

# 복합문화기관으로서 도서관의 공간 구성 연구\*

## A Study on the Space Composition of Library as a Multicultural Institution

곽 승 진 (Seung-Jin Kwak)\*\*

노 영 희 (Younghee Noh)\*\*\*

신 재 민 (Jae-Min Shin)\*\*\*\*

### 초 록

도서관의 공간에 관한 문제는 오래전부터 도서관계와 건축, 공간디자인 분야 등 다양한 측면에서 논의되고 있다. 본 연구의 목적은 첨단 기술의 발전과 사회적 패러다임의 변화에 따라 도서관의 복합공간의 개념 변화를 살펴보고 각각의 사례를 분석하여 미래 도서관의 복합공간 구축의 방향을 제시하고자 한다. 도서관 건축과 공간의 문제로 제시된 복합공간의 주요 이슈인 미디어테크, 인포메이션 커먼스, 라키비움과 최근에 도서관에 도입되고 있는 메이커스페이스 등 모든 개념이 중요한 요소이다. 미래의 도서관은 이러한 개념을 반영하여 독자와 정보, 학습, 휴식, 커뮤니티 중심에서 문화와 창작, 창업과 협업을 지원하기 위한 정보와 사용자, 사용자와 사용자, 사용자와 미디어를 서로 연결하는 매개의 역할을 통해 새로운 가치를 창출할 수 있도록 복합 공간 플랫폼으로 건립되어야 할 것이다.

### ABSTRACT

The problem of library space has long been discussed in various aspects such as library relations, architecture, and space design. The purpose of this study is to examine the change of the concept of the complex space of the library according to the development of advanced technology and the social paradigm, and to present the direction of constructing the complex space of the future library by analyzing each case. All concepts such as mediatheque, information commons, larchiveum, and the maker space that is recently introduced into the library are important elements of the complex space presented as a problem of library construction and space. The future library reflects these concepts and serves as a mediator between information and users, users and users, users and media to support reading, information, learning, rest, community-oriented culture and creation, start-up and collaboration. It should be constructed as a multi-space platform to create new value through.

키워드: 복합문화공간, 정보광장, 라키비움, 미디어테크, 메이커스페이스, 공간 플랫폼  
Information Commons, Larchiveum, Mediatheque, Maker Space, Multicultural Space, Space Platform

\* 본 논문은 2015학년도 충남대학교 자체연구과제 지원으로 수행된 연구임.

\*\* 충남대학교 문헌정보학과 교수(sjkwak@cnu.ac.kr) (제1저자)

\*\*\* 건국대학교 문헌정보학과 교수(irs4u@kku.ac.kr) (교신저자)

\*\*\*\* 한국과학기술정보연구원 첨단정보전략실 연구원(jmshin@kisti.re.kr) (공동저자)

논문접수일자 : 2017년 8월 11일 논문심사일자 : 2017년 8월 11일 게재확정일자 : 2017년 8월 12일  
한국비블리아학회지, 28(3): 7-25, 2017. [http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2017.28.3.007]

## 1. 서론

### 1.1 연구의 배경과 목적

도서관의 공간에 관한 문제는 오래전부터 도서관계와 건축, 공간디자인 분야 등 다양한 측면에서 논의되고 있다. 새로운 정보매체의 출현과 정보환경 변화에 대응하여 도서관의 건축은 변화를 적극적으로 수용하고 공간 활용을 극대화할 필요가 있다.

정보기술의 발전과 다양한 이용자 요구의 증가로 도서관의 역할과 기능이 점점 더 확대되고 있다. 특히 최근에 공공도서관이 복합문화공간 형태로 도서관의 본래 기능인 자료의 수집과 보존, 열람 서비스 이외에도 커뮤니티 시설로서 지역주민들의 문화와 교육, 여가활동을 지원하는 등 이용자들의 문화적 욕구를 충족시키고 있다.

건축에서 복합이라는 용어의 사전적 의미는 고유 프로그램을 가진 각각의 시설이 2개 이상, 동일 건물 또는 동일 대지 내에 건설되는 것을 말한다(고재민, 임호균 2012). 오늘날 공공도서관은 IT기술의 발달로 첨단 미디어를 수용하고 디지털자원이 확장되어 다양화되면서 이용자들의 요구 또한 증가하였다. 최근 이러한 첨단 미디어와 디지털 정보자원, 이용자의 다양한 요구를 공공도서관이 수용하면서 더욱 복합화 되고 있다고 주장하며 공공도서관을 복합문화공간 혹은 미디어테크의 범주에서 설명하고 있다(장우석, 손광호 2011).

스텐퍼드대, 하버드대, 듀크대학 등의 미국 명문대학들도 최근 도서관의 낡은 책 수십만권을 창고로 치우고 그 자리에 킨들 등 e북 리더

열람대와 다양한 활동을 할 수 있는 카페를 설치(김신영 2012)하는 등 정보공유공간을 만들고 있다. 도서관들의 변신은 첨단 정보환경과 이용자들의 다양한 욕구가 도서관의 역할 변화에 영향을 주고 있는 것이다.

최근 정보와 문화기관 이용자들은 그 대상이 도서관이나 기록관, 박물관, 미술관에 관계없이 하나의 단일 접근점과 인터페이스로 정보를 제공받기를 요구하고 있다. 이에 대응하여 대표적인 정보기관들이 도서, 기록, 박물관, 미술품 등을 고품질로 디지털화하고 정보시스템간의 상호운용성을 높이는 노력 등을 경주하고 있다.

이용자 요구가 점점 더 다양화되면서 이러한 복잡한 요구에 대응하여 20세기 후반부터 유럽의 일부 도서관은 극장과 휴게공간 등을 포함한 정보도서관과 미디어테크(Mediatheque) 등의 모습을 거쳐 문화 전반에 걸친 다양하고 복잡한 프로그램을 수용하는 복합문화시설의 모습으로 진화하기 시작하였다. 이러한 복합문화시설이 정보 저장과 보관 위주에서 접근과 활용의 방향으로 운영의 초점을 이동함에 따라 새로운 매체에 대한 접근과 활용을 극대화하기 위한 프로그램과 공간상의 변화가 주요한 사항으로 대두되었다.

본 연구의 목적은 첨단 기술의 발전과 도서관 이용자의 요구 및 사회적 패러다임의 변화에 따라 도서관의 복합문화공간의 개념 변화를 살펴보고 각각의 사례를 분석하여 미래 도서관의 공간 구축의 방향을 제시하는 것이다.

### 1.2 연구의 범위와 방법

본 연구를 위해 다양한 형태의 복합화를 이루

고 있는 도서관의 공간에 대해 선행연구를 통한 문헌고찰로 도서관의 복합문화공간에 대한 개념을 추출하고 정리하였다. 도서관의 중요한 복합문화공간 개념은 시대에 따라 미디어테크와 정보공유공간으로서 인포메이션 커먼스(Information commons), 라키비움(Larchiveum), 메이커스페이스(Maker Space) 등으로 구분하였다. 다음으로 도서관의 복합문화공간의 개념별 주요 사례를 조사하고 특징을 분석하여 미래도서관의 공간 구축 방향을 제안하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 도서관 복합공간의 개념 변화

도서관의 공간에 대한 개념은 정보기술의 발전과 이용자의 다양한 요구, 도서관의 기능과 역할에 대한 사회적 패러다임의 변화에 따라 다양한 용어와 시설, 공간과 건물로 발전하고 있다. 도서관이 일반시민에게 개방된 이후 도서관의 기능과 역할은 자료의 수집과 보존, 열람 서비스 등의 도서관의 기본적인 기능에서 첨단 기술과 뉴미디어를 수용하는 복합공간으로 변화하고 있다. 또한 다양한 계층의 이용자에 대한 독서와 취업 및 창업 교육과 문화, 예술, 기술과 커뮤니티 기능을 추구하는 복합문화기관으로 변화를 추구하고 있다.

도서관의 복합문화기관으로서의 공간 개념은 1970년대 프랑스의 미디어테크가 구축되면서 활발하게 연구되기 시작하였으며, 1990년대 초반 북미의 대학도서관을 중심으로 인포메이션 커먼스가 도입되었다. 또한 2000년대 초반

에는 도서관, 기록관, 박물관을 통합한 서비스 모델로 라키비움 개념이 제시되어 우리나라 도서관의 건축과 운영에 많은 영향을 주고 있다. 그리고 도서관이 보다 다양한 기능을 제공하고 창의적 공간으로 활용될 수 있도록 공공도서관과 대학도서관에 메이커스페이스와 무한상상실 등을 설치하여 운영하고 있는 상황이다.

대학도서관의 공간변화와 관련하여 미국의 MIT대학은 지난 2012년 도서관 리모델링과 미래 도서관 공간에 대한 논의를 통해 MIT 대학생들이 원하는 도서관의 모습을 조사하였다. 조사에 참여한 학생들은 도서관 공간이 다양한 활동을 지원해야 하며, 편안한 환경을 갖추는 것은 물론 다양한 기술을 지원해야 한다는 생각을 나타냈으며 주요한 내용(Denny 2014)은 <표 1>과 같다.

MIT 학생들은 도서관을 연중무휴 이용이 가능한 학습공간, 교육과 창조의 공간, 문화와 예술, 사색과 휴식을 즐길 수 있는 공간과 더불어, 도서관의 내·외부 정보원을 통합하여 쉽게 탐색할 수 있으며 다양한 첨단 장비와 멀티미디어 매체를 활용할 수 있는 통합 정보공간으로서 복합문화공간을 요구하고 있음을 알 수 있다. MIT대학 학생들이 원하는 도서관의 모습을 통해 오늘날 도서관 이용자의 다양한 요구를 가늠해 볼 수 있을 것이다.

### 2.2 미디어테크

1970대 중반에 프랑스에서 영화가 비디오 테이프를 통해 보급되면서 뉴미디어의 수용과 다양한 기능을 수행할 수 있는 시설이 필요하게 되었으며, 이에 캉브레(Cambrai)시의 시립도

〈표 1〉 MIT 학생들이 원하는 도서관의 모습

| 구분                     | 주요 내용  |
|------------------------|--|
| 도서관은 다양한 활동을 지원해야 함    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인과 소/대 그룹 모임을 위한 학습 공간</li> <li>- 연중무휴 24시간 이용할 수 있는 학습 공간</li> <li>- 배움과 창조의 공간</li> <li>- 다른 사람들의 방해받지 않고 일하고 어울릴 수 있는 어느 정도 사회적이고 공공성이 강한 공간</li> <li>- 깊이 사색하고 휴식을 취할 수 있는 공간</li> <li>- 커피와 간식이 있는 공간</li> <li>- 예술과 전시, 자료를 즐길 수 있는 공간</li> </ul>        |
| 도서관 환경은 매력적이고 편안해야 함   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 쉽게 자료를 찾고 탐색할 수 있어야 함</li> <li>- 학습 공간은 밝고 매력적이어야 함</li> <li>- 헤이든 도서관의 아름다운 경치는 “도서관 내·외부 환경의 조화”로 향상될 수 있음</li> <li>- 일을 위한 큰 탁자와 의자, 그리고 개인 열람실뿐만 아니라 휴식을 위해 부드럽고 편안한 자리가 함께 있어야 함</li> <li>- 가구는 편안하고 쉽게 움직일 수 있는 것으로 하여 다양한 용도로 공간을 변경할 수 있어야 함</li> </ul> |
| 도서관 공간은 다양한 기술을 지원해야 함 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도서관 전체에 독자적 기술을 통합할 수 있는 능력</li> <li>- 완벽한 기술·멀티미디어 서비스 및 지원</li> <li>- 디자인 소프트웨어, 비디오, 녹음 능력, 칼라 인쇄와 같은 미디어 도구 생성</li> </ul>   |

서관에 공식적으로 미디어테크라는 명칭을 건축물에 처음 사용한 것으로 전해진다. 미디어테크는 불어로서 정보를 전달하기 위한 도구로서의 미디어(media)와 선반 또는 용기라는 의미를 지닌 테크(theque)의 합성어이다.

미디어를 담고 있는 그릇으로서, 미디어테크는 출판물 통해 정보를 아날로그적으로 저장한 자료와 현대의 디지털 기술로 만들어진 미디어를 같이 수집, 저장, 제공한다는 기본적인 역할 외에도 복합문화시설로서 갤러리, 극장, 강당 등의 시설, 또 정보화 시대의 빈부 격차를 해소하기 위한 목적의 교육 시설로서의 역할을 수행하는 커뮤니티 시설로 정착하고 있다(이윤석, 최재필 2003).

미디어테크는 기존의 전통적 도서관(bibliothèque)의 개념이 확장되어 오늘날에는 정보화 사회의 공공 문화시설로서 도서관, 멀티미디어

자료실, 갤러리, 극장 등을 복합적으로 수용하는 정보, 문화, 교육, 커뮤니티 시설로 독일어로는 mediathck, 영어로는 미디어도서관(media library)로 표현된다. 공간적으로는 건물을 투명한 유리 등의 재료로 외부에 투영될 수 있도록 구성하여 소통과 공동체 생활에 부합하는 건축적 이미지를 강조하고 구획된 공간 대신 열린공간으로 단일하고 유동적인 공간을 제공하였다.

1975년 개관한 파리 퐁피두센터 공공정보도서관(BPI)은 미디어 도서관과 갤러리, 극장 등을 포함한 미디어테크로서, 차츰 새로운 건축물로 인식되기 시작했으며, 지역의 중요한 커뮤니티 공간으로 기능하게 되었다. 이와 유사한 대표적인 미디어테크는 퐁피두센터 개관 이후 노먼 포스터에 의해 설계되고 1993년 완공된 님스 미디어테크와 독일의 칼스쿠헤의 예술

과 미디어기술 센터(ZKM: Zentrum für Kunst und Medientechnologie), 그리고 2001년에 개관한 일본의 센다이 미디어테크 등이다.

미디어테크는 프로그램과 시설 측면에서 복합문화시설로서 아날로그자료와 디지털 미디어를 적극적으로 수집하여 제공하는 기본적인 역할 이외에도 갤러리, 극장, 강당 등의 시설과 교육의 장으로서 역할을 수행하고 정보화시대 빈부격차 해소 등 새로운 커뮤니티의 장을 형성하였다.

### 2.3 인포메이션 커먼스

정보공유공간으로서 인포메이션 커먼스는 통합 도서관 이용자 서비스 모델로 북미의 대학도서관을 중심으로 1990년대 초반에 등장하였다(이수상 2008). 1990년대 중반 이후 인터넷 이용의 확산과 전자정보원에 대한 다양하고 풍부한 접근을 제공하면서 수 많은 대학도서관과 공공도서관으로 확산되었다. 특히 2000년 이후 디지털도서관 서비스의 확대로 인해 도서관의 방문 이용자가 줄어들고 참고질문의 수와 대출권수가 감소되고 있는 현상의 해결책으로 인포메이션 커먼스가 제시되었다.

즉, 디지털 환경에서 도서관 이용자들이 편리하고 용이하게 정보를 습득하고 활용하고 소통할 수 있도록 도서관의 아날로그와 디지털 자료, 공간, 시설, 장비, 기기, 서비스를 이용자 중심으로 개방하고 통합하는 정보공유공간으로서 인포메이션 커먼스 도입이 신속하게 이루어진 것이다.

이후 인포메이션 커먼스는 디지털매체와 인쇄매체의 적절한 통합, 디지털 가상공간과 도서

관의 물리적 공간의 효율적 조화, 협동연구 활성화를 위한 도서관 공간활용과 서비스 모델로 대학도서관에 확산되게 되었다(정재영 2007).

우리나라에서는 전자정보실, 멀티미디어실, 정보검색실 등의 명칭으로 다양하게 사용되고 있으며, 한 장소에서 다양한 디지털 매체와 전자정보원의 검색과 활용 등이 가능하도록 설치되어 운영되고 있다. 그리고 2009년 국립중앙도서관에 국립디지털도서관이 건립되면서 정보광장이 설치되어 다양한 멀티미디어와 디지털 매체, 인터넷 정보원을 이용할 수 있는 정보검색실, 전자매체의 제작, 소규모 회의실, 개인 연구실 등을 포함하였다.

2010년 이후 스마트폰과 태블릿 PC 등 모바일 서비스의 확산 등으로 인포메이션 커먼스 개념에 더하여 최근 새롭게 언급되고 있는 학습공간(learning commons), 연구공간(scholarly commons), 창조공간(creative commons) 개념을 추가한 모습으로 발전하고 있다. 또한 도서관의 복합공간의 모형으로 활발하게 논의되고 있는 메이커스페이스, 무한상상실 개념을 포함하는 개념으로 다양한 디지털정보원의 이용과 연구와 생산성을 향상시키고 새로운 창조와 협업을 용이케 하는 커뮤니케이션 기술을 제공하는 장소로 발전하고 있다.

### 2.4 라키비움

2008년 미국 텍사스대학의 메건 윈젯(Megan Winget)이 복합문화기관의 유형으로 제시한 라키비움은 도서관(Library), 기록관(Archives), 박물관(Museum)의 기능을 복합적으로 이행하는 통합형 수집 기관(Multidisciplinary Collecting

Institution)으로 세 기관의 수집 대상인 다양한 매체의 정보물을 한꺼번에 집약적으로 수용할 수 있는 단일 기관을 지칭하는 개념이다(최영실 2012).

라키비움 개념이 제시되기 이전에도 이러한 시대적 정보환경 변화와 다양한 이용자 요구를 반영하여 정보기관이 통합되거나 새롭게 건립된 사례는 많다. 2002년 캐나다의 LAC(Library and Archives Canada)는 국립도서관(The National Library of Canada)과 기록관(The Public Archives of Canada)을 통합하여 창설되었으며 이는 국가도서관과 기록관을 통합한 최초의 사례이다.

우리나라의 경우에는 2012년 9월 서울시 행정의 중심지였던 옛 시청 청사를 리모델링하여 시민을 위한 서울도서관으로 재탄생 시켰는데, 서울도서관은 서울의 정보중심, 도서관의 중심 도서관으로 자리매김하였으며, 도서관과 기록관의 특성을 반영하고 융합한 통합적 지식정보 서비스를 제공하는 복합문화공간으로 구축되었다.

이러한 라키비움 개념이 제시된 이후 복합문화공간에 대한 연구가 활발하게 진행되고 있으며, 경상북도문화콘텐츠진흥원 라키비움, 한국원자력연구원에 건립된 원자력라키비움, 국립아시아문화전당의 라이브러리파크 등 다양한 사례들이 나타났다. 또한 국회도서관과 국회기록보존소, 헌정기념관을 통합한 라키비움 구축의 필요성을 제시한 연구와 한국문학관 건립에 있어서 라키비움 요소를 적극 도입해야 한다는 연구가 문헌정보학분야와 문학계 등 다양한 분야에서 제시되고 있다.

## 2.5 메이커스페이스

인포메이션 커먼스라는 복합공간 개념이 우리나라에 도입되어 많은 대학과 공공도서관에 적용되었지만 더욱 더 새로운 형태의 정보와 교육, 창조공간을 포함한 복합공간 개념이 도서관에 요구되고 있다. 이러한 요구로 나타난 개념이 메이커스페이스(maker space)이며, 해커스페이스(hacker space), 해랩(hack lab), 이노베이션랩(innovation lab), 이노베이션허브(innovation hub) 등의 다양한 이름으로 불리고 있다. 우리나라의 경우 2013년 미래창조과학부가 주도하여 무한상상실이라는 명칭으로 도서관에 도입되고 있다.

메이커스페이스 개념을 도입한 미국과 캐나다 등의 도서관들은 3D 스캐너, 3D 프린터, 레이저 커터, 재봉틀 등을 설치하여 도서관의 공간을 기본적인 정보의 활용뿐만 아니라 커뮤니티 협업공간, 공공작업장, 기술체험장으로 개방하였다. 지역주민은 이곳을 프로젝트 작업공간으로 또는 사업을 시작하는 공간으로 다양하게 활용하고 있다(Resnick 2014).

같은 개념의 우리나라의 무한상상실은 스토리텔링, 상상 과학교실, 아이디어 클럽 등을 통해 상상과 창의활동을 지원하고 과학자의 아이디어를 발굴하고 관리하는 역할을 통해 R&D를 장려하고 특허출원 지원과, 창업 및 사업화, 일자리 창출에 활용하도록 하였다. 그러나 이 개념 중에서 도서관에 적용된 사례는 스토리텔링 분야로 매우 제한적으로 활용되고 있는 상황이다.

무한상상실 즉, 무한창조공간을 도서관서비스와 결합시키는 것은 도서관 이용자의 삶의

변화에 영향을 미칠 수 있는 획기적인 아이디어라고 할 수 있다. 도서관의 무한창조공간은 이용자들이 세상을 다르게 볼 수 있게 하고 그들이 창조할 미래에 대한 새로운 가능성을 탐구하고 상상할 수 있는 기회를 줄 것이다(노영희 2016).

오늘날의 도서관은 더 이상 인쇄된 자료의 수집과 전자책을 활용하는 공간만은 아니다. 새로운 정보매체와 첨단 장비의 도입과 이용자의 도서관에 대한 다양한 요구를 수용하여 최신 기술을 활용하고 체험할 수 있는 창조공간으로서 메이커스페이스나 무한상상실 등을 적극적으로 도입할 필요가 있다고 본다.

## 2.6 선행연구

도서관이 복합문화공간으로서 기능과 역할을 수행하기 위하여 첨단장비와 기술의 도입과 공간 배치, 기록관, 박물관, 미술관 등 다른 문화유산기관과 협력하여 다양한 프로그램과 서비스를 제공해야 한다는 연구는 오래전부터 다양한 분야에서 수행되었다. 도서관의 공간개념과 관련된 선행연구는 미디어테크, 인포메이션 커먼스, 라키비움, 메이커스페이스 개념을 다룬 논문을 중심으로 조사하였다.

고재민, 임호균(2012)은 공공도서관 759개관을 대상으로 복합화가 진행된 곳, 계획이 있는 곳, 계획이 없는 곳 등으로 구분하여 공공도서관의 복합화 경향에 관한 조사를 수행하였다. 공공도서관의 복합화 현황을 조사한 결과, 759개관 중 복합화인 곳은 71개관으로 9.4%이며, 기존의 평생학습관을 제외하면 737개관으로 복합적인 공공도서관은 48개관으로 전체의 6.6%로 나

타났으며 문화적인 혜택이 높을수록 공공도서관의 복합화가 더 많이 이루어지고 있는 양상을 보인다고 보고하였다. 또한 도서관의 역할이 확대되어 짐으로써 시대적 요구를 반영하여 하나의 기능으로 편중되어지지 않고 다양한 기능을 수용할 수 있는 지역 커뮤니티 시설로서의 역할이 확장되어져야 한다고 주장하였다.

미디어테크에 대한 개념은 1970년대에 제시되었지만 우리나라에서 본격적으로 논의된 것은 2001년 일본의 센다이 미디어테크가 개관된 이후에 정보화 사회의 복합문화공간으로서의 미디어테크에 관한 연구가 수행되기 시작한 것으로 보인다.

김우영, 이경훈, 김지원(2002)은 정보화 사회의 공공 문화 시설로서의 미디어테크에 관한 연구에서 미디어테크에 관한 프로그램 및 관련 시설이라는 내용적 측면과 형태적 공간적 측면에서의 특성을 종합적으로 고찰하였다. 이를 위해 미디어테크의 개념을 정립하고 전자적 커뮤니케이션을 포괄한 커뮤니티 시설로서 미디어테크의 사례를 분석하였다. 특히 일본의 센다이 미디어테크에 관해서 심층적으로 살펴보고 이러한 고찰을 통해서 새로운 정보화 시대의 미디어테크가 갖는 사회적, 건축적 가치와 의의를 도출하고자 하였다.

인포메이션 커먼스의 대학도서관과 공공도서관에의 적용에 대한 연구는 정재영(2007)과 이상복 등(2009)에 의해 수행되었으며, 2009년 개관된 국립디지털도서관의 정보광장으로 구현되었다. 정재영은 대학도서관이 정보공유공간으로서 인포메이션 커먼스 구축의 필요성과 구축방안을 제시하였다. 이상복 등은 공공도서관이 개방과 융합, 소통을 위해 인포메이션 커먼스가 적

극적으로 도입해야 한다고 주장하며 공공도서관의 인포메이션 커먼스에 대한 원칙을 제시하였다. 또한 공공도서관 인포메이션 커먼스 공간의 설계는 공공도서관이 본연의 기능에 충실하고 이용자중심서비스가 가능하도록 통합성과 개방성의 원칙을 준용해야 하며, 개별 공공도서관의 적용가능성을 고려하여 충분한 융통성을 갖는 모형으로 설계하고, 미래 확장성을 고려하여 설계해야 한다고 주장하였다. 또한 첨단 다기능 복합문화 서비스를 제공할 수 있도록 하며 디지털 정보 격차 해소를 위해 정보 소외계층을 배려하는 공간으로 인포메이션 커먼스 공간을 설계해야 한다고 주장하였다(이상복 등 2009).

2008년 매건 원젯에 의해 복합문화공간으로서 라키비움 개념이 제시된 이후 도서관과 기록학, 박물관계, 문헌분야 등에서 라키비움에 대한 다양한 논의가 이루어지고 관련된 구축 사례도 나타나고 있다. 초기의 연구에는 문화기관간의 협력의 필요성이 제시되었으며, 국회도서관과 국립한국문학관 등의 특정 기관에 적용 가능한 전시·교육 프로그램 등 구체적인 방안에 대한 연구도 수행되었다.

이러한 기록관, 도서관, 박물관의 복합기능을 구현한 라키비움의 공간 기능과 공간기획에 관한 연구는 최영실(2012), 최영실과 이혜영(2012)에 의해 수행되었으며, 오정훈과 이응봉(2014)은 우리나라 과학기술 분야의 대표적 전문도서관 중의 하나인 한국원자력연구원이 최근 구축하고 있는 원자력 라키비움을 대상으로 구축 전반에 관한 사항을 심층적으로 분석하였으며, 이를 바탕으로 우리나라 전문도서관에서 라키비움을 도입하고자 할 때 적용할 수 있는 라키비움의 도입 방안과 구축 절차를 제시하였다.

국회도서관의 라키비움 도입과 관련하여 국회도서관과 국회기록보존소, 헌정기념관의 통합적 발전전략으로 '국회 라키비움' 수립에 대한 필요성과 조건을 분석하고 그 전망을 모색한 연구도 있다(김유승 2012; 임진희 2012; 이미경 2014). 박옥남과 박희진(2017)은 국회도서관이 복합문화공간으로서 라키비움 운영모델 기반으로 한 전시·교육 프로그램을 운영하기 위하여 국내외 의회도서관, 기록관, 복합문화기관, GLAM 프로젝트 등의 사례를 조사하고, 국회도서관의 정체성에 부합되는 라키비움 기반 전시 교육프로그램을 제시하였다.

문학진흥법이 2015년 12월 31일 국회를 통과하면서 국립한국문학관 건립이 활발하게 추진되면서, 국립한국문학관도 라키비움 공간개념이 도입된 복합문화공간으로 구축되어야 한다는 연구가 다양하게 수행되기도 했다. 이명호, 오삼균, 도슬기(2015)는 라키비움 관점에서 국내 문학관의 기능적 요소를 중심으로 운영 실태를 조사하여 국내의 중요한 문화 기관 중의 하나인 문학관에 대한 자료 관리 실태, 전시 운영 실태, 운영 프로그램 실태와 같은 기능적 측면에서 분석함으로써 문학관이 복합공간에 요구하는 기능적 요소들에 부합하고 있다는 점을 확인하였다. 오창은(2016)은 국립한국문학관이 한국문학 진흥의 매개적 공간으로서 기능하기 위해 문학콘텐츠 구성이 중요하며, 무엇보다 구체적으로 라키비움 개념에 입각해 공간을 구성해야 한다고 제안하였다. 또한 국립한국문학관이 복합문화공간으로서 살아있는 문학체험의 장소로 기능하기 위해서 라키비움 공간개념을 도입할 필요가 있으며, 이용자가 한 공간에서 도서관, 기록관, 박물관의 기능을 능동적으로 활용한

다면 국립한국문학관의 기능도 확장될 수 있다고 주장하였다.

무한창조공간으로서 메이커스페이스 관련 연구는 문헌정보학분야와 건축디자인분야를 중심으로 연구가 되고 있다. 안인자, 최상기, 노영희(2014)는 도서관의 무한창조공간(Makerspace)의 도입을 위한 개념 정립, 도입의 당위성, 기존 공간의 역할 등을 재 정의하고 공공도서관의 무한창조공간에서 운영하기에 적절한 프로그램의 사례를 발굴하여 제안하였다. 장운금(2017)은 공공도서관 메이커스페이스 구성 및 프로그램 운영을 분석하여 현재 14개 국내 공공도서관 메이커스페이스 사례인 '무한상상실' 프로그램의 현황과 한계점을 도출하고 해외의 메이커스페이스와 같이 확대되고 지속가능한 모형으로 발전하기 위한 운영 방안을 제안하였다.

### 3. 도서관의 복합문화공간 사례분석

#### 3.1 미디어테크

도서관의 대표적인 복합문화공간으로서 미디어테크의 사례는 1970년대 중반에 건립된 프랑스의 퐁피두센터 공공정보도서관과 1993년에 완공된 님스 미디어테크, 2001년 개관한 일본의 센다이 미디어테크가 대표적인 사례이다.

##### 3.1.1 퐁피두센터 공공정보도서관(BPI)

1975년 파리 퐁피두센터 공공정보도서관(BPI)의 개관으로 프랑스에서 미디어테크는 차츰 새로운 건축물로 인식되기 시작했으며, 오늘날 미디어테크의 증가는 시민들의 삶과 생활에 절대

적이며, 도시를 위한 중요한 여론을 형성하는 커뮤니티 공간으로 기능하게 되었다. 퐁피두센터는 미디어테크 건물의 기본적인 특징인 멀티미디어 매체와 디지털 정보의 수집, 저장 그리고 활용을 위한 공간이라는 점보다는 산업화와 정보화 시대에 부응하는 문화센터의 미래상을 만들고자 했다. 실제 퐁피두센터는 1977년 개관 이후 매년 800만 명이 다녀가 지역의 주요한 커뮤니티 장르로서의 역할을 수행하고 있다(김우영, 이경훈, 김지원 2002).

##### 3.1.2 님스 미디어테크

님스 미디어테크는 노먼 포스터에 의해서 설계되어 1993년 완공되었다. 기본적으로 현대미술관, 미디어도서관, 공공도서관, 극장의 복합적 프로그램을 진행하고 있으며, 특히 아날로그 정보와 디지털 정보를 수용하고 정보의 공공성과 개방성, 통합성이 부각되도록 하였다.

##### 3.1.3 칼스쿠헤의 예술과 미디어기술센터

칼스쿠헤의 예술과 미디어기술센터(ZKM: Zentrum für Kunst und Medientechnologie)는 멀티미디어의 설치, 전시, 교육 등에 적합한 공간의 제공을 강조하여 보다 전문적인 멀티미디어 정보의 교류와 교육, 연구를 위한 공간으로 미디어테크를 추구한 점이 특징적이다. 퐁피두센터와 님스 미디어센터는 기본적으로 공공도서관으로서 멀티미디어 매체와 인쇄자료를 수집하여 시민에게 제공하고 커뮤니티시설과 교육시설 등의 복합적인 기능을 수행하면서 공공성과 개방성을 중요시 하였으며 독일의 ZKM은 보다 전문적인 예술과 교육기관의 입지를 강조하였다.

### 3.1.4 센다이 미디어테크

일본의 센다이 미디어테크는 전통적인 도서관의 개념을 대체하고 정보기술을 바탕으로 하는 새로운 유형의 문화시설로 2001년에 개관되었다. 설계자인 토요 이토는 새로운 미디어와 첨단기술 사회에서 새로운 도서관과 아트갤러리의 개념과 형태로 모든 층에 미디어가 혼합된(media-mixed) 열린 공간으로 계획하였다. 센다이 미디어테크는 앞서 건설된 미디어테크의 프로그램을 대부분 수용하고 특히 IT를 적극적으로 수용하여 디지털시대에 대비한 기술적 측면과 미학적인 면까지 반영하여 설립되었다.

이곳은 도서관의 기능과 함께 아트갤러리의 기능을 함께 가지고 있으며, 아날로그 매체인 책과 간행물, 디지털화된 정보 및 음향 영상자료를 동시에 접할 수 있도록 구성되어 있다. 또한 센다이 미디어테크는 커뮤니케이션을 위한 공공시설로서 최첨단의 지식과 정보, 문화의 제공과 교류의 장으로서 정보취약 계층인 장애인과 노약자를 포함하는 모든 시민이 어려움 없이 접근하여 사용할 수 있는 장벽 없는 시설로 다각적인 인적, 물적 도움 기능을 강조하였다.

센다이 미디어테크는 지하 2층 지상 7층으로 하나의 층에 존재하고 있는 다양한 프로그램들을 물리적인 장치로 구분하지 않고 열린 형식의 평면 계획을 구성하여 아날로그 정보와 디지털 정보를 함께 수용하고 서비스하는 기본적인 구상을 공간에 배치하였다.

### 3.2 인포메이션 커먼스

인포메이션 커먼스는 대학도서관을 중심으로 다양한 디지털 매체와 전자정보원을 한 곳에

서 이용할 수 있는 통합공간으로 건물의 일부분을 활용하여 구축되었으며 공공도서관으로 확산되고 있다. 국립중앙도서관에 위치한 국립디지털도서관의 경우 기존의 대학도서관에 설치된 인포메이션 커먼스 보다 더 확장된 복합공간 개념으로 구축되었다.

2009년 국립중앙도서관은 국립디지털도서관(NDL: National Digital Library) 정보공유공간(informational commons) 구축 전략을 통해 디지털 통합 서비스 및 다기능 복합 공간 및 체계로 정보광장을 구축하였다. NDL은 첨단 정보통신 기술과, 시설 및 서비스를 통해 아날로그와 디지털정보가 만나는 디브리리(Dibrary) 포털과 이용자와 사서, 이용자와 이용자집단간의 연결을 지원할 수 있는 정보소통공간으로서 전시실, 디지털 및 영상자료의 제작과 편집, 각종 회의실, 개인 연구실 등을 추가하여 정보광장을 구축한 것이다.

국립디지털도서관의 정보광장 공간 구축 전략은 경계가 없는 개방된 공간, 정보의 세대격차가 없는 공간, 장애와 비장애의 구분이 없는 공간을 기본 방향으로 실현되었다. 정보광장의 공간별 서비스 모델의 기본방향은 ① 다양한 매체를 활용한 디지털콘텐츠 열람서비스 제공, ② 열린 커뮤니티 및 휴게공간을 통한 교류 활성화 서비스 제공, ③ 교육, 체험, 오락적 서비스 제공, ④ 멀티미디어 콘텐츠 편집, 생성, 공유서비스 제공, ⑤ 정보리터러시(information literacy) 함양 서비스 제공, ⑥ 장애인, 소수민, 새터민 등 정보소외계층 서비스 제공 등이다.

국립디지털도서관의 정보광장은 구축 이후에도 다양한 방법으로 이용자 요구 및 만족도 조사와 사용성 평가 등을 통해 공간의 활용도를 제

고하고 있으며, 복합공간으로서 첨단 장비와 최신 ICT기술을 도입하고 있다.

### 3.3 라키비움

복합문화기관의 유형으로 제시한 라키비움은 우리나라 도서관의 공간구성에 있어서 다양하게 연구되고 있으며 다양한 도서관 관중에서 관련 사례가 나타나고 있다. 경상북도문화콘텐츠진흥원 라키비움, 한국원자력연구원의 원자력라키비움, 국립아시아문화전당의 라이브러리파크가 구축되었으며, 국회도서관의 라키비움과 한국문학관의 라키비움에 대한 연구도 활발하게 진행되고 있다.

#### 3.3.1 경상북도문화콘텐츠진흥원 라키비움

경상북도 안동시에 위치한 경상북도문화콘텐츠진흥원은 2013년 12월에 개원하였으며 경북 문화융성을 선도하는 생동적 중추기관을 비전으로 경상북도 지역특화 콘텐츠의 세계화에 노력하고 있다. 1층에는 창조아트리움, 창조아트홀, 카페테리아가 있고, 2층에는 배움터, 상상회의실, 프리젠테이션룸, 스튜디오, 휴게공간

이 있으며, 3층에는 사무공간, 4층에는 라키비움과 프로젝트룸, 상상정원이 있다. 5층에는 1인 창조기업, 6층에는 3D 프린팅실, 개인작업실, 공동작업실, 배움터, 입주기업이 있으며 별관에 첨단제작 스튜디오와 초록뜰이 설치되어 있다.

경상북도문화콘텐츠진흥원 4층에 위치한 라키비움은 새로움을 추구하고 창조하는 문화커뮤니티공간이다. 아이들 중심의 다양한 책과 놀이 및 미술 공간, 2D와 3D 영화상영, 이야기교실, 휴식공간 등에 많은 개인 및 단체 이용자들이 방문하고 있다. 경상북도문화콘텐츠진흥원 라키비움의 특징은 도서관, 자료관, 정보관, 전시관, 초록뜰공원으로 구성되며 <그림 1>과 같다.

#### 3.3.2 국립아시아문화전당 라이브러리파크

광주광역시에 위치한 국립아시아문화전당은 아시아의 과거와 현재의 문화예술과 혁신적인 아이디어와 신념이 만나 미래지향적인 새로운 결과물을 생산해 내는 국제적인 예술기관이자 문화교류기관이다. 국립아시아문화전당 내에 있는 라이브러리파크는 도서관, 아카이브, 박물관, 극장, 상영관, 커뮤니티 룸, 휴식공간 등 다양한



<그림 1> 경상북도문화콘텐츠진흥원 라키비움

공간을 통합한 새로운 형태의 지식 정보 공간이자 전시와 열람, 체험을 통합한 라키비움 모델의 새로운 복합문화공간이다. 아시아 50여개국의 다양한 문화자원이 이용자와 만나는 장소로서, 다채로운 문화적 경험을 제공하는 라이브러리파크이며, 아시아의 다양한 문화자원을 열람할 수 있는 주제전문관과 기획관으로 구성되어 있다. 방대한 디지털자료와 함께 최적화된 열람공간과 체험, 커뮤니티, 휴식공간을 제공한다.

라이브러리파크의 공간구성은 일반도서열람실과 특별열람실, 기획관, 주제전문관, 비디오 파드, 수장고, 대나무 정원 등으로 구성되어 있다. 기획관은 3개의 관으로 구성되어 있으며 기획관 1은 라이브러리파크 로비에 위치하여 특별전을 개최하고 있고, 기획관 2는 국립아시아 문화전당 건립 아카이브를 선보이고 있으며, 기획관 3은 국제교류관이다.

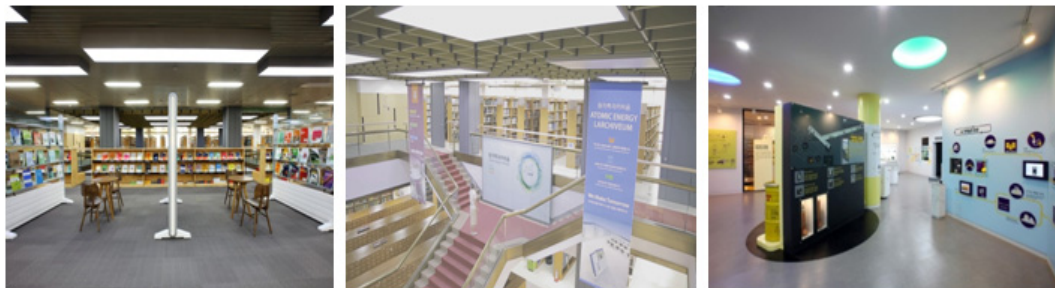
주제전문관은 라이브러리파크의 소장자원을 주제별로 구성하여 다양한 전시 형식으로 보여주고 있다. 각 분야 전문가의 선행 연구·조사를 기반으로 '아시아의 근현대 건축', '아시아의 사진', '아시아의 소리와 음악', '아시아의 공연예술', '아시아의 퍼포먼스 아트', '아시아의 전시', '아시아의 크리에이터', '아시아의 이주', '아시아

의 도시', '아시아의 전자상가', '아시아의 실험영화', '아시아의 비디오 아트', '아시아의 디자인' 등 13개 주제로 라이브러리파크의 주제전문관을 구성하였다.

### 3.3.3 한국원자력연구원 원자력라키비움

2014년 7월 개관한 한국원자력연구원의 원자력라키비움은 일반적인 전문도서관의 정보자료실과는 달리 원자력 분야의 도서관, 연구기록물관리 및 보존의 기록관, 원자력 연구의 전시, 역사관 및 박물관의 복합적인 정보자원을 제공하는 통합형 정보 제공기관으로 구축되었다. 국내 최초이자 정보출연연구소 유일의 라키비움으로 공간활용 및 운영 방식의 모범 케이스로 많은 도서관 및 정보기관의 벤치마킹 대상이 되고 있다.

제본된 인쇄본 학술잡지가 가득한 과학분야 전문도서관의 정보자료실과는 달리 연구원들이 쾌적한 환경에서 자유롭게 정보를 검색하고 편안한 분위기에서 창의적인 사고를 할 수 있도록 하였다. 또한 자유로운 토론과 회의를 할 수 있는 공간, 안락한 소파와 따뜻한 커피를 제공하고 휴식을 취할 수 있도록 디자인함으로써 정보자료의 이용량 및 이용자 수의 증가로 이어졌다.



<그림 2> 한국원자력연구원 원자력라키비움

원자력 라키비움 구축 후 마련된 기록관에는 연구원의 연구보고서, 연구노트 등 연구기록물이 안전하게 보관되고 있으며, 대부분의 연구 기록물이 디지털화되어 DADAMS 시스템을 통해 열람이 가능하다. 원자력 관련 다양한 기록물들이 전시되어 이용자들에게 다양한 볼거리와 흥미를 제공한다. 복합문화공간으로서 새로운 시도를 통해 북콘서트, 국제세미나, 동아리 전시회, 연구원 창립행사 오찬장 등으로 활용되어 정보 환경의 변화에 따라 도서관의 가치를 높이고 있다.

### 3.4 메이커스페이스

#### 3.4.1 노스캐롤라이나주립대학교 헌트도서관

미국 NCSU(North Carolina State University) 노스캐롤라이나주립대학교 헌트도서관(Hunt Library)은 2013년 새로 개관하면서 기존의 인포메이션 커먼스 개념을 확장 발전시켜 학습공간(learning commons), 연구공간(scholarly commons), 창조공간(creative commons)을 모두 구현한 복합공간이다. 종이책이 뿔뿔하게 찢혀있는 서가를 책로봇이 찾아주는 밀집서가로 보내고 그 자리에 널고 쾌적한 열람공간, 사면이 대형 스크린으로 이루어져 있는 최첨단 랩실, 화상회의실, 대형스크린 홍보실, 대학원전용 멀티미디어실, 교수전용 저서가 비치된 회의실, 3D 프린터 등이 설치된 첨단 메이커스페이스, 새로운 기기를 체험할 수 있는 애플샵 같은 공간이 설치되어 있다.

#### 3.4.2 서울대학교 아이디어 팩토리

서울대학교 아이디어 팩토리는(SNU ProCEED

Idea Factory)는 2016년 3월 산업통산자원부와 민간재단의 지원으로 설립되어 공과대학의 아이디어 팩토리 사업단에서 운영하고 있다. 설계스튜디오, 재료박물관, 창업지원공간 등을 통해 멘토링, 시제품 제작지원, 아이디어 등록, 장비대여, 창업지원 등의 서비스와 디지털 제조 및 창의적 제품개발 워크샵을 운영한다. 아이디어 팩토리는 3D 프린터와 레이저 커터 등의 다양한 장비와 부품, 재료를 지원하고 있다.

#### 3.4.3 연세대학교와 고려대학교

##### 메이커스페이스

연세대학교 도서관은 2017년 5월 학술정보관 1층에 'Y-Valley'를 설치하였다. Y-Valley에는 메이커스페이스, Media wall, Idea pump 등을 설치하여 상상력과 창의력을 현실화 할 수 있도록 창의적인 미래형 교육과 창업 문화를 확산을 실현할 수 있는 공간을 마련하였다. 이곳에서는 학생들이 3D 프린터와 3D 스캐너 등의 첨단 장비를 사용하여 아이디어 구현이 가능하고, 사물인터넷, 가상현실 등을 체험할 수 있도록 운영하고 있다.

고려대학교 도서관은 2017년 6월 CJ E&M(주)와 협력하여 미디어 기반의 창업, 창의 공간인 CJ Creator Library(CCL)을 설치하였다. 고려대학교는 CCL을 이용하여 학생들과 지역 주민들에게 영상 콘텐츠 교육 및 제작을 지원하여 새로운 1인 창업 모델을 개발하여 발전시키고 있다. 고려대학교 CCL은 다른 대학교의 3D 프린터, 밀링커터 등 장비 중심의 메이커스페이스와 차별화되어 영상 콘텐츠 중심의 메이커스페이스라는 특징이 있다.

### 3.5 논의

도서관의 공간문제는 오늘날만의 문제가 아니고 시대 변화에 따라 다양한 측면에서 변화를 추구하고 있다. 공공도서관과 대학도서관뿐만 아니라 국가도서관에서도 정보기술의 발전과 다양한 이용자의 요구를 수용하여 새로운 복합공간 개념을 도입하고 있다.

1970년대 프랑스에 도입된 미디어테크는 전통적인 인쇄자료 중심의 비블리아테크와 다른 접근으로 최근 프랑스 대부분의 도서관 명칭에 적용되고 있는 것으로 파악된다. 1990년대 대학도서관을 중심으로 적용되기 시작한 인포메이서 커먼스는 점차 공공도서관으로 확대되었으며, 최근에는 모든 관종을 망라하여 도서관 건립시 정보공유공간의 기본적인 개념을 반영하고 있다. 도서관과 기록관, 박물관의 통합서비스 모델인 라키비움은 원자력라키비움, 국립아시아문화전당의 라이브러리파크 등 특정 분야에서 도입되고 있으며, 국회도서관과 한국문학관 등에서도 도입이 활발하게 논의되고 있다.

무한창조공간 개념인 메이커스페이스는 핵커스랩, 이노베이션랩 등 다양한 이름으로 미국과 캐나다, 영국 등의 공공도서관에 적극적으로 도입되고 있다. 우리나라에서는 정부의 지원으로 공공도서관에 무한상상실이란 명칭으로 시범적으로 도입되고 있으며, 대학에서도 아이디어팩토리, 메이커스페이스 등 다양한 명칭으로 확산중이다. 2017년 고려대학교와 연세대학교 등의 대학도서관에도 메이커스페이스가 설치되어 운영되고 있다.

본 연구에서는 첨단 기술의 발전과 도서관 이용자의 요구 및 사회적 패러다임의 변화에 따라

도서관의 복합문화공간의 개념 변화를 살펴보고 각각의 사례를 분석하여 미래 도서관의 공간 구축의 방향을 제시하고자 하였다. 본 연구결과를 기반으로 복합문화공간으로서의 도서관 공간기능의 향후 방향을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 도서관의 관중에 관계없이 도서관은 이용자들이 자유롭게 찾아와 문화생활을 할 수 있는 공간을 제공해야 한다. 독서를 할 뿐만 아니라 영화와 음악을 포함한 각종 멀티미디어 자료를 이용함으로써 문화적 향유가 일어날 수 있도록 해야 한다. 이용자들은 도서관은 사색도 하고 휴식도 취할 수 있는 공간이어야 한다고 생각하고 있음을 알 수 있다.

둘째, 도서관은 각종 최신 기술 및 장비를 이용하여 창작을 하고 창업도 할 수 있는 공간을 제공해야 한다. 메이커스페이스로 불리는 공간에는 각종 장비를 기반으로 각자의 아이디어를 실현하고 이를 창업으로 이어지게 하며, 최종적으로 일자리 창출에도 기여할 수 있도록 해야 할 것이다.

셋째, 도서관은 정보를 제공하는 공간, 학습이 이루어지는 공간이 되어야 한다. 이는 도서관이 원래 수행해 오던 기능이지만, 이제는 그룹을 위한 학습공간, 좀더 편한한 분위기의 학습공간, 쉽게 자료를 찾고 탐색할 수 있는 공간을 원하고 있으며, 이를 충족시켜 주어야 할 것이다.

도서관에 가면 최첨단 장비를 체험할 수 있다는 생각, 도서관에 가면 편히 쉴수 있다는 생각, 도서관에 가면 내가 원하는 모든 자료를 찾을 수 있다는 생각, 도서관에 가면 나의 상상력을 실현할 수 있다는 생각을 갖도록 이용자의 요구를 좀더 분석해서 반영할 필요가 있다고 본다.

#### 4. 결론 및 제언

도서관의 공간에 관한 문제는 오래전부터 도서관계와 건축, 공간디자인 분야 등에서 다양하게 논의되고 있으며, 새로운 정보매체의 출현과 정보환경 변화에 대응하여 도서관은 이러한 변화를 적극적으로 수용하고 있다.

정보기술의 발전과 이용자 요구가 점점 더 다양화되면서 이러한 복잡한 요구에 대응하여 20세기 후반부터 유럽의 일부 도서관은 극장, 커뮤니티와 휴게공간 등을 수용한 미디어도서관과 미디어테크 등의 모습을 거쳐 문화 전반에 걸친 다양하고 복잡한 프로그램을 수용하는 복합문화시설의 모습으로 진화하기 시작하였다.

컴퓨터와 인터넷의 발전과 디지털자료의 확대에 따라 도서관 이용자들이 감소함에 따라 북미의 대학도서관을 중심으로 도입되기 시작한 인포메이션 커먼스는 정보공유공간으로서 오늘날 대부분의 도서관 건립시에 개념이 적용될 정도로 보편화되었다.

또한 디지털기술의 발전과 SNS, 스마트폰, 테블릿PC 등 스마트기기의 폭발적인 증가로 디지털 자료의 생산과 이용이 확대되면서 도서관을 비롯한 기록관과 박물관, 미술관 등의 정보문화기관의 기능과 서비스의 통합 모델인 라키비움이 새로운 복합문화공간의 개념으로 도입되고 있다. 그리고 한국원자력연구원의 원자력 라키비움과, 국립아시아문화전당의 라이브러리파크 등의 라키비움 사례도 많은 이용자의 호평을 받고 있다. 최근에는 도서관이 창작과 협업

의 공간 플랫폼으로 첨단미디어와 장비 등을 공동으로 활용하여 상상력과 아이디어를 실현하고 취업과 창업, 협업의 공간인 메이커스페이스, 아이디어팩토리 등을 설립하여 새로운 가치를 창출하고 있다.

이러한 복합문화시설이 기존의 정보 저장과 보관 위주에서 접근과 활용의 방향으로 운영의 초점을 이동함에 따라 새로운 매체에 대한 접근과 활용, 창작과 협업을 극대화하기 위한 프로그램과 공간상의 변화가 주요한 사항으로 대두되었다.

오늘날의 도서관 건축과 공간의 문제는 지금까지 제시된 복합공간화의 주요 이슈인 미디어테크, 인포메이션 커먼스, 라키비움과 최근에 도서관에 도입되고 있는 메이커스페이스 등 어느 개념 하나도 빠트릴 수 없이 중요한 요소이다. 이러한 개념을 반영하여 다양하고 복합적인 이용자의 요구와 증강현실, 빅데이터, 인공지능, 사물인터넷, 3D 프린터, 드론 등 첨단 장비와 미디어가 결합한 복합적인 공간 플랫폼으로 개발되어야 한다.

미래 도서관은 복합 공간 플랫폼으로서 도서관의 주요 기능인 독서와 정보, 학습, 휴식, 커뮤니티 기능뿐만 아니라 무한창조공간으로 문화와 창작, 창업과 협업을 지원하고 정보와 사용자, 사용자와 사용자, 사용자와 미디어를 서로 유기적으로 연결하는 매개의 역할을 통해 새로운 가치를 창출할 수 있도록 개발되고 운영되어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- 경상북도문화콘텐츠진흥원. [online]. [cited 2017.7.30].  
<<https://gcube.or.kr:1021/home/main.asp>>.
- 고재민, 임호균. 2012. 공공도서관의 복합화 경향에 관한 연구. 『Design Convergence Study』, 36(5): 43-56.
- 곽철완. 2005. 공공도서관 공간구성에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 36(3): 149-167.
- 국립아시아문화전당. [online]. [cited 2017.7.30]. <<http://www.acc.go.kr>>.
- 국립중앙도서관. [online]. [cited 2017.7.30]. <<http://www.nl.go.kr>>.
- 권기창. 2014. 라키비움 개념분석에 따른 세계유교문화박물관 필요기능 분석. 『한국문화공간건축학회 논문집』, 47: 129-138.
- 김우영, 이경훈, 김지원. 2002. 정보화 사회의 공공 문화 시설로서 미디어테크에 관한 연구. 『대한건축학회 학술발표논문집』, 22(1): 259-262.
- 김유승. 2012. 국회 라키비움의 전망에 관한 연구: 기억기관 협력 정책에 관한 논의를 중심으로. 『한국기록관리학회지』, 12(2): 93-115.
- 노영희. 2014. 도서관 무한창조공간 구축 및 운영모형 제안에 관한 연구. 『정보관리학회지』, 31(1): 53-76.
- 박옥남, 박희진. 2017. 국회도서관 전시교육프로그램 운영방안에 관한 연구: 라키비움 운영모델을 중심으로. 『한국문헌정보학회지』, 51(1): 201-226.
- 안인자, 최상기, 노영희. 2014. 도서관 무한창조공간의 개념 및 프로그램에 관한 연구. 『정보관리학회지』, 31(2): 143-171.
- 오정훈, 이응봉. 2014. 전문도서관 라키비움 구축에 관한 연구: 원자력 라키비움을 중심으로. 『사회과학연구』, 25(2): 229-246.
- 오창은. 2016. 국립한국문학관의 콘텐츠 구성과 활용 방안 연구. 『어문논집』, 67: 179-203.
- 이명호, 오삼균, 도슬기. 2015. 라키비움(Larchiveum) 관점에서 본 국내 문학관의 운영실태와 과제- 국내 문학관의 기능적 요소를 중심으로. 『한국도서관·정보학회지』, 46(4): 139-159.
- 이미경. 2014. 라키비움 도입과 실현. 『국회도서관』, 6월호: 14-23.
- 이상복, 이정미, 곽철완, 박현주. 2009. 공공도서관의 인포메이션커먼스(Information Commons) 적용 기본구상. 『한국비블리아학회지』, 20(2): 91-108.
- 이수상. 2008. 『디지털도서관 운영론』. 서울: 한국도서관협회.
- 이윤석, 최재필. 2003. 휴먼인터페이스에 입각한 커뮤니티 시설로서의 미디어테크에 대한 연구: 공간

- 구문론을 이용한 샌다이 미디어테크(smt)의 분석 및 기존 연구의 비판. 『대한건축학회 학술 발표논문집-계획계』, 23(2): 223-226.
- 임진희. 2012. 국회의 통합 라키비움을 기대하며. 『국회도서관』, 9월호: 18-21.
- 장우석, 손광호. 2011. 복합화에 의한 공공도서관의 경향과 공간구성에 관한 연구. 『한국실내디자인학회 논문집』, 20(1): 199-207.
- 정재영. 2007. 대학도서관의 Information Commons(정보공유공간) 도입에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 38(1): 67-87.
- 『조선일보』. 2012. 지식의 보고, 뉴욕공공도서관 책 150만권을 내보낸다는데... 5월 25일 [online]. [cited 2017.7.30].  
 <[http://news.chosun.com/site/data/html\\_dir/2012/05/25/2012052500149.html?Dep0=twitter&d=2012052500149](http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/05/25/2012052500149.html?Dep0=twitter&d=2012052500149)>.
- 천혜선, 이정미, 박승진. 2013. 도서관 프로그램 재해석에 기반한 공간구성 제안. 『한국문헌정보학회지』, 47(4): 363-387.
- 최영실, 이혜영. 2012. 기록관, 도서관, 박물관의 기능을 융합한 라키비움의 기능 계획. 『한국비블리아학회지』, 23(4): 457-477.
- 최영실. 2012. 기록관, 도서관, 박물관의 복합 기능을 구현한 라키비움의 공간 기능에 관한 연구. 『문화산업연구』, 12(2): 53-80.
- Denny, Heather. 2014. What do students want in a library? Here's what they told us: [online]. [cited 2017.7.30]. <<http://libraries.mit.edu/news/students-library/16556/>>.
- New York Public Library Homepage. [online]. [cited 2017.6.25]. <<http://www.nypl.org>>.
- Resnick, B. 2014. What the Library of the Future Will Look Like. *National Journal* [online]. [cited 2017.6.25].  
 <<http://www.nationaljournal.com/next-economy/solutionsbank/what-the-library-of-the-future-will-look-like-20140121>>.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- Ahn, In-Ja, Sang-Ki Choi, and Young-Hee Noh. 2014. "A Study on Establishing Creative Zones and Creative Zone Programming." *Journal of the Korean Society for Information Management*, 31(2): 143-171.

- Asia Culture Center. [online]. [cited 2017.7.30]. <<http://www.acc.go.kr>>.
- Cheon, Hye-Sun, Jeong-Mi Lee, and Seung-Jin Kwak. 2013. "Spatial Configuration Suggestions Based on Interpretation of Library Programs: A Study on Operations Plan in the National Sejong Library." *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 47(4): 363-387.
- Choi, Young-Sil and Hae-Yung Lee. 2012. "Functional Planning of Larchiveum that Integrates the Functions of Archives, Libraries and Museums." *Journal of the Korean Biblia Society For Library and Information Science*, 23(4): 457-477.
- 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.
- Chung, Jae-Young. 2007. "A Study on the Introduction of Information Commons to the University Libraries." *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 38(1): 67-87.
- Gyeongsangbukdo Creative Contents Agency. [online]. [cited 2017.7.30]. <<https://gcube.or.kr:1021/home/main.asp>>.
- Jang, Woo-Seok and Kwang-Ho Son. 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.
- Kim, Woo-Young, Gyeong-Hoon Lee, and Ji-Won Kim. 2002. "A Study on Mediatheque as the Public Cultural Facility of the Information Age." *Proceedings of the Architectural Institute of Korea-Planning & Design*, 22(1): 259-262.
- Kim, You-Seung. 2012. "A Study on Perspectives of the National Assembly Larchiveum: Focused on Discussion about Collaborative Strategies of Memory Institutions." *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 12(2): 93-115.
- Ko, Jae-Min and Ho-Kyun Lim. 2012. "A Study on the Complex Trend of Domestic Public Libraries." *Design Convergence Study*, 36(5): 43-56.
- Kwak, Chul-Wan. 2005. "A Study of Factors for Public Library Space Needs." *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 36(3): 149-167.
- Kwon, Gi-Chang. 2014. "A Study on the Need Functions of World Confucianism Cultural Museum according to the Analysis of Larchiveum Concept." *Journal of the Korean Institute of Culture Architecture*, 47: 129-138.
- Lee, Mi-Kyung. 2014. "Introduction and Realization of Larchiveum." *National Assembly Library of Korea*, 6: 14-23.

- Lee, Sang-Bok, Jeong-Mi Lee, Chul-Wan Kwak, and Hyun-Joo Park. 2009. "Basic Ideas on the Application of Information Commons in the Public Library." *Journal of the Korean Biblia Society For Library and Information Science*, 20(2): 91-108.
- Lee, Soo-Sang. 2008. *Digital Library Operations*. Seoul: Korea Library Association.
- Lee, Yoon-Serk and Jae-Pil Choi. 2003. "A Study on Mediatheque based on Human Interface as a Community Facility - An analysis of Sendai Mediatheque with Space Syntax." *Proceedings of the Architectural Institute of Korea - Planning & Design*, 23(2): 223-226.
- Lim, Jin-Hee. 2012. "Introduction and Realization of Larchiveum." *National Assembly Library of Korea*, 9: 18-21.
- Noh, Young-Hee. 2014. "A Study on Creating and Managing "Makerspaces" in Libraries." *Journal of the Korean Society for Information Management*, 31(1): 53-76.
- Oh, Chang-eun. 2016. "A Study on the National Korean Literature Center and the Composition and Utilization of Literary Contents." *The Journal of Language & Literature*, 67: 179-203.
- Oh, Jeong-Hoon and Eung-Bong Lee. 2014. "A Study on the Construction of Larchiveum of Specialized Library: Focused on Atomic Larchiveum." *Journal of Social Science*, 25(2): 229-246.
- Park, Ok-Nam and Hee-Jink Park. 2017. "A Study for Exhibition and Education Programs of the National Assembly Library: Focusing on Larchiveum Model." *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 51(1): 201-226.
- The Chosun Ilbo. 2012. A Treasure House of Knowledge, The New York Public Library is sending out 1.5 million books [online]. [cited 2017.7.30].  
<[http://news.chosun.com/site/data/html\\_dir/2012/05/25/2012052500149.html?Dep0=twitter&d=2012052500149](http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/05/25/2012052500149.html?Dep0=twitter&d=2012052500149)>.
- The National Library of Korea. [online]. [cited 2017.7.30]. <<http://www.nl.go.kr>>.
- Yi, Myong-Ho, Sam-Gyun Oh, and Seul-Ki Do. 2015. "A Study on the Status of Korean Literature House: Larchiveum Perspective." *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 46(4): 139-159.

