

페이스북 활용 수업에서 대학생이 인식한 실재감이 학습몰입경험에 미치는 영향

박혜진^a · 유병민^{b*} · 차승봉^a

^a 강릉원주대학교 기초교육원(강원도 강릉시 죽현길7)

^b 건국대학교 교육공학과(서울시 광진구 능동로 120)

A Study on the Effects of Presence and Learning Flow Experience at University Classes Using Facebook

Hye-Jin Park^a · Byeong-Min Yu^b · Seung-Bong Cha^a

^a Faculty Fundamental Education, Gangneung-Wonju National University, Korea.

^b Educational Technology Konkuk University, Korea.

Abstract

For the purpose of enhancing the use of social service in classrooms, this research focuses on the relationships between presence and learning flow, key words in the analysis of college classes using Facebook. The results of this study are as follow. First, social presence($\beta=.33, p=.000$), emotional presence($\beta=.29, p=.000$), cognitive presence($\beta=.20, p=.010$) were found to be significant according to cognitive flow experience the result of analysis of multiple regression. all regression coefficients were positive. Second, emotional presence($\beta=.42, p=.000$) and social presence($\beta=.27, p=.000$), cognitive, presence($\beta=.17, p=.015$) were found to be significant according to emotional flow experience the result of analysis of multiple regression. all regression coefficients were positive. Third, social presence($\beta=.37, p=.000$) of the three variables were found to be significant according to behavioral flow experience the result of analysis of multiple regression.

Key words: presence, learning flow experience, Facebook

1. 서론

정보통신기술의 발달은 다양한 매체를 활용한 교육과 사회적 흐름에 따라 교육의 활용성이라는 틀 안에서 많이 거론되고 있다. 최근 공동체적 지식 커뮤니티를 구성할 수 있는 SNS는 다양한 분야에서 활용되고 있으며, 특히 사용자 간의 사회적 협업능력 향상이 가능한 도구이자 교육적 매체로서 그 가능성이 주목되고 있다(임걸, 2010). 이러한 사회적 흐름은 SNS를 교육에 활용하려는 시도가 계속적으로 이루어지고

있음을 뒷받침 해주고 있다(진현승, 2012). 페이스북은 교육 실천 및 연구 분야에서 잠재적 유용성에 초점을 맞춘 긍정적인 관점과 교육적 부적합성이나 한계를 조명하는 관점이 공존하고 있다(강명희, 한정선, & 김진희, 2012). 페이스북의 잠재적인 가치, 교육적 활용, 언론 등 다양한 분야에서 활용 방안이 연구되고 있다. 페이스북은 중요한 의사소통 도구로 인식되고 있으며, 지식과 정보의 공유, 전파, 소통, 협업이 가능한 소셜러닝을 구현할 수 있는 최적의 도구로 주목받고 있다(임걸, 강민석, & 신성욱, 2012). 페이스북의 경우 교육적 목적

주요어: 실재감, 학습몰입경험, 페이스북

* 교신저자(유병민) 전화: 02-2049-6017 e-mail: basseryu@konkuk.ac.kr

으로 개발된 환경은 아니지만 개인적 차원의 지식구성과 집단 차원의 지식 인터페이스를 구성할 수 있다는 점에서 페이스북의 교육적 활용 가능성이 제기되고 있다(장은정 & 장혜정, 2013; 박혜진 & 유병민, 2014).

교수학습 환경으로서의 페이스북은 타인을 통한 학습을 가능하게 하고, 양질의 지식과 정보를 가지고 시·공간적 제약 없이 상호작용할 수 있는 학습공간이라고 할 수 있다(Bergman, Fearington, Davenport, & Bergman, 2011). 페이스북은 기존의 웹기반 학습보다 신속한 상호작용으로 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 간의 질의응답이 원활하게 이루어질 수 있도록 해준다. 특히 학습자 개인의 생각, 의견, 정보 등을 페이스북에 게시했을 때 기존의 웹기반 학습에서 정보의 확산 및 공유 속도보다 더 빠르게 즉각적으로 이루어진다. 페이스북의 장점으로 인해 개인의 의사를 효과적으로 표현할 수 있고, 인지적 사고와 감성적 느낌을 타인에게 실시간으로 전파가 가능하게 되어있다(박찬욱, 현병연, & 박주영, 2013). 이처럼 학습의 수단으로 페이스북이 주목받는 이유는 단순한 상호작용을 넘어 보다 의미 있는 활동이 가능하며, 평생학습 영역에 있어 새로운 학습도구로서의 활용 가능성이 높아지고 있기 때문이다(김경숙 & 이성엽, 2011). 페이스북의 교육적 활용은 학습몰입과 학습만족도를 높일 수 있는 교수매체 자원으로써 실제적 교육에 참여를 높일 수 있다(장선영, 2013). 또한 페이스북 사용자의 사고와 감성의 실시간적 소통과 공유 기능은 시간과 공간적 한계를 극복한 상호작용과 실재감이 향상된 커뮤니케이션을 이룰 수 있다(이정민, 오성은, & 정현민, 2014).

페이스북은 용이한 정보생성, 정보의 접근성, 관계지향적 네트워크 기능이 강화되어 있기 때문에 페이스북이 가지고 있는 특성을 토대로 교육적 활용 가능성에 대한 논의가 지속되어야 한다. 최근 초중등학교에서 페이스북을 포함한 SNS 활용이 확산되는 추세이지만, 실제 활용에 대한 실증적 연구는 미흡한 실정이다. 또한 교육 분야에서 학습자의 페이스북 참여도와 반응이 어떤 요인과 관련되는지, 페이스북이 교육적 도구로서 효과를 발휘하는지에 대한 경험적 연구는 충분히 이루어지지 않았다(Brady, Holcomb, & Smith, 2010). 따라서 페이스북을 활용한 수업이 학습자의 실재감과 학습몰입경험에 미치는 영향을 분석하고, 변인들간의 상관관계를 살펴보고자 하였다. 페이스북 활용 수업에서 의사소통의 결과와 교육적 활동의 수행과 밀접한 관련이 있는 변인들이 페이스북에서 어떠한 영향을 미치는지 살펴봄으로써 페이스북을 교육에 활

용할 수 있는 가능성을 분석해 볼 필요가 있다. 본 연구의 목적은 페이스북을 활용한 수업에서 학습자가 인식한 실재감의 유형이 몰입에 미치는 영향을 분석하여 페이스북을 포함한 SNS 활용 수업에서 학습자의 몰입을 일으키는 수업 설계와 관련된 시사점을 제공하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 실재감(presence)

실재감이란 ‘어딘가에 존재하는 느낌’을 의미한다(Heeter, 1992). 실재감은 개인의 지각을 중시하는 인간의 경험으로서, 그것을 뇌에서 처리할 때 발생하는 인지적 상태이자 환경에 대한 주체의 능동적인 정신적 과정으로 정의된다(Steuer, 1993). 실재감은 환경과 상호작용하면서 자신을 인식하는 심리적 상태로(Witmer & Singer, 1998) 학습자가 경험하는 학습 과정 안에서 물리적 접촉이 불가능하더라도 교수자 및 동료 학습자와 상호작용할 수 있는 능력을 의미한다(Picciano, 2002). 특히 실재감은 웹기반 환경에서 학습자의 학습경험을 유의미하게 만드는 중요한 요소이며, 학습자가 교수-학습 상황에 존재하고 있음을 인식하는 개념으로 실재감이 학습과정에서 형성되고 강화된다. Wang과 Kang은(2006) 웹기반 환경에서 학습대상으로 인식하는 학습내용, 타인, 학습자 자신에 대한 인식을 인지적, 사회적, 감성적 실재감으로 규명하고, 세 가지 실재감이 학습몰입에 영향을 준다고 하였다.

2.1.1. 인지적 실재감(cognitive presence)

인지적 실재감은 학습자의 사전지식과 경험, 학습목표의 유형, 학습양식 등이 내포되는 개념으로 학습자가 학습상황과 내용에 대해 인식하는 지적측면의 요소이다(김지심, 2009). 인지적 실재감은 커뮤니티 맥락에서 지속적 성찰과 담화를 통해 학습자들이 의미를 구성하고 확인할 수 있는 정도로, 학습 몰입경험을 위해 중요한 역할을 하며, 학습 과정 중에 형성되고 강화된다(강명희, 구한나, 문소영, 정지운, & 김지심, 2007).

Dewey 철학의 실용적 측면을 강조한 인지적 실재감은 학습과정 내에서 학습자들이 재구성한 지식이 학습자 개인의 삶에서도 효율적으로 사용되어야 하며(Garrison, Anderson, & Archer, 2000), 체계적인 교수설계가 학습자의 인지적 실재감

을 향상시킬 수 있다(Lock & Redmond, 2006). 이러한 인지적 실재감을 학습자가 인식하기 위해서는 학습환경에서 인지적 처리과정을 고려하여 사고를 촉진할 수 있는 외적인 요소가 제공되어야 한다. 특히 단순한 정보제공이나 교환이 아닌 의미있는 개인적 성찰과 협력적 성찰을 통해서 향상될 수 있기 때문에 가장 형성되기 어려운 요소로 고려되고 있다(고은현, 2007).

2.1.2. 사회적 실재감(social presence)

사회적 실재감은 학습자 개인의 성향, 사회적 경험, 공동체의 응집성, 커뮤니케이션의 유연성이 내포되는 개념으로 감성을 보다 폭넓은 사회적 요인으로 간주하고 사회적·문화적 관점에 기초한다(Garrison et al., 2000; 2001). 매체의 특성, 상호작용 유형, 커뮤니케이션 주체들에 의해 결정되는 심리학적 상태(Biocca & Harms, 2002)로 교수자, 동료 학습자, 튜터 등의 다른 주체와의 관계 형성에 대한 실재감이라고 할 수 있다(김지심, 2009). 특히 사회적 실재감은 상대방이 존재하고 있다는 느낌을 넘어 그 대상과 소통하고 사회적인 관계를 형성하고 있다고 인식할 때 형성된다(강명희 & 김민정, 2006). 사회적 실재감은 교수자 또는 동료 학습자와의 의사소통 상황에서 느끼는 친밀감이나 편안함(Argyle & Dean, 1965), 타인과의 연결(Tu & Mdsaac, 2002), 온라인 과정 속에 있고 그에 속한다는 소속감(Picciano, 2002)으로 정의될 수 있다.

2.1.3. 감성적 실재감(emotional presence)

감성은 학습자의 모든 행동과 이성까지 영향을 미치는 요인으로, 감성이 배제된 인지적 학습만을 가정한다는 것은 불가능하다(이준엽, 2012). 즉, 학습에 있어 인지와 더불어 감성이 중요한 영향을 미친다고 할 수 있다(Wang & Kang, 2006). 감성적 실재감은 커뮤니티에 대한 친숙함, 학습환경에 대한 편안함, 학습절차에 대한 익숙함을 내포하고 있으며, 개인적 차원의 감성에 초점을 두고 감정인식, 표현, 관리로 정의될 수 있다(Linnenbrink, 2006).

감성적 실재감은 학습과정에서 학습자가 인지하는 자신의 감성상태에 대한 인식, 표현의 자유, 감성관리에 대한 인식이라고 할 수 있다(김수연, 2008). 강명희(2005)는 감성적 실재감을 자신과 학습자료, 커뮤니케이션 당사자 간의 접촉을 통해 스스로를 자각하고, 주위 환경에 대해 긍정적인 느낌을 갖는

정도라고 정의했다. 감성적 실재감은 학습상황과 학습내용에 대해 개인적 인식의 기초로 감성이 형성되고 강화되는 과정에 초점을 맞춘 개인적인 차원의 실재감이라고 강조하고 있다(김지심, 2009). 감성적 실재감은 학습과정 및 학습활동에 대한 자신감, 구성원에 대한 친숙함, 학습환경에 대한 편안함, 학습절차에 대한 익숙함이 영향을 미치기 때문에 페이스북, 이러닝과 같은 웹을 기반으로 하는 학습도구로서 활용할 때 고려해야 할 요소라고 할 수 있다.

2.1.4. 실재감 관련 선행연구

인지적 실재감, 감성적 실재감, 사회적 실재감은 학습과정에서 동등하게 상호작용을 하며, 학습자들이 경험하는 다각적인 실재감 요소를 균형있게 반영해야 한다. 웹기반 환경에서 실재감이 중요한 요소로 부각되고 있는 이유는 교수자와 학습자가 면대면하지 않은 물리적 상황에서 학습자가 자기주도적으로 학습을 진행하고, 학습상황에 있음을 인식하는 실재감을 바탕으로 유의미한 학습을 경험할 수 있기 때문이다(김유진 & 박주호, 2012). 학습자가 실재감을 인식하는 순간 온전히 학습과정에 몰입하며 이를 바탕으로 긍정적인 학습결과를 가져올 수 있다. 박지연(2007)은 온라인 환경에서 학습자의 성찰과 커뮤니케이션을 통해 지식을 구성하고 인식하는 실재감을 통해 학습몰입을 촉진시킨다고 하였다. 또한 개별학습형태로 진행되는 웹기반 환경에서의 실재감은 더욱 강조되고 있으며, 그 중 내적 경험이 요구되는 인지적 실재감은 웹기반 교육에 필수적 요소라고 할 수 있다(주영주, 김은경, & 박수영, 2009). 실재감 관련 선행연구를 살펴보면, 원격교육에서 학습자들의 실재감이 학습몰입에 유의한 영향을 미치고 있음이 입증되었고(강대식, 김정겸, & 정희인, 2011), 학습자가 실재감을 인식할 때 학습과정에 보다 적극적인 참여와 지속적으로 헌신하여 몰입이 가능하게 된다(고일상, 최수정, & 정경호, 2006). 나아가 인지적 실재감이 만족도와 학업성취도에 유의한 영향을 주는 것으로 밝혀졌다(주영주, 하영자, 유지원, & 김은경, 2010). 연구결과를 통해 실재감은 학습자의 학습몰입경험을 가능하게 해주는 중요한 변수이며, 실재감은 학습몰입을 통해 학습성과에 영향을 주는 것을 확인할 수 있다. Thornam(2003)은 교수자와 학습자 간의 상호 인간적인 관계를 바탕으로 교수자가 학습자 자신을 배려한다고 인식할 때 감성적 실재감에 영향을 줄 수 있다고 밝혔다. 감성적 실재감은 교수자가 학습자의 긍정적인 감정을 촉진하면서 생기는 감성적 측면까

지 포함할 수 있다(김정화, 2010). 따라서 인지적 실재감, 사회적 실재감, 감성적 실재감에 대한 다차원적인 검토를 통해 웹 기반 환경에서 학습자의 실재감을 높임으로써 학습몰입을 가능하게 하고 나아가 학습성과를 증진시킬 수 있도록 해야 한다. 본 연구에서는 페이스북 활용 수업을 위한 수업설계와 협력학습이 가능한 과제 출제, 교수자와 학습자, 동료학습자와의 상호교류 등 다양한 전략을 활용하여 학습자의 실재감을 향상시키고 학습몰입을 촉진하도록 하였다.

2.2. 학습몰입(flow) 경험

몰입(flow)은 '물 흐르듯 자연스러운 행동 상태'라고 표현하고 개인이 좋아하는 일에 몰두할 때 물의 흐름처럼 자연스럽게 빠져드는 것과 같다하여 몰입이란 용어를 사용하였다(Csikszentmihalyi, 1990). 몰입은 일반적으로 직장생활, 여가생활, 스포츠 등 일상적인 활동뿐만 아니라 학습하는 과정 중에도 일어난다. 이때 학습자의 몰입경험은 학습에 대한 흥미와 참여를 유발할 수 있다(박혜진, 2008). 학습상황에서 몰입이란, 학습자가 학습과제를 수행하고 다양한 학습활동을 하는 과정에 몰두한 상태로(Steele & Fullagar, 2009) 몰입을 경험하는 그 자체에 학습자가 만족감을 느끼게 된다(Csikszentmihalyi, Rathunde, & Whalen, 1993). 김미경(2012)은 학습과정 중에 몰입경험을 위한 단계로 몰입의 조건, 상태, 결과의 3단계로 구분하였다. 몰입의 조건은 명확한 목표, 구체적인 피드백, 도전과 기술의 조화를 들 수 있고, 몰입경험 상태는 과제에 대한 집중, 행동과 의식의 통합, 통제감과 자의식 상실, 시간감각의 왜곡이 일어나며, 몰입경험을 통해 얻게 되는 결과는 자기목적적 경험이라고 하였다.

Csikszentmihalyi(1990)는 몰입을 학습자들이 학업적 상황에 매우 유용하게 적용할 수 있는 개념으로 보고, 몰입경험이 학습자 개인의 지식을 이해하고 구성하는데 필수조건이라고 하였다. 학습을 위해서는 인지적 몰입과 함께 감성적 몰입 및 행동적 몰입이 수반되어야 하며, 몰입경험은 인지, 감성, 행동적 차원을 포함하는 다차원적 구인으로 이해되어야 한다(Spanjers, 2007). 인지적 몰입은 학습자가 학습목표에 도달하기 위해 스스로 학습계획을 세워 학업성취를 위한 행동을 조절하고자 하는 인지적인 노력이라고 할 수 있다(Linnenbrink & Pintrich, 2003; Richardson & Newby, 2006). 감성적 몰입은 학습자가 학습과정에서 인식하는 감정이나 학습에 대한 의욕과 배운 지식을 활용하고자 하는 열정, 흥미추구 등으로 정의

할 수 있다(Handelsman et al., 2005). 행동적 몰입은 학습자가 신체적 활동으로 학습을 수행하는데 수반되는 노력이나 행동으로, 매체와의 상호작용을 통해 나타나는 경험을 포함하며, 인지적 몰입이나 감성적 몰입보다 쉽게 관찰될 수 있다는 특징을 지닌다(Pintrich, 2003). 학습과정 중의 몰입경험은 행동적 몰입만으로 충족될 수 없으며(Coates, 2006), 인지적 몰입과 감성적 몰입이 함께 수반되어야 한다(유지원, 2011). 기존 선행연구에서 학습몰입경험은 학점과 지각된 학습(Astin, 1994), 학업성취도(이지혜, 2009)에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 학습과정 중에 학습자가 몰입을 경험하게 되면 만족감, 성취감, 자긍심을 높여주며(박성익, 김연경, 2006), 학습활동에 적극적으로 참여하여 즐거움과 창조성을 경험하게 된다(김유진 & 박주호, 2012). 특히 학습몰입도가 높을수록 지식의 이해와 적용이 높아지는 것으로 나타났다(계보경, 2007).

학습몰입경험은 전통적 교실수업 외에 가상의 학습환경에서 학습자의 참여와 상호협력적 활동에 관심이 집중되고 있다(박성익 & 김연경, 2006). 웹기반의 가상환경은 학습자가 자기주도적으로 학습을 이끌어갈 수 있으며, 지속적인 상호작용을 통해 피드백을 받을 수 있다. 이처럼 웹을 이용하는 학습자들이 학습몰입을 경험하게 되면 학습활동 자체가 보상으로 작용하며(황용석, 1999), 웹을 이용하는 활동에 긍정적인 감정이 발생하고 탐색적 행동의 증가를 가져오게 된다(이시훈, 1999). 권혁준과 이인숙(2004)은 몰입의 구성요소로 웹과 컴퓨터에 대한 숙련정도, 그 자체의 즐거움, 통제감, 주의집중 등이 있으며, 이러한 학습몰입경험에 영향을 주는 외적 요소는 인터넷 속도, 웹 공간이 이용자에게 가지는 도전감 정도, 웹 콘텐츠와의 상호작용, 이용자가 경험하는 실재감이라고 밝혔다. 웹기반 학습상황에서는 학습자들 간에 새로운 메시지를 생성하는 전환적 커뮤니케이션이 가능하므로 역동적인 상호작용이 일어나게 된다(Wilson & Ryder, 1998). 또한 컴퓨터와 상호작용을 하면서 계속적 반응과 피드백을 받으며 그 자체가 즐겁고 자의식을 경험하지 않고, 내재적 보상으로 인해 자기강화를 하게 된다(김미경, 2012). 상호작용성은 학습몰입을 경험할 수 있게 해주는 촉진요인이며, 학습활동 참여와 학습과정에서 즐거움을 느끼게 할 뿐만 아니라 적극적인 상호협력력을 하게 한다. 웹기반 환경에서 학습몰입경험에 영향을 주는 요인으로 즉각적 피드백, 명확한 목표제공, 과제난이도의 적절성, 내재적 동기유발, 상호작용성, 학습자의 다양한 흥미 등을 들고 있다(Chen, Wigand, & Nilan, 2000). 즉, 과제 수행시 즉각적인 피드백, 목표를 달성하기 위한 구체적인 안내, 학습

자 수준을 고려한 과제 제공, 학습자 스스로가 통제할 수 있는 요소, 학습자와 콘텐츠, 동료학습자와 교수자 간의 상호작용 등이 몰입경험을 일으키는 요인이라고 할 수 있다. 특히 실제적인 학습과제를 통해서 새로운 개념을 배운 학습자들은 일상생활 속에서 자신이 배운 것을 활용할 수 있다는 기대를 갖기 때문에 학습자들의 적극적인 참여를 유도할 수 있다 (Stipek, 1998). 페이스북을 활용한 수업에서 학습자에게 달성해야 할 구체적인 목표 제시와 교수자와 학습자, 동료학습자 간의 상호작용은 몰입경험을 쉽게 일으킬 수 있다. 또한 페이스북의 ICT 환경적 요소를 극대화하여 수업과 관련된 정보를 공유하고, 즉시적 의사소통 과정에서 지식의 생성과 학습활동에 대한 긍정적인 경험을 갖도록 해준다. 페이스북의 기능과 웹이라는 환경이 학습자의 학습과정에 참여를 높일 수 있도록 수업전략을 고안할 수 있으며, 이러한 전략들이 학습자의 몰입경험을 높일 수 있다.

3. 연구방법

3.1. 연구대상

본 연구는 서울시 소재 A대학교 교양과목의 수업설계와 교수목적에 따라 페이스북을 활용하여 운영하였다. 페이스북 활용 수업은 팀 기반 학습의 형식으로 운영되어 팀 과제 및 개별 과제를 수행하였다. 협력학습과 과제에 대한 피드백을 교수자와 동료 학습자가 댓글을 통해 자유롭게 기술하는 등의 상호작용 효과를 극대화하여 운영하였다. 본 연구의 조사 대상자는 페이스북 활용 수업에 참여했던 대학생 189명이다. 이 중에서 응답에 성실하게 참여한 158명(83.60%)의 자료를 분석에 사용하였다. 연구대상자의 성별은 남학생이 75.32%(119명), 여

〈표 1〉 연구대상

측정항목	응답	백분율(%)
성별	남	119 75.32
	여	39 24.68
	계	158 100.00
계열 (결측값=1)	인문·사회	35 22.29
	자연·공학	109 66.88
	교육·예체능	17 10.83
	계	157 100.00

학생이 24.68%(39명), 전공에 대한 계열은 인문·사회계열 22.29%(35명), 자연·공학 계열 66.68%(109명), 교육·예체능 계열 10.83%(17명)로 구성되어 있다.

3.2. 연구도구

3.2.1. 실재감

본 연구는 실재감의 세 가지 요소인 인지적 실재감, 사회적 실재감, 감성적 실재감을 측정하였다. 페이스북 활용 수업의 목적을 고려하여 측정도구는 김지심(2009)과 진현승(2012)의 연구를 토대로 문항을 선별한 후 수정 및 보완하여 사용한 박혜진(2013)의 설문을 활용하였다. 각 영역의 문항은 5점 척도이며, 인지적 실재감은 페이스북을 활용한 수업에서 학습한 내용의 전반적인 이해정도, 수업에서 배운 내용의 실제 활용 정도 등을 묻는 문항으로 신뢰도는 .782로 나타났다. 사회적 실재감은 페이스북 활용 수업을 통한 정서적 표현, 동료 학습자들과의 공동체 의식, 상호의사소통 등을 묻는 문항으로 신뢰도는 .867로 나타났다. 감성적 실재감은 페이스북 활용 수업의 흥미도, 감정표현 전달 정도 등을 묻는 문항으로 신뢰도는 .780으로 나타났다.

3.2.2. 학습몰입경험

본 연구에서는 학습몰입경험을 측정하기 위해 박혜진(2013)의 연구에서 학습몰입의 세 가지 요소인 인지적 몰입경험, 행동적 몰입경험, 감성적 몰입경험으로 구분하여 5점 척도의 설문문항을 사용하였다. 인지적 몰입경험은 페이스북 활용 수업을 참여하면서 자신이 해야 할 일에 대해 인식하는 등에 대한 질문을 묻는 문항으로 신뢰도는 .874로 나타났다. 행동적 몰입경험은 페이스북 활용 수업 중 시간의 왜곡 등을 묻는 질문으로 신뢰도는 .849로 나타났다. 감성적 몰입경험은 페이스북 활용 수업 자체에 대한 즐거움, 재미, 적극적 참여 등을 묻는 질문으로 구성되어 있으며, 신뢰도는 .831으로 나타났다.

3.3. 연구절차

본 연구는 대학교에서 페이스북을 실제 적용하고, 사용하는 수업에 참여경험이 있는 학습자를 주 연구대상으로 하였다. 한 학기 과정(16주)동안 팀 기반 학습(team based learning)

으로 페이스북을 활용한 모든 수업 활동이 진행되었으며, 수업이 종료 된 후에 설문조사를 수행하였다. 본 연구의 절차는 다음 <표 2>와 같다.

<표 2> 연구절차

절차	내용
선행연구 분석	선행연구 분석(변인 간의 관계성)
팀 기반 페이스북 활용 수업	프레젠테이션 영상 촬영 후 페이스북 업로드, 분석 및 평가(댓글 활용), 개선방안·전략·활용 계획 및 성장일지 작성
측정도구 개발	설문지 개발, 전문가 내용타당도 검증, 예비조사 실시 및 신뢰도 검증
본 조사 실시	페이스북 활용 수업 경험이 있는 학습자 대상 설문조사
자료처리·분석	기술통계, 상관관계분석, 다중회귀분석
결론	페이스북 활용 수업설계 시사점 도출

3.4. 자료의 처리 및 통계방법

본 연구 자료의 분석을 위해 수집된 자료를 텍스트 형식으로 코딩한 후, 이를 SAS version 9.2 프로그램을 활용하여 자료를 분석하였다. 해당 내용의 분석기법과 사용목적은 다음과 같다. 첫째, 연구대상자의 일반적 특성을 파악하기 위해 빈도 분석을 실시하였다. 둘째, 기술통계로 평균과 표준편차를 확인하고, 각각의 측정도구의 내적일관성 검증을 위해 Crinbach's α 계수를 산출하여 신뢰성 분석을 실시하였다. 마지막으로 인지적 실재감, 사회적 실재감, 감성적 실재감이 학습몰입경험에 미치는 영향을 분석하고자 다중회귀분석을 실시하였다.

4. 연구결과

<표 3> 상관관계 분석 결과

변인	인지적 몰입경험	감성적 몰입경험	행동적 몰입경험	인지적 실재감	사회적 실재감	감성적 실재감
1 인지적 몰입경험	1.00					
2 감성적 몰입경험	.66***	1.00				
3 행동적 몰입경험	.38***	.60***	1.00			
4 인지적 실재감	.60***	.61***	.39***	1.00		
5 사회적 실재감	.67***	.69***	.46***	.65***	1.00	
6 감성적 실재감	.65***	.73***	.42***	.63***	.73***	1.00

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

4.1. 실재감과 학습몰입경험 간 다중회귀분석

본 연구는 페이스북을 대학수업에 활용하였을 때 교육의 효과로써 나타나는 학습몰입경험에 실재감의 영향력을 살펴보고자 하였다. 특히, 학습몰입의 하위유형인 인지적 몰입경험, 감성적 몰입경험, 행동적 몰입경험에 따라서 실재감의 하위유형인 인지적 실재감, 사회적 실재감, 감성적 실재감이 미치는 영향을 분석하고자 하였다. 이를 위하여 실재감의 하위유형을 독립변인으로 하고, 학습몰입경험의 하위유형을 각각의 종속변인으로 하는 다중회귀분석을 실시하여 연구결과를 제시하였다.

4.1.1. 정규성 및 다중공선성 점검

실재감과 학습몰입경험 과년 선행연구를 바탕으로 본 연구를 위해 도출한 변인들 간의 다중공선성을 확인하고자 상관관계를 분석하여 변인들 간의 관계성을 살펴보았다. 그 결과 모든 변인 간의 상관관계 계수가 .80 이하의 값을 지닌 것으로 나타나 다중공선성 판단 기준(.85)을 충족하였다. 따라서 다중공선성에 대한 문제가 없다고 할 수 있다. 상관관계분석 외에 다중공선성에 대한 확인을 위하여 허용값(tolerance)과 분산확대요인(VIF)을 점검하였다. 그 결과 인지적 몰입경험과 감성적 몰입경험, 행동적 몰입경험의 3가지 학습몰입경험 유형 모두에서 허용값은 최소 .40~.50 사이의 값으로 .10보다 큰 값을 가지고 있는 것으로 나타났으며, VIF 또한 1.90~2.50 사이의 값을 가지고 있는 것으로 10이하의 값을 가진 것으로 확인되었다. 따라서 다중공선성 판단에 대한 허용값과 VIF의 기준을 충족하고 있으므로 다중공선성은 문제가 없다고 판단된다.

4.1.2. 실재감과 몰입경험 간 다중회귀분석 결과

페이스북을 활용한 대학수업에서 인지적 실재감, 사회적 실재감, 감성적 실재감이 인지적 몰입경험, 감성적 몰입경험, 행동적 몰입경험에 미치는 영향을 분석하기 위하여 다중회귀 분석을 실시하였다. 다중회귀분석결과에서 종속변인인 인지적 몰입경험, 감성적 몰입경험, 행동적 몰입경험에 대한 F값과 p값의 결과를 살펴보면 인지적 몰입경험에서 F값이 56.95이고, p값은 .000이다. 감성적 몰입경험에서 F값은 76.47이고, p값은 .000로 나타났으며 마지막으로 행동적 몰입경험에서의 F값은 15.55이고, p값은 .000로 나타났다. 따라서 학습몰입경험의 3가지 유형 모두에서 p값이 .05보다 작은 값으로 확인되어 회귀식에 대한 설명력(R²)은 0이라는 영가설(H₀: β₁ = β₂ = ... = β_k = 0)이 기각되었다. 몰입경험과 관련하여 각각의 하위유형인 인지적 몰입경험, 감성적 몰입경험, 행동적 몰입경험에 영향을 미치는 실재감의 각 독립변수들(인지적, 사회적, 감성적 실재감)의 유의성 검증결과와 다음과 같다. 첫째, 인지적 몰입경험의 다중회귀식을 살펴보면 ‘페이스북 활용 수업에 대한 인지적 몰입경험 = .40+.22* 인지적 실재감+.37* 사회적 실재감 +.33* 감성적 실재감’으로 기술할 수 있다. 인지적 몰입경험에서 종속변수의 설명력 값인 R²은 .526으로 나타났으며, 3개의 독립변수인 인지적 실재감, 사회적 실재감, 감성적 실재감을 투입했을 때 인지적 몰입경험을 52.6% 설명한다고 할 수 있다.

또한 인지적 몰입경험과 관련된 변인들을 유의확률(p)에서 .05를 기준값으로 하여 살펴보았을 때, 사회적실재감(β=.33,

p=.000), 감성적 실재감(β=.29, p=.000), 인지적 실재감(β=.20, p=.010)의 순으로 세 개의 변인이 모두 정적효과(+)가 있는 유의한 변인으로 나타났다. 따라서 페이스북 활용 대학 수업에서 페이스북을 통한 사회적인 관계형성으로 인한 친밀감, 편안함, 팀 구성원에 대한 소속감 그리고 동료학습자들과의 즉시적 소통 등 사회적실재감이 높을수록 학습을 위한 스스로 계획과 조절 등의 인지적인 노력으로 나타나는 인지적 몰입경험이 높아짐을 의미한다고 할 수 있다. 또한 페이스북 내에서의 충분한 의사표현과 감정에 대한 자유와 공유 등 감성적 실재감이 높을수록, 그리고 학습내용 안내 및 이해, 학습목표 인식 등 페이스북 활용 수업 시 학습내용의 지식이나 기술을 충분히 학습할 수 있다는 확신이 있을 경우 인지적 몰입경험이 높아진다는 것을 알 수 있다.

둘째, 감성적 몰입경험에서의 다중회귀식을 살펴보면 ‘페이스북 활용 수업에 대한 감성적 몰입경험 = -.03+.19* 인지적 실재감+.32* 사회적 실재감+.49* 감성적 실재감’으로 기술하여 나타낼 수 있다. 또한 감성적 몰입경험에서 종속변수의 설명력 값을 의미하는 R²이 .598로 나타났다. 따라서 실재감의 하위 유형인 인지적 실재감, 사회적 실재감, 감성적 실재감인 3개의 독립변수를 투입했을 때 감성적 몰입경험을 59.8%를 설명한다고 할 수 있다. 유의확률(p)에서 .05를 기준값으로 하여 감성적 몰입경험을 살펴보았을 때, 감성적 실재감(β=.42, p=.000)과 사회적실재감(β=.27, p=.000), 그리고 인지적 실재감(β=.17, p=.015)의 순으로 세 개의 변인 모두 정적효과(+)가 있는 유의한 변인이라고 할 수 있다. 학습자가 페이스북을 활용

〈표 4〉 페이스북 활용 수업의 몰입경험 다중회귀분석 계수

	variable	B	SE	β	t	p	R ²
인지적 몰입경험	intercept(상수)	.40	.25	0	1.58	.116	.526 (Adj=.517)
	인지적 실재감	.22	.08	.20	2.62	.010	
	사회적실재감	.37	.10	.33	3.77	.000	
감성적 몰입경험	intercept(상수)	-.03	.24	0	-.13	.900	.598 (Adj=.590)
	인지적 실재감	.19	.08	.17	2.46	.015	
	사회적실재감	.32	.09	.27	3.38	.000	
행동적 몰입경험	intercept(상수)	.20	.38	0	.53	.598	.233 (Adj=.218)
	인지적 실재감	.15	.13	.12	1.18	.239	
	사회적실재감	.37	.15	.27	2.47	.015	
	감성적 실재감	.20	.15	.15	1.40	.163	

하여 학습하는 환경에서 감정이나, 학습의욕, 지식 활용 등의 열정적 행동 등으로 의미하는 감성적 몰입경험은 대학생들의 페이스북 수업에서 페이스북 내의 충분한 의사표현과 표현 및 감정에 대한 자유와 공유 등과 같은 개인적 감성과 관련된 감성적 실재감이 높을수록 높아진다고 할 수 있다.

또한 페이스북에서 느껴지는 친밀감, 편안함, 소속감 그리고 즉시적 소통 등 사회적실재감이 높을수록, 그리고 페이스북을 활용하여 수업할 때 나타나는 학습내용 안내 및 이해, 학습목표 인식과 같이 학습내용을 학습할 수 있다는 인식이 높을 경우, 감성적 몰입경험이 높아진다고 할 수 있다.

셋째, 행동적 몰입경험에서 다중회귀식을 살펴보면 '페이스북 활용 수업에 대한 행동적 몰입경험 = $-0.20 + 0.15 \times$ 인지적 실재감 $+0.37 \times$ 사회적실재감 $+0.20 \times$ 감성적 실재감'으로 나타낼 수 있다. 행동적 몰입경험에 대한 종속변수의 설명력 값인 R^2 값은 .233로 나타나 실재감의 하위 유형인 인지적 실재감, 사회적 실재감, 감성적 실재감인 세 개의 독립변수를 투입했을 때 행동적 몰입경험을 23.3%를 설명한다고 할 수 있다. 또한 유의확률(p)에서 .05를 기준값으로 하여 행동적 몰입경험을 살펴보면, 3개의 변인 중에서 사회적실재감($\beta=0.27, p=0.000$)만 정적효과(+)가 있는 유의한 변인으로 나타났다. 이러한 결과는 학습자의 신체적 활동을 포함한 노력과 행동이나 매체인 페이스북과의 상호작용 경험 등을 통해 나타나는 행동적 몰입경험이 페이스북에서 느껴지는 팀 구성원으로써의 친밀감, 편안함, 소속감 그리고 동료들과의 즉시적 소통 등의 사회적실재감이 높을수록 높아진다고 할 수 있다. 다중회귀식에 제시된 3개의 영향 변인 중에서 유의확률(p)에서 .05를 기준 값으로 보았을 때, 비유의적인 변인은 인지적 실재감($\beta=0.12, p=0.239$)과 감성적 실재감($\beta=0.15, p=0.163$)인 것으로 나타났다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 페이스북을 활용한 수업에서 대학생들이 느끼는 실재감의 하위 유형들이 학습몰입경험에 미치는 요인을 도출하고, 통합적인 연구모형을 설정하여 관련요인 간의 영향력을 검증하고자 하였다. 특히, 실제 페이스북 수업을 운영한 후 참여한 대학생들을 대상으로 실재감과 학습몰입경험 간의 관계성을 분석하고자 하였다. 연구결과에 따른 결론을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 대학생들의 페이스북 수업에서 인지적 몰입경험에 실재감의 세 개의 하위 유형인 인지적 실재감, 사회적 실재감, 감성적 실재감을 투입했을 때 유의확률(p)에서 .05를 기준 값으로 하여 사회적 실재감($\beta=0.33, p=0.000$), 감성적 실재감($\beta=0.29, p=0.000$), 인지적 실재감($\beta=0.20, p=0.010$)의 순으로 세 개 변인이 모두 정적효과(+)가 있었다. 따라서 페이스북의 교수-학습 과정에서 학습내용과 관련된 지적인 측면에 대한 인식, 가상공간에 존재하는 교수자와 동료학습자와의 커뮤니케이션에 대한 인식, 타인과의 감성적 관계성과 표현 등에 대한 자기 자신의 감정에 대한 인식 등으로 규명되는 실재감의 세 가지 요소 모두가 영향을 미친다고 할 수 있다. 이러한 결과는 박혜진 외(2013) 여러 연구(Linnenbrink & Pintrich, 2003; Richardson & Newby, 2006)에서 인지적 몰입경험이 학습목표를 성취하기 위해 학습계획을 세우고, 이를 실행하기 위한 전략을 통해 행동을 조절하는 인지적 노력과 그 의미적 맥락이 동일하다고 판단할 수 있다. 본 연구에서 이루어지는 팀 기반 학습과정에서 팀별, 개인별로 수행해야하는 과제 활동시 페이스북을 이용함에 있어 협력적 상호관계성을 바탕으로 계획수립과 전략에 대한 실행, 관계성 및 상호교류적 차원의 커뮤니케이션 과정, 의견제시 및 의사표현, 공감 등의 활동이 어느 정도 영향력을 미친 것으로 예측해볼 수 있다. 이는 이정민 외(2013)의 연구에서 페이스북의 교육적 활용 가능성이 높은 이유 중 하나로 즉각적인 피드백과 편안하고 친밀한 상호작용이 가능한 협력학습 환경으로서의 활동 가능성에 대한 하나의 사례로 페이스북을 활용하여 과제 및 다양한 활동들을 수행하기 때문에 인지적 몰입경험에 인지적, 사회적, 감성적 실재감이 영향력이 영향력 있는 변인으로 나타났다고 예측 가능하다.

둘째, 대학생들의 페이스북 수업에서 감성적 몰입경험에 실재감의 하위 유형인 세 개의 독립변인을 투입했을 때 감성적 실재감($\beta=0.42, p=0.000$)과 사회적 실재감($\beta=0.27, p=0.000$), 그리고 인지적 실재감($\beta=0.17, p=0.015$)의 순으로 세 개 변인 모두 정적효과(+)가 있는 유의한 변인으로 나타났다. 감성적 몰입경험에서 박혜진(2013)은 즐거움이 포함된 개인의 내재적 만족감과 학습에 대한 의욕, 흥미추구와 같은 경험을 나타낸다고 하였다. 이러한 몰입경험에 학습내용과 학습수행에 대한 절차적 인식(계획 수립 및 수행 등)과 페이스북 내의 구성원들과의 교류를 통한 응집성과 친밀감, 학습환경에 대한 느낌, 표현에 대한 감정의 공유 등의 인지적, 사회적, 감성적 실재감의 요인 모두가 영향을 미친다고 할 수 있다. 이는 감성적 몰

입경험은 학습의 즐거움을 표현하는 최적 경험뿐만 아니라 학습자가 페이스북을 활용하여 교수-학습을 이끌어 가는 과정 속에서 최적경험을 느낀다고 할 수 있다. 즉, 학습계획수립, 전략, 학습내용 안내, 학습목표 인식, 과제 수행시 나타나는 상호작용이 실제 수업 운영에서 페이스북 활용 정도에 대한 느낌이 반영된 지각된 감정을 의미한다고 할 수 있다. 따라서 페이스북 활용 수업에서 감성적 몰입경험이 높다는 것은 학습과정의 절차 및 과제 수행에 대한 집중도가 높으며 그 결과 참여도를 높여줄 수 있는 경험적 상태라고 할 수 있다. 특히, 페이스북에서 ‘좋아요’기능, ‘이모티콘’, ‘인터넷 함축용어(웃음)사용’ 등 자신의 감정표현 및 감정인식이 용이한 페이스북의 장점이 실재감으로 작용하여 감성적 몰입경험으로 나타나는 것이라고 할 수 있다(이정민 & 오성은, 2013).

마지막으로 대학생들의 페이스북 수업에서 행동적 몰입경험에서 실재감의 하위 유형인 인지적 실재감, 사회적 실재감, 감성적 실재감인 세 개의 독립변인을 투입했을 때 행동적 몰입경험을 23.3%를 설명한다고 할 수 있다. 또한 유의확률(p)에서 .05를 기준값으로 하여 행동적 몰입경험을 살펴보았을 때, 세 개 변인 중에서 사회적 실재감($\beta=.27, p=.015$)만 정적효과(+)가 있는 유의한 변인으로 나타났으며, 유의적이지 않은 변인으로 감성적 실재감($\beta=.15, p=.163$)과 인지적 실재감($\beta=.12, p=.239$)인 것으로 나타났다. 이러한 결과는 페이스북에 실제적으로 직접 참여하고 있는 듯한 느낌의 사회적 실재감으로 인하여 인지적인 노력과 감정 표현 및 공유 외에 사회적 교류 활동으로 팀 구성원으로써의 친밀감, 편안함, 소속감, 동료들과의 즉시적 소통 등이 행동적 몰입경험으로 나타나는 결과라고 할 수 있다. 행동적 몰입경험이 효과는 어떤 특정한 사건이나 활동에 깊이 몰입하여 시간적 왜곡 등이 발생하여 집중력을 높여주는 것이라고 할 수 있다. 특히, 페이스북 내에서 다른 학습자 및 교수자와 교류에 있어서 페이스북의 개인정보 열람 기능으로 더욱 가깝다는 느낌을 가지게 되며, 의견 교환 등의 활동 시 더 편안하게 할 수 있는 느낌이 들게 한다고 하였다(이정민 & 오성은, 2013). 즉, 페이스북 기능에서 상호작용이 원활하게 이루어지는 SNS의 강점으로 인한 효과가 높아 팀이나 개인적 활동에서 자신들의 의견을 주기적으로 제시하고 그에 대한 결과를 모니터링하여 활용되는 활동기반 중심 매체로서의 가능성이 높다고 할 수 있다. 이로 인하여 행동적 몰입경험이 더 높아지는 효과를 가져 온다고 할 수 있다. 따라서 사회적 실재감의 효과는 페이스북에 지속적으로 참여하고자 하는 내재적 동기를 촉진하는 역할로 행동적 몰

입경험을 높여준다고 할 수 있다.

연구의 결론을 바탕으로 제언을 하면 다음과 같다. 본 연구는 페이스북의 다양한 기능에 대한 실재감의 인식과 학습몰입경험의 영향력을 최소화하기 위하여 페이스북의 기본적 기능만을 사용하였다. 이에 페이스북의 활용 가능한 또는 멀티미디어 기능적 요소에 따라 실재감과 학습몰입경험의 측면은 더욱 구체화하여 연구될 필요성 있다. 페이스북 활용 수업에 대한 교육적 효과성은 페이스북이 가지고 있는 기본적 기능(알람, 즉시적 응답 등) 외에 하드웨어와 다른 소프트웨어와의 높은 호환성으로 교육적 효용성이 매우 크며, 또한 교육적 효과가 달라질 수 있다. 기본적으로 학습의 정보수집 및 보관, 개인학습의 노하우 등을 기록·정리할 수 있는 다 기능적인 에버노트가 대표적이며, 이와 유사한 교육 어플리케이션과의 호환적 활용성은 그야말로 설계 방식과 구성에 따라 무궁무진하다고 할 수 있다. 따라서 단순히 교육적으로 가능성이 크기 때문에 시범적·사례적 예를 만들어가기 위한 활용이 아니라 페이스북의 기능에 대한 매우 상세한 연구결과를 바탕으로 연구 수행의 필요성이 제기된다. 또한 페이스북의 기능뿐만 아니라 다양성에 기반한 교수적 설계를 바탕으로 체계적인 교수-학습방법으로 정립할 필요성이 있다.

참 고 문 헌

1. 강대식, 김정겸, & 정희인. (2011). 대학 원격교육환경에서 학습자의 정서적 특성, 학습실재감, 몰입감, 학습만족도간 구조적 관계 분석. *교육정보미디어연구*, 17(1), 133-150.
2. 강명희. (2005). 협력학습을 위한 Cybergogy 모델 연구. 서울: 이화여자대학교 산학협력단.
3. 강명희 & 김민정. (2006). e-learning 환경에서 인식되는 사회적 실재감과 성취도, 만족도, 학습지속도 관계 규명. *교육공학연구*, 22(4), 1-27.
4. 강명희, 구한나, 문소영, 정지윤, & 김지심. (2007). 온라인 강의에서 내용제시유형이 인지적 실재감과 학습효과에 미치는 영향. *교육정보미디어연구*, 13(4), 155-181.
5. 강명희, 한정선, & 김진희. (2012). 대학 봉사학습 과목에서의 페이스북 활용 효과. *교육방법연구*, 24(4), 771-796.
6. 고일상, 최수정, & 정경호. (2006). 웹 기반 원격교육에서 학습자 몰입의 영향요인과 학습효과에 관한 연구. *인터넷전자상거래연구*, 6(1), 83-108.

7. 고은현. (2007). e-러닝 환경에서의 교수 실재감 측정 도구 개발 연구. 고려대학교 박사학위논문.
8. 김경숙 & 이성엽. (2011). SNS를 활용한 직장인 무형식학습 사례 연구: Facebook 활용을 중심으로. *HRD연구*, 13(4), 31-61.
9. 김미경. (2012). 웹기반 학습에서 상호작용설계, 학습과제특성, 웹기반 학습환경이 학습자특성을 매개로 몰입에 미치는 영향. 서울대학교 박사학위논문.
10. 김수연. (2008). 이러닝 환경에서 감성지능, 이러닝효능감, 감성적 실재감, 학습결과 간의 관계규명. 이화여자대학교 석사학위논문.
11. 김유진 & 박주호. (2012). 사이버대학생의 학습실재감, 학습몰입 및 학업성취도 간의 관계. *아시아교육연구*, 13(3), 143-170.
12. 김정화. (2010). 이러닝 환경에서 e-튜터의 학습지원이 교수실재감과 학습실재감의 하위 변인에 미치는 영향과 구조적 관계 분석. 이화여자대학교 박사학위논문.
13. 김지심. (2009). 기업 이러닝에서 실재감과 학습효과의 구조적 관계 규명. 이화여자대학교 박사학위논문.
14. 권혁준 & 이인숙. (2004). 시뮬레이션 게임에서 몰입, 정보처리 전략, 성취수준간의 관련성 규명. *교육공학연구*, 20(4), 241-267.
15. 계보경. (2007). 증강현실 기반 학습에서 매체특성, 현존감, 학습몰입, 학습효과의 관계 규명. 이화여자대학교 박사학위논문.
16. 박성익 & 김연경. (2006). 온라인 학습에서 학습몰입요인, 몰입수준, 학업성취 간의 관련성 탐구. *열린교육연구*, 14(1), 93-115.
17. 박지연. (2007). 자기효능감과 인지적 실재감에 의한 이러닝 학습자의 참여도, 만족도, 성취도 예측. 이화여자대학교 석사학위논문.
18. 박찬욱, 현병언, & 박주영. (2013). 소셜네트워크서비스(SNS)의 탐닉적 이용동기 및 확산에 관한 연구. *생산성논집*, 27(2), 331-354.
19. 박혜진. (2008). 웹기반 학습에서 학습몰입과 인터넷중독이 학습동기와 학습태도에 미치는 영향. 건국대학교 석사학위논문.
20. 박혜진. (2013). SNS 활용 대학수업에서 학습실재감, 학습몰입, 학습만족도, 학습지속의향 간의 구조 관계 분석. 건국대학교 박사학위논문.
21. 박혜진 & 유병민. (2014). SNS 활용 대학수업에서 학습실재감과 학습몰입, 학습만족도가 학습지속의향에 미치는 영향에 대한 구조 관계 분석. *교육정보미디어연구*, 20(4), 649-674.
22. 유지원. (2011). 학습자의 몰입에 영향을 주는 동기요인, 심리적 중재 요인, 사회적 요인 간의 구조적 관계 규명. 이화여자대학교 박사학위논문.
23. 이시훈. (1999). 인터넷 광고효과의 인과적 모델에 관한 연구 : 플로우(flow) 경험의 결정요인을 중심으로. 경희대학교 박사학위논문.
24. 이정민 & 오성은. (2013). 페이스북 기반 협력학습 성과를 예측하는 학습실재감 요인 규명. *정보교육학회 논문지*, 17(3), 305-316.
25. 이정민, 오성은, & 정현민. (2014). 페이스북을 활용한 대학수업에서 학습실재감과 각 실재감 하위요인의 학습만족도, 학습지속의향 예측. *교육방법연구*, 26(3), 489-510.
26. 이준엽. (2012). e-learning에서 고객지향성에 대한 지각이 감성적 실재감과 학습몰입 그리고 고객만족에 미치는 영향. *디지털정책연구*, 10(10), 139-146.
27. 이지혜. (2009). 자기결정성 학습동기, 메타인지, 자기주도적 학습능력 및 학습몰입과 학업성취 간의 구조적 관계 분석. 충북대학교 박사학위논문.
28. 임걸. (2010). 스마트폰 기반 사회네트워크 서비스 활용수업 사례연구: 의사소통 내용 및 도구적 특성 분석을 중심으로. *교육방법연구*, 22(4), 91-114.
29. 임걸, 강민석, & 신성욱. (2012). SNS 활용 요소 개발 및 IPA 방법에 의한 SNS의 교육적 활용 우선순위 규명. *교육공학연구*, 28(4), 925-952.
30. 장선영. (2013). 고등교육에서 이러닝 공개교육자료의 현 사용 실태를 통한 학습자의 요구 분석: KOCW를 중심으로. *교육방법연구*, 25(1), 289-315.
31. 장은정 & 장해정. (2013). SNS 기반 토론에서 SNS 도구, 창의적 토론 기법과 집단의 크기에 따른 SNS 토론 전략 탐색. *교육정보미디어연구*, 19(4), 693-721.
32. 주영주, 김은경, & 박수영. (2009). 기업 사이버교육에서 인지적 실재감과 몰입, 만족도, 지속의향과의 구조적 관계. *교육정보미디어연구*, 15(3), 21-38.
33. 주영주, 하영자, 유지원, & 김은경. (2010). 사이버대학에서 교수실재감, 인지적 실재감, 사회적 실재감과 학습성과와의 구조적 관계 규명. *정보교육학회논문지*, 14(2), 151-160.
34. 진현승. (2012). SNS(Social Network Service)를 활용한 대학수업에서 학습자가 지각한 유용성과 태도, 자아효능감이 학습몰입과 학습실재감에 미치는 영향 : 페이스북(facebook)을 중심으로. 건국대학교 석사학위논문.
35. 황용석. (1999). 웹 이용과정에서 플로우 형성에 관한 이론적 모델 연구 : Amos를 이용한 구조방정식모델의 구축. 성균관대학교 박사학위논문.
36. Argyle, M., & Dean, J. (1965). Eye-contact, distance and affiliation. *Sociometry*, 28(3), 289-304.
37. Astin, A. W. (1993). What matters in college: *Four critical years revisited*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
38. Bergman, S. M., Ferrington, M. E., Davenport, S. W., & Bergman, J. Z. (2011). Millennials, narcissism, and social networking: What narcissists do on social

- networking sites and why. *Personality and Individual Differences*, 50(5), 706-711.
39. Biocca, F., & Harms, C. (2002). Defining and measuring social presence: *Contribution to the networked minds theory and measure*. Proceedings of Presence 2002, 7-36.
 40. Brady, K. P., Holcomb, L. B., & Smith, B. V. (2010). The use of alternative social networking sites in higher educational settings: A case study of the e-Learning benefits of Ning in Education. *Journal of Interactive Online Learning*, 9(2), 151-170.
 41. Coates, H. (2006). *Student engagement in campus-based and online education*. New York, NY: Routledge.
 42. Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
 43. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York, NY: Harper & Row.
 44. Csikszentmihalyi, M., Rathunde, K., & Whalen, S. (1993). *Talented teenagers the roots of success and failure*. New York, NY: Cambridge University Press.
 45. Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2), 87-105.
 46. Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2001). Critical thinking, cognitive presence, and computer conferencing in distance education. *The American Journal of Distance Education*, 15(1), 7-23.
 47. Handelsman, M. M., Briggs, W. L., Sullivan, N., & Towler, A. (2005). A measure of college student course engagement. *The Journal of Educational Research*, 98(3), 184-191.
 48. Heeter, C. (1992). Being There: The subjective experience of presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1(2), 262-271.
 49. Linnenbrink, E. A. (2006). Emotion Research in Education: Theoretical and Methodological Perspectives on the Integration of Affect, Motivation, and Cognition. *Educational Psychology Review*, 18, 307-314.
 50. Linnenbrink, E. A., & Pintrich, P. R. (2003). The role of self-efficacy beliefs in student engagement and learning in the classroom. *Reading & Writing Quarterly*, 19(2), 119-137.
 51. Lock, V., & Redmond, P. (2006). International online collaboration: modeling online learning and teaching. *Journal of Online Learning and Teaching*, 2(4), 233-247.
 52. Picciano, A. G. (2002). Beyond student perceptions: Issues of interaction, presence, and performance in an online course. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 6(1), 21-40.
 53. Pintrich, P. R. (2003). A motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts. *Journal of Educational Psychology*, 95(4), 667-686.
 54. Richardson, J. C., & Newby, T. (2006). The role of students' cognitive engagement in online learning. *American Journal of Distance Education*, 20(1), 23-37.
 55. Spanjers, D. M. (2007). *Cognitive engagement as a predictor of achievement*. Unpublished doctoral dissertation. The University of Minnesota.
 56. Steele, J. P., & Fullagar, C. (2009). Facilitators and outcomes of student engagement in a college setting. *Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*, 143, 5-27.
 57. Steuer, J. (1993). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73-93.
 58. Stipek, D. J. (1998). *Motivation to learn: From theory to practice(3rd ed.)*. Boston: Allyn and Bacon.
 59. Thornam, C. L. (2003). Teaching presence in face-to-face and online learning environments. Unpublished doctoral dissertation, University of Colorado, Denver.
 60. Tu, C.H., & McIsaac, M. (2002). The Relationship of social Presence and Interaction on Online Classes. *The American Journal of Distance Education*, 16(3), 131-150.
 61. Wang, M. J., & Kang, M. (2006). Cybergogy for engaged Learning: A Framework for creating Learner Engagement through Information and Communication Technology. In M. S. Kinde (Ed.), *Engaged Learning with Emerging Technology*. 225-253. New York: Springer Publishing.
 62. Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environment: A presence questionnaire. *Presence*, 7(3), 225-24.

Received 25 August 2015; Revised 13 September 2015; Accepted 20 September 2015



Dr. Hye-Jin Park is a Research Professor Faculty Fundamental Education in Gangneung-Wonju National University, South Korea. Her research interests are teaching and learning theory, distance education, and instructional systems design.

Address: (210-702) 7 Jukheon-gil, Gangneung-si, Gangwon-do Republic of Korea.

E-mail) phj4858@gwnu.ac.kr

phone) 82-33-640-1668



Dr. Byeong-Min Yu is a Professor of Department of Educational Technology and a director of Center for Teaching and Learning in Konkuk University, South Korea. His research interests are Rural education accreditation, technology-based education, and instructional systems design.

Address: (143-701) 120 Neungdong-ro, Gwangjin-gu, Seoul Republic of Korea.

E-mail) basseryu@konkuk.ac.kr

phone) 82-2-2049-6017



Dr. Seung-Bong Cha is a Research Professor Faculty Fundamental Education in Gangneung-Wonju National University, South Korea. His research interests are social learning, distance education, Rural education accreditation, and educational evaluation.

Address: (210-702) 7 Jukheon-gil, Gangneung-si, Gangwon-do Republic of Korea.

E-mail) snsedutown@gwnu.ac.kr

phone) 82-33-640-1669