

12+

АЛЕКСЕЙ ЩИННИКОВ

МЕТОД

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ»



Алексей Щинников

**Метод «Альтернативное
использование»**

«Издательские решения»

Щинников А. Ю.

Метод «Альтернативное использование» / А. Ю. Щинников —
«Издательские решения»,

Метод «Альтернативное использование» — это логический инструмент творческого мышления, построенный на переклассификации понятий. Метод позволяет преодолеть психическую инерцию и логически конструировать новые применения для привычных вещей.

Содержание

Введение	6
Глава 1. Истоки метода	7
Конец ознакомительного фрагмента.	9

Метод «Альтернативное использование»

Алексей Юрьевич Щинников

© Алексей Юрьевич Щинников, 2026

ISBN 978-5-0070-4036-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Введение

Мир готовых ярлыков и инструкций экономит время, но накладывает ограничения. Заметив чашку, разум мгновенно связывает её с питьём, кирпич — со строительством. Такая таксономическая классификация помогает быстро ориентироваться, однако одновременно создаёт мыслительный барьер — функциональную фиксированность (термин введён Карлом Дункером в 1945 году). В результате предмет воспринимается только через его социальное предназначение, а реальные физические свойства, например, форма, пористость, теплопроводность, выпадают из поля зрения.

Альтернативное использование — это выход за пределы привычного ярлыка. Объект раскладывается на базовые физические характеристики (вес, плотность, упругость) и заново наделяется динамикой. Это не развивающая игра, а логическая операция переклассификации: вещь перемещается из стандартной категории в ситуативную, порождённую конкретной задачей. Например, когда полая кожаная форма ботинка превращается в защищённый от влаги цветочный горшок, возникает новая функциональная система.

Развитие этого навыка напрямую связано с мыслительной гибкостью. Мозг, натренированный на поиск альтернативных сценариев, не впадает в ступор перед препятствиями. Там, где обычный взгляд фиксирует отсутствие нужного инструмента, гибкое мышление находит решение из подручных ресурсов.

В социологии и дизайне такое умение обозначается термином «бриколаж» (Клод Леви-Стросс, 1962) — способность справляться с задачами при помощи доступных средств. Психометрическим инструментом оценки этой способности с 1967 года служит тест альтернативного использования Гилфорда, измеряющий дивергентную продуктивность.

Инновационное мышление также стоит на этом фундаменте. Прорывные стартапы, изобретения и произведения искусства часто вырастают из нестандартного применения уже существующих технологий, материалов или концепций. Умение находить неочевидные роли для привычных вещей — основа создания новых рынков и продуктов.

Цель книги — превратить интуитивную креативность в упорядоченную логическую технологию.

Глава 1. Истоки метода

В середине XX века мир переживал не только гонку вооружений, но и гонку умов. Индустриальная эпоха требовала от специалистов чёткого исполнения инструкций и одновременной способности совершать открытия, конструировать принципиально новые системы, принимая решения в условиях неопределённости.

Однако психология того времени оказалась к этому не готова. Главным мерилум ума служили тесты интеллекта, измерявшие способность анализировать информацию, производить расчёты и находить единственно верный ответ по заранее заданным правилам. Высокий IQ гарантировал успех в учёбе, но практика всё чаще показывала: для научного прорыва или выхода из кризиса этого недостаточно. Стандартизированная система оценки упускала нечто важное — способность мыслить не по шаблону.

Попытку преодолеть этот разрыв предпринял американский психолог Джой Пол Гилфорд. В 1967 году он опубликовал фундаментальный труд «Природа человеческого интеллекта», где представил многомерную модель устройства ума. Гилфорд отказался от идеи, что интеллект можно описать одной цифрой, и предложил кубическую структуру, включающую 120 факторов.

Одним из центральных элементов этой модели стала концепция дивергентной продуктивности — способности разума порождать множество разнообразных решений на основе одного стимула. Для измерения этой способности он разработал «Тест альтернативного использования».

В качестве стимулов Гилфорд выбрал максимально обыденные предметы: кирпич, деревянную доску, газету, скрепку. Идея заключалась в том, чтобы заставить мозг выйти за пределы шаблонного назначения и начать генерировать альтернативы.

Чтобы понять логику теста, необходимо развести два фундаментальных режима мышления, которые Гилфорд противопоставил друг другу.

Конвергентное мышление (от латинского «сходиться») направлено на поиск одного-единственного верного решения. Оно сужает веер возможностей: собирает факты, анализирует условия, отсекает лишнее и по известному алгоритму приходит к эталонному ответу. Такой ум незаменим в математике, при работе с инструкциями и там, где законы строго определены. Но в творческих задачах конвергентный подход пасует перед неопределённостью и упрямо ищет шаблонный вариант даже там, где его не существует.

Дивергентное мышление (от латинского «расходиться») работает по противоположному принципу. Это веерный, разнонаправленный поиск, при котором разум не идёт по готовой колее, а генерирует множество альтернативных путей в разных, часто не связанных между собой областях. Когда испытуемому предлагают придумать новые применения для кирпича, тест насильственно отключает конвергентный паттерн: ведь у кирпича уже есть одно шаблонное предназначение — «быть строительным материалом для возведения стен». Чтобы справиться с заданием, разум вынужден совершить дивергентное усилие и начать выдавать варианты вроде «пресс-папье», «пигмент для краски» или «утяжелитель для квашеной капусты».

Гилфорд пошёл дальше простого описания. Он перевёл неуловимый феномен творчества на язык измеримых параметров, выделив четыре критерия оценки результатов тестирования.

Первый — беглость. Это количественный показатель, отражающий скорость генерации ассоциаций. За фиксированное время (обычно две минуты) подсчитывается общее число предложенных испытуемым вариантов. Высокая беглость означает, что мозг быстро преодолевает инерцию и легко извлекает идеи из памяти.

Второй критерий — гибкость. Он оценивает не количество, а разнообразие мыслительных траекторий, способность переключаться между разными смысловыми категориями. Если

участник предложил варианты «ударить грабителя», «бросить в окно» и «использовать как оружие», то по беглости он получит три балла, а по гибкости — всего один, поскольку все три идеи лежат в одной логической категории «оружие/агрессия». Но если к этому добавить «подставку для сковороды», «пресс-папье» и «пигмент для краски», гибкость резко возрастёт: мышление перескакивает из силовой сферы в бытовую, канцелярскую и художественную.

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.