

SEMs(Strategic Experiential Modules) 기반 문화예술교육 프로그램의 경험디자인 특성 유형화 분석

2025 문화예술교육사 현장 역량 강화 사업 사례를 중심으로

A Typological Analysis of Experience Design Characteristics in Arts and Culture Education Programs Based on Strategic Experiential Modules (SEMs)

Focused on Cases from the 2025 On-site Capacity-Building Project for Arts and Culture Education Instructors

주 저 자 : 윤송이 (Yun, Song Yi)

한양사이버대학교 일반대학원 디자인기획학과 석사과정
songyi.ysy@gmail.com

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2026.2.107>

접수일 2026. 05. 20. / 심사완료일 2026. 05. 31. / 게재확정일 2026. 06. 08. / 게재일 2026. 06. 30.

Abstract

This study analyzes the experience design characteristics of arts and culture education programs by applying Schmitt's (1999) Strategic Experiential Modules (SEMs). The SEMs framework conceptualizes experience through five dimensions: Sense, Feel, Think, Act, and Relate. A content analysis was conducted on 68 program cases from the 2025 On-site Capacity-Building Project for Arts and Culture Education Instructors report published by the Korea Arts & Culture Education Service (KACES). Inter-coder reliability across 12 binary variables indicated almost perfect agreement, with Cohen's kappa of $\kappa=.83$. The results showed that Act was the most frequent dimension (82.4%), indicating a strong emphasis on participants' production, creation, and performance activities, followed by Think (41.2%) and Feel (36.8%). Relate was most prominent in family-unit programs. The 56 cases in which Act was explicitly identified were classified into five types: Composite-Experience, Reflective-Creative, Participatory-Practice, Community-Linked, and Emotional-Expression, while the Sensory-Practice type was not identified. By examining actual program structures from an experience design perspective and proposing an Experience Design Typology Matrix, this study provides a basis for future arts and culture education program planning.

Keyword

Arts and Culture Education Program(문화예술교육 프로그램), Experience Design(경험디자인), Strategic Experiential Modules(전략적 경험 모듈), Public Arts and Culture Education(공공 문화예술교육), Experience Design Typology(경험디자인 유형화)

요약

본 연구는 Schmitt(1999)의 전략적 경험 모듈(SEMs)을 적용하여 문화예술교육 프로그램의 경험디자인 특성을 분석하였다. SEMs는 경험을 감각·감정·사고·행동·관계 차원으로 구분하는 분석틀로, 본 연구는 이를 「2025 문화예술교육사 현장 역량 강화 사업 결과자료집」의 68개 프로그램 사례에 적용해 내용분석을 수행하였다. 12개 이진 변수의 코더 간 신뢰도는 Cohen's kappa $\kappa=.83$ 으로 거의 완전한 일치 수준을 보였다. 분석 결과 행동경험(82.4%)이 가장 높아 제작·창작·공연 중심 구성이 두드러졌고, 사고경험(41.2%)·감정경험(36.8%)이 뒤를 이었으며, 가족단위에서는 관계경험이 가장 높았다. 행동경험이 명시된 56건은 복합경험형, 창의사고형, 참여실천형, 공동체연계형, 정서표현형으로 유형화되었고, 감각실천형은 확인되지 않았다. 본 연구는 프로그램 구조를 경험디자인 관점에서 분석하고 「경험디자인 유형별 설계 매트릭스」를 제시했다는 점에 의의가 있다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경 및 목적
- 1-2. 연구문제

2. 이론적 배경

- 2-1. 문화예술교육 프로그램의 경험디자인적 이해
- 2-2. 전략적 경험 모듈(SEMs)과 경험요소 분석
- 2-3. 선행연구 검토 및 본 연구의 차별성

3. 연구 방법

- 3-1. 연구 대상
- 3-2. 분석틀 및 코딩 기준
- 3-3. 코딩 절차 및 코더 간 신뢰도 검토

4. 분석 결과

- 4-1. 경험요소(SEMs) 빈도 분석
- 4-2. 참여대상별 경험요소 구성 특성
- 4-3. 경험디자인 유형화 및 설계 특성

5. 결론

5-1. 연구 결과 요약

5-2. 연구의 의의 및 시사점

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

문화예술교육 프로그램은 예술 지식이나 기능 전달에 그치지 않고, 참여자가 활동에 직접 참여하는 과정에서 경험을 형성하는 교육 활동으로 이해될 수 있다. 문화체육관광부의 「2025 문화예술교육 시행계획」은 문화예술교육의 정책 목표를 “누구나, 더 가까이, 더 깊게 누리는 문화예술교육”으로 제시하고 있으며, 수요맞춤형·생애주기별 문화예술교육 보급과 문화취약계층 지원 등을 주요 추진 방향으로 삼고 있다.¹⁾ 이는 문화예술교육 프로그램을 단순한 운영 단위가 아니라 참여경험이 구성되는 공공 문화서비스로 검토할 필요성을 시사한다.

이에 따라 문화예술교육 프로그램의 성과를 검토할 때에는 운영 여부, 참여 인원, 프로그램 수와 같은 양적 지표뿐 아니라, 프로그램 내부에서 경험요소가 어떻게 설계되고 결합되는지도 함께 살펴볼 필요가 있다. 본 연구는 이 지점을 분석하기 위한 이론적 기준으로 Schmitt(1999)의 전략적 경험 모듈(SEMs)을 활용한다. Schmitt는 경험을 감각(Sense), 감정(Feel), 사고(Think), 행동(Act), 관계(Relate)의 다섯 차원으로 구분하였다.²⁾ 이 다섯 차원은 참여자가 프로그램 안에서 무엇을 감각하고, 느끼고, 사고하며, 행동하고, 타인 또는 공동체와 관계를 맺는지를 분석하는 기준으로 활용될 수 있다.

다만 기존 문화예술교육사 관련 연구는 주로 제도, 자격, 역량, 교육과정 등을 중심으로 축적되어 왔으며³⁾, 실제 운영된 문화예술교육 프로그램이 어떠한 경험요소를 중심으로 설계되고 결합되는지를 경험디자인 관점에서 분석한 연구는 상대적으로 제한적이다.

1) 문화체육관광부, 「2025 문화예술교육 시행계획」, 문화체육관광부, 2025, pp.1, 5, 7.

2) Schmitt, B. H., 『Experiential Marketing』, Free Press, 1999, p.63.

3) 최지혜·조대연·김은경·김한승, ‘국내 문화예술교육사 연구동향’, 한국문화예술교육학회, 문화예술교육연구, Vol.18, No.2, 2023. 04, pp.244-246.

5-3. 연구의 한계 및 향후 과제

참고문헌

이에 본 연구는 한국문화예술교육진흥원의 「2025 문화예술교육사 현장 역량 강화 사업 결과자료집」을 분석 자료로 활용하였다. 해당 사업은 청년 문화예술교육사를 문화시설에 파견하여 시설 특성에 맞는 문화예술교육 프로그램을 기획·운영하도록 지원하는 사업이다.⁴⁾

본 연구는 자료집에 수록된 68개 프로그램 사례를 대상으로⁵⁾, Schmitt(1999)의 전략적 경험 모듈(SEMs)을 적용하여 공공 문화예술교육 프로그램의 경험디자인 특성을 분석하고자 한다. 해당 자료집은 전국 단위 프로그램 사례를 포함하고 있어 공공 문화예술교육 프로그램의 경험요소를 비교 검토하기 위한 분석 자료로 활용할 수 있다. 또한, 이를 통해 문화예술교육 프로그램이 어떠한 경험요소를 중심으로 설계되고 있는지 파악하고, 향후 문화예술교육 프로그램의 경험디자인 고도화를 위한 기초자료를 제공하는 데 목적이 있다.

1-2. 연구문제

본 연구는 다음의 연구문제를 설정하였다.

첫째, 문화예술교육 프로그램에는 Schmitt(1999)의 전략적 경험 모듈(SEMs) 중 어떠한 경험요소가 주로 나타나는가?

둘째, 참여대상별로 문화예술교육 프로그램의 경험요소 구성은 어떠한 특성을 보이는가?

셋째, 문화예술교육 프로그램은 주요 경험요소의 결합 양상에 따라 어떠한 경험디자인 유형으로 구분될 수 있는가?

2. 이론적 배경

2-1. 문화예술교육 프로그램의 경험디자인적 이해

4) 한국문화예술교육진흥원, 「2025 문화예술교육사 현장 역량 강화 사업 결과자료집」, 한국문화예술교육진흥원, 2025, p.2.

5) Ibid., pp.5-81.

문화예술교육사는 「문화예술교육 지원법」에 근거하여 문화예술교육의 기획·진행·분석·평가 및 교수 업무를 수행하는 전문인력으로 정의된다.⁶⁾ 이는 문화예술교육사가 단순한 교수자 역할에 한정되지 않고, 교육 프로그램의 기획·운영·평가에 관여하는 실천적 역할을 수행함을 의미한다. 또한 문화예술교육 프로그램은 사업계획 수립, 운영, 성과관리, 결과 공유 등 일련의 운영 과정을 포함한다는 점⁷⁾에서 참여자 경험의 관점에서 분석될 수 있다.

경험디자인은 사용자가 대상과 상호작용하는 과정에서 형성되는 경험을 이해하고, 이를 설계의 관점에서 다루려는 접근이다. Forlizzi와 Ford는 하나의 경험이 맥락, 사람, 제품과 관련된 여러 하위 경험의 결합으로 구성되며, 디자이너는 경험 결과 자체를 직접 결정하기보다 사용자가 상호작용할 수 있는 상황을 설계한다고 보았다.⁸⁾ 이러한 관점에서 문화예술교육 프로그램은 단일한 교육 활동이 아니라 참여자의 활동 수행, 매체 활용, 공간 경험, 타인과의 관계가 결합되는 경험 구조로 이해될 수 있다.

2-2. 전략적 경험 모듈(SEMs)과 경험요소 분석

Pine과 Gilmore는 경험을 상품과 서비스에 이어 경제적 가치의 독립된 범주로 설명하고, 조직이 소비자에게 기억에 남는 경험을 제공하는 것이 중요하다고 보았다. 이들은 경험을 참여 방식과 환경과의 관계에 따라 오락(Entertainment), 교육(Educational), 심미(Esthetic), 현실도피(Escapist)의 네 영역으로 구분하였다.⁹⁾ 이러한 4Es 모형은 경험 유형을 거시적으로 이해하는 데 유용하지만 본 연구와 같이 개별 프로그램 사례 자료에 나타난 세부 경험요소를 분류하기 위해서는 보다 미시적인 분석틀이 요구된다. 이에 본 연구는 Schmitt(1999)의 전략적 경험 모듈(SEMs)을 중심 분석틀로 활용하였다.

Schmitt는 소비자를 기능적 효용만을 추구하는 존재로 보기보다 감각, 감정, 사고, 행동, 관계를 통해 경험

을 형성하는 주체로 이해하였다. 그는 경험을 Sense, Feel, Think, Act, Relate의 다섯 가지 전략적 경험 모듈(SEMs: Strategic Experiential Modules)로 제시하였다.¹⁰⁾ Sense는 시각, 청각, 촉각 등 오감을 자극하는 감각 경험, Feel은 기분과 정서적 반응을 유발하는 감정 경험, Think는 호기심과 문제 해결을 자극하는 사고 경험, Act는 직접 행동하고 실천하게 만드는 행동 경험, Relate는 타인과 공동체, 사회와 연결되는 관계 경험을 의미한다.

SEMs는 단일 요소로만 작동하기보다 복수의 경험요소가 결합되어 나타날 수 있으며, 하나의 활동 안에서도 여러 경험 모듈이 중첩될 수 있다.¹¹⁾ 이경렬·이경아는 체험마케팅 이론 검토를 통해 SEMs를 감각, 감성, 인지, 행동, 관계 차원의 전략적 체험 모듈로 소개하고, 이를 총체적 체험 관점에서 설명하였다.¹²⁾ 이는 SEMs가 개별 경험요소를 본질적으로 파악하는 데 그치지 않고, 여러 경험 차원이 결합되는 방식을 분석하는 틀로 활용될 수 있음을 보여준다.

SEMs는 소비자 마케팅 맥락에서 출발하였으나, 이후 관광, 축제 등 참여형 경험 산업 전반에서 활용되어 왔다. 국내 선행연구에서도 지역축제 방문객의 체험을 분석하는 틀로 활용된 사례가 확인된다.¹³⁾ 이러한 논의는 SEMs가 상업적 소비 경험에 한정되지 않고, 참여자가 특정 프로그램이나 장소와 상호작용하는 과정에서 형성하는 복합적 경험을 구조화하여 설명하는 데 활용될 수 있음을 보여준다.

이러한 점에서 SEMs의 다섯 모듈은 문화예술교육 프로그램의 경험요소를 분석하기 위한 범주로 전환하여 적용될 수 있다. 문화예술교육 프로그램은 참여자가 재료·매체·공간을 지각하고, 활동 과정에서 정서적 반응을 형성하거나 표현하며, 주제나 대상을 재해석·탐구하고, 직접 제작·창작·공연에 참여하며, 타인 및 공동체와 협업

6) 문화예술교육 지원법 제2조 제5호, (법률 제20494호, 2024.10.22. 일부개정), (2026.05.02.)

www.law.go.kr/법령/문화예술교육지원법/(20241022,20494,20241022)/제2조

7) 문화체육관광부, Op. cit. 2025, pp.5, 15.

8) Forlizzi, J. & Ford, S., "The Building Blocks of Experience: An Early Framework for Interaction Designers", ACM, DIS '00 Proceedings, 2000, p.420.

9) Pine, B. J. & Gilmore, J. H., 김미옥 옮김, 『체험의 경제학: 비즈니스는 마음을 훔치는 연극이다』, 21세기북스, 2010, pp.21-22, 59-60.

10) Schmitt, B. H., 『Experiential Marketing』, Free Press, 1999, pp.63-72.

11) Schmitt, B. H., Op. cit. 1999, pp.69-70.

12) 이경렬·이경아, '체험마케팅의 세 가지 접근방법에 관한 이론적 고찰 및 연구동향', 한국일러스아트학회, 조형미디어학, Vol.19, No.4, 2016. 11, pp.134-135.

13) 윤설민·이충기, '체험마케팅 관점에 따른 만족도, 신뢰, 그리고 지지도에 대한 지역축제 방문객의 반응', 서울연구원, 서울도시연구, Vol.18, No.4, 2017; 윤설민·김동한, '야간관광의 전략적 체험 모듈을 통한 기억에 남는 관광 경험까지의 효과 분석', 한국호텔리조트학회, 호텔리조트연구, Vol.24, No.3, 2025. 06. p.184에서 재인용.

상호작용하는 구조를 가진다. 이는 각각 감각경험, 감정 경험, 사고경험, 행동경험, 관계경험의 분석 범주와 대응한다.

본 연구는 이에 근거하여 SEMs의 다섯 모듈을 문화예술교육 프로그램의 경험요소를 분석하기 위한 다섯 변수, 즉 감각경험(Sense), 감정경험(Feel), 사고경험(Think), 행동경험(Act), 관계경험(Relate)으로 설정하였다. 각 경험요소는 프로그램 사례 자료의 「프로그램 기획의도」와 「프로그램 내용」에 명시된 표현을 기준으로 판정하였으며, 핵심 판정 기준은 3-2절의 [표 1]에 제시하였다. 이로써 SEMs는 공공 문화예술교육 프로그램의 경험 구조를 감각·감정·사고·행동·관계 차원에서 체계적으로 분석하기 위한 분석틀로 적용된다.

2-3. 선행연구 검토 및 본 연구의 차별성

문화예술교육사 관련 국내 연구는 제도 도입 이후 꾸준히 축적되어 왔다. 최지혜 외는 국내 문화예술교육사 연구 94편을 분석한 결과, 제도 자체에 대한 고찰, 인식조사, 교육과정 및 교수안 개발, 역량 연구 등이 주요하게 다루어졌다고 보고하였다.¹⁴⁾ 이는 문화예술교육사의 제도적 정착과 전문성 확보에 대한 학계의 관심이 지속되어 왔음을 보여준다.

문화예술교육사의 현장 경험과 제도 활용에 대한 연구도 이루어졌다. 김누라·권은경·박정양은 신규 문화예술교육사 5명을 대상으로 한 질적 연구에서 문화예술교육사 간 커뮤니티 형성의 필요성, 프리랜서 활동자의 경제적 불안, 자격증만으로 문화예술교육사로 활동하는 데의 한계를 보고하였다.¹⁵⁾ 이는 문화예술교육사의 전문성이 자격 취득 이후의 현장 경험과 지속적 활동 조건 속에서 형성될 필요가 있음을 시사한다.

이와 같이 문화예술교육사 연구가 제도와 역량의 문제를 중심으로 축적되어 왔다면, 문화예술교육 프로그램 연구는 실제 교육이 어떠한 내용과 구조로 운영되는지를 살펴본다는 점에서 본 연구와 직접적으로 연결된다. 이신영은 2023 경기지역 주체중심 학교 문화예술교육 지원사업 중 지역문화콘텐츠를 활용한 6개 프로젝트를 사례분석하여 학교 문화예술교육 프로그램의 특성과 지역

사회 성과를 검토하였다.¹⁶⁾ 서은유·이시호·심지영은 꿈다락 문화예술학교 사례를 중심으로 세대통합 문화예술교육 프로그램의 개선 방안을 분석하였다.¹⁷⁾ 이러한 연구들은 문화예술교육 프로그램이 특정 지역, 대상, 사업 맥락 안에서 다양하게 구성되며 프로그램 특성을 분석하기 위한 별도의 기준 설정이 필요함을 보여준다.

이상의 논의를 종합하면, 선행연구들은 문화예술교육사의 제도적 정착과 전문성, 현장 활동 조건, 그리고 문화예술교육 프로그램의 운영 맥락을 이해하는 데 기여하였다. 그러나 프로그램 사례에 제시된 기획의도와 운영 내용을 바탕으로 경험요소의 구성과 결합 양상을 경험디자인 관점에서 분석한 논의는 상대적으로 제한적이다. 본 연구는 이 지점에 주목하여 문화예술교육 프로그램을 참여 경험이 설계되는 대상으로 보고, Schmitt(1999)의 전략적 경험 모듈(SEMs)을 적용하여 그 경험 구조를 분석하고자 한다. 이는 문화예술교육사를 단순한 인력 정책의 대상으로 보기보다, 프로그램의 기획·운영 과정에서 참여 경험을 매개하는 실천 주체로 이해하고자 하는 관점과도 연결된다.

앞서 검토한 선행연구들은 문화예술교육 프로그램을 분석 대상으로 삼았다는 점에서 본 연구와 문제의식을 공유한다. 그러나 이들 연구는 주로 특정 지역 사업 또는 개별 지원사업 사례를 중심으로 이루어졌으며, 경험디자인 이론을 중심 분석틀로 적용하여 전국 단위 프로그램 사례를 비교 분석한 연구와는 차이가 있다.

SEMs는 본래 상업적 소비 경험을 설명하기 위해 제안된 이론적 틀이나, 참여자가 감각·감정·사고·행동·관계 차원에서 경험을 구성한다는 관점은 공공 문화예술교육 프로그램에도 적용 가능성을 가진다. 공공 문화예술교육은 「문화예술교육 지원법」에 따라 누구나 문화예술교육을 향유할 권리를 보장하기 위한 공공 서비스의 성격을 가지며¹⁸⁾, 참여자는 단순한 학습 대상이 아니라 프로그램 안에서 다양한 차원의 경험을 형성하는 주체로 이해된다. 이 같은 관점에서 SEMs는 공공 문화예술

14) 최지혜·조대연·김은경·김한승, Op. cit. 2023, pp.241, 244-246.

15) 김누라·권은경·박정양, '신규문화예술교육사의 제도 활용 및 인식에 관한 연구', 학습자중심교과교육학회, 학습자중심교과교육연구, Vol.22, No.21, 2022. 11, pp.843-844.

16) 이신영, '학교 문화예술교육에 나타난 지역문화콘텐츠 활용 사례 연구 - 2023 경기지역 주체중심 학교 문화예술교육 지원사업을 중심으로', 한국문화예술교육학회, 문화예술교육연구, Vol.19, No.5, 2024. 10, pp.292-293.

17) 서은유·이시호·심지영, '세대통합 문화예술교육 프로그램 개선 방안 연구 - 꿈다락 문화예술학교 사례 분석을 중심으로', 한국문화예술교육학회, 문화예술교육연구, Vol.18, No.6, 2023. 12, p.305.

18) 문화예술교육 지원법, (법률 제20494호, 2024.10.22.) www.law.go.kr/법령/문화예술교육지원법/(20241022,20494,20241022)/제3조

교육 프로그램의 경험 구조를 검토하기 위한 분석틀로 활용될 수 있다.

이상의 논의를 토대로, 본 연구는 전국 단위 프로그램 사례를 SEMs 분석틀로 비교·분석하고, 그 결과를 문화예술교육 프로그램의 경험디자인 고도화를 위한 기초자료로 제시한다는 점에서 차별성을 가진다.

3. 연구 방법

3-1. 연구 대상

본 연구의 분석 대상은 한국문화예술교육진흥원이 발간한 「2025 문화예술교육사 현장 역량 강화 사업 결과 자료집」에 수록된 68개 프로그램 사례 전체이다. 해당 자료집은 서울, 부산, 대구, 광주, 인천, 대전, 울산, 경기, 강원, 충북, 충남, 전북, 전남, 경북, 경남, 제주 등 전국 16개 지역에서 운영된 문화예술교육 프로그램을 포함한다. 분석 대상 프로그램은 미술, 공예, 음악, 연극, 전통문화, 디지털 창작 등 다양한 장르로 구성되어 있으며, 참여대상은 유아·아동, 청소년, 성인, 노년층, 가족단위, 특수대상, 연령 불특정 개방형 등으로 나타난다.

공개 자료집에 제시된 각 사례의 프로그램명, 기획 의도, 프로그램 내용, 프로그램 현장 반응 성과, 키워드 등을 주요 분석 자료로 활용하였다. 변수별로는 경험요소를 「프로그램 기획의도」와 「프로그램 내용」을 중심으로, 참여대상은 기획의도, 프로그램 내용, 현장 반응 성과, 키워드에 명시된 대상 관련 표현을 기준으로 코딩하였다. 텍스트에 직접 확인되지 않는 운영 방식이나 참여자 경험은 추정하지 않았으며, 핵심 코딩 기준은 3-2절과 [표 1], [표 2]에 제시하였다.

3-2. 분석틀 및 코딩 기준

본 연구는 문화예술교육 프로그램의 경험 구조를 분석하기 위해 Schmitt(1999)의 전략적 경험 모듈(SEMs)을 분석틀로 채택하였다. SEMs는 Sense, Feel, Think, Act, Relate의 다섯 가지 경험 차원으로 구성되며, 본 연구에서는 이를 각각 감각경험, 감정경험, 사고경험, 행동경험, 관계경험으로 번역하고 조작적으로 정의하여 사용하였다.

본 연구에서 코딩은 프로그램 사례 자료에 특정 경험 요소가 명시적으로 나타나는지를 사전에 설정한 기준에 따라 판정하고, 해당 여부를 1 또는 0으로 표시하는

분석 절차를 의미한다. 분석 단위는 자료집에 수록된 개별 프로그램 사례 1건으로 설정하였다.

SEMs 경험요소 코딩은 프로그램의 설계 의도와 활동 구조를 파악하기 위한 것이므로, 각 사례의 기획의도와 프로그램 내용에 명시된 표현을 중심으로 판정하였다. 텍스트에 직접 확인되지 않는 운영 방식이나 참여자 경험은 추정하지 않았다. 하나의 프로그램에 둘 이상의 경험요소가 나타날 수 있으므로 다섯 개 경험요소별 해당 여부를 각각 0/1로 표시하고 중복 코딩을 허용하였다. 각 경험요소의 핵심 판정 기준은 [표 1]과 같다.

[표 1] SEMs 기반 경험요소 코딩 기준

경험요소	핵심 판정 기준
감각경험(Sense)	오감 자극이 프로그램 목적·효과로 명시된 경우
감정경험(Feel)	정서 변화, 표현, 치유, 회복이 설계 목적으로 명시된 경우
사고경험(Think)	재해석, 성찰, 사유, 탐구, 관점 전환이 명시된 경우
행동경험(Act)	제작, 창작, 공연, 연주, 실습 등 직접 산출 행위가 명시된 경우
관계경험(Relate)	협업, 소통, 공동 창작, 세대통합 등 상호작용 구조가 명시된 경우
※ SEMs 경험요소의 세부 코딩 기준, 코딩 제외 기준 및 경계 판단 예시는 부록 1에 제시하였다.	

이와 별도로, 연구문제 2의 참여대상별 경험요소 구성 특성을 검토하기 위해 참여대상 변수도 함께 코딩하였다. 참여대상 코딩은 프로그램이 설정한 대상 특성을 파악하기 위한 것으로, 기획의도, 프로그램 내용, 프로그램 현장 반응 성과, 키워드에 명시된 대상 관련 표현을 근거로 하였다. 참여대상 변수는 유아·아동, 청소년, 성인, 노년층, 가족단위, 특수대상, 연령 불특정 개방형의 7개 이진 변수로 구성하였다. 하나의 프로그램에 둘 이상의 참여대상 범주가 나타날 수 있으므로 각 변수의 해당 여부를 각각 0/1로 표시하고 중복 코딩을 허용하였다. 다만 연령이 특정되지 않은 대상 표현은 특정 연령층으로 추정 배분하지 않고 연령 불특정 개방형으로 별도 처리하였다. 각 참여대상 변수의 핵심 판정 기준은 [표 2]와 같다.

[표 2] 참여대상 변수 코딩 기준

변수	핵심 판정 기준
유아·아동	유아, 아동, 어린이, 초등학교, 만 0~12세

청소년	청소년, 중학생, 고등학생, 만 13~18세
성인	성인, 청년, 신중년, 중장년, 부모, 보호자
노년층	어르신, 노년층, 실버세대, 시니어, 만 65세 이상
가족단위	가족이 함께 참여하는 구조가 명시된 경우
특수대상	장애인, 발달장애인, 시설보호아동, 이주민, 문화취약계층 등
연령 불특정 개방형	시민, 지역 주민, 참여자 등 연령이 특정되지 않은 경우
※ 참여대상은 자료집의 기획의도, 프로그램 내용, 현장 반응성과, 키워드에 명시된 표현을 기준으로 코딩하였다. ※ 하나의 프로그램에 둘 이상의 대상 범주가 명시된 경우 중복 코딩을 허용하였다. ※ 연령이 특정되지 않은 대상 표현은 연령 불특정 개방형으로 처리하였다.	

3-3. 코딩 절차 및 코더 간 신뢰도 검토

본 연구는 프로그램 사례 자료에 명시된 SEMs 경험 요소와 참여대상 특성을 분석하기 위해 내용분석(content analysis)을 적용하였다. 분석 단위는 자료집에 수록된 개별 프로그램 사례 1건이며, 사전에 설정한 기준에 따라 각 변수의 해당 여부를 0/1로 코딩하였다.

연구자는 68개 프로그램 사례의 기획의도, 프로그램 내용, 프로그램 현장 반응성과, 키워드를 검토하고, [표 1]과 [표 2]의 기준에 따라 SEMs 경험요소 5개 변수와 참여대상 7개 변수를 코딩하였다. 복수의 경험 요소 또는 참여대상 범주가 명시된 경우에는 중복 코딩을 허용하였다.

코딩 기준의 적용 가능성과 일관성을 보조적으로 검토하기 위해 연구자 외 1인의 보조코더가 68개 사례 전체에 대해 독립 코딩을 수행하였다. 보조코더는 행정학 석사학위를 보유하고 있으며, 데이터 관리·분류·가공 관련 실무 경험과 디자인학 및 문화예술교육 관련 학습 경험을 갖춘 자이다. 보조코더는 연구자의 기존 코딩 결과를 보지 않은 상태에서 독립적으로 코딩하였다. 본 절차는 문화예술교육 전문가에 의한 내용 타당도 검증이라기보다, 사전에 설정한 코딩 기준이 연구자 외의 코더에게도 일관되게 적용될 수 있는지를 확인하기 위한 보조적 검토 절차로 수행하였다.

코딩 결과의 신뢰도를 검토하기 위해 연구자와 보조코더의 독립 코딩 결과를 비교하고, 12개 이진 변수에 대해 Cohen's kappa(κ)를 산출하였다. 본 연구에서는 12개 이진 변수와 68개 사례에서 발생한 총 816개의 코딩 판단을 연구자와 보조코더의 0/1 코딩값으로 비교하여 전체 풀링 Cohen's kappa(κ)를 산출하였으며, 변수

별 Cohen's kappa(κ)도 함께 산출하였다. 통계 처리는 IBM SPSS Statistics를 사용하였다. 분석 결과, 전체 풀링 Cohen's kappa는 $\kappa=.8303$ 으로 Landis와 Koch(1977)의 기준에 따른 almost perfect agreement(거의 완전한 일치) 수준에 해당하였다.¹⁹⁾ 변수별 κ 의 분포와 전체 산출 결과는 [표 3]과 같다.

[표 3] 코더 간 신뢰도 분석 결과

변수군	변수명	Cohen's kappa
참여대상	유아·아동	.7886
	청소년	.8291
	성인	.8156
	노년층	.8172
	가족단위	.9150
	특수대상	.7927
	연령 불특정 개방형	.7561
SEMs 경험요소	감각경험(Sense)	.7655
	감정경험(Feel)	.8432
	사고경험(Think)	.7282
	행동경험(Act)	.7195
	관계경험(Relate)	.7407
전체	전체 풀링	.8303
	변수별 평균	.7926

[표 3]에서 보듯이 모든 변수의 κ 는 .7195-.9150 범위로 나타나 substantial agreement(상당한 일치) 이상 수준을 보였다. 전체 풀링 Cohen's kappa(κ)는 .8303으로 almost perfect agreement(거의 완전한 일치) 수준에 해당하였고, 변수별 평균 κ 는 .7926으로 나타났다. 따라서 본 연구의 코딩 기준은 보조코더와의 비교에서도 일관되게 적용 가능한 수준으로 확인되었다.

4. 분석 결과

4-1. 경험요소(SEMs) 빈도 분석

경험요소 빈도 분석에 앞서, 분석 대상 68개 사례의 참여대상별 분포를 확인하였다. 그 결과는 [표 4]와 같다. 유아·아동 대상 프로그램이 31건(45.6%)으로 가장 많았으며, 성인 21건(30.9%), 연령 불특정 개방형 19건(27.9%), 청소년 16건(23.5%) 순으로 나타났다.

19) Landis, J. R. & Koch, G. G., 'The Measurement of Observer Agreement for Categorical Data', International Biometric Society, Biometrics, Vol.33, No.1, 1977. 03. p.165.

가족단위, 노년층, 특수대상은 각각 7건(10.3%), 6건(8.8%), 3건(4.4%)으로 비교적 낮은 비율을 보였다.

[표 4] 참여대상별 프로그램 분포(n=68, 중복 코딩 허용)

참여대상	빈도(n)	비율(%)
유아아동	31	45.6
성인	21	30.9
연령 불특정 개방형	19	27.9
청소년	16	23.5
가족단위	7	10.3
노년층	6	8.8
특수대상	3	4.4
※ 중복 코딩 허용으로 비율 합계는 100%를 초과할 수 있으며, 연령 미특정 대상은 '연령 불특정 개방형'으로 집계함.		

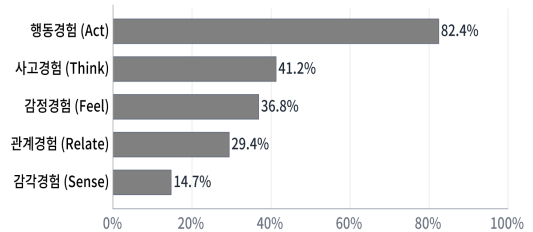
[표 4]에서 보듯이, 분석 대상에는 특정 연령층을 대상으로 한 프로그램뿐 아니라 시민·지역 주민 등 연령을 특정하지 않은 개방형 프로그램도 포함되어 있었다. 특히 연령 불특정 개방형이 19건(27.9%)으로 나타난 점은 공공 문화예술교육 프로그램이 지역사회 일반 참여자를 대상으로도 운영되고 있음을 보여준다. 다음으로 SEMs 경험요소별 출현 빈도를 집계한 결과는 [표 5]와 같다.

[표 5] 경험요소(SEMs) 빈도 및 비율 분석(n=68, 중복 코딩 허용)

경험요소	빈도(n)	비율(%)
감각경험(Sense)	10	14.7
감정경험(Feel)	25	36.8
사고경험(Think)	28	41.2
행동경험(Act)	56	82.4
관계경험(Relate)	20	29.4
※ 중복 코딩 허용으로 비율 합계는 100%를 초과할 수 있음.		

[표 5]에서 확인되듯이, 행동경험(Act)은 56건(82.4%)으로 가장 높은 비율을 보였다. 이는 분석 대상 프로그램에서 만들기·실습·공연·창작 참여 등 참여자의 직접 활동을 수반하는 설계가 중심적으로 나타났음을 보여준다. 사고경험(Think)과 감정경험(Feel)은 각각 28건(41.2%), 25건(36.8%)으로 나타나 재해석·성찰·자기 표현 등 사고경험과 감정경험 요소가 행동 활동과 함께 결합된 사례가 일정 비중 포함되어 있음을 시사한다. 한편 관계경험(Relate)은 20건(29.4%)으로 협업·공동 창작·상호작용이 명시적으로 설계된 사례의 비율은 행동·사고·감정 요소에 비해 낮았다. 감각경험

(Sense)은 10건(14.7%)으로 가장 낮은 비율을 보였는데, 이는 본 연구가 오감 자극을 프로그램 목적이나 효과로 직접 명시한 경우에 한해 1로 코딩하였고, 재료·도구 차원의 감각 표현은 포함하지 않았기 때문으로 해석할 수 있다. 경험요소 간 비율 격차는 [그림 1]에 막대그래프로 제시하였다.



[그림 1] 경험요소(SEMs) 빈도 분석 결과(n=68, 중복 코딩 허용)

4-2. 참여대상별 경험요소 구성 특성

참여대상별 경험요소 구성 특성은 3-2절에서 설정한 7개 참여대상 변수를 기준으로 분석하였다. 하나의 프로그램이 둘 이상의 참여대상 범주에 해당할 수 있으므로 참여대상 변수는 중복 코딩을 허용하였으며, 각 경험요소의 비율은 해당 참여대상 범주에 포함된 사례 수를 기준으로 산출하였다. 따라서 본 절의 분석 결과는 전체 68개 사례의 단순 분포가 아니라, 참여대상 범주별로 경험요소가 어떠한 구성 양상을 보이는지를 비교하기 위한 기술적 분석 결과로 해석하였다. 이에 본 절에서는 각 비율을 범주 간 단순 우열이 아니라, 참여대상 범주 내부에서 상대적으로 강조되는 경험요소의 구성 차이를 파악하기 위한 참고 지표로 해석하였다.

참여대상별 경험요소 구성 비율을 산출한 결과는 [표 6]과 같다.

[표 6] 참여대상별 경험요소(SEMs) 비율 분석(%)

참여대상 (n)	감각 경험	감정 경험	사고 경험	행동 경험	관계 경험
유아·아동 (31)	19.4	35.5	35.5	74.2	32.3
청소년 (16)	6.3	31.3	31.3	93.8	50.0
성인 (21)	19.0	38.1	42.9	85.7	33.3
노년층 (6)*	33.3	66.7	33.3	100.0	50.0

가족단위 (7)*	28.6	28.6	42.9	71.4	85.7
특수대상 (3)*	33.3	66.7	0.0	100.0	33.3
연령 불특정 개방형 (19)	10.5	26.3	47.4	89.5	21.1
※ 감각, 감정, 사고, 행동, 관계는 각각 SEMs의 Sense, Feel, Think, Act, Relate를 의미한다. ※ 별표(*) 표시 범주는 참여대상별 사례 수(n)가 10건 미만이므로, 해석에 신중을 요한다.					

[표 6]에서 확인되듯이, 참여대상별 경험요소 구성은 범주별로 다소 다른 양상을 보였다. 가족단위 범주를 제외한 대부분의 범주에서는 행동경험(Act)이 가장 높은 비율로 나타났으나, 가족단위 프로그램에서는 관계경험(Relate)이 가장 높게 확인되었다. 이는 직접 활동 중심의 운영 구조가 여러 대상 범주에서 공통적으로 나타나는 한편, 가족단위 프로그램에서는 공동 참여와 상호작용 구조가 상대적으로 강조되었음을 보여준다.

구체적으로 행동경험은 대부분의 범주에서 높은 비율로 나타났으며, 특히 노년층과 특수대상에서는 모든 사례에서 확인되었다. 다만 가족단위와 유아·아동 범주에서는 다른 범주에 비해 상대적으로 낮게 나타났다.

행동경험 외 요소의 결합 양상에서도 범주별 차이가 관찰되었다. 청소년 범주에서는 관계경험(50.0%)이 비교적 높게 나타나 또래 협업 구조가 자주 명시되었음을 보여주며, 성인 범주에서는 사고경험(42.9%)과 감정경험(38.1%)이 함께 결합된 사례가 일정 비중 포함되어 직접 활동과 재해석·자기 표현 요소가 함께 설계된 경향이 확인되었다. 연령 불특정 개방형 범주에서도 사고경험(47.4%)이 두 번째로 높게 나타나 시민, 지역 주민 등 개방형 대상 프로그램에서도 직접 활동과 사고 중심 요소가 함께 구성되는 경향이 관찰되었다.

다만 노년층(n=6), 가족단위(n=7), 특수대상(n=3)은 사례 수가 제한적이므로 일반화된 경향이라기보다 본 분석 자료 내에서 확인된 기술적 결과로 해석할 필요가 있다. 또한 연령 불특정 개방형은 실제 참여자의 연령 분포가 아니라 문서상 연령 제한이 명시되지 않은 대상 표현을 별도로 분류한 범주이므로 해석에 주의가 필요하다.

4-3. 경험디자인 유형화 및 설계 특성

분석 결과, 행동경험(Act)이 명시적으로 확인된 56건을 대상으로 경험디자인 유형화를 수행하였다. 직접 활동

이 프로그램 경험 구조의 중심으로 나타난 사례를 대상으로 하였으므로, 행동경험이 명시되지 않은 12건은 유형화 대상에서 제외하였다.

유형화는 경험요소의 단순 출현 빈도 재집계가 아니라, 프로그램 사례별 대표 결합 구조를 파악하기 위한 절차이다. 유형별 분포와 비율의 해석 가능성을 확보하기 위해 각 사례는 중복 없이 하나의 유형에만 배정하였다. 복수의 경험요소가 행동경험과 함께 결합된 경우에는 복합경험형으로, 행동경험만 확인된 사례는 참여실천형으로 분류하였다. 그 외 사례는 행동경험과 결합된 단일 경험요소에 따라 창의사고형, 공동체연계형, 정서표현형, 감각실천형으로 구분하였다. 각 유형의 정의와 분포는 [표 7]과 같다.

[표 7] 경험디자인 유형화 결과(n=56)

유형	경험요소 구성	건수 (n)	비율 (%)
복합경험형	Act + 2개 이상 요소	21	37.5
창의사고형	Act + Think	13	23.2
참여실천형	Act 단독	9	16.1
공동체연계형	Act + Relate	7	12.5
정서표현형	Act + Feel	6	10.7
감각실천형	Act + Sense	0	0.0
합계		56	100.0
※ 행동경험(Act)이 확인된 56건을 대상으로 하였으며, 각 사례는 대표 결합 양상에 따라 중복 없이 하나의 유형에만 배정하였다. 비율은 유형화 대상 56건 기준임.			

[표 7]에서 보듯이, 행동경험에 2개 이상 요소가 결합된 복합경험형이 21건(37.5%)으로 가장 높은 비율을 차지하였다. 복합경험형의 결합 양상은 Act + Feel + Think, Act + Think + Relate, Act + Feel + Relate 등으로 다양하게 나타나, 행동경험을 중심으로 사고·감정·관계 요소가 함께 결합되는 다층적 설계 경향을 보여준다. 그 뒤를 창의사고형 13건(23.2%), 참여실천형 9건(16.1%), 공동체연계형 7건(12.5%), 정서표현형 6건(10.7%)이 차례로 이었다.

이상의 결과는 행동경험이 확인된 56건을 기준으로 볼 때 문화예술교육 프로그램이 단일 행동 활동 제공에 머무르기보다 사고·감정·관계 등 다른 경험요소와 결합되는 방식으로 구성된 사례가 일정 비중 존재함을 보여준다. 특히 복합경험형이 가장 높은 비율을 차지한 점은 일부 프로그램에서 직접 활동이 인지적 탐구, 정서적 표현, 관계적 상호작용과 함께 설계되고 있음을 시사한다. 한편 감각실천형은 0건으로 나타나, 감각경

험이 행동경험과 단독으로 결합된 유형은 본 연구의 자료집 텍스트와 코딩 기준 안에서 확인되지 않았다. 이는 감각실천형이 본 연구에서 실증적으로 확인된 유형 이라기보다, 향후 문화예술교육 프로그램 디자인에서 검토할 수 있는 잠재적 설계 영역임을 의미한다.

이러한 유형화 결과를 바탕으로 각 유형의 핵심 설계 특성과 적용 가능 맥락, 주요 설계 고려사항을 종합한 「경험디자인 유형별 설계 매트릭스」를 [표 8]에 제시하였다. [표 7]이 자료집 사례의 경험요소 결합 양상을 기술한 분석 결과라면, [표 8]은 그 결과를 문화예술교육 프로그램 기획 단계에서 참고할 수 있도록 구조화한 탐색적 설계 매트릭스이며, 실제 적용과 평가를 통해 검증·정교화될 필요가 있다.

[표 8] 경험디자인 유형별 설계 매트릭스

유형	설계 방향 및 고려사항
복합경험형	행동 활동을 사고·정서·관계 경험으로 확장하는 다층적 설계가 필요하며, 회차 별 경험 전환과 경험요소 간 균형을 고려해야 함
창의사고형	탐구·재해석·문제 해결 과정이 창작 산출로 이어지도록 설계하며, 지역문화·전통 문화·역사 자원 활용 프로그램에 적합함
참여실천형	제작·실습·공연 등 직접 수행 중심으로 설계하되, 단순 체험에 머물지 않도록 난이도와 성찰 과정을 조절해야 함
공동체연계형	협업·역할 분담·공동 창작을 통해 관계 경험을 강화하며, 가족·세대통합·지역공동체 프로그램에 적합함
정서표현형	감정 표현·회복·자기 이해가 창작 활동과 연결되도록 설계하며, 정서적 안전 장치를 고려해야 함
감각실천형	오감 자극과 창작 행위를 결합하는 잠재적 설계 방향으로, 공간·매체·환경 중심 프로그램에서 확장 가능함
※ 본 표는 [표 7]의 유형화 결과를 바탕으로 구성한 탐색적 설계 제안이며, 감각실천형은 잠재적 설계 유형으로 제시하였다.	

[표 8]에서 보듯이, 각 유형은 경험요소의 결합 구조뿐 아니라 적용 가능한 운영 맥락과 설계 시 고려사항을 함께 제시한다. 이를 통해 유형화 결과를 단순한 빈도 제시에 그치지 않고 프로그램 기획 단계에서 경험요소의 구성과 보완 방향을 점검할 수 있는 형태로 전환하고자 하였다. 특히 상대적으로 낮은 비율로 나타난 정서표현형과 실증 사례가 확인되지 않은 감각실천형을 함께 제시함으로써 향후 문화예술교육 프로그램 디자인에서 확장 가능성이 있는 경험요소 결합 방향을 검토하고자 하였다.

5. 결론

5-1. 연구 결과 요약

본 연구는 「2025 문화예술교육사 현장 역량 강화 사업 결과자료집」에 수록된 68개 프로그램 사례를 대상으로, Schmitt(1999)의 전략적 경험 모듈(SEMs)을 적용하여 문화예술교육 프로그램의 경험디자인 특성을 분석하였다. 분석은 프로그램의 기획의도와 프로그램 내용에 명시된 텍스트를 중심으로 감각경험(Sense), 감정경험(Feel), 사고경험(Think), 행동경험(Act), 관계경험(Relate) 요소를 코딩하는 방식으로 이루어졌다.

분석 결과, 첫째, 행동경험(Act)이 82.4%로 가장 높은 비율을 보여 직접 활동 중심의 설계 구조가 두드러졌다. 사고경험, 감정경험, 관계경험도 일정 비중으로 확인된 반면, 감각경험은 가장 낮게 나타났다[표 5]. 둘째, 참여대상별로는 가족단위 범주에서만 관계경험이 가장 높게 나타났고, 그 외 범주에서는 행동경험이 가장 높게 확인되어 대상별 차이가 관찰되었다[표 6]. 다만 노년층, 가족단위, 특수대상 범주는 사례 수가 제한적 이므로 일반화된 경향이라기보다 본 분석 자료 내에서 확인된 기술적 결과로 해석할 필요가 있다. 셋째, 행동경험이 확인된 56건을 대표 결합 양상에 따라 중복 없이 유형화한 결과, 복합경험형이 21건(37.5%)으로 가장 높은 비율을 차지하였고, 그 뒤를 창의사고형, 참여실천형, 공동체연계형, 정서표현형이 이었다. 감각실천형은 확인되지 않았다[표 7].

종합하면, 분석 대상 프로그램은 행동경험을 공통 기반으로 하되, 상당수 사례에서 사고·감정·관계경험이 결합된 다층적 구조를 보였다는 점이 핵심 발견이다. 반면 감각실천형이 확인되지 않은 점은 감각경험이 행동경험과 단독 결합 구조로 설계된 사례가 본 연구의 자료집 텍스트와 코딩 기준 안에서 확인되지 않았음을 의미한다. 따라서 향후 프로그램 기획과 기록 과정에서 는 감각경험을 다른 경험요소와 어떻게 연결하고 명시할 것인지에 대한 검토가 요구된다.

5-2. 연구의 의의 및 시사점

본 연구의 학술적 의의는 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 Schmitt(1999)의 전략적 경험 모듈(SEMs)을 문화예술교육 프로그램 분석틀로 재해석하여 적용하였다는 점에서 의의를 가진다. SEMs는 본래 상업적 소비 경험을 설명하는 이론적 틀에서 출발하였으나, 본 연구에서는 이를 프로그램 사례 자료에 나타난 경험요소를 감각경험, 감정경험, 사고경험, 행동경험, 관계

경험 차원에서 분류하는 분석틀로 활용하였다. 이는 SEMs가 공공 문화예술교육 프로그램의 경험 구조를 체계적으로 검토하는 데에도 활용될 수 있음을 보여준다.

둘째, 본 연구는 문화예술교육 프로그램의 경험요소 결합 양상을 유형화하고, 이를 「경험디자인 유형별 설계 매트릭스」[표 8]로 구조화하였다는 점에서 의의를 가진다. 이는 문화예술교육 프로그램을 단일 교육 활동이 아니라 복수의 경험요소가 결합되는 경험디자인 대상으로 해석한 결과이며, 향후 프로그램 기획 단계에서 경험 요소의 구성과 보완 방향을 점검할 수 있는 탐색적 참고틀을 제시한다는 점에서 실천적 의미를 가진다.

셋째, 감각실천형이 0건으로 나타난 결과는 본 연구의 분석 자료와 보수적 코딩 기준 안에서 감각경험이 행동경험과 단독으로 결합된 유형이 확인되지 않았음을 의미한다. 이는 실제 현장에서 감각적 활동이 부재했다는 뜻이라기보다, 감각 요소가 프로그램 목적이나 활동 구조로 충분히 기술되지 않았을 가능성을 시사한다. 따라서 향후 프로그램 기획과 기록 과정에서는 감각경험을 행동경험과 어떻게 연결하고 명시할 것인지에 대한 검토가 필요하다.

프로그램 디자인 및 서비스디자인 관점의 시사점은 다음과 같다.

첫째, 문화예술교육 프로그램 기획 과정에서는 교육 내용의 배열뿐 아니라 참여자의 경험 여정을 함께 설계할 필요가 있다. 참여자가 도입, 활동, 상호작용, 결과 공유, 회고 단계에서 어떤 경험요소를 마주하는지를 점검하는 경험 여정 관점은 문화예술교육 프로그램을 참여자 경험 중심의 공공 문화 서비스로 설계하는 데 활용될 수 있다.

둘째, 향후 프로그램 디자인에서는 공간 연출, 사운드 환경, 조명, 촉각적 재료, 신체 감각 활동 등 감각 경험요소를 단순 재료나 도구의 수준이 아니라 프로그램 목적과 활동 구조 안에 명시적으로 배치할 필요가 있다. 특히 감각경험을 감정 표현, 회고, 성찰 등 감정 경험 및 사고경험 요소와 연결할 경우 프로그램 경험의 깊이를 확장하는 데 기여할 수 있다.

셋째, 관계경험이 일정 수준 확인된 점은 문화예술교육 프로그램이 참여자 간 상호작용과 지역사회 내 관계 형성을 지원할 가능성을 보여준다. 따라서 향후 프로그램 설계와 평가에서는 단순 참여 인원이나 운영 횟수 중심의 지표를 넘어, 참여자 간 협업 구조, 상호작용의 방식, 결과 공유 이후의 관계 지속성, 지역 네트워크 확장 가능성 등 경험 기반 지표를 함께 고려할

필요가 있다.

5-3. 연구의 한계 및 향후 과제

본 연구는 공개 자료집에 수록된 프로그램 사례 자료를 중심으로 분석하였다는 점에서 한계를 가진다. 분석은 각 사례에 제시된 기획의도와 프로그램 내용 등 문서화된 자료를 바탕으로 이루어졌기 때문에, 실제 참여자가 경험한 만족도, 몰입 수준, 행동 변화, 재참여 의도 등을 직접 측정하지는 못하였다. 따라서 본 연구 결과는 실제 참여 경험의 효과를 검증한 결과라기보다, 프로그램의 설계 의도와 문서화된 운영 특성에 대한 분석으로 해석할 필요가 있다. 향후 연구에서는 참여자 인터뷰, 관찰조사, 만족도 조사, 사용자 여정 맵(User Journey Map) 분석 등을 병행하여 실제 참여 경험과 프로그램 설계 요소 간의 관계를 다층적으로 검토할 필요가 있다.

또한 본 연구는 텍스트에 명시된 내용만을 근거로 코딩하였기 때문에 실제 현장에서 이루어진 비언어적 상호작용이나 참여자의 주관적 경험을 충분히 반영하는 데에는 한계가 있다. 보조코더 1인과의 신뢰도 검토는 사전에 설정한 코딩 기준의 일관성을 확인하기 위한 보조적 절차로 수행되었으며, 문화예술교육 전문가에 의한 내용 타당도 검증은 별도로 이루어지지 않았다. 향후 연구에서는 문화예술교육 및 경험디자인 분야 전문가 검토를 병행하여 코딩 기준의 타당성을 보완할 필요가 있다.

연구 범위 측면에서도 본 연구는 2025년 단일 연도 자료를 분석 대상으로 한정하였으므로, 연도별 변화 추세나 장기적 프로그램 발전 양상은 직접 검토하지 못하였다. 한국문화예술교육진흥원은 2024년에도 동일 사업의 사례 자료인 「2024 문화예술교육사 현장 역량 강화 사업 프로그램북」을 발간하였으나²⁰⁾, 본 연구의 참여 대상 코딩 근거 항목인 「프로그램 현장 반응·성과와 키워드」는 2024년 자료집에 동일한 명칭과 성격으로 수록되어 있지 않아 연도 간 변수 동등성을 확보하기 어렵다. 이는 본 연구의 분석틀이 자료집의 기술 형식에 일정 부분 영향을 받는다는 구조적 제약을 가짐을 보여준다. 향후 연구에서는 축적된 연도별 결과자료집을 활용하여 문화예술교육 프로그램의 경험디자인 특성

20) 한국문화예술교육진흥원 16개 시도 지역문화예술교육지원센터, 『2024 문화예술교육사 현장 역량 강화 사업 프로그램북』, 한국문화예술교육진흥원 16개 시도 지역문화예술교육지원센터, 2024, pp.12-157.

이 시기별로 어떻게 변화하는지 비교·분석할 필요가 있으며, 이를 위해 자료집의 기술 항목 표준화에 대한 정책적 검토도 함께 이루어질 필요가 있다.

참여대상 분석에서도 한계가 있다. 본 연구는 자료집의 대상 표기 방식이 사례별로 상이하다는 점을 고려하여, 연령이 특정되지 않은 표현을 ‘연령 불특정 개방형’으로 별도 처리하였다. 그러나 이 범주는 실제 참여자의 연령 분포를 확인한 것이 아니라 문서상 대상 표현의 개방성을 반영한 것이다. 따라서 향후 연구에서는 실제 참여자 명단, 운영기관 자료, 신청자 정보 등 보다 구체적인 자료를 활용하여 참여대상 분포와 경험요소 구성 간의 관계를 정밀하게 검토할 필요가 있다.

한편 본 연구에서 감각실천형이 0건으로 확인된 것은 실제 현장에서 감각 중심 활동이 부재했음을 의미한다기보다, 감각경험이 행동경험과 단독 결합 구조로 설계된 사례가 자료집 텍스트와 본 연구의 코딩 기준 안에서 확인되지 않았음을 의미한다. 이는 감각 요소가 실제 활동 과정에는 포함되었더라도 프로그램 목적이나 활동 구조 수준에서 충분히 명시되지 않았을 가능성을 시사한다. 향후 연구에서는 감각경험을 중심에 둔 프로그램 사례를 별도로 발굴하고, 감각경험이 감정·사고·행동·관계경험과 어떻게 결합되는지를 심층적으로 분석할 필요가 있다.

마지막으로 본 연구에서 제시한 「경험디자인 유형별 설계 매트릭스」는 분석 결과를 바탕으로 구성한 탐색적 참고 틀이라는 점에서 후속 검증이 요구된다. 향후 연구에서는 해당 매트릭스가 실제 문화예술교육 프로그램의 기획·운영·평가 과정에서 어떻게 활용될 수 있는지 실증적으로 검토하고, 서비스디자인, 커뮤니티디자인, 공공 UX 관점에서 문화예술교육 프로그램의 경험 구조와 운영 방식을 보다 심층적으로 분석할 필요가 있다.

참고문헌

1. 문화체육관광부, 『2025 문화예술교육 시행계획』, 문화체육관광부, 2025.
2. 한국문화예술교육진흥원·16개 시도 지역문화예술교육지원센터, 『2024

문화예술교육사 현장 역량 강화 사업 프로그램』, 한국문화예술교육진흥원·16개 시도 지역문화예술교육지원센터, 2024.

3. 한국문화예술교육진흥원, 『2025 문화예술교육사 현장 역량 강화 사업 결과자료집』, 한국문화예술교육진흥원, 2025.
4. Pine, B. J. & Gilmore, J. H., 김마옥 옮김, 『체험의 경제학: 비즈니스는 마음을 훔치는 연극이다』, 21세기북스, 2010.
5. Schmitt, B. H., 『Experiential Marketing』, Free Press, 1999.
6. 김누리·권은경·박정양, ‘신규문화예술교육사의 제도 활용 및 인식에 관한 연구’, 학습자중심교과교육학회, 학습자중심교과교육연구, 2022.
7. 서운유·이시호·심지영, ‘세대통합 문화예술교육 프로그램 개선 방안 연구 - 꿈다락 문화예술학교 사례 분석을 중심으로’, 한국문화예술교육학회, 문화예술교육연구, 2023.
8. 윤설민·김동한, ‘야간관광의 전략적 체험 모듈을 통한 기억에 남는 관광 경험까지의 효과 분석’, 한국호텔리조트학회, 호텔리조트연구, 2025.
9. 이경렬·이경아, ‘체험마케팅의 세 가지 접근방법에 관한 이론적 고찰 및 연구동향’, 한국일러스트아트학회, 조형미디어학, 2016.
10. 이신영, ‘학교 문화예술교육에 나타난 지역문화콘텐츠 활용 사례 연구 - 2023 경기도 지역 주제중심 학교 문화예술교육 지원사업을 중심으로’, 한국문화예술교육학회, 문화예술교육연구, 2024.
11. 최지혜·조대연·김은경·김한승, ‘국내 문화예술교육사 연구동향’, 한국문화예술교육학회, 문화예술교육연구, 2023.
12. Forlizzi, J. & Ford, S., ‘The Building Blocks of Experience: An Early Framework for Interaction Designers’, ACM, DIS ’00 Proceedings, 2000.
13. Landis, J. R. & Koch, G. G., ‘The Measurement of Observer Agreement for Categorical Data’, Biometrics, 1977.
14. 문화예술교육 지원법, (법률 제20494호, 2024.10.22. 일부개정)

부록 1. 경험요소(SEMs) 코딩 기준 상세표

본 부록은 Schmitt(1999)의 전략적 경험 모듈(SEMs)에 근거하여 문화예술교육 프로그램의 경험요소를 판정하기 위한 세부 기준표이다. 경험요소 코딩은 이진 코딩 방식으로 수행하였으며, 각 사례의 「프로그램 기획의도」와 「프로그램 내용」에 해당 경험요소가 명시된 경우 1, 명시되지 않은 경우 0으로 처리하였다. 「프로그램 현장 반응·성과」, 「키워드」, 사진 자료, 자기소개, 연구자의 추정은 경험요소 코딩 근거로 사용하지 않았다. 복수 경험요소가 확인되는 경우에는 중복 코딩을 허용하였고, 모호한 사례는 과잉 해석을 피하기 위해 0으로 처리하였다.

경험요소	코딩	코딩 기준(텍스트 판단)	적용 예시(2025, n=68)
감각경험 (Sense)	1	오감(시·청·촉·후·미각) 자극이 프로그램 목적·효과로 직접 명시된 경우 · ‘오감’, ‘감각 기반’, ‘감각적 경험을 제공’ · ‘청각적·시각적·촉각적 등 감각 직접 서술’ · ‘손끝의 감각을 따라가며’, ‘직접 몸으로 느끼고’	· ‘감각 기반 예술 경험을 제공하기 위해 기획’ (사례08) · ‘오감 발달을 위해 놀이 놀이를 재조명’ (사례43) · ‘청각적·시각적·촉각적 효과를 높이고자’ (사례56) · ‘서해의 바다를 예술로 경험한 감각기반 프로그램’ (사례20)
	0	오감 자극 명시 없이 재료·도구로 감각 단어를 사용한 경우 · ‘감각적 매체를 활용’ → 도구·재료 기술 · ‘손의 감각’, ‘감각 훈련’ → 기능 훈련 · ‘계절이 주는 감각적 경험’ → 일반적 묘사	· ‘음악과 색깔, 빛과 그림자 등 감각적 매체를 활용’ (사례12) · ‘손 작업을 통한 감각 훈련’ (사례47) · ‘계절이 주는 감각적 경험을 그림과 글로 풀어봄’ (사례06)
감정경험 (Feel)	1	감정·정서의 변화·표현·치유가 프로그램의 설계된 목적으로 명시된 경우 · ‘정서적 회복’, ‘치유’, ‘심리적 치유’ · ‘감정을 표현’, ‘감정을 해소’, ‘마음을 돌보고’ · ‘내면의 평화’, ‘심리적 안정’, ‘자아회복’	· ‘노년층의 정서적 회복과 자아 성찰을 위한’ (사례05) · ‘있고 있던 감정과 기억을 예술로 표현하도록 기획’ (사례03) · ‘내면의 감정을 목소리로 표현, 진정성 있는 치유’ (사례39) · ‘자신의 감정을 느끼고 표현하며 자연스럽게 해소’ (사례49)
	0	다음은 감정경험으로 코딩하지 않음 · ‘감수성’, ‘만족감’, ‘성취감’, ‘흥’ 단독 · ‘내면 성찰’, ‘자기 성찰’ → Think로 판단 · 감정이 창작의 소재로만 사용 · ‘공감받기’, ‘지지받기’ → Relate로 판단	· ‘전통을 통해 흥을 돋우며’ (사례23) - 흥 단독 · ‘자기 존중감과 만족감을 느끼면서’ (사례57) - 만족감 단독 · ‘일상 스트레스를 풀며 즐겁게’ (사례61) - 일반 반응
사고경험 (Think)	1	다음 표현이 기획의도·내용에 명시된 경우 · ‘재해석’, ‘성찰’, ‘사유’, ‘비판’, ‘관점 전환’ · ‘탐구’ + 사회·역사·지역·환경·전통 대상 · ‘연결고리를 찾아’, ‘삶/경험을 재구성’ · Feel/Act와 동시에 충족해도 Think 기준 충족 시 1	· ‘자신의 삶을 예술적으로 기록하고 재해석’ (사례01) · ‘의제의 예술정신을 현대적으로 재해석’ (사례13) · ‘지역의 역사와 복극의 연결고리를 찾아’ (사례14) · ‘환경문제를 탐구하며 환경을 존중하는 태도’ (사례36)
	0	다음은 사고경험으로 코딩하지 않음 · ‘이해’, ‘배우며’, ‘알아봄’, ‘소개’, ‘습득’ → 단순 학습 · 역사·지역·전통 소재가 있어도 고차 사고 표현 없으면 0 · ‘창의성’, ‘상상력’ 단독 → 동기 부여 서술 · 개인 진로·자기특성 탐색 → 개인 자기이해	· ‘지역 역사를 쉽고 재미있게 알아봤으면’ (사례65) · ‘인지 자극을 돕고자 했습니다’ (사례08) - 기능 차원 · ‘진로에 대한 인식을 확장’ (사례16) - 개인 진로 · ‘자신의 특성을 탐색하고 정체성을 확립’ (사례55)
행동경험 (Act)	1	기획의도 또는 프로그램 내용에 참여자의 직접 제작·창작·공연 등 산출 행위가 명시된 경우 · 만들기, 제작, 창작, 완성, 대본을 쓰고, 장면을 구성, 공연, 연기, 연극, 연주, 안무, 낭송, 막걸리를 빚는 · 복수 프로그램이 혼재된 경우에도 하나 이상의 세부 프로그램에서 위 행위가 명시되어야 1 · 단순 표현, 형상화, 체험, 활동, 워크숍, 실습은 제작·창작·공연 행위가 함께 명시될 때만 1	· ‘손 인형과 오브제, 무대를 직접 제작’ (사례36) · ‘스스로 대본을 쓰고 장면을 구성’ (사례10) · ‘탈 만들기, 직접 무대에서 춤을 추며 발표회’ (사례61) · ‘니만의 칼림바를 직접 만들고 연주’ (사례19)
	0	다음은 행동경험으로 코딩하지 않음 · 감상·관람·탐방만 있는 경우 · 표현, 형상화, 체험, 활동, 워크숍, 실습만 있고 제작·창작·공연 행위가 명시되지 않은 경우 · 움직임, 몸으로 표현, 이야기를 표현만 있고 안무·공연·연가·퍼포먼스가 명시되지 않은 경우 · 전시·발표·공유화만 있고, 그 이전의 제작·창작 과정이 명시되지 않은 경우 · 내용 기술이 짧거나 불명확하여 제작·창작 여부를 확인하기 어려운 경우	· ‘지역 갤러리를 방문하여 작품을 감상하는 시간’ - 관람만 · ‘사진교육과 전시 12회차 / 이론과 현장실습 병행’ (사례59) · 제작 미명시 · ‘결과 공유회에서 작품을 공유’ - 결과 공유만 · ‘문화예술 체험 활동’ - 직접 행위 미명시
관계경험 (Relate)	1	활동 진행 중 타인과의 협업·소통이 방법으로 설계된 경우 · ‘협업’, ‘협동’, ‘모둠별로’ + 창작·체험 동사 · ‘세대 통합’, ‘공동 창작이 기획의도 핵심’ · 즉흥 연가·역할놀이 등 진행 중 상호작용 구조 설계 핵심: 만드는 과정에 함께 참여(1) vs 결과물 공유만(0)	· ‘즉흥 연가를 통해 협업, 소통의 즐거움 경험’ (사례07) · ‘모둠별로 장면을 구성, 가족을 초대해 발표회를 함께 만들’ (사례09) · ‘세대 통합형 교육을 통해 공동체 회복력을 실현’ (사례47) · ‘포래와의 상호작용을 통한 사회성과 표현력 확장’ (사례31)
	0	다음은 관계경험으로 코딩하지 않음 · 완성된 결과물을 발표·전시·공유만 하는 경우 · ‘협동심’, ‘사회성’ 목표만 서술, 협업 방법 미명시 · ‘나누다’, ‘교류하는 시간’ 단독 → 결과 공유 · 인사·소개·분위기 조성 등 도입 활동 단독	· ‘협동심 언급, 무대 구성에 참여’ (사례26) - 방법 미명시 · ‘나를 찾는 시간의 흔적을 공유합니다’ (사례29) - 결과 발표만 · ‘전통주와 함께하는 교류 시간’ (사례32) - 부가 활동 · ‘서로를 소개하고 연극의 기본을 익힘’ (사례39) - 도입 활동

※ 적용 사례는 ‘2025 문화예술교육사 현장 역량 강화 사업 결과자료집’의 「프로그램 기획의도」 또는 「프로그램 내용」에 제시된 표현을 바탕으로 정리하였다. 사례번호는 자료집 수록 순서에 따른 것이며, 사례번호가 없는 예시는 경계 판단을 설명하기 위한 일반 표현이다.