

버크만 리마인드 교육 (2차)

2021. 04. 06





- **흥미 지수의 메커니즘**
- **인식 필터로서 영향을 미치는 흥미**
- **흥미가 소통에 미치는 영향**
- **한국 진단자들의 흥미 평균값**
- **활용 Tip**

흥미 지수의 메커니즘



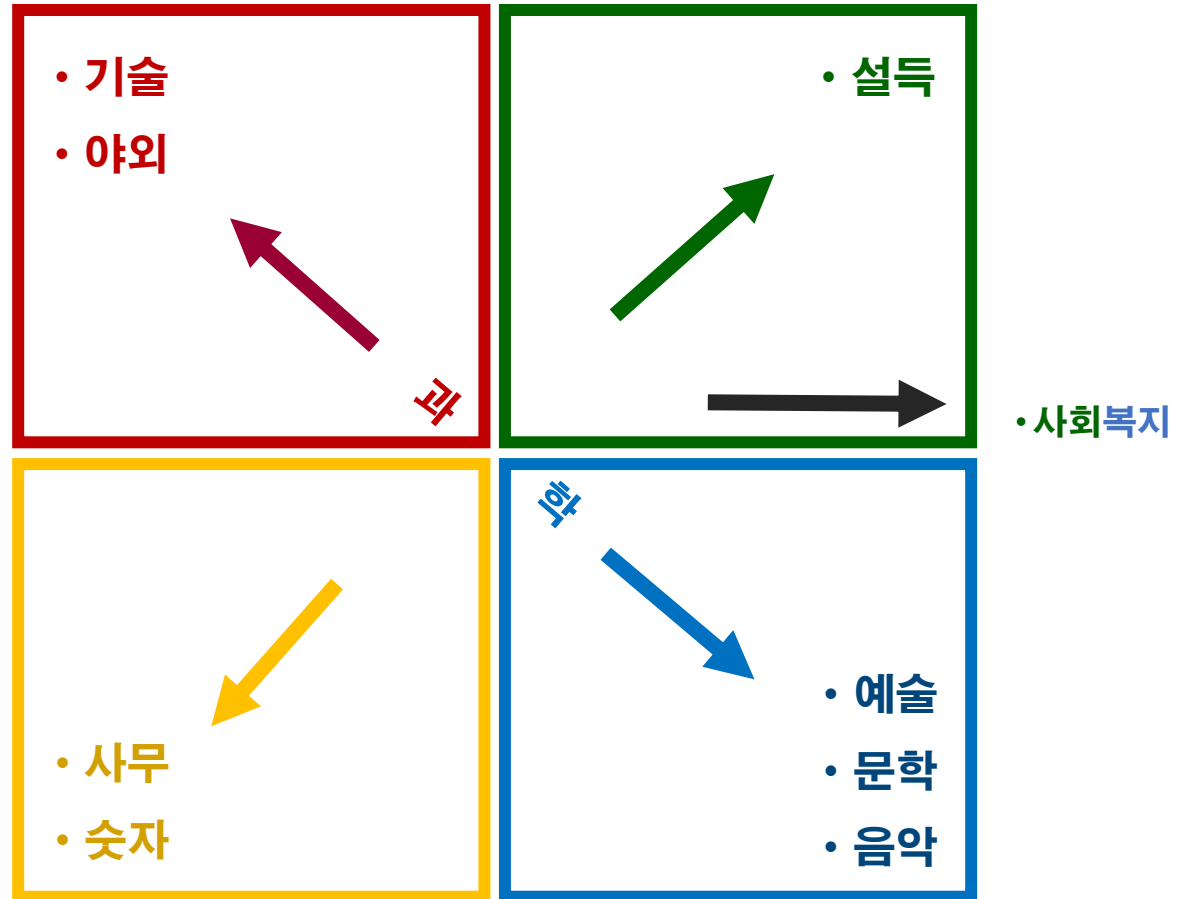
버크만 ‘흥미’는...

개인이 직업으로 무엇을 하기를 좋아하고, 어디에 자신의 에너지를 쏟고 싶은지를 나타내며, 일에 대한 에너지와 태도에 영향을 미친다.

- 10가지 흥미 영역에 대한 지수는 직업에 대한 선호도를 묻는 설문지 섹션3에 대한 응답에서 추출
- 4개의 직업이 그룹으로 제시되는 48개의 질문에 대해 첫째, 둘째로 선택한 직업이 주로 결과에 영향을 미친다
- 개인의 지수는 1-99 사이의 퍼센트(%)로 나타낸다
 - 개인의 지수가 95라면, 대상자가 그 흥미 영역에서 표본집단의 94%의 사람들보다 더 높은 흥미를 갖고 있다는 의미다.
- 각 지수는 독립적이고 표준지수는 50이다
- 흥미는 가장 독립적인 측정 도구이며, 직업과 관련된 지수에 가장 영향을 많이 미친다
- 각 흥미영역에 포함된 활동들의 주요 속성을 기초로 각 흥미에 컬러가 부여되었다



10가지 흥미 분야의 컬러





버크만 ‘흥미’는...

- 시간이 지나도 패턴이 거의 변하지 않고 가장 일관성이 있다.
- 시간 경과에 따른 검사-재검사 신뢰도는 '19년 연구에서 .84-.92 로 매우 높다.
- 흥미가 스킬을 측정하지는 않지만, 대부분의 사람들은 가장 끌리는 분야에서 스킬을 개발한다.
- “직무 만족도”의 일반적인 지표로 사용한다.
- - 75 이상의 지수는 강한 흥미를 나타낸다
- 25 이하의 지수는 흥미가 없거나, 피하고 싶은 활동 분야이다
- 중간 지수는 중간 정도의 흥미를 나타낸다. 아주 선호하지도, 특별히 싫어하지도 않는 활동이다.
- 90 이상의 지수는 흥미 이상의 의미를 지닌 활동이며, 삶의 충족감을 느끼기 위해서 꼭 필요한 활동이다.
- 흥미 분야에서 성별에 따른 차이가 일부 나타났다.
 - 남성 : Red 흥미가 더 높은 경향이 있음 (기술, 과학, 설득, 야외)
 - 여성 : Blue 흥미가 더 높은 경향이 있음 (사무, 예술, 문학, 음악)

인식 필터로서 영향을 미치는 흥미



인식 필터로서의 흥미

- 흥미는 개인의 인식 필터로 작용한다.
- 정보 처리 과정에서 개인은 자신이 알고 있는 맥락으로 정보를 이해하려고 한다.
- 흥미가 우리에게 중요한 것들을 정의하며 따라서, 정보를 범주화하는 맥락을 제공한다.
- 흥미가 어떻게 작용하는지 쉽게 이해하려면, 학교에서 가장 잘했던 과목과 가장 힘들어했던 과목들을 생각해 보세요.



인식 필터로서의 흥미

인식 필터로서 흥미를 파악할 때에는 컬러의 패턴을 살펴보라.

점수 패턴과 공통적인 주제를 파악하세요.



관계 / 사람

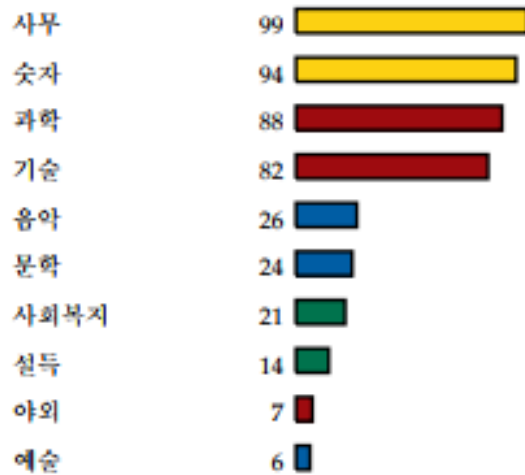


과제 / 세부사항

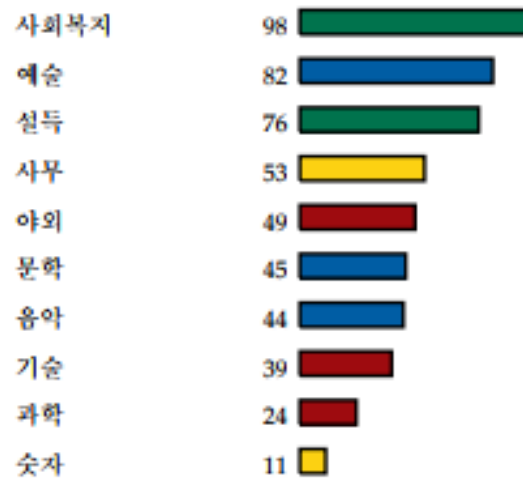


흥미의 영향

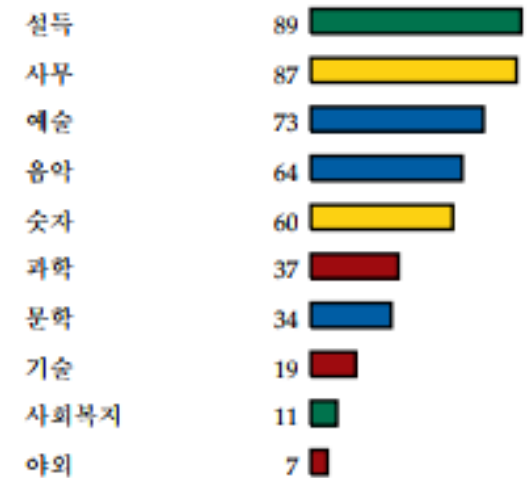
흥미 분야 (Areas of Interest)



흥미 분야 (Areas of Interest)



흥미 분야 (Areas of Interest)





흥미를 통해 본 개인의 관점

관심분야(Interest)	설 명(Description)	관점 (Focus)
예술 (Artistic)	심미적 가치를 지닌 예술적인 시각 표현	외부에 보여지는 이미지
문학(Literary)	세련된 언어스킬과 추상적인 아이디어	창의적 표현
음악(Musical)	음악감상이나 음악적 표현(명상,감상)	상황을 조화롭게 만드는 것
기계(Mechanical)	기계나 기술적인 활동(손을 활용하는 일)	구체적인 결과
야외(Outdoor)	야외나 자연환경에서 하는 활동	신체적이고 물리적인 활동
과학(Scientific)	사물의 존재방식에 관여하는 연구 활동	해법을 위한 논리적 문제해결
사회복지 (Social Service)	사람을 돕고 지원하고 봉사활동 하는 활동	사회적 긍정적 이미지
설득 (Persuasive)	타인을 설득하고 영향력을 행사하는 활동	설득적 논쟁과 그 근거제시
숫자 (Numerical)	숫자와 관련된 정량적 데이터에 기초한 활동	데이터/통계에 기초한 해결책 제시
사무 (Clerical)	기록과 데이터, 시스템을 만드는 활동	예측 가능한 결과 통제

흥미가 소통에 미치는 영향



소통에 미치는 영향

- 흥미는 개인이 사용하는 커뮤니케이션 **스타일**을 정의하는데 도움이 된다.
- 흥미는 또한 메시지로 전달되는 **내용**에도 영향을 미친다.
- 흥미를 통해 개인이 알고 있는 “언어”에 대해, 그리고 개인이 가장 잘 반응하는 것이 무엇인지 이해할 수 있다.



흥미의 영향

과 학

사물이나 상황이 왜 그런지에 대한 흥미 – 이것은 뒤에서 무슨 일이 일어나고 있는지를 발견하는 것에 대한 사람들의 호기심과 관심에 초점을 둔다.



- “왜”가 아니라, “무엇을”
- 빠른 행동
- 실행
- 명확한 문제 해결

- “왜 ” 라는 질문을 많이 함
- 분석, 연구
- 지적 탐구
- 복잡한 문제 해결

기 술

사물을 조립하는 방법에 대한 흥미 – 보고, 잡고, 만질 수 있는 물건들을 손으로 만들기



- 타인에게 기술적 도움을 받음
- 직접 손으로 일하지 않음
- 다른 사람이 장비를 작동하게 함
- 단순한 “사용·작동법” 가이드 참조

- 어떻게 작동하는지 알고자 함
- 직접 손으로 일함
- 기구, 장비가 포함된 시스템
- 기술적인 운용



흥미의 영향

야 외

기분과 에너지 수준이 실외의 접촉 여부에 영향을 받음



- 편안한 오피스 환경
- 지식을 요하는 일
- 도시
- 실내활동

- 사무실로부터 해방
- 신체 활동이 포함된 프로젝트
- 실내/실외 업무 환경
- 자연 환경과의 접촉

문 학

언어와 의사소통 – 특히 문서 양식으로 표현된 단어와 문구에 대한 애착



- 글로 소통할 때는 짧게
- 긴급하거나 필요할 때만 읽음
- 간결하고 명확한 메시지
- 독서는 흥미와 관련된 것만

- 글로 생각을 표현
- 독서를 통해 정보를 모음
- 글로 의사소통 함
- 다른 언어를 정복함



예 술

사물의 시각적 영향 – 미적 표현, 사람이 어떻게 옷을 입는지와 같은 소소한 것을 포함



- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ 기능성에 집중 ▪ 간결하고 꾸밈없는 발표자료 ▪ 내용보다는 형식 ▪ 이미지의 중요성을 살리지 못함 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 미적으로 충족되는 직무 환경 ▪ 시각적 자료의 창의적 활용 ▪ 복잡한 것을 그림으로 표현 ▪ 예술적 표현의 기회 |
|---|---|

음 악

소리에 대한 민감성과 조화로움 감상



- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ 청각적 민감성이 낮음 ▪ 제한적으로 음악적 환경을 접함 ▪ 소음을 참아냄 ▪ 음악 감상을 필요로 하지 않음 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 소음 수준을 통제함 ▪ 음악적 표현의 기회 ▪ 말투에 민감함 ▪ 음악적 재능을 감상 |
|--|---|



숫 자

숫자로 하는 작업 - 기록 관리, 진행상황 추적 - 재무 처리, 수치 모델링, 예산 책정



- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 재무 요약 선호 애널리스트와 회계사의 도움 추정치 또는 근사치 정확성을 요하지 않는 작업 | <ul style="list-style-type: none"> 데이터 분석 재무회계 통계적 접근의 문제해결 계량적 분석 모니터링 |
|--|---|

사 무

처리과정이 일관성 있고 예측 가능한 반복적인 일. 제어 시스템을 중시함



- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 유연한 직무 환경 보고 및 반복적인 일에 도움 필요 서류 작성 기피 반복적이지 않은 일 | <ul style="list-style-type: none"> 질서 있고, 예측 가능한 직무 환경 업무 시스템과 일상적 업무의 관리 보안 및 통제 유지 관리 프로젝트 관리 |
|---|---|



사회복지

다른 사람들의 복지와 그들이 성공하도록 돕는 것에 대한 관심



- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ 대인관계 상호작용이 적은 ▪ 독립적, 자율적 환경 ▪ 타인의 일은 타인 스스로 ▪ 실용적 관계 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 다른 사람들 돕기 ▪ 가르치고 상담하기 ▪ 타인과 친밀하고 개인적인 관계 ▪ 생각이나 기분을 공감 |
|---|---|

설득

말을 통한 의사소통 – 말로써 상대를 자신의 관점으로 설득하는 것에 대한 관심



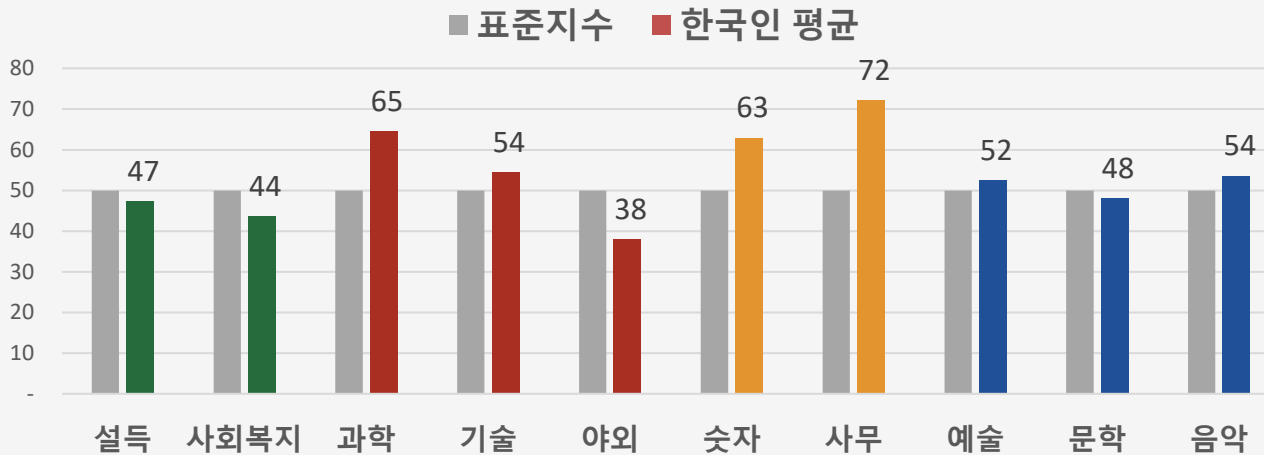
- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ 간접적 영향 ▪ 의견 개입이 없는 결론 도출 ▪ 말하기 전에 생각함 ▪ 영업/판매에 대한 압박 기피 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 영향 미치기 ▪ 소통, 프리젠테이션 ▪ 판매 직종 ▪ 설득하기, 가르치기, 동기부여 하기 |
|--|--|

한국 진단자들의 평균값

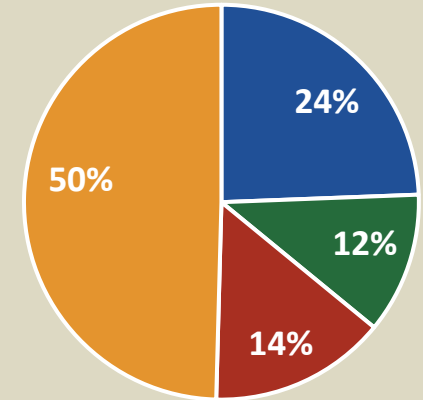




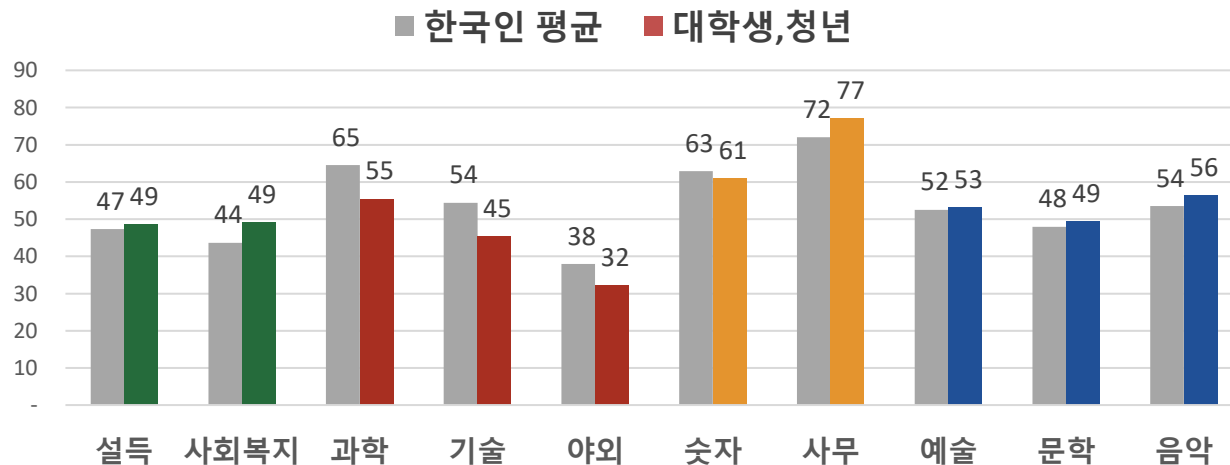
한국 진단자들의 평균값



컬러별 분포



❖ 18.01.01~20.07.31 진단완료자 57,820명의 데이터 분석결과



❖ 19.01.01~20.07.31 진단완료자 3,545명(대학생, 청년)의 데이터 분석결과

활용 Tip





질문 예시

■ 높은 흥미와 관련하여

- 자신의 삶의 어떤 부분에서 이와 같은 흥미가 나타납니까?
- 하고 계신 일의 어떤 부분에서 이와 같은 흥미가 나타납니까?
- 일상 생활 속에서는 어떻게 나타나고 있습니까?
- 자신의 흥미를 충족시키기 위해 어떤 활동을 합니까?
- 자신의 흥미가 일을 통해 충족되지 않을 때 어떤 개인적 활동을 합니까?

■ 낮은 흥미와 관련하여

- 이 요소들이 혹 일하기 위해서 꼭 필요한 것들입니까?
- 이런 활동을 피하기 위해서 어떻게 합니까?



팀 액티비티 예시

이름	예술	설득	문학	음악	기술	과학	사회복지	사무	숫자	야외
나과장	○	○						○	○	
김대리				○		○		○		○
문대리		○			○		○		○	
최사원	○			○		○	○			
박사원			○		○			○	○	
송사원				○			○		○	○
신사원	○	○			○	○				

※ ○ : 최상위 2개 높은 흥미 분야
○ : 최하위 2개 낮은 흥미 분야

■ 액티비티 목표

- 구성원의 다양한 흥미 알기 / 서로에 대해 알아가기
- 목표와 우선순위의 다양성 받아들이기
- 팀 내 역할 재분장에 활용
- 프로젝트를 수행할 때 가용할 수 있는 자원에 대한 정보 제공하기



팀 액티비티

■ 진행 방법

- ① 위와 같은 차트를 준비한다.
(흥미는 가급적 해당 컬러로 적는다.)
- ② 참여자들에게 버크만 흥미 지수(결과값)에 대해 설명한다.
- ③ 각 참여자가 자신의 리포트에서 가장 점수가 높은 흥미 두 가지를 표시하게 한다.
- ④ 높은 흥미와 관련된 질문 예시를 활용하여 참여자들이 서로 자신의 얘기를 나누도록 시간을 주세요.
- ⑤ 그 다음, 자신의 리포트에서 가장 낮은 점수 두 가지를 표시하게 한다.
(높은 흥미와 다른 컬러로 표시)
- ⑥ 앞 페이지의 낮은 흥미와 관련된 질문 예시를 활용하여 참여자들이 서로 자신의 얘기를 나누도록 시간을 주세요.
- ⑦ 마지막으로 팀으로서, 우리는 무엇을 하길 좋아하는지, 무엇을 하길 싫어하는지 얘기를 나누도록 시간을 주세요.



THANK YOU