

Differences in Perception of Arts College Students on Creative Convergent Competence

Park, Sun-Young (Soongsil University)
Lee, Kyung-Hwa¹⁾ (Soongsil University)

< ABSTRACT >

As the qualification system for cultural arts education was established, a lecture was provided to promote the creative convergent competence of students of art major. However, many art students do not know exactly what kind of classes and methods should be taught in elementary and junior high schools to foster creative convergent competence. Therefore, this study conducted research to identify whether there is a difference in the creative convergent competence of the arts major students and their perception of the creative convergent competence according to the specific art major. we surveyed 382 college students in traditional arts, music, fine arts, theater-film at six universities in Seoul and Gyeonggi provinces. The survey used questionnaires to know the perception of the arts major students and test for measuring their creative convergent competence (Kim, 2016) was applied to them. The results of this study were as follows: First, the students' perception of arts major students was high on the importance of creative convergent competence, necessity of it's development, and necessity of education for developing creative convergent competence. However, satisfaction with education for enhancing convergent capacity was low. Second, there was a significant difference in perception of creative convergent competence according to major. Third, there was a significant difference in the creative convergent competence according to the specific major. Especially, differences in specific major were significant in creative ability, convergent thinking, and creation of convergent value. These results can help to construct curriculum for the arts majors' ability to enhance the creative convergent competence of the arts students.

Key Words: Art college students, creativity converged competence, core competence

1) Corresponding Author: Lee, Kyung-Hwa, Soongsil University, 369 Sangdo-Ro, Dongjak-Gu, Seoul, Korea, 06978 / E-mail: khlee@ssu.ac.kr

창의융합역량에 대한 예술전공학생의 인식 차이 및 세부전공별 창의융합역량의 차이

박선영 (숭실대학교)

이경화¹⁾ (숭실대학교)

< 요약 >

문화예술교육사 자격제도가 마련됨에 따라 예술전공학생의 창의융합역량 함양을 위한 강제가 제공되었다. 그러나 많은 예술전공 대학생들은 초·중·등 학교에서 창의융합역량 함양을 위해 어떤 수업을 해야 하는지에 대해 정확히 모르고 있는 실정이다. 이에 따라 본 연구는 예술전공 대학생들은 창의융합역량에 대해 어떤 인식을 가지고 있는지와 예술의 세부전공에 따라 창의융합역량에 있어서 차이가 있는지를 확인하기 위해 조사연구를 실시하였다. 이에 따라 서울시와 경기도 등 수도권 6개 대학교의 전통예술, 음악, 미술, 연극·영화과에 재학 중인 예술전공 대학생 382명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 조사는 예술전공 대학생들의 창의융합역량에 대한 인식을 알아보기 위해 설문지를 사용하였으며, 전공별 창의융합역량의 차이를 확인하기 위하여 창의융합역량 측정도구(김정연, 2016)를 사용하여 자료를 수집하였다. 자료처리와 분석은 SPSS 24.0을 사용하여 신뢰도로 Cronbach α 계수를 산출하고, 기술통계 및 빈도분석, 카이제곱(χ^2)검정과 일원배치분산분석(One way ANOVA)을 하였고, 사후검정으로 Scheffé 검증을 실시하였다. 연구 결과는 첫째, 창의융합역량의 중요성, 창의융합역량 개발의 필요성, 창의융합역량 개발을 위한 교육의 필요성에 대한 예술전공 대학생들의 인식이 전반적으로 높았지만 창의융합역량의 개념에 대한 인식 정도와 창의융합역량 증진을 위한 교육에 대한 만족도는 낮은 것으로 나타났다. 둘째, 전공에 따른 창의융합역량에 대한 인식 차이가 유의하게 나타났다($p < .001$). 셋째, 전공에 따른 전체 창의융합역량의 차이가 유의하게 나타났다($p < .01$). 특히 창의적 능력, 융합적 사고, 융합적 가치창출에서 전공별 차이가 유의하게 나타났다. 이러한 결과는 예술전공학생들을 위한 창의융합역량 증진을 위한 교육과정 구성에 도움을 줄 수 있을 것이다.

주요어 : 예술전공 대학생, 창의융합역량, 미래 핵심역량

1) 교신저자: 이경화, (06978) 서울시 동작구 상도로369, 숭실대학교 / E-mail: khlee@ssu.ac.kr
논문투고: 2018. 11. 11 / 심사일자: 2018. 11. 18 / 게재확정일자: 2018. 11. 29

I. 연구의 필요성 및 목적

제4차 산업혁명시대를 초연결, 초지능 사회라고 일컫는데, 이미 국제사회는 고차원적 사고와 빅데이터를 활용한 지식이 국가경쟁력의 기반이 되고 있다. 또한 점차 더 다양화되고 복잡한 문제들을 해결하기 위해서는 창의적인 아이디어와 다양한 영역의 지식을 융합하여 적용하는 것이 필요하므로, 창의융합역량을 갖춘 인재 양성이 중요한 국가적 과제로 부각되게 되었다. 이와 같은 세계적인 변화의 흐름 속에서 교육부는 2009 개정교육과정에서 창의인성교육정책을 반영하여, 조화로운 인성을 갖춘 창의적 인재육성을 강조하였으며, 2015년 개정 교육과정에서는 미래사회가 요구하는 핵심역량을 함양하고 바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재를 양성하는 데에 중점을 두었다(교육부, 2015). 창의융합형 인재란 사회적 변화를 전체적으로 통찰하고, 다양한 분야의 지식과 정보를 아울러서 새롭고 유용한 가치를 창출하는 데 적용할 수 있는 융합적 역량과 다양한 문제 상황들을 융통성과 창의적인 사고로 대처해 나갈 수 있는 역량을 갖춘 미래형 인재를 의미한다. 따라서 교육부를 비롯하여 다양한 영역에서 글로벌 창의융합인재를 육성하기 위해 많은 노력을 기울이고 있다(이경화, 신오순, 김대권, 태진미, 2015).

또한 창의융합역량을 갖춘 인재를 육성하기 위해서는 기존의 지식 습득 중심의 교육시스템에서 탈피하여 창의융합역량, 비판적 사고능력, 문제해결능력 등과 같은 역량을 키울 수 있는 역량 중심의 새로운 교육시스템으로의 전환이 필요하다는 움직임이 일어나고 있다(김진하, 2016). 이렇듯 창의융합인재 육성과 창의융합역량에 대한 중요성이 증대되고, 이러한 역량을 갖춘 인재에 대한 사회적 요구가 증가함에 따라 대학교육에서도 진로결정과 직무역량 개발의 일환으로 초점을 두는 역량이 창의융합역량이 되었다(이가형, 이경화, 2018).

이러한 사회적 변화에 따른 영향은 예술분야에서도 예외가 아니며 예술전공 대학생들에게도 창의융합역량은 더 이상 선택이 아닌 필수 역량이 되었다. 특히 예술은 가장 명확하게 창의성이 발휘되는 창조적 분야이며(Runco, 2009), 예술적 창작활동을 위해서는 창의성이 가장 중요하다(황혜선, 정은경, 2014). 다시 말해, 예술적 과정에서는 어떤 분야보다 창의융합역량이 더욱 요구된다. 강주희(2016)의 연구에서는 동시대 예술가들에게 요구되는 역량과 자질은 2015년 개정 교육과정에서 제시하는 창의융합인재 역량과 상당 부분 일치한다고 제시하였다. 또한 역사적으로 훌륭한 예술적 성취와 업적을 이룬 인물들은 창의융합역량이 뛰어난 인물들로 제각각 떨어져 있는 지식들을 통합하고 보다 광범위한 지식활동에 참여하여 지식들 간의 연관성을 인지하고 분야의 경계를 허물어 새로운 창조적 업적을 남겼다(Root-Bernstein, 1999). 즉, 예술분야에서의 창의융합역량은 예술가들의 훌륭한 성취와 업적

으로 연결된다.

또한 급격한 사회의 발달로 인하여 다양한 문화예술 관련 사업과 문화예술 공연 및 콘텐츠 산업이 성장하여 예술관련 영역이 더욱 더 다양해지고 있으며 각 영역 간의 경계 또한 모호해 지고 있다(이나영, 2011). 정부는 글로벌 문화콘텐츠 기술 강국 실현을 위하여 제2차 문화기술 R&D(Research and Development) 기본계획에서 현장 밀착 지원형 예술기술들을 개발하여 장르 파괴형 융합예술, 테크놀로지 예술, 장소의 제약을 벗어난 공동 작업형 온라인 협업 예술 등 미래지향적이고 실험적인 예술 장르의 발굴을 추진하려는 계획을 수립하였다(문화체육관광부, 2013). 이미 많은 예술가들은 그들의 작품 전시와 공연 속에서 다른 영역과의 융합을 통하여 대중들에게 다가가고 예술과 과학기술이 융합된 미디어 아트, 디지털 음악 등의 보급이 크게 증가하고 있다.

예술 분야가 지니고 있는 창의적 특성과 더불어 모든 분야의 경계가 불분명해지는 융합 시대로의 진입이 예술가들의 창의융합역량 증진을 더욱 불가피하게 만들었으며, 제4차 산업혁명 시대에 예술전공자들의 진출분야의 다양화 및 직업역량 강화라는 측면에서도 창의융합역량의 증진이 매우 중요하다고 할 수 있다. 이와 관련하여 2006년 문화관광부는 문화예술지원법을 제정하여 발표하면서, 국내 예술대학에서 예술을 전공하고 교육활동에 참여하고자 하는 학생들과, 학교영역과 사회영역에서 예술강사로 교육활동을 하고 있는 예술가들에게 문화예술을 통한 창의성 교육을 할 수 있도록 하기 위해 문화예술교육사 자격과정을 신설하여 예술전공자를 위한 창의성 교육을 실시하였다. 문화예술교육에 이와 같은 새로운 변화가 있게 된 것에는 국악, 음악, 미술, 디자인, 무용 등 10개 예술분야에서 활동하는 예술전공자들이 다양한 교육활동을 하면서 학생들의 창의성을 계발하고자 하나 실제 그들이 창의적으로 수업을 하는 창의적 교수법에 대한 교육을 대학에서 받지 못했다는 점에 초점을 두게 된 것이다. 그러나 많은 국내 예술대학들은 문화예술교육사 자격과정을 운영하는 경우를 제외하고는 여전히 전통적 교육과정을 중심으로 예술교육을 하고 있으며 다른 전공분야에서 예술을 활용한 융합교육을 강조하는 것에 비해 예술분야에서의 창의융합적 시도는 매우 미흡한 실정이다(이나영, 2011).

최근 국내에서 대학생들의 창의적 능력과 창의적 성향에 관한 인식조사(김은경, 이경화, 유경훈, 2010), 핵심역량 기반 융합교육을 위한 대학생의 핵심역량 및 창의적 성향 비교(이경화 외, 2015), 대학생 창의융합역량 측정도구 개발 및 타당화(김정연, 2016), 창의융합적 사고역량 강화를 위한 교양교육과정 개발 방향 탐색(홍효정, 이재경, 2015) 등 다양한 선행연구를 통해서 창의융합역량 강화를 위한 방안과 교육에 대한 논의가 진행되었다. 그러나 예술전공 대학생을 대상으로 한 연구는 미디어·예술 분야 대학생 창의성 진단도구 타당화와

진단(황혜선, 정은경, 2014), 융복합 교육에서 대학 무용교육과정 개선 방안 탐색(정명지, 2011) 등이 부분적으로 진행이 되었으며, 예술전공 대학생들의 특성을 고려한 창의융합역량에 대한 연구는 여전히 부족한 실정이다. 예술계열은 인문계도 이공계도 아닌 독특한 특성을 지닌 제 3의 독자적인 전공영역으로 예술전공 대학생들의 창의융합역량을 강화하여 더욱 새롭고 가치 있는 예술문화를 창조해 나가기 위해서는 예술전공 대학생들의 창의융합역량에 대해 더 심도 있게 밝히는 연구가 필요하다. 따라서 본 연구에서는 예술전공 대학생들의 창의융합역량에 대한 인식과 전공에 따른 창의융합역량의 차이가 어떠한지를 확인하는데 목적을 두고 연구가 진행되었다. 이를 위한 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 창의융합역량에 대한 예술전공 대학생의 인식은 어떠한가?

연구문제 2. 예술전공 대학생의 전공에 따른 창의융합역량에 대한 인식 차이는 있는가?

연구문제 3. 예술전공 대학생의 전공에 따른 창의융합역량의 차이가 있는가?

II. 연구방법

1. 조사대상

본 연구에서는 서울시, 경기도 및 수도권 6개의 일반 대학교 예술계열 학과에 재학 중인 예술전공 대학생 382명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 일반대학에서 예술전공으로 개설되어 있는 예술계열 학과 중에서 학교문화예술교육 분야의 많은 비중을 차지하고 있는 네 분야인 전통예술(국악), 음악, 미술(미술, 디자인, 공예), 연극·영화과에 재학하고 있는 대학생들을 대상으로 조사 하였다. 전통예술 분야는 학교문화예술교육 현장에서 교육시수가 가장 많은 국악 분야로 결정하여 선정하였다(신영숙, 2014).

2. 측정도구

가. 창의융합역량 인식에 대한 설문지

예술전공 대학생들의 창의융합역량에 대한 인식을 알아보기 위한 설문지는 선행연구인 대학생의 창의성 교육에 대한 전공계열별 인식비교 연구(이미나, 이화선, 최인수, 2012)와 대학생의 창의성 교육에 대한 인식연구(이경화 외, 2010)를 토대로 본 연구자들이 문항을 선정

하고 재구성하여 직접 제작하였다. 문항 제작 후에 교육심리학과 측정평가, 예술분야의 전문가 4인에게 내용타당도를 확인받았다.

설문지는 창의융합역량의 인식에 대한 질문 4문항과 창의융합교육 실태의 인식에 대한 질문 3문항으로 구성되었다. 창의융합역량의 인식에 대한 문항은 모두 Likert 5점 척도를 사용하여 구성하였고 창의융합교육 실태의 인식에 대한 문항은 1문항은 Likert 5점 척도로 나머지 2문항은 선택형으로 구성하였다. 또 창의융합역량에 대한 이해를 돕기 위해 간략한 설명을 첨부하였다.

나. 창의융합역량 측정도구

예술전공 대학생들의 창의융합역량을 측정하기 위하여 김정연(2016)의 ‘대학생 창의융합역량 측정도구 개발 및 타당화’ 연구에서 개발된 대학생 창의융합역량 측정도구를 사용하였다. 이 측정도구는 창의적 능력, 창의적 성격, 창의적 리더십, 융합적 사고, 융합적 가치창출의 5개 요인으로 구성되어 있으며 총 59개의 문항으로 신뢰도(Cronbach α)는 .963이었다.

3. 연구절차 및 자료처리

설문조사는 2017년 10월 19일부터 11월 2일까지 2주간 서울, 경기도 및 수도권 대학교에 재학 중인 예술전공 대학생을 대상으로 편의표집 하였다. 설문지의 배부 및 회수는 연구자가 직접 설문지를 배부하거나 우편을 사용하였고 총 382부의 설문지를 최종적으로 분석하였다.

수집된 자료는 SPSS 24.0 프로그램을 사용하여 통계처리 하였다. 조사대상의 일반적 배경을 확인하기 위하여 빈도분석을 실시하였고 예술전공 대학생들의 전공별 창의융합역량에 대한 인식을 확인하기 위해서 카이제곱(χ^2)검정을 실시하였다. 또 예술전공 대학생들의 전공에 따른 창의융합역량 인식과 창의융합역량 차이를 분석하기 위하여 기술통계분석과 일원배치분산분석(One way ANOVA)을 실시하고 사후검증 방법으로 *Scheffé* 검증을 실시하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 창의융합역량에 대한 예술전공 대학생의 인식

본 연구에서 예술전공 대학생들의 창의융합역량에 대한 인식과 창의융합교육 실태에 대한 인식을 알아보기 위해 기술통계분석을 한 결과는 <표 1>, <표 2>, <표 3>과 같다.

<표 1> 창의융합역량에 대한 예술전공 대학생의 인식: 기술통계

범주	내용	M	SD
창의융합역량에 대한 인식	창의융합역량의 개념에 대한 인식(알고 있다)	2.453	1.007
	창의융합역량의 중요도	3.513	.930
	창의융합역량의 개발의 필요성	3.576	.880
	창의융합역량 개발을 위한 교육의 필요성	3.563	.916
창의융합역량 교육 실태에 대한 인식	현재 교육의 창의융합역량 증진 도움정도	2.961	.937
	창의융합역량 교육 실시 여부	-	-
	창의융합역량 교육 실시 형태	-	-

<표 2> 대학에서의 창의융합역량 개발 교육 실행 정도

	N	%	
현재 실행여부	예	148	38.7
	아니요	234	61.3
	전체	382	100.0

<표 3> 창의융합역량 개발 교육 실행 정도에 따른 실행 형태 (N=382)

분류	예(%)	아니오(%)
대학교과수업	105(70.9)	148(63.2)
동아리	18(12.2)	19(8.1)
특강/캠프	23(15.5)	51(21.8)
기타	2(1.4)	16(6.8)
전체	148(100.0)	234(100.0)

위의 표에서 제시한 바와 같이, 예술전공 대학생들은 창의융합역량의 중요성과 창의융합역량 개발의 필요성, 교육을 통한 개발의 필요성을 인식하고 있기는 하였으나 창의융합역량 개발을 위한 교육이 대학에서 충분히 이루어지지 않고 있었다. 또한 연구결과 예술전공 대학생들은 대학교과수업 형태의 창의융합역량 개발 교육을 선호하는 것으로 나타났다.

2. 전공에 따른 창의융합역량에 대한 인식 차이

본 연구에서 예술전공 대학생들의 전공에 따른 창의융합역량에 대한 전반적인 인식의 차이가 있는지 확인하기 위하여 기술통계분석과 일원배치분산분석을 실시한 결과는 <표 4>, <표 5>와 같다.

<표 4> 전공별 창의융합역량 인식: 기술통계

	N	M	SD
역량인식	전통예술(a)	80	12.563
	음악(b)	97	12.516
	미술(c)	125	14.112
	연극영화(d)	80	12.788
	전체	382	13.105

<표 5> 전공에 따른 창의융합역량 인식 차이: ANOVA

	SS	df	MS	F	p	Scheffé	
역량인식 합	집단-간	192.078	3	64.026	7.778	.000	a,b<c
	집단-내	3111.734	378	8.232			c>d
	전체	3303.812	381				

위에서 살펴볼 수 있듯이 전공에 따른 창의융합역량에 대한 인식의 차이는 통계적으로 유의하게 나타났다($F=7.778, p<.001$). 구체적인 전공별 차이를 확인하기 위하여 *Scheffé* 사후검증을 실시하였는데 그 결과, 전통예술과 음악, 연극·영화전공 학생들에 비하여 미술전공 학생들의 인식이 더 높음을 확인할 수 있었다. 예술전공 대학생의 전공별 창의융합역량 개념에 대한 인식은 전통예술과 음악전공 학생들에 비하여 미술, 연극·영화전공 학생들의 인식이 조금 더 높았고 창의융합역량의 중요성과 창의융합역량 개발의 필요성 및 교육을 통한 개발의 필요성 부분에서 모두 미술전공 학생들의 인식이 더 높은 것으로 나타났다.

3. 전공에 따른 창의융합역량의 차이

본 연구에서 예술전공 대학생들의 전공에 따른 창의융합역량의 차이가 있는지 확인하기 위하여 기술통계분석과 일원배치분산분석을 실시한 결과는 <표 6>, <표 7>과 같다.

<표 6> 전공에 따른 창의융합역량 차이: 기술통계

		N	M	SD
창의적 능력	전통예술(a)	80	36.713	6.896
	음악(b)	97	34.660	5.996
	미술(c)	125	36.720	5.899
	연극영화(d)	80	37.100	6.374
	전체	382	36.275	6.291
창의적 성격	전통예술(a)	80	36.713	6.655
	음악(b)	97	35.371	5.694
	미술(c)	125	36.560	4.975
	연극영화(d)	80	37.425	5.765
	전체	382	36.471	5.728
창의적 리더십	전통예술(a)	80	59.625	10.532
	음악(b)	97	57.361	8.279
	미술(c)	125	60.272	8.585
	연극영화(d)	80	59.850	9.933
	전체	382	59.309	9.277
융합적 사고	전통예술(a)	80	33.550	6.017
	음악(b)	97	32.237	5.291
	미술(c)	125	34.560	5.445
	연극영화(d)	80	33.388	5.464
	전체	382	33.513	5.584
융합적 가치창출	전통예술(a)	80	32.250	6.817
	음악(b)	97	30.010	5.287
	미술(c)	125	34.056	5.904
	연극영화(d)	80	33.175	6.195
	전체	382	32.466	6.202
창의융합 역량	전통예술(a)	80	198.850	32.328
	음악(b)	97	189.639	24.551
	미술(c)	125	202.168	26.302
	연극영화(d)	80	200.938	29.406
	전체	382	198.034	28.257

<표 7> 전공에 따른 창의융합역량 차이: ANOVA

		SS	df	MS	F	p	Scheffé
창의적 능력	집단-간	347.578	3	115.859	2.973	.032	
	집단-내	14732.561	378	38.975			
	전체	15080.139	381				
창의적 성격	집단-간	195.807	3	65.269	2.005	.113	
	집단-내	12305.377	378	32.554			
	전체	12501.183	381				
창의적 리더십	집단-간	515.477	3	171.826	2.012	.112	
	집단-내	32276.073	378	85.386			
	전체	32791.550	381				
융합적 사고	집단-간	296.301	3	98.767	3.223	.023	b<c
	집단-내	11583.134	378	30.643			
	전체	11879.435	381				
융합적 가치창출	집단-간	944.910	3	314.970	8.685	.000	b<c,d
	집단-내	13708.148	378	36.265			
	전체	14653.058	381				
창의융합역량	집단-간	9699.827	3	3233.276	4.150	.007	b<c
	집단-내	294518.731	378	779.150			
	전체	304218.558	381				

<표 7>에서 살펴 볼 수 있듯이 창의적 능력($F=2.973$, $p=.032$)과 융합적 사고($F=3.223$, $p=.023$)에서 전공에 따른 차이가 통계적으로 유의하게 나타났다($p<.05$). 또한 융합적 가치창출($F=8.685$, $p=.000$)서도 전공별 차이가 유의함을 확인할 수 있었다($p<.001$). 전체 창의융합역량의 차이를 분산분석($F=4.150$, $p=.007$) 한 결과에서도 전공에 따른 창의융합역량의 차이가 통계적으로 유의하게 나타났다($p<.01$). 이러한 차이를 구체적으로 확인하기 위하여 *Scheffé* 사후검증을 실시하였는데 그 결과, 창의적 능력에서는 *Scheffé* 사후검증 결과를 확인할 수 없었으나 융합적 사고는 음악 전공 대학생들에 비하여 미술 전공 대학생들이 더 높은 역량을 가지고 있음을 확인할 수 있었다. 융합적 가치창출 역량은 음악 전공 대학생들에 비하여 미술 전공대학생들과 연극·영화 전공 대학생들이 더 높게 나타났고 전체 창의융합역량에서도 음악 전공 대학생들에 비하여 미술 전공 대학생들의 역량이 더 높음을 확인하였다.

IV. 결론 및 제언

본 연구에서는 예술전공 대학생들의 창의융합역량에 대한 인식이 어떠한지를 알아보고 전공에 따른 인식의 차이와 창의융합역량의 차이를 살펴보았다. 연구결과를 기반으로 하여 다음과 같이 결론은 내릴 수 있다.

첫째, 예술전공 대학생들은 창의융합역량에 대하여 전반적으로 중요하게 인식하고 있으며 창의융합역량 개발의 필요성과 교육을 통한 개발의 필요성을 느끼고 있다. 이와 같이 대학생들의 창의융합역량에 대한 중요성과 대학교육에서 학생들의 창의융합역량 함양을 위한 교육이 필요하다는 관점은 많은 연구에서 제시되고 있다(이가형, 이경화, 2018; 이영실, 이경화, 2018). 그러나 창의융합역량의 개념에 대해 접할 수 있는 기회나 창의융합역량을 증진시킬 수 있는 교육적 기회가 충분하지 못함을 확인할 수 있었다. 또 창의융합역량 개발을 위한 교육이 대학에서 이루어지고 있지 않다는 응답이 많았고 정규 교과수업을 통한 개발을 선호한다는 응답이 많았다. 그러므로 예술전공 대학생들의 창의융합역량을 증진시킬 수 있는 교육적 기회가 충분히 제공되어야 할 것이며 대학생들의 선호에 따라 정규교과 수업을 통한 만족도 높은 창의융합역량개발 교육이 이루어질 수 있도록 노력해야 할 것이다.

둘째, 창의융합역량에 대한 인식이 전통예술과 음악, 연극·영화전공 대학생들 보다 미술전공 대학생들의 인식이 더 높게 나타났다. 이러한 결과는 같은 예술전공 계열이라도 전공의 특성에 따라 창의융합역량에 대한 인식이 달라질 수 있음을 보여준다. 즉, 전통적 기술습득에 중점을 두는 전통예술이나 음악전공 대학생들 보다 미술전공 대학생들의 경우 자신의 작품을 산출해내는 창작활동의 기회를 더 많이 갖기 때문에 자신의 전공영역에서 창의융합역량이 더 필요하다고 생각했을 것이다. 따라서 상대적으로 창의융합역량에 대한 인식이 낮은 예술전공 대학생들의 낮은 인식의 원인이 무엇인지 살펴보고 창의융합역량에 대한 인식 개선과 함께 창의융합적 기회의 제공이 더욱 필요할 것으로 보인다.

셋째, 예술전공 대학생들의 전공에 따라 창의융합역량에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 전체 창의융합역량과 융합적 사고에서 음악전공 대학생들보다 미술전공 대학생들의 역량이 더 높게 나타났고 융합적 가치창출 역량에서는 음악전공 대학생들보다 미술전공, 연극·영화전공 대학생들의 역량이 더 높은 것으로 확인되었다. 이러한 결과는 예술전공 안에서 전공과 학문의 특성에 따라서 더 중요시되고 요구되는 창의융합역량의 요소가 있으며 이러한 요소들이 다를 수 있음을 보여준다. 비교적 계속해서 새로운 것을 창작해 내야하는 자극을 많이 받는 전공일수록 더 많은 창의·융합적 시도를 하게 될 것이고 이런 기회의 제공과 시도의 차이가 창의융합역량의 차이로 나타났을 가능성도 있다. 특히 미술전공 대학생

들이 다른 전공의 대학생들에 비해 융합적 역량 부분에서 더 높게 측정된 결과는 이러한 가능성을 뒷받침하는 결과라 할 수 있다. 따라서 예술전공 대학생들의 창의융합역량을 증진시키기 위하여 프로그램 개발과 다양한 교육적 방안들을 마련할 때 각 전공에 따른 창의융합역량의 차이 및 특성이 고려되어야 할 것이며 예술전공 대학생들의 창의융합역량 증진을 위한 교육과정 및 프로그램 개발, 교수학습 모형, 평가방법 등의 체계적인 개발과 수업방식 및 환경의 개선이 이루어져야 할 것으로 보인다. 특히 전통적 기술 습득활동을 주로 하는 전공에서 창의융합역량을 발휘할 수 있는 기회와 창의융합역량을 개발할 수 있는 교육적 환경 제공은 더욱 필요할 것으로 보인다.

참고문헌

- 강주희(2016). Art Star Korea를 통해 본 동시대 예술가의 역량과 자질에 대한 소고: 창의·융합 교육의 관점을 중심으로. **미술과 교육**, 17(4), 43-60.
- 교육부(2015). **초·중등학교 교육과정 총론**. 교육부 고시 제2015-80호, 별책 1.
- 김은경, 이경화, 유경훈(2010). 대학생들의 창의적 능력과 창의적 성향에 관한 인식 조사. **창의력교육연구**, 10(2), 5-26.
- 김정연(2016). **대학생 창의융합역량 측정도구 개발 및 타당화**. 일반대학원 박사학위논문, 숭실대학교.
- 김진하(2016). 미래사회 변화에 대한 전략적 대응방안 모색. **KISTEP**, 15, 45-58.
- 문화체육관광부(2013). **제2차 문화기술 R&D 기본계획**. 문화체육관광부.
- 신영숙(2014). 문화예술교육의 활성화 방안 연구: 대전광역시 문화예술교육 현황 중심으로. 한류문화산업대학원 석사학위논문, 배재대학교.
- 이가형, 이경화(2018). 창의융합역량, 창의적리더십이 자기주도학습력에 미치는 영향. **Global Creative Leader**, 8(2), 44-60.
- 이경화, 신오순, 김대권, 태진미(2015). 핵심역량 기반 융합교육을 위한 대학생의 핵심역량 및 창의적 성향 비교. **교육종합연구**, 13(2), 1-24.
- 이경화, 유경훈, 김은경(2010). 대학생의 창의성 교육에 대한 인식. **교육심리연구**, 24(2), 327-346.
- 이나영(2011). **음악전공자의 직무역량 개발을 위한 교육과정 지향방안에 대한 연구: 음악과 다른 학문과의 융합을 통한 고찰**. 교육대학원 석사학위논문, 계명대학교.
- 이미나, 이화선, 최인수(2012). 대학생의 창의성 교육에 대한 전공계열별 인식 비교. **교육과정연구**, 30(3), 353-376.
- 이영실, 이경화(2018). 온라인 자기주도학습 수업이 대학생의 자기주도학습력 향상에 미치는 효과. **Global Creative Leader**, 8(3), 51-70.
- 정명지(2011). **융복합 교육에서 대학 무용교육과정 개선 방안 탐색**. 일반대학원 박사학위논문, 세종대학교.
- 홍효정, 이재경(2015). 창의·융합적 사고역량 강화를 위한 교양교육과정 개발 방향 탐색. **교양교육연구**, 9(3), 163-192.
- 황혜선, 정은경(2014). 미디어·예술 분야 대학생 창의성 진단도구 타당화와 진단. **한국콘텐츠학회논문지**, 14(12), 145-152.
- Root-Bernstein, R. M. (2007). **생각의 탄생: 다빈치에서 파인먼까지 창조성을 빛낸 사람들의 13가지 생각 도구** (Sparks of Genius: The Thirteen Thinking Tools of the World's Most

Creative People. 박종성 역). 서울: 에코의 서재.

Runco, M. A. (2009). **창의성: 이론과 주제** (Creativity. 전경원, 이경화, 고진영, 김정희, 박숙희, 박춘성, 성은현, 유경훈, 전경남, 최병연, 하주현, 한순미, 함정현 역). 서울: 시그마프레스.