

# 대학 수업의 교수실재감과 상호작용이 PAD와 수업만족도에 미치는 영향

## The Effects of Professor Presence and Interaction on PAD and Satisfaction in a University Class

정윤희\*, 박지연\*\*

건국대학교 글로벌캠퍼스 경영경제학부\*, 울산대학교 경영학과\*\*

Yun-Hee Jeong(yunhee0222@kku.ac.kr)\*, Ji-Yeon Park(parkjy0508@ulsan.ac.kr)\*\*

### 요약

현재 학생 수 감소로 인해 대학별로 경쟁력을 높이기 위한 다양한 노력들을 기울이고 있는데, 특히 대학의 핵심서비스인 수업만족도 향상은 경쟁력에서 중요한 부분이다. 이런 중요성으로 인해 수업만족도에 대한 연구가 진행되고 있으나, 수업의 감정적 부분에 관한 연구는 거의 없다. 만족도의 중요한 요인이 감정임을 볼 때, 수업도 마찬가지로 이러한 감정의 영향을 살펴볼 필요가 있을 것이다. 따라서 본 연구에서는 많은 연구에서 만족의 선행요인으로 확인된 PAD(Pleasure, arousal, dominance)를 대학수업에 적용하여 대학 수업의 감정적 측면을 부각시키고자 한다. 또한 이러한 감정을 자극하는 변수로서 교수실재감과 교수-학습자 상호작용, 학습자간 상호작용을 제시하고 PAD와 수업만족도와의 관계를 설정하고 검증하였다. 219명의 대학생 표본을 구조방정식 모형을 이용해 분석한 결과, 교수실재감은 교수-학습자 상호작용에 영향을 주고, 즐거움, 각성, 지배감과 같은 감정에 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 그리고 교수-학습자 상호작용은 즐거움과 각성에 영향을 주고, 학습자간 상호작용은 즐거움, 각성, 지배감에 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 마지막으로 즐거움, 각성, 지배감은 모두 수업만족도를 유의하게 증가시키는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과는 주로 수업의 인지적 부분에 집중하던 기존 연구에 다른 시각을 제공해주며, 수업만족도를 높이기 위한 방법에 있어 감정을 자극하는 다양한 프로그램이나 수업방식을 개발해야 한다는 시사점을 제공한다.

■ 중심어 : | 학습 | 만족 | PAD | 교수실재감 | 상호작용 |

### Abstract

Although student satisfaction is important in university development, there have been many studies in this area. Especially student satisfaction is closely related to emotional aspect, but most studies have tended to study it with cognitive view. To suggest the model of student satisfaction with hedonic view, the model which we present in this study includes professor presence and interaction, PAD(pleasure, arousal, dominance), satisfaction(dependent variable). Through reviewing previous studies, we expect that these professor presence and students' interaction effect PAD, in turn, PAD effect satisfaction. Survey research is employed to test hypotheses involving professor presence, students' interaction, PAD and satisfaction. Previous researches, such as education, marketing, game, have been referenced to measure constructs. We collected data involving students in a university, and used 219 respondents to analyze these data using LISREL structural modeling. Professor presence had positive effects on professor-student interaction, pleasure, arousal, and dominance. Also professor-student interaction had positive effect on pleasure and arousal, and student-student interaction had positive effects on pleasure and arousal, dominance. As a result, PAD had effects on students' satisfaction. In the final section, we discussed several limitations of our study and suggested directions for future research. We concluded with a discussion of managerial implications, including the potential to advance understanding learning in a university.

■ keyword : | Learning | Satisfaction | PAD | Professor presence | interaction |

## I. 서론

기업경영에서 고객들의 만족도가 기업의 생존과 성장을 결정하듯 대학에서는 학생들의 만족도가 대학의 생존과 성장을 결정할 수 있다. 그리고 학생들의 대학에 대한 만족도는 핵심서비스인 수업과 연관되므로[1], 수업만족도를 향상시키는 것은 대학전체에 대한 만족도를 향상시키는 데 있어 매우 중요한 부분이다. 뿐만 아니라 수업만족도는 수업 반응을 평가하는 척도로서 학습이 제대로 이뤄졌는지를 보여주는 결과물이며[2] 학습효과를 측정해주기 때문에[3], 교수가 수업을 잘 진행했는지에 대한 평가로서 사용된다. 따라서 수업만족도는 학생의 학업능력 향상은 물론 대학전체와 교수 개인의 역량강화에 있어 중요한 문제이기 때문에 수업만족도의 영향 요인을 탐색하는 것은 이론적 실무적으로 필요할 것이다.

수업만족도에 관한 연구는 주로 인지적 부분에 초점을 맞춰 연구를 진행하였는데, 최근에는 감성적 측면에서 접근하고자 하는 연구들도 확대되고 있다. 예를 들어 감성적 실재감에 대한 연구[4]와 수업의 정의적 경험에 관한 연구[5]가 이뤄졌는데, 이러한 연구들에서는 주로 교육과정의 편안함이나 흥미로움, 표현의 편안함, 불쾌한 감정의 해결 등의 감정을 제시하여, 수업의 다양한 감정적 부분 보다는 학습에 대한 평가적 감정에 집중한 경향이 있다[4]. 하지만 최근에는 수업의 재미를 위해 게임이나 놀이를 수업에 적용하거나 심지어 수업과 관련된 게임 어플을 만드는 등의 노력을 하고 있는데, 이는 수업을 인지적 부분만이 아니라 감정적 부분에서 접근할 수 있음으로 보여준다. 특히 만족도에 관한 연구들은 감정적 반응이 만족도에 중요한 영향요인이 될 수 있음을 보여주고 있다[6]. 따라서 본 연구에서는 대학 수업의 만족도를 올리는 데 있어 감정적인 측면에서 강조하고자 하며 구체적인 연구목적은 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 수업의 인지적 측면을 강조한 기존 연구와 달리 학습의 감정적 측면에서 접근하여 PAD 감정적 반응의 역할을 강조하여, 이러한 감정적 반응이 수업 만족도에 주는 영향을 확인함으로써 대학

수업에서 감정적 부분의 중요성을 살펴보고자 한다.

둘째, 수업의 감정적 반응에 영향을 주는 영향요인을 제안하고자 한다. 기존 연구에서 교수실재감과 상호작용이 수업만족도에 주는 영향만 검증되었는데, 본 연구에서는 이러한 변수들이 감정적 반응에 주는 영향을 밝힘으로써 대학수업의 감정적 경험에 있어서 이 변수들의 중요성을 확인하고자 한다.

## II 이론적 배경과 가설설정

### 1. 수업만족도에 관한 연구

만족은 충족상태에 대한 반응으로서[7], 만족도는 태도형성이나 미래의 행동에 영향을 미친다. 만족하면 충성도나 긍정적 구전으로 이어지는 반면 불만족하게 되면 다시는 이용이나 방문하지 않거나 부정적 구전으로 이어진다[8].

이는 대학수업에서도 마찬가지일 수 있다. 수업만족도는 수업에 대한 긍정적 태도로 이어질 뿐 아니라 대학교 전반에 대한 만족도로 이어질 수 있어서 수업만족도를 올리는 것은 중요한 부분이다. 수업만족도는 수업에 대한 반응을 평가하는 척도이자 학습이 제대로 됐는지를 보여주는 즉각적인 결과이며[2] 수업 성취도와 함께 학습효과를 측정하는 주요한 변수로 연구되었다[3]. 수업 만족도는 교육의 전반적인 질과 연결되고[9], 학습자가 학습을 지속 하려는 의지와도 연결되기 때문에 [10], 수업만족도에 영향을 주는 요인을 탐색하는 것은 이론적으로 많은 관심을 받아왔다.

고장완 외[5]는 대학생의 학습 및 비학습 경험이 인지적 정의적 성과와 수업 만족도에 미치는 영향을 연구하였는데, 연구결과 수업 중 사고활동, 능동적 수업 태도, 수업참여 등의 학습경험과 학생들의 교수와의 교류와 동료학생들과의 교류가 수업만족도에 영향을 주는 것을 확인하였다. 이러한 연구는 인지적 부분만이 아닌 정의적 부분이 수업만족도에 중요할 수 있음을 보여준다. 경영 등 다른 분야의 연구에서는 만족도를 높이는 데 있어 감정적 부분이 중요함이 많은 연구에서 밝혀졌는데[11], 이에 반해 학습이나 수업에 관한 연구들은 인

지적 부분에 집중하는 경향이 있다. 최근에 들어서야 이런 부분을 보완하여 학습의 감성적 감정적 부분을 부각시키는 연구들이 진행되고 있으며, 주로 감성적 실제감에 관해 연구가 진행되었다. 여기에서 감성은 의식적, 무의식적이든 대상을 인지적으로 평가한 결과에서 비롯되며, 감성적 실제감은 '지식과 학습자료, 그리고 커뮤니케이션 당사자 간의 접촉을 통해 주위환경에 대해 긍정적 느낌을 갖는 정도'로서[4] 학습에서 감성적 부분을 강조한다. 또한 Rourke et al.[12]은 사회적 실제감의 영역으로 정서적 반응을 포함하였는데, 여기에서 정서적 반응은 친밀감과 따뜻함을 표현하는 정도로서, 감정의 표현이나 유머의 사용, 자기-개방 등이다. 이러한 접근은 학습의 감성적 부분의 중요성을 보이려 시도하지만, 학습하는 동안 경험하는 감정이라기보다는 학습에 대한 평가적 감정으로서[4], 학습의 감성적 부분을 밝히기에는 부족하다.

따라서 본 연구에서는 수업동안 경험하는 감정이 수업 만족도에 주는 영향과 감정에 영향을 주는 선행요인을 제시하고자 한다. 기존 연구에서는 만족에 있어서 감정적, 쾌락적 요인이 중요함을 강조하는데[13], 이는 수업 만족도에서도 마찬가지 일 것이다. 즉 수업에서 느끼는 감정적 부분이 중요할 수 있기 때문에, 본 연구에서는 단일차원으로 측정하는 감정이 아닌, PAD(즐거움, 각성, 지배감)를 학습에서의 감정적 요소로 보고 수업만족도에 주는 영향을 살펴보고자 한다. PAD는 만족도에 영향을 주는 주요 감정으로 게임을 비롯한 다양한 연구에서 확인되었는데, 수업이 목표와 보상, 다양한 난이도 등 게임과 유사한 특징을 가진다는 측면에서 게임에서 주요감정으로 연구된 PAD를 주요 감정으로 포함하였다.

## 2. 감정반응(PAD)에 관한 이론

감정은 다양한 동기적 현상을 나타내며[14], 마음과 몸 모두의 변화가 발생하는 심리적, 생리적인 것을 모두 포함한다[15]. 감정에 관한 연구는 인지 심리 및 사회심리 연구에 근거하는데[16], 관련 연구들은 태도나 행동을 형성하는 데 있어 인지적 반응만이 아니라 감정적 반응이 중요함을 강조하고 있다. 이 중에서 감정을

차원별로 분석하여 다양한 연구에서 주요한 감정으로 이용되고 있는 것이 PAD모형[17]이다. 이 모형은 즐거움(Pleasure), 각성(arousal), 지배감(dominance) 세 가지를 포함한다. 이러한 감정은 게임이나 놀이에서 중요한 감정인데[18], 수업에서도 적용될 수 있을 것이다. 수업은 본질적으로 감정적 소비의 유형은 아니지만, 학습자가 소극적이든 적극적으로든 참여해야 한다는 측면에서 이러한 감정적 경험을 가질 수 있으며, PAD는 대학수업에 있어서도 중요한 감정적 반응일 것이다.

첫째, 즐거움(pleasure)은 어떤 자극에 대하여 즐겁다고 느끼는 정도를 의미하며, 즐거움에 포함되는 감정은 즐거움이나 만족하는 감정, 희망적인, 행복한 감정 들을 포함한다[19]. 그리고 즐거움은 특정 제품이나 서비스를 사용하는 것에서도 일어나며, 게임을 하거나 놀이를 하는 과정에서도 발생하는 주요한 감정이다[18]. 이러한 즐거움은 수업하는 동안 느끼는 감정에서도 주요 부분일 것이다. 예를 들어, 학생들은 수업에서 수업의 내용이나 분위기에 따라 웃거나 행복한 반응들을 보이는데, 이는 수업에 따라 정도의 차이가 있지만 학생들이 수업에서 즐거움을 느낄 수 있음을 보여준다.

둘째, 각성(arousal)은 어떤 자극에 대해 환기됨을 느끼는 정도로서[20], 흥분되는, 열정적인, 정신이 바짝 드는 것과 관련이 있다[21]. 기존 연구에서 각성은 사람들의 행동에 영향을 미치는 요인으로 밝혀졌다. 이는 수업에서도 마찬가지일 것이다. 학생들이 수업 후 지루했다는 이야기를 하는 것은 수업동안 각성이 이뤄지지 않았음을 의미하고, 수업을 평가하는 데 중요한 감정임을 알 수 있다.

셋째, 지배감(dominance)은 개인이 행동하는 데 있어 제약이 없고 자유롭다고 느끼는 정도이다[20]. 사람들은 자신이 속해 있는 상황에 영향을 줄 수 있거나 혹은 제어할 수 있을 때, 환경을 통제한다는 느낌을 가지게 되는데[20], 수업에서도 이런 감정을 가질 수 있다. 예를 들어, 학생들은 수업시간에 발표나 참여를 통해 본인이 주도하고 수업에서 우월하거나 우세한 느낌을 받거나 반대로 수업시간에 수업에서 본인이 주도할 수 있는 부분이 없이 끌려 다니는 느낌을 가질 수도 있을 것이다. 따라서 본 연구에서는 P(즐거움), A(각성), D(지

배감)를 수업에서 경험하는 주요 감정으로 포함하여 연구를 진행하였다.

### 3. 수업에서 느끼는 PAD(즐거움, 각성, 지배감)의 영향요인

감정은 경험적 요소와 관련되는데[18], 경험적 요소는 수업에서 느끼는 감정의 발생과도 연관될 것이다. 기존 교육분야 연구에서 학습자의 학습경험에 중요한 요소로 교수실재감[22]과 상호작용성[5]을 포함하고 있다. 즉 기계적이지 않고 생생한 수업을 만드는 교수실재감[23]과 학생들이 수업에 적극적으로 참여하게 하는 상호작용성[31]은 학생들의 학습경험에서 중요한 부분으로서 수업에서 느끼는 감정과 관련될 것이다. 따라서 다음과 같이 교수실재감, 상호작용이 PAD감정에 주는 영향을 보고자 한다.

#### 3.1 교수실재감

교수실재감은 이러닝 수업뿐 아니라, 면대면 학습에서도 학습자의 학습경험에 중요한 것으로 나타났다[22]. Kessler[23]는 교수실재감이 없는 수업은 교수자가 학생들과 눈을 마주치지 않고 기계적으로 지식을 전달하는 것이라고 하였다. 즉 교수자가 수업에 실재하지 않은 수업은 교수자가 교실에서 어떤 일이 일어나고 있는지 신경 쓰지 않고 수업을 기계적으로 끝내는 것과 관련된다.

고은현[24]은 교수실재감은 교수자가 학습자의 학습 과정을 도와주고 이끄는 배려를 학습자가 인식하여 학습 효과를 얻을 수 있게 하는 것으로 보았다. 이러한 교수실재감은 수업의 체계적 실행, 의사소통 촉진, 콘텐츠 확인, 학습 촉진과 확인, 교수자의 존재감 등 5가지를 포함한다. Thomam[25]은 교수-학습 과정을 배려의 관점에서 보아야 한다는 점에서 교수실재감을 연구하였다. 즉 교사는 학생들과 배려의 관계 형성과 그 관계 속에서 교육적으로 존재해야 하며, 학습자들을 위해 물리적, 심리적, 교육적 관계 속에서 실재하려는 의지가 있어야 한다. 교수실재감은 학생과의 기계적이지 않은 소통을 촉진하려는 의지와 관련되고 학습자와의 인간적

인 관계를 통해 교수자가 곁에 있다고 학생이 인지하게 하는 것이기 때문에[25], 교수실재감이 교수-학습자의 소통을 이끄는 것은 당연한 결과일 것이다. 기존 연구에서도 교수실재감이 학습자 참여와 교수자와 학습자의 상호작용에 유의미한 영향을 미침을 보이고 있으므로[26], 다음과 같이 대학수업에서 학생들이 지각하는 교수실재감은 교수-학습자 상호작용에 긍정적 영향을 줄 것으로 가정하였다.

가설 1 교수실재감은 교수-학습자 상호작용에 긍정적 영향을 줄 것이다.

이정민과 윤석인[27]은 교수실재감이 학습몰입과 만족도, 성취도에 영향을 미침을 확인하였다. 그리고 이영(2011)은 학습목표 지향성, 자기주도적 학습, 컴퓨터 자기효능감과 같은 학습자 특성이 학습전략과 교수실재감을 매개로 하여 수업 만족도에 영향을 미침을 보여주었다. 또한 구진아[28]는 학업적 자기효능감과 컴퓨터 자기효능감이 교수실재감에 긍정적 영향을 주고 교수실재감은 만족에 유의한 영향을 주는 것을 보여주었다. 따라서 이러한 연구들에 근거하여 수업에서 학생들이 교수실재감을 인지할 때 수업에 대한 만족이 높아질 것으로 예상하였다.

가설 2 교수실재감은 수업만족도에 긍정적 영향을 줄 것이다.

교수실재감은 교수자가 학습자의 학습 과정을 도와주고 배려하는 것과 관련되는데[24], 학습자가 이러한 교수의 배려와 관심을 느낀다면 이는 수업동안 학습자의 심리적 안정과 즐거움을 이끌 것으로 볼 수 있다. 특히 심리적 즐거움은 지적 자극과 결과나 보상에 대한 인지적 즐거움과도 연관되는데[29] 교수실재감이 수업을 체계적으로 진행하고 학습 촉진이나 피드백 등과 관련됨을 볼 때, 교수실재감이 인지적인 자극에 따른 즐거움도 이끌 것으로 예상할 수 있다. 또한 교수실재감이 교수 존재감을 통해 생생하고 살아있는 수업과 연관되고[23], 지속적인 관심과 촉진에 따라 수업동안 학생

들을 깨어 있게 하므로 수업동안 학생의 각성에 긍정적 영향을 줄 것이다. 그리고 교수실재감은 학습목표를 분명하게 제시하고 학습내용과 관련된 자료의 공개, 학생의 자신감 자극 등과 관련된다. 점에서 볼 때[30], 학생이 수업에 대한 자신감을 갖게 하여 수업에 대한 학생의 지배감에 긍정적 영향을 줄 것으로 예상하였다. 따라서 본 연구에서는 다음과 같이 교수실재감이 PAD에 긍정적 영향을 줄 것으로 가정하였다.

가설 3 교수실재감은 PAD에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 3-1 교수실재감은 즐거움에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 3-2 교수실재감은 각성에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 3-3 교수실재감은 지배감에 긍정적 영향을 줄 것이다.

### 3.2 상호작용이 PAD에 주는 영향

수업에 있어 상호작용이란 '학습자가 필요한 정보와 지식을 얻기 위해 학습에 능동적으로 참여하는 것, 그리고 활발한 인지활동을 자극하는 쌍방향적, 역동적, 자기 주도적 소통이다[31]. 토론이나 채팅, 팀프로젝트 등의 학습자간 상호작용은 영어학습의 동기 유발과 관련되는 것으로 나타났다[32]. Moore and Kearsley[31]는 이러닝 환경에서의 상호작용 유형을 제시하였는데, 여기에는 '학습자와 교수자 간의 상호작용', '학습자와 학습내용 간의 상호작용', '학습자와 학습자 간의 상호작용' 등 3가지 유형을 포함한다. 임철일[33]은 웹기반 수업설계에서 상호작용을 촉진하는 전략을 학습자 교수자 간의 상호작용, 학습자-학습내용 간의 상호작용, 학습자-학습자 간의 상호작용의 세 가지 유형에 맞추어 제시하였다.

이처럼 이러닝이나 웹기반 수업에서는 세 가지 상호작용을 제시하고 있는데, 면대면 교육에서는 '교수자와 학습자간의 상호작용'과 '학습자와 학습자 간의 상호작용'이 특히 중요할 것이다. 교수자와 학습자간의 상호작용은 교수의 질문과 학생의 답변과 같은 언어적 상호작용

용과 표정이나 제스처와 같은 비언어적 상호작용 등을 포함하며 학습자의 동기부여와 각성을 일으키는 주요한 요소이다. 또한 학습자와 학습자 간의 상호작용은 학습자들 간의 유대를 강화하면서 학습동기를 유지할 뿐만 아니라 협동학습을 통하여 흥미 진작과 동기 유발에 공헌하는 상호작용이다.

이러한 학생 및 교수와의 상호작용이 학습결과에 주는 영향은 다수 연구에서 확인되었다[34]. 도승이[35]는 교수가 제공하는 피드백과 평가 내용이 학생들의 학습결과에 중대한 영향을 줄 것 같을 질적 연구를 통해 확인하였으며, 박형근[34]은 교수와의 적극적인 상호작용이 학업성취도를 향상시키는 방안 중 하나인 것으로 보았다. 배상훈과 홍지인[36]은 중국인 유학생의 능동적 수업 참여에 대해 교수와의 상호작용 및 대학의 지원이 미치는 영향을 탐색하였는데, 연구결과 교수와의 상호작용은 수업에 능동적으로 참여하는데 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 이 연구 외에도 다수 연구에서 교수-학습자 상호작용은 학생들의 학업활동과 성과에 긍정적 영향을 주는 것으로 밝혀졌다[37]. 또한 학생들 간의 상호작용이 활발할수록 자신의 능력을 더 많이 개발한 것으로 지각한다고 하였는데[2], 대학수업에서 이뤄지는 교류와 상호작용도 학생이 능력을 많이 개발한다고 지각하게 할 것이며 이는 만족도로 이어질 수 있을 것이다.

고장완 외[5]는 대학생의 학습 및 비학습 경험이 인지적 정의적 성과와 수업 만족도에 미치는 영향을 연구하였는데, 연구결과 수업 중 사고활동, 능동적 수업 태도, 수업참여 등의 학습경험, 학생들의 교수와의 교류와 동료학생과의 교류가 수업만족도에 영향을 주는 것을 확인하였다. 이러한 연구들에 근거할 때 교수-학습자 상호작용과 학습자간 상호작용을 많이 할수록 수업만족도가 올라갈 것으로 예상할 수 있다.

가설 4 교수-학습자 상호작용은 수업만족도에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 5 학습자간 상호작용은 수업만족도에 긍정적 영향을 줄 것이다.

기존 연구에서 대학생들이 적극적으로 참여하고 교수와 가까운 관계를 유지한다고 생각하는 것이 학생 등의 정의적 성과[38]와 학습경험[5]에 긍정적 영향을 준다고 하였다.

녕설과 김기수[39]는 사회적 상호작용과 사람들 간의 연결성을 의미하는 변수인 사교성이 즐거움에 영향을 미침을 보여주었다. 또한 천명환과 정철호[40]는 신속한 반응이 사용자들의 지각된 즐거움에 영향을 준다고 하였다. LeBel과 Dubef[29]는 사회적인 교류가 즐거움을 이끈다고 하였는데, 사람들과 상호작용하고 교류하는 것은 사람들의 사회적 연계에 대한 욕구를 충족시켜 즐거움에 영향을 준다고 하였다. 따라서 수업동안 교수와 학습자간에 활발한 상호작용과 학습자간의 상호작용은 이러한 교류에 대한 욕구를 충족시켜주고 수업의 즐거움을 이끌 것으로 예상할 수 있다.

최동성 외[41]은 온라인 게임에서 온라인게임사용자간의 상호작용을 의미하는 사회적 상호작용이 몰입상태에 직접적 영향을 제공하는 것으로 나타났다. 이는 대학수업에서도 나타날 수 있는데, 수업동안 교수와의 상호작용이나 다른 학생들과의 상호작용은 수업에서의 몰입을 증가시키고, 수업에 대한 각성을 이끌 것으로 예상할 수 있다.

상호작용을 적절하게 활용하는 이러닝 콘텐츠는 학습자의 회화능력과 학습자의 자신감과 책임감을 향상시켜주며 자기 주도적으로 학습하도록 해준다[33]. 대학수업에서도 교수와 학습자간에 혹은 학습자들 간에 상호작용은 수업에서 적극성을 향상시켜주고 이를 통해 수업을 학생이 주도하고 있다는 느낌을 가지게 할 것이다. 따라서 다음과 같이 교수-학습자 상호작용과 학습자간 상호작용이 즐거움, 각성, 지배감에 긍정적 영향을 줄 것으로 가정하였다.

가설 6 교수-학습자 상호작용은 PAD에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 6-1 교수-학습자 상호작용은 즐거움에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 6-2 교수-학습자 상호작용은 각성에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 6-3 교수-학습자 상호작용은 지배감에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 7 학습자간 상호작용은 PAD에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 7-1 학습자간 상호작용은 즐거움에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 7-2 학습자간 상호작용은 각성에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 7-3 학습자간 상호작용은 지배감에 긍정적 영향을 줄 것이다.

### 3.3 PAD가 수업만족도에 미치는 영향

Holbrook과 Hirschman[42]은 소비자가 제품 소비에 있어서 기능적 측면만을 고려하는 것이 아니라 쾌락적, 감정적 측면도 고려해야 한다고 하였는데, 다양한 연구들이 감정을 만족의 중요한 결정요인으로 제시하고 있다[43]. 다양한 경험적 활동에 관한 연구에서도 감정은 만족의 중요한 결정요인임을 보여준다[11]. 학습과 수업은 인지적 성과가 중요하지만 수업 역시 과정적이고 경험적인 활동이라는 측면에서 학습동안의 감정은 만족에 주요한 영향을 줄 것이다.

오병돈[44]은 교대생의 체육수업 재미요인과 수업만족도의 관계를 연구하였는데, 연구결과 체육수업에서 느끼는 재미요인과 만족이 유의한 상관관계가 있으며, 정서적 재미와 활동적 재미의 순서로 수업만족에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다. 그리고 많은 연구들이 인지적 요인이 강조되는 전통적 시각을 벗어나, PAD와 같은 감정이 만족의 중요한 결정요인임을 보여주고 있다[6]. 이러한 연구들에 근거할 때 수업시간에 느끼는 즐거움, 각성, 지배감도 수업만족도와 관련된 것으로 볼 수 있다. 즐거움은 희망적이고 행복한 감정을 포함하는 매우 긍정적인 감정으로 수업에서도 학생들이 즐거움을 느끼면 만족할 것으로 예상할 수 있다. 또한 수업에서 지루하지 않다고 느끼는 것이 수업에 대한 긍정적 평가로 이어짐을 비취볼 때 각성도 수업만족도에 영향을 줄 것으로 볼 수 있다. 마지막으로 지배감은 자신이 상황을 어느 정도 통제할 수 있다고 느낀다는

측면에서 보았을 때[20] 학생이 수업에서 느끼는 지배감은 수업에서 어느 정도의 자율성을 느끼게 하고 수업 만족도로 이어질 것으로 예상할 수 있다. 따라서 다음과 같이 PAD는 수업만족도에 영향을 줄 것으로 가정하였다.

가설 8 수업시간에 느끼는 감정(PAD)은 수업만족도에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 8-1 수업시간에 느끼는 즐거움은 수업만족도에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 8-2 수업시간에 느끼는 각성은 수업만족도에 긍정적 영향을 줄 것이다.

가설 8-3 수업시간에 느끼는 지배감은 수업만족도에 긍정적 영향을 줄 것이다.

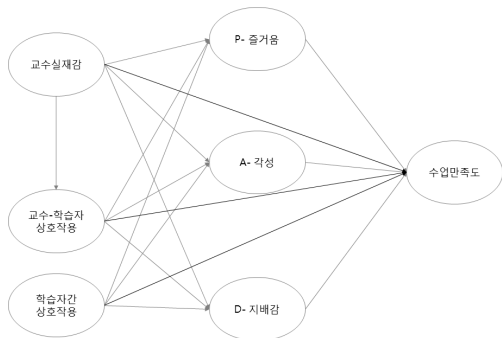


그림 1. 교수실재감과 상호작용, PAD, 수업만족도의 관계 모형

### III. 연구방법 및 측정

#### 1. 연구표본선정 및 자료수집절차

본 연구에서는 대학수업을 듣는 학생들이 지각하는 교수실재감과 상호작용이 PAD에 어떤 영향을 주며, 감정은 수업만족도에 어떤 영향을 주는지를 측정하고자 하였다. 데이터는 2017년도 3월에서 4월에 걸쳐 대학생들을 대상으로 수집하였다. 학생들이 수업을 생생하게 기억하고 측정항목에 정확하게 응답하도록 하기 위해 수업이 끝난 후 바로 설문지를 배포하고 질문에 응답하도록 하였다. 연구대상 수업은 특정 학년에 치우치지 않도록 1학년 수업 2개, 2, 3학년 수업 3개, 주로 3, 4학

년을 포함하는 수업 3개를 선정하여 설문을 실시하였다.

배포한 총 240부의 설문지 중에서 225부가 회수되었는데, 회수된 설문지 중에서 불성실하게 응답한 것으로 추정되는 6부는 통계적 자료로서 가치가 없다고 판단하여 분석에서 제외하였다. 그래서 최종적으로 219부의 설문지가 분석에 사용되었다. 분석에 사용된 219부의 표본특성은 [표 1]과 같다.

표 1. 표본의 일반적 특성

구분		빈도(명)	비율(%)
성별	남	117	53.42
	여	102	46.58
학년	1학년	57	26.03
	2학년	65	29.68
	3학년	51	23.29
	4학년	46	21

#### 2. 변수의 측정

본 연구에서 사용한 변수는 총 6개로, 교수실재감, 상호작용성(이상은 독립변수들), PDA(이상은 매개변수), 수업만족도(이는 종속변수)를 포함한다. 교수실재감은 이은주와 박인우[30]연구를 참조하여 ‘학습목표 제시의 명확도’, ‘학습 자료의 제시’, ‘교수의 수업 능력’ 등을 포함하여 13개 항목으로 측정하였고, 상호작용은 Moore와 Kearsley[31]의 상호작용에 대한 연구를 참조하고 본 연구의 범위에 맞게 수정하여 제시하였다. 교수-학습자 상호작용은 ‘교수님과 적극적으로 의견을 나눈 정도’, ‘모르는 것을 질문한 정도’, ‘참여와 피드백 정도’를 포함하여 3개 항목으로 측정하였다. 또한 학습자간 상호작용은 ‘다른 학생들과 적극적으로 의견을 나눈 정도’, ‘팀 과제 진행의 적극성’을 포함하여 3개 항목으로 측정하였다.

수업에서 느끼는 감정적 반응은 Mehrabian와 Russell[17]의 PAD척도를 참조하여 측정하였다. 즐거움은 ‘성나는-즐거운’, ‘불쾌한-유쾌한’ 등 4개의 양극단 척도를 이용하여 측정하였다. 각성은 ‘민중민중한-각성되는’, ‘지루한-자신감 넘치는’ 등 3개의 양극단 척도, 지배감은 ‘통제당하는-통제하는’, ‘영향을 받는-영향을 행사하는’, ‘자신 없는-자신감 넘치는’ 등 3개의 양극단 척도로 측정하였다.

구체적 측정 문항은 [표 2]에 제시되었다. 이 연구에서 제시한 설문 항목들은 예비검증 절차를 거쳤으며, 예비검증 결과에 기초해 작성된 설문항목의 측정에는 리커트형 7점 척도(전혀 그렇지 않다:1점 - 매우 그렇다: 7점)를 이용하였다.

### IV. 연구결과

#### 1. 측정모형 검증

연구모형에 제안된 구성개념들의 다항목적도에 대한 신뢰성과 타당성 평가를 위해 확인적 요인분석을 시행하였다. 분석 결과, [표 2]와 같이 표본크기에 민감한 경향이 있는  $\chi^2$ 값( $\chi^2=842.96$  (df=254),  $p<0.01$ )을 제외한 다른 적합지수는 대체로 만족스러운 모형 적합도를 보여주었다(GFI=0.85, NNFI=0.80, CFI=0.83, AGFI=0.81, RMR=0.061). 또한 모든 개별척도들은 개념 신뢰도(CR >.70)와 분산 추출값(AVE >.50)에서 Bagozzi와 Yi[45]의 제안 기준을 초과했으며, 상관관계 제곱값(SMC: squared multiple correlation)( $Corr^2$  범위: .0050~.17057)이 분산 추출값(AVE범위: .502~.699) 이하로 나타나 집중타당성과 판별타당성도 확인되었다. 따라서 본 연구에서 사용한 척도들은 이론적 모형을 검증하기에 무리가 없다고 판단할 수 있다.

표 2. 구성개념에 대한 타당도, 신뢰도, AVE

항목/척도	표준화 경로 계수	개념 신뢰도	분산 추출지수	평균 (표준편차)
교수실재감		0.947	0.580	4.23 (1.725)
1. 수업에서의 학습목표가 분명하게 제시되었다.	.73			
2. 교수님은 학습 자료를 적절하게 제시하였다.	.82			
3. 학습내용과 관련된 다양한 자료나 정보를 알려주었다.	.71			
4. 학습활동에 대한 주요 마감시간을 정확히 알려주었다.	.65			
5. 나는 수업의 진도에 따라 학습자료를 통해 계획적으로 공부할 수 있었다.	.78			
6. 학습자료에는 글자 이외에도 그림, 사진, 동영상, 소리 등으로 만들어진 설명이 있었다.	.89			

7. 교수님께서는 내가 수업 내용을 정확히 이해하고 있는지 확인했다.	.69			
8. 교수님의 질문은 공부에 도움이 되었다.	.70			
9. 수업 활동에 적극적으로 참여하면 교수님은 나에게 혜택을 주었다.	.82			
10. 도전적인 과제로 나의 학습 의욕을 높여주었다.	.64			
11. 공부에 자신감을 갖도록 도와주었다.	.83			
12. 교수님은 열정적으로 수업을 진행했다.	.79			
13. 교수님은 수업을 능숙하게 진행했다.	.80			

교수-학습자 상호작용		0.754	0.505	4.95 (1.410)
1. 나는 이 수업에서 교수님과 적극적으로 의견을 나누었다.	.66			
2. 나는 수업동안 모르는 것을 교수님께 질문했다.	.74			
3. 나는 수업시간동안 참여하고 교수님으로부터 피드백을 받았다.	.73			
학습자간 상호작용		0.874	0.699	4.01 (1.635)
1. 나는 수업동안 다른 학생들과 적극적으로 의견을 나누었다.	.93			
2. 나는 수업동안 다른 학생들과 팀 과제를 적극적으로 진행했다.	.78			
3. 나는 수업 시간동안 수업에 관련된 내용들을 다른 학생들과 이야기할 기회가 있었다.	.79			
즐거움		0.897	0.687	4.88 (1.523)
1. 성나는 - 즐거운	.88			
2. 불쾌한 - 유쾌한	.76			
3. 불행한 - 행복한	.81			
4. 침울한 - 마음이 흡족한	.86			
각성		0.791	0.559	3.99 (1.270)
1. 민중민중한 - 각성되는	0.75			
2. 잠 오는 - 정신이 확 드는	0.79			
3. 지루한 - 긴장을 놓을 수 없는	0.7			
지배감		0.761	0.516	2.77 (1.302)
1. 통제당하는 - 통제하는	.77			
2. 영향을 받는 - 영향을 행사하는	.65			
3. 자신 없는 - 자신감 넘치는	.73			
수업만족도		0.751	0.502	5.07 (1.124)
1. 나는 이 수업에 대해 전반적으로 만족한다.	.74			
2. 나는 이 수업을 다른 사람에게도 추천하고 싶다.	.63			
3. 나는 이 수업을 듣기로 한 것이 정말 잘 한 일이라고 생각한다.	.75			

$\chi^2$  with 254 d.f. = 842.96 (p=0.00); GFI = .85; NNFI = .80; CFI = .83; AGFI = .81; RMR = .061



표 3. 판별타당성 분석: 구성개념간의 상관계수와 분산 추출지수

구성개념	1	2	3	4	5	6	7
1. 교수 실재감	.580*						
2. 교수-학습자 상호작용	.071	.505*					
3. 학습자간 상호작용	.192	.173	.699*				
4. 즐거움	.413	.263	.237	.687*			
5. 각성	.348	.259	.287	.274	.559*		
6. 지배감	.385	.109	.303	.390	.307	.516*	
7. 수업만족도	.166	.189	.133	.346	.327	.294	.502*

=분산추출지수

## 2. 이론적 모형 검증

### 2.1 가정된 모형 검증

본 연구의 모형 검증은 Lisrel 8.0을 사용하였으며, ML 추정법을 이용하여 모수를 추정하였고 결과는 다음과 같다. 가설 검증결과, [표 4]와 같이 교수실재감은 교수-학습자 상호작용(.17)과 즐거움(.36), 각성(.28), 지배감(.34)에 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났지만, 수업만족도(.083)에는 직접적 영향을 주지 않는 것으로 나타나 가설 일부가 지지되었다. 교수-학습자 상호작용

표 4. 가설 검증 결과

경로	가정 방향	경로 계수	표준 오차	t-value	채택 여부	
1-1	교수실재감 → 교수-학습자 상호작용	+	.17	.067	2.55	채택
2-1	교수실재감 → 수업만족도	+	.083	.074	1.12	기각
3-1	교수실재감 → 즐거움	+	.36	.062	5.76	채택
3-2	교수실재감 → 각성	+	.28	.063	4.44	채택
3-3	교수실재감 → 지배감	+	.34	.063	5.38	채택
4-1	교수-학습자 상호작용 → 수업만족도	+	.067	.064	1.05	기각
5-1	학습자간 상호작용 → 수업만족도	+	.037	.066	.55	기각
6-1	교수-학습자 상호작용 → 즐거움	+	.18	.061	2.94	채택
6-2	교수-학습자 상호작용 → 각성	+	.18	.062	2.85	채택
6-3	교수-학습자 상호작용 → 지배감	+	.010	.062	.17	기각
7-1	학습자간 상호작용 → 즐거움	+	.14	.061	2.26	채택
7-2	학습자간 상호작용 → 각성	+	.20	.062	3.28	채택
7-3	학습자간 상호작용 → 지배감	+	.24	.062	3.82	채택
8-1	즐거움 → 수업만족도	+	.23	.063	3.66	채택
8-2	각성 → 수업만족도	+	.22	.063	3.49	채택
8-3	지배감 → 수업만족도	+	.14	.063	2.15	채택

$\chi^2$  with 4 d.f. = 23.42 (p=.00010); GFI= .97; NFI= .90; CFI= .91; AGFI= .79; RMR= .059

은 즐거움(.18), 각성(.18)에는 긍정적 영향을 주지만 지배감(.010), 수업만족도(.067)에는 유의한 영향을 주지 않아 가설은 일부만 지지되었다. 학습자간 상호작용은 즐거움(.14), 각성(.20), 지배감(.24)에 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났지만, 수업만족도(.037)에는 영향을 주지 않는 것으로 나타나 가설 일부를 지지하고 있다.

모형 적합도에서  $\chi^2 = 23.42$  (df=4, p<.01)로서 유의하지만, 측정모형에서처럼  $\chi^2$  통계치의 표본크기에 대한 민감성을 고려해 다른 적합지수를 이용해 제안된 모형의 적합도를 평가하였다. GFI(= .97), NFI(= .90), CFI(= .91), RMR(= .059)이 기준치에 근접하고 있으나 AGFI(= .79) 값이 평가기준에 미치지 못하여 기존의 연구모형을 일부 수정하여 적합도를 개선하고자 하였다.

### 2.2 수정모형 검증

제안된 모형의 적합 지수는 모형적합도가 개선할 필요가 있음을 나타내는데( $\chi^2(4)=23.42$ ,  $p<.01$ ; GFI=.97; NFI=.90; CFI=.91; AGFI=.79; RMR=.059), 특히 AGFI값은 기준치에 많이 못 미치고 있어 수정모형의 제시가 필요하다. 따라서 본 연구에서는 이론적으로 문제가 되지 않는 범위에서 모형을 수정하였으며, 분석을 통해 도출된 수정지수와 일변량 Wald 검정을 근거로 모형을 수정하였다. 기존 연구에서는 교수실재감이 만족도에 영향을 주는 것으로 검증되었고[27][28], 기존 연구에서 고장완 외[5]는 학생들의 교수와의 교류와 동료 학생과의 교류가 수업만족도에 영향을 주는 것을 확인하였다. 이러한 이론적 근거를 토대로 교수실재감, 교수-학습자 상호작용, 학습자간 상호작용이 만족에 대한 직접적 영향을 설정하였으나, 검증결과 그 영향은 유의미하지 않은 것으로 나타나 수정모형에서는 가설을 제거하였다. 또한 교수-학습자 상호작용이 지배감에 미치는 영향도 유의미하지 않게 나타나 수정모형에서 가설을 제거하였다. 수정전의 구조모형에서의 AIC값은 71.88, AGFI값은 .79이었으나 Wald 검정과 수정지수를 통해 가설을 제거한 결과 AIC값은 66.49, AGFI값은 .88로 높아졌다.

표 5. 제안모형과 수정모형의 적합결과

	$\chi^2$	df	GFI	AGFI	PNFI	AIC
제안모형	23.42	4	.97	.79	.14	71.88
수정모형	26.07	8	.97	.88	.34	66.49

표 6. 표준화 경로계수 (t-value)

	제안모형	수정모형	
교수실재감	-교수-학습자 상호작용	.17(2.55)	.17(2.55)
교수실재감	-즐거움	.36(5.76)	.36(5.76)
교수-학습자 상호작용	-즐거움	.18(2.94)	.18(2.94)
학습자간 상호작용	-즐거움	.14(2.26)	.14(2.26)
교수실재감	-각성	.28(4.44)	.28(4.44)
교수-학습자 상호작용	-각성	.18(2.85)	.18(2.85)
학습자간 상호작용	-각성	.20(3.28)	.20(3.28)
교수실재감	-지배감	.34(5.38)	.34(5.38)
교수-학습자 상호작용	-지배감	.010(.17)	-
학습자간 상호작용	-지배감	.24(3.82)	.24(3.82)
즐거움	-수업만족도	.23(3.66)	.23(3.66)
각성	-수업만족도	.22(3.49)	.22(3.49)
지배감	-수업만족도	.14(2.15)	.14(2.15)
교수실재감	-수업만족도	.083(1.12)	-
교수-학습자 상호작용	-수업만족도	.067(1.05)	-
학습자간 상호작용	-수업만족도	.037(.55)	-

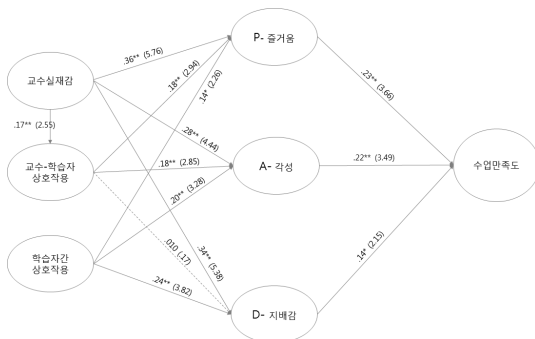


그림 2. 수정모형결과 요약

V. 결론

본 연구는 대학수업을 경험적 쾌락적 측면에서 접근 하며, 수업의 감정적 부분에 집중하여 그 감정적 부분이 수업만족도에 주는 영향에 대해 살펴보았다. 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 교수실재감은 교수-학습자 상호작용에 유의한 영향을 주는 것으로 나타나서, 기존연구[26]와 일관된

결과를 보여준다. 이는 수업 동안 교수자의 배려를 통해 교수자가 실재하고 있다고 학습자가 인지할 때 교수자와 학습자의 상호작용이 증가함을 알 수 있다. 또한 교수실재감은 수업동안 느끼는 즐거움과 각성, 지배감에 강한 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 기존 연구에서는 교수실재감이 만족도에 주는 직접적인 영향만 확인하였지만, 본 연구의 결과에 따르면 교수실재감이 감정적 부분에 중요한 변수이며, 수업만족도에 대한 직접적인 영향보다는 PAD감정을 통해 만족에 영향을 주는 것으로 나타났다.

둘째, 교수-학습자 상호작용은 지배감에 영향을 주지 않고 즐거움과 각성에만 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 학습자가 교수에게 배우는 입장에 있기 때문에 교수와 상호작용을 한다는 것이 수업을 주도하거나 통제하는 느낌으로 이어지기는 쉽지 않았을 것이다. 이런 이유에서 교수-학습자 상호작용이 지배감에는 유의한 영향을 주지 않은 것으로 추측할 수 있다.

이에 반해, 학습자간 상호작용은 예상한 바와 같이 지배감, 각성, 즐거움 순으로 모든 감정에 유의한 영향을 주고 있다. 이는 사회적인 상호작용이 즐거움을 이끈다는 연구[29]와 일관되며, 수업에서도 학습자간 상호작용은 즐거움을 이끌 것으로 볼 수 있다. 또한 학습자간 상호작용은 각성을 증가시키는 것으로 나타났는데, 이는 수업동안 다른 학생들과의 상호작용이 수업에서의 몰입을 증가시키고, 수업에 대한 각성을 이끄는 것으로 볼 수 있다. 그리고 지배감에 가장 큰 영향을 주고 있는데, 이는 동일하게 학습하는 위치에 있는 학습자간의 활발한 상호작용은 수업에 본인이 일부가 되고 수업을 주도하는 느낌을 받게 한다고 볼 수 있다.

셋째, 예상한 바대로 감정적 부분은 즐거움, 각성, 지배감 순으로 모두 만족에 영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 체육 수업동안 경험하는 재미가 만족에 영향을 준다는 연구[44]를 확장하고 있으며, 감정이 만족의 중요한 결정요인이라는 기존연구[6]와 일관되는 결과이다. 즉, 수업동안 학습자가 수업을 즐겁게 느끼게 되거나 지루하지 않다고 느끼면 수업에 더 만족한다고 할 수 있다. 또한 학습자가 수업에서 지배감을 느끼게 되면 수업에 대한 만족도가 올라갈 것으로 볼 수 있다.

이러한 연구결과는 수업의 인지적 부분에만 집중하던 기존 연구와 달리 감정적 부분의 중요성을 검증하고 있어 기존에 대학수업에 대한 연구를 확장하고 있으며, 수업만족도를 올리는 전략의 개발에 있어 감정적 부분도 고려해야 한다는 실무적 의의를 가진다. 구체적 시사점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 결과에 따르면 수업에서 만족도를 올리기 위해서는 즐거움이나 각성, 지배감도 중요한 것으로 볼 수 있다. 이 감정들은 주로 온라인 게임을 할 때 경험하는 긍정적 감정으로도 제시되어 왔는데, 이러한 감정들이 수업에서도 중요할 수 있다는 점에서 볼 때, 게임에서 감정적 반응을 이끄는 요소들을 수업에서도 활용할 수 있음을 보여준다. 즉 게임에서 이러한 감정을 통해 몰입을 이끄는 특성들을 탐색하는 이론적 실무적 노력이 진행되었듯, 대학수업에서도 즐거움, 각성, 지배감 같은 감정들을 유발할 수 있는 수업방법을 찾아 내려는 노력이 진행되어야 할 것이다.

둘째, 교수실재감이 감정적 반응에 영향을 준다는 연구결과는 교수가 학생들과 심리적 물리적으로 가까이 있으려 하고 배려하는 것이 전반적 만족 뿐 아니라 대학생들이 수업동안 느끼는 감정적 부분에서 중요함을 보여주고 있다. 이는 수업만족도의 영향요인으로 연구되었던 교수실재감의 영향을 이론적으로 확장하고 있다. 그리고 교수의 역량강화와 실재감이 수업에서 매우 중요한 부분임을 다시 확인하는데, 교수실재감을 높이기 위해 교수뿐 아니라 대학도 함께 노력하여 여건을 만들어가는 것이 필요할 것이다.

셋째, 수업동안의 상호작용은 수업시간에 학생들을 깨어있게 하고 수업을 주도하는 느낌을 갖게 하며, 즐거움을 일으키고 만족으로 이어지는 주요 부분임이 확인되었다. 최근 ACTIVE LEARNING 등 수업시간에 상호작용과 참여를 강조하는 경향이 있는데, 이 부분은 학습 성취뿐 아니라 수업에서 긍정적 감정과 만족도를 높일 수 있기 때문에, 이러한 학습법을 대학수업에서 장려해나갈 필요가 있다. 그리고 대학이 제공하는 제반 활동이 교수와 학생 사이의 상호 작용에도 영향을 미칠 수 있음을 고려할 때[46], 수업방법의 변화 뿐 아니라 대학의 제반활동이 이런 부분들을 받쳐줄 수 있도록 해

야 할 것이다.

또한 본 연구는 다음과 같은 한계점과 미래 연구방향을 가진다.

첫째, 본 연구는 전공을 따로 구분하지 않고 데이터를 수집하고 분석하여 다양한 전공 특징을 반영하지 못했다는 한계점을 가진다. 차후 연구에서 전공에 따라 다른 감정적 반응의 중요성과 영향요인에 대한 비교연구를 진행한다면 전공별 수업 전략과 학습법의 고안에 더 구체적인 도움을 줄 것이다.

둘째, 본 연구에서 제안하고 있는 교수실재감과 교수-학습자 상호작용, 학습자간 상호작용 외에 다양한 선행요인들이 더 탐색될 필요가 있다. 이를 위해 교육이나 학습에 관한 연구뿐 아니라 다른 분야의 연구들을 확인할 필요가 있으며, 다양하고 확장된 영향요인의 확인은 더 나은 이론적 실무적 시사점을 제공할 것이다.

셋째, 수업에서 감정적 부분과 인지적 부분의 영향을 함께 검증할 필요가 있다. 본 연구에서는 감정만을 모형에 포함하였지만, 학습자의 인지적 반응과 감정적 반응을 함께 모형에서 확인한다면 비교를 통해 더 깊이 있는 시사점을 도출할 수 있을 것이다.

넷째, 학습효과에 관한 연구들에서는 수업만족도 뿐 아니라 학업성취도를 결과변수로 하여 연구를 진행하였다[47]. 본 연구에서는 수업만족도가 대학의 만족에 있어 중요하다는 점에서 수업만족도를 결과변수로 포함하였으나, 수업의 질을 보여주는 학업성취도도 함께 다뤄질 필요가 있다. 차후 연구에서는 이러한 부분에 대한 보완이 필요하다.

#### 참 고 문 헌

- [1] 김안나, 이병식, “대학생들의 핵심능력 개발에 영향을 미치는 개인 및 환경요인 분석,” 한국교육, 제30권, pp.367-392, 2003.
- [2] A. W. Astin, *What Matters in College? Four critical years revisited*, San Francisco: Jossey-Bass, 1993.
- [3] P. A. Willing and S. D. Johnson, “Factors that Influence Students’ Decision to Dropout of

- Online Courses,” *Journal of Asynchronous Learning Network*, Vol.8, No.4, pp.105-118, 2004.
- [4] 김지심, 강명희, “기업 이러닝에서 학습자가 인식한 교수실재감과 학습실재감, 학습효과의 구조적 관계 규명,” *아시아교육연구*, 제11권, 제2호, pp.29-56, 2010.
- [5] 고장완, 김현진, 김명숙, “대학생의 학습 및 비학습 경험이 인지적 정의적 성과와 수업 만족도에 미치는 영향,” *교육행정학연구*, 제29권, 제4호, pp.169-194, 2011.
- [6] Y. Atila and Y. Fisun “Shopping Risk Perceptions: Effects on Tourists’ Emotions, Satisfaction and Expressed Loyalty Intentions,” *Tourism Management*, Vol.28, No.3, pp.703-713, 2007.
- [7] R. L. Oliver, “Whence Consumer Loyalty?,” *Journal of Marketing*, Vol.66, pp.151-167, 1999.
- [8] P. Kotler and G. Armstrong, *Marketing An Introduction*, Prentice Hall., 1989.
- [9] S. Merriam and S. B. Merrima, “The New Update on Adult Learning Theory,” *San Francisco: The E-Learning Developers’ Journal*, pp.1-8, 2001.
- [10] Y. Levy, “Comparing Dropouts and Persistence in E-learning Courses, *Computers & Education*, Vol.48, No.2, pp.185-204, 2007.
- [11] L. S. Unger and J. B. Kernan, “On the Meaning of Leisure: An Investigation of Some Determinants of the Subjective Experience,” *Journal of Consumer Research*, Vol.9, No.1, pp.381-392, 1983.
- [12] L. Rourke, T. Anderson, D. R. Garrison, and W. Archer, “Assessing Social Presence in Asynchronous Text-based Computer Conferences,” *Journal of Distance Education*, Vol.14, No.2, pp.50-71, 1999.
- [13] Barry J. Babin, William R. Darden, and Mitch Griffin, “Work and/or Fun: Measuring Hedonic and Utilitarian Shopping Value,” *Journal of Consumer Research*, Vol.20, pp.644-656, 1994.
- [14] Izard, Carroll E., *Human Emotions*, New York: Plenum Press, 1977.
- [15] R. E. Ornstein, *The Psychology of Consciousness*, 2nd ed., New York: Penguin Books, Inc. 1977.
- [16] William J. Havlena and Morris B. Holbrook, “The Varieties of Consumption Experience: Comparing Two Typologies of Emotion in Consumer Behavior,” *Journal of Consumer Research*, Vol.13, pp.394-404, Dec. 1986.
- [17] Mehrabian, Albert and James A. Russell, *An Approach to Environmental Psychology*, Cambridge: TheMIT Press;26, 1974,
- [18] 한광현, 이한철, 김태웅, “이용충족관점에서의 모바일게임 플레이어 유형과 특성 분석에 관한 연구,” *Information Systems Review*, 제9권, 제2호, pp.16-38, 2007.
- [19] D. M. Koo and J. H. Lee, “Inter-Relationships among Dominance, Energetic and Tense Arousal, and Pleasure, and Differences in Their Impacts under Online vs. Offline Environment,” *Computers in Human Behavior*, Vol.27, pp.1740-1750, 2011.
- [20] James A. Russell and Albert Mehrabian, “Evidence for a Three-factor Theory of Emotions,” *Journal of research in Personality*, Vol.11, pp.273-294, 1977.
- [21] S. Menon and B. Kahn, “Cross-Category Effects of Induced Arousal and Pleasure on the Internet Shopping Experience,” *Journal of Retailing*, Vol.78, No.1, pp.31-40, 2002.
- [22] J. S. Halonen, “Classroom Presence,” In S. F. D. a. W. B. (Eds.)(Ed), *The Teaching of Psychology: Essays in Honor of Wilbert J. McKeachie and Charles F. Brewer*(pp.41-55), Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates,

- 2002.
- [23] R. Kessler, "The Teaching Presence," *Virginia Journal of Education*, Vol.94, No.2, pp.1-12, 2000.
- [24] 고은현, *e-러닝 환경에서의 교수 실재감 측정도구 개발 연구*, 고려대학교, 박사학위논문, 2007.
- [25] C. L. Thornam, *Teaching Presence in Face-to-Face and Online Learning Environments* Unpublished doctoral dissertation. Denver: University of Colorado, 2003.
- [26] 김규동, 고유정, 최고은, 박인우, "이러닝에서 교수실재감, 학습참여도, 학습자-교수자 간의 상호작용 및 학업성취도 간의 구조적 관계분석," *교육학연구*, 제18권, 제1호, pp.169-188, 2012.
- [27] 이정민, 윤석인, "사이버대학생의 학습성과에 대한 과제가치, 지각된 유용성, 교수실재감의 영향," *정보교육학회논문지*, 제15권, 제3호, pp.449-458, 2011.
- [28] 구진아, *국어과 디지털교과서를 활용한 수업에서 학습자의 자기효능감과 교수실재감의 학습효과 예측력 규명*, 이화여자대학교, 석사학위논문, 2010.
- [29] Jordan L. LeBel and Laurette Dube, "Understanding Pleasure: Source, Experience, and Remembrances," *Advances in Consumer Research*, Vol.25, pp.176-180, 1998.
- [30] 이은주, 박인우, "실시간 온라인 수업에서 수업만족도에 대한 컴퓨터 자기효능감, 교수실재감, 학습자 참여의 예측관계 분석," *열린교육연구*, 제20권, 제3호, pp.195-219, 2012.
- [31] M. G. Moore and G. Kearsley, *Distance education*, Belmont: Wadsworth Publishing Company, 1996.
- [32] 박은영, "웹기반 영작문교육에서의 동료수정 양상 연구," *영어어문교육*, 제10권, 제1호, pp.107-126, 2004.
- [33] 임철일, "상호작용적 웹기반 수업 설계를 위한 종합적 모형의 탐색," *교육공학연구*, 제15권, 제1호, pp.3-24, 1999.
- [34] 박형근, "학습성취도 향상을 위한 소그룹 협동학습 방안 연구," *한국실천공학교육학회논문지*, 제3권, 제1호, pp.40-44, 2011.
- [35] 도승이, "교실 토론상황에서 학생의 감정, 인지, 행동의 상호작용: 근거이론 분석법을 통한 모델을 중심으로," *교육심리연구*, 제19권, 제1호, pp.17-39, 2005.
- [36] 배상훈, 홍지인, "교수와 상호 작용 및 대학의 지원이 중국인 유학생의 능동적 수업 참여에 미치는 영향," *비교교육연구*, 제23권, 제6호, pp.109-134, 2013.
- [37] 김정겸, 김지숙, "근거이론적 접근을 통한 대학생의 수업참여 특성 이해," *한국교육*, 제37권, 제4호, pp.149-185, 2010.
- [38] M. M. Kim, "Institutional Effectiveness of Women-Only Colleges: Cultivating Students' Desire to Influence Social Conditions," *The Journal of Higher Education*, Vol.72, pp.287-321, 2001.
- [39] 녁설, 김기수, "스마트폰의 지속적 사용의도에 영향을 미치는 사용자 경험요인에 관한 실증적 연구," *유라시아연구*, 제9권, 제4호, pp.91-118, 2012.
- [40] 천명환, 정철호, "SNS 사용자의 지각된 상호작용성 및 위험이 만족과 지속사용의도에 미치는 영향," *한국지식정보기술학회 논문지*, 제7권, 제6호, pp.9-19, 2012.
- [41] 최동성, 박성준, 김진우, "고객충성도에 영향을 미치는 온라인 게임의 중요요소에 대한 LISREL 모델 분석," *경영정보학연구*, 제11권, 제3호, pp.1-21, 2001.
- [42] Morris B. Holbrook and Elizabeth C. Hirschman, "The Experiential Aspects of Consumption :Consumer Fantasies, Feelings, and Fun," *Journal of Consumer Research*, Vol.9, pp.132-140, 1982.
- [43] R. A. Westbrook and R. L. Oliver, "The Dimensionality of Consumption Emotion Patterns and Consumer Satisfaction," *Journal of*

- Consumer Research, Vol.18, No.1, pp.84-91, 1991.
- [44] 오병돈, “교대생의 체육수업 재미요인과 수업만족도의 관계,” 한국체육교육학회지, 제19권, 제2호, pp.93-104, 2014.
- [45] Richard P. Bagozzi and Y. J. Yi, “On the Evaluation of Structural Equation Models,” Journal of the Academy of Marketing Science, Vol.16, Spring, pp.74-94, 1988.
- [46] G. D. Kuh, N. Vesper, and C. R. Pace, “Using Process Indicators to Estimate Student Gains Associated with Good Practices in Undergraduate Education,” Research in Higher Education, Vol.38, pp.435-454, 1997.
- [47] 강숙희, “중학교 사이버수업에서 운영유형이 학습성취도와 학업만족도에 미치는 영향,” 교육공학연구, 제19권, 제3호, pp.231-259, 2003.

저 자 소 개

정 윤 희(Yun-Hee Jeong)

정회원



- 2009년 2월 : 부산대학교 대학원 경영학과(경영학박사)
- 2012년 3월 ~ 현재 : 건국대학교 글로벌캠퍼스 경영경제학부

<관심분야> : 소비자행동, 감성마케팅

박 지 연(Ji-Yeon Park)

정회원



- 2013년 8월 : 부산대학교 대학원 경영학과(경영학박사)
- 2013년 9월 ~ 현재 : 울산대학교 경영학과

<관심분야> : 온라인소비자커뮤니케이션, 소비자행동, 브랜드마케팅