

호기심이 기업가정신에 미치는 영향에 관한 탐색적 연구: 스트레스 내성의 매개효과⁺

(An Exploratory Study on the Influence of Curiosity on Entrepreneurship: The Mediating Effect of Stress Tolerance)

김 장 호¹⁾, 정 현 석^{2)*}
(Jang Ho Kim and Hyun Suk Joung)

요 약 기업가정신은 창업과 관련된 교육이나 교과에서 필수적으로 다루어지고 있다. 기업가정신의 중요성에도 불구하고 기업가정신에 영향을 주는 선행요인에 관한 연구는 부족한 실정이다. 이 연구는 창업자의 호기심과 기업가정신의 관계를 분석하였다. 선행연구를 바탕으로 호기심과 기업가정신의 관계에서 스트레스 내성을 매개변수로 한 연구모형과 가설을 제시하고 이를 실증적으로 분석하였다. 예비창업자와 창업자를 대상으로 자료를 수집하여 분석한 결과 유희적 탐구, 사회적 호기심, 자극추구가 스트레스 내성을 통해 혁신성과 경쟁추구성에 통계적으로 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다. 이 연구는 호기심을 다차원으로 분석했다는 점에서 의의를 가진다. 하지만 설문이 대구·경북에 한정되어 결과를 일반화할 수 없다는 한계점이 있다.

핵심주제어: 호기심, 기업가정신, 스트레스 내성, 결핍민감성, 유희적 탐구, 사회적 호기심, 자극추구, 매개효과

Abstract Entrepreneurship is essential in education or courses related to startup. Despite the importance of entrepreneurship, studies on the preceding factors that influence entrepreneurship are insufficient. This study analyzed the relationship between the founder's curiosity and entrepreneurship. In the relationship between curiosity and entrepreneurship, a research model and hypothesis using stress tolerance as a mediation variable was presented and empirically analyzed. As a result of collecting and analyzing data from prospective entrepreneurs and entrepreneurs, it was found that playful inquiry, social curiosity, and pursuit of stimulus had a statistically significant effect on innovation and competition pursuit through stress tolerance. This study is significant in that it analyzed curiosity in multiple dimensions. However, there is a limitation in that the survey is limited to Daegu and Gyeongbuk and the results cannot be generalized.

Keywords: Curiosity, Entrepreneurship, Stress Tolerance, Lack of Sensitivity, Playful Inquiry, Social Curiosity, Pursuit of Stimulation, Mediated Effect

* Corresponding Author: jhs801117@gmail.com

+ 이 논문 또는 저서는 2022년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-과제번호) (NRF-2022S1A5B5A17038440)

Manuscript received May 21, 2024 / revised June 10, 2024 / accepted June 11, 2024

1) 계명대학교 경영학부, 제1저자
2) 계명대학교 경영학부, 교신저자

1. 서론

원초적으로 인간은 호기심이 강하며, 이 호기심은 새로운 환경에 적응하거나 학습하는 데 유용하게 이용된다(Daw et al., 2006). 하늘을 날고, 달에 발을 내딛고, 우주에 정거장을 짓고 여행하며, 지구에 없는 자원을 찾아 우주를 헤매는 것도 호기심으로부터 시작되었다. 또한, 우리의 삶을 윤곽하게 하는 다양한 도구들은 모두 호기심으로부터 비롯된 것이다. 이렇듯 호기심은 우리 사회의 발전을 주도하는 원동력이 되어 왔다.

대니얼 벌라인(Daniel E. Berlyne)은 호기심이 지식으로부터 그리고 지식의 부재에서 시작되는데 아무것도 모르면 질문할 수 없고, 질문은 자신이 아는 것과 더 알고 싶은 것의 차이를 줄이기 위한 도구라고 했다(Konecni, 1978). Han (2018)은 그의 저서 '고수의 질문법'에서 호기심을 갖기 위해서는 질문을 해야 하며, 제대로 된 질문을 위해서는 많은 공부가 필요하다고 설명했다. 그는 조직에서 가장 부족한 부분이 자발성이며 지시를 받는 사람은 팔과 다리로 일을 하지만 질문을 받은 사람은 머리를 사용하며, 질문을 받음으로써 자발성을 높여 생산성을 향상할 수 있다고 주장하였다.

오늘날은 경제적으로는 고용 없는 성장과 성장의 둔화로 인해 새로운 돌파구가 필요하며, 사회적으로도 고용이 침체 되어 일자리 창출을 위한 다양한 정책과 해결방안 모색이 요구되고 있다. 이러한 환경에서 중앙정부와 지방정부 할 것 없이 경제성장과 고용창출을 견인할 해결책이 기술창업 활성화에 있다고 판단하고 이에 대한 지원을 아끼지 않고 있다. 우리나라는 90년대 후반에 직면한 외환위기를 극복하는 데 도움이 된 다양한 노력 중에서도 당시 창업한 기술창업기업의 성장이 일조한 것을 우리는 기억하고 있다. 따라서 오늘날의 침체된 경기와 고용문제의 해결도 기술창업을 통해 해결할 수 있을 것이라 기대하고 있다.

창업은 어떤 가치를 창출하는 창조적인 행동으로 창업자와 창업자의 아이디어, 창업을 통해 창출하는 제품과 서비스를 소비하는 시장 그리

고 창업을 위한 자본이 창업의 중요한 구성요소이다(An, 2016). 창업의 여러 유형 중에서도 기술창업은 기술집약형 중소기업이라는 의미로 통용되는데 혁신적인 새로운 기술이나 기업가정신을 기반으로 새로운 시장을 창출하는 창업을 의미한다(Liu et al., 2005; Small & Medium Business Administration, 2015).

창업자가 창업을 결정하는 데는 고려해야 할 요소들이 많기에 아이디어가 시장에 진출할 수 있다고 하더라도 실제로 창업으로 이어지는 경우는 흔하지 않다(Lim, 2017). 왜냐하면, 창업은 원천적으로 불확실성을 내포하고 있을 뿐만 아니라 창업을 실현하는 과정에서 부딪힐 위험이 존재하며, 위험에 대해 미리 예견하더라도 이를 극복하는 과정에서 오는 스트레스나 압박도 무시하기 어렵기 때문이다(Lim, 2017). 따라서 창업자는 사업의 기회를 포착해 창업하고, 사업과정에서 직면하는 수많은 어려움을 극복할 수 있는 역량인 기업가정신이 필요하다.

기업가정신에 관한 연구는 기업가의 활동을 창조적 파괴로 정의하고 미래를 예측하는 통찰력과 창의적 혁신을 통해 새로운 활동이나 사업에 과감하게 도전하여 기업의 경쟁력을 갖추는 것으로 정의한 Schumpeter (1934)로 부터 지금까지 다양한 분야에 적용되었다(Kim et al., 2019). 최근, 기업가정신은 창업과 접목되어 미래의 잠재적 창업자인 초중고에서부터 대학, 대학원에 이르기까지 폭넓게 교육되고 있으며 특히, 창업을 준비하거나 이미 창업을 한 창업자에게는 필수적인 교육으로 인식되고 있다(Nam and Lee, 2017). 또한, 기업가정신은 창업기업의 성공을 설명하는 중요한 변수로 논의되며, 많은 연구에서 창업자의 만족과 창업기업의 성공에 창업자가 지닌 기업가정신이 긍정적인 영향을 미친다고 발표되고 있다(Jang et al., 2021). 그럼에도 불구하고 창업자의 기업가정신을 형성하는 데 영향을 주는 선행요인에 대한 연구는 거의 이루어지지 못하고 있다.

이에 본 연구에서는 창업자가 기업가정신을 함양하는 데 영향을 주는 선행요인을 규명하고자 한다. 인류의 발전이 호기심으로부터 시작되었다는 앞선 설명과 흐름을 같이 하여 본 연구

는 기업가정신의 원천을 호기심으로 하여 기업가정신과의 관계를 살펴보고자 한다. Miller (1983)는 미래지향적 시각으로 시장을 선도해 나가는 진취성, 제품과 서비스의 신규화와 새로운 시장을 개척하는 혁신성, 새로운 것에 과감하게 도전하는 위험수용성을 기업가정신의 3대 요소로 정의하고 있다. 진취성이나 혁신성, 위험수용성과 같은 기업가정신의 요소는 호기심에 대한 인간의 갈망과 기존의 현상에 대한 “왜”라는 질문으로부터 시작된다고 해도 과언이 아니다.

본 연구는 창업자의 기업가정신은 호기심의 정도에서 시작된다는 가정하에서 호기심이 기업가정신에 미치는 영향을 연구모형과 가설을 설정하고 창업기업을 대상으로 자료를 수집하여 실증분석을 통해 결론을 도출하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 호기심

본 연구의 목적인 호기심은 개인이 기존에 가지고 있던 고정관념이나 확증편향에 사로잡힐 위험을 낮춤으로써 의사결정에 도움을 줄 뿐만 아니라 새로운 아이디어 창출을 통해 획기적인 혁신을 이끄는 기폭제 역할을 하기도 한다(Kashdan et al., 2018). 또한, 불확실성으로 인한 스트레스에 직면했을 때 창의적으로 문제를 해결하도록 도와주고 문제 상황을 극복할 수 있는 힘 역시 호기심으로부터 시작된다(Kashdan et al., 2018). 호기심은 복잡성과 불확실성, 인간관계, 갈등 등과 같은 다양한 상황에서 과잉자극과 과소자극이 적절히 균형을 맞추는 과정을 의미한다(Berlyne, 1966). 인간은 자신의 지식이 부족하다는 사실을 깨달았을 때, 정보격차로 인한 누락된 정보를 밝혀려는 욕구를 불러일으키는데 이때 호기심이 발동 한다(Loewenstein, 1994). 이러한 호기심은 새롭고 도전적인 과제에서 자신의 능력을 발휘, 확장하는 등의 긍정적인 경험을 만들기 위해 탐구하고 학습하는 동기를 발휘하기도 한다(Deci and Ryan, 1981;

Zuckerman and Litle, 1986; Renner, 2010). Voss and Keller (1983)는 호기심이 새로운 지식을 습득하기 원하는 인간의 기본적 욕구로써 인간이 탐구적 행동을 하기 위한 필수적인 동기요인이라 정의하였다. Day (1971)는 호기심을 선천적으로 나타나는 특성적(trait) 호기심과 후천적인 상황에서 나타나는 상황적(state) 호기심으로 구분하였다. 특성적 호기심은 개인이 선천적으로 타고나는 안정적인 특성으로 인간이 탐구행동의 동기를 가지는 기본적 욕구라고 정의하였다(Jang et al., 2021). 이에 비해 상황적 호기심은 후천적으로 학습이 가능한 호기심을 의미하며, 그 노력 여하에 따라 수준이 변하는 것을 의미한다(Sung et al., 2008). 호기심이 특성적이냐 상황적이냐는 다양한 이견에도 불구하고 과학 및 문명의 발전에 중요한 영향을 끼치는 것 역시 분명한 사실이다(Berlyne, 1978). 또한, 이러한 호기심은 변화와 발전을 이끄는 창의성의 근간이 되며, 이에 적응하는 능력으로 강조되고 있다(Sung et al., 2008).

많은 선행연구에서 호기심을 측정하기 위해 다양한 방식을 사용해 왔다(Sim et al., 2013). 하지만 Kashdan et al. (2004)은 기존의 호기심 연구가 호기심의 일반적 특성에 초점을 맞추기보다 호기심의 대상에 초점을 맞춘 점을 지적하며, 호기심에 대한 척도를 개발했다(Sim et al., 2013). 이후 Kashdan et al. (2018)은 기존 호기심에 대한 척도의 문제점을 보완하여 결핍민감성, 유희적 탐구, 사회적 호기심, 자극추구 등의 4가지 차원을 이용하여 호기심 모형을 개발하였으며 미국, 독일, 중국의 직장인을 대상으로 연구를 실시한 결과 호기심의 정도에 따라 업무성과, 갈등 해결능력, 조직헌신 등 경영학 연구에서 긍정적인 영향이 있음을 밝혔다. 이에 따라 본 연구에서는 Kashdan et al. (2018)이 사용한 결핍민감성, 유희적 탐구, 사회적 호기심, 자극추구를 호기심으로 사용하고자 한다.

결핍민감성은 개인이 지식의 격차를 인정하고 그 차이를 좁힐 때 안도감을 얻는 것을 의미하고 유희적 탐구는 모든 것에 흥미와 궁금증을 느끼는 정도를 의미하며 개인이 유희적 탐구를 할 때 즐거움이 지속되고 삶의 보람을 느낀다

(Kashdan et al., 2018).

다음으로 사회적 호기심은 자신이 아닌 다른 사람들의 생각과 행동을 이해하기 위해 듣고 관찰하는 정도를 의미하며 자극추구는 새롭고 격렬한 경험을 얻기 위해 사회적, 물리적 위협을 감수하려는 정도를 의미한다(Kashdan et al., 2018).

2.2 기업가정신

창업자의 만족 또는 창업기업의 성공요인을 밝히는데 있어서 기업가정신을 빼놓을 수 없다. 창업기업(중소기업창업지원법에서는 2조에서 중소기업을 창업하여 사업을 개시한 날부터 7년이 지나지 아니한 기업을 말한다)은 창업자의 혁신적인 아이디어나 새로운 기술을 바탕으로 시작한다(Mair and Marti, 2006; Yoo et al., 2022). 각자의 영역에서 자신의 지위를 구축한 중소기업 또는 벤처기업과는 달리 아직 조직구조를 완전히 갖지 못한 창업기업은 인적자원이나 물적 자원이 부족하여 위협에 대한 노출이 상대적으로 높은 실정이다(Jang et al., 2021). 따라서 창업자가 새로운 아이디어나 기술이 있더라도 쉽게 창업을 결정하기란 쉽지 않다. 기업가정신은 이처럼 열악한 자원에도 창업의 길로 들어서고, 창업 후 만나게 될 불확실성과 여러 난관을 헤쳐나가는 데 중요한 역할을 한다(Jang et al., 2021).

기업가정신에 관한 연구를 거슬러 올라가 보면 기업가를 제품, 생산방법, 시장, 공급자, 기업 구조 등에서 새로운 방법을 구사하는 혁신가로 정의한 Schumpeter (1934)로부터 시작된다. 기업가의 활동을 혁신으로 미래에 도전하는 창조적 파괴라고 설명한 것은 이미 널리 알려져 있다.

창업과 관련된 분야에서의 연구는 기업가정신을 단일의 개념으로 이해하기보다는 다차원적인 개념으로 접근하는 연구가 주류를 이루고 있다(Baek et al., 2015). Miller (1983), Stevenson and Gumpert (1985), Covin and Slevin (1991) 등은 진취성, 혁신성, 위험수용성의 개념이 복합적으로 기업가정신을 구성한다고 보고 있으며, 그 외에도 도전성(Mahmood and Norshafizah,

2013; Yoon et al., 2018; Kim et al., 2019), 경쟁심(Lumpkin and Dess, 1996) 등도 기업가정신을 구성하는 요인으로 설명하고 있다(Geum et al., 2020). 본 연구에서는 혁신성의 구성요소 중 가장 많이 사용되고 있는 Miller (1983)의 혁신성 및 Lumpkin and Dess (1996)의 경쟁추구성을 활용하고자 한다(Jang et al., 2021).

Schumpeter (1934)는 기업의 성장이나 효율성 등을 증대시키는 효율성이 기업가정신의 가장 중요한 요소라 주장했으며 Miller (1983)는 새로운 제품, 서비스 및 프로세스가 창출되도록 조직을 지원하는 성향을 혁신성이라 했다(Covin and Slevin, 1991).

Lumpkin and Dess (1996)의 연구에서 소개된 경쟁추구성이란 시장에서 경쟁자에 비해 우위를 확보하기 위해 정면승부를 선호하는 성향을 의미하며, 기업가정신의 하위요소로 소개되었다(Kim and Kim, 2019).

대학생이나 예비창업자를 대상으로 한 연구에서 기업가정신은 태도나 의도 등에 영향을 주는 선행요인으로 연구되었으며(Oh and Park, 2014; Kim et al., 2015) 기업을 대상으로 한 연구에서는 창업자의 만족, 창업기업의 성과 등을 설명하는 변수로 다루어져 온 경향이 있다(Yoon et al., 2018; Kim et al., 2019).

2.3 스트레스 내성

스트레스는 어떠한 외부 환경의 압박으로부터 대항하려는 개인의 심리적 변화 과정 즉, 환경-개인 적합성을 의미하고(Ayyagari et al., 2011; Hwang, 2021) 스트레스 내성은 이러한 외부 압박이 발생할 때 스트레스를 얼마나 효과적으로 관리할 수 있는지를 의미한다(Lee and Lee, 2020).

스트레스 내성은 기업가정신을 설명하는 중요한 특성 중 하나이다(Kim, 2012). 기업을 창업할 경우 창업자는 재무적, 비재무적 부담을 모두 자신이 가지며, 이러한 심리적 부담은 스트레스로 작용하여 사업 의욕에 부정적 영향을 미치게 된다(Ha and Han, 2010). 특히, 벤처기업과 같은 신생기업에서는 실패에 대한 부담이 더

욱 크게 작용한다(Kim, 2012).

이러한 스트레스를 극복하는 능력은 창업자마다 차이가 있으며(Shapero and Sokol, 1982; Han, 2019) 스트레스 내성을 지니고 있는 창업자는 사업에서 오는 스트레스 발생이 줄어들고 스트레스가 발생하더라도 더 쉽게 극복할 수 있다고 했다(Kim, 2012).

Rauch and Frese (2007)은 스트레스 내성이 창업하는 데 영향이 있으며, 스트레스 내성이 사업의 성공 여부와도 상관관계가 존재한다는 것 역시 밝혔다.

3. 연구방법

3.1 연구모형과 가설

3.1.1 호기심과 기업가정신

서론에서 언급한 바와 같이 기업가정신은 잠재창업자나 예비창업자에게 창업을 꿈꾸게 하고 실제로 창업에 도전할 수 있는 용기를 주는 중요한 변수로 논의되고 있다. 또한, 이미 사업을 시작한 창업자에게도 불확실한 환경에서 오는 외부적인 위협과 내부적인 약점을 극복하여 사업을 성공적인 궤도에 안착시키고 성장시키는 데 많은 영향을 미친다. 아이디어를 제품과 서비스로 완성하였다 하더라도 기존에 시장에서 경쟁하고 있는 중소기업 등과 가격경쟁력과 품질경쟁력을 넘어 시장을 창출해야 하고, 유통채널을 확보하고, 고객을 향한 마케팅이나 판로개척 등 수많은 난관을 만나게 된다. 기업가정신은 창업기업이 직면하게 되는 불확실성과 어려움 속에서 사업을 포기하지 않고 극복해 나가는 데 도움이 된다. 이 연구는 기업가정신의 필요성과 중요성에 대해 누구나 인식하고 있지만 정작 기업가정신을 함양하는 데 도움이 되는 선행요인에 대해서는 연구가 부족하다는 점에 착안하였다. 특히 이 연구는 개인적 성향을 강조하여 호기심을 기업가정신의 선행요인으로 보고, 호기심과 기업가정신의 구조적 관계를 연구모형으로 설정하였다. Daw et al. (2006)은 호기심을 지식의 부재로부터 시작되었으며, Berlyne (1966)

는 알고 싶은 것과 그것을 모르는 것에 대한 간극을 줄이는 도구를 호기심이라 했다. Voss and Keller (1983)는 호기심을 새로운 지식과 자극을 습득하기 원하는 인간의 기본적 욕구로 탐구적 행동을 위한 필수적인 동기 요소라고 정의했다. 즉, 호기심은 모르는 것, 새로운 것 등을 알고자 하고, 이해하고자 함으로써 자신의 욕구를 충족시키는 것이다. 이러한 호기심은 새로운 것에 도전하고, 새로운 방식을 시도하고, 남들이 가지 않은 길을 개척하는 창업의 길과 맥을 같이 할 수 있다(Deci and Ryan, 1981; Renner, 2010). 특히, 혁신을 추구하고 진취적인 사고와 측정 가능한 위험을 기꺼이 감수하는 기업가정신(Miller, 1983; Stevenson and Gumpert, 1985; Covin and Slevin, 1991)은 호기심의 결과로부터 나타난다고 이해할 수 있다.

그럼에도 불구하고 호기심과 기업가정신을 직접적으로 논의한 연구는 거의 없는 실정이다. 따라서 본 연구에서 제시한 호기심과 기업가정신의 관계에 관한 모형은 탐색적 성격을 지닌다.

이 연구에서 제안한 연구모형은 호기심의 차원을 Kashdan et al. (2018)의 연구를 인용하여 결핍민감성, 유희적 탐구, 사회적 호기심, 자극추구의 차원으로 구성하고, 기업가정신은 두 가지 차원 즉, Miller (1983)가 제시한 혁신성 및 Lumpkin and Dess (1996)의 경쟁추구성을 활용하였다. 이 연구에서 Kashdan et al. (2018)의 스트레스 내성을 호기심과 기업가정신의 관계에서 매개역할을 하는 것으로 연구모형을 구성하였다.

스트레스 내성은 앞서 제시한 호기심의 네 가지 차원으로부터 유입되는 다양한 유인에 대해 얼마나 적극적으로 대응하는가와 관련된다. 즉, 부족한 지식이나 궁금증, 흥미 등에 대해 충분한 이해를 위해 애쓸 것인가와 관련이 된다. 노력하고 애를 쓰는 정도에 따라 기업가정신을 구성하는 혁신과 경쟁을 추구하는 수준은 달라질 수 있기 때문이다.

An and Choi (2012)의 연구에서는 호기심이 높은 사람이 스트레스를 대처하는 데 더 노력한다고 했으며 Kang and Lee (2012)의 연구에서도 이와 비슷하게 호기심이 스트레스를 줄여준

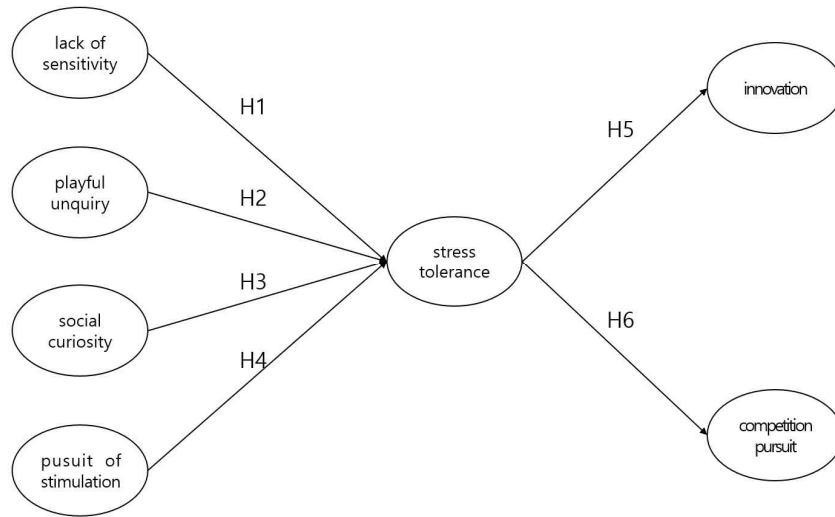


Fig. 1 research model

다는 연구결과가 있다. 또한, Jang et al. (2021)의 연구에서는 스트레스 내성이 도전정신에 긍정적 영향이 있음을 확인하기도 했다. 이러한 내용을 요약해 보면, 호기심은 스트레스 내성을 매개로 하여 기업가정신에 긍정적 영향이 있다는 것을 생각해 볼 수 있다. 이러한 논의를 바탕으로 Fig. 1과 같이 연구모형을 구성하고 두 개 영역의 가설을 제시하였다.

호기심과 스트레스 내성의 관계에 관한 가설은 호기심의 네 가지 차원에 대해 다음과 같이 설정하였다.

- 가설1. 결핍민감성은 스트레스 내성에 유의한 영향을 미칠 것이다.
- 가설2. 유희적 탐구는 스트레스 내성에 유의한 영향을 미칠 것이다.
- 가설3. 사회적 호기심은 스트레스 내성에 유의한 영향을 미칠 것이다.
- 가설4. 자극추구는 스트레스 내성에 유의한 영향을 미칠 것이다.

스트레스 내성과 기업가정신을 구성하는 두 개의 차원과의 관계에 대해서는 다음과 같은 가설을 제시하였다.

- 가설5. 스트레스 내성은 혁신성에 유의한 영

향을 미칠 것이다.

- 가설6. 스트레스 내성은 경쟁추구에 유의한 영향을 미칠 것이다.

3.2 변수의 측정

개인의 호기심에 대한 측정은 Kashdan et al. (2018)이 제시한 호기심 차원 가운데 결핍민감성, 유희적 탐구, 사회적 호기심, 자극추구와 같은 네 가지 변수를 활용하였으며, 스트레스 내성은 매개효과로, 기업가정신은 Miller (1983)가 제시한 혁신성 및 Lumpkin and Dess (1996)의 경쟁추구성을 활용하였다. 구체적으로 결핍민감성은 지식의 격차에 대한 인식과 이러한 격차를 호기심을 통해 해소하는 것을 말한다. 결핍민감성은 ‘까다로운 문제해결을 위해 밤잠을 설치기도 한다’, ‘문제해결을 위해 몇 시간씩 고민한 적이 있다’ ‘문제를 해결하지 못하면 답답해서 해결하고자 더 열심히 고민한다’ ‘꼭 해결하고 싶은 문제가 주어지면 악착같이 매달린다’ ‘문제해결에 필요한 정보를 모두 가지고 있지 않으면 답답하다’ 등 5개 문항을 통해 측정하였다. 유희적 탐구는 흥미로운 특성에 대한 궁금증으로 탐구를 통해 즐거움을 발견하는 것을 의미하는데 ‘어려운 상황은 나에게 성장과 배움의 기회를 준다’, ‘세상을 새롭게 바라보는 관점에 도전하

Table 1 factor loadings for measurement

construct	measurement items	study measures
lack of sensitivity	LS1: Sometimes I stay up at night trying to solve difficult problems.	Jang et al. (2021)
	LS2: I once thought about a problem for hours.	
	LS3: If I can't solve a problem, I get frustrated and think harder to solve it.	
	LS4: When given a problem I really want to solve, I stick to it tenaciously.	
	LS5: It's frustrating when you don't have all the information you need to solve a problem.	
playful unquairy	PU1: Difficult situations give me opportunities to grow and learn.	Kashdan et al. (2018)
	PU2: Looking for experiences that challenge new perspectives on the world.	
	PU3: I look for situations that give me something to think about.	
	PU4: I like learning about unfamiliar topics.	
	PU5: Learning new information is very attractive.	
social curiosity	SC1: I want to know other people's habits.	Kashdan et al. (2018)
	SC2: We look at people's behavior and want to know why they do it.	
	SC3: Other people want to know what the conversation is about.	
	SC4: When I'm with other people, I like to listen to their conversations.	
	SC5: When people are arguing, they want to know what's going on.	
pusuit of stimulation	PS1: The anxiety brought about by something new can also give you vitality.	Kashdan et al. (2018)
	PS2: I get excited when I take risks.	
	PS3: If time allows, I want to try something new even if it involves risk.	
	PS4: I want to experience new adventures rather than planned adventures.	
	PS5: I like cheerful friends who don't know where things will go.	
stress tolerance	ST1: If I have any questions about a new experience, I actively delve into it.	Miller (1983)
	ST2: I can respond well to the emotions caused by uncertain situations.	
	ST3: I like to explore new things even if I lack the ability to handle them.	
	ST4: Even if I'm not sure about something new, I try to adapt.	
	ST5: I can control my emotions and adapt quickly even to sudden situations.	
innovation	IV1: I value change and innovation.	Lumpkin and Dess (1996)
	IV2: I sometimes try to solve problems in original ways.	
	IV3: I tend to look for new ways to handle things.	
competition pursuit	CP1: I am motivated by competition.	Lumpkin and Dess (1996)
	CP2: I tend to challenge and approach competition first.	
	CP3: I tend to neutralize or try to overwhelm my competitors.	

는 경험을 찾는다' '곰곰이 생각할 만한 고민거리를 던져주는 상황을 찾아다닌다' '익숙하지 않은 주제에 대해 배우기를 좋아한다' '새로운 정보를 배우는 일은 대단히 매력적이다' 등 5개 문항으로 측정하였다. 사회적 호기심은 타인의 생각과 언어, 행동을 이해하기 위한 관찰로 이를 통해 피아(彼我)를 구분하는 것을 의미하는데 '다른 사람의 습관을 알고 싶어한다', '사람의 행동을 보고 왜 그런 행동을 하는지 알고 싶어한다' '다른 사람이 대화가 무슨 내용인지 알고 싶어한다' '다른 사람과 함께 있을 때 그들의 대화를 듣는 것을 좋아한다' '사람들이 논쟁하고 있으면 무슨 일인지 알고 싶어한다' 등 5개 문항을 활용하였다. 자극추구는 다양하고 복잡한 환경 속에서 추구하고자 하는 것에 대한 이해를 높이기 위해 물리적이거나 사회적이거나 물질적

인 다차원의 위험을 감수하는 의지로 '새로운 것이 주는 불안이 활력을 주기도 한다', '위험을 감수하는 일을 할 때 신이 난다' '시간이 허락한다면 위험이 따르더라도 새로운 것을 해보고 싶다' '계획된 모험보다는 새로운 모험을 경험하고 싶다' '어디로 튈지 모르는 유쾌한 친구들이 더 좋다' 등 5개 문항으로 측정하였다.

매개변수인 스트레스 내성은 새로운 것과 연관된 불확실성을 받아들이고 이러한 불확실성을 호기심의 동력으로 작용하기도 하는데 '새로운 경험에 대해 궁금한 점이 있으면 적극적으로 파고든다', '불확실한 상황이 주는 감정도 잘 대응할 수 있다' '감당할 능력이 부족하더라도 새로운 것을 탐색하기 좋아한다' '새로운 것에 확신이 없더라도 적응하기 위해 노력한다' '갑작스런 상황에도 감정을 추스르고 빠르게 적응할 수

있다' 등 5개 문항을 활용하였다. 이 연구에서 종속변수로 사용된 기업가정신 중 혁신성은 어떤 일을 함에 있어서 탐색을 통해 새로운 방법이나 기술을 시도하는 것으로 '나는 변화와 혁신을 중요하게 여긴다', '독창적인 방법으로 문제해결을 시도할 때가 있다' '나는 일을 처리할 때 새로운 방법을 모색하는 편이다' 등 3개 문항을 사용하였다. 경쟁추구성은 선의의 경쟁을 즐기고 적극적으로 도전하는 것으로 '경쟁을 통해 동기부여를 받는다', '경쟁에 먼저 도전하고 접근하는 편이다' '나는 경쟁자를 무력화하거나 압도하려고 하는 편이다' 등 3개 문항을 사용하였다. 이상의 내용은 Table 1과 같다.

3.3 자료수집과 분석방법

자료의 수집은 설문지법을 활용하였다. 설문지는 변수의 측정 문항에 대해 7점 등간척도로 작성하여 설문 항목에 대해 동의하는 정도가 높으면 7점에, 그렇지 않으면 1점에 가깝게 응답하도록 설계하였다. 설문지는 대구와 경북지역에 소재하는 창업에 관심이 있어서 대구창조경제혁신센터와 경북창조경제혁신센터 등 창업지원기관을 방문한 잠재창업자와 창업을 위해 준비하고 있는 예비창업자, 그리고 창업을 한 후 7년이 지나지 않은 창업기업 대표자를 대상으로 수집하였다.

자료의 분석은 SPSS 23과 AMOS 23을 이용하여 빈도분석을 활용하여 인구통계학적 특성을 분석하였다. 응답자의 성별, 연령대별, 학력별, 창업단계별로 구분하여 각각 영역에 해당하는 도수(Frequency)와 비율(%)을 구하였다. 성별은 남/녀, 연령대는 20대, 30대, 40대, 50대, 60대 이상으로 구분하였고 학력은 고등학교, 전문대학, 대학, 대학원을 졸업하였는가로 구분하였다. 창업단계는 창업에 관심이 있어서 창업지원기관을 방문하여 사업을 구상하고 있는 잠재창업자와 창업을 준비하기 위해 사업계획서를 작성하거나 멘토로부터 컨설팅이나 멘토링을 받고 있는 예비창업자 그리고 실제로 창업을 하여 사업을 영위하고 있는 창업자 중 경력이 7년이 지나지 않은 기창업자로 구분하였다.

연구모형과 가설을 검증하기에 앞서 자료의 신뢰성과 타당성은 확인요인분석과 관별타당성을 통해 확인하였다. 집중타당성과 관별타당성 그리고 복합신뢰성을 확인하여 자료가 연구모형과 가설을 검증하기에 적합한가를 판단하였다. 연구모형과 가설은 구조방정식모형을 통해 분석하였으며, 모형의 적합성 및 경로계수의 유의성을 확인하였다.

4. 실증분석

4.1 자료특성

이 연구에서 제안하는 연구모형과 가설을 검증하기 위해 수집된 자료는 248개로 남성 71.4%(177), 여성 28.6%(71)를 차지하고 있다. 연령대는 20대가 39.1%(97)로 가장 많고, 30대 24.6%(61), 40대 20.2%(50), 50대 13.7%(34), 60대 이상이 2.4%(6)가 조사에 참여하였다. 학력은 대학졸업이 52.0%(129)로 가장 많고 고등학교졸업 21.8%(54), 대학원졸업 16.1%(40), 전문대졸업 10.1%(25)로 나타났다. 창업단계별로는 기창업자가 39.1%(97), 예비창업자가 37.5%(93)으로 비슷하게 참여하였고 잠재창업자가 23.4%(58)로 분포되어 있다. 이상의 내용은 Table 2과 같다.

Table 2 respondents' demographic data

variables		n	%
gender	male	177	71.4
	female	71	28.6
age	20-29	97	39.1
	30-39	61	24.6
	40-49	50	20.2
	50-59	34	13.7
	more than 60	6	2.4
education	high school	54	21.8
	junior college	25	10.1
	university	129	52.0
	graduate school	40	16.1
start-up stage	potential entrepreneurs	58	23.4
	prospective entrepreneurs	93	37.5
	entrepreneurs	97	39.1

Table 3 convergent validity

construct	items	factor loading	C.R.	AVE	composite reliability
lack of sensitivity	LS1	0.816	13.150**	0.576	0.842
	LS2	0.834	-		
	LS3	0.764	12.396**		
	LS4	0.600	9.240**		
playful unquiry	PU1	0.672	9.856**	0.501	0.746
	PU2	0.765	-		
	PU3	0.672	9.859**		
social curiosity	SC1	0.601	9.888**	0.605	0.857
	SC2	0.751	13.403**		
	SC3	0.875	-		
	SC4	0.854	15.768**		
stress tolerance	ST1	0.740	12.341**	0.580	0.846
	ST2	0.802	-		
	ST3	0.809	13.780**		
	ST4	0.690	11.330**		
pusuit of stimulation	PS1	0.579	8.614**	0.525	0.845
	PS2	0.735	10.907**		
	PS3	0.776	11.544**		
	PS4	0.726	-		
	PS5	0.790	11.768**		
innovation	IV1	0.844	18.201**	0.755	0.902
	IV2	0.913	-		
	IV3	0.848	18.362**		
competition pursuit	CP1	0.757	12.661**	0.625	0.832
	CP2	0.881	-		
	CP3	0.727	12.102**		

model fit: $\chi^2(df)=533.275(274)$, $\chi^2/df=1.946$, RMR=0.058, GFI=0.864, AGFI=0.826, CFI=0.934, RMSEA=0.062

Table 4 discriminant validity

	1	2	3	4	5	6	7
lack of sensitivity	0.758						
playful unquiry	0.459	0.707					
social curiosity	0.235	0.464	0.777				
stress tolerance	0.382	0.625	0.571	0.761			
pusuit of stimulation	0.353	0.599	0.502	0.705	0.724		
innovation	0.425	0.598	0.449	0.657	0.664	0.868	
competition pursuit	0.373	0.431	0.382	0.507	0.553	0.513	0.790
mean	5.426	5.331	5.269	5.271	5.069	5.433	4.828
S.D.	1.098	1.038	1.187	1.045	1.127	1.140	1.274

Diagonal elements are square root of AVE, others are correlation coefficient

4.2 신뢰성과 타당성

이 연구에서 제안한 연구모형과 가설의 검정에 활용될 자료의 신뢰성과 타당성은 확인요인 분석과 판별타당성을 통해 검토하였고 그 결과는 Table 3과 Table 4에 나타내었다. 확인적 요인분석 결과에서 모형의 적합도와 요인적재치, 복합신뢰도, 평균분산추출계수를 확인하였고 판별타당성에서는 변수 간 상관계수와 평균분산추출계수의 제곱근 값의 비교를 통해 확인하였다. 확인적 요인분석에서 요인추정치가 0.5 이상이면서 통계적으로 유의한 경우 집중타당성이 인정된다(Hatcher, 2003). 이 연구를 위해 수집한 자료의 요인적재치는 Hatcher (2003)가 제시한 요건에 부합하지 못한 측정도구를 제거하는 과정을 거쳤는데 결핍민감성에서 1개 문항, 유희적 탐구에서 2개 문항, 사회적 호기심에서 1개 문항, 스트레스 내성에서 1개 문항 등 모두 5개 문항을 제거하였다. 그 외의 측정도구는 모두 0.6 이상이면서 유의수준 0.001에서 통계적으로 유의한 것으로 나타나 집중타당성 요건을 충족하는 것으로 판단할 수 있다. 또한, Anderson and Gerbing (1988), Hatcher (2003) 등에 의하면 자료가 신뢰성을 가지기 위해서는 0.7 이상이면 양호한 수준으로, 0.8 이상이면 우수한 수준으로 판단하고 있다. 이 연구의 자료에서는 가장 낮게 나타난 변수가 유희적 탐구로 0.746이며, 이는 Anderson and Gerbing (1988) 등이 제시한 양호한 수준의 신뢰성을 갖는 것으로 나타났다. 자료의 판별타당성은 상관관계 계수와 평균분산추출계수(AVE)의 제곱근을 비교하여 전자의 값이 후자의 값보다 낮을 때 판별타당성이 있다고 본다(Fornell and Larcker, 1981). 이 연구의 자료에서는 Table 4에서 보는 바와 같이 연구모형에 사용된 모든 변수의 상관관계 계수가 평균분산추출계수의 제곱근보다 낮게 나타나 Fornell and Larcker (1981)가 제시한 조건을 충족하고 있다.

4.3 구조모형분석

이 연구에서 제시한 연구모형에 대한 적합성 및 연구모형에 따른 가설의 검정은 구조방정식 모형의 검정을 위해 개발된 AMOS 프로그램을 활용하였다. 자료를 통해 연구모형의 적합성 지수를 확인한 결과 $\chi^2_{df}=564.598(283)$, $\chi^2/df.=1.995$ (기준: 2.5 이하), RMR =0.056(기준: < 0.08, GFI=0.857(기준: >0.80), AGFI=0.823(기준: >0.80), CFI=0.928(기준: >0.90), RMSEA=0.063(기준: <0.08)로 나타났다. 기준으로 제시한 적합성 지수는 Hair et al. (2006), Hatcher (2003)의 저서와 연구를 근거로 하였다. 이 연구에서 사용된 자료는 제시한 적합도 기준을 만족하고 있어 연구모형의 가설을 검정하는 데 문제가 없는 것으로 나타나 가설검정을 위한 구조모형분석을 실시했다.

먼저 호기심과 스트레스 내성과의 관계를 살펴보면, 가설 1: 결핍민감성은 스트레스 내성에 유의한 영향을 미칠 것이라는 $\beta=0.059$, $t=0.968$ ($p>0.05$)로 나타나 기각되었다. 다음으로 가설 2 유희적 탐구는 스트레스 내성에 유의한 영향을 미칠 것이라는 $\beta=0.237$, $t=2.175$ ($p<0.05$)로 나타났으며, 가설 3 사회적 호기심은 스트레스 내성에 유의한 영향을 미칠 것이라는 $\beta=0.159$, $t=2.764$ ($p<0.01$)로 나타나 채택되었다. 다음으로 가설 4 자극추구는 스트레스 내성에 유의한 영향을 미칠 것이라는 $\beta=0.604$, $t=5.973$ ($p<0.01$)로 나타나 채택되었다.

이상의 내용을 요약해보면, 자극추구가 스트레스 내성에 가장 큰 영향을 주는 것으로 나타났으며 다음으로 유희적 탐구, 사회적 호기심 순으로 나타났다. 이에 반해 결핍민감성은 스트레스 내성에 긍정적인 영향을 못 미치는 것을 확인할 수 있었다.

다음으로 스트레스 내성과 기업가정신과의 관계를 살펴보면 가설 5 스트레스 내성은 혁신성에 유의한 영향을 미칠 것이라는 $\beta=0.808$, $t=12.205$ ($p<0.01$)로 나타나 채택되었으며, 가설6 스트레스 내성은 경쟁추구성에 유의한 영향을 미칠 것이라는 $\beta=0.670$, $t=9.502$ ($p<0.01$)로 나타나 역시 채택되었다. 이러한 결과를 토대로 살펴보면 스트레스 내성은 혁신성과 경쟁추구성에 긍정적 영향을 미치며 그 중 혁신성에 좀 더 큰

영향일 끼치는 것을 확인할 수 있었다. 이 결과는 표와 그림의 형태로 Table 5와 Fig. 2에서 보여주고 있다.

Table 5 hypothesis result

hypothesis	β	t-value	result
lack of sensitivity → stress tolerance	0.059	0.968	rejected
playful inquiry → stress tolerance	0.237*	2.175	supported
social curiosity → stress tolerance	0.159**	2.764	supported
pursuit of stimulation → stress tolerance	0.603**	5.973	supported
stress tolerance → innovation	0.808**	12.205	supported
stress tolerance → competition pursuit	0.670**	9.502	supported

* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$

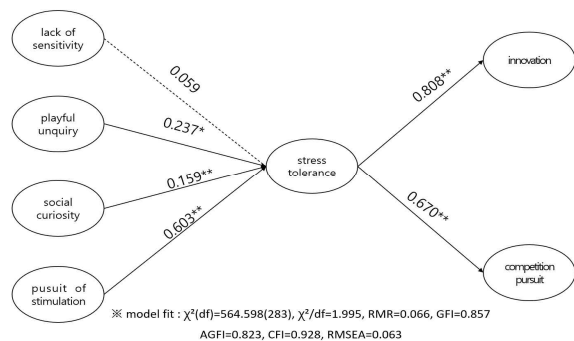


Fig. 2 hypothesis result

이 연구에서는 스트레스 내성을 매개변수로 하여 호기심의 4가지 차원과 기업가정신 2가지 차원을 살펴보고 있다. 연구자들은 Sobel 검정을 통해 호기심과 기업가정신의 직접적인 효과와 간접효과를 함께 살펴보았으며, 그 결과를 Table 6에 제시하였다. 그 결과 호기심의 4가지 차원 중 자극추구, 사회적 호기심, 유희적 탐구는 스트레스 내성에도 영향을 주지만 기업가정신의 혁신성 및 경쟁추구성에도 직접적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

5. 결론

Table 6 direct and Indirect effect

	stress tolerance Estimate	innovation Estimate	competition pursuit Estimate
lack of sensitivity	0.059	0.048	0.039
playful inquiry	0.237*	0.192*	0.159*
social curiosity	0.159**	0.129**	0.107**
pursuit of stimulation	0.603**	0.487**	0.404**
stress tolerance	-	0.808**	0.670**

* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$

예비창업자, 기창업자, 창업자 또는 창업기업에 있어서 기업가정신의 필요성과 중요성은 두 말할 나위가 없다. 그럼에도 불구하고 기업가정신에 영향을 주는 선행요인에 관한 연구는 거의 없는 실정이다. 본 연구는 기업가정신 수준 향상을 통해 ‘창업의향이 있다’는 방향으로 인식을 전환시키는데 있어 호기심을 자극하는 활동이 중요하다는 것을 호소한다는 점이다.

이 연구는 어떤 사실이나 현상에 대해 개인이 갖는 호기심을 기업가정신의 선행요인으로 보고 이들의 관계를 연구모형으로 나타내고 실증적으로 검증하였다. 연구모형에서 호기심은 Kashdan et al. (2018)이 제시한 결핍민감성, 유희적 탐구, 사회적 호기심, 자극추구와 같은 네 가지 차원을, 기업가정신은 Miller (1983)가 제시한 혁신성 및 Lumpkin and Dess (1996)의 경쟁추구성을 포함하였다. 연구모형은 호기심이 스트레스 내성을 통해 기업가정신에 영향을 주는 관계로 나타내었다. 그 결과 유희적 탐구, 사회적 호기심, 자극추구는 스트레스 내성에 영향을 주며, 스트레스 내성은 기업가정신인 혁신성 및 경쟁추구성에 유의수준 0.05 혹은 0.01에서 통계적으로 유의한 영향을 준다는 결과를 도출하였다. 또한, 호기심의 네 가지 차원 중 결핍민감성을 제외한 세 가지 차원은 모두 기업가정신의 혁신성과 경쟁추구성에 직접적인 영향을 주고 있다는 결과를 보여주고 있다.

이 연구의 결과는 다음과 같은 점에서 시사점을 지닌다.

첫째, 호기심을 단일의 개념이 아닌 다차원적 특성으로 이해하였다는 점이다. 국내 연구에서는 호기심을 결핍민감성, 유희적 탐구, 사회적 호기심, 자극추구 등으로 확대한 연구가 없었다는 점을 생각한다면 호기심의 차원을 확대하여 측정함으로써 각 차원이 스트레스 내성이나 기업가정신에 미치는 영향력을 확인했다는 점에서 의의를 가진다. 둘째, 실증분석 결과에서 보듯이 호기심은 알고 싶은 것과 아는 것 간의 간극을 줄이기 위한 노력 즉, 동기적 차원인 스트레스 내성에 영향을 준다는 점이다. 호기심이 있으나 호기심 즉, 생각에서 그치는 것이 아니라 실제적인 활동이 중요하다는 것을 발견하였다. 이는 스트레스 내성의 수준에 따라 기업가정신에 미치는 총효과의 크기도 달라진다는 것을 의미한다. 교육적으로도 호기심에 대한 발동과 그 발동을 스트레스 내성으로 끌어올리는 과정이 요구된다.

다음으로 실무적 시사점을 살펴보면, 첫째, 스트레스 내성이 기업가정신에 긍정적 영향이 있음을 밝혔다. 호기심은 개인의 특성과 관련되었다고 할 수 있지만 스트레스 내성은 후천적이며 또는 경험에 따라 달라질 수 있는 것이다(Jang et al., 2021). 따라서 창업자를 지원하는 단체에서는 창업단계에서 스트레스를 발생시킬 수 있는 다양한 사례 등을 관리한다면 창업자의 기업가정신을 향상시키는 데 도움이 될 것이라 생각된다.

마지막으로 본 연구의 한계점을 살펴본다면 본 연구의 설문 대상자는 대구 경북에 거주하는 잠재창업자 및 창업자를 대상으로 설문이 이루어졌다. 전국에 있는 잠재창업자들을 대상으로 설문을 진행한다면 폭넓은 결과를 얻을 수 있을 것이라 생각된다.

References

An, S. K. (2016). *A Study on the Factors Affecting the Performance of Technology-based Startups: Focusing on the Analysis of Policy Effectiveness*. Seoul: Korea Institute of S&T

Evaluation and Planning.

- An, Y. A. and Choi, J. (2012). The Relationship between Middle School Student's Ego-resilience, Stress and Stress Coping: Focus on Gender Differences. *Journal of educational research*, 20, 141-165.
- Anderson, J. C. and Gerbing, E. W. (1988). Structural Equation Modeling in Practice: A Review and Recommended Two-step Approach. *Psychological Bulletin*, 103(3), 411-423.
- Ayyagari, R., Grover, V. and Purvis, R. (2011). Technostress: Technological Antecedents and Implications. *MIS Quarterly*, 35(4), 831-858.
- Baek, S. I., Lee, S. M. and Chang, H. J. (2015). Exploratory Research on the Entrepreneurship and Work Experience: A Comparative Case Study on the Opportunity Exploration, Opportunity Realization, Risk Management Strategy. *Asia Pacific Journal of Small Business*, 37(2), 107-146.
- Berlyne, D. E. (1966). Curiosity and Exploration: Animals Spend much of Their Time Seeking Stimuli Whose Significance Raises Problems for Psychology. *Science*, 153, 25-33.
- Berlyne, D. E. (1978). Curiosity and Learning. *Motivation and Emotion*, 2(2), 97-175.
- Covin, J. G. and Slevin, D. P. (1991). New Venture Strategic Posture, Structure and Performance: An Industry Life Cycle Analysis. *Journal of Business Venturing*, 5, 123-135.
- Daw, N. D., O'Doherty, J. P., Ben Seymour, P. D. and Dolan, R. J. (2006). Cortical Substrates for Exploratory Decisions in Humans. *Nature*, 441, 876-879.
- Day, H. I. (1982). Curiosity and The Interested Explorer. *Performance & Instruction*, 21(4), 19 - 22.
- Deci, E. L. and Ryan, R. M. (1981). Curiosity and Self-directed Learning: The Role of Motivation in Education. *Current Topics in*

- Early Childhood Education*, 4, 1-24.
- Fornell, C. and Larcker, D. F. (1981). Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error. *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39-50.
- Geum, Y. P.m Kim, P. and Jang, Y. H. (2020). The Effect of Entrepreneur's Curiosity on Challenge, Innovation and Competition. *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 15(2), 253-265.
- Ha, G. S. and Han, J. W. (2010). A Study on The Failure-stress of Entrepreneurs and Entrepreneurial Intention. *Asia Pacific Journal of Small Business*, 32(1), 21-41.
- Hair, Jr. J. F., Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E. and Tatham, R. L. (2006). *Multivariate Data Analysis*. NJ: Pearson Prentice Hall.
- Han, N. K. (2019). The Effects of Railway Engineers' Perceived Job Characteristics and Organizational Characteristic on Psychological Depression and Human Errors: Moderating Effects of Perceived Organizational Support. *Journal of Korea Society of Industrial Information Systems*, 24(1), 95-108.
- Han, K. T. (2018). *Expert Questioning Method: What Do The Best Ask?* Seoul: MIRAEBOOKS.
- Hatcher, L. (2003). *A Step by Step Approach to Using SAS for Factor Analysis and Structural Equation Modeling*. NC: SAS Publishing.
- Hwang, I. H. (2021). The Study on Factors to Improve The Intention to Share Knowledge Using KMS: Focusing on Technology Acceptance Model, Task Stress, Knowledge Share Climate. *Journal of Korea Society of Industrial Information Systems*, 26(6), 17-34.
- Jang, Y. H., Choi, S. D. and Kim, P. (2021). A Study on The Increasing Factors of Stress Tolerance : Focusing on Entrepreneur's Curiosity and Entrepreneurship. *The Korea Entrepreneurship Society*, 16(1), 300-318.
- Kang, M. H. and Lee, S. Y. (2012). Influence of Hope and Ego-resilience on Adolescents' Academic Stress. *Journal of Future Oriented Youth Society*, 9(4), 281-302.
- Kashdan T. B., Stikma, M. C., Disabato, D. J., McKnight, P. E., Bekier, J., Kaji, J. and Lazarus, R. (2018). The Five-dimensional Curiosity Scale: Capturing the Bandwidth of Curiosity and Identifying Four Unique Subgroups of Curious People. *Journal of Research in Personality*, 73, 130-149.
- Kim, B. S. (2012). A Study on The Entrepreneur's Psychological Traits and Entrepreneurship - Focus on the Process Model-. *Asia-Europe Perspective Association*, 9(1), 119-152.
- Kim, P., Jung, H. and Jang, Y. H. (2019). Relationship between Entrepreneurship, Entrepreneur Market Perception, and Business Performance: Focusing on the Moderating Effect of Founder's Capital Type. *Korean Business Education Review*, 34(5), 467-483.
- Kim, S. and Kim, M. S. (2019). A Study on the Effects of Regional Context on Entrepreneurial Orientation. *Journal of the Korean society for Quality Management*, 47(4), 847-859.
- Kim, S. H., Bok, K. S. and Park, J. C. (2015). Relationship Among Self-Determination, Entrepreneurship and Entrepreneurial Intention of University Students in Korea. *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 10(5), 15-26.
- Kim, Y. W., Park, H. H. and Moon, B. J. (2019). A Study on the Entrepreneurship and Management Strategies of the Founder CEO of Xiaomi, Lei Jun *Korea Business Review*, 23(4), 33-74.
- Konecni, V. J. (1978). Daniel E. Berlyne: 1924-1976. *American Journal of Psychology*, 91(1), 133-137.
- Lee, R. R. and Lee, S. Y. (2020). The Effect of

- CEO Characteristics and Knowledge Management on Business Performance—Focusing on Small Manufacturing Business. *Journal of Venture Innovation*, 3(1), 143–163.
- Lim, J. (2017). *Entrepreneur's Work*. Seoul: Bookstone.
- Liu, T. H., Chu, Y. Y., Hung, S. C. and Wu, S. Y. (2005). Technology Entrepreneurial Styles: A Comparison of UMC and TSMC. *International Journal of Technology Management*, 29(1/2), 92–114.
- Loewenstein, G. (1994). The Psychology of Curiosity: A Review and Reinterpretation. *Psychological Bulletin*, 116(1), 75 – 98.
- Lumpkin, G. T. and Dess, G. G. (1996). Clarifying the Entrepreneurial Orientation Construct and Linking It To Performance. *Academy of Management Review*, 21(1), 135–172.
- Mahmood, R. and Hanafi, N. (2013) Entrepreneurial Orientation and Business Performance of Women-owned Small and Medium Enterprises in Malaysia: Competitive Advantage as a Mediator. *International Journal of Business and Social Science*, 4(1), 82–90.
- Mari, J. and Martí, I. (2006). Social Entrepreneurship Research: A Source of Explanation, Prediction, and Delight. *Journal of World Business*, 41(1), 36–44.
- Miller, D. (1983). The Correlates of Entrepreneurship in Three Types of Firms. *Management Science*, 29(7), 770–791.
- Nam, J. M. and Lee, H. S. (2017). A Study on the Current State and Effect of Entrepreneurship Education in Major Countries: Comparison of the 2016 Global Entrepreneurship Index. *Asia-Pacific Journal of Business and Venturing*, 12(6), 111–122.
- Oh, Y. M. and Park, S. W. (2014). The Effect of Entrepreneurship Education Program on Start-up Intention. *Korean Management Consulting Review*, 14(2), 199–221.
- Rauch, A. and Frese, M. (2007). Let's put the Person back into Entrepreneurship Research: A Meta-analysis on the Relationship between Business Owners' Personality Traits, Business Creation, and Success. *European Journal of Work and Organizational Psychology*, 16(4), 353 – 385.
- Renner, B. (2010). Curiosity About People: The Development of a Social Curiosity Measure in Adults. *Journal of Personality Assessment*, 87(3), 305–316.
- Schumpeter, J. (1934). *The Theory of Economic Development*. Cambridge, Harvard University Press.
- Sim, M. Y., Eom, J. S., Lee, S. and Kim, K. H. (2013). Validation of the Korean Version of Curiosity and Exploration Inventor. The Korean Journal of Health Psychology, 18(4), 747–762.
- Small and Medium Business Administration. (2015). *Technology Start-up*. Seoul: Korea Business Incubation Association.
- Stevenson, H. H. and Gumpert, D. (1985) The Heart of Entrepreneurship. *Harvard Business Review*, 85, 85–94.
- Sung, Y. S., Kim, H. J., Lee, H. J., Park, J. S., Kim, H. J. and Kim, B. K. (2008). The Psychological Mechanism of Epistemic Curiosity: A Comparative Study of Two Curiosity Gratification Types. *The Korean Journal of Consumer and Advertising Psychology*, 9(2), 305–331.
- Voss, H. G. and Keller, H. (1983). *Curiosity and Exploration*. New York: Academic Press.
- Yoo, H., Lee, S. and Jeong, E. B. (2022). A Systematic Literature Review of Social Entrepreneurship: Focusing on the Field of Business Administration. *Journal of Korea Society of Industrial Information Systems*, 27(5), 83–98.

Yoon, H. S., Song, I. B. and Kim, Y. J. (2018). Influence of Personal Characteristics and Background Characteristics on Entrepreneurship and Perceived Business Performance in Entrepreneurs as Independent Business Owners of Network Marketing. *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 13(4), 233-244.

Zuckerman, M. and Litle, P. (1986). Personality and Curiosity About Morbid and Sexual Events. *Personality and Individual Differences*, 7(1), 49-56.



김 장 호 (Jang Ho Kim)

- 정회원
- 계명대학교 경영학부 경영학 박사
- 계명대학교 경영학부 강사
- 관심분야 : 창업, 벤처, 마케팅



정 현 석 (Hyun Suk Joung)

- 정회원
 - 계명대학교 컴퓨터공학과 공학사
 - 계명대학교 경영학부 경영학 박사
 - 계명대학교 경영학부 강의전담 교수
- 관심분야 : 정보시스템, 온라인 커뮤니티, 서비스 품질관리, SCM, 경영통계