

ĐẶC ĐIỂM NHÂN CÁCH SÁNG TẠO

Phạm Thành Nghị*

Trên cơ sở tham khảo các công trình nghiên cứu về sáng tạo và nhân cách sáng tạo, tác giả bài báo đã phân tích 11 đặc điểm nhân cách sáng tạo: thiên hướng về một lĩnh vực, chấp nhận tình huống không xác định, tưởng tượng tự do, tự do chức năng, tính mềm dẻo, thích mạo hiểm, chấp nhận sự lộn xộn, trì hoãn hưởng thụ, giải phóng khỏi vai trò giới, tính kiên trì và lòng dũng cảm. Các đặc điểm này có mối quan hệ mật thiết với quá trình sáng tạo, là điều kiện cho hoạt động sáng tạo. Có thể không phải tất cả các phẩm chất này đều phát triển đầy đủ ở một nhân cách sáng tạo, nhưng sự hiện diện của chúng là một đảm bảo cho sự ra đời các ý tưởng sáng tạo và các sản phẩm sáng tạo.

Đặt vấn đề

Câu hỏi đặt ra là liệu nhân cách của những người sáng tạo ở các lĩnh vực khác nhau có những điểm giống nhau, lặp lại ở những con người sáng tạo khác nhau không. Các học giả nghiên cứu sáng tạo đang tìm chứng cứ để khẳng định các đặc điểm nhân cách có liên quan đến sáng tạo (Csikszentmihalyi, 1996; Winner, 1996; Dacey & Lennon, 1998). Sau những nghiên cứu, khảo nghiệm, các học giả này đã chỉ ra rằng các phẩm chất nhân cách có liên quan một cách mật thiết với quá trình sáng tạo. Csikszentmihalyi (1996) và Dacey & Lennon (1998) đã phân tích nhiều phẩm chất nhân cách liên quan đến sáng tạo. Thực ra, khó có thể xác định có bao nhiêu thuộc tính nhân cách thúc đẩy sáng tạo. Mặc dù có thể có nhiều hơn những phẩm chất nhân cách tạo điều kiện cho hoạt động sáng tạo, trong bài viết này, chúng tôi chỉ phân tích mười một đặc điểm nổi trội ở người sáng tạo, đó là thiên hướng về một lĩnh vực, chấp nhận tình huống

không xác định, tưởng tượng tự do, tự do chức năng, tính mềm dẻo, thích mạo hiểm, chấp nhận sự lộn xộn, trì hoãn hưởng thụ, giải phóng khỏi vai trò giới, tính kiên trì và lòng dũng cảm.

(1) Nhân cách sáng tạo có thiên hướng về một lĩnh vực

Những người có hệ thần kinh nhạy cảm với màu sắc, với ánh sáng sẽ có lợi thế trở thành họa sĩ. Những người có nhạy cảm với độ cao của âm thanh có ưu thế trở thành nhạc sĩ. Có năng khiếu về lĩnh vực nào đó, con người sẽ dành thời gian thực hành, học hỏi, và do vậy, sẽ có cơ hội và hình thành vị thế sáng tạo cao hơn trong lĩnh vực tương ứng.

Những lợi thế về giác quan, tất nhiên, tác động tới hứng thú và tạo mối quan hệ với sáng tạo sau này. Nhà vật lý John Wheeler nhớ lại rằng ông rất quan tâm đến cơ chế vận hành của các đồ chơi khi còn nhỏ. Cha của John thường đưa ông đến thư viện Đại học Bang New York, để ông ở đó và đi giảng bài. John bị cuốn hút bởi máy móc và sách vở ở đây, đặc biệt với chiếc máy tính.

* PGS.TS., Viện Nghiên cứu Con người.

Khi ông 12 tuổi, ông đã làm chiếc máy tính có các bánh nhựa cho riêng mình.

Nếu không có hứng thú, sự ham hiểu biết, say sưa tìm hiểu những thứ xung quanh thì khó có thể nhận ra được những điều thú vị. Cởi mở với vấn đề, chú ý liên tục tới các quá trình, hiện tượng trong môi trường xung quanh, là lợi thế lớn để nhận ra những cái mới tiềm tàng. Không có hứng thú thì khó có thể tham gia, tìm hiểu sâu ở một lĩnh vực nào đó. Có thể ai đó có phát kiến mới một cách tình cờ mà không có hứng thú với chủ đề trước đó. Nhưng sự cống hiến cả cuộc đời đòi hỏi sự đấu tranh, hy sinh lại không thể thiếu tình yêu đối với lĩnh vực nghiên cứu. Được sinh ra trong một gia đình khá giả, được học ở gần nhà, có thầy hướng dẫn, có định hướng khoa học là những điều may mắn lớn đối với một người sáng tạo.

Nhưng sự may mắn không phải là tất cả. Nhiều trẻ em đấu tranh tìm đường đến đúng trường mình cần học, trong khi bạn đồng niên của chúng phải ở lại phía sau. Nhiều người có kiến thức nhưng không có cơ hội trao đổi với những người có vị trí quan trọng đã bị bỏ rơi trong những năm tháng của sự nghiệp. Issac Newton rất cô đơn và khó tính, nhưng ông đã thuyết phục được người hướng dẫn ở Đại học Cambridge rằng ông xứng đáng được hưởng tài trợ nghiên cứu cả đời, và nhờ đó ông có cơ hội làm việc ở đây mà không bị quấy rầy bởi các quan hệ xã hội khác bên ngoài trong nhiều năm. Những người sáng tạo tiềm tàng không được phát hiện và không được đánh giá bởi những người có vị thế cao sẽ gặp rất nhiều khó khăn để thực hiện những gì mà chúng ta gọi là sáng tạo. Những người như vậy có thể không có cơ hội tiếp nhận những thông tin mới nhất, không có cơ hội làm việc và sáng tạo.

Trong khoa học, nghiên cứu và học tập đúng trường, nơi mà những nghiên cứu đầu ngành được tiến hành với những thiết bị mới nhất, bởi những nhà khoa học tâm cờ nhất - là điều kiện quan trọng để sáng tạo. Trong nghệ thuật cũng vậy, được triển lãm tranh ở những gallery nổi tiếng sẽ nhanh chóng có cơ hội được đánh giá và phát triển.

(2) Chấp nhận tình huống không xác định

Tình huống không xác định là nơi không tồn tại chuẩn mực cho việc ra quyết định và tiến hành hoạt động. Các yếu tố phù hợp cho việc ra quyết định chưa hiện hữu, quy tắc không rõ ràng, các quy trình không tồn tại (MacKinnon, 1978). Con người phản ứng rất khác nhau đối với tình huống không xác định. Tình huống không xác định có thể tạo ra mối quan tâm, làm tăng hứng thú ở một số người và cũng có thể tạo ra sự căng thẳng, thậm chí sự trốn chạy ở những người khác. Khả năng duy trì tinh thần cởi mở trong tình huống không xác định và thậm chí hứng thú với nó là cơ sở để phát triển sáng tạo. Getzel (1975:33) chỉ ra rằng "... điều cốt lõi của sáng tạo không phải là trạng thái vô thức hay sự cải biến của các quá trình thuộc hệ tín hiệu thứ nhất, như các nhà nghiên cứu trước kia nghĩ, ... mà là sự cởi mở đối với thế giới".

Đối với người sáng tạo, sự xa lạ hay không xác định không tạo ra sự bối rối, sợ hãi hay kinh hoàng mà là cảm giác hứng thú, háo hức - những cơ sở nuôi dưỡng năng lực sáng tạo.

(3) Tưởng tượng tự do

Torrance, Peterson & Davis (1963) sử dụng trắc nghiệm viết truyện ngắn (Story-Writing Test), một kỹ thuật dùng để đánh giá trí tưởng tượng tự do. Những người tham gia được cung cấp một hình vẽ có gì đó giống với một con vật, nhưng không rõ

ràng nằm đối diện với một hình chữ nhật rộng. Lời hướng dẫn là: "Hãy viết một câu chuyện mà không ai có thể viết. Bạn có 8 phút để thực hiện".

1.200 học sinh trung học tham dự. Điều đặc biệt là, có khoảng 900 câu chuyện được viết đại khái gần như nhau. Cốt chuyện như sau:

"Có con Mèo tên là Tom rất tò mò. Một ngày, Tom chạy quanh tìm hiểu một cái hộp rất đáng ngờ. Tom nghe thấy có tiếng động phát ra từ bên trong. Tom trốn sang một bên và nó nhìn thấy con chuột tên Jerry. Jerry là một con chuột nhỏ nhưng béo ngậy và trong Tom xuất hiện cảm giác đói. Ôi, nhưng ngay sau đó, cái bẫy đã sập xuống đè nát đầu con mèo. Sự tò mò đã giết chết nó".

Ba trăm câu chuyện khác không có một khuôn khổ nhất định với nội dung rất khác nhau. Sau đây là câu chuyện của một học sinh lớp 8:

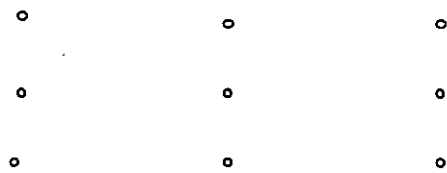
"Joe, một chú sóc con đang đói, chạy đuổi theo một con bướm. Bầu trời trên đầu kẻ dọc bởi những vệt mây, mặt trời chiếu sáng qua các kẽ lá, mặt đất đã nóng lên làm cho không khí trở lên ngột ngạt. Joe rất bàng hoàng làm sao nó có thể kiếm được chút thức ăn bây giờ. Nó nghĩ về những con quái vật. Những con vật có bốn chân với những móng vuốt sắc, với những con mắt to khủng khiếp và những cái răng nhọn hoắt. Joe sợ hãi. Bất ngờ một con gấu nhảy ra từ bụi rậm và đuổi theo Joe. Joe chạy đến bên dòng suối và lao xuống bơi hết sức mình. Nó đã sang được bờ bên kia, nó đã an toàn, nó đã thoát chết trong gang tấc, nhưng ... (Câu chuyện dừng ở đây, có lẽ do hết thời gian).

Cái gì làm nên khác biệt giữa những câu chuyện thuộc nhóm thứ nhất và những câu chuyện thuộc nhóm thứ hai? Những câu

chuyện thuộc nhóm thứ nhất xuất phát từ hình vẽ bị ràng buộc bởi các dòng kẻ bao quanh. Nhưng trong thực tế, theo hướng dẫn, người viết không bị quy tắc nào cấm vượt qua đường bao hình chữ nhật cả. Tuy nhiên, tất cả các tác giả của nhóm thứ nhất đều có cảm giác rằng họ bị ràng buộc trong khuôn khổ hình chữ nhật. Họ dùng đến trí tưởng tượng của mình chỉ để mô tả chính hình chữ nhật. Trong tình huống đó không có gì nhiều để viết. Những người viết những câu chuyện thuộc nhóm thứ hai chỉ sử dụng hình chữ nhật như điểm khởi đầu để họ có thể di chuyển tới những vị trí khác hấp dẫn hơn. Những người này coi hình chữ nhật như cái cửa sổ, qua đó có thể thấy được cả bức tranh. Họ đã sáng tạo ra câu chuyện.

Đặc điểm nói ở trên của người sáng tạo được gọi là tưởng tượng tự do. Khi quy tắc trong tình huống cản trở hoạt động sáng tạo, những người sáng tạo có trí tưởng tượng tự do có xu hướng thay đổi quy tắc để đáp ứng nhu cầu sáng tạo của mình. Điều quan trọng là họ không nghĩ rằng quy tắc đang tồn tại trong tình huống không xác định (Getzels, 1975; Taylor, 1975; Torrance, 1979). Những người bị quy tắc chặt chẽ ngăn cách, khi gặp tình huống không xác định, họ bị mất phương hướng và nỗi sợ phạm quy bao trùm lấy họ. Nỗi sợ như vậy là một trong những cản trở rất lớn đối với sáng tạo.

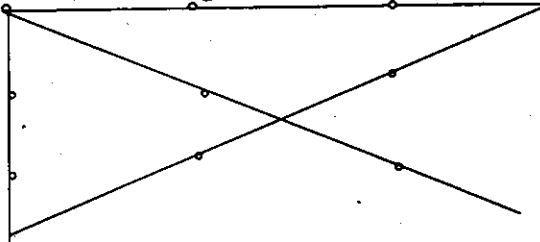
Hình 1. Vấn đề 9 điểm



Khả năng giải bài toán với 9 điểm trình bày ở Hình 1. mô tả sự tưởng tượng tự do. Bài toán 9 điểm yêu cầu mọi người vẽ 4

đường thẳng qua cả 9 điểm nhưng không được nhắc bút lên khỏi mặt giấy. Torrance (1979) mô tả sự phù hợp của vấn đề đối với tự do tưởng tượng: "Đại bộ phận người tham gia cho rằng 9 điểm chứa đựng trong hình chữ nhật và các đường thẳng phải được tìm thấy trong không gian giới hạn đó mà thôi. Đây là điều kiện ngầm định được đặt ra. Thất bại không nằm ở chỗ không thể giải được bài toán mà nằm trong ý định giải nó. Một người sẽ tiếp tục không tìm ra lời giải cho đến khi thay đổi được trật tự này. Lời giải trở nên dễ dàng ngay khi phá bỏ giới hạn của hình chữ nhật trong phạm vi 9 điểm. Lời giải tìm được nhờ từ bỏ "trường" hình chữ nhật. Phép tương tự giữa bài toán này và cuộc sống thực trong gia đình, trong công việc và tình huống giáo dục là rất rõ ràng" (Torrance, 1979: 178-179).

Hình 2. Lời giải cho vấn đề 9 điểm



Lời giải được vẽ trong Hình 2. có được là nhờ thay đổi giả định về tình huống và đây là một nửa của sáng tạo. Đôi khi cần thiết phải thoát ly khỏi ý niệm của những người trong môi trường xung quanh. Những người sáng tạo nổi tiếng cũng được biết đến do từ bỏ cách nhìn truyền thống đến mức cực đoan để tìm lời giải.

(4) Tự do chức năng

Một công cụ để xác định tự do chức năng là Trắc nghiệm hai dây (Dacey, 1989, Ripple & Dacey, 1969). Trong bài trắc nghiệm này, người tham gia đứng giữa hai cái dây được đính trên trần nhà. Mỗi dây

dài khoảng 9 mét và hai dây cách nhau 14 mét. Người tham gia phải làm cách nào đó để nối hai đầu dây lại với nhau. Hai đồ vật được cung cấp - một cái bẫy chuột và một cái áo len - dụng cụ trợ giúp giải bài toán; người tham gia chỉ được dùng một trong hai thứ trong quá trình giải. Khi giải bài tập, một đầu dây được người tham gia tóm lấy, đưa về phía đầu dây kia và được cố định bằng cái bẫy chuột hay cái áo len. Đầu dây còn lại được kéo về phía đầu dây đã được cố định, sau đó chúng được buộc lại với nhau. Nhiều người không thể giải được bài toán vì rằng họ không thể tưởng tượng được việc sử dụng cái áo len hay cái bẫy chuột là để làm gì ngoài chức năng thông thường của nó. Thiếu khả năng di chuyển chức năng hay sự cố định chức năng quá mạnh thường ngăn cản sự xuất hiện ý tưởng sáng tạo. Để có thể sáng tạo cần tạo ra sự tự do chức năng hay sự di chuyển chức năng.

Các nhà nghiên cứu đã dùng Trắc nghiệm hai dây này để kiểm tra tư duy tự do về chức năng của hàng nghìn người. Dacey và đồng nghiệp (Dacey, Madaus & Crellin, 1968; Dacey & Ripple, 1967) đã xem xét hiệu quả của giáo dục tác động lên sự cố định chức năng. Kết quả cho thấy, tự do chức năng có mối quan hệ ngược với số năm đi học. Có đến 90% học sinh lớp 6 có thể giải bài toán trong khoảng 15 phút; khoảng 80% học sinh lớp 9 có thể tìm được lời giải; chỉ có 50% sinh viên đại học giải được bài toán, và chỉ có 20% sinh viên sau đại học tìm được lời giải cho bài tập này.

Dacey và đồng nghiệp kết luận rằng giáo dục đã can thiệp vào làm tăng sự cố định chức năng, cản trở việc xác định lại chức năng, trong trường hợp này là cái áo và cái bẫy chuột, lúc này chỉ được dùng

như một vật nặng, đè lên đầu dây. Người có trình độ giáo dục càng cao, thì tri giác về chức năng của họ càng cứng nhắc. Giáo dục bậc cao tạo ra kiểu giải quyết vấn đề theo quy tắc. Việc này cản trở khả năng tạo ra các ý tưởng đơn giản, và nhiều giải pháp vĩ đại xuất phát từ đây.

Ở đây cần phải phân biệt việc giải quyết vấn đề và sự sáng tạo. Việc giải quyết vấn đề nằm ở nhiều cấp độ từ cách thức mà học sinh lớp tiểu học dùng để giải quyết bài toán số học cho đến cách tiếp cận khoa học sâu sắc theo lý thuyết tương đối của Einstein. Bài toán được giải ở trình độ tưởng tượng cao và khả năng tư duy độc đáo mới được coi là sáng tạo. Tuy nhiên, sự cố định chức năng đã can thiệp vào việc giải quyết vấn đề sáng tạo ở tất cả các mức độ. Như Smith và Amner (1997) đã chỉ ra, con người sáng tạo không bị bao bọc bởi tình huống đưa ra.

(5) Tính mềm dẻo

Một trong những phát hiện thú vị nhất của nghiên cứu phát triển sáng tạo có liên quan đến tính mềm dẻo. Smith và Amner (1997) cho rằng người sáng tạo rất mềm dẻo trong quan hệ với thế giới bên ngoài, cởi mở với sự thay đổi, và được chuẩn bị cho sự thay đổi. Công cụ hay được dùng để xác định tính mềm dẻo là Trắc nghiệm đặt câu hỏi. Trong trắc nghiệm này, người tham gia được yêu cầu vẽ một chú hề đang quan sát bóng của mình dưới nước. Sau đó người tham gia phải liệt kê tất cả các câu hỏi mà họ nghĩ rằng sẽ hỏi về hình vẽ. Họ, sau đó, được hướng dẫn để đưa ra các câu hỏi có thể trả lời được bằng cách nhìn vào hình vẽ và khuyến khích đưa ra các câu hỏi độc đáo (không xuất hiện ở người nào khác).

Torrance & Templeton (1963) đã phân

tích hàng nghìn câu trả lời trắc nghiệm và phát hiện thấy có 21 loại câu trả lời, như quần áo chú hề, gia đình, nhà riêng, quyền năng bí ẩn, tính cách v.v.

Tính mềm dẻo là khả năng nhìn thấy đặc trưng toàn cảnh hơn là chỉ một hay một số khía cạnh đơn lẻ. Nhiều nghiên cứu chỉ ra rằng đây là đặc tính quan trọng của hoạt động sáng tạo (Gedo, 1997; MacKinnon, 1975, 1978; Torrance, 1979). Trong tình huống có nhiều sức ép, khi làm bài trắc nghiệm này, phần lớn người tham gia dường như cố định ý tưởng vừa mới xuất hiện và đẩy chúng đi xa đến mức tối đa mà họ có thể. Ví dụ, một câu trả lời thường thấy khi làm trắc nghiệm này là 6 hay 7 câu hỏi về mũ hay giày của chú hề. Điều này đúng với hướng dẫn, nhưng trong trường hợp này trí tưởng tượng đã không được phát huy để có nhiều câu hỏi phân kỳ hơn. Điều thú vị nữa là tính mềm dẻo có liên quan đến sức khỏe tâm lý (Runco & Charles, 1997).

(6) Thích mạo hiểm

Trò chơi ném vòng của trẻ em được sử dụng như một minh họa về thuộc tính thích mạo hiểm (Sternberg & Lubart, 1995). Trong trò chơi này, 10 cái chốt được đóng lên một cái cột chôn đối diện với người chơi. Chốt càng xa ném vòng vào đích càng khó. Vì vậy, điểm càng cao khi ném vào đích càng xa. Những người hướng tới mục tiêu thấp có tính mạo hiểm thấp. Nếu họ ném trúng đích cả 10 lần ở điểm chốt số 1, họ cũng chỉ được 10 điểm. Người hướng tới điểm xa nhất, chỉ cần 1 lần trúng đích họ cũng được 10 điểm. Những người đặt mục tiêu trung bình, mỗi lần ném trúng đích được 5 điểm. Đây là một trò chơi cụ thể nhưng nó phản ánh bức tranh hiện thực. Những người thử vận may ở dạng mạo

hiêm quá thấp hay quá cao đều có cơ may thành công không cao so với những người ưa mạo hiểm ở mức trung bình. Điều đáng buồn là chúng ta thường không khuyến khích trẻ em mạo hiểm và điều đó hạn chế lựa chọn mạo hiểm cao (Sternberg & Lubart, 1995).

Lựa chọn mạo hiểm thấp bảo đảm cảm giác an toàn nhưng không dẫn đến sáng tạo. Sternberg & Lubart (1995) lấy ví dụ về một nhà tâm lý học gửi bài đăng tạp chí và thấy bài của bà này không bao giờ bị từ chối, nhưng bài của bà cũng không bao giờ nhận được phần thưởng. "Nếu bạn không bao giờ có ý tưởng bị từ chối ... thì một điều chắc chắn rằng bạn không ưa mạo hiểm. Những người chơi trò chơi an toàn cảm thấy hài lòng vì họ không bao giờ bị từ chối. Nhưng bạn có thể chắc chắn rằng họ không phải là những người có đóng góp nhiều cho sáng tạo" (Sternberg & Lubart, 1995: 214).

Trong một nghiên cứu lựa chọn mạo hiểm cao để có thành công cao (Sternberg & Lubart, 1996), 44 người tham gia thực hiện những bài tập sáng tạo. Nhiệm vụ đòi hỏi phải làm ra sản phẩm (cả sản phẩm nghệ thuật và viết bài) và ba biện pháp mạo hiểm (thi, kịch bản và điền bảng hỏi về tiểu sử). Trong cuộc thi, người tham gia được yêu cầu làm sản phẩm nghệ thuật và viết bài hay làm cả bài tập nghệ thuật và cả viết bài. Có hai lựa chọn cho các trò chơi: lựa chọn thứ nhất có mức độ mạo hiểm cao và thường cao và lựa chọn thứ hai có mức độ mạo hiểm thấp và mức thưởng cũng thấp. Kịch bản giả định bao gồm 12 tình huống, trong mỗi tình huống có một mức mạo hiểm cao có thưởng cao và một mức mạo hiểm thấp và thưởng thấp. Bảng hỏi về tiểu sử sử dụng thang điểm 7 để đánh giá xu thế

lựa chọn mức độ mạo hiểm, bao gồm cả việc hỏi xem người tham gia cho mình là người chọn mạo hiểm cao hay thấp trong bài thi vẽ và thi viết.

Kết quả cho thấy những người lớn này có xu hướng tránh mạo hiểm. Trong thi vẽ, có tới 73% số người tham dự chọn mạo hiểm thấp, và trong bài thi viết, có tới 66% chọn mạo hiểm thấp. Những ai lựa chọn mạo hiểm thấp được cho điểm sáng tạo trung bình là 2,86 trên thang điểm 7, và những người chọn phương án mạo hiểm cao nhận được điểm sáng tạo trung bình là 4,36. Kịch bản giả định thu được kết quả tương tự, khẳng định quan hệ giữa lựa chọn mạo hiểm và sáng tạo. Ngược lại với việc tham gia thi và giải pháp kịch bản, viết tự báo cáo có mối quan hệ rất mờ nhạt với sáng tạo.

(7) Chấp nhận sự lộn xộn

Công cụ thường dùng để đo thuộc tính này là Trắc nghiệm hình ưa thích của Barron-Welsh (Barron, 1995; Barron & Welsh, 1952). Trong trắc nghiệm, những người tham gia được xem một số cặp đường vẽ không đặc trưng và được yêu cầu chọn một đường mà họ thích nhất trong mỗi cặp. Các hình vẽ thay đổi về cả cấu hình và tính phức tạp. Một số đường thì thừa thớt, và thường đối xứng qua trung tâm; trong khi đó những đường khác thì phức tạp và không đối xứng. Những người chọn nhiều đường kiểu thứ hai có xu hướng sáng tạo hơn.

Người sáng tạo thích sự phức tạp và phi đối xứng và chọn các hình vẽ phức tạp hơn là các hình đơn giản và đối xứng. Nhà tâm lý học Frank Barron cho rằng chấp nhận sự lộn xộn là một biểu hiện quan trọng của người sáng tạo vì chúng tạo ra hứng thú cho người sáng tạo hơn sự đơn giản và có

trật tự. Điều đó không có nghĩa là các nghệ sĩ sống trong môi trường lộn xộn hay tất cả các nhà khoa học không có thói quen ăn mặc chỉnh tề mà những người sáng tạo rất thích thú với việc đưa các hiện tượng từ trạng thái lộn xộn về trạng thái có trật tự. Họ thường rất thích cách tiếp cận khác lạ (Smith & Amner, 1997). Những người sáng tạo thích sự lộn xộn và phức tạp, chỉ bởi vì họ muốn tích hợp chúng vào quan hệ có trật tự cao hơn. Người sáng tạo tạo ra trật tự trong sự thiếu trật tự và đưa sự thiếu trật tự tới một trật tự mới cao hơn" (Montuori, 1996: 154-155).

MacKinnon (1978) đã mô tả đặc tính này của người sáng tạo và cho rằng nó có mối quan hệ với sự chấp nhận tình huống không xác định: "Rõ ràng những cá nhân sáng tạo tự nguyện chấp nhận tính phức tạp và thậm chí sự lộn xộn trong tri giác của họ mà không thấy ngại sự hỗn loạn. Cũng không có nhiều lắm sự lộn xộn thật sự, họ thích sự đa dạng, không đơn điệu, không đơn giản" (tr. 62).

(8) Trì hoãn hưởng thụ

Khả năng trì hoãn hưởng thụ đã giúp nhiều người tiết kiệm tiền của và thời gian cho hoạt động sáng tạo. Điều này còn thấy rõ khi có nhà nghiên cứu dành nhiều năm trời cho một dự án mà không nghĩ đến sự công nhận hay khen thưởng (Strenberg & Lubart, 1995). Phần thưởng cho những người sáng tạo thường là tối thiểu, đặc biệt ở giai đoạn đầu.

Thomas Edison chứng tỏ sự trung thành trong tuyên bố của mình rằng sáng tạo chứa 99% đóng góp của lao động. Trong giai đoạn đầu làm việc, ông có ý tưởng cho điện đi qua sợi tóc đặt trong môi trường chân không trong bóng đèn. Ông đã tiến hành 2.004 thí nghiệm, sử dụng nhiều loại

chất liệu cho sợi tóc, trước khi ông khám phá ra dây tóc dùng trong bóng điện ngày nay. Người sáng tạo thường phải làm việc nhiều năm với cùng một vấn đề trước khi họ có thể tạo ra sản phẩm cuối cùng.

(9) Giải phóng khỏi vai trò giới

Lịch sử đã ghi nhận sự khác nhau giữa thành công của nam giới và nữ giới. Cho đến giữa thế kỷ XX, sự giải thích nguyên nhân khác biệt nằm trong cấu tạo não của hai giới. Nhiều người cho rằng não phụ nữ thiếu gen "sáng tạo". Những tranh luận tâm lý học và tâm bệnh học cho rằng sự khác biệt trong nam tính hay nữ tính có nguồn gốc trong yếu tố văn hóa. Chỉ ở những thập kỷ gần đây, các nhà khoa học xã hội mới phát hiện ra rằng sự thiếu hụt trong sản phẩm sáng tạo của phụ nữ trong thế kỷ qua có nguyên nhân rất ít ở khác biệt sinh học mà nguyên nhân chính lại nằm ở vai trò của phụ nữ trong xã hội.

Rất khó có thể tách rời sự khác biệt về giới của yếu tố sinh học với những khác biệt có thể học được. Hơn thế nữa, sự xác định vai trò của giới, cái học được từ gia đình, và sau đó được củng cố trong trường học và kinh nghiệm nhận được khi làm việc, đóng vai trò lớn trong hình thành niềm tin và tiềm năng sáng tạo của con người.

Một nghiên cứu trên học sinh tiểu học của Torrance (1963, 1979) đã cung cấp chứng cứ cho việc xem xét vấn đề này. Các nhà nghiên cứu đo năng lực sáng tạo bằng cách yêu cầu trẻ lớp 1 đưa ra ý kiến cải tiến các đồ chơi để chúng có thể vui chơi một cách thú vị hơn. Đồ chơi có thể là xe cứu hỏa (được coi là đồ chơi của trẻ trai), túi cứu thương (được coi là đồ chơi của trẻ gái), và con chó nhồi bông (được coi là đồ chơi cho cả hai giới). Câu trả lời được đánh

giá theo sự thành thạo (tổng số ý tưởng), tính mềm dẻo (số ý tưởng khác biệt về định tính), và tính độc đáo (ý tưởng mà không có ai trong nhóm nghĩ tới). Kết quả cho thấy, điểm trung bình của trẻ trai cao hơn trẻ gái ở đồ chơi xe cứu hỏa, điểm trung bình của trẻ gái cao hơn trẻ trai ở đồ chơi với túi cứu thương; hai nhóm có số điểm khá ngang nhau ở đồ chơi chó nhồi bông.

Torrance lặp lại trắc nghiệm với chính những đứa trẻ này khi chúng lên lớp ba. Sự thay đổi là không thể tưởng tượng được. Các trẻ trai có điểm cao vượt hơn các trẻ gái ở cả tất cả các loại đồ chơi, kể cả đồ chơi với túi cứu thương. Có nhiều cách giải thích sự khác biệt này. Liệu có phải trẻ gái đã trở lên kém sáng tạo hơn không? Điều đó có lẽ không thật đúng, đặc biệt trong một khoảng thời gian ngắn. Torrance kết luận vai trò giới đã là nguyên nhân của sự khác biệt này. Ông cho rằng giáo viên ở bậc tiểu học (hầu hết là nữ) dạy trẻ gái rằng chúng cần ứng xử theo vai trò của phụ nữ, mềm mỏng hơn. Mọi người thường thấy một số trẻ trai khỏe mạnh và nhanh nhẹn được yêu cầu giúp việc giáo viên, do vậy chúng có cơ hội thực tập, rèn luyện và phát triển hơn.

Nghiên cứu trẻ trai và trẻ gái gần đây về nghệ thuật cắt dán trong tình huống cạnh tranh và không cạnh tranh cho thấy tình huống cạnh tranh tạo ra kết quả cao ở trẻ trai nhiều hơn ở trẻ gái (Amabile, 1996).

Có nhiều chứng cứ về vai trò giới có ý nghĩa quan trọng đối với sáng tạo. Trong một nghiên cứu về vai trò giới và sáng tạo sử dụng phiếu hỏi, những người tham dự được yêu cầu chọn trong danh sách các hành vi được phân loại là phù hợp với mẫu nam tính hay nữ tính, như "bảo gió làm tôi sợ" hay "tôi thích đi săn". Những người có

với mức độ sáng tạo trung bình có xu hướng đồng ý với tuyên bố nam tính nếu họ là nam giới và đồng ý với tuyên bố nữ tính nếu họ là nữ giới. Những người sáng tạo cao là nam giới có xu hướng đồng ý với cả tuyên bố nam tính lẫn nữ tính. Và điều đó cũng đúng với nữ giới sáng tạo cao. Những người sáng tạo cao không thay đổi vai trò giới của mình mà có xu hướng đồng ý với những tuyên bố phù hợp với quan điểm của mình không phụ thuộc vào giới tính của họ.

Tại sao lại có kết quả như vậy? Kết luận của Roe (1975) cho rằng người sáng tạo cao đòi hỏi có những phẩm chất thường được mô tả là của cả hai giới. Người đàn ông sáng tạo cần có đặc trưng của phụ nữ hay nữ tính - nhạy cảm với cảm xúc của người khác - để có thể tiếp xúc với chính bức xúc của họ. Mặt khác, phụ nữ sáng tạo cần có tính quyết đoán của nam giới để bảo vệ ý tưởng của mình một cách dũng cảm trong thế giới cạnh tranh.

Nhà nghiên cứu Sandra Bem (1975) đã tìm thấy mối quan hệ giữa ái tính (trung tính giữa nam và nữ) và sáng tạo. Thứ nhất, bà đo mức độ chủ thể của ái tính bằng trắc nghiệm vai trò giới trong hai hoạt động, một thường được nam giới làm và một thường được nữ giới làm. Có lúc thì hoạt động nam giới hay làm được chú ý nhiều hơn, những lúc khác thì hoạt động nữ giới hay làm được chú ý nhiều hơn.

Những người có ái tính thấp thường chọn vai trò giới của chính mình. Trong phần thí nghiệm sau đó, người tham gia được yêu cầu thực hiện ba hành động liên quan đến vai trò nam giới và 3 hành động với vai trò là nữ giới và 3 hành động trung tính. Những người thực hiện tốt hoạt động giới của chính mình thì gặp khó khăn với

những nhiệm vụ mà giới kia hay làm. Bem cho rằng sự cứng nhắc trong vai trò giới tạo ra nhiều khó khăn, mâu thuẫn và xung đột v.v. cho nhân cách. Mặc dù về mặt sinh học có những khác biệt giới tính, nhưng về mặt xã hội, sự giải phóng khỏi vai trò giới sẽ tạo ra môi trường sáng tạo cho cả hai giới, đặc biệt là phụ nữ.

(10) Tính kiên trì

Nhiều nhà nghiên cứu nhận thấy rằng những người sáng tạo thành công rất kiên trì thậm chí trong bối cảnh vô vọng. Csikszentmihalyi (1996) cho rằng những người sáng tạo mà ông đã nghiên cứu đều rất kiên trì. Ông đã đưa ra thuật ngữ "nhân cách có mục đích tự thân" (autotelic) và đây là những nhân cách sáng tạo. Thuật ngữ "nhân cách có mục đích tự thân" (autotelic) có gốc Hy Lạp: auto (tự thân) và telos (mục đích). Bởi vì người sáng tạo định hướng theo mục đích, họ có rất nhiều năng lượng để đầu tư vào công việc tạo ra sự kiên trì ghe gớm. Torrance (1955) tìm thấy người sáng tạo cho dù gặp khó khăn như thế nào vẫn tiếp tục công việc của mình, họ vẫn đạt được mục tiêu đặt ra cho mình, không phụ thuộc vào mức độ cản trở đã gặp phải. Những trẻ năng khiếu sáng tạo được Winner (1996) nghiên cứu có ý chí cao, rất siêng năng trong một thời gian dài để đạt được mục tiêu. Gardner (1988), Weber và Perkins (1992) cũng tìm thấy những cam kết có dạng tương tự.

Sớm hay muộn, tất cả những người sáng tạo đều phải đương đầu với cản trở để hiện thực hóa mục tiêu của mình. Họ cũng gặp phải những khó khăn mà những người khác gặp phải, nhưng họ có năng lượng để tiếp tục đi theo con đường mà họ tin là đúng. Sternberg và Lubart (1995) cho thấy, Paul Klee không dừng vẽ tranh theo cách

riêng của ông cho dù người chủ gallery nói rằng khách hàng không thích tranh của ông và họ không mua chúng. Theo Sternberg và Lubart (1995), những người sáng tạo rất kiên trì tiếp tục xây dựng ý tưởng của mình thậm chí ngược lại cách nhìn cũ đã được thiết lập. Ví dụ, một dự án xin tài trợ được viết rất tốt có thể không được nhận tài trợ bởi vì người đánh giá chúng không có khả năng nhìn xa, vượt ra bên ngoài triết lý cũ trong lĩnh vực đó. Còn có cả những khó khăn cần vượt qua trong chính công việc đang tiến hành nữa. Vấn đề đang xử lý có thể rất khó, người thực hiện rất có thể phải chấp nhận nhiều thất bại trước khi đạt được thành công.

(11) Lòng dũng cảm

Paul Torrance (1995) cho rằng sau nhiều năm nghiên cứu sáng tạo và người sáng tạo, ông thấy lòng dũng cảm là phẩm chất rất cơ bản cho thành công. "Tình yêu đối với công việc có lẽ là chìa khóa để có lòng dũng cảm" (Torrance, 1995:129).

Sternberg và Lubart (1995) lại cho rằng những người có ý tưởng độc đáo phải có lòng dũng cảm vì rằng họ thường là thiểu số trong số đồng nghiệp, ít nhất ở giai đoạn đầu khi ý tưởng sáng tạo vừa xuất hiện. Stanford Ovshinsky, nhà sáng chế tạo ra vật liệu bán dẫn vô định, mô tả một người trở thành thiểu số như thế nào: "Anh không được sợ cô độc. Nhiều người có thể có ý tưởng hay và nhìn thấy con đường khác nhau và họ không có lòng dũng cảm để chống lại đám đông. Có thể phải đấu tranh để bảo vệ cái gì đó mà họ tin là hay và kiên trì chống lại sự thờ ơ. Nhiều người không muốn làm việc này. Tại sao họ phải làm việc đó? Tôi không thể nói thay cho các nhà sáng chế khác, nhưng tôi biết cái quan trọng đối với tôi là khả năng đứng

trên chính đôi chân của mình và không bị khuất phục chỉ vì họ không đồng ý với tôi" (Sternberg và Lubart, 1995:226-227).

Có rất ít người có thể chịu đựng được những vết thương tâm lý trong thời gian dài, vì thế họ từ bỏ ý tưởng sớm, nếu họ theo đuổi, và tiếp tục làm việc với ý tưởng, có thể họ đã tạo ra sản phẩm có giá trị lớn.

Một trong những sự cố thường gặp trong công việc sáng tạo là rất nhiều ý tưởng sáng tạo bị chối bỏ bởi vì chúng đe dọa sự tồn tại của những tư tưởng hiện hành (Sternberg và Lubart, 1995). Nhiều thành viên của các lĩnh vực chuyên môn có thể không có ý định hoặc không thể tổ chức lại hay dẹp sang một bên những định kiến. Thái độ chung là duy trì cái hiện có thay vì tranh luận một cách cởi mở. Nhà tâm lý học xã hội Kurt Lewin nhận ra rào cản chống lại sự sáng tạo. Ông cảnh báo rằng "bất kỳ thành viên nào của hội khoa học không gắn bó chặt chẽ với cảm kỳ thì bị xem là kỳ quái; anh ta bị coi là không gắn với các chuẩn mực khoa học về tư duy phê phán!!!" (Theo Torrance, 1995d:122).

Ví dụ nổi bật về điều này có thể thấy ở cuộc đời làm việc của người hộ lý Ôxtralia, Elizabeth Kenny, người đã dùng phương pháp điều trị bại liệt tự tạo để cứu nhiều trẻ em trước khi có vắc-xin chống bệnh này. Năm 1911, khi Kenny làm việc như một y tá ở vùng sâu, chăm sóc sức khỏe cho những người định cư được nhà nước cấp đất, cô nhìn thấy một đứa trẻ nằm co giật trên đất trong trạng thái tởm tợ. Cô điện báo về cho bác sĩ ở thành phố để lấy lời khuyên. Cô nhận được trả lời rằng đó là "chúng mất cảm giác ở trẻ em, hiện chưa có cách chữa" (Cohn, 1975:41). Cô đã sử dụng mền chần, khăn ướt và nóng để xoa lên chân của trẻ cho đến khi chúng trở lại

trạng thái bình thường. Trong thời gian chưa đến 1 tháng, Kenny đã chữa được 5 trẻ bị bệnh bằng cách tương tự, và tất cả chúng đều hồi phục hoàn toàn. Một năm sau đó, cô mới có điều kiện tranh luận với bác sĩ về những gì cô làm. Họ chẳng hề tin vào kết quả đạt được, trong khi cách chữa trị bại liệt được chấp nhận trong thời gian đó là cố định bệnh nhân bằng nẹp, có khi hàng tháng, và sau đó đưa họ lên xe lăn trong phần còn lại của cuộc đời. Kenny đã rất sợ hãi cho số phận của những đứa trẻ và đã can đảm đấu tranh hơn 30 năm để phương pháp của cô cuối cùng được y học chính thống chấp nhận.

Theo Montuori (1997), người sáng tạo cần vượt qua nỗi sợ bị chê cười hay bị từ chối. Người sáng tạo cân bằng nỗi sợ đó với nhu cầu trình bày ý tưởng cho công chúng xem và có thể nhận được cả sự phê phán nặng nề. "Như chúng tôi đã trình bày sản phẩm sáng tạo của mình với người khác ... Chúng tôi không giấu giếm với chính chúng tôi và với người khác" (Montuori, 1997: tr.205).

Nghiên cứu 40 nhà sáng chế, những người được giải thưởng MacArthur, đã thuyết phục Shekerjian (1991) rằng tất cả những người chiến thắng có lòng dũng cảm để tiếp tục công việc của mình với sự hiện diện của sự chống đối. Bà cho rằng họ không từ bỏ, thậm chí bị lăng mạ, bị thất bại, bị sỉ nhục, bị nản lòng, bị thù ghét, buồn chán. Dù có là như vậy, họ vẫn tiếp tục công việc và tin vào công việc của mình làm, tin vào bản thân và khả năng học kinh nghiệm từ thất bại. Sternberg và Lubart (1995) nhấn mạnh rằng chúng ta thường biết đến người sáng tạo khi họ đã thành công. Trong mọi trường hợp họ đều phải duy trì lòng dũng cảm trong khoảng

thời gian dài khi không ai tin họ có thể đạt được thành công lớn đến như vậy. Chuyện rất thường tình rằng người sáng tạo thường ít được biết đến trước khi họ chết.

(12) Các phẩm chất khác của nhân cách sáng tạo

Nhiều nghiên cứu (Amabile, 1996; Csikszentmihalyi, 1996; Dacey & Packer, 1992; Mellou, 1996; Roy, 1996 etc.) cho thấy còn có thêm nhiều các phẩm chất khác nữa của nhân cách sáng tạo Người sáng tạo có thể:

- Nhạy cảm với sự tồn tại của vấn đề;
- Có khả năng tư duy phân tích và trực giác;
- Có khả năng tư duy phân kỳ (năng lực giải quyết vấn đề dùng đến nhiều lời giải) và hội tụ (năng lực giải quyết vấn đề chỉ cần một lời giải đúng);
- Thường rất cởi mở với kinh nghiệm và ít bảo thủ trong việc chấp nhận thông tin mới;
- Hứng thú với những điều vui vẻ và tươi trẻ;
- Cam kết thường xuyên với công việc đơn độc;
- Luôn nghi ngờ những gì đang tồn tại;
- Luôn độc lập trong đánh giá;
- Tự lập kế hoạch, tự ra quyết định;
- Rất lạc quan đối với những nhiệm vụ khó;
- Thường có quan điểm riêng khi bị phê phán;
- Thường rất tháo vát khi tình huống bất thường xảy ra;
- Không nhất thiết phải là "người học" giỏi nhất;
- Ý tưởng rất độc đáo, khác biệt về định tính với ý tưởng của người khác.

Tóm lại, có thể đưa ra một số phẩm chất đặc trưng cho nhân cách sáng tạo. Tất

nhiên sẽ có nhiều tranh luận xung quanh những phẩm chất này và các phẩm chất khác nữa. Chúng ta có thể không tìm thấy tất cả các phẩm chất này ở một con người, nhưng chúng ta cũng có thể tìm thấy những tính cách đối lập ở chính trong một con người sáng tạo. Sự hiện diện của các phẩm chất nhân cách sáng tạo là một đảm bảo cho sự ra đời các ý tưởng sáng tạo và sau này là những sản phẩm sáng tạo.

Tài liệu tham khảo

- Amabile T. (1996) *Creativity in context*. Boulder, CO: Westview Press.
- Barron F. (1995) *No rootless flower: An ecology of creativity*. Cresski, NJ: Hampton Press.
- Barron F. & Welsh G.S. (1952) Artistic perception as a factor in personality style: its measurement by a figure preference test. *Journal of psychology*, 33, 199-203.
- Cohn V. (1975) *Sister Kenny: The Woman who challenge the doctors*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Csikszentmihalyi M. (1996) *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Paper Collins.
- Dacey J.S. & Lennon K. (1998) *Understanding Creativity - Interplay of Biological, Psychological, and Social Factors*, San Francisco: Jossey-Bass Publishers
- Dacey J., Madaus G. & Crellin D. (1968) *Can creativity be facilitated? The critical period hypothesis*. Paper presented at the Ninth Annual Convention of the Educational Research Association of New York State, Kiameso Lake.
- Dacey J.S. & Packer A. (1992) *The nurturing parent: How to raise creative*

- loving, responsible children*. New York: Simon & Schuster.
- Gardner H. (1988) Creativity: An interdisciplinary perspective. *Creativity Research Journal*, 1, 8-26
- Getzel J. (1975) Creativity: Prospects and Issues. In I.A. Taylor & J.W. Getzels (eds.) *Perspective in Creativity*. Hawthorne, NY.: Aldine de Gruyter.
- Gedo J. (1997) Psychoanalytic theories of creativity. In M.A. Runco (Ed.) *The creativity research handbook*, Vol. I, Cresskill, NJ: Hampton Press.
- MacKinnon D. (1975) IPAR' contribution to the realization of creative potential. *American Psychologist*, 20, 273-281
- MacKinnon D. (1978) *In Search of Human Effectiveness: Identifying and Developing Creativity*. Buffalo, NW: Creative Education Foundation Press.
- Mellou E. (1996) The two conditions view of creativity. *Journal of Creative Behavior*, 30(2), 126-143
- Montuori A. (1996) Frank Barron's ecological vision. In A. Montuori (Ed.) *Unusual associates: A Festschrift for Frank Barron*. Cresskill, NJ: Hampton Press..
- Perkins D. (1981) *The mind's best work*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Roe A. (1975) *Painters and Painting*. In Taylor I.A. & Getzels J.W. (eds.) *Perspectives in creativity*. Hawthorne, NY: Aldine de Gruyter.
- Roy D. (1996) Personality of artists. *Creativity Research Journal*, 9(4), 391-394
- Runco M.A. & Charles R. (1997) Developmental trends in creative potential and creative performance. In M.A. Runco (Ed.) *The creativity research handbook*, Vol. I, Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Shekerjian D. (1991) *Uncommon Genius: Tracing the creative impulse with forty winners of the MacArthur Award*. New York: Penguin Books
- Smith G. Amner G. (1997) Creativity and Perception. In M.A. Runco (Ed.) *The creativity research handbook*, Vol. I, Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Sternberg & Lubart (1995) *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*. New York: Free Press
- Sternberg & Lubart (1996) Investing in creativity. *American Psychologist*, 51 (7) 677-688
- Taylor I.A. (1975) A retrospective view of creativity investigation. In Taylor I.A. & Getzels J.W. (eds.) *Perspectives in creativity*. Hawthorne, NY: Aldine de Gruyter.
- Torrance E.P (1979) *The search for satori*, Buffalo, NY: Creative Education Foundation Press.
- Torrance E.P. (1995) *Why fly? A philosophy of creativity*. Norwood, NJ: Ablex.
- Torrance & Templeton (1963) *Manual for Verbal Form A: Minnesota Tests of Creative Thinking*. Minnesota: University of Minnesota Press
- Torrance E.P., Peterson P. & Davis D., (1963) *Revised Originality Scale for Evaluating Creative Writing*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Winner E. (1996) *Gifted Children: Myths and Realities*. New York: Basic Book
- Weber R. & Perkins D. (1992) *Inventive minds: Creativity in technology*. Oxford, England: Oxford University Press.