

도서관 복합문화공간에 대한 이용자 인식 연구

A Study on the User Recognition of Library Complex Culture Space

노영희 (Younghee Noh)*

김윤정 (Yoon-Jeong Kim)**

목 차

- | | |
|---------------------|-------------|
| 1. 서론 | 5. 설문 분석 결과 |
| 2. 선행 연구 | 6. 논의 및 제언 |
| 3. 도서관 복합문화공간의 공간구성 | 7. 결론 |
| 4. 연구설계 및 방법론 | |

초 록

최근 도서관들은 도서관의 본연의 역할을 충실히 하면서도 지역주민의 변화하는 요구를 충족시키기 위해 역할다양화를 모색하고 있다. 복합문화공간의 조성과 이를 기반으로 한 서비스 제공이 역할확대방안 중 하나이다. 본 연구에서는 현재 복합문화공간을 조성하여 운영하고 있는 도서관의 이용자들을 대상으로 설문조사를 수행함으로써 도서관의 복합문화공간에 대한 인식도, 복합문화공간에서 운영되는 프로그램에 대한 선호도와 인식을 조사·분석하였다. 그 결과, 첫째, 공간 선호도에서 정보공간, 교육공간, 휴게공간을 선호하는 것으로 나타났다. 반면, 커뮤니티공간과 체험공간은 낮은 선호도를 보였다. 둘째, 복합문화공간을 활용한 교육프로그램, 전시프로그램, 공연프로그램을 선호하지만 체험프로그램과 커뮤니티프로그램은 선호도가 낮은 것을 알 수 있다. 따라서 이용자에게 정보·교육의 공간을 제공함과 동시에 전시 및 공연공간을 마련하여 프로그램을 운영할 필요가 있으며, 도서관 복합문화공간은 정보·교육의 공간뿐만 아니라 문화와 힐링, 체험, 소통 등이 이루어지는 공간임을 홍보하고 이용자의 인식을 개선할 필요가 있다고 본다.

ABSTRACT

Libraries have recently sought to diversify their roles to meet the changing needs of local residents, while faithfully playing the library's original roles. The creation of a complex cultural space and the provision of services based on it are one of the ways to expand its role. In this study, a surveyed and analyzed the awareness of the complex cultural space of the library and the preference and awareness of the program operated in the complex cultural space by conducting a survey on the users of the library currently operating the complex cultural space. As a result, first, it was found that they preferred information space, education space, and rest space in space preference. On the other hand, community space and experience space showed low preference. Second, they prefer educational programs, exhibition programs, and performance programs that utilize complex cultural spaces, but experience programs and community programs have low preference. Therefore, it is necessary to operate the program by providing exhibitions and performance spaces while providing information and education spaces to users. The librarian should also promote the fact that library can be only the space of information and education, but also the space where culture, healing, experience and communication take place. In addition, libraries should strive to improve user awareness of library space.

키워드: 공공도서관, 복합문화공간, 도서관 복합문화공간, 프로그램, 이용자 인식

Public Library, Complex Cultural Space, Library Complex Cultural Space, Program, User Perception

* 건국대학교 문헌정보학과 교수(irs4u@kku.ac.kr / ISNI 0000 0000 4120 5652) (제1저자)

** 건국대학교 지식콘텐츠연구소 연구원(onj199@kku.ac.kr / ISNI 0000 0004 7936 5706) (교신저자)

논문접수일자: 2019년 10월 9일 최초심사일자: 2019년 11월 7일 게재확정일자: 2019년 11월 15일

한국문헌정보학회지, 53(4): 23-50, 2019. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2019.53.4.023>

1. 서론

최근 도서관들은 도서관의 본연의 역할을 충실히 하면서도 지역주민의 변화하는 요구를 충족시키기 위해 역할다변화를 모색하고 있다. 이 가운데 하나가 복합문화공간의 조성과 이를 기반으로 한 도서관의 역할확대방안이다. 복합문화공간에서 도서관의 자원을 기반으로 한 프로그램을 운영하고 있으며, 이를 통해 지역주민의 지식지수, 문화지수, 힐링지수를 높이고 궁극적으로는 국가의 경쟁력으로 이어지도록 하고 있다. 국가에서는 정부정책으로 복합문화공간 조성사업을 하고 있으며, 이에 벌써 많은 도서관이 복합문화공간을 조성하고 있음을 알 수 있다(노영희, 노지운 2019). 또한, '도서관'이라고 하면 불과 몇 년 전까지만 해도 책을 읽고 공부를 하는 조용하고 정숙한 공간이었지만, 최근 열람실, 강당, 회의실은 물론 북카페와 전시실 등의 공간을 제공하며 지역 주민들의 복합커뮤니티 역할을 하고 있다. 또한 다양하게 변모하고 있는 도서관은 다양한 전문영역을 다루는 공간이자 지역주민들이 지식을 얻어가는 공간, 삶에 휴식을 주는 제3의 공간으로 자리매김하고 있다.

우리나라에서 복합문화공간은 20세기 후반 복합쇼핑몰(Mall)을 통해 여가시간을 보내는 대표적인 도시여가공간으로서 인식되기 시작하였는데 이후 복합문화공간은 문화, 사회, 교육, 유희, 교통 등 여러 관점에서 연계되어 복합화의 형태로 발전되었다(이승우 2003; 김아영 2013). 이처럼 도서관의 복합문화공간이 트렌드가 바뀌면서 공공도서관을 비롯한 대학도서관, 기업도서관 등은 복합문화공간으로 발전하

고 있다. 특히, 기업은 문화마케팅을 도입하여 소비자들에게 복합문화공간을 제공하고 있다(민형철 2007).

또한 서울시에서는 지역주민들의 요구와 평생학습, 지역공동체 활성화를 위한 유희공간을 개방하고 있으며, 공유경제 개념을 바탕으로 다목적 공간을 빌려주는 공간대여 서비스도 증가하고 있다. 인터넷 검색창에 '공간 대여'라는 키워드를 검색할 경우 모임공간, 모임공간 대여, 작업실 대여, 공간 대여 카페, 파티룸 대여 등이 연관검색어로 나타나는데, 이는 단지 회의 또는 강의를 위한 공간이 아닌 작업실, 파티룸과 같이 다양한 목적으로 사용할 수 있는 공간이나 제3의 공간을 필요로 하는 것을 알 수 있다. 도서관에서는 정보·교육공간은 물론 힐링을 위한 휴게공간, 커뮤니티공간 등 각종 편의 공간을 지원하고 있다. 도서관은 지역 주민이 언제든지 방문할 수 있는 문화공간이기 때문에 공간을 필요로 하는 사람들의 욕구를 충족시키기에 적합하다고 할 수 있다.

문화체육관광부의 '2018년 문화향수실태조사'에 따르면 문화예술 활동 공간 이용률은 2018년 기준 66.2%로 2016년 64.8%에 비해 1.4% 증가한 것으로 나타났다. 문화예술활동 공간은 도서관, 박물관, 문예회관 등으로 구성되어 있는데 공간 전체 이용률 66.2% 중 도서관이 12.8%로 높은 이용률을 나타냈다. 이렇듯 국민들의 문화적 요구가 높아짐에 따라 도서관은 문화 복지 및 문화향유의 공간으로서 복합문화공간 조성을 위해 리모델링을 추진하고 있다. 아울러 본 연구에서 설문대상으로 선정한 복합문화공간으로서의 도서관들 또한 새로 건립하거나 리모델링을 진행한 경우가 많다는 것

을 확인할 수 있다.

이에 본 연구에서는 현재 복합문화공간을 조성하여 운영하고 있는 도서관의 이용자들을 대상으로 설문조사를 수행함으로써 현재 이용하고 있는 도서관의 복합문화공간에 대한 인식도, 복합문화공간에서 운영되는 프로그램에 대한 선호도 등을 조사·분석하였다. 이를 바탕으로 도서관 복합문화공간의 공간과 프로그램의 역할과 기능을 강화할 수 있는 방안을 모색하고자 하였으며, 본 연구 결과는 도서관 복합문화공간의 건립 및 운영에 필요한 실제적인 자료로 활용될 수 있을 것이다.

2. 선행 연구

복합문화공간에 대한 선행연구를 분석해 보면, 주로 공간구성을 분석하는 연구가 수행된 것을 알 수 있다. 도서관 복합문화공간에 관련한 연구는 도서관 단일 건물에서 복합문화공간을 이룬 형태와 타시설과 결합된 복합시설 물로서의 도서관에 대한 연구로 나눌 수 있다. 본 연구에서는 도서관 단일 건물 내에서 운영되고 있는 복합문화공간을 대상으로 분석하였다.

먼저, 복합문화공간의 공간구성 및 프로그램을 분석한 연구로, 김민수(2006)는 엔터테인먼트 산업에 대한 영향 및 새로운 트렌드 연구를 통해 복합문화공간의 디자인의 방향을 제시하였고, 김보람, 오은진, 윤은경(2015)은 국내·외 사례분석을 통해 고풍자 복합문화공간을 제안하였다. 조태권(2015)은 창조적 문화융성을 위한 한국형 복합문화공간 설립 방안을 제시하

며 문화 경제적 파급효과와 전국적 확대 방안을 제시하였다. 이와 함께 고영혁(2017)은 복합문화공간 조성을 위한 개념 정립, 법·제도·사례 연구, 자원조사, 비전 및 상생·발전 방안, 분야별 세부 실천계획, 운영 방안, 마스터 플랜 등을 수립하였다.

복합문화기관으로서 도서관의 공간구성 연구로 곽승진, 노영희, 신재민(2017)은 도서관 복합문화공간을 미디어테크, 인포메이션 커먼스, 라키비움, 메이커스페이스로 공간 유형을 구분하였고, 최영실(2012)은 기록관, 도서관, 박물관의 복합 기능을 구현한 라키비움의 공간 기능에 관한 연구를 통해 이용자 요구를 분석하여 이에 복합적으로 대응하기 위한 라키비움의 공간 기능요소를 제안하였다. 이상복 등(2009)은 공공도서관의 인포메이션 커먼스 적용 기본구상연구를 하였으며, 정재영(2012)은 새로운 도서관 공간을 구상하고 제공하는데 있어 대학도서관의 학문적 성격을 감안하여 '복합문화공간'이 아닌 '복합학습공간'을 지향할 필요가 있다고 주장하였다. 공공도서관을 주제로 연구한 안지민(2018)은 복합문화공간으로서 미술·디자인 특화도서관 계획에 관한 연구를 통해 공공도서관에 대한 시대적, 사회적 요구 변화에 따라 공공도서관을 발전시킬 수 있는 방안을 제시하였다.

도서관 복합화에 관한 연구는 복합문화공간에 대한 연구보다 다양하게 이루어졌으며, 주로 조합형태와 공간구조를 분석하는 연구들이 있다. 류태현, 고재민, 임채진(2013)은 1개 이상의 타시설과 결합된 복합시설 공공도서관을 대상으로 타시설과의 조합 유형과 시설유형에 대한 연구를 진행했으며, 김영석(2014)은 서울

의 복합용도건축물 내에 설치·운영되고 있는 공공도서관을 조사하여 우리나라 공공도서관 건립 정책의 문제점 및 개선점을 제시하였다. 유태현(2015)은 공공도서관과 타시설의 복합화에 따른 지향점 및 국내 도서관과 타시설과의 복합화에 따른 건립지침을 제공하고자 도서관과 타시설과의 조합형태를 분석하였다. 최문정과 서은경(2016)은 서울시 소재의 공공도서관 중 한개 이상의 시설과 복합화 된 공공도서관을 이용하는 이용자의 만족도와 인식도에 차이가 있는지를 비교·분석하였다. 손광호, 장우석(2011)은 복합화에 의한 공공도서관의 경향과 공간구성에 관한 연구를 수행하였으며, 송승연과 김석태(2011)는 공공도서관 복합화에 따른 공간의 구조변화를 시대별로 파악하여 그에 내재되어있던 사회적 요구가 공간구성에 어떠한 영향을 주었는지 분석·평가를 통해 복합화 공간계획 방향을 모색하였다.

이와 함께 창작지원공간으로서의 복합문화공간에 관한 연구(강철희, 최범찬, 김연림 2014), 새로운 복합문화공간 유형으로서 자연융합형 공간에 관한 사례연구(이재민, 권기창 2018) 등 복합문화공간에 새로운 공간과 개념을 도입하는 연구들이 진행되고 있음을 확인할 수 있다.

선행연구를 통해 알 수 있듯이 그 동안의 연구는 도서관 복합화를 건축적인 측면에서 형태와 구조에 중점을 두고 분석하였다. 또한 도서관을 대상으로 한 연구에서도 전시와 공연 등이 이루어지는 문화공간보다는 라키비움과 인포메이션 커먼스 등의 요소와 대학도서관을 대상으로 연구를 진행하였다. 본 연구에서는 지역 주민이 공공도서관을 방문하여 복합문화공간에서 문화를 누리고 휴식과 힐링을 취할 수 있는 공

간, 그리고 그곳에서 운영되는 프로그램에 초점을 맞추어 연구를 진행하였다.

3. 도서관 복합문화공간의 공간구성

공간은 인간 행동의 산물이지만, 역으로 인간 행동을 유발시키는 역할을 하고, 네트워크를 만드는 역할을 하여 공동체를 하나로 접속시키는 공유된 하나의 공간을 의미한다(박상현, 김시화, 황상윤 2014). 복합문화공간은 인간이 영위하는 문화활동의 장으로서 사회구성원들이 자신과 사회를 이해하고 표현하며 삶에 대한 통찰을 얻는 공간(곽수정 2007)이라고 정의되고 있다.

이처럼 복합문화공간은 단순히 물리적인 기능의 공간이 아닌 지역 주민의 네트워크를 형성시키고 문화 환경을 만드는 공공의 공간이며, 도서관 복합문화공간은 마을의 사랑방 역할을 하는 문화공간으로도 인식되고 있다. 본 연구에서는 도서관 복합문화공간의 유형과 프로그램을 도출하여 그 현황을 조사하였다.

3.1 도서관 복합문화공간 유형 및 프로그램

복합문화공간에 새로운 기능들이 결합되거나, 기존의 시설에서 문화공간을 결합하여 복합화된 문화공간들이 생겨나고 있기 때문에(조윤정 2015) 연구자들마다 정의하는 복합문화공간의 기능별 유형에 차이가 있다.

연구자마다 주장하는 복합문화공간 유형을 분석한 결과, 전시, 공연, 관람, 정보, 자료, 교육, 체험, 커뮤니티, 휴게, 기타공간으로 도출되었다. 그 중에서 전시, 공연, 교육, 휴게 공간이 가

장 높은 빈도수를 나타내고 있으며, 기타 공간으로는 이벤트공간, 문화공간 등으로 나타났다. 이처럼 연구가 계속되면서 새로운 공간 개념을 추가하여 분류하기도 하였다. 본 연구에서는 창작공간을 체험공간에 포함하였으며 연구자들이 정보공간과 자료공간 등의 용어를 혼용하여 사용하였는데, 이를 정보공간으로 통일하였다.

최종적으로 본 연구에서는 관람공간과 기타 공간을 제외하고, 복합문화공간 유형을 정보공간, 교육공간, 전시공간, 공연공간, 체험공간, 휴게공간, 커뮤니티공간으로 구분하였다. 정보공간은 개인의 정보이용, 평생교육 등을 장려하는 공간이며, 교육공간은 문화활동, 평생교육 등을 경험할 수 있는 공간으로 도서관 고유의 기능적 공간에 속한다. 전시공간은 갤러리, 전시실 등 도서관에서 전시가 이루어지는 공간을 의미하며, 공연공간은 극장, 강당 등의 시설을 통한 문화활동을 할 수 있는 공간을 의미한다. 또한, 커뮤니티공간은 세미나실, 스터디룸 등 모임 장소를 제공하는 커뮤니티 협업공간을 뜻하며, 체험공간은 메이커스페이스 공간과 같이

메이커 프로그램을 체험하거나 체험형 프로그램을 진행하는 공간이라고 할 수 있다. 마지막으로 휴게공간은 이용자가 휴식과 힐링을 취할 수 있는 공간을 의미한다(〈표 1〉 참조).

프로그램 유형은 복합문화공간 유형에 기반을 두고 교육, 전시, 공연, 체험, 커뮤니티프로그램 등으로 구분하였다. 교육프로그램은 도서관에서 평생교육을 목적으로 이루어지는 프로그램으로 교양교육, 직업 기술 및 전문 교육, 학교 교육을 보완해 주는 교육, 정보활용 및 컴퓨터 관련 교육을 포함하였다. 전시프로그램은 미술 또는 도서전, 시화전과 각종 프로그램 결과물을 전시하는 등의 내용으로 이루어진다. 또한 공연 프로그램은 연극, 오페라, 무용 등이 해당한다. 아울러 커뮤니티프로그램에서 지역 주민들의 소통이 이루어지는 동아리 활동이나 지역시민 모임, 생활체육프로그램 등이 해당한다. 체험프로그램은 메이커스페이스를 활용한 체험형 프로그램과 체험형 동화구연, 캠프, 탐방과 같이 이용자가 직접 참여하고 체험할 수 있는 프로그램을 포함하였다(〈표 2〉 참조).

〈표 1〉 연구자별 복합문화공간 유형 구분

연구자	정보	교육	전시	자료	공연	관람	체험	커뮤니티	휴게	기타
한국문화예술진흥원(1989)		○	○		○			○	○	○
정지영, 박영기(1994)		○	○		○			○		○
조용석(1995)			○	○	○			○	○	
남덕우(2003)	○		○		○	○				
심재춘 외(2005)	○	○	○		○					
이지혜(2007)			○		○		○			○
이보라(2012)	○		○		○			○	○	
문유석(2013)	○	○	○		○				○	
강철희 외(2014)		○	○				○		○	
정용현, 윤은경(2016)		○	○		○				○	
계	4	6	10	1	9	1	2	4	6	3

〈표 2〉 도서관 복합문화공간 프로그램 유형

유형	세부프로그램 내용
교육프로그램	• 교양, 직업 기술 및 전문교육, 건강 및 보건, 가족생활, 평생교육, 여가, 국제(영어, 일본어 등), 독서, 전통문화, 학교 교육 관련 교육프로그램, 정보활용, 컴퓨터 관련 교육 등
전시프로그램	• 미술(사진, 서예, 건축, 디자인 등), 도서, 시화전, 프로그램 결과물 전시회 등
공연프로그램	• 연극, 오페라, 뮤지컬, 무용(서양·한국·현대무용), 서양음악(클래식, 서양악기), 전통예술(국악, 풍물), 영화상영 등
커뮤니티프로그램	• 동아리 활동, 지역시민 모임, 생활체육 프로그램 등
체험프로그램	• 캠프, 탐방, 독서관련 대회(독서 감상문, 독서 퀴즈 등), 메이커스페이스를 통한 체험프로그램, 체험형 동화구연 등

3.2 도서관 복합문화공간 사례

본 연구에서는 앞서 도출한 복합문화공간 유형을 기반으로 사례분석 대상을 선정하였다. 도서관에 복합문화공간이 구성 여부와 운영 중이거나 운영하였던 프로그램을 분석하였다. 또한, 본 연구에서의 프로그램이란 실내디자인, 건축 분야에서 사용하는 건물 내 공간이 사용되는 용도를 의미하는 것과 별개로 도서관에서 운영하는 문화프로그램이라는 의미로 사용하였다.

도서관 복합문화공간 사례 선정 기준은 먼저, 도서관 홈페이지와 보도자료, 도서관 및 지자체에서 운영하는 블로그, SNS를 통해 인터넷 조사를 실시하였다. 이를 통해 복합문화공간으로 이루어진 도서관 리스트를 추출하였고, 다음으로 도서관 복합문화공간 리스트 가운데 유형별로 복합문화공간이 구성되어 있는 동시에 공간을 활용한 프로그램을 운영하는 도서관을 최종 선정하여 분석하였다.

3.2.1 충남대표도서관

‘2018 한국문화공간상’을 수상한 충남대표도서관의 복합문화공간으로 미술작품, 지역주민·학생들의 동아리·취미·행사·강좌 등의 결과

물을 전시하는 기획전시실이 있다. 이 공간은 지역주민과 도서관 이용자의 중고장터, 동아리 공연 및 전시공간으로도 활용되며, 소규모 웨딩홀로도 이용이 가능하다. 휴게공간으로 홍예공원 등 주변경관과 연계한 옥외 휴게공간인 하늘정원이 조성되어 있다. 체험공간으로는 3층 메이커 스페이스 공간이 마련되어 있고, 메이커 스페이스에서는 3D 체험공간, 교육·창작공간, 동영상 제작공간, 레이저 작업공간, 학습공간 등으로 구성하였다(안성원 2019).

복합문화공간 프로그램으로, 하늘정원 벽면에 스크린을 설치해 별빛을 보며 영화를 감상하는 ‘별빛시네마’를 운영하는 공연 프로그램이 있고, 미술공연, 인형극 및 로봇체험 공연 등도 운영되고 있다. 서예교실과 필라테스, 학부모, 예비엄마를 대상으로 하는 독서코칭과 ‘맘(MOM) 편한 힐링 태교’ 등의 프로그램을 진행한다. 또한, 힐링 아카데미를 운영하여 인문학 강연과 음악공연이 정기적으로 이루어지고 있다(〈표 3〉 참조).

3.2.2 증평군립도서관

농촌 복합 문화센터의 모범사례로 평가받은 증평군립도서관은 도서관건립단계부터 도서관을 지역의 중심, 지역 공동체 커뮤니티공간, 문

〈표 3〉 충남대표도서관 복합문화공간 유형 및 프로그램 구성

충남대표도서관		
복합문화공간 유형	정보공간	• 자료열람실, 행정·백제·충청학 자료실
	교육공간	• 회의실, 다목적교육실, 세미나실, 전산실, 강당
	전시공간	• 기획전시실, 1층 계단
	공연공간	• 1층 계단, 강당
	커뮤니티공간	• 1층 계단, 북카페, 식당, 주방, 하늘정원
	체험공간	• 메이커스페이스
	휴게공간	• 하늘정원, 북카페
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 하늘정원 벽면에 스크린을 설치해 별빛을 보며 영화를 감상하는 '별빛시네마'를 운영 • 미술공연, 인형극, 로봇체험 공연 • 힐링 아카데미를 통한 정기적인 인문학 강연, 음악공연 운영 	

화공간으로 조성하지는 주민들의 의견을 반영하였다(문화체육관광부 2017). 복합적 공간구성으로 1층 로비공간은 도서전시공간으로 활용되고 있으며, 책 교환 자동차가 배치되어 있다. 책 교환 자동차는 지역주민들이 책을 교환 할 수 있도록 만든 자동차 모형의 서가로, 이를 통해 자유로운 책 교환을 할 수 있다. 또한 1층의 북카페는 바리스타 강좌 등의 프로그램을 운영하는 교육공간으로도 활용되고 있다.

또한 전시홀과 휴게 및 프로그램 활용 공간인 북카페와 하늘전망대, 담소마당으로 이루어진 하

늘정원의 휴게공간으로 이루어졌다. 특히, 담소마당을 휴게공간뿐만 아니라 공연장으로도 활용하고 있다. 또한 5개의 평생학습실과 다목적실을 통해 교육(학습)이 이루어지고 있다.

증평군립도서관의 복합문화공간을 활용하여 다목적홀에서는 매년 60여 차례의 인기 영화를 상영하며, 전시회와 인형극, 미술공연, 북콘서트, 음악회 등을 진행한다. 옥상의 야외무대와 영화 상영장을 통해 '한 여름밤 별빛 영화제'와 천체 망원경을 이용한 '천문 관측 프로그램'도 진행하고 있다(〈표 4〉 참조).

〈표 4〉 증평군립도서관 복합문화공간 유형 및 프로그램 구성

증평군립도서관		
복합문화공간 유형	정보공간	• 자료열람실
	교육공간	• 다목적실, 평생학습실, 북카페
	전시공간	• 전시홀
	공연공간	• 다목적실
	커뮤니티공간	• 회의실, 북카페
	체험공간	-
	휴게공간	• 북카페, 하늘정원, 담소마당, 하늘전망대
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 전시회, 인형극, 미술공연, 북 콘서트, 음악회 진행 • 옥상 하늘정원에서 '한 여름밤 별빛 영화제'와 '천문 관측 프로그램' 등 진행 	

3.2.3 청운문학도서관

전통한옥 형태의 청운문학도서관은 지하 1층과 지상 1층으로 이루어져 있다. 복합문화공간 구성으로 지하 1층에는 일반열람실과 어린이열람실, 회의실, 전시공간과 카페(선큰가든)가 자리한다. 지상 1층에는 작품발표회와 토론회 등을 진행할 수 있는 한옥세미나실과 창작실 등이 있다. 더불어 청운문학도서관 한옥채 본관 옆 별채 ‘누정’은 시낭송 감상실로 누구나 자유롭게 시를 접하고 배울 수 있는 공간이다.

전시공간으로는 지하 1층 복도 전시공간과 어린이열람실에서 이루어진다. 복도의 벽면을 활용한 전시공간은 릴레이 기획 전시가 진행되는 등 다양한 전시가 이루어지고 있으며, 어린이열람실에서는 에서 매월 그림책과 함께 원화전시 이루어진다. 또한, 휴게공간인 카페와 카페테리아(선큰가든)에는 대나무 쉼터로 조성되어 있어 이용자들에게 휴식과 힐링을 제공하는 공간이다.

청운문학도서관은 주민을 위한 다양한 독서 및 문화예술프로그램을 제공한다. 한옥세미나실에서 진행되는 체험프로그램으로 엄마와 아

이가 함께하는 메이킹북 만들기 프로그램 등이 진행되며, 전시와 프로그램을 연계하기도 한다. 문화강좌로 릴레이원화전시 연계 강연인 ‘맑음이 아리안과 함께하는 지구촌환경 사랑하기’가 있다(〈표 5〉 참조).

4. 연구설계 및 방법론

본 연구에서는 복합문화공간을 조성하여 운영하고 있는 도서관의 이용자를 대상으로 인식도와 선호도를 조사하였다. 본 연구에서는 복합문화공간에 관련된 연구논문, 보고서, 웹정보 자원 등을 조사하여 도서관 복합문화공간의 유형을 분석하였다. 이를 통해 1차적으로 분석한 도서관 복합문화공간이 실제 어떤 유형으로 구성되어 있고 어떤 프로그램들이 운영되고 있는지 등의 현황을 조사하였다.

또한, 이용자를 대상으로 공공도서관 복합문화공간의 인식 및 선호도에 대한 설문조사를 수행하기 위해 설문 문항을 개발하였다. 인구통계학적 특성, 도서관 복합문화공간에 대한

〈표 5〉 청운문학도서관 복합문화공간 유형 및 프로그램 구성 사례

청운문학도서관			
청운문학도서관	복합문화공간 유형	정보공간	• 자료열람실
		교육공간	• 한옥세미나실, 누정(별채)
		전시공간	• 복도 전시 공간, 어린이열람실
		공연공간	-
		커뮤니티공간	• 회의실, 카페
		체험공간	• 집필 창작실
	휴게공간	• 카페	
프로그램	• 한옥세미나실에서 진행된 메이킹북 만들기 프로그램 • 문화강좌로 릴레이원화전시 연계 강연 • 로비에 그림책인 ‘감기 걸린 물고기’ 원화전시회와 함께 프로그램 진행		

전반적인 인식도, 도서관 복합문공간 프로그램 이용 및 선호도로 구성하였다.

설문 문항은 황중호(2013)의 오정도서관 및 복합문화시설 개발 타당성 조사·기본계획 수립 용역과 조태권(2015)의 복합 문화 공간 이용 실태 조사, 고영혁(2017)의 나주 문화도시 조성사업 전문가 그룹 인터뷰에 사용된 평가항목 등을 기반으로 하되 도서관의 특성을 반영하기 위해 선행연구들을 종합적으로 분석하여 개발하였다(〈표 6〉 참조).

도서관 복합문화공간을 도출하여 운영하고 있는 24개관을 대상으로 설문조사를 요청하였다. 그 결과, 총 24개의 도서관에 235개의 설문을 배부하였고 134부의 설문이 회수되었으며,

총 회수율은 57%이다. 연구절차 및 연구내용은 〈그림 1〉과 같다.

5. 설문 분석 결과

5.1 인구통계학적 특징

응답자의 인구통계학적 특징 분석결과는 〈표 7〉과 같다. 성별은 여성이 29.0%, 남성이 71%로 나타나 남성이 여성에 비해 더 높은 설문참여율을 보여주고 있다. 연령은 20대가 31.3%로 가장 많은 응답을 하였으며, 40대 21.4%, 30대 19.8%, 50대 18.3% 등의 순으로 나타났다. 연

〈표 6〉 설문 문항 구성

구분	내용
인구통계학적 특징	성별
	연령
	도서관 복합문화공간 방문 빈도
	도서관 복합문화공간 구비 유무
	도서관 복합문화공간 방문 동기
	도서관 복합문화공간 동행인
	도서관 복합문화공간 이용시간
	도서관 복합문화공간 체류시간
도서관 복합문화공간에 대한 전반적인 인식도	도서관 복합문화공간 인식
	도서관 복합문화공간 조성
	도서관 복합문화공간 이용 경험
	도서관 복합문화공간별 선호도
	도서관 복합문화공간의 역할
도서관 복합문화공간 프로그램 이용 및 선호도	도서관 복합문화공간 프로그램 이용 경험
	도서관 복합문화공간 프로그램 참여 목적
	도서관 복합문화공간 프로그램 선호도
	도서관 복합문화공간 프로그램 진행방법
	도서관 복합문화공간 프로그램 중요 요소
	도서관 복합문화공간 프로그램 기대효과
	도서관 복합문화공간 프로그램 수행 시 선호하는 외부기관

단계	연구내용	세부 연구
이론적 검토	이론적 연구	• 복합문화공간 관련 연구논문, 보고서, 웹정보자원 등을 조사·분석
	사례분석	• 도서관 복합문화공간의 유형과 프로그램 분석
설문 조사 및 분석	설문지 개발	• 도서관 복합문화공간에 대한 이용자의 경험·인식·선호도 분석을 위한 설문문항 개발
	설문조사	• 도서관 복합문화공간 이용자 대상 설문조사 실시
	설문분석	• 도서관 복합문화공간 및 프로그램에 대한 이용 경험 분석 • 도서관 복합문화공간 및 프로그램에 대한 이용자 선호 및 인식도 분석
결과	결론 및 제언	• 도서관 복합문화공간 조성을 위한 발전방향 제언

<그림 1> 연구절차 및 연구내용

<표 7> 인구통계학적 특징

항목		N	%
성별	여성	38	29.0
	남성	93	71.0
연령	10대	5	3.8
	20대	41	31.3
	30대	26	19.8
	40대	28	21.4
	50대	24	18.3
	60대 이상	7	5.3
연평균 도서관 이용빈도	거의 이용하지 않음	5	3.8
	월1-2회 정도	36	27.5
	주1-2회 정도	39	29.8
	주3-4회 이상	27	20.6
이용도서관 복합문화공간 구비유무	매일	24	18.3
	있다	91	70.0
도서관 복합문화공간 방문동기 (복수응답)	모르겠다	39	30.0
	문화생활 영위	42	31.6
	여가시간 활용	40	30.1
	학습공간	30	22.6
	소통을 위한 커뮤니케이션	15	11.3
	기타	6	4.5

항목		N	%
도서관 복합문화공간 동행인	혼자	56	61.5
	친구	11	12.1
	가족	24	26.4
도서관 복합문화공간 방문 시간	평일 오전	8	8.8
	평일 오후	50	54.9
	주말 오전	9	9.9
	주말 오후	18	19.8
	공휴일	4	4.4
도서관 복합문화공간 이용 시간	1시간 이내	8	8.8
	1-2시간	30	33.0
	2-4시간	39	42.9
	4-6시간	9	9.9
	하루 종일	5	5.5

평균 도서관 이용빈도를 묻는 설문에서는 주 1-2회 정도가 29.8%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로는 월 1-2회 정도가 27.5%, 주3-4회가 20.6%, 매일이 18.3%, 거의 이용하지 않음이 3.8%로 나타났다. 이용하고 있는 도서관에 복합문화공간을 구비하고 있다는 응답이 70%로 나타나 과반수를 넘었다. 그러나 30%는 없다고 응답하여 일부 이용자는 도서관 복합문화공간에 대한 인지도가 낮은 것으로 분석되었다. 도서관 복합문화공간이 조성되어 있는지 알고 있다고 응답한 91명을 대상으로 방문동기와 동행인, 방문 및 이용시간 등을 분석하였다. 방문동기는 문화생활 영위(31.6%)와 여가시간 활용(30.1%)으로 높은 빈도를 보여 주고 있다. 도서관 복합문화공간 동행인으로는 혼자가 61.5%, 가족이 26.4%, 친구가 12.1%로 나타났다. 방문시간에 대한 설문에서는 평일오후가 54.9%로 과반수를 넘었으며 주말오후가 19.8%, 주말오전이 9.9%, 평일오전이 8.8%로 나타나 설문 에 응한 응답자들은 평일오후를 가장 선호하는 것을 알 수가 있다. 복합문화공간 프로그램 운

영 시, 이용자 과반수가 도서관 복합문화공간을 혼자서 평일 오후에 방문하는 것을 고려하여 프로그램을 기획하고 제공해야 할 것이다. 마지막으로 도서관 복합문화공간 이용시간에 대한 설문에서는 2-4시간이 42.9%로 가장 높았으며 1-2시간이 33.0%, 4-6시간이 9.9%, 1시간이내가 8.8%, 하루 종일이 5.5%로 조사되었다.

5.2 도서관 복합문화공간에 대한 인식도

도서관 복합문화공간에 대한 전반적인 인식도를 파악하기 위해 도서관 복합문화공간이 조성되어 있다고 응답한 91명을 대상으로 복합문화공간 인지여부, 공간 조성에 대한 인식, 이용 경험을 분석하였고, 전체 응답자를 대상으로 복합문화공간 별 선호도와 역할 등에 대해 분석하였다.

5.2.1 도서관 복합문화공간에 대한 인식

복합문화공간과 도서관에 조성되어 있는 복합문화공간에 대해 어느 정도 알고 있는가를 조사하였다. 분석 결과, 일반적인 복합문화공간의

경우, 63.7%가 인지하고 있다고 하였고, 도서관 복합문화공간은 56.1%가 인지하고 있다고 응답하였다. 평균으로 보았을 때, 복합문화공간 인지여부는 3.73, 도서관 복합문화공간 인지여부는 3.62로 나타나 도서관 복합문화공간에 대한 인지도가 일반적인 복합문화공간에 비해 낮은 결과를 보였다. 또한, 전혀 그렇지 않다는 두 문항 모두 0.0%로 낮은 응답률을 보여 복합문화공간이 전혀 생소한 개념은 아닌 것으로 파악된다(〈표 8〉 참조).

또한, 도서관 복합문화공간을 알게된 계기로 도서관 내 안내게시판이 29.8%로 가장 높게 나타났다으며, 도서관 홈페이지와 SNS를 통해 알게 되었다는 응답이 27.3%, 주변 사서와 지인을 통해 알게 되었다는 응답 24.0% 등의 순으로 나타났다. 기타 응답으로 ‘기본적으로 알고 있었음’과 ‘우연히 알게 되었음’이라는 결과가 나타났다. 서비스 안내책자(5.8%)와 온·오프라인 기사(11.6%)를 적극 활용한 도서관 복합문화공간의

홍보가 필요한 것으로 나타났다(〈표 9〉 참조).

5.2.2 도서관 복합문화공간 구성에 대한 인식

도서관 복합문화공간 구성에 대한 인식을 분석한 결과, 긍정적이라는 응답이 48.4%로 가장 높게 나타났으며 아주 긍정적이 31.9%, 보통 18.7%로 조사되었다. 또한, 부정적인 응답은 0.0%로 분석되었다. 평균 4.13으로 도서관에 복합문화공간을 조성하는 것에 있어 매우 긍정적으로 생각하고 있음을 알 수 있다(〈표 10〉 참조).

5.2.3 도서관 복합문화공간 이용경험

도서관 복합문화공간에 대한 이용 경험으로는 전시공간 21.1%, 공연공간 18.4%, 휴게공간 18.0% 등의 순으로 나타났다. 이는 정보공간(15.4%)과 교육공간(16.2%)보다 높은 응답률을 나타내고 있다. 반대로 체험공간은 7.0%, 커뮤니티공간이 3.9%로 나타나 낮은 이용 경험을 보여주고 있다(〈표 11〉 참조).

〈표 8〉 도서관 복합문화공간 인지여부

구분	전혀 그렇지 않음		그렇지 않음		보통이다		그려함		매우 그려함		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
복합문화공간이 무엇인지 알고 있다	0	0.0	3	3.3	30	33.0	46	50.5	12	13.2	3.73	0.727
도서관 복합문화공간이 무엇인지 알고 있다	0	0.0	3	3.3	37	40.7	42	46.2	9	9.9	3.62	0.709

〈표 9〉 도서관 복합문화공간 인지계기(복수응답)

구분	N	%
도서관 홈페이지 및 SNS	33	27.3
서비스 안내책자 배포	7	5.8
온/오프라인 기사	14	11.6
주변 사서 및 지인	29	24.0
도서관 내 안내게시판	36	29.8
기타	2	1.7

〈표 10〉 도서관 복합문화공간 조성에 대한 인식

구분	아주 부정적		부정적		보통이다		긍정적		아주 긍정적		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
도서관 복합문화공간 조성에 대한 생각	0	0.0	0	0.0	17	18.7	44	48.4	29	31.9	4.13	0.706

〈표 11〉 도서관 복합문화공간 이용 경험(복수응답)

구분	N	%
정보공간	35	15.4
교육공간	37	16.2
전시공간	48	21.1
공연공간	42	18.4
체험공간	16	7.0
휴게공간	41	18.0
커뮤니티공간	9	3.9

5.2.4 도서관 복합문화공간별 선호도

도서관 복합문화공간 선호도를 분석한 결과, 정보공간(4.12)의 선호도가 가장 높은 것으로 나타났으며, 체험공간(2.95)이 가장 낮은 선호도를 보여주었다. 또한, 휴게공간 3.65, 교육공간 3.43, 공연공간 3.29, 전시공간 3.22, 커뮤니티공간 3.17로 나타났다. 이는 이용자가 정보·교육공간과 휴게공간을 선호하지만 체험공간을 선호하지 않는 것을 의미하는 것을 알 수 있다. 체험

공간은 창작이 이루어질 수 있고, 3D프린터나 팬, 로봇체험 등이 이루어질 수 있는 공간이다. 이와 같은 결과가 나온 것에 대한 원인 분석이 필요하며 개선이 이루어질 필요가 있다고 본다 (〈표 12〉 참조).

5.2.5 도서관 복합문화공간 역할에 대한 인식

도서관 복합문화공간의 역할에 대한 세부적인 인식 결과를 살펴보면, 정보공간의 역할(4.04)

〈표 12〉 도서관 복합문화공간의 선호도

구분	매우 낮음		낮음		보통이다		높음		매우 높음		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
정보공간	1	0.8	5	3.8	24	18.3	45	34.4	53	40.5	4.12	0.904
교육공간	8	6.1	9	6.9	49	37.4	43	32.8	19	14.5	3.43	1.032
전시공간	7	5.3	23	17.6	47	35.9	36	27.5	15	11.5	3.22	1.051
공연공간	7	5.3	19	14.5	47	35.9	39	29.8	16	12.2	3.29	1.045
체험공간	20	15.3	15	11.5	53	40.5	31	23.7	9	6.9	2.95	1.128
휴게공간	6	4.6	14	10.7	32	24.4	42	32.1	34	26.0	3.65	1.125
커뮤니티공간	17	13.0	12	9.2	46	35.1	38	29.0	15	11.5	3.17	1.171

과 교육공간의 역할(4.03)이 가장 높게 나타났다. 다음으로 휴게공간 제공 3.89, 전시공간 제공 3.73, 공연공간 제공 3.69 등의 순으로 분석되었다. 메이커스페이스 공간과 같이 3D 프린팅 등 메이커 프로그램의 체험공간은 3.33으로 파악되었다.

도서관의 정보공간의 선호도와 역할에 대해서는 높은 응답률이 나타난 것과 반대로 체험공간과 커뮤니티공간의 경우, 대체적으로 낮은 응답률을 확인할 수 있다. 이는 다른 도서관 복합문화공간에 비해 비교적 생소한 공간이기 때문인 것으로 보인다(〈표 13〉 참조).

5.3 도서관 복합문화공간 프로그램 이용 및 선호도

도서관 복합문화공간을 활용한 프로그램 이용 경험과 참여 목적을 분석 하였으며, 선호하는 프로그램 유형과 진행방법, 프로그램 참여

시 중요하게 생각하는 요소와 기대효과, 선호하는 외부 협력기관에 대해 분석하였다. 프로그램은 교육, 전시, 공연, 체험, 커뮤니티프로그램으로 총 5가지 유형으로 구분하였다.

5.3.1 도서관 복합문화공간 프로그램 경험 여부

도서관 복합문화공간 프로그램 이용 경험으로는 교육프로그램이 25.8%, 전시프로그램이 25.4%로 나타나 근소한 차이를 나타냈다. 공연 프로그램은 22.5%, 체험프로그램은 11.7% 등의 순서로 나타났으며, 프로그램 이용 경험은 없다는 응답이 9.6%, 커뮤니티프로그램이 5.0%로 조사되었다. 복합문화공간 이용경험과 동일하게 커뮤니티와 체험프로그램이 가장 빈도가 낮은 것을 확인할 수 있었다. 앞서 체험공간의 이용 경험 및 선호도가 낮은 것과 같은 맥락에서 체험 프로그램의 경험과 선호도를 높일 수 있는 방안 에 대한 고민이 필요하다(〈표 14〉 참조).

〈표 13〉 도서관 복합문화공간의 역할

구분	매우 낮음		낮음		보통이다		높음		매우 높음		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
정보이용, 평생교육을 장려하는 정보공간	1	0.8	4	3.1	24	18.3	58	44.3	41	31.3	4.04	0.840
문화활동, 평생교육 등을 경험할 수 있는 교육공간	0	0.0	2	1.5	26	19.8	65	49.6	35	26.7	4.03	0.736
갤러리, 전시실 등의 전시공간을 제공하는 역할	3	2.3	6	4.6	43	32.8	46	35.1	30	22.9	3.73	0.951
극장, 강당 등을 통해 문화활동을 할 수 있는 공연공간 제공	4	3.1	6	4.6	44	33.6	45	34.4	29	22.1	3.69	0.976
3D 프린팅 등 메이커 프로그램을 체험할 수 있는 공간의 제공	8	6.1	16	12.2	50	38.2	33	25.2	21	16.0	3.33	1.088
휴식과 힐링을 취할 수 있는 휴게공간 제공	0	0.0	11	8.4	26	19.8	57	43.5	34	26.0	3.89	0.898
세미나실, 스터디룸 등 모임 장소를 제공하는 커뮤니티 협업공간 제공	4	3.1	9	6.9	41	31.3	48	36.6	26	19.8	3.64	0.984
기록관, 박물관의 기능을 복합적으로 이행하는 통합형 수집 공간을 제공	6	4.6	16	12.2	46	35.1	44	33.6	16	12.2	3.37	1.011

〈표 14〉 프로그램 경험(복수응답)

구분	N	%
교육프로그램	62	25.8
전시프로그램	61	25.4
공연프로그램	54	22.5
체험프로그램	28	11.7
커뮤니티프로그램	12	5.0
없다	23	9.6

5.3.2 도서관 복합문화공간 프로그램 참여 목적

도서관 복합문화공간 프로그램을 참여하는 주된 목적으로는 지식 및 교양 함양이 35.3%로 나타났으며, 여가시간 활용(27%), 취미생활(18.6%) 등의 순으로 조사되었다. 대인관계 및 사회활동이 5.9%로 지식 및 교양 함양에 비해 약 6배 정도 낮은 것을 확인할 수 있었다. 또한, 대인관계 및 사회활동은 지역 주민들 간 사회적 교류와 소통을 위한 커뮤니티공간과 유사한 특성을 보이는데, 공간뿐만 아니라 프로그램 참여 목적에서도 낮은 빈도를 보였다. 이러한 이유는 도서관을 공부 및 정보 습득의 공간이라고 생각하고 있기 때문인 것으로 보인다. 따라서 대인관계 및 사회활동의 프로그램을 통해 도서관은 소통적 공간이라는 것을 인지할 수 있도록 해야 한다(〈표 15〉 참조).

5.3.3 도서관 복합문화공간 프로그램 선호도

복합문화공간 프로그램을 세부적으로 조사한 결과, 첫째, 교육프로그램은 교양교육과 평생교육이 3.7로 동일한 평균값이 나타났다. 다음으로 여가교육과 독서교육이 3.69, 정보활용교육 3.57, 국제교육 3.54 등의 순으로 확인되었다. 전통문화교육(3.18)과 학교교육 관련 교육 프로그램(3.20)은 교육프로그램 중에서 가장 낮은 선호도를 나타냈다(〈표 16〉 참조).

둘째, 전시프로그램 유형에 대한 응답 결과, 사진, 서예, 건축, 디자인 등의 미술전시(3.63)를 가장 선호하는 것으로 파악되었다. 또한, 도서전시회(3.57), 시화전(3.22) 순으로 나타났는데, 프로그램과 연계하여 결과물을 전시하는 것은 3.08로 가장 낮게 나타난 것을 알 수 있었다(〈표 17〉 참조).

셋째, 공연프로그램의 세부적인 선호도를 조

〈표 15〉 프로그램 참여 목적(복수응답)

구분	N	%
취미생활	38	18.6
지식 및 교양 함양	72	35.3
자녀교육	25	12.3
여가시간 활용	55	27.0
대인관계 및 사회활동	12	5.9

〈표 16〉 교육프로그램 선호도

구분	매우 낮음		낮음		보통이다		높음		매우 높음		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
교양교육	3	2.3	7	5.3	37	28.2	56	42.7	23	17.6	3.70	0.912
직업기술 및 전문교육	4	3.1	16	12.2	45	34.4	39	29.8	22	16.8	3.46	1.025
건강·보건교육	5	3.8	13	9.9	55	42.0	40	3.5	13	9.9	3.34	0.939
가족생활교육	4	3.1	12	9.2	52	39.7	43	32.8	15	11.5	3.42	0.932
평생교육	3	2.3	8	6.1	39	29.8	49	37.4	27	20.6	3.70	0.955
여가교육	2	1.5	8	6.1	40	30.5	52	39.7	24	18.3	3.69	0.905
국제교육	6	4.6	14	10.7	36	27.5	46	35.1	24	18.3	3.54	1.070
독서교육	2	1.5	12	9.2	37	28.2	46	35.1	29	22.1	3.69	0.982
전통문화교육	6	4.6	18	13.7	59	45.0	33	25.2	10	7.6	3.18	0.941
학교교육 관련 교육프로그램	9	6.9	18	13.7	51	38.9	36	27.5	13	9.9	3.20	1.041
정보활용교육	5	3.8	9	6.9	44	33.6	44	33.6	24	18.3	3.57	1.006
컴퓨터관련교육	5	3.8	12	9.2	49	37.4	44	33.6	16	12.2	3.42	0.966

〈표 17〉 전시프로그램 선호도

구분	매우 낮음		낮음		보통이다		높음		매우 높음		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
미술전시	4	3.1	11	8.4	40	30.5	44	33.6	28	21.4	3.63	1.021
도서전시회	2	1.5	12	9.2	46	35.1	44	33.6	22	16.8	3.57	0.941
시화전	3	2.3	23	17.6	57	43.5	29	22.1	14	10.7	3.22	0.954
프로그램 결과물 전시	5	3.8	25	19.1	60	45.8	26	19.8	10	7.6	3.08	0.938

사한 결과, 영화상영이 3.88, 연극 3.33과 서양음악 3.31 등의 순으로 나타났다. 무용에 대한 선호도는 2.94로 나타나, 공연프로그램의 세부적인 유형으로 무용(서양·한국·현대무용)은 선호하지 않는다는 것을 파악할 수 있었다(〈표 18〉 참조).

넷째, 체험프로그램은 독서 감상문, 독서 퀴즈 등의 독서 관련 대회가 3.41로 나타났으며 탐방 3.30, 체험형 동화구연이 3.27로 나타났다. 체험프로그램으로서의 캠프는 3.00 미만의 값이 도출되어 이용자들이 선호하지 않는 것으로 파악되었다(〈표 19〉 참조).

마지막으로 커뮤니티프로그램의 세부적인 선호도를 조사한 결과, 동아리활동이 3.49, 지

역시민 모임이 3.23, 생활체육프로그램 3.06 순으로 나타났다. 피트니스프로그램의 평균값이 3.00로 도출되어 선호하는 응답자와 선호하지 않는 응답자의 비율이 비슷한 것을 알 수 있다(〈표 20〉 참조).

도서관의 복합문화공간 프로그램 중에서 교육프로그램(3.49)이 가장 높은 선호도를 보였다. 다음으로 전시프로그램은 3.38, 공연프로그램 3.27로 나타났으며, 체험프로그램 3.22, 커뮤니티프로그램 3.19의 순으로 나타났다. 전체적인 프로그램 선호도를 분석한 경우에도 체험과 커뮤니티프로그램이 가장 낮은 선호도를 보이고 있음을 알 수 있다(〈표 21〉 참조).

〈표 18〉 공연프로그램 선호도

구분	매우 낮음		낮음		보통이다		높음		매우 높음		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
연극	12	9.2	14	10.7	43	32.8	34	26.0	23	17.6	3.33	1.179
오페라	14	10.7	22	16.8	49	37.4	21	16.0	20	15.3	3.08	1.193
뮤지컬	12	9.2	20	15.3	40	30.5	28	21.4	26	19.8	3.28	1.232
무용(서양·한국·현대무용)	14	10.7	20	15.3	59	45.0	25	19.1	8	6.1	2.94	1.030
서양음악(클래식, 서양 악기 등)	10	7.6	16	12.2	45	34.4	35	26.7	20	15.3	3.31	1.127
전통예술(국악, 풍물 등)	11	8.4	22	16.8	48	36.6	32	24.4	13	9.9	3.11	1.089
영화상영	4	3.1	4	3.1	35	26.7	43	32.8	40	30.5	3.88	1.000

〈표 19〉 체험프로그램 선호도

구분	매우 낮음		낮음		보통이다		높음		매우 높음		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
캠프	16	12.2	25	19.1	46	35.1	24	18.3	15	11.5	2.97	1.176
탐방	11	8.4	17	13.0	40	30.5	39	29.8	19	14.5	3.30	1.147
독서 관련 대회	5	3.8	15	11.5	47	35.9	41	31.3	18	13.7	3.41	1.006
메이커스페이스를 통한 체험프로그램	7	5.3	21	16.0	56	42.7	28	21.4	14	10.7	3.16	1.017
체험형 동화구연	10	7.6	15	11.5	46	35.1	40	30.5	15	11.5	3.27	1.078

〈표 20〉 커뮤니티프로그램 선호도

구분	매우 낮음		낮음		보통이다		높음		매우 높음		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
동아리 활동	7	5.3	13	9.9	39	29.8	45	34.4	22	16.8	3.49	1.071
지역시민 모임	11	8.4	16	12.2	47	35.9	37	28.2	15	11.5	3.23	1.096
생활체육프로그램	13	9.9	19	14.5	53	40.5	29	22.1	12	9.2	3.06	1.086
피트니스프로그램	14	10.7	23	17.6	50	38.2	27	20.6	12	9.2	3.00	1.110

〈표 21〉 도서관 복합문화공간의 유형별 프로그램 선호도

구분	M	Std	N
교육프로그램	3.49	0.691	126
전시프로그램	3.38	0.765	126
공연프로그램	3.27	0.922	126
체험프로그램	3.22	0.812	126
커뮤니티프로그램	3.19	0.839	126

5.3.4 도서관 복합문화공간 프로그램 진행 방법

이용자가 선호하는 도서관 복합문화프로그램의 진행방법에 대해 조사한 결과, 체험학습 등을 통한 체험적 교육(3.74), VRT, TV 등을 이용한 시청각 교육(3.48), 개별적 지도방법(3.21), 분임토의 위주의 진행(3.00)의 순으로 나타났다. 반면, 이론 강의식은 2.99로 가장 낮게 나타난 것을 확인할 수 있다.

복합문화공간의 이용경험과 역할을 묻는 문항과 프로그램 참여 목적과 이용률 등에서 체험에 대한 응답은 대체로 낮은 선호도를 보였지만, 선호하는 프로그램 진행방법에서는 3.74로 가장 높게 나타났다. 이는 교육이나 공연, 커뮤니티 프로그램을 체험적으로 진행해야 함을 시사하고 있다(〈표 22〉 참조).

5.3.5 도서관 복합문화공간 프로그램 중요 요소

다음으로 도서관 복합문화공간 프로그램 참여 시 가장 중요하게 생각하는 요소에 대해 조사하였다. 그 결과, 프로그램의 내용과 방법이 4.44로 가장 높게 나타났으며, 강사수준이 4.13, 시설 및 공간적 요소가 4.06 등의 순으로 나타났다. 교육장소의 위치 및 교통(3.96)과 수강시간(3.66)에 비해 프로그램의 내용과 공간적 요소 등을 중요하게 생각하고 있는 것을 파악할 수 있다(〈표 23〉 참조).

5.3.6 도서관 복합문화공간 프로그램 기대 효과

도서관 복합문화 프로그램에 대한 기대효과를 대체적으로 높게 나타났다. 그 중에서 삶의 질 향상이 4.17로 가장 높았으며, 교육프로그램

〈표 22〉 도서관 복합문화공간 프로그램 진행방법

구분	매우 낮음		낮음		보통이다		높음		매우 높음		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
이론 강의식	10	7.6	35	26.7	37	28.2	36	27.5	9	6.9	2.99	1.080
VTR, TV 등을 이용한 시청각 교육	6	4.6	14	10.7	37	28.2	51	38.9	18	13.7	3.48	1.025
분임토의 위주	9	6.9	21	16.0	63	48.1	26	19.8	7	5.3	3.00	0.942
체험학습 등의 체험적 교육	2	1.5	8	6.1	38	29.0	50	38.2	28	21.4	3.74	0.929
개별적 지도방법	10	7.6	17	13.0	49	37.4	36	27.5	14	10.7	3.21	1.070

〈표 23〉 도서관 복합문화공간 프로그램 중요 요소

구분	매우 낮음		낮음		보통이다		높음		매우 높음		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
교육장소의 위치 및 교통	2	1.5	4	3.1	32	24.4	48	36.6	41	31.3	3.96	0.920
시설 및 공간적 요소	0	0.0	3	2.3	29	22.1	52	39.7	43	32.8	4.06	0.814
프로그램 내용 및 방법	0	0.0	3	2.3	10	7.6	41	31.3	73	55.7	4.44	0.742
강사수준	0	0.0	6	4.6	22	16.8	48	36.6	51	38.9	4.13	0.867
수강시간	5	3.8	10	7.6	35	26.7	49	37.4	28	21.4	3.66	1.031

〈표 24〉 도서관 복합문화공간 프로그램 기대효과

구분	매우 낮음		낮음		보통이다		높음		매우 높음		M	Std
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
교육프로그램 및 강좌, 특강 등을 통한 교양 함양	0	0.0	3	2.3	18	13.7	65	49.6	41	31.3	4.13	0.738
도서관의 이용률 증가	0	0.0	6	4.6	28	21.4	52	39.7	40	30.5	4.00	0.857
다양한 매체를 통한 지식 습득	0	0.0	0	0.0	32	24.4	60	45.8	34	26.0	4.01	0.726
도서관 자료 이용 촉진	0	0.0	0	0.0	42	32.1	56	42.7	26	19.8	3.84	0.763
홍보효과	1	0.8	14	10.7	54	41.2	35	26.7	22	16.8	3.50	0.935
타 기관과의 후원/협력 강화	0	0.0	21	16.0	51	38.9	38	29.0	16	12.2	3.38	0.911
문화생활 향유	0	0.0	4	3.1	20	15.3	57	43.5	45	34.4	4.13	0.793
삶의 질 향상	0	0.0	2	1.5	21	16.0	56	42.7	47	35.9	4.17	0.759
여가시간 증진	0	0.0	3	2.3	26	19.8	55	42.0	42	32.1	4.07	0.796
타인과의 만남(친목도모) 촉진	2	1.5	12	9.2	47	35.9	44	33.6	21	16.0	3.55	0.934
자녀 교육 도움	6	4.6	7	5.3	39	29.8	46	35.1	28	21.4	3.65	1.036

〈표 25〉 도서관 복합문화공간 프로그램 외부기관 선호도(복수응답)

구분	N	%
없음	11	5.9
문화기반시설(박물관, 미술관, 문화의집, 문예회관, 문화원 등)	66	35.1
문화예술단체	37	19.7
지역 내 문화예술기관	27	14.4
학교	12	6.4
정부 및 공공기관	20	10.6
타 도서관	14	7.4
기타	1	0.5

및 강좌, 특강 등을 통한 교양 함양이 문화생활 향유와 함께 4.13로 동일한 평균값을 나타냈다. 다음으로 여가시간 증진(4.07), 다양한 매체를 통한 지식 습득(4.01), 도서관 이용률 증가(4.00) 등 순으로 나타났다(〈표 24〉 참조).

5.3.7 선호하는 외부 협력기관

도서관 복합문화공간의 프로그램 수행 시 선호하는 외부 협력기관에 대해 조사한 결과, 문화기반시설이 35.1%로 가장 높게 나타났으며, 문

화예술단체 19.7%, 지역 내 문화예술기관 14.4% 등의 순으로 나타났다. 선호하는 외부기관 없음에 대한 응답은 5.9%로 가장 낮게 나타났다. 이는 프로그램 수행 시 도서관 독자적으로 운영하는 것보다 외부기관과 협력하면 프로그램의 내용이 풍부해지고 다양해지며, 프로그램의 수준도 높아질 수 있기 때문일 것이다. 또한, 기타응답의 경우, '여러 단체와 협력하면 더 다양해질 것 같음'이라는 의견을 제시하였다(〈표 25〉 참조).

6. 논의 및 제언

복합문화공간이 늘어나고 사회가 융복합적으로 발전함에 따라 도서관 내의 복합문화공간에 대한 요구가 높아지고 있다. 이에 도서관 복합문화공간과 프로그램 운영에 대한 이용자의 인식을 조사함으로써 이를 기반으로 활성화 방안을 제안하고자 하였다. 본 연구에서는 건축물로서 타 시설과 복합화를 이룬 복합문화공간이 아닌 도서관 복합문화공간에서 이루어지는 공간적 유형과 특성, 문화프로그램 등에 주목하였고, 도서관 복합문화공간의 유형과 프로그램 운영 활성화 방안을 제안하고자 하였다.

첫째, 이용자들은 도서관에 복합문화공간을 조성하는 것에 대해 긍정적으로 인식하고 있었다. 그러나 도서관에서는 북카페와 전시실, 공연장 등 복합문화공간을 제공하고 있지만, 이용자들은 도서관을 열람실, 학습공간과 같은 정보공간, 교육공간, 조용한 공간으로 인식하고 있다. 설문문의 기타응답 중에서 '복합문화공간을 조성하기에 소음이 우려됨', '공연 관련 시설 설치 시 방음이 필요함' 등의 소음을 걱정하는 의견을 통해서도 알 수 있듯이 이용자들은 도서관을 공부하는 공간으로만 생각하고 있기 때문이다. 이로 인해 커뮤니티공간과 체험공간은 도서관에 적합하지 않는 공간이라고 인식하는 것을 알 수 있다. 두 공간은 복합문화공간의 선호도와 역할에 낮은 응답률을 보였는데 반대로 정보공간, 교육공간, 휴게공간은 비교적 높은 선호도를 보였다. 즉, 이용자가 생각하는 도서관 복합문화공간은 정보이용과 평생교육을 장려하고 문화활동과 평생교육을 지원하는 것이 도서관의 가장 큰 역할이라고 인식하고 있는

것을 알 수 있다. 따라서, 정보공간과 교육공간은 도서관의 본연의 역할을 수행하는 공간이기 때문에 도서관에서는 이를 유지하되, 이용자가 독서를 하며 휴식을 취할 수 있도록 안락하고 편안한 공간으로 구성해야 한다.

둘째, 이용자들이 도서관 복합문화공간을 방문하는 이유로 문화생활 영위와 여가시간 활용이 가장 높은 것으로 나타났다. 더불어 도서관 복합문화공간에 대해 전시공간과 공연공간, 휴게공간이 다른 정보·교육공간보다 높은 이용경험을 나타냈다. 도서관 복합문화공간의 방문목적과 이용경험을 분석한 결과, 이용자들은 도서관 복합문화공간을 전시, 공연공간의 문화시설로서의 인식하고 있음을 알 수 있다.

셋째, 이용자는 도서관 복합문화공간을 정보와 교육의 공간뿐만 아니라 전시와 공연 등의 문화생활을 목적으로 도서관을 방문 및 이용하고 있다. 또한, 휴게공간은 복합문화공간으로서의 역할과 공간, 이용자의 방문목적과 이용경험에서 꾸준히 높은 응답을 보이고 있다. 이처럼 이용자는 복합문화공간을 통해 휴식과 힐링을 하고, 이를 위해 도서관을 방문하기 때문에 공간을 조성할 때에는 쾌적한 환경과 치유적 환경이 적용된 공간을 구성하는 것이 바람직하다. 또한, 도서관의 복합문화공간은 이용자에게 정보·교육공간을 제공함과 동시에 전시공간과 공연공간을 마련하여 프로그램을 진행하는 것을 고려해야 한다.

넷째, 이용자들은 지식 및 교양 함양을 가장 큰 이유로 도서관 복합문화공간 프로그램에 참여한다. 지식 및 교양 함양은 교육프로그램과 연관성을 나타냈다. 교육프로그램은 이용자가 가장 참여율이 높은 프로그램임과 동시에 가장

선호하는 프로그램으로 분석되었기 때문이다. 또한, 도서관 복합문화공간 교육프로그램 다음으로 많이 나타난 여가시간 활용과 취미생활을 목적으로 프로그램에 참여함에 따라 전시, 공연프로그램을 선호하는 결과로 이어졌다.

다섯째, 커뮤니티, 소통이라고 하면 소음이 일어나기 마련이다. 이용자는 도서관을 조용한 공간이라고 인식하기 때문에 커뮤니티공간과는 거리가 먼 것으로 인식하는 것으로 보인다. 그러나 도서관에서의 커뮤니케이션은 지역 주민들 간의 모임활동, 동아리활동 등과 같이 사회적 교류를 지원하고 있으며, 커뮤니티공간 또한 북카페, 로비, 다목적실 등 이미 많은 이용을 하고 있는 개방적인 공간으로 이용자들 간의 정보공유가 이루어지는 공간이다. 따라서 도서관은 조용한 공간이라는 이미지를 탈피하고, 소통이 이루어지는 공간으로 조성되어야 하고 이용자의 인식개선도 필요하다.

여섯째, 체험공간은 일부 도서관에서 가상현실과 증강현실을 도서관 서비스에 접목하여 체험 및 창작의 기회를 지원하고 있다. 이를 위해 체험형 동화구연, 메이커스페이스, VR·AR 체험공간 등을 제공하고 있다. 이 밖에도 도서관에서의 '체험'은 다양하게 이루어지고 있다. 독서캠프와 탐방, 전통문화교육, 동화 창작 등의 교육적 체험을 제공하며, 전시와 공연, 영화 상영 등을 통한 문화적 체험을 제공하기도 한다. 체험프로그램에도 다양한 유형의 활동과 프로그램이 이루어질 수 있다는 것을 인지하고, 이에 맞는 프로그램을 운영해야 한다.

일곱째, 이용자들은 도서관이 박물관, 미술관 등의 문화기반시설 및 문화예술기관과 협력하는 것을 선호하고 있다. 이는 이용자들이 도

서관 복합문화공간 프로그램을 통해 삶의 질 향상과 문화생활 향유, 교양 함양, 여가시간 증진 등을 기대하고 있는 점이 도서관과 문화예술기관의 협력을 선호하는 결과로 나타났다. 따라서 도서관을 지식, 문화, 힐링 등을 위한 공간임을 이용자에게 인식시키는 것이 바람직한 것으로 보인다.

7. 결 론

도서관은 정보교육공간의 역할과 함께 지역 주민들의 문화활동과 여가활동, 소통, 휴게 등의 요구를 충족시키기 위해 복합문화공간을 조성하여 운영하고 있다. 이로 인해 도서관은 문화와 평생학습을 누릴 수 있는 다채로운 공간을 운영하고 이에 맞는 프로그램을 운영하고 있다. 도서관 복합문화공간은 지역 주민들의 교육적, 문화적 체험을 제공하는 등 문화생활 향유를 통해 삶의 질을 향상시키고 여가시간을 증진한다. 예를 들어, 도서관에서의 지역예술가 및 작가와 함께 전시와 공연 등의 서비스를 제공할 수 있는데, 이를 통해 지역문화예술과 지역발전에 도움을 줄 것으로 기대할 수 있을 것이다.

이처럼 도서관은 단순히 물리적 공간이 아니며 네트워크를 형성시키고 문화 환경을 만드는 마을의 사랑방 역할을 하고 있지만 이용자들에게는 아직 도서관이 공부를 하는 조용한 공간으로 인식되고 있다. 이로 인해 프로그램 진행 시 어려움이 따르기도 하며 부정적으로 생각하는 이용자도 있다. 따라서 이용자들의 인식개선과 함께 도서관 복합문화공간에 대한 홍보 등을 강

화하고, 이용자들이 원하는 공간과 프로그램을 고려하여 서비스를 제공해야 한다.

본 논문에서는 복합문화공간의 이용자를 대상으로 인식조사를 함으로써 공간과 프로그램의 운영을 위한 방향을 제시하였다. 향후 도서관이 지역주민의 문화 향유, 삶의 질 향상과 함

께 국가의 경쟁력으로 이어지기 위해서는 단발적인 프로젝트가 아닌 지속적인 연구와 논의가 필요할 것으로 사료된다. 복합문화공간 체험을 통한 이용자의 인식 및 태도 변화와 홍보 및 활성화 방안 등의 후속연구는 반드시 수행될 필요가 있다고 본다.

참 고 문 헌

- [1] 강철희, 최범찬, 김연립. 2014. 창작지원공간으로서의 복합문화공간에 관한 연구. 『한국실내디자인학회 학술대회논문집』, 167-172.
- [2] 고영혁. 2017. 『전통지구와 혁신지구 상생·발전을 위한 복합문화공간 조성 및 운영 방안 연구』. 나주: 나주시.
- [3] 광수정. 2007. 『유휴(遊休)공간의 문화공간화를 위한 콘텐츠 연구』. 박사학위논문, 국민대학교 대학원 콘텐츠디자인 전공.
- [4] 광승진, 노영희, 신재민. 2017. 복합문화기관으로서 도서관의 공간 구성 연구. 『한국비블리아학회지』, 28(3): 7-25.
- [5] 김민수. 2006. 『여가생활 증대에 따른 복합문화공간 디자인 방향에 관한 연구』. 석사학위논문, 계명대학교 대학원 산업디자인학과.
- [6] 김보람, 오은진, 윤은경. 2015. 고흥자 복합문화공간에 관한 연구. 『한국실내디자인학회 학술대회논문집』, 55-60.
- [7] 김석태, 송승연. 2011. 공공도서관의 복합화에 따른 공간의 구조적 변화에 관한 연구. 『한국실내디자인학회 논문집』, 20(6): 311-320.
- [8] 김아영. 2013. 『슬로비즘의 체험을 도입한 복합문화공간에 대한 연구』. 석사학위논문, 홍익대학교 건축도시대학원 실내설계전공.
- [9] 김영석. 2014. 복합용도건축물 내 공공도서관 건립에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 45(3): 395-414.
- [10] 김윤정, 노영희. 2019. 특화주제와 도서관 공간구성의 관계에 관한 연구. 『한국비블리아학회지』, 30(2): 5-31.
- [11] 남덕우. 2003. 『문화적 맥락을 수용한 복합문화공간의 계획에 관한 연구』. 석사학위논문, 공주대학교 대학원 건축공학과 건축계획 전공.

- [12] 노영희. 2017. 도서관의 문화적 가치 평가지표 개발에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 48(3): 177-205.
- [13] 노영희, 노지윤. 2019. 폐교 시설의 효과적인 도서관 활용을 위한 폐교 발생 지역 주민의 인식 및 요구 분석에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 53(2): 91-116.
- [14] 노영희, 신영지, 곽우정. 2019. 도서관 특화에 대한 비특화도서관 사서와 이용자의 인식비교 연구. 『한국비블리아학회지』, 30(1): 77-99.
- [15] 류태현, 고재민, 임채진. 2013. 공공도서관의 복합화 유형별 특성에 관한 연구. 『대한건축학회 논문집 - 계획계』, 29(11): 141-149.
- [16] 문유석. 2013. 『복합문화공간의 예술교육프로그램 만족도가 기관의 신뢰도와 충성도에 미치는 영향 연구』. 석사학위논문, 중앙대학교 예술대학원 예술경영학과.
- [17] 문화체육관광부. 2017. 『살아있는 도서관, 변화를 꾀하다. 전국 도서관 통계조사: 통계로 보는 도서관, 이슈페이퍼 2호』. 세종: 문화체육관광부.
- [18] 민형철. 2007. 『사회적 공헌으로서 기업의 복합문화공간 개발에 대한 소비자 인식 연구』. 석사학위논문, 홍익대학교 광고홍보대학원 문화콘텐츠전공.
- [19] 민형철. 2011. 『문화소비공간 유형에 따른 소비자 체험, 장소애착 및 사회적 연결감에 대한 차이와 구조적 관계 연구』. 박사학위논문, 홍익대학교 대학원 광고홍보학과.
- [20] 박상현, 김시화, 황상윤. 2014. 『커뮤니티 공간 안내서』. 서울: 서울시마을공동체종합지원센터, 제2013-01-015호.
- [21] 손광호, 장우석. 2011. 복합화에 의한 공공도서관의 경향과 공간구성에 관한 연구. 『한국실내디자인학회 논문집』, 20(1): 199-207.
- [22] 송승언, 김석태. 2011. 공공도서관의 복합화에 따른 공간의 구조적 변화에 관한 연구. 『한국실내디자인학회 논문집』, 20(6): 311-320.
- [23] 심재춘, 윤대한. 2005. 사례를 통해본 복합문화시설의 프로그램 구성체계에 관한 연구. 『대한건축학회 학술발표대회 논문집 - 계획계』, 25(1): 11-14.
- [24] 안지민. 2018. 『복합문화공간으로서의 미술·디자인 특화도서관 계획에 관한 연구: 마포평생학습관을 활용한 미술·디자인 특화도서관 계획』. 석사학위논문, 홍익대학교 일반대학원 실내건축학과.
- [25] 유태현. 2015. 『公共圖書館 복합화 計劃에 관한 제안 研究: 2000년 이후 국내 공공도서관을 중심으로』. 박사학위논문, 홍익대학교 대학원 건축공학과.
- [26] 이보라. 2012. 『뮤지엄의 복합문화공간 특성에 관한 연구』. 석사학위논문, 국민대학교 디자인대학원 전시디자인전공.
- [27] 이상복 외. 2009. 공공도서관의 인포메이션커먼스(Information Commons) 적용기본구상. 『한국비블리아학회지』, 20(2): 91-108.
- [28] 이승우. 2003. 『都市餘暇空間으로서 大型商業施設의 役割과 利用特性 研究』. 박사학위논문,

서울대학교 대학원 도시공학과.

- [29] 이재민, 권기창. 2018. 새로운 복합문화공간 유형으로서 자연융합형 공간에 관한 사례연구. 『멀티미디어학회논문지』, 21(11): 1333-1341.
- [30] 이지혜. 2007. 『하이브리드 개념을 적용한 도심지역 복합문화공간에 대한 설계계획: 강남역에 위치한 상업시설 리노베이션』. 박사학위논문, 홍익대학교 건축도시대학원 실내설계전공.
- [31] 정용현, 윤은경. 2016. 관계마케팅을 적용한 복합문화공간 디자인에 관한 연구. 『한국실내디자인학회 학술대회논문집』, 203-208.
- [32] 정재영. 2012. 대학도서관 공간활용 방안 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 43(3): 333-352.
- [33] 정지영, 박영기. 1994. 복합문화공간의 디자인 및 구성에 관한 연구. 『대한건축학회 학술발표대회 논문집 - 계획계』, 14(2): 209-417.
- [34] 조용석. 1995. 『로비공간 계획을 통한 복합문화공간의 설계에 관한 연구』. 석사학위논문, 단국대학교 대학원, 건축계획 전공.
- [35] 조운정. 2015. 『복합문화공간의 공간구성 및 공공공간 프로그램 연구: 공연장 중심 아트센터형 복합문화공간 중심으로』. 석사학위논문, 추계예술대학교 문화예술경영대학원 문화예술경영학과.
- [36] 조태권. 2015. 『창조적 문화융성을 위한 한국형 복합문화공간 설립 방안 연구』. 세종: 문화체육관광부.
- [37] 최문정, 서은경. 2016. 서울소재 복합시설 공공도서관에 대한 이용자 만족도 및 인식 분석. 『정보관리학회지』, 33(3): 77-101.
- [38] 최영실. 2012. 기록관, 도서관, 박물관의 복합 기능을 구현한 라키비움의 공간 기능에 관한 연구. 『문화산업연구』, 12(2): 53-80.
- [39] 충남도서관, '메이커 스페이스'로 변신. 2019. 『충청헤럴드』. 8월 14일. [online] [cited 2019. 11. 8.] <<http://www.ccherald.kr/news/articleView.html?idxno=12398>>
- [40] 한국문화예술진흥원. 1989. 『지방문화시설 실태조사 및 균등비치 연구』. 서울: 한국문화예술진흥원.
- [41] 황중호 외. 2013. 『오정도서관 및 복합문화시설 건립 타당성 조사·기본계획수립 용역』. 경기: 부천시.
- [42] Ahn, In-Ja and Noh, Younghee. 2018. "A Study and Survey of the Perception towards Makerspaces of the Public Library." *International Journal of Knowledge Content Development & Technology*, 8(2): 5-22.
- [43] Noh, Younghee, Ahn, In-Ja and Park, Miyoung. 2011. "A Study on Librarian Service Providers' Awareness and Perceptions of Library Services for the Disabled." *International Journal of Knowledge Content Development & Technology*, 1(2): 29-42.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- [1] Kang, Chul-Hee, Choi, Bum-Chan and Kim, yeon-lim. 2014. "A Study on Multi-Cultural Space as a Creative Support Space: Creative Residency Program to Apply." 167-172.
- [2] Ko, Young Hyuk. 2017. *A Study on the Creation and Operation of Cultural Complex for the Coexistence and Development of Traditional and Innovation Zones.*
- [3] Kwak, Soo Jung. 2007. *A Study on Contents Development in Revitalizing Idle Space.* ph.D. diss., Kookmin University, Seoul.
- [4] Kwak, Seung-Jin, Noh, Younghee and Shin, Jae-Min. 2017. "A Study on the Space Composition of Library as a Multicultural Institution." *Journal of the Korean Biblia society for Library and Information Science*, 28(3): 7-25.
- [5] Kim, Min-soo. 2006. *A Study on Way of Design in Complex-cultural facility with Increased Leisure Living.* M. A. thesis, Keimyung University, Daegu.
- [6] Kim, Boram, Oh, Eunjin and Yun, Yean-kyung. 2015. "A Study on the Multi-funtional Cultural Centers for the Elderly." 55-60.
- [7] Kim, Suk-Tae and Song, Seung-Eon. 2011. "Research on changes of spatial configuration due to complexation of public library." *Journal of the Korean Institute of Interior Design*, 20(6): 311-320.
- [8] Kim, Ah Young. 2013. *A Study on Complex Cultural Space Introducing Experiences of Slobbism.* M.A. thesis, Hongik University, Seoul.
- [9] Kim, Young-seok. 2014. "A Study on the Establishment of a Public Library in Mixed-Use Complex - Focused on Public Libraries in Seoul." *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 45(3): 395-414.
- [10] Kim, Yoon-Jeong and Noh, Younghee. 2019. "A Study on the Relationship between Specialized Topics and Library Space Composition." *Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 30(2): 5-31.
- [11] Nam, Duk-Woo. 2003. *A Study on the Design of Cultural Complex Building Base on the Cultural Context.* M.A. thesis, Kong Ju National University, Kong Ju.
- [12] Noh, Younghee. 2017. "A Study on Evaluation Indicator Development of Cultural Value of Library." *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 48(3): 177-205.
- [13] Noh, Younghee and Ro, Ji-Yoon. 2019. "A Study on the Recognition and Needs Analysis of Community Residents to Reuse Closed Schools as Library." *Journal of the Korean Society*

- for Library and Information Science*, 53(2): 91-116.
- [14] Noh, Younghee, Shin, Youngji and Kwak, Woojung. 2019. "Comparative Study on the Perception of Specializing Libraries of Non-Specialized Library Librarians and Users." *Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 30(1): 77-99.
- [15] Ryu, Tae-Hyun, Ko, Jae-Min and Lim, Chae-Jin. 2013. "A Study of the Characteristics of Public Libraries by Complexation Type." *Journal of the Architectural Institute of Korea Planning & Design*, 29(11): 141-149.
- [16] Moon, You seok. 2013. *The Effects of Customer Satisfaction with Arts Education Programs at Complex Cultural Spaces on Customer Trust and Loyalty for Arts Organizations*. M. A. thesis, Chung-Ang University, Seoul.
- [17] Ministry of Culture, Sports and Tourism. 2017. *A living library, trying to make a difference. National Library Statistics Survey: Library Viewed by Statistics*. Issue Paper No. 2.
- [18] Min, Hyung Chul. 2007. *The Study of Consumer Perceptions towards the Development of the Cultural Complex as Social Contribution Activities*. M. A. thesis, Hong-ik University, Seoul.
- [19] Min, Hyung Chul. 2011. *The Study of Consumer Perceptions towards the Development of the Cultural Complex as Social Contribution Activities*. Ph. D. diss., Hong-ik University, Seoul.
- [20] Park, Sang-Hyun, Kim, Si-Hwa and Hwang, Sang-Yoon. 2014. *Community Space Guide*. No. 2013-01-015.
- [21] Son, Kwang-Ho and Jang, Woo-Seok. 2011. "A Study on the Trend and Spatial Composition of Public Library by the Mixed." *Journal of the Korean Institute of Interior Design*, 20(1): 199-207.
- [22] Song, Seung-Eon and Kim, Suk-Tae. 2011. "Research on changes of spatial configuration due to complexation of public library." *Journal of the Korean Institute of Interior Design*, 20(6): 311-320.
- [23] Shim, Jae-Choon and Yoon, Dae-Han. 2005. "A Study on the Program System of the Cultural Complex." *Journal of the Architectural Conference of Korea Planning & Design*, 25(1): 11-14.
- [24] Ahn, Jhi Min. 2018. *A Study on Planning of Art and Design Specialized Libraries as Complex Cultural Space: Planning of art and design specialized library using Mapo lifelong learning center*. M.A. thesis, f Hongik University, Seoul.
- [25] Ryu, Tea-Hyun. 2015. *A Study on the Proposal to Complex Public Libraries: focused on*

- the Public Libraries in Korea after the year 2000. Ph. D. diss., Hong-ik University, Seoul.*
- [26] Lee, Bo-Ra. 2012. *A Study of the multi-cultural space of Museum. M.A. thesis, Kookmin University, Seoul.*
- [27] Lee, Sang-Bok et al. 2009. "Basic Ideas on the Application of Information Commons in the Public Library." *Journal of the Korean Bibilia Society For Library and Information science*, 20(2): 91-108.
- [28] Lee, Seung-Woo. 2003. *The Role of Commercial Facilities and the Utilization Characteristics as Urban Leisure Space. Ph. D. diss., Seoul National University, Seoul*
- [29] Lee, Jae-Min and Kwon, Ki-Chang. 2018. "A Case Study on the Natural Convergence Space as a New Type of Complex Cultural Space." *Journal of Korea Multimedia Society*, 21(11): 1333-1341.
- [30] Lee, Ji Hye. 2007. *A design proposal of urban cultural comlex applying hybrid concept: The renovation of commercial facilities in gangnam. Ph. D. diss., HongIk University, Seoul.*
- [31] Jung, Yong-Hyun and Yun, Yean-Kyung. 2016. "A Study on Complex Cultural Space Design through the Application of Relationship Marketing." 203-208.
- [32] Chung, Jae-Young. 2012. "A Study on Utilization Method of Spaces on the University Libraries." *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 43(3): 333-352.
- [33] Chung, JiYoung and Park, Youngki. 1994. "A Study of Complex Cultural Space for Design and Concept." *Journal of the Architectural Conference of Korea Planning & Design*, 14(2): 209-417.
- [34] Cho, Yong-Suk. 1995. *A Study on the Design of Complex Cultural Space through the Design of Lobby Space. M. A. thesis, Dankook University, Gyeonggi Province.*
- [35] Cho, Yun jung. 2015. *A Study on the Space Composition of Cultural Complexes and their Public Space Programs. M. A. thesis, ChuGye University, Seoul.*
- [36] Cho, Tea-Kwon. 2015. *A Study on the Establishment of Korean Multicultural Space for Creative Culture. Ministry of Culture, Sports and Tourism.*
- [37] Choi, Mun-Jung and Seo, Eun-Gyoung. 2016. "Analysis of User Satisfaction and Perception on Public Libraries in Complex Facilities in Seoul." *Journal of the Korean Society for Information Management*, 33(3): 77-101.
- [38] Choi, Young-sil. 2012. "A Study on the Spatial Function in Larchiveum based on the Multi-Function of Archives, Library and Museum." *Journal of Korea Culture Industry*, 12(2): 53-80.
- [39] Chungnam Library, Transform into a 'maker space'. 2019. Chungcheong Herald, Aug. 14.

[online] [cited 2019. 11. 8.]

〈<http://www.ccherald.kr/news/articleView.html?idxno=12398>〉

- [40] Korea Arts & Culture Education Service. 1989. A Study on the Actual Condition and Equivalence of Local Cultural Facilities.
- [41] Hwang, Joong Ho et al. 2013. Feasibility Study and Basic Planning of Ojeong Library and Complex Cultural Facilities.