

# 공교육 정상화를 위한 문화적 공간으로서의 학교도서관 활용방안 연구

A study on the Administration of School Library Media Center as  
a culture space for public education

조혜영(Hyeyoung Cho)\* · 김성희(Seonghee Kim)\*\*

## < 목 차 >

- |  |   |
|--|---|
| 1. 서론                                  | 3.2 연구결과분석                              |
| 2. 이론적 배경                              | 4. 공교육 정상화를 위한 문화적 공간으로서의<br>학교도서관 활용방안 |
| 2.1 공교육 정상화의 시대적 배경                    | 4.1 문화예술작품 감상 공간                        |
| 2.2 문화적 공간으로서의 학교 도서관                  | 4.2 건전한 토론 공간 및 창조적 공간                  |
| 3. 문화적 공간으로서의 학교 도서관에 대한<br>설문 조사 및 분석 | 4.3 레크리에이션 및 자유이용 공간                    |
| 3.1 연구 설계                              | 5. 결론                                   |

## 초 록

본 논문에서는 우리나라 공교육의 문제점이 무엇인지 알아보고 공교육 정상화를 위해 창의성 있는 인재 양성 및 전인교육을 위해서 문화적 공간으로써 학교도서관에 대해 살펴보았다. 연구결과에 의하면 공교육 정상화를 위해 학교도서관을 문화적으로 운영하기 위해서는 먼저 다양한 문화예술작품들을 감상할 수 있도록 영화감상 시설 및 음악 감상 시설을 비롯한 매체와 시설들이 갖추어져야 한다. 특히 방과 후에는 각종 문화적 모임의 토론 공간 역할을 비롯한 자유이용 공간, 레크리에이션 공간으로서의 역할을 할 수 있어야 한다.

주제어 : 공교육 정상화 학교도서관 문화적 공간

## Abstract

This paper starts by exploring the problems of public education under knowledge based society. It then analyzes the questionnaire about the function of school library media center as a culture space. The results show that school library media center should take a role as repertory appreciation center of various arts, recreation center, and interactive community.

Key Words : school library media center, culture space, public education

\* 연신중학교 국어교사(사서교사 겸임)

\*\* 중앙대학교 문헌정보학과 부교수(seonghee@cau.ac.kr)

· 접수일 : 2004. 5. 31 · 초심사일 : 2004. 6. 2 · 최종심사일 : 2004. 6. 11

## 1. 서론

최근 공교육 실패 혹은 학교교육 실패(School failure)라는 말이 교육 현장을 비롯한 매스컴의 화두가 됨에 따라 공교육 정상화 및 서비스에 대한 요구가 높아지고 있다. 우리나라 공교육의 문제점은 전인교육이 아닌 입시위주의 교육에 기인하는 것으로 분석되고 있다. 이로 인하여 사교육비가 급등하여 가정 경제 및 국가경제의 부담이 되고 있으며, 그럼에도 개인적으로도 행복하지도 못하고 국가적으로도 경쟁력 있는 인재를 양성하지도 못한다는 결과를 낳고 있다. 특히 인적자원 양성 면에서는 교육부도 교육인적자원부로 명칭을 바꿀 만큼 사람의 중요성을 인식하고 있다. 이러한 바탕 위에서 공교육 정상화 혹은 교육개혁에 대한 인식과 요구를 정책적으로는 구체적으로 표현하고 있음에도 정책을 뒷받침해 줄 수 있는 실질적인 연구 및 지원 부족으로 성과를 거두지 못하고 있으며 일선 학교에서 실행되고 있는 교육은 여전히 과거의 교육을 답습하고 있는 것이라는 데 문제점이 있다. 이런 상황에서 공교육 정상화에 대한 요구와 함께 제 7차 교육과정과의 관련 및 시대적 변화에 대응하기 위한 필요성에서 학교도서관에 대한 요구와 인식이 확대되고 있으며, 학교도서관 활성화를 위한 예산도 증대되고 있는 실정이다.<sup>1)</sup>

이러한 창의성 있는 인재 양성과 자기 주도적 평생학습태도가 절실한 시점에서 학교도서관에서 전인교육을 통한 개인의 조화롭고 건강한 자아실현 및 창의적 인재 양성을 통한 국가경쟁력 향상과의 관계 속에서 스스로 나아가야 할 방향을 모색함으로써, 자체적으로 공교육 정상화를 위한 효과적인 실천 모델을 개발하고 적용하려는 노력이 필요하다.

따라서 본 논문에서는 우리나라 공교육의 문제점이 무엇인지 알아보고, 이에 대한 기본적이고 시급한 문제해결방안의 하나로서 학교도서관을 문화적 공간으로서 활용함으로써 높아지고 있는 공교육 정상화 및 서비스 요구에 부응할 방법을 찾아보고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 공교육 정상화의 시대적 배경

21세기 미래사회에서 지식은 필수적인 재원이 될 것이며, 지식의 중요성과 함께 교육에 대

1) 교육인적자원부, 좋은학교도서관 만들기-학교도서관 활성화 종합방안-(2002).

한 관심 또한 증가할 것이고 앞으로 학교와 교육은 점점 빠른 속도로 정치적 문제의 핵심이 될 것이다. 피터 드러커는 교육이 지식사회의 중심이 될 것이며, 교육기관이 지식사회의 핵심 기관이 될 것이라고 하면서, 모든 사람들에게 필요한 지식이란 무엇인가? 모든 사람에게 필요한 지식들의 구성은 무엇인가? 배우고 가르치는 데 있어 「품질」이란 무엇인가? 이런 모든 질문들은 필연적으로 지식사회의 중심적인 관심사가 될 뿐만 아니라 중심적인 정치적 문제가 될 것이라고 밝힘으로써 지식기반사회에서의 지식과 교육의 중요성을 설교하고 있다.<sup>2)</sup>

문제는 지식은 매 5년마다 2배씩 증가하고 있으며 앞으로도 생산속도가 계속 빨라질 것이라는 점이다. 지식의 급속한 발전과 엄청난 생산량으로 인하여 과거의 암기식으로는 도저히 감당할 수도 없고 또 설사 다 암기했다 하더라도 새로운 지식을 생산하는 창의력과 판단력 없이는 쓸모없는 과거의 유물에 불과한 것이 될 것이다.

캘리포니아대 경제학과 교수인 폴 로머는 인간이 경제적 동물로서 우수한 것은, 단순히 물질적인 재화를 만들어낼 뿐만 아니라 아이디어를 창출하는 능력이 있기 때문이며, 이 점에서 인간은 선천적으로 구체불능의 실험가이자 문제해결사라고 말함으로써 인간의 창의성에 대해 주의를 환기시키고 있다.<sup>3)</sup> 그는 이제까지 아이디어를 경제적인 재화로 생각하지 않았지만, 사실 아이디어야말로 우리 인간이 생산하는 재화 가운데 가장 중요한 경제 재화이며, 우리가 더 많은 경제적 가치를 생산하는 (그리고 그를 통해 경제를 성장시키는) 유일한 방법은, 이용할 수 있는 대상물들을 더 가치 있게 이용하는 방법을 찾아내는 것이라고 밝히고 있다. 그 예로 인류는 한때 산화철(즉 녹)을 동굴벽화의 안료로 사용했던 적이 있었지만 오늘날에는 정교한 아이디어들을 동원하여 오디오 카세트나 비디오카세트, 컴퓨터 디스켓 등에 마그네틱 시그널을 저장하는 데 산화철을 사용하게 됨으로써 부가가치를 높였음을 들어 아이디어 창출의 중요성을 역설하고 있다.

이상에서 기술한 바와 같이 지식기반사회의 경쟁력은 아이디어를 창출하고 고부가가치를 만들어내는 창의적인 인재에서 비롯되므로 공교육은 창의적 인재육성에 힘써야 할 것이다.

우리나라 공교육의 가장 큰 문제점은 공교육이 의미를 담당하지 못하고 있으며, 21세기 지식정보사회의 시대적 흐름을 반영하지 못하고 있다는 것이다. 공교육이 입시위주의 교육으로 변질됨에 따라 공교육으로서의 '공공성', 혹은 '공공선'의 목적을 잃었다는 데 문제점이 있다고 분석되고 있다. 공교육 여부를 결정하는 가장 중요한 기준은 '공공성'으로서, 교육의 공공성은 첫째, 교육이 특정한 집단이 아닌 보편적 다수 대중의 이익과 발전에 봉사한다는 점, 둘째, 교육과정에서 개인의 경제적 지출을 최소화하고 정부나 지방자치단체가 대부분의 재원을 담당한다는 점, 셋째, 인간의 사회적 활동에 필요한 지식이나 감성을 균형 있게 교육한다는 점에서 사교육과 구별된다. 즉, 교육의 공공성은 보편성과 평등의 원칙, 공적재원의 원칙, 전인성

2) 피터 드러커, 미래의 결단(서울 : 한국경제신문사, 1996).

3) The Economist 편, 복거일 감수, 21세기 미래예측(넥서스, 1999).

#### 4 한국도서관·정보학회지(제35권 제2호)

이 원칙에 부합될 때 본래의 목적을 달성할 수 있다.<sup>4)</sup>

그러나 현재 우리나라의 공교육 실정은 교육이 특정한 집단이 아닌 보편적 다수 대중의 이익과 발전에 봉사한다는 원칙에도 불구하고 일부 엘리트 집단을 위한 교육에 치중되어 있으며, 교육재원을 정부나 지방자치단체가 담당하지도 못하고 대부분이 가정이 사교육에 대한 심한 압박을 느끼고 있다. 무엇보다 인간의 사회적 활동에 필요한 지식이나 감성을 균형 있게 교육하지 못하고 입시에 필요한 지식을 얻기 위한 주입식 교육에 편중되어 있는 문제점을 안고 있다.

이런 상황에서 세계적인 컨설팅회사인 '부즈 앨런 앤드 해밀턴(Booze-Allen & Hamilton)'은 1996년 '한국보고서'에서 한국 사회의 세 가지 구조적 문제점으로서 부패한 정치·경제 조직 구조, 중국과 일본 양쪽에서 밀고 들어오는 너트크래커(Nutcracker) 현상, 그리고 세계 최고의 교육 수준과 교육열을 자랑하면서도 새롭게 열린 지식사회의 현실과는 거리가 먼 죽은 지식을 양산하는 교육이라고 지적했다.

이와 같이 우리 교육은 참신한 아이디어 및 창의성과 상상력에 의한 고부가가치 창출과는 관계없이 오직 일류대학 진학을 위한 암기식 교육에만 매달려 있다는 데 문제점이 있다. 그리하여 '교육비 연간 30조원으로 세계 1위'임에도 불구하고 '교육의 국제경쟁력은 세계 30위'인 상황에 처하게 된 것이다.<sup>5)</sup>

김종성도 이런 우리 교육의 입시위주의 현상은 공교육붕괴현상이며, 공교육이 '공'적 성격과 '교육'적 성격이 훼손되고 변질되었으며 그에 따른 반영적 현상으로 사교육의 기형적 비대와 보편화가 초래되었다고 했다.<sup>6)</sup> 이는 교육을 개개인의 능력과 적성을 개발하여 전인적이고 창조적이며 자율적인 태도를 길러주는 과정, 공공선을 추구함으로써 바람직한 사회공동체를 만들어 나가기 위한 바탕으로 보는 것이 아니라 진학과 출세의 수단으로 여기는 선발과 경쟁에 치우친 지극히 개인적인 교육관이 사회전반에 만연하는 데서 오는 현상이다. 이런 교육관이 내부 경쟁적이고 소모적이며 비생산적인 입시경쟁에 공교육의 역량을 낭비하는 결과를 가져온 것이라 생각된다.

새 시대가 요구하는 창의적인 인재, 나아가 미래를 바르게 예측하고 대비할 줄 아는 지적인 인재 육성을 위하여 제 7차 교육과정이 개발·보급되었지만 새로운 교육 패러다임을 학교와 교사, 학부모에게로까지 파급시키는 데 실패함으로써, 그 실현을 위한 핵심적인 요소인 학교도서관을 통한 자기주도적 학습이 활성화되지 못한 현 실정에서 제7차 교육과정의 목적 실현은 어려워 보인다.

4) 심효정, 이용훈, "공공도서관을 활용한 공교육 문화예술 교육 프로그램 활성화 방안 모색", 한국도서관·정보학회지, 제34권, 제4호(2003).

5) 매일경제 경제부, 2004 신한국 경제보고서(서울 : 매일경제신문사, 2004).

6) 김종성, 한국학교도서관 운동사 연구(박사학위논문, 부산대학교, 2000).

우리 공교육의 또 다른 문제점은 공교육에 대한 불신으로 인한 과도한 사교육비 지출문제라고 보여진다. 과도한 사교육비 때문에 출산율이 저하될 뿐 아니라 이민 희망자가 늘고 있어 사회적 문제가 되고 있다.

과열과외를 포함한 사교육비 문제의 해소방안에 대한 기존연구결과는 대학입시제도 및 수능력시험제도 개선, 학교교육의 활성화와 교육여건 개선 및 수업의 질 향상, 과외수업을 학교교육으로 흡수, 정보통신기술을 이용한 과외프로그램의 제공이나 사교육 시장의 체계적 관리, 사교육비의 공재정으로의 흡수 등의 의견을 제시하고 있다.<sup>7)</sup>

따라서 우리는 공교육의 정상화와 사교육비 문제의 해결을 위한 노력을 해야 할 필요가 있다. 그렇게 하기 위해서는 첫째 암기식 교육이 아니라 지식이나 감성을 균형 있게 교육하고 수요자의 요구와 의견을 반영한 교육이 되어야 한다. 둘째, 전인적, 조화로운 인간 형성과 창의적, 자율적 사고력을 길러주기 위하여 학생 중심의 개별화, 다양화된 정규교육과정의 운영하여야 하며, 셋째, 교육시설 여건을 획기적으로 확충하고 첨단 학교 개념을 도입하여 학교시설 설비를 첨단화, 현대화, 정보화할 필요가 있다. 아울러 사교육을 공교육부문으로 흡수하는 방안에 대해서도 진지한 노력을 기울여, 공교육에 대한 투자를 확대할 뿐 아니라 정부의 규제를 완화하여 학교가 개인적으로나 국가의 인적자원 양성 면에서나 소비자 중심의 교육서비스를 공급하는 방법을 찾도록 해야 한다,

## 2.2 문화적 공간으로서의 학교 도서관

학교도서관은 정서함양 등 인성교육과 건전한 여가소비 등을 위한 문화활동의 중심공간이어야 한다. 새로운 출발을 위한 ‘재창조’의 뜻인 레크리에이션 기능은 최근 들어 그 중요성이 강조되고 있는 것으로 학교도서관의 새로운 기능이라 할 수 있다. 학교도서관은, 학습에 지친 학생들에게 일반 잡지와 오락적인 자료를 제공함으로써 여가 선용을 인도하는 역할을 수행해야 한다, 아울러 교육적이며 오락적인 인터넷과 동영상자료를 청소년에게 제공하는 정보 공간이 되어야 한다. 이에 따라 학교도서관은 다음과 같은 역할을 고려해야 한다.<sup>8)</sup>

- 문화레저 환경조성과 접근성 강화
- 주말의 문화레저 창작, 체험 및 향수 활동 집중 지원
- 가족 및 근로자를 위한 문화레저 활동 확대
- 소외계층을 위한 문화레저 활동 지원확대

7) 이기호, 과외비 경감을 위한 교육정책에 대한 연구(박사학위논문, 중앙대학교 대학원, 2001).

8) 한국문화정책개발원, 여가시간 증대에 따른 문화관광정책의 방향(2002).

## 6 한국도서관·정보학회지(제35권 제2호)

### o 문화 창의력 제고를 위한 활동 지원

이 중 특별히 문화레저 환경을 조성하는 것과 접근성 강화와 소외계층을 위한 문화레저 활동 지원확대, 문화 창의력 제고를 위한 활동 지원 부문은 학교도서관을 잘 활용하는 것이 한 방안이 될 수 있다.

이미 여가문화에 대한 진지한 연구가 시행되고 있는 해외 사례의 선례는 여가시간 확대를 건전한 문화레저 활동으로 유도하는 정책을 추진하는 것이 바람직하며, 문화예술 지원을 공급자 위주에서 수요자위주로 전환하여 새로운 패턴의 여가 욕구를 충족하는 프로그램을 개발·보급해야 할 필요가 있다고 지적하고 있다. 아울러 문화레저 시설 및 운영을 수요자 요구에 맞게 개선해야 할 뿐 아니라 문화레저 매니아 활동을 지원하고 나아가 학교와 문화시설간의 연계를 강화할 필요가 있다는 시사점을 알려준다.

학교도서관은 단순한 삶의 질 제고를 위한 문화활동 뿐 아니라, 국가경쟁력 향상에 기여하는 문화 창의력 증진에도 노력하여야 하며, 나아가 정규교과과정을 통한 문화예술교육을 강화를 지원하고 자율적인 청소년 문화활동을 권장해야 할 필요가 있다.

한편, 교육인적자원부의 조사에 따르면 우리나라 중학생들이 학교에 대해 느끼는 소속감이 경제협력개발기구(OECD) 국가 중 가장 낮은 것으로 나타났다. 최근 OECD가 2000-2001년 28개 회원국과 15개 비회원국의 국가별 15세 학생의 '학업성취도국제비교연구(PISA) 2000'을 분석한 결과 이같이 나타났다는 것이다.

따라서 청소년들의 마음을 매달라 가게 하는 교실교육, 입시위주 교육의 획일적인 문제점을 보완하기 위한 여러 가지 방안이 필요하다. 그 중의 하나로서 학생들의 순수한 감수성이 울바로 꽃피어나게 할 수 있는 다양하고 감동적인 문화예술작품을 접하게 해 줄 문화적 공간으로서의 학교도서관의 가능성에 대해 생각해 볼 필요성이 있다. 모든 예술작품은 창작자 자신의 신념과 가치관을 전하되 '감동'을 통해서 전달하고자 한다. 따라서 뛰어난 예술가들의 인생관, 가치관을 가슴에 오래오래 남는 감동을 통해서 느끼는 동안 감수성이 풍부해지고 인격이 성숙될 뿐 아니라 세계관이 넓어지는 것을 경험하게 될 것이다.

요즘 들어 감정 혹은 정서의 중요성을 밝히는 연구결과들이 속속 나타나고 있다. E.Q도 IQ 만큼 인간에게 있어서 중요한 것이라는 것이 밝혀지고 있는 것이다. 그동안 교육은 학생들을 전인적으로 바라보지 못하고 오직 IQ 혹은 성적만으로 평가하는 일도 많았다. 자신의 가치가 오직 입시성적만으로 평가되는 교육제도와 학교 속에서 자신에 대한 존중감을 잃은 많은 청소년들이 비관하고 좌절하여 학교생활에서 탈락했다. 인간은 누구나 생명 그 자체로서 존엄성을 지니고 있다. 하물며 아직 완전히 성숙하지 못했으나 그래서 더욱 많은 가능성을 지닌 청소년들은 더욱 존중되어야 한다. 그들의 감성과 정서를 수용하고 격려하여 아름답게 꽃 피우게 할 공간, 좋은 책과 좋은 문화예술작품에 접함으로써 정서를 순화하고 마음을

다스려 주는 기능이 있는 공간이 필요한 것이다

또한 디지털 시대는 '감성 융합'의 시대라고 불리워지기도 한다. 귀에 대응하는 라디오, 눈에 대응하는 신문 등으로 하나의 미디어에 하나의 감성 능력을 대응시킬 수밖에 없었던 종래의 모노미디어 시대-아날로그 시대는 '감성 분할의 시대'였다. 반면에 디지털 방식의 멀티미디어는 인간의 몸에서 오감이 자유로이 뒤섞이듯 하나의 미디어 안에서 사운드, 이미지, 텍스트, 데이터의 다양한 요소를 자유자재로 섞어서 저장·전달·재생하는 것을 가능하게 했다. 이처럼 우리가 살고 있는 디지털 시대는 매우 유연한 '감성 융합의 시대'라고 할 수 있다. 디지털 세상의 진정한 승자가 되려면 감성으로 승부해야 하는 것이다.<sup>9)</sup>

따라서, 감성 융합의 시대를 살아가는 청소년에게는 감성을 아름답게 꽃 피우게 해 줄 공간이 필요하며, 감동적인 예술작품 특히 영상과 음악과 대사가 어우러지는 영화작품과 함께 하는 문화적 공간으로서의 학교도서관은 청소년들의 풍부한 정서와 감수성을 꽃피우도록 도와주는 역할을 감당할 수 있을 것이다. 나아가 학교도서관을 문화적 공간으로 운영한다면 문화강국시대에 있어서 문화적 감수성을 키우고 문화예술기반을 형성하는데도 도움이 될 수 있을 것이다.

### 3. 문화적 공간으로서의 학교 도서관에 대한 설문 조사 및 분석

#### 3.1 연구 설계

본 장에서는 설문지를 통하여 공교육 정상화를 위한 문화적 공간으로서의 학교도서관 운영에 대한 수요자들의 의견을 조사함으로써 앞으로 학교도서관의 실제적 운영을 위한 가능성과 방향을 알아보려고 하였다. 설문지 조사 대상은 서울시에 소재한 Y중학교 도서관을 이용하는 직접적인 이용자인 중학교 2학년 학생들 중 4학급을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 한 학급은 남학생 19-20명, 여학생 16-17명으로 구성되어 있다. 학년은 갓 입학하여 적응기간에 있는 신입생과 고교입시체제에 들어간 3학년을 제외한 2학년을 선택하였다.

본 설문지 조사를 위하여 15명의 학생을 대상으로 사전조사를 실시하여 설문지 내용을 보완·수정하였다. 설문지 조사는 2004년 4월 국어수업시간을 이용하여 실시하였으며 총 145부를 회수하여 그중 143부를 분석·처리하였다. 설문분석 방법은 각 문항에 대한 응답수를 전체 응답수로 나누어 백분율로 계산한 다음 그 수치를 표로 나타내어 분석하였다. 설문내용으

9) 정진홍, 감성바이러스를 퍼뜨려라(위즈덤하우스, 2001).

로는 주로 방과 후 도서관 이용률이 부진한 원인과 문화생활 실태, 문화적 공간으로서의 학교도서관이 수요자의 서비스 요구에 부응하는지, 그리고 학교도서관이 문화적 공간으로 운영된다면 이용률이 향상될 수 있을지에 관한 내용으로 구성되어 있다.

### 3.2 연구결과분석

#### 3.2.1 방과 후 학교도서관 이용 조사

방과 후 학교도서관 이용에 관한 조사결과 <표 1>에 나타난 바와 같이 ‘매우 자주 이용한다’와 ‘자주 이용한다’는 응답은 15.4%뿐이어서 방과 후 도서관 이용률이 매우 저조함을 알 수 있다. 그에 비해 ‘별로 이용하지 않는다’, ‘거의 이용하지 않는다’는 응답은 63.7%에 달해서 학교도서관 활성화 및 방과 후 이용률 제고 대책이 필요함을 알 수 있다.

<표 1> 방과 후 학교도서관 이용률 조사

내 용	응답율		
	남학생	여학생	계
매우 자주 이용한다.	3	3	6 (4.2%)
자주 이용한다.	11	5	16 (11.2%)
보통이다.	16	13	29 (20.3%)
별로 이용하지 않는다	19	18	37 (25.9%)
거의 이용하지 않는다	27	27	54 (37.7%)
무응답	1	0	1 (0.7%)
계	77	66	143 (100%)

방과 후 도서관 이용률 저하원인으로는 <표 2>에서 처럼 ‘학원에 가야 하기 때문’ 30.7%, ‘공부, 숙제를 해야 하기 때문’ 23.8%, ‘꼭 이용해야 할 필요성이 없어서’ 20.3%를 합한 응답이 107명(74.6%)을 차지했다. 이런 결과는 그 동안 학교도서관이 얼마나 학생들의 학습생활과 유리되어 있었는지를 단적으로 알려 주는 부분이라고 할 수 있다. 또한 학생들이 중학교 시절부터 자율적이지 못한 과도한 학습 중압감에 시달리고 있음을 알 수 있었다. 그리고 도서관 이용의 필요성을 느끼지 못했다는 응답도 20.3%나 되어 학교도서관이 제 기능을 다하지 못하고 있다는 것을 보여 주고 있으며, 학부모, 교사의 독서 권장 및 자료 찾기 중심의 과제



가 충분히 주어지지 않았음으로 미루어 아직 제 7차 교육과정이 정착하지 못하고 있다는 것을 알 수 있었다.

특히 남학생 중엔 '컴퓨터 게임을 하고 싶어서'라고 대답한 학생도 9명(11.7%)나 되어서 혹시 컴퓨터 중독 여부가 염려되며, 이는 학생들의 전인적·정서적 발달을 위한 지도가 필요한 부분이라 생각된다.

<표 2> 방과 후 이용률 저조의 원인 조사

내 용	응 답 율		
	남학생	여학생	계
학원에 가야 하기 때문	24	20	44(30.7%)
컴퓨터 게임을 하고 싶어서	9	1	10(7.0%)
학교 밖 시설이 더 좋기 때문	3	3	6(4.2%)
공부, 숙제를 해야 하기 때문	14	20	34 (23.8%)
친구와 놀고 싶어서	6	10	16(11.2%)
꼭 이용해야 할 필요성이 없어서	18	11	29(20.3%)
무응답	3	1	4 (2.8%)
계	77	66	143 (100%)

### 3.2.2 여가활동 조사

학생들이 여가 활동을 어떻게 하고 있는가? (2개 선택 가능)에 관해서는 <표 3>에 나타난 바와 같이 남학생들은 압도적으로 많은 39.1%가 게임·오락이라고 응답했으며, 여학생들은 휴식이 35.0%로서 가장 많았다. 이는 학생들의 여가 생활이 올바르게 정착되지 못했음을 의미 하며 앞으로 공교육에서는 정서적 측면의 발달과 더불어 재창조의 기능이 이루어지도록 여가 생활에 대한 올바른 지도가 더욱 강화되어야 한다고 생각된다.

문화 활동 및 레크리에이션 활동 시 주로 이용하는 장소를 알기 위한 질문에는 <표 4>에 나타난 바와 같이 '집'이라고 응답한 학생이 46.8%로 가장 많았고, PC방, 노래방 등 개인 영업 장을 이용하는 학생은 33.1%로 나타났다. 이에 비해 영화관·공연장을 이용하는 학생이 18.3%, 학교도서관·공공도서관이라고 답한 학생은 1.4% 뿐이어서 학교도서관처럼 안정된 기 관을 이용하는 학생보다 PC방, 노래방 등 개인 영업장을 이용하는 학생이 많은 것으로 나타 났다. 이는 학생들의 여가를 보낼 만한 마땅한 공간이 주어지지 않았기 때문이라고 생각된다.

<표 3> 여가 활동 조사

내 용	응답율		
	남학생	여학생	계
게임, 오락	54	25	79 (31.0%)
영화, 비디오, 공연 관람 등 문화생활	21	28	49 (19.2%)
독서	14	14	28(11.0%)
휴식	33	41	74(29.0%)
운동, 기타	16	9	25(9.8%)
계	138	117	255 (100%)

\* 2개 복수 응답 가능

### 3.2.3 학생들의 문화생활 실태 조사

학생들이 문화생활을 조사하기 위해 먼저 가장 많이 하는 문화활동을 묻는 질문에 대하여는 <표 5>에 나타난 바와 같이 48.9%인 70명의 응답자가 음악 감상 이라고 응답하였다. 특히 여학생들은 60.6%가 넘는 학생들이 음악 감상이라고 응답하였다. 이는 음악 감상이 다른 문화활동에 비해 쉽게 접할 수 있는 편리성이 있기 때문일 것으로 추측되며, 동시에 요즘 학생들의 정서적이고 감성적인 면을 반영하는 결과라 생각된다. 그 다음으로는 ‘영화관에서 영화감상’과 ‘비디오 및 DVD 감상’이 각각 18.9%와 12.6%를 차지하여 학생들이 영상매체를 이용한 감상을 즐기고 있음을 알 수 있었다. 다만 아쉬운 것은 음악 감상이 비교적 개인적인 취미활동인데 비해 대화를 나누고 공통의 의견을 추출해 냄으로써 사회를 올바른 방향으로 이끌어갈 수 있는 공통의 의견의 장을 구성하는 역할을 하는 토론·대화 등이라고 응답한 학생은 2.9%인 4명뿐이었다. 이는 학교도서관이 더욱 활발한 지적 의견형성의 장소로서의 역할을 해야 함을 말해주고 있다.

토론은 여러 면에서 특히 지적인 성취도를 높이고 개인의 편협성을 바로잡아 균형 감각을 갖게 해주고 민주주의와 공동체를 위한 바람직한 여론을 형성해 갈 수 있다는 점에서 매우 중요한 문화 형태라고 볼 수 있다. 따라서 도서관은 학생들이 독서 모임, 영화감상 모임 등을 통하여 적극적으로 토론문화를 조성해갈 수 있도록 지원을 해야 할 필요가 있을 것으로 보인다.

<표 4> 문화활동 및 레크리에이션 실시 장소

내 용	응 답 율		
	남학생	여학생	계
집	38	29	67(46.8%)
영화관, 공연장	17	9	26(18.3%)
학교도서관·공공도서관	2	0	2(1.4%)
PC방	15	1	16(11.2%)
노래방 등 개인 영업장	5	26	31(21.7%)
무응답	0	1	1 (0.7%)
	39	66	143 (100%)

<표 5> 가장 많이 하는 문화활동 유형 조사

내 용	응 답 율		
	남학생	여학생	계
영화관에서 영화감상	19	8	27(18.9%)
토론, 대화 - 책이나 시사문제 등	2	2	4 (2.8%)
비디오 및 DVD 감상	14	4	18(12.6%)
음악 감상-뮤직 비디오 포함	30	40	70(48.9%)
공연장에서 연극, 뮤지컬 등 감상	1	0	1(0.7%)
레크리에이션 - 체스 바둑, 레고 등	9	1	10(7.0%)
무응답	2	11	13 (9.1%)
계	77	66	143 (100%)

### 3.2.4 학교도서관 운영에 대한 의견 조사

문화적 공간으로서 학교 도서관 운영에 관한 의견을 조사하기 위해 먼저 여가 시간에 가장 하고 싶은 문화활동을 묻는 질문에는 <표 6>에 나타난 바와 같이 41.2%의 학생들이 '영화, 비디오, 공연 관람 등 문화활동'이라고 대답하여 영상문화에 관심이 많음을 알 수 있었다. 그 뒤를 이어 컴퓨터 게임·오락이라고 응답하여 컴퓨터 게임·오락이 대부분 학생들의 보편적 문화활동으로 자리 잡고 있음을 알 수 있다. '휴식'이라고 응답한 학생도 14.0%나 되어 학원공부 및 게임 오락 등으로 학생들이 피곤해 하고 있음을 알 수 있었다.

<표 6> 여가 시간에 하고 싶은 문화활동 조사

내 용	응 답 율		
	남학생	여학생	계
컴퓨터 게임, 오락	25	6	31(21.7%)
휴식	8	12	20 (14.0%)
영화, 비디오, 공연 관람 등 문화생활	27	32	59 (41.2%)
운동	3	3	6 (4.2%)
독서	6	5	11(7.7%)
음악 감상	7	7	14 (9.8%)
레크레이션	1	1	2 (1.4%)
계	77	66	143(100%)

학교도서관에서 우선구입하기를 희망하는 시설로는 <표 7>에 나타난 바와 같이 '영화감상 시설' 29.6%, '영화 및 음악 감상 CD 구입 대출' 22.7%, '음악 감상 시설' 22.3% 순으로 나타났다.

다만 기존 선행 연구에 의하면 대학도서관에서도 영화 및 음악 감상 CD 자료의 부족으로 관외 대출을 금지하고 있는 경우가 많은 것으로 나타났고,<sup>10)</sup> 또한 이용자의 관리 소홀로 파손될 우려가 많아서 학교도서관 자체 내에서 감상하도록 제한하는 것이 바람직할 것으로 생각된다. 다만 관외 대출을 금지한다면 이런 작품들을 대출한 학생들이 도서관 내에서 감상할 수 있도록 감상 시설을 먼저 구비하는 것이 선행되어야 할 것이다.

<표 7> 학교도서관이 문화적 공간으로 운영될 경우 우선 구입희망 시설 조사

내 용	응 답 율		
	남학생	여학생	계
영화감상 시설	34	35	69 (29.6%)
오디오 등 개인 음악감상 시설	22	30	52 (22.3%)
게임, 오락용 시설	22	14	36 (15.5%)
실내 간이 레크레이션 도구	15	8	23 (9.9%)
영화 및 음악 CD 구입 대출	25	28	53 (22.7%)
계	118	115	233 (100%)

\* 2개 복수 응답 가능

10) 이지원, 국내대학도서관 전자정보실 운영실태 및 이용자 연구(숙명여자대학교대학원, 1999).

### 3.25 문화적 공간으로서의 학교도서관에 대한 타당도 및 이용률 예측 조사

문화적 공간으로서의 학교도서관 운영 시 가장 많이 이용될 것으로 예상되는 부문을 조사하기 위한 질문에는 <표 8>에 나타난 바와 같이 29.4%의 학생들이 문화관련 작품을 대출 부문이 가장 많이 이용될 것이라 응답했다. 그리고 영화감상시설이라고 응답한 학생들도 28.2%나 되어서 영상 문화에 대한 관심이 가장 높았다. 문화적 공간으로서의 학교도서관 운영 시 단체 및 개인 영화감상 시설에 비중을 둘 필요가 있음을 알 수 있다. 학교도서관을 모임 방 공간으로 사용하고 싶어 하는 학생들과 학교도서관에서 실내 레크리에이션 시설을 즐기고 싶어 하는 학생들도 각각 8.4%, 13.3%로 고른 분포를 보이고 있어서 학교도서관은 좋은 학교도서관으로서 문화적 공간의 역할을 충분히 해 낼 수 있는 가능성이 있음을 알 수 있었다.

<표 8> 문화적 공간으로서의 학교도서관 이용 예상부문 조사

내 용	응답율		
	남학생	여학생	계
문화 관련 작품 대출	25	17	42(29.4%)
영화 감상 시설	19	20	39 (27.2%)
음악 감상 시설	12	14	26 (18.2%)
모임방 역할	3	9	12(8.4%)
실내 간이 레크리에이션 시설	15	4	19 (13.3%)
무응답	3	2	5 (3.5%)
계	52	49	101 (100%)

문화적 공간으로서의 학교도서관 운영 시 본인의 방과 후 이용률을 예측하기 위한 질문에는 <표 9>에 나타난 바와 같이 '매우 자주 이용 하겠다'와 '자주 이용 하겠다'라고 응답한 학생은 67.8 %으로서, 설문 조사의 처음 부분에서 방과 후 이용률을 묻는 질문에 63.6%의 학생이 '별로 이용하지 않는다'와 '거의 이용하지 않는다'에 응답했던 것과 대조를 이루고 있다.

이것은 학생들의 도서관 이용률이 낮은 것이 단지 학생들이 독서를 하지 않기 때문만은 아니라는 것을 알려준다. 공교육기관들이 학생들의 도서관이용률을 높이고 학생들의 취향에 맞는 운영에 아무런 조치도 취해지지 않았음을 의미하기도 한다. '이용 하겠다'는 응답이 그만큼 높아졌다는 것은 문화적 공간으로서의 학교도서관이 이용자의 감각 및 서비스 요구에 부합하기 때문이라고 해석할 수 있으며, 학생들의 요구와 취향에 맞는 방식으로 도서관이 운영된다면 많은 학생들이 기꺼이 도서관을 이용할 것이라는 것을 보여준다. 따라서 학교도서관을 다양한 문화적 공간으로 운영하는 문제가 진지하게 고려되어야 할 필요가 있다.

문화적 공간으로서의 학교도서관 운영이 학생들의 전인적·정서적 발달에 긍정적 영향을 미칠 수 있는지 알아보기 위한 질문에 대해서는 <표 10>에 나타난 바와 같이 '매우 도움

된다'와 '도움이 된다'에 응답한 학생이 81.4%로 나타났다. 압도적으로 많은 학생들이 학교도서관이 문화적 공간으로 운영된다면 학생들의 전인적·정서적 발달에 도움이 되리라고 생각하고 있다는 것을 알 수 있다.

<표 9> 문화적 공간으로서의 학교도서관 운영시 방과 후 이용률 예측 조사

내 용	응답율		
	남학생	여학생	계
매우 자주 이용하겠다	17	13	30 (21.0%)
자주 이용하겠다	34	33	67 (46.8%)
보통이다	17	16	33 (23.1%)
별로 이용하지 않을 것이다	5	3	8 (5.6%)
거의 이용하지 않을 것이다	4	1	5 (3.5%)
계	77	66	143(100%)

<표 10> 문화적 공간으로서의 학교도서관 운영이 학생들의 전인적·정서적 발달에 미치는 영향 조사

내 용	응답율		
	남학생	여학생	계
매우 도움이 된다	29	15	44(31.8%)
도움이 된다	34	37	71 (49.6%)
보통이다	12	10	22 (15.4%)
별로 도움이 안 된다	0	2	2 (1.4%)
거의 도움이 안 된다	2	2	4 (2.8%)
계	77	66	143(100%)

문화적 공간으로서의 학교도서관 운영이 여가활동 및 문화생활에 미치는 영향을 조사하기 위한 질문에 대한 응답 역시 매우 긍정적이어서 <표 11>에 나타난 바와 같이 '매우 도움이 된다'와 '도움이 된다'에 대하여 응답한 학생이 79.4%나 되었다. 이 역시 압도적으로 많은 학생들이 학교도서관이 문화적 공간으로 운영될 경우 주5일제 수업으로 인한 여가활동 및 문화생활에 도움이 되리라고 생각하고 있음을 알 수 있다.

<표 11> 문화적 공간으로서의 학교도서관 운영이 여가활동 및 문화생활에 미치는 영향 조사

내 용	응 답 율		
	남학생	여학생	계
매우 도움이 된다	32	18	50 (35.5%)
도움이 된다	29	33	62 (43.9%)
보통이다	11	10	21 (14.9%)
별로 도움이 안 된다	3	2	5 (3.5%)
거의 도움이 안 된다	1	2	3 (2.1%)
무응답	1	1	2 (1.4%)
계	77	66	143 (100%)

문화적 공간으로서의 학교도서관 운영에 대하여 학생들이 타당하게 생각하고 있는지 알아보기 위한 질문에는 <표 12>에 나타난 바와 같이 ‘매우 바람직하다’와 ‘바람직하다’는 응답이 94.3 %로서, 학생들이 문화적 공간으로서의 학교도서관 운영에 대해 매우 긍정적이고 호감을 가지고 있다는 것을 알 수 있다. 이 점은 또한 학교도서관 운영에 고려해야 할 사항이라고 여겨진다.

<표 12> 문화적 공간으로서의 학교도서관 운영에 대한 타당성 조사

내 용	응 답 율		
	남학생	여학생	계
매우 바람직하다	42	32	74(52.5%)
바람직하다	28	31	59 (41.8%)
보통이다	4	3	7 (4.9%)
별로 바람직하지 않다	0	0	0
전혀 바람직하지 않다	1	0	1(0.7%)
무응답	2	0	2 (1.4%)
계	35	34	69 (100%)

#### 4. 공교육 정상화를 위한 문화적 공간으로서의 학교도서관 활용방안

위에서 공교육 정상화 및 학교도서관 활성화의 시대적 요구와 이론적 배경을 살펴보고 또

설문조사를 통하여 문화적 공간으로서의 학교도서관에 대한 학생들의 관심도 및 예상 이용률을 조사 하였다.

감성적 존재로서의 학생들의 조화롭고 전인적인 발달을 위하여, 문화강국시대의 문화적 기반을 위하여, 그리고 국제화 시대에 다른 민족과의 원만한 문화적 교류를 위하여 엄선되고 좋은 문화예술 작품들을 학생들에게 누리게 하고 나아가 다양한 모임을 지원함으로써 학생들에게 바람직한 문화적 가치관을 길러줄 수 있는 공간이 필요하다. 다음은 설문지 조사결과에 기초한 문화적 공간으로서 학교도서관의 운영 방안이다.

## 4.1 문화예술작품 감상 공간

문화적 공간으로서의 학교도서관의 기능중의 하나로 영화, 비디오, 음악 등 문화예술작품 감상공간을 마련하는 것이 바람직한 것으로 나타났다. 이런 연구결과는 이희수의 학교도서관 활성화 정책 대안 검토 설문조사 결과에서도 바람직한 운영방안으로 나타났다. 따라서 이 조사결과들이 반영되어 학교도서관이 문화적으로 운영된다면 도서, 영화·음악 CD, 비디오, 뮤직 비디오 등 문화 관련 작품 대출이 많을 것으로 예상되며, 영상 매체의 감상도 예상되므로 자료 구입과 함께 질 높은 감상시설을 갖추도록 노력할 필요가 있다.

이 때 도서관 자료를 수집하는 경우 반드시 이용자들의 의견을 조사한 후에 구입하여야 하며, 교사들과 학생 뿐 아니라 가능하면 학부모들의 의견까지 조사하여 구입에 반영하는 것이 바람직하다. 도서 자료 뿐 아니라 CD, 비디오, 음악 등 다양한 자료도 구입하여 대출하며, 집에 감상시설이 갖추어지지 않은 학생들에게는 학교에서 감상 가능하도록 장비들도 대여하여 사용할 수 있게 해 주는 것도 하나의 방법이 될 수 있다. 모든 학급에는 멀티미디어 시설이 갖추어져 있으므로 영화 CD를 대출할 때 DVD-Player를 같이 대여하여 도서실 옆 학급의 TV를 이용하여 감상할 수 있게 해 주는 등 가능한 한 모든 방법을 모색해야 할 것이다. 이렇게 함으로써 학교도서관이 공교육 정상화를 위한 기능을 수행할 수 있을 것으로 보인다.

## 4.2 건전한 토론 공간 및 창조적 공간

작품을 개인적으로 감상하는 일도 중요하지만 감상한 내용을 서로 토론하고 나누는 것은 작품 이해 및 세계관 형성에 중요하다. 그러나 우리나라 학교를 보면 학생들이 자유롭게 대화하고 토론할 여건이 조성되어 있지 않다. 취향이 비슷한 학생끼리 모여 작품을 감상할 뿐



아니라 나아가서 작품에 대한 비평과 의견을 나누는 토론 과정을 거칠 수 있다면 훨씬 깊이 있는 이해가 가능할 것이며 연구에 시너지 효과도 발휘할 수 있다. 따라서 학교도서관이 대출 현황의 분석을 통해서 취향이 비슷한 사람들을 찾아, 관심을 가질 만한 작품들을 선정하여 함께 감상하게 하고, 나아가 토론할 수 있도록 안내하고 분위기와 여건을 조성해 준다면 진정한 교양인 및 문화 창조자들을 육성하는 역할을 훌륭하게 감당해 내는 것이라고 할 수 있다.

도서관은 단순히 자료를 모아 대출하는 곳이 아니라 인류의 문화적 발전을 위하여 좀더 능동적인 역할을 감당할 필요가 있다. 다양한 매체를 지원하여 학생들이 더 많이 배울 수 있게 할 뿐 아니라, 나아가 과거의 우리나라의 서원이나 사랑방, 영국의 클럽, 프랑스의 살롱에서 행해졌던 것처럼 문화예술을 지원하고 바람직한 사회적 여론 형성 장소로서의 역할을 감당하는 것이 바람직하다.

### 4.3 레크리에이션 및 자유이용 공간

학교도서관은 쉬면서 재창조의 기운을 얻는 곳이 되어야 한다. 열심히 일하는 사람일수록 몸과 마음을 쉬면서 새롭게 다듬는 시간이 필요하게 마련이다. 따라서 학교도서관은 교수-학습활동 이외에도 특별활동이나 취미, 여가생활을 즐길 수 있도록 지원하는 공간이 되어야 한다.

자동화 및 기계화로 인해 현대인의 노동시간은 점점 단축되어 가고 있으며 학생들도 주5일제 수업의 전면 실시를 앞두고 있다. 그러나 학생들의 늘어난 여가시간을 올바르게 사용하도록 지원해줄 아무런 뒷받침이 이루어지지 않고 있다. 게다가 요즘 학생들은 책보다는 TV와 컴퓨터 게임을 더 좋아하는 경향이 갈수록 뚜렷해지고 있다. 자극적인 TV와 컴퓨터 게임에 젖어들수록 깊이 있는 독서 및 집중력 있는 학습과는 점점 더 멀어지게 되어 있다. 공교육기관들은 사태의 심각성을 빨리 깨닫고 학교도서관에 대한 투자를 늘리고 활성화시킴으로써 학생들이 자연스럽게 도서관과 가까워지고 따라서 TV 및 컴퓨터 오락과 멀어질 수 있도록 유도할 필요가 있다.

실제로 이와 같은 사례를 보고한 예가 있다. 2003학년도 리모델링 대상학교였던 금산산업고등학교는 학교인터넷신문 사이버 투표 실시결과 학생들 사이에서 학교도서관이 학교 공간 중에서 '가장 좋은 곳', '가장 인기 있는 곳'으로 선정되었다. 그 이유는 '깨끗하고 쾌적하고 안락한 환경', 영화를 실감나게 볼 수 있어서, 문학 만화책(삼국지, 그리스 로마신화 등), 환타지 소설 등 재미있는 책이 있어서 등이었다. 도서관 환경을 적극적으로 개선하고 학생 수준에 맞는 기능을 수행한 것이 학생들을 도서관으로 이끈 동인이 된 것이라고 보고하고 있다.<sup>11)</sup>

11) 2003 학교도서관활성화 우수사례, 교육인적자원부, 2003

또한 학교도서관에서 스포츠 등 육체적인 활동을 하도록 권장할 수는 없으나 바둑이나 체스, 혹은 레고 등 각종 간이 실내 오락 기구를 구비한다면 특히 방과 후에 유용하게 이용될 것이다.

원래 인간에게는 알고 싶어 하는 호기심이 있으며, 배움은 즐거움이었다. 그러나 배움이 돈과 권력을 갖기 위한 도구로 변질되고, '힘과 이익 추구에의 의지'를 실현하려는 의식과 문화가 우리 사회에 만연하면서 배움은 지루하고 고통스러운 것이 되고 말았다. 그러나 여전히 가장 좋은 배움의 방법은 그것을 즐기는 것이다. SF 소설이나 영화의 재미에 빠져들다 보면 자연스럽게 우주와 과학에 대한 지식이 늘어나며, 아무리 외우려고 노력해도 잘 안 되던 것들이 저절로 익혀지는 것이다.

미래에는 원하기만 한다면 누구에게든, 어떤 내용이든 학습시킬 수 있는 교육매체가 개발될 것이라 한다. 문화적 운영은 단조로운 문자매체에 의한 교육에서 미래의 다양한 매체를 통한 교육으로 가는 과도기적 방법이 될 가능성이 높다. 앞으로의 교육은 놀이로서의 교육의 방향에 대해 관심을 가져야 할 것이다.

## 5. 결 론

오늘날처럼 지식이 힘과 부를 비롯한 모든 권력의 기반이 되는 지적기반시대에 정보 관리에 소홀히 한다는 것은 전문적 지식에서나 교양 면에서 그만큼 뒤떨어져야 한다는 것을 의미하는 것이 될 것이다. 우리나라의 교육은 선진외국에 비해 교육과정 내용면에서나 방법 면에서 획일적인 요소가 강하며, 획일화된 지식교육은 학생들의 창의성과 문화적 감수성을 잃게 할 가능성이 높다. 이것은 우리사회의 바람직한 자기조직화 현상을 저해할 확률이 높아지는 것을 의미한다. 개인의 자아실현 추구하고 시대가 요구하는 인력양성을 위해 다양한 지원을 할 수 있는 좋은 방안 중의 하나가 학교도서관이다. 학교도서관은 우리 사회의 건전한 문화적 가치를 만들어 가는 자기조직화의 기반이 될 것이다.

문화적 공간으로서의 학교도서관은 다양하고 감동적인 문화예술작품의 감상을 통하여 청소년들이 지적으로나 정서적으로나 조화로운 인간으로 성장하는 데 있어서나, 문화시대로의 이행에 있어서 청소년들을 진정한 문화 향유자인 동시에 경쟁력을 갖춘 유능한 문화 창조자들로 키우는 데나 실질적인 기반 조성 역할을 함으로써 공교육정상화에 일조를 해야 할 것이다. 또한 국제화 시대에 있어서 외국자본의 유치에 꺾임과 동시에 바람직한 교류를 위하여 다른 문화에 대한 이해를 돕는 데도 영상을 비롯한 문화예술작품의 감상은 바람직한 수단이다.

될 수 있을 것이다.

학교도서관을 문화적으로 운영하기 위해서는 먼저 다양한 문화예술작품들을 감상할 수 있도록 영화감상 시설 및 음악 감상 시설을 비롯한 매체와 시설들이 갖추어져야 하며 특히 방과 후에는 각종 문화적 모임의 토론 공간 역할을 비롯한 자유이용 공간, 레크레이션 공간으로서의 역할을 할 수 있어야 한다. 그리고 이런 역할을 감당할 수 있도록 인테리어에 힘쓰고, 적극적으로 신세대 방식의 마케팅을 실시하여야 한다. 이를 위해서 예산 확보와 더불어 전담 인력 확보가 필요하며, 전담사서교사가 없다면 학부모 명예사서와 도서반과 협력하거나 나아가 공공도서관과 연계하는 것도 바람직한 방법 중의 하나가 될 수 있을 것이다.

## 참 고 문 헌

- 강원순. 사교육영역의 관리개선에 관한 연구-수요와 공급관리를 통한 사교육비 경감방안을 중심으로. (석사학위논문, 동국대학교, 1998.)
- 교육인적자원부. 학교도서관 시설·설비 모형 개발(안). (2002.)
- 교육인적자원부. 좋은 학교도서관 만들기-學校圖書館 活性化 綜合方案-. (2002.)
- 김종성. 미국 학교도서관 운영의 원리와 그것이 우리에게 주는 시사점. (2002)
- 한국교원단체총연합회. 한국교육연감. (서울 : 한국교육신문사, 2003.)
- 부즈 앨런 앤드 해밀턴(Booze-Allen & Hamilton). 한국교육보고서. (서울 : 매일경제신문사, 1999.)
- 새뮤얼 헌팅턴, 로렌스 해리스 공저. 문화가 중요하다.( 서울 : 김영사, 2003.)
- 송정숙. 정보화 시대에 '책읽는 학교' 만들기의 방안. 한국 도서관.정보학회지, 33권 3호 (2002)
- 스펜서 존슨. 누가 내 치즈를 옮겼을까. (진명출판사, 2000.)
- 심효정, 이용훈. "공공도서관을 활용한 공교육 문화예술 교육 프로그램 활성화 방안 모색." 한국 도서관·정보학회지, 제34권, (제4호 2003).
- 알버트 바라바시. 링크, (동아시아, 2002.)
- 김창균. 열린교육을 위한 학교도서관 운영의 개선방안. (공주대 교육대학원, 2001.)
- 이만수. 정보사회에서의 국가 도서관 정책에 관한 연구 한국도서관.정보학회지, 32권 1호 (2001)
- 이성훈. 사교육비 문제에 대한 경제학적 접근, (숙명여대대학원, 1999.)
- 이희수 등. 학교도서관 활성화를 위한 정책 대안 검토. 교육인적자원부
- 정범모, 박영식. 지식기반사회의 교육이념과 교육정책, (교육정책연구, 2000.)
- 교육인적자원부. 지식기반사회의 교육이념과 (교육정책, 2002.)

한윤옥 등. “지식정보시대의 학교도서관 활성화 방안에 관한 연구.” 학술발표논문집, 제11집(2001).

한윤옥 등. 지식정보시대의 학교도서관 활성화 정책 개발. (한국교육학술정보원, 2000.)

피터 드러커. 미래의 결단. (한국경제신문사, 1996.)

한국개발연구원. 知識基盤經濟로의 移行을 위한 與件分析과 發展戰略과제.

(서울: 한국개발연구원, 1999.)

호이징하, 호모 루덴스

The Economist편, 복거일 감수. (21세기 미래예측. 빅서스, 1999.)

William Y. Arms. *Digital Libraries*. (MIT Press, 2000 )