

---

# U-City 구현을 위한 도서관서비스 모델

## A Library Service Model Toward Ubiquitous City

정준민(Jun-Min Chung)\*

---

### 【초 록】

한쪽에 치우치지 않고 도처에 있는, 편재(偏在-한쪽에 치우침)되지 않고 편재(遍在-보편적으로 존재)하는 상태로 전달하고자 하는 목적인 상태, 유비쿼터스(ubiquitous)를 지향하는 미래 도시에서 도서관을 새롭게 정의하고 그에 따른 서비스 모델을 설계하였다. 그러나 본 논문은 기본적으로 도서관을 정보제공, 평생교육 및 커뮤니티 서비스로 보고 도서관이 본질적으로 변한다기 보다 살아있는 유기체로서의 도서관은 주어진 환경에 적응해 갈 뿐임을 밝히고 있다.

실제로 도서관에 대한 기능적 해석이 늘 당시의 기술을 전제로 설명되어짐으로써 도서관의 본질은 왜곡되어 왔다. 즉 인간의 행동에 대한 모든 인식적 사고에는 주변에 있는 모든 정신적 존재와 실체적 존재를 항상 자신과 가까운 데에 두고자 하는 경향이 있음을 놓고 볼 때 도시 뿐만 아니라 도서관 역시 그렇게 진화하였고 그 모습은 당시의 기술을 최대한 활용하고 있음을 알 수 있다.

### 【키워드】

유비쿼터스, 유-시티, 유-라이브러리, 도서관서비스, 도서관의 본질

### 【Abstract】

The concept of library is newly interpreted and designed under the environment of U-City. The basic notion of the library should not changed its kernel nevertheless, the new technologies like ubiquitous computing services are applied to the library, which functions in terms of information services, continuous learning programs and communities of practice(CoP). The library is fit for any technologies or environments

as organism.

Actually the library has been shown in terms of new information technologies with the changes of the times. It leads to comprehend the library as its appearance not as it is. The libraries including even cities have evolved toward ubiquitous(computing) environment. On the other words, the libraries have sought ubiquitous at the past, now they are still chasing it.

### 【Keywords】

Ubiquitous, U-City, U-Library, Library Service, Definition of Library

## 1. U-City의 정의 및 모습

유비쿼터스(ubiquitous)란 물이나 공기처럼 시공을 초월해 '언제 어디에서나 존재'한다는 뜻의 라틴어이다. 한쪽에 치우치지 않고 도처에 있는, 편재(偏在-한쪽에 치우침)되지 않고 편재(遍在-보편적으로 존재)하는 상태로 전달하고자 하는 목적인 상태, 인간이 의도적으로 인식하지 않는 상태를 의미한다고 말할 수 있다(정준민·박성우 2005, p.267). 즉 인간의 행동에 대한 모든 인식적 사고에는 주변에 있는 모든 정신적 존재와 실체적 존재를 항상 자신과 가까운 데에 두고자 하는 경향(Araya 1995, p.231)이 있으며 그 예로 신의 존재를 가까운 곳에서 느끼고자 교회와 성당을 지었으며 누구든 항상 내 곁에 있다는 감성적 느낌을 갖도록 전화를 발명하였다고 본다.

이러한 실체화 행위로써 최근 정보통신기술의 새로운 패러다임으로 부상한 유비쿼터스 컴퓨팅, 유비쿼터

---

\* 전남대학교 문헌정보학과(wizard@chonnam.ac.kr)

논문접수일자 : 2009년 8월 27일    논문심사일자 : 2009년 9월 5일    게재확정일자 : 2009년 9월 19일

스 네트워크라는 개념이 보편적으로 사용되고 있다. 이러한 패러다임의 목적은 인류의 정보행위의 최적화 상태를 위한 진화의 발전방향으로 해석될 수 있다. U-City (ubiquitous city) 역시 도시의 진화된 형태로 도시 기획의 초기 단계부터 IT 기술과 정보통신 인프라를 반영하여 정보화에 따른 도시 생활의 편의를 도모하고 삶의 질 향상 등 도시의 기능을 획기적으로 향상시킬 수 있는 도시를 말한다(전영옥 2006, p.15).

이 모두를 종합해 보면 U-City가 지향하는 것은 광대역 무유선 네트워크를 활용하여 언제 어디서나 어떤 디바이스(device)를 통해서도 도시 내의 수많은 공간(space)과 사물(things) 그리고 사람들(people) 간에 정보교환(communication)이 가능한 물리적 생활환경공간을 만들어가는 것이다(조병완 2007, p.4). 그러나 도시의 발생이 기원전 3,000-4,000년 전으로 우리가 익히 아는 문명의 발생지를 중심으로 일어났으며 농업혁명, 산업혁명을 거치면서 교통과 통신의 발달이 도시 발전의 패러다임을 만들어 왔다면(김복환 외 2009, p.145), 결국 인간이 지향하는 것은 언제 어디서나 편재(遍在-보편적으로 존재)하는 유비쿼터스 환경이며 U-City 역시 IT 기술(ubiquitous computing)을 통한 도시 패러다임이랄 수 있겠다.

그렇다면 U-City에서 도서관은 어떤 모습을 하게 될까?

## 2. 도서관의 정의 및 도서관의 기능

U-City에서의 도서관을 설계하기 전에 과연 도서관은 무엇일까? 교과서적 정의를 내세우지 않더라도 정보자원을 수집, 조직하여 서비스하는 공간을 말한다. 즉 장서(collection)가 전제된 정보 서비스 공간이다. 그런데 여기서 우리는 다른 정의를 살펴볼 필요가 있다. 즉 도서관이 갖는 어의적 의미는 장서를 뜻한다. 그러나 궁극엔 그것을 활용하기 위한 서비스 공간임을 스스로 말하고 있다. 그렇다면 장서는 정보 서비스를 위한 전제인가? 아니면 수단이자 필연인가? 또 도서관엔 의례 사서가 존재한다. 그렇다면 그 사서는 도서관을 위한 존재인가? 아니면 사서가 선택한 공간이 도서관인가? 만일 그렇다면 사서는 어떤 존재이고 왜 도서관을 선택하였을까?

U-City를 도시 패러다임의 진화된 한 형태로 보면 진

화가 갖는 속성을 가질 수밖에 없다. 진화가 보이는 연속성과 가변성으로 도시는 시대를 아우르는 공통점이 있고 나아가 시대에 따른 적자생존 논리의 차별성이 존재한다. 그 공통점으로 유비쿼터스의 관념이 존재하고 그 차별성으로 유비쿼터스 컴퓨팅 기술이 요구되는 것이다. 마찬가지로 도서관 역시 변치 않는 연속성과 시대 기술의 차별성을 가진다.

여기서 우리는 다음과 같이 가정하여 볼 수 있다.

만일 연속성으로 도서관의 장서를 든다면 유비쿼터스 컴퓨팅 기술은 이 시대 기술로 볼 수 있다. 그러나 장서는 공간의 개념으로 인식하기에는 무리가 있다. 유비쿼터스 컴퓨팅 기술은 장서를 물리적 해석에서 이미 가상 공간에서의 논리적 해석을 넘어 유·무선 네트워크 공간에서는 언제 어디서나 접근이 가능한 분산으로 정의하고 있다. 그렇다면 극단적으로 도서관이 수집하여야 할 대상이 없게 되는 것이며 결국엔 도서관의 정의가 성립할 수 없게 되는 것이다.

그렇다면 도서관의 변치 않는 연속성을 장서가 아닌 정보 서비스에서 찾는다면 이번엔 장서라는 의미를 갖는 도서관이라는 용어가 맞지 않는다. 차라리 정보 서비스를 수행하는 사서의 모습에서 연속성을 발견할 수 있다. 사서의 정보 서비스 행위가 그 효용성을 위하여 도서관이라는 장서를 선택하였다면 장서는 수단이자 그 시대에 있어서는 필연의 공간일 수밖에 없게 되는 것이다. 결국 도서관은 장서와 정보 서비스에 있어 당시의 유용성에 따라 선택된 명칭이며 그것이 지금까지 이어져 왔다고 본다. 그러므로 도서관의 기능은 사서에 의한 정보 서비스라 할 수 있겠다.<sup>1)</sup>

## 3. 도서관 서비스의 유형

그렇다면 도서관 서비스에는 어떤 것이 있으며 어떻게 표현되었을까? 이 부문에는 시대적 차별성이 존재한다. 그러므로 시대별로 표출되는 양상과 내용은 사뭇 다르리라. 아마 우리가 현재 도서관 서비스로 이해하고 있는 많은 것이 도서관이 가장 왕성했던 시절의 형태와 모습이 아닐까 싶다. 그러나 변하지 않는 것이 있다면 그것은 서비스의 철학과 대상일 것이다. 본고에서는 일반화 된 도서관 서비스에서 그 철학과 대상을 끄집어내고

1) 논문의 주된 내용이 아니며 논리적 전개가 다소 비약적이고 압축되었지만 이해 바란다. 그러나 이 추론은 독창적이며 도서관사(史)의 101번째 이야기로 해석하여 주기 바란다.

그것을 전제로 U-City를 전제한 도서관 서비스 모델을 개발하여 보고자 한다.

도서관에 대한 전제에서 보듯이 서비스를 위한 수단으로써 장서가 요구되고 장서가 구축이 됨으로써 필요에 따른 조직이 설정되어 그것을 담을 공간이 요구된다. 문제는 이런 일련의 작업에는 그것을 수행하는 인력이 필요하며 그 인력은 남들과 차별되는 전문적 요소를 갖는다. 그 전문성이 곧 정보서비스로 표출되는 것이며 경우에 따라 요소 기술로 설명된다. 뿐 만 아니라 도서관은 항시 동시대의 최고 기술을 차용하였음을 주지할 필요가 있다. 타이프라이터, 복사, 인쇄 기술 등 정보 서비스를 위해선 당시의 최고 기술을 이용하여 제공하였던 것이다. 분류와 편목이야말로 도서관이 만들어낸 가장 우수한 기술 중의 하나이다. 그러나 이러한 요소 기술은 환경이 바뀌고 기술이 발전하면 변할 수밖에 없는 속성을 갖는다. 배가(shelving) 역시 RFID 기술에 의해 위협받고 있을 뿐 아니라 분류 시스템 역시 데이터베이스 기술에 밀려 검색을 위한 수단이 아닌 배열의 기준 외에는 그 역할이 별로 없다. 편목 역시 다양해진 매체와 표현 방법에 의해 그 한계가 드러나고 있을 뿐 아니라 정보자원(전자정보자원, 음악, 영화 등)을 생산하는 주체가 스스로 자신들의 자원을 표현하는 메타데이터 기술요소를 개발함으로써 MARC나 Dublin Core등은 독보성과 유일성을 점차 잃어가고 있다. 그러나 아직도 도서관만이 가능한 것이 있다면 그것은 서비스라고 본다. 물론 이렇게 전개하기에는 우리가 있으나 모든 영역에 있어 서비스는 이용자 중심의 사고이며 21세기 부가가치 산업 중의 하나이기에 누구나 가지지만 그것이 서로 다름에 의미가 있다고 본다. 결국 그런 서비스 중에서도 도서관만이 가져왔고 또 앞으로도 도서관만이 만들어 가야 할 것이 정보자원 서비스라 하겠다. 여기에서 사서가 도서관을 넘어 존재할 필요가 있고 또 도서관을 통해 서비스 질을 제고할 수 있는 주체가 되는 것이다.

문헌정보학 교재와 이전 논문을 종합하여 보면 도서관 서비스는 크게 정보제공(Knowing) 서비스, 평생교육(Understanding) 서비스, 그리고 커뮤니티(Knowledge Creation) 서비스로 나누어 볼 수 있다. 교육의 효과가 그러하듯이 도서관 역시 지식을 전달하고 그것을 통해 이해를 구축하며 궁극엔 새로운 지식자원의 생산을 유도해 내는 것이다. 도서관이 커뮤니티에 예측된 공간으로 설정되어진 이유도 구성원의 이러한 교육적 맥락을 무시할 수 없었으며 사회의 공공성을 담보하기 때문이다.

### 3.1 정보제공 서비스(Information Services)

도서관에서 가장 큰 비중을 차지하는 서비스가 곧 정보제공 서비스이다. 도서관 하면 사서를 포함한 일반인들 대부분이 책을 볼 수 있는 곳으로 인식하듯이 정보제공 서비스야말로 도서관의 주된 기능으로 볼 수 있다. 그러나 정보제공 서비스를 1차 정보원에 대한 정보제공으로 간주하고 있다. 도서관이 비록 2차 정보원을 소장하고는 있지만 2차 정보원의 주 기능은 1차 정보자원의 접근에 있다. 도서관이 정보자원을 조직하는 이유도 여기에서 크게 벗어나지 않는다.

우리는 여기에서 과거 도서관의 기능을 살펴볼 필요가 있다. 도서관이 단순히 전리품의 수장고로서의 역할을 벗어나 오늘날 사서에 의한 서비스가 발생할 초기, 과연 사서가 이용자에게 행한 서비스는 무엇이었을까? 도서관이 이미 소장하고 있는 장서에 대한 이용의 편의를 도모하는 일 외에 사서가 보다 적극적인 서비스를 실시했다면 그 내용은 아마 새로 나온 정보자원에 대한 선정과 이용자들이 요구하는 정보자원에 대한 수집이었으리라. 그러나 도서관의 수서기능에 선정업무가 있는 것으로 보아 이용자의 요구는 절대적 기준은 아니었을 것이다. 즉 사서는 새로 나온 정보자원 중 도서관 이용자들의 정보요구를 충족시키고 도서관의 사명과 역할에 합당한 정보자원을 선정하여 요구가 발생하기 전에 수집해야 할 필요가 있었을 것이다. 그 당시의 출판행태나 교통과 통신 기술을 볼 때 만일 사서가 미리 선정하고 수집하지 아니하고 이용자의 요구에 의존했다면 도서관 서비스는 이용자들의 외면을 받았을 것이다. 우리가 알고 있는 2차 정보원 중에 이용자들의 편의보다는 사서의 업무를 보조하는 것도 많음에서 이 사실을 알 수 있다. 이렇듯 도서관의 정보제공 서비스가 1차 자원에 초점이 맞추어진 것이 도서관의 주요 기능이어서가 아니라 당시의 통신과 교통의 여건에 의한 필연적 결과라고 볼 수 있다. 그러므로 정보제공 서비스를 단순히 1차자원에 대한 서비스에 한정시킬 것이 아니라 그것을 위한 사전 작업에 두어야 하리라. 즉 필요한 정보자원을 선정하기 위한 행위와 정보자원에 적절한 이용자를 맺어주기 위한 서지작업이 이에 속한다. 다만 그것이 필연적 결과물에 묻혀 그 가치를 제대로 인식하지 못한 것은 아닌가 생각이 든다.

### 3.2 평생교육 서비스(Continuous Education Program)

(공공)도서관이 갖는 서비스 기능 중의 하나는 평생교육이다. 평생교육이라 함은 정규 교육 프로그램이 아닌 개인의 취미 또는 직업을 위하여 스스로 학습할 수 있는 여건을 의미한다. 아마도 도서관의 장서와 의미 있는 조직구조가 자연스레 이용자들의 평생학습을 유도했을 것으로 생각된다. 물론 도서관이 특정 이용자의 편의만을 도모하지는 않았겠지만 공공성이 갖는 보편성을 놓고 볼 때 자연스레 개개 이용자의 학습 편의가 반영되었을 것이다. 그러나 실질적으로 도서관이 이용자의 평생학습권을 위한 공간이 되기에는 사서의 역할이 절실히 요구된다. 도서관이 소장하고 있는 장서가 이용자의 평생학습에 도움이 되기 위해서는 나름 의미 있는 장서가 되어야 하는 것이다. 사서는 단순히 자신의 업무로 선정과 조직을 행하지만 그 선정과 조직 행위야말로 평생학습을 위한 목적이 되기 때문이다. 정보제공 서비스가 이용자에게 지식을 제공하는 행위라면 목적적으로 구성된 서지목록은 이용자의 평생학습을 위한 도구이자 이해를 전제한 최소한의 학습 프로그램이 되는 것이다. 이것은 사서의 정보제공 서비스의 미필적 결과라 볼 수 있겠다.

### 3.3 커뮤니티 서비스(Local Archives & Museum)

사서가 의도하지는 않았지만 결과적으로 이용자의 평생학습을 지원하게 된 도서관은 보다 적극적인 접근으로 체험과 교육이 어우러진 현장 학습을 지원하고 있을 뿐 아니라 도서관을 이용하는 이용자들이 평생학습의 연장 속에서 토론하고 상호 지식을 교환할 수 있는 장을 제공하며 나아가 지역사회(母 기관)의 모든 정보활동을 지원하는 역할이 곧 커뮤니티 서비스이다. 커뮤니티 서비스는 넓게는 도서관을 이용하는 이용자들의 모든 도서관 내 활동을 말하며 좁게는 도서관의 정보제공에 대한 반응으로서의 행위를 일컫는다. 커뮤니티 서비스는 도서관이 수집하는 자원 중 향토(母 기관) 자원과 연관되어 발전한 서비스다. 도서관이 적극적으로 자원을 생산하지 않기에 이들 커뮤니티 서비스의 결과는 축적되지 않고 사라지지만 향토자원이야말로 지역사회에 대한 그리고 지역의 정보자원이기 때문에 그 도서관만이 가질 수 있는 자원이며 그러기에 도서관을 로컬 기관으로 해석

하게 하는 것이다.

## 4. U-City 구현을 위한 도서관 서비스 모델 설계

도서관을 세 가지 서비스 유형에 따라 해석해 보니 도서관 서비스는 기본적으로 지역사회에 대한 정보자원을 기반으로 한 서비스로 정의할 수 있겠다. 도서관 서비스의 철학은 정보자원의 유용성에 있으며 그 대상은 도서관을 이용하는 이용자 집단, 즉 지역사회(local)가 되는 것이다. 비록 시대가 바뀌고 기술이 진화하여도 도서관은 커뮤니티에 대한 정보 서비스가 주목적이며 그것을 달성하기 위하여 그 시대 최신의 기술을 도입하였다고 볼 수 있다. 그런데 우리는 간혹 목적과 수단을 혼동하여 수단이 목적이 되는 우를 범하고 있는 것이다.

U-City라는 새로운 환경이라고 해서 도서관이 바뀔 것은 없다. 그러나 도서관의 목적을 달성하기 위해서는 새로운 기술이 요구되고 그 새로운 기술은 필요에 따라 다른 모습으로 우리의 목적을 표현할 수 있게 되는 것이다. 과거 우리가 장서를 가질 수밖에 없는 환경에서는 배열을 전제한 분류 시스템과 대출이라는 나아가 상호대차를 실시하였지만 이 모든 것이 원활한 1차 정보원에의 접근을 위한 도서관의 노력(정보 서비스)이었다면 디지털 시대에서도 역시 네트워크상에 흩어진 1차 정보원에 접근할 수 있는 경로를 개발하고 지원하는 것이 도서관의 목적이 되는 것이다. 결국 1차 자원을 소장하는 나 안하느냐가 논의의 대상이 아니라 그 1차 자원이 어디에 있는 이용자가 필요로 하는 그리고 필요하다고 여겨지는 1차 자원에 대한 정보를 제공함으로써 이용자는 언제 어디서나 필요로 하는 1차 자원을 이용할 수 있게 되는 것이다. 평생학습 역시 1차 정보 자원의 제공 이전에 그런 1차 정보 자원에 대한 정보를 개발하고 지원함으로써 과거 보다 나아진 정보 환경 속에서 이용자는 스스로 필요로 하는 1차 정보자원을 구입 또는 도서관을 통해 이용할 수 있게 되는 것이다. 그리고 나아가 도서관은 현실 공간이든 사이버 공간이든 커뮤니티 프로그램을 통해 이용자들의 요구를 끊임없이 확인하고 반영하는 상호작용을 수행해야 한다.

도서관 서비스 모델을 설계하기에 앞서 라디오 방송국을 전제로 유비쿼터스 환경에서의 방송국이 변화하는 가설적 접근을 시도해 보자. 먼저 우리는 여전히 라디오

프로그램에 관심을 갖는가? 라디오 프로그램의 제작환경은 어떻게 변하고 있는가? 라디오 프로그램 콘텐츠에는 아무런 변화가 없을까?

아무리 기술이 멀티미디어를 지향하고 있어도 라디오 방송국은 존재한다. 차라리 이용자들에게 있어서는 기술의 발전이 보다 라디오 방송을 접하기 용이하게 만들어 주면서 라디오 방송은 진정한 이용자 집단에 의해 존재하는 것이다. 소리를 통한 의사전달은 그 나름의 목적과 의미를 가지며 멀티미디어에서 경험하지 못한 색다른 경험을 제공하는 것이다. 다만 라디오 방송국이 추구하는 것은 소리를 통한 의사전달의 편의성과 효과의 극대화라고 본다. 그것은 기본적인 라디오 방송국의 철학을 해치거나 변화를 요구하는 것이 아니라 전달 체제와 효과에 대한 즉 이용자 서비스의 극대화를 의미하는 것이다. 마찬가지로 도서관이 추구하는 것 역시 본질을 해치지 않는 범위 내에서의 편의성과 효과를 고려해야 하는 것이다. 비록 같은 맥락의 서비스라 하여도 그것을 가공하고 전달하는 기술 나아가 공간적 환경마저 변할 필요는 있는 것이다.

#### 4.1 정보제공 서비스(Information Services)

아마 정보기술의 발전이 가져온 가장 큰 변화라면 정보제공 서비스를 들 수 있겠다. 소장물 전제한 수집행위에 디지털자원이 보여주는 접근의 패러다임은 디지털 기술 초기에는 디지털 기술의 부가효과(불법복제와 같은 효과)로 인해 심각하게 인식하지 못했을 뿐 아니라 도리어 디지털 기술을 도서관 서비스의 혁명으로 인식하기까지 하였다. 도서관은 자신이 구축한 아날로그 장서를 디지털 기술을 이용하여 디지털 자원으로 변환하면 이용자들의 이용 편의를 최대한 도모할 수 있겠다는 착각에 초기 디지털 도서관 프로젝트를 수행하였으며 결과는 초라한 결과를 낳고 말았다. 아무리 디지털 기술이 뛰어나다 하여도 이미 생산된 아날로그 자원을 디지털화하는 데는 한계가 있었으며 그 이용가치도 기대치를 밑돌았다. 그러나 그 과정에서 디지털 기술은 더욱 발전하였고 지금은 네트워크를 전제한 유비쿼터스 도서관을 그리고 있는 것이다.

그러나 디지털 도서관이든 유비쿼터스 도서관이든 도서관의 정보제공 행위를 막을 수는 없다. 다만 아날로그 도서관에서 제공하는 정보자원의 형태와 내용에 있어 큰 변화를 가져올 수밖에 없는 환경 변화를 인지한다면

우리가 제공한 정보 자원이 어떻게 변화해야 하는지는 알 수 있다. 과거 우리가 자원을 수집하여 그것을 조직하여 서비스 하였다면 지금 우리가 해야 할 일은 네트워크상에 분산된 정보 자원의 가치를 발굴하고 그 가치를 전달하는 행위로 바뀌어야 하는 것이다. 즉 특정한 책(아날로그든 디지털이든)을 제공하는 것이 아니라 그 책의 서지정보 나아가 그 책이 왜 그 이용자에게 어떻게 유용한지에 대한 분석 정보가 제공되어 진다면 이용자는 자신이 이용하는 도서관에 구애받지 않고 그 책을 이용할 수가 있게 되는 것이다. 만일 이런 정보가 제공되지 않는다면 이용자는 상업적 정보에 현혹이 되거나 그 책에 대해서는 전혀 접근할 길이 없게 되는 것이다. 그렇다고 모든 사람이 그 책을 필요로 하거나 요구하지는 않는다. 여기에 도서관이 존재할 가치가 있으며 그 도서관은 글로벌이 아닌 로컬이 되는 것이다.

#### 4.2 평생교육 서비스(Continuous Learning Programs)

인터넷 서비스가 일반화되면서 가장 큰 변화를 보인 영역이 교육이 아닌가 싶다. 물론 디지털 콘텐츠는 출판에도 엄청난 반향을 불러일으켰지만 사람이 갖는 문화적 지체는 출판에 그리 큰 영향을 주지는 못했다. 도리어 교육은 언제 어디서나 교육 수혜를 받을 수 있다는 효과만으로도 원격강의는 모든 대학 아니 나아가 학원가의 주류가 되어가고 있다. 방송을 통한 교육 프로그램도 인터넷을 통한 재방송이 더 인기가 있을 정도로 그 효과는 대단하다. 다만 아직은 정규 교육 프로그램과 입시 프로그램 외에는 그렇게 활성화 되지 못하고 있는데 그 연유는 디지털 콘텐츠의 지적재산권의 문제가 남아 있기 때문이다. 다시 말하면 아직 수지가 맞지 않는다는 것이 문제일 뿐 이미 그 잠재력은 확인된 상태인 것이다. 그런데 우리는 여기서 재미있는 현상을 발견할 수 있다.

인터넷에서 이루어지는 원격강의를 들여다보면 교수자와 학생간의 강의는 실시간이기 보다는 디지털 콘텐츠를 통한 간접 교육이며 필요에 따라 게시판과 채팅창을 이용하여 상호 커뮤니케이션을 하고 있다. 아직은 강의가 정규 교육 프로그램의 일부이기 때문에 관련 정보 자원의 제공은 모기관의 도서관이 담당하지만 불행히도 서비스는 원격강의실에 직접 연결되지는 않고 있다. 만일 도서관 서비스가 원격강의실에 실시간으로 제공된다면 강의 관련 디지털 콘텐츠를 포함하여 원격강의

실은 그 순간 강의실이자 동시에 도서관이 되고 마는 것이다. 뿐 만 아니라 개발되어진 교재를 보면 그 자체가 이미 디지털 출판시스템인 것이다. 즉 원격강의는 그 자체가 강의실이요, 도서관이요 나아가 그것이 출판 시스템이 되는 것이다.

강의, 도서관 그리고 출판 시스템이 묶인 새로운 패러다임으로서의 원격강의는 향후 도서관의 새로운 서비스로 성장할 모멘텀을 가지고 있다. 왜냐하면 지적재산권 문제를 해결하거나 유보 받을 수 있는 유일한 공간이 도서관이기 때문이다. 물론 그러기 위해서는 비용이 발생하지만 원격강의 자체가 출판 시스템을 안고 있기에 도서관이 이들 정보 자원의 생산에 치중한다면 도서관 자체가 출판사이고 또 강의를 통한 유통구조가 된다. 도서관을 이용한다는 것은 단순한 정보제공을 넘어 스스로 학습을 위한 원격교육 시스템을 이용하는 것이고 그것은 곧 출판을 전제한다. 이것이 도서관이 갖는 또 다른 로컬 서비스랄 수 있겠다.

#### 4.3 커뮤니티 서비스(Communities of Practice)

앞 절에서도 언급하였듯이 도서관은 정보제공, 평생 학습의 기관으로서 U-City에서도 존재할 수 있는 서비스이며 역사를 통해 이들 서비스는 도서관의 철학이기에 U-City에서 구현되어지는 것도 도서관인 것이다. 다만 이들 서비스를 제공하기 위해서 저보자원의 출판이 요구되어지는데 그것은 도서관에서 고객(이용자)이 갖는 위상을 보면 쉽게 납득이 간다. 우리는 이용자 다시 말해 지역 커뮤니티에 대한 서비스를 단순히 정보제공과 프로그램 개발로만 인식하였지 그들 행동과 결과가 다시 자원으로 환원되는 것에 인식하였다. 그 연유는 현재의 정보소비와 정보생산 과정에서 도서관은 소비에 더 가까운 모습을 보일 수밖에 없었고 소극적으로 커뮤니티 활동의 결과가 외부에서 생산되어진 경우에만 수용할 수 있었던 것이다. 그러나 그것은 커뮤니티 서비스를 수행하는 과정에 실시간 서비스를 담아내지 못한 기술적 한계이지 도서관 서비스 맥락에서 보면 여전히 도서관이 추구하는 자원 개발의 메커니즘 안에 있는 것이다. 이제 인터넷 기술과 유비쿼터스 컴퓨팅 환경은 언제 어디서나 지역 커뮤니티가 만들어내는 자원을 생산하여 배포할 수 있게 되었다. 이것이 U-City에서 우리가 해 나아가야 할 아니 우리가 다시 찾은 커뮤니티 서비스가 아닌가 생각한다.

## 5. 결어

도서관은 진화한다. 그렇다고 그 본질을 훼손하지는 않는다. 기술과 환경에 적응하고 이용자에게 도서관 서비스를 더욱 잘 하기 위하여 사서는 최선의 노력을 하고 있다. 다만 우리가 도서관의 본질을 잘못 이해함으로써 마치 도서관이 아무 의식 없이 시대에 순응하는 단순한 서비스 공간으로 만들어가고 있는 것이다. 즉 장서에 대한 유비쿼터스적 해석은 도서관의 본질을 훼손하는 것이다. 일례로 장서는 도서관 서비스를 완성하기 위한 시대적 필연이지 디지털 시대에서 장서는 무의미할 수도 있다. 도서관 서비스는 1차 정보자원을 제공하는 것이 아니라 이용자가 필요로 할 때 필요한 정보자원을 조직하여 제공하는 것이며 결과적으로 그것에 합당한 1차 정보자원을 활용할 수 있게끔 지원할 뿐이다. 1차 정보자원은 굳이 도서관을 통하지 아니하고도 언제든지 어디서든지 이용 가능하다. 도서관은 그런 1차 정보자원에 대한 체계적이고 구조화된 접근점(정보검색의 결과물)을 제공하는 것이다. 그러기에 초기 사서는 그의 서비스를 완결하기 위하여 책의 더미가 있었던 실물 장서로서의 도서관을 선택하였던 것이다.

### 【참고 문헌】

- 고성순, 강혜영. 2005. 유비쿼터스 도서관 시대의 정보서비스에 관한 고찰. 『한국문헌정보학회지』, 39(1): 127-145.
- 고일두. 2009. 새로운 건축 패러다임 Ubiquitous 공간 기술. 건축 0901: 14-16.
- 김복환, 구지희, 박인영. 2009. 지속가능한 U-City 운영을 위한 선순환 U-City모델의 개발방향 연구. 『한국공간정보시스템학회논문지』, 11(1): 145-156.
- 김선애. 2006. 공공도서관 서비스 고객만족도 평가체계에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 37(3): 193-208.
- 김용, 김태경. 2006. 공공도서관의 정보검색대행서비스를 위한 서비스모형화 및 기대효과에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 40(1): 195-215.
- 노동조. 2005. 시나리오기법을 통한 도서관 서비스의 미래예측에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 35(4): 361-375.

- 노동조, 박승진, 장윤근. 2008. 국립디지털도서관의 정보 서비스 정책 수립에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 42(2): 295-308.
- 도태현. 2006. 공공도서관 서비스 개발을 위한 사례 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 37(3): 131-150.
- 류영미, 이문학. 2007. 유비쿼터스 시대 전자출판산업의 발달요인에 대한 연구. 『한국출판학연구』, 53: 129-152.
- 박은자. 2005. 공공도서관의 청소년서비스에 관한 연구 - 미국 공공도서관을 중심으로. 『한국문헌정보학회지』, 39(2): 5-33.
- 박원익 외. 2007. 유비쿼터스 환경에서 사용자 맞춤 자원 공유 시스템. 『Proceedings of KFIS Autumn Conference』, 17(2): 272-275.
- 송승섭. 2005. 미국의 병영도서관의 발전과정과 한국전쟁 중의 병영도서관 서비스에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 36(3): 257-273.
- 송해덕. 2008. 미래학습을 위한 u-러닝 교수학습모델 개발. 『열린교육연구』, 16(1): 39-56.
- 유재욱. 2002. 웹 기반 대학도서관서비스의 사용편리성에 관한 연구. 『한국비블리아』, 13(1): 59-75.
- 이관태. 2009. 새로운 차원으로서의 유비쿼터스 환경과 공간전략. 『건축』, 0901: 46-50.
- 이상복. 2006. 도서관서비스현장에 관한 이론적 연구. 『한국문헌정보학회지』, 40(4): 287-305.
- Lee, Sang-Ho etc. 2008. "Ubiquitous urban infrastructure." *Innovation: management, policy & practice*, 10: 282-292.
- 이소연. 2004. 지역사회 주민을 위한 공공도서관의 문화 서비스 활성화 방안. 『한국문헌정보학회지』, 38(3): 23-43.
- 이수상. 2008. 정보생태계 관점에서 본 도서관 2.0 서비스의 연구. 『한국문헌정보학회지』, 42(2): 29-49.
- 이영호 외. 2008. 유비쿼터스 가상현실에서 디지로그형 u-콘텐츠 기술동향 및 응용. 『정보과학회지』, 26(12): 6-17.
- 장윤근. 2007. 공공도서관의 e-서비스 품질평가와 이용자 만족도에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 41(4): 315-328.
- 장희선, 조기성. 2007. 송탄 U-City의 성공적인 비즈니스 모델. 『한국콘텐츠학회논문지』, 7(11): 223-231.
- 전영욱. 2006. u-City의 성공적인 개발 모델과 시사점. 『삼성경제연구소 issue paper 2006.6』, viii, 45p.
- 정미경, 남태우. 2007. 도서관 통합서비스 모델로서의 Information Commons에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 41(4): 347-363.
- 정영경, 김성진. 2008. 장애인의 도서관 서비스 이용 및 요구에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 42(3): 301-323.
- 정영철. 2008. 유비쿼터스사회에서의 e-Welfare, u-Welfare 개념 및 발전모형[발췌]. 『보건복지포럼(2008.8)』, 48-66.
- 정준민, 박성우. 2004. 정보의 유비쿼터스적 해석을 통한 도서관 본질에 관한 연구. 『정보관리학회지』, 21(4): 265-279.
- 조병완. 2007. 유비쿼터스 생태도시 U-Eco City. *Korean Geo-Environmental Conference 2007* (September 7, 2007 in Gwacheon, Korea): 3-8.
- 조재인. 2007. 롱테일 현상과 도서관 서비스에 대한 고찰. 『한국도서관·정보학회지』, 38(3): 73-90.
- 차덕환, 이종호. 2008. 초·중·고등학교에서의 유비쿼터스를 활용한 u-러닝 교실모형 구축 방안. 『전자상거래학회지』, 9(3): 71-90.
- 한윤옥, 조미아, 김수경. 2009. 다문화가정을 위한 도서관 서비스 현황과 문제점에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 43(1): 135-160.
- 홍명우, 조대제. 2007. 사용자 중심 시나리오에 따른 U-스쿨 프레임워크 설계. 『한국콘텐츠학회논문지』, 7(12): 283-291.
- 황동열. 2007. U-도서관박물관의 기능변화 및 활용방안에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 41(4): 181-199.
- Araya, A. A. 1995. Questioning Ubiquitous Computing. *ACM Proceedings of the 1995. ACM 23rd Annual Conference on Computer Science*, 230-237.
- Qureshi, Khubaib Ahmed and Mansoor-uz-Zafar Dawood. 2008. "Intelligent ubiquitous computing and e-business solution." *International Journal of Information Management* 28: 128-135.

