

팬데믹 시대 예술교육 상호작용이 만족도와 행동의도에 미치는 영향 연구: 온라인과 오프라인 비교를 중심으로

김광철¹, 송진호^{2*}

¹세한대학교 실용음악학부 교수, ²중앙대학교 예술대학원 예술경영 석사과정

The Impact of Interaction of Art Education in the Era of Pandemic on Satisfaction and Behavioral Intent: Focusing on Online and Offline Comparisons

Kwang-Cheol Kim¹, Jin-Ho Song^{2*}

¹Professor, The Faculty of Practical Music, Sehan University

²Master's Course, Department of Arts Management, Graduate School of art, Chung-Ang University

요약 본 연구는 예술교육에서 교육자-학습자 간의 상호작용에 대한 만족도에 따라 행동의도(창작-참여)로 순환될 수 있는지를 확인하고 온라인, 오프라인 차이를 비교하는 것으로 온라인 예술교육 효과를 제고하는 방안을 제시한다. 연구 방법으로는 예술교육 및 교육적·사회적 상호작용과 만족도, 행동의도를 문헌분석하고 예술교육을 수강하는 음악, 미술 전공생을 대상으로 동일한 과목의 온라인과 오프라인 교육에 대한 설문조사를 2회 실시하였다. 그 결과 온라인 89명, 오프라인 56명의 학생이 참여하였고 예술교육에서의 교육적, 사회적 상호작용에 따른 만족도가 높을수록 행동의도도 연결되는 관계가 증명되었다. 특히, 온라인 예술교육은 교육적 상호작용 수준이 더 높고 사회적 상호작용이 낮게 나타나 오프라인과 유의한 차이가 나타났다. 따라서 온라인 예술교육이 높은 만족도와 창작활동으로 연결되기 위해서는 교육자와의 사회적 관계를 위한 커뮤니케이션 활동을 강화하고 온라인 매체 경험을 다각화하여 참여 적극성을 높인다면, 오프라인 이상의 학습효과를 얻을 수 있다.

주제어 : 온라인 예술교육, 오프라인 예술교육, 상호작용, 만족도, 행동의도

Abstract This study confirms whether interaction and satisfaction between educators and learners can be repeated as artistic activities in art education and compares online and offline differences. And it suggests ways to enhance the effectiveness of online art education. As a method of research, literature analysis shall be conducted on art education, educational and social interaction, satisfaction, and behavioral intent. Two surveys were conducted on online and offline education for music and art students who completed art education lectures. As a result, 89 online and 56 offline students participated. The higher the satisfaction level of educational and social interaction in art education, the more it led to artistic activities. Educational interaction in online art education was higher, social interaction was lower, and it was different from offline.

Key Words : Online art education, offline art education, interaction, satisfaction, behavioural intent.

*The publication of this was supported by research funding from a professor at Sehan University

*Corresponding Author : Jin-Ho Song(pbucket@naver.com)

Received June 9, 2021

Accepted September 20, 2021

Revised July 6, 2021

Published September 28, 2021

1. 서론

팬데믹 이후 교육은 비대면 중심의 온라인 방식으로의 변화 필요성이 화두 되었다. 특히, 예술교육은 개인과 개인 간의 긴밀한 관계성 그리고 같은 공간에서 이뤄지는 공간성을 중시하였으나, 사회적 거리 두기와 비말감염을 우려한 마스크 착용 그리고 공공기관의 폐쇄는 일반적이지 않음을 시사하고 있다.

따라서 전통적인 오프라인의 예술교육을 그대로 수용하면서 대안적인 기술융합의 촉진이 필요할 따름이다. 이는 온라인을 통한 쌍방향 소통이 대표적으로 볼 수 있으며, 코로나에 의한 언택트 문화는 에듀테크 발전을 가속함으로써 새로운 양상의 패러다임을 강제하게 되었다. 그 결과 예술 학습이 경험주의적이고 체험 중심의 유희적인 놀이(play)에 가까워지거나, 시청각 학습 중심에 머물게 되어 예술교육의 위협이라고 할 수 있다. 특히, 교육자-학습자 간의 상호작용은 학습 효과를 높이는 중요한 전라이자, 높은 수준의 상호작용은 학습 만족도와도 관련되어 있다. 또한, 예술교육은 예술 행위를 통해 만족감을 주는 것은 활동을 통한 습득한 정서에 따른 감동이라는 상호작용의 기초가 되며, 예술교육에서의 상호작용은 곧 학습자의 능동적인 참여를 활성화하는 내재화의 과정으로 볼 수 있다. 그러나 지금의 온라인 예술교육은 팬데믹을 극복하기 위한 대안적 접근에 그칠 수 있어, 아직은 오프라인의 교육만큼의 리더십 형성에는 미치지 못할 것으로 판단된다.

본 연구는 팬데믹 시대에 접어들어 지금 온라인 예술교육이 학습자의 만족과 행동의도(창작·참여)로 순환될 수 있는가에 대한 실천적인 분석을 시도하고자 함에 있다. 코로나 이후 온라인 예술교육에 대한 연구들은 공통으로 오프라인에 준하는 효과를 제공하는 것에 어려움을 호소하고 있으며, 교육자-학습자 간의 상호작용을 높일 때 완성도 높은 온라인 교육이 가능할 것으로 보고 있다. 그럼에도 상호작용에 대한 직접적인 연구는 이뤄지지 않고 있어 본 연구는 이러한 문제의식과 함께 온라인 예술교육의 문제에 대한 동인과 이를 극복하는 교육적 방안을 고찰하는 것으로 앞선 연구와의 차별을 두고자 한다.

또한, 앞으로 온라인 예술교육이 점층적으로 확대될 것으로 기대되며, 향후 등장하게 될 온라인 교육 플랫폼 환경을 대비하고 오프라인에 준하는 수준의 교육 효과를 얻기 위한 실천적 방안을 논의하고자 한다.

이를 위해 예술대학의 실기 과정에서 발생하는 상호작용 차이에 따른 만족 정도가 능동적 행동으로 연결될 수

있는지에 대하여 연구하고자 하며, 대학 과정에서 이뤄지는 예술 실기 과목을 대상으로 온라인, 오프라인 강의 전후에 대하여 비교 및 종단 연구하였다. 또한, John Dewey(2010)[1]의 '경험으로서의 예술' 철학을 통해 이론 간 관계를 설명하는 것으로 온라인 예술교육의 가치 평가를 넘어 교육 학습자가 능동적인 예술 활동으로 순환될 수 있는 가치를 설명하고자 함에 있다.

2. 이론적 배경

2.1 예술교육의 이해

예술교육이란 예술을 활용하는 교육으로 문화예술교육 지원법에서는 문화예술 및 문화산업, 문화재를 교육 내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 것으로 범위를 구분하고 있다. 더 나아가 예술을 위한 교육과 예술을 통한 교육으로 구분하기도 하는데, 전자는 문화 민주성에 기초를 두고 고급 예술과 전문예술인 육성과 같은 예술 중심의 교육을 가리킨다. 반대로 후자는 문화 민주주의에 기초를 두는 것으로 예술은 교육을 위한 수단으로 축소되며, 예술을 활용한 창의적이고 인문학적 역량 그리고 사회적 기능 발달과 같은 전인적 교육에 목적을 두고 있는 형태를 말한다. 본 연구처럼 실기교육을 다룬다면 이는 전문화된 예술교육을 가리킨다.

그렇기에 예술교육은 John dewey(2010)의 '경험으로서의 예술' 철학으로 설명될 수 있다. 문화예술은 경험을 통해 체화되는 경험재로서 예술교육 또한 선행경험이 부재한 경우, 문화예술에 대한 취향과 기호 형성이 어렵고 창작과 관람으로 확장되기에 어려움을 밝힌다. 따라서 긍정적인 예술 경험은 창작자, 관찰자로 활성화될 수 있고 학습자의 예술적 경험을 높이기 위해서는 창작물을 통한 감상과 감동 혹은 교육자와의 상호작용에 따른 예술적 내재화에 대해 다룰 필요가 있다. 즉, 예술교육 경험은 학습자에게 능동적인 관람과 창작으로 연결되는 재생산 가치를 함의하는 것을 목표로 이뤄져야 한다.

한편, 팬데믹 이후 오프라인에 예술교육 활동이 온라인으로 옮겨가는 과정을 프랑스의 교육학자 쉐바야르(Chevallard)의 교수학적 변환으로 이해한다면, 그는 교육적 변환에 대한 교육내용 질적 한계를 지적하였다. 오프라인에서의 주요한 교육적 기능이 온라인에서 탈락하거나 변환되는 것으로 오프라인 교육에 비해 온라인 교육의 효과가 낮거나 다를 수 있음을 짐작할 수 있다. 따라서 온라인 예술교육의 효과를 높이는 것은 오프라인에

준하는 효과를 제고할 수 있도록 하는 것을 목표로 교육 설계에 지속적인 고민이 필요할 따름이다.

2.2 온라인 예술교육

예술교육과 온라인 매체와의 융합은 활용을 위한 다양한 연구와 실험이 존재하였지만, 실천적인 논의로 이어지기 위한 당위가 그동안 존재하지 않았다. 하지만 팬데믹으로 인해 예술교육이 특징으로 일컫던 동시성과 현장성에 위기를 던지게 됨으로써 온라인에 대한 논의가 발화되었다. 교육이 이뤄지는 시공간의 변화가 기능적인 패러다임의 변화로 연결됨으로써 새로운 관점에서 살펴볼 필요가 있게 되었다.

먼저, 온라인 교육이란 교육공간을 현실이 아닌 가상 공간에 둔다는 점에서 전통적인 대면교육과는 시공간에 있어 대조되는 개념으로 볼 수 있다. 과거에는 온라인보다 비대면으로서의 원격교육(distance education)이라는 표현을 보다 일반적으로 사용하였다. 원격교육의 본질에 대해 논의한 Keegan, D(1996)[2]에 따르면 원격교육은 사교육과 달리 교육자와 학습자가 분리된 통합과정으로 일방적인 매체를 이용하는 양방향 커뮤니케이션 활동이자, 매체 활동으로 포괄적 정의한다. 혹은 교육자-학습자 간의 물리적인 거리가 존재하며, 원격만을 위한 조직이 존재하고 다양한 매체를 필수적으로 활용하는 양방향 커뮤니케이션 교육[3]으로 시공간을 뛰어넘는 학습과 자기 주도의 자율학습, 체계적이고 조직적인 프로그램, 다원적 매체를 활용한 의사소통, 교육의 대량 공급과 합리적인 학습 체제[4]로 그 기능을 정의하고 있다.

원격교육은 매체를 통한 의사소통을 기초로 하고 있으며, 팬데믹에 따른 예술교육의 지속가능성을 담보하기 위한 원격교육이 중요해지는 지금 온라인 예술교육의 매체적 지향점에 대한 재설정 또한 필요해 보인다. 그러나 온라인 예술교육은 전통적인 방식과 비교할 때, 기능적으로 차이가 존재한다. 예술교육은 창작과 감상으로 연결을 위해 교육자-학습자가 같은 시공간에서 예술적 경험을 공유하는 것을 기초로 사회 심리적, 관계적 능력 발달에 긍정적인 효과를 준다고 알려져 있다[5]. 하지만 온라인 문화예술교육의 활용과 효과에 대한 부정적인 의견[3,6-9]은 온라인을 활용한 쌍방향 소통과 매체 교육의 한계점을 지적한다. 단적으로 한국문화예술교육진흥원(2018)[10]의 학교 문화예술 교육실태에 따르면 전체 학급에서 96.9%가 예술 동아리를 운영하고 고등학교를 제외한 초, 중학생 참여 비중이 50~60%에 이르지만, 팬데믹으로 등교 인원 감축 및 비말감염을 우려하여 실시되

기 어려운 실정이다. 이러한 문제는 시청각 중심의 이론 학습으로 수행되거나, 교육시간이 단축되며 예술교육 내용에도 변화를 주었다[3,4]. 뿐 아니라 인터넷 환경, 기자재의 성능에 따라서도 효과에 영향을 미칠 수 있어 교육이 이뤄지는 온라인, 오프라인 공간에 대한 이해와 오프라인과 비교할 때 온라인 환경에서 제공되는 수월성이 같은 수준이 되기 위한 복합적인 고민이 필요할 따름이다.

2.3 팬데믹 이후 온라인 예술교육 선행연구

과거에도 온라인 예술교육은 오프라인과 다른 차원의 기능적 필요성을 밝히는 것으로 이루어졌다. 이에 대하여 온라인 원격교육의 시공간적 접근성을 통해 학습자의 자기 주도성을 강화하고 모든 학습 참여 주체들의 상호작용과 사회적 학습을 제공하는 새로운 교육적 지향점[11]으로 제시되었다. 이 밖에도 디지털 시대 전통적인 경험이 변함에 따라 스스로 가치를 판단하고 해석하는 능력, 실연자 양성을 위한 예술적 표현, 소통을 중시하는 인문학적 역량 제고 등을 위해 미디어 교육 기술이 필요하게 되었다[12]. 이는 곧 역교실학습(flipped learning) 혹은 복합교육(Blended learning)과 같은 통합교육으로의 전환으로 이어지는 것으로 온라인으로의 패러다임 변화는 갑작스러운 한편 필연적이기도 한 것이다. 따라서 온라인 예술교육의 효과적인 적용과 추가적인 논의를 위해 선행연구를 살펴보고, 공통적인 한계점을 밝힐 필요가 있다.

코로나 직후 온라인 강의의 유형을 탐색하기 위해 원격강의 수강자 3,300명을 조사한 결과 반복 수강 및 시공간의 자유로운 강의 수강에 따른 효율성에 대해 긍정적이지만, 동영상의 질적 수준과 교과 내용 이해의 어려움을 부정적으로 꼽는다[13]. 이러한 경향은 다른 연구에서도 공통된 한계점으로 지목할 뿐 아니라 교육 인프라 및 매체 활용 부족과 의사소통의 문제에 따른 일방적인 학습환경, 평가 및 과제의 부과[14-16]와 같은 교육환경 전반에 걸쳐 그 문제점이 있음을 밝히고 있다. 그러나 다매체(Multi media)를 활용한 과업 중심의 수업과 자기주도적 학습을 기초로 본인의 수준에 맞게 학습을 조절하고 인터넷을 통해 자료를 자유롭게 활용하는 점에서 학습 동기 유발이 오프라인 수업에 비해 수월한 점도 있는 것으로 나타났다[17].

그렇다면 앞선 결과가 온라인 원격교육의 일반적인 성격으로 본다면 코로나 이후의 온라인 예술교육에 대해 한국문화예술교육진흥원은 ‘온라인 문화예술교육 동향 리포트(2020)’를 통해 팬데믹 이후의 문화예술교육 현황

을 진단하고 온라인 문화예술교육으로의 전환을 위한 역량과 과제를 제안하였다. 해당 설문조사 결과 패러다임의 변화는 인정하나, 앞서 제시한 온라인 교육의 문제점과 마찬가지로 기능적이고 온라인 전환 문제에 대해서는 부정적인 태도를 공통으로 나타냈다.

이러한 경향은 실기 위주의 예체능 수업의 경우 실시간 쌍방향 수업 시도도 있었으나, 온라인 환경의 한계로 어려움으로 이론과 감상 위주, 콘텐츠, 과제 중심의 원격 수업이 많이 진행되거나 축소된 형태의 대면 교육 진행되고 있는 점에서 전통적인 교육방식의 대안이 필요함을 시사한다. 마찬가지로 쌍방향 온라인 미술 교육을 통해 실험한 결과 코로나 이후 미술 수업에서 촉감과 같은 직접적인 감각 학습이 상실되었으며[9], 무용에서도 동작을 시청하고 이를 따라 하는 일차원적인 교육 활동에 그치며 효과의 미비함을 우려한다[18]. 음악 활동에서 필요한 즉각적이고 구체적인 피드백과 정서교육과 인성 교육이 전처럼 이뤄지기 어렵거나, 합창과 합주 등의 단체 활동에 제한으로 개인 활동 중심으로의 변화와 실제 소리를 듣는 실음 중심의 교육에는 한계가 있음을 밝혔다[3]. 이 밖에도 이희승(2020), 서지원(2020)의 연구에 따르면 실기 과목이 온라인으로 대체되었을 때, 학습자들의 상호작용이 필요한 실기 그룹 레슨의 온라인 대체는 불가능하며, 악기 및 장비 대여가 어려워짐에 따라 개인 부담이 증가고 교육 불평등을 우려하기도 하였다. 선행연구는 공통으로 전통적으로 이해되던 현실에서의 상호작용과 의사소통 어려움을 밝히며, 같은 시공간에서 기능하였던 기능들의 상실을 우려한다. 이에 따른 해결방안으로는 비형식 학습의 교수학습 설계를 위한 플랫폼 다각화 및 인프라 활성화를 주장한다[6,9,11,19]. 즉, 기술진보에 맞추어 자기 주도성을 발달할 수 있도록 상호작용성을 최대한 활용하고자 하는 것이다. 선행연구를 종합할 때, 온라인 예술교육 활성화를 위해서는 교육자-학습자 간의 상호작용을 어떻게 높이는지에 따라 그 성패가 나뉜다고 볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 John dewey의 경험 철학과 마찬가지로 수준 높은 예술 경험을 통한 교육 만족은 창작 또는 감상과 같은 행동의도와의 순환적인 관계를 고려하는 것으로 능동적인 학습자로 활성화될 필요가 있고 이는 결국 오프라인 이상의 온라인 예술교육에 대한 효과와 환경을 제고하는 방안이 될 것으로 사료된다.

2.4 예술교육에서의 상호작용

교육자-학습자 간의 상호작용(Interaction)은 학습자의 인지 능력과 운영 능력 향상을 위해 필요한 근본적인

지식 습득 메커니즘[20]이자, 학생의 변화와 성장에 영향을 미치는 교수와의 대화 혹은 학습 자료로 함께 참여할 수 있도록 하는 학문적, 사회적 교류를 의미한다[21]. 또는, 교육 성과를 예측하는 주요한 역량이자, 공식적, 비공식적 교류에 의한 인지적 능력 및 전공지식의 습득에 따른 가치와 태도의 변화를 가능하는 지표[22,23]가 될 수 있다.

본 연구에서 다루는 예술 실기교육은 특징적으로 교육자-학습자 간의 지식 전달의 방식이 계층적인 관계에 비롯된다. 이는 도제식(apprenticeship) 교육을 따르는 것으로 교육자와 학습자 간의 언어적, 비언어적 소통이 통합적으로 작용하게 된다. 따라서 예술적 경험을 효과적으로 전달하기 위해서는 일반 교육보다 더욱 높은 수준의 상호작용이 요구된다. 그러나 예술교육은 계량된 지식이 아닌 주관성과 복합성의 영역에 속한 것으로 교육자가 의도한 교육 방향을 따른다고 하더라도 학습 이해의 차이가 발생하는 지극히 주관적인 영역으로 제한된다. 따라서 상호 간 의사소통의 역할이 매우 중요하게 작용하며, 예술교육의 상호작용 측정은 교육내용과 관계 형성 같은 질적 측면에서 학습자의 주관적 인식으로 설명할 필요가 있다[24].

선행연구에 따르면 상호작용의 질적 접근은 교수와의 관계에서 가정할 수 있는 접근 용이성과 같은 상황적 요건이나 교수자 태도에 대한 학생의 지각을 중심으로 논의되어 왔다[21]. 이 중 Endo & Harpel(1982)는 교육자-학습자의 상호작용에 대해 네 가지 측면에서 접근한다. 공식적 상호작용, 비공식적 상호작용, 교육자의 조인과 도움성이 그것이다. 여기서 공식적인 상호작용은 학생들에게 형식적이고 전문적인 접근으로 학문과 직업과 같은 조언으로 한정한다. 비공식적 상호작용은 교수진이 학생들과 우호적인 관계를 맺고 정서적, 인지적 성장에 대해 개인적으로도 폭넓은 관심을 설명하는 것으로 학생들의 성장과 관련된 광범위한 문제를 다룬다.

이러한 논리를 발전시킨 Tinto(1993)의 대학생 통합 모형은 대학에서의 경험을 학문적 체제(academic system) 혹은 사회적 체제(social system)로 구분하고 상호작용의 중요성을 제기한다. 따라서 상호작용에 대한 연구는 사회적 대상(동료, 교수의 교류)과 학문적 내용(수업 관련, 수업 외 활동)으로 측정될 수 있다.

박지희(2019)의 연구는 상호작용 측정을 위해 학생의 적극적인 수업 참여를 설명하는 학문적 영역과 학생의 변화와 성장에 영향을 미치는 교육자와의 교류에 대한 사회적 영역으로 구분하였으며, 한국교육개발원(2018)

역시 교수·학습 질 제고를 위한 상호작용으로 교수와 학생 간의 학업적, 사회적 교류라고 규정하고 교수·학생 상호작용에 대해 '수업 관련 상호작용', '진로 관련 상호작용', '수업·진로 외 상호작용' 세 가지로 구분하여 이루어질 필요가 있음을 밝힌다.

이처럼 상호작용은 교육자와 학습자 간의 원만한 커뮤니케이션을 기초로 하며 교육자-학습자 간의 상호관계를 형성하는 능동적 지원, 협력, 공유와 문제해결, 피드백의 형태를 통해 교육 효과와 역량 개발을 꾀하는 것이자, 교육 성과를 높이기 위한 행위로 볼 수 있다. 또한, 경험적 측면에서의 예술교육 상호작용이 정서적 교류를 통한 능동적인 발달로 보았을 때, 교육자-학습자의 관계를 통해 습득되는 예술적 경험이 능동적인 활동으로 연결되는 매개로 작용하는지 규명할 필요가 있는 것이다.

2.5 예술교육에서의 만족도와 행동의도

John dewey(2010)는 예술적 경험을 행동과 체감이란 개념으로 보면서 하나의 경험은 다양한 요소들과 결합되어 능동성과 수동성을 통합적으로 결합한다 하였다.

그리고 경험을 구성하는 요인들은 본질적 특성을 상실하지 않은 채 선행경험과 후속 경험이 계속 갱신을 거듭하는 것으로 어떠한 것을 경험하게 될 때 그 대상에 대해 특정한 행동을 한다고 보았다. 이를 경험의 연속성 원리로 정의하며 경험의 변화와 성장을 설명하고 있다. 그의 연속성을 따른다면 양질의 예술적 경험은 학습자에게 있어 새로운 경험이자 충족감을 주며, 이후의 행동에 영향을 미칠 때, 문화예술 향유와 창작이라는 행동의도로 연결되는 것이다.

이러한 측면에서 본 연구에서의 만족도와 행동의도를 설명하고자 한다. 만족도와 행동의도의 관계는 주관적인 지각에 영향을 받는 것으로 만족이 행동을 결정하는 동기이자, 미래 행동을 결정하는 원인이 될 수 있다. 만족도는 예술교육을 이수하기 이전에 기대와 이후의 효용을 비교할 때, 나타나는 좋고 나쁨의 심리적인 감정이 된다. 따라서 예술교육이 창작, 관람과 같은 행동의도로 순환하기 위해서는 예술교육의 만족도와 행동의도의 관계성을 증명할 필요가 있으며 이는 John dewey가 주장하는 주관적인 연속성을 설명할 수 있게 된다. 한편, 교육 만족도 단일 변수로 교육 효과를 측정하는 것은 교육의 질적 수준과 과정에 대한 전반적인 반응을 공통으로 다루고 있어 만족도 단일 척도로 일반화하기에는 한계[26]가 있음을 설명하기도 한다. 그렇기에 한국문화예술교육진흥원(2020)의 문화예술 예술교육 만족도 측정 지표와 또

한, 향후 활용 의사, 추천 의향, 재참여의향과 동시에 서비스 품질 만족도, 서비스 비교, 전반적 만족도도 함께 구성되어 만족도를 평가하는 한편, 행동의도를 같은 시각에서 하나로 보는 것을 알 수 있다[27,28]. 그러나 본 연구에서는 창작과 향유라는 예술교육의 수월성을 평가할 수 있도록 두 구성 개념을 다르게 보고자 한다. 또한, 만족도와 행동의도의 관계를 밝히는 것은 예술교육을 평가하기 위한 척도이자, 궁극적으로 지향하는 창작과 학습의 과정을 설명하기 위해 필요해 보인다.

2.5.1 교육 만족도

만족(Satisfaction)이란 소비자의 욕구가 충족한 상태 혹은 반응으로 제품이나 서비스 기능, 또는 제품이나 서비스 자체가 과소 또는 과다 수준을 포함하여 소비의 욕구를 만족스럽게 제공했다는 판단[29]이 된다.

따라서 교육 만족도는 교육과정에서 나타나는 주관적인 반응이자, 학습환경을 구성하고 있는 다양한 요인들에 대한 욕구 충족의 지표가 될 수 있다. 그리고 예술교육의 만족에 대한 선행연구는 학습자가 가지고 있는 학습에 대한 기대와 가치, 욕구가 충족되었는지를 고려할 필요가 있으며, 교육내용과 환경에 영향을 받는 주관적인 것[25]으로 즐거움, 감사, 행복과 같은 정서적 요인과 함께 도전, 용기와 같은 내적 성장을 이 이뤄지는 것을 지각하거나 충족될 때, 만족도에 영향을 미칠 수 있다[30].

2.5.2 행동의도

행동의도(Behavioral Intention)는 미래에 대한 기대 또는 행동 의지로 욕구가 충족되거나 만족 후 나타나는 다양한 행동이 된다. 행동의도를 다루는 선행연구에 따르면 재수강, 재방문 의사, 추천, 긍정적인 홍보 등의 의사[31,32]를 다루거나, 서비스를 체험한 이후 나타나는 행동 중심에서 설명하기도 한다.

뿐만 아니라 본 연구에서는 John dewey(2010)의 경험 철학을 따라 예술 작품을 구성하는 사실과 사건들의 토대가 되는 다양한 행위로서 예술적 경험으로 발달하는 순환적인 행동으로 보고자 한다. 따라서 예술교육을 이수함으로써 이뤄지는 행동의도 즉, 능동적인 창작과 참여 활동으로 연결되는 것으로 정의하고자 하며, 이는 만족도라는 주관적인 가치가 매개될 때, 보다 적극성을 보일 것으로 판단하였다.

3. 연구모형 및 가설

3.1 연구문제 및 연구모형 설정

본 연구는 대학에서 수행되는 실기 중심의 예술교육 수강생을 대상으로 예술 실기교육 중 나타나는 교육자-학습자 간의 상호작용 수준이 만족도와 행동의도에 미치는 영향 관계를 알아보고 온라인, 오프라인 간의 차이를 비교하고자 한다. 이에 따른 연구가설과 모델은 Fig. 1과 같다.

- 연구문제 H1: 온, 오프라인 예술교육의 상호작용은 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- 연구문제 H2: 상호작용과 만족도는 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- 연구문제 H3: 교육 만족도와 행동의도는 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- 연구문제 H4: 상호작용은 행동의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

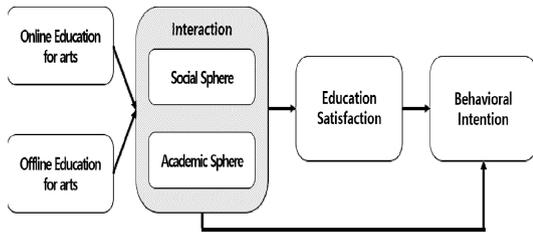


Fig. 1. Research model

3.1 측정항목 도출

본 연구의 연구가설을 측정하기 위하여 예술교육(8문항), 상호작용(10문항), 만족도(5문항), 행동의도(4문항), 기초문항(4문항)을 독립변수로 한 31개 문항의 설문 조사를 Table 1과 같이 개발하였으며, 구체적인 내용은 다음과 같다. 첫째, 대학에서의 예술교육 구성요소에 대하여 박선영(2007)[33], 한승희(2012), 안지형·김운미(2018)의 연구를 기초로 예술교육에서 실기 수업 학습자가 인식하는 교육기관의 교육목표와 교육환경, 교육 방법과 같은 변인에 따른 학습자의 능력과 기능적 향상 그리고 예술적 경험, 기자재 사용과 같이 학습 참여에 영향을 미치는 문항으로 수정·보완하여 문항을 재구성하였다. 둘째, 상호작용은 Endo & Harpel(1982)와 Tinto(1993)의 사회적, 교육적 상호작용 이론을 기초로 이에 관해 연구한 박지희(2019)와 이길재, 이정미(2017), 한국교육개발원(2018)에서 사용한 것을 예술적 경험과 활동을 촉진하는 내용으로 수정·보완하여 문항을 재구성하였다. 셋째, 만족도는 교육 서비스 품질에 대한 주관적인 평가로 본 연구에서는 예술교육에서의 교육내용, 교육자, 서비스 및 기대 수준에 따라 학습자의 내적 욕구가 충족되어 느끼는 것으로 정의하며, 한국예술교육진흥원(2020), 정재엽(2018)[34]의 연구를 기초로 전반적인 평가, 교육자, 교육내용에 관한 만족으로 재구성하였다. 넷째, 행동의도는 학습 이후 나타나는 긍정적인 행동 과정으로써 교육내용의 재활용 및 구전, 추천 의도로 구성하였으며, 윤서영(2021), 황용철·홍원석(2011) 연구를 기초로 재구성

Table 1. Survey Configuration and Questions

Factor Items		Variable	References	content
Arts Education		Educational goals, Teaching method, Educational environment	Seon-young Park(2007), Seung-hee Han(2012), Ji-hyeong Ahn·Woon-mi Kim(2018)	8
Interaction	Social sphere	Discussing academic plans, Discussing the contents and tasks, Discussing career and employment, Discussing personal matters	Korean Educational Development Institute(2018), Endo & Harpel(1982), Gil-jae Lee·Jeong-mi Lee(2017), Ji-hee Park(2019)	6
	Academic sphere	Project Announcement, Preparing for class Discussion and communication. Question feedback.		4
Education Satisfaction		Satisfaction with training Satisfaction with the service Satisfaction compared to on and offline	Korea arts, culture Education Service(2020), Jae-Yeop Jeong(2018)	5
Behavioral Intention		Further Investigation, Participation in related activities, intentions for recommending	Seo-young Yoon(2021), Yong-cheol Hwang·Won-seok Hong(2011)	4
Student Demographics		Sex, Class Type, Class Time, Speciality	-	4
Total				31

하였다.

이렇게 구성된 항목들을 검정하기 위해 Likert 5점 척도(1=전혀 그렇지 않다~5=매우 그렇다)로 측정하였으며, 상호작용은 한국교육개발원(2020)에서의 실시한 상호작용 분석과 마찬가지로 리커트 4점 척도(1=그렇지 않다~4=자주 그렇다)로 하였다. 기타 응답자의 인구 통계적 특성에 대해서는 성별, 교육 형태, 참여 시간, 전공으로 4가지 항목을 사용하였다.

3.2 자료수집 및 처리방법

본 연구는 예술대학의 실기 예술교육을 수강하는 학생을 대상으로 설문 조사를 2021년 4월 12일부터 4월 30일까지 실시하였으며, 방법으로는 동일한 강의의 온라인과 오프라인을 구분하여 2회에 걸쳐 수업 종료 직후 '자기기입식 설문지'를 작성하도록 하였다.

조사방법은 연구 참여를 희망하는 예술대학생을 표집 표본추출법으로 모집하여 Google 설문조사 서비스를 활용하였다. 이러한 과정을 거쳐 총 163부의 설문지가 회수되었고 응답이 부실한 18부는 제외하여, 최종적으로 145부의 설문지가 최종 사용되었다.

데이터의 처리는 SPSS 18.0을 사용하였고 조사대상의 일반적인 특성을 파악하기 위해 빈도분석(Frequency Analysis)을 하였다. 이어 연구변수들의 타당성과 신뢰도 검증을 위해 요인분석(Factor Analysis) 및 신뢰도 분석(Cronbach's α), 각 요인 간 상관성을 확인하기 위해 상관관계분석(correlation analysis)을 하였다. 또한, 온라인 예술교육과 오프라인 예술교육 간의 차이를 검증하기 위해 T-test를 실시하고 차이에 대한 영향관계를 분석하기 위한 다중 회귀분석(Regression Analysis)과 Baron과 Kenny가 제시한 단계에 따라 위계적 다중회귀분석을 실시하는 것으로 연구모델에 대한 매개효과를 검증하였다.

4. 연구 결과

4.1 표본의 일반적 특성

본 연구의 응답자에 대한 일반적인 특성은 Table 2와 같이 남성은 54명(37%), 여성은 91명(63%)으로 여성의 비율이 비교적 높게 나타났다. 이어 교육 형태로는 온라인 예술교육 수강생 89명(61%), 오프라인 56명(39%)으로 나타났다, 본 연구는 동일한 학생을 대상으로 하였

기에 조사 당시 온라인에서 오프라인으로 전환한 수업이 비교적 적다는 것을 의미한다.

참여 시간으로는 30분 미만인 23명(16%), 30분 이상~60분 미만 66명(46%), 60분 이상~90분 미만 25명(17%), 90분 이상 31명(21%)으로 나타났다. 또한, 전공에 있어 공연예술 53명(36%), 시각예술 69명(48%), 기타 23명(16%)으로 조사되었다. 이를 통해 본 연구의 조사대상은 수업 시간에 따른 시기적 차이는 있겠으나, 성별과 전공에 있어 평균적으로 일반화가 가능할 것으로 판단되었으며, 이를 통해 온라인과 오프라인 수업을 수강하는 학생들 간의 차이를 비교, 연구하고자 한다.

Table 2. Respondent characteristics

Variable		n(%)
Sex (n=145)	Male	54 (37%)
	Female	91 (63%)
Class Type (n=145)	Online Education	89 (61%)
	Offline Education	56 (39%)
Class Time (n=145)	under 30 minutes	23 (16%)
	under 31~60 minutes	66 (46%)
	under 61~90 minutes	25 (17%)
	90 minutes or more	31 (21%)
Speciality (n=145)	Performance arts	53 (36%)
	Fine arts	69 (48%)
	Other	23 (16%)

4.2 요인 및 신뢰도 분석

본 연구에서 사용된 변수에 대해 설문지에서 표면적으로 조사된 변수범주의 타당성 확인의 위해 요인분석과 신뢰도(Cronbach's)로 설명하였다. 신뢰성 검증결과, Cronbach's α 값은 0.701~0.927으로 나타나 측정 도구로서의 신뢰성이 확보되었다. 요약적 요인분석은 주성분 분석을 추출의 주방법으로 설정하고 각각의 요인의 지각 회전 기법을 전제한 베리맥스 기법을 활용하였으며, 타당성 검증은 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)와 Bartlett의 구형성 검정을 실시하였다. 분석결과 KMO값은 0.903, Bartlett의 구형성검정(sig.(P)=0.00<0.05)에서도 적합하여 요인 모두 적절한 설명력을 가진다고 할 수 있다. 분석결과는 아래의 Table 3와 같다.

Table 3. Results of the confirmatory factor analysis

Variable		Analysis		
		Eigen-value	Variance(%)	Cronbach's A
1. arts Education	.952	4.402	24.449	.885
	.809			
	.803			
	.671			
	.806			
	.925			
	.805			
2. Social sphere	.771	4.136	22.980	.885
	.935			
	.896			
	.941			
	.957			
	.737			
	.883			
3. Academic sphere	.912	2.268	12.595	.701
	.857			
	.956			
	.780			
4. Education Satisfaction	.904	3.301	18.03	.740
	.830			
	.930			
	.858			
	.385			
5. Behavioral Intention	.377	2.399	13.02	.927
	.833			
	.722			
KMO=.903 Bartlet chi-square=3192.033, df=632, significant =.000				

4.3 상관관계 분석

본 연구에서는 측정된 변인들인 예술교육, 사회적 상호작용 및 교육적 상호작용, 만족도와 행동의도 간의 관계성 및 방향성 파악을 위해 상관계수분석(Pearson Corelation)을 한 결과 Table 4과 같으며, p<0.5 수준에서 변수 대부분이 유의한 상관이 나타났다.

Table 4. Results of correlation analysis for the study variables

Variable	1	2	3	4	5
1. Arts Education	1				
2. Social sphere	.244**	1			
3. Academic sphere	.374*	.522**	1		
4. Education Satisfaction	.112**	.202**	.100*	1	
5. Behavioral Intention	.331**	.374**	.622**	.114**	1

* p<.05 ** p<.01

4.4 온라인, 오프라인 변수별 차이검증 결과

온라인과 오프라인 예술교육에 대한 변수 간 차이를 검증한 결과는 Table 5와 같다. 검증결과 예술교육 내용(3.68±2.45), 사회적 상호작용(3.34±1.69), 교육 만족도(3.43±0.61), 행동의도(3.32±1.55)에서 오프라인 예술교육이 온라인 예술교육보다 높은 평균이 나타났으며, 교육적 상호작용(3.20±0.87)에서 온라인 예술교육이 오프라인 예술교육보다 평균적으로 높게 나타났다. 그리고 차이검증결과 교육 만족도를 제외한 모든 변수에서 통계적으로 유의한 차이(p<0.5)가 나타났다.

Table 5. T-test results

variables		Class Type	N	M(S-D)	F(p)
Arts Education		Online Education	89	2.89(1.01)	4.0 (0.3)
		Offline Education	56	3.68(2.45)	
Interactive	social sphere	Online Education	89	1.89(1.47)	3.07 (0.00)
		Offline Education	56	3.34(1.69)	
	Academic sphere	Online Education	89	3.20(0.87)	3.97 (0.00)
		Offline Education	56	2.20(0.71)	
Education Satisfaction	Online Education	89	2.38(0.93)	1.29 (0.22)	
	Offline Education	56	3.43(0.61)		
Behavioral Intention	Online Education	89	1.81(3.14)	3.87 (0.04)	
	Offline Education	56	3.32(1.55)		

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

4.5 가설의 검증

4.4.1 가설1의 검증

H1: 예술교육의 상호작용은 정(+의 영향을 미칠 것이다.

가설1은 온라인, 오프라인에서의 예술교육과 사회적, 교육적 상호작용과의 관계를 살펴보기 위해 예술교육을 독립변수로 하고 상호작용을 종속변수로 하여 Table 6과 같이 실시하였다. 첫째, 온라인 예술교육의 경우 회귀선의 F값은 23.7이고 p<.01 수준에서 유의한 설명력을 가지나, 교육적 상호작용과의 관계가 유의하게 나타난 반면, 사회적 상호작용과는 관계가 없는 것으로 나타나 부분채택되었다. 둘째, 오프라인 예술교육의 경우 회귀선의 F값은 56.4이고 p<.001 수준에서 유의한 설명력을 가지며, 두 변수 간의 관계가 유의하게 나타나 모든 항목이 채택되었다.

Table 6. Verification of Results for H-1

Factor	Online Education		
	Constant	social sphere	Academic sphere
B	.410	.269	.274
SE	.055	.046	.059
β		.271	.120
t(p)	10.43	5.81	2.69*
R ² = .320			
F(p) = 23.7** (p < .01)			
Factor	Offline Education		
	Constant	social sphere	Academic sphere
B	.101	.503	.348
SE	.059	.061	.059
β		.482	.103
t(p)	-1.08	7.43**	3.49**
R ² = .203			
F(p) = 56.4*** (p < .001)			

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

4.4.2 가설2의 검증

H2: 상호작용과 만족도는 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설2는 사회적 상호작용, 교육적 상호작용과 교육 만족도와와의 관계를 살펴보기 위해 각각의 상호작용을 독립 변수로 하고 교육 만족도를 종속변수로 하여 Table 7과 같이 실시하였다. 첫째, 사회적 상호작용의 경우 회귀선의 F값은 80.6이고 p<.01 수준에서 유의한 설명력을 가진다. 둘째, 교육적 상호작용의 회귀선의 F값은 23.4이고 p<.05 수준에서 유의한 설명력을 가진다. 각각의 상호작용과 교육 만족도 간의 관계가 유의하게 나타나 모든 항목이 채택되었다.

Table 7. Verification of Results for H-2

Factor	Social sphere	
	Constant	Education Satisfaction
B	.055	.171
SE	.065	.065
β		.179
t(p)	.917	2.84*
R ² = .035		
F(p) = 80.6** (p < .01)		
Factor	Academic sphere	
	Constant	Education Satisfaction
B	.104	.050
SE	.057	.057
β		.058
t(p)	1.877	.989*
R ² = .051		
F(p) = 23.4* (p < .05)		

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

4.4.3 가설3의 검증

H3: 예술교육 만족도와 행동의도는 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설3은 교육 만족도에 따른 행동의도와와의 관계를 살펴보기 위해 교육 만족도를 독립변수로 하고 행동의도를 종속변수로 하여 Table 8과 같이 실시하였다. 교육 만족도와 행동의도와와의 관계는 회귀선의 F값은 42.2이고 p<.01 수준에서 유의한 설명력을 가지며, 가설은 채택되었다.

Table 8. Verification of Results for H-3

Factor	B	SE	β	t(p)	F(p)	R ²
Constant	0.25	.190		1.341		
Behavioral Intention	.852	.049	.428	8.69**	42.2**	.689

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

4.4.4 가설4의 검증

H4: 상호작용은 행동의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설4는 사회적 상호작용, 교육적 상호작용과 행동의도와와의 관계를 살펴보기 위해 각각의 상호작용을 독립 변수로 하고 행동의도를 종속변수로 하여 Table 9과 같이 실시하였다. 첫째, 사회적 상호작용의 경우 회귀선의 F값은 32.4이고 p<.01 수준에서 유의한 설명력을 보였으나, 변수 간 관계가 유의하지 않게 나타나 기각되었다. 둘째, 교육적 상호작용의 경우 회귀선의 F값은 51.4이고

Table 9. Verification of Results for H-4

Factor	Social sphere	
	Constant	Behavioral Intention
B	.021	.055
SE	.057	.060
β		.481
t(p)	.360	-1.291
R ² = .580		
F(p) = 32.44** (p < .01)		
Factor	Academic sphere	
	Constant	Behavioral Intention
B	.078	.029
SE	.073	.071
β		.352
t(p)	1.082	4.438*
R ² = .524		
F(p) = 51.40* (p < .05)		

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

Table 10. The mediation analysis Validation Results

Step	Variable			B	β	t(p)
Step1 (A)	Academic sphere	→	Education Satisfaction	.158	.212	2.67*
	F=21.229 ^a			R ² (adj-R ²) = .316(.289)		
Step2 (B)	Education Satisfaction	→	Behavioral Intention	.336	.446	3.886 ^a
	F=40.486 ^a			R ² (adj-R ²) = .547(.467)		
Step3 (C)	Academic sphere	→	Behavioral Intention	.868	.537	8.130**
	F=72.712***			R ² (adj-R ²) = .399(.386)		
Step4 (C')	Academic sphere	→	Behavioral Intention	.717	.258	10.215**
	Education Satisfaction	→	Behavioral Intention	.354	.539	4.750 ^a
	F=52.541***			R ² (adj-R ²) = .332(.312)		

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

Step	Variable			B	β	t(p)
Step1 (A)	Social sphere	→	Education Satisfaction	.210	.218	2.670 ^a
	F=7.229 ^a			R ² (adj-R ²) = .438(.389)		
Step2 (B)	Education Satisfaction	→	Behavioral Intention	.336	.446	3.886 ^a
	F=40.486 ^a			R ² (adj-R ²) = .547(.467)		
Step3 (C)	Social sphere	→	Behavioral Intention	.628	.598	9.135**
	F=102.712***			R ² (adj-R ²) = .400(.396)		
Step4 (C')	Social sphere	→	Behavioral Intention	.656	.651	10.217**
	Education Satisfaction	→	Behavioral Intention	.241	.391	4.909 ^a
	F=52.543***			R ² (adj-R ²) = .407(.399)		

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

p<.05 수준에서 유의한 설명력을 가지며, 변수 간 관계가 유의한 설명력을 가지며 채택되었다.

4.5 가설의 매개효과 검증

4.5.1 예술교육에서의 만족도에 대한 상호작용의 매개효과 검증

앞선 회귀결과를 기초로 상호작용과 행동의도에 매개하는 만족도에 대한 매개효과를 검증하고자 한다. 첫째로 교육적 상호작용에 대해 분석결과 교육적 상호작용과 만족도 간의 관계는 유의하였고($\beta=.212$, $p<.05$), 28%의 설명력을 가진다($R^2=.289$). 또한, 만족도와 행동의도의 관계($\beta=.446$, $p<.05$) 역시 유의하여 46%($R^2=.457$)의 설명력을 가졌으며, 교육적 상호작용과 행동의도 관계 또한 유의($\beta=.537$, $p<.01$)한 것으로 38%의 설명($R^2=.386$)을 보여주고 있다. 이어 교육적 상호작용과 만족도를 독립변수로 하고 행동의도를 종속변수로 한 위계적 회귀분석을 실시한 결과, 만족도가 행동의도에 미치는 영향은 유의미한 것($\beta=.539$, $p<.05$)으로 나타나, 부분 매개되고 있음을 알 수 있다.

둘째로 사회적 상호작용에 대해 분석결과 사회적 상호작용과 만족도 간의 관계는 유의하였고($\beta=.318$, $p<.05$),

37%의 설명력을 가진다($R^2=.379$). 또한, 만족도와 행동의도의 관계($\beta=.446$, $p<.05$) 역시 유의하여 46%($R^2=.457$)의 설명력을 가졌으며, 사회적 상호작용과 행동의도 관계 또한 유의($\beta=.589$, $p<.01$)한 것으로 39%의 설명($R^2=.396$)을 보여주고 있다. 이어 사회적 상호작용과 만족도를 독립변수로 하고 행동의도를 종속변수로 한 위계적 회귀분석을 실시한 결과, 만족도가 행동의도에 미치는 영향은 유의미한 것($\beta=.391$, $p<.05$)으로 나타나, 부분 매개되고 있음을 알 수 있다.

5. 논의

본 연구는 예술교육에서의 상호작용에 따른 만족도가 예술 창작·참여로 이어지는지에 대한 관계를 온라인, 오프라인을 비교하는 것으로 접근하였으며, 해당 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 예술교육에서의 상호작용 수준에 따른 만족도, 행동의도는 (+)정의 관계인 것으로 나타났다. 즉, 교육자-학습자 간에 이뤄지는 상호작용의 수준이 만족도와 유의한 관계를 맺는다는 앞선 연구[2,20,35]를 지지하고 있으며, 만족도와 행동의도의 관계에서도 유의미한 결과

가 나타났다. 따라서 예술교육 또한, 일반적인 교육과 마찬가지로 학습자에게 교육적 이상의 비교육적 관계 역시 고려할 필요가 있는 것으로 나타났다.

둘째, 예술교육 학습자들은 오프라인에서 사회적 상호작용에 따른 만족과 행동의도와와의 관계가 높게 나타났다. 이러한 차이는 회귀분석에서도 나타나는데 온라인의 경우 교육적 상호작용에만 (+)정의 관계로 나타난 반면, 오프라인은 사회적, 교육적 상호작용 모두 (+)정의 관계가 나타났다. 따라서 온라인 예술교육은 학습자로부터 사회적 관계 형성에 대한 학습자의 선호를 받지 못하였다. 이러한 결과는 온라인에서 교육자와의 비교육적 관계는 형성되지 못한 채 강의 중심의 교수학적 관계만 형성되는 것으로 예술교육은 교육자-학습자 간의 역할이 뚜렷하기에 이와 같은 결과가 나온 것으로 해석된다. 온라인 예술교육의 활성화를 위해서는 사회적 상호작용을 높일 방안으로 교육자-학습자 간의 비교육적 관계를 높이고 예술적 공감대와 자극을 통해 후속 행동으로 이어지도록 연속성 있는 환경이 필요해 보인다.

셋째, 온라인 예술교육에서 교육적 상호작용이 오프라인보다 더 높은 관계를 나타냈다. 이러한 양상은 자택 또는 일상적인 환경에서 수업을 접함으로써 학습 참여에 적극성을 가지는 것으로 새로운 교육 콘텐츠에 대한 흥미와 신선함 등으로 사료된다. 온라인 환경에서 학습자는 자기주도적인 학습 참여에 용의하다는 이용상·신동광(2020)의 연구와도 유사한 결과로 볼 수 있다.

넷째, 사회적, 교육적 상호작용으로 교육 만족이 높아질수록 창작과 관람으로 이어지는 행동의도에 대한 순환성을 증명하였다. 그러나 사회적 상호작용의 영향 정도가 미약하여 직접적인 경험재의 역할로 작용하지 못하는 것으로 해석된다. 예로 John dewey(2010)의 경험적 철학에 따르면 예술에서의 진정한 경험은 직접적인 감동과 공감대의 형성으로 이뤄진다고 보았다. 그렇기에 교육적 상호작용은 학습 과정에서 시범과 관찰에 따른 예술적 영향을 미칠 수 있지만, 사회적 상호작용은 교육 외적의 관계 맺기와 같은 비교육적인 역할로 능동적인 행동의도로 연결되기에 한계를 가지는 것으로 해석된다.

6. 결론 및 한계점

팬데믹 이후 대면 교육에서 비대면 교육으로의 전환에 따라 예술교육에서도 온라인을 통한 변화가 가시화되었다. 온라인 예술교육의 선행연구는 공통으로 교육자-학

습자 간의 커뮤니케이션, 상호작용성의 문제를 지목하고 있으나 직접적인 연구는 이뤄지지 않고 있다. 본 연구는 온라인 예술교육의 활성화를 위해 높은 수준의 상호작용이 필요할 것으로 보았으며, 예술교육 활동이 창작활동으로 순환될 수 있는 결과를 제시하고자 하였다. 이를 위해 본 연구는 조사대상과 방법에서 예술 실기 수업을 수강하는 음악, 미술 관련 대학생을 대상으로 종단 연구하는 것으로 선행연구와의 차별점을 두고자 하였다.

그 결과 예술교육에서의 상호작용은 만족도와 행동의도와의 유의한 영향 관계를 확인하였고, 오프라인 예술교육은 사회적 상호작용에서의 행동의도에 더 많은 영향을 미치고 있었다. 온라인은 교육적 상호작용을 지지하고 있다. 또한, 상호작용에 따른 높은 수준의 만족이 예술 활동으로 연결될 수 있다는 순환성을 밝힘으로써 John dewey(2010)의 가설을 확인하였다.

이러한 결과는 교육적으로도 큰 의미를 가진다. 온라인 매체에 대한 막연한 기대와 달리 예술교육에서 가장 중요한 사회적 관계 형성이 미약할 수 있어 효과적인 교육 제공을 위해서는 교육자-학습자 간의 사회적 라포(Rapport)를 형성을 위한 교육자의 노력과 온라인 환경의 개선이 필요하다. 이를 위해선 단순히 주입식 온라인 강의에서 벗어나 학습자 중심의 교수법개발이 필요할 따름이며, 교육자는 이를 보조하는 역교실 학습 형태가 가장 이상적일 수 있음을 시사한다. 혹은 비교과 프로그램을 통해 쌍방향 플랫폼으로 교육자-학습자 간 함께 소통하며, 다양한 예술 경험을 나눌 수 있는 온라인 공유환경을 마련한다면 오프라인에 준하는 관계 형성이 가능할 것으로 보인다.

또한, 연구의 가설이 현장에 도입되기 위해서는 오프라인보다 온라인에서 교육적 관계가 풍성하게 형성될 수 있음을 인지하여 교육자는 예술을 위한 교육보다 예술 경험을 풍부하게 하여 자기주도적인 학습에 임할 수 있도록 자유로운 수업이 권장되는 바이다. 이 밖에도 온라인 교육에서 교육적 상호작용이 높게 나타난 것은 오프라인과 달리 다양한 교육 콘텐츠를 응용하고 새로운 경험으로 다가가는 점에서 교육 준비 및 수업 외 활동에 적극성을 보이는 것으로 온라인만의 다매체성을 이용할 때 오프라인 이상의 교육 리터러시를 높일 수 있어 보인다.

마지막으로 본 연구의 한계점은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 특정 기간 여러 대학의 예술 실기교육 학습자를 대상으로 수집하여 교육내용에 따른 차이와 함께 공연과 미술을 제외한 다양한 전공에 대한 특성이 반영되어 있지 않아 연구 조사대상을 일반화하기에 한계가 있

을 수 있다. 둘째, 코로나-19 확산으로 조사과정과 온라인에서 오프라인으로 전환한 강의를 부족하여 표본 확보에 한계가 있어 이를 개선할 필요가 있다. 그리고 온라인 교육의 경우 학습자의 전자기기 또는 인터넷 환경에 따라 교육환경에 영향을 미칠 수 있으나 이러한 점이 고려되지 않은 점에서 향후 이에 관해 통제된 연구가 필요할 것으로 사료된다.

REFERENCES

- [1] John Dewey. (2010). *Experience and Nature*, (B. C. Hong, Translator). Soule: Publisher NaNam..
- [2] D. Keegan. (1996). *Foundations of Distance Education*. London: Routledge.
- [3] E. J .Lim & S. M. Kwon. (2020). A Study on the Status of Non-face-to-face Music Online Remote Classes, *The Korean Journal of Arts Education*, 18(3), 165-184.
- [4] H. J. Jae. (2020). Performing Dance in the Era of Covid19 - Video, Online, and 'Untact', *Korean National Research Center for the Arts*, 30, 5-26. DOI : 10.20976/kjas.2020..30.001
- [5] C. Y. Lee et al. (2020). *Online Culture and Arts Education Trends Report*, KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE.
- [6] J. W. Suh. (2020). *The direction and tasks of online applied music education*, Master Dissertation. University of Hanyang, Soule.
- [7] G. J. Kim. (2020). A Study on the Types of Online Dance Education and the Education Effects Differences, *The Korean Journal of Dance*, 78(5), 21-35. DOI : 10.21317/ksd.78.5.2
- [8] D. E. Jung. (2020). Online Art Education and Post Art Education Discourse- Case Study on Online Art Education, *Korean Society for Education through Art*, 21(3), 67-94. DOI : 10.20977/kkosea.2020.21.3.67.
- [9] J. Y. Yang & C. H. Son. (2019). Meaning and Direction of Museum Online Distance Education, *Korean Journal of Culture and Arts Education Studies*, 14(2), 77-99. DOI : 10.15815/kjcaes.2019.14.2.4
- [10] H. R. Yoon et al. (2018). *2018 A Survey on Culture and Arts Education in Schools*, KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE.
- [11] M. H. Lim & Y. J. Eun. (2018). Seeking New Directions for Arts Education in a Digital Era, *Korean Journal of Culture and Arts Education Studies*, 13(4), 1-24. DOI : 10.15815/kjcaes.2018.13.4.1
- [12] Y. H. Lee, Y. J. Park & J. H. Yun. (2020). Exploring the "Types" through Case Analysis on Operation of Distance Education in Universities Responding to COVID-19, *The Journal of Yeolin Education*, 28(3), 211-234. DOI : 10.18230/tjye.2020.28.3.21
- [13] W. B. Crow & H. Din. (2009). Unbound by place or time : museums and online learning. *Washington, D.C.: American Association of Museums*.
- [14] B. K. Lee. (2020). A Study on Learners' Response to Online College English Class as General Education Due to the COVID-19 Pandemic, *Korean Journal of General Education*, 14(4), 97-112. DOI : 10.46392/kjge.2020.14.4.97
- [15] H. Y. Jung & J. W. Yoon. (2020). A Survey Research of Student's Perception of Korean Language Online Video Lecture, *The Journal of Humanities and Social science*, 11(3), 1305-1318. DOI : 10.2143/HS21.1.3.93
- [16] Y. S. Lee & D. K. Shin. (2020). An Investigation of the Implementation of Online Classes in the Untact Era Caused by the COVID-19 Pandemic, *The Journal of Curriculum and Evaluation*, 23(4), 39-57.
- [17] H. S. Lee. (2020). A Study on the Perception of E-learning by College Students Majoring in Music, *Research in Music Pedagogy*, 26(2), 177-197.
- [18] T. J. Hyun. (2020). Post-COVID-19 era, exploring issues for the active enjoying of arts & culture education, *Resach of Dance Education*, 31(4), 49-64. DOI : 10.23022/kdes.2020.31.4.49
- [19] S. Rafaeli. (1988) 'Interactivity: From New Media to Communication', in R.P. Hawkins , J.M. Wiemann and S. Pingree (eds) *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Process*, pp. 110-134. Newbury Park, CA: Sage.
- [20] J. H. Park & J. W. Ko. (2019). An Analysis of Longitudinal Structural Relationship of Student-Faculty Interaction, Student Engagement and Learning Outcomes, *The Journal of Yeolin Education*, 27(2), 259-284. DOI : 10.18230/tjye.2019.27.2.259
- [21] J. Y. Chio & H. S. Shin. (2010). The Nature and Effects of Student-Faculty Interaction on Higher Education Learning Outcomes in Korean Universities: Focusing on Effects of Institutional Characteristics, *THE JOURNAL OF KOREAN EDUCATION*, 37(2), 131-154. DOI : 10.22804/jke.2010.37.2.006.
- [22] M. S. Kim. (2017). The Trend and Directions of Classroom Interaction Research: From a Perspective of Socio-constructivism. *Korean Journal of Educational Psychology*, 31(4), 683-711. DOI : 10.17286/KJEP.2017.31.4.05
- [23] J. Endo & R. Harpel. (1982). The effect of student-faculty interaction on students' educational outcomes. *Research in Higher Education*, 16(2), 115-138.
- [24] V. Tinto. (1993). *Leaving College: Rethinking the*

Causes and Cures of Student Attrition, 2nd ed., University of Chicago Press, Chicago, IL.

- [25] H. N. Lim (2018). *Strategic Planning for the Advancement of the Teaching-Learning Quality in Higher Education*, Korean Educational Development Institute.
- [26] J. N. Choi & S. K. Knag. (2015). Effects on Satisfaction and Behavioral Intention by Elders' Art & Culture Learning Needs: Focused on educated elders studying at a welfare center, *Journal of Arts Management and Policy*, 35, 91-117.
- [27] Y. C. Hwang, W. S. Hong. (2011), A Study on the Effect of Culture & Art Products Experiential Factor, Experiential Satisfaction, Overall Satisfaction and Satisfaction after Purchase by Consumer's Lifestyle, *Korean Business Education Review*, 26(4), 559-580.
- [28] R. L. Oliver. (1997). *Satisfaction: A behavioral Perspective on the Consumer*, New York: McGraw-Hil.
- [29] H. W. Kwon & J. E. Byun. (2018), A study on changes in a daily life through Art & Cultural Education and their educational implications : centered on <Theories of Art & Cultural Education> class , *Korean Journal of Culture and Arts Education Studies*, 13(3), 21-48.
DOI : 10.15815/kjcaes.2018.13.3.2
- [30] S. Y. Yoon. (2021). *study on the effect of experience value on education satisfaction and behavioral intention in arts and culture education for communities : focusing on the moderating effect of self-regulation focus*, Master Dissertation. University of Chungang, Soule.
- [31] G. S. Yang. (2011). The Impact on Museum Experience Programs's Service Quality and Experience Factor to Revisit. *International Journal of Tourism and Hospitality Research*, 25(1), 23-40.
- [32] J. H. An, U. M. Kim. (2018). A Study on the Awareness of University Education of Practical Dance Students. *The Korean Journal of Dance*, 76(6), 137-163.
DOI : 10.21317/ksd.76.6.8
- [33] S. Y. Park. (2007). *Analysis study on demand and operation status of education program for applied music in university*, Master Dissertation. University of Pusan, Pusan.
- [34] J. Y. Jung. (2018). The Influence of Core Competence and Educational Satisfaction on Employability of Students : Focused on Arts Students. *Journal of Korea Entertainment Industry Association*, 12(8), 261-273.
DOI : 10.21184/jkeia.2018.12.12.8.261
- [35] G. J. Lee & J. M. Lee. (2017) A Study on the Factors Affecting Student-Faculty Interaction at Colleges, *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 17(22), 829-849.
DOI : 10.22251/jlcci.2017.17.22.829

김 광 철(Kwang-Cheol Kim)

[정회원]



- 1990년 2월 : 서울시립대학교 예술대학 음악학과(음악학사)
- 1992년 2월 : 단국대학교 경영대학원 경영학과(예술경영학 석사)
- 2011년 2월 가스페라 스포티니 시립음악원(예술경영학 박사)
- 1999년 3월 ~ 현재 : 세한대학교 예술학부 실용음악학과 교수
- 관심분야 : 예술경영, 뮤직비즈니스
- E-Mail : carte21@naver.com

송 진 호(Jin-Ho Song)

[학생회원]



- 2019년 2월 : 세한대학교(예술경영학사)
- 2019년 3월 ~현재 : 중앙대학교 예술대학원(예술경영 석사과정)
- 관심분야 : 예술경영, 예술교육
- E-Mail : pbucket@naver.com