

미디어테크의 공간구성요소에 관한 연구

- 인터랙션 관점에서 프랑스 미디어테크를 중심으로 -

A Study on the spatial factors in Médiathèques

- focused on the interaction in Médiathèques in France -

임호균* / Lim, Ho-Kyun

임채진** / Lim, Che-Zinn

Abstract

This paper studied the spatial factors activating the personal interaction based on case studies of Médiathèques in France.

The spatial factors are analyzed into material factors and dematerial factors. The material factors have physical features in space and directly or indirectly activate the personal interaction. They consist of 8 elements including pocket space, balcony, atrium, stairs, elevators, windows, conference rooms and furnitures. The dematerial factors consist of 6 elements including polycentrism, continuance, mixture, interpenetration, dematerialization, transparency. They are compounded of material factors and explain them conceptually. But dematerial factors are abstract concepts. To provide reliability I confirm the relationship with dematerial factors by using a connections, topology, a phased depth of the Depthmap as the framework of the visual recognition of the space syntax covering the characteristic of dematerial factors.

The result of the quantitative analysis human-behavior in Vénissieux Médiathèque and the result of applying the spatial factors of Médiathèques as the community center to the Vénissieux Médiathèque proved that the spatial factors are significant factors of the Médiathèques as the community center.

키워드 : 미디어테크, 커뮤니티, 인터랙션, 공간구성요소, 공간구문론

Keywords : Médiathèque, Community, Interaction, Spatial factor, Space syntax

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

1975년 프랑스 캉브레(Cambrai)시 시립도서관에 미디어테크라는 이름이 공식적으로 사용된 후¹⁾ "프랑스에서 1980년대부터 미디어테크는 도시나 어떤 지역의 중심이 되었으며, 오늘날 미디어테크는 공공의 복지와 커뮤니티 장소로 공공공간의 근원이 되었다."²⁾

커뮤니티 시설로서의 미디어테크는 공공에게 폭넓게 개방됨으로써 정보화시대의 새로운 도서관이 지향하는 방향을 제시하고 있다. 반면 이러한 커뮤니티 시설로서 미디어테크에 대한 개념, 규모, 분류, 의미 등에 대한 연구가 진행³⁾되고 있으나 국내에서 신축 및 개축되고 있는 도서관은 기존 도서관과 다른 기능적, 공간적 프로그램을 일부 수용하는 정도에 그치고 있다.

2001년 세르즈 리안드라(Serge Liandrat: 베니시유시의 프로젝트 디렉터)는 "미디어테크는 세대간 또는 문화간의 구별이 없는 곳으로 커뮤니케이션을 하고, 사람과 사람이 인터랙션을 형성하기에 좋은 장소를 창조하는 것이다."⁴⁾라고 미디어테크에서 인터랙션에 의한 커뮤니티 활성화에 대하여 언급하였다. 따라서 현대 도서관의 개념변화에 적극적인 대처를 하기 위해서는 미디어테크로 변화를 오래전부터 해왔고 현재 커뮤니티 시설로서 지역 활성화에 성공한 사례인 프랑스 미디어테크에 대한 공간적인 분석과, '사람과 정보' '사람과 사람'이 인터랙션을 형성하

1) François Rouet, La grande mutation des bibliothèques municipales, Ministère de la culture et de la communication, 1998, p.22

2) Techniques & architecture, 2001, n454, p.37

3) 김우영 외, 정보사회와 공공문화시설로서의 미디어테크, 대한건축학회 춘계학술발표대회 제22권1호, 2002년 4월 / 이경훈 외, 미디어테크의 성격 변화에 관한 연구, 대한건축학회 제22권11호(통권217호), 2006년 11월 / 이경훈 외, 미디어테크의 프로그램 체계와 공간 구현 요소에 관한 연구, 대한건축학회 제18권5호(통권163호), 2002년 5월 등

4) Le Figaro, Culture: L'énigmatique maison de verre, 2001,9,22, p.32

* 정회원, 연세대학교 주거환경학과 교수

** 이사, 홍익대학교 건축공학부 교수, 디자인학박사

기 좋은 장소를 구성하기 위한 공간구성요소에 대한 연구를 필요로 한다.

이와 같은 연구는 도서관의 공간에서 실질적으로 적용 가능한 공간구성요소를 제시해줌으로서 보다 더 적극적으로 커뮤니티 시설로서 인터랙션이 활성화된 미디어테크 개념에 접근할 수 있도록 유도할 수 있을 것이다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

프랑스 정부의 지속적인 중앙 분산정책⁵⁾의 일환으로 시작된 미디어테크의 건설은 도시나 지역을 활성화시키는 커뮤니티 시설로서 지속적으로 추진되고 있다. 따라서 본 연구는 프랑스 미디어테크 13개⁶⁾를 2007년 2월 현장 방문하였으며, 그 중에서 각 지역에서 커뮤니티시설로 활성화된 면적이 1만~2만㎡의 5개관을 선별하여 공간구성요소 중 인터랙션의 관점에서 언급된 선행연구⁷⁾를 기초로 프랑스 미디어테크에서의 공간구성요소에 대하여 살펴본다.

이러한 자료를 기초로 현재 전통적인 도서관의 공간구성을 기반으로⁸⁾ 건설된 도미니크 페로가 설계한 베니시유 미디어테크를 커뮤니티 시설로서 공간구성요소의 관점에서 살펴보고 이것을 계량적으로 검토하기 위하여 공간구문론적인 관점으로 검토하여 비교한다.

도미니크 페로가 설계한 베니시유 미디어테크(MdV)⁹⁾를 선택한 사유는 프레데릭 모르스(Frédérique Morce)의 선행연구¹⁰⁾에서 커뮤니티 시설로서의 사용자측면과 관리자측면에서 문제점들이 언급되어있기 때문이다.

이러한 자료를 통해서 지역 커뮤니티시설로서 미디어테크를 활성화시키기 위한 공간구성방법을 검토하고 정리하여 우리의 도서관이 지역 커뮤니티시설로서 갖추어야 할 공간 구성요소를 제시하고자 한다.

2. 미디어테크의 특징과 공간구성 요소

2.1. 미디어테크의 특징

르네상스 이후 도서관은 개인도서관에서 대학도서관으로 다시 공공도서관으로 공유개념이 확대됨과 동시에 복합화, 다원화 시대를 맞이하면서 매체의 발달과 함께 정보량의 폭발적 증가로 인해 과거 도서관의 역할을 변화하게 하였다. 과거에 비해 확대된 공유에 대한 개념은 도서관 이용자 계층의 확대를 가져왔고 커뮤니티 시설로서 의미는 더 확장되었으며 현재는 커뮤니티 시설이라는 인식이 보편화 되고 있다. 과거 도서관에서는 열람, 보관, 관리 등이 주요 역할이었다면 현재의 도서관에서는 정보에의 접근과 활용이 중요해지고 있으며 이는 사람과 정보와의 커뮤니케이션을 의미하고 동시에 커뮤니티 시설이라는 관

점에서 일맥상통한다.

이러한 개념 변화에 힘입어 커뮤니티 시설로서 '미디어테크(Médiathèque)'라는 건축물이 정의¹¹⁾되고 있다.

미디어테크는 모두가 이용에 어려움이 없는 '장벽 없는 시설(barrier-free)¹²⁾'이라는 개념으로 발전하여 다양한 부류의 사람들을 모이게 한다. 월트 크로우포드(Walt Crawford)와 마이클 고먼(Michael Gorman)은 미래도서관(Future Libraries) 저서에서 "자료와 정보의 보관은 도서관의 중요한 기능이지만 전부는 아니다. 진정한 의미의 도서관은 학습의 장소이며 그 안에서 사용자가 지적으로 변화하는 곳이다. 도서관에서 즐거움과 뜻밖의 정보를 얻기도 하고, 현실 문제의 본질을 이해하게 하는 계기와 모든 인간 정신의 진수를 제공해 준다."¹³⁾는 내용은 인터랙션을 통한 커뮤니티 시설로서 도서관의 중요성을 지적하고 있는 것으로 현대의 도서관은 정보의 저장 및 접근 기능 이외에도 시민들의 문화와 정보 교류의 장으로서의 역할에 대한 중요성을 언급하고 있다.

2.2. 미디어테크의 공간 구성 요소

1933년 버틀러(Butler)가 그의 저서에서 표현한 "정보란 인류의 기억을 보존하는 일종의 사회적 메카니즘이며, 도서관은 이것을 살아있는 개인의 의식에 환원하기 위한 일종의 사회적 장치이다."¹⁴⁾라는 것은 도서관이 사회 문화적 장치라는 관점에서 도서관 공간이 무엇보다도 물리적 공간으로서가 아니라 하나의 장소로서 정보의 지적 구조물임을 강조하고 있다.

따라서 정보화된 사회구조에서 현대의 도서관시설의 공간이

5)-Loi n86-29 du 9 janvier 1986 (dispositions relatives aux collectivités locales-articles 13-16, 22)
-Loi n92-651 du 13 juillet 1992 (relative a l'action des collectivités locales en faveur de la lecture publique et des salles de spectacle cinématographique-articles 1-6)
6)1990년 이후 건설된 12 BMVR (Bibliothèques Municipales à Vocation Régionale)+1 BM (Bibliothèque Municipale) Châlons-en-Champagne(샬롱-앙-샹빠뉴), La Rochelle(라로셸), Limoges(리모주), Marseille(마르세유), Montpellier(몽펠리에), Nice(니스), Orleans(오를레앙), Poitiers(푸아티에), Reims(랭스), Rennes(렌느), Toulouse(툴루즈), Troyes(트로아), Vénissieux(베니시유)
7)이윤석, 커뮤니티 시설로서의 센다이미디어테크의 활성화 방법에 관한 연구, 서울대학교 석사, 2004, pp.12~15
8)이경훈, 건축물 성격변화를 통해 본 현대도서관의 공간적 특성에 관한 연구, 대한건축학회논문집 19권 8호(통권178호), 2003년 8월
9)Médiathèque de Vénissieux(본 논문에서는 MdV로 명기한다)
10)Frédérique Morce, La médiathèque de Vénissieux, enssib, 2005
11)이경훈 외, 미디어테크의 프로그램 체계와 공간 구현 요소에 관한 연구, 대한건축학회 제18권5호(통권163호), 2002년 5월, p.58
12)센다이 미디어테크는 최첨단의 지식과 문화의 제공과 교류를 위한 장, 그리고 노약자와 장애인을 포함하는 모든 시민이 어려움 없이 접근하고 사용할 수 있는 '장벽이 없는 시설(barrier-free)'의 이념을 제시하고 있다. - 대한건축학회지 '建築', 2002년 6월, 김우영, p.18
13)이경훈 외, 대한건축학회논문집 19권 8호(통권178호), 2003년 8월, p.151
14)퀸은경, 도서관의 본질과 미래 도서관상, 도서관학회지 제27권, 1998, p.436















갖는 특징은 시설과 정보보다 시설을 이용하는 이용자가 중심이 되었으며, '사람과 사람' '정보와 사람' 간에 커뮤니케이션을 도모하는 커뮤니티 시설로서 이용자 중심의 역할을 하고 있다.

커뮤니티 시설에서의 '사람과 사람' '정보와 사람'의 인터랙션(Interaction)¹⁵⁾을 강조하는 선행연구에서는 “좋은 커뮤니티 시설이란 공공적 공간과 사적 공간이 잘 이루어져 있고, 휴먼 인터랙션 요소가 풍부하여 사람들 간의 상호작용을 조장하고 다양한 프로그램 및 용도를 갖고 있어 더 다양한 계층·연령의 사람을 많이 끌어들이는 시설이다.”라고 하며 ‘휴먼 인터랙션(Human Interaction) 요소’¹⁶⁾에 대해 언급하였다. 따라서 본 연구에서는 커뮤니케이션의 활성화 요소로서 ‘인터랙션 요소’를 커뮤니티 시설인 미디어테크에 반영하여 미디어테크에서 나타나고 있는 공간구성요소를 정리하면 아래와 같다.

(1) 공간구성요소

공간구성요소는 사람들로 하여금 환경을 지각하고 해석하게 하며, 사람들 행동에 일정한 경향을 띠게 한다. 따라서 공간구성요소의 조절을 통해 디자인하는 주어진 공간 내에서 사람의 행태를 지원할 수 있다. 특히 건축공간에서는 감각 중 시각이 가장 많이 의존하고 있으며, 청각 또한 훌륭한 자극제가 된다.

<표 1> 공간구성요소

요소	설명	요소	설명
 광장	시각적 개방공간의 성질 (연속성, 상호침투, 혼성)	 출	실내·외의 전실 (연속성, 혼성, 상호침투)
 발코니	간접 인터랙션 유발	 창	간접 인터랙션 유발 (투명성, 연속성, 혼성, 비물질화)
 pocket space	직·간접적으로 유연한·의도된 만남 유도	 코어	간접 인터랙션 유발 (혼성상호침투, 비물질화, 다중심성)
 다리	유연한 만남을 유도	 바닥판	연속면으로 전체구성, 이동·서고기능 연계
 계단	간접 인터랙션 유발	 세미나실	직접적 커뮤니케이션 장소
 누드 TV	간접 인터랙션 유발 (공간내, 투명된 외부와의 인터랙션)	 가구	사선보다 낮은 가구처리, 투과성 극대화, 접근성 제한
 랩프	간접 인터랙션유발 (연속성, 혼성)	 편복도	실과 실을 연결 유연한 만남 유발
다중심성	프로그램의 위계에 있어 각 실들에 동일 가치 부여. 중심을 분산하고 배치된 프로그램들의 새로운 관계제공 (연속성, 혼성, 상호침투의 바탕 요소)		
연속성	경계를 흐릿하게 함. 가변적 유연성을 갖게 됨. 분산되고 계열화된 여러 데이터를 복합적·종합적인 사고와 기술로서 하나로 응축된 공간의 형태		
혼성	전이공간을 제거 또는 다른 프로그램을 도입하여 공간구분 소멸, 정보공유. 혼성된 공간의 상호작용을 통해 새로운 프로그램 형성.		
상호침투	경계되는 요소의 밀조조절, 전이 공간 없이 기능배치, 예측할 수 없는 이벤트를 만들려는 의도 (연속성, 혼성, 상호침투 서로연계, 투명성 극대화)		
비물질화	반재료적 속성을 추구, 외피재료를 통한 깊이 탐구, 이질재료가 병치로 긴장감 유발 등 재료적 측면의 이슈,		
투명성	재료의 특성에 의해 결정되는 건물의 내·외부적 특성으로서, 연속성, 상호침투성, 혼성, 다중심성, 비물질화와 연관이 있다.		

커뮤니티 시설에서 공간구성요소는 크게 물질적 요소와 비물질적 요소들의 조합으로 구성된다. 물질적 요소는 <표 1>에 언급된 것과 같이 공간속에서 물리적인 특성을 지니며, 사람들의 상호작용에 직간접으로 작용하여 인터랙션을 활성화한다.

비물질적 요소는 다중심성, 연속성, 혼성, 상호침투, 비물질화, 투명성 6가지로 세분된다. 또한 비물질적 요소는 물질적 요소로 이루어졌고 이들의 조합을 통해 형성되며, 물질적 요소를 관념적으로 설명해준다. 연속성, 혼성, 상호침투는 다중심성의 바탕이 되는 요소로 중심성을 부정하고 연속적인 공간을 지향하는 최근 경향을 반영하는 요소¹⁷⁾이며 미술관에서 자유평면의 공간 개념이 실현된 바 있다. 그러나 도서관에서 중심성이없는 자유평면은 정보 매체의 다변화와 정보의 접근과 활용에 따라 나타난 경향이다. 이것은 개념적인 것으로 물질적인 요소의 재구성을 통해 공간으로 구현될 수 있다. 즉 물질적인 요소 중 ‘가구’를 비물질적 요소인 ‘혼성’, ‘상호침투’의 개념으로 다른 요소들과 함께 배치하여 혼성을 이루거나 서로 침투가 되도록 하여 중심성을 부정하고 기능적 또는 시각적으로 연속적인 공간을 구현할 수 있다.

오늘날 정보는 디지털화됨에 따라 상대성을 지닌 가치로 존재하게 되었다. 이러한 정보 매체를 담은 미디어테크는 과거의 상징적 이미지의 도서관과는 다르게 외관에서 형태적 의미를 전달하지 않는 비물질적 외피로 되어 있다. 이러한 투명외피는 연속된 공간에서 정보와 사용자의 커뮤니케이션을 확장한 건물 내·외부 간의 정보 소통을 의미한다. 이는 재료의 변화로 구현할 수 있는 요소로 외피의 투명한 재료뿐만 아니라 칸막이 재료를 투명 또는 반투명하게 구현할 수 있다.

(2) 프랑스 미디어테크에서 공간구성요소

커뮤니티 시설에서 공간을 활성화시키기 위한 방안으로서 공간구성요소를 바탕으로 프랑스에서 지역사회를 활성화시키기 위하여 건설된 미디어테크 5곳<표 2>을 대상으로 ‘공간구성요소’의 관점에서 공간을 분석하여보면 <표 3>과 같은 특징을 볼 수 있다.

15) 인터랙션은 크게 ‘HI(Human-Information) Interaction: 정보와 사람간의 인터랙션’ 그리고 ‘HH(Human-Human) Interaction: 사람과 사람간의 인터랙션’으로 나눌 수 있으며, 미디어테크의 활성화를 위해서는 이 두 부분에 중점을 두고 뒷받침 해주어야 한다. 첫째, 정보와 사람간의 인터랙션(HI)는 정보의 접근과 활용이라는 차원에서 다루지며, 사람과 사람간의 인터랙션(HH)은 정보의 상호교환이라는 차원에서 정보와 사람간의 인터랙션(HI)에 포함된다. 둘째, 사람과 사람간의 인터랙션(HH)은 기존의 도서관과 가장 다른 부분으로 정보만을 찾는 도서관이 아닌, 그 지역사회의 사람들 간의 사고공간인, 커뮤니티 시설로서의 역할을 하기 위해 필요한 부분이다. -이윤석, op. cit., pp.12~15

16) 휴먼인터랙션(Human Interaction) 요소란 사람과 사람의 상호작용을 활성화 시켜주며, 그로인해 사람들이 더욱 모이게 하고 결합시켜 줄 수 있게 하는 모든 건축적 요소 및 시설을 일컫는다. - 이윤석, op. cit., p.15

17) 이경훈 외, 대한건축학회 제18권5호(통권163호), 2002년 5월, p.62

<표 2> 사례대상관

사례관	평면	단면
La Rochelle 면적: 9,231㎡ 계획: 1993 준공: 1998 열람규모: 3층		
Marseille 면적: 21,900㎡ 계획: 1997 준공: 2002 열람규모: 4층		
Montpellier 면적: 14,611㎡ 계획: 1996 준공: 2000 열람규모: 4+중층		
Toulouse 면적: 13,448(신축) +8,963(개축)㎡ 계획: 1997 준공: 2002 열람규모: 5층		
Troyes 면적: 10,587㎡ 계획: 1997 준공: 2001 열람규모: 2층+중층		



<그림 1> 시애틀도서관

물질적 요소 중 '광장, 계단, 누드 엘리베이터, 홀, 창, 코어, 가구' 등은 모두에서 나타난 반면 '바닥판'의 요소는 나타나지 않았다. 바닥판은 램쿨하스의 '시애틀 도서관' <그림 1>

과 같은 경우의 요소로서 일반적으로 나타나지 않는 요소이며 주요 공간구성요소는 아니다. '광장'과 '홀'은 모두에서 나타났으나 '홀'은 '광장'이 실내로 들어온 개념을 나타내는 것으로 주요 요소에서는 '광장'을 '홀'에 포함시키는 것이 타당하다. '램프'는 커뮤니케이션을 도모하는 요소라기보다는 엘리베이터 설치에 비효율적인 공간에서 장애인이 이동하기에 불편이 있는 일부에서만 제공되는 요소로 중요도가 낮다. '세미나실'은 직접적으로 커뮤니케이션을 도모하기 위한 장소이며 모두에서 구현 가능한 요소이나, '다리'는 단층 건물이거나 열람공간이 단층으로 구성되어있는 경우에 나타날 수 없는 요소로 중요도가 낮으며 열람동과 관리동의 분리에 의한 관리상의 연결을 위해서 설치되는 경우가 많다. 아트리움은 계단과 엘리베이터가 같이 결합된 형태가 많이 나타난다. 이와 같은 결과를 바탕으로 사례대상관에서 나타나는 요소를 재구성하면 '홀, 포켓스페이스, 발코니, 아트리움, 계단, 엘리베이터, 창, 세미나실, 가구' 등 8가지로 정리할 수 있다.

<표 3> 미디어테크의 인터랙션 물질적 요소 (○:다소높음 △:중간 x:낮음)

요소	La Rochelle	Marseille	Montpellier	Toulouse	Troyes
광장	△	△	△	△	△
발코니	△	△	○	△	x
스페이스	○	○	○	○	△
다리	x	○	△	x	x
계단	△	○	○	△	○
엘리베이터	○	○	○	○	○
램프	x	x	x	△	△
홀	○	○	○	○	○
창	○	○	○	△	○
아트리움	△	○	○	○	x
바닥판	x	x	x	x	x
세미나실	○	△	○	○	△
가구	△	△	△	○	△
편복도	△	△	○	x	x

비물질적 요소에 대한 평가는 개념적인 것으로 미디어테크의 기능적 프로그램의 특징에 의하여 다중심성은 매우 높게 나타나고 있다. 연속성은 칸막이 보다 서가의 높이가 중요한 요소로 트루즈에서는 전체 서가높이는 1.5m로 시각적으로 개방성과



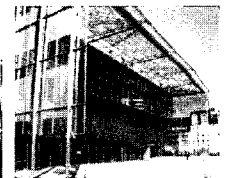
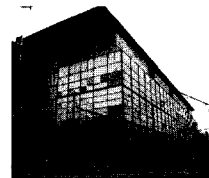
<그림 2> 트루즈



<그림 3> 트로와



<그림 4> 몽펠리에



<그림 5> 라로셀, 몽펠리에, 트로와(좌로부터)

성과 연속성<그림 2>을 확보하고 있으며 몽펠리에와 트로와는 6m이상의 천정높이<그림 3, 4>로 공간의 연속성을 확보하고 있다. 혼성과 상호침투는 개가식 시스템으로 이루어진 열람실에서 서가와 열람좌석의 혼성에 의하여 모든 미디어테크에서 나타나고 있다. 라로셀, 몽펠리에, 트로와<그림 5>에서는 전면 투명유리 벽에 의한 내 외부간의 투명성과 비물질화의 특징을 보여주며, 마르세유<그림 6>는 지역적인 특징과 주변건물과의 관계에 의하여 중앙 아트리움에 의하여, 그리고 툴루즈<그림 7>는 전면 투명 유리벽과 전동 브라인더 장치에 의하여 빛을 조절하고 있다. 이와 같이 비물질적 요소는 지역적인 특징에 의하여 약간의 차이는 나타나고 있으나 전반적으로 6가지 모두가 공통적인 특징으로 정리할 수 있다.



<그림 6> 마르세유

<그림 7> 툴루즈

<표 4> 미디어테크의 인터랙션 비물질적 요소(O:다소높음 Δ:중간 X:낮음)

요소	La Rochelle	Marseille	Montpellier	Toulouse	Troyes
다중심성	O	O	O	O	O
연속성	Δ	O	Δ	Δ	O
혼성	Δ	Δ	Δ	Δ	O
상호침투	O	Δ	O	Δ	O
비물질화	O	Δ	O	Δ	O
투명성	O	Δ	O	Δ	O

3. MdV에서 공간구성 요소적 특징과 공간구문론적 분석의 비교

MdV를 공간구성요소에 대한 물질적 환경 및 인간행태를 추상적인 건축이론으로 분석한 특징과 공간구성요소중 비물질적 요소의 특징을 가지고 있는 공간구문론의 시각적 인지도에 대한 분석의 틀로서 맵스랩의 여러 지표 중 연결도, 위상도, 단계 깊이를 이용, MdV에서 인간행태를 정량적으로 객관화하여 커뮤니티 시설로서 활성화 될 수 있는 방안을 제시한다.

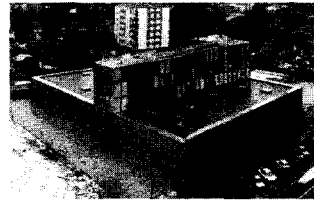
3.1. MdV의 공간특징과 공간구성요소

(1) MdV공간특징

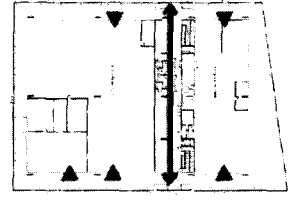
MdV는 지속적인 산업시설 감소에 의한 지역 침체를 극복하기 위한 베니스시시의 도시개발 프로젝트의 하나로 도시중심과

지역에 활력을 부여하기 위한 것으로 2001년 9월 오픈 했다.

연면적은 4,633㎡의 2개 육면체로 구성되어 있으며, 수평적인 육면체는 공공에 열린 공간으로, 외부공간과 같은 바닥의 높이로 모든 사람이 접근할 수 있도록 되어있고, 수직으로 된 육면체는 3개 층으로 구성된 사무동이다. 이러한 형태는 도미니크 페로의 프랑스 국립도서관 이후 그의 도서관 건축에서 나타나고 있는 형태적 특징이라고 할 수 있다. 또한 공간의 구성은 복도를 중심으로 각 영역에 진입할 수 있도록 형성되는 특징을 가지고 있다.

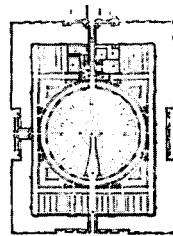


<그림 8> 베니스시 미디어테크

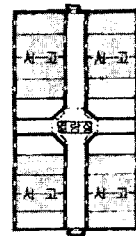


<그림 9> 복도에서 각 영역진입

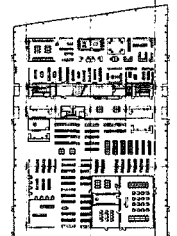
따라서 "MdV는 홀을 중심으로 하는 프로그램의 구성을 취하고 있으며, 이러한 수평적 분배는 전통적인 도서관의 공간 구성 방식에 기반하고 있는 것으로서 대표적 근대 도서관인 크리스토퍼 렌의 트리니티 대학 도서관(1676) 칼스루헤 도서관, 대영도서관의 평면에서 열람실, 목록실, 그리고 서고가 중심공간을 둘러싸며 배치되어 있는 것과 유사하다."고 할 수 있다.¹⁸⁾



<그림 10> 대영도서관



<그림 11> 칼스루헤 도서관



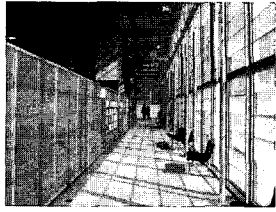
<그림 12> 베니스시 도서관

복합적, 가변적 프로그램을 수용하는 미디어테크의 공간은 일차적으로는 개실, 복도 등의 구분이 사라진 열린 평면의 공간 개념으로, 궁극적으로는 열린 평면과 다양한 미디어들이 함께 반응하고, 커뮤니케이션하는 통합공간을 지향하고 있다.

페로는 "MdV는 다양한 견해와 기능을 수용하는 커다란 집과 같은 것이다. 건물의 외관은 외부로부터 보호하는 것처럼 단혀져 보이며, 내부는 자연채광의 빛과 함께 외부로 열려 있다. 이곳은 문화를 체험하는 장소이고 다양한 세대가 어울리고 관계를 가지며 커뮤니티를 형성하는 장소이다. 우리는 벽의 이쪽과 저쪽처럼 한쪽에 의하여 다른 쪽이 소외되지 않도록 내부에

18)이경훈 외, 대한건축학회 제18권5호(통권163호), 2002년 5월, p.61

서나 외부에서나 빛에 의해서 생
기 있는 공간, 즐거운 공간을 만들
고자 했다.”¹⁹⁾ 건축가의 의도에 따
라 복도와 전실을 "환경을 향해
열려있는 갤러리 형태"²⁰⁾로 구성
되었다. 대지의 남쪽과 북쪽을 연
결하는 실내의 중앙 홀은 외부 도시 거리의 연속에 의해 전체
단층 열람공간은 2개로 나누어졌다. 각 공간은 최소의 불투명한
벽과 투명 또는 반투명의 움직일 수 있는 칸막이와 가구로 구
성되어있고, 도시 거리의 개념에 의한 공공이 자의든 타의든 서
로 인터랙션을 가질 수 있도록 하기 위한 큰 폭의 회랑이 전체
열람공간을 감싸고 있다. 전체 외벽은 유리로 되어있고 5cm공
간을 가진 복층유리사이에 전체 면적의 35%가 뚫린 갈바철판
에 의해 자연채광을 조절하고 있다.



<그림 13> 갤러리형태의 복도

프레데릭 모르스(Frederique Morce)는 그의 논문에서 "MdV
는 사용자와 관리자의 측면에서 공간이 기능적으로 부합되지
않거나 적용하기 어려운 요소가 있다. 사용자들이 내부 공간에
서 장소를 인식하고 방향을 잡는데 어려움을 겪으며, 불안정한
상태에 놓인다. 또한 처음 등 록한 사람들을 안내하기 위해서 항
상 담당자가 있어야 한다. 안내자는 공간들과 소장 자료 및 전
체적인 서비스 기능에 대해서 방문자와 동반하면서 설명을 해
야 한다. 이러한 동반 안내는 자료의 구성을 설명하고 인지시키
기 위해서 더욱더 필요하다."²¹⁾라고 언급하고 있는 것과 같이
이 갤러리 형태의 복도는 건물의 외피와 내부 시설 사이의 이
중표피와 같은 효과로 단열과 방음의 효과와 함께 외부 환경과
의 커뮤니티를 형성할 수 있다는 장점을 보이고 있으나 내부
열람공간의 많은 부분이 서가나 반투명 벽의 폐쇄적인 공간구
성으로 출입구에서 각 공간으로의 연결에 있어서 공간의 깊이가
깊어진다는 단점을 보인다. 공간의 깊이가 깊다는 것은 공간
을 시각적으로 인지하기에 폐쇄적이라는 의미이며, 이는 커뮤니
티 시설로서 미디어테크가 지녀야 할 인터랙션이 결여되어 정
보 매체의 다변화와 정보의 접근과 활용을 중시하는 최근의 경
향을 반영하지 못하는 부분이라 할 수 있다.

(2) 공간구성 요소분석

MdV의 공간구성은 '아동영역'과 '일반 및 청소년 영역'으로
코어와 관리 영역을 중심으로 둘로 나뉘어져있다. 따라서 미디
어테크에서 공간구성의 물질적 요소로 정리된 '홀, 포켓스페이
스, 발코니, 아트리움, 계단, 엘리베이터, 창, 세미나실, 가구' 등
8가지들 중 MdV에서 나타나는 요소는 '홀, 포켓스페이스, 가구'
3가지이며 그 세부내용은 <표 5>와 같다.

<표 5> 베니시유 미디어테크에서 인터랙션의 물질적 요소

	 ③ 포켓: 아동 멀티미 디어실	 ⑦ 포켓: 열람 위한 포켓스페이스
	 ④ 포켓: 가족간 커뮤니케이션공간	 ⑧ 가구: 열람실
 ① 홀: ⑤와 연계된 내부광장	 ② 홀: 건물 중앙에 위치한 내부광장	 ⑤ 가구: 아동 공간 (낮은서가, 카펫)
	 ⑥ 가구: ⑤와 연계 하여 낮은가구 배치	 ⑨ 가구: 컴퓨터실
		 ⑩ 가구: 멀티미디어실

3.2. 공간구문론의 이론적 고찰

공간구문론은 힐리어(Hillier, B.)와 한슨(Hanson, J.)등에 의
해 1980년대부터 발전되어 왔으며 건축물의 공간구조나 도시의
발생적 형태를 공간 배열의 측면에서 정량화시켜 연구하는 학
문이다. 공간구문론은 하나의 공간을 단위 요소로 인식하고 그
공간들의 연결 관계를 해석하는 것이다. 각각의 공간들은 어떠
한 방식으로든 다른 공간들과 연결되어 있고, 그 연결 관계에
따라서 공간의 성격이 다르게 규정될 것이라는 개념에서 출발
한다. 이와 같이 공간구문론은 공간의 연결 관계에 주목하는 개
념으로서 이를 통하여 공간에 내재되어있는 사회조직을 파악할
수 있다는 장점을 갖게 되며, 이는 건축 공간이 담고 있는 본질
적인 의미에 대한 해석이 될 수 있다.²²⁾

공간구성요소에 대한 물질적 환경 및 인간행태를 추상적인
건축이론만으로 충분한 신뢰도를 얻기가 어렵고 공간구성요소
에서 일어나는 인간행태를 정량적으로 분석하고 객관화할 수
없는 단점이 있다. 따라서 시각적 인지도에 대한 분석의 틀로서
맵스맵의 여러 지표 중 연결도, 위상도, 단계깊이와 공간구성요
소의 비물질적 요소와의 상관관계에 의하여 이러한 단점을 보
완할 수 있으며 관계성은 다음과 같다.

다중심성은 연결도, 위상도, 단계깊이 모두와 관련이 있으며
특정 단위 공간들의 지표값이 모두 비슷한 수치를 나타낼수록
다중심적 공간으로 판단된다. 이는 시각화 그래프에서 단위공간
의 색이 전반적으로 유사하게 나타나는 것으로 알 수 있다.²³⁾

19)Dominique Perrault, Dossier de press: L'architecture de la médiathèque, Médiathèque de Vénissieux, 2006, p.3

20)El croquis No.104, Dominique Perrault, p.162

21)Frédérique Morce, op. cit., p.18

22)최윤경, 사회와 건축공간, Spacetime, 2003, p.19

23)이것은 상대적인 것으로서 예를 들어 연결도에서 특정단위공간의 값이

다중심성은 프로그램의 위계에 있어 각 실들에 동일한 가치를 부여하는 방법으로 연속성, 혼성, 상호침투의 바탕이 되는 요소로서 물질적 요소를 연속성, 혼성, 상호침투의 개념을 이용하여 연속적으로 배치하거나 하나의 물질적 요소 안에 다른 하나의 물질적 요소를 혼성 또는 상호침투 시키는 등의 방법을 통하여 다중심적인 공간을 구현할 수 있다.

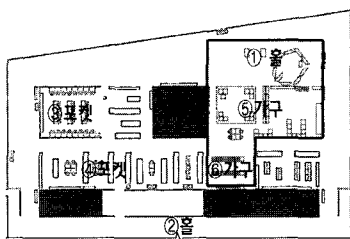
연속성, 혼성, 상호침투는 텡스맵의 지표값을 증감시키며 전체 공간의 다중심성을 구현한다. 즉, 시각적 개방도의 증감으로 물질적 요소의 선택과도 직결된다. 예를 들어 물질적 요소 중 '포켓스페이스'와 '홀'을 엇갈리게 배치하여 '혼성'을 이루면 시각적 개방되어있는 '홀'이 연결되어 기존에 시각적으로 폐쇄적이었던 공간의 개방도는 상승하고 '홀'의 시각적 개방도가 떨어진다.

비물질화와 투명성은 재료의 선택에 따라 구현되는 요소로서 시각적 개방도는 올라가기 때문에 인지도는 높여줄 수 있는 반면 공간구획이 없어지는 것은 아니므로 접근성과 비례한다고 할 수 없다.

따라서 미디어테크 공간 내에서 정보와의 커뮤니케이션을 위해 가장 주요하게 작용하는 것은 시각적 인지도이다. 이러한 시각적 인지도에 대한 분석의 틀로 비물질적 공간구성요소의 특성을 가진 windows를 기반으로 만들어진 텡스맵(Depthmap; Turner; 2001)²⁴⁾을 사용하여 공간의 시각적 개방성을 정량적으로 분석하고 물질적 공간구성요소에 의한 공간의 활성화 방안을 제시할 수 있다. 이를 위해 텡스맵에서 사용될 수 있는 여러 지표들 중 '연결도(Connectivity)', '위상도(Integration)', '단계깊이(Step Depth)²⁵⁾를 활용할 것이며, 분석방법에 있어서 시각적으로 열려있다면 가구나 투명재료의 칸막이에 따라 인지도가 증감하고 접근성이 상승한다는 논리하에 시각적으로 개방적인 곳은 공간분석을 위한 도면 작성 시 삭제한다.

3.3. MdV의 아동영역

(1) 공간구성 요소적 특징



<그림 14> 아동영역 공간구성요소

'아동영역'은 ①홀을 중심으로 ⑤영역의 어린이를 위한 카펫공간과 낮은 가구 그리고 ⑥영역의 낮은 가구와 연계되어 시각적으로 개방공간을 형성하며, 개방적인 공간이 집중되어 있는 것은 비물질적 요소 중 '다

중심성'에 부합하지 않는 것이다. ④포켓스페이스는 인접한 ③포켓스페이스와 연계하여 부모와 자녀가 함께 학습할 수 있도록 높은 서가 등의 배치로 포켓스페이스가 형성되어 주 출입구가 있는 복도와 내부 공간이 시각적으로 연결되지 못하고 있다.

컴퓨터를 활용할 수 있는 열람실인 ③포켓스페이스는 투명한 소재의 파티션으로 공간이 구획되어있지만 블라인드와 서가로 인해 복도에서 내부를 인지하기가 어렵다. <그림 14>

(2) 공간구문론적 분석

아동영역의 공간구성 요소적 특징을 바탕으로 개선안을 작성하기 위해 텡스맵 프로그램을 이용하여 정량화하였으며 이에 따른 분석 내용은 다음과 같다.

현재 공간구성 분석 결과 ①홀을 중심으로 연계되어있는 ⑤가구와 ⑥가구의 연결도, 위상도는 높게, 단계깊이는 낮게 나타났으며 이는 세 영역이 모두 주변 공간에 대한 시각적 정보를 보다 많이 교환할 수 있고 전체 시스템의 중심에 위치하여 접근이 용이하며, 주 출입구에서의 공간 깊이는 낮다는 의미이다. 이와 같은 결과는 열린 홀과 낮은 가구들로 공간이 상대적으로 광범위하게 열려있고, 서로간의 연계가 이루어지며 인지도가 올라가기 때문인 것으로 판단된다. 따라서 공간의 연결성을 높여 더 많은 시각정보를 제공해 줌으로서 접근성을 높여줄 수 있음을 알 수 있다. 그러나 한 영역의 연결도와 위상도 등이 집중되어 높게 나타난다는 것은 공간의 상대적 중심이 집중되어 있다는 의미이며, 중심을 분산시켜(다중심성) 연속되는 공간으로 변경하는 것이 유익할 것이다.

④포켓스페이스는 ③포켓스페이스에 비해 연결도, 위상도가 낮고 평균깊이는 다소 깊은 것으로 나타나 공간의 개방도가 낮은 것으로 나타났으며, 이것은 ③포켓스페이스가 MdV의 중심 공간으로 나타나는 ①홀과 직접 연결되는 반면 ④포켓스페이스는 폐쇄적인 ③포켓스페이스의 영향과 자체영역이 넓게 퍼져있어서 열린 공간과의 연계가 약해져 ④포켓스페이스의 연결도가 상대적으로 낮게 나타난 것으로 보인다. 이는 전이공간을 삭제(혼성)하거나, 경계가 되는 요소의 밀도 조절을 통해(상호침투) 개선이 가능할 것이다.

다른 단위공간의 값에 비해 월등히 높다는 것은 특정 단위공간이 다른 공간에 비해 월등히 시각적 정보를 많이 얻을 수 있다는 의미가 되므로 특정 단위공간이 전체공간에 비해 중심적이라는 의미가 된다.

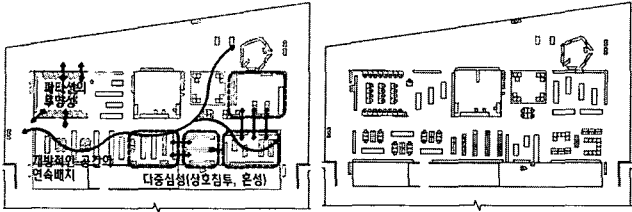
24)'Depthmap은 University College London의 VR Center에서 만든 공간 분석 프로그램이며, 기존 공간분석 프로그램에 비해 공간의 정량적 해석방법 중 특히 통합도 분석과 Isovist의 시지각 분석에서 좀 더 정확하고 면밀한 해석이 가능한 툴이다.'-이윤석, op. cit., p.33

25)연결도(Connectivity) : 인접지역간의 시각적 개방 정도를 알 수 있으며, 연결도가 높다는 것은 주변 공간에 대한 시각적 정보를 보다 많이 교환할 수 있음을 의미한다.

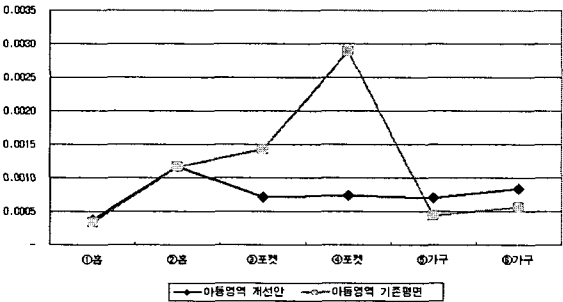
위상도(Integration) : 통합도가 높다는 것은 임의의 공간으로부터 그 공간으로의 이동 단계가 낮아짐을 의미하며 이는 다시 말해 전체 시스템의 중심에 위치하여 다른 공간으로부터 접근이 용이하다는 것을 의미한다. 또한 통합도가 낮을수록 시스템의 중심과는 거리가 있음을 의미하며 중심에서 멀어질수록 시각적으로 고립되어 개방도는 낮아지고 접근은 어려워진다.

단계깊이(Step Depth) : Step Depth는 기준단위공간에 대한 특정 단위공간의 공간 깊이의 단계를 뜻하며, 단계깊이 값이 '2'라면 기준단위공간으로부터 2회의 시각향 변경이 있어야 함을 의미한다. 본 연구에서 기준단위공간은 주출입구 앞에 임의의 포인트로 하였다.

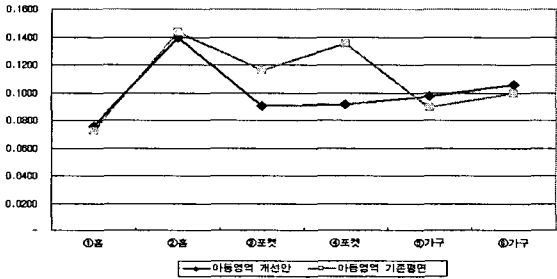
아동공간의 공간분석결과를 토대로 <그림 16>과 같이 개선안을 작성하였으며 <그림 17~19>²⁶⁾은 현재의 공간과 개선안을 아동공간에서 공간구성 물질적 요소가 나타나는 영역별로 템스맵 프로그램을 이용하여 정량화한 결과이다.



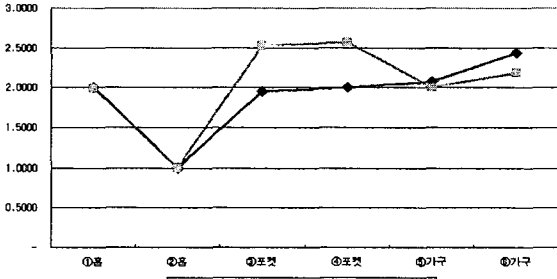
<그림 15> 아동영역 공간구성요소 적용 <그림 16> 아동영역 개선안



<그림 17> 아동영역의 공간분석비교-연결도(Connectivity)



<그림 18> 아동영역의 공간분석비교-위상도(Integration)



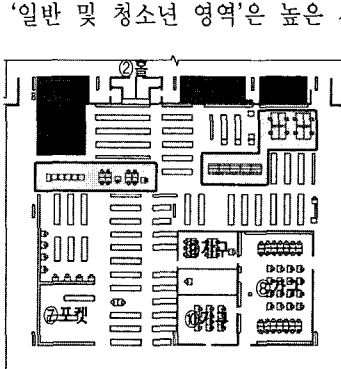
<그림 19> 아동영역의 공간분석비교-단계깊이(Step Depth)

<그림 17>은 연결도를 나타낸다. 기존도면의 분석결과를 보면 영역별 값의 차이가 크게 나타나는 반면 개선안의 연결도는 전반적으로 유사하게 나타났으며 이것은 집중되어 있었던 ①홀, ⑤⑥가구의 열린 공간이 다른 영역과 혼성을 이루고 분산되면서 시각과 동선의 흐름이 연결되어 다중심성, 혼성, 상호침투,

연결성에 부합하는 공간이 이루어진 것으로 판단된다. <그림 18>은 위상도(Integration)를 비교한 것으로 기존 공간에 비해 개선안에서는 전반적으로 수치가 올라가 비슷한 수준이 되었다. 모두 비슷한 수준의 위상도를 보인다는 것은 전반적으로 다중심적인 공간이 이루어 졌음을 의미한다. <그림 19>는 단계깊이(Step Depth)를 비교한 것이며 연결도, 위상도와 달리 그 값이 높을수록 공간의 깊이가 깊다는 것을 의미한다. 즉 ②홀을 제외한 영역은 공간깊이가 다소 깊게 나타났는데 이것은 주출입구에서 직접 연결되는 ②홀에서 다른 공간으로 직접 연계되지 않아 ①홀까지의 공간깊이가 깊어져서 시각적 깊이의 단계도 높아진 것으로 보인다. 개선안에서는 ③④포켓스페이스의 단계깊이는 낮아졌으며, ⑤⑥가구영역이 단계깊이는 다소 깊어져 ③④포켓스페이스, ⑤⑥가구의 공간깊이가 유사하게 나타났다. 이것은 ①홀, ⑤⑥가구의 열린공간과 ③④포켓스페이스의 닫힌 공간을 혼성시키고 파티션의 투명도를 높여주어 시각적 개방도를 높임으로서 단계깊이 값이 개선된 것이며 연결도, 위상도와 마찬가지로 각 요소별 단계 깊이의 값 역시 개선안에서 더 유사하게 나타났다.

3.4. 일반 및 청소년 영역

(1) 공간구성 요소적 특징



<그림 20> 일반 및 청소년영역 공간구성요소

‘일반 및 청소년 영역’은 높은 서가가 공간의 대부분을 차지하고 있어 전통적 열람위주의 도서관과 유사한 구성방식을 취하고 있다. 서가의 방향은 복도와 면하게 배치되어 있어서 복도에서 내부 공간을 인지하기 어렵고, 투명한 칸막이는 서가에 가려져 투명성

에 부합하지 않는다. ‘아동영역’에서는 포켓스페이스를 구성하여 서가와 열람공간을 함께 혼성하였으나 ‘일반 및 청소년 영역’에서는 열람공간이 ⑧가구영역으로 분리되어있어 커뮤니티 시설로서 기능을 다하기 위해서는 열람공간을 서가들 사이에 배치하고 ⑧가구영역에 서가를 일부 배치하는 등의 혼성과 상호침투 개념의 도입이 필요할 것으로 보인다. <그림 20>

(2) 공간구문론적 분석

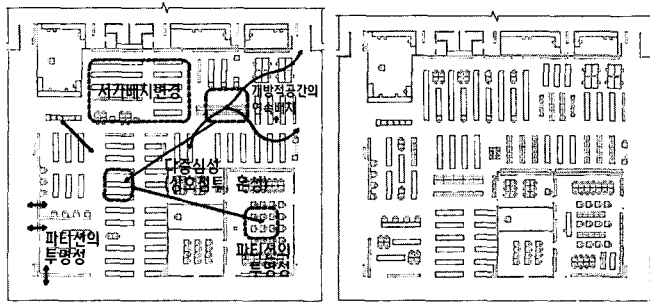
공간구성에서 ⑦포켓스페이스는 폐쇄적이지만 출입구와 인접하였음에도 불구하고 연결도, 위상도, 단계깊이가 모두 가장 낮게 나타났으며, ⑧가구는 ⑦포켓스페이스에 비해 연결도, 위상도, 단계깊이가 모두 높게 나타났다. 이는 ⑦포켓스페이스가 다

26) 연결도와 위상도의 차트에 나타난 결과 값은 템스맵 결과 값의 역수이며, 단계깊이는 시각향 변경의 횟수를 의미하므로 결과값을 그대로 표기하였다.

수의 전이공간을 거쳐야 하는데 비해 ⑧가구는 그 단계가 낮고 ⑨⑩가구의 공간이 연결되어 있어 3면으로 접근이 가능하기 때문이며, ⑨⑩가구는 ⑧가구와 연결되어 있으나 ⑧가구에 비해 거쳐야 하는 전이공간이 많고 ⑦포켓스페이스에 비해 접근 경로가 많아 전반적으로 ⑧가구보다는 낮으나 ⑦포켓스페이스보다는 높은 값이 나타났다.

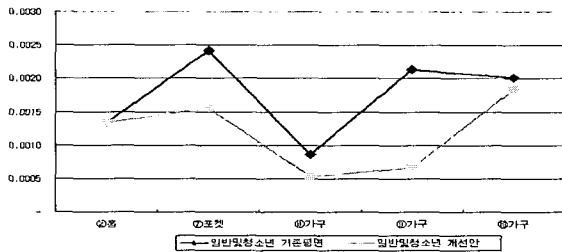
이는 폐쇄적으로 막혀있는 칸막이의 재료를 투명재료로 하여 시각적 개방도를 높이거나, 서가 등의 공간구획 요소들의 밀도를 조정하고, 전이공간의 삭제 등의 개선을 통해 접근성, 개방성을 높일 수 있다.

공간분석 결과를 토대로 개선안<그림 22>을 작성하였으며 <그림 23~25>는 현재의 공간과 비교하기 위해 인터랙션 물질적 요소가 나타나는 영역별로 정량화한 결과이다.

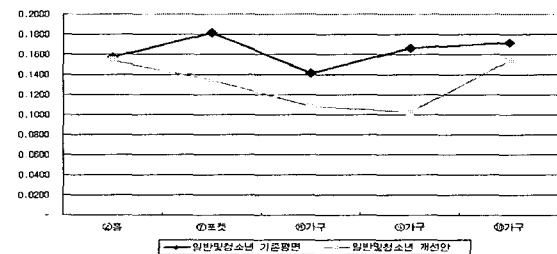


<그림 21> 일반 및 청소년영역 공간구성요소 적용

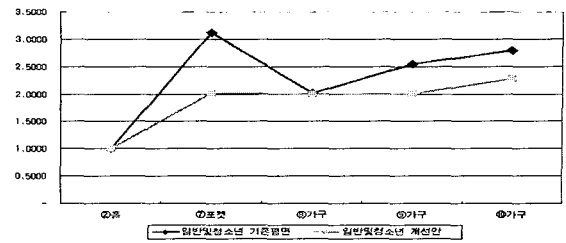
<그림 22> 일반 및 청소년영역 개선안



<그림 23> 일반 및 청소년영역-연결도(Connectivity)



<그림 24> 일반 및 청소년영역-위상도(Integration)



<그림 25> 일반 및 청소년영역의-단계깊이(Step Depth)

<그림 23>의 연결도의 분석결과를 보면 현재의 공간에 대한 결과값에 비해 개선안에서 전반적인 연결도가 상승하였다. 특히 ⑨가구영역의 값이 도드라지게 상승하였는데 이것은 ⑧가구영역의 투명성을 높이고 ⑨가구영역의 출입구 앞에 낮은 서가를 배치하여 개방적인 공간을 연속 배치하여 나타난 것이다. 반면 ⑩가구의 결과값은 현재의 공간에 대한 결과값과 거의 유사하게 나타났는데 이것은 ⑩가구영역이 멀티미디어실로서 투명성이 배제되어야 하는 공간이어서 개선사항이 없기 때문이다. <그림 24>의 위상도에서는 전반적인 값이 상승하였으며, 각 영역을 시각적으로 연계하여 전반적으로 유사한 결과값을 보여 현재의 공간구성에 비해 다중심적인 공간이 이루어진 것으로 나타났다. <그림 25>의 단계깊이에서는 ⑦포켓스페이스의 칸막이에 투명성을 높인 결과 단계깊이의 결과값이 상대적으로 크게 개선되었으며 전반적으로 유사하게 나타나 현재의 공간구성에 비해 다중심적인 공간이 구현된 것으로 판단되었다.

3.5. 소결

2장에서 검토된 커뮤니티 시설로서의 미디어테크의 공간구성 요소를 MdV의 공간에 적용하여 검토한 결과와 랩스맵으로 검토한 결과를 비교하여 공간구성요소 중 물질적 요소가 나타나는 영역에 대해 비물질적 요소의 개념을 적용하여 개선안을 작성한 후 랩스맵에 의해 정량화된 수치에 의한 공간의 개선안을 기존 공간과 비교한 결과 각 단위공간의 연결도, 위상도, 단계깊이가 기존 공간구성에 비해 전반적으로 유사한 값을 나타냈다. 이는 3.2.장에서 언급한 바와 같이 다중심성이 구현되었다고 할 수 있으며, 이는 공간구성에 있어서 비물질화, 투명성과 함께 연속성, 혼성, 상호침투의 개념을 도입하여 나타난 결과이다.

4. 결론

세르즈 리안드라는 "미디어테크는 세대간 또는 문화간의 구별이 없는 곳으로 커뮤니케이션을 하고, 사람과 사람이 인터랙션을 형성하기에 좋은 장소를 창조하는 것이다."라고 커뮤니티를 활성화시키기 위한 인터랙션 요소에 대한 언급하였다. 오늘날 정보화된 사회구조에서 현대의 도서관 즉 미디어테크의 공

간은 시설과 정보보다 '사람과 사람' '정보와 사람'간에 커뮤니케이션을 도모하는 커뮤니티 시설로서 이용자 중심의 역할을 하고 있다.

본 연구는 프랑스 미디어테크의 사례를 통해서 커뮤니티시설로서 공간이 이용자 중심의 인터랙션을 활성화시키기 위한 공간구성요소를 분석하여 물질적 요소와 비물질적 요소로 정리하였다. 물질적인 요소는 공간속에서 물리적인 특성을 지니며, 사람들의 상호작용에 직간접으로 작용하여 인터랙션을 활성화하는 것으로 '홀, 포켓스페이스, 발코니, 아트리움, 계단, 엘리베이터, 창, 세미나실, 가구' 8가지로 정리할 수 있다. 비물질적 요소는 다중심성, 연속성, 혼성, 상호침투, 비물질화, 투명성 6가지로 물질적요소의 조합으로 형성되며, 물질적요소를 개념적으로 설명해준다. 그러나 비물질적 요소는 추상적인 개념으로 신뢰도를 얻기 위하여 비물질적 요소 특징을 가지고 있는 공간구문론의 시각적 인지도에 대한 분석의 틀로서 맵스맵의 여러 지표 중 연결도, 위상도, 단계깊이를 이용하여 비물질적 요소와 관계성을 확인하였다.

이러한 결과로 MdV에서 인간행태를 정량적으로 객관화하여 검토한 결과와 커뮤니티 시설로서의 미디어테크의 공간구성요소를 MdV의 공간에 적용, 비교·검토한 결과 공간구성요소가 커뮤니티 시설로서 미디어테크의 공간에서 유의미하게 적용될 수 있음을 알 수 있다.

이러한 미디어테크의 공간구성요소에 의한 '사람과 정보' '사람과 사람'의 인터랙션을 위한 공간계획은 커뮤니티를 형성하기위해 유용할 것이다.

참고문헌

1. Anne-Marie Valet, UNE MEDIATHEQUE A TROYES, Regard, 2005
2. Dominique Perrault, Dossier de press: L'architecture de la Médiathèque, Médiathèque de Vénissieux, 2006
3. Alain Gerin, Dominique Perrault, La Médiathèque de Vénissieux, Actar, 2001
4. François Rouet, La grande mutation des bibliothèques municipales, Ministère de la culture et de la communication, 1998
5. Jean-Sebastien Dupuit, Architecture(s) de Bibliotheque, 2000
6. Michael Kubo and Romon Prat, Settle Central Library Catalog information, Actar, 2005
7. Walt Crawford and Michael Gorman, Future Libraries: Dreams, Madness, and Reality, ALA, 1995
8. Frédérique Morce, La Médiathèque de Vénissieux, enssib, 2005
9. El croquis No.104, Dominique Perrault
10. Techniques & architecture, 2001, n454
11. Le Figaro, Culture: L'énigmatique maison de verre, 2001,9,22
12. 최윤경, 사회와 건축공간, Spacetime, 2003
13. 이경훈, 건축물 성격변화를 통해 본 현대도서관의 공간적 특성에 관한 연구, 대한건축학회논문집 19권 8호(통권178호), 2003년 8월
14. 권은경, 도서관의 본질과 미래 도서관상, 도서관학회지 제27권, 1998
15. 이경훈 외, 미디어테크의 성격 변화에 관한 연구, 대한건축학회 제22권 11호(통권217호), 2006년 11월
16. 이경훈 외, 미디어테크의 프로그램 체계와 공간 구현 요소에 관한 연구, 대한건축학회 제18권5호(통권163호), 2002년 5월

17. 김우영 외, 정보사회와 공공문화시설로서의 미디어테크, 대한건축학회 춘계학술발표대회 제22권1호, 2002년 4월
18. 이윤석, 커뮤니티 시설로서의 샌다이미디어테크의 활성화 방법에 관한 연구, 서울대학교 석논, 2004

참고사이트

1. <http://www.ville-venissieux.fr/mediatheque>
2. <http://www.enssib.fr>
3. <http://www.culture.gouv.fr>

<접수 : 2007. 7. 3>