

매체통합 고전문학수업에서 매체풍부성과 매체경험이 매체유용성과 학습몰입에 미치는 영향 연구

A Study of the Influence of Medium Richness and Learner's Experience with Various Mediums on the Usefulness of Mediums and Learning Commitment in Integrated Media Korean Classical Education

현 영 란(Young-Ran Hyun)*

정 소 연(So-Yeon Chung)**

< 목 차 >

I. 서론	III. 가설 설정 및 연구방법
II. 이론적 배경 고찰	1. 가설 설정
1. 매체통합교육과 창의인재교육의 관련성	2. 연구 방법
2. 향토DB를 활용한 매체통합교육의 가능성	IV. 분석 결과 및 논의
3. 매체풍부성 이론과 창의인재교육의 적용 요소들	1. 결과의 분석 및 가설 검증
4. 채널확장이론과 창의인재교육의 가능성	2. 구조방정식 모형분석
	V. 결론

초 록

본 연구는 창의인재교육 관점에서 고전문학수업에서 매체통합교육에 있어 매체풍부성과 매체경험이 매체유용성과 학습몰입과 어떤 상관성이 있는지 살펴본 것이다. 이를 위해 전국 234개 시군구의 향토문화 자료를 집대성하고 이를 디지털화하여 서비스하는 웹매체인 한국향토문화전자대전(www.grandculture.net) (향토DB)를 활용한 수업을 받은 418명의 고등학생을 대상으로 설문조사를 실시하여 가설 설정, 타당도 검증, 인과모형을 도출하여 구조방정식을 분석한 결과, 향토DB의 매체풍부성과 학습자의 매체경험은 학습몰입에 주요한 영향임을 확인할 수 있었다. 또한 매체풍부성과 학습자의 매체유용성을 매개한 간접효과도 통계적으로 유의하였다. 따라서 향토DB와 같은 전국의 시군구 자료를 집대성한 웹매체의 적극적 발굴과 고전문학수업에서의 활용이 창의인재교육을 위한 매체통합교육에 유용함을 확인할 수 있었다.

키워드: 창의인재교육, 매체통합교육, 고전문학수업, 향토문화전자대전(향토DB), 웹 매체, 매체 풍부성, 매체 경험, 학습 몰입, 매체유용성

ABSTRACT

The purpose of this paper is to examine the structural relationship between the use of a web medium and learning commitment to develop creative talent for higher media integrated Korean classical literature education. For this we used DBs of The 'Encyclopedia of Korean Local Culture(a local culture DB)' built by the Academy of Korean Studies, and a survey was conducted on 418 high school students, attending a classical literature class which used a local culture DB. The result of this study demonstrates media usefulness of local culture DBs' positive effect on learning commitment. Specifically, media richness and media experience affects the learning commitment through the medium usefulness. These results indicate that in order to encourage learner's medium experience and increase medium richness it is necessary to increase the utilization of mediums, such as local culture DBs.

Keywords: Creative talent education, Media integrated education, Korean classical literature learning, the Encyclopedia of Korean Local Culture, Media richness, Media experience, Learning commitment

* 이화여자대학교 정책과학대학원 강사(hyran2@hanmail.net) (제1저자)

** 이화여자대학교 국어교육과 교수(chong33@ewha.ac.kr) (교신저자)

•논문접수: 2015년 11월 22일 •최초심사: 2015년 11월 24일 •게재확정: 2015년 12월 8일

•한국도서관정보학회지 46(4), 471-491, 2015. [http://dx.doi.org/10.16981/kliss.46.201512.471]

I. 서론

현대 사회는 속도와 차원에서 과거와는 비교할 수 없이 급변하고 있다. 지식 정보화 시대의 ‘미래 사회’에 적합한 창의융합적 인재를 육성하는 방향으로 그 패러다임이 전환되고 있다. 이와 더불어 미래예측전문가들은 기술을 중심으로 경제, 사회, 문화 등의 융복합적인 인재들이 미래사회를 주도할 것이라 한다. 인터넷의 자유로운 공간에서 가상현실을 재현하는 동영상과 복합장르 콘텐츠들은 새로운 융복합현상으로 사용자들의 새로운 경험의 원천 및 신세대 산업화의 주요요소로 떠오르고 있다. 이처럼 정보기술을 통한 융합과 소통은 미래를 위한 변화의 핵심이며, 서로 다른 영역 간의 소통과 결합은 창의성 및 혁신의 원천이라고 할 수 있다.

교육분야에서도 융합적 사고와 문제해결 능력을 향상할 수 있도록 학습내용을 창의교육에 초점을 맞추고 있다. 정부는 2011년 주요 과제로 창의적 융합인재 양성을 위한 ‘과학 예술 융합교육(STEAM)’을 강화할 의지를 밝혔다. STEAM이란 ‘Science(과학), Technology(기술), Engineering(공학), Arts(예술), Mathematics(수학)’이라는 5개의 단어가 합쳐진 글자로 과학예술융합교육, 창의적 융합교육 등으로 사용된다. 2007년 10월, 미국 국회에서 STEM(Science, Technology, Engineering and Mathematics) 교육에 대한 행동 계획을 제시하였으며 유럽연합에서는 2004년 유럽의 지식사회를 위한 융합기술에 인문사회과학을 포함시켰다(김석중 2011).

이러한 교육의 방향에 따라서 고전문학 교육에 있어서도 융합을 기반으로 하는 창의적인 인재교육 모델연구가 시도될 필요가 있다. 최근 고전문학에서의 과학과 현재적인 과학들과의 연계, 문화지리학과 지리를 통한 문학연구들 등 다양한 장르 간 융합에 대한 필요성이 논의되고 있다(Soyeon 2015 ; 조동일 2004 ; 황혜진 2007). 그리고 고전문학의 현재화를 위한 매체활용에 대한 융합적 연구들이 시도되고 있다(Soyeon & Youngran 2015). 그러나 실질적이고 진정한 융합시대를 이끄는 인재 양성을 위해서, 교육현장을 고려한 측면에서 접근한 고전과 현대적 매체의 융합에 대한 연구들이 부족하다. 즉 고전문학 교육에서의 창의적 인재를 육성하기 위한 매체통합교육의 관점에 있어서 연구들을 시도해 볼 필요가 있다.

따라서 이러한 문제점을 기초로 본 연구에서는 창의 융합적 인재들을 육성하기 위한 고전문학수업에서의 웹매체 활용방안으로서 ‘웹매체 연구 프로젝트’를 실행하였다. 고전문학수업시간은 전통적인 방식으로 진행되기 때문에 고전문학 수업 시의 웹매체의 활용은 다양한 융복합장르 속에서도 정보기술을 활용이 그 핵심으로 작용하는 작업으로 기존의 전통적인 고전문학 수업영역과 매체를 통한 매체통합교육이 결합된 새로운 고전문학의 ‘경계넘기’라고 할 수 있다.

이를 위해 한국향토문화전자대전을 통해 매체통합교육을 수행하였다. 한국향토문화전자대

전은 다양한 장르와 시와 설화, 지역과 문화, 문학의 장르간 복합적 특성을 갖고 있는 웹매체로서 고전문학수업에서 학습자들에게 매체를 통한 교육을 시도하는 것이다. 창의 융합적 인재를 육성하기 위한 방안으로서 한국향토문화전자대전의 사례는 웹매체의 활용이 학습성과에 대한 효과를 분석하기에 매우 적절하다고 할 수 있다.

기존 매체연구들은 원격교육 및 이러닝에서 시도되었다. 이들의 연구들은 매체 활용학습 방법(web based media learning)은 학습성과를 높이는 요인의 하나로 연구되었다(유일·신선진 2006 ; 최수정 2008 ; 고윤영 외 2008). 교수학습의 현장에서도 매체를 활용한 교육에 대한 연구들은 매체활용에 대한 교수의 설계 및 웹기반 교수학습법에 대한 논의하였다(최인자 2008 ; 권양현 2014). 그러나 복합장르로서 한국향토전자대전의 웹매체의 활용에 대해 방안들을 제시는 하지만 구체적인 교수학습과정에서의 활용에 대한 실증분석차원에서 이뤄지지 않았다고 할 수 있다.

본 연구는 고전문학을 학습하는 학생들을 대상으로 한 고전문학교육에서 현대적 매체를 활용한 고전지식을 학습하게 할 때 학습효과에 영향을 미치는지에 검증하는 것이다. 이는 고전문학수업에서의 어떻게 하면 고전적 지식이 현재화에 기여할 수 있게 할 수는 없을까라는 질문에서 출발하였다. 다양한 고전문학과 현대적 소통방식인 매체의 활용은 장르 및 시공간적 통합을 가능케 하는 매체적 특성으로 매체경험이 다양해지는 학습자들의 학습 활동에 효과를 제시함으로써 매체통합교육에 대해 검토하고자 한다.

웹 매체 활용학습에서는 매체풍부성 이론, 채널확장이론 등과 같은 매체선택이론들을 배경으로 한 연구들을 통해 살펴보았다. 이들의 연구들에서 주요하게 다루고 있는 매체의 특성과 학습자들의 매체경험, 그리고 매체유용성들을 통해 향토문화전자대전에 적용하여 그 학습효과로서 학습몰입에 미치는 영향을 중요하게 다루었다.

따라서 II장에서는 연구의 배경이 되는 매체통합교육 및 창의 인재육성교육에 대해 살펴보았으로써 매체활용의 필요성을 고찰한다. 그리고 매체풍부성 및 매체경험이란 매체채널확장이론과 정보시스템 연구들을 통해 주요변수들을 추출하였다. III장에서는 II장을 토대로 가설을 설정하고 구조방정식의 모형과 그 연구 방법을 제시하였다. IV장에서는 결과 분석을 통해 가설을 검증하고 분석모형 결과를 제시하였다. V장에서는 결론 및 함의를 정리하였다.

II. 이론적 배경 고찰

1. 매체통합교육과 창의인재교육의 관련성

최근 웹 기반 학습이 활성화됨에 따라 웹 매체를 통한 융합교육의 가능성에 대한 다양한

접근방법이 도입되고 있다. 이러한 선행연구들은 크게 두 가지로 나누어볼 수 있다.

첫째, 매체통합교육과 관련한 교수매체 연구를 들 수 있다. 특히 교수매체에 대한 효과성과 관련하여 주목할 논의로는 매체 간 차이를 연구하거나(Kulik, Kulik & Bangert-Drowns, 1985), 사용자의 내적 동기에 대한 연구(Clark 1984)를 들 수 있다.

둘째, 매체통합연구로는 다음을 들 수 있다. 체육수업에서의 웹기반 교수 학습 매체에 대한 연구(홍석호, 문호준 2005 ; 홍석호 2003), 유아교육에서 교수매체연구(유윤영 2012), 이 러닝에서의 매체풍부성 연구 및 교실수업에서 매체풍부성과 교수자의 매체지원에 대한 연구(유일, 신선진 2006 ; 최수정 외 2007 ; 현영란, 정소연 2015) 등이 있다. 또한 예술과 과학, 문학과 지리 등 복합분야의 연구들(Saunders 2010)과 통합형 문화예술교육에 대한 논의가 많다(김영주 2010 ; 황금숙 2008 ; 안혜리 2007).

다양한 분야에서의 통합과 융합에 대한 접근은 사회의 급변화에 따른 인재양성에 있어서 다각적이면서 복합적인 문제를 해결할 수 있는 창의적인 인물을 기르기 위한 것이다. 그런 가운데 통합학문에서 과학 및 정보기술매체라는 키워드는 그 중요성이 매우 높다. 복합문제를 해결하기 위해서 창의 인재들은 다양한 관점과 최신 정보기술을 다룰 줄 알아야 한다는 것이 기본적인 사항이다.

특히 웹매체는 모든 지역, 문화, 시공간의 축소하여 다양한 분야들을 통합시켜놓은 매체적 특성을 갖고 있다. 그렇다면 고전문학교육의 교수학습 특성에 있어서 웹매체의 역할은 무엇일까? 최근 고전문학교육에 있어서 주제는 어떻게 고전문학의 이야기를 현대적 경험이 되도록 해야 하는가에 있다고 할 수 있다. 즉 고전문학이 현재적으로도 살아있는 의미의 문학적 가치를 갖도록 지속가능한 고전문학이 되기 위한 교육 방안에 대해 고찰하는 것은 중요하다(Soyeon & Youngran 2015). 선행연구를 보면 고전문학의 지속가능성을 직접적으로 표방하지는 않았지만 고전문학이 현재적으로 유의미하도록 디지털 콘텐츠로서의 개발을 제안하거나 고전문학을 배우는 학습자에게 고전문학이 낯설지 않고 현재적 유의미함을 줄 수 있도록 게임이나 드라마 등 현대적 변용에 주목한다. 그 이유는 학습자에게 시공간적 거리감을 좁히려는 시도들로서 그 의미를 갖는다(조희정 2006 ; 고정희 2007 ; 고정희 2013)

따라서 고전문학의 대중화(현재화)를 위해서는 보편적 언어의 구현과 대중의 참여를 전제해야 한다. 고전문학이 현대인들에게 배제되지 않기 위해서는 현대사회가 요구하는 언어로서의 보편성에 부합되어야 한다. 특히 청소년 학습자들은 새로운 세대들로 매체의 변화에 집중하고 있고 대부분의 학습자들에게 인터넷과 모바일의 사용은 보편적 현상이 되었다. 고전의 현재적 지속을 위해서는 매체활용을 위해 지금의 유통가능하고 활발한 문학 활동으로 자리를 잡아야 하며 웹매체들은 새로운 방식으로서의 전환을 가능케 한다. 특히 한국향토문화전자대전(이하 향토DB)은 전국의 지방의 자료들을 집대성한 디지털 자료로서 지역적 정보와 지방문

화와 시각적 자료들의 디지털화는 수용자에게 고전문학에 대한 접근을 용이하게 할 뿐 아니라 현대적 방식으로 접근하고 이해하고 수용할 수 있도록 한다.

2. 향토DB를 활용한 매체통합교육의 가능성

앞에서 살펴본 매체통합교육에 있어서 한국향토문화전자대전(www.grandculture.net)이 가진 장점과 활용 가능성을 들면 다음과 같다.

첫째, 한국향토문화전자대전은 다양한 분야의 정보를 가진 통합성 매체이다. 향토DB는 다양한 학문분야, 곧 한국의 역사, 문화, 지리, 민속, 문학 등 현대와 고전, 문헌과 구두의 다양한 언어들을 제공한다. 윤유석(2008)은 한국향토전자대전은 다양한 학습에 적용하고 학습자들이 학문연구에 활용이 가능한 방안을 제시하였다. 심재석(2013)은 디지털 한국학 아카이브의 한국학연구의 활용가능성으로 자연지리, 인문지리, 동식물상, 전통, 현대, 유형문화와 무형문화, 삶의 주체로서의 성씨 인물들, 정치와 행정에 관한 자료들이 종교, 교육, 예술, 언론, 생활, 사회, 미술들이 제시되고, 특히 구비전승으로서 설화, 무가, 민요들과 방언, 속담들의 지역언어와 고전시가, 고전산문, 한문학, 현대문학이 집적되어 있기 때문에 학습에 유의하다고 하였다.

둘째, 다양한 매체의 복합장르들을 제공한다. 전국의 향토DB는 시군구 지역에 대해 그 지역의 역사와 문화유산, 경제 사회의 변화 발전상에 관한 모든 정보를 디지털로 구성하였다. 향토DB는 총 33개 지역을 대상으로 전체 공간정보는 29,743건, 1개 지역 평균 공간정보는 약 900건으로 텍스트, 사진, 멀티미디어 등 다양한 매체의 복합장르로 구성되어 있다.

셋째, 웹기반 매체의 장점들을 갖추었다. 서류기반 매체와는 달리 시공간을 넘어서 정보를 제공한다. 향토DB는 '지역문화 백과사전'으로 인터넷을 비롯한 다양한 정보통신 매체를 통해 즉각적으로 어디서나 서비스하기 때문에 사용자들은 웹포털을 통해 즉각적 피드백을 받을 수 있다. 또한 컴퓨터 텍스트 처리 및 의사소통 도구를 통해 지역 및 향토문학에 대한 다양한 자료들을 제공하므로 학습자에게 문헌에 대한 다양한 해석을 가능하게 한다(심재석 2013 ; 윤유석 2008).

이제 매체 연구의 직접적인 배경이 되는 이론으로서 매체풍부성과 채널확장이론 및 정보시스템 이론 등에 대해 탐색하고자 한다. 이에 기반해 교실 현장에서의 교수학습의 장에 적용하고자 할 때에 연구를 설계할 수 있는 중요한 요소들을 도출하게 될 것이다.

3. 매체풍부성 이론과 창의인재교육의 적용

창의 교육에 있어서 매체활용은 중요하다. 예술과 과학의 접목이 중요한 과제이며 다양한 학문분야의 융합을 다룰 수 있는 인재 양성을 위해서 정보기술의 활용은 매우 핵심적인 것이

다. 가상현실을 통해 다양한 매체들을 만들어내고 이를 학문과 산업 간의 융합을 만들어내는 것들은 좋은 예일 수 있다.

매체풍부성은 지식정보들을 일정시간 내에 적절하게 이해시키는 능력으로 정의할 수 있다(Daft and Lengel 1986). 매체풍부성이란 업무 및 문제해결에 있어서 불확실성과 애매모호함을 줄이기 위한 방안으로 적합한 매체의 선택에 대해 집중한다. 따라서 적절한 매체를 잘 활용할 경우 업무효과가 증가하기 때문에(Daft and Lenge 1986 ; Daft et al. 1987 ; 최수정 외 2007 ; 유일·신선진 2006) 창의인재 양성에 있어서도 중요한 요소가 된다.

그런데 매체풍부성 이론에서는 가장 매체풍부성이 높은 매체는 면대면이며 현대적인 전자 메일은 낮은 순으로 순위를 정하였다. 그러나 최근에는 전자메일이 보다 활용될 뿐만 아니라 인터넷 모바일의 사용이 급증하면서 매체활용이 면대면 못지않게 매체풍부성이 높다고 평가하고 있다(Lee 1994 ; Markus 1994 ; Fulk and Steinfield 1990 ; 최수정 외 2007 ; 유일·신선진 2006). 특히 고전문학수업에서도 매체의 풍부성이 학습 효과가 높다는 점이 입증된 바(현영란, 정소연 2015), 향토DB라는 매체경험과 그 유용성 정도를 밝히는 것은 중요할 것이다.

4. 채널확장이론과 창의인재교육의 가능성

창의성 신장을 위한 고전문학수업에서 학습자들은 고전문학을 통해 다각적인 관점을 체험할 수 있다. 학습자는 일방적으로 지식을 전수받는, 소비자로서만 생각하기가 쉽다. 그러나 본고에서는 학습자를, 지식을 이해하고 소비할 뿐만 아니라 지식의 유통과 재구조화, 창조에 이르는 과정에 동참할 수 있는 역동적 존재로서 접근하고자 한다(Soyeon & Youngran 2015). 창의적 인재교육에서 중요한 것은 지금도 생동감있게 존재하는 고전문학을 배우는 학습자들이 지식의 재생산 및 창조과정을 향토DB와 같은 웹매체를 통해 고전문학의 현재화를 경험하고 이를 토대로 지식재생산자로서 가능성을 열어주는 것이다.

여기서 우리는 앞에서 본 매체풍부성 논의와 관련해 학습자의 매체경험과 직결되는 채널확장이론에 대해 검토할 필요가 있다. 채널확장이론(channel expansion theory)에서는 매체에 대한 풍부성을 지각하는 과정에서 개인적으로 지니고 있는 사용자의 태도가 매체풍부성에 영향을 미친다고 주장한다(Carlson and z mud, 1999). 이러한 채널확장이론은 매체풍부성이론이 갖는 한계를 보완하는 작업으로도 주요하게 다루어진다(최수정외 2007). 채널확장이론의 핵심은 개인이 특별한 매체를 통한 경험은 일상에서의 매체에 대한 태도에 영향을 미친다는 것이다.

웹기반 매체에 대한 실증연구는 객관적 매체선택 과정에서 학습자들의 주관적 경험이 매체

풍부성에 영향을 미친다고 주장한다(최수정 외 2007 ; 양재호 외 1999). 기존 연구에서는 학습이 이뤄지는 교실에서 학습자들의 매체에 대한 경험은 강력한 학습만족에 영향을 미친다고 검증되었다(최수정 외 2007). 학습자들의 매체에 대한 경험은 매체풍부성을 지각하는데 매우 중요하게 작용하기 때문이다(Fulk and Ryu 1990 ; 최수정 2006).

다음으로, 매체유용성(media usefulness)은 매체인 정보시스템의 성공의 영향요인으로 다뤄진다(Davis 1987 ; DeLoan and McLean 1992 ; Seddon 1997). 매체유용성은 사용자가 매체를 이용하여 학업(직무)성과를 향상시킬 수 있을 것이라는 믿음, 기대로 정의한다(Delooan and McLean 1992). 매체관련 사이버, 원격학습에서도 지각된 유용성은 학습만족에 주요 선행요인이라고 지적하였다(유일 · 신선진 2006) 본 연구에서는 향토DB의 유용성은 학습자들의 향토DB를 사용함으로써 인해 창출되는 기대 및 혜택을 매체유용성으로 정의하였다. 향토DB의 매체유용성은 학습자들에 대한 기대를 충족하게 함으로써 학습만족에 긍정적 영향을 미칠 것이다.

한편, 매체를 활용한 수업에 중요한 것은 전통적인 학습에서와는 매체를 활용했기 때문에 보다 학습몰입에서 어떠한 결과를 나타내는지가 중요하다. 특히, 학습 몰입은 학업성과와 학습 지속에 있어 중요한 기능을 한다(Perry 2008). 교육적 관점에서 학습 몰입은 적극적이고 탐색적인 학습에 요구되는 심리적 기제를 의미한다(Harju & Eppler 1997 ; 주영주 외 2009). 학습 몰입은 어떤 과제 해결이나 활동에 집중할 때 나타나는 심리적 현상으로 이러한 학습몰입의 상태는 과제와 관계없는 지각이나 생각은 걸러지고 과제와 밀접한 생각에 더욱 빠져든다고 주장한다(주영주 외 2009) 학습몰입상태에 있는 학습자는 자신의 모든 의식과 신체의 각 기관은 하나의 학습목표에 초점을 맞추고 학습몰입활동을 통해서 즐거움과 자기충족감을 경험한다(박성익, 김연경 2006). 학습몰입이 높을 때 만족도에 영향을 미친다(김미량 2005).

이제 지금까지 살펴본 이러한 요소들을 기반으로 하여 본 연구의 구체적인 가설과 설계 방안을 다음 장에서 자세히 살펴보도록 하자.

Ⅲ. 가설 설정 및 연구방법

1. 가설 설정

본 연구는 전통적인 교실기반 수업에서의 고전문학에서 매체통합교육으로서 향토DB를 사례로 연구하였다. 이러한 매체통합교육은 창의인재교육에 있어서 중요하게 활용될 수 있는

실증적 연구들로서 탐색작업으로 시도되었다. 이를 위해 매체풍부성 이론에서 매체풍부성 개념을 도출하고, 매체채널확장이론에서 학습자의 매체경험 개념을 도출하였다. 또한 정보시스템 논의에서는 해당 이론에서 주요하게 다루지는 매체 유용성 개념을 도출하고, 전통적인 교육학에서는 주요 성과변수로 다루고 있는 학습몰입을 도출하였다.

이제 여기에서는 앞에서 살펴본 창의인재교육 배경과 매체 활용의 통합교육적 적용 요소들을 고려하여 매체를 활용한 고전문학 수업에 있어서 매체풍부성과 학습자의 매체경험이라는 요소가 학습자의 매체유용성에 어떤 영향을 미치는지, 그리고 학습몰입에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고자 한다. 이를 위해 가설을 설정하고 매체풍부성과 학습 몰입의 관계, 여기에 학습자의 매체경험, 매체유용성, 학습몰입의 관계들을 살펴보겠다.

가. 매체풍부성과 학습몰입

창의인재교육관점에서 볼 때 학습자들이 매체풍부성을 높게 지각할수록 새로운 현상에 대한 창의적이면서도 복합적인 사고를 가능하게 하는 매체활용 능력을 증진할 수 있다. 특히 매체풍부성이 높은 매체는 다양한 해석과 풍부한 이해를 가능하게 하여 교수자와 학습자 간 상호소통을 활발하게 한다 (Daft and Lengel 1984; Webster and Hackley 1997). 이러닝 학습에서도 매체풍부성은 학습성가에 긍정적 영향을 미친다고 검증되었다(유일, 신선진 2006). 또한 매체를 활용한 고전문학수업에서도 매체풍부성은 학습몰입에 긍정적 영향을 미친다는 결과가 검증되었다(현영란, 정소연 2015). 따라서 매체통합교육에 있어서 학습자들이 매체에 대한 풍부성을 높게 인지할수록 창의 융합적 사고력을 증진시켜 매체를 통한 학습몰입에 긍정적 영향을 미칠 것이라고 예상할 수 있다.

가설1. 매체 풍부성을 높게 지각할수록 학습자들의 학습 몰입의 정도가 높을 것이다.

나. 학습자의 매체경험과 학습몰입

창의인재교육에서 매체교육을 강조하는 이유는 복잡한 사회에서의 문제들을 해결하는데 매체활용을 필수적인 요소로 보기 때문이다. 이때 학습자들의 매체경험은 복합적인 문제해결 능력을 갖추도록 하는데 있어서 도움을 준다. 학습자의 매체경험이 다양하고 많을수록 자유로운 분야를 파악하고 적용하려는 경향이 강하기 때문에 학습자들은 매체를 통한 수업에 대해 긍정적 태도를 취하게 된다. 나아가 창의적 인재교육관점에서 볼 때에도 학습자들이 매체경험을 많이 할수록 매체를 통한 학습몰입에 긍정적 영향을 미칠 것으로 예상해볼 수 있다.

또한 학습자들의 매체경험은 새로운 매체에 대한 접근을 용이하게 할 뿐만 아니라 특히, 향토DB 매체를 통해서 다양한 지방의 문화와 언어를 쉽게 습득하는 경험을 가지게 된다. 이

러한 매체경험을 통해 새로운 분야에 매체를 활용한 창의적인 활동들을 가능하게 할 수 있다. 따라서 매체경험이 많을수록 창의적인 사고와 다양한 활동을 할 수 있는 능력을 갖춘 인재로 성장할 기회를 가진다고 할 것이다.

가설2. 학습자의 매체 경험이 높을수록 학습 몰입에 긍정적 영향을 미칠 것이다.

가설3. 학습자의 매체 경험이 높을수록 매체풍부성을 높게 인식할 것이다.

가설4. 학습자의 매체 경험이 높을수록 매체풍부성을 매개로 학습몰입에 영향을 미칠 것이다.

다. 학습자의 매체경험, 매체풍부성, 매체유용성, 학습 몰입

통합매체교육을 통해 학습자들의 매체경험이 많아질수록 매체에 대한 긍정적 태도 및 매체 활용에 대한 능력이 향상될 것으로 예상해볼 수 있다. 이러한 매체경험의 증가는 매체에 대한 유용성에 대한 태도에도 긍정적 영향을 미친다(최수정 외, 2007). 이는 매체경험이 적은 학습자보다 매체경험이 많은 학생들이 매체를 통한 유용성을 높게 인지하게 되는 것과 관련된다.

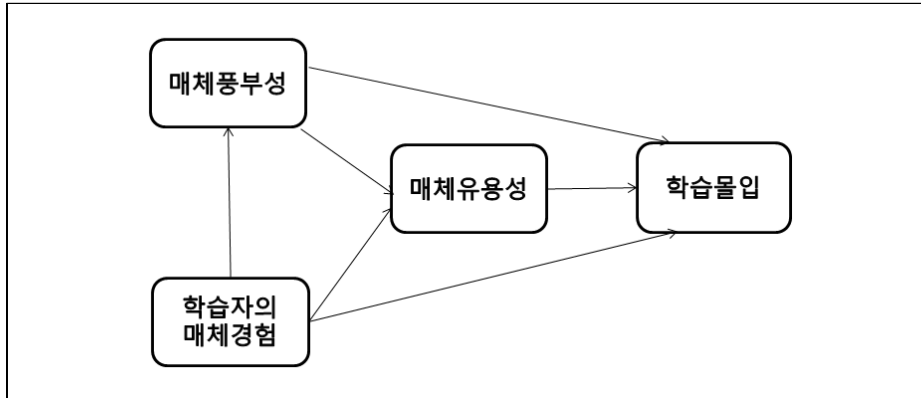
한편, 정보시스템연구에서는 매체유용성이 학습성과에 매우 중요한 영향요인으로 강조되어왔다(DeLoan and McLean 1992 ; Seddon 1997). 학습자들은 매체가 유용하다는 평가를 할 때 학습몰입에 강한 영향을 받기 때문이다. 따라서 매체경험은 매체유용성을 매개하여 학습몰입에 긍정적 영향을 미칠 것이다. 또한 매체경험을 많이 할수록 매체에 대한 풍부성도 높게 인지할 가능성이 높다. 따라서 매체경험은 매체풍부성과 매체유용성을 순차적으로 매개하여 학습몰입에 긍정적 영향을 미칠 것으로 예상해볼 수 있다.

가설4. 학습자의 매체 경험이 높을수록 매체유용성을 매개로 학습 몰입이 높을 것이다.

가설5. 매체 풍부성이 높을수록 매체유용성을 매개로 매체를 통한 학습몰입이 높을 것이다.

가설6. 학습자의 매체 경험이 높을수록 매체풍부성과 매체유용성을 순차적으로 매개하여 학습몰입에 영향을 미칠 것이다.

이러한 가설에 기반해 다음과 같은 모형을 생각해볼 수 있다.



〈그림 1〉 매체풍부성, 매체유용성, 학습자의 매체경험, 학습몰입에 대한 연구 모형

2. 연구 방법

가. 표본구성 및 자료수집

매체풍부성과 매체경험이 학습자의 학습 몰입 및 매체유용성과 가진 관계를 살펴보기 위해서 향토DB포털로 고전문학수업에 참여한 고등학생들에게 설문조사를 실시하였다. 조사기간은 2009년 12월부터 2012년 2월까지이고, 서울과 경기의 4개 고등학교에 총 480명을 대상으로 설문조사를 진행하였다. 회수한 설문조사지는 441개이고, 23개는 불성실하여 제외하고 최종적으로 418개의 설문지를 대상으로 연구를 진행하였다. 설문조사는 해당 수업을 진행했던 담당 교수자에 의해 면대면으로 이루어졌다.

나. 측정도구의 설계 및 분석모형

본 연구의 주요변수인 매체풍부성을 측정하기 위한 척도는 Daft and Legel(1986), Webster and Trevino(1995)의 척도를 참조하여 고전문학 수업의 맥락에 맞추어 학습자들을 고려하여 수정하였다. 학습자의 매체경험은 측정도구인 최수정(2006)과 Carlson and Zmud(1999)를 참고하여 학습자의 태도 중에 매체경험을 중심으로 측정도구를 개발하였다. 매체유용성은 Davis(1989)와 Seddon(1997), Venkatesh and Davis(2000), 최수정 외(2007), 유일, 신선진(2006)을 참조하여 측정하였다. 학습몰입은 학습상황에서 학습하는 동안 주변에 상황을 의식하지 못하고 집중하는 상태로 김나영(2009)와 김은영 외(2011)의 측정도구를 참조하였다. 측정도구들의 적합성을 위해 연구의 설계 단계에서 고전문학 관련 교수자와 학습자들의 사전면담을 통해 타당성을 검토하였다.

II장과 III.1의 가설을 기반으로 아래와 같은 설문 문항을 작성하였다.

<표 1> 매체풍부성, 학습자의 매체경험, 매체유용성, 학습몰입에 대한 설문

(문항)	설문문항 (리커트 5점 척도)
매체 풍부성	향토DB에서 제공하는 고전문학 지식은 교수자와 학습자간의 고전문학에 대한 이해를 증가시킨다.
	향토DB는 고전문학에 대한 지식정보를 정확하게 전달하여준다.
	향토DB 사용은 교수자와 학습자간의 대화속도에 도움을 주었다.
	향토DB를 통해 고전문학에 대한 의견을 빨리 교환할 수 있도록 해주었다.
	향토DB를 사용함으로써 교수-학습간의 의사를 제대로 전달할 수 있었다.
학습자의 매체경험	나는 고전문학시간에 향토DB에서 지식정보를 경험하였다.
	나는 향토DB에서 제공하는 다양한 정보들을 사용하였다.
	나는 향토DB의 도움을 받아 수업과제를 해결해 보았다.
	나는 향토DB 콘텐츠를 이용하여 고전문학을 접해보았다.
매체 유용성	향토DB는 학습자료 획득에 유용하다
	향토DB는 학습능력 향상에 유용하다
	향토DB는 고전문학 이해에 유용하다.
	향토DB콘텐츠는 학습 효과에 유용하다.
학습 몰입	매체를 이용한 학습이 매우 잘 집중되었다.
	매체를 이용한 학습은 평상시보다 수업시간이 금방 지나가는 것 같았다.
	외부의 자극에 방해받지 않고 매체를 이용한 학습에 집중하였다.
	나는 매체를 이용한 수업환경에 대해 잘 적응하였다.
	매체를 이용한 수업에 나 자신의 존재를 인식하지 못할 만큼 몰두하였다.

본 연구의 측정변수들에 대해 확인적 요인분석과 신뢰도 검사를 실시했다. 본 연구의 매체 풍부성, 매체경험, 매체유용성, 학습몰입은 잠재변수로 5점 척도를 사용하였다. Cronbach's α 가 매체풍부성 .878, 매체경험 .903, 매체유용성.865, 학습몰입 .873으로 모두 .86이상으로 측정도구의 타당성과 신뢰성은 만족할 만한 수준인 것으로 확인되었다.

IV. 분석 결과 및 논의

1. 결과의 분석 및 가설 검증

아래의 <표 2>는 측정변수들 간의 상관관계와 적합도 지수에 대한 분석 결과이다.

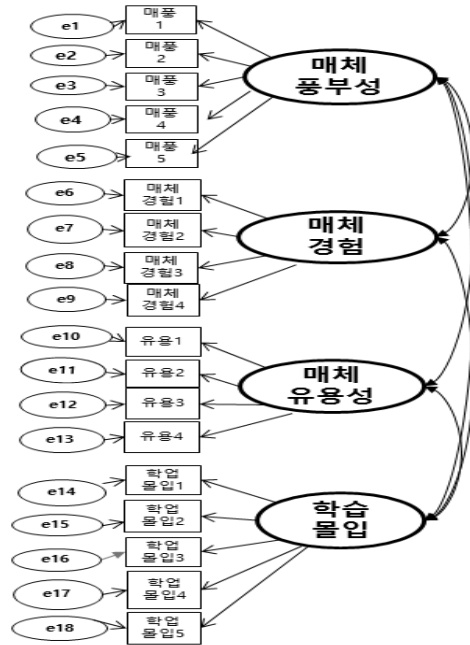
<표 2> 측정변수들 간 상관관계 및 측정모형 적합도 지수

변수		분석결과		구성개념 간 상관관계						
		Mean	S.D	매체 풍부성	학습자의 매체경험	매체 유용성	학습몰입			
매체풍부성		3.7059	67009							
매체경험		3.7001	.71453	.509**						
매체유용성		3.2651	.86278	.656**	.550**					
학습몰입		3.5000	.71143	.768**	.602**	.655**				
절대 적합 지수				증분 적합 지수						
x ² 검증		RMR	GFI	RMSEA	IFI	TLI	CFI	NFI		
x ²	DF	x ² /DF	P							
378.131	161	2.349	.000	.029	.914	.057	.930	.951	.958	.930

주: **p<0.01 수준에서 유의 RMSEA LO:.049, HI:.064

바로 위의 <표 2>에서 보듯이, 구성개념을 측정하기 위한 잠재변수에 대한 확인적 요인분석을 실시하였다. 확인적 요인분석 방법은 이론적 개념에 기초하여 요인들의 개념간 상호배타성을 검증하는 방법이다. <그림 2>는 본 연구 모형의 개념들에 대한 확인적 요인분석 모델이다¹⁾. 본 연구 모형의 매체풍부성, 매체경험, 매체유용성, 학습몰입의 개념 간 상호배타성을 검증한 결과, 확인적 요인분석 결과 x²의 p값이 .000으로 기각된다. 또한 모델의 간명성을 보여주는 x²/DF값이 2.349, RMSEA도 .057이지만 RMR도 통상기준 .08이하인 .029이며 GFI=.914, IFI=.930, TLI=.951, CFI=.958, NFI=.930로 모두 .9이상으로 충분히 수용할 수 있는 수준의 적합성을 가진 것으로 판단된다.

1) 연구모형의 개념에 대해 탐색적 요인분석을 실시할 수 있으나 이론적 개념에 기초하여 개념들 간 타당성을 검증하기 위해서는 확인적 요인분석을 시도하는 것이 바람직하다고 판단하였다. 확인적 요인분석의 적합도 검증 결과, 충분히 4개념의 상호배타성에 문제가 없다고 판단하여 연구모형을 분석하였다.



〈그림 2〉 본 연구 모형에 대한 확인적 요인분석 모델

2. 구조방정식 모형분석

아래의 <표 3>은 본 연구의 인과모형을 위한 검증하기 위해 진행된 결과이다. 곧 매체풍부성과 매체경험을 외생변수로, 매체유용성을 매개변수로, 학습몰입을 내생변수로 채택한 모형을 구조방정식을 통해 검증하였다. 또한 오차간 공분산을 추가하였다. 적합도 결과를 보면, χ^2 의 p값이 .000 이지만, 모델의 간명성을 보여주는 χ^2/DF 값이 2.282, RMSEA는 .055이지만 GFI가 .919이며 충분적합도인 IFI=.960, TLI=.951, CFI=.960, NFI=.931로 모두 .9이상으로 수용가능한 적합지수이다. 이 바탕으로 잠재변수들 간의 인과관계를 분석한 것이 그 아래의 <표 4>이다.

〈표 3〉 분석모형의 적합도 지수

절대 적합 지수				충분 적합 지수						
χ^2 검증		GFI	RMSEA	RMR	IFI	TLI	CFI	NFI		
χ^2	DF	χ^2/DF	p							
358.224	157	2.282	.000	.919	.055	.039	.960	.951	.960	.931

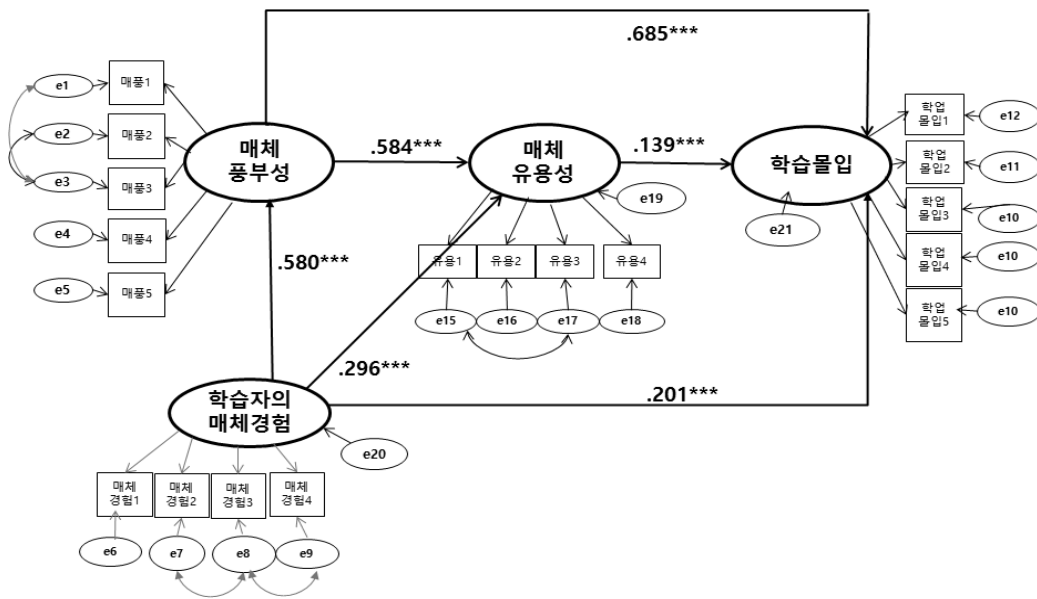
LO.048, HI.063

〈표 4〉 구조모형 분석 결과

변수		SD Estimate	estimate	S.E.	C.R.	P	Label
매체경험	→ 매체풍부성	.580	.428	.041	10.378	***	채택
매체경험	→ 매체유용성	.296	.228	.041	5.520	***	채택
매체풍부성	→ 매체유용성	.584	.609	.065	9.402	***	채택
매체풍부성	→ 학습몰입	.685	.777	.082	9.452	***	채택
매체유용성	→ 학습몰입	.139	.158	.072	2.177	.029	채택
매체경험	→ 학습몰입	.201	.175	.040	4.368	***	채택

Regression Weights: (Group number 1 - Default model)

이에 기반한 최종 분석모형은 <그림 3>와 같다.



〈그림 3〉 최종 분석모형

위의 구조방정식 분석 결과는 다음과 같다. 매체통합교육의 효과를 확인하기 위해 설정한 향토DB의 매체풍부성은 학습자들의 학습몰입에($\beta = .685***$)에 매우 강력한 영향을 미쳤다. 학습자들이 매체풍부성을 높게 지각할수록 매체유용성($\beta = .584***$)에 긍정적 영향을 미쳤다. 그리고 학습자의 매체경험은 학습몰입($\beta = .201***$)에 영향을 미쳤으며 학습자의 매체경험은 매체유용성에($\beta = .296**$) 긍정적 영향을 미쳤다. 무엇보다도 향토DB에 대한 학습자의 매체경험은 매체풍부성에 통계적으로 강력하게 유의미하였다($\beta = .580***$).

구조방정식을 분석한 간접효과는 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 매체유용성은 매체풍부성과 학습몰입 간 관계를 매개한다. 매체풍부성이 매체유용성 ($\beta=.584^{***}$)에, 매체유용성은 학습몰입 ($\beta=.139^{***}$)에 영향을 미쳐 .081176의 간접효과가 나타났다.

둘째, 학습자의 매체경험은 매체풍부성에 ($\beta=.580^{***}$), 그리고 매체풍부성은 학습몰입 ($\beta=.685^{***}$)에 영향을 미쳤으며 .3973의 간접효과를 보여주었다. 그리고 학습자의 매체경험이 매체풍부성 ($\beta=.580^{***}$)과 매체풍부성이 매체유용성에 ($\beta=.584^{***}$)이므로, 매체유용성이 학습몰입 ($\beta=.139^{***}$)에 영향을 미쳐 이에 대한 간접효과는 .04708208이다. 매체풍부성과 매체경험을 통한 총간접효과는 .44438이다.

지금까지의 논의는 다음 <표 5>와 같이 정리할 수 있다.

<표 5> 간접효과와 총효과 분석

변수관계	직접효과	표준화계수		총효과
		간접효과		
		매체유용성	매체풍부성	
매체풍부성 → 학습몰입	.685	.08118		.76618
학습자의 매체경험 → 학습몰입	.201		.44438	.64538

V. 결론

본고는 지금까지 창의인재교육의 활성화를 위해 매체통합교육으로서 매체활용이 학습효과에 영향을 미치는지를 확인하고자 하였다. 이를 구체적으로 파악하기 위해 매체풍부성과 학습자의 매체경험이 매체유용성을 매개하여 학습자의 학습몰입에 대한 구조방정식의 통계분석을 실시하였다.

본고의 논의 결과를 다음의 두 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 매체통합교육에 있어서 매체풍부성은 학습몰입에 긍정적 효과가 나타났다. 매체통합교육에 있어서 매체 풍부성이 중요하며 이는 학습몰입에 긍정적 영향을 미친다는 것을 검증할 수 있었다.

둘째, 창의적 인재교육 및 채널확장이론에서와 같이 학습자의 매체경험은 매체풍부성 ($.580^{***}$)에 영향을 미쳤다. 그리고 매체유용성을 매개하여 학습몰입에 영향을 미치고 있음

을 검증할 수 있었다. 학습자의 매체경험은 학습몰입(.201***)에 그리고 매체유용성(.296***)에 유의한 영향을 미쳤다. 또한 매체유용성도 학습몰입(.139***)에 긍정적인 영향을 미쳤다. 그리고 학습자의 경험은 매체경험이 매체풍부성과 매체유용성을 매개하여 학습몰입에 간접효과를 검증할 수 있었다. 이러한 분석결과를 통해 고전문학수업에 있어서 창의인재교육 및 채널확장이론에서 주장하는 것과 같이 학습자의 매체경험이 매체풍부성 지각에 영향을 미치는 요인으로 확인되었다.

한편, 예측한 연구가설결과들이 채택되었으므로 다음과 같은 해석이 가능하다. 본 모형이 학습자의 매체경험, 매체풍부성에 대한 인과적 관계를 설정할 경우, 학습자의 매체경험은 매체풍부성에 매우 강력한 영향으로 학습몰입에 영향을 미치며, 매체유용성에도 긍정적 영향력을 미쳤다. 이에 대해서는 다음의 두 가지를 더 생각해볼 필요가 있다.

첫째, 학습자들의 매체경험이 부족하거나 충분하지 않기 때문에 학습몰입과의 관계에 영향을 미칠 수 있다는 것이다. 즉 웹매체 경험이 많을수록 고전문학 수업에서 학습몰입은 증가되었다.

둘째, 본 연구에 의하면 매체풍부성이 학습몰입과 매체유용성에 강력하게 영향을 미치고 있었다. 즉 여전히 매체풍부성은 학습몰입에 가장 강력한 영향요인임을 확인할 수 있었다. 즉 고전문학 수업시간에 매체선택과 그 매체의 풍부성은 매우 강력하게 학습몰입에 영향을 미친다는 것이다. 이로 기존연구에서 강조하는 매체풍부성은 본 고전문학수업에서도 여전히 중요한 요인임을 확인하였다.

그러므로 고전지식의 현재화를 위해 매체선택의 중요성을 간과할 수 없다. 그리고 매체경험은 학습몰입에 직접효과가 있었을 뿐만 아니라 간접효과분석에 있어서 볼 때 매체경험 역시 매우 강력한 요인임을 확인할 수 있었다. 그러므로 본 연구결과는 학습자들의 고전문학수업을 위해 매체선택과 학습자의 매체경험이 필요함을 제시해 주는 결과라고 할 수 있다. 교수자로서의 매체선택부분이 반드시 요구되며 또한 학습자들의 매체경험을 강화할 필요가 있다.

창의인재적 교육관점의 논의 및 고전문학 수업에서의 매체통합교육을 위한 학습현장에 기여하는 주요한 함의는 학습자들의 통합적 사고를 보다 많이 할 수 있도록 매체경험을 높이는 방안을 고려해야 함을 제안할 수 있다. 수업환경에서 디지털 매체 활용 시 교수자는 학습자들로 하여금 매체에 대한 풍부성을 지각하게 하도록 매체에 대한 접근과 학습자의 매체경험을 증진시킴으로써 학습몰입을 고취시킬 필요가 있다. 또한 고전문학 교육을 위한 매체에 대한 경험을 증가시키는 것은 본인의 관심이 있지 않는 한 많은 정보의 홍수 속에서 지나쳐버리기 쉬운 점이 있다. 또한 향토DB의 경험이 반드시 긍정적이지 않을 수 있다. 지역문화 혹은 고전문학에 대한 자료를 찾는게 어려울 수도 있고 서비스나 Q & A 등의 문제일 수 있다. 매체를 다루는 데 있어서의 어려움은 학습만족에 긍정적이지 않게 영향을 미칠 수 있다. 교실내의

웹환경이 좋지 않을 수도 있다. 이를 위해 고전문학 수업시의 복합매체들에 대한 선택과 학습자들의 경험을 위한 교육설계 및 그 방안이 요구된다.

그러나 본고는 실제로 학생들이 일반적 매체경험정도와 향토DB 매체경험정도가 다를 수 있다는 점에 대한 검토가 향후 필요하다. 또한 창의 인재 교육을 위해 본고에서 활용한 한국향토문화전자대전만이 아니라 또 다른 웹매체들을 통해 본 모형의 타당성을 검토할 필요가 있다. 나아가 학습자만이 아니라 예비교사들의 만족도 검토도 필요할 것이다. 이에 대해서는 향후 후속 연구가 요청된다.

참고문헌

- 고정희. 2007. 고전문학의 시공간적 거리감과 문학사적 교육. 『고전문학과 교육』, 14: 89-119.
- 고정희. 2013. 『고전시가교육의 탐구』. 서울 : 소명출판.
- 권양현. 2014. 영상매체를 활용한 고전 독서법 방안 연구, 『우리문학연구』, 41: 301-329.
- 김미량. 2005. e-learning 대학원 과정에서의 학습자 학습몰입 및 강의 만족도 영향요인에 관한 연구. 『한국교육』, 32(1): 165-201.
- 김석중. 2013. 미래사회 준비를 위한 중학교의 STEAM 교육, 『물리학과 첨단기술』: 1-6.
- 김수영. 2012. 모바일 웹 서비스에 기반한 문화 콘텐츠의 활용: 한국향토문화전자대전의 사례를 중심으로, 『정보관리학회지』, 29(3): 31-59.
- 김영주. 2010. 통합형 문화예술교육을 위한 국악교육, 『국악교육연구』, 4(2): 301-321.
- 김은영, 김정현, 최예솔. 2011. 협동학습에서 소셜네트워크서비스를 활용한 성찰활동이 학습몰입, 학업적 자기효능감, 학업성취에 미치는 효과, 『교육방법연구』, 23(4): 665-666.
- 박성익, 김연경. 2006. 온라인 학습에서의 학습몰입요인, 학습몰입수준, 학업성취 간의 관련성 탐구. 『열린교육연구』, 14(1): 93-115.
- 심재석. 2013. 디지털한국학 아카이브의 활용방안에 관한 연구-한국향토문화전자대전을 중심으로, 세계한국학대회 제4회.
- 안혜리, 조정래. 2007. 온라인 예술통합교육에서 유희적 측면의 활용 가능성. 『한국조형교육』, 30: 163-186.
- 양재호, 이현규, 서길수. 1999. 텍스트매체 사용에 있어서 매체 경험이 매체 인지와 의사소통과정에 미치는 영향. 『경영정보학연구』, 9(3): 1-23.
- 유운영. 2012. 유아교육에서의 교수매체의 역사와 활용에 대한 논의. 『어린이미디어연구』, 11(2): 111-132.

- 유일, 신선진. 2006. 교수자 요인과 매체풍부성이 원격교육 학습자의 이용의도와 학습성과에 미치는 영향. 『정보시스템』, 15(3): 35-53.
- 윤유석. 2008. 지역정체성 형성을 위한 향토문화전자대전(www.grandculture.net)의 활용. 한국HCI학회 2008년도 학술대회 : 546-551.
- 조동일. 2004. 문학지리학을 위한 출발선상의 토론. 『한국문학연구』, 27: 157-182.
- 조희정. 2006. 고전 리터러시의 시공간적 거리감 연구. 『국어교육』, 119: 61-93.
- 주영주, 감지영, 최혜리. 2009. 기업 사이버교육생의 자기조절학습능력, 학습몰입, 만족도, 학습지속의향 간의 구조적 관계 분석. 『교육공학연구』, 25(4): 101-124.
- 최수정, 강경준, 고일상. 2007. 이러닝시스템의 매체풍부성, 매체유용성, 매체경험이 학습자만족에 미치는 영향. *Journal of Information Technology Applications & Management*, 14(2): 27-47.
- 최인자. 2008. 디지털 시대, 문학 고전 읽기 방식. 『독서연구』, 19: 97-129.
- 한국향토문화전자대전, www.grandculture.net
- 현영란, 정소연. 2015. 고전문학 수업에서의 매체 풍부성과 교수자의 매체 지원이 학습 몰입에 미치는 영향 연구. 『학습자중심교과교육연구』, 15(11): 847-867.
- 황금숙. 2008. 도서관에서의 통합형 문화예술교육. 『한국도서관 정보학회지』, 39(3): 73-94.
- 황혜진. 2007. 문학을 통한 인문지리적 사고력 교육의 가능성 탐색 - 평양을 배경으로 한 고전소설을 대상으로. 『고전문학교육』, 13: 67-99.
- 홍석호. 2003. 체육교과에서의 웹기반 활용수업을 통한 구성주의적 교수학습체제 적용방안 연구. 『한국스포츠 교육학회지』, 10(2): 1-22.
- 홍석호. 2005. 다매체적 교수·학습 전략을 통한 통합적 체육교육으로의 접근과 적용. 『한국스포츠교육학회지』, 12(1): 75-94.
- Daft, R. L, Lengel, R. H. and Trevino, L. K. 1987. "Message Equivocality, Media Selection, and Manager Performance: Implications for Information Systems." *MIS Quarterly*, Sep: 355-366.
- Daft, R. L. and Lengel, R. H. 1984. "Information Richness: a New Approach to Managerial Behavior and Organizational Design." In: Cummings, L. L. & Staw, B. M. (Eds.), *Research in Organizational Behavior*, 6:191-233.
- Daft, R. L. and Lengel, R. H. 1986. "Organizational Information Requirements, Media Richness and Structural Design." *Management Science*, May: 554-571.
- Fulk, J., Schmitz, J., and Steinfield, C. 1990. "A Social Influence Model of Technology Use." In J. Fulk and C. Steinfield (Eds.), *Organizations and Communication*

- Technolog*, 117-142.
- Harju, B. L. and Eppler, M. A. 1997. "Achievement Motivation, Flow and Irrational Beliefs in Traditional and Nontraditional College Students." *Journal of Instructional Psychology*, 24: 147-157.
- Kulik, J., Kulik, C. and Bangert-Drowns. 1985. "The Important of Outcome Studies." *Journal of Computing Research*, 1(4): 381-387.
- Markus, M. L. 1994. "Electronic Mail as the Medium of Managerial Choice." *Organization Science*, 5: 502-527.
- Perry J. C. 2008. "School Engagement Among Urban Youth of Color: Criteria Pattern Effects of Vocational Exploration and Racial Identity." *Journal of Career Development*, 34: 397-422.
- Saunders, A. 2010. "Literary Geography: Reforging the Connections." *Progress in Human Geography*, 34(4): 436-452.
- Soyeon Chung. 2015. "The Possibility on Convergent Education of Classical Literature and Science: Evidence from Korea." *Asia Life Sciences*, 12(1): 1-9.
- Soyeon, Chung & Youngran Hyun. 2015. "A Study on the Sustainable Classical Literature Education Based on the Knowledge Reproducing Process of Learners." *International Journal of Applied Engineering Research*, 10(18): 39354-39357
- Webster, J. and Trevino, L. K.(1995). "Rational and Social Theories as Complementary Explanations of Communication Media Choices: Two Policy-capturing Studies." *Academy of Management Journal*, 38(6): 1544-1572.

국한문 참고문헌의 영문 표기

(English translation / Romanization of reference originally written in Korean)

- Ahn, Hyeri and Cho, Jong Rae. 2007. "A Study on the Playfulness in Online Integrated Arts Education in Korea -A Case of Integrated Comics and Animation Education Program -." *Art Education Review*, 30: 163-186.
- Cho, Dong-Il. 2004. "Primary Discussions for Literary Geography." *The Studies in Korean Literature*, 27 : 157-182
- Cho, Hee Jon 2006. "A Study on the Sense of Distance about Space-time in the Classical." *Literacy Korean Language Education*, 119 : 61-93

- Cho, In Ja. 2008. "The Reading Method of Classics in the Digital Age." *Journal of Reading Research*, 19: 97-129
- Choi, Sujeong, Kyungjun Kang and Ilsang Ko. 2007. "The Impacts of Media, Richness Media Usefulness, and Media Experience on the Learner's Satisfaction with e-Learning Systems." *Journal of Information Technology Applications & Management*, 14(2): 27-47.
- Hoang, Gum-Sook. 2008. "A Study on Developing Patterns for Integrated Culture and Arts Education Program in Libraries." *Journal of Korean Library and Information Science*, 39(3). 73-94.
- Hong, Seog Ho. 2003. "A Study on the Application Plan of Constructivist Teaching and Learning in Physical Education by Web-based Instruction." *The Journal of Korean Sports Education*, 10(2): 1-22.
- Hong, Seog Ho. 2005. "A Study on Approach and Application of Integrative Physical Education by Multimedia Strategy." *Korea Sports Education*, 12(1): 75-94.
- Hwang, Hyejin. 2007. "On the Human-geographical Thinking Education by Literature." *The Classical Literature and Education*, 13: 67-99
- Hyun, Youngran and Soyen Chung. 2015. "Impact Study on the Media and Media-rich Learning Support Teacher Engagement in Classical Literature Class." *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 15(11): 847-867.
- Joo, Young-Ju, Kim, Ji Yeon and Choi, Hye Ri. 2009. "Investigating the Structural Relationship among Self-regulated Learning, Learning Flow, Satisfaction and Learning Persistence in Corporate e-Learning." *Journal of Education Technology*, 25(4):101-124.
- Kim, Eun-Young, Kim, Jung-Hyun and Choi, Yea-Sol. "Effects of Reflective Activity on Learning Flow, Academic Self-efficacy, and Academic Achievement Toward the Use of Social Network Services(SNS) on Cooperative Learning Korean." *Journal of Educational Methodology Studies*, 23(4): 665-666.
- Kim, Mi Rang. 2005. "A Study on Learner Engagement and Satisfaction Influence Factors of Teaching Graduate Courses in e-Learning." *Korean Education*, 32(1):165-201.
- Kim, Seokjung. 2013. "STEAM Junior High School Preparatory Education for the Future Society." *Physics and High-tec*, 1-6.

- Kim, Su-Young. 2012. "The Application of the Culture Contents Based on Mobile Web Services: Focusing on the Case of The Encyclopedia of Korean Local Culture." *Korea Society for Information Management*, 29(3):31-59
- Kim, YoungJu. 2010. "The Society of Study for Korean Music Education." *The Journal of Korean Music Education Research*, 4(2): 301-321.
- KO, Jeong-hee. 2007. "Sense of Distance about the Classics and Historical Perspective of Literature in Classical Education." *Korean Classic Education Academy*, 14: 89-119
- KO, Jeong-hee. 2013. *Exploration of Classical Poetry Education*. Seoul: Somyong Publishing.
- Kwon, Yang-hyun. 2014. "A Study on Classic-reading Methodology Using Image Media." *The Studies of Korea Literature*, 41: 301-329.
- Park, Seong-Ik and Kim, Yeon-Kyoung. 2006. "An Inquiry on the Relationships among Learning-Flow Factors, Flow Level, Achievement under On-line Learning Environment." *The Journal of Yeolin Education*, 14(1): 93-115.
- Ryu, IL and Shin, Seon-Jin. 2006. "Instructor Factors and Media Richness Affecting Distance Learning Student's Intention to Use and Performance." *The Journal of information systems*, 15(3): 35-53.
- Sim, Jae Suk. 2013. "A Study on a Practical Use of Digital Archive for Korean Studies "Grand culture Project" of the AKS." *Proceedings of the 4th Annual Meeting of International Korean Academy*, 4.
- The Encyclopedia of Korean Local Culture. www.grandculture.net
- Yang, Jae-Ho, Lee, Hyun-Kyu and Suh, Kil-Soo. 1999. "Effects of Medium Experience on Medium Perception and Communication Process." *The Journal of MIS research*, 9(3): 1-23.
- Yu, Youn Young. 2012. "A Study on the History and Use of Instrumental Medium in Early Childhood Education." *The Journal of Children's Media*, 11(2): 111-132
- Yun, Yuseok. 2008. "Usability of Digital Encyclopedia of Korean Local Culture (www.grandculture.net) for Local Identity." *Korean HCI Academy*, 2008: 546-551.