

# 창의력 입문





베르너판톤 作

팬톤 체어



베르너판톤 作

# 창의성 어원

라틴어 : creare (만들다)  
creatio(천재들)

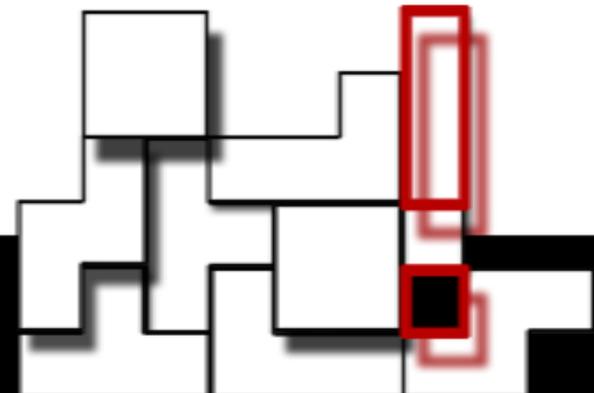
프랑스 : creativite

영 어 : creativity (새롭고 신기한 것을 찾는 힘)

創 : 倉 + 刀

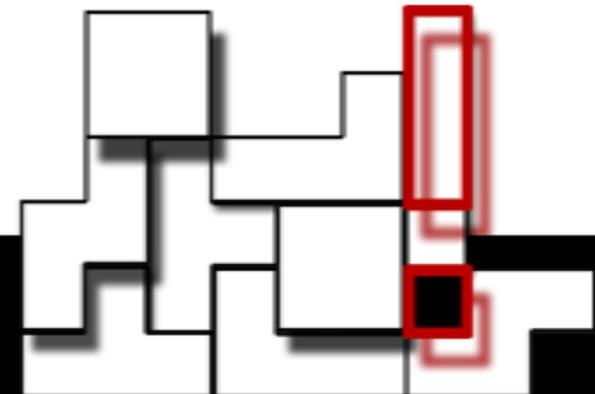
비로소 **창** + 칼 **도** (넓은 기존의 생각을 잘라  
냄으로써 새로운 생각을 만드는 것)

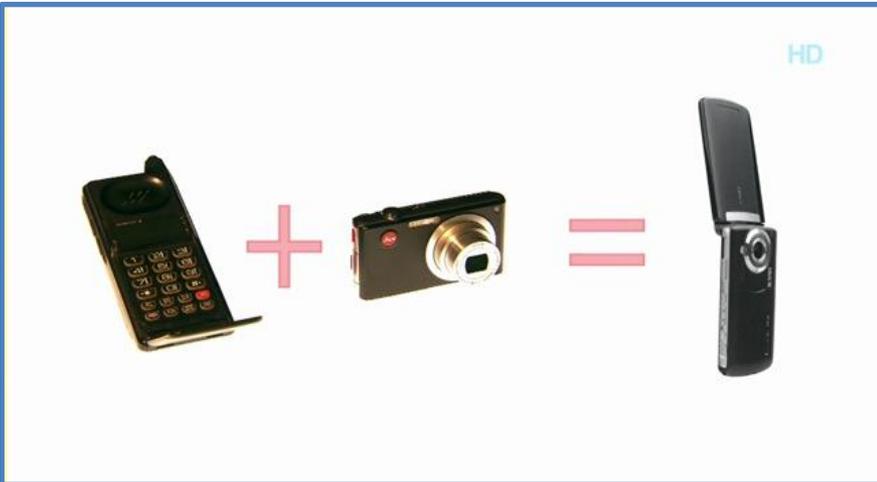
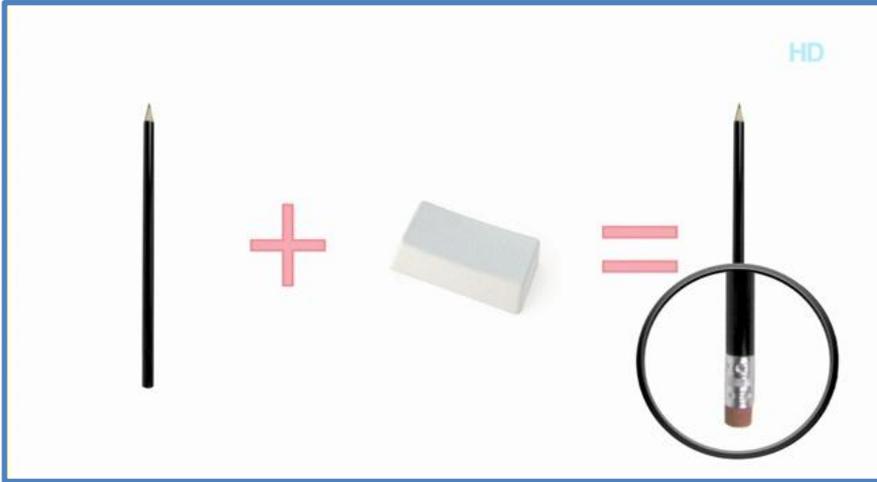
創意, 創造



## 창의적인 것은...

- 재미있는 것
- 유머가 있는 것
- 독특한 것
- 쇼킹한 것
- 자유로운 것
- 놀라운 것
- 차별되는 것
- 즐거운 것
- 엉뚱한 것
- 신선한 것
- 가치가 있는 것
- 새로운 것
- 유용한 것

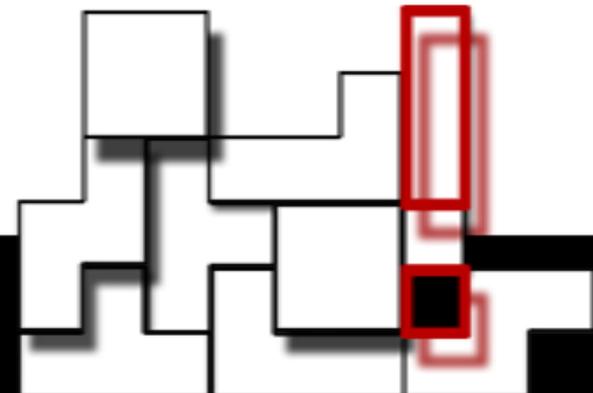




## 창의력 정의

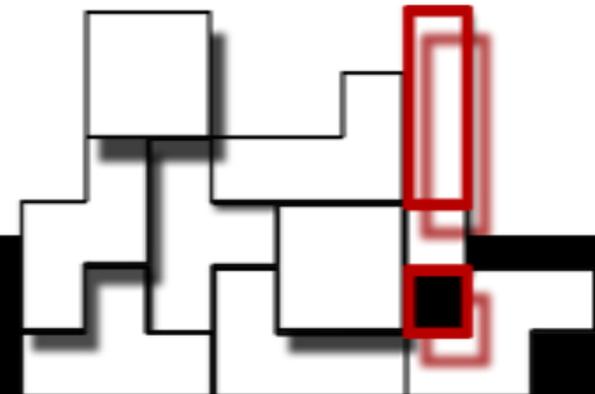
- 새로운 것을 생각하고 실행하는 능력
- 상상하는 것을 새롭게 표현하는 능력
- 남들이 미처 생각 못한 것을 찾아내는 능력
- 문제를 발견하고 계획, 해결하는 능력

→ 무엇인가 새롭고 가치 있는 것을 만들려는 행위와 절차



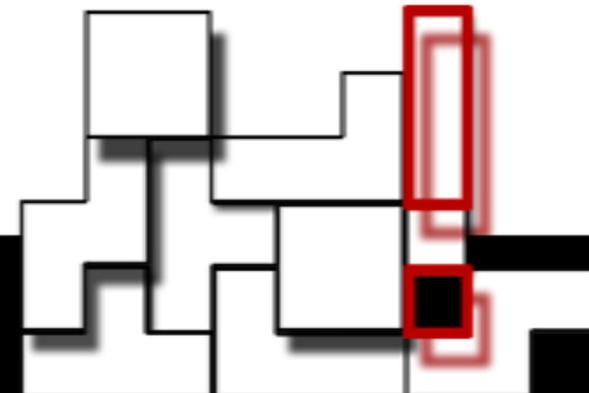
## 창의력을 저해하는 말

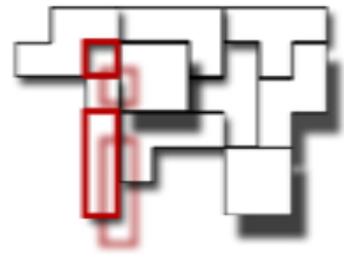
- 말도 안돼!
- 그건 불가능 해!
- 앞서 가지마!
- 시키는 대로 해!
- 튀지마!
- 이 일과 무슨 상관이 있어!
- 그건 네가 잘 몰라서 그래!
- 그리 간단하지 않아!
- 그건 우리가 해야 될 것이 아냐!
- 정상적으로 생각해!
- 우리가 천재야!



## 창의력의 오해

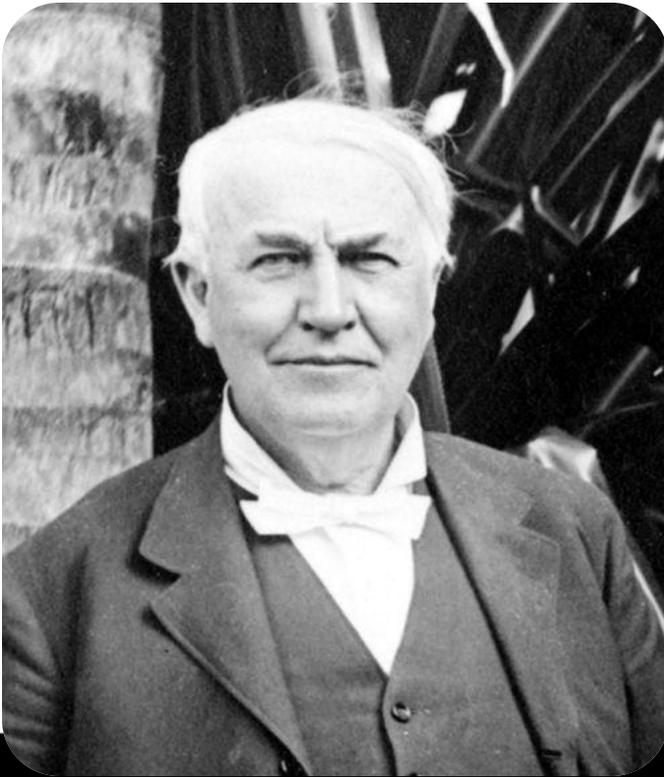
- **선천적으로 타고나는 것이다.**  
→ 후천적인 교육이 필수적이다.
- **IQ 가 높으면 창의력이 높다.**  
→ IQ 와 비례하지 않는다.
- **예술가들의 능력이다.**  
→ 수학자, 과학자들도 창의적이다.
- **특별한 사람만의 능력이다.**  
→ 모든 사람은 창의적 잠재력을 가지고 있다.

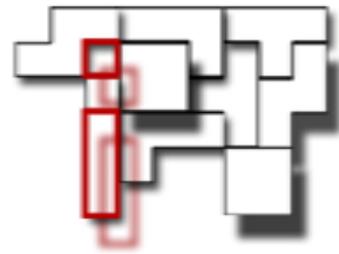




## 창의적인 인물

- 에디슨 : 실패를 두려워 하지 않음.  
(2천번 이상의 전구실험)





## 창의적인 인물

- 마크 제이콥스



- : 창작의 즐거움

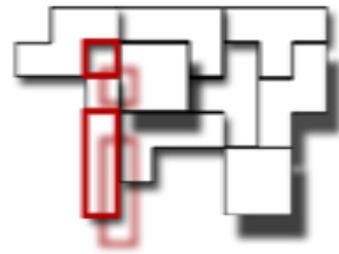
(루이비통 브랜드의 수석디자이너)

2005년 연 매출 18조 830억원

2007년 패션 세계 브랜드 가치 1위



## 창의적인 인물



- 스티븐 잡스

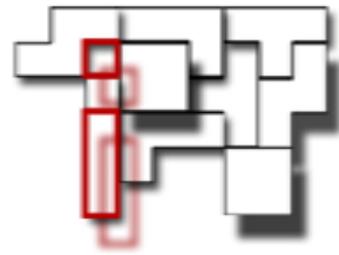
: 새로운 문제와 해결능력.

(아이팟, 스마트폰 개발)

애플 2005년 브랜드 가치 51위

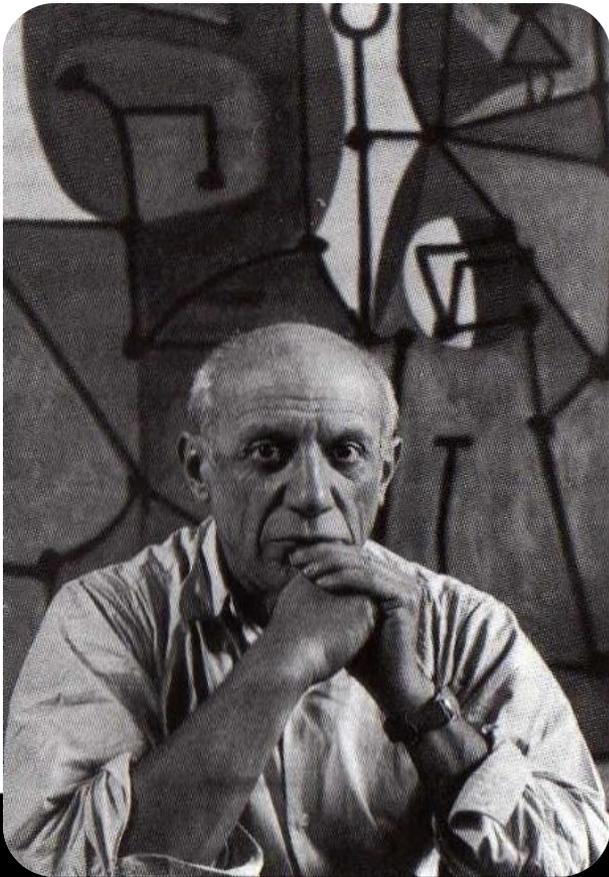
2007년 연 매출 200억불(20조원)





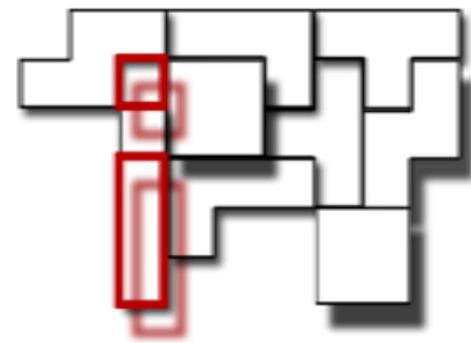
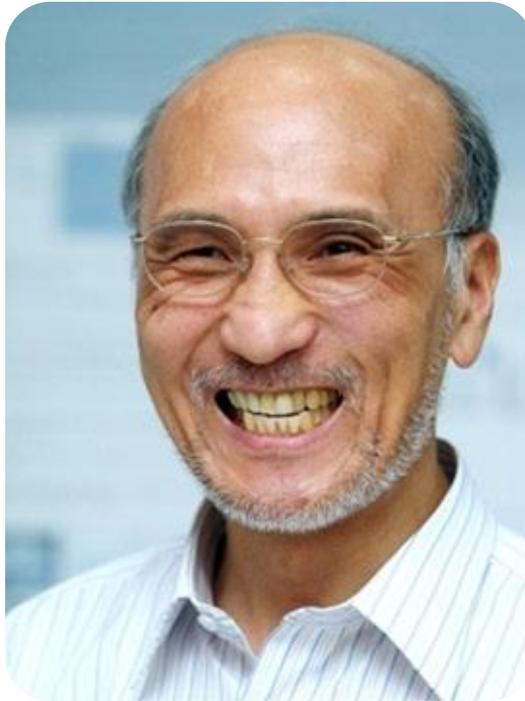
## 창의적인 인물

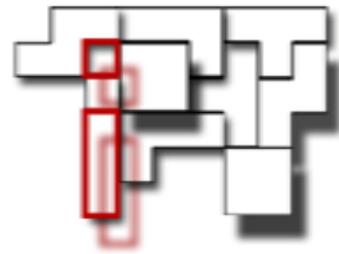
- 피카소 : 끊임없는 작업정신.  
(현대미술의 거장, 입체파)



## 창의적인 인물

- 전길남 : 불가능의 도전.  
(초고속 인터넷 발명)





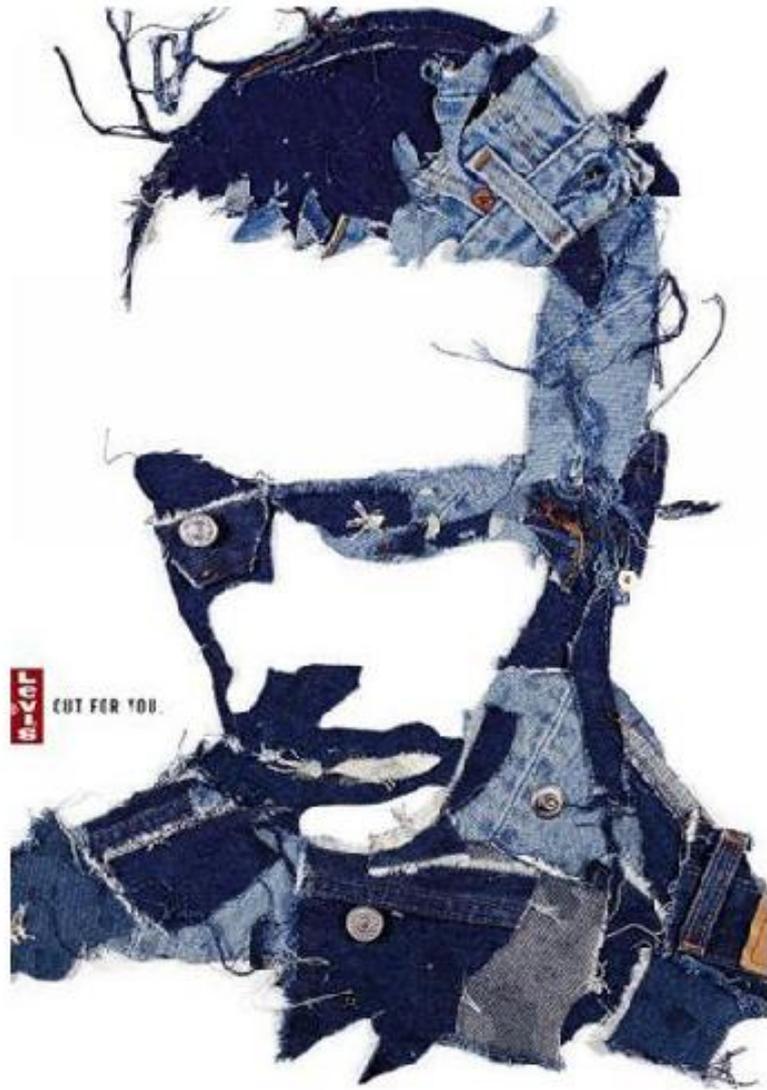
## 창의적 인물의 공통점

1. **내적 동기** : 내가 재미 있어서, 내가 좋아하는 일이어서.  
(열정)

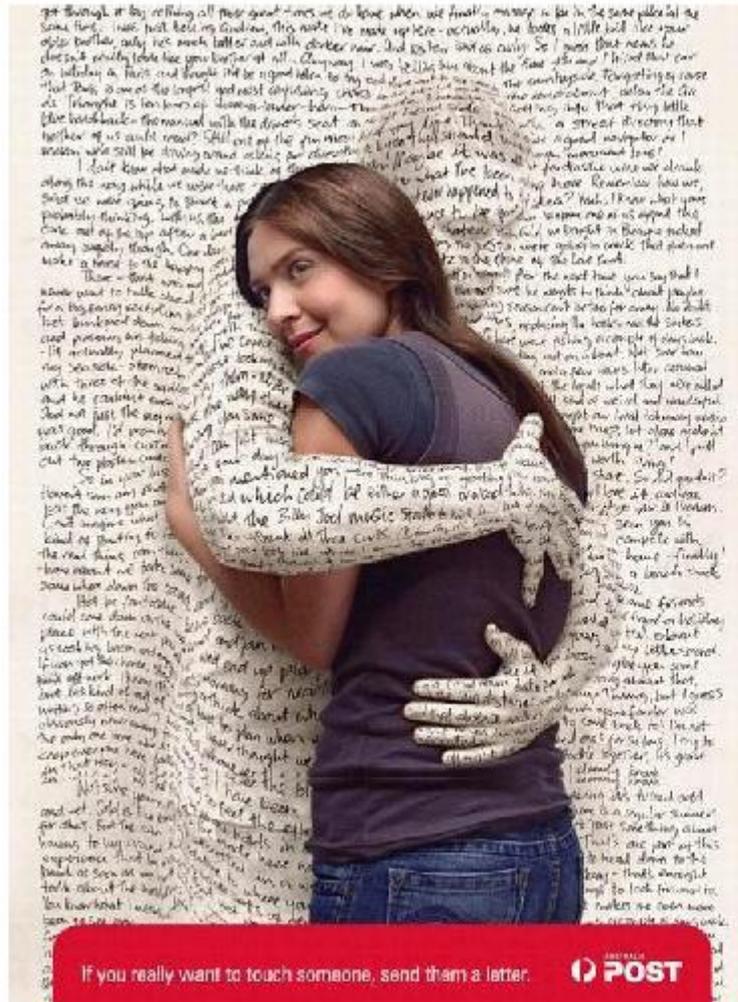
\*논어 용아편→공자 가로되 아는 사람은 좋아하는 사람만 못하고  
좋아하는 사람은 즐기는 사람만 못하다.

2. **천재가 아닌 노력** : 교육과 반복필요.  
시인 : 많은 시의 암송과 습작.  
화가 : 많은 스케치.  
음악 : 반복 연습.  
과학자 : 연속적 실험.  
수학자 : 문제 풀이.
3. **사고의 유연성** : 다르게 생각하기, 다름의 허용과 수용,  
자유로운 표현. 새로움의 호기심
4. **도전정신** : 끈기와 인내, 자신감, 실패의 허용(벤처기업정신)
5. **유머감각** : 여유로움, 풍부한 상상력, FUN 마케팅(광고)

\*FUN 마케팅



# \*FUN 마케팅



정말 누군가와 접촉하길 원한다면,  
편지를 보내세요.  
호주 체신부(Australia Post)

If you really want to touch someone, send them a letter.



## \*FUN 마케팅

Merchandising idea for Ché Men's Magazine cross-media campaign: Let us keep on dreaming of a better world: a real lover and two yellow covers.

Let us keep on dreaming of a better world. **Ché**  
MEN'S MAGAZINE

침대 커버, 아이디어 상품으로 외로운 독신 남에게 필요할 듯.

## \*FUN 마케팅



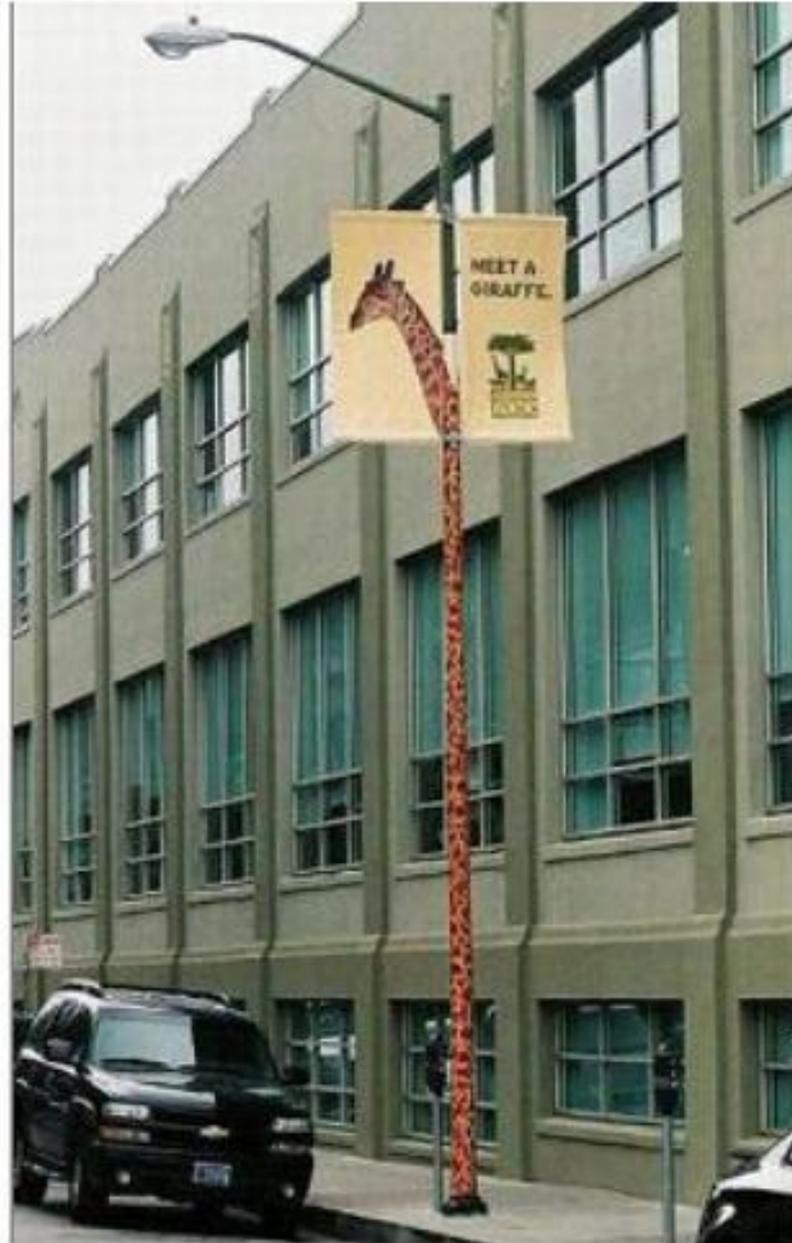
다리미 광고! 굳이 움직이지 않아도 보이는 그대로 어필한다.

\*FUN 마케팅

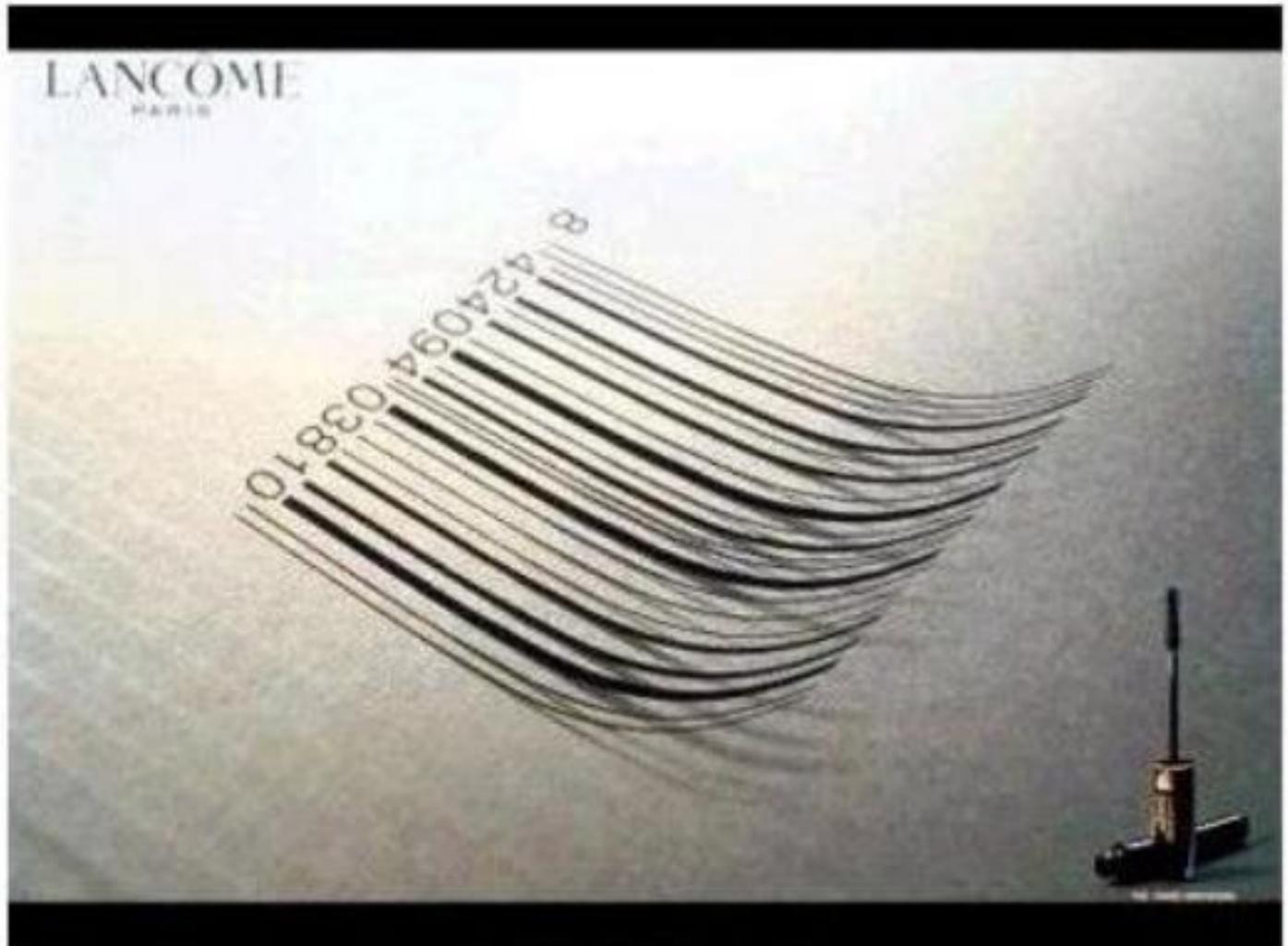


금연 광고

\*FUN 마케팅



\*FUN 마케팅



랑콤 마스크라 광고.

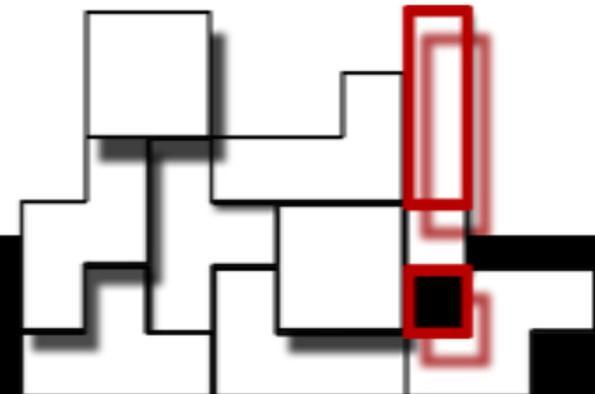
\*FUN 마케팅



거울 속 공주가 되어 보세요!

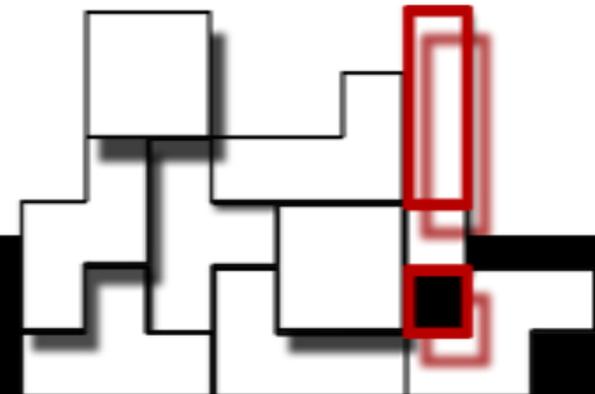
# 창의력을 방해하는 것

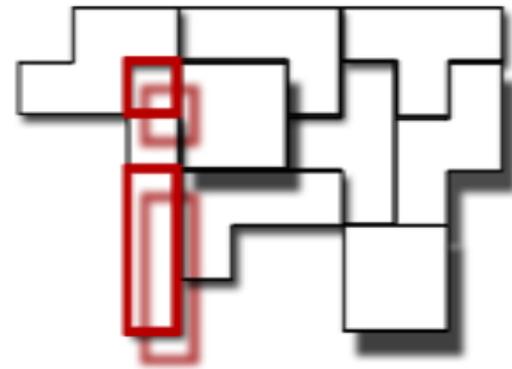
- ① 권위적 관습
- ② 억압된 조직 분위기
- ③ 완벽한 성공 지향
- ④ 표현의 통제
- ⑤ 통일된 사고 강요
- ⑥ 위축된 자신감
- ⑦ 리더십의 부재



## 창의력을 발휘할 수 있는 조건

- ① 자유로운 환경 (구글 기업)
- ② 다름의 존중
- ③ 실패의 포용 (실리콘밸리의 벤처기업)
- ④ 다양한 경험
- ⑤ 표현의 자유
- ⑥ 자신감의 회복
- ⑦ 리더의 역할 수행 (안철수 연구소)





## 창의력이 필요한 이유

- ① 변화에 대한 원동력
- ② 지식의 재창조
- ③ 다양한 사회의 욕구
- ④ 미래사회의 경쟁력

\*국부론 : 애덤 스미스

→ 한나라의 부의 능력은 그 나라 국민의 창의적 상상력에 있다.

(21세기 패러다임)



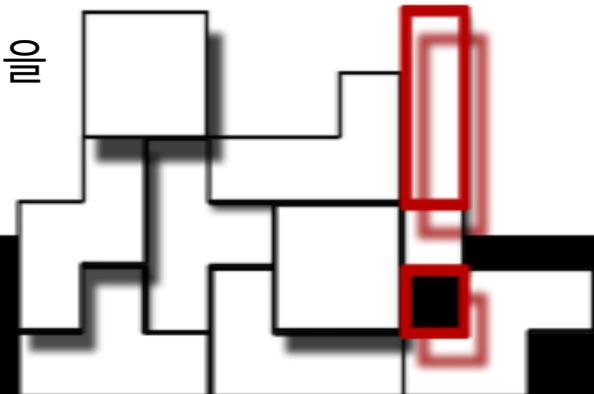
## 창의성 산업

자원은 유한한 것 창의력은 무한한 것

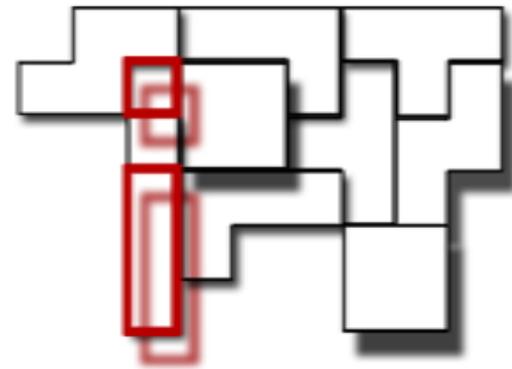
- ① 국가 미래 산업
- ② 현대 경제의 아이디어
- ③ 무한한 자원
- ④ 문화 콘텐츠

-해리포터 (1997~2006년) 총 수익이 308조원  
우리나라 예산의 1.2배

-삼성의 디자인 경영 : 최고의 상품보다 최초의 상품을  
생산하는 아이디어 경영



## 창의력의 정체



다중지능(하버드 대학연구소) : Project Zero

- 지능의 높고 낮음은 창의력과 관계없다.
- 인간은 다양한 종류의 지능을 가지고 있다.
- 언어, 신체운동, 공간, 논리수학, 음악, 대인관계, 자기이해능력지능

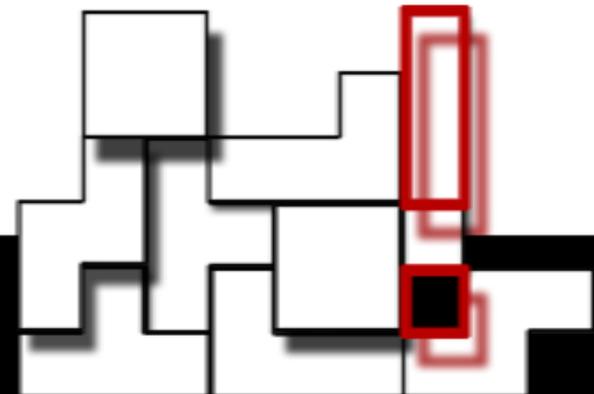
모든 사람은 창의적 잠재력을 가지고 있다.



## 창의력 방법

- 예술가적 사고 : 직관적 접근 방식 : 수평적 사고 : 경험 중심
- 과학자적 사고 : 체계적 접근 방식 : 수직적 사고 : 논리 중심

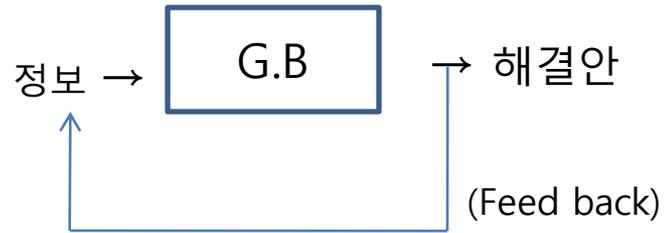
문제의 성격에 따라 발산적 사고와 수렴적 사고를 통합하는 능력.



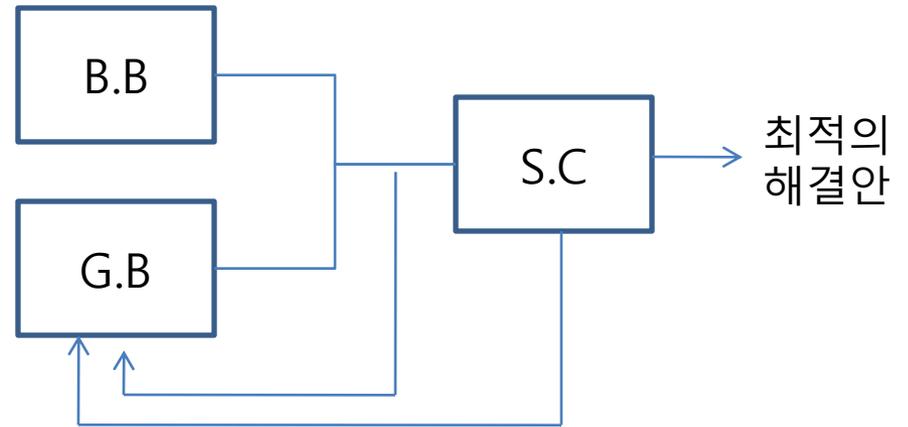
•블랙박스 (Black Box) 방법

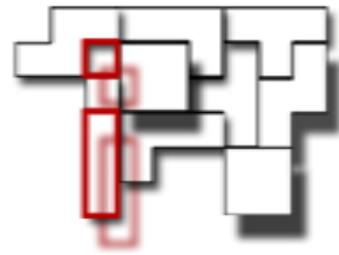


•글래스 박스 (Glass Box) 방법



• 종합 (Strategy Control) 방법





**마인드 매핑**  
(Mind mapping)

머리 속의 생각을 마치 거미줄처럼 지도를 그리듯이 핵심어를 이미지화 하여 펼쳐나가는 기법으로서, 자신의 머리 속에 있는 사고를 보다 체계적으로 정리하기 위한 기법

**브레인 스토밍**  
(Brainstorming)

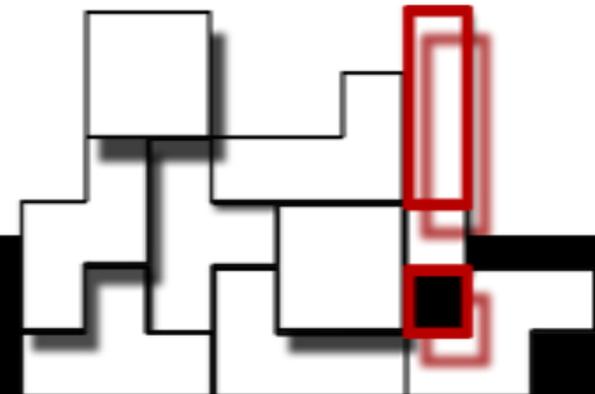
아이디어창출과 아이디어 평가를 분리,자유분방하게 사고할 수 있는 분위기에서 아이디어를 만들거나 다른 사람의 아이디어로부터 새로운 아이디어를 만들어 내는 기법

**창의적 문제해결**  
(TRIZ)

과학자나 엔지니어, 발명가 등이 실제로 겪어왔던, 해결이 불가능해 보이는 복잡한 기술적 문제들과 그 해결 방식들을 무수히 분석하여, 창의적이고 보편적인 원칙으로 정리한 경험적 이론

## 창의력 향상을 위한 Tip

- 창의적 사람, 새로운 것에 관심 갖기(새로움에 대한 호기심)  
→ 패션, 음악, 영화, 책
- 각자의 강점, 잘 할 수 있는 것 발견하기  
→ 특기, 장점 강화
- 아이디어, 인상적인 것 기록하기  
→ 감정, 정보, 아이디어 기록 책
- 다른 사람의 비웃음 극복하기  
→ 자신 있는 표현, 적극적 표현
- 사소한 아이디어도 주의 깊게 보기  
→ 호기심 갖기, 타인의 성공에 귀 기울임.
- 새로운 것 과감히 도전하기  
→ 취미, 트렌드 따라하기, 경험 쌓기

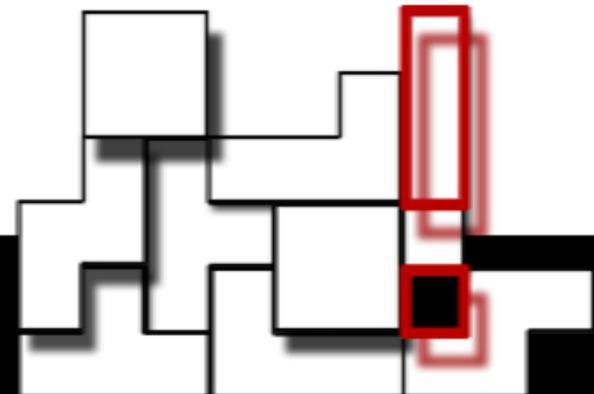


## 시지각 이론

루빈의 잔, 애셔의 그림



- 내가 보고자 하는 것만 보인다.
- 자신의 욕구(내적 동기)에 따라 더 많은 것을 볼 수 있다.
- 나의 느낌과 감각도 나의 선택이다.
- 나의 창의력은 나의 상상력에서 출발한다.

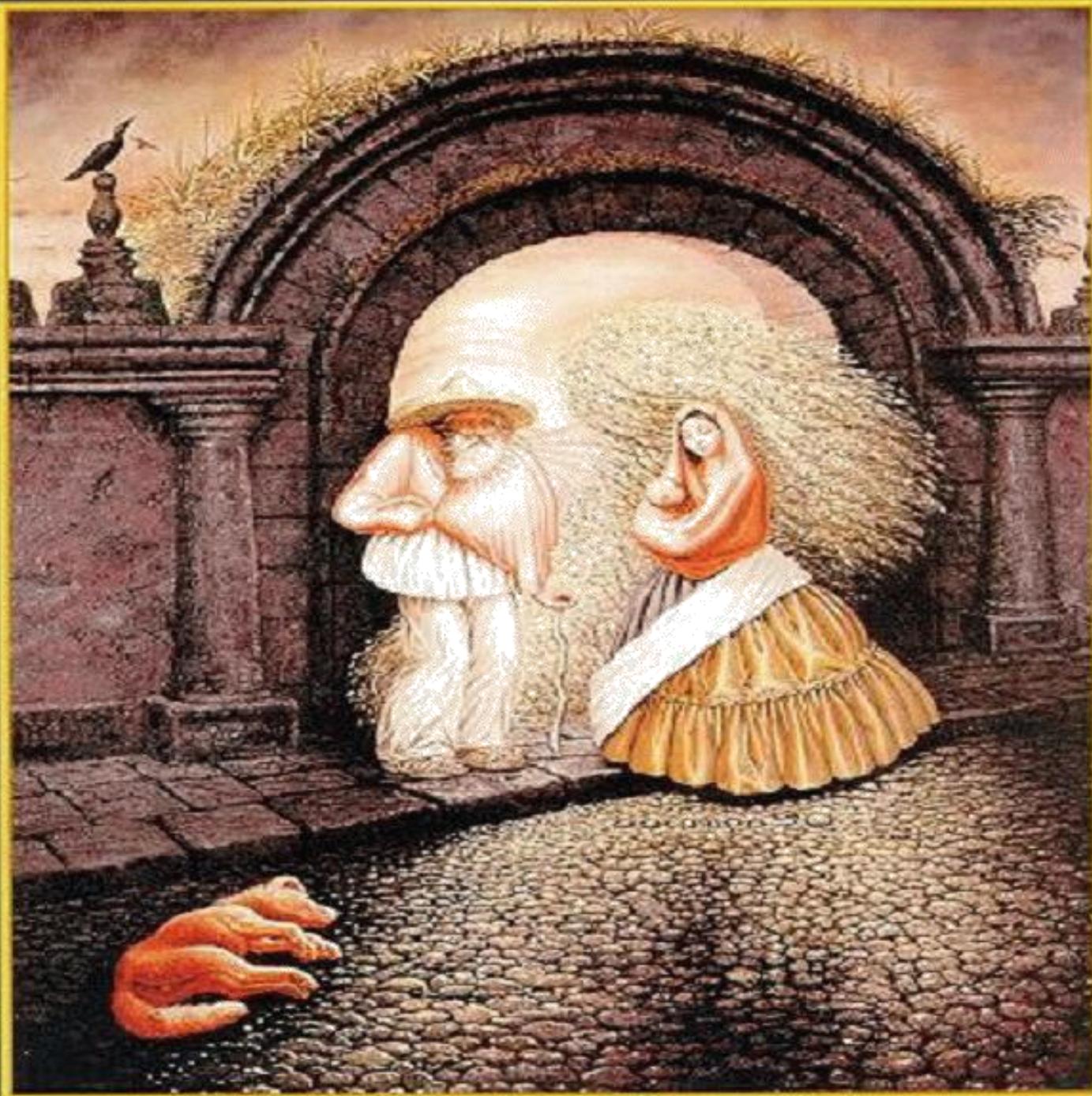








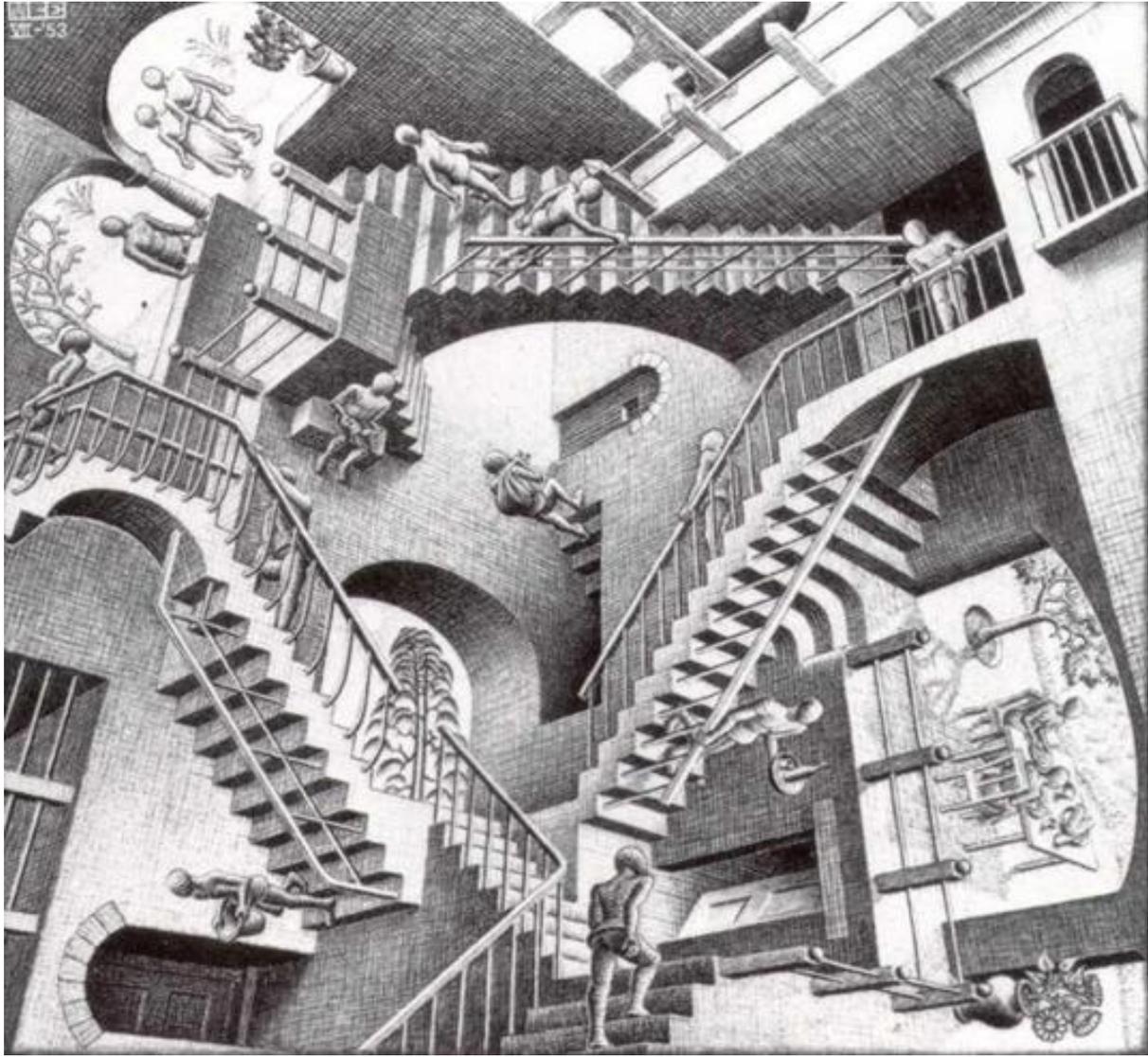


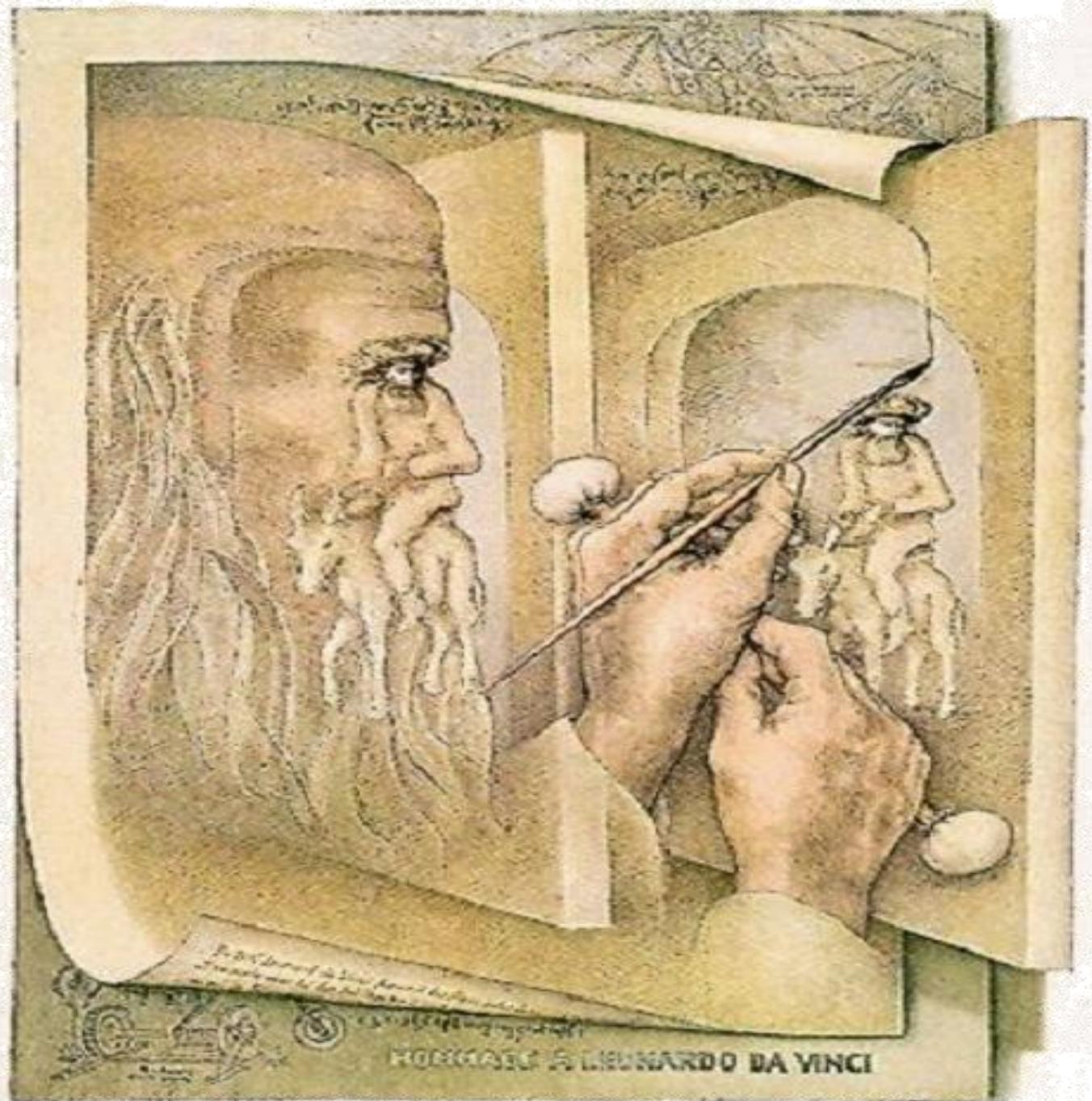












ROBERTO S. LEONARDO DA VINCI

*Leonardo da Vinci*

# 마인드 맵 실습

- 준비물
  - 백지
  - 색 연필
- 주제

