
사이버 교육이 직무만족도에 미치는 영향 -자격증 취득자 중심으로-

정용걸*, 임상호**

Cyber impact on education and job satisfaction -Certificate holders in the center of-

Yong-Geol Chung*, Sang-Ho Lim**

요약 본 논문은 자격취득과정 교육생을 대상으로 200부의 설문지 중에서 158부를 회수하여 SPSS 18.0통계 프로그램을 이용하여 통계처리 하였고 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 인구통계학적 특성은 총158명 중에서 남성이 146명(92.4%) 30대와 40대인 것으로 나타났다. 둘째, 성별에 따라 여자가 남자보다 사이버강의에 대하여 높은 만족도를 보였다. 학력은 대졸 이상의 집단이 높은 만족도를 보였다. 결혼유무에 따라서는 기혼자들의 사이버강의 만족도가 더 높은 것으로 나타났다. 또한 사이버 강의에 대한 만족도는 조사에서는 여성, 고 학력자, 기혼자의 집단에서 교육만족도가 높았다. 전체변량에 대한 설명력은 74.5%, 신뢰도는 88.7%로 상당히 높은 신뢰도를 보였다. 따라서 학습자의 인구통계학적 변인, 학습동기, 학습 분야에 맞춰 다양한 교수설계와 콘텐츠를 지원하도록 노력해야 할 것이다.

주제어 : 사이버 교육, 평생 학습, 직업 만족도, 인증, 교육

Abstract In this paper, the qualification process to target trainees of 200 questionnaires collected 158 call was using the SPSS 18.0 statistical program was statistical results are as follows. First, the demographic characteristics of 158 people a total of 146 people men (92.4%) were 30 and 40 adults. Second, according to gender for women than men showed high satisfaction of sayibeogang. More than a college education group showed a high level of satisfaction. Depending on the marital satisfaction of married people was higher sayibeogang. In addition, cyber-lecture on satisfaction surveys women, highly educated, married, educated in the group were satisfied. 74.5% of total variance, variance, with 88.7 percent reliability was very high reliability. Thus, students' demographic variables, motivation, learning to fit in the field of instructional design and content to support the various efforts will be.

Key Words : Cyber Education, lifelong Learning, Job Satisfaction, Certifications, Training

1. 서론

급변하는 지식기반사회에서 개인의 역량 개발을 위한 평생교육의 중요성이 주목받고 있다. 지식기반사회에서는 제한된 시간에 제공된 교육만으로는 사회에서 필요로 하는 지식을 모두 획득하기 어려울 뿐 아니라 변화하는 사회에 대처하기에 부족한 면이 적지 않다. 사이버교육

은 평생학습에 대한 사회적, 개인적 요구와 국가의 정책적 지원으로 급속한 발전을 가져왔음에도 불구하고, 성과에 대한 논쟁은 끊임없이 제기되고 있다. 오프라인 교육의 면대면 수업 상황과는 달리 교수자와 학습자가 시·공간적으로 분리되어 학습자의 학습 의지에 크게 의존하기 때문에 학습자의 동기나 학습 진행 중에 경험하는 몰입, 혹은 교수자에 대한 실재감이 전제되지 않을 경우 학

본 논문은 2011년 정용걸의 경영학석사학위 논문을 재구성한 것임

*국제문화대학원대학교박사과정(제1저자)

**국제문화대학원대학교 교수(교신저자)

논문접수: 2012년 5월 4일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료: 2012년 5월 21일

습 성과 저하와 같은 문제점을 일으킬 수 있다. 이러한 문제점을 해결하고 사이버교육의 내실화를 도모하기 위해서는 학습 성과에 영향을 미치는 요인들을 면밀히 파악하고, 학습 성과를 높일 수 있는 변인들에 대한 고찰이 필요하다. 본 연구는 사이버교육원의 학습자들을 통해 교육만족도를 조사하고 직무만족도와와의 상관관계를 규명하고자 하였다. 본 연구는 사이버평생교육의 역할이 직무만족에 미치는 영향에 대해 분석하고 일과 교육이 통합된 진정한 평생교육 매체로써 사이버교육의 질적 성장 방안을 도출하는 것에 그 의의를 두었으며, 본 연구의 문제를 정의하면 다음과 같다.

첫째, 사이버평생교육원을 이용하는 성인학습자의 성별에 따른 사이버강의 만족도에 미치는 영향은 어떠한가?

둘째, 학력에 따른 사이버 강의 평균차이는 어떠한 영향을 미치는가?

셋째, 결혼유무와 훈련기간에 따른 사이버강의 만족도 평균 차이는 어떠한가?

넷째 훈련시간에 따른 사이버 강의 만족도 평균차이는 어떠한가?

다섯째 직업만족도 요인분석은 어떠한가? 이를 통해 본 연구는 앞으로 사이버교육원의 만족도와 성취도를 높이는 교수설계방안 및 운영 전략에 대하여 미약하나마 기초 자료를 제공하여 활용하는데 기여 하였으면 한다.

2. 이론적 고찰

본 논문에서는 최근 많이 사용되고 있는 “사이버 강의” 및 이와 유사한 개념에 대한 연구에 대해 알아보고, 그 개념을 토대로 한국의 사이버 강의 및 그 발전 과정을 살펴볼 것이다. 먼저 이들 개념 중에 가장 넓은 의미를 나타내는 원격 교육에 대해 먼저 살펴본 후, 온라인 교육과 사이버 교육의 개념을 고찰해 보기로 한다.

2.1 원격 교육과 온라인 교육

새로운 교육 패러다임에 근거한 교육 현상으로 최근 각광을 받기 시작한 교육 형태 중의 하나가 원격교육(distance education)이다. 한국에서도 열린 교육의 실시 방법으로 원격 교육을 이미 실시하고 있고, 앞으로 더욱 활발해질 교육의 형태라고 할 수 있다. 원격교육(distance education)이란, 교수자와 학습자가 직접 대면

하지 않고, 인쇄교재, 방송교재, 오디오나 비디오 교재, 컴퓨터 통신 교재와 서비스 등을 매개로 하여 교수-학습이 이루어지는 하나의 교수-학습 방법을 말한다. 원격교육의 기본적 특징은, 학습자와 교수자간의 물리적인 거리와 테크놀로지(예 :오디오, 비디오, 데이터, 인쇄)에 의한 분리 현상이다. 그러나 실제 교육현장에서는 이 원격교육에 대한 개념이 분명하지 않거나 막연하게 사용되고 있다. 이러한 원격교육의 형태는 다양한 기준에 의해 구분할 수 있겠지만 정보통신기술의 발달에 따라 우편에 의존하는 제 1세대, 라디오나 텔레비전에 주로 의존하는 제 2세대, 인공위성이나 양방향 CATV를 활용한 제 3세대 그리고 컴퓨터 통신망, 즉 온라인을 이용한 제4세대로 분류하기도 한다.

2.2 사이버 교육의 개념

1986년 힐쯔(R.Hiltz)가 교실 안에서 이루어지는 커뮤니케이션 과정을 전자화하기위하여 컴퓨터 매개 통신을 사용하는 형태로서 ‘사이버수업’이라는 단어를 처음 만들어 낸 이후, 물리적인 공간이 아닌 가상의 공간에서 같은 시간대 혹은 시간을 초월하여 교육이 이루어지는 형태에 대한 관심이 증대되었다. ‘사이버교육’이라는 용어는 1990년대 중반부터 보편적으로 사용되고 있다. 정인성(1997)은 사이버교육을 정보통신 기술을 이용한 가상의 공간 또는 사이버 공간에서 교육을 받을 수 있도록 구성된 새로운 교육체제로 정의하면서, 특히 컴퓨터 통신망을 기반으로 한 사이버 공간상에서 제공하는 교육임을 강조하고 있다. 권성호(2001)는 사이버교육을 첨단 매체를 매개로 한 인위적으로 창조된, 그러나 모두가 공감하고, 가정하는 또 하나의 현실 속에서, 네트워크를 통한 능동적이고 빈번한 상호작용을 통해서 인지적인 경험을 하면서 학습해 나가도록 하는 새로운 교육 형태라고 정의하였다. 이건용(2003)은 사이버교육을 인터넷의 웹을 이용하여 시간적·공간적 제약을 넘어 언제 어디서나 교수·학습이 이루어질 수 있도록 하는 수업방식으로 학습자의 지식이나 능력을 육성하기 위한 의도적인 상호작용이 웹을 통해 전달되는 교수·학습 활동이라고 정의하였다.

몇 가지 정의에서 알 수 있듯이 사이버교육은 한마디로 교육 패러다임의 큰 변화라고 할 수 있다. 기존의 교육이 물리적 공간 안에서 교수자가 일방적으로 정보를 독점하고 학습자에게 주입하는 식의 닫힌 교육이었다면 사이버교육은 사이버 공간 안에서 교수자와 학습자가

다양한 상호작용을 통해서 정보를 공유하며 공동으로 문제를 해결해 나가는 열린 환경의 교육 형태로 발전한 것이다.

2.3 사이버 교육에서의 교육적 효과

사이버교육은 웹의 교육적 효과에 근거하여 전통적인 교육의 문제점들을 효과적으로 보완할 수 있다는 특징이 있다. 사이버교육의 실현을 통해 교사 중심의 타율적 교육이 아닌 학습자 중심의 자율적 교육, 수동적인 정보습득이 아닌 능동적인 탐색과 활동을 통한 교육, 지식의 축적 보다는 창의적인 문제해결을 함양하는 교육, 경쟁보다는 협동을 통한 교육이 이루어질 수 있다.

나일주(2000)는 사이버교육은 교사가 잘 구조화된 지식을 학습자에게 전달하는 전통적 학습 활동과는 다르게, 학습을 구성하는 교사-학습자-학습과정의 긴밀한 상호작용에 의하여 서로 다른 학습 과정과 결과물을 산출하게 된다고 보았다. 이러한 특성 때문에 사이버교육은 문제해결 학습과 같이 상호작용이 필요한 학습에 효과적이라는 주장도 있다(정인성 외, 2000). 이건용(2003)은 사이버교육의 기반인 웹의 특성 및 교육적 효과를 <표 1>과 같이 정리하였다.

<표 1> 웹의 특성 및 효과

웹의 특성	교육적 효과
멀티미디어	다양한 형태의 자료제시 학습자 동기 부여
하이퍼텍스트, 하이퍼미디어	비순차적, 다차원적 학습인지적 유연성에 기여
풍부한 정보원	자기주도적, 자율적 학습
통합된 커뮤니케이션 도구	상호작용증진, 협동학습의 기반

출처: 이건용(2003), 초등정보과학영재를위한커뮤니티중심사이버교육사
이트설계및활용방안.p15

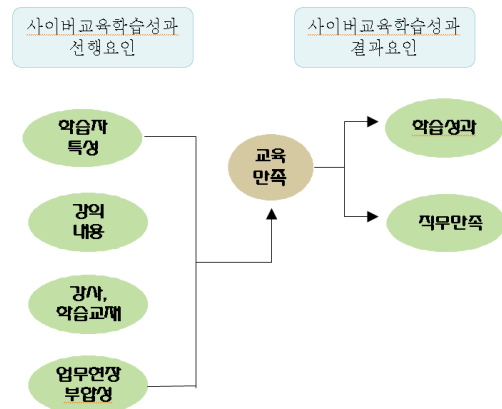
멀티미디어는 다양한 형식의 매체를 통합한 것으로서 학습의 맥락 형성 및 동기유발에 효과적이다. 그리고 전자우편, 게시판, 채팅 등의 커뮤니케이션 도구는 다양한 정보를 제공한다. 학습자는 온라인 데이터베이스를 통해 조직화된 자원에 접근할 수 있고 전자저널의 형태로 최신 정보를 획득할 수 있다. 뉴스 그룹이나 메일링 리스트는 공통의 관심사에 대한 정보교환활동을 지원한다. 특히 웹 문서나 멀티미디어 자료를 연결하는 하이퍼링크 기능은 학습자가 능동적, 자기주도적으로 학습할 수 있

는 환경을 제공한다. 사이버교육은 사이버교육만이 지니고 있는 고유한 특성이 있기 때문에 그 특성에 맞추어서 교육적 효과를 찾아야 한다는 것이다. 톰슨(Thomson)은 경험적 연구들을 토대로 사이버교육의 효과성을 정리하였다. 먼저 사이버교육은 학습자료 면에서 전통적 학습과 비교해 더 우수하거나 같은 수준의 것이라고 하였다. 둘째, 학습자는 교수자와 더 많은 의사소통을 하며 이것으로 인해 교육적인 경험이 더 풍부해지고 있다는 것이다. 셋째, 학습자는 점점 사이버교육에 많은 참여를 하고 있고, 일반적 학습 과정보다 더 높은 만족을 보였다고 하였다. 넷째, 사이버교육을 받은 학습자는 정보 활용 측면과 문제해결 측면에서 일반학습과정의 학습자보다 더 많이 향상되었다고 한다. 다섯째, 사이버교육을 받은 학습자는 전통적인 교육방법에 참여하는 학습자보다 학습내용에 더 많은 흥미를 가졌다고 하였다. 이처럼 사이버교육은 웹의 교육적 효과에 근거하여 전통적 교육의 교사 주도성이나 통신교육, 대중매체교육의 낮은 상호 작용성 그리고 화상교육의 시·공간적 제약 모두를 해결할 수 있는 장점을 가지고 있다.

3. 연구방법

3.1 연구모형

본 연구 분석의 모형은 사이버평생교육원의 학습만족도와 직무만족도 간의 관계를 알아보기 위한 것이다. 이를 위해 변수간의 관계를 개념 틀로 도식화한 연구 분석 모형은 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 연구모형

3.2 분석대상 및 방법

‘무지개꿈사이버교육원’의 자격취득과정 교육생을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문은 2011년 11월 1일부터 2011년 12월 1일까지 이루어졌으며 배포된 200부의 설문지 중에서 통계처리가 가능한 158부만을 회수하여 분석하고 수집된 자료는 Window용 SPSS 18.0을 이용해 통계처리를 하였다.

4. 연구결과 및 해석

4.1 성별에 따른 사이버강의 만족도 평균차이

성별에 따른 사이버강의 만족도의 평균차이를 알아본 결과 총 6가지 항목 중 2가지 항목에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 구체적으로 훈련내용의 사이버 교육에 적합성 항목에서 남자가 평균 3.32, 여자가 평균 3.75, 사이버 교육 교재에 대한 만족도 항목에서 남자가 평균 3.34, 여자가 평균 3.75로 나타났다. 따라서 대체로 여자가 남자보다 사이버강의에 대하여 높은 만족도를 보였다.

〈표 2〉 성별에 따른 사이버강의 만족도의 집단 간 평균차이

구 분	평 균		평균의 동일성에 대한 t-검정		
	남자	여자	t	p	
강의 만족도	훈련내용의 사이버 교육에 적합성	3.32	3.75	-2.745	0.012*
	사이버 강의내용의 만족도	3.46	3.75	-1.815	0.083
	사이버 강사에 대한 만족도	3.77	3.75	0.149	0.883
	사이버 교재에 대한 만족도	3.34	3.75	-2.602	0.017*
	사이버강의와 업무 현장과의 부합성	3.16	2.75	1.626	0.241
	사이버 교육의 총체적인 만족도	3.37	3.25	0.820	0.421

* p<0.05, ** p<0.01

4.2 학력에 따른 사이버강의 만족도 평균차이

학력에 총 6가지 항목 중 사이버 교육의 총체적인 만족도 항목에서 고졸 이하의 집단이 평균 3.16, 대졸 이상의 집단이 평균 3.47로 한 가지 항목에서 만 통계적으로 유의한 차이를 나타냈다. 그러나 통계적으로 유의하지 않은 항목들에서도 대체로 대졸 이상의 집단이 고졸 이하의 집단보다 높은 만족도로 나타났다.

〈표 3〉 학력별 사이버강의 만족도 집단 간 평균차이

구 분	평 균		평균의 동일성에 대한 t-검정		
	고졸 이하	대졸 이상	t	p	
강의 만족도	훈련내용의 사이버 교육에 적합성	3.29	3.38	-0.580	0.563
	사이버 강의내용의 만족도	3.50	3.47	0.196	0.845
	사이버 강사에 대한 만족도	3.60	3.86	-1.451	0.149
	사이버 교재에 대한 만족도	3.18	3.48	-1.906	0.058
	사이버강의와 업무 현장과의 부합성	3.07	3.16	-0.647	0.519
	사이버 교육의 총체적인 만족도	3.16	3.47	-1.950	0.047*

* p<0.05, ** p<0.01

4.3 결혼유무에 따른 사이버강의 만족도 평균차이

결혼유무에 따른 사이버강의 만족도의 평균차이를 알아본 결과 총 6가지 항목 중 5가지 항목에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 기혼 집단이 평균 3.60, 미혼 집단이 평균 2.89, 사이버 강의내용의 만족도 3.72 미혼 집단이 3.05, 사이버 교재에 대한 만족도 항목에서 기혼 집단이 평균 3.60, 미혼 집단이 평균 2.96, 사이버강의와 업무 현장과의 부합성 기혼 집단이 평균 3.37, 미혼 집단이 평균 2.69, 사이버 교육의 총체적인 만족도 기혼 집단이 평균 3.65, 미혼 집단이 평균 2.83, 으로 나타났다. 따라서 대체로 기혼 집단이 미혼 집단 보다 높은 만족도를 보였다.

〈표 4〉 결혼유무에 따른 사이버강의 만족도의 집단 간 평균차이

구분	평 균		평균의 동일성에 대한 t-검정		
	기혼	미혼	t	p	
강의 만족도	훈련내용의 사이버 교육에 적합성	3.60	2.89	4.543	0.000**
	사이버 강의내용의 만족도	3.72	3.05	3.866	0.000**
	사이버 강사에 대한 만족도	3.83	3.66	0.898	0.371
	사이버 교재에 대한 만족도	3.60	2.96	3.808	0.000**
	사이버강의와 업무 현장과의 부합성	3.37	2.69	4.539	0.000**
	사이버 교육의 총체적인 만족도	3.65	2.83	5.036	0.000**

* p<0.05, ** p<0.01

4.4 훈련기간에 따른 사이버강의 만족도 평균 차이

훈련기간에 따른 사이버강의 만족도의 평균차이를 알아본 결과 총 6가지 항목 중 2가지 항목에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 사이버 강의 내용의 만족도 항목에서 훈련기간이 부적당했다는 집단이 평균 3.30, 적당했다는 집단이 평균 3.60, 사이버 교육의 총체적인 만족도 항목에서 훈련기간이 부적당했다는 집단이 평균 3.09, 적당했다는 집단이 평균 3.59로 나타났다. 따라서 대체로 훈련기간이 부적당했다는 집단보다 적당했다고 생각하는 집단이 높은 만족도를 보였다. 통계적으로 유의하지는 않았지만 나머지 항목들에서 대체로 훈련시간이 적당했다는 집단이 그렇지 않은 집단보다 대체로 높은 평균 점수를 보였다.

〈표 5〉 훈련기간에 따른 사이버강의 만족도의 집단 간 평균 차이

구분	평균		평균의 동일성에 대한 t-검정		
	부적당	적당	t	p	
강의 만족도	훈련내용의 사이버 교육에 적합성	3.22	3.46	-1.485	0.140
	사이버 강의내용의 만족도	3.30	3.63	-2.016	0.046*
	사이버 강사에 대한 만족도	3.77	3.76	0.059	0.953
	사이버 교재에 대한 만족도	3.23	3.50	-1.674	0.097
	사이버강의와 업무 현장과의 부합성	3.02	3.22	-1.350	0.180
	사이버 교육의 총체적인 만족도	3.09	3.59	-3.188	0.002*

* p<0.05, ** p<0.01

4.5 훈련기간에 따른 사이버강의 만족도 평균차이

사이버 수강경험에 따른 사이버강의 만족도의 집단 간 평균차이를 알아본 결과 총 6가지 항목 중에서 4가지 항목에서 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 구체적으로 온라인 강사에 대한 만족도 항목에서 사이버강의 훈련시간이 부정당했다는 집단이 평균 3.38, 적당했다는 집단이 평균 3.92, 사이버 강의 교재에 대한 만족도 항목에서 사이버강의 훈련시간이 부적당했다는 집단이 평균 3.04, 적당했다는 집단이 평균 3.50으로 조사되었다. 또한 사이버

강의와 업무 현장과의 부합성 항목에서 사이버강의 훈련시간이 부적당했다는 집단이 평균 2.84, 적당했다는 집단이 3.24, 사이버 교육의 총체적인 만족도에서 사이버강의 훈련시간이 부적당했다는 집단이 평균 2.75, 적당했다는 집단이 평균 3.60으로 조사되어 대체로 사이버강의 수강시간이 적당했다는 집단이 부적당했다는 집단보다 사이버강의에 대하여 더욱 만족하고 있다고 판단된다.

〈표 6〉 훈련기간에 따른 사이버강의 만족도의 집단 간 평균차이

구분	평균		평균의 동일성에 대한 t-검정		
	부적당	적당	t	p	
강의 만족도	훈련내용의 사이버 교육에 적합성	3.18	3.42	-1.347	0.180
	사이버 강의내용의 만족도	3.31	3.55	-1.305	0.194
	사이버 강사에 대한 만족도	3.38	3.92	-2.815	0.006*
	사이버 교재에 대한 만족도	3.04	3.50	-2.772	0.017*
	사이버강의와 업무 현장과의 부합성	2.84	3.24	-2.728	0.041*
	사이버 교육의 총체적인 만족도	2.75	3.60	-5.416	0.000*

* p<0.05, ** p<0.01

5. 직업만족도의 요인분석 결과

요인분석(Factor analysis)은 많은 변수가 서로 복잡하게 상관하고 있을 때에 상관관계를 설명할 수 있는 공통적인 성분을 공통요인(Common factor)과 독자적인 성분(Unique factor)으로 구분해 낼 수 있다. 독자적인 성분은 개인의 취향이나 설문 당시의 기분 또는 개인의 기질 차이 등 측정오차를 포함하므로 객관적인 분석은 공통요인에 의하여 분석된다. 요인분석은 데이터의 양을 줄여 정보를 요약하거나, 변수들 내부에 존재하는 구조를 발견하고자 하는 경우, 요인으로 묶이지 않는 중요도가 낮은 변수를 제거하고자 하는 경우, 같은 개념으로 사용한 변수들이 같은 요인으로 묶이는지를 확인하는 경우, 회귀분석이나 판별분석에서 설명변수로 활용하고자 할 때 이용된다(노형진, 2007). 공통요인을 찾는 방법은 각 질문에 대한 답변 간에 상관행렬을 분석하여 독립적인 영향을 미치는 몇 개의 요인으로 압축하는 것이다. 요인수

의 결정은 주로 아이젠 값(Eigen value)이 1 이상인 것을 취하는데 선정된 각 요인의 부하행렬을 이용하여 독립적인 요인을 추출하기 어려움으로 변수들의 요인 부하량이 어느 한 요인에 높게 나타나도록 요인 축을 회전시킨다(박화연, 2009). 본 연구에서는 직각 회전방식(Orthogonal rotation)의 하나인 베리맥스(Varimax)방법을 이용하였다.

〈표 7〉 직업만족도의 요인분석결과

요인명	변수 (문항번호)	평균	요인 적재량	공 통 성	고 유 값	분산 설명력	신 뢰 도
영향성	1. 나는 정말 가치 있는 일을 하고 있다.	3.89	0.749	0.696	4.081	37.104	0.887
	2. 나의 일은 내 능력을 발휘할 기회를 준다.	3.70	0.742	0.752			
	3. 내가 하는 일은 회사 내에서 중요한 일이다.	3.73	0.730	0.720			
	7. 현재 나의 임금 수준은 적절한 편이다.	2.77	0.651	0.506			
	8. 나의 직무성과는 나의 승진에 영향을 준다.	3.36	0.790	0.735			
수행성	4. 나의 업무량은 적절한 편이다.	3.39	0.889	0.790	2.172	19.741	
	5. 나의 업무는 나의 능력개발에 많은 도움을 준다.	3.36	0.532	0.756			
	6. 나의 직무를 수행함으로써 보람을 느낀다.	3.35	0.717	0.885			
관계성	9. 동료들 간에는 팀워크와 협력이 활발하다.	3.50	0.710	0.753	1.942	17.654	
	10. 나는 내가 하는 일이 회사와 어떤 관련을 맺고 있는지 알고 있다.	3.57	0.897	0.835			
	11. 나의 직무에 대하여 전반적으로 만족한다.	3.56	0.515	0.786			
통계량	전체 설명력 : 74.5%, KMO 측도 : 0.776 Bartlett의 구형성 검정치 : 1291.965 유의확률 : 0.000						

〈표 7〉은 직업만족도를 요인 분석하여 각 공통요인의 아이젠 값과 누적하여 설명되는 정도(Cumulative

variance explained by common factors), 각 하위 항목별 요인적재량(Factor loading)을 나타낸 것이다. 직업만족도에서 추출된 3개의 요인은 공통요인에 묶인 질문 항목의 특성에 근거하여 직업만족도의 하위 항목을 규정하였다. 먼저 첫 번째 공통요인에는 나는 정말 가치 있는 일을 하고 있다, 나의 일은 내 능력을 발휘할 기회를 준다, 내가 하는 일은 회사 내에서 중요한 일이다, 현재 나의 임금수준은 적절한 편이다, 나의 직무성과는 나의 승진에 영향을 준다는 5가지 항목이 포함되었으며 ‘영향성’으로 명명하였다. 전체변량에 대한 요인의 설명력은 37.1%로 3개의 요인 중 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 두 번째 공통요인에는 나의 업무량은 적절한 편이다, 나의 업무는 나의 능력개발에 많은 도움을 준다, 나의 직무를 수행함으로써 보람을 느낀다는 3개의 항목이 포함되었으며 ‘수행성’이라 명명하였다. 전체변량에 대한 요인의 설명력은 19.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 세 번째 공통요인에는 동료들 간에는 팀워크와 협력이 활발하다, 나는 내가 하는 일이 회사와 어떤 관련을 맺고 있는지 알고 있다, 나의 직무에 대하여 전반적으로 만족한다는 3개의 항목이 포함되었으며, ‘관계성’이라고 명명하였다. 전체변량에 대한 요인의 설명력은 71.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 직업만족도의 요인분석 결과에서 분류된 3개의 공통요인은 영향성, 수행성, 관계성으로 분류되었으며, 전체변량에 대한 설명력은 74.5%로 나타났다. 또한, 전체 변수들의 신뢰도는 88.7%로 상당히 높은 신뢰도를 보이고 있었다.

6. 결 론

본 논문은 사이버평생교육의 역할이 직무만족에 미치는 영향에 대해 분석하고 일과 교육이 통합된 진정한 평생교육 매체로써 사이버교육의 질적 성장 방안을 도출하는 것에 그 의의를 두고 연구를 진행하였다. 연구 수행을 위해 ‘무지개꿈사이버교육원’의 자취취득과정 교육생을 대상으로 설문조사를 실시하였으며 배포된 200부의 설문지 중에서 158부를 회수하여 통계처리 하였다. 수집된 자료의 분석은 Windows SPSS 18.0프로그램을 이용하였고 요인분석 및 상관분석, 베리맥스(Varimax)회전 방식으로 통계분석 하였으며 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 응답자들의 인구통계학적 특성을 살펴보면 총158명 중에서

남성이 146명(92.4%)로 대다수를 차지했으며, 수강자 대부분이 30대와 40대인 것으로 나타났다. 전문대 졸업자와 대학교 졸업자가 총 103명(65.2%) 과반수이상으로 대체로 고학력자가 많았으며 결혼유무로는 기혼자가 102명(64.6%)으로 과반수이상을 차지하였고, 미혼자가 56명(35.4%)으로 나타났다. 둘째, 성별에 따른 사이버강의 만족도의 평균차이를 알아본 결과 총 6가지 항목 중 2가지 항목에서 통계적으로 유의한 차이를 보였으며 여자가 남자보다 사이버강의에 대하여 높은 만족도를 보였다. 학력에 따른 만족도에서는 통계적으로 유의하지 않은 항목들에서도 대체로 대졸 이상의 집단이 고졸 이하의 집단보다 높은 만족도를 보였다. 결혼유무에 따른 사이버강의 만족도의 평균차이를 알아본 결과 총 6가지 항목 중 2가지 항목에서 통계적으로 유의한 차이를 보여 기혼자들의 사이버강의 만족도가 더 높은 것으로 나타났다. 구체적으로는 훈련내용의 사이버 교육에 적합성 항목과 사이버 교재에 대한 만족도 항목에서 유의한 차이를 보여주었다. 따라서 사이버 강의에 대한 만족도 조사에서는 여성, 고학력자, 기혼자의 집단에서 교육만족도가 높다는 결과를 얻을 수 있었다. 셋째, 직업만족도의 요인분석 결과에서 분류된 3개의 공통요인은 영향성, 수행성, 관계성으로 분류되었으며 각각에 요인별 만족도를 검증한 결과, 여성, 대졸이상 고학력자, 기혼집단이 높은 직업만족도를 보였다. 전체변량에 대한 설명력은 74.5%, 신뢰도는 88.7%로 상당히 높은 신뢰도를 보였다. 넷째, 사이버 강의에 대한 만족과 직업만족도의 상관성을 분석한 결과 영향성, 수행성, 관계성의 공통요인들에서, 대체로 강의에 대해 만족했을 때 높은 직업만족도를 나타냈다. 특히 직업만족도의 관계성 요인에서 사이버강의에 대한 내용과 강사, 교재에 대한 만족도가 유의한 영향적변수임을 확인할 수 있었다.

참 고 문 헌

[1] 나일주(2000). “기업교육효과의 극대화를 위한 가상교육 플랫폼 모형 개발 연구”, 교육공학연구.
 [2] 강병진(2010). “직업교육훈련이 진로성숙에 미치는 영향에 관한 연구”. 석사학위논문, 국제문화대학원대학교.
 [3] 강인애(2000). “교육학 관점에서 본 인적자원개발. 인적자원개발: 다문학적 접근”. 제 5차 KRIVET HRD

정책포럼.

[4] 임상호(2010). “중소기업 남성근로자의 복지향상을 위한 교육훈련이 직무만족도에 미치는 영향”, 박사학위논문. 국제문화대학원대학교.
 [5] 김동식(1999). “하이퍼미디어 연구에서의 쟁점”. 서울: 원미사.
 [6] 김미량(1998). “하이퍼텍스트 학습체제에서 상호작용 증진 전략 연구”. 박사학위논문. 서울대학교대학원.
 [7] 김민규(2001). “창의적 작문교육을 위한 웹 기반 시물레이션 개발연구”. 석사학위논문. 연세대학교대학원.
 [8] 김소미(1999). “사이버 교사 연수프로그램의 형성적 개발연구”. 석사학위논문, 연세대학교대학원 .
 [9] 김소영(1998). “전자 교과서 시스템을 위한 사용자 인터페이스 프로토타입 개발”. 석사학위논문, 한양대학교대학원 .
 [10] 김영수 외(1999). “웹 기반 가상학습의 효과적인 교재 개발 : 대학 인터넷 강의 사례를 중심으로”, 교육공학연구. 15(3), 221- 242.
 [11] 정인성(1999). “원격교육의 이해”. 서울: 교육과학사.

정 용 결 (Chung Yong Geol)



· 국제문화대학원 대학교 박사과정
 · 2012년2월 :국제문화대학원 대학교 경영학석사
 · 1985년 3월 ~현재 :무지개꿈 평생교육원 원장
 · 관심분야 :평생교육, 전기전자
 · E-Mail: c9000@dreamwiz.com

임 상 호 (Lim Sang Ho)



· 2000년 8월 : 숭실대학교 대학원 경영학 (석사)
 · 2011년 10월 : 국제문화대학원 교육학 (박사)
 · 2009년09월 : 국제문화대학원 교수
 · 관심분야 : 기술경영, 경영학, 사회 복지학.
 · E-Mail: ipi@dreamwiz.com.