



# ЭВРІСТИКА

Авторы: С. И. Гришунин

ЭВРІСТИКА (от греч. εὐρίσχω – отыскивать, открывать), совокупность методов, используемых в процессе открытия нового и ускоряющих решение творч. задач; исследование этих методов творч. деятельности (см. [Творчество](#), [Креативность](#)).

Термин «Э.» использовал [Папп Александрийский](#) как название совокупности методов решения математич. задач в исследуемых им трудах античных математиков. Идея универсального метода познания и творчества занимала умы мн. мыслителей, в частности Р. [Луплия](#) (создавшего первую логич. машину с целью получения нового знания), в Новое время – Ф. [Бэкона](#) (правила наведения), Р. [Декарта](#) (интуитивно-дедуктивный метод), Г. В. [Лейбница](#) (идея универсальной программы алгоритмич. решения творч. задач), позднее Х. [Вольфа](#) (правила и методы искусства изобретательства) и др. Интенсивное развитие Э. получила со 2-й пол. 20 в. в [философии науки](#), где эвристичность понимается как один из критериев научности знания (отражая ситуацию, когда теория выходит за свои пределы). Существенный вклад в разработку эвристич. проблематики внёс И. [Лакатос](#), введя понятия «позитивной» и «негативной» Э. научно-исследоват. программы.

Среди моделей, с помощью которых можно описать эвристич. деятельность, – модель «слепого поиска» (в которой исключит. значение имеет фактор удачи); наиболее распространённая – модель «лабиринт» (поиск решения уподобляется блужданию по лабиринту); модель «трамплин-барьер» (связана с преодолением психологич., гносеологич. или информац. барьеров, сопровождающих субъекта творч. процесса при недостатке информации); модель «трансформатор» (поиск решения проблемы путём многократной трансформации и переформулирования условий и требований и видоизменения целей); модель «шлюз» (отталкивается от необходимости «открыть шлюзы» изначальной творч. активности человека, прибегая к средствам морального или материального поощрения) и мн. др.

Для активизации творчества и усовершенствования интуитивного мышления были разработаны эвристич. методы – аналогии, прецедента, реинтеграции, инверсии «вредных» сил в «полезные», антитезиса, эвристич. комплекса, фокальных объектов, контрольных эвристич. вопросов, [мозговой штурм](#), методы «записной книжки» Д. В. Хефеле, качественной обработки связи С. Пресса, синектика, интегральный метод И. Бувена, метод гирлянд ассоциаций и метафор Г. Я. Буша и др. (все эти «наводящие на решение» методы расширяют поле поиска решения); алгоритм решения изобретательских задач Г. С. Альтшуллера, управляемая система генерации идей В. А. Лисичкина (эти два метода позволяют отбросить множество «пустых» вариантов решения).

## Литература

Лит.: Галантер Е., Миллер Д., Прибрам К. Планы и структура поведения. М., 1965; Буш Г. Я. Методы технического творчества. Рига, 1972; Пойа Д. Как решать задачу. 4-е изд. М., 2009; Гришунин С. И. Модели и интуитивно-эвристические компоненты в развитии науки. М., 2014. См. также лит. при ст. Творчество.

