

## 창의성과 가치

— 결과에서 덕성으로\*

이 해 완\*\*

### [초 록]

창의성은 새롭고 가치 있는 것을 생산하는 능력이며, 창의성의 설명을 위해 우선 고려해야 할 것은 과정이 아니라 산물이라는 입장이 있다. 하지만 창의성 개념에 대한 이러한 이해는 결함이 있는 것으로, 어떤 식이건 산물의 생산에 관련된 행위자의 내적 과정을 분석에 포함함으로써 보완될 필요가 있다. 그러나 내적 과정을 추가적으로 고려한다고 해도 가치 조건이 ‘창의적 과정의 결과물이 가지는 가치’로 이해되는 한(이것을 결과주의로 부를 수 있다) 반직관적이고 작위적인 귀결을 피하기 어렵다는 것이 이 글의 논변이다. 결과물의 가치가 창의성의 정의적 요소라는 견해는 비록 일반적인 듯 보여도 과학적 창의성의 실용적 측면에 경도된 시각에서 비롯되었다는 것이 필자의 의심이다. 따라서 필자는 몇 가지 방식으로 창의성에 관한 우리의 직관이 결과주의를 지지하지 않음을 보이려 한다. 나아가 대안으로 필자는 창의성을 인간이 가진 좋은 품성(덕성)으로 보자는

\* 이 논문은 서울대학교 인문학연구원이 지원한 집담회의 성과임.

\*\* 서울대학교 미학과 교수

주제어: 분석철학, 미학, 창의성, 창의성의 가치, 덕성  
Analytic Philosophy, Aesthetics, Creativity, Value of Creativity, Virtue

제안을 소개한다. 이는 행위자 조건을 추가하는 것과 같은 정신에서 비롯된 것이지만, 덕성이 가진 도구적이거나 본유적인 가치를 창의성의 가치로 볼 수 있다면 창의성의 개념에 가치 있음이 포함된다는 우리의 직관을 존중하면서도 결과주의의 난점을 극복할 수 있는 이해 방식이 아닐까 한다.

## 1. 들어가며

예술이 ‘상상력을 동원한 창조’로 이해되기 시작한 이래 창의성(creativity)은 이 영역의 핵심어가 되었다. 그러나 예술철학의 많은 핵심 개념들이 그렇듯이, 창의성도 역시 그 실체가 무엇이고 그것을 밝히기 위해 어떤 질문을 던져야 하는 지가 여전히 불명확한 주제이다. 더욱이 창의성은 이제 예술에만 국한해서 논의될 문제도 아니다. 과학, 기술, 문화의 영역에서 쏟아지는 새로운 발명품과 창작물들이 우리의 삶을 견인하고 있고, 영역을 막론하고 ‘혁신’이 생존의 화두로 등장한 지 오래인 현대의 우리에게 창의성은 이러한 모든 것들을 가능케 하는 동력으로 인식되기도 한다.

그렇다고 창의성과 관련된 상식이나 일상적 직관이 부족하다는 뜻은 아니다. 하지만 반성적 검토 없이 이들 직관이 이끄는 관행적 이해를 수용하다 보면 종종 해명이 필요한 논쟁적 상태와 마주치게 된다. 예를 들어 우리의 상식적 믿음은 창의성을 ‘타고난 천재성’과 연계시키는데, 이는 창의성이 교육될 필요가 있다는 우리 시대의 또 다른 상식과 충돌한다. 우리가 상찬하는 그 타고난 천재 중 상당수가 ‘정신 건강’에 문제가 있었다거나, 수많은 예술가가 그들의 뛰어난 예술적 창의성으로 인해 고통 받았다는 이야기가 넘쳐나지만, 우리는 창의성을 여전히 바람직한 인간 능력이라고 본다.

물론 피상적 수준에서의 일견 긴장 관계로 보이는 이러한 직관이나

상식들은 더 깊은 분석을 통해 정리되고 해명될 수 있을 것이다. 그렇게 하기 위해서는 창의성의 개념에는 어떤 요소들이 어떤 이유로 포함될 수 있는지에 대한 검토, 즉 철학적 접근이 필요하다. 아직은 체계적 개념 정립 및 이론구성이 미진한 창의성과 같은 주제에 대해서 철학은 우리가 가진 현 단계의 혼동을 더 분명히 파악하고 문제의 소재를 파악하기 위해 이곳저곳을 찢어보는 탐사자의 역할을 한다. 이러한 정신하에 21세기 들어 영미권에서 출간되고 있는 창의성 관련 철학 논문들은 다양한 주제들을 다루면서 모자이크식의 접근을 수행하고 있다.<sup>1)</sup> 이 글 역시 그러한 시도의 하나로, 가치 조건을 중심으로 창의성의 개념에 들어있는 직관을 탐색하고 필자가 생각하는 적절한 이해 방식을 제시하고자 한다.

사실 오늘날 이 분야 연구를 견인하고 있는 것은 철학보다는 심리학이지만, 창의성에 대한 많은 경험적 연구의 설계를 들여다보면 그 기반에 있는 개념적 전제를 검토할 필요가 있는 경우도 적지 않다.<sup>2)</sup> 예를 들어 심리학이나 교육학에서 창의성의 측정을 다루는 연구자들은 얼마나 기발한 연상(확산적 사고)을 할 수 있느냐를 창의성을 측정

- 
- 1) 거트는 현대 철학이 창의성의 전모를 파악하기 위해 관심을 가지는 세부 주제들을 다음과 같이 정리한다. 1) 어떻게 정의하여야 하는지 (특히 ‘무가치한 새로운’ 혹은 부정적 가치를 산출하는 창의성과 관련된 문제) 2) 일반 법칙으로 포섭되는 예측 가능한 현상일 수는 없음에도 여전히 설명 가능한지 3) 합리적인 과정인지 4) 목적을 가질 수 있는지 5) 사회적인 것으로 이해되어야 하는지 6) 진화와 관련되어 있는지 7) ‘좋은 성품(virtue)’으로 볼 수 있는지 8) 상상력과 어떤 관계가 있는지 9) 창의성이 영역 특정적인지 (특히 예술과 과학의 창의성은 같은 것인지) 10) 예술의 창의성은 예술적 가치인지. B. Gaut (2010), “The Philosophy of Creativity”, *Philosophy Compass* 5/12, pp. 1034-1046. 또한 임수영 (2020), 「거트의 창의성 이론에 대한 비판적 이해」, 『미학』 86권 3호, p. 133도 참조.
  - 2) 창의성 연구가 많은 성과를 냈음에도 불구하고 ‘창의성이란 무엇인가?’라는 기본 주제를 잘 다루지 않는다는 지적도 있다(D. Simonton (2012), “Taking the U.S. Patent Office Criteria Seriously”, *Creativity Research Journal* 24, p. 97).

하는 하나의 방식으로 제안한다.<sup>3)</sup> 그러나 ‘기발함’을 어떻게 판단할지의 문제는 차치하고서라도 과연 ‘확산적 사고’가, 혹은 그것을 가능하게 하는 능력이, 곧 창의성과 같은 것인지는 질문해 볼만 하다.

일부 연구자들은 창의성을 문제 해결 능력과 동일시하기도 한다.<sup>4)</sup> 여기서도 영역을 특정하지 않고 그저 문제 해결 능력이라고 일반화해 부를 수 있는 능력이 과연 있을지, 있다면 어떤 것인지 궁금하지만 그 이전에 이러한 동일시 자체를 의심해 볼 수도 있다. 비록 ‘문제 해결’이라는 것이 이제껏 없었던 새로운 것이기에 창의성이 관여되어 있다고 할 수도 있겠지만, 어찌 되었건 주어진 문제의 해결이라는 목표를 위해 강구되는 활동, 그런 의미에서 매우 합리적이고 계산적일 수 있는 활동이 창의성이라고 한다면 창의성을 비합리적인 무언가로 여겨왔던 전통적 이해와는 차이가 있어 보인다. 우리가 그동안 상찬해 온 것이 모차르트의 탁월한 문제 해결 능력이었던 것일까? 물론 합리적 문제 해결 능력을 제안하는 이들은 창의성이 과거의 신비주의적 이해를 떠나 새로 규정되어야 함을 주장하는 것일 수도 있다. 필자 역시 창의성과 합리성이 모순이 아니라는 편에 서지만, 어찌 되었건 바로 이러한 점이 설명될 필요가 있다는 것이다. 실증적 연구가 철학자들의 논의 영역과 방식을 교정해 줄 수 있는 것과 마찬가지로 개념적인 천착 역시 실증적 연구의 방향을 재설정하게 할 수도 있다.

## 2. 용어의 문제

논의를 시작하기 전에 지적할 하나의 문제는 ‘창의성’이라는 용어

---

3) 제임스 카우프만(2017), 김정희 역, 『창의성 101』, 시그마프레스, pp. 77-88.

4) T. Leddy (1990), “Is the Creative Process in Art a Form of Puzzle Solving?”, *Journal of Aesthetic Education* 24, p. 83.

와 관련된 것이다. 다른 많은 경우와 유사하게, 창의성 논의에서도 용어의 문제는 단순한 것이 아니다. 이는 영어이건 우리말이건 마찬가지이다. 영어의 ‘creativity’가 동사 ‘create’에서 나온 것이기에 ‘창의성’은 ‘창조성’과 서로 바꾸어 써도 되는 용어로 볼 수도 있다. 하지만 필자는 여기서 우리의 분석 대상을 ‘창의성’이라 부르하고자 하며, 그렇게 함으로써 ‘창조’ 혹은 ‘창조성’이라는 말을 쓰는 맥락과 구별하고자 한다. 이렇게 하는 것은 어느 정도까지는 그저 약정이라고 볼 수 있지만, 필자의 문제의식과 이어진 이론적 이유도 없지는 않다. 아마도 우리의 논의 주제를 부르는 말로 ‘창의성’이 ‘더’ 적절하지는 않더라도, ‘창조성’이 ‘덜’ 적절하다고는 볼 수 있기 때문이다.

창조는 전에 없던 것을 만드는 것인데 거기에는 ‘새롭다’는 요소 말고도 ‘만들다’와 관련된 의미도 포함되어 있다(영어 ‘create’의 경우도 마찬가지이다). 그런데 이 의미적 요소는 우리가 여기서 이해하려고 하는 개념에 비추어서는 부차적이다. ‘새로움’이 관계적이고 상대적인 속성이라는 점을 고려할 때, 만들어진 모든 것은, 심지어 표준화된 조립 공정을 통해 생산된 자동차라 하더라도, 직전에 완성된 차와는 독립된 개체라는 사실로 인해 ‘전에 없던 것이 만들어진 것’이라고 말해도 되는 맥락이 있다. 하지만 이 자동차가, 혹은 생산 공정에 관여한 노동자들이, 우리가 분석하고자 하는 ‘creativity’을 가진 대상이 아닌 것은 분명하다.

다른 예로, 요리사가 재료들만 보아서는 미리 예견하기 힘든 대단한 요리를 만들었다는 뜻에서 그 요리를 ‘창조’했다고 할 수 있지만, 그것이 자신이 스승에게 배워 숙지하고 있는 조리법을 그대로 적용한 결과였다면, 그것이 우리 눈에 대단해 보인다는 사실, 심지어 새롭고 신기하게 보인다는 사실을 부정하지 않으면서도, 우리가 알고자 하는 의미에서의 ‘창조성을 가진 요리’라고 부르지는 않을 것이다. 창조적 요리는 요리사가 자신이 배운 것들을 응용하고 재료의 여러 다른 가능

성을 타진해 보는 과정에서 그가 스스로 발견한 조리법으로 만들었을 때 얻어진다. 우리가 주목하는 개념은 후자에 적용되는 것이다. 따라서 ‘creativity’라는 말이 포함하고 있는 ‘만듦’이나 ‘생성’에 관련된 의미를 배제하고 ‘being creative’를 우리가 주목하는 별도의 속성으로 구별하기 위해, 최소한 우리말에서라도 인위적으로 우리의 연구 대상을 ‘창조성’보다는 ‘창의성’이라 부르고자 하는 것이다.<sup>5)</sup>

이런 구분이 단지 어휘와 관련된 약속 이상임을 보여주는 사례들이 있다. 노비츠는 창조적 행위를 정의하면서 ‘참된 가치(real value)를 의도해야 한다’는 점을 언급하고, 그런 가치를 찾기 곤란한 ‘사악한’ 발명품(고문 도구나 대량 살상 무기 등)이 자신의 정의에 반례가 될 수 있는지를 검토한다. 그는 이들은 개념적 이유로 창조적이라 부를 수 없다고 주장하는데 ‘창조’는 당연히 ‘파괴’와 모순적이기 때문에 그렇다는 것이다.<sup>6)</sup> 하지만 우리가 궁금한 것이 ‘만듦’에 강세가 놓인 ‘창조’가 아니라 ‘새로움’과 관련된 ‘창의’라면 이 분석은 의심스럽다. 기발한 파괴 도구를 창안해 낸 사람이 ‘창조적 활동’을 한 것이 아니어서 ‘창의적’이라고 부를 수도 없다는 것인가? 테러리스트들이 뉴욕의 무역센터 빌딩을 공격한 것은 가치를 부여할 수 없는 끔찍하고 비인간적인 행위였지만 그와는 별도로 빌딩을 붕괴시킨 방법에 창의적이라는 말을 쓰기에 개념적인 문제가 있다고는 보기 어렵다. 여기서 노비츠가 잔혹한 ‘파괴’ 도구의 발명과 ‘creativity’ 간에 있다고 본 개념적 모순은 creativity의 혼합된 의미적 요소들에서 비롯된 것이다. 비록 ‘가치 없는 창의성’의 문제는 더 깊이 논의되어야 하겠지만 최소한 노

5) 물론 이것은 어느 하나의 의미적 요소를 전적으로 배제하는 식의 구분은 아니어서 창의성이 그 결과로서 심적 이미지나 아이디어 같은 것조차도 ‘만들지’ 않는다는 것으로 이해될 필요는 없다.

6) D. Novitz (2003), “Explanation of Creativity”, *The Creation of Art* (ed. by B. Gaut and P. Livingston), Cambridge University Press, pp. 184-186.

비즈 식의 논변을 실패로 평가하는 사람은 필자만이 아니다.<sup>7)</sup> 그리고 필자는 이 실패가 창조성과 창의성의 혼동이라고 본다.

우리가 원하는 창조성의 개념이 무엇인지 보기 위해 린이 제시한 좀 더 흥미 있는 예를 생각해 보자.<sup>8)</sup> 창조가 신의 영역과 관련된 것임은 잘 알려진 사실이다. 신이 세상을 창조했다고 해 보자. 즉, 무로부터 만들었던 재료를 사용해 만들었던 존재하지 않았던 세상을 존재하게 만들었다. 이것을 창조라고 이해하는 데 문제는 없다. 하지만 이런 ‘창조적인’ 신이 우리가 여기서 탐구하려는 의미의 ‘창의성’을 가진 존재일까? 린이 제기하는 문제는 우리가 아는 창조주로서의 신은 ‘전지(all-knowing)’하므로 그의 인식 속에는 이미 만들어질 세상의 모든 모습이 들어 있다고 할 수 있다. 모든 것을 알고 있는 존재에게 ‘새로움’의 가능성은 없으므로 이 관계야말로 개념적 모순으로 보인다. 그런 존재가 만든 세상을 창의적 산물이라고 부르거나 그런 존재에게도 창의성이라는 속성이 부여하는 것은 맞지 않아 보인다. 여기에 작동하는 직관, 즉 그저 행위자가 이미 알고 있는 지식의 적용일 뿐 ‘새로운 발견’과 같은 요소가 없는 경우에는 창의적 능력의 결과는 아닌 것 같다는 우리의 직관에 부응하는 것이 우리가 밝혀야 할 창의성 개념이다.

관련된 아무 지식도 없는 행위자가 ‘우연히’ 만들어 낸 것이 창의적

---

7) P. Livingston (2018), “Explicating ‘creativity’”, *Creativity and Philosophy* (ed. by B. Gaut and M. Kieran), Routledge, pp. 115-116; J. Grant (2012), “The Value of Imaginativeness”, *Australasian Journal of Philosophy* 90, p. 277. 거트는 이 문제를 창의성의 정의에서 가치 조건과 관련된 딜레마를 보여주는 것으로 보는 듯하다. 즉 ‘사악한 창의성’을 인정한다면 이는 결과물이 ‘가치’를 갖지 않는 경우여서 가치 조건을 포기하는 방향으로 나아가야겠지만, 그렇게 되면 ‘무가치한 새로움’도 창의성으로 인정해야 하는 문제를 만난다는 것이다[B. Gaut (2010), p. 1040]. 그러나 필자는 이것이 아래에서 논의될 ‘결과주의’에서 파생된 문제이며, 필자가 지지하는 품성 혹은 지적 덕성으로서의 창의성 견해에서는 거트가 생각하는 딜레마가 발생하지 않으리라고 예상한다.

8) M. Wreen (2015), “Creativity”, *Philosophia* 43, pp. 901-902.

일 수 없듯이 모든 것을 아는 행위자 역시 창의적일 수 없다는 생각은 창의성이 우리 인간이 가진 인식적 한계를 전제로 한 매우 ‘인간적인 성질’임을 가리키는 것 같고, 창의성 개념을 분석하는 데 있어 생각해 볼 더 많은 것을 함축하고 있다. 그러나 여기서는 일단 향후 불필요한 혼동을 피하고자 ‘creativity’의 개념적 요소 중에 우리가 해명해야 할 ‘창의성’이라는 개념은 무언가가 만들어졌다는 사실이 아니라 그것이 처음이고 새롭다는 사실로 인해 상찬의 의미로 쓰이는 개념이리라는 점을 지적해 두는 것에 그치기로 한다.

### 3. 창의성의 가치에 대한 결과주의적 시각 및 그에 대한 비판

#### 3.1. 창의성의 가치: 문제 제기를 위한 몇 가지 의문들

보든은 자신의 책의 첫머리에서<sup>9)</sup> 창의성을 “새롭고 놀랍고 가치 있는 생각이나 사물을 만들어내는 능력”으로 정의한다. 그리고 바로 이어 그는 셰익스피어가 사용한 탁월한 은유를 스스로 찾아낸 열두 살 짜리는, 비록 그가 그 은유를 세상에서 처음 쓴 사람이 아니더라도 부정할 수 없이 창의적임을 지적하면서, 이 문제를 해결하기 위해 새로움의 두 의미에 따른 두 종류의 창의성을 구분할 것을 제안한다. 한 개인의 생각이나 그가 만든 산물이 ‘그에게’ 새로운 것일 때 ‘심리적 창의성(P-creativity)’을, 실제로 역사적으로도 처음일 때 ‘역사적 창의성(H-creativity)’을 부여할 수 있다는 것이다.

보든의 의도는 역사적, 사회적 배경을 필요로 하는 상대적, 관계적

9) M. Boden (2004), *The Creative Mind: Myths and Mechanism* 2nd, Routledge, p. 1-2.

개념인 ‘새로움’을 창의성의 조건으로 부과할 때 당면하는 문제를 보완하려는 것이지만, 과연 이것이 적절한 해결책인지는 의구심이 든다. 우선, 이 구분은 마치 새로움의 의미에 따라 두 종류의 창의성이 있는 것처럼 보이는 문제가 있다. 사실 오해를 피하고자 했다면 보든은 두 종류의 창의성이 아닌 두 종류의 새로움, 즉 ‘심리적 새로움’과 ‘역사적 새로움’을 구분하고 둘 중 창의성의 이해를 위해 더 주목해야 할 것은 (이어지는 그의 서술들로 볼 때) ‘심리적 새로움’이라는 식으로 말했어야 했다. 특히나 명예와 같은 부수적 요소를 제외한다면 창의성의 본질을 밝히는 데 있어 ‘역사적으로 처음’이라는 사실이 의미 있는 요소는 아닐 것이기 때문이다. 같은 종류의 여러 발견이나 발명에서 역사적 창의성을 가진 것은 존재론적으로 단 하나뿐이다. 그보다 늦은 시점에 발생한 것은, 행위자나 우리 사회가 그 선후를 알건 모르건, 셰익스피어의 은유를 사용한 어린이처럼, 모두 심리적 창의성을 가진다. 그러나 그런 것들도 손색없는 창의성이라는 것이 보든을 포함한 우리의 생각이라면, 보든의 구분은 결국 창의성에 필요한 새로움이 심리적 새로움이라는 것을 말하고 있는 것일 뿐이다.<sup>10)</sup> 보든도 역사적 창의성이 심리적 창의성의 한 특별한 경우임을 인정한다.

그렇다면 가치는 어떤가? 가치 역시 맥락이 필요한 상대적이고 사회적인 것이다. 보든은 가치의 종류가 매우 다양함을 걱정하고는 있지만<sup>11)</sup> 새로움을 구별한 것과 같은 차원에서의 구별은 시도하고 있지 않다. 즉 창의성에 요구되는 가치는 행위자가 스스로 가치 있다고 생각하는 소위 ‘심리적 가치’이면 되는가, 아니면 사회적 합의나 동의를 기반으로 한 객관적 가치여야 하는가? 보든은 가치에 대해서는 아무 문제 없이 후자를 상정하고 있는 듯 보이고, 이는 일견 당연해 보이기

10) 하지만 이 입장의 타당성도 의심될 수 있다. 자기기만이나 망상 등에 의해 아무 것이나 새롭다고 생각하는 행위자는 보든의 ‘심리적 새로움’을 가진 것일까?

11) M. Boden (2004), p. 10.

도 한다. 하지만 새로움에 대해서는 역사적인 것과 심리적인 것을 구별하고 실제로 역사적으로 새로워야만 창의적인 것은 아니라고 보는 시각이 가능한데, 왜 가치에 대해서는 산물이나 생각이 실제로 가치 있어야만 창의적이 되고, ‘그 행위자에게 그것이 가치 있게 보였다’ 정도로는 안 되는지 의문이 들 수도 있을 것 같다.

심리학자 중에는 ‘빅-C’와 ‘리틀-c’를 구별하는 이들도 있다.<sup>12)</sup> 전자는 “수백 년 동안 기억되고 사용되고 사랑받을” 모차르트, 제인 오스틴, 루이 암스트롱, 아인슈타인의 창의성이고 후자는 집을 꾸미고 요리를 하고 꾸며낸 이야기로 아이를 재울 때 발휘되는 창의성이라고 한다. 심지어 리틀 c가 너무 광범위하다는 이유로 ‘미니-c’(창의적인 산출물이 개인에게 주는 의미가 중요한 경우)와 ‘프로-c’(대단히 유명하지는 않지만 전문적인 수준의 창조자)를 추가하기도 한다. 그들은 예를 들어 ‘샤워하면서 노래함 (미니-c)/ 내 노래를 유튜브에 올리고 남이 즐길 (리틀-c)/ 아이튠스에서 히트 (프로-c)/ 로큰롤 명예의 전당 (빅-C)’ 같은 구분이 가능하다고 한다.<sup>13)</sup> 이러한 구분이 매우 작위적이라는 것이 필자만의 생각은 아니었으면 한다. 내 창작물을 얼마나 많은 사람이 ‘가치 있다’고 여겨주느냐에 따라 얼마든지 더 세밀한 구분을 할 수도 있고, 이는 구분하는 이의 자유이겠지만, 생산된 산물의 가치의 정도에 따라 다른 이름으로 불리어야 할 창의성들이 있다는 것은 받아들이기 어렵다. 더 근본적으로 의구심이 드는 것은 창의성이 과연 생산된 산물의 가치에 연동하는 개념인가 하는 점이다.

마지막으로, 키이란의 다음과 같은 구절을 고려해 보자. “윌리엄 포크너는 돈에 팔려 할리우드 각본을 쓸 때에도 물론 창의적이었겠지만

12) 카우프만은 이 구별의 취지가 보든의 H-창의성과 P-창의성의 구별과 같은 것이라고 본다[제임스 카우프만(2017), p. 20]. 그것이 사실이라면 이러한 구별의 작위성에 대한 비판은 보든에게도 해당된다.

13) 제임스 카우프만(2017), pp. 20-24.

노벨상을 받은 소설을 쓸 때만큼 창의적이지는 않았다.”<sup>14)</sup> 키이란은 돈을 벌기 위해서라는 외적인 동기를 고려할 때 이렇게 단언할 수 있다고 하지만 포크너가 참여한 각본이 그의 대표작만큼 가치 있지 않다는 전제는 당연한 것으로 받아들이고 있는 것 같다. 즉 외적 동기는 덜 가치 있는 결과를 낳고 따라서 덜 창의적이라고 부를 수 있다는 생각인 것 같다. 아니라면 단지 동기가 금전적이었다는 이유로 전자를 덜 창의적이라고 불렀을까? 하지만 로큰롤 명예의 전당에 들어가 소위 ‘빅-C’를 가진 음악인이 자기 활동의 추동력이 금전적 동기였다고 해도 그로 인해 이미 인정받은 그의 창의성이 훼손되지 않을 것 같다. 포크너의 경우, 만일 시대와 판단 기준이 바뀌어 그가 쓴 할리우드 각본이 매우 가치 있는 것으로 재평가된다면 어떻게 될까? 가치가 변했을 뿐 창작 과정에 동원된 동기와 능력은 변한 것이 없기에 각본은 여전히 덜 창의적인 산물이라고 해야 할까? 아니면 포크너는 ‘이제보니 돈을 동기로 각본을 쓸 때도 못지않게 창의적이었던 사람’으로 재평가될 수 있을까?

### 3.2. 결과주의를 위한 변명

이러한 의문들이 관여하는 부분은 생산물의 가치와 창의성의 관계이다. 우선적으로 창의성이 부여되어야 할 대상은 창조 과정이 아니라 창조된 산물이어야 함을 적극적으로 주장한 이는 브리스크만이였다.<sup>15)</sup> 창의성이라 불리는 심적 과정이 있어 이로부터 만들어진 것이 창의적인 산물이 되는 것이 아니라, 새롭고 가치가 있어서 창의적이라

14) M. Kieran (2014a), “Creativity as a Virtue of Character”, *The Philosophy of Creativity* (ed. by E. Paul and S. Kaufman), Oxford University Press, p. 136.

15) L. Briskman (1981), “Creative Product and Creative Process in Science and Art”, *The Idea of Creativity* (2009, ed. by M. Krausz, D. Dutton and K. Bardsley), Brill, pp. 24-30.

고 불릴 수 있는 사물이 있고, 그로부터 파생하여 그것을 생산한 능력이나 과정을 창의적이라고 부르자는 것이다. 필자는 이런 접근법을 창의성과 그 가치에 대한 ‘결과주의’로 부르코자 한다. 앞의 보든의 정의처럼, 산물의 새로움과 가치 있음을 조건으로 요청하는 것은 창의성에 관한 표준적 견해인데<sup>16)</sup>, 특히 그런 성질을 가진 산물을 생산해야 창의성으로 불릴 수 있다고 믿는 학자들이 결과주의자들이다. 필자는 창의성의 실질적 효용성에 주목하는 현대의 창의성 논의들이 대부분 결과주의를 수용하고 있다고 본다.<sup>17)</sup>

만들어 낸 결과가 가치 있어야 그 제작자에게 창의성을 부여할 수 있다는 입장을 이해 못 할 것은 아니다. 과정보다 산물로부터 접근하려는 이유도 추측할 수 있다. 브리스크만은 창의성 개념에 대한 전통적인 이해를 비판하는 것이다. 그동안 창조자가 가졌다고 일컬어지는 창조 과정으로서의 창의성은 설명할 수 없는 우리 내부의 비합리성과 같은 방식으로 신비화되어 왔다. 이것이 바람직한 것은 아니다. 브리스크만은 객관성을 확보하기 어려운 주관의 창의적 심리 상태를 규명하려 하는 대신, 비교적 쉽게 동의를 얻을 수 있는 산물의 속성에서부터 출발하여, 이 신비한 능력이란 그저 이런 새롭고 가치 있는 산물을 산출하는 능력이라는 식으로 이해하는 방법이 있음을 제안하고 싶었을 것이다.

이러한 시도를 부추긴 것은 예술 이외의 영역에도 창의성이 관여한다는 사실이었을 것이다. 사실 우리가 창의성이라 부르는 것은 수학이

16) A. Hills and A. Bird (2018), “Creativity without Value”, *Creativity and Philosophy* (ed. by B. Gaut and M. Kieran), Routledge, p. 95.

17) 최근까지의 논의를 반영하자면 새로움과 가치 조건만으로 창의성을 설명하는 견해는 드물다고 할 수 있다. 임수영(2020), p. 134. 그러나 거트나 키이란을 위시하여 새로움과 가치 조건 외에 제3의 조건(예를 들어 행위자 조건)을 추가하고자 하는 학자들도, 창의성의 가치를 그것이 만들어 낸 산물의 도구적 가치로 보는 한 창의성의 가치에 대해서는 결과주의를 받아들이고 있는 것으로 볼 수 있다.

나 과학, 스포츠나 바둑에서도 발견된다. 우리는 이 모든 영역에 공통으로 관여하는 창의성이 있다고 생각하는 듯하다. 그렇다면 예술이 아닌 실용성과 도구적 가치에 주목하는 과학기술과 관련된 창의성을 표준으로 삼을 경우 브리스크만 식의 결과주의가 설득력이 있다는 것도 부인하기 어렵다. 발명이나 특허 같은 실용적 시각에서 창의성의 문제를 본다면 우리가 창의성을 상찬하는 이유는 그것이 가치 있는 산물을 산출하기 때문이라는 것은 자명하다고 할 것이다.<sup>18)</sup>

마지막으로 '무가치한 새로움(original nonsense)'은 천재성(창의성)이 아니라는 주장 역시 결과주의를 지지하는 것처럼 보인다. 천재에 대한 칸트의 설명이 이 주장의 전거라고 한다.<sup>19)</sup> 아무 식재료나 혼합하여 먹을 수 없게 만든 '새로운' 요리는, 새롭지만 무가치하다. 이것이 새롭다는 이유로 창의적이라고 불릴 수 있을까? 장래 무엇이 되고 싶냐는 질문에 '참치 샌드위치'가 되겠다고 하는 유치원생은 새롭고 기발한 생각을 한 셈이지만, 창의적인 답을 한 것일까?<sup>20)</sup> 따라서 우리가 창의적이라고 부르고 싶

18) 예술적 창의성도 결국 생산된 작품의 가치에 달린 문제라고 주장할 수 있다. 그러나 과학적 산물의 '가치'를 평가할 수 있는 보편적 기준(세계에 대한 더 정확한 파악, 인식의 확장, 진리의 발견 등)이 있음에 비해 '예술적 가치'라는 것은 더 다양하고 더 사회적으로 규정될 수 있는 것임을 고려할 때, 작품의 가치가 예술적 창의성의 개념적 요소라는 직관은 과학적 창의성을 표준으로 삼을 때에 비해 덜 강하다고도 할 수 있을 것 같다.

19) "원본성[독창성]이 천재의 제일의 속성이지 않으면 안 된다. 원본적이지만 무의미한 것도 있을 수 있으므로, 천재의 산물은 동시에 범행, 다시 말해 본보기적이지 않으면 안 된다." 임마누엘 칸트(2009), 백종현 역, 『판단력 비판』, 아카넷, p. 339 (§ 46)

20) 제임스 카우프만(2017), p. 8. 카우프만은 이 문제를 가치와는 별도로 '적절성'의 문제로 다룬다. 이는 '무가치한 새로움'의 문제를 해결하기 위해 산물의 가치를 요구하는 것이, 비록 일반적인 합의처럼 보임에도 불구하고, 반드시 그래야 하는 것은 아님을 함축한다. 이 점을 지적하고, 더불어 칸트의 구절의 독해 역시 논쟁적이어서 가치 조건을 필수적인 것으로 요구하는 것은 아니라는 논변을 보려면 A. Hills and A. Bird (2018), pp. 102-105. 사실 이 유치원생이나 '컬럼버스의 달걀' 같은 사례가 적절성이나 가치의 조건을 만족시키지 못해 창의적인 답

은 것에는 그저 새로움만이 아닌 무언가가 더 있어야 하고 그것이 바로 결과물이 가치있어야 한다는 조건이라고 생각되어 온 것이 오늘날의 추세인 것이다.

### 3.3. 행위자 조건의 필요성

키이란은 가상적 사례인 뇌졸중 회복 환자의 사례를 들어 새롭게 가치 있는 것이 만들어졌지만 그것이 창의적 산물은 아닌 경우가 있음을 보인다.<sup>21)</sup> 그는 재활치료를 받으며 자기 뜻대로 움직이지 않는 손을 통제하여 다시 제대로 글을 쓰고자 하는 환자를 상상해보자고 한다. 이 환자의 인내와 노력에도 불구하고 안타깝게도 그의 글 쓰는 능력 회복에는 진전이 없다. 그런데 그의 노력의 흔적으로 글 대신에 매번 아주 새롭고 미적 가치가 풍부한 추상적 도안이 종이 위에 그려진다고 해보자. 키이란에게 이 사고실험의 목표는 새롭고 가치 있는 산물(추상적 도안)에도 불구하고 우리가 그 산물이나 그 제작자를 창의적이라고 부르지 않을 것이라 믿는 상황을 제시하는 것이다. 그는 이 예가 보여주는 것을 더욱 선명하게 하려고 몇 가지 세부적 가정을 더한다. 우선 이렇게 되는 원인이 두 종류의 시신경 체계 간의 일관된 불일치 때문이고(따라서 그의 통제하에 있지는 않더라도 이 결과는 일관적이고 규칙적이다), 이런 일이 그에게만 일어나는 것은 그의 시각 체계가 일반적인 사람들보다 탁월하게 좋기 때문이며(그에게 칭찬할만한 탁월한 능력이 있다) 마지막으로, 이 두 시신경 체계 불일치의 성격상, 그가 만일 글씨 쓰기를 포기하고 차라리 애초부터 이 추상 도안을 그리려고 했다면 지금까지럼 훌륭하고 특색 있는 도안은 나오지 않았을 것이라고 한다. 즉 키이란은 이 환자가 이런 특별한 성격을 갖

---

이 아니라고 한다면 동의하기 어렵다는 사람도 많을 것이다.

21) M. Kieran (2014a), pp. 126-127.

는 제작물의 창출에 인과적으로 연계되어있고, 불굴의 노력이나 타고난 시력을 포함하여 칭찬받을 만한 탁월성을 가지고 있고, 심지어 그러한 제작물을 산출하는 성향이 안정성과 규칙성 면에서 신뢰할 만하기까지 하다는 점을 다 가정해보자는 것이다. 보든의 정의를 적용한다면 창의적 산물임을 인정할 수 밖에 없는 이 결과물에 대해, 비록 산물의 가치와 더불어 창작자의 많은 장점까지 언급되고는 있음에도 창의성 만큼은 인정하기 어렵다는 것이 키이란의 직관이고 우리 중 많은 수가 이에 동의하리라 믿는다.

침팬지가 캔버스에 붓질한 결과 새롭고 미적 가치가 풍부한 디자인이 만들어졌다고 해보자. 이 침팬지에게 바로 창의성을 부여할 수 있는가? 최소한 침팬지가 어느 시점에서는 이 캔버스를 ‘완성품’으로 간주했다는 징표가 있다면 아마도 그럴 수 있을 것이다. 그러나 그런 디자인이 만들어졌을 무렵 사육사가 개입하지 않았더라면 침팬지가 캔버스에 물감을 계속해서 매대기쳐 결국 혼탁한 표면이 되었을 것이라면, 어느 단계에서 중단을 결정한 사육사의 미감을 칭찬할 수는 있을 망정 침팬지에게 부여할 창의성은 없어 보인다.<sup>22)</sup> 이 역시 새롭고 가치 있는 산물에 창의성을 부여하기 어려운 사례로 기능한다.

새롭고 가치 있는 결과물이 기계적인 대입이나 모든 경우의 수를 따져보는 것과 같은 방식으로 얻어져도 창의성의 산물이라 부를 수는 없을 것이다. 노비츠가 언급한 이후 자주 인용되는 굿이어가 고무에 여러 가지 물질을 첨가해 보다가 경화 고무를 발명한 과정 같은 것이 그것이다.<sup>23)</sup> 즉, 우연뿐만 아니라 기계적 해결책 찾기 역시 결과주의에 대한 반례가 될 수 있다(물론 문제의 상황에 따라 모든 경우의 수

22) B. Gaut (2010), p. 1040. 거트는 이 예가 더튼의 책 *Art Instinct*에 나온 것임을 밝힌다.

23) D. Novitz (1999), “Creativity and Constraint”, *Australasian Journal of Philosophy* 77, p. 75.

를 대입하자는 결정이 창의적일 수는 있겠지만).

이런 반례들은 행위자에 대한 고려 없이는 새로움과 가치 조건만으로는 창의성에 대한 충분한 설명이 될 수 없음을 지적하는 것이다. 이러한 취지의 글들은 적지 않은데<sup>24)</sup> 다만 그들은 이를 위해 결과주의를 포기해야 할 필요까지는 느끼지 않고 있는 것 같다. 그러나 ‘행위자’에 대한 고려를 추가적 조건 등의 방식으로 포함하더라도 창의성의 가치를 산물이 가치 있어야 한다는 조건을 통해 유지하려는 결과주의의 생각이 바뀌지 않는 한 3.1 절에서 언급한 사례들을 포함하여 이러한 생각의 결과가 작위적이고 반직관적이라는 문제 제기는 여전히 가능해 보인다.

행위자 조건의 추가 여부와 독립적으로, 결과주의를 택한다면 창의성은 어찌 되었건 가치를 지닌 산물이나 생각을 낳는 것과 연동되어 있다. 하지만 이러한 생각이 창의성에 관한 우리의 직관에 부합하는지, 또한 우리가 창의성을 상찬하는 이유에 대한 설명으로 적절한지의구심이 든다. 행위자 조건을 고려해야 한다는 제안은 우리가 산물이 모종의 특별한 내적 과정을 거쳐 생산되어야 비로소 창의적이라고 부르려는 직관도 가지고 있음을 보여준다. 이 특별한 과정은 그저 ‘새롭고 가치 있는 것을 만드는 능력’과 동치라고 약정하는 것 이상으로, 인간의 내적 과정으로서의 실질적 특징을 가지고 있을 수도 있다. 이 절의 예들은 새롭고 가치 있는 것이 만들어졌지만 바로 ‘이 능력’이 개입하지 않아 창의적이라고 부르기 꺼려지는 경우들을 반례로 제시한 것이다. 그렇다면 ‘이 능력’으로부터 만들어졌다고 볼 수 있는 산물이 가치를 가지지 않을 경우는 어떻게 해야 할까? 만일 결과주의를 유지

24) B. Gaut (2010); M. Kieran (2014a); B. Gaut (2003), “Creativity and Imagination”, *The Creation of Art* (ed. by B. Gaut and P. Livingston), Cambridge University Press; D. Stokes (2008), “A Metaphysics of Creativity”, *New Waves in Aesthetics* (ed. by K. Stock and K. Thomson-Jones), Macmillan, pp. 116-117; M. Wreen (2015), p. 906.

한 채 행위자 조건을 추가한다면 이들은 창의적 산물이라 부를 수 없게 된다. 이것이 일부 사람의 직관을 만족하는 가능한 한 해결책임을 부정하지는 않으면서도, 결과주의에 대한 의심을 근거로 다른 이해를 시도해 보는 것도 가능하다. 필자는 행위자에 대한 요청과 창의성이 왜 가치 있는가의 문제를 품성이론을 통해 달리 구성해 볼 수 있지 않을까 생각한다. 그러기 위해 우선 결과주의에 대한 필자 나름의 의구심을 좀 더 발전시켜 보자.

#### 3.4. 결과주의 비판

플러커 등은 창의성이란 “개인이나 그룹이 새롭고 유용한 지각 가능한 대상을 만드는 데 동원되는 능력(aptitude)과 과정(process)과 환경의 상호작용인데, 이때 새롭고 유용하다는 것은 사회적 맥락에 따라 결정된다”<sup>25)</sup>는 정의를 제안한다. 카우프만을 비롯해 많은 심리학자의 지지를 얻고 있는 이 정의는 ‘능력과 과정과 환경의 상호작용’이라는 말로 창의성의 단순할 수 없는 특징을 잡아내려 하고 있으며, 새로움이나 가치가 사회적인 것임에 명시적으로 주목했기에 보든의 정의보다는 세련되었다고 할 수 있다.

하지만 이 사실을 인정한다고 해서 불편함이 가시지는 않는다. 사회적 맥락으로 결정되는 가치가 창의성의 기준이 되는 경우, 이는 똑같은 과정을 거쳐 생산된 산물이라도 외부 조건이 변하거나 사회적 합의가 바뀌거나 특별한 우연이 개입하면 창의적인 산물이었다가 아닌 것으로 (혹은 그 반대로) 변할 수 있음을 함축하기 때문이다. 어떤 산물의 가치가 환경 때문에 변하는 일이 혼함을 잘 알고 있다. 인간의

25) J. Plucker and M. Makel (2010), “Assessment of Creativity”, *The Cambridge Handbook of Creativity* (ed. by J. Kaufman and R. Sternberg), Cambridge University Press, p. 49.

창의성도 그런 것이어야 할까?

캐럴이 의도의 문제를 논의할 때 제시한 영화감독 에드 우드의 사례는 여기서도 활용될 수 있을 것 같다.<sup>26)</sup> 캐럴에 따르면, 저예산으로 당시 유행하던 SF 영화의 클리셰들을 모사하려다 실패하여 B급 영화로 평가받았던 <외계로부터의 9호 계획>에 대해, 시대가 지난 후 포스트모던적 시각에서 할리우드 영화 만들기에 대한 조소적인 비판을 ‘선취’한 영화로 평가해야 한다는 평론이 있었다고 한다. 물론 우드 감독은 이런 의도를 가져 본 적이 없고, 평가 자체도 논쟁적일 수 있지만, 논변을 위해 우리가 이 후세의 평가에 대해 사회적 합의를 했다고 치자. 영화의 가치는 달라졌다. 이 작품은 이제 새롭고 가치 있는 것이며, 결과주의에 따를 때 창의적인 산물이다. 하지만 우드 감독이 이 영화를 만든 능력은, 그것이 무엇이건, 이 새로운 평가에 따라 달라진 것이 없다. 1958년에 창의적이라고 상찬할 수 없었던 이 능력을 산물의 평가가 달라졌으므로 이제는 창의적 능력으로 인정해야 한다는 것은 반직관적이다. 물론 어떤 행위자 조건이 추가되느냐에 따라 애초 우드의 행위자성이 창의적이지 않았다고 함으로써 이 반례에 대응할 수도 있다. 그러나 산물 가치의 변동이 ‘가치 있음’에서 ‘없음’으로도 변할 수 있기에, 창의성이 이런 변동 가능한 외적 요소를 개념적 부분으로 갖는 것 자체가 의심스러운 것은 사실이다.

창의성을 결정하는 것이 결과로서의 생산물이 가치를 갖는지 여부라면 이는 특히 예술적 창의성의 문제에서 혼동을 가져올 것이다. 결과주의가 옳다면 예술의 창의성은 예술적 가치에 종속되는 개념이 된다. 즉, 무엇이 예술적 가치인지 말할 수 있어야 비로소 그 가치를 구현한 작가의 능력이 창의적이었다라고 상찬하게 된다는 것이다. 그러나 그간 우리가 생각해 왔던 예술적 가치에 대한 생각은 결과주의와

26) 노엘 캐럴(2015), 이해완 역, 『비평철학』, 북코리아, p. 86, 94, 106.

반대 방향을 가리키는 것 같다. 예술은 미적 가치나 예술사적 가치 외에도 그것이 인간 창의성의 산물이라는 점 때문에 갖는 가치도 있다고 우리는 믿어왔다.

뒤샹이 뉴욕의 ‘울월스(Woolworth) 빌딩’을 자신의 ‘레디메이드’ 작품이라고 선언한 행위는 번기나 병 건조대와는 달리 성공적이지 못했다.<sup>27)</sup> 1916년이건 그의 의도가 공개된 1966년이건 그 건물이 뒤샹의 레디메이드 작품이 되지는 못했기에 그는 예술작품을 만드는 것조차 실패했다고 볼 수 있다. 따라서 이 무산된 의도로부터 ‘예술적’ 가치를 찾기 어려운 것은 물론 다른 어떤 가치라도 갖는다고 판단하기 어려울 듯하다. 하지만 그렇더라도 그의 이러한 생각이 창의적이라고 하는데 주저할 이유는 없을 것 같다. 사실 이 사례와 뒤샹의 다른 레디메이드 사례들이 과정상 다를 것은 없어 보임에도, 그 결과에 따라 <샘>은 창의적 과정의 산물이고 ‘울월스 빌딩’은 아니라고 해야 할까? 이 무산된 의도는 창의적이어서 가치가 있는 것이지 가치가 있어서 창의적이 된 것이 아닌 듯하다.<sup>28)</sup>

울센은 문학 작품에서 새로움(originality)과 가치는 그렇게 긴밀한 비례관계에 있지 않음을 지적한다. 그는 급진적이고 과격한 혁신가로 볼 수 있는 대니얼 디포, 새뮤얼 리차드슨, 헨리 필딩보다 새로움의 차

27) 1914년 <병 건조대>를 통해 레디메이드의 아이디어를 분명히 한 뒤샹은 1916년 종이에 “Marcel Duchamp: The Woolworth Building as Readymade, January 1916 (An Approximation)”이라는 문구를 쓰고 이를 ‘레디메이드가 된 울월스 빌딩을 위한 명패에 새길 글귀’로 칭했다고 한다. 이 노트는 50년이 지나서 뒤샹의 메모 모음집인 *The White Box*를 통해 비로소 처음 출간되었다. E. Bonk (1995), “Marcel Duchamp: The Woolworth Building as Readymade, January 1916 (An Approximation)”, *Grand Street* 51. p. 174.

28) 개념 예술의 경우 가치를 평가할 대상이 산물이 아닌 아이디어 자체라고 하더라도 상황은 별로 달라지지 않는다. ‘새로움’ 이외에 이 무산된 ‘아이디어’가 갖는 가치가 무엇이 있어서 이 행위의 창의성을 결정한다고 해야 할까? 차라리 창의성이 바로 이 아이디어의 가치라고 해야 하지 않을까?

원에서는 탈한 제인 오스틴, 찰스 디킨스, 조지 엘리엇의 작품이 예술적으로 더 가치 있음을 지적한다.<sup>29)</sup> 이런 경우, 이들의 창의성에 대해서는 어떻게 평가해야 할까? 물론 결과주의가 창의성은 가치에 비례한다고 주장하는 것은 아니니, 모두 어느 정도 가치 있는 작품을 산출한 이상 모두 창의적이라고 부를 수 있는 길은 있다. 그러나 굳이 우리의 직관을 테스트할 때, 어느 정도의 가치를 가진 매우 혁신적인 작품을 창의적이라고 하지 새로움은 그만 못 하지만 예술적 가치가 탁월한 작품을 창의적이라고 하지는 않는다면(최소한 후자를 ‘더’ 창의적이라고 하는 경우는 없다면) 과연 창의성이 산물의 가치와 연동하는 개념인지는 또 한 번 충분히 의심해 볼 만하다.

창의성과 개념적 모순을 일으키는 것은 진부함이거나 모방이지 낮은 가치는 아니다. 모방으로 만들어진 가치 있는 산물은 개념적으로 결코 창의성을 가질 수 없다. 반면 앞서 언급한 ‘기발한 넌센스’가 창의적일 수 있는지를 묻는 것은 전혀 개념적 모순이 아니다. 새롭고 가치 있는 것의 창의성을 인정하더라도 이것을 이끄는 우리의 직관은 산물의 가치보다는 새로움에 더 직결되어 있는 것 같다.

그렇다면 창의성의 가치란 무엇일까? 필자는 이것이 창의성이라는 인간 능력이나 성향의 가치로 이해해야 할 것으로 생각한다. 창의성에 대한 우리의 칭찬(가치 부여)은 성실성이나 정직성에 대한 칭찬과 유사해야 할 것 같다. 어떤 극단적인 상황에서는 정직함의 결과가 오히려 크나큰 고통과 반가치일 수 있지만, 이것이 정직함에 대한 우리의 상찬을 포기하게 하거나 정직함의 가치를 가변적인 것으로 만들지는 않는 것 같다. 창의성에 대해서도 같은 직관이 작동하고 있다고 믿는다.

29) S. Olsen (2003), “Culture, Convention and Creativity”, *The Creation of Art* (ed. by B. Gaut and P. Livingston), Cambridge University Press, pp. 199-200.

## 4. 좋은 품성으로서의 창의성

### 4.1. 이해를 위한 전제들

지금까지 필자는 가치 있는 산물을 요구하는 결과주의는 그것만으로는 과정(행위자)도 고려해야 한다는 반론에 취약하기에 보완되어야 한다는 지적으로부터 출발해, 문제는 거기에서 그치는 것이 아니라 창의성의 산물이 가치 있어야 한다는 것을 창의성 개념의 일부로 요청하는 것 자체가 과연 적절한지를 의심하는 데까지 나아갔다. 물론 이것을 그저 직관의 차이에 근거한 문제 제기로 보고 창의성 개념의 다원주의에 호소하여 이러한 서로 다른 직관 중 어느 것을 편들 필요 없이, 결과주의를 함축하는 창의성과 그럴 필요 없는 창의성을 각각 다른 창의성이라 이름 붙이자고 할 수도 있다. 만일 실증적 연구를 통해 창의성의 영역 특정성, 예를 들어 회화 창작에 관여하는 능력이 음악 창작 혹은 공학적 난제 해결에 관여하는 능력과 다름이 밝혀진다면 이러한 다원주의는 더 설득력을 더 가질 수도 있다. 이러한 가능성은 열려있다. 그렇더라도 이러한 다양성이 기본적인 특징조차도 공유할 수 없을 만큼의 다양성이라면, 즉 회화에서의 창의성과 과학에서의 창의성이 ‘창의성’이라는 말만 공유할 뿐 공통적인 특징이 없는 것이라면, 창의성은 다원적 개념이라기보다는 불필요한 개념, 즉 개별 영역마다 그들의 지향점에 상응하도록 분석하여 재구성된 후 폐기되어야 할 개념이 아닐까?

그렇지 않으려면 발현되는 영역의 다양함에도 불구하고 창의성의 개념이 적용되기 위해서 꼭 필요한 개념적 공통 요소가 있다는 생각은 아직은 포기하기 이르다. 이 경우 대부분 창의성 논의의 전제인 새로움과 가치는 여전히 적절한 출발점이 된다. 어느 영역에서건 창의성이 새로움과 관여된 것임은 포기하기 어렵다. 다만 어떤 차원에서의

새로움인지 생각해 보아야 한다. ‘가치 있음’도 그렇다. 특히 이 경우 이제까지의 필자의 논의가 타당성을 갖는다면 창의성의 가치가 산출물의 가치로부터 오는 것을 당연시해야 하는지 충분히 의심해 볼 수 있다. 즉 가치 있는 산물을 생산하는 도구적 가치만이 창의성의 가치가 아닐 수 있다는 것이 필자의 생각이다. 따라서 필자는 이러한 방향의 생각들을 모아 비록 느슨하더라도 결과주의를 우회하는, 그러나 여전히 창의적이라고 볼릴 수 있는 것들의 공통점이 있다는 본질주의의 시각을 유지하는 하나의 이해를 시도해 보고자 한다. 비록 체계적이지는 않더라도 기존 연구에서 이미 제안된 것은 ‘덕 윤리학(virtue ethic)’이나 ‘덕 인식론(virtue epistemology)’의 논의 방식을 빌려, 창의성을 좋은 인간적 품성(덕성)의 하나로 보는 시각이다.<sup>30)</sup> 하지만 이에 대한 본격적인 논의는 별도의 글로 다루어야 할 것이기에 여기서는 그 가능성을 제시하는 어느 정도의 스케치에 머문다.

품성으로서의 창의성 개념을 제안하기 위해 창의성에 대한 다원주의적 이해는 유예해 두자는 것은 논의 전개를 위한 필자의 선택이고 전제이다. 이외에도 필자의 논의는 다음과 같은 전제들을 배경으로 하여 이루어진다. 필자는 이들이 기존 논의들이 봉착하는 문제점들을 피하려면 선택해야 할 타당하고 합리적인 전제들이라고 믿지만, 이 점을 보이기 위한 별도의 논변은 제시하지 않을 것이다.

우선 창의성 연구란 천재성으로 대표되는 어떤 특별한 사람의 탁월한 능력에 대한 것이 아니라 우리가 모두 조금씩은 가진 일반적인 성향에 대한 해명이어야 한다고 생각한다. 비유하자면, 기억력이나 시력이 ‘천재적으로’ 탁월한 사람이 있겠지만 그 탁월성을 해명하기에 앞

30) M. Kieran (2014a); Kieran (2014b), “Creativity, Virtue and Challenges from Natural Talent, Ill-Being and Immorality”, *Royal Institute of Philosophy Supplement 75*; B. Gaut (2014), “Mixed Motivations: Creativity as a Virtue”, *Royal Institute of Philosophy Supplement 75*; J. Baehr (2018), “Intellectual Creativity”, *Creativity and Philosophy* (ed. by B. Gaut and M. Kieran), Routledge.

서 기억력이나 시력 자체에 대한 설명이 있어야 하는 것처럼, 창의성도 이와 유사한 방식으로 연구할 수 있다고 생각한다. 여기에는 기억력이나 시력은 (탁월한 정도까지가 아니더라도) 제대로 작동하기만 한다면 우리에게 필요하고 유용한 능력인 것처럼, 창의성 역시 그 자체로 우리의 인지와 행동에 필요한 좋은 것이라는 생각도 깔려있다.

하지만 그렇다고 해서 창의성이 기억이나 시각처럼 하나의 모듈로서 취급할 수 있는 기능이라고는 생각하지 않는다. 창의성을 ‘새롭고 가치 있는 것을 생산하는 무엇’이라고 한다고 해서 그 ‘무엇’이 무언가 단일한 작업에 특화된 능력이거나 기능, 생산물과 일대일로 인과적으로 대응되는 단일한 심적 태도나 과정 같은 것일 가능성은 거의 없다는 것이다. 대신 무언가 다차원적이고 복합적인 것의 발현으로 보아야 할 것 같다. 따라서 창의성을 지칭하기 위해 능력, 기능, 재능, 과정, 성향 등의 용어들이 후보로 제시된다면 바로 이 전제를 반영할 수 있는 것이 선택되는 것이 바람직할 것이다. 그러나 복잡하다고 해서 창의성은 설명될 수 없다는 시각에 동의해야 하는 것은 아니다. 복잡성은 전모를 드러내는 데 큰 장애가 되겠지만 그렇더라도 창의성에 대한 신비화는 피할 수 있어야 하며 합리적인 이해를 시도해 볼 수 있다는 전제는 유지하는 것이 필요하다.

#### 4.2. 능력이 아니라 품성

만일 결과주의의 접근에 따라 창의성을 ‘새롭고 가치 있는 것을 생산하는 능력’이라고 보더라도, 이것이 무언가를 생산만 하는 능력이고 새로움이나 가치는 (우연을 포함하여) 환경과의 상호작용으로 결정되는 것이라면 그때의 능력을 창의적이라고 부를 수 없다. 이 점에 대해서는 결과주의자도 달리 생각하지는 않을 것 같다. 한마디로, 행위자의 메타적 차원에서의 반성적 능력(의도, 평가, 발견 등)이 없는 일련

의 데이터 처리 능력만 놓고는 창의성이라 부르기 어렵다는 것이다. 결과주의자는 창의성이라고 부르는 ‘능력’ 속에 최소한 역사적 사회적 맥락까지 고려하여 새로움과 가치를 판단할 수 있는 능력이나 기 능도 포함시키면 된다고 할 수 있다. 창의성을 연구하는 심리학자들이 ‘적절성’과 같은 조건을 고려하는 동기도 이러한 것이라 볼 수 있다. 하지만 그렇게 된다면 창의성은 여러 층위의 판단과 평가, 배경지식 등을 포함하는 종합적 과정으로 보이는데, 이를 하나의 ‘능력’이라고 부르는 것은 석연치 않다. 포함되어야 하는 반성 능력이나 판단 능력이라는 것이 창의성에만 고유한 것이라고 볼 수 없는 일반적인 차원의 인간 능력인 데다가, 아직은 정확히 어떤 차원에서 어떤 요소들이 관여하는지도 불명확한 이 과정들을 묶어 하나의 ‘능력’을 형성한다고 하기에는 작위적인 측면이 두드러진다. 비유적으로, 한 사람의 소화 능력을 구성하는 요소는 여러 가지이겠지만 자신이 어떤 음식을 먹으면 소화가 잘 되고 또 잘 안 되는지에 대한 경험을 반영하여 소화 잘되는 음식만을 섭취하기 위해 판단력과 자제력을 발휘할 경우, 이것 들까지 포함한 것이 그 사람의 소화 능력이라고 부르는 것이 어색한 것과 유사하다고 하겠다. 물론 결과론적으로 행위자가 어떤 일을 해냈 기 때문에 동어반복적으로 그가 그 결과를 낳게 할 능력이 있었다고 하는 경우라면 능력이라는 말이 사용될 수도 있겠지만 (‘안산 선수는 올림픽에서 우승할 능력이 있었다’처럼), 이 경우에도 ‘올림픽에서 우승할 능력’을 하나의 능력으로 분류하는 것은 작위적이다.

따라서 이런 식이라면 창의성은 상상력이나 지성 같은 단일한 심적 능력(faculty)이 될 수도 없고 기억이나 시력 같은 모듈화된 기능(ability)이나 기술(skill)로 부르기도 부적절한 개념인 것 같다. 따라서 대안으로 생각해 볼 수 있는 것은 고차적인 반성 능력과 판단력이 개입되어 마음의 여러 요소를 활용하는 한 사람의 전반적인 성향(disposition) 혹은 성품(character trait)이 아닐까 싶다. 그리고 이런 성향

이나 품성 중 탁월한 것을 지칭하는 것이 성실함이나 친절함 같은 ‘좋은 품성’으로서의 ‘덕성’(virtue)이라고 생각한다. 비록 작은 차이일 수 있지만, 이런 의미에서 창의성은 능력이나 기능보다는 품성으로 이해되는 것이 적절해 보인다.

작위성의 문제 외에도, 능력과 품성의 비교에서 품성을 선택하게 하는 또 하나의 이유는 능력은 한 번도 실현되지 않고도 가질 수 있는 것이지만 한 번도 실현되지 않은 창의성은 창의성이 아니기에 창의성은 능력이라고 할 수 없다는 그랜트<sup>31)</sup>나 거트<sup>32)</sup>가 제시한 논변이다. 예를 들어 어떤 이의 체력이나 근력, 지구력 등으로 보건대 그가 한라산 정상까지 오를 능력이 있다고 말할 수 있다. 하지만 그는 평생에 등산이라고는 해 본 적이 없다고 해보자. 그렇더라도 그에게 그 능력을 박탈하기는 어렵다. 그는 실현해 본 적은 없어도 그런 능력을 가진 주체이다. 하지만 창의성은 이런 것이 아니다. 예를 들어, 남들과 다른 새로운 생각을 해 본 적이 없는 사람에게 ‘그래도 창의적인 사람이다’라고 말할 근거를 찾기는 어렵다. 따라서 굳이 용어를 선택하자면, 시행됨을 전제로 하는 ‘성향’이나 ‘품성’이라는 말이 더 적절해 보인다. 친절할 수 있는 상황에도 친절하지 않은 사람, 친절할 수 있는 능력을 가졌으나 이를 발휘하지 않는 사람을 친절한 품성을 가진 사람이라고 하지 않듯이, 창의성의 경우에도 행위자가 가졌으리라 추정되는 것은 능력이라기보다는 창의적인 것을 하곤 하는 성향이나 품성이라고 보아야 할 것이다.

#### 4.3. 좋은 품성과 동기의 문제

탁월한 인간적 품성에는 흔히 용기, 정직, 친절, 겸손 같은 것들이

31) J. Grant (2012), pp. 281-282.

32) B. Gaut (2014), pp. 188-189.

포함된다. 이러한 덕목들이 주로 윤리적인 것이라면 세계에 대한 올바른 이해를 통해 참인 믿음과 통찰을 제공하는 우리가 가진 기능들을 ‘지적 덕성(intellectual virtue)’으로 보려는 시각도 있다. 여기에는 아마도 제대로 기능하고 있는 인간의 인식 능력들이 포함될 것이다. 서양 철학에서 덕성에 대한 논의는 대개 아리스토텔레스를 전거로 드는데, 덕성이란 결국 인간의 ‘창성함(flourishing)’을 위한 것이라 할 수 있다. 우리가 창의성을 가치 있는 것으로 평가하는 것이 마치 정직이나 친절, 혹은 좋은 관찰력이나 기억력과 같은 차원에서라는 것은 자연스럽다. 창의성을 가진 인간이 더 풍성하고 충만한 삶을 살고 인간으로서의 가치 실현에 적합해 보인다고 예상할 수 있다. 따라서 창의성을 이러한 윤리적이거나 지적인 덕성의 일종으로 보는 것에는 최소한 직관적인 매력도 있다. 언급한 키이란이나 거트 등 미학자들의 지지 외에도 인식론 학자인 자그웁스키도 자신의 지적 덕성 이론을 설명하는 중에 부수적으로 창의성도 지적 덕성의 한 종류라고 제시하기도 한다.<sup>33)</sup> 이제 과제는 ‘좋은 품성으로서의 창의성’이라는 주장이 그저 말로는 지당하지만 알맹이는 없는 슬로건이 아니라 실질적인 내용을 가지면서 결과주의보다 좋은 설명이 될 수 있는지를 살펴보는 것이다.

전술한대로 그 일은 남은 지면에서 충분히 다뤄질 수 없다. 그렇더라도 검토해 보아야 할 하나의 논변은 동기(motivation)와 관련된 문제이다. 전통적으로 좋은 품성은 동기를 중시하며 덕성을 가진 사람의 동기는 그 덕목의 실현 자체여야 한다는 견해가 지배적이다. 즉 친절하고자 하는 동기에서 친절한 사람과 나쁜 평판이 두려워 친절하고자 하는 사람은, 결과적으로는 둘 다 늘 친절한 행위를 함에도 불구하고 전자만이 덕성을 가진 사람이라고 볼 수 있다는 것이다. 거트 역시 이러한 점을 지적하면서, 이런 의미에서 창의성은 본격적인(fully-fledged)

33) L. Zagzebski (1996), *Virtues of the Mind*, Cambridge University Press, p. 167.

의미의 덕성일 수는 없다고 한다.<sup>34)</sup> 창의성의 경우, 그 동기가 무엇이건 새롭고 가치 있는 결과가 생산되기만 하면 그 행위자를 창의적인 사람이라고 부르는 데 문제가 없다는 것이 우리 직관에 가깝다는 것이다. 오히려 ‘창의성 그 자체가 동기’인 경우가 있을지 의문이 들기도 한다.

하지만 이러한 거트의 지적 역시 창의성의 가치를 결과의 가치에서 찾는 시각을 전제로 한 것 아닌가 하는 의구심이 있다. 창의성을 좋은 품성으로 보려는 학자들은 창의성에 관여하리라 예측되는 심적 요소들(실질적 내용)을 열거하는데, 여기에는 지적 호기심, 용기, 참을성, 회복탄력성 등이 포함된다고 한다. 물론 이는 현 단계 사변적인 철학이 제시하는 상식적 추측일 뿐, 실증적인 입장에서라면 이 성품을 구성하는 목록에 무엇이 더 들어가는지에 대해서 현재로서는 확정하기 어렵다고 해야 할 것이다.<sup>35)</sup> 이런 한계를 인정한 채 지금까지의 논의를 바탕으로 덕성으로서 이해되는 창의성에 필요한 최소한의 필요조건을 제안해 봄으로써 동기와 관련된 거트의 지적에 어떤 대응을 할 수 있을지를 생각해 보자.

거트는 자신의 행위자 조건을 다듬어가면서 이 복잡하고 종합적인 성품 속에 우연성을 배제하는 어느 정도의 목표 의식, 아무 생각 없는 단순 대입이 아님을 보장하는 어느 정도의 이해, 판단과 평가 등의 내적 활동이 포함되어야 한다고 한다.<sup>36)</sup> 키이란은 “행위자가 자신이 목표로 하는 것을 실현시키는 방식에 얼마나 숙련되어 있고 통제력을 발휘하는지, 그렇게 하는 이유에 대해 얼마나 민감한지”<sup>37)</sup>와 같은 요

34) B. Gaut (2014), pp. 185-187.

35) 비록 품성이나 능력이 인과적인 힘을 가지고 있는 것처럼 보이더라도 여기서의 분석이 ‘창의적 산물을 가능케 한 인과적인 원인의 규명’을 위한 것은 아니다.

36) B. Gaut (2010), p. 1040. 이는 그가 솜씨나 재능을 뜻하는 “flair”로 명명한 것이다.  
B. Gaut (2003), p. 151.

소도 거론한다. 린은 내적인 발견을 꼽는다.<sup>38)</sup> 이런 언급들은 체계적이지 않고 층위도 제각각이지만 필자가 보기에는 주관이 가진 메타적이고 평가적인 내적 발견을 요청하는 것으로 묶어 볼 수 있을 것 같다. 창의성이 목적 없이 부유하는 자유 연상은 아닐 것이기에(창의성의 발휘에 인과적 도움을 주고자 이런 방식을 채택할 수는 있겠지만), 목표나 해결하고자 하는 문제를 전제로 창의성을 생각하는 것은 자연스러워 보인다. 그리고 이때 이 목표에 따라 구상한 것이 기존에 알고 있었던 것과는 달라 새로우면서도 그 목표에 부합하는 것이라는 내적 발견이 창의성의 필요조건이라는 것이 필자의 생각이다. 즉 최소한 이러한 평가와 발견을 포함한 내적 과정을 거쳐 만들어진 것에만 창의적 산물이라는 이름을 붙여야 한다는 것이다.

따라서, 결과주의를 전제로 한 ‘동기가 무엇이건 새롭고 가치 있는 산물이 나오면 창의적’이라는 다소 거슬리는 진술은, 필자가 생각하는 덕성을 통한 접근에서는 ‘동기가 무엇이건 이런 내적 발견이 동반되어야 창의적’으로 바뀔 수 있다. 이것이 비록 거트의 반론에 대응하여 ‘정직 그 자체를 위한 정직’에 준하는 ‘창의성을 위한 창의성’이 있음을 보여주는 것은 아니지만 (또한, 덕성이라는 지위를 얻기 위해 꼭 그래야 할 필요가 있는지도 모르겠지만) 아무 외적인 동기라도 창의성을 만든다는 점 때문에 창의성에 덕성의 지위를 부여하기 꺼리는 사람들의 우려를 완화해줄 장치는 된다고 생각한다. 예를 들어, 금전적인 동기에서 만들어진 것도 창의적일 수 있다는 생각 때문에 창의성이 본격적인 덕성은 아니라고 한다면, 금전적인 동기가 관여된 경우 중 내적 발견을 동반하는 경우만 창의성이라고 하고, 그 정도라면 덕성이라고 부를만 하지 않은 지 제안해 볼 수 있다. 게다가 창의성을 윤리적 덕성이 아닌 지적 덕성으로 보고자 한다면 창의성이 그 자체

37) M. Kieran (2014a), p. 128.

38) Wren (2015), p. 899.

를 목적으로 하지 않는다는 이유는 창의성이 덕성이 되는 데 결정적인 장애물이 아닐 수도 있다.

## 5. 나가며

필자는 창의성의 가치가 결과물의 가치와 연동된다는 생각을 재고해 보려는 의도에서 결과주의가 유지된 채 행위자 조건이 추가되는 해결책과는 다른 방식으로 창의성의 개념을 분석해 보자고 제안한다. 창의성이 가치와 연관되어 있다는 우리의 직관은 보존되어야 하지만, 그때의 가치란 결과물의 가치가 아닌 덕성으로서의 창의성이 발휘되는 과정에 필연적으로 있어야 할 내적 요소(예를 들어 ‘발견’ 같은 요소)가 인간의 지적 삶에 그 자체로 (혹은 도구적으로) 가치 있기 때문이라는 논변을 펼 수 있을 것으로 생각한다. 제대로 작동하는 관찰력이 지적인 덕성의 한 종류로 우리가 세계를 더 잘 파악할 수 있게 해주기에 가치를 가지는 것처럼, 창의성 역시 큰 틀에서 보면 주어진 목표에 대해 기존과 다른 새로운 방식으로 접근하여 인식의 지평을 넓게 해주는 만큼의 가치를 그 사람에게 갖는다고 할 수 있다. 그 결과 만들어진 산물이 일반적으로 가치 있는 것이 될 확률은 매우 높겠지만, 그 사실을 창의성의 개념적 요소로 볼 필요는 없을 것 같다는 것이 이 논문을 통해 제안하고자 했던 바이다.<sup>39)</sup>

39) 논문을 평해 준 익명의 심사자들은 ‘창의성과 가치’에 대한 필자의 직관에 동의하지 않는 이가 제기할 법한 의구심을 포함하여 ‘덕성으로서의 창의성’이 궁극적으로 답변해야 할 문제들을 날카롭고 구체적으로 지적해 주었다. 깊은 감사를 표한다. 그 지적들로 미루어 볼 때 필자가 구상 중인 후속 논문이 넘어야 할 산이 여간 험준하지 않음은 두말할 나위가 없어 보인다.

## 참고문헌

### 【논 저】

- 임수영 (2020), 「거트의 창의성 이론에 대한 비판적 이해」, 『미학』 86(3).
- 노엘 캐럴(2015), 이해완 역, 『비평철학』, 북코리아.
- 임마누엘 칸트(2009), 백종현 역, 『판단력 비판』, 아카넷.
- 제임스 카우프만(2017), 김정희 역, 『창의성 101』, 시그마프레스.
- Baehr, Jason (2018), “Intellectual Creativity”, *Creativity and Philosophy* (ed. by Berys Gaut and Matthew Kieranin), Routledge.
- Boden, Margaret (2004), *The Creative Mind: Myths and Mechanism* 2nd, Routledge.
- Bonk, Ecke (1995), “Marcel Duchamp: The Woolworth Building as Readymade, January 1916 (An Approximation)”, *Grand Street* 51.
- Briskman, Larry (1981), “Creative Product and Creative Process in Science and Art”, *The Idea of Creativity* (2009) (ed. by Michael Krausz, Denis Dutton and Karen Bardsley), Brill.
- Gaut, Berys (2014), “Mixed Motivations: Creativity as a Virtue”, *Royal Institute of Philosophy Supplement* 75.
- \_\_\_\_\_ (2010), “The Philosophy of Creativity”, *Philosophy Compass* 5/12.
- \_\_\_\_\_ (2003), “Creativity and Imagination”, *The Creation of Art: New Essays in Philosophical Aesthetics* (ed. by Berys Gaut and Paisley Livingston), Cambridge University Press.
- Grant, James (2012), “The Value of Imaginativeness”, *Australasian Journal of Philosophy* 90.
- Hills, Alison, and Alexander Bird (2018), “Creativity without Value”, *Creativity and Philosophy* (ed. by Berys Gaut and Matthew Kieranin), Routledge.
- Kieran, Matthew (2014a), “Creativity as a Virtue of Character”, *The Philosophy of Creativity* (ed. by Elliot Paul and Scott Kaufman), Oxford University Press.
- \_\_\_\_\_ (2014b), “Creativity, Virtue and Challenges from Natural Talent, Ill-Being and Immorality”, *Royal Institute of Philosophy Supplement* 75.

- Leddy, Thomas (1990), “Is the Creative Process in Art a Form of Puzzle Solving?”, *Journal of Aesthetic Education* 24.
- Livingston, Paisley (2018), “Explicating ‘creativity’”, *Creativity and Philosophy* (ed. by Berys Gaut and Matthew Kieranin), Routledge
- Novitz, David (2003), “Explanation of Creativity”, *The Creation of Art: New Essays in Philosophical Aesthetics* (ed. by Berys Gaut and Paisley Livingston), Cambridge University Press.
- \_\_\_\_\_ (1999), “Creativity and Constraint”, *Australasian Journal of Philosophy* 77.
- Olsen, Stein (2003), “Culture, Convention and Creativity”, *The Creation of Art: New Essays in Philosophical Aesthetics* (ed. by Berys Gaut and Paisley Livingston), Cambridge University Press.
- Plucker, Jonathan and Matthew Makel (2010), “Assessment of Creativity”, *The Cambridge Handbook of Creativity* (ed. by James Kaufman and Robert Sternberg), Cambridge University Press.
- Simonton, Dean (2012), “Taking the U.S. Patent Office Criteria Seriously: A Quantitative Three-Criterion Definition and Its Implications”, *Creativity Research Journal* 24.
- Stokes, Dustin (2008), “A Metaphysics of Creativity”, *New Waves in Aesthetics* (ed. by Kathleen Stock and Katherine Thomson-Jones), Macmillan.
- Wreen, Michael (2015), “Creativity”, *Philosophia* 43.
- Zagzebski, Linda (1996), *Virtues of the Mind*, Cambridge University Press.

원고 접수일: 2021년 10월 9일

심사 완료일: 2021년 11월 1일

게재 확정일: 2021년 11월 3일

ABSTRACT

---

Creativity and Value:  
from Product to Virtue

Lee, Haewan\*

Creativity is often defined as ability to produce novel and valuable outcomes. It is also claimed that the product, not the process, should be the focus when analyzing this concept. One flaw that has been identified in these positions is that the concept of creativity cannot be properly analyzed without including conditions concerning the agent. However, it is my contention that we also need to rethink the value condition for creativity. Surely our intuition supports that creativity is related with value, but despite the general acknowledgment, what we should be considering as the conceptual element of creativity may not be the value of what it produces. I argue for showing that the consequentialist view concerning the value of creativity generates counter-intuitive results. As an alternative, I show my support for a kind of virtue theoretic understanding on creativity. I think this is a right perspective to accommodate both the agency requirement and our intuitive beliefs of how the nature of value in creativity should be understood.

---

\* Professor, Department of Aesthetics, Seoul National University