

## 크리에이티브 리뷰

6월의 크리에이티브 리뷰에서는 창의적 인재 및 창의성을 길러주는 교육에 대한 도서, 보고서, 논문, 잡지를 소개한다.

창의적이고 혁신적인 인재가 될 수 있는 지름길을 함께 찾아보자.

# Creative Books

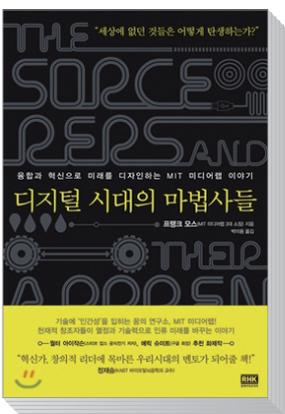
| 박현아 (KOCCA 미래전략팀 주임연구원) |



### 로봇 다빈치, 꿈을 설계하다 : 데니스 홍과 함께 나누는 꿈 이야기

〈파퓰러 사이언스〉가 선정한 '젊은 천재 과학자 10인'이자 세계 최초로 시각장애인을 위한 자동차를 개발한 데니스홍. 미국 버지니아텍 교수이자 창의적인 최첨단 로봇연구소 로멜라를 이끌며 세계적인 로봇공학자로 활약하고 있는 그는 두 차례의 TED 강연을 통해 전세계 젊은이들에게 뜨거운 감동과 긍정 에너지를 전했다. 그가 일곱 살에 품기 시작한 꿈을 어떻게 지키고 따라갔는지, 그 꿈의 탄생과 성장과 실현 그리고 세상을 위해 꿈을 전파한 과정을 한 권의 책으로 묶었다. '나는 나의 꿈을 어떻게 찾았는가, 어떻게 쫓아갔는가? 꿈을 이루기 위해서 어떻게 했는가, 무엇이 필요한가? 나의 열정과 창의력은 어디서 어떻게 나오는가'에 대해 저자가 스스로 묻고 대답하며 쓴 이야기를 엮은 것이다.

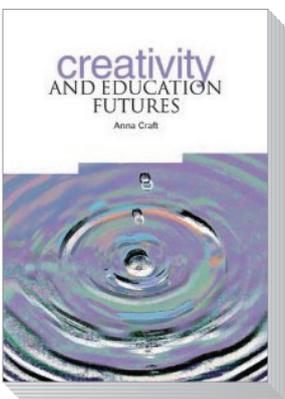
●저자 : 데니스 홍(Dennis Hong) ●출판사 : 샘터 ●출간일 : 2013.03.14



### 디지털 시대의 마법사들 : 융합과 혁신으로 미래를 디자인하는 MIT미디어랩 이야기

2006년부터 2011년까지 5년간 소장으로서 책임하면서 MIT미디어랩을 세계 최고의 기술연구소로 성장시킨 프랭크 모스의 경영 현장 이야기를 담은 책이다. MIT미디어랩은 세상이 어떻게 발전하고 돌아갔는지에 대한 철저한 분석과 데이터를 바탕으로 향후 25년 뒤에 어떤 기술이나 기기가 인류 미래를 향상시킬 것인가를 연구한다. 이 책은 MIT미디어랩의 교수진과 연구생들을 '마법사와 제자들'로 애칭하며 함께 호흡하고 동고동락한 경험, 그리고 향후 25년간 우리 삶의 방식을 바꿔놓을 다양한 혁신적 아이디어가 탄생하는 현장에서 길어올린 금과옥조 같은 통찰이 흥미진진한 에피소드와 함께 담겨있다.

●저자 : 프랭크 모스 저/ 박미용 역 ●출판사 : 알에이치코리아(RHK) ●출간일 : 2013.03.11



### 창의성과 교육의 미래 : 디지털 시대에서 학습하기

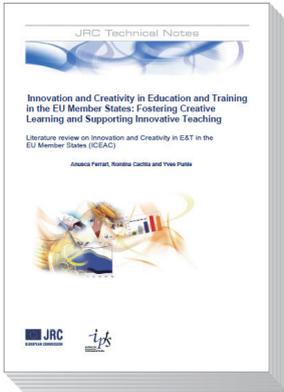
Creativity and Education Futures: Learning in a Digital Age

아이들을 위한 미래가 불투명하고 급변하고 있을 때에는 어떤 교육이 적합할까? 웹 2.0 사회 환경 속에서 학습은 어떻게 일어날까? 젊은이들에게 가능하고 기대되는 창의성이란 어떤 것일까?

'현명한 창의성' 그리고 '집합적인 가능성 사고'의 아이디어에 기반하여, 이 책은 사회, 아동, 젊은이의 변화에 대해 탐색하고 교육이 이에 대하여 어떻게 변화해야 하는지에 대한 물음을 제기한다. 교육을 미래를 설계하는 집합적인 창의성을 어떻게 이끌어낼 수 있는가? 이 책은 학생, 부모, 전문가의 목소리에 귀를 기울여 창의성 있는 교육의 미래를 설계하려고 한다.

●저자 : Anna Craft ●출판사 : Trentham Books ●출간일 : 2010.12

# Creative Reports



## EU국가의 혁신과 창의성 교육: 창의적 학습의 육성과 혁신적 교육의 지원 Innovation and Creativity in Education and Training in the EU Member States: Fostering Creative Learning and Supporting Innovative Teaching

이 보고서는 교육적 맥락에서 창의성과 혁신의 이론적 토대를 개괄한다. 학생들의 창조적이고 혁신적인 잠재성을 북돋아야 하는 몇 가지 이유들은 다음과 같다. 1) 매일 일상에서 이용자들이 쓰는 새로운 미디어와 기술의 범람은 창의적이고 혁신적인 방법으로 활용될 수 있으며 공적이고 비공적인 학습에 기여한다. 2) 이러한 미디어가 풍부한 환경에 흡수되는 것은 학생들이 다른 방식으로 학습하고 이해하는 집단에 소속되게 하므로, 교사들은 그들의 주의를 끌기 위해 창의적 접근법을 개발할 필요가 있다. 3) 창의성은 지식 창조의 한 형태이므로, 창의성을 자극하는 것은 학습, 자기학습의 촉진, 평생 동안의 학습 능력을 익히는 스피로버 효과들을 갖는다.

●저자 : European Commission Joint Research Centre ●출간일 : 2009



## 우리의 미래: 창의성, 문화, 그리고 교육

### All our Futures: Creativity, Culture and Education

이 보고서는 창의적이고 문화적인 교육이 국가적 전략에 갖는 중요성을 역설하고 있다. 여기서 창의적인 교육이란 어린이들의 원천 아이디어와 실행 역량을 발달시킬 수 있는 교육의 형태이며, 문화적 교육은 삶의 방식과 다양한 사회적 가치, 증가하는 복잡성과 긍정적으로 연결될 수 있는 교육의 형태이다. 이 보고서는 창의적 교육과 문화적 교육 간의 중요한 관계들이 존재하며, 교육과 평가 및 학교와 학교 밖 세계 간의 관계를 위한 학교 커리큘럼의 균형의 방법들이 중요한 함의를 갖는다는 것을 주장하고자 한다.

●저자 : UK National Advisory Committee on Creative and Cultural Education ●출간일 : 1999, 05



## 교육을 통한 발명적 창의성 제고

### Advancing Inventive Creativity Through Education

발명, 디자인, 그리고 창의성은 인간 존재의 핵심이다. 이 보고서의 초점은 기술적 발명에 있지만, 발명은 창의성을 요하는 것이고 디자인의 가장 창의적인 형태라고 할 수 있기 때문에 세 가지 개념을 연결시키려고 한다. 발명은 특히 지난 200년간 삶의 질을 증진하는데 있어 주요한 동력이 되어 왔다. 인류를 위한 미래의 도전은 더욱 도전적인 규모와 범위의 발명을 요할 것으로 보인다. 발명의 프로세스와 발명을 할 수 있는 정신은 적합한 사회적 지원을 통해 교육으로 개발될 수 있는 것이다.

●저자 : MIT(Massachusetts Institute of Technology) ●출간일 : 2003

# Creative Articles

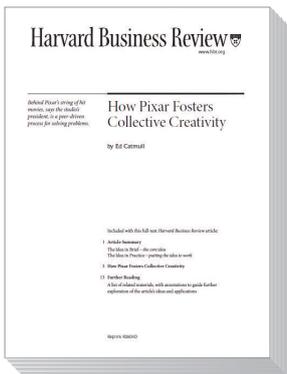


## 디지털 르네상스: 교육에서 내러티브 기술의 창조적 잠재력

Digital Renaissance: The Creative Potential of Narrative Technology in Education

이 논문은 창의성과 창의적 교육을 증진할 수 있는 내러티브 기술, 즉 스토리텔링과 컴퓨팅의 시너지 효과에 대해 탐색했다. 이론적 토대로서 교육 과학 분야의 주요 논점이라고 할 수 있는 noogenic 내러티브를 소개한다. 이것은 교육에서의 서사성과 스토리텔링, 그리고 긍정적이고 인간적인 심리학을 포괄한다. 또한 경험적 관점에서 다양한 내러티브 기술 사례들이 논의되었다. 결과적으로 이 논문은 창의성과 창의적 교육을 증진할 수 있는 내러티브 기술의 deployment와 스토리텔링과 컴퓨팅이 교육과 교육 기술에서 디지털 르네상스를 불러올 수 있는 새로운 가능성에 대한 통찰을 제공하고 있다.

●저자 : Tony Hall ●저널명 : Creative Education ●게재일 : 2013



## 픽사의 집단 창의력 양성 비법

How Pixar Fosters Collective Creativity

픽사 스튜디오는 기발한 아이디어로 다양한 애니메이션 영화를 만들어 왔다. 이것은 픽사의 지도자들이 창조적인 조직을 운영하고 구성할 수 있도록 하는 유용한 방법들을 발견해냈기 때문이다. 그들은 작가, 예술가, 기타 '창조자'들에게 결정을 내릴 수 있는 큰 재량권을 주었다. 또 직원들끼리 미완성인 작품을 공유하고 자유롭게 의견 교환을 할 수 있게 하였고, 프로젝트 사후평가를 통해 다음 프로젝트에서 위험요소를 줄일 수 있는 교훈을 얻을 수 있게 하였다. 저자는 창조적 조직을 실현하는 방법으로 다음의 원칙들을 제시한다. 1) 당신의 창조력에 힘을 실어주어라. 2) 동료 문화를 창조하라. 3) 소통에 제한이 없도록 하라. 4) 배우는 분위기를 조성하라. 5) 사후평가로부터 더 많은 것을 얻어내라.

●저자 : Ed Catmull ●저널명 : Harvard Business Review ●게재일 : 2008.09



## 창의성과 교육

Creativity and Education

이 논문은 창의성과 교육 간의 가장 최근의 논의를 포함한 연결 고리에 대한 배경 설명에서부터 시작한다. 최근에 창의성과 교육 간의 논의가 활발해진 데는 이유가 있다. 창의성에 부여된 중요성이 증가함에 따른 최근의 교육에 대한 불만과 교육 역할의 변화에 의한 것이다. 정규 교육은 '올바르고 필요한 것'을 가르치지만 '자유롭고 창의적인 사고'들보다는 '합의자'와 '고정관념들'을 양산한다는 점에서 비판받아 왔다. 이 논문은 결론적으로 교육에서의 창의성을 위해 실행된 세계 각지의 교육 정책 문건에 나타난 정책들을 제시하고 있다.

●저자 : Robina Shaheen ●저널명 : Creative Education ●게재일 : 2010

# Creative Magazines



## 코바코 광장

방송과 광고를 아우르는 방송광고계 대표 사보로 코바코인, 광고회사, 광고주, 매체사가 함께 하는 커뮤니티 케이션의 장이 되고 있다. 3/4월호에서는 '나는 아버지입니다'라는 특집 주제를 다루고 있으며, <천명>, <남자가 사랑할 때> 등 방송국 제작현장 스케치를 담고 있다. <우리투자증권미래상품발굴단>의 CF제작노트를 엿볼 수 있으며, 잊지 못할 방송으로 <퀴즈탐험 신비의 세계>를 다루고 있다. 그 외에도 명화 읽기, 내 마음의 비타민, 카툰 등의 코너들을 수록하고 있다.

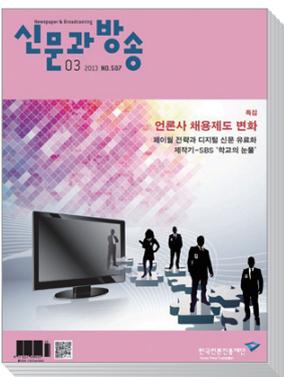
● 발행처 : 한국방송광고진흥공사 [www.kobaco.co.kr](http://www.kobaco.co.kr)



## 출판 이슈

국내외 출판 관련 주요 이슈 분석, 세미나 및 포럼 요약, 뉴스 요약, 출판 트렌드를 엿볼 수 있는 칼럼 및 설문조사 등을 소개하는 월간 웹진이다. 4월호에서는 출판문화산업 진흥을 위한 도서정가제 법제화 공청회의 주요 내용을 다루고, 도서구입비 연간 200만원 소득공제법 발의, 출판계 협동조합 혁명, 24시간 책 방송 및 미국 출판 시장에서의 전자책 급성장 등 출판계 뉴스를 전한다. 아울러 변화와 종말의 기로에 선 출판의 미래에 대하여 짚어보고 도서와 전자출판물에 관한 글로벌 조사 결과를 소개한다. 이달의 이슈로 일본 도서정가제도 다룬다.

● 발행처 : 한국출판문화산업진흥원 [www.kpipa.or.kr](http://www.kpipa.or.kr)



## 신문과 방송

미디어에 관한 최신정보를 제공하고 언론 현안에 대한 공론장 역할을 하고 있다. '언론 현상 자료'와 상업성에 점점 소외되고 있는 '심층 분석'을 추구한다. 3월호에서는 특집으로 종편 출범 이후 언론사 채용제도의 변화상을 다양한 관점에서 조명한다. 산업정책 동향으로 충성독자에 혜택을 늘리는 '역페이월 모델'에 대해서 소개하고, 신년특집 SBS 스페셜 3부작 <학교의 눈물>의 제작기를 실었다. 그 밖에 '연합뉴스 사태'의 원인과 전개 양상을 짚어보고, 디지털 미디어 리터러시의 개념과 필요성에 대하여 다루고 있다.

● 발행처 : 한국언론진흥재단 [www.kpf.or.kr](http://www.kpf.or.kr)