



مثال) مرتبط باشند. این نیازها منبع اولیه خلاقیت در همه مراحل حل مسئله اند. کامپیوترهای امروزی سیستم های خود سازمانده نیستند. آنها نیازی ندارند (از قبیل نیازهای فوق) و در نتیجه از اجرای کارکردهای خلاق ناتوانند.

نوید بخش ترین و موثرترین زمینه پژوهش، سیستم های دو رگه انسان- ماشین است که در آنها انسان تفکر خلاق را انجام می دهد و کامپیوتر که از لحاظ الگوریتمی هر برنامه ای را اجرا می کند. هر مسئله خلاق، عناصر خلاق به خصوصی دارد که از لحاظ تعداد و توزیع در فرایند حل مسئله متفاوت است. طبقه بندی و مطالعه مسائل خلاق برای تقسیم کارکردهای میان انسان و کامپیوتر به نحو بهینه نه تنها وظیفه سایر تکنیک است، بلکه همه علومی که با فعالیت خلاق انسان سر و کار دارند در این مورد مسئول اند.

سیستم هایی هستند که می توانند مسائل مختلف را حل کنند. این مسائل می توانند از دو نوع باشند، مسائل تکثیری که در آنها وضعیت ها، وسائل و روش ها (الگوریتم ها) و مسائل خلاق که در آنها وضعیت ها، وسایل و روشها کامل نیستند و هرگونه حلقه گمشده ای را باید خود سیستم از طریق برهم کنش با محیط و استفاده از تجارت گذشته فراهم کند.

چرا عناصر خلاق در مقابل صورت بندی مقاومت می کنند؟ همه خواص صورت بندی نشده فرایند ذهنی، تجلیات مختلفی از پدیده فعالیت اند که به انگیزه بستگی دارند. این انگیزه ممکن است به نیازهای اساسی مانند گرسنگی، تشنگی و مانند اینها و یا نیازهای جهت دار و اصلاحات آنها (شناخت جهان خارج، احساسات، تمایلات، هوس ها برای