

청소년의 정신건강과 창의성의 관계: 문화활동참여 빈도와 문화예술활동 경험 매개효과 중심으로

The Relationship Between Mental Health and Creativity in Youth:
Focusing on The Mediating Effects of Frequency of Cultural Activity Participation and
Cultural Activity Experience

김수정[†]

Sujeong Kim[†]

Abstract

This study aimed to propose implications for mental health and cultural arts education, in which certain factors can contribute to acquiring and improving creativity in adolescents to cultivate the creative human resources required in future society. The study used panel data from the Korean Education Longitudinal Study provided by the Korea Educational Development Institute. First, we analyzed the correlation between mental health and creativity and then examined mediation and serial mediation effects of the frequency of participation in cultural activities and the experience of them between two factors. The results showed that mental health was significantly positively correlated with creativity. Additionally, the frequency of participation in cultural activities and their experience were confirmed to have partial mediating effects. In other words, sound mental health factors such as comfort, enjoyment and happiness, cultural education, and cultural activities were found to have positive effects on creativity in adolescents. To develop creativity in adolescents, this study suggests the following challenges: (1) enhancing positive mental health, (2) increasing participation in cultural and artistic activities, (3) actively developing education programs for the cultural arts on community and educational sites, and (4) using and promoting local cultural and artistic education programs. These are expected to make an important contribution to fostering talented adolescents with creativity and convergence.

Key words: Mental Health, Cultural Activities, Cultural Experiences, Culture Arts Education, Creativity

요약

본 연구는 미래로 나아갈수록 창의적 인재가 요구되는 사회에서 청소년의 창의성을 어떻게 발전시키고 발달시킬 것인가에 대한 건강한 정신건강과 문화예술교육의 함의를 시사하고자 하였다. 본 연구의 연구 방법은 한국교육개발원에서 제공하는 한국교육중단연구(KELS) 패널 데이터 자료를 부분 추출하여 SPSS 23.0 프로그램을 사용하여 정신건강과 창의성의 관계를 살펴보고 정신건강과 창의성의 관계에서 문화활동참여 빈도, 문화예술활동 경험 각각의 매개효과를 분석하였다. 연구 결과, 정신건강과 창의성의 관계는 유의미한 정적 관계로 나타났으며 부분매개효과를 확인했고 편안함, 즐거움, 행복함의 긍정적 정신건강과 문화예술교육, 문화예술활동이 청소년의 창의성에 긍정적인 영향을 미친다는 결과를 본 연구에서 검증하였다. 따라서 청소년의 창의성 발달을 위해 마음의 편안함, 즐거움, 행복함과 같은 심리·정서적 정신건강 증진이 우선 되어야 하며 촉진 수단의 매개로 문화예술활동에 참여하는 방법을 확

[†] 김수정: 인하대학교 교육학과 박사과정 / E-mail: kimsj530@hanmail.net / TEL: ****-*****

용할 수 있으며 청소년 문화예술활동 경험의 활성화를 위한 지역사회와 교육 현장의 다양한 문화예술교육 프로그램 개발 및 제공은 미래 사회의 창의융합형 인재를 양성하기 위한 주요한 과제가 될 것이다.

주제어: 정신건강, 문화예술활동, 문화활동경험, 문화예술교육, 창의성

1. 서론

한국은 경제협력기구(OECD) 국가 중 국제학업성취도평가(PISA) 상위권에 있으나 아직 노벨상 수상자를 배출하지 못하여 과학 분야 인재 양성에 소홀히 하는 것은 아닌가라는 의문점이 매년 노벨상 수상자 발표 시기가 되면 제기되고 있다. 이에 Park & Ahn(2018)은 우리나라가 노벨상 수상자를 배출하지 못하는 것에 대해 학교 교육에서 창의성 교육의 필요함을 시사한 바가 있다. 창의성이 정신건강과 관련이 있다는 것에 대한 논의는 이미 오래전부터 언급이 되어왔고(Rogers, 1961; Maslow, 1973; May, 1976; Andreasen, 1987; Anthony, 1987; Cropley, 1990; Jamison, 1993; Helson, 1999) 우리나라 13세~18세에 해당하는 아동·청소년의 정신건강의 현황은 매우 열악하다. 우울감의 경우 경험률이 30.5%, 자살생각 18.3%(2012년 기준)으로 나타났고 아동·청소년의 정신건강복지센터에 등록률은 2021년 기준 전년 대비 증감률이 7.9%이었다(Ministry of Health and Welfare, 2012; Korea Centers for Disease Control and Prevention, 2012; 2023). 과거 창의성과 정신건강의 관계를 연구한 연구 결과에서 건강한 정신건강이 창의성의 발현에 도움이 된다는 것을 알 수 있었고 정신건강 증진에 도움이 되는 활동을 학교 현장에서 아동·청소년에게 권장하고 구현하는 방법을 모색해야 한다.

Boyer(1987)는 학교 현장에서의 예술교육이 아이디어와 감정의 표현을 돕는다고 말하며 예술은 시각적이고 기본적인 언어의 상징 체계로 예술교육을 하지 않는다면 문화와 시민성, 인간성을 상실할 것이라고 주장하였다. 또한 예술과 창의성의 인지적 특성이나 인성 등의 관계를 살펴본 연구가 있으며 이들 간의 정적인 상관관계가 있음을 밝힌 연구(Csikszentmihalyi & Getzels, 1970; Jay & Perkins, 1997)가 있음에도 불구하고 예술교육에 대한 의미나 의의의 전달이 미미한 상태이다. Shin et al.(2016)은 창의성이란 학생이 미래 훌륭한 인재가 되기 위한 성장에 필요한 능력으로 간주

하며 교육 분야에서 중요하게 다루어져야 할 부분으로 언급했으며 예술 경험을 활용한 창의성 증진을 위한 교육의 중요성을 시사하였고 예술적 경험이 창의적 사고와 수행 및 동기에 영향을 미친다고 말하며 창작과 감상의 예술적 경험이 중요하다고 주장하였다. 문화예술교육은 창의적 사고와 자기 주도적 문제해결능력 향상을 위한 핵심 요인이다(Lee et al., 2010). 또한 문화예술교육은 문화예술 관련 내용의 지식교육과 문화예술의 경험을 통한 교육을 포함하며, 국내·외 연구 결과를 살펴보면 문화예술교육은 실제적이며 맥락적인 활동 상황에서의 교육적 경험을 통해 주어진 과제에 대한 깊이 있는 이해가 이루어지며 창의력과 공감 능력, 그리고 자신감 등을 증진하는 데 효과가 있다(Seong & Kim, 2012; Jen & Phillips, 2011; Ryu & Kim, 2018).

한국 문화예술교육의 경제적 가치에 대한 선행연구에서 문화예술교육에 참여하는 것이 개인적 및 사회적, 교육적, 문화적 가치를 증진하는 데 긍정적인 영향을 미치고 있다고 검증된 바가 있다. 문화예술 교육프로그램이 개인 삶의 질의 향상과 다양한 사회적인 자본 확대에도 기여하고 있으며 학교 문화예술강사 지원사업에서 유발된 경제적 총생산 가치는 약 989억원, 부가 가치의 유발 가치가 약 538억원, 고용 유발 가치는 약 968명으로 취업 유가 가치가 약 1,124명이라고 한다(Jung & Kim, 2022).

정신건강과 관련된 선행연구에서는 문화예술교육이 학습자의 사회성 및 행복감, 자기효능감 등에 영향을 미치고 있다는 것을 밝혔고 학교 주도형 문화예술교육이 학생의 자기 주도적 학습 능력 향상에 도움을 준다는 것을 검증하였다(Ryu & Kim, 2018). 문화예술교육은 감수성과 관련이 있어 인격과 존재성 실현 및 개인과 사회의 역동성 회복에 영향을 미치며 예술교육이 동기 부여, 집중력 향상을 돕고 인지능력 향상 및 정보처리능력, 기하학적 개념의 이해, 독해력 순차적 학습 능력 등과 관련되어 있다는 것을 밝혔다(Kim et al., 2013).

본 연구에서는 고찰한 선행연구의 연구 결과를 바탕

으로 정신건강과 창의성의 관계를 살펴보고 정신건강과 창의성의 관계에서 문화활동참여 빈도, 문화예술활동 경험이 매개효과가 있는지 살펴보고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 정신건강

“정신건강증진이란 적극적인 관점에서 행복을 포함한 긍정적 정서 상태를 함양하고 질병을 예방하며 회복력을 증진하는 것”으로 정의하고 있다(WHO, 1998). 뉴질랜드의 Ministry of Health and Mental Health Foundation에서는 정신건강증진의 정의를 “개인과 지역사회 삶의 통제를 통제하고 정신건강을 향상시킬 수 있는 능력(Capacity)을 향상하는 과정”이라고 정의하였다(Kim et al., 2012). 세계에서 정신건강의 증진을 중요시하듯 이제는 정신건강은 한 개인의 행복한 삶을 위한 필수조건이 되어 정신의학뿐만 아니라 심리학, 상담학, 교육학 등 여러 분야에서 중요하게 다루어지고 있으며, 학교 현장에서는 초등학교 1·4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년 총 4회에 걸쳐 ‘학생정서·행동특성 검사’라는 정신건강 간이 검사가 실시되고 있다.

정신건강과 창의성의 관계에 대해서는 아주 오랜 세월 논의 되어오고 있는 논제로 Andreasen(1987)은 창의적인 사람은 보통 일반 사람들보다 정서장애가 많다고 하였고 Jamison(1993) 역시 유명한 영국 작가나 예술가들은 일반인들보다 조울증적 정서장애를 앓고 있을 확률이 약 6배 더 많다는 연구 결과를 발표한 바 있다. 이에 반대로 창의적인 사람이 오히려 더 정신이 건강하다는 주장의 연구 결과들도 나타났는데 임상적 관점에서 창의성을 연구한 학자들은 창의성을 발휘하기 위해서는 높은 수준의 정신건강을 요구한다고 밝혔다(Maslow, 1973; May, 1976; Rogers, 1961). 즉, 창의적 잠재력을 발현시키고 발달시키기 위해서는 정신건강이 필수적이라는 것이다(Helson, 1999). 앞서 저명한 심리학자(Maslow, Rogers)들이 언급했듯이 창의성은 심리학과 밀접한 관계가 있고 특히 융통성, 자율성, 의지, 개방성, 유머, 현실적 자기 평가 등과 같은 심리학적 특성들과 관련이 있다고 보았고 특히, 창의성이 자아자

율성과 관련이 있어 정신건강에 도움을 주며, 정신건강과 창의성의 관계는 정적 상관관계가 있다고 하였다(Anthony, 1987; Cropley, 1990).

2.2. 문화예술교육

문화예술교육은 문화, 예술, 교육 세 가지 단어를 포함하는 개념으로 국내에서는 정책 사업에서 통용하는 개념으로 문화예술교육을 사용하게 되었고 한국문화예술교육진흥원에서는 ‘문화예술을 통한 교육’이라는 문화예술이 가지고 있는 내적 원리를 활용하는 도구적 관점에서 목적을 구현하는 데 차별화하고 있다(Ryu & Kim, 2018). 학교 문화예술교육은 학교의 교육과정에서 정규교과인 음악이나 미술 등 특정한 정규교육으로 한정하는 것이 아니라 다양하게 이루어지는 문화예술교육을 포함한다(Arts Council Korea, 2010). 또한 문화예술교육은 ‘문화예술, 문화산업 및 문화재를 내용으로 교육하거나 활용하는 모든 교육의 교육과정으로 정의하며 문학, 미술(응용미술 포함), 사진, 음악, 국악, 무용, 영화, 연극, 연예, 어문 및 출판, 건축 등과 같은 문화예술 및 문화상품의 기획, 개발, 제작, 생산, 유통, 소비 등과 관련한 서비스 산업인 문화산업, 유무형 민속 문화재, 기념물 등의 내용을 교육하거나 활용하는 교육의 교육과정이라고 정의하였다(Kim et al., 2013). 경제·사회적 관점에서 문화취향이 노동 유형에 따라 차이가 있으며, 문화자본이 많은 집단이 순수미술이나 지적체험 등의 고급문화에 더 많은 관심을 보인다고 하였다(Jeon, 2011; Seo & Lee, 2014). 문화예술을 고급스러운 향유물에 비유하며 다수의 대중보다는 엘리트층의 문화로 인식하였고 Bourdieu(2005)는 경험적 증거들을 통해 박물관 관람이나 음악회 공연 참가, 독서 등과 같은 문화적 실천 및 문학, 회화, 음악 등과 같은 문화예술의 선호 및 취향이 교육 수준과 밀접한 상관이 있으며 출신 계급이나 사회경제적 지위에 따라 문화예술의 소비 취향이 다르다고 보았으며 유아기, 아동기, 청소년기에 경험한 문화예술교육과 최근 1년 이내 문화예술교육 경험이 고급 문화예술교육 의도에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다(Seo & Lee, 2014).

2.3. 창의성

창의성은 “새로운 관계를 지각하거나, 비범한 아이디어를 산출하거나 전통적 사고 유형에서 벗어나 새로운 유형으로 사고하는 능력”(Seoul National University, 1995)으로 창의성의 과정을 첫째, 어떤 문제나 결핍, 격차 등에 민감한 것이라 하였고 둘째, 문제나 곤란을 추측하고 형성하는 것이라 하였고 셋째, 가설을 검증하고 재검증하는 것이라 하였고 마지막으로 결과를 전달하는 것이라고 하였다. 교육학용어사전(Seoul National University, 1995)에서는“창의성(creativity)은 새롭고 독창적이고 유용한 것을 만들어 내는 능력 또는 전통적인 사고방식을 벗어나서 새로운 관계를 창출하거나 비일상적인 아이디어를 산출하는 능력 등”으로 정의하였으며 교육심리학용어사전에서는 “유창성, 융통성, 정교성을 포함하는 확산적 사고의 관점에서 주로 연구되고 있으나 수렴적 사고나 확산적 사고를 포함하는 다양한 지적 능력 및 인성, 지식, 환경 등의 총체적인 관점에서 연구되고 있다. 창의성은 의식적 사고, 노력뿐만 아니라 무의식적인 사고와 노력(부화, 통찰)의 영향을 받아 일어나기도 하며 창의성은 비판적 사고, 창의적 사고, 초인지적 사고, 의사결정 사고 등과 같이 여러 가지 사고 유형의 하나로 간주되기도 하고, 모든 사고 유형이 총체적으로 결합되어 나타나는 가장 고차원적인 사고 능력으로 간주되기도 한다.”라고 정의하였다(Korean Educational Psychology Association, 2000).

Wallas(1926)에 따르면 창의성의 사고는 준비기(Preparation stage)-부화기(Incubation Stage)-발현기(Illumination stage)-검증기(Verification stage)의 과정을 거치며 준비기에 수렴적 사고, 부화기에 발산적 사고, 발현기에 수렴적 사고, 검증

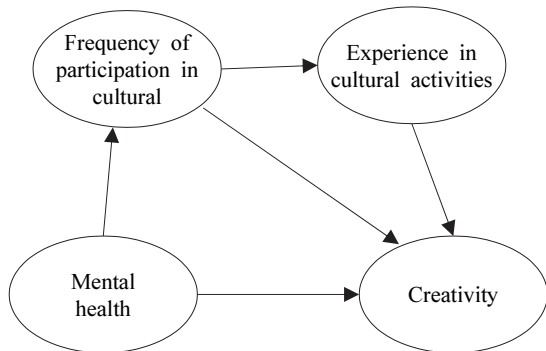


Fig. 1. Research model

기의 발산적 사고를 반복한다고 하였다. 창의적인 인성 특성으로는 호기심, 자기 확신, 상상, 인내 및 과제 집착, 독립성, 모험심, 개방성, 유머감 등이 있다(Ha, 2006).

이론적 배경에서 살펴본 세 변수를 중심으로 본 연구의 설계 모형을 그림(Fig. 1)과 같이 제시하고자 한다.

3. 연구 방법

3.1. 연구 대상 및 자료 수집 방법

본 연구는 한국교육중단연구(KELS)에서 교육의 효과와 학교 교육의 영향 등의 현행 교육제도를 파악하기 위해 설문 수집된 2013년도 패널 데이터 자료를 활용하였다. 연구 대상은 한국교육중단연구(KELS)에서 2013년도 전국 5,509개의 초등학교에 재학 중이었던 청소년 524,117명으로 242개교 8,070명이 대상으로 선정되어 이 중 연구 참여에 동의한 7,323명을 층화군집 무선추출법(stratified cluster random sampling) 추출한 표본에서 연구자가 보고자 한 변인들의 데이터를 모두 포함하는 6차 고등학교 1학년 시기의 표본 일부에 해당하는 6,208명의 선별 데이터를 SPSS 23.0 프로그램을 사용하여 분석하였다.

3.2. 검사 도구

본 연구는 2013년도 KELS (Korean Education Longitudinal Study)에서 학생을 대상으로 설문한 자료를 분석하였고 검사의 설문 문항과 척도의 신뢰도는 다음과 같다.

3.2.1. 정신건강

정신건강 척도는 총 3가지 항목으로 구성되어 있으며 1점(전혀 그렇지 않다)~5점(매우 그렇다) 5점 리커트 척도로 측정하였고 문항의 점수가 높을수록 정신건

Table 1. The mental health scale

	Questions	Cronbach's Alpha
1	Peace of mind	.946
2	The heart is joyful	.907
3	The heart is happy	.920
	Total	.948

Table 2. The frequency of cultural activity participation scale

Questions	Cronbach's Alpha
1 I'm Going to the movies	.775
2 I'm Going to an art gallery, a museum	.706
3 I'm Going to a classical music concert, opera performance	.711
4 I'm Going to a pop singer's concert	.725
5 I Attend a play or musical	.707
6 I'm Watching a sports event	.788
7 I'm Going to traditional music, folklore performances	.720
Total	.762

Table 3. The frequency of cultural activity participation scale

Questions	Cronbach's Alpha
1 Watching and participating in the arts (music, art, movies, theater, etc.) is one of my favorite hobbies	.853
2 You like to talk about the arts (music, art, movies, theater, etc.) with others	.836
3 You like to go to the arts (concerts, art exhibits, movies, theater performances, etc.)	.860
4 You enjoy artistic activities (singing, playing an instrument, crafting, drawing, making videos, etc)	.886
Total	.890

Table 4. The creativity scale

Variables	Questions	Cronbach's Alpha
General creativity	1 You're good at thinking of new things that your friends aren't thinking of	.711
	2 Keep in mind things that might help you when solving new problems	.723
	3 Hearing a partial story can help you imagine the whole story	.766
	4 Make connections between seemingly unrelated things	.787
	5 You can come up with a lot of new ideas in a short amount of time	.758
Creative flexibility	6 I like to combine unlikely things to create something new	.854
	7 I often use things around me to create things that help me in my life.	.858
	8 Sometimes we use things differently than they were meant to be used	.860
	9 Thinking out of the box and doing things that others don't.	.849
	10 Seeing a single object or phenomenon and thinking about it in multiple ways	.853
Curiosity and adventurousness	11 Always looking to learn something new	.800
	12 Do what you want, even if it seems risky	.825
	13 Trying new things is fun	.792
	14 The more people give up on something, the more you want to solve it.	.807
	15 You have more diverse interests than your friends	.817
Exploration	16 If I don't know something, I want to know about it	.805
	17 Don't be afraid to ask questions in class	.800
	18 Finding answers to things you don't know is fun	.768
	19 Unsolvable problems can go on for hours and hours until they are solved	.793
	20 I don't feel like a pain when I get stuck on a problem that's a little difficult.	.805
Total		.937

강에 긍정적이다는 것으로 해석된다. 본 연구에서 측정된 정신건강 척도의 Cronbach's Alpha 값은 .948로 나타났다. 요인분석 결과 단일차원으로 나타났고 임의할당방법(random assignment)를 적용하였다. 정신건강 척도의 문항 및 신뢰도는 제시한 Table 1과 같다.

3.2.2. 문화활동참여 빈도

문화활동참여 빈도의 척도는 총 7가지 항목으로 구성되어 있으며 0점(전혀 하지 않는다)~5점(주 1~2회) 6점 리커트 척도로 측정하였고 문항의 점수가 높을수록 문화활동에 자주 참여한다는 것으로 해석된다. 본 연구에서 측정된 문화활동참여 빈도 척도의 Cronbach's Alpha 값은 .762로 나타났다. 요인분석 결과 단일차원으로 나타났고 임의할당방법(random assignment)를 적용하였다. 문화활동참여 빈도의 문항과 신뢰도는 제시한 Table 2와 같다.

3.2.3. 문화예술활동 경험

문화활동참여의 경험 척도는 총 4가지 항목으로 구성되어 있으며 1점(전혀 그렇지 않다)~5점(매우 그렇다) 5점 리커트 척도로 측정하였고 문항의 점수가 높을수록 문화예술적 소양을 함양하고 있다는 것으로 해석

된다. 본 연구에서 측정된 문화예술활동 경험 척도의 Cronbach's Alpha 값은 .890으로 나타났고 요인분석 결과 단일차원으로 나타났고 임의할당방법(random assignment)를 적용하였다. 문화예술활동 경험의 문항과 신뢰도는 제시한 Table 3과 같다.

3.2.4. 창의성

창의성 척도는 총 20가지 항목으로 구성되어 있으며 1점(전혀 그렇지 않다)~5점(매우 그렇다) 5점 리커트 척도로 측정하였고 문항의 점수가 높을수록 창의성이 높은 것으로 해석된다. 본 연구에서 측정된 창의성 척도의 Cronbach's Alpha 값은 .937으로 나타났고 요인분석 결과 다차원으로 나타났고 창의성의 척도는 4가지 구인으로 일반 창의성, 독창적 유연성, 호기심 및 모험심, 탐구심으로 분류하였고 개념영역 대표성방법(domain representative approach)을 적용하였다. 창의성의 문항과 신뢰도는 제시한 Table 4와 같다.

4. 연구 결과

4.1. 기술통계

본 연구의 분석 방법은 SPSS 23.0 프로그램을 사용하였고 기술통계 결과 값은 다음 Table 5와 같다.

Table 5. Descriptive statistics(n=6,208)

Variables	M	SD
Frequency of participation in cultural activities	.9265	.62993
Experience in cultural activities	3.8100	.97190
Mental health	3.6488	.96626
Creativity	3.4802	.64541

4.2. 상관분석

문화활동참여 빈도, 문화예술활동 경험, 정신건강과 창의성 간의 상관분석을 실시한 결과, Table 6을 살펴보면 모든 변수 간 상관관계가 유의한 것으로 확인되었다.

4.3. 매개효과 검증

본 연구의 분석 방법은 SPSS 23.0 프로그램을 사용

하였고 매개효과를 검증하기 위해 Bootstrap (Shrout & Bolger, 2002)을 사용해 부트스트래핑(Bootstrapping) 방법을 통해 분석하였다.

Table 7에서 제시하는 매개 회귀식에서 정신건강에 해당하는 계수는 .195로 문화활동참여 빈도에 해당하는 계수는 .115, 문화예술활동 경험에 해당하는 계수는 .153으로 확인되었으며, 이에 대한 영향력은 정신건

Table 6. Correlation Analysis

	Y	M1	M2	X	Y1	Y2	Y3	Y4
Y	1							
M1	.198**	1						
M2	.268**	.212**	1					
X	.317**	.125**	.046**	1				
Y1	.812**	.187**	.231**	.299**	1			
Y2	.856**	.168**	.261**	.208**	.618**	1		
Y3	.870**	.166**	.250**	.258**	.572**	.698**	1	
Y4	.817**	.145**	.157**	.303**	.550**	.543**	.650**	1

X=Mental health, M1= Frequency of participation in cultural activities, M2=Experience in cultural activities, Y=Creativity, Y1= general creativity, Y2=creative flexibility, Y3=curiosity and adventurousness, Y4=exploration

**p<.01

Table 7. The mediating effects analysis

	B	SE	β	t	R ²		
Model. 1	2.708	.030		89.248***	.100		
	X	.212	.008	.317		26.349***	
Model. 2	2.605	.031		84.326***	.125		
	X	.198	.008	.297		24.831***	
			M1	.164	.012	.160	13.392***
	2.079	.040		51.639***	.176		
Model. 3	X	.195	.008	.292		25.171***	
	M1	.115	.012	.112		9.446***	
	M2	.153	.008	.230	19.568***		

***p<.001

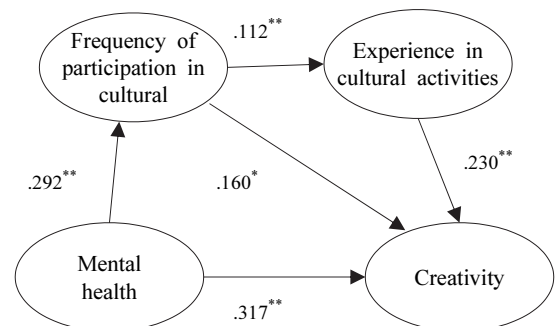


Fig. 2. Result model

강 .292, 문화활동참여 빈도는 .112, 문화예술활동 경험은 .230으로 나타났다.

문화예술참여 빈도를 독립변수로 문화예술활동 경험과 정신건강을 매개변수로 하여 종속변수 창의성의 매개효과는 다음과 같다. 모형1과 모형3의 표준화 계수 베타값(β)을 비교하면 모형1의 값(.317)이 모형3(.292)의 값보다 크게 나타나 매개효과가 검증되었다.

5. 논의 및 제언

연구 결과, 설정한 연구 모형의 상관관계 분석을 살펴보면 모두 정적 상관으로 유의하며, 문화활동을 참여하는 빈도 보다는 문화예술활동의 경험이 창의성과 더 높은 상관으로 나타났다. 즉, 참여만 하는 것이 아니라 문화예술활동에 대해 관심을 가지고 자신의 취미활동으로 연계하거나 그 활동을 좋아하게 되거나 그 활동 관련 이야기를 나누고 직접 활동을 즐기거나 관람하는 등의 경험적 행위가 창의성에 도움이 된다는 것을 의미한다. 또한 창의성의 하위요인과 문화활동참여 빈도와 문화예술활동 경험의 상관분석 결과를 살펴보면, 주관적인 일반적 창의성과 상관이 높았고 창의적 사고력의 하위요인에서는 독창적 유연성이 다른 요인에 비해 상관이 높게 나타났다. 또한 문화활동참여의 빈도보다는 문화예술활동의 경험이 창의성의 모든 하위요인과 상관이 높게 나타났다. 본 연구에서 나타난 연구 결과를 토대로 정신건강 및 창의성 증진을 위한 문화예술교육 확대에 대해 구체적으로 논의하고자 한다.

첫째, 정신건강과 창의성은 정적 상관관계이며 편안함, 즐거움, 행복과 같은 긍정적 정서의 정신건강은 창의성에 유의미한 영향을 주고 있었다. 특히 창의성의 하위요인 중 탐구심과 상관이 높았고 그다음으로 일반 창의성, 호기심 및 모험심, 독창적 유연성의 순으로 나타나 본 연구 결과로 선행연구에서 언급되었던 창의적인 사람의 정신이 더 건강하다는 주장이 타당함을 입증하였다(Rogers, 1961; Maslow, 1973; May, 1976; Anthony, 1987; Cropley, 1990; Helson, 1999). 또한 본 연구의 주요 매개변수인 문화활동참여나 문화예술활동이 편안함, 즐거움, 행복과 같은 긍정적 정서의 정신건강과 유의미한 상관관계가 나타나 문화활동에 참여

하는 것만으로도 긍정적 정신건강에 도움이 될 수 있다고 판단된다. 따라서 본 연구에서 최종적으로 밝히고자 했던 긍정적 정신건강과 문화활동참여 빈도, 문화예술활동 경험이 매개하였을 때 창의성에 긍정적인 영향을 미친다는 것이 검증되었다(Kim et al., 2010).

둘째, 청소년의 여가 활동으로 문화활동참여의 빈도는 연 1회의 수준에 해당하며 문화예술활동의 경험이 문화활동참여의 빈도보다 창의성 발달에 더 관련이 있었다. Edwards(2002)는 예술교육이 학교의 교육 현장에 어떠한 영향을 주는가에 대해 비판적 사고나 문제해결 및 문제 제기, 의사결정능력 등의 향상과 복잡한 상징 체계에 대한 이해, 예술활동을 통해 표현의 유창성과 이해력, 추상적 사고인 상상력과 판단력, 등 다양한 지능의 발달과 증진을 돕는다고 말하며 예술교육의 중요성을 시사한 바가 있다. 청소년의 다양한 지능의 발달을 위해 예술교육이 가지는 의미는 이미 선행연구에서 여러 번 거론되었으나(Ha, 2006; Sung & Kim, 2012; Shin et al., 2016; Ryu & Kim, 2018; Park & Choi, 2020) 청소년의 문화활동참여는 평균 연 1회 정도로 매우 저조했다. 문화예술활동의 소양을 갖추기 위해서는 먼저 문화활동에 참여한 경험이 선행되어야 할 것이다. 즉, 문화예술에 대한 선행적 긍정 경험이 문화예술에 대한 풍부한 이해와 소양을 갖출 수 있게 한다는 것이다. 이러한 역할을 학교 교육에서 실천한다면 청소년의 문화예술 소양과 심미적 감성 역량 함양 및 전인적 인성 발달을 촉진할 것이다(Ha, 2006; Sung & Kim, 2012; Shin et al., 2016; Ryu & Kim, 2018; Park & Choi, 2020).

셋째, 문화활동참여 빈도와 문화예술활동 경험이 새로운 생각 또는 아이디어를 떠올리게 하는 발산적 사고의 창의성(Wallas, 1926)과 관련이 가장 높게 나타났다. Dewey는 예술 활동을 통해 우리는 풍부한 경험을 할 수 있으며, 우리의 삶과 문화, 세상의 의미를 파악할 수 있고 이해하며, 사회의 지성을 재구축할 수 있다고 하였다(Kim & Jeon, 2011). 우리나라가 아직 노벨상 수상자를 배출하지 못한 이유는 새로운 아이디어의 창출이나 새로운 과제의 도전에 적극적이고 수용적인 자율성과 창의성이 인정되고 강조되는 미국이나 다른 유럽 국가에 비해 우리나라는 관습적이고 안정성을 추구하는 권위적인 특성이 아직 강하기 때문이다(Park & Ahn, 2018). 따라서 공교육이 이루어지는 학교 현장에

서 다양한 예술교육의 실천으로 청소년이 다양한 경험을 하며 이러한 문화예술활동 경험 속에서 새로운 아이디어를 창출하는 창의성의 발달을 촉진한다면 지금의 우리 청소년들에게 미래의 노벨상을 기대해 볼 수 있을 것이다.

넷째, 문화활동참여 빈도와 문화예술활동 경험이 모든 창의적 사고 능력과 정적 관계로 유의미한 상관관계로 독창적 유연성, 호기심 및 모험심, 탐구심의 발달과 관련이 있었다. 특히, 독창적 유연성과 관련이 가장 높았고 호기심 및 모험심, 탐구심의 순으로 상관이나 타났는데 이러한 결과는 문화예술활동 경험이 사고의 융합이나 응용, 발상에 영향을 미친다는 것을 의미하며 즉, 다양한 사고를 문화예술활동을 통해 경험할 수 있다는 것으로 판단된다. 예컨대 교육학이나 심리학적 관점에서 음악은 공간 추론이나 인격의 함양, 읽기·쓰기 능력, 대인관계 형성, 갈등 해결 등과 관련이 있고 무용은 개인과 공동체의 사회적 발달 및 기술, 인내심, 사회적 관용, 자신감 등에 기여하고 있고 미술은 범 죄 행동 감소, 자존감 향상 등의 학습적인 면에서 긍정적인 영향을 주고 있다는 선행연구를 통해 이미 예술교육이 청소년의 창의적 사고 및 건전한 생활 및 심리적 안녕감 증진을 위한 적합한 방법이라고 제안되었다(Catterall, 2002; Dickinson, 2002; Priyadarshini, 2010; as cited in Hong, 2014).

다섯째, 청소년의 문화예술활동 활성화 방안으로는 청소년이 문화예술활동에 적극적으로 참여할 수 있는 여건과 환경이 마련되어야 하며, 공교육에서 문화예술교육의 의미와 의의가 조금 더 명확하게 드러날 필요가 있다. 문화예술교육이 중요한 이유로 Lee(2010)은 ‘문화 및 예술’은 그 자체가 가지고 있는 가치뿐만 아니라, 창의적 사고 및 자기 주도적인 문제해결능력을 함양하기 위한 핵심 요인으로 보았다. 현재 학교 문화예술교육 사업으로는 예술강사지원사업, 예술꽃씨앗학교, 꿈다락 토요문화학교 등이 있으며 사회 문화예술교육 사업으로는 노인층을 위한 복지시설에서 시행하는 문화예술교육학교 및 기타 특정 집단을 위한 범부처 협력 문화예술교육 사업 등이 있다(Jung & Kim, 2022). 문화예술교육을 활성화 방안으로는 문화예술 관련 교육자 양성 및 다양한 문화예술 관련 프로그램 개발 및 홍보가 이루어져야 하며 학교 현장에서는 학생들이 문

화예술에 관심을 가질 수 있도록 지자체와 협력하여 다양한 프로그램을 마련하고 안내해야 한다.

마지막으로 본 연구의 제한점 및 제언을 논하고자 한다.

첫째, 본 연구는 2013년도 수집된 자료를 분석하여 현재 2024년 기준의 고등학교 1학년 청소년의 특성과 차이가 있을 수 있으므로 후속 연구에서 최근 청소년의 데이터를 수집하여 본 연구의 내용을 다시 재점검해 볼 필요가 있다.

둘째, 이 연구에서는 문화활동참여에 대한 빈도와 문화예술활동의 경험 간의 구체적인 프로파일 분석 과정이 부족하여 후속 연구에서는 잠재 프로파일 분석을 통해 조금 더 연구 대상의 프로파일에 대한 구체적이고 명확한 설명을 바탕으로 문화예술활동 경험과 창의성의 인과관계를 분명하게 밝힐 필요가 있다.

REFERENCES

- Andreasen, N. C. (1987). Creativity and mental illness: Prevalence rates in writers and their first degree relatives, *American Journal of Psychiatry*, 122, 1288-1292.
- Anthony, E. J. (1987). *Risk, vulnerability and resilience: an overview*. In E. J.
- Anthony, E. J., & Cohen, B. J.(Eds.), (1987). *The Invulnerable Child*. N.Y.: Guilford Press.
- Arts Council Korea (2010). *Research on Establishing Core Terms for Cultural Arts Education*.
- Baek, M. H. (2011). *A case study of the aesthetic experiences of participants in a cultural arts education program*. Doctoral dissertation. Graduate School, Chung-Ang University.
- Cho, M. H. (2023). The effects of self-awareness on mental health among adolescents: Focusing on life satisfaction, depression, and anxiety. *Korean Journal of the Science of Emotion & Sensibility*, 26(3), 129-148.
- Choi, I. S., Kim, M. H., Kim, S. J., Kim, H. J., Lee, S. Y., & Min, Y. J. (2021). *The OECD Program for International Student Assessment Study: An analysis*

- of PISA 2018 top performing countries' achievement characteristics and their relationship with educational contextual variables. Korea Curriculum Evaluation Service, Research Report, RRE 2021-4.
- Chung, C. (1998). Psychological aspects of the science of sensibility. *Science of Emotion & Sensibility*, 1(1), 19-24.
- Csikszentmihalyi, M., & Getzels, J. W. (1970). Concern for discovery: An attitudinal component of creative production. *Journal of Personality*, 38, 91-105.
- Cropley, A. J. (1990). Creativity and mental health in everyday life. *Creativity Research Journal*, 3(3), 167-178.
- Department of Education (2015). Elementary and secondary school curriculum outline. Ministry of Education Notification No. 2015-74 [Annex 1].
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: The Berkeley Publishing Group.
- Edwards, L. C. (2002). *The Creative Arts*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Eisner, E. W. (2007). *The Arts and the Creation of Mind* [The Arts and the Creation of Mind]. (Edited by Hyunseok Kang, Hye-Sook Kim, Seung-Bae Park, Min-Ho Son, Eun-Ryun Lee, Ja-Hyun Lee, and Yeon-Joo Hwang) Seoul: Academy Press (original published in 2002).
- Feist, G. J. (1999). Influence of personality on artistic and scientific creativity. R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (273-296). New York: Cambridge University Press.
- Helson, R. (1999). A longitudinal study of creative personality in women, *Creativity Research Journal*, 12(2), 89-102.
- Jay, E. S., & Perkins, D. N. (1997). Problem finding; the search for mechanism. In M. A. Runco (Ed.), *The creativity Research Handbook Volume One*, Hampton Press, NJ: Cresskill.
- Jen, K., & Phillips, J. C. (2011). Art, its creation and leadership [can be] revealing and frightening: How school leaders learn to frame and solve problems through the arts, *International Journal of Leadership in Education*, 1-23.
- Kim, A. Y., Kim, S. I., Bong, M. M., Cho, Y. J. (2022). *Learning Motivation: Theory, Research, and Application*. Seoul: Hakji.
- Kim, E. H., Kim, J. H., Lim, H. Y., Kim, S. H., Park, J. S., & Lee, M. S. (2012). A survey on building a mental health promotion model in Seoul. *Journal of Mental Health Research*, 3, 38-46.
- Kim, E. J., Park, H. J., & Kim, J. H. (2010). The role of positive emotion in education. *Korean Journal of the Science of Emotion & Sensibility*, 13(1), 225-234.
- Kim, J. H., Lee, J. Y., & Lee, J. Y. (2013). A school cultural arts education program for personality formation and academic achievement. *Cultural Arts Education Research*, 8(2), 201-225.
- Kim, Y. S., & Jeon, Y. E. (2011). A study on the content affiliation of school cultural arts education policies. *Cultural Arts Education Research*, 6(4), 87-110.
- Korea Agency for Cultural Arts Education (2007). *Research on Cultural Arts Education Theory*. Seoul: Arts Council Korea.
- Korea Arts Education Agency (2010). Program I of the 2010 UNESCO world conference on culture, Arts and Humanities Education. Seoul: Arts Council Korea.
- Korean Educational Psychology Association (2000). *Glossary of Educational Psychology Terms*. Seoul, Korea. Retrieved from <https://www.koreanpsychology.or.kr/psychology/term.html>
- Lim, K. Y., Park, H. N., & Kim, S. W. (2015). The relationship between self regulation and co-regulation in a collaborative learning environment: Moderating effect of group cohesiveness. *The Korean Journal of Educational Methodology Studies*, 27(2), 211-228.
- Lee, B. J. (2010). *Cultural competence and cultural education*. History of Education Science.
- Lee, M. J. (2011). Status and challenges of self-regulation research. *Educational Problem Research*, 39, 161-193.
- Maslow, A. H. (1973). Creativity in self-actualizing people, In A. Rothenberg, & C. R. Hausman, (Eds.), *The Creative Question*, 86-92, Durham: Duke University Press.
- May, R. (1976). *The Courage to Create*. N.Y.: Bantam.

- Ministry of Health and Welfare, Korea Centers for Disease Control and Prevention (2012). 2008-2011 Local Health Statistics at a Glance. 56.
- Ministry of Health and Welfare (2023). National Mental Health Status. Retrieved from https://www.mohw.go.kr/statView.es?mid=a10406010100&stts_data_seq=206
- Park, E. J., & Choi, Y. I. (2020). Exploring directions for reconceptualizing 'aesthetic emotional competence' as a core competency. *Korean Journal of Elementary Education*, 31(1), 213-231.
- Park, J. H., & Ahn, J. Y. (2018). Preparing for the nobel prize in science. *Multimedia Journal of Arts, Humanities and Social Convergence*, 6(8), 563-570.
- Park, S. H. (2003). The relationship between mental health and creativity in college students. *Korean Journal of Educational Psychology*, 17(4), 1-16.
- Rogers, C. R. (1961). *On becoming a Person*. Boston: Houghton Mifflin.
- Ryu, K. H., & Kim, S. K. (2018). A study on the effectiveness of school-led cultural arts education operations: Focusing on the promotion of cultural competence. *Cultural Arts Education Research*, 13(1), 67-95.
- Seo, B. E., & Lee, J. R. (2014). Effects of socioeconomic status and cultural capital on intention to participate in cultural arts education: A Bourdieuan cultural capital perspective. *Cultural Arts Education Research*, 9(2), 57-75.
- Seoul National University Institute of Education (1995). *Pedagogical Glossary*. Seoul: Seoul National University.
- Retrieved from <https://terms.naver.com/list.naver?cid=42126&categoryId=42126>, Hausdongseol.
- Shin, S. H., Cho, E. B., Moon, J. J., Min, J. Y., Choi, Y. E., & Baek, M. C. (2016). Effects of creating and appreciating art experiences on creative performance and motivation. *Creativity Education Research*, 16(1), 1-22.
- Shrout, P. E., & Bolger, N. (2002). Mediation in experimental and nonexperimental studies: New procedures and recommendations. *Psychological Methods*, 7(4), 422-445
- Starko, A. J. (1995). *Creativity in the Classroom*. Longman.
- Sung, D. E., & Kim, S. J. (2012). An examination of the effects of cultural arts education programs on children and adolescents' self-efficacy. *Arts Management Research*, 23, 91-114.
- Taylor, S. S., & Ladkin, D. (2009). Understanding art-based methods in managerial development. *Academy of Management Learning and Education*, 55-69.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. London: Jonathan Cape.
- WHO (1998). *Health promotion glossary*. Geneva: World Health Organization. 1-2.
- 원고접수: 2024.03.13
수정접수: 2024.04.03
게재확정: 2024.04.29