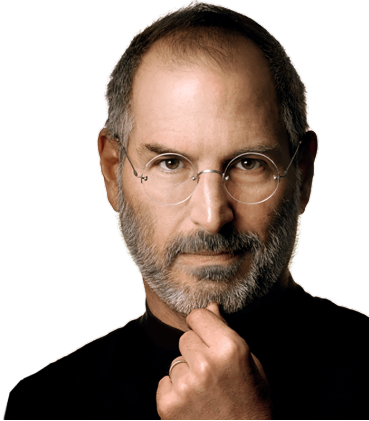


Expertengespräch "Creative Thinking"

1 Personenprofil



- **Name:** Steve Jobs
- **Beruf:** Gründer von Apple Inc.
- **Aktuelle Position:** CEO
- **Bildung:** HTL Spengergasse
- **Beruflicher Werdegang:**
 - Lenzing AG - Netzwerktechniker
 - stillalive studios - Diplomarbeitspartner
 - Apple Inc. - aktuelle Position
 - Spieleentwickler - zukünftige Position?
- **Experte weil:** Steve Jobs ist schon seit 7 Jahren in der IT-Branche unterwegs und dabei mit Abstand nicht nur der kreativste Informatiker in unserem Bekanntenkreis sondern auch sonst bei weitem die kreativste Person die wir kennen. Er ist angehender Spieleentwickler und hat auch schon einige Spiele selbst entwickelt.

2 Fragenliste

Max Muster:

1. Woher nimmst du deine Inspiration?
2. Wo setzt du Kreativität ein?
3. Hältst du dich selbst für kreativ?
4. Was ist Kreativität für dich?
Referenz: https://dwi.lva.tuwien.ac.at/dwi20231212_creative.html#slide_2
5. Was hältst du von „Outside-the-box-thinking“?
Referenz: https://dwi.lva.tuwien.ac.at/dwi20231212_creative.html#slide_10
6. Setzt du bestimmte Methoden ein um kreativer zu werden?
Referenz: https://dwi.lva.tuwien.ac.at/dwi20231212_creative.html#slide_26

Zweites Gruppenmitglied:

7. Würdest du sagen Programmieren ist eine Kunst?
8. Würdest du sagen, dass Logik und Kreativität sich gegenseitig ausschließen?
Referenz: https://dwi.lva.tuwien.ac.at/dwi20231212_creative.html#slide_3
9. Würdest du Kreativität als Team-Sport bezeichnen?
Referenz: https://dwi.lva.tuwien.ac.at/dwi20231212_creative.html#slide_17
10. Hast du Angst vor Kreativität?
Referenz: https://dwi.lva.tuwien.ac.at/dwi20231212_creative.html#slide_22
11. Hast du eine Working-Wall?
Referenz: https://dwi.lva.tuwien.ac.at/dwi20231212_creative.html#slide_29
12. Bist du Alkoholiker?
Referenz: https://dwi.lva.tuwien.ac.at/dwi20231212_creative.html#slide_37

3 Position zu den Fragen

Da Fragen sehr subjektiv, individuell und persönlicher Natur sind kann man dazu schlecht eine Meinung vertreten. Daher werde ich die Fragen einfach aus meiner persönlichen Perspektive beantworten und meine Erwartung wie der Experte wohl die Frage beantworten wird erläutern.

Zu Frage Nummer eins, welche da lautet „Woher nimmst du deine Inspiration?“, ich habe nicht wirklich eine Inspirationsquelle. Zumindest keine der ich mir bewusst bin. Meine Erwartungshaltung bezüglich dieser Frage ist, dass der gewählte Experte sehrwohl eine Inspirationsquelle hat.

Auf die zweite Frage, „Wo setzt du Kreativität ein?“, würde ich antworten, dass ich Kreativität wahrscheinlich hauptsächlich beim Arbeiten einsetzte. Hierzu zählen unter anderem diese Aufgabe oder die anderen Aufgaben dieser Lehrveranstaltung, aber auch etwa beim Programmieren oder ähnlichem. Die Aufgaben bei denen ich am wenigsten Kreativität einsetze sind wahrscheinlich Übungsaufgaben mathematischer Natur. Hier wäre meine Erwartung, dass der Experte bei der Tätigkeit des Spieleentwickeln sein kreatives Potential einsetzt, aber auch etwa beim Programmieren oder ähnlichem.

Auf die Frage, ob ich mich selbst für kreativ halte würde ich eine eher verneinende Antwort geben. Nicht dass ich mich für komplett unkreativ halte aber ich würde mich schon als weniger kreativ wie der Durchschnitt sehen. Ich gehe davon aus, dass dies beim Experten nicht so ist.

Für die Frage, was Kreativität für mich ist würde ich mich bei der in den Vorlesungsunterlagen erwähnten Definition bedienen und „Kreativität ist die Fähigkeit etwas zu schaffen das neu oder originell und dabei nützlich und brauchbar ist“ antworten. Ich würde mir nicht erwarten, dass der Experte diese oder auch eine andere Definition kennt, sondern eine eigene schon hat oder sich ausdenken will.

Die Frage, was ich von „Outside-the-box-thinking“ halte würde ich damit beantworten, dass ich mit der Gleichsetzung von „Outside-the-box-thinking“ mit kreativem Denken im Slidebook nicht einverstanden bin, sondern es eher als Unterkategorie von kreativem Denken sehen würde. Auch würde ich sagen, dass diese Denkweise durchaus manchmal ihre Berechtigung hat, jedoch nicht immer angemessen finde. Wie in der Vorlesung erwähnt können Einschränkungen auch produktiv sein und helfen sich auf das wesentliche zu konzentrieren. Das sogenannte „Framing“ kann schwierig zu lösende „wicked problems“ in leichter lösbare „tame problems“ verwandeln. Ich gehe davon aus, dass der Experte hier eine ähnliche Meinung vertritt.

Und die letzte Frage, „Setzt du bestimmte Methoden ein um kreativer zu werden?“ würde ich mit einem kurzem und knappen „Nein“ beantworten. Beim Experten bin ich mir hier nicht ganz sicher. Ich würde aber davon ausgehen, dass zumindest der Einsatz von aktiven, bewussten Methoden verneint wird.

4 Gruppenfoto



Abbildung 1: Die Interviewteilnehmer v.l.n.r: Zweites Gruppenmitglied, Steve Jobs und Max Muster

5 Persönliche Reflexion des Gesprächs

5.1 Aufarbeitung der Antworten

Auf die erste Frage nach den Inspirationsquellen antwortete der Experte, dass man Inspiration überall finden kann und er auch von überall seine Inspiration mitnimmt, die Hauptquellen aber doch vor allem Medien, wie Bücher, Filme, Animes, andere Spiele, etc. wären. Er meint aber auch, dass nur der passive Konsum zu wenig wäre, sondern man aktiv Konzepte verinnerlichen und auf andere Settings übertragen müsse um davon profitieren zu können und dass er selbst auch aktiv nach Inspiration suche. Ich stimme dem Experten hier größtenteils zu, jedoch halte ich das aktive Konzepte verinnerlichen und woanders hin übertragen für einen Prozess, welcher größtenteils automatisch und ohne viel Denkaufwand abläuft und somit auch eher passiver Natur ist.

Zur Frage, wo der Experte seine Kreativität einsetzt kam als Antwort, dass er in seiner Rolle als „Dungeonmaster“ im Pen-&-Paper-Rollenspiel „Dungeons & Dragons“ seine Kreativität häufig gebrauche. Der Dungeonmaster muss hier das ganze Spiel organisieren, also sich eine Handlungsgeschichte und alle dazugehörigen Details wie Gespräche, Kämpfe, Loot, etc. für die Spieler ausdenken, das Tempo vorgeben und den Spielern Feedback geben, etwa sie auf die Haupthandlung zurückführen sollten sie sich zu weit davon entfernen. Der Experte gab aber auch an beim Entwickeln von Spielen, aber auch in der Arbeit etwa beim Finden und Beheben von Fehlern komme seine Kreativität zum Einsatz. Da man zu der Antwort nicht wirklich eine Position vertreten kann möchte ich hier nur anmerken, dass sie sich größtenteils mit meiner Erwartung gedeckt hat.

Die dritte Frage ob er sich selbst für kreativ hält beantwortete der Experte überraschenderweise damit, dass er dies nicht wirklich tut, aber jeder kreativ sein kann wenn man es nur probiert. Auch hier stimme ich größtenteils zu, wobei ich anmerken möchte, dass ich aber kreatives Potential schon ungleich verteilt sehe. Also dass ich finde, dass auch wenn jeder irgendwie kreativ ist manche „besser“ darin sind und manche „schlechter“.

Für die Frage nach was Kreativität für ihn sei wurde als Antwort nach langem Nachdenken, dass Kreativität die Fähigkeit sei sich etwas neues vorstellen und daraus etwas entstehen lassen zu können und auch mehr ein „Gefühl“ sei gebracht. Mit der in der Vorlesung gebrachten Definition von Kreativität konfrontiert meine der Experte, dass ihm diese nicht gefalle weil sie zu „0815“ sei. Dies deckt sich mit meiner Erwartungshaltung, jedoch nicht mit meiner Meinung. Mir gefällt die Definition der Vorlesung.

Die Frage nach „Outside-the-box-thinking“ wurde damit beantwortet, dass es sowohl gut als auch schlecht sein kann. Gut, weil es helfen kann dem Tunnelblick mit dem man manche Sachen angeht zu entkommen und schlecht, weil es nicht immer sinnvoll ist Problemstellungen neu zu erfinden. Hier kam dann auch als Diskussionspunkt auf, ob „Outside-the-box-thinking“ als Synonym für kreatives Denken verwendet werden kann oder ob es nicht doch eher eine Subkategorie von diesem sei. Der Experte stimmte hier zu, dass es eher eine Subkategorie sei. Hier deckt sich die Meinung des Experten vollständig mit meiner.

Und die letzte Frage ob er Methoden einsetzt um kreativer zu werden wurde überraschenderweise bejaht. Als Methode wurde künstlerische Werke betrachten und in ihnen nach Inspiration suchen genannt. Auch hier kann man nicht wirklich eine Position vertreten, jedoch ist die Antwort das genaue Gegenteil meiner Erwartungshaltung.

5.2 Widerspruch Experte - Vorlesung

Der Experte widerspricht den Inhalten der Vorlesung in genau zwei Punkten. Nämlich einerseits in der Definition von Kreativität und andererseits dabei, was unter „Outside-the-box-thinking“ verstanden wird.