Психология креативности

Яголковский С.Р.
НИУ ВШЭ

Творчество обозначает умственные процессы приводящие к решениям, идеям, осмыслению, созданию художественных форм, теорий или любых продуктов, которые являются уникальными и новыми.

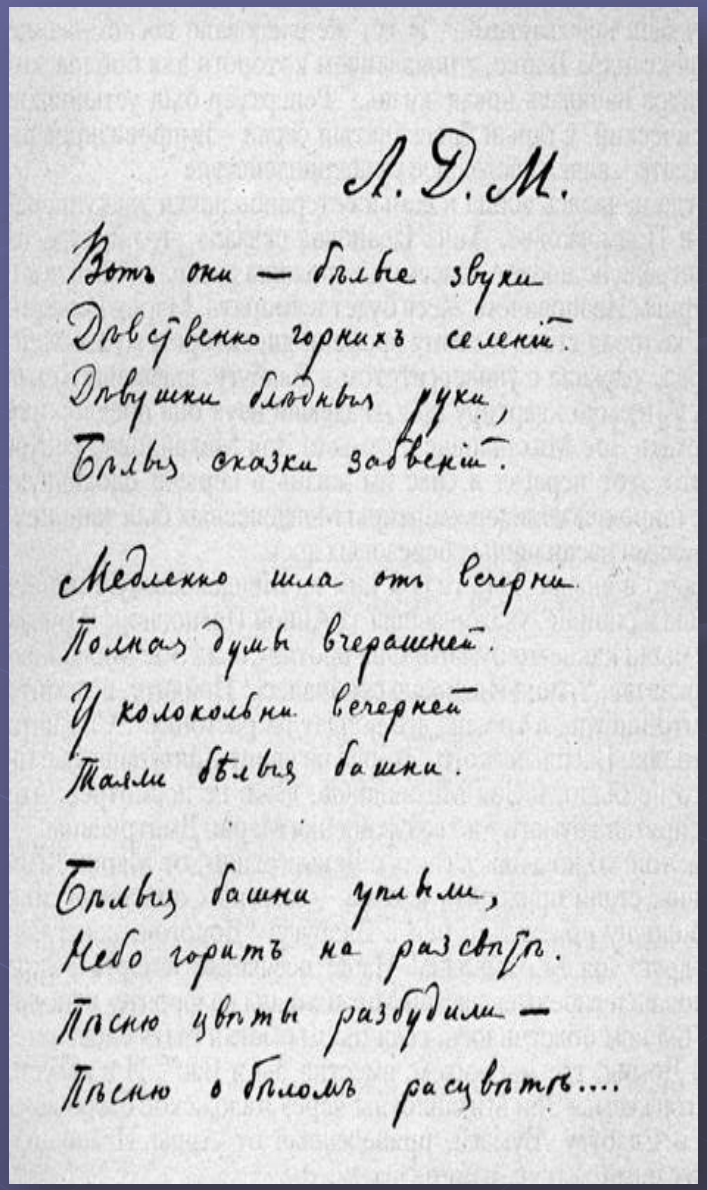
Креативность – это в общем случае способность человека осуществлять творческий процесс.

Виды креативности

- Вербальная и невербальная креативность
- Индивидуальная и групповая креативность
- Креативность в разных сферах человеческой жизнедеятельности (наука, искусство, бизнес и т.д.)

Вербальная и невербальная креативность

Вербальная креативность



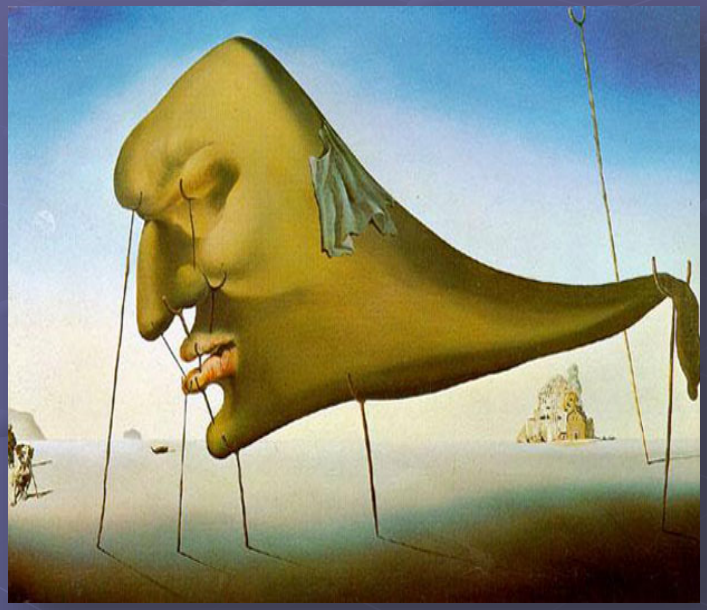
Л. Д. М.

Вотъ они — бѣлые звуки
Дѣвственно горнихъ селеній.
Дѣвушки блѣдныя руки,
Бѣлыя сказки забвенія.

Медленно шла отъ вечерни
Полная думъ вчерашнеи.
У колокольни вечернеи
Таяли бѣлыя башни.

Бѣлыя башни упали,
Небо горитъ на разсвѣтѣ.
Пѣсню цвѣты разбудили —
Пѣсню о бѣломъ расцвѣтѣ....

Невербальная креативность



Сальвадор Дали
«Сон», 1931

Винсент ван Гог
«Подсолнухи»,
1889

Индивидуальная и групповая креативность

Индивидуальная креативность

Питер Хиггс- нобелевский лауреат; совместно с Франсуа Энглером предсказал открытие элементарной частицы, которая позже была названа бозоном Хиггса.

Групповая креативность

БАК и некоторые участники команды создателей.

На Большом Адронном Коллайдере было доказано существование бозонов Хиггса.

Креативность в разных видах деятельности

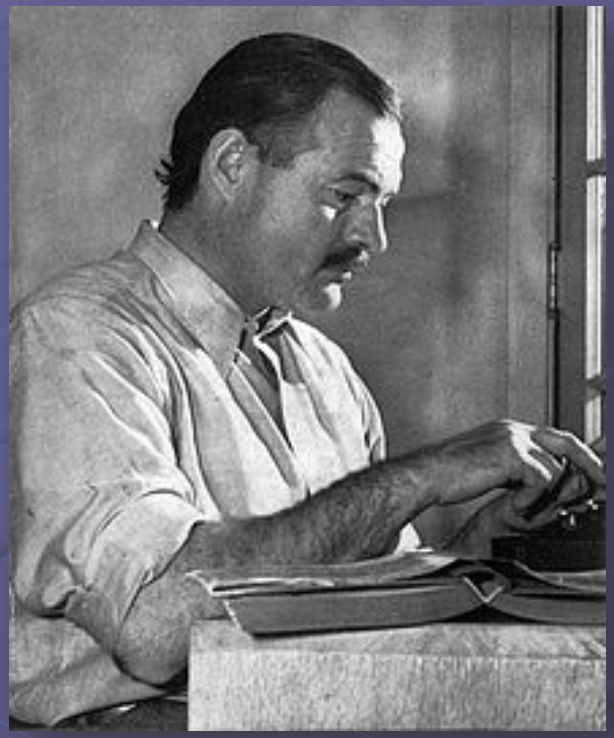
Креативность в науке

Креативность в искусстве

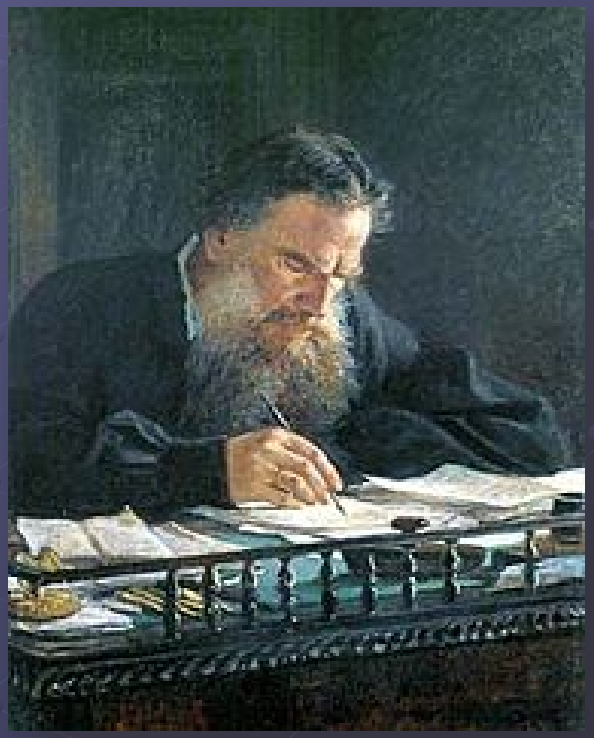
Сальвадор Дали «Постоянство памяти», 1931

Креативность в музыке

Креативность в литературе



Эрнест Хемингуэй



Лев Толстой

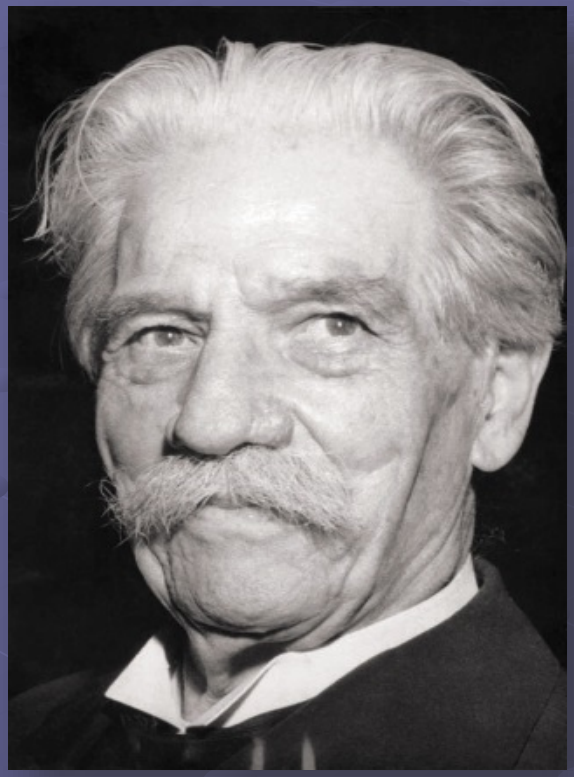
Креативность в бизнесе

Илон Маск

Креативность в духовном развитии

Креативность в мошенничестве

Другие области креативности



Креативность в построении собственной жизни

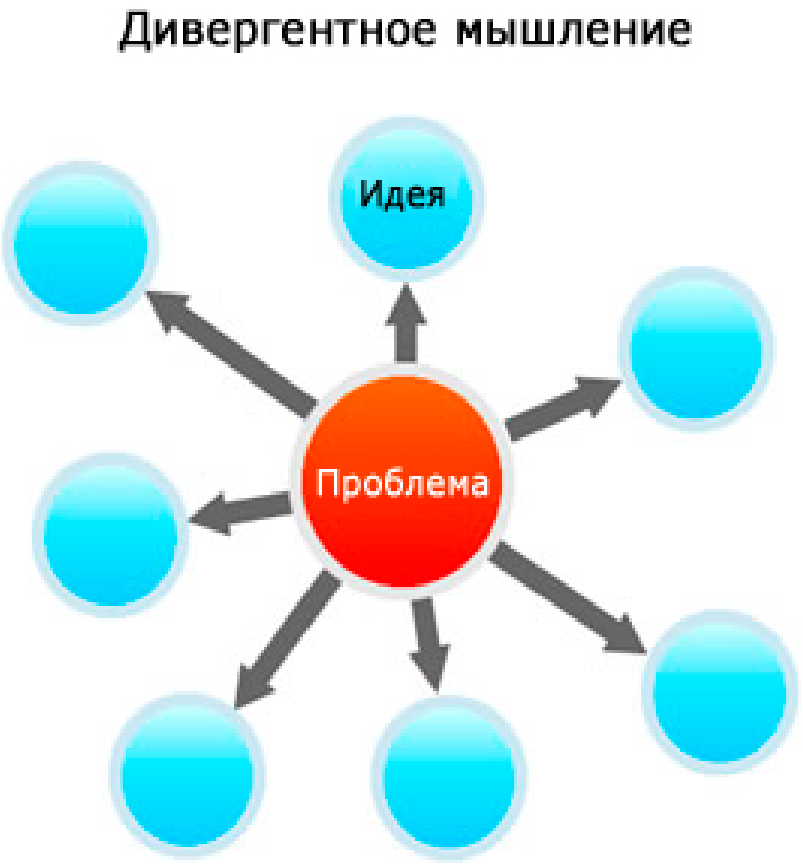
Альберт Швейцер - немецкий и французский протестантский теолог, философ культуры, гуманист, музыкант и врач, лауреат Нобелевской премии мира.

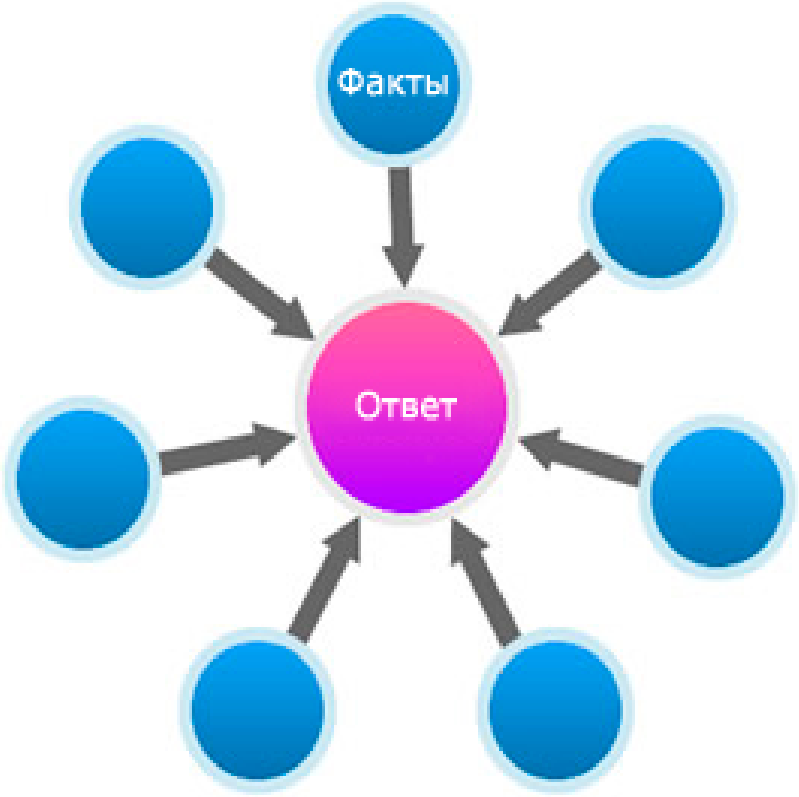
Стадии творческого процесса (модель Уоллеса)

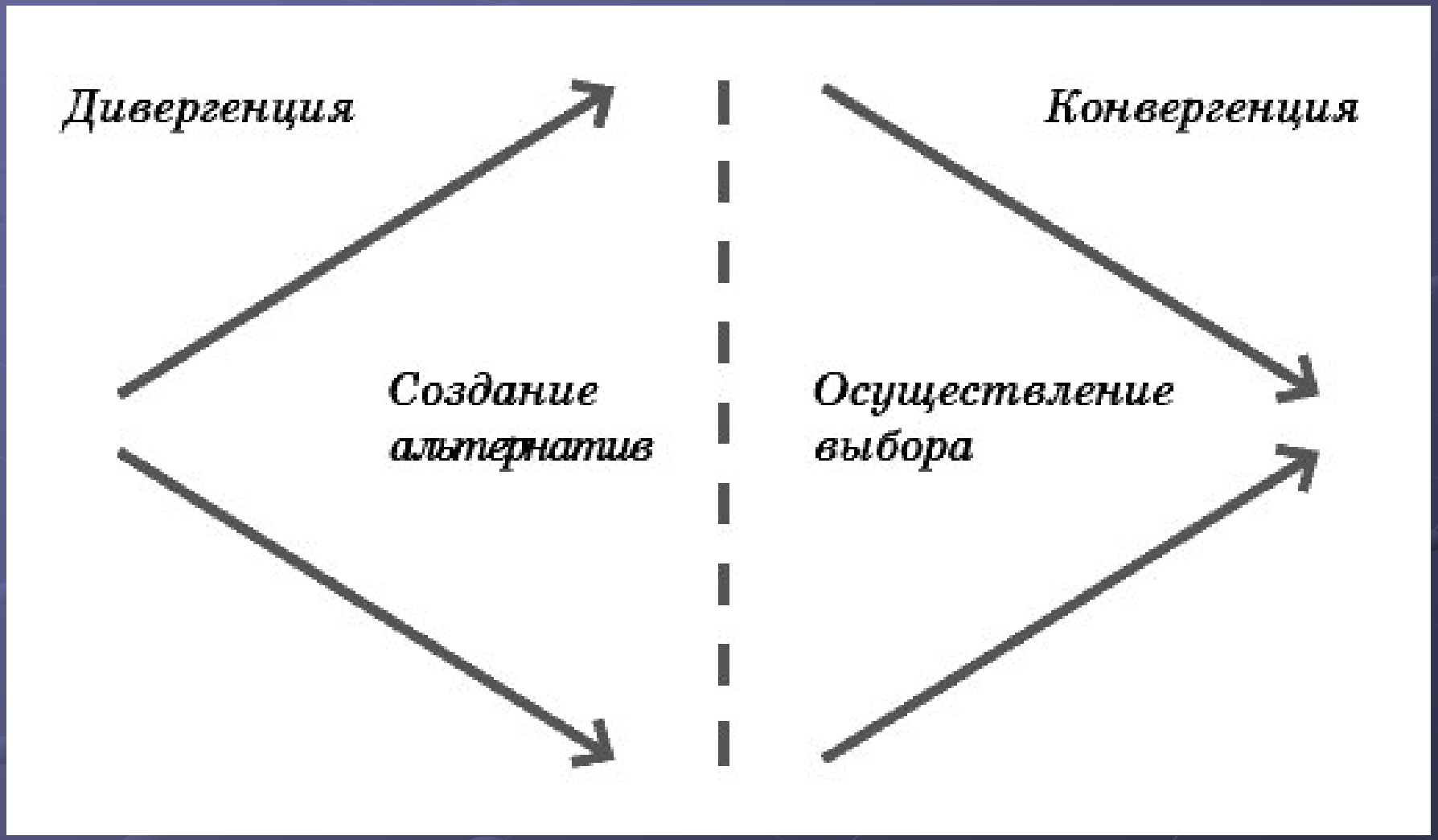
- подготовка
- инкубация
- озарение (инсайт)
- проверка

Конвергентное мышление включает в себя поиск единственного правильного решения проблемы или задачи.

Дивергентное мышление включает в себя творческую генерацию множества ответов на поставленную задачу.


Дивергентное мышление
Идея
Проблема


Конвергентное мышление
Факты
Ответ


Дивергенция
Конвергенция
Создание альтернатив
Осуществление выбора

Роль знаний в творческом процессе

- **Таситное** знание – это «внутреннее» знание человека. Его трудно передавать, т.к. оно не представлено в понятной для других людей форме. Творческие идеи появляются чаще всего в виде таситного знания.

- **Эксплицитное** знание может легко передаваться, т.к. оно описано понятным другим людям языком с использованием общепринятых терминов и форм. Огромное число гениальных идей теряются при переводе их из таситной в эксплицитую форму.

Ассоцианистский подход
(мышление как **о**бразный процесс)

VS.

Концепция Вюрцбургской школы
(мышление как без**о**бразный процесс)

репродуктивное мышление

(Отто Зельц)

vs.

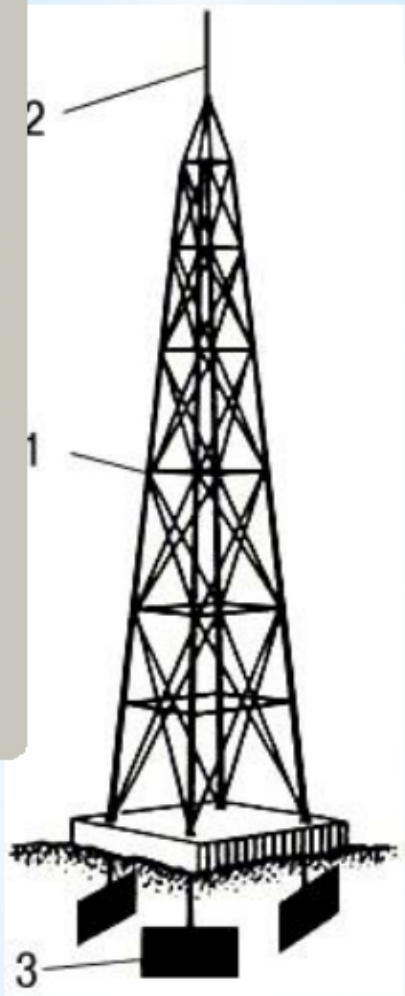
продуктивное мышление

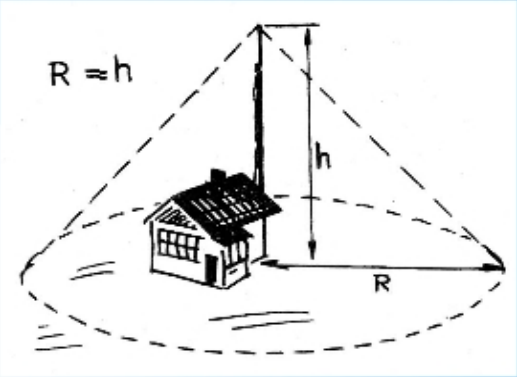
(Карл Дункер)

*Молниеотвод

Америка

Бенджамин Франклин





Это устройство для защиты зданий от разрушительных последствий прямого попадания молнии.

Состоит:

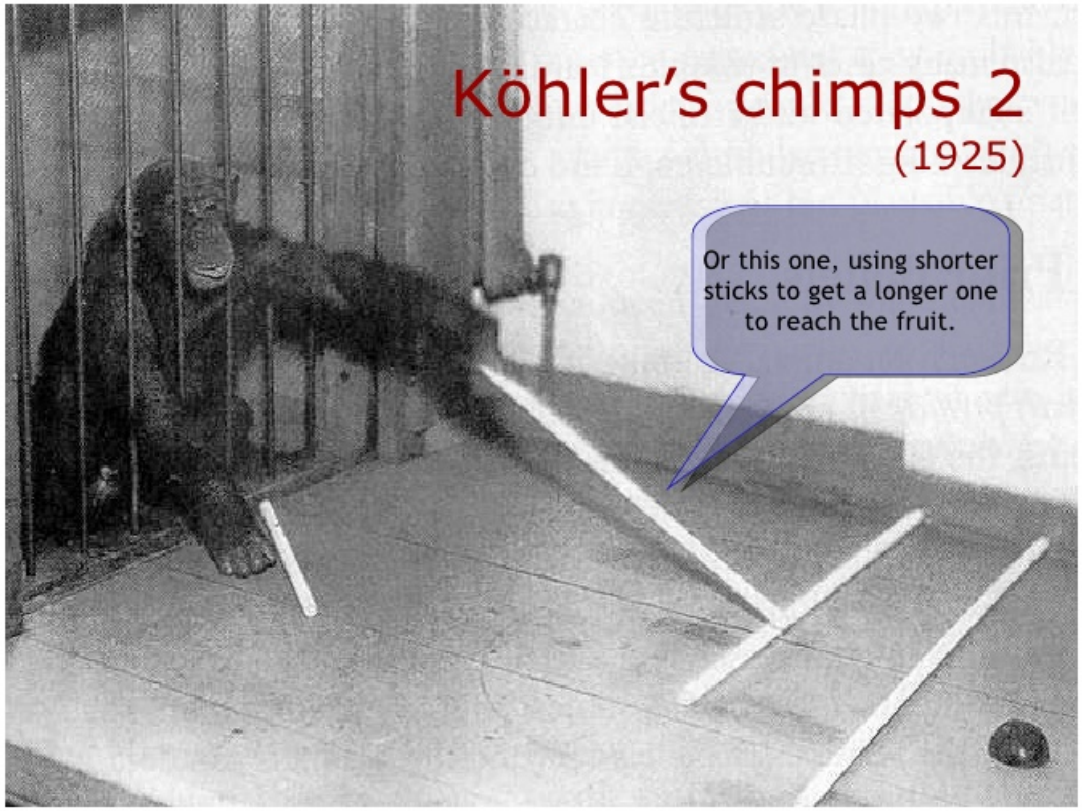
1 — стальная опора;

2 — стержень;

3 — заземление

Инсайт

- Инсайт появляется тогда, когда проблема в сознании переструктурируется и неожиданно появляется решение этой проблемы.
- Кёлер (1925) наблюдал инсайт у обезьян.


Köhler's chimps 2
(1925)
Or this one, using shorter sticks to get a longer one to reach the fruit.

Функциональная фиксированность

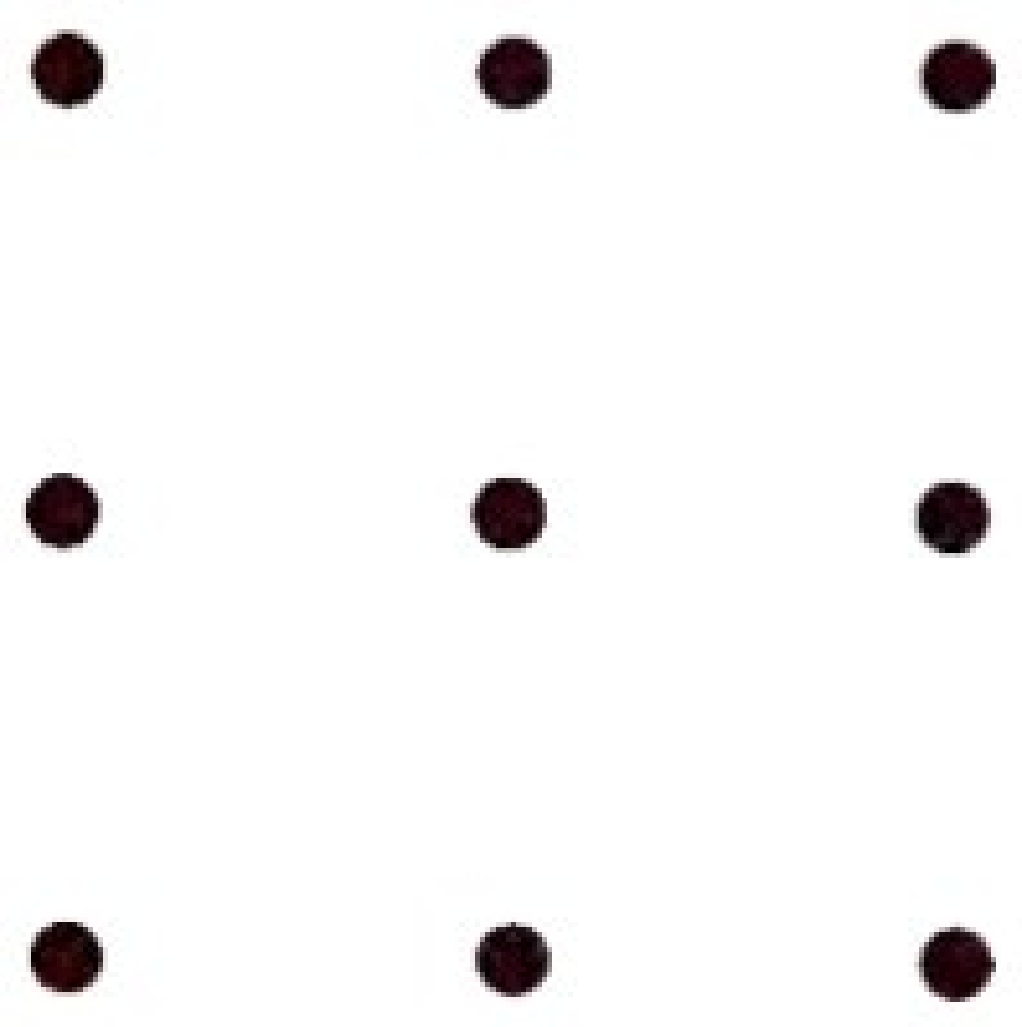
Функциональная фиксированность – это умственный блок, мешающий творчеству, привычка использовать объект только по одному, наиболее традиционному предназначению.

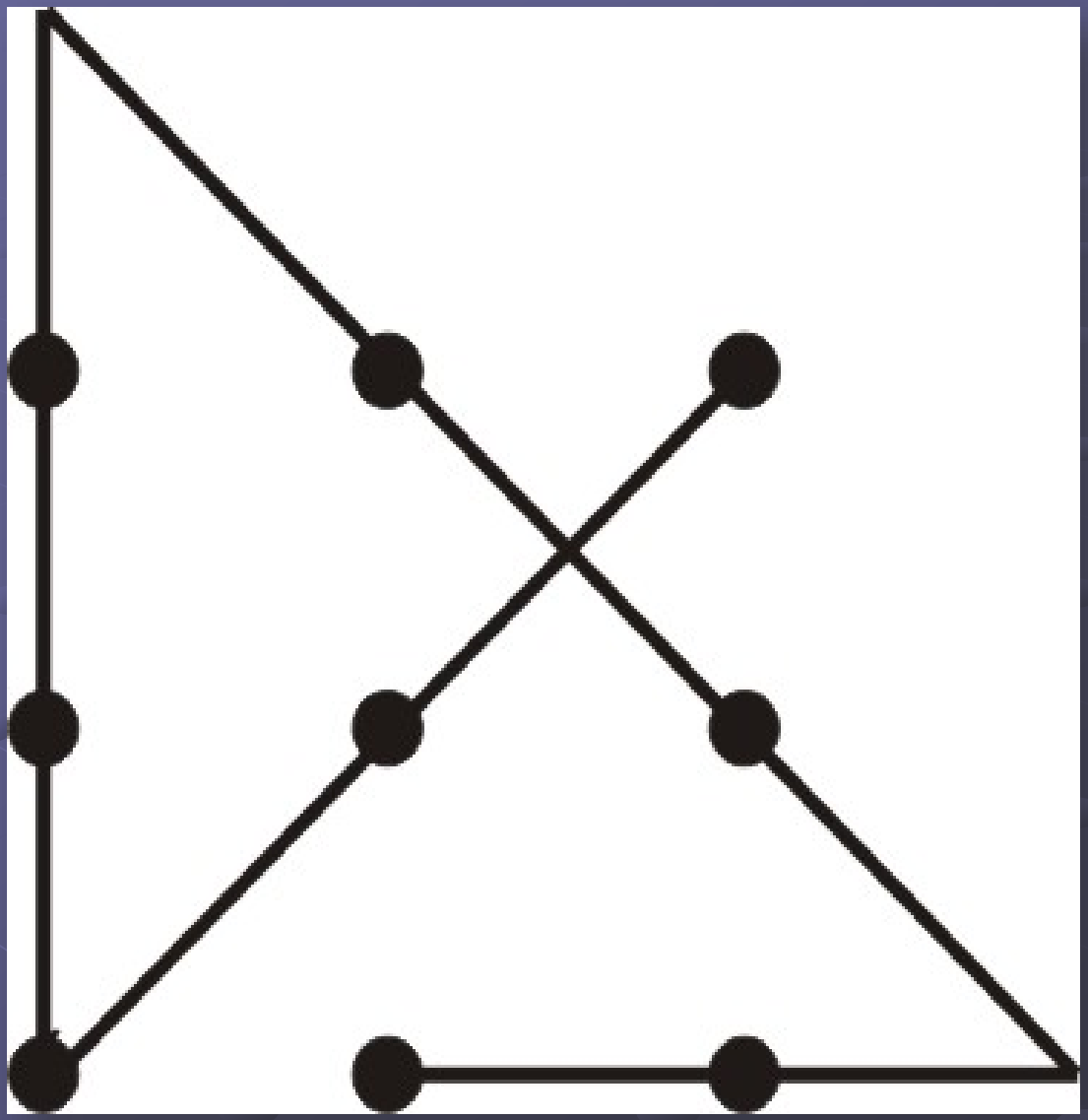
- Кошка – 3
- Петух – 8
- Корова – 2

- Собака- ?

- Кошка – «мяу» (3)
- Петух – «кукареку» (8)
- Корова – «му» (2)

- Собака – «гав» (3)





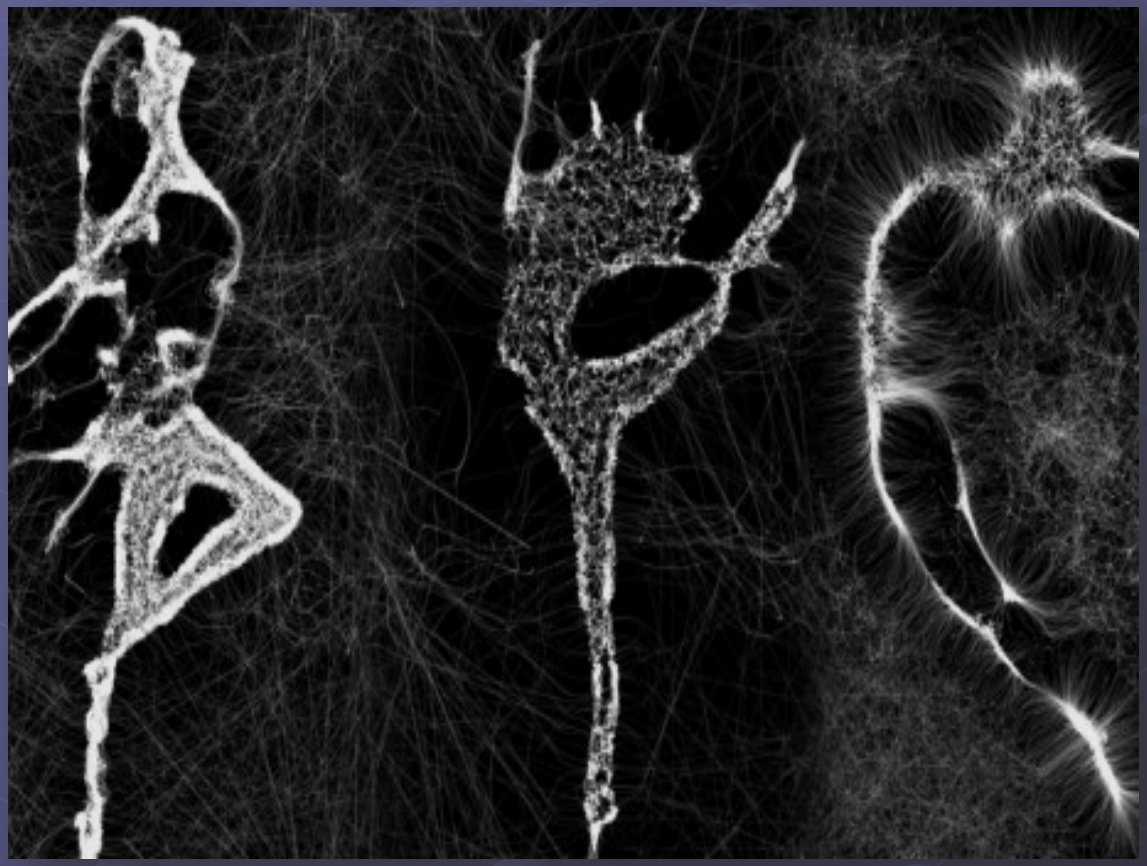
Задача может быть решена только в том случае, если линии выходят за границы квадрата точек.

Пример преодоления функциональной фиксированности

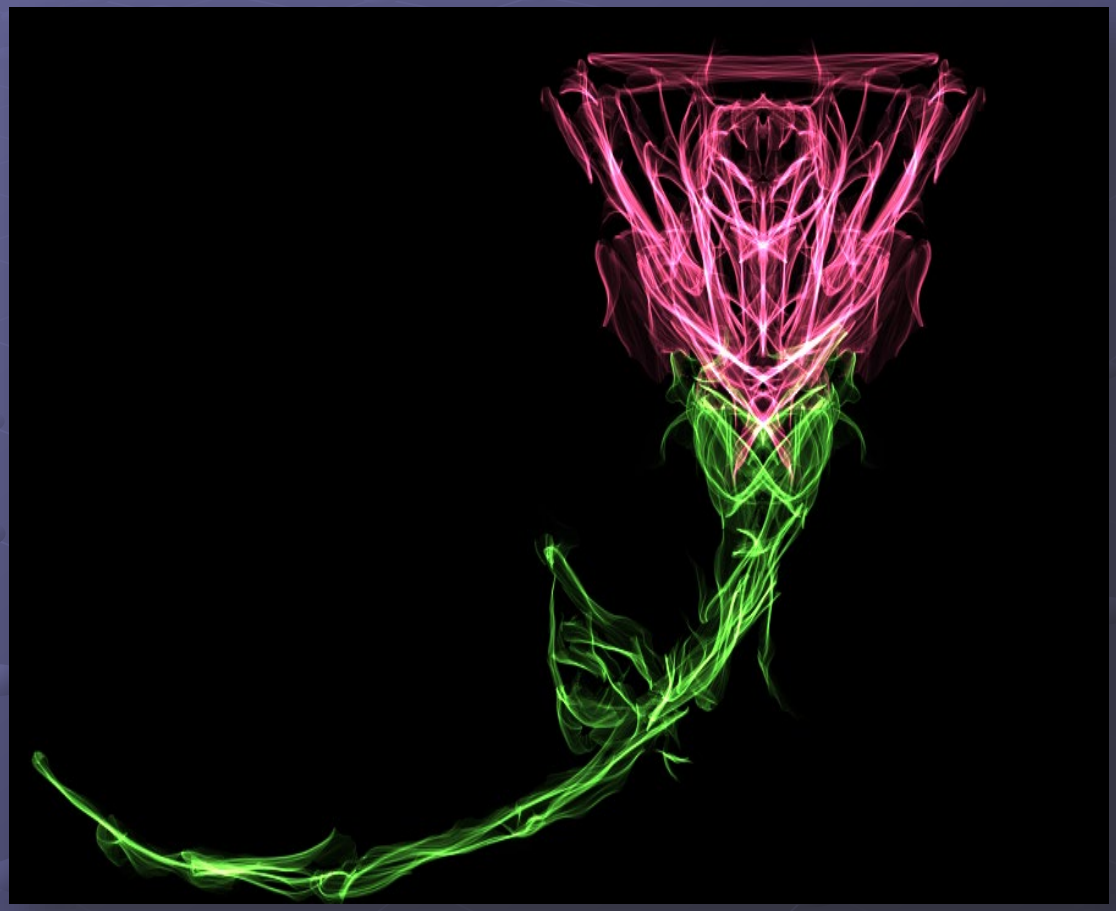
Saucepan -seeing beyond the assigned function

Компьютерное творчество

Компьютерное творчество



Компьютерное творчество



Компьютерное творчество

Групповое творчество. Мозговой штурм

- А. Осборн, автор наиболее популярной модели группового творчества - «мозгового штурма» - считал, что оно оказывается более эффективным по сравнению с индивидуальным (Osborn, 1957).

- Он утверждал, что человек может придумать намного больше новых идей, когда он работает в группе, чем когда он это делает один.

4 правила мозгового штурма

- Исключение критики;
- Свобода высказываний;
- Акцент на количестве идей;
- Сочетание и совершенствование идей.

- Тестировать креативность можно по тому, насколько человек в продуцировании идей может выйти за пределы функционального предназначения предмета.

- Пример 1 (диагностика вербальной креативности на основе заданий из теста Дж. Гилфорда «необычное использование»).

- Задание: придумать как можно больше необычных применений хорошо известного предмета (кирпича, линейки, газеты и пр.).

Спасибо за внимание!

☺