

A Reformulation of the Concept of Creativity in 2011: Embodied Creativity,
Cultural Creativity, & Narrative Creativity

- (text in Korean) -

by Jung-Mo Lee
(Sungkyunkwan University, Seoul, Korea)

창의성 개념의 재구성 2011:

몸 활동에 기초한 창의성, 문화적 창의성, 내러티브적 창의성¹⁾

이정모 (성균관 대학교)

[Abstract]:

A short treatise on reformulating the concept of creativity. The paper leans heavily on V. P. Glavênu's socio-cultural position on creativity and the Embodied Cognition view in Cognitive Science. An attempt to connect the narrative cognition stance and the concept of creativity was also put forward. A brief discussion on the implications of this reformulated concept of creativity on science and arts education was added.

[Contents]

1. Prelude
2. The concept of creativity in the past
3. Embodied Cognition: Where is my mind?
4. Whence does Creativity come? 1: Embodied Creativity
5. Whence does Creativity come? 2: Cultural Creativity
6. Whence does Creativity come? 3: Social and Collaborative Creativity
7. Whence does Creativity come? 4: Narrative Cognition and Creativity
8. Connecting Artistic and Scientific Creativity: some Educational Implications
9. Conclusion

1. 머리말

1) 이 글은, [이미경, 원광연, 강병직 (2011). 창의성 계발을 위한 통합형 프로그램 개발: 총론. 한국교육개발원. 14-29.]에 게재된 원고의 초고입니다. Correspondence concerning this article should be directed to Prof. Jung-Mo Lee at jmlee@skku.edu

창의성에 대한 인류의 관심은 여러 분야에서 계속되어 왔다. 현재 상황을 넘어서 새로운 생각을 창출하여 더 좋은 가능성을 찾아보려는 인간의 끊임없는 노력은 일상생활에서나, 과학을 비롯한 학문에서나, 예술의 현장에서나, 테크놀로지의 개발에서나 끊임없이 시도되어 왔다. 최근에는 국가 미래 발전의 목표와 맞물려서, 그리고 국가의 미래를 이끌어갈 학생들의 교육에서 중요한 주제로 다루어져 왔고 학생들의 창의성을 육성하는 여러 가지 교육적 방안이 제안되어 왔다.

이 글에서는 이러한 창의성 개념을 다시 한 번 살펴보면서, 창의성이란 과연 무엇인가, 지금까지의 창의성의 개념화가 과연 타당한가 등을 재조명하고자 한다. 조명의 초점은 그동안의 창의성 개념화, 연구, 교육이 21세기 현재 진행되고 있는 인지과학적 이론 틀의 재구성의 흐름과는 상당히 거리가 있는 형태로 진행되어 왔음을 논하자는 것이다.

창의성이란, 사람의 마음의 작동의 한 형태이며, 창의성의 원리는 마음 작동의 원리를 따른다. 인지심리학, 인지과학에서 논의되는 ‘인지’의 개념이 ‘인간의 이성적 사고’라는 좁은 의미가 아니라, 인간, 동물, 인공지능 시스템의 지능과 마음을 모두를 포괄한 넓은 의미의 ‘마음’을 지칭하는 것임(이정모, 2009)과 이 인지에는 좁은 의미의 ‘이성’과 그에 대립되는 개념으로 다루어져 온 ‘감성’ 둘 다 포함되는 것임을 되생각한다면, 창의성이란 기본적으로 인지의 과정에 의해 발현되는 인간의 심적 활동의 하나이다. 따라서 창의성 논의는 인지심리학, 인지과학의 과학적 연구결과와 이론에 바탕을 두고서 논의되어야 한다.

2. 과거의 창의성 개념

창의성에 대한 과거의 개념화와 접근의 양식을 보면 개인 특성 중심의 창의성으로 개념화되었다고 할 수 있다. Galvênau(2010) 등에 의하면, 과거의 창의성 개념은 He-창의성, I-창의성의 접근으로 간주할 수 있다.

‘He-창의성’이란 창의성에 대하여 고전적으로 생각하여온 접근이다. 보통 사람들과는 다른 특별한 개인인 일부 천재에게서 나타나는 신비한 정신적 능력으로서 창의성을 접근하였던 전통적 관점이다. 심리학의 발전에 의하여 이러한 접근의 부적절함이 많이 논의되었지만 아직도 창의성을 특정 천재적 개인이 선천적으로 유전적으로 타고나는 별다른 속성으로 신봉하는 일반인이나 일부 소위 국내 창의성 전문가들이 거론하고 있는 창의성 개념이다.

한국에서 노벨상 수상 후보자의 육성이나 영재교육과 같은 정부 주도 과학기술 정책이나 교육 정책의 바탕에 놓여 있는 창의성 개념이다. 이러한 창의성 개념의 문제점을 들여다본다면, 마치 그 개인이 성장한 가정, 사회, 문화 등의 배경과는 독립된 어떤 창의적 특성을 개인이 지닐 수 있는 것처럼, 즉 문화맥락과 동떨어진 창의성, 천재가 존재하는 것으로 간주하는 것인데, 이는 인지의 발달과학이나, 인류학, 인지심리학의 측면에서는 받아들이기 어려운 개념이다.

앞서 언급한 Galvênau에 의하면, ‘I-창의성’ 접근은 그러한 신비한 천재적 개인의 속성으로 창의성을 보는 것이 아니라, 일반인도 노력과 교육을 받으면 지닐 수 있는 그러한 개인의 인지 속성으로서 간주하는 창의성 개념이다. 한국의 초중고등 교육 일선 현장에서, 학원

가에서, 기업에서, 국가 교육기관 정책에서 당연한 것으로 전제하고 있는 창의성 개념이다. 어떤 의미에서는 창의성의 민주화가 이루어진 개념이다.

‘He-창의성’ 통념에서 ‘I-창의성’ 접근으로 넘어 오는 데에는 심리학 일반과 1970년대 이후의 인지심리학적 연구가 한 몫을 하였다. 1950년대에 J. P. Guilford 등의 심리학자들은 모든 사람들이 창의적일 수 있다고 보고, 개인의 창의적 속성으로, 먼 생각의 연결짓기 능력, 불확실성 또는 애매함을 참아내는 능력, 복잡성을 선호하기, 강한 동기 등을 제시하였고, 여기에 프로이트 등의 무의식적 동기, 승화 등의 개념이 연결되었다.

보통 사람들의 일상적 인지(everyday cognition)와 창의성이 같은 연속선상에 있는 인지의 한 단면이라는 이론과 경험적 자료를 제시함으로써 ‘I-창의성’의 입장을 더 지지하며 창의성 개념의 민주화에 결정적 도움을 준 사람들은 1990년대의 T. Ward(Ward, Finke, & Smith, 1999) 등의 인지심리학자들이었다. 이들은 ‘창의적 인지(creative cognition)’라는 개념을 제시하면서 창의성의 일상적 인지의 속성을 강하게 주장하였다.

그러나 이런 창의성 개념은 개인의 인지적 속성과 그것이 배태된 삶의 맥락 환경을 이분법적으로 단정적으로 괴리시킨 개념이었다. 그것은 과학이 형성된 이래 서구 문화를 지배하여 온, 주체-개체, 정신-물질에 대하여 이원론을 주장하여 온, 데카르트식 존재론, 인식론의 틀 안에서 전개된 창의성 개념의 이론이었다.

그런데 20세기 말과 지금 21세기 초에 그 데카르트적 전통이 강한 도전을 받아 흔들리고 있다. 그리고 전통적 입장에 대한 이러한 회의와 그에 대한 대안적 틀의 형성은 20세기 과학혁명으로 등장한 인지주의를 구현한 인지과학 중심으로 전개되었다. 그것이 바로 ‘공간적 연장됨이 있는 마음’, 또는 ‘체화된 인지’라는 제3의 인지과학 패러다임의 전개이다. 인지과학 내에서의 이러한 패러다임의 전개는, 마음의, 인지의 한 측면에 지나지 않는 ‘창의성’ 개념을 새로운 입장에서 재구성하는 움직임을 파생시키고 있다.

3. 체화된 인지: 내 마음은 어디에 있는가?

마음(인지)에 대한 지금까지의 심리학, 인지과학이 잘 다루지 못하고 간과한 측면이 있다는 논의가 1980년대 후반 이래로 꾸준히 제기되어 왔고, 21세기 초인 현 시점에서 그러한 관점들은 철학에서는 공간에 확장, 연장된 마음(Extended Mind) 틀로, 인지과학 일반에서는 체화된 마음 또는 체화된 인지(embodied cognition), 또는 환경에 심어있는 인지(embedded cognition)라는 개념적 틀로 수렴되어 점차 그 이론적 형태를 가다듬으며 인지과학의 패러다임 전환의 새로운 대안적 틀로서 그 세를 확산하고 있다.

과거에는 마음, 인지, 창의성에 대한 생각이 데카르트의 2원론에 기초하여 있었다. 따라서 마음 따로, 몸 따로, 또는 나(주체) 따로, 세상(환경)(객체) 따로 식으로 생각하였고, 마음과 환경을 연결시켜주는 것을 처음에는 신으로, 다음에는 인지작용으로 생각하였다. 그러나 새로 등장된 ‘체화된 인지’의 입장에서는 데카르트의 존재론적 관점을 버리고, 마음과 몸이 따로가 아니며, 마음과(나와) 세상이 괴리되거나 따로가 아니며 하나의 통합적 단위이다 라는 관점을 가지고 나(마음)와 세상이 어떻게 관계되는가에 대한 근본적 물음에 대한 답변에 대

하여 나와 환경은 본3질적으로 하나이다 라는 입장을 전개한다.

이는 [마음 -> 뇌 -> 몸 -> 환경]의 관계에 대하여 새로운 접근을 시도하는 것이다. 1910년대 이후 40 여 년 간을 심리학, 사회과학을 지배해 온 행동주의심리학에서는 ‘마음’을 비객관적 개념으로 심리학에서 배제하였고, 1950년대 후반에 출발한 고전적 인지주의는 그 마음을 심리학에 되찾아주었지만 뇌의 역할을 무시하였고. 1980년대에 대두된 신경과학, 인지신경심리학은 그 뇌를 찾아 마음을 다시 뇌 속으로 넣어주었다면, 이제 등장하는 ‘체화된 인지’ 관점은 그 뇌를 몸으로, 그리고 다시 그 몸을 환경으로 통합시키는 학문적 작업인 것이고 그러한 작업을 통하여 그동안 잘 못 생각되어온 마음, 인지, 더 나아가서는 창의성 개념까지 재구성하게 되는 시도인 것이다.

지금까지의 많은 사람들의 상식적 생각, 단순 과학주의적 생각은 전통적인 데카르트적 관점, 그리고 환원주의적 자연과학의 관점을 취하여, 마음은 뇌의 신경적 활동(상태) 그 이상의 것이 아니다 라고 생각하거나, 더 나아가서는 마음, 의식의 숨겨진 비밀은 뇌에 대한 신경과학적 연구가 고도로 발전되면 모두 다 밝혀질 것이다 라는 뇌 연구 지상주의 내지는 뇌연구 과다강조(overemphasis)의 생각이었던 것이다.

그런데 이제 떠오르는 대안적 관점은 마음을 환경에 연장된 마음(Extended mind), 몸을 통해 구현되는 마음(Embodied Mind), 몸에 의해 환경에 내장되어 있는 마음(Embedded mind), 활동을 통해 비로소 구현되는 마음(Enacted mind), 환경에 분산, 확장되는 마음(Distributed Mind)으로 재개념화하는 것이다.

이는 과거에 철학에서 다루어져 온 현상학적 입장을 되살리는 것이다. 마음(Mind)이 뇌의 신경적 상태에 국한되는 것 아니라, 뇌의 신경적 상태, 비신경적 신체, 환경 등의 전체 상에서 이루어지는 실시간적 활동(activities)으로 개념화되어야 한다는 것을 주장하며 과거의 환원주의적 유물론이나, 고전적 인지주의에 반발 하는 입장이다. 이에 따르면 [뇌, 몸, 환경 세상]이 서로 괴리되거나 분할적 단위가 되지 않고 연결된 통합체의 현상으로 재개념화하여야 한다.

마음에 대한 개념화의 틀이 이렇게 바뀌게 되면 기존의 심리학과 인지과학이 크게 재구성되어야 한다. 따라서 언어 또는 사고 등의 고차 심적 기능도 몸의 감각 및 운동 기초의 제약과 허용 틀에서 이해되어야 한다. 그러면 자연스럽게 마음 작동 과정의 한 하위 개념인 '창의성'의 개념도 재구성되어야 함은 당연한 일이다. 그러면 창의성의 개념은 어떻게 재구성되어야 하는 것인가?

국내 학원가나 교육계에서 흔히 적용되고 있는 He-창의성, I-창의성과 같은 낡은 개념을 넘어서 새로운 인지과학적 접근을 도입한 창의성 개념을 전개한다면, 우리가 먼저 생각할 것은 “과연 창의성이란 어디에서 오는가?” 하는 의문이다. 창의성이란 천재들의 특성도 아니고, 개인의 선천적 인지적 속성만도 아니라면 그것은 어디에서 오는 것일까?

4. 창의성은 어디에서 오는가? 1: 체화된 창의성

인지과학의 제3의 대안적 접근인 ‘체화된 인지’ 접근에 의하면 창의성의 상위 범주인 인지란, 마음이란, 뇌 속에 들어있는 것도 아니며, 개인적 특성만도 아니며, 몸-뇌-환경이 서로 뗄 수 없는 하나의 통합체로서 작용하는 행위 속에서 발현되는 역동적인 과정인 것이다. 그렇다면 그런 마음의 한 하위 개념인 창의성도, 특정 개인 내에 내장되어 있는 어떤 독립적 특성이라고 하기보다는, 나의 몸의 활동, 다른 사람, 소프트 인공물, 하드 인공물, 자연적 대상 등을 모두 포괄한 환경과의 역동적 상호작용의 활동에서 발현되는 무엇이다. 환경과 독립되고 괴리된 채 내 혼자서 내 지적 과정의 작동에 의해 독자칭청하게 내어 놓는 창의성이라고 하기보다는, 나의 가깝고 먼 주변의 사람들과의 계속된 상호작용, 나의 환경맥락으로 주어진 과제 상황, 기타 나의 주변환경의 인공물 등의 환경요소들, 과거의 역사와 문화의 이어짐의 영향 등의 여러 변인들과의 역동적으로 수렴되고 엮이어 상호작용하여 나라는 매개체를 통하여 발현되는 것일 뿐이다.

그리고 어떤 특정 창의성이란 그것이 늘(태초부터 지금까지 항상 계속) 창의적인 것으로 간주되었기 보다는 지금의 사회문화적 맥락 속에서, 지금의 문화 맥락에서, 지금의 사람들에게 의하여 창의적으로 그 ‘가치’가, 그 의미가 평가, 인정, 수용되는 상황되어짐으로 인하여 비로소 ‘창의적’ 이라고 규정될 수 있는 것이라고 할 수 있다.

그리고 그 밑바탕에는 내가 나의 몸을 가지고 이 모든 환경 요소들과 상호작용하여온 [몸을 통한 감각-운동적 활동]의 행위 요소가 놓여 있는 것이다. 그러한 몸 활동에 바탕을 둬으로써, 나의 창의적 행위는 비로소 모든 사람에게 의미있는, 살아 있는(산 지식의), 생생하고, 현실적으로 구현 가능한, 파급효과가 있는 ‘창의성’이 되는 것이다. 창의성이란 곧 몸을 지닌 개체인 내가 환경의 한 요소로 나의 주변 환경을 구성하는 다른 사람들과 더불어 그리고 환경의 각종 인공물과 더불어, 나의 몸 활동에 기반한 여러 인지적 작용을 수행함에서 발현되는 것이다

5. 창의성은 어디에서 오는가? 2: 문화적 창의성

인간의 마음을 환경과 괴리시켜 생각 할 수 없다는 체화된 인지 입장을 취한다면, 우리는 (그 인간 환경의 주요 특성을 표현하는 다른 말인) 사회적, 문화적 요인이 창의성을 어떻게 결정하는가를 생각하여 보아야 하고, 개인적 창의성을 중심 주제로 논의하는 것이 아니라면 현실적으로 특정 개인을 통하여 나타나는 창의성이 과연 어디에서 오는가를 논하여야 한다. 최근의 창의성에 관한 Glavênau(2009, 2010, in press)의 논의에 의하면 기존의 He-창의성, I-창의성 개념 틀은 창의성의 본질에 대한 잘못된 개념화에서 비롯된 것이며 이제는 문화적, 사회적 창의성의 개념인 We-창의성을 논하여야 한다.

Glavênau에 의하면²⁾ 창의성이란 사회-문화적 과정의 산물이며 개인의 주관성을 넘어서 간주과적 공간에서 새로운, 의미있는, 중요한 인공물(개념적 또는 물질적 인공물)을 생성하는 것이다. [We-창의성]이란 전통적 창의성 개념인 [He-창의성(창의적 천재) 개념]과, 최

2) Glavênau의 창의성 정의 (2010, 87쪽); "I will define creativity from a cultural perspective as a complex sociocultural-psychological process that, through working with "culturally-impregnated" materials within an intersubjective space, leads to the generation of artifacts that are evaluated as new and significant by one or more persons or communities at a given time.

근의 창의성 개념인 개인 창의적 특성, 인지적 전략 중심의 [I- 창의성 개념]을 넘어선다. [We-창의성]은 사회적 환경/ 문화적 환경 바탕의 협동적으로 이루어내는 창의성 개념이다.

Glavênau의 입장에 필자가 지지하는 체화적 인지(Embodied Cognition) 입장을 추가하여 재구성하여 본다면 다음과 같이 이야기 할 수 있다. 창의성이란 선천적으로 주어지는 개인의 추상적인 능력 또는 인지적 속성이라고 하기 보다는 그 개인이 태어나서부터 몸을 가지고 활동하며 주변의 가족, 친구, 선생님, 학교, 책, 기타 각종 개념적 및 물질적 인공물 등의 사회문화적 환경과 상호작용함을 통하여 그 사회의 구성원들, 인공물과 함께 만들어 가는 사회문화적 인지(감성적 측면을 포함한) 과정의 속성인 것이다.

다시 말하여, 창의성이란 개인을 넘어서 사회적, 문화적 맥락에서 연원된 상호작용에서 일어나는 현상이며 개인적 속성이 아니고, 본질적으로 간주관적, 대화적 상호작용에 의하여 일어나는 현상이며, 기존의 문화적 실제 형식의 재조합 또는 변형에 의해 산출되는 것으로, 문화적 기호 또는 상징이 새 창의적 산물로 형성되는, 여러 사람의 협동적 상호작용의 결과이다.

요즈음 흔히 말하는 창의성 개념, 즉 개인적 창의성, 객관적인 창의성이란 실재하지 않는다. 우리가 그런 것이 있다고 믿고 쫓는 하나의 허구이다. 단지 우리를 둘러싸고 있는 사회 문화 공동체 내에서 개인들과 창의적 산물 관계에서 구성된 것이 있을 뿐이다. 창의성의 생성적 과정은 그 공동체의 전통, 역사, 문화와, 이전 지식과 연결에서, 그 사회를 구성하는 사람들의 협응적인, 대화적 관계에서 나온다. 창의성과 문화적 전통은 상호 삼투되어 있고 창발과 혁신은 전통에 연결되어 있다. 따라서 창의성의 산물로 나타나는 새로운 인공물의 생성은 이러한 역동적, 생태적 전체를 배경으로 하여 대화적 연결에서 나온다.

6. 창의성은 어디에서 오는가? 3: 사회적 창의성 & 협동적 창의성

위의 주장을 [사회적 창의성]이라는 주제로 글을 쓴 런던대학의 Hanna (2005)의 주장을 연결하여, 사회전반의 창의성 조성과 관련하여 조금 초점을 달리하여 정리하면 다음과 같이 표현할 수 있을 것이다.

Hanna는 그의 글에서 'We-창의성'이란 주제를 논하면서 다음과 같이 논지를 전개한다. 전통적 개인 중심의 창의성 관점에서는 창의성이란 개인적 특성이라고 생각하고, 집단적 사회적 창의성은 개개인 창의성의 집합일 뿐이며, 단지 개인들의 개인적 창의성이 서로 다름이 있을 뿐이라고 생각하는데, 그에 의하면 이런 생각은 잘못된 관점이다.

그에 의해 제시된 관점에 의하면, 사회적 창의성은 개인 수준의 창의성의 단순 합이 아니다. 천재적인 창의성을 지닌 인간, 개인적이고. 신기성, 창조성을 추구하는 특별한 개인이 필요한 것이 아니라 집단 지능, 집단 창의성의 출현이 필요한 것이다. 초점은 집단적으로, 사회적으로, 우리가 세상을 보는 관점의 변화, 우리가 서로 영향을 주고받음의 방식의 변화에 있는 것이다. 창의적인 산물의 디자인은 그냥 개인의 창의적 생각이 외현적으로 표출되는 것이 아니라, 개인과 그의 환경에서 제공하는 가능성(affordance) 사이의 끊임없는 선택과 제조정의 상호작용의 결과이다.

이러한 관점에서 사회적으로, 교육적으로 도출하여야 할 창의성 개념 틀을 재구성하여 본다면, 오늘날 국내의 사교육 학원이나 대부분의 학교에서, 또는 국가기관에서 조장하고 있는 ‘개인적 특성 중심의 창의성’ 육성이 아니라, 실상은 개개인의 창의성이 사회문화적 상호작용에 의해 창출되는 그러한 창의성, 그리고 사회적 협동적(collaborative) 창의성을 육성하여야 한다. 성원들 간의 계속된 단순한 또는 복잡한 그리고 늘 상황에 맞게 변형될 수 있는 상호작용에 의한 창의성 창출이, 협응적 창의성이 조성, 육성, 교육되어야 하는 것이다.

창의성 교육의 초점, 목표, 틀이 변화되어야 한다.

7. 창의성은 어디에서 오는가? 4: 내러티브적 인지와 창의성

저명한 인지과학자인 브루너(J. Bruner, 1991)에 의하면 인지(마음)의 기본 특성은 내러티브적이다. 문학과 인지과학을 연결하는 작업을 계속하여 온 터너(M. Turner, 1996)에 의하면 '이야기가 마음의 기본 원리이다.³⁾ 즉 내러티브⁴⁾ 짓기(이해 포함)가 인지의 기본 원리라고 할 수 있다.⁵⁾ 필자의 입장에 의하면 우리 인간은 ‘이야기’를 양산하여 내는 그러한 존재이다. ‘마음’은 ‘작은, 그러나 강력한, 이야기 생산 공장’이라 할 수 있다. 인간의 마음/인지의 본질이 내러티브적임을 우리가 수용하게 되면, 내러티브적 인지접근을(Aldama, 2010; Herman, 2003) 중심으로 인문학, 인지과학, 예술, 과학, 공학적 기술이 연결되어진다. 왜냐하면 이들 모두 일종의(넓은 의미의) 인간 인지의 내러티브적인 작업이기 때문이다.

이를 조금 더 밀고 나아가면 우리는 인지 활동의 한 하위개념인 ‘창의성’ 개념을 새로운 틀에서 재구성할 수 있게 된다. 창의적 산물을 낸다는 것은 일종의 내러티브적 재구성이라고 할 수 있다.

그런데 이 내러티브는 어디에서 오는 것일까? 몸의 활동에서 온다. ‘체화적 인지’ 관점 옹호 철학자인 R. Menary(2008)의 입장에 따르면 어떤 내러티브이던 간에 몸이 있는 체화된 자아(embodied self)의 개인적 체험이 그에 선행된다. 내러티브가 경험을 조형하는 것이 아니라 몸을 통한 체화된 경험이 내러티브를 조형한다고 본다. 그리고 그 내러티브가 제3의 혼성적 개념공간을 형성하고, 여기에서 새로운 창의적 생각이 출현하는 것이라고 볼 수 있다. 다시 이야기하여 내러티브(이야기)가 큰 힘을 발휘할 수 있는 인지적 바탕은 몸 활동에 기초한 체화된 인지에 의해 가능하여진다고 할 수 있다

그러면 그 내러티브적 인지는 어떻게 창의성을 배태할까? 이에 대하여 필자는 그 메커니즘을 인지언어학에 거론된 개념적 혼성(개념적 융합; Conceptual Blending)⁶⁾ 과정에서 찾을 수 있다고 본다. 개념적 혼성(혼용)이란 인지의 의식수준에서라기 보다는 하의식 수준에

3) 1996년의 책, “The Literary Mind”라는 책의 서문에서: ‘The central issues for cognitive science are in fact the issue of the literary mind.’; ‘Story is a basic principle of mind.’

4) 이야기, 스토리, 내러티브는 엄밀히 논하자면 구별되어야 하나, 여기에서는 편의상 하나의 개념으로 사용한다. 그리고 [내러티브의 의미]를 문학적 이야기나 스토리 텔링의 수준을 넘어서, [사물 사이에 인간문화 통용적 의미를 부여하여 관계 짓기의 모든 것]이라는 상당히 넓은 의미로 사용함에 유의하기 바란다.

5) 내러티브적 접근의 의의에 대하여는 필자의 글, [이정모(2010). “‘체화된 인지(Embodied Cognition)’ 접근과 학문간 융합: 인지과학 새 패러다임과 철학의 연결이 주는 시사. 철학사상, 38호, 27-66, (서울대학교 철학사상연구소).] 중의 IV절, [‘내러티브적 인지’ 접근: 인지과학과 인문학의 연결]을 참조.

6) [개념적 혼성이란 무엇인가?] (위키피디아자료;)

서 작동하는 인지적 현상이다. 의식적이건, 하의식적이건 현재의 문제와 관련되는 두 개 이상의 상황(학문 분야 간이건, 테크놀로지, 산업의 영역들이건, 일상적 생활-행위 장면 등이건 간에)의 시나리오적 요소들 그리고 핵심적 관계성이 혼합, 융합되어 새로운 제 3의 무엇이 창출되는 인지적 과정을 지칭한다. 문학 작품에서 많이 사용되는 은유, 유추, 비유 등의 이해 과정에서 나타나는 바와 같이(예: ‘바다와 같은 어머니의 사랑’), 이 개념적 혼성 과정들이 인간의 인지와 행동, 특히 일상적 사고와 언어의 도처, 그리고 창의성을 창출하여야 할 여러 상황에 산재하여 있다고 본다. 예술이 과학, 공학과 연결되어 창의적 테크놀로지를 창출할 수 있는 바탕 밭으로 기여할 수 있는 근거도 바로 이 상황적 개념공간 간의 혼성, 융합의 메커니즘 원리에 의한다고 볼 수 있다.

종합하자면 창의적 산물의 생성과정은 다음과 같은 연쇄에서 온다고 보 수 있다. 창의적 산물의 생성과정은 움베르토 마투라나와 프란시스코 바렐라가 이야기하는 자가생산 (autopoiesis)의 과정의 일종이라고도 생각할 수 있다.⁷⁾

창의적 산물 <- 창의성 <- 개념적 혼성 <- 내러티브 짓기 <- 몸 활동에 바탕한 체화적 인지 <- 몸 활동 <- 사회문화적 환경



창의성: *autopoiesis* 과정

- 0. **창의성** => 창의적 산물(개념적, 물질적 인공물)
- 1. 개념적 혼성(Conceptual Blending): 제 3의 혼성 개념공간(conceptual spaces) 형성
- 2. 구체적 몸 활동 상황적 경험에 바탕을 둔 내러티브적 인지
- 3. 마음/ 인지 일반 과정:
- 4. 몸 활동/행위에 바탕한 체화된 인지
- 5. 개인의 몸 & 몸 활동
- 6. 사회 문화적 환경 맥락 (타인, 인공물 등)

8. 예술과 과학적 창의성의 연결

이와 같이 창의성의 개념을 체화된 인지, 사회문화적 인지, 내러티브적 인지, 개념적 혼성의 인지 등의 여러 개념을 연결하여 재구성하면 이러한 재구성된 개념은 예술적 창의성, 과학적 창의성, 그리고 이 두 창의성의 이해와 연결, 통합에 몇 가지 시사점을 지닌다. 그 시사점을 요약하면 다음과 같다.

창의성을 추상적 사고의 작업으로 개념화하여 온 전통적 개념 틀 내에서는 예술적 창의성

7) 위키피디아의 정의에 의하면(), 자가생성적 메커니즘이란 생명체가 지니는 속성으로 그 생명체의 요소들간의 끊임없는 상호작용과 변환을 통해 (그 요소를 생성하는 여러) 과정들(관계들)을 재생성하고 구현하는 생성(변형과 파괴의) 과정들의 망이다.

과 언어논리적 측면의 창의성이나 과학적 창의성의 연결이 어려웠다. 그러나 체화적(embodied) 창의성, 문화적 창의성, 내러티브적 창의성, 개념적 혼성의 개념 틀을 도입하면 이러한 문제점들이 상당히 사라진다. 체화적 창의성의 기본 전제는 인간의 마음의, 인지의 제반 현상들이 사회문화적 환경 속에 내재된 몸을 가지고 활동을 함에서 모든 인지적 특성이 창출된다는 생각이다. 그러한 몸의 활동, 행위에서 모든 심적 표상과 구조가 창출된다는 것이다. 예술적 창의성과 과학적 창의성을 매개, 연결할 틀이 제공되는 것이다.

일반적으로 예술적 창의성은 몸의 활동에 기반한다라고 전제되어 왔고, 그러한 활동에서 의미있는 구조가 창출된다고 생각하여 왔다. 그렇다면 몸 활동에 기반한 체화된 인지, 체화된 창의성 개념 틀은 예술적 창의성 개념의 작동 과정을 잘 나타낼 수 있다. 한편 이러한 예술적 활동이 어떻게 과학적 창의성에 도움이 되는가 하는 것은 체화적 인지, 내러티브적 인지, 개념적 혼성의 틀에 의하여 잘 설명될 수 있다.

앞서 논한 바와 같이 창의적 산물을 내어 놓기 위해서는 개념적 공간에서 제3의 혼성적 개념공간을 창출하는 것이 중요하다. 과학적 창의 작업을 비롯한 여러 상황에서, 무엇이 이러한 제 3의 개념적 공간(둘 이상의 영역이나 주제들의 유사-차이-관련 관계의 파악에 의한 새로운 혼성개념공간)의 창출을 가능하게 하는가 하면, 흔히 과거의 창의성 이론들에서(예: Guilford)는 먼 생각의 연결짓기 능력 등을 거론하였었다. 그러나 체화된 인지와 내러티브적 인지 틀을 결합하여 생각하자면, 예술적 활동이나 과학적 활동이나 모두 몸의 행위에 바탕을 둔 체화적 인지의 발현이고, 예술에서의 이론적 구조나 과학에서의 이론적 구조나 모두 일종의 내러티브적 인지 과정에 의해 이루어진다. 그리고 서로 다른 생각들의 연결이나 그를 넘어선 창의적 생각의 창출은 개인과 그의 공동체가 공유하는 개념 공간에서의 제3의 공간의 창출이라는 개념적 혼성 과정에 의해 이루어진다. 예술은 과학적 작업과 이러한 인지적 과정을 공유하고 있을 뿐만 아니라, 과학적 작업에서 여러 주제들을 연결하여 제 3의 개념적 공간의 창출로 이동하는 개념적 혼성 과정을 촉진시키는 것이다.

9. 맺는 말

창의성 개념 틀의 재구성과 관련하여 여러 가지를 논하였다. 특히 과거의 전통적 창의성 개념들의 벗어나기의 절실성을 논하였다. 정리하자면 이 벗어나기는 두 단계로 생각하고 수행될 수 있다.

첫 단계는 창의성을 특정 개인의 천재적 신비한 특성으로 보는 고전적 관점을 벗어나기이다. 과거에는 흔히 창의성은 몇몇 특별한 재능을 가진 사람들만의 것으로 한정하여 생각되어 왔다. 이런 관점에 따르면 오직 몇몇의 창의적 천재만이 순수한 창의적 생각을 할 수 있다. 그런데 천재들만이 창의적 과정을 거치는 것이라면 이는 교육에 부정적 시사를 지닌다. 그 보다는 창의성이란 특별한 사람만이 가지는 어떤 인지적 또는 감성적 특성, 혹은 어떤 무의식 속에서의 신비한 처리 작용이 아니라, 일반 사람 모두가 가지는 인지라는 심적 작용, 인지 작용의 한 하위개념이다 라는 관점을 우리는 먼저 수용하여야 한다.

창의성이 일상적인 인지와 근본적으로 다른 원리에 의해 작동되는 것이며, 알 수 없는 신비한 것이다 라는 생각을 벗어나서, 창의성을 일상적 인지의 한 하위 분야로 연구해야 하

고, 창의성의 과정이 과학적으로 관찰 가능하며, 실험도 가능하기에 이러한 맥락에서 과학적으로 탐구하여야 한다. 비전문가들이 누구나 창의성 전문가 노릇을 하는 한국적 20세기의 현재의 양상은 지양되어야 한다. 창의성에 대한 과학적 연구를 수행한 학자들이 창의성 전문가가 되고, 창의성 육성 교육 정책이 탄탄한 과학적 연구 자료에 근거하여 입안되고 실시되어야 한다.

둘째 단계는 Glavênau나 Hanna의 주장처럼 지금까지의 개인적 속성으로서의 [I-창의성] 개념을 넘어서야 한다. 한 개인의 창의성이란 실상은 그가 속한 공동체의 여러 사람, 개념적, 물질적 인공물들과 계속된 사회문화적 상호작용에 의해 비로소 발현되는 창의성이다. 개인적 창의성이라고 여겨지나, 사실은 계속된 협동적 문화적 상호작용 행위에 의해 그 개인을 통해 발현되는 사회적 창의성인 것이다. 그러하다면, 창의성의 본질은 사회적, 문화적으로 협동적으로 이루어지는 작업으로서의 [We-창의성]임을 인식하고 이 새 틀에 의하여 창의성을 정의하고, 우리가 국가적으로 추구하여야 할 교육의 방향이 개인의 개별적 창의성의 육성이 아니라, 모두의 상호작용에 의하여 함께 이루어내는 문화적 창의성의 함양에 초점을 맞추어야 한다.

그렇게 함으로써 개인적 창의성, 개인적 영재성 육성을 목표로 하는 국내 사교육 기관의 잘못된 시도와 공공 교육기관이 창출하는 잘못된 창의성 교육의 폐해를 막고, 모두 함께 만들어 가는 국가적 공동체의 목표를 이루어 낼 수 있을 것이다. 이러한 사회문화적 창의성 측면은 상호작용성과 공동작업이 강조되는 요즈음의 인터넷 시대, 사회적 연결망의 시대, 스마트 시대에 더욱 걸맞은 것일 수도 있다.

따라서 학교 교사들은 이러한 ‘모두 함께 이루어내는 창의성’ 육성을 목표로, 즉 어떤 특정한 새 창의적 결과물을 내는 것 자체보다도, ‘함께 상호작용하며 그 결과로 학생 개개인의 인지적 활동이 새로워지며 발전할 수 있다는 깨달음을 학생들에게 가져다주는 메타인지적 창의성의 체험’ 교육을 목표로 삼아야 할 것이다.

끝으로 언급할 것은 지식의 중요성이다. 새로운 개념 틀의 창의성을 추구함에 있어서, 우리는 지식의 중요성을 간과할 수 없다. 창의성이 가능하기 위하여는 해당 주제 또는 분야에 대한 다양한 많은 경험과 그것이 가능하게 한 깊은 그리고 넓은 지식이 중요하다. 창의성이란 일종의 문제해결적 인지이며, 이 문제해결적 인지가 잘 되는가는 적절한 관련 지식의 풍부함이 좌우한다는 것이 과거의 전문가의 인지 특성 연구에서 인지심리학, 인지과학이 밝힌 바이다. 베토벤 수준에 도달하자면 5만 단위 이상의 경험이나 지식을 갖고 있어야 한다는 것이 그 예이다. 인간 마음은 항상 지식을 구성하고, 그 지식에 근거하여 모든 것을 이해하고, 새로운 지식을 구성하며, 창의적 산물을 창출한다. 창의성이 배태되기 위하여는 그 밑바탕에 충분한 지식 기반이 선행되어야 한다는 것을 우리는 잊어서는 안 된다.

“The creative act is not an act of creation in the sense of the Old Testament. It does not create something out of nothing; it uncovers, selects, re-shuffles, combines, synthesizes already existing facts, ideas, faculties, skills. The more familiar the parts, the more striking the new whole.”

참고문헌

- 이정모 (2009). 인지과학: 학문간 융합의 원리와 실제. 서울: 성균관대학교출판부.
- Aldama, F. L. (Ed.) (2010). *Toward a Cognitive Theory of Narrative Acts*. Austin: University of Texas Press.
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18, 1, 1-21.
- Glavênu, V. P. (2009). Paradigms in the study of creativity: Introducing the perspective of cultural psychology. *New Ideas in Psychology*, 28, 79,-93.
- Glavênu, V. P. (2010). Principles for a cultural psychology of creativity. *Culture & Psychology*, 16, 2, 147-163.
- Glavênu, V. P. (in press). How are we creative together? Comparing sociocognitive and sociocultural answers. *Theory & Psychology*.
- Hanna, S. (2005). "Where creativity comes from: The social spaces of embodied minds". *Proceedings of HI '05 Computational and Cognitive Models of Creative Design*, 45-70.
- Herman, D. (Ed.) (2003). *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Stanford: CSLI.
- Menary, R. (2008). "Embodied narrative". *Journal of Consciousness Studies*, 15, 6, 63-84.
- Turner, Mark (1996). *The Literary Mind*. Oxford: Oxford University Press.
- Ward, T. B., Smith, S. M., & Finke, R. A. (1999). Creative cognition. In R. Sternberg (Ed.) *Handbook of Creativity*, New York: NY, Cambridge University.

* This paper was based on the manuscript submitted for the research report of KEDI (Korean Educational Development Institute) CR 2011-04. (pp. 9-23).

** The final revision: June 08, 2011.