

ЮДИТ РИЧ

KETCHUM PUBLIC RELATIONS

**Юдит РИЧ** (Нью-Йорк) — исполнительный вице-президент Ketchum Public Relations Worldwide. Ketchum входит в семерку крупнейших PR-агентств в мире, имеет собственные отделения в столицах многих государств. Адрес фирмы в Интернет: [www.ketchum.com](http://www.ketchum.com).

## ПРИЕМЫ

## ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ МОЗГОВОГО ШТУРМА

ЧТО РЕАЛЬНО МЫ МОЖЕМ ПРЕДПРИНЯТЬ ДЛЯ ВОСПЛАМЕНЕНИЯ НАШЕГО ВОООБРАЖЕНИЯ? УПРАЖНЕНИЯ И ИГРЫ ВОЗБУЖДАЮТ ВОООБРАЖЕНИЕ ЕСТЕСТВЕННО И НЕПРИНУЖДЕННО, СОЗДАВАЯ НАИЛУЧШИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ «ВЗРЫВНОГО ТВОРЧЕСТВА». ВОТ НЕКОЛЬКО УПРАЖНЕНИЙ, КОТОРЫЕ КЕТЧУМ ИСПОЛЬЗУЕТ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ СЕАНСОВ МОЗГОВОГО ШТУРМА ПРИ РЕШЕНИИ ЗАДАЧ В ОБЛАСТИ PR. ПОПРОБУЙТЕ ИХ, И ВЫ УВИДИТЕ, КАК ВОСПАРИТ ВАШ РАЗУМ!

 «ПОЖЕНИТЕ ИДЕИ»

Иногда самые лучшие идеи получают-ся в результате объединения двух ме-нее ярких идей. Возьмите форму из одного жанра, например MTV, и пере-несите в другой жанр — может полу-читься. Играйте!

 НЕ ОСНОВНЫЕ ПУТИ

Поощряйте избегать очевидных тактик сообщения, которые обычно исполь-зуют журналисты или специалисты по PR. Попробуйте непредвиденные пути передачи сообщения. Могли бы вы на-писать песню об этом? Передать сооб-щение по буквам из космоса?

 КАКИЕ НОВОСТИ?


Посмотрите сегодняшнюю газету, пройдитесь по разделам. Выберите какую-нибудь историю и позвольте вашему воображению разойтись. По-пробуйте связать вашу тему с каждой из новостей.

 РАЗЫГРАЙТЕ РОЛИ

Назначьте участникам роли предста-вителей целевой аудитории, соответ-ствующей вашей задаче. При переме-не точек зрения приходят новые ре-шения.

 ИЗОБРЕТИТЕ КОЛЕСО ЗАНОВО


Вспомните наиболее успешные, ори-гинальные или забавные решения, ваши или чужие. Что можете вы за-имствовать из них для вашей задачи?

 НАЙДИТЕ УХО

Предпримите вылазку из комнаты. Поговорите с вашими друзьями или членами семьи. Прислушайтесь к тому, что они говорят. Позвольте им направить вас в новом направлении.

 ИГРА С АССОЦИАЦИЯМИ

Попросите участников назвать первое слово, которое им придет на ум в ответ на произнесение темы штурма. Позволь-те ассоциациям свободно вращаться.

 НАЗАД К ПРИРОДЕ


Многие проблемы можно решить, ис-следуя естественный мир вокруг нас. Если удастся увязать тему с природой, то привлекательность ее возрастет.

 ЗАГЛЯНИТЕ В БУДУЩЕЕ

Думайте о том, что будет, а не о том, что есть сегодня. Не ограничивайтесь текущей действительностью. Вообра-жение не знает пределов. Изобрети-те будущее!

 ОБРАТИТЕСЬ К СЕБЕ


Подумайте о том, как предмет раз-мышления мог бы касаться того, что случилось или могло бы случиться в вашей жизни. Думайте о том, как бы он повлиял на вас или на кого-то из ваших знакомых. Как бы вы убежда-ли их, скажем, по телефону?

 ВСПОМНИТЕ ПРОШЛОЕ

Изучите ваш собственный жизнен-ный опыт. Вспомните, что удивило вас? Что оставило впечатление? Как можно перенести ту вашу эмоцию на вашу тему?

 ПРИДУМАЙТЕ ГЛУПУЮ ИДЕЮ

Прямолинейное мышление не может обнаружить скрытые идеи, лежащие в стороне. Вместо того чтобы напря-гаться, расслабьтесь, смейтесь, и такой «дурацкий» подход поможет вам дви-нуться в новом направлении.

 ПОЧЕМУ БЫ НЕ СПРОСИТЬ «ПОЧЕМУ»?

Исследуйте проблему так, как бы это мог сделать ребенок. Задайте очевид-ные вопросы. Найдите интересные ответы. Превратите это в тактику.

 ДЕРЖИТЕСЬ ПРОСТОТЫ

Упростите идею. Выразите ее в 10 сло-вах или даже в меньшем количестве слов. Чем легче ее можно будет по-нять, тем легче можно будет продать ваш товар.

 РЕШЕНИЕ «ОТ ПРОТИВНОГО»

Великие озарения могут наступить, если вместо размышлений о том, как сделать что-то, попробовать решить вопрос, как НЕ делать этого. Вам надо распространить информацию о новом туристском маршруте? Подумайте о том, как сохранить это в тайне!

 НАРИСУЙТЕ ЭТО

Предложите участникам сделать их следующее предложение в форме ри-сунка. И пусть остальные пытаются истолковать рисунки.

 ИГРАЙТЕ СЛОВАМИ

Попробуйте по очереди превратить слово или фразу в каламбур. Кто-то из вас может сделать из нее нечто, сти-мулирующее вдохновение.

 ОЖИВЛЯЙТЕ ВЕЩИ

Унылый, неодушевленный предмет может стать более вдохновляющим, если вообразить его живым. Придайте ему черты индивидуальности. Как он бу-дет себя вести? На что будет похож? Как будет звучать? Где будет жить?

 ДУМАЙТЕ ГЛОБАЛЬНО

Поднимитесь выше предмета штурма. Какие наиболее общие тенденции и концепции можно связать с вашей те-мой? Нельзя ли из них извлечь пользу для вашей задачи?

 ПОЛУЧАЙТЕ УДОВОЛЬСТВИЕ

Сеансы воображения должны быть счастливыми часами. Мы думаем бо-лее свободно в обстановке комфорта и удовольствия. Поощрите смех, нач-ните с игр или веселых упражнений.

 ПОСМОТРИТЕ ЕЩЕ РАЗ

Самые первые идеи в мозговом штурме часто недооценивают. Может быть, по-тому, что они приходят легко. Пересмот-рите ваши первые записи еще раз — ве-роятно, вы найдете в них нечто ценное.

Публикуется в сокращении