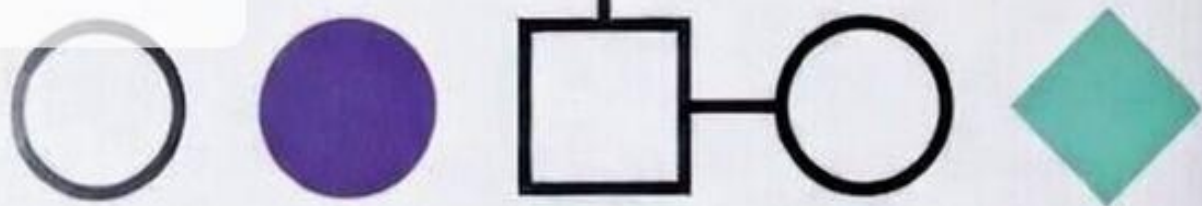
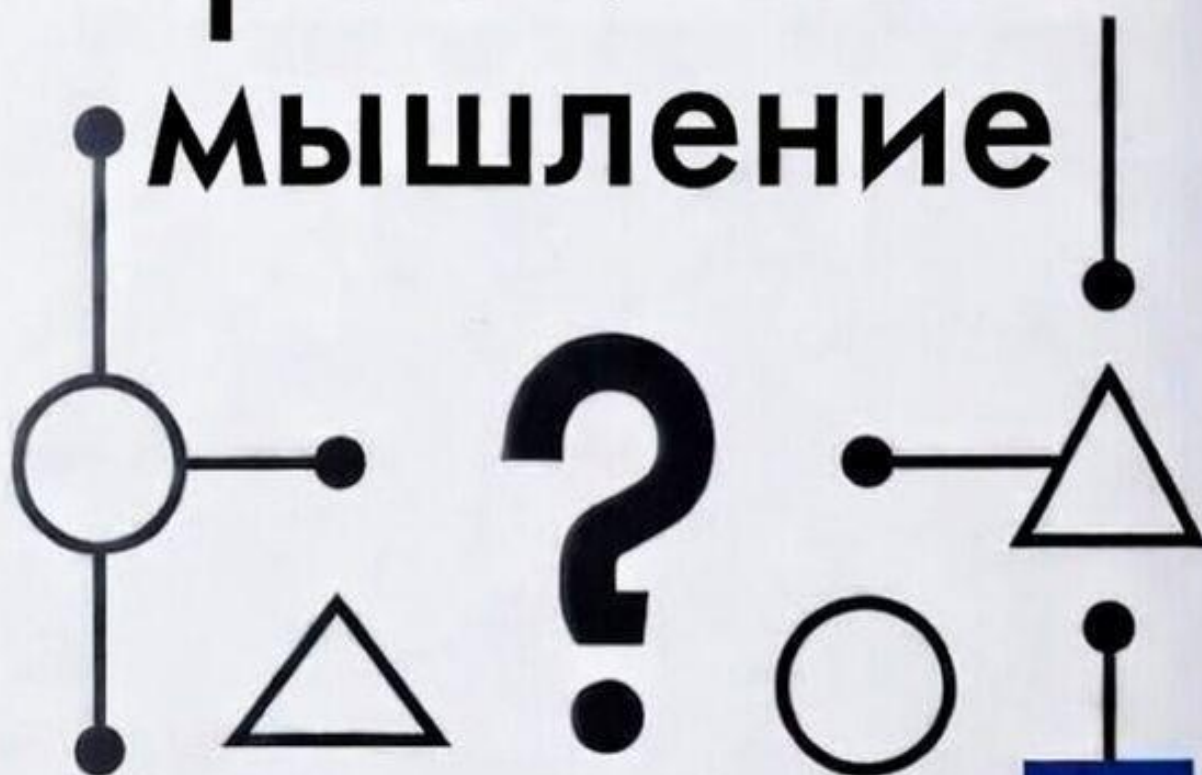


18+



Креативное мышление



Как обычные люди создают
необычные идеи

Вера Лазовская



Вера Лазовская

**Креативное мышление.
Как обычные люди
создают необычные идеи**

«Издательские решения»

Лазовская В.

Креативное мышление. Как обычные люди создают
необычные идеи / В. Лазовская — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-693205-0

НЕЗАКОННОЕ ПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ,
ПСИХОТРОПНЫХ ВЕЩЕСТВ, ИХ АНАЛОГОВ ПРИЧИНЯЕТ
ВРЕД ЗДОРОВЬЮ, ИХ НЕЗАКОННЫЙ ОБОРОТ ЗАПРЕЩЕН
И ВЛЕЧЕТ УСТАНОВЛЕННУЮ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ
ОТВЕТСТВЕННОСТЬ. «Креативное мышление: Как обычные люди
создают необычные идеи» — практическое руководство по развитию
креативности и генерации идей. Книга показывает, как обычные люди
превращают повседневные наблюдения в необычные решения, используя
методы критического мышления, дизайн-мышления, мозгового штурма
и прототипирования. Вы научитесь создавать идеи системно, решать
проблемы как ученый и применять креативность в работе, бизнесе и личных
проектах.

ISBN 978-5-00-693205-0

© Лазовская В.

© Издательские решения

Содержание

Глава 1 — Откуда берутся идеи	6
Глава 2 — Ментальные модели изобретателя	9
Глава 3 — Миф о гении: почему вам не нужна молния в голову	13
Глава 4 — Откуда на самом деле берутся идеи	17
Глава 5 — Как воровать, как изобретатель (этично, успокойтесь)	21
Глава 6 — Прототип уродливый, прототип быстрый (Священное искусство сначала создавать что-то плохое)	26
Конец ознакомительного фрагмента.	27

Креативное мышление Как обычные люди создают необычные идеи

Вера Лазовская

© Вера Лазовская, 2026

ISBN 978-5-0069-3205-0

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Глава 1 — Откуда берутся идеи

(глава, в которой вы поймете, что ваш мозг — это не мешок с картошкой, а комбинаторная машина для странных мыслей)

Если вы думаете, что идеи появляются только в головах гениев, употребляющих кофеин и находящихся на грани выгорания, у нас для вас хорошая новость: **это абсолютно не так.**

Идеи приходят всем. Некоторые люди просто записывают их, а другие забывают, потому что отвлекаются на видео с котиками.

Спойлер: идеи — это не магия. Они просто **сочетание наблюдений, вопросов и странных ассоциаций, которые ваш мозг упорно связывает между собой без всякой причины.**

Давайте разберем этот «секретный рецепт», пока ваш ум снова не отвлекся.

Откуда на самом деле берутся идеи (без мистики)

Каждая идея рождается из трех вещей:

1. Воздействия

Чем больше вы видели, читали, трогали, пробовали — тем больше «строительных блоков» у вас в голове. Вы не сможете построить замок из LEGO, если у вас есть только один кирпичик.

2. Комбинации

Ваш мозг постоянно соединяет не связанные между собой вещи, как хаотичный диджей. Так появляются «умные скоровородки» и роботы, которые поливают ваши растения и рассказывают анекдоты.

3. Проблема + любопытство

Каждая великая идея начинается с вопроса: «Почему это так раздражает?» или «А что, если...?».

Так родился электрический чайник. Кто-то просто устал ждать.

Мини-кейс №1: Идея, которую вы могли бы придумать сами

Один парень заметил, что люди постоянно роняют кофе. Он подумал: «Почему бы просто не прикрепить крышку к чашке?»

Через неделю у него был прототип с маленьким пластиковым боковым зажимом. Через год кофейная сеть купила эту идею.

Теперь у него есть:

— личная кофемашина

— и повод для хвастовства на семейных ужинах.

И все это благодаря маленькой раздражающей крышке.

Мини-случай №2: изобретение, рожденное скукой

Женщина ждала поезд и рассеянно наблюдала за голубями. Она заметила что-то странное: голуби никогда не сталкиваются в воздухе.

«Хм. Почему?»

Это наблюдение в конечном итоге вдохновило ее на создание алгоритма предотвращения столкновений для дронов. Голуби, конечно, не получили компенсации, но и жалоб не подавали.

Законы изобретателя (более полезные, чем законы Мерфи)

Закон №1: Все уже изобретено — просто не так, как *вы* бы это сделали.

Миру не нужны новые идеи. Ему нужен **новый** взгляд на вещи.

Закон №2: Все, что раздражает вас каждый день, — это уже половина стартапа.

Закон №3: Идеи не заканчиваются — заканчивается внимание.

Записывайте все. Даже бессмыслицу. Особенно бессмыслицу.

Закон №4: Лучшие идеи приходят не за рабочим столом, а когда вы моете голову шампунем.

Не сомневайтесь. Магия души — это реально.

Закон №5: Если идея кажется слишком простой — это хорошо.

Великие изобретения обычно звучат так: «Почему никто не додумался до этого раньше?».

Как тренировать мозг для генерации идей

Ваш мозг по сути в основном Google без рекламы — но иногда он зависает, вылетает или требует перезагрузки.

Вот как вернуть его работоспособность:

— Обращайте внимание на мелкие детали

Каждое незначительное неудобство — это прототип, который ждет своего часа.

— Задавайте «глупые» вопросы

Глупых вопросов не бывает. Бывают только упущенные идеи.

— Комбинируйте странные вещи

Смешайте суши и буррито — получите *суширито*. Так начинаются целые бизнесы.

— Играйте

Игра пробуждает творческую часть вашего мозга, которая часто спит до обеда.

Упражнения, которые превратят вас в машину для генерации идей

Упражнение 1: 10 идей в день

Ежедневно записывайте десять идей — хороших, плохих, абсурдных. Это умственная тяжелая атлетика. Через месяц ваш мозг будет генерировать идеи на автопилоте.

Упражнение 2: Список раздражающих вещей

Составьте список всего, что вас раздражает:

- дома
- на работе
- в транспорте

Поздравляем, вы только что нашли 20 потенциальных изобретений.

Упражнение 3: Хаотичные комбинации

Выберите два случайных слова (например, «чайник» + «зубная паста»). Объедините их в пять идей для продуктов. Они будут странными. В этом и есть смысл.

Упражнение 4: 15 минут наблюдения

Сядьте в любом общественном месте и наблюдайте за тем, как люди взаимодействуют с предметами. Ищите ошибки. Ищите точки трения. Ищите ответы на вопрос «Почему так?»

UX-дизайнеры занимаются этим профессионально — вы тоже можете.

Резюме главы

Идеи — это не дар. Это **навык**, как мышцы — его можно тренировать, он предсказуем и на 100% поддается улучшению.

Теперь у вас есть первые инструменты.

Глава 2 — Ментальные модели изобретателя

(глава, в которой мы учимся не думать «правильно», а думать эффективно)

Если бы изобретатели думали как все, мы бы до сих пор нагревали воду свечами, писали перьями и делали одну семейную фотографию в год, потому что «пленка дорогая».

Хорошая новость: чтобы думать как изобретатель, не нужно иметь гениального IQ. Нужны только **правильные инструменты для мышления**, так же как хороший повар использует подходящий нож, а не, скажем, ножницы для ногтей.

Эти инструменты называются **ментальными моделями**.

Что такое ментальная модель?

Это способ смотреть на мир под странным углом, в то время как все остальные смотрят прямо перед собой.

Это когда берется обычная проблема... переворачивается вбок, вверх ногами, а затем задается вопрос:

«А что, если мы все делаем не так?»

И вот — идея.

Модель №1: Инверсия

(мыслить наоборот, как озорной гномик)

Вместо того, чтобы спрашивать: **«Как мы можем это улучшить?»**, спросите: **«Как мы можем это ухудшить?»**.

Абсурдно?

Да.

Полезно?

Очень.

Как только вы поймете, что разрушает систему, вы точно увидите, что ее улучшает.

Мини-кейс

Авиакомпания авиакомпания потратила годы пыталась уменьшить время времени.

Они оптимизировали все — практически безрезультатно.

Пока один инженер не сказал: «Давайте подумаем, как сделать посадку абсолютно ужасной».

Ответы были очевидны:

- люди садятся в самолет в неправильном порядке
- слишком большой ручной багаж
- недостаточно места над головой

Угадайте что? Они нашли решение за один день.

Все, что им нужно было, — это думать в обратном направлении.

Модель №2: Первые принципы

(разбейте что-либо на составные части, а затем воссоздайте его с нуля)

Это любимая модель Илона Маска. Нет, она не запускает ракеты автоматически. Но она помогает вам заново изобрести системы.

Идея: разбейте проблему на самые базовые компоненты.

То, что **нельзя** разбить дальше — это первые принципы.

Затем воссоздайте свое решение, как если бы вы были первым человеком на Земле.

Мини-кейс

Когда Маск понял, что ракеты стоят как квартиры в Манхэттене, он спросил:

«Из чего они на самом деле сделаны?» Ответ: алюминий, углеродное волокно, сталь.

А стоимость материалов? Около **2%** от цены ракеты.

SpaceX родилась из этой одной идеи.

Модель №3: Аналогии

(когда не знаешь, как решить проблему — обратись к природе)

Как муравьи находят кратчайший путь?

Как пауки создают сверхпрочные конструкции?

Как деревья распределяют ресурсы?

Изучая природу, люди изобрели:

- самолеты (птицы)
- радар (летучие мыши)
- липучку (репейник)
- кевлар (вдохновленный паутиной)

Мини-кейс

Инженер, пытавшийся уменьшить сопротивление воздуха у поезда, месяцами не мог найти решение.

Но однажды он увидел, как зимородок ныряет в воду, **почти не** поднимая **брызг**.

«А что, если нос поезда будет похож на клюв?»

Результат: скоростной поезд Синкансэн стал тише, быстрее и энергоэффективнее.

Модель №4: 10-кратное мышление

(не спрашивайте, как сделать что-то на 10% лучше — спросите, как сделать это в 10 раз лучше)

Эта модель для смелых людей. Для тех, кто считает нормальным трижды переписывать проект.

Спросите себя: **«Как бы я решил эту проблему, если бы мне пришлось сделать ее в 10 раз лучше, иначе мир взорвется?»**

Ваш мозг перестает думать мелкими шагами и начинает искать новые парадигмы.

Мини-кейс

Google Maps не пытался улучшить навигацию на 10%. Он заново изобрел способ перемещения людей в пространстве, так что им почти не нужно думать.

10х означает, что вы не «улучшаете». Вы **заменяете** устаревший подход.

Модель №5: Линза «А что, если?»

(самый простой, но самый волшебный вопрос)

- Что если в шкаф собран сам?
- Что если чат-бот будет умнее меня? (Мы уже близки к этому.)
- Что, если бы автомобили ездили сами?

Эта модель вынуждает ваш мозг выйти из «нормального режима» и перейти в «режим инновационной паники», в котором и происходят прорывы.

Законы изобретателя, глава 2

Закон №6: Если вы не знаете, что делать, — думайте наоборот.

Закон №7: Великие идеи сначала кажутся глупыми. Если идея не кажется глупой, значит, вы играете слишком осторожно.

Закон №8: Природа уже изобрела все. Ваша задача — заглянуть в нее.

Закон №9: Если ваше решение не в 10 раз лучше, вы мыслите слишком мелко.

Закон №10: «А что, если?» открывает дверь. «Почему бы и нет?» открывает вторую.

Упражнения для тренировки мышления изобретателя

Упражнение 1: Переверните проблему

Выберите любую проблему — глобальную или из вашей кухни. Напишите 10 способов усугубить ее. Затем превратите эти ответы в решения.

Упражнение 2: Разбор первых принципов

Выберите какой-нибудь предмет (например, кружку). Спросите:

- Из чего он сделан?
- Какую основную потребность он удовлетворяет?
- Как еще мы могли бы удовлетворить эту потребность?

Создайте 3 альтернативных «кружки» (они могут быть странными, странность — это хорошо).

Упражнение 3: Аналогия с природой

Выберите животное (муравей, акула, слон, на ваш выбор). Найдите то, что оно делает исключительно хорошо. Разработайте продукт, основанный на этом принципе.

Упражнение 4: Вызов 10х

Выберите любой предмет повседневного использования и спросите: **«Как я могу сделать его в 10 раз лучше?»** Запишите 10 идей. Будьте смелыми. Не подвергайте себя цензуре.

Резюме главы

Ментальные модели похожи на супер-набор инструментов для ума. Используйте их, и ваш мозг перестанет быть «обычным» и станет **изобретательным**.

С правильным образом мышления никакая проблема не кажется невозможной — нужно только найти правильный подход.

Глава 3 — Миф о гении: почему вам не нужна молния в голову

«Если вы подождете вдохновения, то почему бы не взять с собой спальный мешок?» — Каждый изобретатель, который случайно изобрел что-то, пытаясь починить свою кофемашину.

Давайте проясним: гениальность переоценивают

Некоторые люди думают, что изобретения рождаются в драматический момент озарения — вы смотрите на дождь, ударяет молния, небесные хоры начинают петь, и бум: телепортация.

Реальность такова: большинство изобретений родилось потому, что кто-то был раздражен, ленив, опоздал, скучал или был голоден.

— **Микроволновая печь?** Парень заметил, что шоколадный батончик тает в его кармане.

— **Самоклеющиеся стикеры?** Неудачный эксперимент с клеем, который был «бесполезным»... пока кто-то не понял, что «бесполезный» клей на самом деле чрезвычайно полезен.

— **Пенициллин?** Плесень. Буквально. Плесень на грязной лабораторной чашке.

Не совсем героические сцены.

Правда в том, что:

Изобретение — это не гениальность. Это распознавание закономерностей + любопытство + разрешение быть странным.

Почему вам не нужно быть особенным

Забудьте стереотип о сумасшедшем ученом с волосами, похожими на испуганный одуванчик. Большинство изобретателей — это нормальные люди с ненормальным уровнем одержимости.

Если вы можете сделать что-либо из перечисленного ниже, вы можете изобретать:

- задавать вопрос «почему?» без раздражения,
- представить альтернативную реальность, в которой тосты сами намазываются маслом,
- достаточно разочароваться, чтобы сказать «должен быть лучший способ»,
- замечать, когда что-то кажется неправильным, глупым или слишком сложным,
- мягко или агрессивно нарушать правила.

Вот и все.

Остальное — практика.

Мини-кейс: Случайная революция стульев

Анна не была дизайнером. Она была уставшей удаленной работницей, у которой болела спина. Однажды, после 47-го перерыва на растяжку, она закричала на свой стул:

«ПОЧЕМУ ты ТАКОЙ?»

И поскольку у нее не было лучших идей, она склеила два блока для йоги и старую подушку. Выглядело это ужасно. Но ощущения были... удивительно хорошими.

Друзья попробовали. Сначала посмеялись. Потом понравилось.

Сегодня Анна продает эргономичные «модульные сиденья из блоков» по цене 89,99 долларов и делает вид, что это было запланировано.

Мораль: изобретательность — это не гениальность. Это любопытство + клейкая лента.

Три закона негениальности (очень научные)

Закон №1: Гениальность = Постоянство × Любопытство

Если достаточно часто тыкать в реальность, в конце концов что-то отреагирует на это новой идеей.

Закон №2: Фрустрация — это топливо

Если что-то раздражает вас не раз, поздравляю.
Вы нашли нишу для изобретения.

Закон №3: сначала уродливо, потом красиво

Ранние прототипы всегда выглядят как сцены места преступления.

Это часть их очарования.

Набор инструментов «Не такой уж гениальный»

Вот несколько подходов, которые облегчают изобретательство:

- **Микрозамечания:** мелкие неприятности — золотая жила для изобретателей.
- **Микроэксперименты:** вам не нужна лаборатория — вам нужен стол.
- **Микронеудачи:** радуйтесь им. Они — данные в клоунском гриме.
- **Микросроки:** дайте себе 20 минут, чтобы плохо решить какую-то проблему. (Спойлер: «плохо» обычно означает «креативно»).

Мини-кейс: подстаканник, которого не должно быть

Сэм ехал за рулем, пролил кофе и закричал:

«Почему этот дурацкий подстаканник НИ К ЧЕМУ НЕ ПОДХОДИТ?».

Он не проектировал чашки.

Он даже не знал CAD.

Но у него был 3D-принтер и ненависть к геометрии крышек Starbucks.

После создания трех прототипов Сэм разработал регулируемый стабилизатор для стаканов, который подходит к 98% стаканов, представленных на рынке.

Он выложил его в Интернете. Проект стал вирусным на Reddit.

Мораль: если жизнь проливает твой кофе, создай продукт.

Упражнения: тренируйте своего внутреннего негения

Упражнение 1: Список раздражающих вещей

В течение следующих 24 часов записывайте все, что вас раздражает:

- «мои наушники запутываются, как злые змеи»,
- «холодильник — это черная дыра»,
- «мои ключи телепортируются»,
- «Zoom делает меня похожим на усталую носку».

Выберите одно раздражающее обстоятельство и напишите:

- что его вызывает
- что может избавиться от него
- самый глупый способ исправить это
- самый элегантный способ исправить это

Оба конца спектра имеют значение.

Упражнение 2: Сначала ухудшите ситуацию

Возьмите любой повседневный предмет (ложку, зарядное устройство, расческу) и представьте, как сделать его **на 100% непригодным для использования**.

Это тренирует:

- креативность,
- отказ от стереотипов,
- умение распознавать основные функции.

Затем разработайте улучшенную версию.

Упражнение 3: 10 альтернатив

Выберите объект. Перечислите **10 других способов его существования**.

Пример: *зубная щетка*

- Жевательная резинка с щетинками
- Ультрафиолетовая капсула для рта
- Нано-щетка-спрей
- Складная щетка-кольцо
- Мини-лазерный аппарат для удаления зубного налета

— Робот для полости рта с искусственным интеллектом (ладно, это слишком, но все равно полезно)

...и т. д.

Вы удивитесь сами себе.

Заключительная ремарка

Вам не нужен гениальный мозг. Вам нужен любознательный мозг.

Гениальность — это миф. Практика — это реальность. Ваши будущие изобретения будут где-то между нелепыми и гениальными — именно там, где и должны быть.

Глава 4 — Откуда на самом деле берутся идеи

*Люди любят делать вид, что идеи падают с неба, как божественные откровения:
Новое вдохновение доступно. Нажмите, чтобы обновить свой мозг.*

Но в реальном мире?

Идеи приходят из:

- раздражения,
- случайных событий,
- скуки,
- шаблонов, которые вы вчера не замечали, но вдруг видите повсюду,
- и иногда из поисковой системы Google: «Почему еще никто не изобрел ЭТО?».

Давайте разберемся в этом процессе.

Воронка идей: хаос → некая логика → искра

Большинство изобретений начинаются с хаотичного набора чувств и наблюдений.

Этап 1: «Здесь что-то не так». Вы замечаете разочарование. Ваш мозг посылает вам сигнал: *это глупо*.

Этап 2: «Подождите, а что, если...» Вы связываете две несвязанные вещи. Тостер + Wi-Fi = уведомления о завтраке? (Ужасная идея, но хорошее умственное упражнение.)

Этап 3: «Это может действительно сработать». Момент, когда бессмыслица становится потенциалом. Вы еще не приняли решение, но заинтригованы.

Изобретатели живут в фазе 2. Это беспорядочно, игриво и граничит с абсурдом.

Но именно с этого все и начинается.

Мини-кейс: рождение умной банки

Джулия ненавидела открывать банки. Ненавидела. С такой страстью, которая обычно присуща политическим спорам.

Однажды она пробормотала: «Хотел бы я, чтобы банка просто ОТКРЫВАЛАСЬ САМА».

Нелепо, правда?

Но потом она подумала: «А что, если бы банка была изготовлена из термочувствительного материала, который размягчается при нагревании?».

Бум.

Так родилась **самооткрывающаяся крышка для банки**. (Да, она запатентовала ее. Да, у нее все отлично.)

Урок: глупая идея — это дверь к настоящей идее.

5 источников идей изобретателей (настоящих)

1. Раздражители (главный источник, 80 % изобретений)

Если что-то раздражает вас, вероятность, что это раздражает миллионы.

Огромные рыночные возможности. Ваши раздражительные моменты = бизнес-идеи.

2. Шаблоны

Вы начинаете видеть связи

Та же жалоба появляется в трех несвязанных местах?

Это изобретение шепчет: «ПРИВЕТ. ОБРАТИ НА МЕНЯ ВНИМАНИЕ».

3. Перекрестное опыление

Возьмите что-нибудь из одной области и перенесите это в другую.

— Игровые технологии → медицинское обучение

— Программное обеспечение для дронов → сельское хозяйство

— Блоки для йоги → эргономичные стулья (помните Анну из главы 3?)

Инновации рождаются из смешения миров.

4. Несчастные случаи

Пролейте что-нибудь. Уроните что-нибудь. Разбейте что-нибудь. Затем спросите: «Что показала эта неудача?»

2% вдохновения, 98% хаоса.

Идеальное соотношение.

5. Лень

Самый чистый мотив. «Я не хочу больше этим заниматься — можно ли это автоматически?»

Бум: изобретение.

Законы спонтанных идей

Закон №1: Идеи приходят, когда вы не пытаетесь их найти

Душ. Прогулка. Продуктовый магазин. Никогда, когда вы смотрите на чистый лист бумаги.

Закон №2: чем страннее мысль, тем лучше

Нормальные мысли = скучные решения.

Странные мысли = новые категории.

Закон №3: если вы смеетесь, значит, вы изобретаете

Юмор отключает «не быть глупым» фильтр в своем мозгу.

И этот фильтр — враг №1 творчества.

Мини-кейс: зонт, защищающий от потерь

Оливия потеряла зонтики как носки в стиральной машине.

Однажды она пошутила:

«Мне нужен зонтик, который будет кричать, если я его забуду».

Ее подруга рассмеялась. Затем помолчала. «...вообще-то?»

Они создали крошечный датчик движения, который сигнализирует на телефон, когда зонтик перестает двигаться вместе с вами.

В первый год они продали 30 000 штук.

Урок: шуточные идеи — это скрытое золото.

Упражнения: Тренировка генератора идей

Упражнение 1: Спринт из 20 идей

Установите таймер на **7 минут**. Напишите **20 идей** для новых изобретений.

Плохие идеи приветствуются. Невозможные идеи поощряются. Уродливые идеи приветствуются.

Ваш мозг нужно разогреть, как мышцы. Первые 5 идей будут скучными.

Последние 5 — это те, где появляются хорошие вещи.

Упражнение 2: Наблюдайте за микромиром

В течение одного дня обращайтесь внимание на:

- как люди открывают двери,
- как они используют свои телефоны,
- как они ждут в очереди,
- как они возятся с сумками/продуктами/чеками/кабелями.

Каждая маленькая трудность — это изобретение, которое ждет родителя.

Запишите **10 микропроблем**.

Выберите одну и спросите:

- Почему это происходит?
- Как это можно упростить?
- Какую технологию или метод из другой области можно применить здесь?

Упражнение 3: Объедините две несвязанные вещи

Выберите два случайных объекта. Объедините их в нечто новое.

Примеры:

- зубная щетка + будильник
- шарф + очиститель воздуха
- плита + искусственный интеллект
- ноутбук + диктофон
- обувь + генератор энергии

Смысл не создать идеальный продукт.

Суть в том, чтобы расслабить умственные механизмы.

Заключительные мысли

Идеи не появляются по волшебству. Они рождаются из наблюдения за миром, его изучения, осмысления и смеха над ним.

Ваша задача не в том, чтобы ждать вдохновения. Ваша задача — **собирать сырой материал** — разочарования, забавные мысли, случайности, наблюдения, перекрестные связи — и позволить своему мозгу превратить их в нечто новое.

У вас уже есть идеи. В этой главе вы просто научились их ловить.

Глава 5 — Как воровать, как изобретатель (этично, успокойтесь)

Есть два типа изобретателей:

- Те, кто притворяются, что их идеи появляются из ниоткуда.
- И те кто признают правду.

Каждая идея — это ремикс.

Расслабьтесь. Мы не говорим о краже бабушкиных столовое серебро.

Мы говорим о **творческой краже** хорошего рода.

Та, которую тайно используют все изобретатели, художники, инженеры и основатели стартапов.

Давайте разберемся в искусстве брать то, что уже существует... и превращать это в нечто новое.

Великая тайна: ничто не бывает оригинальным

Серьезно. Ничего.

- Первый автомобиль? Карета с двигателем.
- Первый смартфон? Телефон + камера + интернет + зависть к PalmPilot.
- AirPods? Беспроводные наушники, над которыми все смеялись, потому что они выглядели как насадки для электрической зубной щетки... пока не перестали смеяться.

Каждое изобретение является своего рода Франкенштейном — созданием предыдущих идей.

Некоторые из них были соединены элегантно, другие — с помощью клейкой ленты и молитв.

Магия не в оригинальности.

Она — в **сочетании и преобразовании**.

Три золотых техники этического воровства

1. Заимствуйте структуру

Вы берете концепцию из одной отрасли и применяете ее в другой.

Примеры:

- Системы вознаграждений в играх → фитнес-приложения
- Модель подписки → зубные щетки (привет, Quip)

— Навигация полетов → складские роботы

Кража структуры — это гениально потому что ее никто не замечает.

Это похоже на инновацию.

2. Заимствуйте проблему

Найдите проблему в одном контексте и решите ее в новом.

Пример:

Люди ненавидели ждать в очереди → виртуальные очереди →
теперь используются для заказа еды, записи на прием в DMV, управления очередями в Диснейленде и т. д.

3. Заимствуйте ингредиент

Возьмите «волшебный ингредиент» из одного решения и примените его к чему-то другому.

Пример:

- Вдохновлен колючками, прилипающими к шерсти собак.
- Купальники созданы по образцу кожи акулы.
- Солнечные панели скопированы с листьев.

Природа — это, по сути, гигантское патентное бюро.

Мини-кейс: Революция стикеров (снова)

Ни один изобретатель не использовал этическое воровство так красиво, как команда, стоящая за стикерами Post-it.

- Клей был заимствован из неудачного эксперимента.
- Идея многоразовых напоминаний была позаимствована из закладок.
- Бумажные квадратики были позаимствованы из бумажных заметок.

Три украденных ингредиента = одна глобальная офисная зависимость.

Урок:

Небольшая кража + небольшая кража + небольшая кража = большое изобретение.

Законы изобретательного заимствования

Закон №1: Всегда воруйте «почему», а не «что».

Копирование продукта — это плагиат.

Копирование лежащей в основе логики — это гениально.

Закон №2: если идея существует в одной нише, еще в десяти.

Изобретатели не создают новые вселенные — они *экспортируют* идеи между ними.

Закон №3: Оригинальность — это ремикс, который хорошо скрывает свои источники.

Как только вы достаточно преобразуете что-то, оно становится вашим.

Мини-кейс: дрон-салатница

Студент по имени Макс увидел дронов-доставщиков и роботов для приготовления салатов и подумал: «Хм. А что, если бы обед мог летать?»

Он создал дрон, который доставляет салатную миску с заранее порционированными ингредиентами. Звучит нелепо — и инвесторам это понравилось.

Он не изобрел дронов. Он изобрел салат.

Он просто **объединил две существующие вещи, которые никто не просил объединять.**

Так работает изобретательство.

Как умно воровать (метод изобретателя)

Шаг 1: Изучите 3—5 продуктов, которые вам нравятся

Спросите:

- Что здесь работает?
- Что раздражает?
- В чем заключается скрытый принцип?

Шаг 2: Замените один важный ингредиент

Примеры:

- Сделайте его портативным
- Сделайте его меньше
- Сделайте его автоматическим
- Сделайте его дешевле
- Сделайте его более здоровым
- Сделайте его съедобным (ну... иногда)

Шаг 3: Перенесите идею в новую среду

Домашние животные.

Дети.

Кухня.

Спорт.

Сон.

Путешествия.

Скучные встречи.

Любое место, где у людей есть потребности = площадка для игр.

Шаг 4: Нарушите правила оригинала

Доведите до неузнаваемости.

Мини-кейс: бесшумный фен

Сара ненавидела будить своего ребенка феном.

Она посмотрела на:

— бесшумные вентиляторы

— звукоизоляционные панели

— листовые воздуховоды

— и поняла: звук можно рассеять, а не только подавлять.

Она перепроектировала путь потока воздуха.

Не украла продукт — украла **принцип**.

Результат?

Фен, который шепчет.

Упражнения: тренируйте мышление этичного «воровства»

Упражнение 1: Украдите у природы

Выберите любое природное явление (соты, перья, волны, муравьи).

Спросите:

— В чем заключается принцип?

— Как они решают проблемы?

— Где еще это можно применить?

Напишите 5 идей.

Упражнение 2: Заимствуйте из другой отрасли

Выберите две отрасли, которые никогда не взаимодействуют:

— стоматология + игровой бизнес

— фитнес + финансы

— садоводство + искусственный интеллект

— кулинария + путешествия

Объедините их в 10 идей для изобретений.

Упражнение 3: Игра «Замени одну вещь»

Выберите знакомый продукт. Замените один компонент чем-то неожиданным.

Примеры:

- рюкзак с магнитами вместо молний
- лампа, управляемая жестами
- кофейная чашка, которая ведет счет тому, сколько чашек вы выпили
- беговые кроссовки с выдвижными шипами
- клавиатура с датчиками эмоций
- подушка с зонами различной температуры

Пусть возникают странные идеи.

Заключительные мысли

Вам не нужно изобретать все с нуля. Вы же не волшебник в пещере.

Вы — повар, который смешивает ингредиенты, уже изобретенные миром.

Ваша задача проста:

- собирать интересные вещи,
- смешивать их,
- вставлять их в новый контекст
- и смеяться, когда ваша «нелепая идея» становится чем-то реальным.

Вы не воруете. Вы развиваетесь.

Глава 6 — Прототип уродливый, прототип быстрый (Священное искусство сначала создавать что-то плохое)

Вот правда, которую ни один изобретатель не хочет признавать вслух: **каждый первый прототип уродлив**. Не «причудливо мило» уродлив — скорее «преступление против инженерии» уродлив.

И именно так и должно быть.

Изобретатели, которые ждут, чтобы создать что-то идеальное... никогда ничего не создают.

Эта глава — любовное письмо уродливым прототипам, шедеврам из клейкой ленты, картонным Франкенштейнам и ранним версиям, которые настолько постыдны, что вы клянетесь никогда никому их не показывать (и все же когда-нибудь они окажутся в экспозиции вашего музея — как забавно!).

Почему уродливое — это новое идеальное

Совершенство убивает креативность. Скорость ее подпитывает.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.