

员工创造力管理

汤超颖

2020年春季学期

创造力：一个新兴研究领域

- 专注于创造力的SSCI期刊：
 - Journal of Creative Behavior,
 - Creativity Research Journal,
 - Thinking Skills and Creativity,
 - Creativity and Innovation Management, Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts
- 目前创造力研究属于美国心理学学会第 10 分会（艺术心理分会）
- 几乎所有的顶级的管理类期刊都刊登过组织创造力管理这一主题

创造力研究历程简介

- 第一个阶段（约1869～1907年）：1869年，英国心理学家、进化论提出者达尔文的表弟高尔顿（F. Galton）出版了《遗传与天才》一书，公布了他所研究的977名天才人物的思维特征。
- 第二个阶段（约1908～1930年）：心理学家把创造性心理学划入“人格心理学”中，对创造性进行个性心理的分析。1908年，弗洛伊德（S. Freud）出版了《诗人与白日梦》一书，介绍了他及助手对富有创造力的诗人、作家、艺术家等的研究，把想象性作品比作白日梦。创造性思维开始研究，如美国心理学家华莱士（J. Wallas）1926年出版了《思维的艺术》，提出创造性思维的四个阶段（准备、酝酿、启发、检验）理论。这个阶段的主要特点是采用传记、哲学思辨的方法研究文艺创作中的创造性，并将这种创造性作为人格或个性的表现。

- 第五个阶段（20 世纪70 年代以后的30 余年）：创造性的研究越来越受到重视，研究方法越来越多，创造性人才的培养也提到各国的教育议程上。
- 创造性教育（creative education）和创造性学习（creative learning）都是20 世纪70 年代后的产物，至80 年代后完善。
- 80 年代以来，信息科学和信息技术，日本政府于 80 年代中期提出“人类前沿科学计划”，美国参众两院 80 年代末提出的“脑的十年”。
- 1986 年成立的美国科学促进会（AAAS）于1989 年发表了题为“美国人应有的科学素养”的报告（中文译本为《普及科学——美国2061计划》）。这个报告是为科学教育改革“2061 计划”服务的。2061年，是1989 年后重见哈雷彗星的年份，该报告的主要内容是着眼国民素质，实行全面改革，其目的是提高国家的技术创新能力和竞争能力。

国外商学院创造力开发和培训课程

- 克莱蒙研究生院彼得·德鲁克管理研究院邀请 Mihaly Csikszentmihalyi 博士开设了“创造力与创新”课程；
- 哈佛大学从 1985 起就邀请 Teresa M. Amabile 教授讲授“创造力管理”；
- 斯坦福大学商学院，Michael L. Ray 博士开创了“商业中的创造力”和“商业中的个人创造力”；
- 印第安纳大学凯莱商学院的 Marc J. Dollinger 教授开设了“创造力与创新：产生新的冒险想法”；
- 欧洲工商管理学院开设了“商业中的创造力”选修课；
- 曼彻斯特商学院从 1972 年就邀请 Tudor Rickards 教授为全日制 MBA 和高级 MBA 班开设名为“创造力与创新项目”的课程。
- 纽约州立大学布法罗学院从 1967 年起为研究生开设创造力课程，同年，成立创造力研究国际中心，并于 1975 年成为第一个授予创造力硕士学位的大学。
- 前苏联的阿奇·舒勒等人基于对大量发明专利的研究，开发了发明问题的解决理论即 TRIZ 理论，目前其授权机构遍布多国，TRIZ 工具尤其有利于提升工程创新。
- 日本的发明学会也与企业有密切的联系，一些企业如三洋诺日士大学邀请专家来讲授“创造性思维课程”已经有四十年的历史，训练员工创造性思维技能。

课程主要目标

- 员工创造力管理研究是创新管理、组织管理、管理科学领域近二十年来十分活跃的研究领域。
- 本课程将系统回顾有关创造性个体特征、员工创造性动机、团队创造力、创造性领导力、创造性氛围、知识网络与员工创造力的经典理论及前沿进展。
- 数字时代，这是一个学科交叉的热点。
- 学习员工创造力管理案例，培育管理潜能，提升科研创造力。

主要内容

第一讲：创造力绪论（4课时）

创造力与创新

创造力的四大要素

员工创造力三要素模型

创造力跨层模型

案例：浪潮JDM模式产品创新

案例：雕爷牛腩

第二讲：高创造力个体的特征（4课时）

创造性人格特征

认知风格

情绪与创造力

学习导向

人物比较：乔布斯、梅兰芳、毕加索

作业：分享一位高创造力人物的特征

第三讲：创造性个体动机（6课时）

内在动机

第四讲：团队创造力（6课时）

团队目标与创造力

团队互动过程与创造力

团队创造性氛围

课堂活动：棉花糖游戏

案例：韩都衣舍

案例：王者荣耀诞生记

作业2：虚拟虚拟团队的合作创新对策

第五讲：创造型领导力（6课时）

创造型领导个体特征

创造型领导风格

创造型领导行为

案例：马云

案例：马斯克

第六讲：知识网络与创造力（4课时）

知识网络与创造力

合作网络与创造力

知识网络管理

案例：招商银行信用卡中心“流程医生”诞生记

教材

教材：

周京，组织创造力研究全书，北京大学出版社，2010，6

参考材料：

斯滕伯格编，施建农等译，创造力手册，北京理工大学出版社，2005年

讲义电子版和案例

授课方式

(1) 创造力管理重要主题的核心理论讲述

- 创造力的本质及其在数字时代的新表现
- 创造力领域特殊性及其在典型人物上的体现：西格蒙德·弗洛伊德——自我认知智能
爱因斯坦——逻辑-数学智能
巴勃罗·毕加索——空间智能
伊戈尔·斯特拉文斯基——音乐智能
托马斯·艾略特——语言智能
玛莎·格莱姆——身体-动觉智能
圣雄甘地——人际智能
马云——财商
埃隆·马斯克——科技狂人
- 创造力动机及其组织对策
- 团队合作创造
- 创造型领导及人物
- 知识环境与创造力

(2) 管理案例讨论

- 八大案例：男衣帮、浪潮、雕爷牛腩、海底捞、韩都衣舍、王者荣耀诞生记、招商银行信用卡中心、IDEO

(3) 课堂活动

- 棉花糖游戏
- 两次小组作业分享：
 - 作业1：分享一位高创造力人物
 - 作业2：虚拟团队的合作创新对策

课程成绩

- 出勤： 30%
- 课堂讨论： 30%
- 课程作业： 40%

- 作业1： 分享一位高创造力人物
- 作业2： 虚拟团队的合作创新对策

两个概念

创造力/Creativity:

- 新颖
- 有用

创新/Innovation:

- 带来市场价值的新方案

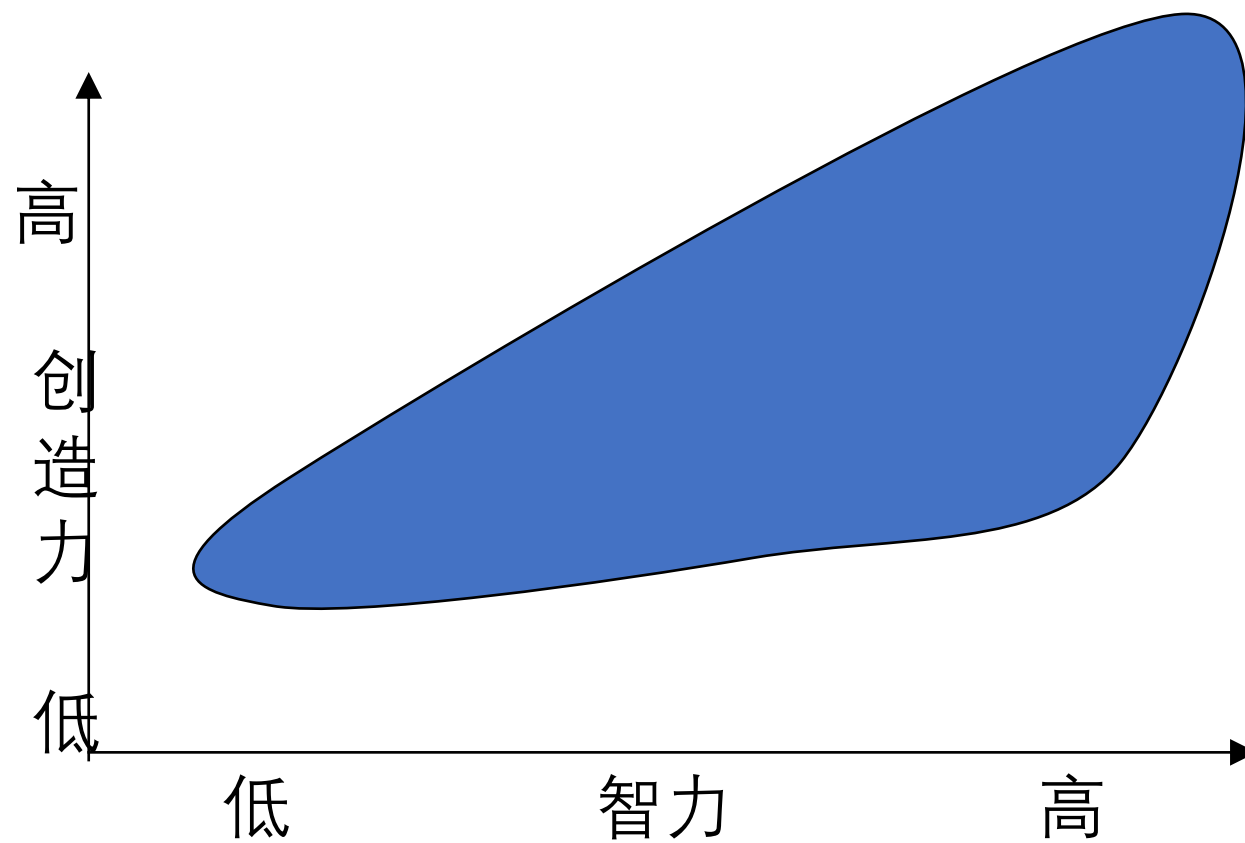
创新是要素的新组合

- (1) 新产品
- (2) 新生产方法
- (3) 新市场
- (4) 新的原材料或半制成品来源
- (5) 新的工业组织。

创造力迷思

1. 聪明的人创造力高
2. 年轻人创造力高
3. 创造力只为少数人预备
4. 创造力本质上是天才个体的行为
5. 创造力无法管理

创造力和智力的关系

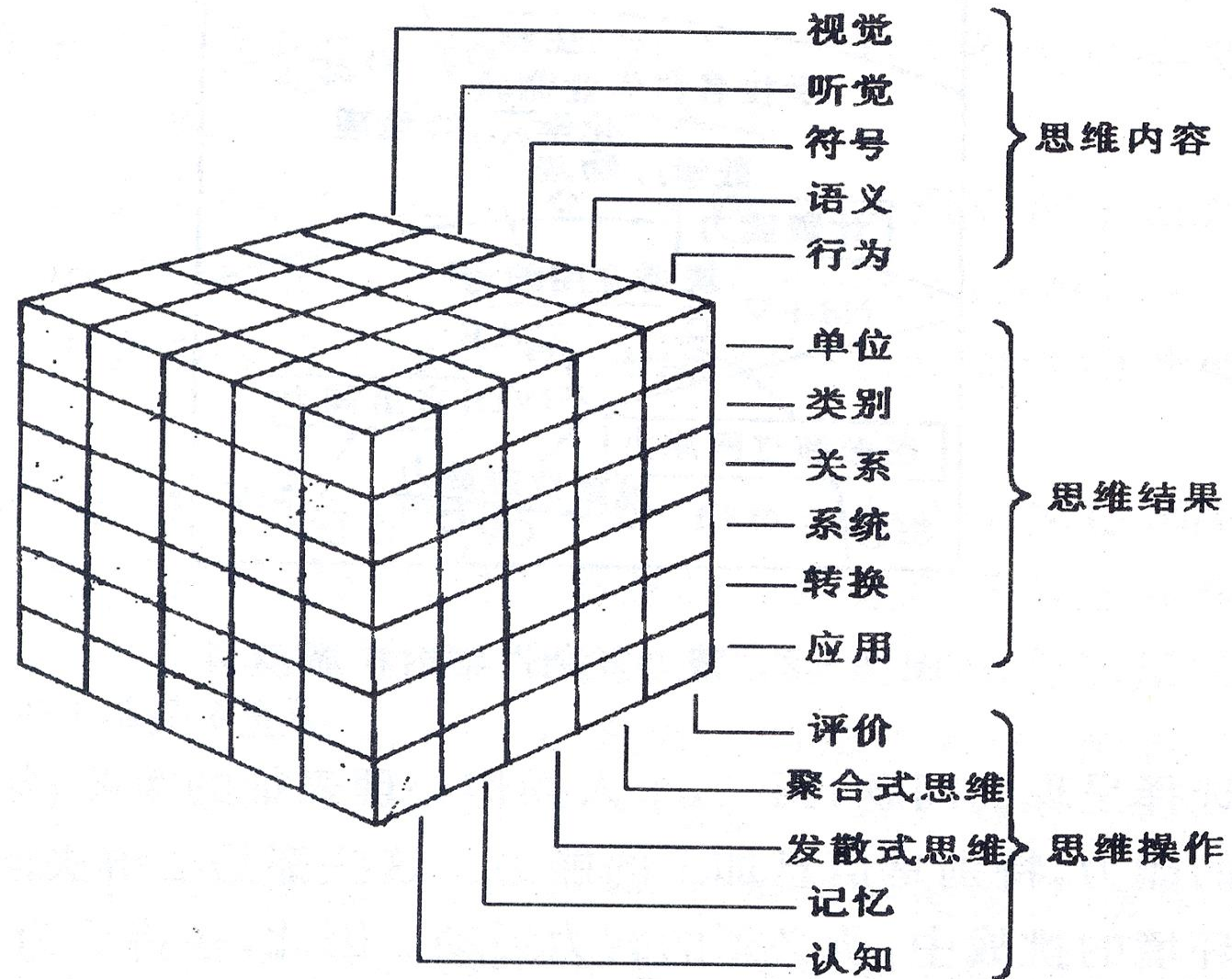


美国心理学家吉尔福特是科学创造心理学的奠基人，在1961年他提出了智力三维结构理论。

人类智力应由三个维度的多种因素组成：第一维是智力的**内容**，包括图形、符号、语义和行为等四种；第二维是智力的**操作**，包括认知、记忆、发散思维、聚合性思维和评价等五种；第三维是智力的**产物**，包括单元、类别、关系、系统、转化和蕴涵等六种。这样，由四种内容、五种操作和六种产物一共可以组合成 $4 \times 5 \times 6 = 120$ 种独立的智力因素。



J. P. Guilford



吉尔福特智力结构理论模型

(采自 Guilford, 1988)

未成定论

吉尔福特提出阈限假设(Threshold Theory)的雏形，认为创造力在智商较低的群体中，与智力之间存在线性关系，而在智力较高的群体中二者无关。

托兰斯也认同这一观点，并和巴伦合作，明确了创造力与智力的相关仅存在于智商值低于120的群体之中。

Kim通过对百余篇研究进行元分析发现无论智力高低，智力与创造力之间并不存在显著的相关(当 $IQ > 120$ 时， $r = .23$ ，而当 $IQ < 120$ 时， $r = .20$)。

Runco和Albert使用发散性思维测试和多种智力测验，发现在智商较高的人群中智力与创造力有显著相关($r = .35$)，而智力较低人群中则无显著相关($r = .03$)。

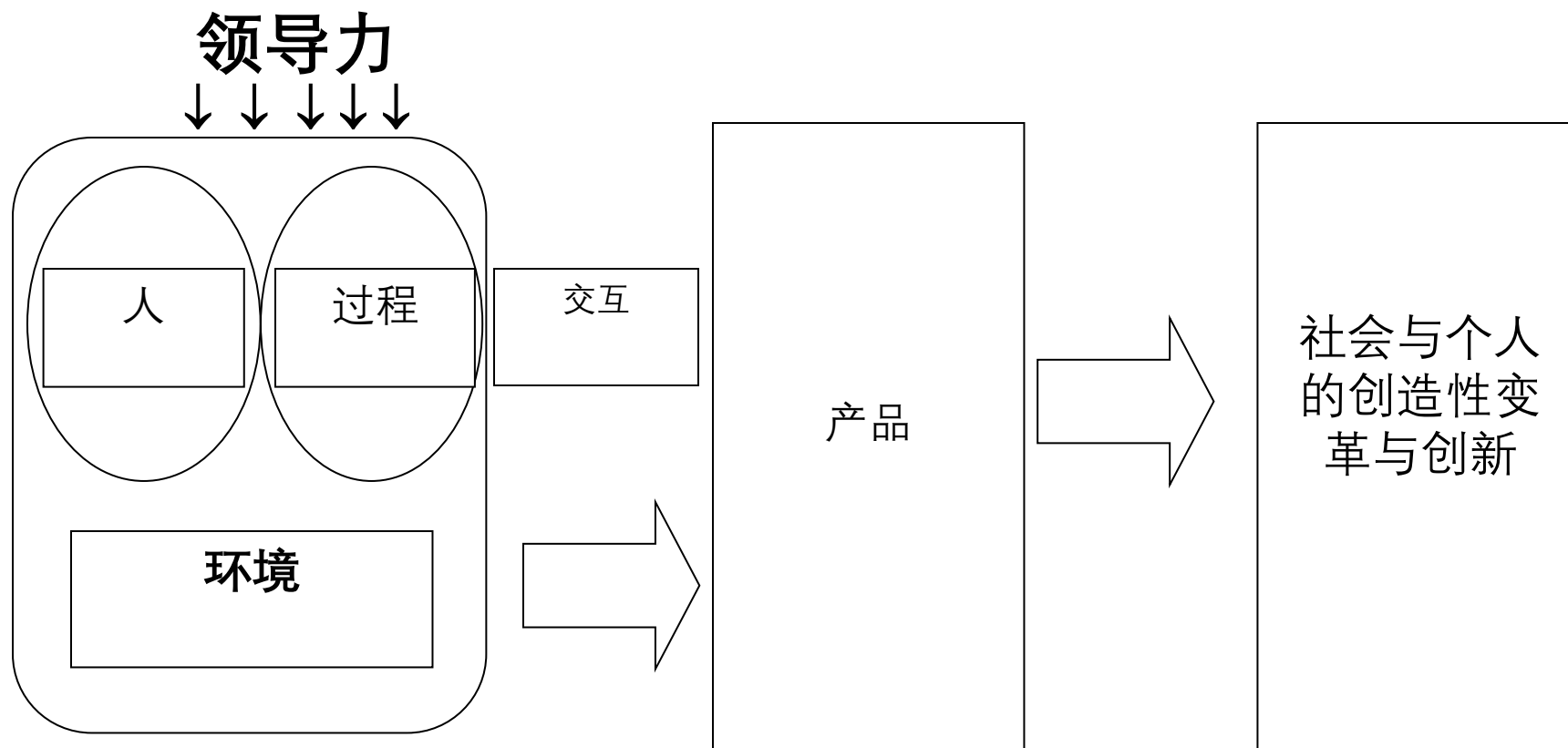
讨论： 创造力是什么？



创造力内涵

- 创造性人物
- 创造性过程
- 创造性产出
- 创造性环境
- 创造性人格特征测量
- 创造性认知能力测量
- 产品创造性测量
- 组织环境创造性测量

(Kaufman & Sternberg, 2010)



Puccio, Murdock, & Mance (2005, 2011)