

학교도서관 이벤트컬렉션 프로그램의 독서 효과에 관한 연구: 한국사 분야를 중심으로*

A Study on the Reading Effectiveness of School Library Event Collection Programs: Focusing on Korean History

이은정 (Eunjung Lee)**

김기영 (Giyeong Kim)***

초 록

본 연구는 학교교육 및 교과연계와 도서관의 자원 활용을 아우르는 협력모델로 이벤트 체험과 컬렉션 체험의 융합 프로그램인 이벤트컬렉션 프로그램의 효과와 활용방안을 모색하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 양적 및 질적 데이터를 이용하여 다각적으로 분석한 결과, 이벤트컬렉션 프로그램의 효과로 학생들의 독서와 도서관의 역할 인식에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 확인하였다. 본 연구는 이벤트컬렉션이 주제분류에 의한 자료배열로서는 제공할 수 없는 특정 관심분야와 관련된 다양한 자료를 제시함으로써 학생들에게 새로운 지식 발견 및 그 깊이와 범위의 확장을 통한 지식의 구조화를 지원하고, 전시이벤트 형식의 체험마케팅 요소를 통해 독서자료와 학생의 상호작용 및 공유와 참여를 촉진함으로써 자기주도적 독서에 효과적인 도구임을 제안하였다는 데에 의의가 있다.

ABSTRACT

This study explores the effectiveness and applications of event collection programs, which are integrated programs with event experience and collection experience as a cooperation model that combines school education and library resources as course-related materials. For the purpose, a triangulated analysis with both quantitative and qualitative data was conducted. As a result, This study examined an event collection program's effectiveness which were positive effects on the participated students' reading and perceptions on the roles of their school libraries. The event collection supported the students to self-construct their knowledge by exploring information with the provision of a collection with various materials on a topic, which would be hardly provided within the traditional library subject classification, and that the event collection program could be a useful tool for self-directed reading due to its promotion of interaction, sharing, and participation among materials and the participated students by functional factors of experiential marketing.

키워드: 이벤트컬렉션, 학교도서관, 체험마케팅, 교과학습독서, 한국사
event collection, school library, experiential marketing, reading in subject-area,
Korean history

* 본 논문은 이은정의 연세대학교 교육대학원 사서교육전공 석사학위논문의 일부 내용을 수정·보완한 것임.

** 연세대학교 교육대학원 사서교육전공(geo21@hanmail.net) (제1저자)

*** 연세대학교 문헌정보학과 조교수(gkim@yonsei.ac.kr) (교신저자)

■ 논문접수일자: 2017년 2월 19일 ■ 최초심사일자: 2017년 3월 6일 ■ 게재확정일자: 2017년 3월 13일

■ 정보관리학회지, 34(1), 73-110, 2017. [http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2017.34.1.073]

1. 서론

1.1 연구 필요성 및 목적

학교교육은 “학습하는 방법에 대한 학습, 지식 구조의 통합과 확장, 의사소통능력, 사고와 추론 능력, 인간관계 능력, 개인과 사회에 대한 책임감 함양”을 사명(AASL, AECT, 1998, pp. 45-46)으로 한다. 이를 위해 독서는 필수적인 행위이다. 독서는 학생들이 필요한 정보를 탐색, 선택, 분석하는 과정을 통해 자기주도적 학습 능력을 함양하게 하여 학습하는 방법에 대한 학습을 익히고, 텍스트간의 결합을 통해 지식 구조를 통합하고 확장하게 한다. 또한, 독서는 사고활동뿐 아니라 읽기·말하기·듣기·쓰기의 언어활동을 수반하여 의사소통 및 인간관계 능력을 향상시킨다.

이러한 독서활동의 핵심기관 학교도서관은 교육과정과 통합된 적극적인 교수 프로그램을 제공하는 교수·학습센터(IFLA, 2015)로서 교과와 연계한 독서 관련 창의적인 프로그램을 개발하여 학교도서관으로서의 역할을 수행하고 학교교육 목적 달성에 부응해야 한다.

학교도서관에서의 교과연계 활동은 독서 및 정보 활용을 위한 자료 이용 활동으로 이루어진다. 즉 독서자료의 적극적인 활용이 학교교육에 부응하는 학교도서관의 목표가 되는 것이다. 학교도서관은 학생과 독서자료를 연결하는 매개로서 정보중재자의 임무를 맡게 되며, 학교도서관의 독서교육은 각 교과와 특성을 고려하여 독서와 학습에 모두 긍정적인 영향을 줄 수 있어야 한다(이경화, 2005a). 따라서 학교도서관은 정보를 요구하는 학생에게 교과 연계 자료를 어

떻게 제시하고 연결할 것인지를 고민해볼 필요가 있다.

이에 따라 본 연구는 학생의 지식 형성 및 자기주도적 독서(Self-Directed Reading) 능력 강화를 위한 학교도서관 프로그램으로서 이벤트컬렉션 프로그램의 구성요소 및 그 효과를 살펴보고자 한다. 또한 이 프로그램을 통한 읽기 및 다양한 체험의 효과를 검토하기 위해 체험마케팅의 관점을 채택하여 접근하고자 한다. 본 연구는 학교도서관에서 특정 관심분야와 관련한 독서자료 및 관련된 놀이 체험 요소를 융합한 공간 활용 프로그램으로 이벤트컬렉션 프로그램을 제공하고, 이러한 프로그램의 요소들이 학생에게 어떠한 영향을 미치는지를 살펴본다. 이를 통해 효과적인 프로그램 구성을 위한 요인을 검토하고, 나아가 이러한 요인들을 활용하는 방안을 제안하고자 한다.

1.2 연구 범위 및 문제

본 연구에서 정의하는 이벤트컬렉션(event collection)은 특정요구와 관련된 관심 분야의 독서자료를 다양한 관점에서 체계적으로 구성하고 이와 관련된 활동을 이벤트로 연계하여 특정한 시기에 일시적으로 제공하는 프로그램을 의미한다.

이에 따라, 초등학생 대상의 학교도서관에서 특정 교과와 연계한 관심분야의 독서자료 활용 방안으로 이벤트컬렉션 프로그램의 독서효과를 검증하고자 한다. 이를 위해 교과와 연계된 한국사를 주제로 초등학교 5, 6학년 학생 대상의 컬렉션을 구성하고, 학생의 개인차, 자율성 및 책임감, 다양한 간접체험 요소를 고려한 이

벤트컬렉션 프로그램을 제공하였다. 이러한 프로그램 제공시에 사전·사후설문 및 검사, 참여관찰 기록 등의 연구데이터 수집활동을 병행하여 프로그램의 독서효과와 프로그램에 영향을 미치는 요소 및 학생 개인 특성의 영향 등을 검토하였다. 이러한 연구를 통해 규명하고자 하는 연구문제는 다음과 같다.

- RQ 1: 이벤트컬렉션 프로그램에 대한 인식은 학생 개인의 특성에 따라 차이가 있는가?
- RQ 2: 이벤트컬렉션 프로그램 체험 후 독서효능감, 도서관에 대한 역할 인식이 향상되었는가?
- RQ 3: 이벤트컬렉션 프로그램이 독서효능감에 대한 인식에 미치는 영향은 무엇인가?
- RQ 4: 이벤트컬렉션 프로그램에 의해 향상된 독서효능감이 도서관 역할 인식에 미치는 영향은 무엇인가?

2. 이론적 배경

2.1 체험마케팅과 이벤트

체험은 가상이나 실제의 상황을 경험함으로써 알게 되는 반응으로 이는 감각과 감정, 신체와 마음의 모든 작용이 상호작용하여 형성되도록 유도되는 것이다(Kotler, 1973). 체험은 체험하는 순간 소멸하기 때문에 서비스보다 더 일시적인 이벤트에 불과(곽경희, 2012)할 수도 있으나, 체험의 효과는 이벤트에 참여한 모든 사

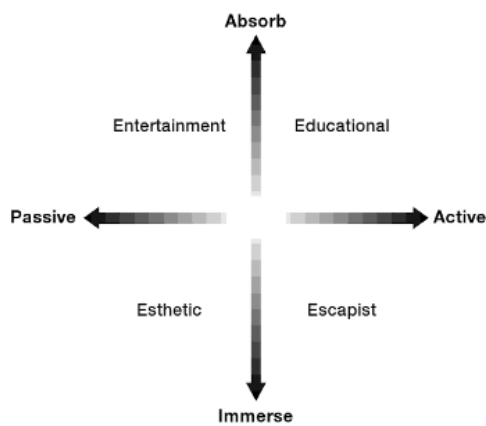
람에게 오래 기억된다는 의미에서 서비스보다 더 큰 의미를 내포하고 있다.

이러한 체험마케팅은 소비자에게 제품이나 서비스를 직접 이용해 볼 수 있는 체험의 기회를 제공할 뿐 아니라, 제품의 포장을 아름답게 만들거나 서비스가 제공되는 공간을 인상적으로 장식하여 소비자가 제품이나 서비스를 이용하는 동안 소비자의 마음에 오랜 기간 동안 각인될 만한 체험을 제공하는 기법이다(Schmitt, 2003).

Pine와 Gilmore(2001)의 체험경제이론에 의하면 체험을 구성하는 요소로 엔터테인먼트 체험, 교육체험, 미적체험, 현실도피 체험의 4가지 고객체험 영역을 이해해야 한다고 제시하였다. 체험경제는 제품이 아닌 경험을 구매하는 것(주희문, 변대중, 2013)으로 4가지 체험 요소가 모두 체험 상품 개발에 반영될 때 기존의 일반 상품들과 차별화되고 경쟁력이 있는 최상의 체험 상품이 될 수 있으므로, 이를 이해하고 적용하는 것은 제품개발 실무자에게 매우 중요한 일이라고 할 수 있다(박수경, 박지혜, 차태훈, 2007). 먼저 엔터테인먼트 체험은 즐거운 기분 상태를 자극하거나 촉진시켜 보편적으로 흥미 있고 호소력 있는 것을 의미한다(Pine & Gilmore, 2001). 교육체험은 '에듀테인먼트(edutainment)'로 교육에 엔터테인먼트가 결합된 체험으로 유용한 정보를 알려 지식이나 능력 향상을 위해 필요하다(Pine & Gilmore, 2001). 현실 도피적 체험은 힘든 현실 혹은 지루한 일상에서 벗어나 휴식처로서의 도피처를 제공하는 것이다(Cskszentmihalyi, 1990). 미적 체험은 사람들이 공간에서 시각적, 청각적, 미학적인 심미성을 갖춘 요소를 체험하여 감성에 영향을 주는 것을 의미한다(박수경, 박지혜,

차태훈, 2007).

Pine와 Gilmore(2001)는 <그림 1>과 같이 이러한 체험 이론 4가지가 서로 통합되어 제품과 서비스로 제공됨으로써 커다란 경제적인 효과를 일으킬 것이라고 주장했으며, 이는 체험 마케팅의 기본이론이 되었다.



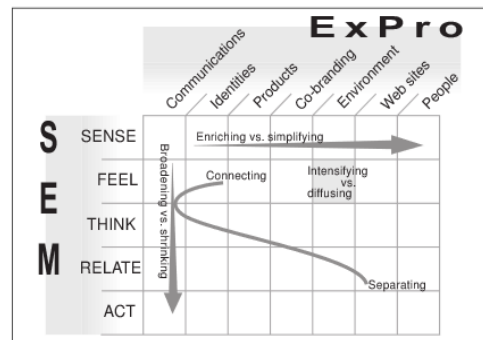
<그림 1> The Experience Realms

※ 출처: Pine & Gilmore, 2011, p. 46.

Schmitt(1999)에 의해 이론화, 체계화된 체험 유형 5가지는 개별적으로 고유한 의미를 지닌다. 먼저, 감각(SENSE) 마케팅은 인간의 감각 기관인 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각을 자극하여 감각적 체험을 제공하는 것이고, 감성(FEEL) 마케팅은 커뮤니케이션, 공동 브랜딩과 같은 체험제공수단을 통해 고객들에게 기업이나 브랜드에 대해 어떤 특별한 감정을 유발시키는 것이다. 인지(THINK) 마케팅은 고객들의 정보 획득과 창의적인 사고를 유도하여 기업과 브랜드에 대해 긍정적인 인식을 형성하도록 한다. 행동(ACT) 마케팅은 고객들의 행동을 유발하며, 관계(RELATE) 마케팅은 브랜드를

통해 사람들을 개인 혹은 집단과 문화까지 연관시키는 것으로 구분하였다(이은엽, 2004).

이를 기반으로 Schmitt의 체험 마케팅 틀은 전략적 토대를 이루는 '전략적 모듈(Strategic Experiential Modules: SEMs)'과 기술적 도구인 '체험제공수단(Experience Provider: ExPros)'의 두 가지 차원(권현수, 2003)으로 이루어진 체험적 그리드 모형(The Experiential Grid)을 구성할 수 있다. <그림 2>의 체험적 그리드 모형은 적절한 체험제공수단을 이용해 어떤 전략적 체험 모듈을 창조할 것인지를 고려하여 구성하면 이벤트컬렉션의 체험 마케팅과 관련된 계획 수립 시 유용할 것으로 판단된다. 본 연구에서는 이벤트컬렉션 프로그램의 체험요소를 마케팅 전략으로 보고 전시도서, 전시공간, 그리고 관련된 정보서비스의 체험 기회를 제공하여 마케팅 관점의 독서 효과를 살펴보고자 한다.



<그림 2> Strategic Issues of the Experiential Grid(체험적 그리드 모형)

※ 출처: Schmitt, 1999, p. 13.

현대는 체험마케팅의 시대라고 지칭될 정도로 제품중심에서 소비자중심으로, 품질지향에서 체험지향으로 바뀌었고, 그러한 소비자와의

직접적인 커뮤니케이션을 위한 체험마케팅의 핵심수단으로 이벤트가 각광을 받게 되었다 (Schmitt, 1999). 특히 이벤트 중에서도 효과적인 마케팅 커뮤니케이션 수단으로서 전시회의 중요성이 강조되고 있는 가운데, 기업이 전시회를 제품계획과 구매주기에 따라 적절한 시기에 적절한 제품으로 적절한 고객에게 기업의 메시지를 전달할 수 있는 마케팅 수단으로 이용할 수 있다는 점이 강조되고 있다(Bellizzi & Delilah, 1984). 이에 이벤트컬렉션 프로그램은 전시이벤트 형식의 체험활동으로 구성하여 그 중요성을 인식하지 못한 독서자료를 이벤트로 하여금 다시 한 번 중요성을 부각시키고 독서자료와 학생 사이에 새로운 관계와 인식을 형성할 수 있도록 하여 이용자 인식의 변화를 유도하고자 한다.

이벤트는 흥미를 유발하여 직접 참여를 유도한다. Dewey(1938)는 아동들이 그들의 흥미에 근거한 놀이가 교육에 포함될 때 능동적으로 사고하고 참여하는 경험에 의해 학습이 된다고 보았다. 또한 Piaget(1952)는 아동의 놀이는 인지발달 과정에서 사고발달의 필수요소로 놀이가 아동의 지식 발달을 촉진시킨다고 하였다. 따라서 이벤트의 기본적인 역할과 놀이(play) 측면을 독서교육에 적용할 수 있는 프로그램으로 개발해 학생들의 호기심을 충족시키고 상상력과 창의력을 이끌어내도록 유도해야 할 것이다.

이러한 효과를 부여하기 위해 이벤트 설계 과정에서 고려해야 할 사항은 일정한 틀을 파괴하고 이벤트라는 특정한 형식으로 새로운 것을 창조하되 학생의 지적 호기심을 유발하여 학습을 촉진하는 역할이 요구되므로 이벤트 체험을 통

한 관심이 이후의 독서활동과 단절되지 않도록 체계적인 구성이 요구된다. 또한, 이벤트는 독서자료와 학생을 연결해 주는 매개 역할을 함으로써 독서활동에 관심이 없는 학생들에게 흥미와 호기심, 관심을 유발할 수 있는 도구가 된다. 그러나 이는 단지 수단이 될 뿐 올바른 독서활동이라는 최종 목적을 달성하기 위해서는 위 요소들의 유연한 연결과정이 중요하다.

2.2 컬렉션 구성이론 및 방법

컬렉션 설계는 사회적 구성주의의 상호작용 과정을 기본으로 형성된다. Vygotsky(1978)는 사회적 상호작용을 통해 개인 간에 형성된 기능을 자기 것으로 만드는 내면화 과정이 근접 발달영역에서 가장 효과적으로 일어난다고 하였다. 여기서 근접발달영역(Zone of Proximal Development)은 독자적으로 문제를 해결할 수 있는 실제적 발달수준과 교사의 지도나 더 능력 있는 또래들과의 협력에 의해 문제를 해결할 수 있는 잠재적 발달수준간의 거리를 의미한다. 즉 근접발달영역 내에서 학생은 타인의 도움을 받는 단계부터 타인의 도움 없이 자기 조절이 가능한 단계로 나아가게 된다. 그 과정에서 사고의 발달을 도와주며 구체적이고 실제적인 학습 활동을 지원하는 '비계(Scaffolding)'를 설정하였는데, 주로 교사나 동료 학습자가 그 역할을 수행한다. 비계 설정이 중요한 이유는 문제 해결을 위해 학습자를 근접발달영역으로 끌어들이고 문제를 학습자가 해결할 수 있는 상태로 만들어 도움을 제공한다는 것에 있다.

이러한 의미에서 비계는 단순히 사람만이 아니라, 독서자료 텍스트도 그 역할을 수행할 수

있을 것으로 판단된다. Nikolajeva(1996)는 독자가 새로운 텍스트를 읽을 때 선행 텍스트의 배경들을 고려하면 선행 텍스트와 현재의 텍스트를 분석·종합하여 독자는 또 다른 텍스트들과의 관계를 형성한다고 보았다. 그는 이로써 모호했던 부분들이 더욱 분명해지면서 새로운 텍스트의 의미를 파악하고 여러 관점에서 조명해 보게 된다고 하였다. 특정 독서자료의 텍스트는 또 다른 자료의 텍스트와의 연계로 구조화되어 작가와 독자, 독자와 독자 간의 사회적 상호작용을 유발하여 더 나은 단계로의 발전을 위한 학생의 사고발달을 지원하는 비계역할을 수행하게 된다. 이에 이벤트컬렉션의 컬렉션 구성은 비계역할로서의 독서자료로 구성원의 특성을 고려하여 체계적으로 제시하여야 할 것이다.

또한, 컬렉션 구성을 위한 독서자료는 체계적인 독서를 위한 학습법이 요구된다. 이는 주제나 화제의 통합을 의미하는 Adler와 Doren(1972)의 신티픽컬 독서법(syntopical reading)을 적용하여 독서자료의 텍스트 구조와 학생의 상호작용을 활성화시킬 수 있을 것이다. 이에 따라 이벤트컬렉션의 컬렉션 설계는 사회적 구성주의 비계로서의 텍스트를 신티픽컬 독서법의 기본 원리를 반영하여 구성하였다. 즉 특정 주제의 다양한 관점을 고려한 텍스트를 선정하여 통합적으로 읽고, 동일한 주제의 텍스트가 어떠한 방식으로 전개되는지 파악하여 관련 지식을 구조화할 수 있도록 독서자료를 체계적으로 구성한다. 컬렉션 설계 과정에서 학생의 독서능력을 고려해야 하며, 특정 주제에 대하여 종합적이고 균형적인 관점을 형성할 수 있도록 선정하여야 한다. 이는 문제에 대한 해결책을 스스로 탐색

할 수 있어 문제해결능력을 향상시킬 수 있을 것이다. 또한, 다양한 독서자료를 접해보으로써 텍스트 대상의 독서기술(skills) 즉 통독, 정독, 발췌독을 선택할 수 있을 뿐 아니라 텍스트 분석 능력을 함양할 수 있으며, 지식의 깊이와 범위를 체계적으로 확장시켜 자기주도적 독서를 실천하는 교육적 효과가 기대된다.

학생 대상 이벤트컬렉션 프로그램의 컬렉션 구성을 위한 주제선정은 교과와의 연계성이 중요한 요소가 된다. 이를 반영하여 교과독서의 의미를 고려할 필요가 있다. 교과독서(Content Area Reading)는 교과와 관련하여 이루어지는 독서 활동을 이르는 용어(이경화, 박영민, 김승희, 김혜선, 윤숙현, 고진희, 김애연, 2007)로 각 교과는 교과 고유의 텍스트 내용과 논리 전개 방식, 시각적 자료의 제시방법, 사고와 전략이 다르므로 교과별 특수성을 고려한 교과독서 지도가 이루어져야 한다(이성영, 2006). 이를 통해 학생들은 학습 내용간의 관계를 이해하고 각 교과에서 요구하는 문제의 해결방법을 학습함으로써 지식과 정보를 확장해 갈 것이다. Jacobson(1998)은 한 가지 주제에 대해 다양하고 폭넓은 독서를 한 독자는 그 주제의 내용에 익숙하게 되며 독자들은 다독을 통해 선행지식을 넓힐 수 있고 더 나은 독자가 된다고 하였다. 이에 학생들은 교과서와 관련된 폭넓은 독서를 통해 교과서에 제시된 어려운 어휘와 개념에 대해 익숙해지고 교과서 내용을 쉽게 접근할 수 있어 교과서를 넘어서는 학습이 가능하게 된다(이경화, 2005b).

따라서 이벤트컬렉션 프로그램의 컬렉션은 교과서의 지식을 넘어 그 분야의 지식구조를 보다 구조화하고 체계적으로 심층 및 확대할 수 있도록 구성해야 할 것이다.

2.3 독서능력단계

독서능력은 텍스트의 의미를 읽는 해독과 이를 자신의 배경지식과 연결 지어 이해하는 독해능력을 포함한다. 이는 개인이 처한 내·외부의 환경 및 독서의 목적 등의 영향을 받는다. 따라서 본 연구에서는 독서능력단계를 구분함에 있어 천경록(1999)이 Chall(1983)의 발달단계와 한국의 10년 공통 기본 교육과정을 고려하여 연령을 기준으로 제시한 독서능력 발달단계 중 초등학교 5~6학년 학생에게 주로 보이는 3·4·5단계를 반영하였다. 각 단계별 주요특징을 살펴보면 <표 1>과 같다.

3. 연구방법

3.1 연구 모형 및 설계

체험 마케팅의 감각, 감성, 인지, 행동, 관계

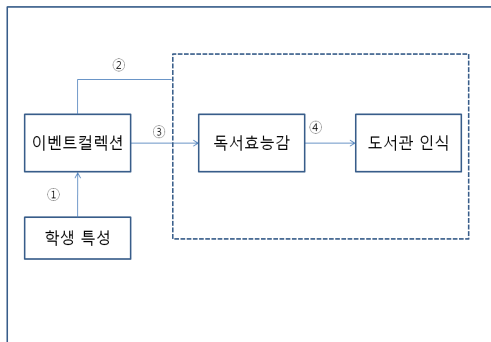
적 측면에서 고려하여 계획된 이벤트컬렉션 프로그램은 학생의 독서활동 및 체험제공 공간인 도서관에 대한 인식에도 영향을 미칠 것으로 예상된다. 이에 따라 연구문제 1에서는 이벤트컬렉션 프로그램이 학생의 개인적 특성에 따라 차이가 있는지에 관하여 설정하였다. 또한, 이러한 이벤트컬렉션 프로그램의 효과를 측정하기 위하여 독서의 측면에서 접근하여 연구문제 2에서는 체험 후 독서효능감과 도서관에 대한 역할 인식이 향상되었는지를 검증하고자 한다. 연구문제 3에서는 이벤트컬렉션 프로그램의 필수요인을 살펴보고자 이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인이 독서에 미치는 영향관계를 밝히고, 연구문제 4에서는 이것이 도서관의 다양한 역할 중 인지, 정의, 행동적 측면에서 영향을 미치는 요인은 무엇인지 분석하고자 한다. 이는 도서관에 대한 인식을 향상시킬 뿐 아니라 도서관 이용률을 증가시키는 원인이 되므로 앞으로 도서관 운영에 있어 방향을 제시해줄 것으로 기대한다.

<표 1> 독서능력 발달단계

단계	시기	주요특징
1. 독서맹아기	유치원 시기까지	읽기 이전 시기, 음성 언어, 하향식 모형
2. 독서입문기	초등저학년 (1,2학년)	독서학습의 시기, 문자지각, 음독, 해독, 자소-음소 관계모형, 상향식 모형
3. 기초기능기	초등중학년 (3,4학년)	학습독서의 시작, 기초기능발달, 낭독, 음독과 묵독의 과도기, 주로 상향식 모형과 하향식 모형 보조
4. 기초독해기	초등고학년 (5,6학년)	학습독서의 시기, 기초기능숙달, 묵독, 기초독해기능, 의미 중심의 글 읽기, 하향식 모형과 상향식 모형
5. 고급독해기	중학1-2학년 (7,8학년)	추론 및 글의 구조 파악 가능 시기, 작가의 관점 파악 및 비판, 상호작용 모형
6. 독서전략기	중학3-고등1학년 (9-10학년)	초인지, 독서전략구사, 상호작용 모형, 독자와 작가와 상호작용 관계에 대한 이해
7. 독립독서기	고등학교 2학년 이후	교양, 학문, 상호작용 모형

※ 출처: 천경록, 1999, p. 15.

이러한 연구문제의 일반화 검증을 위한 연구 모형은 <그림 3>과 같이 설정하였으며, 실험설계는 <표 2>와 같이 실험연구의 준실험설계 단일 집단 시계열조사(One Group Pretest-Posttest Design)로 실행하였다.



※ 번호는 연구문제의 번호를 의미함.

<그림 3> 연구 모형

3.2 연구 대상 및 절차

본 연구는 초등 학교교육과정에서 한국사와 연관된 학습 대상을 연구대상으로 선정하였다. 즉 이벤트컬렉션 프로그램의 효과를 증명하기 위해 경기도 소재의 학교 중 학급 수 및 학생 수와 물리적 거리를 고려하여 3개 초등학교 5, 6학년 학생을 선정하였다. 이를 대상으로 실험 전과 후의 변이를 관찰하는 동일 집단 전·후 설계를 하였으며, A·B·C 학교의 학년 및 성별 구성은 <표 3>과 같다.

본 연구는 실험을 위해 사전에 교육과정을 분석하였고, 해당 학년 학생과 교과 담당 교사와의 면담으로 요구조사 후 관심분야 및 대상의 교육 시기와 방법을 계획하였다. 구체적인 연구 절차는 <표 4>와 같다.

<표 2> 실험 설계

대상	사전설문지	사전검사	처치	사후설문지	사후검사
실험 집단 A·B·C	O1	O2 O3	X1	O4	O2 O3
	인구학적 특성	독서효능감 도서관 인식	실험집단 A·B·C 이벤트컬렉션	이벤트컬렉션 체험요인	독서효능감 도서관 인식

※ O1: 인구학적 특성, O2: 독서효능감, O3: 도서관 인식, O4: 체험요인, X1: 이벤트컬렉션

<표 3> 연구 대상의 학년 및 성별 구성

실험집단	학교 A								학교 B								학교 C		합계
	5			6					5			6					5	6	
반	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	1	16		
	남	12	11	12	13	14	13	14	8	9	8	11	11	11	12	11	8	178	
성별	여	10	9	10	11	11	12	11	8	7	8	8	9	8	8	6	6	142	
합계	22	20	22	24	25	25	25	16	16	16	19	20	19	20	17	14	320		
총계	64			99					48			78						31	

※ 출처: 2016년 학교정보공시

〈표 4〉 연구 절차

절차	연구 내용 및 자료 수집	기간
문헌조사	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 이벤트요소: 체험마케팅 및 이벤트 관련 ▶ 컬렉션요소: 교과독서 관련 ▶ 주제분야 요소: 한국사 관련 	2016년 3월
이벤트 컬렉션 사전 준비	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 관심분야선정: 요구분석(내·외부 환경 분석) ▶ 교육과정분석 <ul style="list-style-type: none"> * 교과서 및 교사용지도서(사회) * 호국보훈 관련공문참고(2015년 6월) ▶ 사전인터뷰 <ul style="list-style-type: none"> * 학생5·6학년 각 1명 * 5·6학년 담임교사(사회교과 담당) ▶ 한국사 도서 목록 작성 ▶ 프로그램 메뉴얼작성 ▶ 실문항 개발 ▶ 연구대상 선정 <ul style="list-style-type: none"> * A, B, C의 3개 학교 선정 * 관리자(교장, 교감), 학년부장, 담임교사, 사서교사의 구두 협조 확인 후 공식 기관협조 공문 발송 ▶ 3개 학교 사서교사 협의회 <ul style="list-style-type: none"> * 전시 공간 및 준비 * 도서목록 확인 * 프로그램 실행과정 설명 ▶ 이벤트컬렉션 프로그램 사전 홍보물 제작 <ul style="list-style-type: none"> * 초대장, 게시물, 각반 배부용 홍보지 	4월~5월
이벤트 컬렉션 실행	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 프로그램 참여 동의서 배부(학생 및 학부모) ▶ 3개 학교 사전설문지 및 사전 검사 실시 ▶ 3개 학교 동일한 형태 전시 공간 구성 	5월 4주
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 이벤트컬렉션 프로그램 실행 <ul style="list-style-type: none"> * 이벤트(참여) <ul style="list-style-type: none"> 사전에 1차 선정된 한국사의 독서자료 중 개별 학생이 2차로 선정하여 자신의 이름을 앞표지에 기입하여 전시함 * 이벤트(동기): 독서카드를 활용하여 독서활동 유도 * 이벤트(놀이) <ul style="list-style-type: none"> 각 학교별 1주간 한국사 그림연표 책을 활용하여 특별 제작한 시대별 퍼즐조각 맞추기 8세트 체험 * 컬렉션(읽기): 인물사, 시대사, 주제사별 읽기 * 상호작용1(표현-쓰기): 한국사 책 읽고 직접 출제하는 한국사 퀴즈 * 상호작용2(표현-쓰기): 한국사 책 홍보지 제작 * 상호작용3(표현-말하기, 듣기) <ul style="list-style-type: none"> 한국사 책 읽고 추천 및 커뮤니케이션 활동(북토크, 토론 등) ▶ 실행 중 관찰일지 작성 ▶ 관련 사진 촬영 	6월 1주~4주
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 사후설문지 및 사후 검사 실시 ▶ 5·6학년 담임교사 소감문 배부 	7월 1주
자료수집	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 데이터 수집 <ul style="list-style-type: none"> * 사전·사후 설문지 * 관찰일지·교사 소감문 * 학생이 출제한 한국사 퀴즈 * 사전·사후검사지 * 학생이 선정한 책 홍보 활동지 * 독서카드·활동 관련 사진 	7월 2주
자료정리	▶ 데이터 코딩 및 정리	7월 3주
분석	▶ 수집된 자료 분석 후 작성	8월 이후

3.3 이벤트컬렉션 프로그램 구안

3.3.1 이벤트컬렉션 프로그램 요소

세부적인 이벤트컬렉션 프로그램의 설계구성은 일본 小坂善治郎(1996)의 이벤트 기획 기본요소인 6W2H를 기반으로 하였다. 즉 6W2H는 Why, Who, What, Where, When, Whom, How to, How much의 8가지이다. 이러한 이벤트컬렉션 프로그램의 요소에 한국사 분야를 적용한 한국사 이벤트컬렉션 프로그램은 <표 5>와 같다.

3.3.2 주제 선정 및 도서목록 개발

이벤트컬렉션의 컬렉션 요소는 사전에 학생

의 독서활동을 위한 요구를 파악하기 위해 학교 내·외부 환경요소를 고려하여 특정시기에 특정대상의 특정요구에 대하여 분석하였다. 즉 학교교육의 내부환경 요소는 학생, 교사, 교육과정이 해당되며, 외부환경 요소는 학부모, 교육청 및 외부기관(협조)이 해당된다. 특정 요구로 다양한 관련 요소를 고려한 결과 한국사 분야가 선정되었으며, 이의 시기는 6월 호국보훈의 달에 학교교육과 연계하여 실시하고, 대상은 5~6학년 학생을 중심으로 교육과정과 연계하도록 하였다.

이벤트컬렉션 프로그램의 컬렉션 설계 과정은 다음과 같다. 한국사 학습에 있어 독서는 학

<표 5> 한국사 분야의 이벤트컬렉션 프로그램

이벤트 컬렉션						
한국사 이벤트 컬렉션 프로그램	구성요소	내용	도서 전시 이벤트 적용			
	Why	목적·목표	독서활동을 통한 교과이해 및 역사의식 고취			
	Who	주최자	학교도서관			
	What	내용	관심분야	한국사		
	Where	개최 장소	교수·학습 자료의 센터인 학교도서관			
	When	개최 시기	6월 호국보훈의 달			
	Whom	참가자	초등학교 5·6학년			
	How to	연출방법	규모	100권		
			위치	최적의 접근성 고려 → 도서관 출입구 맞은편		
			도서 선정방법	전국역사교사모임, 초등사회교사모임, 어린이 도서연구회 등		
			컬렉션 구성방법	관점별분류	시대사, 인물사, 주제사	
				교과연계	5학년 2학기·6학년 1학기 사회	
				도서자료	고·저학년 수준별 자료	
			도서 전시방식	컬렉션 구성방법에 의해 선정된 도서를 관점별로 전시하되 도서의 앞표지의 그림과 제목이 보이도록 전시		
			이벤트 체험	전시체험요소: 주어진 범위의 책 중 '나의 보물책' 선정하여 전시		
놀이체험요소: 그림연표 퍼즐조각 맞추기						
컬렉션 체험	전시도서 읽기 활동					
홍보	학생의 도서 전시회 홍보 활동 직접 참여					
How much	예산	학교도서관 소장 도서 및 미소장 도서는 구입				

생에게 독서자료를 통해 내용을 파악하고 다양한 사고과정을 통하여 새로운 의미를 재구성하는 경험을 하도록 한다. 특히 교과내용 학습을 목적으로 만들어진 독서자료를 통해 다양한 관점과 가치관을 접하게 하고 이를 기반으로 학생은 자기 자신의 의미를 구성할 수 있는 능력을 학습하게 된다(이경희, 2007). 이러한 사고과정은 한국사 학습에 유용한 방법이다. 이에 따라 초등학생 수준의 역사 독서자료 중 한국사 교과의 학습내용과 관련하여 시대사, 주제사, 인물사로 분류하여 선정하였다. 시대사 및 주제사는 전국역사교사모임, 초등사회교과모임, 한국아동문학인협회, 어린이도서연구회, 초등사회전공모임의 추천도서를 고려하여 선정하였고

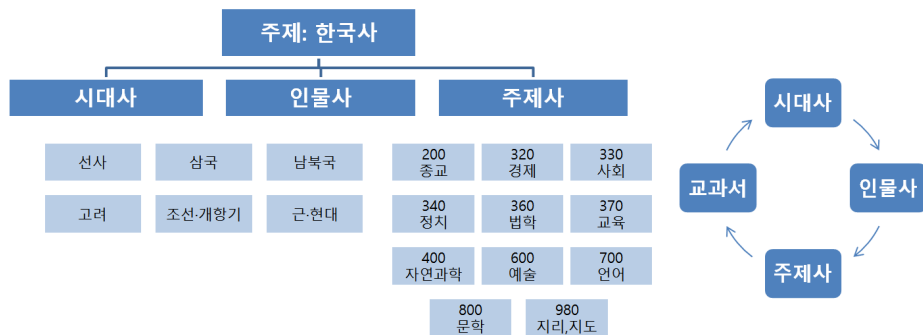
인물사는 2009 개정 교육과정 성취기준에 의거하여 초등학교 역사교과서에 수록된 인물을 포함하여 <표 6>과 같이 총 100권의 단행본으로 구성하였다.

또한, 시대사는 책의 길이와 어휘수준을 고려하여 수준별 시리즈로 선정하였다. 인물사는 시대별로 위인전을 중심으로 선정하였고, 주제사는 한국도서관분류법(KDC)을 참고하여 종교·정치·경제·법·교육·자연과학·예술·언어·문학·지리 및 지도의 영역에 걸쳐 선정하였다. 이를 통해 학생들에게 체계적인 읽기 체험을 제공하고자 하였다. 이를 정리하면 <그림 4>와 같다.

<표 6> 한국사 분야의 컬렉션 구성

(기준: 권)

	시대사	인물사	소계	주제사	총계	교과연계
선사	6	1	7	16	100	5학년 2학기
삼국	5	8	13			5학년 2학기
남북국	5	7	12			5학년 2학기
고려	7	4	11			5학년 2학기
조선·개항기	9	12	21			6학년 1학기
일제·현대	8	12	20			6학년 1학기
계	40	44	84			



<그림 4> 컬렉션 구성

3.4 설문 문항 및 조사도구

독서활동 활성화를 위한 도구로서의 이벤트 컬렉션 프로그램은 하나의 체험활동이다. 이의 효과를 측정하기 위해 이벤트 체험 측정 요인은 체험마케팅 측정도구로 가장 많이 사용되고 있는 Schmitt(1999)의 전략적 체험 즉 감각(SENSE), 감성(FEEL), 인지(THINK), 행동(ACT), 관계(RELATE)의 5가지 유형에 이벤트컬렉션 프로그램의 특성을 연구목적에 부합되도록 수정·보완하여 사용하였다.

독서효능감 측정 요인은 독서효과, 독서능력, 독서방법, 주제지식 분야를 하위요인으로 하였다. 독서경험이 독서능력 향상에 기여한다는 김성준(2014)의 연구결과에 따라 독서경험은 1개월간의 이벤트컬렉션 프로그램으로 구성하며, 독서능력은 독독서자료 감상력, 독서습관 형성, 독서자료 선택능력의 요인으로 구성하였다. 또한, 장해숙(2014)의 독서영향 요인에 관한 연구에서 독서효과, 독서방법 요인을 수정·보완하여 설문 문항을 구성하였으며, 주제 지식분야는 한국사에 대한 지식 및 관심 정도를 측정하기 위한 문항을 하위요인으로 구성하였다.

이벤트컬렉션 프로그램에 의해 향상된 독서효능감의 정도가 학교도서관의 인식의 변화에 미치는 영향을 알아보고자 도서관 역할인식의 측정 도구로 인지, 정의, 행동적 측면에서 측정하였다. 인지적 영역은 이벤트컬렉션을 통한 도서관의 독서활동 역할에 대한 인식과 정보를 제공하는 역할에 대한 인식으로 구성하였으며, 정의적 영역은 학생간의 관계의 중요성으로 친구를 목적으로 만나 서로에게 도움이 되는 장

소의 역할과 휴식을 제공하는 역할의 도서관에 대한 인식으로 구성하였다. 행동적 영역은 도서관 시설, 책 및 프로그램을 재이용하거나 다른 학생에게 추천하고자 하는 의도를 측정하였다. 전체적인 조사도구의 구성은 <표 7>과 같이 정리할 수 있다.

3.5 데이터 수집 및 분석방법

본 연구는 실험으로 활동과정을 평가하기 위해 참여관찰 하였고, 사전·사후 설문 및 검사를 실시하였다. 구체적인 데이터 수집은 다음과 같다.

첫째, 문헌조사: 학교독서교육, 독서자료, 체험마케팅, 이벤트, 전시이벤트, 에듀테인먼트, 교과독서, 독서프로그램, 한국사, 학교도서관 관련 문헌과 사회교과서 및 교사용지도서의 교육과정과 호국보훈관련 공문(2015년 5월~2016년 5월)을 조사하였다. 둘째, 사전면담기록: 5·6학년 학생 각 1명과 한국사 교과관련 교사 1명의 사전면담 내용을 수집하여 최종적으로 범위와 시기를 결정하고 이벤트컬렉션 계획을 수립하였다. 셋째, 실험 및 관찰: 이벤트컬렉션 프로그램의 실험 관찰 과정을 기록하기 위해 관찰일지를 작성하여 참여 학생의 행위, 발언, 또래 및 사서교사와의 의사소통 등 그 과정을 상세히 기술하고 이를 분석 하였다. 또한 전문기관인 국사편찬위원회 담당자와 e-mail 및 전화인터뷰로 도서선정기준과 소주제 분류기준 및 수준별 도서 등의 관련 자료를 수집하였다. 넷째, 설문: 학생의 기본적 특성은 사전설문지를 통해 실시되었고, 이벤트컬렉션 프로그램 체험요소에 대한 인식은 사후 설문지로 수집하였다. 독서효능감과

〈표 7〉 조사 도구의 구성

		측정요인		문항수	척도	출처 및 기준	
독립변인	인구학적 특성	학교		1	A/B/C	프로그램 특성	
		학년		1	5/6		
		성별		1	남/여		
		도서 전시회 경험 여부		1	OX		
		전시 도서선정여부		1	OX		
	이벤트 컬렉션 (전시 이벤트 체험요소)	감각	특별한 분위기		4	5 Likert Scale	Schmitt (1999) & 프로그램 특성
			도서 평면배가 전시 효과				
			전시 공간 시각 효과				
			도서관 분위기와외의 조화				
		감성	이벤트컬렉션(전시) 만족		4	5 Likert Scale	
			즐거운 정도				
			기분이 좋은 정도				
		인지	관심분야에 대해 알게 된 정도		2	5 Likert Scale	
			다양한 책을 알게 된 정도				
		행동	전시장 방문 정도		4	5 Likert Scale	
			알게 된 지식 전수정도				
			전시책을 읽은 정도				
			전시책에 대한 관심 정도				
		관계	전시공간 도서관의 편함 정도		5	5 Likert Scale	
			한국사 분야 책 만남의 기회 제공				
이벤트컬렉션 참여 친구간 친밀도							
전시책이 편하게 느껴지는 정도							
이벤트컬렉션 재이용의도							
종속변인	독서 효과	독서효과		3	5 Likert Scale	장해숙 (2014) 수정·보완	
		독서방법		2			
	독서 효능감	독서 능력	독서자료 감상력		1	5 Likert Scale	김성준 (2014)
			독서습관 형성		1		
			독서자료 선택능력		1		
	주제 지식	주제 지식	주제 분야 관심		1	5 Likert Scale	프로그램 특성
			주제 분야 지식		1		
	도서관 역할 인식	인지(독서, 정보)		2	5 Likert Scale	프로그램 특성 Oliver (1980)	
		정의(만남, 휴식)		2			
		행동(재이용, 추천)		2			

도서관에 대한 역할 인식은 사전·사후검사를 실시하여 수집하였다.

자료 분석을 위한 수집된 자료의 통계처리는 SPSS(Statistical Package for Social Science) v. 23.0 통계 패키지 프로그램을 활용하여 분석하였다. 구체적인 분석과정은 다음과 같다.

첫째, 이벤트컬렉션 프로그램의 영향력에 대한 가설 검증을 위해 변수들의 관련성을 확인하고 문항의 타당성을 검토하기 위해 탐색적 요인분석을 실시하고, 조사도구의 내적 일치도를 검증하기 위해 Cronbach's α 계수에 의한 신뢰도를 산출하였다. 둘째, 이벤트컬렉션 프로그램의 전시도서 선정여부의 인구학적 특성에 따른 차이 검증을 위해 독립표본 t -test와 일원 배치 분산분석(One-way ANOVA)을 실시하였고, 도서 전시회 참여경험 여부와 전시도서 선정여부에 따른 차이 검증을 위해 카이제곱 검정(Chi-square test)을 실시하였다. 셋째, 이벤트컬렉션 프로그램의 효과를 측정하기 위해 독서효능감과 이벤트컬렉션 주최 기관인 도서관에 대한 인지, 정의, 행동적 측면에서의 역할 인식에 대한 효과를 측정하기 위하여 사전·사후 설문지 및 검사 비교로 사후(X_1)에서 사전(Y_1)의 차이 값이 정규성을 만족하므로 대응표본 t -test를 실시하였다. 즉 D (사후·사전의 편차)의 평균값인 \bar{D} 이 통계적으로 유의하다는 결론을 도출하여 프로그램의 효과를 측정하였다. 넷째, 이벤트컬렉션 체험요인이 독서효능감과 도서관에 대한 역할인식에 미치는 영향관계를 분석하고자 변수의 상관관계를 알아보고, 영향력을 통한 이론적 모형을 개발하기 위해 이벤트컬렉션 체험 5요인을 독립변수로 설정하고 독서효능감과 도서관에 대한 역할인식의 사전·

사후의 편차점수(D)를 종속변수로 설정하여 각 변인간의 영향관계를 알아보기 위해 다중회귀 분석을 실시하였다. 다섯째, 프로그램 시행 중 관찰일지를 작성하여 분석에 이용하여 양적 데이터 및 질적 데이터를 이용한 다각적 분석(triangulation)을 통해 분석결과의 일반화를 강화하였다.

3.6 조사 도구의 타당도 및 신뢰도 검증

3.6.1 이벤트컬렉션 프로그램의 체험 요인 및 신뢰도 분석

〈표 8〉과 같이 독립변수인 이벤트컬렉션 프로그램의 체험 요인의 탐색적 요인분석 결과 총 19문항, 설명된 총 분산은 71.845%로 나타났다. 전체적으로 5가지의 체험요인으로 추출하였으며, 추출된 요인은 감각, 감성, 인지, 행동, 관계적 요인으로 명명하였다. 전체 모형의 유의성을 검증하기 위해 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)와 바틀렛의 구형성 검정(Bartlett's test of sphericity)을 실시한 결과 KMO Score는 .943, Bartlett의 구형성 검정에 대한 Approximated χ^2 은 3758.160, $p < .001$ 로 .001의 유의수준에서 유의하여 이벤트컬렉션 체험요인 척도에서의 5요인 추출은 적절한 것으로 나타났다. 또한, 신뢰도 분석 결과 독립변수로 설정된 각 요인의 Cronbach's 계수는 감각요인이 0.820, 감성요인이 0.861, 인지요인이 0.772, 행동요인이 0.855, 관계요인이 0.893으로 모두 0.60을 초과하는 값을 나타내어 높은 신뢰도를 나타냈다.

〈표 8〉 이벤트컬렉션 프로그램 체험 요인 및 신뢰도 분석

항목	요인분석					공통성
	관계	감각	행동	감성	인지	
전시장인 도서관이 편한 정도	.757	.260	.251	.128	.184	.753
책 만남의 기회제공	.715	.212	.243	.156	.316	.738
참여한 친구와 친밀도 정도	.693	.201	.361	.174	.060	.686
전시 책이 편하게 느껴진 정도	.654	.198	.306	.289	.288	.727
재이용의도	.645	.111	.234	.494	.149	.750
특별한 분위기의 정도	.252	.800	.091	.161	.142	.759
책 앞표지가 보여 좋은 정도	.224	.724	.106	.161	.120	.626
시각적으로 좋은 정도	.179	.694	.137	.326	.151	.661
도서관 분위기와 어울린 정도	.019	.652	.215	.171	.367	.636
전시장 방문 정도	.250	.063	.773	.048	.282	.745
알게 된 지식을 다른 사람에게 알려준 정도	.256	.217	.765	.098	.041	.708
전시책을 읽은 정도	.310	.135	.737	.280	.186	.772
전시책에 대한 관심 정도	.299	.191	.602	.421	.269	.738
만족도	.182	.294	.159	.760	.275	.798
즐거운 정도	.309	.379	.164	.669	.192	.749
기분이 좋은 정도	.328	.432	.240	.602	.153	.738
모르는 것을 알게 된 정도	.303	.189	.158	.091	.770	.754
다양한 책을 알게 된 정도	.165	.226	.181	.240	.733	.705
한국사에 대한 이해 정도	.168	.284	.271	.349	.550	.607
Eigen-value	3.215	2.966	2.813	2.429	2.192	
분산설명(%)	17.110	15.609	14.807	12.785	11.535	
신뢰도 분석 Cronbach's alpha (문항수)	.893(5)	.820(4)	.855(4)	.861(4)	.772(2)	전체 .943(19)
Kaiser-Meyer-Olkin explained variance					.943 71.845	
[Bartlett의 구형성 검정]			근사 카이제곱	3758.160***		
			자유도	171		

*** $p < .001$

3.6.2 독서효능감 요인 및 신뢰도 분석

〈표 9〉는 이벤트컬렉션 프로그램의 효과 중 독서효능감 요인의 요인분석 결과이다. 설명된 총 분산은 65.654%로 나타났다. 총 4가지의 요인으로 추출하였으며, 추출된 요인은 독서효과, 독서능력, 독서방법, 주제지식 요인으로 명명하였다. KMO와 Bartlett의 검정 결과 KMO Score는 .711, Bartlett의 구형성 검정에 대한

Approximated χ^2 은 559.672, $p < .001$ 로 .001의 유의수준에서 유의하여 독서효능감 요인 척도에서의 4요인 추출은 적절한 것으로 나타났다. 또한, 신뢰도 분석 결과 독서효능감으로 설정된 각 요인의 Cronbach's 계수는 독서효과 요인이 0.647, 독서능력 요인이 0.621, 독서방법 요인이 0.680, 주제지식 요인이 0.631로 모두 0.60을 초과하는 값을 나타내어 높은 신뢰도를 나타냈다.

〈표 9〉 독서효능감 요인 및 신뢰도 분석

항목	요인분석				공통성
	독서효과	독서능력	독서방법	주제지식	
다른 사람을 이해하는 힘	.813	.054	.034	.140	.685
지식 습득에 유익	.755	.097	.145	.146	.622
글쓰기에 도움	.653	.251	.109	-.115	.515
스스로 독서하는 습관 형성	.017	.784	-.065	.226	.670
스스로 책 선택 가능	.249	.726	.070	-.004	.594
작가와 내 생각 비교 읽기 가능	.116	.683	.153	.089	.511
책 읽는 방법 습득	.115	.025	.865	.079	.769
교과연계 독서교육 습득	.116	.112	.846	.001	.742
한국사에 대한 관심도	-.014	.063	.025	.865	.753
한국사 지식 습득	.186	.205	.062	.790	.705
Eigen-value	1.795	1.742	1.536	1.492	
분산설명(%)	17.952	17.421	15.361	14.919	
신뢰도 분석 Cronbach's alpha (문항수)	.647(3)	.621(3)	.680(2)	.631(2)	전체 .713(10)
Kaiser-Meyer-Olkin explained variance					.711 65.654
[Bartlett의 구형성 검정]		근사 카이제곱		559.672***	
		자유도		45	

*** $p < .001$ 추출 방법: 주성분 분석, 회전 방법: Kaiser 정규화가 있는 베리맥스.

3.6.3. 도서관 역할 인식 요인 및 신뢰도 분석
〈표 10〉은 이벤트컬렉션 프로그램의 주최기관인 도서관에 대한 역할 인식 요인의 요인분석 결과이다. 설명된 총 분산은 73.100%로 나타났다. 총 3가지의 요인으로 추출하였으며, 추출된 요인은 인지, 정의, 행동영역 요인으로 명명하였다. KMO와 Bartlett의 검정 결과 KMO Score는 .739, Bartlett의 구형성 검정에 대한 Approximated χ^2 은 365.606, $p < .001$ 로 .001의 유의수준에서 유의하여 도서관 역할인식 요인 척도에서의 3요인 추출은 적절한 것으로 나타났다. 또한, 신뢰도 분석 결과 도서관 역할 인식으로 설정된 각 요인의 Cronbach's 계수는 독서 및 정보제공의 인지영역 요인이 0.595, 만남 및 휴식

제공의 정의영역 요인이 0.636, 이용 및 추천의도의 행동영역 요인이 0.606으로 적절한 신뢰도를 나타냈다.

4. 연구 결과 및 분석

4.1 대상의 일반적 특성

실험 대상의 인구통계학적 특성을 살펴보면 〈표 11〉과 같다. 학교별 분포는 A학교 50.9%(163명), B학교 39.4%(126명), C학교 9.4%(31명)로 나타났다. 성별분포는 남학생이 55.6%(178명), 여학생은 44.4%(142명)로 남학생의 비율

〈표 10〉 도서관 역할 인식 요인 및 신뢰도 분석

항목	요인분석			공통성
	인지	정서	행동	
독서를 위한 역할	.864	.119	.066	.765
지식과 정보를 제공하는 역할	.737	.142	.274	.638
다른 학생을 만나 서로 도움을 줄 수 있는 역할	.233	.841	.023	.762
휴식공간을 제공하는 역할	.044	.824	.256	.746
도서관의 책과 시설을 이용 한다	.084	.100	.903	.832
시설, 책, 프로그램 등 친구에게 추천	.411	.221	.653	.643
Eigen-value	1.521	1.479	1.386	
분산설명(%)	25.349	24.651	23.101	
신뢰도 분석 Cronbach's alpha (문항수)	.595(2)	.636(2)	.606(2)	전체
				.732(8)
Kaiser-Meyer-Olkin			.739	
explained variance			73.100	
[Bartlett의 구형성 검정]	근사 카이제곱		365.606***	
	자유도		15	

*** $p < .001$ 추출 방법: 주성분 분석, 회전 방법: Kaiser 정규화가 있는 베리맥스.

〈표 11〉 실험 대상의 인구통계학적 특성 (N = 320)

구분	항목	응답수(명)	비율(%)
학교	A	163	50.9
	B	126	39.4
	C	31	9.7
성별	남학생	178	55.6
	여학생	142	44.4
학년	5학년	129	40.3
	6학년	191	59.7
전시경험	경험 없다	257	80.3
	경험 있다	63	19.7
전시도서 선정	전시도서를 선정하지 않았다	137	42.8
	전시도서를 선정하였다	183	57.2

이 여학생의 비율보다 다소 높았으며, 학년별 분포는 5학년이 40.3%(129명), 6학년이 59.1%(191명)로 6학년이 5학년 보다 비율이 높았다. 또한, 책 전시회에 대한 경험의 여부에 대하여 전시 경험이 없다는 응답이 80.3%(257명), 경

험이 있다는 응답이 19.7%(63명)를 차지하였다. 이벤트컬렉션 프로그램 과정에서 자기선택적으로 전시 도서를 선정하는 활동에 참여한 학생은 57.2%(183명), 전시도서를 선택하지 않은 학생은 42.8%(137명)로 나타났다.

4.2 가설 검증

4.2.1 이벤트컬렉션 프로그램에 대한 인식의 학생 개인 특성별 차이

- [가설1-1] 이벤트컬렉션 프로그램은 학교에 따라 차이가 있을 것이다.

먼저 연구대상인 A, B, C개의 학교별 이벤트컬렉션 프로그램 체험 요인의 차이 검증을 위해 일원배치 분산분석(One-way ANOVA)을 실시한 결과 <표 12>와 같이 총 5 요인에서 학교별 차이가있음을 확인하였다. 정확한 학교별 차이의 검증을 위해 사후검정으로 Scheffe 기법을 적용하여 분석한 결과, 감각요인($F = 3.686, p < .05$)은 학교 A와 C, 감성요인($F = 5.228, p < .01$)은 학교 A와 C, 학교 B와 C, 인지요인($F = 7.681, p < .001$)은 학교 A와 C, 학교 B와 C, 행동요인($F = 3.980, p < .05$)은 학교 A와 C, 마지막으로 관계요인($F = 3.147, p < .001$)은 학교

B와 C사이에서 유의한 차이가 나타났다. 이와 같이 C 학교가 A, B 학교에 비해 이벤트컬렉션의 모든 요인에서 높게 나타남을 알 수 있다.

- [가설1-2] 이벤트컬렉션 프로그램은 전시 경험 여부에 따라 차이가 있을 것이다.

도서 전시 경험에 따른 차이검증을 위하여 독립표본 t 검정을 실시한 결과 이벤트컬렉션 프로그램의 감성, 인지, 행동, 관계요인이 유의 확률 $p < .001$ 에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이벤트컬렉션 프로그램의 체험에서 전시경험이 있는 학생이 전시경험 없는 학생보다 통계적으로 높게 인식하는 것으로 분석된다. 이는 전시경험이 있는 학생일수록 이의 유용성을 인지하고 있는 것으로, 향후 이벤트컬렉션 프로그램이 경험의 기회를 더 많이 제공해야 할 필요성을 제시한다. 도서 전시 경험에 따른 차이검증 결과는 <표 13>과 같다.

<표 12> 이벤트컬렉션 프로그램 체험요인의 학교별 비교: 일원배치분산분석 (N = 320)

구분	학교	N	m	sd	F	Scheffe
감각	A	163	3.6825	.76379	3.686*	C > A
	B	126	3.7897	.68878		
	C	31	4.0565	.58705		
감성	A	163	3.5930	.90648	5.228**	C > A, B
	B	126	3.6058	.77677		
	C	31	4.1075	.62294		
인지	A	163	3.8957	.80765	7.681***	C > A, B
	B	126	3.8413	.75155		
	C	31	4.4301	.51778		
행동	A	163	3.2561	.90819	3.980*	C > A
	B	126	3.0714	.95648		
	C	31	3.5726	.89952		
관계	A	163	3.5779	.87911	3.147*	C > B
	B	126	3.4841	.84715		
	C	31	3.9161	.80129		

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

〈표 13〉 도서 전시 경험 여부: 독립표본 t-test (N = 320)

구분	전시경험여부	N	m	sd	t
감각	전시경험X	257	3.7267	.74539	-1.712
	전시경험O	63	3.9008	.62466	
감성	전시경험X	257	3.5863	.85163	-2.664**
	전시경험O	63	3.8995	.77050	
인지	전시경험X	257	3.8236	.78562	-4.925***
	전시경험O	63	4.3439	.58954	
행동	전시경험X	257	3.1274	.92389	-3.401***
	전시경험O	63	3.5675	.90497	
관계	전시경험X	257	3.4864	.88114	-3.721***
	전시경험O	63	3.9302	.69668	

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

또한, 이벤트컬렉션 프로그램 과정에서 전시 경험 여부에 따른 학생 개인 특성에 따른 차이를 보고자 χ^2 를 실행하였다. 그러나 카이제곱 검정은 집단 간 차이 여부는 알 수 있지만, 세부적으로 어느 집단 간의 차이인지 사후검증을 할 수 없다. 이에 집단 간의 차이를 밝히는데 가장 많이 쓰이는 방법으로 Bonferroni 보정방법을 이용하였다(Perneger, 1998). 각 분석 결과에서 p-value를 집단 간 비교한 총 횟수로 나누어진 값을 비교하여 개별 집단 간 유의성을 검증한 결과 학교별 차이가 나타났다. 즉 학교집단이 3개 이므로 총 횟수는 A-B, A-C, B-C 세 번으로 요구되는 p-value는 $.05/3 = .0167$ 로 한다.

즉 A, B, C 3개의 학교 간 전시이용경험의 차이를 보고자 χ^2 를 실시한 결과 $\chi^2 = 90.303$, $p < .001$ 로 전시경험 여부에 따라 유의한 차이가 있음을 발견하였다. 〈표 14〉의 학교별 전시 경험 비율을 살펴보면 학교 C가 전시 경험률이 전체의 83.9% 가장 높았으며, 학교 A가 14.7%의 비율을 보였고, 학교 B가 10.3%로 가장 낮은 경험률을 보였다. 집단 간의 차이 분석을 위해 두 집단을 쌍으로 3번의 χ^2 분석을 시행한 결과 학교 B와 C($\chi^2 = 72.093$, $p < .001$), A와 C($\chi^2 = 65.098$, $p < .001$)의 Bonferroni Correction 결과 p-value .0167과 비교하여 유의한 차이가 있음을 확인하였다.

〈표 14〉 학교에 따른 전시경험 여부: χ^2

학교	전시경험X	전시경험O	Pearson 카이제곱	집단비교	Pearson 카이제곱
A	139 (85.3%)	24 (14.7%)	90.303***	A-B	1.236 (.266)
B	113 (89.7%)	13 (10.3%)		A-C	65.098*** (.000)
C	5 (16.1%)	26 (83.9%)		B-C	72.093*** (.000)
전체	257 (80.3%)	63 (19.7%)			

*** $p < .001$

• [가설1-3] 이벤트컬렉션 프로그램은 전시도서 선정에 따라 차이가 있을 것이다.
 이벤트컬렉션 프로그램의 요인 중 전시도서 선정에 따른 차이검증을 위하여 독립표본 t검정을 실시한 결과 이벤트컬렉션 프로그램의 감각, 감성, 인지, 행동, 관계의 모든 요인에서 유의한($p<.001$) 차이가 있는 것으로 나타났다. 이벤트컬렉션 프로그램의 체험에서 전시도서를 선정하는 학생이 전시도서를 선정하지 않은 학생보다 통계적으로 높게 인지하는 것으로 분석된다. 이는 전시도서를 선정한 학생일수록 적극적으로 체험에 임하는 것으로 향후 이벤트컬렉션 프로그램의 중요한 요소가 되어야 함을 제시해준다. 전시도서 선정에 따른 차이검증 결과는

〈표 15〉와 같다.

또한, 이벤트컬렉션 프로그램 과정에서 전시도서의 선정 여부에 따른 학생 개인 특성에 따른 차이를 보고자 χ^2 를 실행하였다. 그 결과 학교별($\chi^2=16.597, p<.001$)로 전시도서 선정 여부에 따라 유의한 차이가 있음을 발견하였다. 〈표 16〉의 학교별 이용비율을 살펴보면 학교 C(90.3%), 학교 A(56.4%), 학교 B(50%)의 순으로 선정하였다. 집단 간의 차이를 분석하기 위해 두 집단 간의 χ^2 분석을 시행한 결과 학교 B와 C($\chi^2=16.601, p<.001$), A와 C($\chi^2=12.6712, p<.001$)의 Bonferroni Correction 결과 p-value .0167과 비교하여 유의한 차이가 있음을 확인하였다.

〈표 15〉 이벤트컬렉션 프로그램의 전시도서 선정 여부: 독립표본 t-test

구분	전시도서 선정여부	N	m	sd	t
감각	선정 X	137	3.5146	.71664	-5.489***
	선정 O	183	3.9454	.67766	
감성	선정 X	137	3.3260	.84450	-6.241***
	선정 O	183	3.8889	.76183	
인지	선정 X	137	3.5864	.80290	-7.285***
	선정 O	183	4.1803	.65439	
행동	선정 X	137	2.6971	.76842	-9.890***
	선정 O	183	3.6011	.86047	
관계	선정 X	137	3.1708	.85286	-7.866***
	선정 O	183	3.8754	.74494	

*** $p<.001$

〈표 16〉 학교에 따른 전시도서 선정 여부: χ^2

학교	전시도서 선정 X	전시도서 선정 O	Pearson 카이제곱	집단 비교	Pearson 카이제곱
A	71 (43.6%)	92 (56.4%)	16.597***	A-B	1.186 (.276)
B	63 (50.0%)	63 (50.0%)		A-C	12.672*** (.000)
C	3 (9.7%)	28 (90.3%)		B-C	16.601*** (.000)
전체	137 (42.8%)	183 (57.2%)			

*** $p<.001$

[가설1-4]의 성별과 [가설1-5]의 학년에 따른 이벤트컬렉션 프로그램의 감각, 감성, 인지, 행동, 관계 요인의 차이 검증을 위한 독립표본 *t*검정 결과 통계적으로 차이가 나는 요인은 없는 것으로 나타났다. 이는 이벤트컬렉션 체험 요인이 통계적으로 성별과 학년에 따라 차이가 없다는 것으로 남녀 학생은 물론 5·6학년 학생 모두에게 동일한 효과가 나타났음을 의미한다.

4.2.2 이벤트컬렉션 프로그램에 대한 인식의 효과

- [가설2-1] 이벤트컬렉션 프로그램 체험 후 독서효능감은 향상될 것이다.
- 먼저, 이벤트컬렉션 프로그램 체험 후 독서

효능감의 향상 여부를 확인하기 위해 독서효과, 독서능력, 독서방법, 주제지식 요인의 대응표본 *t*-test를 실시하였다. 그 결과를 요인별로 살펴보면, 독서효과요인의 다른 사람을 이해($t=2.955, p<.001$)하고, 글쓰기에 도움이 되는 정도($t=2.019, p<.05$), 독서능력요인의 독서습관 형성 능력($t=4.913, p<.001$)과 독서자료 감상능력($t=4.499, p<.001$), 독서방법요인의 교과연계 독서교육의 정도($t=5.650, p<.001$)와 책 읽는 방법의 습득 정도($t=3.699, p<.001$), 한국사 분야의 주제지식요인의 한국사에 대한 관심의 정도($t=8.973, p<.001$)와 한국사 지식 습득의 정도($t=8.613, p<.001$)에서 유의한 효과가 있었다. 독서효능감에 대한 대응표본 *t*-test의 결과는 <표 17>과 같다.

<표 17> 독서효능감의 대응표본 *t*-test (N = 320)

변수	항목	시기	m	sd	사전-사후	
					평균차	t
독서 효과	다른 사람을 이해하는 힘	사전	3.72	.984	.169	2.955**
		사후	3.88	.894		
	지식 습득에 유익	사전	3.78	1.011	.097	1.699
사후	3.87	.902				
	글쓰기에 도움	사전	3.91	.956	.116	2.019*
		사후	4.03	.990		
독서 능력	스스로 독서하는 습관 형성	사전	2.83	1.222	.297	4.913***
		사후	3.13	1.095		
	스스로 책 선택 가능	사전	3.76	1.214	.072	1.022
사후	3.83	.951				
	작가와 내 생각 비교 읽기 가능	사전	2.88	1.091	.291	4.499***
		사후	3.17	1.059		
독서 방법	책 읽는 방법 습득	사전	3.02	1.143	.263	3.699***
		사후	3.28	1.024		
	교과연계 독서교육 습득	사전	2.85	.994	.378	5.650***
사후	3.23	.969				
주제 지식	한국사에 대한 관심도	사전	2.84	1.229	.478	8.973***
		사후	3.32	1.111		
	한국사 지식 습득	사전	2.60	1.040	.444	8.613***
사후	3.04	1.050				

* $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

- [가설2-2] 이벤트컬렉션 프로그램 체험 후 도서관에 대한 인식은 향상될 것이다.

다음으로 이벤트컬렉션 프로그램 체험 후 향상된 독서효능감에 의한 도서관 역할 인식의 향상 여부를 확인하기 위해 인지, 정의, 행동적 요인의 대응표본 *t*-test를 실시하였다. 그 결과 요인별로 살펴보면, 인지적 요인의 도서관의 독서를 위한 역할에 대한 인식($t=6.502, p<.001$)과 지식 및 정보를 제공하는 역할에 대한 인식($t=8.814, p<.001$), 정의적 요인의 학생들간 서로에게 도움을 줄 수 있는 공간으로써의 인식($t=7.002, p<.001$)과 휴식공간을 제공하는 역할에 대한 인식($t=3.427, p<.001$), 행동적 요인의 도서관의 책과 시설 재이용에 대한 인식($t=9.099, p<.001$)과 시설, 책, 프로그램 등의 추천에 대한 인식($t=7.445, p<.001$)에서 유의한 효과가 있었다. 도서관에 대한 역할 인식의 대응표본 *t*-test 결과는 <표 18>과 같다. 모든 항목에서 사전에 비해 사후의 평균이 상승하였으며, 표

준편차의 격차는 모든 항목에서 감소하였다.

4.2.3 이벤트컬렉션 프로그램에 대한 인식이 독서효능감에 미치는 영향

이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인에 대한 인식이 독서효능감에 미치는 영향을 알아보기 위하여 요인분석과 신뢰성 검증으로 확보된 문항으로 Pearson의 상관관계 분석(Correlation analysis)을 한 결과 <표 19>와 같이 행동요인과 독서효과의 관계를 제외한 모든 항목에서 정적(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

이를 기반으로 다중회귀분석(Multiple regression analysis)을 실시한 결과 <표 20>과 같이 독서효과의 다른 사람을 이해하는 힘은 이벤트컬렉션 프로그램 체험요인의 인지·감각·관계요인, 지식 습득에 유익하다고 인식하는 것은 감각요인, 글쓰기에 도움을 준다는 인식은 감각과 관계요인에 의해 영향을 받는 것으로 나타났다. 독서능력의 독서습관 형성은 감각요인,

<표 18> 도서관 역할 인식 대응표본 *t*-test (N = 320)

변수	항목	시기	m	sd	사전-사후	
					평균차	t
인지	독서를 위한 역할	사전	3.63	1.009	.425	6.502***
		사후	4.06	.891		
	지식과 정보를 제공하는 역할	사전	3.48	1.071	.522	8.814***
		사후	4.01	.849		
정서	다른 학생을 만나 서로 도움을 줄 수 있는 역할	사전	3.01	1.044	.475	7.002***
		사후	3.48	.995		
	휴식공간을 제공하는 역할	사전	3.34	1.128	.231	3.427***
		사후	3.58	1.024		
행동	도서관의 책과 시설을 이용	사전	3.38	1.070	.431	9.099***
		사후	3.81	.914		
	시설, 책, 프로그램 등 친구에게 추천	사전	2.98	1.074	.588	7.445***
		사후	3.57	.999		

* $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

〈표 19〉 이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인과 독서효능감의 상관관계 (N=320)

	감각	감성	인지	행동	관계
독서효능감					
독서효과	.232**	.129*	.203**	.103	.216**
독서능력	.128*	.123*	.115*	.114*	.222**
독서방법	.236**	.214**	.168**	.169**	.209**
주제지식	.160**	.173**	.139*	.162**	.203**

* $p < .05$ ** $p < .01$

〈표 20〉 이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인이 독서효능감에 미치는 영향

독서효능감		회귀분석 결과
독서효과	[가설3-1] 다른 사람을 이해하는 힘	$Y = 0.166 + 0.168*(인지) + 0.149*(감각) + 0.127*(관계)$ $R^2 = .068, Adj R^2 = .053, F = 4.579, P = 0.000$
	[가설3-2] 지식 습득에 유익	$Y = 0.094 + 0.119*(감각)$ $R^2 = .025, Adj R^2 = .016, F = 2.704, P = 0.046$
	[가설3-3] 글쓰기에 도움	$Y = -0.119 + 0.239*(감각) + 0.198*(관계)$ $R^2 = .101, Adj R^2 = .086, F = 7.017, P = 0.000$
독서능력	[가설3-4] 스스로 독서하는 습관 형성	$Y = 0.295 + 0.146*(감각)$ $R^2 = .033, Adj R^2 = .021, F = 2.669, P = 0.032$
	[가설3-5] 스스로 책 선택 가능	$Y = 0.066 + 0.204*(관계)$ $R^2 = .033, Adj R^2 = .021, F = 2.714, P = 0.030$
	[가설3-6] 작가와 내 생각 비교 읽기 가능	$Y = 0.295 + 0.210*(관계) + 0.148*(인지)$ $R^2 = .055, Adj R^2 = .040, F = 3.673, P = 0.003$
독서방법	[가설3-7] 책 읽는 방법 습득	$Y = 0.263 + 0.163*(감각) + 0.138*(감성)$ $R^2 = .042, Adj R^2 = .027, F = 2.741, P = 0.019$
	[가설3-8] 교과연계 독서교육 습득	$Y = 0.379 + 0.188*(감각) + 0.179*(관계) + 0.166*(감성)$ $R^2 = .073, Adj R^2 = .061, F = 6.196, P = 0.000$
주제지식	[가설3-9] 한국사에 대한 관심도	$Y = 0.480 + 0.134*(감성) + 0.132*(관계)$ $R^2 = .048, Adj R^2 = .033, F = 3.185, P = 0.008$
	[가설3-10] 한국사 지식 습득	$Y = 0.445 + 0.108*(행동)$ $R^2 = .029, Adj R^2 = .020, F = 3.149, P = 0.025$

독서자료 선택능력은 관계요인, 독서자료 감상 능력은 관계와 인지요인에 의해 영향을 받는 것으로 나타났으며, 독서방법의 책 읽는 방법 습득은 감각과 감성요인, 교과연계 독서교육 습득은 감각·관계·감성요인에 의해 영향을 받는 것으로 나타났다. 마지막으로 주제지식의 한국사에 대한 관심도는 감성과 관계요인, 한국사 지식 습득에 대한 인식은 행동요인에 영

향을 받는 것으로 나타났다.

체험마케팅 5요인이 독서효과에 미치는 영향의 설명력(R^2)을 학교별로 비교한 결과, 〈표 21〉과 같이 C학교와 A, B학교의 차이가 큰 것으로 나타났다. 앞서 이벤트컬렉션 프로그램의 체험에서 전시경험과 전시도서선정의 학교별 차이의 결과(〈표 14〉 및 〈표 16〉 참조)와 같다. 이벤트컬렉션 프로그램의 차이 검증에서 전시

경험이 있는 경우 체험요인 중 인지, 관계, 행동, 감성요인의 순서로 유의한 차이(표 13)가 있었으며, 전시도서를 선정한 경우는 행동, 관계, 인지, 감성, 감각의 순서로 유의한 차이(표 15)가 있었다. 즉 C학교의 경우 전시경험률과 전시도서선정률이 높아 이것이 체험요인의 유용성을 높게 인식하게하고, 영향관계의 설명력(R²)도 높게 나타난 것으로 보인다. 이에 전시체험 반복으로 인한 효과와 전시도서선정과 같은 적극적인 참여가 중요한 요소인 것으로 판단된다. 또 다른 가능성으로는 A학교(N=163)와 B학교(N=126)에 비해 C학교(N=31)의 학생규모가 작아, 규모에 따른 교사-학생간, 학생 상호간 관계의 강도 차이도 이러한 학교간 차이에 영향을 미칠 가능성이 있는 것으로 판단된다. 결과적으로 A학교와 B학교간의 학생 규모 및 여타 요인들에 대한 유사성으로 인해 학교별 차이의 원인은 차후의 확장된 연구를 통해 밝혀야 할 것으로 보인다.

4.2.4 이벤트컬렉션 프로그램에 의해 향상된 독서효능감이 도서관 역할 인식에 미치는 영향
이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인에 의해

향상된 독서효능감과 도서관에 대한 역할 인식의 상관관계를 분석한 결과 독서방법과 독서활동을 제공하는 역할 인식, 독서방법과 휴식을 제공하는 역할에 대한 인식 항목을 제외한 모든 항목에서 <표 22>와 같이 정적(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

이를 기반으로 다중회귀분석을 실시한 결과는 <표 23>과 같다. 회귀분석 결과 인지적 영역은 독서효능감 요인 중 독서효과, 독서능력, 주제지식 요인이 독서활동 공간으로써의 도서관 인식에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 독서능력, 독서효과, 주제지식 요인이 정보제공 공간으로써의 도서관 인식에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 정의적 영역은 독서효능감 요인 중 독서능력, 주제지식 요인이 학생간의 교류 제공 공간으로써의 도서관 인식에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 주제지식, 독서능력, 독서효과 요인이 휴식제공 공간으로써의 도서관 인식에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 마지막으로 행동적 영역은 독서효능감의 모든 하위요인인 주제지식, 독서능력, 독서방법 독서효과 요인이 도서관의 책 및 시설과 프로그램 재이용의도와 추천의도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

<표 21> 학교별 이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인이 독서효능감에 미치는 영향

학교	회귀분석 결과	
A	Y(독서효과) = 0.016 + 0.126*(감성)	R ² = .056, Adj R ² = .038, F = 3.131 P = 0.027
	Y(독서방법) = -0.068 + 0.233*(감각) + 0.152*(행동)	R ² = .111, Adj R ² = .082, F = 3.910 P = 0.002
B	Y(독서효과) = -0.030 + 0.213*(감각)	R ² = .056, Adj R ² = .041, F = 3.628 P = 0.029
	Y(독서능력) = 0.037 + 0.266*(관계)	R ² = .062, Adj R ² = .046, F = 4.024 P = 0.020
	Y(주제지식) = 0.037 + 0.186*(관계)	R ² = .019, Adj R ² = .022, F = 3.848 P = 0.047
C	Y(독서효과) = -0.454 + 0.642*(감각)	R ² = .303, Adj R ² = .196, F = 2.824 P = 0.045
	Y(독서방법) = 0.117 + 0.594*(감성) + 0.388*(관계)	R ² = .204, Adj R ² = .201, F = 4.763 P = 0.017
	Y(주제지식) = 0.055 + 0.487*(인지)	R ² = .092, Adj R ² = .061, F = 2.939 P = 0.046

<표 22> 이벤트컬렉션 프로그램에 의해 향상된 독서효능감과 도서관 인식의 상관관계(N=320)

		독서효능감			
		독서효과	독서능력	독서방법	주제지식
도서관인식					
인지	독서활동	.314**	.292**	.087	.222**
	정보제공	.218**	.253**	.134*	.172**
정의	만남	.151**	.209**	.135*	.164**
	휴식제공	.186**	.206**	.088	.238**
행동	재이용의도	.176**	.246**	.181**	.247**
	추천의도	.291**	.322**	.233**	.281**

* $p < .05$ ** $p < .01$

<표 23> 이벤트컬렉션 프로그램에 의해 향상된 독서효능감이 도서관 인식에 미치는 영향

도서관 인식	회귀분석 결과
인지	[가설4-1] 독서역할 $Y(\text{독서}) = 0.425 + 0.289*(\text{독서효과}) + 0.273*(\text{독서능력}) + 0.211*(\text{주제지식})$ $R^2 = .149, \text{Adj } R^2 = .141, F = 18.384, P = 0.000$
	[가설4-2] 정보제공 $Y(\text{정보}) = 0.522 + 0.222*(\text{독서능력}) + 0.180*(\text{독서효과}) + 0.129*(\text{주제지식})$ $R^2 = .088, \text{Adj } R^2 = .079, F = 10.150, P = 0.000$
정의	[가설4-3] 만남제공 $Y(\text{만남}) = 0.475 + 0.207*(\text{독서능력}) + 0.147*(\text{주제지식})$ $R^2 = .069, \text{Adj } R^2 = .063, F = 7.226, P = 0.001$
	[가설4-4] 휴식공간 $Y(\text{휴식}) = 0.231 + 0.226*(\text{주제지식}) + 0.197*(\text{독서능력}) + 0.177*(\text{독서효과})$ $R^2 = .083, \text{Adj } R^2 = .075, F = 9.569, P = 0.000$
행동	[가설4-5] 재이용의도 $Y(\text{재이용}) = 0.431 + 0.201*(\text{주제지식}) + 0.201*(\text{독서능력}) + 0.157*(\text{독서방법}) + 0.121*(\text{독서효과})$ $R^2 = .0112, \text{Adj } R^2 = .100, F = 9.905, P = 0.000$
	[가설4-6] 추천의도 $Y(\text{추천}) = 0.588 + 0.306*(\text{독서능력}) + 0.259*(\text{주제지식}) + 0.227*(\text{독서효과}) + 0.206*(\text{독서방법})$ $R^2 = .191, \text{Adj } R^2 = .080, F = 18.538, P = 0.000$

4.3 분석결과 토의

4.3.1 이벤트컬렉션 프로그램에 영향을 미치는 요인

이벤트컬렉션 프로그램의 교육적 효과를 검증하고자 학생 개인 특성에 따른 차이를 분석한 결과, 성별과 학년에 따른 차이는 없으므로 나타났다. 이는 이벤트컬렉션 프로그램이 성별과 학년에 관계없이 모든 학생에게 동일한 효과가 있음을 보여준다. 반면에 학교에 따른 차이검증에서 C학교와 A, B학교가 차이를

보였는데, 이는 학생 수 규모가 작은 C학교의 경우 83.9%의 학생들이 도서 전시 경험이 있었고, 또한 90.3%의 학생들이 이벤트컬렉션 프로그램 전시도서를 직접 선정한 것에 기인하는 것으로 분석된다.

또한, 이벤트컬렉션 체험요인과 전시경험 여부에 따른 차이 검증 결과 전시경험이 있는 경우 감성, 인지, 행동, 관계의 요인에서 인식이 높게 나타났으며, 이벤트컬렉션 체험요인과 전시도서 선정에 따른 차이 검증 결과에서도 전시도서를 선정한 경우 감각, 감성, 인지, 행동,

관계의 모든 체험요인에서 높게 나타났다. 따라서 전시경험과 전시도서 선정에서 높은 비율을 보였던 C학교가 이벤트컬렉션 체험에 있어 A, B학교와 차이가 있었던 것으로 판단된다.

이는 이벤트컬렉션 프로그램의 경험이 이후의 독서프로그램 참여에도 긍정의 영향을 미칠 수 있음을 의미하며, 전시도서를 직접 선정하는 행위는 컬렉션 구성의 중요한 요소임을 시사한다. 이러한 자기 선택적 도서 선정은 책 읽기의 동기를 유발하고 자기 주도적 독자가 될 가능성이 높다(Mohr, 2006; Swartz & Hendricks, 2000). 이러한 효과의 가능성을 확인하고, 본 연구의 이벤트컬렉션 프로그램 요소로 반영하여야 한다. 전시 도서를 직접 선정하는 경우 자신이 의사결정에 참여했다는 책임감으로 이벤트컬렉션 프로그램 활동에 적극적으로 몰입하여 참여하는 모습을 보였다. 이는 프로그램 기간에 지속적인 관심과 참여를 유도하여 독서활동 및 주제에 대한 관심을 향상시킬 뿐 아니라, 참여 기관인 도서관에 대한 긍정적인 인식 함양에도 중요한 영향을 미치는 요인으로 작용하는 것으로 판단된다.

전시 책을 선정한 학생들이 쉬는 시간마다 찾아온다. “제가 선정한 책을 다른 아이들이 많이 읽나요?”
 “제 책 누가 읽었어요?” “어떤 책을 가장 많이 읽어요?” 전시 도서를 선정한 학생들이 자신도 전시회의 주최자가 된 듯하다. 도서관을 자주 찾아와서 확인하고 전시 위치를 좋은 자리로 옮겨달라고 한다. 그래야 학생들이 많이 보고, 읽을 수 있다고.. 매우 적극적인 모습을 보이며, 자주 방문한다.

- 관찰일지 2016. 6.10[C학교]

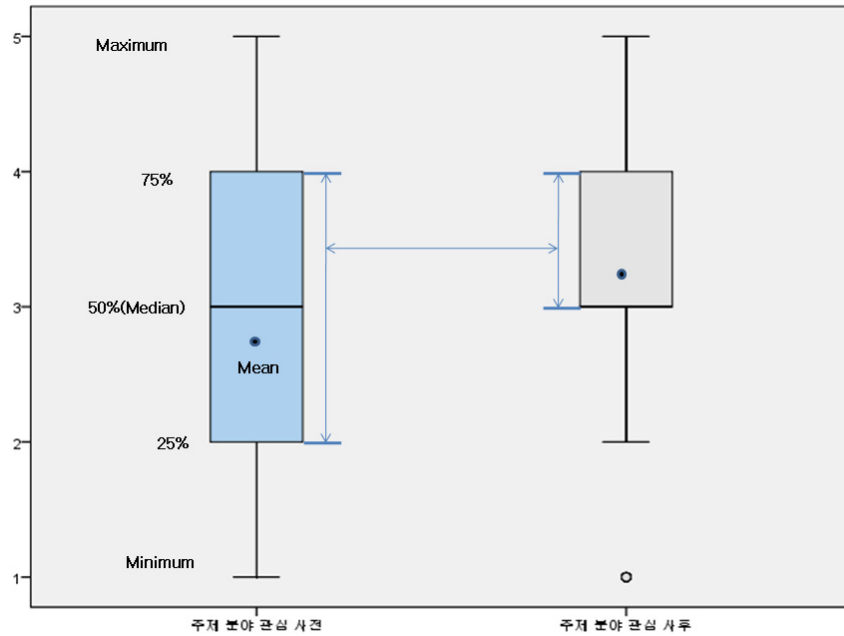
안중근파 VS 김구파로 나뉘어 작은 언쟁이 시작되었다. “최고의 인물책은 내 보물책 안중근이지.”
 “야! 내 보물책 김구선생님이 없었으면 우리나라가 체계적으로 독립운동을 했을 것 같으냐?”

- 관찰일지 2016. 6.16[B학교]

이는 독서자료와 학생, 학생과 학생, 학생과 도서관의 관계를 밀접하게 할 뿐 아니라 이들의 상호작용의 효과로 독서능력이 향상되고 주제에 대한 관심이 높아질 수 있도록 다양한 독서경험을 제공하는 것으로 분석된다.

4.3.2 이벤트컬렉션 프로그램의 효과 차이

이벤트컬렉션 프로그램의 효과를 측정하기 위하여 독서효과, 독서능력, 독서방법, 주제지식의 독서효능감을 체험 전과 후의 차이로 검증한 결과 모든 항목에서 평균이 상승하는 효과를 볼 수 있었다. 또한, 각 문항의 표준편차 격차는 독서효능감 요인의 장기적인 독서지도와 시간을 필요로 하는 항목인 글쓰기에 도움이 되는 정도의 항목을 제외한 모든 항목에서 사전·사후 표준편차의 격차가 감소하였다. 이러한 표준편차의 감소는 해당 항목의 학생들간의 격차가 감소하였음을 의미한다. 특히 독서효능감 요인에서 다른 사람을 이해하는 힘, 독서자료 선택능력과 독서습관 형성능력, 책 읽는 방법 습득의 독서방법, 한국사에 대한 관심 정도의 항목에서 학생간 격차가 많이 감소하였음을 알 수 있었다. 도서관 역할 인식에 대한 요인에서는 모든 항목에서 평균이 상승하였으며, 표준편차의 격차가 감소하였다. 특히 독서활동 제공과 지식·정보제공의 인지영역에서의 학생간의 격차가 많이 감소하였다. 즉 <그림 5>와 같이 이벤트컬렉션



〈그림 5〉 주제분야(한국사) 관심의 사전·사후 차이

프로그램은 사전·사후의 차이 비교로 그 효과를 검증하였고, 학생간의 격차도 감소시켰음을 확인하였다.

이러한 독서효능감과 도서관에 대한 역할 인식의 효과 및 학생간 격차 감소는 이벤트컬렉션 프로그램 체험의 접근방식에 따른 차이에 기인한 것으로 판단된다. 즉 다양한 독서자료의 컬렉션 구성이 독서능력과 한국사에 대한 관심의 정도에 따라 차별적인 접근을 가능하게 한 것이 효과적이었던 것으로 보인다. 이는 학생들의 활동을 관찰 후 작성한 일지를 통해 확인할 수 있다.

[독서능력에 따른 접근]

초등학생이다 보니 책을 선택하는 기준에서 책의 길이는 중요한 요소 중의 하나이다. 같은 고대 시대의 책이라도 페이지수가 적은 책부터 접근한

다. 독서능력이 높은 학생들은 길이와 상관없이 10권의 시리즈를 선택하여 시대사 중심으로 읽는 경향을 보이며, 독서능력이 낮은 학생들은 인물사나 관심이 있는 특정 관심분야의 역사책을 선택하였다. 여학생들은 역사 속 의류, 여왕, 음식 위주의 책을 선호하고, 남학생들은 전쟁, 과학 분야의 책을 선호하였다.

- 관찰일지 2016. 6.14[A학교]

한 학생이 책을 읽었는데, 이해가 잘 안된다고 했다. 그래서 같은 시대의 다른 시리즈를 선택하여 읽도록 권하였다. 즉 고대 시대를 다룬 2개의 시리즈를 선택하여 읽도록 지도하니 비교하면서 읽음으로써 내용에서의 차이뿐 아니라, 책을 선택하는 기준이 자연스럽게 학습되기도 하였다. 즉 도서관이 책에 대한 내용 및 선택하는 방법, 책을 통해 대화하는 방법 등 다양한 독서활동이

자연스럽게 형성되는 학습의 장을 이루는 모습을 볼 수 있었다.

- 관찰일지 2016. 6.28[C학교]

[한국사 관심 정도에 따른 접근]

독서능력이 비슷한 학생들도 한국사에 대한 관심 정도에 따라 진행과정에서 많은 차이를 보였다. 관심이 높았던 학생은 자주 찾아와서 책을 읽고, 다른 학생들과 많은 대화를 나누면서 본인이 새로 알게 된 내용을 알려주면서 지식을 확장해 나가는 모습을 보였고, 그 학습속도가 매우 빠르게 성장하고 있었다. 또한, 적절한 역사 용어를 사용하여 역사적 지식이해를 기반으로 탐구력이 단시간 내에 향상되고 있음을 대화내용(자유토론)을 통해 확인할 수 있었다. 관심이 낮은 학생들은 보다 소극적인 자세를 보였다. 대화(자유토론)보다는 주로 읽기에 더 많은 시간을 보냈고, 책의 구조를 많이 고려해서 선택하는 모습을 볼 수 있었다.

- 관찰일지 2016. 6.16[C학교]

역사적 지식 또한 많이 향상되고 있음을 알 수 있었다. “왜 국민학교에서 초등학교로 바뀌게 되었는지 알게 되었어요.” “일본이 우리에게 어떤 나쁜 행동을 하게 되었는지 알게 되었어요.” “미국과 소련사이에서 우리나라가 참 힘들었던

것 같아요.” - 관찰일지 2016. 6.17[B학교]

4.3.3 이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인과 독서효능감의 영향관계

이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인과 독서효능감, 도서관 역할 인식간의 영향관계를 분석하여 프로그램 계획의 필수요인을 도출하고자 한다. <표 24>와 같이 감각, 감성, 인지, 행동, 관계의 5요인으로 구성된 이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인이 독서효능감의 모든 하위요인 독서효과, 독서능력, 독서방법, 주제지식을 향상시킬 수 있음을 검증하였다. 구체적으로 이벤트컬렉션 프로그램의 감각요인은 독서효과, 독서능력, 독서방법, 감성요인은 독서방법, 주제지식, 인지요인은 독서효과, 독서능력, 행동요인은 주제지식, 관계요인은 독서효과, 독서능력, 독서방법, 주제지식에 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 이는 역으로 독서효과를 향상시키기 위해서는 감각, 인지, 관계의 요인을 고려할 수 있으며, 독서능력을 향상시키기 위해서는 감각, 인지, 관계요인, 독서방법을 향상시키기 위해서는 감각, 감성, 관계요인, 주제지식을 향상시키기 위해서는 감성, 행동, 관계요인을 고려하여 프로그램을 계획하면 효율적임을 제시해준다. 또한, 관계요인은 독서효능감의 모든 하위요인에

<표 24> 이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인과 독서효능감의 영향 요인

구분		독서효과	독서능력	독서방법	주제지식
이벤트 컬렉션 체험	감각	○	○	○	
	감성			○	○
	인지	○	○		
	행동				○
	관계	○	○	○	○

* ○는 영향관계를 의미함.

영향을 미치고 있음으로 가장 중요한 요인임을 알 수 있다.

4.3.4 이벤트컬렉션 프로그램에 의한 도서관 역할 인식의 변화

이벤트컬렉션 프로그램의 독서에 대한 효과가 도서관의 다양한 역할 중 인지, 정의, 행동적 측면에서 영향을 미치는 요인을 분석한 결과는 <표 25>와 같다. 독서효능감의 하위요인 중 독서능력과 주제지식의 효과는 도서관의 역할에 대한 인지, 정의, 행동의 모든 영역에서의 인식의 변화를 이끌었으며, 이는 각 도서관의 목적과 의도에 맞게 필수 요인을 고려할 수 있을 것으로 판단된다.

요컨대, 한국사를 주제로 한 이벤트컬렉션 프로그램의 독서와 도서관 역할 인식에 미치는 영향을 도식화한 결과는 <그림 6>과 같다. 첫째, 이벤트컬렉션 프로그램의 **감각, 인지, 관계 요인**은 독서습관형성, 독서자료선택능력, 독서자료 감상능력의 독서능력 요인을 향상시키고, 이러한 과정을 통해 도서관에 대한 인지, 정의, 행동의 모든 역할 인식 영역에서 긍정적인 영향을 미치는 것으로 간주된다. 둘째, 이벤트컬렉션 프로그램의 **감성, 행동, 관계요인**은 한국사에 대한 관심과 한국사 지식 습득을 증가시키고, 이도 또한 도서관에 대한 인지, 정의, 행동의 모든 역할 인식에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 간주된다.

<표 25> 도서관 역할 인식 변화에 대한 영향 요인

구분		인지		정의		행동	
		독서	정보	만남	휴식	재이용	추천
독서 효능감	독서효과	○	○		○	○	○
	독서능력	○	○	○	○	○	○
	독서방법					○	○
	주제지식	○	○	○	○	○	○

※ ○는 영향관계를 의미함.



<그림 6> 한국사 분야의 이벤트컬렉션 프로그램 효과 요인

[독서자료, 학생, 도서관과 이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인]

전시도서의 평면배가는 효과적이다. 표지의 다양한 그림과 제목이 시각적으로 자극하여 학생들의 호기심을 유발하고 관심을 유도하고 있다. 이러한 전시회장의 공간 환경 요소가 학생들에게 긍정적인 영향을 미치는 것 같다.

- 관찰일지 6.1[A 학교]

한국사에 대한 호기심을 유발하기 위해 관련 영화 포스터를 함께 전시한 것이 호기심을 유발하는 듯하다. 포스터의 사진에 관심을 보이며 역사 인물에 대해 알고 있는 것들을 삼삼오오 모여 이야기하기 시작했다. “너 영화 명랑 봤어?”, “영화는 못 봤고, 불멸의 이순신 드라마는 봤어!” “이순신 책 불래?!” 자연스럽게 책을 추천해주는 모습이다.

- 관찰일지2016. 6.9[C 학교]

“책을 읽고 처음으로 알게 된 사실이 많아요. 전봉준이라는 이름만 알고 있었는데, 그분이 불쌍한 농민들을 위해 앞장서서 동학농민운동을 일으킨 사람이라는 것을 알게 되었어요.”

- 관찰일지 6.2[C 학교]

책을 읽는 과정에서 아이들끼리 작은 토론(비형식적)이 형성되기도 하고, 서로에게 책을 추천(북토크)해주는 분위기가 자연스럽게 형성되었다. 전시회 체험을 통해 인지, 행동, 관계적 요소를 체험하게 되는 듯하다.

- 관찰일지2016. 6.2C 학교]

“선생님, 저 세종대왕 읽었는데요, 얼마 전에 수

업시간에 한글에 대해서 배우면서 간송선생님의 문화유산기를 읽었거든요? 비슷한 내용이 많으니까 더 술술 읽혀요” 수업시간에 배운 내용을 떠올리는 6학년 학생들이 있었다. 교과와 연계하여 이루어지는 독서활동의 중요성을 느꼈다.

- 관찰일지 2016.6.9. [B 학교]

이에 따라 이벤트컬렉션 계획 시 감각·인지·관계요인의 체험제공 수단을 제공하여 독서능력 향상시키고, 감정·행동·관계요인의 체험제공 수단을 제공하여 특정분야에 대한 관심과 지식형성에 대한 인식을 향상시킴으로써 도서관의 다양한 역할에 대한 인식의 변화를 도모할 수 있을 것이다.

4.3.5 이벤트컬렉션 프로그램 제안

이벤트컬렉션 프로그램은 <표 26>과 같이 Schmitt(1999)의 체험적 그리드 모형(Experiential Grid) 체험 마케팅 전략을 활용하여 체험제공 수단과 전략적 체험을 결정하면 계획 수립에 매우 유용하다.

먼저, 커뮤니케이션 모듈은 학생과 독서자료, 학생과 놀이체험의 과정에서 책소개활동(북토크) 및 토론 활동을 통해 체험을 구성하고, 시각적·언어적 아이덴티티 모듈은 지식의 구조화를 위한 컬렉션 구성과 이와 연계된 활동의 이벤트 요소의 융합이라는 이벤트컬렉션 용어가 지닌 의미로 구성한다. 제품의 외형조건 모듈은 한국사 독서자료에 흥미를 느끼도록 평면배가로 감각과 감성을 자극하여 관심을 유도하고, 전시도서 선정 및 놀이체험 활동으로 적극적인 참여를 유도한다. 공동 브랜딩 모듈은 학교도서관은 학교 내부 기관으로 학교교육과의

〈표 26〉 한국사 이벤트컬렉션 프로그램의 체험적 그리드 모형

	Communication	Identity	Products	Co-branding	Environment	Websites	People
SENSE	놀이: 퍼즐조각	이벤트	평면배가		역사영화 포스터, 풍선		역사 인물
FEEL	놀이: 독서카드빙고						
THINK	홍보: 북토크 말하기: 토론	컬렉션	한국사퀴즈	교과연계	독서 및 토론공간	한국사 웹사이트 (사진, 동영상)	학생 친구 선·후배
ACT			전시 도서선정				학생 독서자료 놀이체험
RELATE	학생 교사 독서자료	이벤트& 컬렉션	학생 독서자료 놀이체험	학교교육 도서관 사회과(국사) 국사편찬위원회	학생 독서자료 놀이체험 도서관	한국사 웹사이트 (사진, 동영상)	학생 교사 역사 인물

연계라는 측면에서 학교와 도서관의 협력, 교과교사와 사서교사와의 협력, 도서관과 외부기관 즉 국사편찬위원회 등과의 협력을 통해 다양한 체험을 제공할 수 있다. 공간적 환경 모듈은 독서활동 장소인 도서관을 편안하게 느끼도록 한국사 관련 영화 포스터 전시와 같이 감각과 감정 체험요인을 자극하여 호기심을 유발하고 기존의 경험과 연결지어 관심을 유도할 수 있도록 구성한다. 웹사이트 모듈은 보조적 도구로 사용하여 관련 사진 및 동영상, 한국사 관련 웹사이트를 제공하여 보조적 체험 수단으로 구성할 수 있다. 인적요소 모듈은 학생과 학생, 학생과 교사간의 상호작용의 체험으로 구성할 수 있다.

또한, Pine과 Gilmore(2001)의 체험경제이론에서 체험에 어떤 요소를 갖추어야 하는지에 엔터테인먼트 체험, 교육체험, 미적체험, 현실도피 체험의 4가지 고객체험 영역을 이해해야 한다고 하였다. 수평축의 소극적인 참여는 이벤트를 직접 체험하는 것을 의미하고, 적극적 참여는 이벤트에 영향을 미치거나 체험을 하도록 이끌어내는 것을 의미한다. 반면에 수직축은 이용자와 이벤트를 결합시키는 연관성(Connection)이나 환경적 관계(Environmental Relationship)를

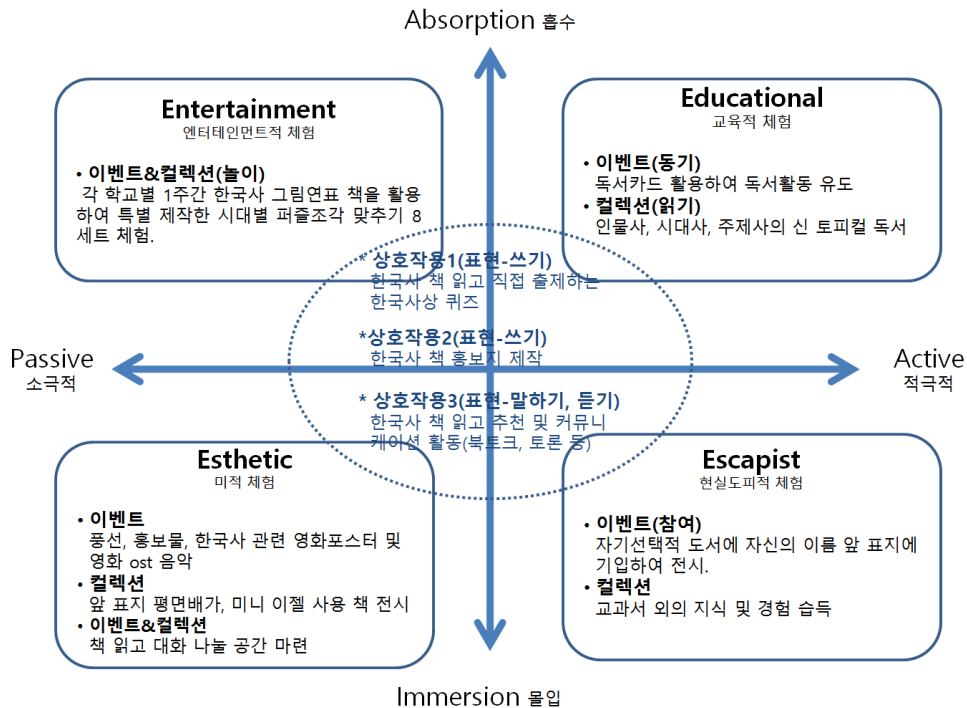
표현한 것이다(곽경희, 2012). 상단에 위치한 흡수(Absorption)는 체험을 마음속에 심어줌으로써 한 개인의 관심을 사로잡는 것이고, 하단의 몰입(Immersion)은 육체적으로 또는 실질적으로 체험의 일부가 되는 것을 의미한다(Pine & Gilmore, 2001).

이에 따라 본 연구의 이벤트컬렉션 프로그램을 체험경제이론의 요소에 적용한 결과는 〈그림 7〉과 같다. 4가지 체험이론을 바탕으로 독서자료와 학생, 학생과 학생, 도서관(공간)과 학생과의 상호작용 관계를 통해 이벤트컬렉션의 효과를 창출한다.

[엔터테인먼트적 체험]

약 1주일 간 놀이체험요소로 역사 그림 연표 퍼즐을 함께 전시하여 놀이 활동으로 흥미요소를 투입하였다. 전시 도서를 활용한 한국사 그림 연표를 시대별로 8개를 A3사이즈 퍼즐로 제작하여 책에서 읽은 내용을 확인하면서 놀이 활동을 할 수 있도록 하였다.

퍼즐 조각을 맞추면서 시대, 주요사건, 인물 등을 확인 하는 활동이 가능하다. 이 놀이체험은 독서능력, 주제 관심사 등의 차이에 상관없이 대부분



〈그림 7〉 체험경제 4요소에 적용한 한국사 이벤트컬렉션 프로그램

의 학생이 즐겁게 참여하며 한국사에 대한 거부감을 없애는 역할을 하는 듯하다. 방과 후 시간에 원하는 학생들 위주로 체험할 수 있도록 하였고, 참여 학생들 대부분 집중과 몰입의 정도가 높아 보였다.

- 관찰일지 2016. 6.20[B학교]

[미적 체험]

전시해 둔 홍보 포스터에 관심을 보였다. “이 영화 아빠랑 봤는데”, “사도세자 어디서 죽었지?”

- 관찰일지 2016. 6.1[A 학교]

“저 이 책 저기서(서가) 봤어요! 이렇게 전시해 놓으니 달라 보여요!” 같은 책인데 서가에서 책등만 보일 때와 전시장에서 하나의 전시품으로 놓였을 때의 반응이 많이 다름을 알 수 있었다. 숨어있는

책을 찾아내어 학생이 접근하기 용이하게 전시하는 것이 매우 중요함을 알 수 있었다.

- 관찰일지 2016. 6.1[C학교]

[현실도피적 체험]

남학생 4명이 도서관 폐관 시간까지 남아서 책을 읽었다. “선생님, 저는 한국사 책 읽으려고 이번 주는 학원도 안 갈 거예요! 엄마한테 허락 받았어요.”

- 관찰일지 2016.6.13[A 학교]

한국사 이벤트를 더 연장해서 했으면 좋겠다는 의견을 제시하였다. “선생님, 이벤트 계속 했으면 좋겠어요! 아침활동시간에 교실보다 도서관에 내려와 있는 것이 더 좋아요!”

- 관찰일지 2016.6.21[C학교]

[교육적 체험]

독서능력과 주제 관심에 따른 접근 부분 관찰일지 참조.

[기타 상호작용]

점심시간에 서로 특정번호의 책을 읽겠다고 학생들이 싸우고 있었다. 다툼의 이유를 들어보니 독서카드에 빙고를 완성하기 위해서 그 책을 꼭 읽어야하는데 양보를 안 해준다는 것이다. “이 책만 읽으면 빙고 완성인데 애가 책을 양보 안 해주면서 놀리잖아요.” 아이들이 독서카드로 빙고 놀이를 하고 있었다. 독서카드 도장으로 빙고를 만드는 학생들을 보며 활동을 통해 또 다른 놀이를 창조하며 참여 학생간의 관계를 형성하고 있음을 알 수 있었다.

- 관찰일지 2016. 6.22[A 학교]

5학년 담임교사들이 한국사 이벤트를 2학기에 했으면 더 좋겠다고 건의하였다. 5학년은 2학기에 한국사를 배우기에 교과수업과 함께 프로그램을 하면 더 효과적인 것 같다고 의견을 제시하였다. 이벤트컬렉션 프로그램 대상 선정 시 특정요구를 만족시킬 수 있는 ‘특정 시기’를 고려해야함을 알 수 있었다. - 교사 소감문

5. 결론 및 제언

학교도서관에서의 이벤트컬렉션 프로그램은 독서활동과 도서관 역할 인식의 변화를 이끌었으며, 이는 학교교육의 목적에도 긍정적인 영향을 미친 것으로 판단된다. 본 연구는 이벤트컬렉션 프로그램의 효과를 독서 및 도서관의

역할 인식의 측면에서 규명하여 학교도서관에서의 교과연계 독서프로그램을 제안하는 것을 목적으로 한다.

이벤트컬렉션 프로그램은 체험마케팅의 감각, 감정, 인지, 행동, 관계의 5요인을 고려하여 특정시기, 특정대상, 특정요구를 반영하여 설계하였다. 이에 따른 프로그램의 효과를 측정하기 위해 독서효능감 영역은 독서효과, 독서능력, 독서방법, 주제지식을 하위요인으로 구성하였으며, 도서관의 역할 인식 영역은 인지적 요인으로 독서 및 정보제공 역할인식과 정의적 요인의 만남과 휴식제공 역할인식, 행동적 요인의 재이용의도 및 추천의도 역할 인식으로 구성하였다.

이벤트컬렉션 프로그램의 독서 및 학습능력에 대한 효과와 이것이 도서관의 역할 인식 향상에 어떠한 영향을 미치는지를 분석한 결과는 다음과 같다. 첫째, 이벤트 컬렉션 프로그램의 학생 개인 특성에 따른 차이를 분석한 결과 성별과 학년에 관계없이 프로그램의 효과를 보였다. 단, 이벤트컬렉션 체험에 있어 전시경험이 있거나 전시도서를 직접 선정한 경우 프로그램의 적극적인 참여를 유도하고 추후의 활동에도 긍정적인 영향을 미친 것으로 판단된다. 둘째, 이벤트컬렉션 프로그램의 효과를 측정하기 위해 체험 전·후에 독서효능감, 도서관에 대한 역할 인식이 향상되었는지를 알아본 결과 모든 요인의 항목에서 체험 전보다 체험 후의 평균이 상승하였으며, 학생간의 격차를 의미하는 표준편차도 사전보다 사후에 감소함으로써 프로그램의 효과뿐 아니라 학생간의 격차도 감소시키는 결과를 나타냈음을 알 수 있다. 셋째, 이벤트컬렉션 프로그램의 체험요인이 독서효능

감, 도서관에 대한 역할 인식에 미치는 영향관계를 분석한 결과, 이벤트컬렉션 프로그램의 행동요인이 주제에 대한 관심과 지식을 향상시켰다. 이는 곧 도서관의 인지(독서와 정보제공역할)·정의(만남과 휴식제공역할)·행동(재이용 및 추천의도)적 역할인식의 모든 부문에서 긍정적인 영향을 미쳤다. 또한, 관계적 요인은 독서능력을 향상시키고, 이도 마찬가지로 도서관에 대한 인지(독서와 정보제공역할)·정의(만남과 휴식제공역할)·행동(재이용 및 추천의도)적 역할인식의 모든 부문에서 긍정적인 효과를 미치는 것으로 분석되었다.

이상과 같은 분석결과를 바탕으로 이벤트컬렉션 프로그램의 계획 및 활용 방안을 제안하면 다음과 같다.

첫째, 이벤트컬렉션 계획 수립에 있어 특정 기관, 특정대상, 대상의 규모, 특정시간, 특정공간을 고려하여 단계별 프로그램으로 실행할 수 있다. 즉 전략적 체험모듈과 체험제공수단을 체험적 그리드 모형에 적용하여 각 학교의 특수 상황과 학생 수 규모를 고려하여 단계별로 체험제공수단을 제공함으로써 특정 교육적 효과를 도출할 것인지를 결정할 수 있다. 둘째, 이벤트컬렉션 활용에 대하여 Pine과 Gilmore (2001)의 체험경제 이론의 4가지 요소를 제공하되 이벤트컬렉션 프로그램의 실행 장소 및 시간, 대상을 고려하여 중요도에 따른 요소를 선택하여 활용 가능하다. 셋째, 이벤트 요소로서 전시할 도서를 선정하는 것은 학생들에게 도서관 프로그램 운영의 의사결정권을 부여하여 책임감과 참여를 유도할 수 있으므로 중요한 요소로 고려되어야 하며, 이와 관련된 놀이 체험은 관심분야의 특성이 반영된 놀이로 구성

하여 컬렉션과 놀이가 연계될 수 있도록 구성하여야 한다. 단, 놀이체험은 프로그램의 흥미와 동기 유발의 수단일 뿐 독서활동 활성화의 목적을 넘어서지 않도록 적절한 범위로 선정해야 함을 유의하여야 한다. 넷째, 고려하여야 할 컬렉션 요소는 소속 기관의 이해관계가 있는 구성원들의 요구조사를 통해 선정하되, 특정 관심 분야에 대한 지식의 구조를 우선 파악하여야 한다. 관심분야 내 지식의 구조를 고려한 컬렉션은 다양한 관점의 수준별 독서자료 제공으로 독서자료의 내용뿐 아니라 독서방법 등을 함께 함양시킬 수 있다. 다섯째, 이벤트컬렉션 프로그램은 학교교육 및 교과연계와 도서관의 자원 활용을 아우르는 협력모델로 놀이체험으로 흥미와 동기를 유발하고 컬렉션 체험으로 지식의 깊이와 범위를 확대할 수 있다는 것에 의의가 있다. 여섯째, 이벤트컬렉션 프로그램은 도서관 자원개발의 측면뿐 아니라 마케팅과 협력의 측면에서 도서관 경영, 다양한 교육활동 측면에서는 정보이용 및 행태와 정보서비스 등 도서관의 다양한 학문분야와 연계되어 서로 영향을 미치고 있다.

본 연구는 이벤트컬렉션 프로그램의 효과 요인이 무엇이며, 이러한 효과가 독서 및 도서관의 역할 인식에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 검증했다는 점에서 의의를 가진다. 단, 이벤트컬렉션 프로그램의 특성을 5가지의 체험요소로 보았는데, 이는 체험의 관점에서만 보았을 뿐이므로 이벤트컬렉션 프로그램의 특성을 다른 측면에서도 파악할 필요가 있다. 또한, 이벤트컬렉션 체험요인은 태도를 결정하는 중요한 요인이 된다. 이것의 효과가 다양한 연령 대상의 연구에서도 효과가 있는지 체험요인의 영향

을 비교해 볼 필요가 있다. 이에 따라 향후 후속 연구로 이벤트컬렉션 프로그램은 도서관의 관
 종에 상관없이 적용 가능하므로 다양한 대상
 상대로 폭 넓은 분야로의 적용을 기대한다.

참 고 문 헌

- 곽경희 (2012). 체험마케팅과 스폰서 마케팅을 활용한 테마파크의 운영 분석: 직업체험 테마파크 키자니아 사례를 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 12(11), 432-445.
<https://doi.org/10.5392/jkca.2012.12.11.432>
- 권현수 (2003). 체험 마케팅의 효과에 관한 연구. 석사학위논문, 연세대학교 대학원, 광고홍보전공.
- 김성준 (2014). 학생 독서능력에 대한 독서환경, 독서경험, 독서교육의 영향관계에 관한 연구. 한국도서관·정보학회지, 45(2), 51-71. <https://doi.org/10.16981/kliiss.45.2.201406.51>
- 박수경, 박지혜, 차태훈 (2007). 체험요소(4Es)가 체험즐거움, 만족도, 재방문에 미치는 영향: Pine과 Gilmore의 체험경제이론(Experience Economy)을 중심으로. 한국방송광고공사 광고연구소, 76, 55-78.
- 이경화 (2005a). 도서관 활용 독서교육의 방안. 청람어문교육학회지, 32, 75-97.
- 이경화 (2005b). 자기주도적 학습력 신장을 위한 학습독서 전략 연구. 한국국어교육학회, 71, 213-233.
- 이경화, 박영민, 김승희, 김혜선, 윤숙현, 고진희, 김에연 (2007). 교과 독서와 세상 읽기. 서울: 박이정.
- 이경희 (2007). 사회 교과 학습 독서를 위한 도서 선정과 활용에 관한 연구. 석사학위논문, 서울교육대학교, 초등교육전공.
- 이성영 (2006). 읽기교육의 마당 넓히기: 내용 교과에서의 읽기 지도. 한국독서학회, 15, 381-405.
- 이은엽 (2004). 체험 마케팅이 브랜드 로열티에 미치는 영향에 관한연구: 제품 유형에 따른 차이 비교. 석사학위논문, 서울대학교 대학원, 경영학전공.
- 장해숙 (2014). 초등학교 고학년 학생들의 독서 영향요인에 관한 연구. 박사학위논문, 경기대학교 대학원, 문헌정보학과.
- 주희문, 변대중 (2013). 체험 마케팅에 의한 직업체험관의 특성에 관한 연구. 한국실내디자인학회, 22(3), 108-116. <https://doi.org/10.14774/jkiid.2013.22.3.108>
- 천경록 (1999). 독서교육과 독서평가. 독서연구, 4, 7-43.
- 小坂善治郎 (1996). 合理的なイベント業務推進のための情報管理に関する考察. オフィス・オートメーション, 17(2), 112-115.
- AASL, AECT (1998). Information literacy standards for student learning. Chicago: ALA.
- Adler, M., & Doren, C. V. (1972). How to read a book: The classic guide to intelligent reading.

- New York: Simon and Schuster.
- Bellizzi, J. A., & Delilah, J. L. (1984). Managerial guidelines for trade show effectiveness. *Industrial Marketing Management*, 13(1), 49-52. [https://doi.org/10.1016/0019-8501\(84\)90008-7](https://doi.org/10.1016/0019-8501(84)90008-7)
- Chall, J. S (1983). *Stages of reading development*. New York: McGraw-Hill.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial.
- Dewey, J. (1938). *Education and experience*. New York: Simon and Schuster.
- Jacobson, J. M. (1998). *Content area reading: Integration with the language arts*. Albany, New York: Delmar Publishers.
- Kotler, P. (1973). Atmospherics as a marketing tool. *Journal of Retailing*, 49(4), 48-64.
- Mohr, K. A. J. (2006). Children's choices for recreational reading: A three-part investigation of selection preferences, rationales, and processes. *Journal of Literacy Research*, 38(1), 81-104. https://doi.org/10.1207/s15548430jlr3801_4
- Nikolajeva, M. (1996). *Introduction to the theory of children's literature*. Tallin: Tallin Pedagogical University.
- Oliver, R. L. (1980). A cognitive model of the antecedents and consequences of satisfaction decisions. *Journal of Marketing Research*, 460-469. <https://doi.org/10.2307/3150499>
- Perneger, T. V. (1998). What's wrong with bonferroni adjustments. *BMJ*, 316(7139), 1236-1238. <https://doi.org/10.1136/bmj.316.7139.1236>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2001). Welcome to the experience economy. *Health Forum Journal*, 44(5), 10-17.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2011). *The experience economy (Upd. ed.)*. Boston, MA: Harvard Business Review Press.
- Schmitt, B. H. (1999). Experiential marketing: A new framework for design and communications. *Design Management Review*, 10(2), 10-16. <https://doi.org/10.1111/j.1948-7169.1999.tb00247.x>
- Schmitt, B. H. (2003). *Customer experience management*. New York: John Wiley.
- Swartz, M. K., & Hendricks, C. G. (2000). Factors that influence the book selection process of students with special needs. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 43(7), 608-618.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

[참고사이트]

IFLA (2015). The IFLA School Library Guidelines (2nd ed.). Retrieved from http://www.ifla.org/files/assets/school-libraries-resource-centers/publications/ifla_school_library_guidelines_draft.pdf

• 국문 참고문헌에 대한 영문 표기
(English translation of references written in Korean)

- Cheon, Kyung-Rok (1999). Reading education and reading evaluation. *Reading Research*, 4, 7-43.
- Jang, Hae-Sook (2014). A study on factors influencing the reading habits of upper-grade elementary school students. Ph.D. dissertation, Graduate School of Kyonggi University, Department of Library and Information Science.
- Joo, Hee-Moon, & Byun, Dae-Joong (2013). A study on the characteristics of vocational experience facilities in accordance with experience marketing: Focused on vocational experience facilities for children. *Korean Institute of Interior Design Journal*, 22(3), 108-116. <https://doi.org/10.14774/jkiid.2013.22.3.108>
- Kim, Sung-Jun (2014). A study on the factors that affect students' reading ability: Focused on Jeollabuk-do. *Journal of the Korean Library and Information Science Society*, 45(2), 51-71. <https://doi.org/10.16981/kliss.45.2.201406.51>
- Kwag, Kyoung-Hee (2012). Analysis on theme park using experiential marketing and sponsorship marketing: The case of Kidzania. *Journal of the Korea Contents Association*, 12(11), 432-445. <https://doi.org/10.5392/jkca.2012.12.11.432>
- Kwon, Hyun-soo (2003). A study on the effectiveness of experiential marketing: Focusing on customer analysis of Starbucks Coffee. Master's thesis, Graduate School of Yonsei University, Department of Advertising & Public Relations.
- Lee, Eun-Yop (2004). A study on the effect of experiential marketing on brand loyalty: Focusing on difference of product type. Master's thesis, Graduate School of Seoul National University, Department of Business Administration.
- Lee, Gyeng-Hwa (2005a). A study on the teaching for library assisted reading education. *Cheongnam Language and Literature Education Society*, 32, 75-97.
- Lee, Gyeng-Hwa (2005b). The study on the reading strategies that help to cultivate the ability of self-directed Learning. *The Association of Korean Education*, 71, 213-233.
- Lee, Gyeng-Hwa, Park, Yeong-Min, Kim, Seung-Hui, Kim, Hye-Seon, Yoon, Suk-Hyeon, Ko,

- Jin-Hui, & Kim, Ae-Yeon (2007). Reading in subject-area and reading the world. Seoul: Pagijong.
- Lee, Kyoung-Hee (2007). A study on the selection and utilization of books for social study content area reading. Master's thesis, Graduate School of Education of Seoul National University of Education, Department of Elementary Korean Education.
- Lee, Seong-Yeong (2006). Directions of teaching reading in content areas. Journal of reading research, 15, 381-405.
- Park, Su-Kyoung, Park, Ji-Hye, & Cha, Tae-Hun (2007). Effects of experience on enjoyment, satisfaction, and revisit intention: Pine and Gilmore's experience economy perspective. Korean Society for Advertising Education, 76, 55-78.