

창의력과 상황적 맥락

김 영 채
[창의력 한국 FPSP]

I. 창의력의 이해

1. 정의

(1) 새롭고 유용한(가치 있는) '것'을 생산해 내는 것

- 결과물(outcome) 중심의 정의

- 사고 과정 중심의 정의: 학습활동의 한가지 유형

(2) (관련의 이슈)

(i) 얼마나 새로워야 하는가?

- 연속선적인 것: '더 나은'(점진적) - '다른'(혁신적)

(ii) 누가 판단하는가?

- (사회적 수준) 남들/소비자의 판단과 수용:
- (개인적 수준) 개인적 경험(subjective experience)

(iii) 창의(력)의 주제는?

- 사회적 수준 - 현실 세계의 '경쟁'
- 개인적 경험의 수준 - 개인적인 자아실현이나 치료/
긍정심리학적 접근

(iv) 창의(창조)와 혁신

- 새롭고 유용한 아이디어의 생성(창의)
vs 아이디어를 적용하여 산출을 만들어 내는 것(혁신)

(v) '것'이란?

- 새롭고 유용한 '모든' 반응: 산출물, 작품, 방법,
기술, 이론, 서비스, 표현, 동작 ... 등을 포함.

2. 창의적인 사고

창의력의 사고과정에서 보면 '창의력'이란 새롭고 유용한 것을 생성해 내고 이를 남들이 수용하도록 커뮤니케이션 할 줄 아는 능력(창의력의 3C = Creative + Critical + Communication)이 기본이고 핵심이다.

- 새로운 것을 생성해 내는 '발산적 사고'와 유용한 것을 선택하는 '수렴적 사고'를 균형 있게 사용하며, 나아가 얻은 결과(물, 반응)를 설득력 있게 커뮤니케이션 하기.

II. 창의력 교육(I)

1. 발산적 사고

- 발산적 사고란 새로운 연결, 조합 또는 종합을 만들어 '새로운' 것을 생성해 내는 것임(예, 아이디어 또는 독창적인 예술이나 동작의 표현)
- 통상적 사고(ordinary)로부터 벗어난 사고(divergent).
- 창의력 교육은 이러한 생산적인 사고를 위한 기법들을 직접적으로 가르친다.
- 창의는 '상상'이며, 도전, 걱정, 괴리, 역설, 기회를 민감하게 지각하고 찾아내거나 해결하고자 한다.

- 자유로운 생각과 표현(ex+press)
 - 여러 가지의 가능성,
상이한 견해/시각, 관점의 변화
독창적인 가능성과 표현
대안을 확대하고 정교화하기
 - 일상의 다양한 맥락에서 요구된다.

(1) 창의력의 요소

‘새로운’ 것이란 말을 보다 자세한 몇 가지의 요소로 나눌 수 있다(통상적 사고로부터 벗어난 발산적인 사고).

- (i) 유창성 – 많은(many)
- (ii) 융통성 – 다양한(varied)
- (iii) 정교성 – 정교한(elaborated)
- (iv) 독창성 – 독특한(original)

(2) 아이디어 생성을 위한 발산적 사고기법들: '새로운' 아이디어를 생성해 내는데 도움될 수 있는 사고기법에는 여러 가지가 있고 가장 대표적인 것은 Osborn의 '브레인 스토밍'(brainstorming) 기법이다.

- 브레인스토밍, 강제결부법, SCAMPER와 질문리스트, 형태분석법 등을 직접적으로 가르치고 배운다.

. 여섯가지 사고모(6 thinking hats), 역할극(role play)등

(3) 아이디어 생성을 위한 가이드라인

(i) 판단유보 - 생성과 판단을 구분하라.

(ii) 양(量)이 중요하다.

(iii) 자유 분방하라. 다양한 관점의 변화

(iv) 조합하거나 더 낮게 개선하라.

2. 수렴적(비판적) 사고

- (1) • 생성해 낸 아이디어들을(대안, 해결책) 정리하거나 가장 그럴듯하고 '유용한 것'을 평가하고 선택해야 한다.
 - 대안들을 비교•대조, 범주화, 다듬기 또는 판단•선택
- 반드시 발산적 사고를 충분히 하고 난 다음에 이루어져야 하며 균형 있게 사용해야.

(2) 수렴을 위한 사고도구

아이디어들을 조직화 하거나(hot spots 기법), 평가하거나(hits, 평가행렬법), 순위 매기거나(PCA) 또는 현재의 아이디어를 더욱 다듬고 개발하기 위한 기법 등을 직접적으로 가르친다.

(3) 아이디어 수렴을 위한 가이드라인

- (i) 긍정적으로 판단 - 먼저 장점을, 완벽한 것은 없다.
- (ii) 열린 마음으로 대안을 보라.
- (iii) 새롭고 독특한 대안을 찾으려 노력하라 - 신기성과 적절성을 같이 고려
- (iv) 눈을 목표에 두라 - 목표에 적절하고, 계획에 따르라.
 - 비판을 즐기는 사람들의 말은 대개가 옳다. 그러나 세상을 변화시키는 것은 긍정적인 사람의 몫이다.
 - 세상에 완전한 것은 거의 없지만, 그래도 더 낫게, 다르게 할 수 있는 여지는 항상 존재한다.

Ⅲ. 창의력 교육(2): 창의적 문제해결

1. 기본적인 내용

(1) (i) 개인이나 집단이 다양한 문제를 '창의적으로' 해결해 가는 과정을 몇 개의 단계로 나누어 연습하며 대표적인 것은

- Osborn의 CPS(Creative Problem Solving) 프로그램
- Torrance의 FPSP(Future Problem Solving) 프로그램
- 궁극적으로는 실제에서의 창의적인 문제 해결력을 기르는데 목적이 있으며,
- 그것은 개인이나 집단의 발전을 위한, 또는 치료를 위한 것일 수도 있다. 개인적인 자기표현과 내재적동기

(ii) 각 기의 단계에서 창의력의 3C, 즉 발산적 사고 → 수렴적 사고 → 커뮤니케이션을 차례대로 적용

(iii) 교육할 때는 첫 번째 단계부터 마지막 단계까지 차례대로 전체를 연습하지만, 실제에서는 어떤 단계에서라도 시작할 수 있고, 이전의 단계로 되돌아 올 수도 있다.

(iv) 교육/연습에서 사용하는 재료는 대체로 보아 다음과 같지만 점차로 '현실'의 것을 사용한다.

- 가상적인 문제(장면) – 동화나 이야기나 상상적(또는 공상적인) 어떠한 것도 가능.
- 현실적인 것 – 현실에 있을 수 있는 내용
- 현실의 것 – 개인, 집단 또는 일반사회에 있는 현실의 문제(또는 장면)를 다룬다(ex. CmPS).
- 결국 목적은 새로운 개발이든 치료(치유)든 문제해결을 새롭고 창의적으로 할 수 있는 능력을 향상시키고자 함.

2. 창의적 문제해결의 단계

(1) 문제해결의 단계의 수는 학자에 따라 다를 수 있지만 기본적인 내용은 '문제의 확인(발견) – 해결 대안의 생성 – 해결책의 개발과 실현' 등의 3개 국면으로 나눌 수 있다.

- 창의력의 3C를 먼저 익히고 연습해야 한다.

아래에서는 FPSP에서의 '창의적 문제해결의 단계'의 6단계를 개관해 본다. 여기서는 미래에 있을 수 있는 중요한 이슈가 포함된 장면(미래장면)을 가지고 연습하며 그리고 이러한 교육이 충분히 이루어진 다음은 지역사회의 '현실 문제'에 적용하는 별도의 프로그램을 운영한다. 행동치료나 임상에서도 같음.

(2) 단계

(i) 전 단계

- 토픽의 연구 – 텍스트(장면)의 이해
- 관련 정보의 수집과 분석
- 장면(상황)에 대한 깊은 이해
 - 장면에 대한 전체적인 이해 없이 그것을 짚고 '넘어선' 창의는 불가능

(ii) 단계 1: 도전(문제)의 확인(발견)

- 가능한 도전(문제)들을 발산하고 수렴

(iii) 단계 2: 핵심문제의 선정

- 가장 그럴듯해 보이는 문제를 확인하고 구체적으로(행동적으로) 진술

(iv) 단계 3: 해결아이디어의 생성

- 장면에 적절하고, 독특하고 & 가장 그럴듯해 보이는 아이디어를 발산하고 수렴하여 몇 개를 선택

(v) 단계 4: 준거의 생성

- 그럴듯해 보이는 몇 개의 대안 중 가장 유용해 보이는 것을 선택할 수 있는 준거(기준)을 생성하고 몇 개를 선택

(vi) 단계 5: 준거

- 준거에 따라 해결아이디어를 판단하고 선택

(vii) 단계 6: 행위계획의 개발

- 해결아이디어를 실천할 수 있는 '해결책'으로 정교화하고, 다음으로 실천을 위한 장-중-단기적인 행위계획을 세운다.

(3) FPSP의 요소 과정

- (i) 요소 1: 팀 문제해결 – 현재는 GIPS(Global Issue Problem Solving)이라 부르며 기본적인 것
- (ii) 요소 2: AbPS 아동창의력 – GIPS를 유치원이나 초등 저학년용으로 개발한 것이며, 주로 동화나 교과내용 사용
- (iii) 요소 3: 지역사회 문제해결 – 창의적 문제해결 역량(기능)을 학교, 지역사회, 국가 또는 국제적인 문제에 실제로 적용하고 실행하고 피드백 받는다.
- (iv) 시나리오 쓰기 – 창의적 문제해결의 단계를 거쳐 생성해 낸 해결책을 가지고 이야기 시나리오를 만든다. 더 나아가 이러한 시나리오를 스토리텔링 (story-telling)하거나 행위로 연출할 수도 있다.

IV. 맥락 속의 창의력

창의력 교육을 통하여 익힌 '창의적 사고'의 습관(기능, 능력)을 실제의 맥락 속에서 어떻게 활용될 수 있는지를 '텍스트 읽기'와 '예술 치료'에서 예시해 본다.

1. 창의적인 독서

- (1) (i) 창의적인 독자는 '비판적인'(논리적인) 독자이면서 또한 동시에 창의적인 독자여야 한다.
- (ii) 글의 유형에 따라 그리고 과제의 요구에 따라 구체적인 '독서의 목적'은 달라질 수 있다.
 - 즐기면 되는 것도 있고
 - 요약하거나 논술해야 하는 것도 있고,
 - 그리고 자신의 아이디어나 주장을 생산해야 할 때도 있다.

(2) 창의적인 독서에는 크게 보아 3개 단계가 있으며,
이중에서 '창의적인 독서'는 '예상해 보기'와 '읽은 것을
가지고 무엇을 해 보기'의 두 가지 유형이다.

(가) (동기) 단계 1: 예상해 보기

- 발산적 사고: 저자와 동일시하면, 마치 자신이
저자인 것처럼 자유롭게 상상해 본다.
- 제목을 가지고 예상하기, 또는
독서 중에 '이 다음은?', '~인양' 생각해 보기 등

(나) (텍스트 이해) 단계 2: 깊게 이해하기

- 글/텍스트의 결론(중심내용)과 이를 뒷받침하는
세부내용(근거)들을 찾아 구조화하고
- 거기에 있는 결점, 괴리, 모순 또는 한계 같은
것을 확인 할 수 있어야 한다. - 창의적인 사고 요.

(다) (창의적 사고) 단계 3: 현재의 내용을 넘어서기

- 읽은 것을 가지고 실제로 해 보기: 실 체험, 적용, 실험, 인터뷰, 작문 등
- 읽은 것을 상상을 통하여 재현해 보기: 의미와 상상을 가지고
- 읽은 것을 정교화 하기: 예시와 적용의 보기, 재현, 재구성하기
- 읽은 것을 변형, 각색, 조합하기
- 읽은 것 이상으로 나아가기: 확대, 새로운 아이디어나 대안의 생성 등

2. 창의력과 심리치료

(1) 창의력에 대한 또 다른 접근

현재 연구·논의 되고 있는 창의력의 주되는 '주제'는 대부분 '경쟁'이며, 그래서 더 낮게, 다르게 하여 '돈'의 경쟁에서 이기는 것. 그러나 창의력에 대한 또 다른 접근/시각은 긍정심리학의 '자아 실현적'인 것에 초점을 두는 것임. 예컨대

- (i) Maslow: 창의력을 '특별한 재능의 창의력'과 '자기실현의 창의력'으로 나눈다. 전자는 사회적 수준의 창의력이고, 후자는 개인적 수준의 창의력으로 각 기의 개인 당자에게 '새롭고 가치 있는 것을 ' 생각하고 표현하는 것을 말함
- (ii) Rogers: 창의적인 사람은 다양한 선택에 개방적이고 유연하면서 서로 다른 개인 간의 차이를 존중하는 사람.
 - 창의적인 자기표현과 내재적 동기를 강조한다.
 - 이들은 모두가 심리적 안전과 심리적 자유를 허용하는 분위기를 강조

- (2) (i) 발산적 - 수렴적 사고와 표현, 어떠한 예술이들 간에 예술은 무엇인가를 독창적인 것으로 만드는 작업이다.
- 새로운 것, 가치 있는 것을 만들려면 상상하고 표현할 수 있어야 한다. 기본적으로 자유롭고 탐구적인 놀이를 즐기게 해야 하고, 이성과 감정(정서)를 연결하고, 자기만의 감정과 생각을 독창적으로 자유롭게 생각할 줄 알아야 하며, 그리고 만들고 동작으로 표현한다(ex+press)
 - 가이드 라인: 심리적인 안전과 심리적인 자유, 그리고 집단 활동(동료, 사회적 지지)
 - 기분 전환용 → 자기표현 → 치유의 기초 → 증상/행동치료

(ii) 창의적 문제해결

- 문제해결의 세 가지 국면에는 '문제의 확인/발견 - 해결 대안의 생성과 선택 - 대안의 실행/행위화' 등이 있다고 했는데, 이것은 심리/예술치료에도 그대로 적용될 것이다. 예컨대 Systems counseling, 또는 문제해결적 접근의 상담
- '문제'에는 소망하는 형태(만약에 ---, 좋지 않을까?)와 걱정하는 형태(--- 큰 일이 아닐까?)의 두 가지가 있을 수 있다. 위험을 기회로, 어려운 상황에서 최선들 다함.
- 치료에서는 일반적으로 사회적 문제이기 보다는 개인적인 것이며, 그리고 발달적인 것이기 보다는 적응적이고 심리적인 것.

(3) 창의력을 부추기는 교육 - 표현을 자극하라

음악치료, 미술치료, 무용-동작, 극 예술 등에서

V. 창의적인 사람?

창의적인 성취를 할 수 있는 사람은 크게 보면 다음과 같은 3가지 특성을 가지고 있다.

1. 요소 1: 전문가적 자질 – 지식, 정보와 재능

- 학교 교육과 관련이 깊고,
- 창의력의 원재료이며 또한 잠재능력 임.

(1) 창의(력)는 관련의 지식, 즉 문화적 자본을 습득하여 활용할 수 있어야 비로소 가능.

- 창의는 빈 공간에서 이루어 지는 것이 아니다.
- '어깨 짊고 넘어서야' 더 멀리 '새로운' 것을 볼 수 있다.
- 예술분야에서도 물론이지만 마찬가지이다.

- (2) 지식 - 많을수록 좋지만 쉽게 떠올려 써 먹을 수 있는
기능적인 지식이어야 한다.
 - 달달 외워서 기억하는 단편적인 것이 아닌 서로
그물처럼 연결된 구조적이고 조직적인 지식
- (3) 학교 똑똑이(school-smart) 대
생산적 - 창의적인 인재

2. 요소 2: 창의적 사고기능과 성격

(1) 창의력 교육/개발 프로그램과 주로 관련이 된다.

- 요소 1의 '원재료'를 사용하여 창의적인 작업을 실제로 '수행해 갈 줄 아는 능력'이며, 이것은 창의적 성격이 뒷받침 되어야 가능할 수 있는 기능으로 직접적으로 가르침.
- '창의적 사고기능'과 '성격'은 훈련과 경험을 통하여 개발할 수 있다.

(2) 창의적인 행동은 성격이 뒷받침 되어야 한다.

- 끈기와 인내, 열망, 자제력, 자율성, 위험 감수 등
그러나 성격 특징 자체가 능력으로 발휘될 수도 있다.
ex. '호기심, 융통성, 정교성이 있다' 등의 성격

3. 요소 3: 목표중심적 동기

(1) 가정 환경과 가정 교육이 주로 관련된다.

동기는 창의적인 작업/일을 실제로 할 것인지, 말 것인지를 결정한다. 요소 1은 창의(력)의 원재료이고 잠재능력이고, 요소 2는 사고/행동 할 줄 아는 능력이다. 그리고 '동기'는 이들을 실제로 굴러가게 행동할 것인지 어떨지를 결정한다.

(2) 창의력을 향상시키는 것은 내재적 동기인과 시너지적
외재적 동기인(synergistic external motivators)이다.

(i) 내재적 동기(내적): 일을 하는 목적 내지 이유가
'과제 자체'에 있는 동기.

- 즐거워서, 만족스러워, 유의미해서 ...

(ii) 시너지적 외재적 동기인이란 자신의 능력(자신감)
이나 자기 결정능력(문제의 소유자)에 대한 감각을
손상시키지 아니하는 외적인 동기인
예컨대, 자신의 능력을 확인해 주거나 향상 시킬
수 있는 방법에 대하여 정보를 제공해 주는 피드백.

- 세상 모든 것이 희거나 검은 것만은 아니다.
대개는 이것과 저것이 섞여 있는 다소간에
회색적인 것이다.

(3) (i) 목표중심적 동기는 단순한 '열정'이 아니라 상호 관련적인 3가지 요소로 이루어져 있고 이들은 차례대로 진화하면서 발전하면서 작동한다.

- 놀이(놀이 같은 장난스러움), 열정, 그리고 목표의식

(ii) 목표중심적인 내재적 동기를 활성화 하는데 초점을 두어야 한다.

- 놀이와 장난스러움의 자유와 안전

- 하고 싶은 것, 좋아하는 것을 발견하도록 격려

- 외재적 동기인(점수, 평가, 경쟁 ...)이

현실이더라도 덜 자주 사용하거나, 무엇을 어떻게 잘 했거나 못했다는 정보적인 면을 강조해야

- 자신의 능력과 자기 결정 능력을 존중하고 격려해야

4. 합의

(1) 창의력을 향상시킬 수 있는 방법은 다중적(multiple paths)이다.

- 요소 별로, 또는 조합하여 격려하거나 교육할 수 있다. 서로 의존적이고, 상승적인 효과를 낸다.

(2) 창의(력)는 요소들 간의 상호작용(interaction) 속에서 이루어진다. 교집합이 중요하다.

- 각 요소에서는 일정 수준의 식역(threshold)이 있고, 그 이상인 경우에는 요소들은 가법적으로 상호작용한다.

(3) 교집합이 가장 크거나 가장 크게 만들 수 있는 영역(과제, 일)을 찾고 거기에 집중하도록 격려하고 교육해야 한다. 그래야 자신의 창의력을 최대화 할 수 있다.

- 이러한 과제 / 일은 전문가적 지식이 있고, 창의적으로 사고하고 행동할 줄 아는 능력이 뛰어나고, 그리고 일하고 싶어하는 동기수준이 뛰어난 그러한 과제(일)일 것이다.

감 사 합 니 다

창의력 한국 FPSP
www.fpsp.or.kr
053-766-5989