
SNS(Social Network Service)가 개인의 학습 성과에 미치는 영향에 관한 연구

최성욱*, 박승호**, 임명성***

An Empirical Study of Effect of Social Network Service on Individual Learning Performance

Choi, Sung-Wook*, Park, Seung-Ho**, Yim, Myung-Seong***

요약 본 연구는 대학에서 이루어지고 있는 강의에 있어 전통적인 오프라인 강의실 강의에 정보기술 발달과 함께 급속도로 확산되고 있는 SNS(Social Network Service)를 접목할 경우 학습성과의 변화에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보기 위해 시작되었다. 이를 위하여 101명을 대상으로 설문조사를 실시하였고 분석결과는 다음과 같다. 첫째, 소셜 네트워킹 참여(online social networking engagement)와 사회적 수용(acculturation)은 교수와의 상호작용 품질(interaction quality with professors)에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 교수와의 상호작용품질은 협력학습(collaborative learning)과 학습성과(learning performance)에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

주제어 : 보안 대책, 보안 인식 교육, 보안 정책, 지속적 정책 준수, 정보보안

Abstract The purpose of this study is to investigate the effect of SNS(Social Network Service) on individual learning performance. To do this, we distribute and collect data by using a survey method. Research results suggest that online social networking engagement and acculturation have an effect on interaction quality with professors. Interaction quality with professors influences individual learning performance as well as collaborative learning. The conclusion and implications are discussed.

Key Words : Online Social Network Engagement, Acculturation, Collaborative Learning, Interaction Quality, Learning Performance

1. Introduction

기기의 발달은 개인의 삶을 윤택하게 해줄 뿐만 아니라 우리의 삶의 방식을 변화시키고 있다. 이전에는 기기가 보조적인 수단이었으나 이제는 삶의 일부가 되어 없어서는 안 될 장비가 되어버렸다. 스마트폰 시대가 도래하면서 이러한 변화는 더욱더 그 힘을 발휘하고 있다. 최근 MIT Technology Review의 조사에 따르면 기술별 시장의 10%를 형성하는데 걸린 시간이 휴대전화는 10년, 컴퓨터와 인터넷은 9년, 스마트폰은 8년 태블릿 PC는 2.5년이 소요되는 것으로 나타났다[8]. 이러한 변화는 결국

새로운 기술이 더욱더 시장에 빠르게 확산되고 수용되고 있음을 나타낸다. 이러한 기술의 변화와 파급력은 개인들의 상호작용의 변화를 유발하였으며 다양한 소셜 미디어를 상상하는 결과를 낳았다.

소셜미디어는 사람들이 자신의 생각과 의견, 경험, 관점 등을 서로 공유하고 참여하기 위해 사용하는 개방화된 온라인 톨과 미디어 플랫폼으로 양방향성을 활용하여 사람들이 참여하고 정보를 공유하며 사용자들이 만들어 나가기 때문에 방송 미디어의 일방적 독백을 사회적 미디어의 대화로 변환시키는 웹 기반의 기술을 이용한다. Blog, Social Network Services(SNS), Wiki, UCC, Micro

*삼육대학교 경영정보학과 조교수

**삼육대학교 국제문화교육원 부원장

***삼육대학교 경영학과 조교수

논문접수: 2012년 6월 27일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료: 2012년 7월 20일

Blog 등 5가지로 구분한다. SNS는 웹을 기반으로 하여 사람들이 기존의 인맥관계를 강화시키거나 새로운 인맥을 만들 수 있는 서비스를 말한다. Facebook, myspace, twitter, linkedin 등이 가장 일반적이며, 한국에서는 싸이월드, 미투데이, 요즘, 커넥트 등이 많이 사용된다. 이러한 유사한 SNS의 확산으로 인해 다양한 접근이 요구되어지고 있다. 기업 입장에서는 젊은 고객들에게 자사를 알릴 수 있는 마케팅 기회로 활용하기 위해 노력하고 있으며, 개인은 자신을 알리고 타인을 만나기 위한 장으로 활용하고 있다. 교육적 관점에서 소셜 네트워킹 서비스의 가치는 학습효과를 상승시킬 수 있는 보조적인 수단으로 활용될 경우 발생한다. 즉, 학습자와 피학습자간의 학습 채널로 활용될 경우 학습의 시너지 효과를 기대할 수 있기에 중요한 학습도구로 활용될 수 있다. 하지만 이러한 과정을 설명하는 연구가 국내에서는 많이 이루어지고 있지 못하다. 따라서 본 연구는 대학에서 이루어지고 있는 강의에 있어 전통적인 오프라인 강의실 강의에 정보기술 발달과 함께 급속도로 확산되고 있는 SNS를 접목할 경우 학습성과의 변화에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보고자 한다.

2. Theoretical Review and Hypotheses

사회 학습이론(social learning theory)에 따르면, 개인 학습 결과에 영향을 미치는 요인은 다음의 세 가지다[5]: 개인 학습자(individual learners), 동료(peers), 상황(situations). 동일한 관점에서 Alavi(1994)는 컴퓨터 기반 학습의 경우 지식 형성에 개인의 능동적 참여, 협력적 상황에서의 대인간 상호작용, 문제해결 상황에 의해 학습 성과가 잠재적으로 영향을 받는다[3]. 즉, 개인의 자기지향적이고 능동적인 학습 참여는 기대하는 학습 성과를 달성하기 위한 동기부여 요인으로 작용한다[5]. 이러한 과정은 인터넷을 기반으로 하고 있는 사회적 상호작용에도 적용될 수 있다. 소셜 네트워킹의 주 목적은 관계를 형성하는 것으로 참여를 기반으로 한다. 개인의 참여를 통해 관계가 형성되고 형성된 관계는 서로간의 의사소통을 촉진한다. 이 의사소통 속에서 단순 대화의 전달 뿐만 아니라 다양한 정보의 전달이 가능하다. 따라서 소셜 네트워킹도 하나의 사회적 상호작용의 장으로 학습효과를 촉진시키는 역할을 수행한다. 이러한 개념을 기반으로

본 연구에서 수행하고자 하는 연구 가설을 수립하면 다음과 같다.

사회존재감이론(social presence theory)은 어떠한 매체(medium)에서의 사회존재감 수준은 매체의 사회성 수준을 결정한다는 점을 제시한다[16]. 따라서 소셜 네트워킹은 인터넷을 통한 의사소통을 활성화하기 위해 개인의 참여를 강조한다. 또한 개인이 높은 수준의 사회적 존재감을 인지한 경우 해당 서비스에 참여하고 지속적으로 사용하고자 하는 개인의 행동에 지대한 영향을 미칠 수 있다[6]. 즉, 개인은 사회성 수준이 높은 소셜 네트워킹 사이트에 가입을 함으로 사회적 존재감을 확인하게 되고, 이러한 참여는 대인간 의사소통을 활성화하여 다양한 정보를 획득할 수 있는 장으로 작용할 수 있다. 따라서 다음의 가설을 제시할 수 있다.

Hypothesis 1-1: 소셜 네트워킹 참여는 협력학습에 정의 영향을 미칠 것이다.

타인과의 상호작용은 사회회의 중요한 측면 중 하나이다[17]. 의미있는 대인간 상호작용은 작지만 강한 인적 네트워크 상황에서 가능하다. 이러한 상황에서 개인은 사회적 지원을 제공하고, 소속감을 느낄 수 있다. 이처럼 유대가 긴밀한 네트워크 상황에서 개인은 신뢰할 수 있으며 일관된 정보를 제공할 가능성이 높을 뿐만 아니라 타인의 관심사와 전문지식, 그리고 공통점을 발견할 수 있는 사회적 단서(social cues)를 제공할 수도 있다. 따라서 다음과 같은 가설을 수립할 수 있다.

Hypothesis 1-2: 소셜 네트워킹 참여는 상호작용 품질에 정의 영향을 미칠 것이다.

소셜 네트워킹 참여는 참여자들로 하여금 다양한 관계를 연결함으로써 그들의 네트워크의 규모를 확장할 수 있도록 해줄 뿐만 아니라 소규모 집단 내에서 밀접한 관계를 유지할 수 있도록 해주기도 한다[17]. 많은 학생들은 공통의 공간(예, 강의실)에서의 상호작용이 발생함에도 불구하고, 자신의 감정을 자유롭게 비공식적으로 표현할 수 있는 다양한 채널을 희망한다. 이러한 채널은 오프라인 상에서의 상호작용에 의해 실현될 수 있는 인적 관계보다 더 다양하고 많은 정보를 획득하는데 도움을 제공한다. 따라서 다음의 가설을 제시한다.

Hypothesis 1-3: 소셜 네트워킹 참여는 학습성과에 정의 영향을 미칠 것이다.

사회적 수용(acculturation)이란 환경적 규범(environmental norms)과 문화에 대해 이해하는 것을 말한다[15]. 교육관점에서 사회적 수용이란 대학의 문화, 규범, 정책, 그리고 교육 목표에 대한 학습자의 이해를 말한다[17]. 따라서 사회적 수용을 달성하기 위해서는 대학에 관한 규범적 정보에 대한 검색이 요구된다. 이러한 정보 검색은 다양한 채널을 통해 가능한데, 소셜 네트워크 관점에서 네트워크의 다양한 구성원들은 유용한 정보에 접근하는 것을 용이하게 해주는 채널로 작용하며, 그 결과 환경의 다양한 측면을 이해할 수 있도록 하는 포괄적 관점을 제공해주는 디딤돌로 작용한다. 따라서 다음과 같은 가설을 수립할 수 있다.

Hypothesis 2-1: 사회적 수용은 협력학습에 정의 영향을 미칠 것이다.

Hypothesis 2-2: 사회적 수용은 상호작용 품질에 정의 영향을 미칠 것이다.

사회적 학습 이론에 따르면, 환경은 적절한 상호작용에 의해 활성화되기 전까지 단지 잠재성만 보유한 공간일 뿐이다[5]. 따라서 환경에서의 대인간 상호작용은 행동의 결과에 영향을 미치는 요인으로 작용한다[17]. 즉, 문화, 규범, 가치관, 목표와 같은 환경의 속성에 대한 이해와 동화에 의해 형성되는 사회적 수용은 개인의 인지와 정서, 그리고 능력 개발에 영향을 미칠 수 있다. 따라서 다음의 가설을 수립할 수 있다.

Hypothesis 2-3: 사회적 수용은 학습성과에 정의 영향을 미칠 것이다.

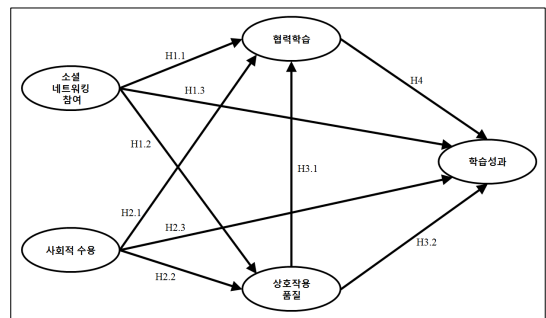
대인간 상호작용은 학습의 중요한 원천 중 하나이다[17]. 타인과 의미있는 상호간의 관계를 형성함으로써 개인은 열정, 목적, 그리고 궁극적으로 자기이해를 높일 수 있다. 또한 이러한 관계속에서 개인들은 개인의 학습과 학습에 대한 만족을 촉진시킬 수 있는 감성적 그리고 심리적 지원을 제공할 수 있다. 따라서 다음의 가설을 제시할 수 있다.

Hypothesis 3-1: 상호작용 품질은 협력학습에 정의 영향을 미칠 것이다.

Hypothesis 3-2: 상호작용 품질은 학습성과에 정의 영향을 미칠 것이다.

Hypothesis 4: 협력학습은 학습성과에 정의 영향을 미칠 것이다.

지금까지 제시한 가설을 기반으로 연구모형을 제시하면 다음과 같다.



[그림 1] 연구모형

3. Data Collection and Analysis

제시한 연구모형과 가설을 검증하기 위해 본 연구에서는 설문조사방법을 사용하였다. 설문문항의 구성은 Likert scale의 접근법을 기반으로 5점 척도방법을 사용하였으며 1점은 전혀 동의하지 않음을 5점은 전적으로 동의함을 나타낸다. 설문대상은 현재 대학에 재학중이면서 소셜네트워킹 서비스에 하나 이상 참여중인 학생을 대상으로 하였다. 자발적 참여를 전제로 총 200부의 설문을 배포하였으며, 이중 111부가 회수되었다(회수율 약 55%). 이중 불완전하거나 불성실한 응답 10부를 제외하고 나머지 101부를 최종 분석에 사용하였다. 분석도구로는 기초 통계분석을 위해 SPSS v20.0을, 구조모형과 가설검증을 위해서 SmartPLS M2.0[14]을 사용하였다.

응답자중 남성은 49%, 여성은 51%로 적정 수준의 비율을 차지하였다. 응답자들의 일일 평균 소셜 미디어 사용시간을 살펴보면 65%가 1시간 미만이라 응답하였고 23%가 2시간 미만이라 응답하였다. 가장 많이 사용하는 소셜 미디어로는 Facebook이 51%로 전체의 절반 이상을 차지하였다.

3.1 Operationalization

소셜 네트워킹 서비스 참여는 소셜 네트워킹 서비스에 대한 개인의 소속감을 나타낸다. 측정항목은 Yu et al.(2010)에서 총 3문항을 차용하였다. 사회적 수용은 개인의 대학생 및 문화에 대한 이해를 나타내며 Yu et al.(2010)에서 총 2문항을 차용하였다. 협력학습은 타인을 이해하고 관계를 형성하고 협력하는 능력과 이를 통해 상호간의 정보공유수준을 나타낸다. 측정항목은 김애련(2004)의 연구에서 총 5개의 문항을 차용하였다. 교수와의 상호작용은 개인과 교수와의 관계의 품질 향상 수준을 나타내며, Brady and Cronin(2001)의 연구에서 문항을 본 연구에 맞게 수정 후 활용하였다. 학습성과는 개인의 정보·지식·이해의 폭의 향상을 나타내며 김애련(2004)의 연구에서 3개의 문항을 차용하였다.

〈표 2〉 Exploratory Factor Analysis (based on PCA)

	Component					공통성
	1	2	3	4	5	
Engage1	-.014	.809	.239	.077	.146	.738
Engage2	.057	.842	.123	.027	-.002	.729
Engage3	.067	.853	.101	.151	.007	.766
Accul4	.050	.064	.318	-.012	.792	.736
Accult5	.223	.075	-.044	.193	.797	.730
Perfom1	-.023	.303	.058	.759	.134	.690
Perfom2	.078	.195	.305	.760	.024	.715
Perfom12	.395	-.201	.164	.647	.077	.648
Collabo4	.136	.236	.751	.139	.139	.677
Collabo6	.020	.445	.651	.123	.163	.664
Collabo7	.439	.247	.617	.066	-.136	.657
Collabo9	.203	.025	.676	.435	.040	.690
Collabo10	.371	.010	.571	.065	.191	.505
Interaction1	.786	.143	.215	.111	.212	.741
Interaction2	.831	.191	.089	.061	.051	.741
Interaction3	.680	-.084	-.002	.449	.026	.672
Interaction4	.849	-.040	.161	.099	.141	.778
Interaction6	.757	-.060	.278	-.050	.002	.657
Total	5.935	2.715	1.488	1.238	1.156	
% of Variance	32.971	15.086	8.266	6.878	6.423	
Cumulative %	32.971	48.057	56.323	63.202	69.624	

3.2 Measurement Model

다음으로 탐색적 요인분석을 수행하였다. 본 분석에 앞서 수집된 데이터가 요인분석을 수행하기에 적합한지를 평가하기 위해 데이터 적합성 검정을 수행하였다. 본 검정은 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy)와 Bartlett's Test of Sphericity을 통해 수행되었다[12]. KMO는 0.816으로 나타나 일반적인 기준인 0.7이상의 값을 갖기 때문에 데이터의 적합성이 높다고 평가할 수 있다. 다음으로 Bartlett의 구형성 검정결과 $p < 0.000$ ($\chi^2 = 852.917$, d.f.=153)으로 나타나 요인분석에 문제가 없는 것으로 결론지을 수 있다.

요인 분석은 주성분분석을 통해 수행하였다. 공통요

인분석과 주성분분석은 차이가 있으며 일반적으로 칭하는 요인분석은 공통요인분석을 의미하나 공통성(communality)이 높을 경우 주성분분석을 통해서 요인구조를 탐색하는 것이 가능하다[2]. 일반적인 기준에 따르면 공통성이 0.5이상일 경우(각 측정항목의 설명력이 50%라는 것을 의미함) 문제가 없다고 판단한다[10]. 요인분석을 통해 발견된 5개의 요인은 모두 고유치(eigenvalue)가 1이상으로 나타났으며, 총 설명력은 69.624로 적정수준의 설명력을 확보하고 있는 것으로 판단된다[2].

측정모형에 대한 평가는 집중타당성(convergent validity)과 판별타당성(discriminant validity)을 기반으로 수행하였다[11]. 집중타당성은 복합신뢰성 지수(composite factor reliability, CR)와 평균분산추출(average variance extracted, AVE)을 통해 평가하였다[10]. 복합신뢰성 지수에 대한 일반적인 기준은 0.7로 [9][13] 본 연구에서는 0.8281로 본 기준을 충족하고 있다. 다음으로 평균분산추출에 대한 일반적 기준은 0.5로 [9] 본 연구에서는 최하 값이 0.5657로 나타나 본 기준도 충족하고 있다. 따라서 집중타당성에 문제가 없는 것으로 평가할 수 있다.

〈표 3〉 Crossloadings

	Collabo	Accult	Interaction	Engage	Perform
Engage1	0.4217	0.218	0.0859	0.8892	0.2451
Engage2	0.344	0.1243	0.0958	0.8491	0.1708
Engage3	0.3604	0.1451	0.1392	0.8775	0.2481
Accul4	0.3346	0.8382	0.2171	0.1798	0.1911
Accult5	0.2233	0.843	0.2962	0.1396	0.2513
Perfom1	0.3174	0.1956	0.1606	0.3242	0.7475
Perfom2	0.4826	0.2099	0.2807	0.3096	0.8501
Perfom12	0.3473	0.2167	0.477	-0.0121	0.7587
Collabo4	0.7846	0.3034	0.3341	0.3673	0.3861
Collabo6	0.7455	0.2756	0.2322	0.5134	0.302
Collabo7	0.7547	0.1467	0.4961	0.3421	0.3356
Collabo9	0.7924	0.2449	0.3882	0.2283	0.5231
Collabo10	0.6778	0.284	0.4525	0.1828	0.2984
Interaction1	0.5028	0.3492	0.8591	0.1956	0.3709
Interaction2	0.4238	0.195	0.8314	0.1864	0.2722
Interaction3	0.296	0.1986	0.7514	0.0128	0.4697
Interaction4	0.429	0.2963	0.8819	0.0352	0.3027
Interaction6	0.4132	0.1778	0.7619	0.059	0.186

다음으로 판별타당성을 평가하였다. 판별타당성은 각각의 구성개념간의 상관관계 계수와 평균분산추출의 제공된 값을 비교해서 평가하였다[7]. 이때 평균분산추출의 제공된 값이 각각의 상관관계 계수보다 클 경우 해당 개념의 구분된다고 평가를 하고 판별타당성에 문제가 없다고 본다. 본 연구에서는 모든 평균분산추출의 제공된 값이 모두 구성개념간의 상관관계 계수보다 크기 때문에

판별타당성에 문제가 없다고 볼 수 있다. 또한 각각의 상관관계 계수가 높을 경우 다중공선성(multicollinearity) 문제가 유발될 수 있는데 본 연구의 경우 계수값이 가장 큰 경우가 0.5070으로 0.7이상의 계수가 존재하지 않음으로 다중공선성에도 문제가 없다고 볼 수 있다.

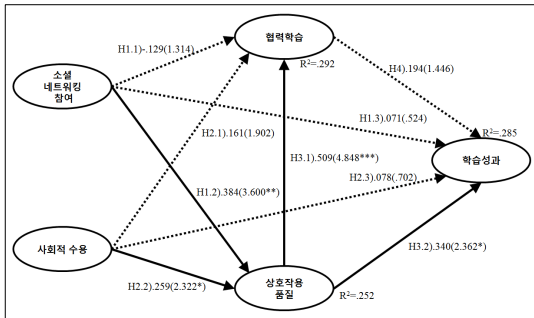
〈표 4〉 Discriminant Validity and Reliability

	Collabo	Accult	Interaction	Engage	Perform
Collabo	0.7521				
Accult	0.3314	0.8407			
Interaction	0.5070	0.3056	0.8188		
Engage	0.4329	0.1898	0.1224	0.8721	
Perform	0.4953	0.2634	0.3991	0.2568	0.7868
Alpha	0.8070	0.5849	0.8761	0.8433	0.6942
AVE	0.5657	0.7067	0.6704	0.7606	0.6190
CR	0.8665	0.8281	0.9102	0.9050	0.8293

Notes: Shaded diagonal elements are the square root of AVE for each construct.

3.3 Structural Model

다음으로 구조모형과 가설을 검증하였다. 본 검증은 구조방정식 모형을 통해 검증하였다. 검증은 경로계수와 t-value, 그리고 유의수준을 통해 평가한다. 경로계수의 유의수준을 평가하기 위해 t-value를 산출해야 하는데 이를 위해서는 표준 오차가 요구된다. PLS에서 표준오차를 산출하기 위해서는 bootstrapping 방법을 통한 재표집을 이용하게 된다. 본 절차를 통해 나타난 결과를 정리하면 다음과 같다.



〈그림 2〉 Research Results

〈표 5〉 Hypotheses Test Results

	Path Coefficients	Standard Error	t-statistics
H1.1)참여→협력학습	-0.1286	0.0979	1.3141
H1.2)참여→상호작용품질	0.3838	0.1066	3.6005***
H1.3)참여→학습성과	0.071	0.1354	0.5241
H2.1)사회적수용→상호작용품질	0.1613	0.0848	1.9018
H2.2)사회적수용→협력학습	0.2586	0.1114	2.322*
H2.3)사회적수용→학습성과	0.0778	0.1108	0.7022
H3.1)상호작용품질→협력학습	0.5092	0.105	4.8485***
H3.2)상호작용품질→학습성과	0.3403	0.1441	2.3624*
H4)협력학습→학습성과	0.1941	0.1343	1.4456

*t_{0.05}=1.960,**t_{0.01}=2.576,***t_{0.001}=3.291

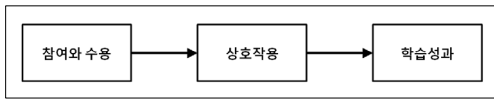
본 연구를 통해 지지된 가설은 H1.2($\beta=.3838$, $t=3.6005$, $p<0.001$), H2.2($\beta=.2586$, $t=2.322$, $p<0.05$), H3.1($\beta=.5092$, $t=4.8485$, $p<0.001$), H3.2($\beta=.3402$, $t=2.3624$, $p<0.05$) 등이다.

4. 결론

본 연구는 학습자의 소셜 네트워크의 참여가 학습성과에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보기 위해 수행되었다.

연구결과 학습자의 온라인 소셜 네트워크의 참여는 교수와의 상호작용 품질에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 온라인 소셜 네트워크의 참여는 사회적 수용에도 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 소셜 네트워크가 교수와의 관계를 향상시키는 도구로 작용할 수도 있음과 동시에 자신이 소속되어 있는 대학의 문화, 규범, 그리고 여러 가지 제도에 대해 이해하고 있을 경우 교수와의 상호작용이 원활해져서 서로 간의 관계의 질이 더욱더 향상될 수 있음을 나타낸다.

둘째, 교수와의 상호작용 품질 향상은 협력학습과 학습성과에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 본 결과는 교수와의 상호작용이 많아지고 그 품질이 좋아질 경우 교수를 중심으로 이루어진 다양한 학습 네트워크에 참여하게 되어 타인과의 학습빈도가 다양해지고 교수로부터 얻을 수 있는 정보가 다양해져 궁극적으로 학습성과 향상을 도모할 수 있다는 것을 의미한다. 그러나 협력학습은 학습성과에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 일반적으로 학습의 결과(learning outcomes)는 세 가지 영역으로 나누어 볼 수 있다[17]: 인지적(cognitive) 학습 결과, 정서적(affective) 학습 결과, 기술 기반(skill-based) 학습 결과. 인지 영역은 지적 학습(intellectual learning)과 밀접하게 관련되어 있다. 따라서 본 영역에서 학습 결과는 지식, 이해(comprehension), 응용(application)이다. 둘째, 정서적 영역은 감성적 학습(emotional learning)과 관련되며, 학습 결과는 느낌, 존재감, 관계, 그리고 상황을 대처하는 능력 등으로 나타난다. 마지막으로 기술기반 영역은 문제를 해결하거나 업무를 수행하기 위해 요구되는 기술적 역량(technical skills)과 비판적 사고(critical thinking)를 개발하는 것으로 목적으로 한다[17]. 따라서 협력학습과 학습성과는 모두 학습과정을 통해 발생하는 결과물로 볼 수 있다.



[그림 3] SNS 상에서의 학습 프로세스

본 연구를 통해 규명된 결과를 중심으로 소셜 네트워크와 학습과의 관련성을 정리하면 다음과 같다. 우선 소셜 네트워크의 특성상 개인의 참여와 해당 학습문화에 대한 이해가 선행되어야 한다. 참여가 없고 문화에 대한 이해가 없을 경우 해당 학습에 오랫동안 지속적인 학습을 유지하는 것은 힘들다. 이러한 이해와 참여가 선행될 경우 상호작용이 원활해지고, 이러한 사회적 상호작용을 통해 학습성과를 기대할 수 있다.

본 연구의 한계는 다음과 같다. 표본수가 적다는 것이다. 소셜 네트워크를 학습목적으로 사용하는 개인을 대상으로 하는 것이기 때문에 더 많은 표본수가 요구되나 본 연구에서는 이에 충족할 만큼의 충분한 표본이 확보되지 않았다. 둘째, 공통방법분산에 의한 문제를 고려하지 않았다. 개인의 응답은 다양한 요인에 의해 영향을 받을 수 있다. 따라서 허사 효과(spurious effect)에 의해 영향을 받을 있다는 것을 염두해 두고 사후 분석 차원에서 공통방법분산에 대한 추가적 분석을 수행해야 하나 이를 수행하지 않았다. 이러한 문제점을 고려한 추후 연구가 필요할 것으로 판단된다.

참 고 문 헌

[1] 김애련 (2004). 대학평생교육원 성인학습자의 학습성과 인식 연구, 단국대학교 박사학위논문.
 [2] 이순목 (2000). 요인분석의 기초, 교육과학사.
 [3] Alavi, M. (1994). Computer-mediated Collaborative Learning: An Empirical Evaluation, *MIS Quarterly*, 18(2), 159-174.
 [4] Brady, M.K., & Cronin, Jr. J.J. (2001). Some New Thoughts on Conceptualizing Perceived Service Quality: A Hierarchical Approach, *Journal of Marketing*, 65(3), 34-49.
 [5] Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*, Englewood Cliffs, NJ:Prentice-Hall.
 [6] Cheung, C.M.K., Chiu, P.Y., & Lee, M.K.O. (2011). Online Social Networks: Why Do Students Use

Facebook?, *Computers in Human Behavior*, 27, 1337-1343.
 [7] Chin, W.W. (1998). Issues and Opinion on Structural Equation Modeling, *MIS Quarterly*, 22(1), vii-xvi.
 [8] DeGusta, M. (2012). Are Smart Phones Spreading Faster than Any Technology in Human History?, *Technology Review*, May 9 2012.
 [9] Fornell, C., & Larcker, D.F. (1981). Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error, *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39-50.
 [10] Hair, Jr., J.F., Black, W.C., Babin, B.J., & Anderson, R.E. (2010). *Multivariate Data Analysis*, 7th eds. Upper Saddle River, NJ: Person Education, Inc.
 [11] Hulland, J.S. (1999). Use of partial Least Squares (PLS) in Strategic management Research: A Review of Four Recent Studies, *Strategic Management Journal*, 20(2), 195-204.
 [12] Myers, L.S., Gamst, G., & Guarino, A.J. (2006). *Applied Multivariate Research: Design and Interpretation*. Thousand Oaks, CA:Sage Publications.
 [13] Nunnally, J.C. (1978). *Psychometric Theory*. NY:McGraw Hill.
 [14] Ringle, C.M., Wende, S., & Will, A. (2005). *SmartPLS 2.0(beta)*, Hamburg, Germany.
 [15] Schein, E.H. (1968). Organizational Socialization and the Professional Management, *Industrial Management Review*, 9, 1-16.
 [16] Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *Theoretical Approaches to Differences Between Media*, *The Social Psychology of Telecommunication*, London, NY:Wiley, 61-76.
 [17] Yu, A.Y., Tian, S.W., Vogel, D., & Kwok, R.C.W. (2010). Can Learning Be Virtually Boosted? An Investigation of Online Social Networking Impacts, *Computers & Education*, 55, 1494-1503.

최 성 욱



보학과 조교수

- 관심분야 : B2B, e-Marketplace, Web Service
- E-Mail: vcbank@syu.ac.kr

- 2000년 : 삼육대학교 경영정보학과, 경영학사
- 2002년 : 서강대학교 대학원 경영정보 전공, 경영학 석사
- 2010년 : 서강대학교 대학원 경영정보전공, 경영학 박사
- 2011년-현재 : 삼육대학교 경영정보학과 조교수

박 승 호



임 명 성



교수

- 2012년 : 삼육대학교 경영학과 조교수
- 관심분야 : 정보보안, 서비스 시스템, 기술 혁신
- E-Mail: msyim@syu.ac.kr

- 1990년 전남대학교 자연과학대학 전산통계학과 졸업
- 2011년 세종대학교 대학원 경영학과(인터넷 마케팅 전공) 박사과정 수료
- 현재 삼육대학교 국제문화교육원 부원장

- 2002년 : 삼육대학교 경영정보학과 경영학사
- 2004년 : 한국외국어대학교 경영정보대학원 경영학 석사
- 2011년 : 서강대학교 경영전문대학원 경영학 박사
- 2011년 : 서강대학교 경영학부 대우