

## Relations between Career Core Competency and Creative Personality of University Students for Competency-based Career Education<sup>1)</sup>

Ko, Joo-Yeon (Soongsil University, Doctoral Student)

Lee, Kyung-Hwa<sup>2)</sup> (Soongsil University, Professor)

---

< ABSTRACT >

---

Recently, companies have focused on creativity by emphasizing core competencies as an evaluation factor for selecting talented people. The purpose of this study is to identify the relationship between core competency and the creative personality of university students and to find differences according to personal background such as grade, major, and gender. The participants of this study were 493 S-university students in the Seoul metropolitan area who attended in 'Self-directed learning' on-line subject. The collected data was analyzed through t-test and ANOVA using the SPSS 18.0 program. The results of the study showed a positive correlation between the creative personality of university students and the career core competencies, where the sub-variables of career core competencies are self-management ability, creative problem solving ability, analytical/critical thinking ability, initiative, conflict resolution and cooperation. Results showed no difference in creative personality according to grade and major, however there was a gender difference. Male students scored higher than female students in curiosity, task-attachment, independent mind-adventure, and problem-solving leadership. There was also no difference in common core competencies among career core competencies according to personal background, however male students scored highly in the social and problem solving level. Base on the results of this study, liberal arts courses, program development and career counseling for competency-based career education should be conducted.

**Key Words** : University students, competency, career core competency, creative personality, career education

---

---

1) This paper was conducted with the support of the Ministry of Education and the Korea Research Foundation in 2019(NRF-Task No. 2019S1A5C2A04081197).

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

## 역량기반 진로교육을 위한 대학생의 창의적 성향과 진로핵심역량 간의 관계<sup>1)</sup>

고주연 (숭실대학교, 박사과정생)

이경화<sup>2)</sup> (숭실대학교, 교수)

---

### < 요약 >

---

최근 기업은 인재를 선발하는 평가요소로 핵심역량을 강조하며 창의성에 초점을 두고 있으므로, 대학은 대학생의 진로에 대한 준비로 창의적 성향과 진로핵심역량을 파악하고 이를 함양하기 위한 프로그램을 마련하고 있다. 이에 따라 본 연구에서는 대학생의 개인배경(학년, 전공계열, 성별)에 따라 창의적 성향과 진로핵심역량에 어떤 차이가 있는지 확인하여 창의성과 핵심역량을 증진시킬 수 있는 방안을 제시하는데 목적을 두고 대학생 493명을 대상으로 설문조사를 하였다. 연구결과 대학생의 창의적 성향과 진로핵심역량 간에는 정적상관관계를 보였으며, 진로핵심역량의 하위변인 중 자기관리능력, 창의적 문제해결능력, 분석적/비판적사고력, 솔선수범, 갈등해결 및 협력은 창의적 성향 간에도 상관관계가 유의하였다. 그리고 창의적 성향은 학년과 전공에 따른 차이는 없었으나 성별 차이가 있었다. 즉, 호기심, 과제집착력, 독립심모험심, 문제해결리더십에 있어서 남학생이 여학생보다 높았다. 그리고 진로핵심역량 중 공통핵심역량에서는 개인배경에 따른 차이가 나타나지 않았으나, 세부영역 핵심역량 중 사회적 차원과 문제해결적 차원에서 남학생이 높게 나타났다. 이러한 본 연구의 결과를 고려하여 역량기반 진로교육을 위한 교양과목개설, 프로그램개발 및 진로상담을 실시하기를 기대한다.

**주요어** : 대학생, 역량, 진로핵심역량, 창의적 성향, 진로교육

---

1) 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-과제번호: 2019S1A5C2A04081197).

2) 교신저자: 이경화, 교수, (06978) 서울시 동작구 상도로 369, 숭실대학교 / Email: khlee@ssu.ac.kr  
논문투고일자: 2020. 2. 10 / 심사일자: 2020. 2. 13 / 게재확정일자: 2020. 2. 23

## I. 서론

과거에 비해 사회의 모든 상황은 빠르게 변화하고 있으므로 기업은 다양한 변화 상황에 맞추어 전문분야에 경쟁력이 있고, 조직에 적합한 인재를 채용하기 위해 새로운 채용방법을 도입하며 개혁을 시도하고 있다. 우리나라의 채용제도는 NCS(National Competency Standard)가 본격 도입된 2015년을 전환점으로 스펙중심채용과 NCS기반 직무능력중심채용으로 나뉜다. 대기업들의 경우는 스펙보다는 능력을 우선적으로 고려하여 인재를 선발하기 위해 새로운 채용방식으로 역량중심채용제도를 도입하고 있으며, 공공기관 및 공기업도 정부차원에서 NCS(National Competency Standards, 국가직무능력표준) 기반 능력중심 채용제도를 주도적으로 도입하였다. 이에 따라 2017년에 정부는 ‘차별적인 평가요소’를 제외하고 지원자의 직무수행에 필요한 경험과 경력의 유무로 ‘직무능력중심으로 평가’하는 블라인드채용(blind selection)을 도입하였는데, 이는 기존의 채용제도의 불공정을 해소하고, 직무중심 채용을 통한 사회적 비용 감소를 가져올 수 있는 채용방식인데 이러한 채용의 평가요소(평가항목, 평가기준)는 직무를 수행하는데 필요한 역량이다(Human Resources Development Service of Korea, 2018).

그러나 스펙타파를 외치고 등장한 이러한 제도는 대학을 갓 졸업한 신입에게도 직무관련 경험과 경력을 묻다보니 직무관련 경험 및 경력기술서를 작성하기 위한 또 다른 스펙을 쌓거나, 이를 작성하기 위한 사교육을 받는 등 입시시장과 같은 ‘빈익빈부익부’ 현상을 부추긴다는 비판을 받게 되었다. 또 구직자들은 NCS기반 채용의 직업기초능력이 기존의 인·적성 검사와 유사한 시험형태이다 보니 여전히 스펙중심시대에 보여 졌던 합격스킬 및 최신정보 획득을 위해 노력하며 취업준비를 하고 있다(Yoon, 2019). 기업의 선발방식은 바뀌었으나 구직자의 취업준비방식은 이에 따라가지 못하고 있는 모습이다.

OECD(Organization for Economic Cooperation and Development)는 2016년 글로벌 인재포럼에서 우리의 대학교육현장에 대해 대학 진학률은 최고이지만 인력활용은 최하위이며, 교육과 노동시장의 미스매치 현상으로 대학이 기업에서 원하는 인력을 키워내지 못한다고 진단하였다. Na(2013)는 희망진로와 무관하게 학문중심으로 교육을 받고 있는 학생들이 졸업 후 현장에서 필요로 하는 인력으로 성장하기 위해 별도로 취업에 필요한 교육을 받고 스펙을 쌓는 등 교육훈련과 산업현장 간의 괴리에 대해 문제점으로 지적하였다. 즉 대학생들은 새로운 채용제도에 맞춰 나름대로 기업 입사에 필요한 준비를 하며 경력과 경험을 쌓는 등 여러 가지 준비를 해오고 있으나 여전히 구직에 어려움을 겪고 있고, 기업의 입장에서는 해당직무에 적합한 최적의 인재가 부족하다는 애로사항을 지속적으로 제기하고 있다(Lee &

Lee, 2018).

이와 같은 사회적 상황 속에서 기업의 인재상 또한 계속해서 변화해 오고 있다. 과거에는 기업들이 근면하고, 성실한 인재를 선호하였다면, 지금은 창의적이고 독창적인 인재를 선호하는데, 이는 글로벌 경제사회의 현실을 반영한 결과라 볼 수 있다(Lee, Shin, Kim, & Tae, 2015). 이는 기업의 성패가 인적자원의 능력에 달려있다는 것과 의견을 같이 한다(Campbell, 1988; Swanson, 1990). 이러한 인적자원이 주어진 역할을 수행하기에 필요한 능력을 핵심역량이라고 하며, 기업에서는 핵심역량의 개념을 우수한 인재를 선발, 채용, 유지하기 위해 도입하고 있으며, 많은 기업에서 핵심역량으로 도전성과 창의성을 우선시하여 강조하고 있다(Lee, Jin, & Yoon, 2006). Lee et al.(2015)는 글로벌 경쟁력을 갖추기 위해 핵심역량(core competency)과 창의적 성향(creative personality)을 갖춘 인재를 육성하는 것이 필요하고, 이를 위해서는 미래의 인재상을 재정립하여 체계인 교육이 필요하다고 언급하였다. 또한 Park & Lee(2018)는 전공에 따라 창의융합역량에 따른 차이를 확인하여 교육과정을 개선하는 것은 매우 중요하다는 점을 확인하였다. 그리고 Lee, Park, Sung, Han, & Sung(2019)의 창의적 특성의 발달적 경향에 대한 연구의 결과를 참고해볼 때 대학생의 경우에도 학년별로 어떤 차이가 있는지를 살펴보는 것도 대학에서의 진로교육을 위해서 필요할 것이다. 다시 말해, 미래사회에서 요구하는 역량을 밝히고, 학생들의 기본 특성을 분석한 결과를 바탕으로 하여 대학에서의 진로교육을 위한 방안을 마련할 필요가 있다는 것이다.

그러나 최근 연구들을 살펴보면 대학에서 진로교육을 위해 다양한 교수기법을 활용한 연구(Son, 2016; Seo, 2017), 핵심역량 측정도구 개발을 위한 연구(Choi, Kim, & Jeong, 2019; Kim, 2019; Park, Ahn, Rose, Yang, & Kim, 2017; Park & Song, 2016), 대학생의 핵심역량을 분석하여 교과목개발을 위한 연구(Jeon, Jeong, & Seo, 2015; Yoon, Jeong, & Kong, 2018) 등이 있지만 핵심역량과 대학생의 특성을 반영한 연구(Lee, 2015)는 여전히 많지 않다.

이에 본 연구에서는 사회적 변화에 따른 인재육성에 대한 요구가 역량중심, 역량기반으로 달라지고 있으므로 대학생에 대한 역량기반교육이 더 정교화되어야 할 필요성을 인식하고, 대학생의 역량기반 진로교육을 위해 대학생의 특성을 분석해 볼 필요가 있다고 보았다. 이에 따라 대학에서 함양해야 할 역량으로 제기된 창의적 성향과 진로핵심역량의 개인배경(학년, 전공계열, 성별)에 따른 차이를 확인하고, 창의적 성향과 진로핵심역량 간의 관계를 분석하여 진로교육을 위한 교양과목개설, 프로그램개발 및 진로상담에 도움을 주고자 한다. 이와 같은 연구 목적에 따라 다음과 같은 연구문제를 설정하여 이를 확인하였다.

연구문제 1. 대학생의 개인배경(학년, 전공, 성별)에 따라 창의적 성향에 차이가 있을 것인가?

연구문제 2. 대학생의 개인배경(전공, 학년, 성별)에 따라 진로핵심역량에 차이가 있을 것

인가?

연구문제 3. 대학생의 창의적 성향과 진로핵심역량 간에는 상관관계는 어떠한가?

## II. 이론적 배경

### 1. 창의성과 창의적 성향

창의성에 대한 연구는 각 분야별로 활발하고 다양하게 지속되었는데, Guilford(1959)는 창의성을 ‘새롭고 신기한 것을 낳는 힘’으로 설명하면서, 확산적 사고가 곧 창의성이라고 간주하고, 민감성, 유창성, 융통성, 독창성 및 정교성 그리고 재구성력 6개의 하위 요인으로 세분화하였다. 그리고 Torrance(1977)는 창의성이란 문제를 인식하고 그것을 해결하는 과정에서 새롭고 독특한 아이디어, 다른 관점, 문제를 새로운 시각으로 보기를 통해 추측과 가설을 평가하고 검증하며 이것들을 재수정하고 재검증하고 그 결과를 전달하는 과정이라고 하였다. 또 Sternberg(1985)는 창의성은 ‘어떤 문제 상황에서 적절한 것을 만들어 낼 수 있는 능력’이라고 설명하며 실용적인 측면을 강조하였고, Taylor(1988)는 창의성이란 인내심과 성취, 변화, 개선을 구하는 태도, 아주 큰 소신을 낳게 하는 열정 같은 것이라고 언급하였으며, Amabile(1988)과 Ochse(1990)는 ‘새롭고, 적절한 것을 만들어 내는 개인의 능력’을 창의성이라고 하였다. 또 Hennessey & Amabile(1988)은 창의성을 ‘개인 혹은 더 큰 사회집단을 위해 가치가 있는 신기한 산출물, 아이디어, 혹은 문제 해결’이라고 정의하였다.

Sternberg & Lubart(1991)는 창의성을 새롭고 가치 있는 유용한 것을 만들어 내는 능력으로, 개인의 인지적 능력인 창의적 사고능력과 정의적 특성인 창의적 성격은 환경 및 과제와의 상호작용을 통해 발달된다는 통합적 관점을 제안하였으며, Lee(2002)도 창의성이란 시대적 상황에 비추어 새롭고, 독특하며, 적합한 산출물을 생성해 낼 수 있는 개인적 능력과 성격이 통합된 구인이라 정의하였다. Kaufman & Baer(2008)는 창의적 수행을 하려면 지능, 동기, 지식 및 창의성 관련 기능과 확산적 사고나 모호함에 대한 참을성과 같은 특성들이 중요하다고 언급하고 있으며, Sternberg(2003)는 창의성의 자원으로 지적능력, 지식, 사고양식, 인성, 동기, 환경을 강조하였고, 특히 어려움을 극복하려는 의지, 성장 및 자기개발에 대한 의지, 위험을 감수하려는 의지, 자신에 대한 신념과 확신을 격려하고자 하는 의지를 창의적인 사람이 지녀야 하는 인성적 특징으로 언급하였다. 여러 학자들은 창의성은 타고나는 것이 아니라 외적인 환경과 학습을 통해 훈련이 가능하며 성장시킬 수 있다고 주장한다 (Amabile, 1983; Lee et al., 2019; Lee, Rew, & Kim, 2010).

창의성이란 매우 포괄적인 것으로 개인의 인지적 능력, 정의적 성향, 환경 및 과제의 상호작용을 통하여 결정된다고 보는 의견이 지배적이므로 창의성 검사는 인지와 성격을 통합적으로 측정하는 것이 바람직하다고 하겠다(Amabile, 1983; Lee, 2011). 그러나 창의성의 인지적인 요인 즉 유창성, 융통성, 독창성과 상상력/시각화, 유추/은유적 사고 등을 통한 사고의 확장을 가능케 하는 확산적 사고도 중요하지만(Hwang, 2012), 이러한 인지적 요인은 정의적 요인과 배타적인 것이 아니며 성향적 요소인 개인의 성격, 태도, 정서가 창의적인 사람으로 만드는 요인으로 작용한다고 주장하였다(Kim & Lee, 2014).

Amabile(1983) 등은 창의적인 사람은 창의적이지 않은 사람과 구별되는 뚜렷한 특정 성향을 갖는다는 점에 주목하여, 여러 분야에서 뛰어난 창의적 업적을 성취한 사람들의 성향 특성을 연구하고, Piirto(1992)는 창의적 성향으로 상상력, 개방성, 민감성, 끈기, 융통성, 애매 모호한 상황에 대한 참을성, 모험하기, 자기효능감, 의지, 통찰력 등을 제시하고 있다.

본 연구에서는 Lee(2011)의 창의성 측정 모형을 기본으로 하여, 민감성(sensitivity), 호기심(curiosity), 과제집착력(task commitment), 유머(humor), 독립심/모험심(independence and adventure), 문제해결적 리더십(problem solving leadership)을 창의적 성향의 구성요인으로 설정하여 분석하였다.

## 2. 역량과 핵심역량

1997년부터 2003년까지 진행된 OECD DeSeCo(Definition and Selection of Key Competencies) 프로젝트 자료에 의하면 역량이란 지식과 기술뿐만 아니라 개인의 태도, 가치, 동기 등과 같은 심리사회적 자원을 이용하여 특정 맥락의 복잡한 요구에 대처하는 능력이라고 정의하고 있다(OECD, 2005). DeSeCo는 미래 사회에서 개인이 반드시 갖추어야 하는 3대 핵심 역량범주로 ‘도구의 지적 활용(Use tools interactively)’, ‘사회적 상호작용(Interact in heterogeneous groups)’, ‘자율적 행동(Act autonomously)’을 제시하였다. 즉, OECD가 말하는 역량은 살아가며 끊임없이 사회·개인적 차원의 요구에 대응하여 개인적인 삶에서 있어서 뿐 아니라 좋은 사회를 만들어 가기 위해 중요한 것이다.

역량의 개념을 처음 소개한 사회심리학자 McClelland(1973)는 ‘지능보다 역량을 위한 검사’에서 지능검사가 직업사회에서의 성공을 예측하는 데는 한계가 있다고 지적하면서, 직장 내에서 고성과자와 저성과자를 분석하여 지능보다는 개인의 다양한 내적특성이 직무의 성공적인 수행에 더 결정적인 영향을 끼친다는 것을 확인하였다. So(2007)는 역량은 요구 지향적, 맥락 의존적 성격을 지니며 인지적, 사회적, 정의적, 행동적 요소를 모두 포함하는 개인의 내적구조와 관련된 것이며, 숙달하고자 하는 직무나 업무를 성공적으로 수행해내는 것

과 관련된 개념이라고 하였다. 한편 대학생의 핵심역량에 대한 대학의 역할을 고려하는 경우에는 대학생의 핵심역량은 각 개인이 타인과의 경쟁에서 우월한 위치를 차지하기 위한 대상이 아니라 사회에서 성공적으로 살아가기 위한 일반적인 능력의 의미로 확대되어 사용된다고 하였다. 이러한 관점은 경쟁적인 관점이 아니라 사회에 기여할 수 있는 능력함양이라는 교육본질로 받아들여야 할 것이다.

국내에서도 기존의 지식중심 교육이 아니라, 학습자가 실질적으로 지식을 활용할 수 있는 능력을 갖추는 것이 중요하다는 인식을 바탕으로 새로운 교육을 실천하는 방법으로 역량에 대한 다양한 관점으로 확대되고 있고, 핵심역량의 개념을 기반으로 한 연구가 2008년부터 활발하게 수행되어 왔으며(Lee, Min, Jeon, & Kim, 2008; Lee et al., 2013), 기업에서 핵심역량을 대학의 학점과 더불어 중요한 고용 기준으로 적용하고 있으므로 사회 직전 단계인 대학도 이에 대한 교육 및 지원이 이루어져야 한다고 언급하고 있다(Choi, 2016).

Spencer & Spencer(1993)는 역량은 동기, 특질, 자아개념, 지식, 기술 등의 유형으로 구성되는데, 이 중에서 지식과 기술은 교육과 훈련을 통해 개발이 가능하다고 하였다. Lee(2011)도 역량은 교육을 통해 길러져야 하며 지속적인 학습을 통해 역량을 갖추어 미래사회에 대비해야 한다고 강조하며, 미래의 핵심역량으로 창의성, 문제해결능력, 의사소통능력, 정보처리능력, 대인관계능력, 자기관리능력, 기초학습능력, 시민의식, 국제사회이해, 진로개발능력을 제시하였다. 이러한 주장은 역량이란 교육훈련과 개발을 통하여 개선될 수 있다고 주장한 Parry(1996)와 Yoo(2003)의 주장과도 일치한다.

Korea Chamber of Commerce & Industry(2013)는 매출액을 기준으로 한 100대 기업의 인재를 조사하였는데 창의성(발상의 전환, 문제해결, 독창적 대안, 새로운 시각 등), 전문성 및 자기이해(전문지식, 학습, 자기개발, 자기관리 등), 자기관리(근성, 열정, 주도성, 미래지향성, 진취적 사고 등), 윤리성(신뢰, 책임, 직업의식, 서비스정신, 의무 등), 팀워크(협력, 의사소통, 솔선수범 등), 글로벌 마인드(국제적 안목, 어학, 다문화 이해 등)가 공통적인 요소로 포함되어 있었다. 세계경제포럼(World Economic Forum, 2018)에서 발표한 2022년 상승할 핵심역량 수요 top10은 분석적 사고와 혁신, 능동적인 학습 및 학습전략, 창의력, 독창성 및 주도권, 기술 설계 및 프로그래밍, 비판적인 사고와 분석, 복잡한 문제 해결, 리더십과 사회적 영향, 감성 지능, 추론, 문제 해결 및 관념, 시스템 분석 및 평가 등이었다.

Lee(2014)는 진로핵심역량의 기본공통핵심역량으로 자기이해능력, 자기관리능력, 창의적 문제해결, 정보 활용능력과 외국어 및 컴퓨터 활용능력, 의사소통능력, 윤리실천능력, 분석적/비판적 사고력, 진로개발능력, 글로벌마인드로 구성하였고, 세부역량으로는 개인적 차원(기초학습능력, 자아개념, 책임감)과 사회적 차원(사회이해능력, 대인관계능력, 솔선수범, 타인존중), 문제해결적 차원(갈등해결 및 협력, 팀워크 형성, 의사결정/판단능력)으로 하여 세

부역량을 구성하였다.

이와 같은 선행연구들을 검토하여 대학생들이 미래의 다양한 직업군에 진입, 적응, 유지, 경력을 개발하는데 필요한 역량을 진로핵심역량이라 할 것이다. 따라서 본 연구에서는 역량 기반 진로교육을 위한 핵심역량을 측정하기 위하여 Lee(2014)의 핵심역량 측정 모형을 기본으로 한 진로핵심역량인 기본(공통)역량과 사회영역세부역량의 개인적 차원, 사회적 차원, 문제해결적 차원으로 설정하여 분석하였다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 수도권에 소재한 4년제 S대학교에서 개설한 ‘자기주도적학습’이라는 온라인 강좌를 수강하고 있는 대학생 493명이었다. 연구대상은 1학년부터 4학년까지 비슷한 비율로 모두 포함하고 있으며, 남녀성비도 대략 비슷하며, 인문/사회, 경상, 법정, 자연, 공과(IT포함), 예체능 6개 전공계열의 학생이다. 연구대상을 선정한 후 창의적 성향 및 진로핵심역량 검사를 실시하였다. 본 연구에 참여한 연구대상의 구성은 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상의 구성 (N = 493)

변인	항목	N (%)
성	남자	260 (52.7)
	여자	233 (47.3)
학년	1	105 (21.3)
	2	123 (24.9)
	3	121 (24.5)
	4	144 (29.2)
전공	인문사회계열	84 (17)
	경상계열	63 (12.8)
	법정계열	15 (3)
	자연계열	46 (9.3)
	공과(IT포함)계열	274 (55.6)
	예체능계열	11 (2.2)



## 2. 측정도구

### 가. 창의적 성향 검사

창의적 성향을 측정하기 위하여 Lee(2014)의 통합창의성검사인 ‘K-ICT’ 중에서 창의적 성격검사를 사용하였다. 이 검사 도구는 창의적 능력(언어, 도형)과 창의적 성격을 통합적으로 측정하도록 구성된 표준화된 검사인데 본 연구에서는 연구의 목적에 따라 창의적 성격검사만 사용하였다. 창의적 성격은 여섯 가지 하위요인(호기심, 민감성, 과제집착력, 유머, 독립심/모험심, 문제해결적 리더십)을 측정한다. 창의적 성격은 요인별 각각 5문항씩 총 30문항의 Likert 5점 척도로 자기보고형식의 검사이다. 전체 검사도구의 신뢰도는 Cronbach  $\alpha$  계수는 .805로서 매우 신뢰할 만한 도구라 할 수 있으며, 문제해결리더십이 .754, 유머가 .798의 신뢰도를 제시하였다. 본 검사의 세부문항 구성과 신뢰도는 아래의 <표 2>와 같다.

<표 2> 창의성 성격검사 문항구성 및 신뢰도

영역	하위요인	문항 수	문항번호	신뢰도
창의적 성격	호기심	5	1, 11, 18, 24, 25	.758
	민감성	5	6, 8, 16, 23, 26	.770
	과제집착력	5	7, 9, 15, 22, 27	.782
	유머	5	3, 5, 12, 21, 28	.798
	독립심/모험심	5	4, 13, 17, 20, 29	.786
	문제해결리더십	5	2, 10, 14, 19, 30	.754
	계		30	.805

### 나. 진로핵심역량 측정도구

진로핵심역량 측정도구는 Lee(2014)가 개발한 핵심역량 검사를 사용하여 측정하였다. 이 검사는 기본(공통)핵심역량과 사회영역세부역량으로 나누어 검사를 하였으며, 사회영역세부역량은 개인적 차원, 사회적 차원, 문제해결적 차원으로 구성되어 있다. 창의적 성향과 마찬가지로 Likert 5점 척도이다. 전체 검사도구의 신뢰도는 Cronbach  $\alpha$  계수가 .912로서 매우 높게 나타났으며, 각 하위 요인별로는 사회적 차원이 .875, 기본(공통)역량이 .982의 신뢰도를 제시하였다. 본 검사의 세부문항 구성과 신뢰도는 아래의 <표 3>과 같다.

〈표 3〉 진로핵심역량 검사 문항구성 및 신뢰도

영역	하위요인	문항수	문항번호	신뢰도	
	기본(공통)핵심역량	20	1 - 20	.892	
진로 핵심역량	사회영역	개인적 차원	6	21 - 26	.891
		사회적 차원	8	27 - 34	.875
	세부역량	문제해결적 차원	6	35 - 40	.885
		계		40	.912

### 3. 자료수집 및 자료처리

본 연구는 연구문제를 규명하기 위하여 서울 소재 S대학교에 개설된 온라인 자기주도학습 수업 수강생 1학년부터 4학년 총 493명을 대상으로 온라인으로 검사가 진행되었다. 대학생의 창의적 성향과 진로핵심역량 간의 관계를 알아보기 위해 수집된 자료들을 SPSS WIN 18.0 프로그램을 사용하여 분석하였으며, 대학생의 학년과 전공계열, 성별에 따른 차이검증을 위하여 두 독립집단 t-test와 일원분산분석(ANOVA)을 실시하였고, 하위변인 간의 관계를 확인하기 위해 Person의 상관계수를 산출하였다. 통계학적 유의성은  $p < .05$ 의 유의수준을 기준으로 하였다.

## IV. 연구결과

### 1. 대학생의 개인 배경(학년, 전공계열, 성별)에 따른 창의적 성향의 차이

#### 가. 대학생의 학년별 창의적 성향의 차이

본 연구에서는 대학생의 학년별 창의적 성향의 차이를 확인하고자 일원분산분석(ANOVA)을 실시하였다. 학년별 창의적 성향의 차이는 〈표 4〉와 같다.

〈표 4〉 학년별 창의적 성향의 차이

창의적 성향	구분	N	M	SD	f	p
호기심	1학년	105	3.485	.643	1.102	.348
	2학년	123	3.518	.675		
	3학년	121	3.393	.581		
	4학년	144	3.522	.649		

민감성	1학년	105	3.469	.611	.423	.737
	2학년	123	3.512	.559		
	3학년	121	3.432	.574		
	4학년	144	3.444	.651		
과제집착력	1학년	105	3.477	.669	1.087	.354
	2학년	123	3.334	.625		
	3학년	121	3.421	.695		
	4학년	144	3.358	.677		
유머	1학년	105	3.460	.747	.446	.720
	2학년	123	3.376	.727		
	3학년	121	3.344	.750		
	4학년	144	3.390	.830		
독립심모험심	1학년	105	3.378	.783	.541	.655
	2학년	123	3.346	.719		
	3학년	121	3.263	.662		
	4학년	144	3.315	.708		
문제해결리더십	1학년	105	3.660	.584	.743	.527
	2학년	123	3.626	.547		
	3학년	121	3.549	.589		
	4학년	144	3.604	.600		

학년에 따른 창의적 성향에 있어서 차이가 있는지 확인해 본 결과, 위 <표 6>에 제시된 바와 같이 학년별 차이가 통계적으로 유의하게 나타나지 않았다( $p>.05$ ). 각 하위요인 별로 학년에 따라 평균점수가 다양하게 나타나고 있는데, 이러한 결과를 통해 볼 때, 학년에 따라 창의적 성향에 차이가 있는 것을 아니므로, 학년에 대한 구별 없이 교육과정이나 진로지도 프로그램을 개발하여 적용하는 것도 무리는 없을 것이라 짐작할 수 있다.

#### 나. 대학생의 전공계열별 창의적 성향의 차이

본 연구에서는 대학생의 전공계열별 창의적 성향의 차이를 확인하고자 일원분산분석을 실시하였고, 전공별 창의적 성향의 차이를 분석한 결과는 다음 <표 5>와 같다.

<표 5> 전공계열별 창의적 성향 차이

창의적 성향	구분	N	M	SD	f	p
호기심	인문사회계열	84	3.313	.670	2.133	.060
	경상계열	63	3.468	.707		
	법정계열	15	3.253	.532		
	자연계열	46	3.528	.707		
	공과(IT포함)계열	274	3.542	.601		
	예체능계열	11	3.436	.557		

민감성	인문사회계열	84	3.431	.664	.447	.816
	경상계열	63	3.483	.643		
	법정계열	15	3.493	.477		
	자연계열	46	3.578	.633		
	공과(IT포함)계열	274	3.447	.576		
	예체능계열	11	3.473	.516		
과제집착력	인문사회계열	84	3.399	.661	.486	.786
	경상계열	63	3.460	.652		
	법정계열	15	3.533	.390		
	자연계열	46	3.344	.705		
	공과(IT포함)계열	274	3.383	.678		
	예체능계열	11	3.209	.746		
유머	인문사회계열	84	3.365	.838	.265	.932
	경상계열	63	3.444	.868		
	법정계열	15	3.360	.901		
	자연계열	46	3.483	.737		
	공과(IT포함)계열	274	3.370	.724		
	예체능계열	11	3.436	.674		
독립심/모험심	인문사회계열	84	3.175	.725	1.477	.196
	경상계열	63	3.394	.782		
	법정계열	15	3.293	.650		
	자연계열	46	3.282	.705		
	공과(IT포함)계열	274	3.347	.702		
	예체능계열	11	3.673	.602		
문제해결리더십	인문사회계열	84	3.560	.638	.997	.419
	경상계열	63	3.521	.622		
	법정계열	15	3.640	.508		
	자연계열	46	3.537	.650		
	공과(IT포함)계열	274	3.657	.545		
	예체능계열	11	3.509	.532		

〈표 5〉에 제시된 바와 같이 전공계열별 창의적 성향의 차이는 통계적으로 유의하지 않았다( $p>.05$ ). 평균점수를 비교해 볼 때, 독립심/모험심은 예체능계열이 가장 높게 나타났으나 통계적으로 유의미하지는 않았으며, 문제해결리더십은 다른 창의적 성향보다 전체적으로 높게 나왔으나 이 또한 통계적으로 유의미하지는 않았다. 또 하위 요인별 일원분산분석을 실시하였는데 호기심, 민감성, 과제집착력, 유머, 독립심, 모험심, 문제해결리더십 6개 요인 모두에서 학생들이 Likert 척도에서 3-4에 체크했다는 것은 자신의 창의적 성향을 명확하게 표현하지 않고 ‘보통이다’와 ‘그렇다’로 응답을 하였으므로 차이가 드러나지 않은 것이라 판단된다.

## 다. 대학생의 성별 창의적 성향의 차이

대학생의 창의적 성향의 성별차이가 있는지 확인하기 위해 두 독립집단 t-test를 실시한 결과는 다음 <표 6>과 같다.

<표 6> 성별 창의적 성향의 차이

창의적 성향		N	M	SD	t	p
호기심	남자	260	3.588	.643	15.861	.000
	여자	233	3.362	.613		
민감성	남자	260	3.470	.602	.087	.768
	여자	233	3.454	.600		
과제집착력	남자	260	3.459	.637	5.519	.019
	여자	233	3.319	.693		
유머	남자	260	3.443	.759	2.657	.104
	여자	233	3.330	.774		
독립심모험심	남자	260	3.437	.707	14.189	.000
	여자	233	3.197	.706		
문제해결리더십	남자	260	3.717	.547	20.153	.000
	여자	233	3.486	.594		

위 <표 6>에 제시된 바와 같이 남학생과 여학생 간에 창의적 성향에 있어서 차이가 있는지 확인해 본 결과, 창의적 성향의 6개의 하위요인 중 호기심, 과제집착력, 독립심/모험심, 문제해결리더십에서  $p < .05$  수준에서 유의미한 차이가 나타났다. 그러나 민감성과 유머에서는 남녀 학생 간의 차이는 통계적으로 유의하지 않았다( $p > .05$ ). 이러한 결과는 여학생들이 아직도 자신의 창의적 성향, 특히 독립심과 모험심, 리더십 관련 성향 등에 있어서 자신감을 가지고 있지 못하다는 것을 말해준다. 이와 같은 결과에서 대학생들의 창의적 성향을 함양하기 위한 교육 및 진로상담 프로그램을 개발할 경우에는 성별 특성을 고려할 필요가 있을 것이다.

## 2. 대학생의 개인배경(학년, 전공계열, 성별)에 따른 진로핵심역량의 차이

### 가. 대학생의 학년별 진로핵심역량의 차이

본 연구에서는 대학생의 학년별 진로핵심역량의 차이를 확인하고자 일원분산분석을 실시하였다. 학년별 진로핵심역량의 차이는 <표 7>에 제시하였다.

<표 7> 학년별 진로핵심역량의 차이

진로핵심역량	구분	N	M	SD	f	p
기본(공통)핵심역량	1학년	105	3.626	.501	.275	.843
	2학년	123	3.634	.413		
	3학년	121	3.609	.539		
	4학년	144	3.665	.586		
개인적 차원	1학년	105	3.995	.532	.025	.995
	2학년	123	4.010	.568		
	3학년	121	3.996	.562		
	4학년	144	3.990	.702		
사회영역 세부 역량	1학년	105	3.913	.543	.246	.864
	2학년	123	3.877	.528		
	3학년	121	3.936	.585		
	4학년	144	3.888	.683		
문제해결적 차원	1학년	105	4.010	.497	.300	.826
	2학년	123	3.940	.543		
	3학년	121	3.964	.567		
	4학년	144	3.953	.688		

대학생의 학년별 진로핵심역량의 차이가 있는지 확인해 본 결과, 위 <표 7>에 제시된 바와 같이 기본(공통)핵심역량 및 사회영역 세부역량인 개인적 차원, 사회적 차원, 문제해결적 차원에서 차이는 통계적으로 유의하지 않았다( $p>.05$ ). 이는 대학교육에서 진로핵심역량을 함양하기 위한 프로그램을 적용하기에 특별히 학년별 차이를 고려할 필요 없이 공통 교양과목으로 개설하는 것도 가능하다는 것을 말해주는 결과이다.

#### 나. 대학생의 전공계열별 진로핵심역량의 차이

본 연구에서는 대학생의 전공계열별 창의적 성향의 차이를 확인하고자 일원분산분석을 실시하였고, 전공계열별 진로핵심역량의 차이는 <표 8>과 같다.

<표 8> 전공계열별 진로핵심역량의 차이

진로핵심역량	구분	N	M	SD	f	p
기본(공통)핵심역량	인문사회계열	84	3.640	.518	1.148	.334
	경상계열	63	3.767	.570		
	법정계열	15	3.713	.337		
	자연계열	46	3.583	.558		
	공과(IT포함)계열	274	3.611	.505		
	예체능계열	11	3.569	.428		

사회영역 세부역량	개인적 차원	인문사회계열	84	3.971	.647	1.174	.321
		경상계열	63	4.112	.670		
		법정계열	15	3.878	.525		
		자연계열	46	4.093	.580		
		공과(IT포함)계열	274	3.978	.581		
		예체능계열	11	3.788	.381		
	사회적 차원	인문사회계열	84	3.906	.665	1.361	.238
		경상계열	63	4.047	.689		
		법정계열	15	3.975	.535		
		자연계열	46	3.900	.554		
		공과(IT포함)계열	274	3.875	.541		
		예체능계열	11	3.636	.797		
	문제해결적 차원	인문사회계열	84	3.966	.653	.507	.771
		경상계열	63	4.053	.724		
		법정계열	15	4.082	.461		
		자연계열	46	3.951	.570		
		공과(IT포함)계열	274	3.942	.538		
		예체능계열	11	3.921	.535		

〈표 8〉에 제시된 바와 같이 대학생의 진로핵심역량에서 기본(공통)핵심역량은 경상계열이 높게 나왔으나 통계적으로 유의미하지 않았다( $p>.05$ ). 사회영역 세부역량에서 개인적 차원, 사회적 차원에서도 경상계열이 높게 나왔고, 문제해결적 차원에서는 근소한 차이로 법정계열이 높게 나왔으나 통계적으로 유의미하지는 않았다. 또 하위 요인별 일원분산분석을 실시하였는데 기본(공통)핵심역량과 사회영역 세부역량인 개인적 차원, 사회적 차원, 문제해결적 차원 모두에서 전공계열별 차이가 유의하지 않았다( $p>.05$ ).

#### 다. 대학생의 성별 진로핵심역량의 차이

대학생의 진로핵심역량의 성별차이가 있는지 확인하기 위해 두 독립집단 t-test를 실시한 결과는 다음 〈표 9〉와 같다.

〈표 9〉 성별 진로핵심역량의 차이

진로핵심역량		N	M	SD	t	p
기본(공통)핵심역량	남자	260	3.673	.5307	3.018	.083
	여자	233	3.529	.497		
사회영역 세부역량 개인적 차원	남자	260	4.033	.588	1.953	.163
	여자	233	3.957	.612		

사회적 차원	남자	260	3.958	.581	4.888	.027
	여자	233	3.840	.599		
문제해결적 차원	남자	260	4.018	.584	4.652	.031
	여자	233	3.905	.580		

위 <표 9>에 제시된 바와 같이 사회영역 세부역량 하위변인 중 사회적 차원과 문제해결적 차원에서 성별차이가 유의하였다( $p < .05$ ). 기본핵심역량과 사회영역 세부역량의 개인적 차원에서는 차이가 보이지는 않았으나 평균에서 남학생이 여학생보다 기본(공통)핵심역량과 사회영역 세부역량 모두에서 높게 나타났다.

### 3. 창의적 성향과 진로핵심역량 변인간의 관계

대학생의 창의적 성향(호기심, 민감성, 과제집착력, 유머, 독립심/모험심, 문제해결리더십)과 진로핵심역량인 기본(공통)핵심역량과 사회영역세부역량(개인적 차원, 사회적 차원, 문제해결적 차원)의 세부역량간의 관계를 알아보기 위하여 Person의 상관계수를 산출하였다. 이를 분석한 결과는 다음 <표 10>과 같다. 창의적 성향과 진로핵심역량의 하위요인간의 상관관계는 부록에 <표 11>로 제시하였다.

<표 10> 창의적 성향과 진로핵심역량 간의 관계

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
호기심	1									
민감성	.507**	1								
과제집착력	.427**	.434**	1							
유머	.360**	.384**	.264**	1						
독립심모험심	.473**	.346**	.362**	.337**	1					
문제해결리더십	.550**	.489**	.493**	.461**	.405**	1				
기본(공통)핵심역량	.506**	.596**	.554**	.440**	.419**	.634**	1			
사회영역 세부역량	개인적 차원	.385**	.498**	.443**	.380**	.342**	.505**	.715**	1	
	사회적 차원	.399**	.471**	.474**	.456**	.334**	.582**	.730**	.728**	1
	문제해결적 차원	.399**	.481**	.393**	.422**	.306**	.567**	.697**	.699**	.776**

\*\*  $p < .01$



<표 10>에서 살펴볼 수 있듯이 창의적 성향과 진로핵심역량의 변인들 간에는 정적 상관관계가 있음이 확인되었다( $p < .01$ ). 창의적 성향의 하위변인 중 호기심, 민감성, 과제집착력, 문제해결리더십은 기본(공통)핵심역량과 높은 상관이 나타났으며, 특히 창의적 성향의 문제해결리더십은 진로핵심역량의 기본(공통)핵심역량, 사회영역세부영역인 개인적 차원, 사회적 차원, 문제해결적 차원 모두에서 높은 상관이 나타났다( $p < .01$ ).

대학생의 창의적 성향과 진로핵심역량의 세부 하위변인 간의 상관관계를 분석한 결과는 부록에 <표 11>로 제시하였는데, 하위변인들 간의 상관관계가 통계적으로 유의하다는 것을 알 수 있었다( $p < .01$ ). 창의적 성향과 진로핵심역량 하위변인 간에는 기본(공통)핵심역량인 창의적 문제해결력, 자기관리능력, 분석적/비판적 사고력이 높은 상관이 나타났고, 사회영역 세부역량에서는 사회적 차원의 술선수법, 문제해결적 차원의 갈등해결 및 협력이 높은 상관이 있는 것으로 나타났다. 특히 창의적 성향의 과제집착력은 진로핵심역량의 자기관리능력 과 높은 상관이 나타났으며, 민감성은 분석적/비판적 사고력과 상관이 높았고, 문제해결리더십은 창의적 문제해결, 분석적/비판적 사고력, 술선수법, 갈등해결 및 협력과 높은 상관이 나타났다.

## V. 논의 및 결론

점점 기술변화가 빠른 속도로 진행되어 미래의 직업세계가 어떻게 변화할지 예측하기 힘들어지고 있다. 산업계가 요구하는 직무역량이 빠르게 변화하고 있음에도 대학교육은 이를 따라가지 못하고 있으며(Yu, 2016), 노동시장과 교육훈련과정의 만성적 불일치는 신규 인력인 대학생이 자신이 우수한 인재임을 증명하기 위해 무분별한 스펙 쌓기 경쟁에 몰입할 수밖에 없었다(Chae, 2017). 그러므로 대학은 단순히 취업을 위한 실용적 지식의 교육이라는 차원을 넘어서서 기업이 원하는 인재상에 기초한 역량을 기반으로 한 진로교육을 통해 대학생들의 사회진출을 돕고, 직업적응 및 직무성가로 이어질 수 있는 교육과정에 대한 고려가 필요하다.

이와 같은 사회적 상황의 변화에 대학교육은 연계성을 가지고 진행되어야 한다는 관점에서 진행된 본 연구에서는 대학생의 개인적 배경(학년, 전공계열, 성별)에 따른 창의적 성향과 진로핵심역량간의 차이와 대학생의 창의적 성향과 진로핵심역량간의 관계를 분석하였다. 본 연구의 결과에 대해 논의하고 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 결과에서는 대학생들은 성별에 따라 창의적 성향과 진로핵심역량의 차이가 나타났으나 학년과 전공계열별 차이는 통계적으로 유의하게 나타나지 않았다. 그러나

Lee et al.(2015)의 연구에서는 학년과 전공계열에 따른 창의적 성향과 핵심역량 간에 차이가 있다고 보고하였다. 이러한 차이가 나타나는 이유가 무엇인지에 대해서는 논의가 필요하다. 약 5년간의 시간차이가 이유인지, 진로가 개입된 것에 원인이 있는지에 대해서는 좀 더 분석할 필요가 있을 것이다. 즉, 핵심역량에 남녀 성차는 있으나 전공별 차이가 없어지게 되었다는 것은 긍정적인 측면에서는 대학에서 역량함양을 위한 교육과정이 체계적으로 지원되었다고 볼 수 있으며, 진로지원센터 등에서 전공에 맞는 역량 강화를 위한 지원이 이루어졌을 수 있다고 볼 수 있다. 그러나 부정적인 관점에서 본다면, 학생들이 전공별 역량이 차별화되지 않고 있다는 점이다. 역량이란 특정 영역에서 역할을 수행하기 위해 필요한 능력을 포괄하고 있다면, 분명히 전공별로 역량에 차이가 있고, 차별화된 역량에 따른 대학교육이 이루어져야 할 것이다. 이러한 측면에서 본다면, 본 연구의 결과를 통해서 대학에서 이루어지는 역량강화 프로그램과 진로지원을 위한 교육과정에 대한 재검토를 통해 새로운 방안 에 대한 모색도 이루어져야 할 것이다.

본 연구에서 나타난 결과에서 나타난 흥미로운 점의 한 가지는 남녀 학생들 간의 차이에 관한 것이다. 창의적 성향에 있어서 하위요인인 호기심, 과제집착력, 독립심/모험심, 문제해결리더십에서 남학생이 여학생들 보다 높은 점수를 보여 성별에 따른 차이가 통계적으로 유의하였고, 민감성과 유머도 통계적으로 유의한 정도는 아니나 평균적으로 남학생이 더 높게 나타나 창의적 성향 하위요인 전체에서 여학생보다 남학생이 더 높은 점수를 보였다. 이 문제는 구체적으로 분석하여 논의해야 할 중요한 점이라고 판단된다. 선행연구 중에서 Lee et al.(2015)의 연구결과에서도 민감성을 제외하고 다른 요인에 있어서 성별차이가 유의미하게 나타났다는 점에 주목을 해야 할 것이다. 또한, 이는 기업에 종사하는 남녀 종사자의 창의적 성향을 분석한 결과에 있어서도 호기심, 과제집착력, 독립심/모험심이 여성에 비해 남성이 높다고 보고한 Kim & Lee(2014)의 연구결과도 이와 유사했다. 뿐만 아니라 진로핵심역량에 있어서도 남녀성별 차이를 분석한 결과에 따르면 공통핵심역량은 차이가 나타나지 않았지만, 구체적으로 직무영역에서의 역할과 관련된 세부영역에서의 핵심역량 중 사회적 차원과 문제해결적 차원에서는 여학생에 비해 남학생이 통계적으로 유의미하게 높게 나타났다. 이러한 다양한 연구결과에서 여학생들이 남학생들보다 낮은 점수를 보인다는 점은 초점을 두어 연구하고, 그 결과를 대학교육에 반영해야 할 것이다.

진로핵심역량에서 공통핵심역량 및 전체적 평균에서 여학생에 비해 남학생이 높다는 Lee 외(2015)의 연구와 유사한 부분이 있다. 이러한 결과를 통해서 여학생 진로교육프로그램에 대한 검토와 개선에 대한 시사점을 줄 수 있다. 또 모든 핵심역량에서 남녀성별 유의미한 차이가 나타난 Hwang, Son, & Baek(2017)의 연구결과는 측정도구의 차이에서 기인한 것으로 판단되어 진다.

이러한 본 연구의 결과에 대한 논의를 통해서, 대학에서는 전공계열과 남녀 학생들의 창의성과 핵심역량을 차별적으로 함양할 수 있는 교육방안을 마련해야 한다고 결론을 내릴 수 있다.

둘째, 대학생의 창의적 성향과 진로핵심역량 하위변인 간의 관계를 분석한 결과 변인들 간에 상관관계가 높은 것으로 나타났으며, 창의적 성향의 문제해결리더십은 진로핵심역량의 기본(공통)핵심역량, 사회영역세부영역인 개인적 차원, 사회적 차원, 문제해결적 차원 모두에서 높은 상관이 나타났다. Lee et al.(2015)의 연구에서도 창의적 성향요인과 핵심역량 요인 간에 정적상관이 나타났으며, 창의적 성향요인의 문제해결리더십이 핵심역량과 상관관계가 높다는 결과는 위 연구와 유사하다. 또 기업종사자를 대상으로 한 Kim & Lee(2014)의 연구에서도 창의적 성향과 핵심역량 간에 상관이 나타난 것과 창의적 성향 중 문제해결 리더십이 핵심역량과 높은 상관이 나타난 부분은 유사하다. 특히, 창의적 성향의 하위요인인 문제해결 리더십은 창의적 문제해결역량과 가장 높은 상관이 나타났는데, 창의적 리더십은 창의적 사고와 창의적 성격과 밀접한 상관이 있으며 이를 가장 잘 설명해 주는 것이 문제해결이라고 한 Rew(2015)의 연구결과와 유사한 부분이 있다.

한편 창의적 리더십이 창의적 문제해결에 영향이 있다고 한 Lim(2014)의 연구결과와도 비교해볼 수 있다. 이와 같이 미래사회에 필요한 핵심역량이라고 제시된 창의성과 진로 핵심역량 및 하위요인들 간에 상관관계가 밀접하다는 점에 착안하여 대학에서의 역량함양 교육을 위해 참고자료로 활용할 수 있을 것이다. 대학생들의 창의적 성향과 핵심역량의 하위변인들 간에 상관관계가 있었다는 것은 진로지도를 위해 핵심역량 강화 프로그램을 개발하여 적용할 경우에 하나의 프로그램을 통해서 여러 가지의 역량을 동시에 함양할 수 있다는 점을 시사한다. 즉 일 행동 다 목표의 교육을 시도할 수 있다는 것이므로, 창의적 성향과 진로핵심역량을 포함한 프로그램이 더 효과적이 될 수 있다고 볼 수 있다.

이상과 같은 논의와 결론을 제시할 수 있는데, 이러한 과정에서 본 연구에서의 한계를 느낄 수 있었다. 다시 말해, 본 연구는 서울 지역에 소재한 4년제 대학교에서 수학하는 학생들을 대상으로 자료를 수집하고 분석한 것이므로, 수도권 이외 지역이나 전문대 학생들의 경우에는 결과가 달라질 수 있을 것이다. 따라서 후속연구에서는 이러한 점에 대한 고려가 반드시 필요할 것이라고 사료된다.

또한, 본 연구에서의 결과를 전반적으로 살펴보았을 때, 창의적 성향과 진로핵심역량 간에 상관관계가 높으므로, 후속 연구에서는 창의적 성향과 핵심역량, 그리고 중요한 개인 특성변인을 도출하여 각 변인 간의 영향관계를 살펴볼 필요가 있다. 그리고 대학생들의 역량기반 진로교육을 위해서는 창의적 성향과 진로핵심역량을 개발할 수 있도록 성별을 고려한 교과목개발 및 프로그램 개발, 진로상담이 필요하다. 이러한 역량기반 진로교육은 문제풀이

방식의 ‘아는 것’ 이 중요한 것이 아니라, 문제해결과정을 통한 다양한 경험을 통해 지식, 기술, 태도 등을 향상시켜 직업현장에서 ‘할 수 있느냐’ 에 초점이 맞추어 져야 할 것이다. 예를 들면, 실제 직업현장에서 발생할 수 있는 상황을 설정하여 발생할 수 있는 문제를 해결 하는데 역량이 발현될 수 있도록 하는 발표, 토의 및 토론, 서류작성, 역할 연기 등을 활용한 교육과 역량기반 평가표를 활용한 평가는 역량기반채용시대에 필요한 교육방향이 될 수 있을 것이다.

## References

- Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology, 45*(2), 357-376.
- Amabile, T. M. (1988). A Model of creativity and innovation in organizations. *Research in Organization Behavior, 10*(1), 123-167.
- Campbell, J. P. (1988). Training design for performance improvement, In J. P. Campbell & R. J. Campbell (Eds.), *Productivity in organization* (pp. 177-215). San Francisco, US: Jossey-Bass.
- Chae, J. O. (2017). *Research on awareness of NCS-Based ability-centralized recruitment and required career and employment path support-targeting students in 4-year university programs based in metropolitan area* (Unpublished master's thesis). Sookmyung Women's University, Seoul, Korea.
- Choi, B. S. (2016). *A study on core competency improvement of university students and its related factors based on the desired talents of companies* (Unpublished doctoral dissertation). Seokyeong University, Seoul, Korea.
- Choi, E. J., Kim, O. H., & Jeong, J. P. (2019). Development of the nursing informatics competence scale for nursing students. *The Journal of Korean Nursing Research, 32*(1), 47-59. doi:10.34089/jknr.2019.3.2.47
- Guilford, J. P. (1959). Traits of creativity. In E. H. Anderson (Ed.), *Creativity and its cultivation* (pp. 142-161). New York, NY: Harper & Row.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (1988). The conditions of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives* (pp. 11-38). New York, NY: Cambridge University Press.
- Human Resources Development Service of Korea (2018). NCS (National Competency Standard) Retrieved from <http://www.ncs.go.kr>
- Hwang, J. W., Son, Y. M., & Baek, Y. E. (2017). Analysis of the difference of core competence according to personal background variables of college students: focusing on K-CESA result. *The Journal of Core Competency Education Research, 21*(1), 107-123.
- Hwang, S. Y. (2012). *The effects of self-growth creativity programs on creativity and creative leadership of adult learners* (Unpublished doctoral dissertation). Soongsil University, Seoul, Korea.

- Jeon, E. H., Jeong, H. J., & Seo, E. K. (2015). The development of a career education program based on the core competencies of college students. *Open Education Research*, 3(3), 293-318. doi:10.18230/tjye.2015.23.3.293
- Kaufman, J. C., Plucker, J. A., & Baer, J. (2008). *Essentials of creativity assessment*. NY: Wiley.
- Kim, J. W. (2019). *A Study on the development and validation of an assessment tool for collegiate core competencies: Focused on K university* (Unpublished doctoral dissertation). Seoul National University, Seoul, Korea.
- Kim, S. M., & Lee, K. H. (2014). A relations between core competency and creative personality of the adult learner. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 4(2), 1-19.
- Korea Chamber of Commerce & Industry (2013). "100 Best Corporate Talent Awards" . *KCCI MAGAZINE*, May, 14-15.
- Lee, I. J., Jin, J. O., & Yoon, K. H. (2006). A Study on the characteristics of human resources required in Korean companies. *Management Education Journal*, 10, 71-102.
- Lee, J. C., & Lee, J. G. (2018). A comparative study on the process of change and the characteristics of the employment system in Korea: Focusing on the spec-oriented recruitment, NCS based recruitment, and blind recruitment. *The Review of Business History*, 33(4), 129-155. doi:10.22629/kabh.2018.33.4.006
- Lee, J. K., Park, C. S., Sung, E. H., Han, Y. Y., & Sung, S. Y. (2019). Differential influences of creativity upon development. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 9(2), 57-71. doi:10.34226/gcl.2019.9.2.57
- Lee, K. H. (2002). A study on creative thinking ability and creative personality of the university students. *The Journal of the Korean Society for Gifted and Talented*, 1(2), 47-68.
- Lee, K. H. (2011). *Development of creativity and character class models and teacher training programs in all subjects*. Korea Foundation for the Advancement of Science and Creativity Research Report (2011.11.22).
- Lee, K. H. (2014). *Development of the convergent instruction model for fostering the key competencies in social sectors*. Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity Research Report (2014.06.20).
- Lee, K. H., Kim, K. C., Kim, S. H., Kim, H. M., Lee, M. J., Lee, S. H., & Lee, I. J. (2013). *Improvement plan of the subject curriculum based on the key competencies-focusing on the alignment of curriculum, teaching·learning methods and educational*

- assessment*. Korea Institute of Curriculum & Evaluation Brief (2013.12).
- Lee, K. H., Rew, K. H., & Kim, E. K. (2010). The university students' perception on creativity education. *Educational Psychology Research*, 24(2), 327-346.
- Lee, K. H., Shin, O. S., Kim, D. k., & Tae, J. M. (2015). The comparison of university students' core competency and creative personality to promote the confluence education base on the core competency. *The Journal of Educational Research*, 13(2), 1-24.
- Lee, K. W., Min, Y. S., Jeon, J. C., & Kim, M. Y. (2008). *A study on vision of elementary and secondary school curriculum to promote core competence of Koreans in the future (III): Focusing on sub-factors by core competencies*. Korea Institute of Curriculum & Evaluation.
- Lim, J. H. (2014). *The differences among the organizational culture, creative leadership, self-concept, creative problem solving, according to the organizational types and the effect of the variable on creative problem solving* (Unpublished doctoral dissertation). Soongsil University, Seoul, Korea.
- McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for intelligence. *American Psychologist*, 28(1), 1-14.
- Ministry of Employment and Labor, Ministry of Education, Korea Human Resources Development Service. (2017). *Blind recruitment policy and process briefing session*. Retrieved from <http://www.ncs.go.kr>
- Na, S. I. (2013). Establish and use NCS for non-education competence-based society. *Educational Development*, 40(3), 89-98.
- Ochse, R. A. (1990). *Before the gates of excellence: The determinants of creative genius*. New York, NY, US: Cambridge University Press.
- OECD (2005). *The definition and selection of competencies*. Executive Summary.
- Park, S. J., & Song, Y. S. (2016). A study on development of a core competencies tool of university students according to specialized university. *Journal of Vocational Education & Training*, 19(2), 79-107. doi:10.36907/krivet.2016.19.2.79
- Park, S. Y., & Lee, K. H. (2018). Differences in perception of arts college students on creative convergent competence. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 8(4), 103-116. doi:10.34226/gcl.2018.8.4.103
- Park, Y. S., Ahn, H. A., Rose, S., Yang, G. S., & Kim, K. K. (2017). Development and validation of self-evaluating core competency assessment for college students. *Teaching method research*, 29(4), 567-595. doi:10.17927/tkjems.2017.29.4.567

- Parry, S. B. (1996). The quest for competencies. *Training*, 33(7), 48-56.
- Piirto, J. (1992). *Understanding those who create*. Dayton, OH: Ohio Psychology Press.
- Rew, K. H. (2015). Relationship between creative thinking ability, creative personality and creative leadership in university students. *The Journal of the Korean Society for Gifted and Talented*, 14(2), 95-110. doi:10.17839/jksgt.2015.14.2.95
- Seo, W. S. (2017). The effects of career development program on career preparation behavior and career maturity of education college students. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 23(1), 187-206.
- So, K. H. (2007). Competency' in the context of schooling: It's meaning and curricular implications. *The Journal of Curriculum Studies*, 23(3), 1-21.
- Son, Y. M. (2016). The effect of meaning making career education program on career adaptability of college students. *Career Education Research*, 29(2), 191-212.
- Spencer, L., & Spencer, S. (1993). *Competence at work: Models for superior performance*. New York: John Wiley & Sons
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1991). An investment theory of creativity and its development. *Human Development*, 34(1), 1-31.
- Sternberg, R. J. (1985). Teaching critical thinking, part I: Are we making critical mistakes. *The Phi Delta Kappan*, 67(3), 194-198.
- Sternberg, R. J. (2003). *WICS: A theory of wisdom, intelligence, and creativity, synthesized*. New York, USA: Cambridge University Press.
- Swanson, R. A. (1990). Improving work performance. *Educational Technology*, 20(6), 16-20.
- Taylor, C. W. (1988). Various approached and definitions of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *The nature of creativity* (pp. 99-121). NY, USA: Cambridge University Press.
- Torrance, E. P. (1977). *Creativity in the classroom: What research says to the teacher* (pp. 1-37). Washington DC. : National Education Association of the United States.
- World Economic Forum (2018). *The future of jobs report 2018*. 1-32. Geneva: World Economic Forum.
- Yoo, H. S. (2003). *Research on the national standards of life competencies and quality management for learning system(III)*. [KEDI] Research Report. Korea Educational Development Institute.
- Yoon, H. J., Jung, Y. S., & Kong, S. S. (2018). Developing customized extra-curriculum to cultivate key competences of university students. *Korean Society for Core Competence Education*, 213-241.
- Yoon, S. W. (2019, March 8). "You have money to build specs? The siblings sigh because of the high cost of job preparation" . *Asian Economy*. Retrieved from <https://www.asiae.co.kr/article/2019030813315467304>
- Yu, G. S. (2016). To mitigate labor market mismatches. *The HRD Review*, 19(2), 2.



[부록]

<표 11> 창의적 성향과 진로핵심역량 세부 하위변인 간의 관계

	호기심	민감성	과제 집착력	유머	독립심 모험심	문제 해결 리더십	자기 이해 능력	자기 관리 능력	창의적 문제 해력력	정보 활용 능력	외국어/ 컴퓨터 활용 능력	의사 소통 능력	윤리적 실천 능력	분석적 비판적 사고력	진로 개발 능력	글로벌 마인드	기초 학습 능력	자아 개념	책임감	사회 이해 능력	대인 관계 능력	솔선 수범	타인 존중	갈등 해결 및 협력	팀워크 형성	의사 결정 판단 능력
1	1																									
2	.507**	1																								
3	.427**	.434**	1																							
4	.360**	.384**	.264**	1																						
5	.473**	.346**	.362**	.337**	1																					
6	.550**	.489**	.493**	.461**	.405**	1																				
7	.373**	.430**	.413**	.336**	.315**	.483**	1																			
8	.292**	.333**	.531**	.307**	.239**	.410**	.494**	1																		
9	.492**	.475**	.328**	.407**	.425**	.563**	.386**	.381**	1																	
10	.287**	.390**	.295**	.297**	.265**	.382**	.441**	.377**	.393**	1																
11	.336**	.333**	.224**	.260**	.252**	.283**	.312**	.286**	.309**	.476**	1															
12	.283**	.451**	.309**	.401**	.219**	.438**	.405**	.349**	.331**	.402**	.396**	1														
13	.266**	.293**	.323**	.188**	.142**	.371**	.369**	.281**	.219**	.281**	.221**	.296**	1													
14	.449**	.522**	.469**	.219**	.261**	.516**	.411**	.429**	.416**	.463**	.331**	.406**	.447**	1												
15	.297**	.369**	.433**	.277**	.313**	.396**	.416**	.496**	.390**	.387**	.301**	.351**	.325**	.430**	1											
16	.208**	.287**	.281**	.154**	.286**	.297**	.238**	.269**	.247**	.289**	.332**	.304**	.237**	.255**	.431**	1										
17	.369**	.421**	.302**	.216**	.234**	.365**	.386**	.318**	.355**	.390**	.378**	.377**	.403**	.493**	.314**	.243**	1									
18	.303**	.421**	.394**	.443**	.276**	.456**	.565**	.413**	.323**	.401**	.313**	.493**	.444**	.437**	.376**	.245**	.440**	1								
19	.259**	.360**	.374**	.254**	.315**	.397**	.416**	.324**	.262**	.426**	.265**	.367**	.457**	.422**	.375**	.270**	.413**	.558**	1							
20	.346**	.414**	.391**	.306**	.286**	.434**	.332**	.431**	.446**	.380**	.379**	.397**	.357**	.410**	.531**	.463**	.317**	.429**	.423**	1						
21	.291**	.321**	.332**	.422**	.192**	.441**	.488**	.426**	.291**	.358**	.238**	.458**	.490**	.369**	.314**	.217**	.395**	.661**	.471**	.354**	1					
22	.378**	.414**	.470**	.448**	.319**	.533**	.477**	.438**	.391**	.335**	.265**	.447**	.429**	.414**	.453**	.378**	.332**	.551**	.461**	.484**	.597**	1				
23	.158**	.247**	.205**	.170**	.188**	.315**	.347**	.202**	.181**	.243**	.058	.254**	.360**	.247**	.194**	.166**	.274**	.419**	.504**	.235**	.420**	.341**	1			
24	.338**	.423**	.304**	.290**	.250**	.501**	.446**	.294**	.367**	.346**	.224**	.409**	.434**	.445**	.395**	.251**	.388**	.497**	.496**	.407**	.433**	.537**	.526**	1		
25	.297**	.334**	.329**	.417**	.208**	.466**	.447**	.358**	.336**	.407**	.255**	.414**	.469**	.383**	.324**	.226**	.343**	.560**	.483**	.380**	.611**	.648**	.454**	.592**	1	
26	.375**	.454**	.356**	.355**	.319**	.459**	.419**	.397**	.431**	.504**	.354**	.445**	.417**	.510**	.461**	.285**	.473**	.513**	.469**	.494**	.445**	.489**	.398**	.534**	.526**	1

\*\* p<.01