

학교도서관 이용에 대한 플로우 경험과 만족도의 인과관계에 관한 연구

A Study on the Structural Relationships between Flow Experience and Satisfaction about School Library Use

이 병 기(Byeong-Ki Lee)*
 송 기 호(Gi-Ho Song)**
 김 성 준(Sung-Jun Kim)***

〈 목 차 〉

I. 서론	2. 연구모형과 가설
1. 연구의 필요성과 목적	IV. 자료분석
2. 선행연구	1. 기초통계
II. 플로우 이론과 학교도서관	2. 확인적 요인분석
1. 플로우 개념과 구성요소	3. 연구모형 분석과 가설검증
2. 학교도서관과 플로우 경험	V. 결론
III. 연구방법	1. 연구결과 종합
1. 연구대상과 조사도구	2. 연구결과 도출된 사서교사의 역할

초 록

국내외의 학교도서관 기준은 학생이 학교도서관을 통해 유익하고 즐거운 경험을 하도록 역할을 수행할 것을 제시하고 있다. 이 연구는 칙센트미하이의 플로우 이론을 학교도서관 이용상황에 적용하여 학생의 플로우 경험이 학교도서관 이용만족도에 미치는 영향관계를 분석하였다. 이를 위해 학교도서관 이용만족도를 종속변수로, 플로우를 매개변수로, 그리고 플로우에 영향을 미치는 요인으로 학교도서관 이용기술, 학교도서관 이용에 대한 도전의욕, 학교도서관 이용형태, 학생의 학습유형을 선정하여 이들 변수 사이의 인과관계를 중심으로 연구모형을 설정하였다. 설문조사는 전국 293명의 학생을 대상으로 실시하였고, 구조방정식 모형을 통해 자료를 분석하였다. 분석결과 변수의 전반적인 인과관계는 학교도서관 이용기술이 이용유형에 영향을 미치고, 이용유형은 학생의 학습유형에, 그리고 학생의 학습유형은 플로우를 거쳐 학교도서관 이용만족도에 영향을 미치는 구조로 나타났다. 통계분석 결과를 통해 학교도서관의 이용만족도를 높이기 위해서는 학생의 플로우 경험을 확대하고, 도서관 이용기술의 수준을 높일 필요가 있다는 점을 확인하였으며, 그 방안을 사서교사의 구체적 역할과 관련지어 제시하였다.

키워드: 학교도서관, 학교도서관 서비스, 도서관 서비스 만족도, 플로우, 사서교사

ABSTRACT

The domestic and foreign standards of school libraries suggest that school library should be run to give useful and pleasant experiences to students. This study applies Csikszentmihalyi's 'flow theory' to analyze the relationships between students' flow experience and their satisfaction about school libraries use. The variables selected in this study are students' satisfaction, flow experience, library skill, challenge of library use, types of library use and students' learning styles. The research model is designed by using these 6 variables in this study. The data are collected from 293 students and analyzed by structural equation modeling. The results of this study are as follows: The entire casual relationships show that library skills influence in types of library use, types of library use affect students' learning styles and students' learning styles influence in satisfaction through flow. To improve students' satisfaction about school library use, this study proposes effective ways related to teacher librarians' role performances to expand students' flow experience and increase their library skills.

Keywords: School library, School library service, Satisfaction of library service, Flow, Teacher librarians

* 공주대학교 문헌정보교육과 교수 (lisdoc@kongju.ac.kr) (제1저자)

** 공주대학교 문헌정보교육과 부교수 (giho7@kongju.ac.kr) (공동저자)

*** 전북 이리여자고등학교 사서교사 (hakdoman@gmail.com) (교신저자)

•논문접수: 2015년 8월 17일 •최초심사: 2015년 8월 25일 •게재확정: 2015년 9월 9일

•한국도서관정보학회지 46(3), 119-140, 2015. [http://dx.doi.org/10.16981/kliss.46.201509.119]

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

도서관은 이용자에게 서비스를 제공하는 기관이다. 기본적으로 도서관은 이용자가 원하는 서비스를 제공할 필요가 있고, 이용자의 변화하는 요구를 계속해서 반영해야 하는 과제를 안고 있다. 그동안 도서관은 자관의 서비스를 개선하기 위해 많은 노력을 기울여 왔고, 그 방안으로 이용자의 도서관 이용행태를 관찰하거나, 이용자가 원하는 요구가 무엇인지 찾아내기 위한 조사활동을 벌여왔다. 그럼에도 불구하고 도서관에서 제공하는 서비스가 이용자에게 만족스러운 수준인가에 대해서는 여전히 의문을 갖게 된다.

양질의 도서관 서비스를 제공하기 위해서는 현재의 서비스를 이용자의 관점에서 바라볼 필요가 있고, 그들에게 어떤 경험을 제공해야할지 고민해야 한다. 그 방법에는 여러 가지가 있겠지만 이용자의 외적 이용형태와 표현된 요구뿐만 아니라 이용자가 도서관에서 즐거움을 느끼고 색다른 경험을 느끼게 되는 감정, 심리상태, 동기 등과 같은 내적 요인에 대해서도 주목할 필요가 있다.

최근에 널리 알려진 논어 구절 중에 ‘知之者不如好之者, 好之者不如樂之者’란 말이 있다. 이는 ‘어떤 것을 아는 사람은 그것을 좋아하는 사람만 못하며, 좋아하는 사람은 즐기는 사람만 못하다’라는 뜻이다. 이를 도서관 서비스에 적용시키면 이용자가 도서관 서비스를 아는 수준을 넘어 좋아하는 수준, 좋아하는 수준을 넘어 즐길 수 있도록 만든다면 가히 최고의 도서관과 사서라 불려도 부족함이 없을 것이다.

이 논어 구절처럼 인간이 어떤 활동에 대해 즐거움을 느끼는 상태를 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)는 플로우(flow)라 정의하고(Csikszentmihalyi 1975a), 어떤 상태에서 플로우를 느끼게 되는지에 대해 오랫동안 연구해왔다. 이후 플로우 이론은 서비스를 제공하는 여러 분야에서 대상자의 감정과 행위의 동기를 파악하기 위해, 그리고 플로우 경험이 대상자의 의사결정과 행동 등에 어떤 영향을 미치는지 규명하기 위한 목적으로 폭넓게 적용되고 있다.

이 연구는 칙센트미하이의 플로우 이론을 학생들의 도서관 이용상황에 적용하여, 학생들의 플로우 경험이 도서관 이용만족도와는 어떤 관련이 있는지, 그리고 어떤 요인을 통해 플로우 경험을 확대할 수 있는지를 밝혀보고자 한다. 이를 위해 학생의 학교도서관 이용기술, 학교도서관 이용에 대한 도전의욕, 학교도서관 이용유형, 학생의 학습유형을 플로우의 영향요인으로 설정하였다. 그리고 플로우가 최종적으로 학교도서관 이용만족도에 영향을 미칠 것으로 가정하여 연구모형을 구성하고, 변수 사이의 인과관계를 구조방정식 모형을 통해 분석하고자

한다. 분석결과를 통해 학교도서관 이용에 대한 학생들의 만족도를 향상시킬 수 있는 방법과 학교도서관 이용이 학생들에게 즐거운 경험이 되도록 만드는 방안을 발견한다면 학교도서관 서비스 품질을 향상시킬 수 있는 새로운 접근방법을 모색할 수 있다.

2. 선행연구

인간이 좋아하는 활동에 몰입하게 되는 느낌을 뜻하는 플로우는 인간의 심리와 동기를 설명하는 이론중의 하나이다. 인간의 동기는 어떤 활동을 포기하거나, 선택하게 하거나, 지속하게 만드는 원인이 되기 때문에 플로우와 같은 동기이론을 통해 대상자의 특성을 분석하거나 대상자가 특정 행위에 대해 만족감을 느끼게 되는 원인과 결과 등을 살펴볼 수 있다. 플로우에 관한 여러 선행연구도 이와 같은 방향으로 전개되고 있으며, 현재 많은 분야의 연구에 플로우 이론이 적용되고 있다. 국내의 플로우 관련 선행연구를 문헌정보학 분야와 이외의 분야로 구분하여 살펴보면 다음과 같다.

문헌정보학 분야에서 플로우 이론을 적용한 연구는 비교적 최근에 진행되고 있다. 이병기(2010)는 독서활동에서 학생이 플로우 경험을 갖게 되는 요인을 조사하였는데, 독서자료의 외적 형식, 내용형식, 독서목적 및 의도, 자율성과 타율성, 독서방법, 독서빈도 및 환경에 따라 학생들이 경험하는 플로우에 어떤 차이가 있는지 분석하였다. 연구결과 학생들은 독서상황에서 광범위하게 플로우를 경험하며, 그림이 많은 책, 얇은 책, 쉬운 책, 자유로운 독서상황 등에서 보다 많은 플로우를 경험하는 것으로 나타났다. 이후 그는 후속연구(2011)를 통해 학생의 플로우 유형을 분류하고 이를 측정할 수 있는 검사도구를 개발하였다. 결과적으로 두 연구는 독서에 대한 학생의 특성을 파악함으로써 독서교육을 효과적으로 전개하기 위한 목적을 지니고 있다.

다음으로 플로우 이론은 문헌정보학 이외의 다양한 분야에도 적용되고 있는데, 인터넷 분야에서 모바일 인터넷이 사용자의 플로우 경험에 미치는 영향을 조사한 연구(유상진, 최은빈, 김효정 2006), 인터넷 게임에서 이용자의 감정반응과 플로우의 관계에 대한 연구(손준상 2006), 컴퓨터 이러닝에서 학습만족도와 플로우 경험 간의 인과관계를 구조방정식 모형을 통해 분석한 연구(장필식 2011) 등이 있다. 그리고 플로우 이론은 고객의 반응을 조사하여 마케팅 전략을 수립하기 위한 목적으로 경영분야에서도 적용되고 있다. 이러한 연구에는 플로우 경험이 고객의 구매의도에 미치는 영향을 분석한 연구(김병철, 최수호 2002), 템플스테이 방문객이 느끼는 플로우 경험의 구성요소와 행동의도의 관계를 분석한 연구(윤설민, 정희진 2012) 등이 있다.

이상의 플로우에 관한 국내 선행연구의 유형은 크게 두 가지로 구분할 수 있다. 첫째는 칙센트미하이 가 제시한 플로우 이론을 기본으로 특정 상황에서 이용자 또는 고객이 경험하는 플로우의 구성요소를 규명하려는 연구이고, 둘째는 특정 상황에 맞게 조작적으로 정의된 변수를 선정하여

플로우 경험과 다른 요인들 사이의 인과관계를 파악하려는 연구이다. 이러한 선행연구에서 주요 종속변수로는 구매의도, 만족도, 행동의도 등이 선택되고 있다. 이 중에서 두 번째 유형의 선행연구는 이 연구와 같이 변수간의 인과관계를 구조방정식 모형을 통해 분석하는 방식을 취하고 있다.

Ⅱ. 플로우 이론과 학교도서관

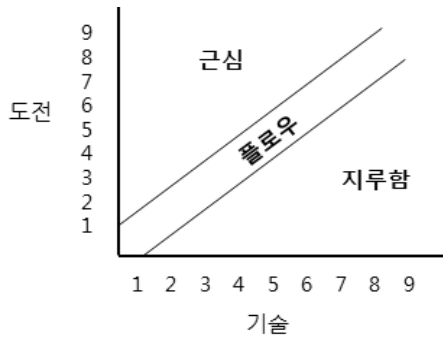
1. 플로우 개념과 구성요소

칙센트미하이이는 인간이 어떤 행위를 할 때 반드시 외적 보상에 목적을 두는 것이 아니라 자신의 주관적 경험에 따라 내적 보상에 이유가 있을 수 있다는 점을 밝혀내기 위해 플로우에 대한 연구를 수행하였다. 플로우는 칙센트미하이가 1975년에 처음으로 제시한 개념이며, 이후 여러 차례의 변화를 통해 최근에는 “특정 활동에 몰입하여 최적의 경험(optimal experience) 상태에서 물 흐르듯 자연스럽게 이루어지는 느낌”을 나타내는 용어이다(Csikszentmihalyi 1997). 이와 같은 감정은 예술가의 창작 활동, 스포츠 게임에서 운동선수, 여가를 즐기는 사람들이 자신의 활동에서 행위 자체를 즐기려는 내적인 동기에 의해 경험할 수 있다.

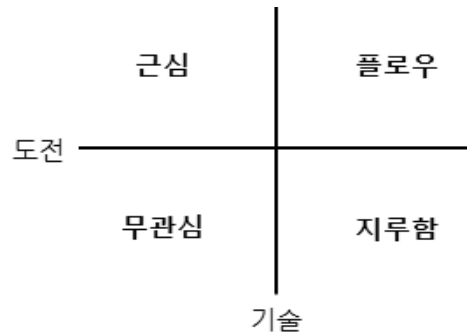
이후 플로우의 개념은 칙센트미하이에 의해 여러 차례 변화되었다. 초기에 그가 제시한 개념은 “완전히 몰입한 상태에서 느끼는 최적의 심리상태(Csikszentmihalyi 1975a, 42)”였지만, 1988년에는 “다른 일에 관심이 없을 정도로 일에 푹 빠져 있는 상태로, 도전의욕과 기술수준이 일정 상태를 넘어설 때 일어나는 감정(Csikszentmihalyi, M. and Csikszentmihalyi, I. S. 1988, 260)”으로, 1990년에는 “어떤 것도 중요하게 여기지 않고 경험 자체가 너무 즐거워 비용을 지불 하더라도 행위를 지속하는 상태(Csikszentmihalyi 1990, 4)”로, 1993년에는 “분명한 목표, 개인의 기술이 주어진 도전에 적합한 상황, 행위와 지각의 통합, 현재 하는 일에 집중, 잠재적 통제감, 자의식이 사라진 상태, 시간개념의 왜곡, 자기목적적 경험”을 플로우의 특징으로 제시하면서 이러한 조건에서 플로우가 일어난다고 하였다(Csikszentmihalyi 1993, 178-179).

플로우의 개념은 인간의 감정에 해당하는 플로우를 보다 객관화시키기 위한 목적으로, 플로우 상태를 구체적으로 표현하기 위해, 플로우 상태가 일어나는 원인을 규명하기 위해서 지속적으로 변화하고 있고, 이후 후속 연구의 과정에서 연구 목적에 맞게 조작적으로 정의되어 사용되고 있다. 플로우의 개념에서 중요한 것은 이상의 개념들을 통해 표현할 수 있는 플로우 상태의 용어인데 여기에는 몰입, 몰두, 즐거운 느낌, 최적의 경험, 만족스러운 경험, 자연스러운 느낌 등이 포함되며, 이러한 표현들은 특정 상황의 플로우 수준을 측정할 수 있는 요소로도 사용될 수 있다.

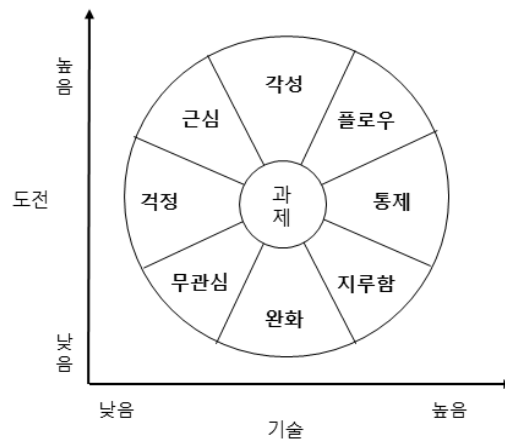
칙센트미하이이는 플로우 모형을 통해 어떤 상황에서 플로우가 일어나는지, 그리고 플로우에 영향을 주는 요인이 무엇인지 제시하였고, 이후 수차례의 연구를 통해 자신의 모형을 발전시켰다. 그동안 발표된 대표적 플로우 모델은 다음 그림과 같다.



<그림 1> 플로우 3채널 모형
(Csikszentmihalyi 1975b, 49)



<그림 2> 플로우 4채널 모형
(Csikszentmihalyi, M. and Csikszentmihalyi, I. S. 1988, 261)



<그림 3> 플로우 8채널 모형
(Csikszentmihalyi and Rathude 1993, 69)

세 모델은 모두 플로우가 일어나기 위한 기본 구성요소로 도전의욕(challenges)과 기술 (skills)을 가정하고 있다. <그림 1>은 칙센트미하이가 1975년에 제시한 모형으로 플로우는 개인의 도전의욕과 기술이 균형을 이룰 때 일어나는 것이며, 개인의 도전의욕이 낮고 기술이 높을 때에는 지루함이, 반대로 기술이 낮고 도전의욕이 높을 때에는 근심이 나타난다. <그림 2>는 이를 더 구체화 한 모형으로 도전의욕과 기술 사이에서 일어나는 감정을 플로우, 근심, 지루함, 무관심으로 세분화시켰고, 플로우는 기술과 도전의욕이 모두 높은 상황에서 일어난다.

6 한국도서관·정보학회지(제46권 제3호)

<그림 3>은 도전의욕과 기술 사이의 감정을 플로우, 통제, 지루함, 완화, 무관심, 걱정, 근심, 각성의 8가지로 구분한 것이다. 이 모형은 도전의욕과 기술사이의 ‘보통’에 해당하는 중간 지점을 설정하여 예를 들어 도전의욕이 낮고 기술이 보통이면 완화가 일어나며, 기술이 높으나 도전의욕이 보통이면 통제가 일어난다는 것을 보여준다. 이 모델에서도 마찬가지로 플로우는 도전의욕과 기술이 높은 상태에서 일어나는 감정이다. 이상의 모델을 통해 플로우는 기본 구성요소에는 도전의욕과 기술이 포함된다는 것을 확인할 수 있다.

2. 학교도서관과 플로우 경험

학교도서관은 기본적으로 학생의 건전한 성장과 인성함양에 기여하기 위한 문화와 교양의 장으로서 역할을 수행해야 한다. 이를 위해 학생들이 도서관에서 여유로운 시간을 보내거나 다양한 문화활동에 참여하여 유익한 경험을 할 수 있는 환경을 조성할 필요가 있다.

학교도서관에서 학생들이 경험할 수 있는 긍정적 정서와 감정은 플로우 경험과 유사하다. 플로우 이론을 학교도서관 서비스에 적용할 수 있는 가능성을 확인하기 위해 국내외의 기준에서 제시하는 학교도서관의 역할을 플로우 이론의 관점에서 살펴보면 <표 1>과 같다.

<표 1> 국내외의 학교도서관 기준과 플로우 경험

기준	각 기준에서 플로우 관련 내용 발췌
한국 도서관협회 기준	3.1.2 목적 4. 학교도서관은 교과학습 및 심미적 체험을 위한 독서교육을 실시하여 독서를 통한 교과학습 및 학생의 인성교육에 기여한다(p.146). 3.7 정보활용 및 독서교육 3.7.1 일반원칙 2. 학교도서관의 정보활용교육과 독서교육은 교과학습 뿐만 아니라 특별활동, 학교행사, 취미활동 등 다양한 학습환경에서 원활하게 이루어질 수 있도록 계획되어야 한다(p.158). 3.7.3 독서교육 1. 학교도서관의 독서교육은 교과학습, 특별활동, 학교행사, 교양여가선용 등의 활동과 연계하여 실시하되 독서표창 등 다양한 방식으로 독서동기를 부여하여야 한다(p.164). 4. 학교도서관의 독서교육은 정서함양과 가치관 확립을 위해 교양독서를 실시하여 인성교육에 이바지할 수 있어야 한다(p.164).
IFLA 기준	1장 사명: 학교도서관은 정보와 지식기반 사회에서 성공적인 삶을 영위하는데 근간이 되는 정보와 아이디어를 제공한다. 학교도서관은 학생의 평생학습능력을 신장시키고, 상상력을 개발하고, 책임감 있는 시민으로 성장할 수 있도록 촉진한다(p.16). 1.3 학교도서관의 정의 ·학교도서관의 기능: 학교도서관은 문화, 전문활동, 교육활동(행사, 회의, 전시회, 자료)을 위한 사회적 열린 공간으로 역할을 수행한다(p.17). 1.4 학교에서 도서관의 역할 ·독서와 리터러시 능력: 독서의 즐거움, 여가독서, 다양한 유형의 매체를 활용한 학습독서, 텍스트를 다양한 매체로 전환, 소통, 배포하고, 의미와 이해를 구성하도록 하는 능력과 성향(p. 18). 1.8 학교도서관 서비스(p.19) ·교사의 전문성 개발(독서와 리터러시, 정보기술, 탐구와 연구과정)

	·학문적 성취와 개인의 즐거움과 삶의 질 향상을 위한 문학과 독서프로그램 ·정보활용능력 개발과 탐구기반 학습 ·다른 도서관과의 협력
AASL 기준	I. 사서교사의 사명: 사서교사의 사명은 학생과 교직원이 아이디어와 정보의 효율적인 이용자가 되도록 하는 것이다. 사서교사는 학생이 비판적 사고자, 열정적 독서인, 유능한 연구자, 정보의 윤리적 이용자가 되도록 촉진시킨다(p.8). V. 21세기 학습자를 위한 기준의 요약(p.14) 1. 탐구하고, 비판적으로 생각하고 정보를 획득한다. 2. 결론을 도출하고, 정보를 활용한 의사결정을 하며, 지식을 새로운 상황에 적용하고, 새로운 지식을 생성한다. 3. 지식을 공유하고 민주사회의 구성원으로 윤리적이며 생산적으로 참여한다. 4. 개인적이며 심미적인 성장을 추구한다.

출처: 한국도서관협회. 2013. pp.146-164.; IFLA. 2015. pp.16-19.; AASL. 2009. pp.8-14.

국내외의 대표적 학교도서관 기준에 해당하는 <표 1>의 『한국도서관 기준』, 『IFLA 학교도서관 가이드라인』, AASL의 학교도서관 경영기준인 *Empowering learners: Guidelines for School Library Programs*은 모두 학교도서관이 학생의 심미적 경험과 성장을 위한 역할을 수행할 것을 제시하고 있고, 그 방법으로 즐거움을 위한 독서, 여가선용, 문화활동, 전시와 행사 등의 활동을 안내하고 있다.

학교도서관의 핵심목적은 다양한 정보자료를 바탕으로 학생의 정보활용능력을 신장시키는 것이다. 이 목적을 효과적으로 달성하기 위해서는 학교도서관과 학생의 관계를 그저 단순한 정보의 제공과 수용의 소극적 관계로 설정하는 것보다 학생이 도서관 자료를 이용하여 학습하는 경험이 자신에게 유익하고 즐겁다는 것을 알게 만들고, 보다 적극적으로 도서관을 활용할 수 있도록 도전의욕을 키워줄 필요가 있다.

이상의 국내외 기준을 통해 학교도서관에서 학생의 긍정적 경험을 확장시키는 것이 학교도서관의 역할수행과 밀접한 관련이 있다는 점을 확인할 수 있다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상과 조사도구

이 연구의 조사대상은 초·중·고등학교에 재학 중인 학생이며, 설문조사는 사서교사가 배치된 전국 16개 학교를 무작위로 선정하여 각 학교당 한 학급을 대상으로 2015년 6월 15일부터 30일까지 실시하였다. 설문응답의 신뢰성을 높이기 위해 사서교사가 설문조사 과정에 참여하여 학생들에게 다소 생소할 수 있는 내용에 대해서 설명할 수 있도록 의뢰하였다. 조사대상 학생의 인구통계 특성은 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 표본의 인구통계 현황

구분		빈도(명)	백분율(%)	합계
학교급	초등학생	80	27.3%	293(100%)
	중학생	94	32.1%	
	고등학생	119	40.6%	
성별	남학생	148	50.5%	293(100%)
	여학생	145	49.5%	
소재지	특별시	30	10.2%	293(100%)
	광역시	201	68.6%	
	중소도시(읍면포함)	62	21.2%	
학교도서관 주당 이용횟수	1-3회	130	44.4%	293(100%)
	4-6회	98	33.4%	
	7-9회	31	10.6%	
	10회 이상	34	11.6%	

설문에 응답한 학생은 총 293명이며, 이 중에서 학교급을 기준으로 초등학생 80명(27.3%), 중학생 94명(32.1%), 고등학생 119명(40.6%)로 고등학생이 다소 많지만, 조사대상은 학교급별로 균형을 이루고 있는 편이다. 성별은 남학생이 148명(50.5%), 여학생이 145명(49.5%)이며, 소재지별로는 특별시에 거주하는 학생이 30명(10.2%), 광역시 거주 학생이 201명(68.6%), 중소도시 거주 학생이 62명(21.2%)로 나타났다.

학교도서관 이용경험이 없는 학생들은 플로우를 경험하기 어렵기 때문에 설문대상자 중 학교도서관 주당 이용경험이 없는 것으로 나타난 65명의 설문지를 분석 대상에서 제외하였다. 학생들의 주당 도서관 이용 횟수는 1~3회가 130명(44.4%), 4~6회가 98명(33.4%), 그리고 다소 이용 빈도가 높은 7~9회는 31명(10.6%), 10회 이상도 34명(11.6%)로 나타났다. 즉, 표본의 55%가 넘는 학생들은 일주일에 약 4회 이상으로 도서관을 자주 이용하는 것으로 나타났다.

설문내용은 연구의 모형에 포함된 변수를 기준으로 선정하였다. 이 연구는 학교도서관 이용에 대한 학생의 플로우 경험과 도서관 이용만족도를 분석하는 것을 주요 내용으로 하기 때문에 우선 이 두 변수를 매개변수와 종속변수로 선정하였다. 그리고 학생들의 플로우 경험에 영향을 미칠 수 있는 변수로 학교도서관 이용기술, 학교도서관 이용에 대한 도전의욕, 학교도서관 이용유형, 학생의 학습유형 4개 변수를 선택하였다. 이상의 6개 잠재변수와 세부 변수를 중심으로 구성한 설문내용은 <표 3>과 같다.

〈표 3〉 설문내용

잠재변수	번호	관측변수	설문문항
학교도서관 이용기술	A1	도서관 이용의 익숙함	학교도서관 이용에 익숙한 편이다.
	A2	도서관 이용지식	학교도서관 이용에 대해 많은 것을 알고 있는 편이다.
	A3	도서관 이용에 대한 자신감	다른 사람들보다 학교도서관 이용방법을 잘 아는 편이다.
	A4	학교도서관 시설지식	학교도서관의 시설에 대해 잘 알고 있는 편이다.
	A5	도서관 이용예절	학교도서관 이용예절에 어울리는 행동을 하는 편이다.
학교도서관 이용에 대한 도전의욕	B1	새로운 시설이용	새로운 시설을 적극적으로 이용하는 편이다.
	B2	새로운 서비스이용	새로운 서비스를 적극적으로 이용하는 편이다.
	B3	도서관 이용의 설렘	설레는 편이다.
	B4	도서관 이용의 긴장	긴장하는 편이다.
	B5	환경적응	주위 환경에 잘 적응하는 편이다.
학교도서관 이용유형	C1	도서관 수업	선생님과 함께 도서관에서 수업을 한다.
	C2	독서	책, 신문, 잡지 등 다양한 자료를 이용하여 독서를 한다.
	C3	탐구학습	책과 인터넷 등을 이용하여 스스로 과제를 해결한다.
	C4	여가활동	영화나 음악을 감상하고 전시회와 도서관 행사에 참여한다.
학생의 학습유형	D1	상호학습	다른 사람과 공부하기를 좋아한다.
	D2	자신만의 학습방법	나 자신만의 학습방법이 있다.
	D3	체험학습	눈으로 보고 직접 체험하는 형태의 공부가 좋다.
	D4	가능성에 대한 생각	다양한 가능성에 대해서 생각하는 공부가 좋다.
	D5	비판적 모둠학습	비판적으로 의견을 주고받는 모둠학습이 좋다.
	D6	새로운 주제의 학습	새롭게 어필할 수 있는 것을 우선적으로 공부하는 것이 좋다.
	D7	순차적 학습	규칙적이고 순차적인 방법으로 공부한다.
	D8	자료탐색	해답을 찾기 전에 다양한 자료를 찾아보기를 좋아한다.
플로우	E1	주의집중	그 상황에 몰두해 있었다.
			그 상황에 열중해 있었다.
			그 상황에 집중해 있었다.
			그 상황에 전념해 있었다.
	E2	즐거움	색다른 기분을 느꼈다.
			자유스런 기분을 느꼈다.
			즐거웠다.
			재미있었다.
	E3	느낌	새로운 것을 발견해서 놀라웠다.
특별한 세상에 있는 것처럼 느껴졌다.			
주위의 환경을 잊었다.			
순간적으로 내가 어디에 있다는 사실을 잊었다.			
학교도서관 이용만족도	F1	이용만족도	학교도서관을 이용하여 만족한다.
	F2	재이용 의사	학교도서관을 다시 이용할 것이다.
	F3	이용권장	학교도서관 이용을 다른 학생에게 추천할 것이다.
6개		28개 변수	39개 문항

플로우 이론에서는 기술과 도전의욕을 플로우를 경험하기 위한 기본 요소로 제시하고 있다. 이 연구에서도 두 변수를 플로우의 독립변인으로 설정하고, 이를 학교도서관 상황에 적합하도록 구성하였다. 구체적으로 학교도서관 이용기술에는 학교도서관의 익숙함, 이용지식, 자신감, 시설지식, 이용예절의 5개 측정요소를 포함시켰다. 이 내용은 기본적으로 사서교사가 지도하는 도서관 이용교육의 주요 내용에 해당한다. 학교도서관 이용에 대한 도전의욕은 학생들이 도서관을 이용하고자 하는 적극적인 마음가짐을 의미하며, 여기에 포함되는 측정요소로 학교도서관의 시설이용, 서비스이용, 도서관 이용의 설렘, 긴장감, 환경적응 5개 요소를 선택하였다.

다음으로 학교도서관 이용유형은 학생이 도서관을 이용하는 주요 형태를 의미하며, 학생들은 도서관 수업, 독서활동, 탐구학습, 여가선용의 주요 4가지 활동을 위해 학교도서관을 이용할 것으로 가정하였다. 학생의 학습유형은 새로운 것을 배울 때 학생들이 선호하는 방식을 나타내며, 학생들은 상호학습을 좋아하거나 자신이 선호하는 학습방법을 지닐 수 있고, 이 외에도 체험학습, 다양한 가능성에 대한 학습, 독서토론과 같은 비판적 모둠학습, 새로운 학습 주제, 전통적 수업방식과 같은 순차적인 학습방식, 자료 활용의 학습방식에 대해 선호할 수 있기 때문에 이상의 8개 변수를 관측변수로 선정하였다.

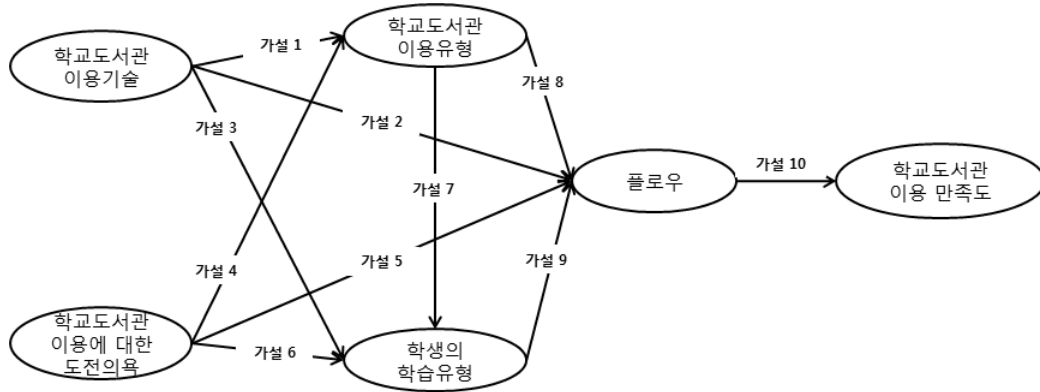
플로우 상태를 표현하는 용어에는 주의집중, 온전한 몰입, 제약의 불식, 시공의 초월, 즐거움, 도전, 통제 등과 같은 다양한 표현이 포함되지만, 이 중에서 대표적 경험에 해당하는 주의 집중, 즐거움, 느낌의 3개 측정요소만을 선택하였다. 하지만 이 표현들은 상황에 따라 해석의 관점이 달라지고, 응답의 범위가 확장될 수 있기 때문에 각 측정요소를 4~5개의 하위 문항으로 나누어 응답하도록 하였다.

끝으로 종속변수는 학교도서관 이용만족도로 설정하였다. 만족도를 측정하는데 사용되는 요소로 이용만족도, 재이용 의사, 그리고 친구들에게 학교도서관을 이용하도록 권장하는지의 3개 측정요소를 선택하였다.

이상의 6개 잠재변수와 28개 관측변수를 측정하기 위해 총 39문항으로 된 설문지를 개발하였고, 인구통계를 제외하고 모든 설문문항은 '매우 그렇다(5)'에서 '매우 아니다(1)'의 5점 척도로 응답할 수 있도록 구성하였다.

2. 연구모형과 가설

잠재변수로 선정한 학교도서관 이용기술, 학교도서관 이용에 대한 도전의욕, 학교도서관 이용유형, 학생의 학습유형, 플로우, 학교도서관 이용만족도의 인과관계를 중심으로 연구모형을 구성한 결과는 <그림 4>와 같다.



<그림 4> 연구모형

<그림 4>의 연구모형에서 학교도서관 이용기술, 학교도서관 이용에 대한 도전의욕, 학교도서관 이용유형, 학생의 학습유형이 플로우에 영향을 미칠 것으로 가정하였고, 이 중에서 학교도서관 이용기술과 학교도서관 이용에 대한 도전의욕은 이용유형과 학생의 학습유형에 먼저 영향을 미칠 것으로 예상하였다. 그리고 학생의 플로우 경험은 학교도서관의 이용만족도에 최종적으로 영향을 미칠 것으로 설정하였다. <그림 4>의 연구모형을 통해 설정된 가설을 종합하면 <표 4>와 같다.

<표 4> 연구가설

가설번호	인과관계	가설명제
1	학교도서관 이용기술 → 학교도서관 이용유형	학교도서관 이용기술은 학교도서관 이용유형에 긍정적 영향을 미칠 것이다.
2	학교도서관 이용기술 → 플로우	학교도서관 이용기술은 학생의 플로우 경험에 긍정적 영향을 미칠 것이다.
3	학교도서관 이용기술 → 학생의 학습유형	학교도서관 이용기술은 학생의 학습유형에 긍정적 영향을 미칠 것이다.
4	학교도서관 이용에 대한 도전의욕 → 학교도서관 이용유형	학교도서관 이용에 대한 도전의욕은 도서관 이용유형에 긍정적 영향을 미칠 것이다.
5	학교도서관 이용에 대한 도전의욕 → 플로우	학교도서관 이용에 대한 도전의욕은 플로우 경험에 긍정적 영향을 미칠 것이다.
6	학교도서관 이용에 대한 도전의욕 → 학생의 학습유형	학교도서관 이용에 대한 도전의욕은 학습유형에 긍정적 영향을 미칠 것이다.
7	학교도서관 이용유형 → 학생의 학습유형	학생의 도서관 이용유형은 학습유형에 긍정적 영향을 미칠 것이다.
8	학교도서관 이용유형 → 플로우	학생의 도서관 이용유형은 플로우 경험에 긍정적 영향을 미칠 것이다.
9	학생의 학습유형 → 플로우	학생의 학습유형은 플로우 경험에 긍정적 영향을 미칠 것이다.
10	플로우 → 학교도서관 이용만족도	학생의 플로우 경험은 도서관 이용만족도에 긍정적 영향을 미칠 것이다.

이상의 가설을 통해 규명하고자 하는 주요 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 학생들의 플로우 경험에 영향을 미칠 것으로 선정된 학교도서관 이용기술, 학교도서관 이용에 대한 도전의욕, 학교도서관 이용유형, 학생의 학습유형 중에서 어떤 변수가 보다 큰 영향을 미치는지 파악하고자 한다. 여기에 포함되는 가설은 1번부터 7번까지이며, 이를 통해 학교도서관 이용과정에서 학생들의 플로우 경험을 높이기 위해 어떤 요인을 강조해야 하는지 살펴볼 수 있다. 둘째, 학생의 플로우 경험이 도서관 이용만족도에 긍정적 영향을 미칠 것인지 가설 10을 통해 분석하여, 학생의 도서관 이용만족도를 높이기 위한 방안을 모색하고자 한다.

IV. 자료분석

1. 기초통계

설문에 응답한 293명 학생의 문항별 평균과 표준편차, 그리고 각 잠재변수의 신뢰도를 분석한 결과는 <표 5>와 같다.

<표 5> 변수의 평균, 표준편차, 신뢰도

N=293

잠재변수	번호	관측변수	평균	표준편차	잠재변수 평균	신뢰도 (Cronbach알파)
학교도서관 이용기술	A1	도서관 이용의 익숙함	3.70	1.13	3.47	0.888
	A2	도서관 이용지식	3.40	1.06		
	A3	도서관 이용에 대한 자신감	3.17	1.06		
	A4	학교도서관 시설지식	3.45	1.10		
	A5	도서관 이용예절	3.63	0.94		
학교도서관 이용에 대한 도전의욕	B1	새로운 시설이용	3.48	1.00	3.23	0.817
	B2	새로운 서비스이용	3.45	0.98		
	B3	도서관 이용의 설렘	2.96	1.10		
	B4	도서관 이용의 긴장	2.60	1.06		
	B5	환경적응	3.67	0.94		
학교도서관 이용유형	C1	도서관 수업	3.49	1.22	3.34	0.686
	C2	독서	3.34	1.12		
	C3	탐구학습	3.50	1.07		
	C4	여가활동	3.04	1.19		
학생의 학습유형	D1	상호학습	3.43	1.14	3.45	0.788
	D2	자신만의 학습방법	3.40	0.99		
	D3	체험학습	3.88	0.96		

	D4	가능성에 대한 생각	3.70	0.97		
	D5	비판적 모둠학습	3.47	1.03		
	D6	새로운 주제의 학습	3.40	0.94		
	D7	순차적 학습	3.12	0.99		
	D8	자료탐색	3.17	1.03		
플로우	E1	주의집중*	3.51	0.86	3.23	0.800
	E2	즐거움*	3.41	0.81		
	E3	느낌*	2.78	0.84		
학교도서관 이용만족도	F1	이용만족도	3.90	0.96	3.88	0.876
	F2	재이용 의사	4.02	0.88		
	F3	이용권장	3.72	1.02		

척도: 1=매우 아니다, 2=아니다, 3=보통, 4=그렇다, 5=매우 그렇다

*플로우의 관측변수는 설문시 신뢰도를 높이기 위해 주의집중 4문항, 즐거움 5문항, 느낌 5문항으로 구분하였으나, 분석시에는 각 관측변수별 평균을 계산하여 사용함

분석결과를 자세하게 살펴보면 다음과 같다. 우선 6개 잠재변수의 평균은 3.23~3.88사이로 나타났기 때문에 잠재변수의 전반적 수준은 ‘보통’을 약간 상회하는 수준이다. 이 중에서 학교도서관 이용만족도의 평균(3.88)이 가장 높고, 학교도서관 이용에 대한 도전의욕(3.23)과 플로우의 평균(3.23)이 상대적으로 낮게 나타났다.

변수별로 살펴보면, 학교도서관 이용기술에서는 A1 도서관 이용의 익숙함의 평균이 3.70으로 나타났고, A3 도서관 이용에 대한 자신감은 평균이 3.17로 낮게 나타났다. 도전의욕에서는 B5 환경적응의 평균이 3.67로 가장 높게 나타났으며, 반면에 B4 도서관 이용의 긴장은 2.60으로 낮게 나타났다. 즉, 학생들은 도서관이 친숙한 공간이기 때문에 도서관 이용에 대한 긴장감은 낮은 반면에 학교도서관의 환경에는 이미 충분하게 적응된 상태임을 확인할 수 있다.

학교도서관 이용유형에서는 C3 탐구학습의 평균이 3.50으로 가장 높게 나타났으며, C4 여가활동의 평균이 3.04로 가장 낮게 나타났다. 즉, 학생은 책이나 자료를 찾아 과제를 해결하기 위한 목적으로 도서관을 이용하며, 반면에 전시회, 행사, 영화와 같은 여가 활동은 학교도서관이 아닌 다른 공간을 통해 욕구를 충족하는 것으로 예측할 수 있다.

학생의 학습유형에서는 D3 체험학습에 대한 선호도가 평균이 3.88로 가장 높게 나타났고, 반면에 D7 규칙적이며 순차적인 학습의 평균은 3.12로 낮게 나타났다. 이 결과를 통해 사서교사가 보통의 교과학습과 같은 방식으로 도서관에서 학생을 지도하는 것보다 여러 프로그램을 통해 다양한 체험학습의 기회를 늘려주는 것이 보다 나은 효과를 보일 것으로 예상할 수 있다.

플로우에서는 E1 주의집중의 평균이 3.51로 높게 나타났으며, E3 느낌은 평균이 2.78로 상대적으로 낮게 나타났다. 플로우에 대한 분석결과를 통해 전반적인 학교도서관 이용에 대한 학생의 긍정적 감정은 높은 편은 아닌 것임을 확인할 수 있다.

학교도서관 이용만족도에서는 F2 재이용 의사의 평균이 4.02로 높게 나타났으며, F3 친구에게 이용을 권장할 것인지에 대해서는 평균이 3.72로 낮게 나타났다. 학교도서관 이용만족도의 평균(3.88)은 6개 잠재변수 중에서 가장 높게 나타났기 때문에 학생들은 학교도서관 이용에 대해 대체적으로 높게 만족하고 있는 것으로 평가할 수 있다.

2. 확인적 요인분석

연구모형에서 설정한 변수의 인과관계를 분석하기 위해 이 연구는 구조방정식 모형을 적용하였다. 연구모형을 분석하기 위해 먼저 각 잠재변수와 측정변수가 적합하게 구성되었는지 평가하기 위해 확인적 요인분석을 실시한 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6> 확인적 요인분석 적합도 평가결과

적합도 지수	$\chi^2(p)$	표준 χ^2	GFI	RMR	NFI	CFI
평가기준(김계수 2007)	$p > 0.05$	3미만	0.90이상	0.05미만	0.90이상	0.90이상
초기모형	805.472(0.000)	2.404	0.834	0.065	0.829	0.891
최종모형	329.849(0.000)	1.896	0.906	0.048	0.914	0.957

<표 6>에서 초기모형은 6개 잠재변수와 28개 관측변수 모두로 구성된 모형을 의미하며, 적합도는 표준 χ^2 값을 충족시켰고, 나머지 5개 지수를 만족시키지 못했기 때문에 각 잠재변수별로 구성 타당성이 부족한 관측변수를 SMC(squared multiple correlations) 값을 기준으로(0.4미만) 제거하였다.

확인적 요인분석을 통해 제거된 관측변수는 총 7개이며, 구체적으로 학교도서관 이용기술에서는 A5 도서관 이용예절(SMC 0.298), 도전의욕에서는 B3 도서관 이용의 설렘(SMC 0.257)과 B4 도서관 이용의 긴장(SMC 0.111), 이용유형에서는 C1 도서관 수업(SMC 0.130), 학습유형에서는 D1 상호학습(SMC 0.131), D3 체험학습(SMC 0.199), D7 순차적 학습(SMC 0.263)이 제거되었다. 그 결과 최종모형의 적합도는 6개 지수중에서 χ^2 값을 제외하고 나머지 5개 지수의 수용기준을 충족하였다.

3. 연구모형 분석과 가설검증

구성 타당성이 부족한 7개 관측변수를 제거한 최종 측정모형을 바탕으로 연구모형에 대한 구조방정식 모형을 분석하였다. 가설검증을 위해 연구모형의 적합도를 평가한 결과 χ^2 값은 339.494(유의확률 0.000), 표준 χ^2 값은 1.907, GFI 값은 0.905, RMR 값은 0.051, NFI 값은 0.911, CFI 값은 0.955로 나타났다. 즉 6개의 적합도 지수중에서 연구모형은 χ^2 과 RMR

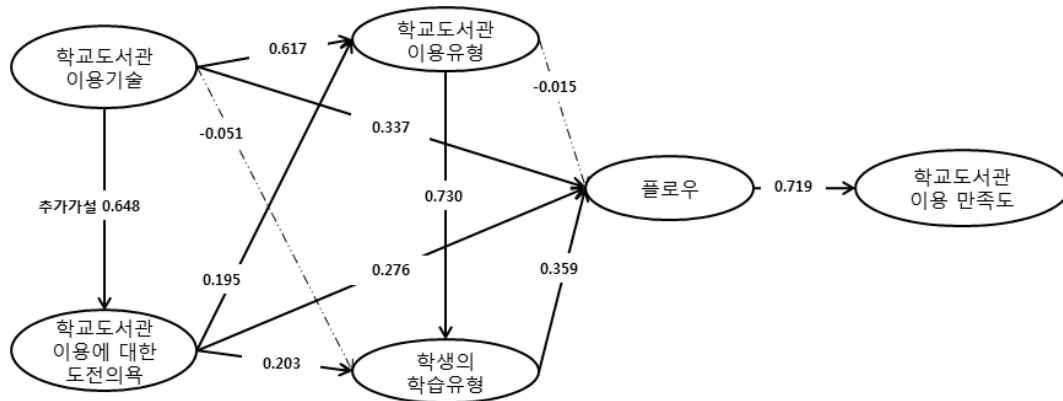
의 2개 지수를 제외하고, 나머지 4개 지수를 만족시키는 것으로 나타났다.

연구모형의 분석을 통해 가설을 검증한 결과는 <표 7>과 같고, 영향력의 크기를 나타내는 표준화 경로계수를 기준으로 인과관계를 나타내면 <그림 5>와 같다.

<표 7> 가설검증 결과

가설 번호	가설	표준화 경로계수	C.R.	S.E.	유의확률 (p)	검증결과
1	학교도서관 이용기술 → 학교도서관 이용유형	0.617	6.811	0.078	0.000*	채택
2	학교도서관 이용기술 → 플로우	0.337	3.592	0.057	0.000*	채택
3	학교도서관 이용기술 → 학생의 학습유형	-0.051	-0.461	0.078	0.645	기각
4	학교도서관 이용에 대한 도전의욕 → 학교도서관 이용유형	0.195	2.465	0.102	0.014*	채택
5	학교도서관 이용에 대한 도전의욕 → 플로우	0.276	3.812	0.066	0.000*	채택
6	학교도서관 이용에 대한 도전의욕 → 학생의 학습유형	0.203	2.570	0.085	0.010*	채택
7	학교도서관 이용유형 → 학생의 학습유형	0.730	5.118	0.118	0.000*	채택
8	학교도서관 이용유형 → 플로우	-0.015	-0.096	0.106	0.923	기각
9	학생의 학습유형 → 플로우	0.359	2.796	0.109	0.005*	채택
10	플로우 → 학교도서관 이용만족도	0.719	9.693	0.117	0.000*	채택
추가	학교도서관 이용기술 → 학교도서관 이용에 대한 도전의욕	0.648	8.901	0.048	0.000*	채택

*p<0.05



<그림 5> 연구모형 분석

모형 적합도: $\chi^2=339.494$ (p=0.000), 표준 $\chi^2=1.907$, GFI=0.905, RMR=0.051, NFI=0.911, CFI=0.955
 영향력의 크기는 표준화 경로계수이며, 실선은 유의수준 0.05를 기준으로 통계적으로 유의미한 관계임

연구모형 분석과정에서 연구가설에서 설정하지 않은 인과관계 중, ‘학교도서관 이용기술이 학교도서관 이용에 대한 도전의욕에 긍정적인 영향을 미칠 것이다’라는 인과관계가 발견되었

고, 이를 ‘추가가설’로 포함시켰다.

가설검증 결과를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 변수를 기준으로, 학교도서관 이용기술은 학교도서관 이용유형(가설 1), 플로우(가설 2), 학생의 학습유형(가설 3), 학교도서관 이용에 대한 도전의욕(추가가설)에 긍정적 영향을 미칠 것으로 예상하였으나, 이 중에서 학교도서관 이용유형, 플로우, 학교도서관 이용에 대한 도전의욕의 세 경로에 영향을 미치며, 영향력의 크기를 나타내는 표준화 경로계수는 각각 0.617, 0.337, 0.648로 나타났다. 즉, 학교도서관 이용기술은 학교도서관 이용에 대한 도전의욕과 학교도서관 이용유형에 상당한 영향을 미치며, 플로우에도 일정수준의 영향을 미치는 것을 의미한다.

학교도서관 이용에 대한 도전의욕은 학교도서관 이용유형(가설 4), 플로우(가설 5), 학생의 학습유형(가설 6)에 영향을 미칠 것으로 가정하였고, 분석결과 통계적으로 모두 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 세 변수에 대한 표준화 경로계수는 각각 0.195, 0.276, 0.203으로, 비록 상당한 영향력은 아니지만 학교도서관 이용에 대한 도전의욕은 플로우, 학생의 학습유형, 학교도서관 이용유형 순으로 긍정적인 영향을 미치고 있다.

학교도서관 이용유형은 학습유형(가설 7)과 플로우(가설 8)에 영향을 미칠 것으로 예상하였으나 이 중에서 학습유형에만 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 두 변수 사이의 표준화 경로계수는 0.730으로 전체 11개 인과관계 중에서 가장 큰 영향력을 보였다. 보통 학생들이 구체적 목적이나 이유 없이 도서관 이용하는 것으로 생각하기 쉬우나, 분석결과 도서관 이용형태는 자신의 학습방법과 밀접한 관련이 있는 것으로 나타났기 때문에 학생들은 어느 정도 자신의 학습형태를 고려하면서 도서관을 이용하는 것으로 평가할 수 있다.

플로우는 학교도서관 이용기술(가설 2), 학교도서관 이용에 대한 도전의욕(가설 5), 학교도서관 이용유형(가설 8), 학생의 학습유형(가설 9)로부터 영향을 받을 것으로 예상하였고, 이 중에서 가설 8을 제외한 나머지 세 개 인과관계만 통계적으로 유의미하였고, 이 세 개 인과관계의 표준화 경로계수는 각각 0.337, 0.276, 0.359로 나타났다. 즉, 플로우에 영향을 미치는 변수 중에서는 학생의 학습유형이 가장 큰 영향을 미치고 있다.

마지막으로 학교도서관 이용만족도는 플로우로부터 영향을 받는다는 가설 10의 표준화 경로계수는 0.719로 나타났다. 즉, 학생들이 학교도서관에서 몰입경험, 구체적으로 주의집중, 즐거움, 좋은 느낌을 경험하면 학교도서관에 대한 만족도가 향상된다는 것을 의미하는 결과이다.

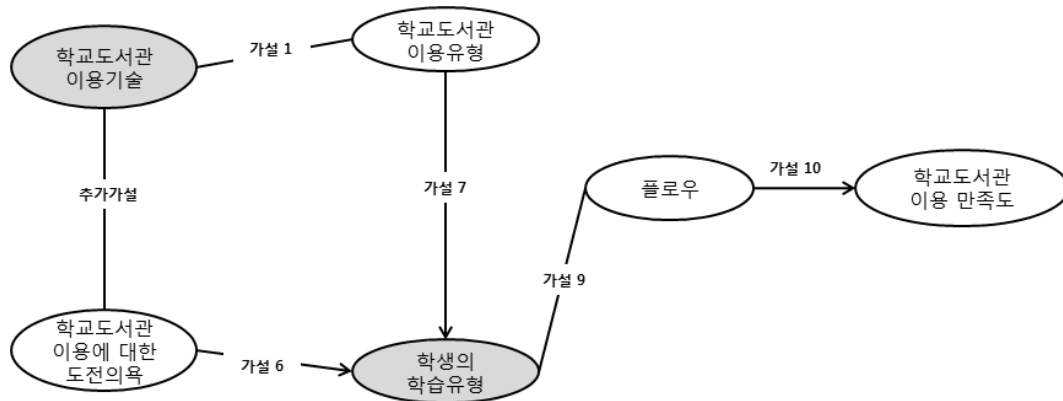
구조방정식 모형분석에서는 각 잠재변수 사이의 직접적 인과관계뿐만 아니라 각 변수가 다른 변수를 거쳐 간접적으로 영향을 미치는 효과와 이들의 총 효과까지 살펴볼 수 있다. 잠재변수 간의 표준화된 직접 효과(standardized direct effects), 간접 효과(standardized indirect effects), 총 효과(standardized total effects)를 분석한 결과는 <표 8>과 같다.

<표 8> 잠재변수 간의 직접 효과, 간접 효과, 총 효과

	효과구분	학교도서관 이용기술	학교도서관 이용에 대한 도전의욕	학교도서관 이용유형	학생의 학습유형	플로우
학교도서관 이용에 대한 도전의욕	직접 효과	0.648	0.000	0.000	0.000	0.000
	간접 효과	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	총 효과	0.648	0.000	0.000	0.000	0.000
학교도서관 이용유형	직접 효과	0.617	0.195	0.000	0.000	0.000
	간접 효과	0.126	0.000	0.000	0.000	0.000
	총 효과	0.743	0.195	0.000	0.000	0.000
학생의 학습유형	직접 효과	-0.051	0.203	0.730	0.000	0.000
	간접 효과	0.674	0.142	0.000	0.000	0.000
	총 효과	0.624	0.345	0.730	0.000	0.000
플로우	직접 효과	0.337	0.276	-0.015	0.359	0.000
	간접 효과	0.392	0.121	0.262	0.000	0.000
	총 효과	0.729	0.397	0.248	0.359	0.000
학교도서관 이용만족도	직접 효과	0.000	0.000	0.000	0.000	0.719
	간접 효과	0.524	0.286	0.178	0.258	0.000
	총 효과	0.524	0.286	0.178	0.258	0.719

제시된 수치는 표준화 경로계수임, 음영은 간접 효과가 직접 효과보다 큰 경우임

<표 7>과 <그림 5>는 연구모형에서 설정한 직접적인 인과관계를 표준화 경로계수를 중심으로 살펴본 결과이며, 이 직접적인 인과관계는 <표 8>에서 직접 효과로 나타나 있다. <표 8>에 제시된 효과 중에서 주목할 점은 간접 효과인데, 이 중에서 음영으로 표시된 부분은 간접 효과가 직접 효과보다 큰 경우이다. <표 8>의 간접 효과를 통해 변수 사이 인과관계의 전반적 흐름을 정리하면 <그림 6>과 같다.



<그림 6> 간접 효과를 통해 살펴본 인과관계 흐름

이를 구체적으로 살펴보면, 첫째, 학교도서관 이용기술이 학생의 학습유형에 영향을 미칠 것이라는 가설 3의 직접적인 인과관계는 통계적으로 유의미하지 않는 것으로 나타났지만 학

교도서관 이용기술은 학교도서관 이용유형(가설 1)을 거쳐 학생의 학습유형(가설 7)에 영향을 미치는 간접경로, 그리고 학교도서관 이용기술은 학교도서관 이용에 대한 도전의욕(추가 가설)을 거쳐 학습유형(가설 6)에 영향을 미치는 간접경로를 통해 간접 효과 0.674의 상당한 영향력을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 학교도서관 이용기술은 플로우에 직접적으로 0.337의 영향을 미치지만 학교도서관 이용유형(가설 1)과 학습유형(가설 7)을 거쳐, 그리고 학교도서관 이용에 대한 도전의욕(추가 가설)과 학생의 학습유형(가설 9)를 거쳐 플로우에 간접적으로 0.392의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

<표 8>에서 학교도서관 이용만족도에 영향을 미치는 나머지 변수의 간접 효과를 크기순으로 살펴보면, 학교도서관 이용기술의 간접 효과는 0.524, 학교도서관 이용에 대한 도전의욕의 간접 효과는 0.286, 학생의 학습유형의 간접 효과는 0.258, 학교도서관 이용유형의 간접 효과는 0.178 순으로 나타났다.

이상의 분석결과를 통해 학교도서관의 이용기술이 여러 변수에 걸쳐 상당한 간접적 영향을 미치며, 결과적으로 학교도서관 이용만족도에도 플로우 다음의 영향을 미친다는 점을 확인할 수 있다.

지금까지의 구조방정식 분석을 통해서 도출할 수 있는 결론은 크게 두 가지로 정리 될 수 있다. 첫째, 연구모형의 분석을 통해 총 11개의 가설의 종합적 인과관계는 <그림 6>와 같이 '학교도서관 이용기술은 학교도서관 이용에 대한 도전의욕과 학교도서관 이용유형에 영향을 미치고, 학교도서관 이용유형은 학습유형에, 그리고 학습유형은 플로우를 거쳐 학교도서관 이용만족도에 영향을 미치는 구조'이다.

둘째, 학교도서관 이용만족도는 학생의 플로우 수준으로부터 영향을 받기 때문에 학교도서관 이용만족도 향상을 위해서는 학생의 플로우 경험을 확장시킬 필요가 있다. 연구모형 분석을 통해 플로우는 학생의 학습유형으로부터 영향을 받고 있는 것으로 나타났기 때문에 플로우의 수준을 높이기 위해서는 학생이 선호하는 학습유형을 도서관 서비스에 적극적으로 반영해야 한다. 그리고 간접 효과 분석을 통해 학생들의 도서관 이용기술이 플로우와 만족도에 상당한 영향을 미치는 것으로 나타났기 때문에 학생들의 도서관 이용기술을 향상시키는 것이 결국 이용만족도를 높이고 학생의 플로우 경험을 확장시키는 중요한 방법이다.

V. 결 론

1. 연구결과 종합

도서관은 결국 이용자를 위해 존재하는 시설이며, 도서관에서 제공하는 서비스는 이용자에

게 높은 만족감을 줄 수 있어야 한다. 도서관 서비스에 대한 학생들의 만족도를 향상시킬 수 있는 방법을 모색하기 위해 이 연구는 칙센트미하이(Chickson)가 제시한 플로우 이론을 적용하여 연구를 설계하였다.

연구모형은 학교도서관 이용만족도를 종속변수로 그리고 이용만족도에 영향을 미치는 변수로 플로우를 선택하고, 플로우에 영향을 미치는 요인으로 학교도서관 이용기술, 학교도서관 이용에 대한 도전의욕, 학교도서관 이용유형, 학생의 학습유형의 4개 변수를 선정하였다. 그리고 이상의 변수를 측정하기 위해 총 28개 세부변수를 선정하였고, 이를 39개의 설문문항으로 구체화시켜 사서교사가 배치된 전국 16개 학교를 대상으로 조사를 실시하였다.

연구모형은 초기에 6개의 잠재변수 사이에 10개의 인과관계를 설정하였으나, 통계분석 과정에서 1개의 인과관계를 추가하여 총 11개의 인과관계를 가설로 설정하였다. 설정한 가설은 학교도서관 이용기술 → 학교도서관 이용유형(가설 1), 학교도서관 이용기술 → 플로우(가설 2), 학교도서관 이용기술 → 학생의 학습유형(가설 3), 학교도서관 이용에 대한 도전의욕 → 학교도서관 이용유형(가설 4), 학교도서관 이용에 대한 도전의욕 → 플로우(가설 5), 학교도서관 이용에 대한 도전의욕 → 학생의 학습유형(가설 6), 학교도서관 이용유형 → 학생의 학습유형(가설 7), 학교도서관 이용유형 → 플로우(가설 8), 학생의 학습유형 → 플로우(가설 9), 플로우 → 학교도서관 이용만족도(가설 10)이며, 학교도서관 이용기술 → 학교도서관 이용에 대한 도전의욕이 추가가설로 선정되었다.

기초통계 분석결과, 각 잠재변수의 평균은 학교도서관 이용만족도, 학교도서관 이용기술, 학생의 학습유형, 학교도서관 이용유형, 학교도서관 이용에 대한 도전의욕과 플로우 순으로 나타났다. 즉, 전반적으로 학생들은 학교도서관 이용에 대해 상대적으로 높은 만족도를 보였으며, 자신은 학교도서관 이용에 대한 기술을 어느 정도 갖춘 것으로 평가하고 있었고, 반면에 심리적 요인에 해당하는 학교도서관 이용에 대한 도전의욕과 플로우 경험에 대해서는 낮은 수준을 보였다.

구조방정식 모형을 분석하기 위해 확인적 요인분석을 실시한 결과 총 7개의 문항이 해당 잠재변수를 구성하는 타당성이 부족한 것으로 나타나, 이를 제거한 후에 측정모형의 타당도를 확보하였다. 연구의 가설을 검증한 결과 11개의 가설 중에서 학교도서관 이용기술 → 학생의 학습유형(가설 3)과 학교도서관 이용유형 → 플로우(가설 8)을 제외하고 나머지 9개 가설이 통계적으로 유의미하였다.

가설검증을 통해 확인된 인과관계의 구조는 학교도서관 이용기술이 학생들의 학교도서관 이용에 대한 도전의욕과 학교도서관 이용유형에, 학교도서관 이용유형은 학생의 학습유형에, 그리고 학습유형은 플로우를 거쳐 학교도서관 이용만족도에 영향을 미치는 구조로 나타났다. 또한 각 변수의 직접적인 인과관계뿐만 아니라 간접 효과를 살펴본 결과, 학교도서관 이용기술은 학생의 학습유형과 플로우에 직접 효과 보다 큰 영향력을 보였고, 학교도서관 이

용만족도에는 플로우 다음의 영향력을 미치는 변수로 나타났다. 즉, 이상의 분석을 통해 학생들의 도서관 이용만족도를 높이기 위해서는 학생의 플로우 경험과 학교도서관 도서관 이용기술의 수준을 높이는 것이 중요한 과제임을 확인하였다.

2. 연구결과 도출된 사서교사의 역할

학교도서관 서비스 개선과 이용자의 만족도 향상은 결과적으로 사서교사의 역할수행의 문제로 귀결된다. 통계분석 결과를 통해 학교도서관의 이용만족도는 학생의 플로우 경험과 직접적인 관련이 있는 것으로 나타났기 때문에 사서교사는 학생이 도서관을 이용하는 것이 즐거운 경험이 될 수 있도록 다양한 기회를 제공해야 한다. 또한 학생들이 선호하는 학습유형이 플로우에 영향을 미치며, 학생은 선호하는 학습활동으로 기초통계에서 체험학습과 다양한 가능성에 대한 생각이 높게 나타났기 때문에 이와 같은 점을 고려하여 학교도서관의 프로그램을 개발할 필요가 있다. 예를 들어 독서행사, 독서 동아리와 같은 대표적 프로그램은 학생들의 플로우 경험을 확장시키며, 학생의 도서관 만족도를 향상시킬 수 있는 방안으로 충분한 가치를 지니고 있음을 확인한 셈이다.

학생의 도서관 이용기술은 여러 변수를 통해 도서관 이용만족도에도 영향을 미치기 때문에 사서교사는 학생의 도서관 이용기술을 신장시키기 위한 역할을 수행할 필요가 있다. 도서관 자료, 서비스, 시설의 이용 능력을 의미하는 도서관 이용기술은 사서교사의 적극적인 교육활동을 통해 신장될 수 있기 때문에 사서교사가 체계적인 정보활용교육을 계획하여 학생을 지도하는 것이 가장 효과적인 방안이 될 수 있다. 현실적으로 사서교사가 교육과정을 통해 정규적인 교육활동에 참여할 수 있는 기회가 제한되어 있다 하더라도 신입생을 대상으로 하는 1~2시간의 도서관 이용지도가 학생의 도서관 이용기술에 직접적인 영향을 미칠 수 있다는 점을 고려해야하며, 사서교사는 이러한 비정규적인 교육활동에도 높은 관심을 기울여야 한다.

다음으로 학생들이 도서관을 보다 자주 이용할 수 있도록 상황을 조성할 필요가 있다. 과제 해결을 위해 학교도서관을 이용해야 하는 상황을 만들면 학생들이 도서관 이용기술의 필요성을 보다 많이 느끼게 되고, 학교도서관을 실제 이용하는 과정에서 능력이 향상될 수 있기 때문이다. 이를 위한 구체적 방안으로 여러 교과교사와 협의하여 교과과제, 수행평가, 학습독서 등을 교과의 교육과정에 포함시키는 활동을 수행해야 한다.

그리고 이상의 활동뿐만 아니라 학생들이 도서관을 이용하는 과정을 쉽게 이해할 수 있도록 기초적인 자료배열과 이용에 대한 정보를 담은 표시체계(sign system)를 부착하여 학생들이 도서관 이용에서 어려움을 느끼지 않도록 시설을 개선시켜 나가야 한다.

참고문헌

- 김계수. 2007. 『AMOS 16.0 구조방정식모형 분석』. 서울 : 한나래.
- 김병철, 최수호. 2002. 플우(Flow) 경험이 구매의도에 미치는 영향. 『조사연구』, 3(2): 17-45.
- 손준상. 2006. 인터넷게임에서 감정반응이 플로우(flow)에 미치는 영향에 관한 탐색연구. 『마케팅 관리연구』, 11(1): 1-19.
- 유상진, 최은빈, 김효정. 2006. 모바일 인터넷 특성이 플로우 경험에 미치는 영향에 관한 연구. 『한국경영정보학회지』, 8(1): 125-139.
- 윤설민, 정희진. 2012. 플로우 경험의 구성요소, 만족도, 그리고 행동의도 간 구조적 관계 - 템플스테이 방문객을 중심으로. 『관광연구』, 25(6): 227-246.
- 이병기. 2010. 초·중등 학생의 독서 플로우 성향과 요인 분석에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 41(4): 51-72.
- 이병기. 2011. 구조방정식 모형에 의한 독서 플로우의 유형 분류와 검사도구 개발에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 42(1): 29-49.
- 장필식. 2012. 컴퓨터 이터닝에서 학습만족도와 자기주도성, 플로우(Flow) 경험 간의 관계. 『韓國 컴퓨터情報學會論文誌』, 17(1): 69-76.
- 한국도서관협회. 2013. 『한국도서관기준』. 서울: 한국도서관협회.
- AASL. 2009. *Empowering learners: Guidelines for School Library Programs*. Chicago: AASL.
- Csikszentmihalyi, M. 1975a. "Play and Intrinsic Rewards." *Journal of Humanistic Psychology*, 15(3): 41-63.
- Csikszentmihalyi, M. 1975b. *Beyond boredom and anxiety: The Experience of Play in Work and Games*. New York: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. and Csikszentmihalyi, I. S. 1988. *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*. New York: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row.
- Csikszentmihalyi, M. 1993. *The Evolving Self: A Psychology for the Third Millennium*. New York: HarperCollins.
- Csikszentmihalyi, M. and Rathunde, K. 1993. "The measurement of flow in everyday life: Toward a theory of emergent motivation," *Developmental Perspectives*

on Motivation, Lincoln: The University of Nebraska Press.

Csikszentmihalyi, M. 1997. *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. New York: Basic Books.

IFLA. 2015. *The IFLA School Library Guidelines*. <http://www.ifla.org/files/assets/school-libraries-resource-centers/publications/ifla_school_library_guidelines_draft.pdf> [cited 2015. 7. 11].

국한문 참고문헌의 영문 표기

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

Jang, Phil-Sik. 2012. "Relationships among Learner's Satisfaction, Self-Directedness and Flow Experience in Computer e-Learning." *Journal of the Korea society of computer and information*, 17(1): 69-76.

Kim, Byung-Cheol and Soo-Ho Choi. 2002. "Effect of Flow on Purchase Intension." *Survey research*, 3(2): 17-45.

Kim, Kye-Su. 2007. *AMOS 16.0 Analysis of Structural Equation Model*. Seoul : Hannarae.

KLA. 2013. *Standards for Korean Libraries*. Seoul: KLA.

Lee, Byeong-Ki. 2010. "An Analysis on the Affecting Factors, Reading Disposition of Reading Flow of Elementary and Second Students." *Journal of Korean library and information science society*, 41(4): 51-72.

Lee, Byeong-Ki. 2011. "A Study on Type Classification and Test Instruments Development of Reading Flow Using Structure Modeling." *Journal of Korean library and information science society*, 42(1): 29-49.

Son, Jun-Sang. 2006. "The Exploratory Study on the Effects of Emotional Response on the Flow in the Internet Games." *Journal of marketing management research*, 11(1): 1-19.

Yoo, Sang-Jin, Eun-Bin Choi, Hyo Jung Kim. 2006. "An Empirical Study on the Flow Experience Affected by Characteristics of Mobile Internet." *Information Systems Review*, 8(1): 125-139.

Yoon, Seol-Min, Hee-Jin Jung. 2012. "Structural relationships among constructs of flow experience, satisfaction, and behavioral intention - Focused on visitors of temple stay." *Korean Journal of Tourism Research*, 25(6): 227-246.