

창조성의 사회심리학적 연구: 개념, 방법, 흐름과 주제*

김명철† 민경환
서울대학교 심리학과

인간의 근본 욕구이자 최적 경험이며 자기실현인 창조성은 그 중요성과 사회적 관심에 비해 과학적 심리학의 연구 주제로서는 위상이 낮은 편이다. 그 중요한 원인 중 하나는 연구자들이 창조성 개념의 정의와 그 측정 방법의 타당도에 확신을 갖지 못하는 것인데, 이는 창조성을 확산적 사고 능력, 즉 창의성(創意性)으로 정의하는 심리측정론적 개념과 그 방법의 타당성 문제에 상당 부분 기인한다. 반면 사회문화적 맥락에서 새롭고 유용하다고 합의되는 산물을 생산하는 개인과 창조과정의 특징으로 창조성(創造性)을 정의하는 창조성의 사회문화적 정의 및 방법은 과학적 연구 주제로 타당하며, 특히 이러한 개념과 방법에 따르는 창조성의 사회심리학적 연구는 창조성에 대한 온전한 이해에 독특하게 기여한다. 이에 본 논문은 창조성에 대한 사회심리학적 연구의 활성화와 발전을 위해 창조성의 사회문화적 개념과 그 연구방법을 살펴보고, 창조성의 사회심리학적 연구 흐름을 개관한다. 특히 각 연구의 함의에 주목하여 (1) 창조과정의 절차적 전체성에 주목하고 창조의 사회적 체계를 강조하는 ‘과정과 체계의 창조성 이론’, (2) 내적 동기 및 몰입을 중심으로 창조자의 동기와 정서가 창조성에 미치는 영향을 파악하고, 창조에 적합한 마음 상태를 만드는 환경요소를 탐구하는 ‘맥락과 동기의 창조성 이론’, 그리고 (3) 2인 이상의 창조자가 관여하는 창조과정에 주목하여 집단적 효과적 기능 조건을 탐구하는 ‘집단 과정의 창조성 이론’의 세 가지 흐름으로 구분하여 각 연구주제를 개관하였다. 마지막으로 세 가지 흐름의 상호관련성을 바탕으로 창조성의 사회심리학적 연구가 창조성의 넓고 깊은 이해에 기여하는 바를 강조하고, 한국사회의 창조성 연구에 대한 함의를 논하였다.

주요어: 창조성, 창조과정, 창의성, 창조성의 사회심리학, 창조성의 사회문화적 정의

창조성에 대한 심리학적 연구 현황과 사회심리학적 연구의 필요성

창조성에 대한 과학적 심리학 연구는 1950년 Guilford에 의해 시작되었으나 이후 오랜 기간 심리학의 변방

에 머물렀다(Sternberg, 2006). 우리나라에서도 창조성은 심리학 연구의 주제로 그다지 주목받지 못한 것으로 보인다. 단적인 예로 지금까지 한국심리학회지 《일반》, 《산업 및 조직》, 《발달》과 《사회 및 성격》에 게재된 창조성 연구는 총 18편으로 한국교육심리학회의 《교

* 본 논문은 54페이지에서 논하는 창조성 개념에 따라 ‘창조성(創造性)’ 용어를 우선적으로 사용한다. 반면 확산적 사고에 주목하는 심리측정론적 개념은 ‘창의성(創意性)’으로 표기했음을 미리 밝힌다.

† 교신저자 : 김명철, (151-742) 서울시 관악구 관악로1 서울대학교 심리학과, 전화: (02) 880-5895, E-mail: kei0@snu.ac.kr

육심리연구)에 실린 총 95편의 1/5에 미치지 못한다.

반면 창조성에 대한 우리나라 사회의 관심은 교육(이신동, 2003) 및 조직(이순목, 최인수, 여성철, 2008) 영역을 중심으로 나날이 고조되고 있다. 이렇게 연구적 관심과 사회적 관심이 괴리를 보임으로 인해 창조성에 대한 탐구는 주로 실용적 관점에 따라 전개되는 경향을 보이며(Choe, 2006), 이는 개념적·이론적 난립으로 이어져 창조성의 이론화를 방해하는 요인으로 작용한다(Sternberg & Lubart, 1996; Sternberg, 2006). 일례로 Choe(2006)는 우리나라에서 1980년 이후 발표된 창조성 관련 학위논문 중 81.9퍼센트, 학술지 논문 중 61.9퍼센트는 교육적 관심에 의거한 연구였으며, 이는 우리나라 대중에 창조성 개념과 좋은 대학에 갈 수 있는 학업 능력 개념을 혼동하는 현상을 반영한다고 역설한다.

창조성은 성격, 지능, 태도, 자아, 학습, 양육 등 다양한 심리학적 구성개념의 복합 또는 상호작용으로(Dacey & Lennon, 1998) 그 개념화와 이론화를 위해서는 심리학적 연구가 필수적이다. 창조성은 또한 인간의 근본 욕구 중 하나이고(Jung, 1985/2006), 최적 경험(optimal experience)이며(Csikszentmihalyi, 1975), 자기실현이기 때문에(Maslow, 1987/2009) 심리학적 연구 주제로서 그 가치가 충분하다.

특히 창조과정의 전체성과 사회적, 동기와 맥락의 효과, 집단의 역동에 주목하는 창조성의 사회심리학적 연구는 다음과 같은 장점을 갖는다: 첫째, 개인 특성 및 능력의 측정에 치우친 창조성 이론에 균형을 가져온다(Amabile, 1996/2010). 둘째, 창조 과정의 구조나

창조 환경 등 조작 가능한 변수에 관심을 갖기 때문에 이론의 예측력과 통제력이 탁월하다(Csikszentmihalyi, 1996/2003). 셋째, 오직 사회문화적 맥락 안에서만 정의될 수 있는 창조성의 성질을 간과함으로써 사회문화적 맥락과 창조자의 상호작용을 연구하지 않고서는 결코 파악할 수 없는 창조성의 본질에 접근할 수 있다(Sawyer, 2006).

이에 본 논문은 사회심리학적 창조성 연구의 활성화와 발전을 위해 먼저 창조성 연구의 1세대인 심리측정론자들의 창의성(創意性) 개념 및 측정방법과 비교하여 사회문화적 창조성(創造性) 개념 및 측정방법의 타당성을 논의한다. 이어서 창조성의 사회심리학적 연구 흐름을 표 1과 같이 세 가지로 개관하고 각 연구 주제를 고찰했다. 마지막으로 세 가지 흐름의 상호관련성을 바탕으로 창조성의 사회심리학적 연구가 전체 창조성 연구 및 한국사회의 창조성 연구에 기여하는 바를 논하였다.

개념 : 창의성 對 창조성

사람들은 창의성을 연구하는 학자들이 자신도 잘 알지 못하는 소리만 떠들어댄다고 비난하곤 한다(Amabile, 1996/2010, p. 53).

연구자들을 창조성 연구에서 멀어지게 만드는 근본적인 원인은 창조성의 정의 및 측정방법의 타당성 문제이다. 이러한 문제는 첫째로 다수의 연구자가 창조성 개념의 정의에 별다른 관심을 기울이지 않고 개념을 정의

표 1. 창조성의 사회심리학적 연구의 세 가지 흐름

세 가지 흐름	주요 이론 및 연구	함의
과정과 체계의 창조성 이론	창조과정 모형과 체계 모형 BVSR 모형과 10년의 법칙 창조성 공헌의 추진력 이론과 WICS 행위 이론	준비, 설득 등 창조과정 전체와 창조 사회적 체계를 아우르는 연구 관점의 필요성
맥락과 동기의 창조성 이론	내적 동기 원칙과 자기-결정감 이론 정서-창조성 관계 연구 동기-작업주기 합치	이론의 예측력과 통제력에 집중하여 동기 및 정서의 역동과 그 맥락요인을 탐구할 필요성
집단 과정의 창조성 이론	집단 정보처리 및 의사결정 연구 팀 혁신의 투입-과정-산출 모형	창조에 직간접적 영향을 미치는 타인 및 집단의 효과와 역동을 포괄

하지 않은 채 연구를 진행하기 때문에 발생한다(Plucker, Beghetto, & Dow, 2004). 이 때문에 창조성 개념은 명확하지 않고 난립하는 것으로 인식되곤 한다. 둘째로 Guilford에서 Torrance로 이어지는 창조성 연구의 1세대 심리측정론자들이 정의한 개념의 타당성 문제 때문에 발생한다. 이들은 창조성을 확산적 사고 능력으로 정의하는데, 후대의 연구자들은 과연 확산적 사고 능력이 곧 창조성을 표상하는 것인지와 확산적 사고 능력이 창조적 수행을 예언하는지에 의문을 제기한다.

1세대 심리측정론의 창의성(創意性) 개념

나는 결국 다시 한 번 내가 틀린 질문을 하고 있다는 결론에 도달했다.(Sternberg, 2003/2004, p. 19)

Guilford와 Torrance 등 창조성의 1세대 연구자들은 창조성을 새로운 생각을 산출해내는 개인의 확산적 사고 능력으로 파악하고 그 측정방법을 개발하는 데 역량을 집중했다(Plucker & Makel, 2010). 이러한 개념에 의하면 창조성의 적절한 개념어는 ‘창의성(創意性)’일 것이다. 창의성은 새로운 아이디어(意)를 산출하는(創) 개인의 특성(性)으로 이해할 수 있다.

1세대 연구자들은 창의성의 요인을 유창성, 유연성, 독창성, 정교성으로 구조화하고 이를 측정하기 위해 Guilford(1967)의 지능 구조모형 확산적 산출 검사(Structure of Intelligence divergent production test: SOI), Torrance(1974)의 창의적 사고력 검사(Torrance Tests for Creative Thinking: TTCT) 등 다양한 확산적 사고 검사(divergent thinking test: 이하 DT 테스트)를 개발했다(Guilford, 1967). 이러한 흐름은 DT 테스트에서 높은 점수를 받은 사람들의 성격과 특징에 대한 연구(Guilford, 1950), 확산적 사고의 생물학적 요인(Eysenck, 1993)과 뇌과학적 기제(Berns, 2008)에 대한 연구, 창의적 개인의 발달 과정 연구(Dacey & Packer, 1992; Winner, 1996)로 이어졌다. 1세대 연구자들은 또한 확산적 사고 능력을 증진하는 교육을 통해 개인의 창의성을 배양할 수 있다는 신념을 바탕으로 창의적 교육방법을 개발하기 위한 노력을 기울였다(Torrance & Cramond, 2002).

이러한 심리측정론적 창의성 개념은 몇 가지 중요한 문제점을 가지고 있다. 첫째로 창의성 측정치의 준거 타당도가 부족하며, 이에 따라 창의성 개념의 타당성 역시 의문시된다(김영록, 이순목, 2004). 즉 창의성 개념 및 측정방법은 실제 창조적 수행이나 업적을 다루는 대신 창조적 수행을 예측하는 변수 중 일부에 불과한 확산적 사고 능력만을 다룬다는 것이다. 이에 따라 중단 연구를 통해 확산적 사고 능력의 예언타당도를 확보해야 한다는 문제제기가 계속되었고(Kaufman, 2009), 밀스 중단 연구(Helson, 1996) 등이 수행되기도 하였으나 그 예언타당도를 확고히 해주는 증거는 발견되지 않았다(Sawyer, 2006). 둘째, Guilford(1967), Torrance와 Cramond(2002) 등은 확산적 사고와 함께 선택, 정교화 등 수렴적 사고와 비판적 절차를 다루어 창조성의 큰 그림을 그리도록 노력해야 한다고 역설했으나 아직까지 이러한 측면에 대한 연구와 측정론 개발은 거의 이루어지지 않고 있다(Kaufman, 2009; Plucker & Makel, 2010). 셋째, 유창성, 유연성 등 확산적 사고의 요인구조마저 유창성 단일 요인에 가까운 것으로 나타난다(Runco & Albert, 1985). 마지막으로 DT 테스트는 측정 당시의 상황에 대단히 민감하고 시간적 안정성이 낮으며(이신동, 2003), 이상관리를 하는 대상자에게 취약하다(Sawyer, 2006).

이러한 문제의 근간은 창조성을 맥락-독립적이고 일반적인 개인 특성으로 규정하는 ‘창조성 정답의 오류’라고 볼 수 있다(Sawyer, 2006). 창조성 정답의 오류는 창조성에 대한 일종의 기본적 귀인 오류로, 이에 대해 최일화와 최인수(2001)는 다음과 같이 서술한다:

여기에는 단순한 논리가 개입된 것으로 보인다. 즉 창의적 산물은 사람이 만든다. 능력은 어떤 것을 할 수 있는 힘이다. 따라서 창의성이란 창의적 산물을 생성할 수 있는 능력으로 귀결된다. 결국 이러한 추리에 따라 창의성은 지능과 같이 어떤 개인 내부의 능력이 되는 것이다. (p. 411)

이러한 이유로 많은 연구자들은 심리측정론적 창의성 개념만으로는 창조자와 창조과정을 온전히 설명할 수 없다고 주장한다(최인수, 1998; Amabile, 1996/2010;

Csikszentmihalyi, 1988; Kaufman, 2009). 이들은 특히 창조성 개념의 사회적 본질에 주목하여 창조성을 더 타당한 방식으로 정의하고 측정하려 한다.

창조성의 사회문화적 정의와 그 측정

현재 창조성 연구자 다수는 창조성의 사회문화적 정의를 지지하며, 그 정의는 다음과 같다(Plucker, Beghetto, & Dow, 2004):

창조성은 성질, 과정, 환경의 상호작용으로, 이 상호작용 속에서 개인 혹은 집단이 사회적 맥락 안에서 새롭고 쓸모 있다고 정의되는 인식 가능한 산물을 산출한다.1) (p. 90)

이처럼 현대의 창조성 연구자들은 창조성이 사회문화적 맥락에 의해 정의되는 것임을 명시한다(최인수, 1998; Amabile, 1982; Kaufman, 2009; Lubart, 1990; Sternberg & Lubart, 1996; Simonton, 2009). 여러 사회의 창조성 관념은 역사적으로 변화하고 문화적으로 상이하며, 이는 시간과 문화에 대해 절대적인 창조성의 증거는 오직 특정한 시점에서 한 사회가 내리는 사회적 평가밖에 없음을 뜻한다(Sawyer, 2006). 이때 새로운 과 과 적절함의 기준에서 사회적 평가의 대상이 되는 것은 창조자의 지능지수, 성격, 확산적 사고 능력이 아니라 인식 가능한 산물이다. 따라서 사회적으로 새로운 과 적절함을 인정받는 산물을 만들어내는 것은 창조성 개념의 기본적인 증거이다(Amabile, 1982). 창조성의 사회문화적 정의에 의하면 한 사람의 확산적 사고 능력은 그 사람의 창조성을 의미하는 것이 아니라 그 사람이 사회문화적 맥락 내에서 창조에 성공하기 위해 필요로 하는 다양한 요건 중 하나를 의미한다.

따라서 창조성의 사회문화적 정의에 의거한 적절한 개념어는 창의성보다는 ‘창조성(創造性)’일 것이다. ‘창조성’은 새로운 것을 만들어내는 특성으로 이해할 수

있고, 아이디어의 산출만이 아니라 창조성의 기본적인 증거인 산물이 창조되기까지의 다양한 인지적·행동적·사회적 특징을 포괄할 수 있다.

창조성의 사회문화적 개념은 그 측정방법과 함께 발전해왔다. 특히 합의 평가 방법(consensual assessment technique: CAT)과 역사측정학적 방법(historiometry)은 창조성의 사회적 증거를 직접적으로 다루는 측정방법으로 창조성 연구의 확대와 부흥에 크게 기여했다(Plucker & Makel, 2010).

합의 평가 방법은 창조자와 창조과정의 창조성을 그 산물에 대한 사회적 평가를 통해 판단하는 방법이다(Amabile, 1982). 즉 독립적으로 판단을 내리는 적절한 평가자들이 산물의 창조성을 판단하고, 그 판단이 일치하는 정도에 의해 창조자나 창조과정의 창조성을 결정한다. 적절한 평가자란 해당 산물이 산출되는 영역에 익숙한 전문가를 뜻한다.

Amabile(1982)은 합의 평가 방법의 타당성을 확보하기 위한 세 가지 요건을 제안했다. 첫째는 개방성을 갖되 분명한 산물을 만들 수 있는 적절한 과제를 선정하는 것이다. 둘째로 적절한 경험을 가진 평가자를 확보하고 그들이 독립적으로 판단할 수 있도록 하며, 제시된 산출물 안에서 평가자 개인의 다양한 내적 기준에 의해 상대평가하도록 하는 절차적 요건을 갖추어야 한다. 셋째로 평가 결과에 대해 평가자간 신뢰도를 확인해야 하며, 평가자들의 다양한 내적 기준에 대해 요인분석을 실시하여 해당 영역에 대한 창조성 판단의 구조를 파악해야 한다. 합의 평가 방법의 역사와 함께 이러한 기준의 세부사항에는 변화가 있었지만, 그 기본 골격은 유지되고 있다(Amabile, 1996/2010). 또한 전문가들의 평가는 높은 수준의 일치도를 보이며(Baer, 1993), 안정성이 있고(Kaufman, Lee, Baer, & Lee, 2007), 전문가 집단과 초보자 집단은 각 집단 내에서는 높은 수준의 일치를 보이지만 집단 간에는 안정적인 차이가 존재한다(Kaufman, Baer, Cole, & Sexton, 2008).

이러한 합의 평가 방법은 Besemer와 O’Quin(1986)의 산출의미 검사도구(Creative Product Semantic: CPS) 등 평가 준거를 명확히 규정하는 방식으로 발전하기도 하였으며, 우리나라에서도 김영록과 이순복

1) 원문은 “the interaction among *aptitude, process, and environment* by which an individual or group produces a *perceptible product* that is both *novel and useful* as defined within a *social context*.” 강조된 부분은 원문을 따랐다.

(2004)에 의해 참신성(novelty), 실용성(resolution), 정교성(elaboration and synthesis)의 3요인 구조가 측정 기준으로서 타당함이 밝혀진 바 있다. 또한 다양한 내적 기준에 의거하지 않고 간단히 창조성 단일 기준에 의해 평가하게 하는 방법도 제안되고 있다(최인수, 2011). 그러나 합의 평가 방법의 장점은 다양한 문화와 창조 영역의 평가자들이 어떤 창조성 기준을 가지고 있는지 파악할 수 있는 점이다. 따라서 문화적 고유성과 영역별 특성이 거의 알려진 바 없는 우리나라의 창조 환경에 접근하기 위해서는 원래의 합의 평가 방법이 더 적합할 수 있다.

역사측정학적 방법은 사회적 평가에 의해 창조성을 평가한다는 점에서 합의 평가 방법과 흐름을 같이한다. 단 역사측정학적 방법은 주로 과거의 창조자에 대한 문헌 자료를 통해 준거 지표를 산출하는 차이점이 있다.

역사측정학적 방법에는 크게 세 가지 접근 방식이 있다. 먼저 백과사전 등 권위 있는 문헌 자료가 각 역사적 인물에게 얼마만큼의 지면을 할당하고 있는지 계산하여 이를 창조성의 지표로 삼는 방법이다(Cattell, 1903; Simonton, 1991). 두 번째로 역사적 인물과 그들의 산물에 대해 전문가들의 평가를 종합하는 방법이다. 세 번째는 앞의 두 가지 방법을 결합한 방식으로 창조자의 산물이 전문 문헌을 통해 인용되거나 연주·공연되는 회수를 계산하여 지표로 삼는 방법이다(Simonton, 1992). 이러한 세 가지 방법을 통해 계산된 지표는 그 일치도가 매우 높다(Simonton, 1999). 역사측정학적 방법은 특히 창조자들의 생애에 걸친 업적을 추적하여 경력 궤도(career trajectory)를 규명하고 이에 영향을 미치는 개인의 특성, 양육 환경, 창조 영역의 특징, 시대, 문화의 효과를 규명하는 방법으로 활용되어 왔다(Simonton, 1975; 1979; 1999).

창조성 개념과 4P

창조성 개념 및 측정방법의 문제를 갈무리하기에 앞서 창조성 연구자들이 전통적으로 따르고 있는 개관 방식인 '4P'(person, process, persuasion or press, product) 방식에 따라 심리측정론적 창의성 개념과 사회문화적 창조성 개념의 차이를 명확히 하고 개념어의 문제를 다시 한 번 정리하고자 한다. 나아가 4P 개관

방식의 문제점을 살펴보고 본 논문이 취할 개관 방식이 갖는 장점을 논할 것이다.

창조성은 다양한 요소의 상호작용에 의해 발생하기 때문에 어떤 창조성 연구의 의미를 파악하기 위해서는 그것이 전체 창조성 연구에서 차지하는 위치를 규명할 필요가 있다. 이에 따라 연구의 외연적 관심사에 의거하여 창조성 연구를 분류하는 4P 개관 방식이 널리 활용되고 있다(최인수, 1998). 대표적인 4P 개관 방식은 크게 두 가지로, 개인(person)-과정(process)-설득(persuasion)-산물(product)로 4P를 구성하는 방법(Simonton, 1990)과 개인-과정-압력/환경(press)-산물로 구성하는 방법(Rhodes, 1962)이 있다.

심리측정론적 창의성 개념과 사회문화적 창조성 개념의 차이는 4P의 틀 안에서 더욱 명확해진다. 심리측정론적 창의성 개념은 4P 중 개인과 과정의 확산적 특성 부분을 표상하기에 유용하고, 이러한 확산적 특성에 대한 압력/환경을 포함할 수 있다. 반면 창조성의 사회문화적 개념은 4P의 개인, 과정, 설득(혹은 압력), 산물을 모두 포괄하며, 각 P에 대한 확산적 특성과 수렴적 특성 및 사회적 특성을 아우를 수 있다(Sawyer, 2006).

한편 여기에서 4P 개관 방식에 한 가지 함정이 숨어 있음을 알 수 있다. 4P 중 개인, 과정과 설득(혹은 압력)은 각각 심리학적 실체로 취급할 수 있고 독립적인 연구 대상이 될 수 있는 주제인 반면 산물은 연구의 주제가 아니라 다른 P의 준거라는 점이다. 산물에 주목하는 창조성 연구자들이 “어떤 산물이 창조적일까?” “이 산물이 왜/어떻게 창조적일까?” 라는 질문을 던지는 것은 아니다. 이들은 산물에 의거해서 어떤 개인, 과정, 설득에 주목해야 하는지 결정하려는 것일 뿐이다(김영록, 이순목, 2004; Amabile, 1982). 즉 사회문화적 창조성 개념에서 “인식가능한 산물을 산출”하는 것을 중요시하는 것은 “성질, 과정, 환경의 상호작용”인 창조성의 준거를 중시하는 것이지만 산물을 독립적인 연구 주제로 삼는 것이 아니다. 따라서 본 논문에서 채택한 ‘창조성’ 개념이 역시 산물의 생산 측면만을 표상하는 것이 아니라 준거를 중시하며 창조성 전반을 탐구하기에 유용한 개념어임을 알 수 있다.

또한 4P 개관 방식은 연구 주제의 외연적 특징에 기

초하기 때문에 연구자의 시각에 따라 각 P의 의미가 크게 달라진다. 예를 들어 확산적 사고에 주목하는 연구자에게 4P의 개인은 새로운 생각을 해내는 능력과 그러한 능력을 가진 사람의 특징이지만(Guilford, 1950) 창조의 사회성에 주목하는 연구자에게 개인이 의미하는 바는 새로운 생각의 사회적 가치를 판단하는 능력(Sternberg, 2007)일 수 있다.

마지막으로 4P 개관 방식은 개별 연구의 함의를 파 단순화하는 경향이 있다(Kaufman, 2009). 예를 들어 창조자의 동기에 대한 연구는 일견 개인에 대한 연구로 구분하기 쉽지만, 이는 상태적으로 변화하는 과정의 연구이기도 하고, 동기를 조성하는 압력/환경에 대한 연구이기도 하며, 산물을 준거로 삼을 경우 산물 요소를 포괄하는 연구이기도 하다.

이에 따라 본 논문은 창조성의 사회심리학적 연구의 주제와 함의를 더 명확하게 파악할 수 있는 세 가지 흐름을 규명하고자 했다. 첫째로 ‘과정과 체계의 창조성 이론’은 학습, 판단, 설득 등 수렴적 과정에 초점을 맞추고 창조의 사회적 체계를 해명하는 연구 흐름이다. 둘째로 ‘백락과 동기의 창조성 이론’은 통제 가능한 요소로서 창조자의 동기와 정서에 주목한다. 마지막으로 ‘집단 과정의 창조성 이론’은 집단에 의한 창조과정을 이론화한다. 세 가지 이론적 흐름의 함의는 각각 ‘확장’, ‘통제’, ‘집단화’로 요약할 수 있다. 먼저 창조과정의 본질과 체계에 대한 큰 그림을 그려주는 과정과 체계의 창조성 이론을 살펴보도록 한다.

과정과 체계의 창조성 이론

우리는 “누가 비범한가”를 묻기보다 “어디에 비범성이 있는가”를 물어야 한다.(Gardner, 1997/1999, p. 21)

창조성의 사회문화적 정의에 따르면 창조성은 사회적으로 새로움과 적절함을 인정받는 산출로 귀착되는 종합적 과정이다. 따라서 창조성을 완전하게 이해하기 위해서는 개인의 확산적 사고 능력뿐만 아니라 학습과 산물의 완성, 사회적 적용 등 창조의 전 과정과 그 사회적 체계를 연구할 필요가 있다(Csikszentmihalyi, 1988; 1996/2003). 과정과 체계의 창조성 이론은 바로

이러한 창조과정의 전체성과 사회성에 기반한 이론적 흐름이라 할 수 있다.

과정과 체계의 창조성 이론은 창조과정 모형과 체계 모형(systems model approach)의 두 가지 틀로 구조화할 수 있다. 먼저 창조과정 모형은 새로운 생각의 발생 과정을 준비기(preparation), 잠복기(incubation), 통찰기(illumination), 검증기(verification)로 구조화한 Wallas(1926)의 인지과정 모형에서 유래한다. Wallas의 모형에서 준비기는 해당 과업에 대한 지식과 기술, 수행 규범 등을 학습하는 과정이며, 잠복기는 여러 가지 생각이 다양한 양상으로 연합되고 통찰이 준비되는 과정이다. 통찰기는 문제 해결 방안이나 새로운 아이디어가 발생하는 순간이며, 검증기는 아이디어를 평가하고 정교화하고 편집하는 수렴적 과정이다. 창조성의 사회문화적 정의를 따르는 후대의 연구자들은 Wallas의 인지과정 모형을 확장하여 산물의 완성을 포함하는 장기적인 창조과정을 모형화했다(Csikszentmihalyi, 1996/2003; Sawyer, 2006). 창조과정 모형은 산물을 제작하고 완성하는 과정을 포함하고(Csikszentmihalyi, 1996/2003), 그 준비 과정은 수 년 이상의 장기간에 걸쳐 나타나며(Gardner, 1993; Simonton, 1999), 순환적으로 반복되는 통찰과 검증에 의해 많은 아이디어가 축적되고 개량된다(Sawyer, 2006).

다음으로 Csikszentmihalyi(1988; 1996/2003)의 창조성 체계 모형은 창조의 사회적 체계를 다룬다. 체계 모형에 따르면 창조는 (1) 상징, 규칙, 지식 등 밈²⁾의 군집(mememes)인 ‘영역’(domain), (2) 영역으로 가는 길목에서 산물을 평가·선별·유포하는 등 문지기 역할을 하는 사람들로 구성된 ‘현장’(field), 그리고 (3) 새로운 사고나 양식을 산출하는 ‘개인’(creator)으로 이루어진다. 개인이 창조해낸 새로움은 현장의 평가와 인정을 통해 영역에 포함되고 다시 새로운 창조를 낳는다. 체계모형에 따르면 한 사회에서 창조가 활발하게 발생하기 위해서는 영역에 풍부한 밈이 축적되고 개인이 영역을 학습할 수 있는 여건이 갖추어져야 한다. 또한

2) Dawkins(1976/2010)의 개념으로 지식, 행동, 양식 등 복제와 변이, 선택의 주체가 되는 문화적 진화의 단위를 뜻한다. 우리 문화의 밈으로는 추사체, 배흘림 양식, 내림굿, 서편제 등을 예로 들 수 있다.

개인은 현장과 꾸준히 접촉하며 이들을 설득할 수 있어야 한다. 마지막으로 현장은 개인에게 기회와 지원을 제공하고, 영역을 풍부하게 할 수 있는 새롭고 적절한 산물을 선별하고 유포할 수 있어야 한다.

창조과정 모형과 체계 모형을 기초로 과정과 체계의 창조성 이론 흐름을 정리하면 (1) 준비 과정과 영역의 역할을 중시하는 이론, (2) 검증 과정에서 나타나는 창조자의 판단과 현장에 대한 설득을 중시하는 이론, 그리고 (3) 산물을 제작·산출하는 행위를 강조하는 이론의 세 부류로 구분할 수 있다.

준비 과정과 영역을 중시하는 연구자들은 영역 특정한 지식과 기술의 학습이 창조성의 필수불가결한 요소를 강조한다. Ericsson, Krampe와 Tesch-Römer (1993)는 의도적 연습의 중요성을 강조하며 어떤 분야에서 창조적 업적을 이루기 위해서는 그 분야에 매일 3~4시간씩 10년간 매진해야 한다고 주장한다. Simonton(2009)은 고전음악, 과학 등 다양한 분야의 유명 창조자들에 대한 경력 궤도 연구를 종합하여 이러한 ‘10년의 법칙’이 창조적 수행을 예측하는 평균적 잣대가 될 수 있다고 주장한다. 10년의 법칙은 역사적 창조자에 대한 다양한 사례 연구를 통해 반복검증되었다(Gardner, 1993; Weisberg, 1992).

반면 모든 창조 영역에 대해 10년의 법칙을 일률적으로 적용할 수는 없다. 예를 들어 시인은 소설가에 비해 더 이른 시기에 경력의 첫 번째 정점에 이르게 된다(Simonton, 1999). 이에 Simonton(1999)은 맹목적 변이와 선택적 보유(blind variation and selective retention: 이하 BVSR) 모형으로 창조 영역의 특징과 준비과정의 관계를 규명하려 하였다. Simonton은 새로운 생각을 산출하는 확산적 과정과 이러한 생각을 선별하는 수렴적 과정은 각각 변이와 선택적 보유라는 진화론의 개념으로 설명할 수 있다고 주장한다. 특히 다양한 영역에 따라 변이의 ‘맹목적-목적성’ 수준이 다르게 나타나는 것이 중요하다. 예를 들어 미술 영역은 기존에 생각하지 못했던 새로운 변이, 즉 맹목적 변이를 환영하는 편이고 물리학은 기존의 지식과 법칙 및 실험적 검증 가능성에 의존하는 변이, 즉 목적적 변이가 중요한 영역이다. 변이의 목적성이 높게 요구될수록 새로운 생각의 산출량은 가용한 지식 및 인지적 재

료의 수, 그리고 창조자가 이 인지적 재료를 직면한 문제와 연결시키는 감각에 의해 결정된다. 따라서 변이의 목적성이 높게 요구되는 영역의 경우 10년의 법칙은 ‘10+5’에 가까워지며, 반대의 경우 ‘10-5’에 가까워지는 경향을 보인다.

학습과 영역의 중요성이 강조되면서 영역의 규범과 제약에 대한 관점 또한 바뀌어왔다. 심리측정론적 창의성 개념은 지식의 방해 효과를 강조하고 전통과 틀의 혁파, 즉 장-배경 전환을 강조하는 창조성의 계슈탈트 이론(deBono, 1992)으로 이어졌다. 반면 창조성의 사회문화적 개념에 기초한 이론가들은 영역의 규범과 기술적 한계를 받아들이는 것을 중요시하고, 규범과 한계가 오히려 창조를 촉진한다고 주장한다(Csikszentmihalyi, 1975). 이러한 관점은 Nachmanovitch(1990/2008)의 “한계가 없다면 예술은 불가능하다”(p. 108)라는 말로 요약할 수 있다.

검증 과정에서 나타나는 창조자의 판단과 선택, 그리고 현장에 대한 설득의 중요성을 강조한 이론으로는 먼저 Sternberg와 Lubart(1992)의 창조성 투자 이론을 살펴볼 필요가 있다. 연구자들은 창조성을 새롭고 적절한 아이디어에 능력과 노력을 투자하는 것으로 정의하고, 이러한 투자가 싸게 사서 비싸게 파는(buy low and sell high) 주식 투자의 원칙을 따른다고 주장한다. 새로운 아이디어는 처음에는 인정받지 못하고 바보스러워 보이는 상태인데, 이러한 아이디어의 새로움과 적절함을 잘 판단하여 노력을 투자하는 것이 ‘싸게 사는’ 투자이다. 그리고 창조자는 아이디어를 ‘비싸게 파는’ 과정을 통해서 다른 사람들이 그 아이디어의 함의와 잠재성을 발견하게 만들어야 한다는 것이다.

Sternberg(2003/2004)는 창조성 공헌의 추진력 이론을 통해 창조자의 판단과 설득의 관계를 더 구체적으로 이론화했다. Sternberg에 따르면 창조자는 해당 분야의 현재 위치와 발전 방향에 대한 자신의 판단에 따라 창조적 공헌의 유형을 결정한다. 창조적 공헌은 크게 패러다임-보존 공헌과 패러다임-거부 공헌, 패러다임-통합 공헌으로 구분할 수 있는데, 패러다임-보존 공헌에 비해 패러다임-거부 공헌은 창조자의 설득 노력을 한층 더 필요로 한다. Sternberg는 이처럼 창조자의 능동적 판단과 설득을 강조함으로써 창조성을 일중

의 리더십으로 취급할 수 있다고 주장했다.

창조성 투자 이론과 창조성 공헌의 추진력 이론은 ‘지혜, 지능, 창조성, 통합’(wisdom, intelligence, creativity, synthesized: 이하 WICS) 이론으로 발전했다(Stenberg, 2007). WICS 이론에 따르면 창조자의 평가와 설득 능력은 창조성 공헌이 타인의 삶에 미치는 영향과 사회적 가치를 판단하는 역량인 지혜의 영향을 받는다. 여기서 지혜는 공공의 선을 성취하려 하고 자신과 타인 및 공동체의 이익을 조화시키는 장기적 노력을 뜻한다.

Gardner(1997/1999)는 준비 및 영역의 중요성과 검증 및 현장의 중요성을 개인 특성의 관점에서 통합하려 하였다. 체계 모형을 바탕으로 한 사례분석을 통해 Gardner는 창조자가 개인, 현장, 영역 중 어디에 관심과 능력을 갖느냐에 따라 내성자, 리더, 대가의 세 가지 창조자 유형이 나타난다고 제안한다. 나아가 Gardner는 특히 새로운 영역의 개척에 에너지를 투자하는 창조자를 위해 ‘창조자’ 유형을 추가하였다.

산물을 만들고 공연하는 등의 창조 행위를 중시하는 이론적 흐름으로는 행위 이론(action theory)이 대표적이다(Sawyer, 2006). 행위 이론은 단순히 산물 완성 과정의 필수성을 강조하는 것을 넘어서 산물 제작이나 공연 등 창조 행위가 창조성의 원천임을 주장한다. Sawyer(2006)는 작가의 직업적 글쓰기³⁾ 등을 예로 들며 창조는 인지적 과정을 넘어 행위 과정이고, 끈기 있는 창조 행위 속에서 새로운 아이디어가 나타나고 선택되고 축적된다고 주장한다. 또한 원작의 불충분성(논증⁴⁾)에 의거하여 공연자의 창조성을 강조하고, 청중과의 호흡을 중요시하며, 충분한 준비를 바탕으로 한 몰입의 양상으로서 즉흥(improvisation)의 창조적 힘을 강조한다(Sawyer, 2007/2008).

과정과 체계의 창조성 이론은 창조과정을 바라보는 시각의 확장을 가져오고 창조성의 큰 틀을 이론화하는 강점을 갖는다. 즉 과정과 체계의 창조성 이론은 창조성이 확산적 사고 능력뿐만 아니라 영역에 따라 다른

양상을 보이는 준비 과정, 창조자의 능동적인 판단과 설득, 창조 행위에 의해 결정됨을 가르쳐준다.

맥락과 동기의 창조성 이론

창의성을 향상시키기 위해서는 창의적인 생각을 하려고 노력하기보다는 환경을 변화시키는 쪽이 훨씬 수월하다.(Csikszentmihalyi, 1996/2003, p. 9)

맥락과 동기의 창조성 이론은 창조과정 내에서 사회문화적 맥락에 의해 형성되는 창조자의 마음 상태를 창조성의 핵심으로 파악하고, 창조에 적합한 창조자의 마음 상태를 만드는 환경 및 맥락요소를 밝히는 데 초점을 맞춘다. 맥락과 동기를 중시하는 연구자들이 특히 강조하는 것은 이론의 통제성이며, 때문에 이들은 통제 불가능한 개인 특성과 인지 능력에 대해서는 어느 정도 회의적 관점을 갖고 있다. 예를 들어 Csikszentmihalyi(1996/2003)는 유명 창조자에 대한 문헌 및 인터뷰 연구를 통해 창조자의 어린 시절에서 찾아낼 수 있는 유일한 일관성은 강렬한 흥미와 호기심 밖에 없고, 창조를 위해 반드시 갖추어야 할 특별한 성향은 없으며, 창조자의 복합적 특성을 잘 설명할 수 있는 것은 다름 아닌 복잡성 그 자체임을 역설한다.

맥락과 동기의 창조성 이론은 주로 창조성의 내적 동기 원칙(Amabile, 1996/2010)과 몰입 이론(Csikszentmihalyi, 1997)을 중심으로 발전되었다. 첫째로 창조성의 내적 동기 원칙(intrinsic motivation principle of creativity: IMPC)은 내적 동기와 외적 동기의 역동을 중시하며, 주로 합의 평가 방법을 활용한 다양한 연구를 통해 확립되었다(Amabile, 1985; Hennessey, 2003). 내적 동기는 과제와 일 자체에 대한 흥미와 끌림으로 동기화된 상태를 지칭하고 외적 동기는 보상이나 처벌 등 창조자 외부에서 기인하는 동기를 통칭한다(Amabile, Hill, Hennessey, & Tighe, 1994). 이때 내적 동기는 일반적으로 창조성에 긍정적인 영향을 주는 반면 외적 동기, 즉 보상, 강제, 감시와 통제, 평가 압력, 시간 압박 등은 내적 동기와 창조성을 떨어뜨린다.

외적 동기가 내적 동기와 창조성을 감소시키는 현상은 주로 인지평가 이론(cognitive evaluation theory:

3) 특별한 아이디어가 떠오르지 않더라도 매일 일정 양, 혹은 일정 시간 글을 쓰는 작법.

4) 어떤 대본도 공연자·연기자가 해야 할 모든 것을 완벽하게 지시해주는 않기 때문에 공연자·연기자는 창조의 주체일 수밖에 없다는 논증.

CET)에 의해 설명된다. 인지평가 이론에 의하면 외적 동기는 특정 과업을 수행하는 사람이 그 과업에 대해 가지고 있었던 지각된 인과의 소재(perceived locus of causality: PLOC)를 외부로 전환시킨다(deCharms, 1968). 즉 컴퓨터 게임을 좋아하는 아이에게 부모가 “최고 기록을 경신하면 용돈을 주겠다. 내가 옆에서 지켜보마”라고 말하면 그 아이에게 있어 게임은 부모가 시켜서 하는 것이 되고 아이의 내적 동기는 감소한다(Lepper & Greene, 1975).

이에 Amabile(1983)은 내적 동기를 중심으로 창조 기술⁵⁾ 분야와 관련된 기술이라는 두 가지 요소를 포괄하여 창조적 개인을 설명하는 창조성 3요소 모형(3 component model of creativity)을 제안하였다. 특히 동기적 역동의 통제와 관련하여 Amabile, Conti, Coon, Lazenby와 Herron(1996)은 내적 동기를 촉진하고 외적 동기는 최소화하는 환경 요소를 규명하고자 조직 맥락을 도입하였다. 이들은 조직의 지지, 상사의 지지, 작업집단의 지지, 충분한 자원, 도전적 목표, 자율성의 여섯 가지 긍정적 요인과 조직의 방해, 업무 부담의 두 가지 부정적 요인으로 창조적 조직 환경 구조인 'KEYS'를 정립하였다. 이에 장재윤과 박영석(2000)은 국내 산업조직에 대하여 KEYS 타당화 연구를 수행하고 KEYS가 변별, 수렴, 준거 타당도를 갖추고 있음을 논한 바 있다.

창조성의 내적 동기 원칙은 분명히 존재하지만 인간의 삶은 수많은 외적 동기로 구성되어 있고, 인간은 외적 동기가 없이는 삶을 영위할 수 없으며, 많은 경우 이러한 외적 동기의 영향력 하에서도 창조적 산물을 산출한다. 이는 내적 동기의 감소를 가져오지 않는 외적 동기가 존재하며, 외적 동기와 내적 동기의 조화를 가져오는 조건을 탐색해야 함을 뜻한다(Amabile, 1996/2010). 인지평가 이론을 기반으로 한 자기-결정감 이론은 바로 이 두 가지 문제를 다룬다(Ryan & Deci, 2001). 자기-결정감 이론에 의하면 지각된 인과의 소재에 변화를 가져오지 않는 외적 동기, 즉 내적 동기와

잘 통합되는 외적 동기가 존재하며, 이 경우 내적 동기는 감소하지 않는다. 외적 동기가 내적으로 통합되기 위해서는 그것이 인간의 세 가지 기본 욕구인 유능감, 친밀감, 자율성 욕구를 자극하는 정보로서 작용해야 한다. 특히 자율성 욕구 충족은 결정적 영향을 주기 때문에 우리가 특정 과제에 대한 자기-결정감을 유지할 수 있다면 외적 동기에 의한 내적 동기의 감소가 나타나지 않는다. 자기-결정감을 유지하게 해주는 맥락 요인으로는 과제 수행에 대한 합리적 이유 제공, 과제 수행 중 느끼는 감정에 대한 인정, 통제 압력의 완화 등이 있다(Deci, Eghrari, Patrick, Leone, 1994). 자기-결정감 이론은 40여 년의 역사를 가지고 있지만 주로 대학생 대상의 실험 연구를 통해 구축되었고, 교육 장면 외에는 활발히 적용되고 있지 못하다. 따라서 자기-결정감 이론을 여러 창조 현장에 적용하여 자기-결정감의 조건과 효과를 파악하는 연구는 여전히 여러 연구자들의 관심을 필요로 하는 주제이다(Gagne & Deci, 2005).

맥락과 동기의 창조성 이론의 두 번째 기틀은 몰입 이론이다. 몰입이란 과업에 대해 강한 내적 흥미와 끌림을 느끼는 자기목적적 행위 및 마음 상태이다(Csikszentmihalyi, 1975; 1996/2003; 1997). 몰입 상태는 분명한 목적성, 통제감 경험, 고도의 집중력, 시간감각 상실, 자의식 초월 등의 특징을 갖는다. Csikszentmihalyi는 전기·사례적 접근과 경험 표집 기법(experience sampling method: ESM) 등 양적 접근을 종합하여 몰입이 우리의 최적 경험으로 작용하고, 뛰어난 수행과 관련되며, 그 자체로 동기화 요인이 되고, 창조적 수행과 밀접하게 관련됨을 밝혔다. Csikszentmihalyi는 몰입을 만드는 요인으로 분명한 목표와 과제 수행의 규칙, 행위자의 능력에 부합하는 높은 난이도의 과제에 도전할 수 있는 '경험기회', 경험 자체가 목적이 되는 것, 적시적 피드백, 집중할 수 있는 환경 등을 제안한다(최인수 2011; Csikszentmihalyi, 1975; 1996/2003). 이와 같은 몰입의 요인은 개인의 경험과 해석의 문제에 파악할 수 있을 뿐만 아니라 외적으로 주어지는 환경 요소로서의 성질도 가지고 있다. 따라서 몰입 이론은 개인의 주관적 경험에 대해서뿐만 아니라 환경 설계의 측면에 대해서도 적용이 가능하다

5) Amabile의 창조 기술(creativity skills) 개념은 문제의 새로운 측면을 발견하거나, 새로운 인지적 기술 혹은 휴리스틱을 도입하며, 끈기 있고 힘찬 작업 스타일을 갖는 것을 뜻한다.

(Csikszentmihalyi, 1997).

맥락과 동기의 창조성 이론의 과제는 각종 동기의 작동 기제를 명확히 하는 것, 그리고 창조성의 전체 과정과 사회적 체계에 대한 동기의 역동을 규명하는 것 두 가지일 것이다. 먼저 동기의 기제를 명확히 하기 위해서는 기제의 분석에 더 적합한 분석 단위를 도입할 필요가 있다. 현상학적 연구에 의해 개발된 몰입 등 동기 개념은 태생적으로 기제보다는 현상의 해명에 더 적합하기 때문이다(Csikszentmihalyi, 1975). Amabile (1996/2010)은 그 해법의 하나로 정서에 주목할 것을 제안한다.

정서와 창조성의 관계

동기 연구는 정서 연구로 환원될 수 있고, 또한 환원할 필요가 있다. 내적 동기와 몰입 개념은 흥미와 끌림 등 긍정적인 정서 상태를 표상하는 개념이며, 불안과 지루함 등 다른 정서 상태와 비교하는 방식으로 서술되고 이해되는 개념이기 때문에 정서 개념으로 환원될 수 있다. 특히 각종 정서는 생물학적·문화적 진화를 통해 특정한 신체적, 인지적, 행동적 기능을 가지고 있기 때문에(Elkman, 1994; Frijda, 1986; Lazarus, 1991) 동기 개념을 정서 수준으로 환원했을 경우 그 효과의 기제가 더욱 명확해질 수 있다. 또한 창조성이 정서에 매우 민감하게 반응한다는 사실이 알려져 있고(Kaufmann, 2003), 정서는 정서조절과 환경 조성 등을 통해 통제가 가능하다. 이러한 이유로 최근 '정서-창조성 관계'가 연구자들의 관심을 모으고 있다.

연구자들은 먼저 긍정 정서와 부정 정서 중 어느 쪽이 창조성에 도움이 되는지 알아내려 했다. 최근에는 긍정 정서의 인지적 효과를 바탕으로 긍정 정서의 긍정적 효과를 밝히는 연구결과가 다수 발표되었다(신민희, 구재선, 2010). Isen(1999)은 긍정 정서가 가용한 인지 자원을 증가시키고 지각의 폭을 증가시키며 인지적 유연성을 증가시켜서 확산적 사고를 촉진한다는 가설을 DT 테스트 계통의 과제를 통하여 실험적으로 확인했다. Fredrickson과 Joiner(2002)는 확장과 구축(broaden and build) 이론을 통하여 긍정 정서가 지각과 인지의 확장을 통해 확산적 사고를 촉진한다고 주장하고 DT 테스트를 통해 이를 확인했다. 이 외에도

인지적 튜닝 모형(Schwartz, 1990),⁶⁾ 정서가 수반 이론(Hirt, Devers, & McCrea, 2008)⁷⁾ 등은 긍정 정서의 인지적·동기적 효과에 주목한다. 또한 Amabile, Barsade, Mueller와 Staw(2005)는 산업조직에서 합의 평가 방법을 중단적으로 실시하여 긍정 정서가 확산적 과정을 촉진함을 입증했다.

이와 달리 부정 정서의 긍정적 효과를 주장하는 연구자들도 있다. 부정 정서의 효과는 주로 창조자들의 우울증에 대한 사례분석 연구를 통해 조명되었다(Feist, 1999; Ludwig, 1992). 부정 정서의 기제는 '인지적 투입으로서의 기분'(mood-as-input) 이론⁸⁾으로 대표되지만(George & Zhou, 2002; Martin, Ward, Achee, & Wyer, 1993) 실험적 방법을 사용하는 연구자들 대부분은 부정 정서의 효과에 대해 회의적이다(Isen, Daubman, & Nowicki, 1987).

정서와 확산적 과정이 비선형 관계를 맺고 있을 것이라는 주장도 제기되고 있다. 이에 긍정 정서에 관계없이 강한 정서가 창의성을 높이는 U자 곡선 가설(Canli, Zhao, Brewer, Gabrieli, & Cahill, 2000)과 극단적인 정서가 창조성을 감소시키는 종형 곡선 가설(James, Brodersen, & Eisenberg, 2004)이 제안되었다. U자 곡선 가설은 강한 정서가 인지 입력과 관련된 뇌 영역인 편도핵을 자극한다는 사실에 주목하며, 종형 곡선 가설은 정서가 인지적 자원을 소모할 것임을 그 근거로 삼는다.

이러한 정서-창조성 관계 연구의 한계는 아직까지 대부분의 연구자들이 연구의 초점을 확산적 아이디어 산출에 국한시키고 있다는 점이다. 따라서 정서-창조

- 6) 부정 정서는 “무엇인가 잘못되고 있어.” 라는 정보로 작용하여 분석적 사고를 동기화하고, 긍정 정서는 “다 잘 되고 있어.” 라는 정보로 기능하여 자유롭고 확산적인 활동을 동기화한다는 이론이다.
- 7) 행복한 사람의 기분을 해치는 활동이나 사건이 많기 때문에 이들은 자신의 기분을 지키기 위해 더 창조적이 되어야 할 것이다. 반면 대부분의 일상적 활동이 부정적 기분을 해소해주므로 불행한 사람은 크게 창조적일 필요가 없다는 이론이다.
- 8) 긍정 및 부정 정서의 정보성에 대해서는 인지적 튜닝 모형과 동일하게 설명한다. 반면 각 정보의 효과에 대해서는 정반대의 설명을 하여 누군가가 부정 정서에 의해 문제가 있음을 느꼈을 때에 새로운 해법을 찾는 노력을 하게 된다고 주장한다.

성 관계를 더욱 현실적으로 구현하기 위해서는 수렴적 과정을 포괄하는 전체 창조과정에 대한 정서의 효과를 조명해볼 필요가 있을 것이다.

맥락과 동기 이론의 확장: 창조과정의 해명

맥락과 동기의 창조성 이론 연구자들은 창조성의 내적 동기 원칙과 같은 핵심 이론을 확장하여 창조과정 전체에 대한 동기역동을 규명하려고 하였다. 먼저 Amabile(1993)은 내적 동기를 감소시키지 않고 오히려 창조적 수행에 대해 내적 동기 이상의 추가적인 긍정적 효과를 가져오는 외적 동기를 발견하고, 자기-결정감 이론을 바탕으로 이를 동기 시너지 효과(motivational synergy)로 개념화했다. Amabile은 먼저 부정적 평가에 대한 우려, 과업 수행 방식에 대한 통제 등 시너지를 가져오지 못하는 외적 동기(non-synergistic extrinsic motivation)와 능력을 인정해주는 보상, 내적 동기에 대한 보상 등 시너지를 가져오는 외적 동기(synergistic extrinsic motivation)를 구분한다. 또한 창조과정을 문제·과업 확인(presentation), 준비(preparation), 답 도출(response generation), 답 검증 및 전달(response validation & communication)로 구조화한 후 동기-작업주기 합치(motivation-work cycle match)를 논한다. Amabile에 따르면 내적 동기는 확산적 과정인 문제 확인 단계와 답 도출 단계에 긍정적 영향을 준다. 반면 시너지를 가져오는 외적 동기는 준비 단계와 답 검증 및 전달 단계의 적절성 확보에 긍정적 영향을 준다. 시너지를 가져오지 못하는 외적 동기는 내적 동기를 감소시킨다. 이를 글쓰기의 예를 통해 설명하면 다음과 같다. 어떤 대학생이 보고서를 작성할 때 성적 평가에 대한 강한 압박감을 느낀다면 좋은 보고서를 쓰기 어려울 것이다. 또한 누군가가 순수하게 내적인 흥미와 끌림에 의해서 소설을 쓴다면 준비와 검증 등 힘들고 지난한 과정을 겪으면서 글쓰기를 그만둘 가능성이 크다. 그러나 창조적 글쓰기의 가치를 인정하는 보상을 받고, 애정 어린 피드백을 받는다면 이러한 지난한 과정을 이겨내고 창조적 글을 산출하게 되는 것이다. 이처럼 시너지를 가져오는 외적 동기는 창조를 북돋는 요소임과 동시에

창조적 삶의 현실적 조건으로서의 의미 또한 내포하고 있다.

자기-결정감 이론 역시 동기-작업주기 합치와 유사한 기제를 다룬다. Gagne와 Deci(2005)는 몇몇 실험 연구를 종합하여 내적 동기는 흥미를 느낀 과업을 추구하는 데 도움이 되며 내적 동기와 통합된 외적 동기는 흥미롭지 않지만 노력을 필요로 하는 과업을 추구하는 데 도움이 될 것으로 제안한다. 또한 내적 동기 및 통합된 외적 동기 등 ‘자율적 동기 상태’는 창조적 과제 해결에 도움이 되며, 외적 동기에 의한 ‘통제된 동기 상태’는 단기간의 정해진 방식의 문제해결에 도움이 될 것임을 시사한다.

시너지를 가져오는 외적 동기나 통합된 외적 동기와 함께 친사회적 동기(prosocial motivation) 또한 동기 역동의 중요한 요소이다(Grant & Berry, 2011). Grant와 Berry는 실험 및 현장 연구를 통해 친사회적 동기가 내적 동기와 창조성의 관계를 조절하며, 이러한 조절 효과는 다시 친사회적 동기에 의해 파생되는 관점 수용 능력에 의해 매개된다는 것을 밝혔다. 이는 창조 과정에 있어 사회적 가치의 중요성을 강조한 WICS 이론과 부합되는 실증연구 결과이며, 친사회적 동기는 특히 설득을 필두로 하여 창조의 전 과정에서 내적 동기 및 외적 동기와 역동적 관계를 형성할 수 있다. 따라서 친사회적 동기는 내적 흥미와 적절한 보상에 더해 창조자의 동기 역동을 온전히 설명해줄 열쇠일 수 있다.

정서-창조성 관계 또한 전체 창조과정의 맥락에서 파악해볼 필요가 있다. 특히 창조과정은 긍정 정서와 흥미뿐만 아니라 강렬한 고통과 부정적 기분을 동반하는 과정으로도 잘 알려져 있다(Simonton, 1994). 창조 과정의 고통은 창조 활동 자체의 스트레스(Simonton, 1994)와 명성 현상(Schaller, 1997)⁹⁾ 등에 의해 발생하는 일반적인 현상이다. 따라서 Isen(1999)의 연구 등에서 살펴본 바와 같이 부정 정서가 창조에 부정적인 영향만을 준다면 그 누구도 창조에 성공하지 못할 것이다. 가능한 답은 두 가지일 수 있다. 부정 정서가 일정

9) 창조자의 명성이 창조자의 심리적 갈등과 스트레스 원인으로 작용하는 현상. 단적인 예로 짐 모리슨과 커트 코베인을 들 수 있다.

한 긍정적 효과를 갖거나, 창조자가 자신의 정서를 능동적으로 조절하는 것이다.

‘창조 행위의 이중경로 이론’을 주창한 De Dreu, Baas와 Nijstad(2008)는 기존의 정서-창조성 관계 연구가 창조의 확산적 과정에만 주목함을 지적하고, 창조는 유연성과 인내·끈기라는 두 가지 경로를 모두 취할 수 있다고 역설한다. 연구자들은 긍정 정서와 부정 정서의 상이한 인지적·행동적 효과를 바탕으로 긍정 정서는 유연성을 통한 창조에, 부정 정서는 인내·끈기를 통한 창조에 도움이 된다고 제안한다. 창조 행위의 이중경로 이론은 창조의 복합적 특성에 대해 부정 정서의 효과를 체계화하려는 첫 번째 시도이며, 향후 창조과정 전체에 대한 긍정·부정 정서의 역동을 체계화하는 틀이 될 수 있다.

창조와 부정 정서의 관계에 대해 본 논문이 제안하는 또 다른 관점은 정서조절 이론의 관점이다. 창조자의 정서조절은 두 가지 측면에서 의미를 가질 수 있다. 첫째, 창조자는 부정 정서의 부정적 효과를 정서조절로 극복할 수 있다. 둘째, 창조자는 작업 주기 등 창조자 본인의 필요에 따라 긍정 정서 및 부정 정서를 능동적으로 조절할 수 있다. 따라서 정서조절 이론의 관점에서 창조자가 자신의 정서를 조절하는 시기와 목적, 선택하는 조절 전략과 각 전략의 효과성(민경환, 김지현, 윤석빈, 장승민, 2000; Gyurak, Gross, & Etkin, 2011)을 면밀히 살펴볼 필요가 있다.

과정과 체계의 창조성 이론, 그리고 맥락과 동기의 창조성 이론의 함의를 종합하면 다음과 같은 문장으로 요약할 수 있을 것이다: “창조성은 영역에 따른 준비, 창조자의 판단 및 설득, 창조 행위에 의해 결정되며, 각각의 요소에 대응하는 동기 및 정서의 역동에 의해 통제된다.”

집단 과정의 창조성 이론

우리는 한 사람의 천재적 창조물이라고 생각해왔던 혁신이 사실은 보이지 않는 협력관계를 통해 이루어졌으며, 역사를 통틀어 위대한 창조물들은 모두 협력을 통해 탄생했다는 사실을 알게 되었다.(Sawyer, 2007/2008, p. 29)

대부분의 창조과정은 2인 이상의 창조자가 주체가 되는 집단적 과정이다(Sawyer, 2007/2008; Simonton, 2009). 창조 집단은 먼저 창조의 주체가 되는 개인과 이 개인에게 멘토(Simonton, 1975) 또는 심리적 지지자나 현장의 압력으로 작용하는 타인(Csikszentmihalyi, 1996/2003)으로 이루어질 수 있다. 또한 문학의 작가-편집자 관계와 같은 비대칭적 형태로부터 영화 제작이나 조직에서의 팀 활동과 같은 더 복잡하고 대칭적인 형태에 이르기까지 실제 2인 이상의 창조자로 구성되는 창조 집단이 있을 수 있다(Sawyer, 2006). 집단 과정의 창조성 이론은 창조의 집단성을 인정하고 창조 집단의 효율적 기능 조건이 되는 사회인지적 요인과 환경 요인을 파악하는 것에 중점을 두는 이론적 흐름이다.

집단 과정에 주목한 최초의 개념은 Osborn(1963)의 브레인스토밍(Brainstorming: 이하 BS)으로 볼 수 있다. BS는 확산적 아이디어 창출의 극대화를 위해 집단적·사회적 촉진을 구조화하는 회의 기법이다. Osborn은 판단 연기의 원리(deferment of judgment)와 양이 질을 낳는 원리(quantity breeds quality)를 가정하고, 이로부터 타인의 아이디어를 평가하거나 비판하지 않고, 떠오르는 생각을 검토하지 않고 말하고, 양을 추구하고, 타인의 아이디어를 확장하거나 결합시킨다는 네 가지 규칙을 제시하였다. Osborn은 여러 비공식적 자료를 인용하며 이러한 원칙에 의거한 BS 과정이 혼자서 아이디어를 생산하는 것에 비해 몇 배에 이르는 질 좋은 아이디어들을 산출한다고 주장하였다. 그러나 BS의 효율성은 명확히 입증되지 않았다. 오히려 BS에 참가한 사람들이 생산해낸 아이디어의 총 수가 BS 참가자와 동일한 수의 사람들이 같은 시간 동안 혼자서 생각해낸 아이디어를 합한 것에 미치지 못하는 생산성 손실(productivity loss) 현상이 지속적으로 관찰되었고(Mullen, Johnson, & Salas, 1991; Taylor, Berry, & Block, 1958), BS는 오랜 기간 학문적 탐구 대상으로 취급받지 못한다.

그러나 창조성의 사회심리학적 연구가 활기를 띠면서 주로 조직학 연구자들을 위주로 BS에 대한 관심이 다시 증대되었다. 이러한 관심은 BS과정 자체의 효과성에 대한 것이라기보다는 BS의 실패요인에 대한 사회심리학적 관심이었다. 즉 BS의 생산성 손실 효과를

발생시키는 사회인지적 요소를 파악하고, 이러한 요소가 일반적인 팀 의사소통에 대해 갖는 함의를 찾는 것이다(Paulus & Brown, 2003). 연구자들은 BS가 실패하는 네 가지 요인으로 산출 차폐(production blocking),¹⁰⁾ 평가 불안(evaluation apprehension), 사회적 태만(social loafing), 사회적 하향비교(downward social comparison)를 규명하고(장재윤, 2000), 이러한 방해요인을 극복하기 위한 해법으로 명확한 목표, 자유로운 팀 분위기, 구성원 다원화, 촉진자 활용, 브레인 라이팅(brainwriting)¹¹⁾과 전자 브레인스토밍(electronic brainstorming: EBS)¹²⁾ 등 다양한 방법을 제시한다(Thompson, 2003).

BS 연구는 아직 확산적 사고와 아이디어 창출 절차에 국한된 측면이 있다. 반면 히든 프로파일(hidden profiles) 이론은 집단에 의한 평가와 의사결정 과정을 고찰하기에 유용하다(Stasser & Stewart, 1992; Stasser, Vaughan, & Stewart, 2000). 집단이 소통하는 정보는 집단 구성원들이 공통적으로 알고 있는 공유정보(common information)와 특정 구성원만 가지고 있는 개별정보(unique information)로 구분할 수 있는데, 히든 프로파일이란 특정 결론을 지지하는 정보는 대부분 공유정보이고 그에 반하는 대안을 뒷받침하는 정보는 대부분 개별정보일 경우에 발생하는 개별정보의 은닉 현상이다. 이러한 은닉은 공유정보에 대한 선호와 공유정보의 신뢰성 및 두드러짐 효과 때문에 발생한다. 이때 집단 과업을 합의가 아니라 문제해결로 틀 짓고, 집단의 규범 역시 합의에 우선순위를 두지 않고 비판과 소통에 중점을 두고, 시간적 압박과 과도한 인지적 부하를 가하지 않는 등 정보처리적 소통을 강화함으로써

정보의 은닉을 피할 수 있고 더욱 창조적인 의사결정이 가능하다는 것이다.

집단의 평가와 판단 과정은 집단사고·집단극화 및 동조 개념의 틀 안에서 고찰되기도 한다. Nemeth, Rogers와 Brown(2001)은 집단사고와 집단극화를 보이는 집단을 창조적 집단의 대척점으로 파악하고, 집단사고를 방지해주는 진정성 있는 반대의견이 더 많은 문제해결 방법의 생산과 연결됨을 밝힌다.

BS, 히든 프로파일, 집단사고 등의 연구는 집단의 회의 장면에서 주목하고 그 정보처리적 효과성에 집중한다. 반면 창조 집단의 효과성에 대한 통합적 접근은 집단 구성의 다원성 효과에 대한 연구에서 출발한다. 집단 구성의 다원성은 일반적으로 집단의 창조성에 대해 긍정적으로 기능한다(Milliken, Bartel, & Kurtzberg, 2003). 연구자들은 다원성을 인구통계학적인 외현적 다원성(McLeod, Lobel, & Cox, 1996)과 전문성 등 내적 다원성(Stasser et al., 2000)으로 세분화하고, 팀 목표와 리더십 등 각 다원성의 효과를 매개하는 요소를 발견하려 한다(Milliken et al., 2003).

팀 분위기와 과업 수행 규범 또한 통합적 접근의 중요한 축을 이룬다(West, 2003). 먼저 Edmondson(1999)은 팀 학습의 사회인지적 요인으로 팀 심리적 안전(team psychological safety)을 제안하였다. 팀 심리적 안전이란 팀 구성원들이 공유하는 암묵적 신념으로, 구성원이 자유롭게 의견을 제안한다 해도 팀이 구성원을 부끄럽게 하거나 거부하거나 처벌하지 않을 것이라는 믿음이다. 또한 Anderson과 West(1998)는 팀의 창조 환경을 측정하기 위해 팀 분위기 척도(Team Climate Inventory)를 개발하였고, 앞서 살펴본 Amabile 등(1996)의 KEYS 역시 이러한 흐름 속에 위치한다.

창조 집단의 효과성 연구는 West(1990; 2002; 2003)의 팀 혁신의 ‘투입-과정-산출’(input-process-output) 모형으로 종합된다. West는 이 모형을 통해 조직 수준의 문화와 환경 요소 등 조직 맥락의 투입(input) 요소, 팀 목표와 구성원 다원성 등 팀 맥락의 투입 요소, 공동 목표 발견, 참여, 심리적 안전, 반추성(reflexivity),¹³⁾

10) 작업기억에는 한계가 있기 때문에 적시적인 발화 기회를 갖지 못하거나 타인의 발화에 주의를 빼앗기면 떠올랐던 생각이 사라진다는 것.

11) BS를 말로만 진행하지 않고 중간중간 글로 적게 하는 방식. 특히 산출 차폐를 방지할 수 있고, 평가 불안을 낮출 수 있다. 집단의 직접적 상호작용을 금지하고 지면으로만 소통하게 하는 명목 집단 기법(nominal group technique)도 브레인라이팅의 일종으로 볼 수 있다.

12) 컴퓨터 등 전자기기를 활용해 BS를 수행하는 브레인라이팅 방식. 네 가지 방해요인의 극복에 도움이 될 수 있다. 자세한 논의는 장재윤(2000)을 참조.

13) 팀 구성원이 목표, 전략, 과정, 조직 환경에 대해 반추하고, 계획을 도출하고, 행동이나 적응을 산출하는 특성.

리더십 등 팀의 과정, 그리고 팀의 혁신적 산출(output)을 통합한다. West는 이러한 요소 중 도전적인 팀 목표를 가장 중요한 변수로 지목한다. 또한 팀이 전체 과업에 대해 책임을 지는 독립적 단위이면서 완성된 산물을 직접 확인할 수 있고, 팀 과업의 상호의존성이 높을수록 혁신에 긍정적 영향을 준다고 주장한다. West의 접근은 조직과 환경의 투입 요소 및 그 피드백을 포괄하기 때문에 혁신적 아이디어나 수행의 창출뿐만 아니라 아이디어와 수행이 조직 수준에 설득, 적용, 안정화되는 과정(implementation)까지 모형화하는 장점이 있다.

과정과 체계의 창조성 이론에서 살펴본 행위 이론은 예술, 학술, 일상적 창조 등 모든 창조의 준비, 통찰, 검증 등 전 과정에 있어 집단이 창조의 주체라고 역설한다(Sawyer, 2006). 특히 검증과 산물 완성 과정에서 편집자, 공연자 등 창조 파트너의 능동적 창조 행위가 발생하고 이것이 다시 순환적 창조과정으로 이어짐을 강조한다. 또한 통찰조차 개인의 것이 아니라 여러 사람의 작은 통찰(mini insight)의 시너지임을 주장하고, 집단의 시너지 효과로서 분산된 인지(distributed cognition)¹⁴⁾ 현상을 조명한다. 행위 이론의 즉흥에 대한 관심은 자연스럽게 집단 즉흥과 집단 몰입 개념으로 이어진다(Sawyer, 2007/2008).

집단 과정의 창조성 이론은 그 성격상 주로 조직학적 관심에 의해 발전되는 양상을 보이며, 다양한 영역의 집단 창조자와 창조과정에 대한 경험적 연구 및 이론화는 매우 부족하다. 더구나 정보처리적 집단 과정 이론이 조직의 회의 장면에 적용되는 과정에서 엄밀한 검증을 거치지 않은 다양한 프로그램들이 나타났다. Sternberg와 Lubart(1996)는 de Bono(1985; 1992)의 'Plus Minus Interest'(PMI) 기법¹⁵⁾이나 여섯 색깔 모자 기법¹⁶⁾, Osborn(1963)의 BS 등을 실용주의적 접근으로 규정하고, 이들 기법의 타당성이 확증된 바가 없

고 이들이 창조성의 이론화에 공헌하지 못함을 지적한다. 이러한 기법을 만들었거나 지지하는 이들은 주로 유명 회사가 이러한 기법을 도입했다거나 또는 이러한 기법을 활용한 회사들이 좋은 성과를 보이고 있다는 간접적인 증거를 제시할 뿐이다(de Bono, 1985; 1992).

또한 집단주의 이론은 아직 개인 창조성의 함으로서 집단 창조성을 파악하고 있으며, 집단의 고유한 시너지 효과를 통계적으로 규명하는 연구는 정체상태이다(Pirola-Merlo & Mann, 2004). 따라서 과제의 복잡성 및 상호의존성과 구성원 다원성 등의 변수에 주목하여 집단의 시너지 효과를 실증해나갈 필요가 있다.

지금까지 살펴본 과정과 체계의 창조성 이론, 맥락과 동기의 창조성 이론, 집단 과정의 창조성 이론의 함의는 다음과 같은 문장으로 종합할 수 있다: “창조성은 준비, 창조자의 판단 및 설득, 창조 행위에 의해 결정되고, 동기 및 정서의 역동에 의해 통제되며, 집단 과정으로 확장될 수 있다.”

결론: 창조성의 사회심리학적 연구와 창조성의 총체적 이해

지금까지 창조성의 사회문화적 정의에 입각한 창조성의 사회심리학적 연구가 확장, 통제, 집단화의 측면에서 창조성의 이해에 독특하게 기여함을 살펴보았다. 마지막으로 사회심리학적 창조성 연구의 세 가지 흐름과 그 주제들이 서로 어떻게 관련되는지 정리하고, 이러한 관련성 속에서 사회심리학적 연구가 창조성의 총체적 이해 및 한국사회의 창조성 연구에 기여하는 바를 논함으로써 결론을 대신하고자 한다.

창조성의 사회심리학적 연구는 과정과 체계의 창조성 이론을 중심으로 종합될 수 있다. 과정과 체계의 창조성 이론은 아이디어 산출과 학습 및 설득 등 창조과정의 복합적이고 사회적인 특성과 구조를 완전하게 해명할 수 있는 틀을 제공한다. 또한 영역 특성과 준비 과정의 관계, 창조적 공헌의 유형과 설득 노력의 관계, 지혜의 역할, 창조 행위 등 중요한 연구주제를 제공한다.

그러나 과정과 체계의 창조성 이론은 맥락과 동기의 창조성 이론과 종합되었을 때 더 큰 의미를 갖는다.

14) 특유의 장점을 가진 개인들이 각자 자신이 잘 할 수 있는 부분을 집단에 기여하는 것. 집단의 창조가 개인 창조의 합을 넘어서게 되는 기제가 된다.

15) 특정 문제의 긍정적인 면과 부정적인 면, 흥미로운 면을 각각 탐색하는 기법.

16) PMI와 유사한 기법으로 사안을 여섯 가지 측면에서 조망하거나 분석하는 집단과정이다.

백락과 동기의 창조성 이론은 창조의 사회적 특징을 더욱 강조함과 동시에 이론의 통제성 측면에 강점을 갖기 때문이다(Csikszentmihalyi, 1996/2003). 또한 백락과 동기의 창조성 이론에 창조의 과정과 체계가 도입되어 나타난 동기-작업주기 합치, 창조 행위의 이중 경로 이론 등은 이론의 통제력을 창조과정 전체로 확장하게 해준다(Amabile, 1996/2010).

집단 과정의 창조성 이론 또한 다른 두 흐름과 상호적 관계를 형성한다. 모든 창조과정은 2인 이상이 관여하는 집단적 과정이기 때문에 집단의 역동과 효과를 해명하지 않고서는 창조성을 완전히 설명했다고 할 수 없으며, 이에 따라 집단이 학습, 아이디어 창출, 판단, 설득, 동기와 정서에 미치는 영향을 파악할 필요가 있다(Sawyer, 2006). 또한 집단의 확산적 정보처리에 국한되었던 집단 과정의 창조성 이론은 과정과 체계의 관점을 도입하고 집단의 동기화 효과를 설명하면서 더욱 종합적인 형태로 발전했다(West, 2002). 이처럼 사회심리학적 창조성 연구의 세 흐름은 그 상호관련성 속에서 표 2와 같은 다양한 질문을 산출함으로써 창조성의 총체적 이해에 기여할 수 있다.

창조성의 사회심리학적 연구는 또한 한국사회의 창조성을 해명하는 훌륭한 방편이 될 수 있다. 예를 들어 한국사회의 창조성에 연구에 대해 Choe(2006)가 제

안하는 연구 질문은 “한국적 창조성이 존재하는가?”이다. 즉 한국사회의 창조성에 대한 관심은 문화적·사회적 차이에 의해 나타나는 우리나라 창조성의 독특한 양상에 대한 질문으로 자연스럽게 연결되는 것이다. 창조성의 사회심리학적 연구는 특히 이러한 문화적·사회적 차이를 설명하는 능력이 탁월하다(최인수 1998; Csikszentmihalyi, 1996/2003; Sawyer, 2006; Simonton, 1975). 창조성의 사회심리학적 연구는 이러한 차이의 효과를 영역 특성의 문화적 차이(Simonton, 1975), 사회적 가치의 차이(Sternberg, 2007), 동기적 역동을 조성하는 환경과 문화의 차이(Hennessey, 2003), 집단 역동 양상의 차이(Sawyer, 2007/2008) 등으로 설명할 수 있고, 한국사회 창조성의 특징을 넓고 깊게 해명할 수 있다. 단적인 예로 “우리나라에는 왜 아직 노벨상을 수상한 과학자가 없을까?”라는 질문을 상정해보자. 창조성의 사회심리학적 접근은 다음과 같은 다양한 질문을 통해 이 현상의 원인을 해명하고 현상을 통제하도록 도와준다: KEYS에 입각하여 판단했을 때 우리나라 사회는 과학자의 내적 동기를 북돋는 조직이라고 할 수 있는가? 우리 사회는 과학자들에게 시너지를 불러일으키는 외적 동기를 제공하는 사회인가? 우리의 과학 교육은 학생들이 영역에 필요한 지식과 기술을 갖추고 동시에 동기를 유지할 수 있도록 진행되는가? 과학자

표 2. 특정 영역의 창조성에 대한 사회심리학적 연구 질문 예시

과정과 체계의 창조성 이론 (어디에 주목할 것인가?)	백락과 동기의 창조성 이론 (어떻게 통제할 것인가?)	집단 과정의 창조성 이론 (창조 집단은 어떠해야 하는가?)
영역의 BVSr 구조는 어떠한가? 이에 따라 준비과정은 어떠한 양상을 보일 것인가?	따라서 창조자의 동기적 역동에서 어떠한 동기가 더욱 중요할 것인가? 그 동기를 언제, 어떻게 조성할 것인가?	따라서 창조집단은 어떻게 구성되어야 하는가? 따라서 창조집단은 집단의 확산적 과정과 수렴적 과정을 어떻게 조화시켜야 하는가?
영역의 현 상태와 발전 방향에 대한 창조자의 판단은 무엇인가? 이에 따라 그의 설득 노력은 어떠한 것인가?	따라서 창조자의 정서적 역동의 양상과 효과는 어떠한 것인가? 따라서 창조자는 어떻게 정서를 조절해야 하는가?	따라서 창조집단의 과업구조, 분위기와 규범, 리더십은 어떠해야 하는가?
영역에서 요구하는 창조자 유형은 무엇인가?		
영역에서 나타나는 창조행위의 양상과 효과는 무엇인가?		

들이 고난이도 과제에 도전할 수 있는 연구 여건이 조성되어 있는가? 우리나라 과학자들이 상대하는 현장은 그 인적 구성이 어떠하며 한국 과학자들에 대해 어떤 생각을 가지고 있는가? 우리나라의 과학자들은 서로 어떻게 협력하고 각자의 연구실을 어떻게 경영하는가?

창조성의 사회심리학적 연구는 창조성의 사회문화적 정의를 입각한 연구에 필수적이고, 과학적 심리학으로서 타당하다. 또한 확장, 통제, 집단화라는 독특한 기여를 통해 창조성을 넓고 깊게 이해하는 다양한 연구물음을 제공하며 한국사회의 창조성 연구에 적합하다. 따라서 사회심리학적 창조성 연구의 세 가지 흐름에 기초하여 창조성의 총체적 이해를 도모하고 한국적 창조성의 정체를 해명하는 연구에 더욱 많은 연구자의 관심과 노력이 필요할 것이다.

참 고 문 헌

김영록, 이순목. (2004). 한국판 창의적 산물 평가도구의 개발 및 구조확인. *한국심리학회지: 산업 및 조직*, 17, 305-327.

민경환, 김지현, 윤석빈, 장승민. (2000). 부정적 정서 조절 방략에 관한 연구: 정서 종류와 개인 변인에 따른 정서조절 양식의 차이. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 14, 1-16.

신민희, 구재선. (2010). 행복과 창의력의 관계: 행복한 사람이 더 창의적이다. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 24, 37-51.

이순목, 최인수, 여성철. (2008). 산업조직에서의 창의성에 대한 개념적 및 경험적 접근. *한국심리학회지: 산업 및 조직*, 21, 151-178.

이신동. (2003). 창의성 검사의 문제점과 과제. *영재와 영재교육*, 2, 제 2주제 발표.

장재윤. (2000). 전자 브레인스토밍: 집단 창의성 기법으로서의 허와 실. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 14, 79-108.

장재윤, 박영석. (2000). 창의적 작업 환경 측정용 KEYS 척도의 타당화 연구: 한국 기업조직을 대상으로. *한국심리학회지: 산업 및 조직*, 13, 61-90.

최인수. (1998). 창의성을 이해하기 위한 여섯 가지 질

문. *한국심리학회지: 일반*, 17, 25-47.

최인수. (2011). 창의성의 발견: 창의성은 언제 어디서 무엇에 의해 어떻게 발현되는가. 서울: 쌤앤파커스.

최일호, 최인수. (2001). 새로운 생각은 어떻게 가능한가: 전문분야 창의성에 대한 학습과정 모형 접근. *한국심리학회지: 일반*, 20, 409-428.

Amabile, T. M. (1982). Social psychology of creativity: A consensual assessment technique. *Journal of Personality and Social Psychology*, 43, 997-1013.

Amabile, T. M. (1983). Social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45, 357-377.

Amabile, T. M. (1985). Motivation and creativity: effects of motivational orientation on creative writers. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48, 393-399.

Amabile, T. M. (1993). Motivational synergy: Toward new conceptualizations of intrinsic and extrinsic motivation in the workplace. *Human Resource Management Review*, 3, 185-201.

Amabile, T. M. (2010). *창조의 조건 [Creativity in Context]* (고빛샘 역). 파주: 21세기북스. (원전은 1996에 출판).

Amabile, T. M., Barsade, S. G., Mueller, J. S., & Staw, B. M. (2005). Affect and creativity at work. *Administrative Science Quarterly*, 50, 367-403.

Amabile, T. M., Conti, R., Coon, H., Lazenby, J., & Herron, M. (1996). Assessing the work environment for creativity. *Academy of Management Journal*, 39, 1154-1184.

Amabile, T. M., Hill, K. G., Hennessey, B. A., & Tighe, E. M. (1994). The work preference inventory: Assessing intrinsic and extrinsic motivational orientations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 66, 950-967.

Anderson, N. R., & West, M. A. (1998). Measuring

- climate for work group innovation: Development and validation of the team climate inventory. *Journal of Organizational Behavior*, 19, 235-258.
- Baer, J. (1993). *Creativity and Divergent Thinking: A Task-specific Approach*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Berns, G. (2008). *ICONOCLAST: A Neuroscientist Reveals How to Think Differently*. Boston, MA: Harvard Business Press.
- Besemer, S., & O'Quin, K. (1986). Analyzing creative products: Refinement and test of a judging instrument. *Journal of Creative Behavior*, 20, 115-126.
- Canli, T., Zhao, Z., Brewer, J., Gabrieli, J., & Cahill, L. (2000). Event-related activation in the human amygdala associates with later memory for individual emotional response. *Journal of Neuroscience*, 20, RC99.
- Cattell, J. M. (1903). A statistical study of eminent men. *Popular Science Monthly*, 62, 359-377.
- Choe, I. S. (2006). Creativity - A sudden rising star in Korea. In J. C. Kaufman, & R. J. Sternberg (Eds.), *The International Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). Society, culture, and person: A systems view of creativity. In R. J. Sternberg(Ed.), *The Nature of Creativity* (pp. 325-339). New York: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding Flow*. New York: Basic Books.
- Csikszentmihalyi, M. (2003). 창의성의 즐거움 [Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention] (노혜숙 역). 서울: 북로드. (원전은 1996에 출판).
- Dacey, J. S., & Lennon, K. H. (1998). *Understanding Creativity: The Interplay of Biological, Psychological, and Social Factors*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Dacey, J. S., & Packer, A. (1992). *The Nurturing Parent: How to Raise Creative, Loving, Responsible Children*. New York: Simon & Schuster.
- Dawkins, R. (2010). 이기적 유전자 [The Selfish Gene] (홍영남과 이상임 역). 서울: 을유문화사. (원전은 1976에 출판).
- De Bono, E. (1985). *Six Thinking Hats*. Boston: Little, Brown.
- De Bono, E. (1992). *Serious Creativity: Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas*. New York: HarperCollins.
- deCharms, R. (1968). *Personal Causation: The internal affective determinants of behavior*. New York: Academic Press.
- Deci, E. L., Eghrari, H., Patrick, B. C., & Leone, D. R. (1994). Facilitating internalization: the self-determination theory perspective. *Journal of Personality*, 62, 119-142.
- De Dreu, C. K. W., Baas, M., & Nijstad, B. A. (2008). Hedonic tone and activation level in the mood-creativity link: Toward a dual pathway to creativity model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 94, 739-756.
- Edmondson, A. (1999). Psychological safety and learning behavior in work teams. *Administrative Science Quarterly*, 44, 350-383.
- Eysenck, H. (1993). Creativity and personality: An attempt to bridge divergent traditions. *Psychological Inquiry*, 4, 238-246.
- Ekman, P. (1994). All emotions are basic. In P. Ekman & R. J. Davidson (Eds.), *The Nature of Emotion: Fundamental Questions*. New York: Oxford University Press.
- Ericsson, K. A., Krampe, R. T., & Tesch-Römer, C. (1993). The role of deliberate practice in the

- acquisition of expert performance, *Psychological Review*, 100, 363-406.
- Feist, G. J. (1999). Affect in artistic and scientific creativity. In S. W. Russ (Ed.), *Affect, Creative Experience, and Psychological Adjustment*. Philadelphia: Brunner/Mazel.
- Frijda, N. H. (1986). *The Emotions*. New York: Cambridge University Press.
- Fredrickson, B. L., & Joiner, T. (2002). Positive emotions trigger upward spirals toward emotional well-being, *Psychological Science*, 13, 172-175.
- Gardner, H. (1993). *Creating Minds*. New York: Basic Books.
- Gardner, H. (1999). 비범성의 발견 [Extraordinary Minds] (문용린 역). 서울: 해냄. (원전은 1997에 출판).
- Gagne, M., & Deci, E. L. (2005). Self-determination theory and work motivation. *Journal of Organizational Behavior*, 26, 331-362.
- George, J. M., & Zhou, J. (2002). Understanding when bad moods foster creativity and good ones don't: The role of context and clarity of feelings. *Journal of Applied Psychology*, 87, 687-697.
- Grant, A. M., & Berry, J. W. (2011). The necessity of others is the mother of invention: Intrinsic and prosocial motivations, perspective taking, and creativity. *Academy of Management Journal*, 54, 73-96.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 444-454.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Gyurak, A., Gross, J. J., & Etkin, A. (2011). Explicit and implicit emotion regulation: A dual-process framework. *Cognition and Emotion*, 25, 400-412.
- Helson, R. (1996). In search of the creative personality. *Creativity Research Journal*, 9, 295-306.
- Hennessey, B. A. (2003). Is the social psychology of creativity really social? Moving beyond a focus on the individual. In P. B. Paulus and B. A. Nijstad (Eds.), *Group Creativity: Innovation Through Collaboration*. New York: Oxford University Press.
- Hirt, E. R., Devers, E. E., & McCrea, S. M. (2008). I want to be creative: Exploring the role of hedonic contingency theory in the positive mood-cognitive flexibility link. *Journal of Personality and Social Psychology*, 94, 214-230.
- Isen, A. (1999). Positive affect. In T. Dagleish and M. Power (eds.), *Handbook of Cognition and Emotion*. New York: Wiley.
- 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.
- James, K., Brodersen, M., & Eisenberg, J. (2004). Workplace affect and workplace creativity: A review and preliminary model. *Human Performance*, 17, 169-194.
- Jung, C. G. (2006). 영웅과 어머니 원형 [Heros und Mutterarchetyp] (한국융연구원 C. G. 융 저작 번역 위원회 역). 서울: 솔출판사. (원전은 1985에 출판).
- Kaufman, J. C. (2009). *Creativity 101*. New York: Springer.
- Kaufman, J. C., Baer, J., Cole, J. C., & Sexton, J. D. (2008). A comparison of expert and nonexpert raters using the Consensual Assessment Technique. *Creativity Research Journal*, 20, 171-178.
- Kaufman, J. C., Lee, J., Baer, J., & Lee, S. (2007). Captions, consistency, creativity, and the consensual assessment technique: New evidence of validity. *Thinking Skills and Creativity*, 2, 96-106.
- Kaufmann, G. (2003). Expanding the mood-creativity equation. *Creativity Research Journal*, 15,

- 131-135.
- Lazarus, R. S. (1991). *Emotion and Adaptation*. New York: Oxford University Press.
- Lepper, M. R., & Greene, D. (1975). Turning play into work: effects of adult surveillance and extrinsic rewards on children's intrinsic motivation. *Journal of Personality and Social Psychology, 31*, 479-486.
- Lubart, T. I. (1990). Creativity and cross-cultural variation. *International Journal of Psychology, 25*, 39-59.
- Ludwig, A. M. (1992). Creative achievement and psychopathology: Comparison among professions. *American Journal of Psychotherapy, 46*, 330-356.
- Martin, L. L., Ward, D. W., Achee, J. W., & Wyer, R. S. (1993). Mood as input: People have to interpret the motivational implications of their moods. *Journal of Personality and Social Psychology, 64*, 317-326.
- Maslow, A. H. (2009). 동기와 성격 3차 개정판 [Motivation and Personality, 3rd Edition] (오혜경 역). 파주: 21세기북스. (원전은 1987에 출판).
- McLeod, P. L., Lobel, S. A., & Cox, T. H. (1996). Ethnic diversity and creativity in small groups. *Small Group Research, 27*, 248-264.
- Milliken, F. J., Bartel, C., and Kurtzberg, T. (2003). Diversity and creativity in work groups: A dynamic perspective on the affective and cognitive processes that link diversity and performance. In P. B. Paulus & B. A. Nijstad (Eds.), *Group Creativity: Innovation Through Collaboration*. New York: Oxford University Press.
- Mullen, B., Johnson, C., & Salas, E. (1991). Productivity loss in brainstorming groups: A meta-analytic integration. *Basic and Applied Social Psychology, 12*, 3-23.
- Nachmanovitch, S. (2008). 놀이, 마르지 않는 창조 의 샘 [Free Play] (이상원 역). 서울: 예코의서재. (원전은 1990에 출판).
- Nemeth, C. J., Rogers, J. D., & Brown, K. S. (2001). Devil's advocate vs. authentic dissent: Stimulating quantity and quality. *European Journal of Social Psychology, 31*, 707-729.
- Osborn, A. F. (1963). *Applied Imagination (2nd ed.)*. New York: Scribner.
- Paulus, P. B., & Brown, V. R. (2003). Enhancing ideational creativity in groups: Lessons from research on brainstorming. In P. B. Paulus and B. A. Nijstad (Eds.), *Group Creativity: Innovation Through Collaboration*. New York: Oxford University Press.
- Pirola-Merlo, A., & Mann, L. (2004). The relationship between individual creativity and team creativity: aggregating across people and time. *Journal of Organizational Behavior, 25*, 235-257.
- Plucker, J. A., Behgetto, R. A., & Dow, G. T. (2004). Why isn't creativity more important to educational psychologists? Potential, pitfalls, and future directions in creativity research. *Educational Psychologist, 39*, 83-96.
- Plucker, J. A. & Makel, M. C. (2010). Assessment of creativity. In J. C. Kaufman and R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Rhodes, M. (1962). An analysis of creativity. *Phi Delta Kappan, 42*, 305-311.
- Runco, M. A., & Albert, R. S. (1985). The reliability and validity of ideational originality in the divergent thinking of academically gifted and nongifted children. *Educational and Psychological Measurement, 45*, 483-501.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2001). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist, 55*, 68-78.
- Sawyer, R. K. (2006). *Explaining Creativity: The*

- Science of Human Innovation*. New York: Oxford University Press.
- Sawyer, R. K. (2008). 그룹 지니어스 [Group Genius] (이호준 역). 서울: 북섬. (원전은 2007에 출판).
- Schaller, M. (1997). The psychological consequences of fame: Three tests of the self-consciousness hypothesis. *Journal of Personality*, *65*, 291-309.
- Schwarz, N. (1990). Feeling as information: Informational and motivational functions of affective states. In R. Sorrentino & E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of Motivation and Cognition: Foundations of Social Behavior (Vol. 2)*. New York: Guilford Press.
- Simonton, D. K. (1975). Sociocultural context of individual creativity: A trans-historical time-series analysis. *Journal of Personality and Social Psychology*, *32*, 1119-1133.
- Simonton, D. K. (1979). Multiple discovery and invention: Zeitgeist, genius, or chance? *Journal of Personality and Social Psychology*, *37*, 1603-1616.
- Simonton, D. K. (1990). *Psychology, Science, and History: An Introduction to Historiometry*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Simonton, D. K. (1991). Latent-variable models of posthumous reputation: A quest for Galton's G. *Journal of Personality and Social Psychology*, *60*, 607-619.
- Simonton, D. K. (1992). Leaders of American psychology, 1879-1967: Career development, creative output, and professional achievement. *Journal of Personality and Social Psychology*, *62*, 5-17.
- Simonton, D. K. (1994). *Greatness: Who Makes History and Why*. New York: Guilford Press.
- Simonton, D. K. (1999). *Origins of Genius: Darwinian Perspectives on Creativity*. New York: Oxford University Press.
- Simonton, D. K. (2009). *Genius 101*. New York: Springer.
- Stasser, G., & Stewart, D. (1992). Discovery of hidden profiles by decision-making groups: Solving a problem versus making a judgment. *Journal of Personality and Social Psychology*, *63*, 426-434.
- Stasser, G., Vaughan, S. I., & Stewart, D. D. (2000). Pooling unshared information: The benefits of knowing how access to information is distributed among members. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, *82*, 102-116.
- Sternberg, R. J. (2004). 지혜, 지능 그리고 창의성의 종합 [Wisdom, Intelligence and Creativity Synthesized] (김정희 역). 서울: 시그마프레스. (원전은 2003에 출판).
- Sternberg, R. J. (2006). Introduction. In J. C. Kaufman, & R. J. Sternberg (Eds.), *The International Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J. (2007). A systems model of leadership: WICS. *American Psychologist*, *62*, 34-42.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1992). Buy low and sell high: An investment approach to creativity. *Current Directions in Psychological Science*, *1*, 1-5.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1996). Investing in creativity. *American Psychologist*, *51*, 677-688.
- Taylor, D. W., Berry, P. C., & Block, C. H. (1958). Does group participation when using brainstorming facilitate or inhibit creative thinking? *Administrative Science Quarterly*, *3*, 23-47.
- Thompson, L. (2003). Improving the creativity of organizational work groups. *Academy of Management Executive*, *17*, 96-109.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-technical manual*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.

- Torrance, E. P. (1995). *Why Fly? A Philosophy of Creativity*. Norwood, NJ: Ablex.
- Torrance, E. P., & Cramond, B. (2002). Needs of creativity programs, training, and research in the schools of the future. *Research in the Schools, 9*, 5-14.
- Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*. Orlando, FL: Harcourt Brace.
- Weisberg, R. W. (1992). *Creativity: Beyond the myth of genius*. New York: Freeman.
- West, M. A. (1990). The social psychology of innovation in groups. In M. A. West & J. L. Farr (Eds.), *Innovation and Creativity at Work: Psychological and Organizational Strategies*. Chichester, UK: Wiley.
- West, M. A. (2002). Sparkling fountains or stagnant ponds: An integrative model of creativity and innovation implementation in work groups. *Applied Psychology: An International Review, 51*, 355-387.
- West, M. A. (2003). Innovation implementation in work teams. In P. B. Paulus & B. A. Nijstad (Eds.), *Group Creativity: Innovation Through Collaboration*. New York: Oxford University Press.
- Winner, E. (1996). *Gifted Children: Myths and Realities*. New York: Basic Books.

Social Psychology of Creativity: Concept, Methods, Trends and Topics

Myung-Chol Kim Kyung-Hwan Min

Seoul National University

Creativity is one of the most profound needs of humanity as it allows realization of optimal experience and self-actualization. However, despite its social interest and acknowledged importance, creativity has been underinvestigated as a scientific research topic in the field of psychology. One main reason for this disregard is that researchers are suspicious of the validity of the definition and of its methodology which is largely grounded on the psychometric tradition of creativity research where creativity is defined as a divergent thinking ability. On the other hand, the concept and methodology of creativity that is defined in the sociocultural context as a creative process and the individual who produces both novel and useful products are appropriate as a scientific research topic. Especially, social psychological research of creativity that follows this sociocultural concept and methodology contributes to the comprehensive understanding of creativity in its own special way. In this article, we describe definition, methodology and research trends of social psychology of creativity in attempt to contribute to the advancement of this field of study. We review social psychology of creativity in a special attention to the meaning of each study as we structuralize its trends as (a) Theories for process and system, focusing on creating process' temporal and procedural integrity and its social system; (b) Theories for context and motivation, covering the effect and context of creator's state motivation, flow and emotion; and (3) Theories for group process, focusing on creating process where more than one creator is involved, that define factors that make a group become creative in an effective way. Finally, based upon the relation between three trends, we discussed the contribution of social psychology of creativity to understand creativity itself as a whole and to understand korean creativity.

Keywords: creativity, creating process, social psychology of creativity

1차원고 접수일 : 2012년 07월 07일
수정원고 접수일 : 2012년 11월 20일
게재 확정일 : 2012년 11월 20일