

**Разработка игровых моделей для решения творческих задач с использованием эвристических приемов**

**Жужлева Надежда Александровна**

*Студент*

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет психологии, Москва, Россия  
E-mail: dina.zhuzhleva@gmail.com*

Изменчивость современного мира, а в первую очередь его социальной реальности, лежит в основе проблематики данного исследования. При сегодняшней скорости социальных изменений, их результат становится принципиально непредсказуемым. Ранее считалось, что в творческих специальностях новые идеи являются необходимыми, в остальных же большую часть успеха составляют планирование, логика, расчеты. Сейчас принцип творчества является ведущим и во многих других областях, включающих в себя политику, бизнес, образование и т.п. Требуется решения, которые конструируются без оглядки на прототип, решения, лежащие в области неизвестного [2].

Творчество является инструментом перемен, способом управления переменами. В связи с этим навыки творческого решения задач, умения действовать в ситуации неопределенности на сегодняшний день, и тем более в ближайшей перспективе, будут необходимы для успешной адаптации и самореализации людей в условиях гиперконкуренции.

Многие социально-психологические исследования показали, что группа способна решать трудные задачи более эффективно, нежели индивид. Разработаны разнообразные эвристические приемы и методы, использующие те особенности процесса группового решения задач, которые дают ему преимущество по сравнению с индивидуальным. К таким приемам и методам относятся «Синектика» У. Гордона, «Шесть шляп мышления» Э. де Боно, ТРИЗ Г.С. Альтшуллера и многие другие. Как правило, перечисленные приемы используются при проведении групповой дискуссии. Данные методы в большинстве своем имеют значительно более высокую эффективность в случае их комбинированного применения. Подбор приемов в комбинацию зависит от характеристик задачи, характеристик группы, опыта модератора сессии.

Фактически, к данным методам применимо понятие «ноогенной машины», введенное М.К. Мамардашвили:

«Акт познания состоит не в том, чтобы изобрести новую мысль, чего нельзя сделать хотя бы в силу дискретности времени, а нужно организовать то, что породит саму эту мысль. <... > Не прямое порождение мысли, а создание неких напряжений и сцеплений или возможностей, которые породят мысль, поскольку содержание ее предопределить невозможно. Ведь, по определению, если мысль новая, то мы ее не знаем, она не вытекает из логических связей существующего сейчас знания или теории». [Мамардашвили, 1993, стр. 10]

Использование групповой дискуссии в социально-психологическом тренинге принято делить на два блока: непосредственно сама групповая дискуссия и игровые методы. Игровые методики активно развиваются и в других областях, их принято использовать

для самых разнообразных целей. Существуют интернет-проекты (например, gwar.com), в которых игра используется для решения масштабных задач.

Целью моего исследования является разработка игровой модели (или алгоритма построения игр), основанная на использовании эвристических приемов. Ее функции:

1. Развитие и овладение навыками творческого мышления и методиками генерации идей со школьного возраста.

2. Решение творческих задач. Такая игра будет построена по принципу «ноогенной машины» - каким бы образом не начал развиваться групповой мыслительный процесс, модель будет сконструирована таким образом, что она приведет группу к решению.

Игра обладает некоторыми особенностями по сравнению с простой комбинацией эвристических методик. Соревновательный эффект повышает мотивацию, активизирует эмоциональную и интеллектуальную сферы. В случае межгруппового соревнования такой метод позволяет использовать социально-психологические феномены и процессы, которые не используются при применении других методов. При необходимости же соревновательный эффект можно значительно снизить, используя ролевые формы игры.

Сутью подобной разработки является смещение целей деятельности участников игры. Целью становится не овладение техниками, а достижение наилучшего результата в значимой для участников деятельности или ситуации. Овладение необходимыми навыками же они получают в качестве побочного продукта.

Достижение поставленной цели предполагает решение следующих задач:

1. Анализ литературы по проблемам творческого мышления; группового принятия решений; социально-психологических феноменов, способствующих творчеству и смежным проблемам.

2. Сопоставление индивидуального и группового процесса решения задач.

3. Анализ и классификация творческих задач с точки зрения препятствий, возникающих на пути к их решению.

4. Анализ и классификация эвристических методов по критерию, сопоставимому с критерием классификации творческих задач.

5. Разработка критериев оценки креативности продукта.

6. Построение пилотажных игровых моделей, комбинирующих максимально возможное количество выделенных в исследовании факторов. Подробное их описание, выдвижение гипотез относительно их действия.

7. Апробация пилотажных моделей на группах с различным ролевым составом для решения задач выделенных типов.

8. Оценка результата: эффективности приемов (степени креативности продукта), динамики навыков решения творческих задач у членов группы, их удовлетворенности работой.

9. Выводы о возможностях и ограничениях метода, его коррекция. Сопоставление с применением отдельных приемов и техник.

На данный момент проведена основная подготовительная работа (п. 1-4). Используемые мной критерии оценки креативности продукта были выделены в дипломной работе Осиповой А.А. «Классические и современные приемы повышения креативности в группе» (Москва, 2009). Разрабатывается первая игровая модель.

В данной работе акцент делается на тренинговые функции разрабатываемой игры, на развитие навыков комбинирования и применения эвристических методик в решении

задач. Предположительно, такие навыки должны способствовать развитию у индивида резистентности к состоянию неопределенности, росту его адаптивности и эффективности решения индивидом сложных жизненных задач, что является необходимыми качествами в современной реальности. Это предположение делает вероятным последующее исследование влияния навыков решения творческих задач на формирование копинг-стратегий личности.

### **Литература**

1. Альтшуллер Г.С. Найти идею. Новосибирск. Наука, 1991.
2. Дрю Ж. -М. Ломая стереотипы. СПб: Питер, 2002.
3. Мамардашвили М.К. Картезианские размышления. Культура, 1993.
4. Социальная психология: Практикум / под.ред. Т.В. Фоломеевой. М., 2009.