

청소년의 기업가정신이 자기주도학습과 창의성에 미치는 영향에 관한 연구

백민정* KAIST 과학영재교육연구원 연구교수
 권경아** KAIST 과학영재교육연구원 선임연구원
 박민서*** KAIST 과학영재교육연구원 연구원
 유홍열**** KAIST 과학영재교육연구원 연구원

요 약 [연구목적] 이 연구는 청소년의 기업가정신이 자기주도학습과 창의성에 미치는 영향을 파악하기 위하여 청소년들을 대상으로 실증연구를 실시하였다.

[연구방법] 연구 대상은 기업가정신 교육을 받고 있는 중·고등학생 233명이고, 분석 도구로 SPSS 21.0과 SPSS Macro Process를 사용하여 청소년들의 기업가정신이 자기주도학습과 창의성에 미치는 영향을 알아보고 기업가정신과 창의성의 관계에서 자기주도학습의 매개효과를 분석하였다.

[연구결과] 연구의 결과는 다음과 같이 요약할 수 있다. 첫째, 청소년들의 기업가정신은 자기주도학습과 창의성에 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 둘째, 자기주도학습이 기업가정신과 창의성 관계에서 유의한 매개효과를 보이는 것으로 나타났다.

[연구의 시사점] 본 연구는 청소년들의 기업가정신이 자기주도학습과 창의성에 미치는 영향을 경험적 연구를 통하여 규명함으로써 청소년들이 자기 주도적으로 창의적 사고를 발전시키는데 기업가정신의 중요성을 확인했다는 것에 의의가 있다.

주제어 기업가정신, 자기주도학습, 창의성, 청소년 기업영재

논문접수일 2018년 9월 26일
 최종수정일 2018년 11월 21일
 게재확정일 2018년 12월 12일

* 제1저자, E-mail: mjbaek@kaist.ac.kr

** 교신저자, E-mail: kakwon@kaist.ac.kr

*** 공동저자, E-mail: creflow@kaist.ac.kr

**** 공동저자, E-mail: hongy@kaist.ac.kr

본 연구는 한국연구재단과 한국경영교육학회에서 정한 연구윤리규정을 준수함.

I. 서 론

빠르게 변화하는 시대에 대비하기 위해서는 융합·창조형 인재 육성이 필요하며, 기존의 정답 찾기 중심의 교육에서 선제적으로 사회 문제를 발굴하고 창조적으로 문제를 해결하는 가치창출 중심 교육으로 변화가 필요하다. 또한 앞으로는 불확실한 목표에 도전하는 혁신 전략이 필요하고, 이때 기술을 활용한 사회문제 해결과 삶의 질 향상을 통한 부가가치를 창출하기 위해서 기업가정신이 요구된다. 이러한 시대 상황을 반영하듯 전 세계적으로도 기업가정신에 대한 중요성을 강조하며 이에 대한 교육에 대한 수요가 증가하고 있는 추세이다(Huq, A and Gilbert, D, 2017; 박재환과 안태욱, 2016). 기업가정신이 타고나는 것이 아니며, 훈련을 통한 습득이 가능하다는 주장을 뒷받침하기 위한 기업가정신 교육의 성과를 실증적으로 조사·분석한 연구들이 다수 진행되었다(Block and Stumpf, 1992; Drucker, 1985; Gorman et al., 1997; Henry et al., 2005; Peterman and Kennedy, 2003; Ronstardt, 1987; Souitaris et al., 2007; 이창영 등, 2013; 정대용 등, 2017; 강경균, 2017; 김도현 등, 2018). 하지만 기업가정신은 단기간에 함양되기 어렵기 때문에 청소년 시기부터 관심 있는 분야에 관련한 정보와 기술을 습득할 수 있는 기회를 제공하여 자신감을 가질 수 있는 여건을 조성해 줄 필요가 있다. 하지만 아직까지도 기업가정신 교육이 창업 스킬 교육의 일환으로 인식되고 있으며(백민정 등, 2017), 청소년을 대상으로 하는 교육 프로그램임에도 불구하고 청소년의 요구와 성장 발달에 적합한 프로그램을 제공하지 못하고 기존의 성인 대상의 교육과 차별화되지 못하기 때문에 효과를 거두기가 어려운 실정이다(김도현 등, 2018). 또한 청소년 기업가정신 교육의 효과를 검증하거나 측정할 수 있는 연구가 부족하다는 점도 국내 청소년 기업가정신 교육이 가지고 있는 한계이다. 따라서 청소년 대상 기업가정신 교육의 목적을 정확히 정의하고, 교육에 따른 긍정적 효과에 대한 다각적인 연구가 필요하다. 또한 기업가정신 교육에 대해 현재 사회 및 학교 구성원들이 기업가정신 교육에 대하여 잘 인식하지 못하고 있으며(한국청소년정책연구원, 2015), 진로교사 등 학교 관계자들을 대상으로 진행한 기업가정신 교육 활성화를 위한 요구도 조사에서도 기업가정신에 대한 인식 개선에 대한 요구가 가장 큰 것으로 나타났다(백민정 등, 2017). 이는 기업가정신 교육의 필요성에 대해 일부 관계자들은 인지하고 있으나 사회와 학교에서 전반적 인식이 아직 부족하기 때문에, 현실적으로 관련 교육을 수행함에 있어 어려움이 많다는 것을 나타낸다. 결국 기업가정신 교육의 인식을 제고하기 위해서는 기업가정신이 기업가에게만 필요한 것이 아니라 새로운 기회를 적극적으로 추구하기 위해 누구에게나 적용되어 발휘되어야 하는 가치관과 행동양식으로 인식하고, 청소년들에게 기업가정신 교육이 주는 의미를 찾는 것이 필요하다(백민정 등, 2017). 따라서 청소년 시기에 중요하다고 판단되어온 인지적 요소들에 기업가정신이 어떤 영향을 미치는지를 규명한다면 기업가정신의 필요성을 각인시키고 청소년 기업가정신 교육에 대한 인식을 제고하는데 도움이 될 것이다.

한국 정부에서는 ‘창의인재 양성’을 목표로 청소년 기업가정신 교육을 실시하고 있으며, 교육

부에서는 청소년들의 변화와 혁신역량의 양성과 자기주도적인 진로탐색을 목표로 창업과 진로 프로그램을 진행하고 있다. 창의성에 대한 정의는 다양하지만 정리해보면 새롭고 유용한 산출물을 만들어내는 인간의 능력으로 정의할 수 있다(Hennessey and Amabile, 1988; Sternberg and Kaufman, 2018). 이러한 창의성은 타고나거나 교육과 훈련을 통해 개발할 수 있는 것이기도 하고(김왕동, 2012), 많은 경우 사회문화적 환경의 산물이기도 한 것이다(Csikszentmihalyi, 1998; Gardner, 1993; Norris, 1990). 따라서 창의성은 ‘창의적 문제해결력’과 ‘새롭고 적절한 아이디어를 생산할 수 있는 능력’을 강조하고 있으며, 그 문제 해결의 과정과 결과에서 인지적, 성격적, 환경적 측면이 복합적으로 작용한다는 것이다(구양미 등, 2006; 표춘미, 2018). 창의성은 다양한 요인(인지적, 성격적, 환경적)들이 복합적으로 작용하기 때문에, 청소년들의 창의성을 높이기 위한 창의성 교육과 훈련은 사회문화적으로 창의성이 발현이 가능한 유연한 환경에서 이뤄져야 한다고 주장하였다. 최근 이러한 필요성의 실현은 ‘창의적’ 혹은 ‘창조적 진로개발’이라고 명명된 청소년을 위한 기업가정신(Entrepreneurship) 교육을 통해 이루어지고 있다(김도현 등, 2018).

더불어 청소년기에는 창의성뿐만 아니라 자기주도학습능력이 급격히 향상되기 때문에, 기업가정신 교육을 통한 창의성 역량의 높이기에도 적절한 시기이며(최인재, 2009), 창의성은 개인의 독창성과 자발성이 강조되므로 전형적인 자기주도적 활동이라 할 수 있다(손향숙, 1997). 이는 자기주도학습 성향이 창의성을 설명할 수 있는 요인으로서, 창의성을 기르기 위한 선행요건으로 자기주도학습을 주요한 요소로 고려할 수 있다는 것을 의미한다. 따라서 이 연구에서 기업가정신, 자기주도학습과 창의성 간의 영향 관계를 검증하게 되면, 기업가정신을 발달시킴으로써 자기주도학습 수준과 창의성을 높일 수 있으며, 나아가 창의성을 높이는데 자기주도학습이 주요 요소라는 인식을 높일 수 있을 것이다.

이 연구에서는 기업가정신이 자기주도학습과 창의성에 미치는 영향을 파악하고 자기주도학습의 매개효과에 대해 검증하기 위해 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 청소년들의 기업가정신은 창의성에 영향을 미치는가?

둘째, 청소년들의 기업가정신은 자기주도학습에 영향을 미치는가?

셋째, 청소년들의 기업가정신과 창의성의 관계는 자기주도학습에 의해 매개되는가?

II. 기업가정신, 창의성과 자기주도학습

1947년 하버드 비즈니스 스쿨에서 첫 기업가정신 과정을 시작한 이후, 기업가정신 교육 프로그램이 세계적으로 급속히 성장하고 있다. 이는 기업가정신 교육 프로그램이 잠재적으로 국가 경제와 사회에 이바지할 것이라는 인식이 높아졌다는 것을 반영한다(Ghulam, N. et al., 2017). 무한한 잠재력을 가진 청소년들이 불확실한 시대에 자신의 진로를 개척하기 위해서는 외부 환경의

불확실성과 자원의 제약에도 불구하고 적극적으로 도전하는 모습이 필요하므로(길명숙 등, 2017; 강경균, 2017; 이재은 등, 2017), 기업가정신 및 창업 교육은 단지 창업가가 되기를 희망하는 사람들에게 뿐만 아니라 모든 청소년들에게 광범위하게 제공해야 할 교육적 필요성이 제기된다(백민정, 2017). 기업가정신은 새로운 기회에 초점을 두고 기회를 포착하여 위험이 높은 상황에서도 독창적인 가치를 창출해 내려는 창조적 가치지향성을 내포하고 있다. 따라서 창의성은 기업가와 기업가정신의 핵심 특성으로 규명되고 있다(Ko and Butler, 2007; Edwards et al., 2015; 최무진, 2013; 황윤민과 이건창, 2016). 여기에는 미래 지향적으로 변화와 불확실성을 극복하려는 자기주도적인 자세와 능력까지 포함한다고 할 수 있다(백민정 등, 2017).

기업가정신이 창의성에 영향을 미친다는 연구결과들이 다수 이루어지고 있다. 김도현 등(2018)은 청소년을 위한 기업가정신 교육이 창의적 역량에 미치는 효과를 연구하여 기업가정신 교육을 받은 학생들이 그렇지 않은 집단보다 창의성 역량이 더 높아지는 것을 확인하였다. 이러한 결과는 창업교육이 창의성 역량과 시너지 효과를 발휘할 수 있다는 선행연구와도 맥락을 같이 한다(Cooper, 1993; Wiklund and Shepherd, 2005). 황윤민과 이건창(2016)은 기업가정신의 사회적 학습이 개인의 창의성 향상에 긍정적인 영향을 준다는 것을 확인하였다. 창의성은 학습에 대한 도전과 다양한 경험, 지식 수용을 통한 끊임없는 자기개발을 통해 스스로 가설을 세우고, 실험을 통해 창의적인 성과물을 만들어 낼 수 있는 것들이 요구되고 있다(한국직업능력개발원, 2009). 따라서 기업가정신을 통해 불확실한 미래에 새로운 가치를 창출해 내기 위해서는 위험감수성, 진취성과 함께 창의성이 핵심적인 요소로 제시되고 있다.

자기주도학습은 학교 밖에서 이루어지는 성인들의 자발적인 학습활동에 대한 Houle(1961)과 Tough(1967)의 연구에서 시작되었다. Houle(1961)은 성인의 다양한 학습활동에 주목하였고, Tough(1967)는 성인이 교사의 도움 없이 학교를 벗어난 공간에서 스스로 자신의 학습을 계획하여 수행하는 현상에 주목하였다. 자기주도학습을 주제로 진행된 연구들에서는 학습자의 학습 만족도, 학습 몰입도, 문제 해결력, 학업 성취도 등에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다(Sung, 2017; 김경화, 2013; 우경애와 김세곤, 2017). 이상의 문헌을 종합해보면 자기주도학습은 학습의 전 과정에서 학습자 스스로 주도권을 갖는 것으로, 청소년들이 실생활에서 스스로 문제를 발견하고 새로운 아이디어를 통하여 그 문제를 해결하는 과정에서 새롭고 유용한 것을 창출해낼 수 있는 창의성의 원동력이 될 것으로 보인다. Pesut(1990)는 창의성이 자기 강화, 자기 평가, 자기 점검의 과정을 포함하고 이는 창의성의 상위 인지 과정이며 이를 통해 창의성이 더욱 발달될 수 있다고 주장하였다. 이는 상위 인지 과정을 핵심 구성요인으로 하고 있는 자기주도학습 성향과 창의성이 높은 관련성을 갖고 있음을 구체적으로 제시한 것이다. 또한 개인 차원의 목표 지향성을 가지고, 적극적인 학습자일수록 성공에 대한 기대로 인해 새로운 아이디어를 창출하고, 높은 성과를 거두는 경향이 있다고 보고되었다(Sullivan and Guerra, 2007).

마지막으로 기업가정신이 자기주도학습을 직접적으로 높인다는 선행연구는 거의 없지만, 기

업가정신 교육 동기와 팀 행동이 학습결과에 영향을 미치고(Hytti, et al., 2010), 비즈쿨 교육이 학습 만족이나 기업가 마인드 함양에 영향을 미친다는(남춘애 등, 2012) 선행연구를 볼 때 기업가정신이 자기주도성 및 자기주도학습 태도를 키우는 데 도움이 될 것으로 예측할 수 있다. 장현진(2018)은 중학생의 학교 창업 교육에 참여가 자기주도학습 수준을 향상시키며 창업교육 활동들이 학습태도로서 자기주도적인 학습 태도를 기르는데 도움을 준다고 보고 하였다. 따라서 기업가정신과 자기주도학습 수준의 관련성이 높을 것으로 가정해 볼 수 있다. 이를 토대로, 기업가정신이 자기주도학습과 창의성에 미치는 영향을 살펴본다면 흥미 있는 연구 주제가 될 것으로 보인다. 특히, 무한한 잠재력을 가진 청소년을 대상으로 기업가정신, 자기주도학습과 창의성의 관계를 규명한다면 의미 있는 시사점을 제시할 수 있을 것이다.

III. 연구방법

3.1 연구대상

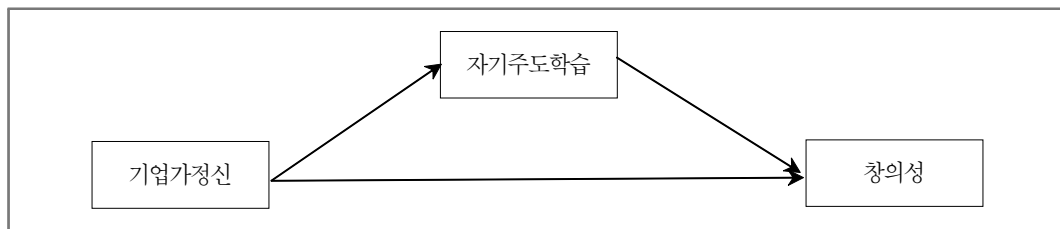
이 연구는 청소년의 기업가정신이 창의성에 미치는 영향을 조사하고 자기주도학습이 기업가정신과 창의성을 매개하는지를 살펴보기 위하여 수행되었다. 본 연구의 목적에 맞는 연구 대상을 무작위로 추출하기가 어려워 ‘차세대영재기업인 육성사업’에 참여하고 있는 기업영재들을 대상으로 하였다. 이 사업은 특허청과 한국발명진흥회의 지원을 받아 KAIST와 POSTECH에서 운영되고 있는 사업으로, 기업영재들은 1차 서류심사와 2차 선발캠프 및 인터뷰 전형의 다단계 판별을 거쳐 선발된 학생들이다. 이 교육은 ‘지식재산에 기반을 둔 창의적 아이디어로 사회에 가치를 창출하여 혁신을 주도하는 융합인재 육성’을 목표로 미래사회에 대한 문제 포착 능력, 그리고 이를 해결하는 다양한 기술적 역량 등을 키우기 위한 교육 과정이 구성되어 있다. 교육과정은 2년으로 구성되어 있으며 미래 통찰력, 지식재산 전문성, 기업가정신, 인문소양의 역량을 신장시키기 위해 온라인과 오프라인 교육을 병행하고 있다. 온라인 교육은 미래기술, 기업가정신, 미래사회, 기술 트렌드, 인문학을 교육하고 있다. 오프라인 교육에서는 온라인 교육에서 신장한 지적 역량을 바탕으로 미래 기술 분야와 미래사회에 대한 문제 발견과 문제 해결과정을 프로젝트 중심 협업 활동으로 진행하며 이를 통해 학생들의 협력성과 창조성을 신장시키는데 중점을 두고 있다. 이 외에도 학생들의 동기부여를 위해 다양한 전문가들로 구성된 멘토링을 실시하고 있다.

3.2 연구모형

본 연구에서는 기업가정신이 창의성에 미치는 영향을 살펴보고, 기업가정신과 창의성의 영향관계에서 자기주도학습의 매개효과를 검증하기 위하여 <그림 1>과 같이 연구모형을 구성하였다. 연구모형 검증결과를 통하여 청소년들의 기업가정신을 발달시킴으로써 자기주도학습역량과

창의성을 증진 시킬 수 있다는 인식을 높일 수 있을 것이다. 또한 기업가정신이 창의성에 미치는 영향 관계에서 자기주도학습의 매개효과를 검증함으로써 청소년들의 창의성을 높이는데 자기주도학습이 미치는 영향을 확인할 수 있을 것이다. 이를 통하여 청소년들의 기업가정신과 자기주도학습역량 함양을 통한 창의성 증진의 실제적인 방안을 모색해보고자 한다.

<그림 1> 연구 모형



3.3 변수의 측정도구

3.3.1 기업가정신

기업가정신은 Covin and Slevin(1991), Miller(1983), 김용태(2015), 유민형 등(2016), 최용성 등(2016)이 사용한 측정도구를 재구성하여 사용하였다. 기업가정신 척도는 혁신성, 진취성, 위험감수성의 3개 하위 요인, 15문항으로 구성되었다. 기업가정신 척도의 요인별 문항의 예는 <표 1>과 같다.

<표 1> 기업가정신 척도 요인별 문항의 예

요인명	문항의 예
혁신성	나는 평소에 새로운 도전을 좋아한다.
진취성	평소 다른 사람들보다 열정적이고 자신감 있게 행동한다.
위험감수성	나는 위험요소가 있다 하더라도 달성 후 성과가 높다고 판단하면 추진한다.

3.3.2 자기주도학습

기업영재들의 자기주도학습을 측정하기 위하여 이운옥(2008)이 개발한 자기주도학습 지각도 검사를 연구목적에 맞게 수정 및 보완하여 사용하였다. 자기주도학습 지각도 검사는 가정 및 환경적 지원, 학습동기, 메타인지, 성취동기, 자율적 학습전략, 주도적 학습능력 총 6개 요인에 33문항으로 구성되어 있다. 자기주도학습 지각도 검사의 요인 및 문항의 예는 <표 2>와 같다.

<표 2> 자기주도학습 지각도 검사 요인별 문항의 예

요인명	문항의 예
가정 및 환경적 지원	모르는 것이 있으면 선생님과 친구 등에게 어려운 점을 상의하고 도움을 받을 수 있는 환경이다.
학습동기	나는 새로운 것을 배워가는 즐거움 때문에 공부를 한다.
메타인지	나는 공부를 할 때 먼저 전체적인 내용을 훑어본 후 정리 및 종합한다.
성취동기	나는 내가 할 공부나 숙제를 자발적으로 한다.
자율적 학습전략	나는 공부뿐만 아니라, 무슨 일든 혼자서 할 수 있다.
주도적 학습능력	나는 공부할 때 나만의 아이디어나 해결 방안을 만든다.

3.3.3 창의성

기업영재들의 창의성을 측정하기 위하여 유경재, 한운영, 하주현(2011)이 개발한 KEDI 창의적 인성검사 도구를 연구의 목적에 맞게 수정 및 보완하여 사용하였다. KEDI 창의적 인성검사 도구는 호기심, 과제집착, 심미성, 위험감수, 사고의 개방성 5개 요인의 27문항으로 구성되어있다. 창의적 인성검사 도구의 요인 및 요인별 문항의 예는 <표 3>과 같다.

<표 3> 창의적 인성 검사 요인별 문항의 예

요인명	문항의 예
호기심	주변에서 일어나는 일이나 어떤 사물에 대해 궁금한 것이 많다.
과제집착	모르는 문제가 생기면 그것을 알 때까지 파고든다.
심미성	종종 나의 감정을 글(시, 이야기, 일기 등)로 표현한다.
위험감수	비록 길을 잃게 될지라도 혼자서 새로운 곳으로 여행을 떠나고 싶다.
사고의 개방성	다른 사람의 생각이나 아이디어가 더 낫다고 생각되면 받아들인다.

3.4 자료처리 및 분석

청소년의 기업가정신이 자기주도학습과 창의성에 미치는 영향을 분석하기 위해서 2018년 7월부터 2017년 8월까지 설문조사 방법으로 자료 수집이 실시되었으며, 설문 방법은 직접 배포, 우편과 온라인 설문조사를 활용하였다. 총 300부를 배포하였고, 회수한 응답 중에 무응답, 불성실한 응답, 결측값 등을 제외한 총 233부를 통계분석에 활용하였다. 기업가정신 척도, 자기주도학습 지각도, 창의적 인성검사 도구의 타당도를 확인하기 위하여 AMOS 21.0을 사용하였고, 기업가정신이 자기주도학습과 창의성에 미치는 영향을 분석하기 위하여 SPSS 21.0을 이용하여 상관관계분석과 다중회귀분석을 실시하였다. 기업가정신과 창의성의 관계에서 자기주도학습의 매개효과 유의성은 Hayes and Preacher(2013)의 SPSS Macro PROCESS 2.13을 이용하여 부트스트랩

(bootstrap)방법으로 분석하였다. PROCESS macro는 기존의 회귀분석을 활용하여 직접효과 및 매개효과 그리고 조절효과를 별도의 추가과정 없이 한 번에 검증할 수 있는 분석 방법이며(이현웅, 2014), 최근 다양한 연구영역에서 선호되고 있다. PROCESS macro는 매개효과를 검증함에 있어 부트스트랩(bootstrap) 방법을 적용하는데, 부트스트랩 방법은 정상분포를 가정하는 경우 검증력의 수준이 떨어지는 Sobel 검증의 한계를 보완할 수 있는 것으로 가상의 무선 표본을 만들어 매개효과의 유의성을 검증하기 때문에 사례 수가 적은 경우에도 사용이 가능하고, 분포에 대한 가정이 필요 없다는 장점이 있다(백민정 등, 2017). 또한 관련 변수를 입력하면 분석의 결과를 한 번에 보여주어 기존의 Sobel 검증처럼 여러 절차를 거치지 않아도 된다는 편리함과 강점을 지닌다(감정기와 박미희, 2014). 본 연구에서는 biased – corrected 방법을 사용하여 5,000개의 표본을 재추출하고, 이를 95% 신뢰구간에서 그 유의성을 살펴보았으며, 하한 값과 상한 값 사이에 0을 포함하지 않으면 매개효과가 유의한 것으로 보았다(조영일 등, 2015).

IV. 연구결과

4.1 설문응답자의 일반적 특성

설문 응답자의 일반적 특성을 성별, 학교급, 소속 교육원별로 살펴보면 다음과 같다. 먼저 설문 응답자의 일반적 특성을 성별로 살펴보면 남자 151명(64.81%), 여자 80명(34.33%)이었고, 학교급은 중학생 157명(67.98%), 고등학생 75명(32.19%)이었다. 소속교육원을 기준으로 살펴보면 KAIST 176명(75.54%), POSTECH 57명(24.46%)이었다. 설문응답자의 일반적인 특성은 <표 4>에 제시되어 있다.

<표 4> 설문응답자의 일반적 특성

구 분		빈도(명)	비율 (%)
성별	남자	151	64.81
	여자	80	34.33
	Missing	2	0.86
계		233	100.00
학교급	중학교	157	67.98
	고등학교	75	32.19
	Missing	1	0.43
Total		233	100.0
소속교육원	KAIST	176	75.54
	POSTECH	57	24.46
Total		233	100.0

4.2 연구변수의 타당성 및 신뢰도 검증

본 연구에서는 기업영재의 기업가정신이 창의성에 미치는 영향 관계에서 자기주도학습의 매개효과를 살펴보기 위하여 실시되었다. 연구 변수를 측정하기 위하여 기업가정신 척도, 자기주도학습 지각도 검사, 창의적 인성 검사를 사용하였고, 연구 변수를 측정하는 도구들의 타당도를 확인하기 위하여 AMOS 21.0을 사용하여 확인적 요인분석을 실시하였다.

4.2.1 기업가정신

기업가정신 척도의 타당성을 검증하기 위하여 확인적 요인분석을 실시한 결과, $\chi^2(76) = 207.470$, $p < 0.001$, TLI = .892, CFI = .910, RMSEA = 0.086로 타당한 수치를 나타냈다. 기업가정신 척도의 전체 신뢰도는 .903, 혁신성 .783, 진취성 .829, 위험감수 .827이었다. 기업가정신 척도의 확인적 요인분석 적합도 검정 결과는 <표 5>와 같다.

<표 5> 기업가정신 척도 확인적 요인분석의 적합도 검정결과

구 분	분석결과	적합도 기준 값	적합여부
$\chi^2(p)$	207.470(0.000)	$p > 0.05$	기각
TLI	0.892	0.9 이상	수용가능
CFI	0.910	0.9 이상	수용가능
RMSEA	0.086	0.1 이하	적합

4.2.2 자기주도학습

본 연구에서는 기업영재의 자기주도학습을 측정하기 위하여 연구목적과 연구 대상에 맞게 이윤옥(2009)의 자기주도학습 지각도 검사의 문항을 수정 및 보완하여 사용하였다. 자기주도학습 지각도 검사의 타당성 검증을 위한 확인적 요인분석 과정에서 요인 부하량 값이 0.300 이하인 4개 문항을 제외하고, 최종적으로 29개 문항에 대한 분석을 실시하였다. 그 결과 $\chi^2(362) = 822.528$, $p < .001$, TLI = 0.816, CFI = 0.847, RMSEA = 0.074(0.067~0.081)로 타당한 수치를 나타냈고, 전체 문항에 대한 신뢰도는 0.937, 가정 및 환경적 지원 0.671, 학습동기 0.871, 메타인지 0.810, 성취동기 0.774, 자율적 학습전략 0.799, 주도적 학습전략 0.706으로 나타났다. 자기주도학습 지각도 검사의 확인적 요인분석 적합도 검정 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6> 자기주도학습 지각도 검사 확인적 요인분석의 적합도 검정결과

구 분	분석결과	적합도 기준 값	적합여부
$\chi^2(p)$	822.528(0.000)	$p > 0.05$	기각
TLI	0.816	0.9 이상	수용가능
CFI	0.847	0.9 이상	수용가능
RMSEA	0.074	0.1 이하	적합

4.2.3 창의성

척도의 타당성을 검증하기 위하여 확인적 요인분석을 실시하는 과정에서 요인 부하량 값이 0.300 이하인 제외 7개 문항이 제거되었고, 최종적으로 호기심, 과제집착, 심미성, 위험감수, 사고의 개방성 5개 요인에 20문항이 분석에 사용되었다. 확인적 요인분석의 결과는 $\chi^2(160) = 406.659$, $p < 0.001$, $TLI = 0.839$, $CFI = 0.864$, $RMSEA = 0.082(0.072 \sim 0.091)$ 로 타당한 수치를 나타냈고, 창의적 인성검사 도구의 전체 신뢰도는 0.893, 호기심 0.859, 과제집착 0.749, 심미성 0.731, 위험감수 0.704, 사고의 개방성 0.608로 나타났다. 창의적 인성 검사 확인적 요인분석의 적합도 검정 결과는 <표 7>과 같다.

<표 7> 창의적 인성 검사 확인적 요인분석의 적합도 검정결과

구 분	분석결과	적합도 기준 값	적합여부
$\chi^2(p)$	406.659(0.000)	$p > 0.05$	기각
TLI	0.839	0.9 이상	수용가능
CFI	0.864	0.9 이상	수용가능
RMSEA	0.082	0.1 이하	적합

4.3 기술통계 및 상관관계분석

학생들의 기업가정신, 자기주도학습 그리고 창의성의 기술통계 및 상관분석을 실시하였다. 233명의 학생을 대상으로 분석을 실시하였으며 주요 변수들의 평균 및 표준편차 결과는 <표 8>과 같다.

<표 8> 기업가정신, 창의성, 그리고 자기주도학습 평균 및 표준편차

구 분	N	M	SD
기업가정신	233	4.24	0.52
창의성	233	4.32	0.48
자기주도학습 지각도	233	4.20	0.52

학생의 측정변수 간의 관련성을 살펴보기 위해 상관분석을 실시한 결과, 기업가정신, 자기주도학습 그리고 창의성 간에는 유의한 상관관계($r=0.817$, $p<0.001$; $r=0.703$, $p<0.001$)가 있었고, 자기주도학습과 창의성도 유의한 관계가 있는 것으로 나타났다($r=.730$, $p<.001$). 기업가정신, 창의성, 그리고 자기주도학습 지각도의 상관분석 결과는 <표 9>와 같다.

<표 9> 기업가정신, 창의성, 그리고 자기주도학습의 상관관계

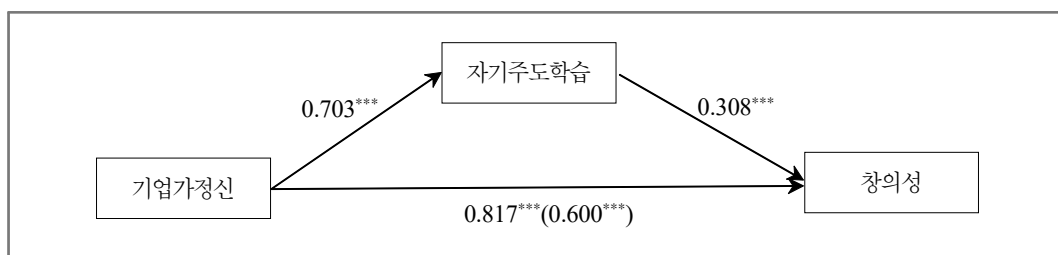
구 분	기업가정신	창의성	자기주도학습 지각도
기업가정신	1		
창의성	.817***	1	
자기주도학습 지각도	.703***	.730***	1

*** $p<0.001$

4.4 기업가정신과 창의성의 관계에서 자기주도학습의 매개효과

기업가정신이 창의성에 미치는 영향 관계에서 자기주도학습이 매개 역할을 하는지 검증하기 위하여 회귀분석을 실시하였다. 먼저 기업가정신이 창의성에 미치는 전체 효과(c)는 0.817 ($p<0.001$)로 나타나 기업가정신이 창의성에 정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있었다. 다음으로 기업가정신이 매개변인인 자기주도학습에 미치는 영향을 살펴본 결과 0.703($p<0.001$)으로 나타나 기업가정신이 높으면 자기주도학습 지각도가 높아진다는 것을 알 수 있었다. 마지막으로 기업가정신을 통제한 상태에서, 매개변인인 자기주도학습이 창의성에 미치는 영향을 확인해본 결과 0.308($p<0.001$)로 나타났다. 매개변인의 효과를 고려했을 때, 기업가정신이 창의성에 미치는 직접효과(c')는 0.308($p<0.001$)로 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다.

<그림 2> 기업가정신과 창의성의 관계에서 자기주도학습의 매개효과



이러한 연구결과는 자기주도학습 지각도가 기업가정신이 창의성에 미치는 영향 관계에서 부분 매개하고 하고 있다는 것을 나타내주는 것이었고, 매개효과 계수는 0.199이었다. 기업가정신

이 창의성에 미치는 영향 관계에서 자기주도학습의 매개효과 분석 결과는 <표 10>과 같다.

<표 10> 기업가정신과 창의성의 관계에서 자기주도학습의 매개효과 분석 결과

독립변인 \ 종속변인	1단계		2단계		3단계	
	창의성		자기주도학습		창의성	
	β_1	t	β_1	t	β_1, β_2	t
기업가정신	0.817	21.501***	0.703	15.022***	0.600	12.117***
자기주도학습					0.308	6.227***
R^2	0.667		0.494		0.715	
ΔR^2					0.048	
F	462.274***		225.673***		288.316***	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

매개효과 계수가 통계적으로 유의미한 것인지 살펴보기 위하여 Hayes(2013)의 SPSS Macro PROCESS 3.0 프로그램을 이용하여 부트스트랩(bootstrap)을 실시하였다. 본 연구에서 5,000개의 표본 수를 재추출하였고, 이를 95% 신뢰구간에서 살펴본 매개효과 계수의 하한 값과 상한 값이 0을 포함하지 않았기에 자기주도학습의 매개효과는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 즉, 청소년들의 기업가정신이 창의성에 미치는 직접 효과에 비해 자기주도학습을 매개효과로 고려했을 경우 창의성이 더 높아진다는 것이다. 자기주도학습의 매개효과에 대한 부트스트랩 결과는 <표 11>과 같다.

<표 11> 자기주도학습의 매개효과에 대한 부트스트랩 결과

변 인	매개효과 계수	Boot SE	95% 신뢰구간	
			BootLLCI	BootULCI
자기주도학습 지각도	.199	.036	.130	.274

V. 결론 및 시사점

이 연구에서는 청소년들의 기업가정신, 자기주도학습과 창의성의 상호 관계를 분석하고, 기업가정신과 창의성의 관계에서 자기주도학습이 어떤 역할을 하는지에 대해 검증하였다. 연구의 대상은 ‘차세대영재기업인 육성 사업’에 참여하고 있는 기업영재 233명이다. 청소년의 기업가정신이 자기주도학습과 창의성에 미치는 영향을 확인하기 위해 다중회귀분석을 실시하였으며, 기업

가정신과 창의성 관계에서 자기주도학습의 매개효과를 확인하기 위해 SPSS Macro Process 2.13을 이용하여 부트스트랩 방법을 사용하였다.

연구 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 청소년들의 기업가정신이 자기주도학습에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 기업가정신이 높은 학생들이 자기주도학습에서 긍정적 자기개발을 이루고, 높은 수준의 자아 인식을 가지고 있으며, 학습에 대한 동기와 자신감이 향상되어 학습 기회 탐색 능력, 효율적인 학습 계획 능력, 효과적인 학습에 필요한 환경 조성 및 자원 이용·관리 능력이 높다는 것을 의미한다. 둘째, 청소년들의 기업가정신이 창의성에도 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 기업가정신이 창의성에 긍정적 영향을 미친다는 결과는 기업가정신 교육이 창의성 역량과 시너지 효과를 발휘할 수 있다는 선행연구와도 맥락을 같이 한다 (Cooper, 1993; Wiklund and Shepherd, 2005). 셋째, 자기주도학습이 기업가정신과 창의성을 매개 역할을 하는 것으로 나타났다. 기업가정신이 높을수록 자기주도학습의 수준이 증가하고, 기업가정신은 자기주도학습의 매개에 의해 창의성에 영향을 미치고 있었다. 이러한 결과는 청소년들의 창의성을 높이는 데 있어 자기주도학습이 주요하게 영향을 미치는 요인임을 알 수 있다.

이 연구의 시사점은 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 이 연구에서 청소년들의 기업가정신이 자기주도학습과 창의성에 유의한 영향을 미친다는 결과를 도출함으로써 기업가정신의 함양이 청소년들에게 긍정적 영향을 줄 수 있다는 것을 확인하였다. 특히, 아직까지 기업가정신과 자기주도학습과의 관계를 규명한 연구는 거의 없었다. 이 연구는 기업가정신이 학생들의 자기주도성에 영향을 미침으로써 긍정적 자기개발과 자아 인식을 가질 수 있는 하나의 요소로서 역할을 한다는 것을 확인하는 계기가 되었다. 이는 결국, 청소년들이 자기 주도적으로 창의적인 사고를 발전시키는데 기업가정신이 중요한 역할을 할 수 있다는 것을 시사하고 있다. 둘째, 자기주도학습이 기업가정신과 창의성의 관계에서 중요한 요인임을 알 수 있었다. 이는 기업가정신을 통한 창의성 함양에 있어서 자기주도학습 수준을 높이는 방향으로 이루어져야 함을 시사하고 있다. 즉, 학생들이 기업가정신을 통해 스스로 정체성을 갖고 자기주도학습 역량을 함양하여 창의성을 높일 수 있는 기회가 마련되어야 할 것이다. 마지막으로, 이 연구에서 청소년기에 기업가정신의 함양이 자기주도학습과 창의성에 영향을 미친다는 사실을 확인함으로써 기업가정신 교육의 필요성을 확인하였다. 현재 기업가정신 교육에 대한 요구가 많아지고 있지만 아직까지도 단순히 창업 교육의 일환으로 인식되고 있는 경향이 있다. 하지만 기업가정신은 창업 활동을 넘어 모든 개인이 발휘해야 하는 자질로, 특히 청소년 시기에 새로운 아이디어를 창출하고 창의적 문제 해결에 스스로 도전 할 수 있는 마음가짐과 행동양식이라는 관점에서 중요하다는 것을 인지할 필요가 있다.

이 연구에서는 기업가정신이 자기주도학습과 창의성에 미치는 영향을 기초적으로 분석하였으나, 향후 이 연구를 토대로 보다 심층적인 후속 연구들이 필요할 것으로 보인다. 연구의 대상이 차세대영재기업인 프로그램에 참여한 기업영재 학생들만으로 한정되어 창의성이나 자기주도학습에 대한 지각이 상대적으로 높게 나타날 수 있어 향후 연구에서는 타 영역의 영재들뿐 아니라

일반학생까지 포함하여 비교하는 연구가 필요하다. 또한 세부적인 기업가정신 교육 활동에 대한 내용과 질적인 수준을 확인하여 교육의 효과를 검증하는 것도 고려할 수 있다. 아울러 학습 태도나 성취 등을 측정하는 또 다른 변수들에 대한 검토도 필요할 것으로 보인다.

참고문헌

- 김정기·박미희(2014). 지속적 사회봉사 예측요인으로서 참여 동기의 작용기제 연구: 임파워먼트의 매개효과와 관리상황의 조절효과를 중심으로. *비판사회정책*. 45: 7-50.
- 강경균(2017). 청소년 기업가정신 교육 환경 조성을 위한 방안 연구. *대한공업교육학회지*. 42(2): 67-88.
- 구양미·김영수·노선숙·조성민(2006). 창의적 문제해결을 위한 웹기반 교수-학습 모형과 학습 환경 설계: 수학교과에서의 예시를 중심으로. *교과교육학연구*. 10(1): 209-234.
- 길명숙·류덕위·김명숙(2017). 성격 5 요인 조절효과를 통한 창업가정신이 중학생의 진로성숙도에 미치는 영향: 벤처창업연구. 12(1): 47-60.
- 김경화(2013). 학습공동체 참여 대학생의 집단효능감 및 자기주도학습능력이 학습만족도에 미치는 영향 연구. *청소년학연구*. 20(12): 315-335.
- 김도현·정선영·이우진(2018). 청소년을 위한 기업가 정신교육이 기업가정신과 창의성 역량 및 창업의지에 미치는 효과. *학습자중심교과교육연구*. 18(7): 371-391.
- 김민주·임채성(2017). 초등과학영재학생의 자기주도성과 과학창의성의 관계. *초등과학교육*. 36(4): 379-393.
- 남춘애·고일상·장희영(2013). 비즈쿨교육특성, 사회적지지 및 교육기반특성이 학습 성과와 창업 의도에 미치는 영향에 대한 연구. *상업교육연구*. 27(1): 1-30.
- 박민서·최인수(2017). 초등학교 교사들이 생각하는 창의·인성에 대한 암묵적 이론 탐색. *창의력교육연구*. 17(4): 123-138.
- 박재환·안태욱(2016). 대학생 창업교육의 특성과 창업의지와 관계 연구: 전공만족도의 조절효과를 중심으로. *경영교육연구*. 31(5): 1-24.
- 백민정·강경균·이범진(2017). 초·중등 기업가정신 교육 현황과 교육요구도 분석: 초중등 교사를 대상으로. *한국산학협력학회지*. 18(12): 564-574.
- 백민정·박민서·권경아(2017). 기업영재학생과 일반학생의 기업가정신이 진로결정 자기효능감과 진로성숙도에 미치는 영향에 관한 연구. *영재교육연구*. 27(3): 257-275.
- 손향숙(1997). 자기 규제적 방략 훈련과 확산적 사고 훈련이 창의성 향상에 미치는 효과. *성균관대학교 박사학위논문*.
- 염동문·이성대(2014). 매개된 조절모형과 조절된 매개모형을 통한 직장차별이 생활만족도에 미치는 영향에 관한 연구: 직무만족과 자아존중감을 중심으로. *장애와 고용*. 24(1): 139-165.

- 우경애 · 김세곤(2017). PBL 수업에서 자기효능감과 SNS 활용이 예비유아교사의 자기주도학습 역량과 문제해결력에 미치는 영향에 대한 연구. 유아교육학논집. 21(1): 167-187.
- 유경재 · 한윤영 · 하주현(2011). KEDI 창의적 인성검사 개발 및 타당화 연구. 아시아교육연구. 12(4): 217-247.
- 유민형 · 이준우 · 송인암(2016). 특성화고등학교 학생의 기업가정신 및 심리적 성장환경이 창업의지에 미치는 영향. 사회과학논집. 35(1): 49-68.
- 이윤옥(2009). 중학교용 자기주도학습 지도도 검사도구의 타당도 분석. 한국콘텐츠학회논문지. 9(12): 923-931.
- 이재은 · 강지원 · 김춘광(2017). 청소년의 개인적 특성과 관계적 특성이 창업의도에 미치는 영향. 경영교육연구. 32(3): 193-214.
- 이창영 · 김진수 · 오혜미 · 윤형보(2013). 청소년의 개인적, 교육적, 환경적 특성이 창업의도와 창업 교육효과에 미치는 영향에 관한 연구. 한국경영교육학회 학술발표대회논문집. 1-18.
- 이현웅(2014). 국내외 HRD 연구의 매개효과 분석 방법에 대한 고찰. The Korean Journal of Resource Development Quarterly. 16(2): 225-249.
- 장현진(2018). 학교 진로교육 활동 참여와 만족도가 중학생의 진로개발역량, 학습동기 및 자기주도 학습에 미치는 영향. 진로교육연구. 31(1): 21-42.
- 정대용 · 임진혁 · 채연희(2017). 대학생의 성격특성과 취업가능성, 기업가정신에 대한 구조적 관계와 성별의 조절효과. 경영교육연구. 32(3): 249-269.
- 조영일 · 김지현 · 한우리 · 조유정(2015). 임상 연구에서 조절효과 및 매개효과의 비교 및 통합. 한국심리학연구. 34(4): 1113-1131.
- 최무진(2013). 기업가정신이 경영성과에 미치는 영향: 지역요인의 조절효과를 중심으로. 경영교육연구. 28(1): 235-255.
- 최용성 · 이재은 · 강지원 · 김선구 · 한가록(2016). 청소년의 기업가정신이 창업의지에 미치는 영향. 벤처창업연구. 11(5): 15-27.
- 최인수 · 임미정 · 표정민(2011). 한국 · 중국 · 일본의 창의성에 대한 암묵적 지식 비교: 복잡성을 중심으로. 창의력교육연구. 11(2): 27-47.
- 최인재(2009). 2009 한국 청소년 진로 · 직업 실태조사. 한국청소년정책연구원.
- 표준미(2018). 권력거리와 관리통제시스템 이용이 창의성에 미치는 영향. 경영교육연구. 33(4): 139-166.
- 한국직업능력개발원(2009). A Study on how to nature core talents in science and technology. Korea Research Institute for Vocational Education & Training.
- 한국청소년정책연구원(2015). 연구보고서: 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 II - 청소년 기업가정신 교육 모형 개발 및 창업 활성화 방안. 세종.
- 홍기철(2004). 구성주의적 자기주도학습을 위한 학습력 분석과 학습모형 개발. 교육심리연구. 18(1): 75-98.
- 황윤민 · 이건창(2016). 기업가정신의 사회적 학습이 창의성에 미치는 영향에 관한 연구. Asia-

- Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship. 11(5): 165 – 174.
- Barron, F. (1988). *Putting creativity to work*. In R. J. Sternberg (Ed.), *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*. New York, NY, US: *Cambridge University Press*. 76 – 98.
- Choi, I.J. and Lim, J.H. and Kim, H.J.(2008). *Research of Korea Youth growth indicators IV*. Seoul: National Youth Policy Institute.
- Cooper, A. C.(1993). Challenges in predicting new firm performance. *Journal of Business Venturing*. 8(3): 241 – 254.
- Covin, J. G. and Slevin, D. P.(1991). A Conceptual Model of Entrepreneurship as Firm Behavior. *Entrepreneurship Theory and Practice*. 16(1): 7 – 25.
- Edwards – Schachter, M. and Garcia – Granero and A. and Sánchez – Barrioluengo, M. and Quesada – Pineda, H. and Amara, N.(2015). Disentangling Competences: Interrelationships on Creativity. *Innovation and Entrepreneurship. Thinking Skills and Creativity*. 16: 27 – 39.
- European Commission(2008). *Entrepreneurship in higher education: especially within non –business studies*. Brussels: Final Report of the Expert Group.
- Ghulam, N., Francisco, L., Alain, F., Norris, K. and Andreas, W.(2017). The Impact of Entrepreneurship Education in Higher Education: A Systematic Review and Research Agenda. *Academy of Management Learning & Education*. 16(2): 277 – 299.
- Harhoff, D.(1999). Firm formation and regional spillovers –evidence from Germany. *Economics of Innovation and New Technology*. 8(1 – 2): 27 – 55.
- Hayes, A. F. and Preacher, K. J.(2013). Statistical mediation analysis with a multicategorical independent variable. *British Journal of Mathematical and Statistical Psychology*. 67(3): 451 – 470.
- Hennessey, B. A., and Amabile, T. M.(1988). The conditions of creativity. *The nature of creativity*. 22: 11 – 38.
- Houle, C. O.(1961). *The Inquiring mind*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Huq, A. and Gilbert, D.(2017). All the world’s a stage: transforming entrepreneurship education through design thinking. *Education and Training*, 59(2): 155 – 170.
- Hytti, U. and P. Stenholm, and J. Heinonen(2010). Perceived learning outcomes in entrepreneurship education – The impact of student motivation and team behaviour. *Education + Training*. 52: 587 – 606.
- Ko, S. and Butler, J. E.(2007). Creativity: A Key Link to Entrepreneurial Behavior. *Business Horizons*. 50(5): 365 – 372.
- Kuratko, D. F.(2003). Entrepreneurship education: Emerging trends and challenges for the 21st century. *US Association of Small Business Education*. 22: 203 – 221.
- Miller, D.(1983). The Correlates of Entrepreneurship in Three Types of Firms. *Management Science*.

- 29(7): 770 – 791.
- Pesut, D. J.(1990). Creative thinking as a self-regulatory metacognitive process: A model for education, training and further research. *The Journal of Creative Behavior*. 24(2): 105 – 110.
- Runco, M. A.(2010). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice*. Academic Press.
- Sohn, H. S.(1996). Effects of Self-Regulatory Strategic Training and Divergent Thinking Training on the Improvement of Creativity. *Sung Kyun Kwan University*. Doctorate Thesis.
- Sternberg, R. J. and Kaufman, J. C.(2018). *The nature of human creativity*. Cambridge University Press.
- Stevenson, H. H. and Jarillo, J. C.(1990). A paradigm of entrepreneurship: Entrepreneurial management. *Strategic Management Journal*. 11: 17 – 27.
- Sullivan, J. R. and Guerra, N. S.(2007). A closer look at college students: Self-efficacy and goal orientation. *Journal of Advanced Academics*. 18(3): 454 – 476.
- Sung, E.(2017). The Relationship Between Life-Learning Competency and Self-Directed Learning Ability, Problem-Solving Ability, and Academic Achievement of University Students in the Context of Higher Education. *Educational Technology International*, 18(2): 249 – 263.
- Tough, A.M.(1967). *Learning without a teacher: A study of tasks and assistance during adult self-teaching projects*. Toronto: Ontario Institute of Studies in Education.
- Wiklund, J. and Shepherd. D.(2005). Entrepreneurial orientation and small business performance: A configurational approach. *Journal of Business Venturing*. 20(1): 71 – 91.
- William J. Baumol(1990). Entrepreneurship: Productive, unproductive, and destructive. *Journal of Political Economy*. 98(5): 893 – 921.

저자사항 (Author(s) Note).....

백민정 (Baek, Min - Jung)

- KAIST 과학영재교육연구원 연구교수, KAIST IP 영재기업인교육원 사업책임
- 관심분야: 청소년 기업가정신 교육, 기업가정신을 바탕으로 한 진로교육, 발명·특허 교육에 분야에 관심을 갖고 연구를 수행하고 있음.

박민서 (Park, Min - Seo)

- KAIST 과학영재교육연구원 연구원
- 관심분야: 창의성 교육, 아동심리, 영재 기업인 교육, 발명 특허 교육에 관심을 갖고 연구를 수행하고 있음.

권경아 (Kwon, Kyung - A)

- KAIST 과학영재교육연구원 선임연구원
- 관심분야: 교육과정구성, 교수학습방법, 교육커리큘럼, 과학영재교육에 관심을 갖고 연구를 수행하고 있음.

유홍열 (Ryu, Hong - Yeol)

- KAIST 과학영재교육연구원 연구원
- 관심분야: 청소년 진로교육, 온라인영재교육에 관심을 갖고 연구를 수행하고 있음.

The Effects of Youth Entrepreneurship on Self-Directed Learning and Creativity

Baek, Min - Jung* Research Professor, KAIST
Kwon, Kyung - A** Senior Researcher, KAIST
Park, Min - Seo*** Researcher, KAIST
Ryu, Hong - Yeol**** Researcher, KAIST

Abstract

[Purpose] The purpose of this study is to examine the effects of youth entrepreneurship on self-directed learning ability and creativity.

[Methodology] For this study, we surveyed 223 students who have studied in a program for the gifted enterprisers and analyzed the relationships among their entrepreneurship, self-direct learning ability and creativity. The data were analyzed with SPSS 21.0 and SPSS Macro Process to identify the effects of entrepreneurship on creativity and self-directed learning ability and the mediator effect of self-directed learning ability between entrepreneurship and creativity.

[Findings] The results of the study were as follows. First, self-directed learning ability and creativity of the entrepreneurial gifted students were affected by their entrepreneurship. Second, self-directed learning ability was revealed to function as a mediator in the relationship between entrepreneurship and creativity.

[Implications] This study identified the relationships among youth entrepreneurship, self-direct learning ability, and creativity. Based on the results, the importance of entrepreneurship education for youth was discussed.

Keywords *Entrepreneurship, Self-Directed Learning, Creativity, Entrepreneurial gifted students*

Received Sep. 26, 2018

Revised Nov. 21, 2018

Accepted Dec. 12, 2018

* First author, E-mail: mjbaek@kaist.ac.kr
** Corresponding author, E-mail: kakwon@kaist.ac.kr
*** Co-author, E-mail: creflow@kaist.ac.kr
**** Co-author, E-mail: hongy@kaist.ac.kr