

Тема 7
Ігри для розуму

СКРИНЯ ІДЕЙ

У грі в покер найвища комбінація - стріт флеш, тобто п'ять послідовних карт однієї масті.

Якщо вам буде дозволено залишити собі одну карту на вибір, відкинути інші і без обмежень витягувати з колоди нові, в кінці кінців ви отримаєте стріт флеш. При відомій кількості карт існує величезна кількість сполучень - або хороших, або непотрібних. Чим більше поєднань ви переберете, тим більше шансів отримати виграшну комбінацію. Така суть Скриня ідей.

Скриня ідей розроблений на основі так званого морфологічного блоку, честь винаходу якого приписується доктору Фрицу Цвики. Йдеться про спосіб автоматично комбінувати параметри завдання для вироблення нових ідей (в даному випадку під «параметрами» слід розуміти характеристики, різні фактори, змінні і складові). Ви вибираєте число і вид параметрів завдання. Дуже важливо виявити ці параметри і скласти список варіацій для кожного з них.

Уявіть собі параметри як масті карт (черви, піки, трефи, бубни), а варіації - як різні гідності карт однієї масті. Створюючи нові поєднання з варіацій параметрів, ви створюєте нові ідеї.

ПЛАН ДІЙ

- 1. Сформулюйте задачу.*
- 2. Виділіть параметри завдання. Щоб зрозуміти, який з них важливий, запитайте себе: «Чи буде існувати ця задача, якщо прибрати розглянутий параметр?»*
- 3. Складіть список варіацій. Під кожним параметром напишіть список всіх варіацій, які тільки зможете придумати. Кількість параметрів і варіацій визначає складність*

Скриня ідей. Взагалі-то нові ідеї в простій середовищі відшукувати легше, ніж в складній. До того ж майте на увазі, що навіть Скриня з десятима параметрами, кожен з яких має десять варіацій, дає 10 000 000 000 потенційних комбінацій.

4. Спробуйте створювати різні комбінації. Коли Скриня ідей буде готовий, утворіть кілька випадкових поєднань параметрів і варіацій, вибираючи один або кілька параметрів з кожного стовпчика матриці, і комбінуйте їх, створюючи абсолютно нові форми. Ви можете перебрати всі можливі комбінації в таблиці (див. Нижче) і подивитися, яким чином вони впливають на рішення вашої задачі. Якщо ви працюєте з Скриньом ідей, що містить більше десяти параметрів, ви побачите, що випадковий пошук вельми корисний, але краще обмежитися якоюсь їх частиною, яка виявиться найбільш значущою. Це те ж саме, як якщо б ви брали тільки витягнуті з колоди трефи.

Розглянемо приклад.

Новий кошик для білизни

Ситуація: я - директор по маркетингу в компанії, що виробляє білизняні кошика. Ринок насичений подібним товаром, і компанії потрібна нова розробка, яка зможе привернути увагу покупців.

Опис: я вивчаю існуючі білизняні кошика і записую їх базові параметри. Збираюся працювати тільки з чотирма параметрами: матеріал, форма, поверхня і місце розташування - і для кожного планую не більше п'яти варіацій.

ДИВИТИСЯ ПРЕЗЕНТАЦІЮ!!!!!!!!!!!!

Матеріал	Форма	Поверхня	Місце розташування

Скриня ідей: список параметрів розташовується у верхньому рядку матриці. Під кожним з них - по п'ять осередків для варіацій. Щоб створити варіації, я задаюся питанням:

- З яких матеріалів можна робити білизняні кошика?
- Якої форми можуть бути білизняні кошика?
- Яку поверхню вони можуть мати?
- Де вони можуть бути встановлені?

Під кожним заголовком записую по п'ять альтернатив.

Пошук ідей: наступний крок полягає в тому, щоб довільно вибрати один чи кілька критеріїв і з'єднати їх для визначення нових можливостей. Ці випадкові комбінації можуть висвітлити ідею або можливе рішення.

Після декількох проходів по матриці якась одна комбінація здатна підказати ідею нової конструкції кошика.

Ідея: використовуючи випадкову комбінацію, а саме сітчастий матеріал, циліндрична форма, фарбована поверхня і місце розташування на двері, - я пропоную білизняний кошик, зроблену з баскетбольної сітки, довжиною близько метра, натягнутої на обруч, який кріпиться до щитка, розташованого на двері. Діти можуть кидати брудну білизну в кошик, як би граючи в баскетбол. Коли кошик наповнюється, досить потягнути за мотузочку - і білизна вивалюється назовні. П'ять альтернатив для кожного параметра дають в цілому 3125 різних сполучень. Якщо хоча б 10 відсотків з них виявляються корисними, ви отримуєте 312 нових ідей. Теоретично ідеально влаштований Скриня ідей містить всі можливі рішення даного завдання. Практично ж він може виявитися неповним; більш того, в нього може бути не включений параметр критичної важливості або потрібне поєднання. Якщо ви відчуваєте, що справа саме в цьому, потрібно, переглянувши параметри і варіації, переробити список.

Нові ідеї і винаходи - це прості комбінації вже існуючих частин і фрагментів. Скриня ідей як би схоплює наявну інформацію і робить її моментальний знімок - настільки виразний, що це сприяє народженню нових ідей буквально з нічого. Коли ідея виникає, ви радієте, як дитина, що зловив свою першу рибу.

резюме

Під час створення вірша ви починаєте розуміти, що вже сама по собі необхідність обмежувати вибір слова рамками віршованого розміру вимагає пошуку. Ви будете відкидати одні варіанти і підшукувати інші, кожен раз вибудовуючи слова іншим способом, що спонукає уяву працювати ще активніше. Форма - це спосіб пошуку нових значень, службовців стимулом до переосмислення. Подумайте, скільки таких нових значень Шекспір ввів у свої п'єси, написавши їх білим віршем, а не прозою, або в свої сонети, обмежені 14 рядками. Якщо ви спробуєте укласти завдання в рамки «Скриня ідей», це спростить її і представить в стислому вигляді. Уявіть собі міма, який показує людину, що вигулює собаку. Витягнута рука міма як би стискає собачий поводок. Коли мім смикає рукою вперед або назад, ви уявляєте собаку, натягувати поводок, щоб обнюхати щось для неї цікаве. Собака і поводок стають реальними учасниками сцени, хоча насправді ні того ні іншого немає і в помині. «Скриня ідей» дає уявлення про те зв'язок (мім і його рука), і це підстьобне ваше уяву, дозволить заповнити прогалини (поводок і собака) і виробити нові ідеї.