

תוכן עניינים

מבוא	3
יצירתיות מהי?	3
פסיכולוגיות של עצמי	6
העבודה הנוכחית	9
פרק א': יצירתיות לפי פרויד	10
פרק ב': יצירתיות לפי מלאני קליין	14
פרק ג': יצירתיות והינץ קוהוט	15
פרק ד': תהליכים ראשוניים ותהליכים משניים בהבנת היצירתיות	17
פרק ה': מה בין חלום ופנטזיה ליצירתיות	19
סיכום: האם האנליזה עלולה להרוס את היצירתיות ואת הלהט?	21
רשימת מקורות	23

מבוא

יצירתיות מהי?

יצירות היא תופעה בה נוצר דבר מה חדש בעל ערך. הדבר שנוצר עשוי להיות מופשט (כמו רעיון, תיאוריה מדעית, קומפוזיציה מוזיקלית או בדיחה) או אובייקט פיזי (כמו המצאה, יצירה ספרותית או ציור). מספר תחומים מדעיים מתעניינים ביצירתיות, בעיקר פסיכולוגיה, למודי עסקים ומדעי הקוגניציה, אך גם חינוך, טכנולוגיה, הנדסה, פילוסופיה, תיאולוגיה, סוציולוגיה, בלשנות וכלכלה, שחולשים על היחסים בין יצירתיות לבין אינטליגציה כללית, סוגי אישיות, תהליכים נפשיים ונוירולוגיים, בריאות נפשית או בינה מלאכותית; הפונציאל לעידוד יצירתיות באמצעות חינוך והדרכה; טיפוח היצירתיות לתועלת כלכלית לאומית, ויישום משאבים יצירתיים לשיפור יעילות ההוראה והלמידה (Kim, 2011).

בסיכום מחקר מדעי בנושא יצירתיות, מציע מייקל מומפורד: "במהלך העשור האחרון, נראה שהגענו להסכמה כללית לפיה יצירתיות כרוכה ביצירת תוצרים חדשים ברי שימוש" (Mumford, 2003, p.110), לחילופין רוברט שטרנברג הציע שהיצירתיות היא "משהו מקורי וכדאי" (Sternberg, 2001, p.479). בספרות ניתן למצוא מגוון הגדרות שונות ל"יצירתיות" (Meusburger, 2009). טורנס תיאר אותה כתהליך של רגישות לבעיות, לקויים, פערים בידע, אלמנטים חסרים, דיסהרמוניות וכולה, זיהוי הקושי, חיפוש פתרונות ויצירת פתרונות על ידי ניחוש, או ניסוח השערות לגבי הליקויים: בדיקה ובדיקה מחדש של השערות אלה ואולי שינוי ושיבוח, ולבסוף העברת התוצאות (Kim, 2011). יצירתיות באופן כללי נבדלת בדרך כלל מחדשנות במיוחד כאשר העקה היא על יישום. לדוגמה, אמביל ופרטט (Amabile & Pratt, 2016) מגדירות את היצירתיות כהפקה של רעיונות וחדשנות כמימוש רעיונות יצירתיים.

נעשה מחקר אמפירי רב בפסיכולוגיה ובמדעי הקוגניציה על תהליכים דרכם מתרחשת היצירתיות. הפרשנות של תוצאות המחקרים הללו הביאה מספר הסברים אפשריים על מקורות ושיטות היצירתיות. בעבודה זו אמנם יושם דגש על הגישה הפסיכואנליטית בכלל ותיאוריות העצמי בפרט, אלא שהגישה אינה פועלת בריק ולכן ראוי להזכיר בקצרה גם גישות אחרות.

גישת הדגירה. דגירה היא הפסקה זמנית מפתרון בעיות יצירתי שיכול לגרום לתובנה (Smith, 2011). במחקרים אמפיריים בדקו האם הדגירה, כפי שמרמז המושג במודל של וואלאס (Wallas) היא תקופה של הפסקה או מנוחה מהתעסקות עם הבעיה שיכולה להביא לפתרון בעיות יצירתי. מספר השערות

שוערו בכדי לנסות לסייע מדוע דגירה עשויה לסייע בתרון בעיות יצירתיות. ראיות אמפיריות מסוימות עולות בקנה אחד עם ההשערה שהדגירה מסייעת לבעיה יצירתית בכך שהיא מאפשרת "לשכוח" רמזים מטעים. היעדר דגירה עלול לגרום לפתרון הבעיות להתקבע באסטרטגיות בלתי הולמות לפתרון הבעיה (Smith, 1995).

חשיבה מתכנסת ומסועפת. גילפורד הבחין בין יצירה מתכנסת לבין יצירה מסועפת (בדרך כלל נקרא חשיבה מתכנסת וחשיבה מסועפת). חשיבה מתכנסת מערבת כוונה לפתרון יחיד ונכון לבעיה, ואילו חשיבה מסועפת כרוכה במציאה יצירתית של תשובות מרובות לבעיה מוגדרת (Gilford, 1967). חשיבה מסועפת משמשת לפעמים כמילה נרדפת ליצירתיות בספרות הפסיכולוגית. חוקרים אחרים השתמשו מדי פעם במושגים של חשיבה גמישה או אינטליגנציה פלואידית (נוזלית), הדומים באופיים ליצירתיות, אך לא מהווים שם נרדף (Chuanyue, 2019).

גישת הקוגניציה היצירתית. פינק הציע את מודל ה"ג'נפלור", לפיו היצירתיות מתרחשת בשני שלבים: שלב גנרטיבי, בו האדם בונה ייצוגים נפשיים המכונים מבני קדם-המצאה, ושלב גישוש בו נעשה שימוש במבנים אלה בכדי ליצור רעיונות יצירתיים. ראיות מראות שכאשר אנשים משתמשים בדמיונם כדי לפתח רעיונות חדשים, רעיונות אלה בנויים בכבדות בדרכים הניתנות לחיזוי על ידי התכונות של הקטגוריות והמושגים הקיימים (Fink et al., 1992). לעומת זאת, נטען שיצירתיות כרוכה רק בתהליכם קוגניטיביים רגילים המניבים תוצאות יוצאות דופן (Runco, 1993).

התיאוריה יחסי הגומלין מובלע-גלוי. הוצע במסגרת הרצון להבין את היצירתיות כפתרון בעיות, כלומר תורת היצירתיות המובלעת והמפורשת. תיאוריה זו מהווה ניסיון לספק הסבר אחיד יותר על תופעות רלוונטיות (בין השאר על ידי פירוש שילוב מחדש של התיאוריות הקיימות של דגירה ותובנה) (Helle & Sun, 2011). תיאוריה זו מסתמכת על חמישה עקרונות בסיסיים: קיום משותף של ההבדל בין ידע מפורש וידע מובלע, מעורבות בו זמנית של תהליכים מרומזים ומפורשים ברב המשימות, הייצוג המיותר של ידע מפורש ומרומז, שילוב תוצאות העיבוד המפורש והמרומז, העיבוד האינטראקטיבי (ואולי גם דו כיווני). יישום חישובי של התיאוריה פותח על בסיס הארכיטקטורה הקוגניטיבית של קלריון ומשמשת לסימולציה נתונים אנושיים רלוונטיים. העבודה הזו מייצגת צעד ראשון בפיתוח תיאוריות מבוססות תהליך ליצירתיות הכוללות דגירה, תובנה ותופעות שונות הקשורות להן (Helle & Sun, 2011).