

# 마이어스와 거스트먼의 『크리에이티브 마인드』에 나타난 창의적 인물의 특성에 관한 분석

## 국문 초록



이화자 | 호남대학교  
광고홍보이벤트학과 교수\*

본 연구의 목적은 『크리에이티브 마인드』라는 문헌분석을 통해 다양한 분야의 창의적 인물들이 직접 말하는 창의성의 개념과 아이디어 발견과정의 공통점과 차이점, 선행조건, 창의적 환경 등을 발견하고자 하였다. 연구결과 중 새롭게 발견된 내용은 다음과 같다. 첫째, 창의성을 유발하는 힘에 있어 매우 흥미로운 결과가 도출되었는데, 하나는 순전히 신비로운 것으로서 무의식의 영향으로 보는 사람이 있는가 하면, 그러한 상태는 매우 드물고 대부분은 근성에 의해 유발된다고 보고 있었다. 근성이라는 개념은 본 연구결과 도출된 새로운 개념으로서 인내와는 다른 것으로서, 향후 더 많은 연구가 필요하다고 보인다. 둘째, 창의적 과정에 있어 문제해결과정과 정의적 과정의 여러 요소들이 다양하게 나타났으나, 특정 공식이 있다기보다는 각각의 창조자들이 자신의 분야에서 창조활동을 함에 있어 터득한 습관적 특질이 있음을 알 수 있었다. 셋째, 창의력의 양성가능성에 있어서는 기술적인 면에서는 어느 정도 후천적 노력에 의해 양성이 가능할 수 있으나, 전체적으로는 창의성은 타고나는 것으로서 후천적으로 길러지는 것이 아니라는 견해가 지배적이었다.

주제어: 창의성, 창의적 성향, 창의적 태도, 창의적 과정, 창의력 양성가능성, 창의적 환경

\* 이화자는 대흥기획과 제일기획에서 카피라이터로 일했으며, 현재 호남대학교 광고홍보이벤트학과 교수로 있다. '광고인의 창의적 행동 및 직무성과 영향요인'에 관한 연구로 박사학위를 받았으며, 저서로 『광고표현론』, 『광고 그리고 창의성』, 『라이프스타일을 바꾼 광고 그래픽』 등 다수가 있다. (e-mail : hjlee@honam.ac.kr)

## 연구의 배경 및 목적

인문사회분야에서는 과학적 방법만으로 설명하거나 기술될 수 없는 불가피한 이슈들이 존재하지만 그중에서도 어느 한 가지 방법에 의해 결론짓기 어려운 이슈가 바로 창의성에 관한 것이다.

“창의성”이라고 하면 우리는 흔히 셰익스피어(Shakespeare), 바하(Bach), 피카소(Picasso), 다윈(Darwin), 샤넬(Chanel), 비틀즈(The Beatles) 등을 떠올리게 되며, 그 영역은 시인과 과학자로부터 광고업계 종사자나 컴퓨터 산업 경영자에 이르기까지 매우 광범위하다.

창의성 연구는 그동안 신비주의적 접근, 실용주의적 접근, 심리역동적 접근, 심리측정, 인지적 접근, 사회성격적 접근 등 다양한 관점에서 연구가 시도되어 왔으며, 최근에는 이 중 어느 하나로 설명되기보다는 전체맥락적 접근방식이 설명력을 얻고 있다(이화자, 2002).

그러나 창의성이 어떻게 해서 생기는가 하는 문제는 하나의 퍼즐과 다름없다. 창의성을 과학적인 용어로 설명하는 것은 그만큼 어렵기 때문이다. 그럼에도 불구하고 창의성에 대한 연구가 계속될 수밖에 없는 것은 그것이 인간과 사회 모두에게 갖는 중요성 때문이다.

창의성을 과학적으로 연구하기 어려운 것으로 본 신비주의적 접근은 인간존재의 최고 영예인 창의성을 과학적 해석이라는 지나치게 편협하고 단순화된 축수로 인해 훼손되어서는 안 된다고 주장

하면서, 창의성의 광채는 바로 이해하기 어려운 성격 그 자체에 있기 때문이라고 주장하기도 했다(Sternberg, 1988).

창의적인 인물에 대한 행동패턴은 신비주의에서 시작하여 현대로 올수록 생리학자, 신경해부학자, 사회학자, 심리학자 등과 같은 다양한 분야의 연구자들에 의해 수행되어 왔지만, 이들 또한 대부분 관찰자일 뿐 참여자는 아니라는 점에서 한계를 갖는다. 왜냐하면 창의적 활동의 기능은 창의적 인물 당사자에 의해 가장 잘 밝혀질 수 있기 때문이다.

지금까지 창의성에 관한 개념은 강조점에 따라 인물측면, 과정측면, 결과측면으로 나누어 연구되어 왔다(이화자, 2002). 즉 창의적 결과를 산출한 인물들의 특성과 창의적 산출과정을 추출해냄으로써 창의성의 매커니즘을 이해하고 창의성을 향상시키는 방법을 밝히고자 한 것이다.

이러한 관점에서 본 연구는 창의적 인물 20인의 인터뷰 내용을 담은 저서 『크리에이티브 마인드』의 문헌분석을 통해 다양한 분야의 창의적 인물들이 직접 말하는 창의성의 개념과 아이디어 발현과정의 공통점과 차이점, 선행조건, 창의적 환경 등을 발견하고자 하였다.

그 이유는 이들 인터뷰대상자들이 오래전 역사속의 인물이 아닌 현재 가장 왕성한 활동을 하고 있으며 사회적으로도 공인된 크리에이터란 점에서 그동안 과학적 연구에서 도출해내지 못했던 새로운 요소의 도출이 가능하다고 판단되었으며, 또한 기존 연구결과를 재확인할 수도 있다는 측

면에서 볼 때 창의성연구를 한층 더 풍부하게 하는 기여를 하리라 판단되었기 때문이다. 또한 무엇보다 이들의 창작 분야가 개인적 창작영역에서부터 집단적 창작분야에 이르기까지 다양하다는 점에서 분야별 창의성의 차이점도 발견할 수 있으리라 본다.

## 이론적 배경

본 연구에 앞서 창의성의 주요 이슈들과 이에 대한 기존연구결과 요약해보면 다음과 같다.

### 1) 창의성에 대한 정의

창의성은 이전에 연결되지 않았던 2개 혹은 그 이상의 것을 새로운 것으로 결합하고 조합하는 능력을 말한다. 한마디로 말해서 새로운 가치를 만들어 내는 힘이다. 여기서 가치를 만들어 낸다는 것의 의미는 결합, 분해, 조립, 재구성된 것이 어떠한 목적, 욕구에 의해 가장 효율적으로 적용되고 적합하다는 의미이다.

창의성의 엄밀한 개념화는 어렵고 또 다양하지만, 일반적으로 창의성은 “유용한 아이디어나 작품을 산출하는 정신능력”으로 정의된다(Neimark, 1987; Perkins, 1988). 정신능력이란 직접 관찰

이 불가능한 것이기 때문에, 정신적 능력이 창의적인지 아닌지를 판단하기 위해서는 그 능력의 작용에 의해 생성된 아이디어를 평가할 수밖에 없다. 즉 생산된 아이디어가 쓸모 있는 것으로 판단되면, 우리는 그것을 창의적 아이디어라고 한다.

### 2) 창의적 성격

과거 수십 년 간에 걸쳐 여러 분야에서 창의적 성취와 관련된 성격특성이 무엇인지에 대한 연구가 진행되어 왔는데, 많은 연구자들에 의해 개인의 성격 및 특성은 창의성 창출과정에서 행동, 태도, 재능의 원인이 되며, 창의적 성취에 영향을 미친다는 사실이 주장되어 왔다(McCrae, 1987). 창의적 성취라는 것이 짧게는 수개월, 길게는 수십 년에 걸친 노력의 산물임을 고려해보면, 자율성, 자신감, 독립성, 왕성한 활동력, 일에 대한 관심과 같은 성격 특성들이 창의적 성취와 관련이 있다는 것은 놀라운 사실이 아니다. 또한 창의적 성취는 긴 시간을 요구하기도 하지만 덜 관례적인 것이기 때문에 창의적인 사람은 사회적 지지를 받기가 어렵고, 사회적 지지가 부족한 조건에서도 오랜 기간 자신의 일에 몰두하기 위해서는 자율성, 독립성, 자신감 같은 성격 특성들이 필수적인 요소라 해도 과언이 아닐 것이다. 창의적 성격에 대한 연구자 및 연구결과는 <표 1>과 같다.

표 1 창의적 성격에 대한 연구자 및 연구 결과

연구자	창의적 성격 특성
터먼 (Terman, 1954)	목적 성취에 대한 고집, 자신감, 열등감으로부터의 자유, 정신적·사회적 적응에 대한 강한 충동, 정서적인 긴장으로부터 자유로운 성격 특성
토런스 (Torrance, 1979)	신념으로 인한 용기, 호기심, 독립적인 사고와 판단, 행하는 일에 몰두하고 전념하는 것, 사물을 단정적인 어떤 것으로 받아들이지 않는 특성, 시각적이고 낙관적, 위험을 가까이 감수하는 특성
매किन( Mackinnon, 1965)	자기 확신, 독립성, 지배성, 내향성, 미학적인 관심, 유머, 모호함에 대한 인내력
배런 (Barron, 1969)	높은 지능, 인지적인 것에 대한 가치, 독립성과 자율성, 언어적 유창성, 미학적 표현, 생산적이고 철학적인 문제에 대한 관심, 높은 포부, 광범한 관심, 솔직하고 직선적이고 공정한 대인 관계, 일관된 윤리적 태도, 아이와 같은 순진함
델라스와 가이어 (Dellas & Gaier, 1970)	독립성, 지배성, 내향성, 개방성, 광범한 관심, 자기 수용, 직관성, 융통성, 사회적인 평형, 비사회적인 태도, 사회적 규준에의 무관심, 급진주의, 외적 구속에 거부하는 특성
스타인(Stein, 1953)	자기 주장적, 비판습적인 인내, 자기 훈련, 정열적, 독립성과 자율성, 건설적으로 비판적, 광범한 관심, 경제적인 것에 가치를 낮게 두고, 인간관계에 흥미가 적고, (남성이) 여성적인 것에 관심을 가지며, 자신의 정서 상태를 잘 활용하는 특성
림과 데이비스 (Rimm & Davis, 1976)	광범한 관심, 독립성, 호기심, 융통성, 과제 해결에 대한 인내력
브루너(Bruner, 1965)	주의력, 자기 훈련, 높은 수준의 자기 통제, 지속력, 용기, 인내력, 기민성, 높은 정열, 끝장을 보는 성격

출처 : Sternberg, R. J.(1999, pp. 273~290)를 연구자가 발췌하여 요약한 것임.

### 3) 창의적 태도 및 성향

개인의 창의적 특성에는 성격도 있지만, 태도 및 성향도 매우 중요하다. 기존연구에서 밝혀진 요소 들로는 경험에 대한 개방성, 감정과 무의식에 대한 허심탄회함, 자율성, 규칙에 대한 의심, 문제에 대한 감수성, 긍정적인 자아상, 건설적인 불만, 실패의 두려움에 대한 초연함, 집요함과 집중, 아이디어를 즐기는 능력, 모호함에 대한 너그러움, 고립을 너그럽게 받아들이는 능력 등이 있다(이화자, 2002, pp.78-82).

### 4) 창의성을 유발하는 힘

로저스(Rogers, 1959)는 창의성은 하나의 새로운 결과를 야기하는 행동의 출현으로서 개인의 독특성과 이를 둘러싼 사건, 사람, 자료, 자기의 생활상의 어떤 사정 등에 의해서 생성되는 과정이라고 정의하고 있다. 또 이러한 과정을 찾는 동기를 자기실현 또는 자기표현의 경향성이라고 불렀다. 프로이트를 비롯한 정신분석학자들은 창의성을 무의식적 과정, 혹은 전의식적 과정으로 보기도 했으며, 브라스코와 모쿠아(Brasco & Mokwa, 1988)는 야누스 이론, 혹은 패러독스 이론이라고 불리는 것을 통해 창의성은 강력한 반대요소가 무한하게 상호작용하면서 움직이는 가운데 탄생한다고 봄으로써 갈등을 중요한 요소로 보고 있다.

## 5) 창의적 과정

창조적 과정에 대해서는 데이비스(Davis, 1976), 제임스 웹 영(James Webb Young, 1975)처럼 문제 해결과정<sup>1)</sup>으로 보는 이도 있고, 기셀린(Ghiselin, 1952), 로저스(Rogers, 1959), 켈리(Kelly, 1955a) 등과 같이 정신적 과정<sup>2)</sup>으로 보는 견해로 나누어지며, 또한 헤더나드(Hadarnard, 1945)와 같은 이는 이 두 과정을 종합<sup>3)</sup>하여 보기도 했다.

## 6) 창의력의 양성가능성

창의력이 교육이나 훈련 등에 의해 양성가능한가에 대해서는 견해가 엇갈린다. 우선 창의성의 초기연구자들인 신비주의적 접근에서는 창의성은 천재들의 전유물로서 양성되기 어려우며, 영감이나 신성개입에 의해서 일어난다고 보기도 했다. 이후 홀먼(Hallman, 1967)이나 고든(Gordon, 1961)은 창의성을 교육의 목적으로 삼는다면 인지적 능력보다는 성격적 특성이 더 중요하다고 시사함으로써 문제해결과정에서 성공가능성을 증가시키

기 위해서는 이성적이고 인지적 요소보다는 비이성적이고 성격적인 것이 더 중요하다고 지적하였다. 반면 확산적 사고훈련이나 문제해결 훈련, 실습 등에 의해 잠재력을 끌어올릴 수 있다고 본 실용주의적 접근방식의 연구자들이나 인지적 접근 연구자들도 있는데, 에플리(Epley, 1982)는 사고방식의 확장을 위한 15가지 사고모형을 제시하기도 했다.

## 7) 창의적 환경

창의적 과정과 창의적 인물은 독자적으로 존재하는 것이 아니라 특정 환경과의 상호작용 속에서 존재하는 것으로서 환경은 그 특성에 따라 창의성을 향상시키기도 하고 억제하기도 한다. 그러므로 창의성 향상을 위해서는 어떤 환경특성이 창의성에 영향을 주는지를 파악하는 것이 매우 중요하다. 지금까지 밝혀진 환경요소로는 자원접근성, 교육 및 훈련, 조직분위기, 보상, 상사의 리더십, 직무도전성 등이 있으며, 환경에 대한 개인의 인식과 상호작용도 창의성에 영향을 주는 것으로 나타났다(이화자, 2002, pp.156-176).

1) 데이비스(Davis, 1976)는 창조성과정을 인식(Acknowledgement), 이해(Understanding), 기법(Technique), 자아실현(Achievement)의 4단계로 보았으며, 제임스 웹 영(James Webb Young, 1975)은 몰입(immersion), 소화(digestion), 부화(incubation), 개화(illumination), 실제 검증(reality testing)의 5단계로 보았다.

2) 정신분석학자들은 창의성을 무의식적 과정, 전의식적 과정, 혹은 의식적인 과정과 무의식적인 과정의 상호작용으로 설명하고자 했다.

3) 이들은 창의성의 과정을 일단 문제해결과정인 준비기, 부화기, 영감기, 결과에 대한 증명으로 기술하였으나, 각 단계에 있어서는 정신과정으로 설명하였다. 즉 준비기는 의식적인 과정으로서 문제에 대한 의식적, 체계적, 논리적 시도를 피하는 단계이지만, 부화기나 영감기는 무의식적 과정이며, 최종단계인 결과에 대한 증명 단계는 다시 의식적인 과정이라고 보았다.

## 연구방법: 표집 또는 정보원 선정

본 연구는 문헌고찰을 통해 창의적 인물의 특성을 알아보고자 했다. 여기에 분석자료로 활용된 문헌은 『크리에이티브 마인드(Creativity)』이다. 이 책은 실제 세계적인 브랜드 회사 인터 브랜드의 설립자인 하버트 마이애스(Herbert Meyers)와 리처드 거스트먼(Richard Gerstman)이 창조적인 분야에서 능력을 발휘하고 있는 20인을 선정하여 인터뷰한 내용이다. 인터뷰대상은 예술, 건축, 문학, 디자인, 연극, 영화, 음악, 무대공연, 경영 등 다양한 분야에서 창의적 결과를 도출한 인물들로서 연령 및 국적도 다양하게 분포되어 있다.

본 문헌분석을 통해 알아내고자 하는 문제는 다음과 같다.

첫째, 창의적 인물들이 말하는 창조성의 정의는 무엇인가?

둘째, 창의적 인물들의 성격적 특성은 무엇인가?

셋째, 창의적 인물의 태도 및 성향은 어떠한가?

넷째, 창의성을 유발하는 힘은 무엇인가?

다섯째, 창의적 과정의 특징은 무엇인가?

여섯째, 창의력의 양성가능성에 대한 창의적 인물들의 생각은 어떠한가?

일곱째, 창의적 환경요소 중 중요한 것은 무엇인가?

표 2 정보원의 프로필

정보원	이름	분야/직종
1	데이비드 헬버스탐 (David Halberstam)	미국 최고의 사회 정치 기자, 풀리처상 수상
2	에드워드 올비 (Edward Albee)	미국 최고의 희극작가, 풀리처상 3회 수상, 에드워드 올비 재단 회장
3	데일 치홀리 (Dale Chihuly)	유리 조형가
4	다니엘 리베스킨트 (Daniel Libeskind)	건축가, 디자이너, 음악가
5	난단 닐레카니 (Nandan Nilekani)	인포시스(인도 소프트웨어 시장에 변혁을 일으킨 최고의 기업) 경영자, 세계적인 리더 20인 선정, 타임지 선정 세계에서 가장 영향력 있는 100인
6	에리카 종 (Erica Jong)	작가, 교수
7	줄리 테이머 (Julie Taymor)	브로드웨이 연극, 영화, 오페라 연출가
8	제임스 로젠퀴스트 (James Rosenquist)	미국 화가, 골든플레이트상, 크리스토팔 가바론재단상 등 수상
9	스티브 워즈니악 (Steve Wozniak)	애플컴퓨터 공동 창시자
10	롤란트 하일러 (Roland Heiler)	포르세 디자인 스튜디오 수석 디자이너
11	밀턴 글레이저 (Milton Glaser)	건축가, 뉴욕매거진 설립자, 권위 있는 디자인상 다수 수상
12	척 클로스 (Chuck Close)	미국 극사실주의 화가
13	스파이크 리 (Spike Lee)	영화감독 겸 제작자, 작가, 배우
14	크리스 뱅글 (Chris Bangle)	BMW 그룹 수석디자이너
15	폴 워릭 톰슨 (Paul Warwick Thomson)	미국 스미소니언 쿠퍼-휴잇 국립디자인박물관 관장
16	마빈 햄리시 (Marvin Hamlisch)	작곡가, 오스카상 3회, 토니상 1회, 골든 글러브상 3회 수상
17	스티븐 홀 (Steven Holl)	<타임>이 선정한 미국 최고의 건축가
18	일리어나 구어 (Ilana Goor)	조각가
19	켄 헤이먼 (Ken Heyman)	사진작가
20	카림 라시드 (Karim Rashid)	컨템퍼러리 디자인으로 세계적 명성을 누리는 산업디자이너

## 연구결과

### 1) 창조성에 대한 정의

무엇이 창조성인가에 대해서는 ① 재발견 ② 연결 ③ 경이로운 감각 ④ 규칙의 파괴 등이 도출되었다. ① 재발견, ② 연결의 경우 선행연구에서의 정의(Von Fange, 1959)와 유사한 결과라 하겠으며, ③ 경이로운 감각 또한 창의성은 모든 감각기관을 포함하며, 심지어 초감각적 지각 영역까지도 포함한다고 보았던 토런스의 정의(Torrance, 1976)<sup>4)</sup>와 맥을 같이한다고 볼 수 있다. 출현주제의 구체적인 내용을 제시하면 다음과 같다.

“내가 생각하는 창조성은 찰나와 조우하는, 뭔가 영원한 것을 의미한다. 창조성은 단순히 새로움을 추구하는 게 아니다. 수천 년 전에 등장했더라도 어떤 면에서 비길 데 없는 것이라면 재발견될 수도 있다.”(p.67-다니엘 리베스킨트, 건축)

“창조성은 경이로운 감각이다. 여러 번 다루어져서 한없이 진부한 것과 마주하더라도 또다시 경이로운 순간에 완전히 빠져들어 ‘왜 이것일까?’ 중얼거리는 순간이 온다.” (p.67-다니엘 리베스킨트, 건축)

“경영의 창조성은 개별적인 경향, 동떨어진 사건

들을 연결지어 이해하면서 나온다. ‘아하! 이 두세 가지를 서로 연결하면 이리저리한 방법이 도출되겠는걸, 제대로만 하면 활용도가 있겠어.’”(p.85-난단 닐레카니, 소프트웨어 경영)

“창조성을 뭐라고 정의할 수 있을까? 나는 구태의연한 사고의 틀을 깨고 자기 일에 창조적으로 접근하는 것이 바로 창조라고 생각한다. 그것은 최선의 방식이 아닌 경우가 다반사인 관습의 굴레를 벗어 나는 길이다.”(p.275-스티븐홀, 건축)

### 2) 창의적 인물의 성격적 특성

창의적 인물의 특성에 대해서는 ① 자신감 ② 독립성 ③ 모호함 ④ 상상력 ⑤ 개방성 ⑥ 도전 ⑦ 자유 등과 같은 요소들이 도출되었는데 이는 대부분 선행연구(Holmes, 1976; Rimm, 1980; Gough & Heilbrun, 1983))를 지지하는 것으로 나타났다. 출현주제의 구체적 내용을 제시하면 다음과 같다.

“나는 자신감으로 충만하다. 아이들은 부모에게서 자신감을 얻는다. 부모는 자녀에게 자신감을 심어 줄 수도 있고 자녀의 인생을 망가뜨릴 수도 있다. 다행히 나는 자신감을 얻었고, 그 덕분에 언제나 원하는 것은 무엇이든 할 수 있다고 느낀다.”(p.305-일리아나 구어, 조각)

4) 토런스(Torrance, 1976)는 그의 저서 <깨달음과 창조성>에서 창조성에 대해 이렇게 비유하고 있다. “창조성이란 알고 싶어 하는 것, 더 깊이 파고드는 것, 두 번 보는 것, 냄새를 귀로 듣는 것, 고양이의 말을 알아내는 것, 실수를 지워 버리는 것, 어디에 이르는 것, 어디에서 나오는 것, 들여다보기 위해서 구멍을 뚫는 것, 언저리를 잘라내는 것, 태양에 플러그를 끼우는 것, 미래성을 쌓는 것, 자기의 목청으로 노래 부르는 것, 내일과 약속하는 것, 더 많은 에너지를 충전하는 것”

“사랑하는 가족과 아내와 자식이 있어도 모두에서 벗어나 아무 일도 하지 않을 시간도 필요하다. 그런 시간은 내게 너무나 소중하다. 그것은 도피의 시간이 아니라 건축이라는 창조과정에 밀거름이 되는 시간이다. 시를 읊미하고 음악을 연주하고 거리를 산책하거나 나무 밑에 그냥 누워 있는 것까지 전부 그렇다.”(p.82-다니엘 리베스킨트, 건축)

“나는 정해진 목표를 세운 적이 없고, 아주 모호한 길을 걸어왔다. 오래전부터 늘 건축이 하고 싶었고, 드로잉과 독서를 비롯한 많은 활동을 했다. 어떤 사람들은 시간낭비라고 했지만, 나는 구체적인 목표가 정해지지 않은 길을 고수해야 한다고 믿는다. 어딘지는 모르지만, 왼쪽이나 오른쪽으로 밀려나 궤도를 이탈하는 일 없이 균형을 유지한다면 언젠가 도달할 것이다. 무엇이 나를 이끌어가는지 정확히 몰라도, 거기엔 자석 같은 힘이 있어서 나는 그냥 따라가기만 하면 된다.”(p.82-다니엘 리베스킨트, 건축)

“창조적인 사람은 현상을 그대로 받아들이기보다는 상상력을 발휘해야 한다. 심지어 과학의 영역에서도 객관과 주관이 어우러진다. 실용적이고 객관적인 방식으로만 생각하면 미지의 상황에서 아무 것도 알아낼 수 없다. 꿈을 펼쳐야 한다. 꿈의 개입을 허용해야 한다. 그래서 객관적인 사고에 주관에 스며드는 일은 아주 결정적이다. 늘 똑같은 길만 마르고 닳도록 걸어 다니는 사람은 새로운 길을 발견할 수 없다.”(p.278-스티븐홀, 건축)

“나에게는 열린 마음과 어지러운 책상, 낮모르는 사람과 한 약속들로 빼곡한 달력이 있다. 나는 무

엇이든 마음을 닫기 보다는 먼저 여는 편이다. 그렇다고 모든 편지에 즉시 답장을 보낸다는 건 아니지만, 모르는 사람들과 만나면서 영감을 얻을 기회를 차단하지는 않는다.”(p.247-크리스뱅크, 디자이너)

“나는 여전히 창조성은 자유와 관계있다고 믿는다. 물론 스스로 자유롭다고 생각한다고 실제로 자유를 누리는 것은 아니지만, 중요한 것은 자유로워지려고 노력한다는 사실이며 그게 바로 창조성의 핵심이다.”(p.72-다니엘 리베스킨트, 건축, 디자인, 음악)

### 3) 창의적 인물의 태도 및 성향

연구결과 창의적 인물의 태도 및 성향으로는 ① 비관습적인 성향 ② 규칙에 대한 의심 ③ 자신만의 질서 ④ 고도의 개인주의 ⑤ 자신에 대한 믿음 ⑥ 육감 ⑦ 지성과 감성의 조화 ⑧ 직관 ⑨ 존재의 본질 ⑩ 자기만족 욕구 ⑪ 즐기는 경향 ⑫ 수평적 사고 ⑬ 비난과 혹평으로부터의 자유로움 ⑭ 도전 등이 발견되었다. 기존 연구(이화자, 2002)에 의하면 창의적 태도 및 성향으로 경험에 대한 개방성, 감정과 무의식에 대한 허심탄회함, 자율성, 규칙에 대한 의심, 문제에 대한 감수성, 긍정적인 자아상, 건설적인 불만, 실패의 두려움에 대한 초연함, 집요함과 집중, 아이디어를 즐기는 능력, 모호함에 대한 너그러움, 고립을 너그럽게 받아들이는 능력 등이 있었는데, 본 연구결과 나타난 “비관



습적 성향”은 “규칙에 대한 의심”과 맥을 같이 하며, “자신만의 질서”나 “고도의 개인주의”, “비난과 흑평으로부터의 자유로움” 등은 기존연구의 고립을 너그럽게 받아들이는 능력과 부합된다 하겠다. 또한 “자신에 대한 믿음”은 기존연구의 “긍정적인 자아상”과 맥을 같이 한다고 볼 수 있으며, “육감”이나 “직관” 등은 문제에 대한 감수성과 관련된 요소라 볼 수 있다. 이에 대한 구체적 진술은 다음과 같다.

“내가 생각하는 창조적인 사람이란 관습적인 환경에서는 웬지 거북스러워하며 잠재력을 온전히 발휘하지 못하는 사람이다. 매일 9시부터 5시까지 사무실에 앉아 있을 수 없는 사람이다. 뭐든 스스로 파악해야 하며 제도와 획일성을 떠나 자신만의 질서를 갖춘 사람이다.

창조성이 있는 곳에는 고도의 개인주의가 있다. 그리고 무엇보다 자신의 본능을 믿어야 한다. 창조적인 사람은 주변상황에 어떻게 대처할지에 대한 육감이 있고, 여기에 지성과 감성이 어우러져서 다른 사람들은 지니지 못한 재능으로 작용한다. 어떤 선택을 하면서도 정작 본인은 선택하고 있다는 걸 깨닫지 못한다. 원하는 것과 원치 않는 것을 머릿속으로 따져서 가르고 있다는 사실을 모르는 것이다. 그 까닭은 다른 게 아니라, 직관적으로 생각하기 때문이다. 개인적인 선택과 자유를 극대화하고 자신에게 남다른 소질이 있음을 아는 게 중요하다. 그리고 그 소질을 잘 간직할 채 최대치를 끌어내야 한다.”(p.17-데이비드 헬버스탐, 기자, 저술가)

“위대한 요리사에게 어떤 음식을 만들면서 소금을

얼마나 쳐야 하나고 물어본다면 아마 그에게서 이런 대답이 돌아올 것이다. ‘음, 이때쯤에 적당히 치세요.’ 창조적인 사람도 마찬가지다. 창조성은 정확히 측정할 수 있는 것도 아니고, 방향을 지정해 줄 수 있는 것도 아니다. 창조적인 사람들은 단지 그것이 존재의 본질이기 때문에 그렇게 할 뿐이다.”(p.267-마빈 험리시, 작곡가)

“창조적인 사람들은 대체로 자기만족 욕구가 있다. 그들이 창작행위를 하는 것은 단지 그러는 동안 행복하기 때문이다. 그러다 뜬금없이 상을 받기도 하는데, 물론 소중히 여길 일이긴 하지만 상을 받으려고 작업을 하진 않는다. 창조의 목적은 늘 뭔가 뛰어난 작품을 만드는 것이지 경쟁에서 이기는 게 아니다.”(p.268-마빈험리시, 작곡가)

“창조적 활동의 동기는 내면에서 찾아야 한다. 그런 욕구를 타고나는 사람도 있고, 자라면서 뭔가를 창조하고 싶은 마음이 개발되기도 한다.”(p.165-롤란트 하일러, 디자이너)

“사업가가 뛰어난 창조성을 발휘하려면 수평적 사고가 필요하다. 그러려면 제각기 흩어져 있는 수많은 요소들을 아울러서 그 안에 잠재된 기회의 패턴을 포착할 수 있어야 한다.”(p.86-난단 닐레카니, 소프트웨어분야 경영자)

“모든 사람들에게 전폭적인 지지를 받는 행운은 누려본 적이 없다. 공인된 방식, 말하자면 다른 이들에게서 물려받은 형식대로 글을 쓰는 사람들은 새로운 형식을 고안하는 사람에 비해 더 많은 인정을 받는다. 나는 칭찬과 물러터진 토마토 같은 야유를 반씩 받아왔다. 비난과 흑평은 늘 부족함이 없었

다. 하지만 그런 게 선구자로서 치러야 할 대가라고 생각한다.”(p.99-에리카중, 작가)

“인생에서 가장 중요한 것은 스스로에 대한 믿음이다. 뭔가를 생각해 냈는데 옆에서 ‘아니지, 아니야. 그 방법은 틀렸어’라며 고개를 젓더라도 그 사람들 말에 개의치 말고 혼자 힘으로 진실에 도달할 방법을 찾아내야 한다.”(p.162-스티브 워즈니악, 애플 컴퓨터 창시자)

“나는 프로젝트가 변모해가며 생명을 얻는 과정을 즐긴다.”(p.81-다니엘 리베스킨트, 건축, 디자인, 음악가)

“우리는 판에 박힌 학교교육을 받고 정해진 일상 속에서 자라면서 그것이 인생을 살아가는 방식이려니 하고 당연하게 여긴다. 그런데 간혹 모든 것에 근본적인 의문을 제기하는 성향을 타고나는 사람들이 있다. 그들은 일상에 의문을 제기할 뿐만 아니라, 자기만의 방식으로 글을 쓰고 음악을 만들고 그림을 그린다. 그들이 세상을 보는 방식은 아주 구체적이며 권위 있는 인물이 강요하는 방식과 확연히 다르기 때문에 자기만의 시각으로 세상을 이해하는 것 외에는 달리 선택의 여지가 없다.”(p.97-에리카중, 작가)

“나는 힘든 도전을 좋아하는데 아마 영락없는 노동자계급 출신이기 때문일 것이다.”(p.82-다니엘 리베스킨트, 건축)

#### 4) 창조성을 유발하는 힘

창조성을 유발하는 힘에 대해서는 ① 표현에 대한 강렬한 욕구 ② 무의식 ③ 기존의 한계를 넘어서려는 마음 ④ 근성 등이 도출되었다. 여기서 재미 있는 것은 창조성을 유발하는 힘에 대해 정보원별로 “표현욕구”나 “무의식”과 같은 선천적 재능을 강조하는 사람이 있는가 하면 이러한 선천적 재능보다 “근성”과 같은 후천적 노력을 강조하기도 했다는 점이다. 이는 창의적 인물이 되기 위해서는 선천적인 재능도 중요하지만 후천적 노력도 매우 중요하다는 것을 시사해준다. 이에 대한 구체적 진술은 다음과 같다.

“나는 창조성이 우리 뇌 속 신경회로의 어떤 장난스런 변덕에 따라 좌우된다고 확신한다. 지능이나 감수성, 주변에서 벌어지는 일에 대한 관심 정도에 따라 다르긴 하겠지만, 세상의 많은 사람들은 살면서 똑같은 체험을 한다. 그런데도 창조하는 사람이 있고 창조하지 않는 사람이 있는 까닭은 창조하는 사람은 단순히 경험한 것에 만족하지 않고 기어이 발언을 하기 때문이다. 그 경험을 어떤 이는 그림으로, 어떤 이는 희곡으로, 또 어떤 이는 고전음악이라는 자기언어로 번역하는 것이다. 예술은 만인이 겪은 경험에 대한 그들만의 발언이다. 최고 중의 최고들이 이렇게 하는 이유는 그러지 않고서는 그 경험이 불완전하다고 느끼기 때문이다.”(p.35-에드워드 올비, 극작가)

“개인적으로는 아이디어가 무의식에서 온다고 믿는다. 다른 사람들은 어떤지 모르겠지만, 나는 아

이디어를 찾아 나서지 않는다. 아이디어가 나를 찾아온다.”(p.42-에드워드 올비, 극작가)

“중요한 건 이를테면 무의식에 머리를 달아줘서 말을 걸게 하는 것이다. 작업을 무의식에 일임해서 대신 진행하게 놔둬라. 즉 무의식이 원하는 것에 제약을 가하지 않는 것이다. 아무것도 강요하지 말고.”(p.44-에드워드 올비, 극작가)

“나는 한 희곡에 대해 줄곧 생각해 왔다는 걸 어느 날 문득 깨닫는다. 상당히 오랫동안 무의식에서 그것을 생각해왔던 것이다. 그러나 느닷없이 그 생각이 의식의 영역으로 전이된다. 무의식에서 진행되던 생각을 포착해서 의식의 영역으로 옮기는 것, 그것이 내 창조과정이다. 나에겐 이 방법이 효율적이고, 그걸 특별히 대수롭게 여기지도 않는다.”(p.43-에드워드 올비, 극작가)

“나는 디자이너라 그런지 기존의 한계를 넘어서려는 마음에서 창조적인 충동이 야기된다고 믿는다. 하지만 단 하나의 잣대로 재기에 창조성은 너무 어려운 주제다.”(p.165-롤란트 하일러, 디자이너)

“내 경우에 창조성을 유발하는 힘은 순전히 근성인 것 같다. 말이 저절로 흘러나오고 시간이 멈춰버리는 몰입상태는 상대적으로 드물다. 100일 중 하루 올까 말까 한 그런 날이면 지구상 최고의 축복을 받은 듯하다. 반면에 그렇지 못한 날은 순전한 고문이어서 마치 내가 산꼭대기로 바위를 굴러 올리는 시포스처럼 느껴진다. 그런데도 계속하는 이유는 시간의 흐름에서 벗어나 지상천국에 와있는 듯한 그 드문 순간들 때문이다.”(p.99-에리카중, 작가)

## 5) 창조적 과정의 특징

본 연구결과 도출된 창의성발현과정의 특징으로는 ① 직관 ② 무의식과 의식의 결합 ③ 즉흥성 ④ 의외성 ⑤ 부화 ⑥ 개방 ⑦ 익숙한 것들의 재배열 ⑧ 실험 ⑨ 창조적 결정 등으로 나타났다.

이러한 견해를 종합해 볼 때 창조적 과정에 있어서는 문제해결과정이 더 낫다거나 정신적 과정이 더 낫다고 볼 수 있는 것이 아니며, 이 두 가지 과정이 모두 일어나되, 개인적 성향 혹은 아이디어 도출방식에 있어서의 습관 등에 따라 창의적 과정 중 특정 과정이 결과에 중요한 영향을 미치는 단계가 됨을 알 수 있었다. 즉 어떤 이는 직관을 더욱 중시하고, 어떤 이는 즉흥성이 중요한 영향을 미치며, 어떤 이는 의외성과 실험을 중시하고, 어떤 이는 오랜 시간의 부화과정을 잘 견디는 인내심이 강한 특질을 갖고 있는 것이다. 즉 결국 창의적 과정은 본인의 창의적 성격특성과 깊은 연관을 가진다는 것이 본 연구를 통해 새롭게 발견된 요소라 하겠다. 즉 창의적 성향 중 모험심이나 호기심이 강한 경우는 창의적 과정 중에서도 즉흥성이나 의외성, 실험 등이 중요한 영향을 미치며, 인내심이 강한 경우에는 부화과정 등이 창의적 결과에 영향을 준다고 볼 수 있다. 또한 창조적 결정은 예술적 분야이든, 실용적 분야이든 상관없이 매우 중요한 단계임을 알 수 있다. 구체적 진술은 다음과 같다.

“사고과정은 상당부분 직관적이다. 그 과정에는

두 가지 일이 일어난다. 작품의 직관적인 전개는 대체로 무의식에서 일어난다고 나는 확신한다. 하지만 극적인 효과를 높일 목적으로 미학과 주제를 통제하는 데는 고도의 ‘의식적인’ 작업이 필요하다. 그래야 무의식과 의식 양쪽이 서로 열띤 반응을 일으킨다.(p.43-에드워드 올비, 극작가)

“즉흥성은 창조과정의 일부다. 다른 사람들에게는 아주 엉뚱하고 심지어 어리석어 보이는 일도 마찬가지다.”(p.72-다니엘 리베스킨트, 건축, 디자인, 음악가)

“가끔은 전혀 예상하지 않았던 방식으로 그림이 탄생할 때도 있다. 그림을 그리기 시작해서 몰두하는 중에 예기치 못하게 흘러가는 일이 발생하는 것이다.”(p.142-제임스 로젠퀴스트, 화가)

“아이디어가 끓을 때까지 오래 놔뒀다가 그 다음 종이에 옮긴다. 그러기까지 여섯 달이 걸리기도 하고, 2년이 걸리기도 한다. 다른 일을 하면서 그걸 잘 진전되도록 놔둔다. 아이디어도 그러길 원하는 것 같다. 그 과정을 차단하거나 틀에 가두는 일은 없다. 그건 지나친 제약이다.”(p.43-에드워드 올비, 극작가)

“나는 늘 서로 다른 것들을 새롭게 배치해서 새로운 가치를 창출하는 것에 관심이 있었다. 익숙한 것을 새롭게 배열하면 이전에 생각지 못했던 엄청난 기회가 느닷없이 생기기도 한다. 그 뿌리가 어디에 있는지는 나도 모르지만 그런 것들은 늘 호기심을 자극하고 동기를 부여한다.”(p.90-난단 닐레카니, 소프트웨어산업 경영자)

“실험을 통해 생겨난 작품들도 많다. 말하자면, 어떤 아이디어로 시작된 일이 전혀 예상치 못한 다른 방향으로 이어지면서 뭔가가 탄생하는 것이다.”(p.55-데일 차올리, 조각가)

“창조적인 사람들에게 가장 어렵고도 즐거운 일은 창조적인 결정을 내리는 것이다. 뭔가가 가치 있다는 판단을 내리기까지 얼마나 많은 시간을 투자해야 할까? 한 아이디어를 포기하고 그보다 가망성 있는 아이디어에 매진해야 하는 시기는 언제일까? 바로 이런 결정들이 예술가를 예술가로 만들어주는 요건에 속한다는 게 내 생각이다.”(p.56-데일 차올리, 조각가)

## 6) 창의력의 양성 가능성

창의성을 배울 수 있는가의 문제, 창의적 인물은 선천적으로 타고 나는 것인가 아니면 후천적으로 양성되어지는가의 문제에 있어서는 후천적 요소의 영향을 인정하면서도 선천적 요소의 중요성을 강조하는 견해가 지배적이었다.

즉 창의력이 후천적 노력에 의해 양성되느냐에 대해서는 기술적인 측면에서는 노력여하에 따라 가능하겠지만, 창조적이지 않은 사람을 창조적으로 만들 수는 없다는 견해가 지배적이었다.

“내 경우에는 창조성을 추구한다고 볼 수 없다. 그건 그저 나라는 존재를 이루는 일부일 뿐이다. 창조적이 되는 법은 배울 수 없다. 그건 존재의 일부여야 한다. 기술적으로 더 능숙해지거나 예술과 관

련된 기능을 익힐 수는 있다. 하지만 창조행위 그 자체 또는 창조적이고자 하는 욕망은 배우거나 후천적으로 습득될 수 있는 것이 아니다. 그런 일은 불가능하다. 그건 거기 있어야 하기 때문에 있을 뿐이다.”(p.114-줄리 데이머, 연출가)

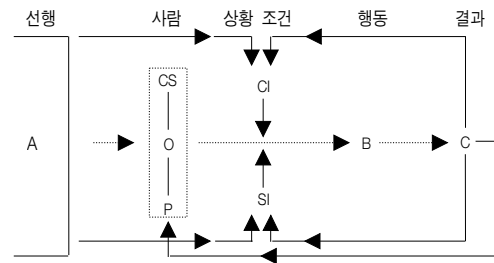
“나는 창조성 같은 건 모른다. 내가 아는 것이라곤 오로지 늘 예술가가 되고 싶었다는 것뿐이다. 하지만 예술가는 되는 게 아니라 태어나는 것이다.”(p.295-일리아나 구어, 조각가)

## 7) 창의적 환경요소

창의적 인물과 창의적 과정은 독자적으로 존재하는 것이 아니라 특정한 환경과의 상호작용속에서 존재하며, 이는 상호주의적 관점의 많은 연구자들에 의해 입증되어왔다(Woodman, Sawyer & Griffin, 1993 : Amabile, 1983 : Woodman & Schoenfeldt, 1990: 최종인·김인수, 1996). 이들은 상호주의적 심리학을 이용하여 포괄적인 모형 <그림 1>을 수립하였는데, 상호주의적 관점에 의하면 “창의성이란, 주어진 상황 속에서의 한 개인의 복잡한 행동산물”로서, 환경은 그 특성에 따라 창의성을 향상시키기도 하고 억제하기도 한다. 그러므로 창의성 향상의 방안을 찾기 위해서는 어떠한 환경 특성이 창의성에 영향을 주는지를 밝히는 것이 대단히 중요하다 하겠다.

본 연구결과 개인의 창의성을 북돋우는 환경으로는 ① 자율적이고 개방적인 성장배경 ② 창의성

을 자극하는 사회문화적 환경 ③ 교육 등이 도출되었으며, 분야의 특성상 팀 창의성을 자극하는 환경요소로는 ④ 고객이나 동료직원과 같은 풍부한 자원 ⑤ 자유로운 조직문화 ⑥ 지식의 창출을 권장하는 업무환경 등이 도출되었다. 또한 보상에 있어 ⑦ 금전적 보상과 같은 외적 보상은 중요하지 않은 것으로 나타났다. 이에 대한 구체적 진술은 다음과 같다.



A=현 상황의 선행 조건(예 : 과거 강화 역사, 초기 사회화, 성장 배경 변인-성, 가족 입지, 출생 순서)

B=창의적 행동

C=결과

O=유기체(사람)-태도, 가치관, 행동 의지, 동기 부여 지향성, 개인차

CS=인지 스타일·능력(예 : 인지적 복잡성, 확산적 사고, 구두·아이디어 도출의 유창성, 문제 해결 스타일·접근, 인지적 개방성, 분야 독립성/의존성)

P=성격 차원·특성(예 : 통제 위치, 도그마티즘, 자율성, 자기 존중, 나르시시즘, 직관)

CI=상황적 영향 요인(예 : 물리적 환경, 문화, 집단·조직의 문화, 과업과 시간적 제약 요인)

SI=사회적 영향 요인(예 : 사회적 촉진책, 평가 기대, 보상/처벌, 역할 모델링)

출처 : 최종인·김인수(1996, 69쪽).

그림 1 창의적 행동의 상호주의적 모델

“부모님은 늘 걱려를 아끼지 않았으며 대단히 개방적이셨다. 틀에 박힌 행동을 기대하지 않고 그냥 나를 믿어 주셨다. 다른 사람들이 실패를 운운할 때도 어머니는 이렇게 말씀하셨다. ‘그런 말에 신경 쓸 것 없다. 네가 옳다고 생각하는 대로 해.’ 이렇게 자신을 믿어주는 사람에게 의지할 수 있다면, 뭘 하더라도 훨씬 수월히 할 수 있다.”(p.71-다니엘 리베스킨트, 건축, 디자인, 음악가)

“뉴욕의 창조성과 사랑에 빠졌다. 뉴욕에서 성장한다는 것은 창조성 주사를 맞는 것과 같다. 언제 어디로 눈을 돌려도 매순간 상상할 수 없는 방식으로 도전에 직면하기 때문에 창조력이 비약적으로 늘어난다.”(p.71-다니엘 리베스킨트, 건축, 디자인, 음악가)

“나는 교육이야말로 창조성에서 가장 중요한 부분을 차지한다고 생각하는데, 열의도 없고 소신도 없이 그저 아홉 시부터 다섯 시까지 근무하는 교사에게서 어영부영 배운다면 자신만의 창조적인 영역을 탐험하겠다는 자극을 받을 수 없다.”(p.72-다니엘 리베스킨트, 건축, 디자인, 음악가)

“때론 고객들로부터 아이디어를 얻기도 한다. 자신들을 위해 더 많이 일하고 더 혁신적이고 다양한 가치를 창조하라고 끝없이 다그치는 고객들은 사실상 아이디어의 거대한 원천이다. 그렇기 때문에 고객 의견에 귀 기울이는 자세는 무척 중요하다.”(p.91-난단 닐레카니, 소프트웨어산업 경영자)

“물론 많은 아이디어들이 우리 내부, 즉 직원들에게서 나온다. 기술을 다루고 클라이언트들을 상대

하며 전 세계를 돌아다니다보면 실용성 있고 혁신적인 아이디어가 떠오른다.”(p.91-난단 닐레카니, 소프트웨어산업 경영자)

“아이디어가 어디서 나올지를 미리 예측할 수도 없고, 그것을 한 곳에 집중시킬 수도 없다. 다만, 아이디어가 무성하게 자라날 환경체계를 조성할 수는 있다. 사람들이 새로운 아이디어에 자극을 받고, 그것을 자유롭게 전개할 수 있는 문화를 만들면 된다.”(p.91-난단 닐레카니, 소프트웨어산업 경영자)

“지나치게 관료적이고 엄격한 기준으로는 아이디어를 평가할 수 없다. 어느 개인이나 부서에서 새로운 서비스와 관련된 아이디어를 낼 경우 자체적으로 경비를 조달해서 추진한다. 하지만 기업차원의 지원이 필요한 아이디어라면 위원회를 조직해서 그것의 가치를 판단하고 긍정적인 평가가 나오면 예산을 지원한다. 그러면 일상적인 직무에서 벗어나 그 아이디어를 추구할 수 있다.”(p.92-난단 닐레카니, 소프트웨어산업 경영자)

“돈이 창조성을 자극한다고는 생각지 않는다. 창조성을 타고난 사람은 결국 창조적인 일을 하게 되는데, 다른 일은 도저히 할 수가 없기 때문이다. 내가 언론계에 들어왔을 때만 해도 기자는 박봉의 직업이었고, 그렇다고 화려한 각광을 받지도 않았다. 하지만 창조적인 사람이 일을 하는 이유는 돈 때문이 아니다. 내가 보기에 ‘유명해지고 싶다’거나 ‘많은 돈을 벌고 싶다’는 바람을 품은 사람은 그다지 창조적인 일을 하지 않는다.”(p.18-데이비드 헬버스탐, 기자, 작가)

이러한 결과는 푸근하고, 지원적이고, 유연하지만 지적인 노력을 요구하는 환경이 과학에서의 생산성과 관련이 있다는 기존연구 결과(Thistlewaite, 1963)와 개인의 자율성, 개인들 간의 상호작용, 그리고 지식의 산출을 권장하는 환경은 과학자들의 창의적 성취를 촉진시키는 반면, 상호작용의 부족, 개인의 자율성 제한 그리고 모호한 목표의 설정 등은 과학적 혁신을 어렵게 한다는 것을 발견한 펠즈(Pelz, 1956)의 결과를 지지한다고 하겠다.

## 결론의 해석 및 논의

본 연구는 창의성에 관한 문헌분석을 통해 기존 창의성연구결과들을 재확인할 수 있었으며, 그 과정에서 새로운 요소의 도출도 가능했다. 연구결과 도출된 창의적 인물의 특성과 그 의미는 다음과 같다.

첫째, 창조성의 정의에 있어서는 재발견, 연결, 경이로운 감각, 규칙의 파괴 등이 도출되었으며, 이는 기존연구를 지지하는 것들로서 특이한 발견은 없었다. 재발견, 연결의 경우 선행연구에서의 정의(Von Fange, 1959)와 유사한 결과라 하겠으며, 경이로운 감각 또한 토런스의 정의(Torrance, 1976)와 맥을 같이한다고 볼 수 있다.

둘째 창의적 인물의 특성 중 가장 두드러진 특

성은 강한 동기였다. 본 연구의 대상이 된 창의적 인물들은 어떤 외적 보상보다도 순수한 동기, 즉 존재의 본질로서 창의적 활동을 하는 것으로 나타났다. 즉 하지 않고서는 존재할 수 없으므로 창의적 활동을 한다는 것이다. 이러한 결과는 강한 동기는 창의적 성취를 위한 중요한 요인이 되며(Amabile, 1983), 동기의 강도와 지속성은 일을 강도 높게 추진하도록 함으로써 높은 성과를 이룩하는데 있어 필수요소라는 선행연구결과(Helson et al., 1995)를 지지한다. 즉 성공한 창의적 인물들은 다른 어떤 이유보다도 존재의 본질로서의 창조에 대한 욕구, 자기만족 욕구, 내면적 동기, 일을 즐기는 성향 등을 가지고 있는 것으로 분석되었다.

성격적 특성으로는 자신감, 독립성, 모호함, 상상력, 개방성, 도전 등이 중요요소로 도출되었으며, 호기심이나 융통성도 일부 도출되었다. 기존 연구결과(이화자, 2002)에 포함되어 있는 요소인 인내심과 유머 등은 본 문헌에서는 도출되지 않았는데, 그 이유는 인내심은 강한 동기에 의해 상쇄되는 속성으로 여겨지며, 유머 또한 필수요소라기 보다는 특성 중 하나로 보는 것이 더욱 합당하다고 여겨진다.

셋째, 창의적 태도 및 성향에 있어서는 스스로에 대한 믿음, 비난과 혹평으로부터의 자유로움, 규칙에 대한 의심 등이 도출되었다. 홀과 매किन(Hall & MacKinnon, 1969)은 캘리포니아 심리측정검사(CPI: California Psychological Inventory)와 형용사 체크리스트 결과, 창의적인 사람들은 대부분 공동체적인 조화와 좋은 인상, 순응을 통

한 성취, 제휴(합동) 등에서 낮은 점수를 나타낸 데 반해, 자율성에서 높은 점수를 나타냈다고 밝혀냈다. 즉 창의적 인물들의 성격특성으로 “복합적인, 충동적인, 비순응적인, 규칙에 대한 의심이 많은, 회의적인, 독립적인, 의무로부터 자유로운” 속성을 들고 있는 것으로서, 이는 본 연구결과에서도 그대로 지지되었다.

넷째, 창의성을 유발하는 힘에 대해서는 흥미롭게도 두 가지 상반된 견해가 도출되었다. 즉 창조성이 야기되는 것은 순전히 신비로운 것으로서 무의식의 영향이라고 보는 사람이 있는가 하면, 그러한 상태는 매우 드물고 대부분은 근성에 의해 유발된다고 보는 견해가 그것이다. 근성이라는 개념은 이 연구결과에서 도출된 새로운 요소로서 인내심과 유사한 요소로 볼 수도 있지만 이와는 다른 개념으로 보는 것이 타당하며, 이에 대한 더 많은 연구가 필요하다고 보인다.

다섯째, 창의적 발현과정에 있어서는 무의식과 의식의 결합, 즉흥성, 의외성, 준비, 부화, 개방, 익숙한 것들의 재배열, 실험, 창조적 결정 등이 중요한 요소인 것으로 도출되었다.

선행연구에 의하면 아이디어 창조과정을 문제 해결과정(Davis, 1976; 이인순, 1987)으로 보기도 하고 정의적 과정으로 보기도 한다(Ghiselin, 1952; Rogers, 1959; Kelly, 1955). 그러나 그동안의 연구결과와 본 연구결과를 종합해볼 때 창의성을 발현하는데 있어서 어떤 공식 같은 것은 있을 수 없으며, 다만 어떤 습관 같은 것이 있다고 보는 것이 바람직하다고 판단된다. 왜냐하면 아이디어 발현

과정을 그대로 따른다고 해서 아이디어가 잘 나오는 것은 아니기 때문이다. 따라서 본 문헌분석에서 도출된 여러 요소들은 각각의 창조자들이 자신의 분야에서 창조활동을 함에 있어 터득한 습관적 특질이라고 볼 수 있다.

그 중에서 준비과정이나 부화과정 등은 그래함 월러스(Graham Wallas) 등에 의해 밝혀진 바 있는데 그는 아이디어 발현과정은 준비, 부화, 개화, 검증의 네 단계를 거친다고 보았다. 본 연구에서 발견된 “창조적 결정과정”은 일종의 검증과정에 해당한다고 볼 수 있다. 다만 개화하는 과정에서 창조자들마다 무의식과 의식의 결합, 즉흥성, 의외성, 개방, 익숙한 것들의 재배열, 실험 등이 일어난다고 하겠다.

여섯째, 창의력의 양성가능성에 있어서는 좀 더 깊은 논의가 필요하다고 보여진다. 즉 본 문헌의 창의적 인물들은 대체로 창의성은 길러질 수 있는 것이 아니며 선천적 재능이라는 생각을 나타내고 있었다. 즉 창의성은 누가 가르쳐준다고 해서 양성될 수 있는 것이 아니라는 것이다. 이러한 재능을 보완할 수 있는 것은 앞에서 언급한 바 있는 창의적 인물의 근성이라 보인다. 또한 많은 정보원들은 자율적이고 개방적인 성장배경, 교육, 사회문화적 환경 등의 중요성을 들고 있는데, 이러한 사실은 창의적 재능이 조금이라도 있다면 환경의 자극에 의해 극대화시킬 수 있다고 보는 것이 타당한 것으로 보인다.

여섯째 창의적 환경요소에 있어 공동작업을 통한 팀 창의성이 필요한 일의 분야의 창의성에 있



어서는 자원접근, 자유로운 조직문화, 지식의 산출을 권장하는 업무환경 등이 매우 중요한 요소로 도출되었다. 창의성을 촉진하는 환경요인들이란 창의적 인물이 갖고 있는 성격적, 동기적 특성이 발현될 수 있는 여유를 제공해주는 환경이라 할 수 있다. 본 연구에서 나타난 바에 의하면 재료 및 시설과 같은 유형적, 물질적 자원도 중요하지만 고객이나 동료 같은 인적, 심리적, 무형적 자원이 더욱 큰 것으로 나타났다. 즉 스텐버그(Sternberg et al., 1991)도 지적했듯이 창의력이 풍부한 다른 사람들과 함께 있는 환경에서 일하는 것은 상호작용을 통해 창의성을 촉진시킨다는 것이 입증된 것으로 볼 수 있다.

다는 점에서 매우 의미가 있는 작업이라고 생각된다. 다만 본 연구는 질적 연구들이 연구의 객관화와 일반화를 갖기 위해 갖추어야 할 방법론 절차상의 엄밀성에는 다소 한계가 있다고 보인다. 창의성의 연구를 위해서는 어느 한 가지 방법론에 얽매이기 보다는 다양한 방법론의 접목 및 새로운 접근방법의 개발이 매우 절실하다고 보인다. 따라서 향후 보다 효과적인 접근방법의 개발과 연구를 통해 창의성에 대한 해석을 보다 풍부히 할 수 있는 방법의 모색이 시도되기를 기대한다.

## 연구의 의의 및 한계

본 연구는 현재 가장 왕성한 활동을 하고 있으며, 수상 및 다양한 실적을 통해 창의력이 인정된 인물 20명으로부터 직접적 인터뷰내용을 정리한 문헌의 분석을 통해 그동안 수없이 제기되어 온 창의성에 관한 중요한 이슈들의 해답을 새롭게 도출해보고자 하였다. 이는 양적연구방법과는 다른 접근으로서 본 연구를 통해 창의성 경험자들의 생생한 경험에서 나온 생생한 개념(lived concept)의 도출이 가능했으며, 광고 창의성에 대한 폭넓은 이해와 광고창작에 필요한 여러 단서를 제공했

## 참고문헌

- 이인순(1989). 창의성의 구성요인과 훈련효과. 미출간 박사학위논문. 성균관대학교, 서울.
- 이화자(2002). *광고 그리고 창의성*. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 최종인, 김인수(1996). 개인 창의성 연구의 개념적 고찰. *경영연구*, 30(1), 51-77.
- Amabile, T. M.(1983). *The Social Psychology of Creativity*. New York: Springer-Verlag.
- Blasko, V., & Mokwa, M.(1988). Paradox, Advertising, and the Creative Process. *Current Issues and Research in Advertising*, 11(1/2), 361-365.
- Davis, G. A.(1976). Research and Dvelopment in Training Creativity Thinking, In Levin, J. R., & Allen, V. L.(Eds.). *Cognitive Learning in Children*. NYC: Academic Press, 219-240.
- Epley, T. M.(1982). *Models for Thinking: Activities to Enhance Modes of Thought*. Ventura Country Superintendent of Schools Office.
- Fromm, E.(1959). The Creative Attitude. In Anderson, H. H.(Ed.). *Creativity and Its Cultivation*. NYC : Harper.
- Gough, H. G., & Heilbrun, A. B.(Eds.). (1983) *The Adjective Check List*. Manual Consulting Psychologists Press.
- Gordon, W. J. J.(1961). *Synectics : The development of Creative Capacity*. New York : Harper & Row.
- Guiselin, B.(1952). *The Creative Process*, Berkeley: University of California Press. 259.
- Hadarnard, J. C.(1945). *The Psychology of Invention in the Mathematical Field*. Princeton: Princeton University Press.
- Hall, W. B., & MacKinnon, D. W.(Eds.).(1969). Personality Inventory Correlates of Creativity among Architects. *Journal of Applied Psychology*, 53, 322-326.
- Hallman, R. J.(1967). *The Concept of Creativity in Deweys Educational Philosophy*. *Educational Theory*, Illinois University. 270.
- Helson, R., Roberts, B., & Agronick, G.(Eds.).(1995). Enduringness and Change in Creative Personality and Prediction of Occupational Creativity. *Journal of Personalty and Social Psychology*, 69, 1173-1183.
- Holmes, D. S.(1976). A Questionnaire Measure of the Creative Personality. *Journal of Creative Behavior*, 10, 183-188.
- Kelly, G. A. (1955). *The Psychology of Personal Constucts*, Vol. 1: *Theory and Personality*. NYC : Norton.
- McCrae, R. R.(1987). Creativity, Divergent Thinking, and Openness to Experience. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 1258-1265.
- Meyers, H. M., & Gerstman, R.(Eds.). (2007). *Creativity*, Macmillan Publishers Limited. 강수정 역(2008). *크리에이티브 마인드*. 서울: 예코리브르.
- Neimark, E. D.(1987), *Adventures in Thinking*. New York : Harcourt Brace.
- Pelz, D. C. (1956). Some Social Factors Related to Performance in a Research Organization. *Administrative Science Quarterly*, 1, 310-325.

- Perkins, D. N.(1988). Creativity and the Quest of Mechanism. In R. J. Sternberg & E. E. Smith (Eds.), *The Psychology of Human Thought*. New York : Cambridge University Press.
- Rimm, S.(1980). *GIFT(Group Inventory for Finding Creative Talent)*; Grades 5-6. Educational Assessment Service, Inc.
- Rogers, C. (1959). Towards a Theory of Creativity. In Anderson, H. H.(Ed.). *Creativity and its Cultivation*. NYC: Harper and Row. 69-82.
- Sternberg, R. J.(1988). *The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives*. Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J.(1999). *Handbook of Creativity*. Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I.(Eds.).(1991). An Investment Theory of Creativity and Its Development. *Human Development*, 34, 1-32.
- Thistlewaite, D. L.(1963). The College Environment as a Determinant of Research Potentiality. In Taylor, C. W., & Barron, R. (eds.). *Scientific Creativity: Its Recognition and Development*. New York: Willey. 265-271.
- Torrance, E. P.(1974). *The Torrance Tests of Creative Thinking*. Lexington, MA: Personnel Press.
- Von Fange(1959). *Professional Creativity*. NJ : Prentice-Hall, Inc.
- Woodman, R. W., Sawyer, J. E & Griffin, R. W.(Eds.).(1993). Toward a Theory of Organizational Creativity. *Academy of Management Review*, 24(2), 293-321.
- Woodman, R. W., & Schoenfeldt, L. F.(Eds.).(1990). An Interactionist Model of Creative Behavior. *Journal of Creative Behavior*, 24(4), 279-290.
- Young, J. W.(1975). *A Technique for Producing Ideas(3rd ed)*. Chicago: Crain Books.

## Abstract

# The Analysis of the Creative People's Characteristics on the Book Called Creativity Written by Meyers and Gerstman

Hwa-Ja Lee

Ph. D., Professor, Dept of Advertising and PR, Honam University

This study is to define creativity and to find out the process of ideation, a point of difference, precedence, and creative environment based on the book called Creativity, which included interviews of 20 famous creative people from various areas.

First, Some people may believe the process and force behind creativity is an unconscious and mythical act, but most people see it as a natural driving force.

Second, there is no particular process for creativity. But each artist has found or came up with his or her own particular and unique creative process.

Finally, in the case of educating and training creativity, some artists are possible to acquire creative skills and techniques by simply working and studying hard.

However, it is generally believed that talents and creativities are naturally born with it.

key word: creativity, ideation, environment