

청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화 방안

- ▶ 일시: 2014년 9월 30일(화) 10:00 - 14:30
- ▶ 장소: 엘타워 코러스홀

세 부 일 정

사회 맹영임(한국청소년정책연구원)

☐ 개 회 10:00 ~ 10:10
맹영임(한국청소년정책연구원 선임연구위원)

☐ 주 제 발 표

제1주제 10:10 ~ 10:30
청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안: 초등학교
발표자 김선순(야탑초등학교 교사)

제2주제 10:30 ~ 10:50
청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안: 중학교
발표자 이승택(천안동성중학교 교사)

제3주제 10:50 ~ 11:10
청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안: 고등학교
발표자 이금택(경북비즈니스고등학교 교사)

휴 식 11:10 ~ 11:20

제4주제 11:20 ~ 11:40
청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화를 위한 정책방안
발표자 하규수(호서대학교 글로벌 창업대학원 교수)

제5주제 11:40 ~ 12:00
청소년활동을 통한 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안
발표자 홍윤경(서울시립근로청소년복지관 과장)

☐ 점 심 식 사 12:10 ~ 13:30

☐ 종 합 토 론 13:30 ~ 14:20
청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안

☐ 폐 회 14:20 ~ 14:30
맹영임(한국청소년정책연구원 선임연구위원)

목 차

주제발표

- 제1주제: 청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안: 초등학교 1
김선순(야탑초등학교 교사)
- 제2주제: 청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안: 중학교 17
이승택(천안동성중학교 교사)
- 제3주제: 청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안: 고등학교 33
이금택(경북비즈니스고등학교 교사)
- 제4주제: 청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화를 위한 정책방안 49
하규수(호서대학교 글로벌창업대학원 교수)
- 제5주제: 청소년 활동을 통한 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안 81
홍윤경(서울시립근로청소년복지관 과장)

종합토론

청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안

주제발표 1



청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안 : 초등학교

김 선 순
(야탑초등학교 교사)

청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안 : 초등학교

1. 서론: 목적

1) 창업 동아리 활동을 통한 학생들의 능동적인 참여 및 태도 함양

2) 다양한 체험과, 놀이를 통한 건강한 경제생활 태도 향상

3) 창업 및 경제 교육을 통한 올바른 기업가 정신 및 비즈니스 마인드 함양

(1) 창업동아리 활동을 통해 어린이에게 사회적 경제와 경영에 대해 지도하고 참여자를 넘어선 경영자의 마인드와 역할을 익히도록 한다.

(2) 학생들이 창업 단계부터 제품기획, 개발, 디자인, 마케팅 및 시장분석 등 컨설턴트의 지도와 격려 속에 학습하여 경제관념을 바르게 습득하여 경제사회의 일원으로서 자립할 수 있는 역량을 기른다.

(3) 창업동아리 활동을 통해 올바른 경제적 주체로서 태도를 기르고, 창업교육과정을 통한 진로의 비전을 개발하고, 진로탐색과, 진로체험의 기회의 장이 된다.

(4) 창업동아리 활동을 통해 두뇌개발과 창의성, 예술적 감각을 익힌다.

(5) 창업 아이템의 선정과 사업의 특성에 대한 이해 등을 발명과 과학 체험 중심으로 즐겁게 배울 수 있는 기회를 제공한다.

2. 프로그램 운영실태: 비즈쿨을 중심으로

1) 비즈쿨 창업동아리 운영 방침

(1) 창업동아리는 창의적 체험활동과 이론 교육을 통해 익힌 이론적 마인드를 실천하는 체험의 장이 되도록 조직하고 운영한다.

(2) 창의, 실천, 전략, 이익의 창출, 사회 환원 등의 성공하는 경영마인드의 단계적 반영을 통해 창업동아리 활동의 내실화를 기한다.

(3) 교내·외 대회와 행사 등의 유기적인 관계를 고려하여 시수와 적용 시기 및 내용이 조직적으로 반영하도록 동아리 활동이 되도록 한다.

(4) 야탑비즈쿨 창업동아리 3개로 운영하며 각 동아리는 9명 이내로 구성한다.

(5) 활동 시간은 주 1회 또는 월 2회 이상의 동아리 모임 시간을 갖고 창업 활동에 대한 준비 및 제작, 판매 계획 등 동아리 운영에 대한 전반적인 내용을 다룬다.

2) 비즈쿨 창업 동아리 운영 시정 (주 1회)

표 1-1 창업 동아리 운영 시정

시간		활동 내용	비고
15:00~15:10	5분	-출석, 학습분위기 조성,	
15:10~15:30	15분	-이론교육 -활동소개, 기업가 정신 창업 마인드 고취	「경제를 알면 나도 창업가」 교재: 동아리 이론 교육계획 참조
15:30~16:00	40분	-창업 관련 제작 및 마케팅 활동	

3) 이론교육 계획 (동아리: 방과후활동)

표 1-2 이론 교육 계획

구분		단원명	학습주제	지도내용
시기	시간(h)			
4월	1	1. 나도 사장님이 될거야	기업가 정신 이야기	기업가 정신(자신감과 도전정신)
5월	2	2. 창업 기획의 발견 (1)	내 창업의 기회는 어디 있을까?	주변에서 창업의 기회 찾아보기
6월	3	3. 창업 기획의 발견 (2)	좋은 아이템 만들기	생산의 중요성, 제품과 서비스
7월	4	4. 좋은 아이템 선정하기	아이템 선정하기	창업 아이템의 프로토타입 그리기
9월	5	5. 고객과 마케팅	고객과 홍보 마케팅	고객과 홍보 마케팅 알아보기
10월	6	6. 창업의 준비	창업의 구성 요소	창업의 구성 요소 알아보기
	7	7. 창업 비용과 가격	창업 비용의 항목, 가격을 정하는 방법	창업 비용과 가격 정하는 방법 알아보기
11월	8	8. 사업 계획서 작성하기	사업 계획서의 중요성과 작성 방법	사업 계획서 작성해보기

4) 비즈쿨 창업 동아리 별 프로그램

표 1-3 창업 동아리 별 프로그램

연번	동아리명	주아이템	주요활동내용
1	드로잉 제작소	컴퓨터그래픽과 북아트	컴퓨터 디자인 그래픽을 통한 소품 제작 (다이어리, 노트, 알림장, 네임스티커, 스티커)
2	종이로 똑딱	종이공작	종이공작을 통한 생활 소품 제작
3	브레인 팡팡	과학체험	발명 및 과학 체험 분야 창업

(1) 드로잉 제작소

① 동아리 구성원 선발 방법

5학년 학생들로 창업활동과 컴퓨터 그래픽, 북아트 관련 제품에 관심이 많은 학생들로 선발 (추천 및 담임 추천)

② 동아리 운영시간 : 매주 (목)요일 15:00~ 16:00/ (15)차시

③ 활동내용

표 1-4 '드로잉 제작소' 활동내용

차시	날짜	활동목표 / 주제	활동내용
1	4월24일	방수네임 스티커 만들기	◦ 클립아트와 라벨지를 활용하여 매력적인 네임 스티커 만들기 ◦ 네임 스티커 판매전략 세우기
2	5월7일	편지지 만들기	사랑과 우정을 주고 받는 편지지 디자인 편지 봉투 만들기
3	5월14일	미션 달력만들기	◦ 나만의 특별한 행사를 기록할 수 있는 달력 ◦ 세상이 아름다워 지는 미션이 적힌 미션 달력 만들기
4			
5	6월11일	우유팩의 변신은 무죄	우유팩 속에는 우유만 담나? 우유팩의 디자인 바꾸어 새로운 상품을 담아 판매상품의 부가가치 높이기
6	6월20일	환경을 살리는 노트	전통적인 책무기 방법 익히고, 이면지에 디자인을 가미해 환경을 살리는 재활용 노트 만들기
7	6월25일		
8	9월3일	알림장 만들기	알림장에 필요한 구성을 생각하고, 귀여운 그림이 있는 누구나 갖고 싶은 알림장 디자인 하여 만들기
9	9월17일	책갈피 제작	◦ 독서의 계절 간단한 독서록이 될 수 있는 책갈피 택을 만들기 ◦ 명언이 담긴 책갈피 만들기
10	14:40~16:40		
11	10월22일 14:40~16:40	입체 카드 만들기	그래픽, 입체카드 만들기 재료의 판매 상품 디자인 제작하기
12	11월 5일	메모지 만들기	클립아트와 프로그램을 활용하여 다양한 용도의 메모지를 만들기
13			
14	11월 6일	POP 디자인	한글과 컴퓨터로 드로잉 제작소 POP 마케팅 전단 만들기
15	11월13일	POP 디자인	한글과 컴퓨터로 드로잉 제작소 POP 마케팅 전단 만들기

(2) 종이로 똑딱

① 동아리 구성원 선발 방법

5학년 학생들로 창업활동과 종이접기, 북아트, 만들기 관련 제품에 관심이 많은 학생들로 선발(추첨 및 답임 추천)

② 동아리 운영시간 : 매주 (목)요일 15:00~ 16:00/ (15)차시

③ 활동내용

표 1-5 '종이로 똑딱' 활동내용

차시	날짜	활동목표 / 주제	활동내용
1	4월24일	차량용 방향제 만들기	커피 방향제와 타공지를 이용하여 차량용 방향제를 만들기 및 포장하기
2	5월8일	선물 바구니 만들기	간단한 바구니 접기를 통해 부모님께 감사의 마음을 전하기
3	5월16일	장미 벽걸이 장식 만들기	장미문양 접기를 통해 벽걸이 장식 만들기 및 포장하기
4	5월29일		
5	6월12일	부채만들기	더워지는 날씨, 시원한 부채 만들기
6	6월19일	동물 액자 만들기	사진을 넣으면 더욱 맛있는 동물모양 액자를 만들기
7	6월26일	플라스틱 자 만들기	문양접기를 통해 플라스틱 자 만들기 및 포장하기
8	9월4일	책갈피 만들기	독서의 계절을 맞이하여 책갈피를 만들기
9	9월18일	우아한 세배돈 봉투 만들기	민족 최대의 명절 추석을 맞이하여 부모님 용돈을 넣어 드릴 수 있는 봉투를 만들기
10	9월25일		
11	10월2일	티슈 케이스 만들기	유닛접기로 티슈케이스를 만들어 보고 장미문양을 넣어 장식 해보기
12	10월16일	명함 지갑 만들기	북아트를 통해 종이로 명함 지갑을 만들어 보기 (작은 사진을 넣어도 좋아요.)
13	10월23일	우유팩 보석상자 만들기	우유팩으로 예쁜 보석 상자를 만들어 보아요.
14	11월 6일	초코렛 포장 상자 만들기	초코렛 포장 상자 만들기
15	11월13일	카드 만들기	크리스마스 카드와 신년 카드 만들기

(3) 브레인 팡팡

① 동아리 구성원 선발 방법

5학년 학생들로 창업활동과 컴퓨터 그래픽, 북아트 관련 제품에 관심이 많은 학생들로 선발(담임 추천)

② 동아리 운영시간 : 월 2회 운영/ (15)차시

표 1-6 '브레인 팡팡' 활동내용

차시	날짜	활동목표 / 주제	활동내용
1	4월24일	기업가 정신 창업 마인드 기르기	◦ 브레인 팡팡 동아리 소개, 오리엔 테이션 ◦ 기업과 기업가 정신이란 무엇인가? ◦ 만약 우리가 창업을 한다면?
2	5월8일	발광볼,	◦ 탕탱볼의 원리 알기 ◦ 탕탱볼과 탄성 발광볼 만들기
3	5월16일	알루미늄 태그	◦ 금속의 부식원리 이해하기 ◦ 알루미늄 태그 만들기
4			
5	6월12일	모래시계 만들기	모래시계 핸드폰 고리, 열쇠고리 제작하기
6	6월19일	칼레이도스코프	◦ 만화경의 원리 이해하기 ◦ 액체 만화경 만들기
7	6월26일	만화경 만들기	
8	9월4일	형광 메모 보드	형광펜으로 쓰면 아름다운 빛을 발하는 형광 메모보드를 만들어보고, 형광색소와 자외선의 관계를 알아보기
9	9월18일	가제트 로봇 팔	쭈욱 늘어나는 로봇팔을 만들어, 물건을 집을 수 있는 도구 만들기
10			
11	10월2일	개구리알 점멸등	개구리알 LED점멸등 만들기
12	10월16일	EVA 바람개비 사이펀의 원리	◦ EVA 바람개비 ◦ 사이펀의 원리(양변기의 원리)
13	10월23일	발광열쇠고리	창작 발광 열쇠고리 만들기
14	11월 6일	DNA 열쇠고리	DNA 이중나선구조 모형을 크리스탈 비즈를 이용하여 직접 만들어 봅시다.
15	11월13일		

5) 비즈쿨 여름방학 프로그램

(1) : 야탑 청소년 비즈쿨 [한국아쿠르트] 기업체 탐방

① 대상 : 야탑 비즈쿨 창업 동아리 활동 학생 26명 + 친구초대 약간명

② 장소 : 천안 한국 아쿠르트 공장

표 1-7 프로그램 일정표

일정	내용	비고
09:30 ~ 10:50	출발 ~ 천안공장 도착	
11:00 ~ 11:40	환영 인사 및 견학로 견학	견학 담당자
11:50 ~ 12:30	기업소개 / 제품우수성 교육 / 질의응답	견학 담당자
12:30 ~ 13:20	점심 식사 / 휴식 / 이동준비	한국아쿠르트 구내 식당
~14:30	학교도착 귀가	



【그림 1-1】 한국아쿠르트 탐방

(2) 야탑비즈쿨 꿈나무 체험교실(업체위탁)

① 교육명 : 2014년 야탑초등학교 『비즈쿨 꿈나무 육성 체험교실』

② 대상 : 야탑초등학교 창업동아리 26명 + 친구초대 = 30명 내외

③ 일정 : 2014년 7월 21일(1일 과정)

④ 장소 : 야탑초등학교 과학실

⑤ 교육특징

- 한국 컨설팅 산업재단의 [비즈쿨 꿈나무 육성 체험교실] 프로그램의 제안서를 받아 본교 실정에 맞게 재구성하여 진행함.
- 비즈쿨담당교사가 보조교사로 수업에 투입, 학생들의 적극적이고 원활한 활동을 돕도록 함.

⑥ 교육 일정표 및 활동 결과

표 1-8 교육 일정표 및 활동 결과

일정	프로그램	활동 사진	주요 내용
09:00 ~ 9:40	Ice Breaking		○ 총 5개의 포스트에 부여된 미션을 가장 빠른 시간 내에 완료하는 팀이 승리하는 팀빌딩 프로그램 ○ 무인도, 한마음 한 뜻으로, 단체 윗몸 일으키기, 커플풍선 터뜨리기, 암체공 받기 등의 포스트로 구성
9:50 ~ 10:30	[비즈쿨 꿈나무의 첫걸음] (세계화페여행)		○ 세계화페여행 게임을 통해 세계 각국의 화폐와 문화에 대해 학습하고 환율의 개념과 원리 이해
10:40 ~ 11:20	[비즈쿨꿈나무 경제체험 I] (경제 순환 게임)		○ 생산 요소 카드를 이용한 협상 게임을 통해 생산의 3요소에 대한 이해 및 협상 능력 증진 ○ 경제의 3주체인 가계, 기업, 정부의 역할을 알고, 국민 경제의 순환 과정을 체험함.

11:30 ~ 12:10	[비즈쿨꿈나무 경제체험 II] (창업팀구성 및 기업설립)		○ 사업팀을 구성하고 역할 찾기 마법사를 통해 각자의 역할을 정해 보는 과정을 통해 각각의 업무에 대해 알아봄 ○ 참가자간의 단결력을 증진시키고 친근감을 향상시킴 ○ 각 팀별로 회사의 이름을 정하고 사업제안서를 작성 ○ 사업자등록 체험 과정을 통해 기업을 설립함 ○ 주식 발행과 거래를 통해 사업자금 마련
13:00 ~ 13:40	[비즈쿨꿈나무 경제체험 III] (물품제작/ 홍보물 만들기)		○ 보유한 사업 자금으로 물류센터에서 제품 제작에 필요한 재료를 구입하여 각자 맡은 역할에 따라 상품 제작 ○ 소요비용을 산출하여 판매할 제품의 가격을 결정하고 성공적인 사업을 위한 마케팅 및 홍보 계획 수립 ○ 판촉을 위해 필요한 홍보물 제작 및 마케팅 활동 전개
13:50 ~ 14:30	[나도 CEO] (사업PR 및 시상)		○ 사업계획서 및 구상한 홍보물을 발표하는 시간 ○ 팀별 미션 발표를 통해 답습하고, 발표력을 증진시킴 ○ 팀별 과제수행을 통해 협동심 및 리더십을 키움

(3) 2014 야탑초 [비즈쿨 창업 전문가 초청] 수업(2일간)

- ① 강의주제 : 2014 야탑초 [비즈쿨 창업 전문가 초청] 수업
- ② 강의계획 : 멘토 2인과 담당교사가 협조하여 운영
 - 멘토 2인과 담당교사가 협조하여 투입하여 모듈학습 및 시뮬레이션 수업의 진행을 돕는다.
 - 담당교사 멘토는 학생결과물 평가위원의 역할을 겸한다.
- ③ 참여인원: (30) 명 비즈쿨 동아리부원 및 친구초대 약간명
- ④ 장소: 2층 과학실
- ⑤ 운영시간: 2014. 7. 29(화) ~7.30(수) 9:00~ 14:00 2일간

⑥ 세부강의계획 및 활동결과 사진

표 1-9 '비즈쿨 창업 전문가 초청' 강의계획서

차시	시간	프로그램	강의내용	비고
7월 29일 (화)	강의(80)	기업가정신	○ 기업가정신과 창업전문가의 역할 창업 성공 사례를 통해 본 CEO의 역할	전문가 조정우 담당교사 협조
	강의 및 실습(40)	역량과 아이디어 도출	○ 흥미유발, 몰입(의지) ○ 창의성 기반 사업 아이디어 도출 ○ 아이디어 기반 팀원 구성	멘토 담당교사 협조
	강의 및 실습(60)	사업기회 조사 분석 (기회)	○ 사업기회 포착을 위해 조사 분석 정리 -경쟁사(제품)조사 -고객조사 및 요구사항 분석	멘토 담당교사 협조
7월 30일 (수)	강의 및 실습(40)	사업 개념 도출	○ 사업기회 타당성 여부 Check List 점검 -기술/법무/생산 부문 -판매/인력/재무 부문	멘토 담당교사 협조
	강의 및 실습(40)	사업아이템 확정	○ 창업자 보유 기술의 독특성 파악 ○ 목표 고객의 요구 사항 및 해결방안	멘토 담당교사 협조
	강의 및 실습(40)	창업자의 사업 모델과 사업 전략 수립	○ 타인사례 사업 모델 활용 차별적 사업모델 수립 ○ 생산/판매/수익 모델	멘토 담당교사 협조
	실습 및 평가(60)	추정 재무와 사업계획서	○ 스토리텔링을 통한 사업계획서 작성 ○ 사업계획서 발표 및 평가 시상	멘토 담당교사 협조 및 평가



아이템 홍보물 및 사업계획서 작성하기



아이템 발표 후 질의 응답

【그림 1-2】 비즈쿨 창업 전문가 초청 강의

6) 분당판교청소년수련관 자유시장 참여

(1) 목적

- ① 창업동아리에서 학생들이 직접 제작한 상품을 판매, 수익을 냄으로써 창업의 기쁨과 성취감을 갖는다.
- ② 수익금 중 일부는 기부를 통해 기업이 정신이 수익을 내는 것에만 있지 않다는 것을 배운다.
- ③ 창업동아리 부스를 운영하며 본 동아리 활동을 홍보한다.

(2) 운영

- ① 지도 인솔교사 2명 + 참여학생 6명(각 동아리 대표2인 선발)
- ② 역할분담 : 판매와 활동홍보 회계역할 등으로 나누어 활동
- ③ 판매상품 정하기

표 1-10 창업동아리 자유시장

동아리명	판매 주아이템	주요활동내용
드로잉 제작소	방수네임 스티커 판매	방수네임스티커판매, 다이어리, 메시지태그 판매전시 ○채색우드펜던트를 체험형식으로 판매 ○공작을 통한 생활 소품 판매 전시
종이로 똑딱	우드아트 DIY 판매	
브레인 팡팡	과학체험 활동 소개	방습제 제품, 별자리 달력 판매, 테셀레이션엽서 판매



분당판교청소년수련관 자유시장 동아리 부스

분당판교청소년수련관 자유시장 동아리 부스

【그림 1-3】 비즈쿨 창업 전문가 초청 강의

3. 정책제언: 기업가정신 함양 및 창업역량 강화 방안

1) 운영상의 어려움

(1) 본교는 5년차 운영에 접어들었음에도 ‘기업가정신 창업역량’이란 용어와 개념이 생소하다. 비즈쿨을 참여하는 학생이 아니더라도 모두가 알 수 있도록 적극적인 홍보가 절실하다. 학교급별 동영상 및 플래시 홍보물 보급을 해주었으면 한다.

(2) 초등학교에서 기업가 정신과 창업마인드를 기르는 구체적인 방법이 제시되지 않아 어려움이 많다. 초등학교에 운영가능 한 구체적 프로그램을 제시가 필요하다.

(3) 보급된 교재 및 자료의 수준이 초등학교 수준을 크게 웃돌고 있으므로 담당교사가 이를 재구성하여 운영할 필요가 있다.

(4) 비즈쿨을 담당하는 업무담당자가 바뀌게 될 때 마다 업무추진 중 혼란이 많아 중장기적인 계획 및 추진이 어렵다. 때문에 업무담당자에 따라 창업동아리가 해마다 바뀌는 실정이다.

(5) 수공업, 수공예품 수준의 동아리 활동에 머물러 있는 것이 한계인 것 같다.

(6) 동아리 활동을 하고, 상설 전시 판매 가능한 동아리실 지원 등 학교차원에서의 지원이 필요하다. 교실의 부족으로 동아리실 없이 방과후 동아리 운영시간에만 비는 교실을 이용하므로 지도교사도 학생들도 떠돌이 생활을 하게 된다.

2) 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안

(1) 위탁교육과 찾아오는 전문가초청교육을 통한 기업가정신 함양교육과 창업역량 강화 교육이 학생들에게 실질적으로 많은 도움이 되었다. 가상의 기업가 체험을 하고 사업계획서를 작성 및 발표하며 기업가 정신의 의미를 알아갔다.

(2) 자유시장 참가를 통해 학생들이 직접 판매에 뛰어들면서 물건의 가격을 정하고, 홍보물을 만들고, 불량제품에 대한 반성도 하게 되었다. 수익을 계산하면서 학생들을 저절로 회계라는 활동을 하게 되었으며, 수익금의 일부를 기부하며 가상체험이 아닌 실제로 기업가 정신을 배웠다. 청소년자유시장과 같이 학생들이 실제 동아리 제품을 판매하는 활동을 해보는 것이 초등학교에서도 가장 직접적으로 기업가정신과 창업마인드를 기르는 좋은 방법이었다.

(3) 교내행사를 통해 경제골든벨, OX퀴즈 활동, 창업아이템경진대회 등이 기업가정신 및 창업마인드 인식과 홍보에 좋은 계기가 되었다.

(4) 기업가 정신 특강 교사를 실제 창업가는 기업가로 하기보다는 진로교육 강사를 보내 주었으면 한다. 기업가정신 특강에 운영에 있어 강사님과 학생수준을 두고 여러 차례 협의를 했음에도 초등학생이 이해하기에는 강의 내용이 어렵고 전달력이 떨어져 지루했다.

(5) 진로체험교육과, 어린이 경제/금융 기초이론 교육 및 실생활과 연계한 실전적 비즈니스 체험학습교육이 초등에 적합하며, 롤플레이팅 형태의 실전 경영 체험 활동을 운영하는 것이 적합하므로 구체적인 프로그램을 구안 보급해 주었으면 한다.

참고문헌

KCF산업컨설팅산업재단(2014). 비즈쿨 꿈나무 체험교실 활동보고서. 서울: KCF산업컨설팅산업재단.

주제발표 2



청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안 : 중학교

이 승 택

(천안동성중학교 교사)

청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화 방안: 중학교

1. 서론

최근 중국 전자상거래업체인 알리바바는 미국 뉴욕증권거래소(NYSE)에 주식을 상장하는 첫 날, 주식의 가격이 급등해 시가총액에서 페이스북을 따돌리고 구글에 이어 2위를 기록했다. 알리바바의 창업자 마윈(馬雲, 50) 회장은 지난 ‘15년 동안 지나 온 길에는 참으로 어려움이 많았다’고 창업과정을 회고하면서, ‘우리가 가져갈 것은 돈이 아니라 고객에 대한 신뢰, 부담, 책임’이라고 강조했다. 마윈의 성공 신화는 수많은 젊은이와 예비창업자에게 도전과 혁신의 정신을 불어넣었으며, 그가 말한 ‘신뢰, 부담, 책임’이라는 단어는 우리로 하여금 기업가정신이 무엇인지 생각하게 한다.

기업가정신에 대한 정의는 매우 다양하다. 우선 기업가로서 가져야할 자질과 역량을 말하는 것으로, 기업을 경영하고 사업을 성공적으로 수행하는 데 필요한 핵심 역량이라고 할 수 있다. 시장 환경을 분석하고 미래를 예측하며, 사업을 구상하여 위험을 감수하고 도전하며, 자원을 효과적으로 조합하고 배분하여 새로운 가치를 창출해 내는 의지나 행위를 기업가 정신이라고 말할 수 있는데, 이것은 미래사회 인재가 가져야 할 핵심역량과도 잘 연결된다.

2010년 OECD 보고서에 따르면 미래사회를 이끌어갈 인재가 가져야할 핵심역량으로 3가지를 꼽고 있다. 첫째, 지적인 도구를 자유롭게 활용하는 능력, 둘째, 이질적 집단에서 소통하는 능력, 셋째, 자기 주도적 능력이다. 기업가는 자신이 가진 도구와 자원을 잘 활용하여야 하며, 사업을 함께 수행할 인력, 고객 등과 소통하여야 하며, 자기주도적인 결단력과 실행력을 가져야 한다. 결국, 기업가정신은 미래 핵심역량을 포함한다고 볼 수 있다.

현재 학교교육은 미래사회에 요구되는 역량을 제대로 교육하지 못하고 있으며, 학교교육은 지적 역량은 물론 미래사회에서 요구되는 핵심역량(공감능력, 소통능력, 협동적 문제해결력 등의 비인지적 역량과 인성)을 함양하기 위한 교육 변화의 촉매제 역할을 할 필요가 있다.

결국 핵심역량과 결부되는 기업가정신교육은 현 정부의 창의인재 육성 전략에 부합하는 좋은 교육적 대안으로 부상하고 있다.

2013년 8월 정부는 관계부처 합동으로 「창조경제를 견인할 창의인재 육성 방안」을 수립했다. 이 방안에 따르면, 창조경제를 견인할 창의인재상은 첫째, 자기 끼를 발견하고 꿈을 키우는 미래 인재, 둘째, 자기 분야의 전문성을 가지고 다양한 분야를 섭렵하는 융합 인재, 셋째, 실패를 두려워하지 않는 도전 인재, 넷째, 소통능력을 가지고 세계무대로 진출하는 글로벌 인재, 다섯째, 끊임없이 자기를 계발하는 평생학습 인재이다.

또한, 창의인재를 양성하기 위한 실천전략으로 6가지를 제시되어 있다. 첫째, 개개인의 꿈과 끼를 키우는 교육 확대, 둘째, 통섭적 강화를 위한 융합교육의 활성화, 셋째, 창업친화형 교육·연구 생태계 조성, 넷째, 글로벌 창의·도전 역량 제고, 다섯째, 끊임없이 도전하는 평생학습 기반 마련, 여섯째, 창의성을 장려하고 존중하는 열린 문화 조성이다.

실천전략에서 제시된, 융합, 창의, 도전, 창업친화 등의 단어는 기업가정신 교육이 포함하는 개념으로 기업가 정신교육의 활성화를 통해 그 방법을 찾을 수 있다고 할 수 있다.

2. 프로그램 운영실태 : 비즈쿨을 중심으로

정부는 지난 2002년부터 청소년 비즈쿨 지원 사업을 시작으로, 청소년 창업교육의 체계를 잡아왔으며, 최근 정부의 창조경제 활성화 정책과 함께 더욱 부각되고 있다. 기업의 성공은 기업가정신의 성공이기도 하다. 경쟁이 치열한 창업생태계에서 살아남기 위해서는 끈질기게 도전하는 실험정신은 필수적이다. 빠르게 성장하고 변화하는 사회에서 남보다 먼저 새로운 가치를 창출하고, 창조를 선도할 수 있는 인재를 양성하기 위해서는, 기업가정신교육에 대한 정부차원의 체계적인 재접근이 필요한 시점이다.

현재 중소기업청과 창업진흥원이 주관하여 운영 중인 비즈쿨 지원사업의 현황을 검토하고, 중학교에서 운영 중인 프로그램과 교재, 중학교 자유학기제와 연계한 기업가정신교육 사례 등을 검토해 보고자 한다.

1) 비즈쿨의 개념과 목적

비즈쿨(Bizool)은 학교(School)에서 비즈니스(Business)를 배운다는 의미의 합성어로 청소년 스스로 자신의 직업을 개척하는 능력을 키워주고, 기업가 정신에 대한 긍정적 인식을 심어주는 것을 목적으로 하고 있다.

2) 비즈쿨의 도입

2001년 대통령 직속 중소기업특별위원회가 학교에 창업교육을 도입하겠다고 밝힌 후, 직접 비즈니스 교육과정을 개발하였다. 이에 2002년 3월 8일 5개의 ‘비즈쿨(Bizcool) 시범학교’를 지정하여 본격적으로 전문계고 비즈쿨이 출범하게 되었다.

3) 비즈쿨 지원사업의 운영 현황 및 지침

(1) 연도별 운영현황 (초등학교 · 중학교는 2005년부터 지정됨)

표 II-1 비즈쿨 지원사업 연도별 운영현황

구 분	2004	2005	2006	2007	2008	2009
지정학교수	80개	94개	83개	94개	96개	135개
지원금총액	10억원	10억원	12.5억원	13.7억원	15.7억원	25억원
구 분	2010	2011	2012	2013	2014	2017(목표)
지정학교수	149개	100개	124개	135개	200개교	500개교
지원금총액	22.4억원	43.8억원	50억원	45억원	50억원	(미정)

(2) 2014년 운영현황

① 학교 급별 현황 : 특성화고 124개교, 일반계고 11개교, 특수학교 4개교, 중학교 22개교, 초등학교 39개교

② 비즈쿨 운영경험에 따라 도전(1년차), 도약(2년차 이상), 선도(지역교육청별 거점학교)의 3개의

단계로 구분함

③ 운영지침 : 전교생의 10% 이상 참여, 연간 34시간 이상의 비즈쿨 이론교육 실시, 체험활동(교내행사 및 대회행사) 3회 이상, 외부강사 특강 2회 이상을 반드시 포함하도록 함, 창업동아리 3개 이상을 운영하도록 함

④ 비즈쿨 체험활동 프로그램(안)

표 II-2 비즈쿨 체험활동 프로그램 구성 지침

구분	활동내용	세부행사명	개최회수
필수항목	(전담기관 주관) 비즈쿨캠프	권역별 캠프, 새싹기업캠프, 특허청연계캠프, 한일경제교류캠프 등	1회 이상
	전담기관 체험활동 성과활동 참가	비즈쿨 페스티벌, 창업대전 등	1회 이상
	교내 비즈쿨 체험교육활동	창업아이템 경진대회, 비즈마켓, 투자유치대회, 골든벨 등	1회 이상
자율선택	창업선도대학 연계프로그램	창업선도대학 탐방 프로그램 및 창업전문가 특강 참가	
	학교 계열별 특화 창업프로그램	농업, 공업, IT, 전자, 화학, 생활서비스 등 학교특성별 체험프로그램	

⑤ 외부강사 특강의 범위 : 비즈쿨 학교 성공 선배 특강, 창업 전문가 초청 특강, 명강사(외부강사) 특강, Yes Leaders 기업가정신 특강으로 한정함

⑥ 주관기관의 지원(2014년 기준) : 중소기업청이 사업을 기획, 예산을 편성하고, 창업진흥원이 주관하여 비즈쿨 지원사업이 운영됨. 창업진흥원은 권역별 비즈쿨 창업캠프(2박 3일)의 캠프(학교별 3~4명 대표학생 참가), 창업전문가 초청교육(10시간 내외), 벤처기업협회 연계 Yes leaders 특강, 새싹기업 프로젝트, 한일경제교육캠프, 특허청연계캠프 등을 지원하며 학교에 따라 선택적으로 참여할 수 있음

4) 비즈쿨 운영실태

(1) 특성화 고등학교를 중심으로 활성화

비즈쿨 지원사업이 경제·상업교육 교과 교사의 전문성과 잘 연결되며, 창업교육이 전문 교과로

인식되는 경향이 있으므로 특성화 고등학교에서 활성화되어 있다. 특성화 고등학교는 몇 가지 분야에 특성화가 되어 있기 때문에, 창업교육을 하는데 필요한 인프라를 구축하고 있다. 따라서 운영에 필요한 예산 지원만으로 제품의 제작, 판매 등의 일련의 모의창업과정을 경험할 수 있다.

(2) 일반계 고등학교의 참여율이 낮음

일반계고등학교는 학생들의 대학진학과 입시에 초점을 두기 때문에 대학수학능력 시험에 출제되지 않거나 내신 성적에 반영되지 않는 교과는 소외받는 특성이 있다. 기업가정신이나 창업 관련 교과가 없으며, 전문성을 가진 교사 또한 부족하다. 만약 관련 교과가 있다고 하더라도, 학생들이 열심히 참여하지 않거나 학업을 쉬어가는 시간으로 인식하기 쉬운 것이 현실이다.

(3) 비즈쿨 중학교 프로그램 사례

자유학기제와 연계하여 창업교육을 진행하는 학교가 증가하는 추세이며, 기존의 동아리 활동으로 진행하던 활동과 연계하여 창업교육을 시도하고 있다. 창업교육을 경제교육의 관점에서 접근한 사례가 많으며, 교사의 전문성 부족으로 인하여 창업관련 소양교육은 내실 있게 운영되지 못하고 있는 실정이다. ‘진로와 직업’ 교과와의 내용과 창업교육의 내용이 중복되는 부분이 많다.

- ① 창원 구암중학교는 학생 80명을 대상으로 미래사회 변화에 대응하는 역량을 키우기 위해 ‘기업가 정신교육 프로그램’을 방학 중 진로캠프로 개설했다.
- ② 강원 사북중학교는 2011년 비즈쿨 시범학교로 지정되어 경제마인드 함양교육의 일환으로 경제신문 읽기와 제작하기를 실시하였다.
- ③ 충주 미덕중에는 다육식물을 기르는 ‘띤네’, 한방 천연화장품을 만드는 ‘네이처’, 도자기를 만드는 ‘도예반’ 등 세 개의 창업동아리가 있다. 2013년 “청소년 비즈쿨 페스티벌”에 참가하여 그동안 재배한 다육식물과 열심히 만든 한방 천연화장품, 도자기 등을 전시 판매하였다.
- ④ 창원 북동중학교는 ‘비즈쿨 프로그램 적용을 통한 중학생 직업 개척 능력 함양’이라는 운영 주제를 실현하기 위해, 기초 경제교육, 비즈쿨 신물 발간, 우수 기업체 탐방, 창업아이템 경진대회, 비즈쿨 UCC공모전 등을 실시하였다.
- ⑤ 경기 용인중학교는 한지, 비즈, 가죽, 인형 관련 공예 등 소품 위주의 창업 동아리 활동을

하였다.

⑥ 천안동성중학교는 2014년 현재 자유학기제 희망(시범)학교 프로그램과 연계하여 더욱 활성화하였다. 남서울대학교 연계 비즈쿨 창업캠프, 발명특허캠프, 미디어와 창업논술, 과학발명과 창업, 미니컴퍼니 경영 등을 운영하고 있다.

(4) 비즈쿨 페스티벌로 본 청소년 창업교육의 현주소

매년 10월~11월 중 2박 3일의 일정으로 ‘비즈쿨 페스티벌’이 개최된다. 당해 년도에 비즈쿨 지정학교로 지정받은 모든 학교는 의무적으로 이 행사에 참여하도록 되어 있다. 행사에 참가하는 모든 학교는 1개의 체험 부스를 운영하도록 되어 있는데, 1년간 활동한 창업동아리의 창업아이템을 전시하고 판매할 수 있도록 하고 있다.

비즈쿨 페스티벌에 자주 등장하는 창업아이템은 커피, 제빵, 효소, 화장품, 공예(팔지, 머리핀, 비누, 소품, 가죽 등), 다육식물, 실크스크린, 도자기, 도장 등으로 간단하고 접근하기 쉬운 아이디어가 주를 이룬다. 높은 수준의 문제해결과 기술을 요구하는 아이템은 적은 실정이다. 비즈쿨 지정학교로 특성화 고등학교가 많기 때문에 학교의 특성화된 분야의 아이템으로 참여하는 경향이 있다.

5) 현재 사용 중인 비즈쿨 교재

(1) 수준별 교재구성

① 나도 사장님이 될 거야 - 초등저학년용

꿈이야기, 돈이야기, 생산이야기, 소비이야기, 창업이야기

② 경제를 알면 나도 창업가 - 초등고학년용

어린이 진로, 어린이 경제, 어린이 창업

③ 기업가정신과 창업이야기 - 중학교용

자기탐색, 직업의 이해, 기업가정신의 이해, 사업기회 발견, 사업계획의 이해

④ 비즈쿨 일반 - 고등학교용

비즈쿨의 이해, 자기계발, 기업가정신, 나도창업가, 비즈쿨의 세계화

⑤ 비즈쿨 리더십 - 고등학교용

비즈쿨 리더십, 조직과 리더십, 글로벌 리더십, 리더십 훈련, 창의성 개발

⑥ 비즈쿨 실무 - 고등학교용

비즈쿨 창업, 사업계획서, 비즈쿨 창업에 따른 세금 업무, 창업자금의 조달 및 아이디어 보호, 창업사례

(2) 분석

교재의 분량이 매우 많고 수준이 높으며, 텍스트 중심의 구성으로 학생 활동 중심의 설계가 부족하다. 실제 비즈쿨 학생 지도에 많이 활용되지 못하고 있는 실정이다.

6) 중학교 자유학기제 시범학교와 창업교육 프로그램의 확산

(1) 자유학기제의 확대

자유학기제로 인하여 기업가정신 교육의 수요가 증가하고 있다. 진로교육은 이미 전국 중학교 진로진학교사를 1인씩 배치하면서, 진로직업 교과에 대한 수업과 집중적인 투자가 이루어지고 있다. 자유학기제 프로그램을 운영하는 전국의 800여개 학교는 진로탐색프로그램을 추가적으로 도입하게 되어 있는데, 기존의 진로직업 교과와 겹치지 않도록 하기 위해서, 기업가 정신교육을 도입하는 사례가 늘어나고 있다. 중학교 기업가정신 교육은 아래와 같이 ‘WIFI’ 라는 이름으로 불리고 있다. ‘WIFI’ 는 World Icon Find Idea의 약자로 Entrepreneurship(기업가정신)에 기초해 창업에 필요한 자질을 배움으로써 자신의 내면, 혹은 우리 마을 더 나아가 전 지구적인 변화와 혁신적 역량을 키울 수 있다는 의미이다.

(2) 자유학기제 학생 선택프로그램 교재 (미니컴퍼니 경영) - 교육부, 한국교육개발원(2014)

다양한 직업군과 일자리의 본질이며 60% 이상의 우리나라 국민들이 함께하는 영역인 중소기업을 올바르게 이해하고 자신의 삶이 어떻게 기억되기를 바라는지 학생 스스로 생각해 봄으로써 학생들의 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 돕고 행복지수를 높이는 데 기여하기 위해 학생 자신이 재미있어 하는 것들을 체험하고 이해하며 스스로 만족도를 높일 수 있도록 자유학기제의 기본취지에 부합하도록

하였다.

특히, 창업과정의 준비와 체험을 통해 미래의 CEO로서 기업경영을 해보고 기업의 사회적 책임(CSR)과 국제경영 그리고 중소기업 현장방문 등을 통하여 직접 체험하며 진로에 대한 다양한 방향 또한 생각하고 다른 학생들과 소통해 보면서 학생 스스로의 꿈과 끼를 발견하도록 되어 있다.

① 중소기업의 올바른 이해 및 비전

두 개의 차시로 운영되며 중소기업의 주민번호 이해 및 기억하기, 대·중소기업 구분 기준, 중소기업의 의미 및 장점, 체험참여 활동, 읽기자료, 마이컴파스, 진행시나리오, 수업내용 정리, 활동평가

② 다양한 창업프로세스 체험

기업가란, 기업가정신, 학습평가, 체험활동지, 창업의 이해, 창업아이템 찾기, 창업아이템 구체화, 창업계획서 작성해 보기, 작성된 사업계획서 수정하기, 모의창업 공유, 체험활동지와 학습평가

③ 기업의 사회적 책임 및 현장체험

기업경영과 기업의 사회적 책임(CSR), 기업과 이해관계자, 체험활동지, 학습평가, 모의경영 과정에서의 CSR활동사례, 착한 기업의 성공조건, 주유 중소기업 현장체험 대상 리스트, 성공 기업인 특강

(3) WIFI 창업교육 프로그램

창업가 정신이란, 국가를 이루는 구조는 무엇인가, 우리만의 특별한 사업 아이템 찾기, 회사를 설립하기, 사업타당성 검토, 조직 구성, 마케팅이란, 우리 회사 소개하기의 내용으로 구성되어 있다. 같은 주제로 중학교, 일반고, 특성화고에 따라 학생 소재와 수준을 달리하여 개발하였다.

실제 비교해본 결과, 중학교, 일반고, 특성화고 교재의 내용에 큰 차이가 없으며, 중학생이 고등학생이 되어 같은 내용을 접하게 될 가능성이 있다.

Wi-Fi (World icon - Find idea) 4. 회사를 설립해 보자. 활동 1 비즈니스 설립과정 중학교	Wi-Fi (World icon - Find idea) 4. 회사를 설립해 보자. 활동 1 비즈니스 설립과정 일반고	Wi-Fi (World icon - Find idea) 4. 회사를 설립해 보자. 활동 1-1 비즈니스 설립과정 특성화고
---	---	--

【그림 II-1】 WIFI 창업교육 프로그램의 학교급별 비교

7) 현재 개발 중인 비즈쿨 교재 (인정교과서 추진)

(1) 기업가정신 핵심 요소 도출: 혁신성, 진취성, 위험 감수성, 자율성, 사회적 책임

(2) 기업가정신 역량별 능력단위 분석

표 II-3 기업가정신 역량별 능력단위

기업가정신역량	하위 능력
의사소통역량	경청능력, 언어구사능력
수리역량	기초연산능력, 기초통계능력, 도표분석능력, 도표작성능력
문제해결역량	사고력, 문제처리능력
자기개발역량	자아인식능력, 자기관리능력, 경력개발능력
자원관리역량	시간관리능력, 예산관리능력, 물적자원관리능력, 인적자원관리능력
대인관계역량	팀웍능력, 리더십능력, 갈등관리능력, 협상능력, 고객서비스능력
정보역량	컴퓨터활용능력, 정보처리능력
기술역량	기술이해능력, 기술선택능력, 기술적용능력
조직이해역량	국제감각, 조직체제이해능력, 경영이해능력, 업무이해능력
기업윤리	개인윤리, 공동체윤리

(3) 수준별 교재 구성방향

① 초등학교 저학년용 - 꿈, 자기이해 중점

나는 이런사람이 되고 싶어요, 내가 사는 사회의 경제생활 변화 알아보기, 경제 활동에 영향을 준 인물 탐색하기

② 초등학교 고학년용 - 진로와 직업 중점

내 삶의 주인되기, 직업세계 변화와 기업가의 역할, 우리 지역 기업가 탐색

③ 중학교용 - 기업가정신 사례 중점

기업과 경제환경, 기업에 대한 이해, 기업가정신 이해, 기업가의 역량

④ 고등학교용1 - 기업가정신

경영의 기초, 기업가정신의 이해, 기업가정신의 핵심요소, 기업가의 경영활동, 기업윤리와 사회적 책임

⑤ 고등학교용2 - 창업실무

창업의 준비, 창업의 절차, 창업마케팅 실무, 창업자금과 세금실무, 사업계획서 작성 실무

3. 정책제언: 기업가정신 함양 및 창업역량 강화 방안

최근 정부가 청소년 창업 교육 활성화 계획을 발표했다. 청소년 단계부터 미래 기업가를 양성하겠다는 것인데, 매우 긍정적인 일이라고 생각한다. 창업 교육은 곧 진로 직업 교육과 바로 연결되며, 창의·인성 교육과도 관련 된다. 그리고 모든 교과가 연결되어 가치를 창출할 수 있는 융합적인 분야이다. 창업 교육의 범위는 넓고 방대하다. 부가가치를 창출하고 사업으로 연결될 수 있는 영역은 제한되어 있지 않기 때문이다. 청소년기부터 창업과 직업에 대해 고민한다면, 청년 실업 문제도 점점 좋아질 거라고 생각한다. 아이들은 진로 선택이 빨라지고, 이른 나이에 자신의 꿈과 방향성을 정하게 된다.

기업가정신교육이 도입되기 위해서는 다음과 같은 사항에 대한 고려할 필요가 있다.

첫째, 기업가정신 표준 교육과정과 교과서를 개발할 필요가 있다. 기업가 정신이 다루는 범위가

매우 광범위하며, 다양한 교과 영역을 포괄하고 있다. 따라서 표준 교육과정의 개발에서부터 시작해야 한다.

둘째, 기업가정신은 지식이 아니라 인간의 사고양식이다. 따라서 개념이나 지식 이해로 습득되는 성질의 것이 아니다. 따라서 학생들의 경험하고 체험하는 과정에서 자연스럽게 체득될 수 있도록 교과서 내용을 구성해야 한다. 학생 중심의 활동과 협력적인 배움이 일어나도록 설계해야 한다.

셋째, 참여와 배움 중심의 수업 혁신이 뒷받침되어야 한다. 강의식, 지식 주입식 수업은 학생들의 기업가정신을 이끌어내기에 매우 부족하다. 따라서 기업가정신 교육에 적합한 현장을 만들고, 교사교육을 통한 교수·학습방법 혁신이 뒷받침되어야 한다.

넷째, 기업가정신교육은 창업자를 양성하기 위한 교육만이 아닌 직업인으로서의 자질을 키우는 방향으로 일반화를 해야 한다. 사회에 진출하여 개인이 기업의 대표보다는 기업의 구성원이 될 경우가 많기 때문에 기업가정신은 직업인으로서 가져야 할 역량에 초점을 두고 교육을 해야 한다.

다섯째, 과학기술 강국인 우리나라의 특성상 과학, 기술과 IT 기반 창업이 많은 만큼 이공계 기업가 양성을 위한 프로그램이 함께 개발되어야 한다. 기업가정신교육은 자칫 경제교육과 같이 인문교육으로 한정짓는 오류를 범하지 말아야 한다.

여섯째, 산업재산권(특허, 실용신안, 디자인, 상표 등)에 대한 중요성을 인식하는 내용이 포함되어야 한다. 산업재산권의 관리역량은 미래사회 기업의 생존을 결정하는 중요한 역량이 하나가 된다.

일곱째, 기존에 추진하던 창의·인성교육, 융합(STEAM) 교육과의 연계 속에 도입되어야 한다. 중복되는 것을 찾아내고, 모든 교과의 연계 속에서 기업가정신 요소를 추출하고 교육과정을 구성해야 한다.

여덟째, 참을성이 부족하고 자살률이 높으며 스마트폰 중독으로 고민하는 청소년에게 스마트 디바이스를 창조적으로 활용하는 방법을 가르쳐 줄 필요가 있다. 기업가의 시간관리 및 자원관리 역량에 관한 교육과정을 구성할 때, 이러한 문제를 고려할 필요가 있다.

아홉째, 직업안정성으로 인해 교사는 모험정신이 부족한 직업이라고 할 수 있다. 기업가정신교육이 추구하는 방향과 잘 맞지 않는 부분이라고 할 수 있다. 교사의 창조적 도전과 혁신을 허용하는 분위기가 필요하다. 승진 중심의 문화, 성과 중심의 문화를 벗어나서 도전하는 문화를 함께 만들어 가야 한다.

열 번째, 기존의 청소년 창업교육은 특성화고등학교 중심으로 활성화되었다. 인문계 고등학교와 초·중학교로 확산하는 과정에서 기업가정신교육으로의 전환이 이루어지고 있다. 하지만 초·중학교 창업 또는 기업가정신교육 사례가 적은 만큼 체계적인 준비를 통해 확산해 나가야 한다.

마지막으로 현실적인 여건을 고려하여, 기업가정신교육과 창업교육은 동아리 활동 중심으로 활성화를 시작할 필요가 있다. 일반계 고등학교에서 이공계 분야 동아리는 매우 활성화되어 있다. 교육청이나 외부기관에서 개최하는 대회나 공모전의 수가 인문계에 비해 상대적 많기 때문에, 학생들의 참여와 도전이 활성화되어 있다. 반면에 인문계 분야 대회와 공모전의 수가 부족하며, 활동주제가 제한적이다. 창업분야가 이공계와 인문계의 융합적인 활동을 유도하고, 경제·경영·창업 분야의 동아리 활동의 좋은 소재가 될 수 있다.

학생들은 대학입시, 특히 학생부종합전형(구 입학사정관전형)에 대비한 다양한 활동자료를 필요로 한다. 동아리 활동은 매우 좋은 자료가 되는 만큼 동아리 단위의 기업가정신·창업 교육을 계발할 필요가 있다. 교과로 도입되면 소외받을 가능성이 큰 만큼 동아리 활동에서 활용할 교재가 프로그램의 개발이 필요하다고 하겠다.

참 고 문 헌

- 남춘애 외 3명(2013). **비즈쿨 리더십**. 대전: 중소기업청·창업진흥원.
- 남춘애 외 3명(2013). **비즈쿨 일반**. 대전: 중소기업청·창업진흥원.
- 남춘애 외 3명(2013). **비즈쿨 실무**. 대전: 중소기업청·창업진흥원.
- 박인숙 외 12명(2013). **기업가정신과 창업이야기**. 대전: 중소기업청·창업진흥원.
- 박인숙 외 12명(2013). **경제를 알면 나도 창업가**. 대전: 중소기업청·창업진흥원.
- 박인숙 외 12명(2013). **나도 사장님이 될꺼야**. 대전 : 중소기업청·창업진흥원.
- 이승택(2013). **학교동아리**. 라온북.
- 장석영(2014). **창의적 인재 양성을 위한 정책현황 및 향후 방향**. 서울: The HRD Review.
- 진미석 외(2012). **WIFI 창업과 진로**. 서울: 교육과학기술부·한국직업능력개발원.
- 최상덕 외(2013). **미래 인재 양성을 위한 핵심역량 교육 및 혁신적 학습생태계 구축**. 서울: 한국교육개발원.
- 홍종희 외(2014). **자유학기제 학생 선택프로그램(미니컴퍼니 경영)**. 서울: 교육부·한국교육개발원.

주제발표 3



청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안: 고등학교

이 금 택

(경북비즈니스고등학교 교사)

청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화 방안: 고등학교

1. 서론

1) 추진 배경

(1) 학생 개개인의 창의력과 도전정신, 열정, 협력 활동 등을 배양하여 개인의 발전과 더불어 미래 국가 경쟁력 성장 원동력 기틀을 마련 계기

(2) 특성화고교가 산업계에서 요구하는 전문 기능 인력 수준에 양적 · 질적 수준에 미치지 못하고 정원 외 특별전형이라는 제도 하에 대학 진학에 치중하면서 다양한 진로교육기능의 약화

(3) 중소기업청은 2002년부터 기업가정신 함양 및 경제 교육을 통한 창업마인드 제고를 위한 교육 프로그램 개발 및 체험 프로그램을 통한 비즈쿨 교육 도입

2) 필요성

비즈쿨(Bizcool)은 비즈니스(Business)+스쿨(School)의 합성어로 청소년들이 학교 교육과정에서 비즈니스를 배운다는 의미이다. 청소년들에게 경제교육과 더불어 기업가 정신을 함양하면서 미래 CEO 양성을 위해 이론적인 교육과 다양한 캠프를 통한 체험활동과 창업 실무를 배우는 과정을 말한다.

청소년 비즈쿨 교육의 필요성은 세계 모든 나라에서 반드시 필요로 하는 교육과정의 하나라고 생각한다. 그 이유는 경제 활동을 하는 모든 국가에서 구성원들의 경제 마인드 형성의 수준에 따라 그 국가의 경제 순위가 결정되기 때문이다. 2002년 특성화고교 중심의 비즈쿨 활동에서 시작하여 이제는 초등학교에서부터 경제 기초이론과 아이디어 개발을 통한 비즈쿨 교육활동에 임하고 있으며

연속된 교육활동을 통하여 성인에 이르기까지 경제 마인드 및 기업가정신을 실천함으로써 사회적응력과 경제생활을 윤택하게 할 수 있는 계기가 될 수 있다는 점이다. 비즈쿨 교육은 인간 생활의 기본 틀을 구성할 수 있는 교육으로 종합적인 내용을 함축하고 있다. 인간의 생활은 한정된 자원을 토대로 형성되어 경제의 원리가 적용된다. 이에 청소년들에게 비즈쿨이라는 교육활동에서 경제활동과 기업가 정신을 함양할 수 있어 올바른 경제인을 양성할 수 있는 것이다. 이를 통해 비즈쿨 교육의 구성은 사회생활에 밑거름이 되고 인간생활을 풍요롭고 행복하게 하는 내용이다. 경제를 알고 인간 생활에 이로운 생활 아이템을 개발하고, 그것에 따른 사업을 영위하여 수익을 창출하고 그 수익은 우리 사회에 환원하는, 책임을 다하는 기업가 정신을 함양함으로써 인간 행복 추구를 위한 행위뿐 아니라 사회봉사의 기회를 갖게 함으로써 이웃사랑의 실천과 사회적 책임을 다할 수 있는 동기를 부여해 준다.

학습현장에서 학생들이 다방면의 체험활동 등을 통해 진로의 방향성을 찾게 해 주고, 특성화의 교육과정 속에서 비즈쿨 마인드를 제고할 수 있는 환경구축은 우리 청소년의 미래를 밝고 즐겁게 만들뿐 아니라 건전한 행복 사회 건설에 이바지 할 수 있는 기반을 조성하는 밑거름이 된다.

중소기업청에서 우리 청소년에게 기업가 정신함양과 경제교육, 창업마인드 제고 등을 토대로 시작한 비즈쿨 교육은 이제 전국 유, 초, 중, 고의 모든 청소년 경제 교육의 장으로 더욱더 확대 개편되어야 할 것이다.

이에 다음과 같은 내용으로 비즈쿨 교육의 필요성을 역설하고자 한다.

- ① 기본 경제교육을 체계적으로 학습할 수 있어 사회생활의 기초를 다질 수 있다.
- ② 현재의 경제체험교육을 바탕으로 미래 지향적인 경제생활을 계획할 수 있게 한다.
- ③ 학생 개인의 사업자등록을 함으로써 창업활동에 대한 책임감과 생동감을 부여할 수 있다.
- ④ CEO 특별강연을 통해 생동감 있는 창업 경험과 도전정신을 배울 수 있다.
- ⑤ 전국 단위의 행사에 직접 참여함으로써 폭넓은 체험과 또래간 의사소통의 기회를 가질 수 있으며, 전국 학생간 네트워크를 형성하여 다양한 정보를 공유할 수 있다(전국 비즈쿨 페스티벌, 창업 캠프, 새싹 기업캠프 등).
- ⑥ 학생들의 진로활동에 대해 다양한 체험을 바탕으로 폭넓게 생각 할 수 있다.
- ⑦ 창업활동 결과의 수익금을 기부함으로써 비즈쿨 활동에 대한 보람과 자부심을 가질 수 있다.

3) 목적

고등학교 학생들이 비즈쿨 활동에 적극적으로 대처할 체계적인 비즈쿨 교육을 구현함에 있어 실제수업과 연계된 창업마인드 제고와 창업활동을 실천하고, 동기유발을 할 수 있도록 환경을 조성하고 스스로 신나고 재미있는 비즈쿨 활동을 할 수 있게 한다. 비즈쿨 활동 중심이 학교 교사 중심에서 학생 중심으로 축의 이동을 꾀하면서 학생 스스로 체험활동을 기획하고 동아리간 상호협력체제를 갖게 함으로써 유기적인 결합을 통해 하나의 조직으로 형성하는 과정을 이해하게 한다.

이러한 조직이 바로 학생들이 조직한 회사이며, 이러한 회사는 상호 협력을 통해서 수익을 창출할 수 있는 시스템임을 몸소 실천하게 한다. 이를 바탕으로 창출된 수익은 학생과 지역주민을 토대로 발생되었다는 사실을 인식시키고 그 수익금의 일부는 창업 활동을 수행한 창업팀에 20%(예정)를 인센티브로 부여함으로써 창업활동에서만 느낄 수 있는 만족감과 보람을 가지게 한다. 그리고 나머지 수익금의 전부는 지역사회에 봉사 할 수 있는 실천 방안을 갖도록 한다. 그리고 교사-학생의 협력 체제를 구축하고 협의를 통한 창업활동과 결과물의 평가를 갖도록 한다.

이러한 경제 교육과 실천 체험을 토대로 미래 CEO를 양성할 수 있는 기반을 마련한다.

비즈쿨 교육의 본질은 『더불어 행복한 사회의 실현』이라는 기치아래 지역사회에 봉사하고, 공헌하는 실천적 역할이 무엇보다도 중요하다는 것을 강조하고 싶다. 이것이 바로 우리 비즈쿨의 교육 목적이며 비즈쿨 교육의 완성이라고 본다.

- ① 비즈쿨 교육에 충실하고 기업가 정신으로 무장한 비즈쿨 활동
- ② 동아리 상호간 협력 체제를 바탕으로 하는 자율적인 비즈쿨 활동
- ③ 비즈쿨 이론 교육을 실행에 옮길 수 있는 역량 있는 비즈쿨 활동
- ④ 『더불어 행복한 사회의 실현』을 실천하는 비즈쿨 활동

2. 비즈쿨 프로그램 운영 실태 및 효과

1) 비즈쿨 특성화 학교 지정 현황

중소기업청에서 2002년부터 지정 운영된 비즈쿨 학교의 현황은 다음과 같다.

표 III-1 비즈쿨 학교 현황

연도	학교 수/ 학생 수	만족도	예산	비고
2002	5 - 16/4800명		1억6천	
2003	50		2억5천	
2004	80		10억	경북비즈쿨 활동
2005	100/3만3000여명		10억	
2006	85	81.5%	12억5천	
2007	94/53,594명	82.5%	13억7천	
2008	96/61,032명	86.5%	15억7천	전국 비즈쿨 페스티벌 최우수학교 선정
2009	135		25억	경북비즈쿨 으뜸학교 80만원 수익금 전액기부
2010	149		22억4천	인천지역 으뜸학교 지정 160만원 수익금 전액기부
2011	100		43억8천	238만원 수익금 전액기부 새싹기업 최종 선발
2012	124/86,000명	83.4%	50억	암투병학생 250만원 기부 70만원 기부 50만원 장학금 지급 특허 및 디자인권 출원
2013	135/116,000명	86.8%	45억	150만원 전액 기부 특허 출원 새싹기업 최종 선발
2014	180		50억	서울지역 선도학교
2015	300			예정
2017	500			예정

비즈쿨 학교 중 90%이상이 특성화고 중심으로 운영되었으나, 최근 국내 기업가정신 함양교육의 중요성을 통하여 초, 중, 일반계고교로 확산되어가는 추세

* 출처: 2014년 청소년 비즈쿨 지원사업 사업설명회 자료.

2002년 5개 학교에서 1억6천 만원, 4800명의 학생으로 시작하여, 2014년 180개 학교 50억원 규모로 확대됨을 알 수 있다.

이는 전국 비즈쿨 학교의 운영이 특성화고 중심에서 초, 중, 인문계고교로 운영이 확대되고 예산도 대폭 증가 되어 기업가 정신 함양 및 미래 CEO 인재 양성을 위한 프로그램이 정착되고 있다. 그리고 2015년에는 300개교, 2017년에는 500개교를 목표로 비즈쿨 운영학교를 전국 규모의 확대를

계획하고 있다.

2014년 비즈쿨 운영학교 구성 현황은 다음과 같다.

표 III-2 2014년 비즈쿨 운영학교 현황

구분	창업선도 비즈쿨	창업도약 비즈쿨	창업도전 비즈쿨
대상(백만원)	고등	고등	중등
사업비(백만원)	35	18	12
규모(학교 수)	15	90	15
계(백만원)	525	1,620	180

2) 창업진흥원 주요 프로그램 안내 (창업진흥원 청소년 비즈쿨)

(1) 창업영재 및 새싹기업 육성프로그램 주요내용(안)

표 III-3 프로그램 주요 내용

구분	도전Track(고등학교 1학년)	열정Track(고등학교 2·3학년)	비고
국내	기본창업과정 - 기업가정신의 이해 - 비즈니스모델 설계 등	- 기업가정신의 이해 - 비즈니스모델 설계 등	2014. 7.
	심화창업과정 (1단계) - 시뮬레이션, 사업계획서작성 - 시장조사, 고객이해 등	- 시뮬레이션, 사업계획서 작성 - 고객이해, 시제품제작 등	2014. 8.
	심화육성과정 (2단계) - 사업계획서 수정보완 - 효과적인 PT 발표기법 등	- 사업계획서 수정보완 - 시제품 보완 및 멘토링 등	2014. 9
해외	(글로벌CEO 캠프) - 글로벌 혁신기업 탐방 - 글로벌 고객을 타깃으로 한 창업아이템 시장조사 등		204. 11.

(2) 청소년 창업캠프 : 중·고등학생을 대상으로 기업가정신, 아이디어창출, 창업지식 등을 함양하기 위한 창업캠프 실시

(3) 어린이경제창업캠프 : 초등학생을 대상으로 학부모와 함께 참여하는 기업가정신의 이해 및 건전한 경제관 확립을 위한 창업캠프 실시

(4) 특화 창업캠프

- ① 남북청소년창업캠프 : 남북한 청소년들이 함께 참여하여 기업가정신 이해, 경제관 확립과 창업경험, 문화공유 및 네트워크 기회 제공
- ② 한일 고교생 교류캠프 : 한일 청소년들이 창업활동과 문화체험을 동시에 경험할 수 있는 교육프로그램 운영
- ③ 소년원캠프 : 소년원 학교 입소생의 안정적인 사회정착과 직업관의 확립을 돕기 위해 기업가정신 및 창업교육 등을 지원

3) 비즈쿨 주요 지원 사업 내용(창업 진흥원 중심으로)

(1) 비즈쿨 운영학교 지원 ('04년 3월-12월)

- ① 정규교과, 교내 경진대회, 대외행사 참가 등
- ② 창업동아리 운영 3개 이상

(2) 비즈쿨 창업 캠프('04년 5월-10월)

- ① 창업 성장 캠프(중등+고등) 이론+실무
- ② 창업 키움 캠프(초등학생 대상, 기업가적 마인드 함양 프로그램)

(3) 창업 영재육성프로그램 ('04년 4월 - 11월)

- ① 고등학생 대상 맞춤형 창업 교육 프로그램 운영
- ② Track A(창업기초과정)와 Track B(창업심화과정)로 단계적 시행

(4) 비즈쿨 페스티벌('04년 10월 29일-31일)

- ① 전국 창업동아리 사례 발굴 및 확산 등 창의적 체험활동

② 전시 행사 및 부대 행사 프로그램 구성

(5) 비즈쿨 인프라 구축 (4월-12월)

① 비즈쿨 운영 매뉴얼

② 비즈쿨 교재 보급, 비즈쿨사업관리시스템 구축

4) 비즈쿨 운영성과 및 계획(2014 창업진흥원 비즈쿨지원사업설명회 자료)

(1) 비즈쿨 참여학교 양적, 질적 확대를 통한 창업 분위기 확산

① 비즈쿨 선도학교 및 운영학교 수 확대(130→180개 확대)

② 비즈쿨 참여학교의 연속성 및 안정된 운영을 위한 2년 단위 지원 (1년→2년)

(2) 창업 저변확대를 위한 다양한 교육사업 전개

① 창업 캠프, 경진대회, 창업영재육성, 비즈쿨 페스티벌 등을 통한 청소년 창업교육 강화

② 비즈쿨 담당교사 역량 강화를 위한 연수 실시

(3) 사업비 자율관리 및 청소년 비즈쿨 사업 통한 브랜드 관리 체계 구축

① 사업비의 원활한 관리 및 행정업무 절차 간소화를 위해 사업비 관리 시스템 구축, 운영 추진

② 비즈쿨 운영 매뉴얼 개발 및 배포 및 유사기관과 차별화된 교육 프로그램을 통한 브랜드 관리 체계 구축

5) 비즈쿨 활동을 통한 기대효과

(1) 아이템 개발을 통한 열정과 끈기를 배운다

시제품 개발을 위해 수 십 가지 아이디어 중에서 시제품의 완성은 끈기의 산물이자 열정의 완성이라

할 수 있다.

(2) 사업 계획서 작성을 통해 학생이 아닌 기업 마인드를 함양 할 수 있다.

회사명과 사훈, 조직도 등을 회사의 기본 외형, 아이템 선정과 선정 이유, 재무계획, 생산 계획, 판매 계획, 수익 계획 등을 통한 기업가로서의 계획과 조직 등을 통해 사업을 운영할 수 있는 기초적인 기업가 마인드를 함양할 수 있다. 또한, 사업계획서 내용을 프리젠테이션으로 제작하여 발표를 할 수 있는 기회를 학생들에게 부여함으로써, 발표력 향상과 자신감의 잠재능력 개발로 연결되어 진학과 취업에 경쟁력 우위를 확보할 수 있다.

(3) 실제 창업활동을 통해 기업가 정신을 체험할 수 있다.

학생들의 물품 구입, 리폼, 제작, 판매 등 모의 창업활동에서 판매에 대한 열정과 활동을 통한 수익을 창출해 내려는 기업가 정신을 체험할 수 있다. 이러한 체험은 자신의 업무에 대한 열정과 직결되는 활동으로 무의식의 잠재역량을 활동적이고 생산적인 역량으로 발전시킬 수 있는 계기가 될 수 있다.

(4) 기부 활동을 통한 기업가 정신을 실천할 수 있다.

학생들이 기업가정신을 체험하면서 판매로부터 벌어들인 수익금 전액을 기부 하는 기업가 정신을 실행에 옮김으로 만족감과 보람을 가질 수 있는 과정이다. 이상의 과정을 통하여 학생들이 아이템 개발 -> 사업계획서 작성 -> 실제 판매 활동 -> 기부 활동 등을 통한 기업가 정신의 체험 및 실천 과정속에서 우리 미래 사회를 밝고 건전한 행복한 사회로 변화 시킬 수 있는 미래 CEO를 양성 할 수 있는 기회의 장을 마련할 수 있다.

(5) 비즈쿨 학생들의 진로 선택에 자유로울 수 있다.

비즈쿨 활동 학생들의 열정과 실천 정신과 끈기, 창의력을 기반으로 진학과 취업, 창업 등 진로 활동과 연결되어 자신감과 문제 해결력으로 자기 진로에 자신감 있는 선택할 수 있다.

(6) 정규 교육과정에서 배울 수 없는 다양한 체험과 활동을 할 수 있다.

인문계고교에서 대학 입시 위주의 교육을 통한 교육과정이라면 특성화고에서 실시하는 비즈쿨 교육은 교육과정에서 배울 없는 경제 캠프 및 아이템 경진대회 참가 등을 통해서 배우는 내용들은 정규 교육과정에서 찾아 볼 수 없는 내용이다.

(7) 지역 사회와 연계된 프로그램 진행을 통한 『더불어 행복한 사회의 실현』을 실천 할 수 있다.

다문화 가정과 함께하는 바리스타 창업활동, 새터민과 함께하는 친환경 수세미 제작, 각테일 창업팀과 함께 하는 복지회관과 연계된 『이웃 사랑 실천 행사』 등으로 지역사회와 함께 하는 활동을 할 수 있다. 이를 통해서 학생들은 보람을 얻고 이웃을 이해할 수 있고, 더불어 행복한 사회 실현을 실천할 수 있는 기회는 비즈쿨 활동을 통해서 할 수 있다. 또한 1년간 수익금 전액 기부라는 행사를 통해 기업가 정신의 실천적 비즈쿨 활동의 완성을 이룰 수 있는 것이다.

3. 비즈쿨 활동의 발전적 제언

1) 지도교사 연수 기회 확대

- (1) 각 지역단위 연수 기회 제공 및 인프라 구축
- (2) 연수 기회의 확대를 통한 교사의 비즈쿨 교육 질 제고
- (3) 동계, 하계 방학 중 연수의 한계 - 사이버 연수 계획
- (4) 학교 수 증가에 따른 전문 지도교사 양성을 위한 인증 프로그램 개발

2) 동아리 활동 지도교사의 업무 경감 대책 수립

(1) 예산 프로그램 관리

- ① 예산 계획 및 집행(집행시 과정 과도하게 복잡)
 - 기안 결재 후 스캔 작업 - 업로드
- ② 집행 결과 영수증 스캔 후 업로드
- ③ 비즈쿨 지원사업 중간 보고
- ④ 비즈쿨 지원사업 결산 보고

(2) 각 창업 관련 경진대회 및 캠프

- ① Korea Enterprise Challenge (KEG KOREA)
- ② 교내아이템경진대회(해당학교)
- ③ 한일고교생 교류캠프(창업진흥원)
- ④ 창업영재 및 새싹기업 육성프로그램(창업진흥원)
- ⑤ 창의 아이디어 경진대회(서울시청)(예선-본선-결선)
- ⑥ 창의 캠프(서울시청)
- ⑦ 성균관대학교 전국대학생창업캠프 고등부 참가 모집
- ⑧ 청소년 비즈쿨 캠프(창업진흥원)
- ⑨ 서울지역 비즈쿨 캠프(선도학교 주관)
- ⑩ 서울지역 해외시장조사(선도학교 주관)
- ⑪ 고교생 스타트업 창업캠프 (한국콘텐츠진흥원)
- ⑫ 한밭대학교 창업아이템 경진대회(한밭대학교)
- ⑬ 전국 청소년 비즈쿨 페스티벌(창업진흥원)

3) 비즈쿨 선도학교 역할과 책임 정립

지역적으로 비즈쿨에 대한 지도교사의 관심과 열정어린 활동으로 비즈쿨 희망 학교 수가 증가

추세에 있는 상황이다. 비즈쿨 신규 학교에 대해서는 회계 집행 관련 안내와 연간 프로그램 진행에 관련된 멘토가 필요하다. 신규 비즈쿨 학교는 1-3년간은 암흑기로서 프로그램 진행과 예산집행에 어려움을 가지고 있는데 그 해결 방안이 선도학교의 멘토 역할이다.

선도학교의 역할은 지역학교의 프로그램을 진행함에 있어 조언과 협조와 분위기 조성을 위해 봉사대 역할을 해야 한다는 것이다. 선도학교는 여러 번의 협의회와 단위학교에서 직면하고 있는 어려움을 같이 해결하면서, 공동 프로젝트를 기획하고 협력할 수 있는 역할을 수행하는 것이다. 예를 들면 전국 비즈쿨 페스티벌의 성공적인 행사 진행을 위한 학생 숙소 마련과 진행되는 동안의 예산 지원, 프로그램의 원활한 진행을 위한 협력자로서의 역할, 그리고 해외시장조사를 진행하면서 지역 및 교사, 학생 예산 지원 등 지역에서의 비즈쿨 활동에 대한 지원 역할을 말한다.

선도학교의 역할은 전국 단위의 행사에 솔설 수범하는 모습과 양과 질적인 면에서 단위학교와 상호 협력체계를 유지해야 한다. 그리고 명분만의 선도학교보다는 학생과 지역사회와 공존하면서 실천적이고, 행동하는 비즈쿨 교육의 희생, 봉사정신이 무장된 선봉대 역할이 요구된다.

4) 금융, 경제 등 쉽게 배우고 실전적인 교재 개발 및 보급

고등학생이 현재 수업교재로 사용하고 있는 창업 일반, 창업 실무 등은 너무 짧고 단원은 많아 학생들이 경제 마인드 함양, 아이템 개발, 사업계획서 작성 등에서 학습하여 이해하고 사업계획서를 작성하는 데는 한계가 있어 쉽게 배우고 익힐 수 있는 교재 개발을 하여 보급하도록 함

5) 학교, 지역사회, 대학교와 연계된 삼위일체형 프로그램 개발

고등학교와 대학교 연계된 캠프 및 멘토 역할을 할 수 있는 언니, 오빠의 연합 활동을 도모할 수 있도록 연계형 협력 체계를 형성해야 한다. 비즈쿨 고등학교 초청 대학교 캠프에 참가하면 대학생 프로그램에 들러리 역할을 하여 귀가하는 학생들의 만족도가 낮다. 대학생의 멘토를 통한 비즈쿨 교육의 활성화와 동기를 부여할 수 있는 활동에 동참할 수 있도록 함은 고등학교 학생들에게 만족감을 더해 줄 것이다. 더욱이 지역사회와 연계된 비즈쿨 활동은 더욱더 가치가 있다고 생각한다. 고등학교 프로그램에 대학생과 함께 하는 프로그램과 대학생이 하는 프로그램에 고등학생이 참여하는 두 가지 형태, 또한 지역사회 프로그램에 고등학교와 대학교가 동시에 참여하는 프로그램으로 고등학교와 대학교, 지역사회 삼위일체형 창업활동은 현재의 활동에 시너지 효과를 줄 수 있다.

6) 특색 비즈쿨 학교 탐방 및 특성화 비즈쿨 학교 지정

단위 학교별 특색 프로그램을 운영하는 비즈쿨 학교를 발굴하고 전국에 특색 비즈쿨 학교 탐방 및 특강을 통한 타 학교에 사례를 발표하여 일반화 할 수 있도록 한다. 비즈쿨 학교의 활동들이 거의 대부분 대동소이하여 차별화가 안 되었지만 특별한 교육 장소 내지 특별 프로그램을 공유할 수 있도록 한다. 이를 통해 비즈쿨 하계 캠프 내지 동계 캠프 또는 연중 비즈쿨 학교 학생들에게 연마의 장으로 활용할 수 있게 하여 비즈쿨 학생들의 활동을 다양하게 체험하게 한다.

7) 예산 지원에 대한 제언

(1) 예산 배부 시기

현재의 예산 배부 시기는 4월중에 이루어져 학기 초에 창업동아리 학생들의 활동 계획에 반영할 수 없는 경우가 발생한다. 학생들의 원활한 교육활동을 위해서라면 학기 초(늦어도 3월말)까지는 배부되어야 학생활동과 연결될 수 있다.

(2) 예산 집행 프로그램의 정착화

매년의 비즈쿨 예산 집행 프로그램은 정착되어 활용된다면 단위학교 창업 선생님의 업무가 익숙하게 될 것이다. 그러나 매년 변경된 프로그램을 적용한다면 업무 또한 과중되어질 것이다. 2013년도는 기업은행 프로그램 적용, 2014년도는 우리은행 프로그램 적용을 하다보면 담당 교사 업무 과중 뿐 아니라, 예산도 낭비될 것이다. 정확한 예산 집행 프로그램을 제작하여 지속적인 사용이 요구된다.

(3) 예산 집행 자율권 부여

각 단위학교에서 신청한 사업계획서 예산 내용을 심사한 후에는 수정 보완을 거쳐 다시 완성 계획서를 제출한다. 그 이후 예산 집행에 대해서는 단위학교 자율권을 부여토록 한다. 특히 선도학교에서는 지역학교 네트워크 형성과 캠프, 활성화를 위해 지출될 수 있는 범위 내에서는 자유롭게 지출할 수 있는 권한도 부여하여야 한다. 선도학교의 역할은 지역 비즈쿨 학교의 발전에 관심을 가지고

활동한다고 믿고 예산 집행 결과에 대해서 연말에 최종 평가를 통해 재지정을 하도록 한다.

8) 정부의 적극적 지원 정책

(1) 비즈쿨 프로그램의 정규 교육과정 도입

현 정부에서는 미래 사회의 책임자이자 구성원인 초·중·고 학생들에게 기업가 정신 함양 및 경제 마인드 함양, 미래 CEO 양성을 위한 프로그램을 정규 교육과정에 도입하도록 한다. 초등학교, 중학교, 고등학교 프로그램의 단계별 로드맵이 구성된 교육과정에서는 체계적이고 효율적인 비즈쿨 교육 즉 창의적이고 실천적 경제교육을 몸소 체험할 수 있도록 한다.

(2) 정부의 체계적인 예산 및 인력 지원

비즈쿨 학교의 효율적 운영을 위해서는 체계적인 시스템을 갖춘 기관이 필요하다. 현재 창업진흥원에서 열정적으로 학생들과 비즈쿨 운영하는 학교에 최선을 다하고 있다. 그러나 프로그램 진행에 필요한 예산과 인력을 보강하여, 학습 교재와 프로그램 개발, 각 행사의 프로그램 진행에 원활한 활동을 위해 적극적인 지원이 필요하다는 것이다.

(3) 비즈쿨 교사의 인센티브 부여

학교에서의 비즈쿨 업무는 반드시 해야하는 것이 아니고 이러한 교육활동이 학생들에게 도움을 줄 수 있는 프로그램이기에 학교단위로 신청을 하여 운영되는 것이다.

2002년 도입된 비즈쿨 운영은 중소기업청 사업이지만 시도교육청의 협조를 얻어 비즈쿨 운영학교와 시범학교로 구분되어 시행하였다. 운영학교는 일반 운영학교로서 공사립학교를 불문하고 교사에게 승진 가산점수 부여가 없다. 그러나 비즈쿨 시범학교는 공립학교 교사에게 승진 가산점수가 부여되어 인센티브를 부여하였다. 그러나 몇 년 지속된 시범학교 시스템은 없어지고 공사립 모두 비즈쿨 교사에 대한 인센티브는 없어졌다. 공립학교 교사에게는 일정기간 동안만이라도 있었지만 사립학교 교사에는 인센티브가 처음부터 없었다. 학생들에게 열정어린 꿈 과 희망을 키워주고 도전정신과 인내력을 통한 비즈쿨 활동의 지도교사에게도 보람은 있지만, 과중한 업무 중에도 곳곳이 활동할

수 있도록 힘과 용기를 줄 수 있는 인센티브가 필요하다는 것이다. 금전적인 보상의 인센티브보다는 담당 선생님의 연차에 맞는 인센티브 프로그램을 개발하여 사기를 충전시킬 수 있도록 하는 것이다.

참고문헌

창업진흥원(2014). **비즈쿨지원사업 설명회 자료**. 대전: 창업진흥원.

주제발표 4



청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화를 위한 정책방안

하 규 수

(호서대학교 글로벌창업대학원 교수)

청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화를 위한 정책방안

1. 서론

1) 기업가정신이란?

빌 게이츠, 스티브 잡스, 마크 주크버그, 마윈, 정주영, 이병철의 공통점은 무엇일까? 새로운 사업을 시작하는 것이 창업이라면 이 창업을 시작하고 움직이는 주체가 있어야 하겠다. 창업 또는 사업이라는 객체를 움직이게 하는 주체가 바로 창업가 또는 기업가이다. 이렇게 사람들이 도전하고 새로운 것을 시작하게 하는 모험정신과 도전정신이 바로 기업가정신(Entrepreneurship)이다.

기업가정신은 기업 활동의 시작과 도전만을 의미하는 것은 아니며 과학기술이나 예술분야, 심지어 스포츠 분야에서도 필요한 것이며 여러 어려운 여건들 속에서 도전을 준비하고 도전하는 일련의 활동들을 기업가정신이라고 할 수 있다. 특히 경제활동을 하는 주체인 기업을 설립하고 새로운 제품이나 서비스를 고객에게 제공하고 수익을 창출하는 일련의 과정에서도 기업가정신은 매우 중요하다. 따라서 기업 활동의 주요 player인 기업가 연구가 기업 연구에서는 매우 중요하다. 또한 이들의 역할과 활동은 포괄적으로 기업가 정신(entrepreneurship)이라고 일컬어진다.

현대의 자본주의와 시장경제 체계는 창의력과 추진력을 겸비한 창업 기업가에 의하여 주도되고 있으며 그 바탕에는 창의적 기업가정신이 핵심을 이루고 있다. 기업가정신은 기업이나 창업활동을 시작하는 단계에서 뿐만 아니라 이들이 사회적 환경 속에서 자라고 어울리고 교육받는 과정에서 자연스럽게 보고, 배우고, 익히고, 터득하는 일련의 사회적 활동 가운데서 싹이 나고 자라나는 것이라고 할 수 있다. 따라서 어떠한 사회적 환경을 한 사회나 국가가 제공하느냐에 따라서 그 사회나 국가 안에 속하는 사회적 구성원인 아이들이나 청소년들이나 사람들의 기업가정신은 다양한 수준을 갖게 되고 여러 모양으로 표출된다고 할 수 있다. 특정 사회에서는 기업가정신이 얼어붙어 있는 경우도 있고 또 다른 사회에서는 기업가정신이 역동적으로 살아 움직이는 경우도 있다.

우리나라 청소년들의 기업가정신은 어떠한 상태이며 향후에는 어떤 목표를 가지고 어떤 과정을 통하여 이를 변화시킬 것인가 하는 것이 우리나라의 미래를 좌우한다고 해도 과언이 아닐 것이다.

2) 기업가정신과 기업가

Entrepreneur라는 용어가 처음 사용된 것은 “공급은 수요를 창조한다”는 세이의 법칙(Say's Law)으로 더욱 잘 알려져 있는 세이(J.B. Say)가 처음으로 사용하였는데 Entrepreneur는 “경제적 자원을 생산성이 낮은 영역에서 생산성이 높은 영역으로 이전시키는 사람”으로 소개하고 있다(정승화, 1999). 오늘날 Entrepreneur는 그 의미가 혼용되어 사용되고 있는데 일반적으로 기업가, 창업가 또는 창업 기업가를 지칭하는 용어로 광범위 하게 사용되고 있다.

창업가 또는 새롭고 어려운 것에 도전하는 사람으로 불리는 entrepreneur가 무엇인가에 대하여 예전에는 생계를 위하여(earning a living) 장사를 하는 것 정도로 여겨졌으나 오늘날에는 entrepreneur는 entrepreneur 자신과 투자자(investors)를 위하여 부를 창출할 수 있는 상당히 것 기업을 세우려는 의지가 있는 사람을 통칭하는 용어로 사용되고 있다. 기업가정신은 진보적이고 창조적인 사고를 통칭하는 말이다. 기업가정신은 무에서 유의 가치를 창조하는 행위라고 정의하기도 한다.

자본주의는 17-18세기 중상주의시대 이래로 모험심과 창의력을 겸비한 창업가들을 중심으로 발전되어 왔으며, 40조 달러에 달하는 오늘날의 세계의 경제도 역시 모험심과 창의력으로 무장한 이들 창업가의 기업가정신의 산물이라고 할 수 있겠다. Cause(1937)는 기업가를 관리자로 언급하고 있으며 기업 내에서 이익을 극대화하기 위한 의사결정권자로 인식하고 있다. 기업가의 서비스는 시장에서 구매될 수 있으며 기회비용(transaction costs)이 발생할 뿐이라고 했다. 즉 기업가 정신에 관하여도 기업가의 서비스는 시장에서 구매될 수 있으며 단지 기회비용을 가지는 정도로 평가하였다.

1933년 이전까지는 기업가(entrepreneur)는 독립적으로 기업을 운영하는 사람으로 인식되었다. (One who undertakes an enterprise: especially a contractor). 그러나 스펀터 이후에는 기업가(entrepreneur)는 혁신가(innovator)와 동일한 의미로 사용되기 시작했는데 새로운 것을 하거나 기존 것을 새로운 방식으로 하는 것이라고 정의하였다. Strauss(1944)는 기업을 기업가로 보기도 했다(The firm itself is the entrepreneur). Gough(1969)는 기업가(entrepreneur)를 “대체로 상상의 허구(largely a figment of the imagination)”라고 정의하기도 하였다.

혁신과 기업가정신의 원조 연구자로 불리는 쉘페터는(Joseph A. Schumpeter)는 기업발전과 경제발전의 원동력을 내부로부터 기존의 방식을 쇄신하는 창조적인 파괴(Creative Destruction)의 과정으로 보았는데, 기업가정신을 가진 기업가가 그러한 창조적인 파괴의 과정에서 핵심적인 역할을 주도적으로 수행한다고 하였다. 즉 기업가는 i) 신제품의 개발, ii) 새로운 생산방식의 도입, iii) 신시장의 개척, iv) 새로운 공급자의 확보, 그리고 v) 독점과 같은 창조적인 새로운 산업조직이나 경쟁체계의 구축을 통하여 기존의 경제적 균형을 깨고 새로운 경쟁과 부의 창출을 주도적으로 하는 역할을 한다고 하였다. 오늘날 기업가정신은 쉘페터가 예기한 기업의 혁신적인 활동을 주도하는 혁신기업가만을 의미하는 것이 아니라 모든 분야에서 어려운 여건과 과정 속에서 모험정신을 가지고 새롭게 도전하는 일련의 활동을 일컫는다. 심지어 이러한 도전을 하기 위한 준비과정과 이러한 도전을 꿈꾸는 과정도 기업가정신의 하나로 보고 있다.

가트너 (William B. Gartner)는 델파이(Delphi)방법으로 학자와 기업가 등 전문가에 대한 설문을 통하여 기업가 정신이 뜻하는 바를 파악하려 하였다. 그의 연구에 의하면 기업가정신은 창조적 기업가, 혁신, 조직적 창조, 가치창출, 이윤추구, 성장성, 독특성, 창업가와 경영자 등의 결합으로 요약될 수 있다.

기업가정신이 창업이나 창업가를 예기할 때에 많이 논의되는 것은 창업이 여러 불확실성 아래에서의 의사결정이라는 점과 인적 및 물적 자원의 투입에 따는 많은 위험이 동반된다는 점에서 모험적 기업가 정신이 요구되는 특징을 가진다. 창업은 창업기업가, 사업기회의 인식, 필요 자원의 동원 그리고 실질적인 창업의 추진 창업이라는 필수 요소들의 결합에 의하여 실행된다고 할 수 있다.

기업가정신은 어느 시대에건 존재하였고 사회에 기여하게끔 하기 위해서는 사회적 보상 체계가 기업가를 그렇게 유도하여야 한다고 하는 의견도 있다. Schumpeter는 기업가를 성과를 창조하는 주체로 보았지만 (Baumol, 1990)은 사회여건의 종속체로 보았다.

기업이나 사업이란 이윤을 획득하기 위해 물질, 에너지 그리고 정보를 하나의 상태에서 또 다른 상태로 전환하는 개인 혹은 다수가 조직화된 그룹이라고 부의 기원에서는 정의하고 있다. 한편 기업이란 한 개인 혹은 단체가 공동으로 관리하는 단일 혹은 다수의 기업을 말한다고 정의하고 있다. 진화시스템에서 상호작용자는 기업이 아니라 사업이며, 사업이 환경과 상호작용하면서 환경의 선택 압력에 서로 다른 성공을 보여 주는 단위이다. 사업은 상호작용의 거점을 제공한다. 따라서 경제적 진화에서 상호 작용자는 기업이 규정하는 사업단위라고 할 수 있다.

기업가정신이 무엇인지에 관하여는 Dollinger(1990)는 기업가정신이 무엇인지에 관하여 논의 하는 것은 무의미하고 추상적이지만 기업가는 다음과 같은 세 가지의 공통된 특성으로 요약될 수

있다고 한다. 첫째는 창의성(Creativity)과 혁신성(Innovation)을 가지고, 둘째는 자원을 조달(Resource gathering)하고 경제적 조직의 결성(founding of an economic organization)을 할 수 있는 능력과 자질을 가지고, 셋째로는 위험(risk)과 불확실성(uncertainty) 가운데서 이를 극복하고 이윤을 창출(the chance for gain or increase)하거나 증가시키는 일련의 활동과 과정이라는 것으로 보고 있다. 즉, 기업가정신(Entrepreneurship)은 Creation, Economic Organization, Risk and Uncertainty로 요약될 수 있다.

Kao(1995)는 사업은 사업기회의 인지, 위험부담의 적절한 관리, 적절한 자원동원 기술을 통한 가치창출 시도라고 했다. 만약 기업이 위험부담에 대한 적절한 관리를 하지 못한다면 기업은 위기에 빠질 것이다. 결국 기업을 위기에 빠뜨리는 것은 기업의 주요 의사결정을 하는 기업가일 것이며 기업의 실패는 곧 기업가의 실패로 이어질 것이다. 결국 기업의 운명은 기업가정신으로 무장된 기업가들에 의하여 좌우된다고 할 수 있겠다.

기업가정신은 기업의 성공과 실패에 큰 역할을 하며 기업가의 특성이나 능력과 사업의 실패와의 연관관계를 연구한 많은 연구들이 있다. 이들 연구들은 기업가정신, 기업가정신교육, 기업가의 리더십과 비전, 창업팀 구성, 기업가의 경험 및 사업에의 전문성과 열의 등이 사업의 성공과 실패에 무관하지 않음을 보여주고 있다. 많은 사회에서는 창업과 기업성장은 기업가정신에 의하여 좌우되며 기업가정신이 기업의 시작과 성장과정의 핵심적인 역할을 하는 것으로 보고 있다.

따라서 경제적으로 선진국인 많은 국가에서는 청소년시절부터 기업가정신에 대한 교육목표와 비전을 가지고 교육 과정뿐만 아니라 사회 전반에 기업가정신을 높이기 위한 다양한 시스템을 구축해 놓고 이러한 시스템이 제대로 작동하는 지를 면밀히 관찰하고 있다. 기업가정신의 함양을 국가적인 아젠다(Agenda)라 삼고 있는 나라도 많다. 가령 미국의 오바마 대통령은 취임 초기부터 “Start-up America” 라는 캐치프레이즈에 그의 정치적 운명을 걸고 있다. 한 사회의 기업가정신에 대한 수준은 대학생이나 성인들의 기업가정신에 의하여 좌우되는 것 같지만 사실은 그 이전인 어린 시절 또는 청소년 시절에서의 모험과 도전에 대한 이해와 체감에 따라 다양하게 나타난다고 할 수 있다.

기업가의 경제 활동의 중심에는 위험에 대한 태도가 결정적 역할을 하는데 바로 위험에 대한 태도가 기업가정신이다. 기업가정신과 기업가의 역할은 시대가 바뀌어도 변함없이 중요하다. 산업혁명으로 세계가 급변하던 시절은 물론이거니와 인터넷과 통신의 발달로 새로운 산업의 출몰과 새로운 기업의 흥망이 급속하게 진행되는 지금도 기업가정신과 기업가의 또 다른 기회포착과 새로운 혁신은 계속될 수밖에 없고 또 계속되어야 할 것이다.

빌 게이츠(William H. Gate III)는 고등학교 다닐 때부터 컴퓨터와 컴퓨터 프로그래밍에 오랜 시간 몰두하였고 1975년에 빌 게이츠는 다니던 하버드 대학교를 그만두고 폴 앨런(Paul Allen)과 함께 마이크로소프트사(Microsoft)를 창업하였다. 빌 게이츠는 기업가인가? 그의 기업가정신은 무엇인가? 컴퓨터에 열중한 것일까? 학교를 그만 둔 것일까? 작은 기업을 시작한 것일까? 많은 돈을 번 것일까? 수많은 인수합병(M&A)를 통하여 기업을 크게 키운 것일까? 사업성공 이후에 그의 부인인 멜린다를 통하여 자선사업에 주력하는 것일까?

최근에는 중국의 인터넷 상거래 업체인 알리바바가 미국의 증권시장에 상장되어 단번에 시가총액 200조원이 넘는 기업이 되었다. 이 기업을 1999년에 창업한 사람은 중국의 한 대학에서 영문학을 전공하고 한 때는 영어선생이었던 마윈이라는 사람인데 그는 어떻게 그렇게 큰 기업을 이루었을까? 큰 기업을 이룬 것은 나중이고 그가 그러한 사업에 도전하게 한 것이 무엇일까? 그것이 바로 기업가정신이다.

페이스북의 창시자인 마크 주크버그는 하버드대학교 재학생 시절에 말썽 많은 문제아처럼 보였다. 하지만 그는 어떻게 사람들의 소통도구인 SNS의 창업하게 되었고, 지금은 세계 최고의 일류기업이 되었을까? 그가 하버드 대학을 그만두고 창업을 시작하게 한 원동력이 바로 기업가정신이다.

기업가정신은 개인의 자질이나 능력처럼 개별 개인에 따라 다양하게 축적되는 것인가? 아니면 개인에 따라서 다양하게 축적되지만 개인의 역량이나 자질보다는 사회적 시스템이나 사회적 환경의 영향을 크게 받는 것일까? 지금 우리나라의 기업가정신의 수준과 기업가정신에 대한 교육은 잘 되고 있는가? 기업가정신 교육시스템은 구축되어 있다고 할 수 있겠는가?

3) 한국의 기업가 정신의 원천

(1) 전통 계급사회의 붕괴

한국에서 활발한 기업가정신이 나타나게 된 배경은 근대화 과정을 겪으면서 전통적 계급사회가 붕괴했기 때문이다. 조선의 유교문화가 붕괴되고 식민지 지배와 전쟁을 겪으면서 급격한 사회 변동이 나타났고, 그 과정에서 계급사회가 붕괴되면서 일반인의 신분 상승에 대한 욕구를 자극했다. 특히 한국 전쟁 이후 폐허 속에서 다시 일어서면서 경제적 성취는 사회적 신분 상승을 가져올 수 있는 수단으로 인식되었다.

(2) 높은 교육열

한국은 유교주의 문화 속에서 높은 교육열이 사회문화와 전통으로 자리 잡아 왔다. 전통사회에서의 교육은 과거시험을 통한 입신출세의 수단으로 인식되었다. 근대화 과정에서도 교육은 사회 진출과 성공의 중요한 통로가 되었다. 한국은 고도 경제성장과정에서 교육 받은 인력자원이 산업화에 참여함으로써 교육열과 성취욕이 선순환적 상승작용을 일으켰다. 이러한 고급인력이 창업하면서 새로운 창업 문화가 형성되었다.

(3) 정부 정책

정부는 고도성장 정책을 실현하기 위해 기업인에게 당근과 채찍 정책을 사용했다. 기업인에게 인센티브와 정책자금을 통해 동기를 부여했다. 또한 한국의 고도성장을 견인한 재벌기업의 탄생은 정부의 인센티브 정책의 성과라고 볼 수 있다. 이러한 정부와 기업의 우호적인 관계는 기업의 과감한 위험부담과 도전을 가능하게 하는 환경을 조성하는데 기여했다.

(4) 외생적 요인

동북아의 안정과 평화체제 지속과 미국과 일본이라는 국가와의 지정학적 특수 관계는 활발한 지식 습득을 가능하게 했다. 또한 1960년대부터 유학이 증가하기 시작했고 해외에서 교육받은 인력들이 귀국하여 각계각층에서 활약하기 시작한 것도 벤처창업 붐에 기여를 했다.

4) 기업가정신과 오스트리아 학파

Israel M. Kirzner는 창업가는 불균형 상태에서 사업의 기회를 포착하고 그러한 불균형 속에서 이익을 추구하는 과정을 통하여 불균형인 경제를 균형에 도달하게 하는 역할을 함으로써 기업가는 그 과정에서 이익을 추구하고 불균형인 경제 상태는 균형에 도달하게 하는데 이바지 하는 역할을 한다고 주장한다. 하이에크(Hayek)와 커즈너(Kirzner)는 불균형 상태에서 사업의 기회를 발견하고 틈새를 추구하여 경제를 균형에 도달시키는 역할을 한다고 하였다. 즉, 기존의 상황에서 정보나 지식의 차이에서 발생하는 사업기회를 통하여 기민하고 이윤을 추구하는 것이 기업가라고 하였다.

기업가정신이란 바로 이윤추구에 대한 기민성(alertness)이라고 할 수 있다.

커츠너는 기업가들이 이윤기회의 간극을 끊임없이 메움으로써 흠어진 지식도 활용하면서 동시에 시장의 불균형을 메우는 것으로 보았다. 즉 기업가의 주관적 의사결정으로부터 출발하여 시장과정을 중요시 하였으며 시장의 가격이 지식의 부족을 메워가는 과정 속에서 기업가적 활동과 기업가 정신의 의미를 알 수 있다. 결국 오스트리아 학파는 기업가들의 기회 포착활동과 그러한 기회를 포착하여 이윤기회에 활용하는 과정을 포함하는 여러 활동을 기업가 정신으로 본 것으로 보인다.

Hayek(1931)는 균형(equilibrium)상태의 시장을 분석하는 것보다는 균형을 향하여 나아가는 과정(market process) 연구의 필요성을 강조하였는데 시장경쟁과정에서 개별 주체들은 흠어진 지식을 활용하는 것도 일종의 의사소통 과정(process)으로 보았다. 그는 가격도 현장에서 벌어지는 변화와 현장에 대한 지식들을 통합하는 정보전달장치로 인식하였으며 개별 정보들 속에는 다른 사람들에게는 전달될 수 없는 암묵적 지식(tacit dimension of knowledge)이 포함된다고 했고 시장은 바로 개별 주체들에게 분산된 현장의 지식을 활용하는 시스템이라고 하였다.

가트너 (William B. Gartner)는 델파이(Delphi)방법으로 학자와 기업가 등 전문가 설문을 통하여 기업가 정신이 뜻하는 바를 파악하려 하였다. 그의 연구에 의하면 기업가정신은 창조적 기업가, 혁신, 조직적 창조, 가치창출, 이윤추구, 성장성, 독특성, 창업가와 경영자 등의 결합으로 요약될 수 있다.

미제스와 커츠너는 기업가 정신은 기본적으로 “계약이 불가능” 하며 기업가가 가지고 있는 기민성(alertness)은 바로 거래될 수 없는 개인의 머리 속에 주어진 것으로 보았다. 기업가는 시장이 알아차리기 전에 자신의 머리 속 지식을 활용하는 기업가적 행동을 한다고 했다. 시장기회를 포착하는 기업가의 특이한 행동이 기업의 형성을 요구하기도 하는 것이라고 주장했다. 즉 기업가가 계획을 실행하는 과정에서 시장에서 예측되지 않은 변화가 발생하면 새로운 재화의 결합을 위한 요구가 발생할 것이며 기업 설립이나 범위의 변화도 발생할 것이라고 주장했다.

오스트리아 학파는 지식의 분산, 주관성, 암묵성 등의 개념을 통하여 시장과 기업을 정태적인 것으로 보는 것이 아니라 연속적인 동태적 과정으로 보았으며 항상 시장이나 환경이 변화하기 때문에 지식을 학습하고 발견하고 혁신하는 기업가의 역할을 매우 중요시 하였다(Jacobson, R., 1992)

Joseph A. Schumpeter는 경제발전의 원동력은 기업내부로부터 과거의 것으로부터 탈피하는 창조적 파괴의 과정으로부터 출발하는 것으로 보았다(Joseph A. Schumpeter, Capitalism, Socialism and Democracy, New York, Harper, 1942, 1976, 83, 132). 슈페터는 경제발전은 생산방식의 새로운 조합을 통한 혁신에 의하여 달성될 수 있다고 했다. 신제품의 개발, 새로운

생산 방식의 도입, 신시장의 개척, 새로운 공급자의 확보, 독점 등과 같은 새로운 산업조직이나 경쟁체계의 구축 등을 통하여 기존의 균형(Equilibrium)을 깨는 혁신(Innovation)이 달성될 수 있다고 주장했다.

슈페터는 기업가는 기존 상황이나 체계의 변화를 주도하는 역할을 하는 자로 보았으며 Kirzner(1973)는 기업가는 기존 상황 자체의 변환을 주도하기보다는 기존 상황 내부에서 정보의 불균형이나 지식의 차이 등에 따라 발생하는 틈새나 불균형 속에서 사업 기회 또는 이익을 추구하는 자로 보았다(정승화, 1999). Kirzner(1973)는 정보나 지식의 차이에서 발생하는 불균형과 균형 과정에서 사업 기회의 포착과 이윤추구가 가능하다고 했다.

기존의 전통적 고전경제이론에서는 기업가가 분석의 단위로 존재하지 않으며 기업가의 활동이 균형의 변화를 가져오는 주체로서 인식될 여지가 없으며 따라서 기업가가 할 수 있는 행동은 없었으며 아울러 기업가정신도 무시되었다고 할 수 있다. 즉 기업가는 시장에서 발생하는 비효율과 조정의 결핍을 극복할 수 있는 자원이나 생산의 재분배에 아무런 공헌을 할 수 없는 존재였다.

그러나 오스트리아 학파는 기업가적 역할을 한 균형위치로부터 다른 균형위치로 이동하거나 혁신(innovation)하는 동태적 변화의 주체로 인식하였으며 이러한 기업가적 활동인 entrepreneurship을 중요시하였다. 오스트리아 학파의 주요 연구과제 중의 하나는 기업가에 관한 연구였다(Kirzner, 1973, Knight, 1920, Schumpeter, 1912, Saute 2000).

즉 오스트리아 학파는 기업가를 주어진 자원으로부터 초과이윤을 얻는 자가 아니라 수익을 극대화하는데 필요한 다양한 사업기회를 발견하고 탐색하는 역할을 담당하는 주역으로 보고 있다. 오스트리아 학파 같은 경우는 기업가는 수익 기회가 높은 상황에서 기업가는 기업자원을 배치시키는 행동을 지속적으로 하는 주체로 인식하였다.

오스트리아 학파는 기업가적 활동이 바로 창업과 동일한 개념으로 여긴 것으로 보인다. Mises(1966)는 기업가는 시장의 경제적 기회를 기민성을 가지고 발견하여 소비자의 욕구를 충족시킴으로써 이윤을 창출할 수 있다고 한다. Kirzner(1973)는 상호이익이 되는 간과된 기회를 활용하여 이윤을 창출할 수 있으며 시장정보를 수집하고, 평가하고, 이용하는 것이 기업가의 역할이라고 하였다. 사업에서 가장 중요한 것은 남들보다 빨리 기회를 포착하는 것이며, 좋은 기회를 포착하기 위해서는 기민성(alertness)가 있어야 한다고 했다. 인간행동에 내재하고 있는 이윤기회에 대한 기민성(alertness to profit opportunity)이 바로 기업가 정신이라고 하였다.

슈페터(1934)는 시장균형상태에서 기업가의 혁신에 의하여 시도되지 않은 기술적 가능성을 이용한 생산방식의 혁신으로 시장교란으로 새로운 혁신적인 수단에 의해 평균이상의 이윤이 창출되는 균형이

탈이 일어난다고 한다. 혁신을 이끌어 내는 주도적인 motivator를 기업가로 보았다. 슈페터는 창조적인 파괴 (creative destruction) 과정을 통해 경제시스템이 자기혁신적인 성장이 가능하다고 했다. 슈페터는 혁신을 담당하는 주체를 혁신기업가(entrepreneur)라고 했으며 자본주의를 발전의 원동력이 기업가의 끊임없는 기술혁신(innovation)과 기업가정신(entrepreneurship)에서 나온다고 했다. 결국 기업가 정신은 위험을 무릅쓰고 새로운 혁신을 끊임없이 이끌어 내는 사람들이 가지고 있는 행동철학이라고 할 수 있다. 슈페터는 기업가는 새로운 결합에 대한 탁월한 감각과 직관, 기존 사고방식의 틀을 깰 수 있는 의지, 지적 에너지 그리고 시장의 반발과 저항을 극복할 수 있는 능력이 필수적이라고 한다(Sherer, 1992).

창업은 여러 불확실성 아래에서의 의사결정이라는 점과 인적 및 물적 자원의 투입에 따는 많은 위험이 동반된다는 점에서 모험적 기업가정신이 요구되는 특징을 가진다. 창업은 창업기업가, 사업기회의 인식, 필요 자원의 동원 그리고 실질적인 창업의 추진 창업이라는 필수 요소들의 결합에 의하여 실행된다고 할 수 있다. 청소년 시절부터 위험이나 불확실한 상황 가운데서도 도전하고 극복해 나가는 자신감과 여러 문제들을 해결해 나가는 방법들을 배우는 것이 학교의 커리큘럼과 가정과 사회에서의 학습과정(learning process)에 필수적으로 포함되어 있는지가 살펴보면 기업가정신이 그 사회에서 선순환적으로 역할을 하는지를 알 수 있을 것이다. 또한 기업가정신이 다양한 생각들과 융합되는지가 중요하다.

기업가정신이 다양한 생각들과 융합되면 창조성으로 발현되는데 창조적인 아이디어를 현실에서 시도해 보는 것은 또한 기업가정신이 없으면 생각이나 사고로 그치고 말 것이다. 또한 기업가 정신은 온갖 실패들을 용인하고 수용하는 실패에 대한 사회적 인식과 관용과도 밀접하게 연관되어 있다. 우리나라의 교육시스템 특히 청소년들의 교육시스템과 커리큘럼 그리고 사회적 인식이 실패를 수용하고 실패한 사람들에게 실패하지 않은 사람들과 동등한 기회들이나 재기의 기회가 주어져 있는지가 기업가정신이 활발하게 작동할 수 있는 지와 매우 밀접하게 연관되어 있다는 것이 기업가정신을 연구하는 국내외 학자들의 공통된 의견이다.

2. 기업가정신과 창업

1) 기업과 창업

기업은 창업 - 성장 - 성숙 - 쇠퇴 - 폐업 및 퇴출의 과정을 거친다. 즉, 기업도 생물과 마찬가지로 탄생되고 성장하고 변이되고 도태 및 소멸하기도 한다(장세진, 1998; Nelson, et al. 1982). 거래비용 이론을 최초로 제시한 Coase(1937)는 기업은 왜 존재하는가 라는 선구적인 문제제기를 하였는데 Coase는 기업조직이 만들어지는 이유를 거래비용에서 찾는다. 시장에는 거래비용이 수반되며 특정 상황에서 이 비용이 매우 높아지며 거래비용이 높아지면 시장이 실패하게 되고 이러한 시장의 실패를 기업조직이 대체하게 된다고 하였다. 만약 거래비용이 0이면 기업이 있는 모든 활동들은 시장거래로 할 수 있게 되며 이론적으로 기업의 역할을 무의미해지나 현실적으로는 거래비용이 0인 경우는 상상하기 어렵다.

Coase(1937)는 기업이 탄생하는 이유는 재화와 용역을 생산함에 있어서 가격기구(price-mechanism)을 이용하는데 비용이 들기 때문인 것으로 파악하였다. 각각의 시장거래마다 존재하는 계약을 위한 교섭이나 체결비용을 줄이기 위하여 기업이 나타난다고 했다. 즉, 기업을 조직화하여 시장가격보다 낮은 가격으로 생산요소를 취득할 수 있게 되면 기업가는 기업을 통하여 그 일들을 수행 할 수 있다고 했다. 즉 시장을 이용한 거래비용이 조직 내부의 관리비용에 비하여 상대적으로 커지면 효율성의 문제 때문에 시장을 기업으로 대체할 필요성이 높아진다고 보았다. 기업의 성립과 존재 이유가 가격 탐색기능, 계약교섭비용, 체결비용 등 거래비용을 낮추기 위한 것이라고 주장한다. 기업의 존재이유를 정보비대칭과 도덕적 해이와 결부하여 발생하는 인센티브와 관련하여 설명한다.

완전경제를 가정하는 신고전경제학(Neo-Classical Economics)는 이론적으로 기업은 존재할 이유가 별로 없다. 왜냐하면 신고전학 경제학은 완전경쟁의 세계는 시장만으로 완벽하게 움직이는 세계이며 따라서 기업이 없이도 얼마든지 돌아갈 수 있는 세계이기 때문이라고 했다(박만섭, 2004).

Williamson(1985)에 따르면 제한된 합리성, 기회주의, 자산특정성이 모두 존재하지 않을 경우 거래비용은 존재하지 않게 되나 현실에서는 이 세 가지 요소들이 매우 일반적으로 존재한다. 따라서 제한된 합리성, 기회주의, 자산특정성이 존재한다고 할 때, 거래비용 이론은 어떤 상황에서도 경제 활동을 효율적으로 운영할 수 있는 지배구조를 고안해 낼 수 있다고 주장하였으나 어떻게 효율적인 경제 조직을 구성할 수 있는지에 대한 설명은 명확하지 않다.

기업은 시장거래를 내부조직으로 대체하기 위한 조직이며 현재 시장에서 거래되고 있는 제품보다 더 좋은 물건을 더 저렴한 가격으로 생산할 수 없다면 기업을 만들 이유가 없는 것이다. 김인호(2005)는 기업을 가치창조의 주체로, 산업을 기업들이 가치를 창조하는 텃밭으로 그리고 기업의 성과는 산업특유성과 기업특유성 및 전략행동에 의하여 좌우된다고 분석하였다. Neo-classical 관점에서는 기업을 단순한 생산함수로 간주하였으며 기업을 투입과 산출 사이에 있는 Black-box로 보았다. 그러나 이렇게 기업을 블랙박스(black box)로 파악하는 신고전파 이론은 현실의 기업구조와 행태를 파악하거나 기업가적 의사결정 과정을 설명하기에는 매우 제한적일 수밖에 없다. 이러한 이론으로는 기업의 창업과 성장 그리고 사업종결에 여러 변화의 과정을 설명하는데 한계가 있다.

2) 창업과 부의 창출

사업이란 이윤을 획득하기 위해 물질, 에너지 그리고 정보를 하나의 상태에서 또다른 상태로 전환하는 개인 혹은 다수가 조직화된 그룹이라고 부의 기원에서는 정의하고 있다. 한편 기업이란 한 개인 혹은 단체가 공동으로 관리하는 단일 혹은 다수의 기업을 말한다고 정의하고 있다. 진화시스템에서 상호작용자는 기업이 아니라 사업이며, 사업이 환경과 상호작용하면서 환경의 선택 압력에 서로 다른 성공을 보여 주는 단위이다. 사업은 상호작용의 거점을 제공한다. 따라서 경제적 진화에서 상호 작용자는 기업이 규정하는 사업단위라고 할 수 있다.

부의 기원(The Origin of Wealth)이라는 책에서는 첫 원시인류가 약 700만년 전에 지구에 나타났고, 그들의 후손인 오스트랄로피테쿠스가 약 400만년 전부터 걷기 시작하면서 시작되었다고 한다. 그리고 약 250만년 전에 호모 하빌리스가 조잡하지만 석기를 만들기 시작한 것으로 알려지고 있으며 이것이 이 시점이 인류 경제의 시작으로 보는 견해가 많다. 호모 에렉투스가 불을 발견하고 돌, 나무, 뼈 등으로 여러 도구를 만드는데 또한 100년이 걸렸다고 한다. 현재 인류의 조상인 호모사피엔스가 약 13만년 전에 나타났고, 언어라는 소통의 기술을 만들었다. 약 3만5천년 전에 무덤, 동굴벽화, 장식품 등 보다 정작된 삶을 살기 시작한 증거가 나타나고 있으며 이후에 집단간의 거래가 나타나기 시작한다고 설명한다. 수집과 채집 중심의 약 1만 5천년 동안 인류의 역사는 아주 느리게 발전되었다고 한다.

즉, 1인당 90달러 수준의 수집·채집 경제에서 1인당 150달러 수준인 B.C. 1000년 경의 그리스 경제로 조금씩 진전하는 데에만 약 1만 2천 년이 걸렸다고 한다. 1750년경이 되어서야 1인당 세계총생산(GDP)이 180달러 정도 되었다고 한다. 즉, 1인당 GDP가 두배 증가하는데 1만 5천년이 걸렸다고

할 수 있다. 그리고 그 후 약 250년 만에 1인당 GDP가 37배 정도 증가하여 현재는 약 6천6백달러 수준이 되었다고 하니 세계의 부가 최근 약200년 사이에 폭발적으로 증가하였다고 할 수 있다.

수집·채집 정도의 경제수준에 이르는데 인류경제사의 99.4%가 걸렸고, 1750년 경 인류의 1인당 경제소득이 두 배가 증가하기까지는 0.59%의 시간이 소요되었으며, 그리고 현재의 수준에 도달하는 데는 인류역사의 0.01%의 기간이 소요되었다. 즉, 인류 부의 97% 이상이 우리역사 중에서 마지막 0.01%의 기간에 창출되었다는 결론이 도달한다.

17세기 이후에 폭발적인 부의 증대를 가져온 것은 분업과 전문화임을 부정하기 힘들다. 그렇다면 오늘날 자본주의의 발전을 가능하게 한 원동력은 무엇인가? 자본주의의 폭발적 발전을 가져오게 한 것이 무엇인지에 관한 많은 논의가 있었다. 20세기 초의 사회주의와 공산주의의 실험은 국부와 개인의 부의 증대는 국가에 의한 합리적이고 효율적인 계획경제로서 가능하지 않다는 것을 증명하고도 남는다고 할 수 있다.

자본주의의 원동력과 부의 폭발적 증가는 기업가정신으로 무장된 기업가들의 역할 때문이다. 특히 회사 제도라는 독특한 시스템을 바탕으로 혁신성과 도전성으로 무장된 기업가들은 자본주의 발전에서 절대적으로 중요한 역할을 하였다. 자본주의 시장경제를 이끌어가는 회사는 성장을 위해서 필연적으로 다수의 자본과 인력이 대량으로 요구되는데 이를 가능하게 하는 것이 바로 회사제도라는 시스템을 바탕으로 한 기업가들의 역동적인 활동 때문이다. 기업가들은 기업가정신으로 무장하여 대중자본을 집중시켜주고 합리적인 경영조직체의 구성하여 이를 지렛대 역할로 삼아서 대중자본을 집중시켜주고 합리적인 경영조직체의 구성을 가능하게 함으로써 자본주의 발전을 견인하고 기업가의 역동적인 기업운영에 지렛대 역할을 하여왔다 자본주의 발전을 견인하고 기업가의 역동적인 기업운영에 지렛대 역할로 삼아서 끊임없이 새로운 재화와 서비스를 공급하고 새로운 시장들을 창출하였다. 이러한 활동들의 밑거름이 된 것이 학교와 사회에서의 도전정신을 바탕으로 한 기업가정신 함양을 위한 다양한 활동과 사회적 인식이다.

각 사회의 문화가 다르듯이 도전정신과 기업가정신도 각 사회나 국가마다 다르게 나타나는데 이는 기업가정신도 일종의 문화로 뿌리를 내리기 때문이다. 결국 한 사회의 기업가정신의 수준과 기업가정신에 대한 인식은 쉽게 바뀌지 않는다는 것이다. 과연 우리나라 교육 시스템에서는 기업가정신 함양을 위하여 어떤 커리큘럼이나 활동들을 하였으며, 우리 사회는 기업가정신이 살아 역동적으로 작동하게 하기 위하여 어떤 시스템을 개선하였으며 사회적 인식전환 노력이 있었는지를 살펴볼 필요가 있다. 학교에서는 특이한 생각을 하는 아이들이 왕따가 되고, 사회에서는 실패한 사람에 대한 관용이나 재기의 기회가 봉쇄되고 남들과 다른 다양성이 수용되기 어려운 사회적 환경속에서

창조적인 아이디어도 도전적인 기업가정신도 기대하기 어려울 것이다.

한 나라나 사회의 문화를 개선하는데 많은 시간이 걸리듯이 기업가정신을 말살하는 우리나라의 교육 시스템과 사회적 시스템과 사회적 인식을 바꾸는 데는 적지 않은 노력과 시일이 필요할 것이다. 따라서 기업가정신 활성화를 위해서는 단기적이고 부분적인 개선이나 처방보다는 장기적이고 지속적이고 전반적이고 체계적이고 마스터플랜이 필요할 것이다.

3. 창업환경과 창업

1) 기업가정신의 시대적 의미

기업가정신의 대적 의미는 새로운 패러다임의 변화 때문이다. 오늘날 산업구조와 정치사회구조의 전반적 변화에 영향을 받아서 디지털, 인터넷 및 글로벌 시대 등 다양한 흐름과 복합되면서 새로운 패러다임으로 자리 잡아가고 있다. 도전정신과 창의성, 정직과 투명성, 네트워킹과 학습에 의한 사업성공의 가능성 증대하고 있다는 것이 창업의 동기가 되고 있다. 하지만 모든 창업이 성공하는 것은 아니며 창업 또는 사업시작 이후에 실패할 확률이 사업성공 확률보다 월등히 높은 것이 현실이다. 그래서 창업에서도 가장 필수적으로 수반되는 것이 기업가정신이다.

한정화 중소기업청장은 창업의 실패요인을 창업 아이템의 선택, 개발, 시장개척, 관리, 경영자의 태도, 관계, 불운의 함정 등 7가지로 분류하고 있다. 우리나라는 사업실패에 책임이 가혹하다. 사업실패에 대한 사회적 인식이 상당히 부정적이다. 우리나라는 한때는 벤처 붐과 함께 현재 종사하고 있는 직업이나 불문하고 회사원, 학생, 연구원 등 다양한 사람들이 경쟁적으로 창업을 하였다. 그러나 최근에는 벤처의 거품이 꺼지고 프랜차이즈 등 새로운 형태의 창업시도가 한풀 꺾이고 사회전반에 걸쳐서 창업에 대한 부정적인 인식들이 만연해 있다.

창업에 대한 부정적 인식이 강한 이유는 여러 가지가 있겠지만 직접적으로는 IMF이후에 자의반 타의반으로 사업을 시작한 사람들의 실패로 인하여 많은 사람들이 실패에 대하여 직간접적인 경험을 했기 때문에 사업에 대한 부정적인 학습효과가 팽배해 있다고 할 수 있을 것이다.

특히, 요즘의 젊은 사람들은 산업구조의 변화, 자동화, 일부 제조업의 공동화 등으로 취업률이 사상 최악을 기록하는 등 기존의 세대에서 경험하지 못한 많은 어려움을 경험하고 있다. 정부나

지자체 등에서도 취업률을 높이기 위하여 직접적인 자금지원부터 창업교육에 이르기 까지 창업활성화를 위하여 다양한 방안과 대책을 강구하고 여러 지원 대책을 야심차게 추진하고 있지만 그 효과는 아직 미미하다. 결국 정부 등의 주도로 각종 창업지원과 창업활성화를 위한 노력을 하고 있지만 실패에 대한 깊은 상처나 실패에 대한 부정적인 인식을 머릿 속에 각인하고 상황에서는 잠재적 창업가의 창업의욕과 사업을 하고 있는 기업가들의 사업의욕을 기대하기 힘들다.

또한 기업가들도 기업가에게 사업실패에 대한 과도한 실패책임을 지우는 우리나라의 현재와 같은 시스템으로는 진취적인 기업가의 탄생을 기대하기 어렵다. 사업실패 시 기업가들이 겪게 되는 과도한 실패부담과 실패비용에 대한 부정적 인식의 확산은 사업가의 사업의욕을 크게 저하시키기 때문에 장기적 거시적 관점에서 이에 대한 연구가 필요한 시점이다.

정당하고 성실한 실패에 대하여는 이를 포용할 수 있는 사회가 발전할 수 있다고 한다. 우리 사회는 성공에만 열광하고 있고 기업가의 성공요인 등에 관한 연구는 많이 진행되어 왔지만 실패에 대한 연구가 크게 미흡하고 실패 자료의 체계적인 축적도 거의 없는 실정이다. 더구나 기업실패로 인한 기업가의 부담이나 고통에 대한 연구는 거의 없는 실정이다.

기업가의 실패비용에 대한 연구는 민법, 형법, 상법 등 법학의 여러 부분과 경영학, 경제학, 사회학, 심리학 등 분야에서 복합적으로 검토하여야 할 과제이며 특정한 학문 분야에서만 바라본다면 그 본질을 제대로 파악하기도 어려우며 종합적인 대책과 보완 시스템의 구축도 기대하기 어렵다.

사업 실패연구에서 주목하여야 할 대상은 바로 기업가의 실패에 대한 부담감에 관한 연구이다. 현재와 같이 “사업에 실패하면 패가망신을 한다,” “실패하면 인생이 끝난다” 는 등과 같이 사업 실패에 대하여 극단적인 부정적 의식들이 만연해 있는 상황에서는 사업가들의 활발한 사업의욕을 기대하기 어렵고 유망한 잠재적 기업가들의 창업을 기대하기도 어렵다.

현재 우리나라는 왜곡된 자본조달 구조로 인하여 사업을 하는 사업가들, 사업에 실패한 경험이 있는 사람들, 사업을 준비하는 잠재적인 사업가들, 심지어 아직 구체적인 사업을 준비하고 있지 않지만 막연히 사업을 생각하는 사람들까지 사업실패에 대한 두려움이 많다. 특히 사업실패 시 사업가들이 부담해야 하는 위험은 재무적인 부담뿐만 아니라 사회적 심리적으로 부담해야 할 비재무적 비용이 너무 높지 않은 지에 관한 연구의 필요성이 있다고 보았다.

또한 일단 사업을 시작한 이후에 사업을 중단하려고 하여도 사업을 중단하기 어려운 경우가 많은데 이것이 사업종결과 관련된 제도적 시스템이 불안전하여 더 많은 비용을 부담할 수밖에 없는 구조가 아닌지 파악해볼 필요가 있다. 창업 진입장벽(entry-barrier)의 완화나 창업지원이 제대로 효과를 발휘하기 위해서는 그 반대편에 있는 퇴출 장벽(exit-barrier)이나 사업종결비용(the cost for

business closing)도 합리적인 수준인지 연구해볼 필요가 있으며 특히 창업이나 사업종결을 주도하는 기업가들이 사업종결 시 부담하는 재무적 비용, 비재무적비용, 그리고 시스템의 불완전에 따른 비용 등에 어떻게 인식과 이러한 비용이 사업 스트레스에 미치는 영향력을 규명하는 것을 연구의 의의가 있다고 사료된다. 지금까지 사업이나 창업에 영향을 미치는 대다수의 연구들은 실제 기업가를 대상으로 연구하기 보다는 잠재적인 기업가나 학생 등을 대상으로 하였기 때문에 실제 사업을 하면서 사업가들이 부담하는 실패비용에 관한 연구는 없는 실정이다.

따라서 사업실패로 인한 사업종결을 할 경우에 기업인들이 부담하는 비용의 종류와 내용을 파악하는 것이 중요하다. 그리고 그러한 사업실패 부담에 대하여 기업가들이 인지하는 스트레스와의 관계를 알아보고 사업실패 스트레스와 사업 의욕과의 관계를 파악해 보고자 하는 것이 중요한 과제이다.

이러한 연구는 첫째, 기업가의 실패 시 입는 손실의 주요 내용을 보다 체계적으로 정리하는 데 기여할 것이다. 둘째는 실패한 기업가의 실패경험이 자산화 되는 기초가 되어 궁극적으로는 실패로 인한 사회적 비용을 낮추는데 기여할 수 있을 것이다. 셋째는 실패와 실패기업가에 대한 사회적 시각을 개선하는데 기여할 것이다. 넷째는 한계기업이나 재기하기가 어려운 사업의 종결과 관련된 제반 시스템을 개선하는데 기여할 것이다.

벤처기업과 같은 경우는 “High risk, high return”이라는 말 속에 높은 사업이익의 기회 속에 높은 사업실패 위험의 가능성을 태생적으로 안고 있다. 하지만 벤처 사업을 논할 때에 높은 사업위험 보다는 사업기회에 초점을 맞추고 사업을 추진하고 진행하는 경우가 많다. 아무리 좋은 사업 기회도 결국은 각종 사업의 위험이나 실패의 위험의 극복 없이는 이익의 창출이라는 달콤한 열매를 딸 수는 없다.

하지만 창업은 단기간 부 축적에 대한 환상, 가치평가와 가치관 혼란, 새로운 빈익빈 부익부, 준비부족에 의한 실패기업 양산이라는 부정적인 면들을 동시에 가지고 있다. 따라서 창업의 부정적인 면들을 완화시키는 정책적인 대응과 사회적 노력 필요하며 시대적 적합성을 가지고 있는 새로운 조류라는 점을 인식하고 효과적인 창업 성공을 위한 학습과 연구가 필요한 시점이다.

기업가정신에 대한 교육과 기업가정신에 바탕을 둔 사회적 인식을 개선하기 위한 노력이 절실하게 필요한 시점이다. 다만 그 시발점이 학교에서 할 것인가, 신문과 방송 등 언론에서 할 것인가, 아니면 새마을운동과 같이 사회적 운동으로 할 것인가를 고민하고 어찌면 이 모든 부분에서 동시다발적으로 기업가정신 함양을 위한 노력을 기울일 때이다. 늦었다고 생각하지만 결코 늦지 않은 시점이 오늘이며 바로 지금이다.

최근 우리나라의 가장 큰 난제는 일자리 창출과 고용 문제이며, 그 중에서도 청년취업의 문제가

심각한 수준이다. IMF 금융위기 이후에는 대부분의 대학생들은 입학과 동시에 취업을 위한 스펙을 맞추는 데에 대학생활의 대부분을 쏟아 붓는 것이 일반화 되어있을 정도로 취업이 대학생활의 최우선 목표가 된지 오래다. 정부의 최우선 국정과제도 또한 보다 많은 일자리 창출에 초점을 두고 있다. 하지만 대학생들이 목표로 하는 일자리는 공무원, 대기업이나 공기업 등 크고 안정적인 직장에서의 취업을 목표로 하고 있고 정작 이들을 필요로 하는 많은 중소기업은 인력난에 시달리고 있는 것이 현실이다. 대기업이나 금융기관 또는 공공기관 등의 공채에는 수백대 1의 경쟁률이 다반사이지만 고용의 대부분을 차지하는 중소기업은 청년들은 이들 중소기업을 외면하고 있어 취업시장의 부익부 빈익빈의 양극화 현상이 뚜렷하다.

이들이 기업가정신을 가지고 창업 등에 도전하는 일은 더더욱 드물다. 설사 도전한다고 하더라도 체계적인 창업교육과 기업가정신 교육을 받지 않아서 총 쏘는 방법도 배우지 않고 전쟁터로 나가야 하는 것과 같은 한심한 수준을 크게 벗어나지는 못하는 것이 우리나라 대학 졸업생들의 현실이다.

그렇다면 청소년들의 기업가정신 수준은 어떠한가? 대학생인 선배들과 크게 다르지 않을 것이다. 무엇이 이들 청소년과 대학생들을 이렇게 만들었을까? 우리나라에는 왜 기업가정신으로 무장되고 페이스북을 창업한 마크 주크버거와 같은 청년들과 마이크로소프트를 창업할 빌 게이츠와 같은 혁신적이고 도전적인 젊은 기업가들이 탄생하지 않는 것일까?

2) Next Society

현대사회는 빠르게 변화하고 있으며 그에 따라 산업 패턴도 급격하게 변화하게 된다. 피터 드러커(Peter Drucker)는 복잡한 사회현상을 이해하고 다음 세대에 맞는 적합한 전략들을 찾기 위해서는 큰 틀에서 사회의 흐름을 이해하여야 한다고 하였다. 그가 제시하는 큰 틀이란 시간, 공간, 그리고 사람에 대한 정확한 이해를 하는 것이 다음 사회를 예측하는 척도라 하였다.

(1) 연령과 인구구조

인구와 연령이나 인구 구조 등 시간적 개념의 의미를 이해하는 것이 중요하다. 선진 여러 국가의 출산율 감소는 젊은 인구의 급격한 감소를 가져오고 이는 사회를 변혁시킬 근본원인으로 작용할 것으로 보았다. 독일 등 선진국들은 2030년이 되면 현재 인구의 25%까지 인구가 감소할 가능성이 있는 것으로 예측했다. 미국은 인구의 감소에 따른 여러 부작용이 다른 나라에서 미국으로의 이민으로

다소 완화될 수 있는 것으로 보았고, 일본은 이민을 허락하지 않는 정책으로 향후 노령화 문제가 심각할 것으로 보았다.

인구 고령화로 인하여 성인에 대한 재교육이 사회적으로 중요한 이슈로 대두될 것으로 보았고, 40-60대의 재교육 시장이 가장 중요한 교육시장이 될 것으로 보았다. 현재는 젊은이 20명이 노인 1명을 먹여 살리지만 2020년이 되면 젊은이 5명이 1명의 노인을 먹여 살려야하는 구조가 되며 연금도 더 많이 내고 더 적게 받을 수 밖에 없는 악순환 구조가 될 가능성이 크다고 전망했다.

(2) 지역 블럭화와 초국가적 기업

EU나 아세안 등 지역 블럭화가 심화되어 블럭화 내에서의 보호주의나 FTA 등의 체결과 몇몇 국가들의 블럭화 또는 보호주의화가 가속화 될 가능성이 있는 것으로 전망해했다. 또한 세계 시장을 염두에 두고 마케팅과 영업 전략을 구사하는 글로벌 기업경영이 일반화 되는 시대가 도래 할 가능성이 큰 것으로 전망했다. 중국의 산업화의 발전으로 일본보다는 중국이 세계경제를 주도할 것으로 예측했다.

(3) 지식사회와 전문지식인의 기업가정신

핵심적인 생산수단으로 “지식”이 중요한 키워드로 부각될 것으로 보았다. 과거에는 피고용주들이 고용주와 종속적인 관계에 있었으나 전문화된 지식을 가진 자들이 고용주와 평등한 근로관계를 설정하게 되며 전문가로서 인정을 받으려면 지식의 재충전이 지속되어야 한다고 했다. 지식 근로자는 핵심강점, 경력, 보유정보가 무엇인지를 정확하게 파악하고 진단하는 것이 중요하다고 했다. 전자 상거래의 발전과 같은 정보혁명은 철도발명과 같은 산업적 사회적 파급효과를 가질 것이며 심리적 지리를 크게 변화시킬 것으로 보았다.

기업에 있어서 CEO의 역할의 중요성을 강조하였다. CEO에게 가장 중요한 정보는 고객에 대한 정보가 아니라 비고객에 대한 정보라고 하였다. 이는 블러오션전략에서 기존의 고객에 대한 공략 못지않게 잠재적 고객이나 잠재적 시장에 대한 관리와 공략의 중요성을 강조한 것과 같은 맥락이다. CEO는 외부의 변화 트렌드를 정확하게 파악하여야 하며 변화가 단기 유행이지 장기 트렌드 인지를 구분할 능력과 자질이 있어야 한다. 또한 단기적인 성과와 장기적인 성과를 잘 조화가 이루어지게 운영하여야 한다.

CEO의 핵심기능 중의 하나는 직원의 잠재력을 파악하고 개발하기 위하여 상당시간을 할애하여야

한다. 지식기반경제와 사회에서 생존하는 유일한 방법은 “평범한 사람으로 하여금 비범한 일을 하게 만드는 것” 이라고 한다. 오늘날의 핵심관리 흐름은 핵심경영관리 이외에는 모두 아웃소싱(outsourcing)하여 변화에 유연하게 대응하는 경영과 조직 시스템을 구축하는 것이 중요하다. 경영도 한명의 최고경영자의 의사결정에 기업의 운명을 맡기는 구조가 아니라 CEO, CFO, CMO, CCO, CSO 등 전문 경영인에 전문 분야를 위임하는 것이 다양화되고 급변하는 기업환경에서 성공적인 기업운영을 가능하게 할 것이다.

3) 창업의 시대적 의미

(1) 글로벌 구조변화에 대응

미국은 1980년대 이전에는 전통적 대기업이 산업발전 주도하였지만 1980년대 이후에는 벤처중심의 창업경제로 전환, 산업사회에서 지식정보사회로의 전환과정에 의한 과학기술의 발달, 혁신활동의 급속 증가, 새로운 상품과 서비스의 출현하였다. 20세기 후반에는 다양한 산업분야의 기술혁신, 정보가 시공의 한계 넘어 광속사회로 진입하고 있다. 가령 이스라엘에서는 정부 주도적 벤처캐피탈과 인큐베이터 조성하고 나스닥에 상장하여 수익을 실현하는 등 세계 시장이 통합되고 글로벌화 되고 있다. 대만에서는 신주단지 조성하고 화교 네트워크와 연계하여 글로벌화 된 벤처기업 육성에 주력하고 있다. 우리나라는 한때는 1990년대 후반부터 2000년대 초반에 벤처붐을 이루다가 벤처 침체기에 많은 신규 창업 기업들이 몰락하는 아픔을 겪었고, 새로운 시대에 적합한 창업에 관한 새로운 도전이 필요한 시점이며 창업과 벤처기업 육성을 위한 정책적 결단이 필요한 시점이다.

(2) 지식기반 경제시대의 성장엔진

창업 활성화의 요인은 다음과 같다.

- ① 지식의 핵반응을 일으키는 시대 도래
- ② 유연성과 신속성이 핵심성공요인
- ③ 신기술을 활용한 틈새시장에 의한 창업 기회 증가
- ④ 소득증가와 교육수준의 증가에 의한 인간의 욕구폭발에 따른 존재혁명
- ⑤ 가치창출, 경험산업 발달, 미디어 산업 팽창 속에 새로운 기회 추구욕구

(3) 새로운 경영모델의 발전

벤처기업의 필요요소는 투명성을 강조하는 경영모델의 발전을 촉진하고 공동체로서의 결속력이 핵심역량의 원천이다. 또한 정보공유를 통한 창의성과 자율성을 높이는 경영이 경쟁력의 핵심이며 신뢰와 투명성을 갖춘 경영모델을 구축이 중요하다.

(4) 우리나라 벤처창업의 촉진요인과 저해요인

우리나라 벤처창업의 촉진요인은 다음과 같은 선순환 구조가 작동할 때에 원활하게 나타난다. 성공모델의 출현 → 매스미디어의 집중 조명 → 벤처 스타의 등장 → 정부의 정책적 지원 → 벤처 캐피탈 성장 → 투자회수시장인 코스닥 발전이라는 선순환 구조이다. 또한 대기업 고용불안과 파생형 창업현상과 아웃소싱의 활발한 활성화는 창업 활성화 촉진요인들이다.

하지만 창업의 저해하는 요인으로서는 높은 창업 실패율 → 부정적 인식의 확산 → 코스닥 장기침체 → 벤처캐피탈 기능 위축 → 전문성 향상의 기회 제한 → 내수시장 규모한계와 국내외적 경기침체는 창업에 부정적인 영향을 사회적으로 확산시키는 역할을 한다.

(5) 창업 생태계의 변화

- 경제적 인프라 : 벤처주식의 거래시장 발달, VC 및 개인투자자의 투자활성화, 혁신제품에 대한 시장 규모, 프랜차이즈 등 서비스 창업의 폭발적 증가
- 사회문화적 인프라 : 기업가정신을 고취하는 사회 분위기, 과학기술자의 적극적 창업의욕, 신뢰를 바탕으로 한 경제사회질서
- 과학기술 및 교육 인프라 : 연구개발투자에 의한 지속적 기술혁신, 학술기관과 사기업간의 인적교류, 창업 및 기업가적 능력개발을 위한 교육
- 법적 제도적 인프라 : 기업에 대한 규제 및 퇴출 장벽완화, 지역별 지원 네트워크 및 창업보육기능, 투자자와 기업가의 정보 네트워크

4) 창업의 빛과 그림자

(1) 창업의 성공신화

젊은이들이 새로운 분야에 도전해서 새로운 제품과 서비스 시장을 창출해서 사회에 새로운 가치를 제공하고, 부를 축적, 반면 다수의 실패자도 존재한다.

(2) 실패경험의 자산화

실패경험의 자산화와 재도전을 활성화할 수 있는 정책의 추진이 필요, ‘정직한 실패’에 대해 관용적인 사회문화와 제도의 개선이 필요한 시점이다.

(3) 성과평가

사회적 차원에서 현재 또는 잠재적 벤처창업자들에게 기업가로서의 역량을 효과적으로 배양할 수 있는 기회를 제공, 창업의 성공과 실패 성과결정 요인에 대한 심도 있는 이해가 필요하다.

(4) 실전지식의 부족

창업자는 현장 지식과 세상물정을 바탕으로 자기절제와 균형감각, 통찰력, 실패를 통한 자기 성찰 등이 필요하다.

(5) 사업실패의 7가지 함정

창업 아이템의 선택, 개발, 시장개척, 관리, 경영자의 태도, 관계, 불운의 함정 등이 있다.

4. 기업가정신과 창업 문화

빌 게이츠(William H. Gate III)는 고등학교 다닐 때부터 컴퓨터와 컴퓨터 프로그래밍에 오랜 시간 몰두하였고 1975년에 빌 게이츠는 다니던 하버드 대학교를 그만두고 폴 앨런(Paul Allen)과 함께 마이크로소프트사(Microsoft)를 창업하였다. 빌게이츠는레이크사이드고등학교를 다닐 때부터 컴퓨터 프로그래밍에 심취했었고, 그러한 빌 게이츠를 부모님들을 추가적인 자금을 마련하여 아이들이 자기들이 좋아하는 프로그램에 몰두할 수 있도록 적극적으로 지원하였다. 심지어 하버드대학1학년을 마치고 학교를 그만둘 때에도 부모님들은 말린 적이 없었다.

워렌 버핏은 고등학교를 졸업하기 전에 이미 창업과 실패를 경험한 적이 있다고 했다. 성공하기 위해서는 실패를 먼저 경험해야 한다는 조언도 많이 한다. 실리콘밸리에서도 실패한 사업가는 적지 않은 것으로 알려져 있다. 성공한 사업가들도 실패한 기업가들에게서 많은 것을 배울 수 있어 성공한 사람을 한번 찾아가면 실패한 사람을 열 번 찾아가라는 기업가들도 있다고 한다. 불확실성과 위험에 도전해서 새로운 가치를 창출하고자 하는 도전정신과 열정이 사라진 사회에 과연 미래가 있을까 걱정하는 사람들도 있다 (한정화, 2008).

워렌 버핏은 창업을 하려면 위기의식을 극복할 만큼의 열정이 있어야 한다고 주장했으며 도전정신을 가진 젊은 사람들이 거대한 자산과 같다고 했다. 반면에 나이드 사람들은 보수적인 사고방식 때문에 위험을 회피하려는 사람들이 많기 때문에 같이 일하기가 쉽지 않고 나이드 사람들은 고용하기도 쉽지 않다고 하였다. 창업이나 기업경영을 하겠다는 사람들은 여러 어려움들에 대한 인식을 하고 모든 문제들을 오히려 즐기겠다는 자세가 필요함을 강조했다. 창업에서 역경은 박진감 있는 도전의 일부로 인식했다.

정당하고 성실한 실패에 대하여는 이를 포용할 수 있는 사회가 발전할 수 있다고 한다. 우리 사회는 성공에만 열광하고 있고 실패에 대한 연구가 크게 미흡하며 실패 자료의 체계적인 축적도 거의 없다. 더구나 기업실패로 인한 기업가의 부담이나 고통에 대한 연구는 거의 없는 실정이다.

실패의 원인은 다양하다. 과거의 개인의 경력이나 기업의 성과가 아무리 화려하더라도 기업이 실패를 하면 많은 비용이 따른다. 그래서 사업은 시작하는 것보다 끝내기가 더 어려울 수 있다. 한정화(2008)은 우리 사회에 기업가 정신과 창업을 활성화하기 위해서는 창업을 위한 여러 가지 유인과 인센티브도 필요하지만, 실패 시 개인의 희생과 비용을 줄일 수 있는 퇴출관리나 실패관리 정책이 반드시 필요하다고 강조한다.

미국에 기업가 정신이 시대가 흘러도 계속 역동적으로 살아 있는 것은 관용적인 법과 제도는 물론이거니와 실패에 대한 사회적 관용이 뿌리 깊게 자리하고 있기 때문이다. 우리나라는 실패에 대하여 지나치게 비판적이고 엄격할 뿐만 아니라 실패이후에 기업가들이 부담하는 각종 비용이 매우 높은 편이다. 또한 실패의 조짐이 나타나 날 때에 긴급하게 상담할 수 있는 제도적 장치나 핫라인이 없다. 따라서 손실을 최소화하면서 사업을 정리할 수 있는 퇴출상담(exit-consulting) 제도 등이 시급하다는 주장이 있다 (한정화, 2008).

안철수연구소 사장이었던 안철수 의원은 우리나라 소프트웨어 산업 등 벤처기업들의 산업구조 특성에 문제를 제기하였다. 기업의 실패와 관련된 안사장의 주장 중에서 주목할 것은 우리나라는 “경쟁력이 없는 기업이 쉽게 퇴출되기 힘든 산업 구조가 상황을 악화시키는 데 큰 역할을 한다” 고 주장했다. 기업도 어려워지면 망하는 것이 정상이며 어려워진 기업이 적절한 시기에 정리되는 것이 이해관계자 모두에게 그리고 국가 전체적으로 바람직한데 현실은 그렇지 않다고 주장하였다.

국내기업이 망하기 힘든 이유 중의 하나가 바로 금융권에서 기업에 대출할 때에 대표이사나 지배주주의 연대보증을 요구하는 관행을 가장 큰 문제점으로 지적하였다. 우리나라 기업들이 대표이사 등의 연대보증을 요구하는 것은 기업의 신용 평가기법 등의 낙후로 기업을 제대로 평가할 역량이 없는 금융권 자신의 역량부족이나 현실적인 한계를 기업 부도 등의 사고 시에 금융기관이 회수율을 높이는 방편으로 사용하기 때문에 연쇄적인 문제 발생의 근원이 되고 있다.

기업이 경영상 또는 기술상의 한계로 사업을 종료하거나 기업을 종결하고 싶어도 기업이 망하면 기업의 빛이 전부 대표이사 등 기업인 개인의 빛이 되어 버리는 구조이다. 사업종결은 곧 인생의 포기과 같은 수밖에 없고 쇠퇴한 기업이거나 이미 기울어진 기업도 기업가의 입장에서는 기업의 종결을 상상하기 어렵다. 기업을 정리할 적절한 시기를 가장 잘 판단하는 사람이 대표이사인데 기업을 종결하는 경우에 대표이사 등 기업가가 모든 빚은 떠 앉고 주저앉아야 하는 이러한 극단적인 결과만이 초래되는 상황에서는 기업가는 수단과 방법을 가리지 않고 기업을 계속 끌고 갈수 밖에 없다고 한다.

창업결정에 가족들의 배경도 중요한 영향을 주는 것으로 나타났다(Brockhus, 1982; Ronstadt, 1984). Ronstadt(1984)는 창업을 한 사람의 부모의 76%가 기업가였고, 창업을 하지 않은 사람은 44%만이 기업가였다. 창업자의 창업 이전의 관련 경력이나 경험이 창업성과에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(Stuart & Abetti, 1987; Lamont, 1972; Cooper, 1985). Mazzarol(1990) 등은 창업의욕에 영향을 미치는 요인으로서는 성취감, 위험감수에 대한 의지, 불확실성의 감수 등 개인적인 특성과 창업 전의 직업과 교육, 종교 등 배경적인 요인 등이 복합적으로 영향을 미친다고

주장했다.

창업 결정에는 성별에 따라 위험성향도 영향을 미치는 것으로 나뉘었는데, Sexton and Bownman(1990)에서는 남성이 여성보다 위험감수 성향이 높은 것으로 나타났으며, Knight(1921)는 실직자들이 많은 존재하고 새로운 직장을 찾기 어려울 때에 창업이 증가한다고 했다. 또한 Gray(1990)은 개인적인 창업의욕은 경기침체 등과 같은 압력이 창업에 부정적인 영향을 미친다고 한다.

전통적 기업가정신 연구에서 키즈너의 기회포착과 스펀터의 혁신실행을 가능하게 하는 것은 기업가이며 기회를 포착한 사업가가 혁신을 실행 가능하게 하는 것은 기업가의 위험감수 성향에 달려있다고 할 수 있다. 결국 기회를 포착하여 위험부담을 감수하고 혁신을 실행하는 것이며 기업가는 그러한 실행을 담당하는 자라고 할 수 있겠다.

Fishbein & Ajzen (1975)의 합리적 행위이론에서는 개인이 특정한 행위를 하게 되는 과정을 잘 설명하고 있다. 합리적 행위이론에 따르면 먼저 행위에 대한 태도(Attitude toward Act or Behavior)와 주관적 규범(Subjective Norm)이 먼저 행위의도(Behavior Intention)에 영향을 미치고 이 행위의도는 결국 행위에 영향을 미친다고 한다. 행위에 대한 태도는 행위를 수행하는 것에 대한 긍정적 또는 부정적 느낌으로 정의되며, 행위로부터 발생한 결과에 대한 개인의 믿음과 이러한 결과가 바람직한지에 대한 개인의 평가에 의해 결정된다고 본다.

5. 우리나라 기업가정신교육의 문제점

- 1) 창업교육에 대한 사회적 관심 부족
- 2) 창업교육에 대한 학생들의 관심 부족
- 3) 창업교육이 가능한 교사 자원 부족
- 4) 창업교육의 이론과 현실의 괴리 가능성이 큼

○ 창업 교과목이나 분야가 학교수업에 포함되더라도 실질적으로 학생들이 창업에 대한 관심을 갖게 하거나 연습하고 실행하는데 멘토 또는 리더 역할을 할 교사가 없음

○ 창업에 대한 이론 수업은 가능할 수도 있지만 현실과는 거리가 먼 수업일 가능성이 큼

6. 결론 (S-C-P 모형)

SCP모형은 특정한 산업 내에서의 성과(performance)는 산업구조(industry structure)와 경쟁강도에 따라서 차이가 있다는 이론이다. SCP 모형에서 구조(structure)는 산업 내 구매자와 판매자의 수, 제품차별화의 수준, 진입장벽, 비용구조, 그리고 수직통합 등으로 측정되고 있다. SCP 모형에서 행동(conduct)은 산업 내에서의 기업의 구체적인 행동을 의미하며 가격변동, 제품전략, 광고, 연구개발, 그리고 공장 및 설비에 대한 투자 등과 같은 기업의 결정이나 행위들을 포함한다. SCP 모형에서 성과(performance)는 특정 산업의 성과, 개별기업의 성과, 그리고 경제 전체의 성과라는 의미를 가지고 있다는 이론이다.

기업가정신 교육에서 SCP 모형은 기업가정신 교육 시스템의 구조(Structure)에 따라서 학교와 학생의 행동(Conduct)이 달라지고 기업가정신의 성과 (Performance) 또한 달라질 수 있다는 시사점을 얻을 수 있다.

참 고 문 헌

- 말콤 글래드웰(2008). **아웃라이어**. 서울: 김영사.
- 박만섭(2005). **신고전학파에 대한 12대안, 경제학 - 더 넓은 지평을 향하여**. 이투스신서.
- 박삼식, 김의식(1999). 창업시 고려사항과 성공 요건. **대구산업정보대학논문집**, 제13권, 94-131.
- 서정해(2006). 창업 및 기업가에 대한 한중일 대학생의 인식. **경영교육논총**, 제43권 제1호, 153-171.
- 안철수(2004). **CEO 안철수-지금 우리에게 필요한 것은**. 서울: 김영사.
- 안현실, 정성철(2007). **부의 기원**. 서울: 랜덤하우스.
- 유관희, 김영, 허광복(2005). 중소기업에 대한 정책자금지원의 재무적 성과. **중소기업연구**, 제27권 제4호, 205-223.
- 윤방섭(2004). 창업 의지의 결정요인: 개인특성 및 환경요인. **산학경영연구**, 제17권 제2호, 89-105.
- 윤성옥, 서근하(2003). 한국의 소상공인 창업문화에 관한 연구: 창업자 개인적 특성과 마케팅 인식을 중심으로. **소비문화연구**, 제6권 제1호, 99-118.
- 윤종록(2010). **창업국가**. 서울: 다할미디어.
- 장세진(1998). 경영자원론과 기업진화론을 중심으로 한 전략경영이론의 최근 동향. **전략경영연구**, 제1권 제1호, 49-73.
- 장수덕(2005). 실패한 벤처기업의 특징: 사례연구. **경영연구**, 제20권 제2호, 21-46.
- 정승화(1999). **벤처창업론**. 서울: 박영사.
- 정대용(1999). 창업과 사회·문화 요인간의 관련성에 관한 실증연구. **국제경영연구**, 제10권 제1호, 59-85.
- 중소기업청(2004). **창업성공·실패 사례에서 배운다: 창업 성공·실패 사례 수상작 모음집**. 중소기업청.

- 최인철(2007). **프레임**. 21세기북스.
- 한국벤처창업학회(2012). **창업론**. 명경사.
- 한상린, 박천교(2000). Flow개념을 이용한 인터넷 환경에서의 소비자 구매의도 결정요인 분석. **마케팅연구**, 제15권 제1호, 187-204.
- 한정화(1992). 경영전략론의 진화과정에 대한 비판적 고찰. **인사조직연구**, 제1권 제1호, 95-120.
- _____(2005). **불황을 뚫는 7가지 생존전략**. 랜덤하우스중앙.
- _____(2008). **벤처창업과 경영전략**. 홍문사.
- _____(2011). **기업가정신의 힘**. 21세기북스.
- _____(2008). **벤처창업과 경영전략**. 홍문사.
- 홍성태(1993). **소비자심리의 이해**. 도서출판 나남.
- Ajzen, I.(1982). On Behaving in Accordance With One's Attitude, In M. P. Zanna, E. T. Higgins, and C. P. Herman(eds.), **Consistency in Social Behavior: The Ontario Symposium**, Vol. 2, 3-15, Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Ajzen, I. & Fishbein, M.(1980). **Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior**. Englewood Cliff, NJ: Prentice-Hall.
- Baumol, W. J.(1990). Entrepreneurship: Productive, Unproductive, and Destructive. **Journal of Political Economy**, Vol. 98, 893-921.
- Begley, T. M. & Boyd, D. P.(1987). Psychological Characteristics Associated with Performance in Entrepreneurial Firms and Smaller Businesses. **Journal of Business Venturing**, Vol. 2, 79-93.
- Boyd, D. P. & Gumpert, D. E.(1983). Coping with Entrepreneurial Stress. **Harvard Business Review**, March-April, 44-64.
- Brock, T. C.(1967). Communication Discretionary and Intent to Persuade as Determinants of Counter Argument Production. **Journal of Experimental Social Psychology**, Vol. 3, 269-309.
- Brockhus, R. H.(1982). The Psychology of the Entrepreneurship, In Kent, C. A. Sexton D. I. & Vesper(eds), K. H. **Encyclopedia of Entrepreneurship**.

- Englewood Cliff, NJ; Prentice-Hill, 44-71 (November 1937), *Economics*, Vol. 4, No. 16, 386-405.
- Chandler, Alfred D.(1962). **Strategy and Structure: Chapters in the History of the Industrial Enterprise**. MIT Press.
- Churchill, B. C.(1952). Survival Patterns of the Postwar Business Population, **Survey of Current Business**, December, 12-19.
- Coase, R. H.(1937). **The Nature of the Firm**. *Economica*.
- _____(1988). The Nature of the Firm. **Journal of Law, Economics & Organization**, Spring, Vol. 4, 33-48.
- David P. Boyd & David E. Gumpert(1983). Coping with Entrepreneurial Stress. **Harvard Business Review**, March/April, 46-56.
- Dollinger Marc J.(1999). **Entrepreneurship Strategies and Resources**. Prentice Hall.
- Drucker, Peter F.(1954). **The Practice of Management**. Harper and Row.
- Fishbein, M & Ajzen, I.(1974). Factors Influencing Intentions and the Intention-Behavior Relation. **Human Relations**, Vol. 27, 1-15.
- _____(1975). **Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research**. Reading, MA: Addison Wesley.
- Gartner(1985). The Conceptual Framework for Describing the Phenomenon of New Venture Creation. **Academy of Management Review**, Vol. 10, 696-706.
- Gladwell, M.(2005). *Blink: The Power of Thinking Without Thinking*, 이무열 옮김, 21세기북스.
- Hayek, F.(1945). The Use of Knowledge in Society. **American Economic Review**, Vol. 35, 519-530.
- Hlavacek, J. D. & V. Q. Thompson(1978). Bureaucracy and Venture Failures. **The Academy of Management Review**, Vol. 3, 242-248.
- Hoffman, D. L. & Thomas P. Novak(1996). Marketing in Hypermedia Compute-Mediated Environments: Conceptual Foundations. **Journal of Marketing**, Vol. 60, 50-68.

- Jacobson, R.(1992). The Austrian School of Strategy. **Academy of Management Review**, Vol. 17, 782–807.
- Kao, Raymond W. Y.(1995). **Effective Small Business**. The Dryden Press.
- Kirzner, I.(1973). **Competition and Entrepreneurship**. Chicago, Illinois; University of Chicago Press.
- Kirzner, I.(1998). Entrepreneurial Discovery and Competitive Market Process: An Austrian Approach. **Economic Literature**, Vol. 35, 60–85.
- Knight, F. H.(1921). **Risk and Profit**, Houghton Mifflin. New York, NY
- Kreuger, N. F., Reilly, M. D., & Carsrud, A. L.(2000). Competing Models of Entrepreneurial Intentions. **Journal of Business Venturing**, Vol. 15, 411–432.
- Mazzarol, Tim, Volery Thierry, Doss(1999). Noelle and Thein Vicki, Factors Influencing Small Business Start-Up. **International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research**, Vol. 5, 48–64.
- McGrath, R. G.(1999). Falling Forward: Real Options Reasoning and Entrepreneurial Failure. **Academy of Management**, Vol. 24, 13–30.
- McGrath, R. G., MacMillan, I. C, & Yang, E.(1992). Does Culture Endure, or Is It Malleable? Issues For Entrepreneurial Economic Development. **Journal of Business Venturing**, Vol. 7, 441–459.
- Ray, D. M.(1990). The Role of Risk Taking in Singapore. **Journal of Business Venturing**, Vol. 9, 157–177.
- Redding, S. G.(1982). Cultural Effects in the Marketing Process in South-east Asia. **Journal of the Market Research Society**, Vol. 24, 98–114.
- Schein, E. H.(1975). How Career Anchors Hold Executives to Their Career Paths. **Personnel**, Vol. 52, 11–24.
- Schein, E. H.(1978). **Career Dynamics; Matching Individual and Organizational Needs**. Reading, Mass, Addison–Wesley.
- Schumpeter, J. A.(1934). **The Theory of Economic Development**. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- _____ (1942). **Capitalism, Socialism and Democracy**. New York,

- Harper.
- Shapero, A. & Sokol, L. (1992). The Social Dimensions of Entrepreneurship, in C. A. Kent, D. L. Sexton, & K. H. Vesper(eds.), **Encyclopedia of Entrepreneurship**. Englewood Cliff, NJ, Prentice-Hill, 72-90.
- Sexton, D L. & Bowman, N.(1983). Determining Entrepreneurial Potential of Students. **Academy of Management Proceedings**, 408-412.
- Sexton, D. L. & Bowman, N.(1990). Female and Male Entrepreneurs: Psychological Characteristics and Their Role in Gender-Relation Discrimination. **Journal of Business Venturing**, Vol. 5, 29-36.
- Sherer(1992). Schumpeter and Plausible Capitalism. **Journal of Economic Literatur**. Vol. 30, 1416-1433.
- Strauss, G.(1974). Adolescence in Organization Growth : Problems, Pains, Possibilities. **Organizational Dynamics**, Vol. 2, No. 4, 3-17.
- Stuart, R. W. & Abetti, P. A.(1987). Start-up Venture: Toward the Prediction of Initial Success. **Journal of Business Venturing**, Vol. 2, 215-230.
- Timmons, A. & Sander, D. A.(1989). Everything You Don' t Want to Know About Raising Capital. **Harvard Business Review**, November-December, 70-73.
- Timmons, J.(1994). New Venture Creation, Irwin, BurRide.
- Venkataraman, S. A. H. Van de Ven, J. Buckeye & R. Hudson(1990). Starting Up in a Turbulent Environment: A Process Model of Failure Among Firms with High Customer Dependence. **Journal of Business Venturing**, Vol. 5, 277-295.
- Vesper, K. H.(1980). **New Venture Strategies**. Englewood Cliff, N. J.
- Watson, J., & Everett J. E.(1996). Do Small Business Have High Failure Rates? **Journal of Small Business Management**, Vol. 34, 45-62.
- Weitzel, W. & Ellen J.(1989). Decline in Organizations a Literature Integration and Extension. **Administrative Science Quarterly**, Mar, Vol. 34, 91-109.
- Williams, M. L.(1993). Measuring Business Starts, Success and Survival, Some Database Considerations. **Journal of Business Venturing**, Vol. 8, 295-299.

Williamson, O. E.(1985). The Economics of Organization; The Transaction Cost Approach. **American Journal of Sociology**, Vol. 87, 547–362.

주제발표 5



청소년활동을 통한 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안

홍 윤 경

(서울시립근로청소년복지관 과장)

청소년 활동을 통한 기업가정신 함양 및 창업역량 강화방안

1. 서론

1) 청소년활동의 어제와 오늘

(1) 한 방향만 허락하는 청소년의 진로활동

① 흔히 진로라 하면 상위교급으로의 진학을 떠올리는 사람들이 많다. 중학생은 고등학교로, 고등학생은 대학교로.. 하지만 진로는 한자의 뜻 그대로 앞으로 나아가야 할 길이다. 그런데 대한민국의 진로는 어떠한가? 많은 학교와 또 학부모는 청소년의 진로와 진학을 같은 의미로 접근하고 있다. 물론 진로라는 말에 진학도 포함이 되어있기는 하다. 하지만 취업, 더 발전적인 내일을 위한 해당 분야의 전문 교육 참여 등 우리가 간과하고 있는 다른 여러 방향들도 있다는 것을 알아야만 청소년들을 건강하게 성장할 수 있도록 도와줄 수 있을 것이다.

② 학교 안에서도 많은 청소년 활동들이 이루어지겠지만 입시위주의 교과목에 한정되어있는 대한민국의 교육 현실을 보면 청소년들에게 부족한 분야가 어떤 것인지 쉽게 알 수 있다. 게다가 요즘 많은 특성화고등학교조차도 학생들에게 대학입학을 권유하고 있다고 하니 대한민국의 진로 활동의 방향은 도대체 어디로 향하고 있는 것인지 알 수 없는 것이 현실이다.

③ 청소년 활동이 무엇인지 학생들에게 물어보면 많은 청소년들이 생각하고 있고, 또 참여했던 분야가 거의 비슷하다는 것을 알 수 있다. 학교에서 일률적으로 진행한 직업 체험, 꼭 채워야 하는 봉사가 대부분이다. 이는 청소년 활동의 한계를 나타내기도 한다. 게다가 그 모든 활동들 또한 개인 생활기록부 상에 기록되어지기 위한 것들이 많아 더욱 아쉬움을 나타내기도 한다.

사실 생활기록부는 청소년들의 미래에 사용되어지는 귀중한 기록임은 틀림없다. 대학 진학에 또 취업에 사용되어지니 그 기록이 어찌 중요하지 않을까 싶지만 무엇이 먼저여야 하는지에 대한 우선순위가 바뀐 것이 올바른 진로 활동으로 이루어지지 못 하게 하는 저해 요소가 되어가고 있는 것도 사실이다.

(2) 청소년을 위한 프로그램 안에 청소년은 없다

① 청소년 지도자로 많은 프로그램들을 기획하고, 계획하여 진행하지만 실제로 이것이 청소년을 위한 것인지 학교를 위한 것인지 나조차도 혼란스러울 때가 많다. 이는 아직도 청소년 한 명, 한 명을 위한 활동보다 학교단위의 활동이 대부분이라는 것에서 알 수 있다. 한 예로 국가적으로 밀고 있고, 반드시 시행해야 하는 ‘진로체험의 날’ 을 보면 학교의 진로 담당 교사가 기관에 연락하여 진로체험의 날을 운영하고 싶은데 그 기관에서 몇 명의 학생에게 몇 개의 프로그램을 운영해줄 수 있는지를 먼저 확인한다. 얼핏 들으면 그게 무엇이 문제인지 알 수 없지만 진행을 하면 할수록 누구를 위한, 무엇을 위한 프로그램인지 혼돈이 될 때가 많다. 물론 모든 학교가 이렇게 진행하는 것은 아닐 것이다. 더 새롭고, 더 혁신적인 방법으로 운영하는 학교가 많다면 우리 청소년들이 더 좋은 프로그램에 참여하게 되는 것이므로 참으로 다행일 것이다. 청소년들에게 보다 효율적이고, 현실적인 진로활동으로의 전개를 위하여 시행된 것이지만 실제 진행 순서와 방향이 상당히 바뀌어 있다. 이렇게 접근을 해보면 어떻게? 학교에서 먼저 기준을 잡아 진로활동의 분야를 나누고, 청소년들이 실제로 직업으로 갖고 싶고, 체험해보고 싶은 활동을 파악하고, 분야별 체험활동을 다양하게 구성하여 체험 활동을 할 수 있는 장소를 확보한 후 여러 장소로 나누어 학생들에 체험의 기회를 준다면 어떻게? 앞서 말한 방법과 다른 것은 학생들의 의견이 들어갔느냐 아니냐의 차이이다. 학교에서 운영하기 편한 진행이 아닌 청소년들이 진짜 원하고, 하고 싶은 활동을 해야지만 청소년 활동이라 할 수 있을 것이다. 하지만 학교는 학교 담당 교사가 일하기 수월한 방향을 제시하고, 그 방향으로 진행해주길 바라는 경우가 많다. 기관 입장에서는 한 번에 다수가 와서 활동 하는 것이 수익적으로나 운영적으로 좋긴 하지만 이것이 실제적으로 청소년들에게 진로 교육이라는 타이틀을 가지고 얼마만큼 효과성을 낼 수 있을지에 대해서는 생각해 볼 필요가 있다.

② 지금은 많은 청소년 기관에서 특성화된 사업을 기획하고, 청소년들을 개별 모집하여 진행하는 프로그램도 많이 증가되었다. 하지만 여전히 다수를 위한 프로그램을 요구하며 커다란 강당에 한꺼번에

몰아넣고, 100~200명을 대상으로 하는 특강을 요구한다. 심지어는 시간은 짧게, 특강 수준은 큰 상관이 없는 경우도 많다. 효과성은 당연히 거의 없다고 본다. 물론 진행하는 기관에서는 최대한 전문 강사를 섭외하고, 해당 활동에 대한 기획 의도와 진행에 대한 방향성을 제시하지만 과연 그 강의를 듣는 청소년들이 얼마나 될 것인가?

③ 활동이 끝나도 제대로 된 피드백을 해주는 교사는 거의 없다. 활동을 의뢰한 학교의 피드백은 단순히 아이들에게 ‘좋았냐’, ‘재미있었냐’로 결정된다. ‘학생들이 어땠다더라’라는 이야기만 하지 ‘실제로 활동에 들어가보니 이리이러한 부분이 아쉬웠다’거나 ‘이러한 부분은 개선해주었으면 한다’는 내용은 거의 없다. 실제로 380여명이 한 번에 와서 진행하였던 한 학교의 진로체험의 날에 교사는 20여명이 왔었지만 교실에 들어가 활동을 체크한 교사는 거의 없었다. 심지어 활동이 끝나고 학교 관리도 직원들이 했을 정도로 인솔 교사들은 기관에서 학생들을 출석체크만하고 방치해버렸다. 일부 반에서는 학생들이 너무 활동에 심취해 체험 시간이 길어지자 중간에 체험활동을 중지시키고 신속히 귀가를 종용하기도 했다. 물론 학생들의 학원과 개인적인 사정들로 집에 빨리 귀가를 시켜야했겠지만 그래야 10분, 20분이었을 것이다.

과연 누구를 위한 활동이었는지가 궁금해진다.

(3) 청소년들의 진로에 대한 자기 결정력 부족 및 지식 제공의 한계 봉착

① 진로상담의 개념을 진학 상담으로 여기는 교육 현실과 청소년의 외부 활동은 성적 향상을 저해하는 요소라는 인식으로 활동 참여를 반대하는 학교의 분위기가 청소년들을 탈출구 없는 울타리에 고립시키고 있다. 인문계 고등학교의 경우 취업으로의 결정이 쉽지 않고, 대학 진학보다 취업 혹은 자기개발을 우선시하고자 할 때 이에 따른 전문 상담교사가 부재한 경우가 많아 청소년이 희망하는 올바른 진로상담을 기대하기가 어려운 현실이다. 반면 다양한 체험활동에 참여하고 싶어도 그 정보를 쉽게 찾기 어렵고, 학교에 청소년 활동 관련 자료를 발송하여도 활용하지 않는 학교가 많아 청소년들이 청소년 활동을 접하기가 쉽지 않다.

② 교내에서 일방적으로 진행되는 진로 교육이 청소년의 진로 결정에 어느 정도 영향력을 미쳤는가에 대한 진로교육 만족도 조사의 결과를 찾아보았다. 도움이 되지 않았다는 조사 자료를 보면 진로 교육의 효율성에 의심을 품게 된다. 고학년으로 올라갈수록 도움이 되지 않았다는 조사내용이 청소년의

눈높이에 맞지 않는 활동을 진행하였다는 것을 확인할 수 있다.

청소년 진로교육 만족도 조사											
구분	구분별(2)	2012									
	구분별(2)	전체(N)		전혀 도움이 되지 않았다		별로 도움이 되지 않았다		약간 도움이 되었다		매우 도움이 되었다	
	구분별(2)	인원수 (명)	비율 (%)	인원수 (명)	비율 (%)	인원수 (명)	비율 (%)	인원수 (명)	비율 (%)	인원수 (명)	비율 (%)
전체	소계	5,946	100	676	11.4	1,768	29.7	2,883	48.5	618	10.4
성별	남자	3,034	100	410	13.5	864	28.5	1,439	47.4	321	10.6
	여자	2,912	100	266	9.1	904	31.1	1,444	49.6	297	10.2
학교 유형	초등학교	1,516	100	88	5.8	237	15.6	846	55.8	345	22.7
	중학교	2,210	100	259	11.7	799	36.1	1,003	45.4	150	6.8
	일반계고	1,697	100	270	15.9	594	35	760	44.8	73	4.3
	전문계고	522	100	60	11.4	138	26.5	274	52.4	51	9.7
지역 규모	대도시	2713	100	310	11.4	790	29.1	1334	49.2	278	10.3
	중소도시	2417	100	305	12.6	755	31.2	1129	46.7	228	9.4
	읍/면	816	100	61	7.5	223	27.3	420	51.5	112	13.7
가족 유형	양부모가정	5253	100	593	11.3	1597	30.4	2527	48.1	536	10.2
	한부모가정	501	100	69	13.7	133	26.5	255	50.9	44	8.9
	조손가정	73	100	6	7.6	14	19.6	37	50.6	16	22.2
	기타	68	100	4	6.5	16	23.4	35	51.6	13	18.6
경제적 수준	상	819	100	91	11.1	166	20.2	396	48.4	166	20.3
	중	4757	100	521	10.9	1489	31.3	2319	48.7	428	9
	하	342	100	64	18.6	108	31.5	152	44.5	18	5.4

한국청소년정책연구원

【그림 V-1】 청소년 진로교육 만족도 조사

(4) 말로만 부각되는 청소년 활동

① 청소년 활동이 중요하다는 것을 모르는 사람은 없을 것이다. 교내 활동을 포함하여 학교 밖 프로그램도 강조되고 있는 요즘까지도 청소년 활동은 성적 향상을 저해하는 요인으로 취급받고 있다.

② 청소년 활동의 근본 진행 취지는 건강하고, 창의적인 청소년 육성에 기인할 것이다. 현재의 청소년 활동은 청소년을 위한 활동이기보다 활동을 위하여 청소년이 존재하는 역구조적 진행이 많다.

③ 학교에서 진행되는 청소년 활동 중 현장 체험활동은 지속성이 있거나 동기부여가 되기보다는

단기성 혹은 일회성 행사로 종료되는 경우가 많아 청소년들의 진로에 대한 호기심 해소에는 역부족한 것이 현실이다.

(5) 청소년 창업교육의 필요성

① 청년 실업률의 급증

(ㄱ) 한국의 청년 실업 문제는 경기 회복 시 해결되는 경기순환적 문제가 아닌 중·장기적 측면에서 지속적으로 대두될 수 있는 구조적인 문제로 한국은 NEET 비율이 주요 대비국 대비 가장 높은 수준에 이르고 있다.

※ NEET(Not in Employment, Education or Training) : 정규학업을 마친 후 5년 내에 취업, 교육 및 직업훈련을 받지 않고 있는 청년층

(ㄴ) 청년층이 선호하고 있는 양질의 일자리 감소와 청년층의 감소, 인구구성의 변화에 따른 노동시장의 수요와 공급의 불일치가 청년의 실업률을 증가시키고 있다.

(ㄷ) 고학력자를 양산하는 교육시스템으로 고학력자는 지속적으로 증가하고 있고, 이들의 희망소득에 대한 불만족으로 고용 시장의 큰 변동 요인으로 작용한다.

② 청년 실업의 대안으로 청년 창업 증가 및 사회적 변화

(ㄱ) 청년의 창업 증가폭은 해가 거듭될수록 가파를 전망이지만 단순 제조업이나 서비스업, 자영업 등 사전 준비 없이 진행할 경우 실패 가능성이 높은 업종에 집중되는 현상이 있다.

(ㄴ) 현재 국내의 청년 창업은 대부분 독창적인 사업 아이템이나 기술 없이 무계획적으로 창업에 나서는 청년들이 많고, 이에 전문가들은 현 시대에 있어 청년 창업의 중요한 키 포인트는 기업가정신과 그에 상응하는 도전정신이며 준비된 창업만이 성공의 시작점이라고 지적하고 있다.

(ㄷ) 교육과학기술부는 청소년기부터 준비된 창업인재를 강조하고 있다. 준비된 창업인재의 답은 기업가 정신을 갖춘 인재 육성으로서 기업가 정신을 제대로 인식하고 있는 사회적 분위기를 조성하고, 창업을 희망하는 청년층에 보다 전문성 있고, 준비된 창업 교육의 틀을 제공함으로 많은 청소년들이 자신의 진로에 창업을 생각할 수 있도록 체계적 교육이 필요하다.

2) 청소년 활동 진행 목적

(1) 미래에 대한 다양한 선택의 기회 제공

① 청소년 미래에 대학 진학, 취업, 적성 분야로의 지속적인 교육 참여 등을 뛰어넘어 창업이라는 보다 다양한 진로의 방향이 있음을 제시하고, 이를 통하여서 청소년들 스스로 다양한 기회를 잡을 수 있는 선택의 폭 확대가 필요하다.

② 참여하는 활동이 일회성 활동이라 하더라도 청소년들에 충분한 동기부여가 될 수 있도록 프로그램을 기획하고, 스스로 원하는 활동에 참여할 수 있도록 계획, 진행한다면 자신의 진로에 보다 진지하고, 객관자적인 자세로 성장할 수 있을 것이다.

(2) 창업은 두려움이 아닌 도전이다.

① 창업은 성인 또는 미래에 취업의 대체 직업으로 선택하는 것이 아닌 기업가 정신, 비즈니스 마인드, 도전 정신, 자립심 등을 바탕으로 내가 희망하는 나만의 직업 세계를 개척해 나가는 도전이다. 이에 미래를 위한 체계적이고, 현실에 맞는 준비된 창업 교육이 필요하고, 선택한 창업에 대한 자신감 있는 전진, 또 미래에 얻게 될 사회적 성공과 그 성공의 사회적 의의에 대한 자신감 넘치는 인식이 필요하다.

② 현재 창업 교육은 일부 고등학교(특성화고)의 교과 교육과정을 제외한 대부분의 학교에서 미반영되고 있으며 창업 관련 청소년 활동은 거의 전무한 상태로 청소년기에 필요한 기업가 정신, 도전정신, 혁신적인 마인드 형성 등에 대한 실질적인 창업 교육이 수반된다면 올바른 경제 마인드 확립과 경제적 독립에 대한 자신감 형성을 바탕으로 청소년들의 건강한 성장을 기대할 수 있을 것이다.

2. 서울시립근로청소년복지관 창업활동관련 프로그램운영실태(2013년도기준)

1) 활동명 : 진로의 사고전환! 창비어천가!

2) 활동내용

- 오디션 : 참가 청소년 선발 과정
- 오아시스 캠프 : 창업에 대해 배우고, 함께 교류하는 과정
- 나비효과 프로젝트 : 창업아이템을 개발하고 컨설팅 받는 과정
- 스마트 캠프 : 창업 아이템을 홍보하고, 교류하는 과정
- 창비어천가 : 창업 축제

3) 사업추진배경

(1) 진로에 대한 청소년 관심 증대

① 청년실업 증가에 대한 문제가 대두됨으로 청소년의 직업 및 미래 설계에 대한 중요성 인식과 관심도가 증가되고 있다.

② 진로지도와 직업 준비에 대한 논의가 중요한 사회적 관심과 정책적 이슈로 등장하고 있고, 오늘날 젊은 층이 직면한 가장 중요한 생애 전환기 고민은 학업에서 직업 세계로 어떻게 진입하느냐에 대한 고민으로 대두되고 있다.

(2) 참여 청소년 진로 발달 특성

① 청소년 진로 프로그램의 경우 학교급별(초·중·고) 진로발달 특성을 이해한 단계적 진로 프로그램이 필요하다. 이는 교급별 발달 정도가 다른 청소년들에 같은 방식의 교육 내용을 적용할 시 그에 대한 효과성을 기대하기 어려우며 참가자들의 흥미도가 낮아질 수 있다.

② 초·중학교와는 달리 고등학교 시기는 진로 및 직업을 현실적으로 탐색하며 대학진학을 포함하여 사회진출을 위해 준비하는 시기로 발달 특성상 매우 중요한 시기이다. 이에 미래를 향한 준비를 부모 및 교사에 의존하지 않고, 스스로 선택하여 개척할 수 있도록 대상을 정확히 이해한 활동이 필요하다.

③ 고등학생은 본인의 미래 진로 계획을 수립하여 사회적 이행을 준비해 나가야 하며, 자신이 선택한 진로의 실현 가능성을 검토하여 직업세계로 나아가기 위한 준비를 해야 하는 시기이다.

표 V-1 **진로직업 발달특성 및 과제**

구분	진로직업 발달특성	진로직업 발달과제
고등학교	현실적 탐색 · 시행과 사회적 이행 준비기	· 자기이해의 심화와 자기 수용 · 선택기준으로서의 직업관 확립 · 장래계획 수립 및 사회적 이행의 준비 · 진로의 실현가능성 검토, 직업세계 이행 준비

④ 직업세계로의 이행 준비를 필요로 하는 고등학생은 자신의 진로를 스스로 선택하고 그 진로를 개척해 나갈 수 있는 탐색과 준비과정이 필요하다.

(3) 진취적인 사고와 창의성을 바탕으로 한 다양한 진로 교육 필요

① 학생들의 직업현장체험에 대한 욕구와 직업세계의 역동성 및 다양성을 반영하여 적절한 진로교육이 필요하다.

② 2011년도에 여성가족부에서 실시한 ‘청소년종합실태조사’ 결과 청소년의 향후 진로 계획은 상급학교로의 진학(52.9%), 취업(28.6%), 미결정(11.7%), 창업(2.5%)순으로 응답하였다. 이는 청소년들도 이제는 진학 및 취업 이외의 창업에 관심을 가지고 있으며 이는 창업 교육에 대한 needs가 있다는 것을 의미한다. 이는 준비 없는 창업이 아닌 ‘준비된 창업인재’를 양성할 필요가 있다는 것을 의미하기도 한다.

③ 청소년의 진로교육에서 새로운 가치창출 및 고등학생으로서 졸업 이후 청년 실업의 사회적 현상으로부터 분리될 수 없는 청소년에게 창업과 같이 다양한 진로가 있음을 제시하고 이를 통해 다방면의 접근을 할 수 있다는 가능성을 제시한다.

④ 창업 교육 및 활동에 참여함으로써 창의적·논리적 사고력을 활용하여 자발적이며 진취적인 경제활동에 참여할 수 있는 기회를 제공한다.

(4) 근로청소년복지관의 제안으로 탄생한 청소년 창업프로그램

① 2011년 근로청소년복지관의 제안을 통하여 생명보험사회공헌위원회, 교보생명의 예산을 지원받아 진행된 프로그램이다.

(기획의도 : 청년실업문제가 사회의 큰 문제로 대두되고 있는 현 시점에서 ‘청년창업’ 이 새로운 대안으로 떠오르고는 있으나 무분별한 청년창업은 청년들의 지식 및 경험부족으로 인한 실패를 가져온다. 근로청소년복지관에서는 이러한 점을 착안하여 청소년기부터 창업을 체험할 수 있는 체계적인 프로그램을 제공하여 청년창업의 실패를 최소화하고, 나아가 청소년들이 창업 프로그램의 체험을 통하여 진로에 대한 다양한 시각을 갖게 하고, 창업 도전을 통하여 일의 가치를 아는 청소년으로 육성하고자 “창비어천가” 를 기획하게 되었다.)

② 근로청소년복지관의 운영 취지에 맞추어 일의 가치를 아는 청소년 육성을 위한 복지관 특성화 프로그램을 고민하던 중 “창비어천가” 를 제안 받아 실시하게 되었고, 1회차를 지나 2014년 현재 4회 차를 진행하게 되면서 보다 깊이 있고, 전문성을 갖춘 청소년 창업 프로그램으로 발전하고 있다.

4) 사업 목적

진로의 현실적 탐색과 설계를 준비하는 고등학생을 대상으로 대학 진학 및 취업과는 다른 창업이라는 새로운 진로를 제시하여 실전 중심의 전문교육을 지원하고, 청소년시기에 필요한 올바른 진로 방향으로의 설정은 물론 미래 경제인 양성에 기여하여 예비 CEO를 육성하고, 기업이 가진 전문 인력과 재원을 지역 청소년을 위해 기부하는 청소년 창업전문 프로그램의 새로운 모델 제시

(1) 일의 가치를 아는 창의적인 청소년 육성

(2) 청소년 창업촉제인 ‘창비어천가’ 를 통한 도전적 창업의식 함양 및 예비 창업자 육성

(3) 청소년들의 올바른 기업가 정신 함양

5) 사업 목표

표 V-2 사업 목표

사업 목표	하위 목표
직접 체험 중심의 창업전문교육 프로그램 지원	○ 사업추진을 위해 지역사회 기업 및 교육단체와 전략적 협약 체결 ○ 아이디어 및 창업전문 강사를 통해 2박 3일간의 창업 교육캠프 실시 ○ 참가팀별 8회, 연간 80회 이상의 지속적인 창업아이템 개발활동 및 전문 CEO 컨설팅 지원 ○ 1박 2일간의 창업아이템 홍보영상 제작 지원
올바른 직업관과 도전·기업가 정신 함양	○ 일의 가치에 대한 이해와 올바른 직업관 형성을 위하여 진로전문 강사 섭외하여 진로교육 6회 이상 실시 ○ 도전·기업가 정신을 위해 CEO MIND교육과 CEO초청하여 전문 특강 2회 이상 운영
창업 가능한 아이템 개발	○ 참가팀별 전문 CEO를 매칭하여 창업아이템을 함께 기획하고 진행할 수 있도록 컨설팅 지원 ○ 실제 창업 가능한 아이템 개발을 위해 참가팀별 운영비 지원 ○ 청소년 창업촉제인 ‘창비어천가’ 와 연계하여 팀별 개발한 창업 아이템을 전시하고 발표
지원세력과 창업교육에 관한 공동협의 도출	○ 참가팀별 대학생 멘토를 매칭하여 참여 청소년의 지속적 관리와 진로에 대한 공유의 장 마련 ○ 2013년 사업종료와 함께 활동소책자 발간하여 배포

6) 사업 개요

(1) 사업기간 : 2013. 4. 15.(월) ~ 11. 8.(금)

- (2) 참가대상 : 서울시 소재 고등학교 재학생
- (3) 장 소 : 근로청소년복지관, 각 학교의 지정장소 및 서울시청 시민청 지하1층 활짝 라운지
- (4) 횟수 및 인원 : 연 105회 / 참가인원 1,930명
- (5) 활동내용 : 오디션, 오아시스캠프(2박3일), 나비효과프로젝트, 스마트캠프, 봉사자 회의 등

7) 운영 방향

- (1) 참가 청소년의 주도적 진로 찾기 및 미래 설계에 중심을 둔 진로 프로그램
 - ① 아이디어 표출, 창의력 교육, 창업 기초교육, 캠프, 창업 활동으로 이어지는 모든 프로그램을 청소년이 주도적으로 참여하는 자치적 사업으로 전개
 - ② 삶의 주체로서 청소년 스스로 미래를 설계하고 준비하는 진로사업으로의 전개
- (2) 청소년의 창의성과 다양성을 바탕으로 한 청소년 창업활동 지원사업
 - ① 그룹 작업을 통해 청소년의 비전을 창업 아이템으로 이끌어 내어 표현
 - ② 한 분야의 국한된 창업 아이템이 아닌 다양한 창업분야에 아이템을 선정할 수 있도록 지원
- (3) 단순한 교육과 체험을 넘어선 창업 전문 교육 프로그램
 - ① 시대성을 반영하여 현 시대가 요구하고, 청소년의 눈높이에 맞는 사업으로 전개
 - ② 참가 청소년의 창업 아이템 분야별 전문 강사 구성을 통해 질 높은 프로그램 운영
- (4) 사회에 공헌하는 청소년 지원 사업
 - ① 일의 가치와 직업의 소중함을 느낄 수 있는 프로그램 운영으로 청년실업 해소와 다양한 직업탐색으로 사회에 공헌할 수 있는 사업으로 전개

② 미래 삶에 대한 올바른 가치관을 제시하고 나아가 사회에 기여하는 직업인으로서의 성장 지원

(5) 사회적 관심을 유도하는 사업으로의 전개

① 창업 전문교육 프로그램으로 청소년의 창업활동에 대한 긍정적 이미지 제고

② 교육청 및 학교, 중소기업 및 대학교, CEO 연합회와 연계한 사업 운영

(6) 창업을 주제로 청소년이 만들고 진행하는 청소년 축제 ‘창비어천가’

① 창의와 아이디어를 주제로 한 행사장 분위기 연출(전시 및 체험부스와 연계)

② 축제에 참여한 청소년 및 일반인에 관중평가단의 역할을 부여하여 진행자와 참가자가 어우러지는 진정한 청소년 축제로 발전

(7) 다양한 볼거리 및 놀거리를 제공하여 청소년 축제로서의 타이틀과 어울리는 청소년 창업축제 진행

① 전체적인 행사장을 전시/체험/발표공간으로 구분하여 공간의 효율성을 높임.

② 창업과 연관된 정보를 교류할 수 있는 장 마련

③ 축제에 참여한 사람들에게 즐거운 ‘꺼리’ 제공을 위한 다양한 이벤트 준비

(8) 창비어천가 사업을 대외에 알리는 홍보의 장으로 활용

① 청소년 축제의 형태를 적극 활용하여 다양한 스토리를 발굴하고, 홍보

② 창업과 연관된 정보를 교류할 수 있는 장 마련

③ 청소년 및 창업과 관련된 유관기관 초청을 통하여 창비어천가에 대한 관심도를 높이고, 나아가 창비어천가 지원 네트워크 형성 및 인적 자원 발굴

8) 운영방침

- ① 참가 대상은 서울시 소재 고등학교 재학생(일반고 · 특목고 · 특성화고 · 자율고포함)으로 학교별 참가 인원을 10명으로 공지
- ② 참가자 모집은 서울시 교육청을 통한 학교 공문 발송
- ③ 참가자 선정은 1차 참가지원서 평가, 방문 오디션을 통하여 창업 분야별로 구성하여 공정한 심사 후 선발
- ④ 참가자 선정심의위원회는 나비효과 프로젝트에서 팀별 창업 아이템을 컨설팅 할 전문 CEO로 동일하게 구성하여 진행
- ⑤ 다양한 참가 독려를 위하여 한 학교당 1개 팀(10명)으로 총 10개의 참가팀 선정
- ⑥ 참가팀별 대학생 봉사자를 배치하여 활동 모니터링 및 활성화에 기여
- ⑦ 나비효과 프로젝트는 참가팀별 자치적 회의 2회와 창업 아이템 컨설팅 8회인 전체 10회 과정으로 전문 CEO와의 연계를 통하여 창업 아이템 개발 활동 지원
- ⑧ 스마트 캠프를 통하여 활동에 대한 전체 모니터링과 창업 아이템 홍보 영상 제작활동 등 교류 관계 증진 프로그램으로 진행
- ⑨ 청소년 창업축제 ‘창비어천가’와 연계하여 본 사업에서 개발한 창업아이템 발표 및 전시를 통하여 다양한 청소년과 함께 창업 활동을 나누는 프로그램으로 확대
- ⑩ 청소년 창업축제 ‘창비어천가’를 통하여 많은 볼거리 및 체험거리를 준비하여 축제 분위기를 연출하고, 청소년 및 일반인들이 참여할 수 있게 사업 홍보에 주력
- ⑪ 완성도 높은 행사 진행과 효율적 운영을 위하여 청소년 창업축제를 위한 진행 조직위 구성
- ⑫ 축제 후 시상을 위하여 사업아이템 발표의 장 마련
- ⑬ 전체 과정에서 모든 참가자에게 수료증과 대학생 봉사자에 봉사활동확인서 발급

9) 행정사항

- (1) 창비어천가 참가 청소년들을 위한 각 학교별 협조 공문 발송

- ① 축제 발표 및 준비를 위한 참가 협조
- ② 각 학교별 관중평가단 구성 및 참가 협조

(단, 관중평가단 구성은 공평한 평가를 위하여 각 학교별 40명으로 제한함)

(2) 창비어천가에 참여한 청소년들에 체험활동 확인서 발급

(3) 창비어천가에 참여한 자원봉사자에는 자원봉사활동 확인서 발급

(4) 복지관 내 부서별 업무협조 후 행사진행을 위한 기구 편성

(5) 창비어천가 참여 청소년의 자부심 증대를 위한 다양한 상급 확보

(6) 폐회식에 우수활동교 및 우수 활동 대학생 멘토에 포상 실시(상장 및 부상품)

10) 세부활동내용

(1) 오디션 : 1차 참가지원서 제출 → 평가 → 15개팀 선정 → 미션 수행 오디션 → 참가자 선정

(2) 오아시스 캠프 (사막과 같은 건조 지역의 특정한 위치에서 물 공급이 지속적으로 일어나 외부와 단절된 하나의 식생을 이루는 곳) : 창업 활동을 위한 기본적인 창업 교육과 진로에 대한 새로운 설계, 창의성을 가지고 새로운 것에 도전하는 기업가 정신을 제고하기 위한 캠프

(3) 나비효과 프로젝트 (어느 한 곳에서 일어난 작은 나비의 날개짓이 뉴욕에 태풍을 일으킬 수 있다는 이론) : 창업 아이템 개발을 위한 자료 수집과 아이템 컨설팅을 진행하여 최종적으로 시제품과 사업계획서를 제작하는 과정

(4) 스마트 캠프 (스마트 : IT에서 지금까지 기대할 수 없었던 정도의 정보 처리 능력을 가지고 있다는 의미) : 활동에 참여한 팀별 스토리를 제작하고, 사업계획서를 발표 및 공유하며 창업 아이템 홍보 영상을 제작하는 과정으로 전체 활동의 성장을 확인할 수 있는 캠프

(5) 창비어천가 (창:창업, 비:VISION, 어:(ACTION), 천:擅(멋대로 할 천), 가(家)) :
 '창업에 대한 비전을 가지고 내가 원하는 바대로 활동하는 청소년 교류의 장' 이라는 뜻으로 전체 활동을 토대로 진행하는 창업축제

표 V-3 세부 활동 추진 내용

단계	추진단위(항목)	세부추진내용
실행	오아시스 캠프	○ 사업 안내 및 오리엔테이션 ○ 대학생 봉사자 연계 ○ 사전 교류활동 및 활동 기반 마련 ○ 창의력 강화교육 ○ 창업(주제별) 교육 I & II ○ 정보인허가 교육 ○ CEO MIND 교육 ○ Team Building ○ 창업 CEO 특강 ○ 학교별 컨설팅 일정 및 장소 조율 ○ 발대식
	나비효과 프로젝트	○ 자체회의 2회 / 전문 컨설팅 8회 ○ 창업 아이템 기획회의 ○ 시장조사 및 자료 수집 ○ 사업계획서 기획 ○ 사업계획서 작성 ○ 전문 CEO 컨설팅 ○ 사업계획서 수정 및 보완 ○ 시제품 개발 ○ 포토스토리 제작
	스마트 캠프	○ 오리엔테이션 및 사업경과보고 ○ 포토스토리 발표 ○ 사업계획서 발표 ○ 창업 아이템 홍보 영상 제작 ○ 청소년 창업축제 '창비어천가' 연계 안내 ○ 창업 CEO 특강
	창비어천가 창업 축제	○ 행사기획 및 준비 ○ 서울시청 청소년담당관 협조 ○ 각 학교별 프로모션비 지출 ○ 행정업무(홍보물, 물품 발주 등) ○ 행사 운영 최종 점검 ○ 내빈 초청 안내장 발송 ○ 전시부스 확정 및 전시물 확보, 행사장 최종 점검 ○ 행사장 구성 및 설치, 전시마당 운영

평가		○ 체험부스 및 행사(이벤트) 진행 ○ 무대세팅 ○ 리허설(개·폐회식→발표회 순) ○ 특별활동 최종점검 ○ 개회식 및 오프닝 공연 ○ 청소년 창업축제 팀별 발표 ○ 폐회식 ○ 공연 및 이벤트 운영
	활동 평가회	○ 프로그램 중간점검 - 사전, 과정, 사후 설문지 평가 - 참가 청소년 만족도 조사 - 학교별 종합 평가 - 모니터링 결과 평가 ○ 평가회의를 통한 효율적 운영 방법 제고
	전체 평가회	○ 사업결과 평가 - 추진 계획 및 활동 평가 - 평가지표에 따른 전체 평가 ○ 발전방향 논의
	사업보고서 작성	○ 결과보고서 작성 ○ 정산보고서 작성

11) 활동평가

(1) 진로의 현실적 탐색과 설계를 준비하는 고등학생을 위해 다양한 진로의 가능성 확대를 위한 실전 중심의 전문 진로교육 지원

(2) 창업이라는 또 다른 진로의 모색이 가능하고, 새로운 것에 대한 도전 정신을 경험하고, 주력하는 청소년 기관임을 학교 및 지역사회에 알리고, 창업전문교육 활동의 가능성을 전달

(3) 예비CEO를 육성하고, 기업이 가진 전문 인력과 재원을 지역 청소년을 위해 기부하는 청소년 창업전문교육 프로그램으로의 새로운 모델 제시

(4) 고등학교의 진로교육 중 창업교육 및 활동 운영에 대한 제한적인 부분을 해소하고,

창업이라는 분야로의 도전할 수 있는 기반을 통하여 청소년 스스로의 도전정신을 함양하는데 기여함

(5) 다양한 단위 프로그램별 활동을 청소년이 주도적으로 참여하는 자치적 사업으로 참가자 스스로 진로 설계와 미래를 준비하는데 있어 적극적이고 주도적인 변화를 경험하는 기회 제공

(6) 단순 체험활동이 아닌 청소년 스스로 창업 아이템을 기획하고, 개발하는 과정을 통하여 궁극적으로 필요한 동기 형성과 실질적 진로활동의 창업교육을 제시함

(7) 청소년 스스로 창업이라는 분야의 도전을 통하여 새로운 시각을 제공할 수 있는 기회를 제공하였으며 일의 가치와 직업의 소중함을 느낄 수 있는 주요한 시간으로 평가됨

(8) 시대성을 반영하여 현 시대가 요구하고, 청소년의 눈높이에 맞는 사업 진행으로 전개되었다고 사료되며 단위 프로그램별 구성이 모두 연관성 있게 진행되어 각 프로그램별로 주어진 목표에 맞도록 운영되었음

(9) 창업 전문교육 지원 프로그램으로 청소년의 창업활동에 대한 긍정적인 이미지를 제고할 수 있었으며 서울시교육청 및 학교와 중소기업, CEO 등과의 연계성을 통하여 사회적 관심을 유도하는 사업으로 전개됨

(10) 청소년이 주체가 되어 행사를 전반적으로 준비함에 따라 축제가 가진 목적성을 달성할 수 있었으며 청소년의 흥미를 유발할 수 있는 행사로 진행되었음

(11) 서울시청이라는 접근성이 뛰어난 장소를 행사장으로 선택하여 참가 청소년과 일반시민, 인근 지역 청소년들에게까지 개방되어 행사의 참여도를 높일 수 있었으며 공공 기관의 주최, 후원을 통해 행사의 전문성과 질을 높일 수 있었음

(12) 참가 청소년들이 축제를 위하여 준비한 모든 것을 아낌없이 보여주고, 직접 개발한

창업 아이템을 선보이고, 발표하는 시간들을 통하여 청소년 스스로 창업 활동에 대한 긍정적인 인식을 심어주었으며 더불어 청소년들이 즐길 수 있는 축제를 마련할 수 있었던 것에 큰 의미를 둘 수 있음

(13) 제1,2회 청소년 창업축제에 참여하였던 청소년들이 함께 참여하여 응원하고, 축제를 함께 즐길 수 있는 기회가 되었으며 평가단으로 참여한 청소년들에게도 창비어천가에 대한 사업 홍보와 청소년 창업활동에 대한 동기유발을 할 수 있는 기회가 되었음

12) 향후 발전방향

(1) 다양한 분야와의 연계 및 후원 세력 확보 기대

(2) 전문성을 높인 시상 : 서울특별시교육청교육감상, 여성가족부장관상, 유관기관, 벤처 기업 협회상 등 참가자들에 참가의식을 고취시키고 전문성을 강화할 수 있도록 계획

(3) 청소년 창업활동에 대한 연계 강화 : 다양한 분야에서 실제로 창업과 연계될 수 있도록 특허실용신안 등록 및 학교 내 청소년 기업, 사회적 기업 등으로 발전할 수 있도록 연계 강화 방안 모색 필요

13) 기대효과

(1) 참가자들의 과제 수행을 통한 도전정신을 기본으로 한 CEO 마인드 형성

(2) 창업교육에 대한 긍정적인 사회적 이미지 제공 및 창업아이템대회 홍보를 통한 자신크 향샡

(3) 청소년 창업 교육에 대한 비전 제시를 통하여 청소년 창업 교육에 대한 기대치 향상

- (4) 미래사회가 요구하는 창의적 인재 양성을 통한 국가 경쟁력 강화
- (5) 일과 직업의 가치에 대한 인식 제고로 창조기업에 대한 긍정적인 사회 환경 조성
- (6) 창업아이템 개발 활동 등을 통한 청소년의 다양한 진로 설계와 미래의 가능성을 현실화 시키는 사회적 기반 마련
- (7) 청소년 창업 전문교육 프로그램으로서의 이미지 확보 및 올바른 모델 구축

3. 청소년 활동을 통한 기업가정신 함양 및 창업 역량 강화 방안

기업가정신의 사전적 의미는 기업의 본질인 이윤 추구와 사회적 책임의 수행을 위해 기업가가 마땅히 갖추어야 할 자세나 정신이다. 청소년의 기업가 정신에 대해서 찾아보니 직업에 대한 다양한 관점을 가지고, 각자의 방식으로 성공할 수 있다고 믿으며, 자신만의 진로를 개척하겠다는 용기를 갖는 것, 그리고 그 꿈을 이루기 위하여 스스로 계획하고 실천하는 능력을 이르는 것이라고 한다. 기업가 정신을 청소년 활동을 통하여 함양하려면 어떤 것이 수반되어야 할까? 또 창업에 대한 역량을 강화하는 방안은 무엇일까? 아마도 먼저 청소년 활동을 청소년들로 하여금 어떻게 접할 수 있도록 할 것인가가 먼저 고민되어야 할 것이다.

1) 청소년이 청소년 활동에 참여하게 하라!

(1) 청소년을 위한 다양한 활동을 기획하고, 진행하더라도 참여를 희망하고, 끝까지 적극적으로 참여하는 청소년을 찾기란 쉽지 않다. 상상을 뛰어넘는 값비싼 유료 프로그램에 오히려 목을 매달고 있는 많은 대한민국의 부모들을 보면 ‘비싼 것은 그 값어치를 한다.’ 라는 인식에서 벗어나지 않으려 한다. 많은 청소년 기관에서는 기발한 아이디어의 공모사업, 기관 자체지원사업 등으로 다양한 활동을 진행하려 하지만 오히려 저렴한 활동비용이 발목을 잡는 경우가 많다.

이는 청소년 활동이 아직도 대한민국의 대학 입시 혹은 취업에 큰 도움이 되지 않을 거라는 인식과

청소년 활동을 단순한 놀이로 보는 경향이 많아서일 것이라는 것이 나의 생각이다. 활동보다는 학업이 먼저라는 잘못된 생각에서 벗어나지 못 하기 때문이 아닐까?

(2) 청소년 활동은 청소년이 참여할 때 비로소 발전하고 빛이 난다. 청소년만을 생각해서 만든 프로그램에 정작 주인공인 청소년이 참여하지 않는다면 청소년 활동은 발전할 수 없다. 실제로 청소년 스스로 활동에 참여하여 프로그램을 평가하면서 이리저리 보기 좋고, 참여하기 좋게 다듬어야 청소년의 몸에 맞는 훌륭한 청소년 활동이라는 옷이 되는 것이다. 선생님의 의한, 혹은 학부모의 스펙 쌓기 강요에 의한 활동 참여가 아닌 청소년 스스로 하고자 하는 활동을 찾고, 적극적으로 참여할 때에 개인의 진로를 향한 비전이 되고, 그 비전을 향한 진로 탐색을 하고, 진로 선택의 해안을 넓힐 수 있을 것이다.

(3) 정부차원에서 보다 현실적인 교육 정책이 나오기를 희망한다. 의무적으로 시행해야 하는 ‘진로체험의 날’, ‘자유학기제’, ‘봉사시간’ 등이 오히려 청소년들을 옴아매고 있지는 않은지 생각해 볼 필요가 있다. 마땅한 시책을 마련하고, 그 시책에 대해 많은 교사, 청소년 지도사와 그 외 전문가들을 대상으로 많은 검증의 시간을 거친 후에 시행되는 것이 아닌 ‘어느 나라의 어떤 교육 제도가 좋더라.’ 라는 ~카더라식의 시작이 많은 청소년, 교사 및 청소년 지도사들에 혼란을 야기하고 있다. 이에 보다 여러 검증 단계를 걸친 활동을 제시하고, 그 활동에 대한 장·단점을 보완한 후에 시행하는 것이 맞을 것이라 생각한다.

① 진로체험의 날

현재 많은 학교에서 의무적으로 진행하고 있는 ‘진로체험의 날’ 활동에 청소년들의 의견을 수렴할 수 있도록 하고, 참가생들 스스로 자신이 원하는 직업을 고심하여 선택하게 한다면 당일형 ‘진로체험의 날’ 이라 할지라도 보다 참가자들에게는 의미 있는 참여가 될 것이다. 원래 취지에서 벗어나 한 기관에서 수백 명을 몰아넣고 이리저리한 체험활동에 의지하는 활동에서 벗어나 보다 청소년들에 효율적이고, 의무적이지 않은 청소년들의 당연한 권리가 될 수 있는 진행방식이 필요하다.

② 자유학기제

보다 전문적인 진로교육으로의 전개를 위하여 전문기관과 연계하여 진행하는 학교도 많다. 하지만 여전히 많은 학교는 정해진 학사일정에 맞추어 이리저리한 체험활동을 끼워 맞추기 하고 있는 경우가

많다. 실제로 모학교는 ‘우리가 매월 몇째 주 무슨 요일에 자유학기제로 시간이 배정되어있으니 우리 반 아이들을 데리고 10번의 활동을 제시해 달라’ 고 제안하기도 하였다.

실제로 그 반의 학생들이 어떤 활동을 하고 싶은지, 어떻게 진행되었으면 하는지에 대한 정보 없이 단순히 담당 교사가 일방적으로 결정하여 학생들이 통보한다. 자유학기제의 취지에 맞추어 진행을 한다면 각 분야별 학생들을 모집하고, 연간 일정표를 세워 해당 시간에는 해당 진로 활동에 매진해야하는 것인데 실제로 많은 담당교사는 그에 대한 취지와 진행 방법에 대해 무지한 경우가 많아 진행하는 이도 당황스러웠다. 이에 자유학기제를 진행해야하는 학교의 교사들이 이러한 교육을 체계적으로 받고, 학교 내에서도 활동에 대한 다각도의 진행 방안을 수립하는 것이 우선일 것이다.

③ 봉사활동

엄마는 봉사 신청, 아이는 귀찮지만 학교에서 해가지고 오라 하니 어쩔 수 없이 참여, 엄마는 봉사활동확인서 출력, 아이는 분실, 엄마가 재발급 요청. 이것이 2014년 복지관에서 수도 없이 일어났던 일들이다. 청소년활동진흥원에서 운영하고 있는 청소년 자원봉사사이트(dovol.youth.go.kr)에 활동을 하나 올리면 전화하는 사람의 10이면 8~9은 학부모, 특히 청소년 엄마가 전화를 한다. 활동에 대한 자세한 취지와 내용을 이해받고자 한다. 그보다 먼저 봉사시간은 몇 시간을 부여하는지가 가장 중요하고, 심지어 일부 학부모는 자녀가 학원으로 바빠 봉사에 오기 힘들니 학부모가 대신 봉사활동에 참여할 수 있게 해달라고 한다. 활동 전 참가 신청자에게 문자 발송 혹은 전화를 하면 이러저러한 사정들로 못 나온다는 참가자들도 많다. 그리고 어쩔 수 없이 참여하였다고 하더라도 활동이 끝나면 엄마가 다시 연락하여 봉사활동확인서 빨리 확정해달라는 요청을 한다. 그리고 10명 중 1명은 꼭 분실하여 재발급을 문의한다. 누구를 위한 봉사활동인지 알 수 없지만 그러한 봉사활동일지라도 작은 보람이라도 느끼고 가는 참가자들이 있고, 그렇지 않고 그저 스마트폰만 만지작거리며 뒤에 쳐져있는 참가자들도 있다. 의무로라도 봉사활동의 중요성을 인식시키는 것도 나쁘지는 않지만 이 전에 봉사활동에 대한 청소년들의 의식 또한 개선되어야 할 부분임은 틀림없다.

2) 청소년은 청소년들 스스로 무엇인가 할 수 있도록 기회를 주어야 아이디어도 내고, 자신의 목소리를 내려고 한다.

(1) 한 예로 근로청소년복지관에서 고등학생들을 대상으로 진행한 청소년 공모사업 프로그램 잡, 어때(Job Attack)의 활동(공연문화예술 전문교육지원 프로그램)은 총 5개 분야 (공연기획,

메이크업, 무대음향, 무대조명, 영상제작)의 참가자 40명을 개별 모집하여 팀워크 강화를 위한 오리엔테이션을 시작으로 각 분야의 전문 교육을 각 8회 차씩 진행, 각 팀별 대학생 멘토를 1명씩 배치하여 활동을 원활하게 진행하고자 하였으며 대학생 멘토 5명과 팀별 참가생 중 1~2명의 대표를 뽑아 자치회의 진행하였다. 이러한 여러 단계를 거쳐 마지막 활동으로 콜라보레이션 공연을 진행하였는데 자치회의에 참여한 14명의 참가생 (대학생멘토 5명, 팀별 대표 9명)들에 공연에 대한 책임감을 갖도록 하였고, 스스로 원하는 방향으로 진행하도록 유도하였다. 담당자의 역할은 참가생들이 진행 취지에서 벗어나지않도록 도와주었고, 큰 역할은 하지 않았다. 공연장은 만석이었고, 좌석이 없어 스탠딩까지 하는 놀라운 광경이 펼쳐지기까지 하였다. 이 때 느낀 것은 청소년은 능력이 부족하여 못하는게 아니라 기회가 없어 할 수 없었던 것이라는 점이다.

(2) 창비어천가도 마찬가지이다. 무에서 유를 창조한 것이다. 창비어천가는 막연한 생각만 가지고 있던 한 아이템에서 그것을 컨설턴트와 함께 고민하고, 많은 회의를 거쳐 제품을 만들어보고, 그 제품을 발표하는 것까지 실제로 창업의 직전까지 갈 수 있도록 유도하였다. 모든 것은 청소년들의 머리에서 나왔으며 담당자와 컨설턴트는 그저 약간의 도움을 주고, 방향만 잡아주었을 뿐이다.

3) 청소년 활동에 참여한다고 공부 못 하는 것이 아니다. 청소년 활동에 참여하지 않는다고 공부 잘하는 것 아니다?

(1) 청소년 활동은 보통 주말에 많이 이루어진다. 부모들의 바람대로 청소년들은 주말에 공부만 하지 않는다. 오히려 공부를 하루정도는 쉬어주어야 두뇌회전도 잘되고, 두뇌도 무엇인가를 받아들일 준비를 한다고 하였다. 하지만 주말에 청소년들은 친구들과의 시간을 보내거나, 학원에서 하루 종일을 보내야 한다거나, 의미 없이 책상 앞에 앉아 먼 산만 바라보고 있다. 학생들은 부모님이 화낼까봐 혹은 싫어할까봐, 정말로 성적이 떨어질까봐 청소년 활동을 생각하지 못 하게 된다. 청소년 범죄가 증가하는 이유 중 하나로 예체능 활동의 감소를 꼽은 전문가도 있다. 보다 다양한 예체능 활동에의 참여가 학업으로 인하여 한쪽 뇌만 주로 사용하는 청소년들의 질적으로 균형 있는 성장을 도모할 것이다.

(2) 청소년활동에 참여해 본 청소년이 참여한다.

① 활동에 한, 두 번 적극적으로 참여하다보면 보다 깊은 참여를 희망하는 경우가 많다. 청소년 활동을 통하여 자녀의 표정이 밝아지고, 학교 폭력 및 왕따에서 벗어났다는 학생도 있었다. 고등학교 때까지 다양한 활동에 열심히 참여하고, 대학생이 되니 자기가 받았던 것처럼 후배들에게 도움이 될 수 있도록 대학생 멘토가 되겠다고 하는 청소년이 증가했다. 이는 활동에 참여하였던 많은 청소년들에게서 공통적으로 들을 수 있는 이야기들이다.

② 활동에 긍정적인 효과를 본 청소년들은 그 이후에도 꾸준한 참여를 하면서 자기 자신을 발전시킨다. 이는 스스로 자신의 미래를 계획하고, 실천할 수 있는 능력이 향상되었음을 의미한다. 이것이야말로 우리가 희망하고, 원하는 청소년이 갖추어야 할 기업가 정신이 아닐까 한다.

4. 맺음말

청소년 활동을 하면서 가장 아쉬웠던 점은 청소년들 스스로 자신들을 위하여 만든 프로그램을 진정으로 즐기지 못하고 있다는 것이다. ‘내가 이것을 하면 선생님 혹은 부모님이 싫어하거나 반대하지 않을까?’, ‘성적이 떨어지지 않을까?’, ‘잘 못 따라가면 어찌지?’라는 걱정으로 참여를 꺼려하는 경우를 심심치않게 볼 수 있었다. ‘친구 따라 신청했는데 그 친구가 오늘 못 가면 나도 가지 말아야지’라는 생각으로 친구의 영향을 많이 받는 친구들도 많다. 하지만 무엇보다도 청소년 활동은 청소년을 위한 활동이다. 청소년이 마음 편히 참여할 수 있도록 학교와 가정에서 적극적인 도움이 절실히 필요하며 청소년 수련기관들도 청소년들의 활동에 소극적이 아닌 보다 적극적인 대처가 필요하다.

청소년 기업가정신 함양 및 창업역량 강화 방안

인 쇄 2014년 9월 30일

발 행 2014년 9월 30일

발행처 **한국청소년정책연구원**

서울특별시 서초구 태봉로 114

발행인 노 혁

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)문영사 전화 02)2263-5087 대표 김희자
