

무용창의성 측정을 위한 TCAM (Thinking Creatively in Action and Movement) 검사의 적용가능성 연구

박 영 하*

I. 서론	V. TCAM 검사의 평가요인과 무용창의성의 구성요인간의 관계 분석
II. 일반창의성과 무용창의성	VI. 결론
III. TCAM 검사와 즉흥무용 요소와의 관계 분석	참고문헌
IV. TCAM 검사와 무용창의성에서의 움직임 창작과정	Abstract

1. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

급변하고 있는 현대 사회는 미래를 이끌 인재로서 개성 있고 창의적인 인간을 요구하고 있다. 과거에는 창의성이란 소수의 영재에게만 존재하는 특별한 유전적인 능력으로 인식되었지만, 심리학자 Guilford(1966)는 “창의성은 다소의 차이가 있을 뿐 모든 사람이 공유하여 새로운 사고를 생산해 내는 것”¹⁾으로 창의성이 모든 사람이 소유하고 있는 개발 가능한 능력으로 정의되어지면서, 창의성 교육에 대한 관심이 집중되어지고 있다. 지금까지 이루어진 수많은 연구에 따르면 창의성은 누구에게나 내재될 수 있는 성질이며, 교육을 통해 개발 가능한 인간의 능력이라는 사실을

* 서울기독교대학교 무용과 교수, parkyounggha@gmail.com

1) J. P. Guilford(1966), *Basic problems in Teaching for Creativity*, inc. Taylor F. Whilliams (Eds,) *Instructional Media and Creativity*, (N.Y: John Wiley and Sons), (신채주 (2000), 유아의 창의성 개발 교육과 교육무용에 대한 유치원 교사의 인식도 조사 연구 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원. p.9. 재인용.)

명백히 뒷받침하고 있다.²⁾

이러한 연구들은 창의성 교육에 관한 과학적 연구의 중요성을 이끌어냈으며, 특히 0세에서 7세까지 이루어지는 영유아기의 창의성 교육은 창의성 계발을 위한 결정적 시기로서, 이 시기의 아동에게 적절하고 효과적인 창의성 교육이 이루어져야 함을 권고하고 있다.³⁾ 이와 같이 유아기의 창의성 교육이 현 사회에서 중요한 의미를 가지게 되면서 창의성과 관련된 학문분야에서는 다양한 교육과정과 교육방법을 위한 활발한 연구와 교육이 지속적으로 이루어지고 있다.

이러한 학문의 전반적인 흐름에 따라 무용분야에서도 유아기의 창의성 교육에 대한 연구는 창의성과 즉흥무용과의 관계탐색(김화숙, 2007), 창작무용활동이 아동의 창의성 및 운동능력발달에 미치는 영향(서지혜, 박상범, 임레자, 2005), 창작무용 프로그램이 유아의 창의성 및 신체표현능력에 미치는 영향(변재경, 2005), 다매체를 이용한 단계적 창작무용학습이 아동의 창의성발달에 미치는 영향(김미자, 안은주, 2003), 즉흥무용 프로그램이 아동의 창의성 발달에 미치는 영향(조근중, 장지은 2003), 아동의 창작무용 학습과 창의성 발달의 관계(이옥은, 1999), 아동의 창의성 향상을 위한 창작무용 프로그램의 개발과 현장적용에 관한 연구(김두련, 1998)등 무용분야에서의 창의성 연구는 창작무용과 즉흥무용을 중심으로 이루어져왔다. 이러한 연구들은 창의성 발달과 창작, 즉흥무용과의 관계성을 입증하고 유아기 아동을 위한 효과적인 프로그램의 개발과 다양한 신체활동 프로그램을 제시하고 있다.

그러나 지금까지 이루어진 선행연구들을 살펴보면 창의성 발달을 위한 무용연구는 대부분이 창의성과 무용 활동 간의 관계성과 무용 프로그램의 개발과 적용에 대한 연구가 주를 이루고 있음을 알 수 있다. 이에 반하여 교육내용과 교육방법에 따른 창의성의 발달여부를 확인하기위한 창의성 평가와 검사 도구에 관한 연구는 상대적으로 미비한 실정이다. 창의성을 평가하기 위한 평가 도구에 대한 연구는 창의성 평가를 위한 타당성과 유효성에 대한 평가가 이루어져야 하는 만큼 오랜 기간 동

2) E. P. Torrance(1959), "Current research on the nature of creative talent", *Journal of Counseling Psychology*, IV, pp.6-11., Hallman, R. J. (1963), "The commonness of creativity", *Educational Theory*, 13(2), pp.132-136.

3) 이윤옥, 고희남(1997), 3세 유아의 창의성 증진 프로그램 구성 및 효과연구, 『교육대학원 교육논총』, 1, p.190.

안 연구가 이루어져야 함을 고려해 볼 때 쉽게 연구되어질 수 있는 부분은 아니다. 그러나 창의성 발달 여부를 확인하고 교육의 과정 및 내용을 평가하기 위해서는 절대적으로 이루어져야 하는 필수 연구 분야이기도 하다.

현재 타 분야에서는 디자인 창의성 평가 척도 개발을 위한 기초 연구 (김은주, 2008), 언어영재를 위한 창의성 평가 문항 제작 (박수자, 2008), 과학 영재 평가 체제 구축 (박종원, 박종석, 2003), 창의성 신장을 위한 수학교육 평가 방안에 관한 연구 (박재훈, 류희찬, 이기석, 김인수, 2003), 유아용 창의성 측정 도구 타당화 연구 (전정민, 김현철, 이선미, 2009) 등 각 분야의 교육내용에 따른 창의성 평가도구의 개발에 대한 연구가 지속적으로 이루어지고 있다. 국내학술연구의 연구동향 분석에 따르면, 창의성 교육내용과 교육방법의 효과성을 측정하기 위한 창의성 평가 도구로서 가장 빈도 높게 사용되어지고 있는 것은 TTCT(The Torrance Test of Creative Thinking)검사⁴⁾와 전경원의 유아종합창의성 검사(K-CCTYC)⁵⁾이다.⁶⁾ TTCT(The Torrance Test of Creative Thinking) 평가도구는 대부분의 학문분야에서 창의성 측정을 위해 오랫동안 폭넓게 사용되어져왔으며, 유아의 창의성을 평가하기 위한 목적으로 한국에서 개발된 전경원의 유아종합창의성 검사(K-CCTYC) 또한 유아대상 평가를 위해 현재 폭넓게 사용되어지고 있다. 이러한 평가들은 그림을 그리거나 도형을 조립하거나 간단한 질문에 대해 대답을 하는 등의 평가 과정으로 이루어져 있다.

미국 토렌스 창의성 센터에서 유아의 창의성 측정을 위해 개발된 TCAM (Thinking Creatively in Action and Movement) 검사는 현재 사용되어지고 있는 다른 창의성 평가와는 달리 조작능력과 언어능력이 아직 미숙한 어린 유아를 대

4) 토렌스의 창의적 사고 검사는 언어검사와 도형검사로 나누어져 있는데, 언어검사는 총 5개의 하위검사로 이루어져 있으며, 검사는 유치원생에서 대학원생에 이르기까지 실시할 수 있다. 언어검사의 다섯 개의 하위검사는 질문과 추측, 형태의 변화, 독특한 사용법, 독특한 질문, 가상적 사건으로 이루어져 있다. 도형검사는 세 개의 하위검사인 그림구성, 그림완성, 원으로 이루어져 있다.

5) 전경원의 창의성 검사는 종합 창의성 검사와 도형 창의성 검사, 두 가지로 만 4세에서 만 6세 유아들을 대상으로 표준화한 검사다. 창의성의 주요 척도인 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 측정하는 종합창의성 검사로서 총 4개의 소검사로 구성되어 있다.

6) 황정숙(2007), 유아 창의성 교육에 관한 연구 동향 분석, 미간행, 석사학위논문, 광주대학교 산업대학원, p.40.

상으로 정확한 창의성 평가가 이루어질 수 있다는 장점을 가지고 있다. TCAM 검사는 두 가지의 특징을 가지는데, 첫째, 동작이 주요한 평가도구로 사용된다는 것이다. 기존의 평가도구는 그림검사, 도형검사, 언어검사 등 기본적인 조작과 언어능력이 미숙한 아주 어린 영유아기의 아동에게는 정확한 검사를 내리기가 힘들었다. 이에 반해 TCAM 검사는 아동이 주어진 문제에 대해 스스로 생각하고 판단하고 동작으로 표현함으로써 어린 영유아기의 아동까지 정확한 평가를 내릴 수 있다. 둘째, TCAM 검사는 동작을 사용하도록 하면서도 고난도의 테크닉을 사용할 필요가 없기 때문에 자유스러우면서도 편안하게 어린아이들이 참여할 수 있다는 것이다.

현재 타 분야에서는 창의성 측정을 위해 각각의 분야에 맞게 창의성 평가의 개발에 관심을 기울이고 있다. 다른 창의성 평가들과는 달리 TCAM 검사는 동작을 이용하여 창의성 평가가 이루어진다고 볼 때, 움직임을 도구로 삼는 무용교육에서 TCAM 유아 창의성 검사에 대한 탐구는 미래의 무용 분야에서의 창의성 평가도구의 개발을 위해 가치 있는 연구가 될 것으로 사료된다. 특히 창의성 평가가 중요시 이루어져야 하는 유아기 아동을 위한 무용창의성 평가도구에 관한 탐구는 반드시 이루어져야 하는 연구 분야일 것이다. 그러므로 본 연구는 TCAM 검사와 무용창의성간의 관계성을 분석함으로써 무용창의성 평가도구의 개발과 발전에 초석이 되는 기초연구가 될 것이라 기대한다.

그러므로 본 연구는 TCAM 검사와 무용창의성과의 관계성을 살펴보고 무용창의성 측정을 위해 TCAM 검사가 적용가능성을 가지는지를 살펴보는 데에 그 목적이 있다. TCAM 검사와 무용창의성과의 관계성을 살펴보기 위해, III장에서는 TCAM 검사가 즉흥무용과 어떠한 관계성을 가지는지를 살펴보기 위해 TCAM 검사의 내용에서 즉흥무용의 네 가지 요소가 어떻게 적용되는지를 비교분석해 보았다. IV장에서는 Peter의 창의적 동작이론에 근거하여 TCAM 검사에서 다루어지는 움직임과 무용창의성에서 다루어지는 움직임이 동일한 창작과정을 거쳐 만들어지는 동일성을 가지는지를 비교분석해보았다. V장에서는 TCAM 검사가 구성하는 평가요인과 무용창의성의 구성요소간의 관련성을 분석하였다. 구성요소와 평가요인간의 관계 분석은 TCAM 검사의 측정가능영역과 적용가능성을 보여줄 것이다.

본 연구의 연구방법은 선행연구를 바탕으로 한 문헌연구로서 무용창의성과 창의

성 검사에 관한 선행연구, 논문, 저서의 문헌내용을 TCAM 검사내용과 비교, 분석해 봄으로서 TCAM 검사와 무용창의성간의 관계성을 살펴보고 무용창의성의 측정을 위한 TCAM 검사의 적용가능성에 대한 결론을 도출하고자 한다.

2. 연구문제

TCAM 검사가 무용창의성을 평가하기 위한 적용 가능성을 연구하기 위하여, 본 논문의 연구문제는 다음과 같다.

1. TCAM 검사는 즉흥무용 요소와 어떠한 관계성을 가지는가?
2. TCAM 검사와 무용창의성에서 다루는 움직임은 어떠한 창작과정을 가지는가?
3. TCAM 검사의 평가요인과 무용창의성의 구성요인은 어떠한 관계성을 가지는가?

II. 일반창의성과 무용창의성

1. 일반창의성

창의성에 대한 개념은 학자들마다 다양하게 정의하고 있다. Torrance(1977)는 창의성(Creativity)은 곤란한 문제를 인식하고 그것을 해결하기 위하여 아이디어를 내고, 가설을 세우고 검증하며, 그 결과를 전달하는 과정으로서 새롭고 용이한 아이디어를 생성해내는 정신과정으로 정의하였다. 또한, Guilford (1970)는 창의성을 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 민감성 등의 요인으로 구성된 새로운 것을 낳는 힘으로 정의하였다. 이러한 창의성은 성격과 동기적인 요소를 가지며 어떤 것은 선천적으로 타고나며, 어떤 것은 후천적인 경험과 학습, 환경을 통하여 발달된다고 한다.⁷⁾

창의성에 대한 개념적 정의는 오랜 시간 동안 혼란스러움과 함께 끊임없는 연구가 이루어져오면서, 수많은 학자들에 의해 4P이론이 성립되었다. 4P는 Process(창의적 과정), Product(창의적 산출물), Person(창의적인 인물), Press(창의적인 환

7) 오레지나(2005), 무용창의성 본질에 대한 이론적 경험적 탐색, 이화여자대학교, 미간행 박사논문, p.7.

경)를 의미하면서, 창의성의 개념을 창의적인 과정, 창의적인 산출물, 창의적인 인물, 창의적인 환경의 네 가지의 준거로 창의성을 설명하였다. 그러나 최근에는 다차원적인 요인으로서 창의성을 개념화하려는 경향을 가지면서, 창의성이란 새롭고 가치 있는 유용한 것을 만들어내는 능력으로서 개인의 인지적 능력과 정의적 특징이 환경과 과제와 상호작용을 하여 발달되고 결정된다는 통합적 관점으로 창의성의 개념을 정의하고 있다.⁸⁾

창의성을 연구하는 학자들은 창의성의 개념을 창의성의 구성요소를 설명함으로써 그 본질을 파악하고자 하였다. 사회학자 Amabile(1989)는 창의성의 구성요소를 영역관련 기술, 창의적인 사고 및 행동기술, 내적 동기와 성장 동기의 3가지 요소를 구성하는 모델로 창의성을 설명하고자 하였다. 영역관련 기술은 특정한 영역에 대한 선천적인 소질과 재주를 의미하는 것으로서 지식을 바탕으로 하는 기술을 의미한다. 창의적인 사고와 행동기술은 고정관념을 깨고 새로운 관점을 보는 능력을 의미하며, 내적 동기와 성장 동기는 흥미, 만족감, 도전감으로 정의하고 있다.

Torrance는 창의적인 결과를 얻기 위해서는 창의적인 능력과 기능, 동기부여의 요소에 초점을 두었다. 즉, 창의적인 동기를 갖고서 창의적인 능력을 끄집어내는 데 필요한 기능을 가진 사람만이 창의적인 성취를 이룰 수 있다는 것이다. 또한 Urban(1991)은 창의성을 인지적인 측면과 정의적인 측면에 대해 그 구성요소를 여섯 가지(일반적 지식과 기능 기반, 확산적 사고와 활동, 개방성과 애매모호함에 대한 참용성, 동기와 동기화, 초점 맞추기와 과제 집착력, 구체적인 영역의 지식과 기능기반)로 창의성을 설명하고 있다.

이상에서 제시되어진 다양한 창의성의 요소에 대한 정의는 역동적인 관계 속에서 서로 상호작용하며 이러한 과정을 통하여 창의성은 발휘된다. 창의성의 하위구조 중 어느 하나의 요소 그 자체만으로 창의성을 설명할 수 없다는 것이다. 최근의 연구에 의하면 창의성은 Guilford가 주장한 확산적 사고라는 점에서 특성이 있으며 새로움과 가치에 그 특성의 핵심이 있을 듯하다. 또한, 창의적 사고력을 산출하는 창의성의 4대 요소는 독창성, 유연성, 유창성, 정교성로 정의하고 있으며, 이러한 4대 요소는 인성과 태도적인 면에서 민감성, 개방성, 자주성, 탐구심의 능력이 뒷받

8) 앞의 글, pp.7-10.

침되어져야 된다고 주장된다.⁹⁾ 이러한 8가지의 요소가 창의성의 기본개념으로 정의되어지고 있다.

2. 무용창의성

움직임은 인간의 기본활동이며 무용에서는 표현의 재료가 된다. 무용에서의 움직임은 즉흥처럼 사물 또는 어떠한 자극에 대해 직관적이고 즉흥적으로 자신의 생각이나 느낌을 자유롭게 표현하는 반사적인 신체활동으로 나타나기도 하고 안무처럼 탐색과 상상과 재구성의 과정을 통해 새로운 이미지를 표현해내는 신체활동이기도 하다.

무용에서의 창의성이란 인간 개인의 주체성에 의해 적용하는 모든 상황들이 주는 자극에 의한 반응을 말하며, 이것은 인간이 동물로써 반응하는 생각이며 동시에 문화적 생산으로 연결되는 인간 특유의 자산이라고 정의한다.¹⁰⁾ 또한, 무용에서의 창의성은 (1)움직임의 다양한 표현, 변화성, 개성화 등에서 다를 수 있으며 (2) 때와 장소, 상황에 어울리는 즉흥적 표현을 기를 수가 있고 (3)여러 동작의 세부적 요소를 새로운 통합된 움직임으로 재구성하거나 재조직하는 과정에서 창의성이 표현되고 길러질 수도 있다.¹¹⁾

무용창의성은 움직임의 요소를 어떻게 사용하며, 얼마나 다양하게 즉흥적 요소와 함께 개성적, 심미적, 감정이입적 특성을 만들어 내느냐에 따라 창의적인 무용이 되기도 하고 그렇지 않기도 하다. 즉, 움직임의 요소들을 어떤 시간 순서에 따라 어떤 방향으로 어떤 속도로 움직이는지, 그리고 그것이 전체적인 시간의 흐름 속에서 사람들에게 어떠한 공감과 감동을 주는지에 따라 창의적인 무용이 되는 것이다.¹²⁾

무용창의성에서 공감과 감동의 부분에 있어서, 풍부한 표현과 창작의 원동력이 되는 것은 감정체험이다. 대상에 대한 깊은 이해와 통찰은 풍부한 감정 표현에 대한 요구를 불러일으키며 창작의 동기를 유발시킨다. 신체를 도구로 사용하는 무용의

9) 김화숙 (2007), 창의성과 즉흥무용 교육의 관계 탐색, 『한국무용교육학회지』 18(2), pp.7-8.

10) 김화숙 (1996), 안무의 요소에 관한 연구, 『한국무용교육학회지』 6, pp.7-26.

11) 김재은 (1996), 창의성과 무용교육, 제3회 한국무용학회 학술세미나 자료, pp.3-7.

12) 오레지나 (2005), p.22.

경우에 매개체는 동작이 되며 적절한 동작의 발견은 즉흥작업을 통해 이루어진다. 즉흥작업은 적절한 육체언어를 발견해 내는 기초 작업이며, 원하는 움직임의 창작과 작품의 구상을 위해 필수적인 부분이라 하겠다. 무용창의성에서 안무는 탐구, 즉흥, 선택, 그리고 구성의 전 과정을 포함하고 있으며 창조적인 예술과정이라 할 수 있다. 무용에 있어서 안무가는 무용동작을 만들고 구상해내는 사람이며 곧 창작자인 것이다.¹³⁾

이러한 무용창의성은 일반창의성과 구별되는 개념이며 무용창의성을 구성하는 요인으로는 형식을 구성해내는 지력(intellect), 표현의 동인이 되는 정서(emotion), 구성된 형식을 관절과 근육을 통해 직접 표현해 내는(body), 모든 움직임에 활력을 불어넣어주는 정신(spirit), 개개인의 다양한 개성(Personality), 직감(instinct)과 심상(image)의 관계에서 의식적인 전이 기능으로 만들어지는 것이라 정의하기도 하며, 무용창의성의 요인을 움직임의 감각. 시미적 감각. 무용사고력, 무용작품구성력, 무용태도, 예술체험등 내적인 창의성의 요인과 내적인 창의성의 요인으로 구조화되어 있다고 주장한다.¹⁴⁾

무용창의성의 개념 정의를 종합해보면, 무용창의성은 상상력이 풍부한 사고를 의미하며 무용 지식을 기초로 감각하고 느끼고 반응하여 새로운 것, 새로운 이미지를 만들고 가치를 부여하는 능력이라 정의할 수 있다.

III. TCAM (Thinking Creatively in Action and Movement) 검사와 즉흥무용의 요소와의 관계 분석

1. 즉흥무용의 개념 및 내용

TCAM과 즉흥무용의 관계성을 분석하기 이전에, 즉흥무용의 개념과 즉흥무용이 가지는 요소에 대해 먼저 살펴보고자 한다. 즉흥의 사전적 개념은 '즉석에서 일어

13) 앞의 글, pp.22-23.

14) 앞의 글, p.7.

나는 기분이나 감흥'이라는 뜻을 가진다. 그러나 즉흥에 대한 개념적 정의는 학자들 따라 다양한 용어로 정의되어지고 있다. Turner(1971)는 “즉흥이란 특정한 자극에 대한 복합적인 과정이다”라고 정의하였으며, Smith-Autard(1992)는 “즉흥은 자발적으로 행해지는 순간적 창작이며 인간의 오감을 통한 감각적인 반응”이라고 정의하였다. 또한 김화숙(1976)은 “즉흥이란 사물에 대한 감성을 즉각적이고 반사적으로 반응하는 창작이며, 즉흥이란 자극이 복잡한 사고과정을 거치지 않고 반사적으로 반응이 일어나는 것으로서 직관적으로 사물을 느끼고 그것을 즉각 신체의 움직임으로 표현하는 것, 즉 순간의 착상이다”라고 정의한 바 있다.

즉흥은 창의적 표현을 돕는 가장 기본적인 요인으로서 자발성은 창의성을 산출하는 원동력이 된다¹⁵⁾고 주장한다. 즉, 어떠한 자극을 통해 느낀 감정을 신체를 통해 표출하고자 하는 자발적 움직임은 창작과정의 필수요소가 된다는 것이다.

즉흥무용은 다양한 소재와 자극에 의해 이루어지는데 김화숙(2007)은 즉흥무용을 다음과 같은 네 가지의 자극요소에 의한 창작활동으로 정의하고 있다. 첫째, 무용 요소에 의한 자극 (신체/공간/시간/에포트/관계), 둘째, 감각적 자극 (시각적 자극/청각적 자극/ 후각적 자극/ 미각적 자극/촉각적 자극/운동감각적 자극), 셋째, 이미지 자극 (자연/동물/기계/인간의 생활모습/감정적 상태/시/문학작품 등), 넷째, 도구를 이용한 자극¹⁶⁾

2. TCAM 검사와 즉흥무용의 요소와의 관계 분석

TCAM 검사와 즉흥무용의 관계성을 분석함에 있어서, 김화숙(2007)이 제시한 즉흥무용의 네 가지 자극요소를 근거로, TCAM 검사내용과 즉흥무용의 관계성을 비교분석해보고자 한다. TCAM (Thinking Creatively in Action and Movement) 검사는 4가지의 평가활동으로 나뉘어져있다. TCAM 검사는 3세부터 8세까지의 모든 영유아 아동을 대상으로 일반창의성을 평가하기 위해 설계되었다. 또한 TCAM 검사는 다양성, 독창성, 상상력의 창의성 평가영역을 포함하고 있으며,

15) 앞의 글, p.22.

16) 김화숙 (2007), 창의성과 즉흥무용 교육의 관계 탐색, 『한국무용교육학회지』, 18(2), pp.5-6.

4가지 평가활동에 대해 자발적이고 즉흥적인 움직임을 대상으로 창의성을 측정한다. 아래는 TCAM 검사의 4가지의 평가활동의 실행과정과 내용을 설명하고 있으며, 검사에서 요구하는 움직임과 네 가지의 즉흥무용의 요소와 어떠한 관계성을 가지는지를 구체적으로 분석하고 있다.

가. TCAM 검사의 평가활동 1

태어날 때부터 아이들은 한 곳에서 다른 곳으로 옮겨가기 위해 다양한 움직임을 찾기 시작한다. 어떤 아이들은 자신이 움직이고 싶은 데로 마음대로 움직여보거나 또는 교육을 받았던 여러 가지 방법들을 동원해서 새로운 방법을 터득해내기도 한다. 그런 반면에 어떤 아이들은 어떠한 시도조차도 하지 않는 경우를 볼 수 있다. 더 많은 방법을 찾고자 할수록 아이들의 창의성은 더욱 발달 된다는 이론을 바탕으로 개발되었다. <평가활동 1>은 움직임의 양식을 얼마나 다양하게 독창적으로 구성해 낼 수 있는가 하는 능력을 평가하는 것이다. <평가활동 1>에서 요구되는 창의적 움직임은 다음과 같다.

30m 정도의 거리에서 한쪽 끝과 다른 한쪽 끝에 시작점과 도착점을 표시한다. 시작점에서 도착점까지 걷거나 뛰거나 구르거나 달리거나 하면서 최대한 많은 동작을 즉흥하며 움직여 보도록 한다.

즉흥무용의 네 가지 요소 중에서, 무용의 요소는 누가(신체), 언제(시간), 어디서(공간), 어떻게(힘), 무엇과 혹은 누구와(관계)의 5가지 요인으로 구분하고 있다. 이러한 무용의 기본적인 요소와 TCAM 검사에서 요구되는 움직임은 다음과 같은 요소를 공유하고 있다. <평가활동 1>은 개인의 신체를 이용하여 주어진 시간과 공간 안에서 다양한 움직임을 만들어내도록 하는 데에 있다. 빠르게 달리거나 느리게 걷거나 크게 움직이거나 작게 움직이거나 다양한 신체 부위를 사용하여 주어진 시간 내에 다양하고 독창적인 움직임을 즉흥 하도록 이끈다. 이러한 <평가활동 1>의 창의적 움직임은 무용의 요소와 감각적 자극을 포함하면서 주어진 환경에 자극을 받아 생각나는 대로 자신의 신체로 주어진 시간과 공간에서 다양한 움직임을 구성해내는 즉흥무용의 요소를 포함하고 있다.

나. TCAM 검사의 평가활동 2

〈평가활동 2〉는 아동의 상상력, 감정이입, 역할 가장 능력을 알아보기 위한 평가 활동이다. 아동들은 어렸을 때부터 동물이나 사람들의 동작을 흉내 내기 시작한다. 이러한 흉내 내기에서부터 아동들은 감정이입 방법을 배우게 된다. 이러한 이론을 바탕으로 개발된 〈평가활동 2〉는 6가지의 세부 활동으로 구성되어있다. 6가지의 세부 활동 중 4가지의 활동은 동물 또는 사물(호랑이, 토끼, 나무, 물고기 등)을 흉내 내는 활동이고, 나머지 2가지의 활동은 역할동작(자동차 운전하기, 코끼리를 밀어 보기)등 가상으로 역할을 상상하며 동작으로 표현해 보는 활동이다. 〈평가활동 2〉에서 요구되어지는 창의적 움직임은 다음과 같다.

평가자는 평가지에 나와 있는 4가지의 동물 또는 사물을 하나씩 제시한다. 4가지의 동물 또는 사물을 표현하는 데에 있어서 표현의 구체성, 적절성, 상상력과 풍부한 감정 표현 능력을 관찰한다. 4가지의 표현활동이 끝나면 나머지 2가지의 역할동작을 차례로 제시하고 평가자가 가상의 역할을 상상하며 감정을 이입하여 적절하게 표현하는지를 관찰한다.

〈평가활동 2〉와 즉흥무용의 요소를 비교분석해 보면, 〈평가활동 2〉는 이미지 자극을 통한 즉흥무용의 요소를 포함하고 있다. 동물, 기계, 인간의 생활모습, 감정적 상태의 표현, 시 또는 문학작품의 표현 등을 소재로 이루어지는 즉흥창작무용의 학습내용과 TCAM 검사에서 요구하는 창의적 움직임은 동일한 형태를 취하고 동일한 요소를 공유하고 있다. 또한 〈평가활동 2〉에서 요구되어지는 창의적 움직임은 개인의 신체부분을 이용하여 주어지는 주제에 대한 이미지를 상상하여 적절한 형태, 모습, 특성, 동작, 감정 등을 다양하게 표현하는 신체적 움직임으로서, 즉흥무용의 네 가지 요소 중에서 무용의 요소와 이미지 자극을 이용한 상상력과 감정표현을 중요시하는 즉흥무용으로 볼 수 있다.

다. TCAM 검사의 평가활동 3

〈평가활동 3〉은 종이컵을 휴지통에 버리는 과제에 대해 다양한 방법을 구상해내는 능력을 평가하기 위한 활동이다. 창의적인 아동은 이전에 했던 똑같은 활동을 다시 실행가능하며, 또는 다른 새로운 방법을 찾아낼 수도 있다. 창의적인 아동은 종이컵을 휴지통에 버리는 행위에서도 일상과는 다른 다양하고 새로운 방법을 발견하며 행동할 수 있다. 이에 반해, 어떠한 아동은 자신이 배워왔던 동작이나 그동안 자

신이 경험해왔던 방법으로만 종이컵을 휴지통에 버리는 행위를 반복하기도 한다. 이러한 이론을 토대로, <평가활동 3>은 종이컵을 휴지통에 버릴 때, 아동이 얼마나 다양하고 독창적인 방법을 생각해내어 표현해내는지를 평가한다. <평가활동 3>은 아동의 창의적 사고능력의 잠재성을 평가하고자 하는 데에 초점을 이루고 있다. <평가활동 3>에서 요구되어지는 창의적 움직임은 다음과 같다.

종이컵을 휴지통에 버리는 다양한 방법을 생각해내도록 하여 실행에 옮겨 보도록 하는 것이다. 종이컵과 휴지통의 관계에서 얼마나 독창적이고 다양한 생각을 만들어낼 수 있는지를 관찰한다. 쓰레기를 휴지통에 버리는 방법으로 우리가 일상적으로 해오던 동작의 패턴을 벗어나서 독창적이고 다양한 움직임을 생각해내도록 이끈다.

<평가활동 3>은 종이컵과 휴지통에 대한 다양한 시각, 청각, 촉각, 후각, 운동감각적인 자극과 이미지 자극을 통하여 기존의 관념을 벗어난 다양한 움직임을 만들어내고, 주어진 도구간의 새로운 관계성을 만들어내도록 이끄는 활동이다. 종이컵과 휴지통의 도구를 제시함으로써 쓰레기와 쓰레기 버리는 곳이라는 고정관념을 깨고 새로운 두 사물의 관계성을 만들어내는 활동이라 하겠다. 고정관념을 깨고 두 사물간의 새로운 관계성을 찾아냄으로서 다양한 동작을 상상해낼 수 있고 상상되어진 것을 신체를 통해 표현해 내는 활동으로서, 본 활동은 즉흥무용의 요소인 신체, 공간, 시간, 힘, 관계 등의 무용의 요소와 감각적 자극, 이미지 자극, 도구의 자극을 통한 즉흥무용의 요소를 이용한 즉흥무용이라 볼 수 있다.

라. TCAM 검사의 평가활동 4

우리가 일상적인 생활을 하면서 볼 수 있는 수많은 물건들이 아이들에게는 본래의 목적을 벗어나 다양한 용도로 사용되어지는 경우를 흔히 볼 수 있다. 어른이 보기에는 너무나도 보잘것없는 하찮은 물건이라도 아이들의 놀이장소에서는 없어서는 안 되는 중요한 물건이 되기도 한다. 이러한 아이들의 행동은 물건에 따른 올바른 용도를 배우기 시작하면서 점점 사라지게 된다. 이러한 이론을 토대로 계발되어진 <평가활동 4>는 우리 생활에 친근한 종이컵을 소재로 종이컵을 다른 용도로 어떻게 사용할 수 있는지의 독창적인 방법을 생각해내는 능력을 평가한다. <평가활동 4>의 평가내용은 다음과 같다.

〈평가활동 4〉는 종이컵이 물을 담아 마시는 목적으로 사용되어지는 것 외에 다르게 사용되어질 수 있는 방법을 구상하고 표현해 보는 것이다. 종이컵으로 무엇을 할 수 있는지 상상하고 몸으로 표현해보는 활동이다.

〈평가활동 4〉는 도구를 이용한 자극으로 종이컵의 특성을 고려하고 종이컵을 활용하여 독창적이고 다양한 신체표현 또는 감정표현을 이끌어내는 활동이다. 이러한 활동은 종이컵에 대한 도구적 자극뿐만 아니라 종이컵에 대한 감각적 자극을 이끌어내어 보다 다양한 움직임을 만들어 낼 수 있는지를 평가한다. 이러한 활동은 감각적 자극과 도구를 이용한 자극, 이미지 자극을 바탕으로 이루어지는 즉흥무용의 요소를 포함한다고 볼 수 있다. 즉, 도구를 이용한 자극에 의한 신체활동으로서 다양한 감정이입과 감정표현, 그리고 무용의 요소를 이용한 움직임을 만들어내는 즉흥무용의 요소를 공유하고 있다.

결론적으로, 〈평가활동 1〉은 무용요소와 감각적 자극을 이용한 창의적 움직임, 〈평가활동 2〉는 이미지 자극을 이용한 상상력과 감정이입과 감정표현이 이루어지는 창의적 움직임, 〈평가활동 3〉은 도구를 이용한 창의적 활동으로서 주어진 도구에 대한 탐색과 감각적 자극을 활용하여 이루어지는 창의적 움직임, 〈평가활동 4〉는 도구에 대한 탐색과 감각적 자극을 이용한 창의적 움직임을 알 수 있다. 즉, TCAM 검사에서 다루는 창의적 움직임은 무용의 요소, 감각적 자극을 이용한 움직임, 이미지 자극에 의한 움직임, 도구를 이용한 자극에 의한 즉흥적 움직임의 자극요소들을 모두 다루고 있으므로, 즉흥무용의 요소를 가진 창의적 움직임이라 결론지을 수 있다.

IV. TCAM 검사와 무용창의성에서의 움직임 창작과정

위에서 살펴본 바와 같이, TCAM 검사에서 다루는 움직임은 즉흥무용의 요소를 가지면서, 주어진 소재와 자극에 대해 즉흥적으로 움직임을 상상하고 선택하고 움직임을 구성하고 신체를 통해 자발적으로 표현해내는 즉흥무용의 창작과정을 거친다고 볼 수 있다.

www.kci.go.kr

본장에서는 Peter의 창의적 동작이론에 근거하여 TCAM 검사와 무용창의성에서 다루는 움직임이 창작과정에서 동일한 과정을 거치는지를 살펴보고자 한다. Peter(2007)의 창의적 동작 이론(Creative Action Theory)에 따르면, 모든 창의적인 동작은 창의적인 생각에 의해 반드시 이루어지며 이러한 창의적인 생각은 일정한 행동도식(Action Schemata)에 따라 이루어진다고¹⁷⁾ 주장한다. 이러한 행동도식에 따른 창의적 움직임은 개인이 동작을 상상함으로써 작업 기억(Working Memory)에 저장되어있는 여러 가지 동작들 중에서 적절한 동작을 선택하고, 동작의 실현가능성을 평가한 후, 신체적 움직임으로 동작이 실행된다는 것이다. Peter(2007)는 이러한 행동도식에 따른 창의적 움직임의 생성과정을 행동-기반적 창의적 인지 과정(Action-based Creative Cognition Process)으로 명하고 있으며, 모든 창의적인 움직임은 행동-기반적 창의적 인지과정을 거쳐 만들어진다고 주장한다.

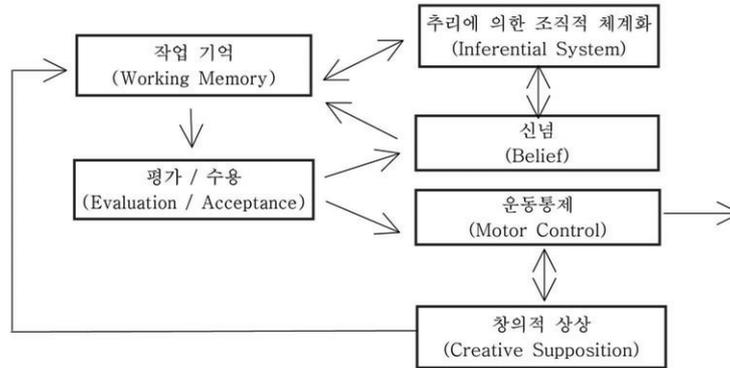
이러한 Peter(2007)의 창의적 동작 이론에 근거한다면, TCAM 검사에서 다루어지는 창의적 움직임과 무용에서 다루어지는 창의적 움직임은 동일한 행동-기반적 창의적 인지과정을 거쳐 만들어지는 동일한 성향의 창의적 움직임이라 추론할 수 있다. 김화숙(2007)의 창의성과 즉흥무용과의 관계 탐색의 연구에 따르면, 즉흥무용과 무용창의성은 새로움의 창조, 창의적인 사고력, 자아실현의 세 가지의 공통요소를 공유하면서 관계성을 가진다고 증명하고 있다.¹⁸⁾ 즉, TCAM 검사에서 다루는 움직임은 무용창의성과 관련성을 가지는 즉흥무용의 움직임이라는 결론을 도출할 수 있다. 아래 <표 1>은 Peter (2007)의 창의적 동작이론에 따른 행동-기반적 창의적 인지과정을 도식으로 설명하고 있다.

김화숙(2007)의 이론에 근거하여 TCAM의 움직임은 무용창의성의 움직임과 동일한 성질의 움직임을 가진다는 관련성을 전제로, 본 연구는 Peter의 창의적 동작 이론에 근거하여 무용창의성이 만들어지는 과정이 과연 창의적 움직임을 생성해 내는 창의성이론에 적합한지를 분석해보고자 한다.

17) C. Peter(2007), *The Creative Action Theory of Creativity* (in chapter of "the innate mind: foundations and future") (Oxford University press), p.256.

18) 김화숙(2007), 창의성과 즉흥무용 교육의 관계 탐색, 『한국무용교육학회지』 6, pp.12-14.

〈표 1〉 행동-기반적 창의적 인지과정 (Action-based Creative Cognition)¹⁹⁾



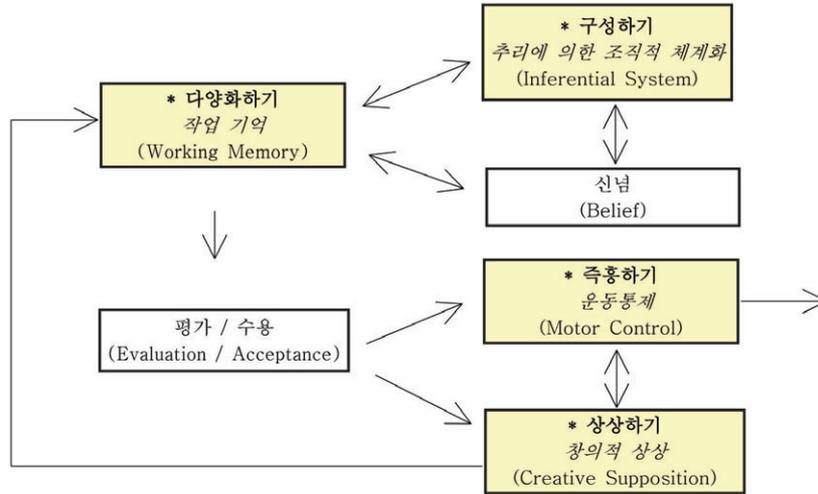
김재은(2007)의 창의성 연구에 따르면, 무용창의성은 4가지의 요소(다양화하기, 상상하기, 구성하기, 즉흥하기)의 과정을 거쳐 이루어진다고 한다. 즉, 창의적인 무용동작을 만들어내기 위해서는 동작에 대한 상상(상상하기)과 다양한 동작의 선택(다양화하기)과 동작의 구성(구성하기)과 경험하지 않았던 동작을 순간의 느낌과 감정과 함께 몸으로 표현해내는 즉흥(즉흥하기)의 과정을 통해 창의적 움직임이 만들어진다고 정의하고 있다.

이러한 무용창의성의 4가지 요소의 과정을 Peter(2007)의 창의적 동작 이론의 행동-기반적 창의적 인지과정과 비교분석해보면, 창의적 움직임을 만들기 위한 무용창의성의 4가지 요소의 과정과 Peter(2007)의 창의적 동작이론의 행동-기반적 창의적 인지 과정은 ① 상상하기 (창의적 상상) → ②다양화하기 (작업 기억을 통한 다양한 동작의 선택) → ③구성하기 (선택된 동작의 실행가능성이 판단된 뒤 실행에 대한 강한 신념과 작업 기억을 통한 다양한 동작과 함께 동작을 조직적으로 체계화함) → ④즉흥하기(신체의 운동통제를 통해 동작을 실행에 옮김)의 동일한 인지과정을 거쳐 창의적인 움직임이 산출되어진다는 것을 볼 수 있다.

Peter(2007)의 창의적 움직임 과정에서 제시하고 있는 신념과 평가/수용에 대한 과정은 무용창의성의 움직임의 생성 과정에서는 언급되어지지 않고 있지만 신념과 평가/수용의 과정이 부수적인 과정으로 간주해볼 때, 무용창의성의 창작과정은

19) C. Peter(2007), p.256.

〈표 2〉 Peter(2007)의 창의적 동작이론의 행동-기반적 창의적 인지과정에 따른 무용창의성의 창작 과정 비교 (*는 무용창의성의 4가지요소의 과정을 표시함)



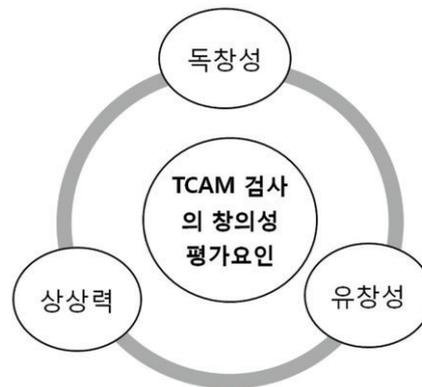
Peter의 행동-기반적 인지과정과 동일한 과정을 거친다고 결론지을 수 있다. 〈표 2〉는 무용창의성의 창작과정과 Peter의 창의적 동작이론(Creative Action Theory)의 행동-기반적 창의적 인지 과정을 비교하고 있다.

결론적으로, TCAM 검사에서 다루는 움직임은 즉흥무용의 요소를 내포하는 즉흥무용적 성향을 가진 창의적 움직임이라고 정의할 수 있으며, 김화숙(2007)의 이론에 근거하여, 즉흥무용은 무용창의성과 동질의 성향을 가진 창의적 움직임이라는 전제를 이끌어 낼 수 있었다. 또한, 무용창의성은 4가지의 요소인 다양성, 상상하기, 구성하기, 즉흥하기의 과정을 거쳐 만들어진다는 김재은(2007)의 이론을 근거로, 무용창의성의 창작과정과 Peter(2007)의 행동-기반적 창의적 인지 과정을 비교분석해 봤을 때, 동일한 인지 과정을 거친다는 것을 발견할 수 있다. 그러므로 TCAM 검사에서 다루는 움직임과 무용창의성에 다루는 움직임은 동일한 인지과정을 거쳐 산출되어지는 동질의 창의적 움직임이라는 것을 추론할 수 있다.

V. TCAM 검사의 평가요인과 무용창의성의 구성요인간의 관계 분석

TCAM 검사에서는 창의성의 평가 영역으로 독창성, 상상력, 유창성의 세 가지 요인을 포함하고 있다.

독창성의 개념은 기존의 것과 다른 독특하고 새로운 아이디어를 산출해내는 능력으로 정의되며, TCAM 검사에서는 독창성은 일상적이지 않으며 보편적인 생각에서 반대되는 행위의 출현 빈도에 따라 점수를 산출하며, 또한 동작과 동작의 혼합을 이루어 새로운 동작을 만들어내는 빈도에 따라 독창성의 점수를 산출하고 있다. 둘째로, 상상력의 개념은 과거의 경험을 기초로 해서 앞으로의 행동을 계획하도록 하는 새로운 표상을 만드는 능력으로 정의되며, TCAM 검사에서는 상상력은 주어진 대상에 대해 얼마나 적절하고 구체적이며 성공적으로 표현해 내는가에 대해 점수를 산출하고 있다. 마지막으로 유창성은 특정한 문제 상황에서 주어진 시간 내에 많은 아이디어를 내는 능력으로 정의되며, TCAM 검사에서의 유창성은 제한된 검사 시간 내에 주어진 과제에 대해 얼마나 많은 동작을 생각해 내고 표현하는 동작의 빈도수에 따라 점수를 산출한다. 그러므로 TCAM 검사는 즉흥적 무용요소를 가진 창의적 임을 평가 대상으로 독창성, 상상력, 유창성을 평가하는 창의성 측정도구라 하겠다.



〈그림 1〉 TCAM 검사의 창의성 평가요인

무용창의성의 개념은 새로운 무용이미지를 만들고 가치를 부여하는 능력과 태도
하고 정의될 수 있으며, 무용창의성의 요인은 움직임 감각, 심미적 감각, 무용사고
력, 무용작품구성력, 무용태도, 예술체험의 6가지로 구성된다.²⁰⁾

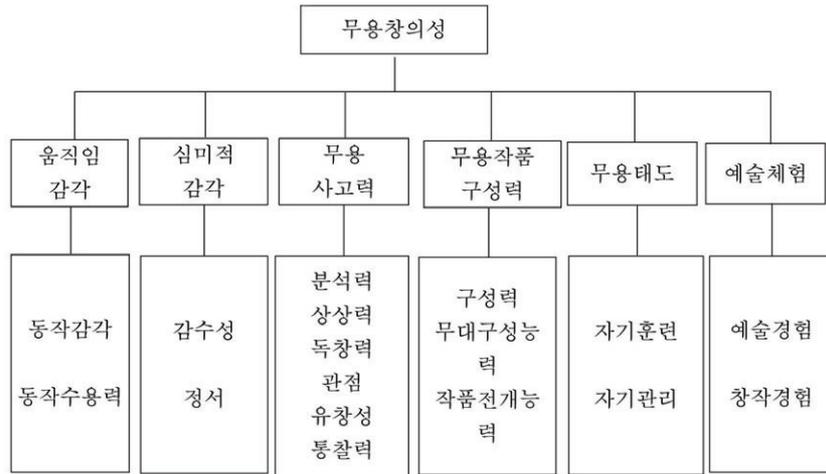
무용창의성을 구성하는 구성요인의 개념을 살펴보면, 첫 번째 요인인 움직임의
감각은 외부의 자극에 대하여 움직임으로 반응하는 능력으로서 어떠한 자극이 주어
졌을 때, 움직임 감각으로 받아들여서 반응하고 사고하고 표현하는 능력을 의미한
다. 둘째, 심미적 감각은 아름다운 것과 아름답지 않은 것을 구분할 줄 아는 능력을
의미하며, 어떠한 자극을 감동의 대상으로 받아들이고 반응하는 경향을 말한다. 셋
째, 무용사고력은 동작의 이미지를 떠올리거나 새로운 상상적 사고를 하는 능력을
말한다. 넷째, 무용작품 구성능력은 신체 움직임이나 기타 무용작품을 구성하기 위
해 다양한 요소를 선택하고 구성하며 조합하는 능력을 말한다. 다섯째, 무용태도는
모든 사물과 현상, 또는 주어지는 자극을 무용의 관점에서 바라보고자 하는 자세를
말한다. 이러한 무용태도는 자기관리와 자기훈련을 가능케 하는 무용가로서의 능력
을 의미한다. 마지막으로 여섯째, 예술체험은 직접적 또는 간접적인 다양한 예술적
경험을 말한다. 이러한 예술적 경험은 움직임의 감각, 심미적 감각, 상상적 사고, 작
품을 구상하는 능력의 초석이 된다.

이러한 무용창의성의 6가지 구성요인은 내적요인과 외적요인으로 구분될 수 있
으며, 내적요인으로는 움직임 감각, 심미적 감각, 무용 사고력, 무용작품 구성력, 무
용태도를 포함하며 외적요인으로는 예술체험이 포함된다. <표 3>은 무용창의성의
6가지 구성요인과 각 구성요인에 따른 포함영역을 나타내고 있다.

무용창의성의 6가지 구성요인(움직임감각, 심미적감각, 무용사고력, 무용작품
구성력, 무용태도, 예술체험)과 TCAM 검사의 평가요인(독창성, 상상력, 유창성)의
공통요인을 살펴보면, 무용창의성과 TCAM 검사는 독창성, 상상력, 유창성의 공통
요인을 공유하고 있다는 것을 발견 할 수 있다. 이러한 공통의 요인은 무용창의성의
무용사고력의 영역에 모두 포함되고있다. 즉, TCAM 검사의 주요 평가요인이 되는
상상력, 독창성, 유창성의 영역은 무용창의성의 무용 사고력의 영역에 포함되어짐

20) 오레지나(2006), 무용영재교육과정 탐색, 『한국무용교육학회지』, 19(1), p.28.

〈표 3〉 무용창의성의 6가지 구성요인²¹⁾



을 알 수 있으며, 이것은 TCAM 검사가 무용창의성의 무용사고력의 영역을 측정하는 도구로 적용 가능함을 보여준다. 그러나 무용창의성에서 무용사고력의 영역은 독창력, 상상력, 유창성 외 분석력, 통찰력, 관점에 대한 요소도 포함하고 있기 때문에, TCAM 검사는 무용창의성의 무용사고력 영역 중에서 독창성, 상상력, 유창성의 측정의 도구로 사용가능하다는 결론을 도출할 수 있다.

VI. 결 론

본 연구는 무용창의성의 측정을 위한 TCAM 검사의 적용가능성에 대해 살펴보기 위해, TCAM 검사와 무용창의성간의 관계성을 분석하여 보았으며, 다음과 같은 결과를 얻었다.

첫째, 즉흥무용의 네 가지 요소에 근거하여 TCAM 검사내용을 분석한 결과, TCAM 검사에서 다루는 움직임은 무용 요소에 의한 자극, 감각적 자극, 이미지 자

21) 앞의 글, p.28.

극, 도구를 이용한 자극을 이용한 즉흥무용적 요소를 포함하는 즉흥무용의 성향을 가진다. 둘째, TCAM 검사에서 다루는 창의적 움직임과 무용창의성에 다루는 창의적 움직임은 동일한 인지과정을 거쳐 산출되어지는 동질의 창의적 움직임의 성향을 가진다는 결론을 가진다. 셋째, TCAM 검사를 구성하는 평가요인과 무용창의성의 구성요인을 분석해볼 때, TCAM 검사의 평가요인과 무용창의성의 구성요인은 상상력, 독창성, 유창성의 요인에서 공통성을 지니며, TCAM 검사의 평가요인이 되는 상상력과 독창성과 유창성은 무용창의성의 무용 사고력의 영역에 모두 포함된다. 이러한 연구결과는 TCAM 검사는 무용창의성과 관련성을 가지며, TCAM 검사는 무용창의성의 무용사고력 영역 중 독창성과 상상력, 유창성을 평가하는데 적용가능성을 가진다는 결론을 이끈다.

이러한 결론은 TCAM 검사가 일반창의성 뿐만 아니라 무용창의성과도 관계성이 있음을 입증하며, TCAM 검사가 무용창의성의 무용사고력 영역의 독창성, 상상력, 유창성을 측정하기에는 적용가능성을 가진다고 판단할 수 있다.

무용교육에 있어서 창의성의 평가 도구에 대한 연구가 미비한 현 실정에서, TCAM 검사와 무용창의성의 관계성과 적용가능성을 분석해본 본 연구는 무용분야의 창의성 평가도구의 개발에 중요한 기초연구가 될 것이며, 또한 현재 무용분야에서 무용창의성을 측정하기 위한 평가도구가 전무한 상태에서, TCAM 검사가 무용창의성의 무용사고력의 영역을 위해 평가 가능성을 가진다는 것은 무용창의성의 평가도구의 도입과 개발에 기여할 것으로 사료된다.

■참고문헌

Amabile, T. M.(1989). *Growing up Creativity: Nurturing A Lifetime of Creativity*. NY: Crown.

Guilford, J. P.(1970). *Traits of Creativity*. In P.E. version(ed.) *Creativity*. England: Penguin.

_____ (1966). *Basic Problems in Teaching for Creativity*. In C. Taylor F. Williams (Eds.). *Instructional Media and Creativity*. N.Y: John Wiley and

Sons.

Smith Autard, J.(1992). *Dance Composition*. London: A&C Balck.

_____ (1977). *Creativity in the Classroom*. Washington.D.C.: National Education Association.

Turner, M.(1971). *New Dance Manufactured*. Univ. Pittsburgh press.

Peter, C.(2007). *The Creative Action Theory of Creativity*. Oxford University press.

김두련(1998). 아동의 창의성 향상을 위한 창작무용 프로그램 개발과 현장적용에 관한 연구. 『한국초등무용학회지』, 3:1-24.

김미자, 안은주(2003). 다매체를 이용한 단계적 창작무용 학습이 아동의 창의성 발달에 미치는 영향. 『한국초등교육』, 14(2):289-304.

김은주(2008). 디자인 창의성 평가 척도개발을 위한 기초연구. 『기초조형학연구』, 9(2):173-183.

김재은(2007). 『창의성과 무용교육』. 서울: 한학문학사.

_____ (1996). 창의성과 무용교육. 제3회 한국무용교육학회 학술세미나 자료. 미간행, 3-7

김화숙(1976). 무용 즉흥법에 대한 실험 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사논문. 미간행.

_____ (1996). 안무의 요소에 관한 연구. 『한국무용교육학회지』, 6:7-26.

_____ (2007). 창의성과 즉흥무용 교육의 관계 탐색. 『한국무용교육학회지』, 18(2):1-20

박재훈 · 류희찬 · 이기석 · 김인수(2003). 창의성 신장을 위한 새로운 수학교육 평가 방안에 관한 연구. 『대한수학교육학회지』, 5(1):1-25.

박수자(2008). 언어 영재를 위한 창의성 평가 문항 제작. 『어문학교육』, 36:187-199.

박종원 · 박종석(2003). 과학영재 평가체제의 구축: 과학적 창의성 평가를 위한 3차원 틀. 제3차 동계학술대회 및 정기총회 학술발표자료. 한국과학교육학회.

변재경 · 권영훈(2005). 창작무용 프로그램이 유아의 창의성 및 신체표현능력에 미치는 영향. 『한국체육학회지』, 44(4):715-723.

www.kci.go.kr

- 서지혜·박상범·임혜자(2005). 창작무용 활동이 아동의 창의성 및 운동능력 발달에 미치는 영향. 『한국무용교육학회지』, 16(1):43-77
- 신채주(2000). 유아의 창의성 개발 교육과 교육무용에 대한 유치원 교사의 인식도 조사 연구. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문. 미간행.
- 이옥은 (1999). 무용: 아동의 창작무용 학습과 창의성 발달의 관계. 『한국체육학회지』, 38(3): 959-968.
- 이윤옥·고희남 (1997). 3세 유아의 창의서 증진 프로그램 구성 및 효과연구. 『교육대학원 교육논총』, 1:189-213.
- 오레지나(2005). 『무용창의성 본질에 대한 이론적 경험적 탐색』. 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문. 미간행.
- _____ (2006). 무용영재교육과정의 탐색. 『한국무용교육학회지』, 19(1):23-38.
- 전정민·김현철·이선미(2009). 유아용 창의성 측정도구 타당화 연구. 『미래유아교육학회지』, 16(4):395-420.
- 조근중·장지은(2003). 즉흥무용프로그램이 아동의 창의성 발달에 미치는 영향. 『체육과학』, 23:37-50.
- 탁지혜(2005). 유아기 무용교육이 창의성 발달에 미치는 영향. 전북대학교 대학원 석사학위논문. 미간행.
- 황정숙(2007). 유아 창의성 교육에 관한 연구 동향 분석. 광주대학교 산업대학원 석사학위 논문. 미간행.

논문투고일	2011년	2월	26일
심사일		3월	7일
심사완료일		3월	20일

Abstract

The Study on Application of TCAM (Thinking Creatively in Action and Movement) Test for Evaluating Dance Creativity

Park, Young-Ha
Seoul Christian University

The purpose of this study is to analyze the possibility of application of TCAM (Thinking Creatively in Action and Movement) test in the field of dance education. In order to analyze this, this study first conducts analysis on how TCAM test relates to dance elements in improvisation and then this study verifies the relationship between TCAM test and dance creativity. Lastly, this study compares and analyzes the factors between TCAM test and Dance Creativity on the basis of Action-based Creative Cognition Process of Peter(2007)'s the Creative Action Theory.

From the analysis of data, this study found results as follow; first, Creative activity in TCAM test have close relationship with factors of dance improvisation. Second. Creative movement in TCAM test and Dance Creativity has same creative process based on Action-based creative cognition process of Peter's Creative Action Theory. Third, TCAM test and Dance Creativity involve same factors and the factors of TCAM test involves into the dance thinking domain of Dance Creativity, so that TCAM test can be applicable to exam Dance Creativity in dance thin.

In result, according to Peter's creative action theory, all creative movements are made through Action-based creative cognition process, and four factors of Dance Creativity and creative activities of TCAM test constitute common domain to produce creative movement. Therefore, the relationship between Dance Creativity and TCAM test are concluded, so that TCAM test can be applicable to exam creativity in dance.

keywords: Creativity(창의성), TCAM(Thinking Creatively in Action and Movement) Test (TCAM 토렌스 창의성 검사), Dance Creativity(무용창의성), Creative Action Theory(창의성 동작 이론), Action-based Creative Cognition Process (행동-기반적 창의성 인지적 과정)

www.kci.go.kr