

CO-KREATIVE ZUSAMMENARBEIT IM VIRTUELLEN

Kreativ in drei Dimensionen



Foto: Vertigo3d / iStock

Remote gemeinsam kreativ werden: Virtuelle 3-D-Welten ermöglichen kreative Arbeit auf Distanz.

Die Corona-Krise hat gezeigt, dass einige Prozesse, die vorher größtenteils analog stattfanden, durchaus auch virtuell funktionieren. So auch kreative Gruppenprozesse. Wie die co-kreative Arbeit auf 3-D-Plattformen gelingt und welche Methoden sich dafür anbieten, erklärt Online-Coach Sandra Dundler.

2020 war ein bewegtes Jahr, das tatsächlich auch viel bewegt hat: Virtuelles Arbeiten ist in vielen Branchen und Unternehmen zur Normalität geworden. Deshalb suchen nun viele Kunden nach Lösungen, um das, was sie bisher in physischen Zusammenkünften durchgeführt haben, in einem virtuellen Setting zu ermöglichen. Der Markt bietet unzählige hilfreiche Tools, und häufig reichen schon Kamera und Whiteboard aus, um gemeinsam zu konferieren, zu diskutieren, zu arbeiten. Geht es um Kreativität, kommen allerdings die meisten 2-D-Tools an ihre Grenzen.

Virtuelle Lern- und Arbeitsumgebungen in 3-D schaffen hier Abhilfe. Sie bieten ein breites Spektrum an Interaktionsmöglichkeiten und helfen, die Lücken zur realen physischen Welt zu schließen. Es handelt sich dabei um holistische Abbildungen unserer Welt, in denen man sich schnell zurechtfindet und wo das Ge-

fühl entsteht, mit „echten“ Menschen zu interagieren und Teil einer Gruppe zu sein. Teamspirit und Bewegung sind Nährböden für Kreativität – 3-D-Welten bieten sich deshalb auch besonders gut für Kreativprozesse an.

Vielfalt der Anbieter und Einsatzmöglichkeiten

Inzwischen findet man auf dem Markt schon einige Anbieter für virtuelle 3-D-Welten, die keine zusätzliche Ausstattung voraussetzen – sprich: ohne 3-D-Brille auskommen. Das verringert die Einstiegshürden immens. Bei der Auswahl des passenden Anbieters kommt es deshalb vor allem auf den Einsatzzweck und den persönlichen Geschmack an.

Möchte ich eine lockere Runde haben und steht das Kennenlernen im Fokus, bieten sich etwas verspieltere Plattformen an, z.B. Mozilla Hubs mit Irrgarten und Avataren, die uns Menschen nicht ähnlich sind. Und Mootup bietet z.B. mit seinem Ocean Café eine Umgebung mit typischem Kneipen-Flair. Diese Welten eignen sich zwar zum lockeren Austausch oder für informelle Elemente im Teambuilding, für das produktive Arbeiten im Businesskontext allerdings weniger: Es steht zu wenig Ausrüstung zur Verfügung (Mediawalls, Audioräume etc.), und die Usability ist eher auf den spielerischen Einsatz ausgelegt.

Eine Mischung aus verspielt und Business bietet Aula, doch wenn wir

realitätsnahe Szenarien abbilden möchten, eignet sich meiner Meinung nach aktuell die 3-D-Welt von TriCat Spaces am besten. Hier sind umfassende Funktionen für Training, Coaching, Meeting, Workshop, Konferenz etc. vorhanden und bereits recht gut ausgereift.

Je nach genutzter 3-D-Umgebung stehen den Moderatoren unterschiedliche Funktionen zur Verfügung. Gerade in kreativen Prozessen ist es hilfreich, wenn private Moderatorenchats möglich sind. Alternativ begeben sich die Moderatoren von Zeit zu Zeit in einen Nebenraum, um den Zeitplan und den weiteren Ablauf abzustimmen. Denn obwohl es einen Leitfaden braucht, leben Kreativprozesse doch von Spontaneität.

3-D-Workshops wollen gut vorbereitet sein

Ist ein Anbieter ausgewählt, spielt neben den technischen Vorbereitungen auch die inhaltliche Gestaltung eine wesentliche Rolle. Der Moderator (oder besser das Moderatorenteam) benötigt ein Methodenset, Arbeitsmaterial und ein Ablaufschema. Der virtuelle Raum wird selbstverständlich genauso professionell vorbereitet wie ein analoger. Die Moderatorin stattet die Gruppenräume mit Stühlen, Tischen und Mediawalls aus, lädt Materialien auf die Mediawalls – das analoge Pendant wären Flipchart, beschreibbare Wände, Pinnwände und

Kreativmaterial – und gestaltet einen Bereich für Aktivitäten im Plenum. Egal ob Tische, ansprechende Sitzgelegenheiten, eingegrenzte Audibereiche oder Deko – alles will durchdacht sein.

Besonders gut kommt bei den Teilnehmenden eine Verknüpfung aus haptischen Elementen und virtueller Zusammenarbeit an. Je nach Thema des Kreativ-Workshops kann es deshalb sinnvoll sein, den Teilnehmenden vorab ein Päckchen zukommen zu lassen: Darin können Bauklötze enthalten sein, Bildkarten, ein paar Buntstifte und ein Block oder andere analoge Arbeitsmaterialien. Bei längeren Workshopformaten auch Studentenfutter und eine Flasche Wasser oder Ähnliches. Das stimmt schon einige Tage vor Beginn der virtuellen Zusammenarbeit darauf ein, kurbelt die Kreativität an und schafft ein gutes Gefühl. Je nach Setting sind vielleicht auch mehrere verschlossene Tüten, Kuverts oder Päckchen enthalten, die dann auf Anweisung des Moderators gemeinsam beim jeweiligen Agendapunkt ge-

öffnet werden. Auf jeden Fall muss im Workshop ein Bezug zum Inhalt des Päckchens hergestellt werden.

Warm-ups sind auch online gefragt

Die Atmosphäre zu Beginn des 3-D-Workshops hat enormen Einfluss auf den Erfolg der kreativen Co-Creation. Teilnehmende, die mit einem guten Gefühl auf die virtuelle Reise gehen, werden auch kreative Ideen entwickeln. Starten sollten kreative Gruppenprozesse in 3-D deshalb – wie auch jene in einem Meetingraum – mit einem Warm-up. Je nach Vorerfahrung der Teilnehmenden sollte hier großzügig Zeit gegeben werden. Verschiedene Methoden sind denkbar und besonders diejenigen sinnvoll, die die Gruppe im 3-D-Raum in Bewegung bringen. Gemeinsam auf einer Mediawall zu schreiben, bietet sich z.B. nicht unbedingt an, denn das wäre in 2-D ebenso möglich.

Gut funktionieren hingegen Aufstellungen zu unterschiedlichen Fragen, wie: »Wenn wir gemeinsam eine Achse von Nord nach Süd quer durch Deutschland legen, wo sitzt du aktuell?« Die Teilnehmenden finden durch regen Austausch ihren Platz auf der Achse und erfahren etwas übereinander. Nebenbei üben sie spielerisch, sich mit dem Avatar zu bewegen.

Eine andere Möglichkeit ist die Semantische Karte. Hier stellt die Moderatorin eine Frage und fordert die Gruppe auf, sich im Raum entsprechend der gleichen Antworten zusammenzufinden. Das können eher allgemeine persönliche Fragen sein wie: »Welches Getränk nimmst du morgens als Erstes zu dir?« Oder man stellt themenbezogene Fragen wie: »Welchen digitalen Kommunikationskanal nutzt du beruflich am häufigsten?«

Dos und Don'ts in 3-D-Welten

DOS

- » Als Moderator in einer Workshopreihe immer den gleichen Avatar nutzen – das schafft Kontinuität
- » Vorab Technikcheck durchführen und gegebenenfalls mit der IT des Kunden Kontakt aufnehmen
- » Jemanden für den Support dabei haben – während einer laufenden Veranstaltung inhaltlich anzuleiten und parallel Technikprobleme zu lösen, ist nicht möglich
- » Zeit fürs Ankommen und besonders bei der Agenda des ersten Workshops genügend Puffer einplanen
- » Ein Storyboard (oder mindestens einen Moderationsleitfaden) erstellen und alle Methoden vorher ausprobieren
- » Gerne mehrere Moderatoren einplanen – auch in 3-D kann man nicht überall gleichzeitig sein

DON'TS

- » Die Teilnehmenden mit ihren sitzenden Avataren auf Mediawalls schreiben lassen
- » Sämtliche Technikspielereien sofort im ersten Workshop auspacken – das kann die Gruppe überfordern und verunsichern
- » Methodenhopping betreiben – lieber weniger Methoden, die dafür passend und gezielt einsetzen
- » Die Teilnehmenden durch das Gebäude beamen – lieber zum eigenen Bewegen auffordern und so das Nachempfinden der realen Begegnung ermöglichen

Damit der Geräuschpegel nicht überhandnimmt und die Beteiligten sich gegenseitig noch verstehen können, ist es möglich, unterschiedliche Audiozonen einzurichten. Die Teilnehmenden begehen sich mit ihrem Avatar in eine solche Zone und kommunizieren dort über ihr Mikrofon nur mit den Avataren, die sich in der gleichen Zone befinden. Die Aufteilung kostet etwas Zeit, macht aber gerade bei größeren Gruppen durchaus Sinn. Die Bewegung der Avatare und die kleinen Austauschrunden bringen schon ersten Schwung in die Gruppe – so wird sie optimal auf den kreativen Prozess vorbereitet.

Auch Zählspiele in einer Kreisauflistung sind denkbar – einen Kreis zu bilden erfordert jedoch Koordination von der Gruppe, sodass sich diese Warm-up-Methode erst in einem der Fortsetzungsworkshops anbietet.

Das Ziel im Blick – und los geht's

Zu Beginn von kreativen Gruppenprozessen muss sichergestellt werden, dass alle Teilnehmenden das gleiche Verständnis von Ausgangslage, Ausrichtung und Ziel haben. Dazu bietet es sich an, dem Initiator oder Auftraggeber ein Podium zu bieten und wichtige Punkte zusammenfassen zu lassen. Gut geeignet ist dafür das Auditorium mit mehreren Mediawalls.

Im Anschluss daran empfehlen sich erste Aktionen mit den Whiteboard-Werkzeugen. Ohne es zu merken, er-

lernt die Gruppe so die Bedienung der für sie relevanten Werkzeuge im virtuellen Gebäude und vertieft das Verständnis für den Prozess. Je nach Gruppengröße kann in dieser Phase jedem ein Whiteboard zur Verfügung gestellt und im Raum verteilt werden, auf dem in stiller, maximal fünfminütiger Einzelarbeit die Leitfrage des Prozesses mit eigenen Worten formuliert wird. Im Anschluss werden alle Fragen einzeln vorgelesen und weiter besprochen. Wichtige Schlüsselwörter sammelt die Gruppe auf einer weiteren Wand und sortiert diese im Anschluss, sodass ein sinnvoller Satz entsteht. Dieser wird so lange diskutiert und weiter verfeinert, bis sich alle auf eine gemeinsame Leitfrage geeinigt haben.

In 3-D auf Wanderschaft

Um sich dem Kreativ-Thema zu nähern, kann ein „Speed Storming“ hilfreich sein. Die Teilnehmenden teilen sich auf und stehen sich in zwei Reihen gegenüber, um sich gegenseitig zum Themenkomplex zu interviewen. Nach zwei bis drei Minuten

wandert eine der Reihen eine Person weiter (angelehnt an das klassische Speed Dating – auch das wäre natürlich zum Kennenlernen und Warm-up denkbar).

Eine andere Methode, die auch in 2-D gerne Anwendung findet, ist die sogenannte Alphabettechnik. Auf der Mediawall sind dazu in einer Tabelle alle Buchstaben des Alphabets aufgelistet. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, Assoziationen zum Thema bei den jeweiligen Buchstaben zu notieren.

Um auch hier etwas Bewegung in den Raum zu bekommen, werden mehrere Alphabet-Walls vorbereitet, gegebenenfalls auch in unterschiedlichen Räumen. Die Teilnehmenden starten in entsprechend vielen Gruppen (z.B. bei drei Walls drei Gruppen) und wandern auf Zeichen des Moderators nach fünf bis zehn Minuten zur nächsten Wall weiter. Dort lassen sie sich von den bereits gesammelten Begriffen und Gedanken inspirieren und ergänzen neue Ideen. So entsteht in kurzer Zeit ein breites Spektrum an Ideen und Gedanken, die im



In virtuellen 3-D-Welten lassen sich klassische Kreativ-Methoden wie die Denkhüte von De Bono gut darstellen.

Grafik: Screenshot „TriCat spaces“

weiteren Workshopverlauf überall im Gebäude auf die Walls projiziert und weiter bearbeitet werden können.

In dieser Phase des kreativen Prozesses kann es gut sein, dass Zeit für eine analoge Pause ist. Die Arbeit in 3-D-Welten erscheint zwar oft weniger anstrengend als virtuelle Meetings in 2-D, weil mehr Bewegung, Leichtigkeit und oft auch Spaß vorherrschen. Trotzdem müssen die Bedürfnisse des physischen Körpers bedacht werden: Getränkeversorgung, frische Luft und der Toilettengang sind auf jeden Fall zu ermöglichen.

Übersetzung klassischer Methoden ins Virtuelle

Nach der Pause können dann z.B. klassische Methoden aus dem Design Thin-

king eingesetzt werden. Für die Empathiephase, also das Verstehen der Kundenbedürfnisse und das Kreieren einer Persona, bieten sich kleine Interviews an. Entweder lädt man dazu echte Vertreter der Zielgruppe ein, oder ein Teilnehmender schlüpft in die Rolle des Kunden. Es ist möglich, in den kleineren Besprechungsräumen zwei Stühle aufzustellen, die der Zielgruppenvertreter und der Interviewer einnehmen. Die anderen Teilnehmenden beobachten und machen auf individuellen Whiteboards Notizen von allem, was sie wahrnehmen.

Ein weiteres Beispiel ist das Prototyping. In Kleingruppen werden in unterschiedlichen Räumen erste Prototypen geschaffen. Ein Highlight ist anschließend der Pitch der entstandenen Ideen im Auditorium. Spannend wird das durch einen eingeblendeten digitalen Timer, der beispielsweise je Pitch zwei Minuten rückwärts zählt. Hier entsteht oft eine eigene Dynamik: Manche Teilnehmenden spielen passende Musik ein und



HANDOUT: CHECKLISTE

Planung und Durchführung von 3-D-Kreativ-Workshops

Wie co-kreative Prozesse in Präsenz wollen auch solche, die in einer virtuellen Umgebung stattfinden, sorgfältig geplant sein. Die Checkliste fasst zusammen, was technisch und inhaltlich zu bedenken ist.

Technik

- ▶ Anbieter auswählen
- ▶ Voraussetzungen mit Kunden abklären, ggf. Kontakt zur IT herstellen (lassen)
- ▶ Sessions zur Vorbereitung durchführen, Teilnehmende und Moderatoren onboarden
- ▶ Ggf. Raumpaket auswählen und Veranstaltungstermin buchen
- ▶ Räume einrichten, Medien hochladen, Hilfsmittel zur Verfügung stellen
- ▶ Mindestens 30 Minuten vor dem Start einwählen



- ▶ Geeignete Methoden auswählen, Übertragbarkeit von analog in digital prüfen
- ▶ Moderationsleitfaden mit Zeitplanung erstellen (kleinteiliger als analog!)
 - ▶ Material vorbereiten/ ggf. haptisches Material verschicken
 - ▶ Warm-up methodisch und zeitlich einplanen – auch das „Eingrooven“ mit dem Avatar braucht Zeit
 - ▶ Zeitbedarf in Hinblick auf Puffer für technische Probleme etc. überdenken
 - ▶ Heranführung der Teilnehmenden an die Technik im Ablauf einplanen
- ▶ Spielregeln mit den Teilnehmenden vereinbaren
- ▶ Alle Ergebnisse aus allen Räumen (und von allen Boards) für die Nachbereitung sichern
- ▶ Ggf. Screenshots und Fotos für die Dokumentation machen

Inhalt

- ▶ Ziel der Veranstaltung klären

gestalten ihre Pitches als Mini-Shows. Spätestens jetzt ist die Gruppe gänzlich in der virtuellen 3-D-Welt angekommen.

Virtuell kreativ mit De Bono

Eine kreative Methode, die in der bewegten 3-D-Welt besonders gut funktioniert, sind die sechs Denkhüte von De Bono. Wenn Ideen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet oder komplexe Problemstellungen aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet werden sollen, bringt diese Technik interessante Aspekte zutage. Während in der analogen Welt die sechs Denkhüte z.B. durch farbige Papierhüte gekennzeichnet werden, braucht es in der virtuellen Welt eine adäquate Alternative.

Soll die Methode etwa im Folgeworkshop zum Einsatz kommen, erhalten die Teilnehmenden die Hausaufgabe, im nächsten Treffen ihren Avatar mit einem Hut (alternativ einem Kleidungsstück) in einer vorgegebenen Farbe auszustatten. Weshalb wird aber erst einmal nicht verraten. Erst im Folgeworkshop kommt die Auflösung, die Teilnehmenden bekommen ihre Rollen erklärt, eine kurze Vorbereitungszeit, um sich reinzudenken – und los geht's. Beim Setting ist Verschiedenes denkbar: ein Stuhlkreis, ein Stehkreis, Stuhlreihen, die sich gegenüberstehen, Sofas im Garten oder sogar ein Sitzkreis ums Lagerfeuer. Hier kann die Moderatorin auswählen, was auch immer zur Gruppe und zum Thema passt.

Übung macht den 3-D-Meister

Viele weitere bewährte Methoden aus der analogen Kreativ-Arbeit sind in der virtuellen Welt einsetzbar. Manchmal verlangt die Auswahl dem Moderator eine gewisse Kreativität ab, und leichte Abwandlungen sind gefragt. Wichtige Faustregel: wo möglich, Bewegung mit einbringen. Denn genau das ist schließlich der Vorteil der 3-D-Welt. Wenn alle Avatare starr auf ihren Stühlen sitzen und an Mediawalls arbeiten, bringt die 3-D-Technik keinen Vorteil.

Außerdem soll die Kreativ-Arbeit Spaß machen. Das ist die Grundvoraussetzung dafür, dass unser Gehirn so richtig in Fahrt kommt. Manch ein Teilnehmender schätzt es etwa am Ende des Workshops, Aufstellung an einer Startlinie zu nehmen und auf ein Signal des Moderators im Laufschrift mit den Kolleginnen und Kollegen



Die Autorin: Sandra Dundler ist selbstständige Trainerin, Coach und Organisationsentwicklerin. Sie ist Expertin für Live-Online-Arbeiten in allen Facetten und unterstützt ihre Kunden im Umgang mit unterschiedlichen Tools und beispielsweise bei der Konzeption von Online- oder Blended-Learning-Trainings. Kontakt: www.liveonline-academy.de

LITERATUR

- » Sandra Dundler: Coaching goes 3-D. Training aktuell 4/20, www.managerseminare.de/TA0420AR02
- » Sandra Dundler: Für Entdecker: Ihr Weg zum Online-Coach. Vielfalt, Anforderungen und Einsatzmöglichkeiten von Formaten und Methoden des virtuellen Coachings. managerSeminare 2019, 49,90 Euro, für Abonnenten 39,90 Euro. Zu bestellen über: www.managerseminare.de/EditionTA

aus dem Gebäude zu rennen – ein dynamisches Ende für einen interaktiven Workshop.

Wie lange die Workshops dauern, wo der Schnitt zwischen den Phasen gemacht wird, ob asynchron z.B. auf einer anderen Plattform wie MS Teams oder einem Online-Whiteboard weitergearbeitet wird, ob sich die Teilnehmenden zwischendurch im Videocall oder auch analog austauschen – all das plant die Moderatorin individuell für ihre Kunden und setzt die Workshops dementsprechend um. Denn: Nicht alle Interaktionen müssen zwangsläufig in der 3-D-Welt stattfinden. Oft ist eine Verzahnung mehrerer Varianten eine gute Wahl – und auch eine Frage des Budgets.

Sandra Dundler ■



Wissen aufbauen

Training *aktuell* + managerSeminare – das Duo für Profis

nur **8,30 Euro**

zusätzlich im Monat*

Nach ihrem Profi-Upgrade erhalten Sie weiterhin **Training aktuell** mit allen Zusatzservices und außerdem:

- 12 x jährlich **managerSeminare**
- Vollzugriff auf das digitale Archiv von **managerSeminare** mit Handout-Lizenz für alle Beiträge
- Sie sparen **50 %** beim Einkauf von Fachbüchern aus der Reihe **Leadership kompakt** mit umfangreichen Online-Materialien.
- Als Profipaket-Abonnent erhalten Sie auf die digitalen **lead&train-Selbstlernbausteine 50% Rabatt**. Das Material darf in Workshops verbreitet werden.



Jetzt upgraden:
www.managerseminare.de/profipaket
E-Mail: abo@managerseminare.de
Telefon: 0228/97791-23

*Jahresabo **Training aktuell** = 148 Euro
Profipaket Jahresabo = 248 Euro