

## 재난 연구와 교육에서 창의성의 중요성

### Importance of Creativity in the Field of Disaster Research and Education

채 정 민\*

서울사이버대학교

Chae, Jung-Min\*

Seoul Cyber Univ.

#### 요약

최근 들어 재난이 빈발하여 우리의 안전을 위협하는 상황이 심해지고 있다. 그래서 본 연구는 이에 대한 대책 연구가 시급하다는 관점에서 이루어졌다. 기존 연구를 개관해 보면, 주로 재난의 발생 원인과 사후 대책을 많이 다루었는데, 창의성에 대해서는 거의 다루지 않았다. 그런데, 실제 재난은 동일한 형태로 반복되기보다는 매번 그 원인, 진행 과정, 피해규모, 대응과 해결방안 측면 등에서 새로운 형태를 띤다. 이러한 상황에서는 재난을 예방하고 구조하고 복구하는 기관 담당자뿐만 아니라 피해당사자도 대책 메뉴얼을 초월하는 창의성을 많이 가져야 한다. 이 창의성을 향상시켜 재난 현장에서 적용하기 위해서는 이 분야의 연구가 필요하다. 이를 위해 본 연구는 창의성을 재난 관련 창의성과 일반 창의성으로 구분하고, 각 재난 관련 주체들과 관련된 연구의 방향을 제시하였다.

## I. 서론

인류역사상 재난은 셀 수 없이 발생되었고, 그 때마다 인류에게 크고 작은 피해를 주었다. 최근 들어서는 재난이 빈발하고 이에 의한 인간의 피해도 점차 커지고 있다. 2011년 일본 후쿠시마 지진해일, 2014년 우리나라 세월호 침몰, 2016년 일본 구마모토와 에과도르 그리고 멕시코의 연이은 지진 등 인공재난과 자연재난에서 무수한 인명피해와 재산피해를 겪고 있다.

이러한 재난에 대해 관계당국의 예방, 구호, 재건 등의 대책이 이어지고, 학문적으로도 여러 연구가 이어지고 있다. 소방학, 건축학, 사회학, 정신의학, 심리학 등 다양한 학문에서 이러한 움직임이 있다. 특히 심리학적 연구도 그리 많지는 않지만 어느 정도 이루어졌다고 평가할 수 있다.

하지만 재난과 안전을 창의성 차원에서는 연구가 거의 이루어지지 않고 있다. Lowe와 Fothergill(2003)[1]에 따르면, 2001년 9월 11일 미국 뉴욕 세계무역센터 테러 사고의 초기에는 72시간 동안 권위의 공백(vacuum of authority, Halford & Nolan, 2002) 현상이 발생했다고 한다. 그 이유는 이 사고가 항공기 관련 테러였으므로 재난관리국 요원들이 이동할 수 있는 주요 수단인 비행기와 기차가 운행되지 못하도록 조치되었기 때문이었다. 다행이도 그 이후 시점에는 수천명의 자원봉사자들이 구조에 참여하면서 이 '권위의 공백' 현상은 해소되었다.

이렇게 권위의 공백 현상과 같은 경우를 자원봉사자의 구조에 의해서도 해결할 수 있지만 기본적으로는 피해자

스스로 해결할 수 있는 능력을 가지게 해서 해결할 수도 있다. 그리고 이러한 권위의 공백 현상 이외에도 다양한 재난 예방과 안전 도모 시설, 서비스, 교육 측면에서 재난 관련 다양한 문제를 해결할 수 있다. 이 때 절대적으로 필요한 것이 창의성이다.

따라서 본 연구는 재난 연구와 교육 상황에서 창의성의 중요성을 확인하고, 창의성을 어떻게 향상시키고 적용해 나갈 수 있는지를 파악하는데 그 목적을 두었다.

## II. 창의성에 대한 이해

### 1. 재난에 대한 창의성 시각

Taylor(1972, p.8)[2]는 창의성을 죽이는 12가지 요건을 제시했는데, 여기에 재난과 안전 측면에서 중요하게 생각할 부분이 포함되어 있다. 즉, '최고만을 가르치고 나머지는 버려라'라는 것과, '당신의 아이디어에 대해 옛 습관대로 반응하라', '기회에 도전하지 말라. 도전해서 실패하는 것보다 그렇지 않은 것이 낫다', 그리고 '가능한 모든 특성을 창의성을 억압하고 죽이는 방식으로 설계하라'이다. 이는 재난과 안전 분야에서 '메뉴얼대로만 하라'고 강조하는 교육이 문제가 있다는 점을 시사하는 것이다.

### 2. 창의성에 대한 이해

창의성은 주로 예술 분야에서 관심을 갖고 있었다. 하

지만 최근 들어서는 심리학, 경영학, 과학, 교육학 분야 등 여러 분야에서 관심을 갖게 되었다. 각 분야에서 새로운 문제 해결이 필요했기 때문이다.

그렇다면 창의성은 어떻게 정의할 수 있는가? Baer(2003)는 이 개념에 대해 아주 이해하기 어려운 개념 중 하나라고 규정하기도 했지만 기존 연구들을 토대로 '새롭고 유용한 산물을 생성해낼 수 있는 인간의 능력'이고, 이러한 능력은 인지, 정의, 동기와 같은 다양한 속성으로 구성되어 있으며, 그 사회와 문화에서 잘 키워주어야만 결실을 맺을 수 있다(최인수, 2015, p.313)[4]라고 종합해서 정의할 수 있다.

그리고 창의성을 제대로 발휘하여 전문분야에서 두각을 나타내려면 소위 '10년 법칙'을 주장하고 이를 증명하는 연구도 적지 않다(예: Chase & Simon, 1973)[5]. 하지만 이는 최고 수준의 전문가가 되는 길이고, 재난과 관련된 상황에서는 단기간의 창의성 향상 교육과 훈련만으로도 재난 상황에서 자신을 안전하게 도모할 수 있고, 타인을 구출할 수 있다.

또한 창의성은 어느 분야에서나 적용할 수 있는 일반 창의성과 예술이나 재난과 같이 특정 영역에서 적용할 수 있는 전문 창의성이 있다. 하지만 일반적으로 일반 창의성이 높으면 재난과 같은 분야에서도 충분하다고 생각할 수 있지만 재난 현장의 구체성이 매우 다르므로 재난 관련 전문 창의성이 필요하다. 특히, 재난 구호자와 재난 정책가 등의 전문가들에게는 이러한 능력이 더 필요하다. 그래서 재난 관련 분야에서는 일반 창의성과 재난 특화 창의성 둘 다를 어떻게 유기적으로 연계해서 재난에서 슬기롭게 벗어날 수 있는 지를 연구해야 한다.

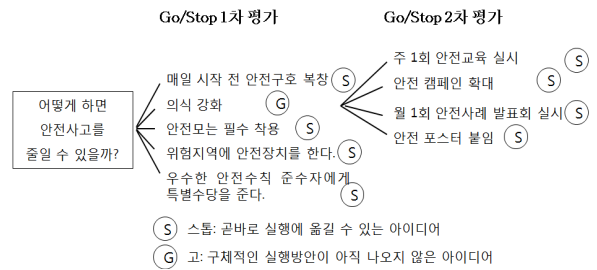
### 3. 재난과 관련하여 창의성 연구의 방향

재난과 관련하여 창의성 연구는 아직도 전 세계적으로 손에 꼽을 정도밖에 되지 않는다. 따라서 창의성 연구의 필요성에 대한 인식 공유를 통한 중요성 부각이 선결과제이고, 이러한 토대 위에 재난 관련 창의성 연구에 대한 기본적인 마스터 플랜을 수립하고, 개인적 측면과 집단적 측면 둘 다를 연구하며, 매뉴얼이 존재하지 않거나 매뉴얼이 더 이상 현장에서 유효하지 않을 때 활용할 수 있는 창의성을 구체적으로 향상시킬 수 있는 방안의 연구가 이루어져야 한다.

### 4. 재난과 관련하여 창의성 교육의 방향

재난 분야에서 창의성 교육은 재난 잠재 피해자뿐 아니라 재난 구호자, 재난 관련 정책 전문가와 연구자 등으로 구분해서 생각해 볼 수 있다. 그리고 이들에게 진행해야 할 창의성 교육은 일반 창의성 향상 교육과 재난 특화 창의성 향상 교육으로 나누어서 진행할 필요가 있다. 이러한 교육의 한 예로서 한국창의성연구소 박종안에 의해 제시된 고스톱 브레인스토밍을 활용한 안전사고 예방

을 위한 창의성 제고 훈련 방안을 들 수 있다(그림1 참고).



▶▶ 그림 1. 고스톱 브레인스토밍

(출처: 최인수, 2015, pp.235)

## III. 결론 및 논의

본 연구는 재난 연구와 교육에 창의성이 왜 중요한지를 확인하고, 연구와 교육에서 창의성을 어떻게 구체적으로 다룰 수 있는지에 대해 국내외에서 처음으로 진행한 것이다. 그 결과 창의성은 재난 피해자뿐만 아니라 재난 구호자, 재난 정책가 등의 관련자에게 매우 중요한 것임을 알 수 있었고, 이에 대한 연구는 일반 창의성과 재난 특화 창의성 두 측면에서 이루어져야 함을 알 수 있었다.

## ■ 참고 문헌 ■

- [1] Lowe, S., & Fothergill, A. (2003). A need to help: Emergent volunteer behavior after September 11th. Beyond September 11th: An account of post-disaster research, 293-314.
- [2] Taylor, C., "A climate of creativity", In Report on the Seventh National Research Conference on Creativity(pp.22-23). Salt Lake City, UT: University of Utah, 1972.
- [3] Baer, J., "Double dividends: Cross-cultural creativity studies teach us about creativity and cultures", Inquiry: Crit. Think. across the Disc., Vol. 22, No. 3, pp.37-39, 2003.
- [4] 최인수, "창의성의 발견", pp.148, 쌤앤파커스, 2015.
- [5] Chase W. G. & Simon, H. A., "The mind's eye in chess", New York: Academic Press, 1973.