

INVENTIVNI SE ZNAJU IGRATI



Poznato je da je Akio Morita sa šest kolega sa studija, na ruševinama Japana koje su se još dimile, davne 1947. godine osnovao Sony. Njihova misija bila je „stvoriti kompaniju u kojoj će se inženjeri igrati svojom kreativnošću“.

Kao predsjednik uprave, Morita se svakodnevno satima igrao raznim izumima. Posebno je volio telefon za dvoje (walkie-talkie) i leteći sobni balon na daljinsko upravljanje kojim je slao poruke suradnicima. Njegov je zamjenik u svojem uredu sastavljao ogromni model električne željeznice uz koji su provodili poslijepodneva u diskusiji o poslovnim planovima. Tamo je nastao i najpoznatiji Sonyjev proizvod, walkman. Mašta i znatiželja oduvijek su glavni izvori poslovnog uspjeha.

Želite li biti okruženi inovacijama i kreativnošću, prepoznajte i uzgajajte takve osobine kod sebe i svojih suradnika!

No, kao što je rekao filozof Schoppenhauer, između zamisli i njene realizacije postoji ponor koji vrlo malo zamisli uspije prijeći.

Koje su glavne zapreke kreativnosti?

Nove ideje mogu narušiti nečiji status, utjecaj, moć ili sigurnost. Promjene unose nemir, stvaraju nove zadatke i obaveze, traže mijenjanje ustaljenih navika. Zato je uvijek lakše reći «ne» nego «da». Jednostavnije je organizirati protivnike promjena nego ujediniti borbe za nove ideje. Američka poslovnica kaže da je vrag kojeg poznamo uvijek bolji od vruga kojeg ne poznajemo.

Strah od pogrešaka normalna je psihološka pojava jer svatko od nas ima jaku potrebu da bude u pravu. Zato se trudimo u očima suradnika ne ispasti glupi, odgovorni ili krivi. Izbjegavanje pogrešaka tjera nas da «igramo na sigurno» i izbjegnemo situacije koje nose rizik. Okolina u kojoj se pogreške ne smatraju sredstvom učenja nego povodom da se nekoga kazni, neće proizvoditi inovacije.

Među glavne birokratske kočnice inventivnosti mogu se ubrojiti opterećenost rutinskim poslom, procedura s previše koraka i opsežna papirologija.

Detaljno planiranje svih zadataka bez slobode da se pokuša raditi drukčije, onemogućit će kreativne ideje.

Nedostatak resursa često uzrokuje manjak inovacija. Mnogi najvažnijim ograničenjem kreativnosti smatraju novac. Da imamo bolju financijsku podršku, kažu oni, mogli bismo napraviti čuda, bez novca ne možemo biti inventivni. No nedostatak novca samo je jadni izgovor. Kapitala oduvijek ima više nego sposobnih ljudi i suvislih ideja. Za prave se projekte prije ili kasnije pronađe financijska potpora.

Živimo u svijetu uske specijalizacije, poduzeća ju traže, a obrazovni sustav proizvodi, stvarajući ljude čije je znanje usmjereno na detalje struke, bez širine i razumijevanja srodnih poslova. Fahidioti teško surađuju u timovima koji stvaraju kreativna rješenja. Inovacije su gotovo uvijek rezultat napora različitih ljudi čiji je cilj ostvariv upravo zbog njihove komplementarnosti, a ne sličnosti.

Završimo ovo malo mudrovanja o kreativnosti još jednim vicom. Pitala žaba sovu za savjet kako da ostvari svoj san i nauči letjeti. *Ništa lakše!*, reče sova. *Raširi krila, maši njima i odmah ćeš poletjeti.* Ali kako kad nemam krila, jadala se žaba. *Ja ti dajem principijelno rješenje, naljuti se sova, a ti pitaš za glupe detalje. Za nešto se moraš i sama potruditi!*

Kreativne osobe su poput sova, rođene s krilima pa teško mogu zamisliti život u kojem se ne leti. Dotle nekreativnim žabama krila neće narasti, ma kako se trudile. Iako se inoviranje, poput letenja za stvorenja bez krila, teško može naučiti, postoje brojni načini poticanja kreativnosti. Najbolji je savjet: Igrajte se sa svim stvarima oko sebe. Ako vas to neće naučiti letjeti, barem će vam pokazati kako da trčite brže, skočite više, konstruirate balon, jedrilicu, svemirski brod, ili kupite avionsku kartu.

Prof. dr. sc. Velimir Srića