

## 행복과 창의력의 관계: 행복한 사람이 더 창의적이다\*

신민희  
충북대학교

구재선†  
연세대학교

Fredrickson(1998; 2001)은 긍정적 정서의 확장축적이론에서 긍정적인 정서가 주의와 사고의 폭을 확장시킴으로써 개인의 신체적, 지적, 사회적 자원 형성에 기여한다고 제안했다. 이에 본 연구는 긍정적 정서를 포함하는 행복이 창의력이라는 심리적 자원의 형성과 관련이 있는지 알아보기 위해서 두 개의 연구를 실시했다. 연구1에서는 총 262명의 대학생을 대상으로 장기적 행복(주관적 안녕감, 심리적 안녕감, 낙관주의, 스트레스)과 창의성(창의적 성향 및 일상적 창의성)의 관계를 검토했다. 연구2에서는 일시적인 행복 무드가 창의적 사고의 촉진에 기여하는지 검토했다. 그 결과 행복 성향이 높은 사람들은 창의적 성격을 갖고 있었고 독창성, 대안적 문제 해결 능력, 모험적 자유 추구와 같은 일상적 창의력이 높았다(연구1). 또한 실험을 통해 긍정적 정서(행복)가 유발된 집단은 부정적 정서(슬픔)가 유발된 집단보다 창의력 검사 점수(유창성, 독창성, 융통성)가 높았다. 이러한 결과는 행복이 창의적 성격, 행동, 사고와 관련이 있으며 창의력은 정서적 행복에 의해서 촉진될 수 있음을 시사한다.

주요어: 행복, 주관적 안녕감, 심리적 안녕감, 창의력, 긍정적 정서의 확장-형성 이론

최근 들어 창의력이 우리 사회 전반의 중요한 화두로 대두되었다. 미래학자들은 산업사회와 정보화 사회를 지나 하이 컨셉(high-concept)의 시대가 도래 할 것으로 예측하고 있으며, 이러한 미래 사회의 인재는 창의적이고 감성적인 우뇌형 인간이 될 것이라는 점에 의견을 같이하고 있다(Pink, 2008; 조선일보, 2009, 4, 4). 이미 기업, 정부, 교육 현장에서는 창의력의 중요성을 인식하여 창의적인 인재의 발굴과 양성에 총력을 기울이고 있다. 창의력에 대한 정의와 접근은 학자마다 다양하다.

이들은 크게 창의력에 대한 실용기능적 접근과 자아 실현적 접근으로 구분될 수 있다. 실용기능적 접근에서는 창의력의 인지적 요소 및 그와 관련된 성향(독창성, 통찰력 등)을 강조한다. 예를 들어 Guilford(1967)는 지능의 구조(structure of intellect)를 구성하는 5가지 유형의 정신작용을 소개하고 그 한 부분인 확산적 사고(divergent thinking)가 창의력의 기본이 된다고 보았으며, 창의력을 새롭고 신기한 것을 창출하는 능력으로 정의했다. 반면에 자아실현적 접근에서는 동기나 몰입적

\* 이 논문은 제8회 Biennial Conference of the Asian Association of Social Psychology에서 발표한 자료를 수정 보완한 것임.

† 교신저자: 구재선, (120-749) 서울시 서대문구 신촌동 134 연세대학교 유억겸기념관 313호, 전화: 02)2123-4912

E-mail : susanna9@hanmail.net

요소 및 그와 관련된 성향(애매함에 대한 참을성 등)을 강조한다. 이러한 접근은 창의적인 사람의 특성을 밝히는데 주력하는데, Tardif와 Sternberg(1988)는 창의적인 사람의 인성 특성으로 내적 동기, 적절한 모험심, 모호한 것에 대한 인내, 어려움을 극복하고자 하는 의지, 성장하려는 의지, 인정받고자 하는 욕구, 인정받기 위해 일을 하고자 하는 의지 등을 들었다. MacKinno(1962) 또한 창의적인 사람이 매우 독립적이고 개성적이며 자신의 정서, 지각, 경험에 더 개방적이고 몰두한다고 보고한 바 있다.

창의력의 자아실현적 정의는 행복에 대한 자아실현적 관점과 유사하다. 창의력과 마찬가지로 행복에 대한 관점 또한 크게 두 가지 입장, 즉 자아실현적 행복(eudaimonic well-being)과 쾌락적 행복(hedonic well-being)으로 구분된다 (Compton, 2005). 자아실현적 접근에서 행복은 개인의 잠재력이 충분히 발현된 상태로 정의된다. 이러한 관점은 심리적 안녕감(psychological well-being) 이론으로 대표되는데, Ryff(1989)는 심리적 행복이 자기수용, 타인과의 긍정적 대인관계, 자율성, 환경에 대한 통제력, 삶의 목적의식, 개인적 성장으로 구성된다고 보았다. 이러한 요소들은 MacKinno(1962)나 Tardif와 Sternberg(1988)가 창의적인 사람의 특성으로 제시한 독립성, 성장하고자 하는 의지, 내적 동기, 인정받고자 하는 욕구와 인정받기 위해 일을 하고자하는 의지 등과 밀접한 관련이 있다. 이렇듯 창의적인 사람이 갖고 있는 특징과 심리적 안녕감이 높은 삶의 특징과 일치한다면, 창의적인 사람이 곧 행복한 사람일 가능성, 즉 행복과 창의력의 관련 가능성을 고려해 볼 수 있다.

이러한 가능성은 행복에 대한 또 다른 관점인 쾌락적 행복에서도 나타난다. 쾌락적 접근에서 행복은 개인이 주관적으로 경험하는 긍정적 상태로 정의된다. 이러한 접근을 대표하는 주관적 안녕감(subjective well-being) 이론은 행복이 인지적 요소(삶에 대한 만족)와 정서적 요소(긍정적 정서와 부정적 정서)로 구성된다고 개념화한다(Diener, 1984; Diener, Suh, Lucas, & Smith, 1999). 그런데 Fredrickson(1998; 2001)은 긍정적 정서가 창의적 사고의 기본이 되는 확산적 사고를 촉진한다고 주장한 바 있다.

수렴적 사고(convergent thinking)가 하나의 정답을

찾는 문제 대해서 정답 또는 오답을 파악하는 능력이라면, 확산적 사고(divergent thinking)는 수많은 정답이 있을 수 있는 문제에 대해서 다양한 해답을 찾는 능력이다(Dacey, 1989). de Bono(1971)는 이러한 능력을 수직적 사고(vertical thinking)와 측면적 사고(lateral thinking)의 개념으로 설명했다. 그에 따르면 수직적 사고는 아이디어의 진위를 따지기 위한 논리적인 사고인 반면에, 측면적 사고는 문제를 정의하고 해석하는 다양한 대안적 방법을 모색하는 것을 의미한다. 다시 말해서, “수직적 사고가 같은 구멍을 더 깊이 파는 것이라면, 측면적 사고는 구멍을 다른 장소에 파는 것을 고려하는 것(p. 15)”이다. 그런데 구멍의 위치가 잘못된 경우 수직적 사고만으로는 새로운 장소에서 구멍을 파게 만들 수 없기 때문에, 그는 창의적인 사고를 하는데 있어서 측면적 사고가 필수적이라고 보았다.

확산적 사고와 측면적 사고에서 공통적으로 강조되는 점은 사고의 확장이며, Fredrickson(1998; 2001)은 이러한 사고의 확장이 긍정적 정서에 의해서 유도될 수 있다고 보고 있는 것이다. 그에 따르면, 공포, 분노, 혐오와 같은 부정적 정서는 도망가기, 공격하기, 추방하기와 같은 특정한 방식으로 행동하게 함으로써 사고와 활동의 레퍼토리를 일시적으로 수축시키는 심리적 결과를 야기한다. 부정적 정서의 이러한 기능이 생명 위협의 상황에서 좁아진 사고와 행동의 레퍼토리를 통해 빠르게 결정하고 행동하게 함으로써 생존과 적응에 도움이 된다는 것이다. 이러한 점에서 부정적 정서가 주는 혜택은 즉각적이고 직접적이다.

그러나 긍정적 정서는 전형적으로 위협의 상황에서 발생하지 않기 때문에, 순간적인 사고와 활동의 레퍼토리를 좁히는 심리적 기능이 필요하지 않다. 그 대신에 즐거움, 흥미, 만족감과 같은 긍정적인 정서는 개인의 순간적인 사고와 활동의 레퍼토리를 확장시킴으로써 마음속에 다양한 생각과 활동이 떠오르게 한다. Fredrickson은 긍정적 정서가 이러한 확장 기능을 통해서 미래의 위협을 처리하기 위한 다양한 개인적 자원을 형성해준다고 하였다. 예를 들어, 즐거움(joy)으로 촉발되는 놀이의 욕구는 신체적 자원(운동 발달과 건강 등), 사회적 자원(사회적 유대와 애착의 형성 등), 그리고 지적 자원(두뇌 발달, 마음이론, 창의적 사고 등)을 형성하고, 흥

미(interest)를 통해 유발된 탐색의 욕구는 지식과 지적 복잡성이라는 심리적 자원을 창출한다. 긍정적인 정서 상태 동안 증가된 이와 같은 개인적 자원은 긍정적 정서가 사라진 이후에도 지속되어 더 건강하고 적응적인 방식으로 개인을 변화시키며, 이러한 점에서 긍정적 정서가 주는 혜택은 장기적이고 간접적이라는 것이다. Fredrickson은 인간이 긍정적 정서를 경험하는 능력을 갖게 된 것은 긍정적 정서를 통해 자원을 갖춘 조상이 더 생존가능성이 높았기 때문에 자연선택 과정에서 유전적으로 부호화되어 보편적인 인간의 본성이 되었다고 보았다.

긍정적 정서의 확장 가설은 Fredrickson과 Branigan(2005)에 의해서 검증되었다. 이들이 참여자들에게 정서 유발 영상을 통해 다양한 정서를 유발했을 때, 긍정적 정서가 유발된 피험자들은 전체-부분 시각 처리 과제(global-local visual processing task)에서 더 확장된 주의를 보였으며, 그러한 정서 상황에서 하고 싶은 일의 목록이 더 길었다. Basso, Scheff, Ris 및 Dember(1996)의 연구에서도 부정적 정서와 관련된 성격 특성인 불안과 우울은 좁은 주의 초점과 상관이 있었고, 주관적 안녕감, 낙관주의와 같은 긍정적 정서와 관련된 성격 특성은 넓은 주의 초점과 상관이 있었다.

긍정적 정서가 사고를 확장시킨다면, 확산적 사고를 핵심으로 하는 창의력이 긍정적 정서에 의해서 촉진될 수 있는가? 다음과 같은 선행연구들은 그 가능성을 시사한다. 첫째, 선행 연구에서 코미디 영상이나 작은 선물로 긍정적 정서가 유발된 피험자는 촛불 과제(Candle Task)나 원격 연상 검사(Remote Associates Test)와 같은 창의적 능력을 반영한다고 알려진 검사들에서 더 높은 수행을 보였다(Estrada, Isen, & Young, 1994; Isen, Daubman, & Nowicki, 1987). 원격 연상 검사의 경우, 제시된 3개의 단어와 모두 관련된 단어를 생각하게 하는 검사로 Mednick(1962)은 창의력을 서로 관련이 없어 보이는 요소들을 조합하는 능력이라고 정의한 점에서 이러한 검사는 창의력을 직접적으로 반영한다고 볼 수 있다.

둘째, 다양한 방식의 실험 조작을 통해 유발된 긍정적 정서는 보편적이지 않은 방식의 단어 연합(unusualness of world association)을 산출하는데 영향을 주었다(Isen, Johnson, Mertz, & Robinson, 1985). 예를 들어, 긍정적

정서가 유발된 사람은 '양탄자(carpet)'라는 단어에 대해서 '깔개(rug)'라는 보편적 반응을 하기 보다는 '부드러운(soft)', '바닥(floor)'와 같은 보편적이지 않은 응답을 더 많이 했다. 이것은 긍정적 정서 상태에서 사람들이 보다 독특한 사고의 패턴을 나타낸다는 것을 말해준다.

셋째, 선행연구에서 긍정적 정서는 더 포괄적인 사고를 유발하는 것으로 밝혀졌다. Isen과 Daubman(1984)의 연구에서 피험자에게 제시된 목록이 해당 범주에 포함하는지를 평가하게 했을 때, 긍정적 정서가 유발된 사람들은 비전형적인 항목을 해당 범주에 포함시키는 경향이 더 높았다. 예를 들어, 이들은 '엘리베이터', '낙타', '말'을 탈것(vehicle)의 범주에 포함했고, '신발', '드라이버', '주먹'을 무기의 범주에 포함했다. 같은 연구에서 색채를 범주화하게 했을 때에도 긍정적 정서 조건의 피험자들은 더 많은 색들을 함께 묶고 더 적은 범주를 산출하여 더 포괄적인 범주화를 하였다.

넷째, 긍정적 정서는 정보의 통합과 인지적 융통성을 촉진시켰다. 내과 의사에게 환자 프로토콜을 제시하고 진단을 하게 했을 때, 긍정적 정서가 유발된 의사들은 통제집단보다 제시된 정보들을 통합하여 더 빠르고 정확하게 진단을 했다. 또한 이들은 미리 제시된 기준에 따라 판단을 하는 기준점 효과(anchoring effect)의 영향을 적게 받았는데 이는 새로운 정보를 통해서 초기 기준점을 충분히 조정했다는 점에서 융통적인 사고를 한 것으로 해석될 수 있다(Estrada, Isen, & Young, 1997). 그 밖에 부정적 단어나 중립 단어를 접화했을 때 보다 긍정적 단어를 접화했을 때 전체적인 시각 처리(global visual processing)와 부분적 시각 처리(local visual processing)간의 전환이 더 빠르게 나타나고(Baumann & Kuhl, 2005), 긍정적 정서 상태에서 다양성을 추구하는 경향이 높아지는 것(Kahn & Isen, 1993)도 긍정적 정서와 인지적 융통성간의 관련성을 시사한다.

끝으로 일시적인 긍정적 무드 뿐 아니라 기질적인 긍정적 정서 또한 창의적 성향과 관련이 있었다. 우울이 없는 조증을 보이는 사람들은 조울증이나 우울증 집단보다 창의적 성향 점수가 더 높았고, 조증 성향은 창의성 점수의 38%를 설명했다(Shapiro & Weisberg, 1999). 조증 환자의 사고에 대한 임상적 연구에서도 조증환자들은 창의력의 특징으로 여겨지는 지나치게 포괄적이고

확장적인 사고(over-exclusive and expansive thinking)를 보였으며 치료를 통해 조증이 감소되면 이들의 창의적 사고 패턴도 감소했다(Anderson & Power, 1975; Richards & Kinney, 1990; Fredrickson & Branigan, 2005에서 재인용). 직업 장면에서도 긍정적 정서 표현은 상급자의 창의력 평가와 정적 상관이 있었으며(Staw, Sutton, & Pelled, 1994), 일상적인 창의력은 우울상태보다는 정상 또는 정서적 고양상태에서 더 높았다(Richards, 1994; Lyubomirsky, King, & Diener, 2005에서 재인용).

이상의 내용을 종합하면, 일시적인 긍정적 무드와 만성적인 긍정적 정서는 모두 창의력을 반영하는 독특한 사고, 포괄적이고 융통적인 사고와 관련이 있거나 이러한 사고들을 촉진시켰다. 또한 창의적인 사람의 심리적 특징은 자아실현적 관점에서 말하는 심리적 행복과 일맥상통한다. 그러나 이러한 결과가 한국 사회에서도 일반화될 수 있는가에 대해서는 의문의 여지가 있다.

일반적으로 정서는 동아시아의 집단주의 사회 보다는 서구 개인주의 사회에서 더 중요하게 여겨진다. 이러한 사회에서 정서는 자신과 타인을 구분해주는 고유한 개인 내적인 속성이기 때문에 자신의 정서를 인식하고 표현하며 수용하는 것이 집단주의 사회에서보다 더 중요한 가치이다(Matsumoto & Juang, 2004). 더욱이 긍정적 정서는 집단주의 문화권인 한국과 중국에서 보다는 미국 사회에서 더 자주 경험되고 긍정적 정서의 경험과 표현에 대한 사회적 수용 및 선망도가 더 높다. 반면에 한국인들은 미국인보다 부정적 정서에 대해서 더 수용적일 뿐 아니라 더 자주 경험한다(Diener, Suh, Smith, & Shao, 1995; Suh & Diener, 1995). 또한 일본, 중국, 한국과 같은 동아시아 국가들은 행복 수준이 높은 북미와 남미지역 국가들(미국, 캐나다, 브라질, 멕시코 등)보다 자신의 삶에 만족하고 행복해하는 인물이 부정적 성격 특질(이기적인, 미숙한, 거만한, 소견이 좁은)을 가지고 있다고 생각하는 경향이 높았고 긍정적 특질(도덕적인, 따뜻한, 타인에게 존중받는)을 지니고 있다고 생각하는 경향이 더 낮았다(성민선, 2007). 이와 같은 행복에 대한 경험, 규범, 인식의 문화적 차이는 행복과 창의력의 관련성에서의 문화적 차이로 이어질 수 있다.

이에 본 연구는 집단주의 문화로 대표되는 한국 사회에서 긍정적 정서와 기질적 행복이 서구 문화권에서와

동일하게 창의력과 관련이 있는지를 검토했다. 행복과 창의력에 대한 기존의 연구들이 긍정적 정서에 초점을 둔 것과 달리 긍정심리학에서 제안되는 쾌락적 행복과 자아실현적 행복을 모두 포함했다. 본 연구는 먼저 기질적 행복 성향을 지닌 사람이 창의적 성향 또한 높은지를 검토하고, 실험실에서 유도된 일시적인 긍정적 정서가 창의적 사고 향상에 기여하는지 살펴보고자 했다.

## 연구 1

행복한 사람이 창의적인지 알아보기 위해서 기질적인 행복 성향과 창의성의 관계를 검토했다. 기질적인 행복은 쾌락적 행복으로 대표되는 주관적 안녕감, 자아실현적 행복으로 대표되는 심리적 안녕감, 그리고 행복과 밀접한 관련이 있는 것으로 알려진 낙관주의와 스트레스 수준으로 측정했다. 그리고 이러한 측면에서 행복한 사람들이 창의적인 성격을 지니고 일상생활에서 창의적인 방식으로 행동하는 경향성이 높은지를 알아보았다.

## 방 법

### 연구 대상

서울과 충북 소재 4개 대학교 학생들을 대상으로 설문조사 방식으로 수집된 자료를 분석에 사용했다. 분석에 포함된 연구 대상자는 총 262명으로 남자 152명, 여자 108명, 성별을 응답하지 않은 사람 2명이다.

### 측정 도구

#### 주관적 안녕감

주관적 안녕감은 삶의 만족과 긍정적, 부정적 정서 경험 척도를 사용했다. 삶의 만족은 Diener, Emmons, Larsen, 및 Griffin(1985)이 개발한 삶의 만족 척도(Satisfaction With Life Scale: SWLS)를 사용하였고, 긍정적, 부정적 정서경험은 Diener, Smith, 및 Fujita(1995)의 척도(Intensity and Time Affect Scale: ITAS)에 대한 이은경(2005)의 번역본을 사용했다. 본 연구에서 삶의 만족 5문항에 대한 내적일치

도 계수(Cronbach  $\alpha$ )는 .827였고, 긍정적 정서 8문항과 부정적 정서 16문항에 대한 내적일치도 계수(Cronbach  $\alpha$ )는 .880과 .890이었다.

### 심리적 안녕감

Ryff(1989)가 개발한 심리적 안녕감 척도(Psychological Well-being Scale: PWBS)에 대한 김명소, 김혜원, 차경호(2001)의 번역본을 사용했다. 본 척도는 자율성, 환경 통제력, 개인적 성장, 삶의 목적, 긍정적인 대인관계, 자아수용성의 6개 차원을 측정하는 54문항으로 구성되어 있으며, 각 요인마다 2-5개의 역산문항이 포함되어 있다. 본 연구에서 각 하위요인별 내적일치도 계수(Cronbach  $\alpha$ )는 .635에서 .806수준이었다.

### 낙관주의

Scheier, Carver 및 Bridges(1994)의 삶의 지향 검사 수정본(Life Orientation Test-Revised: LOT-R)을 사용했다. 본 연구에서 4개 통제 문항을 제외한 6문항의 내적 일치도 계수(Cronbach  $\alpha$ )는 .769였다.

### 스트레스

Cawte(1972)를 토대로 김의철과 박영신(1999)이 구성한 척도를 사용했다. 본 척도는 스트레스 신체증상을 측정하는 6문항과 심리증상을 측정하는 6문항으로 구성되어 있다. 본 연구에서 전체 12문항의 내적일치도 계수(Cronbach  $\alpha$ )는 .842였다.

### 창의성

응답자의 창의성은 두 개의 척도를 사용해서 측정했다. 먼저 Gough(1979)가 개발한 CPS(Creative Personality Scale) 척도에 대한 정은이(2002)의 번역본을 사용했다. CPS는 주로 자아실현적 측면의 창의력을 측정하는 척도로 창의적인 사람과 창의적이지 못한 사람의 특성을 나타내는 형용사 목록을 제시하고 자신을 잘 표현하는 문항에 체크하는 형식이다. 전체 척도는 18개의 정적문항과 12개의 부적문항을 포함하는 총 30개 문항으로 구성되어 있다. 정적 문항에는 '유능한', '유머감이 풍부한', '통찰력 있는', '관습에 얽매이지 않는', '독창적인' 등이 포함되고, 부적 문항에는 '보수적인', '관습적인',

'평범한', '흥미의 범위가 좁은' 등의 문항이 포함된다. CPS 점수는 정적 문항에 체크한 수에서 부적문항에 체크한 수를 감하는 방식으로 산출되며, 이론적인 점수 범위는 -12에서 +18이다.

둘째로는 정은이(2002)의 일상적 창의성 척도(Everyday Creativity Scale)를 사용했다. 이 척도는 과학적 창의성(scientific creativity)이나 예술적 창의성(artistic creativity)과 같이 특정 분야 전문가들의 비범한 능력에 초점을 두기보다 창조적인 다수가 나타내는 보편적 일상 생활에서의 현상에 초점을 두고 있다. 일상적 창의력 척도는 총 7개의 하위요인으로 구성되어 있으나, 그 중에서 심리적 안녕감과 개념적으로 중복되는 이타적 자아확신, 관계적 개방성, 개성적 독립성의 3개 요인을 제외하고 나머지 4개 요인을 측정하는 21개 문항을 분석에 사용했다.

분석에 사용된 하위 요인은 독창적 유연성, 대안적 해결력, 모험적 자유추구, 탐구적 몰입이다. 그 중에서 독창적 유연성과 대안적 해결력은 창의력의 실용기능적 측면을 측정하고, 모험적 자유추구와 탐구적 몰입은 자아실현적 측면을 측정한다. 여기서 독창적 유연성이란 일상생활에서 융통성 있고 독특한 사고를 할 수 있는 능력으로 '전혀 어울릴 것 같지 않은 것들을 결합해 뭔가를 만들곤 한다', '사물을 본래 용도 이외에 다른 용도로 사용할 방법을 생각해 보곤 한다'와 같은 문항이 포함되어 있다. 대안적 해결력은 문제 직면 상황에서 문제를 적절하게 해결 할 수 있는 다양한 대안들을 생각해 낼 수 있는 능력으로 '해결하기 어려운 일이 닦혔을 때 여러 가지 대안을 생각해 본다', '한 가지 일을 여러 가지 각도로 생각해 보고 실행한다' 등의 문항을 포함한다. '모험적 자유 추구'는 틀에 얽매이지 않고 다양한 경험과 자유로운 사고를 추구하려는 경향성을 말하며, '살면서 새로운 시도를 많이 한다', '틀에 얽매이지 않고 자유롭게 사고한다' 등의 문항을 포함하고 있다. 자신이 흥미 있어 하는 일에 몰입하려는 경향성을 의미하는 탐구적 몰입의 경우, '좋아하는 일은 시간 가는 줄 모르고 한다' 등의 문항이 포함되어 있다. 본 연구에서 '탐구적 몰입'을 제외한 모든 요인의 내적일치도 계수(Cronbach  $\alpha$ )는 .684에서 .865 수준이었다. '탐구적 몰입' 요인의 경우 내적일치도 계수가 .459로 다소 낮았으나, 문항수가 3문항으로 적음

을 고려하여 분석에 포함했다.

### 사회적 바람직성

Strahan과 Gerbasi(1972)가 개발한 SDS(Marlowe-Crown Social Desirability Scale)에 대한 10문항 축약본을 사용했다. 내적일치도 계수(Cronbach  $\alpha$ )는 .573이었다.

### 결과 및 논의

본 연구는 행복과 창의성을 자기보고식으로 측정했기 때문에 자신의 실제 모습보다는 사회적으로 바람직한 방향으로 응답하려는 경향성의 영향을 받았을 수 있다. 또한 행복과 창의성은 응답자의 연령이나 지적 능력과 같은 제 3의 변인과 관련이 있을 수 있으며, 그로 인해 두 변인간의 관계가 과대 추정될 수 있다. 이에 측정된 행복 및 창의성 변인들과 사회적 바람직성, 연령, 학업 성적과의 단순 상관을 검토했다. 그 결과, 사회적 바람직성은 삶의 만족( $r = .19, p < .01$ ), 긍정적 정서( $r = .18, p < .01$ ), 환경 지배력( $r = .17, p < .01$ ), 자아수용( $r = .16, p < .05$ )과 유의미한 정적 관계가 있었고, 부정적 정서( $r = -.23, p < .01$ ) 및 스트레스( $r = -.20, p < .01$ )와 부적 관계가 있었다. 응답자의 학업성적의 경우는 CPS 창의성 척도와 유의미한 정적 상관을 보였다( $r = .13, p < .05$ ). 그러나 응답자의 연령은 측정된 모든 변

인들과 유의미한 관계를 보이지 않았다. 따라서 장기적 행복과 창의성의 관계에 대한 이하의 모든 분석에서는 사회적 바람직성과 학점의 영향을 통제된 부분상관(Partial Correlation) 분석을 실시했다.

### 주관적 안녕감과 창의적 성향의 관계

먼저 주관적 안녕감과 창의성의 관계에서 사회적 바람직성과 학점의 영향을 통제된 부분상관계수를 산출했다. 그 결과, 표1과 같이 생활만족은 창의적 성향 및 일상적 창의성의 모든 하위변인과 정적 상관이 있었고, 긍정적 정서는 대안적 해결력을 제외한 모든 창의성 척도와 유의미한 정적 상관이 있었다. 반면에 부정적 정서는 창의성과 유의미한 상관을 보이지 않았다.

다음으로 성별에 따라 주관적 안녕감과 창의성의 관계에 차이가 있는지 알아보기 위해서 성별을 구분해서 부분상관 계수를 산출했다. 그 결과 남학생의 생활만족과 긍정적 정서는 창의성과 정적 관계를 보였지만, 여학생의 경우 삶의 만족만이 창의적 성향, 독창적 유연성, 모험적 자유 추구와 유의미한 관계가 있었다.

이상의 내용을 정리하면, 생활 만족도가 높고 긍정적 정서를 자주 경험하는 사람이 창의적 성향이 높고, 더 독창적이며 유연한 사고를 하고 모험과 자유를 추구하고 탐구적으로 몰입하는 경향이 높았다. 또한 주관적 안

표 1. 주관적 안녕감과 창의성의 관계

|    |        | 창의적<br>성향(CPS) | 독창적<br>유연성 | 일상적 창의력     |             | 탐구적 몰입 |
|----|--------|----------------|------------|-------------|-------------|--------|
|    |        |                |            | 대안적<br>해결능력 | 모험적<br>자유추구 |        |
| 전체 | 생활만족   | .25**          | .27**      | .17*        | .31**       | .22**  |
|    | 긍정적 정서 | .22**          | .19**      | .11         | .19**       | .15*   |
|    | 부정적 정서 | -.09           | .03        | .01         | -.09        | .10    |
| 남자 | 생활만족   | .28**          | .26**      | .20*        | .34**       | .26**  |
|    | 긍정적 정서 | .27**          | .21*       | .08         | .20*        | .19*   |
|    | 부정적 정서 | -.17           | .01        | .04         | -.13        | .09    |
| 여자 | 생활만족   | .22*           | .29**      | .13         | .27*        | .15    |
|    | 긍정적 정서 | .16            | .16        | .15         | .19         | .07    |
|    | 부정적 정서 | .04            | .07        | -.04        | -.02        | .13    |

주. 사회적 바람직성과 학점을 통제된 부분상관계수임

\*  $p < .05$  \*\*  $p < .01$

념감, 특히 긍정적 정서는 여학생보다는 남학생의 창의성과 더 높은 관련이 있었다.

**심리적 안녕감과 창의적 성향의 관계**

심리적 안녕감과 창의성의 관계를 표2에 제시했다. 응답자의 사회적 바람직성과 학점을 통제했을 때 심리적 안녕감의 모든 하위 요소들은 CPS 척도의 창의적 성향과 유의미한 정적 상관이 있었다. 심리적 안녕감의 하위변인 중에서는 특히 자아수용( $r = .40, p < .01$ )과 개인적 성장감( $r = .34, p < .01$ )이 높은 응답자가 창의성 점수가 높았다.

일상적 창의성의 경우, 심리적 안녕감은 독창적 유연성이나 탐구적 몰입보다는 대안적 문제해결 능력 및 모험적 자유추구와 더 높은 상관을 보였다. 그 중에서 특히 자율성( $r = .40, p < .01$ )이 높은 사람이 대안적 문제해결 능력이 높았고, 삶의 목적( $r = .41, p < .01$ ), 자아수용( $r = .41, p < .01$ ), 그리고 개인적 성장( $r = .40, p < .01$ ) 수준이 높은 사람은 모험과 자유를 추구하는 성향이 높았다. 독창적 유연성의 경우 상관의 크기는 작았지만 자율성( $r = .25, p < .01$ ), 삶의 목적( $r = .28, p < .01$ ), 자아수용( $r = .26, p < .01$ )이 독창적 유연성과 유의미한 정적 상관을 보였다. 일상적 창의성의 하위변인 중에서 탐구적 몰입은 개인적 성장( $r = .20, p < .01$ ) 및

표 2. 심리적 안녕감과 창의성의 관계

|    |          | 창의적<br>성향(CPS) | 일상적 창의력    |             |             |        |
|----|----------|----------------|------------|-------------|-------------|--------|
|    |          |                | 독창적<br>유연성 | 대안적<br>해결능력 | 모험적<br>자유추구 | 탐구적 몰입 |
| 전체 | 자율성      | .29**          | .25**      | .41**       | .34**       | .06    |
|    | 환경지배력    | .29**          | .16*       | .22**       | .34**       | .11    |
|    | 개인적 성장   | .34**          | .17*       | .32**       | .40**       | .20**  |
|    | 삶의 목적    | .27**          | .28**      | .24**       | .41**       | .12    |
|    | 긍정적 대인관계 | .19**          | .06        | .20**       | .28**       | .12    |
|    | 자아수용     | .40**          | .26**      | .20**       | .41**       | .21**  |
| 남자 | 자율성      | .33**          | .29**      | .43**       | .31**       | .06    |
|    | 환경지배력    | .26**          | .13        | .21*        | .31**       | .08    |
|    | 개인적 성장   | .33**          | .26**      | .40**       | .37**       | .15    |
|    | 삶의 목적    | .21*           | .25**      | .32**       | .34**       | .06    |
|    | 긍정적 대인관계 | .20*           | .06        | .21*        | .31**       | .10    |
|    | 자아수용     | .47**          | .31**      | .18*        | .48**       | .26**  |
| 여자 | 자율성      | .27*           | .17        | .39**       | .35**       | .10    |
|    | 환경지배력    | .32**          | .19        | .24*        | .39**       | .16    |
|    | 개인적 성장   | .34**          | .04        | .24*        | .45**       | .26*   |
|    | 삶의 목적    | .34**          | .31**      | .14         | .51**       | .20    |
|    | 긍정적 대인관계 | .17            | .06        | .21         | .25*        | .14    |
|    | 자아수용     | .31**          | .18        | .23*        | .32**       | .13    |

주. 사회적 바람직성과 학점을 통제한 부분상관계수임

\*  $p < .05$  \*\*  $p < .01$

자아수용( $r = .21, p < .01$ )과만 정적 관련을 보였다.

심리적 안녕감과 창의성의 관계에 성별 차이가 있는지 검토했을 때, 독창적 유연성이 높은 남학생은 자아수용( $r = .29, p < .01$ ), 개인적 성장( $r = .26, p < .01$ ), 자아수용( $r = .31, p < .01$ ) 수준이 높았고, 대안적 해결능력이 높은 남학생은 삶의 목적( $r = .32, p < .01$ ) 수준이 높았으나 여학생의 경우 이러한 관계가 나타나지 않았다.

**낙관주의, 스트레스와 창의적 성향의 관계**

행복과 관련이 있다고 알려진 낙관주의와 스트레스가 창의적 성향과 관련이 있는지 검토했다. 그 결과 표3과 같이 낙관주의가 높고 스트레스가 낮은 사람이 창의적 성향 및 모험적 자유추구 성향이 높았다. 또한 낙관주의가 높은 사람은 탐구적 몰입 성향이 높았다( $r = .24, p < .01$ ). 이러한 관련성은 성별에 따라 차이가 없었다.

이상의 내용을 종합해 볼 때, 기질적 수준에서 쾌락적 행복 성향(주관적 안녕감)과 자아실현적 행복 수준(심리적 안녕감)이 높은 사람은 그렇지 않은 사람보다 창의적인 성격을 갖고 있었고, 독창성, 유연성, 대안적 문제해결력 능력, 모험추구성향과 같은 일상적 창의성이 높았다. 또한 낙관적이고 스트레스가 낮은 사람이 창의성이 더 높았다. 이러한 결과는 개인의 장기적인 행복 수준이 창의적 성향과 어느 정도 관련되어 있으며, 이러한 관련성에는 쾌락적 행복과 자아실현적 행복 간에 큰

차이가 없음을 시사한다.

그러나 상관관계에 근거한 분석만으로는 원인과 결과를 파악할 수 없기 때문에, 본 연구만으로는 행복한 사람이 창의적인 것인지 아니면 창의적인 사람이 창의적인 행동과 사고를 통해서 더 행복한 삶을 살아가는 것인지 판단하기 힘들다. 더욱이 상관 분석에는 수많은 제3의 변인이 개입했을 가능성을 배제할 수 없다. 이에 연구1의 결과에 기초하여 후속연구를 실시했다. 연구2에서는 일시적으로 행복 수준을 변화시킨 후 창의력 검사를 실시함으로써 행복과 창의력의 관계에서 인과관계를 규명하고자 했다.

**연구 2**

연구2에서는 행복이 창의력을 향상시키는 원인으로 작용하는지를 파악하고자 했다. 이를 위해 실험 조작을 통해서 긍정적 정서가 유발된 사람이 부정적 정서가 유발된 사람보다 더 창의적인 사고를 하는지 검토했다.

**방 법**

**연구 대상**

인천 소재 대학에서 교직과목을 이수하는 사범대학 학생 67명을 대상으로 실험을 실시했으며, 그 중에서 실

표 3. 낙관주의, 스트레스와 창의성의 관계

|    |      | 창의적<br>성향(CPS) | 일상적 창의력    |             |             | 탐구적 몰입 |
|----|------|----------------|------------|-------------|-------------|--------|
|    |      |                | 독창적<br>유연성 | 대안적<br>해결능력 | 모험적<br>자유추구 |        |
| 전체 | 낙관주의 | .33**          | .12        | .13*        | .30**       | .24**  |
|    | 스트레스 | -.24**         | .00        | -.01        | -.27**      | -.05   |
| 남자 | 낙관주의 | .34**          | .15        | .18*        | .29**       | .23**  |
|    | 스트레스 | -.21*          | .00        | .00         | -.24**      | .00    |
| 여자 | 낙관주의 | .30**          | .06        | .09         | .32**       | .26*   |
|    | 스트레스 | -.30**         | .06        | .01         | -.29**      | -.17   |

주. 사회적 바람직성과 학점을 통제한 부분상관계수임

\*  $p < .05$  \*\*  $p < .01$

험 조작을 통해 의도한 정서가 유발된 피험자 총 53명(남자 20명, 여자 31명)의 자료를 최종 분석에 사용했다.

### 정서 조작

피험자에게 약 8분 가량으로 편집된 동영상을 보여줌으로써 긍정적 정서(즐거움)와 부정적 정서(슬픔)를 유발했다. 긍정적 정서 유발 동영상은 TV 오락 프로그램의 일부분을 편집하여 사용했다. 이 프로그램은 출연자 자신이 경험하거나 알고 있는 재미있는 이야기를 했을 때 다른 출연진들이 재미있다고 인정하면 점수를 얻게 되는 내용으로, 많은 출연진들이 재미있다고 인정한 이야기를 중심으로 내용을 구성했다. 부정적 정서 유발에 사용된 동영상은 TV 다큐멘터리의 일부분으로 어린 자녀와 아내를 둔 한 남성이 병으로 사망하는 과정을 다룬 내용이었다.

### 창의력 측정

창의력은 한국판 TTCT 언어성 A형 검사(개정 3판)로 측정했다. 이 검사는 Torrance의 창의적 사고 검사(Torrance Tests of Creative Thinking: Thinking Creatively with Worlds, Form A)를 편역하고 한국판 채점 기준과 규준을 제시한 것으로 6가지 활동(검사 과제)으로 구성되어 있다(김영채, 2004). 그 중에서 본 연구는 ‘마분지 상자의 독특한 용도(활동5)’ 과제를 사용했다. 이 과제는 빈 마분지 상자를 재미있고 독특하게 사용할 수 있는 용도를 제한시간 10분 동안 가능한 많이 나열해보는 활동이다.

피험자의 창의력 점수는 채점 요강(김영채, 2004)에 따라 유창성, 독창성, 융통성 점수로 산출했다. ‘유창성’ 점수는 응답자가 적절한 반응을 한 총 숫자이며, 두 개 이상의 별개의 아이디어들이 포함된 복문장의 경우는 두 개 또는 그 이상의 아이디어로 간주했다. ‘독창성’ 점수는 유창성 점수를 받은 반응들 중에서 검사요강의 0점 반응 목록(가장 빈번한 반응을 정리한 목록)에 포함된 반응에는 0점, 그 이외의 반응에는 1점을 부여한 후 그 합으로 산출했다. ‘융통성’ 점수의 경우, 검사요강에 제시된 융통성 범주 목록에 근거하여 반응들이

포함된 범주들의 총 수로 산출했다. 예를 들어, ‘종이 비행기를 만든다’와 ‘종이배를 만든다’라는 응답을 한 경우 두 개의 응답이 모두 장난감 범주에 포함되어 융통성 점수는 1점으로 채점된다. 그러나 ‘종이배를 만든다’와 ‘연필꽃이를 만든다’라는 응답을 한 경우 두 개의 응답이 각각 장난감 범주와 용기의 범주에 포함되어 2점으로 채점되게 된다.

검사 채점은 채점 요강을 숙지한 두 명의 채점자가 각각 독립적으로 채점을 한 후, 채점자간 불일치 문항에 대해서 합의를 통해 최종점수를 산출하였다. 합의 전 두 평가자의 채점 점수 간 상관 계수는 유창성 .998, 독특성 .994, 융통성 .996이었고, 평가자간 일치도는 유창성 94.2%, 독특성 84.6%, 융통성 90.4% 이었다.

### 실험절차

참가자들에게 실험 과정을 설명하고, 실험에 동의한 참가자들에게 Gough(1979)의 창의적 성향 척도(Creative Personality Scale: CPS)를 실시하여 사전 창의성을 측정했다. 그 후에 한 집단에는 부정적인 정서(슬픔)를 유발하는 동영상을 보여주었고( $N = 21$ ), 다른 집단에는 긍정적인 정서(행복)를 유발하는 동영상을 보여주었다( $N = 32$ ). 동영상이 끝난 후 참가자들에게 자신의 현재 기분을 가장 잘 나타내는 단어를 제시된 7가지 정서 어휘 중에서 선택하게 하여 적절한 정서가 유발되었는지 여부를 확인했다. 그리고 나서 참가자들에게 마분지 상자를 재미있고 독특하게 사용할 수 있는 다양한 용도들을 제한시간 10분 동안 나열하도록 했다. 모든 활동이 끝난 후, 부정적 정서 유발 동영상을 보았던 피험자들은 경쾌한 음악과 함께 귀엽고 재미있는 아기들의 모습을 담은 동영상을 보여주어 기분을 회복시킨 후 실험을 종료했다.

### 결과 및 논의

먼저 긍정적 정서와 부정적 정서가 유발된 집단 간에 정서 조작 이외의 다른 차이가 있는지 검토했다. 그 결과 사전 창의성 점수는 두 집단 간에 유의미한 차이가 없었다( $t = -1.063, p = .293$ ). 그러나 창의적 사고와 같

은 인지 능력과 관련이 있는 학업 성적 및 연령은 집단 간 차이가 유의미했다. 구체적으로 부정적 정서 유발 집단의 피험자( $M = 4.24, SD = .44$ )가 긍정적 정서 유발 집단의 피험자( $M = 3.87, SD = .76$ )보다 학업 성적이 더 높았고( $t = 1.991, p = .052$ ), 평균 연령도 부정적 정서 유발 집단( $M = 21.19, SD = 1.69$ )이 긍정적 정서 집단( $M = 20.03, SD = 1.91$ )보다 더 높았다( $t = 2.259, p = .028$ ). 그 밖에 긍정적 정서 유발 집단의 피험자는 남학생이 15명, 여학생이 17명으로 비슷한 수준이었으나, 부정적 정서 유발 집단의 경우 남학생 5명, 여학생 15명으로 여학생이 남학생보다 더 많았다. 이에 연령, 성적, 성별을 공변인으로 통제했을 때 긍정적 정서와 부정적 정서가 유발된 집단 간에 사후 창의력 점수에 차이가 있는지를 공변량 분석(ANCOVA)을 통해 검토했다.

그 결과, 창의력의 하위 요인인 유창성( $F_{(1, 46)} = 6.293, p = .016$ ), 독특성( $F_{(1, 46)} = 6.746, p = .013$ ), 융통성( $F_{(1, 46)} = 5.662, p = .022$ ) 모두 집단간 차이가 유의미했다. 두 집단의 창의력 점수를 비교했을 때, 긍정적 정서가 유발된 집단의 유창성 평균은 11.81점( $SD = 5.97$ )으로 부정적 정서가 유발된 집단의 평균 9.45( $SD = 5.31$ )보다 더 높았다. 독특성과 융통성도 마찬가지로 긍정적 정서 유발 집단의 평균이 각각 7.47( $SD = 4.28$ )과 7.94( $SD = 3.67$ )로 부정적 정서 집단의 평균 점수인 6.05( $SD = 3.55$ )와 6.35( $SD = 2.70$ ) 보다 더 높았다(그림1 참조).

따라서 실험을 통해 일시적으로 긍정적 무드가 유발된 사람이 부정적 무드가 유발된 사람보다 더 창의적으로 사고하는 것으로 나타났다. 비록 본 실험만으로는 긍정적 정서로 인해 창의력이 촉진된 것인지 아니면 부정적 정서로 인해 창의적 사고가 저하된 것인지를 규명할 수는 없지만, 행복이 긍정적 정서가 높고 부정적 정서가 낮은 것으로 정의됨을 고려할 때(Diener, 1984) 본 연구의 결과는 장기적인 행복 성향 뿐 아니라 일시적인 쾌락적 행복 무드 또한 창의적인 사고와 관련이 있음을 시사한다.

## 종합 논의

Fredrickson(1998; 2001)은 긍정적 정서의 확장-축적

이론에서 행복을 구성하는 핵심 요소인 긍정적 정서가 사고와 행동의 레퍼토리를 확장시킴으로써 신체적, 심리적, 사회적 자원을 형성한다고 제안했다. 행복이 삶의 여러 측면에서 바람직한 결과를 산출한다고 보고한 일련의 연구들(구제선, 2009; 구제선, 이아롱, 서은국, 2009; Lyubomirsky, King, & Diener, 2005)은 행복의 자원 형성 가설을 지지하고 있다. 미래 사회의 핵심 키워드로 지목되고 있는 창의력은 개인의 성장과 발전의 원동력이 되는 심리적 자원임에 분명하다. 더욱이 창의적이기 위해서는 사고와 행동의 확장이 필수적이다. 따라서 행복과 긍정적 정서는 창의력 증진으로 이어질 가능성이 있다. 행복과 창의력을 주제로 한 각각의 연구들에서 행복한 사람의 특성과 창의적인 사람의 특성이 매우 유사하게 나타난 것은 이러한 가능성을 지지해준다(Compton, 2005; MacKinnon, 1962; Tardif & Sternberg, 1988). 이에 본 연구는 횡단연구와 실험연구를 통해서 행복과 창의력의 관련성을 검토했다.

먼저 장기적인 행복 성향과 창의성의 관계를 검토한 연구에서 주관적 안녕감이나 심리적 안녕감과 같은 기질적인 행복 수준이 높은 사람은 독창적이고 관습에 얽매이지 않으며 흥미의 범위가 넓은 등 창의적인 성격을 갖고 있었다. 또한 이들은 문제 상황에서 다양한 대안을 고려하고 다양한 경험과 자유로운 사고를 추구하는 등 일상생활 속에서 더 창의적인 방식으로 행동했다. 따라서 쾌락적 수준과 자아실현적 수준 모두에서 만성적으로 행복한 사람이 그렇지 않은 사람보다 더 창의적인 특성을 갖고 있음을 알 수 있다.

이러한 결과는 자아실현적 행복과 창의력의 자아실현적 정의의 개념적 중복성에 기인한 것으로 보기 어렵다. 비록 두 접근이 동일한 인본주의 심리학에 뿌리를 두고 있다고 할지라도 본 연구에서 사용한 자아실현적 창의성 척도는 심리적 안녕감의 하위요소와 중복되지 않는다. 예를 들어, Gough(1979)의 창의적 성격 척도 30문항에는 자율성, 환경지배력, 개인적 성장 등과 같은 심리적 안녕감을 반영하는 문항들이 포함되어 있지 않다. 일상적 창의성의 경우도, 본 연구에서는 심리적 안녕감과 중복되는 이타적 자아확신, 관계적 개방성, 개성적 독립성의 요인을 사용하지 않았다. 본 연구에서 사용한 일상적 창의력 변인은 독창적 유연성, 대안적 해결력, 모험

적 자유추구, 탐구적 몰입으로 이들은 심리적 안녕감의 구성요소들과 분명하게 개념적으로 구별된다.

그러나 행복한 사람이 창의적인 성격을 갖고 있다고 해서 행복이 창의성을 유발한다고 보기는 어렵다. 창의적 성향이 행복과 즐거움을 유발할 가능성이나 행복 및 창의력과 모두 관련이 있는 제3의 변인의 효과를 배제할 수 없기 때문이다. 원인과 결과를 규명하는데 가장 효과적인 연구 방법은 실험법이며, 행복의 여러 구성 요소 중에서 실험적 조작이 가능한 변인은 정서적 행복일 것이다. 이에 행복이 창의력 촉진의 원인으로 작용하는지 파악하기 위해서 일시적으로 정서적 무드를 변화시킨 두 집단 간에 창의력 점수에 차이가 있는지 검토했다. 그 결과, 즐거운 정서가 유발된 집단이 슬픈 정서가 유발된 집단보다 창의력의 하위 요인인 유창성, 독특성, 유통성 수준이 더 높았다. 따라서 행복의 하위 요인인 긍정적 정서는 창의적인 사고에 기여한다고 볼 수 있으며, 이러한 결과는 긍정적 정서의 인지적 기능에 대한 선행 연구들과 일치한다(Estrada et al., 1994; Isen & Daubman, 1984; Isen et al., 1985; 1987).

왜 창의적 사고가 정서적 행복에 의해서 촉진되는가? Fredrickson(1998; 2001)은 긍정적 정서가 사고와 활동을 확장시킴으로써 심리적 자원을 형성한다고 보았으나 정서에서 사고의 확장으로 이어지는 기제를 설명하지는 못했다. 그러나 정서가 인지적 처리과정에 미치는 영향에 대한 선행 연구들은 행복과 창의적 사고의 관계를 이해할 수 있는 단서를 제공해준다. Schwarz와 Clore(1983)에 따르면, 부정적 정서는 환경에 문제가 있음을 신호하기 때문에 이러한 정서 상태에 있는 사람은 모든 과제에 대해서 정교하고 분석적으로 접근한다. 반면에 자신의 일이 잘 되어가고 있는 신호로 해석되는 긍정적 정서 상태에서는 인지적 노력이 많이 드는 분석적 처리를 할 필요가 없으며, 여분의 시간과 자원을 이차 과제에 할당하여 보다 효율적인 처리를 할 수 있다. 이러한 측면에서 행복한 사람들은 동일한 시간 동안 더 다양하고 폭넓은 사고를 하는 것이 가능할 수 있다.

그러나 본 연구가 실험 조작한 정서는 즐거움과 슬픔이며 두 정서는 정서가(긍정적 및 부정적 정서) 뿐 아니라 각성 수준(고각성 및 저각성 정서)에서도 차이가 있다. 따라서 정서 유형에 따른 창의력 점수의 차이는 정

서가보다 각성 수준의 차이에 기인했을 가능성을 배제할 수 없다. 비록 선행연구에서 부정적 정서나 운동으로 유발된 각성이 창의성을 반영하는 반응을 촉진하지 않은 것으로 밝혀졌으나(Isen et al., 1987), 만족, 편안함 등의 저각성 긍정적 정서와 분노, 공포 등의 고각성 부정적 정서를 포함한 후속 연구가 이루어진다면 행복과 창의적 사고의 관계를 보다 분명하게 규명할 수 있을 것이다.

본 연구의 또 다른 제한점은 통제집단의 부재에 있다. 본 연구의 목적은 행복과 창의력의 관계 규명이었으며, 행복은 긍정적 정서 수준이 높고 부정적 정서 수준이 낮은 것으로 정의된다(Diener, 1984). 따라서 긍정적 정서 집단이 부정적 정서 집단보다 창의력이 높다는 결과는 분명 행복한 사람이 불행한 사람보다 창의적 수행 수준이 높음을 시사한다. 하지만 이것이 긍정적 정서에 의한 창의력 촉진 때문인지 아니면 부정적 정서에 의한 창의력 저하 때문인지는 알 수 없다. 본 연구1에서 창의적 성격을 지닌 사람은 긍정적 정서 수준이 높았으나 부정적 정서 수준이 낮은 것은 아니었다. 이러한 점을 고려할 때 부정적 정서보다는 긍정적 정서의 효과가 클 것으로 가정되지만, 슬픔과 같은 부정적 정서가 사회인지적 판단을 저해하는 것으로 보고된 바도 있는 만큼(Ambady & Gray, 2002) 정서가의 효과를 보다 정확하게 파악하기 위해서는 통제 집단을 포함한 후속 연구가 실시되어야 할 것이다.

셋째로, 본 연구에서 기질적인 긍정적 정서와 창의적 성향의 관계는 남자 집단에서만 유의미했음에도 불구하고 행복 무드가 창의적 사고에 미치는 영향에 대한 실험 연구에서는 사례수의 부족으로 인하여 성별의 효과를 고려하지 못했다. 정서적 행복이 산출하는 기능에서의 성차는 행복의 사회적 결과에 대한 선행연구(구재선 등, 2009)에서도 나타난 바 있으며, 이 연구에서도 기질적인 긍정적 정서는 남학생 집단에서만 또래 인기도와 유의미한 관련이 있었다. 성별에 따라 정서에 대한 사회적 규범이 상이한 한국 문화권에서 행복의 영향력 또한 성별에 따라 상이할 수 있음을 고려할 때, 정서적 행복의 창의적 사고 촉진에 성차가 있는지 밝히는 후속 연구가 이루어질 필요가 있을 것이다.

끝으로 본 연구는 기존의 연구 결과가 한국 사회에서

일반화될 수 있는지의 문제에서 시작되었음에도 불구하고 문화적 차이를 고려한 변인을 포함하지 못했다. 동일 문화권 내에서의 연구라 할지라도 개인주의-집단주의 경향성, 또는 독립적-상호의존적 자아관과 같은 개인수준에서 측정 가능한 문화적 변인을 포함한다면 기존 연구 결과의 틀을 벗어나 행복과 창의력의 관계에 대한 새로운 관점을 제시해 줄 수 있을 것이다.

이러한 제한점에도 불구하고 본 연구의 결과는 한국 사회에서 장기적인 행복 성향과 일시적인 정서적 행복이 모두 창의적 성격, 행동, 사고와 관련이 있음을 시사하고 있다. 창의력은 개인과 사회의 발전으로 이어지는 핵심 능력이며, 이러한 능력의 중요성은 미래 사회에서 더욱 강조될 것이다. 따라서 창의적 또는 혁신적 문제 해결이 필요한 조직 장면과 미래 사회 인재를 육성하는 교육 장면에서는 창의력의 향상을 위해 노력해야 할 것이며, 조직과 사회 구성원의 행복 증진은 이를 위한 한 가지 방안이 될 수 있을 것이다.

### 참 고 문 헌

- 구재선 (2009). 행복은 심리적 자원을 형성하는가? 한국심리학회지: 사회 및 성격 23(1), 165-179.
- 구재선, 이아람, 서은국 (2009). 행복의 사회적 기능: 행복한 사람이 인기가 있나?. 한국심리학회지: 사회문제 15(1), 29-47.
- 김명소, 김혜원, 차경호 (2001). 심리적 안녕감의 구성개념분석: 한국 성인 남녀를 대상으로. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 15, 19-39.
- 김영채 (2004). 검사 요강 TORRANCE 창의력 검사 TTCT(언어)-A형/ 3판. 대구: 창의력 한국 FPSP/현국 R&D.
- 김의철, 박영신 (1999). 한국 청소년의 심리 행동특성의 형성: 가정, 학교, 친구, 사회영향을 중심으로. 한국교육심리학회지, 13(1), 99-142.
- 성민선(2007). 행복한 사람에 대한 고정관념의 긍정성 수준과 주관적 안녕감의 문화차. 연세대학교 대학원 심리학과 석사학위논문.
- 이은경 (2005). 신경증과 외향성이 주관적 안녕감에 미치는 영향: 우울과 긍정적 정서의 중요성. 연세대학교 대학원 심리학과 석사학위논문.
- 정은이 (2002). 일상적 창의성과 개별성-관계성 및 심리 • 사회적 적응의 관계. 고려대학교 대학원 박사학위 논문.
- 조선일보 (2009, 4, 4). 세계적 미래학자 3인이 보는 '메가 트렌드'.
- Ambady, N., & Gray, H. M. (2002). On being sad and mistaken: Mood effects on the accuracy of thin-slice judgments. *Journal of Personality and Social Psychology, 83*, 947-961.
- Basso, M. R., Schefft, B. K., Ris, M. D., & Dember, W. N. (1996). Mood and global-local visual processing. *Journal of International Neuropsychological Society, 2*, 249-255.
- Baumann, N., & Kuhl, J. (2005). Positive affect and flexibility: Overcoming the precedence of global over local processing of visual information. *Motivation and Emotion, 29*, 123-134.
- Compton, W. C. (2005). *An introduction to positive psychology*. CA: Thomson Learning.
- Dacey, J. S. (1989). *Fundamentals of creative thinking*. Lexington, MA: Lexington Books.
- de Bono, E. (1971). *New think*. NY: Avon.
- Diener, E. (1984). Subjective well-being. *Psychological Bulletin, 95*, 542-575.
- Diener, E., Emmons, R. S., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life-scale. *Journal of Personality Assessment, 49*, 71-75.
- Diener, E., Smith, H., Fujita, F. (1995). The personality structure of affect. *Journal of Personality and Social Psychology, 50*, 130-141.
- Diener, E., Suh, E. M., Lucas, R. E., & Smith, H. L. (1999). Subjective well-being: Three decades of progress. *Psychological Bulletin, 125*, 276-302.
- Diener, E., Suh, E., Smith, H., & Shao, L. (1995). National and cultural difference in reported subjective well-being: Why do they occur? *Social*

- Indicators Research*, 34, 7-32.
- Estrada, C., Isen, A. M., & Young, M. J. (1994). Positive affect influences creative problem solving and reported source of practice satisfaction in physicians. *Motivation and Emotion*, 18, 285-299.
- Estrada, C. A., Isen, A. M. & Young, M. J. (1997). Positive affect facilitates integration of information and decreases anchoring in reasoning among physicians. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 72, 117-135.
- Fredrickson, B. L. (1998). What good are positive emotions? *Review of General Psychology*, 2, 300-319.
- Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology. *American Psychologist*, 56, 218-226.
- Fredrickson, B. L., & Branigan, C. (2005). Positive emotions broaden the scope of attention and thought-action repertoires. *Cognition and Emotion*, 19, 313-332.
- Gough, H. G. (1979). A creative personality scale for the adjective check list. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 1398-1405.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of intelligence*. NY: McGraw Hill Book Company.
- Isen, A. M., & Daubman, K. A. (1984). The influence of affect on categorization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47, 1206-1217.
- Isen, A. M., Daubman, K. A., & Nowicki, G. P. (1987). Positive affect facilitates creative problem solving. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 1122-1131.
- Isen, A. M., Johnson, M. M., Mertz, E., & Robinson, G. F. (1985). The influence of positive affect on the unusualness of word associations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48, 1413-1426.
- Kahn, B. E., & Isen, A. M. (1993). The influence of positive affect on variety seeking among safe, enjoyable products. *Journal of Consumer Research*, 20, 257-270.
- Lyubomirsky, S., King, L., & Diener, E. (2005). The benefits of frequent positive affect: Does happiness lead to success? *Psychological Bulletin*, 131, 803-855.
- MacKinnon, D. W. (1962). The nature and nurture of creative talent. *American Psychologist*, 17, 484-494.
- Matsumoto, D. & Juang, L. (2004). *Culture and psychology*. CA: Thomson Learning.
- Mednick, S. A. (1962). The associative basis of the creative process. *Psychological Review*, 69, 220-232.
- Pink, D. H. (2008). 새로운 미래가 온다 [A Whole New Mind]. (김명철 역). 서울: 한국경제신문사.
- Richards, R. (1994). Creativity and bipolar mood swings: Why the association? In M. P. Shaw & M. A. Runco (Eds.), *Creativity and affect*. Stamford, CT: Ablex.
- Ryff, C. D. (1989). Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57, 1069-1081.
- Scheier, M. F., Carver, C. S., & Bridges, M. W. (1994). Distinguishing optimism from neuroticism (and trait anxiety, self-mastery, and self-esteem): A reevaluation of the Life-Orientation Test. *Journal of Personality and Social Psychology*, 67, 1063-1078.
- Schwarz, N., & Clore, G. L. (1983). Mood, misattribution, and judgements of well-being: Informative and directive functions of affective states. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45, 513-523.
- Shapiro, P. J., & Weisberg, R. W. (1999). Creativity and bipolar diathesis: Common behavioural and cognitive components. *Cognition and Emotion*, 13, 741-762.
- Staw, B. M., Sutton, R. I., & Pelled, L. H. (1994).

- Employee positive emotion and favorable outcomes at the workplace. *Organization Science*, 5, 51-71.
- Strahan, R., & Gerbasi, K. C. (1972). Short homogenous version of the Marlowe-Crown Social Desirability Scale. *Journal of Clinical Psychology*, 28, 191-193.
- Suh, E., & Diener, E. (1995). Subjective well-being: Issue for cross-cultural research. 한국심리학회 편, 삶의 질의 심리학 (pp.147-165). 서울: 한국심리학회.
- Tardif, T. Z., & Sternberg, R. J. (1988). *The nature of creativity*. NY: Cambridge University Press.

## The Relationship between Happiness and Creativity: Happy Persons Are More Creative

Min-hui Shin                      Jaisun Koo  
Chungbuk National University      Yonsei University

Fredrickson(1998; 2001)'s broaden-and-build model posits that positive emotions broaden the scopes of attention and cognition, which in turn has an effect of building that individual's physical, intellectual, and social resources. The present study tests this hypothesis by exploring the relationship between happiness and creativity. Study 1 examines whether the long-term happiness associates with creative personality. The results showed that chronically happy persons had more creative traits such as alternative problem-solving and adventurousness. Study 2 examines whether transient happy mood facilitates creative thinking. Positive or negative moods were induced by means of watching a few minutes of a comedy film or a sad movie. After films were shown subjects' creativity were measured by the Torrance Test of Creative Thinking. As expected, test scores on fluency, originality, and flexibility were higher for those in the positive mood condition than those in the negative mood condition. The results of two studies indicate that both long-term happiness and short-term happy mood have favorable effect on creativity.

*Keywords: happiness, subjective well-being, psychological well-being, creativity, the broaden-and-build theory of positive emotions*

1차원고 접수일 : 2010년 7월 11일  
수정원고 접수일 : 2010년 8월 22일  
게재 확정일 : 2010년 8월 24일