

경제적 관점이든 심리적 관점이든 인간은 만남을 통하여 배려와 협력을 할 수 있다는 사실이다.

인간은 이기심을 이길 비책이 있다. 그것은 협력의 역학을 활용하는 것이다. 특히 협력을 위해서는 서로의 만남 기회를 늘려야 한다. 만남 기회가 지속되고 성숙되면 인간의 이기심은 공감과 연대감으로 발전하여 기꺼이 배려할 수 있는 에너지가 생길 것이다.

최근 디지털의 영향 속에서 자칫 ‘접속의 만남’이 간편해 보이기도 하지만, 이러한 만남을 넘어서서 ‘접촉의 만남’, 즉 아날로그적인 만남이 이루어져야 한다.

오늘날 우리 학교와 교실에서도 학생들이 서로 만날 기회를 마련해 준다면, 그것은 배려와 협력의 씨앗을 심는 일이다. 대화하고, 토론하며, 문제를 해결하기 위한 과제를 더불어 수행하는 학습 환경과 문화적 토양에서 친구를 더 이상의 경쟁 상대가 아니라 협력의 동반자로 여길 것이다. 즉 ‘긍정적 상호의존성’이 보장되는 학습 문화로부터 더불어 사는 지혜의 리더십을 배울 것이다.

창의력으로 만나다.: 창의력 리더러시

창의력은 단순히 새로운 상상력 그 이상이다. 창의력은 새로운 가치 창조이며 새 시대의 경쟁력이다. 창의적 학습 문화의 토양을 배양하여야 한다. 질문을 부르는 교실 문화, 비평적 사고와 문제 해결의 능동적 사고가 주도하는 교실, 정답을 찾는 질문은 멈추고 다양한 해결책이 요구되는 문제를 쥐야 한다. 교수자의 획일적 교수 패러다임에서 학습자 탐구와 문제 해결의 학습 문화로 바꾸어야 한다. 교수자의 학습 지도 마인드, 학습자의 다름의 주체적 학습을 장려해야 한다. 인공지능이 따라잡을 수 없는, 인간만의 고유하고도 본질적인 학습의 패러다임 중심에 창의력이 자리 잡아야 한다. 이는 전략을 넘어선 문화의 문제이다.

창의력²⁹⁾은 “어떤 문제를 새롭고(novel) 유용하게(useful) 해결하는 능력”으로 정의하

29) 1995년에 토랜스(Torrance)는 연구 수행을 위해 세 가지 측면에서 창의성을 다루었다. 창의적 사고의 과정에 초점을 둔 ‘연구용 정의’, 그림으로 창의성을 보여주는 ‘예술적 정의’, 생존하기 어

기도 한다. 즉 창의력은 새로움과 적절성(가치)이 공존함을 알 수 있다. 적절성은 유용성으로 볼 수 있는데, 이는 단순히 실용적이 아닌 심미적, 기술적, 문화적, 과학적, 경제적 유용함을 포함하는 보다 넓은 의미로 보는 것이 타당할 것이다. 이러한 창의성을 이끌어 내기 위한 자원으로 학자들은 지적 자원, 지식, 사고 양식, 성격, 동기, 환경을 제시하고 있다. 결국은 모든 사람은 이러한 복합적 차원의 창의성 자원을 잠재적으로 지니고 있다고 보는 것이 타당할 것이다.

‘리터러시(literacy)’는 ‘전통적으로 읽고 쓰는 능력’을 의미한다. 오늘날 리터러시는 언어, 숫자, 이미지, 컴퓨터 및 기타 기본 수단을 써 이해하고, 소통하며, 유용한 지식을 얻고, 문제를 해결하고 문화의 상징체계를 사용하는 능력까지 확장되었다. 이와 같이 리터러시는 현대 사회에서 살아가는 데 필요한 최소한의 기본적인 소양이나 교양을 의미한다. 흔히 컴퓨터 리터러시, 문화적 리터러시, 미디어 리터러시, 기술적 리터러시란 용어를 사용하고 있다. 리터러시를 갖춘 현대인은 글을 읽고 쓰고, 셈하고, 컴퓨터나 기술을 올바르게 활용하고, 미디어와 문화적 기본 소양이 있으므로 살아가는 데 불편하지가 않다.

이 글에서의 ‘창의력 리터러시’는 현대인으로서 살아가는 데 기본적으로 필요한 소양으로 ‘새로운 생각을 하고 유용하게 문제를 해결하는 기본적 능력’으로 그 의미를 정리할 수 있을 것이다.

창의력이 우리 교육에서 오래전부터 중요하게 다루어지고 있으며 현재는 물론 미래에도 창의력이란 키워드는 쉽사리 사라질 가능성이 없어 보인다. 오히려 인공 지능화된 기술의 진보가 눈부신 4차 산업 혁명 시대에 인공지능과 차별화된 인간만의 창의력은 더욱 중요해질 것이다.

수년 전부터 기업이나 교육에서 ‘디자인 사고(design thinking)’의 마음가짐과 문제 해

려운 위기 상황에서 생존을 위해 나타나는 창의적인 반응을 다룬 ‘생존적 정의’가 그것이다. 첫째인 연구용 정의에 따르면, 창의적 사고는 다음과 같은 과정을 거치는데, 어려운 문제나 빈틈을 인식하고 그러한 빈 곳을 메우는 추측을 하거나 가설을 만들며 그러한 가설을 검증하고 마지막으로 그 결과를 다른 사람에게 말하는 것이다. 둘째인 예술적 정의는 그림을 그리고 “창의성이란 이 그림과 같은 것이다.”라는 식으로 비유적인 설명을 하는 것으로, 열린 문을 그린 후에 “창의성이란 문밖으로 나가는 것과 같다.”라는 말로 설명하는 것이다. 셋째인 생존적 정의는 미국 공군 생존 훈련처럼 춥고 먹을 것이 없는 극한 상황에서 그에 걸맞은 생존 방법을 찾아내는 능력을 말하며, 이전의 사례를 참조하여 현 상황에 맞는 ‘새로운 형태의 것으로 상상하여 재조합’하는 능력이다. 출처: 김영채, 『창의적 문제 해결: 창의력의 이론, 개발과 수업』, 교육과학사, pp. 6~10, 2004.

결 방법론이 대두되고 있다. 철저한 공감(empathy)³⁰⁾을 바탕으로 한 인간 중심, 유저 중심의 팀 기반 문제 해결 과정의 철학을 지닌 디자인 사고는 궁극적으로 ‘창조적 자신감(creative confidence)’을 갖도록 전략화하고 있다. 즉 디자인 사고라는 마음가짐과 문제 해결 방법론을 통하여 창의적인 자신감을 이끌어 낼 수 있다고 믿는다.

혹자는 “먼저 쌓인 창의성의 문을 열어라.”라고 조언한다. 특히 나이가 들면서 사회적 관습에 익숙해지고 자신만의 생활 습관이 생기며, 점점 잘하는 일만 하게 된다는 것이다. 그래서 창의적 자신감을 ‘위험과 실패를 두려워하지 않는 마음’이라고 정의하기도 한다. 유치원 시절 이후 대부분의 사람은 창의성이 봉인되어 있다고 하는 이유도 여기 있지 않을까?

데카르트가 “나는 생각한다, 고로 존재한다.”라고 말한 반면, 존 쉘리 브라운은 “나는 창조한다, 고로 존재한다(I create, therefore I am).”라고 주장하는 사회에 살고 있다. 즉 창조가 없는 개인의 삶은 죽은 삶이나 마찬가지란다.

심지어는 대학 전형에서도 창의적 인재의 선발은 이슈가 된다. 창의적 질문들을 이미 오래전부터 신입생 면접 과정에서 행해져 왔다. 연세대의 경우 수년 전부터 ‘창의 인재 전형’으로 창의력이 높은 학생을 뽑는 전형을 도입하였다. 도입 초기에는 다음과 같은 문제들로 창의 논술 시험(120분)이 이루어졌다.

- ▶ ‘첫 단추를 잘못 끼웠다.’라는 말과 연관될 수 있는 단어를 5개 이상 나열하고 왜 이 단어들이 연상되었는지 각각 설명하시오.
- ▶ 2040년도에 세종대왕과 외계인이 만나는 상황을 가정하고 이 상황에서 둘 사이에 어떤 대화가 이루어질지 서술하시오. (이상 2012학년도 연세대 창의 논술 문제)
- ▶ ‘두 직선은 평행하다.’라는 수학적 명제를 시나 소설, 콩트, 만화 등을 이용하여 문학 적 감성과 연관시키시오.
- ▶ 치타는 시속 90~100km로 달리고, 현재 최고의 달리기 선수인 우사인 볼트는 100m를 9.58초 만에 돌파한다. 그 둘에게 함께 달리기를 시킬 때 일어날 수 있는 시나리오를 근거를 들어 설명하시오. (이상 2013학년도 연세대 창의 논술 문제)

30) 디자인 사고에서의 공감은 매우 중요하다. 공감은 직접 참여하거나 관찰하고 체험하고 몰입을 통하여 유저의 요구를 실제적으로 알아낼 것을 요구하고 있다. 대부분 제품이나 시스템, 제도의 실패는 소홀한 공감의 결과로 볼 수 있다. 실제로 유저의 공감을 제대로 확인하기 위해서는 색안경을 벗어 던지고 유저의 요구를 90% 이상 경청해야 한다고 피력한다.

나이가 들어가며 창의력은 어떻게 변화될까? 한 연구에서는 나이에 따른 창의력 빈도가 유아기에 절정을 보이다가 초등학교 입학 시기부터 급격하게 감소하고, 그 이후로 44세까지 서서히 줄어들다가 정체를 지나 은퇴 시기가 오면 창의력 빈도가 오른다고 보고하고 있다. 결국은 학교라는 시스템이 창의력을 옥죄고 있는 것이다.

구글 트렌드에서 창의성을 검색하면 ‘켄 로빈슨’이란 학자가 상위에 랭크되어 있다. 그 이유는 켈 로빈슨이 세계적 명사들이 출연하는 TED에서 ‘창의력이 아이를 죽인다.’고 강연한 내용이 세계적인 선풍을 일으켰기 때문이다. 그가 집필한 『아이의 미래를 바꾸는 학교 혁명』에서 “학교 교육은 획일적인 표준을 만들어 놓고 그에 미치지 못하는 학생은 ‘부진아’나 ‘열등생’이라는 꼬리표를 붙인다. 모두를 위한 교육이 아니라 표준을 잘 따라오는 학생들을 위한 교육이 되는 것이다.”라고 주장한다. 저자는 획일성에 맞설 대안으로 다양성을 살리는 교육을 모색할 것을 강조한다. 또한, 학생들은 누구나 독특한 존재이고 저마다 다른 재능을 가지고 있기 때문에 학생 개인에게 맞는 재능을 육성하고 다양화시켜야 한다고 역설한다.³¹⁾

아무리 좋은 창의력 프로그램이 있어도 교사가 창의적이지 않으면, 그 프로그램에 참여하는 아이들은 교사가 함께할수록 하나의 획일화된 프로그램 안에서 창의력은 매몰되고 말 것이다. 베게토(Ronald A. Beghetto)는 『교실에서 창의력을 촉진시키기(Nurturing Creativity in the Classroom)』라는 책을 저술하였다. 그런데 제1장의 주제가 예사롭지 않다. 그는 ‘교실에서 창의력을 죽이는 방법(How to Discourage Creative Thinking in the Classroom)’을 제시하고 있다.

- 정답을 요구(Correct way / Correct answer)
- 질문을 못 하게 하는 교실 문화(Cultivate and unquestioning submission)
- 수업 지도안(The lesson plan)
- 획일적 구획(Compartmentalization)
- 핵심 정리(Points)
- 호기심 죽이기(Discourage curiosity)
- 반(反)비평적 사고(Antithetical critical thinking)
- 문제 해결 기회 박탈(Never problem solving)

31) 켈 로빈슨 지음, 정미나 옮김, 『아이의 미래를 바꾸는 학교 혁명』, 21세기북스, 2015.

창의력을 논할 때 흔히 제기되는 질문이 있다. 창의력만이 해답인가? 전문성이 중요하지 않은가? 10여 년 전의 일일 것이다. 한국예술종합학교 미술 관련 모집 단위에서 그 당시 당연시되던 ‘석고 데생 실기 시험’ 대신 시험장에 염소를 끌고 와서 ‘염소 데생 시험’을 치른 적이 있다. 석고 데생을 준비한 학생들은 묘한 감정을 가진 채, 살아 있는 염소를 데생한다고 무척 애썼을 것이다. 당시 학과 교수들은 학원 등에서 길들여진 ‘석고 데생’으로는 잠재적 예술성을 갖춘 학생들을 선발하기 어렵다는 사실을 알고 창의적인, 아니 혁신적인 전형으로 바꾼 것이다. 그 결과 석고 데생으로 합격하지 못할 학생이 합격하고, 석고 데생으로 합격할 학생이 불합격하는 일이 발생하였을 것이다. 아마도 이 획기적인 전형 방법의 혁신은 미술과 교수들의 탁월한 전문성에서 나온 창의성일 것이다. 이런 일로 미루어 볼 때 창의성은 고도의 전문성에서도 나온다는 사실을 간과해서는 안 된다.

대덕의 한 연구 단지에 있는 E 연구원에서는 고등학생을 대상으로 하는 발명 캠프를 진행한 적이 있다. 들은 얘기이지만 캠프에 참가한 학생들의 팀에게 주어진 문제가 각 연구실에서 해결하지 못한 난제를 모아서 제시했다고 한다. 이 이야기를 듣고 교사 교육자로서 깜짝 놀랐다. 연구원 공학자들의 교육 기획 발상에 정말 전문가들이구나, 하는 생각이 들었다. 그 분야에서는 애송이 고등학생들에게 자신들도 해결하지 못하는 난제를 풀라고 건네주었다는 사실은 대단한 사건이다. 그 공학자들은 어쩌면 학생들은 풀 수 있을지도 모르겠다는 기대를 하였을 것이다. 물론 아이디어 수준의 해법이지만, 그 분야에서 수십 년 연구하는 동안 자신도 모르게 벽으로 서 있는 ‘심리적 타성’이나 ‘학문적 타성’이 그들의 고정관념으로 자리했을 것이다. 획기적인 솔루션은 자기 학문 밖의 어딘가에 있기에 학문적 타성이 없는 고등학생들은 그 문제의 실마리를 제공했을 가능성이 크다.

위 두 가지 사례는 교육자들에게 충격을 주는 실제 사례이다. 오히려 교육자보다도 창의적인 마인드를 가지고 있지 않은가? 우리 교실에서 학생들에게 새로운 선풍기 발명 아이디어를 내게 하는 과제를 주었다고 가정해 보자. 문제가 많은 날개를 없앤 선풍기를 스케치하고 있는 아이가 있다면, 교사들의 반응은 어떠할까? 빨리 선풍기 날개를 스케치 하라고 하지 않을 교사가 몇 명이나 될까? 그러나 다이슨이라는 회사가 이미 날개 없는 선풍기를 시판하고 있는 시대에 살고 있다. 바퀴 없는 자동차, 바람 없는 에어컨, 선이

없는 마우스 등 수없이 많은 혁신적 제품들은 높은 창의력에서 나오는 것이다.

미래 인재를 말하는 그 누구도 창의력을 빠뜨리지 않는다. 한목소리로 창의력이 필요하다고 말하고 있다. 다중 지능 이론의 창시자 하워드 가드너는 『미래 인재의 다섯 가지 마인드』라는 책에서 ‘창의적 마인드(creative minds)’를 제시하고 있다. OECD는 미래 사회 학생들에게 필요한 역량을 길러 주기 위해 2015년부터 ‘OECD 교육 2030 프로젝트’를 수행하고, 2018년에 중간보고를 하였다.³²⁾ OECD는 시안에서 미래 사회에 필요한 핵심 역량으로 새로운 가치 창조하기, 긴장과 딜레마 해소하기, 책임감 가지기 등 세 가지를 꼽았다고 한다. 여기에서 새로운 가치 창조는 2030년대를 살아가려면 창의적으로 생각하고 새로운 직업과 상품·서비스, 생활 방식, 사회적 모델 등을 계발하는 역량이 있어야 한다는 것을 뜻한다.

창의력을 가지기 위해서는 우선 창의적 자신감이 회복되어야 한다. 특히 한국 사람들은 정작 자신은 ‘창의적이지 않다.’라고 판단하고 창의적 일과 사고를 멈춘다고 한다. 정확하게 말하면 창의력이 없다는 표현은 틀리고 숨어 있어서 드러나지 않는 창의력을 꺼낼 생각을 안 한다는 표현이 맞다. 인간이 살아오는 동안 가진 비_非창의적 문화와 환경에서 창의력은 숨어 지내야 했다. 정답을 찾는 교육에서 서로 다른 생각과 다른 해결책들은 틀린 생각과 해결책으로 낙인을 찍는 우리 교육 문화의 탓일지 모른다. 그동안 우리는 모든 시험과 입시에서 정답을 찾는 노력과 업을 쌓아 왔다.

인공지능이 많은 부분에서 지금까지 인간이 중요하다고 공부해 왔던 대부분을 능가하는 현실에서 살고 있다. 이제부터는 인간만의 창의력, 감성적 창의력, 공감적 창의력, 사람 냄새 나는 판단과 가치 창조의 창조력이 절실하게 필요하다.

학교 교실과 대학 강의실 문화가 바뀌어야 한다. 다양한 답을 요구하는 질문이 난무해야 하고, 다양한 해결책을 위한 토론과 실천적 프로젝트의 학습 문화가 스며들어야 한다. 발 빠른 핀란드는 창의와 융합, 소통을 가로막는 핵심 역량 교육을 위해서 교과목을 없앴다고 한다. 더 이상 미래 과제가 아니라 현실이 되어 버린 창의력, 창의적 리터러시 교육은 고민을 넘어 실천 경험을 담론화하여야 할 것이다.

32) 《연합뉴스》, <http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2018/02/14/>