

공공도서관 이미지에 대한 초등학생들의 내러티브 유형 연구

A Study on the Narrative Type of Elementary School Students on the Image of Public Library

임 성 관 (Seong-Kwan Lim)*

초 록

본 연구는 초등학생들의 내러티브를 바탕으로 공공도서관 이용 경험을 탐구하고, 공공도서관에 대해 갖고 있는 이미지 등 이면의 의미를 해석해 아동 대상의 적정 서비스 방안을 제시하는데 목적이 있다. 연구에는 경기도 A시의 A초등학교에 재학 중인 5학년 및 6학년 학생 20명(학년별 각 10명)이 참여했으며, 내러티브 탐구 과정은 Clandinin과 Connelly의 절차를 따랐다. 또한 결과의 분석 및 해석은 Strauss와 Corbin이 제시한 근거이론의 개방형 코딩 절차를 적용하여 의미 단위를 세분화하고 개념화한 후, 이를 분류하여 범주와 주제를 도출하였다. 그 결과 초등학생들은 공공도서관에 대해 감정적, 기능적, 건축적 측면에서의 인상을 갖고 있었으며, 정서 경험과 생활 기능, 사회관계 중심으로 인식하고 있었다. 종합적으로 공공도서관 이미지는 240개의 개념, 59개의 범주, 33개의 주제가 도출되었다.

ABSTRACT

This study explored elementary school students' experiences of using public libraries based on their narratives. It also aimed to interpret the underlying meanings of their images of public libraries and suggest appropriate service strategies for children. Twenty fifth and sixth grade students (10 per grade) from A Elementary School in City A, Gyeonggi Province, participated in the study. The narrative inquiry process followed the procedures of Clandinin & Connelly. The analysis and interpretation of the results were conducted using the open coding procedure of grounded theory proposed by Strauss & Corbin. This process subdivided and conceptualized meaning units, categorizing them into categories and themes. The results revealed that elementary school students' impressions of public libraries encompassed emotional, functional, and architectural dimensions, with a focus on emotional experiences, life functions, and social relationships. Overall, the public library image was defined by 240 concepts, 59 categories, and 33 themes.

키워드: 공공도서관, 도서관 이미지, 도서관 인식, 도서관 아동 서비스, 내러티브 탐구

Public Library, Library Images, Library Awareness, Library Children's Service, Narrative Exploration

* 경기대학교 교육대학원 초빙교수(kglimpro@kyonggi.ac.kr)

논문접수일자 : 2025년 11월 13일 논문심사일자 : 2025년 11월 19일 게재확정일자 : 2025년 11월 24일
한국비블리아학회지, 36(4): 59-80, 2025. <http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2025.36.4.059>

* Copyright © 2025 Korean Biblia Society for Library and Information Science

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>) which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided that the article is properly cited, the use is non-commercial and no modifications or adaptations are made.

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

이미지 개념은 주로 미술과 디자인 영역에서 사용되다가 사회 영역으로 확장 및 발전되어 왔다. 외래어로서 이미지(image)는 라틴어 imago를 어원으로 하며, 사진 또는 2차원적 그림 등 시각적 묘사를 뜻하는 개념에서 시작되었다(Webster's Dictionary, 1913). 사물이나 개인 등 피사체를 그림이나 사진 등으로 묘사하던 1차적인 이미지의 표현이 개인의 2차적인 감각적·심리적 표현으로 전이되면서, 이미지는 점차 다양한 물체에 대한 표현을 의미하는 개념으로 발전되어 왔다(류홍채, 2022).

이미지의 의미가 넓어지면서 다양한 측면에서 그 중요성과 가치도 인정받고 있다. 인포그래픽이나 다이어그램은 복잡한 개념이나 데이터를 짧은 시간에 효과적으로 전달해 의사소통의 효율성을 높여주고, 광고나 예술 작품은 언어로 설명하기 어려운 감정이나 분위기를 직관적으로 전달해준다. 또한 이미지가 포함된 학습 자료를 통해 얻는 시각적 정보는 뇌에 더 오래 저장되고, 마케팅 및 브랜딩에 활용되는 로고나 포스터는 제품의 이미지와 브랜드의 정체성을 시각적으로 표현해준다. 나아가 다큐멘터리 사진이나 역사적 포스터는 시대나 사회의 가치, 문화, 트렌드를 담은 기록 매체로서의 역할을 통해 문화를 반영한다. 종합하자면 이미지는 의사소통은 물론 감정을 자극하고 공감을 이끌어 내는 힘을 갖고 있다. 또한 정보를 압축한 상징성과 문화와 시대를 표현하는 정체성 및 가치가 담겨 있기 때문에, 디지털 시대의 핵

심 콘텐츠라고 할 수 있다. 즉, 현시대는 보이는 것이 곧 말이 되는 시각 중심 사회이므로, 글보다 이미지, 설명보다 시각적 임팩트가 더 빠르면서도 강하게 작용하는 커뮤니케이션 방식을 갖고 있다고 할 수 있다.

도서관의 이미지는 어느 시대에, 누가, 어떤 시각으로 보는가에 따라 달라질 수 있다. 그럼에도 학습 및 지식 탐구의 공간이라는 전통적 상징성과 권위는 계속 이어지고 있으며, 나아가 혁신 기술이 접목되어 있고 모두에게 열려 있어서 평등한 접근성이 실현되는 공공성과 공동체성을 지닌 곳이라는 인식도 형성되어 있다. 이와 같은 도서관 이미지의 변화는 단순한 공간만의 변화가 아니라, 지식에 대한 사회적 인식과 기술의 발전, 사람들의 학습 방식의 변화, 사회적 요구의 변화에서 비롯된 것이라고 할 수 있다.

국가도서관통계시스템(2025)의 주요 통계 결과에 따르면, 2024년 기준 전국의 공공도서관 수는 1,296개이고, 1관 당 방문자 수는 173,000명이다. 이 결과를 통해 1관 당 방문자 수에 초등학생들의 비중이 어느 정도인지 정확히 파악할 수는 없으나, 공공도서관에서는 초등학생들을 위한 어린이 자료실을 별도로 설치하고 여름·겨울방학 중 독서교실 프로그램을 운영하는 등 그들을 핵심 이용자로 설정하고 많은 서비스도 제공하고 있다. 그래서 초등학생들의 독서 습관 형성과 자기주도 학습 능력 발달, 디지털 리터시 교육을 통해 정보 활용 능력의 향상을 꾀하며, 다양한 문화를 체험하고 또래 및 여러 생애 주기별 이용자들과 함께 하면서 공동체적 의미도 습득할 수 있도록 돕는다. 초등학생들을 공공도서관과 함께 지식 문화를 만들어 가는 참여자이자 미래의 이용자로 보는 것이다.

그렇다면 공공도서관에 대해 초등학생들이 갖고 있는 이미지는 어떨까. 본 연구는 이와 같은 질문에 대한 답을 찾아보고자 시작되었다. 따라서 초등학생들의 도서관에 관한 내러티브를 바탕으로 도서관 이용 경험을 탐구하고, 도서관에 대해 갖고 있는 이미지 등 이면의 의미를 해석하는데 목적을 두었다. 이에 본 연구의 결과는 공공도서관의 어린이 서비스 개발 방향에 유용한 시사점을 제공할 것으로 기대된다.

1.2 연구의 방법

본 연구의 목적을 달성하기 위해 선택한 연구의 방법은 John Dewey의 경험 이론에서 영향을 받은 Clandinin과 Connelly(2020)의 내러티브 탐구(Narrative Inquiry)이다. John Dewey(1938)는 경험을 교육의 핵심 원리로 보았으며, 경험이 단순히 '겪는 것'이 아니라 성장(growth)을 가능하게 하는 지속성과 상호작용(continuity & interaction)의 원리를 가진다고 설명했다. 즉, 모든 경험은 이전의 경험과 연결되어 이후의 경험 형성에 영향을 주는 '연속성의 원리(Principle of Continuity)'와, 개인의 내부 조건과 환경적 조건의 상호작용을 통해 구성되는 '상호작용의 원리(Principle of Interaction)'

로 작용된다고 하였다. 따라서 진정한 학습은 교사가 전달하는 지식이 아니라 학습자의 경험 속에서 의미가 구성되면서 발생한다고 보았다. Clandinin과 Connelly(2020)의 내러티브 탐구(Narrative Inquiry) 방법은 교육 연구 및 질적 연구에서 널리 사용되는 접근법으로, 삶의 이야기를 통해 인간 경험을 이해하고 해석하려는 연구 방법이다. 따라서 Clandinin과 Connelly는 내러티브 탐구를 단순히 이야기를 수집하는 것이 아니라, 경험을 시간, 공간, 관계의 맥락에서 깊이 있게 이해하는 방법으로 정의했다. 다음의 <표 1>은 내러티브 탐구를 위한 세 차원의 구조를 정리한 것이다.

이어서 다음의 <표 2>는 내러티브 탐구의 절차를 정리한 것으로, Clandinin과 Connelly는 명확한 단계보다는 탐구적이고 순환적인 과정을 제안했다.

<표 2>에 정리한 바와 같이 내러티브 탐구는 개인의 정체성과 감정, 관계가 포함되므로 민감한 접근이 필요하다. 따라서 익명성, 정보 제공 동의, 공동 해석, 결과 공유 등이 중요하며, 연구자 또한 자신의 위치성, 감정, 편견 등을 성찰(reflection)하며 탐구에 통합할 필요가 있다. 결국 연구자도 단순한 관찰자가 아닌 이야기의 공동 구성자가 되어야 하는 것이다.

<표 1> 내러티브 탐구의 3차원 구조

차원	설명	질문 예시
시간성 (Temporality)	경험은 과거, 현재, 미래의 시간 속에서 이해되어야 함	이 이야기는 언제부터 시작되었는가?
사회적/인간 관계성 (Sociality)	개인적, 정서적, 사회적 관계의 맥락을 고려해야 함	이 경험에서 어떤 관계가 중요한가?
장소성 (Place)	경험이 발생한 물리적/상징적 공간이 중요함	이 이야기는 어디에서 일어났는가?

〈표 2〉 내러티브 탐구의 절차

절차	내용
관계 맺기 (Entering into the Relationship)	• 연구 참여자와 신뢰 기반의 관계 형성 • 이야기 공유를 위한 심리적 안전 확보
현장 텍스트 만들기 (Field Texts)	• 인터뷰, 대화, 관찰 등 다양한 자료 수집 • 이 단계에서 경험의 조각들을 수집
연구 텍스트 만들기 (Research Texts)	• 수집한 이야기를 해석하여 내러티브로 재구성 • 연구자 관점과 참여자의 목소리를 통합하여 의미화 • 공동 해석(co-construction) 강조
이야기 다시 쓰기 (Retelling and Reliving)	• 참여자의 경험을 새롭게 조명하고 재해석 • 연구자는 이야기 속에서 자신의 입장과 변화도 성찰함(연구자 내러티브 포함)

다음의 〈표 3〉은 내러티브 탐구용 질문 설계 원칙을, 그리고 〈표 4〉는 본 연구를 위해 만든 질문을 각각 정리한 것이다.

〈표 4〉에 정리한 탐구용 질문은 시간성, 사회성, 장소성, 느낌과 의미, 이야기 구조 유도라는 각각의 유형에서 총 12개로 이루어져 있으며, 특히 시간성은 과거와 현재 중심으로만 구성했다. 그 이유는 이 결과가 공공도서관의 서비스 방안에 적용된다면 향후 공공도서관의 이미지가 더욱 긍정적으로 바뀌면서 이용 또한 활발해질 것이라 예측했기 때문이다. 또한 분명 다른 유형임에도 학생들의 입장에서 비슷한 질문이 반복된다는 느낌을 주어 앞선 답변 내용과 같거나 불성실한 응답이 도출되는 것을 막으면서, 미리 약속한 2시간 내에 면담을 마치

기 위해 내러티브 탐구용 질문은 최대한 효율적으로 구성했다.

이상과 같이 구성한 질문을 중심으로 연구 대상자인 초등학생 20명(5학년 10명, 6학년 10명)에게 면담을 실시하고, 응답 결과는 Strauss와 Corbin(1998)이 제시한 근거이론의 개방형 코딩 절차를 적용하여 분석 결과를 제시하였다. 개방형 코딩은 근거이론 분석의 첫 단계로, 연구자가 데이터를 열어(open) 분해(break down), 명명(name), 범주화(categorize)하여 개념(concepts)과 범주(categories)를 도출하는 과정이다. 즉, 의미 단위를 세분화하고 개념화한 후, 유사성과 차이점을 비교하여 반복되는 패턴, 특징, 조건 등을 파악 및 분류하여 핵심 범주를 도출하는 것이다. 이에 개별 응답이 여러

〈표 3〉 내러티브 탐구용 질문 설계 원칙

원칙	내용
경험 중심이어야 함	“무엇을 느꼈는가?” 보다 “그때 어떤 일이 있었고, 그 상황에서 무엇을 경험했는가?”
시간의 흐름을 반영해야 함	과거-현재-미래의 연속성
사회적 맥락과 관계를 묻는 질문 포함	누구와의 관계 속에서, 어떤 감정과 상호작용이 있었는지
장소와 상황에 대한 맥락적 질문 필요	어디에서, 어떤 환경에서, 어떤 제약/기회 속에서 발생했는가?
개방형 질문 사용	닫힌 질문보다 이야기 유도형 질문

〈표 4〉 내러티브 탐구용 질문

유형	질문
시간성(과거-현재-미래)	• 공공도서관에 처음 갔던 때가 기억나나요?(그때 무슨 일이 있었는지 이야기해 줄 수 있나요?) • 공공도서관에서 있었던 재미있거나 특별한 일이 있었나요?(예를 들어 기억에 남는 책이나 활동이 있다면요?) • 공공도서관에서의 경험 중에 지금도 기억에 남는 장면이 있다면 어떤 건가요?(왜 그게 특별했을까요?)
사회성(관계, 감정, 제도)	• 공공도서관에 갈 때 주로 누구랑 같이 갔나요? • 도서관에서 어떤 것을 함께 했나요?(함께 했던 것 중에서 재미있거나 신났던 것이 있었나요?) • 공공도서관에 근무하는 사서 선생님이 기억나나요?(그 선생님이 한 말이나 행동 중 기억나는 것이 있나요?)
장소성(공간적 맥락)	• 가봤던 공공도서관은 어떤 모습인가요?(그곳에 가면 어떤 느낌이 들어요?) • 공공도서관에서 가장 좋아하는 공간은 어디인가요?(왜 그 공간을 좋아하나요?)
느낌과 의미 묻기	• 공공도서관에 갈 때면 어떤 기분이 드나요?(기분이 좋거나 싫다면 무엇 때문일까요?) • 공공도서관은 나에게 어떤 곳인가요?(공부를 하는 곳, 마음이 편안해지는 곳 등) • 만약 친구에게 공공도서관을 소개한다면, 뭐라고 말해줄 것 같아요?
이야기 구조 유도 질문	• 공공도서관을 이야기로 표현하거나 그림으로 그린다면, 어떤 모습일 것 같아요?

개의 범주 및 주제에도 포함될 수 있지만, 하나의 질문에 대한 응답은 하나의 주제에 한정하여 분석 결과를 제시하였다.

2. 이론적 배경

2.1 이미지

1950년대 사회 영역에서 이미지 연구가 시작되던 시기 이미지는 진실됨과 거리가 있는 허구적 관념으로 이해되었다. 당시에는 이미지를 개인이 진실이라고 믿는 것으로서 사물에 대한 개인의 주관적인 이해로 구성된 것으로 인식하였다(Boulding, 1956). 그리고 이미지에 대한 사건이나 개인을 관찰하면서 진실적이기보다 단편적인 측면이 강조되고 조작된 허구적 관념으로 이해하는 경향이 강했다(Boorstin, 1962).

초기 사회 영역에서의 이미지 개념은 실제적인 이미지의 심리적·감각적 표현들에 대해 지극히 개인적인 느낌의 특징이 강조되면서 대상의 실체적이거나 진실적인 부분보다 주관적이고 상대적인 감각을 강조했던 것이다.

이미지에 대한 연구는 이미지를 형성하는 주체의 인식 차원에서 이미지 자체의 의미로 전개되었는데, 이미지는 특정 대상을 통해 지각된 일련의 속성으로부터 이루어지는 구성 개념(Nimmo & Savage, 1976)이라거나 대상에 대한 정보로 구성되는 것(Penrod, 1983)으로 발전되었다. 그러나 현대에 들어서 이미지에 대한 인식이 다양한 커뮤니케이션의 수단이자 대중이 공유할 수 있는 공적 대상으로 변화·발전되었다. 이후 연구들은 이미지의 왜곡 가능성을 염두에 두고 있으면서도 이미지가 대상의 전부가 아닌 제한적인 정보만으로도 형성될 수 있으며, 대상을 접하는 개인이 그 대상에 대한

다양한 정보를 처리하는 과정에서 만들어진 하나의 종합적인 인식(McCroskey et al., 1974)으로 이해되기 시작하였다.

특히 SNS 등 정보통신 기술의 발달로 주관적·감각적 이미지의 인식들이 대중적으로 공유되고 공감을 얻으면서 개인적 이미지는 사회적 이미지화 되어간다. 아울러 이미지는 개인의 대상에 대한 호감도를 표현하는 개념으로 발전하면서 마케팅 영역에서 홍보 대상의 이미지를 어떻게 구축해야 하는가는 중요한 작업이 되었다. 더 나아가 인간의 이미지 인지 구조는 다양한 속성 개념들이 서로 연결망을 형성하고 있으며, 연결망 안에서 하나의 속성 개념이 활성화되면 가장 가까운 다른 개념도 자동적으로 활성화된다고 설명하고 있다(Anderson, 1984). 이는 개인이 갖는 사고체계에 따라 수용되는 특정 대상의 정보를 통해 1차적 이미지를 형성하고, 그 결과에 따라 2차, 3차의 이미지를 구축해 가는 사고의 유기성의 측면을 표현한 것이라 할 수 있다.

2.2 도서관 이미지

도서관의 이미지는 단순히 눈에 보이는 시각적인 모습만이 아니라, 사회적 의미, 기술적 진화, 개인의 인식까지 아우르는 종합적인 개념이다. 도서관 이미지에 대한 개념을 정리하면 다음과 같다.

박상근(2014)은 도서관 브랜드 이미지의 차원을 소비자의 욕구에 의한 구분을 적용하여 기능적, 경험적, 상징적 차원으로 구분하였다. 기능적 이미지는 자료, 공간/시설, 프로그램/서비스, 직원, 운영 등 4개의 하부 차원으로 구성되

어 있다. 경험적 이미지는 인지 경험, 감성 경험, 행동 경험 등 3개의 하부 차원으로 구성되어 있으며, 상징적 이미지는 개인의 자아, 사회적 자아, 도서관의 사회적 이미지 등 3개의 하부 차원으로 구성되어 있다. 각 하부 차원에 속하는 항목들은 해당 차원의 이미지를 설명하는데 기여하는 요소들이며, 도서관의 브랜드 이미지는 이러한 각 차원에 대한 인식의 총체로 설명할 수 있다.

김미현과 김기영(2025)은 도서관 브랜드 이미지를 공중이 갖고 있는 도서관에 대한 마음속 상(相)으로, 직·간접 경험, 감정, 이후 행동 변화, 사서에 대한 생각 등이 통합되어 구조화된 개념이라고 정의하였다. 이어서 기능적 이미지에는 정보(자료의 신뢰성, 필요성, 유용성, 이용 편리성), 프로그램(프로그램 내용의 유익성, 도움 제공 여부), 시설(건물 매력성, 청결성, 쾌적성, 공간·가구 배치의 적절성), 사서(사서의 친절성, 존중 태도, 전문성, 대응 태도 등), 경험적 이미지에는 인지적 자극(호기심, 지적 흥미, 도서관 역할에 대한 인지), 감성(즐거움, 편안함, 신뢰감, 만족감), 행동(다양한 체험, 사람과의 만남, 이용 빈도 증가, 생활 변화 등), 상징적 이미지에는 평등성(물리적 거리, 운영 시간, 요금, 정보 접근성 등), 형평성(취약계층 지원, 포용성, 역량 적합 서비스 제공 여부), 지역성(지역사회 연계, 지역 주민 의견 반영, 지역사회 특성 반영 여부), 일상성(도서관의 일상적 중요성, 삶에 미치는 긍정적 영향, 존재 의미, 호감도 등)이라는 구체적 하위 요인을 설계하였다.

강유정과 이지연(2022)은 도서관을 하나의 장소로 보고 이미지 구성 요소를 사회·관계 중

심에서 분석하였다. 따라서 물리·기능 중심을 넘어 사회적 관계성과 공공성을 강조한 이미지 구성 요인으로 도서관 신뢰성, 도서관 호혜성, 도서관 안전성을 제시하였다. 도서관 신뢰성은 서비스 제공의 일관성, 제도적 안정성, 운영 투명성, 정체성의 안정성 등이 포함되어 이용자가 도서관을 믿을 수 있는 기관으로 여기는 정도이다. 이는 사회적 신뢰를 형성하는 기반이 된다. 도서관 호혜성은 도서관이 사회에 기여하고 나를 배려해준다고 느끼는 감정으로 도서관과 이용자 간 상호 이타적 관계를 의미한다. 따라서 평등성, 포용성, 사회 공헌성 등의 요소가 포함된다. 도서관 안정성은 이용자가 도서관을 물리적으로나 심리적으로 안전한 공간으로 인식하는 정도로, 시설 안전, 프라이버시 유지 가능성, 위험 요인의 저감 등이 고려된다. 이에 안전성은 신뢰성 형성의 전제 조건으로 보기도 한다. 그러므로 도서관 이미지 강화를 통해 도서관 방문을 유도하고, 지역사회 충성도를 높일 수 있다.

2.3 선행 연구

도서관 이미지 관련 연구가 활발히 수행된 편은 아니어서, 각각의 이용자들이 갖고 있는 공공도서관 이미지에 관한 연구를 찾기는 어렵다. 이에 선행 연구는 신문 기사에 투영된 도서관 이미지와 인스타그램 해시태그에 포함된 도서관 이미지, 학교도서관 사서교사에 대한 이미지를 분석한 것과, 브랜드 이미지 차원에서 접근한 것들을 각각 살펴보았다.

김지현(2018)은 도서관 관련 신문 기사를 분석하여 우리 사회에 투영되고 있는 도서관에

대한 이미지를 조사하였다. 2000년부터 2017년까지 총 18년 동안에 경향신문, 한겨레신문, 조선일보, 그리고 중앙일보에서 보도된 3,065개의 신문 기사를 시계열 분석을 통해 분석한 결과, 도서관 기사 수는 2009년을 정점으로 감소하는 추세였다. 도서관 관련 기사는 책에 관한 내용이 가장 많았으며 연도별로 기사의 내용에 조금 차이가 있었다. 2000년 초반에는 정보와 이용에 대한 내용이 더 많았다면, 2006년부터는 도서관의 운영과 개관, 문화에 대한 내용이 그리고 2012년 이후에는 지역의 주민들과 문화에 대한 기사가 조금 더 많았다. 이러한 기사의 경향은 도서관에 대한 사회의 이미지를 반영한다고 볼 수 있겠다. 마지막으로 이러한 연구결과를 바탕으로 국내 도서관 홍보 방향에 대해서 논의하였다.

최상희(2024)는 인스타그램에서 해시태그를 통해 도서관이 어떻게 인식되는지를 분석하고자 '도서관'과 'library' 해시태그가 포함된 게시물을 분석하여 도서관 이미지와 관련된 주제를 도출하였다. 총 5,036개의 게시물을 분석한 결과, '도서관'은 주로 독서와 공부와 연관되어 있으며, 'library'는 독자와 독서 커뮤니티와 책 문화와 관련이 깊은 것으로 나타났다. 네트워크 분석을 통해 독서, 독서기록, 학습활동, 도서관 공간, 독자 등이 주요 클러스터로서 도서관과 연관된 요소인 것으로 나타났다. 또한 도서관과 연관된 요소로 동기부여와 사회적 영향을 표현하는 해시태그도 주요 영역으로 나타났다.

천희선과 박지홍(2018)은 서울, 경기 지역 10곳의 중·고등학생을 대상으로 설문과 심층면담을 실시하여 사서교사에 대한 이미지와, 그 이미지에 따른 학교도서관 만족도를 분석하고,

나아가 학교도서관 활성화 방안을 제시하였다. 분석 결과, 사서교사의 이미지 유형은 전문성 있는 이미지와 적극적인 이미지, 단순한 업무 이미지로 분류되었고, 전문성 있는 이미지와 적극적인 이미지는 학교도서관 이용자 만족과 정(+)의 상관관계를, 단순한 업무 이미지는 부(-)의 상관관계를 갖는 것으로 나타났다. 사서교사의 이미지와 학교도서관 만족도는 학교도서관 재이용 의사와 추천 의도에서도 유의한 영향을 보여주었는데, 학교도서관 이용 빈도가 낮을수록 사서교사의 이미지를 단순한 업무 이미지로 보고 있으므로, 이용 빈도와 이용자 만족도를 높이기 위해서 사서교사는 적극적인 태도와 전문성을 신장하려는 노력이 필요하다고 제언하였다.

김동혁(2025)은 공공도서관이 시대적 요구에 부응하는 사회적 역할을 강조하기 위해서는, 새로운 이미지 제고와 홍보, 이용자 활성화를 위한 도서관별 차별화 및 특화된 브랜딩이 필요하다고 보면서, 지역별 구립 공공도서관의 지속적인 성장과 활성화를 위한 차별화 및 특화된 지역 문화 브랜드 전략을 제안하는 연구를 수행했다. 연구 결과 공공도서관 이미지 제고를 위한 지역문화 브랜드 전략 방향은 지역 특화 브랜드 전략, 매체 다변화 브랜드 전략, 복지문화 감성 브랜드 전략을 적용하고, 이 세 전략을 중심으로 복합문화 커뮤니티 브랜드 전략을 지속적으로 유지할 필요성에 대해 제언하였다.

박상근(2014)은 대학도서관의 브랜드 이미지를 측정할 수 있는 모델(이용자 대상)을 제시하고, 제시된 모델이 직원 집단에도 적용될 수 있는지, 그리고 도서관 브랜드 이미지의 인식에 있어서 두 집단(직원 및 이용자) 간 어떠

한 차이가 있는지를 확인하기 위한 연구를 수행하였다. 이를 위해 문헌 고찰을 통해 브랜드 이미지의 개념적 분류 및 구성요소를 추출하였으며, 추출된 항목들을 대상으로 IRT 테스트와 군집분석을 실시하여 도서관의 브랜드 이미지 측정을 위한 개념적 분류 및 구성요소를 검증하였다. 이후 구조 방정식 모델을 이용하여 앞서 수행된 연구에서 선정된 항목들이 각각 설정된 개념적 변수와 어떠한 관련성을 보이는지 확인하는 절차를 거쳐 최종 모델을 제시하였다. 또한 제시된 모델이 직원집단에도 적용될 수 있는지, 그리고 도서관의 브랜드 이미지를 인식함에 있어 두 집단(직원, 이용자) 간 차이가 있는지를 검증하기 위해 공분산행렬을 기초로 집단 간 이미지 차원별 χ^2 를 비교하였고, 부가적으로 적합도 지수(RMSEA, TLI, CFI), 평균수준 적합도를 확인하였다. 그 결과 도서관 브랜드 이미지를 구성하는 요소는 크게 기능적, 경험적, 상징적 차원으로 구분할 수 있었고, 해당 모델은 직원 집단에 적용되지 않았다. 또한 도서관 브랜드 이미지의 인식에 있어서, 두 집단은 집단 간 상이성으로 인해 평가의 기준을 서로 달리하고 있음을 확인할 수 있었다.

이상에서 살펴본 선행 연구들은 도서관 혹은 학교도서관에 근무하는 사서교사의 이미지를 분석하거나, 시대적 요구에 부응하는 역할 수행을 위해 필요한 도서관의 브랜딩과 브랜드 이미지를 측정할 수 있는 모델을 제시하는데 초점을 맞추었다. 따라서 초등학생이라는 구체적인 이용자층의 내러티브 유형 탐구를 통해 공공도서관에 갖고 있는 이미지를 분석하려는 본 연구와는 차이가 있다.

3. 초등학생들의 내러티브 유형 분석

3.1 연구 참여 대상

본 연구는 공공도서관 이미지에 대한 초등학생들의 내러티브 유형을 분석하는 것이 목적이다. 따라서 발달단계에 따라 경험의 깊이, 언어 표현력, 논리적 연결성 등이 다를 것이므로 학년의 선택이 중요하다고 판단했다. 이에 연구 참여는 실제 공공도서관을 이용한 경험이 상대적으로 많고, 그 경험을 사고 능력과 통합력을 바탕으로 원활하게 표현할 수 있을 것이라 여긴 5~6학년만을 대상으로 삼았다. 다음의 <표

5>는 연구 참여 대상에 관한 사항을 정리한 것이다.

<표 5>에 정리한 연구 참여 대상은 경기도 A시 A초등학교에 재학 중인 5~6학년 학생들로, 학교의 협조를 받아 학년별·성별 각각 10명씩 선정을 했다. 내러티브 탐구는 10월 1일 오후에 A초등학교에서 대면으로 실시를 했으며, 미리 구성한 질문을 프린트해서 나누어 주어 생각을 정리할 수 있도록 한 다음, 연구자가 차례대로 묻고 답변을 녹음하는 방식으로 진행했다. 이후 내러티브 탐구 결과는 Strauss와 Corbin(1998)이 제시한 근거이론의 개방형 코딩 절차를 적용하여 의미 단위를 세분화하고 개념화한 뒤, 이를 분류하여 핵심 범주를 도출

<표 5> 연구 참여 대상

순번	학년	이름	성별
1	5	김**	남
2		임**	
3		이**	
4		김**	
5		최**	
6		서**	여
7		홍**	
8		김**	
9		이**	
10		박**	
11	6	박**	남
12		이**	
13		김**	
14		민**	
15		장**	
16		조**	여
17		이**	
18		이**	
19		김**	
20		김**	

하였다. 이후 도출된 범주를 바탕으로 응답 내용을 요약 정리하여 체계적으로 분석 결과를 제시하였다.

본 연구는 IRB(Institutional Review Board)의 심의를 사전에 받지 않았으며, 이는 연구 설계 과정에서의 한계로 인정한다. 다만 연구 참여는 전적으로 자발적이었으며 불이익 없이 중도에 철회할 수 있음을 사전에 명확히 안내하였다. 또한 면담 시작 전 다시 한 번 연구의 목적과 참여 절차, 수집한 자료의 익명화, 연구 종료 후 폐기 계획, 참여로 인해 예상되는 위험과 이익을 구두로 설명하고 대상자들이 이해했는지 확인하였다. 따라서 본 연구는 참여 학생들의 신체적·심리적 위험을 유발하지 않는 최소

위험 연구라고 할 수 있다.

3.2 내러티브 유형 분석

3.2.1 시간성 유형

다음의 <표 6>은 시간성 유형에 관한 3개의 질문에 대한 답변 내용을 간략히 요약하여 개념화 하면서, 통합적 분석을 실시해 범주와 주제를 도출한 결과를 정리한 것이다.

<표 6>에 정리한 시간성 유형에 관한 답변 내용에 따르면, 초등학교 5~6학년 학생들은 공공도서관에 처음 갔을 때를 즐거우면서도 인상이 깊었거나 실수 및 당황스러웠던 상황을 중심으로 기억하고 있었다. 또한 재미가 있었거나 특

<표 6> 시간성 유형 답변 내용

개념	범주	주제
시간성 유형 질문 1) 공공도서관에 처음 갔던 때가 기억나나요?(그때 무슨 일이 있었는지 이야기해 줄 수 있나요?)		
공룡책을 빌려서 너무 즐거웠음 만화책 코너가 마음에 들었음 사서가 책을 추천해줘서 긴 소설을 처음 완독 비 오는 날 도서관의 분위기가 인상적 독서를 많이 하기 위한 계기로 도서관 다니기 시작 판타지 책이 재미있어서 책에 흥미가 생김 할머니 및 예전 책에 대한 추억 회원증을 만들고 책을 빌린 것이 뿌듯함 사서가 친절하게 책을 찾아준 경험 예상보다 재미있고 신기했음	즐겁고 인상 깊었던 회상	기억 중심
조용해서 자유롭게 이야기를 못 했음 동생이 뛰어다녀서 혼났음 책 찾는 방법을 몰라서 헤맸 가자마자 조용히 하라는 말을 들어서 무서웠음 수다 떨다가 조용히 하라는 말을 들었음	실수 및 당황스러웠던 상황에 대한 기억	
너무 조용해서 떠들면 혼날까봐 긴장했음 컴퓨터도 사용할 수 있는 점이 신기했음 그림책 전시를 보고 그리기 활동이 재미있었음 도서관이 비밀 장소처럼 느껴져 좋았음 집보다 크고 깨끗해서 편안하게 느껴졌음	구체적 사건보다는 처음 느꼈던 감정 중심의 기억	감정 중심

개념	범주	주제
시간성 유형 질문 2) 공공도서관에서 있었던 재미있거나 특별한 일이 있었나요?(예를 들어 기억에 남는 책이나 활동이 있다면요?)		
『마법천자문』을 연속으로 읽으며 시간 가는 줄 몰랐던 경험 『수학 도둑』을 통해 수학에 흥미를 느꼈던 경험 공룡 백과사전이 있었는데, 그림이 진짜 멋있어서 여러 번 빌렸어요. 『강아지 똥』을 읽고 눈물이 날 정도로 감동받은 경험 친구와 같은 책을 읽으며 독서 경쟁을 했던 기억 판타지 소설을 읽고 마법사 코스프레를 하며 몰입한 경험 책 속 요리 레시피를 따라 만들어본 실험적 독서 경험 어릴 때 읽었던 동화를 다시 읽으며 색다른 느낌을 받음	기억에 남는 책 경험	책 중심 기억
도서관 북캠프 참여 - 밤에 도서관에 있는 신기한 경험 책 속 등장인물 복장을 하고 연극에 참여한 활동 책갈피 만들기 체험 후 전시된 특별한 경험 여름방학 독서교실에서 상을 받은 성취감 퀴즈 이벤트에서 문구세트를 받은 기억 작가 초청 행사에서 강연을 듣고 사인 받은 기억	도서관 행사/활동 참여 경험	행사와 활동
친구와 같은 책을 빌려 읽은 경험 도서관에서 친구를 사귀는 경험 사서 선생님이 추천해준 책들이 모두 재미있었던 기억	사람과의 특별한 경험	사람과의 교류
연체로 경고를 받았지만 처음이라 봐준 기억 도서관 계단에서 넘어져 다친 기억 책을 담은 가방 끈이 끊어진 해프닝	해프닝/실수	해프닝
시간성 유형 질문 3) 공공도서관에서의 경험 중에 지금도 기억에 남는 장면이 있다면 어떤 건가요?(왜 그게 특별했을까요?)		
독서퀴즈에 응모해 상 받음 독서 마라톤 대회를 완주함 북 아트 작품을 전시했음 책 읽는 가족으로 선정됨 독서감상문 쓰기 대회에서 장려상을 받음	독서 관련 대회 수상	도서관에서의 수상
작가와의 만남 행사에 참여 미술 공연이 신기했음 스피치 수업에 참여해 발표력이 좋아졌음 밤샘 독서에 참여 VR 체험 프로그램에 참여 가족 프로그램 참여	도서관 프로그램 참여	도서관 이용
프로그램에서 친구를 만남 와이 시리즈를 빌려서 읽음 도서관이 리모델링을 해서 좋았음 상호대차가 편리했음 규모가 크고 책도 많은 점이 인상적이었음 반납 안내 문자가 편리했음 안내 로봇이 신기했음 사서의 업무 능력에 놀람 화재경보기가 울려서 놀람	도서관 서비스 이용	

별하게 여겨진 일로는 책에 대한 경험과 행사 및 활동에 참여한 것, 사람들과의 교류, 해프닝을, 지금도 기억에 남는 장면으로는 프로그램 참여 등 서비스를 이용한 것과 독서 관련 대회에서 수상한 점을 꼽았다. 결과적으로 시간성 유형에 관한 내러티브 유형을 종합적으로 분석한 결과 총 60개의 개념과 10개의 범주, 8개의 주제가 도출되었다.

3.2.2 사회성 유형

다음의 <표 7>은 사회성 유형에 관한 3개의 질문에 대한 답변 내용을 간략히 요약하여 개념화하면서, 통합적 분석을 실시해 범주와 주제를 도출한 결과를 정리한 것이다.

<표 7>에 정리한 사회성 유형에 관한 답변 내용에 따르면, 초등학교 5~6학년 학생들은 공공도서관을 가족과 친구, 선생님과 동행하거나 혼자 갔으며, 자료실 등 공간을 이용하면서 책 고르기 및 읽기 중심 활동, 독서 프로그램/활동 참여, 공부 및 숙제 해결을 한 것으로 나타났다. 또한 사서에 대해서는 이용 규칙 및 자료 등의 안내, 업무를 처리하고 있는 모습을 중심으로 기억하면서, 누가 사서인지 모르겠다거나 말을 걸어본 적이 없다는 답변을 통해 정보가 부족한 측면도 드러났다. 결과적으로 사회성 유형에 관한 내러티브 유형을 종합적으로 분석한 결과 총 60개의 개념과 14개의 범주, 7개의 주제가 도출되었다.

<표 7> 사회성 유형 답변 내용

개념	범주	주제
사회성 유형 질문 1) 공공도서관에 갈 때 주로 누구랑 같이 갔나요?		
엄마랑 같이 갔어요.	가족과 동행	동행
아빠랑 갔어요.		
가족과 다 같이 갔어요.		
언니랑 같이 갔어요.		
오빠와 갔어요.		
동생이랑 같이 갔어요.		
할머니와 갔어요.		
엄마랑 동생이랑 셋이 갔어요.		
이모랑 갔어요.		
엄마가 데려다만 갔어요.		
엄마랑 갔어요.	친구와 동행	동행
친구와 같이 갔어요.		
학교 친구 몇 명이랑 같이 갔어요.		
학원 친구와 같이 갔어요.		
책 읽기 모임 친구들이랑 갔어요.		
방학 숙제하러 친구랑 갔어요.		
옆집에 사는 친구와 같이 갔어요.	선생님과 동행	동행
선생님이랑 같이 갔어요.		
혼자 갔어요.	혼자 방문	혼자
혼자 가서 조용히 책 읽었어요.		

개념	범주	주제
사회성 유형 질문 2) 도서관에서 어떤 것을 함께 했나요?(함께 했던 것 중에서 재미있거나 신났던 것이 있었나요?)		
엄마와 책 고르고 함께 읽음	책 고르기 및 읽기 중심 활동	독서 및 프로그램 참여
아빠와 회원카드 만들고 읽기 내기함		
어린이자료실에서 읽고 싶은 책 읽음		
동생에게 그림책 읽어줌		
동생이 좋아할 책 선택 게임을 했음		
책을 빌려 공원에서 읽었음		
친구와 독서교실에 참여	독서 프로그램/활동 참여	독서 및 프로그램 참여
영화 상영회에 가족들과 참여		
언니와 책 표지 만들기 행사에 참여		
친구들과 독서퀴즈에 응모		
친구들과 독서토론 프로그램에 참여		
선생님 및 친구들과 도서관 견학에 참여		
전용 공간 만들기 프로그램에 참여	도서관 방문 및 자료실 등 공간 이용	공간 및 자료 활용
디지털 자료실에서 DVD 이용		
카페 이용		
도서관 방문		
도서관 식당 이용		
역사 자료실 이용		
매점과 자료실 이용	공부 및 숙제 해결	
숙제에 쓸 자료를 사서에게 요청		
사회성 유형 질문 3) 공공도서관에 근무하는 사서 선생님이 기억나나요?(그 선생님이 한 말이나 행동 중 기억나는 것이 있나요?)		
반납 일자를 지켜달라고 안내 받음	이용 규칙 및 절차 안내	안내 역할
대출카드 보여 달라는 기본 절차를 안내 받음		
조용한 이용에 대한 주의를 받음		
대출카드 분실 예방에 대한 안내 받음		
자가 반납기 사용에 대한 설명을 들음		
다 읽은 책에 대한 처리 방법을 안내 받음		
이용자 교육을 받음	자료 안내	
책 위치를 번호로 알려줌		
검색 방법을 알려줌		
분실 도서 처리 방법을 알려줌	업무 모습 관찰	
컴퓨터 앞에 앉아 있는 모습을 자주 봄		
책 정리하는 모습을 봄		
웃지 않아서 조금 무섭게 느낌	전반적인 인상	관찰에 따른 인상
조용해서 아무도 없는 것처럼 느낌		
도서관 이용으로 칭찬 받음		
분실물을 찾아줘 감사했음	친절한 인상	
인사해줘서 본인도 인사를 하게 됨		
남자 사서를 본 적이 없음		
말을 걸어본 적이 없어서 잘 모름	정보의 부족	정보 부족
누가 사서인지 모르겠음		

3.2.3 장소성 유형

다음의 <표 8>은 장소성 유형에 관한 2개의 질문에 대한 답변 내용을 간략히 요약하여 개념화하면서, 통합적 분석을 실시해 범주와 주제를 도출한 결과를 정리한 것이다.

<표 8>에 정리한 장소성 유형에 관한 답변 내

용에 따르면, 초등학교 5~6학년 학생들은 자신이 가봤던 공공도서관에서 조용함, 새로움, 지루함과 같은 감정을 느끼면서, 공공도서관을 학습과 자유로움, 사회적 공간으로도 인식하고 있었다. 또한 가장 좋아하는 곳으로는 만화책이나 영어책이 있는 곳, 전시 공간과 같이 관심이 있

<표 8> 장소성 유형 답변 내용

개념	범주	주제		
장소성 유형 질문 1) 가봤던 공공도서관은 어떤 모습인가요?(그곳에 가면 어떤 느낌이 들어요?)				
책이 많고 조용함	조용함 중심의 인식	감정적 인상		
책이 많아서 차분한 느낌				
너무 조용해서 시간이 멈춘 느낌				
고요한 호수처럼 조용				
게임을 하거나 만드는 법을 배울 수 있어서 신기	새로움 인식	기능적 인상		
다양한 프로그램으로 활기참				
좁아서 답답함	지루함 인식		기능적 인상	
심심한 모습				
공부해야 할 것 같은 분위기	학습 공간으로 인식	기능적 인상		
들어가지마자 공부해야 할 것 같은 분위기				
열심히 공부하는 사람들을 도와주는 곳				
작은 학교 같은 느낌				
다양한 연령대의 사람이 오는 곳	자유로운 공간으로 인식	기능적 인상		
타인에게 피해만 안 주면 자유로운 곳				
집처럼 편안한 곳	사회적 공간으로 인식		기능적 인상	
다양한 연령대의 사람들이 오는 곳				
엄마와 약속 장소	사회적 공간으로 인식	기능적 인상		
친구들과 노는 놀이터				
밖에서 볼 때와 안의 모습이 다름	건축적 측면에서 인식		건축적 인상	
크고 넓음				
장소성 유형 질문 2) 공공도서관에서 가장 좋아하는 공간은 어디인가요?(왜 그 공간을 좋아하나요?)				
만화책이 있는 곳	흥미 오락형	흥미로움		
DVD 보는 곳				
12-16세 전용 공간				
자동차 잡지 코너	관심사 탐구형		흥미로움	
영어책 코너				
캣츠 & 독 코너				
필사 코너	체험 창작형			흥미로움
전시 공간				
창작샘				

개념	범주	주제
식당	먹을거리 휴식형	공간이 좋음
매점		
어린이실	대상 중심형	
어린이자료실		
가족실		
창가 자리	공간 감성형	
나무로 된 계단		
옥상 정원		
화장실	비일상 특이공간형	
도서관 앞 공원		
포토존		

거나 흥미가 높으며 체험과 창작을 할 수 있는 곳들이었고, 식당이나 어린이자료실, 옥상 정원, 포토존 등 각 공간 자체를 좋아한다는 응답도 있었다. 결과적으로 장소성 유형에 관한 내러티브 유형을 종합적으로 분석한 결과 총 40개의 개념과 14개의 범주, 5개의 주제가 도출되었다.

3.2.4 느낌과 의미 유형

다음의 <표 9>는 느낌과 의미 유형에 관한 3개의 질문에 대한 답변 내용을 간략히 요약하여 개념화하면서, 통합적 분석을 실시해 범주와 주제를 도출한 결과를 정리한 것이다.

<표 9>에 정리한 느낌과 의미 유형에 관한 답변 내용에 따르면, 초등학교 5~6학년 학생들은 공공도서관에 갈 때 즐겁기도 하지만 부담을 느끼며 강제로 가는 경우도 있어서 부정적 감정도 느끼고 있었다. 또한 도서관은 일상속 탐구를 하러 가는 곳이자 사회적 관계가 이루어지는 곳이었다. 따라서 친구들에게는 학습 관련 개인 역량이나 자료, 공간, 활동 체험을 통한 도서관 역량을 높일 수 있다는 측면을 중심으로 소개하고 싶다고 했다. 결과적으로 느낌과 의미 유형에 관한 내러티브 유형을 종합적으로 분석한 결과 총 60개의 개념과 16개의 범주, 8개의 주제가 도출되었다.

<표 9> 느낌과 의미 유형 답변 내용

개념	범주	주제
느낌과 의미 유형 질문 1) 공공도서관에 갈 때면 어떤 기분이 드나요?(기분이 좋거나 싫다면 무엇 때문일까요?)		
수업 강요로 짜증남	강제 부담형	부정적 기분
학원 숙제 때문에 가기 싫음		
유튜브 보고 싶어서 가기 귀찮음		
학원 하나 더 다니는 기분		
동생 데리고 가면 싫음	불편 아쉬움형	
휴대폰 사용 불가로 아쉬움		
인기 책을 빌리기 어려움		
떠들면 안 돼서 아쉬움		

개념	범주	주제
도장 모으기 위해 열심히 감	동기 보상형	긍정적 기분
새 책 빌릴 때 기분 좋음	흥미 즐거움형	
책 읽기 좋아서 늘 즐거움		
신남		
놀이공원 만큼은 아니지만 좋음		
흥미로운 곳		
보통은 좋음	관계 중심형	
엄마와 데이트 하는 기분		
이야기를 나누며 책 읽고 싶음		
좋아하는 남자애를 볼 수 있어 설렘	습관 중립형	중립적 기분
그냥 가서 기분 모름		
특별히 모르지만 좋아하는 듯함		
느낌과 의미 유형 질문 2) 공공도서관은 나에게 어떤 곳인가요?(공부를 하는 곳, 마음이 편안해지는 곳 등)		
가끔 재미있게 이용하는 공간	즐거움 흥미 중심형	정서 경험 중심 인식
가끔 와서 쉬거나 책 읽으며 시간 보내는 곳		
재밌고 신나는 곳		
좋아하는 곳		
흥미로운 장소		
자주 가도 질리지 않는 장소		
보통 좋아하고 원하면 가는 곳	의무 부담형	
지금은 설레는 곳		
좋은 곳		
엄마가 시켜서 가기도 하는 곳	학습 탐구 인식형	생활 기능 중심 인식
원하는 것을 얻을 수 있는 곳		
귀찮아도 가야 하는 곳		
학교 학원처럼 가야 해서 힘든 곳	습관 일상화형	사회 관계 중심 인식
무언가를 배우러 가는 곳		
항상 새 책이 있어서 새로운 느낌의 장소		
하루 종일 무료로 이용할 수 있는 편리한 곳	가족 사회적 이용형	
특별한 이유 없이 그냥 가는 곳		
어릴 때부터 가족과 함께 이용한 추억의 장소		
가족과 함께 가지만 각자 활동하는 곳	책(자료) 관련	도서관 역량
가족 친구와 함께 시간을 보내는 곳		
느낌과 의미 유형 질문 3) 만약 친구에게 공공도서관을 소개한다면, 뭐라고 말해줄 것 같아요?		
만화책이 많음	공간(환경) 관련	
자동차 관련된 책 전시 중		
재미있는 책을 숨겨둠		
학교도서관보다 커서 원하는 책 다 볼 수 있음		
도서관은 시원한 장소	공간(환경) 관련	
가성비가 가장 좋은 곳		
사진 찍으면 잘 나오는 곳		
건물, 인테리어가 멋져서 사진이 잘 나옴		
가장 좋아하는 자리 소개		
책장은 던전 탐험 느낌		

개념	범주	주제
게임할 수 있음	활동(체험) 관련	
매점 먹을거리 소개		
전시회 관람		
독서 후 공원에서의 축구		
포토존에서 사진 찍을 수 있음		
터치스크린 체험		
좋아하는 친구도 도서관을 자주 감	사회성 관련	개인 역량
훌륭한 사람이 되려면 책을 많이 읽어야 함	학습 관련	
사서 선생님이 숙제를 도와줌		
영어 공부가 잘 됨		

3.2.5 이야기 구조 유도 유형

다음의 <표 10>은 이야기 구조 유도 유형 질문에 관한 답변 내용을 간략히 요약하여 개념화하면서, 통합적 분석을 실시해 범주와 주제

를 도출한 결과를 정리한 것이다.

<표 10>에 정리한 이야기 구조 유도 유형에 관한 답변 내용에 따르면, 초등학교 5~6학년 학생들은 공공도서관을 현실적이면서 기능적

<표 10> 이야기 구조 유도 유형 답변 내용

개념	범주	주제
이야기 구조 유도 유형 1) 공공도서관을 이야기로 표현하거나 그림으로 그린다면, 어떤 모습일 것 같아요?		
책 속에 들어가는 문 하늘을 나는 도서관 책으로 시간여행하는 기차역 머리가 똑똑해지는 마법 학교 책들이 이야기 나누는 요정 나라 책마다 다른 세계, 도서관은 우주 같다 책이 말을 거는 상상 도서관 동물 책 읽으면 진짜 동물이 나올 것 같음	도서관을 상상의 공간으로 확장	상상력 중심
책을 빌리면 도서관이 마음을 따라온다 익숙하고 마음 편해지는 공간 혼자 쉬는 나만의 아지트	도서관과의 정서적 유대, 편안함 강조	감성적/정서적 표현
공부하거나 조용히 책 읽는 공간 숙제 잘 되는 집중 공부방 전자책·기계가 있는 미래형 공간 조용한데 똑똑해지는 느낌	도서관의 실제 기능과 이용 경험	기능적/현실적 인식
조용한 숲 책이 주인공인 이야기 마을 책이 많은 미로 같은 성	도서관을 숲, 마을, 성 등으로 비유	비유적 표현
친구랑 조용히 노는 놀이터 사서 선생님이 친한 친구 같은 느낌 친절한 사서 선생님이 엄마처럼 느껴짐	인간관계를 중심으로 표현	관계 중심 표현

으로 인식하면서 정서적·비유적·관계 중심으로 표현할 것이라고 답변했다. 결과적으로 이야기 구조 유도 유형에 관한 내러티브 유형을 종합적으로 분석한 결과 총 20개의 개념과 5개의 범주, 5개의 주제가 도출되었다.

이상과 같이 시간성, 사회성, 장소성, 느낌과 의미, 이야기 구조 유형에 걸쳐 초등학교 5~6학년 학생들의 내러티브 탐구 내용을 종합 분석한 결과, 총 240개의 개념, 59개의 범주, 33개의 주제가 도출되었다.

4. 결론 및 제언

이미지는 단순히 보이는 것 이상으로 의미를 전달하고 감정을 불러일으키며 기억에 남게 만드는 힘을 갖고 있는 도구이다. 따라서 시대 변화에 따라 사회적 가치와 역할이 달라지는 도서관의 이미지도 매우 중요하다. 특히 도서관이 지역의 문화 행사, 교육, 복지 등과 연결된 지역 공동체의 중심지라는 인식 형성은, 도서관이 단순한 시설이 아닌 가치 있는 문화 브랜드로써 계속 유지될 수 있는 정책적·재정적 지원을 이끌어내는 힘이 된다. 즉, 도서관의 이미지는 단순한 평판이 아니라, 이용자 행동, 정책적 지원, 사회적 가치에 영향을 미치는 핵심 자산이다. 따라서 도서관은 이용자들이 어떤 이미지를 갖고 있는가에 대해 관심을 갖고 지속적으로 확인할 필요가 있다.

본 연구는 초등학교 5~6학년 학생 20명의 내러티브를 바탕으로 공공도서관 이용 경험을 탐구한 뒤, 공공도서관에 대해 갖고 있는 이미지 등 이면의 의미를 해석해 아동 대상의 적정

서비스 방안을 제시하는데 목적이 있었다. 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 초등학교 5~6학년 학생들은 공공도서관에 처음 갔을 때를 즐거우면서도 인상이 깊었거나 실수 및 당황스러웠던 상황을 중심으로 기억하고 있었다. 또한 재미가 있었거나 특별하게 여겨진 일로는 책에 대한 경험과 행사 및 활동에 참여한 것, 사람들과의 교류, 해프닝을, 지금도 기억에 남는 장면으로는 프로그램 참여 등 서비스를 이용한 것과 독서 관련 대회에서 수상한 점을 꼽았다. 결과적으로 시간성 유형에 관한 내러티브 유형을 종합적으로 분석한 결과 총 60개의 개념과 10개의 범주, 8개의 주제가 도출되었다.

둘째, 초등학교 5~6학년 학생들은 공공도서관을 가족과 친구, 선생님과 동행하거나 혼자 갔으며, 자료실 등 공간을 이용하면서 책 고르기 및 읽기 중심 활동, 독서 프로그램/활동 참여, 공부 및 숙제 해결을 한 것으로 나타났다. 또한 사서에 대해서는 이용 규칙 및 자료 등의 안내, 업무를 처리하고 있는 모습을 중심으로 기억하면서, 누가 사서인지 모르겠다거나 말을 걸어본 적이 없다는 답변을 통해 정보가 부족한 측면도 드러났다. 결과적으로 사회성 유형에 관한 내러티브 유형을 종합적으로 분석한 결과 총 60개의 개념과 14개의 범주, 7개의 주제가 도출되었다.

셋째, 초등학교 5~6학년 학생들은 자신이 가봤던 공공도서관에서 조용함, 새로움, 지루함과 같은 감정을 느끼면서, 공공도서관을 학습과 자유로움, 사회적 공간으로도 인식하고 있었다. 또한 가장 좋아하는 곳으로는 만화책이나 영어책이 있는 곳, 전시 공간과 같이 관심이

있거나 흥미가 높으며 체험과 창작을 할 수 있는 곳들이었고, 식당이나 어린이자료실, 옥상 정원, 포토존 등 각 공간 자체를 좋아한다는 응답도 있었다. 결과적으로 장소성 유형에 관한 내러티브 유형을 종합적으로 분석한 결과 총 40개의 개념과 14개의 범주, 5개의 주제가 도출되었다.

넷째, 초등학교 5~6학년 학생들은 공공도서관에 갈 때 즐겁기도 하지만 부담을 느끼며 강제로 가는 경우도 있어서 부정적 감정도 느끼고 있었다. 또한 도서관은 일상 속 탐구를 하러 가는 곳이자 사회적 관계가 이루어지는 곳이었다. 따라서 친구들에게는 학습 관련 개인 역량이나 자료, 공간, 활동 체험을 통한 도서관 역량을 높일 수 있다는 측면을 중심으로 소개하고 싶다고 했다. 결과적으로 느낌과 의미 유형에 관한 내러티브 유형을 종합적으로 분석한 결과 총 60개의 개념과 16개의 범주, 8개의 주제가 도출되었다.

다섯째, 초등학교 5~6학년 학생들은 공공도서관을 현실적·기능적 측면에서 이해하면서도, 동시에 정서적·비유적·관계 중심적인 방식으로 표현하는 경향을 보였다. 이야기 구조 유도 유형을 중심으로 내러티브를 종합적으로 분석한 결과 총 20개의 개념과 5개의 범주, 5개의 주제가 도출되었다.

여섯째, 시간성, 사회성, 장소성, 느낌과 의미, 이야기 구조 유형에 걸쳐 초등학교 5~6학년 학생들의 내러티브 탐구 내용을 종합 분석한 결과, 총 240개의 개념, 59개의 범주, 33개의 주제가 도출되었다.

이상의 결과들을 바탕으로 공공도서관에서의 아동 대상 서비스 방안을 제언하자면 다음

과 같다.

첫째, 공공도서관 이용 경험을 향상시키기 위해서는 참여형 프로그램의 확대가 필요하다. 초등학생들은 행사 및 활동 참여, 독서 대회 수상 경험, 체험 및 창작 공간 활용을 긍정적으로 기억하고 있었다. 따라서 즐거움과 몰입 경험을 통해 공공도서관 이용의 지속성을 확보하려면 참여형 프로그램의 확대가 필요하다.

둘째, 사서와 아동 간 관계 강화 프로그램이 필요하다. 초등학생들은 공공도서관을 이용할 때 누가 사서인지 모르겠다거나 말을 걸어본 적이 없다는 응답을 했다. 따라서 사서 인식 제고를 통한 도서관 서비스 접근성 향상 방안에 대한 모색이 요구된다.

셋째, 공간 재구성을 통한 감성적 환경 조성이 필요하다. 초등학생들은 공공도서관을 조용하거나 지루한 공간으로 인식하는 경향이 있다. 다만 만화 서가, 전시 공간, 포토존, 옥상 정원 등을 좋아했기 때문에, 공간에 대한 흥미를 높여 찾아가 머물고 싶은 도서관 이미지 형성이 필요하다.

넷째, 자발적 이용을 유도하기 위한 홍보 및 동기 부여 전략이 필요하다. 초등학생들은 도서관에 강제로 오기 때문에 부담감을 느끼는 경향도 있다. 따라서 친구 추천 이벤트나 함께 도서관 가기 캠페인 등을 통해 이용 동기를 내면화 시키면서 공공도서관에 대한 긍정 이미지 확산을 꾀할 필요가 있다.

다섯째, 지역사회 연계형 문화 교육 서비스를 실시할 필요가 있다. 초등학생들은 공공도서관을 사회적 관계가 이루어지는 곳이자 탐구의 공간으로 인식하고 있었다. 따라서 지역 내 인적 자원들과 협업해 체험할 수 있는 프로그

램을 운영함으로써, 공공도서관의 공동체 중심 이미지를 강화하고 사회적 가치도 확장시킬 필요가 있다.

여섯째, 아동 참여 기반의 서비스 기획 및 피드백 시스템을 구축할 필요가 있다. 공공도서관에 대해 갖고 있는 초등학생들의 이미지도 다양하면서 주관적이었다. 따라서 어린이 도서관 자문단을 구성하여 서비스 계획에 반영한다면, 이용자 중심의 서비스 설계 및 지속적 품질 향상에 기여할 수 있을 것이다.

공공도서관은 다양한 이용자들의 목소리에 귀를 기울일 필요가 있다. 본 연구는 여러 이용자들 가운데 특정 지역에서 공공도서관을 이용해 본 경험이 있는 초등학생 5~6학년 20명의 의견에만 초점을 맞추어 분석했다는 한계가 있다. 따라서 공공도서관을 이용해 본 경험이 없는 초등학생들은 물론이고, 향후 지역과 여러 세대를 아우르는 연구들이 지속되어 공공도서관 발전에 기여할 수 있기를 바란다.

참 고 문 헌

- 강유정, 이지연 (2022). 공공도서관의 장소브랜딩을 위한 장소이미지요인에 관한 연구. 한국문헌정보학회지, 56(4), 129-159. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2022.56.4.129>
- 국가도서관통계시스템 (2025). 공공도서관 주요 통계.
출처: <https://www.libsta.go.kr/statistics/public/main>
- 김동혁 (2025). 공공도서관 이미지 제고를 위한 지역 문화 브랜드전략 연구. 커뮤니케이션디자인학연구, 90, 401-412. <http://dx.doi.org/10.25111/jcd.2025.90.28>
- 김미현, 김기영 (2025). 공공도서관 서비스 경험과 도서관 브랜드 이미지 간의 영향 관계 연구: 인지와 중요도를 중심으로. 정보관리학회지, 42(1), 101-130.
<https://doi.org/10.3743/kosim.2025.42.1.101>
- 김지현 (2018). 도서관에 대한 사회적 이미지 분석 연구: 신문기사분석을 중심으로. 한국도서관·정보학회지, 49(4), 219-236. <http://dx.doi.org/10.16981/kliiss.49.4.201812.219>
- 류홍채 (2022). 정치인의 이미지 형성에 대한 고찰. 한국휴먼이미지디자인, 4(1), 51-62.
<http://dx.doi.org/10.23082/hid.2022.4.1.004>
- 박상근 (2014). 도서관 브랜드 이미지 측정모델 개발에 관한 연구: 대학도서관을 중심으로. 박사학위논문, 경기대학교.
- 천희선, 박지홍 (2018). 사서교사 이미지가 학교도서관 이용자 만족도에 미치는 영향에 관한 연구. 한국비블리아학회지, 29(4), 35-55. <http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2018.29.4.035>
- 최상희 (2024). 해시태그를 활용한 도서관 이미지 분석. 인문과학연구논총, 45(4), 149-174.

- Anderson, J. R. (1984). "Spreading activation", In J. R. Anderson & S. M. Kosolyn(eds.), Essay on learning and memory. San Francisco: Freeman.
- Boorstin, D. J. (1962). The Image: A Guide to Pseudo-events in America. New York: Athbaum.
- Boulding, K. E. (1956). The Image: Knowledge in Life and Society, Michigan: University of Michigan Press.
- Clandinin, D. J. & Connelly, F. M. (2000). Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Dewey, J. (1938). Experience and Education. New York: Macmillan.
- McCroskey, J. C., Hamilton, P. R., & Weiner, A. N. (1974). The effect of interaction behavior on source credibility, homophily, and interpersonal attraction. Human Communication Research, 1(1), 42-52. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1974.tb00252.x>
- Nimmo, D. D. & Savage, R. L. (1976). Candidates and their Images: Concepts, Methods, and Findings. Ohio: Goodyear.
- Penrod, S. (1983). Social Psychology. New Jersey: Prentice-Hall.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1998). Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Webster's Dictionary (1913). Image. In Webster's 1913. Retrieved from <https://www.websters1913.com/words/Image>

• 국문 참고자료의 영어 표기

(English translation / romanization of references originally written in Korean)

- Cheon, Hee-Sun & Park, Ji-Hong (2018). The effects of teacher librarians' images on the user satisfaction of school libraries. Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science, 29(4), 35-55. <http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2018.29.4.035>
- Choi, Sang-Hee (2024). Analysis of library image using hashtags. The Journal of Humanities, 45(4), 149-174.
- Kang, Yu-Jeong & Lee, Jee-Yeon (2022). Study on the place image factors for place branding of public libraries. Journal of the Korean Society for Library and Information Science, 56(4), 129-159. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2022.56.4.129>
- Kim, Dong-Hyek (2025). A study on the local culture brand strategy to enhance public library image. Journal of Communication Design, 90, 401-412. <http://dx.doi.org/10.25111/jcd.2025.90.28>

- Kim, Ji-Hyun (2018). An analysis of the social image of library: focused on the analysis of newspaper articles. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 49(4), 219-236. <http://dx.doi.org/10.16981/kliss.49.4.201812.219>
- Kim, Mi-Hyun & Kim, Gi-Yeong (2025). A study on the relationship between public library service experience and library brand Image: focusing on cognition and importance. *Journal of the Korean Society for Information Management*, 42(1), 101-130. <https://doi.org/10.3743/kosim.2025.42.1.101>
- National Library Statistics System (2025). Public Library Main Statistics. Available: <https://www.libsta.go.kr/statistics/public/main>
- Park, Sang-Guen (2014). Developing Measurement Scale to Measure Library Brand Image for Academic Library. Dissertation thesis, Kyonggi University.
- Ryu, Hong-Chae (2022). An investigation on the image formation of politicians. *The Journal of Human Image Design*, 4(1), 51-62. <http://dx.doi.org/10.23082/hid.2022.4.1.004>