

## 자기효능감의 인지에 영향을 미치는 과제수행 경험양의 효과

현 정 환

(명지대학교)

### I. 서 론

Bandura(1977)는 사회적 학습이론 가운데 인간의 행동을 규정하는 요인으로서 「선행요인」, 「결과요인」, 「인지요인」을 들었다. 그리고 그는 이들 요인들은 복잡하게 얽혀 사람, 행동, 환경사이에서 상호작용의 순환을 형성하고 있다고 설명한다. 특히 선행요인 가운데 예기기능을 중시하고, 「환경의 변화에 대한 예기」와 「자기 행동에 대한 예기」로 분류했다. 전자는 어떤 현상으로부터 다른 현상의 출현을 예상한 다든지 어떤 행동이 어떠한 결과를 가져다 줄 것인가에 대한 예기로서 「결과예기」개념으로 정의한다. 한편 후자는 어떤 결과를 얻기 위해 필요로 하는 행동을 자기가 잘 수행할 수 있는가에 대한 예기로서 「효능감 예기」개념으로 정의한다. 특히 후자의 개념은 예기기능 가운데 중요한 요소로서 이 개념의 메카니즘은 인간기능 가운데 중요한 역할을 하는 것으로 간주되고 있다(Bandura, 1986). 왜냐하면 이제부터 어떤 행동을 취할 것인가, 어느 정도 노력을 할 것인가, 어려운 상황에 직면하였을 때 얼마나 끈기 있게 대처할 것인가, 등 인간의 행동이 그 사람의 자기효능감 정도에 따라 영향을 받는다고 보기 때문이다.

실제 자기효능감에 관한 지금까지의 연구를 보면 1) 행동변화·자기통제에 관한 연구(예, 금연행동, 공포증), 2) 자기효능감을 실생활 장면에서 적용한 연구(예, 직업선택, 스포츠), 3) 학업달성에 관계있는 연구등에서 후속행동에 영향을 미치는 중요한 요인으로서 검증되어 왔다. 예를 들면, 금연에 관한 연구에서는 「담배를 피우고 싶은 유혹적 장면이 있어서 그 유혹에 어느정도 견딜수 있는가」라는 자기효능감이 금후의 흡연재개에 대해 어느 정도 예측할 수 있다는 것을 나타내고 있다. DiClemente(1981)의 연구를 보면 먼저 두종류의 행동 요법적 금연프로그램을 실시한 결과, 금연을 하게 된 피험자로 구성된 두 그룹과 자기 스스로 금연을 결심한 피험자 한 그룹을 대상으로 금연후 5개월되는 시점에 있어서 금연유지율을 비교해 보았지만 그룹간의 차이는 보이지 않았다. 그러나 금연후 4주간되는 시점에서 자기효능감을 평정한 결과, 금연을 유지한 사람과 흡연을 재개한 사람들간에 유의한 차이가 보였다. 즉 「흡연의 유혹장면에 대해 참을 수 있다」는 정도를 나타내는 자기효능감이 높으면 높을수록 금연을 계속적으로 유지하는 확률이 높다는 것이다. 그밖에도 흡연재개의 예측에 있어서 자기효능감이 유효한 예측지수임을 실증한 연구가 많이 있다(Nicki, Remington & McDonald, 1984 ; DiClemente, Prochaska & Gibertini, 1985).

자기효능감의 개념을 실생활 장면에서 적용한 Barling와 Abel(1983)의 연구도 있다. 그들은 테니스를

취미로 하는 사람들을 대상으로 테니스에 대한 자기효능감을 평정한 후, 12항목으로 구성된 테니스 수행테스트를 실시했다. 분석결과, 피험자의 자기효능감은 모든 수행테스트 항목과 유의한 상관관계가 있었다. 그밖에도 Craske와 Graig(1984)는 피아니스트의 연주회를, Hujii(1991, 1992)는 수업 장면에서의 거수행동을 각각 자기효능감과 관련지어서 검토한 결과, 이들 연구에서도 자기효능감이 후속의 행동을 정확히 예측하는데 유효한 인지개념임이 실증되었다.

한편 자기효능감의 연구 가운데 교육적인 면과 관계있는 것으로서는 국민학생 아동의 학업과제달성장면에 초점을 맞춘 Schunk의 일련의 연구가 있다(Schunk, 1983, 1984; Schunk & Cox, 1986; Schunk & Hanson, 1985, 1989). 이들 연구는 자기효능감을 높이기 위한 방법은 다양하지만, 공통적으로 자기효능감의 상승에 따른 과제달성성적의 향상을 보고하고 있다.

그러나 지금까지의 선행연구를 종합적으로 검토해 볼 때, 효능감의 변화에 따른 행동 변화에만 초점을 맞추고 자기효능감의 발달적인 측면과 그 결정인에 관해 검토한 내용은 거의 보이지 않는다. 유아를 대상으로 자기효능감의 인지능력과 발달적인 측면을 검토한 현정환(1991, 1992a, 1992b, 1993)의 일련의 연구가 있다. 이 연구에서는 인간은 몇세부터 자기효능감에 관한 정확한 인지가 가능한가에 대한 문제, 그리고 그 정확한 인지의 발달에 영향을 미치는 요인은 무엇인가에 관한 문제에 대해서도 검토를 했다. 이들 연구에서 밝혀진 내용은 5, 6세아는 자기효능감을 정확히 인지할 수 있는 능력을 소유하고 있지만, 3, 4세아의 경우는 자기효능감과 후속행동과의 관련성이 적었다. 즉 3, 4세아는 과제의 난이도를 결정하는 요인에 대한 이해나 과거의 수행경험, 과제달성에 필요한 기술등의 정보를 파악하고 종합적으로 처리하는 인지능력이 부족하다는 결론을 내리고 있다.

그래서 본 연구는 3, 4세아의 자기효능감의 인지능력을 실험적인 방법을 통해 좀더 명확히 하기 위해 다음과 같은 요인계획을 세웠다. 먼저 수행경험의 양을 독립변수로 설정해서 수행경험이 3, 4세아의 자기효능감 인지에 미치는 영향에 대해서 검토했다. 경험효과에 대해 검토한 연구결과(현, 1991)를 보면, 3세아는 수행경험의 내용에 관계없이 일관해서 수행성적보다 높은 수준의 자기효능감을 유지하고 있었다. 한편 4세아는 자기효능감과 후속행동사이에 상관관계는 보이지 않았지만, 수행경험에 따른 효능감의 변화가 보였다. 이러한 실험결과는 결국 3, 4세아의 자기효능감의 인지능력의 불안정성을 말해 주고 있다. 과거의 수행경험은 자기효능감의 정보원 가운데 가장 강력한 정보원으로서 알려져 있기 때문에(Bandura, 1986), 과거의 성공경험이나 실패경험은 자기효능감 인지에 강력한 영향을 미치게 되며, 그 경험양에 따라 그 사람의 행동을 결정짓는 요인으로서 작용하게 된다. 그래서 본 연구는 과제수행경험양을 하나의 독립변수로 설정해서 3, 4세아의 자기효능감의 인지능력에 미치는 영향에 대해서 실험적 검토를 하는데 그 목적을 두었다. 선행연구(현, 1993)에서는 본 시행에 들어가기 전에 1회 연습시행을 통해 경험효과라는 요인을 검토했기 때문에 실험방법상의 문제가 제기 될 수 있다. 그러므로, 본 연구는 다른 요인은 통제하고 과제수행경험양만을 독립변수로 설정한 실험조건을 통해서 보다 면밀히 3, 4세아의 자기효능감 인지능력에 미치는 영향에 대해서 검토하는데 초점을 맞추었다.

## II. 방 법

### 1. 피험자

피험자는 유치원생 98명(3세아 44명=남아 25명, 여아 19명 : 4세아 54명=남아 27명, 여아 27명)이었다. 평균연령은 3세아에 있어서는 3년 8개월(3 : 03~3 : 11), 4세아에 있어서는 4년 7개월(4 : 01~4 : 11)이다.

### 2. 실험과제 및 장치

실험과제는 일반 볼링게임과는 게임의 설치구조와 방법이 다른 미니볼링게임으로서, 양 라인사이에 횡으로 일정한 간격을 두고 서 있는 4개의 핀을 4개의 공으로 넘어 뜨리는 과제였다. 그리고 피험자가 과제의 난이도를 결정하는 정보원에 대한 이해를 적절히 하고 있는지를 보기 위해, 한 게임 시행때마다 양 라인의 폭을 조절했다. 그러나 과제의 난이도 수준에 영향을 미치는 그 밖의 요인, 즉 「핀의 크기」, 「거리」, 「공의 크기」등의 수준은 통제했다. 그 이유는 자기효능감의 정확한 인지는 과제의 복잡성도 영향을 미치므로 본 연구의 독립변수인 경험양의 효과만을 검토하기 위해 다른 요인의 개입을 최대한 통제했다. 라인의 폭은 50cm, 76cm, 104cm의 3개의 수준으로 하고, 과제수행시 이들 수준들을 무작위로 제시했다. 과제제시방법은 두 과제 사이에 난이도의 차이가 「큰 경우」, 「작은 경우」, 「같은 경우」의 3종류의 페어로 만들어서 피험자에게 제시했다. 즉 과제시행 장면에서는 2개의 미니볼링 게임을 동시에 제시해서 각각 수행하도록 했다. 그 이유는 유아에게 하나의 과제만 제시할 경우, 과제의 수행곤란도에 관한 정보를 정확히 처리할수 있는 인지능력이 있음에도 불구하고 「성공하고 싶다」는 욕망이 강하게 작용한 나머지 자기의 과제수행능력을 비현실적으로 과대평가해 버릴 위험성이 있기 때문이다(Stipek, 1981). 그러므로 본 연구는 이러한 문제를 극복하기 위해서 객관적으로 난이도가 차이가 있는 두과제를 동시에 제시해서 양 과제의 난이도의 차이를 이해하고 있는지를 효능감 측정을 통해 검토했다. 제시된 두 과제사이의 난이도 차는 다음과 같다(표 1).

- (1) 난이도 차가 큰 경우 : 50cm - 104cm(페어1)
- (2) 난이도 차가 작은 경우 : 50cm - 76cm(페어2)
- (3) 난이도가 같은 경우 : 76cm - 76cm(페어3)

<표 1> 실험과제

페어종류	과제A	과제B
페어 1	104cm	50cm
페어 2	76cm	50cm
페어 3	76cm	76cm

숫자는 라인의 폭을 나타냄

### 3. 요인 계획

2(3세, 4세)×2(경험양 : 1회, 3회)의 4조건의 실험계획을 세웠다. 본 연구에서는 경험 양의 조절을 본 시행에 들어가기 전의 제시과제에 대한 연습시행의 횟수로 결정했다. 선행연구에서는 1회 연습시행으로 끝냈지만, 본 연구는 경험정보의 효과를 보다 면밀히 검토하기 위해 3회 연습시행 조건군을 만들었다.

#### 4. 실험순서

각 페어과제 시행 때마다 다음과 같은 순서로 각 세션이 진행되었다.

(1) 과제제시 → (2) 프리 1 · 효능감측정 → (3) 수행경험 → (4) 프리2 · 효능감측정 → (5) 1차 과제선택 → (6) 과제수행 및 수행성적 feedback → (7) 2차 과제선택 → (8) 포스트 · 효능감측정

##### (1) 과제제시

각 페어를 무작위로 하나씩 제시를 하고, 과제 A, B에 대한 자기 효능감을 측정했다.

##### (2) 프리 1 · 효능감 측정

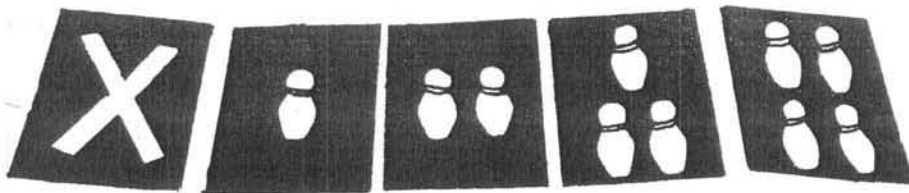
본 연구에서는 효능감 측정을 다음과 같이 3회 실시했다.

1회째는 제시과제에 대한 과제의 수행곤란도를 정확히 파악하고 있는지를 분석하기 위해 수행경험 전에 자기효능감을 측정했다. 이 효능감을 이하는 「프리1 · 효능감」으로 부른다.

2회째는 수행경험의 효과를 검토하기 위해 수행경험 세션 직후 자기효능감을 측정했다. 이 효능감을 이하는 「프리2 · 효능감」으로 부른다.

3회째는 과제A, B의 수행성적 차에 따른 효능감의 변화에 대해 분석하기 위해 2차 과제선택 직후 자기 효능감을 측정했다. 이 효능감을 이하는 포스트 · 효능감측정으로 부른다.

각 페어과제에 있어서의 과제 A, B에 대한 자기 효능감은 하나의 공으로 넘어 뜨릴 수 있는 핀의 개수를 말한다. 측정방법은 그림 1과 같은 그림카드를 보여주면서 하나의 공으로 넘어 뜨릴 수 있는 핀의 개수를 그림을 통해서 선택하도록 했다. 「X」의 그림은 하나도 넘어 뜨릴 수 없음을 뜻한다. 효능감의 폭은 핀의 개수가 모두 4개임으로 0~4이다. 프리1 · 효능감을 측정한 후 수행경험세션에 들어갔다.



<그림 1> 자기효능감의 측정을 위해 사용한 그림카드

##### (3) 수행경험

본 시행을 시행하기 전에 과제A, B에 대한 수행경험 세션에 들어 갔다. 이 세션에서는 1회 연습시행 경험그룹은 핀을 향해 한 번 공을 굴리게 하고, 3회 경험그룹은 3번 연습시행을 시켰다. 연습시행이 끝난 후, 프리 2 · 효능감측정에 들어갔다. 효능감 측정방법은 프리 2 · 효능감과 같다.

##### (4) 1차 과제선택

과제 A, B에 대한 프리 2 · 효능감 측정을 한 후, 본 실험장치에서는 하나의 공으로 4개의 핀을 모두 넘

어 뜨릴 수 없기 때문에 4개의 공을 주면서 과제 A·B 가운데 달성가능한 과제를 선택하게 했다.

(5) 과제수행 및 수행성적 피이드백

과제수행 장면에서는 실험자가 의도하는 대로 수행성적을 만들기 위해 핀이 보이지 않도록 카텐을 친 상태에서 과제수행 및 수행성적 피이드백 세션을 진행했다. 그 대신 수행성적은 득점표시판을 만들어서 표시판을 통해서 자기 수행성적을 알도록 했다. 수행성적의 제시 방법은 다음과 같다. 공하나씩 굴릴 때마다 득점이 표시되고 그 득점의 내용도 일정한 경우, 피험자가 공을 굴리는 방향과 득점과의 불일치를 느낄 위험성이 있기 때문에 수행성적은 표 2와 같이 굴린 공이 하나, 둘, 또는 세개째에 피이드백했다. 그리고 득점내용도 굴린 공의 수와 득점의 표시시기에 따라 달랐다. 득점제시방법은 S1, S2, S3 종류의 성적조건을 설정했다. 예를 들면, S1 득점제시는 2가지방법이 있으며, 그중에 하나는 1회째에 공 1개 - 핀 2개, 2회째는 공 2개 - 핀 1개의 성적을 피이드백함으로써 S1성적에서의 최종득점은 굴린 공 3개 - 넘어진 핀 3개의 성적이 되도록 했다.

과제수행에 있어서는 먼저 선택과제부터 공을 하나씩 굴리게 했다. 여기에서 2차 과제선택 세션을 설정하기 위해서 과제수행을 완수시키지 않고, 중간에 중단시켰다. 그리고나서 비선택 과제의 수행세션에 들어갔다. 여기에서도 선택과제의 수행의 경우와 마찬가지로 과제수행이 완수될 때까지 기다리지 않고 수행도중에 시행을 중단시켰다. 과제A, B의 수행이 중단된 상태에서의 양과제의 중간성적은 다음과 같이 3가지 경우를 생각할 수 있다.

- ① 선택과제가 비선택과제보다 중간성적이 좋은 경우(이하는 G성적조건).
- ② 선택과제가 비선택과제보다 중간성적이 좋지 않는 경우(이하는 B성적조건).
- ③ 선택과제와 비선택과제의 중간성적이 같은 경우(이하는 S성적조건).

예를 들면, 선택과제에 S1 성적을, 비선택과제에 S2 성적을 제시하면 G성적조건이 된다.

(6) 2차 과제선택

과제 A, B에 대한 중간성적을 확인하게 한 후, 다시 한번 더 과제수행을 성공할 수 있다고 생각되는 과제를 선택하게 했다. 2차 과제 선택행동에서는 선택된 과제가 1차 선택과제와 동일한 경우는 과제수행 유지 행동에 해당된다. 특히 여기에 중요한 것은 G성적조건은 물론이고, S성적조건에서도 과제수행유

<표 2> 득점제시방법 및 수행성적

성적종류	득점제시방법		중간성적
	1회째	2회째	
	공 - 핀	공 - 핀	
S1	1개 - 2개	2개 - 1개	3개 - 3개
	2개 - 2개	1개 - 1개	3개 - 3개
S2	1개 - 1개	2개 - 1개	3개 - 2개
	2개 - 1개	1개 - 1개	3개 - 2개
S3	1개 - 2개	1개 - 1개	2개 - 3개

지 행동이 보이는 경우는 피험자의 선택행동이 그 과제에 대한 달성가능성의 확신에 바탕을 두고 있다고 생각할 수 있다.

#### (7) 포스트·효능감측정

2차 과제선택 세션이 끝난 후, 핀을 보이지 않게 했던 카텐을 걷어 치우고 넘어진 핀(실험보조자에 의해 조작된 결과)을 원상태로 한후, 성적조건에 의한 효능감의 변화를 보기 위해 포스트·효능감을 측정했다. 측정방법은 프리와 같은 방법으로 실시했다.

### Ⅲ. 결 과

#### 1. 1차 과제선택 행동

수행경험전의 자기 효능감이 과제선택행동과 관련이 있는 지를 분석하기 위해 프리 1·효능감에 대해 연령별로 2(경험 1회·3회)×2(선택·비선택)의 분산분석을 했다. 그 결과 3세아에 있어서는 경험의 주효과가 유의하며( $F(1,130)=9.90, p<.01$ ), 경험3회 그룹이 경험1회 그룹보다 효능감이 높았다. 그리고 과제선택행동의 주효과도 유의하며( $F(1,130)=5.71, p<.05$ ), 비선택과제는 선택과제보다도 프리1·효능감이 높았다. 한편 4세아에 있어서는 각 요인의 주효과도 상호작용도 보이지 않았다.

다음은 과제수행경험후의 효능감이 과제선택행동에 미친 영향을 분석하기 위해 프리 2·효능감에 대해 연령별로 2(경험 1회·3회)×2(선택·비선택)의 분산분석을 했다. 그 결과, 과제선택의 주효과도 상호작용도 보이지 않았다.

한편 4세아에 있어서는 선택과제행동의 주효과가 유의하며( $F(1,160)=12.56, p<.001$ ), 선택과제의 프리 2·효능감은 비선택과제보다 유의하게 높았다. 그러나 수행경험의 주효과나 상호작용은 보이지 않았다.

#### 2. 2차 과제선택행동(과제수행유지 행동)

1차, 2차 과제선택에 있어서 동일과제의 선택인 경우는 과제수행유지의 행동에 해당된다. 각 성적조건(G, S, B성적조건)에 있어서 과제수행 유지행동을 분석하기 위해 2차 과제선택장면에 있어서 1차 선택과제와 동일한 경우와 다른 경우의 빈도를 이용해서 2항검정의 z치를 구했다(표 3).

분석 결과, 3세아에 있어서는 과제수행 유지행동이 보이지 않았다. 그리고 경험양에 의한 효과도 보이지 않았다. 한편, 4세아인 경우는 G성적조건 뿐만 아니라, S성적조건에 있어서도 과제수행유지 행동이 보였다. 그리고 경험양의 효과에 관한 분석에 있어서는 경험1회, 3회 그룹 모두 G성적조건 뿐만 아니라, S성적조건에 있어서도 과제수행유지 행동이 보였다. 그러나 B성적조건에 있어서는 양 그룹사이에 다음과 같은 차이가 보였다 -경험 1회 그룹에 있어서는 과제수행 유지행동이 보이지 않았다. 즉 1차에서 선택된 과제와 2차에서 선택된 과제는 유의하게 달랐다. 그러나 경험3회 그룹에 있어서는 과제수행 유지

<표 3> 각 성적조건에 있어서의 수행유지행동

연 령	구 분	수행유지행동	성적 조건		
			G성적조건	S성적조건	B성적조건
3세	전 체	횟수	20/37	28/52	15/41
		z치	0.33	0.14	1.56
	경험1회	횟수	10/19	11/27	20/7
		z치	0.00	0.77	1.12
	경험3회	횟수	10/18	17/27	8/21
		z치	0.24	1.15	0.87
4세	전 체	횟수	37/52	42/58	20/54
		z치	2.91**	3.81**	-1.77*
	경험1회	횟수	18/27	20/28	7/26
		z치	1.54**	2.08*	-2.16*
	경험3회	횟수	19/25	22/28	13/28
		z치	2.40**	2.83**	0.19

a/b : a=과제수행 유지행동의 횟수  
 b=페어과제의 수  
 z치=2항검정치, \*p<.05 \*\*p<.01

행동이 보였다.

### 3. 성적조건에 의한 자기효능감의 변화

1차 선택·비선택과제에 대한 자기효능감은 G, S, B성적조건에 의해 어떻게 변했는가를 분석하기 위해 연령×경험 그룹별로 포스트 효능감에 대한 2(선택·비선택과제)×3(G, S, B성적조건)의 분산분석을 했다. 분석결과 어느 그룹도 요인의 주효과도, 상호작용도 보이지 않았다.

### 4. 과제의 난이도와 과제선택행동과의 관계

3종류의 페어과제 가운데 페어 1과 페어 2에 있어서 과제A, B사이에는 과제의 객관적인 난이도가 각각 서로 달랐다. 즉 페어 1, 2에 있어서 과제A는 과제B보다 레인의 폭이 넓기 때문에 과제A는 과제B보다 객관적인 난이도의 수준이 높다고 말할 수 있다. 그리고 실제 수행성적에 있어서도 과제A는 과제B보다 유의하게 낮았다( $F(1,192)=252.12, p<.0001$ ). 이러한 결과를 통해서도 과제A는 과제B보다 객관적인 난이도가 낮다는 것을 확인할 수 있다.

여기에서 과제선택장면에 있어서 각 페어의 과제A, B가운데 어느쪽의 과제가 더 많이 선택되었는가를 연령별로 분석했다. 그 결과 3세아에 있어서는 선택행동의 편중현상이 보이지 않았지만, 4세아에 있어서는 객관적 난이도가 높은 과제A보다는 난이도가 낮은 과제B를 선택하는 경우가 유의하게 많았다. (z치=4.90, p<.01).

## Ⅳ. 논 의

본 연구는 3, 4세아의 자기효능감의 인지능력을 명확히 하기 위해 경험양을 하나의 독립변수로 설정해서 자기효능감과 후속행동과의 관련에 대해서 실험적 검토를 했다. 다음은 연령별로 자기효능감의 인지능력에 대해서 논의한다.

### 1. 3세아의 자기효능감 인지능력과 경험의 효과

자기효능감의 인지능력을 검토하기 위해 자기효능감과 후속행동, 즉 과제선택행동과의 관련성에 대해서 분석한 결과, 수행경험 전후에 측정된 자기효능감, 즉 프리 1도, 프리 2·효능감도 과제선택행동과 밀접한 관련이 없었다. 또한 수행경험에 의한 효과도 없었다,

과제수행유지 행동은 1차 선택과제의 수행성적이 비선택과제보다 좋은 경우(G성적조건)뿐만 아니라, 같은 경우(S성적조건)에도 나타나지 않았다. 그리고 경험양과 과제수행유지 행동과의 관련도 나타나지 않았다. 또한 과제선택행동은 객관적인 과제의 난이도와 아무런 상관이 없었다. 이와같이 3세아의 자기효능감은 후속행동과 관련이 없으며, 경험양에 의한 효과도 나타나지 않았다.

자기효능감의 정확한 인지는 제시된 과제의 수행곤란도를 정확히 파악해야 하며, 자기효능감의 형성에 영향을 미치는 정보원 가운데 가장 강력한 정보원인 과거의 수행경험에 관한 정보를 필요로 한다. 3세아의 과제선택 행동은 과제의 객관적인 난이도와 아무런 관련이 없었으며, 과거의 충분한 경험양도 자기효능감이나 후속행동에 영향을 미치지 못했음이 밝혀졌다. 이러한 결과를 종합적으로 분석해 볼 때, 3세아는 자기효능감의 인지에 필요한 과제의 난이도에 관한 정보나 과거의 경험에 관한 정보등을 처리할 수 있는 인지능력이 충분하지 않음을 알 수 있다.

### 2. 4세아의 자기효능감 인지능력과 경험의 효과

4세아의 자기효능감의 인지능력을 검토하기 위해 자기효능감과 후속행동과의 관련성에 대해서 분석한 결과, 프리1·효능감은 과제선택행동과는 아무런 관련이 없었다. 그러나 수행경험 후에 측정된 효능감, 즉 프리2·효능감은 과제선택행동과 밀접한 관련이 있으며, 선택과제에 대한 효능감은 비선택과제보다 유의하게 높았다.

그리고 2차과제선택행동, 즉 과제수행유지에 관해서 분석한 결과, 선택과제의 수행성적이 비선택과제보다 좋은 경우 (G성적조건)뿐만 아니라, 같은 경우 (S성적조건)에도 1차 선택과제의 수행유지행동이 보였다. 그러나 여기에서 나타난 과제수행유지 행동은 자기효능감의 영향보다는 과제수행경험에 의한 효과가 크다고 볼 수 있다. 그 이유는 각 성적조건에 있어서 나타난 과제수행유지 행동을 보면 선택과제의 중간성적이 비선택과제보다 좋지 않은 경우 (B성적조건)에 있어서 경험3회 그룹은 1차, 2차 모두 동일과제가 선택되는 회수는 그렇지 않은 경우와 비교할 때 거의 차이가 없었지만, 경험 1회 그룹은 1차에서 비선택된 과제를 2차에서는 선택하는 경우가 유의하게 많았다. 이러한 사실은 경험3회 그룹은 1회에 비해



서 1차 선택과제에 대한 성공의 확신을 강하게 갖고 있음을 말하고 있으며, 이것은 경험양에 의한 효과로 볼 수 있다. 또한 과제선택 행동은 프리2·효능감과는 밀접한 관련이 있었지만, 과제수행후에 측정된 포스트·효능감과는 관련이 나타나지 않았다. 이러한 사실은 프리 2와 포스트 사이에 있는 수행경험 세션의 영향으로 볼 수 밖에 없다. 이렇게 생각해 보면 과제의 객관적인 난이도에 따른 과제선택행동도 그들의 자기효능감보다는 수행경험의 영향에 의한 것으로 생각된다. 이와같이 4세아의 자기효능감은 단순한 과거의 일시적 경험에 영향을 받아 그때 그때 수행경험의 내용에 의해 행동이 좌우되어 버리는 행동경향은 처음부터 수행과제에 대한 자기효능감, 즉 주어진 과제에 대한 달성가능성의 확신이나 신념 같은 것은 없었다고 볼 수 있다.

자기효능감의 정확한 인지는 과거의 수행경험에 관한 정보외에도 과제의 난이도를 결정하는 정보, 그리고 달성에 필요한 기술에 관한 정보등의 상대적 기여에 대한 추론에 의해서 형성되어진다. 그러므로 자기효능감은 과거의 일시적 경험에 의해 영향을 받지 않는다(Bandura, 1986).

4세아에 대한 본 실험 결과를 종합적으로 검토해 보면 4세아는 3세아와는 달리 수행경험에 관한 정보를 이용할 수 있는 능력은 소유하고 있음을 알 수 있다. 그러나 자기효능감의 정확한 인지에는 수행경험에 관한 정보 뿐만 아니라, 과제의 난이도를 결정하는 정보, 그리고 달성에 필요한 기술에 관한 정보등을 정확히 파악하고, 그것들을 종합적으로 처리하는 인지능력을 요구하기 때문에 4세아의 자기효능감의 인지능력은 불안정하다고 말할 수 있다.

### 參 考 文 獻

- Bandura A., Social learning theory, Prentice - Hall, 1977.
- Bandura A., Social foundations of thought and action : A social cognitive theory, Englewood Cliffs, NJ : Prentice - Hall, 1986.
- Barling J. & Abel M., Self - efficacy beliefs and tennis performance, Cognitive Therapy and Research, 7, 1983, pp. 265 - 272.
- Craske M. G., & Craig, K. D., Musical performance anxiety : The three - systems model and self - efficacy, Behavior Therapy and Research, 22, 1984, pp. 267 - 280.
- DiClemente C. C., Self - efficacy and smoking cessation maintenance : A preliminary report, Cognitive Therapy and Research, 5, 1981, pp. 175 - 187.
- DiClemente C. C., Prochaska J. O. & Gibertini M., Self - efficacy and the stages of self - change of smoking, Cognitive Therapy and Research, 9, 1985, pp. 181 - 200.
- Fujiu H., A study on the relationships between kyosyu(handing raising), self - efficacy, outcome - expectancy and outcome - value, The Japanese of Journal of Educational Psychology, 39, 1991, pp.92 - 101.
- Fujiu H., A study of "Hand Raising" behavior mechanisms in an arithmetic class, The Japanese of Journal of Educational Psychology, 40, 1992, pp. 73 - 80.
- 현정환, 유아의 자기효능감이 과제선택 및 과제수행유지에 미치는 영향, 한국심리학회지(발달), 4, 1991, pp. 183 - 198.

- 현정환, 유아의 자기효능감과 원인귀속의 관련성에 관한 검토, 한국심리학회지(발달), 5, 1992a, pp. 177 - 190.
- 현정환, 유아의 효능감예기의 인지능력에 관한 검토(수행경험 및 과제복잡성의 효과), 히로시마대학 教育學部紀要, 41, 1992b, pp. 207 - 212.
- 현정환, 유아의 효능감예기와 그 결정인, 일본심리학연구, 64, 1993, pp. 1 - 8.
- Nicki R. M., Remington R. E. & McDonald G. A., Self-efficacy, nicotine-fading/Self-monitoring and cigarettes - smoking behavior, Behavior Research and Therapy, 22, 1984, pp. 477 - 485.
- Schunk D. H., Ability versus effort attributional feedback : Differential effects on self-efficacy and achievement, Journal of Educational Psychology, 75, 1983, pp. 848 - 856.
- Schunk D. H., Sequential attributional feedback and children's achievement behavior, Journal of Educational Psychology, 76, 1984, pp. 1159 - 1169.
- Schunk D. H. & Cox, P. D., Strategy training and attributional feedback with learning disabled students. Journal of Educational Psychology, 78, 1986, pp. 201 - 209.
- Schunk D. H. & Hanson A. R., Peer models : Influence on children's self-efficacy and achievement. Journal of Educational Psychology, 77, 1985, pp. 313 - 322.
- Schunk D. H. & Hanson A. R., Self-modeling and children's cognitive skill learning, Journal of Educational Psychology, 81, 1989, pp. 155 - 163.
- Stipek D. J., Children's perceptions of their own and their classmates' ability. Journal of Educational Psychology, 73, 1981, pp. 404 - 410.