

# 문화공유지(Cultural Commons) 개념에 의한 대학도서관의 공간 프로그램과 디자인방법의 특성

- 타마미술대학 도서관을 중심으로 -

## Analysis of the University Library's Space Program and Design Characteristics with the Concept of 'Cultural Commons'

- Focused on the Tama Art University Library -

**Author**                    편영희 Pyun, Young-Hee / 정희원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 박사과정  
박찬일 Park, Chan-Il / 부회장, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 교수\*

**Abstract**                This study is to conclude a direction for Information Commons, which supports the university library in a new role. The study explains perspectives on the changing role of the university library by examining the approaches, histories, and theories practiced by various researchers on Information Commons. The study aims to discover ways of improving the library space that are dedicated to technology using Information Commons, it also examines ways of creating a unified "library space" that will support learning and access to knowledge and information. The features of Cultural Commons include making improvements to technology-centered space, and providing support to research, freedom of speech, creative approach, public freedom and collaboration, and interaction. The functions of Cultural Commons within the university library are listed: First, it supports programs that will transform the library into a social hub within the university. The space specifically blurs the boundary between the library building and its surroundings, and unifies these spaces to enhance its catalytic role in aiding social interactions and human-centered approach. Second, it supports active participation through cultural programs and provides a fluid and interactive space with virtual resources. Third, it enhances user experience to supports behaviors and activities that involve fixtures and equipment in the space to promote learning. The study notes that, with the emergence of these characteristics, the university library is changing by implementing Cultural Commons for on-campus social space and new learning. Accordingly, this implementation is expected to enhance active acceptance of the library space in the future.

**Keywords**                대학도서관, 문화공유지, 학습공유지, 정보공유지, 타마미술대학 도서관  
University Library, Cultural Commons, Learning Commons, Information Commons, Tama Art University Library

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

현대의 정보통신기술의 발전은 기존의 도서관체제에 많은 변화를 초래하고 있다. 이는 학술정보유통 시스템의 변혁을 시작으로 전문적 지식과 기술을 교육하는 고등교육기관으로서 대학교육 프로그램의 다변화에도 많은 영향을 주어 왔으며, 이러한 대학교육 프로그램의 프레임 안에 위치한 교육 및 연구 기반시설로서의 대학도서관에도 이에 대한 적극적이고 능동적인 대응의 요구가

증가일로에 있다.

특히 최근 선진적 대학개혁을 추진하고 있는 일본에 있어서는 교육과 정보의 기반으로서 대학도서관을 위치시키고 구체적인 대응방안을 논의하기 위한 조사연구를 진행하여왔다. 이에 따른 츠크바대학의 관련 연구보고서<sup>1)</sup>에서는 금후의 대학도서관에 요구되는 핵심적 사항 중 하나로 기존의 교육과 학습을 위한 자료와 정보를 제공하는 기능을 넘어서 정보와 지식에 기반을 둔 다양한 학습 환경을 제공하는 '장(場)'으로서의 대학도서관 기능

\* 교신저자(Corresponding Author); culture@konkuk.ac.kr

1) 筑波大學, 今後の「大學像」の在り方に關する調査研究 (図書館報告書, 2007)

의 활성화를 제시하고 있다. 또한 이는 대학도서관 서비스 공간의 설계와 프로그램에 큰 변화를 초래할 것이라고 지적한다.<sup>2)</sup> 이러한 ‘장으로서의 도서관’ 개념과 기능은 미국과 유럽을 중심으로 1990년대 정보자원을 이용하기 위한 공유자원, 공공의 장으로 제안되기 시작한 정보공유지(Information Commons), 또는 그 발전적 개념으로서 학생의 주체적인 학습활동을 보다 중요시하는 학습공유지(Learning Commons)와 이를 사회적 장소의 개념으로까지 확장하고자 하는 문화공유지(Cultural Commons)<sup>3)</sup>의 도입으로 대변되어진다. 즉 현재 일본의 대학도서관을 둘러싼 논의들 중 일부, 특히 도서관에서의 ‘커먼즈’ 개념은 이미 미국과 유럽에서 선행적으로 진행되어왔다.

미국은 1990년 이후 대학의 다양성 연구, 개혁의 필요성, 사회에 대한 책임을 위해 대학의 유효성 평가를 위한 교육인증방식과 ACRL(Association of College and Research Libraries)의 통합형 대학도서관 기준을 만들었으며, 유럽에서는 1999년 볼로냐 선언에 의거 고등교육 개혁을 위한 교과과정의 평가학습, 표준학습의 호환성 있는 단위 시스템 구상을 위한 볼로냐 프로세스가 진행되어 영국의 CILIP(Chartered Institute of Library and Information Professionals)의 학습 자원센터로서의 대학도서관 지침을 통해 구체화 되고 있다.<sup>4)</sup>

이는 정보유통기술의 초기 단계에서 정보제공이라는 제한적 기능에 머물렀던 대학도서관의 한계점을 극복하고, 새로운 교육과 정보, 지식 공유의 공공적 성격의 강화와 더불어 창의적인 학습 환경의 구축과 제공이라는 교육적, 사회적 요구까지를 포괄하는 광범위한 대응체제를 구축하기 위한 시도의 결과라고 할 수 있다.

이러한 대학도서관을 둘러싼 세계적인 동향은 한국의 도서관정책과 체제에도 적지 않은 영향을 주고 있으며, 최근 특히 도서관학적 측면에서의 관련 연구<sup>5)</sup>들이 활발히 이루어지고 있다. 그러나 앞에서 언급한 ‘장으로서의 도서관’ 개념은 기존의 도서관학적 관점이라는 제한적 접근으로는 한계가 있다 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 공간디자인의 관점에서 최근의 정보통신기술의 발전과 함께 다변화되고 있는 도서관, 그 중에서도 교육과 정보의 집적체라고 할 수 있는 대학도서관을 중심으로 ‘장으로서의 도서관’의 공간디자인적 측면에서의 어프로치를 시도하고자 한다.

즉 학습 공유지 개념의 확대된 의미로서 ‘문화공유지’ 개념을 해석하고 이를 통하여 대학도서관의 공간적 접근 방법과 틀을 도출하고, 이를 일본의 타마미술대학(多摩美術大學)도서관<sup>6)</sup>에 적용시켜 구체적인 디자인방법의 특성을 고찰하고자 한다.<sup>7)</sup> 이를 통하여 ‘장으로서의 도서관’을 위한 대학도서관의 공간프로그램과 디자인방법의 특성을 밝히는데 본 논문의 목적이 있다.

## 1.2 연구 방법 및 범위

본 연구를 진행하기 위한 방법과 내용은 다음과 같다. (1) 2장에서는 문헌고찰을 중심으로 서론에서 언급한 최근의 대학도서관의 역할과 기능의 변화 및 관점에 대해 고찰한다. 특히 ‘장으로서의 도서관’ 개념에 중점을 두고 ‘커먼즈’의 개념적 변화를 시대에 따른 지향성의 변화와 흐름을 통해서 파악하고 그 시대적 관점들이 갖는 특성을 파악하고자 한다. 이를 바탕으로 대학도서관에 새롭게 도입되고 있는 문화공유지의 개념과 프로그램이 갖는 개념적 특성을 정리한다. (2) 3장에서는 1990년대부터 구축되어지기 시작한 도서관의 교육적 프로세스와 프로그램이 반영된 유럽과 미국의 사례를 중심으로 고찰하여, 문화공유지의 공간적 접근의 틀로 사회적 교류지원, 변화되어진 학습의 지원, 가상자원의 접근 지원의 3개 카테고리 분류하여 구체적으로 제시한다. (3) 4장에서는 타마미술대학 도서관을 대상으로 3장에서 제시한 문화공유지 개념의 공간적 접근의 틀에 근거하여 각 공간별 디자인 특성을 분석, 고찰한다. 이를 통하여 최종적으로 ‘문화공유지’의 개념에 의한 대학도서관의 공간프로그램과 디자인방법의 특성을 밝히고자 한다.

## 2. 대학도서관 역할 변화의 관점

### 2.1. 대학도서관 변화의 시작

고등 교육 기관으로서 교육 연구 지원 측면에서의 대학 도서관의 활동목적은 정보공유지<sup>8)</sup>의 개념의 도입과

2) 筑波大學, 전계서, p.9

3) 저명한 도서관 연구자인 도날드 베이글은 정보공유지(Information Commons) 개념을 Physical Commons, Virtual Commons, Cultural Commons의 3가지 수순으로 범주화 하고 있다.

4) 筑波大學, 전계서, pp.3-9

5) 관련 연구로서 윤희윤, 대학도서관 기준의 동향분석과 개정안 연구, 한국도서관정보학회지, 42권2호, 2011, 정재영, Information Commons기반 하이브리드 도서관 모형 개발에 관한 연구, 한국비블리아학회지, 20권2호, 2009 등이 있다.

6) 타마미술대학 도서관은 이토토타의 설계로 2007년에 완성되었으며, 타마미술대학의 미디어센터와 함께 교내 미디어테크 네트워크 구축이라는 구상, 관련 대학 교직원과의 협동에 의한 프로그램으로 구축되었다. 쉐다이 미디어테크 이후 정보와 지식의 공공적 장소로서의 구현을 주장해온 이토토타의 건축프로그램적 관점 등이 적용, 완성되어진 도서관으로 본 연구의 중심개념인 ‘문화공유지’ 개념의 공간적 접근과 해석의 대상으로 적절하다고 판단하여 사례로 선정하였다.

7) 츠쿠바대학의 조사에 의하면 일본의 대학도서관들이 추구하고자 하는 전략적 키워드로 교육연구지원의 영역(54%) 다음으로 지역공헌(지역연계, 열린진 도서관, 지역의 지식의 거점 등) 영역(42%)이 2번째로 높은 중요도를 차지한다. 따라서 본 연구에서는 기존의 커먼즈 개념에서 사회성이 보다 강조된 ‘문화공유지’의 개념을 중심에 두고 논의하고자 한다. 筑波大學, 전계서, p.98

8) 정보공유지(Information Commons)의 의미를 미국 도서관 협회(ALA)는 ‘사용자 모두에게 개방적 접근의 중요성과 정보의 공유와

함께 큰 변화의 기점을 맞게 된다. 전통적 도서관 서비스인 인쇄물의 서지 정보와 함께 컴퓨팅을 위한 지원공간, 전자정보자원이 공존하게 되며 대학 도서관의 공간은 새로운 형식으로 재구축되어지는 계기를 맞이하게 되었다.

대학도서관 공간에 정보공유지 개념이 도입되어지기 이전인 1980년대 말, 많은 도서관 관계자들과 교육자들은 새로운 도서관의 모습을 컴퓨터 중심의 컴퓨터 센터와 협력되어지거나 병합되어질 것이라 예상하였다. IT기술 변화에 따른 컴퓨터 도입과 정보환경 공유 역할이 도서관 본래 목적인 전통적 서가 역할에 부가적으로 더해 미래의 도서관에 대입되어 질 것<sup>9)</sup>이라는 내용이었다. 이러한 대학 도서관에 기기와 기술이 반영된 공간 설정이 정보공유지의 시발점으로 컴퓨터 기기를 이용한 기술 습득에 중점을 둔 ‘기술공유지(Technology Commons)’의 방향을 지향하고 있었음을 알 수 있다.

그러나 교육 학습에 관한 지식 패러다임의 변화는 또 다른 관점으로 지향점을 설명한다. 교육 이론가 존 듀이는 지식은 교사로부터 학생으로 전해지는 것이 아니라 교사 대 학생, 학생 대 학생으로 이루어져야 하며 학습 환경 외에서도 언제든지 배울 수 있기 때문에 학습의 도움을 주는 공간으로 바뀌어야 한다고 주장한다. 팔로마 대학교수 로버트 바야 박사의 수동적인 학습보다 교사 없는 학습, 능동적인 학습의 중요성 연구<sup>10)</sup>에서도 나타나듯 이전의 양적 학습에서 질적인 학습의 전환이 대학도서관의 또 다른 방향성을 만들고 있다. 즉, 교육 학습 지식 패러다임의 변화에 따라 교육시설 목적과 가르침, 배움이 통합 되는 지식 공유를 위한 장소 역할의 ‘지식공유지(Knowledge Commons)’와 새로운 기술 지원을 바탕으로 교수와 학생의 학습을 위한 연구, 토의, 협업, 참여 목적인 학습 공유를 위한 장소 역할의 ‘학습공유지(Learning Commons)’로 설명되어진다.<표 1>

## 2.2. 대학도서관 목적의 변화

대학 도서관 공간의 변화는 정보공유지의 개념과 자원 변화의 이론적 방향에서 살펴볼 수 있다. 정보공유지 개념의 도입 이전에는 서비스 중심의 컴퓨터 사용 센터 측

<표 1> 1980년대 말 예상된 도서관 미래의 두 가지 측면

| 배경  | IT기술 변화   | 학습/지식 패러다임 변화                           |
|-----|---|---|
| 기능  | 정보 처리 기술<br>통신 기술<br>온라인 정보환경                   | 교사-학생, 교사-교사 지식전달<br>능동적 학습<br>질적 학습    |
| 목표  | 컴퓨터 교육, 기술 습득 공간<br>온라인 서비스 공간<br>서비스 중심 컴퓨터 센터 | 교육시설<br>가르침, 배움의 통합 공간<br>협업이 가능한 공유 공간 |
| 지향점 | Technology Commons                              | Knowledge Commons<br>Learning Commons   |

면과 책과 공간의 가치 측면의 두 가지 방향으로 제시되었다.<sup>11)</sup> 그러나 현실적 방향은 전자인 컴퓨터 기술지원을 통한 컴퓨팅 교육 공간으로 학생들의 대학 활동을 지원하는 목적으로 나타난다. 대학도서관과 새로운 기술을 기반으로 기술 센터가 통합된 모습을 보이고 있었다.

1993년 인터넷 월드 와이드 웹을 사용하게 되면서 CD-ROM, 온라인 지원 등을 대신하며 네트워크 측면의 중요성이 커지게 된다. 디지털 자원 접근이라는 도서관 목적 변화는 사용자들이 더 이상 자료의 접근과 정보의 공급을 위해 도서관이라는 장소에 오지 않아도 되는 상황이 만들어졌다. 도서관 공간 사용자의 감소는 이전의 정보 접근과 온라인 환경의 이용으로 변화의 기점을 맞게 된다. 2000년 초기에는 많은 학습 콘텐츠들이 디지털화되어지고 제한 없이 사용할 수 있는 무선인터넷 액세스 공간을 만들어 컴퓨터 환경을 제공하게 된다. 정보 활용을 위한 기술, 기기, 물리적 지원시설인 통합 환경 지원은 다양한 소프트웨어 환경 제공을 위한 측면으로 변화되어가면서 공유지에 관한 내용을 포함한다.

이후 정보공유지의 성격은 학습 환경 지원 공간으로 정보 액세스와 서비스 전달을 위해 콘텐츠, 기술, 서비스를 한 공간에 모아 활용할 수 있고, 학생들이 스스로 배울 수 있도록 사회성과 협업 등을 지원하는 유연한 환경으로 만들어지며 확장된 학습공유지 방향을 보여준다.

이처럼 단순한 기술 습득 목적을 출발로 인터넷 도입 이후 디지털 자원 접근으로, 디지털 학습 콘텐츠와 소프트웨어 환경을 위한 통합 환경지원의 과정을 거쳐 교육과 학습 지원을 위한 학습 공유지 개념이 포함된 문화적, 사회적 접근의 중요성이 공간적 내용으로 추가되어 변화되고 있음을 알 수 있다.<표 2><sup>12)</sup>

정보의 자유로운 이용을 위한 물리적, 커뮤니케이션, 조직, 가치, 법률 등의 인프라 구축의 포괄적으로 설명한다. 또한 정보 요구와 정보 접근을 충족시키기 위한 총체로 이해해야 한다.’고 언급한다. <http://www.ala.org/offices/oitp/publications/infocommons0204/icwg>

9) 필립 레이튼과 대빗 웨버는 컴퓨터 기술이 도서관 공간 디자인에 컴퓨팅 공간에 초점을 맞추어 지원서비스와 학습 작업공간의 역할을 해야 한다고 주장한다. Charles Forrest & Martin Halbert, A Field Guide to the Information Commons, 2009, p.4  
10) “학습 패러다임에서 학생들은 학습 환경과 활동이 학습자에게 중심이 되고 학습자 위주로 이끌어 나갈 수 있어야 한다. 그들은 교사 없이 학습이 가능하다. 교사들은 학습경험을 디자인해주고 분위기를 조성하여 다른 학생들과 팀워크를 할 수 있도록 발판을 만들어 주는 것이다.” 상게서, p.7

11) 존 버드와 데이비드 로빈슨은 학습 도서관으로서의 참조자료, 학습 지원 서비스, 컴퓨팅 공간, 연구를 위한 조용한 독서공간을 설명하며 장소로서의 도서관을, 로렌스 무어와 제임스 윌리엄스는 지식네트워크를 통한 서비스와 비즈니스 교육과 정보를 공급하는 네트워크에 중점을 두며 설명한다. 상게서, p.4

12) <표 2>는 연구자들의 시대적 관점이 갖는 정보공유지 개념의 변화와 목표 설정의 흐름을 파악하기 위해 다음의 국내외 선행연구 내용을 참고하여 재정리한 것이다. ①Elizabeth J. Milewicz, Origin and Development of the Information Commons in Academic Libraries, 2011, pp.3-7, ②정미경, 학교도서관의 Information Commons 도입에 관한 연구, 중앙대 박론, 2008, pp.18-22, pp.27-29, ③안수희, 정보공유공간 적용을 위한 대학 도서관의 통합 서비스 연구, 경기대 석론, 2009, pp.13-20, ④윤미지, 지식창조

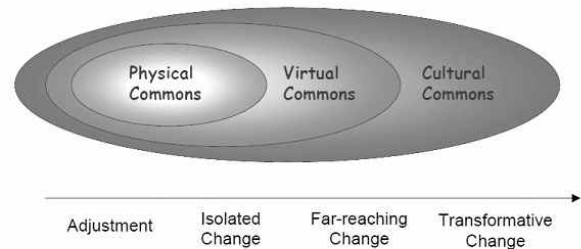
<표 2> 시대별, 연구자별 대학 도서관 관점의 변화

| 연구자                                  | 연도           | 개념정의   | 목적           | 기능   | 구성요소 / 자원  |
|--------------------------------------|--------------|--|--------------|--|--|
| Budd & Robinson<br>Murr & Williams   | 1986<br>1989 | 학생들의 수업을 위한 공간<br>컴퓨터기술의 지원과 컴퓨팅 교육                              | 컴퓨터기기, 기술 지원 | - 학생들의 대학 활동<br>- 컴퓨팅기술 습득   | - 컴퓨터, 교육, 학습공간  |
| <b>World Wide Web starting</b>       |              |  |              |  |  |
| LaGuardia & Bently<br>/ Lowry        | 1994         | 정보화사회에 대응위한 전자정보접근   |              |  |  |
| Himmelfarb                           | 1997         | 온라인 환경을 이용한 정보접근   |              | - 전자정보 검색, 활용<br>- 컴퓨팅 기능 교육, 활용                                     | - OPCA, CD-ROM, GUI<br>- IT 기술 지원, 서비스 인력  |
| Beagle                               | 1999         | 디지털 환경의 접근   | 디지털 자원 접근 지원 | - 디지털 환경의 기술, 기기, 물리적 시설   | - 전자 자원, 디지털 기기 지원<br>- 학습을 위한 공동공간  |
| Engstrom & Tinto                     | 2000         | 전자정보를 활용한 다양한 학습접근   |              |  |  |
| Cowgill                              | 2001         | 디지털 환경의 지속적인 관심, 관리  |              |  |  |
| Beagle                               | 2002         | 교육 지원을 위한 기술 서비스 통합 지원   |              |  |  |
| Bailey & Tierney                     | 2003         | 디지털 정보, 기술 환경의 제공<br>정보자원 수집, 기술적 지원, 편안한 환경제공<br>/ 협력학습의 지원 서비스 | 통합 환경 지원     | - 정보습득, 연구, 학습 위한 물리적 시설<br>- 그룹 학습을 위한 탄력적 공간<br>- 문화적 접근을 위한 실의 장소 | - 가상공간, 통합센터<br>- 기술 지원 인력,<br>- 소, 중, 대규모 통합 공유공간<br>- 통합적 공유공간, 문화적 공간,<br>실의 공간 |
| Albanese / White<br>Church           | 2004<br>2005 | 온라인 환경 접근, 기술적 지원 / 디지털 정보<br>소프트웨어 환경 제공<br>통합된 기술, 정보 지원       |              |  |  |
| Bailey & Tierney / B<br>aer / Beagle | 2006         | 학습, 연구 위한 협력학습공간 / 디지털 기반 학습<br>공간 / 물리적 공간에 가상의 자원 지원           |              | - 협력 학습과 연구를 위한 학습공간<br>- 물리적 공유자원과 가상의 자원의<br>원스톱 서비스               | - 탄력적 협업 공간, 여가공간<br>- 정보 자료 전문가, 참고사서<br>- 유연한 학습 스테디 공간                          |
| Spencer                              | 2007         | 이용자 요구 충족을 위한 협동학습공간   | 학습 환경 지원     | - 디지털 격차의 평준화 위한 교육,<br>서비스, 환경                                      | - 물리적, 가상적 문화적 공유공간  |
| Bennett                              | 2008         | 정보 재창조 위한 협업학습활동 지원  |              |  |  |
| Held                                 | 2009         | 연구지원, 유연한 학습활동을 위한 물리적 지원  |              |  |  |
| Heitsch & Holley                     | 2011         | 디지털 격차의 완화를 위한 환경조성  |              |  |  |

### 2.3. 대학도서관에서 문화공유지 관점

정보 지원과 함께 확장된 학습을 위한 장소 개념인 학습공유지의 대응 방향은 대학도서관 공간에 새로운 방향 설정을 보여준다. 대학도서관의 미래의 모습 제안 중 광의적 접근을 언급한 도날드 베이글의 공유지에 대한 해석을 보면 “공유지(Commons)는 장소, 공간으로의 접근 뿐 아니라 사회의 정보 접근에 대한 요구의 충족을 위한 과정으로 이해되어야 하며, (중략) 공유지의 일부 요소들은 공정하게 이용되어 질 수 있는 내용에서 구체화 되어야 한다.”<sup>13)</sup>고 설명하며 공유지 개념의 확장된 이해를 기준으로 3가지 수순으로 범주화 한다. 첫 번째 물리적 공유지(Physical Commons)는 네트워크화 된 디지털 환경을 지원하는 기술 기반의 서비스와 함께 환경 측면의 물리적 자원을, 두 번째 가상공유지(Virtual Commons)는 디지털 네트워크가 가능한 온라인 환경으로 광범위한 가상의 자원을 포함한다. 마지막으로 문화공유지(Cultural Commons)는 표현과 지식의 공유, 창조적 사회적 영역을 의미하는 문화적 자원의 의미로 ‘창조공유지(Creative Commons)’, ‘사회공유지(Social Commons)’로 불려진다.<sup>14)</sup> 이러한 베이글의 관점은 초기 기술적 공간 대입의 물리적 자원과 네트워크 클러스터 분야의 가상적 자원뿐 아니라 학습공유지 개념에 추가된 문화적, 사회적 자원

을 포괄하는 문화공유지 관점을 정보공유지의 가장 상위 개념으로 해석한 것이다.



<그림 1> Service Evaluation of an Information Commons(L.Shen)<sup>15)</sup>

리사 쉐는 사회적이고 지적인 문화 공간으로서의 도서관 변화를 위한 방향으로 문화공유지를 언급하며 베이글의 3가지 공유지 다이어그램의 수정된 도메인을 통해 설명한다.<그림 1> 그녀는 “간단한 음식과 음료의 이용이 가능하며, 편안한 분위기에서의 협업이 가능하도록 소음이 허용되는 영역 설정이 필요하다. 또한 학습, 탐구를 위한 만남과 교류 지원의 확대를 위하여 그룹 스터디 공간은 소음 발생으로 다른 도서관 공간에 방해가 없도록 완전한 방음이 유지되어지거나, 소음 발생이 자연스러운 공간 주변에 위치하도록 유도되어야 한다.”<sup>16)</sup>고 설명한다. 이는 편안한 분위기의 매력적인 장소 구현을 위해 면학의 장소 제공의 측면을 강조한 것이다. 또한 다양한 형태의 이용과 유연한 도서관 접근 방향을 공간 위계 설정

활동 활성화를 위한 대학도서관 정보공유공간 가능성 평가에 관한 연구, 연세대 석론, 2012, pp.5-10, ⑤여위숙, 인포메이션 코먼스 서비스의 운영 방안에 관한 연구, 연세대 석론, 2007, pp.8-14

13) 정미경, 남태우, 도서관 통합 서비스 모델로서의 Information Commons에 관한 연구, 한국문헌정보학회지, 41권 4호, 2007, p.356

14) 정미경, 학교도서관의 Information Commons 도입에 관한 연구, 중앙대 박사논문, 2008, pp.24-25의 내용을 정리하여 재인용.

15) Shen Lisa, “Cyberthèque—love it or hate it? Students’ perceptions of McGill Libraries’ information commons.” Library Research Forum, 7th Annual Research Forum, (PowerPoint slides) 2009. p.2

16) 상게서, pp.3-7

을 위한 계층적 구획과 단계적 조닝을 통한 문화적 공유지의 방향이 계획 단계부터 적용되어야 함을 설명한다.

낸시 카렌은 공유지에 대한 논의(17)를 통해 문화적, 사회적인 접근으로 만들어 져야 함을 설명한다. 정보 자원의 공유를 통한 정치적 담론, 과학 탐구, 표현의 자유, 민주주의에 필요한 창의력이 보장되어지는 열린 정보사회의 기반으로 장소를 정보공유지라 설명하며, 공공의 이익, 시민의 자유가 보장되는 장소로 협업, 사용자의 요구에 의한 상호작용, 소수자들을 위한 열린 공간, 더 큰 지역사회와의 연계성을 중요 요인으로 변화되어 질 때 공간의 상승효과를 가져올 수 있음을 시사한다.

이처럼 도서관 관련 학자들의 연구에서 나타난 대학 도서관 공간에서 정보공유지의 새로운 방향은 정보 기반의 다양한 학습적 방향으로 바뀌어야 하며, 이와 더불어 창의적 사고를 위한 사회적 교류지원의 중요성을 언급하고 있다. 특히 리차드 뷔셀(18)은 오늘날의 정보공유지는 도서관의 새로운 역할을 만들고 있으며, 일상생활에서의 교육과 학습의 장소로, 개방되어진 장소에서 다양한 사회적 교류를 위한 장소로 전환되어야 함을 역설하고 있다. 이와 같은 고찰의 결과에 바탕을 두고 3장에서는 대학 도서관 공간의 '문화공유지' 방향을 사회적 교류지원, 교실 밖 학습지원, 가상자원 접근과 통합기술지원의 세 가지 관점을 중심으로 문화공유지 개념의 공간적 접근 방법에 대하여 고찰하고자 한다.

### 3. 문화공유지 개념의 공간 접근

현재 개인들이 사용하는 디지털 기술의 기량은 전문가 수준을 넘고, 이들은 디지털 정보의 생산자인 동시에 소비자로서 사회적 유틸리티와 개인적 미디어 도구를 사용하는데 많은 경험을 가지고 있다. 이러한 상황은 사회 미디어 도구들이 학습정보를 저장하고 공유하는 시대에 접어들었음을 보여준다. 대학 생활에서 학생들은 웹상의 사이트에 올리는 경험들을 공유하는 행동들은 두 번째 자아를 대변하는 디지털 대리인의 모습을 자연스럽게 보여 준다. 이렇듯 가상적인 것에 둘러싸인 캠퍼스에서 생활은 학습을 위한 문화공유지로 이끌어주는 영향력을 보여줄 수 있는 예라 할 수 있다. 이러한 배경을 바탕으로 대학도서관에서 적용되어지고 있는 문화공유지의 방향을 살펴본다.

#### 3.1. 사회적 교류 지원 공간

도서관의 모습은 책의 공간에서 사람 중심의 공간으로 변화하고 있고 이러한 배경은 정보공유지의 테크놀러지 중심에서 커뮤니케이션 중심의 사회적 공간으로 트렌드 변화를 보여준다. 대학 도서관은 정보의 제공 뿐 아니라 학생과 교원들의 교류의 장소로 사회적공유지 성격이 반영된 공간적 촉매 역할로 변화되어지고 있는 것이다. 이러한 공간의 특징은 사람과 사람이 만나 상호 커뮤니케이션이 발생되어지고, 서로의 정보와 대화의 교환을 위한 공간으로 소음이 허용되어진 편안한 만남의 공간을 추구하는 모습을 제시한다.

매사추세츠공과대학의 'Steam Cafe'(19)는 물리적, 가상적 공간의 실험모델이다. 많은 그룹들의 작업, 식사장소 제공을 통한 커뮤니티 활성화가 목표이다. 무선인터넷을 사용할 수 있고, 부스영역에 플라즈마 모니터가 제공되며, 음료, 음식과 주변 공간간의 커뮤니티를 제공한다. 캐주얼한 대화가 발생되어지도록 가시성과 접근성을 확보하고, 커피, 음식과 함께 자연스러운 대화로 인한 아이디어의 교환이 발생되어지도록 만들고 있다. 소규모의 그룹식사와 회의 및 토론 뿐 아니라 개인 집중적 작업공간으로 사용되어지기도 하며, 저녁에는 리셉션 장소로 사용되어지고 있어 비공식 학습을 위해 학생들 간의 친밀성을 위한 커뮤니티 장소를 만들고 있다.



<그림 2> 매사추세츠공과대학. 'Steam Cafe'의 부스

'Steam Cafe'를 보면 등받이가 없이 높이가 낮은 부스 디자인으로 시각적 교류지원을 위한 오픈된 공간으로 만들어져 있다. 이는 단절되지 않은 공간의 흐름과 넓은 시야 확보를 통한 교류와 자연스러운 만남을 지원한다. 또한 커뮤니케이션 전달을 적극적으로 지원하는 블랙보드 장치는 자연스러운 대화를 통한 아이디어 발생을 만들어준다. 이러한 공간 흐름의 연결과 커뮤니케이션 장치들은 사회적 교류지원을 위한 유동성(Fluidity) 확보를 보여주고 있다.

2006년 오픈한 글래스고 칼레도니언대학의 'Saltire Center'(20)는 사회적 중심지의 가장 중요한 형태를 보여준다. 5개 층의 건물로 만들어진 도서관공간은 캠퍼스의 중앙에 위치하여 미래에 적합한 학습을 지원하는 목적을

17) Nancy Kranich, Issues in Information Science, Annual Review of Information Science and Technology, Volume 42, Chapter 12, 2008, pp.547-575

18) Charles Forrest & Martin Halbert, 전제서, 2009, pp.41-49

19) <http://pilot-projects.org/projects/story/steam-cafe>

20) 글래스고 칼레도니언대학의 'Saltire Center'의 동영상 내용, <http://library.ust.hk/conference2007/papers/finnigan-donald-wallace-studentvoices.mov>

출발점으로 삼았다. 쇼핑몰과 같은 다양한 서비스가 이루어지는 1층은 전자 자원을 중심으로 한 학습지원 카페를 컨셉으로 학생과 방문객에게 개방형 사무실처럼 설계되어 대화가 중심이 되는 환경을 만들고 있다. 카페와 넓은 공유 공간은 사회적 학습을 만들 수 있는 600석의 다양한 형태의 좌석을 제공하고, 전시공간과 이벤트 공간으로 다양하게 사용되어진다. “학습은 사회적 과정이다. 학습은 교육에 대한 응답이 아니며, 학습을 촉진하는 사회 구조물의 결과로 나타난다.”<sup>21)</sup>는 존 실리 브라운 총장의 말처럼 대화와 사회적 학습을 만들어 내는 것은 ‘학습 카페’가 중심이 될 수 있으며, 또래 집단의 학습 유형이 이루어지는 장소가 되고 있다. ‘Saltire Center’는 대화를 통한 학습에 대한 영감을 제공하는 상호작용을 크게 만들어 주는 활발한 캠퍼스의 중심지 역할을 하고 있다.



<그림 3> 글래스고 칼레도니아대학, ‘Saltire Center’

이러한 사회적 상호작용을 이끌어 내기 위해 경계의 소거를 통해 시선의 분리와 공간 내 여러 개의 초점을 만들고, 전체 공간에서 개개의 공간, 기기, 가구의 다목적 이용과 다용도 사용을 위한 유연적 활동을 지원하고 있다. 이는 사회적 교류의 다양성(Versatility)을 확보하기 위한 문화공유지 개념의 공간적 특성으로 나타나고 있다.

### 3.2. 교실 밖 학습을 위한 지원 공간

대학도서관에서의 학습 지원은 학생과 교원의 연구를 위한 자료 수집을 위해 존재했었다. 그러나 학습 패러다임의 변화는 기존의 책을 위한 공간으로 레퍼런스 서비스로 국한되었던 도서관 공간의 변화를 가져왔다. 학습의 방향이 일방향의 학습이 아닌 교사 대 학생, 학생 대 학생의 관계를 통해 의사소통과 상호적 참여의 과정으로, 학습자 중심 공간으로 변화가 중요한 요인으로 작용되고 있다. 이처럼 학습 방향의 변화를 위한 소규모, 중규모의 협업작업이나 창작의 공간을 지원해 주는 협업의 장소는 정보공유공간의 테크놀로지 활용을 위해 디지털 아카이브 활용이 가능하도록 지원하여 유연적 참여를 크게 만들어 주고 있다.

시카고대학의 USITE/Crerar 컴퓨터 클러스터와 사이버 카페<sup>22)</sup>는 John Crerar 도서관 내의 공공 컴퓨터 연구

소로 교실 밖에서 이루어지는 학습을 지원하는 대학 도서관 공간의 학습클러스터(Learning Cluster) 방향을 잘 보여준다. 대학 도서관 공간이 학습에서 작은 그룹의 상호작용과 공동 연구를 지원할 수 있는지, 다양한 분야의 학문적 요구사항들이 하나의 공간과 관련 프레임 내에 충족될 수 있는지, 캠퍼스 내의 모든 학생과 구성원들을 지원하기 위한 기술 기반의 공간이 만들어 질 수 있는지에 대한 내용을 기반으로 만들어졌다. 이러한 도서관 공간 내에서 교실 밖 학습 지원을 위한 방법으로 학습 소프트웨어의 접근 뿐 아니라 소규모 그룹을 위한 독립적 공간과 컴퓨터를 사용할 수 있는 넓은 영역 등 학생들이 학습과 연계된 작업환경을 선택할 수 있도록 하고 있다. 외부에서 이루어지는 학습의 지원 뿐 아니라 다양한 학습 내용의 연계성(Connectivity) 확보는 문화공유지 개념의 접근점을 보여준다.



<그림 4> 시카고 대학, USITE / Crerar 컴퓨터클러스터와 사이버 카페

스탠포드대학은 세 가지의 공공의 그룹 협업 공간<sup>23)</sup>을 지원한다. 마이어 도서관의 협업공간은 캠퍼스 중심에 컴퓨터 강화 연구와 교육을 위한 시설로 24시간 로비에 위치하고 있다. 토운 홀 협업공간은 모든 학년의 학부 기숙사 전용 그룹 연구를 위해 멀티미디어실에 있다. 세 번째 FroSoCo(Freshman-Sophomore College)라 불리는 곳은 신입생들과 인문과학에 관심 있는 모든 학생들이 사용할 수 있는 컴퓨터 클러스터 공간이다. 이들의 그룹 공간들은 사용자들이 공공 디스플레이를 제어하거나 공유할 수 있고, 컬러 전자 펜을 이용하여 화이트보드 스타일로 이용할 수 있어 협업에 필요한 대화와 공동작업의 기회를 유연적으로 접할 수 있도록 하고 있다. 이들 공간은 협업을 위한 상호작용을 지원하고 수용할 수 있는 장소적 역할을 위해 비공식적 소그룹을 위한 작



<그림 5> 스탠포드대학, 그룹스터디 공간, (왼쪽) 마이어 도서관, (오른쪽) 토운 홀

21) Les Watson, The Saltire Centre at Glasgow Caledonian University, SCONUL Focus 37, 2006, p.6

22) <http://www.lib.uchicago.edu/e/crerar/using/facilities/>

23) <http://web.stanford.edu/services/courses/topic-learningspaces.html>

업공간이 만들어지고, 화이트보드 용도의 디스플레이 장치를 통해 커뮤니케이션을 지원하고 있다.

이러한 공공의 협업공간들은 학생들의 자연스러운 이용과 접근을 지원하기 위하여 캠퍼스 내 곳곳에 위치하여 다양한 접근의 계기를 마련하고 있다. 오픈된 공간에 위치한 스터디공간들은 교실 밖에서의 다양한 협업을 통한 자연스러운 학습의 계기를 마련하고, 유연적 참여를 지원한다. 여러 명이 볼 수 있는 디스플레이 장치를 통한 상호작용 지원과 다양한 형태의 학습 지원, 자유로운 접근은 사용자의 다양한 문화적 계기를 만들며 접근성(Accessibility)을 높이며 문화공유지 개념의 공간적 특성으로 나타나고 있다.

### 3.3. 가상자원의 접근을 위한 통합기술 지원 공간

대학도서관에서 가상자원의 지원 방식은 정보공유지 초기의 일차적인 목적이었다. 최근은 지식 기반의 정보화 사회로 스마트 기기들의 사회적 네트워크를 통해 상호작용, 협업, 집단지성을 만들어내며 정보의 능동적 참여와 생산자의 역할도 함께 만들고 있다.

노스캐롤라이나 대학의 ‘SCALE-UP’<sup>24)</sup>은 학부 학생들의 학생 중심의 실제 교육환경을 협력 작업, 실습, 컴퓨터 등을 통한 풍부한 대화형 학습 환경을 위해 만들어졌다. 이 공간은 학생들의 학습은 깊이가 있는 공부를 위해 흥미로운 분위기에서 협력 지원과, 적극적인 학습을 촉진시키는 것에 목적을 두고 있다. 학생들의 그룹 학습과 교사 사이의 상호 작용을 만들기 위해 일 방향적인 책상 배열이 아닌 원형의 그룹배열을 만들고, 각 테이블에는 세 개 이상의 노트북과 전기플러그, 인터넷을 연결할 수 있는 허브를 제공한다. 개인작업 뿐 아니라 대화를 통한 참여를 이끌어내어 학생들 간의 상호작용이 극대화된 팀작업이 일어날 수 있도록 하고 있다. 원형의 테이블 형태와 주변의 화이트보드는 활동적인 토론과 논쟁을 만드는 데 도움을 준다. 이러한 레스토랑 같은 배치는 학습을 위한 상호작용을 극대화 하고, 학생들의 인원수와 학습의 목표에 따라 자유로운 이동이 가능하도록 하고 있다.



<그림 6> SCALE-UP, North Carolina State University

이러한 가상자원의 접근과 통합 기술 지원 공간은 ‘플립드 러닝(Flipped Learning)’<sup>25)</sup>을 기반으로 학습 동기

24) <http://www.ncsu.edu/per/scaleup.html>

25) 플립드 러닝 (Flipped Learning)은 ‘뒤집힌 학습’으로 해석될 수 있는데 전통적인 수업인 교수 위주의 강의 수업이 아닌 여러 시청각

유발과 조직화된 협업이 유도되어 변화된 학습 공간의 대안을 보여준다. 이처럼 학습자의 적극적인 참여와 상호간 원활한 의사소통을 위하여 탄력적이고 다양한 학습의 형태 지원을 위해 사용자의 목적에 따라 실과 가구의 재배열과 움직임이 가능하도록 가변적 이용을 위한 수정가능성(Modifiability)의 반영을 보여준다.

대학도서관에서 ‘문화적 공유지’의 반영은 디지털 자원의 활용을 위한 공간의 지원 뿐 아니라 변화되어진 학습을 지원하는 협업과 커뮤니티, 다양한 디지털 기기 활용 등 다양한 방법을 제시하고 있다.

대학도서관에서 문화공유지 확보를 위한 접근 방법을 정리하면 <표 3>과 같다.

<표 3> 대학도서관에서 문화공유지 접근 방법

| 목 적       | 특 성                   | 개 념   |
|-----------|-----------------------|---|
| 사회적 교류 지원 | 유동성 (Fluidity)        | 자연스러운 만남과 교류가 이루어 질 수 있도록 경계가 명확하지 않은 공간 구성을 통해 공간의 흐름, 연결, 커뮤니케이션의 전달이 가능하도록 한다.             |
|           | 다양성 (Versatility)     | 공간 내에 여러 개의 초점을 만들어 시선의 분리와 이용자의 선택에 의한 다목적 이용, 다용도의 사용 통한 유연적 활동을 지원하여 이벤트 공간의 역할이 가능하도록 한다. |
| 학습의 지원    | 연계성 (Connectivity)    | 교실 내부에서 학습이 교실 밖에서도 이루어질 수 있도록 개별, 그룹 학습의 연계적 발생이 가능하도록 공간, 기기의 지원이 이루어지도록 한다.                |
|           | 접근성 (Accessibility)   | 협업을 위한 상호작용과 공동의 학습 기회의 유연적 참여 지원, 다양한 문화적 계기 마련을 통한 자유로운 접근이 이루어지도록 한다.                      |
| 통합 기술 지원  | 수정가능성 (Modifiability) | 기술적 지원이 가능한 공간에서 이동 가능한 가구를 이용한 그룹화 또는 클러스팅 통한 적극적 참여와 탄력적 학습 형태를 위한 통합기술을 지원한다.              |

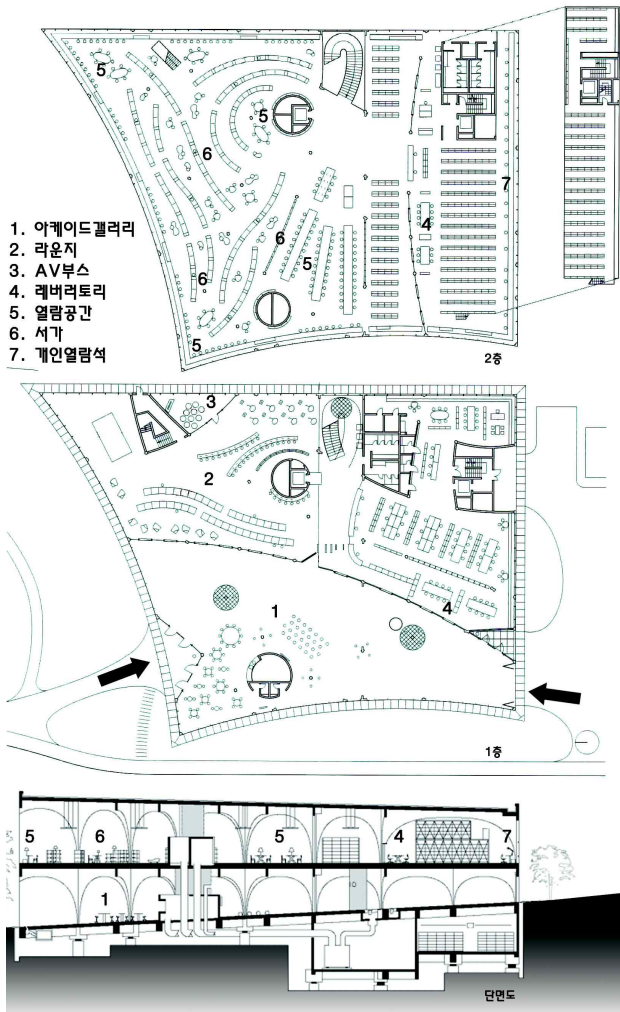
## 4. 문화공유지 개념에 의한 타마미술대학 도서관의 공간프로그램과 디자인방법의 특성

“전자장치들로 둘러싸인 시대에 사람들은 어떠한 환경을 추구해야 하는가?”<sup>26)</sup>라는 설계자 이토토히로의 글은 대학도서관을 둘러싼 환경이 격변하고 있는 상황을 단적으로 설명하며 정보공유지의 변화된 방향에 대한 고민을 보여준다. 타마미술대학 도서관에서는 도서관공간을 통해 ‘창조 창작의 장, 연구나 배움의 장임과 동시에 마을과 같은 장소’<sup>27)</sup>를 만들며 장소로서의 도서관의 중요성과 정보기반의 다양한 학습적 방향이 제안되고 있다. 이러한 의지는 통합 기술을 기반으로 대학 커뮤니티에 가치를 제공하는 사회적 교류 활성화와 디자인대학이라는

자료를 활용하여 온라인에서 선행학습이 이루어진 후 습득되어진 내용을 학생들이 직접 토의, 의사소통, 협동심을 기반으로 이루어지는 수업을 의미한다.

26) 한태권, 이토 도요 건축의 공간 구성에 나타나는 ‘유동성’에 관한 연구, 서울대 석사논문, 2003, p.1에서 재인용 “What kind of environment should people seek when they are surrounded by electronic devices?” 2G Toyo Ito Section, 1997, p.142

27) 鈴木 明、 港 千尋, つくる図書館をつくる—伊東豊雄と多摩美術大学の實驗, 鹿島出版會, 2007, pp.16-19



<그림 7> 타마미술대학 도서관 평면도와 단면도

특성이 학습 보조공간으로 도서관 역할을 어떻게 만들어 주고 있는지에 대한 문화공유지의 성격을 잘 보여준다.

본 연구에서는 타마미술대학 도서관에서 보여지는 문화공유지 공간프로그램별 디자인방법의 특성을 분석하기 위해 이토토토 인터뷰<sup>28)</sup> 내용에서 언급한 통합된 구조, 확장된 공간, 연속된 내부의 3 가지 디자인 전략을 중심으로 이를 구현하기 위한 구체적인 장치와 적용된 디자인방법을 분석하고, 이를 토대로 각각의 디자인특성을 도출하고자 한다. 그 구체적인 내용은 다음과 같다.

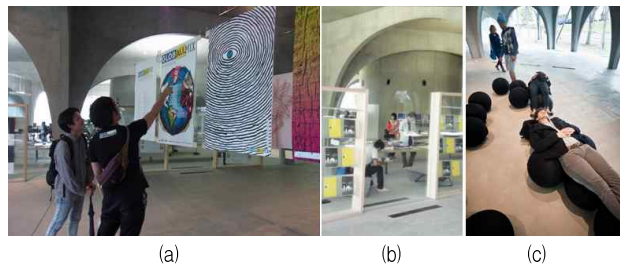
#### 4.1. 사회적 교류 지원 공간 프로그램

##### (1) 아케이드 갤러리

도서관 진입의 시작 공간인 아케이드 갤러리는 외부 느티나무거리와 인접되어 경사 바닥면을 통한 연속되어진 외부와의 관계를 만든다. 또한 학생, 교원과 타과의 학생들과 만날 수 있는 교류의 장소로, 외부와 도서관을 연결하는 통로의 공간과 인포메이션 역할을 통한 커뮤니케이션 제공으로 유동성을 가진다.

28) 鈴木 明、港 千尋, 전개서, pp.42-53

아케이드 갤러리는 다양한 목적의 강연이나 심포지엄과 전시, 영화와 작은 공연 등과 같은 다양한 프로그램을 수용할 수 있어 다양한 목적의 접근성을 강화하고 있다. 또한 경사진 바닥면을 이용하는 사람들의 움직임으로 인한 퍼포먼스나, 열린 공간에서 이루어지는 전시를 통한 우연적 활동은 다양한 이벤트 공간의 역할을 한다.<그림8-a> 도서관 공간으로 진입하는 경계의 유리너머로 안과 밖을 연결할 수 있는 인터페이스 장치인 인포셀프(Info-shelf)가 만들어져 있다. 이 장치는 도서관의 목적과 상관없는 불특정 다수의 사람들에게 ‘정보의 선반’이라는 명칭으로 사진과 포스터 등을 통한 도서관의 기획, 소식의 정보를 통한 적극적 참여와 모니터를 이용한 영상, 전시를 자연스럽게 접할 수 있도록 수정가능성 측면의 기술지원을 보여준다.<그림8-b> 또한 불 형태의 쿠션의자는 사용자의 이용형태에 따라 이동가능하고 탄력적 공간이용을 극대화 시키고 있다.<그림8-c>

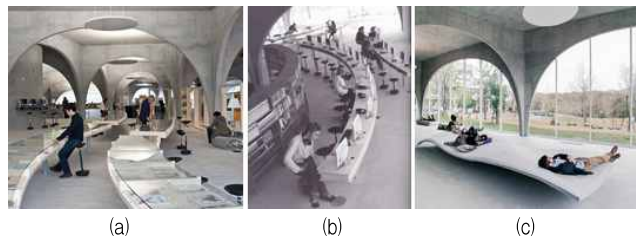


<그림 8> 아케이드 갤러리 (a) 다양한 전시활동, (b) 인포셀프를 통한 통합기술 지원, (c) 이동 가능한 가구의 탄력적 사용

##### (2) 라운지

이토 토토는 “1층의 공간에서 만들어지는 다양한 형태의 이벤트 실현이 어떤 식으로 사용되어질 것인지 기대되어진다<sup>29)</sup>”고 언급하며 라운지에서의 공간장치와 미디어장치를 통한 다양한 행위들을 예상 하였다.

유기적 곡선의 서가는 디자인 대학의 학습지원을 위한 신간 잡지를 이용할 수 있고, 흐트란 경계를 통한 공간의 흐름과 경사진 바닥면을 의식할 수 있는 유동성 있는



<그림 9> 라운지 (a) 신간 잡지 서가, (b) 미디어 바, (c) 라운지 소파

장소적 성격을 가진다.<그림9-a> 경사진 바닥면과 수평의 미디어 바는 DVD, CD등의 전자미디어 가구장치를 통해 브라우징 하는 행위를 다양하고 우연적 활동을 지원하며 접근성을 높여준다.<그림9-b> 라운지 소파의 중

29) 鈴木 明、港 千尋, 전개서, p.52



이를 구긴 듯 한 형태는 땅을 밟는 것과 같이 느껴지도록 바닥에 가깝고 외부의 평야와 연결되어진 느낌을 연출하고, 사용하는 사람들의 다양한 행위를 지원하고 공간 내에서 디지털 지원을 통해 브라우징과 읽기의 두 가지 행태를 모두 지원하고 있다.<그림 9-c>

### (3) AV부스

라운지 공간과 인접되어 있는 AV부스는 시각적으로 열려 있으나 공간적으로 닫힌 장소로 오디오, 비디오 자료의 시청과 영상, 프리젠테이션, 세미나 등 다양한 목적으로 학습을 지원한다. 경사의 바닥과 함께 볼 형태의 쿠션의 자는 외부에 있는 착각을 주어 다양한 행위를 통한 편안한 토론과 여러 프로그램이 수용된 협업작업이 가능하도록 만들고 있다. 미디어 장치가 기반이 된 학습의 외부 지원 공간으로 연계성과 접근성을 높이고 있다.



<그림 10> AV 부스

간에 위치한 길고 연속되어진 책상은 심층적 학습과 인원수에 따른 다양한 이용을 만들어 주고 있다.<그림 12-c> 이러한 열람 가구 디자인은 책과 사람과 공간이 분리되어지지 않고 동시에 여러 가지 다양한 행동이 중첩되며 새로운 도서관 풍경의 장치적 요소를 제공한다.



(a) (b) (c)

<그림 12> 열람 공간

(a) 서가주변의 좌석, (b) 창가의 좌석, (c) 심층학습 좌석

## 4.2. 학습 지원 공간 프로그램

### (1) 레버로터리

레버로터리는 교실 밖의 학습의 연장인 소규모, 중규모의 협업의 연구가 가능하도록 도서관 자료와 미디어기기를 사용할 수 있다. 1층은 아카이브 갤러리와 인포셀프의 경계위치에, 2층은 개가서고와 인포셀프의 경계위치에 설치되어 있어 시각적 커뮤니케이션을 가능하게 만들고 있다. 이곳은 협업의 목적에 따라 개별적인 컴퓨터를 이용할 수 있을 뿐 아니라 전체가 볼 수 있는 디스플레이 용도의 화면으로 도서관 자료를 이용한 편집과 세미나 등 협업을 통한 학습의 극대화를 만들어내고 있다. 또한 연구 중 필요한 자료의 스캔, 편집, 출력이 가능하고 디지털 장치의 사용이 연계되어 통합기술 지원을 통한 수정가능성을 높이고 있다.



<그림 11> 그룹 연구실

### (2) 열람공간

열람공간은 아치 배열이 교차되어지는 공간을 체험하며 책을 읽을 수 있도록 도와준다. 서가 주변에 위치한 유기적 형태의 소파는 작은 웅덩이처럼 만들어져 필요한 책들을 이동하면서 편하게 찾고 바로 볼 수 있도록 직접적 연계를 도와주고 있다.<그림 12-a> 서가와 연계되어진 열람 좌석은 낮은 책장 열 사이로 다양한 인원의 수용을 위하여 다양한 형태의 가구디자인이 대입되었다. 창가와 인접되어 연속으로 배열되어져 있는 서가는 주변 환경을 조망하며 독서 할 수 있도록 환경과 하나 되도록 도와주고<그림 12-b>, 개가서가와 폐가서가 중

### (3) 대형서가

2층의 서가 공간은 예술 책 중심의 일반도서와 미술서적을 압축하고 모아 수납되어져 미술대학의 특징적 모습을 보여준다. 크고 무거운 미술 서적을 불편함 없이 볼 수 있도록 낮은 높이(서서 읽었을 때 눈높이 보다 조금 낮은 3단 정도)를 통해 가구 상부에 올려 볼 수 있도록 하고 있다. 이러한 낮고 가벼운 책장의 유동적인 흐름의 곡선 배열은 분절되어지지 않은 공간을 통한 자연스러운 동선으로 사람들의 움직임을 부드럽게 만들고 다른 목록의 서가에 접근을 높일 수 있도록 만들고 있다.<그림 13-a> 낮은 책장의 곳곳에 위치한 검색 테이블은 선 상태로 이용 가능하여 편하게 이동하면서 책을 찾을 수 있도록 만들어 학습의 연계성을 높여주고 있다.<그림 13-b> 또한 아치 사이의 투명한 책장은 책이 공중에 있는 듯한 모습을 연출하고, 책과 책 사이의 사람들의 모습을 투과시켜 공간 내의 여러 개의 초점을 만들며 다양성을 지원하고 있다.<그림 13-c>



(a) (b) (c)

<그림 13> 서가 공간 (a) 유기적 흐름의 곡선배열, (b) 서서 사용가능한 검색테이블, (c) 아치사이의 열린 책장

### (4) 개인열람석

2층에 위치한 폐가 서가의 안쪽에 위치한 개인열람석은 집중 연구와 조용한 학습을 위해 도서관의 공간적 연계성과 접근성을 만들고 있다. 논문과 같은 일정기간의 개인 연구를 지원하기 위해 전자기기 사용을 위한 전원과 네트워크 액세스가 가능하며, 개인 컴퓨터를 이용한 집중 학습이 가능하도록 지원하고 있다. 폐가서가와 인

접되어져 있기 때문에 도서관 자료를 통한 집중 개별학습을 지원한다. 이곳의 폐가 서가는 그 의미처럼 닫힌 공간에 일부의 사람에게만 개방되었던 예전의 도서관과 달리 아치 사이의 유리를 통해 물리적으로 차단되어져 있지만 시각적으로 개가도서관과 하나의 공간으로 보이도록 만들어주고 있다.

### 4.3. 소결

타마미술대학 도서관의 공간프로그램과 디자인방법의 특성을 알아보기 위해 이토토요가 언급한 3가지 디자인 전략을 중심으로 건축 구조와 표현과 재료, 가구 등의 내용을 디자인장치의 세부 항목으로 분류하였다. 이를 통해 공간 내 분위기 설정과 행위 지원을 위한 디자인 방법의 특성을 내용으로 문화공유지 개념을 도출하였다.<표 4>

<표 4> 문화공유지 개념에 의한 타마미술대학 도서관의 디자인방법의 특성

| 디자인전략       | 디자인장치                   | 디자인방법   | 디자인특성                    |
|-------------|-------------------------|---|--------------------------|
| 모호하고 통합된 구조 | 이머징 그리드 (Emerging Grid) | 둥글 안과 같은 부드러운 자연스러운 표현을 위해 뿔뿔어진 그리드를 부드러운 곡선의 그리드로 변형                     | 연속되는 공간                  |
|             | 가볍고 부드러운 아치             | 직교하지 않고 각도가 다른 새로운 형식의 교차된 아치   | 벽으로 분절되지 않은 공간           |
|             | 불규칙한 너비의 아치             | 넓은 둥글과 같은 품의 연속체의 공간, 밀은 가늘고 위는 확대되어 퍼져 있는 다이내믹한 형태                       | 분절된 공간의 유기적 곡선을 이용한 연결   |
| 확장된 공간      | 경사 바닥면                  | 바닥을 얇고 지운다는 생각의 시작, 도서관 바닥과 외부의 관계, 걷고, 앉고, 누는 다양한 행위를 통한 다양한 공간 인지       | 외부 환경과의 일체감              |
|             | 얇은 외피                   | 표층 하된 얇은 건물 외피(유리건물)를 통한 도서관 내부에서의 퍼스펙티브 형성, 반야외적 공간                      | 내부와 외부의 경계소멸             |
|             | 투명한 재료를 통한 공간 구분        | 물리적으로 차단되어 있으나 시각적으로 하나 된 공간 강조, 실외에서 책을 읽는 듯한 이미지                        | 내부공간의 일체감                |
| 연속된 내부      | 유기적 곡선의 낮은 책장           | 편하게 이동, 책을 찾는 자유와 사람들의 움직임이 부드럽게 제어할 수 있도록 유도, 높은 천장고에 의한 다양한 공간감 체험의 극대화 | 동선의 중첩, 교차, 내부공간의 일체화    |
|             | 투명한 아치 책장               | 아치배열이 교차되는 공간체험, 책이 공중에 떠있는 디스플레이 연출                                      | 건축의 공간감 극대화              |
|             | 창가 주변의 열람 좌석            | 주위 외부환경과 하나 될 수 있는 편안한 장소 확보, 건물 외부를 조망하며 학습행위를 도와주는 외부의 유리면과 인접된 독립형 좌석  | 책, 사람, 공간 사이의 다양한 행동의 중첩 |
|             | 브라우징 가구, 장치             | 언제 어디서든 자유롭고 다양한 정보 접근 확보, 다양한 브라우징 행위 지원, 개인의 작은 공간을 포함한 다양한 공간감 지원      | 다양한 행위 통한 상호작용           |

첫째, 변형되어진 그리드 형태를 통한 불규칙하고 가벼운 아치는 모호하고 통합된 구조의 공간을 만들고 있다. 부드럽고 자연스러운 곡선의 아치는 유기적으로 연속되는 특성으로 내부와 외부에서 시각적 교류와 소통, 커뮤니케이션을 지원하고 있다.

둘째, 외부와 연계된 슬로프 바닥면과 건축물의 얇은 외피, 투명한 재료를 통한 경계는 확장된 도서관을 만들어 준다. 경계 소멸과 내 외부의 일체감의 특성은 다양

한 행위와 이를 통한 경험과 장면을 만들어 다양한 공간감을 지원하고 있다.

셋째, 낮고 유기적 곡선 형태의 책장과 투명한 아치 구조와 연계된 책장은 연속된 내부공간을 만들고 있다. 이러한 흐릿한 경계를 이용한 내부 공간의 일체화를 통해 사람과 매체, 사람과 사람 사이의 상호작용을 도와주며 소통 방식의 다양성을 지원한다. 또한 다양한 행위 지원을 위한 브라우징 장치와 가구들은 새로운 체험을 통한 새로운 디자인 발상과 창조활동을 지원하고 있다.

### 5. 결론

본 연구는 종래의 도서관이 추구하여온 교육과 학습정보의 제공이라는 기존의 기능을 넘어서 정보와 지식에 기반을 둔 주체적이고 능동적인 학습 환경을 제공하는 ‘장(場)으로서의 대학도서관’의 기능과 역할을 ‘문화공유지’ 개념의 틀을 통하여 파악하고, 이를 공간적으로 대응하기 위한 공간 프로그램과 디자인방법의 특성을 파악하고자 하였다. 그 결과는 다음과 같다.

(1)문화공유지 개념의 핵심은 대학 내 사회적 교류의 활성화이고, 이는 사람 중심의 교류가 무엇보다 중요하다는 것을 의미한다. 이를 위한 공간적 촉매역할을 강조한 커뮤니케이션 프로그램의 도입과 공간적 대응이 요구된다. 이와 같은 공간적 대응을 위하여 캠퍼스 주변의 여러 환경들과 도서관 건물 사이의 경계를 모호하게 하고, 자연스러운 접근을 유도할 필요가 있으며, 이를 위한 공간 경계 장치는 공간간의 명확한 분절을 피하고 공간 상호간의 연결을 원활히 할 수 있도록 시각적으로 열려진 형태와 구조가 바람직하다. 또한 이러한 열려진 경계는 다른 디자인 요소와의 통합적인 틀 안에서 공간적 제안이 이루어져야 한다.

(2)전자 정보장치들로 둘러싸인 환경에서의 도서관 공간은 정보의 제공이라는 전통적 서비스 이외의 목적 변화가 중요하다 하겠다. 디지털화, 네트워크화로 공간과 상황에 제약을 받지 않고 정보의 공유와 선택이 가능한 현재의 상황에서 도서관의 문화 프로그램 도입은 도서관의 새로운 장소적 역할을 수행하기 위한 대안으로 중요한 의미가 있다. 도서관 공간에서의 문화 프로그램의 적용을 위해서는 공간의 가변성과 확장성이 특히 요구되어진다. 구체적으로는 내 외부 공간의 연속적 연결, 다양한 행위를 유발하는 AV장치의 제공, 이동식 가구 등에 의한 공간의 확장성 확보 등 도서관 사용자의 다양한 경험과 체험을 지원하여 도서관 이용자의 적극적인 참여를 촉진할 수 있도록 공간적 제안이 이루어져야 한다.

(3)현대의 학습과 지식의 패러다임 변화에 대응하기 위해서는 도서관 공간의 기능과 역할에 대한 기존의 고정

관념들의 변화가 중요하다. 즉, 학습에 사용되는 다양한 기술 지원과 함께 확장되어진 교육의 개념과 이에 따른 새로운 학습방법에 능동적으로 도서관 공간이 대응하여야 한다는 것이다. 소규모 그룹 스터디 활동과 학생 개인의 자발적 참여를 지원하기 위한 독립된 소규모 레버로토리, 그룹화 된 학습 활동에 보다 유연하게 대응하기 위한 이동 가능한 가구와 공간적 유연성 확보, 개인의 다양한 학습 활동과 정보의 제공을 위한 열려진 열람 공간과 개인 열람석의 제공 등 다양한 학습행위에 능동적이고 직접적으로 대응하기 위한 공간적 제안이 이루어져야 한다.

향후, 급속히 진전하고 있는 정보 및 네트워크 기술은 대학 도서관의 체제와 시스템적 변화는 물론이고 이를 담아내고 활용하기 위한 도서관의 공간적 대응이 매우 중요한 의미를 갖게 되리라 판단된다. 본 연구는 이러한 공간적 대응을 모색하기 위한 하나의 시도라 할 수 있다. 후속연구에서는 보다 다양한 대학 도서관 사례에 대한 분석과 고찰을 통하여 새로운 시대의 요구에 부응하기 위한 도서관 공간디자인의 방법적 탐구를 지속적으로 진행할 필요가 있다고 생각된다.

## 참고문헌

1. Charles Forrest & Martin Halbert, A Field Guide to the Information Commons, 2009
- 2.鈴木 明、港 千尋, つくる図書館をつくる—伊東豊雄と多摩美術大学の實驗, 鹿島出版會, 2007
- 3.筑波大學, 今後の「大學像」の在り方に關する調査研究 (図書館) 報告書, 2007
- 4.안수희, 정보공유공간 적용을 위한 대학 도서관의 통합 서비스 연구, 경기대 석사논문, 2009
- 5.여위숙, 인포메이션 코먼스 서비스의 운영 방안에 관한 연구, 연세대 석사논문, 2007
- 6.윤미지, 지식창조활동 활성화를 위한 대학도서관 정보공유공간 가능성 평가에 관한 연구, 연세대 석사논문, 2012
- 7.정미경, 학교도서관의 Information Commons 도입에 관한 연구, 중앙대 박사논문, 2008
- 8.한태권, 이토 도요 건축의 공간 구성에 나타나는 '유동성'에 관한 연구, 서울대 석사논문, 2003
- 9.윤희윤, 대학도서관 기준의 동향분석과 개정안 연구, 한국도서관 정보학회지, 제42권 제2호, 2011.6
- 10.정미경, 남태우, 도서관 통합 서비스 모델로서의 Information Commons에 관한 연구, 한국 문헌정보 학회지, 제 41권 제 4호, 2007.12
- 11.정재영, Information Commons 기반 하이브리드 도서관 모형 개발에 관한 연구, 한국비블리아학회지, 제 20권, 제2호, 2009.6
- 12.Elizabeth K. Heitsch & Robert P. Holley, The Information and Learning Commons : Some Reflections, New Review of Academic Librarianship, Volume 17, 2011.3
- 13.Les Watson, The Saltire Centre at Glasgow Caledonian University, SCONUL Focus 37, Spring. 2006
- 14.Nancy Kranich, Issues in Information Science, Annual Review of Information Science and Technology, Volume 42, Chapter 12. 2008.11
- 15.Shen Lisa, "Cyberthèque—love it or hate it? Students' perceptions of McGill Libraries' information commons." Library Research Forum, 7<sup>th</sup> Annual Research Forum, (PowerPoint slides), 2009.5

16. <http://library.ust.hk/conference2007/papers/finnigan-donald-wallace-studentvoices.mov>
17. <http://pilot-projects.org/projects/story/steam-cafe>
18. <http://web.stanford.edu/services/courses/topic-learningspaces.html>
19. <http://www.ala.org/offices/oitp/publications/infocommons0204icwg>
20. <http://www.lib.uchicago.edu/e/crerar/using/facilities/>
21. <http://www.ncsu.edu/per/scaleup.html>

[논문접수 : 2015. 02. 28]  
 [1차 심사 : 2015. 03. 17]  
 [게재확정 : 2015. 04. 16]