



청소년 직업흥미검사 실시요람



Contents

목차

I. 검사의 개요

1. 검사의 목적	1
2. 검사의 구성	1
1) 하위척도별 문항 양식	2
2) 측정내용	3
3. 검사의 특징	7
4. 검사의 양호도	8
1) 신뢰도	8
2) 타당도	10

II. 이론적 배경

1. 직업흥미의 개념	11
2. Holland의 직업흥미이론	12
1) Holland 이론의 기본 가정과 주요 개념들	12
2) 직업흥미의 6유형(RIASEC)	15

III. 검사의 실시

1. 검사대상	19
2. 검사 실시요건	19
1) 전반적 사항	19
2) 검사 실시자의 태도	19
3) 검사 실시조건	20

3. 검사 실시방법	20
1) 검사 소요시간	20
2) 준 비	21
3) 검사 실시에 대한 전반적인 설명	21
4) 응답표 기입	22
5) 하위검사 실시요령	23

IV. 검사의 채점

1. 검사결과의 채점	26
1) 일반흥미유형의 측정	26
2) 기초흥미분야의 측정	27
2. 컴퓨터 결과처리 방법	28
1) 자료입력	28
2) 자료수정	29
3) 자료인쇄	29
3. 결과표 구성	29
1) 일반흥미유형	29
2) 기초흥미분야	31
3) 응답지수 표시	31

V. 검사결과의 해석

1. 일반흥미유형의 해석	33
1) 점수의 해석	33
2) 흥미유형의 해석	35
3) 흥미육각형모형의 해석	38
2. 기초흥미분야의 해석	42
1) 점수 및 프로파일 해석	42
2) 일반흥미유형과 기초흥미분야의 연계해석	44

3. 학과 및 직업추천	46
--------------------	----

VI. 검사의 활용

1. 개인 상담의 활용	48
1) 개인상담 활용 시 주의사항	48
2) 활용 장면	49
2. 집단 상담의 활용	49
1) 집단상담 활용 시 주의사항	49
2) 활용 장면	50

부 록

부록 1. 결과표	54
부록 2. 집단별 프로파일	58
1. 학교급별 일반흥미유형 점수 차이	58
2. 학교급별 기초흥미분야 점수 차이	59
부록 3. 기초흥미분야별 직업 및 학과목록	62
부록 4. 기준표	64
1. 중학생-일반흥미유형(RIASEC) 기준표	64
2. 중학생-기초흥미분야 기준표	66
3. 고등학생-일반흥미유형(RIASEC) 기준표	68
4. 고등학생-기초흥미분야 기준표	70

| 표목차 |

〈표 I-1〉 일반흥미유형별 문항 수	4
〈표 I-2〉 일반흥미유형별 설명	4
〈표 I-3〉 기초흥미분야별 문항 수	5
〈표 I-4〉 기초흥미분야별 설명	6
〈표 I-5〉 일반흥미유형과 기초흥미분야의 관계	7
〈표 I-6〉 일반흥미유형 신뢰도(Cronbach- α) 분석결과	8
〈표 I-7〉 기초흥미분야 신뢰도(Cronbach- α) 분석결과	9
〈표 IV-1〉 일반흥미유형별 문항 수	26
〈표 IV-2〉 기초흥미분야 문항수	27
〈표 IV-3〉 일반흥미유형 흥미수준 표시	30
〈표 IV-4〉 흥미육각모형의 해석	30
〈표 IV-5〉 기초흥미분야 흥미수준 표시	31
〈표 V-1〉 청소년 직업흥미검사(개정) 일반흥미유형 표준점수 해석	34
〈표 V-2〉 육각형 모양의 의미	39
〈표 V-3〉 육각형 크기의 의미	39
〈표 V-4〉 긍정반응률의 의미	39
〈표 V-5〉 흥미유형 일관도	41
〈표 V-6〉 청소년 직업흥미검사(개정) 기초흥미분야 표준점수 해석	42
〈표 V-7〉 일반흥미유형과 기초흥미분야의 연계유형	44

| 그림목차 |

[그림 II-1] 홀랜드 육각모형 (Holland,1997)	14
[그림 III-2] 청소년 직업흥미검사 응답표 예	23
[그림 III-3] 응답표 작성 예	25
[그림 V-1] 점수 분포의 비교	34
[그림 V-2] S와 E 유형이 높은 두 흥미육각형모형의 변별도 비교	41

I 검사의 개요

1. 검사의 목적

현대사회가 산업화되고 과학기술문명의 발달로 점차 전문화되어가면서 전통사회에서 단순히 생존을 위해 직업을 선택하던 관습에서 벗어나 개인의 행복을 추구하는 개방화 시대에 맞게 개인의 만족과 성취감을 가질 수 있는 직업을 선택하는 일이 매우 중요한 과제로 대두되고 있다.

성인기의 이상적인 직업 선택을 위해서는 자신의 가치를 발견하여 미래를 설계하고자 고민하는 청소년기 시절부터 개인의 능력과 적성을 탐색하여 진로 설계를 할 수 있도록 하는 것이 올바른 직업지도를 위한 출발점이라 할 수 있다.

이러한 관점에서 청소년 직업흥미검사는 과학적인 측정을 통해 청소년들이 자신의 직업적 흥미를 발견하고 이를 기반으로 효율적인 진로설계를 할 수 있도록 하는 목적에서 개발되었다. 본 검사를 통해 얻어진 자료들은 학생 개개인이 어떤 흥미유형을 가지고 있는지 알아내어 높은 흥미를 보이는 분야에 적절한 학과 및 직업 선택의 방향성을 제시하며 나아가 기타 다른 정보들과 함께 진로상담의 기초자료로 활용되어 청소년들의 전반적인 진로설계에 큰 도움을 제공할 것이다.

2. 검사의 구성

본 검사는 활동, 자신감, 직업의 세 가지 하위척도로 구성되어 있으며, 세 가지 하위척도를 통해 일반흥미유형과 개인의 기초흥미분야를 측정한다.

하 위 척 도		측 정 내 용
청소년용 직업흥미검사	<ul style="list-style-type: none"> — 활동(65문항) — 자신감(67문항) — 직 업(77문항) 	일반흥미유형(6 유형) 기초흥미분야(14 분야)
총 문항 수 : 209 문항		

1) 하위척도별 문항 양식

본 검사는 개인의 직업흥미를 보다 다양한 관점에서 측정하기 위해 단순히 특정 활동에 대한 선호뿐 아니라 흥미분야에 대한 자신감 및 흥미분야별 직업선택에 대한 희망 정도까지를 측정하고자 하였다. 하위척도별 문항 양식은 다음과 같다.

(1) 활동 척도

활동 척도는 다양한 직업 및 일상생활 활동을 묘사하는 문항들로 구성되어 있으며 해당 문항의 활동을 얼마나 좋아하는지 혹은 싫어하는지의 선호를 측정한다. 활동 척도는 총 65문항으로, 문항들은 6가지 일반흥미유형이나 14개 기초흥미영역을 측정하는 문항들이다. 이 척도에서는 각각의 문항 내용을 읽고 좋아하는 정도를 4단계로 평정하도록 함으로써 흥미 정도를 측정한다.

【예】 집안의 전기장치를 고치거나 교환한다.

매우 싫어한다. 싫어한다. 좋아한다. 매우 좋아한다.

①

②

③

④

(2) 자신감 척도

자신감 척도는 활동척도와 동일하게 직업 및 일상생활 활동을 묘사하는 문항들로 구성되어 있다. 그러나 이 척도에서는 각 문항에 대해 좋아하는 정도가 아닌 다양한 문항의 활동들에 대해서 개인이 얼마나 잘 할 수 있다고 느끼는지의 자신감 정도를 측정한다.

활동 척도와 별도로 자신감을 측정하는 것은 직업흥미의 개념을 단순히 특정 활동에 대한 선호 이상으로 여러 활동에 대해 개인이 지각한 능력개념까지 포함하여 직업흥미에 대해 보다 폭넓은 정보를 제시해 줄 수 있기 때문이다. 따라서 본 검사는 다양한 흥미분야에 대해 개인이 관심을 갖는 것뿐 아니라 관련된 활동들을 얼마나 자신 있어 하는지까지 포함하여 보다 적극적인 관점에서 직업흥미를 측정하고자 한다.

자신감 척도는 총 67문항으로 되어있으며, 각 문항을 읽고 각 활동에 대해 자신 있는 정도를 4단계로 평정하도록 함으로써 흥미정도를 측정한다.

【예】 학생들의 특별활동을 지도한다.

매우 자신없다. 자신없다. 자신있다. 매우 자신있다.

①

②

③

④

(3) 직업 척도

직업 척도는 다양한 직업명의 문항들로 구성되어 있으며, 각 문항의 직업명에는 해당 직업에서 수행하는 일에 관한 설명이 함께 제시된다. 직업명과 함께 그 직업에서 수행하는 주요 활동내용을 제시하는 것은 첫째, 해당 직업을 잘 모르는 피검사들에게 관련 정보를 제공함으로써 직업에 관한 지식부족 때문에 검사결과에 차이를 가져오지 않도록 하기 위함이고 둘째, 검사를 받는 과정에서 다양한 직업에 대한 정보를 접하게 하므로 검사결과뿐 아니라 검사를 받는 과정 자체로 직업 세계의 탐색이 이루어질 수 있도록 하기 위함이다.

이러한 목적에서 구성된 직업 척도는 총 77문항으로 이루어져 있으며, 각각의 문항을 읽고 각 직업에 대해 하고 싶어 하는 정도를 4단계로 평정하도록 함으로써 흥미정도를 측정한다.

【예】 악기제조원(악기를 제조한다)

전혀 하고싶지 않다. 하고싶지 않다. 하고싶다. 매우 하고싶다.

①

②

③

④

2) 측정내용

(1) 일반흥미유형

일반흥미유형은 직업특성을 구분 짓는 범주들 중 개인에게 가장 의미 있고 이해하기 쉬운 것으로 알려진 Holland의 6가지 흥미유형을 나타낸다. 이는 개인의 흥미특성을 보다 일반적이고 폭넓은 관점에서 제시하는 것으로 개인의 특성이 Holland의 6가지 흥미유형에 얼마나 일치하는지를 측정한다.

각 유형을 측정하는 문항 수는 다음과 같다.

〈표 I-1〉 일반흥미유형별 문항 수

구분	흥미유형	문항 수			
		활동	자신감	직업	총
1	Realistic(현실형)	6	6	14	26
2	Investigative(탐구형)	8	8	11	27
3	Artistic(예술형)	14	14	15	43
4	Social(사회형)	8	8	10	26
5	Enterprising(진취형)	11	12	15	38
6	Conventional(관습형)	8	7	10	25

〈표 I-2〉 일반흥미유형별 설명

흥미유형	특 징	선호 직업활동	대표직업
R (현실형)	<ul style="list-style-type: none"> 실제적이며 단순함 여러 사람들과 함께 일하는 것보다 혼자 일하는 것을 선호 	<ul style="list-style-type: none"> 기계나 도구, 사물을 조작하는 활동 사람이나 아이디어를 다루는 일 보다는 사물을 다루는 일 선호 	농업종사자, 경찰관, 소방관, 기술자, 목수, 운동선수 등
I (탐구형)	<ul style="list-style-type: none"> 지적이고 분석적임 호기심이 많고 개방적임 	<ul style="list-style-type: none"> 과학적이고 학문적인 활동 문제해결을 위해 아이디어를 사용하고 정보를 분석하는 일 선호 	물리학자, 의학자, 수학자, 컴퓨터 프로그래머 등
A (예술형)	<ul style="list-style-type: none"> 상상력이 풍부하고 직관적임 개방적이며 독창적임 	<ul style="list-style-type: none"> 재능을 가지고 창의적인 작업을 수행하는 활동 선호 	예술가, 작가, 음악가, 화가, 디자이너 등
S (사회형)	<ul style="list-style-type: none"> 명랑하고 사교적임 친절하고 이해심이 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 개인적인 교류를 통해서 타인을 도와주고 가르치고 상담해주고 봉사하는 활동 선호 	교사, 상담가, 사회복지사, 성직자 등
E (진취형)	<ul style="list-style-type: none"> 권력 지향적이며 지배적임 야심이 많고 외향적임 	<ul style="list-style-type: none"> 타인을 설득하고 지시하며 관리하는 활동 선호 	경영인, 관리자, 언론인, 판매인
C (관습형)	<ul style="list-style-type: none"> 보수적이고 실용적임 변화를 싫어하고 안정 추구 	<ul style="list-style-type: none"> 고정된 기준 내에서 일하고 관례를 정하고 유지하는 활동 선호 	사무직종사자, 사서, 비서 등

(2) 기초흥미분야

기초흥미분야는 흥미의 매우 세분화된 영역을 측정하는 것으로 관련된 활동들의 매우 좁은 범위에 대한 흥미를 나타낸다.

이는 일반흥미유형과 관련된 보다 세분화된 흥미분야로 이 검사에서는 14개 기초흥미분야에서 개인의 흥미수준을 측정한다. 각 분야의 문항들은 매우 구체적이고 상관성이 높은 문항 내용들로 구성되어 있으며 기초흥미분야에서의 높은 점수는 직업탐색과 직접 연결되어 활용될 수 있다.

〈표 I-3〉 기초흥미분야별 문항 수

구분	기초흥미분야	문항 수			
		활 동	자신감	직 업	총
1	기계·기술	4	4	5	13
2	사회안전	4	4	4	12
3	농림	4	4	4	12
4	과학연구	6	4	7	17
5	음악	3	3	4	10
6	미술	4	4	4	12
7	문학	4	4	4	12
8	공연·예술	4	4	3	11
9	교육	4	3	4	11
10	사회서비스	4	4	6	14
11	관리·경영	3	4	4	11
12	언론	4	4	4	12
13	판매·영업	4	4	4	12
14	사무·회계	5	5	7	17

〈표 I-4〉 기초흥미분야별 설명

구분	기초흥미분야	내 용
1	기계·기술	기계를 다루거나 직접 수리하는 활동에 대한 흥미
2	사회안전	치안유지, 보안 및 응급구조 등의 활동에 대한 흥미
3	농림	곡물 경작 및 화초재배 분야에 대한 흥미
4	과학연구	천문학, 생물학 등 자연현상을 과학적으로 연구하는 분야에 대한 흥미
5	음악	다양한 방법으로 음악을 표현하고 감상하는 것에 대한 흥미
6	미술	감정을 미술작품으로 나타내는 일에 대한 흥미
7	문학	사상과 감정을 글을 통해 전달하는 것에 대한 흥미
8	공연·예술	관객 앞에서 예술활동을 공연하거나 연기하는 것 또는 전시, 공연을 기획하는 것에 대한 흥미
9	교육	교과나 다양한 학습내용들을 설명하고 가르치는 일에 대한 흥미
10	사회서비스	사회를 위해 봉사하고 어려운 사람들을 돕는 일에 대한 흥미
11	관리·경영	조직을 효율적으로 운영하고 사람들을 지휘하는 일에 대한 흥미
12	언론	다양한 매체를 통해 의견을 피력하고 주장하는 일에 대한 흥미
13	판매·영업	상품판매를 위해 고객에게 설명하고 설득하고 다양한 판매전략을 세우는 일에 대한 흥미
14	사무·회계	서류나 문서 등을 작성·관리하고 예산을 계획·집행하는 업무에 대한 흥미

(3) 일반흥미유형과 기초흥미분야와의 관계

일반흥미유형은 보다 폭넓은 직업세계 영역을 측정하며 기초흥미분야를 요약해 주는 기능을 갖는다. 예를 들어 문학, 음악, 미술, 공연예술과 같은 기초흥미분야들은 더 폭넓게 정의된 A유형(예술형)에 포함된다.

일반흥미유형은 개인의 전반적인 직업흥미유형에 대해 폭넓은 조망을 제시하는 반면 기초흥미분야의 측정으로는 각 유형에서 개인이 구체적으로 어느 직업분야에 높은 흥미를 보이는지에 대한 정보를 제공한다. 따라서 본 청소년 직업흥미검사를 통해 개인의 전반적인 흥미유형뿐 아니라 그와 관련된 세분화된 직업분야의 흥미정도까지 파악할 수 있으며 일반흥미유형과 기초흥미분야에서 어떤 차이가 나타나는지를 분석하여 다양한 해석을 할 수 있다.

〈표 I -5〉 일반흥미유형과 기초흥미분야의 관계

일반흥미유형	기초흥미분야
R (현실형)	기계·기술
	사회·안전
	농 립
I (탐색형)	과학·연구
A (예술형)	음 악
	미 술
	문 학
	공연·예술
S (사회형)	교 육
	사회서비스
E (진취형)	관리·경영
	언 론
	판매·영업
C (관습형)	사무·회계

3. 검사의 특징

청소년 직업흥미검사는 다음과 같은 특징을 갖는다.

첫째, 청소년 직업흥미검사는 능력을 측정하는 검사가 아니며 직업과 관련된 개인의 흥미만을 측정한다.

둘째, 본 검사는 개인의 흥미를 보다 넓은 관점에서의 일반흥미유형과 이보다 좁고 구체적인 측면에서의 기초흥미분야로 나누어 단계적으로 측정하고 있으므로, 이를 연계시켜 해석하면 개인의 흥미에 대한 충분한 탐색과 구체적인 진로설계에 효과적으로 활용될 수 있다.

셋째, 직업흥미를 측정함에 있어서 단순히 특정 활동들에 대한 좋음/싫음이 아닌 자신감과 직업선호를 함께 측정함으로 다양한 관점에서 흥미에 대한 해석이 가능하다.

4. 검사의 양호도

1) 신뢰도

일반흥미유형과 기초흥미분야의 각 하위영역별로 문항의 내적합치도를 측정하는 Cronbach- α 와 전체 문항의 신뢰도를 추정하는 검사-재검사 신뢰도를 사용하여 검사의 신뢰도 지수를 산출하였다.

(1) 일반흥미유형

6개 일반흥미유형의 3개 하위척도별 Cronbach- α 는 <표 I-6>과 같이 .72~.89의 분포로 높은 수준이며, 검사-재검사 신뢰도는 .57~.82로 양호하다.

<표 I-6> 일반흥미유형 신뢰도(Cronbach- α) 분석결과

유형	하위척도	문항수	신뢰도	검사-재검사 신뢰도
현실형	활동	6	.812	.566
	자신감	6	.718	.677
	직업	14	.842	.741
탐구형	활동	8	.844	.630
	자신감	8	.790	.627
	직업	11	.826	.684
예술형	활동	14	.855	.627
	자신감	14	.852	.644
	직업	15	.875	.633
사회형	활동	8	.796	.716
	자신감	8	.821	.798
	직업	10	.840	.720
진취형	활동	11	.872	.818
	자신감	12	.886	.819
	직업	15	.875	.747
관습형	활동	8	.785	.606
	자신감	7	.773	.624
	직업	10	.855	.693

(2) 기초흥미분야

14개 기초흥미분야의 3개 하위척도별 Cronbach- α 는 <표 I-7>에서와 같이 .66~.91의 분포로 적합한 수준으로 나타났다.

<표 I-7> 기초흥미분야 신뢰도(Cronbach- α) 분석결과

분야	하위척도	문항수	신뢰도
과학연구	활동	6	.870
	자신감	4	.755
	직업	7	.834
관리경영	활동	3	.744
	자신감	4	.783
	직업	4	.721
교육	활동	4	.749
	자신감	3	.812
	직업	4	.739
기계기술	활동	4	.765
	자신감	4	.759
	직업	5	.785
농림	활동	4	.880
	자신감	4	.911
	직업	4	.702
문학	활동	4	.829
	자신감	4	.851
	직업	4	.729
공연예술	활동	4	.656
	자신감	4	.681
	직업	3	.688
미술	활동	4	.766
	자신감	4	.836
	직업	4	.760
사무회계	활동	5	.711
	자신감	5	.688
	직업	7	.819

분야	하위척도	문항수	신뢰도
사회서비스	활동	4	.791
	자신감	4	.801
	직업	6	.758
사회안전	활동	4	.873
	자신감	4	.777
	직업	4	.845
언론	활동	4	.806
	자신감	4	.783
	직업	4	.756
음악	활동	3	.696
	자신감	3	.768
	직업	4	.775
판매영업	활동	4	.803
	자신감	4	.836
	직업	4	.830

2) 타당도

탐색적 요인분석을 통해 추출된 요인 구조의 일반화 가능성을 검증하기 위해 확인적 요인분석을 실시하였다. 분석 결과 각 척도별 모형 적합도를 나타내는 χ^2 , TLI, CFI, RMSEA, SRMR 값은 타당한 것으로 확인되었다. 구체적인 모형적합도 계수는 별도로 출판된 연구보고서를 확인하기 바란다.¹⁾

1) 청소년 직업흥미검사 개발 보고서(2022), 한국고용정보원.

II 이론적 배경

1. 직업흥미의 개념

흥미란 일반적으로 어떤 현상이나 사물에 대한 호의적이고 수용적인 관심이나 태도를 갖는 것을 의미하며, 인간 행동의 방향과 강도를 결정하는 중요한 요인이라고 할 수 있다. Warren(1934)은 ‘흥미란 어떤 대상에 특별한 관심이나 주의를 갖게 하는 감성’이라고 정의했으며, Guilford(1959)는 흥미를 ‘어떤 활동 군에 이끌리게 되는 개인의 일반화된 행동경향’이라고 하였다. 또한 Strong(1960)은 흥미를 ‘특정 개인이 좋아하거나 싫어하는 활동들’이라고 정의하였다. 앞서의 내용을 기초해서 볼 때, 개인은 흥미를 갖는 대상에 대해서는 쾌감의 정서가 수반되고, 각별한 주의를 가지고 열중하게 된다. 그리고 그러한 주의와 태도가 자발적인 활동을 촉진하는 동기로서 작용하기 때문에, 흥미를 유발하는 대상을 만나는 것은 집중적인 주의와 능동적인 태도를 촉진시키는 원천이 될 수 있는 것이다(고려대학교 행동과학연구소, 1998). 이렇듯 흥미는 어떤 특정한 대상이나 활동영역에 대해서 ‘좋아한다’ 혹은 ‘싫어한다’는 심리적 태도이자 수용이나 거부와 같은 선택적인 행동 태도이기 때문에 방향성을 띠게 되고 그 방향에 따라 직업흥미, 학업 흥미 등으로 나뉜다.

직업흥미는 특정 직업 또는 직업군에 대해 선호하는 정도와 그 직업에서의 주된 활동을 취하려는 선택의 경향성(진위교, 1984)이라고 볼 수 있다. 또한, 직업흥미는 일반적인 흥미와는 다르게 여러 직종 가운데 어떤 특정 직종에 대하여 호의적이고 수용적인 관심 및 태도를 갖는 것이라고 설명할 수 있다(고려대학교 행동과학연구소, 1998). 따라서 직업흥미는 특정 직업이나 직업군, 또는 해당 직업에서의 전형적인 직무에 대한 선호 정도와 그 직업에서의 주된 활동을 취하려는 선호적, 선택적 경향을 가리키는 것으로 그 직종에서의 적응이나 성공 가능성을 위한 일종의 준비도(readiness)라고 정의할 수 있다(성태제, 시기자, 2001).

이와 같이 직업흥미는 어떤 직업에 대한 적응이나 성공도와 관련한 복합적인 요인-개인의 능력, 인성적 자질, 신체적 특성, 경험, 교양, 의지력 및 기타 환경 등-중에서 직업의 선택과 성공을 결정짓는 가장 중요한 요인이라고 볼 수 있다.

2. Holland의 직업흥미이론

Holland(1998)의 직업흥미이론은 직업흥미에 대한 경험적 자료를 바탕으로 한 직업에 대한 문헌 연구로부터 나왔으며, 이 이론을 구성하기 위하여 성격특성을 진로와 결부시켰다. Holland 이론의 개념은 사람들은 현실적, 탐구적, 예술적, 사회적, 진취적, 관습적인 흥미유형 중에 어떤 한 유형과 닮게 되며, 그 유형과 얼마나 닮았는가에 따라 사람을 특징지을 수 있으며, 또한 그들이 생활하고 일하는 환경 역시도 현실적, 탐구적, 예술적, 사회적, 진취적, 관습적인 6가지 환경모형으로 구분할 수 있다는 것이다. 따라서 이런 사람과 환경을 연결 짓고 흥미유형과 환경모형에 대한 지식을 쌓아감으로써 미래를 보다 잘 예견하고 이해할 수 있게 되며, 그 결과로 효과적인 직업선택, 보다 나은 직업의 안정성과 직업성취, 교육선택과 교육성취 등을 가져올 수 있다고 설명하고 있다.

1) Holland 이론의 기본 가정과 주요 개념들

(1) 기본가정

Holland 직업흥미이론은 아래의 4가지 가정을 근간으로 이루어진다. 이 가정들은 흥미유형과 환경모형의 성질에 대해 설명하며, 흥미유형과 환경모형이 어떻게 상호작용하는가에 대해 보여준다.

첫 번째 가정은, '우리 문화 속에서 대부분의 사람은 6가지 흥미유형(현실형(R), 탐구형(I), 예술형(A), 사회형(S), 진취형(E), 관습형(C)) 중에서 하나로 분류될 수 있다'라는 것이다. 대부분의 사람들은 동료, 생물학적 유전, 부모, 사회계층, 문화, 물리적 환경을 포함한 개인적인 요인과 다양한 문화 간 상호작용의 결과로 독특한 흥미유형을 형성하게 된다. 또한 사람들은 각기 선호하는 활동들이 다르며, 이후 그 활동은 보다 강한 흥미로 변하게 되고 이런 특별한 흥미와 능력을 요구하는 집단에 속할 수 있게 되어, 마침내 개인의 특별한 흥미와 능력은 특별한 재능을 가질 수 있도록 유도하고 독특한 방식으로 생각하고 지각하며 행동하게끔 유도한다. 즉, 각 흥미유형은 각각의 독특한 문제해결방법 및 태도를 가지고 있으며, 또한 서로 다른 방법으로 정보를 선택하고 처리하려고 한다. 그러나 모든 흥미유형은 그 흥미유형만의 특징적인 활동, 기술, 능력을 발휘하고 특별한 목표를 성취하고자 한다는 점에서는 동일하다.

두 번째는 우리들이 살아가는 생활환경에도 현실형(R), 탐구형(I), 예술형(A), 사회형(S), 진취형(E), 관습형(C)의 6가지 환경모형이 있다는 것이다. 이것은 각 환경모형이 주어진 흥미유형에 의해 결정되며, 환경은 특정한 문제와 기회를 포함한 물리적인 환경에 의해 특징 지워진다는 것이다. 예를 들면, 현실형(R)의 환경은 현실형 흥미유형의 사람

들에 의해서 지배되는 것으로 현실형 환경에 있는 대다수의 사람들은 현실형 흥미유형과 유사하다. 그리고 관습형(C) 환경은 관습형의 사람들에 의해서 지배된다.

세 번째, 사람들은 자신의 기술과 능력을 발휘하고 태도와 가치를 표현할 수 있으며 이런 특징들과 부합되는 문제와 역할을 수행할 수 있는 직업 환경을 추구한다. 즉 현실형(R)의 흥미유형을 가진 사람들은 현실형의 환경을 추구하고, 사회형(S)의 흥미유형을 가진 사람들은 사회형 환경을 추구한다는 것으로, 사람들은 자신의 흥미유형에 맞는 환경을 추구한다는 것이다.

네 번째 가정은, '개인의 행동은 자신의 흥미와 환경적 특성사이의 상호작용에 의해 결정된다'는 것이다. 즉 직업선택, 직업변화, 직업성취, 개인능력, 교육적인 행동 등은 한 개인의 흥미유형과 환경패턴이 얼마나 일치하는가 하는 정도에 따라서 예견될 수 있다.

(2) 주요개념

Holland의 이론은 앞서 살펴본 기본 가정과 더불어 직업흥미를 다음의 다섯 가지 개념에 의해서 설명하고 있다.

① 일관성 (Consistency)

사람의 성격유형과 환경 유형 간의 관계에 있어서 어떤 유형의 쌍들은 다른 유형의 쌍들에 비해서 더 밀접한 관계에 있다는 것을 의미하는 개념으로서, 어떤 직업을 얼마나 더 선호할 것인가에 영향을 주는 개념이다. 예컨대 현실형(R)과 탐구형(I)은 관습형(C)과 예술형(A)보다 더 밀접한 관계가 있다고 할 수 있다. 높은 일관성은 첫 두 문자가 육각형에 인접할 때 나타나며(예, RI 또는 SE), 중간 정도의 일관성은 육각형에서 개인 코드의 첫 두 문자 사이에 다른 문자가 있을 때, (예, IS 또는 IC), 낮은 일관성은 코드의 두 문자 사이에 두 개의 문자가 끼어있는 경우에 나타난다(예, EI 또는 CA).

② 변별성 (Differentiation)

어떤 성격과 환경은 다른 성격이나 환경에 비해서 더욱 두드러지게 구별될 수 있고 이는 사람에 따라 다른 양상을 보이게 된다. 예컨대 어떤 사람은 한 가지 환경 유형과 만 유사성을 나타낼 수도 있고, 어떤 사람은 여러 유형과 유사함을 보일 수도 있다. 전자의 경우에는 그 사람의 유형이 보다 명료하게 변별될 수 있는데 반해서, 후자의 경우에는 유형을 잘 변별하기 어렵다. 이처럼 변별성은 사람이나 환경이 얼마나 잘 구별되고 규정되는가를 나타내는 정도를 의미한다.

③ 정체성 (Identity)

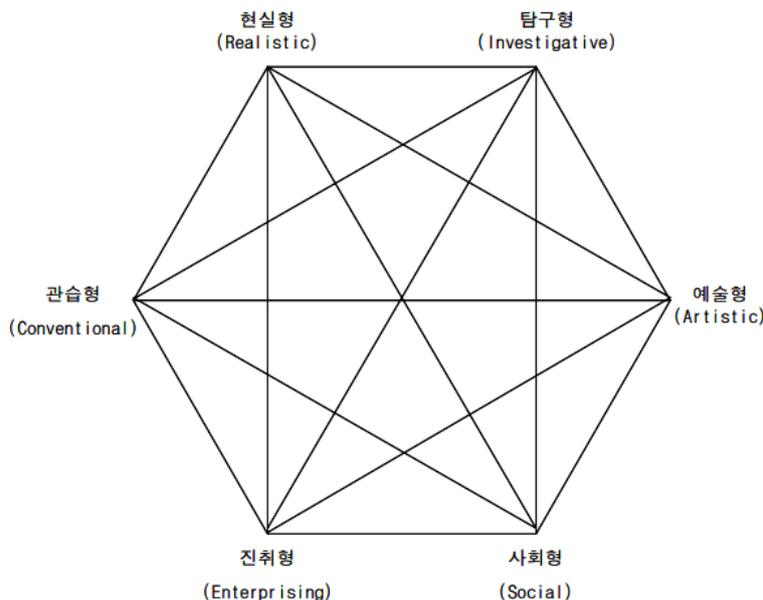
Holland이론에서 정체성(Identity)은 개인의 정체성과 환경에 대한 정체성이 얼마나 분명하고 안정되어 있는가를 의미하는데, 개인의 정체성은 그 사람의 인생의 목표, 흥미, 재능에 대한 분명하고 안정된 생각이 있는가로 설명될 수 있고, 환경적인 정체성은 환경이나 조직이 보다 명확하고 통합된 목표, 직무, 보상을 일관되게 부여하는가로 설명될 수 있다.

④ 일치성 (Congruency)

환경은 그 환경에 맞는 유형의 사람들에게 더 많은 기회와 보상을 제공하기 때문에 서로 다른 유형은 다른 환경을 필요로 한다. 일치성이란 이러한 맥락에서 성격유형과 환경의 유형이 일치하는 것을 의미한다. 예를 들어, 현실형(R)의 사람은 현실형(R)의 환경에 있을 때 일치성을 보인다고 할 수 있으며, 현실형(R)이 사회형(S)의 환경에 있는 경우에 불일치성이 나타난다고 할 수 있다.

⑤ 계측성 (Calculus)

성격유형과 환경유형 내에 그리고 그들 간의 관계는 육각모형(hexagonal model)에 의해서 정리될 수 있다. 성격유형들 또는 환경유형들 간의 거리는 육각모형을 통해 개인이나 환경의 일관도와 사람과 환경 간의 일치성을 나타낼 수 있다. 이러한 관점에서 홀랜드 이론의 내적인 관련성은 그림 II-1의 기하학적인 모델로 구조화된다.



[그림 II-1] 홀랜드 육각모형 (Holland,1997)

2) 직업흥미의 6유형(RIASEC)

(1) 각 흥미유형에 관한 설명

Holland(1998)는 흥미유형을 각 개인이 살고 있는 특징적인 문화 속에서 얻게 된 결과물이며, 각 흥미유형은 몇 가지 심리적 특성으로 구분되는 이론적 모형으로 설명될 수 있다고 하였다. 그리고 각 흥미유형은 사람들 개개인이 가진 유전적인 특징과 경험을 통해서 그들의 행동을 결정한다고 하였다. Holland의 6가지 흥미유형은 아래와 같다.

① 현실형(Realistic Type)

일반적으로 현실형(R)의 사람들은 전기나 기계와 관련된 행동들을 좋아하며 사회성이 필요한 직업이나 상황은 피하려는 경향을 보인다. 즉 실제적인 직업이나 상황을 선호하고 자신과 비슷한 신념, 흥미, 가치를 가진 사람과는 잘 어울릴 수 있지만 다양한 흥미는 가지지 못하며, 인간관계에 있어서 그다지 뛰어나지 못하여 남을 가르치는 일과 같은 사회적인 일에 서툰 면을 보인다. 그리고 이들은 일을 하거나 기타 다른 상황 속에서 문제를 해결하고자 할 때에 실제적인 신념이나 능력 또는 가치를 사용하는 경향이 있다.

② 탐구형(Investigative Type)

탐구형(I)의 사람들은 일반적으로 물리적 현상이나 생물학적 현상 또는 문화적인 현상을 관찰하고 체계적이고 창조적으로 탐구하는 것을 좋아한다. 반면에, 남을 설득하는 것과 같은 사회적인 활동 또는 반복적인 활동을 싫어한다. 따라서 이들은 탐구적인 직업이나 상황을 선호하지만, 사회성이 필요한 직업이나 상황은 피하려는 경향을 보인다. 또한 이들은 일을 하거나 다른 상황 속에서 문제를 해결하고자 할 때에는 탐구적인 신념이나 능력 혹은 가치를 사용하므로 객관적인 정보를 수집하고 자료를 분석하는 학문적인 과정을 믿는 반면, 인간의 감정이나 사회적인 환경에는 그다지 관심을 기울이지 않는다.

③ 예술형(Artistic Type)

예술형(A)의 사람들은 신체, 언어, 인간자원을 이용한 창작활동을 하고자 하기 때문에 오묘하고도 자유로우며, 비체계적인 활동을 선호한다. 반면에, 분명하고 체계적이며 질서정연한 활동은 싫어한다. 따라서 이들은 작가나 디자이너와 같은 예술적인 일은 좋아하지만 관습적인 직업은 피하려는 경향이 있다. 또한 이들은 심미적인 활동이나 성취를

중요한 가치로 생각하는 경향이 있기 때문에, 분명하고 논리적이며 높은 야망이 필요한 일보다는 상상력과 용기가 필요한 일을 하려는 특성을 갖고 있으며, 자기표현 또는 평등과 같은 신념을 가치 있다고 생각한다.

④ 사회형(Social Type)

사회적인 흥미유형의 사람들은 일반적으로 다른 사람들에게 어떤 사실을 알려주고 훈련시키며 키우고 돌보는 것과 같은 활동을 좋아하는 반면, 물질이나 도구 또는 기계를 다루는 일과 같은 분명하고 질서정연하고 체계적인 활동을 싫어한다. 따라서 이들은 교사나 상담가와 같이 사회성이 필요한 직업을 선호한다. 또한 이들은 일을 하거나 기타 다른 상황 속에서 문제를 해결할 때, 사회적인 맥락에서 문제를 인식하고, 인간관계에서 문제를 해결하려고 한다.

⑤ 진취형(Enterprising Type)

진취형(E)의 사람들은 조직적인 목표나 경제적인 이득을 얻는 활동을 좋아하면서, 관찰을 필요로 하거나 상징적이고 체계적인 활동은 싫어한다. 따라서 이들은 기업적인 직업(예. 판매원/경영인 등)이나 상황을 선호하지만, 탐구적인 직업이나 상황은 싫어한다. 그리고 이들은 관습적인 가치를 따르는 경향을 보이므로 경제분야나 정치분야에서 성취하고자 하는 경우가 많고 또한, 타인을 통제할 수 있는 능력을 가치 있게 생각하기 때문에 기업이나 지역 사회의 지도자나 대중적인 업무를 함에 있어서 영향력을 미칠 수 있는 사람이 되고 싶어 하지만 남을 돕는 일은 잘 수행하지 못한다.

⑥ 관습형(Conventional Type)

이들은 분명하고 정돈되며 체계적인 일을 좋아하는 반면, 자유롭고 열성적이며 탐험적이거나 비조직적인 활동을 싫어한다. 따라서 이들은 기록하고 서류를 정리하며 직무와 관련된 기계나 정보처리장치를 다루는 것을 선호하지만 예술적인 능력을 요구하는 직업은 피하려고 한다. 그리고 이들은 규칙을 만들어 그에 따르려고 하며, 실제적으로 문제를 해결할 수 있는 방법을 찾아 논리정연하게 해결계획을 세운다.

(2) 6가지 환경모형에 관한 설명

① 현실적 환경(Realistic Environment)

현실적 환경은 대상이나 도구나 기계나 동물을 다룰 때 분명하고 질서정연하여 체계적으로 다루어야 하는 환경적 요구와 기회가 있으며, 실재적인 흥미를 가진 사람들이

지배한다는 특징을 갖는다. 그리고 이런 환경적 요구 및 실재적인 성격의 사람들이 기계나 도구를 사용하는 것과 같은 실재적인 활동을 수행하도록 유도하고, 이를 통해 기술적인 재능과 성취를 기르고, 본인을 기계를 잘 다루는 능력을 갖고 있는 반면에 대인관계 기술은 부족한 사람이라고 생각하게끔 함으로써 실재적인 환경만의 독특한 분위기를 만든다.

② 탐구적 환경(Investigative Environment)

탐구적인 환경은 대상·도구·기계·동물 등을 다룰 때에 상징적이고 체계적이며 창의적으로 관찰하고 탐구하는 환경적인 요구와 기회가 있으며 또한 탐구적인 흥미를 가진 사람들이 지배한다. 탐구적인 환경은 탐구적인 활동을 수행하도록 유도하여 과학적인 재능과 성취를 기르게 하고 자신을 학문적이고 수학적이며 과학적인 재능을 갖고 있지만 지도력이 부족한 사람으로 생각하게 함으로써 탐구적인 환경만의 독특한 분위기를 만든다.

③ 예술적 환경(Artistic Environment)

예술적인 환경은 불분명하고 자유롭고 비체계적으로 예술작품이나 생산물을 만드는 환경적 요구와 기회를 가지고 있으며, 예술적인 흥미를 가진 사람들이 지배한다는 특징을 갖는다. 그리고 이런 환경적 요구는 개인을 예술적인 활동을 수행하도록 유도한다. 또한 예술적인 재능과 성취를 기르며 자기를 표현력이 뛰어나고 창의적이며 직감적이고 반항적이고 독립적인 사람이면서 예술적인 능력을 가진 사람으로 평가하게 하고, 복잡하고 독립적이며 관습에 얽매이지 않은 눈으로 세상을 보도록 함으로써 예술적인 환경만의 독특한 분위기를 만든다.

④ 사회적 환경(Social Environment)

사회적인 환경은 사람을 키우고 돌보며 훈련시키고 정보를 알려주며 계몽하는 환경적인 요구와 기회가 있으며, 또한 사회적인 흥미를 가진 사람들에 의해 지배된다. 그리고 이런 사회적 환경은 사회적인 활동을 수행하도록 유도되고 사회적인 재능과 성취를 기르고 자신을 평가할 때 남을 돕고 이해하며 협력하고 사회성이 좋은 사람으로 보게끔 함으로써 사회적인 환경만의 독특한 분위기를 만든다.

⑤ 진취적 환경(Enterprising Environment)

진취적인 환경은 자기흥미의 목표나 기업의 목표를 성취하기 위해 다른 대상을 조정

하는 환경적 요구와 기회가 있으며 진취적인 흥미를 가진 사람들에 의해 지배된다. 그리고 이런 환경적 요구 및 진취적인 흥미를 가진 사람들은 판매활동을 벌이거나 다른 사람을 지도하는 것과 같은 기업적인 활동을 수행하도록 유도되며 기업적인 재능과 성취를 기른다. 또한 세력, 지위, 책임감을 중요하게 생각하며 자신을 평가할 때 의욕적이고 대중적이며 자기유능감이 높고 사회성이 있으며 발언력이 뛰어난 사람으로 보게끔 함으로써 진취적인 환경만의 독특한 분위기를 만든다.

⑥ 관습적 환경(Conventional Environment)

관습적인 환경은 자료를 기록하고 계획에 따라 정리하는 등 분명하고 질서정연하며 체계적으로 자료를 다루는 일들에 대한 환경적 요구와 기회가 있으며, 관습적인 흥미를 가진 사람들이 지배한다는 특징이 있다. 이런 환경적 요구와 관습적인 흥미를 가진 사람들은 기록하거나 수집된 자료를 정리하는 것과 같은 관습적인 활동을 수행하도록 유도되며 이를 통해 관습적인 재능과 성취를 기른다. 그리고 자신을 완고하고 질서정연하며 예술적이지 못한 반면 사무능력을 갖고 있는 사람으로 평가함으로써 관습적인 환경만의 독특한 분위기를 만든다.

III 검사의 실시

1. 검사대상

본 검사는 중학교 1학년부터 고등학교 3학년까지의 재학생 및 이에 준하는 연령의 청소년들에게 실시할 수 있다.

2. 검사 실시요건

1) 전반적 사항

본 검사는 표준화된 검사이다. 표준화된 검사는 검사의 실시, 도구, 실시방법 및 검사의 채점과 해석방법까지도 일정하게 정해져 있어서 검사를 받는 모든 사람들에게 동일한 조건으로 검사가 시행되고 해석되는 것을 의미한다.

2) 검사 실시자의 태도

검사를 실시하는 검사자는 검사의 실시과정 전반에 대해 숙지하고 있어야 할 뿐 아니라 검사결과가 성실한 검사조건 이행에 크게 의존한다는 점을 알고 검사자가 가져야 할 태도를 지니도록 노력하여야 한다.

첫째, 검사자는 피검사자의 정서상태를 잘 이해하여 피검사자가 검사의 실시나 결과에 신뢰와 관심을 가지고 적극적으로 참가할 수 있도록 권장하며, 또한 검사가 어떤 목적으로 실시되고 어떤 결과를 제공하는지에 대해 충분히 숙지하고 설명하여야 한다.

검사자는 자신이 실시한 결과에 대해 책임을 가져야 하므로 적절하게 검사를 실시한다는 것을 보증하기 위해 검사의 제작 및 타당도, 신뢰도 등 검사에 관한 연구들에 대해 충분한 지식을 갖고 있어야 하며 이를 위해 충분한 검사사용 경험과 교육 및 훈련 과정을 갖추도록 노력해야 한다.

둘째, 검사자는 검사의 실시요람에 제시된 표준화된 방식으로 검사를 실시하여야 한

다. 검사자가 검사를 실시해 본 경험이 있는 경우에도 안일한 태도를 지녀서는 안 되며 요람의 내용을 숙지하고 검사를 실시할 때의 준비사항과 실시 방법 등에 대해 세밀하게 점검해야 한다.

셋째, 검사자는 검사를 실시할 때 피검사자가 나타내는 행동(질문이나 소감 등)에 주의를 기울여야 하며 이것들을 꼼꼼히 메모해 두어 차후의 진행(해석 및 활용)에 참고하도록 해야 한다.

3) 검사 실시조건

(1) 피검사자

- 본 검사는 개별검사 또는 집단검사의 어느 방법으로도 실시할 수 있다.
- 집단검사의 경우 피검사자의 인원은 검사자 1인당 최대 약 50명 내외로 제한하여 검사실시가 적절히 이루어지도록 한다.

(2) 검사장

- 검사장은 외부자극이 없는 안정된 분위기의 장소여야 한다.
- 단체검사의 경우 피검사자들 간에 일정 거리가 유지되도록 책상을 배열하여 피검사자가 집중할 수 있도록 하고 너무 큰 장소는 피검사자들의 주위를 분산시킬 수 있으므로 약 50~60명의 인원이 수용될 만한 장소를 선택하는 것이 좋다.

3. 검사 실시방법

1) 검사 소요시간

이 검사를 실시하는데 필요한 시간은 약 30~40분 정도이다. 검사실시에 제한시간은 없으나, 실시 방법에 따라서 소요 시간에 약간 차이가 날 수 있다.

검사 실시에 따른 대략적인 소요 시간은 다음과 같다.

실시내용	소요시간
① 검사목적 소개 및 전반적인 설명	5분
② 검사지 및 응답표 배부	5분
③ 답안작성	25분
④ 응답표 회수 및 마무리	5분

2) 준비

- ① 피검사자를 지정된 좌석에 앉게 한다.
- ② 책상 위를 깨끗이 정리하게 하고 필기도구(컴퓨터용 싸인펜 혹은 검정색 싸인펜)와 수정액을 준비하게 한다.
- ③ 검사자는 피검사자의 수보다 약간 여유 있게 검사지와 응답표를 준비하고 전원에게 빠짐없이 배부한다.
- ④ 검사자의 설명 없이 미리 검사지를 체크하지 않도록 주의시킨 후 아래의 순서에 따라 검사를 진행한다.

전반적인 검사실시 요령 설명	: 본 검사의 목적 및 검사실시의 주의사항 등을 설명한다. : 검사문항에 모두 답하게 유도한다
검사지 및 답표 사용방법 설명	: 검사지 사용과 응답표 작성 시 주의사항 등을 설명한다.
각 하위검사별 실시요령 설명	: 하위검사의 응답 요령을 상세하게 설명한다.
하위검사별 문항 예 검토	: 세 가지 하위검사별 문항 예제를 함께 검토한다.
하위검사 실시	: 하위검사별로 검사를 실시한다.
검사지 및 응답표 회수	: 검사가 마친 뒤 검사지와 응답표를 확인하여 회수한다.

3) 검사 실시에 대한 전반적인 설명

검사지를 나누어주기 전에 검사의 목적 및 수험태도 등에 관하여 개괄적인 설명을 한다.

지금부터 청소년 직업흥미검사를 실시하겠습니다.

학교를 졸업한 후에 여러분은 각기 다른 진로를 선택할 것입니다. 장래 훌륭한 직장인, 사회인이 되어 행복한 인생을 살아가기 위해서는 진로 선택이 중요합니다. 사람은 각자 능력도 다르고 또한 각자 하고 싶은 일과 하고 싶지 않은 일도 다릅니다. 따라서 어떤 분야의 직업이 자신에게 맞는가를 생각하는 것은 진로를 선택하는 데 매우 중요합니다.

이 검사는 노동부에서 개발하여 제공하고 있는 검사로서, 여러분이 어떤 직업분야에 흥미를 가지고 있는지를 측정하여 여러분들의 진로 설계에 도움을 주고자 개발된 검사입니다.

따라서 검사에 성실하게 응답한다면 여러분들이 진로를 설계하는 데보다 유용한 정보를 얻을 것입니다.

이 검사는 맞거나 틀린 답이 있는 것도 아니고 좋거나 나쁜 답이 있는 것도 아닙니다. 그러므로 (문항을 읽고) 너무 긴장하거나 너무 깊이 생각하지 말고 처음에 떠오른 생각대로 솔직하게 답하여 주십시오.

마지막으로 본 검사지는 정확한 결과 제공을 위해서 모든 문항 응답에 성실하게 응답하여 주시기 바랍니다.

검사자는 전반적인 설명을 마친 후 검사지 표지에 적힌 실시요령을 크게 읽으면서 피 검사자들을 이해시키고, 특히 다음 사항을 주의시킨다.

- 검사지에는 아무것도 기입하지 말고 깨끗이 볼 것
- 응답지에는 컴퓨터용 싸인펜, 검정색 싸인펜 표시할 것(수정액 사용금지)
- 응답은 응답표에 기입할 것
- 응답표에 있는 성명, 생년월일, 성별, 학년, 반 등 인적사항을 정확히 기입할 것
- 검사지의 문제번호와 응답표의 번호를 정확히 맞추면서 응답할 것
- 본 검사는 정답이 없으므로 솔직하게 응답하도록 할 것

4) 응답표 기입

(1) 응답표 기입시 주의사항

검사자는 피검사자가 응답표에 인적사항을 기입하기 전에 먼저 다음의 주의사항을 피 검사자들에게 읽어준다.

| 주의사항 |

본 응답표에 기재되는 내용은 컴퓨터로 처리되기 때문에 다음의 기재 요령에 따라 정확하게 기재해야 올바른 결과를 제공받을 수 있습니다.

1. 모든 글자는 검은 색 싸인펜을 사용해야 합니다. 다른 색의 펜을 사용하였을 때에는 올바른 결과처리를 할 수 없습니다.
2. 네모 칸 안에 들어가는 글자는 외곽선에 닿거나 칸 밖으로 나가지 않도록 □안에 정확히 기재해야 합니다.
3. 각 글자는 정자로 똑박똑박 써야하며 글자를 흘려 쓰면 결과처리를 받으실 수 없습니다.
4. 고칠 때에는 수정테이프로 깨끗이 지우고 다시 기재해 주십시오.

(2) 인적사항 기입시 주의사항

주의사항을 전달하고 난 후 응답표의 인적사항 부분을 작성하는 방법에 대해 설명한다. 이때 검사자가 칠판에 직접 응답표 기입 예를 작성하여 피검사자들이 참고할 수 있도록 하는 것도 피검사자들의 실수를 방지하는 좋은 방법이 된다.

[그림 Ⅲ-2] 청소년 직업흥미검사 응답표 예

- ㉠ 성 명 : 피검사자의 성명을 정확하게 기입한다.
(예, '김길동'인 경우 ⇒ 김길동□□)
- ㉡ 생년월일 및 성별 : 피검사자의 생년월일 및 성별을 기입한다.
출생년도의 경우(예: 2010년 11월 5일 ⇒ 101105)
- ㉢ 검 사 일 : 검사당일의 년, 월, 일을 기입한다.
- ㉣ 학 교 명 : 소속 학교명을 기입한다.
- ㉤ 학년, 반, 번호 : 피검사자의 학년, 반, 번호를 기입한다.

5) 하위검사 실시요령

검사는 총 3가지 하위검사로 구성되어 있으며, 각 하위검사마다 응답방법이 다르므로 각 검사의 응답방법에 대해 충분히 이해시킨 후에 검사를 실시하도록 한다.

또한 본 검사는 시간제한이 없기 때문에 피검사자마다 속도차이가 있을 수 있으므로 검사시작 전에 하위 세 가지 검사의 응답방법에 대한 설명을 모두 한 후에 검사를 실시할 수도 있고, 혹은 하위검사를 차례로 실시하면서 검사별 응답방법을 중간에 제시할 수도 있다.

(1) 활동 척도

활동척도는 문항에 제시되는 활동내용을 얼마나 '좋아하는지'의 정도를 응답하게 한다. 주의할 것은 1점에서 4점까지의 척도에 피검사자가 응답할 때 척도의 숫자가 높을수록 긍정적인 반응을 나타내는 것임을 주지시킨다.

또한 문항 중에 실제 직업영역에서 수행하는 활동들로 피검사자가 경험해 보지 못한 활동내용이 있을 때에는 본인의 특성을 고려해서 ‘만약 내가 그 활동을 한다면 얼마나 좋아할지’를 생각하여 응답하도록 설명한다.

(2) 자신감 척도

자신감 척도는 문항에 제시되는 활동내용을 얼마나 ‘잘할 자신이 있는지’의 정도로 응답하게 한다. 이 영역에서 주지시킬 것은 실제 그 활동을 잘 수행하고 있는 정도가 아니라 본인이 ‘스스로 잘 할 수 있을 것 같다고 느끼는 자신감’의 정도로 응답해야 한다는 것이다. 또한 문항 내용 중 실제 직업영역에서 일어나는 활동들로 피검사자가 경험해보지 못한 활동들이 있을 때에는 본인의 특성을 잘 고려하여 ‘만약 내가 그 활동을 한다면 얼마나 잘 할 수 있을지’를 생각하여 응답하도록 한다.

(3) 직업 척도

직업척도는 문항에 제시되는 직업들을 ‘얼마나 하고 싶은지’의 정도로 응답하게 한다. 이 척도에서는 피검사자가 잘 모르는 생소한 직업들이 있을 경우 직업명에 대한 지식 정도의 차이가 검사결과에 미칠 영향을 우려하여, 각 직업명에 간단한 설명을 함께 제시하였다. 따라서 ‘직업’척도의 검사를 실시할 때에는 피검사자들이 각 직업들에 제시된 설명을 참고하여 응답할 수 있도록 주지시킨다.

또한 이 척도에서의 응답은 해당 직업을 ‘얼마나 좋아하는지’의 정도가 아닌 ‘얼마나 하고 싶은지’의 정도로 응답하도록 되어 있다. 이것은 해당 흥미분야에 대한 조금 더 적극적인 흥미정도를 측정하고자 단순히 ‘좋아하는’ 정도가 아닌 ‘하고 싶어 하는’ 정도로 척도를 표시하였다. 그러나 이때 피검사자들에게 주지시킬 것은 해당 직업이 가지고 있는 사회적인 지위를 고려하여 응답하기보다는 순수하게 그 직업에서 수행하는 활동을 얼마나 하고 싶은지의 정도로 응답하게끔 하는 것이다.

(4) 응답 표기 시 주의사항

응답표에 표기할 때에는 4가지 척도 중에 하나를 선택하여 ●표 한다. 이때 한 문항도 빠짐없이 표기할 수 있도록 하며 하나의 문항에 두 개 이상을 체크 하지 않도록 주의시킨다.

[바른 예]	①	②	●	④
[틀린 예]	①	②	◐	④
	(V표시나 일부만을 채워서 표기한 경우)			
	①	●	●	④
	(한 문항에 대해 두 개 이상 기입한 경우)			

[그림 Ⅲ-3] 응답표 작성 예

IV 검사의 채점

1. 검사결과와의 채점

본 검사의 결과처리는 컴퓨터로 수행된다. 따라서 피검사자의 응답에 대한 채점부터 결과표 산출까지의 일련의 과정이 컴퓨터에 의해 처리되므로 일일이 피검사자의 응답을 수채점하는 작업은 요구되지 않는다. 그러나 검사 실시자나 상담자들이 본 검사가 어떻게 채점되고 결과가 산출되는지의 과정을 숙지하고 있어야 검사 실시과정에서 피검사자들의 질문에 대해 보다 정확하게 응답할 수 있고 검사해석 및 상담에 있어서 보다 효율성을 기할 수 있으므로 이에 대해 명확히 이해하고 있어야 한다.

1) 일반흥미유형의 측정

일반흥미유형은 활동, 자신감, 직업의 세 가지 하위영역에서 6가지 일반흥미유형을 나타내는 총 185개 문항(표 IV-1)으로 측정되고 있다. 일반흥미유형은 세 가지 하위척도에서 각각의 문항들에 대한 피검사자들의 응답을 합산함으로써 측정된다. 구체적인 채점 절차는 다음과 같다.

〈표 IV-1〉 일반흥미유형별 문항 수

하위 척도	일반흥미유형					
	Realistic (현실형)	Investigative (탐구형)	Artistic (예술형)	Social (사회형)	Enterprising (진취형)	Conventional (관습형)
활동(55)	6	8	14	8	11	8
자신감(55)	6	8	14	8	12	7
직업(75)	14	11	15	10	15	10
합(185)	26	27	43	26	38	25

(1) 표준점수 계산

표준점수는 개인의 점수가 다른 사람들과 비교해서 상대적으로 어느 정도의 수준인지를 나타내는 점수이다. 일반흥미유형에서는 개인의 흥미가 다른 사람들과 비교해 볼 때 상대적으로 어느 유형에 더 가까운지를 표준점수를 통해 나타낸다.

이 검사에서는 전체 집단을 2개(중학교, 고등학교)로 구분하여 개인이 속 한 집단의 사람들과 비교하여 표준점수를 산출하며 이 검사에서는 평균을 50, 표준편차를 10으로 일치시킨 T점수를 사용한다. 표준점수를 계산하는 방법은 다음과 같다.

$$T = 50 + 10 \times \frac{X - \bar{X}}{S_x}$$

2) 기초흥미분야의 측정

기초흥미분야는 활동, 자신감, 직업의 세 가지 하위척도에서 14가지 기초흥미분야를 나타내는 총 176문항(표 IV-2)으로 측정되고 있다. 기초흥미분야는 세 가지 하위척도에서 각각의 문항들에 대한 피검사자들의 응답을 합산함으로써 측정된다.

〈표 IV-2〉 기초흥미분야 문항수

하위척도	기초흥미분야													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
활동	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	6	4	4	4
자신감	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
직업	7	6	4	4	4	4	3	4	4	4	7	5	4	4
합(176)	17	14	11	12	10	12	11	11	12	12	17	13	12	12

※ 기초흥미분야 1. 사회회계, 2. 사회, 3. 교육, 4. 미술, 5. 음악, 6. 문학, 7. 공연예술, 8. 관리경영, 9. 판매영업, 10. 언론, 11. 과학연구, 12. 기계기술, 13. 농림, 14. 사회안전

(1) 표준점수 계산

표준점수는 개인의 점수가 다른 사람들과 비교해서 상대적으로 어느 정도의 수준인지를 나타내는 점수이다. 기초흥미분야에서는 개인의 흥미가 다른 사람들과 비교해 볼 때 상대적으로 어느 분야에 더 가까운지를 표준점수를 통해 나타낸다.

이 검사에서는 전체 집단을 2개(중학교, 고등학교)로 구분하여 개인이 속 한 집단의 사람들과 비교하여 표준점수를 산출하며 이 검사에서는 평균을 50, 표준편차를 10으로

일치시킨 T점수를 사용한다. 표준점수를 계산하는 방법은 다음과 같다.

$$T = 50 + 10 \times \frac{X - \bar{X}}{S_X}$$

2. 컴퓨터 결과처리 방법

컴퓨터를 이용한 검사결과의 전산처리 방법은 크게 다음의 그림과 같은 흐름에 따라서 진행된다.



1) 자료입력

청소년 직업흥미검사 응답결과를 컴퓨터를 이용하여 전산처리하기 위해서는 ‘검사결과 인식자동화 프로그램’이 우선 설치되어 있어야 한다. 인식자동화 프로그램이 설치되어 있는 컴퓨터에서 응답표 내용을 입력시키는 방법에는 스캐너와 OCR 프로그램을 이용하는 방법과 상담원이 수동으로 문항별 응답결과를 입력해주는 수입력 방법이 있다.

스캐너 입력방법은 응답표를 Scanner로 읽히면 응답표의 이미지 자료를 생성하여 서버 컴퓨터에 생성하는 입력 작업이다. 검사일자, 검사실시기관 및 단체 코드, 검사결과 처리기관 코드 등의 항목의 입력은 응답표에 문자 및 숫자로 작성되는 부분이므로 정확하게 입력되었는지 확인하도록 한다. 수입력 방법은 검사결과처리를 위한 전용 스캐너가 없거나 동작하지 않는 등 사용할 수 없을 때 상담원이 직접 문항별 답안을 입력하는 방법이다. 수입력 시 전체 문항 중 1개 이상의 검사문항에 무응답이 있는 경우에는 내담자의 기본적인 정보와 검사일자과 기관 및 단체코드, 검사결과 처리기간을 입력한 후 ‘처리불가’로 처리하도록 한다.

수입력의 경우에는 응답값을 직접 입력하므로 입력과 동시에 데이터가 생성될 수 있지만 스캐너로 입력한 경우에는 스캔 된 이미지를 데이터로 변환하는 과정이 요구되어 ‘스캐너 입력’ 후 ‘자료인식’ 과정을 거치도록 해야 한다. 여기서 ‘자료인식’은 스캐너가 읽은 이미지 자료를 text 데이터 형태로 변환시키는 작업을 의미한다.

2) 자료수정

검사결과를 입력한 후 응답표에 표시된 것과 같이 자료가 생성이 되었는지, 그리고 기타 검사일자, 검사 실시집단 및 기관명 등이 올바르게 입력되었는지 스캔한 이미지 파일과 데이터를 비교해 보는 과정이다. 이 과정에서 발견되는 오류부분은 즉시 수정하도록 한다.

자료 수정 및 확인 작업을 마친 후에 '확인완료'를 실행시키면 최종 데이터로 저장되게 된다. 이렇게 저장된 데이터는 결과산출을 위한 과정을 거치게 된다.

3) 자료인쇄

자료수정 후 확인이 완료된 자료의 결과산출과정이 종료된 후에 입력한 자료 중 인쇄하고자 하는 자료를 검색한 후 화면에 인쇄하거나 프린터를 통해 인쇄할 수 있다.

3. 결과표 구성

1) 일반흥미유형

(1) 흥미유형별 점수

일반흥미유형은 활동, 자신감, 직업 척도의 측정을 통해 Holland의 6가지 흥미유형을 측정하는 것이다. 각 유형의 점수는 앞에서 제시한 방법에 따라 먼저 원점수가 계산되고, 규준표에 의해 표준점수로 환산된 점수가 결과표에 제시된다.

표준점수는 피검사자를 집단 내에서의 상대적인 위치로 나타낸 것이며 결과표에서는 이를 좀 더 알기 쉽도록 6가지 흥미수준으로 분류하여 제시하고 있다. 해당 검사에는 표준점수로 흥미코드와 흥미 육각형을 산출하였다. 각 수준별 흥미 수준은 다음과 같이 구분된다.

〈표 IV-3〉 일반흥미유형 흥미수준 표시

점수범위	흥미수준	의 미
· 64점 이상	최상	최상의 위치로서 상위 10%이내에 속한다.
· 57점-63점	상	상의 위치로서 상위 10%에서 상위 25%사이에 속한다.
· 50점-56점	중상	중상의 위치로서 상위 25%에서 상위 50%사이에 속한다.
· 43점-49점	중하	중하의 위치로서 하위 50%에서 하위 25%사이에 속한다.
· 36점-42점	하	하의 위치로서 하위 25%에서 하위 10%사이에 속한다.
· 35점 이하	최하	최하의 위치로서 하위 10%이내에 속한다.

(2) '나의 흥미유형' 표시

일반흥미유형 측정에서는 6가지 흥미유형별 표준점수 중 가장 높은 점수를 보이는 유형 2가지를 '나의 흥미유형'으로 표시해 주고 있다. 6가지 표준점수에서 동점이 있는 경우에는 흥미유형의 우선순위를 고려하도록 하여 유형을 판정해 주도록 한다. 흥미유형의 우선순위는 홀랜드 모형의 R-I-A-S-E-C 순서이다. 예컨대 어떤 피검사자의 사회형(S)과 진취형(E)의 점수가 동점이라면 사회형을 해당 피검사자의 유형으로 판정해 주도록 한다.

(3) 흥미육각형

흥미의 육각모형은 표준점수를 기준으로 흥미패턴을 보기 쉽게 그림으로 나타낸 자료이다. 흥미의 육각형은 육각형의 모양과 크기에 따라서 해석해 볼 수 있으며 결과표에서는 육각모형을 크게 4종류로 분류해서 다음과 같이 제공해 주고 있다.

〈표 IV-4〉 흥미육각모형의 해석

		육각형 모양	
		한쪽으로 찌그러진 모양	정육각형에 가까운 모양
육각형 크기	크다	특정분야에 뚜렷한 관심을 보입니다. 흥미가 잘 발달되어있고 안정적인 형태입니다. 여러분의 성격, 능력, 경험 등이 관심 분야와 조화로운지 살펴보는 것이 바람직합니다.	관심분야가 폭넓은 경우입니다. 거의 모든 분야에 호기심이 있지만 자신의 진정한 흥미분야가 무엇인지는 잘 모를 수 있습니다. 능력, 성격, 경험 등을 고려하여 흥미분야를 좁혀보는 것이 바람직합니다.
	작다	대체로 흥미발달이 잘 이루어지지 않았 습니다. 특정 분야에 관심이 있긴 하지만 그 정도가 크지 않습니다. 조금이라도 관심있는 분야에 대한 적극적인 탐색을 시도해 보는 것이 바람직합니다.	뚜렷한 관심분야가 없습니다. 무엇에 관심이 있는지, 무엇을 잘 할 수 있는지 등과 같은 자기이해가 부족한 경우입니다. 과거에 즐거워했거나 잘 할 수 있었던 작은 경험부터 떠올려 봅시다.

2) 기초흥미분야

(1) 흥미점수 및 수준 표시

기초흥미척도는 Holland의 6가지 흥미유형을 보다 다양하고 구체적인 분야로 세분화하여 특정한 분야에서의 개인의 흥미를 측정하는 것이다. 각 분야의 점수는 앞에서 제시한 방법으로 먼저 원점수가 계산되고 규준표에 의해 표준점수로 환산된 점수가 결과표에 제시된다. 표준점수는 피검사자를 집단 내에서의 상대적인 위치로 나타낸 것이며 결과표에는 이를 좀 더 알기 쉽도록 6가지 흥미수준으로 분류하여 제시하고 있다. 이때 일반흥미유형과 이에 속하는 기초흥미분야가 같이 제시되어 동일한 영역에서의 점수 비교가 가능하도록 하였다. 각 점수가 의미하는 흥미수준은 다음과 같다.

〈표 IV-5〉 기초흥미분야 흥미수준 표시

점수범위	흥미수준	의 미
· 64점 이상	최상	최상의 위치로서 상위 10%이내에 속한다.
· 57점-63점	상	상의 위치로서 상위 10%에서 상위 25%사이에 속한다.
· 50점-56점	중상	중상의 위치로서 상위 25%에서 상위 50%사이에 속한다.
· 43점-49점	중하	중하의 위치로서 하위 50%에서 하위 25%사이에 속한다.
· 36점-42점	하	하의 위치로서 하위 25%에서 하위 10%사이에 속한다.
· 35점 이하	최하	최하의 위치로서 하위 10%이내에 속한다.

(2) '나에게 적합한 직업분야' 표시

기초흥미척도 측정에서는 14가지 기초흥미분야 대한 점수를 제시할 뿐 아니라 보다 명확하게 개인의 흥미에 관한 정보를 제공하기 위해 높은 점수를 순서대로 3가지 분야와 낮은 점수로 3가지 분야를 '나에게 적합한 직업분야'로 제시하고 있다.

3) 응답지수 표시

응답지수는 피검사자가 감사에 얼마나 성실하게 응답했는지, 그리고 전반적인 반응경향이 어떠한지 등을 측정하는 지수로 본 검사에서는 부정 반응률을 측정하여 아래와 같은 경고를 결과표에 띄워준다.

<p>1. 선지 1번 90% 이상 응답</p>	<p>***(수검자 이름)은 흥미 검사를 실시할 때, 매우 싫어하거나 자신없거나 전혀 하고 싶지 않다고 응답한 문항이 전체의 90%에 해당합니다. 이 경우 검사 결과를 신뢰하기 어려우므로, 검사를 다시 실시하기를 권합니다.</p>
<p>2. 선지 2번 90% 이상 응답</p>	<p>***(수검자 이름)은 흥미 검사를 실시할 때, 싫어하거나 자신없거나 하고 싶지 않다고 응답한 문항이 전체의 90%에 해당합니다. 이 경우 검사 결과를 신뢰하기 어려우므로, 검사를 다시 실시하기를 권합니다.</p>
<p>3. 선지 1번 또는 2번에 응답한 경우가 90% 이상</p>	<p>***(수검자 이름)은 흥미 검사를 실시할 때, 싫어하거나 자신없거나 하고 싶지 않다고 응답한 문항이 전체의 90%에 해당합니다. 이 경우 검사 결과를 신뢰하기 어려우므로, 검사를 다시 실시하기를 권합니다.</p>
<p>3. 선지 3번 90% 이상 응답</p>	<p>***(수검자 이름)은 흥미 검사를 실시할 때, 좋아하거나 자신있거나 하고 싶다고 응답한 문항이 전체의 90%에 해당합니다. 이 경우 검사 결과를 신뢰하기 어려우므로, 검사를 다시 실시하기를 권합니다.</p>
<p>4. 선지 4번 90% 이상 응답</p>	<p>***(수검자 이름)은 흥미 검사를 실시할 때, 매우 좋아하거나 매우 자신있거나 매우 하고 싶다고 응답한 문항이 전체의 90%에 해당합니다. 이 경우 검사 결과를 신뢰하기 어려우므로, 검사를 다시 실시하기를 권합니다.</p>
<p>5. 선지 3번 또는 4번에 응답한 경우가 90% 이상</p>	<p>***(수검자 이름)은 흥미 검사를 실시할 때, 좋아하거나 자신있거나 하고 싶다고 응답한 문항이 전체의 90%에 해당합니다. 이 경우 검사 결과를 신뢰하기 어려우므로, 검사를 다시 실시하기를 권합니다.</p>

V

검사결과와 해석

1. 일반흥미유형의 해석

일반흥미유형은 Holland의 직업성격유형이론에 근거해 개인의 흥미유형을 6가지 분류로 측정한다. 이러한 분류는 개인의 직업성격유형이 실제 직업의 흥미유형과 얼마나 유사한지를 측정하여 향후 직업에서의 만족도를 예측하고자 하는 것으로 직업특성을 구분 짓는 여러 범주들 중 개인에게 가장 의미 있고 이해하기 쉬운 범주로 알려져 있다.

본 청소년 직업흥미검사에서는 이러한 Holland의 6가지 흥미모형을 ‘일반흥미유형’ 이 라는 척도로 사용하는데 일반흥미유형 척도는 성격이론의 general type level과 유사하며, 이는 개인의 흥미에 대한 폭넓은 관점을 제공한다. 즉, 이는 성격적 특성과 유사한 유형론적 관점에서 흥미의 특성을 설명하는 것으로 개인의 흥미를 6개의 유형과 비교하여 어느 유형의 특성에 더 가깝게 변별되는지를 측정한다. 반면 본 검사에서 함께 측정하고 있는 기초흥미분야는 성격이론의 trait level과 유사하며 일반흥미유형을 직업활동 단위의 흥미영역으로 세분화하여 상세한 설명을 제공한다. 이는 특정 직업분야의 주요 활동에 대한 흥미, 자신감, 호감정도 등을 측정함으로써 개인의 일반적 성격유형보다 특정 분야에 대한 구체적인 흥미를 측정하게 된다.

이러한 관점에서 일반흥미유형은 개인의 직업흥미를 여섯 가지 유형에 의해 설명하고자 하며 본 검사에서는 일반흥미유형을 측정하여 개인의 흥미점수뿐 아니라, 흥미육각형모형 및 프로파일의 제시로 자신의 흥미를 심층적으로 이해할 수 있도록 한다.

1) 점수의 해석

청소년 직업흥미검사의 일반흥미유형 점수는 표준점수로 제시된다. 표준점수는 개인의 점수를 개인 이 속한 규준집단의 점수와 비교하여 환산한 점수로 산출된다. 각 점수의 해석은 다음과 같다.

(1) 표준점수의 해석

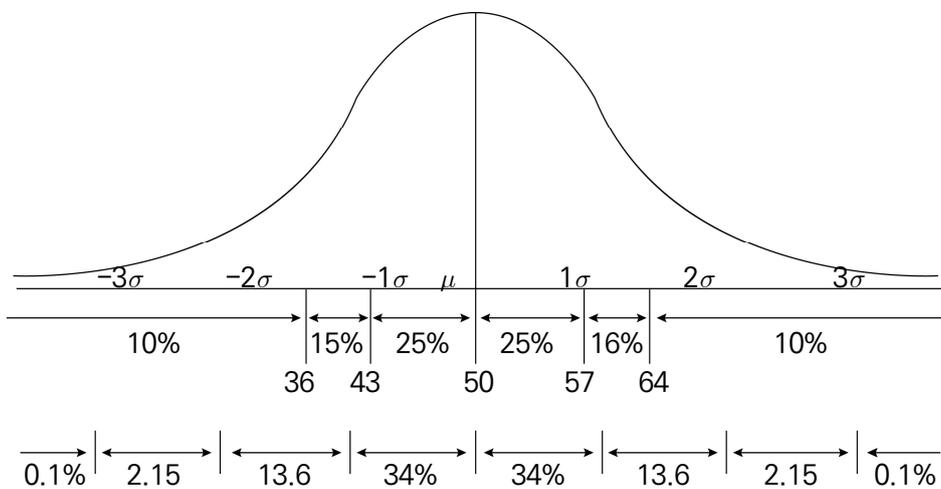
일반흥미유형의 표준점수는 개인 외적인 흥미로 개인의 흥미가 다른 사람들의 흥미점수와 비교하여 6개의 흥미유형 중 어느 유형과 가장 가깝고 어느 유형과 다른지로 해석될 수 있다. 즉, 이는 개인흥미의 상대적인 점수로 높은 점수는 다른 사람들에 비해 해당 유형에 가장 가까운 특성으로 해석되고, 낮은 점수는 다른 사람들에 비해 해당유형의 특성과 가장 거리가 먼 특성으로 해석될 수 있다. 본 검사에서 표준점수는 중학교와 고등학교로 구분된 2개 규준집단의 평균과 표준편차를 반영하여 평균 50점과 표준편차 10점으로 환산된 T점수로 산출된다.

본 검사 결과표에서는 일반흥미유형의 T점수를 표 <표 V-2>와 같이 6개의 수준으로 나누어 제시하고 있다. 표준점수 64점 이상은 최상의 흥미로 다른 사람들에 비해 해당 유형과 매우 유사한 수준의 흥미특성을 갖고 있는 것으로 해석되며, 35점 이하는 다른 사람들에 비해 해당 유형의 흥미특성과의 유사점이 거의 없는 것으로 해석될 수 있다.

<표 V-1> 청소년 직업흥미검사(개정) 일반흥미유형 표준점수 해석

점수 범위	수준	점수 범위	수준
표준점수 64점 이상	최상(상위 10% 이내)	표준점수 57~63점	상(상위10%~상위25%)
표준점수 50~56점	중상(상위25%~상위50%)	표준점수 43~49점	중하(하위50~하위25%)
표준점수 36~42점	하(하위25%~하위10%)	표준점수 35점 이하	최하(하위 10% 이내)

이러한 점수들은 일정한 평균과 표준편차를 갖는 정규분포를 이루게 되는데 이러한 분포 속에서 각각의 점수들이 갖는 상대적인 위치는 아래의 그림과 같이 설명될 수 있다.



[그림 V-1] 점수 분포의 비교

2) 흥미유형의 해석

(1) 해석 시 주의사항

본 검사의 흥미코드는 Holland의 6가지 흥미유형 중 가장 높은 흥미유형과 두 번째로 높은 흥미유형이 제시된다. 동점일 경우 흥미유형은 R-I-A-S-E-C 순으로 제시된다. 다른 흥미유형과 동점이거나 점수 차이가 작을 경우 두 번째로 제시되는 유형까지 고려하여 해석하는 것이 바람직하다. 흥미유형의 해석에서 특히 주의할 점은 다음과 같다.

• 6개 흥미유형의 전반적인 점수는 어떠한가?

- 전반적으로 점수가 높을 경우, 여러 유형의 특성을 모두 공유하고 있거나 자신의 흥미를 제대로 파악하지 못하고 모든 유형에 관심을 나타내고 있는 것이므로 판정된 흥미유형이 개인에게 완전히 적합하다고 판단하지 말 것
- 전반적으로 점수가 낮을 경우, 여러 유형에 모두 관심이 없거나 내담자가 위축되어 있어 어느 것에도 흥미를 나타내지 않는 것으로 보여짐으로 판정된 흥미유형을 해석할 때 주의할 것

• 6개의 흥미유형 간에 점수 차이는 어떠한가?

- 흥미유형 중 하나의 유형이 두드러지게 높은 경우 개인에게 가장 적합한 유형으로 해석
- 흥미유형 간 점수가 비슷할 경우, 하나의 흥미유형만 고려하기보다 두 번째, 세 번째 유형까지 살펴볼 것

흥미유형별 특성은 앞에서 제시된 Holland 흥미유형별 설명을 참고할 수 있으며, 무엇보다 청소년들이 이해하기 쉽도록 간략한 특성을 중심으로 설명하는 것이 바람직하다. 먼저 결과표 앞장에 제시된 흥미유형별 특성을 제시하여 6개의 유형에 대한 전반적인 이해가 가능하도록 하고, 이 중 자신에게 보다 적합한 유형에 대해서는 결과표 뒷장에 제시되는 흥미유형별 특징, 선호활동, 가치, 대표직업들을 보다 구체적으로 살펴볼 수 있도록 한다.

흥미유형별 설명에서 특히 주의할 것은 첫째, 청소년들이 이해하기 쉬운 용어로 설명해야 한다는 것과 둘째, 적합 유형으로 제시된 흥미유형뿐 아니라 다른 유형의 특성까지 함께 고려하여 다양한 흥미유형의 특성에 따른 진로선택을 폭넓게 이해할 수 있도록 해야 한다는 점이다. 흥미유형 설명 시 청소년들의 이해도를 높이기 위해 유형별 별칭과 대표직업들을 예로 제시하는 것이 효과적일 수 있으며, 집단 결과해석시에는 흥미유형 탐색활동(VI. 검사결과와 활용편 참조)등을 진행하여 다양한 흥미유형을 이해할 수 있도록 하는 방법도 고려할 수 있다.

(2) 6개 흥미유형별 해석내용

① 현실형(Realistic)

이 유형의 직업들은 대부분 도구, 기계, 사물, 동물이나 식물 등을 다루는 일들을 포함한다. 이러한 직업의 사람들은 사물을 고치거나 수리하기 위해 도구나, 기계 또는 손을 사용하는 일들을 즐겨워한다. 이 유형에서 높은 점수를 받은 사람들은 사무실에서 책상에 앉아서 하는 작업보다 밖에서 일하는 것을 더 선호하며 또한 여럿이 함께 일하는 것보다는 적은 그룹에서 혹은 혼자서 일하는 것을 더 선호한다. 이런 일들을 전자기구나 가구를 고치는 것, 비행기, 자동차, 엔진 등을 다루는 것 또는 산림과 같은 옥외에서 활동하는 것들이 포함된다.

현실형의 사람들은 그들이 한 일의 결과를 직접 보는 것을 원하며, 그들은 인생을 복잡한 것이라기보다는 직접이고 단순한 것으로 여긴다. 이 유형 사람들의 공통적인 특징은 그들이 아이디어나 사람보다는 사물을 다루는 것을 더 좋아한다는 사실이다.

이 유형의 사람들은 기계적인 능력이나 운동능력 등을 가지고 있으며 이들의 특성은 주로 기계적인, 거친, 확고한, 실제적인, 단순한 등의 표현으로 설명된다. 이 유형의 대표적인 직업으로는 경찰관, 소방관, 기술자, 목수, 군인 등이 있다. 이들은 한마디로 ‘행동하는 사람’으로 명칭 지을 수 있다.

② 탐구형 (Investigative)

탐구형의 사람들은 과학적이고 학문적인 활동들을 좋아한다. 그들은 대학이나 연구소 등에서 일하는 것을 좋아하며 물리학자, 심리학자, 생물학자, 수학자, 컴퓨터프로그래머, 화학자 등과 같은 직업들을 좋아한다. 이 유형의 사람들은 과학문제를 해결하고 세계 문제 등을 조사하는 일을 좋아한다. 그들은 여러 사람들과 함께 일하는 것보다는 작은 그룹이나 혼자서 일하는 것을 선호하는데 이러한 면은 현실형 유형의 사람들과 비슷하다. 탐구형의 사람들은 그들의 내적 호기심을 충족시키기 위한 자유와 기회를 사용하는 것을 매우 중요하게 생각하며 그들은 삶을 탐구할 만한 가치가 있는 것으로 여긴다. 그들은 같이 탐구하고 연구하며 조사, 분석하고 문제해결을 할 수 있는 사람들과 함께 일하며 때때로 복잡한 문제를 해결하기 위해 밤늦게까지 일하는 것을 좋아한다.

일반적으로 이 유형의 사람들은 감독을 받거나 다른 사람들을 감독하는 것을 매우 싫어하는데 이런 점에서 예술형의 사람들과 비슷하다. 이들의 특징은 논리적이고 합리적이며 체계적이고 과학적, 분석적이라는 표현으로 설명할 수 있다. 이들은 한마디로 ‘사고하는 사람’으로 명칭 지을 수 있다.

③ 예술형(Artistic)

예술형의 사람들은 자신의 재능이나 기술, 독창력 등을 활용하여 독특한 예술작품을 만들거나 다른 사람들을 즐겁게 하는 일들을 좋아한다. 이 유형의 사람들은 자기표현을 위해 재능을 활용하고 예술적 가치를 추구하며 음악가, 미술가, 작가, 가수, 디자이너, 배우 등의 직업을 선호한다.

이 유형에서 높은 점수를 받은 사람들은 창조적이고, 음악적이며 통찰력이 있고, 독창적이며, 직관적이고 감각적이며 아름다움을 추구하는 특성을 가지고 있다. 그들은 많은 규제를 가지는 직업을 좋아하지 않는다는 점에서 탐구형의 사람들과 비슷하며, 자신의 재능이 발휘되는 활동들을 추구한다. 이 유형의 사람들은 여가시간에 그림을 그리거나 공연을 보거나 전시회에 가는 등의 활동을 즐기는데 이들은 ‘창조자’로 명칭 지을 수 있다.

④ 사회형(Social)

사회형의 직업은 다른 사람들을 가르치고, 개발시키며 가이드하고 치료하는 활동들을 포함한다. 이 유형의 사람들은 다른 사람들과 상호작용을 매우 잘하며 언어적 기술이 뛰어난데 이러한 면에서 진취형의 사람들과 비슷하다.

그들은 삶의 목적을 다른 사람들을 위해 봉사하는 것으로 생각하며 다른 사람들의 문제해결을 돕고 그들의 삶을 개선시키는 데에서 보상을 느낀다. 이 유형에서 선호되는 직업들은 종교인, 사회사업가, 상담가, 교사, 간호사 등이며 이런 직업들은 다른 사람들의 활동을 계획하고 여러 활동들을 가르치며 적절한 때에 도움을 제공하는 일들을 포함한다. 사회형의 사람들은 기계를 다루거나 밖에서 노동하는 일에는 매우 관심이 적지만 대신 사람들과 함께 일하는 것을 좋아한다. 이 유형의 특징은 인간적이고, 사교적이고, 언어적이며 치료적이라는 표현으로 설명될 수 있다. 사회형의 사람들은 한마디로 ‘돕는 자’로 명칭 지을 수 있다.

⑤ 진취형(Enterprising)

진취형의 직업들은 말로 다른 사람들을 설득하거나 물건을 판매하는 일들을 포함한다. 이 유형의 사람들은 다른 사람들을 이끌고 설득하는데 유능하며, 사업가, 판매인, 관리자, 정치인처럼 리더의 위치에 있는 것을 좋아한다. 진취형의 사람들도 사회형의 사람들처럼 사람을 다루거나 조직에서 일하는 것을 좋아하지만 그들을 조직적이고 경제적인 이익관계에서 사람들을 설득시키고 관리하는 일에 훨씬 관심이 높다.

이 유형의 사람들은 삶을 원력과 지위, 물질적인 부의 관점에서 본다. 일반적으로 진

취형의 사람들은 과학적이고 체계적인 사고를 싫어하고 어떤 일이 발생했을 때 오히려 성취감을 얻는다. 그들은 정치적이고 경제적인 환경을 좋아하는데 이들의 특성은 열정적이고, 경쟁적이며, 주장적이고, 확신에 차있으며 설득적이라는 표현으로 나타낼 수 있다. 진취형의 사람들은 한마디로 '설득가'로 명칭 지을 수 있다.

⑥ 관습형(Conventional)

이 유형에서 높은 점수를 받은 사람들은 조직화하거나 파일을 정리하거나 기타 사무적인 일들에 관심이 높다. 그들은 리더의 위치를 추구하지는 않지만 어떤 기능들을 돕는 사무환경에서 매우 유능하다. 그들은 정해진 규칙들을 정확히 알고 있으며 그러한 규칙대로 일하는 것을 매우 선호한다.

관습형의 사람들은 주로 은행원, 회계사, 컴퓨터오퍼레이터, 비서, 세무관 등의 직업을 선택한다. 이들은 정해진 시간에 편안하게 사무실 내에서 일하는 것을 선호하며 조직 내에서의 안정적인 위치를 중요하게 여기고 인생을 예견할만 하며 모든 것이 정해진 순서대로 정해진 곳에서 발생한다는 관점으로 생각한다. 관습형의 사람들은 한마디로 '조직가'로 명칭 지을 수 있다.

3) 흥미육각형모형의 해석

흥미육각형모형은 6가지 흥미유형의 관계를 도표화한 것으로 Holland의 이론에서 가정하고 있는 흥미유형 간 관계 파악뿐 아니라 내담자가 6가지 일반흥미유형에서 어떤 흥미구조를 보이는지 이해하는데 도움을 준다. 본 결과표의 흥미육각형모형은 일반 흥미유형의 표준점수를 기준으로 그려지며 흥미육각형의 모양과 크기에 따라 개인 내적흥미의 전반적인 해석이 가능하며 흥미유형의 변별도 및 일관도를 예측할 수 있다.

(1) 흥미육각형모형의 전반적 해석

① 흥미육각형 모양

흥미육각형모형의 전체적인 모양은 내담자의 흥미가 어느 정도 분화되어 있는지를 나타낸다. 즉 육각형의 모양이 정육각형에 가까울수록 흥미가 분화되어있지 않고 모든 유형에 흥미를 가지고 있거나 모든 유형에 흥미가 없는 것으로 해석할 수 있으며 내담자의 직업에 대한 개념이 충분히 확립되지 않았음을 의미한다.

반면 모양이 복잡하게 몇 개의 유형만 튀어나온 경우는 그 특정유형에 강한 흥미를 가지고 있음을 나타내며 내담자의 흥미유형이 매우 명확하게 확립되어 있음을 나타낸다.

〈표 V-2〉 육각형 모양의 의미

육각형 모양	모양이 한쪽으로 튀어나와 있으면	당신은 다른 흥미유형에 비해 튀어나온 쪽의 유형과 훨씬 비슷한 흥미를 가지고 있습니다.
	모양이 정육각형에 가까우면	당신은 모든 유형에 비슷한 정도의 흥미를 가지고 있으므로 어느 특정 흥미유형으로 분류하는 것은 바람직하지 않습니다.

② 흥미육각형 크기

흥미육각형모형의 크기는 내담자가 자신의 흥미를 어떻게 인식하고 있는지 보여준다. 육각형모형의 크기가 클수록 내담자가 다양한 흥미유형에 흥미수준이 높음을 의미하고 육각형모형의 크기가 작을수록 내담자의 전반적인 흥미수준이 낮음을 나타낸다.

특히 육각형모형이 너무 작은 경우는 내담자의 전반적인 흥미수준이 매우 낮은 것으로 내담자가 심리적으로 위축되어 모든 것에 의욕을 상실하고 있는 상태이거나 혹은 자신이 무엇을 좋아하는지 잘 모르고 있는 경우들로 볼 수 있으며 흥미육각형모형이 너무 큰 경우도 자신의 흥미에 대한 뚜렷한 개념이 발달하지 않은 것으로 해석된다.

〈표 V-3〉 육각형 크기의 의미

육각형 크기	육각형 크기가 크면	전반적으로 모든 유형에 높은 흥미를 가지고 있음
	육각형 크기가 작으면	전반적으로 모든 유형에 낮은 흥미를 가지고 있음

흥미육각형모형이 큰 것은 좋아한다, 하고 싶다, 관심있다는 응답 비율이 높다는 의미이다. 이와 같은 높은 긍정반응률은 다음을 의미하기도 한다.

〈표 V-4〉 긍정반응률의 의미

긍정 반응률이 높은 경우	긍정 반응률이 낮은 경우
<ul style="list-style-type: none"> • '싫어한다'를 부정적인 것으로 간주 • 취할 수 있는 선택안을 모두 남겨두려는 욕구 • 다양한 흥미를 지님 • 속박되는 것에 저항 	<ul style="list-style-type: none"> • 흥미가 한정되거나 잘 밝혀지지 않음 • 직업세계에 대한 지식 부족 • 결정력이 부족하거나 의욕이 없음 • 직업정체성 부족 • 역할갈등 및 가족이나 친구와의 갈등

③ 흥미육각형 모양 결과에 대한 상담

위에서 살펴본 바와 같이 흥미육각형 모양이 정육각형이거나 혹은 전체적인 크기가 너무 크거나 작은 경우들은 내담자를 어느 하나의 흥미유형으로 설명하는 것은 바람직하지 못하다. 따라서 이러한 경우 깊이 있는 상담을 통해 내담자가 대부분의 문항에 모두 부정적이거나 혹은 대부분의 문항에 모두 긍정적으로 응답한 이유를 상담하고 또한 검사받을 당시 성의있게 응답했는지, 최근에 심리적인 상태가 어떠한지 등에 대해서도 이야기하여 내담자의 흥미구조에 대한 탐색적 해석을 하여야 한다.

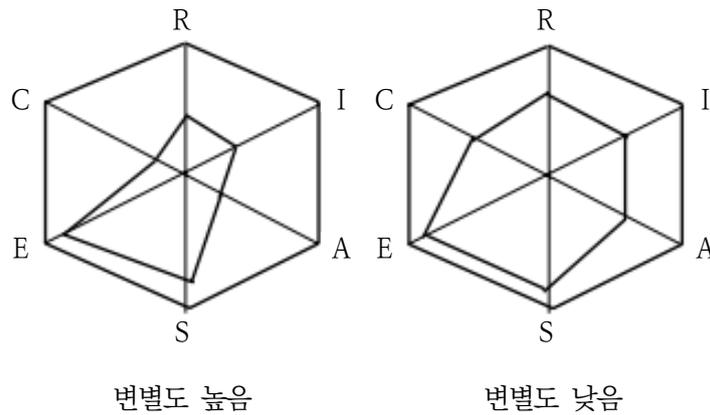
또한 대부분 흥미구조가 잘 발달되지 않은 내담자들은 자신의 흥미에 대한 의식이 부족할 뿐 아니라 다양한 직업세계에 대한 정보가 부족한 경우들이 많으므로 상담자는 다양한 진로 및 직업에 대한 정보를 제공할 뿐 아니라 검사결과와 더불어 내담자가 좋아하는 학과목, 장래희망, 좋아하는 활동들을 함께 고려하여 내담자가 자신의 흥미에 대해 생각해볼 수 있는 기회를 만들어 주어야 한다.

(2) 흥미육각형모형의 변별도 및 일관도 해석

① 흥미유형의 변별도

앞서 살펴본 흥미육각형의 모양은 구체적으로 흥미유형의 변별도로 해석될 수 있다. 흥미육각형 모형이 한쪽으로 찌그러진 모양을 보인다고 할지라도, 나머지 유형과의 점수 차이가 얼마나 더 두드러지냐에 따라 흥미가 변별되는 정도는 달라질 수 있다. 아래의 그림<V-2>은 S와 E유형의 흥미가 두드러지게 높은 두 내담자의 흥미육각형 모형을 보여주고 있다. 그러나 왼쪽에 있는 흥미육각형 모형은 S와 E를 제외한 나머지 유형의 흥미점수가 낮는데 반해, 오른쪽의 흥미모형은 S와 E의 점수가 다른 흥미유형과의 점수 차이가 크지 않아 왼쪽 모형에 비해서 변별도가 낮은 것으로 해석될 수 있다.

여러 연구들에서 변별도를 좀 더 정확한 수치로 산출하는 다양한 방법들이 제시되고 있으나, 본 검사의 결과표에서는 별도의 변별도 지수를 보여주고 있지 않으므로, 6개 흥미유형의 점수와 흥미육각형 모양을 통해 대략적으로 내담자의 흥미변별도를 예측하는 정도로 해석할 수 있을 것이다.



[그림 V-2] S와 E 유형이 높은 두 흥미육각형모형의 변별도 비교

② 흥미유형의 일관도

Holland의 흥미육각형모형에서는, 각 직업흥미유형 간에 분명한 관계가 있을뿐 아니라 서로 가까운 위치에 있는 유형끼리는 유사한 점이 많고, 먼 유형 간에는 유사한 점이 거의 없음을 설명한다. 이는 개인의 흥미육각모형을 통해 평가해 볼 수 있는바, 육각모형에서 인접해 있는 유형들은 일관도가 높으며 육각형에서 대각선에 위치해 있는 서로 반대되는 유형끼리는 일관도가 낮은 것으로 해석된다. 즉 육각모형 상에서 서로 근접해 있는 거리에 비례해 유형간의 서로 유사한 정도를 평가할 수 있다.

따라서 만약 어떤 내담자가 현실형의 점수와 탐구형의 점수가 서로 비슷한 정도로 높다면 이는 어느 정도 예측할 수 있는 경우이나 서로 상반된 유형에서(예; 현실형-사회형, 탐구형-진취형, 예술형-관습형) 비슷한 점수를 나타내는 경우에는 내담자가 상반된 특성들을 공유하고 있는 것으로 보이므로 이에 대해 깊이 있는 상담이 요구된다. 또한 이러한 경우 내담자가 상반된 흥미유형에서 비슷한 점수를 나타내는 것뿐 아니라 모든 유형에 비슷한 흥미점수를 보일 수 있는데, 이는 내담자가 상반된 특성을 공유하고 있다기보다는 내담자의 흥미에 대한 개념이 덜 발달된 것으로 해석할 수 있다.

<표 V-5> 흥미유형 일관도

일관성정도	흥미유형
높음	RI, RC, IR, IA, AI, AS, SA, SE, ES, EC, CE, CR
중간	RA, RE, IS, IC, AR, AE, SI, SC, EA, ER, CS, CI
낮음	RS, IE, AC, ES, EI, CA

요약하면 흥미육각모형의 이론적 해석에 의해 다음과 같은 점들을 고려해 볼 수 있다.

- 내담자는 육각형모형에서 서로 근접한 유형에 비슷한 흥미를 보이는가?
- 내담자는 육각형모형에서 서로 상반된 위치에 있는 유형에 어떤 흥미차이를 보이는가?
- 내담자는 육각형모형에서 상반된 유형뿐 아니라 모든 유형에서 비슷한 흥미를 보이고 있지는 않은가?

2. 기초흥미분야의 해석

기초흥미분야는 구체적인 직업영역의 활동에 대한 흥미를 측정하고 있으며, 개인의 일반적인 흥미 성격유형 외에 개인의 흥미가 실제 직업활동에 대해 어떻게 나타나는지에 대한 정보를 제공한다. 따라서 기초흥미분야의 해석은 14개 분야 중 높은 흥미를 보이는 직업분야를 탐색하고, 개인의 일반흥미유형과 구체적 직업에 대한 기초흥미가 일치 하는지의 여부를 중심으로 해석될 수 있다.

1) 점수 및 프로파일 해석

① 기초흥미분야 점수

청소년 직업흥미검사에서 기초흥미분야 점수는 표준점수로 제시된다. 표준점수는 개인이 받은 각 요인별 원점수를 집단 내에서 비교가 가능하도록 개인의 상대적인 위치를 알려주는 점수이다.

본 검사에서 사용하는 표준점수는 평균을 50, 표준편차를 10으로 하는 T 점수이며, 개인의 점수는 개인이 속한 집단(중학교, 고등학교)의 평균과 표준편차를 고려하여 T점수로 전환된다. 따라서 기초흥미분야 점수는 개인이 속한 집단의 사람들과 비교해서 각 분야별로 얼마나 높은 흥미를 갖고 있는가로 해석될 수 있으며 본 검사에서는 이를 이해하기 쉽도록 6가지 흥미수준으로 구분하여 제시하고 있다.

〈표 V-6〉 청소년 직업흥미검사(개정) 기초흥미분야 표준점수 해석

점수 범위	수준	점수 범위	수준
표준점수 64점 이상	최상(상위 10% 이내)	표준점수 57~63점	상(상위10%~상위25%)
표준점수 50~56점	중상(상위25%~상위50%)	표준점수 43~49점	중하(하위50~하위25%)
표준점수 36~42점	하(하위25%~하위10%)	표준점수 35점 이하	최하(하위 10% 이내)

또한 결과표에서 기초흥미분야의 점수는 관련된 일반흥미유형의 점수와 함께 제시되므로 동일한 영역 간의 점수를 비교하여 일반흥미유형의 점수와 기초흥미유형의 점수가 어떻게 차이가 나는지 살펴볼 수 있다.

② 기초흥미분야 프로파일

기초흥미분야 프로파일은 내담자가 14개 기초흥미영역에서 어떤 흥미양상을 보이는지를 나타내며 이는 내담자의 흥미가 전반적으로 특정 영역들에서 높은지, 혹은 모든 영역에서 비슷한지 등을 그래프의 모양으로 파악할 수 있도록 한다.

기초흥미분야 프로파일에 대한 구체적인 해석은 다음과 같다.

가. 프로파일 모양의 높·낮음이 뚜렷하게 나타나는 경우

기초흥미분야의 프로파일 모양이 높·낮음이 뚜렷하여 특정 분야들은 높고 다른 분야들은 낮은 양상을 보이는 경우는 내담자가 구체적인 분야들에 대해 분명한 선호를 가지고 있음을 나타낸다. 특히 일반흥미유형의 동일한 영역에 속하는 기초흥미분야들에서 프로파일이 비슷한 높이를 보이는 경우는 내담자의 흥미가 동일한 일반흥미유형에 속하는 기초분야들에 대해 비슷한 흥미를 가지고 있음을 나타내며 반대로 일반흥미유형의 다른 영역에 속하는 기초흥미분야들에서 비슷한 수준의 높은 흥미를 보이는 경우는 내담자가 구체적인 흥미분야에서 보이는 흥미가 다르게 나타나는 것으로 이러한 차이에 대해 상담해 보아야 한다.

나. 프로파일 모양이 전반적으로 높·낮음 없이 평평한 경우

기초흥미분야의 프로파일 모양이 높·낮음 없이 평평한 경우는 내담자가 구체적인 분야들에 대해 분명한 선호를 갖고 있지 않음을 나타낸다. 특히 기초흥미분야의 각 분야들은 매우 구체적이고 동질적인 내용들로 이루어져 있으므로, 대부분의 사람들은 각 분야에 대한 좋고 싫음의 경향을 가지게 된다. 따라서 내담자가 이런 분야들에 높·낮음 없이 비슷한 프로파일을 보이는 것은 자신이 좋아하는 것에 대한 뚜렷한 개념이 발달되어 있지 않아 모든 분야에 흥미가 있거나 모든 분야에 흥미를 보이지 않는 것으로 해석되므로 이러한 이유에 대해 내담자의 다양한 상황들을 고려하여 깊이 있는 상담을 진행하여야 한다.

2) 일반흥미유형과 기초흥미분야의 연계해석

기초흥미분야는 매우 구체적인 영역에서 아주 동질적이고 순수한 활동 혹은 관련 있는 직업들에 대한 내담자의 선호를 측정하고, 반면 일반흥미유형 각각은 더 넓은 흥미의 경향성을 측정한다. 따라서 14개 기초흥미분야는 관련된 6개 일반흥미유형에 각각 포함될 수 있다.

대부분의 경우 일반흥미유형에서 높은 점수를 받은 내담자는 관련된 기초흥미분야에서도 높은 점수를 받게 되며 일반흥미유형에서 낮은 점수를 받은 경우는 관련된 기초흥미분야에서도 낮은 점수를 받는다. 그러나 이와 반대로 일반흥미유형의 점수가 높았음에도 불구하고 이와 관련된 기초흥미분야 중 특정 분야의 점수는 낮거나 하는 불일치 현상도 나타날 수 있다. 따라서 기초흥미분야의 점수는 일반흥미유형과의 관계에 의해 다음의 두 가지 경우로 나누어 해석될 수 있다.

〈표 V-7〉 일반흥미유형과 기초흥미분야의 연계유형

일반흥미	구분	활동 척도	자신감 척도	직업 척도
현실형(R)	일반흥미(R)	6	6	14
	기초흥미(기계기술)	4	4	5
	기초흥미(농림)	4	4	4
	기초흥미(사회안전)	4	4	4
	일반흥미와 기초흥미 중복 측정	4	4	12
탐구형(I)	일반흥미(I)	8	8	11
	기초흥미(과학연구)	6	4	7
	일반흥미와 기초흥미 중복 측정	6	4	7
예술형(A)	일반흥미(A)	14	14	15
	기초흥미(미술)	4	4	4
	기초흥미(음악)	3	3	4
	기초흥미(문학)	4	4	4
	기초흥미(공연예술)	4	4	3
	일반흥미와 기초흥미 중복 측정	14	13	15
사회형(S)	일반흥미(S)	8	8	10
	기초흥미(사회)	4	4	6
	기초흥미(교육)	4	3	4
	일반흥미와 기초흥미 중복 측정	8	6	9

일반흥미	구분	활동 척도	자신감 척도	직업 척도
진취형(E)	일반흥미(E)	11	12	15
	기초흥미(관리경영)	3	4	4
	기초흥미(판매영업)	4	4	4
	기초흥미(언론)	4	4	4
	일반흥미와 기초흥미 중복 측정	10	11	12
관습형(C)	일반흥미(C)	8	7	10
	기초흥미(사무회계)	5	5	7
	일반흥미와 기초흥미 중복 측정	5	5	7

(1) 일반흥미유형 점수와 관련된 기초흥미분야 점수들의 수준이 서로 비슷할 경우

내담자의 기초흥미분야 점수가 관련된 일반흥미유형과 일관된 수준의 점수를 보이는 경우는 내담자가 전반적인 흥미유형과 이와 관련된 구체적인 기초흥미분야에 비슷한 흥미를 가지고 있음을 나타낸다. 이러한 경우 개인의 흥미성격유형이 구체적인 직업분야에 대한 흥미에서도 일관되게 반영되는 것으로 해석할 수 있다.

〈예〉 내담자의 일반흥미유형 점수 중 '현실형'의 점수가 다른 유형에 비해 매우 높게 나타나고 동일한 영역의 기초흥미분야인 농림, 기계기술, 사회안전의 각 분야가 다른 기초흥미분야들에 비해 모두 높게 나타난 사례

→ 내담자가 전반적으로 현실형과 유사한 흥미를 가지고 있을 뿐 아니라 구체적인 흥미분야들도 현실형과 관련 깊은 분야들임을 알 수 있다. 따라서 이러한 경우 내담자는 다른 여러 특성들(능력, 희망직업, 교육 등)을 고려하여 현실형과 관련된 구체적인 분야들 중 좀 더 본인에게 적합한 분야들을 탐색하는 방법으로 진로를 결정할 수 있다.

(2) 일반흥미유형 점수와 관련된 기초흥미분야의 점수 수준이 차이를 보일 경우

어떤 내담자들은 일반흥미유형에서 나타난 점수와 관련된 기초흥미분야의 점수가 큰 차이를 보인다. 이러한 경우 개인의 일반흥미유형이 뚜렷하게 분화되지 않아 기초흥미분야에서 다른 분야에 흥미가 더 높게 나타날 수 있으므로 일반흥미유형의 변별도를 체크해보는 것이 도움이 될 수 있다. 또한 낮은 점수를 보인 일반흥미유형의 관련 영역에서 두드러지게 높게 나타난 기초흥미분야에 대한 흥미는 개인의 독특한 선호로 해석될 수 있으므로 이를 구체적인 진로탐색의 출발점으로 고려해 볼 수 있다.

〈예〉 일반흥미유형 중 예술형의 점수는 매우 낮았으나 관련된 기초흥미분야 중 문학 분야의 흥미점수는 매우 높게 나타나는 사례

→ 이러한 경우 내담자는 오로지 문학분야에만 구체적인 흥미의 초점이 맞추어지고 음악, 미술분야 등을 포함하는 예술영역에 대한 일반적인 선호는 적은 것으로 해석될 수 있다. 이처럼 내담자가 문학분야에 높은 흥미를 나타내는 결과는 진로탐색이나 혹은 직업에 관련되지 않는 일상생활에서의 흥미를 탐색하는 중요한 출발점으로 볼 수 있으므로 직접적으로 문학분야와 관련된 직업선택을 고려해보도록 권유할 수 있다.

일반흥미유형의 점수를 기초흥미분야의 점수로 관련시켜 해석하는 것은 개인의 흥미를 깊게 탐색하는데 매우 도움을 준다. 그러나 위에서 살펴본 바와 같이 항상 일반흥미유형과 기초흥미분야의 점수가 동일한 영역끼리 비슷하게 나타나는 것은 아니다. 어떤 경우에는 동일한 영역에서 일반흥미유형 점수와 기초흥미분야 점수에 차이가 있을 수 있고 다른 일반흥미유형에 속하는 기초흥미분야들에서 동일한 수준의 높은 점수가 나타날 수도 있다. 그러나 이러한 결과들은 내담자의 일관적이지 못한 결과로 해석하기보다는 내담자의 독특한 선호경향으로 해석하여야 한다. 이러한 선호경향은 특정분야에 구체적으로 나타나는 것이므로 흥미검사결과를 해석하는 데 큰 도움을 줄 수 있다.

일반적으로 좁은 범위에서 개개인의 ‘좋음’과 ‘싫음’의 반응에 초점을 둘수록 직업결정이나 직업탐색에 관한 정보를 제공하기가 훨씬 더 쉬워진다. 이러한 관점에서 볼 때 기초흥미분야를 함께 측정하는 것은 일반흥미유형 하나만을 측정할 때 보다 더 중요한 정보들을 많이 제공할 수 있다. 그러나 일반흥미유형의 측정 또한 개인의 선호가 직업세계와 어떻게 일치할 수 있느냐에 대한 전반적인 조망을 제공할 수 있다는 장점을 가지고 있으므로 결과해석에 있어 기초흥미분야와 일반흥미유형을 유기적으로 연계하여 해석하는 것이 내담자에게 보다 풍부하고 유용한 설명을 제공할 수 있게 된다.

3. 학과 및 직업추천

본 검사는 개인의 흥미분야에 대한 진로탐색을 위해 관련 학과 및 직업목록을 제시하고 있다. 6개 일반흥미유형에 대해서는 유형별 대표직업을 제시하고 있으며, 보다 세부적으로 14개 기초흥미분야에서 관련학과와 직업정보를 제시하여 구체적인 진로정보 탐색이 가능하도록 하고 있다.

주의할 것은 일반흥미유형별 대표직업은 코드별 조합이 아닌 한 자리 코드의 특성을 대표할 수 있는 직업목록의 예시가 유형별로 4개이상 직업목록이 제시됨으

로, 제시된 직업목록 외에 관련된 직업이 다양할 수 있으며 흥미유형의 조합에 따라 더 세부적인 직업탐색이 가능함을 주지시켜야 한다.

14개 기초흥미분야별 관련학과의 명칭은 한국고용정보원에서 개발한 학과정보 자료를 근거로 제시하였다. 따라서 관련학과에 대한 세부적인 정보(전망, 이수과목, 개설학교, 취업분야 등)는 학과정보의 자료를 참조하면 구체적인 정보를 얻을 수 있다. 또한 기초 흥미분야별 관련 직업명칭은 한국고용정보원에서 개발한 직업전망서의 자료를 근거로 제시하였으므로, 직업에 대한 세부적인 정보(하는 일, 종사자 수, 임금, 취업현황, 전망 등)는 직업전망서의 자료를 참조하면 구체적인 정보를 얻을 수 있다. 이러한 학과와 직업목록 자료는 워크넷(<http://www.work.go.kr>) 사이트를 활용할 수 있도록 한다.

VI 검사의 활용

1. 개인 상담의 활용

1) 개인상담 활용 시 주의사항

검사결과에 대한 면대면 개인상담 시 상담자는 다음과 같은 사항을 주의하여 결과를 해석할 수 있도록 한다.

- 검사결과 상담의 첫 장면에서는 내담자가 흥미를 가질 수 있도록 부드러운 화두로 시작하는 것이 좋다. 처음부터 검사결과를 자세히 설명하려고 하면 내담자들은 부담스러워하거나 깊이 이해하려는 자세를 갖지 않을 수 있으므로 검사에 대한 전반적인 소개로 내담자의 관심을 유도하는 것이 좋다.
- 아무리 좋은 검사라 할지라도 인간의 다양한 특성들을 정확하게 측정할 수 없음을 명심하고, 내담자가 검사결과를 확대 해석하거나 결정적인 단서로 여기지 않도록 주의시켜야 한다.
- 상담자는 검사결과 해석 시 내담자가 이해하기 쉬운 용어로 설명해야 하며, 내담자가 결과에 대해 어떻게 생각하는지 질문하여 검사결과를 출발점으로 내담자와의 자연스러운 대화가 이루어지도록 유도한다. 검사결과로 측정되는 사실을 바탕으로 다양한 내담자의 상황이나 특성들이 함께 고려되어 상담이 진행되어야 한다.
- 검사결과가 좋지 않거나 제대로 결과표가 산출되지 않았을 경우 내담자는 크게 당황할 수 있다. 이런 경우 먼저 상담자는 내담자가 검사를 제대로 실시하였는지 또는 결과처리상에 문제가 없었는지를 확인하고, 내담자의 낮은 점수가 확실한 것으로 판정되면 검사받을 당시 내담자의 기분이나 상황이 어떠하였는지, 또는 각 문항들에 부정적인 응답을 한 이유가 무엇인지 등을

질문하여 원인을 탐색할 수 있도록 한다.

- 본 검사는 청소년들의 직업흥미를 측정하기 위해 만들어진 검사이다. 따라서 이 검사는 능력을 측정하는 것이 아니고 개인의 선호 경향만을 측정하는 것임을 주지시켜야 하며 검사결과를 좋고 나쁨으로 판단하지 않도록 해야 한다.
- 본 검사의 결과는 육각형 그래프와 프로파일로 보여진다. 이러한 그래프는 점수나 설명보다 시각적 효과로 인해 내담자가 검사결과를 보다 쉽게 이해하도록 도움을 준다. 따라서

상담자는 결과해석 시에 자세한 설명에 앞서 육각형 그래프와 프로파일로 내담자의 흥미 구조를 알기 쉽게 구조화하는 노력을 해야 한다.

- 본 검사결과로 제시되는 직업이나 학과분야들은 전체 모든 분야들을 포괄하고 있지 않다. 따라서 자신이 원하는 직업이나 학과를 찾는 내담자들의 경우 크게 실망할 수 있다. 이런 경우 상담자는 내담자에게 본 검사가 측정하고 있는 분야가 제한되어 있음을 설명하고 적성검사 결과나 기타 다른 정보들을 참고할 수 있도록 조언하여야 한다.

2) 활용 장면

개인결과의 상담은 본 검사를 활용하는 고용지원센터나 일선 중고등학교에서 상담자와 내담자의 일대일 결과해석 과정으로 진행될 수 있다. 개별검사결과의 해석은 내담자와의 라포형성이 가능하고 검사결과해석에 도움을 줄 수 있는 내담자의 개인정보 및 진로고민 등이 함께 공유될 수 있으므로 효과적인 결과해석이 가능하다는 장점이 있다. 그러나 이때 반드시 주의할 것은 개별 결과해석을 위해서는 먼저 상담자가 본 검사결과를 전문적으로 해석할 수 있는 능력을 갖추고 있어야 한다는 점이다. 이를 위해 본 검사결과 해석에 대한 전문교육 이수 및 매뉴얼 숙지 등의 노력이 수행되어야 하며, 자격을 갖추지 않은 상담자가 본 검사의 결과해석을 진행하지 않도록 주의해야 한다.

또한 본 검사는 온/오프라인을 통해 실시가능하며, 내담자가 자신의 검사결과에 대한 해석 및 상담을 고용지원센터 상담자에게 의뢰할 수 있도록 되어 있다. 따라서 이러한 경우 이메일 등을 통한 개별 검사결과 해석이 이루어질 수 있으며, 이때에는 면대면 결과해석과 달리 내담자와의 라포형성 및 결과해석과 관련된 개인정보탐색이 어려움으로 제한적인 해석이 가능하며 결과 내용의 정확한 해석이 전달되도록 주의를 기울여야 한다.

2. 집단 상담의 활용

1) 집단상담 활용 시 주의사항

검사결과의 집단상담은 중고등학교나 소규모 집단에 단체로 검사를 실시한 후 집단을 대상으로 결과해석 및 상담을 실시하는 방법이다. 검사결과의 집단해석 방법은 다음과 같은 장점으로 인해 대부분의 경우 효과적으로 사용될 수 있다.

첫째, 집단상담을 하는 것은 시간을 절약할 수 있다. 개별상담에 비해 집단상담은 한

번에 여러 명의 내담자와 상호 작용할 수 있다. 또한 집단 결과해석 및 상담에 소요되는 시간은 내담자들이 너무 지루하지 않도록 1시간 정도가 적당하다.

둘째, 집단상담은 다양한 사람들이 검사결과에 대해 서로 질문하고 토론하는 기회가 마련되므로 내담자들의 이해를 증가시켜주고 더 효과적으로 검사를 이해할 수 있게 한다.

셋째, 집단해석 및 상담방법은 내담자들로 하여금 집단에서 다른 사람들과 서로 점수를 비교해 볼 수 있으므로 점수의 의미를 잘 이해하게 할 수 있다.

넷째, 집단상담 방법은 다양한 상호작용활동은 사용함으로써 내담자들이 그들의 결과에 흥미를 갖도록 동기화시키고 직업탐색에 더 몰두할 수 있도록 한다.

그러나 이러한 장점에도 불구하고 집단상담을 통한 검사결과 해석은 다양한 특성을 가진 내담자들에게 동일한 방법을 적용하여 검사결과 해석을 진행함으로써 다음과 같은 점들에 주의하여 이루어져야 한다.

- 집단상담을 통한 결과해석에 앞서 전체 응답률을 검토하여 전체 응답률이 낮은 내담자의 검사결과 해석에 주의를 기울이도록 한다.
- 흥미유형에 대한 해석 시 흥미유형 간 변별이 잘 안 되는 경우, 혹은 긍정 반응률이 높은 경우 등 예외적 결과를 가진 내담자들에 대해 미리 결과해석의 주의사항을 전달하여, 흥미유형별 해석에 큰 의미를 두지 않도록 주의한다.
- 집단결과해석은 개인 결과의 해석뿐 아니라, 전체 흥미유형을 학습할 수 있는 기회를 제공함으로써 집단활동을 통해 흥미유형을 탐색할 수 있는 학습효과를 기대하도록 한다.
- 집단결과해석의 효과를 높이기 위해서는 무엇보다 집단역동이 중요하므로 개인결과 해석과 흥미유형 탐색을 도울 수 있는 다양한 집단활동 진행 및 구성원들의 자발적 참여를 유도하는 것이 중요하므로, 이를 위한 집단상담 진행자의 충분한 사전교육이 이루어져야 한다.

2) 활용 장면

집단 결과해석은 30명에서 50명 사이의(한 반 정도의 인원) 소규모 집단을 대상으로 한 결과해석 시 활용될 수 있다. 본 검사의 집단결과해석은 흥미유형에 대한 탐색활동이 주로 수행됨으로 20명 이하의 규모에서는 일반적으로 내담자들의 점수분포 차이가 다양하지 않으므로 의미 깊은 해석이 어려울 수 있으므로 주의하여야 한다.

(1) 청소년 직업흥미검사의 집단상담프로그램 진행과정

	단 계	목 표	세 부 활 동	활 용 도 구
준비	1. 준비 단계	프로그램 진행 분위기 조성	<ul style="list-style-type: none"> • 자리 정돈 및 배치 • 검사결과표 및 필기도구 준비 	-
	2. 전반적인 프로그램 소개	검사 및 프로그램 이해 증진	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 직업흥미검사 소개 • 결과해석 시 주의사항 • 집단해석프로그램의 대략적인 절차 	-
결과 해석 및 이해	3. 응답지수 이해	전반적인 검사 수행 점검	<ul style="list-style-type: none"> • 특정 응답에 90% 이상을 반응한 경우에는 해석유의 경고문이 인쇄되므로 해당 경고문 유무 확인 	<ul style="list-style-type: none"> • 흥미검사 결과표
	4. 일반흥미 유형탐색	검사결과 통한 개인의 Holland 흥미유형탐색	<ul style="list-style-type: none"> • 결과표의 일반흥미유형 점수 확인 • '나의 흥미유형 탐색' 프로그램 • 6가지 일반흥미유형 특징 설명 • RIASEC 그룹별 과제 제시 및 발표 	<ul style="list-style-type: none"> • 흥미검사 결과표 • 「나의특성알아보기」 질문지
	5. 기초흥미분야 탐색	검사결과 통한 구체적인 흥미분야 탐색	<ul style="list-style-type: none"> • 개인의 기초흥미분야 결과 검토 • 일반흥미유형과 기초흥미분야 산출 결과 비교 및 발표 	<ul style="list-style-type: none"> • 흥미검사 결과표 • 기초흥미분야 설명자료
최종 진로 선택	6. 향후 직업 및 추가 정보 탐색	최적합 직업 선택 및 진로계획수립	<ul style="list-style-type: none"> • 결과에 적합한 직업 탐색 • 진로설계도 작성프로그램 진행 	<ul style="list-style-type: none"> • 흥미검사 결과표 • 워크넷을 통해 추천 직업 및 추가 정보 탐색하기

(2) '청소년 직업흥미검사'의 집단상담프로그램 활용기법의 예

① '나의 흥미유형 탐색' 프로그램

[개 요]

'나의 흥미유형 탐색' 프로그램은 집단 구성원들의 상호작용 활동을 통해 일반흥미유형에 대한 이해를 높이고 개인의 검사결과에 대한 흥미를 고취시키기 위해 활용

[방 법]

먼저 상담자가 검사 결과표의 일반흥미유형부분에 대한 간단한 설명을 하고 내담자들로 하여금 유형별 점수와 개인의 흥미유형을 확인하도록 함

- 교실(혹은 상담실)의 가운데 공간을 비워두고 육각형 모양 책상을 배치한 후 각 위치에 흥미유형 표시
- 내담자들을 모두 자리에서 일어나게 한 후, 검사결과로 나타나는 흥미유형이 동일한 사람들끼리 정해진 위치에 모이게 함

- 상담자는 유형별로 모인 소그룹 옆에서 각 유형에 대한 설명(특징, 선호분야, 대표 직업 등)을 상세히 제시하면서 내담자들로 하여금 자기 유형에 해당하는 설명들이 자신의 특성과 잘 맞는지 생각해보도록 유도
- 각 유형에 모인 사람들끼리 서로 몇 가지 질문을 하게 하여 서로 비슷한 특성을 공유하고 있는지 확인하고, 각 유형이 자신에게 얼마나 맞다고 생각하는지 표기하게 함
- 육각형 모형에서 서로 반대되는 그룹의 사람들끼리 각지의 질문지를 비교하여 얼마나 비슷한 특성, 혹은 다른 특성들을 가지고 있는지 확인해 보게 함

나의 특성 알아보기

1. 당신이 평소에 좋아하는 활동이나 여가시간에 주로 하는 취미 등을 적어보세요 (예: 퀴즈 풀기, 노래부르기 등)
2. 당신이 과거에 잘했던 일들이나 현재 잘 할 수 있는 활동들을 적어보세요
3. 당신의 성격이나 특성들(예:활발하다. 앞에 나서는 것을 좋아한다. 등)을 적어보세요.
4. 당신이 싫어하는 활동들(예: 기계 만지는 일, 혼자서 하는 일 등)을 적어보세요.
5. 당신이 좋아하는 직업들을 적어보세요

② Holland 흥미유형 이해하기

가. 그룹 작업 I

[개 요]

- 다양한 상황설정을 통해 일에 적합한 흥미유형을 설정하여 봄으로써 청소년들로 하여금 Holland의 6가지 흥미유형을 쉽게 이해할 수 있도록 함

[방 법]

- 진행자가 먼저 하나의 상황설정을 예로 들어 흥미유형별 특성을 설명
- 그룹별로 다양한 상황을 설정하여 흥미유형별 적합한 역할분담 자료를 만들어보도록 함 (그림으로 표현 가능)
- 그룹별 발표 후 진행자 정리

(예) 캠핑활동에서의 흥미유형별 역할분담

- 현실형 : 텐트 세우기, 기타 장비 담당
- 탐구형 : 날씨, 교통 및 위치, 캠핑장소(부대시설 등)에 대한 정보 비교탐색
- 예술형 : 캠핑 홍보포스터 제작
- 사회형 : 집단에서 소외된 사람들에게 캠핑 참여 권유
- 진취형 : 캠핑 총 계획 및 진행
- 관습형 : 비용 지출 담당 및 각종 자료 정리

나. 그룹작업 II

[개 요]

- 가상적인 조직도를 구성하여 흥미유형별로 적합한 직무를 배치해봄으로 직무 환경과 개인 흥미의 연계를 이해하도록 함

[방 법]

- 그룹별로 가상적인 조직을 구성하여 흥미유형별 부서배치를 해보도록 함
 - 진행자가 몇 가지 가상적인 조직구성을 제시하고 그룹구성원들이 논의를 통해 적절한 흥미유형의 사람들을 배치하는 작업 수행
- 〈예〉 초콜렛 제조 회사 (영업부, 기획부, 연구부, 관리부, 홍보부 등)

부록 1. 결과표

결과표[1/4]

워크넷(www.work.go.kr)
청소년 직업흥미검사

검사일	생년월일	학교명	학년	반	번호	이름
2022년 04월 11일	2007년 월 일	-	3	-	-	홍길동

주의 홍길동님은 흥미검사를 실시할 때, 싫어하거나 자신없거나 하고 싶지 않다고 응답한 문항이 전체의 90%에 해당합니다. 이 경우 검사 결과를 신뢰하기 어려우므로, 검사를 다시 실시하기를 권합니다.

직업흥미검사란?

- 직업흥미검사는 청소년이 진로를 결정하고 직업 세계를 탐색하는데 도움을 주기 위하여 개인의 흥미분야에 대한 분석과 직업 세계에 대한 정보를 제공합니다.
- 본 검사는 청소년이 흥미있고 관심있는 활동과 분야를 측정하여 **일반흥미유형**과 **기초흥미분야** 등 두 개의 결과를 제공합니다.

일반흥미 : 나의 흥미 코드는?

- 일반흥미유형은 미국의 심리학자인 홀랜드가 제시한 이론으로 사람들이 좋아하는 직업 흥미를 크게 6개로 나눠 설명하고 있습니다.
- 아래 그림은 6개의 흥미유형을 육각형으로 표현한 것입니다. 6개의 흥미유형 중 가장 높은 흥미 수준 두개가 검사자의 흥미코드입니다.

홍길동님의 직업흥미코드는 R S 입니다.

(R) 현실형 (S) 사회형

출력자(출력기관) : 코덱스 개발팀(한국고용정보원) / 출력일시 : 2022-04-11 15:08:40

고용노동부 한국고용정보원
Korea Employment Information Service

결과표 상단에 '주의' 안내는 특정 응답에 90% 이상을 반응한 경우에만 제공되며 일반적인 상황에서는 안내되지 않음

결과표 [2/4]

청소년 직업흥미검사 결과 - 흥길동 (2/4)

일반흥미 : 점수 및 해석

■ 아래 그림은 검사자의 흥미유형별 점수가 얼마나 높고 낮은지를 나타낸 것입니다. 오른쪽 맞춤형 해석을 통해 귀하의 흥미 코드에 대해 자세히 알아보세요.

일반흥미유형	T 점수	흥미 수준										흥미 수준	맞춤형 해석
		낮음			보통				높음				
R 현실형	35											최하	흥길동님의 흥미유형은 RS입니다. RS 유형은 몸을 움직이거나 기계를 활용하면서 다른 사람을 도와주거나 가르치는 일을 선호합니다.
I 탐구형	42											하	1순위 R코드 유형은 사람들과 함께 일하기보다 혼자 조용하게 일하는 것을 더 좋아합니다. 기계 또는 컴퓨터를 다루거나 몸 또는 손을 움직여서 하는 실용적이고 기능적인 활동을 선호합니다.
A 예술형	49											중하	2순위 S코드 유형은 사람들과 함께 어울려 지내는 것을 좋아하며, 협조적이며 도와주고 위로해주는 역할을 잘합니다. 다른 사람들을 가르치거나 안내하고 도와주는 일을 선호하며, 친구들 사이에서 상당 역할을 맡는 경우가 있습니다.
S 사회형	56											중상	
E 진취형	63											상	
C 관습형	45											중하	

기초흥미 : 나에게 맞는 분야는?

■ 기초흥미는 직업과 관련된 14개의 분야 중 여러분이 어느 분야에 흥미가 있는지를 알려줍니다.

기초흥미분야	T 점수	흥미 수준										흥미 수준	분야별 기초 흥미 설명
		낮음			보통				높음				
기계·기술	43											중하	기계를 다루거나, 직접 수리하는 활동에 관한 흥미
사회안전	35											최하	치안유지, 보안 및 응급구조 등의 활동에 관한 흥미
농림	39											하	곡물 경작 및 화초재배 분야에 대한 흥미
과학·연구	32											최하	천문학, 생물학 등 자연현상을 과학적으로 연구하는 분야에 대한 흥미
음악	37											하	다양한 방법으로 음악을 표현하고 감상하는 것에 대한 흥미
미술	33											최하	감정을 미술작품으로 나타내는 일에 대한 흥미
문학	34											최하	사상과 감정을 글을 통해 전달하는 것에 대한 흥미
공연예술	29											최하	관객 앞에서 예술활동을 공연하거나 연기하는 것 또는 전시, 공연을 기획하는 것에 대한 흥미
교육	35											최하	교과나 다양한 학습내용을 설명하고 가르치는 일에 대한 흥미
사회	38											하	사회를 위해 봉사하고 어려운 사람들을 돕는 일에 대한 흥미
관리·경영	39											하	조직을 효율적으로 운영하고 사람들을 지휘하는 일에 대한 흥미
언론	35											최하	다양한 매체를 통해 의견을 피력하고 주장하는 일에 대한 흥미
판매영업	36											하	상품판매를 위해 고객에게 설명하고 설득하고 다양한 판매전략을 세우는 일에 대한 흥미
사무회계	24											최하	서류나 문서등을 작성·관리하고 예산을 계획·집행하는 업무에 대한 흥미

■ 맞춤형 해석

흥길동님은 기계·기술, 농림, 관리·경영 분야에 흥미가 가장 높고, 사무회계, 공연예술, 과학·연구 분야에 흥미가 가장 낮습니다.
 ※ 4페이지의 해당 분야의 전공과 직업을 확인해보시기 바랍니다.

결과표 [3/4]

 청소년 직업흥미검사 결과 - 홍길동 (3/4)

직업 및 전공 추천 : 나에게 맞는 직업과 전공은 어떤 것일까?

■ 아래 직업과 학과는 여러분의 흥미에 적합한 직업과 전공입니다.

추천직업 아쿠아리스트,인명구조원,자동차운전강사,바텐더(조주사),방사선사,소방관,스포츠강사,스포츠트레이너,안경사,응급구조사,치과위생사

꼭! 알아두세요

직업과 진로를 선택하기 위해서는 개인의 흥미와 적성, 가치관, 환경 등 여러가지 요인을 고려해야 합니다. 본 검사는 이와 같은 여러요인 중 흥미만을 측정한 것입니다. 따라서 본 검사의 결과만으로 직업과 진로를 선택해야 하는 것은 아닙니다. 흥미 이외에 적성이나 가치관에 대해 알고 싶다면 아래에 안내된 워크넷의 심리검사를 활용해 보세요. 검사 결과에 대해 자세한 내용을 알고 싶거나, 진로에 관해 상담 받고 싶을때에도 워크넷을 활용하시기 바랍니다.



나의 진로 탐색에 도움되는 정보들

워크넷(www.work.go.kr)에서 만나요~



상담 신청하기

전문 상담사에게 진로상담, 검사결과 상담을 받을 수 있어요!

(직업-진로>진로상담>상담신청)
(직업-진로>직업심리검사>검사결과 상담)



직업정보 동영상

직업에 대한 정보를 생생한 동영상으로 알아봅시다.

(직업-진로>직업정보>직업-동영상VR)



학과정보 동영상

교수님과 선배들의 이야기를 통해 대학 학과에 대해 알아봅시다.

(직업-진로>직업정보>학과정보 동영상)



전공 진로가이드

대학 전공에서 배우는 내용과 졸업 후 진출 분야에 대해 알아봅시다.

(직업-진로>직업정보>전공진로 동영상)



취업가이드(고졸 취준생)

교수님과 선배들의 이야기를 통해 대학 학과에 대해 알아봅시다.

(직업-진로>취업가이드>대상별 취업가이드)



청소년의 자기이해 및 진로탐색

자기이해와 진로탐색을 위한 가이드북을 확인해 봅시다.

(직업-진로>직업심리검사 소개>e북다운로드)

결과표 [4/4]

청소년 직업흥미검사 결과 - 흥질동 (4/4)

일반흥미 6가지 유형의 특징

흥미유형	특징	선호 직업활동	가치	대표직업
R (현실형)	<ul style="list-style-type: none"> 실제적이며 단순함 여러 사람들과 함께 일하는 것보다 혼자 일하는 것을 선호 	<ul style="list-style-type: none"> 기계나 도구, 사물을 조작하는 활동 사람이나 아이디어를 다루는 일보다는 사물을 다루는 일 선호 	<ul style="list-style-type: none"> 전통적 가치 독립적인 가치 폐쇄적 신념 	농업종사자, 경찰관, 소방수, 기술자, 목수, 운동선수 등
I (탐구형)	<ul style="list-style-type: none"> 지적이고 분석적임 호기심 많고 개방적임 	<ul style="list-style-type: none"> 과학적이고 학문적인 활동 문제해결을 위해 아이디어를 사용하고 정보를 분석하는 일 선호 	<ul style="list-style-type: none"> 과학/학문적 성취 개방된 신념 	물리학자, 의학자, 수학자, 컴퓨터 프로그래머 등
A (예술형)	<ul style="list-style-type: none"> 상상력이 풍부하고 직관적임 개방적이며 독창적임 	<ul style="list-style-type: none"> 재능을 가지고 창의적인 작업을 수행하는 활동 선호 	<ul style="list-style-type: none"> 심리적 경험 및 성취 개방적 신념체계 자유목표의 가치 	예술가, 작가, 음악가, 화가, 디자이너 등
S (사회형)	<ul style="list-style-type: none"> 명랑하고 사교적임 진절하고 이해심이 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 개인적인 교류를 통해서 타인을 도와주고 가르치고 상담해주고 봉사하는 활동 선호 	<ul style="list-style-type: none"> 사회, 윤리적 활동 다른 사람을 도와주고 자 하는 희망 	교사, 상담가, 사회복지사, 성직자 등
E (진취형)	<ul style="list-style-type: none"> 권력 지향적이며 지배적임 야심이 많고 외향적임 	<ul style="list-style-type: none"> 타인을 설득하고 지시하며 관리하는 활동 선호 	<ul style="list-style-type: none"> 경제적, 정치적 성취 리더가 되고자 함 야망에 가치 	경영인, 관리자, 언론인, 판매인
C (관습형)	<ul style="list-style-type: none"> 보수적이고 실용적임 변화를 싫어하고 안정 추구 	<ul style="list-style-type: none"> 고정된 기준내에서 일하고 관례를 정하고 유지하는 활동 선호 	<ul style="list-style-type: none"> 사무경제적 성취 조직이나 제도의 내에서 일하는 것 선호 	사무직종사자, 사서, 비서 등

기초흥미 14가지 분야의 전공과 직업

기초흥미	관련 학과	관련 직업
1 기계·기술	건축(공)학과, 토목공학과, 기계공학과, 금속공학과, 자동차(공)학과, 신소재공학과, 제어계측공학과, 화학공학과, 재료공학과, 섬유공학과, 전자공학과, 반도체공학과, 컴퓨터공학과, 정보통신공학과	건축기술자, 토목기술자, 기계공학기술자, 항공기 정비원, 자동차정비원, 재료공학기술자, 화학공학기술자, 전자공학기술자, 전기공학기술자, 컴퓨터/사무기기 설치 및 수리원, 가전제품 설치 및 수리원, 컴퓨터 공학기술자, 환경공학기술자, 선장, 항해사 및 기관사, 항공기조종사 및 기술종사자
2 사회안전	소방학과, 경찰학과, 보건학과, 응급구조학과, 경호학과	경찰관, 소방관, 교도관 및 보호관, 구급요원(응급구조사), 정원경찰, 경호원, 군인
3 농림	농학과, 축산학과, 수산학과, 산림학과, 원예학과, 자연학과	곡식작물재배자, 채소 및 특용작물재배자, 과수작물재배자, 육묘/화훼작물재배자, 가축사육사, 동물조련사
4 과학·연구	물리학과, 화학과, 수학과, 통계학과, 대기과학과, 천문학과, 지질학과, 생물학과, 생명과학과, 의학과, 수의학과, 약학과	물리학자, 화학자, 수학자, 통계학자, 천문학자, 지질학자, 기상연구원, 생물학자, 생명공학자, 유전공학자, 의사, 수의사, 약사
5 음악	음악학과, 국악과, 기악과, 관현악과, 피아노과, 성악과, 작곡과, 생활음악과	성악가, 지휘자, 작곡가, 연주가, 가수, 국악인, 음악평론가
6 미술	동양화과, 서양화과, 섬유미술과, 조소과, 애니메이션 학과, 산업디자인학과, 시각디자인학과, 의상디자인학과, 가구디자인학과, 공예디자인학과, 실내디자인학과, 사진학과, 공예학과, 도예학과	화가 및 조각가, 만화가 및 애니메이터, 제품디자이너, 패션디자이너, 인테리어디자이너, 시각디자이너, 웹 및 멀티미디어 디자이너, 사진작가, 공예원
7 문학	국어국문학과, 문예창작학과, 일어일문학과, 영어영문학과, 독어독문학과, 노어노문학과, 스페인어문학과, 불어불문학과, 중어중문학과	소설가, 수필가, 구성작가, 시나리오작가, 번역가, 카피라이터, 시인, 문학평론가
8 공연예술	연극영화과, 공연기획과, 무용과, 방송영상과, 영상제작과	연기자, 영화감독, 방송 PD, 공연 및 전시기획자, 영상제작자, 촬영감독, 조명감독
9 교육	사범계열학과(국어교육과/수학교육과 등), 교육학과, 초등교육과, 유아교육과, 특수교육학과	대학교수, 중등학교교사, 초등학교교사, 유치원교사, 특수학교교사, 학원강사(문리어학/컴퓨터/예능/기술기능계)
10 사회	간호학과, 재활학과, 작업치료학과, 물리치료학과, 상담심리학과, 사회복지학과, 아동가족학과, 보육학과	간호사, 물리치료사, 임상심리사(심리치료사), 사회복지사, 상담전문가, 사회단체활동가, 보육교사, 성직자
11 관리·경영	경영학과, 행정학과, 국제경영학과, 경영정보학과, 호텔경영학과, 정치(외교)학과	고위공무원 및 공공단체임원, 기업 고위임원, 금융 및 보험관련관리자, 정부행정관리자, 경영컨설턴트, 호텔경영자
12 언론	법학과, 신문방송학과, 언론정보학과, 정보미디어학과, 국제관계학과	신문기자, 방송기자, 잡지기자, 취재기자, 아나운서 및 리포터, 변호사, 논설위원
13 판매영업	마케팅학과, 광고홍보학과, 금융보험학과, 무역학과, 유통학과	광고 및 홍보전문가, 투자상담사, 영업원(일반/기술/자동차), 상품중개인(경매인), 부동산중개인, 상품판매원 및 상품대여원, 텔레마케터, 쇼핑호스트, 홍보판촉원 및 홍보도우미, 보험모집인
14 사무회계	회계학과, 세무학과, 비서학과, 문헌정보학과	회계사, 세무사, 은행사무원, 인사사무원, 구매사무원, 회계사무원, 일반공무원, 비서, 우편사무원, 사서

부록 2. 집단별 프로파일

1. 학교급별 일반흥미유형 점수 차이

구분	유형	학교급	평균	표준편차	
활동	현실형(R)	중	16.91	3.88	
		고	16.79	4.3	
	탐구형(I)	중	20.16	4.83	
		고	19.75	5.22	
	예술형(A)	중	36.28	7.63	
		고	36.57	7.58	
	사회형(S)	중	21.61	4.38	
		고	21.99	4.01	
	진취형(E)	중	27.42	6.66	
		고	27.32	6.76	
	관습형(C)	중	21.74	4.5	
		고	22.34	4.17	
	자신감	현실형(R)	중	15.53	3.67
			고	15.75	4.03
탐구형(I)		중	20.13	5.05	
		고	19.21	4.68	
예술형(A)		중	34	8.27	
		고	33.29	8.04	
사회형(S)		중	21.78	4.76	
		고	21.81	4.8	
진취형(E)		중	30.17	7.29	
		고	29.92	8.02	
관습형(C)		중	19.48	4.16	
		고	19.44	4.24	

구분	유형	학교급	평균	표준편차
직업	현실형(R)	중	30.52	8.06
		고	31.29	7.87
	탐구형(I)	중	25.52	6.63
		고	24.76	6.62
	예술형(A)	중	35.74	8.93
		고	35.14	9.13
	사회형(S)	중	23.35	6.48
		고	23.2	5.8
	진취형(E)	중	35.61	8.2
		고	33.98	9.09
	관습형(C)	중	23.53	6.66
		고	23.55	6.45

2. 학교급별 기초흥미분야 점수 차이

구분	분야	학교급	평균	표준편차
활동	기계기술	중	11.13	2.84
		고	10.94	3.03
	사회안전	중	9.84	3.15
		고	10.13	3.26
	농림	중	9.83	3.06
		고	9.70	3.29
	과학연구	중	14.65	4.13
		고	14.22	4.57
	음악	중	7.77	2.15
		고	7.93	2.02
	미술	중	10.49	2.79
		고	10.50	2.79
	문학	중	10.03	3.21
		고	9.86	3.17
	공연예술	중	10.53	2.59
		고	10.77	2.59
	교육	중	11.13	2.41
		고	11.34	2.20

구분	분야	학교급	평균	표준편차
활동	사회서비스	중	10.48	2.64
		고	10.65	2.68
	관리경영	중	7.78	2.30
		고	7.74	2.26
	언론	중	9.73	2.92
		고	9.48	2.91
	판매	중	10.08	2.81
		고	10.17	2.86
사무회계	중	13.61	2.95	
	고	14.15	2.73	
자신감	기계기술	중	10.39	2.84
		고	10.33	3.06
	사회안전	중	9.96	2.94
		고	10.37	3.06
	농림	중	9.25	3.30
		고	9.81	3.64
	과학연구	중	9.51	2.88
		고	9.21	2.84
	음악	중	6.30	2.31
		고	6.43	2.27
	미술	중	9.56	3.26
		고	8.94	3.16
	문학	중	10.06	3.44
		고	9.90	3.28
	공연예술	중	9.72	2.77
		고	9.53	2.89
	교육	중	7.92	2.30
		고	7.52	2.23
	사회서비스	중	10.13	2.93
		고	10.32	3.00
관리경영	중	10.15	2.77	
	고	10.30	3.19	
언론	중	9.61	2.82	
	고	9.43	3.02	

구분	분야	학교급	평균	표준편차
자신감	판매	중	10.13	2.97
		고	9.77	3.28
	사무회계	중	13.90	3.05
		고	13.76	3.18
직업	기계기술	중	10.47	3.63
		고	10.91	3.68
	사회안전	중	9.46	3.15
		고	9.66	3.46
	농림	중	8.46	3.01
		고	8.45	2.79
	과학연구	중	15.78	4.81
		고	15.45	5.09
	음악	중	8.80	3.06
		고	8.84	2.99
	미술	중	10.23	3.01
		고	10.06	3.12
	문학	중	9.30	2.81
		고	9.37	3.07
	공연예술	중	7.37	2.21
		고	6.85	2.23
	교육	중	10.01	3.02
		고	9.93	2.80
	사회서비스	중	13.44	3.97
		고	13.38	3.54
	관리경영	중	10.27	2.72
		고	10.11	3.01
	언론	중	9.55	2.88
		고	8.89	2.92
	판매	중	8.67	2.93
		고	8.36	3.07
	사무회계	중	16.22	4.96
		고	16.46	4.70

부록 3. 기초흥미분야별 직업 및 학과목록

	특징	관련 학과	기초흥미분야 관련 직업
1	기계·기술	건축(공)학과, 토목공학과, 기계공학과, 금속공학과, 자동차(공학)과, 신소재공학과, 제어계측공학과, 화학공학과, 재료공학과, 섬유공학과, 전자공학과, 반도체공학과, 컴퓨터공학과, 정보통신공학과	건축기술자, 토목기술자, 기계공학기술자, 항공기 정비원, 자동차정비원, 재료공학기술자, 화학공학기술자, 전자공학기술자, 전기공학기술자, 컴퓨터/사무기기 설치 및 수리원, 가전제품 설치 및 수리원, 컴퓨터공학기술자, 환경공학기술자, 선장, 항해사 및 기관사, 항공기조종사 및 기술종사자
2	사회·안정	소방학과, 경찰학과, 보건학과, 응급구조학과, 경호학과	경찰관, 소방관, 교도관 및 보호관, 구급요원(응급구조사), 청원경찰, 경호원, 군인
3	농림	농학과, 축산학과, 수산학과, 산림학과, 원예학과, 자원학과	곡식작물재배자, 채소 및 특용작물재배자, 과수작물재배자, 육모/화훼작물재배자, 가축사육자, 동물조련사
4	과학·연구	물리학과, 화학과, 수학과, 통계학과, 대기과학과, 천문학과, 지질학과, 생물학과, 생명과학과, 의학과, 수의학과, 약학과	물리학자, 화학자, 수학자, 통계학자, 천문학자, 지질학자, 기상연구원, 생물학자, 생명공학자, 유전공학자, 의사, 수의사, 약사
5	음악	음악학과, 국악과, 기악과, 관현악과, 피아노과, 성악과, 작곡과, 생활음악과	성악가, 지휘자, 작곡가, 연주가, 가수, 국악인, 음악평론가
6	미술	동양화과, 서양화과, 섬유미술과, 조소과, 애니메이션 학과, 산업디자인학과, 시각디자인학과, 의상디자인학과, 가구디자인학과, 공업디자인학과, 실내디자인학과, 사진학과, 공예학과, 도예학과	화가 및 조각가, 만화가 및 애니메이터, 제품디자이너, 패션디자이너, 인테리어디자이너, 시각디자이너, 웹 및 멀티미디어 디자이너, 사진작가, 공예원
7	문학	국어국문학과, 문예창작학과, 일어일문학과, 영어영문학과, 독어독문학과, 노어노문학과, 스페인어문학과, 불어불문학과, 중어중문학과	소설가, 수필가, 구성작가, 시나리오작가, 번역가, 카피라이터, 시인, 문학평론가
8	공연·예술	연극영화과, 공연기획과, 무용과, 방송영상과, 영상제작과	연기자, 영화감독, 방송 PD, 공연 및 전시기획자, 영상제작자, 촬영감독, 조명감독
9	교육	사범계열학과(국어교육과/수학교육과 등), 교육학과, 초등교육과, 유아교육과, 특수교육학과	대학교수, 중등학교교사, 초등학교교사, 유치원교사, 특수학교교사, 학원강사(문리어학/컴퓨터/예능/기술기능계)

	특징	관련 학과	기초흥미분야 관련 직업
10	사회서비스	간호학과, 재활학과, 작업치료학과, 물리치료학과, 상담심리학과, 사회복지학과, 아동가족학과, 보육학과	간호사, 물리치료사, 임상심리사(심리치료사), 사회복지사, 상담전문가, 사회단체활동가, 보육교사, 성직자
11	관리·경영	경영학과, 행정학과, 국제경영학과, 경영정보학과, 호텔경영학과, 정치(외교)학과	고위공무원 및 공공단체임원, 기업 고위임원, 금융 및 보험관련관리자, 정부행정관리자, 경영컨설턴트, 호텔경영자
12	언론	법학과, 신문방송학과, 언론정보학과, 정보미디어학과, 방송영상학과, 국제관계학과	신문기자, 방송기자, 잡지기자, 취재기자, 아나운서 및 리포터, 변호사, 논설위원
13	판매영업	마케팅학과, 광고홍보학과, 금융보험학과, 무역학과, 유통학과	광고 및 홍보전문가, 투자상담사, 영업원(일반/기술/자동차), 상품증개인(경매인), 부동산증개인, 상품판매원 및 상품대여원, 텔레마케터, 쇼핑호스트, 홍보판촉원 및 홍보도우미, 보험모집인
14	사무회계	회계학과, 세무학과, 비서학과, 문헌정보학과	회계사, 세무사, 은행사무원, 인사사무원, 구매사무원, 회계사무원, 일반공무원, 비서, 우편사무원, 사서

부록 4. 기준표

1. 중학생-일반흥미유형(RIASEC) 기준표

원점수	활동 A	직업 A	자신감 A	활동 C	직업 C	자신감 C	활동 E	직업 E	자신감 E	활동 I	직업 I	자신감 I	활동 R	직업 R	자신감 R	활동 S	직업 S	자신감 S
6													21.9		24.0			
7						20.0							24.5		26.8			
8				19.5		22.4				24.8		26.0	27.0		29.5	18.9		21.1
9				21.7		24.8				26.9		28.0	29.6		32.2	21.2		23.2
10				23.9	29.7	27.2				29.0		29.9	32.2		34.9	23.5	29.4	25.3
11				26.1	31.2	29.6			23.7	31.0	28.1	31.9	34.8		37.7	25.8	30.9	27.4
12				28.4	32.7	32.0	26.8		25.1	33.1	29.6	33.9	37.3		40.4	28.1	32.5	29.5
13				30.6	34.2	34.4	28.3		26.4	35.2	31.1	35.9	39.9		43.1	30.3	34.0	31.6
14	20.8		25.8	32.8	35.7	36.8	29.8		27.8	37.2	32.6	37.9	42.5	29.5	45.8	32.6	35.6	33.7
15	22.1	26.8	27.0	35.0	37.2	39.2	31.4	24.9	29.2	39.3	34.1	39.8	45.1	30.7	48.6	34.9	37.1	35.8
16	23.4	27.9	28.2	37.2	38.7	41.6	32.9	26.1	30.6	41.4	35.6	41.8	47.7	32.0	51.3	37.2	38.7	37.9
17	24.7	29.0	29.4	39.5	40.2	44.0	34.4	27.3	31.9	43.5	37.1	43.8	50.2	33.2	54.0	39.5	40.2	40.0
18	26.0	30.1	30.7	41.7	41.7	46.4	35.9	28.5	33.3	45.5	38.7	45.8	52.8	34.5	56.7	41.8	41.7	42.1
19	27.4	31.3	31.9	43.9	43.2	48.8	37.4	29.7	34.7	47.6	40.2	47.8	55.4	35.7	59.5	44.0	43.3	44.2
20	28.7	32.4	33.1	46.1	44.7	51.3	38.9	31.0	36.0	49.7	41.7	49.7	58.0	36.9	62.2	46.3	44.8	46.3
21	30.0	33.5	34.3	48.4	46.2	53.7	40.4	32.2	37.4	51.7	43.2	51.7	60.5	38.2	64.9	48.6	46.4	48.4
22	31.3	34.6	35.5	50.6	47.7	56.1	41.9	33.4	38.8	53.8	44.7	53.7	63.1	39.4	67.6	50.9	47.9	50.5
23	32.6	35.7	36.7	52.8	49.2	58.5	43.4	34.6	40.2	55.9	46.2	55.7	65.7	40.7	70.4	53.2	49.5	52.6
24	33.9	36.9	37.9	55.0	50.7	60.9	44.9	35.8	41.5	58.0	47.7	57.7	68.3	41.9	73.1	55.5	51.0	54.7
25	35.2	38.0	39.1	57.2	52.2	63.3	46.4	37.1	42.9	60.0	49.2	59.6		43.2		57.7	52.5	56.8
26	36.5	39.1	40.3	59.5	53.7	65.7	47.9	38.3	44.3	62.1	50.7	61.6		44.4		60.0	54.1	58.9
27	37.8	40.2	41.5	61.7	55.2	68.1	49.4	39.5	45.7	64.2	52.2	63.6		45.6		62.3	55.6	61.0
28	39.1	41.3	42.7	63.9	56.7	70.5	50.9	40.7	47.0	66.2	53.7	65.6		46.9		64.6	57.2	63.1
29	40.5	42.5	44.0	66.1	58.2		52.4	41.9	48.4	68.3	55.2	67.6		48.1		66.9	58.7	65.2

원점수	활동 A	직업 A	자신감 A	활동 C	직업 C	자신감 C	활동 E	직업 E	자신감 E	활동 I	직업 I	자신감 I	활동 R	직업 R	자신감 R	활동 S	직업 S	자신감 S
30	41.8	43.6	45.2	68.4	59.7		53.9	43.2	49.8	70.4	56.8	69.5		49.4		69.2	60.3	67.3
31	43.1	44.7	46.4	70.6	61.2		55.4	44.4	51.1	72.4	58.3	71.5		50.6		71.4	61.8	69.4
32	44.4	45.8	47.6	72.8	62.7		56.9	45.6	52.5	74.5	59.8	73.5		51.8		73.7	63.3	71.5
33	45.7	46.9	48.8		64.2		58.4	46.8	53.9		61.3			53.1			64.9	
34	47.0	48.1	50.0		65.7		59.9	48.0	55.3		62.8			54.3			66.4	
35	48.3	49.2	51.2		67.2		61.4	49.3	56.6		64.3			55.6			68.0	
36	49.6	50.3	52.4		68.7		62.9	50.5	58.0		65.8			56.8			69.5	
37	50.9	51.4	53.6		70.2		64.4	51.7	59.4		67.3			58.0			71.1	
38	52.3	52.5	54.8		71.7		65.9	52.9	60.7		68.8			59.3			72.6	
39	53.6	53.7	56.0		73.2		67.4	54.1	62.1		70.3			60.5			74.2	
40	54.9	54.8	57.3		74.7		68.9	55.4	63.5		71.8			61.8			75.7	
41	56.2	55.9	58.5				70.4	56.6	64.9		73.3			63.0				
42	57.5	57.0	59.7				71.9	57.8	66.2		74.9			64.2				
43	58.8	58.1	60.9				73.4	59.0	67.6		76.4			65.5				
44	60.1	59.2	62.1				74.9	60.2	69.0		77.9			66.7				
45	61.4	60.4	63.3					61.5	70.3					68.0				
46	62.7	61.5	64.5					62.7	71.7					69.2				
47	64.0	62.6	65.7					63.9	73.1					70.4				
48	65.4	63.7	66.9					65.1	74.5					71.7				
49	66.7	64.8	68.1					66.3						72.9				
50	68.0	66.0	69.3					67.5						74.2				
51	69.3	67.1	70.6					68.8						75.4				
52	70.6	68.2	71.8					70.0						76.7				
53	71.9	69.3	73.0					71.2						77.9				
54	73.2	70.4	74.2					72.4						79.1				
55	74.5	71.6	75.4					73.6						80.4				
56	75.8	72.7	76.6					74.9						81.6				
57		73.8						76.1										
58		74.9						77.3										
59		76.0						78.5										
60		77.2						79.7										

2. 중학생-기초흥미분야 기준표

원점수	활동 공연 예술	직업 공연 예술	자신감 공연 예술	활동 과학 연구	직업 과학 연구	자신감 과학 연구	활동 관리 경영	직업 관리 경영	자신감 관리 경영	활동 교육	직업 교육	자신감 교육	활동 기계 기술	직업 기계 기술	자신감 기계 기술	활동 농림	직업 농림	자신감 농림	활동 판매 영업	직업 판매 영업	자신감 판매 영업
3		30.2					29.2					28.6									
4	24.8	34.8	29.4			30.9	33.6	26.9	27.8	20.4	30.1	33.0	24.9		27.5	30.9	35.2	34.1	28.4	34.1	29.4
5	28.6	39.3	33.0			34.3	37.9	30.6	31.4	24.6	33.4	37.3	28.4	34.9	31.0	34.2	38.5	37.1	31.9	37.5	32.7
6	32.5	43.8	36.6	29.1		37.8	42.3	34.3	35.0	28.7	36.7	41.7	31.9	37.7	34.5	37.5	41.8	40.2	35.5	40.9	36.1
7	36.4	48.3	40.2	31.5	31.7	41.3	46.6	38.0	38.6	32.9	40.0	46.0	35.5	40.4	38.1	40.8	45.1	43.2	39.0	44.3	39.5
8	40.2	52.9	43.8	33.9	33.8	44.8	51.0	41.7	42.2	37.0	43.3	50.3	39.0	43.2	41.6	44.0	48.5	46.2	42.6	47.7	42.8
9	44.1	57.4	47.4	36.3	35.9	48.2	55.3	45.3	45.8	41.2	46.7	54.7	42.5	46.0	45.1	47.3	51.8	49.2	46.2	51.1	46.2
10	48.0	61.9	51.0	38.7	38.0	51.7	59.7	49.0	49.5	45.3	50.0	59.0	46.0	48.7	48.6	50.6	55.1	52.3	49.7	54.5	49.6
11	51.8	66.4	54.6	41.2	40.1	55.2	64.0	52.7	53.1	49.5	53.3	63.4	49.5	51.5	52.1	53.8	58.4	55.3	53.3	58.0	52.9
12	55.7	71.0	58.2	43.6	42.1	58.6	68.3	56.4	56.7	53.6	56.6	67.7	53.1	54.2	55.7	57.1	61.8	58.3	56.8	61.4	56.3
13	59.5		61.8	46.0	44.2	62.1		60.0	60.3	57.8	59.9		56.6	57.0	59.2	60.4	65.1	61.4	60.4	64.8	59.7
14	63.4		65.5	48.4	46.3	65.6		63.7	63.9	61.9	63.2		60.1	59.7	62.7	63.6	68.4	64.4	64.0	68.2	63.0
15	67.3		69.1	50.8	48.4	69.1		67.4	67.5	66.1	66.5		63.6	62.5	66.2	66.9	71.7	67.4	67.5	71.6	66.4
16	71.1		72.7	53.3	50.5	72.5		71.1	71.1	70.2	69.8		67.1	65.2	69.8	70.2	75.0	70.5	71.1	75.0	69.8
17				55.7	52.5										68.0						
18				58.1	54.6										70.7						
19				60.5	56.7										73.5						
20				63.0	58.8										76.3						
21				65.4	60.9																
22				67.8	62.9																
23				70.2	65.0																
24				72.6	67.1																
25					69.2																
26					71.2																
27					73.3																
28					75.4																

원 점 수	활동 문학	직업 문학	자신감 문학	활동 미술	직업 미술	자신감 미술	활동 사무 회계	직업 사무 회계	자신감 사무 회계	활동 사회	직업 사회	자신감 사회	활동 사회 안전	직업 사회 안전	자신감 사회 안전	활동 언론	직업 언론	자신감 언론	활동 음악	직업 음악	자신감 음악	
3																					27.8	35.7
4	31.2	31.1	32.4	26.7	29.3	32.9	17.4				26.2		31.5	32.7	29.7	30.4	30.7	30.1	32.5	34.3	40.0	
5	34.3	34.7	35.3	30.3	32.6	36.0	20.8	27.4		29.2	28.7		34.6	35.8	33.1	33.8	34.2	33.7	37.1	37.6	44.4	
6	37.4	38.3	38.2	33.9	35.9	39.1	24.2	29.4		33.0	31.3	35.9	37.8	39.0	36.5	37.2	37.7	37.2	41.8	40.8	48.7	
7	40.6	41.8	41.1	37.5	39.3	42.1	27.6	31.4	27.4	36.8	33.8	39.3	41.0	42.2	39.9	40.7	41.1	40.7	46.4	44.1	53.0	
8	43.7	45.4	44.0	41.1	42.6	45.2	31.0	33.4	30.7	40.6	36.3	42.7	44.2	45.4	43.3	44.1	44.6	44.3	51.1	47.4	57.4	
9	46.8	48.9	46.9	44.7	45.9	48.3	34.4	35.4	33.9	44.4	38.8	46.1	47.3	48.5	46.7	47.5	48.1	47.8	55.7	50.7	61.7	
10	49.9	52.5	49.8	48.2	49.2	51.3	37.8	37.5	37.2	48.2	41.3	49.6	50.5	51.7	50.1	50.9	51.6	51.4	60.4	53.9	66.0	
11	53.0	56.0	52.7	51.8	52.6	54.4	41.2	39.5	40.5	52.0	43.9	53.0	53.7	54.9	53.5	54.3	55.0	54.9	65.0	57.2	70.3	
12	56.1	59.6	55.6	55.4	55.9	57.5	44.5	41.5	43.8	55.8	46.4	56.4	56.9	58.1	56.9	57.8	58.5	58.5	69.7	60.5	74.7	
13	59.3	63.2	58.5	59.0	59.2	60.6	47.9	43.5	47.0	59.5	48.9	59.8	60.0	61.2	60.3	61.2	62.0	62.0		63.7		
14	62.4	66.7	61.5	62.6	62.5	63.6	51.3	45.5	50.3	63.3	51.4	63.2	63.2	64.4	63.7	64.6	65.5	65.6		67.0		
15	65.5	70.3	64.4	66.2	65.8	66.7	54.7	47.5	53.6	67.1	53.9	66.6	66.4	67.6	67.1	68.0	68.9	69.1		70.3		
16	68.6	73.8	67.3	69.7	69.2	69.8	58.1	49.6	56.9	70.9	56.4	70.0	69.6	70.8	70.5	71.5	72.4	72.7		73.5		
17							61.5	51.6	60.2		59.0											
18							64.9	53.6	63.4		61.5											
19							68.3	55.6	66.7		64.0											
20							71.7	57.6	70.0		66.5											
21								59.6			69.0											
22								61.7			71.6											
23								63.7			74.1											
24								65.7			76.6											
25								67.7														
26								69.7														
27								71.7														
28								73.8														

3. 고등학생-일반흥미유형(RIASEC) 기준표

점수	활동 A	직업 A	자신감 A	활동 C	직업 C	자신감 C	활동 E	직업 E	자신감 E	활동 I	직업 I	자신감 I	활동 R	직업 R	자신감 R	활동 S	직업 S	자신감 S
3																		
4																		
5																		
6													24.90		25.80			
7						20.70							27.20		28.30			
8				15.60		23.00				27.50		26.00	29.60		30.80	15.10		21.20
9				18.00		25.40				29.40		28.20	31.90		33.30	17.60		23.30
10				20.40	29.00	27.70				31.30	27.70	30.30	34.20		35.70	20.10	27.20	25.40
11				22.80	30.50	30.10	25.90			33.20	29.20	32.50	36.50		38.20	22.60	29.00	27.50
12				25.20	32.10	32.50	27.30		27.70	35.20	30.70	34.60	38.90		40.70	25.10	30.70	29.60
13				27.60	33.60	34.80	28.80		28.90	37.10	32.20	36.70	41.20		43.20	27.60	32.40	31.60
14	20.20		26.00	30.00	35.20	37.20	30.30		30.10	39.00	33.70	38.90	43.50	28.00	45.70	30.10	34.10	33.70
15	21.50	27.90	27.30	32.40	36.70	39.50	31.80	29.10	31.40	40.90	35.30	41.00	45.80	29.30	48.10	32.60	35.90	35.80
16	22.90	29.00	28.50	34.80	38.30	41.90	33.30	30.20	32.60	42.80	36.80	43.10	48.20	30.60	50.60	35.10	37.60	37.90
17	24.20	30.10	29.70	37.20	39.80	44.20	34.70	31.30	33.90	44.70	38.30	45.30	50.50	31.80	53.10	37.60	39.30	40.00
18	25.50	31.20	31.00	39.60	41.40	46.60	36.20	32.40	35.10	46.60	39.80	47.40	52.80	33.10	55.60	40.00	41.00	42.10
19	26.80	32.30	32.20	42.00	42.90	49.00	37.70	33.50	36.40	48.60	41.30	49.60	55.10	34.40	58.10	42.50	42.80	44.10
20	28.10	33.40	33.50	44.40	44.50	51.30	39.20	34.60	37.60	50.50	42.80	51.70	57.50	35.70	60.50	45.00	44.50	46.20
21	29.50	34.50	34.70	46.80	46.00	53.70	40.70	35.70	38.90	52.40	44.30	53.80	59.80	36.90	63.00	47.50	46.20	48.30
22	30.80	35.60	36.00	49.20	47.60	56.00	42.10	36.80	40.10	54.30	45.80	56.00	62.10	38.20	65.50	50.00	47.90	50.40
23	32.10	36.70	37.20	51.60	49.10	58.40	43.60	37.90	41.40	56.20	47.30	58.10	64.40	39.50	68.00	52.50	49.70	52.50
24	33.40	37.80	38.40	54.00	50.70	60.80	45.10	39.00	42.60	58.10	48.90	60.20	66.80	40.70	70.50	55.00	51.40	54.60
25	34.70	38.90	39.70	56.40	52.20	63.10	46.60	40.10	43.90	60.10	50.40	62.40		42.00		57.50	53.10	56.60
26	36.10	40.00	40.90	58.80	53.80	65.50	48.00	41.20	45.10	62.00	51.90	64.50		43.30		60.00	54.80	58.70
27	37.40	41.10	42.20	61.20	55.30	67.80	49.50	42.30	46.40	63.90	53.40	66.60		44.50		62.50	56.60	60.80
28	38.70	42.20	43.40	63.60	56.90	70.20	51.00	43.40	47.60	65.80	54.90	68.80		45.80		65.00	58.30	62.90
29	40.00	43.30	44.70	66.00	58.40		52.50	44.50	48.90	67.70	56.40	70.90		47.10		67.50	60.00	65.00
30	41.30	44.40	45.90	68.40	60.00		54.00	45.60	50.10	69.60	57.90	73.10		48.40		70.00	61.70	67.10
31	42.70	45.50	47.20	70.80	61.60		55.40	46.70	51.30	71.60	59.40	75.20		49.60		72.50	63.40	69.10

점수	활동 A	직업 A	자신감 A	활동 C	직업 C	자신감 C	활동 E	직업 E	자신감 E	활동 I	직업 I	자신감 I	활동 R	직업 R	자신감 R	활동 S	직업 S	자신감 S
32	44.00	46.60	48.40	73.20	63.10		56.90	47.80	52.60	73.50	60.90	77.30		50.90		75.00	65.20	71.20
33	45.30	47.70	49.60		64.70		58.40	48.90	53.80		62.40			52.20				66.90
34	46.60	48.80	50.90		66.20		59.90	50.00	55.10		64.00			53.40				68.60
35	47.90	49.80	52.10		67.80		61.40	51.10	56.30		65.50			54.70				70.30
36	49.20	50.90	53.40		69.30		62.80	52.20	57.60		67.00			56.00				72.10
37	50.60	52.00	54.60		70.90		64.30	53.30	58.80		68.50			57.30				73.80
38	51.90	53.10	55.90		72.40		65.80	54.40	60.10		70.00			58.50				75.50
39	53.20	54.20	57.10		74.00		67.30	55.50	61.30		71.50			59.80				77.20
40	54.50	55.30	58.30		75.50		68.80	56.60	62.60		73.00			61.10				79.00
41	55.80	56.40	59.60				70.20	57.70	63.80		74.50			62.30				
42	57.20	57.50	60.80				71.70	58.80	65.10		76.00			63.60				
43	58.50	58.60	62.10				73.20	59.90	66.30		77.60			64.90				
44	59.80	59.70	63.30				74.70	61.00	67.60		79.10			66.10				
45	61.10	60.80	64.60					62.10	68.80					67.40				
46	62.40	61.90	65.80					63.20	70.00					68.70				
47	63.80	63.00	67.10					64.30	71.30					70.00				
48	65.10	64.10	68.30					65.40	72.50					71.20				
49	66.40	65.20	69.50					66.50						72.50				
50	67.70	66.30	70.80					67.60						73.80				
51	69.00	67.40	72.00					68.70						75.00				
52	70.40	68.50	73.30					69.80						76.30				
53	71.70	69.60	74.50					70.90						77.60				
54	73.00	70.70	75.80					72.00						78.90				
55	74.30	71.80	77.00					73.10						80.10				
56	75.60	72.80	78.20					74.20						81.40				
57		73.90						75.30										
58		75.00						76.40										
59		76.10						77.50										
60		77.20						78.60										

4. 고등학생-기초흥미분야 규준표

원 점 수	활동 공연 예술	직업 공연 예술	자신감 공연 예술	활동 과학 연구	직업 과학 연구	자신감 과학 연구	활동 관리 경영	직업 관리 경영	자신감 관리 경영	활동 교육	직업 교육	자신감 교육	활동 기계 기술	직업 기계 기술	자신감 기계 기술	활동 농림	직업 농림	자신감 농림	활동 판매 영업	직업 판매 영업	자신감 판매 영업	
3		32.7					29.0					29.7										
4	23.9	37.2	30.9			31.7	33.5	29.7	30.3	16.6	28.8	34.2	27.1		29.3	32.7	34.1	34.0	28.4	35.8	32.4	
5	27.7	41.7	34.3			35.2	37.9	33.0	33.4	21.2	32.4	38.7	30.4	33.9	32.6	35.7	37.6	36.8	31.9	39.1	35.5	
6	31.6	46.2	37.8	32.0		38.7	42.3	36.3	36.5	25.7	36.0	43.2	33.7	36.7	35.8	38.8	41.2	39.5	35.4	42.3	38.5	
7	35.4	50.7	41.2	34.2	33.4	42.2	46.7	39.7	39.7	30.3	39.5	47.7	37.0	39.4	39.1	41.8	44.8	42.3	38.9	45.6	41.6	
8	39.3	55.2	44.7	36.4	35.4	45.7	51.2	43.0	42.8	34.8	43.1	52.2	40.3	42.1	42.4	44.8	48.4	45.0	42.4	48.8	44.6	
9	43.2	59.6	48.2	38.6	37.3	49.3	55.6	46.3	45.9	39.4	46.7	56.6	43.6	44.8	45.7	47.9	52.0	47.8	45.9	52.1	47.7	
10	47.0	64.1	51.6	40.8	39.3	52.8	60.0	49.6	49.1	43.9	50.3	61.1	46.9	47.5	48.9	50.9	55.6	50.5	49.4	55.3	50.7	
11	50.9	68.6	55.1	43.0	41.3	56.3	64.4	53.0	52.2	48.5	53.8	65.6	50.2	50.2	52.2	54.0	59.1	53.3	52.9	58.6	53.8	
12	54.7	73.1	58.5	45.1	43.2	59.8	68.8	56.3	55.3	53.0	57.4	70.1	53.5	53.0	55.5	57.0	62.7	56.0	56.4	61.9	56.8	
13	58.6		62.0	47.3	45.2	63.3	73.3	59.6	58.5	57.5	61.0		56.8	55.7	58.7	60.0	66.3	58.8	59.9	65.1	59.8	
14	62.5		65.5	49.5	47.2	66.9		62.9	61.6	62.1	64.5		60.1	58.4	62.0	63.1	69.9	61.5	63.4	68.4	62.9	
15	66.3		68.9	51.7	49.1	70.4		66.2	64.7	66.6	68.1		63.4	61.1	65.3	66.1	73.5	64.3	66.9	71.6	65.9	
16	70.2		72.4	53.9	51.1	73.9		69.6	67.9	71.2	71.7		66.7	63.8	68.5	69.1	77.1	67.0	70.4	74.9	69.0	
17				56.1	53.0																	
18				58.3	55.0																	
19				60.5	57.0																	
20				62.6	58.9																	
21				64.8	60.9																	
22				67.0	62.9																	
23				69.2	64.8																	
24				71.4	66.8																	
25					68.8																	
26					70.7																	
27					72.7																	
28					74.7																	

원 점 수	활동 문학	직업 문학	자신감 문학	활동 미술	직업 미술	자신감 미술	활동 사무 회계	직업 사무 회계	자신감 사무 회계	활동 사회	직업 사회	자신감 사회	활동 사회 안전	직업 사회 안전	자신감 사회 안전	활동 언론	직업 언론	자신감 언론	활동 음악	직업 음악	자신감 음악
3																			25.6		34.9
4	31.5	32.5	32.0	26.7	30.6	34.4				25.2		28.9	31.2	33.6	29.2	31.2	33.3	32.0	30.5	33.8	39.3
5	34.7	35.8	35.1	30.3	33.8	37.5	16.5		22.5	28.9		32.3	34.3	36.5	32.5	34.6	36.7	35.3	35.5	37.2	43.7
6	37.8	39.0	38.1	33.9	37.0	40.7	20.1		25.6	32.6	29.2	35.6	37.3	39.4	35.7	38.0	40.1	38.6	40.4	40.5	48.1
7	41.0	42.3	41.2	37.5	40.2	43.9	23.8	29.9	28.7	36.4	32.0	38.9	40.4	42.3	39.0	41.5	43.5	42.0	45.4	43.8	52.5
8	44.1	45.5	44.2	41.0	43.4	47.0	27.5	32.0	31.9	40.1	34.8	42.3	43.5	45.2	42.3	44.9	47.0	45.3	50.3	47.2	56.9
9	47.3	48.8	47.3	44.6	46.6	50.2	31.1	34.1	35.0	43.8	37.6	45.6	46.5	48.1	45.5	48.4	50.4	48.6	55.3	50.5	61.3
10	50.4	52.1	50.3	48.2	49.8	53.4	34.8	36.3	38.2	47.6	40.5	48.9	49.6	51.0	48.8	51.8	53.8	51.9	60.2	53.9	65.7
11	53.6	55.3	53.4	51.8	53.0	56.5	38.5	38.4	41.3	51.3	43.3	52.3	52.7	53.9	52.1	55.2	57.2	55.2	65.2	57.2	70.1
12	56.8	58.6	56.4	55.4	56.2	59.7	42.1	40.5	44.5	55.0	46.1	55.6	55.7	56.8	55.3	58.7	60.7	58.5	70.1	60.6	74.5
13	59.9	61.8	59.5	59.0	59.4	62.8	45.8	42.6	47.6	58.8	48.9	58.9	58.8	59.7	58.6	62.1	64.1	61.8		63.9	
14	63.1	65.1	62.5	62.5	62.6	66.0	49.5	44.8	50.8	62.5	51.8	62.3	61.9	62.5	61.9	65.5	67.5	65.1		67.3	
15	66.2	68.3	65.5	66.1	65.8	69.2	53.1	46.9	53.9	66.2	54.6	65.6	64.9	65.4	65.1	69.0	70.9	68.4		70.6	
16	69.4	71.6	68.6	69.7	69.0	72.3	56.8	49.0	57.0	70.0	57.4	68.9	68.0	68.3	68.4	72.4	74.3	71.8		73.9	
17							60.4	51.1	60.2		60.2										
18							64.1	53.3	63.3		63.1										
19							67.8	55.4	66.5		65.9										
20							71.4	57.5	69.6		68.7										
21								59.7			71.5										
22								61.8			74.4										
23								63.9			77.2										
24								66.0			80.0										
25								68.2													
26								70.3													
27								72.4													
28								74.6													