

청소년의 기회발견, 창의성 역량, 자기주도 학습력이 진로결정 자기효능감에 미치는 영향: 기업가정신을 매개로 하여

황교진*

국민대 글로벌창업벤처대학원

이우진**

국민대학교 교수

국 문 요 약

21세기 4차 산업혁명 시대에 급변하는 산업과 기술 발전으로 인해 기존의 직업과 일자리의 위협과 변화가 커짐에 따라 청소년의 진로에 대한 준비는 더욱 절실했다. 청소년들은 급격한 기술 발전과 시장의 변화로 인한 기존 직업 소멸, 일생에서의 직업 활동 기간의 비약적인 증가가 맞물려서 평생 한 번은 창직이나 창업을 해야만 하는 시대를 살고 있다. 이에 대비하기 위해 진로 및 직업 활동에 대한 기회를 발견하고, 급변하는 시대와 시장의 다양한 문제들을 창의적으로 해결하고, 남들과 다르게 자신만의 방법으로 다방면의 경험과 지식을 쌓기 위한 자기주도적 학습력이 필수로 되었다. 본 연구는 그동안 다루어지지 않았던 청소년의 기회발견, 창의성 역량, 자기주도 학습력이 진로결정 자기효능감에 미치는 영향에 대해 청소년 진로교육 사례를 중심의 연구이다. 청소년에게 기회발견, 창의성 역량, 자기주도 학습력이 기업가정신의 매개로 하여 진로결정 자기효능감에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 것이 주요 연구목적이다. 분석결과, 첫째로 기회발견, 창의성 역량, 자기주도 학습력은 진로결정 자기효능감에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 기업가정신의 향상 정도에 따라 진로결정 자기효능감에 매개 역할을 부분적으로 하고 있음이 확인되었다. 이와 같은 결과는 앞으로 청소년의 진로 및 기업가정신 교육에 중요한 자료가 될 것이며, 향후 청소년 진로 및 기업가정신 교육 프로그램의 연구개발을 위해 관련 연구가 확대 되어야 할 것이다.

핵심어: 기회발견, 창의성 역량, 자기주도 학습력, 진로결정 자기효능감, 기업가정신

1. 서론

한국은 한국전쟁을 겪으면서 산업의 근간이 되는 산업시설이 파괴되고, 생산과 소비의 중요한 역할을 하는 수많은 청년층이 전쟁에 동원되고 전사하여 노동력 부족 현상까지 벌어지면서 한국 정부와 전 국민이 극심한 가난을 경험했다. 하지만 이후 60년 동안 정부와 범국민적인 노력과 헌신을 바탕으로 세계에서 유래 없는 급속한 경제성장을 이뤄냈다. 1960년대와 1970년대에만 해도 한국의 주력 산업은 농·어업 및 광업위주의 1차 산업이 위주였고, 1980년대부터 1990년대까지 제품 생산 및 유통의 위주의 2차 산업, 2000년대 초반에는 IT와 서비스 기반의 3차 산업이 주를 이루었다. 최근 2010년대에 4차 산업혁명이 시작된 이후로는 정보통신기술(ICT)의 발전과 디지털혁명(Digital

Revolution), 로봇(Robot), 인공지능(AI), 3D 프린터, 사물인터넷(IOT) 등의 기술 발전과 보급이 급격하게 이뤄지고 있다. 이로 인해 앞으로 현재 청소년들이 직업을 가질 향후 10-20년 후 미래에는 훨씬 더 많은 산업과 기술의 변화가 있을 것으로 예상되고 있다.

이런 상황 속에서 많은 직업들이 기계로 대체되고 있고, 지금까지 없었던 완전 새로운 형태의 직업들과 창업 기업들이 등장하면서 기존 직업이 소멸되거나 기업의 고용은 줄어들고 있다. 이런 고용 없는 성장(jobless growth) 시대에 앞으로 직업세계의 변화는 더욱 가속화 될 것이며, 현재 청소년들의 미래 진로에 대한 대비와 연구가 더욱 절실한 상황이다.

이런 상황 속에서 많은 직업들이 기계로 대체되고 있고, 지금까지 없었던 완전 새로운 형태의 직업들과 창업 기업

* able@maincontents.com

** 국민대학교 창업학전공 조교수, drlee@kookmin.ac.kr

들이 등장하면서 기존 직업이 소멸되거나 기업의 고용은 줄어들고 있다. 이런 고용 없는 성장(jobless growth) 시대에 앞으로 직업세계의 변화는 더욱 가속화 될 것이며, 현재 청소년들의 미래 진로에 대한 대비와 연구가 더욱 절실한 상황이다.

청소년들에게 기존에 제공하는 진로교육과 진로개발모형은 자기보고식 분석과 그 시대의 직업정보와 산업 트렌드를 바탕으로 직업을 추천하고 선택하고 이에 맞는 학과나 자격과정의 정보를 제공하는 방식으로 이뤄지고 있다. 이것은 개인과 직업을 유형화 하고 개인과 직업 환경을 연결 짓는 PEF(Person Environment Fitting)방식이다. 그러나 이런 방식은 산업의 변화가 느리고, 기업의 고용과 일자리가 충분할 때 합당하다 할 수 있으나, 현재 상황과 앞으로 예상되는 변화에는 비교적 부적절한 전략이라 할 수 있다(한국직업능력개발원, 2010). 따라서 현 시대와 앞으로 미래사회의 변화에 대한 이해를 바탕으로 새로운 기회발견, 창의성·사회성·협업 능력, 다양한 기술 및 조직에서 핵심역량을 활용하고 능동적으로 대응하고 융합할 수 있는 진로결정 자기효능감과 이를 뒷받침해줄 수 있는 기업가정신이 매우 중요하다(한국직업능력개발원, 2018).

직업과 개인을 유형화하고 연결하는 PEF(Person Environment Fitting)은 주로 취업에 초점을 맞추고 있다. 이는 주로 취업과 구직(求職), 즉 ‘직업을 구한다.’라는 개념이다. 하지만 이미 예견된 미래의 변화에 보다 효과적이고 적극적인 대응책을 계획하기 위해서는 기존의 PEF(Person Environment Fitting)의 틀에서 벗어나 개인이 직업이나 사업의 기회를 발굴하고 일자리를 창조해내는데 중점을 둘 필요가 있다. 일자리를 창조하는 방법은 창직과 창업이 있는데, 창직(創職, Job Creation)이란, 창의적인 아이디어와 활동으로 개인이 새로운 직업을 발굴하고, 이를 통해 직업 활동을 하는 것을 말한다. 개인이 기존 직업을 선택하지 않고 문화·예술·IT·농업·제조업 등의 다양한 산업 분야에서 창의적인 아이디어와 활동을 통해 개인의 지식, 기술, 능력, 흥미, 적성 등에 부합하는 직업을 발굴하고 이를 바탕으로 직업 활동을 하는 것이다(한국고용정보원, 2014a). 창직과 비슷한 창업은 ‘창업자가 이익을 얻기 위해 자본을 이용해 사업 아이디어에서 설정한 재화와 서비스를 생산하는 조직 혹은 시스템을 설립하는 행위’로서 새로운 직업을 만들어서 할 수도 있지만, 기존 직업을 활용한 조직이나 시스템을 구축하여서도 이뤄질 수 있다. 창직이 창업보다 포괄적인 개념이라 할 수 있다(이승구, 백윤미 2016).

인공지능과 각 분야가 융합된 초연결사회인 4차 산업혁명 시대에 새로운 직업과 산업이 만들어지고 감소하는 직

업 및 산업의 구조변화를 불러오고 있으며, 이는 글로벌 무한경쟁을 더욱 심화시키고 있다(Pew Research Center, 2016). 이런 상황 속에서 청소년들에게 자신의 삶은 주도로 가치 있게 설계하고 실행할 수 있도록 새로운 기회를 포착하고, 동기를 갖도록 함으로서 궁극적으로 국가 경제성장과 고용창출에 기여할 것이다(이윤준, 2017; Charisman, Hynes & Fraser, 1995).

II. 연구 배경

2.1. 기회발견

기회발견은 넓은 의미에서 기존의 자원을 창의적으로 결합하고 더 나은 가치를 전달함으로써 시장의 필요를 충족시킬 수 있는 가능성으로 학자들 사이에서 정의되어 왔다(Schumpeter, 1934; Kizner, 1973; Casson, 1982).

새로운 가치창출의 기반이 되는 기회발견은 창업과 창직 과정 중에 가장 중요한 활동이다. 좋은 아이디어를 갖고 있다 하더라도 아이디어 자체가 기회로 이어지는 것은 아니며, 현실과 행동 사이의 상호작용을 통해 기회가 구체적으로 나타나야 가치를 창출 할 수 있게 된다. 특히, 어떤 기회를 발견하느냐는 향후 방향과 성공여부에 중대한 영향을 미칠 수 있으므로 기회발견은 전략을 구축할 수 있는 중요한 요소가 된다(박상문, 2004).

Stevenson(1994)은 기회를 ‘현재 가용 가능한 자원과는 관계없이 조직 내부와 외부의 개인이 기회를 추구하는 과정이며, 바람직하게 실현 가능하다고 전망하는 미래 상황’으로 정의하고 기회는 특정시간, 상황, 개인의 특성에 따라 다르게 인식된다고 주장하였다. 기회발견은 시장의 수요와 자원 결합을 실행하는 과정을 의미하며, 유망하다 판단되는 사업을 실행하기 위해 자원을 활용하는 것이다(김형철, 송충환, 안병린 2016). 개인이 기회를 인식하고 발견하는 능력은 기업가정신 발현에 가장 중요한 요소 중 하나이며, 새로운 기회 발견에 대한 연구는 기업가정신을 통한 새로운 가치와 이익을 창출하는 것에 기반이 되는 중요한 연구이다.(Stevenson & Gumpert, 1985)

개인이 느끼기에 상황적 여건이 우호적이라고 판단다면, 자신감을 느껴질 것이고, 이로 인한 자기효능감도 높아질 것이다(한국교육개발원, 2014). 개인에게 있어서 기회를 인식하는 것은 기업가정신을 발휘하는데 매우 중요한 요소이다. 기회를 어떻게 인지하고 활용하는가에 따라 기회활용의 성과가 달라지기 때문이다(Vesper, 1990).

Shaneetal(2003)은 새로운 비즈니스를 추구하는 과정에서

기회를 발견한 후 개인이 기회를 긍정적으로 인식하고. 어떤 동기를 갖느냐에 따라서 창업의 전 과정을 어떤 방식으로 실천해갈지를 평가하는 중대한 요소라고 주장했다. 기회인식 및 기회발견행동과 관련된 연구는 개인의 특성과 사회적 자본, 사전지식, 자아효능감 등을 기회인식 및 기회발견의 선행변수로 제시하였다(조병주, 1998; 문수영·황보윤, 2011; 설병문·홍효석, 2013; 강제학·양동우, 2016; Ko & Butler, 2006; Krueger, 2009; Gemmell et al., 2012; Wang et al., 2013; Wasdani & Mathew, 2014; Javis, 2016).

2.2. 창의성 역량

Taylor(1988)는 창의성이란 생산적인 사고와 창조적인 사고를 표현하는 복잡한 심리적 작용 과정으로 인내, 성취, 변화, 개선을 요구하는 태도이며, 아주 큰 소신을 갖게 하는 중요한 심리적 요소라고 주장했다. 이경화(2002)는 창의성이란 시대 상황에 맞는 새로움, 독특함, 적합함을 내포하고 있는 결과물을 생산해낼 수 있는 개인의 능력과 성격이 통합된 것이라고 정의했다. Torrance(1965)는 개인 창의성의 심리적 요인으로 용기, 호기심, 주체적인 사고와 판단, 과업에 대한 집중력, 포용적이고 다양한 인식능력, 낙관성과 위험감수성 등이 중요하다고 했다.

Teresa(2010)가 그녀의 저서 ‘창조의 조건’에서 창의성을 구성하는 세 가지 요소를 제시했다.

첫째, ‘분야에 관련된 기술(Domain-relevant Skills)’이다. 이것은 주어진 분야에서 성과를 만들어내기 위한 기본 토대로 할 수 있으며, 이 요인에는 해당 분야의 지식, 기술, 재능 등이 포함된다. 분야와 관련된 기술에는 해당 분야에 한 사실 지식과 정통성이 포함되며, 해당 분야의 문제를 푸는데 필요한 시나리오, 다양한 논쟁거리에 한 의견, 지식, 패러다임, 미적 기준, 사실, 원리 등이 모두 분야와 관련된 지식에 해당한다.

둘째, ‘창의성과 관련된 기술(Creativity-relevant Skills)’은 인지 유형을 뜻한다. 창의성과 관련된 기술을 꼽자면, 우선 복잡성을 이해할 수 있게 해주고 문제를 해결하는 동안 틀을 벗어난 사고를 할 수 있게 해주는 ‘인지능력’을 들 수 있다. 창의성과 관련된 인지 능력의 특징은 고정관념을 깨는 파격적 사고, 새로운 인지 경로 탐색, 복잡성에 한 이해, 선택할 수 있는 안들을 가능한 한 오래 열어놓기, 판단 유보, 폭넓은 범주 사용, 정확한 기억, 기존의 알고리즘에서 벗어나기, 창의 지각 등이다. 또한 창의성과 관련된 기술에는 기발한 아이디어 창출도 포함된다.

셋째, ‘과업동기(Take Motivation)’란 주어진 과업을 수행

하도록 결심하게 만드는 동기와 관련된 변인들을 말한다. 내적 동기는 문제를 창의적으로 해결하도록 돕는다.

이 세 가지 요소는 각기 다른 수에서 움직여 창의성을 발휘하게 만든다. 개인이 할 수 있는 것은 ‘분야와 관련된 기술’과 ‘창의성과 관련된 기술’에 의해 결정되며, 개인이 실제로 행하는 것은 앞의 두 기술과 더불어 내적 동기가 얼마나 큰지에 따라 결정된다.

2.3. 자기주도 학습력

자기주도 학습은 1961년 Houle이 ‘탐구정신(The inquiring mind)’을 출간하며 처음으로 학문적인 주목을 받았다. 이후 Tough가 자기주도 적인 교수활동을 분석하면서 자기주도 학습이 체계화되었다. Tough(1971)는 학습자 스스로 사전에 점검하고, 결정사항을 목록으로 만들고 목록에 따라 교사의 도움 없이 학습하는 것을 자기주도 학습이라 하였다.

학습자들이 자기계획 학습에서 언제, 어디서, 무엇을 배울 것인지, 학습자원 결정, 학습장애 탐지 등 핵심의 의사 결정을 내리는 13단계를 사용한다는 것을 발견하였다.

Knowles(1975)의 자기주도 학습을 학습분위기 조성, 학습경험 계획, 욕구진단, 목표설정, 전략상세화, 학습과정참여 독려, 학습결과 평가의 7단계로 구성하였다. 타인의 도움 없이 스스로 주도권을 가지고 학습요구를 진단, 학습목표를 설정, 그 학습에서 필요한 인적 물적 자원 확보하고 효율적인 학습전략을 선택하고 실행하여 자신의 학습결과를 스스로 평가하는 일련의 과정이라 하고, 자기주도 학습의 이론적 기반을 다졌다.

Zimmerman(1986)은 자기주도 학습자를 자신의 학습과정에 동기적, 초인지적, 행동적으로 적극적인 참여자라고 정의하였고, 자기주도 학습은 학습자가 능동적으로 상위 인지적, 동기적, 행동적인 전략을 사용하여 학습과정을 조절하여 학습 성취를 촉진하는 실제적인 촉진자라 정의하였다. Pintrich & De Groot(1990)은 학교에서 학업성취에 중요한 3가지 요인으로 학생의 인지를 계획, 점검, 조절하기 위한 상위 인지적 전략과 학업적 과제에 대한 학생의 노력을 관리하고 통제하는 요인, 학습하고 기억하며 이해하기 위한 인지전략 요인이 있다고 보았다.

Gibbons(2002)의 자기주도 학습은 언제, 어디서, 어떤 방법을 사용하든지 학습자 스스로 노력으로 자신의 지식과 기술, 개인적 발달을 향상시키는 것으로 정의하였다.

자기주도 학습은 자기효능감과 같은 동기구인을 예측하는 선행요인으로 기능할 수 있다(문병상, 2014; 임영옥·서경현, 2017; Ning & Dowling, 2010).

자기주도적이며 자신의 행동과 정서를 관리하고 통제할 수 있는 학습자는 학습에 대한 흥미와 호기심을 느끼며 수업내용과 활동에 대한 도전감과 기대감을 느낄 수 있을 것이다(박승호·서은희, 2008; 임영옥·서경현, 2017). 이는 개인의 인지·정서적 특성과 행동 그리고 환경적 특성 간에는 상보적인 관계가 있음을 주장하는 Bandura(1977)의 사회인지론(social cognitive theory)과 맥을 같이 한다.

2.4. 기업가정신

기업가정신(entrepreneurship)에 대한 정의와 구성 및 개념에 대한 논의는 지금까지도 매우 활발하게 이루어지고 있으며 이에 대한 견해도 학자마다 다양하게 정의 내려지고 있다. 기업가정신의 개념에 대해 기업가정신의 구성개념으로 혁신추구성, 진취성, 위험감수성, 민첩성을 들었으며(오종석, 이용탁, 1999), 기업가정신을 불확실한 시장 상황 속에서 현재의 상황에 대한 면밀한 진단을 통해 미래를 예측하여 위험을 감수하고 조직차원 및 조직 내 구성원 등의 자원을 효과적으로 조합 및 배분, 할당하여 기회를 포착함으로써 혁신적인 조직을 창출하고 새로운 가치를 창출하려는 의지나 행위를 총칭하는 것이라고 하였다(박상용, 2003; 황상규, 2013). 장대성과 임성배(2005)는 기업가정신 성향(entrepreneurship orientation)이 경영성과에 미치는 영향 연구에서 자율성, 혁신성, 위험감수성, 적극성, 경쟁성 중 자율성과 경쟁성이 창업성과에 유의한 영향을 준다고 하였다(최무진, 2013).

대표적인 유형으로 Knight, Schumpeter, Kirzner의 3가지를 들 수 있는데 Schumpeter(1934)의 경우, 기업가정신에 의해 이루어지는 창조적 파괴과정이라 표현하면서 경제성장의 원동력으로 봄과 동시에 기업가인 혁신가는 신제품을 개발하고 새로운 생산방식을 도입하며 신시장을 개척하고 새로운 원료, 부품의 공급, 새로운 조직의 형성 및 노동생산성 향상 등의 역할을 하는 것으로 설명되고 있다. 그러므로 Schumpeter이론에서 기업가 정신은 창조적파괴(Creative Destruction)와 동일시하므로 기업가는 기존의 균형과 틀을 깨고 불안정하게 만드는 역할을 수행한다고 하였다.

Knight(Risk, Uncertainty and Profit, 1921)는 기업가를 불확실성을 감수하는 대가로 이윤을 얻는 사람으로 설명하며, 이때의 불확실성(uncertainty)은 사전적인 확률분포를 통해 보험으로 대응 가능한 위험(risk)과 다름을 강조하였고 Knight(1997) 이론에서 기업가는 기업가적 활동을 통해 시장을 균형으로 이끄는 역할로 정의하였다. 또한, Kirzner(1973)를 비롯한 오스트리아 학파의 기업가정신 이

론에서는 기업가의 이윤기회에 대한 인지능력을 강조하며 회사 창업자뿐만 아니라 기업가적 발견(entrepreneurial discovery)에 참여하는 모든 경제주체를 기업가로 봄으로써 오스트리아 학파 이론에서 기업가는 현재의 충족되지 않은 니즈를 충족시키거나 또는 시장의 비효율과 결함을 개선하고 경제를 새로운 균형으로 이끄는 역할을 수행한다고 보았다.

기업가정신의 개념에 대해 『두산백과』에서는 ‘기업의 본질인 이윤 추구하고 사회적 책임의 수행을 위해 기업가가 마땅히 갖추어야 할 자세 및 정신’으로 정의하고 있다. 그러나 起業家は 반드시 企業人이어야 할 이유는 전혀 없다. 기업가정신의 실천적 측면과 관련하여, 기업은 가장 적합하고 대표적인 조직체이지만 조직체에 속하지 않는 지극히 개인도 이윤을 추구할 수 있는 기회를 포착하고 불확실함 속에서 위험을 감수하며 아이디어를 현실에 맞게 행동해 나가면 기업가적 활동을 하는 起業家로 분류 한다(한국경제연구원, 2015).

2.5. 진로결정 자기효능감

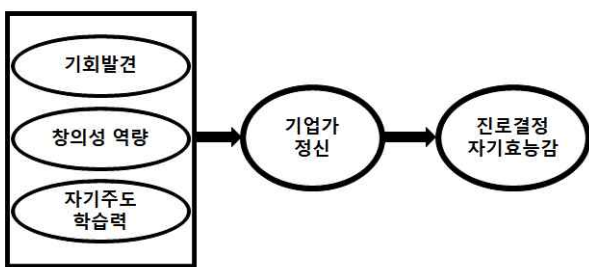
진로결정 자기효능감(career self-efficacy)은 Bandura의 자기효능감에 대한 개념을 먼저 살펴봐야 한다. 사회인지이론에서 출발한 자기효능감(self-efficacy)은 Bandura에 의해 제시되었다. Bandura(1977)는 자기효능감을 ‘개인의 목표달성을 위해 필요한 행동을 계획하고 수행할 수 있는 능력에 대한 기대와 신념’이라 정의하였다. 그는 바람직한 결과를 얻을 수 있는 행동에 대한 자신감을 의미한다고 하였으며, 개인의 목표와 관련된 장애를 극복하는데 있어 자기효능감이 높은 사람이 더 노력할 것이라고 주장했다. 자기효능감이 높은 학생 또한 다양한 인지적, 자기 주도적인 태도확립이 높다고 했다(채운정, 2017; Pintrich & De Groot, 1990). 이외에 Rice(1987)는 자기효능감을 긴장감이 많이 포함되어 있는 어떠한 상황에 당면했을 때 요구되는 행동들을 얼마나 잘 수행할 수 있는지에 대한 판단이라고 정의하였으며, Kanfer(1990)는 목표를 달성하기 위해 요구되는 행동들을 실행할 수 있는 능력이라고 정의하였다. 즉, 자기효능감은 행동의 선택과 노력의 양, 지속, 인내, 각성 등에 영향을 주는 것이다(박종명, 2017). Bandura(1984)는 자기효능감의 주요한 네 가지의 주요 근원으로 다양하고 많은 과거의 성취경험, 다른 사람의 성공에 대한 관찰을 통해 경험하는 대리경험, 주변의 격려, 지지와 유사한 언어적 설득, 자신의 부족한 점을 인지하여 얻는 정서적인 상태에 의해서도 효능감을 높일 수 있다고 했다(이상무, 2016; 이성식, 2007; 이종연, 2017).

자기효능감의 정의적 특성에서 자기 지각은 개인의 행동 및 환경의 선택에 영향을 미치며, 현재와 미래의 행동과 사고의 유형, 정서적인 반응에도 영향을 미친다고 보았다(김용래·유효현; 2002; 송영란, 2007; 박종명, 2017). 이처럼 자기효능감은 자신의 능력에 자신감을 갖고 개인의 어떤 결과를 얻기 위해 자신의 삶을 통제하고 발전할 수 있도록 도와주는 매개체라고 할 수 있을 뿐만 아니라(이중연, 2017), 보다 더 확장된 삶을 영위할 수 있도록 도와주는 개인의 중요한 매개가 되어주는 것이다. 이러한 자기효능감 이론을 진로에 처음으로 적용한 Hackett & Betz(1981)는 진로 발달을 설명하기위해 진로자기효능감(career self-efficacy)라는 개념을 정의하였고, 진로결정과 목표성취에 인지적 영향을 미친다고 주장했다.

III. 연구방법

3.1. 가설설정 및 연구모형

본 연구에서는 선행연구들을 중심으로 실증분석을 연구의 기본 모형 및 가설을 <그림 1>과 같이 설정하였다. 본 연구에서 분석하고자 하는 요인들은 선행연구에 따라 차이가 있었으나 선행연구를 바탕으로 이론 변수와 측정변수를 설정함으로써 변수간의 영향력을 분석하려는 연구 목적에 부합되도록 하였다 기회발견, 창의성 역량, 자기주도 학습력이 기업가정신을 매개로하여 진로결정 자기 효능감에 어떠한 영향 관계를 미치는지를 연구하고자 <그림 1>의 연구모형을 설정하였다.



<그림 1> 연구모형

본 연구의 가설은 다음과 같다.

가설1. 기회발견, 창의성 역량, 자기주도 학습력은 기업가 정신을 향상시키고, 이를 매개로 하여 진로결정 자기효능감이 향상될 것이다.

3.2. 연구대상 및 다수준 분석

선행 연구에서 진로결정 자기효능감에 기회발견, 창의성 역량, 자기주도 학습력, 기업가정신이 매우 중요한 요소로 분석되어짐에 따라서 본 연구에서는 목적에 가장 부합하는 자료수집방법으로 설문조사를 선택하였다.

보다 다양한 집단을 선정하기 위해서 수도권과 지방의 중학생 381명을 대상으로 진행했다. 실험에 참가한 중학생 연령은 13세-16세이며 13세 60명(32.1%), 14세 113명(60.4%), 15세 20명(10.7%), 16세 50명(26.7%)이다.

참고문헌

이승구·백윤미·오성욱·김수원(2016). 청소년을 위한 창작프로그램 개발 연구. *직업과 고용서비스 연구*, 11(1), 1-26.

강재학·양동우(2016). 대학생의 기업가정신이 창업효능감 및 창업의지에 미치는 영향에 관한 연구: 창업기획인식의 매개효과를 중심으로. *한국산학기술학회 논문지*, 17(1), 493-507.

강정은(2008) *진로장벽, 심리적 독립, 진로결정 자기효능감이 진로결정수준 및 진로준비행동에 미치는 영향: 4년제 여자대학생과전문대 여자대학생의 비교*, 석사학위논문 숙명여자대학교.

권현지(2017) *청소년의 진로결정 자기효능감과 낙관성이 진로포부에 미치는 영향* 석사학위논문, 부산대학교 대학원.

김민순(2004) *홀랜드 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로성숙도 및 진로의사결정, 자기효능감에 미치는 효과* 석사학위논문. 창원대학교 교육대학원.

김옥(2009). *진로지도 프로그램(CDP-H)이 전문계고등학생의 진로성숙도 및 진로결정 자기효능감에 미치는 효과*. 석사학위논문, 강원대학교 대학원.

김용래, 유효현(2002). 자기효능감과 수업동기 및 학교생활적응간의 관계 탐색. *인문과학지*, 10, 93-115.

김형철·송충환·안병린(2016). 청년의 개인적인 특성이 기회발견과 창업의도에 미치는 영향에 관한 연구: 청년창업스쿨교육생을 대상으로. *경영컨설팅연구*, 16(3), 75-87.

문병상(2014) 부모의 자율성 지지가 고등학생의 자기결정성과 학습참여도를 매개로 인지전략사용에 미치는 영향, *고용직업능력개발연구*.

문수영·황보운(2011). 청년창업가의 창업기회원천 분석 및 기회탐색에 관한 실증적 연구: 서울시 [청년창업 1000 프로젝트] 참가자를 중심으로. *한국벤처창업학회 학술대회 논문집*, 103-126.

박상문(2004). 국내 벤처기업의 창업팀 특성, 기술전략 및성과간의 관계. *경영연구*, 7, 25-49.

박상용(2003) *벤처기업 CEO의 기업가 정신 구성원의 임파워먼트 조직유효성의 관계에 대한 구성적모형* 박사학위 논문 호서대학교 벤처전문대학원.

박연희·지희진·이지원(2019) 대학생의 자기주도학습과 자기효능감이 주관적 행복에 미치는 영향, *문화와융합* 41(3)

- 887-912
- 설병문·홍효석(2013). 창업자 특성과 사업기회의 상황 간에 관한 연구. *벤처창업연구*, 8(1), 19-28.
- 성동제(2015). *위기청소년의 진로태도성숙과 사회적지지, 회복탄력성 및 진로결정자기효능감의 관계* (Doctoral dissertation, 서울대학교 대학원).
- 송영란(2007). *고등학생의 진로결정수준, 진로결정 자기효능감 및 학교생활적응과의 관계*, 석사학위 논문. 아주대학교.
- 안태욱·이일한·박재환(2017). 창의성역량 교육이 자기효능감과 창업의지에 미치는 영향: 부모협력을 통한 사회적지지의 조절효과 중심으로. *벤처창업연구*, 12(6), 25-39.
- 오종석·이용탁(1999). 벤처기업의 기업가정신과 성과와의 관계. *대한경영학회지*, (22), 285-307.
- 이경화·유경훈·김은경(2010). 대학생의 창의성 교육에 대한 인식. *교육심리연구*, 24(2), 327-346.
- 백상미·정주영·정선호·이상무(2016). 대학생 취업역량 강화를 위한 기초 융복합 신규 교과목 개발. *취업진로연구*, 6(1), 89-109.
- 이성식·정철영(2007). 여대생이 인식한 진로장벽과 진로결정자기효능감 및 진로결정수준의 인과모형. *농업교육과 인적자원개발*, 39(4), 83-109.
- 이윤준·장훈·이원철(2017). 기술 혁신과 경험 고용에 관한 사례 연구. *정책 연구*, 1-158.
- 이은경(2001). *자기효능감이 진로발달에 미치는 영향*, 박사학위 논문, 이화여자대학교 심리학 대학원.
- 서성식·이종연(2017). 불확실성에 대한 인내력 부족과 삶의 만족도 관계에서 진로불안의 매개효과: 일반계 고등학생과 특성화 고등학생의 비교를 중심으로. *사회과학 담론과 정책*, 10(2), 173-197.
- 이태곤(2015). *진로역량강화 프로그램이 교육복지우선지원사업 학교 초등학생의 자기효능감과 진로성숙도 및 학습동기에 미치는 효과*, 박사학위논문, 동아대학교 대학원.
- 임영옥·서경현(2017). 초기 청소년기의 자기주도성과 학습동기 간의 관계: 자기조절능력의 매개효과를 중심으로. *청소년학연구*, 24(7), 215-234.
- 정선영·김도현·김래영(2019). 청소년 기업가정신 교육 프로그램의 효과: 창의성 역량과 사회적 문제해결력을 중심으로. *교육방법연구*, 31, 435-454.
- 정진희(2016). *쉽터거주 가출청소년의 진로성숙도와 진로결정 자기효능감 향상을 위한 진로탐색프로그램 개발과 효과*. 박사학위논문, 경성대학교 대학원.
- 조수정(2013). *특성화 고등학생의 진로결정자기효능감이 진로준비행동 및 진로결정수준에 미치는 영향*, 석사학위논문, 경성대학교 대학원.
- 채윤정·박선형(2017). 일반고 학생의 진로결정자기효능감과 진로준비행동의 관계에서 진로태도성숙의 매개효과. *예술인문사회융합멀티미디어논문지*, 7, 687-696.
- 최무진(2013). 기업가정신이 경영성공에 미치는 영향. *경영교육연구*, 28, 235-255.
- 홍영옥(2011). *가족체계, 완벽주의, 진로결정자기효능감 및 진로성숙간의 관계 연구: 조리과 고등학생을 대상으로*, 박사학위논문, 경기대학교 대학원.
- 황상규(2013). 조직 내 기업가 정신이 자기 효능감과 기업 성과에 영향을 미치다. *대한 안전 경영과 학회지*, 15(4), 345-356.
- Ahn, T. U.(2017). *The influence of university entrepreneurship education's creativity capacity to the career preparation behavior: the mediation effect of entrepreneurship and self-efficacy*. Doctoral dissertation, Chung-Ang University.
- Ahn, T. U., & Lee, I, A.(2017). The Effects of Mentoring Education on Self-Efficacy and Entrepreneurial Intention: focusing on College start-up clubs activity moderating effects. *The Korean Association for Local Government & Administration Studies*. 31(3), 141-160
- Amabile, T. M.(1989). *Growing up Creative: Nurturing a Lifetime of Creativity*. Crown House Publishing Limited.
- Ajzen, I.(1991). Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.
- Bandura, A.(1977). Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.
- Bandura, A.(1982). Self-efficacy Mechanism in Human Agency. *American Psychologist*, 37(2), 122.
- Bandura, A.(1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*, Englewood Cliffs, NJ, US:Prentice Hall.
- Bandura, A.(1993). Perceived Self-efficacy in Cognitive Development and Functioning. *Educational Psychologist*, 28(2), 117-148.
- Tough. A.(1971). *The adult learning projects: A fresh approach to theory and practice in adult learning(2nd ed.)*. Toronto: Ontario Institute for Studies in Education.
- Zimmerman, B. J.(1986). Becoming a self-regulated learner: Which are the key subprocesses? *Contemporary Educational Psychology*, 11, 307-313.