



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

교육학 석사 학위 논문

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담  
프로그램이 대학생의 진로자기효능감,  
진로준비행동 및 진로적응성에  
미치는 영향



2021년 2월

부경대학교 대학원

교육컨설팅학과

유지혜

교육학석사학위논문

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담  
프로그램이 대학생의 진로자기효능감,  
진로준비행동 및 진로적응성에  
미치는 영향

지도교수 천성문

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함

2021년 2월

부경대학교 대학원

교육컨설팅학과

유지혜

유지혜의 교육학석사 학위논문을 인준함

2021년 2월 19일



위원장 철학박사 주동범 

위원 교육학박사 강승희 

위원 교육학박사 천성문 

# 목 차

표 목차 .....	iii
그림 목차 .....	iv
국문초록 .....	v
<b>I. 서 론</b> .....	1
1. 연구의 필요성과 목적 .....	1
2. 연구가설 .....	7
3. 용어의 정의 .....	8
<b>II. 이론적 배경</b> .....	10
1. 대학생의 진로발달 .....	10
2. 대학생의 진로발달 관련 변인 .....	12
3. 웹툰 .....	19
4. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담프로그램 .....	26
<b>III. 방 법</b> .....	32
1. 연구대상 .....	32
2. 실험설계 .....	32
3. 측정도구 .....	33
4. 실험절차 .....	54
5. 자료 분석 .....	55

IV. 결 과	57
1. 양적 분석	57
2. 내용 분석	72
V. 논 의	78
참고문헌	88
Abstract	103
부록	
1. 진로자기효능감 척도	105
2. 진로준비행동 척도	107
3. 진로적응성 척도	109
4. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램	111
5. 내용구성 타당도 평정 결과	153

## 표 목차

표 1. 진로자기효능감 프로그램 현황 .....	27
표 2. 진로자기효능감 하위요인의 문항구성과 요인별 신뢰도 .....	34
표 3. 진로준비행동 하위요인의 문항구성과 요인별 신뢰도 .....	35
표 4. 진로적응성 하위요인의 문항구성과 요인별 신뢰도 .....	36
표 5. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램 내용 구성 .....	41
표 6. 전문가 자문결과 및 수정·보완 사항 .....	44
표 7. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 차시별 제목, 목표 및 활동내용 .....	48
표 8. 웹툰 선정 및 활용 초점 내용 .....	51
표 9. Shapiro-Wilk 정규성 검증 결과 .....	58
표 10. 실험집단과 통제집단의 사전 동질성 검증 .....	59
표 11. 진로자기효능감 점수의 평균과 표준편차 .....	60
표 12. 진로자기효능감 점수의 공분산분석 결과 .....	60
표 13. 진로자기효능감 하위요인 점수의 다변량 공분산분석 결과 .....	62
표 14. 진로준비행동 점수의 평균과 표준편차 .....	64
표 15. 진로준비행동 점수의 공분산분석 결과 .....	65
표 16. 진로준비행동 하위요인 점수의 다변량 공분산분석 결과 .....	66
표 17. 진로적응성 점수의 평균과 표준편차 .....	68
표 18. 진로적응성 점수의 공분산분석 결과 .....	69
표 19. 진로적응성 하위요인 점수의 다변량 공분산분석 결과 .....	70
표 20. 회기별 소감문 내용 요약 .....	72
표 21. 프로그램 전체에 대한 평가 결과 .....	77

## 그림 목차

그림 1. 실험설계 .....	33
그림 2. 프로그램 재구성 절차 .....	37
그림 3. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 단계 및 구성요소 .....	40
그림 4. 진로자기효능감 실험-통제 집단의 사전-사후 점수 변화 .....	61
그림 5. 진로탐색효능감 실험-통제집단의 사전-사후 점수 .....	63
그림 6. 진로결정효능감 실험-통제집단의 사전-사후 점수 .....	63
그림 7. 진로수행효능감 실험-통제집단의 사전-사후 점수 .....	63
그림 8. 진로준비행동 실험-통제 집단의 사전-사후 점수 변화 .....	65
그림 9. 정보수집 실험-통제집단의 사전-사후 점수 .....	67
그림 10. 도구 구비 실험-통제집단의 사전-사후 점수 .....	67
그림 11. 실천적 행동 실험-통제집단의 사전-사후 점수 .....	67
그림 12. 진로적응성 실험-통제 집단의 사전-사후 점수 변화 .....	70
그림 13. 관심 실험-통제집단의 사전-사후 점수 .....	71
그림 14. 통제 실험-통제집단의 사전-사후 점수 .....	71
그림 15. 호기심 실험-통제집단의 사전-사후 점수 .....	71
그림 16. 자신감 실험-통제집단의 사전-사후 점수 .....	71

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로자기효능감,  
진로준비행동 및 진로적응성에 미치는 영향

유 지 혜

부경대학교 대학원 교육컨설팅학과

지도교수: 천성문

요 약

본 연구는 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성에 미치는 효과를 알아보는 데 목적이 있다.

이러한 목적을 달성하기 위해 B시에 소재한 A대학교 교내 진로개발센터의 온라인 시스템을 통해 프로그램을 홍보하여 참여를 희망한 26명 중 13명을 실험집단, 13명을 통제집단으로 무선배치하고 실험집단에는 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램을 처치하였고, 통제집단에는 아무런 처치도 하지 않았다. 프로그램은 주 2회 회당 90분씩 4주 동안 실시되었다. 이 프로그램의 효과를 검증하기 위해 프로그램 실시 전과 실시 직후 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성 검사를 하고, SPSS/WIN21.0을 사용하여 다변량 공분산분석(Multivariate Analysis of Covariance:MANCOVA)을 실시하여 실험집단과 통제집단의 차이를 알아보았다.

본 연구결과로는 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 참여한 대학생들은 참여하지 않은 대학생보다 진로자기효능감, 진로준비행동, 진로적응성 수준이 프로그램 실시 후 유의하게 향상되었다. 이와 같은 연구 결과를 비추어볼 때, 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램은 대학생의 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성을 향상시키는 데 긍정적인 영향을 미치는 효과적인 프

로그램임이 증명되었다.

본 연구는 다음과 같은 몇 가지 의의를 가진다.

첫째, 본 연구는 진로를 탐색하고 결정하고 수행하는 데 중요한 영향을 미치는 요인인 진로자기효능감과 진로준비행동, 진로적응성을 대학생의 특성을 고려하여 프로그램을 재구성하였으며, 이는 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로자기효능감과 진로준비행동, 진로적응성을 향상시키는 데 효과가 있음을 밝혀냈다는 데 그 의의가 있다. 둘째, 진로와 관련하여 여러 가지 매체들을 활용한 프로그램들이 존재하지만 웹툰이라는 매체를 활용한 연구는 전무하다. 웹툰이 가지고 있는 고유한 특성은 표현적, 도구적 매체로써 흥미 뿐만 아니라 심리 치료적 효과를 줄 수 있음을 밝혀낸 점, 이러한 치료적 매체로써 웹툰을 진로프로그램에 활용하여 그 효과성을 입증한 최초의 프로그램이라는 점에 의의가 있다. 셋째, 웹툰을 교육적인 매체로 활용한 연구들은 있으나, 대학생을 대상으로 한 연구에서 웹툰 매체를 활용한 연구는 찾아보기 어렵다. 초·중·고등학생뿐만 아니라 대학생들에게도 흥미와 관심을 가질 수 있는 매체의 활용은 진로교육에 긍정적인 영향을 줄 수 있으며, 이는 웹툰이 더 이상 흥미만을 쫓는 매체가 아닌 양적 성장과 더불어 질적 성장이 이루어졌음을 의미하며, 아동, 청소년뿐만 아니라 대학생을 대상으로 웹툰을 활용할 수 있음을 시사한다. 넷째, 프로그램 진행이 비대면 온라인 화상 집단상담 방식으로 진행되었다. 진로문제를 다룰 때 온라인 화상 집단상담은 대면 집단상담과 만족도가 비슷하게 나왔으며, 면대면 진로집단상담과 비슷한 수준으로 효과적이었다. 이는 앞으로 온라인으로 진행되는 진로집단상담 프로그램 연구에 기초 자료로 활용될 수 있다는 것에 의의가 있다.

**주요어:** 대학생, 진로자기효능감, 진로준비행동, 진로적응성, 웹툰, 온라인 집단상담

# I. 서론

본 연구는 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성에 미치는 효과를 검증하기 위한 것이다. 이 장에서는 연구의 필요성과 목적, 연구 가설 및 용어의 정의를 제시하고자 한다.

## 1. 연구의 필요성과 목적

2020년 코로나19(COVID-19)가 덮친 한국사회의 1020세대들은 ‘코로나세대’로 불리며 현재의 대학생들은 좁아진 취업문과 기약 없는 원격수업으로 인해 좌절을 넘어 무력감을 호소하고 있다(머니투데이, 2020-09-10). 코로나 이후 대학생 절반 이상은 진로나 전공 변경을 고민하는 것으로 나타났다. 전국 대학생 1066명을 대상으로 ‘코로나 사태로 기존의 전공이나 진로 변경에 대해 고민한 적이 있는가’라는 질문에 53.7%가 ‘코로나19 사태로 기존의 전공이나 진로 변경에 대해 고민을 해봤다’고 응답했고, 코로나19 사태를 계기로 앞당겨진 4차 산업혁명 시대에는 자신이 희망하는 직무에서의 일자리 수요가 줄어들 것 같다는 응답도 29.9%로 많았다(인크루트, 2020). 이와 같이 급격한 사회와 환경의 변화 속에서 대학생들은 진로에 있어 좌절과 갈등, 혼란을 경험하며 자신감을 갖기 어렵다. 또한 위와 같은 이유로 단기간에 진로 변경을 하더라도 새로운 환경에 진입하여 성공적으로 적응하는 데 어려움이 있고, 미래사회 진출의 어려움을 경험하며 진로 준비행동을 효율적으로 하지 못하고 있다. 따라서 현재의 대학생들에게 진로의

어려움을 극복하고 수행해나갈 수 있는 실천적 노력들과 미래사회로의 유연한 적응성이 필요하다.

대학생시기에는 진로목표의 설정과 직업세계로의 순조로운 이행이라는 진로 발달 과업을 가지고 있다. 그러나 우리나라 대학생의 경우, 입시위주의 교육과 개인의 개성과 창의성이 무시된 주입식 학교교육을 받고 성장하였고(이진환, 김태희, 2001), 중·고등학교에서의 체계적인 진로지도의 부재(신기동, 전병순, 임동진, 조영숙, 노춘희, 2001)와 자신의 적성과 소질, 흥미보다는 성적에 맞추어 대학에 진학함으로써 청소년 시기의 진로과업을 효과적으로 해결하지 못한 채 대학에 진학하는 것이 현실이다. 더욱이 대학생의 경우 중등학생과는 달리 진로결정을 취해야 하는 상황에 부딪히게 되면서 청소년 시기의 진로과업을 제대로 수행하지 못한 현재의 대학생들은 진로와 관련된 문제 해결에 있어 낮은 효능감을 보이고 있다(김은영, 2002). 즉, 청소년 시기에 정체된 진로문제를 효율적으로 대처하고 실질적인 진로문제에 노출된 대학생들에게 삶의 힘을 길러 주는 것이 필요하며 이를 위해서는 진로에 있어 적절한 효능감을 가질 수 있도록 진로자기효능감을 향상시키는 것이 중요하다.

진로자기효능감은 자신의 진로와 관련된 의사결정에서 필요한 과업을 성공적으로 수행할 수 있다는 자신감으로(Betz & Hackett, 1981), 대학생의 진로발달에 결정적인 예언력을 가지고 있다(양난미, 2005; 이정애, 최용용, 2008). 진로자기효능감이 확립되면 진로태도성숙(박명심, 2008; 이기학, 이학주, 2000), 진로정체감(이정규, 2006; 이정애, 최용용, 2008), 진로탐색행동(Blustein, 1989), 진로준비행동(손은령, 2006), 진로적응성(곽원준, 서경희, 심지현, 2015)이 높아진다. 이와는 반대로 진로자기효능감이 낮으면 불안(오은주, 2014; 박윤희, 2017), 진로미결정(한주옥, 2004), 진로장애행동(이상희, 2006; 정미예, 2008)이 높아진다. 이와 같이 진로자기효능감은 대학생의

적응적 진로행동의 주요지표가 되므로 중요하게 다루어져야 함을 시사한다.

한편, 현대사회의 다양성, 복잡성 및 불확실성의 증대는 대학생들의 진로 준비에 어려움을 배가시켜 진로준비행동에도 영향을 미친다. 진로준비행동은 개인이 합리적인 진로결정과 결정된 진로목표를 성취하기 위해 얼마나 열심히 노력하고 있는가의 구체적이고 실제적인 차원에서의 행위를 의미한다(김봉환, 1997). 특히, 대학생 시기에는 자기 스스로의 가치와 능력, 사회적 변화 및 환경을 다각적인 측면에서 이해하고, 자신에게 맞는 진로나 직업을 탐색하여 목표를 세우고 적극적으로 전문적인 직업세계에 참여하기 위한 진로를 준비해야 한다(소연희, 2011). 즉, 자신 및 직업세계에 대한 정보를 여러 가지 경로 및 활동을 통해 충분히 수집하고, 설정된 진로목표를 달성하기 위해 시간과 노력을 투자해야 한다.

진로준비행동 관련 선행연구를 살펴보면, 우리나라 대학생의 진로준비행동 수준이 전반적으로 낮음을 보인다(김봉환, 1997; 김봉환, 양진희, 2008; 윤주영, 2000; 장기명, 1998). 이는 진로에 대한 탐색 부족 및 불확실한 진로목표와 결정으로 인해 체계적인 계획없이 진로준비행동을 하기 때문인 것으로 나타났다(김남진, 2003; 김은주, 김지현, 2010; 손은령, 손진희, 2005). 따라서 대학 재학시절부터 진로준비의 단계에 자신의 적성과 흥미 이해, 일자리 정보 탐색, 개인별 우선순위 고려, 구직활동, 인터넷, 관련 전문가 등으로부터의 정보를 수집 및 탐색 등 진로목표설정과 진로준비행동의 필요성이 요구된다(김봉환, 김병석, 정철영, 2011; 이제경, 이승구, 2007; Blau, 1993; Choi & Kim, 2013). 즉, 대학생 시기는 사회진출을 위한 준비를 하는 시기이므로 진로와 관련한 정보를 수집 및 탐색하는 방법을 도와서 진로목표에 체계적으로 접근할 수 있도록 실천적인 진로준비행동을 증진시키는 것이 필요하다.

이와 더불어 최근에는 불확실한 모호함을 견딜 수 있는 적응적인 반응양식을 개발해 나가는 역량인 진로적응성을 강조하고 있다(손은령, 2009, Savickas, 2011). 성공적인 진로생활을 위해서는 특정시기의 직업 선택뿐만 아니라 삶과 직업생활을 계획하고 준비하며 적응하는 과정을 총체적으로 포괄해야 한다(정지은, 2013). 이러한 시대적 요구에 부응하는 개념이 급변하는 진로환경의 요구에 대처할 수 있는 진로적응성이다. 진로적응성은 대학에서 직업 세계로의 이행뿐만 아니라 직업 세계에의 적응을 모두 포괄하는 개념이며, 직무역할을 준비하고 수행하는 것과 같은 예상가능한 일들뿐 아니라 일의 형태나 근무형태 등의 직업 환경 변화로 인한 예측 불가능한 상황에도 대처할 수 있는 준비성을 의미한다(Savickas, 1997). 즉, 진로적응성은 개인이 변화하는 환경의 요구에 순응하고 적응하여 새로운 환경에서도 생존할 수 있는 태도와 능력을 의미한다는 점에서 진로성공을 예측할 수 있는 개념이다(박진아, 2014).

진로적응성 관련 선행연구들을 살펴보면, 진로적응성이 높을수록 진로전환에 성공적이고(이예진, 2010), 진로를 선택하고 탐색하는 데 대한 자신감 즉, 진로결정효능감이 높을수록 변화하는 환경 속에서 상호작용하고 대처해 나가는 진로적응성 수준이 높아진다(조성연, 홍지연, 2010). 또한 진로적응성 수준이 높을수록 대학생활 뿐만 아니라 일상생활 속에서도 만족감을 더 많이 느낀다(Hirschi, 2009). 즉 대학생의 진로적응성이 높을수록 예측할 수 없이 급변하는 직업환경에서 성공적으로 진로를 전환할 수 있고, 나아가 직업사회에 지속적이고 안정적으로 적응하여 삶의 만족도가 높아진다는 것을 알 수 있다.

이상의 내용을 종합해보면 진로자기효능감의 확립은 진로준비행동 뿐만 아니라 진로적응성에도 긍정적인 영향을 줄 것이며, 장기적인 삶의 목표를 세우고, 지속적이고 안정적으로 직업사회에 적응할 수 있도록 도움을 줄

수 있다. 그렇기 때문에 대학생의 진로자기효능감과 함께 진로준비행동, 진로적응성을 높일 수 있도록 도울 수 있는 실제적인 프로그램의 연구가 필요하다.

현재까지 대학생의 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성 향상을 위해서 언어활동이 주가 되는 상담방식으로 접근한 집단 진로탐색 및 진로상담 프로그램이 널리 사용되고 있다(고석란, 2016; 권은경, 2013; 김현수, 장기명, 이난, 2004). 그러나 언어활동이 주가 되는 상담에서 얻게 된 정보는 그 의미가 왜곡되거나 손상될 우려가 있으며(손이진, 2017), 일부 프로그램들은 유용성에만 치중하여 학생들이 흥미를 가지고 끝까지 참여하기가 매우 어렵다(김봉환, 허은영, 2006). 이에 많은 연구자들은 진로 집단상담 프로그램에 다양한 매체를 활용하고 있다. 대표적으로 영화 활용(공호진, 2019; 송종욱, 2013; 장세희, 2013; 정연우, 2013; 한수선, 2015), 동영상 활용(권순영, 2011; 김윤주, 2010; 박수복, 2012; 엄이브, 2014; 최봉주, 2010), 독서 활용(강성숙, 2017; 권명성, 2014; 김성길, 2017; 김소연, 2018; 김은주, 2016; 류은희, 2018), 보드게임 활용(고정민, 2016; 이경화, 2020; 송명숙, 2015) 등이 있다.

이와 같이 최근 진로상담 및 교육현장에서 활용 가능한 매체들에 대한 연구들이 활발해지면서 새로운 매체에 대한 접근이 시도되고 있으며, 특히 한국의 디지털 문화를 대표하면서도 사회문화적, 예술적, 교육적 가치를 지니는 웹툰에 대한 연구가 관심을 받고 있는 추세이다(설연경, 2018; 이소연, 고은영, 2013). 웹툰의 기원인 만화는 아동 및 청소년을 대상으로 치료적 효과성을 다양한 측면에서 입증 받았으며, 상담현장에서도 활용되고 있다(박현지, 박수정, 2019; 박혜리, 박승민, 2017; 송영혜, 김경원, 2002; 이현주, 2015; 전은청, 2009; 정기호, 2015). 그러나 대학생 대상으로 만화를 매체로 활용한 연구는 거의 없는데, 이는 만화를 엘리트 문화적 시선에서 부

정적 이미지로 접근하여, 고등교육을 받는 대학생들에게 만화는 질이 낮은 매체라는 인식이 대중들과 사회에 만연하기 때문이라 보여진다.

진로집단상담에서는 참여자들의 참여와 동기부여가 중요하다. 대학생의 욕구를 반영하고 흥미를 유발하여, 진로집단상담의 질을 향상시키고 프로그램의 효과성을 높이도록 노력할 필요가 있다. 웹툰은 한국의 디지털 문화를 대표하면서도 사회문화적, 예술적, 교육적 가치를 가진 매체로서(설연경, 2018; 이소연, 고은영, 2013), 웹툰이 가지는 다양한 소재와 정보들은 요즘 대학생들의 재미와 즐거움 뿐만 아니라, 지적 욕구를 자극한다. 더욱이 웹툰은 흥미유발과 정보전달이 용이하다는 매체적 특성 뿐만 아니라 작품 자체의 활용할 수 있고 생각을 표현할 수 있는 수단이 될 수 있으므로 치료적 도구로서의 가능성도 충분히 있을 것으로 사료된다. 그러므로 진로 프로그램에 웹툰의 활용성을 더한다면 더욱 효과적인 프로그램이 될 것으로 기대한다.

특히, 웹툰을 통해 제공되는 상징적 모델링을 통한 대리적 경험은 대학생의 진로자기효능감 향상에 긍정적인 영향을 줄 수 있다(김의철, 박영신, 양계민, 2003). 주인공에 대한 동일시 및 모델링을 통한 관찰학습 효과가 진로를 선택하는 올바른 방법과 문제해결능력을 향상시켜 진로를 효과적으로 결정할 수 있도록 도와준다(강은주, 2011; 최상훈, 2009; 최영희, 2008). 즉, 웹툰 주인공을 통한 대리적 경험과 관찰학습 효과는 대학생의 진로자기효능감을 높이는 데 중요한 역할을 수행할 수 있을 것으로 기대한다.

따라서 본 연구에서는 대학생을 대상으로 한 웹툰을 활용한 온라인 진로 집단상담 프로그램이 진로자기효능감과 진로준비행동, 진로적응성에 미치는 효과를 알아보고자 한다. 2020년 현재 코로나19의 확산으로 인해 집단 모임의 방식을 비대면으로 전환하기를 권장하고 있으며, 본 연구에서 활용하는 웹툰의 감상이 컴퓨터나 스마트폰과 같은 온라인 환경에서 이루어진

다는 점에서 온라인 집단상담이 효율적일 것으로 보인다. 본 연구를 통해 진로 집단상담 영역에서의 치료적 매체로서의 웹툰 활용 가능성을 제시하고 대학생이 급격하게 변화하는 사회 환경 속에서 진로를 성공적으로 수행하고 적응하는 데 자신감을 가질 수 있도록 도움을 줄 것으로 기대한다. 또한 본 연구는 대학생을 대상으로 한 매체 활용 온라인 진로집단상담 프로그램 연구에 실제적인 기초자료로 활용될 수 있을 것이다.

## 2. 연구 가설

본 연구의 필요성과 목적을 토대로, 본 연구에서는 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

연구가설1. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 참여한 실험집단이 참여하지 않은 통제집단보다 진로자기효능감 수준이 유의하게 증가할 것이다.

연구가설2. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 참여한 실험집단이 참여하지 않은 통제집단보다 진로준비행동 수준이 유의하게 증가할 것이다.

연구가설3. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 참여한 실험집단이 참여하지 않은 통제집단보다 진로적응성 수준이 유의하게 증가할 것이다.

### 3. 용어의 정의

#### 가. 진로자기효능감

진로자기효능감(Career Self-efficacy)이란 진로와 관련된 행동을 수행하는 자신의 능력에 대한 자신감, 즉 진로탐색, 진로결정, 진로수행 능력에 대한 자신감을 말한다(박명심, 2008).

본 연구에서 진로자기효능감은 박명심과 김성희(2006)가 개발 및 타당화한 고등학생 진로자기효능감 척도를 김마리아(2014)가 대학생에게 맞게 수정·보완한 척도를 사용하여 측정된 점수를 말한다.

#### 나. 진로준비행동

진로준비행동(Career Preparation Behavior)이란 개인의 진로와 관련한 인지나 태도적 차원에 그치는 것이 아니라 실제적이고 구체적인 차원에서 진로준비를 위한 행위를 가리키는 것으로 정의한다(김봉환, 1997).

본 연구에서 진로준비행동은 김봉환(1997)이 개발한 진로준비행동척도를 이명숙(2003)이 수정·보완한 척도를 사용하여 측정된 점수를 말한다.

#### 다. 진로적응성

진로적응성(Career Adaptability)이란 미래 직업으로의 순조로운 전환을 위해 예측 가능한 과제에 대한 준비성과 미래 직업 환경의 변화로 생길 수 있는 예측 불가능한 상황에 대한 대처능력으로 정의한다(Savickas, 1997).

본 연구에서 진로적응성은 Savickas와 Porfeli(2012)이 개발한 진로적응성 척도(Career Adapt-Abilities Scale)를 Tak(2012)이 번안하여 타당도와 신뢰도를 확보한 도구를 정지은(2013)이 원문에 맞게 수정·보완한 척도를 사용하여 측정된 점수를 말한다.

#### 라. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램은 웹툰을 통해 프로그램에 대한 흥미와 적극적인 참여를 유발하고, 진로를 탐색하고 결정하고 수행하는 데 적절한 효능감을 가질 수 있도록 본 연구자가 재구성한 프로그램을 말한다.

본 연구에서 사용한 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램은 김마리아(2014), 박명심(2007), 최봉주(2010), 김윤주(2010), 공호진(2019)의 진로자기효능감 집단상담 프로그램을 바탕으로 본 연구자가 진로준비행동과 진로적응성 향상을 위한 연구의 목적에 맞게 재구성한 총 8회기의 프로그램을 의미한다.

## II. 이론적 배경

이 장에서는 본 프로그램의 효과를 검증하기 위해 대학생 진로발달의 개념과 특징, 대학생의 진로발달과 관련된 변인, 웹툰의 개념과 특성, 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 관한 이론적 배경과 선행연구들을 살펴보고자 한다.

### 1. 대학생의 진로발달

진로(Career)란 한 개인이 일생동안 일과 관련해서 경험하고 거쳐 가는 모든 체험을 의미한다(김계현, 1995). 또한 진로는 한 사람이 자신의 일생을 통해 수행하게 되는 일의 총체로(Hoyt, 1974), 개인의 생애직업발달과 그 과정을 가리키는 포괄적인 의미로 사용되고 있다(김충기, 1986). 따라서 진로발달(Career Development)이란 개인이 보람된 삶을 추구하기 위해서 자신의 진로를 정하고, 직업을 선택하며, 새로운 직업기회와 개인목표를 계속적으로 조율하는 삶의 주요한 과정이다(Osipow, 1994). 즉, 진로발달이란 개인이 전 생애를 거쳐 보람된 삶을 추구하기 위해 자신이 정한 목표를 달성해가는 과정이라고 할 수 있다.

Ginzberg는 청년 후기에 속하는 대학생시기를 진로발달단계 중 현실기에 속한다고 보았다(Zunker, 2011). 현실기는 17세 이후부터 성인초기에 이르는 시기로 탐색단계, 구체화단계, 특수화단계로 세분화된다. 탐색단계에서는 두 개나 세 개의 대안을 만들어가게 되며, 구체화단계에서는 특정한 진로분야를 선택하게 된다. 그러나 이때는 방향전환이 있을 수 있다. 특수화

단계에서는 특정한 진로분야에 맞는 직업이나 훈련과정을 선택하면 된다.

한편 대학생은 탐색기 후반과 확립기 초반에 속한다고 볼 수 있다 (Super, 1957). 탐색기는 선택을 점점 좁혀나가고, 확립기는 시행착오와 일의 경험을 통해서 자신의 진로를 확립해 나가는 시기이다. 즉, 자신에 대한 이해를 바탕으로 훈련과정을 통해 진로선택의 폭을 좁혀나가면서 최종적으로 자신에게 맞는 직업 및 진로를 찾게 되는 시기이다.

대학생시기에는 진로목표의 설정과 직업세계로의 순조로운 이행이라는 진로 발달 과업을 가지고 있으며, 우리나라의 대학생에게 있어 진로 발달 관련 과업은 그 의미가 더욱 크다. 이들은 과열된 입시경쟁 속에서 학교나 가정에서 정상적인 진로지도를 수행할 수 없었을뿐더러 대학 진학이 곧 진로지도로 제한되어 청소년 시기의 진로과업을 효과적으로 해결했다고 할 수 없으며, 이는 대학 입학 후의 진로에 대한 문제를 더욱 가중시키는 결과로 이어지게 되었다. 더욱이 대학생의 경우 중고등학생과는 달리 진로결정을 취해야 하는 상황에 부딪히게 되면서 대학생들은 진로와 관련된 문제 해결에 있어 낮은 효능감을 보이고 있다(김은영, 2002). 이와 더불어 최근의 사회 경제적인 상황은 대졸자들을 취업난으로 내몰고 있으며, 이는 그 어느 때보다 대학생들에게 효율적인 진로탐색을 요구하고 있다(최동선, 2003). 즉, 청소년 시기에 정체된 진로문제를 효율적으로 대처하고 급변하는 사회 환경과 그에 따른 욕구 변화에 대응할 수 있는 개인의 노력이 필요하다 할 수 있다.

따라서 실질적인 진로문제에 노출된 대학생들에게 삶의 힘을 길러 주는 것이 필요하며 이를 위해서는 진로에 있어 적절한 효능감을 가질 수 있도록 진로자기효능감을 향상시키는 것이 중요하다. 또한 올바른 진로결정과 목표달성을 위해 진로와 관련하여 좀 더 구체적이고 실제적인 실천행위인 진로준비행동과 불확실한 상황에 대처하고 환경의 변화에 적응할 수 있는

진로적응성을 갖추는 것이 현재의 대학생들에게 필요하다.

## 2. 대학생의 진로발달 관련 변인

우리나라 대학생의 경우 중등학생과는 달리 진로결정을 취해야 하는 상황에 부딪히게 되면서 대학생들은 진로와 관련된 문제 해결에 있어 낮은 효능감을 보이고 있다(김은영, 2002). 실질적인 진로문제에 노출된 대학생들에게 삶의 힘을 길러 주는 것이 필요하며 이를 위해서는 진로에 있어 적절한 효능감을 가질 수 있도록 진로자기효능감을 향상시키는 것이 중요하다(김윤주, 2010; 김마리아, 2014).

또한 2020년 현재, 코로나사태와 맞물려 4차 산업혁명이 가속화됨에 따라 다양성, 복잡성 및 불확실성의 증대는 대학생들의 진로발달에 어려움을 배가시켜 진로준비행동에도 영향을 미친다. 대학생 시기는 사회진출을 위한 준비를 하는 시기이나, 현재의 급격한 사회변화로 인한 미래진로에 대한 불확실성은 진로준비행동을 저하시킨다. 따라서 미래 진로환경 및 새로운 직업 및 변화에 대한 정보를 수집하고 탐색하는 방법을 도움으로써 진로목표에 체계적으로 접근할 수 있도록 실천적인 진로준비행동을 증진시키는 것이 필요하다(김봉환, 정철영, 김병석, 2011; 이제경, 이승구, 2007; Blau, 1993; Choi & Kim, 2013).

이와 더불어 최근에는 진로에 대한 불확실한 모호함을 견딜 수 있는 적응적인 반응양식을 개발해 나가는 역량인 진로적응성을 강조하고 있다(손은령, 2009, Savickas, 2011). 진로적응성이 높을수록 진로전환에 성공적이고(이예진, 2010), 대학생활뿐만 아니라 일상생활 속에서도 만족감을 더 많이 느낀다(Hirschi, 2009).

이에 따라 현재 대학생들의 진로발달에 중요한 영향을 미치는 진로자기 효능감, 진로준비행동, 진로적응성에 대해 살펴보고자 한다.

## 가. 진로자기효능감

자기효능감(Self-efficacy)이란 개념은 최근 대학생들을 대상으로 진로 결정효능감에 대한 연구들에서 많이 다루어지고 있는데 진로자기효능감의 개념을 분명하게 이해하기 위해서는 Bandura(1977)가 제시한 자기효능감의 개념을 살펴볼 필요가 있다. 자기효능감이란 바람직한 결과를 얻기 위한 방법으로 어떤 행동을 할 수 있다는 능력에 대한 자신감을 의미한다(Bandura, 1977). 또한 자기효능감은 주어진 과제나 행동을 성공적으로 수행할 수 있다는 개인의 가능성에 대한 신념으로, 행동의 선택, 수행, 그리고 지속성에 영향을 미친다(Bandura, 1986). 자기효능감은 미래에 성공적인 결과를 획득할 것으로 기대되는 활동에 참여하도록 개인을 동기화시키고, 개인의 흥미 형성에 영향을 미치므로(Schmitt-Rodermund & Vondracek, 1999), 다양하고 많은 성공경험이 있는 개인은 성공경험이 한 가지 영역에 제한되거나 혹은 반복적으로 많은 실패를 경험한 개인에 비해 긍정적인 자기효능감을 가질 것이라고 가정한다(홍혜영, 1995). 즉, 자기효능감 기대가 행동이나 행동변화의 중요한 중재자라는 것이다.

자기효능감은 청년기까지 어떠한 환경에 노출되었는가에 따라 다르게 나타나며 개인적 차원에서 다르게 나타나는 이유는 네 가지 요인이 있다(Bandura, Adams & Beyer, 1977).

첫째, 수행 성취(Performance Accomplishments)이다. 수행 성취는 효능감을 향상시키고 실패경험은 효능감을 약화시킨다. 만일 성공했던 경험이 반복적으로 이루어졌다면 자기효능감은 높아질 것이며, 실패했던 경험이

많다면 반대로 낮은 자기효능감을 갖게 될 것이다. 또한 반복된 성공을 통해 일단 자기효능감이 형성되면, 일시적으로는 실패한다 할지라도 부정적인 효과는 줄어들 수 있다. 그러므로 자기효능감을 높이기 위해서는 지속적인 성공을 경험하도록 하는 것이 중요하다고 할 수 있다.

둘째, 대리경험(Vicarious Experience)이다. 대리경험은 자신과 유사한 타인의 성공을 관찰하거나 상상하는 경험을 통해 자신도 그 사람처럼 노력하면 성공할 수 있을 것이라는 기대를 하게 되고, 그로 인해 행동의 변화를 가져올 수 있다. 반대로 자신과 비슷하게 노력을 하는 타인이 그러한 노력에도 불구하고 실패하는 것을 보게 되면 개인의 자신감을 줄어들이고 성취에 대한 의욕도 감소하게 된다. 즉, 관찰 대상자가 자신과 유사하다고 판단될수록 가장 좋은 비교 대상으로 여기고, 자기효능감에 더 큰 영향을 미친다는 것이다.

셋째, 언어적 설득(Verbal Persuasion)이다. 언어적 설득은 중요한 과제를 해결할 때 주위 사람들의 언어적 설득이나 격려가 자기효능감을 향상시킨다. 언어적 설득은 교사나 부모, 동료 등에 의해 널리 이용되고 있는 방법으로 결과 기대감을 일으켜 주는 데 목적이 있다. 개인은 단순한 설득이나 칭찬, 격려 등에 의해서도 성공에 대한 기대를 할 수 있다. 물론 실질적인 경험에 의한 것이 아니고 언어적인 수단에만 의존하기 때문에 성공에 대한 기대정도는 직접경험이나 대리경험보다 약하다. 언어적 설득은 암시나 권고 등과 같은 직접적인 방법을 쓸 수도 있고 자기교시법과 같이 자신을 스스로 설득하게 하는 방법을 쓸 수도 있다.

넷째, 정서적 각성(Emotional Arousal)이다. 정서적 각성은 자신의 능력을 판단하는 데 있어 자신의 생리적 상태와 정서적 각성에 부분적으로 의존하는 것으로 사람은 불안이나 억압적이고 부담을 주는 상황에 처하게 되면 정서적 각성을 일으키는데, 이러한 정서적 각성은 자기효능감에 영향을

미치는 또 하나의 요인이 된다. 불안을 일으키는 자신이 무능력하다는 생각은 실제 상황에서 경험할 수 있는 불안보다 더욱 강한 불안을 경험하게 한다. 따라서 정서적 각성에 의해 전달된 정보는 판단 과정을 통하여 자기 효능감에 영향을 미친다.

이러한 자기효능감 이론을 바탕으로 Hackett와 Betz(1981)는 처음으로 자기효능감 이론을 진로와 직업 영역에 적용하였다. 그 후 Betz와 Hackett (1986)은 진로 선택과 적응에 관련되는 개인적 효능감을 ‘진로자기효능감 (Career Self-Efficacy)’이라고 하였다. 진로자기효능감이란 진로와 연관된 과제 및 결정, 행동, 적응 과정 등 진로 발달을 결정하는 요소와 관련된 자기효능감으로(Betz & Hackett, 1995), 높은 자기효능감은 관심 있는 직무와 직업에 대한 지식을 탐색하고 진로행동을 수행할 수 있도록 하여 원하는 분야의 진로선택 및 결정에 편안함을 느낄 수 있다(김가미, 소용준, 박준성, 2018). 반면, 낮은 효능감은 미래가 불확실하다고 지각하는 경우로 진로결정을 두려워하고 실패에 대한 두려움으로 시도하지 않는 경우가 많아 성공 경험의 기회가 적어지는 결과를 초래할 수 있다(김수연, 2011). 따라서 직무 및 직업을 탐색하고 결정하고 수행해야하는 대학생시기에 있어 진로자기효능감은 진로 발달에 긍정적 영향을 미친다. 가속화되는 세계화 속에서 불확실한 미래에 스스로 올바른 선택을 할 수 있다는 신념을 가지는 것은 급변하는 사회에 적응하고 대비하는 중요한 요인이라고 할 수 있다.

## 나. 진로준비행동

진로준비행동은 ‘진로와 관련된 인지과정이 실제 행동으로 전환되는 과정에 관심을 가지고 실제적이고 구체적인 행위의 차원’으로(Speas, 1979),

‘정보수집활동, 필요한 도구를 갖추는 활동, 설정된 목표를 달성하기 위한 노력 등의 행동적 측면’이라 할 수 있다(김봉환, 1997). 정보수집활동은 자기발견 및 진로방향 탐색을 위한 행동으로 자기 자신에 관한 자신의 능력, 적성, 흥미, 성격은 물론이고, 자신이 관심을 가지고 있는 직업세계에 관한 정보도 포함된다. 필요한 도구를 갖추는 활동은 자기가 목표한 직업에 입직하기 위한 준비과정에서 필요한 장비나 교재의 구입, 각 직업에서 요구하는 자격증이나 면허증 획득의 활동을 말한다. 설정된 목표를 달성하기 위한 실천의 노력은 목표달성에 필요한 도구와의 상호과정으로, 필요한 도구를 구입하여 시간과 노력을 투자하는 실제 활동을 말한다(김계현, 김봉환, 1997). 따라서 진로준비행동은 진로와 관련하여 좀 더 구체적이고 실제적인 행위이며 진로를 결정한 이후에 그 결정을 수행하기 위한 모든 노력을 의미한다. 그러므로 합리적이고 올바른 진로탐색, 결정, 수행을 위해서는 현실적으로 진로준비행동을 다루어야 한다.

진로준비행동에 관한 연구에서는 자아정체감, 진로태도성숙, 진로결정자기효능감, 진로정체감 등의 모든 변인들이 높을수록 진로준비행동 수준도 높다고 하였으며(김옥희, 이근희, 2006; 김희진, 2001; 이명숙, 2003; 최종성, 2009), 진로장벽과의 관련에서는 진로장벽이 높을수록 진로준비행동 수준은 낮게 나타났다고 보고하고 있다(김종걸, 2008; 최숙현, 2007). 이는 진로선택을 미리 예견하고 좋은 결과가 나타나도록 실제적으로 노력하는 진로준비행동이 학생에서 사회인으로 성장하는 대학생 시기에 중요한 요소라고 할 수 있다.

대학생 시기는 특별히 학교세계에서 직업세계로의 이행을 앞둔 시기이므로, 준비행동의 측면에서 매우 중요한 시기이다(김봉환, 1997). 대학생 시기의 진로 탐색과 결정 및 준비는 졸업 후의 직업인으로서의 역할 수행에 지대한 영향을 미치기 때문에 개인의 삶의 기본적인 형태를 형성하는 데 있

어서 중요한 요인이 된다(장지선, 2003). 그러므로 취업난의 심화, 과학 기술의 빠른 발전과 급속한 환경 변화에 대처해야 하는 현재의 대학생들에게 자신의 진로를 현명하게 계획하고 그 결정사항을 실행하고 행동측면을 촉진하기 위한 실제적 도움이 필요하다.

#### 다. 진로적응성

진로적응성이라는 용어는 성인 진로발달의 중심 구인으로 Super와 Knasel(1981)이 처음 제시하였다. Super와 Knasel(1981)은 성인의 진로발달을 기술할 때 일반적으로 청소년의 진로발달에서 사용되는 진로성숙이라는 용어가 적절하지 않다는 문제를 제기하고 진로성숙이라는 용어를 성인에게 사용할 때 나타나는 문제를 피하기 위해 진로적응성이라는 새로운 용어를 도입하였다. 진로적응성은 준비 가능한 예측과제뿐만 아니라 예측하지 못한 변화에도 대처할 수 있는 능력을 모두 포함한 대처준비도를 의미하며(Super & Knasel, 1981), 미래 직업으로의 순조로운 전환을 위해 예측 가능한 과제에 대한 준비성과 미래 직업 환경의 변화로 생길 수 있는 예측 불가능한 상황에 대한 대처능력으로 정의된다(Savickas, 1997). Pratzner와 Ashley(1984)는 진로적응성을 “직업적 요구에 적응하고 그 직업이 개인적인 욕구에 더 잘 맞도록 직업을 변화시키는 능력”으로 정의하였다. 이들은 적응성이 상황에 대한 적응을 의미할 뿐만 아니라 상황을 변화시키는 것도 포함하였다. 또 장계영(2009)에 따르면, 진로적응성이란 한 개인의 전 생애에 걸쳐서 일어나는 다양한 진로전환에 성공적으로 적응할 수 있는 태도와 능력으로, 직업선택을 위한 진로결정과 직업세계로의 전환, 직업적응을 위한 준비도로 정의하였다.

이상의 개념을 살펴보면, 진로적응성이란 불확실한 상황에 대처할 수 있

는 능력뿐만 아니라 개인이 예측 가능한 상황으로 전환 시킬 수 있는 능력으로, 환경과 상황에 유연하게 대처하고 스스로를 적응적으로 조절할 수 있는 것을 의미한다.

진로적응성의 구성요소는 연구자들에 따라 다양하지만, Savickas(2005)는 이를 종합하여 4차원으로 재분류하였다. 진로적응성의 4차원은 진로에 대한 관심(concern), 진로결정과 관련하여 조절할 수 있는 통제(control), 외적인 경험에 대한 개방성을 나타내는 호기심(curiosity), 자신의 진로에 대한 확신을 보이는 자신감(confidence)이다.

차원에 따라 구체적으로 살펴보면, 관심(concern)이란 자신의 직업적 미래에 대한 관심을 나타내는 것으로, 진로적응성의 가장 중요한 차원이다. 관심은 미래를 긍정적으로 바라보며, 미래에 대해 생각하며, 과거와 현재, 미래를 연결한 미래계획을 세우는 경향을 말한다. 진로관심은 미래의 방향성과 계획성, 낙관적인 태도에 의해 촉진되며 진로에 대한 관심이 부족할 경우 진로무관심, 무계획, 비관주의가 나타나게 된다. 통제(control)란 자신의 직업적 미래에 대한 통제력을 증진시키는 것을 말한다. 진로통제력은 개인이 자신의 진로를 만들어 나가는 데 대한 책임감을 가지고 주도적, 자율적으로 진로결정을 하게 한다. 통제는 조절의 근본적 기능으로 진로발달과 관련하여 많은 연구가 이루어졌는데, 통제력이 높은 개인일수록 진로개발에 대한 책임을 갖고 주도적이고 자율적인 진로결정을 한다. 호기심(curiosity)이란 자신과 직업세계 사이의 적합성을 체계적으로 탐색하려는 탐구성을 말한다. 탐구적인 태도는 개인이 자신과 상황에 대해 더 많이 알기 위해 환경에 대한 정보를 더 많이 추구하게 함으로써 자신과 상황을 매치하는 선택에 대한 현실성과 객관성을 일깨워준다는 점에서 중요성을 갖는다. 호기심 결여는 일의 세계에 대한 경직성과 자신에 대한 부정적인 이미지를 낳을 수 있다. 마지막으로 자신감(confidence)이란 장애물, 도전적인

과제, 문제해결 상황을 마주하였을 때 성공할 수 있을 것이라는 기대를 의미한다. 진로에 대한 자신감은 복잡한 진로문제를 해결하고, 적절한 진로선택과 실행을 하는 데 필요한 자기효능감과 자기수용, 자기 가치감을 향상시킨다. 반면 자신감의 결여는 개인의 역할 실현 및 목표성취에 실패할 것이라는 방해하는 진로억제를 초래할 수 있다.

이상을 종합해보면 적응적인 개인이란 자신의 미래에 대해 관심을 가지고, 자신의 직업적 미래에 대한 통제력을 높이고, 가능한 자신의 모습과 미래의 일에 대해 호기심을 갖고, 자신의 포부를 추구함에 있어 자신감을 키워나가는 사람을 의미한다(Amundson, Harris-Bowlsbey, & Niles, 2013). 그리고 이러한 진로적응 역량을 증진시키기 위해서는 현실적 진로정보를 탐색할 수 있도록 하는 태도와 능력에 대한 개입, 자기효능감을 증가시키는 개입이 필요하다.

### 3. 웹툰

#### 가. 웹툰의 개념

웹툰(Webtoon)이란 웹사이트의 ‘web’과 ‘cartoon’의 합성어로 웹카툰(Webcartoon)이라고도 불리며, 웹의 특성과 만화의 특성이 화학적으로 결합해 새로운 양식의 창의적인 장르로 재탄생된 것이다(박기수, 2015). 디지털만화의 초반기에는 온라인 만화, 인터넷 만화, 웹툰, 웹코믹스, 웹믹 등 다양한 용어들이 혼용되었으나, ‘웹툰’이라는 용어로 통일이 되고 있으며, 시간이 지나면서 고유의 창작관습이 누적됨에 따라 웹툰의 형식과 관습도 점차 정립되어가고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2013).

웹툰은 웹 온라인에서 보여주기 위해 그린 만화로, 출판된 만화를 스캔하여 보여주는 스캔 만화와는 다른 개념이다(김일태 외, 2008). 만화와 웹툰은 모두 스토리를 가지고 있는 연속적인 글과 그림의 조합이라는 데에서 공통점이 있다. 하지만 웹툰은 한정된 지면에 이야기가 전개되는 만화와 달리 웹과 모바일에서 이야기가 전개된다는 특징을 가지고 있다. 짧은 시간 틈틈이 사용할 수 있는 모바일 기기와 짧은 시간에 볼 수 있는 콘텐츠의 결합은 시간과 장소에 구애받지 않고 자투리 시간에 과자를 먹듯 가볍게 소모하는 이른바 ‘스낵컬처’의 문화가 사회 전반에 자리 잡으면서 웹툰은 소비자들의 관심을 받고 있다. 또한 텍스트 내에 음악, 동영상 등을 삽입하여 독자들의 재미를 배가시켜 웹과 모바일에서 감상할 때 진정한 재미를 느낄 수 있으며, 작가의 의도대로 작품을 감상할 수 있다. 만화의 경우에는 주요 독자층이 어린이와 청소년이었다면, 웹툰은 학생, 직장인 등 연령층이 다양하다. 이는 만화가 가벼운 흥미 콘텐츠에서 대중적인 매체로서 질적 성장이 이루어졌음을 의미한다. 그렇기 때문에 웹툰은 기존의 종이 만화, 그리고 종이 만화를 스캔해서 인터넷에 게재하는 스캔 만화와 차이가 있는 고유한 장르의 텍스트라고 할 수 있다.

## 나. 웹툰의 특성

웹툰이 출판만화와는 차별화되는 고유성을 갖는 데에는 몇 가지 특성을 들 수 있다.

첫째, 쉬운 접근성을 들 수 있다. 출판만화의 경우 물리적인 형태로 존재하기 때문에 시간, 공간, 비용, 무게 등의 제약이 따른다. 반면 웹툰은 인터넷 서비스가 제공되는 환경이면 언제 어디서나, 누구나 손쉽게 인터넷에 접속하여 웹툰을 볼 수 있다. 또한 무료로 제공되는 웹툰이 많아 비용의

부담이 거의 없으며, 물리적인 형태가 없기 때문에 무겁게 들고 다니지 않더라도 텍스트를 읽을 수 있고, 텍스트 한 화당 길이가 짧기 때문에 부담 없이 즐길 수 있다. 웹툰을 읽는 독자들의 웹툰 주 이용 장소는 집(73.8%)이 1순위였고, 2순위는 지하철, 버스 등의 교통수단(16.5%)이었다. 또한 웹툰 주 이용 기기는 스마트폰(89.6%), PC/노트북(5.3%), 태블릿PC(2.9%) 등이었다(한국콘텐츠진흥원, 2017). 이와 같은 조사 결과는 사람들이 이동 중에도 모바일 미디어를 활용하여 쉽게 텍스트에 접근할 수 있으며, 짧은 호흡으로도 웹툰 텍스트를 감상할 수 있음을 반증한다. 이런 매체적 특성으로부터 오는 것뿐만 아니라 웹툰이 결국 만화이기 때문에 갖는 내재적 속성 또한 웹툰에 대한 접근성을 높여주는데 만화는 그림으로 의미를 전달하는 속성이 있고 이는 독자들에게 심리적·정서적으로 좀 더 친숙하고, 쉽게 다가갈 수 있도록 해준다는 것이다(안규정, 2017).

둘째, 소재의 다양성을 들 수 있다. 웹툰 이용자들이 웹툰을 이용하는 가장 주된 이유를 ‘다양한 소재’(40.9%)로 꼽은 것에서도 알 수 있듯이(한국콘텐츠진흥원, 2015) 웹툰은 개인이 자신 주변의 일상을 공유하는 것에서 시작하여 판타지, 로맨스, 개그 등으로 소재 영역을 넓혔고, 최근에는 각종 홍보 활동, 공익 광고, 기업·국체기구 소개 등 사회적 담론을 구성하는 데에도 활용되는 경향을 보이고 있다(이지영, 2015). 특히 ‘미생’, ‘송곳’과 같은 현실의 고민을 담고 있는 사실주의 웹툰이 등장하게 되면서부터는 웹툰의 연령층과 다양성이 더욱 확대되었다(김수정, 2015). 이러한 소재의 다양성은 웹툰의 양적 성장뿐만 아니라 질적인 성장을 가져왔으며 기존의 출판 만화에서 만나기 힘들었던 신선한 소재들은 웹툰이 대중매체로서 예술성과 대중성을 동시에 지니는 특성을 확립해 나가는 데 큰 역할을 하고 있다.

셋째, 쌍방향 소통 방식을 들 수 있다. 웹툰은 웹툰을 감상하는 플랫폼에서 댓글로 작가와 독자가 실시간 교류할 수 있다. 독자는 댓글을 통해 자

신의 감상이나 의견을 표현할 수 있으며 작가는 이를 통해 독자들의 반응이나 관심사를 알 수 있고, 이것을 실제 작품에 반영하기도 한다. 이러한 특성은 독자로 하여금 작품에 더욱 흥미를 가지고 감상할 수 있도록 하기도 한다(김연정, 2012). 반면 출판만화는 작가와 이용자의 교류과정에서 편지, 전화, 이메일과 같은 또 다른 매체를 이용해야 하므로 그 과정이 길고 복잡하다.

넷째, 프레임 방식의 변화를 들 수 있다. 기존의 출판 만화가 좌에서 우로 또는 위에서 좌로 배열되어 여러 것이 한꺼번에 보이는데 반해 웹툰은 세로로 스크롤하면서 한 컷씩 보이는데 이는 시각적 응집력을 만들어 내고 아래 컷에 대한 궁금증을 유발해 집중도를 높이는 효과를 가져 온다(강수연, 2016). 세로 스크롤은 공간 활용이 용이하며 페이지의 구속을 받지 않기 때문에 시간의 연속성을 자연스럽게 표현할 수 있고, 이는 독자가 작품에 몰입할 수 있도록 한다. 또한 스마트폰의 특성에 맞게 화면을 왼쪽에서 오른쪽으로 터치하여 넘기는 방식은 극의 긴장감을 극대화 시키기도 한다.

이와 같이 웹툰은 출판만화가 갖는 이미지와 텍스트의 결합에서 오는 재미와 메시지를 반영하면서도 웹과 모바일이라는 감상매체로 인해 출판만화와 차별화되는 고유한 특성을 지닌 새로운 형태의 예술매체이다. 따라서 웹툰은 작품 자체의 활용과 생각을 표현할 수 있는 표현적 특성 뿐만 아니라 흥미유발과 정보전달이 용이하다는 도구적 특성을 가진 매체로 치료적 도구로서의 가능성도 충분히 있을 것으로 사료된다.

#### **다. 치료적 매체로서의 웹툰**

매체는 상담의 과정에서 내담자의 내면세계 또는 내적 경험을 직접 보고 듣고 만지는 것처럼 구체화하여 표현하는 것을 돕는 매개수단이다(Lee, 20

07). 다양한 치료적 매체의 사용은 내담자들의 흥미와 동기 유발에 도움이 되며, 내담자 내면의 이해와 상담자와의 소통의 매개가 되어 참여자들의 의식적 방어수준을 낮추는 데 도움을 준다. 특히 집단상담에서 집단원간 매체를 통한 상호작용은 자신을 발견하고 타인을 인식하여 의사소통기술을 배울 수 있으므로(Rubin, 1999), 집단상담이나 집단프로그램들은 다양한 형태의 매체와 접목되어 개발되고 있다. 이와 같이 상담에 활용 가능한 매체들에 대한 연구들이 활발해지면서 새로운 매체에 대한 접근도 다양해지고 있으며, 특히 한국의 디지털 문화를 대표하면서도 사회문화적, 예술적, 교육적 가치를 지니는 웹툰에 대한 연구가 인정을 받고 있는 추세이나(설연경, 2018; 이소연, 고은영, 2013), 이러한 가치요소들을 치료적으로 접근한 연구는 매우 미비하다.

웹툰은 이미지와 텍스트가 융합되어 있으면서도 미디어 매체의 속성을 가진 독특한 매체로, 그림, 글, 음악, 영상, 시각적 이미지, 이야기 등이 복합적으로 이루어진 연속예술이다. 이는 종합 예술적 특성으로 통합예술 치료의 효과를 기대할 수 있다. 통합예술치료로서 웹툰의 특성은 다음과 같다.

첫째, 웹툰은 언어적, 시각적, 조형적인 특성을 가진 매체이다. 웹툰은 글과 그림으로 표현되어 웹에서 다이나믹하게 구현된다. 그림은 의도적인 방어를 낮추고 내면세계 탐색과 표현을 쉽게 하고 언어는 그것을 구체적이고 세부적으로 묘사할 수 있게 해준다(이현지, 2017). 이러한 특성은 웹툰의 통합 예술적 특성에도 관련이 있다. 그림에서는 미술 치료적 특성, 글에서는 문학치료와 언어적 상담 특성, 서사구조는 이야기치료 또는 독서치료와 연결시킬 수 있다. 웹툰은 그림과 언어를 동시 사용함에 따라 미술치료와 글쓰기치료의 장점을 상호보완적으로 쓸 수 있다. 뿐만 아니라 웹툰은 인터넷 공간에서 다양한 미디어의 기능을 활용하여 기존 인쇄만화의 칸과 말

풍선으로 이루어진 구조에서 벗어나 자유로운 구사가 가능하다(설연경, 2020). 이러한 조형적 특성은 영화연출 표현방식과 매우 유사하여, 영화치료가 주는 치료적 효과를 더할 수 있다. 이와 같은 통합적 예술 특성은 다양한 감각활동을 통해 치료적 효과성을 극대화시킬 수 있으며, 내담자의 자율성과 경험의 폭을 넓힐 수 있다(임용자, 2004). 즉, 이는 웹툰이 기존의 예술을 이용한 치료기법들을 통합적으로 제시할 수 있는 매체임을 의미하며, 웹툰의 활용은 통합예술치료의 방향과 일치하므로 통합예술치료의 효과를 기대할 수 있다.

둘째, 웹툰의 다양한 연출로 야기된 시각적 자극을 통한 몰입이다. 인쇄만화는 칸과 칸으로 이루어져 있고 공간적 제약이 있기 때문에 작가의 의도보다는 독자의 시선에 의해 글과 그림이 읽혀졌지만, 웹툰은 가로, 세로의 스크롤 방향을 이용하여 작가가 의도한 대로 강조하고 싶은 내용을 표현하는데 보다 용이해졌다(설연경, 2020). 이러한 기능적 요소들은 독자들에게 몰입감과 긴장감을 유발하여 극적 재미와 만족도를 배가시킨다. 또한, 독자는 등장인물에 감정이입을 통하여 몰입의 과정을 거쳐 스토리를 이해하게 된다. 즉, 웹툰의 높은 몰입감은 흥미유발, 주의집중을 불러일으켜 상담의 동기 수준을 높이고 긴장감을 낮추어 줄 수 있는 역할을 기대할 수 있다.

셋째, 웹툰의 쉬운 접근성과 친밀감, 소재의 다양성이다. 우리나라는 인터넷과 스마트폰 사용률이 성인 비율 94%를 차지하며 스마트폰 보급률이 세계 1위인 나라로(미국 퓨리서치, 2018), 이러한 환경이 기반되어 우리나라의 웹툰 시장은 확대되어가고 있다. 웹툰은 인터넷과 스마트폰만 있으면 누구나 쉽게 접근할 수 있으며, 만화라는 표현방식은 남녀노소 누구나 재미를 느낄 수 있다. 또한 웹툰은 매우 다양한 장르와 소재를 끊임없이 창조해내고 있고, 현실의 고민을 담고 있는 사실주의 웹툰이 등장하게 되면

서부터는 웹툰의 연령층과 다양성이 더욱 확대되었다(김수정, 2015). 즉, 웹툰은 접근하기 쉬우면서도 받아들이기도 쉬운 매체로써, 접근장벽이 낮아 내담자의 방어를 감소시켜 효과적으로 라포를 형성할 수 있으므로, 다양한 대상에게, 다양한 주제로 활용 가능하다.

넷째, 웹툰의 상호작용성이다. 웹툰이 인쇄만화와와의 가장 큰 특징을 가질 수 있는 점은 작가와 독자, 독자 간의 상호작용성이라고 할 수 있다(설연경, 2020). 독자는 댓글을 통해 자신의 감상이나 의견을 표현할 수 있으며 작가는 이를 통해 독자들의 반응이나 관심사를 알 수 있고, 이것을 실제 작품에 반영하기도 한다. 이러한 특성은 독자로 하여금 작품에 더욱 흥미를 가지고 감상할 수 있도록 하기도 한다(김연정, 2012). 이러한 참여, 공유, 소통의 과정은 적극적인 참여를 불러일으키고 사람들과 의견을 공유하며 사고의 확장을 가능하게 한다(설연경, 2020). 즉, 재미와 흥미를 가지고 적극적으로 상호작용하며 웹툰을 경험하는 것은 다양한 의견들을 만남으로써, 자신을 자유롭게 드러내고 나아가 내면과 연계된 여러 가지 생각과 감정을 성찰하는 데 도움을 줄 수 있다.

이와 같이 웹툰을 상담에 활용했을 때 흥미를 유발하여 내담자가 관심을 가지고 참여하고 집중할 수 있을 뿐만 아니라 상담 동기 수준을 강화하는 것이 가능하다. 또한 긴장감을 해소하고 내담자의 의식적 방어수준을 감소시킬 수 있으며, 이를 통해 상담자와 내담자 사이의 자연스러운 라포형성을 가능하게 할 수 있다. 뿐만 아니라 상호작용을 통한 소통의 과정은 내담자의 감정과 생각을 표현하고 정화작용 하는 데 도움을 줄 수 있다. 따라서 웹툰은 상담에 효과적인 매체라고 할 수 있다.

#### 4. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이란 대학생의 진로발달과업을 반영하여 대학생의 흥미를 반영한 웹툰을 활용하여 진로자기효능감, 진로준비행동, 진로적응성을 향상시키는 온라인 집단상담 프로그램이다.

대학생 시기는 직업목표를 구체화하고 그에 맞는 훈련을 받아서 직업에 입문을 해야 하는 과업을 가지고 있다. 즉, 훈련과 교육을 통해 자아개념을 확립하고, 자신에게 맞는 직업 및 진로를 찾는 시기이다. 이러한 측면에서 대학생들이 진로를 탐색하고 결정하고 수행하는 일은 매우 중요하다. 자신이 어떤 진로를 선택하느냐에 따라 이후 생활양식은 물론 가치관과 태도까지 변화될 수 있다는 것을 인식하는 청년기에 속한 개인은 만족스러운 진로를 결정하기 위해 노력하게 되기 때문이다(Tolbert, 1974).

한편 우리나라의 대학생에게 있어 진로 발달 관련 과업은 그 의미가 더욱 크다. 이들은 청소년 시기의 진로과업을 효과적으로 해결했다고 할 수 없으며, 이는 대학 입학 후의 진로에 대한 문제를 더욱 가중시키는 결과로 이어지게 되었다. 더욱이 대학생의 경우 중등학생과는 달리 진로결정을 취해야 하는 상황에 부딪히게 되면서 대학생들은 진로와 관련된 문제 해결에 있어 낮은 효능감을 보이고 있다(김은영, 2002). 이와 더불어 최근의 사회경제적인 상황은 대졸자들을 취업난으로 내몰고 있으며, 이는 그 어느 때보다 대학생들에게 효율적인 진로탐색을 요구하고 있다(최동선, 2003). 급변하는 사회경제와 노동시장의 유연화는 평생직장이 아닌 평생직업을 추구하며, 이는 전생애에 걸친 진로발달과 이를 위한 개인의 노력이 필요하다 할 수 있다. 그리고 이러한 노력은 스스로에 대한 믿음과 자신감이 있을 때 더욱 잘 수행된다.

따라서 대학생 시기에 진로를 탐색하고 결정하고 수행하는 데 적절한 효

능감을 가질 수 있도록 진로자기효능감을 향상시키는 것이 중요하다. 진로 자기효능감 프로그램에 대한 연구는 박명심(2008)의 고등학생을 대상으로 한 진로자기효능감 프로그램 개발 연구 이후에 이 프로그램을 기반으로 다양한 대상에게 맞게끔 수정·보완되어 연구되고 있다.

**표 1. 진로자기효능감 프로그램 현황**

연구자	연구주제	대상	프로그램 회기별 내용
박명심 (2008)	진로자기 효능감 프로그램	고등 학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 프로그램 안내</li> <li>· 진로와 관련된 생각의 중요성 이해하기</li> <li>· 자신의 장점과 진로 관련짓기</li> <li>· 진로자기효능감 향상 훈련 방법 익히기</li> <li>· 진로 관련 자기이해 방법에 대한 자신감 갖기</li> <li>· 직업세계탐색과 관련된 자신감 갖기</li> <li>· 대학정보탐색과 관련된 자신감 갖기</li> <li>· 자신의 의사결정유형의 단점 보완과 관련된 자신감 갖기</li> <li>· 합리적인 진로의사결정과 관련된 자신감 갖기</li> <li>· 직업수행과 관련된 자신감 갖기</li> <li>· 직업적 대인관계와 관련된 자신감 갖기</li> <li>· 자신의 진로에 대해 확신하기</li> </ul>
이명옥 (2009)	진로자기 효능감 프로그램	저소 득 가정 중학 생	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 프로그램 소개</li> <li>· 진로와 관련된 성공경험을 찾아 자신감 갖기</li> <li>· 자신의 적성·흥미·직업가치관 파악</li> <li>· 자신의 가정환경 극복하기</li> <li>· 상급학교에 대한 정보 탐색하고 진학에 대한 자신감 갖기</li> <li>· 직업세계를 탐색하여 목표에 자신감 있게 접근하기</li> <li>· 의사결정 유형 확인하고 단점 보완하기</li> <li>· 합리적 진로의사결정에 따라 잠정적 직업 결정하기</li> <li>· 진로걸림돌을 극복하기</li> <li>· 인간관계 및 대화 기술알기</li> <li>· 취업 이후 수행 과제 확인</li> <li>· 마무리 및 평가</li> </ul>
이영매	진로자기	남자	· 프로그램 안내 및 나의 소개

연구자	연구주제	대상	프로그램 회기별 내용
(2009)	효능감 프로그램	중학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 진로와 관련된 생각의 중요성 이해하기</li> <li>· 자신의 장점과 관련된 칭찬세례</li> <li>· 자기교시와 자기진술 연습하기</li> <li>· 진로 관련 자기이해 방법에 대한 자신감 갖기</li> <li>· 직업세계 탐색과 관련된 자신감 갖기</li> <li>· 고등학교 및 학과 탐색과 관련된 자신감 갖기</li> <li>· 자신의 진로 의사결정 유형을 알고 관련된 자신감 갖기</li> <li>· 합리적 의사 결정과정을 하고 자신감 갖기</li> <li>· 직업수행과 관련된 자신감 갖기</li> <li>· 직업에 대인 관계와 관련된 자신감 갖기</li> <li>· 자서전으로 자기홍보하기 및 프로그램 마무리하기</li> </ul>
최봉주 (2010)	진로자기 효능감 프로그램	중학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 프로그램 안내 및 나의 소개</li> <li>· 적성에 맞는 진로 선택의 중요성 이해하기</li> <li>· 자신의 장점과 관련된 칭찬세례</li> <li>· 자기교시와 자기진술 연습하기</li> <li>· 다양한 직업세계 이해하기</li> <li>· 상급학교 탐색 및 고등학교 계열 이해하기</li> <li>· 진로결정에 대한 합리적 신념 이해하기</li> <li>· 합리적인 의사결정 방법을 이해하고 연습하기</li> <li>· 의사결정 대조표를 작성하고 진로결정에 대한 고민 나누기</li> <li>· 성공한 직업인의 공통점 찾기</li> <li>· 직장생활에서 대인관계 중요성 알기</li> <li>· 꿈을 이룰 수 있다는 자신감 갖기</li> </ul>
김윤주 (2010)	진로자기 효능감 프로그램	초등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 프로그램 안내 및 여러 가지 직업 탐색하기</li> <li>· 직업에서 필요로 하는 능력, 자질, 자격증 탐색하기</li> <li>· 진학하고 싶은 상급학교 정보 탐색</li> <li>· 적성을 고려한 직업선택의 중요성 알기</li> <li>· 흥미를 고려한 직업선택의 중요성 알기</li> <li>· 직업선택의 다양한 기준 알기</li> <li>· 직업에서 행복과 보람 찾기</li> <li>· 직업생활에 잘 적응하는 방법 알기</li> <li>· 사람들과 좋은 관계 맺기</li> <li>· 직업생활과 가정생활의 조화를 위한 노력 알아보기</li> <li>· 프로그램 마무리하기</li> </ul>

연구자	연구주제	대상	프로그램 회기별 내용
김마리아 (2014)	진로자기 효능감 프로그램	대학 생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 안내</li> <li>• 진로와 관련된 생각의 중요성 이해하기</li> <li>• 자신의 장점과 진로 관련짓기</li> <li>• 진로자기효능감 향상 훈련 방법 익히기</li> <li>• 진로 관련 자기이해 방법에 대한 자신감 갖기</li> <li>• 직업세계탐색과 관련된 자신감 갖기</li> <li>• 대학정보탐색과 관련된 자신감 갖기</li> <li>• 자신의 의사결정유형의 단점 보완과 관련된 자신감 갖기</li> <li>• 합리적인 진로의사결정과 관련된 자신감 갖기</li> <li>• 직업수행과 관련된 자신감 갖기</li> <li>• 직업적 대인관계와 관련된 자신감 갖기</li> <li>• 자신의 진로에 대해 확신하기</li> </ul>

표 1에서 살펴본 바와 같이 진로자기효능감 프로그램들은 대체로 박명심(2008)의 연구를 기반으로 하여 대상에 맞게 수정·보완하는 연구가 이루어지고 있으며 이는 다양한 대상에 대한 진로자기효능감의 효과를 검증했다는 데에 의의가 있다. 특히 김마리아(2014)의 연구에서 대학생들을 대상으로 진로자기효능감 프로그램을 개발하여 그 효과성을 검증하였다.

한편, 대학생들을 대상으로 한 연구들에서 진로 탐색, 결정, 수행과 관련한 자기효능감이 진로준비행동(백효주, 2013; 윤정혜, 2020; 주명진, 2010)과 진로적응성(김세연, 2015; 백정기, 2018; 윤정혜, 2020)에도 효과가 있다고 밝혔다. 이에 본 연구에서는 기존의 진로자기효능감 프로그램에서 공통된 주제를 추출, 분석해 제한점을 보완하여 대학생의 진로발달과업을 수행하게 하고 진로자기효능감 뿐만 아니라 진로준비행동 및 진로적응성을 향상시킬 수 있는 프로그램으로 재구성하고자 한다.

또한 진로자기효능감을 향상시킨 진로프로그램 중 매체를 활용한 진로 프로그램들은 대부분 초·중·고등학생을 대상으로 연구되고 있다. 우리나라 대학생들의 진로문제는 곧 취업과 연결되어 대학생들을 대상으로 하는 진

로 프로그램들이 학생들의 욕구를 반영하기보다는 사회에서 요구하는 역량에 맞추어 진행되고 있는 것이 현실이다. 그렇다보니 대학생들이 진로에 대해 고민하면서도 진로교육 프로그램에 큰 매력을 느끼지 못하며, 흥미를 갖고 적극적으로 참여할 수 있는 프로그램이 미비한 실정이다. 노재욱(2018)의 연구에 의하면 64명의 대학생을 대상으로 설문조사를 실시한 결과 대학생이 가장 좋아하는 온라인 콘텐츠는 웹툰이 37명으로 가장 많았다. 그러나 대학생 대상으로 웹툰을 매체로 활용한 연구는 거의 없다. 이는 만화를 엘리트 문화적 시선에서 부정적 이미지로 접근하여, 고등교육을 받는 대학생들에게 만화는 질이 낮은 매체라는 인식이 대중들과 사회에 만연하기 때문이라 보여진다. 그러나 중요한 것은, 사회적 인식보다는 학생들의 욕구를 반영하여 흥미를 유발하고 학생들의 적극적인 참여를 통한 교육의 질이 향상될 수 있도록 노력해야 한다. 이에 웹툰은 흥미유발과 정보전달이 용이하다는 매체적 특성 뿐만 아니라 작품 자체의 활용과 생각을 표현할 수 있는 수단으로서, 치료적 도구로서의 가능성도 충분히 있을 것으로 사료된다. 특히, 진로자기효능감의 주요 요소 중 하나는 대리적 경험인데 웹툰을 통해 제공되는 상징적 모델링을 통한 대리적 경험은 대학생의 진로자기효능감 향상에 긍정적인 영향을 줄 수 있다(김의철, 박영신, 양계민, 2003). 또한 주인공에 대한 동일시 및 모델링을 통한 관찰학습 효과가 진로를 선택하는 올바른 방법과 문제해결능력을 향상시켜 진로를 효과적으로 결정할 수 있도록 도와준다(강은주, 2011; 최상훈, 2009; 최영희, 2008).

따라서 본 연구는 대학생 시기에 진로를 탐색하고, 결정하고, 수행하는데 적절한 효능감을 가질 수 있도록 진로자기효능감을 향상시키고 대학생이 흥미를 가질 수 있는 매체인 웹툰을 통해 더욱 효과적으로 진로의 어려움을 해결할 수 있도록 도움을 주고 진로와 관련하여 좀 더 구체적이고 실제적인 실천행위인 진로준비행동 및 변화에 의해 발생할 수 있는 불확실한

상황에 대처할 수 있는 진로적응성을 갖추는 데 도움을 줄 수 있을 것으로  
기대된다.



### Ⅲ. 방 법

이 장에서는 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성에 미치는 효과를 분석하기 위한 연구방법을 기술한다. 내용은 연구대상, 실험설계, 도구, 절차, 자료처리 순으로 기술하고자 한다.

#### 1. 연구대상

본 연구는 부산광역시 소재 A대학교에 2020년 9월 21일부터 10월 11일까지 교내 진로개발센터의 온라인 시스템을 통해 프로그램을 홍보하였다. 홍보를 통하여 총 28명의 대상자들이 참가희망을 신청하였다. 프로그램에 참가를 희망하는 대학생 28명 중 중도에 참여를 포기한 2명을 제외하였다. 최종적으로 참가를 희망한 26명을 대상으로 선정하였다. 그 중 통제집단(13명)과 실험집단(13명)으로 무선배치 하였다.

#### 2. 실험설계

본 연구의 실험설계는 실험집단과 통제집단을 선정하여 이질집단 간 사전-사후검사 설계(Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design) 방법을 채택하였다. 실험집단에만 본 프로그램을 실시하였고, 측정도구 별로 실험집단과 통제집단 간의 사전검사와 사후검사를 비교하였다.

이 설계 방안을 도식화하면 그림 1과 같다.

실험집단	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
통제집단	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

O<sub>1</sub> , O<sub>3</sub> : 사전검사(진로자기효능감, 진로준비행동, 진로적응성)

O<sub>2</sub> , O<sub>4</sub> : 사후검사(진로자기효능감, 진로준비행동, 진로적응성)

X : 실험처치(웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램)

### 그림 1. 실험설계

## 3. 측정도구

### 가. 진로자기효능감 척도

본 연구에서는 대학생의 진로자기효능감을 측정하기 위해 김성희와 박명심(2006)이 개발한 고등학생용 진로자기효능감 척도를 김마리아(2014)가 대학생에 맞게 수정·보완한 척도를 사용하였다.

이 척도는 ‘진로탐색’, ‘진로결정’, ‘진로수행’으로 명명된 3개 하위요인으로 이루어져 있으며, 하위영역들은 각각 10개, 11개, 11개의 문항으로 총 32문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(5점)’의 Likert식 5점 척도로서 총점이 높을수록 진로와 관련된 자신의 능력 전반에 대해서 자신감이 높다고 해석된다. 김마리아(2014)의 연구에서 전체 Cronba’s  $\alpha$ 는 .97이었고 하위요인별 Cronbach’s  $\alpha$ 는 진로탐색효능감 .92, 진로결정효능감 .93, 진로수행효능감 .93이었다.

본 연구에서 진로자기효능감 척도의 전체 신뢰도는 .94으로 나타났으며 하위요인별 문항구성과 신뢰도는 표2와 같다.

표 2. 진로자기효능감 하위요인의 문항구성과 요인별 신뢰도

하 위 요 인	문 항 번 호	문 항 수	Cronbach's $\alpha$
진로탐색효능감	2, 3, 5, 16, 17, 18, 19, 20, 30, 31	10	.93
진로결정효능감	1, 4*, 6*, 7, 8, 9, 10, 12*, 13, 21*, 25*	11	.76
진로수행효능감	11, 14, 15, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 32	11	.93
전 체		32	.94

\* : 역문항

#### 나. 진로준비행동 척도

본 연구에서는 대학생의 진로준비행동을 측정하기 위해 김봉환(1997)이 개발한 진로준비행동척도를 이명숙(2003)이 수정한 척도를 사용하였다. 이 척도는 총 18문항으로 구성되었으며 세 개의 하위영역으로 구성되었다. 하위영역으로는 정보수집 활동 6문항, 도구구비 활동 5문항, 목표달성을 위한 실천적 노력 7문항으로 이루어져 있다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)'의 Likert식 5점 척도로서 총점이 높을수록 진로준비행동 정도가 높은 것을 의미한다. 이명숙(2003)의 연구에서 전체 Cronba's  $\alpha$ 는 .88이었으며 본 연구에서 진로준비행동 척도의 전체 신뢰도는 .86으로 나타났다.

하위요인별 문항구성과 신뢰도는 표3와 같다.

표 3. 진로준비행동 하위요인의 문항구성과 요인별 신뢰도

하 위 요 인	문 항 번 호	문 항 수	Cronbach's $\alpha$
정보수집활동	1, 2, 3, 8, 9, 17	6	.60
도구구비활동	4, 5, 13, 14, 15	5	.72
목표달성을 위한 실천적 노력	6, 7, 10, 11, 12, 16, 18	7	.72
전 체		18	.86

#### 다. 진로적응성 척도

본 연구에서는 대학생의 진로적응성을 측정하기 위해 Savickas와 Porfeli(2012)가 개발한 진로적응성척도를 Tak(2012)이 번안하여 타당도와 신뢰도를 확보한 도구를 정지은(2013)이 수정·보완한 척도를 사용하였다. 이 척도는 총 24문항으로 구성되었으며 네 개의 하위영역으로 구성되었다. 하위영역으로는 관심 6문항, 통제 6문항, 호기심 6문항, 자신감 6문항으로 이루어져 있다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)'의 Likert식 5점 척도로서 총점이 높을수록 진로적응성이 높다는 것을 의미한다. 정지은(2013)의 연구에서 전체 Cronba's  $\alpha$ 는 .93이었으며 하위요인별 Cronbach's  $\alpha$ 는 관심 .85, 통제 .80, 호기심 .82, 자신감 .84이었다. 본 연구에서 진로적응성 척도의 전체 신뢰도는 .96으로 나타났다.

하위요인별 문항구성과 신뢰도는 표4와 같다.

표 4. 진로적응성 하위요인의 문항구성과 요인별 신뢰도

하위요인	문항번호	문항수	Cronbach's $\alpha$
관심	1, 2, 3, 4, 5, 6	6	.86
통제	7, 8, 9, 10, 11, 12	6	.86
호기심	13, 14, 15, 16, 17, 18	6	.89
자신감	19, 20, 21, 22, 23, 24	6	.85
전체		24	.96

#### 라. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램구안에 있어서 프로그램 재구성의 준거를 밝히고, 본 연구에서 의도하는 대학생의 진로자기효능감을 향상시키고 진로준비행동과 진로적응성을 높이기 위한 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 목표, 고려사항, 단계 및 내용은 다음과 같다.

##### (1) 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 재구성 절차

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 재구성 준거에 따라 상담심리 전공 지도교수와 상담심리 전공 박사학위를 가진 현장 전문가 3명의 지도를 받아 수정, 보완하여 재구성하였다. 재구성 절차를 자세히 살펴보면 기획단계에서 주제 탐색 및 선정, 연구대상 선정 및 집단을 구성하고, 선행연구 자료를 검토하여 측정도구를 선정하였다. 구성단계에서 목표설정, 활동안 및 활동지 재구성, 회기별 주제 및 세부 활동내용을 재구성하여, 전문가 검증을 통해 수정·보완하여 실시하였다. 실행단계에서는 두 집단 모두 사전검사를 실시한 후 실험집단에서 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상

담 프로그램을 실시하였다. 끝으로 평가단계에서 전체 프로그램 소감문과 사후검사를 통한 프로그램 효과를 검증하였다.

본 연구의 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 재구성 절차 (천성문, 김미옥, 박명숙, 차명정, 함경애, 2017)를 그림으로 나타내면 그림 2와 같다

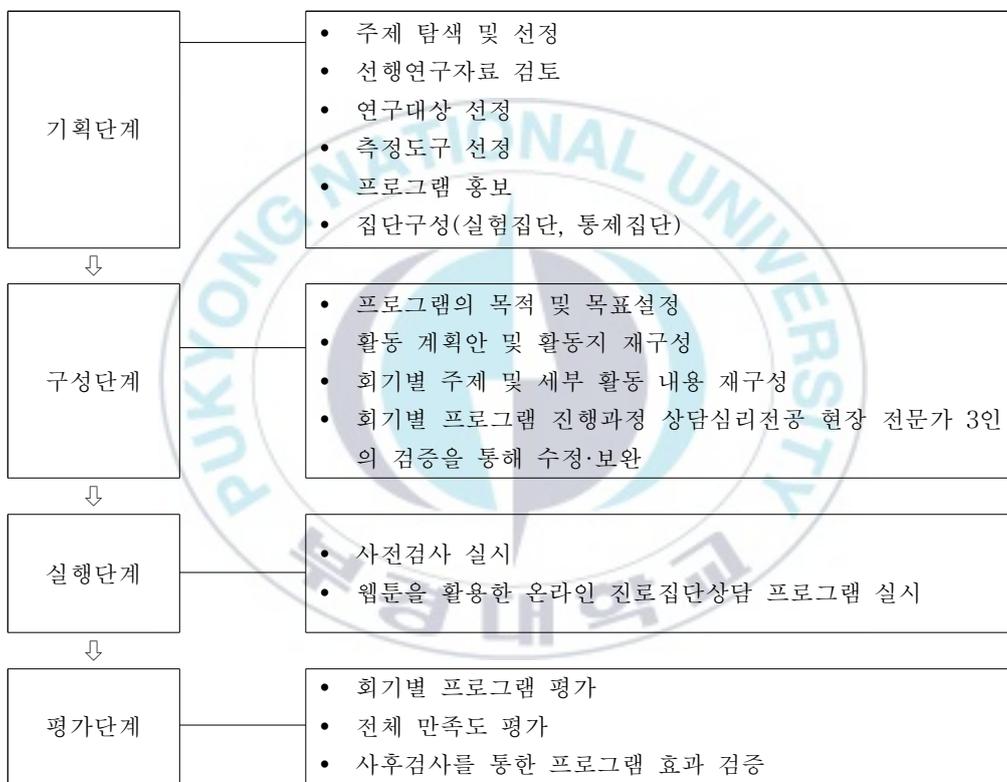


그림 2. 프로그램 재구성 절차

(2) 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 목적 및 목표  
 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 목적은 대학생들이 자신의 진로에 대한 탐색과 결정, 그리고 수행을 하는 데 있어 자신의 결정에 대

해 믿음을 가지고 능력을 발휘할 수 있도록 하고, 나아가 미래 직업에 대한 준비성과 미래 직업 환경의 변화로 생길 수 있는 예측 불가능한 상황에 대한 대처능력을 길러 진로준비행동 역량을 강화하고 진로적응성을 향상시키는 것이다. 프로그램의 목적을 달성하기 위한 세부적인 목표는 다음과 같다.

첫째, 대학생의 자기이해와 진로정보수집, 합리적인 진로의사 결정, 진로의 성공적 수행에 대한 자신감을 향상시키도록 돕는다.

둘째, 대학생의 자기이해행동, 직업세계탐색행동, 진로역량강화행동을 조력함과 동시에 이를 적절하게 통합시킬 수 있도록 활동 내용 및 방법, 평가 등의 제반 활동들을 바탕으로 총체적 경험을 함으로써 진로준비행동을 향상시키도록 돕는다.

셋째, 환경 변화로 생길 수 있는 예측 불가능한 상황에 대한 대처능력을 기를 수 있도록 돕는다.

### (3) 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 재구성 근거

본 프로그램은 김마리아(2014), 박명심(2007), 최봉주(2010), 김윤주(2010), 공호진(2019)의 진로자기효능감 향상 프로그램과 최규하(2016)의 진로적응성 향상 프로그램, 최윤경(2014)의 진로준비행동 프로그램을 기초로 하였으며, 프로그램의 구성단계는 진로발달이론(Super, 1957)과 자기효능감이론(Bandura, 1977)을 토대로 하여 대학생의 진로자기효능감, 진로적응성 및 진로준비행동의 내용과 관련지어 프로그램 내용을 구성하였다.

본 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램은 기존의 진로자기효능감 향상 프로그램(공호진, 2019; 김마리아, 2014; 김윤주, 2010; 박명심, 2007; 최봉주 2010)의 공통된 주제를 분석하고 제한점을 보완하여 구성요소를 추출하였다. 개인의 일과 관련되어 자신과 환경에 대한 이해 및 탐색,

결정, 실행을 위한 구체적이고 실제적인 행위를 강조한 대학생 진로준비행동 프로그램(최윤경, 2014)과 미래 직업으로의 순조로운 전환을 위해 예측 가능한 과제에 대한 준비성과 미래 직업 환경의 변화로 생길 수 있는 예측 불가능한 상황에 대한 대처능력을 기르는 것을 강조한 대학생 진로적응성 향상 프로그램(최규하, 2016)을 기초로 하였다. 프로그램의 재구성 준거를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 성공경험은 효능감을 형성하고 실패는 효능감을 약화시킨다. 성공 경험을 통하여 효능감을 개발시키는 것은 자기효능감 형성에 가장 영향력이 있으므로(김마리아, 2014) 대학생들이 진로수행과정에서 요구되는 수행 성취경험을 직접 수행해 봄으로써 실제 수행에 자신감을 가질 수 있도록 구성한다.

둘째, 대리적 경험은 유사한 타인이 성공적으로 수행하는 것을 관찰함으로써 효능감을 증진 시킬 수 있다. 웹툰을 감상함으로써 캐릭터와의 동일시 및 대리적 경험을 통해 상황에 대한 예측성과 통제성을 제공받아 자신감을 향상시킬 수 있도록 구성한다.

셋째, 중요한 과제나 역경을 극복할 때 주위 사람들의 언어적 설득이나 격려는 효능감을 향상시키므로 공감적 반응을 촉진하고 수용적 존중하기를 통해 진로수행에 대한 자신감을 높일 수 있도록 구성한다.

넷째, 코로나19로 인해 집단상담을 온라인으로 진행함에 있어 온라인 화상프로그램 환경 및 대학생들의 수업시간 등을 고려하여, 저녁시간에 주 4회기씩, 한회기당 90분으로 운영한다.

#### (4) 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램 재구성

본 연구에서 사용한 집단상담 프로그램은 도입(1회기), 진로탐색효능감(2~3회기), 진로결정효능감(4~5회기), 진로수행효능감(6~7회기), 마무리(8

회기)로 총 8회기로 진로자기효능감 발달단계에 맞게 구성하고 진로적응성과 진로준비행동 향상을 위하여 2~3회기까지 자기이해와 변화하는 직업세계를 이해하고 적응할 수 있는 활동으로 구성하였고, 4~5회기는 자신의 진로와 관련하여 합리적인 결정을 위한 단계로 구성하였으며, 6~7회기에는 진로를 준비하고 실천하는데 필요한 역량은 강화하고 장애물은 극복하여 진로를 수행하는 데 있어 자신감을 가질 수 있도록 하였다. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 단계 및 구성요소는 그림 3과 같다.



그림 3. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 단계 및 구성요소

본 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램은 도입단계 1회기와 진로탐색효능감 단계 2~3회기, 진로결정효능감 단계 4~5회기, 진로수행효능감 단계 6~7회기, 마무리 8회기로 총 8회의 프로그램으로 재구성 하였다.

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램 구성은 표 5와 같다.

표 5. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램 내용구성

단계	회기	목표	프로그램 내용	참고한 프로그램	수정·보완한 내용
도입	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램의 목적과 진행방식, 활동내용, 참여방법을 안다.</li> <li>참여자 간의 친밀감을 형성한다.</li> <li>나의 진로 고민을 집단원과 나누고 공감한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지도자 및 프로그램 소개</li> <li>서약서 작성, 활동 시 유의사항 안내</li> <li>별칭 짓기</li> <li>별칭과 자기소개</li> <li>나의 진로고민을 나누고 공감적 반응 연습하기</li> </ul>	김마리아 (2014), 박명심 (2008)	<ul style="list-style-type: none"> <li>친밀감 형성을 위해 별칭의우기 게임 활동을 추가하여 수정·보완</li> <li>공감반응연습을 웹툰 매체를 통해 자연스럽게 연결되도록 수정·보완</li> </ul>
진로 탐색 효능감	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 장점과 진로 관련된 성공경험을 탐색한다.</li> <li>자신의 장점 및 긍정적인 자원을 진로와 연관지어 봄으로써 자기이해에 대한 자신감을 갖는다.</li> <li>자기암시를 통해 자기확신과 자신감을 갖는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>내가 듣고 싶은 칭찬은?</li> <li>가장 좋아하는 것</li> <li>진로성공 경험 떠올려보기</li> <li>자기암시 연습 및 훈련하기</li> </ul>	김마리아 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 장점 및 흥미를 웹툰을 통하여 자연스럽게 연결하도록 수정·보완</li> </ul>
	3	<p>직업세계 이해의 중요성을 안다.</p> <p>직업세계의 전반적인 흐름을 이해한다.</p> <p>나의 관심 직업세계 변화에 대해 예측한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>직업세계 변화 이해하기</li> <li>4차 산업혁명에 따른 직업세계 변화 이해하기</li> <li>나의 관심 직업세계는 어떻게 변할까?</li> <li>미래를 준비하는 우리들의 고민</li> </ul>	최윤경 (2014), 최규하 (2016)	<ul style="list-style-type: none"> <li>미래를 준비하는 대학생들의 고민은 어떤 것들이 있는지 알아보고 답변을 함께 생각해볼 수 있도록 수정·보완</li> </ul>
진로 결정 효능감	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>의사결정유형을 이해하고 자신의 의사결정 유형의 장단점을 안다.</li> <li>자신의 의사결정 유형의 단점 보완 방법에 대해 알아본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>밸런스 게임</li> <li>의사결정 경험 나누기</li> <li>의사결정유형 검사</li> <li>나의 의사결정유형 이해</li> <li>심리검사 과제</li> </ul>	김마리아 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>나의 의사결정유형 활동을 조별활동으로 진행할 수 있도록 수정·보완</li> </ul>

	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>직업선택의 기준과 가치관을 탐색한다.</li> <li>합리적 진로의사결정 연습을 통해 진로결정능력을 향상시킨다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>심리검사 과제 확인</li> <li>진로선택 기준 생각해보기</li> <li>합리적 의사결정 5단계</li> <li>그래, 결심했어! 내가 웹툰 속 주인공이라면?</li> </ul>	김마리아 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 진로선택 기준 탐색 추가</li> <li>합리적 의사결정 연습 모형 예시를 좀 더 구체적인 내용으로 수정·보완</li> <li>내가 웹툰 속 주인공이라면 어떤 대안과 선택을 할 것인지 다음 회차의 웹툰 스토리 만들어보기 추가</li> </ul>
진로 수행 효과감	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>진로와 관련하여 자신의 목표를 설정한다.</li> <li>SMART 법칙을 이해한다.</li> <li>현재에서 미래까지 나의 진로 계획을 설계한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>직업 초성게임</li> <li>내 인생의 목표</li> <li>SMART 법칙 이해하기</li> <li>나의 목표 설정하기</li> <li>진로 디자인하기</li> </ul>	최봉주 (2010)	<ul style="list-style-type: none"> <li>진로계획 세우기의 중요성을 더 잘 이해할 수 있도록 SMART 법칙 설명 추가</li> </ul>
	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>나의 진로장벽에 대해 안다.</li> <li>나의 진로장벽을 극복하기 위한 실천사항을 확인한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자기암시 명상</li> <li>하고 싶은 일과 해야만 하는 일</li> <li>나의 진로장벽 체크리스트</li> <li>진로장벽 극복하기</li> </ul>	최규하 (2016)	<ul style="list-style-type: none"> <li>진로장벽 체크리스트 추가</li> <li>진로장벽 극복방안을 집단원들과 함께 찾아볼 수 있도록 수정·보완</li> </ul>
마무리	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>집단상담을 통해 발전된 자신의 모습을 안다.</li> <li>전체 프로그램을 평가하고 마무리한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>나의 미래 웹툰 스토리 만들기</li> <li>웹툰 발표회</li> <li>프로그램 전체 소감나누기</li> </ul>	공호진 (2019), 박명심 (2007)	<ul style="list-style-type: none"> <li>나의 미래 모습 그리고 표현하기를 미래 모습 웹툰으로 표현하기로 수정·보완</li> </ul>

#### (5) 프로그램의 내용 타당도 검증

본 프로그램 내용의 타당도 검증을 위해 전체 프로그램 내용을 각 회기

활동내용으로 세분화하여 구성한 후, 이 내용이 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 회기별 목표에 적합하게 구성되었는지에 대해 알아보기 위해 프로그램 내용 타당도 검증 설문지를 작성하여 전문가의 내용타당도 평가를 받았다. 평가에 참여한 전문가는 상담학 교수 1명, 상담심리전공 박사 2명으로 5점 Likert 척도에 따라 평정을 의뢰하였다. 평정을 의뢰한 내용은 각 회기별 목표에 따라 구성한 8회기의 각 단위활동이 대학생의 진로자기효능감, 진로준비행동, 진로적응성 향상에 적합한 내용인지를 평가하는 것이었다.

평정결과는 Lawshe(1985)가 개발한 내적타당도 산출 공식을 적용하여 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 각 단위 활동별로 대표성, 명확성, 포괄성에 대한 CVR(Content Validity Ratio)을 산출하였다. CVR에 의해 산출한 조사 결과를 살펴보면 대학생의 진로자기효능감, 진로준비행동, 진로적응성 영역의 하위항목 대다수가 대표성과 명확성, 포괄성 평균 4.2 이상으로 나타났고, CVR 또한 1로 나타났다. 이러한 결과는 피험자에게 실시한 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로자기효능감, 진로준비행동, 진로적응성 향상에 적합하다는 것을 알 수 있다. 타당도 검증 결과는 부록 5에 제시하였다.

또한 프로그램 내용에 대한 전문가의 자문을 받았고 그에 따라 내용을 수정, 보완하였다. 그 구체적인 결과는 표 6과 같다.

표 6. 전문가 자문결과 및 수정·보완 사항

구분	전문가 자문 결과	수정 · 보완 사항
	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 활동이 목표와 부합되는지 전체적으로 검토하면 좋겠음.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>활동을 전체적으로 재검토하여 대상과 목표에 부합되도록 수정·보완함.</li> </ul>
프로그램 내용 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>1회기 게임이 온라인 환경에서 쉽게 할 수 있는 활동인지 고려해보면 좋겠음.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 환경에서 의사소통 가능하면서도 온라인 환경에 적용할 수 있는 화상 매체를 활용한 활동을 할 수 있도록 수정·보완함.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>전체 활동들이 90분 동안 할 수 있는 분량인지 재점검 해보는 것이 좋겠음.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 활동들을 웹툰과 자연스럽게 연결되도록 하여 분량은 조절하고 흥미를 끌 수 있도록 수정·보완함.</li> </ul>
프로그램 구성 체계	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램의 내용이 구성요소에 맞게 이루어 졌는지 재점검 하는 것이 좋겠음.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 전체내용을 다시 살펴보고 구성요소에 부합될 수 있도록 수정·보완함.</li> </ul>

(6) 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램 내용

본 프로그램은 총 5단계이며 8회기로 구성되어 있다. 그 구성 단계를 살펴보면, 도입, 진로탐색효능감, 진로결정효능감, 진로수행효능감, 마무리 5단계로 구성되어 있다. 도입으로 프로그램 안내와 친밀감 형성(1회기), 진로탐색효능감 향상(2~3회기), 진로결정효능감 향상(4~5회기), 진로수행효능감 향상(6~7회기), 마무리(8회기)의 총 8회기로 구성하였다. 또한 사전, 사후 검사 실시와 전체 프로그램 평가 등의 활동을 하였다.

각 회기는 도입, 웹툰시청, 시청소감 나누기 및 활동, 회기 소감 나누기로 구성되어 있으며 각 회기별 활동 내용은 다음과 같다.

1회기 : 나를 소개합니다.

프로그램에 참여하는 집단원들이 자발적이고 적극적으로 참여할 수 있도록 참여 동기를 일깨우고, 프로그램의 필요성과 목적을 상세히 안내하였다. 자신의 진로 및 진로고민과 관련된 별칭을 정하여 꾸민다. 별칭과 함께 별칭을 지은 이유, 프로그램 참가 동기, 프로그램에 참가하면서 기대하는 점 등을 서로 밝히며 서로에 대해 알아가는 시간을 갖는다. 첫 번째 활동으로 첫만남의 긴장을 풀고 친밀감 형성을 위해 서로의 별칭을 외우는 게임을 한다. 두 번째 활동으로 진로고민에 대한 웹툰을 감상하고 서로 진로 고민에 대해 이야기를 나누며 공감적 반응을 할 수 있도록 한다.

2회기 : 나 이런 사람이야!

‘내가 듣고 싶은 칭찬’ 활동은 내가 듣고 싶은 칭찬 및 다른 사람이 생각하는 나의 칭찬할 점을 집중적으로 받는 경험을 갖도록 한다. 이를 통해 칭찬받는 경험의 중요성에 대해 생각해보고 함께 나눈다. 나의 장점과 흥미와 관련된 웹툰을 감상하고 나의 장점과 성공적 경험을 찾는 일의 중요성에 대해 이야기 나눈다. ‘나의 장점과 성공경험 소개하기’는 활동지에 다른 사람에게 소개하고 싶은 나의 장점과 자신의 공부 방법, 입상 경력, 봉사 활동, 특기 및 취미생활, 아르바이트 경험 등 진로와 관련된 경험 중에서 성공한 경험을 찾아서 활동지에 적어보고 발표하도록 한다. 취학 전부터 현재까지 반복되는 장점이 무엇인지 생각해보고, 그때의 기분을 찾아 활동지에 적고 신뢰로운 분위기에서 발표를 하게 함으로써 자신감을 갖게 하고 집단원과 지도자는 참여자의 발표를 수용하고 지지하고 격려하는 피드백을 하도록 한다. 또한 자기암시를 통해 자기확신과 용기를 북돋아 줌으로써 앞으로의 활동 및 진로에 있어서의 자신감을 가질 수 있도록 한다.

### 3회기 : 상상인가 현실인가, 지금은 로봇시대

미래의 변화와 관련된 웹툰을 감상하고 과거와 현재의 직업변화에 대해 떠올려보고 앞으로의 직업세계 변화는 어떨지 서로 이야기 나누어본다. 4차 산업혁명 이후, 내가 관심 있어 하는 직업세계는 어떻게 변할지 예측해보고 변화에 대응할 수 있는 역량과 능력은 어떤 것들이 있을지 생각하고 발표해본다. 또 변화하는 미래를 준비함에 있어 나의 고민과 집단원들의 고민은 어떤 것들이 있는지 나누어보고 그에 대한 해답을 함께 찾아봄으로써 탐색 활동에 자신감을 가질 수 있도록 한다.

### 4회기 : 나의 의사결정 유형을 알아!

밸런스 게임을 통해 나는 어떠한 기준에 따라 선택을 하는지 스스로 생각해보고 자신과 같은 선택을 하였거나 다른 선택을 한 집단원들은 어떠한 기준으로 선택을 하였는지 이야기 나누어본다. 이때 나와 다른 기준을 사용한다고 해서 비판적인 태도를 보이지 않고 수용적인 반응을 이끌 수 있도록 지도자는 수용적 존중의 중요성을 강조한다.

의사결정과 관련된 웹툰을 감상하고 소감을 나눈 후 내가 현재의 대학과 학과를 선택한 나의 의사결정 경험에 대해 이야기를 나눈다. 의사결정유형 검사와 유형별 조 활동을 통해 나의 의사결정유형의 특징, 장단점, 보완점 등에 대한 이해도를 높일 수 있도록 한다.

### 5회기 : 나의 꿈을 위한 합리적 의사결정

진로선택과 관련된 웹툰을 감상하고 나에게 직업을 선택하는 데 있어 중요한 기준은 무엇인지 생각해본다. 합리적 의사결정 5단계 과정을 이해하고 내가 웹툰 속 주인공이라면 합리적인 의사결정 5단계에 따라 어떤 의사결정을 할 수 있을지 생각해본다. 그리고 결정에 따른 실행을 했을 때 뒷

이야기 속 주인공의 모습이 어떻게 바뀔지 떠올려보고 다음 회차의 웹툰 스토리를 만들어본다. 이러한 대리적 경험을 통해 나의 진로 의사결정은 어떻게 합리적으로 할 수 있을지 고민해봄으로써 진로 결정에 대한 자신감을 높일 수 있도록 한다.

#### 6회기 : 나의 진로 디자인하기

인생의 목표와 관련된 웹툰을 감상하고 소감을 이야기하고 어떠한 일을 할 때 목표가 필요한 이유와 그 목표는 어떻게 설정할 수 있는지 이야기를 나누어본다. 진로를 계획하는 데 어떤 것들을 고려해야 하는지, SMART 법칙을 통해 이해한다. 진로와 관련하여 내가 최종적으로 되고 싶은 모습을 상상하여 나의 진로 단기목표와 최종목표를 설정해본다. 자신의 가정, 직업생활 등 현재에서 미래까지 내가 계획하고 있는 모습을 떠올려보고 그때 나이, 직업목표 및 경제적 목표, 여가생활 및 가정생활, 목표를 위해 해야 할 일, 예상되는 어려움을 적고 발표해본다. 진로 목표와 계획을 스스로 세워봄으로써 진로 수행에 있어서의 자신감을 갖도록 한다.

#### 7회기 : 진로장벽 극복하기

자기암시 명상을 통해 이번 활동에 들어가기 앞서 자신감을 갖게 한다. 진로장벽과 관련된 웹툰을 감상하고 하고 싶은 일과 해야만 하는 일 사이에서 갈등하는 웹툰 속 주인공의 모습에서 어떤 것들을 느끼는지 나누어 본다. 내가 웹툰 속 결정을 대신 해주는 회사의 직원이라면 주인공에게 무슨 말을 해주고 어떤 결정을 내려주고 싶은지 생각해본다. 이를 자연스럽게 진로장벽과 극복방안으로 연결하여 나의 진로장벽을 체크해보고 극복방안을 집단원들과 함께 찾아봄으로써 진로수행에서의 어려움을 살펴보고 부족한 점을 보완해보며 수행 자신감을 가질 수 있도록 한다.

8회기 : 나의 다짐 스토리

프로그램을 하는 기간 동안 자신의 진로와 관련된 이야기들을 종합하여 웹툰을 만들어 본다. 내가 꿈꾸는 미래 나의 모습을 웹툰으로 만든다면 어떤 모습일지 캐릭터를 만들고 웹툰 전반적인 스토리에 대한 시나리오를 구상하여 발표한다. 발표자의 발표가 끝나면 집단원들은 채팅창을 통해 응원의 댓글을 달아주고 발표자는 그 댓글을 읽고 소감을 이야기한다. 이러한 상호작용을 통해 지금까지의 활동과 앞으로의 진로에 대한 격려를 얻고 자신감을 갖도록 한다.

프로그램을 하는 기간 동안 진로와 관련하여 변화된 점을 집단원들과 서로 나누는 과정을 통해 자신의 긍정적인 변화와 앞으로 더욱 노력해야 할 요소들을 함께 찾아본다. 그동안 진로자기효능감을 갖기 위해 노력하고 서로에게 공감과 존중을 아끼지 않으며 수고한 서로를 격려하며 프로그램 전체에 대한 소감을 나눈다.

다음 표 7은 프로그램의 차시별 제목, 목표 및 활동내용을 나타낸 것이다.

**표 7. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 차시별 제목, 목표 및 활동내용**

단계	회기	주제	목 표	활동내용	시간
도입	1	나를 소개합니다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램의 목적과 진행방식, 활동내용, 참여방법을 안다.</li> <li>참여자 간의 친밀감을 형성한다.</li> <li>나의 진로 고민을 집단원과 나누고 공감한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지도자 및 프로그램 소개</li> <li>서약서 작성, 활동 시 유의사항 안내</li> <li>별칭 짓기</li> <li>별칭과 자기소개</li> <li>웹툰-방울토마토: 큰 꿈을 가져라</li> <li>나의 꿈 찾기</li> </ul>	90분

진로 탐색 효능감	2	나 이런 사람이 야!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 장점과 진로 관련된 성공결함을 탐색한다.</li> <li>• 자신의 장점 및 긍정적인 자원을 진로와 연관지어봄으로써 자기이해에 대한 자신감을 갖는다.</li> <li>• 자기암시를 통해 자기확신과 자신감을 갖는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 듣고 싶은 칭찬은?</li> <li>• 웹툰-첫업앤텐스: 41,42,43,44</li> <li>• 나의 진로고민 나누기</li> <li>• 가장 좋아하는 것</li> <li>• 진로성공 경험 떠올려보기</li> <li>• 자기암시 연습 및 훈련하기</li> </ul>	90분
	3	상상인 가 현실인 가, 지금은 로봇시 대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직업세계 이해의 중요성을 안다.</li> <li>• 직업세계의 전반적인 흐름을 이해한다.</li> <li>• 나의 관심 직업세계 변화에 대해 예측한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰-푸리스틱: 배달로봇</li> <li>• 직업세계 변화 이해하기</li> <li>• 4차 산업혁명에 따른 직업세계 변화 이해하기</li> <li>• 나의 관심 직업세계는 어떻게 변할까?</li> <li>• 미래를 준비하는 우리들의 고민</li> </ul>	90분
진로 결정 효능감	4	나의 의사결 정 유형을 알자!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 의사결정유형을 이해하고 자신의 의사결정 유형의 장단점을 안다.</li> <li>• 자신의 의사결정유형의 단점 보완 방법에 대해 알아본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰-답은 이미 정해져있다: 앤설이야기</li> <li>• 밸런스 게임</li> <li>• 의사결정 경험 나누기</li> <li>• 의사결정유형 검사</li> <li>• 나의 의사결정유형 이해</li> <li>• 심리검사 과제</li> </ul>	90분
	5	나의 꿈을 위한 합리적 의사결 정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직업선택의 기준과 가치관을 탐색한다.</li> <li>• 합리적 진로/의사결정 연습을 통해 진로결정능력을 향상시킨다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰-돈까스취업: 부딪혀봐야지</li> <li>• 심리검사 과제 확인</li> <li>• 진로선택 기준 생각해보기</li> <li>• 합리적 의사결정 5단계</li> <li>• 그래, 결심했어! 내가 웹툰 속 주인공이라면?</li> </ul>	90분
진로 수행 효능감	6	나의 진로 디자인 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 진로와 관련하여 자신의 목표를 설정한다.</li> <li>• SMART 법칙을 이해한다.</li> <li>• 현재에서 미래까지 나의 진로 계획을 설계한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰-홈스윗홈: 인생의목표</li> <li>• 직업 초성게임</li> <li>• 내 인생의 목표</li> <li>• SMART 법칙 이해하기</li> <li>• 나의 목표 설정하기</li> <li>• 진로 디자인하기</li> </ul>	90분
	7	진로장 벽	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나의 진로장벽에 대해 안다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰-답은 이미 정해져있다: 하고싶은 일과 해야만 하는 일</li> </ul>	90분

		극복하 기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나의 진로장벽을 극복하기 위한 실천사항을 확인한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기암시 명상</li> <li>• 하고싶은 일과 해야만 하는 일</li> <li>• 나의 진로장벽 체크리스트</li> <li>• 진로장벽 극복하기</li> </ul>	
마무 리	8	나의 다짐 스토리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 집단상담을 통해 발전된 자신의 모습을 안다.</li> <li>• 전체 프로그램을 평가하고 마무리한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나의 미래 웹툰 스토리 만들기</li> <li>• 웹툰 발표회</li> <li>• 프로그램전체 소감나누기</li> </ul>	90분

본 연구에서 웹툰의 활용은 주로 웹툰감상을 통해 이루어진다. 자신의 상황과 비슷한 문제가 웹툰에 어떻게 드러나 있는지를 살펴보고 자신의 어려움을 스스로 관찰할 수 있는 기회를 갖게 되고, 웹툰 속 등장인물에 자신의 감정을 이입하고 몰입하는 과정을 통해 캐릭터를 이해하게 되고 인식을 확장시킨다. 이러한 점에서 웹툰을 비롯하여 만화, 문학, 영화 및 시나리오 등 여러 설정을 기초로 작가가 제시한 스토리를 감상한다는 것은 같은 맥락이라고 볼 수 있다. 등장인물의 이야기를 통하여 감상자가 자신 스스로의 이야기를 상상하고, 만들어 간다는 점에서 모든 이야기구조는 동일하기 때문이다(박혜리, 장진영, 2014). 이에 따라 만화, 문학, 영화에서 작품을 선정하는 기준을 참고하여 웹툰의 치료적 매체로서의 활용성을 프로그램에 적용하였다. 본 연구에서 웹툰을 활용한 온라인 진로집단프로그램의 웹툰 선정기준은 다음과 같다.

표 8. 웹툰 선정 기준

웹툰 선정 기준	내용
주제 적합성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰의 내용과 주제가 진로집단프로그램의 목표에 부합하는가?</li> </ul>
웹툰의 접근성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 선정된 웹툰의 접근이 쉽고 대상자에게 흥미가 있는가?</li> </ul>
대학생 특성과의 연결성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰의 내용이 대학생의 특성과 대학생이 가지는 진로의 의미 연결성이 시각적으로 나타나는가?</li> </ul>
웹툰을 통한 진로집단프로그램이 대학생의 진로자기효능감과 진로준비행동, 진로적응성과의 연결 가능성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰감상을 통하여 대학생들이 정서적 이입의 경험을 할 수 있는가?</li> <li>• 웹툰감상을 통하여 대학생들이 진로자기효능감을 증진시킬 수 있는가?</li> <li>• 웹툰감상을 통하여 진로준비행동을 이끌어 낼 수 있는가?</li> <li>• 웹툰감상을 통하여 진로적응성을 향상시킬 수 있는가?</li> </ul>

위와 같은 선정 기준에 따라 프로그램에 활용할 웹툰을 본 연구자가 15편을 우선 선정하였고 본 연구자와 상담심리 전문가 2명, 진로상담 전문가 2명이 프로그램 주제, 목표 및 활동내용과 웹툰의 활용 적합도를 평가하여 최종적으로 7편을 선정하였다. 웹툰은 전체 회차를 보는 것이 아니라 필요한 회차만 선택하여 약 5~10분 정도 감상하도록 하였으며, 선정된 웹툰과 프로그램의 활용 초점 내용은 표 9와 같다.

표 9. 웹툰 선정 및 활용 초점

회기	제목	선택 웹툰	회차 또는 제목	줄거리	활용 초점 및 관련 변인
1	나를 소개합니다.	방울 토마토 (2012, 조양)	큰 꿈을 가져라	어린시절, 우리는 보물찾기를 하듯이 많은 꿈을 찾고 쫓아다니기도 했다. 시간이 흘러, 우리는 꿈을 잃어버리고 큰 꿈을 꾸어야 한다고 말한다. 하지	꿈을 가진다는 것은 무엇일까? 지금까지 진로를 직업이라고만 정의하고 있었던 것을 다시 생각해보도록 하고, 꿈에 대해 떠올려본다. 나의

				만 내가 진정으로 바라는 '모든 것'이 꿈이 될 수 있고, 큰 꿈을 가지는 것이 높은 사람이 되는 것은 아니다. 우리가 살아오면서 가지고 있던 꿈을 삶에 지쳐 잃어버린게 아니라 잊어버린 것은 아닐까?	있고있던, 혹은 아직 찾지 못한 꿈을 찾아보는 시간을 가짐으로써 취업, 직업에만 집중하여 어렵게만 느껴지던 진로를 편하게 접근해볼 수 있도록 하여 진로에 대한 자신감을 불러일으킨다.
2	나 이런 사람이야!	셋업 앤 덴스 (2020, 이은재)	41, 42, 43, 44	나의 꿈을 위해 내가 잘하는 것과 좋아하는 것을 찾아보는 것은 중요하다. 그러나 그것 보다 중요한 것은 나의 경험들이며 나아가 앞으로의 삶에서 더 경험할 수 있는 것들이 많다는 것이다.	주인공들이 자신의 꿈을 찾기 위해 좋아하는 일과 잘 하는 일을 수행해가는 모습에서 자신에 대해 아는 것이 중요하다는 것을 알게 하고, 웹툰 속 주인공처럼 좋아하는 일과 잘하는 일을 적어봄으로써 나의 긍정적인 자원을 탐색하도록 한다.
3	상상인가 현실인가, 지금은 로봇시대	퓨리스틱 (2019, 유성연)	1. 배달로봇	미래에 달라질 모습 서비스업에서 주문도, 배달도, 로봇이 척척 알아서 해내지만 로봇이기 때문에 허점이 있다.	지금의 일들이 미래에는 어떻게 바뀌어 갈지 생각해보게 한다. 그리고 미래에서 우리는 어떠한 역할을 하게 될 것인지 생각해보도록 한다.
4	나의 의사결정 유형을 알아!	답은 이미 정해져 있다 (2016, 팀21세기 삼월이)	7. 앤셜 이야기	어린시절부터 뛰어난 동생과 비교되어 부모님은 동생의 선택과 결정만 신뢰하고 앤셜의 선택은 믿지 않았다. 부모님의 결정대로 살다보니 혼자서는 아무것도 할 수 없는 아이가 되어 늘 자신의 선택에 자신감이 없이 27년을 살았다. 그랬던 그녀가 이제 새로운 직장에서의 시작을 스스로의 선택으로 해보려 한다.	나는 선택과 결정에 있어서 어떤 방식을 취해왔는지 알아본다. 나의 대학과 학과를 선택했던 때를 떠올려 보고 현재의 대학과 학과를 결정한 이유를 생각해봄으로써 나는 진로에 있어 어떠한 의사결정유형으로 선택을 했는지에 대해 이해하도록 한다.
5	나의 꿈을 위한 합리적	돈까스 취업 (2005,	부딪쳐 봐야지	주인공 구미는 캐릭터디자이너가 되고싶지만 현실적인 이유들로 인해 캐릭터	진로선택에 있어 합리적인 결정을 위해 무엇을 고려해야하는 지 생각해

	의사결정	노란구미)		회사의 영업직에 지원한다. 솔직히 이 길도 맞는지 모르겠지만 부딪혀보려고 한다.	보도록 한다. 주인공의 선택을 내가 주인공이 되어 합리적인 의사결정 단계에 따라 다시 결정해봄으로써 합리적 의사결정에 대한 이해도를 높이도록 한다.
6	나의 진로 디자인하기	홈스윗홈 (2019, 4nab2)	인생의 목표	주인공의 요즘 최대 관심사는 인생의 목표이다. 현실의 장벽과 걱정들로 인해 조바심이 나고 불안함을 느낀다. 나의 인생은 어떻게 흘러갈지, 만족스러운 삶을 살 수 있을지, 남들과 비교하고 있지는 않은지 많은 생각을 한다. 그리고 마지막에 스스로 잘하고 있다고 셀프 세너를 하며 남은 인생도 파이팅하자 말한다.	우리 모두 현실에 대한 불안과 여러 가지 이유들로 인생의 목표 세우기를 고민한다. 우리는 과연 어떠한 목표를 세워야 하며 그러한 목표는 어떻게 설정할 수 있는지 생각해보도록 한다.
7	진로장벽 극복하기	답은 이미 정해져 있다 (2016, 팀21세기 삼월이)	하고 싶은 일과 해야만 하는 일	무역회사 김대리는 어린 시절 음악을 하는 꿈을 가지고 있었지만 부모님의 심한 반대로 음악을 포기하고 취업을 하고 결혼도 하며 평범하게 살아가고 있다. 그러나 적성에 맞지 않은 일을 하다 보니 회사에서도 뒤처지고 아무 즐거움도 없이 살아가고 있는 스스로에 대한 회의감이 든다. 하고 싶은 일과 해야만 하는 일 중에 어떤 걸 하면서 살아야 정답인 걸까?	하고 싶은 일과 해야만 하는 일 사이에서 고민하는 주인공의 모습을 통해 진로장벽에 대해 생각해보고 내가 웹툰 속 결정을 대신 해주는 회사의 직원이 되어 주인공에게 무슨 말을 해주고 싶은지 역할극을 통해 진로장벽을 극복하는 방안에 대해 고민해볼 수 있도록 한다.
8	나의 다짐 스토리	나의 웹툰 만들기	-	-	현재까지의 활동을 통해 나의 진로에 대한 이해를 토대로 나의 미래 모습을 웹툰 캐릭터로 만들어 보고 시나리오를 써 봄으로써 나의 진로를 종합적으로 살펴보도록 한다. 집단원들이 각

					자의 웹툰에 응원의 댓글을 달아주고 그것을 읽음으로써 앞으로의 진로수행에 대한 자신감을 얻을 수 있도록 한다.
--	--	--	--	--	---

#### 4. 실험절차

##### 가. 집단구성(2020년 9월 20일 ~ 10월 11일)

본 연구는 부산광역시 소재 A대학교 진로개발센터를 통해 프로그램 홍보를 온라인 시스템을 통하여 홍보하였다. 프로그램에 최종적으로 참가를 희망하는 대학생을 26명 선정하여, 실험집단(13명)과 통제집단(13명)으로 무선 배치하였다.

##### 나. 사전검사 실시(2020년 10월 14일)

본 연구에서는 실험집단과 통제집단을 대상으로 대학생의 진로자기효능감 척도, 진로준비행동 척도 및 진로적응성 척도를 실시하였다.

##### 다. 프로그램의 실시(2020년 10월 14일 ~ 11월 5일)

본 프로그램은 2020년 10월 28일부터 11월 5일까지 매주 2회기씩 온라인으로 진행되었다. 프로그램은 한 회기 90분 총 8회기로 구성되었으며, 본 연구자가 직접 진행하였다. 이 기간 동안 실험집단에는 웹툰을 활용한 온

라인 진로집단상담 프로그램을 실시하였고, 통제집단에는 아무런 조치를 취하지 않았다. 또한 매 회기마다 프로그램의 내용 및 진행절차에 대한 참여자들의 반응을 알아보기 위하여 프로그램 만족도 평가를 작성하였다. 프로그램 종료 후에는 양적분석의 한계를 보완하기 위하여 회기별 프로그램 경험 소감문을 작성하였다.

#### 라. 사후검사 실시(2020년 11월 6일)

프로그램 마지막 회기를 마친 후 프로그램의 효과를 알아보기 위해 실험 집단과 통제집단을 대상으로 사전검사에서 사용한 대학생의 진로자기효능감 척도, 진로준비행동 척도 및 진로적응성 척도를 실시하였다.

### 5. 자료 분석

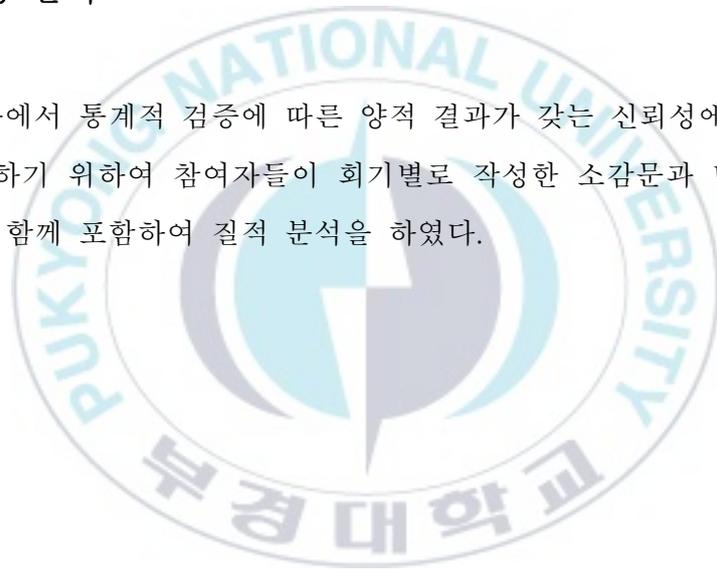
#### 가. 양적 분석

본 연구에서는 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성에 미치는 효과를 알아보기 위해 수집된 자료를 각 검사의 채점기준에 근거하여 점수화한 후, SPSS/WIN 21.0 프로그램을 이용하여 다음과 같이 분석을 실시하였다. 우선 측정 자료에 대한 실험, 통제 집단의 정규성 가정 충족 여부를 확인하기 위하여 Shapiro-Wilk 검정을 실시하였으며, 실험, 통제 집단 간의 사전 동질성을 확인하기 위해 각 변인의 사전점수에 대해 독립표본 t 검정을 실

시하였다. 다음으로 연구 가설을 검증하기 위한 통계적 방법으로 종속변인의 전체 점수에 대한 집단 간 차이 검증을 위해 사전점수를 공변인으로 두고 공분산분석(ANCOVA)를 실시하였으며, 각 변인의 하위요인에 대한 집단 간 차이 검증을 위해서 각 변인별 하위요인의 사전점수를 공변인으로 두고 다변량 공분산분석(MANCOVA)을 실시하였다. 가설검증을 위한 통계적 유의수준은 .05수준으로 하였다.

#### 나. 내용 분석

연구결과에서 통계적 검증에 따른 양적 결과가 갖는 신뢰성에 대한 제한점을 보완하기 위하여 참여자들이 회기별로 작성한 소감문과 만족도 평가지 내용을 함께 포함하여 질적 분석을 하였다.



## IV. 결 과

이 장에서는 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성에 미치는 효과를 검증하고 결과를 제시하였다.

### 1. 양적 분석

#### 가. 정규성 검증

실험집단과 통제집단의 집단별, 시기별 점수변화의 통계적 검증을 실시 전에 각 변인별 사전, 사후점수의 정규성 가정 충족을 확인하였다. 일반적으로 표본개수가 50개 미만일 경우 Shapiro-Wilk test를 사용한다 (D'Agostino & Stephens, 1986). 따라서 각 변인에 대한 표본의 정규성 검증을 위하여 집단별 사전, 사후, 추후 점수에 대해 Shapiro-Wilk 검증을 실시하였다.

실험집단, 통제집단의 각 변인별 정규성 검증 결과는 표 10과 같다.

표 10. Shapiro-Wilk 정규성 검증 결과

		실험집단		통제집단	
		Z	p	Z	p
사 전	진로자기효능감	.94	.46	.93	.32
	진로준비행동	.92	.28	.92	.24
	진로적응성	.98	.96	.94	.44
사 후	진로자기효능감	.92	.25	.96	.68
	진로준비행동	.96	.81	.90	.12
	진로적응성	.95	.64	.94	.43

표본의 정규성 검증 결과 진로자기효능감, 진로준비행동, 진로적응성의 사전, 사후 점수 모두 Shapiro-Wilk 검정 결과 Z 값이  $p > .05$ 으로 나타나 실험집단과 통제집단의 변인별 사전, 사후점수의 정규성 가정이 충족됨을 확인하였다.

#### 나. 집단 간 사전 동질성 검증

실험집단과 통제집단의 사전 동질성 검증을 위하여 프로그램 실시 전, 두 집단의 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성의 사전 점수 수준이 동질한가를 확인하였다. 이를 위해 독립표본 t 검증을 실시하였으며, 그 결과는 표 11에 제시하였다.

표 11. 실험집단과 통제집단의 사전 동질성 검증

관련변인	실험집단(n=13)		통제집단(n=13)		Levene의 등산 검정		t	p
	M	SD	M	SD	F	p		
진로자기효능감	107.82	17.60	107.28	17.24	.24	.68	.43	.86
진로준비행동	50.38	9.26	52.15	7.32	.11	.74	.24	.59
진로적응성	83.30	11.47	80.15	8.55	.35	.56	.36	.66

검증결과에 의하면 진로자기효능감( $t=.43, p>.05$ ), 진로준비행동( $t=.24, p>.05$ ), 진로적응성( $t=.36, p>.05$ ) 이 두 집단 간 유의한 차이가 나타나지 않아 두 집단이  $p>.05$  수준으로, 실험집단과 통제집단은 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성의 사전점수가 .05 수준에서 통계적 유의한 차이가 나타나지 않아 두 집단의 사전 동질성이 검증되었다.

#### 다. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 진로자기효능감에 미치는 효과

본 연구의 가설을 검증하기 위하여 실험집단, 통제집단으로 나눈 후 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 실시 전과 실시 후에 진로자기효능감 점수를 측정하였으며, 실험, 통제 집단별 평균과 표준편차 결과는 표 12에 제시하였다.

표 12. 진로자기효능감 점수의 평균과 표준편차

관련변인	시기	실험집단 (N=13)		통제집단 (N=13)	
		M	SD	M	SD
진로자기효능감 전체	사전	107.82	17.60	107.28	17.24
	사후	138.81	17.26	108.18	16.46
진로탐색효능감	사전	33.73	5.53	33.73	7.21
	사후	44.45	5.31	34.53	5.08
진로결정효능감	사전	32.36	6.18	32.55	5.17
	사후	45.45	6.18	34.43	6.50
진로수행효능감	사전	41.73	5.58	41.00	4.86
	사후	48.91	5.77	40.22	4.88

(1) 진로자기효능감 전체에 대한 사후 집단 간 차이 검증

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로자기효능감에 미치는 효과를 알아보기 위하여 사전 진로자기효능감 전체 점수를 공변인으로 하여 두 집단의 사후점수를 비교하는 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였으며 그 결과는 표 13과 같다.

표 13. 진로자기효능감 점수의 공분산분석 결과

변량원	전체제곱	자유도	평균제곱	F
공변인	2548.54	1	2548.54	25.23***
집단	1687.32	1	1687.32	35.81***
오차	1568.34	23	68.19	
합계	5,804.2	25		

\*\*\*  $p < .001$

표 13과 같이 공분산분석을 통해 실험집단과 통제집단의 사전검사의 영향을 통제한 후의 교정된 사후 진로자기효능감 점수의 통계적 유의성을 검증한 결과 주 효과는  $F(1, 24) = 25.23$ 로  $p < .001$  수준에서 유의한 차이가 있었다.

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램을 실시하기 전과 실시한 후, 실험집단과 통제집단의 진로자기효능감 점수의 평균 변화량을 살펴본 결과는 그림 4와 같다.

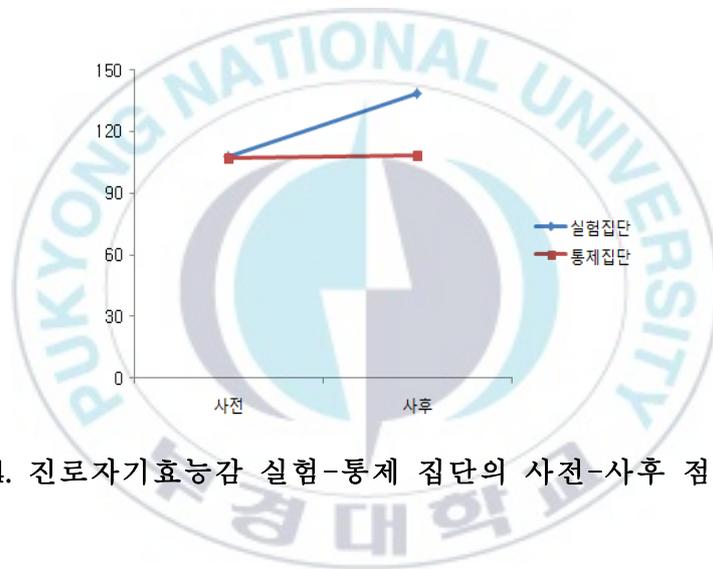


그림 4. 진로자기효능감 실험-통제 집단의 사전-사후 점수 변화

(2) 진로자기효능감 하위요인들의 사후 집단 간 차이 검증

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로자기효능감 하위요인들에 영향을 주는지 검증하기 위하여 사전의 진로자기효능감 하위요인들을 공변인으로 하여 다변량 공분산분석(MANCOVA)을 실시하였으며 그 결과를 표 14에 제시하였다.

표 14. 진로자기효능감 하위요인 점수의 다변량 공분산분석 결과

종속변수	변량원	자승합	자유도	평균 자승합	F
진로탐색효능감	집단	114.91	1	114.91	11.21**
	오차	84.56	15	5.64	
진로결정효능감	집단	158.26	1	158.26	15.50**
	오차	84.47	15	5.63	
진로수행효능감	집단	51.55	1	51.55	13.82**
	오차	102.00	15	6.80	
Wilks' $\lambda$ = .012, $F(3, 13) = 12.57^{**}$					

\*\*  $p < .01$

분석한 결과에 의하면, 다변량 공분산분석의 유의성을 나타내주는 Wilks'  $\lambda$ (람다)가 .012으로 유의하게 나타났으며 [ $F(3, 13) = 12.57, p < .01$ ], 모든 하위요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면 프로그램에 참가한 대학생이 프로그램에 참여하지 않은 대학생에 비해 진로자기효능감 하위요인들[진로탐색효능감  $F(1, 15) = 11.21, p < .01$ ; 진로결정효능감  $F(1, 15) = 15.50, p < .01$ ; 진로수행효능감  $F(1, 15) = 13.82, p < .01$ ] 점수에서 유의하게 높은 것으로 나타났다. 즉, 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 참여한 실험집단과 참여하지 않은 통제집단 간에 진로자기효능감 하위요인들의 사전, 사후 점수 차이가 유의했으며, 실험집단과 통제집단의 진로자기효능감 하위요인 점수의 평균 변화량을 살펴본 결과는 그림 5~그림 7에 제시하였다.

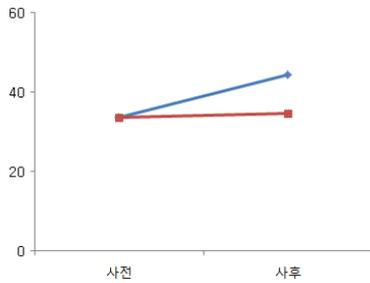


그림 5. 진로탐색효능감

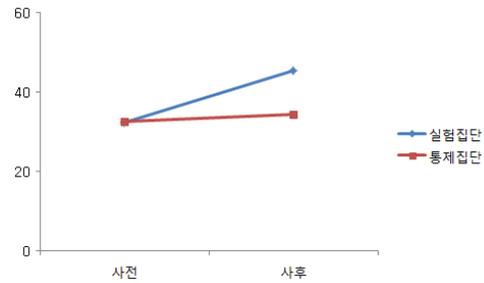


그림 6. 진로결정효능감

실험-통제집단의 사전-사후 점수

실험-통제집단의 사전-사후 점수



그림 7. 진로수행효능감

실험-통제집단의 사전-사후 점수

다. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 진로준비행동에 미치는 효과

본 연구의 가설을 검증하기 위하여 실험집단, 통제집단으로 나눈 후 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 실시 전과 실시 후에 진로준비행동 점수를 측정하였으며, 실험과 통제 집단별 평균과 표준편차 결과는

표 15에 제시하였다.

**표 15. 진로준비행동 점수의 평균과 표준편차**

관련변인	시기	실험집단 (N=13)		통제집단 (N=13)	
		M	SD	M	SD
진로준비행동 전체	사전	61.50	10.04	61.32	7.56
	사후	78.26	10.46	64.08	7.08
정보수집	사전	20.23	3.41	20.30	2.20
	사후	24.84	4.14	21.84	2.10
도구구비	사전	18.15	3.51	18.13	2.21
	사후	25.30	3.11	19.26	1.76
실천적 행동	사전	23.12	3.12	22.89	3.15
	사후	28.12	3.21	22.98	3.22

표 15에 나타난 바와 같이 실험집단의 진로준비행동 전체와 하위변인들의 평균값이 사전에 비해 사후에 증가하였음을 확인할 수 있으며, 이에 반해 통제집단의 평균점수는 사전, 사후에 큰 변화가 없는 것으로 나타났다. 두 집단의 평균 변화가 통계적으로 유의한지 확인하기 위하여 사전점수를 공변인으로 두고 진로준비행동 전체 점수에 대한 공분산분석과 하위변인들의 점수에 대한 다변량분석을 실시하였다.

(1) 진로준비행동 전체에 대한 사후 집단 간 차이 검증

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로준비행동에 미치는 효과를 알아보기 위하여 진로준비행동 전체 사전점수를 공변인으로 하여 두 집단의 사후점수를 비교하는 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였으며 그 결과는 표 16과 같다.

표 16. 진로준비행동 점수의 공분산분석 결과

변량원	전체제곱	자유도	평균제곱	F
공변인	1985.54	1	1985.54	18.42***
집단	2364.15	1	2364.15	65.54***
오차	854.15	23	37.14	
합계	5,203.84	25		

\*\*\*  $p < .001$

표 16과 같이 공분산분석을 통해 실험집단과 통제집단의 사전검사의 영향을 통제한 후의 교정된 사후 진로준비행동 점수의 통계적 유의성을 검증한 결과  $F(1, 24) = 18.42$ 로  $p < .001$  수준에서 유의한 차이가 있었다.

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램을 실시하기 전과 실시한 후, 실험집단과 통제집단의 진로준비행동 점수의 평균 변화량을 살펴본 결과는 그림 8과 같다.



그림 8. 진로준비행동 실험-통제 집단의 사전-사후 점수 변화

(2) 진로준비행동 하위요인들의 사후 집단 간 차이 검증

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로준비행동의 하위요인들에 영향을 주는지 검증하기 위하여 사전의 진로준비행동 하위요인들을 공변인으로 하여 다변량 공분산분석(MANCOVA)을 실시하였으며 그 결과를 표 17에 제시하였다.

표 17. 진로준비행동 하위요인 점수의 다변량 공분산분석 결과

종속변수	변량원	자승합	자유도	평균 자승합	F
정보수집	집단	280.90	1	280.90	16.51***
	오차	24.46	15	1.63	
도구구비	집단	38.917	1	38.917	15.64**
	오차	24.84	15	1.66	
실천적 행동	집단	66.546	1	66.546	27.62**
	오차	26.25	15	1.75	
Wilks' $\lambda$ = .037, $F(3, 13) = 26.21$ ***					

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

분석한 결과에 의하면, 다변량 공분산분석의 유의성을 나타내주는 Wilks'  $\lambda$ (람다)가 .047으로 유의하게 나타났으며 [ $F(3, 13) = 26.21, p < .001$ ], 하위요인을 살펴보면 정보수집 [ $F(1, 13) = 16.51, p < .001$ ], 도구구비 [ $F(1, 13) = 15.64, p < .01$ ], 실천적 행동 [ $F(1, 13) = 27.62, p < .01$ ] 점수에서 실험집단과 통제집단의 차이가 통계적으로 유의하였다. 즉, 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 참여한 실험집단과 참여하지 않은 통제집단 간에 진로준비행동 하위요인들의 사전, 사후 점수 차이가 유의했으며, 실험집단과 통제집단의 진로준비행동 하위요인 점수의 평균

변화량을 살펴본 결과는 그림 9~그림 11에 제시하였다.

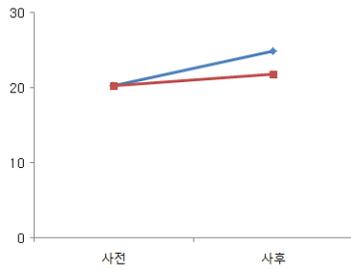


그림 9. 정보수집

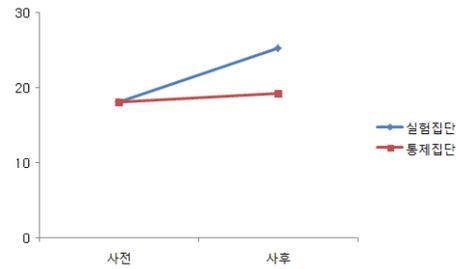


그림 10. 도구 구비

실험-통제집단의 사전-사후 점수

실험-통제집단의 사전-사후 점수

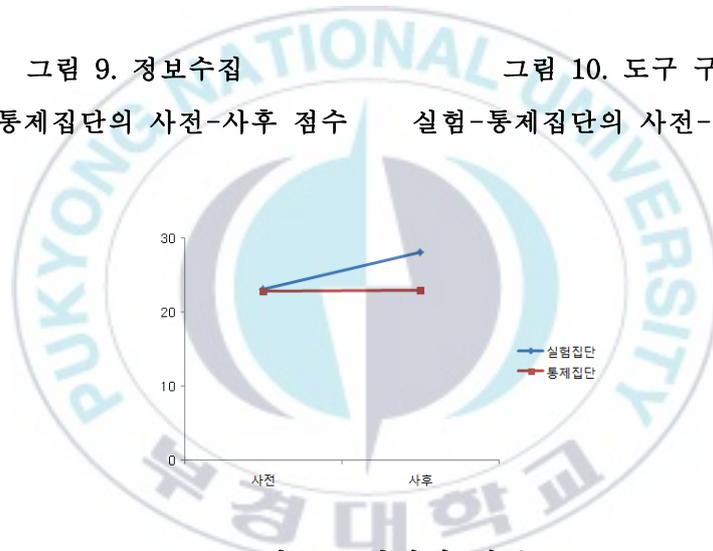


그림 11. 실천적 행동

실험-통제집단의 사전-사후 점수

라. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 진로적응성에 미치는 효과

본 연구의 가설을 검증하기 위하여 실험집단, 통제집단으로 나눈 후 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 실시 전과 실시 후에 진로적

응성 점수를 측정하였으며, 실험, 통제 집단별 평균과 표준편차 결과는 표 18에 제시하였다.

**표 18. 진로적응성 점수의 평균과 표준편차**

관련변인	시기	실험집단 (N=13)		통제집단 (N=13)	
		M	SD	M	SD
진로적응성 전체	사전	88.88	12.85	89.33	11.93
	사후	101.99	12.33	89.32	10.16
관심	사전	21.84	3.12	21.69	3.12
	사후	26.12	3.15	22.24	4.12
통제	사전	21.38	3.36	21.35	3.34
	사후	23.54	3.35	22.12	2.12
호기심	사전	22.12	3.12	22.76	3.23
	사후	26.12	2.24	21.98	2.78
자신감	사전	23.54	3.25	23.53	2.24
	사후	26.21	3.59	22.98	1.14

표 18에 나타난 바와 같이 실험집단의 진로적응성 전체와 하위변인들의 평균값이 사전에 비해 사후에 증가하였음을 확인할 수 있으며, 이에 반해 통제집단의 평균점수는 사전, 사후에 큰 변화가 없는 것으로 나타났다. 두 집단의 평균 변화가 통계적으로 유의한지 확인하기 위하여 사전점수를 공변인으로 두고 진로적응성 전체 점수에 대한 공분산분석과 하위변인들의 점수에 대한 다변량분석을 실시하였다.

(1) 진로적응성 전체에 대한 사후 집단 간 차이 검증

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로적응성에 미치는 효과를 알아보기 위하여 진로적응성 전체 사전점수를 공변인으로 하여 두 집단의 사후점수를 비교하는 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였으며 그 결과는 표 19와 같다.

표 19. 진로적응성 점수의 공분산분석 결과

변량원	전체제곱	자유도	평균제곱	F
공변인	2153.45	1	2153.45	23.51***
집단	1876.21	1	1876.21	35.54***
오차	845.32	23	36.75	
합계	2592.550	25		

\*\*\*  $p < .001$

표 19와 같이 공분산분석을 통해 실험집단과 통제집단의 사전검사의 영향을 통제된 후의 교정된 사후 진로적응성 점수의 통계적 유의성을 검증한 결과  $F(1, 24) = 23.51$ 로  $p < .001$  수준에서 유의한 차이가 있었다.

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램을 실시하기 전과 실시한 후, 실험집단과 통제집단의 진로적응성 점수의 평균 변화량을 살펴본 결과는 그림 12와 같다.

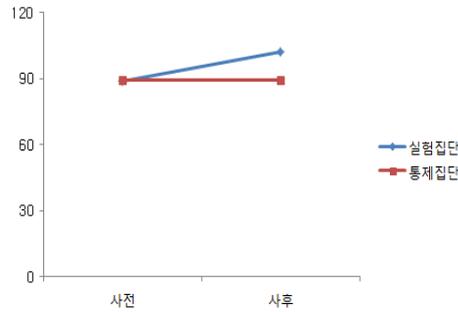


그림 12. 진로적응성 실험-통제 집단의 사전-사후 점수 변화

(2) 진로적응성 하위요인들의 사후 집단 간 차이 검증

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로적응성의 하위요인들에 영향을 주는지 검증하기 위하여 사전의 진로적응성 하위요인들을 공변인으로 하여 다변량 공분산분석(MANCOVA)을 실시하였으며 그 결과를 표 20에 제시하였다.

표 20. 진로적응성 하위요인 점수의 다변량 공분산분석 결과

종속변수	변량원	자승합	자유도	평균 자승합	F
관심	집단	18.32	1	18.32	8.12***
	오차	48.31	13	3.72	
통제	집단	4.67	1	4.67	6.98***
	오차	45.38	13	3.49	
호기심	집단	16.00	1	16.00	7.45*
	오차	41.25	13	3.17	
자신감	집단	7.13	1	7.13	7.28***
	오차	42.35	13	3.25	
Wilks' $\lambda$ = .085, $F(3, 13) = 21.32^{***}$					

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

분석한 결과에 의하면, 다변량 공분산분석의 유의성을 나타내주는 Wilks'  $\lambda$ (람다)가 .085으로 유의하게 나타났으며 [F(3, 13) = 21.32,  $p < .001$ ], 관심 [F(1, 13) = 8.12,  $p < .001$ ], 통제 [F(1, 13) = 6.98,  $p < .001$ ], 호기심 [F(1, 13) = 7.45,  $p < .05$ ], 자신감 [F(1, 13) = 7.28,  $p < .001$ ] 점수에서 실험집단과 통제집단의 차이가 통계적으로 유의하였다. 즉, 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 참여한 실험집단과 참여하지 않은 통제집단 간의 진로적응성 하위요인들의 사전, 사후 점수 차이가 유의했으며, 실험집단과 통제집단의 진로적응성 하위요인 점수의 평균 변화량을 살펴본 결과는 그림 13~그림 16에 제시하였다.



그림 13. 관심

실험-통제집단의 사전-사후 점수



그림 14. 통제

실험-통제집단의 사전-사후 점수

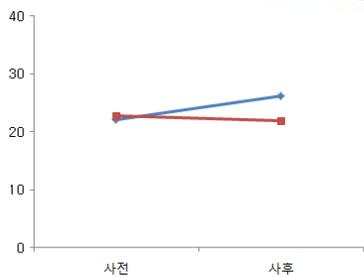


그림 15. 호기심

실험-통제집단의 사전-사후 점수

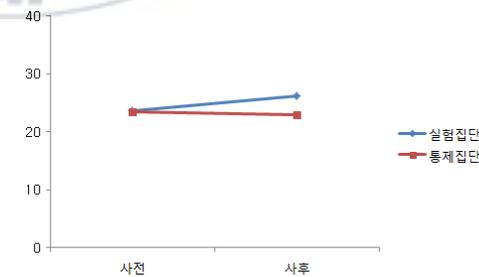


그림 16. 자신감

실험-통제집단의 사전-사후 점수

## 2. 내용 분석

본 연구에서는 연구결과의 통계적 검증에 따른 결과가 갖는 신뢰성에 대한 제한점을 보완하기 위하여, 프로그램이 진행되는 과정 속에서 나온 실험 집단원의 정서, 사고, 언어, 행동의 변화과정을 분석하고, 회기별 소감문을 작성하여 그 결과를 보완하였다.

### 가. 프로그램을 통한 변화 경험분석

본 프로그램에 참여한 참가자들의 경험 변화 내용을 분석하기 위하여 집단원들의 회기별 소감을 요약하여 표 21에 정리하였다.

표 21. 회기별 소감문 내용 요약

회기	주제	내용
1	나를 소개합니다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아직 다들 어색해하는 감이 없지 않아 있는데 다음엔 더 친해질 수 있어서 서로 마음의 문을 점점 열어갔음 좋겠다.</li> <li>• 아직 사람들과 별로 안 친해서 편안한 마음으로 참여를 못했지만 앞으로 더 친해져서 더 적극적으로 참여하고 싶다.</li> <li>• 온라인으로 진행해서 생각보다 어색하지 않았다. 아직 아쉬운 점은 없었다. 첫 날인데 딱딱할 줄 알았는데 재미있었다.</li> <li>• 비슷한 진로 고민을 가지고 있어서 위로가 되었다. 자유로운 대화 방식이 좋았다.</li> <li>• 진로에 대해 나만 고민하는 것 같아서 불안했는데 다른 사람들도 그렇다는 것을 알고 마음이 조금 편안해졌다.</li> <li>• 웹툰을 보고 소감나누는 활동이 가장 도움이 되었다.</li> </ul>
2	나 이런 사람이야!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사람들이 여러 환경 속에서 다르게 자라왔다는 것을 느끼게 된 것 같다.</li> <li>• 사람들의 일생을 들여보는 것. 나의 인생과 비교하여 좀 더 노력해야겠다는 생각을 가지게 되었다.</li> </ul>

회기	주제	내용
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 잊고 있었던 나의 장점들을 찾는 느낌. 칭찬을 받을 때 기분이 좋았다.</li> <li>• 다른 사람들의 경험이 대단하게 느껴졌고 긍정적 피드백을 받게 좋았다.</li> <li>• 웹툰 주인공처럼 나도 내가 좋아하는 것을 써보니 나에 대한 이해가 조금 더 잘 되었다.</li> <li>• 자기암시 문구의 효능을 통해 부정적인 생각보다 긍정적인 생각을 더 많이 하게 되었다.</li> <li>• 진로성공경험을 꼭 나열해보니 뿌듯하고 되게 열심히 살아왔다는 생각이 들어서 자신감이 생겼다.</li> <li>• 자기암시가 처음에는 부끄러웠는데 몇 번 해보니 기분이 좋아서 우울함을 달래는 데 도움이 되었고 계속 해봐야겠다는 마음이 들었다.</li> </ul>
3	상상인가 현실인가, 지금은 로봇시대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4차산업 혁명에 대해 변화되는 미래에 대해 알 수 있었고 어떻게 준비를 해야하는지 알 수 있어 좋았다.</li> <li>• 미래에 대한 고민들이 다 비슷하게 있어 서로 격려가 되었다.</li> <li>• 미래 다양한 직업에 대해 생각해볼 수 있어 좋았다.</li> <li>• 4차 산업혁명으로 인해 직업세계는 변하겠지만 대처하는 방식이 이제 생각해보게 되어 두려움이 줄어들었다.</li> <li>• 웹툰 내용이 재미있었다.</li> </ul>
4	나의 의사결정 유형을 알아!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 그동안 선택에 어려움을 가졌던 이유를 알게 되었다.</li> <li>• 나의 의사결정유형에 대해 알아본 게 재미있었다.</li> <li>• 나는 의사결정을 의존적으로 했다는 사실을 알고 조금 위축이 되었지만 같은 유형의 조원들과 같이 이야기하면서 공감을 받아서 좋았다.</li> <li>• 의사결정을 할 때 한번 더 생각해야 겠다.</li> <li>• 같은 웹툰을 보고도 공감을 하는 사람이 있으면, 불편감을 느끼는 사람도 있다는 점이 새로웠고, 왜 그렇게 느꼈는지 의견을 듣는 과정이 즐겁고 뜻깊었다.</li> <li>• 웹툰 내용이 정말 공감이 되었고 나와 비슷하여 스스로 성찰이 되었다.</li> </ul>
5	나의 꿈을 위한 합리적 의사결정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 합리적으로 의사결정을 해야 함을 알게 되었다.</li> <li>• 합리적 의사결정을 웹툰 속 주인공이 되어 연습해보니 대안도 찾을 수 있고 우선순위를 생각할 수 있게 되었다.</li> <li>• 웹툰이랑 활동내용이 이어져서 이해하기가 쉬웠다.</li> <li>• 내가 웹툰 속 주인공이 되어 합리적 의사결정을 하는 활동이 기억에 남는다.</li> </ul>
6	나의 진로	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 막연한 것이 구체적으로 변화하였다.</li> </ul>

회기	주제	내용
	디자인하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래 모습을 구체적으로 계획을 세우는 것이 어렵긴 했지만 내 미래에 대해 구체화 할 수 있었다.</li> <li>• 좀 더 구체적으로 적고 싶은데 생각하는데 어려움이 있었다.</li> <li>• 다른사람들의 목표과 계획을 들으니 나도 열심히 해야겠다고 생각이 들었다.</li> <li>• 지금까지 미루어오던 과제를 한 것 같다.</li> <li>• 진로 계획을 세우면서 미래 내 모습을 생각하니 설렘이었다.</li> </ul>
7	진로장벽 극복하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰에서 하고싶은 일과 해야만 하는 일을 보고 내 생각을 집단원들에게 공유한 것이 가장 도움이 되었다.</li> <li>• 많은 사람들이 저마다의 고민으로 골머리를 앓고 있다는 것이 안타까우면서도 동질감을 느꼈다.</li> <li>• 짧은 격려 한 마디가 누군가에게는 매우 큰 에너지를 전해 주는 것을 느꼈다.</li> <li>• 다들 나와 비슷한 진로장벽을 가지고 있다는 점에서 공감이 되고 위로가 되었다.</li> <li>• 내가 어떤 요소가 제일 약하고 해결방법에 대해 자세하게 생각해 볼 수 있었던 기회였다.</li> </ul>
8	나의 다짐 스토리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 처음 시작할 때 많이 어색했는데 이제 편해졌다.</li> <li>• 나의 웹툰을 만들어 보는 게 재미있었다.</li> <li>• 프로그램이 짧은 것 같이 느껴진다.</li> <li>• 나의 웹툰에 댓글 달아주는 것에 감동적이고 뿌듯했다.</li> <li>• 댓글에서 엄청난 응원과 위로의 메시지를 받아 기분이 좋았다.</li> <li>• 할 수 있다 생각하니 진짜 이제는 할 수 있을 것 같다.</li> <li>• 처음엔 수업이나 취업캠프처럼 생각하고 신청했는데 재밌고 어렵지 않게 나와 진로에 대해 공부한 것 같다.</li> <li>• 진로를 결정하지 못해서 프로그램 신청을 했었는데 내 진로 계획을 프로그램 하면서 세우게 되었다.</li> <li>• 온라인으로 사람들이랑 재밌게 이야기하고 웹툰 보고 논 것 같은데 남는 게 많은 신기한 프로그램이다.</li> </ul>

본 연구에서 실시한 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 참여하 대학생의 진로자기효능감과 진로준비행동, 진로적응성의 효과에 대한 종속 변인별 참가자의 변화를 분석하였다. 종속 변인별 변화 과정은 표 22와 같다.

표 22. 종속변인별 참가자의 변화 내용

변인	변화내용	
	초기	후기
진로자기 효능감	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다른 사람들보다 진로를 결정하는 것이 늦은 것 같아서 걱정이 많다.</li> <li>• 모르는 사람들과의 활동이 어렵고 소극적이라 스스로에 부정적인 생각이 든다.</li> <li>• 진로변경을 고민하고 있는데 잘 할 수 있을지 자신이 없다.</li> <li>• 진로에 대해서 아직 아무런 생각과 계획이 없다.</li> <li>• 현재 진로문제로 많이 위축이 되어 진로자기효능감이 나에게 필요한 것 같다.</li> <li>• 진로에 대한 확신이 없다.</li> <li>• 취업이라는 단어만 들어도 잠이 잘 안온다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 진로를 너무 성급하게 선택하려고 했다는 사실을 깨달았고 조금 늦더라도 내가 원하는 방향으로 가는 것이 중요하다는 것을 알게 되었다.</li> <li>• 활동을 하면서 집단원들의 격려와 위로에 적극적으로 반응하게 되면서 자신감이 많이 붙었다.</li> <li>• 나의 고민에 집단원들의 지지와 솔직한 피드백으로 자신감이 생겨 도전해보기로 다짐하였다. 나 자신과 나의 진로에 대해 관심을 가지게 되었다.</li> <li>• 내가 무엇을 잘하는 지 찾고 격려와 지지를 받으면서 내가 단단해진 느낌이 든다.</li> </ul>
진로준비 행동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보들은 많지만 나에게 어떤 것이 맞을지 잘 몰라서 정보를 알아보는 것이 쉽지 않다.</li> <li>• 내가 희망하는 일이 막연하고 무엇부터 실천해야 할지 모르겠다.</li> <li>• 최근에 진로를 결정했는데 이를 어떻게 잘 계획해야 할지 모르겠다.</li> <li>• 막연한 불안감은 있는데 아무런 계획과 준비를 하지 않는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 관심있고 흥미있는 것부터 찾아보니 생각보다 내가 몰랐던 직업들이 있었고 그 중에 관심이 가는 일도 생기고 설렘이 생겼다.</li> <li>• 집단원들과 서로 관심 분야에 대해 정보 교환을 할 수 있게 계획세우기에 도움이 되었다.</li> <li>• 토익점수 만들기부터 우선순위를 만들어 계획하게 되었다.</li> <li>• 내가 지금까지 아무것도 안하고 살았다 생각했는데 생각보다 많은 경험을 해왔고 이것을 발전시켜 계획하고 준비해야겠다는 다짐을 하게되었다.</li> </ul>
진로적응성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해외경험이 많이 필요한 학과인데 코로나19로 인해 앞으로 이 학과로 취업을 할 수 있을지 잘 모르겠다.</li> <li>• 진로변경을 고민하고 있는데 막연하다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나와 비슷한 고민을 하는 집단원들의 이야기를 들으니 좀 더 학과 전망에 대한 시야가 넓어졌다.</li> <li>• 내가 고민하는 직업에 생각보다 다양한 직무가 있어 추진력을</li> </ul>

- 
- 문과계열 학과인데 취업이 어렵다고 해서 불안하다.
  - 미래사회에서 문과계열에서는 콘텐츠를 생산하는 일을 할 수 있다는 이야기를 나누니 내가 원했던 일이라 즐거운 마음이 생겼다.
- 

소감문 내용을 요약해보면 프로그램에 참여한 집단원들은 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성의 하위요인에 관련된 다양한 활동을 통하여 자신을 이해하고 수용하게 되고, 만족감과 함께 자신감을 얻었다고 할 수 있다.

특히 자신의 진로고민을 집단원들과 함께 나누고 서로 긍정적인 반응을 하면서 비슷한 어려움을 가지고 있는 또래들에게 공감과 위로를 받았다. 함께 해결책을 찾으며 격려함으로써 진로수행에 대한 위축감을 해소하여 진로자기효능감이 증진되었음을 알 수 있다. 또한 웹툰 감상을 통해 대리적 경험과 투사적 동일시, 공감을 불러일으켜 더욱 폭넓은 자기 및 타인 공감과 이해를 할 수 있다. 이와 같이 대학생들은 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램을 통해 진로에 대한 자신감이 생겼고, 앞으로의 진로수행과 미래에 대한 적응력 또한 높이게 되었음을 알 수 있다.

#### 나. 프로그램 평가

프로그램의 내용과 구성에 대한 참여자들의 만족도를 알아보기 위하여 본 프로그램 참여자들을 대상으로 프로그램 만족도 평가를 실시하였다. 5점 Likert 척도 상으로 질문하였으며, 프로그램 전체에 대한 평가 결과는 표 23과 같다.

표 23. 프로그램 전체에 대한 만족도 평가 결과

(N=13)

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	합계	평균
1. 이 프로그램의 나의 진로자기효능감 향상에 도움이 되었다.				1	12	64	4.9
2. 이 프로그램은 유익하고 흥미로웠다.				3	10	62	4.7
3. 개인상담을 하는 것보다 다른 학생들과 함께 집단 상담하는 것이 도움이 되었다.				1	12	64	4.9
4. 이 프로그램은 일상생활 전반에 대한 자신감을 갖게 한다.				1	12	64	4.9
5. 진로문제로 고민하는 친구들에게 이 프로그램을 추천하고 싶다.				3	10	62	4.7
6. 이 프로그램의 후속프로그램을 개설한다면 참여하고 싶다.				3	10	62	4.7
7. 진로자기효능감의 중요성을 이해하게 되었다.				2	11	63	4.8
8. 진로자기효능감을 향상시키기 위한 구체적인 방법을 알게 되었다.				2	11	63	4.8
9. 프로그램이 전체적으로 이해하기 쉽게 이루어졌다.				2	11	63	4.8
10. 프로그램내용과 활동이 진로자기효능감을 향상시키기에 적절하게 구성되었다.				1	12	64	4.9
11. 프로그램 지도자의 진행방식은 적절하였다.				1	12	64	4.9
전 체							4.83

프로그램 전체에 대한 평가 결과는 표 23에서 보는 것처럼 전체 문항의 평균이 4.83 이상으로 대부분 높은 것으로 보아 이 프로그램이 대학생들에게 도움이 되었고, 효과적이었음을 알 수 있다.

## V. 논 의

본 연구의 목적은 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램을 대학생에게 실시하여 대학생의 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성에 미치는 효과를 알아보는 것이다.

본 연구에 나타난 주요 결과를 연구 가설별로 논의 하면 다음과 같다.

첫째, ‘웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 참여한 실험집단이 참여하지 않은 통제집단보다 진로자기효능감 수준이 유의하게 증가할 것이다.’는 가설은 지지되었다.

이러한 결과는 영상매체 및 독서치료를 활용한 진로자기효능감 증진 프로그램 연구(공호진, 2019; 권명성, 2014; 권순영, 2011; 김진숙, 2010; 엄이브, 2014; 임정선, 2019; 최봉주, 2010) 결과와도 일치한다. 이들 연구 결과는 매체특성과 평가 대상 및 구체적인 연구 목적은 다르지만, Bandura(1977)의 자기효능감 이론을 기초로 ‘성공경험’, ‘대리경험’, ‘언어적 설득’, ‘정서적 각성’ 등을 응용한 상담기법을 적용하여, 진로라는 같은 고민을 함께 나누는 집단활동을 통해 공감과 지지받는 경험이 진로자기효능감에 긍정적인 변화를 가져 왔다는 점에서 본 연구와 같은 맥락으로 볼 수 있다.

구체적으로 진로자기효능감의 하위요인별로 효과를 살펴보면 진로탐색자기효능감, 진로결정자기효능감, 진로수행자기효능감에서 모두 유의하게 증가한 것으로 나타났다. 먼저 진로탐색자기효능감의 증진 효과는 3회기에서 진로 및 미래직업세계에 대한 정보를 탐색하는 활동과 4회기에서의 심리검사 과제를 통한 자신의 실제적인 진로탐색 활동에서 기인한 것으로 보인다.

다. 3회기에서 정보를 탐색하는 활동과 4회기에서 심리검사를 통한 진로탐색은 인터넷을 검색을 통해 이루어졌으며 이는 인터넷을 활용한 진로탐색 프로그램이 진로자기효능감을 향상시킨다는 연구 결과(김현진, 2003; 신경득, 2004; 이현주, 2007; 허남, 2003)와 일치하며, 인터넷을 통한 진로 탐색 경험은 자기효능감의 가장 큰 근원이 되는 성취 경험을 갖는 것으로, 진로 자기효능감 향상에 효과가 있다는 연구 결과(박명심, 2009)와 같은 맥락이다. 뿐만 아니라 바람직한 진로탐색을 위해서 선행된 자기이해 및 자기탐색과정에서 집단원들 간 공감적 반응과 수용적 반응이 개개인의 진로탐색에 대한 자신감을 향상시킨 것 또한 진로탐색자기효능감의 증진 효과를 가져왔음을 알 수 있다. 이는 공감과 지지받는 경험이 진로자기효능감에 긍정적인 변화를 가져 온다는 연구 결과(유수복, 2013; 조명실, 2007)와도 같은 맥락이다. 진로탐색자기효능감의 증진은 대학생들이 청소년 시기에 충분하지 못한 진로탐색 경험으로 인해 막연하고 추상적이던 진로에 대한 생각을 보다 구체적으로 탐색하는 계기가 되고, 보다 긍정적인 태도로 올바른 자기 이해와 자기 긍정적인 자원을 발견하도록 할 것이다.

진로결정자기효능감의 증진 효과는 4회기 '나의 의사결정 유형을 알자!'와 5회기 '나의 꿈을 위한 합리적 의사결정' 활동에서 자기효능감 증진을 위해 Bandura(1977)가 제시한 네 가지 요인 중 대리경험을 적용하여 활동을 구안한 것에서 기인한 것으로 보인다. 활동을 통해 웹툰 주인공의 문제 해결방안을 고민하고 자신이 주인공이 되어서 합리적인 의사결정을 진행하는 등 대리적 경험을 해봄으로써 자신감이 향상되고 진로결정자기효능감의 증진효과를 가져왔음을 알 수 있다. 대리경험은 자신과 유사한 타인의 관찰하거나 상상하는 경험을 통해 행동의 변화를 가져오는 것으로, 웹툰 속 인물이나 사건에 공감하거나 자신과 동일시함으로써 비슷한 상황을 이해하고 주인공의 모습을 통해 대리적 경험이 이루어져 긍정적인 변화를

가져오는 효과를 얻을 수 있다는 연구들(공호진, 2019; 최봉주, 김희정, 2010; 엄이브, 2014)과도 일치한다. 진로결정자기효능감의 증진은 대학생들의 모델링과 공감 및 동일시 과정을 통해 진로 및 자신에 대한 이해를 높이는 계기가 되어 진로를 잘 선택할 수 있다는 자신감을 향상시킬 것이다.

진로수행자기효능감의 증진 효과는 2회기 ‘진로와 관련된 성공경험 찾기’, 4회기 ‘과제 수행하기’, 6회기 ‘미래 디자인하기’와 같은 활동에서 기인한 것으로 보인다. 활동을 통해 스스로 주어진 과제를 수행하여 수행성취의 경험 과정에서 얻어지는 성공경험이 진로수행효능감 증진 효과를 가져왔음을 알 수 있다. 또한 자기암시를 통해 자기확신과 자신감을 갖게 하여 미래 진로수행을 성공적으로 할 수 있을 것이라는 믿음을 형성하게 한 것도 자기효능감 증진 효과를 가지고 온 것으로 보인다. 자기암시는 자기효능감의 요인 중 언어적 설득으로, 스스로를 설득하고 격려하며 성공에 대한 기대를 불러일으키는 것(Bandura, 1977)이라는 이론을 뒷받침하고 자기교시가 진로자기효능감을 향상시킨다는 연구 결과(박명심, 2009)와 자성예언이 진로자기효능감을 향상시킨다는 연구 결과(김마리아, 2016)와 맥을 같이한다. 진로자기수행효능감의 증진은 최근 급변하는 직업환경으로 인해 직업세계로의 이행이 어려운 대학생들에게 미래 진로수행에 대한 성공 기대를 돕고 이러한 성공에 대한 기대는 곧 적극적이고 실제적인 행동의 변화를 가져올 수 있을 것이다.

프로그램 실시 후 작성된 활동지나 후기를 통해 대학생들의 변화를 살펴보면 ‘비슷한 진로 고민을 가지고 있어서 위로가 되었다.’, ‘진로에 대해 나만 고민하는 것 같아서 불안했는데 다른 사람들도 그렇다는 것을 알고 마음이 조금 편안해졌다.’, ‘다른 사람들의 경험이 대단하게 느껴졌고 긍정적 피드백을 받는 게 좋았다.’와 같이 공감과 수용 반응은 긍정적인 태도를 형성하여 올바른 자기이해와 자신의 긍정적인 자원을 탐색하는 데 자신감을

갖게 된 진로탐색자기효능감 증진에 대한 보고가 있었다. 그리고 ‘웹툰 주인공처럼 나도 내가 좋아하는 것을 써보니 나에 대한 이해가 조금 더 잘 되었다.’, ‘웹툰 내용이 정말 공감이 되었고 나와 비슷하여 스스로 성찰이 되었다.’, 5회기 ‘내가 웹툰 속 주인공이 되어 합리적 의사결정을 하는 활동이 도움이 되었다’, 8회기 ‘나의 웹툰에 댓글 달아주는 것에 감동적이고 뿌듯하였고 응원과 위로의 메시지를 받아 기분이 좋았다.’ 라는 내용에서 진로결정자기효능감 증진에 대한 보고가 있었다. 마지막으로 7회기 ‘짧은 격려 한 마디가 누군가에게는 매우 큰 에너지를 전해 주는 것을 느꼈다.’, 8회기 ‘할 수 있다 생각하니 진짜 이제는 할 수 있을 것 같다.’라는 내용에서 진로수행자기효능감 증진에 대한 보고가 있었다.

이와 같은 연구결과는 대학생들에게 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담을 실시함으로써 자신과 진로에 대해 관심을 가지게 되었고 스스로의 장점을 알고 장점에 대한 집단원들의 지지를 통해 자신감을 갖게 되었다. 이와 같은 연구결과는 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담이 대학생의 진로자기효능감을 증진시킬 수 있음을 보여준다. 즉, 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램은 대학생의 진로자기효능감을 향상시키는 데 긍정적인 효과가 있다는 것을 보여주며, 대학 및 상담 현장에서 유용하게 활용할 수 있는 웹툰을 활용한 프로그램을 체계적으로 개발하여 제공하는 것이 필요하다는 것을 보여준다.

둘째, ‘웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 참여한 실험집단이 참여하지 않은 통제집단보다 진로준비행동 수준이 유의하게 증가할 것이다.’는 가설은 지지되었다.

이러한 결과는 4년제 대학생을 대상으로 학년에 제한을 두지 않고 진로탐색프로그램을 실시하여 진로준비행동을 향상시켰다는 연구(박완성, 2005; 장기명, 2001) 결과와도 일치한다.

진로준비행동의 하위요인별 효과를 살펴보면 정보 수집, 도구 구비, 실천적 행동에서 모두 유의하게 증가한 것으로 나타났다. 진로준비행동 증진 효과는 3회기 ‘진로탐색활동’, 6회기 ‘진로 디자인하기’, 7회기 ‘진로장벽 극복하기’ 활동에 기인한 것으로 보인다. 활동을 통해 참여자들은 서로의 강점을 발견하고 직접 표현하고 공감하며 수용함으로써 긍정적이고 적극적인 행동을 하게 되었고 이러한 연구 결과는 허용적이고 신뢰로운 분위기 속에서 지지받고 공감받는 긍정적인 경험을 하게 된 것이 진로준비행동의 증진 효과를 가져왔음을 알 수 있다.

진로준비행동이 증진된 또 다른 이유로는 본 프로그램의 참여자들이 서로 상호작용하며 정보를 찾기 위한 도움과 학교생활 및 직업관련 경험들을 주고 받는 피드백을 나누는 과정에서 진로준비에 적극적으로 행동할 수 있게 된 것에 기인한 것으로 보인다. 이는 대상자 모집에 학년의 구분을 두지 않아 고학년 참가자들은 본인들의 경험을 나누고 저학년들은 자신들이 알게 된 새로운 정보들을 교환함으로써 정보의 교류를 보다 폭넓게 할 수 있었을 것으로 보인다. 이는 대학생들의 재학기간에 따라 집중하는 진로탐색행동에 차이가 있다는 김지효(2016)의 연구와 그 맥을 같이한다. 제2외국어 공부는 2학년에는 감소하다 3학년에는 다시 증가하고 4학년에 다시 감소하는 패턴을 보이는 것을 알 수 있다. 본 연구에 참가한 대학생들은 제2외국어가 특성화 된 대학의 학생들로 제2외국어에 대한 관심이 높고, 이에 따라 참가자들의 학년에 따라 집중하는 진로탐색행동은 다양하게 나타나므로 진로탐색에 대한 정보교류는 진로준비행동 향상에 도움이 되었을 것이라고 본다.

프로그램 실시 후 작성된 활동지와 후기를 통해 학생들의 변화를 살펴보면 ‘다른 사람들의 일생을 들여보는 것, 나의 인생과 비교하여 좀 더 노력해야겠다는 생각을 가지게 되었다.’, ‘다른 사람들의 목표와 계획을 들으니

나도 열심히 해야겠다고 생각이 들었다.’ 소감문 4회기에서 ‘합리적 의사결정을 웹툰 속 주인공이 되어 연습해보니 대안도 찾을 수 있고 우선순위를 생각할 수 있게 되었다.’와 같이 진로준비행동의 증진에 대한 보고가 있었다.

이러한 연구결과는 대학생 대상의 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담에서 매 회기별로 제공된 웹툰을 통해 자신의 진로에 대한 이해가 향상되고, 진로준비를 위한 다양한 정보수집과 그것을 바탕으로 실제적인 여러 가지 활동을 통해 합리적 의사결정과 구체적 계획세우기를 할 수 있게 되면서 자신의 부정적인 생각을 긍정적이고 적극적인 자세로 변화시켜가는 계기가 되어, 대학생의 진로준비행동이 증진된 것을 보여준다. 즉, 웹툰을 활용한 진로 프로그램은 4차 산업혁명, 낮은 취업률과 같은 미래사회 진출의 어려움을 경험하는 현재 대학생에게 진로와 관련된 행동 정도를 높여주어 진로준비행동의 향상을 가져올 수 있다.

셋째, ‘웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에 참여한 실험집단이 참여하지 않은 통제집단보다 진로적응성 수준이 유의하게 증가할 것이다.’는 가설은 지지되었다.

이러한 결과는 진로적응성을 향상시키기 위해 진로자기효능감을 높이는 것이 중요하다는 선행연구들(곽원준, 서경희, 심지현, 2015; 조성연, 홍지연, 2010)과 맥을 같이한다. 진로탐색과 결정 및 수행에 대한 자신감이 높을수록 직무조건 변화 속에서 환경에 대한 상호작용과 유연한 대처적응능력이 증가하기 때문이다(조성연, 홍지연, 2010). 즉, 진로를 스스로 성공적으로 해낼 수 있다는 신념이 강할수록 변화하는 환경 속에서 상호작용하며 어려움에 잘 대처하는 진로적응성 수준이 높다는 것을 의미한다.

구체적으로 진로적응성의 하위요인별로 효과를 살펴보면 관심, 통제, 호기심, 자신감에서 모두 유의하게 증가한 것으로 나타났다. 진로적응성의 증

진 효과는 2회기 ‘자신의 장점과 진로 관련 성공경험 탐색하기’, ‘자기암시를 통해 자기확신과 자신감 갖기’와 같이 성공경험을 탐색하여 자신의 강점을 알고 자기암시를 통한 긍정적인 정서를 갖게 된 것에서 기인한 것으로 보인다.

강점인식과 긍정정서의 함양 활동을 통해 자신의 삶에 책임감을 갖고 주도적으로 실현하는 자신감을 향상시키는 데 큰 도움을 준 것이 진로적응성의 증진효과를 가져왔음을 알 수 있다. 이는 대학생의 강점인식이 진로적응성을 향상시킨다는 연구(유인영, 2015; 윤미사, 2018, 조은주, 2018)와 대학생의 긍정정서가 진로적응성을 향상시킨다는 연구(이지연, 2018; 정미예, 조남근, 2015) 결과와 일치한다. 특히 하위요인 중 통제변인의 효과 증진이 큰 것은 주요한 의미를 가진다. 진로 통제력은 개인이 자신의 진로를 만들어 나가는데 대한 책임감을 가지고 주도적, 자율적으로 진로결정을 하게 하는 것으로 통제력이 높은 개인일수록 진로개발에 대한 책임을 갖고 주도적이고 자율적인 진로결정을 한다. 대학 진학 후 갑작스런 자율적 생활양식으로서의 변화와 포스트 코로나 시대와 맞물려 급변하는 사회와 노동시장의 변화에 따른 부담감으로 인해 다양한 부적응적 양상을 보이는 대학생들에게 진로개발에 대한 책임감과 주도적인 진로개발행동을 해나갈 수 있도록 하는 것은 중요한 발달 과업이다. 이에 본 프로그램에서 눈에 띄는 진로통제력의 향상은 본 프로그램을 통해 진로결정과 직업세계로의 전환을 준비하는 대학생들이 주도성과 계획성을 기를 수 있었음을 의미한다.

프로그램 실시 후 작성된 활동지나 후기를 통해 살펴보면 ‘진로성공경험을 쭉 나열해보니 뿌듯하고 되게 열심히 살아왔다는 생각이 들어서 자신감이 생겼다’, ‘자기암시 문구의 효능을 통해 부정적인 생각보다 긍정적인 생각을 더 많이 하게 되었다.’, ‘자기암시가 처음에는 부끄러웠는데 몇 번 해보니 기분이 좋아서 우울함을 달래는 데 도움이 되었고 계속 해봐야겠다는

마음이 들었다.’와 같이 진로적응 증진에 대한 보고가 있었다.

이러한 연구 결과는 대학생들에게 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담을 실시함으로써 새로운 환경에 진입하여 성공적으로 적응할 수 있도록 하여 진로적응력을 향상시키는 데 도움을 줄 수 있을 것으로 보인다.

이상의 연구내용을 종합하여 볼 때 본 연구는 다음과 같은 의의가 있다.

첫째, 본 연구는 진로를 탐색하고 결정하고 수행하는 데 중요한 영향을 미치는 요인인 진로자기효능감과 진로준비행동, 진로적응성을 대학생의 특성을 고려하여 프로그램을 재구성하였으며, 이는 대학생의 진로자기효능감과 진로준비행동, 진로적응성을 향상시키는 데 효과가 있음을 밝혀냈다는 데 그 의의가 있다.

둘째, 진로와 관련하여 여러 가지 매체들을 활용한 프로그램들이 존재하지만 웹툰이라는 매체를 활용한 연구는 전무하다. 웹툰이 가지고 있는 고유한 특성은 표현적, 도구적 매체로써 흥미 뿐만 아니라 심리 치료적 효과를 줄 수 있음을 밝혀낸 것과 이러한 치료적 매체로써 웹툰을 진로프로그램에 활용하여 그 효과성을 입증한 최초의 프로그램이라는 점에 의의가 있다.

셋째, 웹툰을 교육적인 매체로 활용한 연구들은 있으나, 대학생을 대상으로 한 연구에서 웹툰 매체를 활용한 연구는 찾아보기 어렵다. 초·중·고등학생뿐만 아니라 대학생들에게도 흥미와 관심을 가질 수 있는 매체의 활용은 진로교육에 긍정적인 영향을 줄 수 있으며, 이는 웹툰이 더 이상 흥미만을 쫓는 매체가 아닌 양적 성장과 더불어 질적 성장이 이루어졌음을 의미하며, 아동, 청소년뿐만 아니라 대학생을 대상으로 웹툰을 활용할 수 있음을 시사한다.

넷째, 프로그램 진행이 비대면 온라인 화상 집단상담 방식으로 진행되었다. 진로문제를 다룰 때 온라인 화상 집단상담은 대면 집단상담과 만족도

가 비슷하게 나왔으며, 면대면 진로집단상담과 비슷한 수준으로 효과적이었다. 이는 앞으로 온라인으로 진행되는 진로집단상담 프로그램 연구에 기초 자료로 활용될 수 있다는 것에 의의가 있다.

본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 대상을 B시에 거주하는 A대학교 1~4학년 대학생을 표집 대상으로 한정되었기 때문에 연구 결과를 일반화하기에는 한계가 있다. 따라서 후속 연구에서는 다양한 지역의 대학생을 대상으로 프로그램의 개입이 가능한지 살펴보고, 그 개입으로 인한 효과성 검증에 대해서도 후속 연구가 필요하다.

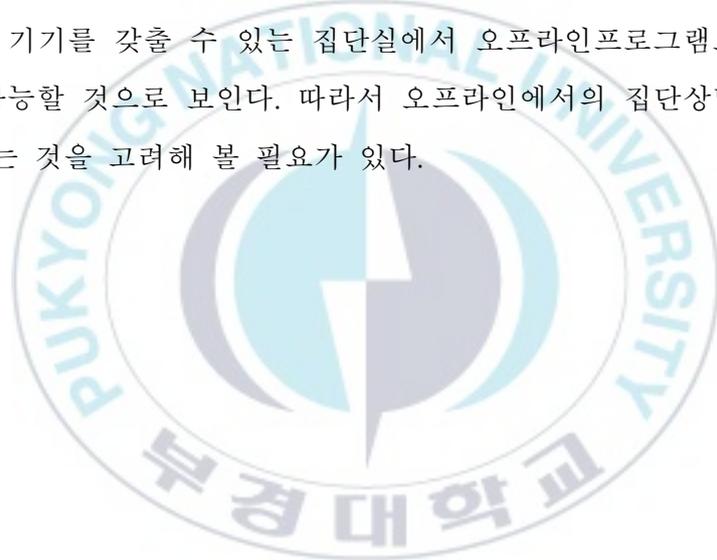
둘째, 본 프로그램은 코로나바이러스감염증-19의 확산으로 인해 주 4회로 2주간 실시하여 진로자기효능감과 진로준비행동 및 진로적응성을 향상시켰다. 하지만 본 연구에서 행동적 측면을 꾸준히 향상시키기에는 충분한 시간이 확보되지 못하였다. 추후검사를 통하여, 프로그램 참여 이후 대학생들의 진로자기효능감, 진로준비행동 및 진로적응성 정도가 어떻게 변화되었는지 확인하고, 후속연구에서는 장기간 진행되는 프로그램의 효과를 검증해야 할 필요가 있을 것이다.

셋째, 본 프로그램은 웹툰을 매체로 활용한 진로집단상담 프로그램연구이다. 그러나 웹툰을 매체로 활용한 프로그램의 선행연구들이 절대적으로 부족해 웹툰을 매체로 프로그램을 재구성하는 데 상당한 어려움이 있었다. 다양한 웹툰을 대상 및 주제에 따라 범주화 하고, 웹툰을 치료적 도구로 개발 및 타당화하는 연구들이 활발히 이루어질 필요가 있다.

넷째, 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램의 효과 검증을 위하여 자기 보고형 측정도구를 활용해 경험분석을 실시하였다. 자기보고형 질문지는 주관적인 영향을 받을 수 있고, 프로그램이 진행되는 동안 실시자와 참여자간의 상호작용과 참여자끼리의 상호작용, 활동지의 내용, 소감을

통해 변화를 분석하였으나 이러한 변화 양상이 프로그램의 어떤 구성요소로 인한 것인지 구체적인 분석이 이루어지지 못했다. 따라서 프로그램의 효과에 대한 근본적인 원인과 정밀한 결과를 얻기 위해서는 프로그램 구성 영역의 효과에 대한 전문가의 관찰과 개입을 통한 심층 분석을 실시하여 효과에 대한 근본적인 접근이 필요하다.

다섯째, 본 프로그램은 코로나 상황으로 인해 비대면 온라인프로그램으로 구성되었으나 진행방식이 오프라인집단상담의 기본적인 구성과 크게 다르지 않으므로 운영자들이 프로그램을 적절히 보완한다면 컴퓨터나 스마트폰과 같은 기기를 갖출 수 있는 집단실에서 오프라인프로그램으로도 충분히 운영 가능할 것으로 보인다. 따라서 오프라인에서의 집단상담 프로그램을 시행하는 것을 고려해 볼 필요가 있다.



## 참고문헌

- 강성숙 (2017). 초등 진로독서프로그램이 진로발달과 진로결정 자기효능감에 미치는 영향. 대진대학교 박사학위논문.
- 강수연 (2016). 웹툰을 활용한 고등학교 중국어 교육 방안 연구. 서울외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 강은주 (2011). 위기청소년의 정서조절력 향상을 위한 집단영화치료프로그램의 효과. 경성대학교 박사학위논문.
- 머니투데이 (2020). 좁아진 취업문·기약없는 원격수업... '코로나 세대' 우울감 한계치. 머니투데이, 2020. 9. <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2020090916033784141>에서 검색.
- 고정민 (2016). 보드게임을 활용한 진로교육 프로그램이 중학생의 진로성숙도에 미치는 효과. 대구한의대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 공호진 (2019). 초등학교 고학년의 진로자기효능감 증진을 위한 영화치료 활용 집단상담 프로그램 개발. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 곽원준, 서경희, 심지현 (2015). 경력단절여성의 진로결정 자기효능감이 진로적응성에 미치는 영향. 취업진로연구, 5(4), 57-88.
- 권명성 (2014). 독서치료를 활용한 진로집단상담 프로그램이 초등학생의 직업포부수준 및 진로자기효능감에 미치는 효과. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권순영 (2011). 영상매체를 활용한 진로집단상담 프로그램이 초등학생의 진로자기효능감에 미치는 효과. 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 김가미, 소용준, 박준성 (2018). 대학생의 자아분화가 진로결정수준에 미치는 영향 = 진로결정자기효능감의 매개효과. **사회과학연구**, 29(1), 63-83, 충남대학교 사회과학연구소.
- 김계현 (1995). **적용 영역별 접근 상담심리학**. 서울: 학지사.
- 김계현, 김봉환 (1997). 대학생의 진로결정수준과 진로준비행동의 발달 및 이차원적 유형화. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 9(1), 311-333.
- 김남진 (2003). **진로집단상담 프로그램이 대학생의 진로자기효능감, 진로결정수준 및 진로준비행동에 미치는 효과**. 대구대학교 석사학위논문.
- 김마리아 (2014). **대학생의 진로자기효능감 향상을 위한 집단상담 프로그램 개발 및 효과**. 한남대학교 박사학위논문.
- 김봉환 (1997). **대학생의 진로결정수준과 진로준비행동의 발달 및 이차원적 유형화**. 서울대학교 박사학위논문.
- 김봉환, 김병석, 정철영 (2000). **학교진로상담**. 서울: 학지사
- 김봉환, 양진희 (2008). 여대생의 심리적 독립, 진로정체감, 진로결정 자기효능감이 진로준비행동에 미치는 영향. **진로교육연구**, 21(2), 57-72.
- 김봉환, 허은영 (2006). 직업카드를 활용한 진로지도 프로그램이 중학생의 진로성숙도에 미치는 효과. **상담학연구**, 7(2), 433-445.
- 김성길 (2017). **진로독서프로그램이 고등학생의 진로의식성숙에 미치는 영향**. 경기대학교 행정·사회복지대학원 석사학위논문.
- 김세연 (2015). **대학생의 성인애착, 심리적 독립, 진로결정 자기효능감이 진로적응성에 미치는 영향**. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김소연 (2018). **진로독서프로그램이 초등학생의 진로의식 향상에 미치는 효과**. 대진대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김수연 (2011). **전문계 고등학생들의 진로 의사결정 유형, 진로결정 자기효**

- 능감, 자아존중감, 불안이 학교생활 부적응에 미치는 영향. 호서대학교 석사학위논문.
- 김수정 (2015). 만화 독자층 다변화 양상에 관한 연구: 웹툰을 중심으로. 한국의국어대학교 석사학위논문.
- 김연정 (2012). 웹툰을 활용한 한국 문화 교육 방안 연구: 중·고급 학습자를 중심으로. 한국의국어대학교 석사학위논문.
- 김옥희, 이근희. (2006). 진로만다라 과제학습이 대학생의 진로정체감과 진로준비행동에 미치는 영향. *교육논총*, 26(1), 117-137, 국민대학교 교육연구소.
- 김윤주 (2010). 초등학생의 진로자기효능감 향상을 위한 집단상담 프로그램 개발. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김은주, 김지현 (2010). 한국 대학생 진로준비유형검사의 개발. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 22(3), 733-752.
- 김은주 (2016). 진로독서프로그램이 초등학생의 진로의식 향상에 미치는 효과. 대전대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김은영 (2002). 한국 대학생 진로탐색장애검사 (KCBI) 의 개발 및 타당화 연구. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 14(1), 219-240.
- 김의철, 박영신, 양계민 (2003). 자기효능감과 인간행동. 서울: 교육과학사.
- 김일태, 윤기현, 김병수, 설중훈, 양세혁 (2008). 만화애니메이션 사전. 한국만화영상진흥원.
- 김종걸 (2008). 경호전공 대학생의 진로장벽과 진로준비행동의 관계. 경기대학교 박사학위논문.
- 김지효 (2016). 대학생이 지각한 대학진로지원, 진로준비행동, 진로목표특성의 관계 분석. *학습자중심교과교육연구*, 16(12), 977-997.
- 김진숙 (2010). 독서치료 프로그램이 고등학생의 진로자기효능감에 미치는

**효과.** 경북대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 김충기 (1986). **진로교육과 진로지도**. 서울: 배영사.
- 김헌수, 장기명, 이난 (2004). 진로탐색 프로그램의 적용이 대학생의 진로 및 자아정체감과 진로결정수준에 미치는 효과. **교육심리연구**, 18(1), 261-278.
- 김현진 (2003). **인터넷을 활용한 진로정보탐색 프로그램이 대학생의 진로 자기효능감에 미치는 영향**. 전주대학교 국제상담대학원 석사학위논문.
- 김희진 (2001). 대학생의 자아정체감이 진로태도성숙과 진로준비행동에 미치는 영향. **사회과학연구**, 5, 369-393, 평택대학교 사회과학연구소.
- 류은희 (2018). **진로독서 프로그램의 고등학생의 진로성숙도와 직업가치관 향상에 미치는 영향: 경기도 J고등학생을 중심으로**. 대진대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박기수 (2015). 웹툰 스토리텔링, 변별적 논의를 위한 몇 가지 전체. **애니메이션연구**, 11(3), 44-64
- 박명심 (2008). **고등학생용 진로자기효능감 향상 프로그램 개발**. 경북대학교 박사학위논문.
- 박명심, 김성희 (2006). 고등학생용 진로자기효능감 척도개발 및 타당화. **상담학연구** 7, 385-397.
- 박수복 (2012). **영상매체를 활용한 진로 집단상담 프로그램이 자아정체감에 미치는 효과**. 한세대학교 석사학위논문.
- 박완성 (2005). 진로탐색 집단상담프로그램이 진로결정수준, 진로정체감, 진로준비행동에 미치는 효과. **진로교육연구**, 18(2), 203-216.
- 박윤희 (2017). 대학생의 진로결정 자기효능감과 진로성숙도가 취업불안에 미치는 영향. **진로교육연구**, 30(2), 41-61

- 박진아 (2014). **대학생의 성격강점, 자기조절효능감, 자기주도학습, 진로적응성간의 구조적 관계**. 한남대학교 박사학위논문.
- 박현지, 박수정 (2019). 만화애니메이션을 활용한 집단미술치료가 아동의 정서기능과 사회성에 미치는 효과. **한국아동심리치료학회지**, 14(2), 1-16.
- 박혜리, 박승민 (2017). 만화·애니메이션을 활용한 예술치료 집단상담이 고교생의 불안과 우울에 미치는 효과. **예술심리치료연구**, 13(2), 225-249
- 박혜리, 장진영 (2014). 만화 읽기가 창의력 향상에 미치는 연구. **만화애니메이션연구**, -(36), 437-467.
- 백정기 (2018). **대학생이 지각한 사회적 지지와 진로적응성의 관계에서 진로결정 자기효능감의 매개효과 검증**. 한국기술교육대학교 석사학위논문.
- 백효주 (2013). **대학생의 진로정체감, 진로결정 자기효능감이 진로준비행동에 미치는 영향**. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 설연경 (2018). ‘웹툰(Webtoon)’의 교육적 활용가능성 탐색 : 조형성, 서사성, 상호작용성 측면을 중심으로. **문화예술교육연구** 13(1), 25-48.
- 설연경 (2000). 웹툰(Webtoon)의 교육적 활용가능성에 대한 이론적, 실천적 근거탐색. **한국콘텐츠학회논문지**, 20(6), 510-520.
- 소연희 (2011). 사범대학생의 자기결정욕구, 진로태도성숙, 진로준비행동 및 진로결정의 구조적 관계 분석. **직업교육연구**, 30(2), 117-134.
- 손은령, 손진희 (2005). 한국 대학생의 진로결정 및 준비행동. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 17(2), 399-417
- 손은령 (2006). 대학생의 귀인성향과 진로행동. **상담학연구**, 79(3), 803-819.
- 손은령 (2009). 진로상담: 진로선택과정에서 우연 혹은 기회의 역할 고찰. **상담학연구**, 10(1), 385-397.
- 송명숙 (2015). **이야기치료를 활용한 보드게임이 대학생의 진로정체감과 진**

- 로태도성숙도에 미치는 효과. 한국기술교육대학교 테크노인력개발전문대학원 석사학위논문.
- 송영혜, 김경원 (2002). "만화치료"가 이혼가정 아동의 사회적 상호작용 및 사회적 기능 변화에 미치는 영향. *놀이치료연구*, 6(2), 43-57.
- 송종욱 (2013). 영상매체를 활용한 진로 집단상담 프로그램이 진로태도성숙과 진로준비행동에 미치는 영향. 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신경득 (2004). 인터넷을 활용한 진로탐색 집단상담 프로그램이 여중생의 진로자기효능감과 진로태도성숙에 미치는 효과. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신기동, 전병순, 임동진, 조영숙, 노춘희 (2001). 경기도 실업대책 개선방안 연구. 경기개발연구원. *기본연구*, 9, 3-5.
- 안규정 (2017). 웹툰을 활용한 내용 중심 교수법 기반 다문화학생 대상 한국사 수업 방안 연구. 이화여자대학교 국제대학원 석사학위논문.
- 양난미 (2005). 한국 대학생의 사회인지 진로선택 모형 검증. 이화여자대학교 박사학위논문.
- 양판규 (2011). 진로자기효능감 증진 프로그램이 고등학생의 진로자기효능감에 미치는 효과. 경북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 엄이브 (2014). 영상매체를 활용한 진로집단상담이 초등학생의 진로자기효능감에 미치는 효과. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오은주 (2014). 대학생의 특성불안이 진로준비행동에 미치는 영향: 진로결정자기효능감의 매개효과. *한국진로교육연구*, 27(2), 85-107
- 유수복 (2013). 대학생의 진로장벽과 사회적 지지가 진로자기효능감과 진로준비행동에 미치는 영향. 충북대학교 박사학위논문.
- 유인영 (2015). 대학생들의 자기주도성이 진로적응성에 미치는 영향 : 강점

- 활용을 매개변인으로. 광운대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤미사 (2018). **대학생의 강점인식과 진로미결정 관계에서 진로적응성의 매개효과**. 신라대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤정혜 (2020). **대학생의 진로결정자기효능감이 진로준비행동과 진로적응성에 미치는 영향 : 긍정심리자본의 매개효과**. 국제뇌교육종합대학원대학교 박사학위논문.
- 윤주영 (2000). **진로결정 프로그램이 대학생의 진로준비행동, 진로결정수준 및 의사결정유형에 미치는 효과**. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이경화 (2020). **보드게임을 활용한 진로탐색프로그램이 중학생의 진로결정 자기효능감과 진로성숙도에 미치는 효과**. 한국방송통신대학교 석사학위논문.
- 이기학, 이학주 (2000). **대학생의 진로 태도 성숙 정도에 대한 예언 변인으로서의 자기-효능감 효과 검증에 대한 연구**. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 12(1), 127-136.
- 이명숙 (2003). **대학생의 진로 자기효능감과 진로장애 지각, 진로준비행동 간의 관계분석**. 전주대학교 석사학위논문.
- 이명옥 (2009). **저소득가정 중학생을 위한 진로자기효능감 향상 집단상담 프로그램 개발**. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이상희 (2006). **대학생의 성향변인, 진로장애, 진로자기효능감과 진로태도성숙의 관계**. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 18(2), 399-417.
- 이소연, 고은영 (2013). **웹툰 <신과 함께>에 나타난 바흐친의 미학적 요소에 관한 연구**. 한국애니메이션학회 학술대회지, 2013(11), 30-31
- 이영매 (2009). **진로자기효능감 프로그램이 남자 중학생의 진로자기효능감에 미치는 효과**. 경북대학교 석사학위논문.

- 이예진 (2010). 동기체계이론에 기초한 진로동기수준 군집유형과 진로 적응성의 차이 연구. 연세대학교 석사학위논문.
- 이정규 (2006). 부모의 사회적 지지와 고 3 학생의 진로결정 자기효능감과 진로정체감의 관계. *교육심리연구*, 20(3), 571-586.
- 이정애, 최응용 (2008). 진로상담: 진로가치 명료화 프로그램이 대학생의 진로정체감, 진로결정수준, 진로결정 자기효능감 및 진로성숙에 미치는 영향. *상담학연구*, 9(1), 129-146.
- 이제경, 이승구 (2007). 취업 청소년의 진로기대 및 취업준비행동. *진로교육연구*, 20(3), 121-137.
- 이지연 (2018). 대학생의 긍정심리자본과 진로관여행동의 관계에서 진로적응성의 매개효과. 단국대학교 석사학위논문.
- 이지영 (2015). 한국 웹툰의 고백적 증개성 연구. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 이진환, 김태희 (2001). 대학생들의 삶의 의미원천과 안녕감. *학생생활연구*, 33(2), 31-45. 부산대학교 학생생활연구소.
- 이현주 (2007). 인터넷 활용 진로정보탐색 프로그램이 여중생의 진로 자기효능감에 미치는 영향. 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이현주 (2015). 만화·애니메이션 치료 프로그램의 설계와 적용 방법 연구 : 청소년의 대인관계 역량을 중심으로. 상명대학교 석사학위논문.
- 인크루트 (2020). 코로나 이후 진로변경 고민 설문조사. 서울: 인크루트.
- 임용자 (2004). 표현예술치료의 이론과 실제: 동작, 미술 및 언어 표현의 통합적 접근. 서울: 문음사.
- 임은미, 이명숙 (2003). 대학생의 자기효능감과 진로준비행동간의 관계 분석. *학생상담연구*, 1, 101-113. 전주대학교 카운슬링센터.
- 장계영 (2009). 대학생 진로적응성 척도 개발. 숙명여자대학교 박사학위논문.

- 장기명 (1998). 대학생의 의사결정유형 · 진로결정수준 · 진로준비행동의 관계 연구. **학생지도연구**, 19, 101-132. 원광대학교 학생상담센터.
- 장기명 (2001). 대학생을 위한 진로탐색 프로그램의 효과연구. **학생생활연구소**, -(22), 71-99. 원광대학교 학생상담센터.
- 장세희 (2013). 영화치료를 활용한 진로프로그램이 지적장애 초등학생의 진로태도 및 진로자기효능감에 미치는 효과. 창원대학교 석사학위논문.
- 장지선 (2003). 대학생의 진로정체감과 부모에 대한 심리적 독립 및 애착과의 관계 연구. 연세대학교 석사학위논문.
- 전은청 (2009). 만화기법을 이용한 집단미술치료가 정서장애아동의 대인관계향상과 공격성 감소에 미치는 영향 : 지역아동센터 아동을 중심으로. 원광대학교 석사학위논문.
- 정기호 (2015). 학교 부적응 청소년의 만화 예술치료 프로그램 효과에 관한 연구. 중앙신학대학원대학교 박사학위논문.
- 정미예 (2008). 대학생의 진로장애 예기와 개인·심리적 변인의 구조적 분석. **직업교육연구**, 27(1), 1-21.
- 정미예, 조남근 (2015). 대학생의 진로적응성과 긍정적 정서, 사회적 지지 및 삶의 만족의 구조적 분석. **상담학연구**, 16(2), 179-193.
- 정연우 (2013). 영화 활용 진로상담 프로그램이 중학생의 진로자기효능감 및 진로성숙도에 미치는 효과. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정지은 (2013). 대학생의 진로적응성과 사회적 지지, 자아존중감 및 자기주도학습의 인과적 관계. 서울대학교 석사학위논문.
- 조명실 (2007). 청소년의 자아정체감, 사회적 지지, 진로결정 자기효능감이 진로성숙과 진로준비행동에 미치는 영향. 성균관대학교 박사학위논문.
- 조성연, 홍지영 (2010). 성인 학습자의 인구학적 변인, 진로결정자기효능감, 진

- 로적응성의 관계연구. *상담학연구*, 11(3), 1099-1115
- 조은주 (2018). **대학생의 성격강점, 강점활용, 진로정체감, 진로적응성 간의 구조적 관계**. 동신대학교 박사학위논문.
- 주명진 (2010). **대학생의 불안과 진로자기효능감이 진로준비행동에 미치는 영향**. 경성대학교 석사학위논문.
- 천성문, 김미옥, 박명숙, 차명정, 함경애 (2017). **집단상담 이론과 실제**. 서울: 학지사.
- 최규하 (2016). **대학생 진로적응성 향상 프로그램 개발 연구**. 전남대학교 박사학위논문.
- 최동선 (2003). **대학생의 진로탐색행동과 동기 요인 및 애착의 관계 분석**. 서울대학교 박사학위논문.
- 최봉주 (2010). **영상매체를 활용한 중학생의 진로자기효능감 향상 집단상담 프로그램 개발**. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최상훈 (2009). **영화치료 프로그램이 아동의 자아존중감과 대인관계에 미치는 효과**. 동아대학교 석사학위논문.
- 최숙현 (2007). **대학생의 진로장벽, 진로포부, 진로태도성숙이 진로준비행동에 미치는 영향**. 원광대학교 박사학위논문.
- 최영희 (2008). **영화를 활용한 분노조절 프로그램이 중학교 남학생의 공격성에 미치는 효과**. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최윤경 (2014). **대학생 진로준비행동 프로그램 개발**. 경북대학교 박사학위논문.
- 최종성 (2009). **체육계열 대학생의 진로결정자기효능감이 진로준비 행동에 미치는 영향**. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한국콘텐츠진흥원 (2013). **2012 만화산업백서**. 전남: 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원 (2015). **웹툰 산업 현황 및 실태조사**. 전남: 한국콘텐츠진흥원.

원.

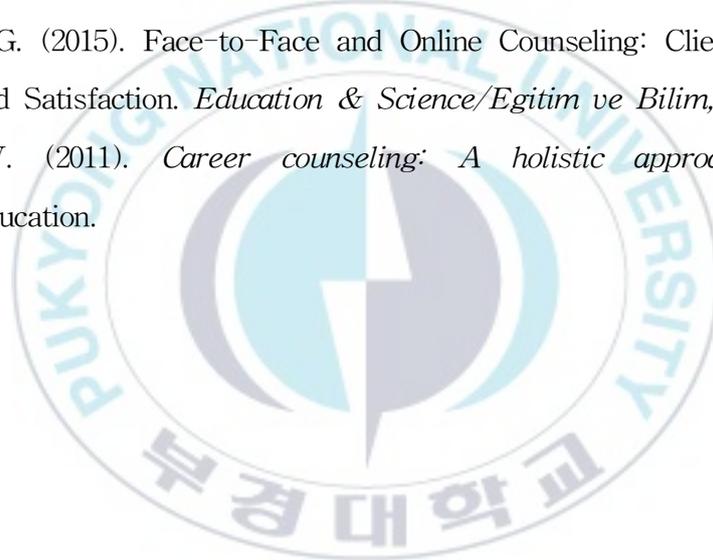
- 한국콘텐츠진흥원 (2018). 2017 만화산업백서. 전남: 한국콘텐츠진흥원.
- 한수선 (2015). 영화를 활용한 진로집단상담 프로그램이 중학생의 자아정체감과 진로태도성숙도에 미치는 영향. 경성대학교 석사학위논문.
- 한주옥 (2004). 여대생의 자기결정성 수준과 진로미결정과의 관계에서 진로결정효능감의 매개효과 검증. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 허남 (2003). 인터넷을 활용한 진로정보탐색 프로그램이 중학생의 진로 자기효능감에 미치는 효과. 전주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 홍혜영 (1995). 완벽주의 성향, 자기효능감, 우울과의 관계연구. 이화여자대학교 석사학위논문.
- Amundson, N. E., Harris-Bowlsbey, J., & Niles, S. G. (2013). 진로상담 과정과 기법 (이동혁, 황매향, 임은미 역). 서울: 학지사
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavior change. *Psychological Review*, 84, 191-215.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Baumeister, R. F., & Vohs, K. D. (2003). Self-regulation and the executive function of the self. *Handbook of self and identity*, 1, 197-217.
- Betz, N. E., & Hackett, G. (1981). The relationship of career-related self-efficacy expectation to perceived career options in college women and men. *Journal of Counseling Psychology*, 28, 399-410.
- Betz, N. E., & Hackett, G. (1986). Applications of self-efficacy theory to understanding career choice behavior. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 4(3), 279-289.
- Betz, N. E., Klein, K., & Taylor, K. M. (1996). Evaluation of a short form

- of the career decision-making self-efficacy scale. *Journal of Career Assessment*, 4, 413-428.
- Betz, N. E., Harmon, L., & Borgen, F. (1996). Evaluation of a short form of the Holland themes to gender, occupational group membership, and vocational interest. *Journal of Counseling Psychology*, 43, 90-98.
- Blau, G. (1993). Further exploring the relationship between job search and voluntary individual turnover. *Personnel Psychology*, 46(2), 313-330.
- Blustein, D. L. (1989). The role of goal instability and career self-efficacy in the career exploration process. *Journal of vocational behavior*, 35(2), 194-203.
- Choi, K., & Kim, D. Y. (2013). A cross cultural study of antecedents on career preparation behavior: Learning motivation, academic achievement, and career decision self-efficacy. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 13, 19-32.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society*. New York: Norton.
- Hackett, G., & Betz, N. E. (1981). A self-efficacy approach to the career development of women. *Journal of vocational behavior*, 18(3), 326-339.
- Hemmingsen, S. D. (2001). *The career connection: A study of career self-efficacy, academic achievement and educational development in eleventh-grade students*. Unpublished doctoral dissertation, University of Missouri-Kansas City.
- Hirschi, A. (2009). Career adaptability development in adolescence: Multiple predictors and effect on sense of power and life satisfaction. *Journal of Vocational Behavior*, 74(2), 145-155.

- Hoyt, K. B., & Hebel, J. (Eds.). (1974). *Career education for gifted and talented students*. Olympus Publishing Company.
- Knasel, E., Super, D. E., & Kidd, J. M. (1981). *Work Salience and Work Values Their Dimensions, Assessment and Significance*.
- Lent, R. W., Brown, S. D., & Hackett, G. (1994). Toward a unifying social cognitive theory of career and academic interest, choice, and performance. *Journal of vocational behavior, 45*(1), 79–122.
- Mallen, M. J., & Vogel, D. L. (2005). Introduction to the major contribution: Counseling psychology and online counseling. *The Counseling Psychologist, 33*(6), 761–775.
- Newman, B. M., & Newman, P. R. (1984). *Development through life: A psychological approach (3rd ed.)*. Illinois; The Dorsey Press.
- Osipow, S. H. (1994). The Career Decision Scale: How good does it have to be?. *Journal of Career Assessment, 2*(1), 15–18.
- Pordelan, N., Sadeghi, A., Abedi, M. R., & Kaedi, M. (2018). How online career counseling changes career development: A life design paradigm. *Education and Information Technologies, 23*(6), 2655–2672.
- Pratzner, F. C., & Ashley, W. L. (1984). *Occupational adaptability and transferable skills: Preparing today's adults for tomorrow's education. Yearbook of the American Vocational Association. Arlington, TX: American Vocational Association.*
- Rottinghaus, P. J., Larson, L. M., & Borgen, F. H. (2003). The relation of self-efficacy and interest: A meta-analysis of samples. *Journal of Vocational Behavior, 62*, 221–236.

- Savickas, M. L. (1997). Career adaptability: An integrative construct for life span, life space theory. *The career development quarterly*, 45(3), 247-259.
- Savickas, M. L. (2005). The theory and practice of career construction. *Career development and counseling: Putting theory and research to work*, 1, 42-70.
- Savickas, M. L. (2011). Constructing careers: Actor, agent, and author. *Journal of Employment Counseling*, 48(4), 179-181.
- Savickas, M. L., & Porfeli, E. J. (2012). Career Adapt-Abilities scale: Construction, reliability, and measurement equivalence across 13 countries. *Journal of Vocational Behavior*, 80(3), 661-673.
- Schmitt-Rodermund, E., & Vondracek, F. W. (1999). Breadth of interests, exploration, and identity development in adolescence. *Journal of Vocational Behavior*, 55(3), 298-317.
- Speas, C. M. (1979). Job-seeking interview skills training: A comparison of four instructional techniques. *Journal of Counseling Psychology*, 26(5), 405.
- Super, D. E. (1957). *The psychology of careers*. New York: Harper & Row.
- Super, D. E., & Knasel, E. G. (1981). Career development in adulthood: Some theoretical problems and a possible solution. *British journal of guidance and counselling*, 9(2), 194-201.
- Tak, J. (2012). Career Adapt-Abilities Scale-Korea Form: Psychometric properties and construct validity. *Journal of Vocational Behavior*, 80(3), 712-715.

- Taylor, K. M., & Betz, N. E. (1983). Applications of self-efficacy theory to the understanding and treatment of career indecision. *Journal of Vocational Behavior, 22*, 63-81.
- Tolbert, E. L. (1980). *Counseling for career development(2nd ed)*. Boston: Houghton Mifflin.
- Tomiyasu, H. (1997). The relationship between career decision-making self-efficacy and career decision behavior in undergraduates. *Japanese Journal of Developmental Psychology, 8*, 15-25.
- Zeren, Ş. G. (2015). Face-to-Face and Online Counseling: Client Problems and Satisfaction. *Education & Science/Eğitim ve Bilim, 40*(182).
- Zunker, V. (2011). *Career counseling: A holistic approach*. Nelson Education.



The Effect of Online Self-Efficacy Program Using Webtoon on  
Career Self-Efficacy, Career Preparation Behavior and Career Adaptation of  
University Students

Ji Hye Yu

Department of Educational Consulting  
The Graduate School  
Pukyong National University  
Advisor : Seong Moon Cheon

**Abstract**

This study aims to find out the effects of online career self-efficacy programs using webtoons on college students' career self-efficacy, career preparation behavior and career adaptability. The online career self-efficacy program using webtoons was conducted eight times (12 hours in total) for four days. In order to verify the effectiveness of the program, 10 experimental groups and 10 control groups were analyzed to see if there were differences between groups in their career self-efficacy, career preparation behavior, and career adaptability scores. To verify the effectiveness of the program, the mean and standard deviation were obtained for each scale of each group using the SPSS 18.0 statistical program, and covariate analysis was conducted to determine the difference between the pre- and post-test of the experimental and control groups. According to the results of the study, the level of career self-efficacy, career preparation behavior, and career adaptability of university students who participated in the online career self-efficacy program using webtoons significantly improved after the program was implemented. In light of these findings, the online self-efficacy program using webtoons proved to be an effective program that positively affects college students in improving their career self-efficacy,

career preparation behavior and career adaptability.

※ *keyword: a university student, career self-efficacy, career preparation behavior, career adaptability, webtoon, online counseling*



부록 1.

## 진로자기효능감 척도

※ 다음 문항을 읽고 자신과 얼마나 비슷한지 생각하여 한 문항도 빠짐없이 숫자에 체크(✓)해 주시기 바랍니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 나의 직업에 대한 적성·흥미·가치관 등을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
2	내가 갖고 싶은 직업 정보에 대해 책이나 인터넷에서 찾을 수 있다.	①	②	③	④	⑤
3	내가 갖고 싶은 직업에서 요구하는 교육에 대한 정보를 책이나 인터넷에서 찾을 수 있다.	①	②	③	④	⑤
4	나는 직업을 갖기 위해서 어떤 준비를 해야 할지 모르겠다.	①	②	③	④	⑤
5	내가 관심을 두고 있는 직업들에 대한 정보를 책이나 인터넷 검색을 통해 찾을 수 있다.	①	②	③	④	⑤
6	나에게 알맞은 직업을 알아보는 것이 나에게서는 어렵게만 느껴진다.	①	②	③	④	⑤
7	나에게 가장 이상적인 직업이 무엇인지 알아볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
8	나는 학과를 다시 선택할 기회가 주어진다면 내가 원하는 학과를 어려움 없이 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
9	나의 적성, 흥미, 가치관, 성적 등을 고려하여 나에게 가장 알맞은 직업을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
10	선택 가능한 여러 가지 직업들 중에서 나에게 가장 알맞은 직업 한가지를 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
11	나는 미래 나의 직업 생활을 통하여 행복을 느낄 수 있을 것이다.	①	②	③	④	⑤
12	나는 내가 꿈꾸는 직업을 갖기 위해서 공부 이외에 어떤 능력을 갖추어야 하는지 모르겠다.	①	②	③	④	⑤
13	내가 선택한 대학의 전공학과에서 어떻게 공부해야 할지 잘 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
14	나는 미래 나의 직업을 통해서 삶의 보람을 느낄 것이다.	①	②	③	④	⑤

15	나는 내 진로를 결정했고, 그 결정에 대해 편안한 마음이며 어떻게 수행해 나갈지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
16	내가 갖고 싶은 직업을 갖는데 필요한 교육 정도(대학, 대학원 등)에 대해서 알아볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
17	내가 희망하는 직업을 갖기 위해서 필요한 자격증을 알아볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
18	여러 가지 직업에 종사하는 사람들이 구체적으로 어떤 일을 하는지 알아볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
19	내가 갖고 싶은 직업을 선택하기 위해서 나의 학업 성적과 자격증이 적합한 지 알아볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
20	미래 사회에 유망한 직업에 대해서 책이나 인터넷 검색을 통해서 알아볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
21	나의 진로를 나 스스로 결정하지 못하겠다.	①	②	③	④	⑤
22	나는 미래 나의 직업 생활과 가정생활을 모두 조화롭게 잘해낼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
23	미래 직업 생활과 관련하여 만나는 사람들이나 동료들과 좋은 관계를 가질 것이다.	①	②	③	④	⑤
24	나는 가질 수만 있다면 대부분의 직업 생활에 잘 적응할 수 있을 것이다.	①	②	③	④	⑤
25	내가 선택한 전공학과에 대해 확신을 갖고 싶지만 적성에 맞지 않을까 걱정된다.	①	②	③	④	⑤
26	미래 직업 생활에서 직장 상사와 좋은 관계를 유지할 수 있을 것이다.	①	②	③	④	⑤
27	미래 직업 생활에서 상사가 되다면 부하 직원과 좋은 관계를 유지할 수 있을 것이다.	①	②	③	④	⑤
28	나는 전통적인 남·여 성 역할에 구애받지 않고 내가 원하는 직업을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
29	나는 미래 내가 일하고 있는 직업이나 조직에서 나의 능력을 발휘할 수 있을 것이다.	①	②	③	④	⑤
30	직업 정보에 대해 알아볼 수 있는 방법이나 인터넷 사이트를 잘 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
31	내가 원하는 직업의 월 평균 수입을 알아볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
32	결혼 후에도 나는 나의 직업생활을 잘 해낼 수 있을 것이다.	①	②	③	④	⑤

부록 2.

## 진로준비행동 척도

※ 다음은 여러분의 장래 진로나 희망직업에 대해 어떤 준비를 하고 있는지 묻는 질문입니다. 문항을 읽고 가장 가깝다고 생각되는 번호에 한 문항도 빠짐없이 체크(√)해 주시기 바랍니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 지난 몇 주 동안 친구(선배)들과 나의 적성 및 앞으로의 진로(취업) 등에 대해서 이야기를 나누는 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
2	지난 몇 주 동안 나는 부모님과 나의 적성 및 앞으로의 진로(취업) 등에 대해서 이야기를 나누는 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
3	지난 몇 개월 동안 나는 교수님과 나의 적성 및 앞으로의 진로(취업) 등에 대해서 이야기를 나누는 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
4	나는 지난 몇 주 동안 내가 관심을 가지고 있는 직업이나 진로와 관련된 책이나 팸플릿 등을 구입하거나 읽어 본 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 지난 몇 주 동안 내가 관심을 가지고 있는 직업이나 진로와 관련된 교육기관이나 혹은 교육훈련 프로그램에 대한 안내책자나 팸플릿 등을 구입하거나 읽어 본 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
6	나는 지난 몇 개월 동안 내가 관심을 가지고 있는 직업이나 진로와 관련된 기관을 직접 방문해보았거나 또는 방문계획을 세웠다.	①	②	③	④	⑤
7	지난 몇 개월 동안 나는 내가 관심을 가지고 있는 직업이나 진로와 관련된 TV프로그램, 전시회, 설명회 등을 시청하거나 참관한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
8	지난 몇 주 동안 나는 내가 관심을 가지고 있는 직업이나 진로와 관련된 자료를 인터넷을 통해 탐색해 보았다.	①	②	③	④	⑤
9	지난 몇 개월 동안 나는 내가 관심을 가지고 있는 직업이나 진로분야로 진출하기 위한 자격요건이 무엇인지 구체적으로 알아본 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
10	지난 몇 개월 동안 나는 내가 관심을 가지고 있	①	②	③	④	⑤

	는 직업이나 진로와 관련된 전문가들과 이야기를 나누어 본 적이 있다.					
11	지난 몇 개월 동안 나는 내가 관심을 가지고 있는 직업이나 진로분야에 직접 종사하고 있는 사람들과 이야기를 나누어 본 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
12	지난 몇 개월 동안 나는 진로문제를 상담하기 위하여 진로지원실 또는 대학상담 센터 등의 상담기관을 방문한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
13	지난 몇 개월 동안 나는 나의 적성과 흥미, 성격 등을 정확히 알아보기 위해서 검사를 받아본 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
14	나는 앞으로 내가 관심을 갖고 있는 직업(진학)에 입문하기 위해서 그 준비에 필요한 교재, 참고서적, 및 기타 필요한 기자재 등을 구입하였다.	①	②	③	④	⑤
15	나는 내가 관심을 가지고 있는 직업(진학)에 입문하기 위해서 이미 구입한 교재, 참고서적 및 기타 필요한 기자재등을 가지고 진로준비를 하고 있다.	①	②	③	④	⑤
16	나는 내가 관심을 가지고 있는 직업(진학)에 입문하기 위해서 학원 등에 다니면서 그 준비를 하고 있다.	①	②	③	④	⑤
17	나는 내가 깊이 관심을 가지고 있는 업체에 대한 여러 가지 정보(취업방법, 보수, 승진제도, 전망)을 수집하였거나 그 같은 계획을 세우고 있다.	①	②	③	④	⑤
18	나는 내가 설정한 진로목표(취업 혹은 진학)를 달성하기 위해 수행한 일들을 항상 체크하고 있으며, 앞으로 할 일들에 대해서도 구체적으로 계획을 세우고 있다.	①	②	③	④	⑤

부록 3.

## 진로적응성 척도

※ 다음은 여러분이 자신의 진로를 쌓아나가는데 활용되는 강점들입니다. 각 문항들을 읽고 자신의 능력(또는 강점)을 얼마나 나타내는지 고려하여 한 문항도 빠짐없이 숫자에 체크(√)해 주시기 바랍니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	(나는) 나의 미래 모습을 상상하곤 한다.	①	②	③	④	⑤
2	(나는) 현재 나의 선택이 나의 미래를 만든다는 것을 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
3	(나는) 내가 원하는 미래를 위한 준비를 하고 있다.	①	②	③	④	⑤
4	(나는) 나의 목표를 이루기 위해 필요한 교육 및 진로와 관련된 활동들이 무엇인지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
5	(나는) 나의 목표를 어떻게 달성할 것인지 계획하고 있다.	①	②	③	④	⑤
6	(나는) 나의 진로에 대해 관심을 갖고 있다.	①	②	③	④	⑤
7	(나는) 긍정적인 태도를 유지한다	①	②	③	④	⑤
8	(나는) 내 스스로 결정을 내린다	①	②	③	④	⑤
9	(나는) 나의 행동에 책임을 진다.	①	②	③	④	⑤
10	(나는) 나의 신념을 지키며 산다.	①	②	③	④	⑤
11	(나는) 내 자신을 믿는다	①	②	③	④	⑤
12	(나는) 나에게 적합한 선택을 한다.	①	②	③	④	⑤
13	(나는) 나를 둘러싼 주변 환경을 탐색한다.	①	②	③	④	⑤
14	(나는) 나의 성장을 위한 성장할 기회를 찾는다.	①	②	③	④	⑤
15	(나는) 선택을 하기 전에 여러 대안들을 살펴본다.	①	②	③	④	⑤
16	(나는) 일을 처리할 때 다양한 방법들을 고려해 본다.	①	②	③	④	⑤

17	(나는) 내가 가지고 있는 문제에 대해 깊이 탐색한다.	①	②	③	④	⑤
18	(나는) 새로운 일(기회)을 접하면 호기심이 생긴다.	①	②	③	④	⑤
19	(나는) 주어진 과제를 효율적으로 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
20	(나는) 내게 주어진 일을 잘 처리할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
21	(나는) 새로운 스킬(기술)을 잘 배울 수 있다.	①	②	③	④	⑤
22	(나는) 내 능력을 발휘할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
23	(나는) 난관을 잘 극복할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
24	(나는) 문제를 잘 해결할 수 있다.	①	②	③	④	⑤



부록 4.

웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램

1회기 : 나를 소개합니다.

단계	도입	운영방법	전체 집단 (90분)
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램 목표 및 내용을 이해한다.</li> <li>• 프로그램 지도자 및 집단원 상호간에 친밀감을 형성한다.</li> </ul>		
과정	활동내용		준비물
도입 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지도자 및 프로그램 소개 (참고자료 1-1)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지도자 및 프로그램 실시 목적에 대해 소개한다.</li> <li>- 프로그램의 구성과 소요시간 및 기간을 안내한다.</li> </ul> </li> </ul>		컴퓨터 (노트북), 활동지
전개 (70분)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 우리들의 약속 (활동지 1-1)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램에서 다음과 같은 몇 가지 상황이 유지될 것이며, 내담자들이 이 사항들을 지키도록 약속 이행서를 작성</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>❖ 서약서 받기</p> <p>작성된 서약서는 집단원들의 불안 감소와 라포형성을 위해 메일이나 메시지를 통해 꼭 제출하도록 안내한다.</p> </div> </li> <li>2. 나를 소개합니다 (활동지 1-2)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 진행 동안 사용할 진로와 관련된 별칭을 짓고 집단원들에게 나 소개하기</li> <li>- 자신을 소개할 때에는 프로그램에 참가하게 된 이유와 소감, 집단상담을 통해 얻고자 하는 것과 기대 나누기</li> <li>- 비디오를 켜라 게임(전체) : 모든 집단원이 비디오를 끈 상태에서 게임을 시작하는 집단원이 다른 집단원의 별칭을 말하면 해당 집단원은 비디오를 켜고 모든 집단원의 비디오가 켜지면 다음 집단원을 초대하여 같은 방식으로 게임을 진행하여 모든 집단원이 서로의 별칭을 기억하고 얼굴을 익히도록 게임하기</li> </ul> </li> <li>3. 나의 꿈 찾기(활동지 1-3)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰[방울토마토: 큰 꿈을 가져라]를 각자 감상</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>❖ 웹툰 감상 방법 : 모든 회기 동일</p> <p>링크를 채팅창에 올리면 링크를 눌러서 각자 감상을 하도록 한다. 자유롭게 편한 기기로 감상을 하되 웹툰을 감상하는 일에만 집중하도록 한다. 웹툰을 감상하는 동안은 비디오를 켜놓고(이때, 지도자는 감상을 하는 집단원들의 표정, 반응을 잘 관찰하도록 한다.) 웹툰 감상이 끝나면 비디</p> </div> </li> </ol>		

	<p>오를 끄고 다른 집단원들의 감상이 끝날 때까지 편안하게 기다리도록 한다. 모든 집단원의 비디아가 꺼지면 지도자는 집단원들을 다시 불러 모은 후 활동을 이어간다.</p> <p>- 웹툰을 감상 한 후 소감과 기억나는 장면에 대해 이야기 나누기</p> <p><b>❖ 웹툰 활용 초점</b></p> <p>지금까지 진로를 직업이라고만 정의하고 있었던 것을 다시 생각해보도록 하고, 꿈에 대해 떠올려보게 한다.</p> <p>웹툰 속 주인공처럼 사진을 찍는 일, 점토상을 만드는 일, 옷을 만드는 일 모두 경험하고 체험하는 것들로 진로에 속한다고 할 수 있다는 것을 이해한다. 이처럼 잊고 있던, 혹은 아직 찾지 못한 꿈을 찾아보는 시간을 가짐으로써 취업, 직업에만 집중하여 어렵게만 느껴지던 진로를 편하게 접근해볼 수 있도록 하여 진로에 대한 자신감을 불러일으킨다.</p> <p>- 나의 꿈들을 찾아 적어보기 - 나의 꿈을 발표하고, 집단원들은 공감적 반응 하기</p> <p><b>❖ 공감적 반응</b></p> <p>공감적 반응이란 상대의 말에 충분히 귀를 기울이고 그 말을 자신의 말로 요약해서 다시 반복해 주는 것이다. 예를 들어 “OO님의 꿈은 A,B,C 이군요. 그 꿈을 들으니 저도 행복해집니다. OO님의 꿈을 응원하고 싶습니다.” 와 같이 공감적 반응을 지도자가 먼저 예시로 보여주어 집단원들이 잘 이해하고 실시할 수 있도록 한다.</p>	
정리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 활동에 대한 기대와 느낌 나누기</li> <li>• 프로그램 경험 보고서 작성 (활동지 1-4)</li> </ul>	
유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 첫 만남의 어색함과 긴장을 해소하기 위해 편안한 분위기를 조성한다.</li> <li>• 전체 프로그램 진행에 대한 포맷을 구조화하는 회기이므로 온라인 환경에서의 여러 가지 문제들을 유연하게 대처할 수 있도록 지도자의 세심한 주의와 집중이 필요하다.</li> </ul>	



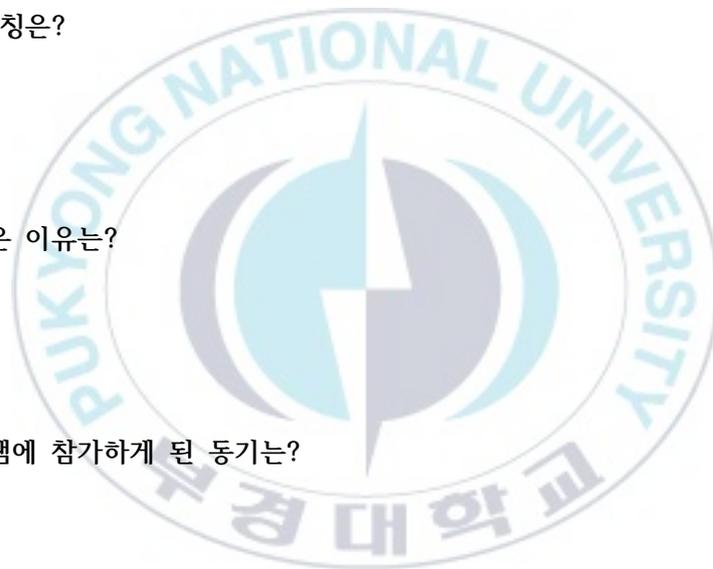
나를 소개 합니다.

1. 나의 별칭은?

2. 별칭지은 이유는?

3. 프로그램에 참가하게 된 동기는?

4. 프로그램에 참가하면서 기대하는 점은?



## 나의 꿈 찾기

1. 웹툰[방울토마토 : 큰 꿈을 가져라]을 보고 전반적인 느낌, 기억나는 대사 혹은 장면을 집단원들과 함께 이야기해봅시다.

# 네이버 / 2012.03.24

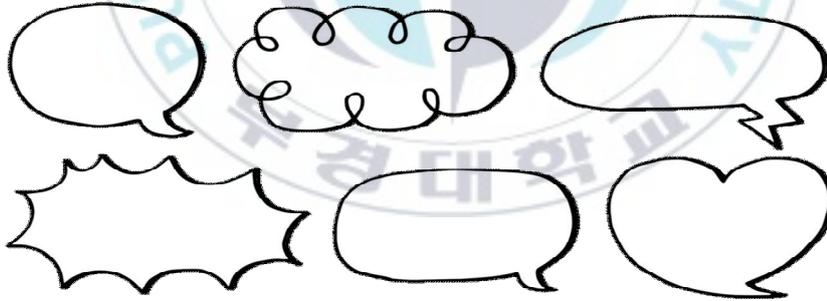
# 작가 : 조양

# 줄거리

꿈을 가진다는 것은 무엇일까? 어린시절, 우리는 보물찾기를 하듯이 많은 꿈을 찾고 쫓아다니기도 했다. 시간이 흘러, 우리는 꿈을 잃어버리고 큰 꿈을 꾸어야 한다고 말한다. 하지만 내가 진정으로 바라는 '모든 것'이 꿈이 될 수 있고, 큰 꿈을 가지는 것이 높은 사람이 되는 것은 아니다. 우리가 살아오면서 가지고 있던 꿈을 삶에 지쳐 잃어버린게 아니라 잃어버린 것은 아닐까?

<https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=251575&no=74&weekday=sat>

2. 나의 꿈들을 찾아 적어봅시다.



3. 나의 꿈에는 어떤 것들이 있는지 집단원들과 이야기 나누어 봅시다. 이때, 집단원들은 공감적 반응을 합니다.

\_\_\_\_\_님의 꿈은 \_\_\_\_\_이군요.  
그 꿈을 들으니 \_\_\_\_\_하게 느껴집니다.



프로그램 경험 보고서

- 이번 시간 프로그램 활동을 통해 느낀 점을 자유롭게 써 주세요.

이번 활동 중 내가 제일 잘한 것은?

이번 활동을 통해 새로 알게 된 점은?

이번 활동 중 가장 도움이 되었던 활동과 그 이유는?

\*매 회기 마무리 시 본 활동지 실시

## 2회기 : 나 이런 사람이야!

단계	진로탐색효능감	운영방법	전체 집단 (90분)
<b>활동 목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 흥미와 장점에 대해 안다.</li> <li>• 자신의 진로 관련된 성공경험을 찾아본다.</li> <li>• 자기암시를 통해 자기확신과 자신감을 갖는다.</li> </ul>		
<b>과정</b>	<b>활동내용</b>		<b>준비물</b>
<b>도입 (20분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이번 회기 목표 및 활동을 안내한다.</li> </ul> </li> <li>• 도입 게임 [내가 듣고 싶은 칭찬은?]                             <ol style="list-style-type: none"> <li>① 집단원 중 술래를 한명 정하고 술래가 가장 듣고 싶은 칭찬을 생각하여 작성한다(작성한 것은 혼자만 알고 있다).</li> <li>② 집단원들은 술래가 듣고 싶어하는 칭찬을 맞춘다.</li> <li>③ 술래는 집단원들의 칭찬에 자신이 작성한 칭찬이 아니면 '감사합니다', 맞으면 '사랑합니다' 라고 말한다.</li> <li>④ 칭찬을 맞춘 집단원이 술래가 되어 다시 칭찬 게임을 진행한다.</li> </ol> </li> </ul>		컴퓨터 (노트북), 활동지
<b>전개 (60분)</b>	1. 가장 좋아하는 것 (활동지 2-1) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰 [첫업앤댄스 41~44화]를 각자 감상하기</li> <li>- 웹툰을 감상 한 후 소감과 장면에 대해 이야기를 나누기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>❖ 웹툰 활용 초점</p> <p>주인공들이 자신의 꿈을 찾기 위해 좋아하는 일과 잘 하는 일을 수행해가는 모습에서 자신에 대해 아는 것이 중요하다라는 것을 알게 하고, 웹툰 속 주인공처럼 스스로 나의 긍정적인 자원을 탐색하도록 한다. 또한 이후 활동에서 웹툰 속 주인공을 수용적 존중하기를 해봄으로써 공감적이고 수용적인 반응을 이해하고 그것을 집단원들에게 적용하여 수용적존중을 통해 자신감을 갖도록 한다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰 주인공을 통해 수용적 존중 연습을 해보기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>❖ 수용적 존중</p> <p>수용적 존중이란 상대방의 감정, 사고, 행동을 평가하거나 비판하지 않고 있는 그대로 받아들이는 것이다. 만약 반대 의견을 전달할 경우엔 부드러운 음성이나 기타 비언어적 단서로서 상대방을 인격적으로 존중하고 있다는 것을 전달해야 한다. 이와 같은 연습을 통해 수용적인 분위기를 형성 한 후 집단원들의 고민을 나누도록 한다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 집단원들의 진로와 관련된 고민 나누기</li> </ul>		

	<p>2. 나의 성공시대 (활동지 2-2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 진로와 관련하여 성공한 경험 찾아보기</li> <li>- 그 경험의 의미와 그 때의 느낌에 대해 이야기하기</li> </ul> <p>3. 자기암시 연습하기 (활동지 2-3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자기암시에 대해 이해하기</li> <li>- 자기암시 문구 만들기</li> <li>- 자기암시 문구를 발표하고 긍정적 피드백 나누기</li> </ul>	
정리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 활동에 대한 느낌 나누기</li> <li>• 과제 안내</li> <li>- 자기암시 훈련하기 (참고자료 2-2)</li> <li>• 프로그램 경험 보고서 작성 (활동지 2-4)</li> </ul>	
유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 집단원의 이야기를 경청하고 소외 되는 집단원이 없도록 전체를 살핀다.</li> <li>• 집단원들의 고민이나 어려운 점을 이야기할 때 허용적이고 수용적인 분위기를 만들고, 평가하거나 비판적으로 이야기하지 않도록 잘 지도한다.</li> <li>• 온라인으로 진행됨에 있어 어려운 점이 없는지 잘 살피도록 한다.</li> </ul>	



가장 좋아하는 것

1. 웹툰 [첫업앤댄스 : 41~44화]을 보고 전반적인 느낌, 기억나는 대사 혹은 장면을 집단원들과 함께 이야기해봅시다.

# 네이버 / 2020.08.26

# 작가 : 이은재

# 줄거리

주인공들이 자신의 꿈을 찾기 위해 좋아하는 일과 잘 하는 일을 수행해가는 모습에서 자신에 대해 아는 것이 중요하다는 것을 알게 하고, 지금까지의 여러 가지 경험들이 꿈을 찾아가는 데 도움이 될 것이라는 메시지를 전한다.

<https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=737032&no=42>

2. 웹툰 속 소윤이는 꿈을 찾는 것에 대해 걱정이 많습니다. 진로 때문에 불안함을 느끼는 소윤이에게 우리는 어떠한 이야기를 해줄 수 있을까요?

1. 나는 꿈이 없어. 좋아하는 것은 많은데 그런 게 꿈이 될지 모르겠어.
2. 내가 좋아하는 것을 할 때 재미는 있지만 꿈이라는 건 이거보다 좀 더 대단하고 근사한 감정일 거야.
3. 다른 친구들은 꿈을 찾아가는 걸 보니 초조해. 이대로 내 꿈을 못 찾게 되면 어떡하지? 그렇게 될까 봐 무서워.

1,2,3 에 대한 나의 반응 :

3. 소윤이처럼 우리도 진로와 관련하여 고민을 가지고 있습니다. 이러한 고민들을 집단원들과 나누고 수용적인 존중 반응을 해 보도록 합니다.

\_\_\_\_\_ 님의 고민은 \_\_\_\_\_ 이군요.  
그 고민을 들으니 \_\_\_\_\_ 하게 느껴집니다.



나의 성공시대

◆ 초, 중, 고등학교 시기 또는 대학에서 진로와 관련하여 성공한 경험은? 의미와 기분은?  
 예) 의미 있었던 봉사활동, 학업성적 향상, 직업체험, 인턴사원, 아르바이트 등

	초등학교	중학교	고등학교	대학교	현재
주변사람의 칭찬					
학업성적 향상 및 입상경험					
의미있었던 봉사활동					
직업체험					
아르바이트					
인턴사원					

자기암시 연습하기

1. 자기암시 중요성에 대한 동영상을 감상해 보세요

[https://www.youtube.com/watch?v=0ZZU\\_15KUil](https://www.youtube.com/watch?v=0ZZU_15KUil)

2. 자기암시란?

- 긍정적인 자기 언어를 자신에게 말로 하는 것
- 긍정적인 자기언어에 더 집중하게 되어 생각을 긍정적으로 하고 실천하는데 큰 도움이 됨

3. 자기암시 문구 만들기

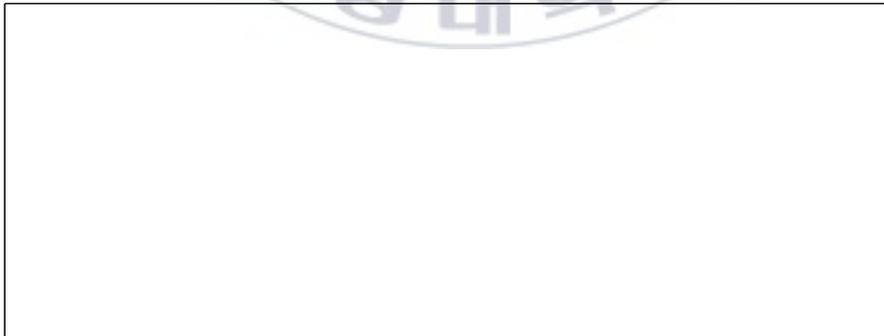
진로자기효능감은 진로에 대한 자기능력에 대한 믿음, 자신감입니다. 진로에 대한 자신감을 향상 시킬 수 있는 긍정적인 말을 찾아서 적어보세요.

예	나는 지금까지 잘해왔고, 지금도 잘하고 있고, 앞으로도 잘 해낼 것이다.
1	
2	
3	
4	
5	

4. 나의 자기암시 문구를 크게 소리내어 읽어봅시다. 이 때 다른 집단원들은 발표자를 향해 긍정적 피드백을 해줍니다. (예: 정말 잘했어, 잘 하고 있어, 너를 응원해, 정말 멋져, 대단해 등)

과제 : 자기암시 훈련하기

1. 자신의 자기암시 문구를 생각한다.
  2. 자신의 미래의 모습을 선언하면 반드시 이루어진다고 믿는다.
  3. 처음에는 소리내어 자신에게 지시하는 형태로 자기암시문구를 말한다.
  4. 스스로에게 자신의 이름을 말하면서 “OOO! 정말 잘했어!” 라고 칭찬한다.
  5. 5~10분 정도 명상 음악을 틀어놓고 자신의 자기암시 문구를 소리내어 말한다.
  6. 이 과정이 점차 익숙해지고 나면, 작은 소리로 혼자서 말하는 것을 연습한다.
  7. 이러한 방법이 익숙하게 되면 소리 내지 않고 스스로에게 말할 수 있다.
- 자기암시를 실천해 본 소감을 적어보세요



### 3회기 : 상상인가 현실인가, 지금은 로봇시대

단계	진로탐색효능감	운영방법	전체 집단 (90분)
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직업세계 이해의 중요성을 안다.</li> <li>• 직업세계의 전반적인 흐름을 이해한다.</li> <li>• 나의 관심 직업세계 변화에 대해 예측한다.</li> </ul>		
과정	활동내용		준비물
도입 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이번 회기 목표 및 활동을 안내한다.</li> </ul> </li> <li>• 미래에 생겨날 이색 직업찾기 게임                             <ul style="list-style-type: none"> <li>① 미래에 생겨날 이색 직업을 인터넷으로 탐색한다.</li> <li>② 각자 찾아 온 이색 직업을 발표한다.</li> <li>③ 가장 이색적인 직업을 투표하여 우승자를 선정한다.</li> </ul> </li> </ul>		컴퓨터 (노트북), 활동지
전개 (60분)	<p>1. 사람 vs 로봇 (활동지 3-1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰 [퓨리스틱 : 배달로봇]을 각자 감상하기</li> <li>- 웹툰을 감상 한 후 소감과 기억나는 장면에 대해 이야기 나누기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>❖ 웹툰 활용 초점</p> <p>지금의 일들이 미래에는 어떻게 바뀌어 갈지 생각해보게 한다. 그리고 미래에서 우리는 어떠한 역할을 하게 될 것인지 생각해보도록 한다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현재의 직업들은 앞으로 어떻게 바뀔지에 대해 예상해보고 의견 나누기</li> </ul> <p>2. 나의 관심 직업세계는 어떻게 변할까? (활동지 3-2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내가 관심있는 직업세계는 앞으로 어떻게 변하게 될지 예상해보기</li> <li>- 변화된 직업세계에서 나는 어떠한 역할을 하게 될 지 생각해보기</li> <li>- 변화된 직업세계에서 필요한 능력과 역량은 어떤 것들이 있을지 생각해보기</li> </ul> <p>3. 미래를 준비하는 우리들의 고민 (활동지 3-3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 변화하는 직업세계에 대한 고민들을 생각해보고 나누기</li> <li>- 미래를 준비하는 대학생들의 진로고민들은 어떤 것들이 있는지 살펴보고 답변을 함께 생각해보기</li> </ul>		
정리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 활동에 대한 나의 기대와 느낌 나누기</li> <li>• 프로그램 경험 보고서 작성 (활동지 3-4)</li> </ul>		
유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 집단원의 이야기를 경청하고 소외 되는 집단원이 없도록 전체를 살핀다.</li> <li>• 온라인으로 진행됨에 있어 어려운 점이 없는지 잘 살피도록 한다.</li> </ul>		

사람 VS 로봇

1. 웹툰 [퓨리스틱 : 배달로봇]을 보고 전반적인 느낌, 기억나는 대사 혹은 장면을 집단원들과 함께 이야기해봅시다.

# 네이버 / 2019.09.20  
 # 작가 : 유성연  
 # 줄거리  
 미래에 달라질 모습. 서비스업에서 주문도, 배달도, 로봇이 척척 알아서 해내지만 로봇이기 때문에 허점이 있다.

<https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=733771&no=1>

2. 웹툰에서는 현재의 서비스직, 배달업 등이 미래에는 로봇으로 대체되었습니다. 현재의 직업들이 미래에는 과연 어떻게 바뀔지 예측해봅시다.

현재의 직업	미래 모습

3. 내가 예측한 직업의 변화를 발표해봅시다. 이때, 집단원들은 공감적이고 수용적인 반응을 하도록 합니다.

\_\_\_\_\_님은 \_\_\_\_\_이  
 \_\_\_\_\_하게 바뀔거라 예측하시는군요.  
 그 이야기를 들으니 \_\_\_\_\_하게 느껴집니다.



나의 관심 직업세계는 어떻게 변할까? (예시)

1. 내가 관심있는(고려하는) 직업은?

예) 내가 관심있는 직업은 교사입니다.

2. 10년 후 이 직업은 어떻게 변할까요?

예) 10년 후, 이 직업은 교육용 서비스 로봇이 지식과 정보를 전달하는 일을 대체하게 될 수도 있을 것 같습니다.

3. 10년 후 변화된 나의 관심 직업에서 나는 어떠한 역할을 수행하게 될까요?

예) 로봇과 협력하여 자기주도적으로 학습하는 방법을 알려주고 학생들이 친구들과 소통하고 공감하는 방법을 가르치는 역할을 하게 될 것으로 생각합니다.

4. 10년 후 변화된 나의 관심 직업에서 필요한 역량과 능력은 무엇일까요?

예) 미래의 교사는 IT 기술과 정보를 잘 활용할 수 있는 능력과 학생 개개인과 충분한 교감을 하고 소통할 수 있는 능력이 필요해 질 것으로 생각합니다.

나의 관심 직업세계는 어떻게 변할까?

1. 내가 관심있는(고려하는) 직업은?

2. 10년 후 이 직업은 어떻게 변할까요?

3. 10년 후 변화된 나의 관심 직업에서 나는 어떠한 역할을 수행하게 될까요?

4. 10년 후 변화된 나의 관심 직업에서 필요한 역량과 능력은 무엇일까요?

미래를 준비하는 우리들의 고민

1. 4차 산업혁명과 기술발전으로 인해 빠르게 변화하는 미래를 준비함에 있어 나의 고민은 어떤 것들이 있는지 적어보세요.

2. 나의 고민에 대해 집단원들과 함께 이야기해봅시다.

2. 미래를 준비하는 대학생 진로고민들에 대한 답변을 함께 생각해봅시다.

- 앞으로 기술발전으로 많은 일자리와 직업들이 사라진다고 하는데, 그러다 일자리가 다 사라지면 어떻게 하나요?
- 만약 내가 목표로 했던 직업이 미래에 사라지면 어떻게 하나요?
- 인공지능(AI) 등의 기술발전으로 의사, 변호사, 통역가 및 번역가 등과 같은 전문직 일자리도 위기에 처할까요?
- 4차 산업혁명 유망직업을 보면 대부분이 '이과'와 관련된 직업이던데, 앞으로 '문과'와 관련된 직업은 사라질까요?

### 미래를 준비하는 대학생들의 고민

**Q. 앞으로 기술발전으로 많은 일자리와 직업들이 사라진다고 하는데, 그러다 일자리가 다 사라지면 어떻게 하나요?**

A. 역사를 살펴보면, 기술발전으로 기존 직업과 일자리가 사라지면 한편에서는 새로운 직업과 일자리가 만들어지곤 했습니다. 예를 들어, 18세기 말~19세기 초 자동차의 등장으로 마차와 마부가 줄어들었지만, 한편에서는 자동차 제조와 도로설치, 운송과 물류 등의 분야에서 새로운 직업과 일자리가 엄청 많이 생겨났습니다. 그러니 일자리가 다 없어질 것이라고 걱정 할 필요는 없겠지요.

**Q. 만약 내가 목표로 했던 직업이 미래에 사라지면 어떻게 하나요?**

A. 지금 대학생 여러분이 꿈꾸는 직업이라면(제조업 단순 조립공, 계산원 등은 제외), 미래에 그 직업이 완전히 사라질 가능성은 매우 희박합니다. 직업이 사라지려면 그 직업이 수행하는 일 모두가 기계로 대체되어야 하고, 사람을 사용하는 것보다 기계를 도입하는 것이 더 경제적이어야 하고, 또 관계된 집단 간의 사회적 합의도 필요하기 때문입니다. 다만, 일부 일자리가 줄어들 가능성도 있고 기계가 할 수 없는 더 높은 역량을 요구할 것이기 때문에 해당 분야에서 요구되는 높은 수준의 역량을 쌓도록 준비할 필요가 있습니다.

**Q. 인공지능(AI) 등의 기술발전으로 의사, 변호사, 통역가 및 번역가 등과 같은 전문직 일자리도 위기에 처할까요?**

A. 실례로, 우리나라 법률회사 몇 군데에서도 인공지능 변호사를 도입하여 활용하고 있습니다. 인공지능 변호사는 수많은 데이터베이스에서 의뢰받은 사건과 가장 유사한 판례를 추천해주는 역할을 합니다. 인간 변호사는 인공지능을 활용하여 더 빨리 업무를 처리할 수 있게 되었다고 합니다. 인공지능 변호사가 더욱 일반화되면 의뢰인에게 법률지식만을 제공하는 변호사들은 생계의 위협을 받게 될 것이고, 논리를 만들고 사람들을 설득하고 공감할 수 있는 변호사들이 살아남을 것입니다. 이러한 차이는 인공지능 등 디지털기술을 적극 활용하는 사람과 그렇지 않은 사람 간에 생산성과 소득의 격차로 나타나게 될 것입니다.

**Q. 4차 산업혁명 유망직업을 보면 대부분이 '이과'와 관련된 직업이던데, 앞으로 '문과'와 관련된 직업은 사라질까요?**

A. 문학이나 역사, 심리 등은 방송영화, 엔터테인먼트, 게임 등 문화 콘텐츠의 바탕이 됩니다. 4차 산업혁명 시대에는 창의력이 더욱 중요해지고, 이 창의력은 인간의 고유 능력으로 인공지능이 대체하기가 쉽지 않습니다. 인간의 여가를 책임지는 작가, 콘텐츠 기획자 등 창조적 직업에 대한 수요가 증가할 것으로 보여집니다

## 4회기 : 인생은 밸런스게임!

단계	진로결정효능감	운영방법	전체 집단 (90분)
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>의사결정유형을 이해하고 자신의 의사결정 유형의 장단점을 안다.</li> <li>자신의 의사결정 유형의 단점 보완 방법에 대해 알아본다.</li> </ul>		
과정	활동내용		준비물
도입 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>이번 회기 목표 및 활동을 안내한다.</li> </ul> </li> <li>도입 게임 [밸런스 게임] (참고자료 4-1)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>지도자가 제시하는 직장생활에 대한 두가지 상황에서 집단원들은 무조건 한 가지를 선택해야만 한다.</li> <li>게임을 진행한 후 선택에 대한 이유를 집단원들이 함께 이야기한다.</li> </ul> </li> </ul>		컴퓨터 (노트북), 활동지
전개 (60분)	<ol style="list-style-type: none"> <li>앤설 이야기 (활동지 4-1)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>웹툰 [답은 이미 정해져있다 : 앤설 이야기]을 각자 감상</li> <li>웹툰을 감상 한 후 소감과 장면에 대해 이야기 나누기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <b>❖ 웹툰 활용 초점</b>                      웹툰 주인공의 선택과 결정을 보며 나는 선택과 결정에 있어서 어떤 방식을 취해왔는지 생각해보도록 한다.                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>나의 의사결정 경험에 대해 이야기 나누기</li> </ul> </li> <li>의사결정유형 검사하기 (활동지 4-2) (참고자료 4-2)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>의사결정유형검사를 하여 자신의 의사결정유형에 대해 이해하기</li> </ul> </li> <li>나의 의사결정유형 이해하기 (활동지 4-3)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>의사결정 유형이 같은 집단원들끼리 한 조가 되어 해당 의사결정 유형의 특징, 장점과 단점, 보완하는 방법들을 의논하기</li> <li>유형별 활동 후 각 집단의 대표는 자신들의 유형에 대해 발표하기</li> </ul> </li> </ol>		
정리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 활동에 대한 느낌 나누기</li> <li>프로그램 경험 보고서 작성 (활동지 4-4)</li> <li>과제 안내 (활동지 4-5)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>심리검사하기 : 커리어넷(<a href="http://www.career.go.kr">http://www.career.go.kr</a>)</li> </ul> </li> <li>다음 회기를 안내하며 마칩</li> </ul>		
유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>집단원의 이야기를 경청하고 소외 되는 집단원이 없도록 전체를 살핀다.</li> <li>온라인으로 진행됨에 있어 어려운 점이 없는지 잘 살피도록 한다.</li> </ul>		

밸런스 게임

1. 연봉 2천 5시 칼퇴 VS 연봉 5천 주말 출근 필수
2. 만원 버스로 30분 출퇴근 VS 텅 빈 버스로 90분 출퇴근
3. 새벽 2시에 상사에게 게임 초대 문자 잘못 보내기 VS 동료에게 보낼 뒷담화 상사에게 잘못 보내기
4. 일 잘하는데 성격이 나쁜 상사 VS 일 못하는데 성격이 좋은 상사
5. 연차 날 쏟아지는 업무 전화 VS 퇴근 10분 전 업무 받아서 야근하기
6. 안주는 김뿐인 절친과의 술자리 VS 초호화 고급 안주 전체 회식 자리
7. 내돈내산 밥버거 먹는 1시간 점심 VS 잔소리 하는 상사와 법카로 먹는 최고급 무한 리필 점심
8. 돈 많이 주는 하기 싫은 일 VS 돈 적게 주는 하고 싶은 일

앤설 이야기

1. 웹툰 [답은 이미 정해져있다 : 앤설 이야기]을 보고 전반적인 느낌, 기억나는 대사 혹은 장면을 집단원들과 함께 이야기해봅시다.

# 다음 / 2016.06.12

# 작가 : 팀 21세기 삼월이

# 줄거리

어린시절부터 뛰어난 동생과 비교되어 부모님은 동생의 선택과 결정만 신뢰하고 앤설의 선택은 믿지 않았다. 부모님의 결정대로 살다보니 혼자서는 아무것도 할 수 없는 아이가 되어 늘 자신의 선택에 자신감이 없이 27년을 살았다. 그랬던 그녀가 이제 새로운 직장에서의 시작을 스스로의 선택으로 해보려 한다.

<https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=737032&no=42>

2. 나의 진로 의사결정 경험은? 대학을 선택하고 학과를 선택했던 때를 떠올려 봅시다. 현재의 대학과 학과를 결정한 이유는 무엇입니까?

- 결정 대학, 학과 :
- 결정 이유 :

3. 나의 대학과 학과를 선택한 이유를 발표해봅시다. 이때 집단원들은 공감적이고 수용적인 존중 반응을 하도록 합니다.

\_\_\_\_\_님은 \_\_\_\_\_한 이유로  
\_\_\_\_\_을 선택하였군요.  
그 이야기를 들으니 \_\_\_\_\_하게 느껴집니다.



의사결정유형검사

◆ 다음 문항을 읽고 자신과 가장 가깝다고 생각되는 것을 골라 번호에 O표 하세요.  
(‘전혀 그렇지 않다’-1, ‘약간 그렇다’-2, ‘대체로 그렇다’-3, ‘아주 그렇다’-4)

1	나는 중요한 결정을 할 때 한 단계 한 단계 체계적으로 한다.	1	2	3	4
2	나는 나 자신의 욕구에 따라 매우 독특하게 의사결정을 한다.	1	2	3	4
3	나는 얻을 수 있는 모든 정보를 수집한 후에 중요한 의사결정을 한다.	1	2	3	4
4	의사결정을 할 때 내 친구들이 나의 결정을 어떻게 생각할 것인가를 매우 중시한다.	1	2	3	4
5	나는 의사결정을 할 때 이 의사결정과 관련된 결과까지 고려한다.	1	2	3	4
6	나는 다른 사람의 도움 없이 중요한 의사결정을 하기가 힘들다.	1	2	3	4
7	나는 어려운 문제에 부딪히면 재빨리 결정을 내린다.	1	2	3	4
8	어떤 의사결정을 할 때, 나 자신의 즉각적인 느낌이나 감정에 따른다.	1	2	3	4
9	나는 내가 하고 싶은 것보다 다른 사람이 어떻게 생각하느냐에 영향을 받아 의사결정을 한다.	1	2	3	4
10	어떤 의사결정을 할 때, 나는 시간을 갖고 주의 깊게 생각해 본다.	1	2	3	4
11	나는 문제의 본질에 대해 순간적으로 떠오르는 생각에 의해 결정한다.	1	2	3	4
12	나는 친한 친구에게 먼저 이야기하지 않고는 의사결정을 거의 하지 않는다.	1	2	3	4
13	나는 중대한 의사결정 문제가 예상될 때, 그것을 계획하고 생각할 시간을 충분히 갖는다.	1	2	3	4
14	나는 의사결정을 못한 채 뒤로 미루는 경우가 많다.	1	2	3	4
15	의사결정을 하기 전에 올바른 사실을 알고 있나 확인하기 위해 관련된 정보들을 다시 살펴본다.	1	2	3	4
16	나는 의사결정에 관해 실제로 생각하지는 않지만, 갑자기 생각이 떠오르면 무엇을 해야 할지 알게 된다.	1	2	3	4
17	어떤 중요한 일을 하기 전에 나는 신중하게 계획을 세운다.	1	2	3	4

18	의사결정을 할 때, 나는 다른 사람의 많은 격려와 지지를 필요로 한다.	1	2	3	4
19	나는 의사결정 할 때 마음이 가장 끌리는 쪽으로 결정을 한다.	1	2	3	4
20	나의 인기를 떨어뜨릴 의사결정을 별로 하고 싶지 않다.	1	2	3	4
21	나는 의사결정 할 때 예감 또는 육감을 중시한다.	1	2	3	4
22	나는 조급하게 결정을 내리지 않는데, 그 이유는 올바른 의사결정 임을 확신하고 싶기 때문이다.	1	2	3	4
23	어떤 의사결정이 감정적으로 나에게 만족스러우면 나는 그 결정을 올바른 것으로 본다.	1	2	3	4
24	올바른 의사결정을 할 수 있는 능력에 대한 자신이 없기 때문에 주로 다른 사람의 의견에 따른다.	1	2	3	4
25	종종 내가 내린 각각의 의사결정을 일정한 목표를 향한 진보의 단계들로 본다.	1	2	3	4
26	내가 내리는 의사결정을 친구들이 지지해 주지 않으면 그 결정에 대해 확신을 갖지 못한다.	1	2	3	4
27	의사결정을 하기 전에 나는 그 결정을 함으로써 생기는 결과에 대해 가능한 한 많이 알고 싶어 한다.	1	2	3	4
28	나는 '이것이다.'라는 느낌에 의해 결정을 내릴 때가 종종 있다.	1	2	3	4
29	대개의 경우 나는 주위사람들이 바라보는 방향으로 의사결정을 한다.	1	2	3	4
30	여러 가지 정보를 수집하거나 검토하는 과정을 갖기보다 나에게 떠오르는 생각대로 결정을 내리는 경우가 자주 있다.	1	2	3	4

Harren(1984)의 진로의사결정 검사

◆ 의사결정유형검사 채점표

	해당번호 및 점수										총점
	1	3	5	10	13	15	17	22	25	27	
합리적 유형											
직관적 유형	2	7	8	11	16	19	21	23	28	30	
의존적 유형	4	6	9	12	14	18	20	24	26	29	

## 의사결정유형의 이해

◆ **의사결정이란?**

- 의사결정은 선택 가능한 대안 중에서 한 가지를 선택하고 결정하는 행위

◆ **의사결정유형**

- 논리적인 전략의 사용 정도와 책임 정도에 따라 합리적 유형, 직관적 유형, 의존적 유형으로 분류

	합리적 유형	직관적 유형	의존적 유형
<b>특징</b>	자신과 상황에 대해 정확한 정보를 수집하고 현실적으로 평가하는 유형으로, 이런 경우 수집한 정보를 토대로 결정을 내리기 때문에 의사결정이 신중하고 합리적이어서 실패할 확률이 낮고, 자신의 결정에 책임지려는 장점이 있다. 그러나 의사결정에 시간이 많이 걸리는 단점이 있으므로 이를 보완하려는 노력이 필요하다.	자신과 상황에 대하여 감정적으로 평가하는 유형으로, 감정이나 상상을 통해 결정하므로 의사결정이 신속하고 결과에 책임을 지려는 장점이 있다. 그러나 실패할 경우가 많다는 단점이 있으므로 이를 보완하기 위해 정보 수집이나 논리적인 평가 과정을 거치려는 노력이 필요하다.	다른 사람의 조언을 적극 수용하는 수동적이고 순종적인 유형으로, 이 유형은 독단적으로 결정하지 않아서 실패를 줄일 수 있는 장점이 있다. 그러나 자신의 생각을 소신 있게 처리하지 못해 결과에 책임지지 않으려고 한다. 그러므로 이를 보완하기 위해 조언을 적극 수용하더라도 결국 판단하며 결정하는 사람은 본인임을 알고, 결과에 대해 책임 있는 자세가 필요하다.

◆ **의사결정 시 유의 사항**

- ✓ 완전히 잘못된 선택도, 완벽하게 옳은 선택도 없다.
- ✓ 모든 결정에는 위험과 도전이 포함되어 있다.
- ✓ 일단 선택했어도 상황 변화에 따라 변경할 수 있다.
- ✓ 자신이 내린 결정에 대한 결과는 그것이 어떤 것이든 수용하고 책임을 져야 한다.
- ✓ 결정은 가능한 여러 가지 대안 중에서 선택하도록 한다.
- ✓ 목표를 명확히 한다.
- ✓ 잘못된 결정을 내리는 것을 두려워하지 않는다.
- ✓ 다양한 의견을 들어본다.
- ✓ 의사 결정 역량은 실행력으로 길러지고 완성된다.
- ✓ 핵심을 파악하고 실행 가능한 것을 우선 결정한다.

나의 의사결정유형
-----------

◆ 나의 의사결정유형에 대해서 정리해 보세요.

유형	
이러한 유형에 따라 의사 결정을 한 경험	
그 때의 장점은?	
그 때의 단점은?	
단점을 보완하려면?	

**과제 : 심리검사하기**

- ◆ 커리어넷(<http://www.career.go.kr>):진로심리검사→대학생일반심리검사→직업가치관 검사
- ◆ 워크넷(<http://www.work.go.kr>): 직업정보 심리검사(직업, 진로)→직업정보검색→통합찾기
  - \* 심리검사 결과에서 → 직업정보 바로가기에서 궁금한 직업 찾아보기

**관심직업 찾아보기**

관심직업	하는일	필요한 능력	필요한 자격증	보완할 능력

## 5회기 : 나의 꿈을 위한 합리적 의사결정

단계	진로결정효능감	운영방법	전체 집단 (90분)
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직업선택의 기준과 가치관을 탐색한다.</li> <li>• 합리적 진로 의사결정 연습을 통해 진로결정능력을 향상시킨다.</li> </ul>		
과정	<b>활동내용</b>		<b>준비물</b>
도입 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이번 회기 목표 및 활동을 안내한다.</li> </ul> </li> <li>▪ 심리검사 과제 확인                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 심리검사 과제를 확인하고 자신의 관심직업에 대해 집단원들과 나누어본다.</li> </ul> </li> </ul>		컴퓨터 (노트북), 활동지
전개 (60분)	1. 진로선택 기준 생각해보기 (활동지 5-1) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰 [돈까스취업 : 부딪쳐봐야지]을 각자 감상</li> <li>- 웹툰을 감상 한 후 소감에 대해 이야기 나누기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                         ❖ 웹툰 활용 초점                          진로선택에 있어 합리적인 결정을 위해 무엇을 고려해야 하는 지 생각해보도록 한다. 이후 활동에서 주인공의 선택을 내가 주인공이 되어 합리적인 의사결정단계에 따라 다시 결정해봄으로써 합리적 의사결정에 대한 이해도를 높여도록 한다.                     </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나의 직업 가치관 검사를 떠올려 보고 나에게 직업을 선택하는 데 있어 중요한 기준은 무엇인지 이야기해보기</li> </ul> 2. 합리적 의사결정 5단계 (활동지 5-2) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다섯 단계의 설명을 읽고 각 단계의 과정 제목을 찾아봄으로써 합리적인 의사결정을 위한 5단계 이해하기</li> </ul> 3. 웹툰 속 주인공이라면? 합리적 의사결정 해보기 (활동지 5-3) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰 속 주인공의 상황에서 만약 나라면 어떤 다른 대안을 찾고 결정할 것인가 생각해보기</li> <li>- 결정에 따른 실행을 했을 때 뒷 이야기 속 주인공의 모습이 어떻게 바뀔지 생각해보고 다음 회차의 웹툰 스토리만 들어보기</li> </ul>		
정리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 활동에 대한 느낌 나누기</li> <li>• 프로그램 경험 보고서 작성 (활동지 5-4)</li> <li>• 다음 회기를 안내하며 마친다.</li> </ul>		
유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 집단원의 이야기를 경청하고 소외 되는 집단원이 없도록 전체를 살핀다.</li> <li>• 온라인으로 진행됨에 있어 어려운 점이 없는지 잘 살피도록 한다.</li> </ul>		

부딪혀봐야지

1. 웹툰 [돈까스취업 : 부딪쳐봐야지]을 보고 전반적인 느낌, 기억나는 대사 혹은 장면을 집단원들과 함께 이야기해봅시다.

# 다음 / 2005.10.27

# 작가 : 노란구미

# 줄거리

주인공 구미는 캐릭터디자이너가 되고 싶지만 현실적인 이유들로 인해 캐릭터 회사의 영업직에 지원한다. 현재 구미는 꼭 무언가를 하겠다는 목표가 없어서 솔직한 이 길도 맞는지 모르겠지만 부딪혀보려고 한다.

<http://webtoon.daum.net/webtoon/viewer/874>

2. 나의 직업 가치관 검사를 떠올려 보고 나에게 직업을 선택하는 데 있어 중요한 기준은 무엇인지 작성해봅시다.

나에게 중요한 직업 선택 기준은 \_\_\_\_\_입니다.

왜냐하면 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_때문입니다.

그래서 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_를 생각하고 있습니다.

3. 나의 중요한 직업 선택 기준을 발표해봅시다. 이때 집단원들은 공감적이고 수용적인 존중 반응을 하도록 합니다.

\_\_\_\_\_님의 직업선택 기준은 \_\_\_\_\_이군요.  
그 이야기를 들으니 \_\_\_\_\_하게 느껴집니다.



**합리적 의사결정 5단계**

**1. 내 꿈을 위한 합리적 의사결정을 위한 5단계 알아보기**

무엇을 결정하기 전에는 신중하게 생각하여야 합니다. 신중하게 생각한 후 결정하는 다섯 단계의 설명을 읽고 각 단계의 과정 제목을 보기에서 찾아 적어봅시다.

**(보기)**

문제 인식, 대안 탐색, 기준 확인,  
대안 평가 및 결정하기, 계획 수립 및 실행

단계	과정	단계설명
1		여러분이 원하는 것, 현재 부딪히고 있는 해결해야 할 문제 상황을 분명하게 이해하는 단계로 여러분이 추구하는 가치와 목표를 명료화 할 필요가 있습니다.
2		여러분이 원하는 것을 이룰 수 있는 여러 가지 방법, 즉 대안을 찾아봅니다. 많은 방법을 생각해 해결책을 찾는 데 좋습니다.
3		여러분이 찾은 대안 중에서 어떤 대안이 좋은지 고르기 위해서 대안을 평가할 수 있는 기준이 있어야 하며 문제 해결을 위한 시간을 충분한지, 돈이나 다른 물건이 필요하지는 않은지 생각해 보는 단계입니다.
4		마련된 기준으로 대안들을 평가하고 순위를 매기고 높은 점수를 받은 대안을 선택해야하며 모든 대안의 점수가 낮으면 2단계로 돌아가서 시작해야 합니다.
5		지금까지 애써 선택한 대안을 수행하기 위해서는 계획을 세워서 실천해야 합니다. 계획을 다시 살펴보고 고쳐야 할 때도 있고 새로운 계획을 세워야 할 때도 있습니다.

**웹툰 속 주인공이라면? 합리적 의사결정 시나리오를 써보자!**

단계	과정	결정한 내용																														
1단계	문제 인식	웹툰 속 주인공의 상황 (캐릭터 디자인 직무에 현재 채용 계획이 없는 상황)																														
2단계	대안 탐색	대안 1. 캐릭터를 만드는 회사 마케팅직에 들어가 전반적인 캐릭터 산업 분야의 업무를 배운다. 대안 2. 대안 3. ▷ 주위의 다양한 상황을 고려하여 가능한 대안을 찾아보자.																														
3단계	대안의 평가 기준 설정	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;"></th> <th style="width: 15%;">대안</th> <th style="width: 15%;">대안1</th> <th style="width: 15%;">대안2</th> <th style="width: 15%;">대안3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: left;">평가기준</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">(예) 흥미를 고려했는가?</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>(평가기준 예시)                      어려움을 이겨내고 성공할 수 있는가?                      역량이 갖추어져 있는가?                      마음이 편안할 수 있는 일인가?</p>		대안	대안1	대안2	대안3	평가기준					(예) 흥미를 고려했는가?																			
	대안	대안1	대안2	대안3																												
평가기준																																
(예) 흥미를 고려했는가?																																
4단계	대안 평가 및 결정	▷ 3단계에서 평가기준에 따라 적절한 대안을 고르자. •																														
5단계	계획 수립 및 실행	▷ 결정에 따른 실행을 했을 때 뒷이야기 속 주인공의 모습이 어떻게 바뀔지 생각해보고 다음 회차의 웹툰 스토리를 만들어보자.  _____ _____ _____ _____																														

## 6회기 : 나의 진로 디자인하기

단계	진로수행효능감	운영방법	전체 집단 (90분)
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>진로와 관련하여 자신의 목표와 미래를 설계한다.</li> <li>자신의 진로 장벽에 대해 생각해보고 극복방안을 알아본다.</li> </ul>		
과정	<b>활동내용</b>		<b>준비물</b>
도입 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>프로그램 안내</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>이번 회기 목표 및 활동을 안내한다.</li> </ul> </li> <li><b>도입 활동 : 자기암시 명상</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 진로 자기암시 문구를 떠올려본다.</li> <li>명상음악과 함께 자기암시문구를 대뇌인다.</li> <li>소감을 집단원들과 함께 나눈다.</li> </ul> </li> </ul>		컴퓨터 (노트북), 활동지
전개 (60분)	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>내 인생의 목표 (활동지 6-1)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>웹툰 [홍스윗홈 : 인생의 목표]을 각자 감상</li> <li>웹툰을 감상 한 후 소감에 대해 이야기 나누기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">❖ 웹툰 활용 초점</p> <p>우리 모두 현실에 대한 불안과 여러 가지 이유들로 인생의 목표 세우기를 고민한다. 우리는 과연 어떠한 목표를 세워야 하며 그러한 목표는 어떻게 설정할 수 있는지 생각해보도록 한다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>어떠한 일을 할 때 목표가 필요한 이유는 무엇인지, 그리고 그 목표는 어떻게 설정할 수 있는지 이야기 나누기</li> </ul> </li> <li><b>SMART 법칙 이해하기 (참고자료 6-1)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>진로를 계획하는 데 어떤 것들을 고려해야 하는지 smart 법칙을 통해 이해하기</li> </ul> </li> <li><b>나의 목표 설정하기 (활동지 6-2)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>나의 현재 단기 진로목표와 최종적인 진로 목표를 세워보고 발표하기</li> </ul> </li> <li><b>진로 디자인하기(활동지 6-3)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>현재에서 미래까지 내가 계획하고 있는 모습을 떠올려보기</li> <li>그때 나이, 직업목표 및 경제적 목표, 여가생활 및 가정생활, 목표를 위해 해야 할 일, 예상되는 어려움 등을 적고 발표하기</li> </ul> </li> </ol>		
정리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 활동에 대한 느낌 나누기</li> <li>프로그램 경험 보고서 작성 (활동지 6-4)</li> <li>다음 회기를 안내하며 마침</li> </ul>		
유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>집단원의 이야기를 경청하고 소외 되는 집단원이 없도록 전체를 살핀다.</li> <li>온라인으로 진행됨에 있어 어려운 점이 없는지 잘 살피도록 한다.</li> </ul>		

## 내 인생의 목표

1. 웹툰 [홈스윗홈 : 인생의 목표]을 보고 전반적인 느낌, 기억나는 대사 혹은 장면을 집단원들과 함께 이야기해봅시다.

# 네이버 / 2019.12.26

# 작가 : 4nab2

# 줄거리

주인공의 요즘 최대 관심사는 인생의 목표이다. 현실의 장벽과 걱정들로 인해 조바심이 나고 불안함을 느낀다. 나의 인생은 어떻게 흘러갈지, 만족스러운 삶을 살 수 있을지, 남들과 비교하고 있지는 않은지 많은 생각을 한다. 그리고 마지막에 스스로 잘하고 있다고 셀프 세뇌를 하며 남은 인생도 파이팅하자 말한다.

<https://comic.naver.com/bestChallenge/detail.nhn?titleId=706093&no=88>

2. 어떠한 일을 할 때 목표는 매우 중요하다고 할 수 있습니다. 현재 나의 진로목표와 최종 진로목표를 세워봅시다.

- 나의 현재 진로 목표는? (단기 목표) - 취업, 자격증 취득, 대학원 진학 등
- 나의 최종 진로 목표는? (장기 목표) - 인생 전반에 걸친 삶의 목표

3. 나의 진로 목표를 발표해봅시다. 이때 집단원들은 공감적이고 수용적인 존중 반응을 하도록 합니다.

\_\_\_\_\_님의 목표는 \_\_\_\_\_이군요.  
그 이야기를 들으니 \_\_\_\_\_하게 느껴집니다.



## SMART 법칙 이해하기

### SMART 법칙

- **Specific(구체적)** : 정확히 무엇을 달성하려 하는가?  
하나 하나 세부적이고 구체적으로 작성하도록 한다. 무엇인가를 하겠다가 아니라 무언가를 하기 위해서 구체적으로 무엇을 하는 것이 필요하다는 것이 필요하다.
- **Measurable(측정할 수 있다)** : 목표 달성 여부를 어떻게 판단할 것인가?  
목표에 따라 실행 여부를 알 수 있도록 측정가능하도록 하여야 한다.  
자신의 실행에 대한 판단과 평가를 내릴 수 있도록 한다.
- **Achievable(달성할 수 있는 것)** : 내가 해낼 수 있는 일인가?  
너무 상상적이거나 비현실적인 목표를 세우는 것은 달성 가능성이 어려울 수 있다.  
아무리 목표를 구체적이고 세부적으로 작성하였다 하더라도 내가 달성할 수 있는 것으로 계획을 세우는 것이 필요하다.
- **Realistic(현실성)** : 해당 상황에서 가능한 일인가?  
'달성할 수 있는 것'과 비슷한 부분이 있지만 현실성은 지금 현재에서 내가 할 수 있는 여건을 반영하여 계획을 세우는 것이 필요하다. 현실적으로 내가 이룰 수 있는 범위의 계획을 세우는 것이 바람직하다.
- **Time-based(시기)** : 언제쯤 목표를 달성할 것인가?  
계획의 구체성도 좋지만 구체성에 따르는 시간적인 배분 또한 아주 중요하다. 내가 계획하는 것이 시기상으로 적절하게 이루어져야 하는 것이기 때문에 내가 세운 계획의 시간적 배분이 적절할 수 있도록 계획을 세워야 한다.

진로 디자인하기

◆ 현재에서 미래까지 여러분이 계획하고 있는 모습을 적어보세요.

생애 단계	그때 나이	직업목표 및 경제적 목표	여가생활 및 가정생활	목표를 위해 해야 할 일	예상되는 어려움
현재					
후					
후					
후					
후					
후					

## 7회기 : 진로장벽 극복하기

단계	진로결정효능감	운영방법	전체 집단 (90분)
<b>활동 목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나의 진로장벽에 대해 알고 극복방안을 알아본다.</li> <li>• 내가 결정한 진로에서 예상되는 어려움은 무엇인지 알고 그것을 극복하기 위한 실천사항을 확인한다.</li> </ul>		
<b>과정</b>	<b>활동내용</b>		<b>준비물</b>
<b>도입 (20분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지난 회기를 요약·정리한다.</li> <li>- 이번 회기 목표 및 활동을 안내한다.</li> </ul> </li> <li>• 도입 게임 [직업 초성게임]                             <ul style="list-style-type: none"> <li>① 게임의 술래가 직업을 생각한다.</li> <li>② 그 직업의 초성을 집단원들에게 알려준다.</li> <li>③ 집단원들은 그 직업이 무엇인지를 맞춰본다.</li> <li>④ 차례대로 돌아가며 술래가 되어 문제를 낸다.</li> </ul> </li> </ul>		컴퓨터 (노트북), 활동지
<b>전개 (60분)</b>	1. 하고싶은 일과 해야만 하는 일 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰 [답은 이미 정해져있다 : 하고싶은 일과 해야만 하는 일]을 각자 감상하기</li> <li>- 웹툰을 감상 한 후 소감에 대해 이야기 나누기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>❖ 웹툰 활용 초점</b></p> <p>하고싶은 일과 해야만 하는 일 사이에서 고민하는 주인공의 모습을 통해 진로장벽에 대해 생각해보고 내가 웹툰 속 결정을 대신 해주는 회사의 직원이 되어 주인공에게 무슨 말을 해 주고 싶은지 진로장벽을 극복하는 방안에 대해 고민해볼 수 있도록 한다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내가 웹툰 속 결정을 대신 해주는 회사의 직원이라면 김대리에게 무슨 말을 해주고 어떤 결정을 내려주고 싶은지 생각해보기</li> </ul> 2. 나의 진로장벽 체크리스트 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나의 진로장벽을 체크해보고 극복방안에 대해 기록해보기</li> </ul> 3. 진로장벽 극복하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내가 결정한 진로를 생각해보고 목표를 달성하는 과정에서 예상되는 어려움은 무엇인지 적어보기</li> <li>- 진로장벽 극복방안에 대해 집단원들이 함께 찾아보기</li> </ul>		
<b>정리 (10분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 활동에 대한 소감과 느낌 나누기</li> <li>• 프로그램 경험 보고서 작성 (활동지 6-4)</li> </ul>		
<b>유의점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 집단원의 이야기를 경청하고 소외 되는 집단원이 없도록 전체를 살핀다.</li> <li>• 온라인으로 진행됨에 있어 어려운 점이 없는지 잘 살피도록 한다.</li> </ul>		

하고 싶은 일과 해야만 하는 일

1. 웹툰 [답은 이미 정해져있다 : 하고 싶은 일과 해야만 하는 일]을 보고 전반적인 느낌, 기억나는 대사 혹은 장면을 집단원들과 함께 이야기해봅시다.

# 다음 / 2016.07.24

# 작가 : 팀 21세기 삼월이

# 줄거리

무역회사 김대리는 어린시절 음악을 하는 꿈을 가지고 있었지만 부모님의 심한 반대로 인해 음악을 포기하고 취업을 하고 결혼도 하며 평범하게 살아가고 있다. 그러나 적성에 맞지 않은 일을 하다보니 회사에서도 뒤처지고 아무 즐거움과 행복감도 없이 살아가고 있는 스스로에 대한 회의감이 든다. 하고 싶은 일과 해야만 하는 일 중에 대체 어떤 걸 하면서 살아야 정답인 걸까?

<http://webtoon.daum.net/webtoon/viewer/37965>

2. 내가 웹툰 속 결정을 대신 해주는 회사의 직원이라면 김대리에게 무슨 말을 해주고, 어떤 결정을 내려주고 싶은가요?

김대리

하고 싶은 일과.. 해야만 하는 일 중에..  
대체 어떤 걸 하면서 살아야 정답인 걸까요?

나

나의 진로장벽 체크리스트

◆ 다음은 진로장벽이 될 수 있는 여러 가지 항목입니다. 자신의 진로결정 시 어려움이 될 것으로 생각되는 항목에 체크하고 구체적인 내용을 기술하고 극복방안에 대해 기록해 봅시다.

번호	항목	O/X	구체적 내용	극복방안
1	흥미, 적성 발견 못함			
2	정보 부족			
3	자신감 부족			
4	중요한 타인과의 갈등			
5	대인관계(인맥, 기술) 부족			
6	전공 불만족			
7	경험이나 훈련 부족			
8	성차별			
9	중다 역할 갈등			
10	성역할 갈등			
11	신체적 조건			
12	경제적 어려움			
13	기타			

진로장벽 극복하기

1. 여러분이 결정한 진로를 다시 한 번 생각해 보세요. 여러분이 원하는 진로 목표를 달성 하는 과정에서 현재 예상되는 어려움은 무엇인지 적어 보세요.

- ①
- ②
- ③
- ④
- ⑤

2. 위의 장애물 중 가장 해결이 어렵다고 생각되는 항목을 골라 적고 해결 방안을 집단 원들과 함께 생각해 보세요.

- 가장 해결이 어려운 장애물은 무엇인가요?
- 문제를 해결하기 위한 해결방안을 생각해 보세요.
- 여러 가지 해결방안 중에서 가장 실현 가능한 해결방안은 무엇인가요?
- 해결방안의 구체적인 실천사항을 생각해 보세요.

## 8회기 : 나의 다짐 스토리

단계	진로결정효능감	운영방법	전체 집단 (90분)
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>진로집단상담을 통해 발전된 자신의 모습을 안다.</li> <li>전체 프로그램 평가하고 마무리한다.</li> </ul>		
과정	<b>활동내용</b>		<b>준비물</b>
도입 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>프로그램 안내</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>지난 회기를 요약·정리한다.</li> <li>이번 회기 목표 및 활동을 안내한다.</li> </ul> </li> </ul>		컴퓨터 (노트북), 활동지
전개 (60분)	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>나의 미래 웹툰 스토리 만들기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>내가 꿈꾸는 미래 나의 모습을 웹툰으로 만든다면 어떤 모습일지 캐릭터를 만들어 본다.</li> <li>내가 꿈꾸는 미래 나의 모습을 웹툰으로 만든다면 어떤 시나리오를 쓸지 스토리를 구상해본다.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>❖ 웹툰 활용 초점</b></p> <p>현재까지의 활동을 통해 나의 진로에 대한 이해를 토대로 나의 미래 모습을 웹툰 캐릭터로 만들어 보고 시나리오를 써 봄으로써 나의 진로를 종합적으로 살펴보도록 한다. 그리고 집단원들이 각자의 미래 모습 웹툰에 응원의 댓글을 달아주고 그것을 읽음으로써 앞으로의 진로수행에 대한 자신감을 얻을 수 있도록 한다.</p> </div> </li> <li><b>웹툰 발표회</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>나의 웹툰을 집단원들에게 소개한다.</li> <li>집단원들은 발표자의 웹툰에 응원의 댓글을 달아준다.</li> <li>집단원들의 댓글을 읽고 느낀점을 이야기한다.</li> </ul> </li> <li><b>프로그램 마무리</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램을 하면서 자신의 변화된 점을 이야기 나눈다.</li> <li>서로의 변화된 점과 다른 집단원의 변화된 모습을 보면서 프로그램이 끝난 후 무엇을 할 계획인지에 대해 이야기 나눈다.</li> <li>집단원들의 앞으로의 계획 및 집단활동을 함께 하며 수고한 서로를 격려한다.</li> </ul> </li> </ol>		
정리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>소감나누기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>그동안의 전체 프로그램에 참여하며 느꼈던 점에 대해 소감을 나눈다.</li> </ul> </li> <li><b>프로그램 전체 평가지 작성. 사후설문 실시</b></li> </ul>		
유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>웹툰 캐릭터 그리기에서 그림을 잘 그리고 못 그리는 것에 치중하지 않도록 한다.</li> </ul>		

나의 미래 웹툰 캐릭터 만들기

◆ 내가 꿈꾸는 나는 미래 모습을 웹툰으로 만든다면 어떤 모습일지 캐릭터로 표현해보세요.

<예시>

	<p><b>공감을 잘하는 상담자! 그레고래</b></p> <p>주변의 마음이 힘든 사람들의 이야기를 잘 들어주는 그레고래는 마음을 치유해주는 상담자입니다. 그레고래는 다른 사람들에게 “그레~” “고래?”와 같은 반응을 잘 한답니다. 이와 같이 공감을 잘 해주는 그레고래는 상담의 대가로 알려져 인기가 많아 매일 그레고래상담소는 바쁘지만 사람들을 상담하고 치유해주는 일이 너무나도 행복합니다.</p>
--	--

<나의 캐릭터>

<p>캐릭터 그림</p>	<p>캐릭터 설명</p>
---------------	---------------

활동지 8-2

나의 미래 웹툰 시나리오 만들기

- ◆ 내가 꿈꾸는 나는 미래 모습을 웹툰으로 만든다면 어떤 모습일지 시나리오를 구상해보세요.



최종 경험 질문지

1. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램 중 자신에게 가장 도움이 되었던 내용 및 활동은 무엇이며, 그 이유는 무엇입니까?
2. 프로그램 이전과 이후 변화되었다고 생각하는 자신의 모습은 어떤 것인가요?
3. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램을 통하여 깨닫고, 느낀 점은 무엇입니까?
4. 자신의 진로에 대해 현재 가장 중요하다고 생각하는 것은 어떤 것입니까?
5. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램을 통하여 느낀 심리적 경험은 무엇입니까?
6. 웹툰을 활용한 온라인 진로집단상담 프로그램에서 아쉬웠던 점은 무엇입니까?
7. 프로그램에 참여한 소감을 적어주세요.

부록 5.

내용구성 타당도 평정 결과

회기	주제	목표	내용	평균	표준편차	CVR
1	나를 소개합니다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램의 목적과 진행방식, 활동내용, 참여방법을 안다.</li> <li>참여자 간의 친밀감을 형성한다.</li> <li>나의 진로 고민을 집단원과 나누고 공감한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지도자 및 프로그램 소개</li> <li>서약서 작성, 활동 시 유의사항 안내</li> <li>별칭 짓기</li> <li>별칭과 자기소개</li> <li>나의 꿈 찾기</li> </ul>	5.00	0	1
2	나 이런 사람이야!	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 장점과 진로 관련된 성공경험을 탐색한다.</li> <li>자신의 장점 및 긍정적인 자원을 진로와 연관지어봄으로써 자기이해에 대한 자신감을 갖는다.</li> <li>자기암시를 통해 자기확신과 자신감을 갖는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>내가 듣고 싶은 칭찬은?</li> <li>나의 진로고민 나누기</li> <li>가장 좋아하는 것</li> <li>진로성공 경험 떠올려보기</li> <li>자기암시 연습 및 훈련하기</li> </ul>	4.33	.577	1
3	상상인가 현실인가, 지금은 로봇시대	<ul style="list-style-type: none"> <li>직업세계 이해의 중요성을 안다.</li> <li>직업세계의 전반적인 흐름을 이해한다.</li> <li>나의 관심 직업세계 변화에 대해 예측한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>직업세계 변화 이해하기</li> <li>4차 산업혁명에 따른 직업세계 변화 이해하기</li> <li>나의 관심 직업세계는 어떻게 변할까?</li> <li>미래를 준비하는 우리들의 고민</li> </ul>	4.67	.577	1
4	인생은 밸런스 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>의사결정유형을 이해하고 자신의 의사결정 유형의 장단점을 안다.</li> <li>자신의 의사결정유형의 단점 보완 방법에 대해 알아본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>밸런스 게임</li> <li>의사결정 경험 나누기</li> <li>의사결정유형 검사</li> <li>나의 의사결정유형 이해</li> <li>심리검사 과제</li> </ul>	4.67	.577	1
5	나의 꿈을 위한 합리적 의사결정	<ul style="list-style-type: none"> <li>직업선택의 기준과 가치관을 탐색한다.</li> <li>합리적 진로/의사결정 연습을 통해 진로결정능력을 향상시킨다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>심리검사 과제 확인</li> <li>진로선택 기준 생각해보기</li> <li>합리적 의사결정 5단계</li> <li>그래, 결심했어! 내가 웹툰 속 주인공이라면?</li> </ul>	4.67	.577	1
6	나의 진로 디자인하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>진로와 관련하여 자신의 목표를 설정한다.</li> <li>SMART 법칙을 이해한다.</li> <li>현재에서 미래까지 나의 진로 계획을 설계한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>직업 초성게임</li> <li>내 인생의 목표</li> <li>SMART 법칙 이해하기</li> <li>나의 목표 설정하기</li> <li>진로 디자인하기</li> </ul>	5.00	0	1
7	진로장벽 극복하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>나의 진로장벽에 대해 안다.</li> <li>나의 진로장벽을 극복하기 위한 실천사항을 확인한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자기암시 명상</li> <li>하고 싶은 일과 해야만 하는 일</li> <li>나의 진로장벽 체크리스트</li> <li>진로장벽 극복하기</li> </ul>	4.67	.577	1
8	나의 다짐 스토리	<ul style="list-style-type: none"> <li>집단상담을 통해 발전된 자신의 모습을 안다.</li> <li>전체 프로그램을 평가하고 마무리한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>나의 미래 웹툰 스토리 만들기</li> <li>웹툰 발표회</li> <li>프로그램전체 소감나누기</li> </ul>	5.00	0	1