

체험경제이론에 의한 북큐레이션 교육 프로그램이 지각된 가치와 지속적 참여 의도에 미치는 영향에 관한 연구*

A Study on Effect of the Book Curation Education Program Using Experiential Economy Theory on Perceived Value, Continuous Participation Intent

김 미 정 (Mi-Jung Kim)**

이 병 기 (Byeong-Kee Lee)***

< 목 차 >

- | | |
|-----------------------|----------------|
| I. 서론 | IV. 연구 결과 및 의의 |
| II. 북큐레이션 서비스와 체험경제이론 | V. 결론 및 제언 |
| III. 연구설계 및 방법 | |

요약: 본 연구는 체험경제이론을 반영한 북큐레이션 교육 프로그램을 개발, 실행한 후에 프로그램에 대한 인식이 지각된 가치와 지속적 참여 의도에 미치는 영향력을 분석하려는데 목적이 있다. 본 연구에서 개발한 북큐레이션 교육 프로그램은 체험경제이론에 따른 4가지 요소 즉, 오락적 경험, 교육적 경험, 현실 도피적 경험, 심미적 경험을 교수·학습 활동에 반영하였다. 이 연구는 프로그램의 효과를 측정하기 위해 프로그램에 참여한 195명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 이를 분석한 결과, 연구가설 1(북큐레이션 교육 프로그램의 경험에 대한 인식이 프로그램의 지각된 가치에 영향을 미친다)은 심미적 경험과 오락적 경험이 유의한 것으로 나타났으며, 연구가설 2(북큐레이션 교육 프로그램의 경험에 대한 인식이 지속적 참여 의도에 영향을 미친다)는 교육적 경험을 제외한 다른 모든 요인이 유의미한 것으로 나타났다.

주제어: 북큐레이션, 북큐레이션 교육 프로그램, 체험경제이론, 지각된 가치, 지속적 참여 의도

ABSTRACT: By developing and implementing a book curation education program that reflects the experiential economy theory, this study aims to verify the effect that experience perception of the program has on continuous participation intention and perceived value of the program. Teaching and learning activities of book curation education programs were organized so that practitioners can experience activities for 4 experience element, entertainment experience, educational experience, escapist experience, esthetic experience according to experience economic theory. This study surveyed 195 peoples who participated in the program to measure the effectiveness of the program. As a result of analysis, research hypothesis 1 (the perception of experiences in the book curation education program affects the perceived value of the program) revealed that aesthetic and entertainment experiences were significant, and research hypothesis 2 (the perception of experience in the book curation education program affects the intention to continue participating in the program) showed that all other factors except educational experiences were significant.

KEYWORDS: Book Curation, Book Curation Education Program, Experiential Economy Theory, Perceived Value, Continuous Participation Intent

* 본 논문은 김미정의 박사학위논문 일부 내용을 수정·보완한 것임.

** (사)한국북큐레이터협회 회장(baha0821@hanmail.net / ISNI 0000 0004 9216 9152) (제1저자)

*** 공주대학교 사범대학 문헌정보교육과 교수(lisdoc@kongju.ac.kr / ISNI 0000 0004 6460 4911) (교신저자)

• 논문접수: 2022년 8월 23일 • 최초심사: 2022년 8월 24일 • 게재확정: 2022년 9월 5일

• 한국도서관·정보학회지, 53(3), 1-24, 2022. <http://dx.doi.org/10.16981/kliss.53.3.202209.1>

※ Copyright © 2022 Korean Library and Information Science Society

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.

I. 서론

기하급수적으로 증가하는 정보의 홍수 속에서 각 개인은 자신의 목적과 흥미에 따라서 정보를 추구하는 행태를 보이면서 큐레이션이라는 개념이 강조되고 있으며, 도서관과 문헌정보학계에서도 북큐레이션 서비스로 널리 수용되고 있다. 북큐레이션은 자신은 물론 가족, 지인의 필요, 목적, 취향에 맞게 자료수집을 기획하고 이를 서가에 적절하게 배치함으로써 이용자의 도서 활용 및 독서 활동을 극대화하는 활동이다(김미정, 김정명, 2020, 65). 특정 주제와 관련된 자료, 도서, 정보를 이용자의 요구 상황이나 목적에 맞춰 이용자에게 제공하는 개인 맞춤형 서비스라 할 수 있을 것이다.

그동안 도서관 분야에서도 북큐레이션이라는 표현을 사용하지는 않았으나 이벤트 도서 컬렉션, 참고 봉사 서비스, 이용자 맞춤형 독서자료 제공 등 북큐레이션과 유사한 서비스(곽우정, 노영희, 2020, 65-69)를 제공해 왔다. 북큐레이션 서비스는 비교적 최근에 등장한 서비스로 프로그램의 내용과 형식 등이 도서관마다 다양하고, 시험적인 수준에 머물고 있다. 북큐레이션 서비스는 일종의 체험 프로그램으로서 단순히 지식이나 정보를 전달하기보다는 활동 및 체험을 강조하고 있으며, 이에 다양한 체험을 제공할 수 있는 북큐레이션 교육 프로그램을 개발할 필요가 있다.

경제 및 경영 분야에서 서비스의 소비자 체험을 강조하는 이론으로는 Pine과 Gilmore(1999)의 체험경제이론이 있다. 체험경제이론에서는 제품의 효용이 아닌 소비자가 느끼는 체험의 중요성을 강조하고, 소비자의 체험이 제품의 가치를 결정하는 중요한 요인으로 보고 있다. 체험경제이론에서는 제품의 가치를 결정하는 체험 요소를 크게 4가지 즉, 오락적 경험(Entertainment Experience), 교육적 경험(Educational Experience), 현실 도피적 경험(Escapist Experience), 심미적 경험(Esthetic Experience)으로 구분하고 있다(황진수, 박슬기, 2016, 74-75; Pine & Gilmore, 1999, 90).

체험경제이론은 단순한 소비가 아니라 소비자의 체험을 강조함으로써 경영, 경제 분야는 물론 사회, 공공 분야의 서비스 분야에서 널리 적용되고 있음에도 체험을 강조하는 북큐레이션 서비스의 경우 국내·외를 막론하고 체험경제이론을 이용한 서비스 기획이나 북큐레이션 교육 프로그램에 이를 반영하지 못하고 있다.

이에 본 연구는 체험경제이론 즉, 오락적 경험, 교육적 경험, 현실 도피적 경험, 심미적 경험을 반영하여 북큐레이션 교육 프로그램을 기획, 설계하고, 북큐레이션 교육 프로그램에 참여한 피교육자를 대상으로 체험경제이론을 반영한 북큐레이션 교육 프로그램에 대한 인식과 프로그램에 대한 인식이 지각된 가치와 지속적 참여 의도에 미치는 효과를 검증하고자 한다. 선행 연구에 제시된 체험경제이론 기반의 인식 조사, 지각된 가치, 지속적 참여 의도에 관한 측정 도구를 북큐레이션 교육 프로그램의 관점에 맞게 수정, 보완하여 설문조사하고, 수집한 설문지는 SPSS 25.0와 AMOS 21.0을 사용하여 분석하였다. 기초통계를 위한 빈도분석과 측정 도구의 신뢰도와 타당성 분석을 위해 요인 분석과

Cronbach' α 계수를 구하였다. 체험 인식이 지각된 가치와 지속적 참여 의도에 미치는 영향력을 알아보기 위하여 구조방정식(AMOS)을 통해 경로분석을 실시하였다.

II. 북큐레이션 서비스와 체험경제이론

1. 북큐레이션 서비스

북큐레이션(book Curation)은 Book과 Curation의 합성어로 특정한 주제에 맞는 도서를 선별해 진열하고 독자에게 제안하는 과정을 말한다(네이버 국어사전 신조어, 2020). 즉, 도서가 가지고 있는 다양한 특징이나 장점을 명확하게 드러내는 활동으로, 일반 기관, 상업시설 또는 도서관에서 수행하는 북큐레이션으로 구분하여 정의할 수 있다.

첫째, 일반 기관 또는 상업시설의 북큐레이션은 일반도서 전문 북 큐레이터가 특정 주제의 도서(대량의 도서)를 이용하여 특정 공간이나 건물에 디스플레이하고 그것을 통해서 그 기관의 대외 이미지를 재고하려는 의도를 가진 활동이다. 이 경우 북큐레이션이란 정보 소비자의 취향에 따라 유연하게 도서를 진열하고 도서를 매개로 하여, 대형서점이 진화된 복합문화공간의 한 형태로 소비자에게 라이프 스타일을 제안하는 방법이라고 할 수 있다(이유나, 윤갑근, 2020, 80-82).

둘째, 도서관 북큐레이션은 도서관 이용 활성화와 지역주민의 문화 향유, 평생교육, 자기 계발 등을 목적으로 하는 도서관 서비스이다. 곽우정, 노영희(2019)는 특화도서관의 큐레이션을 특화 도서관에서 접근 가능한 막대한 자료를 이용자의 요구에 맞게 기획하고 설명하여 이용자의 정보 활용을 극대화한 사서의 데이터 가공 업무 작업이라고 하였다. 김미정, 김정명(2020)은 도서관에서 진행되는 북큐레이션 강의 경험을 바탕으로 큐레이션 개념을 적용하여 독자 개인의 독서상황을 고려한 도서 선정과 심미성을 고려한 서가 배치 등의 요소로 독서 프로그램을 개발하였다. 백지원(2018)은 큐레이션 작업을 토대로, 정보자료를 개발하고 이를 효과적으로 제공하는 서비스 의미로 북큐레이션을 테마 컬렉션으로 정의하였다.

이처럼 북큐레이션은 관점에 따라 다소 차이는 있으나 대체로 북 큐레이터가 책과 사람을 연결하려는 궁극의 의도를 달성하기 위하여, 도서 이용자의 관심을 끄는 주제와 관련된 도서를 선정하고 그에 가치를 부여하며, 심미적 요소를 가미하여 서가에 배열하는 일련의 과정이라 할 수 있다.

일반적으로 도서관에서는 이용자의 도서관 장서 이용률을 높이기 위한 전략으로 북큐레이션을 활용한다. 실제로 최근 몇몇 공공도서관에서는 미 대출 자료의 이용 방안에 관해 고민하면서 이용자가 알지 못하는 좋은 책을 알려주는 방안으로 도서를 주제별로 구성하여 전시하거나 이용자가 관심을 가지는 분야의 다양한 책을 선정하여 추천 도서의 형식으로 전시하여 이용자에게 제공하는

방법으로 북큐레이션을 활용하고 있다. 김영석, 박연식, 이용주(2018)는 도서관 북큐레이션 서비스를 첫째, 도서를 선정, 입수, 정리하여 서가에 배가하는 유형, 둘째, 도서를 선정하여 표지가 보이도록 신간 안내 방식으로 디스플레이 하는 유형, 셋째, 특정 주제의 도서를 선정하고 그 주제와 관련된 오브제와 함께 특정 장소에 디스플레이 하는 유형, 넷째, 특정 주제의 도서를 오브제와 함께 전시 하거나 그 주제와 관련된 프로그램 운영, 관련 정보 수집 등을 통해 이용자에게 제공하는 방법 등 4가지로 구분하고 있다.

도서관에서 제공하는 이용자를 고려한 맞춤형 서비스, 특정 주제별 도서 선별 및 배가, 시각적 이미지를 고려한 북 디스플레이 등과 같은 북큐레이션 서비스가 도서 이용률을 높이는 결과뿐만 아니라, 특정 주제나 용도를 목적으로 구성한 테마 컬렉션의 경험이 도서관 이용 만족도 향상과 이미지 변화에도 큰 효과가 있는 것으로 나타나고 있다. 이에 도서관에서는 기존의 서가 배열 방식에서 벗어나 이용자 중심의 특정한 주제나 독서목적을 고려한 북큐레이션 서비스 제공과 더불어 이용자 체험 중심의 북큐레이션 서비스로 더욱 확대할 필요가 있다. 본 연구에서 사용한 북큐레이션 프로그램은 도서관에서 이용자를 대상으로 제공하는 서비스라는 의미로 사용하였고, 북큐레이션 교육 프로그램은 도서관의 사서 등이 북큐레이션 프로그램에 대해 이해하고, 실무 능력을 기를 수 있도록 도와주는 교육 과정의 의미로 사용하였다.

2. 체험경제이론과 체험 요소

체험경제이론은 Pine과 Gilmore가 1999년 『Harvard Business Review』에 기고한 Experience Economy에서 시작되었다. 이들은 체험이란 단순히 감각적인 부분만이 아니라 오락적 측면, 교육적 측면, 일탈적 측면, 심미적 측면이 있다고 주장하면서, 체험을 상품과 서비스의 상위개념으로 정의하고 차세대 마케팅 전략을 제시하였다(명유진, 2017, 24-27). 이후 Schmitt(1999)는 처음으로 체험을 대중화하고 마케팅 커뮤니케이션 관점에서 체험을 기존의 경제적인 상품과 비교함으로써 체험마케팅의 이론적 틀을 마련하였다(김글, 2020, 343). Pine과 Gilmore(1999)는 체험경제에 대하여 범용상품-제조품-서비스-체험의 4단계로 순차적인 발전과정을 제시하고 있다. 여기서 마지막 4단계는 소비자가 전달된 제품을 체험하여 체험경제로 변화한 상태를 보여주는 과정이라고 하였다. 이 과정에서 소비자가 생산 과정에 직접 참여함으로써 겪는 체험은 무형의 제조품이나 뚜렷한 형태가 없는 서비스와는 다른 차원의 상위 단계의 개념이라고 하면서, 체험은 경제적 가치를 창출하는 또 다른 하나의 상품이고 그 자체에 기억할만한 가치를 부여해야 한다고 하였다(명유진, 2017, 29-34).

체험경제이론에서는 체험 요소에 대해 소비자에게 미치는 영향 정도에 따라 4가지의 체험 요소(오락적 체험, 교육적 체험, 일탈적 체험, 심미적 체험)로 구분하고 있으며, 4가지를 모두 체험 상품

개발에 반영할 때 기존의 일반 상품과 차별화되고 경쟁력 있는 최고의 체험 상품이 될 수 있음을 강조하고 있다(권순미, 이해영, 2020, 260-261).

오락적 체험은 체험활동을 통해 즐거운 기분 상태를 자극하거나 흥미를 유발하는 요소에 반응하는 감정을 체험하는 것으로, 공연 관람, 음악 감상, 즐겁게 책을 읽는 활동과 같이 소극적인 참여와 환경적 수준이 낮은 영역에서 나타나는 체험 특성으로 물리적인 참여를 하는 것이 아니라 그 체험에 대한 반응이라고 하였다(Pine & Gilmore, 1999, 123-132). 오락적 체험은 고객에게 즐거움을 줄 수 있는 제품이나 시설에서 제공하는 서비스 경험을 지칭하는 것으로써 고객은 주최 측에서 제공하는 오락적 요소를 통해 재미와 즐거운 감정을 느낄 수 있다고 하였다(Hracs, Seman, & Virani, 2016, 342-347).

교육적 체험은 체험을 통하여 지식이 쌓이고 기술이 향상되는 정도를 의미한다. 오락적 체험보다 더욱더 개인의 적극적인 참여를 유발하는 것으로 체험활동을 통해 체험 대상과 관련된 지식 또는 기술이 향상되었다고 느끼는 것을 말한다(송학준, 2013, 160-162).

일탈적(현실 도피적) 체험은 오락적 체험이나 교육적 체험보다 몰입된 상태로 참여하는 적극적 체험 요소이다. 일탈적 체험의 사례로는 공연 관람, TV 시청 등의 소극적인 활동은 물론 개인이 실제 체험에 영향을 미칠 수 있는 것으로 연기자, 온라인 게임, 가상현실 등을 들 수 있다. Chandralal과 Valenzuela(2015)는 현실 도피란 일시적으로 체험자가 일상생활을 잊고 휴식을 취하는 활동을 경험하고 재충전된 상태로 돌아오기를 원하는 활동이라고 하였다. 이에 더하여, 현실 도피적 체험은 외식 활동이나 특별한 목적지를 방문하는 등 특별한 체험을 위하여 시간과 비용을 투자할 만한 경험과 장소를 위해 '제3의 공간'을 찾으려는 욕구가 포함되어 있다고 하였다.

심미적 체험은 미적 의식을 경험하는 과정이다. 심미적 체험에 대해 소비자는 이벤트나 환경에 몰입하지만 개인 스스로 그런 이벤트나 환경에는 아무런 변화나 영향을 주지 않고 현장에 머무는 것 자체로 즐거움을 느끼는 것을 말한다(Chen & Rahman, 2018). 박혜미, 최정규, 주승우(2016)는 심미적 체험을 방문객이 어떤 장소에서 심미성을 갖춘 요소를 감상하고 체험하는 것이라 하면서, 축제의 현장에서 자연을 감상하고, 경관을 즐기는 체험 요소라고 하였다.

이러한 체험경제이론은 국내·외를 막론하고 경영 경제, 예술 무용, 기록관리, 문화산업, 관광 분야 등에서 널리 적용되고 있으며, 한 개인이 생애주기 동안 경험하는 체험을 감각적인 차원을 넘어 오락적 측면, 교육적 측면, 일탈적 측면, 심미적 측면으로 나누어 소비자의 요구에 적합하게 각각의 체험 요소를 상품화하여 제공하였을 때, 소비자는 자신이 구매한 체험 상품에서 얻고자 하는 체험 요소에 상당한 만족감을 느끼고 있었으며, 각자 경험한 체험프로그램에 높은 충성도를 보이고 있음을 밝히고 있다. 체험경제이론을 적용한 국내·외의 분야별 선행 연구와 주요 연구 내용을 제시하면 <표 1>과 같다.

〈표 1〉 체험경제이론 국내·외 선행 연구

구분	연구 분야	연구자	연구 내용
국내 연구	경영 경제	용석홍 (2016)	문화 관광축제장의 체험 요소가 축제 참가자의 체험 만족, 몰입, 행동 의도에 미치는 영향을 분석
		함의정 (2018)	지역의 역사적 특성과 장소적 특성이 체험 요소와 결합하면서 방문객의 지각된 가치와 몰입 강화 효과를 발휘하여 지역 활성화로 연결되고 있음을 검증
	예술 무용	이희승, 정완규 (2017)	아스터리클래스 참여 학생의 학습경험에 관한 인식 연구
		이정학, 임선영 (2020)	오락적 체험요인과 스포츠가치관의 영향 관계 확인
	기록 관리	송나라 외 (2016)	어린이 대상 대통령기록관 체험전시관 프로그램 개발
		서용일, 강태임 (2017)	어린이 대상 체험 프로그램의 주제, 이미지, 특성, 실용성, 소재 등 친환경적 요소 분석
국외 연구	문화 산업	Jansson & Hracs (2018)	문화상품 시장과 체험경제이론을 연결한 연구 수행
		Pushkareva & Pushkarev (2019)	체험경제이론을 도입하여 서비스 체험을 통한 고품질 결과에 초점을 맞춘 체험마케팅 전략 제시
	관광 분야	Cetin & Dincer (2014)	스토리텔링 등 방문지의 사전교육에 따른 체험 정도를 측정, 체험경제이론의 교육적 요소의 효과 확인
		Dieck, Jung, & Philipp (2017)	정보화시대의 체험 방법으로 AR의 효과 검증

서비스는 기본적으로 체험에 의거 품질이나 만족도가 결정되며, 도서관의 북큐레이션 서비스 또한 서비스 중 하나로 체험이론과 관련이 있다. 그럼에도 타 분야에 비해서 체험이론의 관점에서 도서관 서비스를 고찰한 연구를 찾아보기 어려운 실정이다. 본 연구에서는 북큐레이션 교육 프로그램을 대상으로 체험경제이론에 접목하여 그 효과를 검증해 보고자 한다. 북큐레이션 교육 프로그램은 피교육자들이 교육을 받음과 동시에 북큐레이션 서비스에 대해 체험한다는 관점에서 피교육자를 대상으로 체험경제이론의 효과를 검증하였다.

3. 체험경제이론을 반영한 북큐레이션 교육 프로그램

본 연구는 체험경제이론의 4가지 요소를 반영한 북큐레이션 교육 프로그램을 개발하고, 성인 학습자를 대상으로 교육 프로그램을 투입한 후 북큐레이션 교육 프로그램에 대한 인식과, 프로그램에 대한 인식이 지각된 가치와 지속적 참여 의도(체험 만족도)에 미치는 효과를 검증하는데 목적이 있다. 북큐레이션 교육 프로그램을 개발하고 투입하는데 다음과 같은 원칙을 고려하였다.

첫째, 본 연구를 위한 북큐레이션 교육 프로그램은 총 12차시로 구성하였다. 12차시로 구성한

것은 도서관이나 평생 교육기관에서 20세 이상의 성인을 대상으로 하는 대부분의 강좌가 10~12차시로 이루어지고 있는 기간적인 여건을 고려한 것이다.

둘째, 교육 프로그램의 목적은 독서 생활 안내를 위한 북 큐레이터 양성에 있으며, 이를 위해 북큐레이션의 개념 및 과정을 이해하고 독자의 독서 생활 및 독서환경을 구축하기 위한 북큐레이션의 특징을 알고 실무 역량을 길러내는데 있다. 이러한 점을 고려하여 1차시는 북큐레이션 서비스를 이해하기 위한 준비단계로 큐레이션의 배경과 필요성, 북 큐레이터 전문가 양성의 전 과정을 소개하였다. 2차시~11차시는 본격적으로 프로그램을 적용하는 과정으로, 북큐레이션의 배경과 필요성, 서비스 방법을 이해하고 이를 현장에 적용할 수 있는 북 큐레이터 활동으로 내용을 구성하였다. 마지막 12차시는 결과처리 단계로 프로그램 적용단계에서 이해하고 실습한 북큐레이션의 과정을 전시로 구현하여 마무리하는 단계로 진행하였다.

셋째, 각 단원의 배치는 Bhaskar(2016)가 제시한 북큐레이션의 전개 과정 즉, '선별과 배치', '정제와 축소', '전시와 설명'을 아우르는 큐레이션의 원리와 속성을 고려하였다.

넷째, 각 차시별 학습주제를 정하고, 세부 교육목표와 주요 학습 활동을 제시하였으며, 각각의 학습 활동은 체험경제 이론 즉, 체험의 핵심 요소인 오락적 체험, 교육적 체험, 현실 도피적 체험, 심미적 체험을 반영한 활동을 설계하여 교수-학습 과정에 반영하였다. 이상의 원칙을 고려하여 설계한 북큐레이션 교육 프로그램의 주요 내용을 제시하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 북큐레이션 교육 프로그램 차시별 주요 내용

단계	차시	학습주제	세부 교육목표	주요 학습 활동	체험요소
준비단계	1	인사 나누기, 교육과정 소개 및 큐레이션 이해	- 본 교육과정의 흐름을 안다. - 큐레이션의 개념을 안다.	- 프로그램 안내 - 자기소개 및 모둠 편성 안내 - 큐레이션 서비스 개념 알기	오락적/ 교육적
프로그램 적용단계	2	북큐레이션 이해	- 북큐레이션의 배경 및 개념을 말할 수 있다. - 북큐레이션의 과정 및 서비스 특징을 안다. - 북큐레이터의 역할을 안다.	- 북큐레이션의 필요성 이해 - 북큐레이션의 과정 및 서비스 특징 이해 - 서점 북 디스플레이 사례 살펴보기	오락적/ 교육적
	3	북큐레이션 서비스 요소 파악(1) - 콘텐츠(책) 이해	- 책의 역사를 통해 독서의 필요성을 알 수 있다. - 그림책의 그림 구성요소의 메시지를 읽을 수 있다.	- 책 재료의 변화 및 인쇄술 발달 과정 이해하기 - 그림책의 정의, 그림의 구성요소에 담긴 그림작가의 메시지를 파악하여 그림책 읽기를 이해하기	오락적/ 교육적
	4	북큐레이션 서비스 요소 파악(2) - 독자 이해	- 생애주기별 발달 과업을 안다. - 생애주기별 발달 과업에 따른 개인별 독서의 목적을 안다.	- 인간의 발달과정 특징을 통한 개인 생애주기별 발달 과업 인지하기 - 개인별 북큐레이션 서비스를 위한 독자 파악 카드 작성 내용 및 사례 살펴보기 - 독자별 성향 이해 (에니어그램 참조)	오락적/ 교육적

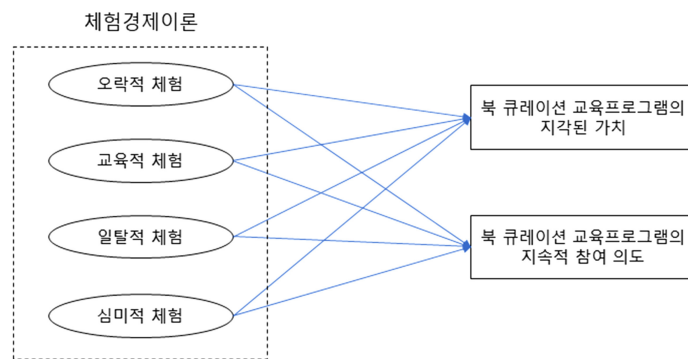
단계	차시	학습주제	세부 교육목표	주요 학습 활동	체험요소
	5	북큐레이션 서비스 기획과정(1) - 기준설정	- 공간별 북큐레이션 서비스 목적을 안다. - 공간 이용자를 위한 북큐레이션 서비스를 기획할 수 있다.	- 공간별 북큐레이션의 목적 및 특징 살펴보기 (서점, 학교도서관, 공공 도서관, 기업도서관 등) - 공간의 역할 및 이용자를 위한 연간 북큐레이션 키워드 및 테마 작성해보기/모둠별 활동	교육적/ 일탈적
	6	북큐레이션 서비스 기획과정(2) - 도서 선별	- 도서 선별 과정 및 필요성을 설명할 수 있다. - 실습을 통한 전문가로서의 북 큐레 이터 역할을 안다.	- 북큐레이션 서비스를 위한 도서 선별 방법 (제거 및 축소화)을 이해 하고 실습해 보기 /모둠별 활동	교육적/ 일탈적
	7	북큐레이션 서비스 기획과정(3) - 설명하기	- 서평 쓰기의 형식 및 종류를 말할 수 있다. - 사람을 설득하는 마케팅 전략을 담은 도서 리뷰 카드를 작성할 수 있다.	- 웹사이트 검색을 통해 마음에 드는 타인의 서평 찾아 발표하기 - 마케팅으로써의 서평 쓰기의 필요성 및 형식을 이해하고 선별한 도서 리뷰 작성하기 /모둠별 활동	교육적/ 일탈적
	8	북큐레이션 서비스 기획과정(4) - 전시(서점 탐방)	- 서점 전시의 목적 및 특징을 알고 설명할 수 있다.	- 서점 전시 탐방 후기 발표하기 - 서점 북큐레이션의 목적을 알고 북큐레이션 서비스 제안하기/개별 발표	일탈적/ 심미적
	9	북큐레이션 서비스 기획과정(5) - 전시(도서관 탐방)	- 도서관 전시의 목적 및 특징을 알고 설명할 수 있다.	- 도서관 전시 탐방 후기 발표하기 - 도서관 북큐레이션의 목적을 알고 북큐레이션 서비스 제안하기/개별 발표	일탈적/ 심미적
	10	북큐레이션 서비스 기획과정(6) - 전시유형	- 북큐레이션의 4가지 전시유형의 특징을 설명할 수 있다. - 비주얼 머천다이징(VMD)의 목적 및 특징을 북 디스플레이(시각화)에 적용할 수 있다.	- 북큐레이션 서비스 사례를 통해 북큐레이션의 대표적 유형 4가지 파악하기(책과 책, 책과 소품, 책과 상황, 책과 사람) - 비주얼 머천다이징(VMD)의 목적 및 특징을 북 디스플레이(시각화) 에 적용하기	교육적/ 심미적
	11	북큐레이션 서비스 기획과정(7) - 전시기획서 작성	- 북큐레이션 기준에 알맞은 전시를 기획할 수 있다. - 전시의 목적과 효과적인 전시 요소를 안다. - 북큐레이션의 유형을 적용할 수 있다.	- 전시 기획에 따라 알맞은 소품 선택 및 시각화 이론을 이해하고 최종 마무리 전시에 적용하기 - 모둠별 토의 및 모둠별 활동하기	일탈적/ 심미적
결과처리	12	전시기획서 발표 및 전시	- 전시 기획서에 따라 주제를 잘 드러 내어 시각화할 수 있다.	- 실물 전시 및 발표하기/모둠별 활동하기 - 과정 평가 및 북큐레이션 프로그램 마무리	일탈적/ 심미적

〈표 2〉에서 체험요소의 경우, 빙고 게임에 의한 주제별 도서 선정은 오락적 체험 활동, 북큐레이션 과정 이해는 교육적 체험 활동, 팝업도서 만들기는 일탈적 체험활동, 전시 공간 조명 연출하기는 심미적 체험 활동 등으로 구분하여 교육활동을 전개하였다.

Ⅲ. 연구설계 및 방법

1. 연구모형과 조사 대상

본 연구는 체험경제이론의 체험 요소를 반영하여 북큐레이션 교육 프로그램을 개발·투입하고 피교육자를 대상으로 체험 요소별 인식이 지각된 가치와 지속적 참여 의도에 미치는 효과를 검증하는데 목적이 있다. 본 연구의 목적을 달성하기 위하여 <그림 1>과 같이 연구모형을 설정하였다.



<그림 1> 효과 검증 모형

체험경제이론의 4가지 체험 요소인 오락적 체험, 교육적 체험, 일탈적 체험, 심미적 체험 등을 독립변인으로 설정하였으며, 종속변인은 북큐레이션 프로그램에 대한 지각된 가치와 지속적 참여 의도로 설정하였다. 연구 대상자는 2021년 2월 16일부터 2021년 8월 31일까지 진행한 북큐레이션 교육 프로그램 수강자를 대상으로 본 프로그램 체험 후 효과 측정을 위한 설문조사를 실시하였다. 설문은 프로그램 마지막 차시를 마치고 수료증을 발급받은 피교육자를 대상으로 연구자가 설문지를 직접 배포·회수하였다. 전체 배포된 설문지(200부) 중 누락, 중복응답, 편의, 오기가 있는 설문을 제외한 195부를 분석에 활용하였다. 분석 대상자의 인구통계학적인 특성은 <표 3>과 같다.

성별의 분포는 여성 190명(97.4%), 남성 5명(2.6%)으로 북큐레이션 교육은 여성이 지배적으로 많이 참여한 것으로 나타났다. 북큐레이션 프로그램 참여자 연령대는 30대 49명(25.1%), 40대 80명(41.0%), 50대 44명(22.67%), 60대 22명(11.3%)이었다. 응답자의 학력은 대학교 졸업 121명(62.1%), 대학원 이상이 43명(22.1%), 전문대학교 졸업 26명(13.3%), 고등학교 졸업이 5명(2.6%)의 순으로 나타났다. 직업은 자영업 6명(3.0%), 전업주부 62명(31.8%), 강사 또는 교사 71명(36.5%), 심리상담사 4명(2.0%), 사서 또는 회사원 52명(26.7%)으로 나타났다.

북큐레이션 교육 프로그램에 참여하는 목적은 자기 계발 116명(59.5%), 진로(구직) 37명(19.0%),

자녀교육 36명(18.5%), 여가 5명(2.6%), 오락 1명(0.5%) 순으로 나타났다. 이를 통해 볼 때 북큐레이션 교육 프로그램 참여자는 자기 계발을 목적으로 참여하는 교육생이 많았으며 진로와 자녀 교육을 위해 참여하는 것으로 나타났다. 응답자의 북큐레이션 교육 프로그램 참여 목적과 선호하는 도서 장르가 자기 계발이라는 점이 공통적이었다. 응답자의 인구통계학적 속성은 <표 3>과 같다

〈표 3〉 조사 대상자의 인구통계학적 특성

구분	내용	빈도	퍼센트(%)
성별	남성	5	2.6
	여성	190	97.4
연령대	30대	49	25.1
	40대	80	41.0
	50대	44	22.6
	60대	22	11.3
교육 수준	고등학교 졸업	5	2.6
	전문대학 졸업	26	13.3
	대학교 졸업	121	62.1
	대학원 이상	43	22.1
직업	자영업	6	3.0
	전업주부	62	31.8
	강사 또는 교사	71	36.5
	심리상담사	4	2.0
	사서 또는 회사원	52	26.7
프로그램 참가 목적	여가	5	2.6
	오락	1	0.5
	자녀교육	36	18.5
	자기계발	116	59.5
	진로(구직)	37	19.0
총계		195	100.0

2. 측정 도구

본 연구는 북큐레이션 교육 프로그램을 수강한 피교육자들이 느끼는 오락적 경험, 교육적 경험, 현실 도피적 경험, 심미적 경험이 지각된 가치와 지속적 참여 의도(체험만족도)에 미치는 효과를 검증하는 데 목적이 있다. 이를 위해서는 북큐레이션 교육 프로그램 체험에 대한 인식, 지각된 가치, 지속적 참여 의도를 측정하기 위한 도구가 필요하다.

우선, 북큐레이션 교육 프로그램에 대한 인식을 조사하기 위하여 오락적 체험, 교육적 체험, 일탈적 체험, 심미적 체험으로 구분하여 총 14문항으로 설문지를 구성하였다. 설문지는 송학준(2013), 이재석 외(2011), 임선영(2018), 박수경 외(2019)의 연구에서 사용한 설문 항목을 참고하였으며, 기본적인 개념을 유지하되, 북큐레이션 프로그램의 관점에서 용어를 수정·보완하여 사용하였다.

두 번째로 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치 측정을 위하여 Sweeney와 Souter(2001)가

고안하고, 명유진(2017)이 요인에 맞게 수정하여 사용한 측정 도구 즉, 가치 있는 시간, 특별한 시간, 폭넓은 대인관계 형성, 대인관계 능력 향상 등에 관한 설문의 내용을 본 연구의 목적에 맞추어 수정·보완하여 사용하였다. 척도 문항은 독서 흥미 유발 도움, 독서자료 선택 능력 향상, 독서자료 정보공유에 도움, 독서 생활 중요성 인식에 도움 등의 내용이며, 총 4문항으로 구성하였다.

지각된 가치를 측정하기 위하여 '북큐레이션 교육 프로그램은 독서 흥미를 유발하는 데 도움이 된다고 생각한다, 북큐레이션 교육 프로그램은 독서자료 선택 능력을 향상할 수 있다고 생각한다, 북큐레이션 교육 프로그램은 독자들 간의 독서자료 정보공유에 도움이 된다고 생각한다, 북큐레이션 교육 프로그램은 독서 생활의 중요성을 알려주는 데 도움이 된다고 생각한다'와 같이 4개의 문항으로 내용을 구성하였다.

세 번째로 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도를 측정하기 위하여 정용각(1997)의 연구를 기초로 하여 임선영(2018)이 요인에 맞게 수정하여 사용한 측정 도구, 즉 '계속할 것이다, 매우 중요하다, 어떠한 경우에도 계속하고 싶다, 시간만 있으면 계속하고 싶다'의 설문 내용을 본 연구의 목적에 맞추어 수정·보완하여 사용하였다. 척도의 요인으로는 북큐레이션 교육 프로그램의 만족 정도, 지속적 참여 정도, 북큐레이션 교육 프로그램 추천 의도, 북큐레이션 교육 프로그램 기획 구현 의도를 묻는 내용으로, 총 4문항으로 구성하였다.

모든 문항은 5점 Likert 척도로 구성하였으며, 체험경제이론에 의한 북큐레이션 교육 프로그램에 대한 인식, 지각된 가치, 지속적 참여 의도에 대한 측정 도구(설문지)의 전체적인 개요는 <표 4>와 같다.

<표 4> 측정 도구(설문지)의 구성

영역	문항 내용	문항	문항 수	출처
체험경제이론 기반 북큐레이션 교육 프로그램 인식	오락적 체험	1(재미) 2(흥미) 3(즐거움)	3	송학준(2013) 이재석 외(2011) 임선영(2018) 박수경 외(2019)
	교육적 체험	4(지식) 5(관점) 6(방법)	3	
	일탈적 체험	7(몰입) 8(모름) 9(경험) 10(벗어남)	4	
	심미적 체험	11(균형, 조화) 12(변화) 13(예술적 공간) 14(예술가)	4	
북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치	1. 독서 흥미 유발 2. 독서 자료 선택 3. 독서 정보공유 4. 독서 생활 중요성		4	명유진(2017)
북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도	1. 만족 2. 참여 3. 추천 4. 구현		4	임선영(2018)

IV. 연구 결과 및 의의

본 연구를 위하여 수집한 설문지는 SPSS 25.0와 AMOS 21.0을 사용하여 분석하였다. 체험 요소별 기초적인 현황을 알아보기 위하여 빈도분석을 실시하였고, 측정 도구의 타당성 분석을 위해 탐색적 요인 분석(Exploratory Factor Analysis)을 실시 하였다. 탐색적 요인 분석은 주성분 분석 방법과 베리맥스(Varimax) 회전을 사용하였다. 이후 요인으로 묶인 개념들의 측정 도구의 신뢰도를 검증하기 위하여 Cronbach' α 계수를 산출하였다.

또한, 큐레이션 교육 프로그램의 체험 요소로 제시한 오락적 체험, 교육적 체험, 일탈적 체험, 심미적 체험이 지각된 가치와 지속적 참여 의도에 미치는 모델 검증력과 영향력을 알아보기 위하여 구조방정식(AMOS)을 통해 경로분석을 실시하였다.

1. 체험 요소별 빈도분석

북큐레이션 교육 프로그램에 대한 피교육자의 인식을 오락적 체험, 교육적 체험, 일탈적 체험, 심미적 체험 등 체험경제이론의 4가지 체험 요소로 구분하여 빈도 분석한 결과는 <표 5>와 같다.

<표 5> 체험 요소별 빈도분석

(N, %)

요소	문항 내용	빈도					평균 (표준편차)
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	
오락적 체험	재미	-	-	13(6.7)	66(33.8)	116(59.5)	4.53(.62)
	수업 내용 흥미	-	-	7(3.6)	69(35.4)	119(61.0)	4.57(.56)
	교육을 받는 동안의 즐거움	-	-	9(4.6)	70(35.9)	116(59.5)	4.55(.58)
소계							4.55(.55)
교육적 체험	도서 에 대한 태도 및 지식	-	-	5(2.6)	70(35.9)	120(61.5)	4.59(.54)
	도서 선정 관점, 디스플레이 방법	-	-	5(2.6)	64(32.8)	126(64.6)	4.62(.53)
	전문적인 큐레이션 방법	-	-	6(3.1)	63(32.3)	126(64.6)	4.62(.54)
소계							4.61(.48)
일탈적 체험	몰입	-	-	24(12.3)	65(33.3)	106(54.4)	4.42(.70)
	시간이 가는 줄 모름	-	-	29(14.9)	55(28.2)	11(56.9)	4.42(.73)
	다른 세계를 경험	-	-	22(11.3)	61(31.3)	112(57.4)	4.46(.69)
	일상의 삶 벗어남	-	-	34(17.4)	63(32.3)	98(50.3)	4.33(.75)
소계							4.43(.65)
심미적 체험	균형 있고 조화로운 관점	-	3(1.5)	25(12.8)	78(40.0)	89(45.6)	4.30(.74)
	공간을 다양하게 변화	-	-	5(2.6)	67(34.4)	123(63.1)	4.61(.54)
	예술적 공간 느낌	-	1(.5)	9(4.6)	67(34.4)	118(60.5)	4.55(.61)
	결과물을 보고 예술가가 된 느낌	1(.5)	3(1.5)	38(19.5)	85(43.6)	68(34.9)	4.11(.80)
소계							4.49(.54)
총계		195(100)					

〈표 5〉에서 보는 바와 같이 북 큐레이터 교육 프로그램에 대한 피교육자의 체험 요소별 인식은 모두 높은 평균값을 보여주고 있다. 오락적 체험은 평균 4.55점, 교육적 체험은 평균 4.61점, 일탈적 체험은 평균 4.43점, 심미적 체험은 평균 4.49점으로 나타났다.

또한 응답의 분포를 볼 때 각 체험 요소와 관련된 문항에 ‘전혀 그렇지 않다’, 또는 ‘그렇지 않다’와 같은 부정적 응답이 거의 나타나지 않은 것을 알 수 있다. 이는 각 체험 요소에 대하여 교육 참여자(응답자)가 북큐레이션 프로그램의 체험 요소에 대해 긍정적으로 평가하고 있음을 알 수 있다.

2. 타당도와 신뢰도 분석

본 연구는 북큐레이션 교육 프로그램에 대한 피교육자의 인식이 지각된 가치와 지속적 참여 의도에 미치는 효과를 분석하는데 목적이 있다. 체험 요소별 인식 및 지각된 가치, 지속적인 참여 의도를 측정된 도구의 타당성 검증을 위해 각 요인을 분석하였다. 북큐레이션 교육 프로그램에 대한 체험 인식에 대한 요인을 추출하고자 사용한 방법은 주성분 분석법으로 설정하고, 직각 회전 방법인 베리맥스 회전법을 적용하여 요인 분석을 하였다. 체험 요소별 인식에 대한 요인 분석 결과는 〈표 6〉과 같다.

〈표 6〉 체험 인식에 대한 요인 분석

요인	항목	요인			
		1	2	3	4
일탈적 체험	몰입	.782			
	시간이 가는 줄 모름	.774			
	다른 세계를 경험	.725			
	일상의 삶 벗어남	.666			
오락적 체험	재미		.805		
	수업 내용 흥미		.803		
	교육을 받는 동안의 즐거움		.790		
교육적 체험	도서에 대한 태도 및 지식			.818	
	도서 선정 관점, 디스플레이 방법			.803	
	전문적인 큐레이션 방법			.595	
심미적 체험	균형 있고 조화로운 관점				.811
	공간을 다양하게 변화				.683
	예술적 공간 느낌				.636
	결과물을 보고 예술가가 된 느낌				.595
KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)		.914			
Bartlett 구형성 검증		Chi-Square	2155.23		
(Bartlett' Test of Sphericity)		df(p)	91(.00)		

〈표 6〉에서 보는 바와 같이 변수들이 서로 독립적인지를 검증하는 Bartlett의 구형성 검증 결과는 $\chi^2=2155.23(p<.001)$ 으로 나타났고, KMO의 표본적합도 결과는 .914로 요인 분석에 적합함을 확인할 수 있었다. 도출된 요인은 총 4개로, 요인 1(58.91%)을 ‘일탈적 체험’으로 명명하였으며, 요인 2(7.83%)를 ‘오락적 체험’, 요인 3(6.18%)은 ‘교육적 체험’, 요인 4(5.18%)는 ‘심미적 체험’으로 명명하였다.

북큐레이션 교육 프로그램에 대한 지각된 가치와 지속적 참여 의도를 측정된 도구의 요인 분석 결과는 〈표 7〉과 같다. 먼저 변수들이 서로 독립적인지를 검증하는 Bartlett의 구형성 검증 결과는 $\chi^2=1253.43(p<.001)$ 으로 나타났고, KMO의 표본적합도 결과는 .885로 나타나서 측정 자료는 요인 분석에 적합함을 확인하였다. 도출된 총 2개의 요인을 요인 1(14.90%)은 ‘지각된 가치’로 명명하였으며, 요인 2(64.90%)는 ‘지속적 참여 의도’로 명명하였다.

〈표 7〉 지각된 가치와 지속적 참여 의도에 대한 요인 분석

요인	항목	요인	
		1	2
지각된 가치	독서자료 선택 능력 향상	.887	
	독서 흥미를 유발하는 데 도움	.877	
	독서 생활의 중요성 인지	.829	
	독자들 간의 독서자료 정보공유	.773	
지속적 참여 의도	다른 사람에게 추천		.900
	지속적으로 참여		.843
	프로그램을 직접 기획, 구현		.811
	전반적인 만족		.799
KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)		.885	
Bartlett 구형성 검증 (Bartlett' Test of Sphericity)		Chi-Square	1253.43
		df(p)	28(.000)

측정 도구로 반복해서 측정했을 때 동일하거나 서로 비슷한 결과를 얻는 정도를 측정하는 신뢰도 검증을 위해 크론바하 알파(Cronbach' α)를 실시하였으며, 그 결과는 〈표 8〉과 같다. 분석 결과를 살펴보면 신뢰도 계수는 .802~.940으로 한계 수준인 .7 이상의 매우 높은 신뢰도를 나타내고 있어 내적일관성을 위한 신뢰도 기준이 충족되었음을 확인하였다.

〈표 8〉 측정 도구의 신뢰도 검증

연구 변인		항목 수	Cronbach' α
북큐레이션 교육 프로그램의 체험 인식	오락적 체험	3	.927
	교육적 체험	3	.887
	일탈적 체험	4	.916
	심미적 체험	4	.802
북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치		4	.911
북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도		4	.916

3. 연구가설 검증

본 연구는 북큐레이션 교육 프로그램 참가자의 오락적 체험, 교육적 체험, 일탈적 체험, 그리고 심미적 체험이 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치, 지속적 참여 의도에 영향을 미치는가를 검증하는데 목적이 있다. 구조방정식 모형을 설정하고, IBM AMOS를 사용하여 모형의 적합성을 검증하고, 영향력을 분석하였다. 구조방정식의 모형 평가 방법에는 카이 지수(χ^2) 검증을 이용하는 방법과 적합도 지수를 이용하는 방법이 있다. 카이 지수 검증은 표본 크기에 민감하기 때문에 전적으로 의존하여 모형을 평가하지 않는다. 이에 본 연구에서는 표본의 크기에 민감하지 않고, 모형의 간명성을 고려하여 적합도 평가 지수의 기준으로 확립된 RMSEA, TLI, CFI의 값을 통해 모형의 적합도를 검증하였다. 보통 RMSEA 값은 .05 이하이면 좋은 적합도 .05~.08이면 적합한 적합도, 10 이상이면 부적절한 것으로 판정한다. TLI와 CFI의 경우 그 값이 .90이상이면 적합도가 좋다고 할 수 있다. 연구가설 1(북큐레이션 교육 프로그램에 대한 피교육자의 체험 인식은 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치에 정(+)의 영향을 미치는가?)에 대한 모형 적합도와 영향력을 분석한 결과는 <표 9>와 같다.

<표 9> 북큐레이션 교육 프로그램의 체험 인식이 지각된 가치에 미치는 영향

종속 변인	독립변인	Estimate()	표준오차	C.R	p
지각된 가치	← 오락적 체험	.216(.283)	.085	2.526	.012
	← 교육적 체험	-.057(-.072)	.104	-.548	.584
	← 일탈적 체험	-.213(-.359)	.088	-2.433	.015
	← 심미적 체험	.747(.982)	.142	5.261	.000
$\chi^2=326.981$ df=125 p<.001 CFI=.931 TLI=.915 RMSEA=.091					

() Standardized Regression Weights

<표 9>에서 보는 바와 같이 연구모형의 적합도 RMSEA 값(.091)은 다소 높게 나타나서 적합도에 문제가 없음을 알 수 있고, TLI(.915)와 CFI(.931)의 값이 .90 이상으로 연구모형의 적합도는 만족할 만한 수준임을 알 수 있다. 모수 추정치를 통해 북큐레이션 교육 프로그램의 오락적 체험이 지각된 가치와 통계적으로 유의미하게 정적인 관계를 지니는 것을 알 수 있다. 이를 통해 오락적 체험이 증가할수록 북큐레이션의 지각된 가치가 증가한다고 말할 수 있다. “북큐레이션 교육 프로그램의 오락적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치에 정(+)의 영향을 미칠 것이다”라는 가설은 채택되었다.

북큐레이션 교육 프로그램의 교육적 체험이 지각된 가치에 미치는 영향은 통계적으로 무의미하게 나타났다. “북큐레이션 교육 프로그램의 교육적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치에

정(+)의 영향을 미칠 것이다”라는 가설은 기각되었다. 북큐레이션 교육 프로그램의 일탈적 체험이 지각된 가치와 통계적으로 유의미하게 부적인 관계를 갖고 있다. 일탈적 체험이 증가할수록 북큐레이션의 지각된 가치가 감소함을 의미하며, “북큐레이션 교육 프로그램의 일탈적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치에 정(+)의 영향을 미칠 것이다”라는 가설은 기각되었다.

북큐레이션 교육 프로그램의 심미적 체험이 지각된 가치와 통계적으로 유의미하게 정적인 관계를 갖고 있다. 이를 통해 심미적 체험이 증가할수록 북큐레이션의 지각된 가치가 증가한다고 말할 수 있으며, “북큐레이션 교육 프로그램의 심미적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치에 정(+)의 영향을 미칠 것이다”라는 가설은 채택되었다.

심미적 체험과 오락적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치를 높이는 것으로 나타났다. 표준화된 계수를 통해 볼 때 심미적 체험(베타 .982)이 지각된 가치에 가장 큰 영향력을 미치고 있음을 알 수 있다.

연구가설 2(북큐레이션 교육 프로그램에 대한 피교육자의 체험 인식은 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도에 정(+)의 영향을 미치는가?)에 대한 모형 적합도와 영향력을 분석한 결과는 <표 10>과 같다. 연구모형의 적합도는 RMSEA 값(.085)과 TLI(.927)와 CFI(.941)의 값이 .90 이상으로 연구모형의 적합도는 만족할 만한 수준으로 나타났다.

<표 10> 북큐레이션 교육 프로그램의 체험 인식이 지속적 참여 의도에 미치는 영향

종속변인	독립변인	Estimat()	표준오차	C.R	p
지속적 참여 의도	← 오락적 체험	.279(.306)	.087	3.199	.001
	← 교육적 체험	.064(.068)	.101	.635	.526
	← 일탈적 체험	.206(.288)	.087	2.374	.018
	← 심미적 체험	.213(.249)	.108	1.976	.048
$\chi^2=300.159$ df=125 p<.001 CFI=.941 TLI=.927 RMSEA=.085					

() Standardized Regression Weights

<표 10>에서 보는 바와 같이 모수 추정치를 통해 북큐레이션 교육 프로그램의 오락적 체험이 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도와 통계적으로 유의미하게 정적인 관계가 있음을 알 수 있다. 이를 통해 오락적 체험이 증가할수록 지속적 참여 의도가 증가한다고 말할 수 있으며, “북큐레이션 교육 프로그램의 오락적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다”라는 가설은 채택되었다.

북큐레이션 교육 프로그램의 교육적 체험은 지속적 참여 의도와 통계적으로 무의미하게 나타났으며, “북큐레이션 교육 프로그램의 교육적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다”라는 가설은 기각되었다. 북큐레이션 교육 프로그램의 일탈적 체험

이 지속적 참여 의도와 통계적으로 유의미하게 정적인 관계가 있으며, 일탈적 체험이 증가할수록 북큐레이션의 교육 프로그램의 지속적 참여 의도가 높아진다고 말할 수 있다. 즉, “북큐레이션 교육 프로그램의 일탈적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치에 정(+)의 영향을 미칠 것이다”라는 가설은 채택되었다.

북큐레이션 교육 프로그램의 심미적 체험이 지속적 참여 의도와 통계적으로 유의미하게 정적인 관계가 있다. 심미적 체험이 증가할수록 지속적 참여 의도가 증가한다고 말할 수 있으며, “북큐레이션 교육 프로그램의 심미적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다”라는 가설은 채택되었다.

오락적 체험, 심미적 체험, 일탈적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도를 높이는 것으로 나타났다. 표준화된 계수를 통해 볼 때 오락적 체험(베타 .279)이 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타나 북큐레이션 교육 프로그램에서 오락적 체험을 많이 할수록 북큐레이션 교육의 지속적 참여 의도가 높아진다고 볼 수 있다.

이상의 분석 결과를 바탕으로 연구가설에 따른 채택 여부를 종합하면 <표 11>과 같다.

<표 11> 연구가설 채택 여부 종합

번호	연구가설	채택 여부
1-1	북큐레이션 교육 프로그램의 오락적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치에 정(+)의 영향을 미칠 것이다	채택
1-2	북큐레이션 교육 프로그램의 교육적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치에 정(+)의 영향을 미칠 것이다	기각
1-3	북큐레이션 교육 프로그램의 일탈적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치에 정(+)의 영향을 미칠 것이다	기각
1-4	북큐레이션 교육 프로그램의 심미적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지각된 가치에 정(+)의 영향을 미칠 것이다	채택
2-1	북큐레이션 교육 프로그램의 오락적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다	채택
2-2	북큐레이션 교육 프로그램의 교육적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다	기각
2-3	북큐레이션 교육 프로그램의 일탈적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다	채택
2-4	북큐레이션 교육 프로그램의 심미적 체험은 북큐레이션 교육 프로그램의 지속적 참여 의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다	채택

연구가설 1의 결과 4가지 북큐레이션 교육 프로그램의 체험 요소 가운데 지각된 가치에 영향을 주는 요인은 심미적 체험과 오락적 체험으로 나타났다. 이벤트나 환경에 몰입하는 일탈적 체험보다는 현장에 머무는 것 자체로 즐거움을 느끼는 심미적 체험을 통해 북큐레이션 프로그램의 지각된 가치를 높게 평가하는 것으로 나타났다. 일반적으로 지식이나 정보를 획득하는 교육적 체험이나

일상에서 벗어난다는 일탈적 체험보다는 미적 아름다움을 경험하거나 심미적 활동이나 체험, 유희적 즐거움을 주는 오락적 활동이나 체험이 북큐레이션 교육 프로그램에 대한 가치를 높게 평가하는데 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

연구가설 2의 결과 4가지 북큐레이션 교육 프로그램의 체험 요소 가운데 지속적 참여 의도에 영향을 미치는 것은 오락적 체험, 일탈적 체험, 심미적 체험으로 나타났다. 향후에도 북큐레이션 교육이나 프로그램에 참여할 의도가 있는가를 묻는 지속적 참여 의도는 지각된 가치와 마찬가지로 교육적 체험이 영향을 미치지 않음을 알 수 있다. 북큐레이션 교육 프로그램을 진행하는 과정에서 게임과 같은 오락적 체험, 특정 활동에 몰입하는 일탈적 체험, 미적 아름다움을 인식하는 활동이 지속적 참여의도에 영향을 주고 있음을 알 수 있다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 체험경제이론 즉, 오락적 경험, 교육적 경험, 현실 도피적 경험, 심미적 경험의 관점에서 북큐레이션 교육 프로그램을 개발, 투입하고 피교육자를 대상으로 설문 조사하여 체험 인식이 지각된 가치와 지속적 참여 의도에 미치는 효과를 검증하였다. 북큐레이션 교육 프로그램은 1차시(북큐레이션 서비스를 이해하기 위한 준비단계), 2차시~11차시(북큐레이션 배경, 필요성, 서비스 방법 이해 및 시민 북 큐레이터 활동 등의 현장 적용), 12차시(결과처리 단계)로 구분하여 설계, 진행하였고, 차시별로 체험경제이론에 기반한 활동을 전개하였다. 기초통계를 위한 빈도분석과 측정 도구의 신뢰도와 타당성 분석을 위해 요인 분석과 Cronbach' α 계수를 구하였다. 체험 인식이 지각된 가치와 지속적 참여 의도에 미치는 영향력을 알아보기 위하여 구조방정식(AMOS)을 통해 경로분석을 실시하였다. 본 연구를 통해 나타난 주요 결과는 다음과 같다.

첫째, 교육 프로그램에 대한 피교육자의 체험 요소별 인식은 모두 높은 평균값을 보여주고 있다. 오락적 체험은 평균 4.55점, 교육적 체험은 평균 4.61점, 일탈적 체험은 평균 4.43점, 심미적 체험은 평균 4.49점으로 나타났다.

둘째, 연구가설 1의 결과 4가지 북큐레이션 교육 프로그램의 체험 요소 가운데 지각된 가치에 영향을 주는 요인은 심미적 체험과 오락적 체험으로 나타났다. 즉 소비자는 이벤트나 환경에 몰입하지만 개인 스스로 그런 이벤트나 환경에는 아무런 변화나 영향을 주지 않고 현장에 머무는 것 자체로 즐거움을 느끼는 심미적 체험을 통해 북큐레이션 프로그램의 지각된 가치를 높게 평가하는 것으로 나타났다.

셋째, 연구가설 2의 결과 4가지 북큐레이션 교육 프로그램의 체험 요소 가운데 지속적 참여 의도에 영향을 미치는 것은 오락적 체험, 일탈적 체험, 심미적 체험으로 나타났다. 체험활동을

통해 즐거운 기분 상태를 자극하거나 흥미를 유발하는 요소에 반응하는 감정을 체험하는 오락적 체험과 오락적 체험이나 교육적 체험보다 몰입된 상태로 참여하는 적극적 체험 요소인 일탈적 체험이 북큐레이션 프로그램에 지속적으로 참여하고자 하는 의도를 높이는 것으로 나타났다.

북큐레이션 교육 프로그램을 통해 피교육자들이 북큐레이션에 대한 실무를 배우는 과정에서 북큐레이션 서비스를 체험하도록 프로그램을 설계하고, 이 프로그램이 지각된 가치와 지속적 참여의도에 미치는 효과를 검증하였다. 정도의 차이는 있으나 체험경제이론의 4가지 체험 요소와 관련이 있음을 확인하였고, 교육적 체험이 지각된 가치와 지속적 참여의도에 영향을 미치지 않는 것으로 나타나서 향후 북큐레이션 서비스를 개발하거나 교육 프로그램을 설계할 때, 지적 내용 전달의 방법이나 전략을 정교하게 구상할 필요가 있음을 알 수 있다. 반면에 북큐레이션 서비스나 북큐레이션 교육 프로그램을 개발, 전개함에 있어서 오락적, 심미적, 일탈적 활동을 적절하게 반영할 필요가 있음을 알 수 있다.

향후 보다 정교한 연구와 실천을 통해서 체험경제이론의 체험 요소를 반영한 프로그램 개발에 활용되기를 기대한다.

참 고 문 헌

- 곽우정, 노영희 (2019). 특화도서관의 큐레이션 서비스 개발에 관한 연구. 한국비블리아학회지, 30(1), 53-75. <https://www.doi.org/10.14699/kbiblia.2019.30.1.053>
- 곽우정, 노영희 (2020). 도서관 큐레이션 서비스를 통한 이용자-도서관 관계 형성에 대한 연구. 한국비블리아학회지, 31(1), 137-162. <https://www.doi.org/10.14699/kbiblia.2020.31.1.137>
- 권순미, 이해영 (2020). 체험경제이론을 활용한 관광객 고택체험 속성 파악 및 영향력 연구. 산업혁신연구, 36(4), 257-275. <https://www.doi.org/10.22793/indinn.2020.36.4.011>
- 김 글 (2020). 체험경제이론의 4Es가 기업과 브랜드 이미지 및 충성도에 미치는 영향: 기업 복합문화 공간을 중심으로. 브랜드디자인학연구, 18(3), 341-352. <https://www.doi.org/10.18852/bdak.2020.18.3.341>
- 김미정, 김정명 (2020). 북큐레이션의 개념 및 활용 유형 연구. 한국출판학연구, 46(2), 59-83.
- 김영석, 박연식, 이용주 (2018). 북큐레이션, 책으로 말을 걸다. 경기도도서관총서 21. 경기도: 말라뱅크.
- 명유진 (2017). 체험경제이론을 이용한 템플스테이 참가자의 만족도 연구: 지각된 가치, 신뢰성, 몰입의 매개효과를 중심으로. 박사학위논문, 세종대학교 대학원 호텔관광경영학과.

- 박수경, 유미옥, 전재균 (2019). 한복 체험마케팅이 관광객의 만족 및 재방문의도에 미치는 영향. *Journal of The Korean Data Analysis Society*, 21(3), 1425-1437.
<https://www.doi.org/10.37727/jkdas.2019.21.3.1425>
- 박혜미, 최정규, 주승우 (2016). 럭셔리 크루즈 산업에서 체험경제이론에 따른 고객 세분화 및 특성에 관한 연구. *호텔경영학연구*, 25(6), 73-86.
- 백지원 (2018). 공공도서관 테마 컬렉션의 기능과 특성: 이용자 중심 분류의 관점에서. *한국문헌정보학회지*, 52(4), 51-69. <https://www.doi.org/10.4275/KSLIS.2018.52.4.051>
- 서용일, 강태임 (2017). 환경교육을 위한 스토리두잉 체험디자인에 관한 연구. *한국디자인문화학회지*, 23(4), 495-504.
- 송나라, 장효정, 최효영, 김종혁, 김용 (2016). 체험경제이론(4Es)을 적용한 대통령기록관 어린이 체험전시관 프로그램 개발에 관한 연구. *한국기록관리학회지*, 16(1), 9-40.
<https://www.doi.org/10.14404/JKSARM.2016.16.1.009>
- 송학준 (2013). 2012 여수엑스포 방문객의 체험이 지각된 가치와 만족도에 미치는 영향 - 체험경제이론을 중심으로. *호텔경영학연구*, 22(6), 159-174.
- 용석홍 (2016). 문화관광축제의 체험경제이론(4Es)과 행동의도와의 영향관계 연구: Pine과 Gilmore의 체험경제이론을 중심으로. *박사학위논문*, 안양대학교 대학원 관광경영학과.
- 이유나, 윤갑근 (2020). 북큐레이션을 적용한 대형서점의 매개공간에 관한 연구. *한국디자인트렌드학회*, 25(3), 77-86. <https://www.doi.org/10.21326/ksdt.2020.25.3.007>
- 이재석, 송학준, 이충기 (2011). Pine과 Gilmore의 체험경제 이론에 따른 입체영화 체험, 체험가치 및 만족도에 관한연구: 영화 ‘아바타’를 중심으로. *관광·레저연구*, 23(5), 281-298.
- 이정학, 임선영 (2020). 체험경제이론에 따른 생활무용참여자의 스포츠가치관, 지속적 참여의도의 구조적 관계. *한국스포츠정책과학연구*, 31(2), 330-348.
<https://www.doi.org/10.24985/kjss.2020.31.2.330>
- 이희승, 정완규 (2018). 체험경제이론을 적용한 마스터 클래스 학습자의 인식에 관한 연구. *음악교수법연구*, 19(2), 115-135.
- 임선영 (2018). 체험경제이론에 따른 생활무용참여자의 스포츠가치관, 지속적 참여의도의 관계: 스포츠의 감성적 인식을 중심으로. *박사학위논문*, 경희대학교 대학원 체육학과.
- 정용각 (1997). 여가운동 참가자의 스포츠 참여 동기, 각성추구, 정서의 요인이 스포츠 몰입행동에 미치는 영향. *박사학위논문*, 부산대학교 대학원 체육학과.
- 함의정 (2018). 폐 산업시설 재생 문화공간에서 방문객의 체험이 지각된 가치와 몰입에 의해 장소성에 미치는 영향. *박사학위논문*, 홍익대학교 대학원 광고홍보학과.
- 황진수, 박슬기 (2016). 골프 토너먼트 관람객들의 특성에 따른 체험경제이론에 관한 연구. *호텔경*

영학연구, 25(7), 71-83.

Bhaskar, M. (2016). *Curation: The power of selection in a world of excess*. Hachette, UK: Brown Book Group.

Cetin, G. & Dincer, F. I. (2014). Influence of customer experience on loyalty and word-of-mouth in hospitality operations. *Anatolia*, 25(2), 181-194.

Chandralal, L. & Valenzuela, F. R. (2015). Memorable tourism experiences: scale development. *Contemporary Management Research*, 11(3), 291-310.

Chen, H. & Rahman, I. (2018). Cultural tourism: an analysis of engagement, cultural contact, memorable tourism experience and destination loyalty. *Tourism Management Perspectives*, 26, 153-163.

Dieck, M. C., Jung, T., & Philipp, A. (2017). Determining visitor engagement through augmented reality at science festivals: an experience economy perspective. *International Journal of Human-Computer Studies*, 103, 35-47.

Hracs, B. J., Seman, M. T., & Virani, E. (2016). *The Production and Consumption of Music in the Digital Age*. New York: Routledge.

Jansson, J. & Hracs, B. (2018). Conceptualizing curation in the age of abundance: the case of recorded music. *Environment and Planning A*, 50(8), 1602-1625.

Pushkareva, L. & Pushkarev, M. (2019). Experience economy in the system of culture and education. *E3S Web of Conferences*, 135, 1-9.

Pine, B. J. II. & Gilmore, H. J. (1999). *The Experience Economy, Work is Theatre & Every Business a Stage*. Boston, MA: Harvard Business School Press.

Schmitt, B. (1999). *Experiential Marketing: How to Get Customers to Sense, Feel, Think, Act and Relate to Your Company and Brands*. Cambridgeshire: The Free Press.

Sweeney, J. C. & Soutar, G. N. (2001). Consumer perceived value: the development of a multiple item scale. *Journal of Retailing*, 77(2), 203-220.

• 국한문 참고문헌의 영문 표기

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

Baek, Jiwon (2018). Functions and characteristics of public library theme collection: focusing on the user-centered classification perspective. *Journal of the Korean Library and Information Science Society*, 52(4), 51-69.

<https://www.doi.org/10.4275/KSLIS.2018.52.4.051>

- Chung, Yonggak (1997). The Influence of Sport Participation Motivation, Arousal Seeking and Affects on the Behavior of Sport Commitment. Doctoral dissertation, Pusan University, Korea.
- Ham, Euijeong (2018). A Study on the Experience of Cultural Spaces Transformed from Abandoned Industrial Facilities, and its' Effect on the Placeness. Doctoral dissertation, Hongik University, Korea.
- Hwang Jinsoo & Park, Seulgi (2016). A study on the experience economy based on the golf tournament spectators' characteristics. Korean Journal of Hospitality and Tourism, 25(7), 71-83.
- Kim, Geul (2020). The effect of 4Es in experiential economy theory on corporate and brand image and brand loyalty: focus on corporate complex cultural space. A Journal of Brand Design Association of Korea, 18(3), 341-352.
<https://www.doi.org/10.18852/bdak.2020.18.3.341>
- Kim, Mijung & Kim, Jungmyoung (2020). A study of the concepts and utilization types of book curation. Studies of Korean Science, 46(2), 59-83.
- Kim, Youngseok, Park, Yeonsik & Lee, Yongju (2018). Book Curation, Talk to the Book. Gyeonggi-do Public Library Series 21. Gyeonggi-do: Malabank.
- Kwak, Woojung & Noh, Younghee (2019). A study on the development of curation services of specialized library. Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science, 30(1), 53-75. <https://www.doi.org/10.14699/kbiblia.2019.30.1.053>
- Kwak, Woojung & Noh, Younghee (2020). A study on user-library relationship with the library curation service. Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science, 31(1), 137-162.
<https://www.doi.org/10.14699/kbiblia.2020.31.1.137>
- Kwon, Soon-Mi & Lee, Hae-Young (2020). The attributes and influence of tourists' old house (Gotaek) experiences using experiential economic theory. Korea Institute of Industry & Academy Innovation, 36(4), 257-275.
<https://www.doi.org/10.22793/indinn.2020.36.4.011>
- Lee, Heeseung & Chung, Wankyu (2018). Learner's perceptions on a Master Class based on experience economy realms. Research in Music Pedagogy, 19(2), 115-135.
- Lee, Jaeseok, Song, Hakjun, & Lee, Choongki (2011). A study on the experience, experiential

- value, and satisfaction of 3D film based on The Pine and Gilmore's experience economy theory: the case of the film 'Avatar'. *Journal of Tourism and Leisure Research*, 23(5), 281-298.
- Lee, Jeounghak & Lim, Sunyoung (2020). The structural relationship on sport values and continuous participation intention of the dance for all participants based on the 4 experience economy theory. *Korean Journal of Sport Science*, 31(2), 330-348. <https://www.doi.org/10.24985/kjss.2020.31.2.330>
- Lee, Yuna & Yoon, Gabgeun (2020). A study on the intermediation space of bookstore with book curation. *Journal of Korea Design Forum*, 25(3), 77-86. <https://www.doi.org/10.21326/ksdt.2020.25.3.007>
- Lim, Sunyoung (2018). The Relationship on Sport Values and Continuous Participation Intention of the Dance for All Participants according to Experience Economics Theory: Focused on the Aesthetic Understanding in Sports. Doctoral dissertation, Kyung Hee University, Korea.
- Myoung, Yoojin (2017). A Study on Temple Stay about Satisfaction in Experience Economy: the Mediating Effects of Perceived Value, Reliability and Flow. Doctoral dissertation, Sejong University, Korea.
- Park, Sukyung, Ryu, Miok, & Jun, Jaekyoon (2019). The effect of Hanbok experience marketing on customer satisfaction and revisit intention, *Journal of The Korean Data Analysis Society*, 21(3), 1425-1437. <https://www.doi.org/10.37727/jkdas.2019.21.3.1425>
- Park, Haemi, Choi, Jungkyu, & Choo, Seungwoo (2016). A study on customer segmentation based on experience economy in the luxury cruise industry. *Korean Journal of Hospitality and Tourism*, 25(6), 73-86.
- Seo, Yongil & Kang, Taeyim (2017). A study on Story Doing experience design for environmental education: focused on the case of 2017 Everyday Earthday Festival. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 23(4), 495-504.
- Song, Nara, Jang, Hyojeong, Choi, Hyoyoung, Kim, Chonghyuck, & Kim, Young (2016). A study on the development of an experiential exhibition program for children about Presidential Archives based on the experience economy (4Es). *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 16(1), 9-40. <https://www.doi.org/10.14404/JKSARM.2016.16.1.009>
- Song, Hakjun (2013). The effect of 2012 Yeosu Expo visitors' experience on perceived

value and satisfaction: focusing on the theory of experience economy. Korean Journal of Hospitality and Tourism, 22(6), 159-174.

Yong, Seokhong (2016). Study for Effect Relationship between Experience Economy Forces(4Es) and Behavior Intention of Culture and Tourism Festival: Focused on the experience economic theory(4Es) of Pine and Gilmore. Doctoral dissertation, Anyang University, Korea.