

창의성의 문화 간 차이: 개관과 제언

장재윤[†]

조궁호

서강대학교 심리학과

본 연구는 창의성에 대한 동서양(서구 대 동아시아) 간의 차이를 1) 명시적 및 암묵적 이론, 2) 개인주의-집합주의 문화 차원에서의 관련 연구를 분석하면서 개관하였다. 또한, 창의성(확산적 사고력) 수준에서의 동서양 간 비교 연구들을 개관하였고, 일반적인 문화 지향성 또는 문화 차원들이 개인, 조직, 국가 수준에서의 창의성 또는 혁신에 미치는 영향을 조사하였다. 더불어 중국을 포함하는 동아시아 국가들의 '창의성 문제(creativity problem)'에 대해 논의하였다. 마지막으로 창의성 관련 비교-문화 연구의 방향을 제안하였다.

주요어 : 창의성, 문화 차이, 중국, 서구, 동아시아, 명시적 이론, 암묵적 이론, 개인주의-집합주의

[†] 교신저자: 장재윤, 서강대학교 심리학과, 서울시 마포구 백범로 35, E-mail: jych@sogang.ac.kr



© 2023, Korean Social and Personality Psychological Association.

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

4차 산업혁명 시대는 후기 구석기 시대처럼 환경 변화가 급속하게 나타나는 시기로 볼 수 있다. 하루가 다르게 발전하는 기술 혁신과 더불어, 지구촌의 기후 위기와 같은 암울한 미래 예측은 지금이 문명의 대전환기가 아닌가 생각되게 한다. 인류가 그간 직면해온 다양한 위기를 극복하고 문화적 진보를 이루는 과정에서 가장 핵심적인 역량으로 주목을 받은 것은 ‘창의성’이다(Fogarty et al., 2015). 따라서, 오늘날과 같은 급격한 변화와 혁신의 시기에 생존과 번영의 핵심 역량으로 ‘창의성’이 다시 주목받는 상황이 되고 있다.

창의성이 인류 문명과 문화 형성의 핵심 역량이라는 데에는 이견이 없지만, 이 용어가 문헌에 처음 기록된 지는 150년밖에 되지 않았다(Glăveanu & Kaufman, 2019). 또한, 1950년 미국심리학회 회장 취임사에서 Guilford가 창의성 연구의 필요성을 역설한 이후로도 주로 교육 분야나 예술/과학 영역에 한정되어 연구가 이루어져 왔다. 그러나 최근에는 기업이나 비즈니스 영역에서의 혁신과 창의성에 대한 관심이 급증하였다. IBM(2010)이 60개국 1,541명의 최고경영자(CEO)들을 대상으로 인터뷰 조사를 한 결과, 전 세계 리더들은 1) 글로벌 맥락에서 가속화되고 있는 복잡성(complexity)이 가장 큰 도전이며, 2) 이에 대해 효과적으로 대처할 준비가 되어 있지 않으며, 3) 이러한 상황에서 가장 중요한 리더십 역량으로 ‘창의성’을 지목하였다. 또한, 2016년 세계경제포럼(WEF)의 보고서에서는 4차 산업혁명에서 성공하기 위해 가장 필요로 하는 기능의 목록에서 창의성을 최상단에 제시하였다(World Economic Forum, 2016).

학계에서도 창의성에 관한 연구가 증가하고 있다. Mejia 등(2021)은 1922년 1월부터 2020년 12월까지 출간된 학술논문(Web of Science에서 논문 제목, 초록, 키워드에 creativ*가 포함된 논문 중 창의성을 직접 다룬 38,290편의 논문)을 네트워크 분석과 텍스트 마이닝 기법으로 분석하였는데, ‘혁신’과 관련된 창의성 연구가 최근 들어

폭증하고 있으며, 지금이 창의성 연구의 가장 생산적인 시기에 들어와 있다고 진단하였다. 또한, 그들은 창의성 연구들을 주제별로 11개의 주요 군집(cluster)으로 분류하였는데, 군집 중 가장 빈도가 높은 첫 번째 군집은 ‘팀 및 조직 창의성’이었다.

지금까지 서구 학자들에게 수용되는 창의성의 표준 정의(standard definition)는 개인 혹은 집단이 1) 새로운(novel)/독창적인(original) 그리고 2) 적절한(appropriate)/유용한(useful) 무엇인가를 생성하는 것이다(Runco & Jaeger, 2012). 본 연구에서는 서구의 근대적 산물이라고 볼 수 있는 창의성에 대한 동서양 두 문화 간의 차이를 여러 측면에서 비교해봄으로써, 이 문제에 접근하는 연구자들의 시각을 확장하는 계기를 제공하려 하였다.¹⁾ 여기서 동양 문화권은 주로 중국, 대만, 일본, 한국 등이 포함된 동아시아 지역을 의미하고, 서양 문화권에는 영국, 프랑스, 독일 등의 서유럽과 이들과 같은 뿌리라고 할 수 있는 미국, 캐나다, 호주 등을 포함한다.

창의성 영역에서 비교-문화 연구는 연구자들의 주어나 관심을 많이 받지 못한 주제이다. 형형색색의 꽃들이 만발한 정원이라기보다는 이제 막 가꾸기 시작한 정원 같은 것이다. 그럼에도 불구하고 시론적 특성을 갖는 본 논문은 제한적이지만 기존 연구들을 개관하고자 하는 것으로 이 분야의 연구를 촉발하고자 하는 목적을 가진다.

본 논문은 다음과 같은 순서로 관련 연구들을 개관하였다. 첫째, 동양과 서양 간의 창의성에 대한 명시적 이론 및 암묵적 이론과 관련된 경험적 연구들을 개관하고, 두 문화권에서의 공

1) 창의성을 신이 아닌 인간의 자질로 보기 시작한 것이 15세기 경이었고, ‘creativity’라는 표현이 처음 기록된 것이 19세기 말로 창의성은 근대적 개념이다. 이 용어가 일본에서 創意性(そういせい), 創造性(そうぞうせい)으로 번역되었고, 이것이 중국어 번역에도 반영되어 중국에서 创造力(chuang zao li), 创造性(chuang zaoxing)으로 이어졌다.

통점과 차이점을 논의하였다. 둘째, 비교-문화 심리학에서 가장 많이 연구된 문화 차원인 개인주의-집합주의 차원에서 동서양 간의 창의성에 관한 시각 차이를 자아(self), 동기(motivation), 사고 양식(분석 대 종합), 문화 규범에의 동조, 결과 대 과정 중시 등의 측면에서 비교하였다. 이어서 동서양 간의 창의력(확산적 사고력) 수준에서 실질적 차이가 있는지와 창의적 성취에 미치는 문화 차원들의 영향을 개인, 조직, 국가 수준에서 관련 연구를 통해 간략히 살펴보았다. 마지막으로 창의성과 혁신에 있어 동아시아의 창의성 문제 및 미래 전망에 대해 논의하였고, 향후 연구에서 주목해야 할 요소를 제안하였다.

창의성에 대한 명시적 이론

서구의 창의성에 대한 명시적(explicit) 이론은 심리학자나 사회과학자들이 창의성과 관련하여 이론적으로 도출된 가설을 경험적으로 검증하면서 구성된 것이다. 초기에는 범문화적 보편성의 가정에 근거하여, 서구에서 개발된 명시적 이론들이 동양 문화의 맥락에서도 적용될 것으로 보았다. 그러나 1980년대 창의성의 사회심리학적 연구들이 나오면서, 서구 중심의 개념이나 도구들을 맹목적으로 적용하는 것이 동양의 창의성을 제대로 이해하는 데 방해가 될 수 있음을 인식하였다. 그래서 서구와는 다른 동양 문화의 맥락에서 창의성 개념의 역사적, 토착적 뿌리를 찾으려는 서구의 관점과 비교하려는 노력이 시작되었다.

동서양 간의 비교에 초점을 둔 본 논문에서는 동양의 주요 사상인 유교, 도교 등에 근거한 창의성의 명시적 이론을 살펴보았다. Niu와 Sternberg(2006)는 중국 고전들을 개관한 후, 창의성과 유사한 개념이 적어도 2,300년 동안 중국에 존재했다고 보았다. 즉, 유학의 주요 경전인 역경(易經)에 도(道), 천(天), 태일(太一), 태극(太極), 음양(陰陽) 등의 서로 다른 용어들로 표현되어 있다는 것이다.

다음부터 서구와 대비되는 동양의 창의성에 대한 명시적 이론을 1) 자연과 전통 존중, 2) 창의성에 내재된 윤리성, 3) 천지창조 대 천지개벽, 4) 새로움 대 유용성의 네 가지 측면에서 살펴보았다.

자연과 전통

전통을 존중하고 유지하는 것은 중국 역사에서 가장 중심적인 이상 중의 하나이다. 전통에 대한 공경은 공자(孔子)의 유교 사상에서 잘 드러난다. 논어(論語) 7편 술이(述而) 1장에서 공자는 다음과 같이 말하였다.

“고전을 전승하여 서술할 뿐 새로이 지어내지 않으며, 옛것을 믿고 좋아하면서 적이 나를 옛 현인 노팽에 견주어 보노라(述而不作 信而好古 竊比於我老彭).”

이는 고전을 믿고 사랑하며, 이것을 전달은 하지만 창조하지는 않는다는 것을 의미한다. 또한, 논어 위정(爲政)편 11장에서 공자는 “옛것을 익힌 다음 이를 바탕으로 하여 새것을 알게 된다면, 가히 다른 사람을 가르치는 스승이 될 수 있다(溫故而知新 可以爲師矣)”고 진술하여, 가르치는 자의 가장 중요한 자격 중의 하나는 과거를 되돌아보아 새로운 것을 찾는 것이라고 강조하였다. 유교의 관점에서 창의적 과정의 가장 중요한 측면은 과거에 관한 지속적 학습이라 할 수 있다. 동아시아의 이런 관점은 19세기까지도 계속된 것으로, 조선 후기 실학자 연암(燕巖) 박지원도 <열하일기(熱河日記)>(1780)에서 “옛것을 본받아 새로운 것을 만들어 낸다”는 법고창신(法古創新)을 강조하였다.

과거 및 자연과의 조화를 중요시하는 유교 사상과는 달리, 근대 서구 문화에서 창의성은 독창성, 관습 파괴, 발명, 자기실현, 개인적 성취 등과 연관되기에 새로움과 독창성이 중요하다(Rudowicz, 2004, p. 59). 이런 차이는 사람들이 자연에 대해 어떤 생각을 가지는가의 자연관과 연

관된다. 동양인들이 자연에 순응하려는 조화로
운 자연관을 견지해왔다면, 서양인들은 자연과
맞서 싸워 정복하려는 자연관을 가졌다. 동양인
의 순응적 자연관의 원천은 자연에 대한 원초적
인 외경심이며, 이것을 잘 보여주는 것이 경천
사상(敬天思想)이다. 즉, 인간이 자연과 더불어
살아야 하며 자연과 친화적 관계를 맺어야 한
다는 것으로, 자연을 개발이나 정복의 대상
으로 삼지 않고 함께 공존하고자 하는 것이다.
따라서 동양인들의 자연관은 과거와의 단
절이 아닌 연속성을 유지하려 한다는 점
에서 서구와 분명하게 대비된다.

또한, 중국 사상과 철학의 시각에서 볼 때
창의성은 자연을 탁월하게 모방하는 것으로
볼 수 있다(Rudowicz, 2004, p. 60)²⁾. 동아시아
문화에서는 전통을 창의성의 반대 개념으로
생각하지 않으며, 서구와는 달리 중국의
전통적인 가르침에는 독창성이나 발명
같은 관념이 존재하지 않거나, 있더라도
다르게 개념화된다. 중국 사상을 통틀어
창의성은 자연을 발견하거나 도(道)를
따르는 것으로 인식될 뿐, 새롭게 창조
할 것은 없다.

서구 문명에서는 자연(사물)의 속성을 파헤
치고 그것에 따라 사물을 범주로 분류하고
규칙을 만들어 자연에서 새로운 진리를
찾고자 한다. 반면, 중국 철학은 자연과
사람이 공존하는 길을 의미하는 도(道)를
추구했다. 노자(老子)의 <도덕경(道德經)>
에서 도(道)는 본질적으로 ‘무위(無爲)’
로 이루어져 있으며, 삼라만상의 끊임
없는 순환과 회귀는 도(道)의 기본적인
운행원리라고 보고 있다. 또한, 만물의
형성과 변화는 원래 스스로 그러한 것
이며, 거기에는 예정된 목적조차 없다는
것이 도교의 관점이다. 그래서 뭔가 새
로운 것을 창조하려는 사람들은 자기
작각 속

에 사는 것이며, 인간 활동의 가장
우선적 목표는 인간보다 훨씬 더 위
대한 힘과의 조화를 달성하는 것
이라고 본다.

더 나아가 도교와 불교의 가르침에 따
르면, 창의성은 자연의 힘에 대한 영
감적 모방(inspired imitation)일 뿐
이다(Rudowicz, 2004). 창의성은 타
인들에게 자신이 진정 도(道)를 따
르고 있음을 보여주기 위해서 뿐만
아니라, 어떤 행동이 도(道)와 일
관되는지 알아내는데 필요한 것
이다. 조각, 도자기, 회화와 같은 새
로운 창작은 하늘(天), 자연, 조상,
그리고 고대 사상들의 영원한 도(道)
를 존중하기 위한 것이었다. 동양
에서의 창의성과 관련된 이러한 동
기나 목적은 르네상스 이후 서구
창조 개념의 근간인 ‘기존에 없는
새로운 것을 추구하는’ 동기나 의
지와는 다른 것이다.

그런데, 전통에 의해 엄격하게 제약
을 받은 중국 사회에서 창의적 시,
문학, 회화, 음악 등의 창의적 성취
가 어떻게 융성할 수 있었는지 의
문이 남는다. 이에 대한 대답으로,
적어도 중국을 포함한 동양에서
는 창의성이 아무 생각이 없는 습
관과는 반대되지만, 전통과 반대
되는 것으로 인식하지는 않는다는
것이다. 전통적 중국 사상에서 창
의성은 재해석, 수정, 응용, 쇄신
 등의 의미를 가지며, 기존 문화를
유지하고 발전을 이루기 위한 지
적인 방법이다. 중국에서는 창의
성을 전통의 단절이 아니라 전통
의 계승 또는 전통으로의 회귀로
보는 것이다. 기존 전통과 규범은
변화될 수 없는 것으로 인식되
지만, 창의성은 기존 문화적 규범,
관습, 사회 구조 내에서 자유롭게
발생할 수 있다. 그래서 새로운
아이디어가 도입되어도 연속성과
안정성은 그대로 유지된다.

연암 박지원은 <초정집서(楚亭集序)>³⁾
에서 다음과 같이 말하였다.

2) 이것은 르네상스 시기의 유럽인들도 자연을 잘 모방하는 사람을 천재라고 여기던 것과 유사하다. 당시 그들은 자연의 섭리를 따르고 진실을 발견하는 것으로 충분할 뿐, 새로운 것을 발명해낼 필요는 없다고 생각하였다(Rudowicz, 2004).

3) 박지원이 제자인 초정(楚亭) 박제가(朴齊家)의 문집 <楚亭集>(1772)에 붙인 서문이다.

“옛것을 본받기만 하면 옛날의 자취에 얽매이는 병통에 빠지게 되고, 새것을 만들어내기만 하면 항상 지켜야 하는 떳떳한 도리에 어긋나지 않을까 하는 걱정을 안게 된다. 진실로 옛것을 본받으면서도 이의 부족한 점을 고칠 줄 알고, 새것을 만들어내면서도 전아(典雅)한 도리에 어긋나지 않게 해야 한다(法古者 病泥跡 創新者 患不經 苟能法古而知變 創新而能典).”

김상환(2016)도 서양에서 창의성은 ‘비판’과 함께 하는 개념으로, 비판은 기존의 전통이나 권위에 대한 부정으로 이어지는 분석과 환원의 작업이지만, 동아시아에서의 창의성은 온고(溫故)와 함께 가는 개념으로, 온고를 통해 구성원간의 공유된 역사적 기억을 현재 속에 수축시켜 미래로 향한 선별의 기준과 이행의 동력을 얻는다고 주장하였다. 그는 서구에서는 개인이 강조되는 ‘비판적’ 창의성이 강조된다면, 동양에서는 화이부동(和而不同)⁴⁾의 유연성에 기초한 ‘온고적’ 창의성의 특성을 갖는다고 하였다.

Trompenaars와 Hampden-Turner(1998)는 동서양의 문화를 내부 지향 문화와 외부 지향 문화로 구분하면서 유사한 관점을 제시하고 있다. 그들은 문화권에 따라 자연과 인간과의 관계를 바라보는 시각이 다르다고 하였는데, 북미와 서유럽의 서구는 인간이 자연을 통제하는 것이 바람직하며 통제의 근원을 자기 자신에게 있다고 보는 내부 지향 문화를 가지며, 아시아 지역은 인간이 자연의 일부이기에 외부 환경을 통제하기보다는 조화를 추구하는 것이 바람직하며 통제의 근원은 외부에 있다고 보는 외부 지향 문화를 가진다고 하였다.

이러한 이유로 중국에서는 창의적인 산물을 만들어 낸 사람에 대한 인정이 두드러지게 나타나지 않는다. 중국인들은 전통적으로 개인은 창조하는 것이 아니라, 단지 자연을 따르고 기존

의 진리를 발견할 뿐이라고 보았다. 이러한 ‘자기(self)’ 또는 ‘주체(agency)’를 드러내지 않는 경향성은 중국이 오래전부터 인쇄술과 같은 대단한 발명들을 독창적으로 이루어냈음에도 창작자의 이름이 분명하지 않은 사실에서 드러난다.⁵⁾ 이것은 전통 중국 사회에서 예술가나 발명가가 자신의 작품의 독창성을 강조하고 지키기 위한 사회문화적 제도인 특허나 저작권이라는 법적 규정과 체계를 만들지 않은 이유일 것이다. 예술 영역의 창의적인 성취들에 대해서도 특정한 개인이 지목되지 않으며, 단지 공동의 노력으로 인식할 뿐이었다.

내재된 윤리성

서구에서도 창의성은 ‘좋은 것’이라는 선의 편향(benevolence bias)이 존재하지만,⁶⁾ 동양사상에는 창의성의 개념에 도덕성이 내재되어 있다. 유교의 관점에서 창의성은 반드시 도덕적 선을 실현하고 사회를 이롭게 하는 행위여야 한다(Chan, 2011).

<역경(易經)>에 의하면, 음양(陰陽)은 만물의 궁극적인 기원이자 생성 변화의 원리이다. 음과 양의 끊임없는 변화와 상호작용을 통해 도(道)를 이룬다. 유교에서 도(道)는 선한 것이기에 창조된 우주는 본유적으로 선하며, 그래서 이 우주에 태어난 인간도 선하다. 그래서 창의적 활동은 항상 선을 포용하고 있으며, 창의적 성취에서 새로움보다는 선(善)이 더 강조된다. 유교 경전에서, 새로운 것을 만들어내는 창의적 행위도

4) 화이부동(和而不同)의 출처와 그 의미에 대해서는 본고의 주 13) 참조.

5) 서구에서도 고대에서 중세까지 창의적인 결과물을 만든 장본인이 두드러지게 드러나지는 않으며, 창조자(creator)에 주목하기 시작한 것은 근대 이후의 일이다(Hanchett Hanson, 2015). 다만, 창조자에 대해 주목하지 않는 이런 현상의 이유와 배경은 동서양 간에 상이하다.

6) 예를 들어, Kampylis와 Valanen(2010)은 창의성에 관한 42개의 명시적(explicit) 정의와 120개의 연관 단어(collocation)들을 수집하여 주제 분석을 하였는데, 대부분의 창의성 정의에는 긍정적 측면이 강조될 뿐 부정적 측면은 거의 언급되지 않았다.

선(善)이 부족하면 창의성의 사례라고 보지 않는다. 또한, 선(善)은 집단이나 전체 사회에의 기여를 지향한다(Niu & Sternberg, 2006).

중국의 연구자나 교육자들은 창의성을 도덕이나 윤리와 연결하는 경향이 있는데, 이런 경향은 서구의 창의성 개념에서는 나타나지 않는다. 중국 문화에서 나타나는 창의성과 도덕성 간의 긴밀한 연결은 모든 선한 특성들은 함께 나타나며, 시나 음악을 공부하면 사람들의 마음에 도덕적 선(善)을 함양할 수 있다는 중국인들의 믿음에 근거한 것이다. 그래서 중국에서 미술 교육은 기교를 가르치는 것과 더불어 도덕 교육의 한 방법으로도 활용된다. 또한, 서구에서는 발명을 개인적 성취나 일종의 자기실현과 관련된 것으로 보지만, 중국에서 발명은 ‘사람들에게 봉사하는 의미’를 담고 있다. 현대의 중국인들도 창의성의 발휘로 다른 사람들을 이롭게 하는 결과가 있어야만 자부심을 느낄 것이라는 믿음이 강하다. 따라서 중국 전통에서 현자(賢者)는 지혜와 도덕성을 모두 갖춘 사람으로 인식된다.

7) 시나 음악·미술 같은 예술 작품이 도덕성에 근거를 두어야 한다는 것은 공자로부터 이어지는 유학의 전통이다. 한 예로, 공자는 〈논어〉 위정(爲政)편 2장에서 “시경(詩經)에 나오는 모든 시 삼백 편을 꿰뚫는 주제를 한마디로 표현하면 ‘생각에 사특함이 없어야 한다’는 것(詩三百 一言而蔽之曰 思無思)”이라 하여 시는 도덕성을 표출하는 도구가 되어야 함을 역설하고 있다. 또한, 팔일(八佾)편 3장에서 “사람으로서 어질지 않다면(도덕적이지 않다면), 음악이 있으면서 무엇 하겠는가?(人而不仁 如樂何)”라고 하면서 음악도 인간의 도덕성에 근거를 두어야 함을 역설하고 있다. 팔일편 8장에서는 “그림 그리는 일은 흰 바탕을 마련한 후에 해야 한다(繪事後素)”고 진술하고 있는데, 여기서 흰 바탕은 도덕적 기초를 말하는 것이다. 이러한 관점을 종합하여 공자는 태백(泰伯)편 8장에서 “시를 통해 착한 것을 좋아하고 악한 것을 싫어하는 도덕성을 흥기시키며……음악을 통해 이를 완성해야 한다(興於詩……成於樂)”라고 강조하여 진술하고 있다.

천지창조 대 천지개벽

창의성의 정의에 포함된 두 차원에서 더 중요한 차원인 새로움(독창성)의 경우(Diedrich et al., 2015),⁸⁾ 고대 중국인들은 ‘처음으로 새로이 만든다’의 의미로 작(作)을 사용하였다. 왕충(王充)은 <논형(論衡)>에서, “성인은 새로이 만들고 현자는 있는 그대로 서술한다(聖人作 賢者述)”고 하면서 ‘작’(作)과 ‘술’(述)의 주체를 구분하였다.⁹⁾ 창힐이 문자를 만들었듯이, ‘작’은 일반인이 아니라 성인과 같은 특별한 사람이 수행하는 것으로 본 것이다(신정근, 2016). 그런데 성인은 무(無)에서 새로이 만들어내는 것이 아니라, 상(象), 법(法), 문(文)을 자세히 관찰함으로써 세상에 드러나 있는 질서, 곧 도(道)를 읽어내는 것이다. 동아시아 전통사상에서는 서양과는 달리 천지창조가 아니라 천지개벽(天地開闢)이라는 표현을 사용하는데, 이는 무에서의 창조가 아니라 이미 존재하는 것이 제 모습을 드러내도록 도와주는 것을 의미한다.¹⁰⁾ 개벽 이후에도 세계는 외적 요인의 개입 없이 상반되는 특성이 주기적으로 교체되면서 지속된다. 이러한 교체 과정은 <주역(周易)> 계사전상(繫辭傳上) 5장에 제시된 “한 번 음(陰)하고 한 번 양(陽)하는 것이 세계의 길(道)이다. 그 길을 이어가는 것이 선(善)이고 그 길을 이루는 것이 인간의 본성

8) Diedrich 등(2015)은 새로움과 유용성의 지각이 전반적인 창의성의 평가에 어떻게 영향을 미치는지를 연구하였다. 평가자들이 여러 아이디어에 대해 독립적으로 새로움(독창성)과 유용성의 정도 및 창의성 수준에 대해 평가하였을 때, 창의성 점수의 예측에 있어 독창성이 유용성보다 거의 4배(표준화된 회귀계수 = .73 대 .18)에 이를 정도로 더 크게 영향을 미쳤다.

9) 앞에서 언급하였듯이, 공자는 스스로에 대해 “고전을 전승하여 서술할 뿐 새로이 지어내지 않는다(述而不作)”고 표현하여, 이러한 구분의 시초를 열고 있다.

10) 한문자(漢文字)의 창조자로 일컬어지는 창힐(蒼頡)이 글자를 만들었을 때, 이에 대해 “자연의 내밀한 비밀이 드러났다”고 표현하였다고 한다. 이는 세상에 전혀 없던 새로운 것을 만들어 낸 것(作)이 아니라, 자연 속에 들어 있던 법칙, 곧 내밀한 비밀을 찾아내어 이를 드러내었을(述) 뿐이라는 의미이다.

(性)이다(一陰一陽之謂道 繼之者善也 成之者性也)”라는 진술에서 잘 드러난다(신정근, 2016).

이러한 맥락에서 Niu(2015)는 유교와 도교 철학에 관한 연구와 더불어 중국인들이 창의성을 보는 관점에 대한 문헌 조사를 통하여 맥락적 창의성(contextual creativity) 또는 공동 창의성(co-creativity)이라고 불리는 새로운 개념을 사용할 것을 제안하였다. 맥락 창의성은 신(神)의 창조라는 성경에 근거한 무(無)에서의 창조(creatio ex nihilo)가 강조되는 서구의 개념과 대비되는 것으로, 맥락(상황) 속에서의 창조(creatio in situ)에 초점을 둔 것이다. 그녀는 맥락 또는 공동 창의성의 몇 가지 독특한 특성을 서구의 창의성 개념과 비교하여 제시하였는데, 다음 두 가지가 주목할 만하다. 첫째, creatio in situ와 creatio ex nihilo는 모두 ‘세상의 창조’라는 의미를 공유하지만, 창조자로서의 신의 존재가 전제되는 서구와 달리, 맥락 창의성은 세상의 창조와 인간 문명에서 인간의 본성이 차지하는 중요한 역할을 인식하며 모든 인간은 창의적일 수 있는 잠재력이 있음을 강조한다. 둘째, 창의성의 서구 관념은 창조자의 힘에 있지만, 맥락 창의성은 창의적 과정을 창조자와 환경 간 상호작용의 결과로 귀속한다. 그래서 중국에서 창의성은 항상 맥락적이고 상호작용적이다.

새로움 대 유용성

창의성을 새로움(독창성)과 유용성(적절성)의 두 차원에서 정의할 때, 동서양 모두 두 차원이 창의적 산물의 평가에 있어 중요하다고 인식하지만, 중국 문화는 유용성에, 미국 문화는 독창성에 더 강조점을 두고 있다(Niu & Kaufman, 2013). 즉, 서구의 개인주의적 사회 규범은 창의성을 판단하는 데 있어 유용성보다는 독창성을 더 우선시하는 반면, 동양의 집합주의적 사회 규범은 독창성보다는 유용성을 더 우선시한다(Erez & Nouri, 2010). 더불어 창의적 아이디어나 산물을 평가할 때에도 동양은 유용성에, 서양은 새로움(독창성)에 더 무게를 두는 경향이 있다

(Morris & Leung, 2010). 이것은 앞서 언급된 동양 사회에서의 창의성에 내재된 윤리의 자연스러운 귀결일 수 있다. 즉 새로운 것은 당연히 타인을 이롭게 하고 봉사하는 것이어야 한다는 강조가 ‘유용성(실용성)’에 더 초점을 두도록 하는 것이다.

더불어 사상적으로나 역사적으로 집합의 이익을 우선시하는 동아시아 국가에서는 다수(crowd)에 반대하거나 저항하기보다는 동조하려는 지향성이 강하다. 그래서 창의성 개념의 정의적 속성인 새로움(독창성)이 동양에서는 서구만큼 강조되지 않을 수 있다. 맥락 창의성 개념을 제안한 Niu(2015)도 동양의 창의성 관념에는 서구에서처럼 새로움도 중요하지만, 변화하는 상황에 부합하는 것으로 정의되는 적절성이나 유용성이 더 중요하다고 주장하였다.

Li(1997)는 예술 작품의 산출에 있어 수평적 및 수직적 전통을 구분하면서, 서구와 가까운 수평적 문화에서는 기존 예술의 목표, 상징, 방법을 주기적으로 이탈하거나 거부하는 급진적 변화를 추구하는 경향을 보인다고 하였다. 예를 들어, 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)은 남성용 변기틀 소재로 작품화한 <샘(Fountain)>을 전시하며 새로운 ‘개념 미술’을 창안한 이후 미술은 기존 전통과는 완전히 다른 것이 되었다. 또한, 60년대 뉴욕을 중심으로 유럽과 미국 각지로 번진 플럭서스(Fluxus) 운동은 기존의 예술과 문화 및 그것을 만들어 낸 모든 제도와 경향을 부정하는 반(反)예술적, 반(反)문화적 전위운동이었다.

반면, 동양 문화의 특징인 수직적 전통에서는 예술 작업의 내용이나 기법에 제약이 있고, 산물의 미적 가치를 더 강조한다. 예를 들어, 전통적인 서구의 시작법(詩作法)에서는 시적 기교, 운율, 어휘 사용에서의 혁신이 강조되지만, 전통적인 동양 시작법에서는 형식이나 심지어 주제에 관하여 엄격한 규칙이 적용된다. 예를 들어, 전통적 한시(漢詩)는 오언절구·칠언율시 등과 같은 형식과 평측(平仄), 압운(押韻)의 규칙을 지켜야 한다.

이처럼 두 문화권에서 창의성의 강조점이 다르다. 근대 서구에서는 표준에서 벗어난 새로움과 독창성이 강조되면서 기존 패러다임의 급진적 배척에 초점을 둔다. 반면, 표준이나 전통에의 동조 및 유교적 미학이 중요한 동양에서는 개인의 고유한 가치나 신념을 드러내기 위해서는 기존 아이디어의 새로운 본질을 찾는 것이 강조된다. 예를 들어, 중국의 전통 수묵화에서는 과거의 이념이 새로운 상황에 맞도록 수정되며, 그리려는 대상의 진수를 포착하려는 화가의 진정성 있는 태도가 중시된다. 과거의 전통에서 탈피하여 독특성을 담보하려고 하기보다는, 화가는 오래된 것과 새로운 것 모두에 적용될 수 있는 자신의 진정성이 있는 접근을 계속 개발하고자 하는 것이다(Averill et al., 2001).

요약과 논평

지금까지 동양의 창의성에 대한 명시적 이론을 동양의 자연과 전통 존중, 창의성에 내재된 윤리성, 천지개벽, 및 유용성 강조의 네 가지 측면에서 서구의 이론과 구별하였다. 그런데 네 가지 측면을 관통하는 관점은 ‘연속성-불연속성’ 차원이라고 할 수 있다. 서구에서는 전통의 파괴, 천지창조, 독창성이 강조되는 불연속성의 창의성이 두드러진다면, 동양은 전통을 계승하는 천지개벽 및 타인들을 이롭게 하는 선한 의도와 유용성이 강조되는 연속성의 창의성이 두드러진 것으로 볼 수 있다.

창의성에 대한 암묵적 이론

창의성의 명시적 이론과는 달리 암묵적 (implicit) 이론은 특정한 사회 구성원들의 마음속에 깊이 내면화된 믿음이나 개념을 의미한다 (Sternberg, 1985). 일반적으로 암묵적 이론에 관한 탐구를 통해 특정 심리학적 구성개념에 대한 공유된 문화적 관점, 즉 그 개념에 대해 특정 사회가 어떤 의미를 부여하는지를 알 수 있다. 더불어 일반인들은 이런 암묵적 이론을 자신이

나 타인의 행동에 관한 판단이나 평가의 기준으로 삼는다. 또한, 암묵적 이론은 연구자들이 구성한 명시적 이론들에서 간과된 부분은 없는지 확인하는 데에도 유용하다. 창의성의 암묵적 이론을 파악하는 주요 방법은 창의적인 사람(예: 학생, 화가, 과학자, 직장인 등)이 어떤 특성을 가지는지 자유롭게 기술해보라고 하거나, 특정한 인물에 대해 창의성 관련 특성 형용사 목록을 주고 평정하도록 하거나, 혹은 창의적인 인물을 지명해보도록 하는 방식이다.

서구에서의 연구

문화마다 창의성 또는 창의적인 인물의 특성에 대해 갖는 공유된 믿음이 다를 수 있다. 서구인들(주로 미국인)을 대상으로 한 연구들에서 창의적인 인물을 묘사할 때 나타나는 암묵적 특성을 동기, 인지, 성격으로 나누어보면 다음과 같다. 먼저, 동기적 특성은 ‘적극적’, ‘에너지 넘치는’, ‘의욕적’, ‘열정적’, ‘자신감 있는’, ‘결연한’, ‘자기 생각이 분명한’, ‘탐구적’, ‘충동적’, ‘호기심’, ‘모험적’, ‘야망 있는’ 등이 자주 언급된다. 인지적 특성으로는 ‘개념(또는 사물) 간의 새로운 연결을 만드는 능력’, ‘외부 환경을 이해하고 해석하는 능력’, ‘추상적 개념을 파악하는 능력’, ‘개념이나 이론을 새로운 시각으로 보는 능력’, ‘항상 생각하며 아이디어를 중시함’, ‘높은 지능’, ‘열린 마음’, ‘현명함’, ‘지적임’, ‘논리적 실험’, ‘상상력’, ‘발명적임’, ‘의문 갖기’, ‘문제해결 기술’ 등이다(Runco & Bahleda, 1986; Sternberg, 1985). 마지막으로 창의적 인물의 암묵적인 성격 특성은 ‘자유로운 사고’, ‘비동조’, ‘정통에서 벗어남’, ‘기존 가정과 규범에 대한 의문 제기’, ‘예술 음미’, ‘미적 취향’, ‘유머 감각’ 등이었다(Sternberg, 1985).

구체적으로, Runco 등(1993)은 교사와 학부모를 대상으로 창의적인 학생의 특성을 조사하였는데, 50% 이상의 응답자들이 창의적인 아동의 특성으로 지목한 특성 형용사는 ‘적극적’, ‘모험적’, ‘기민한’, ‘야망 있는’, ‘예술적’, ‘유능한’,

‘호기심’, ‘꿈이 있는’, ‘에너지 넘치는’, ‘열정적’, ‘상상력’이었다. 유럽인들을 대상으로 한 연구에서도 유사한 결과가 나타났다. 예를 들어, 핀란드 교사들의 창의성에 대한 암묵적인 관점을 조사하였을 때, ‘이전 지식의 새로운 활용’, ‘새로운 해결안의 발견’, ‘유머’, ‘상상력’, ‘근면함’, ‘사회적 상황에서 유연하게 행동하기’ 등과 같은 요인들을 중요하게 생각하였다(Saarilahti et al., 2012). 또한, 폴란드, 루마니아, 세르비아를 포함하는 동유럽 국가들의 연구에서도 서유럽이나 미국인들의 암묵적 개념과 크게 다르지 않았다(Niu, 2019). 따라서 전반적으로 미국, 동, 서유럽 간의 창의성의 암묵적 이론에서의 문화 차이는 미미하였다.

동아시아 국가 연구

동아시아인들의 창의성에 대한 암묵적인 생각을 조사한 연구들은 1990년대에 중국 본토, 홍콩, 한국, 일본, 대만을 대상으로 다양하게 이루어졌으며, 대부분 서구와 유사한 특성들이 많이 나타났지만, 주목할 만한 차이점들도 있었다.

Rudowicz와 Hui(1997)의 연구에서, ‘창의성이 무엇인가’라는 질문에 대해 홍콩의 중국인들은 ‘새로운 것(something new)’ 또는 ‘이전에 존재하지 않은 것(non-existing before)’으로 창의성을 묘사하였다. 또한, 창의성을 사고, 지혜, 직관, 독립성(비동조), 권력, 에너지, 인간 잠재력 등과 연합된 것으로 인식하였다. 전반적으로 이 연구에서 나타난 창의성의 암묵적 특성들은 대부분 서구와 중복되었을 뿐, 앞서 소개한 중국의 주요 사상에서 도출된 창의성의 명시적 개념(유교나 도교의 전통)이 두드러지게 드러나지는 않았다.

중국인들의 창의성에 대한 암묵적 이론 연구에서 도출된 특성들을 탐색적으로 요인분석하였을 때에도 서구 개념과 유사하게 인지, 동기, 성격 특성으로 구분되는 요인들이 도출되었다(Rudowicz & Yue, 2000). 이렇게 서구와 중국의 암묵적인 창의성 개념 및 창의적 인물의 특성에

서 상당한 일치를 보인다.

다만, 두 문화권에서 차이가 나는 부분으로, 중국에서만 나타나는 특성과 서구에서만 나타나는 특성이 있다. 첫째, 서구에서는 나타나지 않는 두드러진 특성으로, 앞서 명시적 이론에서 언급한 내재된 윤리성이다. Rudowicz(2004)가 중국 출신의 홍콩 학생들을 대상으로 창의성에 대해 인터뷰를 했을 때, ‘사회의 개선 및 발전에의 의미 있는 기여’, ‘이타성’, ‘타인들의 인정’, ‘정직성’, ‘책임감’, ‘자기 수양’과 같은 윤리적 측면들이 나타났다. 중국인들은 창의적인 특성보다는 사회적 공헌도가 높은 사람을 창의적인 인물로 생각하는 경향이 있다. 즉, 중국 문화권에서 창의적 인물은 내적 특성보다는 사회적, 정치적, 경제적 공헌으로 창의성을 평가하는 경향이 있다. 실제로 Yue(2003)가 중국인들이 창의적인 사람이라고 꼽은 인물들의 창의적 특성과 사회공헌도를 비교하였을 때, 중국인들은 창의적 특성이 두드러진 사람보다는 정치인이나 기업인과 같이 사회적 공헌도가 높은 사람을 창의적 인물로 꼽는 경향이 있었다. 전반적으로 서구의 암묵적 이론에서 드러난 창의적 인물의 특성은 ‘개인적’ 특성에 주로 초점을 두는 경향이 있지만, 중국인들에게는 집단이나 사회에의 기여를 강조한다는 면에서 집합주의적 지향성을 드러낸다.

둘째, 서구에서는 분명하게 나타나지만, 중국의 암묵적 개념에는 빠진 것들도 있다. 우선 ‘유머 감각’은 서구의 명시적 및 암묵적 창의성 개념에서는 매번 보고되지만, 중국에서는 창의성과 관련이 없다. 서구와 달리, 홍콩의 교사들은 이상적인 학생에게 요구되는 특성 순위에서 유머는 중요하게 여기지 않았다. 다음으로 중국인들의 암묵적 개념에는 ‘미적 취향(aesthetic taste)’과 같은 미에 대한 인식과 관련된 특성도 나타나지 않는다. 미적 또는 예술적 감각의 경우, 교사의 7.1%만이 창의적 인물의 특성으로 인식하였다.

한편, Chan과 Chan(1999)은 홍콩의 204명의 초

중등 교사들에게 창의적인 학생과 그렇지 않은 학생의 특성을 열거해 보도록 하였다. 평균적으로 4~5개 정도 제시한 특성들을 분류하여, 42개의 창의적 특성과 33개의 비창의적 특성을 도출하였다. 창의적 특성으로 가장 많이 언급된 것이 ‘상상력’, ‘항상 의문 갖기’, ‘빠른 반응’, ‘적극적’, ‘지적 능력’으로 나타났고, 비창의적인 특성으로 가장 많이 언급된 것은 ‘관습적(conventional)’, ‘소심한’, ‘자신감 부족’, ‘동조성’이었다. 이러한 결과는 서구 연구에서 도출된 특성과 다르지 않다. 또한, 교사들은 창의적 학생들이 앞서 언급한 집합주의적(이타주의적) 지향성을 갖는 것으로 보지도 않았다. Chan과 Chan의 연구 결과에서 미국 연구와 두드러지게 차이가 나는 것은 중국이나 홍콩 교사들은 창의적인 학생의 특성으로 지능과 같은 인지적 능력을 더 자주 언급하였다는 점이다.¹¹⁾ 이는 창의성과 지능 간의 암묵적인 개념 중복이 미국의 경우(Stemberg, 1985)보다 더 많다는 것을 시사한다. 또한, 이는 교사들의 학업 성적에 대한 강조가 반영된 것으로도 보인다.

Lim과 Plucker(2001)에 따르면, 한국인들의 창의성에 대한 암묵적 이론은 네 요인(성격과 일반적 창의성, 인내, 독립성과 일탈, 인지와 동기)으로 구성되며, 이는 서구인들과 유사하다고 할 수 있으나, 두 가지 점에서 서양과 달랐다. 첫째, 한국인들은 사회적 책임에 가치를 두어 창의성을 일탈(deviance)과 같은 부정적 특성과도 연합하는 경향을 보였다. 즉 창의성 개념에 포함된 ‘비동조’가 ‘반항’이라는 부정적인 의미로 비추어진다는 것이다. 이것은 중국인에게서도 나타나며, 유교 문화의 영향으로 볼 수 있다. 둘째, 중국 및 홍콩과 유사하게 창의성에는 인지적 능력이 중요한 요인으로 고려되는 것으로 나타났다.

11) 장재윤 등(2023)의 연구에서 창의성 사실 문항인 ‘창의적인 사람들은 대개 지능이 더 높다’에 대한 중국인들의 동의율은 74%로 서구의 56.5%보다 훨씬 더 높았다.

앞의 명시적 이론에 대한 고찰에서, 창의성 정의의 두 차원 중 서구인들은 새로움(독창성)을, 동아시아인들은 유용성(적절성)을 더 중요하게 간주한다고 하였다. Paletz와 Peng(2008)은 중국인, 일본인, 미국인들의 창의성의 개념에 있어 새로움과 적절한성의 상대적인 중요성을 경험적으로 조사하였다. 여러 산물에 대해 평정하도록 했을 때, 세 나라 모두에서 새로움 차원이 중요한 것으로 나타났다. 그러나, 명시적 이론의 예상과는 달리, 창의성 평가에 있어 미국인과 일본인들이 중국인들보다 적절성을 더 중시하며 창의적 산물에 있어 더 바람직한 특성으로 간주하였다. Morris와 Leung(2010)은 이런 결과를 중국의 급속한 경제 성장에 따라 중국인들이 변화에 대한 선호가 높아졌기 때문이라고 해석했다. 하지만 이 연구는 미국 참가자의 32%가 아시아계였다는 점 등의 방법론적 한계가 있다.

Loewenstein과 Mueller(2016)는 문화적 합의(cultural consensus)라는 방법을 사용하여 창의성에 대한 일반인들의 암묵적 이론들에 대한 비교-문화 연구를 수행하였다. 그들의 연구는 두 단계의 절차를 거쳤는데, 첫 단계에서 중국과 미국의 참가자들에게 창의적 또는 비창의적 ‘산물’이나 ‘과정’을 생각해내도록 하고 왜 그것(들)이 창의적 또는 비창의적인지의 이유를 세 가지 이상 제시하도록 하였고, 그 내용을 분석하여 26개의 창의성 단서들(cues)을 추출하였다. 다음 단계에서 또 다른 참가자들에게 단서들로 구성된 설문지에 응답하도록 하였고, 이 응답 자료로 창의적 아이디어에 대한 암묵적 이론에 두 집단 간에 합의가 있는지를 평가하였다. 미국인들은 창의적 산물이나 과정을 기술하는 데 있어 창의성 단서 중에서 비교적 협소한 범위의 새로움 관련 속성들(예, *breakthrough*, *surprise*, *potential*)을 주로 사용하는 경향을 보였지만, 중국인들은 새로움 속성 외에도, ‘실행 가능성(feasible)’, ‘사용 편의성(easy to use)’, ‘대량 판매용(for a mass market)’과 같은 속성들도 창의적인 산물이나 과정을 기술하는 데 사용하였다. 이런 결과는 개

인주의의 가치와 부합되는 ‘새로움’ 단서에 주로 주목하는 미국인들과 달리, 중국인들은 창의성에 대해 더 폭넓은 관점을 가진다는 것을 보여준다. 즉, 중국인들은 새로움 단서뿐만 아니라, 실행 가능성, 고객 관점의 사용 편의성, 시장에서의 매력 정도 등의 실용적 측면(유용성)도 강조하는 것으로 볼 수 있다. 따라서 연구자들은 문화마다 창의성을 상당히 다르게 평가한다고 제안하였다.

또한, 장재윤 등(2023)은 Benedek 등(2021)이 개발한 30개의 창의성 신화(myth) 및 사실(fact) 진술문에 대한 서구와 동아시아(중국과 한국)의 반응을 비교하였는데, 창의성의 사실 문항인 ‘창의적인 것으로 간주되기 위해서는 새로움 뿐만 아니라 유용하거나 적절해야 한다’에 대해 서구인(41%)보다 한국인(80%) 및 중국인(70%)의 동의 비율이 거의 두 배 이상 높은 것으로 나타났다.

한편, Lubart(1999)는 형식 논리와 외적 ‘산물’에 더 초점을 두는 서구의 창의성 개념과는 달리, 동양 사상은 직관, 경험, 명상 등을 중시하기에 내적 본질의 표현을 더 중시할 것이라고 제안한 바 있다. Paletz 등(2011)은 미국과 동아시아 대학생들을 대상으로 이를 검증하고자 하였다. 첫 번째 연구에서는 창의성을 반성(reflection)을 통하여 내적으로 표현되는 것으로 보는지, 아니면 상호작용(interaction)과 산물(products)을 통하여 외적으로 표현되는 것으로 보는지의 차이에 주목하였다. 코카서스계 미국인, 아시아계 미국인, 일본인(모두 대학생)에게 창의적 인물이나 집단에서 연상되는 특성이나 활동을 단어나 구로 얘기해 보라고 하였고, 그 내용을 협력, 사회적 상호작용, 스포츠와 같이 타인을 포함하는 것은 ‘외적’으로, 설계나 디자인과 같이 혼자 생각하거나 수행할 수 있는 것은 ‘내적’으로 분류하였다. 그 결과 아시아계 미국인과 일본인은 외적인 것을 더 선호하지만, 코카서스계 미국인은 내적인 것을 더 선호하는 것으로 나타났다. 이것은 동아시아인들이 미국인들보다 ‘사회적 관계’(더 나아가 ‘사회적 기여’)를 더 강조한다는

것을 보여주는 증거라고 볼 수 있다.

두 번째 연구에서, 창의성이 요구되는 직업에 대한 인식에서도 문화 간 차이를 보였다. ‘내적’ 특성을 가지는 예술가, 철학자, 영적인 인물과 ‘외적’ 특성을 가지는 과학자, 발명가, 팀 리더의 여섯 직업인을 둘씩 짝지어 제시하고, 둘 중에 어느 쪽이 더 창의적인지를 선택하도록 하였다. 아시아 학생들은 창의성을 ‘발명가’와 ‘과학자’와 같은 외적인 직업인과 더 연합하지만, 미국 학생들은 ‘철학자’와 같은 내적인 직업인과 더 연합하는 경향이 있었다. 따라서 동양인이 상대적으로 더 내적인 영역에 몰입할 것이라고 본 Lubart(1999)의 명시적 이론은 지지되지 않았다.

영역 특수성에서의 암묵적 이론

창의성 분야에서 지금도 계속되는 논쟁 중의 하나는 영역 일반성-특수성(domain generality-specificity) 논쟁이다. 창의성은 과학이나 예술 등의 영역과 무관하게 범용으로 적용되는 특성이라고 보는 일반성 관점과 영역마다 요구되는 창의적 자질이 다를 수 있다고 보는 특수성 관점이 대립하는 것이다.

앞서 소개한 연구들은 특정한 창의성 영역에 초점을 두지는 않았다. 그래서 참가자들이 창의적인 인물을 떠올릴 때 화가나 과학자와 같이 어떤 직업의 인물을 생각하였는지는 알 수 없다. 그러나 문화에 따라 인간 활동의 어떤 영역에서 창의성이 더 드러나는지에 대한 인식에서 차이가 날 수도 있다. 미국인들에게 창의적인 인물을 생각하도록 하면 과학보다는 예술 영역의 인물이 떠오를 가능성이 더 큰 ‘예술 편향(art bias)’이 나타난다(Kaufman & Baer, 2004). 영국 학부생들은 고전 음악, 미술, 철학 등의 영역에서 기여한 사람을 창의적인 인물로 생각하는 경향이 두드러진다(Smith & Wright, 2000).

미국과 대비되게 중국인들은 미적 또는 예술적 성취보다는 정치적, 사회적 성취를 창의적인 성과로 보는 경향이 있다. 앞서 언급된 Yue와 Rudowicz(2002)의 연구에서는 중국(북경과 광저

우), 홍콩, 대만의 대학생들에게 역사상 그리고 오늘날 가장 창의적인 중국인이 누구인지에 대해 질문하였는데, 네 지역 모두 과거 및 현대의 정치인을 창의적인 인물로 가장 많이 지목하였다. 다음은 과학자와 발명가로, 세 직업군이 전체의 90%가 넘었다. 반면 화가, 작가, 작곡가 등의 예술가는 거의 언급되지 않았다. 전반적으로 중국인들은 창의적 인물의 사고의 혁신성이나 문화에 대한 기여보다는 사회에 미친 영향, 지위나 명성, 사회에의 기여 등을 더 많이 고려한다. 이것은 중국인이 창의성을 유용성 또는 실용주의적(utilitarian) 관점에서 파악하는 경향이 강하다는 사실을 다시금 보여준다.¹²⁾

영역-특수성의 관점에서 보면, 영역마다 창의적 수행과 연관된 특성, 자질, 기술이 상당히 다르다(Baer, 2010). 이러한 창의성의 영역 특수성을 고려하면 문학, 미술, 과학, 컴퓨터 공학 등에서 창의성과 창의적인 사람에 대한 일반인들의 암묵적 이론도 서로 다를 것이다. 그러므로 참가자들에게 영역을 명시하지 않고 창의적인 인물에 대해 묘사하라고 요구하는 방식의 영역 일반적 접근은 전문분야를 정하지 않고 전문가의 특성을 얘기하라고 하는 것과 같다.

Tang 등(2015)은 창의성은 영역 특수적이기 때문에 창의적 인물의 특성도 영역마다 다를 것으로 보고, 컴퓨터공학 전공의 미국 및 중국 학생들의 창의성의 암묵적 이론을 비교하였다. 먼저 308명의 중국인 컴퓨터 공학자들을 대상으로 한 사전 조사를 거쳐 창의적인 컴퓨터 과학자를 묘사하는 특성 형용사 목록을 만들었다. 이후 중국(1,069명)과 미국(971명)의 컴퓨터 공학자와

심리학 전공자가 각 형용사가 창의적인 컴퓨터 과학자들을 얼마나 잘 묘사하는지를 평정하였다. 분석 결과 미국인과 중국인 모두 ‘똑똑하고 효과적(smart/effective)’, ‘외향성’, ‘독창적 사고’, ‘거만하거나 괴짜 같고 비사교적임(unsociable)’의 네 가지가 주요 특성으로 나타났다. 또한, 상대적인 중요성에서 약간의 문화 간 차이가 나타났다. 미국인들은 ‘똑똑하고 효과적’과 ‘외향성’을 중국인들보다 더 중요하다고 하였지만, 중국인들은 ‘독창적 사고’를 미국인들보다 더 중요하다고 평정하였다. Tang 등은 이런 문화 차는 컴퓨터 공학 영역에서의 격차를 줄이고자 하는 중국의 강한 바람을 나타내는 것일 수 있다고 해석하였다. 전반적으로 Tang 등은 적어도 컴퓨터 공학 영역에서 두 문화의 사람들은 유사한 암묵적 이론을 가지고 있다고 하면서, 암묵적 이론에서 문화적 영향은 명시적 이론들이 제안하는 것보다 더 복잡한 것 같다고 하였다.

예술과 과학처럼 영역별로 창의성 및 창의적 인물에 대한 암묵적 이론이 다를 수 있을 뿐만 아니라, 과학 영역 내에서도 경성(hard) 자연과학과 연성(soft) 사회과학이 다를 수 있을 것이다. 그러나 아직 이 수준까지 고려한 창의성의 암묵적 이론 연구는 이루어지지 않고 있다.

요약 및 논평

지금까지 유교나 도교와 같은 전통적 사상에 기반한 동양 사회에서의 창의성에 관한 명시적 이론을 서구와 대비하면서 살펴보고, 동서양의 창의성에 대한 암묵적 이론에 관한 경험적 연구들을 개관하였다. 명확한 결론을 내리기에 충분히 다양한 연구가 이루어지지 못한 면이 있지만, 지금까지의 논의를 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 창의성의 명시적 이론에서 전통과 과거와의 단절을 의미하는 혁명적(revolutionary) 창의성이 부각 되는 서구와는 달리, 동양 사회에서는 과거와 현재 간의 연결이 더 강조되기 때문에 동양 사회에서 창의성은 연속성이 강조되는

12) 최인수와 윤지윤(2013)은 한국, 중국, 일본 등 동아시아 삼국의 창의적 인물에 대한 암묵적 지식을 비교 분석하였다. 각 나라에서 창의적인 인물로 언급된 인물들을 직업군으로 분류하였을 때, 세 나라가 비슷한 문화를 공유하고 있을 것이라는 서구인들의 관점과는 달리, 나라별로 창의적이라고 인식되는 직업군이 상당히 달랐다. 한국에서 가장 많이 나타난 직업군은 ‘과학자(35%)’였지만, 중국에서는 ‘정치인(32.8%)’, 일본에서는 미국과 유사하게 ‘예술가(27%)’였다.

진화적(evolutionary) 특성을 갖는다. 즉 급진적인 변화나 완전한 재개념화보다는 기존 패턴을 재배열하려고 하며, 기존 지식과 전통에 대해 적정한 개선이나 깊이를 더하고자 한다. 또한, 분석을 통한 창안이나 발명보다는 자연에서 ‘발견’ 또는 ‘찾아내는 것’에 더 가깝다고 볼 수 있다. 자신의 작품이나 산출물이 혁신적이고 독특하기 보다는 ‘전통’을 정확히 대변하려고 노력하는 경향이 있는 것이다(Sawyer, 2012). 따라서 창의성을 점진적(incremental) 창의성과 급진적(radical) 창의성으로 구분한 Gilson과 Madjar(2011)의 분류에 의하면, 서양은 급진적 창의성, 동양은 점진적 창의성에 더 가깝다고 할 것이다.

창의성에 대한 암묵적 이론 연구에서는 보편적인 특성들이 더 많이 나타났다. 동아시아인들도 서구와 비슷하게 ‘이전에 없던 새로운 것’이 강조된다는 측면과 더불어, 유연하게 사고하고, 새로운 연합을 만들고, 질문하는 능력과 같은 인지적 측면, 자신감, 독립성, 주장성과 같은 성격 측면, 야망, 에너지, 열정과 같은 동기적 측면에서 두 문화 간의 유사성을 보였다. 이것은 창의적인 학생과 성인 모두에서 언급되는 것들이며, 동양과 서양 모두 교사와 관리자와 같은 여러 평가자에게서 나타난 것들이다(Kaufman & Sternberg, 2006). 경험에의 개방성도 문화적 보편성을 보이는 대표적인 성격 변인이다(Heine & Buchtel, 2009). 다만, 창의적 특성으로 보더라도 일부 특성(예: 충동성, 주장성, 비동조성 등)은 동양 문화에서 더 부정적으로 인식되기도 한다.

또한, 미적(예술적) 취향과 유머 감각은 동양 사회에서의 암묵적 창의성에는 잘 나타나지 않았으며, 창의적인 인물로 예술가 집단은 상대적으로 덜 지명되었다. 그리고 중국에서는 창의성이 지능과 같은 인지적 능력과 더 강하게 연합되는 것으로 인식하는 경향도 나타났다.

둘째, 동양 사회에서는 창의성 개념에 윤리적 가치가 내포되어 있다. 즉, 동양의 이념은 윤리와 도덕을 창의적 행동의 중요한 준거로 보고, 선(善)을 창의성의 정의적 속성으로 간주한다

(Niu & Sternberg, 2006). 일반적으로 창의성에 대한 선의 편향(benevolence bias), 즉 창의성은 기본적으로 유익한 것이라는 편향이 서양에서도 있지만, 서구에서는 창의성 자체는 가치 중립적일 수 있다는 명시적인 이론을 가지며(Runco, 2010), 최근에는 악의적(malevolent) 창의성에 관한 연구가 증가하고 있다(Cropley et al., 2010).

암묵적 이론에서도 이 점이 드러났는데, 창의성 또는 창의적 인물에 대한 동양의 암묵적 이론에는 ‘이타성’, ‘사회에의 기여’ 등의 윤리적 가치가 나타났다. 이런 관점은 예술은 사회적, 윤리성과 같은 어느 것에도 구속되지 않고 그 자체로 존재해야 한다는 서구의 예술지상주의(L'art pour l'art)와는 대비되는 관점이다.

셋째, 서구에서는 창의성의 정의 중에서 새로운(novelty) 차원이 우선적이지만, 동양에서는 창의적 활동 자체에 몰입하여 진정성을 드러내는 것에 더 강조를 두며(Kharkhurin, 2014), 그 결과로 창의적인 산물의 새로움보다는 맥락 내에서 적절성과 유용성을 찾는 것이 더 중요하다. 이와 관련된 암묵적 이론 연구에서도 서구에서는 창의적 산물의 새로움 차원이 강조되고 이를 기준으로 평가가 이루어지는 경향이 강하지만, 동양에서는 새로움과 더불어 유용성이나 적절성 차원도 중요한 기준으로 나타났다. 이는 동양(특히 중국) 사회에서는 창의성에 대한 실용주의적 관점이 좀 더 강하다는 것을 의미한다.

넷째, 서구의 창의성 개념의 뿌리는 구약성경의 천지창조에서 시작되었다면, 동양에서는 창의적 과정을 창의적 인물과 그가 사는 맥락 간의 협력적 상호작용으로 보며, 그래서 무에서의 창조가 아닌 맥락 속에서의 창의성이 강조된다. 이러한 측면을 다루는 암묵적 이론의 동서양 비교 연구는 거의 이루어지지 않았다.

전반적으로, 명시적 이론에서의 동서양 간의 차이 및 서구와 동아시아에서의 창의성에 대한 암묵적 개념에서 일부 나타나는 차이는 창의성 개념에 대한 보편성을 추구하는 접근과 더불어 문화 고유한 측면들에 관한 연구가 필요하다는

사실을 보여주고 있다 하겠다.

문화 차원에서의 창의성의 동·서양 차이

1970년대부터 시작된 비교문화 심리학에서는 동양과 서양의 문화 간 차이를 주로 개인주의 대 집합주의(individualism-collectivism) 차원을 중심으로 하여 논의하고 있다. 다음부터는 창의성 또는 창의적 행동과 관련된 동서양 간 차이를 개인주의-집합주의 문화 차원에서의 여러 측면에서 살펴보았다.

독립적 자아와 상호의존적 자아

개인주의와 집합주의 문화 차원에서 중심적인 자아관은 각각 독립적 자아와 상호의존적 자아로 나누어진다(Markus & Kitayama, 1991). 집합주의 문화권의 사람들은 자신이 속한 집단으로 자기를 정의하며, 개인과 집단 사이에 명확한 구분이 없고 집단 내 소속감과 조화를 추구한다. 반면, 개인주의 문화권의 사람들은 자기를 표현할 때 사회 맥락과는 분리되어 개인 내적인 속성으로 정의하는 경향이 강하다.

이런 차이를 동서양 간의 인성론(人性論)의 차이로 보면, 서양의 인성론이 ‘자율(自律)’로 집약된다면, 동아시아의 인성론은 ‘인화(人和)’로 압축된다. 서양에서 사회적 질서는 원자화된 개인 사이의 계약에 근거하는 반면, 동아시아에서의 그것은 전체 내에서의 차등화된 예의에 기초한다(김상환, 2016; 조궁호, 2017). 특히 농업을 주로 하는 동아시아 사회에서의 최고 덕목은 화이부동(和而不同)으로, 위계를 이루는 가운데 조화를 성취하는 능력이 강조된다.

공자는 유학적인 이상적 인간상을 군자(君子)로 잡고, 이와 대비되는 소인(小人)과의 대비를 통하여 이상적 인간의 특징을 제시하고 있다(조궁호, 2021b, pp. 90-95).¹³⁾ 그중 가장 대표적인

13) <논어>에서는 군자와 소인의 직접적인 대비가 모두 18개 장(爲政 14; 里仁 11, 16; 雍也 11; 述而 36; 顔淵 16, 19; 子路 23, 25, 26; 憲問 7, 24; 衛靈公 1, 20, 33;

것은 군자는 널리 사람들을 사랑하여 대인관계에서 조화를 이루지만, 소인은 자기 이익에만 집중하여 사람들 사이에 조화를 이루지 못하는 사람이라는 것이다. 한 마디로, “군자는 화이부동(和而不同)하고 소인은 동이불화(同而不和)한다”는 것이다.¹⁴⁾ 즉, 공자는 군자가 추구해야 할 덕목으로 화이부동을 강조하면서, 다른 사람과 이익이나 생각을 같이하지는 않아도 이들과 화목할 수 있는 군자의 세계를, 겉으로는 같은 생각을 하는 것처럼 보이거나 화목하지 못하는 소인의 세계와 대비시켰다.

이러한 화이부동의 이념에는 공자 사상의 핵심인 인(仁)에 상응하는 도덕적 창의성의 의미가 담겨 있다. 앞서 명시적 이론에서 언급하였듯이, 서구의 개인주의 문화에서는 ‘표준이나 전통’으로부터 벗어난 사고를 창의성의 주요 특성으로 간주하는 반면, 집합주의 문화에서 창의적 행동은 사회문화적 규범과 전통을 지키고 이어나가는 것이다. 또한, 서구 관점의 창의성은 독창적이고 새로운 시도를 하려는 개인의 고유한 특성이나 개별성이 강조되지만, 동양에서의 창의성은 전체 집합과의 관계 속에서 사회적 및 도덕

季氏 8; 陽貨 4, 23)에서 제시되고 있다.

14) 이러한 사실을 공자는 자로(子路)편 23장에서 “군자는 의리로 화합하기는 해도 이익에 따라 부화뇌동하지 않지만, 소인은 이익에 따라 서로 붙뚫기는 해도 의리로 화합할 줄은 모른다(子曰 君子和而不同 小人同而不和, <論語> 子路篇 23)”고 진술하고 있다. 이는 이상적 인격체인 군자(君子)는 생각이나 이익을 달리하는 사람도 포용하고 그들과 화합을 이루지만, 이러한 상태에 이르지 못한 소인(小人)은 생각과 이익을 같이하는 사람과만 친해질 뿐 여러 사람과 화합할 줄 모른다는 뜻으로, 사람들의 화합이나 사회적인 조화를 중시하는 유학 사상의 인간관을 잘 드러내고 있는 구절이다. 또한, 공자는 “군자는 많은 사람과 두루 화합하고 이익과 생각을 같이하는 몇몇 사람과만 편당을 짓지는 않지만, 소인은 생각이나 이익을 같이하는 몇몇 사람과만 편당을 지을 뿐 여러 사람과 두루 화합하지는 못한다”(子曰 君子周而不比 小人比而不周, <論語> 爲政篇 14)고 하여, 같은 생각을 거듭 제시하고 있다.

적 가치가 중시된다. 곧 유학적 의미에서의 창의성은 유학적 도덕성의 중추인 타인과의 조화성의 추구에서 잘 드러나는 것으로 받아들여지는 것이다.

이러한 맥락에서 조공호(2021a)는 개인주의 사회에서는 “내가 무엇을 할 수 있는가?”의 학습, 즉 자기의 능력 확인 및 독특성 추구¹⁵⁾가 사회화(socialization) 과정의 주요 초점이기에 개인적 정체감(personal identity)의 형성이 일차적인 과제이지만, 집단주의 사회에서는 “내가 누구인가?”의 학습, 즉 집단 내에서의 자신의 위치 확인 및 내집단과의 동일성 추구가 사회화 과정의 주요 목표가 되기에 사회적 정체감(social identity)의 형성이 일차적인 과제라고 보았다.

이런 측면은 양육 과정에서의 차이에서도 드러난다. Morelli 등(1992)은 부모와 아기가 적어도 2세가 될 때까지는 같이 잠을 자는 일명 ‘동침(co-sleeping) 문화’에 대해 연구하였다. 이런 관습을 가진 동아시아 문화에서는 미국 부모들이 신생아를 아기용 침대 혹은 아기를 방에서 혼자 재우는 것에 대해 놀라워하며 아동 학대와 다름없다고 비난한다. 하지만 개인주의 문화인 미국에서는 잠을 따로 자는 것이 아이들의 독립심을 길러줄 수 있다고 정당화한다. 상대적으로 집합주의 문화에 속하는 일본 부모들은 아기들이 살아가는데 필요한 공동체 구성원들과의 상호의존적 관계를 맺어줄 필요가 있다고 여기며, 동침은 이러한 과정에서 필수적인 것으로 생각하는 것이다.

이처럼 중화계 국가들의 집합주의 및 상호의존적 자아와 서구인들의 개인주의 및 독립적 자아라는 문화적 가치와 신념은 자녀 양육과 같은 사회화 관행들에도 반영된다(Rudowicz, 2004). 아

동 양육 관행들은 이러한 가치와 인간관을 반영하기에 창의성의 발달에도 영향을 미친다. 중국의 아동 양육 관행 중에 창의성의 발달과 관련되는 것으로, 복종, 협력, 상호의존, 사회적 의무 수용, 내집단을 위한 희생이 강조되지만, 독립성, 자립심, 주장성, 독창성은 덜 강조된다. 개인의 자유를 제약하는 아동 양육 관행은 전통으로부터의 이탈을 허용하지 않고 동조와 집단 조화를 강조하는 결과를 초래할 것이므로, 서구인의 관점에서 보면 창의성을 해칠 수 있다.

서구에서 ‘충동성’이 창의적 인물의 특성 중의 하나로 나타나는 것과는 반대로, 중국의 사회화 관행의 두드러진 특징 중 하나는 충동 통제(impulse control)이다. 부모는 아동기부터 표정, 느낌, 생각, 행동에 대한 자기 통제를 하도록 양육하며, 독립적이고 주장적이고 모험적인 행동은 대부분 제약된다. 이러한 충동 통제 기능 중 하나는 권위나 전통에 대한 존경심을 갖도록 하는 것이다. 반면, 서구의 사회화 관행은 아동이 자신의 능력에 대한 자신감을 키우고, 자신만의 관점을 가지고 의견을 표현하면서 자신의 독특성을 발휘하도록 한다.

1970년대 가상 놀이(pretend play)에 더 몰입하는 아동이 확산적 사고 점수가 더 높다는 연구들이 나오면서 초기 아동기의 가상 놀이가 창의성의 전조라는 인식이 있었다. Haight(1999)는 중국과 미국에서 양육자-아동 가상 놀이에서 양육자의 참여 정도에 초점을 두고 관찰하였는데, 양국 모두 ‘사회적’ 성질을 갖는다는 보편성이 있지만, 가상 놀이의 양식이 각 문화에서 강조하는 창의성 유형과 부합한다고 보고하였다. 즉, 중국 문화는 구조와 문화적 틀에 가치를 두지만, 미국 문화는 개인의 독창성과 확산적 사고에 더 가치를 두었다. 이런 대비와 일관되게, 중국의 양육자들은 대인 상호작용에서 올바른 행동을 훈육하는 방식으로 가상 놀이를 시작하지만, 미국의 양육자는 대인 상호작용에서 즉흥적인 타협으로 놀이를 시작한다. 이런 결과는 아동이 어린 시기에 문화적으로 가치 있고 적합한

15) 서구의 개인주의 사회에서 나타나는 자기 독특성의 추구 행동의 여파로 개인주의자들은 긍정적 자기관을 갖기 위해 자기의 능력과 성향의 독특성을 사실 이상으로 과장하여 지각하는 “허구적 독특성 지각”(false uniqueness perception)의 경향을 강하게 보이기도 한다 (조공호, 2021a).

방식으로 사회화되면서 그것이 창의적 행동에도 영향을 줄 수 있음을 시사한다.

동기 지향성의 차이

창의적인 노력과 연관된 동기 지향성에서도 문화 간 차이가 있다. 서구 문화는 내적 동기에 상당한 가치를 두는 반면, 동양 문화는 외적 동기의 한 형태라고 할 수 있는 부모를 기쁘게 하는 데 좀 더 가치를 두는 경향이 있다(Ng, 2001, p.113). 서구에서의 내적 동기 이론에서는 외적 보상으로 내적 동기가 감소하고 결과적으로 창의성이 저하되는 해로운 효과를 주장한다(Amabile, 1996).¹⁶⁾ 이러한 입장은 인간의 행복과 발전의 원천이 독특한 개체로서의 자율성과 독립성의 추구에 있다고 보는 서구의 근대적 인간관(Eisenberger & Cameron, 1996)으로 인하여 조성되는 사회적 통제와 제약으로부터의 자유, 선택 권리, 자기표현, 자기실현 등을 강조하는 낭만주의적 풍토에 근거한다. 따라서 서구에서는 외적 보상이나 유인(incentive)이 강조되는 조건이나 환경에서 자신의 행동이 이러한 외적 조건에 의해 통제되는 것으로 느껴지면 내적 동기나 자기결정감이 저하되는 경향이 나타난다(장재윤, 구자숙, 1998).

그런데 문화의 조절 효과를 고려하면, 외적 보상이 동기에 미치는 영향은 문화마다 다를 수 있다. 집합주의적 유교 문화에서는 개인의 독립성보다는 타인과의 관계 및 조화가 중요시되기

때문에 자기결정감에 부여하는 가치가 서구인들에 비해 크지 않을 수 있다. 미국인에 비해 동양권의 사람들은 자신이 선택한 과제가 아니라 부모와 같은 중요한 타인이 선택하여 부과한 과제에 대해 내적 동기가 저하되지 않음을 보여준 Iyenger와 Lepper(1999)의 연구는 이러한 사실을 잘 드러내 준다.

또한, 긍정적인 자기상을 추구하는 데 있어

16) 이러한 맥락에서 Amabile(1996)는 '창의성의 내적 동기(intrinsic motivation) 원리'를 제안하면서, 내적 동기를 창의성의 필수 3요소 중의 하나라고 보았다.

개인주의와 집합주의는 서로 다른 지향점을 가진다. 개인주의 사회에서의 긍정적인 자기상은 독립성, 독특성, 수월성에 근거하여 높아지지만, 집합주의 사회에서는 상호의존성, 연계성, 조화성이 높을수록 긍정적인 자기상이 커진다(조공호, 2021a). 이에 따라 자기 향상의 방법도 전자는 자기 고양과 더불어 장점을 확충하는 데 더 집중하지만, 후자는 자기비판과 더불어 단점을 개선하는 데 더 집중하게 된다. 조공호(2021a)는 이런 차이가 통제의 양상과 장단점에 대한 인식에서 연유한다고 보았다.

먼저, 통제 양상에 있어 서구에서는 환경 세계(상황이나 타인)를 자신의 욕구에 합치되도록 변화시킬 수 있는 능력이 통제의 핵심이라고 보는 일차 통제(primary control)의 외부지향성이 강하지만, 집합주의적 가치가 강한 동양에서는 외적 제약의 작용 가능성을 인정하고 동료나 집단에 의존하고 연합을 형성하여 자기의 태도나 기대를 외부 세계와 합치되도록 하여 현실과 타협하려는 이차 통제(secondary control)인 내부지향성이 강하다(Weisz et al, 1984).¹⁷⁾ 실제로 미국 및 일본 대학생들에게 환경을 스스로 통제했던 경험과 환경에 맞추어 스스로 적응하였던 경험을 기술하게 하였을 때, 미국 학생들은 전자를 일본의 학생들은 후자의 경험을 더 보고하는 경향

17) Azuman(1984)는 '지는 것이 이기는 것'이라는 격언처럼, 양보는 일차적 목표의 일시 중지나 포기를 뜻하는 이차적 통제로서, 일본에서는 일차적 통제인 자기주장보다 더 가치 있는 것으로 여겨진다고 하였다. 양보는 성숙함을 나타내는 것으로, 추후 연장자나 동료들로부터 신뢰를 얻어 더 중요한 결정에서 영향력을 가질 수 있다는 것이다. 그러나 통제 관련 문화적 상대성 가설과 달리, Heckhausen과 Schulz(1995)는 범문화적으로 인간은 이차 통제보다는 일차 통제가 인간의 기본적인 욕구로서 더 우세하다고 보는 보편성 가설을 주장하였다. 최근에는 일차 통제의 개념을 확장하여 동아시아인들은 서구인들처럼 일차적 통제의 경향이 강하지만, 맥락에 따라 여러 가지 미묘한 방식으로 상황이나 타인에 간접적, 대리적, 집단적, 또는 장기적 접근 방식으로 영향을 행사한다는 것을 보여주었다(Park et al., 2018; Sawaumi et al., 2017).

을 보였다(Morling et al., 2002).

둘째, 서구인들의 문화적 명제는 독립성과 자율성이기에 자신의 단점은 가급적 감추고 장점과 독특성을 드러내려는 자기 고양 동기가 강하다. 반면, 집합주의 사회의 문화적 명제는 조화와 연계성의 확립이기에, 자신의 강점보다는 약점을 확인하고 수정해나가면서 집단의 조화를 도모하고자 한다. 또한, 동양인들은 자신의 성공을 능력보다는 운과 같은 외부요인에 귀인하는 겸양 편향(modesty bias)이 더 강하게 나타난다. 각 사회의 문화적 명제를 충족시킬 수 있을수록 자존감은 증가하는데, 이렇게 동서양 간의 자존감 증진 방식은 서로 다른 것이다.

Heine 등(2001)은 캐나다 학생들과 일본 학생들을 대상으로 수렴적 창의성을 측정하는 원격 연상 검사(RAT)를 실시하여, 타인과의 비교에 의한 성공 또는 실패로 수행에 대한 피드백을 조작하였다. 이후 다음 작업을 기다리는 동안 자유시간이 주어졌다. 이때 처음 수행했던 RAT 과제와 유사한 활동을 할 기회가 다른 대안적인 활동들과 함께 주어졌으며, 처음 과제(RAT)와 유사한 활동에 보내는 시간을 내적 동기의 측정치로 간주하였다. 그 결과 두 피드백 조건에 따라 캐나다 학생과 일본 학생 간에 처음 과제를 선택하여 보내는 시간에 차이를 보였다. 실패 피드백을 받은 캐나다 학생들은 성공 피드백을 받은 학생들보다 그 활동에 훨씬 적은 시간을 보냈지만, 일본 학생들에게서는 반대의 결과를 보였다. 이러한 결과는 서구인들이 자기 고양(self-enhancing) 동기가 강한 것과 대비되게, 일본인들은 상대적으로 자기 개선(self-improving) 동기가 강함을 보여준다. 따라서 일본인들에게 실패는 고쳐야 할 부분을 명확히 드러내는 효과를 가지며, 성공한 활동보다는 실패한 활동을 자존감에 더 중요한 것으로 보고 개선의 계기로 삼고자 하는 것이다.

분석과 종합(논리와 직관)

Nisbett(2003)은 서양은 사고와 판단에 있어 분

석적(analytic)이며, 동양은 종합적(holistic)이라고 주장하였다. 즉, 동서양인의 특징적인 사고유형은 종합적 사고와 분석적 사고로 구분될 수 있다는 것인데, 예를 들어, ‘대나무’, ‘판다’, ‘고래’가 그려진 사진을 보여주고 서로 관련 있는 두 개를 묶어보라고 하면, 판다와 대나무를 묶은 사람은 종합적 사고형, 판다와 고래를 묶은 사람은 분석적 사고형으로 볼 수 있다. 동양인들은 사물이나 관계를 종합적 관점에서 바라보기에 ‘판다는 대나무를 먹는다’라는 생각으로 둘을 연결하는 경향이 있다. 반면, 서양인들은 개별적 특성을 중시하므로 개별 특성이 포유류로 일치하는 ‘판다’와 ‘고래’를 묶는 경우가 많다. 동양인은 모든 것이 상호 연결되어 있으므로 종합적, 직관적으로 세상사를 보는 데 익숙해 개별성에 대한 인식은 상대적으로 부족하다. 반면, 서양인은 전체에서 개별 사물들을 떼어내 분석하기에 개별성은 잘 파악하여 논리적으로 세상을 인식한다. 따라서 맥락이나 전체를 보는 경향성은 상대적으로 낮을 수 있다.

이러한 ‘직관’과 ‘논리’라는 지식 습득의 두 형태의 구분은 동양인과 서양인들의 창의성에 대한 개념화에서의 차이를 드러내는 데 유용하다. Wonder과 Blake(1992)는 창의적 사고 과정에는 논리와 직관이 모두 필요하지만, 동양의 창의성에 대한 사고와 접근은 ‘직관적’인 반면, 서양의 접근은 ‘논리적’이라고 제안하였다. 동양에서는 전체적 관점에서 직관적으로 패턴을 인식해내는 능력이 강조되지만, 서구의 사상은 논리에 더 무게를 두며, 법칙을 찾아내는 ‘방법’ 측면에 주의를 많이 기울이면서 법칙에 따라 모든 것들이 서로 논리적으로 부합하기를 요구한다는 것이다.

중용

종합적 판단과 사고를 지향하는 것의 자연스러운 귀결은 중용적 태도이다. 서구의 논리적 사고에서는 분석, 분화(분리)에 이어 종합(통합)에 이른다. 예를 들어, 헤겔의 변증법적 사고에

서는 모순 요소인 정(thesis)과 반(antithesis)이 연이어 작용하면서 합(synthesis)에 이른다. 한편, 동아시아에서는 중용(中庸)이 강조된다. 이는 서로 극단으로 대립하는 판단과 결정의 과정에서 중간의 도(道)를 택하는 유교 교리로서, ‘중’은 양극(兩極)의 합일점이고, ‘용’은 영원한 상용성(常用性), 즉 지나치거나 모자람이 없는 상태이다(한국민족문화대백과사전, ‘중용사상’, 한국학중앙연구원). 따라서 중용의 자세는 대립하는 두 가지가 공존하는 것이며, 분화되거나 종합되기 보다는 조화롭게 계속 유지되는 것이다. 동양인들은 모순에 대한 선호가 서양보다 높은 편인데, 이는 모순되는 주장을 타협을 통해 수용하기 때문이다(Nisbett, 2003).

‘값싸고 창의적인’ 제품을 만드는 것이나 오늘날의 경영에서 경쟁과 협력을 동시에 추구하는 것과 같이 양립하기 어려운 모순적 요소들을 인식하고 연결하고 포용하는 역설 프레임(paradoxical frame)은 창의적인 통찰 및 수행에 유리할 수 있다(Miron-Spektor et al., 2011). 그런데 다음 연구에서 보듯이, 일면 긍정적 의미를 담고 있는 중용의 사고가 창의적 수행에는 불리할 수 있다.

Leung 등(2018)은 서구인보다 중국인과 싱가포르인들에게서 더 높게 나타나는 중용적 접근(middle ground approach)이나 사고 양식은 역설에서 나오는 갈등이나 긴장의 느낌을 줄여주기에 역설 문제를 해결하는 데 있어 양립하기 어려운 요소들 간을 연계하거나 포용하는 과정, 기존 관념이나 틀에서 벗어난 사고, 더 높은 수준의 인지적 복잡성 등을 자극하지 못해 덜 창의적인 해결책에 이르게 할 것으로 보았다. 그들은 다음과 같은 다섯 연구를 수행하였다.

먼저 연구 1에서는 ‘값싸면서 창의적’이라는 역설 프레임을 점화하였을 때 이후 새로운 초콜릿을 디자인하는 과제에서 창의성이 증진되는 효과를 보였다. 연구 2와 3에서는 역설적으로 사고하고 갈등을 경험하는 것에 따른 창의성 증진 효과는 중용의 태도를 덜 보인 사람들에서

나타났다(개인 차원). 또한, 중용적 접근을 거의 취하지 않은 이스라엘인들에게서는 창의성 증진이 나타났지만, 중용의 태도를 많이 취하는 싱가포르인들에게서는 나타나지 않았다(문화 차원). 연구 4에서도 역설 프레임 - 갈등 경험 - 창의성의 관계에서 중용의 태도가 조절 효과를 가짐을 보여주었다. 연구 5에서 중용의 태도를 지닌 사람들은 역설에 대처하기 위해 모순적 요소 간 차이를 구분하면서 모순적 입장들의 정교한 처리 및 모순의 합일을 이루어내는 통합적인 복합 사고(integrative complex thinking)를 하는 경우에만 창의적인 수행으로 이어졌다. 즉, 통합적 복합 사고로서 모순의 분화와 통합 과정을 거치면 창의성이 증진되지만, 중용적 사고로서 모순의 조화만을 추구하면 창의성 발휘에 어려움이 있다는 것이다. 왜냐하면, 중용의 사고와 접근¹⁸⁾을 취하는 사람들은 갈등을 세부적으로 분석하지 않아 통합적 해결책에 다다르지 못하기 때문에 역설 프레임의 창의적 이득을 얻지 못하기 때문이다.

이 연구는 창의성을 증진하기 위해서는 역설 경험이 중요하다는 통찰을 줄 뿐 아니라, 중용의 태도가 창의적 사고를 촉진하는 데 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 보여주며, 오늘날의 복잡하고 모호한 환경과 상황에서는 유리한 특성은 아닐 수 있음을 시사한다.

18) 이 연구에서는 중도의 사고/접근을 역설 내 상반되는 두 요소나 입장을 인정하고(그래서 상반되는 측면들의 부분들을 그대로 유지하고) 적정 수준의 중간 입장을 취하는 것으로 정의하였다. 그리고 이것은 타협이나 절충(compromise)과는 다르다고 보았다. 이 연구에서는 중도의 사고를 분석-종합(Analysis-Holism) 척도(Choi et al., 2007) 문항을 사용하여 측정하였다. 문항의 예시는 다음과 같다. “극단으로 가기보다는 중간 입장이 더 바람직하다”, “내 의견과 타인의 의견이 상충할 때 옳고 그름을 따지기보다는 적정하게 중간점을 찾는 것이 더 중요하다”. 이 척도 문항이 중용의 의미를 제대로 담고 있는지에 대해서는 논쟁의 여지가 있다.

문화 규범에의 동조

동서양 간의 창의성에서의 차이를 논의할 때 항상 언급되는 것이 개인주의 문화와 집합주의 문화 간에 서로 다르게 내면화된 동조 경향성에서의 차이이다.

일군의 학자들은 창의성에서의 동서양 간의 차이를 개인적 특성보다는 문화적 규범에서의 차이에서 찾고자 하였다. 사람들은 자신의 문화 규범을 인식하고 있으며, 자기 생각과 행동에 암묵적으로 영향을 미친다고 보는 것이다. 그래서 창의성 검사를 혼자 수행할 때에는 문화적 규범이 두드러지지 않기에 미국인과 중국인 간에 차이가 나타나지 않지만, 동일 과제를 집단 맥락에서 수행할 때나 집단에서 아이디어를 선택할 때는 자신이 속한 문화 규범에 대한 선호가 두드러져서 사람들은 자신의 판단이나 행동을 문화 규범과 일치하는 방향으로 할 것이다. 그래서 미국인들은 독창적인 아이디어를 생성하거나 선택하게 되고, 중국인들은 실용적인 아이디어를 생성하거나 선택하게 된다.

Nouri 등(2008)의 연구는 이러한 규범에 의한 설명을 지지하는 결과를 보여주었다. 싱가포르인과 이스라엘인이 혼자일 때에는 창의성 검사에서 유사한 수행 수준을 보이지만, 집단(2인)으로 수행할 때 이스라엘 사람들이 싱가포르 사람들보다 더 독창적인 아이디어를 생성하였다. 반면 싱가포르인들은 아이디어의 적절성 측면에 더 주의를 기울여 아이디어를 정교하게 다듬는데 더 노력을 기울였다. Bechtoldt 등(2010)의 연구에서도 네덜란드와 한국의 학생팀에게 대학 교육을 개선하기 위한 아이디어를 브레인스토밍으로 생성하도록 하면서 ‘최선을 다하라’고 요청하였을 때, 네덜란드 학생들은 더 ‘독창적인’ 아이디어를 생성하지만, 한국 학생팀은 더 ‘유용한’ 아이디어를 생성하였다. ‘최선을 다하라’라는 지시가 해당 문화의 규범에 부응하려는 동기를 유발한 것이다. 또한, 두 문화 집단은 독창성대 유용성 목표로 분명하게 점화되었을 때, 자신들의 수행 스타일을 변경할 수 있었다. 즉, 네

덜란드 학생집단에서도 유용성이 창의성의 지배적 규범이라고 제시(실험적으로 유도)했을 때, 팀 창의성 과제에서 ‘최선을 다하라’라는 지시는 아이디어의 독창성이 아닌 유용성을 증가시켰다. 이러한 결과는 문화 규범이나 규범 기대가 변화될 수도 있음을 분명하게 보여준다.

Liou와 Lan(2018)은 혼자서 새로운 디자인 아이디어를 생성하라고 한 경우, 미국과 대만의 학생들은 독창적 아이디어를 유사하게 생성하였으나, 개별 구성원이 낸 아이디어를 팀으로 토론하고 후속 개발을 위한 아이디어를 몇 개 선택하도록 한 경우에는 미국 팀은 대만 팀보다 더 독창적인 아이디어들을 선정하는 경향이 나타남을 보여주었다. 더불어, 대만 팀에서 버린 아이디어들은 미국 팀에서 버린 아이디어들보다 더 독창적이었다.

이런 문화적 규범의 영향은 이중문화적 정체성 통합(BII: Bicultural Identity Integration) 개념¹⁹⁾을 적용한 Mok과 Morris(2010)의 연구에서도 지지되었다. BII가 높은 아시아인들은 아시아 문화와 미국 문화가 양립 가능한 것으로 보지만, BII가 낮은 사람들은 두 문화가 갈등적인 것으로 간주한다. 그들은 BII 수준에서 차이가 있는 동아시아계 미국인들을 대상으로 각 처리 스타일을 활성화하기 위하여 ‘동아시아’ 또는 ‘미국’의 상징물들로 점화하였다. BII가 높은 아시아인은 미국 문화 단서가 제시될 때 그것에 쉽게 동화하여 미국식 판단을 하지만, BII가 낮으면 미국 단서가 주어질 때 아시아적 판단을 하는 것과 같은 대비적 반응을 보인다. Mok과 Morris는 창의성에도 이런 효과가 나타나는지 보고자 하였는데, 아시아계 미국인 대상의 두 실험에서 미국 문화 단서는 BII가 높은 경우 확산적 사고 과제에서 아이디어의 독창성을 증가시켰으나(동화적 반응), BII가 낮은 경우에는 감소하였다(대

19) 이민자나 주체원처럼 두 문화에 접하고 있는 사람이 두 개의 문화적 정체성이 서로 대립하는 것으로 보지 않고 양립 가능한 것으로 지각하는 정도를 나타내는 개념이다(Benet-Martínez & Haritatos, 2005).

비적 반응). 즉, BII가 높으면 ‘미국’ 규범에 맞게 독창적인 아이디어를 더 생성했다. 이것은 미국과 아시아가 서로 다른 문화적 규범을 가질 수 있고, 해당 문화 규범이 활성화되면 그에 부합하는 방향으로 사고하고 행동한다는 것을 다시 한 번 보여준다.

창의적 수행에 있어 문화 간 차이를 ‘규범’으로 설명하는 이런 접근은 규범 위반에 대한 민감성에서의 문화 간 차이를 보인 신경과학의 발견으로도 지지된다. 문화 신경과학 연구자들인 Mu 등(2015)은 규범 위반에 대한 고양된 신경 반응(ERP: event-related potentials)은 창의성과는 부적인 관계가 있음을 보여주었다. 구체적으로 이들은 전기뇌파측정지(EEG: electroencephalogram)를 새로운 사회 규범 위반 패러다임과 결합하여 사회 규범의 위반이 신경생물학적 수준에서 탐지될 수 있는지, 그리고 규범 위반의 탐지에 기여하는 신경 기제와 문화마다 그것이 어떻게 다른지를 조사하였다. 50명의 중국 및 미국 참가자들로부터 얻은 EEG 기록은 규범 위반 탐지의 문화 보편적인 신경 표식(marker)인 중추 및 두정 부위에 걸쳐 일관된 약 400ms(N400)의 ERP 부정 굴절(deflection)을 보여주었다. 그러나 전두 및 측두 부위에서의 N400은 중국인들에게서만 관찰되었는데, 이는 특정한 문화에서 나타나는 규범 위반 탐지의 신경 기제를 보여주는 것이다. 또한, 전두엽의 N400은 높은 자기 통제나 낮은 창의성을 보이는 국가들에서 발견되는 사회 규범의 강도와 관련된 여러 태도 및 행동 측정치들을 예측하였다. 이 연구의 결과는 사회 규범 위반 탐지에서의 신경생물학적 기초를 보여주는 것이자 문화 간 차이를 분명하게 드러내는 것이다.

결과 중시 대 과정 중시

서구 문화의 창의성에 대한 개념에서는 독창성(originality)과 최종 산물(products)이 강조되지만, 동양 문화는 상대적으로 기교(skill)와 과정(process)이 강조된다. 동양에서는 절차탁마(切磋琢磨)²⁰⁾

라는 표현이 상징하듯이 창조 과정에서의 지속적인 몰입을 강조하며, 과거 전통의 단절이나 파괴가 아닌 전통적 관념의 재해석에 더 무게를 둔다. 동양에서는 위대한 창조자일수록 기존 전통과 자신의 선조들과 스승의 영향을 강조하며, 자신의 창의성은 단지 그들로부터 파생된 것이라고 본다. 이런 문화 차이가 생애 동안 창의성이 전개되고 발현되는 양상에 영향을 미친다.

Kozbelt와 Durmysheva(2007)는 일본에서 14세기부터 19세기까지 융성한 회화의 한 양식인 우키요에(浮世繪)를 조사하였다. 그들은 36개의 미술 서적에서 44명의 우키요에 화가들이 만든 2천여 개의 관화들을 찾았다. 각 화가에 대해 경력상

20) 절차탁마(切磋琢磨)는 본래 중국 고대의 시집인 《詩經》의 위풍(衛風) 기옥편(淇奥篇)에 나오는 말이다. 오랜 기간 갈고 다듬어 하나의 작품을 만들어내거나 학문과 인격을 형성하는 것을 의미하는데, 일정한 수준에 이르러서도 이에 만족하지 않고 끊임없이 정진하는 것을 나타낸다. 여기서 ‘절(切)’은 뼈와 뿔을 잘라내는 일을 말하고, ‘차(磋)’는 잘라낸 뼈와 뿔을 갈고 다듬는 일을 말하며, ‘탁(琢)’은 옥과 보석의 원석을 쪼아내는 일을 말하고, ‘마(磨)’는 쪼아낸 옥과 보석의 원석을 갈고 다듬는 일을 말한다. 또한, 《論語》에서 제자인 자공(子貢)이 “가난하되 아첨하지 않고, 부유하되 교만하지 않으면 어떻습니까?”라고 여쭙어본 데 대해 공자께서 “그 정도면 괜찮으나, 가난하면서도 즐거워하고 부유하면서도 예를 좋아하는 것만은 못하다”고 대답하시자, 자공이 다시 “시경에 말하기를 ‘뼈와 뿔을 자른 다음 그것을 갈아 다듬듯이 하며, 옥과 보석의 원석을 쪼은 다음 그것을 갈아 다듬듯이 한다’고 하였는데, 이는 바로 이렇게 끊임없이 노력함을 말하는 것이겠군요?”라고 응답하였다는 일화(子貢曰 貧而無諂 富而無驕 何如 子曰 可也 未若貧而樂 富而好禮者也 子貢曰 詩云 如切如磋 如琢如磨 其斯之謂與, 《論語》學而篇 15)를 통해 학문과 인격의 수양을 위한 끊임없는 노력을 강조하는 성어(成語)로 자주 인용되고 있다. 《大學》에서는 “‘뼈와 뿔을 자른 다음 그것을 갈아 다듬듯이 한다’는 것은 학문하는 자세를 말하는 것이고, ‘옥과 보석의 원석을 쪼은 다음 그것을 갈아 다듬듯이 한다’는 것은 스스로의 인격을 닦는 일을 말하는 것”(如切如磋者 道學也 如琢如磨者 自修也, 《大學》傳 3)이라 하여, 이러한 사실을 거듭 강조하고 있다.

의 최고 정점(가장 중요하게 취급되거나 많이 인용되고 수록되는 산물을 생산한 나이)과 인용 빈도에 의한 명성(eminence) 평정 값을 추정하였다. 분석 결과, 이전 서구 표본에서의 결과와 대체로 일치하였다. 예를 들어, 화가들의 경력 정점은 평균적으로 40세였으며, 예외는 있지만 대체로 가장 작품을 많이 낸 다작 화가들이 가장 유명한 판화를 만들어내었다. 다만, 우키요에 화가들의 경우 경력 정점과 명성 간의 정적 관련성이 서구 화가들보다 더 높게 나타났다. 그리고 더 주목할 점은 대체로 일본 화가들의 정점이 프랑스 화가들보다 더 늦은 것으로 나타났다. 일본에서는 나이가 든 화가들이 더 유명한 판화를 만들어낸 것이다. 예를 들어, 우키요에 화가들 중 가장 높은 평가를 받는 가츠시카 호쿠사이(葛飾北齋)의 대표작인 ‘후가쿠(후지산) 36경(富嶽三十六景)’은 그가 70대일 때 만들었다. 그와 쌍벽을 이루는 우키요에 화가인 우타카와 히로시게(歌川廣重)는 25년간의 작품 활동 기간 중 사망 직전인 60대에 그의 대표작인 ‘명소에 도백경(名所江戸百景)’을 완성하였다.

동양에서의 전통의 존중은 단순히 그것을 맹종하는 것을 의미하지는 않는다. 우키요에에 대한 수요가 많았던 당시, 우키요에 화가들도 서구 화가들처럼 항상 새로운 것을 만들어야 하는 압박과 경쟁에 시달렸다. 그러나, 이러한 새로움에 대한 압력은 전통의 철저한 단절이나 거부로 이어지기보다는 이전 형식의 점진적 정제나 개선을 자극하였을 뿐이었다. 전반적으로 우키요에 화가들은 전통을 더욱 계승, 발전시키고자 고뇌하고 불철주야 노력하면서 최고의 경지에 이르기 위한 과정을 무엇보다 중요시하였다. 이 문열의 소설 ‘금시조(金翅鳥)’에서도 결과보다는 과정을 중시하는 동양에서의 창의성 개념이 잘 드러난다.

앞서 언급되었듯이, 서구인들은 창의적 산물이 이전에 없던 경이롭고 획기적인 것이 되기를 바라지만, 중국인들은 창의적 산물이 사회 규범과의 조화나 전통과 일치하는 성질을 구현하기

를 더 기대한다(Yue, 2004). 전통적인 유교적 교육 방법은 새로운 지식을 위에 있는(upward) 권위자로부터 배우고, 뒤로 돌아(backward) 전통으로부터 찾고자 한다. Lubart(1999)는 이러한 동양의 창의적 과정을 ‘연속적 재구성(successive reconfigurations)’이라고 하였다.

동양에서는 창의성을 부단한 학습과 연습을 통해 달성될 수 있는 단계를 거쳐 점진적으로 이루어지는 수월성(excellence)의 상태라고 본다. 그래서 내적 경험과 엄격한 훈련을 통하여 기술이나 기교를 완벽하게 숙달하는 것을 강조한다. 이는 창의성을 인간이 생애 동안 계속 개발할 수 있는 것으로 보는 생각, 즉, 창의성이 점진적으로 향상된다고 보는 학습 목표 지향성 또는 성장 마인드셋(growth mindset)이라고도 할 수 있다. 성은현(2006)도 서양의 창의성이 생각나는 것을 바로 자유롭게 이야기하고 남과 다른 새로운 아이디어를 추구하고 즐기는 특성을 갖는다면, 동양의 창의성은 다양한 생각이나 많은 이야기를 하기보다 깊이 있게 생각한 후에 아이디어를 제안하고, 진지하게 숙고하는 과정을 거친 후 점진적으로 진일보하고 아이디어를 정교화시키면서 은근히 발휘되는 것으로 보았다.

조공호(2021a, p. xi)는 동양과 서구의 자기발전론을 비교하는 저술의 머리글에서 서구인과 동아시아인 간의 차이를 다음과 같이 요약하고 있다.

“서구인들은 모든 개인은 성격이나 능력 등 제반 특성을 완비하여 갖추고 있는 실체(實體)라고 생각하여, 개인이 환경 세계를 자기에게 맞도록 변화시키는 환경통제력(環境統制力)을 갖추고 있다고 여기며, 이러한 통제력은 스스로가 갖추고 있는 장점을 찾아 늘려나감으로써 증진된다고 받아들인다. 곧 장점확충(長點擴充)이 자기향상의 가장 중요한 통로라는 것이다. 이에 비해 동아시아인들은 인간을 소인(小人)으로 태어나 군자의 상태로 변모될 수 있는 가변체(可變體)라고 인식하여, 끝없이 변화하는 과정

속의 존재로 받아들인다. 그러므로 동아시아 사회에서는 가족과 같은 다른 사람이나 사회의 요구와 기대에 맞추어 자신을 변화시키는 자기 통제력(自己統制力)을 증진시키는 수양(修養)이 바람직한 삶의 자세라 여기며, 이러한 자기통제력은 스스로의 단점을 찾아 고쳐나가는 자기개선(自己改善)의 자세를 유발하여 자기발전의 원동력으로 작용하게 된다고 본다.”

동서양 간 창의성 수준의 차이

지금까지 논의한 동서양 간의 문화 차이는 실제로 창의력의 수준에서도 차이가 나는지의 질문으로 이어진다. 표준화된 창의성 검사에서 서구 문화의 사람들이 동아시아 문화의 사람들보다 더 높은 점수를 보이는 것 같지만(예: Niu et al., 2007), 대부분의 창의성 검사가 서구에서 만들어진 것이어서 창의성 평가에서의 측정의 등가성(measurement equivalence)이 의심될 뿐만 아니라, 검사의 문화적 공정성(culture fairness)의 부족으로 인하여 결과를 제대로 해석하기 어려운 점이 있다. 따라서 동서양 간의 창의성 수준을 비교하는 연구는 주로 서구의 창의성 개념에 기반하여 서구에서 개발된 검사 도구(예: 확산적 사고를 측정하는 대표적 검사인 TTCT: Torrance Test of Creative Thinking)로서 비교가 이루어진다는 한계를 고려하면서 연구 결과들을 검토해야 한다.

창의성 검사점수의 문화 간 차이를 다룬 연구들에서는 여러 창의성 검사를 통해 아시아 국가들의 창의성 점수가 미국이나 유럽 국가들만큼 높지 않은 것으로 나타났다. 예를 들어, Jaquish와 Ripple(1984)의 초기 연구에서 다양한 연령대의 미국인들과 중국인들을 대상으로 글쓰기 과제를 실시하였을 때, 독창성, 유창성, 유연성의 세 차원에서 모두 전 연령대의 미국인들이 중국인보다 높은 창의성의 수준을 보였다. Jellen과 Urban(1989)이 11개 국가의 아동을 대상으로 TTCT-DP(Drawing Production) 검사를 실시한 결

과, 미국, 영국, 독일 아동의 점수가 중국, 인도, 인도네시아 아동보다 더 높았다. Zha 등(2006)은 미국인과 중국인을 대상으로 확산적 사고 검사가 포함된 CAP(Creativity Assessment Packet) 검사를 시행하였는데, 미국인의 평균 점수(175.54)가 중국인의 점수(149.83)보다 높았다. Niu와 Sternberg(2002)도 확산적 사고 검사에서 미국인의 점수가 인도, 일본, 홍콩, 싱가포르 사람보다 높다는 것을 확인하였다.²¹⁾ 유사하게, 성은현과 한윤영(2011)이 미국 대학생과 한국의 대학생에게 ‘자신의 창의성을 얼마나 발휘하고 있다고 생각하는지’를 6점 척도로 측정했을 때, 미국 대학생들(3.91)이 한국 대학생(3.35)보다 더 높았다.

이러한 동서양 간의 창의성 수준의 비교 연구 결과에서 드러나는 결과 사이에는 유사한 점도 있고 차이가 나는 점도 있다. 유사한 점으로는 확산적 사고의 나이에 따른 발달 패턴이 비슷하며, 성차도 두 문화 모두에서 나타나지 않았다는 점을 들 수 있다. 차이가 나는 점으로는 확산적 사고의 평가 준거(유창성, 유연성, 독창성)에서 언어 및 그림 검사에서의 수행 차이가 동서양 간에 나타나는 점을 들 수 있다. 예를 들어, TTCT의 도형 검사를 미국인과 일본인들에게 실시하였을 때, 평가 차원들에 따라 두 문화권의 점수가 서로 달랐다(Saeki et al., 2001).

하지만 Niu와 Sternberg(2003)는 확산적 사고를 측정하는 창의성 검사에서 중국인 학생들에게 창의적일 수 있는 방법과 ‘창의적이어야 한다(Be creative)’는 명확한 지시를 제공하는 경우, 미국인 학생과 유사한 수준으로 창의성이 증진됨을 발견하였다. 즉, 중국 학생들의 창의성은 창의성에 대한 명시적 지시가 있어야 나타나며, 그런 지시가 없을 때 창의성 수준은 저하되었다.

앞서 언급했듯이, 창의성을 평가하는 도구(대표적으로 확산적 사고 검사)는 주로 서구, 특히 미국에서 개발된 것이다. 창의성 검사는 특정

21) 아시아인은 자기 목소리를 덜 내는 경향이 있기에 언어적 아이디어 유창성 검사에서 서구인보다 낮은 점수가 나오는 경향도 있다.

문화에서 작동하는 창의성 개념과 연계되어야 할 것이며, 평정자나 기준(norm)도 해당 문화에서 나와야 할 것이다. 따라서 창의성의 수준에 대한 동서양 간의 비교를 공통의 참조점 없이 행하는 것은 심각한 문제가 될 수 있다(Leung et al., 2004; Niu & Sternberg, 2002). 그러므로 앞으로는 범문화적인 공통의 핵심 창의성 요소를 다루는 과제(검사)를 개발하는 방향과 특정 문화에 고유한 과제를 포함하는 창의성 검사를 개발하는 방향이 명확하게 구분되어야 할 것이다.

이러한 맥락에서 보면, 중국 학생이나 기타 아시아 국가 학생들의 창의성이 상대적으로 낮게 나타나는 것은 평가 도구가 창의성에 대한 서구의 관념으로 편향되어 동양인들의 창의성 개념은 간과되었다는 점과 더불어, 사회적 가치, 학교 교육 방식, 시험 체계 등의 영향을 받아서 일 수 있다. 따라서 단순히 서양인이 동양인보다 더 창의적이라고 결론을 내릴 수는 없다. 집단주의적 유형의 창의성이 높은 사람들은 창의적인 집단이나 복잡한 조직에서 더욱 효과적인 면모를 보일 수도 있는 것이다. 이러한 가능성에 대해서는 앞으로 충분한 연구가 뒤따라야 할 것이다.

문화 지향성 차원이 혁신과 창의적 성취 간 관계

앞서 개인의 확산적 사고 수준에서 동서양 간의 차이에 대한 분명한 결론을 내리기 어려웠다. 개인 수준의 일반적인 창의적 수행에 대한 동서양의 비교 연구에서도 일관된 결과를 보이지 않는다(Erez & Nouri, 2010; Morris & Leung, 2010). 지금부터는 문화적 지향성과 문화 차원이 개인, 조직, 국가 수준에서의 창의성과 혁신에 미치는 영향을 살펴보기로 하겠다.

먼저 개인 수준에서 문화적 지향성(개인주의 대 집합주의)과 창의성 간의 관계를 다룬 Goncalo와 Staw(2006)의 연구에서는 미국 대학생들에게 타인과의 관계에서 자신을 어떻게 보는 지에 대해 특정한 방식으로 답하도록 하여 문화

적 지향성을 점화하였다. 즉, 개인주의 조건에서는 자신이 대다수 사람과 다른 이유 세 가지를 작성하도록 하는 등의 세 질문에, 집합주의 조건에서는 자신이 대다수 사람과 비슷한 이유 세 가지를 작성하도록 하는 등의 세 질문에 답하도록 했다. 이후 ‘학교 식당이 폐쇄되었는데, 그곳을 어떻게 활용하면 좋을지’에 대해 브레인스토밍하는 집단 창의성 과제를 수행하도록 하였는데, ‘창의적’이 되도록 지시한 조건과 ‘실용적’이 되도록 지시한 두 조건이 있었다. 학생들이 제안한 아이디어를 세 가지 창의성 지표에서 평가했다. 분석 결과, 문화 지향성의 주효과는 없었으나, 문화 지향성 조건과 지시 조건 간의 상호작용이 있었다. ‘창의성’ 지시가 있을 때 개인주의 지향성 집단은 집합주의적 집단보다 더 창의적이었다. 그러나 ‘실용성’ 지시가 있을 때 두 문화 지향성 간 유의한 차이는 없었다. 또한, 개인주의 지향성 집단은 지시 형태에 따라 창의성에서 유의한 차이를 보였으나, 집합주의 지향성 집단은 두 지시 간에 창의성에서 차이를 보이지 않았다. 요약하면, 창의성이 분명하게 요구될 때, 개인주의 지향성 집단에서만 창의성을 촉진하는 효과가 있었다.

후속 연구로 Bechtoldt 등(2012)은 개인주의와 집합주의를 자기 해석(self construal)과 가치(value)의 두 가지 차원으로 구분했다. 자기 해석은 선행 연구와 같이 개인주의/집합주의 지향성으로 점화하였는데, 전자는 ‘독립적 자아’, 후자는 ‘상호의존적 자아’로 구분하였다. ‘가치’는 과제 산출물에 대해 집단 보상과 개인 보상으로 조작하였는데, 전자를 ‘집단 이익 추구(pro-group)’, 후자를 ‘개인 이익 추구(pro-self)’로 구분하였다. ‘교수법을 어떻게 개선하면 좋을지’에 대해 세 사람이 브레인스토밍으로 아이디어를 내도록 하고 유창성과 독창성 측면에서 평가하였다. 분석 결과, 집합주의 가치 지향성(집단 이익 추구)을 가진 집단은 개인주의 가치 지향성(개인 이익 추구)을 가진 집단보다 더 아이디어를 많이 생성하였다. 더 나아가 가치 지향성과 자기 해석 간

의 상호작용이 있었는데, 집합주의 가치 지향성과 개인주의적 자기 해석(독립적 자아)을 가진 집단 구성원들이 가장 독창적인 아이디어를 생성하였다. 이 연구는 개인주의적인 독립적 자아를 가지면서 집단의 이익을 추구하는 집합주의 가치를 가질 때 창의성이 증진될 수 있다는 점과 개인주의-집합주의 개념을 다차원으로 정의하여 연구할 필요가 있음을 보여준다.

분석 수준을 높여서 조직 또는 국가 단위에서 다양한 문화 차원들이 창의성 및 혁신 수준에 미치는 영향을 살펴보았다. 먼저, 국가 수준에서 창의성이나 혁신은 개인주의와 더 연관성이 크다는 연구 결과들이 있다. Bendapudi 등(2018)은 국가 수준에서의 창의적 성과를 위해서는 개인주의 문화를 조성하는 것이 필요함을 보여주는 연구를 수행하였다. 한 사회의 연간 혁신의 투입과 산출의 수준을 포괄적으로 측정하는 지표인 글로벌 혁신 지표(GII: Global Innovation Index)에서는 혁신 산출(innovation output)을 두 유형으로 구분하는데, ‘지식/ 기술 산출(knowledge/technology output)’은 특허, 과학/기술 논문 인용지수, ISO 9001 품질 인증, 지적 재산권 수입 등과 같은 지표들로 계산되며, ‘창의적 산출(creative output)’은 문학, 출판과 미디어 발행, 영화와 음악 프로덕션, 모바일 앱 창안 등과 같은 지표들로 계산된다. 그들은 두 유형의 혁신 산출에서, 높은 수준의 교육(교육의 질)은 지식과 기술 산출을 증진하는 데 충분할 것이지만, 창의적 산출을 위해서는 개인주의 가치가 강조되어야 할 것으로 보았다. 창의적 산출은 상징적 지식을 요구하기에 양질의 교육뿐만 아니라 자기 보호(self-protection) 가치보다는 개인주의 가치와 가까운 자기 확장(self-expansion) 가치를 강조하는 문화적 맥락에서 더 유리할 것이기 때문이다. 반면, 주로 분석적 및 종합적 지식을 요구하는 지식과 기술 산출은 문화적 가치와는 관계없이 높은 수준의 교육으로도 가능할 것으로 보았다. 그들의 예측은 지지되었는데, 32개 국가를 대상으로 한 연구에서 개인주의 가치가

우선시되느냐와는 관계없이, 한 사회가 높은 수준의 교육을 제공하면 그 사회는 지식과 기술 산출에서 높은 경향을 나타내었다. 그러나 교육의 질은 개인주의적 가치를 강조하는 사회에서만 창의적 산출에서의 수행을 예측하였다. 즉, 자기 보호적 가치를 가진 문화에서는 교육의 질과 창의적 산출 간의 정적 관계가 약화된다는 것이다. 이러한 결과는 창의적 산출을 추구하는 창의적 산업을 촉진하려는 국가나 사회는 인적 자원에 대한 투자 외에도 개인주의적 지향성을 조성할 필요가 있음을 시사한다.²²⁾

또한, 여러 국가와 사회의 혁신성의 차이가 어떤 문화적 가치와 연관이 있는지를 다룬 연구에서 개인주의-집합주의 차원이 다른 어떤 문화 차원들보다 혁신성과 높은 연관성을 보였다(Chiu & Hong, 2019). 구체적으로 60개국 이상을 대상으로 Hofstede 여섯 문화 차원(Hofstede et al., 2010)과 GII 간의 단순 상관을 내었다. 상관계수의 크기순으로 개인주의-집합주의(.63), 권력거리(-.52), 장기 지향성(.38)²³⁾, 불확실성 회피(-.25), 관대(indulgence, .25)²⁴⁾ 차원은 유의한 상관을 보였고, 남성성-여성성 차원은 유의한 관계를 보이지 않았다. 1인당 GDP를 통제한 다중 회귀분석에서는 개인주의-집합주의(.33)와 장기 지향성(.43) 차원이 높은 비표준화된 회귀계수를 보였다.²⁵⁾ 미국과 유럽의 서구 사회가 개인주의 차

22) 1990년대부터 일부 일본 기업들은 관계, 합의, 순종, 규범과 규칙 준수를 가치 있게 여기는 집합주의 문화에서 벗어나기 위해 개인주의적 문화를 조성하고 서구식 경영 시스템과 제도를 도입하는 등의 다양한 노력을 기울였다. 그러나 이런 노력은 성공적인 부분도 없지 않지만, 대부분 실패로 끝났다(다카하시 노부오, 2007).

23) M. H. Bond 연구에 영향을 받아 Hofstede가 초기 네 문화 차원에 다섯 번째로 추가한 차원으로, 유교적 역동성(Confucian dynamism)이라고도 불린다.

24) 관대(indulgent) 사회는 행복, 안녕, 여유 시간을 중시 하면서 인간의 욕구 충족에 가치를 두지만, 이에 반대되는 제약(restrained) 사회는 욕구를 억누르고 사회 규범에 따르고자 쾌락 추구를 자제한다.

원에서 높다면, 중국, 홍콩, 대만, 한국 등의 동양 사회는 개인주의 차원에서 상대적으로 낮지만, 장기 지향성 차원에서는 높다. 개인주의 문화에서는 자신의 고유한 시각과 독특성을 표현하도록 지지하고 새로운 아이디어를 생성하도록 장려한다. 반면, 장기 지향성은 인내, 끈기, 검약 등과 같이 미래의 보상을 지향하는 가치들과 실용적인 관점을 중시하는 정도를 나타낸다. 장기 지향성이 높은 동아시아 문화권은 전통을 존중하는 유교 중심의 가치관을 가지며, 정해진 교육과 기술을 습득하여 열심히 일하고 검소하게 사는 것이 도덕적인 삶이라고 믿는다.

최근 중국의 급성장에서 보듯이, 장기 지향적 문화는 실용적인 접근을 취하는 경향이 강하고, 문제해결에 있어 전략적 계획 수립이 강조된다. 개인주의 문화가 독창적 아이디어의 탐험(exploration)을 권장하는 문화라면, 장기 지향적인 문화는 현재 지식의 활용(exploitation)을 권장하는 문화라고도 볼 수 있다. 또한, 창의성 및 혁신과 관련된 비교문화 연구들에서 서구 문화는 독창적 창조자들(original creators)에 가깝고, 동양 문화는 실용적 혁신가들(practical innovators)에 더 가까운 것으로 볼 수 있다. 더 나아가, 앞서 창의성의 명시적 이론에 대한 논의 및 암묵적 이론 관련 경험적 연구에서 동아시아 국가들은 독창성이 중요한 서구에 비해 유용성이 상대적으로 더 강조되는 경향이 있음을 논의하였는데, 미래에 초점을 두는 장기 지향성이 산물의 독창성보다는 앞으로 얼마나 쓸모가 있을지의 유용성에 더 주의를 기울이게 하는 이유일 수도 있을 것이다. 이와 관련된 후속 연구가 요망된다.

권력 거리의 문화 차원도 창의성을 저해할 수 있다. Nouri 등(2015)의 연구에서 중국과 같이 권력 거리가 높은 문화권의 사람들은 혼자 일할 때보다 관리자가 존재할 때 독창적인 아이디어를 덜 생산하였으며, 미국과 같은 낮은 권력 거

리의 문화에서는 그렇지 않았다. Conyne 등(1999)도 중국의 팀 구성원들은 상사가 있을 때는 의견 제시를 덜 하고 팀 구성원들과도 상호작용을 덜 한다는 것을 보여줌으로써, 높은 권력 거리는 창의성을 저해할 수 있다는 생각을 지지하였다.

최근 주목받는 문화 차원은 문화적 견고함-느슨함(cultural tightness-looseness)이다(Gelfand et al., 2006). 대부분의 비교문화 차원 연구들이 가치(values)에 초점을 두지만, 견고함-느슨함의 개념은 행동의 표준에 대한 사회적인 합의의 정도로서의 문화 규범(norm)에 초점을 둔다. Gelfand 등(2006)은 견고함-느슨함의 두 가지 핵심 요소를 구분하였는데, 그 하나는 사회 규범의 수와 명료성 측면인 강도(strength)이며, 다른 하나는 규범으로부터의 이탈에 대한 관용의 측면인 제재(sanction)의 정도이다. 견고한 문화에서는 비교적 사회 규범이 많고 강하며 이탈 행동에 대한 관용이 높지 않은 특성을 보이지만, 느슨한 문화는 상대적으로 약한 규범과 이탈 행동에 대한 높은 관용을 보이기에 다양한 행동이 가능하고, 동조 압력이 강하지 않다. Gelfand 등(2011)의 33개국 조사에서, 한국은 파키스탄, 말레이시아, 인도, 싱가포르 다음으로 매우 견고한 문화에 속하였다. 또한, 견고한 사회는 대개 동질적이며(일종의 외국인 혐오증과 같이) 외부의 문화적 영향을 거부하는 경향이 있지만, 느슨한 문화는 자신과 다른 사람, 이념, 문화적 영향에 대해 더 개방적이다. 따라서 Gelfand 등(2006)은 문화적 견고함은 창의성을 저해할 것으로 보았다.

글로벌 맥락에서 Chua 등(2015)은 문화적 견고함-느슨함 차원과 창의성 간의 관계를 조사하였다. 그들은 전 세계인들이 참여하는 아이디어 크라우드소싱(crowdsourcing) 플랫폼의 창의적 아이디어 경진 대회에 참가한 사람들을 대상으로 연구하였다. 이 플랫폼은 특정 시장(국가)에서의 소비재 관련 새로운 상품 아이디어나, 제품 디자인, 마케팅이나 광고 캠페인 아이디어 등을 구매하는 것을 목표로 하였고, 의뢰한 고객 회

25) 권력거리는 개인주의와 높은 상관을 보여 다중회귀에서는 유의하게 나오지 않았다.

사(주로 글로벌 기업)는 제안된 아이디어들에 대해 독창성과 관련성 차원에서 평가하였다(평가자는 해당 영역과 시장의 전문가들이었음). 연구자들은 각 나라의 플랫폼 참가자들의 창의적 아이디어 과제에의 몰입(참여)이나 성공(평가에서 승자가 되는 것)은 아이디어 제안자의 국가와 아이디어가 적용될 국가의 문화적 견고함, 그리고 두 나라 간의 문화적 거리에 달려있다는 결과를 얻었다. 즉, 견고한 문화의 사람들은 느슨한 문화의 참여자들보다 다른 나라의 창의적 과제에 대해서는 덜 몰입하고 성공하는 경향이 나타났고, 아이디어를 사용할 국가와의 문화적 거리(cultural distance)가 클수록 문화적 견고함의 부정적 영향은 더 크게 나타났다.²⁶⁾ 또한, 아이디어가 적용될 나라가 문화적으로 견고할수록 다른 나라 참가자들의 창의적 아이디어가 그 나라에서 성공할 가능성은 더 작았다. 즉, 견고한 문화는 다른 나라의 창의적 아이디어에 대해 덜 수용적이었다.

Gedik과 Ozbek(2020)은 집합주의 수준에서 차이가 있는 팀들에서 문화적 견고함, 공정성, 창의성 간의 관계를 조사하였다. 147개의 작업팀(532명)을 대상으로 분석하였을 때, 문화적 견고함은 낮은 수준의 집합주의를 가진 팀의 경우 팀 창의성과 부적인 관계를 보였으나, 높은 집합주의 수준을 보이는 팀에서는 그런 관계가 나타나지 않았다. 그리고 집합주의 수준이 낮은 팀에서 팀 구성원들의 공정성 지각의 평균인 팀 공정성 분위기는 문화적 견고함과 팀 창의성 간의 관계를 매개하였다. 이 연구는 문화적 견고함과 같은 규범 기반의 문화 차원과 집합주의와 같은 가치 기반의 문화 차원이 동시에 팀 창의성에 영향을 미칠 수 있음을 보여주었다.

최근 Deckert와 Schomaker(2022)는 국가 수준의 문화적 특성이 혁신성에 미치는 영향을 조사하였다. 그들은 동질적이고 관용이 부족한 사회의

특성인 문화적 견고함은 국가의 혁신성(GII)과 부적인 연관이 있고, 관용과 다양성이 인정되는 사회의 특성인 문화적 느슨함은 정적인 연관이 있음을 보여주었다.

아시아의 '창의성 문제'

세계에서 가장 오래된 문화 가운데 하나인 중국 문화에는 4대 발명품이라 일컬어지는 제지술, 목판 인쇄술, 나침반, 화약과 같이 전 세계에 널리 영향을 미친 수많은 발명품과 그 배경이 된 다양한 사상이 갖추어져 있다. 중국 송(宋)나라 때인 1000년경 지구상에서 가장 번영하고 역동적인 사회는 동아시아였고, 중국은 어느 나라도 따라가기 어려운 최고의 문명국이었다. 반면, 당시 유럽은 중세의 암흑기에서 벗어나지 못하고 있었으며, 북아메리카는 원주민인 인디언들의 땅이었다.

반면 오늘날에는 북아메리카가 가장 역동적이고 번영하는 사회가 되었고, 한때 전 세계에서 가장 앞선 문명을 보여주며 중심적 위치에 있던 동아시아 사회는 서구 사회에 그 앞선 자리를 넘겨준 지 오래되었다.

창의성과 혁신의 경우도 명(明)나라(1368~1644) 이전에는 중국이 발명에서 세계 챔피언이었지만 이후 그 지위를 유지하지 못하고 있다. 송나라의 화약, 나침반, 인쇄술이 이슬람을 통해 서양 사회에 전파되면서 근대사회로의 이행을 자극했다. 화약은 중세 기사계급의 몰락을 초래했고, 나침반은 신대륙 발견을 가능케 했으며, 인쇄술은 시민계급의 발흥을 도왔다. 그래서 명나라 말기인 17세기 중반 중국에 나타난 서양인들은 이미 중국의 그것과는 비교도 되지 않는 강력한 화약 무기를 들고 있었다. 비록 일본은 탈아입구(脫亞入歐)의 메이지 유신으로 빠르게 근대화되었지만, 그것은 서구 유럽을 모방한 결과일 뿐이었다. 최근 중국의 혁신적 성과가 축적되고 있고 중화민족의 부흥을 의미하는 '중국몽(中國夢)'의 실현을 추구하지만, 급진적인 창의

26) 이에 대해 연구자들은 낮은 창의적 자기효능감과 인지적 유연성이 원인일 것이라고 보았다.

와 혁신은 여전히 중국과 같은 아시아 국가들에 서보다는 미국을 비롯한 서구 사회가 더 앞서 나가는 것으로 보인다.

천년의 기간에 완전히 뒤바뀐 동서양 간의 지위는 Needham의 수수께끼로 불린다(Lin, 1995). Needham이 던진 질문²⁷⁾에 대한 그동안의 대답은 다양하다. 명나라 중기 이후 중국에서 윤리적 당파주의(particularism)가 널리 퍼져 지식인들이 기술보다는 윤리적 이슈에 더 주의를 기울이게 되었다는 시각, 17세기 명나라 말기의 치명적인 전염병이 사람들 간의 ‘동조’를 촉진하였다는 주장(1630년대부터 40년대까지 전염병으로 인구가 대폭 감소하였다), 합리주의에서 유교(儒敎)의 주관주의(subjectivism)로 변화되면서 분석적 사고에 뿌리를 두는 과학적 사고와 방법의 개발이 어렵게 되었다는 점, 그리고 근대화 시기에 중국이 외부 세계에 대해 문을 닫아 버리는 방어적 자세를 보이면서 교육 다양성과 아이디어의 유동성이 부족하게 되었다는 등 다양한 관점들이 있다(Augier et al., 2016; Liou et al., 2016).

무엇보다 위에서 언급한 대단한 과학적 혁신과 발명들을 이루어냈음에도 동양 사회에서는 ‘사회 혁신’이 거의 나타나지 않았다. 이는 동양 사회는 공자 이후로 사회의 조화와 질서가 매우 강조되었기 때문일 수 있다. 일찍이 베버(Weber)는 유교와 청교도 정신을 비교하면서 양자 모두 자기 통제와 절제를 중시하며 부의 축적을 반대하지 않는 두 가지 특성을 수단 삼아 최종 목표

를 추구하지만, 유교의 목표는 ‘교양있는 사회적 신분’에 있고 청교도의 목표는 ‘신의 도구’가 되는 것이라는 점에서 큰 차이가 있다고 하였다. 더 나아가, 유교 이념은 형이상학적 관심보다는 차안(此岸)의 현실 세계를 최상으로 여기기에 도덕적 이상과 현실 사이의 내적 긴장과 투쟁이 부족하게 되는 결과를 초래하였고, 이것이 자본주의가 발달할 수 있는 토대를 만들지 못하고 중국이 정체된 사회로 남게 된 원인이라고 주장하였다. 그러나 이런 분석은 다분히 서양의 관점에서 동양을 조망하는 오리엔탈리즘의 시각을 드러내는 것이다(나성, 2016).

앞으로 혁신의 기반이 되는 창의성 측면에서 동아시아 국가들은 과거의 위상을 되찾을 수 있을지는 여전히 물음표가 붙는다. 아시아의 창의성 문제(creativity problem)와 관련하여, 2006년에 짧은 논쟁이 있었다. Miller(2006a)는 <진화심리학(Evolutionary Psychology)>에 게재한 논문에서 인구나 GDP 증가율뿐만 아니라 문맹률(교육 수준)과 지능(IQ) 측면에서 아시아의 잠재력을 높게 평가하면서 2050년에는 대부분의 심리학 연구가 아시아에서 아시아인들에 의해 이루어질 것으로 예측하였다(적게는 60%에서 많게는 90%). 그는 1900년 즈음 Wundt, Lewin, Münsterburg 등의 독일 심리학자들도 20세기에는 ‘미국’이 과학의 중심이 될 것으로 예측하고 실제로 그렇게 된 것처럼, 이제 그 중심이 아시아 국가로 넘어갈 것이라는 긍정적인 예측을 한 것이다.

이에 대해 Kanazawa(2006)는 아시아인들의 지능 지수는 미국이나 유럽보다 높더라도 창의적인 사고는 부족하다고 하면서 Miller의 예측을 반박하였다. 그는 동아시아인들은 단순 암기에 의한 기존 지식의 습득과 기존 기술의 응용에는 뛰어나나, 국가별 노벨상 수상자의 수에서 드러나듯이 기초과학에서의 독창적인 기여는 약하다는 것이다. 더불어 그는 지나치게 ‘동조 성향’이 강하여 스승이나 선배의 기존 패러다임을 거부하지 못하는 아시아인들의 성향을 지적하였다.

27) 영국의 생화학자이자 중국학자인 Joseph Needham (1900~1995)은 1954년부터 시작하여 2021년까지 25권이 발간된 <중국의 과학과 문명(Science and Civilization in China)> 시리즈에서, 고대로부터 명(明)·청(淸) 시대까지의 중국의 과학 기술과 문명을 개관하면서, 중세 시대까지 서구를 능가했던 중국의 과학 기술이 왜 근대에 와서 더 발달하지 못하고 서구에 뒤지게 되었는지 대해 깊이 있게 접근하였다. 그가 가졌던 근본적인 질문은 “근대 이전까지 자연에 대한 인간의 지식을 실제적인 인간의 요구에 적용하는 일에 서구보다 훨씬 효율적이었던 중국 문명에서 왜 근대적 과학이 발전되지 않았을까?”라는 것이었다.

1980년대 중반에 일본이 전 세계를 경제적으로 지배할 것으로 보는 사회과학자들의 예측이 많았으나²⁸⁾, 지금의 현실은 그렇지 않다는 사실 또한 아시아의 부상에 대한 반대 증거로 보았다. 이러한 일본의 사례에서 보듯이, 세계의 중심축이 중국 중심의 아시아로 이동할 것이라는 예측이 실제로 이루어질 것이라고는 확신하기 어렵다는 것이다.

이에 대해 Miller(2006b)는 아시아 역사에서 돋보이는 창의적 산물들과 더불어, 아시아인들은 창의성의 주요한 두 특성 중의 하나인 지능 수준에서 높을 뿐만 아니라 또 다른 특성인 '경험에 대한 개방성'에서도 결코 서구인들보다 낮지 않다는 증거를 제시하였다. 또한, 동아시아에서는 동조가 강조되는 집합주의 성향이 강하다는 관점에 비추어 볼 때, '창의적이어야 한다'는 명시적 지시가 주어진 조건에서는 동양인들의 창의성이 극적으로 향상된다는 실험 연구(Chen et al., 2005; Niu & Sternberg, 2003) 결과와 집단 창의성이 중요시되는 오늘날의 상황을 고려하면 아시아인들의 창의적 잠재력은 낮지 않다고 재반론을 제시하였다.²⁹⁾

비록 진화심리학자들 사이의 논쟁이지만, 이

28) 예를 들면, 이 시기에 하버드대의 Vogel 교수가 쓴 <Japan as Number One: Lessons for America>(1979)와 같은 책들이 주목을 받았다. 1980년대 세계 시가 총액 기준 50대 기업 중 32개가 일본 기업이었지만, 2022년 말에는 도요타만이 유일하게 50위권 주변에 머물고 있다. 상위 10대 기업은 사우디의 국영기업 아람코를 제외하고는 모두 미국 기업이다.

29) 앞서 보았듯이, 아시아 학생들은 '창의적이어야 한다'는 명시적 지시로 동조 성향이 쉽게 극복이 되는 것을 보여준 실험 연구(Chen et al., 2005; Niu & Sternberg, 2003)에서처럼, 아시아 학생들의 창의성에서의 경쟁력이 뒤떨어질 이유가 없음을 보여준다. 또한, 동아시아 국가의 교육 방식이나 체계가 창의성에 불리한 환경이지만, 유리한 점도 있다. 창의성을 보는 관점에 있어, 중국인들은 미국인들 보다 창의성은 변화될 가능성이 크다고 하며, 따라서 직접적인 교육을 통하여 개인의 창의성을 높이려는 노력을 기울일 가능성이 크다(Niu & Kaufman, 2013).

처럼 앞으로 동아시아 국가들의 혁신과 창의성의 약진 또는 도약이 어느 정도나 나타날지는 두고 볼 일이다. 일본의 사례에서 보듯이 단순히 낙관적인 예측만을 허용하지는 않지만, 실제로 창의성이 매우 복잡한 현상이라는 사실에 비추어보면, 이 문제에 대한 정확하고도 유효한 예측을 위해서는 다양한 정치, 경제, 사회, 문화적 요소들이 동시에 고려되어야 할 것이다.

향후 연구 방향 제안

지금까지 창의성에 대한 동서양 간의 차이를 비교-문화 관점에서 살펴보았다. 이 주제의 연구는 아직 초기 단계라고 할 수 있어 명확하게 결론을 내리기 어려운 부분들이 많이 있다. 앞으로 더 많은 연구가 수행되어야 할 것이며, 그 과정에서 다음과 같은 측면에 주목할 필요가 있다.

첫째, 지금까지의 비교-문화 연구에서 두드러지게 차이가 나타난 연구 결과들에 주목하고, 이러한 연구 결과들이 시사하는 의미를 심층적으로 분석할 필요가 있다. 예를 들어, 서구의 창의성 연구에서는 교육 수준과 창의적 성취 간에는 역 U자 관계를 보이며(Simonton, 1984), 논쟁의 여지는 있지만 정신병리와 창의성 간에 정적 관계를 보인 연구들이 있다(예, Ludwig, 1995). 이러한 결과들에 비추어본다면, '독창성'을 강조하는 기존의 서구식 방식과 관행을 학습하는 과정이 길면 길수록 창의성 증진의 측면에서는 불리해질 것이다. 또한, 기존과는 다른 무엇인가를 생각한다는 것은 규범에서 벗어나는 것이기에 타인들로부터 소외될 위험과 더불어 정신건강상의 위험도 더 커질 것이다. 반면, 동양 문화가 서양 문화와 달리 독창성보다는 유용성을 더 강조한다면, 교육의 부정적 영향이나 정신병리의 가능성은 작을 수 있다. 따라서 창의성과 정신병리 간의 관계나 교육 수준과 창의성 간의 관계에서 동서양 간에 차이가 나는 것은 근본적으로 '독창성 대 유용성' 중 어느 가치를 우선시하

는지에 달린 것이라고 볼 수도 있다.

둘째, 동서양 간 비교에서 주의할 점으로, ‘서구 문화’나 ‘동양 문화’라는 거대한 우산으로 둘러싸인 문화권 내의 국가들이 전적으로 동질적인 실체를 갖는 것이 아니라는 점이다. 2000년대 초반에 문화와 리더십 간의 관계에 관한 대규모의 비교문화 연구인 GLOBE 연구(House et al., 2004)에서는 서구 문화를 여러 문화 클러스터(앵글로 문화, 게르만 유럽, 동유럽, 라틴 유럽, 노르딕 유럽)로 구분하였다. 아시아 문화도 유교 문화, 아랍 문화, 남아시아 문화로 나누어졌다. 즉, 특정 문화권 내에서 서로 다른 하위문화들이 있을 수 있는 것이다. 또한, 개인주의-집합주의의 메타분석 연구(Oyserman et al., 2002)에서는 동아시아 전체가 집합주의 문화일 것이라는 고정관념은 잘못된 것임을 보여준다. 일본과 한국은 미국과 유의한 차이가 없으며, 오직 공산국가인 중국만이 미국과 유의한 차이로 더 집합주의 지향이 강할 뿐이었다.

셋째, 한 문화도 시간의 흐름에 따라 변화될 수 있으므로, 역사적 역동을 파악해야 한다는 것이다. 중국이 송(宋)대와 명(明)대 간에 확연하게 차이가 드러나는 것처럼, 한 국가나 문화 내에서도 어떤 사회정치적, 역사적 시기에는 창의적 성취가 폭증하지만, 다른 시기에는 쇠퇴할 수 있는 것이다. 동양과 서구 문명 모두에서 이런 역사적 역동 또는 발달 단계들을 관찰할 수 있다.

세계 경제와 문화가 점차 지구촌화 또는 세계화하면서, 오늘날 유교 문화권의 나라들이 점차 전통적인 유교 사상에서 벗어나고 있는 것으로 보이지만, 과거 전통이 완전히 없어지거나 과거와 완전히 단절된 것도 아니다. 그러므로, 유교 문화권의 아시아 국가들의 창의성을 이해하기 위해서는 동아시아의 오랜 역사, 전통, 사상, 문화와 더불어 오늘날의 현대화, 글로벌화, 서구화 측면을 동시에 고려해야 한다.

또한, 창의성의 발달에서의 차이는 문화 자체보다는 서구화나 근대화 정도에서의 차이에 더

귀인될 수도 있다. 중국이나 동양 문화도 계속 현대화와 세계화의 영향을 받으며 변화되고 있다. 중국의 현대 화가인 우관중(吳冠中)은 “오늘날 중국인과 외국인 간에는 거리가 있지만, 오늘의 중국인과 고대의 중국인 간에는 더 큰 거리가 있으며, 전자의 거리는 점차 감소할 것이지만, 후자의 거리는 더 멀어질 것”(Rudowicz, 2004, p. 52)이라고 하여, 문화 차 연구에서 서로 다른 지역 문화 사이의 차이뿐만 아니라, 같은 사회의 시대적 차이도 고려하여야 할 것이라는 사실을 명확히 표현하고 있다.

마지막으로 이전에는 창의성을 종속변인으로 간주하여 창의적 성취에 이르게 하는 개인 특성이나 환경 요소에 관심을 두었다면, 최근에는 창의성을 독립변인으로 보고 창의적인 사고와 행동이 이후 당사자인 개인과 개인이 속한 집단이나 조직에 어떤 결과를 유도하거나 변화를 초래하는지에도 관심을 둔다. 더불어, 이전에는 창의성의 전체 과정 중에서 선행 단계인 아이디어 생성에 주로 관심을 가졌지만, 지금은 아이디어 평가나 선택과 같은 이후의 과정에도 주의를 기울이는 등 전반적으로 창의성 개념 자체를 제한적으로 보지 않고 최종의 창의적 성과에 이르는 전 과정에 두루 관심을 가지는 것으로 확대되었다(Harrison et al., 2022). 이러한 창의성 연구의 변화 흐름에 따라 동서양 간의 창의성 차이에 관한 연구 범위도 더 확대되어야 할 것이다.

저자 소개

장재윤은 서울대학교 심리학과에서 박사학위를 취득했다. 조직 내 창의성, 개인차의 측정 및 평가 등에 관심이 있다.

조공호는 서울대학교 심리학과에서 박사학위를 취득했다. 40여년 이상 유학 경연에 내포된 심리학적 함의를 찾아 동서양의 심리학을 통합할 수 있는 이론체계를 발굴, 정교화하는

데 노력을 기울이고 있다.

참고문헌

- 김상환 (2016). 동서 합류 시대의 창의성: 21세기의 이념들. 김상환, 장태순, 박영선 (역음), 동서의 학문과 창조. 이학사.
- 나성 (2016). 동양철학에 있어 창조의 변증법. 김상환, 장태순, 박영선 (역음), 동서의 학문과 창조. 이학사.
- 다카하시 노부오 (2007). 성과주의의 허상. 오즈컨설팅.
- 성은현 (2006). 동서양의 창의성 차이 고찰: 창의적 문화와 환경, 성격, 사고, 산물을 중심으로. 영재와 영재교육, 5(1), 48-66.
- 성은현, 한윤영 (2011). 한국과 미국 대학생들의 창의성 발현 및 저해 요인에 관한 암묵적 생각. 교육심리연구, 25, 927-944.
- 신정근 (2016). 창조와 조화 그리고 추월. 김상환, 장태순, 박영선 (역음) 동서의 학문과 창조. 이학사.
- 장재운, 구자숙 (1998). 보상이 내재적 동기 및 창의성에 미치는 효과: 개관과 적용. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 12(2), 39-77.
- 장재운, 서희영, 김소정 (2023). 한국 성인들의 창의성 신화에 대한 믿음 및 관련 변인 탐색. 한국심리학회지: 일반, 42(2), 87-118.
- 조궁호 (2017). 심리구성체론의 동·서 비교: 새로운 심리학의 가능성 탐색 III. 서울: 서강대 출판부.
- 조궁호 (2021a). 자기발전론의 동·서 비교: 새로운 심리학의 가능성 탐색 IV. 서울: 서강대 출판부.
- 조궁호 (2021b). 유학심리학의 체계 II: 사회적 존재로서의 인간의 삶. 서울: 학지사.
- 최인수, 윤지윤 (2013). 한국, 중국, 일본의 창의성에 대한 대학생의 암묵적 지식 비교 연구: 창의적인 인물의 직업군과 지각된 창의적 성향을 중심으로. 창의력교육연구, 13(2), 159-183.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Boulder, CO: Westview Press.
- Augier, M., Guo, J., & Rowen, H. (2016). The Needham Puzzle reconsidered: Organizations, organizing, and innovation in China. *Management and Organization Review*, 12(1), 5-24. <https://doi.org/10.1017/mor.2016.5>
- Averill, J. R., Chon, K. K., & Hahn, D. W. (2001). Emotions and creativity, East and West. *Asian Journal of Social Psychology*, 4(3), 165-183. <https://doi.org/10.1111/1467-839X.00084>
- Azuma, H. (1984). Secondary control as a heterogeneous category. *American Psychologist*, 39(9), 970-971. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.39.9.970>
- Baer, J. (2010). Is creativity domain specific? In J. C. Kaufman, & R. J. Sternberg (Eds.), *Cambridge handbook of creativity* (pp. 321-341). New York: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511763205.021>
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2012.02.014>
- Bechtoldt, M. N., De Dreu, C. K., Nijstad, B. A., & Choi, H. S. (2010). Motivated information processing, social tuning, and group creativity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 99, 622-637. <https://doi.org/10.1037/a0019386>
- Bendapudi, N., Zhan, S., & Hong, Y. (2018). Cultural values differentially moderate the benefits of basic education on two types of national innovation outputs. *Journal of Cross-*

- Cultural Psychology*, 49(2), 199-222.
<https://doi.org/10.1177/0022022116650259>
- Benedek, M., Karstendiek, M., Ceh, S. M., Grabner, R. H., Krammer, G., Lebuda, I., Silvia, P. J., Cotter, K. N., Li, Y., Hu, W., Martskvishvili, K., & Kaufman, J. C. (2021). Creativity myths: Prevalence and correlates of misconceptions on creativity. *Personality and Individual Differences*, 182, Article 111068.
<https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.111068>
- Benet-Martínez, V., & Haritatos, J. (2005). Bicultural identity integration (BII): Components and psychosocial antecedents. *Journal of Personality*, 73(4), 1015-1050.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2005.00337.x>
- Chan, D. W. (2011). Confucianism. In M. A. Runco & S. R. Pritzker (eds.), *Encyclopedia of creativity* (pp. 246-252). San Diego, CA: Academic Press.
- Chan, D. W., & Chan, L. (1999). Implicit theories of creativity: Teachers' perception of student characteristics in Hong Kong. *Creativity Research Journal*, 12(3), 185-195.
https://doi.org/10.1207/s15326934crj1203_3
- Chen, C., Kasof, J., Himsel, A., Dmitrieva, J., Dong, Q., & Xue, G. (2005). Effects of explicit instruction to "Be creative" across domains and cultures. *Journal of Creative Behavior*, 39, 89-110.
<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2005.tb01252.x>
- Chiu, C-y., & Hong, Y-y. (2019). Culture and creativity/innovation. In D. Cohen & S. Kitayama (Eds.), *Handbook of cultural psychology* (2nd.). NY: Guilford Press.
- Choi, I., Koo, M., & An, J. (2007). Individual differences in analytic versus holistic thinking. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 33(5), 691-705.
<https://doi.org/10.1177/0146167206298568>
- Chua, R. Y. J., Roth, Y., & Lemoine, J.-F. (2015). The impact of culture on creativity: How cultural tightness and cultural distance affect global innovation crowdsourcing work. *Administrative Science Quarterly*, 60(2), 189-227.
<https://doi.org/10.1177/0001839214563595>
- Conyne, R. K., Wilson, F. R., Tang, M., & Shi, K. (1999). Cultural similarities and differences in group work: Pilot study of a U.S.-Chinese group comparison. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 3(1), 40-50.
<https://doi.org/10.1037/1089-2699.3.1.40>
- Cropley, D. H., Cropley, A. J., Kaufman, J. C., & Runco, M. A. (eds.). (2010). *The dark side of creativity*. New York: Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511761225>
- Deckert, C., Schomaker, R. M. (2022). Cultural tightness - looseness and national innovativeness: Impacts of tolerance and diversity of opinion. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 11, 29.
<https://doi.org/10.1186/s13731-022-00219-2>
- Diedrich, J., Benedek, M., Jauk, E., & Neubauer, A. C. (2015). Are creative ideas novel and useful?. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9(1), 35. <https://doi.org/10.1037/a0038688>
- Eisenberger, R., & Cameron, J. (1996). Detrimental effects of reward: Reality or myth? *American Psychologist*, 51(11), 1153-1166.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.51.11.1153>
- Erez, M., & Nouri, R. (2010). Creativity: The influence of cultural, social, and work contexts. *Management and Organization Review*, 6(3), 351-370.
<https://doi.org/10.1111/j.1740-8784.2010.00191.x>
- Fogarty, L., Creanza, N., Feldman, M. W. (2015). Cultural evolutionary perspectives on creativity and human innovation. *Trends in Ecology & Evolution*, 30(12), 736-754.
<https://doi.org/10.1016/j.tree.2015.10.004>
- Gedik, Y., & Ozbek, M. F. (2020). How cultural

- tightness relates to creativity in work teams: Exploring the moderating and mediating mechanisms. *Creativity and Innovation Management*, 29(4), 634-647.
<https://doi.org/10.1111/caim.12409>
- Gelfand, M. J., Nishii, L. H., & Raver, J. L. (2006). On the nature and importance of cultural tightness-looseness. *Journal of Applied Psychology*, 91(6), 1225-1244.
<https://doi.org/10.1037/0021-9010.91.6.1225>
- Gelfand, M. J., Raver, J. L., Nishii, L., Leslie, L. M., Lun, J., Lim, B. C., ... & Yamaguchi, S. (2011). Differences between tight and loose cultures: A 33-nation study. *Science*, 332(6033), 1100-1104.
<https://doi.org/10.1126/science.1197754>
- Gilson, L. L., & Madjar, N. (2011). Radical and incremental creativity: Antecedents and processes. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 5(1), 21-28. <https://doi.org/10.1037/a0017863>
- Glăveanu, G. P., & Kaufman, J. C. (2019). Creativity: A historical perspective. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.) *The Cambridge Handbook of Creativity* (pp. 9-26). NY: Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781316979839>
- Goncalo, J. A., & Staw, B. M. (2006). Individualism-collectivism and group creativity. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 100, 96-109. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2005.11.003>
- Haight, W. L. (1999). The pragmatics of caregiver-child pretending at home: Understanding culturally specific socialization practices. In A. Goncu (Ed.), *Children's engagement in the world: Sociocultural perspectives* (pp. 128-147). Cambridge University Press.
- Hanchett Hanson, M. (2015). *Worldmaking: Psychology and the ideology of creativity*. London: Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1057/9781137408051>
- Harrison, S. H., Rouse, E. D., Fisher, C. M., & Amabile, T. M. (2022). The turn toward creative work. *Academy of Management Collections*, 1, 1-15. <https://doi.org/10.5465/amc.2021.0003>
- Heckhausen, J., & Schulz, R. (1995). A life-span theory of control. *Psychological Review*, 102(2), 284-304.
<https://doi.org/10.1037/0033-295X.102.2.284>
- Heine, S. J., & Buchtel, E. E. (2009). Personality: The universal and the culturally specific. *Annual Review of Psychology*, 60, 369-394.
<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.60.110707.163655>
- Heine, S. J., Lehman, D. R., Ide, E., Leung, C., Kitayama, S., & Takata, T., & Matsumoto, H. (2001). Divergent consequences of success and failure in Japan and North America: An investigation of self-improving motivations and malleable selves. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81(4), 599-615.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.81.4.599>
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). *Cultures and organizations: Software of the mind: Intercultural cooperation and its importance for survival* (2nd Ed.). London, McGraw-Hill.
- House, R. J., Hanges, P. J., Javidan, M., Dorfman, P. W., Gupta, V., & GLOBE associates (2004). *Culture, leadership, and organizations: The GLOBE study of 62 nations*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- IBM (2010). *Capitalizing on complexity: Insights from the global chief executive officer study*. Somers, NY: IBM Corporation.
- Iyenger, S. S., & Lepper, M. R. (1999). Rethinking the value of choice: A cultural perspective on intrinsic motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 76(3), 349-366.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.76.3.349>
- Jaquish, G. A., & Ripple, R. E. (1984-1985). A

- life-span developmental cross-cultural study of divergent thinking abilities. *The International Journal of Aging & Human Development*, 20(1), 1-11.
<https://doi.org/10.2190/RNJJ-NBD0-4A3K-0XPA>
- 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(2), 78-86.
<https://doi.org/10.1177/026142948900600204>
- Kampylis, P. G., & Valtanen, J. (2010). Redefining creativity-analyzing definitions, collocations, and consequences. *Journal of Creative Behavior*, 44(3), 191-214.
<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2010.tb01333.x>
- Kanazawa, S. (2006). No, it ain't gonna be like that. *Evolutionary Psychology*, 4(1).
<https://doi.org/10.1177/147470490600400110>
- Kaufman, J. C., & Baer, J. (2004). Hawking's haiku, Madonna's math: Why it is hard to be creative in every room of the house. In R. J. Sternberg, E. L. Grigorenko & J. L. Singer (Eds.), *Creativity: From potential to realization* (pp. 3-19). Washington, DC: American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/10692-001>
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (Eds.). (2006). *The International Handbook of Creativity*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511818240>
- Kharkhurin, A. V. (2014). Creativity.4in1: Four-criterion construct of creativity. *Creativity Research Journal*, 26(3), 338-352.
<https://doi.org/10.1080/10400419.2014.929424>
- Kozbelt, A., & Durmysheva, Y. (2007). Lifespan creativity in a non-western artistic tradition: A study of Japanese Ukiyo-e printmakers. *International Journal of Aging & Human Development*, 65(1), 23-51.
<https://doi.org/10.2190/166N-6470-1325-T341>
- Leung, A. K.-y., Liou, S., Miron-Spektor, E., Koh, B., Chan, D., Eisenberg, R., & Schneider, I. (2018). Middle ground approach to paradox: Within- and between-culture examination of the creative benefits of paradoxical frames. *Journal of Personality and Social Psychology*, 114(3), 443-464.
<https://doi.org/10.1037/pspp0000160>
- Leung, K., Au, A., & Leung, B. W. C. (2004). Creativity and innovation: East-west comparisons with an emphasis on Chinese societies. In S. Lau, A. N. N. Hui, & G. Y. C. Ng (Eds.), *Creativity: When east meets west*: 113-135. Singapore: World Scientific Publishing.
https://doi.org/10.1142/9789812567192_0006
- Leung, K., & Morris, M. W. (2011). Culture and creativity: A social psychological analysis. In D. De Cremer, R. van Dick, & J. K. Murnighan (Eds.), *Social psychology and organizations* (pp. 371-395). Routledge/Taylor & Francis Group.
- Leung, K., & Wang, J. (2015). A cross-cultural analysis of creativity. In C. E. Shalley, M. A. Hitt, & J. Zhou (Eds.), *The Oxford handbook of creativity, innovation, and entrepreneurship* (pp. 261-278). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199927678.013.0017>
- Li, Y. (1997). Creativity in horizontal and vertical domains. *Creativity Research Journal*, 10(2 & 3), 107-132.
<https://doi.org/10.1080/10400419.1997.9651213>
- Lim, W., & Plucker, J. A. (2001). Creativity through a lens of social responsibility: Implicit theories of creativity with Korean samples. *Journal of Creative Behavior*, 35(2), 115-130.
<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2001.tb01225.x>
- Lin, J. Y. (1995). The Needham puzzle: Why the industrial revolution did not originate in China. *Economic Development and Cultural Change*, 43(2).

- 269-292.
- Liou, S., Kwan, L. Y.-Y., & Chiu, C.-Y. (2016). Historical and cultural obstacles to frame-breaking innovations in China. *Management and Organization Review*, 12(1), 35-39.
<https://doi.org/10.1017/mor.2016.3>
- Liou, S., & Lan, X. (2018). Situational salience of norms moderates cultural differences in the originality and usefulness of creative ideas generated or selected by teams. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 49(2), 290-302.
<https://doi.org/10.1177/0022022116640897>
- Loewenstein, J., & Mueller, J. S. (2016). Implicit theories of creative ideas: How culture guides creativity assessments. *Academy of Management Discoveries*, 2, 320-348.
<https://doi.org/10.5465/amd.2014.0147>
- Lubart, T. I. (1999). Creativity across cultures. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 339-350). New York: Cambridge University Press.
- Ludwig, A. M. (1995). *The price of greatness: Resolving the creativity and madness controversy*. NY: Guilford Press.
- Markus, H. R., & Kitayama, S. (1991). Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation. *Psychological Review*, 98(2), 224-253.
<https://doi.org/10.1037/0033-295X.98.2.224>
- Mejia, C., D'Ippolito, B., & Kajikawa, Y. (2021). Major and recent trends in creativity research: An overview of the field with the aid of computational methods. *Creativity and Innovation Management*, 30, 475-497.
<https://doi.org/10.1111/caim.12453>
- Miller, G. (2006a). The Asian future of evolutionary psychology. *Evolutionary Psychology*, 4(1).
<https://doi.org/10.1177/147470490600400109>
- Miller, G. (2006b). Asian creativity: A response to Satoshi Kanazawa. *Evolutionary Psychology*, 4(1).
<https://doi.org/10.1177/147470490600400111>
- Miron-Spektor, E., Gino, F., & Argote, L. (2011). Paradoxical frames and creative sparks: Enhancing individual creativity through conflict and integration. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 116, 229-240.
<https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2011.03.006>
- 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 Review*, 6(3), 371-390.
<https://doi.org/10.1111/j.1740-8784.2010.00190.x>
- Morelli, G. A., Rogoff, B., Oppenheim, D., & Goldsmith, D. (1992). Cultural variation in infants' sleeping arrangements: Questions of independence. *Developmental Psychology*, 28(4), 604-613.
<https://doi.org/10.1037/0012-1649.28.4.604>
- Morling, B., Kitayama, S., & Miyamoto, Y. (2002). Cultural practices emphasize influence in the United States and adjustment in Japan. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(3), 311-323.
<https://doi.org/10.1177/0146167202286003>
- Morris, M. W., & Leung, K. (2010). Creativity east and west: Perspectives and parallels. *Management and Organization Review*, 6(3), 313-327.
<https://doi.org/10.1111/j.1740-8784.2010.00193.x>
- Mu, Y., Kitayama, S., Han, S., & Gelfand, M. J. (2015). How culture gets embrained: Cultural differences in event-related potentials of social norm violations. *PNAS Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 112(50), 15348-15353.
<https://doi.org/10.1073/pnas.1509839112>
- Ng, A. K. (2001). *Why Asians are less creative than Westerners*. Singapore: Prentice-Hall.

- Nisbett, R. E. (2003). *The geography of thought: How Asians and Westerners think differently ... and why*. Free Press.
- Niu, W. (2015). Chinese creativity: Past, present, and future. In S. Kakar & G. Blamberger (eds.), *On creativity*. London: Penguin Group.
- Niu, W. (2019). Eastern - Western views of creativity. In J. Kaufman & R. Sternberg (Eds.), *The Cambridge handbook of creativity* (pp. 448-461). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316979839>
- Niu, W., & Kaufman, J. C. (2013). Creativity of Chinese and American cultures: A synthetic analysis. *The Journal of Creative Behavior*, 47(1), 77-87. <https://doi.org/10.1002/jocb.25>
- Niu, W., & Sternberg, R. J. (2002). Contemporary studies on concept of creativity: The East and the West. *Journal of Creative Behavior*, 36, 269-287. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2002.tb01069.x>
- Niu, W., & Sternberg, R. J. (2003). Societal and school influences on student creativity: The case of China. *Psychology in the Schools*, 40, 103-114. <https://doi.org/10.1002/pits.10072>
- Niu, W., & Sternberg, R. J. (2006). The philosophical roots of Western and Eastern conceptions of creativity. *Journal of Theoretical and Philosophical Psychology*, 26(1-2), 18-38. <https://doi.org/10.1037/h0091265>
- Niu, W., Zhang, J. X., & Yang, Y. (2007). Deductive reasoning and creativity: A cross-cultural study. *Psychological Reports*, 100(2), 509-519. <https://doi.org/10.2466/pr0.100.2.509-519>
- Nouri, R., Erez, M., Rockstuhl, T., & Ang, S. (2008). Creativity in multicultural teams: The effects of cultural diversity and situational strength on creative performance. The Academy of Management Annual Meeting, August 8-13, Anaheim, CA.
- Nouri, R., Erez, M., Lee, C., Liang, J., Bannister, B. D., & Chiu, W. (2015). Social context: Key to understanding culture's effects on creativity. *Journal of Organizational Behavior*, 36, 899-918. <https://doi.org/10.1002/job.1923>
- Oyserman, D., Coon, H. M., & Kimmelmeier, M. (2002). Rethinking individualism and collectivism: Evaluation of theoretical assumptions and meta-analyses. *Psychological Bulletin*, 128(1), 3-72. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.128.1.3>
- 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(3), 286-302. <https://doi.org/10.1177/0022022108315112>
- Paletz, S. B. F., Peng, K. & Li, S. (2011). In the world or in the head: External and internal theories of creativity. *Creativity Research Journal*, 23(2), 83-98. <https://doi.org/10.1080/10400419.2011.571181>
- Park, J., Yamaguchi, S., Sawaumi, T. & Morio, T. (2018). Dialectical thinking in control orientations: A new perspective on control orientations. In J. Spencer-Rogers, & K. Peng (Eds.), *The psychological and cultural foundations of East Asian cognition: Contradiction, change, and holism* (pp. 309-334). Oxford University Press.
- Rudowicz, E. (2004). Creativity among Chinese people: beyond Western perspective. In S. Lau, A. Hui & G. Ng (Eds.), *Creativity: When east meets west* (pp. 55-86). Singapore: World Scientific Publishing. https://doi.org/10.1142/9789812567192_0004
- Rudowicz, E., & Hui, A. (1997). The creative personality: Hong Kong perspective. *Journal of Social Behavior and Personality*, 12, 139-157.
- Rudowicz, E., & Yue, X. (2000). Concepts of creativity: Similarities and differences among

- mainland, Hong Kong and Taiwanese Chinese. *Journal of Creative Behavior*, 34, 175-192.
<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2000.tb01210.x>
- Runco, M. A. (Ed.). (2010). Creativity has no dark side. In D. H. Cropley, A. J. Cropley, J. C. Kaufman, & M. A. Runco (Eds.), *The dark side of creativity* (pp. 15-32). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511761225.002>
- Runco, M. A. & Bahleda, M. D. (1986). Implicit theories of artistic, scientific, and everyday creativity. *Journal of Creative Behavior*, 20, 93-98.
<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1986.tb00423.x>
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.
<https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Runco, M. A., Johnson, D. J., & Bear, P. K. (1993). Parents' and teachers' implicit theories of children's creativity. *Child Study Journal*, 23 (2), 91-113.
- Saarilampi, M., Cramond, B., & Sieppi, H. (2012). Is creativity nurtured in Finnish classrooms? *Childhood Education*, 75(6), 326-331.
<https://doi.org/10.1080/00094056.1999.10522051>
- 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.
<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2001.tb01219.x>
- Sawaumi, T., Yamaguchi, S., Park, J., & Robinson, A. (2015). Japanese control strategies regulated by urgency and interpersonal harmony: Evidence based on extended conceptual framework. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 46(2), 252-268.
<https://doi.org/10.1177/0022022114563749>
- Sawyer, K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Simonton, D. K. (1984). Creative productivity and age: A mathematical model based on a two-step cognitive process. *Developmental Review*, 4(1), 77-111.
[https://doi.org/10.1016/0273-2297\(84\)90020-0](https://doi.org/10.1016/0273-2297(84)90020-0)
- Smith, C. D., & Wright, L. (2000). Perceptions of genius: Einstein, lesser mortals and shooting stars. *Journal of Creative Behavior*, 34(3), 151-164.
<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2000.tb01208.x>
- Sternberg, R. J. (1985). Implicit theories of intelligence, creativity, and wisdom. *Journal of Personality and Social Psychology*, 49(3), 607-627.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.49.3.607>
- Tang, C., Baer, J., & Kaufman, J. C. (2015). Implicit theories of creativity in computer science in the United States and China. *Journal of Creative Behavior*, 49(2), 137-156.
<https://doi.org/10.1002/jocb.61>
- Trompenaars, F., & Hampden-Turner, C. (1998). *Riding the waves of culture: Understanding cultural diversity in global business* (2nd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Uz, I. (2015). The Index of Cultural Tightness and Looseness among 68 countries. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 46(3), 319-335.
<https://doi.org/10.1177/0022022114563611>
- Weisz, J. R., Rothbaum, F. M., & Blackburn, T. C. (1984). Standing out and standing in: The psychology of control in America and Japan. *American Psychologist*, 39(9), 955-969.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.39.9.955>
- Wonder I., & Blake J. (1992). Creativity east and west: Intuition vs. logic? *Journal of Creative Behavior*, 26(3), 172-185.
<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1992.tb01174.x>
- World Economic Forum (2016). The 10 skills you need to thrive in the Fourth Industrial Revolution [Internet]. Available from: <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-10-s>

- kills-you-need-to-thrive-in-the-fourth-industrial-revolution/ [Accessed: 2022-01-15]
- Yue, X. D. (2003). Meritorious evaluation bias: How Chinese undergraduates perceive and evaluate Chinese and foreign creators. *Journal of Creative Behavior*, 37, 151-178.
<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2003.tb00831.x>
- Yue, X. D. (2004). Whoever is influential is creative: How Chinese undergraduates choose creative people in Chinese societies. *Psychological Reports*, 94, 1235-1249.
<https://doi.org/10.2466/pr0.94.3c.1235-1249>
- Yue, X. D. & Rudowicz, E. (2002). Perception of the most creative Chinese by undergraduates in Beijing, Guangzhou, Hong Kong, and Taipei. *Journal of Creative Behavior*, 36, 88-104.
<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2002.tb01058.x>
- 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.
https://doi.org/10.1207/s15326934crj1803_10
- 1 차원고접수 : 2023. 04. 20.
수정원고접수 : 2023. 08. 08.
최종게재결정 : 2023. 08. 12.

Cross-Cultural Differences in Creativity: Review and Suggestions

Chang, Jae-Yoon

Cho, Geung-Ho

Department of Psychology, Sogang University

This study provides an overview of the East-West (Western vs. East Asian) differences in creativity by analyzing relevant research on 1) explicit and implicit theories of creativity, and 2) individualism-collectivism cultural dimensions. We also reviewed comparative studies on creativity (divergent thinking) level, and examined the impact of cultural orientations(or dimensions) on creativity and innovation at the individual, organizational, and national levels. It also discussed the “creativity problem” in East Asian countries. Finally, we suggest directions for future cross-cultural research on creativity.

Key words : creativity, cultural differences, West, East Asia, explicit theory, implicit theory, individualism-collectivism