



Креативність як психологічний феномен

*Виконала студентка гр.П-412
Геращенко Вікторія*

Загальноприйняте визначення креативності

- **Креативність** – це здатність створювати продукт, який характеризується новизною і при цьому відповідає контексту, в якому він знаходиться [1, с.10]. Таким продуктом може бути, наприклад, ідея, музичний твір, розповідь або реклама.
- **Новий продукт** є оригінальним і несподіваним, він відрізняється від того, що було створено раніше. При цьому ступінь його новизни може бути різною, в діапазоні від мінімального відхилення від створеного раніше і аж до важливого нововведення [1, с.11].
- Творчий продукт не може бути просто новим. Він повинен бути ще й **адаптивним**, тобто таким, який відповідає різним обмеженням, що накладаються ситуацією, в якій знаходиться людина.
- Слід відмітити, що не існує якихось абсолютних норм для оцінки ступеня креативності продукту. На практиці оцінка креативності вимагає соціального консенсусу. Окремий експерт, група людей або суспільство в цілому оцінюють твори і ступінь їх креативності в порівнянні з іншими творчими продуктами. Так само глобальний рівень креативності людини (або групи) оцінюється по відношенню до інших людей (або груп).

Багатофакторний підхід до креативності



- Згідно багатофакторним підходом, креативність залежить від когнітивних, конативних, емоційних та середовищних факторів. Кожній людині притаманне особливе сполучення цих факторів. Таким чином, творчий потенціал людини в різних сферах діяльності є результатом взаємодії цих факторів.

Інтелект

З точки зору когнітивного підходу, в основі творчості лежать процеси переробки інформації та знання в області, до якої відноситься задача, яка вирішується.

Важливі для творчого процесу інтелектуальні здібності допомагають виконувати наступні функції:

- ✓ розпізнавати, встановлювати, коригувати проблему або задачу;
- ✓ вибирати з оточення інформацію, пов'язану з проблемою (селективне кодування);
- ✓ встановлювати паралелі між різними предметними областями, корисні для вирішення проблеми (аналогії, метафори, селективні порівняння);
- ✓ перегруповувати елементи інформації таким чином, що у нових сполученнях вони приводять до виникнення нових ідей (селективне комбінування);
- ✓ Породжувати множину можливих рішень (дивергентне мислення);
- ✓ Оцінювати власний прогрес на шляху рішення проблеми;
- ✓ Відходити від початкової ідеї для того, щоб почати пошук нових шляхів.

Ці здібності опираються одночасно на синтетичний і аналітичний

Знання

Знання – інформація, яка зберігається у пам'яті [1, с. 20]. Знання формуються у результаті формального або неформального навчання.

На думку багатьох авторів креативність може проявлятися тільки при певному рівні знань (Ericsson, Krampe & Tesch-Römer, 1993; Feldhusen, 1995; Wiley, 1998). Хейес (Hayes, 1989) провів численні роботи по вивченню композиторів, художників та поетів. У дослідженні, присвяченому 76 відомим композиторам, він дійшов до висновку, що усім їм знадобилось майже 10 років від початку музичного навчання до створення перших композицій, які оцінювались критиками як креативні. Відповідно, можна припустити, що створенню креативних робіт передуює засвоєння певної бази знань.

Знання дозволяють орієнтуватися у різних ситуаціях і запобігають “винаходженню велосипеда”. Знання також допомагають враховувати та використовувати випадково отриману інформацію, крім того, вони сприяють доброму розумінню окремих аспектів задачі та допомагають концентрувати мислення на її нових сторонах.

Важливість знань ілюструє відкриття А.Флемінгом пеніциліну. Одного разу Флемінг проводив експеримент з бактеріями у своїй лабораторії. Уходячи ввечері, він забув зачинити вікно. Йшов дощ і в лабораторії повстали умови для виникнення плісняви. Ця пліснява, пеніцилін, поглинула бактерії, які Флемінг залишив для спостереження. Таке траплялося у багатьох інших дослідників, однак вони викидали культуру бактерій, вважаючи, що експеримент провалився (Rosenman, 1988). Флемінг, однак, подумав, що ця несподівана подія може бути пов'язана з чимось важливим. Відкриття було випадковим, однак будь-яка людина, не розуміюча унікальність цієї події, знехтувала би її наслідками. Як казав Пастер, “під час спостереження випадок допомагає тільки підготованому розуму”.

Конативні аспекти креативності

Конативні компоненти — це нормальні для даної особи способи поведінки або такі, яким вона надає перевагу.

Вони діляться на три категорії:

- 1) особистісні риси (паттерни поведінки, стійкі в часі і мало змінні у просторі (Huteau, 1985)
- 2) когнітивні стилі — способи здійснення мисленнєвих операцій, яким надає перевагу конкретна особа;
- 3) мотивація — сукупність фізіологічних та психологічних процесів, які відповідають за ініціацію, підтримання та припинення певного алгоритму поведінки (Amabile, 1996).

На теоретичному рівні були виділені певні особистісні риси, які мають важливе значення для креативності. Можна назвати шість рис, які, і з теоретичної точки зору, і згідно з даними емпіричних досліджень, в значній мірі пов'язані з креативністю: наполегливість, толерантність до невизначеності, відкритість новому досвіду, індивідуалізм, схильність до ризику, психотизм (це риса особистості, яка відображає, в якій мірі індивід пов'язаний з оточуючою його реальністю. Ця риса, вираженість якої в загальній популяції має нормальний розподіл, характеризує агресивність, ворожість та егоцентризм особистості. Чим більший у даного індивіда показник психотизму, тим більший у нього ризик розвитку психічних порушень, таких, як шизофренія. Багато дослідів вказують на те, що психотизм пов'язаний з креативністю.

Емоції і креативність

Терміном «**емоція**» описується декілька понять, які різняться між собою в більшій або меншій мірі. Це загальна категорія, яка поєднує емоційні стани, настрої та емоційні особливості індивіда.

Емоційні стани мають плинний характер. Це коротка та інтенсивна реакція у відповідь на зовнішній стимул. Вона складається з фізіологічних, поведінкових та когнітивних компонентів. Емоційні стани запускають когнітивні процеси оцінки ситуації, активують фізіологічну регуляцію, зумовлену рівнем активації, спрямовують поведінку.

Для опису емоцій використовується два підходи:

1) Категоріальний — емоційні стани можна звести до обмеженого набору емоцій, які називаються базовими. Вони являються елементарними одиницями, які можуть об'єднуватися для утворення складних емоційних станів. У якості базових емоцій часто називають гнів, страх, відраза, горе (Power & Dagleish, 1977).

2) Багатовимірний, згідно якого усі емоційні стани зводяться до трьох незалежних факторів: валентності, рівня активації та домінантності. Знак валентності розрізняє приємні і неприємні емоції. Наприклад, радість — емоція з позитивною валентністю, а горе — з негативною.

Домінантність відповідає ступеню контрольованості емоційного стану, який переживається. Настрій — афективна установка, яка домінує на протязі певного часу.

Дослідження показують, що позитивні емоційні стани або настрої підвищують кількість створюваних ідей, і, відповідно, творчий потенціал людини. Відносно негативних емоційних станів отримані результати досить суперечливі. Іноді в цих умовах креативність підвищується, іноді — знижується.

Середовище та його вплив на креативність

Карл Роджерс припускав, що сімейне середовище повинно надавати дитині психологічну підтримку, сприяти її розвитку і не виявляти по відношенню до неї надмірної критичності. Однак існує і протилежне припущення, яке полягає у тому, що сімейне середовище стимулює креативність, якщо вона містить перепони для дитини. Вона повинна навчитися долати труднощі і бути незалежною. Деякі дослідження дійсно показують, що люди з високою креативністю часто походять з неблагополучних сімей або з сімей з недостатньою емоційною підтримкою (неповні сім'ї тощо).

Ряд останніх досліджень, які спираються на роботи Лотри (Lautrey, 1980), стосуються інших аспектів сімейного середовища (Lubart & Lautrey, 1998), зокрема її структурованості, тобто батьківських правил, які організують повсякденне життя дитини. Лотри виділив три типи сімейного структурування:

- 1) середовище із жорсткими правилами (наприклад, дитині заборонено дивитися телевізор після 9 год.вечора);
 - 2) середовище з гнучкими правилами (є виключення з правила, наприклад, напередодні вихідних);
 - 3) середовище зі слабкими правилами або взагалі без правил (умови доступу до телевізора змінюються кожного дня непередбачуваним чином).
- Лотрі встановив, що середовище з найбільшою кількістю обмежень або взагалі без них не сприяє когнітивному розвитку. Найбільш стимулюючим виявляється середовище, де діють регулярні правила (обмеження) і разом з тим допускаються порушення, які надають гнучкості життєвим правилам та звичкам.
 - Можна висунути гіпотезу, що умови, які є найбільш сприятливими для когнітивного розвитку, будуть також сприяти розвитку креативності [1 с. 40].

Шкільне і професійне середовище.

Багато дослідників намагалося встановити зв'язок між соціальним середовищем і розвитком креативності у дитячому віці (Sternberg & Lubart, 1991, 1993). Педагоги, організовуючи заняття з дітьми, в той чи інший спосіб передають учням власні установки та звички. У численних емпіричних дослідженнях було показано, що вчителі мають певне уявлення про ідеального учня, наприклад, вони можуть високо цінити слухняність і не любити допитливість та незалежність. Ідеальний учень — часто це дитина, яка слідує вказівкам, працює мовчки і ставить лише уточнюючі питання щодо матеріалу, який вивчається. Крім того, традиційні школи для підтримання порядку регулюють процес навчання достатньо жорсткими правилами. Знання подаються у формі дискретних, мало пов'язаних одне з одним понять, успішність оцінюється за допомогою завдань на пам'ять або конвергентне мислення, де учень повинен знайти єдину правильну відповідь.

У дорослих можливості до творчості частково визначаються типом тієї професійної діяльності, якою займається людина. В деяких професіях середовище організовано таким чином, щоб максимізувати появу нових ідей, однак частіше за все творча діяльність не є важливим компонентом посадових обов'язків, навпаки, виникнення оригінальної ідеї може порушити нормальний хід робочого процесу, особливо, якщо він чітко організований.

- Слід визнати, що творчі рішення приймаються на роботі щодня, незалежно від положення людини в структурі організації, навіть якщо вона не займає посаду, пов'язану з прийняттям управлінських рішень.

Вплив культурного та соціального середовища, технічного прогресу

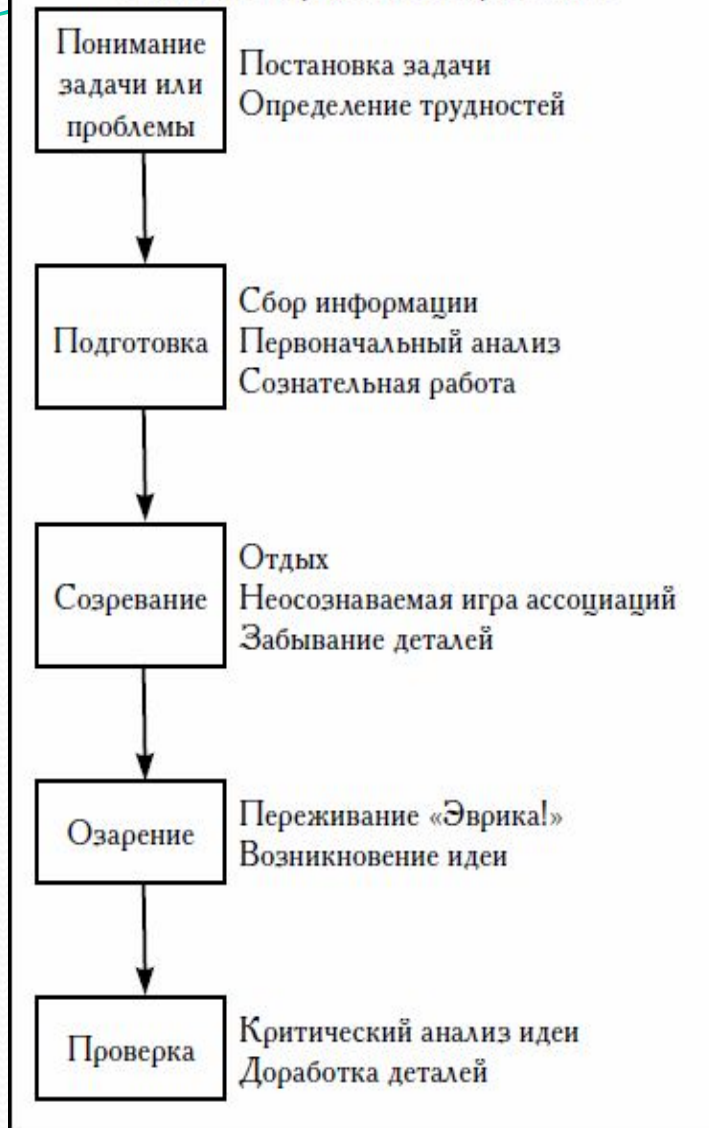
- Під культурою розуміють набір спільних для групи людей способів мислення, поведінки, традицій, цінностей, символів, які структурують взаємодію людей з фізичним і соціальним оточенням. Культура певного суспільства засвоюється і передається від покоління до покоління однак її характер еволюціонує в міру появи новацій чи взаємодії з іншими культурами. Дослідження показують, що кожній культурі притаманні свої власні уявлення про творчий акт і що культурний контекст впливає як на рівень креативності, так і на можливість творчого вираження в тих чи інших галузях.

Хоча технічний прогрес надав творчим людям ряд нових засобів діяльності, було б помилкою бачити тільки позитивний вплив цього процесу на креативність. Наприклад, розвиток інформатики чи телебачення може гальмувати розвиток креативності у суспільстві.

Творчий процес. Класична модель творчого процесу

- Під творчим процесом розуміють послідовність думок і дій, яка приводить до створення оригінального і корисного продукту. Базуючись на аналізі біографій відомих людей, Уоллес (Wallas, 1926) створив чотиристадійну модель творчого процесу.
 - 1) **Підготовка**, яка необхідна для проведення попереднього аналізу з метою встановлення та формулювання проблеми
 - 2) Після цього може початися стадія **дозрівання**. На цій стадії не відбувається усвідомлена робота над проблемою. Людина може займатися іншими завданнями або просто відпочивати. Але продовжується неусвідомлена робота мозку, який утворює асоціації. Вважають, що на цій стадії народжується множина асоціацій між ідеями. Несвідоме відкидає більшу частину цих асоціацій, вважаючи їх беззмістовними, однак іноді знаходить серед них перспективні ідеї.
 - 3) третя стадія, яка називається **озарінням**, настає коли цікава ідея досягає рівня свідомості. Її можна описати як спалах, несподіване прозріння. Уоллес відмічав, що часто озарінню передують інтуїтивне відчуття, що ідея зараз прийде. Стадія озаріння досить тендітна, її легко зруйнувати зовнішніми подіями або спробою прискорити виникнення ідеї.
 - 4) Після озаріння настає стадія свідомої роботи, яка називається «**перевірка**». Вона необхідна для оцінки, переформулювання та поглиблення ідеї. Уоллес відмічав, що у процесі творчого вирішення проблеми можливе повернення на більш ранні стадії. Наприклад, якщо на стадії перевірки ідея виявляється недосконалою, може початися дозрівання іншої ідеї, спрямованої на подолання цього ускладнення. Крім того, стадії можуть накладатися одна на одну, наприклад, якщо людина знаходиться одночасно на стадії підготовки відносно одного аспекту проблеми і на стадії дозрівання відносно іншого її аспекту.

Стадии творческого процесса



Чотиристадійна модель та її варіанти розглядалися та розглядаються багатьма дослідниками як історично перший науковий підхід до вивчення творчого процесу (Busse & Mansfield, 1980; Ochse, 1990; Osborn, 1965; Stein, 1974). Амабиле (Amabile, 1996) включила її варіант у свою компонентну модель креативності. Однак на сьогоднішній день існують праці, які піддають цю модель сумніву [1 с. 50]

Висновок

- Креативність — сфера досліджень, яка представляє собою теоретичний і практичний інтерес. Вона являє собою центральну ланку діяльності будь-якої людини, коли вона намагається вирішувати нові проблеми або повинна гнучко підлаштовуватися до змін середовища. Все більше і більше росте потреба у розвитку творчих здібностей людей, щоб з їх допомогою знайти відповіді на складні питання, які ставить наша епоха.
- Наукові роботи останнього часу дозволяють краще зрозуміти цей складний феномен, який залишається предметом суперечок у соціальних науках. Проведений аналіз показує, що свій внесок у розуміння креативності вносять такі різні галузі психологічної науки, як диференційна, експериментальна, вікова, соціальна і клінічна психологія. Без сумніву, вивчення креативності сприяє об'єднанню психології на метатеоретичному рівні.
- У даній презентації описана багатофакторна теорія, згідно з якою креативність залежить від сполучення взаємодіючих когнітивних, конативних, емоційних та середовищних факторів. У зв'язку з тим що компоненти креативності взаємодіють один з одним, можна пояснити існування широкого спектру рівней креативності, від низького до найвищого. Цей підхід дозволяє зрозуміти, чому так рідко зустрічаються видатні за рівнем креативності творчі роботи — тому що статистично мало ймовірно, що усі настільки різні компоненти творчого процесу досягнуть найвищого рівня розвитку у однієї людини.
- Також у презентації представлена класична модель структури творчого процесу.

Використані джерела

- 1) Любарт Т. Психология креативности / [Т. Любарт, К. Муширу, С. Торджман, Ф. Зенасни]. – М. : Когито-Центр, 2009. – 215 с.
- 2) Ильин Е. П. Психология творчества, креативности, одаренности / Е. П. Ильин. – Спб.: Питер, 2009, – 434 с.
- 3) Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей / Д.Б. Богоявленская. - М.: Издательский центр Академия, 2002. – 320 с.
- 4) В.В. Карпенко. Творчество и креативность как психологические феномены. Электронный ресурс.
http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&Z21ID=&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/Tipp_2013_2_21.pdf