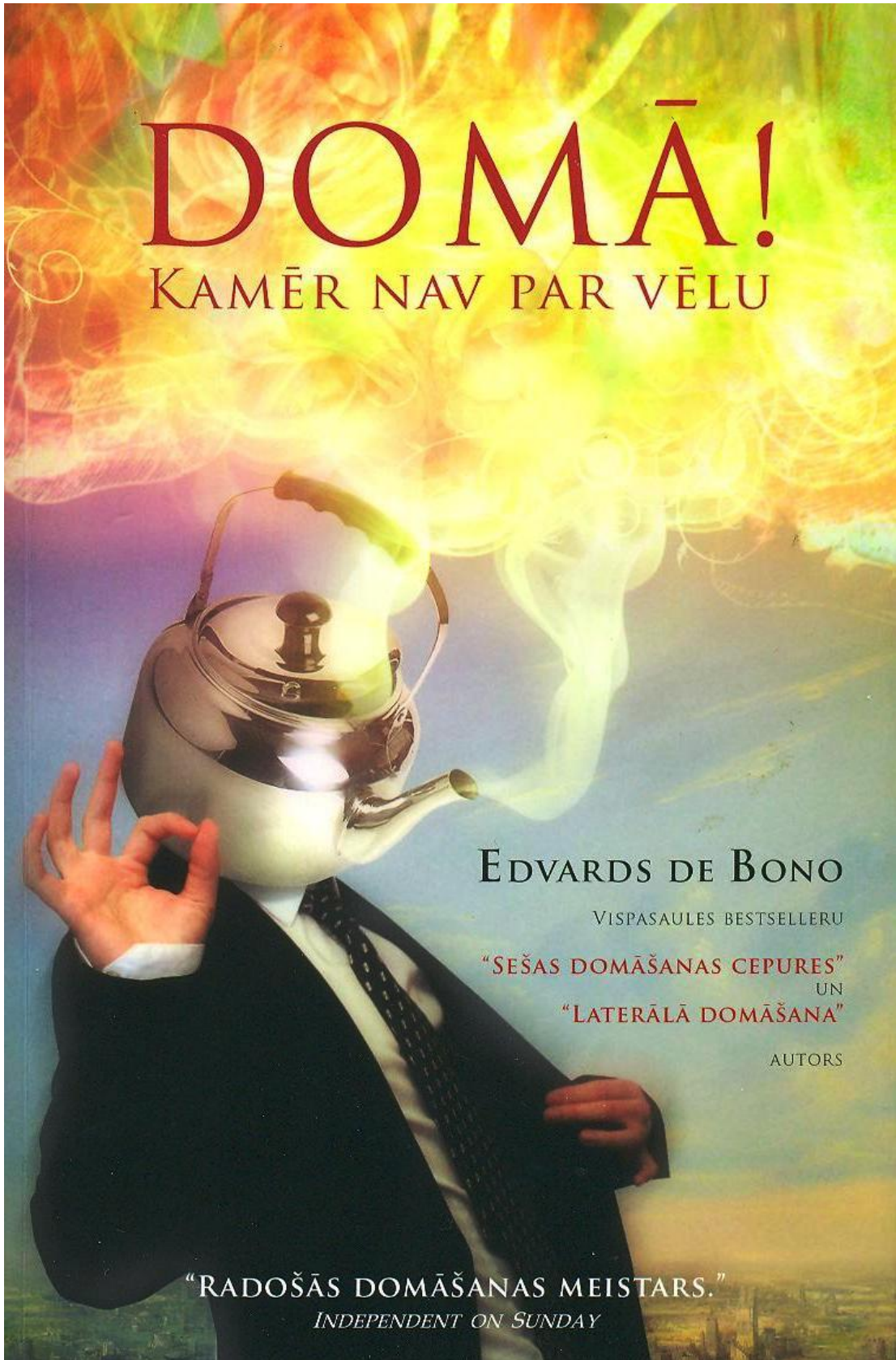




DOMĀ!

KAMĒR NAV PAR VĒLU

EDVARDS DE BONO

VISPASAULES BESTSELLERU

“SEŠAS DOMĀŠANAS CEPURES”
UN
“LATERĀLĀ DOMĀŠANA”

AUTORS

“RADOŠĀS DOMĀŠANAS MEISTARS.”
INDEPENDENT ON SUNDAY

1 RADOŠA DOMĀŠANA

Mums vajadzētu pamatīgāk pievērsties tām situācijām, kurās domāšana nedarbojas. Visās grāmatas nodaļās – no pirmās līdz četrpadsmitajai – es runāšu par kādu no mūsu domāšanas aspektiem. Es sākšu ar radošo domāšanu, jo tieši tās mūsu pašreizējā domāšanā tik ļoti pietrūkst. Mēs ļoti labi zinām, ka progresa pamatā ir radošums: palūkošanās no cita skatpunkta; darbu paveikšana citā veidā; lietu savienošana, lai radītu jaunas vērtības.

Mēs paļaujamies uz radošo domāšanu. Mēs esam atkarīgi no radošās domāšanas. Tomēr vienīgais, ko spējam izdarīt, ir cerēt, ka atsevišķi radoši domājoši cilvēki mums sniegs jaunas idejas un jaunas iespējas.

KĀPĒC MUMS NEPIECIEŠAMA RADOŠA DOMĀŠANA?

Cilvēka smadzenes nav izveidotas tā, lai būtu radošas. Tās ir uzbūvētas, lai veidotu ikdienišķas struktūras un pēc tam izmantotu šīs sistēmas un turētos pie tām. Tāpēc mūsu dzīve ir praktiska un iespējama. Iespējams, ka 98 procentos no mūsu ikdienas mums ir nepieciešams izmantot tieši parastās struktūras, bet būt radošiem – tikai 2 procentos no sava laika.

To labi pierāda spēle, kurā dalībnieki sāk ar vienu burtu, kuram pēc tam pievieno nākamo burtu. Pievienojot katru jaunu burtu, jāizveidojas jaunam vārdam.

Sāksim ar "a".

Pievienosim "t". Jaunais vārds angļu valodā ir *at* (pie).

Pievienosim "c". Rodas vārds *cat* (kaķis).

Pievienosim "o". Rodas vārds *coat* (mētelis).

Pievienosim "r". Rodas vārds *actor* (aktieris).

Līdz burta "r" pievienošanai bija diezgan vienkārši pievienot nākamo burtu jau esošajiem, lai izveidotu jaunu vārdu. Nokļūstot līdz "r", nācās pilnībā mainīt burtu secību iepriekš izmantotajā vārdā.

Mēs dzīvojam laika plūdumā un šajā plūdumā nepārtraukti saņemam jaunu informāciju. Šo jauno informāciju mēs pievienojam sev jau zināmajai. Mēs varam nonākt punktā, no kura nākas atgriezties atpakaļ un mainīt visu to, ko zinājām iepriekš. Tā ir radošā domāšana. Daudz biežākas ir situācijas, kurās mums nav nepieciešams griezties atpakaļ. Mēs turamies pie tā, kas mums ir. Tomēr, ja nu mēs izvēlamies spert soli atpakaļ un veikt pārmaiņas, tad iegūstam daudz labāku sistēmu. Tad mēs izvēlamies lietot radošo domāšanu.

PATĒRIŅA LIETAS UN VĒRTĪBAS

Tehnoloģijas kļūst par plaša patēriņa precēm. Pieeja tām ir nodrošināta ikvienam. Ražošanas procesi un efektivitāte arī kļūst par patēriņa precī, kas pieejama ikvienam.

Kīna un Indija strauji attīstās kā ražošanas lielvalstis – un dara to ar daudz mazākām izmaksām.

Pasaulē, kurā valda brīvā tirdzniecība, vienīgais, kas visu izšķirs, būs spēja būt radošam. Ar radošās domāšanas palīdzību jūs izmantojat patēriņa preces, lai radītu jaunus produktus, jaunus pakalpojumus un jaunas vērtības.

Spēja domāt radoši ir nepieciešama, lai piedāvātu jaunas vērtības jaunu produktu un jaunu pakalpojumu veidā. Radošums var arī palīdzēt atrast jaunus un labākus veidus vecu un jau nostiprinājušos vērtību pasniegšanai. Radoša domāšana spēj radīt jaunas vērtības arī tiešā veidā un tad atrast paņēmienus šo jauno vērtību piedāvāšanai.

VALODAS PROBLĒMA

Mūsu izpratnei par vārdu “radošums” piemīt valodnieciska problēma. Parasti to saprotam šādi: ja cilvēks rada kaut ko pilnīgi no jauna, tad viņš ir radošs. Taču tas ne vienmēr ir labi. Var jau radīt arī haosu vai jucekli.

Tas mūs rosina domāt, ka radošums vienkārši ir spēja būt atšķirīgam tāpēc, lai atšķirtos, – tieši tā domā pārāk daudzi radoši cilvēki.

Ja durvis parasti ir taisnstūra formā, bet jūs ierosināsi izveidot trijstūrveida durvis, tas nebūs radoši, ja vien jūs nespēsiet paskaidrot, kāds labums būs no jaunās formas.

Tātad problēma ir tā, ka vārds “radošs” apzīmē gan mākslinieka radošumu tā, kā mēs to saprotam, gan radošas idejas, kuras palīdz mums domāt. Tas, ka rezultātā rodas kaut kas jauns, mums šķiet pietiekami, lai to nodēvētu

par “radošumu”. Tāpēc bija nepieciešams izgudrot jaunu jēdzienu “laterālā domāšana”, ar kuru apzīmē tieši radošās idejas.

Lai gan mana domāšanas metode tiek diezgan plaši izmantota mākslinieku pasaulē (it īpaši mūzikā), šeit es runāju tieši par *radošām idejām*.

Radošas idejas

Tā kā angļu valodā nav speciāla vārda, ar kuru varētu apzīmēt “radošas idejas”, pastāv bīstama neskaidrības iespēja. Skolās apgalvo, ka tajās patiešām māca spēju būt “radošam”, lai gan patiesībā tajās bērni apgūst mazliet mūzikas, dejošanas un zīmēšanas.

Daudzi cilvēki tic, ka, radot haosu, viņi ir izveidojuši ko jaunu un tāpēc, teorētiski spriežot, ir “radoši” cilvēki. Kaut kā jauna, iepriekš nebijuša radīšana nozīmē radīšanu, nedomājot par pašas radīšanas vērtību. Daudzi cilvēki patiešām ir nonākuši pie atziņas, ka būt atšķirīgiem tikai tāpēc, lai tādi būtu, ir radošuma būtība.

Valodā būtu nepieciešams vārds, ar kuru varētu apzīmēt radošas idejas un kurš aptvertu pārmaiņas, jauninājumus un vērtību.

IEMESLI

Pastāv vairāki iemesli, kuru dēļ mēs saistībā ar radošumu neesam darījuši neko kultūras ziņā, akadēmiski un citās jomās.

Šeit pastāv jau iepriekš minētā valodas problēma, kas rada sapratnes problēmas. Ja jūs apgalvojat, ka spējat iemācīt cilvēkiem būt radošiem, jums uzdos jautājumu – vai jūs varētu kādam iemācīt kļūt par Leonardo da Vinči, Ludvigu van Bēthovenu, Klodu Monē vai Frederiku Šopenu. Tā kā tas diez vai būs iespējams, secinājums ir tāds, ka radošumu nav iespējams iemācīt.

Radošumu nav iespējams izskaidrot vai sasniegt ar loģikas palīdzību, tādēļ tam būtu jābūt noslēpumainam talantam, kurš piemīt tikai dažiem cilvēkiem un kuru pārējiem vien lemts apskaust.

Visas radošas idejas, aplūkojot tās vēlāk, šķitīs loģiskas; tātad – ja pēc tam, kad jūs esat izdomājis ideju, šī ideja pēc laika vēl joprojām šķitīs loģiska, tad tiks apgalvots, ka tā jau pašā sākumā tika atrasta ar loģikas palīdzību. Tātad radoša domāšana nav nepieciešama, jo pietiek ar loģiku. To, ka šāda attieksme ir absolūts nonsenss asimetriskā sistēmā, es paskaidrošu vēlāk.

Radošai domāšanai ar gudrību vien nepietiks. Gudri cilvēki aizstāv savas pozīcijas, kuras tie ir ieguvuši savas gudrības dēļ, apgalvojot, ka spēju būt radošam nevar iemācīties, jo tas ir iedzimts talants, – un tādēļ neviens nevar gaidīt, ka to pēkšņi iegūs.

Šie ir daži no tradicionālajiem iemesliem, kāpēc mēs radošumam pievēršam tik maz uzmanības.

“PRĀTA VĒTRAS” METODES IZMANTOŠANA RADOŠUMAM

Šī metode radās reklāmas industrijā kā formāla pieeja radošai domāšanai. Tai ir zināma vērtība, taču, kopumā ņemot, tā ir ļoti vāja.

Iedomājieties cilvēku, kurš iet pa ielu. Viņš ir pavisam parasts cilvēks. Viņš nav mūziķis. Tad šo cilvēku sasien ar virvi. Kāds atnes vijoli. Protams, ka ar virvi sasiets cilvēks nespēs spēlēt vijoli. Tad rodas ideja – ja virve tiks pārgriezta, cilvēks varēs spēlēt vijoli; viņš kļūs par vijolnieku. Tās ir acīmredzamas mulķības, bet ļoti līdzīgas idejas rodas “prāta vētras” domāšanas laikā. Ar šķēršļu likvidēšanu vien (kā šajā gadījumā ar virves pārgriešanu) nepietiks.

Ja jums neļauj brīvi izpausties un cilvēki uzbrūk ikvienai jūsu idejai, tad radoši domāt patiešām ir grūti. Tātad, ja likvidēsim visus šķēršļus un arī uzbrukumus, tad visi noteikti būs radoši. Tas izklausās nedaudz loģiskāk par virves pārgriešanu iepriekšējā piemērā, jo tiek pieņemts, ka ikvienam cilvēkam piemīt zināms radošais talants.

“Prāta vētras” metodei patiesi ir zināma vērtība, taču tas ir vājš process salīdzinājumā ar laterālās domāšanas instrumentiem. Nepietiek tikai ar šķēršļu likvidēšanu un liegumu izteikt spriedumus. Tradicionālais “prāta vētras” process dažkārt līdzinās veselam ideju (bieži pavisam traku) izvirzumam cerībā, ka viena no tām trāpīs kādā no mērķiem.

Tāpēc ir nepieciešams daudz apzinātāks domāšanas process, kas aktīvi stimulētu un uzlabotu radošo domāšanu.

RADOŠA DOMĀŠANA: TALANTS VAI PRASME?

Šis ir ļoti fundamentāls jautājums. Ja radošums ir iedzimts talants, tad šo talantu varam meklēt, auklēt, attīstīt un stimulēt. Taču mēs neko nespēsim darīt to cilvēku labā, kuriem šis talants nepiemīt.

Es jums atgādinu, ka rakstu par radošām idejām un laterālo domāšanu, nevis par mākslinieka radošajām izpausmēm.

Ja radoša domāšana ir prasme, tad ikviens to var apgūt, uzlabot un lietot. Tāpat kā attiecībā uz jebkurām citām prasēm – piemēram, tenisa spēlēšanu, slēpošanu un ēdiena gatavošanu –, dažiem cilvēkiem šīs prasmes padosies labāk nekā citiem. Tomēr ikviens var apgūt šo prasmi vismaz lietošanas līmenī. Spēju atrast radošas idejas iespējams iemācīt un izmantot tāpat kā matemātiku.

UZVEDĪBA

Ir cilvēki, kuri šķiet radošāki par citiem. Tas ir tāpēc, ka viņiem patīk radoši domāt un, viņuprāt, tam ir liela nozīme. Tādēļ šie cilvēki pavada daudz laika, cenšoties būt pēc iespējas radošāki. Viņi kļūst aizvien pārliecinātāki par savām radošās domāšanas spējām. Tas viss viņus padara vēl radošākus. Tā ir pozitīva atgriezeniskās saiknes sistēma.

Daži cilvēki ir zinātkārāki par citiem. Ir cilvēki, kuriem radoša domāšana un jaunas idejas sagādā lielāku prieku nekā citiem.

Tas nenozīmē, ka tie, kuriem nepiemīt šāds raksturs, nevar būt radoši. Viņi var apgūt laterālās domāšanas prasmi tieši tāpat kā prasmi rēķināt. Un iemācīties saskaitīt un reizināt taču var ikviens.

Arguments, ka radošumu nevar iemācīt, parasti balstās uz piemēriem par radošu domāšanu tās galējās izpausmēs

Visi laterālās domāšanas instrumenti ir veidoti, pamatojoties uz izpratni par smadzenēm kā pašorganizējošu informācijas sistēmu, kura veido asimetriskas struktūras vai modeļus. Pēc vairāk nekā 40 gadu ilgas lietošanas šie instrumenti sevi ir pierādījuši kā efektīvu līdzekli neatkarīgi no lietotāju vecuma, spējām, izglītības līmeņa vai tautības, jo šie instrumenti pēc savas būtības ir universāli un maina cilvēku uzvedību.

RADOŠĀS DOMĀŠANAS LOĢIKA

Daudzi cilvēki, iespējams, būs pārsteigti, uzzinot, ka radošu ideju gūšana ir loģisks process, jo viņi uzskata, ka ar loģikas palīdzību nekad nav iespējams gūt radošas idejas. Radošums tik tiešām pēc savas būtības ir pavisam loģisks, taču tā ir atšķirīga loģika.

Loģika nosaka uzvedības likumus konkrētas telpas ietvaros. Mūsu ikdienišķajā loģikā telpa ir viena no valodām vai diskrētajiem elementiem: valoda attiecas uz konkrētām lietām, piemēram, kasti, mākonī, smaīdu un tā tālāk. Šie ir diskrēti vai nodalīti elementi. Radošajā domāšanā telpa ir pašorganizējošu struktūru sistēma, kas veido asimetriskus modeļus. Loģika definē uzvedības noteikumus diezgan konkrētas telpas robežās.

Modeļi

Kādu rītu cilvēks pamostas un konstatē, ka viņa rīcībā ir 11 dažādi apģērba gabali. Cik dažādos veidos viņš var saģērbties?

Visi laterālās domāšanas instrumenti ir veidoti, pamatojoties uz izpratni par smadzenēm kā pašorganizējošu informācijas sistēmu, kura veido asimetriskas struktūras vai modeļus. Pēc vairāk nekā 40 gadu ilgas lietošanas šie instrumenti sevi ir pierādījuši kā efektīvu līdzekli neatkarīgi no lietotāju vecuma, spējām, izglītības līmeņa vai tautības, jo šie instrumenti pēc savas būtības ir universāli un maina cilvēku uzvedību.

RADOŠĀS DOMĀŠANAS LOĢIKA

Daudzi cilvēki, iespējams, būs pārsteigti, uzzinot, ka radošu ideju gūšana ir loģisks process, jo viņi uzskata, ka ar loģikas palīdzību nekad nav iespējams gūt radošas idejas. Radošums tik tiešām pēc savas būtības ir pavisam loģisks, taču tā ir atšķirīga loģika.

Loģika nosaka uzvedības likumus konkrētas telpas ietvaros. Mūsu ikdienišķajā loģikā telpa ir viena no valodām vai diskrētajiem elementiem: valoda attiecas uz konkrētām lietām, piemēram, kasti, mākonī, smaidu un tā tālāk. Šie ir diskrēti vai nodalīti elementi. Radošajā domāšanā telpa ir pašorganizējošu struktūru sistēma, kas veido asimetriskus modeļus. Loģika definē uzvedības noteikumus diezgan konkrētas telpas robežās.

Modeļi

Kādu rītu cilvēks pamostas un konstatē, ka viņa rīcībā ir 11 dažādi apģērba gabali. Cik dažādos veidos viņš var saģērbties?

Ar datora palīdzību viņš mēģinās izskaitļot, cik dažādu komplektu iespējams iegūt. Datoram ir nepieciešamas 40 stundas, lai apskatītu visus iespējamus variantus (šis tests tika veikts pirms vairākiem gadiem; tagad datori darbojas ātrāk, taču pamatideja ir tā pati). Ja cilvēka rīcībā ir 11 apģērba gabali, tad tos iespējams sakombinēt 39 916 800 veidos.

Pirmo apģērba gabalu var izvēlēties no 11 variantiem, nākamo – no 10 un tā tālāk.

Ja jūs veltītu tikai vienu minūti katra apģērba komplekta uzvilksšanai, jums būtu jādzīvo līdz 76 gadu vecumam, patērējot katru sava nomoda minūti, lai izveidotu citu variantu.

Ja smadzenes mūsu reālajā dzīvē darbotos šādā veidā, tas būtu nepraktiski un diezgan apgrūtināši. Lai no rīta apģērbtos, pārietu pāri ielai, nokļūtu darbā, lasītu un rakstītu, cilvēkam nāktos patērēt milzum daudz laika.

Taču smadzenes tā nedarbojas. Mēs eksistējam tāpēc, ka smadzenes ir pašorganizējoša informācijas sistēma, kas ļauj ienākošo informāciju sakārtot dažādos modeļos. Tieši te slēpjas smadzeņu lieliskums. Vienīgais, ko mums pēc tam nākas izdarīt, ir atpazīt “apģērbšanās” rutīnas modeli, tam pieslēgties un darboties pēc šīs ierastās rutīnas. Tieši tāpēc cilvēks no rīta spēj aizbraukt uz darbu, lasīt, rakstīt un paveikt visas pārējās darbības savā ikdienas dzīvē.

Iztēlojieties, ka jums ir papīra lapa un jūs uz tās kaut ko rakstāt ar pildspalvu. Papīra virsma ļoti precīzi parāda uzrakstīto. Iepriekš uzrakstītais neietekmē to, kā lapa “pieņems” nākamos vārdus.

Nomainiet papīru pret plānu želatīna kārtu. Uz želatīna uzlejiet vairākas karotes karsta ūdens. Karstais ūdens izšķīdinās želatīnu. Ar laiku tā virsmā izveidosies plaisas. Šajā gadījumā iepriekšējā informācija lielā mērā ietekmē to, kā tiek uztverta jaunā informācija. Līdzīgi procesi norisinās dabā lietus laikā. Sākumā izveidojas tērcītes, pēc tam – upes. Lietus plūst pa plaisām, kuras izveidojās iepriekš nolijušā lietus dēļ. Želatīns un vide ļauj karstajam ūdenim un lietum sevi organizēt kanālos vai kaut kādā noteiktā secībā.

Savā 1969. gadā publicētajā grāmatā “Prāta mehānisms” es pierādīju, ka smadzenēm atšķirībā no datora piemīt šis otrais informācijas uztveres tips. Es aprakstīju, kā neironu tīkls darbojas līdzīgi želatīnam vai videi.

Kas ir modelis?

Vienmēr, kad notiek pāreja no viena stāvokļa citā un pastāv lielāka varbūtība, ka tas notiks vienā konkrētā veidā, nevis citā, mēs varam runāt par noteiktu modeli. Ja jūs stāvat dārzā uz celiņa, pastāv lielāka varbūtība, ka nākamo soli jūs spersiet uz tā paša celiņa, nevis prom no tā.

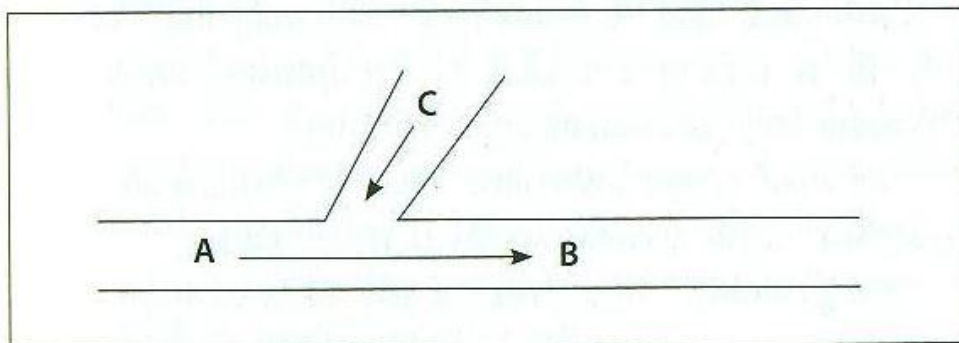
To, kā smadzenes veido modeļus, esmu izskaidrojis savā grāmatā “Prāta mehānisms”.

Arī pats celiņš var kalpot par sava veida modeli. Katrā konkrētā brīdī pastāv lielāka varbūtība, ka mūsu nākamais spertais solis vedīs uz priekšu pa šo taciņu, nevis mēs aizklīdīsim prom no tās pavisam uz citu pusi. Ņemot vērā šos apstākļus, vienam konkrētam “stāvoklim” smadzenēs, visticamāk, sekos viens noteikts cits stāvoklis un nevis kāds pilnīgi cits – trešais.

Asimetrija

Tomēr modeļu veidošanas sistēmām piemīt tendence būt asimetriskām.

Izmantojot iepriekšējo piemēru, modeli iedomāsimies kā taciņu. Tātad ar katru nākamo soli pastāv lielāka varbūtība, ka gājējs dosies uz priekšu pa šo pašu celiņu, nevis apstāsies un padomās par iespējām doties sāņus. Punkts A ir sākums taciņai, kura ved uz punktu B; punkts C atrodas uz sāniem ejoša celiņa galā. Tas nozīmē, ka maršruts no A līdz C var nebūt tāds pats kā no C uz A. Jūs varat doties no A uz C pa galveno taku un tad sasniegt punktu C, ejot pa kādu apkārtceļu, bet atpakaļ no C uz A jūs dodaties taisni pa sānceliņu līdz galvenajai takai vai maršrutam.



Tagad iedomāsimies, ka galvenā taka no punkta A virzienā uz kaut kādu vēl tālāku punktu D kļūst aizvien šaurāka. Takas sašaurināšanās nozīmē, ka gājiens no A uz D kļūst aizvien grūtāks, došanās pretējā virzienā tāda var nebūt. Tā kā taka no A līdz B ir pavisam plata salīdzinājumā ar tās nākamo daļu, tad varbūtība, ka cilvēks dosies tālāk līdz D, ir pavisam neliela.

Šāda veida asimetriju dēļ rodas gan humors, gan radošā domāšana.

HUMORS UN RADOŠUMS

Humors nenoliedzami ir visnozīmīgākā cilvēka smadzeņu uzvedība, daudz svarīgāka par saprātu. Humors mums daudz vairāk pastāsta par cilvēka iekšējo sistēmu. Tas pavēsta, ka smadzenes veido asimetriskus modeļus.

Humors nozīmē to, ka mēs tiekam vesti pa galveno taku no A, bet tad pēkšņi mūs pārceļ uz takas galapunktu (B) un mēs tūlīt ieraugām taku, pa kuru būtu varējuši doties (no B uz A). Tiklīdz esam tur, redzam, ka patiesībā tas ir pavisam saprātīgi un pilnīgi loģiski.

Piemēram, kāds 90 gadus vecs vīrs nonāk ellē. Tur klīstot, viņš ierauga savu draugu, kurš ir aptuveni tikpat vecs. Draugam klēpī sēž skaista jauna blondīne.

Vīrs saka savam draugam: "Vai esi pārliecināts, ka šī patiešām ir elle? Izskatās, ka tev te iet tīri jauki!"

Draugs atbild: "Te patiešām ir elle. Es te esmu par sodu viņai."

Paskaidrojums ir pavisam loģisks, taču pilnībā izmaina situāciju. Tas tad arī ir humora sniegtais pārsteigums.

Kādas Īrijas dzelzceļa stacijas priekšnieka kabinetā iebrāžas anglis un pasūdzas, ka uz platformas atrodas divi pulksteņi, kuri katrs rāda citu laiku.

Stacijas priekšnieks paskatās uz viņu un saka: "Protams. Kāds tad būtu labums, ja tie abi rādītu vienu un to

pašu laiku?” Viņa atbildē ir negaidīta loģika. Pārsteiguma elements – pēkšņa uztveres maiņa – ir tas, kas mums liek smieties.

Divas blondīnes pastaigājas gar kanāla malu, katra savā tā pusē. Viena no viņām uzsauc otrai: “Kā man nokļūt otrā pusē?” Otra blondīne atbild: “Bet tu jau esi otrā pusē.”

Humors daļu no sava efekta sniedz, izmantojot dažādus aizspriedumus un izveidojušos uzskatus.

Atgriežoties savā vietā lidmašīnā, es sasitu galvu pret rokas bagāžas skapīšiem. Mans blakussēdētājs teica: “Es arī sasitu galvu pret tiem skapjiem. Tie noteikti atrodas pārāk zemu.”

“Gluži pretēji,” es atbildēju, “problēma ir tā, ka tie ir novietoti pārāk augstu, nevis pārāk zemu.”

Šajā sarunā nav humora, taču šeit ir redzama pēkšņa uztveres maiņa, kura beigās kļūst pavisam loģiska. Ja bagāžas nodalījums atrastos pavisam zemu, jūs saprastu, ka ir jāpie-
liec galva. Ja tie atrastos pavisam augstu, galvas pieliekšanai nebūtu nekādas nozīmes. Taču, ja tie atrodas tādā līmenī, kas liek domāt, ka galvu nav nepieciešams pieliekt, jūs to arī nedarāt un rezultātā sasitat galvu.

Asimetriskās sistēmas humora modelis vienlaikus ir arī radošuma modelis. Jūs pēkšņi kaut ko ieraugāt pavisam citā gaismā, un, to pārdomājot, tas šķiet pavisam loģiski.

Ja uz vērtīgām radošām idejām paskatīsimies pēc noteikta laika, tās šķitīs pavisam loģiskas. Tas ir tāpēc, ka pēc zināma laika jēdziens “vērtīgs” apziņā kļūst vienlīdzīgs jēdzienam “loģisks”.

Pirmo reizi cilvēces vēsturē kreativitātei esam atraduši loģisku pamatu. Kreativitāte vairs nav noslēpumains vai īpašs talants. Tagad mēs uz to varam paskatīties kā uz pašorganizējošas informācijas sistēmas darbību, kuras rezultātā rodas asimetriski modeļi.

Līdzko esam sapratuši sistēmu, kas ir tā visa pamatā, mēs varam izveidot instrumentus, ar kuriem ļoti apzināti izmantosim radošo domāšanu. Šie instrumenti būs ļoti efektīvi. Vairs nevajadzēs sēdēt un gaidīt, līdz pār mums nāks iedvesma un prātā iešausies jaunas idejas. Mēs varēsim veikt konkrētas darbības, kuru rezultātā mūsu smadzenēs radīsies jaunas idejas. Tas ir liels solis uz priekšu cilvēces vēsturē.

2400 gadu laikā, kurus esam pavadījuši bez šiem instrumentiem, esam nonākuši milzīgās grūtībās un to dēļ arī līdz šim neesam neko darījuši radošās domāšanas uzlabošanā.

Ja ideja pēc zināma laika šķiet loģiska, tad mēs apgalvojam, ka tā mūsu prātā varētu būt radusies pavisam "loģiski", tāpēc mums nav nepieciešama radoša pieeja, jo visas šīs jaunās idejas ir iespējams atrast ar loģikas palīdzību.

Tās ir pilnīgas un absolūtas muļķības. Asimetriskā sistēmā radošas idejas, kuras pēc kāda laika šķiet acīmredzamas un loģiskas, sākotnēji vispār nebūtu iespējams atrast.

Filozofiem patīk spēlēties ar vārdiem, un viņi nav ņēmuši vērā pašorganizējošus modeļus veidojošas sistēmas, tādēļ viņi nav spējuši saprast, ka tas, kas šķiet acīmredzams pašlaik, kādreiz nebūt nav šķitis tāds. Tieši tāpēc līdz šim nekas nav darīts radošās domāšanas labā.

NEJAUŠI IZVĒLĒTS Vārds Kā Radošas Domāšanas Instruments

Tieši ar šī instrumenta palīdzību vienā pēcpusdienas seminārā tika atrastas pāri par 20 000 jaunu ideju kādam metalurģijas uzņēmumam. Esmu izvēlējis šo laterālās domāšanas instrumentu vairāku iemeslu dēļ.

1. Tas šķiet pilnīgi neloģisks un izskatās nekam nederīgs.
2. Tas varētu būt visvienkāršāk izmantojamais instruments.
3. Tas ir ļoti efektīvs.
4. Patiesībā tas ir ārkārtīgi loģisks.

Process

Jums ir kāda problēma, kuru vēlaties atrisināt. Jūs zināt, ka ir nepieciešamas jaunas idejas.

Pēc tam jūs izvēlaties “nejaušu vārdu”. Labāk izvēlēties lietvārdus, jo tos ir vieglāk izmantot. Nejaušo vārdu iespējams atrast vairākos veidos.

Varat turēt kabatā lapu ar 60 vārdiem. Tad jūs ieskatāties savā pulkstenī. Ja sekunžu rādītājs rāda 27 sekundes, izvēlieties no savas lapiņas divdesmit septīto vārdu.

Jūs varat arī izvēlēties lappusi vārdnīcā un tad noskaitīt desmito (vai kādu citu) vārdu no augšas, tad turpināt skaitīt uz leju, līdz nonākat pie lietvārda. Tieši tāpat varat izmantot jebkuru citu grāmatu, izvēloties lappuses un rindiņas numurus.