

감성디자인에 기반한 학교도서관 공간구성 모델

Space Configuration Models for School Libraries Based on Emotional Design

최 만 호 (ManHo Choi)*

조 희 화 (HeeWha Cho)**

장 로 사 (Rosa Chang)***

초 록

본 연구는 감성디자인 기반의 학교도서관 공간구성이 학생의 정서와 학습에 미치는 영향을 주의회복이론(ART) 및 사회정서학습(SEL)을 통해 질적으로 분석하였고, 발달 단계별 차별화된 공간구성 모델을 제안하였다. 연구 결과, 감성디자인이 적용된 도서관은 학생들에게 심리적 '벗어남'과 '부드러운 매혹'을 제공하는 공간으로 경험되었으며, 정서적 회복과 학습 몰입에 관한 진술이 함께 나타났다. 또한, 개방형 공간구성은 학생 간의 유대감과 소속감을 높이는 사회적 기반이 되었으며, 이러한 정서·사회적 변화는 도서관 이용 빈도 증가 및 활동 다변화와 같은 행동 변화로 이어졌다. 이러한 효과는 학교급별 발달 특성에 따라 다르게 나타났으며, 본 연구는 이를 토대로 초·중·고등학교 각각의 요구를 반영한 학교급별 공간구성 모델을 제안하였다. 본 연구의 결과는 향후 학교도서관 설계의 이론적 근거이자 실천적 지침으로 활용될 수 있을 것이다.

ABSTRACT

This study qualitatively explores the impact of emotional design-based school library space configuration on students' emotional recovery, learning immersion, and social bonding, using Attention Restoration Theory(ART) and Social and Emotional Learning(SEL) as theoretical frameworks. The findings show that libraries incorporating emotional design were experienced as spaces offering psychological 'being away' and 'soft fascination', with accounts of emotional restoration and learning immersion appearing together. Open spatial configurations also served as a social foundation that strengthened students' sense of connection and belonging, and these emotional and social changes were accompanied by behavioral changes such as increased library use and a wider range of activities. Recognizing that these effects vary by developmental stage, this study proposes differentiated space configuration models tailored to the needs of elementary, middle, and high schools. These models provide a theoretical basis and practical guidelines for the future design of emotional design-based school libraries.

키워드: 감성디자인, 학교도서관, 공간구성 모델, 학교급별 차별화, 주의회복이론(ART), 사회정서학습(SEL)
Emotional Design, School Library, Space Configuration Model, Differentiation by School Level, Attention Restoration Theory(ART), Social and Emotional Learning(SEL)

* 도서관디자인연구소 대표연구원(the_book@naver.com / ISNI 0000 0004 8515 2125) (제1저자)

** 홍익대학교 산업미술대학원 겸임교수(hw.mone@gmail.com / ISNI 0000 0005 3088 4844) (공동저자)

*** 송의여자대학교 문헌정보과 조교수(rschang120@sewu.ac.kr / ISNI 0000 0004 7707 1229) (교신저자)
논문접수일자 : 2026년 8월 14일 논문심사일자 : 2026년 8월 19일 게재확정일자 : 2026년 8월 27일
한국비블리아학회지, 37(3): 51-70, 2026. <http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2026.37.3.051>

※ Copyright © 2026 Korean Biblia Society for Library and Information Science

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>) which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided that the article is properly cited, the use is non-commercial and no modifications or adaptations are made.

1. 서론

학생이 학교에서 보내는 시간 가운데 도서관은 점차 책을 빌리고 읽는 장소 이상의 의미를 갖게 되었다. 자투리 시간 활용, 교우 관계 형성, 정서적 안정 등 학생들의 다양한 일상이 도서관을 중심으로 이루어지면서 도서관은 단순한 학습 공간이 아닌 정서와 관계가 융합된 학교생활의 핵심 거점으로 변모하였다. 이는 학교 도서관 물리적 공간의 구성 방식이 학습자의 다층적인 경험을 결정짓는 주요 변수임을 말하며, 공간 자체가 실질적인 교육적 매개체로 작용한다는 인식을 확산시켰다.

이러한 시대적 흐름에 따라 최근 학교도서관 리모델링은 이용자의 심리적·정서적 측면을 중시하는 ‘감성디자인(emotional design)’을 적극적으로 도입하는 추세이다. Norman(2004)이 정립한 감성디자인은 사물이나 공간의 기능적인 효용성만이 아니라 그것을 사용하는 이용자가 느끼는 정서적 만족과 경험의 질을 설계의 최우선 기준으로 본다.

이를 학교도서관에 적용할 경우, 눈에 보이는 조명과 색채, 마감재, 가구 배치 등을 하나로 어우러지게 구성하여 학생들이 마음의 안정을 얻고 자발적으로 머무르고 싶어 하는 공간을 조성하게 된다. 특히 사용자 경험 중심의 학교 공간 혁신이라는 정책적 기조가 강화됨에 따라, 학교도서관 설계에 있어 감성적 접근은 선택적인 요소가 아닌 공간 조성 사업의 필수적인 전제가 되었다.

이에 감성디자인이 학교 현장에 광범위하게 도입되고 있지만, 그 이면에는 해결해야 할 과제가 남아 있다. 공간의 변화에 대한 기존의 평

가는 단순한 만족도를 평가하는 데 그쳤으며, 학생이 그 공간을 어떻게 경험하는지에 대한 설명이 부족하였다. 또한, 초등(안전한 체험), 중등(독립과 교류의 완충), 고등(학습 몰입) 등 학령기별 맞춤형 공간 모델이 필요함에도 기존 학교도서관은 획일적인 표준 모델을 적용해 왔다.

따라서 본 연구는 감성디자인을 적용한 학교 도서관 공간구성이 학생의 정서와 학습에 미치는 영향을 이론(주의회복이론, 사회정서학습)에 기반하여 분석하고, 그 결과를 토대로 각각의 발달 특성과 이용 양상을 반영한 차별화된 학교급별(초·중·고등학교) 도서관 공간구성 모델을 제안하는 데 목적을 두었다.

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음의 3가지 연구질문을 설정하였다. 첫째, 학생들은 감성디자인이 적용된 학교도서관 공간을 정서적 회복과 학습 몰입, 사회적 유대의 측면에서 어떻게 경험하는가? 둘째, 이러한 정서·사회적 변화는 학생의 독서 및 학습 행동의 변화와 어떻게 연결되어 나타나는가? 셋째, 이와 같은 영향은 학교급에 따라 어떻게 다르게 나타나며, 학교급별 발달 특성을 반영한 학교도서관 공간구성 모델은 어떻게 구성될 수 있는가?

이를 위해 강원특별자치도교육청 학교도서관 감성디자인 프로젝트 사업(2019년~2024년) 참여학교의 학생·실무자 48명을 대상으로 반구조화 심층 인터뷰와 10개교 현장 관찰을 실시하였고, 수집한 자료를 주제 분석 절차에 따라 코딩하여 주의회복이론(Attention Restoration Theory, 이하 ART)과 사회정서학습(Social and Emotional Learning, 이하 SEL)의 관점에서 학교급별로 비교·해석하였다.

2. 이론적 배경 및 선행연구

본 장에서는 감성디자인 기반 학교도서관 공간구성의 정서·학습적 영향 및 학교급별 설계 모델을 도출하기 위한 이론적 토대와 관련 연구를 살펴보았다. 즉, 감성디자인의 개념과 공간 적용 양상을 정리하였고, 학교도서관 공간구성에 관한 논의를 살펴보았다. 정서·학습 영향을 설명하는 ART와 SEL 관련 실증 연구를 고찰하였으며, 종합하여 시사점을 도출하였다.

2.1 감성디자인의 개념과 공간 적용

감성디자인은 Norman이 정립한 사용자 경험(UX) 중심의 설계 관점으로서 사물이나 공간이 기능적으로 잘 작동하는가에 더하여 그것을 사용하는 이용자에게 어떤 정서적 인상과 의미를 남기는가를 설계의 판단 기준으로 본다. 그는 인간이 환경과 관계를 맺는 방식을 3가지의 층위로 구분하였다. 첫째, 본능적(visceral) 층위는 색채·형태·재질·빛처럼 처음 마주했을 때 감각적으로 일어나는 즉각적인 호감의 단계이며, 둘째, 행동적(behavioral) 층위는 그 공간을 실제로 사용하는 과정에서 느끼는 편리함과 사용성의 단계이다. 셋째, 반성적(reflective) 층위는 사용 후에 느끼는 의미와 상징, 자부심처럼 개인의 가치와 사회적 배경이 관여하는 고차원적인 단계를 뜻한다(Norman, 2004).

이 3가지 층위는 학교도서관 설계에서 단계적 설계 목표와 직결된다. 본능적 층위는 학생이 도서관 문을 들어선 순간의 직관적인 첫인상, 행동적 층위는 좌석을 찾고 자료를 열람하며 머무르는 동안의 사용 경험, 반성적 층위는

도서관을 학교의 자량으로 여기는 장소 애착과 소속감과 연결될 수 있다. 따라서 감성디자인은 단순한 외관의 미적인 개선이 아니라 첫인상부터 사용 경험, 그리고 장기적인 정서적 기억을 포함하는 사용자 경험의 전 과정을 설계 대상으로 하는 총체적인 공간 설계 방법이다.

이러한 감성디자인의 원리는 국외 도서관 혁신 사례에서 구체적으로 확인된다. 런던의 아이디어 스토어(Idea Store)는 도서관에 리테일 디자인 원리를 도입하고 유동 인구가 많은 상업 지역에 배치함으로써 도서관 방문을 잘하지 않던 이용자의 접근성과 호감도를 끌어올린 본능적 층위의 대표적인 사례로 들 수 있다(Worpole, 2013). 청소년 전용 공간을 조성한 미국 퀸즈 도서관(Queens Library)의 경우, 실제 청소년의 의견과 참여를 반영하여 밝은 색채와 편안한 가구, 흥미 기반의 기기를 배치함으로써 청소년 친화적 시설과 활동 공간을 구성하였다(Bolan, 2009).

이러한 사례들을 통해 감성디자인이 도서관 공간의 이용 행태를 실질적으로 바꾸는 설계 전략임을 알 수 있다. 단, 이들 논의는 주로 공공도서관을 대상으로 하며, 발달 단계가 명확하게 구분되는 초·중·고등학교 도서관에 그대로 적용하기에는 한계가 있다. 학교라는 환경은 이용자의 연령대가 좁고 발달 특성이 강하게 작용하기 때문에 감성디자인의 원리를 학교급에 맞게 재해석할 필요가 있을 것으로 판단된다.

2.2 학교도서관 공간구성에 관한 논의

학교도서관 공간은 자료 열람을 위한 정형적

구조에서 독서·학습·휴식·창작·교류가 공존하는 다기능 공간으로 변모하고 있다. 이러한 변화의 핵심은 이용자가 공간에서 보이는 행태를 설계의 출발점으로 보는 데 있다. 집중하여 읽는 행위, 함께 토론하는 행위, 만들고 체험하는 행위, 쉬고 교류하는 행위가 서로 다른 공간적 조건을 요구하기에 현대적 학교도서관은 이들 행태를 수용하는 기능 영역을 유기적으로 배치하는 방향으로 설계된다. 이때 영역 간 이동이 자연스럽게 이어지도록 동선을 구성하는 것이 중요하다.

또한, 공간 설계에 있어 이용자의 경험을 중시하는 이용자 참여 설계가 주목받아 왔다. 학교 공간의 효용성은 학습자의 발달 단계별 특성에 따라 다르게 나타난다. 이민아와 박종혜(2021)는 저학년의 도서관 접근성을 높이기 위해 '정서적 친밀감'의 중요성을 주장하였으며, 손주희(2023)는 중학생의 다목적 활동 성향을 반영한 '가변적 공간구성'을 강조했다. 또한, 이세라와 차성중(2024)은 학습 목적이 뚜렷한 고등학생에게는 '동선과 배치의 효율성'이 최우선 평가 기준임을 확인했다. 한편, 서혜민(2022)과 원영주(2024)는 학교급과 무관하게 학생이 공간 구성에 참여할수록 심리적 소유감과 주도적 활용도가 높아진다는 공통된 결론을 내렸다.

위에서 살펴본 연구들을 통해 공간이 이용자의 정서와 행동에 실질적인 변화를 일으킨다는 점을 발견할 수 있다. 하지만 대체로 이용자 참여 설계의 과정과 만족도 변화를 기술하는 데 그쳤다. 다시 말해서, 감성디자인 요소가 어떤 심리적 경로를 통해 정서·학습 변화로 이어지며, 그 양상이 학교급에 따라 어떻게 달라지는지 이론적으로 설명하는 데까지는 나아가지 못

하였다.

2.3 정서·학습 영향의 이론적 틀

감성디자인이 정서에 미치는 영향을 설명하는 첫 번째 이론적 틀로서 ART 이론을 들 수 있다(Kaplan & Kaplan, 1989). 이 이론은 인간이 의식적으로 노력하여 주의를 유지할 때 인지적 피로가 쌓이며, 자연 친화적이고 부드러운 환경 자극이 쌓인 피로를 덜어내고 흐트러진 주의를 회복시킨다고 본다. 핵심 개념인 '벗어남(being away)'은 일상의 긴장에서 심리적으로 분리되는 경험을 뜻하며, '부드러운 매혹(soft fascination)'은 강한 자극 없이 자연스럽게 주의를 끄는 환경 특성을 뜻한다.

학교도서관에 적용하여 살펴보면, 교실과 구별되는 차별화된 도서관의 인테리어는 학업 스트레스로부터의 '벗어남'을 느끼게 하며, 우드톤 마감이나 따뜻한 색온도의 조명, 창밖 풍경 조망이 가능한 공간구성은 '부드러운 매혹'을 제공하는 장치로 볼 수 있다. 즉, ART는 감성디자인 요소가 학생의 인지적 피로를 완화하고 정서적 균형을 회복시키는 기제를 설명하는 준거가 된다.

나아가 ART가 설명하는 주의 회복은 정서적 안정에 머무르지 않고 학습 몰입과 창의적 사고로 확장된다. 주의력 피로가 회복되면 과제에 집중할 인지적 여유가 생기고, 이 여유는 편안한 상태에서의 몰입으로 이어진다. 또한, 회복된 주의와 긍정적 정서는 사고의 경직성을 낮추어 확산적 사고를 촉진한다. 따라서 본 연구의 학습 몰입과 창의성은 ART가 말하는 주의력 회복이 학습 과정에서 나타난 결과로 볼

수 있다.

두 번째 이론적 틀은 SEL 이론이다. SEL은 정서를 조절하고 타인을 이해하며 관계를 맺는 역량을 학습의 핵심 요소로 간주하는 접근으로서 CASEL(2020)은 이를 자기인식, 자기관리, 사회적 인식, 관계 기술, 책임 있는 의사결정의 5가지 역량으로 체계화하였다. SEL 역량이 학생의 사회정서적 발달과 학업 성취에 기여한다는 점은 대규모 메타분석을 통해 확인되어 왔다(Cipriano et al., 2023; Durlak et al., 2011). 물론 이들 연구는 학교 기반 SEL 프로그램의 효과를 검증한 것으로 물리적 공간의 효과를 다룬 것은 아니다.

보다 근본적으로 SEL은 교육 프로그램을 통한 역량 함양을 전제로 하는 프레임워크이다. 이에 본 연구는 SEL을 공간의 효과를 설명하는 이론이 아니라, 학생의 진술에 나타난 상호작용과 관계 형성의 양상을 정리하기 위한 기술적 준거로 제한하여 참조하였다. 따라서 본 연구는 공간이 SEL 역량을 함양한다고 주장하지는 않으며, 5가지 역량 가운데 개인 내적 차원의 역량은 ART로 다루고 대인관계 차원에 해당하는 사회적 인식과 관계 기술에 한정하여 SEL을 적용하였다.

공간과 해당 역량 간의 연관성은 협동학습 연구의 논의를 통해 유추할 수 있다. 협동학습 연구에서는 구성원 간의 긍정적인 상호의존이 학습과 사회적 발달을 함께 이끄는 조건으로 강조되어왔다(Johnson & Johnson, 2009). 이러한 상호의존이 형성되기 위해서는 학생들이 함께 모이고 마주할 수 있는 물리적 조건이 갖추어져야 한다는 점에서 본 연구는 학교도서관의 공간구성을 대인관계 역량이 발현되는 환경

과 관련되는 요소로 보았다.

학교도서관의 개방형 라운지나 그룹 테이블, 공용 좌석 배치는 학생들 사이의 의도치 않은 만남과 소통을 활성화함으로써, SEL이 강조하는 사회적 인식과 관계 기술이 길러지는 물리적 기반이 된다. 나아가 도서관을 학교의 자부심으로 여기는 장소/공간에 대한 애착은 학교 전체에 대한 소속감으로 확장되며, 정서적으로 어려움을 겪는 학생들에게 도서관은 차별 없는 포용과 공감의 이루어지는 심리적인 안전 지대로서의 역할을 수행한다. 이처럼 SEL은 감성디자인이 적용된 학교도서관이 학생들의 사회적 유대 강화 및 소속감 증진으로 이어지는 심리적·경험적인 경로를 분석하는 유효한 해석적 틀이 된다.

선행연구들을 종합해보면, 다음과 같은 한계를 지닌다. 먼저 감성디자인의 사례연구가 공공도서관에 치우쳐 있어 발달 특성이 초·중·고등학교 도서관에 대한 해석이 부족하다. 또한, 도서관 공간의 효과를 만족도 측면에서 검증한 데 그쳐 정서적 회복과 사회적 유대로 이어지는 경험의 과정을 이론적으로 설명한 연구가 미흡하다. 그리고 효과가 학교급에 따라 달라짐에도 불구하고 이를 체계적으로 유형화한 학교도서관 공간구성 설계 모델을 제안한 연구는 수행되지 않은 실정이다.

이에 본 연구는 ART와 SEL 이론을 해석의 틀로 하여 감성디자인 기반의 학교도서관 공간구성이 학생의 정서·학습·사회적 관계에 작용하는 경로를 질적으로 규명하였고, 그 결과를 초·중·고등학교의 발달 특성에 맞춘 공간구성 모델로 체계화하였다는 점에서 기존 연구와 차별성이 있다.

3. 연구 설계

본 연구는 감성디자인 기반의 학교도서관이 학생의 정서 및 학습에 미치는 구체적인 경험 양상을 이용자의 관점에서 심층적으로 탐구하기 위해 질적 연구로 설계하였다. 공간이 정서와 학습에 미치는 영향은 양적 수치만으로 파악하기 어려우며, 이용자 개인이 체감한 구체적인 언어와 진술을 통해서만 그 실질적인 의미를 파악할 수 있다. 따라서 본 연구는 ART와 SEL의 관점에서 학습자가 서술한 경험적 데이터를 규명하고 재해석하는 이론 기반의 질적 연구 설계를 적용하였다.

본 연구는 경험 자료 수집, 의미 구조화, 이론적 해석, 그리고 학교급별 모델 도출의 단계로 진행하였다. 공간 요소에 대한 학교급별 인식 차이를 규명하기 위해 자료 분석의 전 과정에서 학교급을 핵심적인 비교 기준으로 적용하였다. 이용자의 개별적 경험이 지닌 다각적인 측면을 유지하면서 실제 도서관 공간 설계에 적용할 수 있는 일반적 원리를 도출하고자 이러한 연구 설계를 활용하였다.

3.1 조사 도구

3.1.1 심층 인터뷰

핵심 자료는 강원특별자치도교육청 학교도서관 감성디자인 프로젝트 사업(2019년~2024년)에 참여했던 학교의 학생·실무자를 대상으로 한 반구조화 심층 인터뷰를 통해 수집하였다. 표집의 1차 기준은 학교급으로 설정하였다. 2차 기준으로는 첫째, 2019년부터 2024년까지 학교도서관 감성디자인 프로젝트 사업을 완

료한 학교일 것, 둘째, 사업 완료 후 1년 이상 경과하여 개선된 공간의 이용이 일상화된 상태일 것, 셋째, 전체 참여학교의 약 91%를 차지하는 학교도서관 감성화형(일반형)에 해당하여 사업의 표준적 사례로 볼 수 있을 것 등을 적용하였다. 이 기준을 충족하는 학교 가운데 학교의 협조 동의를 얻어 학교급별로 최종 선정하였다.

학생 인터뷰 참여자는 학교급별로 각 1개교에서 학교의 협조를 거쳐 모집되었다. 학생 인터뷰 기간은 2025년 11월에 진행하였으며, 초등학교 8명, 중학생 6명, 고등학생 7명으로 구성되어 학교급별로 총 3회 실시하였고, 총 21명이 참여하였다. 또한, 실무자 인터뷰 기간은 2025년 10월~11월에 진행하였다. 학교급별 분포를 고려하여 초·중·고등학교를 혼합한 8~10명으로 구성하였으며, 지역별로 춘천, 강릉, 원주로 나누어 총 3회 실시하였고, 총 27명이 참여하였다.

공통 질문으로 비교 가능성을 확보하면서도 참여자가 자신의 경험을 자유롭게 풀어놓을 여지를 남기기 위해 반구조화 형식을 취하였다. 참여자는 학교도서관 공간을 직접 사용하는 학생과 공간을 운영하며 학생의 반응을 관찰하는 실무자로 구성하였다. 각 집단의 경험 차이를 반영하여 질문 구조를 차별화하였다. 또한, 4장 및 5장의 모든 인터뷰 발화에 <표 1>의 참여 집단의 구분을 병기하여 학교급별 비교 해석의 근거가 어느 집단의 진술에서 도출되었는지 확인할 수 있도록 하였다.

인터뷰는 1회당 약 60분 내외로 소그룹 인터뷰로 진행하였으며, 가능한 도서관 현장에서 수행하여 참여자가 학교도서관 안에서 경험을 떠올릴 수 있도록 하였다. 인터뷰 질문은 공통

〈표 1〉 심층 인터뷰 참여자 구성

참여 집단	구분	일시	참석자				질문 초점
			초등	중등	고등	소계	
학생	초A	2025-11-11	8			8	정서 경험 · 공간 인상
	중B	2025-11-06		6		6	
	고C	2025-11-18			7	7	
	합계		8	6	7	21	
실무자	실무자-춘천	2025-10-31	3	4	3	10	수업 연계 · 학생 반응
	실무자-강릉	2025-11-03	6	1	1	8	
	실무자-원주	2025-11-21	1	5	3	9	
	합계		10	10	7	27	

질문(도서관 공간 경험 문항, 정서적 변화 문항, 프로그램 참여도 문항)과 집단별로 특화된 문항(학생은 정서 경험, 실무자는 수업 연계)으로 구성하였다.

이용 행태를 포착함으로써 인터뷰에서 진술된 경험과 관찰된 행동을 대조하였다. 특히 학생이 어떤 좌석을 선호하고 어디에 오래 머무는지와 같은 비언어적인 단서는 인터뷰 진술의 의미를 해석하는데 중요한 보조 자료가 되었다.

3.1.2 현장 관찰

인터뷰를 보완하기 위해 2025년 11월~12월 초에 현장 관찰 조사를 병행하였다. 2019년부터 2024년까지 강원특별자치도교육청 학교도서관 감성디자인 프로젝트 사업에 참여한 학교 가운데 학교급·지역을 고려해 10개교를 선정하여 도서관을 방문하였다. 관찰 항목은 4개 영역(공간구성, 이용 행태, 좌석 이용, 활동 유형)으로 구성하였으며, 구체적인 내용은 〈표 2〉와 같다.

현장 관찰은 인터뷰로 파악하기 어려운 실제

3.2 자료 분석 방법

3.2.1 주제 분석 절차

수집한 질적 자료는 브라운과 클라크(Braun & Clarke, 2006)가 제시한 주제 분석(thematic analysis)의 6단계에 따라 분석하였다. 이 방법은 자료에 반복적으로 나타나는 의미의 패턴을 주제로 끌어내기에 적합하며, 이론적 틀과 자료를 해석하는 본 연구의 목적과도 부합한다. 먼저 전사본을 통해 자료 전반을 파악한 다음

〈표 2〉 현장 관찰 항목

관찰 영역	세부 관찰 항목	관찰 초점
공간구성	출입구, 열람석, 조명, 색채, 가구 배치	감성디자인 요소가 실제 공간에 적용된 양상
이용 행태	학생의 이동 경로, 체류 영역	학생이 선호하는 공간과 머무름의 패턴
좌석 이용	좌석 유형별 이용밀도	좌석 형태에 따른 점유 정도의 차이
활동 유형	학습, 대화, 휴식, 창작 등	공간 영역별로 나타나는 활동의 분화 양상

〈표 3〉 주제 분석 6단계의 절차 및 내용

단계	절차	내용
1	자료 이해	전사본을 반복 읽으며 인상적 발화와 초기 메모 작성
2	초기 코드 생성	정서·행동·공간 인식 관련 의미 단위에 개방코드 부여
3	주제 탐색	유사 코드를 묶어 잠정 주제로 군집화
4	주제 검토	주제가 자료 전반과 부합하는지 ART·SEL 개념에 비추어 점검
5	주제 정의·확정	정서적 회복, 학습 몰입, 사회적 유대 등으로 주제 확정
6	분석	대표 발화를 근거로 주제 간 관계를 서술

주요 진술에 초기 코드를 부여했고, 유사한 코드를 모아 주제를 도출하였다. 이후 주제를 검토 및 확정하여 최종 주제를 확정하였으며, 그 결과를 서술로 정리하였다.

코딩 과정에서는 발화에 나타난 감정 어휘와 행동 변화, 공간에 대한 인식을 의미 단위로 추출한 뒤에 유사한 의미를 상위 범주로 모으는 방식을 반복하였다. 이 과정을 거쳐 1) 정서적 회복, 2) 정서적 안정에 기반한 학습 몰입, 3) 사회적 유대와 소속감이라는 핵심 주제가 도출되었으며, 각 주제는 다시 학교급에 따른 차이를 비교하는 하위 축으로 나누어 살펴보았다.

3.2.2 이론적 해석과 학교급별 비교

도출된 주제는 ART와 SEL의 개념과 관련지어 해석하였다. 정서적 회복과 관련된 발화는 ART의 ‘벗어남’과 ‘부드러운 매혹’ 개념으로 보았으며, 또래 간 상호작용과 관계 형성에 관한 발화는 SEL의 사회적 인식과 관계 기술 개념으로 보았다. 한편 도서관이라는 장소 자체에 대한 애착과 소속감에 관한 발화는 Norman (2004)이 제시한 감성디자인의 반성적 층위에 비추어 해석하였다. 이러한 이론적 해석은 개별 사례를 나열하는 데 그치지 않고 공간 요소에 대한 진술과 정서·학습 경험에 대한 진술

을 개념적으로 정리하는 데 도움이 되었다. 또한, 같은 주제가 학교급에 따라 어떻게 다르게 나타나는지를 비교함으로써 초·중·고등학교 각각에 적합한 공간 원칙을 도출하는 기초 데이터로 활용하였다.

3.3 자료의 신뢰성 확보

본 연구는 다음의 절차를 통해 자료 해석의 신뢰성을 확보하였다. 첫째, 자료원의 다각화를 적용하였다. 학생과 실무자라는 서로 다른 위치의 참여자로부터 자료를 수집하고 여기에 현장 관찰 기록을 더하여 특정 집단의 진술에만 의존하지 않았다. 학생의 진술에서 도출된 주제는 실무자의 진술 및 관찰 기록과 대조하여 상호 부합하는지를 확인하였다.

둘째, 조사와 분석은 연구자 2인과 보조조사원 1인이 함께 수행하였다. 코딩 단계에서는 각자 부여한 코드와 잠정 주제를 대조하고 해석이 엇갈리는 부분은 원자료로 돌아가 논의를 거쳐 조정하였다. 특히 ART와 SEL의 개념을 준거로 삼는 과정에서 이론에 부합하는 발화만 선택적으로 부각되지 않도록 이론으로 설명되지 않는 진술도 함께 검토하였다.

셋째, 원자료와의 연결을 유지하였다. 모든

인터뷰는 참여자의 사전 동의를 얻어 녹음한 후 전사하였으며, 4장과 5장의 모든 인용 발화에 참여 집단의 구분을 병기하여 해석의 근거가 어느 집단의 진술에서 비롯되었는지 확인할 수 있도록 하였다.

넷째, 연구 윤리 측면에서 참여자의 자발적 동의와 중도 철회권을 보장하였고, 발화 인용 시 이름과 학교명을 삭제하는 등 모든 자료를 비식별화하여 처리하였다.

4. 학교도서관 감성디자인 공간의 정서·학습적 영향

본 장에서는 감성디자인이 적용된 학교도서관에서 학생이 겪은 정서·학습 경험을 분석하였다. ART와 SEL을 기반으로 분석하면서 공간의 물리적 변화가 1) 정서적 회복, 2) 학습 몰입, 3) 사회적 유대에 관한 진술과 어떻게 연결되어 나타나는지를 인터뷰 발화와 관찰 결과를 통해 살펴보았으며, 4) 학생의 독서·학습 행동의 변화에 관한 진술도 파악하였다.

4.1 정서적 회복과 스트레스 완화

학생들의 발화에서 가장 이목을 끄는 주제는 도서관이 정서적 쉼터로 여겨진다는 점이었다. 이는 ART가 설명하는 인지적 피로의 회복 기제와 관련 깊으며, 정서적 회복과 스트레스 완화와 관련된 하위 경험을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

먼저 일상으로부터의 분리 측면에서 다수의 학생은 새 도서관을 두고 “학교 같지 않은 곳(초

A·중B·고C)”, “다른 세상 같은 곳(초A·중B·고C)”이라고 표현하였다. 획일적인 교실의 환경과는 다른 색채와 조명, 마감재는 학습의 스트레스를 완화해주었다. ART의 용어로 표현한다면, 이는 일상에서 심리적으로 ‘벗어남(being away)’의 경험에 해당하며, 부정적인 정서를 완화하고 스트레스를 완화하게끔 했다. 학생들에게 도서관은 학교 안에서 이용할 수 있는 비밀상의 영역이자 재충전의 장소로 기능한 셈이다.

또한, ‘부드러운 매혹(soft fascination)’과 감각적 이완 측면에서 목재 마감과 실내 식물, 따뜻한 색온도의 조명, 창밖 풍경을 조망할 수 있는 공간구성은 이용자에게 시각적인 피로감을 주지 않으면서도 자연스럽게 시선을 유도했다. ART에서는 이처럼 의도적인 인지적 노력 없이도 자연스럽게 주의를 끄는 환경적인 특성을 ‘부드러운 매혹’이라 한다. “멍하니 있어도 편안하고 눈이 덜 피로한 느낌이다(초A·고C)”와 같은 진술을 통해 시각 자극과 소음이 적은 환경은 뇌의 인지적 부담을 덜어주고, 의식적으로 노력하지 않아도 주의가 회복되도록 돕는다는 점을 알 수 있다.

그리고 환경에 대한 통제감 측면에서 놀기, 기대기 등과 같이 다양한 자세가 가능한 가구 배치는 학생 개개인의 욕구와 환경 간의 적합도를 높였다. 자신이 원하는 방식으로 공간을 차지할 수 있다는 감각은 환경을 스스로 다룰 수 있다는 통제감으로 이어졌고, 이는 정서적으로 예민한 시기의 학생에게 중요한 심리적 안전장치로 작용하였다. 즉, 통제감의 확보는 안정감의 토대가 되었다.

이러한 정서적 회복은 도서관 실무자의 인터뷰에서도 확인되었다. 실무자는 도서관이 “학교

〈표 4〉 정서적 회복과 스트레스 완화 관련 발화 요약

하위 경험	공간 요소	대표 발화	ART 관련 효과
일상으로부터의 분리	교실과 차별화된 색채 · 조명 · 마감재	“학교 같지 않은 곳(초A · 중B · 고C)”, “다른 세상(초A · 중B · 고C)”, “학교의 사랑방(실무자-원주)”, “도서관 개관 시간을 기다린다(실무자-원주)”	일상의 긴장에서 벗어나 정서적 환기 · 재충전
부드러운 매화와 감각적 이완	우드 · 식물, 따뜻한 색온도 조명, 창밖 풍경 조망	“멍하니 있어도 편안하다(초A · 고C)”, “눈이 덜 피로하다(초A · 고C)”	인지적 부담 완화, 주의 회복
환경에 대한 통제감	높기 · 기대기 · 숨기가 가능한 좌석(온돌 · 빈백 · 좌식)	“온돌에서 쉬고 있을 때 편안하다(중B)”, “등받이가 뒤로 기울어지는 의자에 앉았을 때 편안하다(고C)”	환경 적합성 향상, 심리적 안정감 강화

의 사랑방(실무자-원주)”이자 누구나 아무 때나 갈 수 있는 곳으로 정착했으며, 특히 “학교 내에서 소외감을 느끼는 학생들은 도서관 개관 시간을 기다린다(실무자-원주)”고 진술하였다. 실무자의 이러한 증언은 학교도서관의 정서적 안전망 기능을 재확인시켜 주는 결과로 앞선 학생들의 진술에 실제적 타당성을 부여한다.

인터뷰 발화와 함께 관찰 결과에서 학교급에 따라 정서적 회복의 양상은 다르게 나타났다. 초등학생은 낮은 공간에 대한 호기심과 즉각적인 정서 반응을 보였고, 중학생의 경우 회복의 계기가 감각 자극에 그치지 않고 또래 관계의 긴장에서 벗어나는 경험으로 확장되었으며, 고등학생은 학업 스트레스로부터의 해방이 중시되었다.

4.2 정서적 안정에 기반한 학습 몰입과 창의성

ART는 주의력 피로가 회복될 때 고차원적 인지 활동을 위한 여유가 확보된다고 설명한다. 본 연구는 이러한 ‘공간 경험 → 주의 회복 → 학습 몰입 · 창의성’의 관계를 학생의 진술을 해석하는 이론적 준거로 삼았다. 이는 본 연구가

검증한 인과 경로가 아니라 자료를 읽는 틀에 해당하며, 이하에서는 이 틀에 비추어 학습 몰입과 창의적 사고에 관한 진술이 어떻게 나타났는지를 살펴보았다.

첫째, 생활 소음 속의 자연스러운 집중 측면에서 과거의 도서관이 침묵을 강요하는 공간이었다면, 새 도서관은 적절한 소음을 허용하는 공간으로 바뀌었다. 흡음재로 반사음은 줄이되 책장 넘기는 소리나 낮은 말소리는 자연스러운 배경음으로 작용하였다. “너무 조용한 독서실보다 적당한 소리가 있는 이곳이 더 집중이 잘 된다(고C)”라는 응답을 통해 지나친 정적은 오히려 불편함을 주기에 편안한 상태에서 과제에 몰입하는 자연스러운 집중의 환경이 형성된다는 점을 알 수 있다. 목적에 따라 조명을 달리한 구역 구성(집중 구역의 주광색, 휴식 구역의 전구색)은 학생이 활동의 성격에 따라 몰입하거나 편안하게 쉴 수 있는 환경을 스스로 선택하도록 했다.

둘째, 은신처 효과와 몰입 측면에서 개방된 공간 안에서도 타인의 시선으로부터 보호받는 구석 자리와 책장 사이의 숨은 공간은 타인을 의식함으로써 받는 부담을 줄여주었다. “구석 자리에 들어가면 나만의 세상에 있는 것 같아 책

에 푹 빠진다(고C)”는 진술에서 알 수 있듯이 학생들은 타인의 시선을 의식하는 부담이 줄어든 상태를 몰입 경험과 관련지어 설명하였다.

셋째, 창의적 사고를 돕는 공간 미학 측면에서 학생들은 다락방, 동굴형 소파, 계단식 서가와 같은 비정형적 구조와 다채로운 색채를 상상이나 사고의 유연함과 연결하여 언급하였다. “기분이 좋아야 공부도 잘 된다(고C)”는 응답은 공간이 주는 심미적 인상과 학습 태도를 결부시킨 진술에 해당한다. 이는 학생들이 공간에 대한 인상과 학습 경험을 함께 이야기한 것으로 심미적 요소가 사고의 유연성에 미치는 영향을 확인한 결과는 아니다.

실무자 역시 “학교도서관 공간 개선 이후 학생들이 도서관에서 정독하거나 과제를 수행하며 오래 머무는 모습이 늘었다(실무자-원주)”고 진술하였다. 특히 “프로젝트나 토론 수업을 도서관에서 진행하기가 수월해졌고, 교실보다 학생들의 참여도가 높았다(실무자-춘천, 강릉, 원주)”고 평가했다. 실무자들도 학생들의 편안한 태도와 학습활동의 변화를 함께 언급하였다.

인터뷰 발화와 더불어 관찰 결과에서 학교급별로 학습 몰입과 창의성 발현의 양상은 차이가 났다. 중학생과 고등학생은 정서적 안정이 과제 집중력과 학업 효능감으로 이어졌지만, 초등학생의 경우 몰입이 주로 자유로운 놀이와 탐색 활동을 통해 나타났다.

4.3 사회적 유대와 공동체 의식

학교도서관은 개인 학습의 공간이자 서로 관계를 맺는 공동체의 거점으로도 기능하였다. 이러한 도서관 공간에서 나타난 학생들의 관계 경험은 SEL의 대인관계 차원 역량인 사회적 인식과 관계 기술에 비추어 살펴볼 수 있다. 사회적 유대와 공동체 의식과 관련된 하위 경험의 주요 내용을 정리하면 다음과 같다.

사회적 상호작용의 촉진 측면에서 개방형 라운지와 그룹 테이블은 우연한 만남과 편안한 대화를 자연스럽게 이끌었고, 보드게임 존이나 동아리 공간은 책과 게임을 매개로 한 교류가 이루어지도록 하였다. “친구와 만날 약속 장소

〈표 5〉 정서적 안정에 기반한 학습 몰입과 창의성 관련 발화 요약

하위 경험	공간 요소	대표 발화	ART 관련 효과
생활 소음 속의 자연스러운 집중	흡음재로 반사음 저감, 책장·낮은 말소리를 배경음(백색소음)으로 허용, 구역별 조명(주광색·전구색)	“너무 조용한 독서실보다 적당한 소리가 있는 이곳이 더 집중이 잘 된다(고C)”, “화이트노이즈가 편안했다(고C)”	과도한 정적의 압박 완화, 편안한 상태에서 주의 유지
은신처 효과와 몰입	개방된 공간 속 시선이 차단되는 구석 자리, 책장 사이의 숨은 공간	“구석 자리에 들어가면 나만의 세상에 있는 것 같아 책에 푹 빠진다(고C)”, “학교도서관 공간 개선 이후 학생들이 도서관에서 정독하거나 과제를 수행하며 오래 머무는 모습이 늘었다(실무자-원주)”	사회적 시선 부담 완화, 심리적 거리 확보를 통한 주의 유지
창의적 사고를 돕는 공간 미학	다락방·동굴형 소파·계단식 서가 등 비정형 구조, 다채로운 색채, 따뜻한 분위기	“기분이 좋아야 공부도 잘 된다(고C)”, “밝고 예쁜 카페 같은 느낌(실무자-춘천, 강릉, 원주)”	긍정적 정서를 통한 주의 회복과 인지적 유연성 향상

가 생겼다(중B·고C)”, “선후배가 자연스럽게 어울린다(중B·고C)”는 진술은 도서관이 교실의 위계질서나 또래 집단 문화에서 벗어나서 수평적 관계의 공간으로 작용함을 나타낸다. 즉, 학교도서관은 학교공동체의 사회적 자본 형성 및 학생들의 소외감 완화에 기여한 것으로 해석될 수 있다.

또한, 장소 애착과 소속감 측면에서 학생들은 도서관을 “우리 학교의 자랑(중B·고C)”, “학교에서 가장 예쁜 곳(중B·고C)”으로 부르며 강한 애착을 보였고, 도서관에 대한 자부심을 학교 전체에 대한 긍정적인 태도나 소속감과 관련지어 이야기하였다. 이는 감성디자인의 반성적 층위에서 설명하는 장소에 대한 정서적 기억 및 자부심과 연결되는 진술에 해당한다. 특히 학교생활에 어려움을 겪거나 정서적으로 취약한 학생에게 도서관은 안전한 공간으로 언급되었다. 이러한 진술은 학교도서관이 갈등과 이탈을 예방하는 교육복지적 기능으로 이어질 가능성을 시사한다.

실무자 인터뷰에서도 학교도서관은 “친구를 만나는 곳(실무자-춘천, 강릉, 원주)”으로 새롭게 인식되고 있었다. 실무자들은 학생들이 도서관에서 자연스럽게 어울리고 선후배가 교류하는 모습이 늘었다고 진술했으며, 도서관이 교

실의 위계적 질서에서 탈피하여 수평적 만남이 이루어지는 공간으로 자리매김하고 있다고 평가하였다. 이를 통해, 도서관이 사회적 유대와 공동체 의식의 거점이 되고 있다는 사실을 재확인할 수 있다.

인터뷰 발화와 함께 관찰 결과에서 학교급에 따라 사회적 유대의 형성 방식은 달랐다. 초등학생은 또래와의 자연스러운 놀이를 통한 관계 형성이 많았고, 중·고등학생의 경우에는 사적인 영역을 침해받지 않는 범위 내에서의 완전한 연결과 소속감이 중시되었다.

위에서 살펴본 학교도서관 감성디자인 공간 구성의 정서·심리적 영향에 대한 전반적 양상을 종합하면, <표 7>과 같다. 여기서 확인된 특징은 정서적 안정, 학습 몰입, 사회적 유대에 관한 진술이 각각 독립적으로 나타나기보다 하나의 발화 안에서 함께 언급되는 경우가 많았다는 점이다. 학생들은 몰입이나 교류의 경험을 설명하면서 편안함·안심과 관련된 정서적 표현을 함께 사용하였으며, 실무자 역시 공간 개선 이후의 변화를 학생들의 정서적 반응과 이용 행태의 변화를 연결하여 진술하였다. 물론 이는 인터뷰와 관찰에서 드러난 진술 간의 연관성을 정리한 것으로서 세 요인 간의 인과적 순서나 위계가 규명된 결과로 해석하기는 어렵다.

〈표 6〉 사회적 유대와 공동체 의식 관련 발화 요약

하위 경험	공간 요소	대표 발화	이론적 해석
사회적 상호작용의 촉진	개방형 라운지, 그룹 테이블, 보드게임 존, 동아리 공간	“친구와 만날 약속 장소가 생겼다(중B·고C)”, “선후배가 자연스럽게 어울린다(중B·고C)”, “친구를 만나는 곳(실무자-춘천, 강릉, 원주)”	SEL: 수평적 교류, 사회적 자본 형성, 소외감 완화
장소 애착과 소속감	학교의 대표 공간으로 인식되는 도서관, 정서적으로 수용적인 분위기	“우리 학교의 자랑(중B·고C)”, “학교에서 가장 예쁜 곳(중B·고C)”, “안심하고 책을 읽을 수 있다(중B·고C)”	감성디자인 반성적 층위: 장소 자부심, 학교 소속감, 취약 학생의 안전 지지

〈표 7〉 학교도서관 감성디자인의 정서·심리적 영향 요약

정서·심리 요인	감성디자인 요소	심리·행동적 결과	이론적 해석
심리적 안정	따뜻한 조명, 우드톤, 은신형 좌석	불안 완화, 이완, 체류 연장	ART
학습 몰입	생활 소음 허용, 편안한 가구, 개방감	집중 지속, 독서 몰입	ART
사회적 유대	개방형 라운지, 그룹 테이블, 보드게임존	교류 증가, 소외 완화, 소속감	SEL/ 감성디자인 반성적 층위

4.4 독서·학습 행동의 변화

정서적 안정과 사회적 유대의 변화는 학생의 실제 행동, 곧 도서관을 찾고 머무르며 활용하는 양상의 변화로 나타났다.

먼저 방문과 머무름의 변화 측면에서 새 도서관을 두고 학생들은 “카페 같다(고C)”, “놀이 공간 같다(초A)”고 표현하며, 책을 빌리려는 기능적인 목적이 아니라 공간 자체를 향유하기 위해 도서관을 찾는 경향을 보였다. 투명 폴딩 도어나 복도와 이어진 개방형 서가처럼 내부 활동을 밖으로 노출시키는 구조는 도서관에 대한 심리적인 거리감을 줄이는 요소로 언급되었다. 학생들은 대출·반납을 위해 잠깐 들르던 이전과 달리 빈백·온돌·다락방 등 선호하는 좌석에서 오래 머물게 되었다고 진술했었다. “집보다 편해서 눕거나 기대어 읽다 보면 시간 가는 줄 모른다(중B·고C)”는 발화를 통해 이러한 인식을 알 수 있다.

이러한 행동 변화는 실무자 인터뷰와 현장

관찰에서도 일관되게 나타났다. 인터뷰에서 실무자들은 “학교도서관 리모델링 이후 학생의 방문 빈도가 뚜렷하게 증가하여 쉬는 시간과 점심시간은 물론 방과 후까지 자발적으로 도서관을 찾는다(실무자-춘천)”고 진술했었다. 실무자들은 도서관의 공간이 개선됨에 따라 학생들이 더 소중하게 공간을 이용하는 태도를 보였다고 평가하였다. 현장 관찰에서 역시 학생들은 눕거나 기대어 책을 읽고, 창밖을 보며 음악을 들으며, 숙제나 보드게임을 하는 등 하나의 공간에서 다양한 활동을 병행하고 있는 모습이 확인되었다.

심층 인터뷰 및 현장 관찰 결과를 종합하여 체류 시간별 활동과 공간 유인 요소를 정리하면 〈표 8〉과 같다. 이용 목적의 다변화와 자기주도 학습 측면에서 도서관 체류 시간이 길어지면서 이용의 성격도 달라졌다. 대출·반납에 집중되었던 이용 목적이 공간 내 독서, 휴식과 대화, 수업·프로그램 참여로 다양화되었다. 체류 시간이 길어진 것과 우연히 자료를 접하는

〈표 8〉 체류 시간별 활동과 공간 유인 요소

체류 시간	주요 활동	공간적 유인 요소
10분 이내	대출·반납	개방형 입구, 표지 전시형 서가
10분~30분	가벼운 독서, 휴식	빈백, 창가 열람석, 스톨형 소파
30분~1시간	정독, 과제 수행	온돌 마루, 1인 집중석, 카페형 테이블
1시간 이상	심층 학습, 모둠 활동	그룹 스터디룸, 메이커스페이스, 멀티미디어존

기회가 늘었다는 진술은 함께 나타났으며, 이는 잠재적인 독서 기회의 확대와 관련될 수 있다. 나아가 학생이 직접 도서관 규칙을 정하고 북 큐레이션을 기획하며 공간을 꾸미는 활동으로 이어지면서 도서관을 자기주도적 학습과 참여가 이루어지는 공간으로 확장되게 하였다.

학교급에 따라 언급되는 변화의 초점이 달랐다. 초등학교에서는 방문과 체류에 관한 언급이 두드러졌지만, 중학교에서는 방문 빈도보다 체류 목적의 다양화에 관한 진술이 많았다. 고등학교의 경우, 방문 횟수보다는 교과 과제 해결과 같은 뚜렷한 목적을 가진 이용에 관한 진술이 주로 나타났다.

지금까지의 분석을 종합하면, 학교도서관에 도입된 감성디자인은 시각적인 환경개선에 그치지 않고 학생들의 심리와 학업, 대인관계에 관한 경험과 폭넓게 연결되어 언급되었다. ART의 관점에서 학생들은 색다른 공간 경험과 자연스러운 자극을 인지적 피로의 완화 및 심리적 안정과 연결하여 진술하였고, 이러한 진술은 집중과 몰입, 창의적 사고에 관한 언급과 함께 나타났다. SEL의 관점에서는 개방형 공간과 연결 통로가 수평적 소통, 유대감과 소속감에 관한 진술과 결부되어 언급되었다. 이러한 정서·사회적 경험에 대한 진술은 도서관 방문과 체류, 이용 방식의 변화에 관한 진술과 함께 나타났다.

물론 이러한 진술 상의 연관을 공간 개선만의 결과로 보기는 어렵다. 학교도서관 리모델링은 대체로 장서 교체, 프로그램 신설, 담당 인력의 배치와 운영 방식의 변화를 수반하며, 본 연구의 대상 학교에서도 실무자들이 공간 개선 이후 수업과 독서 활동을 새롭게 기획하였다고 진술하였다. 학생들이 경험한 변화에는 이러한

운영상의 변화와 실무자의 관심 증대가 함께 작용하였을 가능성이 있으며, 본 연구의 설계로는 공간 요소의 기여를 다른 요인과 분리하여 확인하기 어렵다.

한편 학교급마다 정서적 회복의 계기, 몰입이 발생하는 경로, 사회적 유대의 형성 방식, 행동 변화의 구체적인 양상은 차이가 있었다. 이는 학생들의 발달 수준에 따라 공간 경험의 양상이 달라질 수 있음을 말하며, 이를 반영한 학교급별 공간구성의 방향은 다음 장에서 살펴보았다.

5. 학교급별 학교도서관 감성디자인 공간구성 모델

4장에서 확인한 정서·학습 효과는 모든 학교에서 동일하게 나타나지 않았다. 즉, 예산 규모가 같고 도서관 공간구성이 유사할지라도 초·중·고등학교 간 이용 행태와 정서 반응, 수업 활용 성과는 상이했다. 그러나 학교도서관 공간구성 시에 학교급의 차이를 반영한 설계 기준 없이 개별 학교나 외부 설계자의 판단에 의존하는 경우가 많았다. 그 결과, 도서관 공간구성의 방향성이 일관되지 못하고 교육 활동과도 맞지 않는 공간이 조성되는 사례도 있었다. 이에 본 장에서는 4장에서 확인한 학교급별 이용 양상과 요구를 참고하여 각 학교급에 적합한 학교도서관 공간구성의 방향을 탐색적으로 제시하였다.

본 연구에서 제안한 학교도서관 공간 모델은 다음을 핵심축으로 하여 도출하였다. 먼저 같은 공간도 나이에 따라 다르게 인식한다는 4장

의 분석 결과를 기반으로 학생들의 발달 단계에 맞는 공간적 욕구를 반영하였다. 또한, 활용도가 낮거나 수업 시간에만 개방되는 공간 문제를 해결하기 위해 명확한 기능별 조닝(zoning) 원칙을 적용하였다. 이를 토대로 하여 각 학교도서관 공간 모델은 핵심 목표, 공간 원칙, 좌석 배치, 감성디자인 요소를 공통 프레임워크로 하면서 세부 내용은 각 학교급의 특성과 요구에 맞춰 차별적으로 구성하였다.

5.1 초등학교 도서관 감성디자인 공간구성

모델: 정서적 안정과 자발적 이용

초등학교에서는 감성디자인 적용 이후 도서관을 찾고 머무르는 모습이 늘었다는 진술이 다른 학교급에 비해 두드러졌다. “공부하는 곳 같지 않아서 좋다(초A)”, “바닥에 앉아 책을 봐도 편하다(초A)”, “책장 사이가 좁지 않아 무섭지 않다(초A)”라는 학생 인터뷰 진술을 통해 개방감과 낮은 서가, 좌석 형태 같은 물리적 요소가 정서적 안정감을 좌우한다는 점을 알 수 있다.

현장 관찰에서도 바닥형 · 소파형 · 낮은 테이블 좌석이 함께 배치된 도서관에서는 학생들이 자세를 바꿔 가며 오래 머무는 모습이 관찰되었다. 실무자 인터뷰에서는 “아이들이 숨는 느낌 없이 돌아다닌다(실무자-춘천, 강릉, 원주)”, “책을 고르다 말고 그냥 앉아 읽는 모습이 자연스럽게 나타난다(실무자-춘천, 강릉, 원주)”고 진술하였다. 또한, “수업이 없어도 아이들이 그냥 와서 책을 본다(실무자-춘천, 강릉, 원주)”는 실무자의 진술은 개방적 동선과 낮은 서가가 초등학교의 자발적 이용을 유인하는 핵

심 요인임을 뒷받침한다.

따라서 초등학교 도서관 감성디자인 공간구성 모델은 입구에서 전체가 한눈에 들어오는 개방적이고 직관적인 동선을 기본으로 해야 할 것이다. 서가와 좌석은 위압감을 주지 않도록 낮은 높이와 부드러운 재료로 구성하고, 바닥형 · 소파형 · 낮은 테이블 좌석을 혼합하여 다양한 자세로 이용할 수 있게 해야 한다. 색채는 안정적인 색조를 바탕으로 부분적 포인트를 더하되 과한 자극은 피한다. 무엇보다 놀이와 학습의 경계를 완화하여 도서관 이용이 학습 이전에 즐거운 경험으로 자리 잡도록 하는 것이 핵심 원칙이다. 초등학교 단계에서 형성된 긍정적 경험이 장기적인 독서 습관의 토대가 되기 때문이다.

5.2 중학교 도서관 감성디자인 공간구성 모델:

자율성과 소속감 기반의 가변 공간

중학교에서는 이용 빈도의 변화보다 체류 목적이 다양해지고 활동의 스펙트럼이 확장되었다. “혼자 있고 싶을 때 갈 수 있다(중B)”, “눈치 안 보고 앉아 있을 수 있다(중B)”, “노트북으로 과제나 자료를 정리한다(중B)”라고 응답한 학생 인터뷰 결과를 통해 도서관이 타인과의 관계에서 벗어나 내면적 사유와 창작에 몰두할 수 있는 심리적 완충 공간으로 작용하고 있음을 인지할 수 있다.

현장 관찰에서 중학생은 혼자만의 자리를 선호하면서도 필요할 때 또래와 어울리는 이중적인 이용 양상을 보였다. 시선이 적절히 차단되는 반개방형 좌석 구조에서는 개인 활동과 소규모 협업 활동이 유연하게 이루어졌으며, 실

무자들은 “학생들이 노트북으로 과제를 정리하거나 조용히 머무는 시간이 늘었다(실무자-춘천, 강릉, 원주)”고 진술했다. 이는 중학교 도서관 감성디자인 공간구성 모델이 활동을 엄격히 구체화하기보다 상태에 따라 유연하게 전환되는 구조를 지향해야 함을 의미한다.

이에 중학교 도서관 감성디자인 공간구성 모델의 핵심 원칙은 개인 학습, 소규모 협업, 개인 창작이 목적에 따라 자연스럽게 전환되는 가변적 구조를 들 수 있다. 고정 좌석보다 이동 가능한 가구와 다양한 크기의 소규모 좌석 군집을 두어 토론과 협업뿐 아니라 창작 및 표현 활동에 이르기까지 다목적으로 활용할 수 있는 공간의 유연성을 확보해야 한다. 또한, 타인의 시선과 청각적 자극에 예민한 중학생의 특성을 고려하여 완전 개방형보다는 반개방형 열람석, 가구 배치를 통한 시각적 차단, 흡음 마감재를 적용해 심리적 안정감을 도모해야 할 것이다. 즉, 중학교 도서관은 획일화된 환경에서 정해진 활동만 하는 단일 목적의 공간이 아니라 학생 개개인이 자신의 심리적 상태와 이용 목적에 맞춰 유연하게 활동을 선택하여 이용할 수 있는 유연한 공간을 지향해야 한다.

5.3 고등학교 도서관 감성디자인 공간구성

모델: 학습 몰입과 수업 연계

고등학교에서는 일상적인 방문보다 과제 수행과 프로젝트 수업, 심화 학습 등 학업 목적과 직결된 이용에 관한 진술이 주로 나타났다. “독서실처럼 답답하지 않다(고C)”, “공부해도 덜 지친다(고C)”, “과제할 때 교실보다 낫다(고C)”라는 학생 인터뷰 진술을 통해 감성디자인이 학

습 부담을 감소시켜주는 환경적 조건으로 작용함을 알 수 있다.

실무자 인터뷰에서 고등학생은 과제 수행과 프로젝트 학습을 위해 도서관을 찾는 경향이 뚜렷하였으며, 실무자들은 “도서관에서 프로젝트나 토론 수업을 진행하기가 수월해졌고 교실보다 참여도가 높았다(실무자-춘천, 강릉, 원주)”라고 평가하였다. 현장 관찰에서도 개인 집중석의 점유 시간이 길었고, 좌석 간 간격이 확보된 구역에서 학습활동이 안정적으로 이루어졌다. 이는 고등학교 도서관 감성디자인 공간구성 모델에서 집중 학습 존의 확보와 절제된 감성디자인 적용이 중요함을 뜻한다.

따라서 고등학교 도서관 감성디자인 공간구성 모델은 집중 학습 존, 협업·토론 존, 수업 연계 존을 명확히 구분하는 방향을 기본 구조로 삼아야 한다. 집중 학습 존은 시각적 자극과 이동 동선을 줄이고 고정 좌석과 충분한 개인 간격을 확보해야 할 것이다. 또한, 고등학교 도서관은 교실 밖 학습 공간으로서 기능해야 한다. 단, 과도한 시각적 장식은 학습 몰입을 저해할 수 있기에 고등학교 도서관 감성디자인은 학습 효율성을 극대화할 수 있는 범위 내에서 최소화하여 적용한다.

본 연구에서 제안한 학교도서관 감성디자인 공간구성 모델의 핵심은 감성디자인의 주안점이 학습자의 발달 단계에 따라 역동적으로 변화한다는 점이다. 학교급별 감성디자인 기반의 학교도서관 공간구성 모델을 종합 비교한 결과는 <표 9>와 같다.

학교도서관 감성디자인 공간구성 설계의 핵심 가치는 초등학교의 ‘정서적 확대’에서 시작해 중학교의 ‘자율성과 소속감’, 고등학교의 ‘학

〈표 9〉 학교급별 감성디자인 기반 학교도서관 공간구성 모델의 종합 비교

구분	초등학교	중학교	고등학교
핵심 목표	정서적 안정·자발적 이용	자율성·소속감	학습 몰입·수업 연계
이용 양상	방문·체류 관련 진술 두드러짐	체류 목적 다양화·활동 확장	과제·프로젝트 목적 이용 중심
공간 원칙	개방적·직관적 동선, 낮은 서가	가변적 구조, 반개방형 좌석	기능별 존 구분, 집중 학습 존
좌석	바닥·소파·낮은 테이블 혼합	이동형 가구, 소규모 군집	고정 좌석, 개인 간격 확보
감성 요소	안정적 색채, 부드러운 재료	시각적 경계, 흡음 마감	절제된 색채·조명

습 몰입'으로 이어진다. 이에 따라 학교도서관의 좌석 배치, 색채 계획, 공간의 개방도 등 세부 디자인 요소를 학교급에 따라 달리 구성할 필요가 있다. 이는 학교급의 구분 없이 유사한 기준이 적용되어 온 기존 학교도서관 공간구성 사업을 재검토하는 데 참고자료가 될 수 있을 것이다.

단, 본 연구에서 제안한 감성디자인 기반의 학교도서관 공간구성 모델은 각 학교급의 보편적인 요구를 범주화한 기본 틀이라서 실제 도서관 공간 설계 시에는 개별 학교의 공간 규모, 인구통계학적 특성, 교육과정 방향 등을 고려할 필요가 있다. 즉, 본 연구에서 제안한 모델은 학교도서관 설계의 초석으로서 공간의 최종적인 모습은 각 단위학교의 고유한 상황과 이용자 참여 설계를 반영하여 구체화되어야 한다.

6. 결론 및 제언

본 연구는 감성디자인이 적용된 학교도서관 공간이 학생의 정서와 학습에 미치는 영향을 ART와 SEL을 근거로 하여 질적으로 규명하였고, 그 결과를 토대로 하여 학교급별로 차별화된 공간구성 모델을 제안하였다. 이를 위해 심층 인터뷰와 현장 관찰 데이터를 활용하였으

며, 연구 결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

먼저 감성디자인이 적용된 학교도서관 공간을 학생들은 정서적인 쉼터로 여겼다. 교실과 구별되는 도서관 환경은 일상의 긴장에서 잠시 해방되는 '벗어남'의 감각을 느끼게 하였으며, 목재 마감과 따뜻한 조명은 의식적으로 노력하지 않아도 주의가 회복되는 '부드러운 매혹'을 제공하였고, 다양한 자세를 취할 수 있도록 하는 가구는 환경에 대한 통제감을 통해 안정감을 높여주었다. 또한, 정서적 안정에 관한 진술은 적정한 생활 소음 속의 '자연스러운 집중'과 은신처 효과에 의한 몰입, 비정형적 공간과 관련된 창의적 사고에 관한 언급과 함께 나타났다. 그리고 개방형 라운지와 매개 공간은 수평적 교류와 장소 애착, 소속감을 형성하게 하였으며, 특히 정서적으로 취약한 학생에게 도서관은 안전 기지로 기능하였다.

이러한 정서·사회적인 변화는 행동의 변화로 나타났다. 도서관 방문은 일회성에서 습관적 방문으로 이어졌고, 머무는 시간이 길어졌으며, 이용 목적은 대출 중심에서 독서·휴식·교류·창작으로 다변화되었다. 마지막으로 이러한 효과의 양상이 학교급에 따라 달라진다는 점에 주목하여 초등학교(정서적 안정과 자발적 이용), 중학교(자율성과 소속감 기반의 가변 공간), 고등학교(학습 몰입과 수업 연계)의 학교

급별 감성디자인 기반의 학교도서관 공간구성 모델을 제안하였다.

본 연구의 결과는 감성디자인 기반의 학교도서관 공간 설계와 정책에 몇 가지의 함의를 제공한다. 첫째, 감성디자인은 외적인 미관을 개선하는 작업에 그치지 않고 학생의 정서적 회복과 학습 몰입, 사회적 유대를 함께 고려하는 작업으로 접근해야 한다. 색채 · 조명 · 가구 · 소음 같은 요소는 ART와 SEL이 설명하는 심리적 과정과 관련되기에 도서관 공간 설계 초기부터 ‘어떤 정서적 경험을 창출할 것인가’를 공간 설계의 목표로 명확하게 규정하는 방안을 검토할 수 있다.

둘째, 설계 기준은 학교급에 따라 달리 적용할 것을 제안한다. 공간의 물리적 규모와 예산이 같더라도 초등학생의 ‘포용’과 고등학생의 ‘몰입’을 지원하는 최적의 공간 형태는 다를 수밖에 없다. 따라서 교육청 차원의 표준 설계 지침은 단일 기준이 아니라, 학교급별 모델을 기본 틀로 제시하고 단위학교가 이를 개별 상황에 맞게 조정하도록 안내하는 형태가 바람직하다.

셋째, 공간 설계와 운영 · 프로그램은 분리하여 다루기 어렵다. 본 연구에서 학생들이 진술한 변화에는 공간 개선과 함께 이루어진 장서 교체, 프로그램 신설, 수업 활용 방식의 변화가 함께 관여하였을 가능성이 있으며, 실무자들도 공간 개선 이후 새롭게 기획한 수업과 독서 활동을 공간의 변화와 함께 언급하였다. 따라서 공간 조성 단계부터 그 공간에서 이루어질 독서 · 창작 · 협력 활동을 함께 기획하고, 설계에 이용자의 경험을 반영하는 참여적 과정을 제도화할 필요성이 제기된다.

본 연구는 다음과 같은 한계를 지닌다. 먼저

학생 인터뷰 참여자가 학교급별 각 1개교, 총 3개교 21명으로 제한적이었고, 자료가 사후 시점의 회고적 진술에 근거하였다. 또한, 표집이 사업 완료 학교, 협조에 동의한 학교, 학교를 통해 모집된 학생이라는 세 단계를 거쳤기 때문에 성공적인 사례와 도서관에 우호적인 이용자 쪽으로 자료가 편중되었을 가능성을 배제하기 어렵다. 그리고 정서적 안정과 학습 몰입, 사회적 유대의 연관성은 인과적 순서를 검증한 것이 아니라 진술 간의 관계를 정리한 것이며, 본 연구에서 제안한 학교급별 공간구성 모델은 질적 자료의 해석을 통해 도출한 탐색적 틀이라고 할 수 있다. 따라서 이 모델은 확정된 설계 기준이 아니라 지역 특성과 개별 학교의 상황을 고려하여 조정해야 하는 잠정적 제안으로 이해될 필요가 있다.

이에 향후 비이용자를 포함한 표집과 대출 통계 등 정량적 지표를 활용하여 본 연구의 해석을 검증하는 심층 연구가 요구된다. 나아가 전문가 타당도 검토와 다수 학교를 대상으로 한 검증을 통해 이 틀을 정교화하고, 본 연구에서 제안한 모델을 실제 학교도서관 설계에 적용하여 그 효과를 확인하는 차기 연구를 제안한다.

본 연구는 감성디자인 기반의 학교도서관 공간구성을 만족도나 미적인 평가의 틀로 바라보던 기존 시각이 아닌 학생이 그 공간에서 겪는 정서적 회복과 학습 몰입, 관계 맺기의 과정을 ART와 SEL이라는 이론을 바탕으로 하여 분석했다는 측면에서 차별화된다. 나아가 본 연구에서 제안한 학교급의 발달 특성을 반영한 감성디자인 기반의 학교도서관 공간구성 설계 모델은 실제 도서관 공간구성 설계 시에 유용한 기초자료로 활용할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 서혜민 (2022). 사용자 참여 설계를 적용한 첨단미래교실의 유형 및 공간디자인 방향성 연구. 한국공간디자인학회 논문집, 17(1), 301-310. <https://doi.org/10.35216/kisd.2022.17.1.301>
- 손주희 (2023). 사용자 참여를 통한 중학교 도서관 리모델링 디자인 연구. 한국공간디자인학회 논문집, 18(6), 21-32. <https://doi.org/10.35216/kisd.2023.18.6.21>
- 원영주 (2024). 참여 설계에 의한 학교 공간 이용자의 사용효과성에 관한 연구: 경기지역 초등학교의 ‘다 함께 꿈터’ 사업공간을 대상으로. 석사학위논문, 국립공주대학교.
- 이민아, 박종혜 (2021). 사용자 참여 방법을 통한 초등학교 도서관 기본계획 사례연구. 가정과삶의질 연구, 39(1), 113-126. <https://doi.org/10.7466/JFBL.2021.39.1.113>
- 이세라, 차성중 (2024). 이용자 인식조사를 반영한 학교도서관의 공간구성 방향에 관한 연구. 한국비블리아학회지, 35(3), 5-33. <https://doi.org/10.14699/kbiblia.2024.35.3.005>
- Bolan, K. (2009). Teen Spaces: The Step-by-Step Library Makeover (2nd ed.). Chicago: American Library Association.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp0630a>
- Cipriano, C., Strambler, M. J., Naples, L. H., Ha, C., Kirk, M., Wood, M., Sehgal, K., Zieher, A. K., Eveleigh, A., McCarthy, M., Funaro, M., Ponnock, A., Chow, J. C., & Durlak, J. (2023). The state of evidence for social and emotional learning: a contemporary meta-analysis of universal school-based SEL interventions. Child Development, 94(5), 1181-1204. <https://doi.org/10.1111/cdev.13968>
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning(CASEL) (2020). CASEL’s SEL framework: what are the core competence areas and where are they promoted? Available: <https://casel.org/casel-sel-framework-11-2020/>
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students’ social and emotional learning: a meta-analysis of school-based universal interventions. Child Development, 82(1), 405-432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: social interdependence theory and cooperative learning. Educational Researcher, 38(5), 365-379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kaplan, R. & Kaplan, S. (1989). The Experience of Nature: A Psychological Perspective. Cambridge: Cambridge University Press.

- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. 박경욱, 이영수, 최동성 옮김(2006). *감성 디자인*. 서울: 학지사.
- Worpole, K. (2013). *Contemporary Library Architecture: A Planning and Design Guide*. London: Routledge.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- Lee, Min-Ah & Park, Jong-Hye (2021). A case study on the basic planning of elementary school libraries through the user participatory method. *Journal of Families and Better Life*, 39(1), 113-126. <https://doi.org/10.7466/JFBL.2021.39.1.113>
- Lee, Se-ra & Cha, Sung-Jong (2024). A study on the spatial composition of school libraries by reflecting user perception survey. *Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 35(3), 5-33. <https://doi.org/10.14699/kbiblia.2024.35.3.005>
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Translated by Park, Kyungwook, Lee, Youngsoo, & Choi, Dongsung (2006). *Emotional Design*. Seoul: Hakjisa.
- Seo, Hyemin (2022). Study of types of sophisticated future classrooms and directions of space design for the classrooms applying the user participatory design. *Journal of Korea Institute of Spatial Design*, 17(1), 301-310. <https://doi.org/10.35216/kisd.2022.17.1.301>
- Son, Joohui (2023). A study of middle school library remodeling design through user participation. *Journal of Korea Institute of Spatial Design*, 18(6), 21-32. <https://doi.org/10.35216/kisd.2023.18.6.21>
- Won, Young-Ju (2024). Study on the Users Effectiveness in the School Space through Participatory Design: Focus on the Care Space of Elementary Schools in Gyeonggi Area. Master's thesis, Kongju National University.