

M. Hickey와 J. Kratus의 음악창작과 음악창의성 연구 비교

박 은 실*

음악창작, 음악창의성 관련 연구들 중 크라투스와 히키의 연구는 심리측정적 입장을 비판하고 인지심리학적 연구를 해오고 있다는 공통점을 가지고 있으나, 창의성 및 창작에 대한 개념, 창작 과정에서 탐색에 대한 생각, 연구 절차 등에서 명확한 차이를 보인다. 본 연구는 초등학생 6학년 6명의 창작 과정과 창작 결과를 크라투스와 히키의 분석 방법으로 각각 분석하였다. 그 결과 창작 과정에서, 자유 창작이 조건 창작보다 탐색 활동을 더 많이 하며, 창작 결과에서는 평가 기준에 따라 상하집단 구성이 달라지는 것을 알 수 있었다. 이러한 결과는 음악창작과 음악창의성 연구 및 창작 지도에서 과제 유형, 평가 기준 등을 고려해야 함을 보여준다.

※ 주제어 : 음악창작, 음악창의성, 평가, 창작 과정, 창작 결과

차 례

I. 서 론

II. 크라투스와 히키의 연구

1. 크라투스의 연구
2. 히키의 연구
3. 크라투스와 히키의 이론적 비교

III. 연구 방법

1. 크라투스의 창작 분석 방법
2. 히키의 창작 분석 방법

IV. 결 과

V. 결론 및 제언

* 대전성룡초 교사, 충남대 강사

I. 서론

학생들은 음악교육을 통해 다양한 음악 작품과 음악 활동을 경험함으로써, 가지고 있는 음악적 잠재력을 발견하며 삶을 보다 풍요롭게 만들어 나가야 한다. 음악창작 활동은 이러한 목적을 위한 여러 음악 활동들 중 하나이다. 음악창작은 음악의 여러 요소들을 탐색하고 조합하며, 자신만의 새로운 음악적 결과물을 산출한다는 점에서 음악창의성과도 연결된다. 창작에서 제시되는 과제가 창의적이라 한다면 이를 해결하는 과정은 음악창의성이 발현되는 과정이라 볼 수 있는 것이다.

지금까지의 창작과 관련된 연구들은 창작을 하면서 학생들이 보여주는 여러 특성들에 대한 연구가 주를 이루어 왔다. 이러한 연구들에는 크게 음악능력의 상하집단 혹은 학년 등의 변인에 의한 각 집단별 특성의 차이를 비교하거나(Ainsworth, 1970; Bamberger, 1977; Davidson&Welsh, 1988; Kratus, 1989; DeLorenzo, 1989; Colley et al, 1992; Hickey, 1997; Dagnalt, 1996; Younker&Smith, 1996), 창작을 하는 전반적인 흐름, 순서 등을 정리한 것들이 포함된다(Bennett, 1976; Christensen, 1993; Wiggins, 1994; Younker, 1997; Garrod, 1999; Kennedy, 2002). 그러나 이와 같은 창작에 대한 연구들에는 음악창작 점수가 높은 것을 음악창의성이 높은 것과 같게 보거나, 창작 연구를 창의성 연구로 보는 등, 창작과 창의성을 동일하게 보는 연구들도 포함되어 있다. 하지만 창작과 창의성은 동일한 개념이 아니며 음악창작을 하면서 음악창의성은 발휘될 수도 있고, 그렇지 않을 수도 있는 것이다.

이러한 문제를 좀 더 깊이 살펴보기 위하여, 본 연구는 음악창작 및 음악창의성 연구자들 중 크라투스(J. Kratus)의 연구와 히키(M. Hickey)의 연구를 비교하였다. 그들은 심리측정적 입장을 비판하고 인지심리학적 입장에서 창의성을 바라본다는 점에서 공통점을 가지고 있으나, 창의성 및 창작에 대한 개념, 창작 과정에서 탐색에 대한 생각, 연구 절차 및 방법에 대한 점 등에서는 명확한 차이를 보이기 때문에, 이들의

연구를 비교해 보는 것은 창작과 창의성을 이해하는데 도움이 되리라 생각한다.

따라서 본 연구에서는 먼저 크라투스와 히키의 이론적 연구와 이를 통해 알 수 있는 창작 및 창의성의 개념들을 비교하며 살펴보았다. 또한 실제로 동일한 대상들을 크라투스와 히키의 분석 방법을 이용하여 창작 과정과 창작 결과로 나누어 분석하고, 그 특징들을 살펴보았다.

II. 크라투스와 히키의 연구

크라투스와 히키는 모두 음악창작 및 음악창의성에 관심을 가지고 있는 연구자들이다. 다음은 두 연구자의 연구내용 중 본 연구와 관련된 것들을 통해 그들의 관심사와 연구 결과들을 정리한 것이다. 이를 통하여 이론적인 공통점과 차이점을 살펴보려 한다.

1. 크라투스의 연구

크라투스는 1986년 *Rhythm, Melody, Motive, and Phrase Characteristics of original Songs by Children Aged five to Thirteen*의 주제로 박사학위를 받았다. 이 논문은 5-13세 아동 80명을 대상으로 창작의 발달적 본질을 연구하였다. 5, 11, 13세 아동은 작은 전자건반으로 창작을 하였는데, 창작 결과는 리듬 및 가락 패턴, 리듬 및 가락 동기, 프레이즈의 특징 등에 초점을 맞추어 분석되었다. 특히 크라투스는 놀이의 틀을 사용하였는데 건반을 이용한 탐색이 끝난 후 아동들 스스로 듣기에 좋은 ‘노래’를 만들어보도록 하였다. 음은 흰건반으로 제한되었고 시작음은 C, D, E로 하였으며 시간은 10-12분 정도가 주어졌다. 2명의 평정자가 아동의 작품을 판단하였는데, 연구 결과 빠르기 안정성, 박절 강세, 조성 안정성과 종지, 가락 동기의 발전, 리듬 동기의 반복 등에서 유의미한 발달적 차이를 보인다고 보고하였다.

크라투스는 특히 창의적 사고전략의 발달에 관심을 가지고 있는데, 그는 창작과제를 제시하고 자신이 고안한 사고과정 분석 방법인 시간 분석(time analysis)을 통하여 연령별 차이를 조사하는 연구를 하였다(Kratus, 1989; Kratus, 1994).

먼저 Kratus(1989)에서는 60명의 7, 9, 11세 남녀 아동이 나이, 성, 숙련 정도에 따라 창작 과정에서 보이는 시간의 양을 비교 분석하였다. 연구 결과 음악창작을 위한 전략에 있어 나이가 들수록 발전의 양이 증가하는 발달적 차이를 보임을 알 수 있었다. 이와 함께 크라투스는 9세와 11세 아동이 웹스터(P. R. Webster)의 창의적 사고 모형에서의 단계를 따라간다고 보고하였다. 학생들은 탐색(준비), 발전(부화), 반복(검증)의 순으로 음악적 행동에 참여하는 발달적 특징을 보인다는 것이다. 이 때 이들 범주들은 분명히 구별된 단계가 아니라 어느 하나가 더 주도적으로 그리고 상호교환가능하게 사용된다는 점을 주의해야 한다고 말한다.

한편 Kratus(1994)에서 그는 자신의 연구결과를 고든(G. G. Gordon)의 오디에이션(audiation)과 비교하였다. 그는 오디에이션과 음악창작 과정 및 결과 사이에 각각 관련성이 있는지, 그리고 창작 과정과 결과 사이에 관련성이 있는지를 알아보았다. 먼저 9세 아동 40명을 대상으로 고든의 음악적성검사인 IMMA를 실시하였다. 그리고 나서 각각의 학생을 대상으로 하여 창작과제를 제시하였는데 과제 시작 전에는 음악적 모방 놀이 등으로 창작을 위한 준비를 하였다. 그 다음 10분간 다른 사람이 전에 들어본 적 없는 새로운 노래를 신디사이저를 이용하여 창작하도록 한 다음 그 과정과 결과를 녹음하였다. 창작 조건은 가온 다에서 시작하고 일정 범위의 흰 건반만을 사용하도록 하는 것이었다.

과정 및 결과의 분석은 4명의 음악교육자가 하였는데, 창작 과정은 시간 분석을 사용하였고, 창작 결과는 조성적·박절적 응집성, 선율 및 리듬 패턴의 유무, 유창성의 범주로 나누어 분석하였다. 그 결과 오디에이션 능력은 선율적, 리듬적으로 응집력 있는 창작을 하는데 필요한 조성적, 박자적 감각과 관련 있는 것으로 나타났으며, 오디에이션하는 능력이 클수록 탐색에 걸리는 시간이 적다고 말하고 있다. 또한 탐색을 많이 하는 학생

일수록 그렇지 않은 학생보다 덜 구조화되고 길이가 긴 노래를 창작하였다고 하였다.

또한 크라투스스는 음악 활동이 탐색, 즉흥 연주, 창작의 단계로 발전해 간다고 말하는데, 이와 관련하여 Kratus(1991)a에서는 음악창의성을 어린 아이의 소음부터 잘 훈련된 전문가의 작품까지 폭넓게 보는 것은 음악창의성을 이해하기 어렵게 한다는 문제를 제기하고 있다. 이 논문에서는 초보자 혹은 아동의 창의적인 기능과 창의적인 음악가의 그것을 구별해 주는 두 가지 방법을 제시하고 있다.

첫째는 과정지향이나 아니면 결과지향이나는 것이다. 어린 아동의 경우 결과보다는 현재의 즐거움으로 소리 탐색을 하게 될 것이다. 둘째 방법은 의도성이다. 학생들이 음악을 창작할 때 그 결과는 자신의 의도와 일치하지 않을 수도 있다는 것이다. 이러한 의도성의 요소들에는 창의적 능력 변수들(오디에이션 능력), 과정 혹은 결과 지향성, 걸린 시간 등을 제시하고 있다. 지향성과 의도성의 개념이 주어진다면, 창의적 음악활동은 다음 네 가지로 나누어질 수 있다 : 탐색, 과정으로서의 즉흥 연주, 결과로서의 즉흥 연주, 창작. 크라투스스는 학생들의 음악활동에서 결과보다는 과정을 더 면밀히 조사해야 하며, 학생들이 과정지향에서 결과지향으로 나아갈 수 있도록 도와줄 수 있어야 한다고 조언한다.

이와 같은 입장에서 Kratus(1991)b는 즉흥 연주의 발달적 단계를 탐색, 과정지향, 결과지향, 유동적, 구조적, 양식적, 개인적 즉흥 연주 등의 순으로 규정한다. 또한 즉흥 연주가 학령 전부터 성인에 이르기까지 음악교육의 의미 있는 한 부분이 될 수 있으며 그렇게 되어야 함을 강조하고 있다.

한편 Kratus(2001)에서는 창작 과제의 제시 조건에 따른 창작 과정 및 결과의 차이를 조사하고 있는데, 연구의 목적은 오르프 목금 위에 배열되어 있는 선율 재료들의 유형이 4학년 학생들의 창작 과정 및 결과에 영향을 미치는지 아닌지를 알아보는 것이었다. 이 연구에서, 크라투스스는 2X2 설계를 사용하였다 : 가능한 조성 - 오음음계/화성단음계, 가능한 음의 수 - 5개/10개. 학생들은 무선으로 네 그룹 중 하나에 배정되었고, 오르프 악기를 이용하여 필요한 건반만을 올려놓았으며, 음이름은 가려놓았다.

그 결과 네 범주 중 탐색에서만 음의 개수에 따른 유의미한 차이가 발견되었다, 즉 건반 10개일 경우 5개 보다 탐색 시간이 더 길었다. 이러한 결과를 통해 크라투스는 학생들에게 제공되는 음악 재료들이 창작 결과의 특징 뿐 아니라 그들이 창작하는 방식에도 영향을 미침을 제안한다. 선택 가능한 음의 수가 제한될수록 탐색의 사용이 적어지고, 노래가 짧아지며, 창작한 노래를 재생하기가 더 쉬워진다는 것이다.

2. 히키의 연구

히키는 1995년 자신의 박사학위 논문 *Qualitative and Quantitative Relationships Between Children's Creative Musical Thinking Processes and Products*에서 학생들의 창의적 음악사고과정과 음악창작 결과의 질 사이의 관련성을 조사하였다. 미디(MIDI)를 사용하여 음악창작 아이디어를 3일 동안 탐색하면서 21명의 4-5학년 학생들이 연주하는 음악을 녹음하였다. 과정과 결과는 양적, 질적으로 분석되었는데, 먼저 과정 데이터 분석에서, 양적 분석을 위해 선택된 음악변수들이 표로 작성되었으며, 질적 분석을 위해 기술적(descriptive) 범주들을 설정하였다. 학생들의 최종 창작품은 창의성, 숙련도, 미적인 면으로 나누어 합의적 평가기법으로 평가되었다. 이 점수에 기초하여 상위 그룹, 하위 그룹으로 나눈 다음, 과정 데이터를 비교하였다. 양적 데이터분석은 상위의 창의성 그룹이 음악적 행동에서 유창성과 융통성을 더 많이 보여주었다. 질적 분석결과 상위의 창의성 그룹이 탐색, 발전, 실험의 깊이와 폭에서 더 많은 활동을 하였고, 별개의 단위가 아닌 전체적인 음악적 아이디어를 다룬다고 하였다.

히키는 또한 합의적 평가기법을 이용하여 학생들의 창작 결과에 나타난 창의적 결과를 평가하고, 이를 토대로 창의성이 높은 그룹과 낮은 그룹 사이의 과정적 차이를 연구하는 논문들을 계속 발표하였다(Hickey, 1997a; Hickey, 1999; Hickey, 2000; Hickey, 2001a; Hickey, 2001c).

먼저 Hickey(1997)에서, 그녀는 창의적인 음악 탐색 과정과 결과물의 창의적 질 사이의 관련성을 알아보았다. 21명의 4, 5, 6학년 학생들이 독

립적으로 창작을 하였고, 뮤직매니아(Music Mania)라는 프로그램으로 다양한 음악적 가능성들을 탐색하고 창작하도록 하였다.

합의적 평가기법을 통해 학생들은 상, 중, 하 세 그룹으로 나누어졌다. 그 결과 그룹 간 가장 큰 차이는 음악적 동기를 발전시키거나 실험 해보는 능력에서 나타났다. 상위 그룹은 하위 그룹보다 더 자주 음악적 아이디어를 발전시키고 탐색하고 반복하였다. 또한 상위 그룹은 다양한 음악 조작 기술을 보여주었으며, 음악적으로 새롭고 흥미로운 아이디어를 빠르게 완성하는 능력이 있었다. 반면 하위그룹은 의미 없는 음악적 재료들을 채워 넣는 식의 방법을 많이 사용하는 것을 알 수 있었다.

히키는 아마빌(T. Amabile)의 합의적 평가기법을 적용하는데 있어 가장 많이 논의되고 있는 적절한 평정자 그룹의 문제를 연구의 주제로 삼기도 하였다. 예를 들어 Hickey(2000)는 아동의 음악창작에서의 창의성을 평정하기 위해 합의적 평가기법을 사용할 때 최선의 평가그룹을 찾는 연구를 한 것인데, 이 연구에서 그녀는 가장 최선의 '전문가'는 그 영역의 전문가들이 아니라 작품을 창작한 학생과 가장 가까운 사람들(이 경우는 교사들)이라고 제안하였다.

또한 Hickey(2001)b는 평정자간 신뢰도와 평정 그룹간의 관계를 알아보기 위해, 4, 5학년 학생들의 12개 창작품을 대상으로 하여 17명의 교사들(기악지도 10명, 복합경험 4명, 합창 3명)과 3명의 전문 작곡가, 4명의 음악이론가, 7학년과 2학년 학생들에게 합의적 평가기법을 사용하여 평가하도록 하였다. 이를 통해 히키는 대부분의 그룹이 신뢰할 수 있었으며 작곡가 그룹이 이 중 가장 일정하지 않은 결과를 냈고, 가장 신뢰할만한 그룹은 음악교사들이었다고 말하였다.

Hickey(2001)a에서는 창의성이 높은 그룹과 낮은 그룹의 창작 결과 및 탐색과정을 비교하였고, 창의성 점수와 웹스터의 음악 창의적 사고 검사인 MCTM(The Measuring of Creative Thinking in Music) 점수 사이의 상관관계를 알아보았다. 창작 결과를 세 명의 음악교사가 합의적 평가기법으로 평정하여 상위 3명, 하위 3명을 선정한 다음 이들의 과정 자료를 분석하였다. 그 결과 창의성 상위 그룹과 하위 그룹 사이 과정 분석의 차

이가 나타났는데 하위 그룹은 동기의 발전 없이 반복이 많이 이루어진 반면 상위 그룹은 다양한 패턴을 사용하고 동기의 발전이 보였다. 또한 MCTM 점수와 창의성 점수는 상관이 없는 것으로 나타났다.

3. 크라투스와 히키의 이론적 비교

크라투스와 히키의 연구들을 살펴본 결과 음악창작 및 음악창의성에 대한 개념과 연구 방법 면에서 몇 가지 공통점과 차이점을 발견할 수 있었다. 이것들을 정리하면 다음과 같다.

1) 공통점

(1) 음악창의성은 창의적인 문제, 즉 새로운 아이디어를 탐색하고 연구하는 과정 안에 반영되어 있으며, 이러한 과정을 통해 음악창의성을 알 수 있다고 본다.

크라투스는 “새로운 아이디어를 탐색하고 수정 및 검증할 때 그 사고과정은 그들이 연주하는 음악 안에 반영되어 있다(Kratus, 1994, p. 117)”고 말한다. 또한 히키도 음악창의성을 일반창의성과 관련지으면서 “음악에서 창의적 사고는 인지적인 행위이며, 창의성은 창의적 문제해결을 통해 알 수 있다. ~ 음악창의성은 선천적 능력이며 정도의 차이는 있지만 누구나 가지고 있는 것이다(Hickey, 2001a, p. 1)”라고 말한다.

(2) 창의성의 측정에 대한 심리측정적 관점을 비판하는 입장을 취하고 있다.

크라투스와 히키 모두 그들의 연구에서 웹스터가 개발한 음악창의적 사고 측정도구인 MCTM의 문제를 제기하고 있다. 크라투스는 선행연구들을 통해 MCTM이 오디에이션과 상관이 없거나 부적 상관이 있음을 제시하였고, 또한 히키는 학생들 창작과제의 결과를 합리적 평가기법으로 평정한 것과 MCTM 결과를 비교하여, 서로 상관이 없는 것으로 나타났다

고 보고하였다(Kratus, 1994; Hickey, 1995).

이를 통해 두 연구자들은 MCTM의 문제가 발산적 사고를 측정하는 것에 있으며, 창의성은 발산적 사고와 동일한 용어가 아님을 강조하고 있다. 이와 관련하여 크라투스는 아동의 창의성 연구의 심리측정적 방법에 대한 대안적 접근은 창작, 즉흥 연주 같은 특정한 창의적 활동에 참여할 때 일어나는 일들을 설명하는 것이라고 말한다.

(3) 크라투스와 히키 모두 테크놀로지를 이용하여 창작과제를 제시하고 있다. 크라투스는 신디사이저와 미디를 컴퓨터와 연결하고 퍼포머(Performer 2.31) 프로그램을 이용하고 있다. 이 소프트웨어 프로그램은 컴퓨터가 연구 대상자의 연주를 가능한 정확하고 왜곡 없이 녹음할 수 있도록 해주기 위해 설치되었다(Kratus, 1994). 히키도 마찬가지로 신디사이저와 미디를 이용하여 창작과제를 해결하도록 하였는데, 이 때 히키는 자신이 직접 설계한 뮤직매니아란 프로그램을 이용하여 학생들이 음악요소들을 탐색할 수 있도록 해주었다(Hickey, 2001a).

2) 차이점

(1) 히키는 창의성을 창작의 능숙성과 구별하는 것과 달리, 크라투스는 이를 따로 구별하지 않고 말한다. 앞의 공통점에서 제시한 바와 같이 크라투스는 오디에이션에 대해 언급할 때 MCTM의 문제를 제기하는데, 그 이유는 심리측정적 과제의 대부분이 즉흥적인 것이기 때문에 그렇다고 말한다. 즉 반성과 수정이 거의 없고 발산적 사고에만 치중되어 있기 때문이라는 것이다. 그러나 실제의 작곡은 발산적 사고와 수렴적 사고가 모두 필요하다는 점에서 오디에이션은 창작을 하는데 필요한 요소이고 MCTM은 이러한 실제 창작이 이루어지는 데 필요한 것들을 제대로 잡아내지 못한다는 것이다.

또한 크라투스는 오디에이션과 크라투스의 방법에 의한 창작 과정 및 결과를 비교하였을 때 오디에이션 능력이 높으면 발전과 반복을 하는데

시간을 더 많이 보내고, 그런 경우 창작 결과물의 질이 높다는 주장을 편다. 즉 크라투스는 창의성이 발산적 사고와 분명히 다르지만, 창의성과 창작능력을 함께 사용하고 있음을 알 수 있다.

반면 히키도 역시 MCTM의 문제를 제기하지만 그 이유는 크라투스와 약간 다르다. 그녀는 MCTM의 문제가 창의성에 대한 심리측정적 방법의 특징인 요인적 접근에 있다고 본다. MCTM에서의 발산적 요인, 수렴적 요인 측정은 그 요인들을 측정하는 것이지 순수한 창의성을 측정하는 것이라 할 수 없다는 것이다. 즉 창의성과 창작 능력은 서로 별개의 문제임을 분명히 하고 있다. 또한 합의적 평가기법과 같은 암묵적(주관적) 평정은 독창성, 창의성의 질, 미적 가치 등과 같은 구인을 잘 예언하며, 이와 달리 외면적이고 뚜렷한 형태의 평정은 숙련도와 기술적인 질과 같은 구인을 잘 예언한다고 주장한다(Hickey, 2001a, p. 236).

(2) 창작 과정에서 탐색에 대한 생각이 다르다. 크라투스는 과정과 결과물 사이의 관계에서 결과물의 질이 높은 그룹의 경우 반복이나 발전에 더 많은 시간을 보내고 탐색은 적게 한다고 보고하였다. 그는 여기에서 더 나아가 음악 활동의 발전이 탐색, 즉 즉흥 연주에서 발전 및 반복, 즉 작곡의 방향으로 이루어진다고 제안하였다(Kratus, 1991a; Weinberger, 1998).

그러나 히키는 Dagnault(1997)의 연구를 예로 들어, 고숙련그룹과 고창의성그룹 사이에는 차이점이 있다고 말한다. 고숙련그룹은 기보를 조작함으로써 창작품에서 발견되는 많은 음악재료들을 만들어 내는 반면, 고창의성그룹은 즉흥 연주를 통해 이를 만들어낸다고 보는 것이다. 그녀 자신의 연구결과도 이러한 견해를 지지하는데, 고창의성그룹은 탐색을 많이 하는 것이 그 증거라 하였다. 이는 크라투스의 결과와 상반되는 것으로 히키는 이러한 결과의 원인이 크라투스가 음악창의성이 아닌 음악적 숙련도를 재고 있는 것이기 때문이라 말하고 있다(Hickey, 2001a, p. 2).

(3) 연구 절차와 방법 면에서 히키와 크라투스는 차이를 보인다. 구체적

으로 살펴보면 크라투스는 학생들이 개별적으로 조용한 방에서 창작 과제를 해결하는데, 신디사이저의 음색을 비브라토 없는 전자피아노로 맞추어 놓았고, 과제 시작 전에는 음악적 모방 놀이 등으로 창작을 위한 준비를 하였다. 그 다음 10분간 다른 사람이 전에 들어본 적 없는 새로운 노래를 신디사이저를 이용하여 창작하도록 한 다음 그 과정과 결과를 녹음하였다. 창작 조건은 가온 다 혹은 몇 개의 정해진 음에서 시작하고 일정 범위의 흰 건반만을 사용하도록 하는 것이었다(Kratus, 1989; 1994; 2001).

크라투스는 창작과제에 이러한 제한점을 제시하는 것이 정해진 시간 안에 창작과제를 다루기 쉽게 해주는 이점이 있다고 말한다. Kratus(2001)은 이와 직접 관련된 내용을 다루고 있는데, 여기에서 그는 학생들에게 과제로 제시되는 음악 재료가 창작 결과의 특징 뿐 아니라 방식에도 영향을 미치고 있음을 제안한다. 선택 가능한 음의 수가 제한될수록 탐색의 사용이 적어지고, 창작한 노래가 짧아지며 따라서 재생하기 쉬워진다는 것이다.

이와 달리 히키는 컴퓨터음악실에서 두 시간씩 세 번 음악 수업을 하였다. 첫 시간은 음악창작을 위한 미디 시퀀싱 프로그램과 신디사이저 조작법을 배웠고 노래 창작도 하였다. 학생들은 원하는 음악을 창작할 때까지 가능한 많은 음색이나 트랙을 사용할 수 있었고 충분히 필요한 만큼 다시 녹음하고 편집할 수 있었다. 둘째 시간은 연구자가 설계한 프로그램인 뮤직매니아로 작업을 하면서 가락, 음색, 텍스처, 리듬, 강세 등을 탐색함으로써 창작의 개념을 소개하였다. 셋째 시간은 학생들이 좋아하는 음악을 자유롭게 창작해 보도록 하였다.

이와 같이 크라투스가 독립된 공간에서 개별적으로 창작을 하며 제한시간을 정해주고, 창작과제의 음색, 시작음, 사용 가능한 건반의 범위 등 일정한 조건을 제시하고 있는 것과 달리, 히키는 여러 명이 같은 공간에서 창작을 하고, 창작과제의 시간, 음색, 건반의 범위 등을 학생들이 자유롭게 선택할 수 있도록 하는 점에서 차이를 보이고 있는 것이다.

다음의 표는 지금까지 살펴본 히키와 크라투스의 차이점을 정리한 것이다.

<표 1> 크라투스와 히키의 차이점

항 목	크라투스	히키
주요 관심	창의성, 창작, 즉흥, 발달	테크놀로지, 창의성, 평가
과정 평가	시간 분석	음악창작의 과정적 특징 분석
결과 평가	음악적 특징 분석	합의적 평가 기법
비교 대상	고든의 오디에이션 (창작에 필요한 지각 강조)	웹스터의 MCTM (창의성과 숙련도의 구별 강조)
과제 제시 조건	흰건반 사용, 음색, 음역, 시작음, 창작시간에 대한 조건 제시	자 유
실험 환경	조용한 방, 개인별	컴퓨터음악실, 그룹
상위 집단	창작 결과 점수 높은 집단	창의성 점수 높은 집단

이와 같이 두 학자들의 연구를 비교한 결과, 음악창작 및 음악창의성 연구에 대한 기본적 입장에서 공통점을 찾을 수 있었고, 음악창의성과 창작의 능숙성, 창작 활동에서 탐색, 연구 방법에서 제한점 유무 등에서 차이점을 발견할 수 있었다. 이러한 차이점들은 창작, 창의성에 대한 관점이 연구의 방법에 영향을 미칠 수 있으며 그것은 연구 결과에서의 차이를 가져올 수 있음을 알 수 있도록 해 주었다.

Ⅲ. 연구 방법

크라투스와 히키 분석 방법의 차이를 알아보기 위해 본 연구는 박은실(2010)의 자료를 활용하였다. 본 연구에 사용된 자료는 음악창작에 참여한 6학년 학생 6명의 창작이다. 6명 학생들의 음악지능점수¹⁾와 음악 교육적 특징은 다음과 같다.

1) 음악지능검사는 연구자의 석사논문 “다중지능 이론에서 본 음악지능척도 개발 연구”(2004)를 참고하였다. 하위 영역은 지각, 창의성, 반성, 참여 방식 및 흥미의 4영역으로 되어 있으며 자기보고식으로 총 31개 문항, 리커트척도 5점척도로 되어 있다.

<표 2> 연구 대상

	성 별	음악지능점수	악기와 배운 기간
A	남	70.9	피아노 8년
B	여	85.2	피아노9년, 플룻3년
C	여	92.9	바이올린 7년
D	남	36.1	없음
E	남	40.6	피아노 3개월
F	여	46.5	피아노 1년

위 학생들의 창작 과정 및 결과²⁾를 크라투스와 히키의 창작 분석 방법에 의해 비교하였는데, 본 연구에서 사용한 크라투스와 히키의 창작 분석 방법은 다음과 같다.

1. 크라투스의 창작 분석 방법

1) 과정 분석

과정 분석은 평정자가 창작 과정동안 녹음된 자료를 듣고 그 소리를 범주화하였다. 이 때 평정자는 연구자와 음악교육전공 석사 한 사람이었다. 5초 간격동안 그 소리가 탐색, 발전, 반복, 침묵 중 어느 것인지를 결정하였는데, 만일 하나 이상의 과정이 5초 동안 나타날 경우 평정자는 어떤 과정이 더 우세한지를 판단하였다. 이렇게 모아진 5초 간격에 대한 판단들은 각 범주별로 더해지고, 평정자들의 더한 값에 대한 평균을 구하였다. 이 때 크라투스는 10분의 창작 시간을 정해주었지만 여기에서는 창작 시간을 정해주지 않았기 때문에 전체 걸린 시간이 각각 다르다. 따라서 전체 걸린 시간을 10으로 환산하여 비교하였다. 과정분석 범주에 대한 설명은 다음과 같다.

- 2) 학생들은 2마디 주제 뒤에 이어지는 가락을 지어보도록 하는 조건 창작, 특별한 제한점 없이 창작하는 자유 창작과 노래 창작의 세 가지 과제를 해결했는데, 여기에서 사용된 창작 과정 및 결과는 조건 창작과 자유 창작에 대한 것이다.

<표 3> 크라투스의 과정 분석 범주3)

범 주	설 명
탐색	5초 동안의 음악이 앞에서의 것과 같지 않다. 앞에서 들었던 음악과 특별한 관련이 없다.
발전	5초 동안의 음악이 앞에서 들었던 음악과 비슷하지만 다르다. 가락이나 리듬 혹은 둘 다에 대해 앞에서 들었던 음악과 분명한 관련이 있다.
반복	5초 동안의 음악이 앞에서 들었던 음악과 같다.
침묵	5초 동안 어떤 음악도 들리지 않는다.

2) 결과 분석

완성된 결과에 대해 크라투스가 사용한 응집성, 패턴 사용, 표현력의 범주 중 응집성을 분석하였다. 응집성은 조성적 응집성과 리듬적 응집성으로 나누어지는데, 조성적 응집성은 창작에 사용된 음들이 으뜸음 혹은 중심음 주변에 있는 정도로 정의되며, 리듬적 응집성은 창작에 사용된 음가가 강박과 약박에서 규칙적으로 구성되어 있는 정도로 정의된다(Kratus, 2001, p. 297). ‘그렇지 않다’에서 ‘매우 그렇다’까지 모두 7점척으로 평정하였고, 평정자간의 평균이 분석에 사용되었다.

2. 히키의 창작 분석 방법

1) 과정 분석

히키의 창작 과정에 대한 평가는 모두 4개의 범주로 나누어지는데, 여기에는 ‘대체적인 탐색 태도’, ‘전반적인 과정 양식’, ‘창작의 출현 시기’,

3) J. Kratus (2001). Effect of Available Tonality and Pitch Options on Children's Compositional Processes and Products. Journal of Research in Music Education, 49(4), 297.

그리고 ‘반복되는 음악 패턴’이 포함된다. ‘대체적인 탐색 태도’는 음악을 탐색하는 태도를 의미하며 음악적 동기 사용의 특징, 신체적 움직임 사용 등의 내용이 포함된다. ‘전반적인 과정 양식’ 범주는 음악적 아이디어의 발전/탐색 혹은 반복의 정도를 의미하며 이것은 크라투스의 과정 분석 범주와 비슷한 개념이라 할 수 있을 것이다. ‘창작의 출현 시기’는 음악창작이 나타나기 시작하는 때를 말하는 것이고, ‘반복되는 음악적 패턴’은 학생들이 선호하는 독특한 음악 패턴이나 프레이즈에 대한 것이다. 이들 범주 중 본 연구에서는 크라투스의 과정 분석 범주와 관련이 있는 ‘대체적인 탐색 태도’와 ‘전반적인 과정 양식’을 사용하였다.

2) 결과 분석

합의적 평가기법을 이용하여 창의성 및 음악적 능숙함을 평가하였는데, 본 연구에서는 현장 음악교사 10명과 초등학교 6학년 학생 30명이 연구 대상 학생들의 창작 결과를 듣고 항목별로 평가하도록 하였다(히키의 연구에서 제시된 대로, 교사의 경우 창의성, 능숙함을 학생의 경우 창의성만을 평가하도록 하였다). 평가는 히키의 창작 과제 제시 조건과 유사한 자유 창작 결과를 그 대상으로 하였다. 이 때 평가는 절대적인 기준이 아닌 상대적인 기준에 의해 평가하도록 하였으며, 히키의 연구에 근거하여 평정자간 신뢰도를 구하였다.

IV. 결 과

1. 창작 과정의 비교

다음은 조건과 자유 창작 과정에서 발견되는 특징들을 정리한 것이다.

<표 4> 창작 과정의 비교

유 형	연구 대상	크라투스*	히 키	
			탐색 태도	과정 양식
조 건	A	0.0 E 2.9 D 3.5 R 4.6 S	몇몇 동기 발전	발전/탐색
	B	0.0 E 1.5 D 0.0 R 8.5 S	몇몇 동기 발전	발전
	C	0.0 E 0.0 D 0.0 R 10.0 S	몇몇 동기 발전	발전
	D	1.1 E 3.9 D 5.0 R 0.0 S	몇몇 동기 발전, 동기 반복	발전/탐색
	E	0.4 E 0.7 D 2.3 R 6.6 S	동기의 반복	반복
	F	0.3 E 0.9 D 3.3 R 5.5 S	동기의 반복	반복
자 유	A	2.3 E 1.9 D 3.7 R 2.1 S	다양하고 많은 동기 발전	발전/탐색
	B	1.0 E 1.2 D 2.0 R 5.8 S	몇몇 동기 발전, 동기 반복	발전/탐색
	C	0.0 E 0.0 D 0.0 R 10.0 S	몇몇 동기 발전	발전
	D	6.0 E 1.6 D 0.0 R 2.4 S	다양하고 많은 동기 발전	발전/탐색
	E	0.5 E 1.3 D 0.7 R 7.5 S	동기의 반복	반복
	F	0.9 E 0.5 D 0.0 R 8.6 S	몇몇 동기 발전	발전

*E: 탐색, D: 발전, R: 반복, S: 침묵

먼저 크라투스의 창작 과정에 대한 평정자간 신뢰도는 Kratus(1994)를 따라, 두 명의 평정 점수에 대한 상관계수로 구하였는데, 탐색은 .87, 발전은 .82, 반복은 .92, 침묵은 .97의 상관을 보였다.

크라투스와 히키의 분석 방법을 이용하여 학생들의 조건 창작 및 자유 창작의 과정을 분석한 결과 조건 창작과 자유 창작 사이에 차이가 발견되었다. 즉 대체로 많은 시간을 차지하고 있는 침묵의 양을 제외하면, 조건 창작의 경우 발전과 반복 활동을 많이 하지만 자유 창작에서는 탐색 활동이 많이 증가하는 것을 알 수 있었다. 특히 크라투스의 연구에서 상위 집단은 반복, 발전의 활동을 많이 한다고 한 점에 대하여, 여기에서는 조건 창작의 경우 상위 집단(A, B, C)에서 그러한 특징을 발견할 수 있었지만 자유 창작의 경우에는 탐색, 발전, 반복의 활동이 모두 활발하게 일어나는 것을 알 수 있었다. 또한 침묵 활동의 양은 하위 집단보다 상위 집단

에서 더 많이 나타났으며 학생 C의 경우에는 건반 활동을 전혀 하지 않고 머릿속에서 창작 과정이 이루어지는 것을 알 수 있었다. 하위 집단(D, E, F)에서는 조건 창작의 경우 반복 활동이 많이 이루어졌고 자유 창작의 경우 탐색과 발전 활동이 많이 등장함을 알 수 있었다.

따라서 조건 창작보다는 자유 창작에서 탐색 활동이 증가하며, 이것은 크라투스의 연구처럼 상위 집단의 특징이 어떤 특정 활동으로 정해져 있는 것이라기보다는, 제시되는 창작의 유형이 함께 고려되어야 함을 보여주는 것이라 할 수 있다.

2. 창작 결과의 비교

먼저 크라투스의 응집성에 대한 평정자간 신뢰도는 조성적 응집성이 .88($p < .01$), 리듬적 응집성이 .89($p < .01$)였다. 또한 히키의 창작 결과에 대한 평정자간 신뢰도는 교사간 신뢰도 계수 .89, 학생간 신뢰도 계수 .86으로 나왔고, 교사와 학생 사이의 신뢰도 계수는 .65로 나왔다. 다음은 구체적인 창작 결과를 정리한 것이다.

<표 5> 창작 결과의 비교

연구 대상	크라투스 응집성			히 키		
	조성	리듬	평균	창의성		능숙함
				교사	학생	
A	4.0	5.5	4.8	6.3	4.1	5.4
B	5.5	5.5	5.5	4.4	3.4	6.2
C	6.0	6.0	6.0	5.2	2.9	6.0
D	3.5	2.0	2.3	4.6	5.1	4.5
E	5.0	1.5	3.3	3.7	3.9	4.0
F	5.0	3.0	4.0	3.1	2.4	3.1

크라투스와 히키의 분석 방법을 이용하여 학생들의 자유 창작을 분석한 결과, 분석 방법에 따라 상위 집단과 하위 집단의 구분이 달라지는 것을

발견하였다. 즉 크라투스의 응집성에 의한 상하 집단과 히키의 창의성, 음악적 능숙함에 의한 상하 집단이 서로 다르게 나타난 것이다. 이를 연구 대상의 음악지능 점수까지 포함하여 점수 순으로 다시 정리해 보면 다음과 같다.

<표 6> 창작 결과의 비교(점수 순)

	박은실 (2010)의 음악지능	크라투스 응집성평균	히 키		
			능숙함	창의성	
				교 사	학 생
상 위	C(92.9)	C(6.0)	B(6.2)	A(6.3)	D(5.1)
	B(85.2)	B(5.5)	C(6.0)	C(5.2)	A(4.1)
	A(70.9)	A(4.8)	A(5.4)	D(4.6)	E(3.9)
하 위	F(46.5)	F(4.0)	D(4.5)	B(4.4)	B(3.4)
	E(40.6)	E(3.3)	E(4.0)	E(3.7)	C(2.9)
	C(36.1)	D(2.3)	F(3.1)	F(3.1)	F(2.4)

위의 표에서 보면, 박은실(2010)의 음악지능 점수, 크라투스의 응집성 평균, 그리고 히키의 능숙함 점수 모두에서 상위 집단에는 학생 A, B, C가, 하위 집단에는 학생 D, E, F가 포함되는 것으로 나타났다. 그러나 히키의 창의성 점수에서는 나머지 평정 기준에서 하위 집단에 있던 학생 D 혹은 학생 E가 상위 집단으로, 상위 집단에 있던 학생 B 혹은 학생 C가 하위 집단으로 바뀌는 것을 알 수 있었다.

이것은 먼저 ‘음악지능’, 즉 학생들이 스스로의 음악능력과 관심에 대해 인식하고 있는 정도와 선율 및 리듬의 자연스러움, 안정성 등을 나타내는 크라투스의 ‘응집성’, 그리고 작품에 대한 선율의 자연스러움, 패턴 사용, 구조, 음악적 기법 등의 능숙함, 정확함 등을 의미하는 히키의 ‘능숙함’이 비슷한 것을 평가하고 있을 것이라는 가정을 해볼 수 있게 한다. 또한 이 점은 이상의 평가 기준들이 히키의 ‘창의성’, 즉 창의성에 대한 개인의 주관적인 정의를 사용하는, 작품의 창의적인 정도와는 다를 수 있음을 가정해보도록 한다.

한편, 위의 표에서 음악지능, 응집성 및 능숙함에서 상위 집단에 속하는 학생 A, B, C의 창작 과정과 히키의 교사 및 학생에 의한 창의성 상위 집단에 모두 속하는 학생 A, D의 창작 과정을 다시 살펴보았다. 그랬더니, 특히 학생 B와 C의 경우 다양하고 많은 동기보다는 몇몇 동기들의 발전이 많이 이루어지며 이러한 활동들이 건반에 의해서보다는 머릿속 사고에 의해서 이루어지는 것을 알 수 있었다.

또한 학생 A와 D의 경우 학생 B와 C에 비해 건반 활동을 많이 하고 특히 자유 창작에서 다양하고 많은 동기들을 탐색하는 활동이 다른 학생들보다 더 활발하게 일어나는 것을 알 수 있었다.

V. 결론 및 제언

본 연구에서는 크라투스와 히키의 연구를 이론적으로 살펴본 다음, 초등학교 6학년 학생 6명의 창작 과정 및 결과를 크라투스와 히키의 방식으로 분석하며 그 특징을 비교하여 보았다.

그 결과 창작 과정에서는 조건 창작보다 자유 창작에서 탐색 활동이 전체적으로 증가하는 것을 알 수 있었으며, 이것은 상위 집단의 특징이 어떤 특정 활동으로 정해져 있는 것이라기보다는 제시되는 창작의 유형이 함께 고려되어야 함을 보여주는 것이라 할 수 있다. 물론 크라투스도 자신의 연구(Kratus, 2001)에서 선택 가능한 음의 수가 제한될수록 탐색 활동이 적어지고 노래는 짧아진다고 말한 바 있다. 그러나 그의 경우 제한점의 제시가 정해진 시간 안에 창작 과제를 쉽게 다루도록 해준다고 한 점에서 보았을 때 탐색 활동을 그렇게 긍정적으로 보고 있지는 않음을 알 수 있다.

또한 창작 결과에서 평가의 기준에 따라 상하 집단의 구성이 달라지는 것을 알 수 있었는데, 이것은 각각의 평가가 무엇을 평가하는 것인지, 어떤 방식으로 이루어지는지에 따라 그 결과가 달라질 수 있음을

보여주는 것이다. 즉 본 연구의 결과에 의하면 크라투스의 웅집성과 히키의 능숙함은 비슷한 개념이라 할 수 있으며, 이들 점수가 음악지능 점수와 비슷하다는 말은 자신의 음악지능에 대한 인식이 웅집성, 능숙함의 내용과 관련하여 형성된다는 것일 수 있다. 한편 히키의 창의성이 이와 다르게 나타난다는 것은 창의성에 대한 주관적 정의가 웅집성, 능숙함과 다른 무언가를 의미하고 있음을 보여주는 것이며, 이는 본 연구에서 히키의 창의성 결과 점수가 높게 나온 학생들의 창작 결과를 참고하였을 때 사람들이 창의성을 생각할 때 ‘새로움’, ‘기발함’ 등의 단어를 떠올리는 것일 수 있음을 생각해 보게 한다.

이와 같은 가정과 관련지어, 앞의 크라투스의 연구에서 언급했던 크라투스의 창의적 음악 활동의 발달 과정을 고려해 보는 것도 의미 있을 것이다. 즉 평가의 기준이 ‘탐색’, ‘과정으로의 즉흥’, ‘결과로의 즉흥’, ‘창작’의 과정 중 어느 단계에 해당되는 것인지를 생각해 볼 수 있는 것이다.

이와 함께 상하 집단 구성의 차이가 보여주는 또 하나는 창작에 대한 평가와 창의성에 대한 평가가 같지 않을 수 있다는 점이다. 물론 창의성을 어떤 방식으로 들여다보느냐에 따라 그 결과는 달라질 수 있겠지만, 창작과 창의성이 같다는 전제로 이루어지는 연구는 많은 문제를 야기할 수 있음을 고려해 보도록 해준다.

이상의 결론은 창작 및 창의성에 대한 연구와 학교에서 창작을 지도하는데 몇 가지 시사점, 혹은 후속 연구를 위한 제안점을 제공해 준다.

먼저 학생들의 창작 과정과 결과는 과제 유형에 따라 달라질 수 있음을 고려해야 한다. 각 창작 과제의 유형에 따라 창작 과정에 사용되는 전략 및 창작 결과의 특징들이 다르게 나타나는 것은 과제가 가지는 특성이 창작 문제해결에 영향을 미침을 보여주는 것이다. 따라서 창작과 관련된 연구를 할 때에는 이와 같은 과제의 유형을 고려할 필요가 있으며, 연구 결과의 해석에서도 이와 같은 점들을 반영해야 할 것이다. 또한 음악교육적 입장에서 보았을 때, 이러한 과제 유형별 차이는 상하 집단의 특성에도 영향을 미치고 따라서 집단의 특성을 규정하면서 창작 유형을 포함한 여러 다른 변인들에 따른 집단 특성의 변화도 함께 살펴보아야 할 것이라

생각한다.

다음으로 학교에서 창작에 대한 평가를 함에 있어 평가 기준에 대한 고려도 함께 이루어져야 할 것이다. 일반 학교에서의 창작 수업이 특정한 전문가를 양성하기 위함이 아님을 전제로 할 때, 또한 앞의 창의성에 대한 주관적 평가가 보여주는 바와 같이, 창작에 대한 평가는 창작 결과의 능숙함 뿐 아니라 창의적이며 발산적인 사고의 내용도 함께 고려해야 할 필요가 있다고 생각한다. 여기에서는 창작 과제에 제한점을 주며 창작 결과의 질에 의해 집단을 구분하는 크라투스의 연구와 창작 과제의 제한점이 없고 창의성에 의해 집단을 구분하는 히키의 연구가 하나의 시사점을 줄 수 있을 것이다. 물론 평가 기준의 각 개념에 대한 정의, 그리고 평가 방법 등에 대한 문제는 이후의 연구를 통해 지속적으로 살펴보아야 할 점일 것이다.

참 고 문 헌

- 박은실 (2010). 초·중등학생들의 조건별 음악창작 과정 연구. 미출판 박사학위논문, 서울대학교, 서울.
- Ainsworth, J. (1970). Research Project in Creativity in Music Education. Bulletin of the Council for Research in Music Education, 22, 43-48.
- Amabile, T. M. (1996). Creativity in Context. Boulder, CO: Westview.
- Bamberger, J. (1999). Learning from the Children We Teach. Bulletin of the Council for Research in Music Education, 142, 48-74.
- Colley, A., Banton, L., Down, J., & Pither, A. (1992). An Expert-novice Comparison in Musical Composition. Psychology of Music, 20, 124-137.
- Daignault, Louis. (1996). Children's Creative Musical Thinking Within the Context of a Computer-Supported Improvisational Approach

- to Composition. Unpublished Doctoral Dissertation, Northwestern University.
- Davidson, L. & Welsh, P. (1988). From Collections to Structure: the developmental path of tonal thinking. In J. A. Sloboda (Ed.), *Generative Processes in Music*. (pp. 260-290). N.Y: Oxford University Press.
- Garrod, J. F. (1999). A Framework for Investigating Self-described Decisions and Value Judgments for Composing Music: An Illustrative Case Study. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, 141, 41-45.
- Hickey, M. M. (1995). Qualitative and Quantitative Relationships Between Children's Creative Musical Thinking Processes and Products. Unpublished Doctoral Dissertation, Northwestern University.
- _____. (1997). Understanding Children's Musical Creative Thinking Processes Through the Qualitative Analysis of Their MIDI Data. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*. 131. 29-30.
- _____. (2001)a. More or Less Creative? A Comparison of the Composition Processes and Products of "Highly-creative" and "Less-creative" Children Composers. Second International Research in Music Education Conference.
- _____. (2001)b. An Application of Amabile's Consensual Assessment Technique for Rating the Creativity of Children's Musical Compositions. *Journal of Research in Music Education*, 49(3), 234-244.
- Hickey, M. & P. Webster(2001). Creative Thinking in Music. *Music Educators Journal*, 88(1), 19-23.
- Kennedy, M. A. (2002). Listening to the Music: Compositional

- processes of high school composers. *Journal of Research in Music Education*, 50(2), 94-110.
- Kratus, J. (1986). *Rhythm, Melody, Motive, and Phrase Characteristics of original Songs by Children Aged five to Thirteen*. Unpublished Doctoral Dissertation, Northwestern University.
- _____. (1989). A Time Analysis of the Compositional Processes Used by Children Ages 7-11. *Journal of Research in Music Education*, 37(1), 5-20.
- _____. (1991)a. Orientation and Intentionality as Components of Creative Musical Activity. *Research Perspectives in Music Education*, 2(fall), 4-8.
- _____. (1991)b. Growing with Improvisation. *Music Educators Journal*, 78(4), 35-40.
- _____. (1994). Relationships Among Children's Music Audiation and Their Compositional Processes and Products. *Journal of Research in Music Education*, 42(2), 115-130.
- _____. (2001). Effect of Available Tonality and Pitch Options on Children's Compositional Processes and Products. *Journal of Research in Music Education*, 49(4), 294-306.
- _____. (2004). Development of a Measure of Creative Music Listening. *ICMPC Proceedings*, 270-271.
- Wiggins, J. H. (1994). Children's Strategies for Solving Compositional Problems with Peers. *Journal of Research in Music Education*, 42(3), 232-252.
- Weinberger, N. M. (1998). Musical Compositions by Schoolchildren. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, 128, 25-36.
- Younker, B. A., & Smith, W. H., Jr. (1996). Comparing and Modeling Musical Thought Processes of the Expert and Novice

Composers. Bulletin of the Council for Research in Music Education, 128, 25-36.

Yunker, Bett. A. (1997). Thought Processes and Strategies of eight, eleven, and fourteen-year-old Students While Engaged in Music Composition. Unpublished Doctoral Dissertation, Northwestern University. ProQuest Dissertation Unlimited.

ABSTRACT

**A Comparison of the Musical
Composition and Musical Creativity
Studies of M. Hickey and J. Kratus**

Park, Eunsil

There have been many studies about musical composition and musical creativity. Among the research, Kratus and Hickey, in particular, criticized the psychometric method concerning creativity and both studied from the view of cognitive psychology. However, they have differing opinions concerning the concepts of musical composition and musical creativity, the idea of exploration, and the procedure of research. This study analyzes the 6th graders' compositional processes and products, using two different analysis methods. Students were more open to creative exploration in the free composition than in the conditioned composition, and their rankings of their free compositional products differed based on the assessment criteria. These results show that the type of compositional task and assessment criteria must be considered when musical composition and musical creativity are investigated and when musical composition is taught.

Key Words : Musical composition, Musical creativity, assessment, compositional process, compositional product

투고일: 9월 30일, 심사(수정): 11월 1일(11월 14일), 게재확정일: 12월 1일