

Стивен Джонсон

Откуда берутся хорошие идеи

Ключевые
идеи за

30 минут



smart reading

Книги в кратком изложении

Smart Reading

**Ключевые идеи книги:
Откуда берутся хорошие
идеи. Стивен Джонсон
Серия «Smart Reading.
Ценные идеи из лучших книг»**

*Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=55715669
С. Джонсон. Откуда берутся хорошие идеи:*

Аннотация

Этот текст – сокращенная версия книги Стивена Джонсона «Откуда берутся хорошие идеи». Только самые ценные мысли, идеи, кейсы, примеры.

О книге

Книга «Откуда берутся хорошие идеи» Стивена Джонсона разбирает вдохновение по полочкам. Автор анализирует генезис великих идей от предчувствия до претворения в жизнь. Его исследование затрагивает мыслителей от эволюциониста Чарльза Дарвина до создателя Всемирной паутины Тима Бернерса-Ли. Автор объясняет, почему именно города с древности становились инновационными центрами. Как только создавалась

полезная технология, ее сразу использовали для развития чего-то нового. Так работает среда смежных возможностей, и в этом смысле интернет обладает неисчерпаемым потенциалом. Автор делает захватывающий вывод: с сегодняшними инструментами радикальные инновации стали доступны каждому, кто готов их культивировать, делиться идеями, заимствовать чужие, искать новое применение имеющимся ресурсам, творить.

Зачем читать

- Осознать, что хорошие идеи не возникают из воздуха, а строятся из набора существующих частей.
- Отточить креативность с помощью правильного сбора, хранения и использования информации.
- Научиться жить по принципам инновационных сред.

Об авторе

Стивен Джонсон – писатель, блогер, пионер интернета. Вырос в Вашингтоне (округ Колумбия), в 1990 году переехал в Нью-Йорк, где живет и сейчас с семьей и тремя сыновьями. У него 1,1 миллиона подписчиков в Twitter. Журнал Prospect назвал его одним из десяти лучших мыслителей цифрового будущего. Входит в состав консультативных советов ряда компаний, чей бизнес связан с интернетом, в том числе Meetup.com, Betaworks и Nerve. Журналист ведущих американских изданий и популярных телевизионных ток-шоу.

Содержание

Введение	6
Принцип 1. Смежные возможности	8
Принцип 2. Перемешивающая среда	11
Принцип 3. Медленно зреющие догадки	13
Конец ознакомительного фрагмента.	14

Краткое содержание книги: Откуда берутся хорошие идеи. Стивен Джонсон

Оригинальное название:

**Where Good Ideas Come From: The Natural History of
Innovation**

Автор:

Стивен Джонсон

Тема:

Личная эффективность

Правовую поддержку обеспечивает юридическая фирма
AllMediaLaw www.allmedialaw.ru

Введение

Как часто, оглядываясь назад, изобретатели, ученые, предприниматели, художники уверяют, что Идея пришла к ним как озарение, как вспышка ясной и законченной мысли. Но так ли всё на самом деле? Если мы посмотрим внимательно, то заметим, что за спиной любой идеи стоят догадки, а этап от первой неосознанной догадки до момента озарения может длиться годами.

Стив Джонсон, признанный автор в жанре научно-популярной литературы, исследовал эту интереснейшую тему. Джонсон проанализировал эволюционный путь развития особо значимых идей (от догадки к идее) в разных контекстах и в разных временных эпохах с точки зрения влияния на этот путь факторов внешней среды. Такой подход («Метод длинного зума») позволил автору добиться широкого охвата исследуемого пространства.

Джонсон выделил 7 признаков, которыми отличаются среды, «питательные» для инноваций. Эти признаки характерны для открытых сред, в которых умы могут свободно сталкиваться и объединяться.

Прочитав саммари и поняв, что скрывается за этими простыми словами, можно создавать вдохновляющие пространства осознанно и целенаправленно, стимулируя тем самым удачные инновационные прорывы как в масштабах отдель-

ной личности, так и в масштабах крупной компании.

И прежде чем начать, особо отметим, что Идея – это не только великое открытие в науке или какой-то технологический прорыв. Блестящая идея – это новое и точно попадающее решение любой актуальной задачи за счет использования имеющихся ресурсов.

Принцип 1. Смежные возможности

Представьте себе такую игру, в которой можно прикоснуться к магии сотворения жизни на Земле. Изначально у нас есть первозданная планета с атмосферой, состоящей из аммиака, метана, воды, углекислого газа, аминокислот и простых органических соединений. Задача игры – получить что-то новое, соединяя между собой имеющиеся ресурсы. Сперва из молекул газа можно получить новые аминокислоты. Всё вновь созданное можно заново объединять в разных комбинациях. Чем больше новых доступных субстанций (материальных и концептуальных), тем больше комбинаций – смежных возможностей. Постепенно будут созданы возможности для появления более сложных существ (подсолнечника, комара, мозга), которые, конечно, нельзя было получить и даже предсказать их появление на самом первом шаге. Эта игра имитирует инновационность эволюционного процесса с точки зрения смежных возможностей.

Мегаполисы богаты смежными возможностями, как минимум поэтому, несмотря на присущие большим городам стрессы, шум и суету, среда эта очень благоприятна для инноваций. Динамика мегаполиса стремительно создает новые задачи, но и она же подсказывает новые решения.

В 1870 году французский акушер Стефан Тарнье после прогулки по зоопарку придумал, по аналогии

с увиденным им устройством для высиживания цыплят, инкубатор для новорожденных младенцев. При использовании этого устройства процент смертности недоношенных детей уменьшался в два раза. К сожалению, переслать инкубатор для спасения младенцев в развивающиеся страны на практике не удавалось, так как устройство получилось довольно сложным и в эксплуатации, и в ремонте.

Лишь в 2008 году американский профессор Тимоти Престеро озадачился тем, как сделать инкубатор, который смог бы отремонтировать даже автомобильный мастер, ведь машины (и запчасти к ним) есть везде. И тогда Престеро придумал сделать инкубатор из деталей автомобиля. Переработанное устройство получилось недорогим и теперь не требовало высокой квалификации мастеров при починке. Идея Престеро была блестящей – конкретную задачу ему удалось реализовать доступными средствами.

Интернет – пример среды, в которой принцип смежных возможностей работает с невероятной скоростью. Как только создается какая-то полезная технология, то в комбинации с другими она сразу же используется для развития чего-то нового.

Случается, что среда уже бывает настолько «подогрета» (и догадками, и инструментами), что не сделать сопутствующее открытие уже просто нельзя. Вспомните, сколько споров бы-

ло о том, кто же в действительности открыл радио, паровую машину, телеграф? Так происходят множественные открытия, когда несколько независимо работающих ученых практически одновременно приходят к одному и тому же решению.

Принцип 2.

Перемешивающая среда

Человеческая идея, мысль на физиологическом уровне — это синхронный разряд тысячи нервных клеток головного мозга. Чтобы производить новые идеи, должны использоваться смежные возможности, а для этого необходимо, чтобы при разряде в нейронных сетях были задействованы новые связи.

Как поспособствовать образованию нейронных связей, а значит, и простимулировать креативность мозга? Воспользуемся Методом длинного зума и посмотрим на задачу со стороны. Какая внешняя среда была бы благоприятна для образования связей между нейронами? Да, та среда, которая построена по тем же принципам, что и нейронные сети. То есть нужна сеть, где идеи постоянно взаимодействуют друг с другом. Именно в такой среде, богатой на новые комбинации, нейронные сети головного мозга также будут легче находить новые связи и ассоциации.

Для того чтобы образовывались новые связи, так необходимые инновациям, требуется перемешивающая среда, способствующая случайным столкновениям.

Кибернетик Кристофер Лэнгтон как-то заметил, что частым условием инноваций является

балансирование на «границе хаоса», между жестким порядком и анархией. Вода – очень наглядный пример. Когда вода находится в состоянии газа (хаос), столкновения молекул случаются часто, но соединения быстро распадаются. Когда вода находится в состоянии льда (жесткий порядок), изменения невозможны, но всё стабильно.

Стоит отметить, что сеть, которую мы описываем, это не «коллективный разум», а разум глобальный. Иногда коллективный разум полезен, но подлинная креативность и инновационность – это мудрость отдельного человека. И хотя идеи действительно рождаются в голове одного человека, для истинного вдохновения нужны внешние сети.

Принцип 3. Медленно зреющие догадки

Давайте обратимся к примеру идеи, которая могла бы случиться, но не случилась.

10 июля 2001 года агент ФБР Кен Уильямс отправил своему руководству доклад (наблюдения за год) о необходимости усилить бдительность в лётных училищах США, куда, возможно, целенаправленно отправляют учиться сообщников Усамы Бен Ладена. Это была печально известная «записка из Финикса», связанная с катастрофой, произошедшей 11 сентября того же года. Зреющие догадки побудили Уильямса написать отчет, но аналитики ФБР не посчитали документ срочным, и до руководства он так и не дошел. ФБР – иерархическая структура со строгими вертикальными связями, одно из звеньев этой структуры оказалось способным полностью погасить догадку.

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.