

공공도서관 뉴미디어-플랫폼 운영 현황 및 사서인식에 관한 연구*

A Study on Public Librarians' Perception and Current Status of New Media and Platform Operation in Public Libraries

김 태 훈 (Taehoon Kim)**
노 영 희 (Younghée Noh)***

목 차

- | | |
|--------------|--------------------------------------|
| 1. 서 론 | 5. 뉴미디어-플랫폼 기반 도서관 서비스의
발전 가능성 논의 |
| 2. 이론적 배경 | 6. 결론 및 제언 |
| 3. 연구방법 및 절차 | |
| 4. 설문조사 분석결과 | |

초 록

본 연구는 공공도서관 사서들을 대상으로 뉴미디어 플랫폼 활용 현황과 보존에 대한 인식을 조사하여 향후 수집·보존 방안을 모색하였다. 설문 결과, 사서들은 뉴미디어 자료의 보존 가치를 높게 평가하면서도, 예산 부족과 기술적 한계를 주요 어려움으로 꼽았다. 특히, 수집 기준의 명확성, 저작권 문제 해결, 정책적 지원의 필요성을 강조하였다. 또한 실감 콘텐츠와 메타버스 등 신기술 기반 자료에 대한 이해와 활용도 제고를 위한 교육과 지원이 필요함을 확인하였다. 이를 바탕으로 공공도서관은 디지털 자료의 수집·보존 정책을 수립하고, 기술적 인프라와 전문 인력을 확충하여 뉴미디어 기반 서비스를 강화할 필요가 있다.

ABSTRACT

This study surveyed public library librarians on their perceptions and current use of new media platforms to explore future strategies for collection and preservation. The survey results indicated that while librarians highly value the preservation of new media content, they cited budget constraints and technical limitations as major challenges. In particular, they emphasized the need for clear collection criteria, resolution of copyright issues, and policy support. Additionally, the findings highlighted the necessity of education and support to enhance understanding and utilization of new technologies, such as immersive content and the metaverse. Based on these insights, public libraries should establish digital content collection and preservation policies, strengthen technical infrastructure, and increase professional capacity to improve their new media-based services.

키워드: 사서인식, 공공도서관, 뉴미디어-플랫폼, 운영 현황

Librarians' Perception, Public Libraries, New Media Platforms, Operational Status

* 본 연구는 박사학위논문의 일부를 수정·보완하여 학술논문으로 발전시킨 것임.

** 한국연구재단 산학교육혁신팀 팀장(k511cw@nrf.re.kr / ISNI 0000 0005 2416 4090) (제1저자)

*** 건국대학교 문헌정보학과 교수(irs4u@kku.ac.kr / ISNI 0000 0000 4120 5652) (교신저자)

논문접수일자: 2025년 1월 19일 최초심사일자: 2025년 1월 27일 게재확정일자: 2025년 2월 7일
한국문헌정보학회지, 59(1): 5-32, 2025. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2025.59.1.005>

※ Copyright © 2025 Korean Society for Library and Information Science

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

1. 서 론

최근 디지털 기술의 급격한 발전은 정보의 생산과 유통 방식에 근본적인 변화를 가져왔으며, 특히 뉴미디어 플랫폼에서 생성되는 자료의 보존 문제는 중요한 연구 과제로 부상하고 있다. 뉴미디어 플랫폼은 일반적으로 소셜 미디어, 메타버스, 확장 현실(XR) 기술 등과 같이 디지털 환경에서 사용자 생성 콘텐츠(UGC, User-Generated Content)가 활발히 생산·공유되는 공간을 의미한다(Schroeder, 2018; Kaplan & Haenlein, 2010). 이러한 플랫폼에서 생성된 정보는 현대 사회의 중요한 문화적 유산이자 공공적 가치를 지닌 자료로, 이를 체계적으로 수집하고 보존하는 것은 필수적이다.

그러나 뉴미디어 자료는 전통적인 문헌이나 웹자료와는 다른 특성을 가지며, 기존의 수집·보존 방식으로는 효과적으로 관리하기 어렵다. 예를 들어, 소셜 미디어 플랫폼의 정책 변경, 기술적 문제, 서비스 종료 등으로 인해 유의미한 정보가 사라지는 사례가 지속적으로 발생하고 있다(Brügger & Milligan, 2019). 이는 디지털 환경에서 생성되는 자료가 플랫폼 소유자의 정책에 따라 급격히 변화하며, 단기적으로는 접근성이 보장되지만 장기적으로는 손실될 위험이 크다는 점을 시사한다. 특히, 실감 콘텐츠(immersive content)나 소셜 미디어 게시물과 같은 자료들은 고유한 기술적 형식과 사용자 상호작용 요소를 포함하고 있어, 기존의 웹 아카이빙(Web Archiving) 방식으로는 충분한 보존이 어려운 실정이다(Gomes et al., 2011).

현재까지 도서관 및 아카이브 기관에서는 웹 사이트와 디지털 문서를 중심으로 한 수집 및 보

존 연구를 활발히 진행해 왔지만, 뉴미디어 플랫폼 기반 자료의 수집 및 장기 보존에 대한 연구는 상대적으로 부족하다(Hockx-Yu & Knight, 2008). 또한, 기존의 도서관 및 기록보존 기관이 운영하는 디지털 아카이빙 시스템이 소셜 미디어, 메타버스, XR 콘텐츠와 같은 새로운 매체 형식을 효과적으로 다룰 수 있는지에 대한 검토도 필요하다. 이에 따라, 뉴미디어 플랫폼 자료의 효과적인 수집·보존을 위한 법적·기술적 기반 마련과, 유관 기관 간 협력 모델에 대한 연구가 요구된다(Cooke, 2020).

본 연구는 이러한 문제의식을 바탕으로, 공공도서관에서 뉴미디어 플랫폼을 활용 및 운영하는 현황을 분석하고, 사서들이 이에 대해 갖는 인식을 조사하는 데 초점을 맞춘다. 특히, 공공도서관이 뉴미디어 자료를 어떻게 수집·보존하고 있는지, 이를 위한 법적·기술적 기반이 충분한지, 사서들은 이러한 자료를 관리하는 데 어떤 어려움을 겪고 있는지를 살펴본다. 이를 통해 향후 공공도서관이 뉴미디어 플랫폼을 활용한 자료 보존 및 서비스 운영을 보다 효과적으로 수행할 수 있도록 방향성을 제시하는 것이 본 연구의 궁극적인 목표이다. 본 연구의 주요 연구 질문은 다음과 같다.

- RQ1: 공공도서관에서 뉴미디어 플랫폼을 활용한 자료 수집 및 운영 현황은 어떠한가?
- RQ2: 공공도서관 사서들은 뉴미디어 플랫폼 기반 자료의 수집과 보존에 대해 어떤 인식을 가지고 있는가?
- RQ3: 뉴미디어 플랫폼을 통한 자료 보존을 활성화하기 위해 필요한 법적·기술적·행정적 지원 요소는 무엇인가?

본 연구는 뉴미디어 플랫폼에서 생성된 자료들의 보존과 접근성을 향상시키기 위한 중요한 기초 자료로서, 현대의 정보 환경에서의 기록 보존 전략을 수립하는 데 기여할 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 뉴미디어-플랫폼 기반 자료의 등장과 성장

‘플랫폼(platform)’이라는 용어는 본래 ‘구획된 땅(plat)’과 ‘형태(form)’의 결합어로, 특정 용도에 따라 다양한 방식으로 활용될 수 있는 공간을 의미한다. 이러한 개념은 정보기술(IT) 분야로 확장되면서 단순한 물리적 공간을 넘어, 다양한 응용 프로그램과 기술 개발을 위한 기반 시스템을 의미하는 포괄적인 개념으로 자리 잡았다. 본 연구에서 다루는 플랫폼 개념은 IT 및 컴퓨터 시스템 내에서의 정의에 초점을 맞추며, 이는 다른 프로그램이나 프로세스가 실행될 수 있도록 지원하는 기술적 기반을 의미한다. 예를 들어, 개인 컴퓨팅 환경에서 플랫폼은 특정 하드웨어(컴퓨터)와 소프트웨어(운영체제)를 포함하는 실행 환경을 구성하며, 하나의 플랫폼에서 개발된 응용 프로그램이 다른 플랫폼에서는 호환되지 않는 특성을 가진다. 플랫폼은 크게 하드웨어 플랫폼, 소프트웨어 플랫폼, 서비스 플랫폼으로 구분된다. 하드웨어 플랫폼은 일정한 표준을 갖춘 기술적 기반으로 다양한 제품이 제작될 수 있도록 하는 환경을 제공한다. 이후 소프트웨어의 발전과 함께 플랫폼 개념은 확장되었으며, Java나 웹 브라우저 기반의 응용 프로그램이 등장하면서 소프트

웨어 플랫폼이 활성화되었다. 소프트웨어 플랫폼은 특정 환경에서 다양한 기능을 실행할 수 있는 공통 시스템을 의미하며, 웹 서비스의 성장과 더불어 다양한 응용 분야에서 활용되고 있다. 한편, 서비스 플랫폼은 인터넷을 기반으로 사용자에게 맞춤형 서비스를 제공하는 환경을 의미하며, 트위터의 API 오픈과 같은 사례가 대표적이다.

본 연구에서 다루는 뉴미디어-플랫폼(미디어 플랫폼) 기반 자료는 이러한 서비스 플랫폼을 통해 생성된 정보를 포함한다. 미디어 플랫폼은 새로운 기술을 적용하여 콘텐츠를 제공하는 서비스나 사이트, 혹은 전달 방식 등을 의미하며, 단순한 정보 제공뿐만 아니라 대중이 직접 피드백을 남기고 토론하거나 공유할 수 있도록 하는 기능을 포함하고 있다. 대표적인 미디어 플랫폼으로는 Facebook, YouTube, 지역 신문, 네트워크 TV 등이 있으며, 기존 미디어 산업과 결합하여 지속적으로 성장하고 있다.

최근 미디어 플랫폼은 기술적 혁신과 비즈니스 모델의 변화에 따라 다채로운 양상으로 발전하고 있다. 예를 들어, 영화나 드라마는 OTT(Over-The-Top) 플랫폼을 통해 유통되고 있으며, 음악과 웹툰은 포털 기반 플랫폼에서 제공되고 있다. 또한, 사용자가 직접 제작한 콘텐츠(UGC, User-Generated Content)는 YouTube와 같은 대형 콘텐츠 플랫폼을 통해 확산되고 있으며, 독립 크리에이터와 이를 지원하는 서비스들이 빠르게 증가하고 있다. 대표적으로 서브스택(Substack)과 패트리온(Patreon)은 창작자가 중심이 되어 콘텐츠를 제공하는 플랫폼의 사례로 꼽힌다. 더 나아가, 기술의 발전과 함께 메타버스, 증강현실(AR), 가상현실(VR),

혼합현실(MR) 등의 차세대 미디어 플랫폼이 등장하면서 콘텐츠 소비 방식 또한 변화하고 있다. 미디어 플랫폼은 소셜 미디어, 콘텐츠 플랫폼, e-러닝 플랫폼 등으로 세분화될 수 있으며, 이들은 각각의 역할에 따라 특정 목적을 위해 활용된다.

소셜 미디어 플랫폼은 개인과 단체가 자신을 표현하고, 특정 관심사를 공유하며, 네트워크를 형성할 수 있도록 지원하는 서비스로, 대표적인 예로는 Facebook, Twitter, LinkedIn, YouTube, Instagram, Pinterest, Snapchat, TikTok 등이 있다. 이러한 플랫폼은 크게 소셜 네트워킹, 콘텐츠 커뮤니티, 인터랙티브 미디어, 블로깅 및 커뮤니티 빌딩 등으로 나뉘며, 이용자의 목적과 상호작용 방식에 따라 차별화된 서비스 모델을 구축하고 있다.

2.2 선행연구

이러한 뉴미디어, 즉 매체는 소식이나 사실을 전달하는 수단이라는 사전적 정의에서 출발해 커뮤니케이션의 방식, 미디어, 메시지 운반체로서의 역할까지 포괄적으로 이해된다. 백윤소(2013)는 매체를 “불특정 다수에게 공적이고 간접적이며 일방적으로 사회적 정보와 사상을 전달하는 수단”으로 정의하며, 신문, 라디오, 영화, 잡지 등을 그 대표적인 예로 제시하였다. 고영만(1996)은 정보매체의 변화를 분석하면서 1980년대 인쇄자료 중심의 도서관 운영에서 1990년대 디지털 정보의 확산으로 도서관의 역할과 공간 구성이 크게 변화했음을 밝혔다. 그는 이러한 변화가 단순한 기술적 대응을 넘어 정보 환경의 급진적 진화에 따른 필연적 과정

임을 강조하며, 도서관이 사회적·문화적 중심지로서 지속적 역할을 수행하기 위해 디지털화와 공간 재구성에 대한 심층적 연구와 실천이 필요함을 주장하였다.

고재민과 이승모(2023)는 4차 산업혁명의 보편화가 도서관 이용자의 정보 접근 방식에 미친 영향을 분석하며, 정보 접근이 시간과 장소의 제약을 받지 않게 되었다고 설명한다. 연구는 디지털 매체 활용이 증가함에 따라 북카페 형태의 공간 수요가 높아지고, 창작과 창의적 활동을 위한 공간이 도서관에서 중요해지고 있음을 밝혔다. 이러한 변화는 도서관이 열람, 문화, 교육, 체험 등 복합적 기능을 제공하는 공간으로 재구성될 필요성을 시사한다. 박성재(2023)는 도서관 내부 공간에서의 이용자 이동패턴을 스마트폰 와이파이 신호로 분석한 결과, 한 공간만 이용하는 비율이 27.17%에 불과하다는 점을 지적하며, 도서를 연계한 프로그램의 개선 필요성을 제기하였다. 최지원과 곽승진(2024)은 SNS 데이터를 활용해 공공도서관 이용자의 인식과 경험을 분석하며, 어린이 동반 이용자 많고, 도서관이 복합문화공간으로의 발전 가능성이 크다고 제언하였다. 정미옥(2024)은 도서관 서비스 품질이 이용자 만족도와 충성도에 미치는 영향을 연구하며, 서비스 품질 향상이 이용자 만족도를 높이고, 이는 충성도로 이어진다고 결론지었다.

위의 연구들은 공공도서관이 정보 매체의 디지털화와 4차 산업혁명에 따른 사회적 변화에 대응하여 단순 열람 공간을 넘어 복합문화공간으로 재편되어야 함을 시사한다. 디지털 매체 활용 증가에 따라 창의적 활동, 상호작용, 체험 중심 공간의 필요성이 강조되며, 서비스 품질

향상과 프로그램 개선을 통해 이용자 만족과 사회적 가치를 증대시킬 수 있음을 보여준다.

3. 연구방법 및 절차

3.1 연구절차 및 내용

본 연구에서는 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 운영 현황 및 인식조사를 목적으로 한다. 이를 위해 연구는 여섯 가지 주요 단계로 구분된다. 첫째, 조사내상 및 내용 단계로 관련 선행연구들을 종합적으로 검토하여 이론적 배경을 확립하였다. 주로, 뉴미디어-플랫폼의 자료 수집, 활용, 보존 현황에 대한 문헌 리뷰를 포함하였다. 둘째, 본 연구는 설문조사를 통해 수집된 데이터를 기반으로 다양한 통계 분석 기법을 활용하였다. 주된 분석 방법으로는 빈도분석, 기술통계분석을 실시하였다. 셋째, 논의 단계로 공공도서관의 뉴미디어-플랫폼 수용과 활용의 구체적인 실증적 근거를 제공하며, 정책적 시사점을 도출하는 데 활용되었다. 마지막으로, 뉴미디어 자료 보존을 위한 법적, 제도적 기반 마련 연구와 공공도서관의 데이터 수집 및 활용 방안을 통한 효율적인 서비스 제공 전략이 논의되었다.

3.2 설문 내용 및 설문 구조

설문 구조는 공공도서관의 뉴미디어-플랫폼 수용, 활용, 및 보존에 대한 사서들의 인식과 행태를 조사하기 위해 설계되었다. 각 설문 항목은 연구의 목적을 달성하기 위한 다양한 측면

을 반영하고 있다. 응답자들의 기본 정보는 인구통계학적 특성을 파악하고, 설문조사의 신뢰도와 타당성을 높이기 위한 자료 수집에 활용되었다. 뉴미디어-플랫폼에 대한 인식 항목은 사서들이 뉴미디어-플랫폼의 정의와 기능에 대해 어떻게 인식하고 있는지를 측정하며, 인식 차이를 분석하는 데 기초가 되었다. 뉴미디어-플랫폼을 통한 자료 수집 및 보존 항목은 자료 수집과 보존의 중요성을 측정하고, 사서들이 이를 수행할 때 고려하는 요인과 필요한 조건들을 조사하였다. 활용 현황 항목은 도서관이 현재 뉴미디어-플랫폼을 어떤 방식으로 활용하고 있는지를 파악하여 디지털 자료의 중요성에 대한 이해를 반영하고 있다. 뉴미디어-플랫폼의 향후 활용 및 보존 계획 항목은 사서들이 인식하는 미래 전략과 정책 방향을 조사하여, 실질적인 활용 방안을 도출하기 위한 자료를 제공한다(〈표 1〉 참조).

3.3 연구대상 및 자료수집

본 연구는 공공도서관 사서들의 뉴미디어-플랫폼 활용과 보존에 대한 인식 조사 및 공공도서관의 뉴미디어-플랫폼 보유 현황을 파악하여 향후 공공도서관을 위한 온라인 매체(뉴미디어-플랫폼) 수집·보존·활용 방향성을 수립하는데 있다. 이를 위해 공공도서관에 근무 중인 사서들을 대상으로 뉴미디어-플랫폼 운영 현황 및 인식을 파악하기 위한 설문조사를 실시하였다. 본 연구를 진행을 위해 예비조사(Pilot Test)를 연구의 목적에 맞추어 실시하여 측정도구인 설문지의 타당성을 확인 후 본 조사를 진행하였다. 세부적으로 예비조사는 사서 10명을 대

〈표 1〉 설문구조도

항목	내용	근거
응답자 기본정보	<ul style="list-style-type: none"> 도서관 소재지 / 연령 / 성별 / 총 근무기간 현재의 직무 	<ul style="list-style-type: none"> 일반적인 내용
뉴미디어 플랫폼에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none"> 뉴미디어-플랫폼에 대한 이해 정도 세부 뉴미디어-플랫폼(미디어 플랫폼) 중 이해 정도 	<ul style="list-style-type: none"> Gallup(2022) 중소기업기술정보진흥원(2022)
뉴미디어-플랫폼의 보존	<ul style="list-style-type: none"> 뉴미디어-플랫폼의 자료들이 보존될 가치 뉴미디어-플랫폼의 자료들이 보존되어야 한다면, 적정한 보존 주체 뉴미디어-플랫폼을 수집해서 보존하기 위해서 필요한 부분 	<ul style="list-style-type: none"> 한국콘텐츠진흥원(2023) 손승표(2021) 허광호(2022)
뉴미디어-플랫폼의 운영	<ul style="list-style-type: none"> 최근 1년 동안 디지털 자료의 수요 증가 여부 뉴미디어-플랫폼 활용 빈도는 어느 정도라고 생각 이용자들은 디지털 플랫 서비스의 수준에 만족한다고 생각하는지 	<ul style="list-style-type: none"> 이성주 외(2022) 한상열(2021) 한상열, 방문영(2020)
뉴미디어-플랫폼 보유 및 활용 현황	<ul style="list-style-type: none"> 도서관에서 서비스하고 있는 미디어 플랫폼의 유형 미디어 플랫폼 중 귀 도서관에서 생산 및 발생된 정보를 저장 또는 관리하고 있는 서비스 도서관에서 서비스하고 있는 실감콘텐츠 유형 실감콘텐츠 중 귀 도서관에서 생산 및 발생된 정보를 저장 또는 관리하고 있는 서비스 도서관에서 서비스하고 있는 메타버스 플랫폼의 유형 메타버스 플랫폼 중 귀 도서관에서 생산 및 발생된 정보를 저장 또는 관리하고 있는 서비스 	<ul style="list-style-type: none"> 한국콘텐츠진흥원(2023) 홍승필(2016)
뉴미디어-플랫폼의 운영 상의 어려움 (문제점)	<ul style="list-style-type: none"> 뉴미디어-플랫폼 기반 자료를 수집하는 데 있어 가장 큰 어려움 뉴미디어-플랫폼 서비스와 관련하여, 현재 가장 큰 어려움을 겪고 있는 부분 	<ul style="list-style-type: none"> 손승표(2021) 허광호(2022) 강만수 외(2012)
뉴미디어-플랫폼 수집	<ul style="list-style-type: none"> 현재 도서관의 뉴미디어-플랫폼 수집 방안에 만족하는지 공공도서관에서 소설 미디어 자료를 수집할 때, 어떤 방법을 가장 선호하는지 뉴미디어-플랫폼 기반 자료 수집을 위해 추가적으로 필요하다고 생각하는 요소 뉴미디어 수집과 관련하여 사서에게 어떤 교육이나 자원이 가장 도움이 될 것이라고 생각하는지 뉴미디어-플랫폼 콘텐츠를 수집할 때 가장 중요하게 고려하는 기준 	<ul style="list-style-type: none"> 송민정(2022) 손승표(2021) 허광호(2022)
뉴미디어-플랫폼 수집 시 고려해야 할 사항	<ul style="list-style-type: none"> 도서관에서 뉴미디어-플랫폼과 관련된 지침이나 가이드라인이 마련되어 있는지 뉴미디어-플랫폼 수집 가이드라인 및 지침에는 어떤 내용이 포함되어야 한다고 생각하는지 도서관에서 뉴미디어 콘텐츠를 수집할 때 가장 중요하게 고려해야 할 요소 	<ul style="list-style-type: none"> 한국콘텐츠진흥원(2023) 손승표(2021) 허광호(2022)
뉴미디어-플랫폼 서비스 활성화 방안	<ul style="list-style-type: none"> 뉴미디어-플랫폼 서비스를 이용자들에게 홍보하는 데 있어 어떤 방식이 가장 효과적이라고 생각하는지 뉴미디어-플랫폼 서비스의 이용률을 높이기 위해 도서관에서 어떤 추가적인 노력이 필요하다고 생각하는지 뉴미디어-플랫폼 기반 자료의 서비스 활성화를 위해 어떤 요소가 가장 중요하다고 생각하는지 	<ul style="list-style-type: none"> 강만수 외(2012) 손승표(2021) 허광호(2022)
뉴미디어-플랫폼 정책에 관한 개선 사항	<ul style="list-style-type: none"> 뉴미디어-플랫폼 수집 정책에 따라 수집된 콘텐츠가 실제로 도서관 이용자들에게 얼마나 유용하다고 생각하는지 도서관의 뉴미디어-플랫폼 수집 정책이 이용자의 요구를 충분히 반영하고 있다고 생각하는지 뉴미디어-플랫폼 수집 정책과 관련하여 현재 도서관에서 개선이 필요하다고 생각하는 부분 뉴미디어-플랫폼 수집 정책을 수립하거나 수정할 때, 어떤 방식으로 이용자의 의견을 반영하는 것이 가장 효과적이라고 생각하는지 	<ul style="list-style-type: none"> 국립중앙도서관(2022) 강만수 외(2012) Gallup(2022) 중소기업기술정보진흥원(2022)
기타	뉴미디어-플랫폼 활용과 보존에 대한 기타 의견	-

상으로 2024년 8월 1일부터 2024년 8월 5일까지 진행하였으며 수거된 데이터를 활용하였다. 본 조사의 경우 2024년 9월 19일부터 2024년 9월 30일까지 진행하였으며, 설문지는 공공도서관 근무 사서들에게 온라인 링크를 전송하여 설문 데이터를 수집하였다. 총 1,271개의 공공도서관에 일일이 전화를 걸어 설문응답 요청을 하였으며, 그 중 437개 기관에서 설문응답에 동의를 하였다. 동의한 기관의 사서에게 온라인 설문링크를 보냈으며, 그 중 일부만 최종 응답을 실제로 하였고, 최종적으로 총 255부의 설문지를 회수하였으며 이들 중 불성실한 응답자, 결측값을 제외하고 최종적으로 232부를 분석하였다.

설문분석을 위해, 첫째, 설문 응답자들의 인구통계학적 특성과 일반적 특성을 분석하기 위해 빈도분석(Frequency Analysis)을 실시하였다. 둘째, 사서의 뉴미디어 이해도에 따른 사서의 뉴미디어-플랫폼 인식 차이를 파악하기 위하여 빈도분석, 다중응답분석을 실시하였다. 측정항목이 리커트 척도인 부분은 Anova, 사후분석으로는 Scheffe를 시행하였으며 명목척도 문항의 경우 카이제곱(χ^2) 검증을 사용하였다. 모든 통계적인 해석은 $p < .05$ 를 기준으로 하였다.

4. 설문조사 분석결과

4.1 인구통계학적 특징

본 연구에 참여한 사서들의 인구통계학적 특성으로, 도서관 근무기간을 살펴보면, 1-5년 근무한 직원이 112명(46.3%)으로 가장 높은

참여를 보여주었으며 다음으로는 6-10년으로 26명(10.7%), 11~15년, 16년 이상 각 26명(11.2%)로 분석되었다. 마지막으로, 현재 맡고 있는 직무(다중응답)에서는 문화프로그램 16.4%로 가장 높았으며 다음으로는 열람 및 대출 12.9%, 수서 11%, 열람실 관리 8.8%로 나타났다(〈표 2〉 참조).

4.2 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 운영 현황 및 인식

4.2.1 뉴미디어-플랫폼에 대한 인식

뉴미디어-플랫폼 이해정도를 묻는 질문에서는 $3.03 \pm .74$ 로 나타나 보통인 것으로 파악되었으며 세부적인 뉴미디어-플랫폼 이해도의 경우 소셜미디어 플랫폼 $3.72 \pm .82$, 콘텐츠플랫폼 $3.44 \pm .79$, 실감콘텐츠 플랫폼 $2.95 \pm .90$, 메타버스 플랫폼 $3.18 \pm .90$ 으로 나타나 소셜미디어 플랫폼이 가장 높은 이해정도를 보여주었으며 다음으로는 콘텐츠 플랫폼, 메타버스 플랫폼 순으로 파악되었다(〈표 3〉 참조).

4.2.2 뉴미디어-플랫폼의 보존과 보존 주체 기관 및 보존요건

사서들에게 뉴미디어-플랫폼의 자료들의 보존 주체 기관에 대한 의견에서 국립중앙도서관 125명(53.9%)로 나타나 과반 수를 넘었으며 다음으로는 대표도서관 87명(37.5%), 공공도서관 8명(3.4%)로 분석되었다. 또한, 뉴미디어-플랫폼의 보존에 대한 설문의 경우 뉴미디어-플랫폼 자료 보존 가치 $3.58 \pm .69$ 로 나타나 보통 이상의 의견을 도출하였으며 뉴미디어-플랫폼 수집, 보존을 위한 필요부분에서는 수집기준이

〈표 2〉 인구통계학적 특성

항목		빈도	비율
도서관 소재지	서울특별시	33	14.2%
	부산광역시	10	4.3%
	대구광역시	6	2.6%
	인천광역시	11	4.7%
	광주광역시	4	1.7%
	대전광역시	2	0.9%
	울산광역시	6	2.6%
	세종특별자치시	3	1.3%
	경기도	31	13.4%
	강원특별자치도	17	7.3%
	충청북도	8	3.4%
	충청남도	19	8.2%
	전북특별자치도	14	6.0%
	전라남도	22	9.5%
	경상북도	20	8.6%
	경상남도	20	8.6%
	제주특별자치도	6	2.6%
연령	20대	57	24.6%
	30대	111	47.8%
	40대 이상	64	27.6%
성별	남성	65	28.0%
	여성	167	72.0%
도서관 근무기간	1년 미만	20	8.6%
	1~5년	112	48.3%
	6~10년	48	20.7%
	11~15년	26	11.2%
	16년 이상	26	11.2%
현재 맡고 있는 직무	총괄	14	1.7%
	부서업무	25	3.1%
	수서	90	11.0%
	분류목록	54	6.6%
	열람 및 대출	105	12.9%
	참고봉사	58	7.1%
	주제전문서비스	8	1.0%
	열람실관리	72	8.8%
	문화프로그램	134	16.4%
	경영기획	5	0.6%
	마케팅	17	2.1%
	콘텐츠구축	16	2.0%
	시스템관리	37	4.5%
	교육	13	1.6%
	정보유통	3	0.4%
	행정	70	8.6%
	이용자관리	68	8.3%
	웹마스터	4	0.5%
	프로젝트 관리	8	1.0%
	기타	16	2.0%

〈표 3〉 뉴미디어-플랫폼에 대한 인식

항목	M	SD
뉴미디어-플랫폼 이해도	3.03	.74
뉴미디어-플랫폼 이해도	소셜미디어 플랫폼	.82
	콘텐츠 플랫폼	.79
	설감콘텐츠 플랫폼	.90
	메타버스 플랫폼	.90

〈표 4〉 뉴미디어-플랫폼의 보존 주체 기관 보존 요건

항목	N	%
보존 주체 기관		
공공도서관	8	3.4%
대표도서관	87	37.5%
국립중앙도서관	125	53.9%
기타	12	5.2%
항목	M	SD
뉴미디어-플랫폼 자료 보존 가치	3.58	.70%
뉴미디어-플랫폼 수집, 보존을 위한 필요부분	수집정책	.66%
	수집범위	.68%
	수집방법	.64%
	수집제외대상	.67%
	매체별수집지침	.63%
	수집기준	.64%
	저작권법개정	.67%
	윤리적이슈	.70%

가장 필요한 부분이라 인식하는 것으로 파악되었으며 다음으로는 저작권법 개정으로 분석되어 본 연구에 참여한 사서들의 경우 뉴미디어-플랫폼 수집, 보존을 위한 필요부분으로 수집기준과 저작권 그리고 수집범위가 필요하다 인식이 확인되었다.

4.2.3 뉴미디어-플랫폼의 운영

뉴미디어-플랫폼 운영에 대한 분석을 실시한 결과, '최근 1년 동안 디지털 자료의 수요가 증가'에 대한 질문에서는 $3.93 \pm .82$, '뉴미디어-플랫폼 활용 빈도' $3.40 \pm .84$, '이용자들은 디지

털 플랫폼 서비스의 수준 만족' $3.13 \pm .66$ 으로 파악되어 모두 평균이상의 인식을 하는 것으로 파악되었으며 이중 디지털 자료의 수요 증가에 대한 인식이 가장 높은 것으로 분석되었다.

4.2.4 뉴미디어-플랫폼 보유 및 활용현황

뉴미디어-플랫폼 보유 및 활용현황에 대한 분석을 실시한 결과, '도서관에서 서비스 중인 미디어 플랫폼유형'의 경우 인스타그램이 42.9%로 가장 높은 서비스 중인 플랫폼으로 파악되었으며 다음으로는 유튜브 21.3%, 페이스북 14.1%로 확인되었다. '생산 및 발생된 정보 저

〈표 5〉 뉴미디어-플랫폼 운영

항목	M	SD
최근 1년 동안 디지털 자료의 수요가 증가	3.93	.82
뉴미디어-플랫폼 활용 빈도	3.40	.84
이용자들은 디지털 플랫폼 서비스의 수준 만족	3.13	.66

〈표 6〉 뉴미디어-플랫폼 보유 및 활용현황

항목	N	%
도서관에서 서비스 중인 미디어 플랫폼 유형	페이스북(Facebook)	51 14.1%
	플리커(Flickr)	2 0.6%
	인스타그램(Instagram)	155 42.9%
	핀터레스트(Pinterest)	5 1.4%
	틱톡(TikTok)	1 0.3%
	유튜브(Youtube)	77 21.3%
	기타	70 19.4%
생산 및 발생된 정보 저장 관리하고 있는 서비스	페이스북(Facebook)	42 12.6%
	인스타그램(Instagram)	147 44.1%
	레딧(Reddit)	1 0.3%
	틱톡(TikTok)	2 0.6%
	트위터(Twitter)	5 1.5%
	유튜브(Youtube)	60 18.0%
	기타	76 22.8%
도서관에서 서비스하고 있는 실감콘텐츠	가상현실(VR)	27 42.9%
	증강현실(AR)	28 44.4%
	혼합현실(MR)	6 9.5%
	홀로현실(HR)	2 3.2%
실감콘텐츠 중 도서관에서 생산 및 발생된 정보 저장관리 서비스	가상현실(VR)	15 41.7%
	증강현실(AR)	14 38.9%
	혼합현실(MR)	5 13.9%
	홀로현실(HR)	2 5.6%
서비스하고 있는 메타버스 플랫폼 유형	SNS기반 메타버스 플랫폼(제페토, 호라이즌 등)	14 70.0%
	블록체인 기반 메타버스 플랫폼	3 15.0%
	샌드박스 기반 메타버스 플랫폼(로블록스, 포트나이트 등)	3 15.0%
메타버스 플랫폼 중 생산 및 발생된 정보 저장관리 서비스	SNS기반 메타버스 플랫폼(제페토, 호라이즌 등)	12 75.0%
	블록체인 기반 메타버스 플랫폼	3 18.8%
	샌드박스 기반 메타버스 플랫폼(로블록스, 포트나이트 등)	1 6.3%

장 관리하고 있는 서비스'에 대한 질문에서는 인스타그램 44.1%, 기타 22.8%, 유튜브 18%, 페이스북 12.6%로 나타났으며 '도서관에서 서비스하고 있는 실감콘텐츠'에서는 증강현실(AR)

44.4%, 가상현실(VR) 42.9%로 확인되었다. '실감콘텐츠 중 도서관에서 생산 및 발생된 정보 저장관리 서비스'에서는 가상현실(VR) 41.9%, 증강현실(AR) 38.9%, 혼합현실(MR) 13.9%로

분석되었으며 '서비스 하고 있는 메타버스플랫폼 유형'에서는 SNS기반 메타버스플랫폼(제페토, 호라이즌 등) 70%, 블록체인 기반 메타버스 플랫폼, 샌드박 기반 메타버스 플랫폼이 각 15%로 파악되었다. '메타버스 플랫폼 중 생산 및 발생된 정보 저장관리 서비스'에 대한 질문에서는 SNS기반 메타버스플랫폼(제페토, 호라이즌 등) 75%, 블록체인 기반 메타버스 플랫폼 18.8%로 분석되었다.

4.2.5 뉴미디어-플랫폼의 운영상의 어려움 (문제점)

'뉴미디어-플랫폼의 운영상의 어려움(문제점)'에 대한 분석결과, 예산부족 100명(43.1%)로 가장 높은 응답을 보여주었으며 기술적 문제 54명(23.3%), 자료의 적합성 평가 41명(17.7%), 자료의 저작권 문제 24명(10.3%)으로 분석되었다. 또한, '뉴미디어-플랫폼 서비스와 관련하여 가장 큰 어려움'에 대한 설문의 경우 예산부족 23.7%로 가장 높았으며 기술적 지원 부족 22.1%,

사서의 전문성 부족 16.1%, 콘텐츠 부족 11.2%의 순으로 파악되었다(〈표 7〉 참조).

4.2.6 뉴미디어-플랫폼 수집

현재 도서관의 뉴미디어-플랫폼 수집 방안에 만족하는지에 대한 질문에서는 $2.78 \pm .55$ 로 나타나 만족도가 낮음을 확인할 수 있었다.

또한, 공공도서관 소설미디어 선호 자료수집 방법 및 자료수집 필요요소에 대한 분석결과, '공공도서관 소설 미디어 자료 수집 시 선호방법'에 대한 분석에서는 스크린샷을 통해 이미지 형태로 수집 31.8%로 가장 높은 선호방법으로 파악되었으며 다음으로는 플랫폼 제공 셀프 아카이빙 기능을 이용한 수집 27.3%, 오픈 소스 코드를 활용한 포괄적 수집 14.8%로 분석되었다. '뉴미디어-플랫폼 기반 자료 수집을 위한 필요요소'에서는 전담인력증원 22.1%, 수집예산증대 18.2%, 사서의 전문성 강화 15%, 자료의 저작권 문제해결 13.8%로 분석되었다(〈표 8〉 참조).

〈표 7〉 뉴미디어-플랫폼의 운영상의 어려움(문제점)

항목	N	%
뉴미디어-플랫폼 기반 자료 수집시 가장 큰 어려움	기술적 문제	54
	예산 부족	100
	자료의 적합성 평가	41
	자료의 저작권 문제	24
	기타	13
뉴미디어-플랫폼 서비스와 관련하여 가장 큰 어려움	예산부족	141
	기술적 지원 부족	132
	이용자 접근 성문제	52
	콘텐츠 부족	67
	뉴미디어 자료의 품질관리	43
	사서의 전문성 부족	96
	저작권 문제	54
	기타	11
		1.8%

〈표 8〉 공공도서관 소셜미디어 선호 자료수집 방법 및 자료수집 필요요소

항목	N	%
공공도서관 소셜 미디어 자료수집시 선호방법	소셜 미디어 플랫폼에서 제공하는 API를 활용하여 자체 수집 도구 개발	42 13.5%
	서드파티(Third Party) 서비스 활용 수집	14 4.5%
	플랫폼 제공 셀프 아카이빙 기능을 이용한 수집	85 27.3%
	오픈 소스 코드를 활용한 포괄적 수집	46 14.8%
	스크린샷을 통해 이미지 형태로 수집	99 31.8%
	기타	25 8.0%
뉴미디어-플랫폼 기반 자료 수집을 위한 필요요소	넉넉한 스토리지 확보	55 8.0%
	전담인력증원	152 22.1%
	수집예산증대	125 18.2%
	수집도구의 기술적 개선	83 12.1%
	자료의 적합성 정보	71 10.3%
	자료의 저작권 문제해결	95 13.8%
	사서의 전문성 강화	103 15.0%
	기타	4 0.6%

뉴미디어 수집 관련 교육 및 콘텐츠 수집시 고려사항을 파악한 결과, ‘뉴미디어 수집과 관련하여 사서에게 어떤 교육이나 자원이 가장 도움’ 관련 질문에서는 콘텐츠 수집 기준 관련 워크숍 및 교육 세션 $3.99 \pm .68$, 최신 뉴미디어 플랫폼 및 기술에 대한 자료 제공 $3.97 \pm .73$, 사례 연구 및 베스트 프랙티스 공유 $3.78 \pm .73$, 법적 자문 및 저작권 관련 교육 $3.92 \pm .79$, 이용자 피드백 수집 및 분석 도구 $3.85 \pm .70$ 으로 나타나 본 연구에 참여한 사서들의 경우 콘텐츠 수집 기준 관련 워크숍 및 교육 세션, 최신 뉴미디어 플랫폼 및 기술에 대한 자료 제공에 대한 선호도가 높았으며 ‘뉴미디어-플랫폼 콘텐츠를 수집할 때 가장 중요하게 고려’에서는 콘텐츠의 신뢰성 및 정확성 $4.27 \pm .71$, 콘텐츠의 저작권 및 법적 문제 $4.21 \pm .75$, 이용자의 수요 및 관심도 $4.17 \pm .72$, 콘텐츠의 교육적 또는 정보적 가치 $4.06 \pm .73$ 순으로 확인되었다(〈표 9〉 참조).

4.2.7 뉴미디어-플랫폼 수집 시 고려해야 할 사항

뉴미디어-플랫폼 수집 시 고려해야 할 사항을 파악한 결과 ‘도서관에서 뉴미디어-플랫폼과 관련된 지침이나 가이드라인이 마련되어 있습니까?’에 관한 질문에서는 ‘아니오’ 227명(97.8%)로 나타나 대부분의 도서관에서 가이드라인을 보유하고 있지 않는 것으로 파악되었다. ‘뉴미디어-플랫폼 수집 가이드라인 및 지침포함 내용’의 경우 콘텐츠 수집기준의 명확성 25%, 저작권 및 법적준수 사항에 대한 명확한 안내 23.6%, 다양한 뉴미디어 유형에 대한 구체적인 지침 19.7% 순으로 파악되었으며 ‘도서관에서 뉴미디어 콘텐츠를 수집시 고려사항’에서는 정보의 신뢰성 26.3%, 저작권 및 법적문제 20.7%, 이용자의 수요 및 관심도 20.4%, 플랫폼의 접근성 및 사용 편의성 14.1%, 콘텐츠의 최신성 13.4%의 순으로 분석되었다(〈표 10〉 참조).

〈표 9〉 뉴미디어 수집 관련 교육 및 콘텐츠 수집시 고려사항

항목	M	SD
뉴미디어 수집과 관련하여 사서에게 어떤 교육이나 자원이 가장 도움	콘텐츠 수집 기준 관련 워크숍 및 교육 세션	3.99
	최신 뉴미디어 플랫폼 및 기술에 대한 자료 제공	.68
	사례 연구 및 베스트 프랙티스 공유	3.97
	법적 자문 및 저작권 관련 교육	.73
	이용자 피드백 수집 및 분석 도구	.79
뉴미디어-플랫폼 콘텐츠를 수집할 때 가장 중요하게 고려	콘텐츠의 신뢰성 및 정확성	3.85
	이용자의 수요 및 관심도	.71
	콘텐츠의 저작권 및 법적 문제	.72
	플랫폼의 접근성 및 기술적 안정성	.75
	콘텐츠의 최신성 및 업데이트 빈도	.71
	주제의 다양성 및 대표성	.72
	다문화적 또는 소수자 관점 반영	.79
	신흥 기술이나 혁신적 플랫폼의 수용성	.75
	지속 가능성 및 장기적 접근 가능성	.72
	콘텐츠의 교육적 또는 정보적 가치	.73
	이용자의 피드백 및 참여도	.71

〈표 10〉 뉴미디어-플랫폼 수집 시 고려해야 할 사항

항목	N	%
뉴미디어-플랫폼 수집 가이드라인 및 지침포함 내용	콘텐츠 수집기준의 명확성	165
	다양한 뉴미디어 유형에 대한 구체적인 지침	130
	저작권 및 법적준수 사항에 대한 명확한 안내	156
	이용자 수요 반영 절차	70
	수집콘텐츠의 품질관리 방안	75
	새로운 신매체플랫폼 도입평가 기준	63
도서관에서 뉴미디어 콘텐츠 수집시 고려사항	기타	2
	콘텐츠의 최신성	91
	정보의 신뢰성	179
	이용자의 수요 및 관심도	139
	저작권 및 법적문제	141
	플랫폼의 접근성 및 사용편의성	96
	다양한 주제와 포맷의 균형	35

4.2.8 뉴미디어-플랫폼 서비스 활성화 방안

뉴미디어-플랫폼 서비스의 이용을 높이기 위한 노력방안을 분석한 결과, '뉴미디어-플랫폼 서비스의 이용을 높이기 위한 노력방안'에 대한

분석에서는 다양한 연령층을 위한 맞춤형 서비스 개발 36.2%, 플랫폼 사용 편의성 개선 26.3%, 콘텐츠 주기적 업데이트 24.6%, 이용자 교육 프로그램 강화 12.1%의 순으로 파악되었다.

〈표 11〉 뉴미디어-플랫폼 서비스의 이용을 높이기 위한 노력 방안

항목	N	%
뉴미디어-플랫폼 서비스의 이용률을 높이기 위한 추가적 노력	이용자 교육 프로그램 강화	28 12.1%
	다양한 연령층을 위한 맞춤형 서비스 개발	84 36.2%
	플랫폼 사용 편의성 개선	61 26.3%
	콘텐츠 주기적 업데이트	57 24.6%
	기타	2 0.9%

뉴미디어-플랫폼 서비스를 이용자들 위한 효과적 홍보 방법 및 서비스 활성화 주요 요소에 대한 분석을 실시한 결과, ‘뉴미디어-플랫폼 서비스를 이용자들 위한 효과적 홍보 방법’의 경우 도서관 홈페이지나 블로그를 통한 홍보 30.6%, 소셜 미디어를 활용한 홍보 27%, 도서관 내부에서의 홍보(포스터, 안내문 등) 21.9%, 지역 커뮤니티와의 협력 홍보 17.3%의 순으로 파악되었으며 ‘뉴미디어-플랫폼 기반 자료의 서비스 활성화를 위한 중요요소’의 경우 기관 단위의 디지털 컬렉션 제공을 위한 통합 검색 기능 44.9%, 메타데이터 및 원 콘텐츠에 접근 가능한 저장된 서버의 링크 제공 22.9%, 실감콘텐츠 재현 공간의 첨단화 및 홍보 16.3%, 납본 시

스템에 저장 가능한 콘텐츠 유형 확대 15.4%의 순으로 조사되었다(〈표 12〉 참조).

4.2.9 뉴미디어-플랫폼 정책에 관한 개선 사항 뉴미디어-플랫폼 콘텐츠 유용성 및 이용자 요구도 반영을 과악한 결과, ‘뉴미디어-플랫폼 수집 정책에 따라 수집된 콘텐츠가 실제 도서관 이용자들의 유용성’의 경우 $3.37 \pm .71$ 로 보통 이상의 인식을 도출하였으며 ‘도서관의 뉴미디어-플랫폼 수집 정책이 이용자의 요구도 반영 여부’에서는 $2.75 \pm .66$ 으로 나타나 이용자들의 요구가 충분히 반영되지 않음을 본 분석을 통해 확인할 수 있었다(〈표 13〉 참조).

〈표 12〉 뉴미디어-플랫폼 서비스 이용자들 위한 효과적 홍보 방법 및 서비스 활성화 주요요소

항목	N	%
뉴미디어-플랫폼 서비스를 이용자들 위한 효과적 홍보 방법	도서관 홈페이지나 블로그를 통한 홍보	173 30.6%
	소셜 미디어를 활용한 홍보	153 27.0%
	이메일 뉴스레터 발송	15 2.7%
	도서관 내부에서의 홍보(포스터, 안내문 등)	124 21.9%
	지역 커뮤니티와의 협력 홍보	98 17.3%
뉴미디어-플랫폼 기반 자료의 서비스 활성화를 위한 중요요소	기관 단위의 디지털 컬렉션 제공을 위한 통합 검색 기능	149 44.9%
	메타데이터 및 원 콘텐츠에 접근 가능한 저장된 서버의 링크 제공	76 22.9%
	납본 시스템에 저장 가능한 콘텐츠 유형 확대	51 15.4%
	실감콘텐츠 재현 공간의 첨단화 및 홍보	54 16.3%
	기타	2 0.6%

〈표 13〉 뉴미디어-플랫폼 콘텐츠 유용성 및 이용자 요구도 반영

항목	M	SD
뉴미디어-플랫폼 수집 정책에 따라 수집된 콘텐츠가 실제 도서관 이용자들의 유용성	3.37	.71
도서관의 뉴미디어-플랫폼 수집 정책이 이용자의 요구도 반영여부	2.75	.66

뉴미디어-플랫폼 수집 정책과 관련한 도서관 개선 및 이용자 의견반영 방법을 분석한 결과, 뉴미디어-플랫폼 수집 정책과 관련하여 현재 도서관에서 개선필요 부분'에서는 다양한 콘텐츠 수집의 필요성 26.2%, 수집 후 데이터 관리 및 보존전략 22.7%, 뉴미디어 콘텐츠 품질관리 기준 18.9%, 수집 정책의 명확성 및 투명성 18.4%순으로 분석되었다. 또한, '미디어-플랫폼 수집 정책을 수립하거나 수정시 이용자의 의견 반영방법'에서는 정기적인 이용자 설문조사 실시 33.6%로 가장 높은 인식을 보여주었으며 다음으로는 소셜 미디어를 통한 의견 수렴 28%, 이용자 패널 및 포커스 그룹 운영 15.6%, 도서관 이용자 의견함 활용 13.4%로 분석되었다(〈표 14〉 참조).

4.3 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 인식 차이

4.3.1 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 미디어 인식 차이

사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 미디어 차이를 분석한 결과, 모든 분석에서 뉴미디어-플랫폼 이해도가 높을수록 각 미디어에 대한 이해가 높음을 확인하였다. 미디어 플랫폼의 경우 $F=31.99$ ($p < .01$)의 통계적으로 유의미한 수치를 도출하였으며 사후분석에서는 뉴미디어 이해도에 따라 각기 다른 차이를 보여주는 것을 확인할 수 있었다. 콘텐츠 플랫폼 ($F=45.04$, $p < .01$), 실감콘텐츠 ($F=35.31$, $p < .01$), 메타버스 플랫폼 ($F=23.29$, $p < .01$)

〈표 14〉 뉴미디어-플랫폼 수집 정책과 관련한 도서관 개선 및 이용자 의견반영 방법

항목	N	%
뉴미디어-플랫폼 수집 정책과 관련하여 현재 도서관 개선필요 부분	수집 정책의 명확성 및 투명성	83 18.4%
	다양한 콘텐츠 수집의 필요성	118 26.2%
	수집과정에서의 이용자 참여기회제공	55 12.2%
	뉴미디어 콘텐츠 품질관리 기준	85 18.9%
	수집 후 데이터 관리 및 보존전략	102 22.7%
	기타	7 1.6%
미디어-플랫폼 수집 정책을 수립하거나 수정시 이용자의 의견 반영방법	정기적인 이용자 설문조사 실시	138 33.6%
	이용자 패널 및 포커스 그룹 운영	64 15.6%
	소셜 미디어를 통한 의견 수렴	115 28.0%
	도서관 이용자 의견함 활용	55 13.4%
	이용자와의 직접 대화 및 워크숍 개최	38 9.2%
	기타	1 0.2%

〈표 15〉 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 미디어 차이

항목		N	M	SD	F	p	Scheffe
미디어 플랫폼	이해도-하 ^{a)}	45	3.16	1.07	31.99	.000**	a<b<c
	이해도-중 ^{b)}	131	3.67	.64			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.30	.57			
콘텐츠 플랫폼	이해도-하 ^{a)}	45	2.71	.94	45.04	.000**	a<b<c
	이해도-중 ^{b)}	131	3.45	.61			
	이해도-상 ^{c)}	56	3.98	.52			
실감콘텐츠 플랫폼	이해도-하 ^{a)}	45	2.31	.85	35.31	.000**	a<b<c
	이해도-중 ^{b)}	131	2.89	.74			
	이해도-상 ^{c)}	56	3.63	.86			
메타버스 플랫폼	이해도-하 ^{a)}	45	2.62	.96	23.29	.000**	a<b<c
	이해도-중 ^{b)}	131	3.13	.78			
	이해도-상 ^{c)}	56	3.73	.80			

*p<0.1, **p<0.05, ***p<0.01

로 나타나 유의미한 수치를 도출하였으며 뉴미디어-플랫폼 이해도가 높을수록 높은 매체 이해도를 보여주는 특징을 확인하였다. 또한, 뉴미디어-플랫폼에 따라 가장 큰 차이를 보이는 미디어는 콘텐츠 플랫폼으로 분석되었다.

4.3.2 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼

이해도에 따른 뉴미디어-플랫폼의 보존 인식차이

사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도

에 따른 뉴미디어-플랫폼 보존 주체 인식차이를 파악하기 위하여 교차분석을 실시한 결과, 국립중앙도서관이 가장 높은 인식을 보여주었으며 다음으로는 대표도서관으로 파악되었다. 이해도를 기준으로 파악하면 뉴미디어-플랫폼 이해도 ‘고’ 집단의 경우 대표도서관, 이해도가 ‘중’, ‘하’의 경우 국립중앙도서관으로 인식의 차이를 확인하였다($\chi^2 = 6.125$, $p = .409$) (〈표 16〉 참조).

〈표 16〉 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 뉴미디어-플랫폼 보존 주체 인식차이

항목	공공도서관	대표도서관	국립중앙도서관	기타	총계	
이해도	이해도-하	2	16	25	45	
		4.4%	35.6%	55.6%	4.4% 100.0%	
	이해도-중	4	45	77	5 131	
		3.1%	34.4%	58.8%	3.8% 100.0%	
	이해도-상	2	26	23	5 56	
		3.6%	46.4%	41.1%	8.9% 100.0%	
총계		8	87	125	12 232	
$(\chi^2 = 6.125, p = .409)$		3.4%	37.5%	53.9%	5.2% 100.0%	

사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 뉴미디어-플랫폼의 보존을 분석한 결과, 수집정책($F=3.91, p <.05$)은 통계적으로 유의미한 차이를 도출하였으며 사후분석에서는 이해도가 낮은 집단과 높은 집단간 수집정책에 대한 유의미한 차이를 확인하였다. 수집범위에 대한 분석에서는 $F=3.34$ ($p <.05$)의 유의미한 차이를 도출하였으나 사후분석에서 유의미한

집단간의 차이는 없었으며 수집제외대상에 대한 분석에서는 이해도가 높을수록 높은 인식을 하는 특징을 확인하였다. 분산분석에서는 $F=3.56$ ($p <.05$), 사후분석에서는 이해도가 낮은 집단과 높은 집단간 인식의 유의미한 차이를 확인하였다. 매체별 수집지침에 대한 분석에서는 이해도가 높아질수록 매체별 수집지침에 대한 긍정적인 인식을 보유하는 것으로 분석되었으

〈표 17〉 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 뉴미디어-플랫폼의 보존

항목		N	M	SD	F	p	Scheffe
뉴미디어-플랫폼의 자료들의 보존될 가치	이해도-하 ^{a)}	45	3.40	.69	2.02	.136	
	이해도-중 ^{b)}	131	3.61	.67			
	이해도-상 ^{c)}	56	3.66	.75			
수집정책	이해도-하 ^{a)}	45	4.07	.69	3.91	.021*	a<c
	이해도-중 ^{b)}	131	4.26	.63			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.43	.66			
수집범위	이해도-하 ^{a)}	45	4.20	.73	3.34	.037*	-
	이해도-중 ^{b)}	131	4.22	.66			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.48	.66			
수집방법	이해도-하 ^{a)}	45	4.00	.67	2.37	.096	
	이해도-중 ^{b)}	131	4.06	.59			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.25	.69			
수집제외대상	이해도-하 ^{a)}	45	4.04	.71	3.56	.030*	a<c
	이해도-중 ^{b)}	131	4.20	.65			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.39	.65			
매체별수집지침	이해도-하 ^{a)}	45	4.18	.65	3.87	.022*	b<c
	이해도-중 ^{b)}	131	4.18	.61			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.45	.63			
수집기준	이해도-하 ^{a)}	45	4.24	.68	2.70	.069	
	이해도-중 ^{b)}	131	4.32	.62			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.52	.63			
저작권법개정	이해도-하 ^{a)}	45	4.16	.77	1.95	.145	
	이해도-중 ^{b)}	131	4.34	.63			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.41	.65			
윤리적이슈	이해도-하 ^{a)}	45	3.96	.77	4.53	.012*	a,b<c
	이해도-중 ^{b)}	131	4.25	.67			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.36	.67			

* $p < 0.1$, ** $p < 0.05$, *** $p < 0.01$

며 사후분석에서는 $F=3.87$ ($p < .05$), 사후분석에서는 뉴미디어-플랫폼에 대한 인식 '중' 집단과 '상' 집단간 차이를 발견하였다. 윤리적 이슈의 경우 역시 뉴미디어-플랫폼 이해도가 높을수록 높은 긍정적인 윤리적 인식을 하는 것으로 파악되었다. 또한, 분산분석에서는 $F=4.53$ ($p < .05$)의 통계적으로 유의미한 수치를 도출하였으며 사후분석에서는 뉴미디어-플랫폼 이해도 '중', '하' 집단과 '상' 집단간 윤리적 이슈에 대한 차이를 확인하였다.

4.3.3 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 뉴미디어-플랫폼의 보존 인식차이

사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 플랫폼 운영 인식차이를 파악한 결과 '최근 1년 동안 디지털 자료의 수요증가', '뉴미디어-플랫폼 활용 빈도'에서는 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도가 높을수록 긍정적인 인식을 하는 특징을 파악하였으며 '이용자들의 디지털 플랫폼 서비스 수준만족'에서는 뉴미디어-플랫폼 이해도가 '중' 집단이 가장 높은 만족

도를 보여주었다. 분산분석의 경우 '뉴미디어-플랫폼 활용 빈도'에서 $F=7.65$ ($p < .01$)의 통계적으로 유의미한 수치를 도출하였으며 사후분석에서는 뉴미디어-플랫폼 이해도 '하' 집단과 '상', '중' 집단간 인식의 차이를 확인하였다(〈표 18〉 참조).

4.3.4 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 자료수집에 대한 인식차이

사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 자료수집 어려움 인식차이를 파악하고자 교차분석을 실시한 결과, 뉴미디어-플랫폼 이해도가 높은 집단의 경우 예산부족을 들었으며 뉴미디어-플랫폼 이해도가 '중'인 집단의 경우에도 예산부족을 이야기 하였으나, 뉴미디어-플랫폼 이해도가 '하'인 집단은 기술적 문제, 예산부족이라 인식하였다(〈표 19〉 참조).

사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 도움(교육이나 자원 등) 차이 인식을 평가한 결과, 대체적으로 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도가 높을수록 긍정적인 인식을

〈표 18〉 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 플랫폼 운영 인식차이

항목		N	M	SD	F	p	Scheffe
최근 1년 동안 디지털 자료의 수요증가	이해도-하 ^{a)}	45	3.71	.92	2.73	.068	
	이해도-중 ^{b)}	131	3.93	.79			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.09	.77			
뉴미디어-플랫폼 활용 빈도	이해도-하 ^{a)}	45	3.02	.92	7.65	.001**	a<b,c
	이해도-중 ^{b)}	131	3.41	.77			
	이해도-상 ^{c)}	56	3.66	.84			
이용자들의 디지털 플랫폼 서비스 수준만족	이해도-하 ^{a)}	45	3.09	.60	.67	.515	
	이해도-중 ^{b)}	131	3.17	.65			
	이해도-상 ^{c)}	56	3.05	.75			

* $p < 0.1$, ** $p < 0.05$, *** $p < 0.01$

〈표 19〉 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 자료수집 어려움 인식차이

항목	기술적 문제	예산 부족	자료의 적합성 평가	자료의 저작권 문제	기타	총계
이해도	이해도-하	17 37.8%	17 37.8%	6 13.3%	2 4.4%	3 6.7%
	이해도-중	27 20.6%	58 44.3%	26 19.8%	14 10.7%	6 4.6%
	이해도-상	10 17.9%	25 44.6%	9 16.1%	8 14.3%	4 7.1%
	총계	54 ($\chi^2 = 9.394, p = .310$)	100 23.3%	41 43.1%	24 17.7%	13 10.3%
						56 5.6%
						100.0%

〈표 20〉 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 도움 차이 인식

항목		N	M	SD	F	p	Scheffe
현재 도서관의 뉴미디어-플랫폼 수집 방안만족	이해도-하 ^{a)}	45	2.89	.53	2.68	.071	
	이해도-중 ^{b)}	131	2.79	.51			
	이해도-상 ^{c)}	56	2.64	.64			
콘텐츠 수집 기준 관련 워크숍 및 교육 세션	이해도-하 ^{a)}	45	3.82	.72	2.50	.084	
	이해도-중 ^{b)}	131	3.98	.67			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.13	.66			
최신 뉴미디어 플랫폼 및 기술에 대한 자료 제공	이해도-하 ^{a)}	45	3.73	.72	3.04	.050	
	이해도-중 ^{b)}	131	4.04	.73			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.00	.71			
사례 연구 및 베스트 프랙티스 공유	이해도-하 ^{a)}	45	3.60	.75	1.76	.175	
	이해도-중 ^{b)}	131	3.80	.73			
	이해도-상 ^{c)}	56	3.86	.70			
법적 자문 및 저작권 관련 교육	이해도-하 ^{a)}	45	3.67	.77	2.88	.058	
	이해도-중 ^{b)}	131	3.97	.80			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.00	.76			
이용자 피드백 수집 및 분석 도구	이해도-하 ^{a)}	45	3.58	.75	5.31	.006**	a<b,c
	이해도-중 ^{b)}	131	3.88	.69			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.02	.62			

* $p < 0.1$, ** $p < 0.05$, *** $p < 0.01$

하는 것을 본 분석을 통해 확인할 수 있었다. 분산분석을 시행한 결과 '이용자 피드백 수집 및 분석 도구'에서 $F=5.31$ ($p < .01$)의 통계적으로 유의미한 수치를 도출하였으며 사후분석에서는 뉴미디어-플랫폼 이해도 '하' 집단과 '상', '중' 집단간 이용자 피드백 수집 및 분석 도구에 대한

인식 차이를 보여주었다.

사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 콘텐츠 수집시 고려 차이 인식률을 파악한 결과, 대체적으로 뉴미디어-플랫폼 이해도가 높을수록 높은 인식률을 도출하였다. 세부적으로 '이용자의 수요 및 관심도'에서는 뉴미디

어-플랫폼 이해도 '중'인 집단이 가장 낮은 인식을 도출하였으며 반대로 뉴미디어-플랫폼 이해도 '고' 집단이 가장 높은 인식을 보여주었다. 차이분석에서는 $F=3.14$ ($p < .05$)의 유의미한 수치를 도출하였으나 사후분석에서는 유의

미한 집단간의 차이는 파악할 수 없었다. '이용자의 피드백 및 참여도'의 경우 미디어에 대한 인식이 높을수록 높은 참여도를 보여주었으며 분산분석에 $F=3.35$ ($p < .05$), Scheffe에서는 뉴미디어-플랫폼 이해도 '상', '하' 집단간 이용

〈표 21〉 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 콘텐츠 수집시 고려 차이 인식

항목		N	M	SD	F	p	Scheffe
콘텐츠의 신뢰성 및 정확성	이해도-하 ^{a)}	45	4.18	.75	1.58	.208	
	이해도-중 ^{b)}	131	4.24	.72			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.41	.63			
이용자의 수요 및 관심도	이해도-하 ^{a)}	45	4.13	.73	3.14	.045*	-
	이해도-중 ^{b)}	131	4.09	.72			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.38	.70			
콘텐츠의 저작권 및 법적 문제	이해도-하 ^{a)}	45	4.07	.84	1.95	.144	
	이해도-중 ^{b)}	131	4.19	.75			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.36	.67			
플랫폼의 접근성 및 기술적 안정성	이해도-하 ^{a)}	45	3.87	.84	2.37	.095	
	이해도-중 ^{b)}	131	4.03	.69			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.18	.66			
콘텐츠의 최신성 및 업데이트 빈도	이해도-하 ^{a)}	45	4.07	.75	.65	.521	
	이해도-중 ^{b)}	131	3.98	.71			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.11	.68			
주제의 다양성 및 대표성	이해도-하 ^{a)}	45	3.84	.74	1.01	.366	
	이해도-중 ^{b)}	131	3.90	.69			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.04	.79			
다문화적 또는 소수자 관점 반영	이해도-하 ^{a)}	45	3.53	.76	.15	.863	
	이해도-중 ^{b)}	131	3.60	.80			
	이해도-상 ^{c)}	56	3.61	.78			
신흥 기술이나 혁신적 플랫폼의 수용성	이해도-하 ^{a)}	45	3.67	.80	.14	.867	
	이해도-중 ^{b)}	131	3.63	.71			
	이해도-상 ^{c)}	56	3.70	.81			
지속 가능성 및 장기적 접근 가능성	이해도-하 ^{a)}	45	3.93	.78	.97	.382	
	이해도-중 ^{b)}	131	3.98	.73			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.13	.76			
콘텐츠의 교육적 또는 정보적 가치	이해도-하 ^{a)}	45	3.91	.70	2.61	.076	
	이해도-중 ^{b)}	131	4.03	.72			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.23	.76			
이용자의 피드백 및 참여도	이해도-하 ^{a)}	45	3.80	.76	3.35	.037*	a<c
	이해도-중 ^{b)}	131	3.97	.68			
	이해도-상 ^{c)}	56	4.16	.71			

* $p < 0.1$, ** $p < 0.5$, *** $p < 0.01$

자의 피드백 및 참여도의 차이를 확인하였다.

4.3.5 사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 활성화 방안 및 정책 개선사항 차이

사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 뉴미디어 플랫 이용률 증가 인식차이를 확인한 결과, 뉴미디어-플랫폼 이해도 '상', '중' 집단의 경우 다양한 연령층을 위한 맞춤형 서비스 개발에 대한 인식이 가장 높았으며 '하' 집단의 경우 플랫폼 사용 편의성 개선에 대한 인식이 타 집단에 비해 높음을 본 분석을 통해 확인할 수 있었다(〈표 22〉 참조).

사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 정책 개선 인식차이를 파악한 결과, '뉴미디어-플랫폼 수집 정책에 따라 수집된 콘텐츠의 유용성'에서는 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도가 높을수록 뉴미디어-플랫폼 수집 정책에 따라 수집된 콘텐츠의 유용성에 대한 긍정적인 인식을 보유하고 있는 것으로 파악되었다. 분산분석(Anova)에서는 $F=8.40$ ($p < .01$)의 유의미한 수치를 도출하였으며 사후분석인 Scheffe에서는 뉴미디어-플랫폼 이해도 '하' 집단과 '상', '중' 집단 간 차이를 확인하였다(〈표 23〉 참조).

〈표 22〉 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 뉴미디어 플랫폼 이용률 증가 인식차이

항목	이용자 교육 프로그램 강화	다양한 연령층을 위한 맞춤형 서비스 개발	플랫폼 사용 편의성 개선	콘텐츠 주기적 업데이트	기타	총계
이해도	이해도-하	7 15.6%	14 31.1%	16 35.6%	8 17.8%	0 0.0% 45 100.0%
	이해도-중	13 9.9%	48 36.6%	36 27.5%	33 25.2%	1 0.8% 131 100.0%
	이해도-상	8 14.3%	22 39.3%	9 16.1%	16 28.6%	1 1.8% 56 100.0%
총계 ($\chi^2 = 7.608$, $p = .473$)	28 12.1%	84 36.2%	61 26.3%	57 24.6%	2 0.9% 232 100.0%	

〈표 23〉 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 정책 개선 인식차이

항목		N	M	SD	F	p	Scheffe
뉴미디어-플랫폼 수집 정책에 따라 수집된 콘텐츠의 유용성	이해도-하 ^{a)}	45	3.04	.82	8.40	.000**	a<b,c
	이해도-중 ^{b)}	131	3.37	.60			
	이해도-상 ^{c)}	56	3.61	.76			
도서관의 뉴미디어-플랫폼 수집 정책의 이용자의 요구 반영	이해도-하 ^{a)}	45	2.58	.66	1.95	.144	
	이해도-중 ^{b)}	131	2.80	.60			
	이해도-상 ^{c)}	56	2.75	.77			

* $p < 0.1$, ** $p < 0.05$, *** $p < 0.01$

5. 뉴미디어-플랫폼 기반 도서관 서비스의 발전 가능성 논의

본 연구는 공공도서관 사서들의 뉴미디어-플랫폼에 대한 이해와 인식, 운영 현황, 보존 및 수집 전략에 대한 실태를 조사하고, 이를 통해 뉴미디어-플랫폼 기반 도서관 서비스의 발전 가능성과 개선점을 도출하고자 하였다.

연구 결과, 사서들의 뉴미디어-플랫폼에 대한 이해도는 $3.03 \pm .74$ 로 보통 수준으로 나타났으며, 특히 소셜플랫폼 대한 이해도가 가장 높았으며, 실감콘텐츠 플랫폼이 상대적으로 낮게 나타났다. 이는 소셜미디어 플랫폼을 활용하여 도서관의 행사나 일정 등 홍보의 기재로 활용하기 때문인 것으로 사료된다. 향후 실감 콘텐츠나 메타버스와 같은 새로운 플랫폼에 대한 교육과 기술적 지원이 반드시 필요함을 알 수 있다.

뉴미디어-플랫폼 보존과 보존 주체 기관에 대한 의견을 분석한 결과, 국립중앙도서관이 125명(53.9%)로 과반이 넘었으며, 이어 대표 도서관 87명(37.5%), 공공도서관 8명(3.4%)로 분석되었다. 뉴미디어-플랫폼 보존가치는 $3.58 \pm .69$ 로 보통이상의 수준으로 나타났으며, 수집, 보존을 위해서는 수집정책 $4.22 \pm .67$, 매체별 수집지침 $4.25 \pm .63$, 수집기준 $4.35 \pm .64$, 저작권법 개정 $4.32 \pm .67$, 윤리적 이슈 $4.22 \pm .70$ 으로 수집, 보존을 위해 필요한 부분이 해결된다며, 보통이상의 수준의 보존가치는 더욱더 올라갈 것으로 판단된다.

뉴미디어-플랫폼 운영측면에서 디지털 자료의 수요증가, 뉴미디어-플랫폼 활용빈도가 증가하고 있음을 사서들이 공통적으로 인지하고

있었으며, 이에 반해 이용자의 만족도는 다소 소극적인 의견을 나타냈다.

뉴미디어-플랫폼 보유 및 활용현황을 분석한 결과, 플랫폼 유형으로는 인스타그램이 42.9%로 가장 많았으며, 유튜브 21.3%, 페이스북 14.1%로 확인되었다. 실감콘텐츠 서비스 유형으로는 증강현실(AR) 41.9%, 가상현실(VR) 42.9%이며, 서비스하고 있는 메타버스 플랫폼 유형으로는 SNS기반 메타버스플랫폼(제페토, 호라이즌 등) 75%, 블록체인 기반 메타버스 플랫폼 18.8%로 분석되었다. 인스타그램은 147개 도서관에서 서비스 중이나, 메타버스 플랫폼 서비스는 15개 도서관이 전부인 것으로 나타나, 예산 확충과 기술적 지원의 강화, 사서의 전문성 제고가 필요하다는 것을 알 수 있다.

뉴미디어-플랫폼 운영의 어려움으로는 예산부족이 43.1%로 가장 높았으며, 기술적 문제 23.3%, 자료의 적합성 평가 17.7%, 자료의 저작권 문제 10.3%로 설문으로 제시한 문항 모두가 어려움으로 인지하고 있음을 알 수 있다. 자료 수집 뿐 아니라 서비스 역시 예산부족, 기술적 지원부족, 사서의 전문성 부족, 콘텐츠 부족 등 설문에서 제시한 문항 모두 어려움으로 작용하고 있다. 이는 현재 도서관의 뉴미디어-플랫폼 수집 방안의 만족도를 통해 더욱 확연히 들어난다. 현재 도서관의 뉴미디어-플랫폼 수집 방안 만족도가 $2.78 \pm .55$ 으로 낮음을 확인할 수 있었다.

뉴미디어-플랫폼 수집시 고려해야 할 사항으로는 수집기준의 명확성, 저작권 및 법적준수 가이드, 구체적인 지침, 품질관리방안, 이용자 수요 반영 절차 등 가이드라인 및 지침의 요구가 도서관 현장에서는 절실한 것을 알 수 있다.

또한, 뉴미디어-플랫폼 콘텐츠 유용성은 $3.37 \pm .71$ 로 보통이상의 인식을 도출하였으나, 이용자 요구도 반영은 $2.75 \pm .66$ 으로 이용자 요구가 충분히 반영되지 않음을 알 수 있다. 사서들은 현재 뉴미디어-플랫폼 수집 방안을 만족하지 않으며, 이용자 역시 만족하지 않다고 인식하고 있는 것이다.

이는 보다 효율적이고 체계적인 수집 방안이 마련될 필요가 있음을 시사한다. 특히, 사서들은 뉴미디어-플랫폼 수집 정책이 이용자의 요구를 충분히 반영하지 못하고 있다고 느끼고 있었으며, 이를 개선하기 위한 다양한 의견 수렴 절차와 정책적 대응이 필요하다.

사서의 공공도서관 뉴미디어-플랫폼 이해도에 따른 인식 차이를 분석한 결과, 미디어플랫폼, 콘텐츠 플랫폼, 실감콘텐츠 플랫폼, 메타버스 플랫폼 등 뉴미디어-플랫폼 이해도가 높을 수록 미디어에 대한 이해도가 높음을 알 수 있다. 뉴미디어-플랫폼 보존에 대한 인식 역시 이해도에 따라 차이가 나타났다. 이해도가 높은 집단은 '대표도서관'을 이해도가 '중', '하'의 경우 국립중앙도서관으로 인식의 차이를 확인하였다.

뉴미디어-플랫폼 보전하기 위해 필요한 부분에 대한 분석결과 이해도에 따라 수집정책, 수집범위, 수집방법, 수집제외대상, 매체별 수집지침에서 차이가 있는 것으로 나타났다. 이러한 차이는 뉴미디어-플랫폼 활용빈도에서도 확인할 수 있었다.

자료수집의 어려움에 대한 인식에서 차이가 보였는데 이해도가 낮은 집단은 '기술적문제'를 이해도가 '상', '중' 집단은 예산부족으로 인식하였으며, 사서의 현재 도서관의 뉴미디어 플랫폼

운영에 대한 인식에서는 이해도가 낮은 집단으로 갈수록 만족도 점수가 다소 상향하는 것을 알 수 있다.

뉴미디어-플랫폼 서비스 이용을 제고방안에 대해 이해도 '상', '중' 집단은 맞춤형 서비스 개발에 대한 인식이 가장 높았으며 '하' 집단은 플랫폼 사용 편의성 개선에 대한 인식이 타 집단에 비해 높음을 확인할 수 있었다.

결론적으로, 공공도서관에서의 뉴미디어-플랫폼 활용은 지속적으로 확대되고 있으며, 이를 효과적으로 운영하기 위한 정책적, 기술적 지원이 필요하다. 사서들의 뉴미디어-플랫폼에 대한 이해도를 높이고, 이를 바탕으로 이용자들의 요구를 반영한 서비스를 제공할 수 있도록 지속적인 교육과 정책 개선이 이루어져야 한다. 특히, 수집과 보존, 그리고 저작권 문제를 해결하기 위한 구체적인 지침 마련이 시급하며, 이를 통해 도서관의 뉴미디어-플랫폼 기반 서비스가 보다 체계적이고 지속 가능하게 발전할 수 있을 것이다.

6. 결론 및 제언

본 연구는 공공도서관 사서들의 뉴미디어-플랫폼에 대한 이해와 인식, 운영 현황, 보존 및 수집 전략에 대한 실태를 조사하고, 이를 통해 뉴미디어-플랫폼 기반 도서관 서비스의 발전 가능성과 개선점을 도출하고자 하였다. 연구 결과, 사서들의 뉴미디어-플랫폼에 대한 이해도는 보통 수준으로 나타났으며, 특히 소셜미디어 플랫폼에 대한 이해도가 가장 높고 실감콘텐츠 플랫폼에 대한 이해는 상대적으로 낮았

다. 이는 현재 도서관에서 소셜미디어가 주요하게 활용되고 있음을 반영하는 결과로, 향후 실감 콘텐츠나 메타버스와 같은 새로운 플랫폼에 대한 교육과 기술적 지원이 필요함을 시사한다.

또한, 뉴미디어-플랫폼의 보존 주체로는 국립중앙도서관이 가장 많이 인식되었으나, 자료 수집과 보존을 위한 명확한 지침이나 정책이 부족한 것으로 확인되었다. 사서들은 수집 기준과 저작권 문제가 뉴미디어-플랫폼 자료 보존에서 가장 중요한 요소로 인식하고 있었으며, 이는 향후 도서관 정책 수립 시 중요한 고려 사항으로 반영되어야 할 것이다.

운영 측면에서는 디지털 자료에 대한 수요가 증가하고 있음을 사서들이 공통적으로 인식하고 있었으며, 이를 뒷받침할 수 있는 플랫폼 운영의 기술적 지원과 예산 부족이 주요한 문제로 지적되었다. 이와 관련하여 예산 확충과 기술적 지원의 강화, 사서의 전문성 제고가 필요하다는 점이 강조되었다.

뉴미디어-플랫폼 수집 방식에 대한 만족도는 낮게 평가되었으며, 자료 수집 시 스크린샷을 통한 이미지 형태로의 수집이 가장 선호되는 방식이었다. 이는 보다 효율적이고 체계적인 수집 방안이 마련될 필요가 있음을 시사한다. 특히, 사서들은 뉴미디어-플랫폼 수집 정책이 이용자의 요구를 충분히 반영하지 못하고 있다고 느끼고 있었으며, 이를 개선하기 위한 다양한 의견 수렴 절차와 정책적 대응이 필요하다.

본 연구는 뉴미디어 플랫폼 자료의 수집과 보존을 중심으로, 공공도서관의 디지털 시대 대응 방안을 제시하였다. 향후 연구 방향은 다음과 같다.

첫째, 뉴미디어 자료 보존을 위한 법적, 제도적 기반이 필요하다. 디지털 자료의 저작권, 프라이버시 보호, 공공 접근성 보장에 관한 법적 기준을 명확히 하고, 국제적인 비교 연구를 통해 국내 도서관에 적용 가능한 법적 모델을 구축해야 한다.

둘째, 현재 공공도서관이 사용하는 기술적 도구는 뉴미디어 자료의 특수성을 완벽히 반영하지 못한다. 실증적 연구를 통해 이러한 문제를 해결할 수 있는 기술적 도구를 개발하고, 이를 실무에 적용할 수 있는 방안을 연구해야 한다.

셋째, 뉴미디어 자료의 수집과 보존은 단일 기관의 노력만으로는 한계가 있다. 다양한 공공기관 간 협력 모델을 구축하고, 이를 통해 자료의 장기 보존과 공공 접근성을 보장할 수 있는 방안을 제시해야 한다.

넷째, 뉴미디어 플랫폼은 주로 청년층이 사용하는 도구이므로, 도서관이 이들과 어떻게 효과적으로 상호작용할 수 있을지에 대한 연구가 필요하다. 청년층의 사용 패턴과 도서관 서비스에 대한 기대를 분석하고, 이를 서비스 설계에 반영해야 한다.

다섯째, 뉴미디어 자료 수집 방안이 공공도서관 서비스로 이어지기 위해서는 이용자 접근성을 높이는 활성화 전략이 필요하다. 이를 위해 사서와 이용자 간의 상호작용을 촉진할 수 있는 다양한 방안을 모색해야 한다.

이러한 연구 방향은 뉴미디어 자료의 공공적 보존과 접근성 보장에 기초를 제공할 뿐만 아니라, 도서관이 디지털 시대의 정보 중심지로써의 역할을 강화하는 데 기여할 것으로 기대된다.

그러나 연구 대상이 사서로 한정되어 이용자와의 관점이 반영되지 못했다는 한계가 있다. 향

후에는 다양한 이해관계자(이용자, 정책 결정자, 기술 전문가 등)를 포함한 심층 인터뷰기반 연구가 필요하다. 또한, AI 기반 자동화 수집 시스템 및 메타버스 도서관 적용 가능성 등 기

술적 인프라 구축 방안을 보다 구체적으로 다룰 필요가 있다. 마지막으로, 뉴미디어 자료의 저작권 및 법적 보호 장치를 강화하는 정책 연구가 병행되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강만수, 손희영, 박상규 (2012). 스마트폰 산업에서의 인지된 가치와 위협이 고객 만족과 행위 의도에 미치는 영향. *상품학연구*, 30(1), 89-96.
- 고영만 (1996). 정보매체는 어떻게 변화하고 있는가? *도서관문화*, 37(6), 15-27.
- 고재민, 이승모 (2023). 공공도서관 디지털화를 위한 기초적 연구. *전시디자인연구*, 20(1), 73-81.
- 국립중앙도서관 (2022). 국립중앙도서관 온라인 자료 수집 현황과 과제(국립중앙도서관 이슈페이퍼 vol.11). 국립중앙도서관.
- 김형준 (2018). 한국어 교육을 위한 뉴미디어 소셜미디어 콘텐츠 활용 연구. *석사학위논문*. 한국외국어 대학교.
- 박성재 (2023). 공공도서관 이용자는 공간을 어떻게 이용하는가? *한국문헌정보학회지*, 57(1), 5-21.
- 백윤소 (2014). 대중문화를 통한 시각적 문해력 교수법 연구. *미술과 교육*, 15(1), 95-112.
<https://doi.org/10.20977/kkosea.2014.15.1.95>
- 손승표 (2021). 글로벌 블록체인 플랫폼 구축에 관한 연구: 디지털 무역 전략을 중심으로. *무역금융보험연구*, 22(6), 117-126.
- 송민정 (2022). 미디어 콘텐츠의 메타버스 플랫포밍 유형화 및 미래 전망. *방송과 미디어*, 27(1), 27-37.
- 이성주, 이용현, 방선호, 신팔섭 (2022). 디지털 플랫폼 기반 온라인 유통과 물류시스템 연계를 위한 표준 정보시스템 설계. *한국전자거래학회지*, 27(4), 153-167.
- 이용남, 이희재, 정동열, 고영만, 윤정선, 서지영, 이혜은 (1995). 문헌정보학의 학문적 성격규명에 관한 연구. *한국정보관리학회 연구보고서*, (1), 3-154.
- 이종일 (2020). 뉴미디어 환경에 따른 콘텐츠 시장의 변화 연구. *한국인체미용예술학회지*, 21(2), 63-76.
<https://doi.org/10.18693/jksba.2020.21.2.63>
- 정미옥 (2024). 3차원 서비스품질 모형을 적용한 서비스품질이 이용자 만족도와 이용자 충성도에 미치는 영향. *한국문헌정보학회지*, 58(2), 289-316.
- 중소기업기술정보진흥원 (2022). 중소기업전략기술로드맵 - 실감형 콘텐츠 분야. 중소기업기술정보진흥원 웹진, 65.

- 최지원, 곽승진 (2024). 텍스트마이닝을 활용한 대전시 공공도서관 이용자의 인식과 경험 연구: SNS와
온라인 뉴스 기사를 중심으로. *한국문현정보학회지*, 58(2), 363-384.
Available: <https://doi.org/10.4275/KSLIS.2024.58.2.363>
- 한국언론진흥재단 미디어본부 (2011). 한국 언론 연감 2011. *한국언론연감(The Korea Press Yearbook)*,
2011(0), 1-465.
- 한국콘텐츠진흥원 (2023). 실감콘텐츠산업 실태조사 및 중장기 전략 연구. 서울: 한국콘텐츠진흥원.
- 한상열 (2021). 메타버스 플랫폼 현황과 전망. *Future Horizon*, 49, 19-24.
- 한상열, 방문영 (2020). 비대면 시대의 국내 XR 활용 동향. *Monthly Software Oriented Society*,
75(September), 4-12.
- 허광호 (2022). 블록체인을 이용한 뉴스 미디어 플랫폼 사용에 영향을 미치는 요인 분석. 박사학위논문,
동국대학교.
- 홍승필 (2016). 블록체인 기술 금융 분야 도입방안을 위한 연구. 금융위원회.
- Gallup (2022). 미디어 · 콘텐츠 · 소셜네트워크 서비스 18종 이용률.
출처: <https://www.gallup.co.kr/gallupdb/reportContent.asp?seqNo=1323>
- Brügger, N. & Milligan, I. ed. (2019). *The SAGE Handbook of Web History*. California: SAGE.
- Cooke, N. A. (2020). *Fake News and Alternative Facts: Information Literacy in a Post-Truth Era*. Chicago, IL: ALA Editions.
- Gomes, D., Miranda, J., Costa, M., & Silva, M. J. (2011). A survey on web archiving initiatives. *International Journal on Digital Libraries*, 12(4), 221-244.
- Hockx-Yu, H. & Knight, G. (2008). What to Preserve? Significant Properties of Digital Objects. *International Journal of Digital Curation*, 3(1), 141-153.
- Kaplan, A. M. & Haenlein, M. (2010). Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- Schroeder, R. (2018). *Social Theory After the Internet: Media, Technology, and Globalization*. London, UK: UCL Press.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- Baek, Yoon-So (2014). Research on visual literacy education method through popular culture. *Art and Education*, 15(1), 95-112. <https://doi.org/10.20977/kkosea.2014.15.1.95>
- Choi, Jiwon & Kwak, Seung-Jin (2024). A study on the perception and experience of Daejeon public library users using text mining: focusing on SNS and online news articles. *Journal*

- of the Korean Society for Library and Information Science, 58(2), 363-384.
<https://doi.org/10.4275/KSLIS.2024.58.2.363>
- Gallup Korea (2022). Usage rates of 18 types of media, content, and social network services. Available: <https://www.gallup.co.kr/gallupdb/reportContent.asp?seqNo=1323>
- Han, Sang-Yeon & Bang, Min-Young (2020). Domestic XR Utilization Trends in the Contactless Era. *Monthly Software Oriented Society*, 75(September), 4-12.
- Han, Sang-Yeon (2021). Current status and prospects of metaverse platforms. *Future Horizon*, 49, 19-24.
- Heo, Kwang-Ho (2022). Analysis of Factors Affecting the Use of News Media Platforms Utilizing Blockchain. Doctoral dissertation, Dongguk University.
- Hong, Seong-Pil (2016). A Study on the Introduction of Blockchain Technology in the Financial Sector. Seoul, South Korea: Financial Services Commission.
- Jeong, Mi-Ok (2024). A study on the effect of public library service quality on user satisfaction and user loyalty according to Brady Cronin's three-dimensional service quality model. *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 58(2), 289-316.
- Kang, Man-Soo, Son, Hee-Young, & Park, Sang-Kyu (2012). Mobile phone of perceived risk and value on customer satisfaction and behavior intention. *Journal of Product Research*, 30(1), 89-96.
- Kim, Hyungjun (2018). A Study on the Utilization of New Media and Social Media Content for Korean Language Education. Master's thesis, Hankuk University.
- Ko, Jae-Min & Lee, Seoung-Mo (2023). A basic study on the digitalization of public libraries. *Journal of Exhibition Design Research*, 20(1), 73-81.
- Ko, Young-Man (1996). How has information media changed? *Library Culture*, 37(6), 15-27.
- Korea Creative Content Agency (2023). A Survey on the Immersive Content Industry and Mid-to Long-Term Strategy Research. Seoul, South Korea: Korea Creative Content Agency.
- Korea Press Foundation Media Division (2011). The Korea press yearbook 2011. The Korea Press Yearbook, 2011(0), 1-465.
- Lee, Jong-Yiel (2020). Changes in content market with expansion of new media. *Journal of Korean Society of Beauty Arts*, 21(2), 63-76. <https://doi.org/10.18693/jksba.2020.21.2.63>
- Lee, Seong-Joo, Lee, Yong-Hyun, Bang, Sun-Ho, & Shin, Kwang-Sup (2022). Standard information system design based on digital platform for linking online retail and logistics system. *Journal of the Korea Institute of Electronic Commerce*, 27(4), 153-167.
- Lee, Yong-Nam, Lee, Hoe-Jae, Jeong, Dong-Yeol, Ko, Young-Man, Yoon, Jeong-Sun, Seo, Ji-Young,

- & Lee, Hye-Eun (1995). A study on the academic characteristics of library and information science. *Research Report of the Korean Society for Information Management*, (1), 3-154.
- National Library of Korea (2022). Status and challenges of online data collection at the National Library of Korea (Issue Paper Vol. 11). National Library of Korea.
- Park, Sung-Jae (2023). How do library visitors use spaces in a public library? *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 57(1), 5-21.
- Small Medium Business Technology Information Promotion Agency (2022). SME strategic technology roadmap - Immersive content sector. *SME TIPA Webzine*, 65.
- Sohn, Sungpyo (2021). Research on institutional improvement to build a global blockchain platform: focusing on digital trade strategy. *Journal of Trade and Insurance*, 22(6), 117-126.
- Song, Min-Jung (2022). Typology and future prospects of metaverse platforming in media content. *Broadcasting Media*, 27(1), 27-37.