

연구논문

교내 진로 프로그램 참여에 따른 대학생의 진로성숙도와 여가활동의 유형: 이중 잠재프로파일분석의 적용*

남예지** · 김유정*** · 홍세희****

본 연구의 목적은 대학생의 진로성숙도와 여가활동의 유형을 분류하여 그 유형들 사이의 관계를 탐색하고 교내 진로 프로그램이 각각의 유형 분류에 미치는 영향을 검증하는 것이다. 이를 위하여 한국직업능력연구원의 한국교육고용패널Ⅱ(Korean Education & Employment PanelⅡ; KEEPⅡ)의 제4차(2020년) 조사 자료를 사용하여 이중 잠재프로파일분석(Dual Latent Profile Analysis; DLPA)을 실시하였다. 그 결과, 진로성숙도는 ‘고수준’, ‘중수준’, ‘저수준’의 3개 유형으로, 여가활동은 ‘적극활동형’, ‘온라인집중형’, ‘중간활동형’, ‘SNS비활동형’의 4개 유형으로 분류되었다. 또한 교내 진로 프로그램 중 일부가 진로성숙도 및 여가활동 유형 분류에 영향을 끼치는 것을 함께 확인하였다. 본 연구는 이중 잠재프로파일분석을 통해 대학생의 진로성숙도와 여가활동 유형을 살펴봄으로써 대학생의 진로발달에 대한 다각적인 이해를 도모했다는 점에서 의미가 있다. 이와 더불어 대학교에서 시행되고 있는 진로 프로그램이 목적에 따라 적절히 그 역할을 해내고 있는지 재검토할 필요가 있음을 제언하였다는 점에서도 의의를 갖는다.

주제어: 대학생, 진로성숙도, 여가활동, 진로 프로그램, 이중 잠재프로파일분석

* 이 연구는 2023학년도 고려대학교 사범대학 특별연구비 지원을 받아 수행되었음(This research was supported by the College of Education, Korea University Grant in 2023).

** 고려대학교 교육학과 박사과정(nyeji1018@naver.com), 제1저자.

*** 고려대학교 교육학과 석사과정(32amy@naver.com), 제2저자.

**** 고려대학교 교육학과 교수(secheehong@korea.ac.kr), 교신저자.

I. 서론

청소년기의 중요한 발달 과업 중 하나는 진로를 생각하고 미래에 가지게 될 직업을 미리 탐색하고 준비하는 것이다. 하지만 대다수의 한국 중·고등학생들은 입시 위주의 교육으로 인해 진로에 대한 진지한 탐색 없이 대학 진학을 위한 학업으로 청소년기를 보내고 있다. 이로 인해 대학에 진학해서도 진로에 대한 고민으로 어려움을 겪고 있는 대학생이 많은 것으로 나타났다(한국고용정보원 2012). 사회에 진출해야 하는 대학생이 진로가 정해지지 않아서 졸업을 못 하거나 유예하는 등의 일이 발생한다면 학생 개인적으로도 문제가 되겠지만, 기업과 국가의 측면에서 또한 인력을 적재적소에 배치하지 못한다는 사회적 손실이 생긴다. 특히나 한국의 경우 중·고등학생의 상급학교 진학률은 2021년 기준 73.7%(e-나라지표 2021)로 대부분의 학생이 대학에 진학하기 때문에 대학생의 진로 고민은 한국 사회가 풀어나가야 할 숙제다.

대학생의 진로 고민이 사회의 중요한 이슈로 대두됨에 따라 이들의 진로성숙도에 대한 연구도 활발하게 이어져 오고 있으나, 학생의 자아정체감, 자기효능감, 자아탄력성 등의 요인과 진로성숙도의 관계를 살피는 연구가 대부분이었다(김민정·이희경 2014; 소용준·박준성 2016; 이유리·김남중 2013; 이유민 2014; 이종원·최은수 2015). 이미 많은 선행연구에서 증명해온 바와 같이 이러한 심리적 요인이 진로 고민에 큰 영향을 끼친다는 점은 사실이겠지만, 이는 비단 대학생만의 문제는 아니다. 자아정체감이나 자기효능감과 같은 심리적 요인이 한 개인의 진로발달에 영향을 미치는 것은 대학 입학 이전 청소년기부터 졸업 이후 성인기까지에 모두 해당되기 때문이다. 이는 심리적 요인만을 중심으로 대학생의 진로성숙도를 살펴본 앞선 선행연구에서는 주된 연구대상이 대학생이기 때문에 고려해야 할 중요한 부분이 빠져있음을 시사한다.

대학생이 다른 연령층과 구분되는 가장 큰 특징은 생활의 자율성이다. 한국의 대부분 대학에서는 중·고등학교와 달리 학생 스스로 수업 시간표를 짜도록 한다. 이는 대개 업무 시간이 정해져 있는 직장인과의 차별되는 점이다. 사실상 수업시간보다 수업 외적인 시간이 생활의 대부분을 차지하기 때문에 이러한 여가시간을 어떻

게 보냈는지에 따라 진로에 대한 고민도 다르게 형성될 수 있고, 반대로 진로성숙도 수준에 따라 여가시간에 진로 관련 활동을 하는 등 여가생활이 다르게 나타날 수 있다. 이에 주목하여 여가활동 참여유형별로 진로성숙이 다르게 나타난다고 밝힌 연구가 있었으나(양진연·감동현 2016), 이 연구는 연구자가 직접 수집한 데이터를 사용하여 표본 수가 적어 일반화하기 어렵고, 사전에 인위적으로 여가유형을 나눈 후 응답자가 그중 한 가지만 선택하도록 하여 분류된 유형에 맞지 않은 사례가 있을 수 있다는 가능성을 고려하지 않았다.

한편 대학생의 진로고민을 돕기 위한 방안으로 많은 대학에서 취업 및 창업 등과 관련된 진로 수업, 상담, 세미나 등을 개설하고 있다. 앞서 논한 바와 같이 대학생은 자신의 시간을 자유롭게 쓸 수 있기 때문에, 이처럼 대학에서 제공하는 취·창업 관련 교육 기회를 얼마나 활용했는지에 따라 여가시간을 보내는 방법과 진로성숙도의 유형이 바뀔 수 있다. 교내 진로 프로그램 참여가 진로성숙도에 미치는 영향을 살펴본 연구는 확인하였으나(김지영 2015; 안태숙·유영주 2020; 허정철 2012), 대학생의 여가생활에 미치는 영향을 살펴본 연구는 찾기 어려웠다.

따라서 본 연구에서는 잠재프로파일분석을 바탕으로 대학생의 진로성숙도의 유형을 살펴볼 것이다. 이때 대학생이 다른 연령층에 비해 비교적 여가시간이 많다는 점과 여가활동이 진로성숙도의 하위요인들에 긍정적 영향을 미쳤다는 선행연구가(하여진 2017; 박미진·김진희 2003) 있다는 점을 고려하여, 여가활동의 유형도 함께 탐색하고자 한다. 이와 더불어 대학의 취·창업 관련 진로 프로그램에 참여하는 것이 진로성숙도와 여가생활 유형에 어떠한 영향을 미치는 분석함으로써 대학에서 개설되는 진로 프로그램의 효과를 살펴보고자 한다. 이를 통해 궁극적으로 대학생이 성숙된 진로탐색을 하면서도 여가생활을 향유하기 위해 어떤 방향으로 나아가야 하는지 살펴보는 데에 초석을 마련하고자 한다.

II. 선행연구 고찰

1. 진로성숙도

진로성숙도(career maturity)란 진로를 설정하는 과정에서 나타나는 개인의 인지

적, 정의적 특성으로, 탐색기에서 쇠퇴기에 이르는 연속적인 직업발달 과정에서 도달하는 위치이자 진로와 관련된 과제를 수행할 준비가 된 정도를 의미한다(Super 1955). 자신에게 맞는 진로를 선택하고 결정하는 과정에서 진로성숙은 매우 중요하고, 특히 졸업 이후의 직업활동이 자아실현 및 생존과도 연관되는 대학생들에게 진로를 탐색하고 결정하는 것은 대표적인 발달 과업으로 꼽힌다(신승원 2014). 점차 빠르게 변화하는 직업세계에 적응하고 자신의 진로를 확립하여 사회에 진출하기 위해서는 대학생들이 더욱 성숙한 진로 의식을 가질 필요가 있다(방희원 외 2020).

진로성숙도에 대해서는, 특정한 시점에 일회적으로 이루어지는 선택이 아닌 아동기부터 시작되어 개인의 일생에 걸쳐 적응해가는 지속적인 과정(Hartung et al. 2005), 유사한 연령 집단에서 나타나는 개인의 상대적인 진로역량 발달 수준(김소라·황영준 2016) 등의 정의가 내려진 바 있다. 진로성숙도는 관점에 따라 태도와 능력의 두 가지 차원으로 나누기도 하고(김소라·황영준 2016), 자기이해와 진로계획성으로 구분하기도 한다(박소영·정혜원 2022). 본 연구에서는 선행연구에서 제시된 내용을 종합하여, 진로성숙도를 개인이 일생에서 진로와 관련하여 자신에게 주어진 과업을 수행하고 문제에 대처할 수 있는 태도 및 준비도로 정의하였다.

진로성숙도는 일생에 걸쳐 지속적으로 발달하며 개인의 삶에서 큰 부분을 차지하는 직업생활에 영향을 미치는 중요한 기제이므로 많은 선행연구가 이루어졌다. 그중 초기 청소년을 대상으로 한 연구가 높은 비율을 차지하고 있으나(박소영·정혜원 2022; 김혜랑·정애경 2021), 본격적인 사회 진출을 시작하는 연령대가 높아지며 대학생 시기에 진로를 탐색하는 경우가 많기에 대학생을 대상으로 하는 연구는 더욱 중요하다. 또한 진로성숙도만을 주요 변수로 두는 경우 연구의 결과가 대학생이라는 특성으로 인해 나타나는 결과인지 판단하기가 어렵기에, 대학생의 특성을 반영하는 다른 변수와의 관련성을 분석하는 등 더욱 설득력 있는 연구가 필요한 것으로 보인다.

2. 여가활동

여가활동은 노동과 같이 필수적으로 투자하는 시간 외에 개인의 자유로운 의지로 선택하여 행하는 모든 활동을 의미한다. 일반적으로 여가활동은 노동과 대립하는 개념이지만 노동의 형태로 나타나기도 하며, 이러한 여가활동은 자유의지로 선

택할 수 있다는 점에서 노동과 다르다(Neulinger 1982). 문화체육관광부(2015)는 국민여가활동조사에서 여가활동의 유형을 문화예술관람활동, 문화예술참여활동, 스포츠관람활동, 스포츠참여활동, 관광활동, 취미오락활동, 휴식활동, 사회 및 기타활동의 8개 유형으로 분류하였다. 이중 휴식활동은 피로한 심신을 회복하기 위한 목적의 활동으로, 산책, 목욕, 낮잠, TV시청 등을 포함한다. 김덕진(2002)과 박은식(2022)은 여가활동을 창조적 측면, 오락적 측면, 휴식적 측면으로 구분하고, 대학생 시기에는 여가활동을 통해 생활방식을 형성하는 동시에 스스로를 발전시키는 기회를 얻을 수 있다고 보았다.

수업 외의 시간을 본인의 의지에 따라 자유롭게 활용할 수 있는 대학생은 가장 활발하고 자발적인 여가활동의 향유가 가능하고, 사회인으로서의 출발을 준비하는 마지막 단계에 있기 때문에 이들의 여가활동 양상을 연구할 가치는 충분하다(주형운 2017). 이러한 가치를 바탕으로 대학생의 여가활동에 주목하는 연구는 여럿 있었으나, 여가활동을 단순히 시간이나 비용의 측면에서 측정함으로써 다양한 유형의 여가활동 참여 양상을 고려하지 않았고(손성민·김형민 2022; 남승미 2021), 여가활동에 온라인과 오프라인이라는 단순한 이분법적 분류를 적용함으로써 다양한 여가활동이 가지는 구체적 특성을 반영하지 못했다는 점에서 한계가 있다(이종만 2022).

최근 인터넷 기술의 발달로 인해 온라인을 기반으로 한 여가활동이 빠르게 발전하고 있다(Bryce 2001). 과거 PC에만 의존하던 SNS가 IT기술의 발달로 스마트폰, 태블릿 등 휴대용 기기에서 활용 가능해지면서 시·공간의 제약으로부터 자유로운 소통이 가능해졌다(권순재 2018). 이에 따라 유행에 민감한 청년세대를 중심으로 스마트폰과 SNS 등을 통해 자신의 일상을 타인과 공유하는 온라인 기반 여가활동이 확산됐고(조윤설·조택연 2019), SNS도 하나의 여가활동으로 자리매김하였다(권순재 2018). 대학생의 경우 가족 중심적인 여가활동보다 타인과의 관계를 중심으로 하는 여가활동을 선호하는 경향이 있어 친구, 동료와 교류하고 사회적 지지를 주고받으며 관계를 형성할 수 있는 온라인 여가활동을 즐긴다(손영미·오세숙 2011; 정기백·최석봉 2021). 온라인 여가활동은 대면 접촉이 없기에 오히려 외로움을 증가시킬 수 있고(Seepersad 2004), 중독이나 일탈행동 등의 역기능으로 부정적인 영향을 미친다고 밝혀진 바 있다(이호열·김준희 2008; Whitty & McLaughlin 2007). 그러나 인터넷 사용의 효율성을 높이고 자기효능감의 향상과 온라인에서의 개인성과 증대에 도움을 주기도 하는 것으로 나타나(Nahl 1996; Ren 1999), 일관되지 않은

선행연구 결과를 확인할 수 있었다. 이에 본 연구는 여가활동으로서의 온라인 활동에 대해 연구할 필요성이 크다고 판단하였다.

3. 진로성숙도와 여가활동의 관계

여가활동은 단순히 잉여시간에 이루어지는 활동이라는 의미를 넘어, 스스로를 탐색할 수 있는 기회이자 자신의 능력을 개발할 수 있는 기회라는 점에서 진로발달의 측면과 연계하여 연구할 필요가 있다(하여진 2017). 본 연구에서는 이에 초점을 두고 진로성숙도와 여가활동 간의 관계를 분석한 선행연구를 살펴보았다.

여가활동과 진로성숙도는 유의한 정적 상관관계에 있음이 밝혀진 바 있으며, 특히 잠재능력 발휘를 통해 자아실현의 원동력이 된다는 점에서 적극적인 여가활동 참여는 진로성숙도에 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났다(이승원 2021). 여가활동 중 스포츠 참여와 독서활동, 그리고 동아리 활동 참여는 각각 고등학생의 진로성숙도에 긍정적 영향을 미쳤다(임영준·남재화 2020; 김영식 외 2019; 장선경 2011). 가족과 함께 참여하는 여가활동의 경우에는 부모의 지지를 매개로 진로성숙도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(양혜정 2019).

여가활동의 유형에 따라 고등학생의 잠재집단을 분류한 하여진(2017)의 연구에서는 독서 위주 여가활동 집단의 진로정체감이 가장 높고, 게임 위주 여가활동 집단의 진로정체감이 가장 낮은 것으로 밝혀졌다. 진로정체감은 진로성숙도를 높이는 중요한 변인이라는 점에서 여가활동의 유형에 따라 진로성숙도 양상이 다르게 나타날 수 있음을 추론할 수 있다(신승원 2014). 이와 유사하게 임태성 외(2014)는 대학생의 여가스포츠 참여가 진로성숙도의 행동적 차원을 구성하는 진로준비행동에 유의한 정적 영향을 미쳤음을 보였다. 또한 여가활동 빈도가 높을수록 진로성숙도가 높다는 연구(이승원 2021)와 단순히 여가활동을 하는 시간을 늘리는 것으로는 진로발달에 유의미한 효과를 줄 수 없고, 인지적, 정서적 차원의 영향을 복합적으로 고려해야 한다고 밝힌 연구도 찾아볼 수 있었다(노법래 2013). 이처럼 여가참여 유형에 따라 진로성숙도가 다르게 나타나는 것이 많은 연구를 통해 밝혀졌기에(조한범 외 1999), 여가활동의 향유 양상에 따라 진로성숙도가 어떻게 달라지는지 더욱 면밀히 살펴볼 필요성이 있다.

한편 청년세대의 SNS 활용 빈도가 높아짐에 따라 여가활동으로서의 SNS와 진로성숙도 간의 관계를 살펴본 연구도 있었다(이재경 외 2021; 고민환 2018). 승무

원 준비생을 대상으로 연구한 고민환(2018)은 인스타그램과 같은 3세대 SNS의 사용이 진로준비 행동에 긍정적 영향을 미친다고 밝혔고, 안관수·황재연(2017)은 SNS의 사용이 인적 네트워크 구축과 직업정보 취득 등의 측면에서 직업포부에 긍정적 영향을 준다고 밝히며 SNS 중심 여가활동과 진로성숙도의 정적 관계를 예측한 바 있다. 그러나 진로결정 자기효능감이 스마트폰 의존성과 부적 상관관계에 있으며(최희정·유장학 2016) 진로 준비 계획성이 높을수록 인터넷 사용 시간이 적다는 상반된 연구결과(임은미 2003)도 찾아볼 수 있어 진로성숙도와 SNS 중심 여가활동의 명확한 관계를 확립할 필요가 있는 것으로 보인다.

일부 연구에서는 직업활동이 여가활동에 영향을 미치는 것으로 보고되기도 하였다(윤인진·배은식 2009; 이혜정·정철 2018). 윤인진·배은식(2009)의 연구에 따르면 직업활동에 종사하는 시간은 여가시간에 유의미한 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 직업활동 여부에 따라 향유하는 여가활동의 종류에도 유의미한 차이가 발생하는 것으로 밝혀져, 연속적인 직업발달 과정을 의미하는 진로가 여가활동에 영향을 미친다는 것을 유추할 수 있다. 이혜정·정철(2018)은 연구를 통해 예체능계열 대학생의 경우 취미 활동이 곧 진로이자 전공이며 직업이고, 이는 다시 스스로를 표현하는 취미 활동이 되는 순환과정 속에 있음을 제시하였다. 즉, 여가활동과 진로는 순환하며 상호 간에 영향을 미칠 수 있고, 이에 따라 진로성숙도가 여가활동에 영향을 줄 가능성이 있는 것으로 나타났다.

이 외에도 진로성숙도와 여가활동 간의 관계에 대한 연구를 종합적으로 보았을 때, 여가활동이 진로성숙도의 하위요인들에 긍정적인 영향을 미친다는 것이 일반적으로 나타난 결과였다(하여진 2017; 박미진·김진희 2003). 그러나 여가활동의 참여 정도를 단순한 시간적 척도로 판단하여 여가시간을 어떻게 보내는지에 대한 본질적인 접근에서 떨어진 경우가 많았고(양진연·감동현 2016), 진로성숙도에 대한 여가활동의 영향에 비해 여가활동에 대한 진로성숙도의 영향은 연구가 상대적으로 부족했다. 따라서 개인마다 다르게 나타나는 여가활동의 양상에 따라 잠재집단을 분류하고, 진로성숙도와와의 일방적인 관계가 아닌 상호작용을 연구할 필요가 있다.

4. 교내 진로 프로그램의 효과

진로성숙도는 개인 특성 요인, 가정환경 요인, 그리고 학교 특성 요인 등 다양한

요인의 영향을 받는다(박소영·정혜원 2022). 먼저 개인 특성 요인으로는 성별, 연령과 같은 인구학적 특성(윤혜영 외 2017), 자아개념, 자기효능감, 회복탄력성과 같은 심리적 특성(임현정 외 2015; 정현주 외 2020)이 있다. 이 외에도 부모와 같은 가정환경 요인과(박소영·정혜원 2022; 임현정·김난옥 2019; 임현정 2022) 교사와의 관계, 선·후배와의 교류 등과 같은 학교 특성 요인(박소영·정혜원 2022; 박희옥 외 2021; 이수영·남재우 2018)도 진로성숙도에 유의한 영향을 미치는 주요 요인이다.

이와 같이 진로성숙도의 영향요인은 다양하지만, 본 연구의 목적은 대학생의 진로성숙도를 제도적 측면에서 높여줄 수 있는지 살펴봄으로써 보다 효과적인 진로교육 제도 구축에 도움을 주는 것이다. 따라서 현재 대학에서 시행하고 있는 교내 진로 프로그램이 진로성숙도에 미치는 영향을 집중적으로 살피고자 한다.

진로 프로그램은 시청각자료를 통한 진로체험부터 진로상담, 특정 직업인과의 만남, 면담, 멘토링 등 진로와 관련한 모든 활동을 포괄하는 넓은 의미로 다루어졌다. 다수의 연구에서 진로 프로그램이 진로성숙도에 유의한 정적 영향을 미친다는 결과가 보고되었다(김소라·황영준 2016; 임현정 외 2015; 방희원 외 2020). 그러나 김소라·황영준(2016)은 참여 여부보다 해당 진로 프로그램에 대한 학생의 평가가 더 큰 영향을 미친다고 밝혔고, 임현정(2022) 또한 진로 프로그램이 얼마나 도움이 되었는지를 포괄적으로 고려할 때 진로성숙도에 대한 영향력이 증대된다고 하였다. 즉, 진로 프로그램에 참여하는 것 자체만으로는 진로성숙도의 향상을 기대하기 어렵고, 학생들에게 실질적인 도움을 줄 수 있는 진로 프로그램이 필요한 것으로 해석된다.

대학생은 다른 연령층에 비해 자신의 시간을 비교적 자유롭게 여가활동에 투자할 수 있고, 대학에서 제공하는 취·창업 관련 교육 기회를 얼마나 활용했는지에 따라 여가시간을 보내는 양상이 달라질 수 있다(이훈·박정은 2013). 대표적인 예로, 교내 진로 프로그램 중 취·창업 동아리 활동은 진로 탐색 활동인 동시에 동아리 활동이라는 여가생활이기에, 여가활동의 양상에 유의미한 변화를 일으킬 수 있다. 또 다른 예시로, 인턴십 프로그램과 같이 시간적인 할애가 필요한 프로그램에 참여할 경우 여가시간이 줄어들면서 여가활동 형태가 바뀔 가능성이 있다(김기민 2011). 이처럼 교내 진로 프로그램 참여 여부에 따라 대학생의 여가활동 양상이 달라질 수 있지만 구체적으로 어떤 프로그램이 어떤 영향력을 지니는지 살펴본 연구는 드물었다. 따라서 이상의 선행연구 고찰을 통해 설정한 본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 대학생의 진로성숙도와 여가활동의 잠재집단은 각각 몇 가지 유형으로 분류되며 그 특징은 어떠한가?
- 연구문제 2. 진로성숙도와 여가활동 유형 간의 관계는 어떠한가? 즉, 진로성숙도는 여가활동에 따라, 여가활동은 진로성숙도에 따라 잠재집단 분포가 달라지는가?
- 연구문제 3. 교내 진로 프로그램 참여 여부는 진로성숙도와 여가활동의 유형 분류에 유의미한 영향을 미치는가?

III. 연구방법

1. 자료 및 표본

본 연구는 한국직업능력연구원의 한국교육고용패널Ⅱ(Korean Education & Employment PanelⅡ; KEEPⅡ)의 가장 최근 자료인 제4차(2020년) 조사 자료를 사용하였다. 한국교육고용패널Ⅱ은 2016년 기준 일반계고, 자율고, 특성화고, 특수목적고에 재학 중인 고등학교 2학년생을 대상으로 제1차 조사를 실시하였다. 해당 자료는 학교에서 노동시장으로의 성공적인 이행을 위한 요인을 다각적으로 탐색하여 청년취업과 관련된 현안에 있어 실증적인 자료를 제공하는 것을 목적으로 한다.

본 자료를 활용한 목적은 다음과 같다. 첫째, 본 연구의 주요변수인 대학생의 진로성숙도와 여가활동에 관한 내용을 포함하면서도 그와 연관되는 여러 변인들이 조사되어 본 연구를 수행하기 적합하다. 둘째, 전국의 다양한 유형의 고등학교를 기반으로 설계된 대규모 자료로, 표본의 대표성이 확보되어 연구결과를 일반화하기에 용이하다.

본 연구는 진로 프로그램 참여에 따른 대학생의 진로성숙도 및 여가활동 유형을 심도 있게 살펴보기 위해, 여가생활과 대학의 진로 프로그램 참여에 대해 묻는 문항이 다수 포함된 제4차(2020년) 조사의 데이터와 진로성숙도 관련 문항을 포함한 부가조사 데이터를 모두 이용하였다. 최종 분석대상은 4~6년제 대학생(휴학 및 중퇴 포함) 중 해당 문항들에 모두 응답한 3,125명이다.

2. 측정도구

1) 진로성숙도

진로성숙도는 진로와 관련된 심리적 요인에 대한 한국교육고용패널의 17개 문항을 통해 분석되었다. 해당 문항들은 김수현(2007)의 연구에서 개발 및 검증 과정을 거친 문항으로, 진로자기효능감 검사(이은경 2001), 진로태도성숙도검사(이기학 1997)와의 상관관계 검증을 통해 구성개념 타당도가 입증된 바 있다. 17개의 문항은 모두 ‘전혀 그렇지 않다’(1점)부터 ‘매우 그렇다’(4점)까지의 4점 척도로 이루어져 있다. 구체적인 문항내용은 <표 1>과 같으며, 문항점수가 높을수록 진로성숙도의 정도가 높은 것으로 간주하기 위해 모두 역코딩(reverse coding) 처리하여 활용하였다.

<표 1> 진로성숙도에 대한 문항내용

문항내용	척도
1 직업에 대한 정보를 어디서 얻는지 잘 모르겠다.	
2 내가 하고자 하는 일이나 교육 등에 관한 자료를 얻기가 어렵다.	
3 어느 직종에 어떤 능력이 필요한지에 대한 정보가 부족하다.	
4 사회에서 하는 일과 분야를 잘 모른다.	
5 나의 적성을 모르겠다.	
6 내가 정말로 하고 싶은 일이 무엇인지 잘 모르겠다.	
7 어떤 것이 유망직종인지 모르겠다.	
8 시대 흐름의 변화가 나의 진로선택과 계획에 혼란을 준다.	1: 전혀 그렇지 않다
9 현실적인 조건에서 무엇을 우선으로 해야 할지 모르겠다.	2: 그렇지 않은 편이다
10 도전 정신과 의지가 부족하다.	3: 그런 편이다
11 게으르고 무기력감을 느낀다.	4: 매우 그렇다
12 나의 능력이 부족하다.	
13 준비가 미흡하다.	
14 특별한 재능이 없다.	
15 취업의 문이 좁고 경쟁이 치열하다.	
16 사회전반적인 불경기로 일자리가 부족하다.	
17 주위에서 취업이 어렵다고 한다.	

2) 여가활동

본 연구에서의 여가활동은 여가시간을 어떤 활동으로 보내는지에 관해 묻는 12개 문항을 통해 분석되었다. 해당 문항은 모두 ‘전혀 하지 않음’(1점)부터 ‘거의 매일’(5점)까지의 5점 척도로 구성되어있으며, 구체적인 내용은 <표 2>에 제시하였다.

<표 2> 여가활동에 대한 문항내용

문항내용	척도
1. TV 프로그램, 영화 및 각종 동영상 시청	1: 전혀 하지 않음 2: 월 1회 정도 3: 주 1~2회 정도 4: 주 3~4회 정도 5: 거의 매일
2. 게임(컴퓨터, 모바일 등)	
3. SNS	
4. 인터넷 서핑	
5. 독서	
6. 운동	
7. 동아리(동호회), 종교 활동 등	
8. 노래방, 오락실, 만화방 등	
9. 아르바이트	
10. 집안일 돕기	
11. 낮잠, 휴식 등	
12. 기타	

3) 진로성숙도 및 여가활동의 영향요인: 교내 진로 프로그램 참여

본 연구는 대학생이 다른 집단에 비해 비교적 자신의 시간을 자유롭게 쓸 수 있다는 점에서 여러 형태의 교내 진로 프로그램에 얼마나 참여했는지가 진로성숙도와 여가활동의 유형 모두에 영향을 미칠 수 있다고 보았다. 따라서 교내 진로 프로그램 참여 여부를 영향요인으로 설정하였다. 프로그램별로 참여했는지의 여부에 따라 참여한 경우는 ‘예’(1점)로, 그렇지 않은 경우는 ‘아니오’(2점)로 분류되며, 총 14개의 문항으로 구성되어 있다. 구체적인 문항내용은 <표 3>과 같으며, 해석의 편의를 위해 ‘예’(1점)와 ‘아니오’(0점)로 코딩하여 분석에 활용하였다.

한편 성별은 많은 선행연구에서 진로성숙도(송병국·전주연 2013; 유순화 외 2006; 윤현 2011; 이지혜 2013)와 여가활동(김동진·김재운 2001; 남승미 2021; 조

한범 외 1999) 모두에 유의한 영향력을 미칠 수 있는 것으로 밝혀진 바 있다. 따라서 교내 진로 프로그램 참여의 영향력을 보다 정확히 살피기 위해, 성별을 통제변수로 활용하였다.

<표 3> 교내 진로 프로그램 참여에 대한 문항내용

문항내용	척도
1. 진로·직업탐색 관련 전공 과목	1: 예 2: 아니오
2. 진로·직업탐색 관련 교양 과목	
3. 취업준비 관련 과목(이력서, 면접 준비 등)	
4. 창업 관련 과목	
5. 학과(전공) 교수와의 진로·취업 상담	
6. 경력개발센터 등에서 진로·취업 상담	
7. 진로·직업 멘토링	
8. 진로개발 웹사이트(포트폴리오) 활용	
9. 기업 및 채용 정보 제공	
10. 취업준비 프로그램	
11. 현장실습 및 인턴 프로그램	
12. 잡(Job) 페스티벌 및 박람회	
13. 취업 관련 동아리	
14. 창업 관련 동아리	

주) 1번부터 4번까지는 학점을 주는 정규 과목을, 5번부터 14번까지는 학점과 관련 없는 강좌, 프로그램, 상담 등으로 분류

3. 연구모형

본 연구에서는 대학생의 진로성숙도 및 여가활동 유형을 살펴봄과 동시에 대학에서 제공하는 교내 진로 프로그램에의 참여 여부에 따라 진로성숙도 및 여가활동 유형이 변하는지를 검증하기 위해 이중 잠재프로파일분석(Dual Latent Profile Analysis; DLPA)을 적용하였다. 이중 잠재프로파일분석은 잠재프로파일분석(Latent Profile Analysis; LPA)을 확장한 것으로, 두 개의 관심변수에 대해 잠재집단을 동시에 추

정하고 추정된 두 잠재집단의 상호관계를 살펴보는 방법이다(Cheung et al. 2004).

따라서 이중 잠재프로파일분석은 두 번의 잠재프로파일분석이 요구된다. 잠재프로파일분석이란 혼합모형분석방법의 일종으로, 변수의 성격에 따라 잠재계층분석(Latent Class Analysis; LCA)으로 분류되기도 한다. 잠재변수가 범주형 변수로 이루어져 있다면 잠재계층분석을, 연속형 변수로 이루어져 있다면 잠재프로파일분석을 사용한다(Collins & Lanza 2009). 잠재프로파일분석을 확장한 모형은 다양하게 있다. 종단적으로 확장한 모형 중에는 잠재전이분석(Latent Transition Analysis; LTA)과 이중 변화형태모형(Dual Trajectory Modeling)(노언경 외 2011) 등이 있으며, 모두 두 개의 관심변수에 대해 잠재집단을 동시에 추정한다는 점에서 이중 잠재프로파일분석과 공통점을 갖는다.

이와 같이 잠재집단 추정을 기반으로 한 분석방법은 하나의 모집단이 다른 성격을 띠는 하위집단으로 구성되었음을 반영하는 사람 중심적(person-oriented) 접근을 하며, 동일한 모집단을 가정하는 기존의 변수 중심적(variable-oriented) 접근과 달리 다각적인 분석이 가능하다(Bergman & Magnusson 1997). 또한 각 문항에 대한 잠재집단의 응답 분포를 확인함으로써 모든 문항을 평균으로 계산하여 분석에 투입하는 것에 비해 더욱 확장된 해석이 가능하다는 이점이 있다. 본 연구에서 잠재변수로 활용된 대학생의 진로성숙도와 여가활동 문항은 각각 4점, 5점 척도로 설계되어 있으므로, 두 개의 잠재프로파일분석을 동시에 수행할 수 있는 이중 잠재프로파일분석을 적용하였다.

본 연구에서는 잠재집단의 영향요인을 공변인(covariate)으로 투입하여 분석하였다. 영향요인으로서의 공변인이 포함된 혼합모형(Mixture Model)을 분석하는 방법 중, 기존의 1-step방법은 공변인을 투입하기 전과 후에 집단이 다르게 나뉘는 분류 불안정 문제가 발생할 수 있다(Asparouhov & Muthén 2014). 따라서 본 연구에서는 공변인 투입에 관계없이 잠재집단을 안정적으로 추정할 수 있는 3-step방법(Vermunt 2010)을 사용하여 이중 잠재프로파일분석을 수행하였다. 3-step방법을 바탕으로 한 분석과정은 세 단계로 나뉜다. 첫 단계에서는 공변인을 포함하지 않고, 잠재집단 수를 결정한다. 각각의 잠재집단 수는 탐색적으로 결정되는데, 본 연구에서는 정보지수, 분류의 질, 모형 비교 검증을 바탕으로 집단의 수를 추정하였다. 정보지수로는 식(1), 식(2), 식(3)과 같이 AIC(Akaike Information Criterion)(Akaike 1974), BIC(Baysian Information Criterion)(Schwartz 1978), SABIC(Sample-size Adjusted BIC)(Sclove 1987)를 이용하였다. 식에서 $\ln(L)$ 은 로그 우도값, p 은 추정모수의 수, N 은 표본

크기를 뜻한다. 세 정보지수 모두 값이 작을수록 모형의 설명력이 좋다고 판단한다.

$$AIC = -2\ln(L) + 2p \quad (1)$$

$$BIC = -2\ln(L) + p[\ln(N)] \quad (2)$$

$$SABIC = -2\ln(L) + p\ln[(N+2)/24] \quad (3)$$

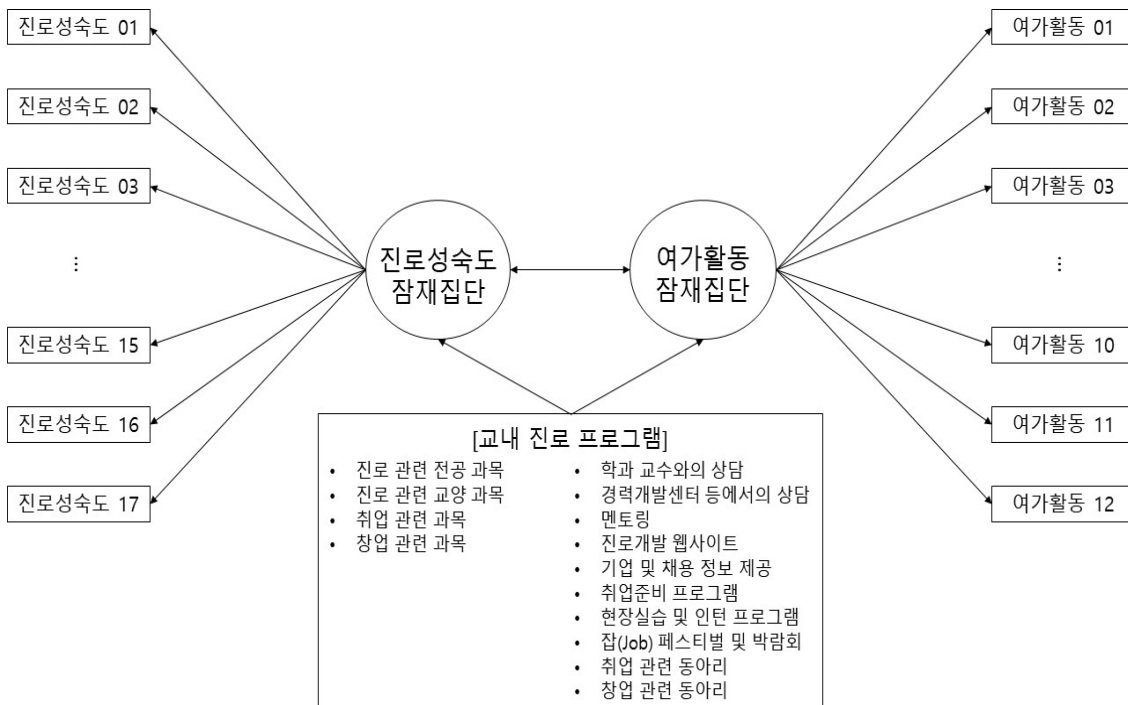
다음으로는 Entropy값을 통해 잠재집단이 질적으로 잘 분류되었는지 판단한다. Entropy는 연구하고자 하는 잠재프로파일모형이 정확하게 집단을 분류하였는지 나타내주는 지표로, 0부터 1까지의 값을 갖는다. 일반적으로 Entropy값이 0.8 이상이면 집단분류가 잘 이루어졌다고 판단한다(Muthén 2004). 모형 비교 검증에서는 LMR-LRT(Lo-Mendell-Rubin adjusted Likelihood Ratio Test)(Lo et al. 2001)와 BLRT(Parametric Bootstrapped Likelihood Ratio Test)(McLachlan & Peel 2000)을 활용하였다. 두 검증 모두 잠재집단이 k 개일 때의 모형과 $k-1$ 개일 때의 모형의 χ^2 차이 검증을 실시하고, 검증 결과가 유의하면 두 모형 간에 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 해석하여 k 개의 모형을 선택한다. 이와 달리 유의하지 않은 것으로 나오면 두 모형 간에 유의한 차이가 없는 것으로 볼 수 있으므로 간명한 모형인 $k-1$ 개의 모형을 택한다. 추가적으로 잠재집단에 속할 확률이 5% 미만이면 집단이 잘 분류되었다고 보기 어려우므로, 각 잠재집단에 속하는 비율이 기준을 충족하는지 확인하여(Berlin et al. 2014) 최종적으로 모형의 잠재집단 수를 정한다.

두 번째 단계에서는 개인의 사후확률에 따라 명목형 변수로 설정된 잠재집단에 개인을 할당하고, 분류오류를 계산한다. 이때 가장 높은 확률로 속할 것으로 예상되는 잠재집단에 개인을 할당하는데, 이는 확률을 통해 추정된 결과이므로, 분류오류가 발생할 수밖에 없다. 따라서 두 번째 단계에서는 이와 같은 집단분류의 오류를 확인하여, 다음 단계에서 이를 보정하기 위한 사전 작업을 한다.

마지막 세 번째 단계에서는 이중 잠재프로파일모형에 공변인을 투입하는데, 여기서 투입하는 공변인에 결측이 존재할 경우 결측을 포함한 해당 관측치는 완전제거법에 의해 제거되어 분석결과에 편향이 생기는 문제가 발생한다. 이러한 한계를 보완하고 자료의 손실을 방지하기 위해, 본 연구에서는 분석 전에 다중대체법을 수행하였다. 다중대체법에서는 결측치를 대신하는 대체값의 불확실성을 고려하기 위해 결측에 대한 여러 값을 산출한다. 그리고 대체된 데이터 셋들을 병합하여 최종 결과를 추론하는 방법이다. 따라서 결측을 하나의 값으로 대체했을 때 분산이 과소

추정되는 가능성을 줄임과 동시에 결측 대체값을 보다 효율적으로 추정할 수 있다는 장점이 있다(Schafer 1997). 결측 처리 후에는 공변인 투입으로 인해 분류오류가 변하지 않도록 만들기 위해, 두 번째 단계에서 얻은 분류오류 값을 고정한다. 이 과정을 통해 산출된 공변인 효과는 일반적인 이항 및 다항로지스틱 회귀분석과 같이 해석할 수 있다.

이상의 방법론을 바탕으로 도식화한 최종 연구모형은 <그림 1>과 같다. 본 연구의 방법론은 이중 잠재프로파일분석으로, 진로성숙도와 여가활동에 따른 잠재집단을 동시에 분류한 후, 두 잠재집단의 분포를 확인하고자 하였다. 더불어 두 변인의 잠재집단 분류에 대한 영향요인으로서 공변인인 교내 진로 프로그램이 어떤 영향을 미치는지 확인하고자 하였다. 대학생의 진로성숙도는 및 여가활동은 모두 잠재변수이므로 원으로 표시하였다. 지표변수와 영향요인은 모두 관측변수의 일환이므로 사각형으로 나타내었다. 시각적 편의를 위해 교내 진로 프로그램 참여 여부는 하나의 사각형으로 표현하였고, 지표변수에 대한 오차항과 잠재변수의 분산은 그림에서 생략하였다. 이와 같은 이중 잠재프로파일분석을 수행하기 위해 본 연구는 Mplus 7.4를 활용하였다.



<그림 1> 연구모형

IV. 연구결과

1. 기술통계 및 상관분석

주요 변수들의 기술통계 및 상관분석 결과는 <표 4>와 같으며, 시각적 편의를 위해 .05 수준에서 유의한 상관은 음영 표시하였다. 이때 진로성숙도, 여가활동과 같은 서열(ordinal) 변수끼리의 계수는 스피어만(Spearman) 계수를, 교내 진로 프로그램 참여 여부와 같은 명목(categorical) 변수끼리의 계수는 파이(phi) 계수를, 진로성숙도-교내 진로 프로그램 참여 여부와 같은 서열 변수-명목 변수 간의 계수는 점이연(point-biserial) 계수를 나타낸다(Corder & Foreman 2014). 분석결과, 진로성숙도는 17개 문항 간의 상관이 모두 유의하였다. 여가활동과 교내 진로 프로그램은 각 문항 간의 상관이 모두 유의한 것은 아니었으나 대체로 유의한 수준을 나타냈다.

다음으로 각 변수 간의 상관을 살펴보면, 여가활동 중 ‘기타’ 문항을 제외한 모든 여가활동 문항이 진로성숙도의 일부 문항들과 유의한 상관을 갖는 것으로 나타났으나 그 방향은 여가활동에 따라 다르게 나타났다. 2개 이상의 진로성숙도 문항들과 유의한 상관을 보였던 여가활동을 기준으로 정리하면, ‘TV 프로그램, 영화 및 각종 동영상 시청’, ‘인터넷 서핑’, ‘아르바이트’, ‘집안일 돕기’, ‘낮잠, 휴식 등’의 5개 문항은 진로성숙도의 일부 문항과 부(-)적인 상관을, ‘독서’, ‘운동’, ‘동아리(동호회), 종교 활동 등’의 3개 문항은 정(+)적인 상관을 가졌다. 한편 진로성숙도 문항 중 1개 문항에 대해서만 유의한 상관을 보였던 여가활동은 ‘SNS’, ‘게임’과 ‘노래방, 오락실, 만화방 등’이었다. 해당 진로성숙도 문항에 있어서 ‘SNS’는 부(-)적 상관으로, ‘게임’과 ‘노래방, 오락실, 만화방 등’은 정(+)적 상관으로 나타났다.

<표 4> 기술통계 및 상관분석 결과

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	1																					
2	.75	1																				
3	.70	.72	1																			
4	.64	.59	.68	1																		
5	.45	.40	.49	.50	1																	
6	.45	.39	.47	.46	.79	1																
7	.47	.43	.50	.51	.48	.48	1															
8	.39	.38	.41	.40	.42	.45	.49	1														
9	.49	.48	.51	.48	.52	.53	.49	.56	1													
10	.39	.37	.40	.40	.47	.48	.36	.33	.47	1												
11	.35	.34	.36	.36	.43	.42	.34	.32	.45	.69	1											
12	.37	.34	.37	.38	.47	.46	.38	.31	.45	.59	.62	1										
13	.42	.39	.43	.42	.49	.48	.39	.34	.48	.61	.64	.71	1									
14	.38	.35	.40	.42	.55	.53	.41	.34	.44	.56	.55	.69	.64	1								
15	.33	.32	.37	.33	.34	.35	.36	.36	.40	.34	.34	.37	.44	.40	1							
16	.29	.31	.34	.31	.31	.33	.34	.38	.37	.31	.31	.33	.39	.36	.71	1						
17	.29	.29	.32	.29	.30	.32	.30	.33	.36	.26	.28	.29	.35	.32	.67	.68	1					
18	-.04	-.04	-.03	-.02	-.03	-.03	-.03	-.02	-.01	-.09	-.10	-.04	-.06	-.03	-.04	-.04	-.03	1				
19	-.02	.00	-.01	.00	-.01	.01	.00	.02	-.01	-.03	-.02	-.01	.00	-.01	.03	.03	.04	.08	1			
20	.03	.02	-.01	.03	-.01	-.01	.00	-.03	-.02	-.01	-.02	-.01	-.03	-.03	-.05	-.03	-.04	.13	.04	1		
21	.02	.01	-.01	.01	-.04	-.03	.01	-.04	-.04	-.06	-.06	-.02	-.03	-.04	-.04	-.04	-.05	.19	.09	.37	1	
22	.02	-.01	.00	.04	.02	.03	.05	.00	.02	.07	.06	.06	.04	.09	.03	.03	.02	-.01	.03	-.07	.08	1
23	.07	.04	.05	.03	.05	.07	.04	.01	.05	.14	.15	.14	.12	.11	.07	.07	.03	.04	.05	.00	.03	.21
24	.05	.02	.01	.03	.04	.04	.04	.01	.02	.06	.05	.04	.06	.09	.05	.05	.04	.01	.03	.07	.08	.13
25	.02	-.01	.00	.00	-.01	.00	.01	.01	.00	-.03	.00	.01	-.01	-.01	.03	.03	.04	.02	.16	.08	.10	.07
26	-.02	-.01	-.03	.00	-.03	-.03	-.02	-.02	-.02	-.03	-.05	-.05	-.06	-.05	-.02	-.03	-.02	.00	-.06	.10	.10	.01
27	-.01	-.02	-.03	-.02	-.08	-.06	-.02	-.05	-.05	-.08	-.08	-.07	-.08	-.08	-.06	-.07	-.05	.14	-.03	.08	.13	.09
28	-.02	-.03	-.04	-.04	-.05	-.04	-.03	-.07	-.04	-.06	-.07	-.03	-.05	-.06	-.04	-.06	-.05	.21	-.02	.05	.17	.05
29	.00	-.01	-.01	-.02	-.02	-.02	-.01	-.03	-.01	.01	.01	.03	.01	.00	.02	.00	.01	-.01	.02	.05	.06	.11
30	.03	.02	.02	.05	.05	.05	.02	.03	.05	.06	.04	.05	.03	.04	.09	.07	.05	-.03	.00	-.01	-.06	.03
31	.01	.00	.01	.03	.02	.03	.01	.01	.03	.00	.00	.02	.00	.01	.05	.05	.03	.03	.01	-.01	-.02	.02
32	.00	-.02	-.01	-.01	.01	.02	.01	-.01	.00	-.01	-.01	.01	-.01	-.03	.02	.01	.02	-.01	.02	.00	-.01	-.01
33	.03	.01	.01	.01	.01	.02	.01	.00	.00	.02	.00	.02	.00	.02	.02	.02	.02	-.01	.04	-.02	-.03	.02
34	.03	.04	.01	.02	.03	.02	.03	.00	.04	.03	.00	.01	.01	.02	.03	.04	.03	.03	.01	.01	.03	.03
35	.03	.01	.01	.02	.01	.01	.02	.01	.01	.01	-.01	.01	.00	-.01	.02	.03	.03	-.03	.00	-.04	.00	.03
36	.01	.04	.02	.02	.00	.01	.02	-.01	.02	.04	.02	.04	.04	.03	.01	.02	.01	.04	.02	.01	-.01	.03
37	-.01	-.02	-.01	.01	-.01	.00	-.01	-.01	.01	.01	.02	-.01	.00	.00	-.03	-.02	-.01	-.01	.02	.00	.03	.03
38	.02	.02	.01	.02	.02	.01	.03	-.02	-.01	.02	.01	.03	.02	.02	.00	-.01	.01	-.01	.00	-.03	.00	.03
39	.01	-.01	.00	.01	.01	.01	.02	-.04	-.01	.01	.01	.01	.00	-.01	.02	.01	.02	-.02	.03	-.02	-.01	.02
40	.04	.02	.05	.04	.03	.03	.03	.00	-.01	.03	.00	.01	.03	.03	.04	.03	.04	-.02	-.01	-.01	.01	.00
41	-.01	-.02	-.03	.00	-.01	-.02	-.02	-.04	-.03	-.03	-.02	-.04	-.04	-.03	-.02	-.02	.00	.00	.01	-.01	.00	.01
42	.02	-.02	-.01	.01	.01	.00	.02	.00	.02	.04	.04	.01	.03	.01	.00	-.02	.01	-.02	.02	-.06	-.04	.00
43	.01	.00	.00	.01	.01	.02	.00	-.04	.05	.03	.00	.02	.03	-.02	-.01	-.02	-.03	-.01	-.02	-.02	-.02	.02
M	2.8	2.9	2.7	2.9	2.7	2.6	2.8	2.7	2.6	2.8	2.7	2.7	2.5	2.7	2.1	2.2	2.0	4.1	2.8	4.3	3.9	2.3
SD	0.8	0.8	0.8	0.8	0.9	1.0	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	1.1	1.5	1.1	1.2	1.1

<표 4> 기술통계 및 상관분석 결과(계속)

	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					
19																					
20																					
21																					
22																					
23	1																				
24	.10	1																			
25	.09	.23	1																		
26	-.03	.09	.15	1																	
27	.04	.01	.11	.18	1																
28	.12	.03	.16	.11	.41	1															
29	.06	.10	.18	.16	.25	.22	1														
30	.03	.02	.01	.00	-.03	-.02	-.02	1													
31	.04	.00	.06	.04	.01	.04	.03	.44	1												
32	.01	.00	.07	.03	.05	.05	.04	.18	.23	1											
33	.03	.02	.06	.03	.05	.09	.08	.14	.19	.29	1										
34	.05	.06	.08	.02	.04	.13	-.01	.27	.19	.07	.09	1									
35	.03	-.02	.04	.03	-.01	-.01	.04	.23	.26	.14	.08	.21	1								
36	.06	.02	.06	.02	.07	.09	.05	.14	.15	.14	.08	.20	.21	1							
37	.05	.04	.05	-.01	.03	.02	.04	.10	.14	.14	.08	.12	.19	.20	1						
38	.04	.02	.04	.04	.07	.04	.07	.12	.13	.18	.14	.17	.19	.19	.24	1					
39	.03	.01	.07	.05	.04	.04	.06	.11	.09	.22	.18	.09	.24	.16	.19	.36	1				
40	.06	.03	.02	.06	.06	.06	.06	.07	.05	.10	.07	.09	.12	.10	.13	.19	.28	1			
41	.03	.02	.02	.01	.08	.08	.04	.07	.09	.15	.14	.12	.13	.14	.12	.30	.24	.23	1		
42	.04	.02	.08	.07	.03	.01	.02	.08	.05	.08	.07	.07	.08	.13	.11	.15	.16	.18	.18	1	
43	.05	.05	.01	.04	.03	.02	.04	.02	.05	.07	.15	.04	.06	.09	.14	.12	.13	.13	.19	.30	1
M	3.0	1.7	1.7	1.7	2.7	3.2	1.5	.25	.26	.05	.06	.45	.09	.16	.07	.12	.05	.05	.07	.03	.02
SD	1.4	1.0	0.8	1.2	1.4	1.2	1.0	0.4	0.4	0.2	0.2	0.5	0.3	0.4	0.3	0.3	0.2	0.2	0.3	0.2	0.2

주) 1번부터 17번까지는 진로성숙도 문항을, 18번부터 29번까지는 여가활동 문항을, 30번부터 43번까지는 교내 진로프로그램 참여 여부 문항을 나타내며, 각각 <표 1>, <표 2>, <표 3>에 제시된 순서와 같음.

교내 진로 프로그램도 진로성숙도, 여가활동 일부 문항과 유의한 상관을 나타냈다. 2개 이상의 진로성숙도 문항들과 유의한 상관을 보였던 교내 진로 프로그램은 총 7개로 ‘진로·직업탐색 관련 전공 과목’, ‘진로·직업탐색 관련 교양 과목’, ‘학과(전공) 교수와의 진로·취업 상담’, ‘진로·직업 멘토링’, ‘현장실습 및 인턴 프로그램’, ‘잡(Job) 페스티벌 및 박람회’, ‘취업 관련 동아리’였다. 이와 달리 2개 이상의 여가활동 문항들과 유의한 상관을 보였던 교내 진로 프로그램은 ‘진로·직업탐색 관련 전공 과목’을 제외하고 총 13개로 나타났다. 여가활동 문항들과 교내 진로 프로그램 참여 여부는 대체로 정(+)적인 상관을 보였다. 교내 진로 프로그램 중 여가활동과 일부 부(-)적인 상관을 나타냈던 프로그램은 ‘진로·직업탐색 관련 전공 과목’, ‘경력개발센터 등에서 진로·취업 상담’, ‘취업 관련 동아리’였다. 해당 3개 프로그램은 여가활동 중 ‘SNS’와 ‘인터넷 서핑’에서만 부(-)적인 상관을 나타냈다.

2. 진로성숙도와 여가활동의 잠재집단 분류

대학생의 진로성숙도와 여가활동의 유형 분류를 살펴보기 위해, 각 변수에서 가장 적합한 잠재집단 수를 탐색적으로 추정하였다. <표 5>와 같이 잠재집단 수에 따라 정보지수와 분류의 질을 종합적으로 확인한 결과, 진로성숙도는 3개, 여가활동은 4개의 잠재집단을 가질 때 모형의 적합도가 가장 좋았다.

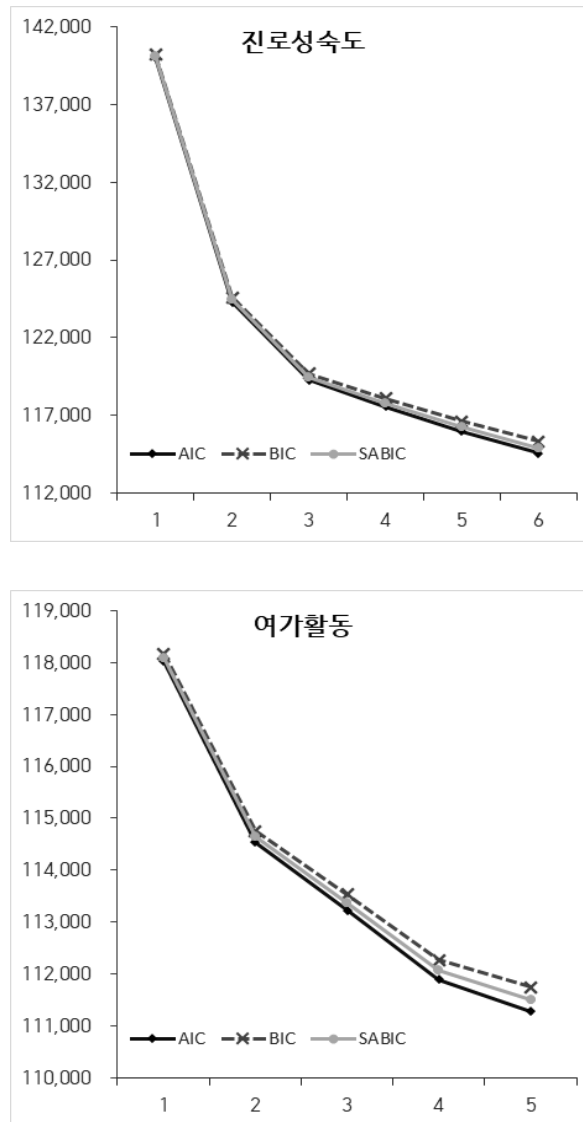
좀더 자세히 살펴보면, 진로성숙도의 경우 잠재집단 수를 증가시킬수록 정보지수가 낮아졌다. <그림 2>와 같이 스크리 도표(scree plot)상으로 잠재집단 수가 2개에서 3개로 증가했을 때 급격히 낮아졌으며 4개부터는 완만히 낮아졌다. 분류의 질은 집단 수가 6개일 때까지 .8 이상으로 양호한 수준(Muthén 2004)을 나타냈다. 모형 비교 검증에서는 LMR-LRT와 BLRT 모두 잠재집단 수와 관계 없이 .05 수준에서 유의하였다. 분류된 각 집단의 비율 또한 모두 5% 이상을 충족하였다(Berlin et al. 2014). 이와 같이 잠재집단 수가 4개 이상인 모형에서도 분류의 질과 모형 비교 검증 결과에서 기준치를 충족하였다. 하지만 3개인 모형에서는 잠재집단 간 진로성숙도 문항점수 차이가 평균 1점 가량으로 나타났고, 4개 이상인 모형에서는 0.5점 미만으로 떨어졌다. 진로성숙도가 4점 척도라는 점을 감안하면 4개 이상인 모형은 집단 간 차이가 뚜렷하지 않아 모델의 간명성을 해치고 해석 또한 어려워지는 것으로 판단하였다. 또한 <그림 2>처럼 잠재집단 수가 4개 이상일 될 때부터는 정보지수 변

화량이 미미해졌으므로, 본 연구에서는 진로성숙도의 최종 잠재집단 수를 3개로 결정하였다.

<표 5> 진로성숙도와 여가활동의 잠재집단 분류 결과

변수	잠재 집단 수	정보지수			분류의 질	모형 비교 검증	
		AIC	BIC	SABIC	Entropy	LMR-LRT	BLRT
진로 성숙도	1	139982.048	140187.652	140079.620	-	-	-
	2	124281.908	124596.362	124431.136	0.913	0.000	0.000
	3	119266.071	119689.375	119466.956	0.894	0.000	0.000
	4	117566.767	118098.919	117819.307	0.870	0.000	0.000
	5	115978.196	116619.198	116282.392	0.869	0.000	0.000
	6	114581.248	115331.099	114937.100	0.870	0.000	0.000
여가 활동	1	118021.883	118167.016	118090.758	-	-	-
	2	114534.649	114758.395	114640.831	0.998	0.000	0.000
	3	113233.891	113536.251	113377.380	0.963	0.000	0.000
	4	111895.000	112275.973	112075.796	0.961	0.000	0.000
	5	111290.999	111750.586	111509.102	0.955	0.000	0.000
	6	-	-	-	-	-	-

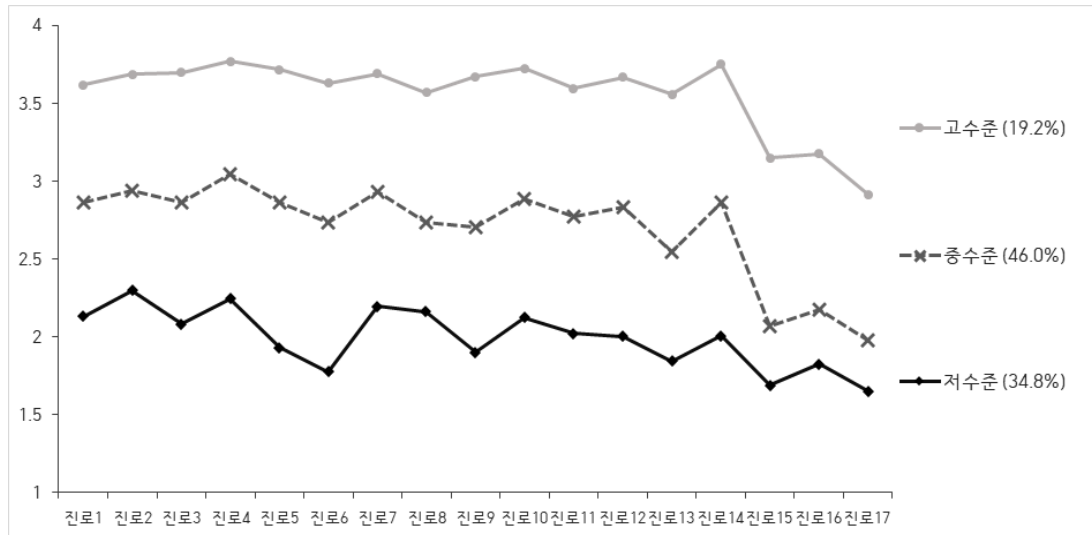
다음으로 여가활동의 경우에도 잠재집단 수를 늘릴수록 정보지수가 낮아졌으나 집단 수가 6개로 늘어났을 때는 음분산(non-positive variance) 문제로 추정에 실패하였다. 따라서 여가활동은 집단 수가 1개부터 5개일 때까지 총 5개 모형을 비교하며 잠재집단 수를 탐색하였다. 분류의 질은 집단 수에 관계없이 모두 .9 이상으로 양호하였으며, 모형 비교 검증에서도 LMR-LRT와 BLRT 모두 .05 수준에서 유의한 것으로 나타났다. 분류된 각 집단의 비율의 경우, 집단 수가 5개인 모형에서 비율이 1.1%로 5% 미만인 집단이 나타났다. 이와 더불어 <그림 2>와 같이 잠재집단 수가 4개일 때와 5개일 때의 정보지수 변화량이 상대적으로 적었다는 점 등을 종합적으로 고려하여, 본 연구는 여가활동의 최종 잠재집단 수를 4개로 결정하였다.



<그림 2> 진로성숙도와 여가활동의 잠재집단 수에 따른 정보지수 변화

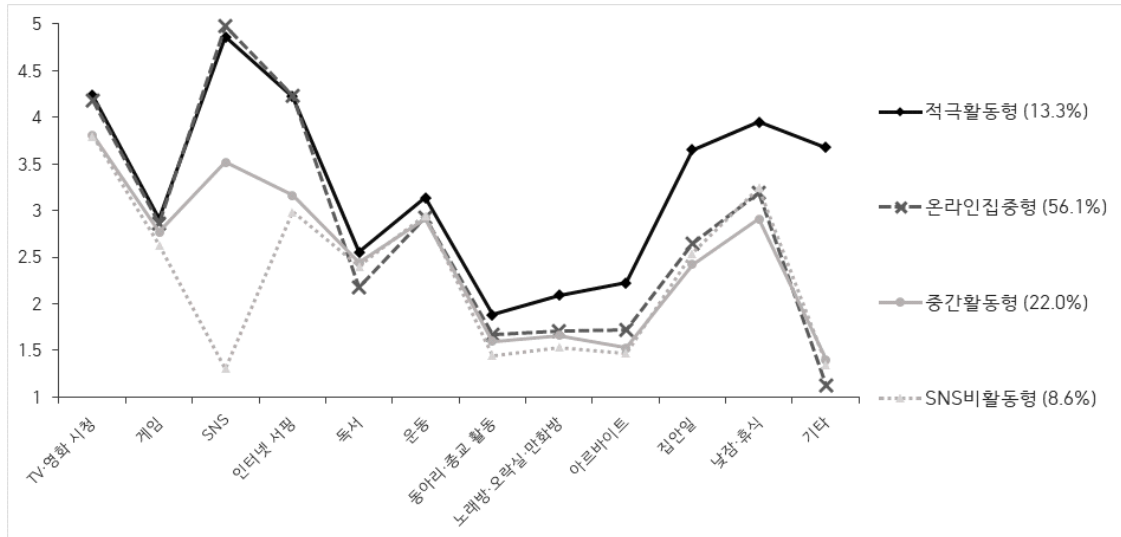
다음으로는 진로성숙도와 여가활동의 유형을 상세히 살펴보았다. 먼저 진로성숙도의 유형 분류는 <그림 3>과 같다. 첫 번째 집단은 19.2%의 비중으로, 모든 문항에서 다른 집단 대비 진로성숙도가 높게 나타나 ‘고수준’으로 명명하였다. 두 번째 집단은 중간 수준의 진로성숙도를 보여 ‘중수준’으로 명명하였으며, 46.0%로 절반에 가까운 비중을 차지하였다. 마지막 집단은 모든 문항에서 전체 집단 중 진로성숙도가 가장 낮게 나타났기 때문에 ‘저수준’으로 명명하였다. 한편, 집단 내로 비교했을 때, 모든 집단에서 15번부터 17번 문항의 점수가 낮게 나타난 점도 특징적이다. 해당 3개 문항은 모두 학생 개인과 별개로, 사회적 차원의 구직난과 관련된 내

용을 담고 있다. 이는 진로성숙도 수준에 관계없이 대부분의 대학생이 현재 청년 노동시장을 긍정적으로 바라보지 않고 있음을 시사한다.



<그림 3> 진로성숙도의 잠재집단 형태

여가활동의 4개 유형은 <그림 4>에 제시하였다. 첫 번째 집단은 전반적으로 다른 집단에 비해 모든 활동에서 활동 빈도가 높아 ‘적극활동형’으로 명명하였으며, 비중은 13.3%로 나타났다. 두 번째 집단은 여가활동 중 ‘SNS’와 ‘인터넷 서핑’에 한해서 ‘적극활동형’과 유사한 수준의 활동 빈도를 나타내어 ‘온라인집중형’이라고 명명하였다. ‘온라인집중형’의 집단비중은 56.1%로 다른 집단 대비 큰 비중을 차지했다. 즉, 대학생 중 과반 이상이 ‘온라인집중형’에 속하였다. 세 번째 집단과 네 번째 집단은 ‘SNS’와 ‘인터넷 서핑’을 제외하고 ‘온라인집중형’과 거의 유사한 활동 양상을 보였다. 두 집단 모두 ‘SNS’와 ‘인터넷 서핑’의 활동 빈도가 상대적으로 낮았으며, 두 집단의 특징이 구분되는 지점은 ‘SNS’ 활동 빈도였다. 세 번째 집단은 ‘SNS’ 활동 빈도가 보통 수준으로, 네 번째 집단은 낮은 수준으로 나타났다. 이외의 활동에서는 세 번째, 네 번째 집단 모두 ‘온라인집중형’에서 보였던 여가활동 양상과 흡사하게 나타났다. 이러한 특징을 고려하여, 세 번째 집단은 ‘중간활동형’으로, 네 번째 집단은 ‘SNS비활동형’으로 명명하였다. ‘중간활동형’은 22.0%의 비중을 나타냈으며, ‘SNS비활동형’의 경우 8.6%로 전체 집단 중 가장 작은 비중을 차지하였다.



<그림 4> 여가활동의 잠재집단 형태

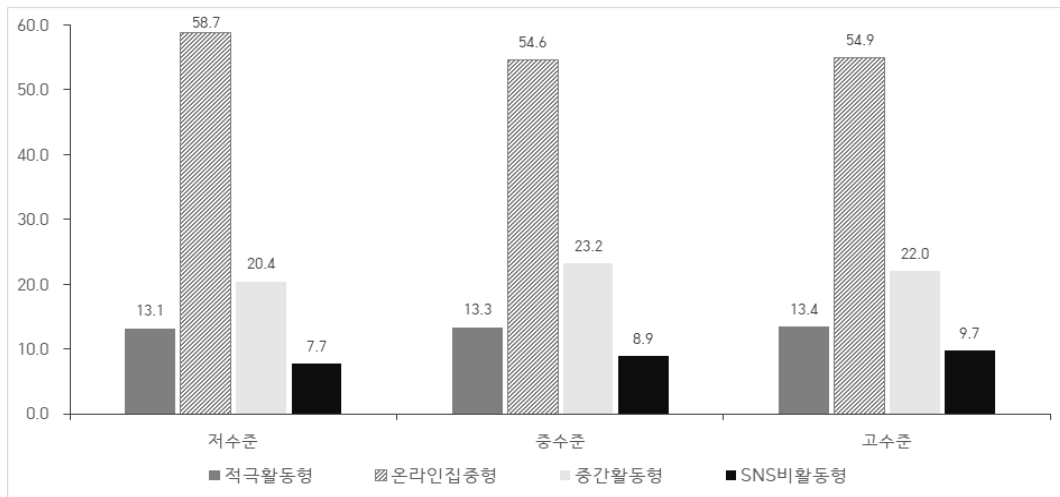
3. 진로성숙도와 여가활동 유형 간의 관계

대학생의 진로성숙도와 여가활동 유형이 상호 간에 어떠한 관계를 가지고 있는지 확인하기 위해, 두 변수의 잠재집단을 동시에 분석한 결과에서 도출되는 조건부 확률을 확인하였다. 그 결과는 <그림 5>와 <그림 6>과 같다.

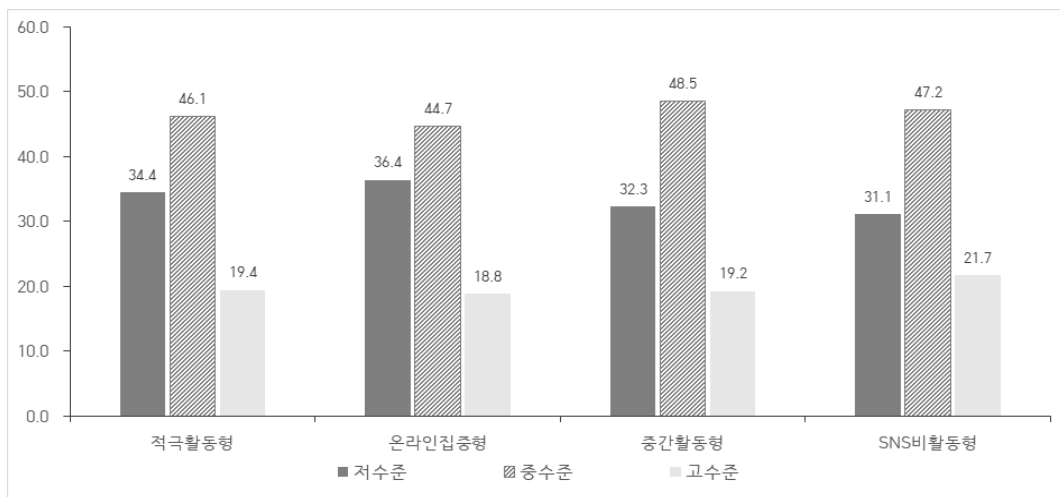
먼저 진로성숙도를 조건으로 한 여가활동 잠재집단의 조건부 확률을 살펴보면, 진로성숙도의 유형에 관계없이 ‘온라인집중형’, ‘중간활동형’, ‘적극활동형’, ‘SNS 비활동형’ 순으로 비중이 높게 나타났다. 각 진로성숙도 잠재집단에 따른 여가활동 잠재집단의 비중을 비교해 보면, 여가활동 ‘적극활동형’은 진로성숙도 ‘고수준’에서 13.4%, ‘온라인집중형’은 ‘저수준’에서 58.7%, ‘중간활동형’은 ‘중수준’에서 23.2%, ‘SNS비활동형’은 고수준’에서 9.7%로 상대적으로 비중이 크게 나타났다. 다른 여가활동 유형들이 진로성숙도 유형에 따라 2%p~3.8%p의 차이를 보인 것과 달리 여가활동 ‘적극활동형’의 경우는 진로성숙도 유형에 따른 비중 차이가 크지 않았다. 진로성숙도 ‘고수준’ 유형에서 가장 높은 비중을 보이기는 했으나 ‘저수준’, ‘중수준’에서의 비중과 0.2%p 내외의 차이를 보였다.

다음으로 여가활동을 조건으로 한 진로성숙도 잠재집단의 조건부 확률을 살펴보면, 여가활동의 유형에 관계없이 ‘중수준’, ‘저수준’, ‘고수준’ 순으로 높은 분포도를 나타냈다. 보다 자세히 파악하기 위해 각 여가활동 잠재집단에 따른 진로성숙도 잠재집단의 비중을 비교한 결과, 진로성숙도 ‘고수준’은 여가활동 ‘SNS비활동형’에서 21.7%

로 비중이 가장 컸으며 ‘적극활동형’, ‘중간활동형’, ‘온라인집중형’이 차례대로 그 뒤를 이었다. 진로성숙도 ‘중수준’은 ‘중간활동형’, ‘SNS비활동형’, ‘적극활동형’, ‘온라인집중형’ 순으로, ‘저수준’은 ‘온라인집중형’, ‘적극활동형’, ‘중간활동형’, ‘SNS비활동형’ 순으로 비중이 큰 것으로 나타났다. 진로성숙도 ‘고수준’의 비중이 ‘SNS비활동형’에서 가장 높고, 진로성숙도 ‘저수준’의 비중이 ‘SNS비활동형’에서 가장 낮은 것으로 보아 SNS 위주의 여가활동량이 적은 학생일수록 진로성숙도가 상대적으로 높다는 것을 알 수 있다. 또한 진로성숙도 ‘저수준’의 비중이 ‘온라인집중형’에서 가장 높고, 진로성숙도 ‘고수준’의 비중이 ‘온라인집중형’에서 가장 낮은 것으로 보아 온라인 활동에 치우친 여가활동 유형은 진로성숙도에 부정적일 수 있음을 시사한다.



<그림 5> 진로성숙도에 따른 여가활동 잠재집단 분포



<그림 6> 여가활동에 따른 진로성숙도 잠재집단 분포

정리하면 진로성숙도 유형에 따라 여가활동 잠재집단 분포가, 여가활동 유형에 따라 진로성숙도 잠재집단 분포가 미세하게 달랐다. 하지만 통계적으로도 의미가 있는 차이인지 확인하기 위해 교차분석을 수행한 결과, 잠재집단별 분포 차이는 .05 수준에서 유의하지 않았다. 즉, 진로성숙도와 여가활동의 잠재집단은 유의한 수준의 관계는 없는 것으로 나타났다. 따라서 잠재집단별 분포 형성에 있어서 진로성숙도와 여가활동은 상호 간에 미치는 영향력이 미미한 것으로 해석된다. 여가활동이 진로성숙도에 직접적으로 미치는 영향은 일부이며(양진연·감동현 2016) 심리적 요인을 매개로 하여 간접적 영향을 미칠 수 있다(남승미 2021; 임태성 외 2014)고 밝힌 연구를 고려하면, 두 변수의 상호 관계가 간접적일 수 있음을 유추할 수 있고, 이로 인해 두 변수의 잠재집단 분포에 대한 교차분석도 유의하지 않았던 것일 수 있다고 보인다.

4. 교내 진로 프로그램 참여 여부의 영향력 검증

대학생의 교내 진로 프로그램에 참여 여부가 진로성숙도 및 여가활동의 잠재집단 분류에 영향을 미치는지 검증하기 위해 다항(multinomial) 로지스틱 회귀분석을 실시하였다. 앞서 진로성숙도와 여가활동이 일정 부분 관계를 맺고 있음을 확인하였으므로, 한 변인에서 나타난 잠재집단을 통제한 상태에서 다른 변인의 잠재집단에 대한 교내 진로 프로그램 참여 여부의 영향력을 분석하였다. 즉, 진로성숙도에 대한 교내 진로 프로그램의 영향력을 살펴볼 때는 여가활동의 잠재집단을, 여가활동에 대한 교내 진로 프로그램의 영향력을 살펴볼 때는 진로성숙도의 잠재집단을 고려하였다. 이와 더불어 성별이 진로성숙도와 여가활동에 미칠 영향도 함께 통제하였으며 그 결과는 <표 6>과 <표 7>에 제시하였다.

먼저 <표 6>과 같이 진로성숙도 잠재집단 분류에 유의하게 영향을 미친 교내 진로 프로그램은 총 4개였다. ‘진로·직업탐색 관련 전공 과목’에 참여할 경우는 ‘저수준’보다는 ‘고수준’에, ‘현장실습 및 인턴 프로그램’에 참여할 경우는 ‘저수준’보다는 ‘고수준’ 혹은 ‘중수준’에 속할 확률이 높았다. 반대로 ‘진로개발 웹사이트(포트폴리오) 활용’에 참여할 때는 ‘고수준’보다는 ‘중수준’ 혹은 ‘저수준’에, ‘잡(Job) 페스티벌 및 박람회’에 참여할 때는 ‘고수준’보다는 ‘저수준’에 속할 확률이 유의하게 높았다. 정리하자면 ‘진로·직업탐색 관련 전공 과목’과 ‘현장실습 및 인턴 프로그램’은 진로성숙도에 긍정적인 영향을, ‘진로개발 웹사이트(포트폴리오) 활용’과 ‘잡(Job) 페스티벌 및 박람회’는 부정적인 영향을 미쳤다.

<표 6> 진로성숙도 잠재집단에 대한 교내 진로 프로그램 참여 여부의 영향력

준거 비교	고수준				중수준	
	중수준		저수준		저수준	
	계수	표준오차	계수	표준오차	계수	표준오차
프로그램1	-0.157	0.133	-0.357**	0.142	-0.199	0.125
프로그램2	-0.125	0.134	0.061	0.139	0.186	0.120
프로그램3	0.470	0.265	0.298	0.278	-0.172	0.230
프로그램4	-0.181	0.221	-0.139	0.228	0.042	0.211
프로그램5	-0.069	0.114	-0.104	0.118	-0.035	0.097
프로그램6	-0.241	0.197	0.002	0.199	0.243	0.172
프로그램7	-0.160	0.146	-0.203	0.150	-0.043	0.132
프로그램8	0.736**	0.248	0.597*	0.261	-0.139	0.184
프로그램9	-0.258	0.175	-0.259	0.186	-0.001	0.161
프로그램10	-0.047	0.279	0.199	0.291	0.246	0.239
프로그램11	0.076	0.249	-0.564*	0.283	-0.640*	0.232
프로그램12	0.400	0.238	0.591*	0.247	0.191	0.194
프로그램13	0.079	0.314	-0.165	0.345	-0.243	0.288
프로그램14	0.358	0.397	0.085	0.435	-0.272	0.331

주) 1. 프로그램1~14가 나타내는 변수는 <표 3>에 제시된 순서와 동일.

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

<표 7>을 보면, 여가활동 잠재집단 분류에 유의한 영향력을 보인 교내 진로 프로그램은 ‘진로·직업탐색 관련 전공 과목’, ‘창업 관련 과목’, ‘경력개발센터 등에서 진로·취업 상담’, ‘진로·직업 멘토링’, ‘기업 및 채용 정보 제공’, ‘취업 관련 동아리’로 총 6개였다. ‘진로·직업탐색 관련 전공 과목’ 참여는 ‘적극활동형’보다는 ‘온라인 집중형’ 혹은 ‘중간활동형’에, ‘경력개발센터 등에서 진로·취업 상담’ 참여는 ‘온라인 집중형’보다는 ‘SNS비활동형’에, ‘취업 관련 동아리’ 참여는 다른 3개 유형보다는 ‘SNS비활동형’에 속할 확률을 유의하게 높였다. 한편 ‘창업 관련 과목’일 때는 ‘온라인 집중형’ 혹은 ‘중간활동형’보다는 ‘적극활동형’에, ‘진로·직업 멘토링’일 때는 다른 3개 유형보다는 ‘적극활동형’에, ‘기업 및 채용 정보 제공’일 때는 ‘온라인 집중형’보다는 ‘적극활동형’에 속할 확률이 유의한 수준으로 높아졌다. <표 4>에서 확인한 바와 같이 교내 진로 프로그램 중 여가활동과 일부 부(-)적인 상관을 나타냈던 프로그램이 ‘진로·직업탐색 관련 전공 과목’, ‘경력개발센터 등에서 진로·취업 상담’, ‘취업 관련 동아리’였음을 고려했을 때, 참여하는 교내 진로 프로그램의 특징에 따라 여가활동 유형이 달라질 수 있음을 간접적으로 확인할 수 있다.

<표 7> 여가활동 잠재집단에 대한 교내 진로 프로그램 참여 여부의 영향력

준거 비교	적극활동형					
	온라인집중형		중간활동형		SNS비활동형	
	계수	표준오차	계수	표준오차	계수	표준오차
프로그램1	0.381*	0.161	0.442*	0.181	0.208	0.213
프로그램2	-0.136	0.152	-0.072	0.175	-0.062	0.202
프로그램3	0.254	0.297	0.229	0.332	-0.085	0.398
프로그램4	-0.660**	0.232	-0.563*	0.271	-0.271	0.317
프로그램5	0.186	0.126	0.043	0.143	0.072	0.180
프로그램6	-0.093	0.219	0.128	0.249	0.404	0.288
프로그램7	-0.434**	0.153	-0.599***	0.183	-0.444*	0.227
프로그램8	0.264	0.222	0.123	0.263	-0.151	0.314
프로그램9	-0.528**	0.185	-0.310	0.217	-0.289	0.253
프로그램10	-0.360	0.284	-0.268	0.320	-0.204	0.396
프로그램11	-0.355	0.251	-0.387	0.298	-0.224	0.336
프로그램12	0.067	0.251	-0.194	0.283	-0.019	0.343
프로그램13	0.564	0.402	0.591	0.445	1.381**	0.483
프로그램14	-0.659	0.393	-0.064	0.404	-0.623	0.553

준거 비교	온라인집중형				중간활동형	
	중간활동형		SNS비활동형		SNS비활동형	
	계수	표준오차	계수	표준오차	계수	표준오차
프로그램1	0.061	0.124	-0.172	0.170	-0.233	0.187
프로그램2	0.064	0.126	0.075	0.163	0.010	0.183
프로그램3	-0.025	0.233	-0.339	0.330	-0.314	0.364
프로그램4	0.097	0.218	0.389	0.278	0.292	0.306
프로그램5	-0.143	0.100	-0.114	0.148	0.029	0.162
프로그램6	0.221	0.180	0.498*	0.233	0.277	0.258
프로그램7	-0.165	0.142	-0.010	0.196	0.155	0.217
프로그램8	-0.141	0.207	-0.416	0.267	-0.274	0.300
프로그램9	0.218	0.170	0.239	0.217	0.021	0.243
프로그램10	0.091	0.251	0.156	0.350	0.064	0.374
프로그램11	-0.033	0.230	0.131	0.288	0.164	0.323
프로그램12	-0.262	0.205	-0.086	0.285	0.176	0.317
프로그램13	0.027	0.297	0.817*	0.338	0.790*	0.371
프로그램14	0.595	0.315	0.036	0.498	-0.559	0.511

주) 1. 프로그램1-14가 나타내는 변수는 <표 3>에 제시된 순서와 동일.

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

V. 결론 및 논의

본 연구는 대학생의 진로성숙도와 여가활동에 따른 잠재집단을 분류하고 각 잠재집단 간 상호관계를 검증하였다. 또한 대학의 취·창업 관련 진로 프로그램이 어떤 영향을 미치는지 분석하였다. 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 진로성숙도에 따른 잠재집단은 ‘고수준(19.2%)’, ‘중수준(46.0%)’, ‘저수준(34.8%)’의 세 가지 유형으로 나타났다. 해당 세 가지 유형 중 ‘고수준’에 속한 대학생의 비중이 가장 낮은 것으로 나타나, 많은 대학생이 진로 탐색의 과정에서 어려움을 느끼고 있음을 짐작할 수 있었다. 이들은 특히나 사회 진출을 목전에 두고 있기 때문에 진로 결정은 매우 중요한 사안이다. 진로성숙도가 높지 않아 진로 결정에까지 어려움을 느낀다면, 이는 인재를 충분히 활용하지 못한다는 점에서 국가적으로도 큰 손실이라고 할 수 있다. 또한 진로성숙도의 모든 잠재집단이 개인의 능력과는 별개로 구직시장이 심각하게 경직되어 있다는 생각을 가지고 있었다. 이는 진로성숙도에 관계 없이 많은 대학생이 현 노동시장을 부정적으로 바라보고 있음을 내포하며, 이러한 생각이 강화될 시 사회 진출에 대한 무력감으로 이어질 위험이 있다. 따라서 대학생의 진로성숙도를 높이는 것뿐만 아니라 노동시장에 양질의 일자리가 충분히 제공되도록 전 사회적 공동체의 노력이 필요하다.

여가활동에 따른 잠재집단은 ‘적극활동형(13.3%)’, ‘온라인집중형(56.1%)’, ‘중간활동형(22.0%)’, ‘SNS비활동형(8.6%)’의 네 가지 유형으로 분류되었다. 네 가지 유형 중 ‘온라인집중형’에 속한 학생이 전체의 56.1%로 절반 이상을 차지하였기 때문에 해당 유형에 주목하여 그 특징을 살펴보았다. 전반적인 활동 빈도에 따라 분류된 나머지 세 개의 집단과 달리, ‘온라인집중형’에 속하는 학생들은 다른 항목에 비해 ‘SNS’와 ‘인터넷 서핑’을 중심으로 활동했다는 점에서 가장 큰 특징을 보였다. 최근 급격한 기술의 발전으로 학생 대부분이 스마트폰을 소지하고 있는 가운데(한국갤럽코리아 2022) 나이가 어릴수록 ‘SNS’ 혹은 ‘인터넷’ 등을 활용하는 사람의 비율이 높아지기 때문에 이처럼 ‘온라인집중형’의 비중이 가장 크게 나타난 것으로 해석된다(김윤화 2022). 이에 더하여 본 연구에서 활용한 분석 자료의 조사 시점이 2020년인 점도 ‘온라인집중형’의 비중이 크게 나타난 이유 중 하나로 해석된다. 당

해에는 코로나19(COVID-19)라는 감염병이 확산되며 사람들의 활동 반경이 온라인으로 집중되었고, 이의 영향으로 ‘온라인집중형’에 속하는 학생이 더 크게 늘어났을 것으로 생각된다. 하지만 보다 정확한 해석을 위해서는 코로나19 시기 전후의 데이터를 바탕으로 코로나19가 대학생의 SNS 활동 증가에 유의한 영향을 미친 것이 맞는지에 관한 추가적인 연구가 요구된다.

둘째, 진로성숙도를 기준으로 여가활동 잠재집단의 조건부 확률을 확인한 결과, ‘적극활동형’과 ‘SNS비활동형’의 비율은 ‘고수준’에서, ‘온라인집중형’의 비율은 ‘저수준’에서, ‘중간활동형’의 비율은 ‘중수준’에서 가장 높았다. 여가활동 유형을 기준으로 한 진로성숙도 유형의 조건부 확률에서도 유사한 결과가 나타났다. 각 여가활동 유형 내에서 ‘저수준’이 차지하는 비율은 ‘온라인집중형’, ‘적극활동형’, ‘중간활동형’, ‘SNS비활동형’ 순으로 높았다. 이와 달리 ‘고수준’은 ‘SNS비활동형’, ‘적극활동형’, ‘중간활동형’, ‘온라인집중형’ 순으로 높게 나타났다. 교차분석 결과에 따르면 이러한 분포는 유의하지 않은 것으로 나타났으나, ‘TV 프로그램, 영화 및 각종 동영상 시청’, ‘인터넷 서핑’, ‘아르바이트’, ‘집안일 돕기’, ‘낮잠, 휴식 등’과 같은 여가활동은 진로성숙도의 일부 문항들과 부(-)적인 상관을 보였고, ‘독서’, ‘운동’, ‘동아리(동호회), 종교 활동 등’과 같은 여가활동은 정(+)적인 상관을 보였다는 상관분석 결과와 함께 고려한다면, 진로성숙도와 여가활동은 단순히 일방향적인 관계로 정리할 수 없는 것으로 보인다. 즉, 어떤 여가활동을 얼마나 하느냐에 따라 진로성숙도가 달라질 수 있음을 시사한다. 이는 여가활동에 많은 시간을 쏟았는지 그 자체만으로 진로발달에 유의한 효과를 줄 수 없으며(노법래 2013), 독서(하여진 2017) 혹은 운동(임태성 외 2014) 등과 같은 여가활동을 즐길 때 진로발달에 긍정적인 효과를 줄 수 있다고 밝힌 선행연구들과도 맥락을 같이 한다.

‘SNS비활동형’과 ‘온라인집중형’에 주목해보면, ‘SNS비활동형’의 비율이 진로성숙도 ‘고수준’에서 가장 높고 ‘온라인집중형’의 비율이 ‘저수준’에서 가장 높은 것으로 나타나 SNS와 인터넷의 사용이 진로성숙도에 정적 영향을 준다고 밝힌 연구들(고민환 2018; 안관수·황재연 2017)과 다소 상반된 결과를 확인할 수 있다. 이와 같은 선행연구에서는 인스타그램과 같은 3세대 SNS에만 집중하거나 승무원 준비생과 같이 연구대상을 한정하였기에 본 연구와 결과가 다르게 나타난 것으로 보인다. 반면에 본 연구의 결과는 진로성숙도와 온라인 중심 여가활동이 부적인 상관관계에 있다는 연구(최희정·유장학 2016; 임은미 2003)를 부분적으로 지지하는 것으로

로 나타났다.

여가활동이 주로 휴식활동(윤채빈 외 2021)으로 구성되는지를 기준으로 다시 정리하자면, 진로성숙도 ‘저수준’ 집단에서 ‘TV 프로그램, 영화 및 각종 동영상 시청’과 ‘인터넷 서핑’과 같이 휴식 특성이 강한 활동이 여가활동의 주를 이루는 ‘온라인 집중형’의 비율이 가장 높았다. 이는 휴식 특성의 여가활동은 진로성숙도를 간접적으로 낮출 가능성이 있다는 것으로 해석할 수 있다. 이와 반대로 진로성숙도 ‘고수준’ 집단에서는 ‘적극활동형’과 ‘SNS비활동형’의 비율이 높았다. ‘적극활동형’과 같이 ‘독서’, ‘운동’, ‘동아리(동호회), 종교 활동 등’ 비(非)휴식 특성의 여가활동도 함께 하거나, ‘SNS비활동형’과 같이 비휴식 특성 여가활동의 활동량과 휴식 특성 여가활동의 활동량이 함께 적으면 진로성숙도에 긍정적일 수 있다. 하지만 여가생활은 신체적, 심리적 건강을 위해 필요한 활동(오세숙 외 2013)이기 때문에, ‘SNS비활동형’이고 진로성숙도가 ‘고수준’인 경우보다 ‘적극활동형’이고 진로성숙도가 ‘고수준’인 경우가 여가생활을 영위하면서도 진로성숙도 발달을 함께 이룩할 수 있다는 점에서 보다 지향할 만한 방향일 것이다. 따라서 이를 추구하기 위해 어떤 방안이 요구되는지에 관한 추가적인 논의가 필요하다. 이와 더불어 진로성숙도와 여가활동의 잠재집단 유형 간 결합확률 분포의 차이가 유의하지 않았던 것에 대해서도 심도 있는 분석과 논의가 필요하다.

셋째, 교내 진로 프로그램 참여 여부가 진로성숙도 및 여가활동의 잠재집단 분류에 영향을 미치는지 검증한 결과, 진로성숙도 수준에 유의하게 긍정적 영향력을 보인 프로그램은 ‘진로·직업탐색 관련 전공 과목’과 ‘현장실습 및 인턴 프로그램’, 부정적 영향력을 보인 프로그램은 ‘진로개발 웹사이트(포트폴리오) 활용’과 ‘잡(Job) 페스티벌 및 박람회’로 나타났다. 이처럼 진로성숙도를 높여주는 프로그램 수가 적게 나타난 점은 대학생의 진로발달을 위해 설계된 대부분의 교내 진로 프로그램이 제대로 역할을 해내고 있는지 점검이 필요하다는 신호로 해석된다. 즉, 해당 프로그램이 대학생의 진로성숙도 발달에 실질적인 도움이 되도록 각 프로그램의 설계 및 운영방식 등에 대한 재점검이 요구된다. 특히나 ‘진로개발 웹사이트(포트폴리오) 활용’과 ‘잡(Job) 페스티벌 및 박람회’는 진로성숙도에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났기 때문에 더 주의 깊게 살펴볼 필요가 있다. 해당 프로그램들은 앞서 상관분석에서도 부(-)적인 관계를 갖는 것으로 나타난 진로성숙도 문항 수가 상대적으로 다른 프로그램에 비해 많았고 ‘잡(Job) 페스티벌 및 박람회’의 경우 진로성숙

도 문항과 유의했던 상관이 모두 부(-)적인 상관이었다는 점에서도, ‘진로개발 웹사이트(포트폴리오) 활용’과 ‘잡(Job) 페스티벌 및 박람회’에 대한 재점검이 필요하다는 것을 확인할 수 있다. 하지만 정확히 해당 프로그램들의 어떤 부분이 진로성숙도에 부정적 영향을 미치는지에 대해서는 보다 심층적으로 분석한 연구가 추가적으로 요구된다.

한편 여가활동 잠재집단 분류에 유의한 영향력을 보인 교내 진로 프로그램 중 비교적 참여만으로 시간적 투자가 필요한 ‘진로·직업탐색 관련 전공 과목’, ‘경력개발 센터 등에서 진로·취업 상담’, ‘취업 관련 동아리’와 같은 프로그램(이동혁 2010, 조지현 2023에서 재인용)은 여가활동 범위를 좁히는 방향으로 영향력을 미쳤다. 즉, 해당 프로그램에 참여할 경우 ‘적극활동형’보다는 ‘아르바이트’, ‘집안일’, ‘낮잠, 휴식’, ‘기타’ 등의 활동량이 적은 ‘중간활동형’에 속할 확률이 높아지거나 ‘온라인집중형’보다는 ‘SNS’와 ‘인터넷 서핑’ 등의 활동량이 적은 ‘SNS비활동형’에 속할 확률이 높아졌다. 이는 가용 시간이 줄어들수록 교제활동, 미디어활동, 스포츠활동 등을 포함한 여가활동 참여 시간이 줄어들 수 있다는 선행연구와 맥을 같이하는 결과이다(최승묵 2020; 송혜림 외 2018). 앞서 여가활동 유형 중 SNS와 인터넷의 사용이 진로성숙도와 부적 관계에 있다는 결과가 제시되었으므로, 시간적 투자를 필요로 하는 프로그램에의 참여가 ‘중간활동형’과 ‘SNS비활동형’에 속할 확률을 높인다는 결과는 진로성숙도에 긍정적인 영향으로 이어질 것으로 기대할 수 있다. 반면 ‘창업 관련 과목’같이 전공 과목이 아니거나 ‘진로·직업 멘토링’과 ‘기업 및 채용 정보 제공’같이 상담보다는 상대적으로 시간 투자가 적은 프로그램에 참여할 때는 여가활동의 범위가 넓은 유형에 속할 확률이 유의하게 높아졌다. 이러한 결과는 교내 진로 프로그램 참여 여부가 대학생의 진로발달뿐만 아니라 여가생활에도 영향을 미칠 수 있음을 시사한다.

이상의 결과를 토대로 한 본 연구의 논의 및 시사점은 다음과 같다. 첫째, 대학생의 진로성숙도와 여가활동 유형이 어떻게 나타나는지 살펴보고 진로성숙도와 여가활동 유형 간의 상호관계가 어떠한지 함께 검증하여, 대학생의 진로발달에 대한 다각적인 이해를 도왔다. 또한 많은 대학생이 진로 탐색에 어려움을 느끼고 있다는 점과 다양한 여가활동을 함으로써 건강한 생활을 영위하면서도 진로성숙도를 높이는 방안을 모색할 필요가 있다는 점을 검증하였다. 하지만 본 연구는 분석대상을 대부분의 대학생이 속한¹⁾ 4~6년제 대학의 학생으로 제한하였기 때문에 전문대 대

학생 혹은 고등학교 졸업 이후 대학에 진학하지 않은 청년의 진로성숙도 및 여가활동 유형은 함께 살펴보지 못했고, 사용한 자료의 한계로 다양한 통제변인을 활용하지 못했다는 제약점이 있다. 따라서 다양한 학력의 청년을 대상으로 여러 통제변인을 고려한 후속 연구가 필요할 것으로 보인다. 또한 두 잠재집단의 조건부 확률을 통해 진로성숙도와 여가활동의 잠재집단별 분포를 확인하였다는 점에서 의의가 있지만, 교차분석 결과에서 분포의 차이가 유의하지 않았으므로 후속 연구를 통해 진로성숙도와 여가활동의 상호관계를 더욱 엄밀히 검증할 필요가 있을 것으로 보인다. 둘째, 대학에서 시행되고 있는 다양한 진로 프로그램이 대학생의 진로성숙도와 여가활동에 어떠한 영향을 미치는지 분석함으로써, 해당 진로 프로그램이 목적에 따라 적절히 그 역할을 해내고 있는지 재검토할 필요가 있음을 제언하였다. 이러한 논의점은 궁극적으로 대학생의 진로 탐색을 돕기 위한 정책 등을 수립하는 데에 기초자료가 될 수 있을 것으로 기대된다.

참고문헌

- 고민환. 2018. “승무원 준비생의 3세대 SNS 사용동기가 몰입과 진로준비행동에 미치는 영향 연구: 개인적 특성 조절변수 추가.” *Journal of the Korean Society for Aviation and Aeronautics* 26(4): 76-90.
- 권순재. 2018. “여가활동으로서 SNS 이용동기가 여가만족과 여가지속의도에 미치는 영향.” 《한국여가레크리에이션학회지》 42(4): 83-94.
- 김기민. 2011. “사회화 과정으로서의 대학생 인턴십: 세 구직자의 경험적 사례 연구.” 석사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 김덕진. 2002. “대학생의 동아리 활동유형과 활동만족, 활동제약 및 대학생활만족 간의 관계.” 석사학위논문. 제주대학교 대학원.
- 김동진·김재운. 2001. “여가레크리에이션: 대학생의 사회인구학적 특성과 여가활동 선호 유형의 관계.” 《한국체육학회지》 40(1): 787-796.
- 김민정·이희경. 2014. “대학생의 강점인식이 진로성숙도에 미치는 영향: 강점활용과 진로결정자기효능감의 매개효과.” 《상담학연구》 15(5): 1811-1830.

1) 2021년을 기준으로 전문대학교, 교육대학교, 산업대학교를 제외한 일반대학교에 재학 중인 학생의 비율은 76.2%로 나타났다(통계청 2022).

- 김소라·황영준. 2016. “고등학생 진로체험과 프로그램 평가가 진로성숙도에 미치는 영향.” 《진로교육연구》 29(2): 167-190.
- 김수현. 2007. “대학생의 진로장애에서 심리적 진로장애와 객관적/환경적 진로여건의 관계.” 《한국심리학회지: 상담 및 심리치료》 19(4): 1057-1078.
- 김영식·김민석·이길재. 2019. “독서 활동이 고등학생의 인지적, 비인지적 발달에 미치는 영향 분석.” 《학습자중심교과교육연구》 19(2): 1121-1139.
- 김윤화. 2022. “세대별 SNS 이용 현황”. 《KISDI STAT Report》 22(11): 1-8.
- 김지영. 2015. “인턴십 프로그램 경험이 대학생 진로발달에 영향을 미치는 요인에 관한 질적 사례연구.” 《직업교육연구》 34(2): 75-108.
- 김혜량·정애경. 2021. “초등 진로교육에서 진로적응성 개념의 적용 가능성 탐색.” 《진로교육연구》 34(4): 83-103.
- 남승미. 2021. “대학생의 여가소비성향과 진로준비행동의 관계에서 자기효능감의 매개효과.” 《동북아관광연구》 17(1): 21-43.
- 노법래. 2013. “후기청소년의 진로발달 궤적에 관한 종단연구.” 《한국청소년연구》 24(3): 171-193.
- 노언경·홍세희·이현정. 2011. “청년 취업자의 직무만족도와 이직의사 변화의 잠재계층에 대한 이중 변화형태 모형의 적용.” 《조사연구》 12(2): 113-144.
- 문화체육관광부. 2015. “국민여가활동조사(2014).” 진한엠엔비.
- 박미진·김진희. 2003. “고등학생의 여가생활과 진로결정의 관계.” 《진로교육연구》 16(1): 137-153.
- 박소영·정혜원. 2022. “청소년의 진로성숙도 주요 설명변인 및 변화 양상 탐색.” 《한국청소년연구》 33(2): 87-115.
- 박은식. 2022. “대학생의 여가활동 참여 동기가 심리적 행복감 및 학교생활 만족도에 미치는 영향: 여가활동 관여도에 대한 조절효과를 중심으로.” 《한국산학기술학회논문지》 23(9): 117-130.
- 박희옥·박수진·김정윤·최효신. 2021. “간호학과 신입생의 대학생활스트레스, 진로결정 자기효능감, 진로태도성숙도가 대학생활 적응에 미치는 영향.” 《한국산학기술학회 논문지》 22(9): 136-146.
- 방희원·손승민·조규판. 2020. “대학생의 진로탐색 집단상담 프로그램이 진로성숙도, 진로동기 및 진로준비행동에 미치는 효과.” 《학습자중심교과교육연구》 20(16): 547-568.
- 소용준·박준성. 2016. “대학생활 적응에 따른 대학생의 취업스트레스가 진로성숙도에 미치는 영향: 취업불안의 매개효과 검증.” 《취업진로연구》 6(4): 23-44.
- 손성민·김형민. 2022. “코로나-19 확산에 따른 대학생들의 여가활동과 수면의 변화.” 《한국엔터테인먼트산업학회논문지》 16(7): 251-257.

- 손영미·오세숙. 2011. “대학생의 여가라이프스타일에 따른 여가소비 및 심리적 특성.” 《한국여가레크리에이션학회지》 35(2): 33-48.
- 송혜림·강은주·김민주. 2018. “청년 1인가구의 생활시간 사용 연구-성별·취업여부에 따른 식사와 여가활동을 중심으로.” 《한국가족자원경영학회지》 22(2): 45-63.
- 송병국·전주연. 2013. “청소년의 진로장벽과 진로성숙도간의 관계분석.” 《농촌지도와 개발》 20(1): 235-264.
- 신승원. 2014. “대학생의 셀프리더십, 자아개념, 진로정체감, 진로성숙도 간의 구조적 관계 분석.” *Andragogy Today: Interdisciplinary Journal of Adult & Continuing Education* 17(1): 23-46.
- 안관수·황재연. 2017. “대학생의 사회자본이 직업포부에 미치는 영향.” 《한국융합학회 논문지》 8(9): 237-247.
- 안태숙·유영주. 2020. “대학의 진로지도 수업이 대학생 진로결정 자기효능감과 진로성숙도에 미치는 영향.” 《융합정보논문지》 10(10): 174-182.
- 양진연·감동현. 2016. “대학생의 여가참여유형과 여가만족, 진로성숙과의 영향관계 연구.” 《관광연구》 31(4): 407-426.
- 양혜정. 2019. “청소년의 가족여가활동과 진로성숙도의 관계에서 진로관련 부모지지의 매개효과.” 《발달지원연구》8(1): 19-36.
- 오세숙·손영미·전형상. 2013. “대학생의 일상생활 스트레스에 대한 여가적 대처.” 《여가학연구》 11(2): 59-74.
- 유순화·윤경미·강승희. 2006. “과학영재 중학생과 일반 중학생의 성별과 학년에 따른 진로성숙도의 차이.” 《상담학연구》 7(2): 399-415.
- 윤인진·배은식. 2009. “여가활동의 변화와 경제활동이 여가활동에 미치는 영향: 1999 년과 2004 년 생활시간조사 결과의 비교.” 《여가학연구》 7(2): 89-111.
- 윤채빈·박수정·윤소영. 2021. “한국형 여가활동유형 분류체계 개발에 관한 연구: ‘국민 여가활동 조사’를 중심으로.” 《여가학연구》 19(2): 85-110.
- 윤현. 2011. “초등학생의 진로성숙도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구-성별에 따른 차이를 중심으로-.” 《사회복지 실천과 연구》 8: 97-124.
- 윤혜영·장은영·박빛나. 2017. “대학생 진로발달수준별 진로서비스 요구분석.” 《한국사회과학연구》 36(2): 33-65.
- 이기학. 1997. “고등학생의 진로태도 성숙과 심리적 변인들 간의 관계-자아존중감, 직업가치, 내외통제성을 중심으로.” 박사학위논문. 연세대학교.
- 이동혁. 2010. “진로상담: 대학 진로관련 교과목의 효과성 검증 연구 분석.” 《상담학연구》 11(2): 657-683.
- 이수영·남재우. 2018. “문헌정보학 전공 대학생의 진로성숙도가 전문성 추구에 미치는 영향: 교수-학생관계 만족도의 조절효과.” 《정보관리학회지》 35(2): 167-186.

- 이승원. 2021. “진로교육활동과 여가활동이 특성화고 학생들의 학교생활적응에 미치는 영향과 진로성숙도의 매개효과.” 석사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 이유리·김남중. 2013. “여자대학생의 자기효능감이 진로성숙도에 미치는 영향-대학생활 적응 매개효과.” 《청소년학연구》 20(8): 97-120.
- 이유민. 2014. “대학생의 자아탄력성 및 진로결정 자기효능감이 진로성숙도에 미치는 영향.” 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 이은경. 2001. “자기효능감이 진로발달에 미치는 영향.” 박사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 이재경·조혜정·박은아. 2021. “대학생의 정신건강과 SNS 중독경향 관계: 진로결정 자기효능감의 매개효과.” 《인문사회 21》 12(4): 429-442.
- 이종만. 2022. “코로나 19 엔데믹 상황에서 여가활동은 우울수준을 감소시키는가?: 오프라인 여가활동과 온라인 여가활동을 중심으로.” 《한국컴퓨터정보학회논문지》 27(8): 225-232.
- 이종원·최은수. 2015. “대학생의 셀프리더십, 사회적지지, 진로동기, 진로결정 자기효능감, 진로성숙도 변인 간의 구조적 관계.” *Andragogy Today* 18(1): 33-54.
- 이지혜. 2013. “대학생의 진로정체감과 진로탄력성에 따른 군집유형과 진로성숙도와의 관계.” 《학습자중심교과교육연구》 13(2): 39-59.
- 이혜정·정철. 2018. “전문대학 예체능계열 대학생의 진지한 여가에 대한 현상학적 연구: 진로를 중심으로.” 《관광연구논총》 30(2): 83-107.
- 이호열·김준희. 2008. “청소년 사이버일탈행동에 대한 여가교육의 방향 모색.” 《한국여가레크리에이션학회지》 32(2): 177-191.
- 이훈·박정은. 2013. “취업준비 중인 대학생의 여가 경험 분석-자기계발 강박 현상을 중심으로-.” 《관광학연구》 37(10): 205-229.
- 임영준·남재화. 2020. “특성화 고등학교 학생의 스포츠동아리 활동이 학교생활 만족도와 진로성숙도에 미치는 영향.” 《한국체육과학회지》 29(4): 199-212.
- 임은미. 2003. “중고생의 진로성숙도와 학업동기 및 인터넷 중독의 관계.” 《교육심리연구》 17(2): 355-370.
- 임태성·김주용·이호열. 2014. “대학생의 여가스포츠참여와 자아존중감 및 진로준비행동의 관계.” 《한국사회체육학회지》 58(1): 581-595.
- 임현정. 2022. “초기청소년의 진로성숙도 변화 추이 및 영향요인 탐색.” 《교육과학연구》 53(1): 133-153.
- 임현정·김난옥. 2019. “대학시기 경험이 진로성숙도 변화에 미치는 영향.” 《한국교육문제연구》 37(1): 115-137.
- 임현정·김양분·김난옥. 2015. “대학 입학전후 진로성숙 변화의 영향요인 탐색.” 《직업능력개발연구》 18(3): 27-56.

- 장선경. 2011. “동아리활동 참여가 자아존중감과 진로성숙도에 미치는 효과.” 석사학위논문. 한남대학교 대학원.
- 정기백·최석봉. 2021. “온라인 여가활동, 심리적 안전감, 사회적 지지 그리고 직장행복: 조절된 매개모형.” 《대한경영학회지》 34(8): 1371-1390.
- 정현주·강혜영·김우철. 2020. “취업성공패키지 참여 청년층이 지각한 가족건강성, 적응 유연성, 진로성숙도 간의 구조적 관계.” 《직업교육연구》 39(2): 113-131.
- 조운설·조택연. 2019. “밀레니얼 세대의 공간 소비에서 나타난 특징 분석.” 《한국디자인문화학회지》 25(1): 413-429.
- 조지현. 2023. “대학생 진로인식 및 진로교육프로그램 분석을 통한 대학 진로교육 개선 방안 연구.” 석사학위논문. 경상국립대학교 대학원.
- 조한범·이정일·김미향. 1999. “여가 레크리에이션/여가 활동 참여와 진로 성숙의 관계-중학생을 중심으로.” 《한국체육학회지》 38(4): 950-959.
- 주형윤. 2017. “대학생의 여가활동참여에 따른 여가만족이 운동정서와 자아존중감에 미치는 영향.” 박사학위논문. 동신대학교 대학원.
- 최승묵. 2020. “실제 근무시간에 따른 여가 활동 참여 실태 및 만족 분석-2019 국민여가 활동조사 자료를 중심으로.” 《관광연구논총》 32(2): 167-183.
- 최희정·유장학. 2016. “여대생의 우울 및 스마트폰 의존성이 진로결정 자기효능감에 미치는 영향.” 《지역사회간호학회지》 27(1): 43-50.
- 통계청. 2022.09.017. “대학교 학생수(시도/시/군/구).”
https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1YL8801&conn_path=I2에서 2023년 1월 5일 인출.
- 하여진. 2017. “고등학생의 여가 활용에 따른 잠재집단 분류 예측요인과 진로정체감의 차이.” 《한국청소년연구》 28(1): 5-36.
- 한국갤럽코리아. 2022. “2012-2022 스마트폰 사용률 & 브랜드, 스마트워치, 무선이어폰에 대한 조사.”
<https://www.gallup.co.kr/gallupdb/reportContent.asp?seqNo=1309>에서 2022년 12월 28일 인출.
- 한국고용정보원. 2012. “직업체험 시설을 활용한 청소년 진로탐색 프로그램 개발 연구보고서.” 서울: 한국고용정보원.
- 허정철. 2012. “진로탐색 집단상담 프로그램이 여대생의 진로결정 자기효능감과 진로성숙도에 미치는 영향.” 《한국콘텐츠학회논문지》 12(10): 227-236.
- e-나라지표. 2021.12.30. “취학률 및 진학률”
https://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=1520에서 2022년 10월 10일 인출.

- Akaike, H. 1974. "A New Look at the Statistical Model Identification." *IEEE Transactions on Automatic Control* 19: 716-723.
- Asparouhov, T. and B. Muthén. 2014. "Auxiliary Variables in Mixture Modeling: Three-step Approaches Using Mplus." *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal* 21(3): 329-341.
- Bergman, L.R. and D. Magnusson. 1997. "A Person-oriented Approach in Research on Developmental Psychopathology." *Development and Psychopathology* 9(2): 291-319.
- Berlin, K.S., N.A. Williams, and G.R. Parra. 2014. "An Introduction to Latent Variable Mixture Modeling (part 1): Overview and Cross-sectional Latent Class and Latent Profile Analyses." *Journal of Pediatric Psychology* 39(2): 174-187.
- Bryce, J. 2001. "The Technological Transformation of Leisure." *Social Science Computer Review* 19(1): 7-16.
- Cheung, K.W., K.C. Tsui, and J. Liu. 2004. "Extended Latent Class Models for Collaborative Recommendation." *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics-Part A: Systems and Humans* 34(1): 143-148.
- Collins, L.M. and S.T. Lanza. 2009. *Latent Class and Latent Transition Analysis: With Applications in the Social, Behavioral, and Health Sciences*. John Wiley & Sons.
- Corder, G.W. and D.I. Foreman. 2014. *Nonparametric Statistics: A Step-by-Step Approach* (2nd Ed). Wiley.
- Hartung, P.J., E.J. Porfeli, and F.W. Vondracek. 2005. "Child Vocational Development: A Review and Reconsideration." *Journal of Vocational Behavior* 66(3): 385-419.
- Lo, Y., N. Mendell, and D. Rubin. 2001. "Testing the Number of Components in a Normal Mixture." *Biometrika* 88: 767-778.
- McLachlan, G. and D. Peel. 2000. *Finite Mixture Models*. *Wiley Series in Probability and Statistics*. John Wiley & Sons.
- Muthén, B. 2004. "Latent Variable Analysis," *The Sage Handbook of Quantitative Methodology for the Social Sciences*. Thousand Oaks. CA: Sage Publications. 345-368.
- Nahl, D. 1996. "Affective Monitoring of Internet Learners: Perceived Self-efficacy and Success." in *Proceedings of the ASIST Annual Meeting* 33: 100-109.
- Neulinger, J. 1982. "Leisure Lack and the Quality of Life: The Broadening Scope of the Leisure Professional." *Leisure Studies* 1(1): 53-63.

- Ren, W.H. 1999. "Self-efficacy and the Search for Government Information: A Study of Small-business Executives." *Reference & User Services Quarterly* 38(3): 283-291.
- Schafer, J.L. 1997. *Analysis of Incomplete Multivariate Data*. CRC press.
- Schwartz, G. 1978. "Estimating Dimensions of a Model." *Annals of Statistics* 6: 461-464.
- Sclove, S.L. 1987. "Application of Model-selection Criteria to Some Problems in Multivariate Analysis." *Psychometrika* 52(3): 333-343.
- Seepersad, S. 2004. "Coping with Loneliness: Adolescent Online and Offline Behavior." *CyberPsychology & Behavior* 7(1): 35-39.
- Super, D.E. 1955. "Dimensions and Measurement of Vocational Maturity." *Teachers College Record* 57: 151-163.
- Vermunt, J.K. 2010. "Latent Class Modeling with Covariates: Two Improved Three-step Approaches." *Political Analysis* 18: 450-469.
- Whitty, M.T. and D. McLaughlin. 2007. "Online Recreation: The Relationship between Loneliness, Internet Self-efficacy and the Use of the Internet for Entertainment Purposes." *Computers in Human Behavior* 23(3): 1435-1446.

<접수 2023.0.3.22; 수정 2023.0.5.26; 게재확정 2023.07.14>

The Effect of Participation to School Career Programs on Types of Career Maturity and Leisure Activities for Undergraduate: Application of Dual Latent Profile Analysis

Yeji Nam

(Korea Univerdity)

Youjeong Kim

(Korea Univerdity)

Sehee Hong

(Korea Univerdity)

The purpose of this study is to categorize classes according to Korean university students' career maturity and leisure activities respectively, and to explore the relationship between the classes and the effect of university career programs on the classification. For this, Dual Latent Profile Analysis (DLPA) was conducted using the 4th (2020) survey data of the Korean Education & Employment Panel II. As a result, there were three latent class according to career maturity and four according to leisure activities. It was confirmed that some of the university career programs affect the classification of the latent class. This study is meaningful in that it promoted a diverse understanding of the career development of university students by examining the career maturity and leisure activity types through DLPA. In addition, it is significant that this study suggested that it is necessary to re-examine whether career programs implemented in universities play their roles properly.

Key words: undergraduate, career maturity, leisure activities, school career program, dual latent profile analysis