

# The Thinking Styles of Creative and Talented Persons in Design Convergence

Jung, Jung-Ho<sup>1</sup>, Chang, Don-Ryun<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>Service Business Strategy Division, LG Uplus Corp., Seoul Korea

<sup>2</sup>Department of Visual Communication Design in Hongik Univ., Seoul Korea

---

**Background** This research intentionally defines capable persons who studied design and gained other knowledge as ‘Talented Persons in Design Convergence’ in order to present the blueprint of creative persons in design convergence with design majors. This study also verifies the creativity of talented persons in design convergence and discusses the psychological side of creative persons based on the perceptual thinking style.

**Methods** The research classified the test groups according to science convergence and design major and conducted a quantitative survey (as a creativity & thinking style test) in accordance with three research issues in order to explore creative persons in convergence.

**Results** The following sequence was made when listing the test groups in order of high creativity: ①the group of talented persons in design convergence, ②the group of talented persons in non-design convergence, ③the group of design majors, and ④the group of non-design majors. The group of talented persons in design convergence preferred the ‘legislative’, ‘anarchic’ and ‘totalitarian’ thinking styles but relatively did not prefer the ‘conservative’ thinking style.

**Conclusion** The talented persons in design convergence who converged design knowledge with other knowledge were found to have higher creative tendency than those who combined other types of knowledge. Also, the talented persons in design convergence could be proposed as activation mechanisms of creative persons. Through this, it is desirable that enterprises shall excavate design majors and promote them to talented persons in convergence in order to prepare a virtual cycle structure which may create the sustainable innovation value of the enterprise.

**Keywords** Talented persons in design convergence, Creativity, Thinking style, Design thinking

---

*Citation:* Jung, J. H., & Chang, D. R. (2014). The Thinking Styles of Creative and Talented Persons in Design Convergence : *Archives of Design Research*, 27(2), 215-229.  
<http://dx.doi.org/10.15187/adr.2014.05.110.2.215>

**Received** Oct. 14. 2013 **Reviewed** : Feb. 06. 2014 **Accepted** : Mar. 06. 2014  
**pISSN** 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

Corresponding author: This study was published some of the content by first author's doctoral dissertation of Hongik University 2013.

**Copyright** : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

## 1. 연구의 배경 및 목적

최근 비즈니스 환경에서 창조적 가치창출을 견인하기 위한 방안으로 창조경제(creative economy)에 대한 관심이 대두되고 있으며, 다방면의 다층적인 난제를 해결하기 위해 융합(convergence)이라는 패러다임을 통한 창의적 가치를 탐색하고 있다. 이러한 맥락에서 본 연구는 창의적 문제해결의 근원을 인간의 창의성으로 바라보며, 개인이 발현하는 창의성의 본질적인 해석과 이로부터 기인하는 사고양식 유형을 본질적으로 파악하여 창조적 인간형을 디자인융합인재로 제안하고자 한다. 이를 통해 디자인 전공자의 창의적 가치를 부각시키고, 기업의 창조적 경쟁우위 창출을 위해 디자인융합인재의 효율적인 활용과 양성에 필요한 시사점을 도출하는 것을 목적으로 한다.

## 2. 디자인융합인재의 이해

### 2.1. 학문융합의 개념과 융합인재의 유형

본 연구에서는 융합을 학제적 관점에서 학문융합의 범위로 논의하도록 한다. 학문융합은 결합 유형에 따라 학제간 연구와 복수학제 연구로 구분할 수 있다. 학제간 연구(inter-disciplinary research)란, 단일학문 분야로는 풀 수 없는 문제를 해결하기 위해 2개 이상의 학문으로부터 나오는 정보, 기술, 도구, 관점, 이론 등을 결합하여 수행하는 연구를 의미한다. 복수학제는 다학제(多學際) 연구(multi-disciplinary research)를 뜻하며, 학제간 협력연구로써 여러 구성원이 공동의 문제해결을 위해 서로 다른 전공분야가 서로의 지식을 모아서 생산성을 높이는 공동 참여 연구를 의미한다(김광웅 외, 2011; 이진우 외, 2009; 유경만, 2006). 이러한 학제간 연구와 다학제 연구의 유형은 [표 1]과 같이 구분할 수 있다(송충한, 1999). 본 연구의 학문융합은 1인의 단일 연구자가 2가지 이상의 복수 분야를 연구하는 유형Ⅱ를 기준으로 두 가지 이상의 전공분야를 융합하여 새로운 가치탐색을 모색하는 학제간 연구(inter-disciplinary research) 관점에서 바라본다.

Table 1 The Type of Inter-disciplinary Research and Multi-disciplinary

연구자수	단일학문분야	복수학문분야
1인	유형Ⅰ	유형Ⅱ
2인 이상(공동)	유형Ⅲ	유형Ⅳ

이는 학문융합을 통해 각기 다른 영역의 전공분야가 서로 결합하여 개별 전공 영역 간의 상호 교류를 형성함을 의미하며, 나아가 문제해결을 위해 분산된 지식을 수렴하고 다양한 지식으로 확장하는 것을 지향한다. 또한 복잡하게 네트워크화 된 지식을 서로 연결하여 새로운 문제해결을 위한 직관과 통찰력을 강화시킴으로써 창의적 가치탐색과 대안을 제시할 수 있다. 이러한 학문융합은 어떤 사람이 추진하느냐에 따라 그 성과와 공헌도가 달라질 것이다. 즉, 기업에서 ‘융합’이라는 개념이 올바르게 정착되고, 성공적인 성과를 견인하기 위해서 학제간 연구를 토대로 육성된 융합인재의 활용이 중요한 것이다.

본 연구의 융합인재에 대한 개념적 접근에 있어, 두 가지 이상의 학제간 연구수행을 기본 전제로 하여, 자신의 융합연구 분야와 타 분야와의 지식을 공유할 수 있는 소통능력을 보유한 인재라고 본다. 복잡하게 다변화 된 여러 분야를 융합하려면, 다양한 사람들과 관계를 형성하고 유지해나가면서 집단적으로 협업할 수 있는 유연성이 충족되어야 한다.

즉, 이질적 영역의 지식을 경험하고 수용할 수 있는 개방성과 포용력이 요구되며, 이러한 융합적 지식의 임계량은 결과적으로 외부와의 소통과 비례한다고 볼 수 있다.

기업에서 요구하는 융합인재의 유형은 T자형,  $\pi$ (파이)자형, A자형, 대(大)자형 인재로 구분할 수 있다(배종태 외, 2011).

첫 번째, T자형 인재는 한 분야에서 정통한 전문가(specialist)로써, 자신의 분야에서는 해박한 지식을 보유했으며, 관련된 타 분야에 대해서도 보편적인 지식을 가진 인재(generalist)이다.

두 번째, A자형 인재는 한 분야의 전문지식뿐만 아니라, 다른 분야의 지식을 포용하면서 집단 내 개인(人)간의 가교(一)로써 소통하며, 협업할 수 있는 인재를 의미한다.

세 번째,  $\pi$ (파이)자형 인재는 T자형 인재에서 조금 더 진화되어 두 가지 분야의 전문성을 기반으로 다른 영역의 보편적 지식을 가진 인재를 의미하며, 일종의 멀티플레이어(multi player)라고 할 수 있다.

마지막으로 대(大)자형 인재는  $\pi$ (파이)자형 인재에서 목표지향적인 능력을 추가한 것으로 두 가지 분야의 전문 지식을 기반으로 혁신가치를 추구하는 목표지향적인 의식과 행동이 강조된 인재를 의미한다.



Figure 1 The Type of Talented Persons in Convergence

## 2.2. 디자인융합인재의 개념 및 가치

디자인융합인재의 조작적 정의는 두 가지 이상의 이질적 학문영역을 전공한  $\pi$ (파이)자형 융합인재 유형을 기반으로 디자인 전공과 다른 학문영역을 융합한 인재로 규정한다. 디자인융합인재의 기본 전제는 디자인적 사고를 보유하고 있는 디자인적 사고자(design thinker)를 시사한다. 디자인적 사고(design thinking) 역량은 전문 디자인 교육이 필요조건은 아니며, 디자인 분야의 비전문가도 우수한 디자인적 사고 능력을 보유할 수 있다. 하지만, 디자인 사고자는 디자인에 익숙한 체계적인 훈련(design discipline)을 통해 효과적으로 개발 할 수 있으므로 대부분 전문 디자인 교육을 이수했다(Martin, 2009). 그러므로 본 연구에서는 이미 정의한 바와 같이 디자인융합인재는 디자인 전공이 기본조건으로 충족되어야 한다.

기업에서는 디자인융합인재를 육성하여 창의적 아이디어가 필요한 프로세스에 투입해 시장에서 혁신가치를 이끌어 낼 수 있는 핵심인재로 활용할 수 있다. 이러한 측면에서 대부분의 디자인융합인재가 전공한 디자인 학문은 혁신활동의 일환으로 기업 경영의 모든 프로세스에 투입, 확산 되어 창조적 혁신가치를 견인하는 역할로 작용될 수 있다. 이에 대해 베라이저 & 모조타(Verzyer & Mozota, 2005)는 과거에는 혁신의 한 부분에서 디자인의 가치가 인정되었지만, 이제는 디자인이 리서치, 마케팅, 연구개발, 엔지니어링 등의 기업의 활동에서 유기적으로 조합되어 전체 프로세스의 통합 주체로서의 역할로 대두되고 있다고 하였다. 이러한 디자인의 통합적 역할은 디자인적 사고라는 디자인 전공자들에게 익숙한 사고방식과 전문화된 역량 등을 통해 기업 운영의 전체 프로세스에서 효과적으로 창조적 혁신을 견인할 수 있다. 디자인적 사고는 인간 중심적인 가치를 추구하기 때문에 선진화된

기술과 비즈니스의 요구사항을 통합하여 소비자가 선호하는 제품으로 구현할 수 있으며, 이는 언어적 소통뿐만 아니라, 비언어적 소통도 가능하므로 소비자에게 소구되는 다양한 아이디어를 제시할 수 있다(Brown, 2009). 또한 타 분야를 포섭하는 통합적 사고로써 직관성과 논리성의 균형적 사고를 통해 창의적인 아이디어를 제안할 수 있는데, 이는 탐색과 활용이라는 두 가지 전략의 적절한 융합을 통해 비즈니스 환경에 최적화된 혁신을 창출할 수 있다(Martin, 2009). 결과적으로 기업이 치열한 시장경쟁에서 선도하기 위해서는 디자인 중심의 융합을 통해 창의적 가치를 탐색해야 하며, 이는 디자인적 사고로 다양한 분야의 지식을 활용하여 경쟁우위의 혁신을 창출해야 할 것이다.

### 2.3. 개인의 창의성

본 연구에서는 개인의 기질·특성적 관점에 맞춰 창의성의 개념을 “새로우면서도 유용한 결과를 생성해 내는 능력(capability)과 과정(process) 간의 상호작용으로써, 인간의 보유한 지식과 경험적 인식을 기반으로 창조적 문제해결을 견인하는 인간의 창의적 성향(personality)”으로 정의하고 있다.

창의성은 모든 인간이 소유하고 있는 보편적 능력이며, 일상의 문제해결을 위한 개인만의 방법으로 해결하는 사적 창의성(Osborn, 1953; Mayer, 1999)이라 볼 수 있다. 이 경우, 창의성은 개인의 지식과 경험 등의 창의적 문제해결을 위한 필수적인 조건으로 부합되어야 새롭고 특유한 산출물을 얻을 수 있다. 또한, 룬코(Runco, 2006)는 ‘개인적 창의성(personal creativity)’이라는 개념을 제안하여, ‘경험에 대해 독창적인 해석을 생성하는 능력’이라고 했다(조연순 외, 2011, p.20 재인용). 이는 대부분의 사람들이 가설적인 의문을 가지고 문제에 접근하는 귀추논리(abductive reasoning)와 흡사하다. 제시된 정보와 개인의 지식, 경험이 복합적으로 조합하여 주관적인 해석이 가능한데, 이때 귀추적 가정 속에서 타인도 인정할 수 있는 논리적 범위 내에서 새롭고 적합한 아이디어가 창출되는 것이다.

인간의 창의적 성향에 따라 창의성을 발현하는 강도는 달라질 수 있다. 김영채(1995)는 개인의 심리적 상태, 성향 등에 따라 창의적 사고의 기능적 강도가 달라질 수 있다고 하였다. 이는 개인이 나열된 정보를 지각하고 처리하는 인지적 사고방식인 개인의 정보처리 프로세스가 개인의 성격(personality)으로부터 지속적으로 영향을 받은 결과라고 할 수 있다(Martinsen & Kaufmann, 1999). 즉, 창의적 성향은 인지적 사고기능을 통해 창의적 산출과정 속에서 개인의 내면에서 표출하는 관심, 흥미, 태도 등의 심리적 기질을 의미한다. 특히, 카테나-토란스(Khatena & Torrance, 1976)는 인간의 내재적 측면에는 창의적 영역과 비창의적인 영역이 존재하는데, 개인의 성격에는 창의적인 사고방식과 사고패턴 등이 내포되어 성격을 통해 창의적 영역의 능력까지 측정할 수 있다고 하였다.

이처럼 개인의 창의성은 인간의 내재적으로 가지고 있는 정적 특성으로써 여러 형태의 심리적 속성으로 구성된다. 많은 학자들은 다양한 관점에서 개인의 창의적 성향의 구성요인을 논의했으며, 정리하면 다음 도표와 같다.

Table 2 Elements of Creative Tendency (Prepared by the researcher)

연구자	개념 및 주요 시사점
아이삭센과 파네스(Isaksen & Parnes, 1985)	호기심, 반응의 자발성, 개방성, 위험 감수, 문제에 대한 민감성, 모호함에 대한 인내, 자신감
어반(Urban, 1995)	초점 맞추기와 과제집착, 동기과 동기화, 개방성과 모호함에 대한 참을성
칙센트미하이(Csikszentmihalyi, 1996)	원만한 인간관계, 화목한 가족관계, 내재적 동기, 사회에 대한 관심, 독립성, 교육, 탁월성, 균형 감각, 책임감, 호기심, 철저한 지식의 준비, 다양한 흥미, 개방성, 용기, 혼자만의 시간, 성실함
파이스트(Feist, 1999)	창의적인 인물이 새로운 경험을 좋아하고, 관습에 잘 얽매이지 않고, 소심하지 않고, 자기확신이 높고, 자기수용적이고, 충동적이고, 야망이 있고, 지배적이고, 적대적이며, 감정적인 경향

---

### 3. 사고양식의 고찰

#### 3.1. 창의성과 사고양식간의 관계

사고는 추상화, 추리, 판단, 심상, 문제해결 등의 심적 속성들이 기억에 표상된 지식을 활용하며 복잡하게 상호작용함으로써 정보의 변형을 통해 새로운 심적 표상이 형성되는 보다 포괄적인 과정이다(이정모, 2009).

이러한 사고의 개념은 개인의 차에 의해 다양한 양식(style)으로 존재한다. 심리학적 구인에서 본다면, 양식은 한 개인이 주의, 지각, 기억, 사고로 연결된 지식체계가 인지적으로 문제해결을 수행하는 습관적 방식이다(Allport, 1937). 즉, 개인이 문제해결 시 정보를 지식의 표상으로 조직하여 사용하는 습관적인 선호방식(Riding, 2002)이다. 따라서 사고양식이란, 개인의 능력이 아니라 개인이 사고하는 선호경향성을 의미한다(Sternberg, 1988, 1990, 1994a, 1994b, 1995, 1997).

인간은 문제해결을 위해 주어진 정보를 인지적으로 사고하는 과정에서 자신의 지적 능력을 이용하는데, 이는 개인의 선호하는 사고양식에 따라 다양한 해결책으로 표출된다. 즉, 창의적 문제해결 과정에서 개인의 창의성은 개인의 지식과 경험 속에서 선호하는 사고양식에 의해 발현되는 것이다. 그러므로 궁극적으로 창의성의 가치는 개인의 능력을 얼마나 가지고 있는나보다는 어떻게 사고하는가가 문제라고 할 수 있다.

개인의 창의성을 발현하기 위해서 인간의 지적 능력 내에 존재하는 사고양식이 중요하며, 사고하는 과정을 통해 다양한 문제해결의 해법으로 제시된다. 인간은 생각하는 존재이기 때문에 인간의 삶은 사고의 연속이다. 결과적으로 인간은 일상생활 속에서는 개인차에 의해 대상을 주의하고, 인식하며, 기억저장과 학습을 통해 다양한 지식과 경험이 존재하는데, 이때 자기만의 최적화된 사고양식을 통해 창의적으로 문제를 해결하고자 한다는 것이다.

#### 3.2. 사고양식의 개념과 정신자치제 이론

사고양식은 개인이 선호하는 사고방식으로써, 인지적 사고를 기반으로 개인의 역량과 능력을 사용하는 방법을 의미한다(Sternberg, 1988, 1990, 1994a, 1994b, 1995, 1997). 역량과 능력의 상위개념으로 사고양식이 존재하며, 각각의 사고양식은 서로 연관되어 있어서 개인의 선호특성에 따라 하나의 프로파일을 형성할 수 있다. 하지만, 문제, 방법, 상황 등에 따라 프로파일은 가변적이며, 불연속적이다. 또한, 각 개인마다 동일한 능력 또는 유사한 성격을 가졌더라도 아주 상이한 사고양식을 가질 수 있다(Sternberg, 1994b). 이러한 관점에서 사고양식은 제시된 문제와 주변 상황에 맞춰 유연하게 변화되며, 개인의 성장단계에 맞춰 교육과 훈련을 통해 자가 발달이 가능하다.

스턴버그(Sternberg, 1988)는 정신자치제(Mental Self-Government)이론을 통해 사고양식을 유형화하였다. 인간의 사고는 정부의 생태계와 같이 자신의 생각을 자가 통치하고 조직화하므로 정부의 조직형태, 통제방식, 균형원리 등에 인간의 사고를 은유적으로 대입하여 인간의 지적 능력을 이해하고, 다차원적인 사고양식으로 규정하였다. 이 같은 정부(government)의 통치적 관리 형태는 단순히 구체화 된 것이 아니라, 인간의 내면 정신(mental)이 외적으로 투영되어 반영된 것이다. 따라서 정신자치제 이론은 개인의 사고양식을 통찰하기 위해서는 정부의 외적 측면과 내적 측면을 잘 관찰해야 한다. 또한, 스톤버그(Sternberg, 1994a)는 인간은 자신만의 선호방식을 이용하여 문제해결 시 상황적 요구에 대한 적응 또는 성공적 목표달성의 두 차원에서 자기관리의 융통성을 가지는데, 이러한 융통성은 정신자치제 이론에서 인간의 정신이 사고양식을 다양성 있게 운용한다는

것을 시사한다.

이상의 스텐버그(Sternberg)의 정신자치제 이론의 13가지 사고양식에 대한 의미와 개인의 행동 예시를 정리하면 다음과 같다[표 3].

Table 3 Significance and examples of 13 Thinking Styles of Sternberg(1994a)

사고유형	의미	개인의 행동 예시
기능	입법적(legislative)	짜인 구조가 없는 상태에서 자신의 아이디어를 사용하여 계획하고, 창조하는 것을 좋아하는 경향 발명, 시, 소설, 음악 등의 예술 창작 등
	행정적(executive)	짜인 구조나 지침에 따라 작업하는 것을 좋아하는 경향 주어진 매뉴얼에 따라 보고서 작성, 공예, 설계, 건축, 자료학습 등
	사법적(judicial)	사람과 사물에 대하여 판단하고 평가하는 경향 평가, 피드백, 조언, 상담 등
형식	군주제(monarchic)	한 번에 한 가지 일에만 집중하는 경향 전문적 영역에 몰입
	계급제(hierarchic)	일의 우선순위와 중요성을 설정하여 계획대로 일을 진행하는 경향 작업의 중요도에 따라 순차적으로 계획하여 진행함
	과두제(oligarchic)	일의 우선순위와 상관없이 동시에 여러 가지 일을 진행하는 경향 요구할 때마다 수시로 작업순서 변경되어 진행함
수준	무정부제(anarchic)	상황에 직면하는 대로 문제해결하며, 체제·지침·구속을 싫어하는 경향 산문적 글짓기, 작업 마무리가 미비함
	전체적(global)	거시적·일반적·추상적인 것을 선호하는 경향 전체적인 맥락과 의미부여에 따라 작업을 결정
	지역적(local)	미시적·특정적·구체적인 것을 선호하는 경향 세부적이고, 설명하는 작업방식을 선호
범위	내부지향적(internal)	자기방식에 맞춰 단독으로 일하고, 자기 충족적인 경향 깊은 성찰, 독립적인 연구를 선호
	외부지향적(external)	타인과 협업하여 상호의존적으로 문제를 해결하려는 경향 공동작업, 다학제적 연구를 선호
경향	자유주의적(liberal)	전통적인 방식을 탈피하여 새로운 방식으로 일하려는 경향 기존에 좋은 방법 있더라도 새로운 작업방식으로 도전함
	보수주의적(conservative)	전통적인 방식을 활용하여 문제를 해결하려는 경향 기존 방식을 통해 새로운 것을 이해함

#### 4. 연구설계 및 실험방법

본 연구의 목적은 디자인융합인재의 창의성을 측정·검증하여, 그들의 창의성을 발현하는 사고양식의 유형을 파악하기 위함이다. 이를 위하여 학문융합 유무 및 디자인 전공 유무에 따라 실험집단을 아래와 같이 구분하여 개인의 창의성 및 사고양식 유형을 비교분석한다.

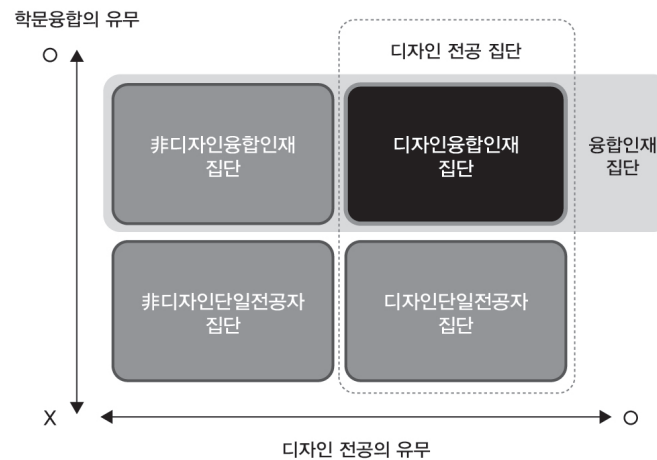


Figure 2 Design of Test Groups for Verification of Hypothesis

## 4.1. 연구문제 설정

### 연구문제 1

집단별 창의성이 어떻게 차이가 나타나며, 디자인융합인재 집단의 창의성이 다른 집단보다 상대적으로 높게 나타나는가?

### 연구문제 2

집단별 사고양식 유형이 어떻게 차이가 나타나며, 디자인융합인재의 사고양식 유형에서 어떤 사고양식이 다른 집단보다 상대적으로 차이가 나타나는가?

### 연구문제 3

창의성이 높은 집단(디자인융합인재)의 사고양식 유형에서 어떤 하위요인이 개인의 창의성에 영향을 미치는가?

연구문제 1은 디자인 학문에 훈련되고 학습된 인재와 학문간 융합인재가 과연 창의적일지에 대한 탐색적 논의를 위한 연구문제이며, 연구문제 2는 학문융합 유무와 디자인 전공 유무에 따라 개인의 사고양식 유형 차이를 파악하기 위한 연구문제이다. 연구문제 3은 연구문제 1를 통해 창의성이 유의미하게 가장 높게 측정된 집단을 준거로 하여 창의성에 기인하는 사고양식을 추출하기 위한 연구문제이다.

## 4.2. 실험집단의 정의 및 피험자 선정

앞서 제시된 [그림 2]의 실험집단 설계 기준에 맞춰 학문융합 유무 및 디자인 전공 유무에 따라 4개 집단으로 나눠서 개인의 창의성 및 사고양식의 유형을 실험 측정하며, 실험집단의 구체적인 정의는 [표 4]와 같다.

Table 4 Definition of Test Groups

구분	실험집단 명	정의	예시
A집단	디자인융합인재	디자인 전공과 타 계열 학문을 전공한 인재	시각디자인(학부) 및 경영학과(석사)
B집단	非디자인융합인재	非디자인 전공과 타 계열 학문을 전공한 인재	경영학과(학부) 및 언론학과(석사)
C집단	디자인 단일전공자	디자인 계열 단일 전공	시각디자인, 제품디자인 등
D집단	非디자인 단일전공자	非디자인 계열 단일 전공	경영학과, 심리학과 전공 등

여기서 디자인전공의 세부 범위는 선행 연구된 디자인 분류체계(김진홍, 2003; 김종덕, 2004; 김규희 외, 2011)를 반영하여 디자인의 실질적 영역에 따라 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인으로 한정한다. 또한, 디자인 전공이 아닌 非디자인 계열의 전공 세부범위는 한국연구재단의 학술연구분야 분류표(2009)에 의거하여 인문학 및 사회과학 분야로만 한정하여 실험을 실시한다.

모든 피험자는 기업에 가치 제안하는 연구목적에 부합할 수 있도록 기업조직에 소속된 대상으로 선정하였다. 단, 실험의 편향된 결과를 차단하기 위해 연령대는 창의성 검사에 적합하고, 평가도구의 몰입도 등을 고려하여 25세 이상 45세 미만까지 설정하였으며, 집단별로 성별과 직급은 동일한 비율로 균등하게 배치하였다. 학력은 두 가지 이상의 융합된 학문을 전공한 융합인재를 고려하여 학사와 석사학위가 있는 피험자를 선정하였고, 피험자의 최근 직무 성향이 아이디어 창작에 일정 부분 관련 있는 대상자를 선정하였다.

## 4.3. 실험도구

첫 번째, 창의성 검사는 개인의 창의적 성향을 측정할 수 있는 카테나-토란스(Khatena-

Torrance, 1998)의 창의적 지각 검사(Creative Perception Inventory)의 SAM(Something About Myself: 나의 창의적인 모습) 검사를 채택하였으며, 이는 창의적인 성격 특성, 사고 전략 및 창의적 산출 등의 범주에서 자신의 모습을 본인이 평가하는 자기보고 검사이다. SAM 검사는 ‘창의적인 사람’을 확인하고, 진단하고, 개발하는데 목적이 있으며, 창의적인 개인을 판별할 뿐 아니라 창의적인 행동 방식을 개발하기 위한 진단 도구로도 널리 사용되고 있다. 이를 통해 피험자의 창의성 특성을 대변하는 창의적 성격지수(CI: Creativity Index)와 6가지의 하위요인인 환경적 민감성, 진취성, 자기강점, 지성, 개성, 예술성으로 구성되어 창의적 사람을 변별할 뿐 아니라, 이후 하위요인별 피험자의 특성을 파악할 수 있는 지표를 제시하고 있다.

두 번째, 사고양식 검사는 정신자치제 이론을 근거로 사람들이 문제해결, 과제수행, 의사결정 등의 과정에서 이용하는 전략이나 방법을 측정하기 위한 도구로 창안된 스텐버그와 바그너(Sternberg & Wagner, 1991)의 사고양식 검사도구(MSG Thinking Style Inventory)를 활용하며, 65개 문항으로 구성된 Thinking Styles Questionnaire Short Version으로 진행한다.

## 5. 연구결과 및 실험분석

본 연구의 전체피험자는 총 196명이며, 각 집단별로 A집단(N=50), B집단(N=48), C집단(N=49), D집단(N=49)으로 표본구성 하였다. 제시된 측정 척도들의 Cronbach's Alpha( $\alpha$ ) 계수들을 살펴보면, 개인의 창의성 및 사고양식의 모든 하위요인 척도에서 Cronbach's Alpha( $\alpha$ ) 계수는 0.6 이상으로 높은 내적일관성을 보여주었다.<sup>1</sup>

1 구체적인 신뢰도 분석결과와 표본 구성은 지면관계로 생략하며, 본 연구자의 홍익대학교 박사논문 참조 요망

### 5.1. 연구문제 1 결과: 집단별 창의성 비교

모든 실험집단별로 창의성 전체지수, 창의성 하위요인인 ‘환경적 민감성’, ‘진취성’, ‘자기강점’, ‘지성’, ‘개성’, ‘예술성’ 하위요인의 차이를 측정하였으며, 이는 일변량분산분석을 통해 [표 5]과 같이 실험결과가 도출되었다.

Table 5 Difference of Creativity between Test Groups and Post Verification

구분	A집단(N=50)		B집단(N=48)		C집단(N=49)		D집단(N=49)		F값 / p값 F값 / p값	사후 검증	
	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차			
창의성 전체지수	122.22	13.47	109.14	12.93	107.43	12.38	97.56	20.18	16.288 / .000***	A > D, C, B B > D	
환경적 민감성	117.86	12.62	113.54	16.39	113.32	15.89	103.39	18.60	5.271 / .002**	A > D	
진취성	115.64	10.49	113.09	14.27	110.33	13.60	107.19	13.50	2.643 / .052	-	
하 위 요 인	자기 강점	124.03	16.46	117.79	13.79	107.59	16.89	105.09	15.91	11.132 / .000***	A > D, C B > D
	지성	114.19	18.65	103.17	14.72	104.86	17.56	97.88	20.62	5.026 / .002**	A > D
	개성	114.58	15.70	106.58	15.33	102.95	17.16	98.38	18.82	5.741 / .001**	A > D, C
예술성	113.17	17.95	101.85	19.15	99.49	15.61	96.35	15.90	5.718 / .001**	A > D, C	

\* p<0.05 \*\* p<0.01 \*\*\* p<0.001



검정 결과, ‘창의성 전체지수  $F=16.288(p<.001)$ ’, ‘환경적 민감성  $F=5.271(p<.01)$ ’, ‘자기강점  $F=11.132(p<.001)$ ’, ‘지성  $F=5.026(p<.01)$ ’, ‘개성  $F=5.741(p<.01)$ ’, ‘예술성  $F=5.718(p<.01)$ ’에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다.

집단 간의 유의한 차이를 알아보기 위하여 사후검정을 실시한 결과, 디자인융합인재 집단이 비디자인단일전공자 집단, 디자인단일전공자 집단, 비디자인융합인재 집단 보다 창의성이 높다고 검증되었다. 이는 디자인융합인재의 디자인 전공과 학문융합을 통해 개인의 창의적 사고와 행동방식이 창의적 산출에 적합한 개인의 역량으로 강화할 수 있다는 것을 시사한다. 즉, 창의적 문제해결에 적합한 인간의 유형으로써 디자인융합인재를 제안할 수 있으며, 이를 통해 그들이 선호하는 사고양식 유형을 탐색하여 원천적인 창의성 발현 요인을 파악해 볼 수 있다.

다른 집단 간의 창의성 비교에서는 비디자인융합인재 집단이 비디자인단일전공자 집단보다 창의성이 유의하게 높다는 것을 알 수 있었다. 이는 단일 전공보다는 학문융합이 개인의 창의성에 밀접하게 기여한다는 것을 의미한다. 특히, 비디자인융합인재 집단에서는 ‘자기강점’ 요소가 단일전공자 대비해서 상대적으로 높은 차이를 나타냈다. ‘자기강점’은 자신의 능력을 확신하는 것으로 다방면에 재능을 보유하고, 좀 더 현상을 향상시키고자 하는 자전적 욕구를 의미한다. 이러한 결과는 융합이라는 맥락과 정확하게 부합된다. 즉, 한 분야의 깊이 있는 통찰보다는 학문간 융합을 통해 다양한 분야의 전문을 넓히고, 개인의 소질과 잠재능력을 폭넓게 계발시킬 수 있는 성장기회를 마련하는 것이다.

유의하게 측정된 결과에서 참고적으로 주목할 수 있는 것은 디자인융합인재 집단이 비디자인단일전공자 집단과 디자인단일전공자 집단보다 창의성의 하위요인 중 ‘개성’, ‘예술성’ 요소가 상대적으로 높게 측정되었다는 것이다. ‘개성’ 요소는 집단적 작업보다는 개인적 작업을 선호하는 성향을 뜻하고, ‘예술성’은 새로운 예술적 산출물을 만들어 내는 능력으로써, 예술적 지식과 경험을 의미한다. 이는 창의성이 가장 높은 디자인융합인재 집단이 창의성 발현을 통한 예술적 산출 과정에서 자신만의 개인적 사고와 행동이 오히려 창의적 문제해결에 적합한 성향이라는 것을 시사한다.

## 5.2. 연구문제 2 결과: 집단별 사고양식 유형 분석

모든 실험집단별로 사고양식 하위요소인 ‘입법적’, ‘행정적’, ‘사법적’, ‘군주제’, ‘계급제’, ‘과두제’, ‘무정부제’, ‘전체적’, ‘지엽적’, ‘내부지향적’, ‘외부지향적’, ‘자유주의적’, ‘보수주의적’ 사고양식의 차이를 측정하였으며, 이는 일변량분산분석을 통해 [표 6]과 같이 관측되었다.

검정결과, 사고양식의 하위요소 중에서 ‘입법적( $F=11.126, p=0.000$ )’, ‘사법적( $F=2.544, p=0.048$ )’, ‘군주제( $F=5.933, p=0.001$ )’, ‘무정부제( $F=8.241, p=0.000$ )’, ‘전체적( $F=8.129, p=0.000$ )’, ‘내부지향적( $F=2.726, p=0.039$ )’, ‘외부지향적( $F=4.174, p=0.011$ )’, ‘자유주의적( $F=5.018, p=0.009$ )’, ‘보수주의적( $F=3.246, p=0.024$ )’에서 통계적으로 유의하게 나타났다.

각 실험집단별로 사고양식 유형을 측정된 결과, ‘입법적’, ‘사법적’, ‘군주제’, ‘무정부제’, ‘전체적’, ‘내부지향적’, ‘외부지향적’, ‘자유주의적’, ‘보수주의적’ 사고양식에서 집단 간의 유의미한 차이를 나타냈다. 개인의 창의성 발현에 효과적인 ‘입법적’ 사고양식은 창의성이 높은 디자인융합인재 집단이 나머지 다른 집단 대비 높게 측정되었으며, 학문융합에 따른 비디자인융합인재 집단도 비디자인전공 집단보다 유의미하게 높게 나타났다. 특히, 디자인융합인재 집단은 ‘무정부제’, ‘전체적’ 사고양식도 나머지 다른 집단 대비 유의미하게 높게 측정되었다. 또한, ‘사법적’ 사고양식에 있어서 디자인단일전공자 집단보다 디자인융합인재 집단이 높게 측정되었는데, ‘사법적’ 사고양식은 사람과 사물에 대하여 판단하고 평가하는 경향을 의미한다. 즉, 이는 창의적 문제해결에 있어서 수렴적

사고를 내포하고 있는데, 디자인과 다른 학문의 융합을 통해서 확산적 사고는 물론, 수렴적 사고까지 확장하여 개인의 창의적 문제해결 능력을 신장시킬 수 있다는 것을 시사한다.

**Table 6** Difference of Thinking Style between Test Groups and Post Verification

하위요소	A집단 (N=50)		B집단 (N=48)		C집단 (N=49)		D집단 (N=49)		F값/p값	사후 검증
	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차	평균	표준 편차		
입법적	3.61	0.42	3.22	0.49	2.97	0.44	2.87	0.64	11.126 / .000***	A > D, C, B B > D
행정적	3.36	0.72	3.52	0.42	3.34	0.58	3.38	0.62	.812 / .645	-
사법적	3.72	0.51	3.48	0.42	3.42	0.42	3.52	0.67	2.544 / .048*	A > C
군주제	3.84	0.54	3.95	0.44	3.62	0.34	3.53	0.61	5.933 / .001**	B > D, C A > D
계급제	3.08	0.50	3.17	0.67	3.18	0.67	3.20	0.70	.384 / .954	-
과두제	2.90	0.44	3.16	0.65	3.12	0.55	2.98	0.52	1.027 / .519	-
무정부제	3.74	0.43	3.42	0.62	3.38	0.49	3.21	0.69	8.241 / .000***	A > D, C, B
전체적	3.81	0.57	3.44	0.41	3.40	0.57	3.29	0.58	8.129 / .000***	A > D, C, B
지엽적	3.42	0.75	3.25	0.40	3.24	0.46	3.18	0.47	.784 / .686	-
내부지향적	3.48	0.66	3.11	0.58	3.22	0.67	3.14	0.62	2.726 / .039*	A > B, D
외부지향적	3.72	0.67	3.94	0.59	3.62	0.42	3.54	0.59	4.174 / .011*	B > C, D
자유주의적	3.81	0.62	3.62	0.41	3.44	0.62	3.51	0.67	5.018 / .009**	A > C, D
보수주의적	2.69	0.77	3.22	0.66	2.94	0.57	3.04	0.81	3.246 / .024*	B > A D > A

\* p<0.05 \*\* p<0.01 \*\*\* p<0.001

반면, ‘보수주의적’ 사고양식은 디자인을 전공하지 않은 비디자인융합인재 집단과 비디자인단일전공자 집단이 디자인융합인재 집단보다 유의미하게 높게 측정되었다. 이는 비디자인 전공자들이 문제해결의 개방적 태도에 있어서 보수적 성향이 존재하며, 전통이나 기존방식을 적용하고 응용하는 것을 선호한다고 볼 수 있다. 결국 ‘보수주의적’ 사고양식은 개인의 창의성에서도 부정적 인자로 작용될 수 있다는 것으로 판단할 수 있다.

다른 측면에서 주목할 수 있는 것은 ‘내부지향적’ 사고양식이다. ‘내부지향적’ 사고양식은 디자인융합인재가 높게 측정되었는데, 이는 혼자서 문제를 해결하려는 경향으로 개인주의적 태도를 의미한다. 즉, ‘내부지향적’ 사고양식이 도드라진 디자인융합인재 집단은 창의적 산출물의 생산과정에서 자기 자신만의 방식으로 독특한 아이디어를 발현하는 불특정한 기제가 존재한다는 것이다.

### 5.3. 연구문제 3 결과: 창의성에 영향을 미치는 사고양식 요인

디자인융합인재의 사고양식의 하위요소 중에서 개인의 창의성에 영향을 미치는 요인을 검증하기 위해 다중회귀분석을 실시하였으며, 측정결과는 다음의 [표 7]과 같다.

Table 7 Analysis of Sub-Elements of Thinking Style Affecting the Creativity

A집단(디자인융합인재 집단)								
독립변수	비표준화 계수		표준화 계수		t	유의확률	공선성 통계량	
	B	표준오차	베타				공차한계	VIF
(상수)	62.053	46.623			1.331	.003**		
입법적	14.218	6.218	.651		3.685	.003**	.669	1.895
행정적	-.158	8.364	-.013		-.078	.974	.535	2.527
사법적	-.238	7.128	-.028		-.125	.954	.621	1.652
군주제	10.849	8.416	.324		2.244	.035*	.513	2.121
계급제	-6.287	6.328	-.215		-.984	.148	.515	1.823
과두제	-4.681	7.582	-.218		-.697	.531	.587	2.352
무정부제	7.124	7.259	.197		1.447	.094	.644	2.128
전체적	6.136	7.565	.155		1.149	.188	.662	2.842
지엽적	2.783	5.971	.214		.598	.587	.527	2.369
내부 지향적	11.215	5.412	.584		3.124	.007**	.685	2.129
외부 지향적	-4.621	5.741	-.189		-.812	.412	.654	1.874
자유 주의적	5.698	8.127	.128		1.012	.234	.521	2.269
보수 주의적	-17.426	8.541	-.684		-4.145	.001**	.669	2.942

R=.856 R<sup>2</sup>=.792 수정된 R<sup>2</sup>=.724 F=3.896 p=.000\*\*\*

\* p<0.05 \*\* p<0.01 \*\*\* p<0.001

분석결과, 디자인융합인재 집단의 다중회귀분석 회귀모형은 F값=3.896, p=.000을 보이고 있으며, 회귀식에 대한 R<sup>2</sup> =.724으로 72.4%의 설명력을 나타내고 있다. 사고양식 하위요소가 창의성에 영향을 미치는 요인분석에서의 공차한계 값은 .10보다 크며, VIF는 10보다 작으므로 공선성의 문제는 없다고 할 수 있다.

디자인융합인재 집단에서 창의성에 영향을 미치는 사고양식 하위요소는 ‘입법적(t=3.685, p=0.003)’, ‘군주제(t=2.244, p=0.035)’, ‘내부지향적(t=3.124, p=0.007)’, ‘보수주의적(t=-4.145, p=0.001)’으로 통계적으로 유의미한 인과관계로 나타났다. 다중회귀분석 상 비표준화계수(B)가 음(-)으로 나타나 ‘보수주의적’ 사고양식은 창의성에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 비표준화계수(B)가 양(+)으로 나타나는 ‘입법적’, ‘군주제’, ‘내부지향적’ 사고양식은 창의성에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 관측되었다.

유의미한 결과를 바탕으로 창의성에 영향을 미치는 사고양식의 시사점을 찾아보면, 개인의 창의성을 향상시키기 위해서 자신의 아이디어를 계획하고, 구조화 하는데 짜여진 환경을 제거하고, 비정형적인 문제접근 방식을 통해 한 번에 한 가지씩 생산적 작업에 몰입하는 것이 창의적 결과물을 산출하는 효과적인 방안이라고 할 수 있다. 또한, 생산적 작업에 있어서 보수적 자세보다는 개방적인 자세로 새로운 방식을 추구하고, ‘내부지향적’ 사고양식을 활용하여 집단적 타협점을 찾기보다는 자기만의 문제해결 방식으로 창의적 결과물을 얻는 것이 더욱 효과적이라고 추론할 수 있다.

## 6. 결론

본 연구에서는 디자인적 사고가 체화된 디자인융합인재와 타 영역의 융합인재 또는 단일전공자를 투영하여 개인 영역의 창의성과 사고양식의 유형을 확인해 볼 수 있었다.

디자인융합인재는 타 학문을 융합한 비디자인융합인재보다 창의적 성향이라는 것을 발견할 수 있었는데, 이는 디자인 전공영역에서 인간의 창의성에 기여할 수 있는 디자인적 사고가 체화되어 문제해결을 위한 개인의 창의적 기질과 특성이 배양되었다고 판단된다. 더욱이 디자인적 사고는 창의적 문제해결의 정률적 함수관계가 성립되어 개인의 창의성을 증진시키는 역할로 작용된다는 것을 추론할 수 있다. 디자인적 사고는 선천적 또는 후천적 요인의 디자인교육과 실무를 통해 개인의 역량으로 계발할 수 있으며, 특히 기업은 디자인단일전공자를 효율적으로 활용하여 단순 디자인영역의 업무수행 뿐만 아니라, 다양한 분야에 접목, 투입하여 창의적 가치탐색의 선순환 구조를 마련해야 할 것이다.

또한, 창의적 문제해결 시 인지적으로 사고하는 습관을 ‘입법적’, ‘군주제’ 사고양식을 활용한다면 효과적일 것이다. 13가지 사고양식 중 특정 사고양식이 ‘좋다, 나쁘다’를 판단할 수 없기 때문에 최적의 창의적 성과에 익숙하고 적합한 사고양식은 ‘입법적’, ‘군주제’라는 것이다. 이 두 가지의 사고양식을 통해 자기만의 방식으로 한 가지 목표를 지향하고, 그 목표달성을 위해 몰입하여 문제를 해결하며, 새로운 관점에서 체계적으로 구조화하고 건설적으로 사고하는 성향을 습득해야 할 것이다.

피터 드러커(Peter F. Drucker)는 21세기 경영자들은 독립적인 서로 다른 지식전문가들을 결속하여 새로운 가치를 창출하는 창조적 융합가의 역량을 길러야 한다고 주장하였다(손태원, 2004). 여기서, 창조적 융합가의 역량은 본 연구의 디자인융합인재의 특성을 통해 가치 제언할 수 있다. 디자인융합인재는 디자인적 사고로 분석적 사고와 직관적 사고의 균형을 통해 문제해결의 타당성과 신뢰성 간의 접점에서 실현가능한 새로운 가치를 제공할 수 있다. 비즈니스 환경에서 창의적인 혁신은 계량계측에 의한 반복적인 측정에 의해 발견되는 것이 아니라, 예외적이지만 직관적으로 판단된 안면타당성(face validity)에 의해서 출발한다. 이러한 귀추적 논리방식이 구현되는 것은 디자인적 사고이며, 이는 디자이너의 감수성과 작업방식을 이용하면 효과적이다(Brown, 2008). 기업은 디자인 전공자를 활용하여 새로운 미래가치를 창출할 수 있는 기제로 활용해야 한다. 디자이너는 단순 표현적 업무의 굴레에서 벗어나 기업의 전략수립부터 각종 프로세스까지 효율적으로 투입·배분이 가능하다. 이를 통해 내부 조직구성원에게 디자이너의 핵심도구(Martin, 2009)인 관찰(observation), 상상(imagination), 구성(configuration)을 공유함으로써, 집단 창의성의 발현까지 확장시킬 수 있다. 이러한 디자인적 사고의 공유가치는 타 영역과의 융합을 도모할 수 있으며, 기술, 공학, 경영 등의 다학제적인 전문영역에서 혁신적 리더십의 촉매제로써 디자인융합인재를 제안할 수 있다. 향후 창조적 메커니즘 관점에서 디자인 학문의 담론적 해석과 인간의 뇌구조에서 창의성이 발화되는 화학적 현상 등에 관해 좀 더 구체적이고 명확한 학술적 논의가 필요할 것이다. 이러한 후속연구가 활발해지면, 디자인융합인재의 창의성이 실증적으로 가치제언 할 수 있는 이론적 근거가 마련될 수 있으며, 이를 통해 기업과 국가에 창조적으로 공헌할 수 있는 구체적인 대안을 모색할 수 있을 것이다.

## References

- 1 Allport, G. (1937). *Personality: A psychological interpretation*. NY: Holt, Rinehart and Winston.

- 2 Bae, J. et al. (2011). *tech+type CEO*. Korea Institute for Advancement of Technology.
- 3 Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*. June. Cambridge, MA: Harvard Business School Publishing Corporation, 84–92.
- 4 Brown, T. (2009). *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Ko, S. (Ed.). *Focus on design*. Paju: Kimyongsu.
- 5 Cho, Y., Sung, J., & Lee, H. (2011). *Creativity education : developing creative problem-solving abilities*. Seoul: Ewha university press.
- 6 Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: harper Collins.
- 7 Feist, G. J. (1999). *Influence of personality on artistic and scientific creativity*. In R. J. Sternberg (Ed.). *Handbook of creativity*, 273–296. New York: Cambridge University Press.
- 8 Isaksen, S. G., & Parnes, S. J. (1985). Curriculum planning for creative thinking and problem solving. *Journal of Creative Behavior*, 19, 1–29.
- 9 Khatena, J., & Torrance, E. P. (1976). *Manual for Khatena– Torrance creative personality perception inventory*. Chicago: Stoelting.
- 10 Khatena, J., & Torrance, E. P. (1998). *Khatena–Torrance creative perception inventory*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- 11 Kim, I. (2006). The relationships among thinking styles, teaching method and academic achievements. *Chungnam university doctoral dissertation*.
- 12 Kim, K. et al. (2011). *Convergence science: it's status and future*. Seoul: Seoul university press.
- 13 Kim, K., Park, Y., & Jung, E. (2011). Development of Classification System Model of Design Information for Integrated Design Research. *Journal of Korean Society of Design Research*, 24(3), 55–66.
- 14 Kim, J. (2004). Analysis of Korean Design Study Tendency. *Journal of Korean Society of Design Research*, 58, 159–168.
- 15 Kim, J. (2003). *The principles of design*. Seoul: Beobseo Publish.
- 16 Kim, Y. (1995). *Thinking & Psychology of Problem Solving*. Seoul: Pakyoungsa.
- 17 Lee, G. et al. (2009). *Report of interdisciplinary convergence forum*. Korea Institute for Advancement of Technology.
- 18 Lee, J. (2009). *Cognitive science: interdisciplinary convergence and applications*. Seoul: Sungkyunkwan university press.
- 19 Martin, R. (2009). The design of business: *Why design thinking is the next competitive advantage*. Lee, G. (Ed.). *Design thinking*. Seoul: Woongjinwings.
- 20 Martinsen, O., & Kaufmann, G. (1999). *Cognitive style and creativity*. In M. A. Runco., & S. R. Pritzker. (Eds.). *Encyclopedia of creativity*, 273–282. New York: Academic Press.
- 21 Mayer, R. E. (1999). *Fifty years of creativity research*. In R. J. Sternberg. (Ed.). *Hand book of creativity*, 449–460. Cambridge University Press.
- 22 Osborn, A. F. (1953). *Applied imagination*. New York: Scribner.
- 23 Riding, R. (2002). *School learning and cognitive style*. London: David Fulton.
- 24 Runco, M. A. (2006). *Reasoning and personal creativity*. In J. C. Kaufman., & J. Baer. (Eds.). *Creativity and reason in cognitive development*, 99–116. Cambridge University Press.
- 25 Son, T. (2004). *Organizational behavior and creativity*. Seoul: Beobmunsa.
- 26 Song, C. (1999). A Study on the Interdisciplinary Structure of Individual Research. *Journal of Korea Technology Innovation Society*. 2(1), 16–27.
- 27 Sternberg, R. J. (1988). *Mental self-government: A theory of intellectual styles*

- and their development. Human Development, 31, 197–224.*
- 28 Sternberg, R. J. (1990). *Thinking styles: Keys to understanding student performance*. Phi Delta Kappan, 71, 366–371.
- 29 Sternberg, R. J. (1994a). *Allowing for thinking styles*. Educational Leadership, 52(3), 36–40.
- 30 Sternberg, R. J. (1994b). *Thinking Styles: theory and assessment at the interface between intelligence and personality*. In Sternberg, R. J., & Ruzgis, P. (Eds.), *Personality and Intelligence*, 169–187. NY: Cambridge University Press.
- 31 Sternberg, R. J. (1995). *Styles of thinking and learning*. *Language Testing, 12*(3), 265–291.
- 32 Sternberg, R. J. (1997). *Thinking styles*. NY: Cambridge University Press.
- 33 Sternberg, R. J., & Wagner, R. K. (1991). *MSG thinking style inventory manual*. Unpublished manuscript.
- 34 Urban, K. K. (1995). *Creativity: A componential approach*. Post conference China meeting of the 11th world conference on gifted and talented children. Beijing, China. August 5–8.
- 35 Veryzer, R. W., & Borja de Mozota, B. (2005). The impact of user-oriented design on new product development: An examination of fundamental relationships. *Journal of Product Innovation Management, 22*(2), 128–143.
- 36 Yoo, K. (2006). *The Policy recommendations for the activation of convergence technology research and development*. ISSUE PAPER 2006–09. Korea Institute of S&T Evaluation and Planning.
- 37 Yoon, M. (2003). Effects of Thinking Styles on Academic Achievement with the Mediators of Academic Motivation and Subject-specific interests. *Korea university doctoral dissertation*.

# 창의적 디자인융합인재의 사고양식 유형

정정호<sup>1</sup>, 장동련<sup>2</sup>

<sup>1</sup> LG유플러스 서비스플랫폼기획팀, 서울, 대한민국

<sup>2</sup> 홍익대학교 시각디자인과 교수, 서울, 대한민국

---

**연구배경** 본고에서는 디자인 전공자를 중심으로 창의적 융합인재의 청사진을 제시하기 위해 디자인 학문과 타 학문을 이수한 인재를 ‘디자인융합인재’라고 조작적 정의하여, 디자인융합인재의 창의성을 검증하고, 인지적으로 사고하는 방식을 근거로 창조적 인간형의 심리적 내면을 논의한다.

**방법** 창의적 융합인재를 탐색하기 위해 학문융합 유무 및 디자인 전공 유무에 따라 실험집단을 분류하여, 연구문제 3가지 방향에 맞춰 정량조사(창의성 및 사고양식 검사)를 진행하였다.

**결과** 실험집단별로 창의성이 높은 순을 나열해보면, ①디자인융합인재 집단, ②非디자인융합인재 집단, ③디자인단일전공자 집단, ④非디자인단일전공자 집단의 내림차순으로 정렬시킬 수 있었고, 사고양식 유형에 있어서 디자인융합인재 집단은 ‘입법적’, ‘무정부제’, ‘전체적’ 사고양식을 선호했으며, 반면에 ‘보수주의적’ 사고양식을 상대적으로 선호하지 않았다.

**결론** 디자인 학문을 융합한 디자인융합인재는 타 학문의 융합인재보다 창의적 성향임을 확인할 수 있었으며, 창의적 인재의 활성화제로써 디자인융합인재를 제안할 수 있다. 이를 통해 기업 내부적으로 디자인전공자를 융합인재로 발굴·육성하여 기업의 지속가능한 혁신가치를 창출할 수 있는 선순환 구조를 마련해야 할 것이다.

**주제어** 디자인융합인재, 창의성, 사고양식, 디자인적 사고

---

본고는 주저자의 2013년 홍익대학교 박사학위논문의 일부 내용을 게재함