

코워킹 스페이스로서의 공공도서관 무한창조공간 개념 분석*

A Concept Analysis on Creative Zone in Public Libraries as Co-working Space

홍 소 램(So-Ram Hong)**

박 성 우(Seong-Woo Park)***

〈목 차〉

I. 서론	1. 무한창조공간 분석
1. 문제제기	2. 코워킹 스페이스 공간 분석
2. 선행연구	IV. 코워킹 스페이스로서 공공도서관 무한창조공간 모델링
II. 공공도서관 무한창조공간의 개념 분석	1. 개념적 모델링
1. ‘공-창조적 공간’으로서의 공공도서관	2. 실체적 모델링
2. 무한창조공간과 코워킹 스페이스	V. 결론
III. 무한창조공간 현황 분석	

초 록

이 연구는 창조에 대한 국가적 관심으로 인해 대두된 도서관의 무한창조공간 개념이 현행보다 더욱 확장될 수 있음을 제안하였다. 따라서 도서관의 무한창조공간 개념을 Rombach의 ‘공(共)-창조적 구조존재론’을 바탕으로 해석하였다. 현행의 창조의 개념은 창조자와 대상물을 주체-객체의 단선적 관계로 봄으로써 모든 존재자가 주체로서 갖게 되는 ‘자가생성(Autogenese)’의 가능성을 희석시킨다. 그러나 ‘공-창조적 구조’는 모든 존재자들의 상호소통과 공유를 통한 자가생성의 과정을 설명한다. 공-창조적 구조의 형성 과정은 공유와 소통을 통한 자기성장을 지원하는 도서관의 이념과 상통한다. 공-창조성의 정신을 반영시키는 실체적 상으로는 현행의 ‘메이커스페이스’보다 ‘코워킹 스페이스’가 더욱 적합하다. 따라서 이 연구에서는 도서관 무한창조공간과 코워킹 스페이스의 현황을 분석하고, 이를 기반으로 개념적 모델링과 실체적 모델링을 제시하였다.

키워드: 무한창조공간, 코워킹 스페이스, 메이커스페이스, 도서관 공간, 무한상상실

ABSTRACT

This study suggested that the concept of creative zone raised by the national interest of the 'Creation' should be extended in public libraries. The concept of creative zone in public libraries was analyzed on the basis of 'Con-creative structure ontology' by Rombach. As we understand a creator and creation as the relation of 'subject'-'object', The current concept of 'Creation' dilutes the possibility of 'Autogenese' that all beings as a subject possess. But 'Con-creative Structure' describes the process of 'Autogenese' through sharing and mutual communication of all beings. The formation process of Con-creative Structure corresponds to the philosophy of the library that supports the self-growth through communication and sharing. 'Co-working Space' is more suitable for the substantive image of Con-creativity than 'Makerspace'. Therefore, this study analyzed circumstances of creative zone in public libraries and Co-working Space in business areas and provided the conceptive and substantive modeling for Co-working Space in public libraries.

Keywords: Creative zone, Co-working space, Makerspace, Library space, Infinite imagination room

* 본 논문은 국립중앙도서관에서 주최한 ‘제9회 도서관 현장사례 및 대학(원)생 논문 공모’ 수상작을 수정 및 보완한 것임.

** 전남대학교 일반대학원 기록관리협동과정 석사과정(tower_sun@hanmail.net) (주저자)

*** 광주대학교 문헌정보학과 조교수(culturepark@gwangju.ac.kr) (교신저자)

•논문접수: 2015년 11월 20일 •최초심사: 2015년 11월 24일 •게재확정: 2015년 12월 7일

•한국도서관정보학회지 46(4), 245-269, 2015. [http://dx.doi.org/10.16981/kliss.46.201512.245]

I. 서론

1. 문제제기

모방이 창조의 어머니라는 격언에서 알 수 있듯, 창조(創造)라는 개념은 개인의 소산이 아니다. 창조는 외부의 다른 것이 주체와 만나 영감을 제공하는 과정에서 더욱 폭발적으로 발생한다. 따라서 국민의 창조성 함양은 국가 경쟁력을 제고할 필수적인 요소 중 하나로 여겨지고 있다.

국가 경쟁력 제고의 필요성에 입각하여, 2013년 미래창조과학부와 한국과학창의재단에서는 국정과제 16 ‘국가 과학기술 혁신역량 강화’에 입각한 무한상상실 운영을 추진하였다. 이는 국민의 창의성과 상상력을 발현할 수 있는 창의문화 형성 및 확산을 위한 ‘국민문화 운동의 일환’으로써의 무한상상실 구축 및 운영의 필요성을 배경으로 하고 있다(미래창조과학부, 한국과학창의재단 2014, 1). 특히 도서관은 2015년 현재 전체 48개 무한상상실 중 13개가 위치해 기반시설 유형 중에는 가장 많은 수의 무한상상실을 보유하고 있어, 유관협력기관 중 가장 활발하게 무한상상실 사업을 진행하는 기관 중 하나이다(무한상상실 홈페이지, cited 2015. 8. 15).

해외 도서관 무한창조공간 사례는 우리나라의 미래창조과학부가 구상하고 있는 무한상상실 개념을 모두 포함하는 훨씬 폭넓은 개념이며 매우 다양하게 적용 및 활용되고 있다(노영희 2014, 54). 그러나 현재 우리나라 무한상상실은 ‘과학적 인재 양성’이라는 한정적인 측면에 초점을 맞추고 있어, 도서관은 본 사업에서 주도적이라기보다 보조적인 입장에서 무한상상실을 제한적으로 운영하고 있다. 13개 도서관의 무한상상실은 모두 소규모로 운영되고 있으며, 실험·공방형, 스토리텔링형, 아이디어클럽형, 초·중·고 연계형 등 4가지 유형 중 스토리텔링형에만 제한적으로 적용되고 있는 사례에서 잘 드러난다.

무한상상실은 ‘창조를 위한 공간’이라는 무한창조공간으로서의 개념을 전제하고 있다. 창조란 자유로운 지적 활동을 토대로 한다. 도서관의 이념은 어떠한 외부적 제약 없이 자유롭게 지식과 정보를 공유하는데 있으며, 동일한 전제 하에서 상통한다. 창조의 근간에 대한 강조는 개인의 창의성 발전을 위한 기회 제공과 아동 및 청소년의 상상력과 창의성 자극을 도서관의 중요 임무에 포함시킨 IFLA/UNESCO의 공공도서관 선언에서도 잘 드러난다(IFLA 1994). 따라서 국내 도서관에서 수행되는 무한상상실의 개념은 현재 사업에서 진행되고 있는 제약적인 범주보다 광의(廣義)의 개념으로 접근되어야 한다.

이를 위해 본고에서는 ‘창조를 지원하고 사회 전반에 소통시킬 수 있는 도서관의 역할 개념’을 철학자 Rombach가 언급한 ‘공(共)-창조성’을 기반으로 해석하였다. 그리고 현재 도서관에서 무한창조공간으로 제공되고 있는 공간 개념인 메이커스페이스(makerspace)의 개념을

분석하고 그 한계점을 파악하여 도서관의 공-창조적 특질에 더욱 적합한 코워킹 스페이스(co-working space)의 개념을 소개하였다.

또한 공간 개념이 실제로 현장에서 적용되는 상황을 파악하기 위해 해외 도서관의 메이커스페이스와 국내 도서관의 무한상상실 현황을 분석하고, 실제 운영되는 코워킹 스페이스 도면을 통한 공간 사용 분석을 통해 코워킹 스페이스의 공간배치 특징을 파악하였다. 최종적으로 선행된 모든 분석을 아울러서 도서관의 무한창조공간을 코워킹 스페이스의 개념으로 확장시키는 개념적 모델링 및 무한창조공간의 단계적·장기적 운영을 위한 실제적 모델링을 제안하였다.

2. 선행연구

무한상상실 사업이 2013년을 기점으로 시행되었기 때문에 국내에서는 관련 연구가 많이 이루어지지 않았으나, 주로 도서관의 무한창조공간에 대한 연구가 중점적으로 이루어졌다. 노영희(2014)는 도서관 무한창조공간의 역할모형을 12가지로 분류하여 다양한 역할을 제시하고 그 가능성의 폭을 넓혔다. 안인자, 최상기, 노영희(2014)는 무한창조공간의 개념을 정립하고 프로그램을 중심으로 사례분석을 하여 운영에서의 방향성을 제시하였다. 노영희, 강정아, 정은지(2015)는 도서관의 무한창조공간에서 실제 프로그램을 운영함으로써 창의성이 향상되었는지를 평가하는 연구를 수행했다. 본 연구들의 가장 큰 공통점은 무한창조공간의 개념을 메이커스페이스를 중심으로 해석하고 있다는 점이다.

그러나 논문에서 제시하는 무한창조공간의 역할모형과 프로그램들의 방향성은 과학기술 및 기기의 발전에 기인한 '제작'에 초점을 맞춘 메이커스페이스의 개념보다 공유와 협업을 통해 창조성을 이끌어내는 개념에 더욱 밀접하다.¹⁾ 따라서 공유와 소통을 강조하는 새로운 형태의 작업공간인 코워킹 스페이스 개념이 더욱 적합하다고 생각되나, 국내에는 도서관과 코워킹 스페이스의 개념을 접목시킨 연구는 없었다.

해외의 경우 Bilandzic과 Foth(2013)가 오스트레일리아의 퀸즐랜드 주립도서관의 책 없는 도서관 공간인 '더 에지(The Edge)'를 대상으로 코워킹 스페이스로서의 도서관에 관한 연구를 수행한 바 있다. 그러나 이 연구는 실제 운영되는 공간의 이용자 중심 사례 연구로 기술의 발달에 의해 사-공간을 뛰어넘은 이용자 상호간의 사회적 학습(social learning)에 초점을 맞추고 있어, 코워킹 스페이스를 통한 이용자의 자유로운 창조 행위에 관한 접근은 이루어지지 않았다.

결국 도서관과 메이커스페이스, 혹은 코워킹 스페이스에 대한 접근에서는 그 공간들이 필

1) 노영희(2014)의 연구에서 제시된 12가지의 역할모형에서는 사회소통공간, 창조자원 공유공간, 전문가멘토링 및 컨설팅 공간, 창조중심 협력공간 등 최소 5개 이상의 역할모형이 창조를 위한 시발점이자 조력공간으로써, 그리고 협업의 공간으로의 개념을 내포하고 있다.

요한 궁극적인 이유, 즉 창조와 관련된 도서관의 역할에 대한 개념적 해석이 이루어지지 않았다. 또한 연구들이 메이커스페이스나 코워킹 스페이스로서의 도서관의 역할 모형에 대해서 이야기하고 있으나 이러한 역할이 효율적으로 이루어질 수 있는 공간배치에 대해서는 접근하고 있지 않으며, 설령 있다고 해도 단순한 언급 수준에서 그치고 있다. 따라서 본고에서는 도서관에 있어서의 창조의 의미에 대한 개념적 분석과 국내 무한창조공간 실정에 맞는 역할적 모델링을 중점으로 제안하고자 한다.

II. 공공도서관 무한창조공간의 개념 분석

1. ‘공-창조적 공간’으로서의 공공도서관

일반적으로 공공도서관은 스스로 관심 있는 분야의 지식을 쌓는 개별적인 평생교육 공간으로서의 역할을 주로 제공했다. 즉 도서관은 기본적으로 지인이나 친구, 가족 등과 함께 자신의 관심사를 위주로 활동하는 강한 유대의 영역(high-intensive arena)이다. ‘강한 유대의 영역’에서의 활동은 대부분 개인적인 경향으로 특징되어, 약한 상호작용으로 나타난다(Aabo and Audunson 2012, 146).

하지만 공공도서관은 그 명칭에서부터, 즉 ‘공공(公共)’이라는 표현에서부터 ‘공공공간(公共空間)’으로서의 함의를 나타내고 있다. 여기에서 규정하는 공공공간이란 18세기 계몽주의와 함께 등장한 시민계급을 중심으로, 그들이 국가에 영향을 미치기 시작한 데에서 그 시발점을 찾는다. 즉 다양한 사람들이 모여 자신의 의견을 피력하는 공론장의 개념에서 시작한 것이다(이상헌 2008, 58-59).

상호작용을 전제하는 공공공간의 공론장적인 특성으로 인해, 도서관은 강한 유대의 영역임과 동시에 약한 유대의 영역(low-intensive arena)으로서의 특징을 가지고 있다. 다시 말해, 공공도서관은 불특정 다수가 만나는 공간으로서 자신의 관심사 외에 다양성을 함께 만날 수 있는 약한 유대의 영역(low-intensive arena)으로도 기능할 수 있다. 공공도서관이 ‘약한 유대’의 만남의 장으로서 중요한 측면 중 하나는 사람들이 다양한 가치나 문화, 흥미를 가진 타인에게 노출될 수 있다는 점이다. 비록 사람들이 각자 자기 일을 하며 개인적인 공간에 있더라도 다른 사람의 존재를 인식하고 있기 때문에, 공공도서관에서는 대학도서관이나 캠퍼스에서보다도 훨씬 다양성 있는 경험을 제공받을 수 있다(Aabo and Audunson 2012, 146).

이렇듯 도서관은 개인의 지적 성숙을 위한 토대와 다양성과 조우할 수 있는 장으로서 특성을 가지고 있다. 이 두 가지의 특성은 모두 상호작용을 필연적으로 전제하게 된다. 도서관은

개인과 개인이 만나는 공간, 도서관의 장서와 개인이 만나는 공간 등, 그 관계의 종류를 막론한 상호작용을 생산하는 유대의 공간이 된다. 도서관이 가진 이 복합적 성질은 Rombach의 존재론에서 언급되는 '구조'의 '공(共)-창조적' 성질과 상통한다.

'구조'란 세계를 설명하는 근본낱말이다. 세계를 이해하고 설명하는 근본적인 용어는 실체(substanzen), 체계(system), 구조(struktur)로 변모하여 왔는데, 기원전 500년에서부터 기원후 1500년까지의 시기를 '실체'의 시기로, 기원후 1500년에서부터 2000년까지의 시기를 '체계'의 시기로, 그 뒤를 '구조'의 시기로 정의한다(Rombach 2004, 13-14). '구조'는 "본질적인 것만을 근거에 놓여 있는 영속적인 것으로 보고, 혼란스러운 구체적 현상들은 우연에 맡겨두는" 실체 존재론이나, 이 실체 구상을 대체하며 "모든 것이 하나의 유일한 연관관계를 형성하며 모든 것을 단 하나의 체계로 환원시키는" 체계 구상을 대치하는 구상이다(Rombach 2004, 28).

구조는 체계와는 전혀 달리 자가생성(自家生成, autogenese)에 의해 특징지어진다. 즉 나름대로의 방식으로 돌파(durchbruch)하고 자기를 망야적으로 구조화하며 절정에 이르고 하강(untergang, 몰락)하는 자기구축(selbstaufbau)에 의해 특징지어진다. 이 과정을 사람들은 보통 '삶(leben, 생명)'이라 부른다. 하지만 그것은 '생명체'의 생기형식일 뿐 아니라 모든 '존재자'의 생기형식이다. '죽은 존재'란 없다. 모든 것은 살아 있다. 모든 것은 자기형성과 자기상승 그리고 자기완성이란 자가생성적인 과정 속에서 자신을 조직한다(Rombach 2004, 28-29).

인간이 세상을 받아들이는 방식인 근본구조는 시기마다 변화해왔고, 근본구조는 그 시대마다 "한 시대의 인간상과 현실상을 결정하며, 그때그때 인간의 '본질'을 결정하였다." 그리고 이 근본구조의 변화는 생기사건(生起事件)을 통해서 이루어진다. 각각의 시기마다 있어왔던 근본구조들은 "결코 인간만의 업적이 아니어서, 언제나 자연과 주위세계도 함께 작용한다." 따라서 이 근본구조를 변화시키는, 즉 새로운 구조를 형성케 하는 역사적인 '생기사건'의 주체 또한 인간만이 아니다(Rombach 2004, 122-125).

생기사건은 (그 안에서는 인간과 자연, 가능성과 현실이 아직 나뉘어지지 않은 채 하나가 되어 있고, 이 나뉘어지지 않음으로 인해 공동으로만 성공에 이를 수 있는 그러한) 공동 출현의 구조생기사건(strukturgeschehen)으로서 생기한다. 우리는 이 생기사건을 '근본역사'라고 부른다. 왜냐하면 그 생기사건 안에서 역사의 근본(fundament, 토대)이 형성되기 때문이다. 이 역사적 근본이란 인간적인 것과 신적인 것, 현실적인 것과 가능한 것, 자연과 문화의 아직 너털 너털 뜯어지지 않은 총체적 구조이다. 역사적 근본, 즉 총체적 구조가 형성되는 이 과정은 '공창조적' 생기사건이다. 인간과 자연 모두의 준비되어 있음을 전제로 하는 이러한 생기사건은 어느 한편의 준비성에 의해 설명될 수 있는 것이 아니라 그들의 "공창조성"이라는 아직 나뉘어지지 않은 총체적 현상에 의해서만 설명될 수 있는 것이다. 자연적·역사적으로 출현하는 이 총체적 현상에서 비로소 사람들의 개별적 재능과 창조성이 기인한다(Rombach 2004, 126).

즉, 공-창조성은 존재자가 존재하는 방식인 '구조'의 성질이다. 일반적인 의미에서의 창조가 '누군가가' '대상물을' '만든다'는 주체-객체적 관계 속에서 형성되는 것으로 받아들여졌다면, Rombach가 제시하는 창조의 의미는 모든 존재자들과 그들의 행위 자체를 공(共)-창조로 규정짓는 광의의 개념이다.²⁾ Rombach의 입장에서 봤을 때, 현행의 창조의 의미란 결국 이미 결정된, 내재된 '실체'의 반복에 지나지 않는다. 왜냐하면 주체와 객체로 나뉘고 무언가를 만드는 일방향의 단선적인 과정은 그 개체들의 자기생성으로 이어지지 않고 주체가 가진 자아의 투영으로 귀결되는 과정이기 때문이다.

도서관의 기호학적 기의는 '모두를 위한' 공유와 소통을 위한 공간을 의미한다(박성우 2015, 387). 그리고 도서관의 공유와 소통은 한 주체의 지적 성장 뿐 아니라 내면의 성장까지 아우르는, 끝없는 자기성장의 과정이자 목표가 된다. Rombach의 철학에 근거하여, 창조 행위를 개별 존재자가 무언가를 생산하는 단선적 과정이 아닌 '나'와 '너'의 소통, 인간 이상으로의 모든 존재와의 소통에서 발생하는 자가생성 과정이자 그 구조의 양태(樣態)로 본다면, 도서관의 외부적 존재와 내부에서 일어나는 모든 행위는 '창조'의 행위가 된다. 즉 도서관 그 자체가 '공-창조적 공간'이 된다.

도서관은 '도서관'으로 인식될 수 있는 관념적인 상과 어떠한 목적을 가지고 존재하는 실체적인 상으로 양분될 수 있다(정준민, 박성우 2004, 270-271). 창조의 입장에서 도서관의 관념적 상은 이렇듯 '공-창조적 공간'이라는 개념으로 해석된다. 그렇다면 창조와 관련된 도서관의 실체적인 상은 무엇으로 규정될 수 있는가? 현재 도서관은 '무한창조공간'이라는 이름으로 도서관의 실체적 역할을 규정하고 있다. 그러나 무한창조공간은 공-창조적 공간이라는 관념적 상을 담기에 그 범위가 좁다. 따라서 공유와 협업을 중심으로 도서관의 창조적 역할을 더욱 적절하게 실체화시킬 수 있는 구조적 차원의 '코워킹 스페이스(co-working space)'를 제시하고자 한다.

2. 무한창조공간과 코워킹 스페이스

현재 우리나라 도서관에서 사용되고 있는 무한창조공간의 개념은 메이커스페이스 및 헥커스페이스로 통용되고 있다.³⁾ 메이커스페이스의 개념을 이해하기 위해서는 먼저 메이커 운동에 대한 이해가 필요하다. 메이커 운동은 기존 DIY(Do It Yourself) 문화의 발전된 형태로, ICT

2) Rombach는 “창조성이라는 유행어는 공창조성이라는 근본현상에 대한 안목을 열어주기보다는 오히려 왜곡시킨다(Rombach 2004, 126)”는 표현으로, ‘공창조성’이라는 단어가 ‘창조성’보다 광의임을 말하고 있다.

3) 창조경제의 대표적인 사례 정책인 미국 오바마 정부의 융합교육정책인 STEM에서 마련하고자 하는 창조적 공간이 메이커스페이스(Makerspace)로 규정되고 있기 때문이다. 우리나라의 융합교육정책은 예술과 인문사회를 포함시킨 STEAM(Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics)으로 정의되고 있어 그 발전방향이 다소 차이가 있다(안인자, 최상기, 노영희 2014, 144). 그러나 무한창조적 행위를 위한 공간의 마련이라는 측면에서는 그 방향성이 유사하다고 할 수 있다.

기술의 발달 및 보편화로 인해 2000년대 중반부터 활성화되기 시작한 오픈소스 제조업 운동의 일환이다. 기존의 DIY가 개인적인 취미에 국한되었다면, 메이커 운동은 오픈소스 S/W와 H/W, 3D 프린터 등의 기술이 비전문가의 영역으로 확대됨에 따라 개인 취미와 산업 영역을 아우르는 형태를 가진다(한국과학창의재단 2014, 16).

메이커스페이스는 메이커 운동의 산물로, 메이커 운동을 하는 공간을 일컫는다. 이에 관한 다양한 정의는 다음과 같다. 먼저 메이커스페이스는 공동의 관심사를 가진 사람들이 공공의 장소에 모여서 무엇인가를 만드는 공간을 미국에서 부르는 말로, 핵커스페이스라고도 불린다(안인자, 최상기, 노영희 2014, 148). 또 메이커스페이스는 ‘메이커(maker)’가 프로젝트를 상상하고, 전문가를 찾고, 무언가를 만드는 공간으로도 정의된다(Graves 2014, 8). 한편으로 메이커스페이스는 도구를 가진 커뮤니티 센터로, 커뮤니티의 구성원들이 개인이 혼자서는 손댈 수 없는 자원과 제작 작업을 수행할 수 있도록 제작 장비, 커뮤니티, 교육을 결합한 공간이라고 정의된다(“What’s a Makerspaces?” cited 2015. 11. 19).

메이커스페이스의 정의들에서 추출해낼 수 있는 공통적인 개념은 ‘장비’, ‘커뮤니티’, ‘공간’이다. 메이커스페이스는 혼자서는 접하기 힘든 장비들을 만지고 작업들을 수행하며 실제적인 생산물을 구현하는 데 초점을 맞추고 있다. 여기서 제시하는 커뮤니티는 장비를 배우기 위한 교육의 관점에서 장비를 구축한 공간을 중심으로, 강사와 수강생, 수강생과 수강생 등이 소통하는 개념이다. 즉 제작과 생산의 행위가 메이커스페이스의 가장 주된 활동으로 나타난다.

그렇다면 결과적으로 제작과 생산의 행위를 통해 메이커스페이스가 목표로 하고자 하는 바는 무엇인가? O’Reilly/DARPA Makerspace Playbook에서는 메이커스페이스의 목적으로 이용자들이 디자인, 과학, 기술, 엔지니어링, 예술, 수학 등에서의 문해력(literacy)을 함양할 수 있기를 예상하며, 무엇인가를 만드는 행위가 이런 다양한 분야에서의 문해력을 더욱 심도 있게 함양시켜주는 관문으로 기능할 수 있을 것이라고 본다. 그런데 문해력을 함양한다는 목적은 도서관이 평생교육과 지적 활동의 장으로써 근대 이후로 수행해왔던 핵심 기능과 일치한다. 즉 어떤 측면에서 도서관은 오래 전부터 메이커스페이스였던 것이다(Colegrove 2013, 2).

따라서 무언가를 ‘생산하는’ 행위는 결국 도서관의 목적을 수행하기 위한 하나의 부차적 기능이다. 특히 공간적 의미에서의 메이커스페이스는 장비를 구비해두고 이를 구현하는 역할이 가장 두드러진다. 그러나 도서관에서 무언가를 ‘만들어내는’ 창조의 행위는 단순히 장비로 구현할 수 있는 것에 한정되지 않는다. 그리고 창조는 전술했듯 삶의 일부분이며, 단순히 개인의 능력이 발휘되는 것이 아닌 외부와 상호작용하면서 폭발적으로 일어나는 공유의 과정 전체를 일컫는다. 따라서 도서관의 본질적 개념에 부합하는 창조적 공간의 개념에는 ‘공유와 협업’을 더욱 강조하는 코워킹 스페이스의 개념이 더욱 적절하다.

코워킹 스페이스는 다양한 능력과 가치관을 가진 사람들이 대화와 소통을 통해 노하우와

아이디어를 공유하면서 협업하는 공간을 의미한다(이한재 2014, 54). 프리랜서와 전문가 등이 혼자 일하면서 겪는 외로움이나, 비즈니스를 하기 위한 보다 전문적인 공간의 요구에 부응하기 위해 공간을 공유하는 것이다. 코워킹 스페이스는 협동작업을 하고, 기술을 공유하며 때로 서로 업무를 의뢰할 수 있는 기회를 제공하며, 이용자들이 더욱 생산적으로 일할 수 있도록 돕는다(Cohen 2011, 9).

코워킹 스페이스는 공간을 이용하는 사람들 사이의 연대성과 커뮤니티를 통해 존속될 수 있다. Cohen(2011)은 경제와 커뮤니티의 안정성을 기준으로 코워킹 스페이스의 시나리오를 4가지로 구축하였는데, 이러한 시나리오들의 공통점으로 커뮤니티를 꼽으며 이것이 구축되지 않는다면 존재하는 협업 체계는 더욱 악화되거나 종래에는 사라지게 될 것이라고 예측하고 있다. 메이커스페이스의 개념에도 협업(co-working)이 내포되어 있으나, 코워킹 스페이스가 본질적으로 더욱 광의의 개념이 되는 것은 바로 커뮤니티를 전제하기 때문이다. 코워킹 스페이스는 장비를 통한 생산 행위가 갖는 의미를 포괄하며, 이를 통시적으로 적용시킬 수 있는 공간 개념이 될 수 있다.

특히 공공도서관에서의 코워킹 스페이스는 도서관이 본래 커뮤니티 속에서 가지고 있는 의미와 합쳐져 그 특성이 더욱 강화된다. 책이 없는 도서관을 표방하는 퀸즐랜드 주립 도서관의 '더 에지(The Edge)'는 가벽으로 분리할 수 있는 개인 공간과 모두가 함께 만날 수 있는 공적 공간인 강당, 트여 있는 로비, 장비를 구비해 둔 랩(lab) 등으로 나뉜다(Bilandzic and Foth 2013, 258-260). 사람과 사람간의 공유를 우선하는 '더 에지'의 활동은 도서관의 자원과 이용자를 분리시키지 않고, 그 자체의 상호작용을 중시한다는 측면에서 도서관에 적용된 코워킹 스페이스의 이점을 잘 나타내고 있다.

따라서 현재 국내 및 해외의 무한창조공간을 분석하여 우리나라 도서관이 가지고 있는 문제점을 분석하고, 이에 대안으로 코워킹 스페이스의 사례를 소개하여 우리나라에 적용시킬 수 있는 무한창조공간의 모델을 제시해보고자 한다.

Ⅲ. 무한창조공간 현황 분석

1. 무한창조공간 분석

가. 조사개요

조사 대상은 국외와 국내로 나누어 조사하였다. 국외의 경우 선행논문을 참고하여 가장 활발하게 운영되고 있는 미국의 사례를 중점으로 도서관 내 메이커스페이스 6개를 선정하였다.

국내의 경우 2015년 현재 국내 도서관에서 운영 예정 및 운영되고 있는 무한상상실 13개를 대상으로 조사하였다. 조사는 2015년 8월 7일부터 22일까지 홈페이지, 이메일을 통한 서면 문의 및 전화 문의를 통해 이루어졌다. 중점적으로 조사한 내용은 다음과 같다.

- 1) 도서관 내 무한창조공간의 프로그램이 어떤 경향성을 가지고 있는가?
- 2) 도서관 내에 이를 위한 공간을 독자적으로 마련하여 운영하고 있는가?
- 3) 도서관 대비 무한창조공간의 면적은 얼마나 되는가?

특히 프로그램의 성향을 분석하기 위하여 노영희(2014)가 제시한 12개의 역할모형을 중복 대입하여 분석하였다. 하나의 프로그램이 여러 가지 역할모형을 동시에 가지고 있는 경우가 있기 때문이다. 노영희가 제시한 역할모형은 다음과 같다.

<표 1> 도서관 무한상상공간 역할모형(노영희 2014)

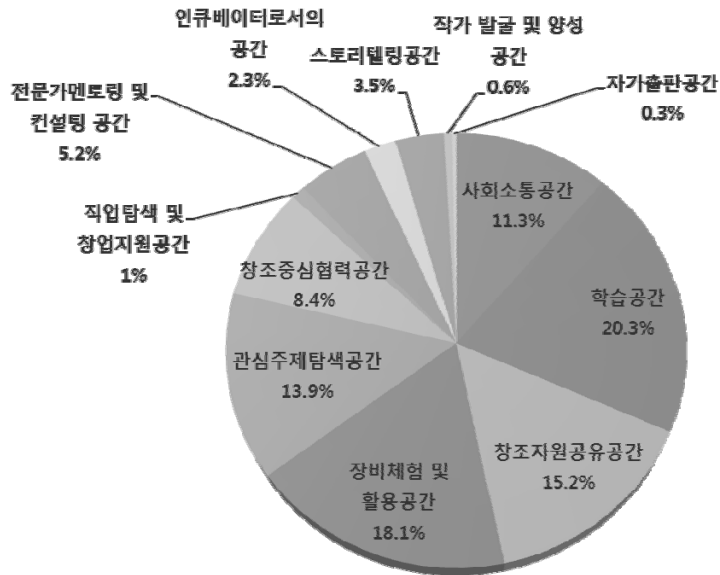
사회소통공간	모든 계층 간·지역사회 소통을 이룩해 낼 수 있는 핵심적 공간	자가출판공간	자기 스스로 자기 자신의 책을 출판할 수 있는 공간
학습공간	비공식적 학습의 기회가 주어지는 참여적 학습 공간	인큐베이터로서의 공간	협력적 브레인스토밍과 실을 통해 성공할 수 있도록 돕는 공간
창조자원 공유공간	이용자들이 모든 것을 함께 공유하고 창조할 수 있게 하는 역할	전문가멘토링 및 컨설팅 공간	특정 주제 분야의 관심이용자와 전문가를 연결하는 공간
관심주제 탐색공간	평상시 접하는 주제와 다른 주제를 심도 있게 접할 기회 제공	장비체험 및 활용공간	다양한 장비를 제공하여 체험할 수 있도록 하는 공간
직업탐색공간 및 창업지원공간	본래의 직업과, 제2의 직장 탐색 공간	창조중심 협력공간	다양한 기관과 협력하여 다양한 주제의 서비스를 제공하는 공간
작가발굴 및 양성공간	지역 내 작가커뮤니티 구축 및 육성 공간	스토리텔링공간	스토리텔러로서의 능력을 배양하고, 영상매체나 콘텐츠 등을 생산하는 공간

나. 국외 무한창조공간 분석

조사를 위하여 선정된 도서관은 존슨카운티도서관(Johnson County Library), 미줄라 공공도서관(Missoula Public Library), 새크라멘토 공공도서관(Sacramento Public Library), 페이엣빌 무료 도서관(Fayetteville Free Library), 웨스트포트도서관(The Westport Library), 브루클린 공공도서관(Brooklyn Public Library)이다.

먼저 프로그램의 경우, 국외 도서관 내의 메이커스페이스 관련 프로그램은 도서관 내에 마련한 실제 공간을 중심으로 3D 프린팅이나 프로그래밍, 재봉, 공예 등의 제작을 주 목적으로 하고 있었다. 주로 장비를 통해서 활동하는 과학 및 컴퓨터 관련 프로그램이나 예술, 공예 등의 프로그램이 주요 골자를 이루고 있었다. 따라서 “학습공간(20.3%)” 과 “장비 체험 및 활용공간(18.1%)” 의 역할이 차지하는 비중이 조사한 모든 도서관에서 높은 수치를 나타내고 있다. 이는 미국의 메이커스페이스가 오바마 정부의 융합교육정책인 STEAM에 배경을 두고 있기 때문인 것으로 보인다. 그에 따라 구축하고 있는 장비의 수 또한 매우 다양하고

폭넓었는데, 주로 제작 장치나 컴퓨터 하드웨어 등이 주를 이루었다. 특히 3D 프린터의 경우 브루클린 공공도서관을 제외한 5개 도서관에서 모두 보유하고 있었다.



〈그림 1〉 국외 도서관 내 메이커스페이스 프로그램 분석

공간의 측면에서 보면 메이커스페이스를 운영하는 해외 도서관 6개 중 브루클린 공공도서관을 제외한 5개 도서관에서 모두 ‘메이커스페이스’ 만을 위한 공간을 두고 있는 것으로 조사되었다. 그 중 페이엣빌 무료 도서관의 경우에는 타 도서관에 비하여 약 10배 정도의 면적을 메이커스페이스를 위한 공간으로 사용하고 있었으며, 전체 도서관에서 차지하는 공간 비율도 7.7%로 가장 높은 비율을 차지했다. 페이엣빌 무료 도서관은 메이커스페이스를 세 공간으로 분리시켜 3D 프린팅과 컴퓨터 HW/SW 등의 과학기술 관련, 영상촬영 및 스토리텔링 관련, 아동 관련 등으로 활동 범위를 다양하게 했다는 점에서 메이커스페이스의 개념 폭을 훨씬 넓게 적용하고 있음을 볼 수 있다. 특히 위치 접근성에 있어서도, 메이커스페이스의 독자적 공간을 마련하지 않은 브루클린 공공도서관을 포함해 모든 도서관이 1층에서 메이커스페이스의 활동을 향유할 수 있도록 했다는 점이 주지할 만하다.

〈표 2〉 국외 도서관 내 메이커스페이스 공간 분석

도서관명	메이커스페이스 독자적 공간	메이커스페이스 면적(sqft)	메이커스페이스 /전체면적(%)	메이커스페이스 운영장소
존슨카운티도서관	전용	400(37㎡)	0.5	makerspace(1층) 예정
미줄라 공공도서관	전용	325(30㎡)	0.8	다목적실(1층)
새크라멘토도서관	전용	480(44㎡)	3.7	아카이브 도서관 1층
페이엇빌 무료 도서관	전용	3000(278㎡)	7.7	여러 층의 3개 공간
웨스트포트도서관	전용	320(29㎡)	0.7	Great Hall 내(1층)
브루클린 공공도서관	겸용	-	-	중앙도서관 1층

또한, 메이커스페이스를 구축하고 있음에도 많은 도서관이 메이커스페이스 공간을 상시 개방하지 않고 있었다. 왜냐하면, 메이커스페이스는 주로 관련 장비를 구축하고 이에 맞는 프로그램을 운영하는 형태로 움직이고 있기 때문이다. 따라서 개방 시간 또한 프로그램 관련 시간이나 하루에 일정 시간을 정해놓고 개방하는 형태로 운영되는 경우가 있었다.⁴⁾ 이는 메이커스페이스를 구축하는 장비 대부분이 고가이며 이를 다루는 데에 전문적인 인력이 필요한 경우가 많기 때문으로 보인다.

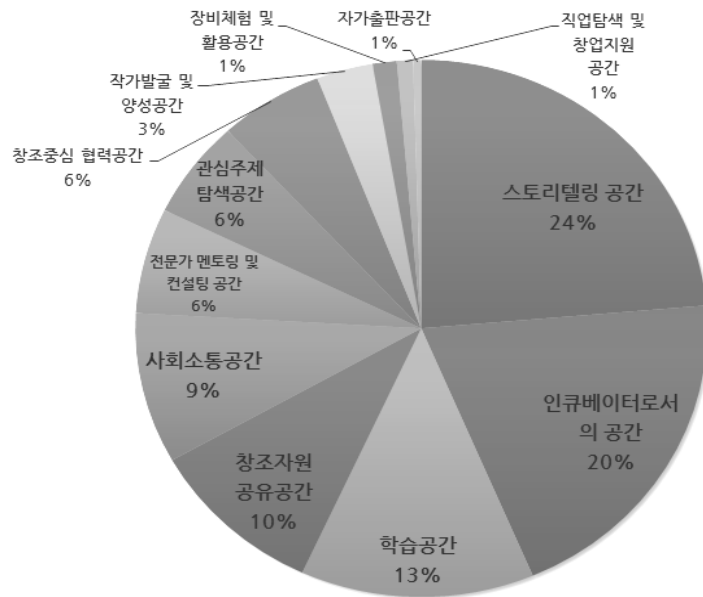
다. 국내 무한창조공간 분석

미래창조과학부와 한국과학창의재단은 ‘2013년 시범운영기관’을 선정하여 그 중, 공공도서관은 광진도서관(서울), 목포공공도서관(목포) 2개관에서 시범적으로 운영되었다. 2014년도에는 광진도서관(서울), 목포공공도서관(목포)을 비롯하여 부산시립시민도서관(부산), 수성구립범어도서관(대구), 울목도서관(인천), 제천기적의도서관(충북), 청주기적의도서관(충북), 당진도서관(충남)의 8개관에서 무한상상실을 개소하였고, 2015년도 현황으로는 서대문구립이진아기념도서관(서울), 부산광역시립중앙도서관(부산), 달서어린이도서관(대구), 천안시쌍용도서관(충남), 광양시문예도서관사업소(전남)의 5개관에서 추가적으로 개소하였다.

국내 도서관의 무한상상실은 전체 무한상상실의 프로그램 중 스토리텔링형 프로그램을 구축하는 것으로 제한되어 있다. 따라서 해외 도서관과 달리, 국내 도서관 내 무한상상실 프로그램의 기조는 “스토리텔링형 프로그램(24%)”을 중심으로 구축되어 있다. 여기에 각 도서관만의 특색을 더하여 스토리 또는 영상물이나 UCC, 도서같은 문화콘텐츠를 제작할 수 있는 공간으로 운영되고 있다. 주제적인 측면에서는 과학, 해양, 지역사회, 어린이 등에 초점을 맞추어 도서관 내 주제 특성화와의 연계되는 측면을 보여주었다. 특히 이러한 스토리텔링 능력 함양으로 창업 및 인재 양성에 조력을 도모하고자 하는 “인큐베이터 공간(20%)”으로서의 특

4) 새크라멘토 공공도서관의 메이커스페이스인 디자인 스팟은 3D 프린팅 랩으로 운영되고 있으나, 화수토요일 등 3일만 개방하고 있다. 웨스트포트 도서관의 경우 3D 프린터의 사용을 예약제로 운영하고 있어 이용자의 자유로운 접근이 제한된다.

성 또한 두드러졌다. 많은 프로그램이 스토리텔링을 위한 교육 프로그램을 개설하는 형태였기 때문에, “학습공간(13%)”으로서의 역할 또한 동시에 대두되었다.



〈그림 2〉 국내 도서관 내 무한상상실 프로그램 분석

공간적인 측면에서 보면, 위치 접근성에서는 제천 기적의도서관과 청주 기적의도서관을 제외한 모든 곳에서 2층 이상에 무한상상실을 위치해놓아 상대적으로 접근성이 약화되는 것을 볼 수 있다. 이는 국내 도서관 특성 상 상대적인 지대(地代) 부족으로 인한 결과로 보인다.

특히 국내 도서관은 무한상상실만을 위한 공간을 따로 편성한 경우가 6개관이었다. 주로 도서관 내 기존 다목적실이나 열람실 등을 개조하여 무한상상실을 위한 용도로 개편해 활용하여, 다른 용도로 함께 공유하는 경우가 많았다.⁵⁾ 다른 8개 도서관의 경우에는 문화강좌실이나 소극장, 동아리실 등의 공간을 활용해서 무한상상실을 프로그램으로 운영하였다. 특별한 장비를 마련한 경우는 광진정보도서관의 경우에 한정되었는데, 도서관 공간 유용의 문제 및 현실적 예산의 문제 때문인 것으로 보인다.

따라서 국내 도서관 무한상상실의 경우 완전히 독자적인 공간을 배정받아 상시 개방한다기보다 다용도 공간에서 프로그램을 위한 공간으로 활용되는 경우가 압도적이라고 할 수 있다.

5) 광진정보도서관의 경우 도서관 열람실을 개조하여 녹음실, 영상편집실, 소강의실을 신설하였다. 목포공공도서관의 경우 해양과학자료실과 해양과학상상교실 등에 무한상상실 프로그램 전용 공간을 배치하였다. 서대문구이진아기념도서관의 경우 3층에 있는 강의실을 무한상상실이 운영되는 개별 공간으로 활용하고 있다.

따라서 국내 무한상상실 현황에서는 도서관의 본래 역할인 사회소통공간 및 창조중심 협력공간, 창조자원 공유공간의 역할은 상대적으로 약화되는 경향을 보인다.

<표 3> 국내 도서관 내 무한상상실 공간 분석

도서관명	무한상상실 독자적 공간	무한상상실 면적(m ²)	무한상상실/전체면적(%)	무한상상실 운영장소
광진정보도서관	전용	90.51m ²	1.2	무한상상실(2층)
부산시립시민도서관	전용	575m ²	4.6	무한상상실(3층)
수성구립범버도서관	겸용	-	-	문화강좌실(4층) 국제자료실(2층)
율목도서관	겸용	-	-	소극장(2층)
제천기적의도서관	전용	39.6m ²	0.8	무한상상실(1층)
청주기적의도서관	겸용	-	-	동아리실(1층)
당진도서관	겸용	-	-	다목적실(3층)
목포공공도서관	전용	52.65m ²	0.9	해양과학교실(3층)
서대문구이진아기념도서관	전용	73.77m ²	2.7	무한상상실(3층)
부산광역시중앙도서관	겸용	-	-	시청각실(4층)
달서어린이도서관	겸용	-	-	강의실
천안시쌍용도서관	전용	165m ²	3.4	무한상상실(2층)
광양시문예도서관사업소	겸용	-	-	시청각실(3층)

라. 무한창조공간 분석

무한창조공간의 분석은 <표 4>와 같으며 2가지의 주된 특성을 가지고 있다.

<표 4> 국내 및 국외 무한창조공간 특성

공통점	차이점	
	해외	국내
· 프로그램 위주의 활동 · 상시 개방하지 않음	· 위치 접근성 강함(1층) · 과학 및 기술 관련 프로그램 · 장비 중심의 시설 구축	· 위치 접근성 약함(2~4층 중심) · 스토리텔링 중심 프로그램 · 장비 구축 어려움

첫째, 해외와 국내 모두 프로그램 위주의 활동이 이어지고 있다는 점이다. 해외의 경우 과학기술을 중심으로, 국내의 경우 스토리텔링을 주제로 하여 도서관 프로그램을 운영하는 형태로 이루어지고 있다. 주로 '창조'라는 주제를 한 도서관 프로그램이 무한창조공간의 현실적인 구현 형태로 여겨지고 있다. 이는 자율적인 소통이 아니라 개개인의 능력 발현을 지원하고 이를 위한 교육을 진행하는 형태이다.

둘째, 그렇기 때문에 도서관 무한창조공간이 있다고 해도 상시적으로 개방하지 않는다. 장비나 프로그램의 문제, 혹은 강의실 및 다목적실로 겸용되는 공간이기 때문에 상시적으로 공간을 개방할 수 없는 것이다. 그 결과 프로그램으로서의 성질이 더욱 강해진다. 특히 우리나라 도서관의 경우 현실적인 차원에서 해외와 같은 과학기술 및 장비 위주의 메이커스페이스

는 애초에 구현하기 어려우며, 스토리텔링 중심의 프로그램은 도서관의 기존 프로그램과 유사하게 운영되어 다른 프로그램과의 차별성이 모호하다.

특히 프로그램 중심성으로 인해, 무한상상실이 상상과 창조를 위한 자유로운 공간으로 기능하는 것이 아니라 기능적인 성질을 띠게 된다. 그 결과 모두가 자유롭게 왕래하는 1층에 무한상상실을 위치시킴으로써 약한 유대의 만남의 가능성이 상대적으로 높은 해외 도서관의 메이커스페이스와는 달리 국내의 무한상상실은 주로 2~4층에 위치해있어 강한 유대의 만남이 더욱 중점적으로 이루어진다. 따라서 국내의 무한상상실이 가지고 있는 기조는 국내 도서관의 현실과 밀접하게 어울리지 않는다고 볼 수 있다.

2. 코워킹 스페이스 공간 분석

가. 분석 대상 및 기준

Symmetry50⁶⁾이 선정한 100개의 코워킹 스페이스 중 상위 20개를 대상으로 하여 연구 목적으로 평면도(floor plan)를 요청하였다. 그 중 답장을 통해 평면도를 제공해준 임팩트 허브 오클랜드(Impact Hub Oakland), 이지 스페이스(EZ Space), 워크 프로그레스(Works progress) 등 3개 코워킹 스페이스를 대상으로 공간 사례 분석을 수행하였다. 민간 코워킹 스페이스의 경우 사적 공간 대여를 포함한 다양한 공간을 마련하고 있으나, 주 분석의 대상으로는 협업을 위해 배치된 공간을 대상으로 한다.

코워킹 스페이스는 다양한 기능이 혼재된 복합화 공간이다. 코워킹 스페이스의 복합적 역할이 도서관에 어떻게 구축되어야 할지를 알아보기 위해, 김세영(2013)의 논문에서 제시된 공공공간의 프로그램 복합화에 따른 특성 분류를 기준으로 분석하였다. 분석에 표기된 ‘기능’의 기호는 모두 논문에서 발췌한 것이다. 논문을 기반으로 제시된 중점 분석 내용은 다음과 같다.

- 1) 코워킹 스페이스 사용자의 경험은 어떤 특질에 기반을 두는가?
- 2) 코워킹 스페이스는 여러 공간의 다양한 기능들을 어떤 방법으로 복합화하고 있는가?
- 3) 코워킹 스페이스는 공공공간으로서의 특성을 어떻게 가지고 있는가?

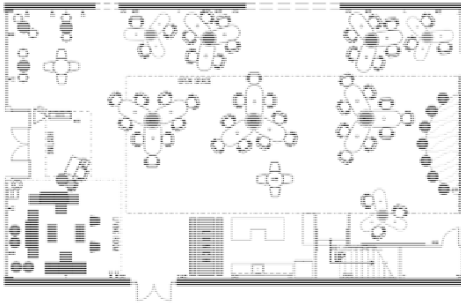

6) 2014년에 만들어져 스타트업과 1인 사업자, 프리랜서 등을 위한 부기 서비스(bookkeeping service)를 제공하는 업체.(Symmetry50. <<http://www.symmetry50.com/about/>> [cited 2015. 8. 22])

〈표 5〉 사용자 중심의 공공공간 분석 기준(김세영 2013, 55-57)

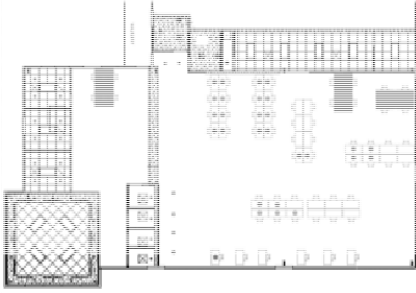
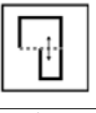
사용자 경험 유형	물리적 경험	· 사용자의 움직임에 반응. · 물리적 공간의 구조와 형태가 사용자의 반응, 행위, 정보에 따라 다양한 결과 도출. · 경험 및 참여 중심의 효과가 극대화.
	유회적 경험	· 공간 자체가 주는 정보 및 사건 및 이벤트에 의해 사용자의 전개 및 변화. · 전시 및 상업 공간에서 영상, 동작인식 반응 시스템에 의한 움직임의 극대화 효과.
	감성적 경험	· 시각적 이미지 통한 디지털 아트의 다양한 기술과 미술양식 융합새로운 경험 창출 · 여러 감각과 매체 복합으로 사용자가 이전 공간에서 경험할 수 있는 범위와 대상을 넓히는 것
프로그램 복합화 기능	분리(A, B)	· 각각의 독립된 공간의 기능이 존재
	통합(A+B)	· 두 개의 분리된 기능을 한 공간으로의 병합
	가변(A or B)	· 공간 내 상황에 따른 공간 통합 및 분리 가능
	연속(A→B→C)	· 복합 프로그램 기능의 연속적 연결 · 단일 흐름에 의한 공간의 유동성, 가변성
	열립(A+B)	· 시각적으로 완전히 오픈된 공간에 의한 통합, 가변, 연속, 침투 기능이 잠재되어 있음
	침투(A>B or A<B)	· 공간의 기능 혹은 공간의 배치 규모에 의한 상호 침투에 의한 공간의 기능 변화 가능
공공공간 특성	복합성	· 내부 및 외부, 기능과 기능의 고정된 공간에서 중심을 분산하고 분산 배치된 프로그램들 사이의 새로운 관계를 제공하는 것
	가변성	· 고정되어진 경계에 대한 공적공간과 사적공간의 매개적 역할을 하며 공간의 활용적 측면이 다양하게 제공됨. 커뮤니티 시설로서 상호작용 가능한 활성화 방안을 가능케 함
	개방성	· 모든 사용자에게 물리적, 시각적으로 쉽게 접근할 수 있어 공간계획에 유용한 요인으로 작용

나. 분석 내용



〈표 6〉 임팩트 허브 오클랜드(Impact Hub Oakland) 공간 분석

이름	임팩트 허브 오클랜드(Impact Hub Oakland)					
개요	· 2005년 영국 런던에서 시작하여 전 세계적으로 퍼진 코워킹 스페이스의 지점 · 현재 전 세계에 7,000명 이상의 회원과 50개 이상의 지점을 보유 · 극장, 연회장, 소규모 회의실 등 비즈니스 활동을 위한 다양한 공간을 제공 및 대어					
공간 분석	공간	도면				
		특징	· 개인 작업공간, 휴식공간, 접대공간, 식사공간이 공간 구분 없이 하나의 홀에 존재 · 작업공간의 테이블이 개인작업 및 협업이 자유롭게 가능한 형태 · 용도가 자유로운 구조물: 우측 반원형 계단, 휴식 장소 혹은 자유로운 자세의 업무 장소로 활용 가능. 명확히 용도가 규정되어있지 않아 자유로운 전용 가능			
분석 내용		기능	특성	경험유형	사용자 경험 유형	
		통합	복합성	√	물리적 경험	· 명확한 용도가 정해져있지 않아 자유롭게 공간을 전용할 수 있음 · 이용자 의도에 따라 공간의 활용성은 극대화시킬 수 있음
			가변성	√		
			개방성	√		

〈표 7〉 이지 스페이스(EZ Space) 공간 분석

이름	이지 스페이스(EZ Space)						
개요	<ul style="list-style-type: none"> · 존 마흔과 데본 닉슨이 2012년 애리조나에 만든 코워킹 스페이스 · 1인 사업가, 프리랜서, 독립적 전문가들을 위해 만든 공간 · 커피숍, 도서관, 레스토랑 및 기본적 시설을 제공하며 비즈니스를 지원 						
공간 분석	공간	도면					
		특징	<ul style="list-style-type: none"> · 개인 작업공간 중심으로 주변에 비즈니스를 위한 공간(미팅 룸, 폰부스 등) 배치 · 업무 기능을 중심으로 배치한 구조 · 사적 업무공간(미팅 룸) 등을 유리벽으로 둘러 개방적 느낌을 주고, 가변적인 느낌을 줌 				
분석 내용	가변	기능	특성		사용자 경험 유형		
			복합성	√	물리적 경험	경험유형	특징
			가변성	√			
			개방성				
가변			<ul style="list-style-type: none"> · 업무 기능이라는 이용자 공통의 목적을 기반으로 개별적 행동 수행 가능 · 필요에 따른 기능별 공간 유용(미팅 룸, 개인 작업공간, 폰부스 등)을 통한 경험 수행 				




〈표 8〉 워크 프로그레스(Works progress) 공간 분석

이름	워크 프로그레스(Works progress)						
개요	<ul style="list-style-type: none"> · 제시 립프와 마니 추아가 2012년 만든 코워킹 스페이스 · 자유롭게 전용 가능한 협업 공간과 개인 오피스 등을 공유하는 소규모 커뮤니티 · 요리 프로그램과 소수자 및 여성들을 위한 비즈니스 프로그램 등 개최 						
공간 분석	공간	도면					
		특징	<ul style="list-style-type: none"> · 로비를 중심으로 코워킹 스페이스를 두 곳으로 분할 · 개인 작업을 위한 분리된 전용 사무실(private office)를 코워킹 스페이스 내에 별개로 위치시킴 · 업무 기능 중심의 다른 코워킹 스페이스와 달리 커뮤니티 기능 중심의 프로그램 활성화 				
분석 내용	침투	기능	특성		사용자 경험 유형		
			복합성	√	물리적 경험	경험유형	특징
			가변성	√			
			개방성				
침투	연결	분리	<ul style="list-style-type: none"> · 개인 업무 따라 공간을 이용할 시 발생하는 경험의 총화 · 커뮤니티성이 강조된 프로그램 등에 기반한 경험 				

다. 분석 결과

3곳의 코워킹 스페이스 공간을 분석한 결과는 다음과 같다.

<표 9> 코워킹 스페이스 공간 분석

기능			공공공간 특성		사용자 경험 유형	
			복합성	✓	물리적 경험	· 사용자 중심의 공간 제공 · 제공되는 이벤트· 프로그램은 부차적 요소 · 전체 건물 내에서 가장 기본적으로 제공되며, 자유로운 공간으로 기능
			가변성	✓		
통합	가변	침투	개방성	코워킹 스페이스가 전체 시설에서 중앙 홀처럼 기능할 경우		

첫째, 코워킹 스페이스들은 대표적으로 복수의 공간 기능을 통합이나 가변, 침투 등을 통해 구현한다. 개인의 업무공간을 중심으로 주변의 보조 공간 기능들이 함께 있는 형태로 비동일적인 공간 기능의 적용을 보여준다. 아예 기능별 구분을 두지 않거나(임팩트 허브 오클랜드) 유리벽 등을 통해 구분해두면서(이지 스페이스) 공간 전체가 하나의 공간이라는 일체감을 제공한다.

둘째, 코워킹 스페이스들은 복합성과 가변성을 가지며, 주로 전체 건물 내에서 코워킹 스페이스가 가장 핵심적인 위치에 자리해있다. 도서관이나 폰 부스, 미팅 룸 등의 공간 등은 코워킹 스페이스를 중심으로 주변에 부차적으로 붙어있는 형태이다. 따라서 특정한 기능이나 이벤트 중심이라기보다, 이용자가 공간을 통해 경험하는 물리적 경험이 중심이 된다. 개방성 또한 코워킹 스페이스 자체가 전체 시설에서 가장 접근성이 뛰어난 위치에 있는 경우⁷⁾ 누구나 왕래할 수 있는 개방성을 가지게 된다. 그러나 기본적으로 민간 코워킹 스페이스는 개별적 업무 행위 수행을 위한 회원제의 느낌이 강하기 때문에 개방성은 소속된 사람들이 아니라면 상대적으로 약화된다.

이를 통해 도서관에 시사할 수 있는 점은 다음과 같다. 첫째, 코워킹 스페이스는 전체 시설의 중심에 자리해야 한다. 약한 유대의 만남과 강한 유대의 만남이 동시에 이루어질 수 있는 코워킹 스페이스는 그 자체로 도서관 이용자의 핵심적인 활동 공간이 되며, 여기에서 발생하는 활동이 도서관의 기능으로 연결될 수 있는 통로가 되어야 한다.

둘째, 도서관의 코워킹 스페이스의 공간 배치는 달라야 한다. 현재 분석한 코워킹 스페이스의 형태는 일견 도서관 열람실의 형태와 유사하다. 그러나 도서관의 열람실은 공부나 독서 등 극히 제한적인 활동에만 적용되어, 공간의 자율성에 비하여 오히려 더욱 제한적인 기능을

7) 임팩트 허브 오클랜드의 경우 1층에 코워킹 스페이스가 위치해있고, 2층에 발코니와 같은 형태로 미팅 룸 등이 위치해있다. 유리벽으로 되어 있고, 중심부를 비워두어 모두가 공유할 수 있게 된 공간이다.

가진 공간으로 인식되고 있다. 만일 코워킹 스페이스의 공간구성을 그대로 도서관에 적용할 경우, 기존의 도서관 기능에 익숙한 사람들에게 코워킹 스페이스는 오히려 또 다른 독서실 열람실로 취급될 수 있다. 따라서 상기에 언급한 코워킹 스페이스의 특징, 즉 공간의 기능적 통합 및 가변을 통해 물리적 경험을 최대한 활용할 수 있는 방향을 살려, 도서관만의 코워킹 스페이스 공간 설계를 새로이 적용해야 할 것이다.

IV. 코워킹 스페이스로서 공공도서관 무한창조공간 모델링

1. 개념적 모델링

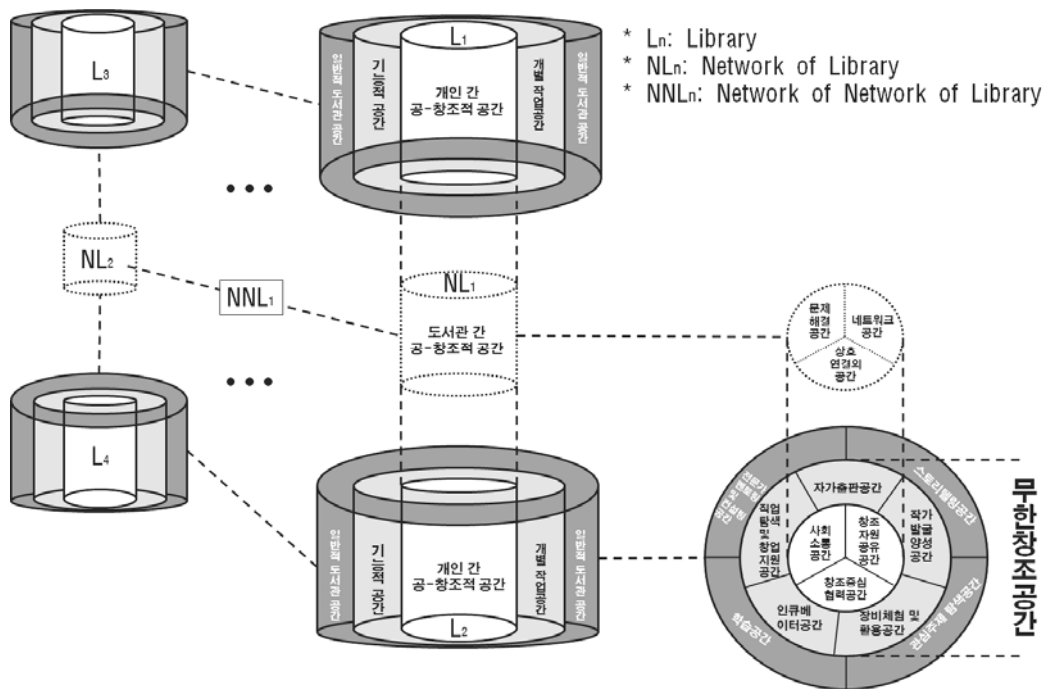
기존의 공공도서관 무한창조공간은 창조를 개인의 소산이자 '만들'의 수준에서만 바라보았다. 그 결과 무한창조공간의 프로그램은 교육의 관점에서 제작을 후원하고 장비를 지원하는 수준에서 이루어졌다. 그러나 도서관의 본질이 공유와 소통이며, 지적 창조를 위한 시발점임을 고려해야 한다. 따라서 무한창조공간은 이용자의 자유로운 활동을 보장하는 코워킹 스페이스로서 모든 도서관 기능의 중심이 되며 또한 그 기능이 발원하는 공간이어야 한다.

<그림 3>은 공공도서관의 무한창조공간에 대한 개념적 모델링이며, 노영희(2014)가 제시한 무한창조공간의 역할모델 12개를 3개의 수평적 층위에 나누어 개별 도서관 층위에 전사시킨 것이다. 이에 도서관의 무한창조공간은 역할과 기능에 따라 3가지 층으로 다음과 같이 설명할 수 있다.

첫 번째 공간은 도서관의 중심에 위치하는 '공-창조적 공간'이다. 이 곳은 만인이 공유하며 영감을 얻을 수 있는 공간으로, 도서관 내에 존재하는 '개인 간 공-창조적 공간'과 도서관 간의 교류를 촉진하는 확장된 구조의 '도서관 간 공-창조적 공간'으로 나뉜다. '개인 간 공-창조적 공간'은 이용자들이 협업과 소통, 그리고 개인적 업무까지 다양하게 볼 수 있는 코워킹 스페이스를 기반으로 한다. 따라서 이 공간은 사회소통공간, 창조자원 공유공간, 창조중심 협력공간으로서의 역할을 한다. '도서관 간 공-창조적 공간'은 주체를 개인이 아닌 도서관으로 봄으로써, 도서관 상호간의 공유와 소통을 촉진하는 네트워크 관계로 구성된다. 이 경우 '도서관 간 공-창조적 공간'은 문제해결의 공간이자 네트워크의 공간, 그리고 상호 연결의 공간으로서 존재하는 개념적·가상적 공간으로 존재한다.

두 번째 공간은 도서관 내부에서 '공-창조적 공간'의 바깥쪽에 위치하는 '기능적 공간'이다. '기능적 공간'은 자신의 행위에 몰두하며 공-창조적 공간을 보조하는 공간이다. 따라서 '기능적 공간'에는 이용자들이 '필요로 하는 실질적인 기능'을 지원하기 위한 장비 및 프로그램 등

이 존재한다. 이 두 번째 공간에 메이커스페이스 등이 가지고 있는 과학적 기술과 장비 구축 등 기능적으로 창조 행위를 지원해줄 수 있는 요소를 구축해야 한다. 이 공간은 자가출판공간, 작가발굴 양성공간, 장비체험 및 활용공간, 인큐베이터 공간, 직업탐색 및 창업지원 공간 등의 역할을 한다.



<그림 3> 공공도서관에서의 무한창조공간 개념적 모델링

상기에서 언급한 2가지의 공간은 도서관의 핵심이며 직접적인 ‘무한창조공간’으로 정의된다. 이 층위의 바깥에 세 번째 공간, 즉 우리가 일반적으로 인식하고 있는 도서관의 기능이 존재한다. 이 ‘일반적 도서관 공간’은 무한창조공간을 지원해주며, 스토리텔링 공간, 관심주제 탐색공간, 학습공간, 전문가 멘토링 및 컨설팅 공간의 역할을 한다. 그러나 이 일반적 도서관 공간 또한 도서관 전체의 관점에서는 ‘무한창조공간’으로 확장되며, 도서관의 창조적 구조를 구성하는 요소가 된다.

즉 ‘도서관의 무한창조공간’ 개념은 도서관 바깥에서 보면 ‘무한창조공간적 도서관’이라는 확장된 구조가 되는 것이다. 이는 ‘도서관 간 공-창조적 공간’의 개념에서처럼, 주체를 ‘이용자’나 ‘사서’ 등의 제약적 관점이 아닌 확장된 관점으로 제시한다. <그림 3>에서 나오듯 개별 도서관을 L로, 그들간의 관계가 구축되는 도서관 간의 공-창조적 공간을 NL로, 이 네트워크

의 연결을 NNL로 기호화하였을 때, 각각의 기호는 그 주체의 변화만 바뀔 뿐 동일한 구조의 확장으로 존재하게 된다.

2. 실체적 모델링

무한창조공간적 도서관의 개념적 상을 실체에 적용시키기 위해서는 실체적인 역할이 제시되어야 한다. 그렇지 않은 상태에서 무작정 도서관에 무한창조공간을 구축한다면 기존의 도서관 공간 담론에서 벗어나지 못한 채 또다시 몇 가지의 기능에 얽매인 공간으로 구성될 수밖에 없다. 따라서 무한창조공간적 도서관을 위한 코워킹 스페이스의 개념을 실현시키기 위해서는 3가지의 역할이 필요하다.

가. 무한창조공간의 상시 개방

도서관의 사상을 아우르고 관통하는 코워킹 스페이스로서의 무한창조공간 개념을 적용시키기 위해서 무한창조공간은 지금과 같이 필요에 의해서만 개방되는 것이 아닌 상시 개방된 공간이어야 한다. 도서관이 규정한 목적이 아닌 자신의 목적의식을 가지고 자유롭게 방문할 수 있는 공간으로 구축되어야 한다.

하지만 새로운 개념의 무한창조공간이 별다른 준비과정 없이 곧바로 열렸을 경우 열린 작업 공간은 단순한 열람실처럼 이용될 위험을 가지고 있다. 따라서 곧바로 무한창조공간을 개방하는 것은 적절하지 않다. 대신 지역주민들에게 무한창조공간의 목적과 이용 방법을 제시하기 위한 방법론 중 하나로 기능적 작업 공간을 단계적으로 공개하는 역할 모델링을 구축할 수 있다.

〈표 10〉 도서관 코워킹 스페이스의 개방에 대한 역할 제안

	→		
	프로그램 연계 운영 단계	제한적 개방 단계	완전 개방 단계
대상	도서관 관련 프로그램 강사	일반인 중 신청자	일반 이용자
제공	수업 관련 공간	분기별 자유 활동 공간	개방 운영 및 자유로운 전용
내용	도서관 프로그램 상설화	· 공간 활용 결과물 공유 및 토론 · 공간 활용자 간 친목 도모 행사	이용자에 따른 공간 활용 지원
효과	· 도서관 프로그램과 코워킹 스페이스 개념 인식 접목 · 전문가 간 협업 촉진	무한창조공간 역할 인식 확장	도서관의 능동적 이용 활성화

나. 개인 간 공-창조적 공간과 기능적 공간의 연결

개인 간 공-창조적 공간과 기능적 공간은 구분되지 않고 서로 연결되어야 한다. 가벽이나 홀딩도어, 유리창 등의 도구는 이러한 공간적 연결을 가능케 만든다. 이미 충분히 많은 기능

을 가지고 있고 이에 따라 세분화된 도서관 공간에서 사적 몰입 공간을 이 이상 독립적으로 구축하는 것은 자칫 잘못하면 독서실로 악화될 여지가 있으며, 공간을 더욱 복잡화시킨다. 따라서 이용자들이 지인과 자기 관심사를 탐구하기 위한 강한 유대의 만남과 다양성을 접하게 되는 약한 유대의 만남을 자유롭게 전용할 수 있도록, 그리고 나아가 필요에 따라 공간 전체를 유용할 수 있도록 공간을 연결시켜야 한다.

다. 창조 행위의 간접적 지원

도서관은 이제까지 프로그램을 주도하는 형태로 이용자들에게 무한창조공간을 제공해왔다. 그러나 그 접근 방식을 간접적으로 바꿔야 한다. 즉 장비 이용, 학습, 관심주제 탐색, 전문가 컨설팅 등의 기능을 주도적인 프로그램으로 구축하는 것이 아니라, 이용자의 요청과 연계하여 구축하는 등의 방식을 고려해야 한다. 즉 프로그램을 제공함에 있어서도 도서관의 임의적 입장이 아닌 이용자의 무한창조공간 이용 동향을 우선적으로 고려 후 판단해야 한다.

V. 결론

도서관에 무한창조공간의 개념이 들어선 것은 2013년 미래창조과학부의 정책에 의거한 것이었다. 유관기관으로서 협력적 관계에 있는 도서관의 무한창조공간은 스토리텔링이라는 극히 제한적인 분야에 머무를 수밖에 없었다. 하지만 도서관이 창조를 위한 공간으로서 가진 가능성은 훨씬 크다. 따라서 국내 도서관의 무한창조공간에 대한 다른 방식의 접근이 필요하다.

창조라는 개념이 단순히 제작이나 스토리텔링 등 무언가를 ‘생산’해내는 행위에 그친다고 규정할 경우, 그 것은 생산자와 생산물을 주체-객체적 계층관계로 해석하는데 그치게 된다. 하지만 창조는 일방향적이거나 단선적인 관계가 아니며, 인간 이상으로의 모든 존재와의 소통에서 발생하는 자가생성 과정이자 그 구조의 양태(樣態)이다. 이러한 공-창조성의 논조에 입각하여 창조의 시원을 소통과 공유로 삼는다면, 이는 도서관이 가지고 있는 본질적 가치와 일치한다. 또한 무언가를 제작하는 행위의 목적이 사물 및 현상을 관통하는 문해력을 획득하기 위한 과정임을 고려했을 때 무한창조공간은 결국 본질적으로 도서관 그 자체가 된다. 따라서 도서관의 무한창조공간에는 기존에 접근하던 장비와 제작 중심의 메이커스페이스 개념이 아닌, 협업과 공유의 관점을 중심으로 하는 코워킹 스페이스의 관점이 더욱 적절하다.

코워킹 스페이스는 메이커스페이스가 제작이라는 목적 아래에서의 커뮤니티 구축과 협업을 지향점으로 삼고 있다는 점에서 메이커스페이스의 광의로 해석된다. 코워킹 스페이스는 공간적으로 중심부에 개인이 자유롭게 개별적 작업 및 협업을 구가할 수 있는 공간을 제공하고 주변에

미팅 룸, 폰 부스, 독립 사무실 등 기능별로 분화된 보조 공간을 제공한다. 공간의 다양한 기능을 합칠 때 구분을 두지 않거나 투명한 유리벽 혹은 가벽을 설치해두는 형태로 공간의 경계를 허물며 가변성과 복합성을 높인다. 특히 코워킹 스페이스는 전체 건물의 중간에 위치해 있으면서 만인이 아이디어를 공유하고 이를 통해 상상력을 촉발시킬 수 있는 공간으로 기능한다.

따라서 창조를 위한 공간으로서의 도서관은 코워킹 스페이스를 중심으로 운영되어야 한다. 가장 핵심적으로는 코워킹 스페이스로서의 ‘공-창조적 공간’을, 그 다음으로 개인의 구체적인 활동을 지원할 수 있는 메이커스페이스의 기능을 포함한 ‘기능적 공간’을 운영한다. 이 무한창조공간을 보조하는 역할로 도서관의 일반적 기능을 전사시켜야 한다. 이용자 중심의 공간 배치와 창조행위 지원을 중심으로 한 무한창조공간의 개념은 결국 단순한 ‘도서관 내 무한창조 공간’이 아닌, ‘무한창조공간적 도서관’으로 도서관 내부에서 나아가 도서관 간의 관계로도 구축될 수 있어야 한다.

본 연구의 한계점은 다음과 같다. 먼저 코워킹 스페이스에 대한 공간 분석에 초점을 맞추면서, 프로그램 분석을 제대로 수행하지 못했다. 코워킹 스페이스의 프로그램은 이용자들 간의 친목을 도모하고 이들의 창조성 및 생산성을 끌어올릴 수 있는 방향으로 운영되므로, 프로그램 분석 측면에서의 연구가 필요하다고 본다. 또한 본 연구는 도서관을 건축하는 과정에서 참고될 수 있으나, 이미 건축되어 활용할 수 있는 공간이 부족한 도서관에 대해서는 실질적으로 활용될 수 있는 가능성이 매우 적다.

도서관은 공(公), 공(共), 공(空) 등 세 가지 공을 모두 가진 공간이다. 사회적인 차원에서 공익을 위한 공간이며, 동시에 모두를 위한 공간이기도 하다. 그렇기 때문에 비어있고, 무엇으로든지 전용할 수 있는 공간이 될 수 있다. 이제까지 도서관은 장서를 중심으로 한 기능주의적 공간 구성에 힘써왔고, 그것은 실제로 도서관에 대한 공간적 이미지를 하나로 고착화시키는데 기여했다. 그러나 앞으로 건축할 새로운 도서관은 외연을 더욱 확장하는 방향으로 나아가야 한다. 특정한 기능을 중심으로 하기보다 사회적 패러다임의 변화에 유연하게 적응할 수 있는 공간이 되어야 한다. 그리고 이런 ‘무한창조공간적 도서관’은 도서관의 지속가능성을 증명할 수 있는 시발점이 될 것이다. 따라서 향후의 도서관은 무한창조공간을 단순한 정책적 협력의 입장이 아닌 개념적·공간적 차원에서 접근해야 할 것이다.

참고문헌

- 김세영. 2013. 사용자 중심의 공공성 실현을 위한 공공도서관의 공간 계획 및 특성에 관한 연구. 『한국실내디자인학회 논문집』, 22(3): 52-60.

- 김영환. 2015. 창업지원 코워킹스페이스 현황 및 활성화를 위한 정책 과제. 『STEPI Insight』, 164: 1-35.
- 노영희, 강정아, 정은지. 2015. 공공도서관 무한창조공간 프로그램과 창의성간의 관계에 대한 평가 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 46(2): 71-111.
- 노영희. 2014. 도서관 무한창조공간 구축 및 운영모형 제안에 관한 연구. 『정보관리학회지』, 31(1): 53-76.
- 무한상상실 홈페이지. <<http://www.ideaall.net>> [인용 2015. 8. 15].
- 미래창조과학부, 한국과학창의재단. 2014. 『무한상상실 매뉴얼』. 서울: 미래창조과학부.
- 박성우. 2015. 공공도서관 다문화서비스를 위한 상호문화 관점의 수용. 『한국문헌정보학회지』, 49(3): 371-392.
- 안인자, 최상기, 노영희. 2014. 도서관 무한창조공간의 개념 및 프로그램에 관한 연구. 『정보관리학회지』, 31(2): 143-171
- 이상현. 2008. 공공영역과 공공디자인 - 공공영역과 공공건축, 공공디자인. 『건축과 사회』, 11: 57-65.
- 이한재. 2014. 한국형 코워킹 스페이스 실내건축에 관한 연구. 『2014 한국생태환경건축학회 추계 학술발표대회』. 2014년 11월 21일. 서울: 한국과학기술회관, 54-55.
- 전동진. 2007. 구조존재론 - 인간과 자연의 공창조성의 철학 -. 『하이데거연구』, 15: 439-470.
- 정준민, 박성우. 2004. 정보의 유비쿼터스적 해석을 통한 도서관 본질에 관한 연구. 『정보관리학회지』, 21(4): 265-279.
- 한국과학창의재단. 2014. 『국내외 메이커 운동 사례조사 및 국내 메이커 문화 활성화 방안 정책 연구』. 서울: 동연구원, 2014-정책연구과제.
- Aabo, Svanhild. and Ragnar Audunson. 2012. "Use of Library Space and the Library as Place." *Library and Information Science Research*, 34: 138-149.
- Bilandzic, Mark and Marcus Foth. 2013. "Libraries as Co-working Spaces: Understanding User Motivations and Perceived Barriers to Social Learning." *Library Hi Tech*, 31(2): 254-273.
- Cohen, A. M. 2011. "Four Scenarios for Co-working: Sharing Workspace Offers Potential Benefits in an Uncertain Economy." *The Futurist*, 45(4): 8-10.
- Colegrove, T. 2013. "Editorial Board Thoughts: Libraries as Makerspace?." *Information Technology & Library*, 32(1): 2-5.
- EZ Spaces Homepage. <<http://www.ezspaces.com/about.php>> [cited 2015. 8. 22].
- Graves, C. 2014. "What is a Makerspace?." *Knowledge Quest*, 42(4): 8-13.

- IFLA. 1994. *IFLA/UNESCO Public Library Manifesto*. <<http://www.ifla.org/publications/iflaunesco-public-library-manifesto-1994>> [cited 2015. 8. 18].
- Impact Hub Oakland – About Us. <<http://oakland.impacthub.net/coworking-space-oakland-our-story-2/>> [cited 2015. 8. 22].
- Kelly, A. 2013. “Why Do We Need One of Those?: The Role of the Public Library in Creating and Promoting Makerspaces.” *In: ALIA National Library & Information Technicians' Symposium 2013 waves of change*. pp.1-13.
- Rombach, Heinrich. 2004. 『살아있는 구조』. 전동진 옮김. 서울: 서광사.
- Symmetry50 – about. <<http://www.symmetry50.com/about/>> [cited 2015. 8. 22].
- What's a Makerspace?. <<http://spaces.makerspace.com/>> [cited 2015. 8. 22].
- Works Progress Homepage. <<http://www.worksprogressseattle.com/en>> [cited 2015. 8. 22].

국한문 참고문헌의 영문 표기

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

- Ahn, In-Ja, Sang-Ki, Choi, and Younghee, Noh. 2014. “A Study on Establishing Creative Zones and Creative Zone Programing.” *Journal of Korean Society for Information Management*, 31(2): 143-171.
- Chun, Dong Jin. 2007. “Strukturontologie – Philosophie der Konkreativität von Mensch und Natur –.” *Heidegger Study*, 15: 439-470.
- Chung, Jun-Min and Seong-Woo Park. 2004. “A Study on the Libraries' Quintessence by Interpreting Information as Ubiquitous.” *Journal of Korean Society for Information Management*, 21(4): 265-279.
- Kim, Seyoung. 2013. “A Study on the Public Library's Space Planning and Characteristics for the User-oriented Publicness.” *Journal of the Korean Institute of Interior Design*, 22(3): 52-60.
- Kim, Younghwan. 2015. “Present Condition of Co-working Spaces to Assist to Business Starters and Policy Object for Activation of Co-working Space.” *STEPI Insight*, 164: 1-35.
- Korea Foundation for the Advancement of Science and Creativity. 2014. *Maker Movement Case Study and Research for the Domestic Maker Culture Activation Plan*. 2014-Policy Research Object.

- Korea Infinite Imagination Room Homepage. <<http://www.ideaall.net>.> [cited 2015. 8. 15].
- Lee, Han-Jae. 2014. "Studies on the Interior Architecture of a Korean Co-working Space." *Proceedings of 2014 Conference of Korea Institute of Ecological Architecture and Environment*, 14(2): 54-55.
- Lee, Sang-Heon. 2008. "Public Area, Public Architecture, and Public Design." *Architecture and Society*, 11: 57-65.
- Ministry of Science, ICT and Future Planning, Korea Foundation for the Advancement of Science and Creativity. 2014. *Infinite Imagination Room Manual*. Seoul: Ministry of Science, ICT and Future Planning.
- Noh, Younghee, Jung-A, Kang, and Eun-Ji, Jung. 2015. "A Qualitative Evaluation Research on the Relationship between Creative Thinking and an Infinite Creative Space Program." *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 46(2): 71-111.
- Noh, Younghee. 2015. "A Study on Creating and Managing "Makerspaces" in Library." *Journal of Korean Society for Information Management*, 31(1): 53-76.
- Park, Seong-woo. 2015. "Accepting the Intercultural Perspective for Multicultural Services in Public Libraries." *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 49(3): 371-392.