

2022학년도 팀프로젝트

**주제 : 상상력은 창의적인가?**

2022. 06.

모듬명	류백제
모듬원	류강민
	백정안
	제동재

## I. 탐구 동기 및 목적

### 1. 탐구 동기

종종 내 스스로의 생각으로 좋은 아이디어를 내놓을 때가 있다. 그 아이디어가 새롭고 독창적일 생각했는데 이미 많은 사람들이 거쳐간 생각인 경우가 많다. 독립적으로 결론에 도달했다 하더라도 비슷한 조건이 갖춰졌을 때 많은 사람들도 비슷한 결론에 도달한다면 이 아이디어를 창의적이라 할 수 없다고 생각한다. 이에 관해 더 세부적으로 알아보고자 한다.

### 2. 탐구 목적

자신이 느끼기에 새롭고 독창적인 아이디어와 창의적인 아이디어가 같은 것이 아님을 검증해보고자 한다. 다른 사람들이 어떻게 자신의 아이디어에 도달했는지 그 과정을 물어보고 과정 상의 공통점과 차이점을 알아본다. 공통점을 통해 누구나 하기 쉬운 아이디어에 닿는 전형적인 패턴은 무엇인지, 차이점을 통해서는 진정한 의미의 독창적인 아이디어에 도달하기 위해 필요한 요소가 무엇인지 알아보아 자신의 창의력을 길러 보고자 한다.

## II. 탐구 개요

### 1. 탐구 기간

4, 5월 방과후

### 2. 탐구 방법

먼저 좀 까다로운 질문지를 주어 꽤 오래 고민하게 한 다음 조사응답자의 풀이와 답을 들어보고, 정답을 알려주기 전에 남들 또한 자신과 같은 결론에 도달했다고 말해 주었을 때 어떤 반응을 보이는지 조사하는 방식으로 탐구를 설계했다.

물어본 사람에는 우리 학교 학생들도 있고 제가 아는 다른 친구들도 있었다. 직접 면대면으로 물어본 경우도 있고 메신저로 물어본 경우도 있다, 우선 좀 어려운 문제를 물어보고 생각해보게 한 다음 대답을 들어보고 어떻게 그렇게 생각했는지 물어봤다. 원래 문제를 몇 가지 만들었는데, 처음 몇 번 물어보다보니 그 중 2가지만 물어보는 것이 나을 것 같아 두 가지 문제로 물어보았다.

### III. 탐구 결과 및 분석

1번 문제 오답자들의 경우 문제의 구조가 마치 삼단논법 구조와 비슷해서 이 논법의 형식에 맞추어 생각하다보니 논리적 흐름에 뭔가 문제가 있다고 생각해 정보 부족으로 답을 고른 것이 대부분이었다. 사실 문제에는 아무런 함정도 없었고, 2가지 경우만 따져보면 답을 얻을 수 있는 문제였지만 익숙한 틀에서 벗어나기가 어려운 것이 오답의 근본적인 원인으로 보인다.

이 문제를 맞춘 사람이 2명 있었는데, 둘 다 푸는 과정이 매우 비슷했다. 표나 그와 비슷한 도표를 그리고 메리가 결혼한 경우 결혼하지 않은 경우로 나눠서 따져보면 메리가 결혼했든 안했든 질문은 참이라는 결론에 도달한 것이었다. 그 두 명 중 한 명은 과학고등학교를 준비하다가 탈락한 친구이고, 다른 한 명은 과학고등학교를 조기 졸업해 올해 서울대 입학한 친구였다. 이들의 공통점은 경시문제나 논리적 퍼즐 같은 문제에 어느 정도 익숙한 사람들이라는 것이다. 물론 이들이 남들보다 이런 분야에 뛰어났기 때문에 그런 교육을 받았겠지만, 남들과 다른 더 뛰어난 답을 얻는 데에는 그런 생각을 하도록 훈련받는 것이 중요하다고 할 수 있다.

그러나 이들도 사실 30분 넘게 꽤 오랫동안 고민해서 답을 낸 것이기 때문에 자신의 답에 대한 일종의 자신감 같은 게 있었다. 그때 남들도 다 그렇게 생각했다고 말해봤을 때, 그러니까 그들의 생각이라고 딱히 특별한 게 아니라는 일종의 간접적인 공격을 했을 때의 반응은 거의 똑같았는데, “문제가 이상하다”, “이런 스타일의 문제는 별로다” 등의 반응이었다. 오답을 낸 사람들에게도 오답이라고 알려주기 전에 남들도 거의 똑같이 생각했다고 말했을 때에도 거의 비슷한 반응이었다.

그런 반응이 나온 것은 자신이 스스로 떠올린 생각이 독창적이라 생각했기에 남들도 다 당신처럼 생각한다고 말했을 때 자신의 생각을 방어하는 반응을 보인 것이라 할 수 있다. 즉, 남의 생각을 모르는 상태에서 사람은 자신의 창의성을 과대평가하는 경향이 있다.

#### IV. 결론 및 제언

상상력은 창의적인가?라는 질문에 대해선 그렇지 않다고 말해야 할 것 같다. 사람은 자신의 상상력으로 얻은 생각의 특별함과 독창성을 과대평가하는 경향이 있다. 이는 자유롭게 상상을 할 수 있는 환경을 만드는 것이 창의성이라는 것의 충분조건이 아니라 필요조건이라는 것을 뒷받침한다. 즉 남들과 다른 생각을 하는 인재를 키운다고 할 때에는 단순히 자유로운 상상을 하게 두면 되는 것이 아니라, 오히려 인위적으로 다양한 문제 상황을 접하고 풀어볼 수 있게 하는 교육이 필요하다고 할 수 있다.

#### ♣. 참고문헌

이에 관한 선행 연구가 없어 찾기 힘들었다. 국지적인 주제를 다루는 연구들이 많아 이 주제에 관련된 범용성 있는 연구를 찾지 못했다. 그 중에서도 비교적 관련이 있어서 주제를 구체화하는데에 참고한 문헌 하나가 있다.

아래 연구에는 많은 사람들이 창의적인 아이디어를 떠올리는데에 있어서 통찰력과 직관의 역할을 과대 평가하고 그 과정에서의 노력은 과소평가하는 경향이 있다는 주장이 실려있었다. 이에 대해 어느 정도 동감하는 것이, 단순히 자유로운 상상을 할 수 있는 환경을 만들어준다고 해서 갑자기 독창적인 아이디어가 떠오르는 것은 아니기 때문이다. 오히려 그 아이디어를 떠올리기까지 받은 교육과 훈련, 배경 지식과 맥락의 역할이 중요하다고 보기 때문에 해당 논문의 주장에 동의하는 부분이 있다.

[Lay people's beliefs about creativity: evidence for an insight bias – ScienceDirect  
https://doi.org/10.1016/j.tics.2021.09.007](https://doi.org/10.1016/j.tics.2021.09.007)