

문화와 창의성 개관: 과거, 현재 그리고 미래

이 재 윤[†]

김 명 언

서울대학교 심리학과

세계화의 확대와 다문화적 조직의 증가로 인해 창의성에 대한 비교문화 연구에 대한 관심이 높아지고 있다. 그러나 이와 같은 중요성에도 불구하고, 이 분야의 연구는 아직 부족하다. 따라서 본 논문에서는 창의성을 비교문화적 관점에서 연구했던 기존문헌의 흐름을 정리해본 후, 해당 연구들의 한계점을 비판적으로 분석하고, 추후 연구의 방향성을 제안했다. 기존에 이루어진 비교문화 창의성 연구 중 77%(총 13개 중 10개) '서양 또는 개인주의 문화'가 '동양 또는 집합주의 문화'에 비해 창의성이 높다는 연구 결과를 제시하고 있다. 이러한 연구들은 집합주의 문화권의 동조 압력, 응집성, 조화 추구 등이 창의성을 저해하며, 개인주의 문화권의 독립적 자아개념, 자율성 중시 등은 창의성을 촉진한다고 주장했다. 하지만 집합주의 문화권에서 출발한 세계적 혁신기업들의 사례라든지, 전세계 최상위권의 특허 및 산업 디자인이 동양에서 개발되고 있다는 점 등의 현실적 증거들을 고려해 볼 때, 기존의 실험실 연구 결과들이 실제적 현상을 잘 설명하는 것인지는 의문이다. 무엇보다 기존의 연구들은 창의성을 협소하게 개념화한 한계가 있다. 창의성의 두 가지 핵심 구성요인은 독특성과 유용성임에도 불구하고, 대다수 연구들은 창의성 개념과 측정에 있어 독특성에 치우쳤으며 유용성을 간과했다. 본 연구는 Google Ngram Viewer 분석을 통해, 이와 같은 독특성 치우침 현상이 학술적 연구만이 아니라 일반 문헌들에서도 발견됨을 확인했다. 본 논문은 이러한 기존 연구들의 한계점들을 보완하기 위한 '미래' 연구 방향으로 (1) 유용성의 렌즈 보완 (2) 문화적 차원의 세분화 및 확대 (3) 조직 현장으로의 연구 무대 확장 (4) 상호작용효과에 대한 탐구를 제안했다. 또한 상이한 문화권에 따른 최적의 창의성 촉진 방법 등에 대해서도 논의했다.

주요어 : 창의성, 독특성, 유용성, 문화, 비교문화

[†] 교신저자: 이재윤, 서울대학교 사회과학대학 심리학과, E-mail: jaeyoonlee@snu.ac.kr

창의성은 개인과 조직의 발전에 중요한 요소이며, 사회 전체의 경제 발전에도 핵심적인 역할을 한다(김명언, 2014; Kim & Nelson, 2000). 창의성을 이해하기 위해서는 창조자(creator)의 성격, 동기, 지식 등의 ‘개인적 특성’과 문화, 업무 구조, 물리적 조건 등과 같은 ‘환경적 요인’을 함께 고려해야 한다(Sternberg & Lubart, 1996). 하지만, 기존의 심리학 연구들은 창조자의 개인적 특성에 연구 초점을 맞추면서, 환경이 창의성에 미치는 영향을 간과했다(Paulus & Nijstad, 2003). 개인의 심리현상은 환경과의 끊임없는 상호작용을 통해 구성되며(Pfeffer, 1997), 창의성 또한 진공상태에서 존재하는 것이 아니기에(Lubart, 1999; Sawyer, 2005) 환경과 창의성의 상호작용에 대한 연구는 중요하다.

환경이 창의성에 미치는 영향을 살펴보는 것은 비단 이론적 측면뿐만 아니라, 실용적인 관점에서도 중요하다. 이는 창의적 특질이 부족한 개인에게 어떠한 환경을 조성하면 창의성을 향상시킬 수 있는지에 대한 실제적인 시사점을 제시 해주기 때문이다(Anderson, Potocnik, & Zhou, 2014). 이와 같은 이유들로 창의성에 관한 연구 초점이 개인에서 환경적 요인으로 확장되고 있다(최인수, 표정민, 2014; 김명철, 민경환, 2012; Kaufman, 2009; Simonton 2009). 더 나아가 Zhou와 Hoever (2014)는 이제 창의성 연구가 행위자 중심(actor-centered) 또는 맥락 중심(context-centered)의 구분을 넘어, 둘 간의 상호작용적 관점(actor-context interactive perspective)이 필요함을 주장하기도 했다. 창의성에 영향을 주는 가족, 학교, 기업 문화, 국가 문화 등 다양한 환경적 요인들 중에서(Paulus & Nijstad, 2003), 본 논문에서는 ‘문화’의 영향에 초점을 맞추었다. 문화는 개인의

인지 과정이나 사회적 규범 및 조직을 통해 창의성에 영향을 주기 때문에(Morris & Leung, 2010) 둘은 밀접한 관계에 있다.

음악, 예술, 문학, 기술 등에서의 창의성은 다양한 문화권에서 공통적으로 발견되는 현상이다(Simonton & Ting, 2010). 하지만 모든 문화권에서 창의성이 동일한 방식으로 발현되는 것은 아니며, 문화권에 따라 창의성을 촉진하는 사회문화적 환경 또한 달라진다(Simonton & Ting, 2010). 이렇기 때문에 문화권에 따라 창의성이 어떻게 달리 나타나는지를 연구하는 것은 중요하다(Niu & Sternberg, 2002). 특히 최근에는 세계화의 확대로 인해, 창의성 연구에서 비교문화적 접근이 보다 중요 해지고 있다(Zhou & Shalley, 2008). 이러한 분야의 연구는 학술적 측면만이 아니라 조직 경영 및 경제 발전의 실용적 측면에서도 중요한 시사점을 제공해준다(Morris & Leung, 2010; Zhou & Su, 2010). 일례로 전세계에 걸쳐 사업을 하는 다국적 기업들은 ‘내부의 핵심 기능을 어떤 국가에 위치시킬지?’(location decision)를 경영의 중요 의사결정 영역으로 다루고 있다. 특히 연구개발 부서와 같은 혁신적 기능의 지역적 위치는 사업 성공에 있어 중요하다(Jones & Davis, 2000). 혁신 기능을 위한 최적의 장소를 결정하기 위해서는, 문화권에 따라 창의성이 어떻게 달리 작동하는지를 이해하는 것이 도움이 된다. 이 밖에도 조직의 창의적 역량을 강화하기 위해서는 어떤 문화적 가치를 보유한 개인을 선발해야 하는지? 창의성을 높이기 위해서는 전체 조직 문화를 어떻게 관리해야 하는지? 등 문화적 측면에서 다양한 고민들이 필요하다. 이와 같은 이론 및 실용적 필요성에도 불구하고, 실제 창의성에 대한 비교문화 연구는 많이 부족하다(성은현, 한윤영, 2011;

Anderson 등, 2014; Sacki, Fan, & Dusen, 2011; Zhou & Su, 2010).

본 연구에서는 다음의 세 가지 논점을 중심으로 개관하고자 한다. (1) 창의성을 비교문화 관점에서 연구했던 ‘과거’ 문헌들을 개관한 후, (2) 기존 연구들의 한계점을 ‘현재’적 관점에서 비판적으로 살펴보고, (3) ‘미래’ 연구 방향을 제안할 것이다.

과거:

문화와 창의성에 대한 기존 연구 개관

창의성의 비교문화 연구들은 연구 방법론에 따라 ‘국가 간 비교 연구’와 ‘국가 내 실험 연구’로 구분할 수 있다(Goncalo & Krause, 2010). 국가 간 비교 방식을 채택하는 연구들은 서양(예: 미국, 유럽) 피험자들과 동양(예: 한국, 중국, 일본) 피험자들을 대상으로 각각 창의성을 평가한 후, 두 결과를 비교하는 방식을 사용한다. 이 접근은 ‘국가’를 문화적 속성이 반영된 대리 변인(proxy variable)으로 본다(Brockner, 2003). 즉, 국가는 개인의 성장 과정에서 다양한 심리적 측면(예: 가치, 신념, 귀인, 의사결정 등)에 영향을 미치며, 결과적으로 태도와 행동까지도 영향을 준다고 가정한다(Erez & Earley, 1993).

하지만 국가 간 비교를 하는 방법은 연구 결과에 영향을 줄 수 있는 여러 혼재변인(confounding variable)들을 통제할 수 없다는 단점이 있다(Brockner, 2003). 즉, 문화 이외의 다양한 요인들이(예: 학력 수준) 결합될 수 있기에, 국가 간 차이가 발견 되더라도 그 차이가 어떤 문화적(또는 비문화적) 요인으로 인해 발생한 것인지를 정확하게 설명하기 어렵다. 그

렇기 때문에 실제 연구의 설계상에서 문화를 독립변인으로 조작하지 않는다면 혼재변인에 따른 문제는 늘 내재되어 있다(한규석, 1991).

이러한 이유로 국가 간 비교보다는 문화를 조작하는 연구 방법론, 즉 ‘국가 내 실험 연구’를 선호하는 연구자들도 있다(Goncalo & Krause, 2010). 문화적 속성은 국가 간 뿐 아니라, 단일 국가 내에서도 편차가 있기 때문에(Oyserman, Coon, & Kimmelmeier, 2002), 이 방법이 설득력을 갖기도 한다. 문화를 구분하는 기준은 다양하지만(Triandis, 1994), 국가 내 실험 연구에서 많이 사용했던 구분은 개인주의와 집합주의이다. 개인주의와 집합주의는 개인의 정서, 귀인, 목표, 자기 개념, 사회적 관계 등 인간의 사고 및 행동 전반에 있어 차이에 영향을 준다(조공호, 1996; 한규석, 1991; Triandis, 2001). 특히 개인주의 및 집합주의는 창의성에도 영향을 미치기 때문에(Erez & Nouri, 2010) 창의성에 있어서의 문화차이를 살펴보기 위한 유용한 문화적 틀이다.

개인주의 및 집합주의가 창의성에 미치는 영향을 살펴본 기존 연구들은 실험실 장면에서 문화를 조작하는 방법론을 사용한다. 일례로 Goncalo와 Staw(2006)의 연구에서는 실험 참가자들에게 타인과의 관계에서 자신을 어떻게 보는지에 대해 특정방식으로 답하도록 함으로써, 문화적 가치를 점화시키는 방식을 사용했다. 즉, 개인주의 조건에서는 ‘여러분이 다른 대부분의 사람들과는 다른 이유에 대해 써주시기 바랍니다’ 등 3개의 질문에, 집합주의 조건에서는 ‘여러분이 다른 대부분의 사람들과 비슷한 이유에 대해 써주시기 바랍니다’ 등의 3개 질문에 답하도록 했다.

본 논문은 비교문화적 관점에서 창의성을 연구한 기존 문헌들을 개관하기 위해, 앞의

두 가지 방법론을 사용했던 연구들 중에서 국가 또는 문화를 독립변인으로 설정하고, 개인 또는 집단의 창의적 산출물을 종속변인으로 보았던 연구만을 선정하였다.

국가 간 비교 연구

Jaquish와 Ripple(1984)의 연구는 창의성에 대한 비교문화 연구로는 초기 연구이다. 이들은 다양한 연령대의 미국인들과 중국인들의 창의성을 비교하기 위해, 두 국가의 피험자들에게 각각 글쓰기 과제를 수행하도록 했다. 그 후 독특성(originality, 아이디어가 얼마나 독창적인지?), 유창성(fluency, 얼마나 많은 아이디어를 산출하는지?) 및 유연성(flexibility, 얼마나 다양한 범주의 아이디어를 생각 해내는지?)의 3가지 측면에서 창의성을 평가했다. 이 연구 결과에 따르면, 창의성의 3가지 측면 모두 미국인들이 전 연령대에서 중국인보다 높았다. Ogawa, Kuehn-Ebert 그리고 DeVito(1991)의 연구에서는 활용도 검사(utility test)를 이용하여 미국과 일본의 5학년 초등학생의 창의적 사고 능력을 유연성과 유창성의 요인으로 나누어 평가했다. 그 결과, 유창성에서는 두 국가의 차이가 없었으나, 유연성은 미국의 학생들이 일본보다 높았다. 보다 최근의 연구로는 Yi, Hu, Scheihauer 그리고 Niu(2013)의 연구가 있다. 이들은 독일과 중국의 대학생들에게 그림 그리기 과제를 수행하도록 한 후, 일반적 창의성을 평가했다. 이 연구에서도 서양(독일) 학생들의 창의성이 동양(중국)보다 높다는 결과가 나왔다. Saeki 등(2011)의 연구에서는 Torrance의 창의성 검사(Torrance test of creativity, 이하 TTCI)를 사용하여 미국과 일본 대학생들의 창의성 점수를 비교한 결과 미국

인들의 창의성 점수가 높았다는 결과를 보고하고 있다. 성은현과 한운영(2011)의 국내연구에서도 미국의 대학생과 한국의 대학생들에게 ‘자신의 창의성을 얼마나 발휘하고 있다고 생각하는지’를 6점 척도로 측정해보았는데, 미국 대학생들(3.91)이 한국대학생(3.35)보다 높았다.

국가 간 개인 창의성 점수를 비교했던 총 11개의 연구들을 표 1에 요약했다. 이 중 9개(82%)의 연구들에서 서양(미국, 독일 등)의 피험자들이 동양(한국, 중국, 일본)의 피험자들보다 창의성 점수가 높았음을 보여준다. 이들 연구들은 동양 문화권의 동조 압력, 응집성, 조화 추구 등이 창의성을 저해하는 반면에, 서양의 독립적 자아개념, 자율성 중시, 다름을 존중하는 풍토 등은 창의성을 촉진한다고 설명하였다. 이러한 일반적인 결과들과는 달리, 2개의 연구들에서는 동양과 서양의 창의성에 차이가 없다는 결과를 보여주었다(Plucker, Runco, & Lim, 2006; Chen, Kasof, Himself, Greenberger, Dong, & Xue, 2002). 하지만, 동양의 창의성이 더 높다는 연구 결과는 없었다.

하지만 동양의 창의성 우위를 시사해주는 현상적 자료들을 고려했을 때, 앞서의 연구 결과들이 실제 현상을 정확히 설명하고 있는지에 대해서는 의문을 가져볼 수 있다. 과거 중국의 4대 발명(나침반, 화약, 종이, 인쇄술)이나 고려 및 조선시대에 이루어진 역사적 발명(예: 금속활자, 한글 창제) 그 예시이다. 과거의 사례 뿐 아니라, 최근에도 집합주의 문화권의 여러 국가에서(예: 한국, 중국, 인도, 대만) 전세계적으로 경쟁력 있는 첨단 기술들을 만들어 내고 있다(Taylor & Wilson, 2012). 이를 기반으로 국제 무대에서 동양 문화권에서 출발한 혁신 기업들이 속속 등장하고 있다(Erez, 2011). 이러한 원인 중 하나로 Tushman

표 1. 기존 비교문화 창의성 연구 요약

유형	저자 및 년도	도구*	창의성 측정 요인	주요 결과
국가 간 비교 연구 (11개)	Yi, Hu, Scheithauer, & Niu, 2013	미술과제	일반적 창의성	독일 대학생 > 중국
	Saeki, Fan, & Dusen, 2011	TTCT	유창성, 독특성 등	미국 대학생 > 일본
	Wang, 2011	ATTA	유창성, 독특성 등	미국 성인 > 대만
	성은현, 한윤영, 2011	자기보고	창의성 발휘 정도	미국 대학생 > 한국
	Zha, Walczyk, Griffith-Ross, Tobacyk, & Walczyk, 2010	CAP	유창성, 독특성 등	미국 박사과정 > 중국
	Plucker, Runco, & Lim, 2006	DT 검사	유창성, 독특성 등	미국 대학생과 한국 차이 無
	Chen, Kasof, Himsel, Greenberger, Dong, & Xue, 2002	미술과제	일반적 창의성	미국 대학생과 중국 차이 無
	Niu & Sternberg, 2001	미술과제	일반적 창의성	미국 대학생 > 중국
	Ogawa, Kuehn-Ebert, & DeVito, 1991	활용도 검사	유창성, 유연성	유연성: 미국 초등 > 일본 유창성: 차이 無
	Jellen & Urban, 1989	TCP-DP	독특한 활용, 고정관념적 사고	서양 초등학생 > 동양
	Jaquish & Ripple, 1984	작문과제	독특성, 유창성, 유연성	미국 (초 연령대) > 중국
국가 내 실험 연구 (2개)	Bechtoldt, Choi, & Nijstadt, 2012	3인 BM	유창성, 독특성	개인주의적 자아개념 > 집합주의적 자아개념 집합주의적 가치(집단이익 중시) > 개인주의적 가치(개인이익 중시)
	Goncalo & Staw, 2006	3인 BM	유창성, 독특성	개인주의 > 집합주의

* TTCT: Torrance Tests of Creative Thinking, ATTA: Abbreviated Torrance Test for Adults, CAP: Creativity Assessment Packet, DT: Divergent Thinking, TCT-DP (Test for Creative Thinking-Drawing Production), BM: Brainstorming

과 O'Reilly(2002)는 집합주의가 조직의 혁신 능력을 높여 주기 때문이라고도 주장했다. 또 다른 예시로는 창의성의 간접 지표로 볼 수 있는 특허와 산업 디자인을 들 수 있다. 세계 지적 재산권 지표(World intellectual property indicators)의 2012년 자료에 따르면 전세계 10대 기관에 신규로 등록된 특허 개수에 대한 국가별 순위에서 1위가 일본이었으며 미국,

중국, 한국이 뒤를 이었다. 특허의 절대적 숫자가 아닌, GDP를 통제 한 후의 순위를 본다면 한국이 1위였으며, 이어서 일본, 중국, 독일 순이었다. 이밖에 산업 디자인 분야에서는 전세계 10대 기관에 등록된 산업 디자인의 1위는 중국이었으며, 미국, 한국, 일본이 뒤를 이었다. 지금까지 예로 제시한 과거 중국 및 한국의 발명들, 집합주의 문화권의 혁신 기업

들, 특허 및 산업 디자인 순위 등은 국가의 정책이나 산업 특성 등의 요인들이 복합적으로 작동하여 나타난 결과들이기에 창의성의 직접 지표는 아닐 수 있다. 하지만, 동양 국가들이 다양한 창의성 간접지표들에서 주목할 만한 결과를 보여 왔다는 점은 기존의 실험 연구들과는 상충되는 증거이다. 따라서 그간의 창의성에 대한 실험연구결과들을 바탕으로 한 서양 우위론적 해석은 유보되어야 한다. 동양과 서양의 문화가 상이한 방식의 혁신을 촉진한다는 연구결과들을 고려한다면 문화적 우위론 보다는 상대론의 입장이 더 타당할 수 있다. 일례로, Herbig와 Palumbo(1996)는 동양은 점진적 혁신(incremental innovation)을, 서양은 급진적 혁신(breakthrough innovation)의 장점을 가지고 있다고 주장했다.

이와 같은 실증적 자료들은 앞서 소개한 연구들이 보여준 서양 중심의 일방적 결과에 의문을 가지게 한다. 기존의 비교문화적 창의성 연구들에서 서양 우월적 결과들을 얻게 만든 요인들에(예: 창의성 개념, 측정, 도구 등) 대해서는 추후 비판적 검토 부분에서 상세히 다루겠다.

국가 내 실험 연구

국가 간 비교연구에 비해 국가 내 실험 연구는 그 수가 상대적으로 희소하다. Goncalo와 Staw(2006)는 실험 참가자들에게 자기 자신에 대한 기술문을 작성하게 하여 개인주의 및 집합주의 성향을 조작한 후에, 집단 창의성 과제를 수행하도록 했다. 피험자들이 수행했던 창의성 과제는 '학교 식당이 폐쇄될 위기에 있는데, 그 자리에 어떤 시설물을 설치하면 좋을지'에 대해 브레인스토밍 하는 것이다. 그

후 학생들이 제안한 아이디어를 독특성과 유창성의 측면에서 평가했다. 실험 결과는 기존의 국가 간 연구들과 유사했다. 즉, 창의성을 요구하는 상황에서는 개인주의로 점화된 집단이 집합주의 점화 집단에 비해 독특성과 유창성 측면 모두에서 높았다.

또 다른 국가 내 실험 연구는 Bechtoldt, Choi 그리고 Nijstadt(2012)의 연구이다. 이들도 Goncalo와 Staw(2006)와 같이 개인주의 및 집합주의가 집단 창의성에 미치는 영향을 살펴봤다. 다만, Bechtoldt 등(2012)은 개인주의와 집합주의를 단일 차원이 아닌 복합 차원으로 개념화하여, 가치(value)와 자기 개념(self construal)의 두 가지 차원으로 구분했다. 이를 위해 '가치'의 차원은 '집단 이익 추구(pro-group)'와 '개인 이익 추구(pro-self)'로 구분했으며, '자기 개념'의 차원은 '독립적 사고 방식'과 '상호의존적 사고 방식'으로 구분하여 연구했다. '자기 개념'은 Goncalo와 Staw(2006)의 방식과 동일하게 자기 자신에 대한 기술문 작성을 통해 개인주의 또는 집합주의로 점화를 시켰으며, '가치'는 과제 산출물에 대해 '집단으로 보상하는 집단'과 '개인으로 보상하는 집단'으로 구분하여 조작했다. Bechtoldt 등(2012)은 창의성 과제로 '수업 교수법을 어떻게 개선하면 좋을지'에 대해 3인 브레인스토밍을 하도록 한 후, 이 아이디어를 유창성과 독창성 측면에서 평가했다. 이 연구에서는 집합주의 가치(pro-group)로 조작된 집단이 개인주의 가치(pro-self) 집단보다 유창성이 높았음을 보고하여, 기존 연구와는 다른 결과를 제시했다. 또한 독창성의 측면에서는 집합주의 가치와 개인주의적 자기 개념(independent self-concept)의 조합이 최적의 창의적 성과로 이어진다는 결과를 제시했다. 이처럼 Bechtoldt 등(2012)의 연구는 문화의 구

성요소를 세분화할 필요성과 각 세부요소가 집단 창의성에 미치는 영향을 살펴볼 필요가 있음을 시사해준다.

현재:

기존 연구들에 대한 비판적 검토

한계점 1. 창의성에 대한 개념적 측면

기존의 연구들은 문화권에 따라 창의성이 어떻게 달리 발현되는지를 이해하는데 많은 기여를 했다. 하지만 미래의 연구 방향을 보다 발전적으로 모색하기 위해서는, 과거 연구들의 한계점들을 종합적이고 객관적으로 살펴볼 필요가 있다. 이를 위해 현재시점에서 기존 연구들의 한계점을 창의성의 개념과 방법론의 측면에서 논의해보고자 한다.

한계점 1-1. 암묵적 창의성 이론의 문화 차이 고려 부족

문화는 창의성의 발현만이 아닌 정의에도 영향을 미친다(Paletz & Peng 2008; Lubart & Sternberg, 1998). 암묵적 이론(implicit theory)이란 특성 현상에 대해 개인들이 마음속으로 구성하는 개인화된 생각이며(Sternberg, Conway, Ketron, & Bernstein, 1981), 사회 문화적 가치로부터 영향을 받는다(Romo & Alfonso, 2003). 일반인들이 창의성에 대해 갖는 인식을 ‘창의성에 대한 암묵적 이론’(implicit theory of creativity)이라고 하는데(Sternberg, 1985), 암묵적 창의성 이론은 문화에 따라 다를 수 있다. 즉, 문화에 따라 ‘창의성이란 무엇인가?’, ‘어떤 사람이 창의적인가?’, ‘창의성의 중요한 구성 요인은 무엇인가?’, ‘어떤 환경이 창의성을 촉진

또는 저해하는가?’ 등의 측면이 달라질 수 있으며, 실제 여러 연구자들은 창의성에 대한 개념적 이해가 사회와 문화에 따라 다를 수 있음을 제안했다(예: 최인수, 1998; Simonton, 2009; Sternberg & Lubart, 1996; Kaufman, 2009; Csikszentmihalyi, 1996). 이에 따라 한국인이 갖는 암묵적 창의성 이론의 구성 요소를 밝혀내기 위한 연구도 여러 차례 이루어졌다(예: 최인수, 표정민, 2014; 최인수, 전요한, 표정민, 2013; 성은현, 한윤영, 2011; 한순미, 성은현, 이정규, 2008; Lim & Plucker 2001).

일례로 성은현과 한윤영(2011)의 연구에서는 한국과 미국의 대학생들에게 각각 ‘창의성을 촉진하거나 저해하는 요소’를 묻는 개방형 질문에 답하도록 함으로써 두 문화권 간 차이를 탐색했다. 이 결과, 한국과 미국 대학생 모두 창의성 발현에 있어 가장 중요한 영향을 주는 첫 번째 요인으로 30% 이상이 ‘성격특성’을 꼽았다. 하지만 흥미로운 점은 두 번째 선택에서 보였던 한국과 미국의 응답 차이에 있었다. 한국은 두 번째로 중요한 항목을 ‘사회적 분위기’로 선정한(28.3%) 반면에(미국은 ‘사회적 분위기’가 다섯 번째로 중요, 8.8%), 미국은 ‘지적 능력’을 두 번째로 중요한 요소로(17.7%) 꼽았다(한국은 ‘지적 능력’이 다섯 번째로 중요, 7.4%). 두 번째 요인들의 문화 간 응답률이 10%를 넘는 상당한 차이를 보였는데, 이는 한국이 창의성에 있어 상황적 요소를 중시하며, 미국은 개인적 특질을 중시하는 차이가 있을 수 있다는 점을 시사한다. 하지만 기존 창의성의 비교문화 연구들은 이와 같은 문화에 따른 창의성에 대한 암묵적 이론의 차이를 충분히 고려하지 않았기에, 동양(또는 집합주의)과 서양(또는 개인주의)의 창의성을 측정하고 비교함에 있어서 모두 동일한 기준과 도구

를 적용했다. 하지만 서양에서 개발한 창의성 측정 도구를 서양 이외의 문화권에서 사용했을 때, 연구 결과의 신뢰성에 문제가 발생할 수 있으며(Niu & Sternberg, 2006), 점수 자체가 낮아질 수도 있다(Ford & Harris, 1992; Lubert, 1990). 또한 창의성 관련 대부분의 이론들이 서양의 연구 결과들을 기초로 하고 있기 때문에(Niu & Kaufman, 2013; 성은현, 한운영, 2011), 창의성 연구에서 문화적 다양성이 충분히 고려되지 않았을 수 있다.

한계점 1-2. 독특성에 치우친 창의성 개념화

또 다른 중요한 문제점은 기존 연구들이 창의성을 독특성 중심으로 개념화했다는 점이다. 창의성 연구자들이 가장 보편적으로 채택하는 정의는, 창의성은 독특성(novelty)과 유용성(usefulness)을 모두 갖추어야 한다는 것이다(Amabile, 1983, 1996; Guilford, 1950; Simonton, 1988; Sternberg, 1988; Brown, 1989; Mumford & Gustafson, 1988). 독특성과 유용성이 창의성의 핵심 정의 요소라는 점은 다양한 문화권에 걸쳐 공통적으로 적용될 수 있다(Niu & Kaufman, 2013). 창의적이라 함은 기존의 해결책과는 다르기 때문에 ‘독특’하며, 특정 문제를 실질적으로 해결해줄 수 있기 때문에 ‘유용’하다(Goncalo & Krause, 2010). 유용성이란 사회적으로 수용될 수 있고, 실제 적용 가능하며(Amabile, 1996), 산출물과 상황의 요구가 부합함을 의미한다(Brown, 1989). 새롭고 독특하지만 유용성이 부족한 아이디어는 창의적인 것이 아니라 기이할 뿐이며, 유용성은 높지만 독특성은 떨어지는 아이디어 또한 창의적이지 않으며 평범한 것에 불과하다(De Dreu, 2010). ‘독특성’은 창의성의 필요조건이지만 충분조건이 아니기에, Simonton과 Ting(2010)은 ‘창의성

= 독특성 × 유용성’의 산출식을 제안했다. 즉, 독특성과 유용성은 덧셈이 아닌 곱셈의 관계이기 때문에 둘 모두 필요하다.

우리 주변의 대부분 재화들은(자동차, 전자 기기 등) 시장에 처음 소개될 때 분명 ‘독특’했을 것이다. 하지만, 사용자들에게 ‘유용성’을 주지 못했다면 확산될 수 없었을 것이다. 경영환경이 급변함에 따라, 기업들을 환경 변화에 맞추어 창의적인 제품을 계속 출시해야 하는 압력을 받는다. 이를 위해 ‘새롭게 생각하라’라는 조언을 받고 지금까지 없었던 독창적인 제품을 출시했으나, 시장에서는 쓸모없다고 평가 받는 경우도 종종 있다(Razeghi, 2008). 사람들은 어떤 제품이 단지 새롭고 독특하다는 이유만으로는 구입하지 않으며, 자신에게 실질적인 유용성도 함께 제공해야 구매로 이어진다.

하지만 과거 창의성의 비교문화 연구들은 독특성에 편향되며, 유용성을 간과했다(Zhou & Su, 2010). 표 1에 제시된 총 13개의 기존 연구들이 창의성을 어떤 요인으로 측정했는지 보면, 가장 선호했던 요인은 독특성(8개 연구)과 유창성(8개 연구)이다. 반면에 유용성을 독립적으로 평가했던 연구는 하나도 없었다. 심지어 Goncalo와 Staw(2006)의 실험에서는 ‘실용적 아이디어를 산출하라는(be practical)’ 실험 조건을 ‘창의적 아이디어 조건(be creative)’과 대비되는 별도 조건으로 설계하기도 했다. 마찬가지로 조직과학 분야의 창의성 연구에서도 독특성으로의 치우침을 보이거나, 하위요인을 세부적으로 구분하지 않고 종합 창의성 측면에서만 측정하는 연구들이 대다수였다(Erez & Nouri, 2010).

이러한 독특성으로의 치우침은 과거 연구들이 사용했던 창의성 검사의 속성에서 기인한

표 2. 창의적 성취 질문지의 '발명' 영역에 대한 세부 문항

번호	문항
1	나는 이 분야의 재능이 없다.
2	나는 집안 물건들을 어떻게 새롭게 쓸 수 있는지를(Novel uses) 주기적으로 찾아낸다.
3	나는 발명의 초안을 그려본 적이 있으며, 이를 구체화 해본 경험이 있다.
4	나는 컴퓨터에 쓸 수 있는 새로운 소프트웨어(Original software)를 만들어 본적이 있다.
5	내가 생각했던 발명품의 초기 모델을 만들어 본 적이 있다.
6	나는 지인들에게 내가 만든 발명품을 팔아본 적이 있다.
7	나의 발명품에 대해 특허를 받았다.

다고 볼 수 있다. 창의성의 비교문화 연구 중 가장 선호되었던 도구는 TTCT이었으며, 총 13개 연구 중 5개가 이를 사용하거나, 유사한 평가 원리를 사용했다. TTCT는 비교문화 연구 뿐 아니라 일반적인 창의성 연구에 있어 가장 많이 사용되는 도구 중 하나이다(Davis, 1997). 하지만 TTCT의 중요 평가 항목은 독특성, 유창성, 유연성, 정교성 등이기 때문에 개인의 확산적 사고에 초점을 맞추었으며, 유용성을 독립적으로 측정하지 않는다. TTCT만이 아니라 자기 보고형 설문지 또한 창의성을 독특성 중심으로 측정해왔다. 일례로 표 2에 제시된 것과 같이 Carson, Peterson 그리고 Higgins (2005)가 개발한 창의적 성취 질문지(creative achievement questionnaire)의 '발명(invention)' 영역에 포함된 총 8개 문항을 살펴보면, 독특성은 직접적으로 측정하는(예: novel, original) 반면에, 유용성을 직접적으로 측정하는 문항은 없다. 다만, 판매한 경험이 있다는 문항이 2개 포함되어 제한적이고 간접적으로 유용성을 평가할 뿐이다.

기존 창의성 검사들이 독특성을 중시하며, 유용성을 홀대한 것은 유용성이 독특성에 비해 측정이 어렵기 때문일 수 있다. 예를 들어,

TTCT에서 사용하는 독창성 측정 방식은 중복되지 않는 아이디어를 단순히 계산하는 것으로 상대적으로 용이하다. 이에 반하여 유용성은 창조물이 실제로 사용되는 맥락에서의 적절성 여부를 평가해야하기에 보다 주관적이며 명확하지 않을 수 있다. 이러한 이유들로 과거 창의성 평가 도구들에서 유용성 평가를 포함하지 않았을 수 있다.

학술 연구의 영역만이 아니라 일반 출판물에서도 독특성에 중점을 둔 창의성 개념이 압도적 다수였다. 본 논문에서는 Google Ngram Viewer 방법을 사용하여 이를 검증했다. Google Ngram Viewer은 1800년 이후에 출판된 도서 중, 구글이 디지털로 변환한 도서 중에서 특정 문구가 얼마나 언급 되었는지를 파악할 수 있는 도구이다(Michael, Shen, Aiden, Veres, & Gray, 2011)¹⁾. Google Ngram Viewer는 문화적

1) 구글은 종이로 출판된 책들을 일반인들이 온라인으로 조회할 수 있도록, 2002년부터 Google Book 프로젝트를 진행하고 있으며(Schmidt & Rosenberg, 2014), 100개 이상의 대학도서관 및 출판사들의 책들을 디지털로 변환하고 있다(Michael 등, 2011). Google Ngram Viewer는 이와 같은 Google Book 데이터베이스 중 1800년부터 2008년

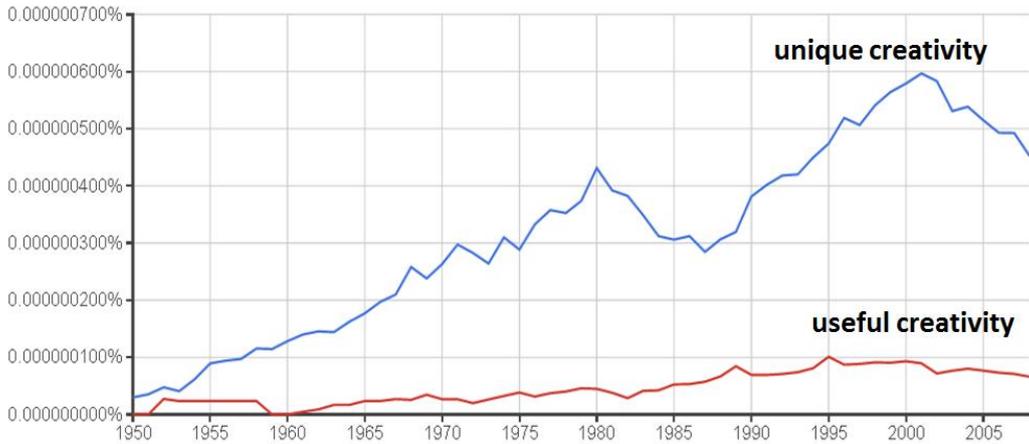


그림 1. 영문 도서 내에서 'unique creativity' 및 'useful creativity'의 언급 빈도 (1950-2008)

흐름이 어떻게 변화 하는지를 정량적으로 조사할 수 있도록 도와주며, 연구 목적으로도 많이 사용되고 있다(Michael 등, 2011). 이 프로그램을 이용하여 창의성에 대한 과학적 연구가 시작된 1950년부터(Guilford, 1950) Google Ngram Viewer에서 검색 가능한 최근 시점인 2008년까지의 영문 도서 중 'unique creativity'와 'useful creativity'가 언급된 상대적 빈도를 검색해본 결과, 그림 1과 같이 과거 문헌에서 독특성이 유용성에 비해 창의성과 보다 자주 연관되어 왔었다. 구체적으로 2008년 기준으로 unique creativity는 전체의 2개 문구(2-gram)

중 0.0000004521%의 비율을 차지하여, useful creativity의 0.000000066%보다 약 6.9배 더 자주 언급이 되었다. 이러한 unique creativity의 상대적 우위는 1950년 이후 한해도 빠짐없이 계속되었다.

하지만 이 결과는 'unique creativity'라는 문구 자체가 'useful creativity'에 비해 언어적 선호도나 빈도가 높을 수 있어 얻어진 검색결과라는 대안설명이 가능하다. 따라서, 독특성과 연관된 단어들(new, original)과 유용성과 유사한 단어들(practical, appropriate)을 추가하여 재검색 해보았다. 그 결과 그림 2에서 볼 수 있듯이, 두 번째 검색결과 또한 독특한 창의성이 유용한 창의성에 비해 1950년 이후 지속적으로 보다 많이 언급되어 왔음을 알 수 있다.

이번에는 보다 개방적인 방식으로 창의성과 가장 많이 연합되는 맥락을 조회했다. Google Ngram Viewer에서는 특정 단어와 가장 빈번하게 언급된 명사 총 10개를 제시해주는 기능이 있다. 이 기능을 사용하여 조회한 결과, originality와 같이 독특성과 관련된 명사는 상위권에 제시되는데 반해 유용성과 관련된 명

까지 5,195,769권의 디지털화된 도서 중에서 특정 단어(혹은 단어들)가 얼마나 자주 언급 되는지 검색하는 서비스이다(Michael 등, 2011). 이를 사용하려면 Google Ngram Viewer의 웹사이트(<https://books.google.com/ngrams>)에 접속하여 검색 조건(기간, 언어 등)을 설정한 후 조회 단어를 기입하면 되며, 보다 자세한 사용법은 위 웹사이트에 안내되어 있다. Google Ngram Viewer을 사용했던 심리학 연구로는 Twenge, Campbell, & Gentile(2012) 및 Oishi, Graham, Kesebir, & Galinha(2013) 등이 있다.

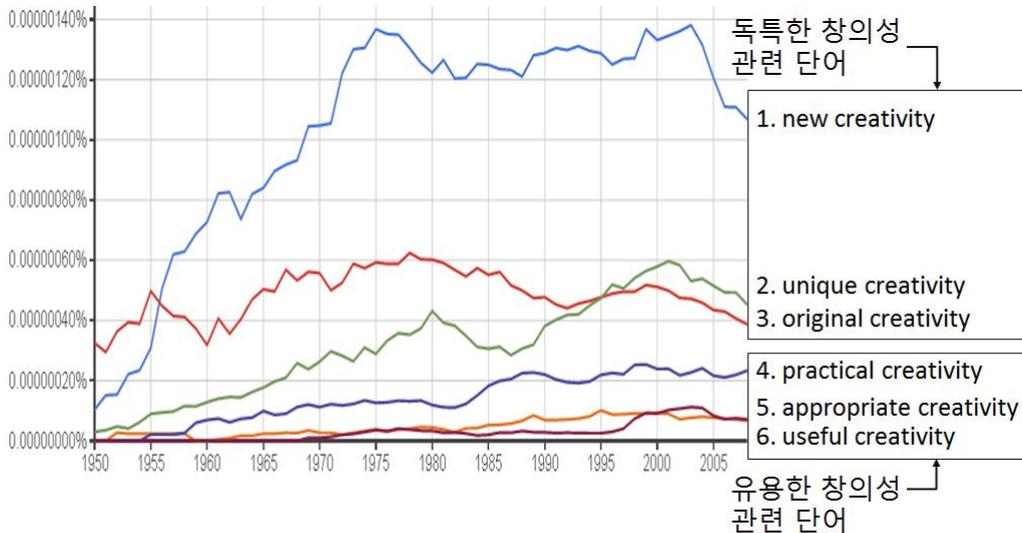


그림 2. 영문 도서 내에서 '독특한 창의성' 및 '유용한 창의성' 관련 단어의 언급 빈도 (1950-2008)

사는 10개 중 단 1개도 없었다.

이처럼 기존의 학술적 연구 및 일반 저서들에서는 창의성을 독특성 중심으로 개념화 해왔다. 하지만, 극소수의 연구에서는 독특성에 더해 유용성 측면도 포함하여 살펴보았다. 일례로, Palerz와 Peng(2008)는 독특성과 유용성을 구분하여, 문화가 이 두 요인에 미치는 영향을 살펴보았다. 이들은 미국, 중국, 일본 대학생들을 대상으로 시나리오를 활용하여 신제품의 독특성 및 유용성을 조작한 후, 국가에 따라 2개 제품(교과서, 요리)에 대한 선호도에서 어떤 차이를 보이는지를 살펴보았다. 이 연구에서 일본과 미국인들이 중국인들보다 유용성을 중시했으며, 중국인들이 독특성을 중시하는 것으로 나타났다. Leung과 Morris(2010)는 이 결과가 나온 이유로, 중국의 급속한 경제 성장에 따라 중국인들이 변화에 대한 선호도가 높아졌기 때문이라고 해석했다. 하지만 이 연구의 방법론적 제한점들을 고려한다면, 결과 해석에 유의해야 하며 보다 엄격한 후속

연구가 필요하다고 볼 수 있다. 첫째, 표집에 있어서 국가별로 연구 참가자의 연령에서 차이가 있었다는 점(중국: 26.4세, 일본: 20.7세, 미국: 20.3세), 대학 수준이 다를 수 있다는 점(중국: 북경대, 일본: 3개 국립대학에 걸쳐 수집, 미국: 2개 주립대에 걸쳐 수집), 미국 참가자의 32%가 아시아계였다는 점 등을 방법론적 한계로 지적할 수 있다. 둘째, 이 연구는 독특성과 유용성에 대한 선호도 및 중시 정도를 종속변인으로 보았지, 창의적 산출물을 직접 비교하지 않았다.

Kim과 Markus(1999)의 연구에서는 유럽계 미국인들은 독특하고 비일관적인 모양을 선호했으며, 중국계 미국인들과 한국계 미국인들은 일관적인 모양을 선호했다는 점을 보고하고 있다. 또한 이 연구에서는 독특한 펜과 일반적 펜 중에서 선택하도록 했을 때, 독특한 펜에 대한 유럽계 미국인들의 선호도(74%)가 동양계 미국인들의 선호도(24%)에 비해 높았다. Kaufman과 Lan(2012)의 연구에서도 미국인

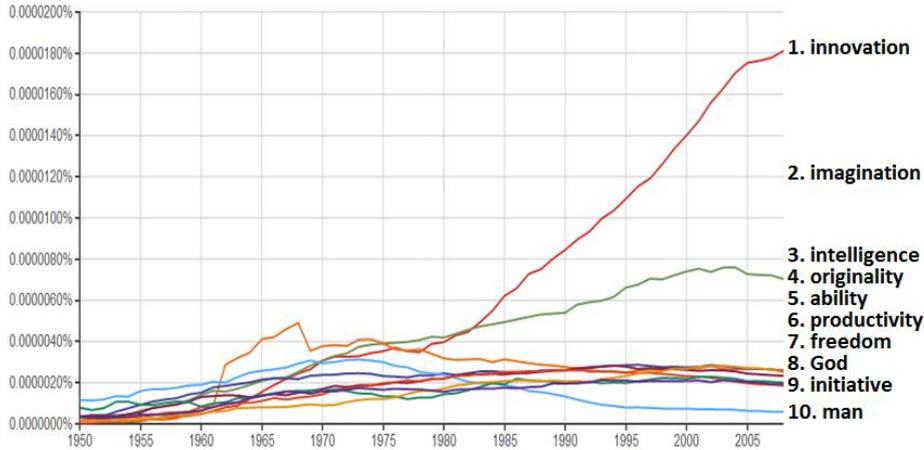


그림 3. 영문 도서 내에서 창의성과 가장 빈번히 함께 언급되는 명사 순위 (1950-2008)

들은 독특성에 가치를 두는 반면, 중국인들은 특정 제약 조건 하에서의 창의성(예: 전통적 개념의 재규명)을 높이 인정한다는 점을 제안했다. 또한 Kim과 Sherman(2007)의 연구에서는 자기 보고식 자료를 통해 유럽계 미국인들이 아시아계 미국인들보다 독특성을 보다 중시한다는 점을 확인하기도 했다.

이상의 연구들에 대한 검토결과가 보여주듯이 서양문화권의 사람들이 동양보다 독특성을 선호하는 것이 사실이라면, 독특성 중심으로 창의성을 측정했던 기존의 비교문화 창의성 연구 결과들을 바탕으로 서양이 동양보다 창의적이라는 결론을 내리는 것은 타당하지 않을 수 있다. 무엇보다 심각한 문제점은 대다수 기존 연구들이 창의성의 핵심 요인 중 하나인 유용성을 충분히 살펴보지 않았던 점이다.

한계점 2. 제한적인 방법론의 사용

기존의 창의성에 대한 비교문화적 연구들은 대부분 실험실 연구이었다. 본 연구에서 살펴

본 13개 연구 중 1개(성은현, 한윤영, 2011)를 제외하고 나머지가 모두 실험실 연구였다. 실험실 연구의 현실적 제약으로 인해 연구 대상이 주로 학생들(유아 또는 대학생)이었고 일반 성인을 대상으로 진행한 연구가 거의 없기에, 연구 결과의 일반화에도 제한점이 있다. 문화가 조직구성원들의 창의성에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴본 현장연구는 부족하다.

Niu와 Sternberg(2002)는 기존의 많은 비교문화 연구들이 TTCT처럼 서양에서 개발된 창의성 검사를 주로 사용하고 있다는 점을 지적했다. 기존의 총 13개 연구 중에서 TTCT를 사용하지 않았던 연구들도 TTCT와 유사한 평가 원리를 적용한 검사들(예: unusual object task)을 사용하였다. 미국에서 개발된 창의력 검사들에서 다른 문화권에는 불리할 수 있는 문화적 편향이 내재해 있을 수 있다는 점도 고려해야 할 것이다(Ford & Harris, 1992).

문화적 편향만이 아니라 창의성의 측정 요인에 있어서도 치우침이 있다. 창의성에 필요한 사고는 확산적 사고와 수렴적 사고로 구분할 수 있는데(Sternberg, 1985), TTCT는 확산적

사고에 초점을 맞추기 때문에 창의성의 일부만을 측정한다고 볼 수 있다. Torrance(1974) 본인도 TTCT 점수가 높다는 것이 창의적 행동을 반드시 보장하는 것은 아니라는 점을 인정하기도 했다.

13개의 연구 중 TTCT가 아닌 다른 방법을 사용했던 연구들도 콜라주 그림을 만들도록 하는 미술 창의성 과제(artistic creativity task)라든지 주제를 주고 글을 쓰도록 하는 과제(writing task) 등과 같이 일상적 창의성과는 다소 거리가 있는 방법을 사용했다는 한계점이 있다. 따라서 연구 방법론, 연구 대상, 측정 도구 등에 있어서 확인되는 문제점들을 보완한 후속 연구들이 필요하다.

미래:

향후 연구방향에 대한 제안

연구 방향 1. 유용성의 렌즈 보완

지금까지 살펴본 기존연구들의 한계점을 고려하여, 비교문화적 창의성 연구의 ‘미래’ 방향을 (1) 유용성의 렌즈 보완 (2) 문화적 차원의 세분화 및 확대 (3) 조직 현장으로의 연구 무대 확장 (4) 상호작용효과에 대한 탐구 등 4가지 측면에서 제안하고자 한다.

기존 연구들은 독특성 중심으로 창의성을 개념화하면서 유용성 측면의 창의성을 간과해왔다고 볼 수 있다. 따라서 유용성의 렌즈를 추가하여 바라본다면, 집합주의와 개인주의가 창의성에 미치는 영향을 균형적 시각으로 조망할 수 있다. 기존 연구 결과처럼 개인주의는 독특성에 긍정적 영향을 줄 수 있지만, 유용성의 측면에서는 집합주의가 보다 강점을

가질 수 있다(Erez & Nouri, 2010). 이는 집합주의가 유용성에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 타인 초점적인 심리적 과정(other focused psychological process)가 보다 발달했기 때문이다. 이밖에도 관점 조망(perspective taking)이나 친사회적 동기(prosocial motivation)와 같은 기제도 집합주의가 유용성에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 요인으로 작동할 수 있다. 이러한 집합주의와 유용성의 관계에 대한 가설은 몇몇의 연구자들(예: Erez & Nouri, 2010)과 아시아권의 학술지들을 중심으로(예: Management and Organization Review) 주장이 되었지만, 경험적 자료를 기반으로 직접 검증했던 연구는 거의 없다(Paletz & Peng, 2008). 독특성과 유용성을 구분하여 연구를 한다면 다음과 같은 다양한 주제의 연구들이 가능할 것이다.

양립성

한 개인 또는 집단에서 독특성과 유용성이 동시에 공존할 수 있는가? 아니면 인지심리학적 이론의 이중 과정 이론(dual process theory)과 같이(Evans, 2007) 독립적으로 진행되는 것인가? 문화는 이들 두 측면의 공존에 어떠한 영향을 주는가?

순서

실제 창의성의 발현과정에서 독특성과 유용성이 어떠한 순서로 일어나는가? 창의성 발현 과정에서의 독창성과 유용성은 어떻게 상호작용하는가? 문화가 독창성과 유용성의 우선순위에 미치는 영향은 어떠한가?

조합

독특성과 유용성이 창의성에 미치는 영향에 있어 가중치가 있는가? 독특성과 유용성의 최적

의 조합은 있는가? 있다면 어떤 조합인가? 이 조합은 문화권에 따라 다른가? 영역별(예: 비즈니스, 예술, 과학 등)로 독특성과 유용성의 최적 조합은 달라지는가?

작동원리

독특성과 유용성을 촉진(또는 저해)하는 기제는 서로 유사한가? 아니면 서로 다른 독립 및 종속 변인들과 관계가 있는가? 문화가 독특성과 유용성에 미치는 영향을 조절 또는 매개하는 변인들은 무엇인가?

이러한 연구 질문들을 탐색하기 위해서는 창의성의 유용성 측면을 독립적으로 측정할 수 있는 방법론의 개발도 필요하다. 문화가 아닌 다른 측면에서의 창의성 연구를 함께 있어서도, 유용성의 렌즈를 착용하고 본다면 흥미로운 연구 주제들이 새롭게 선정될 수 있다. 예를 들어, 개인의 성격적 특질 중 개방성이 창의성과 관계가 높다는 연구 결과들이 많다(예: Heine & Buchtel, 2009; Raja & Johns, 2010). 하지만, 이 또한 독특성 측면에 초점을 맞춘 결과일 수 있기 때문에, 유용성에 강점을 발휘하는 성격 요인은 다를 수 있다. 예를 들어, 5요인 성격 요인 중 유용성과 가장 관련이 높은 것은 다른 사람과의 상호작용을 통해 삶의 에너지를 재충전하는 특성을 지니는 외향성일 수 있다.

연구 방향 2. 문화적 차원의 세분화 및 확대

국가 내 실험 연구 방식을 채택했던 기존 연구들은 주로 개인주의와 집합주의라는 단일 차원에서 접근을 했다. 하지만 개인주의-집합주의를 양극으로만 보는 관점은 문화의 차이

를 단선적으로 본다는 비판이 가능하다(최상진, 한규석, 2000). 그렇기에 Bechtoldt 등(2012)은 개인주의 및 집합주의를 ‘가치’와 ‘자기개념’이라는 두 개의 차원으로 세분하여 문화와 창의성 간의 관계를 살펴보았다. Triandis(1995)도 개인주의-집합주의 차원에 수직/수평 차원을 추가하여 기존의 단선적 문화 분류를 보다 세분화 하였다. 여기서 수직/수평 축은 대인관계에서 위계질서와 평등성 중 어느 것을 보다 강조하는지에 따른 구분이다. 구체적으로는 같은 집합주의 내에서도 구성원의 관계를 대등하게 보는 집합주의와(예: 이스라엘 키부츠), 위계질서를 강조하는 집합주의(예: 한국)는 다르다. 마찬가지로 평등성을 강조하는 개인주의(예: 스웨덴)와 위계를 중시하는 개인주의(예: 미국)도 구분할 필요가 있다. 이렇듯 2×2 구분에 따른 문화유형별로 창의성의 독특성과 유용성이 어떻게 달라지는지에 대해서도 보다 세밀하게 연구할 필요가 있다.

House, Hanges, Javidan, Dorfman 그리고 Gupta(2004)는 62개 국가로부터 수집한 GLOBE 연구 자료를 기반으로 집합주의를 국가주의에 가까운 제도적 집합주의(institutional collectivism)와 가족주의에 가까운 내집단 집합주의(in-group collectivism)로 구분했다. 이와 같은 세부 구분에 따라 상이한 집합주의 유형이 창의성에 미치는 차별적 영향을 살펴보기 위해 Taylor와 Wilson(2012)는 제도적 집합주의와 내집단 집합주의를 구분하여 기술적 혁신에 미치는 영향을 살펴보았다. 기술 혁신의 지표가 될 수 있는 (1) 학술적 성과(즉, 인용횟수에 가중치를 둔 학술지 논문개재)와 (2) 기술적 성과(즉, 특허 개수) 자료를 활용하여 분석해본 결과, 제도적 집합주의가 개인주의 못지않게 기술적 혁신과 긍정적인 관계가 있음을 확인

했다. 이 연구결과는 집합주의 사회를 반혁신적(anti-innovation) 문화를 지닌 사회로 보는 기존의 고정관념에 의문을 제기하며, 제도적 집합주의는 국가적 과제를 해결하기 위해 전 사회적 노력을 집중하도록 만들 수 있음을 주장했다(Taylor & Wilson, 2012). 이와 같은 연구결과들을 고려했을 때, 집합주의를 보다 세부적으로 구분해보면 기존의 연구 결과들과는 다른 결론이 나올 수 있음을 시사해준다.

또한 개인, 집단 및 조직 수준에서의 문화 유형의 조합이 창의성에 미치는 효과도 연구가 필요하다. 개인 수준에서의 다문화성(multiculturalism)이 창의성에 긍정적 영향을 미친다고 여러 연구자들은 주장한다(권성우, 장재윤, 2008; Hampel & Sue-Chan, 2010; Leung, Maddux, Galinsky, & Chiu, 2006). 다양한 문화에 노출하게 되면, 잠재적 아이디어의 확대, 인습적 사고의 약화, 사회적 연결망의 확장 등을 통해 개인의 창의성을 높여줄 수 있다(Leung & Morris, 2010). 이와 유사한 맥락에서 동양계 미국인을 대상으로 한 연구에서 이문화 정체성 통합(bicultural identity integration, BII)이 높았던 집단이 BII가 낮았던 집단보다 독특한 아이디어를 보다 많이 만들어 낸다는 결과도 보고되었다(Mok & Morris, 2010). 또한 Tadmor, Galinsky 그리고 Maddux(2012)는 해외에 살고 있는 개인들을 대상으로 연구를 실시하여, 출신국 문화(home culture)와 거주국 문화(host culture)의 두 문화권에 모두 정체감을 형성한 개인이, 둘 중 하나에만 정체감을 형성한 개인보다 창의성이 높다는 결과를 제시했다. Hampel과 Sue-Chan(2010)은 Simonton과 Ting(2010)의 ‘창의성 = (독특성 X 유용성)’ 공식을 기반으로 이주자들의 정착기간과 창의성 수준과의 관계에 대한 역U자형 가설을 제안하

였다. 출신국 문화를 고수하고 있기에 정착초기에는 독창성은 높지만 유용성은 낮아 창의성은 낮으며, 일정기간 지나면 출신국과 거주국의 문화를 균형 있게 지니게 되어 창의성이 최고점에 도달하고, 그 이후에는 거주국 문화로의 동화로 인해 독창성이 지나치게 감소하여 창의성 수준이 저하된다고 보았다.

이와 같은 개인 수준에서의 다문화성이 갖는 장점은 집단내, 집단간 및 조직 수준으로도 확장하여 살펴볼 필요가 있다. 왜냐하면 급증하는 세계화로 인해 조직은 다양한 문화적 배경을 가지는 사람들로 구성될 것이기 때문이다. 기존의 다양성 연구에서와 동일한 측정방법을 사용하여 다양한 문화적 조합이 창의성에 어떤 영향을 미치는지를 연구하는 것은 이론적으로뿐만 아니라 실용적으로도 의의가 높아질 것이다. 일례로, 독특성이 중요한 ‘초기 아이디어 산출 단계’와 유용성이 중요해지는 ‘후기 아이디어 실행 단계’에 따라 개인주의자들과 집합주의자들의 최적 조합은 다를 수 있다. 이에 더해 집단의 발달단계에 따른 문화와 창의성 관계의 변화 또한 흥미로운 연구주제일 수 있다. Cheng, Chua, Morris 그리고 Lee(2012)는 자율적 팀들의 문화적 특성이 팀 성과에 미치는 영향을 살펴본 결과, 팀의 발달단계에 따라 효과적인 문화적 조합이 달라짐을 발견하였다. 이 연구에서는 MBA 학생들을 다양한 국적으로 구성된 5~6명 단위의 자율적 팀으로 나누었다. 문화적 가치는 Hofstede 웹사이트(www.geert-hofstede.com)에 제시된 문화차원별(예: 불확실성 수용, 관계 지향) 국가 수준의 점수를 기초로 했으며, 팀원들의 출신 국가에 따라 개인별로 점수를 할당한 후에 팀 수준으로 합산했다. 팀이 최초로 구성된 날에 1차 팀 과제(대학 홍보 프로젝트)를 수행하고

4개월 후에는 2차 팀 과제(기업 마케팅 프로젝트를 수행했으며, 이 과제물에 대한 전문가 평가 결과를 팀성과 점수로 사용했다. Cheng 등(2012)의 연구에서는 팀 구성 초기 단계에서는 불확실성을 수용하는 팀문화가 더 높은 성과를 내는 반면, 4개월 후에는 관계적 팀문화가 더 높은 성과를 보였다. 이는 문화와 창의성 간의 관계성에 대한 종단적 연구가 필요함을 시사하는 연구이다.

문화에 따라 상이한 사고방식의 차이도 창의성에 차별적 영향을 미칠 수 있다. 예를 들어, 동양과 서양의 인지 스타일의 차이에 대한 대표적 구분인 종합적 사고(holistic thinking)와 분석적 사고(analytic thinking)가 창의성의 독특성과 유용성에 미치는 차별적 효과를 살펴볼 수도 있다. 종합적 사고는 장(field)에서 전경과 배경을 분리하는 능력이 분석적 사고보다 약할 수 있기에 창의성의 독특성 측면에 약할 수 있다. 반면에 종합적 사고는 맥락을 보다 잘 고려하기 때문에(Nisbett, Peng, Choi, & Norenzayan, 2001), 유용성의 측면에서는 강점을 발휘할 수 있다.

개인주의와 집합주의를 넘어 다른 문화적 차원으로도 창의성 연구의 영역을 확대해볼 수 있다. 일례로, Hofstede(1991)가 제안한 불확실성 회피, 권력 거리, 여성성/남성성 등의 측면에서도 문화가 창의성에 미치는 영향을 보다 포괄적으로 살펴볼 수 있다. 불확실성을 허용하는 문화권에서는 독창성이 보다 장려될 수 있고, 여성성이 높은 문화권에서는 관계지향적인 특성을 지니게 되어 유용성이 중시될 수 있다(Cheng 등, 2012). 권력거리가 높은 문화권에서는 위계질서를 중시하는 경향으로 인해 다른 사람과 다른 의견제시가 억제되어 독창성이 낮을 수 있다. House 등(2004)이 추가적

으로 제시한 자기주장 성향, 성과 지향, 인간성 지향 등의 문화적 차원들도 다양한 측면에서의 인간관계 중시(또는 경시) 경향성을 의미한다는 점에서 이들 문화적 차원과 창의성 간의 연관성을 연구해볼 수 있다.

연구 방향 3. 조직 현장으로의 연구 무대 확장

창의성은 모든 장면에서 일괄적으로 적용할 수 있는 구성개념이 아니며, 맥락에 따라 다양한 유형의 창의성이 있다(Sawyer, 2006; Zhou & Hoever, 2014). Razeghi(2008)는 창의성을 예술적 창의성(artistic creativity), 과학적 창의성(scientific creativity) 및 개념적 창의성(conceptual creativity)으로 나누며, 각 유형별로 요구되는 기술과 추구하는 목표가 다를 것을 주장하였다. 이 중 기업 현장에서 많이 요구되는 개념적 창의성을 연구하기 위해서는 직접 조직 현장으로 들어가야 한다. 또한 최근에는 기업들에서 창의적 디자인과 같은 예술적 창의성과 신기술의 개발과 같은 기술적 창의성도 많이 요구하고 있다. 하지만 아쉽게도 기존의 비교문화 창의성 연구들은 주로 실험실에서 이루어졌다.

실제 조직 맥락에서 문화가 개인 및 집단의 창의성에 어떤 영향을 미치는지 살펴보기 위해서 다양한 조직들을 대상으로 연구하는 것은 맥락을 고려한 바람직한 창의성 연구가 될 것이다. 구체적으로는, 동일한 업종의 개인주의 문화권의 기업 조직들과 집합주의 기업 조직들이 독특성과 유용성 측면에서 어떤 차이를 보이는지 비교하거나, 단일한 다국적 기업 내에서 개인주의 문화권 출신의 개인(또는 부서)과 집합주의 문화권 출신의 개인(또는 부서)을 비교해볼 수 있다.

맥락을 고려한 또 다른 현장연구 방식으로, 창의성이 많이 요구되는 현장에 초점을 맞춘 연구를 고려해볼 수 있다. 대표적인 예가 초기 창업 단계의 기업인 스타트업(start-up)과 같은 소규모 벤처기업이다. 1명 또는 그 이상의 개인들이 모여서 만든 기업을 의미하는 스타트업은 전세계적인 경쟁력을 갖춘 기업으로 급성장하는 경우가 많다는 점에서(Yim, 2008) 매우 중요하게 부상하는 연구 분야이기도 하다. 스타트업에게는 창의성이라는 자산의 확보는 새로운 사업기회를 창출하기 위해서(Shane, 2003)뿐만 아니라, 기존의 기업들에 비해 갖는 불리한 조건(예: 자원 부족, 규모의 경제)을 극복하기 위해서도 필수적이다(Bruton & Rubanik, 2008). 이에 더해, 창업자는 조직문화를 형성하는데 결정적 영향을 미치기에(Schein, 1983), 스타트업은 조직문화와 창의성 간의 연계적 발달을 연구하는데 있어서도 적합한 맥락을 제공해준다.

연구 방향 4. 상호작용 효과에 대한 탐구

비교분야 창의성 분야의 많은 연구들은 주효과 중심으로 이루어져 왔다. 즉, 서양과 동양 중 어느 문화권의 창의성이 높은지 또는 개인주의 문화와 집합주의 문화 중 어느 문화가 더 창의성을 촉진하는지 등의 문화와 창의성 간의 관계에 대한 평면적 비교연구가 주종을 이루어 왔다고 볼 수 있다.

향후 창의성과 문화에 대한 연구는 문화와 창의성의 관계를 매개 또는 조절하는 변인들에 대해 연구할 필요가 있다. 이를 통해 문화가 창의성에 어떠한 영향 미치는지에 대한 평면적 차이를 이해를 넘어, 각 문화권이 갖는 강점을 어떻게 극대화하고 단점은 어떻게 보

완할 수 있는지에 대한 시사점을 얻을 수 있다.

일례로 문화가 창의성의 독특성과 유용성에 미치는 차별적 영향은 집단의 과업 특성에 따라 다를 수 있으며, 대표적인 과업 특성 요인 중 하나인 ‘상호의존성’은 조절 효과를 보일 수 있다. 상호의존성은 한 개인의 과업수행이 다른 개인의 수행에 얼마나 영향을 주는지에 대한 과업 간 연관의 정도를 의미한다(Kingggundu, 1981). 집단구성원들 간의 과업 상호의존성이 높을수록, 공동 책임감과 상호조정(mutual adjustment)의 필요성이 증가한다(Wageman, 1995). 또한 이 같은 집단의 구성원들은 업무상 정보를 공유할 때, 독특한 아이디어보다 공통의 아이디어에 초점을 맞춘다(Stasser, 1999). 이 같은 이유로 인해 구성원들 간의 과업 상호의존성이 높을수록 아이디어의 유용성을 고려하는 경향이 높아질 수 있다. 하지만 이 효과는 문화적 맥락에 따라 그 정도가 상이하게 나타날 수 있다. 즉, 집합주의 문화권의 구성원들은 사회적 맥락으로부터 영향을 잘 받을(Morris & Peng, 1994)뿐만 아니라, 상호의존성은 집단주의 구성원들의 친사회적 동기를 보다 강하게 작동시키기 때문에 집합주의 문화권 구성원들이 보이는 ‘유용성’ 증가의 폭이 개인주의 문화권보다 더 클 수 있다.

반면 상호의존성이 높을수록 집단의 과정손실(process loss) 요인들 중 하나인 평가우려(evaluation apprehension)가 작동하여 창의성의 ‘독특성’이 저해될 수 있다. 다른 사람의 아이디어를 접하게 되면, 확산적 사고가 제한되며(Smith, 2003), 일반적으로 상호의존성을 가지며 집단으로 일하는 것이 혼자 일하는 것보다 독특성이 낮다는 연구 결과들이 있다(Nijstad & Stroebe, 2006). 이러한 차이도 문화적 맥락에

따라 다를 수 있다. 개인주의는 동조 압력의 영향을 적게 받기에(Goncalo & Staw, 2006), 의견 차이가 발생해도 자신의 생각을 유지할 가능성이 집합주의보다 높다. 이 때문에 상호의존성이 높은 상황에서 집합주의 집단의 '독특성' 감소가 더욱 클 수 있다는 연구 가설도 가능하다. 결론적으로 상호의존성이 높으면 집합주의 강점인 유용성은 더욱 강화되지만, 집합주의 약점인 독특성에는 더욱 취약해지는 상황이 발생하는 것이다. 이러한 상호작용적 가설에 대한 연구들은 실용적 시사점을 제공해줄 수 있다. 즉, 집합주의적 조직의 창의성을 촉진하기 위해서는, 독특한 아이디어가 필요한 시점에서는 구성원들 간 업무의 상호 독립성을 강화하고, 아이디어의 유용성을 보완해야 하는 시점에서는 상호의존성을 높여주는 업무 구조로 전환하는 '따로 또 같이'의 탄력성이 필요할 수 있다. 이처럼 앞으로는 문화의 단순 효과에서 진일보하여 다른 관련변인들과의 상호작용 효과에 대한 연구가 필요하다.

논 의

세계화의 확산과 다문화적 조직의 증가로 인해 창의성에 대한 비교문화 연구가 보다 중요해지고 있다. 본 논문에서는 창의성을 비교문화적 관점에서 연구했던 '과거'의 연구들을 개관했으며, 이들 연구들이 가졌던 한계점을 '현재'의 관점에서 살펴본 후, 마지막으로 '미래' 연구의 방향을 제시했다. 기존의 비교문화적 창의성 연구들을 살펴본 결과, 총 13개의 연구 중 10개가(77%) '서양 또는 개인주의 문화'가 '동양 또는 집합주의 문화'에 비해 창의

성이 높다는 연구 결과를 제시했다. 연구자들은 이 같은 연구결과들에 대해 집합주의 문화권에서 강조하는 동조 압력, 응집성, 조화 추구 등이 창의성을 저해하며, 개인주의 문화권의 독립적 자아개념, 자율성 중시 등이 창의성을 촉진해서 얻어진 결과라고 설명한다. 단 한 개의 연구에서만(Bechtoldt 등, 2012) 집합주의적 가치(보다 세부적으로는, 집단의 이익중시 가치)가 창의성의 유창성 측면을 촉진한다고 제시했으며, 두 개의 연구에서는(Plucker 등, 2006; Chen 등, 2002) 두 문화권 간 유의미한 차이가 없었다는 결과를 제시했다.

하지만, 이와 같은 실험실 연구 결과들은 실제 현실에서 아시아 및 집합주의 문화권이 보여 온 다양한 분야에서의 창의적 성취를 충분히 설명하지 못한다. 최근에는 동양의 적지 않은 혁신기업들이 국제무대에 속속 등장하고 있으며(Erez, 2011), 2012년 기준으로 전세계 특허 출연의 국가별 순위가 1위 일본, 2위 미국, 3위 중국, 4위 한국이라는 점 등이 그 증거이다. 특히뿐 아니라, 창의성의 간접 지표가 될 수 있는 학술적 성과의 영역에서도 제도적 집합주의 문화권이 개인주의 문화권 못지않게 높은 수준의 실적을 보이고 있다(Taylor & Wilson, 2012).

이에 따라 본 연구에서는 과거 서양 중심의 실험실 연구 결과들에 의문을 제기하며 서양 우월적 기존 연구 결과들이 도출된 원인들 중의 하나로 창의성의 개념과 측정에 있어서의 독특성에 치우친 현상을 지적했다. 분야에 관계없이 창의적이기 위해서는 독특성과 유용성을 모두 갖추어야 함에도(Amabile, 1983, 1996; Guilford, 1950; Simonton, 1988; Sternberg, 1988; Brown, 1989; Mumford & Gustafson, 1988), 기존 창의성 연구들은 유용성 차원을 간과해왔다고

볼 수 있다(Zhou & Su, 2010). 실제로 기존의 13개 연구 중 가장 많은 수가 독특성(8개 연구)과 유창성(8개 연구) 측면에서만 창의성을 평가했다. 반면에 유용성을 독립적으로 평가한 연구는 없었으며, 심지어 Goncalo와 Staw (2006)는 실용성을 창의성과 대치되는 조건으로 설계하기도 했다. 서양이 동양에 비해 독특성을 선호한다는 기존 연구 결과들(예: Kim & Sherman, 2007; Kim & Markus, 1999; Kaufman & Lan, 2012)을 고려한다면, 기존 연구에서 서양의 창의성 점수가 높았던 것은 방법론적 편향이 반영된 결과일 수 있다. 본 연구에서는 이와 같은 독특성 선호 경향이 학술적 영역뿐 아니라, 일반 문헌들에서도 유사하게 확인된다는 점을 1950년 이후 영문 발간서적에 대한 Google Ngram Viewer 분석을 통해서 확인해 보았다.

유용성의 렌즈를 새로이 착용하고 창의성을 연구한다면, 보다 ‘적합하게 창의적’인 연구들로 이어질 수 있다. 기존 연구 결과처럼 개인주의는 독특성에 긍정적 영향을 줄 수 있지만, 유용성의 측면에서는 집합주의 또한 강점을 가질 수 있다(Erez & Nouri, 2010). 집합주의는 유용성에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 타인 초점적 심리적 과정(Other focused psychological process)을 보다 많이 가지고 있기 때문이다. 또한 독특성과 유용성을 구분한다면, 다음의 다양한 연구 물음들이 가능하다. 한 개인 또는 집단에서 독특성과 유용성이 양립할 수 있는가, 아니면 인지심리학 이론의 이중 과정 이론(dual process theory)과 같이(Evans, 2007) 독립적으로 진행되는 것인가? 독특성을 우선 추구하면서, 유용성을 보완하는 방법이 창의적인가, 아니면 유용성을 확보한 상태에서 독특성을 가미하는 것이 창의적인가? 독특성과 유

용성의 최적의 조합은 있는지, 존재한다면 어떤 배합이 가장 적절한가? 문화권이나 영역에(예: 비즈니스, 예술, 과학 등) 따라 독특성과 유용성의 최적 조합은 달라지는가?

또한 창의성 연구는 이제 사회와 조직현장에 실질적으로 도움을 주는 ‘유용한’ 방향으로 확장되어야 할 필요가 있다. 이를 위해 연구 무대를 실험실 밖으로 확장하여, 일상적 창의성이 발현되는 현장으로 들어가야 한다. 또한 기존 연구에서 선호했던 개인주의와 집합주의의 틀만으로는 문화의 모든 내용을 담기 어렵기 때문에 권력거리, 불확실성 회피, 자기주장 성향, 성과 지향, 인간성 지향 등 다양한 문화적 차원으로 연구 영역을 확장할 필요가 있다. 문화라는 맥락 이외의 다른 중요 맥락들이 문화와 창의성 간의 관계에 미치는 영향에 대해서도 연구가 필요하다. 대표적으로 구성원들 간의 과업 상호의존성은 그 특성상 문화와 창의성 간을 조절하는 중요변인이다. 본 논문에서는 논의하지는 않았지만 문화적 차원에 담겨 있는 기제에 대한 파악 및 관련성 분석연구도 비교문화적 창의성 연구의 중요한 연구 과제라고 볼 수 있다. Bechtoldt 등(2012)이 제시해 보인 독립적-집단적 자기개념 기제와 자기이익 중시-집단이익 중시의 가치관 기제가 좋은 예이다.

조직 및 업무 환경의 다문화성이 증대될수록, 연구자들의 관심 분야도 이에 맞추어 변화해야 한다(Erez, 2011). 이제는 특정 문화가 다른 문화에 비해 일방적으로 창의력이 높다는 평면적이고 이분법적 구분을 넘어, 문화와 맥락 그리고 개인적 특성에 따른 창의성의 차별적 기제를 체계적이고 심층적으로 밝혀낼 필요가 있다. 비교문화적 창의성 연구에 대한 이와 같은 보완은 문화권에 따른 최적의 창의

성 촉진 방법을 보다 정확하게 파악할 수 있게 해주는 유익도 가져다 줄 것이다. 본 논문이 비교문화적 창의성 연구의 지평 확장과 현장의 창의성 증진에 기여할 수 있기를 소망한다.

참고문헌

- 김명인 (2014). 긍정성 중심의 국가발전전략 모색. 조흥식 외, 한국의 지속가능한 발전전략과 정책대안, 181-267. 서울대학교출판문화원.
- 김명철, 민경환 (2012). 창조성의 사회심리학적 연구: 개념, 방법, 흐름과 주제. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 26, 51-72.
- 성은현, 한윤영 (2011). 한국과 미국 대학생들의 창의성 발현 및 저해 요인에 관한 암묵적 생각. 교육심리연구, 25, 927-944.
- 장재운, 권성우 (2008). 다문화주의와 창의성: 다양성의 긍정적 효과. 한국심리학회 연차 학술발표 논문집, 2008, 53-81.
- 조근호 (1996). 문화유형과 타인이해 양상의 차이. 한국심리학회지, 15, 104-139.
- 최상진, 한규석 (2000). 문화심리학적 연구방법론. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 14, 36-42.
- 최인수 (1998). 창의성을 이해하기 위한 여섯 가지 질문. 한국심리학회지: 일반, 17, 25-47.
- 최인수, 전요한, 표정민 (2013). 창의적·비창의적 성향에 관한 한국, 중국, 일본인의 암묵적 이론연구: ACL-CPS를 사용하여. 아시아교육연구, 14, 319-344.
- 최인수, 표정민 (2014). 한국인의 창의성에 대한 암묵적 이론 척도 개발. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 28, 27-47.
- 한규석 (1991). 사회심리학 이론의 문화특수성: 한국인의 사회심리학 연구를 위한 고찰. 한국심리학회지: 사회, 6, 132-155.
- 한순미, 성은현, 이정규 (2008). 창의적 가정 및 학교 환경에 대한 한, 미 대학생의 암묵적 개념과 현실 환경. 교육심리연구, 22, 151-168.
- Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45, 357-376.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Boulder, CO: Westview.
- Anderson, N., Potocnik, K., & Zhou, J. (2014). Innovation and creativity in organizations: A state-of-the-science review, prospective commentary, and guiding framework. *Journal of Management*, 40, 1297-1333.
- Bechtoldt, M. N., Choi, H. S., & Nijstadt, B. A. (2012). Individuals in mind, mates by heart: Individualistic self-construal and collective value orientation as predictors of group creativity. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48, 838-844.
- Brown, R. T. (1989). Perspectives on individual differences. In J. A. Glover, R. R. Ronning, & C. Reynolds (Ed.), *Handbook of Creativity*, (pp. 3-32). Wiley.
- Bruton, G. D., & Rubanik, Y. (2008). Resources of the firm, Russian high-technology startups, and firm growth. *Journal of Business Venturing*, 17, 553-576.
- Carson, S. H., Peterson, J. D., & Higgins, D.

- M. (2005). Reliability, validity, and factor structure of the creative achievement questionnaire. *Creativity Research Journal*, 17, 37-50.
- Chen, C., Kasof, J., Himsel, A. J., Greenberger, E., Dong, Q., & Xue, G. (2002). Creativity in drawings of geometric shapes: A cross-cultural examination with the consensual assessment technique. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 33, 171-187.
- Cheng, C., Chua, R. C. Y., Morris, M., & Lee, L. (2012). Finding the right mix: How the composition of self-managing multicultural teams' cultural value orientation influences performance over time. *Journal of Organizational Behavior*, 33, 389-411.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: HarperCollins.
- Davis, G. A. (1997). Identifying creative students and measuring creativity. In N. Colangelo & G. A. Davis (Ed.), *Handbook of gifted education* (pp. 269-281). Needham Heights, MA: Viacom.
- De Dreu, C. K. W. (2010). Human creativity: Reflections on the role of culture. *Management and Organization Review*, 6, 437-446.
- Erez, M. (2011). Cross-cultural and global issues in organizational psychology. In Z. Sheldon (Ed.), *APA Handbook of Industrial and Organizational Psychology*, (pp. 807-854). Washington: American Psychological Association.
- Erez, M., & Earley, P. C. (1993). *Culture, self-identity, and work*. Oxford University Press New York.
- Erez, M., & Nouri, R. (2010). Creativity: The influence of cultural, social, and work contexts. *Management and Organization Review*, 6, 351-370.
- Evans, J. St. B. T. (2007). On the resolution of conflict in dual process theories of reasoning. *Thinking & Reasoning*, 13, 321 - 329.
- Ford, D. Y., & Harris, J. J. (1992). The elusive definition of creativity. *The Journal of Creative Behavior*, 26, 186-198.
- Goncalo, J. A., & Krause, V. (2010). Being different or being better?: Disentangling the effects of independence and competition on group creativity. In: S. Thye & E.J. Lawler (Eds) *Advances in Group Processes* (Vol. 27, pp. 129-157).
- Goncalo, J. A., & Staw, B. M. (2006). Individualism-collectivism and group creativity. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 100, 96-109.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 444-454.
- Hampel, P. S., & Sue-Chan, C. (2010). Culture and the assessment of creativity. *Management and Organization Review*, 6, 415-435.
- Herbig, P. A., & Palumbo, F. A. (1996). Innovation Japanese style. *Industrial Management & Data Systems*, 96, 11-20.
- Heine, S. J., & Buchtel, E. E. (2009). Personality: The universal and the culturally specific. *Annual Review of Psychology*, 60, 369-394.
- Hofstede, G. (1991). *Culture and organizations*. Beverly Hills, CA: Sage.
- House, R. J., Hanges, P. J., Javidan, M., Dorfman, P. W., & Gupta, V. (2004).

- Culture, leadership, and organizations*. Thousand Oaks, London, New Delhi: SAGE Publications.
- Jaquish, G. A., & Ripple, R. E. (1984). A life-span developmental cross-cultural study of divergent thinking abilities. *International Journal of Aging and Human Development*, 20, 1984-1985.
- Jellen, H. G., & Urban, K. K. (1989). Assessing creative potential world-wide: The first cross-cultural application of the Test for creative thinking-drawing production (TCT-DP). *Gifted Education International*, 6, 78-86.
- Jones, G. K., & Davis, H. J. (2000). National culture and innovation: Implications for locating global R & D operations. *Management International Review*, 40, 11-39.
- Kaufman, J. C. (2009). *Creativity 101*. New York: Springer Publishing Company.
- Kaufman, J. C., & Lan, L. (2012). East-West cultural bias and creativity: We are alike and we are different. *Gifted and Talented International*, 27, 115-118.
- Kim, H., & Markus, H. R. (1999). Deviance or uniqueness, harmony or conformity? A cultural analysis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 77, 785-800.
- Kim, L. & Nelson, R. R. (2000). *Technology, learning, and innovation: Experiences of newly industrializing economies*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Kim, H. S. & Sherman, D. K. (2007). "Express yourself": Culture and the effect of self-expression on choice. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92, 1-11.
- Kiggundu, M. N. (1981). Task interdependence and the theory of job design. *Academy of Management Review*, 6, 499-508.
- Leung, A. K., Maddux, W. W., Galinsky, A. D., & Chiu. C. (2008). Multicultural experience enhances creativity: The when and how. *American Psychologist*, 63, 169-181.
- Leung, K., & Morris, M. W. (2010). Culture and creativity: A social psychological analysis. In D. D. Cremer, J. K. Murnighan & R. van Dick (Ed.), *Social psychology of organizations*, (pp. 371-395). New York: Routledge.
- Lim, W., & Plucker, J. (2001). Creativity through a lens of social responsibility: Implicit theories of creativity with Korean samples. *Journal of Creative Behavior*, 35, 115-130.
- Lubart, T. I. (1999). Componential models of creativity. In M. A. Runco & S. Pritzner (Ed.), *Encyclopedia of creativity*, (pp. 295-300). New York: Academic Press.
- Lubart, T. I., & Sternberg, R. J. (1998). Creativity across time and place: Lifespan and cross-cultural perspectives. *High Ability Studies*, 9, 59-74.
- Michel, J. B., Shen, Y. Aiden, A. P., Veres, A., Gray, M. K., the Google Books Team Pickett, J. P., & Aiden, E. L. (2011). Quantitative analysis of millions of digitized books. *Science*, 331, 176-182.
- Mok, A., & Morris, M. W. (2010). Asian-Americans' creative styles in Asian and American situations: Assimilative and contrastive responses as a function of bicultural identity integration. *Management and Organization Science*, 10, 1-11.

- Organization Review*, 6, 371-390.
- Morris, M. W., & Leung, K. (2010). Creativity East and West: Perspectives and parallels. *Management and Organization Review*, 6, 313-327.
- Morris, M. W., & Peng, K. (1994). Culture and cause: American and Chinese attributions for social and physical events. *Journal of Personality and Social Psychology*, 67, 949-971.
- Mumford, M. D., & Gustafson, S. B. (1988). Creativity syndrome: Integration, application, and innovation. *Psychological Bulletin*, 103, 27-43.
- Nijstad, B. A., & Stroebe, W. (2006). How the group affects the mind: A cognitive model of idea generation in groups. *Personality and Social Psychology Review*, 10, 186-213.
- Nisbett, R. E., Peng, K., Choi, I., & Norenzayan, A. (2001). Culture and systems of thought: Holistic versus analytic cognition. *Psychological Review*, 108, 291-310.
- Niu, W., & Kaufman, J. C. (2013). Creativity of Chinese and American cultures: A synthetic analysis. *Journal of Creative Behavior*, 47, 77-87.
- Niu, W., & Sternberg, R. J. (2001). Cultural influences on artistic creativity and its evaluation. *International Journal of Psychology*, 36, 225-241.
- Niu, W., & Sternberg, R. J. (2002). Contemporary studies on concept of creativity: The East and the West. *Journal of Creative Behavior*, 36, 269-287.
- Niu, W., & Sternberg, R. J. (2006). The philosophical roots of Western and Eastern conceptions of creativity. *Journal of Theoretical and Philosophical Psychology*, 26, 18-38.
- Ogawa, M., Kuehn-Ebert, C., & DeVito, A. (1991). Differences in creative thinking between Japanese and American fifth grade children. *Ibaraki University Faculty of Education Bulletin*, 40, 53-59.
- Oishi, S., Graham, J., Kesebir, S., & Galinha, I. (2013). Concepts of happiness across time and cultures. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 39, 559-577.
- Oyserman, D., Coon, H., & Kimmelmeier, M. (2002). Rethinking individualism and collectivism: Evaluation of theoretical assumptions and meta-analyses. *Psychological Bulletin*, 128, 3-72.
- Paletz, S. B. F., & Peng, K. (2008). Implicit theories of creativity across cultures: Novelty and appropriateness in two product domains. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 39, 286-302.
- Paulus, P. B., & Nijstad, B. A. (2003). *Group creativity: Innovation through collaboration*. New York: Oxford University Press.
- Pfeffer, J. (1997). *New directions for organization theory*. New York, NY: Oxford University Press.
- Plucker, J. A., Runco, M. A., & Lim, W. (2006). Predicting ideational behavior from divergent thinking and discretionary time on task. *Creativity Research Journal*, 18, 55-63.
- Raja, U., & Johns, G. (2010). The joint effects of personality and job scope on in-role performance, citizenship behaviors, and creativity. *Human Relations*, 63, 981-1005.
- Razeghi, A. (2008). *The riddle: Where ideas come*

- from and how to have better ones.* San Francisco, Jossey-Bass/Wiley.
- Romo, M. & Alfonso, V. (2003). Implicit theories of Spanish painters. *Creativity Research Journal*, 15, 409-415.
- Saeki, N, Fan, X., & Van Dusen, L. (2001). A comparative study of creative thinking of American and Japanese college students. *Journal of Creative Behavior*, 35, 24-36.
- Sawyer, R. K. (2006). *Exploring creativity*. New York: Oxford University Press.
- Schein, E. H. (1983). The role of the founder in creating organizational culture. *Organizational Dynamics*, 12, 13-28.
- Schmidt, E., & Rosenberg, J. (2014). *How Google works*. London: John Murray.
- Shane, S. (2003). *A general theory of entrepreneurship: The individual-opportunity nexus*. Cheltenham: Edward Elgar.
- Simonton, D. K. (1988). The chance-configuration theory of scientific creativity. In B. Gbolson, A. C. Hours, R. A. Neimeyer, & W. R. Shadish (Ed.), *The psychology of science*, (pp. 170-213). Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Simonton, D. K. (2009). Varieties of creativity: A hierarchical model of disposition, development, and achievement. *Perspectives on Psychological Science*, 4, 441-452.
- Simonton, D. K., & Ting, S. (2010). Creativity in eastern and western civilizations: The lessons of historiometry. *Management and Organization Review*, 6, 329-350.
- Smith, S. M. (2003). The constraining effects of initial ideas. In P. B. Paulus & B. A. Nijstad (Ed.), *Group creativity: Innovation through collaboration*, (pp. 15-31). New York: Oxford University Press.
- Stasser, G. (1999). A primer of social decision scheme theory: Models of group influence, competitive model testing, and prospective modeling. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 80, 3-20.
- Sternberg, R. J. (1985). Implicit theories of intelligence, creativity, and wisdom. *Journal of Personality and Social Psychology*, 49, 607-627.
- Sternberg, R. J. (1988). *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*. Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. (1996). Investing in creativity. *American Psychologist*, 51, 677-688.
- Sternberg, R. J., Conway, B. E., Ketron, J. L., & Bernstein, M. (1981). People's conceptions of intelligence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 41, 37-55.
- Tadmor, C. T., Galinsky, A. D., & Maddux, W. W. (2012). Getting the most out of living abroad: Biculturalism and integrative complexity as key drivers of creative and professional success. *Journal of Personality and Social Psychology*, 103, 520-42.
- Taylor, M. Z., & Wilson, S. (2012). Does culture still matter?: The effects of individualism on national innovation rates. *Journal of Business Venturing*, 27, 234-247.
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance tests of creative thinking-norms-Technical manual research edition-verbal tests, forms A and B-figural tests, forms A and B*. Princeton, NJ: Personnel Press.
- Triandis, H. C. (1994). *Culture and social behavior*.

- New York: McGraw-Hill.
- Triandis, H. C. (1995). *Individualism and collectivism*. Boulder, CO: Westview
- Triandis, H. C. (2001). Individualism-collectivism and personality. *Journal of Personality*, 69, 907-924.
- Tushman, M. A., & O'Reilly, C. A. (2002). *Winning through innovation: A practical guide to leading organizational change and renewal*. Cambridge, MA: Harvard Business School Press.
- Twenge, J. M., Campbell, W. K., & Gentile, B. (2012). Changes in pronoun use in American books and the rise of individualism, 1960-2008. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 44, 406-415.
- Wageman, R. (1995). Interdependence and group effectiveness. *Administrative Science Quarterly*, 40, 145-180.
- Wang, A. Y. (2011). Contexts of creative thinking: A comparison on creative performance of student teachers in Taiwan and the United States. *Journal of International and Cross-Cultural Studies*, 2, 1-14.
- Yi, X., Hu, W., Scheithauer, H., & Niu, W. (2013). Cultural and bilingual influences on artistic creativity performances: Comparison of German and Chinese students. *Creativity Research Journal*, 25, 97-108.
- Yim, H. (2008). Quality shock vs. market shock: Lessons from recently established rapidly growing U.S. startups. *Journal of Business Venturing*, 23, 141-164.
- Zha, P., Walczyk, J., Griffith-Ross, D. A., Tobacyk, J., & Walczyk, D. F. (2006). The impact of culture and individualism-collectivism on the creativity and achievement of American and Chinese adults. *Creativity Research Journal*, 18, 355-366.
- Zhou, J., & Hoever, I. J. (2014). Research on workplace creativity: A Review and redirection. *The Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 1, 333-359.
- Zhou, J., & Shalley, C. E. (2008). Expanding the scope and impact of organizational creativity research. In J. Zhou & C. Shalley (Ed.), *Handbook of Organizational Creativity*, (pp. 347-368). New York: Lawrence Erlbaum and Associates.
- Zhou, J., & Su, Y. (2010). A missing piece of the puzzle: The organizational context in cultural patterns of creativity. *Management and Organization Review*, 6, 391-413.

1차원고접수 : 2014. 12. 29.

수정원고접수 : 2015. 02. 28.

최종게재결정 : 2015. 03. 17.

Culture and creativity review: Past, present and future

Jae Yoon Lee

Myung Un Kim

Seoul National University

The rapid globalization and the increase of multicultural organizations have made the cross-cultural creativity research more important. However, the studies in this field is still lacking despite the significant environmental change. The present article reviewed previous cross-cultural creativity studies and suggested future research direction. 77%(10 out of 13) of the previous cross-cultural studies showed that the creativity of ‘Western or individualistic culture’ was higher than ‘Asian or collectivistic culture.’ It has been suggested that collectivistic cultures’ peer pressure, cohesiveness and the pursuit for harmony hinders creativity. In contrast, many studies suggested that individualist cultures’ independent self concept and value for autonomy foster creativity. These results, however, may contradict with various Asian creativity evidences such as successful Asian innovative companies. In addition, Asian countries ranked top in the patent and industrial design which are important indirect measures of creativity. Also there was an important limitation among previous studies which was the narrow creativity measurement. Although both novelty and usefulness are the two key factors of creativity, most of the previous cross-cultural creativity research focused on novelty and overlooked usefulness. The Google Ngram Viewer analysis used in this paper supports that this novelty bias is also commonly found in general creativity publications. Lastly, we propose several directions for future cross-cultural creativity research and discuss the optimal creativity intervention between different cultural context.

Key words : Creativity, Novelty, Usefulness, Culture, Cross-culture