

# 공공도서관에 대한 청소년들의 이미지 분석

## Analysis of Youth's Images of Public Libraries

임 성 관 (Seong-Kwan Lim)\*

### 목 차

- |           |                           |
|-----------|---------------------------|
| 1. 서론     | 3. 공공도서관에 대한 청소년들의 이미지 분석 |
| 2. 이론적 배경 | 4. 결론 및 제언                |

### 초 록

본 연구는 청소년들의 이용 경험을 바탕으로 공공도서관에 대해 갖고 있는 이미지를 해석해 청소년 대상의 적정 서비스 방안을 제시하는데 목적이 있다. 연구에는 경기도 S시의 S중·고등학교에 재학 중인 학생 20명(중학생 10명, 고등학생 10명)이 참여했으며, 경험 탐구 과정은 Clandinin과 Connelly의 내러티브 탐구 절차를, 결과의 분석 및 해석은 Strauss와 Corbin이 제시한 근거이론의 개방형 코딩 절차를 적용하여 의미 단위를 세분화하고 개념화한 후, 이를 분류하여 범주와 주제를 도출하였다. 그 결과 청소년들은 공공도서관이 청소년에게 적합하지 않은 환경을 갖추고 있기 때문에, 참여와 상호작용 중심, 개인 맞춤형 창의적 사고 지원, 감각과 경험이 결합된 흥미로운 공간 이미지로 바뀌기를 바랐다. 종합적으로 공공도서관에 대한 청소년들의 이미지 분석 결과 240개의 개념, 53개의 범주, 34개의 주제가 도출되었다.

### ABSTRACT

The purpose of this study is to present an appropriate service plan for youth by interpreting images of public libraries based on their experience in using them. Twenty students(10 middle and high school students) from S middle and high schools in S city, Gyeonggi province participated in the study, and the experience exploration process was conducted by Clandin and Connelly's narrative inquiry procedure, and the analysis and interpretation of the results were classified and conceptualized by applying the open coding procedure of grounded theory proposed by Strauss and Corbin, and then classified them to derive categories and themes. As a result, adolescents hoped to change to an interesting spatial image that combines participation and interaction-oriented, personalized creative thinking support, and senses and experiences because public libraries have an environment that is not suitable for youth. Overall, 240 concepts, 53 categories, and 34 themes were derived as a result of analyzing the images of youth in public libraries.

키워드: 공공도서관, 도서관 이미지, 도서관 인식, 이미지 분석, 청소년 서비스

Public Library, Library Images, Library Perceptions, Image Analysis, Youth Services

\* 경기대학교 교육대학원 초빙교수(kglimpro@kyonggi.ac.kr / ISNI 0000 0004 6363 6794)

논문접수일자: 2026년 1월 16일 최초심사일자: 2026년 1월 28일 게재확정일자: 2026년 2월 9일  
한국문헌정보학회지, 60(1): 273-297, 2026. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2026.60.1.273>

© Copyright © 2026 Korean 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

### 1.1 연구의 필요성 및 목적

공공도서관은 전통적으로 지식과 정보의 제 공을 중심으로 한 공적 문화 공간으로 인식되어 왔으나, 최근에는 학습, 여가, 소통이 결합된 복합적인 사회 공간으로 그 역할이 확장되고 있다 (Buschman, 2003). 디지털 미디어 환경의 변화와 함께 도서관의 기능과 이용 방식이 다층화되면서, 공공도서관에 대한 사회적 이미지 또한 단일한 개념이 아니라 다양한 의미와 감정이 중첩된 형태로 형성되고 있다(Hillenbrand, 2005).

그런데 기존의 공공도서관에 대한 이미지 연구는 주로 이용 빈도, 만족도, 인식 조사와 같은 양적 지표를 중심으로 이루어져 왔다. 이러한 접근은 도서관에 대한 전반적인 평가를 파악하는 데에는 유용하지만, 이용자 개인이 경험을 통해 형성하는 감정, 관계, 제도 인식의 맥락을 충분히 밝혀내는 데에는 한계를 지닌다. 따라서 도서관 이미지가 단순히 긍정적이거나 부정적인 인식의 문제가 아니라, 개인의 경험이 시간 속에서 축적되어 구성되는 의미의 결과물이라는 점에서 보다 해석적 접근이 요구된다(Blumer, 1969).

청소년기는 아동기와 성인기 사이의 과도기적 시기로, 새로운 경험을 탐색하며 자아정체성을 형성해 나가는 특징을 가진다. 이러한 과정에서 청소년은 자기 생각, 취향, 개성을 표현하고 사회적 관계를 조율하는 전략으로 이미지를 활용한다(Chua & Chang, 2016). 즉, 청소년에게 이미지는 단순히 시각적 표현이 아니라, 자신과 타인, 공간과 사회적 규범 간 관계

를 해석하고 조정하는 장치로 기능한다. 따라서 청소년의 공공도서관 경험도 단순한 시설 이용을 넘어, 학습·탐구·창의적 활동과 같은 경험적 요소와 사회적 관계, 정서적 의미를 통합적으로 인식하고 해석하는 과정으로 이해할 수 있다.

청소년은 공공도서관 정책과 담론에서 미래의 시민이자 잠재적 이용자로 자주 언급되지만, 정작 그들이 현재 시점에서 공공도서관을 어떻게 바라보고 어떤 의미를 부여하는지는 충분히 조명되지 못해왔다(Agosto, 2013). 이러한 맥락에서 내러티브 접근은 청소년의 공공도서관 이미지를 이해하는데 중요한 이론적·방법론적 가능성을 제공한다(Riessman, 2008). 왜냐하면 내러티브는 개인이 자신의 경험을 이야기의 형태로 조직하며, 공간과의 관계, 감정의 변화, 사회적 규범과 제도를 해석하는 방식을 드러내는 핵심적인 인식 틀이기 때문이다(Clandinin & Connelly, 2000). 따라서 청소년이 공공도서관을 어떻게 이야기하는지는 그 공간을 단순한 물리적 장소가 아니라 사회적 관계와 감정, 규칙이 교차하는 장으로 인식하고 있음을 보여준다.

이와 같은 논의를 종합해 볼 때, 공공도서관은 더 이상 기능적 이용 여부만으로 이해될 수 있는 공간이 아니라, 이용자의 경험과 해석을 통해 의미가 구성되는 사회적 장소로 파악될 필요가 있다. 특히 청소년은 공공도서관을 경험하는 과정에서 관계, 감정, 규칙과 같은 다양한 요소를 통합적으로 인식하며, 이러한 인식은 이야기의 형태로 조직되어 표출될 수 있다. 그럼에도 기존 연구들은 공공도서관의 제도적 역할이나 서비스 평가에 초점을 두거나, 청소

년을 단일한 이용자 집단으로 범주화하는데 머무른 경우가 많아, 청소년이 공공도서관을 어떻게 의미화하고 서사화하는지에 대한 심층적 이해는 여전히 제한적이다.

따라서 본 연구를 보다 분명한 이론적 맥락 속에 위치시키기 위해서는, 공공도서관 이미지와 공간 인식에 관한 선행연구, 청소년의 공간 경험과 사회성에 대한 연구, 그리고 내러티브 내용을 근거이론의 개방형 코딩 절차를 통해 분류하여 범주와 주제를 도출한 질적 연구들을 체계적으로 검토할 필요가 있다. 또한 청소년의 공공도서관 경험을 내러티브 탐구와 근거이론적 개방형 코딩 절차를 활용하여 분석함으로써, 범주, 주제, 이미지의 연결 과정을 체계적으로 도출하고, 시간성·사회성·장소성이라는 삼차원적 내러티브 틀을 통해 청소년의 공공도서관 이미지를 다층적·관계적·미래 지향적 관점에서 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 통해 본 연구는 기존 논의의 흐름과 한계를 점검하고, 공공도서관에 대한 청소년들의 이미지를 탐구하기 위한 이론적·개념적 토대를 마련하고자 한다.

## 1.2 연구의 방법

### 1.2.1 연구 참여 대상

본 연구는 청소년이 경험을 통해 형성한 공공도서관의 이미지를 내러티브 탐구의 관점에서 심층적으로 이해하는데 목적이 있다. 내러티브 탐구는 단편적인 인식이나 태도보다는 반복적이고 축적된 경험을 통해 구성된 이야기를 탐색하는 연구 접근이므로, 연구 참여자는 공공도서관과 일정 수준 이상의 경험적 접점을 지니고

있어야 한다. 이러한 점에서 중·고등학교 도서관 학생들은 공공도서관을 단순히 일회적으로 이용한 청소년에 비해, 도서관 공간, 프로그램, 사서 및 또래와의 상호작용 등 다양한 경험을 축적해 온 집단으로 볼 수 있다. 이에 본 연구에서는 이러한 경험의 축적이 청소년의 공공도서관 이미지가 형성·변화하는 과정을 보다 풍부한 서사로 드러낼 수 있을 것으로 판단하여 도서관 학생을 연구 참여 대상으로 선정하였다. 다음의 <표 1>은 연구 참여 대상에 관한 사항을 정리한 것이다.

<표 1>에 정리한 연구 참여 대상은 경기도 S시 S중·고등학교에 재학 중인 학생들로, 학교도서관 사서교사의 협조를 받아 도서부로 활동 중인 중학생 및 고등학생 각각 10명씩 선정을 했다. 남녀 학생이 각각 절반씩 포함되도록 균형을 맞춘 것은, 성별과 학년에 따른 경험 차이를 최소화하고 다양한 관점을 확보하기 위한 의도적 선정이었다. 표본 수 20명은 질적 연구에서 흔히 허용되는 소규모 심층 탐구 범위에 해당하며, 연구 과정에서 반복적으로 나타나는 공통 주제와 개념의 포화(saturation)가 확인됨으로써, 추가 참여자 없이도 주요 내러티브 패턴을 충분히 도출할 수 있었다. 또한, 연구 참여자가 속한 S시 S중·고등학교는 지역 내 공공도서관 접근성이 양호하고, 도서관 활용 활동이 활발한 학교들이다. 청소년의 도서관 경험을 비교적 표준적·대표적으로 탐색할 수 있는 환경적 특성을 지니고 있다. 이러한 맥락을 통해, 본 연구 표본은 내러티브 기반 공공도서관 이미지 탐구의 목적에 부합하며, 질적 연구에서 요구되는 신뢰성과 타당성을 확보할 수 있다고 판단하였다.

〈표 1〉 연구 참여 대상

순번	학교급	이름	성별
1	중학생	장**	남
2		남**	
3		이**	
4		서**	
5		이**	
6		김**	여
7		김**	
8		송**	
9		전**	
10		니**	
11	고등학생	김**	남
12		김**	
13		이**	
14		이**	
15		박**	
16		정**	여
17		최**	
18		우**	
19		조**	
20		김**	

1.2.2 연구의 방법

본 연구에서 청소년들의 이미지를 탐색하기 위해 선택한 방법은 John Dewey의 경험 이론에서 영향을 받은 Clandinin과 Connelly의 내러티브 탐구(Narrative Inquiry)이다. Dewey(1938)는 경험을 개인과 환경 간의 끊임없는 상호작용 과정으로 규정하였다. 그는 모든 경험이 자동으로 교육적 가치를 지니는 것은 아니며, 어떤 경험은 오히려 성장과 학습을 저해할 수도 있다고 보았다. 듀이는 교육적 경험을 판단하는 기준으로 연속성의 원리와 상호작용의 원리를 제시하였다. 연속성의 원리는 과거의 경험이 현재와 미래의 경험에 영향을 미치며 학습의 방향을 형성한다는 것을 의미한다. 상호작용의 원리는 학습자가 지닌 내적 조건과 그를 둘러싼 사회적·물리적 환경이 결합될 때 경험이 형성된다는 관점이다. 따라서 듀이는 교육이 단순한 지식 전달이 아니라, 학습자가 의미 있는 경험을 통해 지속적으로 성장하도록 돕는 과정이어야 한다고 강조하였다.

Clandinin과 Connelly(2000)는 내러티브 탐구를 인간이 이야기를 통해 경험을 구성하고 이해한다는 관점에 기반한 질적 연구 방법으로 제시하였다. 이들은 경험을 시간성(과거·현재·미래), 사회성(개인적·사회적 관계), 장소성(특정 맥락과 환경)이 교차하는 삼차원적 탐구 공간(three-dimensional inquiry space) 속에서 탐구해야 한다고 보았다. 내러티브 탐구는 연구

참여자의 삶의 이야기를 연구의 중심 자료로 삼아, 경험의 의미가 어떻게 형성되고 변화하는지를 드러내는데 목적이 있다. 연구자는 관찰자에 머무르지 않고 참여자와 관계적(relational)으로 상호작용하며 이야기를 공동 구성한다. 또한 이 방법은 경험의 복잡성과 맥락성을 존중하며, 일반화보다는 이해와 해석에 초점을 둔다. 따라서 내러티브 탐구는 교육과 인간 경험을 깊이 있게 조명하는데 적합한 연구 접근법으로 평가된다. 다음의 <표 2>는 내러티브 탐구를 위한 세 차원의 구조를 정리한 것이다.

이어서 다음의 <표 3>은 내러티브 탐구의 절차를 정리한 것으로, Clandinin과 Connelly는 명확한 단계보다는 탐구적이고 순환적인 과정을 제안했다.

<표 3>에 정리한 내러티브 탐구 절차는 본

연구의 자료 수집 및 분석 전반에 실제적으로 적용되었다. 먼저, '현장으로 들어가기' 단계에서는 공공도서관을 이용한 경험이 있는 청소년들과의 본격적인 면담에 앞서 연구자-참여자간 신뢰 관계를 형성하였다. 이때 연구의 목적 및 수집된 자료의 처리 방법에 대한 설명을 통해 심리적 안전을 확보하였다. 이어서 '현장 텍스트 만들기' 단계에서는 탐구용 질문을 통한 대화 중심의 자료 수집을 진행하였다. 이 과정에서 면담 내용뿐만 아니라 당시의 분위기, 참여자의 정서적 반응, 연구자의 인상과 해석을 포함한 현장 노트를 함께 기록하여 현장 텍스트를 구성하였다.

이후 수집된 현장 텍스트는 시간성, 사회성, 장소성이라는 삼차원 탐구 공간의 관점에서 반복적으로 검토하여, 청소년들이 공공도서관을

<표 2> 내러티브 탐구의 3차원 구조

차원	설명	질문 예시
시간성 (Temporality)	경험은 과거, 현재, 미래의 시간 속에서 이해되어야 함	이 이야기는 언제부터 시작되었는가?
사회적/인간 관계성 (Sociality)	개인적, 정서적, 사회적 관계의 맥락을 고려해야 함	이 경험에서 어떤 관계가 중요했는가?
장소성 (Place)	경험이 발생한 물리적/상징적 공간이 중요함	이 이야기는 어디에서 일어났는가?

<표 3> 내러티브 탐구의 절차

절차	내용
관계 맺기 (Entering into the Relationship)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연구 참여자와 신뢰 기반의 관계 형성</li> <li>• 이야기 공유를 위한 심리적 안전 확보</li> </ul>
현장 텍스트 만들기 (Field Texts)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인터뷰, 대화, 관찰 등 다양한 자료 수집</li> <li>• 이 단계에서 경험의 조각들을 수집</li> </ul>
연구 텍스트 만들기 (Research Texts)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수집한 이야기를 해석하여 내러티브로 재구성</li> <li>• 연구자 관점과 참여자의 목소리를 통합하여 의미화</li> <li>• 공동 해석(co-construction) 강조</li> </ul>
이야기 다시 쓰기 (Retelling and Reliving)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여자의 경험을 새롭게 조명하고 재해석</li> <li>• 연구자는 이야기 속에서 자신의 입장과 변화도 성찰함(연구자 내러티브 포함)</li> </ul>

경험한 시점과 그 경험이 현재 인식에 미친 영향(시간성), 또래 및 성인과의 관계, 제도적 맥락 속에서 형성된 감정과 인식(사회성), 구체적인 도서관 공간과 이용 상황(장소성)을 중심으로 이야기를 재구성하여 ‘연구 텍스트 만들기’를 하였다. 이후 연구 텍스트 만들기 단계에서 Strauss와 Corbin(1998)의 근거이론 개방형 코딩 절차를 적용하여 자료를 문장·구절 단위로 분석하고, 의미 단위를 개념으로 명명한 후 유사한 개념을 범주로 묶었다. 이 과정에서 도출된 범주는 내러티브 삼차원 구조와 연결되어 각 경험이 청소년이 지각하는 공공도서관 이미지로 통합되는 과정을 명확히 하였다. 즉, 반복되는 경험과 인식, 그리고 맥락적 의미가 시간성·사회성·장소성 차원 속에서 어떻게 ‘이미지’로 형성되는지를 분석하였다. 이러한 분석 과정에서 연구자는 자신의 해석이 참여자의 경험을 왜곡하지 않는지 지속적으로 성찰하였으며, 일부 해석은 참여자와 공유·확인하는 관계적 협의 과정과 ‘이야기 다시 쓰기’를 거쳐 최종 연구 텍스트로 전환하였다.

다음의 <표 4>는 내러티브 탐구용 질문 설계 원칙을 정리한 것이다.

<표 4>에 제시한 질문 설계 원칙은 내러티브 탐구용 질문 도출에 다음과 같이 반영되었다.

먼저, 경험 중심성의 원칙에 따라 청소년의 공공도서관에 대한 인식이나 평가를 직접적으로 묻기보다는, 도서관을 이용하면서 실제로 경험한 사건과 상황을 이야기하도록 유도하는 질문을 구성하였다. 또한 개방성의 원칙을 반영하여 특정 방향의 응답을 유도할 수 있는 폐쇄형 질문을 지양하고, 참여자가 자신의 언어로 경험을 서술할 수 있도록 질문을 개방형으로 설계하였다. 아울러 시간성 반영의 원칙에 따라 도서관 이용 경험을 과거, 현재, 미래의 흐름 속에서 회고하고 재구성할 수 있도록 질문을 배열하였으며, 맥락·관계 민감성의 원칙을 반영하여 또래, 가족, 사서 등과의 관계 속에서 경험이 형성되는 양상을 탐색할 수 있는 질문을 포함하였다. 마지막으로 이야기 생성 지향성의 원칙에 근거하여, 단답형 응답에 그치지 않고 사건, 감정, 의미가 연결된 서사적 응답이 생성되도록 후속 질문과 탐색 질문을 함께 구성하였다.

이어서 다음의 <표 5>는 내러티브 탐구를 위해 만든 질문을 정리한 것이다.

<표 5>에 정리한 탐구용 질문은 시간성, 사회성, 장소성, 느낌과 의미, 이야기 구조 유도라는 각각의 유형에서 총 12개로 이루어져 있다. 이상과 같이 구성한 질문을 중심으로 2025년

<표 4> 내러티브 탐구용 질문 설계 원칙

원칙	내용
경험 중심이어야 함	“무엇을 느꼈는가?” 보다 “그때 어떤 일이 있었고, 그 상황에서 무엇을 경험했는가?”
시간의 흐름을 반영해야 함	과거-현재-미래의 연속성
사회적 맥락과 관계를 묻는 질문 포함	누구와의 관계 속에서, 어떤 감정과 상호작용이 있었는지
장소와 상황에 대한 맥락적 질문 필요	어디에서, 어떤 환경에서, 어떤 제약/기회 속에서 발생했는가?
개방형 질문 사용	단힌 질문보다 이야기 유도형 질문

〈표 5〉 내러티브 탐구용 질문

유형	질문
시간성(과거-현재-미래)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공공도서관에 처음 갔을 때를 떠올려 묘사를 해주세요.</li> <li>• 주로 어떤 이유로 공공도서관을 이용하고 있나요?</li> <li>• 10년 뒤의 공공도서관은 어떤 모습일까요?</li> </ul>
사회성(관계, 감정, 제도)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공공도서관 사서와의 관계는 어떤가요?(그들을 떠올리면 어떤 이미지인가요?)</li> <li>• 공공도서관에서 청소년이기 때문에 다르게 대우받는다고 느낀 적이 있나요?</li> <li>• 공공도서관 운영에 청소년들의 의견이 반영됐다고 느끼나요?</li> </ul>
장소성(공간적 맥락)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가봤던 공공도서관에 대한 이미지는 어떤가요?</li> <li>• 공공도서관에서 가장 좋아하는 공간은 어디인가요?</li> </ul>
느낌과 의미 묻기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공공도서관에 갈 때면 어떤 기분이 느껴지나요?</li> <li>• 공공도서관은 나에게 어떤 곳인가요?</li> </ul>
이야기 구조 유도 질문	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공공도서관 이미지가 어떻게 바뀌었으면 좋겠어요?</li> <li>• 공공도서관이 청소년들을 위해 제공해 주면 좋을 서비스가 있을까요?</li> </ul>

12월 9일 오후 2시에 중학교 도서관, 오후 3시 30분에 고등학교의 도서관에서 각각 대면 면담을 실시하였다. 면담은 미리 구성된 질문을 프린트해서 나누어 주어 생각을 정리할 수 있도록 한 다음, 연구자가 차례대로 묻고 답변을 녹음하는 방식으로 진행했다. 이후 응답 결과는 Strauss와 Corbin(1998)이 제시한 근거이론의 개방형 코딩 절차를 적용하여 분석하였다. 개방형 코딩은 질적 자료를 체계적으로 분석하기 위한 첫 단계로, 자료를 세밀하게 분해하며 의미 있는 개념을 도출하는 과정이다. 연구자는 인터뷰 전사본이나 현장 노트 등을 문장이나 구절 단위로 검토하면서, 반복적으로 드러난 사건·행동·상황에 이름을 붙인다. 이 과정에서 자료는 개념으로 명명되고, 유사한 개념들은 범주로 묶이게 된다. 이때 개별 응답은 여러 개의 범주 및 주제에도 포함될 수 있지만, 하나의 질문에 대한 응답은 하나의 주제에 한정하여 분석 결과를 제시하였다.

본 연구는 IRB(Institutional Review Board)의 심의를 사전에 받지 않았으며, 이는 연구 설

계 과정에서의 한계로 인정한다. 다만 연구 참여자의 권리와 안전을 보호하기 위해 연구 전 과정에서 윤리적 고려를 반영하였다. 연구 참여는 전적으로 자발적으로 이루어졌으며, 참여자는 어떠한 불이익 없이 연구 참여를 중도에 철회할 수 있음을 사전에 안내받았다. 면담 실시 전에는 연구의 목적과 절차, 수집 자료의 내용과 활용 범위, 개인정보 보호 및 익명화 방식, 연구 종료 후 자료의 보관 및 폐기 계획에 대해 구두로 설명하였고, 연구 참여자가 해당 내용을 충분히 이해하였는지 확인한 후 동의를 얻어 면담을 진행하였다. 또한 수집된 모든 자료는 개인을 식별할 수 없도록 처리되었으며, 연구 목적 외의 용도로는 사용되지 않았다. 본 연구는 청소년의 공공도서관에 대한 인식을 면담을 통해 탐색하는 내용으로, 연구 참여자에게 신체적·심리적 부담이나 위험을 최소화하도록 설계되었다. 이러한 점에서 본 연구는 연구 참여자 보호 측면에서 최소 위험 수준의 연구로 판단된다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 도서관 이미지

스마트폰의 보급과 사용이 일반화되면서, 전 세계인들은 문자(text)보다 이미지(image)를 더 많이 생산 및 소비하게 되었다. 즉, 일상 소통의 기본 단위가 문장에서 이미지나 짧은 영상으로 바뀐 것이다. 이와 같은 변화는 사람들이 텍스트보다 이미지를 더 진짜 같다고 인식하는 경향에서 비롯되며, 따라서 이미지는 언어보다 즉각적인 감정적 반응을 유발시키는 힘을 갖게 되었다. 또한 이미지는 개인을 넘어 기업이나 국가에 이르기까지 정체성을 대표하는 기호이자 표현 방식의 중심이 되면서, 사회·경제·문화·정치 전반을 관통하는 가장 강력한 정보 및 소통의 언어가 되었다. 그야말로 이미지가 곧 가치가 되는 시대인 것이다.

도서관의 이미지는 단순히 외관이나 시설을 넘어서, 사람들이 도서관과 사서를 어떻게 인식하고 접근하는지를 결정하는 중요한 요소이다. 따라서 긍정적인 이미지가 형성되면 도서관 방문과 이용 및 프로그램 참여가 늘어나고 (Applegate, 2017), 반대로 부정적이거나 왜곡된 이미지는 도서관 이용을 저해하거나 기관 신뢰도 저하로 이어질 수 있다(임성관, 2024). 또한 도서관 이미지는 이용자의 경험과 기대뿐만 아니라 홍보, 서비스 디자인, 공간 구성 등과 긴밀히 연결되어 지역사회 내에서 도서관의 교육적·문화적·사회적 역할을 강화하는데 중요한 영향을 미친다(Kim, 2016). 따라서 도서관 이미지는 기관의 사회적 가치와 이용자의 참여를 증진시키는 핵심 전략 자원이라고 할 수 있다.

### 2.2 청소년들의 도서관 이미지

청소년은 도서관의 중요한 이용자 집단으로, 그들의 도서관 이미지와 인식은 학습 행동, 정보 탐색, 사회적 참여 등 다양한 이용 행태에 직접적인 영향을 미친다. 이러한 이유로 청소년이 도서관을 어떻게 경험하고 평가하는지는 도서관 서비스 설계, 공간 구성, 프로그램 기획에 중요한 근거를 제공하며, 도서관 이미지 연구의 핵심적인 출발점이 된다.

Ismail(2019)은 말레이시아의 공공도서관 3 곳을 대상으로 10대들이 도서관 내부 공간 디자인에 대해 어떻게 느끼고 무엇을 선호하는지 조사하였다. 그 결과 10대들은 기존의 조용하고 엄숙한 분위기의 전통적 도서관보다는 조금 더 자유롭고 편안하며 친구들과 어울리거나 개성을 표현할 수 있는 공간을 원한다는 인식을 드러냈다.

Li et al.(2023)는 미국 농촌 지역의 작은 공공도서관을 대상으로 8학년 청소년 27명에게 이상적인 도서관 공간을 그림으로 그리게 한 뒤, 추가 인터뷰를 통해 그들이 바라는 도서관 공간의 요소를 분석했다. 그 결과 청소년들이 그린 이상적인 도서관 공간에는 책뿐 아니라 컴퓨터, 편안한 휴식 공간, 친구들과 어울릴 수 있는 공간, 다양한 활동 공간이 포함되어 있었다.

Ratnayake(2023)는 청소년을 어린이나 어른과 다른 특수한 요구를 가진 공공도서관 이용자 집단으로 구분하면서, 그들이 갖고 있는 이미지 요구에 대해 조사하였다. 그 결과 청소년들은 단순한 도서관 자료 접근을 넘어서 소셜 상호작용 공간, 그룹 활동, 친구와의 만남, 여가 활동 공간으로서의 도서관을 원한다는 점

을 밝혀냈다.

이상의 연구 결과들을 종합하면, 청소년들에게 도서관은 학습 장소뿐만 아니라 여가, 휴식, 소통, 자기 표현의 공간이어야 한다는 점을 시사한다.

### 2.3 선행연구

공공도서관에 대한 청소년의 이미지를 내러티브 분석을 통해 탐구하기에 앞서, 공공도서관 이미지 및 공간 인식에 관한 연구, 청소년의 공공도서관 경험을 다룬 연구, 그리고 내러티브를 분석 틀로 활용한 질적 연구를 중심으로 국내외 선행연구를 검토하였다.

먼저 공공도서관 이미지와 공간 인식에 관한 국내외 연구를 살펴보면, 공공도서관의 물리적 환경과 분위기가 이용자의 정서적 경험 및 도서관 이미지 형성에 중요한 영향을 미친다는 점이 공통적으로 보고되고 있다. Peterson(2023)은 독일 브레멘(Bremen) 지역의 세 공공도서관을 대상으로 도서관의 분위기(atmosphere)가 이용자의 감정적 인식에 미치는 영향을 분석하여, 도서관이 환영적이고 편안한 공간으로 인식될 경우 안정감과 소속감이 강화된다는 점을 밝혔다. 동시에 일부 이용자에게서는 불편함이나 소외감과 같은 부정적 정서도 관찰되어, 공공도서관 이미지는 단일한 경험이 아니라 공간과 사회적 상호작용 맥락 속에서 다층적으로 형성됨을 시사하였다.

국내 연구에서도 유사한 흐름이 나타난다. 정태권과 서현(2022)은 공공도서관은 기존 지식 획득 장소를 넘어 사람들을 모으고 연결하는 사회적 공간으로 변화하고 있다는 전제로, 공공도

서관의 공간을 열람 공간의 개방성과 장소 의미(place meaning)의 관점에서 분석하여, 이용자 중심 공간 설계와 공공성의 표현이 공간 구성에 어떤 영향을 미치는지를 탐색하였다. 그 결과 공공도서관 내부 공간이 단지 책 읽는 장소가 아니라 사회적 상호작용과 정보 교환의 장으로 기능할 수 있도록 디자인되어야 함을 제시하였다.

이상의 국내외 연구는 공공도서관 이미지가 서비스 기능뿐 아니라 공간 구성과 이용자의 정서적 경험에 의해 형성된다는 점에서 공통된 시사점을 제공한다.

다음으로 청소년의 공공도서관 경험에 관한 연구를 살펴보면, 청소년은 공공도서관을 비교적 자주 이용하는 집단이지만, 도서관에 대한 평가 기준에서는 성인 이용자와 다른 특성을 보이는 것으로 나타난다.

Zickuhr와 Rainie(2014)는 Pew Research Center의 보고서 “Younger Americans’ Relationships with Public Libraries”를 통해 미국 내 16-29세 청년층(청소년 포함)의 공공도서관 경험과 인식을 통계적으로 분석하였다. 그 결과 청소년은 공공도서관을 비교적 자주 방문하며, 절반 이상이 최근 1년 내 도서관을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다. 또한 도서관 웹사이트 사용과 디지털 자료 접근이 증가하고 있어, 전통적 자료 이용뿐 아니라 온라인 공간에서도 활발히 도서관을 경험하는 경향을 보였다. 그러나 청소년은 도서관의 물리적 공간 쾌적성에 대해 고연령층보다 낮게 평가하며, 도서관이 자신과 가족에게 미치는 개인적 영향이나 지역 사회적 중요성에 대한 인식도 상대적으로 낮은 편이었다. 서비스 측면에서는 책과

자료 제공, 사서 도움, 청소년 프로그램 등 전통적 도서관 기능의 중요도를 높게 평가하지 않는 경향이 있으며, 이는 청소년이 도서관 경험을 평가할 때 기능적 측면뿐만 아니라 공간적·정서적 요소에 더 민감함을 시사한다. 종합하면, 청소년 관점에서 공공도서관 경험은 공간적 쾌적성, 접근성, 디지털 이용 환경과 같은 경험적 요인이 중요한 영향을 미치며, 단순한 자료 제공이나 전통적 서비스만으로는 충분히 만족스러운 경험을 제공하기 어렵다는 점을 보여준다.

국내 연구에서도 유사한 경향이 확인된다. 황윤정 외(2024)는 청소년의 공공도서관에 대한 만족도를 향상시키기 위한 기초 연구로서 청소년의 공공도서관에 대한 만족도와 환경계획 요인 간의 상관관계를 분석하였다. 그 결과 공공도서관 만족도에서는 물리적 환경에 대한 만족도에 비해 프로그램 만족도가 평균 이하로 나타났다. 상관관계 분석 결과 서비스 개선을 위한 청소년 지원과 이를 접목한 물리적 환경 간에 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 결론적으로 청소년 공간을 조성할 때 청소년들의 다양한 비물리적인 물질과 활동을 지원하는 실내 공간을 계획할 필요가 있다고 제안하였다.

이상의 국내외 연구는 청소년이 공공도서관을 기능적 시설이라기보다 경험적·정서적 공간으로 인식하고 있음을 공통적으로 보여주지만, 청소년이 도서관을 어떻게 ‘이야기하고 의미화하는지’에 대한 심층적 분석은 상대적으로 부족하다.

마지막으로 내러티브를 분석 틀로 활용해 도서관 이미지를 질적으로 분석한 연구들을 살펴보면, 이들 연구는 이용자의 경험을 서사적으로

재구성함으로써 도서관 이미지의 다층적 의미를 드러내는데 기여해 왔다.

이호신(2019)은 Clandinin과 Connelly의 내러티브 탐구 방법을 활용하여 서울의 공공도서관을 정기적으로 이용하는 은퇴 노인 3명의 도서관 이용 경험 이야기를 수집 및 분석했다. 이어서 이를 소설, 에세이, 편지 형식의 연구 텍스트로 재구성하여 참여자 경험의 의미를 서사적으로 드러냈는데, 그 결과 은퇴 노인들에게 도서관 이용은 생활 거점 공간, 즐거움·활력, 새로운 꿈/위안의 원천 등 단순 서비스 이용 이상의 정서적·사회적 의미가 포함되어 있다는 점을 확인했다. 임성관(2025)은 초등학생들의 내러티브를 바탕으로 공공도서관 이용 경험을 탐구하고, 공공도서관에 대해 갖고 있는 이미지 등 이면의 의미를 해석해 아동 대상의 적정 서비스 방안을 제시하였다. 연구에는 경기도 A시의 A초등학교에 재학 중인 5학년 및 6학년 학생 20명(학년별 각 10명)이 참여했는데, 초등학생들은 공공도서관에 대해 감정적, 기능적, 건축적 측면에서의 인상을 갖고 있었으며, 정서 경험과 생활 기능, 사회관계 중심으로 인식하고 있었다. 그러나 이상의 연구들은 주로 노인이나 아동을 대상으로 하고 있어, 청소년이라는 발달 단계의 특수성을 반영한 내러티브 분석 연구는 제한적이다.

종합하면, 국내외 선행연구는 공공도서관 이미지가 공간적 환경과 이용자의 정서적 경험에 의해 형성되며, 청소년 이용자는 성인과 구별되는 경험 인식 특성을 지닌다는 점을 공통적으로 제시하고 있다. 그러나 청소년을 연구 주체로 하여 공공도서관에 대한 이미지를 내러티브 유형의 관점에서 분석한 연구는 충분히 이

루어지지 않았다. 이에 본 연구는 청소년의 공공도서관 경험을 내러티브로 분석하여, 공공도서관 이미지에 대한 청소년 인식의 유형과 의미를 심층적으로 탐구하고자 한다는 점에서 기존 연구와 차별성을 지닌다.

### 3. 공공도서관에 대한 청소년들의 이미지 분석

공공도서관에 대한 청소년들의 이미지는 시간성 유형, 사회성 유형, 장소성 유형, 느낌과 의미 유형, 이야기 구조 유도 유형별로 구분하여, 수집된 면담 자료 및 현장 텍스트를 내러티브 탐구의 삼차원 탐구 공간(시간성, 사회성, 장소성)에 따라 범주화하였다. 구체적으로, 청소년이 공공도서관에서 경험한 사건과 활동을 시간적 흐름에 따라 정리하고, 그 경험과 관련

된 관계 및 감정을 사회적 차원에서, 도서관 공간과 이용 맥락을 장소적 차원에서 분류하였다. 자료 범주는 연구자가 반복적으로 검토하면서 수정·보완하였으며, 일부 범주는 참여자와 공유하여 해석이 적절한지 확인하였다. 이러한 과정을 통해 범주화는 단순한 자료 정리가 아니라, 내러티브 탐구 목적에 부합하는 의미 있는 이야기 구조를 도출하기 위한 절차적 근거를 갖추도록 설계하였다.

#### 3.1 시간성 유형 분석

다음의 <표 6>은 시간성 유형에 관한 3개의 질문에 대한 답변 내용을 간략히 요약하여 개념화하면서, 통합적 분석을 실시해 범주와 주제를 도출한 결과를 정리한 것이다.

<표 6>에 정리한 시간성 유형 답변 분석 결과, 청소년들은 공공도서관 경험을 과거, 현재,

<표 6> 시간성 유형 답변 내용 분석 결과

개념	범주	주제
<b>질문 1) 공공도서관에 처음 갔을 때를 떠올려 묘사를 해주세요.</b>		
책이 굉장히 많아서 신기했어요.	공간 및 물리적 환경 인식	도서관 환경에 대한 긍정적 경험
책장이 높은 곳까지 있어서 책을 어떻게 꺼내는지 궁금했어요.		
코너마다 분위기가 달라서 재미있었어요.		
사람이 많은데 책장이 가지런히 정리되어 있어서 신기했어요.		
생각보다 크고 넓어서 놀랐어요.		
북 트럭에 가득 쌓여 있던 책들을 제 자리에 정리하는 것이 신기했어요.	서비스 및 시설 경험	
처음 갔을 때는 어디에 무엇이 있는지 궁금해서 여기저기 둘러봤어요.		
책을 공짜로 빌려주는 게 좋았어요.		
책만 읽는 것이 아니라 여러 가지를 할 수 있는 곳여서 신기했어요.		
책 빌리는 거, 컴퓨터 사용도 공짜로 할 수 있는 점이 마음에 들었어요.		
컴퓨터로 책을 검색하는 게 재미있어 보였어요.		
와이 시리즈랑 다른 만화책들이 거의 다 있어서 놀랐어요.		
책을 한 번에 많이 빌릴 수 있어서 좋았어요.		
책을 정리 해주는 사람들이 있어서 편했어요.		

개념	범주	주제
공부하는 사람들 보고 멋있다고 생각했어요. 이야기하면 조용히 하라고 해서 답답했어요. 엄마가 억지로 데리고 가서 별로 안 좋아했을 거예요. 처음 갔을 때는 엄마만 따라다녔을 거예요. 너무 어렸을 때라 기억이 안 나요. 처음에는 책 찾는 게 너무 복잡하고 어렵게 느껴졌어요.	정서적/사회적 경험     인지적 경험	도서관에 대한 심리·사회적 경험
<b>질문 2) 주로 어떤 이유로 공공도서관을 이용하고 있나요?</b>		
시험공부할 때 조용한 곳이 필요해서요. 혼자 집중하기 좋은 환경이라서요. 집에 공부할 공간이 부족해서요. 스마트폰 안 보고 집중해서 공부하려고요. 친구들이랑 같이 공부하러 가요.	학습/집중을 위한 공간 이용	학습 및 지식 획득 공간
책 빌려서 읽는 것을 좋아해서 자주 가요. 만화책이나 소설책 같은 재미있는 책 보려고요. 학교도서관에는 없는 책이 필요할 때 가요. 좋아하는 잡지가 있어서 그거 보러 가요. 신간이 들어왔을 때 주로 가요. 도서관 앱이나 전자책 이용하려고요.	독서 및 자료 이용	
독서회 활동을 하고 있어서 가요. 봉사활동 시간이 필요할 때 가요. 방학 독서 프로그램에 참여하기 위해서 가요. 글쓰기, 토론, 코딩 등 무료 프로그램 들으러 가요.	프로그램 및 활동 참여	참여와 경험의 공간
부모님이 권유해서요. 요즘 도서관 중에는 인스타 성지들이 있거든요. 그런 곳들은 일부러 기회를 만들어서 가봐요. 책 관련 블로그를 운영 중이라, 그곳에 소개할 책 찾으러 가요. 집 앞에 공공도서관이 있어서 그냥 자주 가요. 도서관 자체를 좋아해서 시간 나면 자주 가는 편이에요.	자발적/비자발적 이유	이용 선택의 배경
<b>질문 3) 10년 뒤의 공공도서관은 어떤 모습일까요?</b>		
책도 여전히 있겠지만 태블릿이나 전자책으로 보는 사람이 훨씬 더 많아질 것 같아요. 종이책, 전자책, 영상 자료가 하나로 연결돼서 이어서 볼 수 있을 것 같아요. 언어가 달라도 실시간 번역으로 외국 자료를 쉽게 이용할 수 있을 것 같아요. 집에서도 메타버스 도서관에 접속해서 같은 공간에 있는 것처럼 이용할 수 있을 것 같아요.	정보 및 자료의 디지털 혁신	첨단 기술 기반 도서관 서비스의 진화와 과제
앱으로 거의 모든 걸 예약하고 이용할 수 있을 것 같아요. 온라인으로 참여할 수 있는 프로그램이 많아질 것 같아요. 도서관 사서가 사라지고 그 자리를 인공지능이 대체할 것 같아요. 기술에 오류가 생기면 아무 것도 못하게 되는 상황이 올까봐 걱정이 됩니다.	기술 기반 서비스 및 우려	

개념	범주	주제
시험 기간에 집중할 수 있는 학습 공간은 여전히 중요할 것 같아요. 조용한 공간이랑 떠들어도 되는 공간이 완전히 나뉘어 있을 것 같아요. 공부, 독서, 게임, 체험을 한 공간에서 다 할 수 있을 것 같아요. 도서관에 들어가는 순간 인공지능이 그날 이용 목적이나 기분에 따라 적당한 공간을 추천해 줄 것 같아요. 책을 읽는 게 아니라, 책 속 장면을 체험하는 공간이 생길 것 같아요. 가만히 앉아 있는 공간보다 움직이면서 배우는 공간이 많아질 것 같아요. 매번 갈 때마다 같은 모습이 아니라 계속 바뀌는 공간일 것 같아요. 정해진 규칙보다 이용자 상황에 맞춰 유연하게 운영될 것 같아요. 혼자만의 공간과 함께, 다른 사람의 생각을 엿볼 수 있는 공간도 있을 것 같아요.	공간의 다양화 및 맞춤화	맞춤형 공간과 이용자 참여를 통한 성장 중심 도서관
이용자들이 직접 콘텐츠나 전시를 만드는 도서관이 될 것 같아요. 단순히 정보가 많은 곳이 아니라, 생각을 정리하게 도와주는 공간이 될 것 같아요. 도서관 이용 기록이 쌓여서 나만의 성장 기록처럼 남을 것 같아요.	이용자 참여와 성장 지원	

미래의 흐름 속에서 의미 있게 인식하고 있었다. 과거와 현재의 경험은 공간, 기능, 참여, 개인적 동기가 결합되어 단순한 시설 인식을 넘어 학습과 참여 중심의 의미 있는 공간으로 자리매김하였다. 미래 지향적 경험에서는 디지털 자료 활용, 맞춤형 공간, 참여 중심 활동이 청소년의 성장 경험과 결합되어, 복합적·미래 지향적 이미지 형성에 기여하였다. 시간성 분석을 통해 도출된 총 60개의 개념과 12개의 범주, 7개의 주제는, 청소년이 경험을 통해 도서관 이미지를 구성하는 과정에서 시간적 연속성과 개인적 의미가 어떻게 연결되는지를 보여준다.

### 3.2 사회성 유형 분석

다음의 <표 7>은 사회성 유형에 관한 3개의 질문에 대한 답변 내용을 간략히 요약하여 개념화하면서, 통합적 분석을 실시해 범주와 주제를 도출한 결과를 정리한 것이다.

<표 7>에 정리한 사회성 유형 답변 분석 결과,

청소년들은 사서와의 관계, 연령별 대우, 운영 참여라는 세 층위에서 공공도서관의 사회적 경험을 형성하였다. 사서와의 관계는 전문성과 역할, 상호작용 특성, 태도와 분위기의 통합적 경험으로, 연령별 대우는 접근성과 청소년 정체성 인식, 공공성 기대가 결합된 제한적 배려 경험으로 나타났다. 운영 참여에서는 참여 구조의 형식화와 낮은 변화 체감이 결합되어, 청소년이 제한적 참여자로 경험하는 모습이 드러났다. 사회성 분석 결과 도출된 60개의 개념, 16개의 범주, 9개의 주제는, 도서관 이미지가 단순한 시설 인식이 아니라 사회적 관계와 참여 경험이 통합된 다층적·관계적 구조임을 보여준다.

### 3.3 장소성 유형 분석

다음의 <표 8>은 장소성 유형에 관한 2개의 질문에 대한 답변 내용을 간략히 요약하여 개념화하면서, 통합적 분석을 실시해 범주와 주제를 도출한 결과를 정리한 것이다.

〈표 7〉 사회성 유형 답변 내용 분석 결과

개념	범주	주제
<b>질문 1) 공공도서관 사서와의 관계는 어떤가요?(그들을 떠올리면 어떤 이미지인가요?)</b>		
사서분들이 없으면 도서관이 좀 어수선했을 것 같아요. 도서관에서 지식의 가이드 같은 느낌이에요. 사서분들은 도서관의 지식 관리 전문가 같은 느낌이에요. 보이지 않는 곳에서 많은 일을 하는 사람들이겠죠.	사서의 전문성과 역할 인식	사서의 역할과 전문성
조용히 지켜보는 모습이 있어서 관찰자 같다는 생각도 들어요. 도서관의 분위기 때문인지 간접적 긴장 관계가 형성된 느낌이에요. 친근하지만 약간 거리감도 느껴질 때가 있어요.	관찰자/간접적 존재  친근감과 친밀도	
저도 내성적인 성격인데 사서라는 직업 자체가 그런 성격인 분들이 많은 것 같아요. 그래서 친근감이 느껴져요. 학교도서관 사서 선생님하고는 매우 친해요. 아마 매일 봐서 그렇겠죠? 질문하기 전에 방해되는 건 아닐까 걱정될 때가 있어요. 사실 특별한 대화를 할 필요가 없어서 그냥 적당한 거리감이 있는 관계인 것 같아요. 가끔 눈을 마주치면 인사하는 정도예요. 대부분 특별한 말을 하지는 않아요. 사서 분들과의 상호작용은 대부분 공식적이고 단순해요. 공공도서관을 자주 가는 편은 아니라서 사서 분들과 친해질 기회가 없는 것 같아요.	상호작용 제한, 단순/공식적	사서와의 상호작용 특성
어떤 사서분은 친근하고, 어떤 분은 엄격해서 경험이 다 달라요.	사서별 차이/ 다양한 경험	
조금 딱딱하고 엄격한 이미지가 있어요. 때로는 사람보다 시스템과 규칙을 먼저 생각하는 존재처럼 느껴져 약간 답답할 때도 있어요. 옆에 있으면 자유롭게 행동하기가 어려운 것 같아요. 인공지능이 대체할 수도 있다는 생각이 들면서, 인간적 접점의 중요성을 느끼게 해요.	엄격·권위/ 규칙 중심 태도  기술·인공지능과의 비교 인식	태도와 분위기 인식
<b>질문 2) 공공도서관에서 청소년이기 때문에 다르게 대우받는다고 느낀 적이 있나요?</b>		
프로그램이나 행사에 청소년은 일부만 참여가 가능할 때가 있어요. 청소년을 위한 프로그램이 많지 않아서 아쉬울 때가 있어요. 청소년이 이용할 수 없는 공간이 많다고 느꼈다. 청소년에게 필요한 자료는 상대적으로 적다고 느꼈다. 청소년이 참여할 수 있는 프로그램 정보가 잘 전달되지 않았다. 청소년 대상 서비스가 일회성 행사로 끝나는 경우가 많았다. 학습 외 활동을 하기에 어울리는 공간은 많지 않았다. 일부 시설은 저희가 사용하는 것이 불편할 때가 있어요. 청소년을 위한 공간이 있지만 활용도가 낮아 보였다. 도서관에서 청소년의 취향이나 관심을 잘 모른다는 느낌을 받았다.	참여와 접근의 제한 경험  청소년에게 적합하지 않은 환경과 운영	구조적 접근성의 불균형

개념	범주	주제
<p>청소년이 많으면 시끄럽다고 혼낼 때가 있어요.</p> <p>청소년이라는 이유로 문제를 일으킬 거라고 먼저 의심받는 느낌이었다.</p> <p>도서관에서 청소년이라고 특별히 달리 대우받는 건 거의 느낀 적 없어요.</p> <p>제가 필요한 것만 이용해서인지 그런 느낌을 받은 적은 없습니다.</p> <p>학교도서관은 저희만 이용을 하고 사서 선생님도 저희에게만 집중을 하기 때문에 대우를 받는다고 느끼지만, 공공도서관에서는 그럴 수 없다고 생각해요.</p> <p>공공도서관은 모두를 위한 곳이기 때문에 청소년들만 다르게 대우하는 것은 바람직하지 않은 것 같아요.</p> <p>우리가 무료로 많은 것을 이용할 수 있다는 것만으로도 특별한 대우라고 생각해요.</p>	<p>청소년에 대한 부정적 인식 경험</p>	<p>청소년 정체성에 따른 인식 차이</p>
<p>청소년이 도서관에 자주 오도록 격려하는 분위기가 느껴졌다.</p> <p>어린이자료실이 있는 것처럼 청소년자료실이나 전용 공간이 있어서 특별한 대우를 받으면 좋겠어요.</p> <p>특성화 주제로 청소년을 선택하는 곳들이 많아진다면, 더 자주 이용할 것 같아요.</p>	<p>특별함을 느끼지 못하거나 상황을 수용</p>	<p>공공성에 대한 수용과 기대의 공존</p>
<p><b>질문 3) 공공도서관 운영에 청소년들의 의견이 반영됐다고 느끼나요?</b></p>		
<p>솔직히 잘 모르겠어요. 청소년 의견을 물어본 적도 없는 것 같아요.</p> <p>설문조사는 했던 것 같은데, 바뀐 건 잘 모르겠어요.</p> <p>의견을 낼 창구가 있다는 건 알겠는데 참여한 적은 없어요.</p> <p>의견을 낼 기회 자체가 많지 않아요.</p> <p>직접 의견을 내서 바뀐 사례를 들어본 적이 없어요.</p> <p>운영에 참여할 수 있는 방법을 따로 알려주지 않아서 모르는 경우가 많아요.</p>	<p>청소년 맞춤 배려에 대한 기대</p>	
<p>조금은 반영된 것 같아요. 청소년 공간이 있긴 하나구요.</p> <p>부분적으로는 반영된 것 같아요. 만화책이나 좌석은 늘었어요.</p> <p>예전보다 나아지긴 했는데, 아직 충분하진 않아요.</p> <p>청소년 행사나 프로그램에는 의견이 좀 반영되는 것 같아요.</p>	<p>의견 수렴 및 참여 구조의 한계</p>	<p>참여 구조의 형식화</p>
<p>아예 반영 안 된다고 보긴 어렵지만, 체감은 거의 없어요.</p> <p>솔직히 도서관 운영에 우리가 참여하고 있다는 느낌은 안 들어요.</p> <p>반영됐다고 말하기엔 변화가 너무 적어요.</p> <p>트렌드에 맞는 책이나 콘텐츠 반영은 느리다고 생각해요.</p> <p>우리를 대상으로 한 정책보다는 이미 정해진 걸 따르게 하는 느낌이에요.</p> <p>청소년 의견이 반영됐다면 분위기가 지금보다는 더 자유로웠을 것 같아요.</p>	<p>부분적·형식적 반영에 대한 인식</p>	
<p>잘 느껴지지 않아요. 청소년 프로그램도 별로 없구요.</p> <p>어른들이 생각하는 청소년 취향만 반영된 느낌이에요.</p> <p>잘 모르겠어요. 관심을 가져본 적도 없어서요.</p> <p>도서관이 우리 말을 듣기보다는 문제 생기는 걸 피하려는 것 같아요.</p>	<p>변화 체감 부족과 운영 방식에 대한 비판</p>	<p>운영 변화의 낮은 체감도</p>
	<p>청소년 주체성 결여 및 관계적 거리감</p>	<p>청소년 비주체화 경험</p>

〈표 8〉 장소성 유형 답변 내용 분석 결과

개념	범주	주제
<b>질문 1) 가봤던 공공도서관에 대한 이미지는 어떤가요?</b>		
조용해서 공부나 집중할 때는 확실히 좋은 공간이에요. 집보다 공부 분위기가 잘 잡혀 있어서 자주 이용해요. 시설이 깔끔하고 안전하다는 느낌이 들어요. 혼자 책 읽거나 생각 정리할 때 편안한 곳이에요. 시끄럽지 않아서 마음이 차분해지는 공간이에요. 분위기가 너무 조용해서 오히려 긴장돼요. 혼자 머물러도 부담 없는 공간이에요. 조용하고 질서 있는 건 좋는데 공간이 조금 제한적이에요. 밝고 환한 이미지가 떠올라요. 어디를 갔느냐에 따라 다른 이미지를 갖고 있을 것 같은데, 전반적으로는 차별하면서도 지적인 느낌이지요. 정리정돈이 잘 된 현대적인 느낌이에요. 무료로 이용할 수 있어서 부담 없이 갈 수 있어요. 시간을 가장 알차게 보낼 수 있는 곳이지요.	환경 및 분위기 특성	직접적 경험과 인식
갈 때마다 느낌이 다른데, 어떤 때는 편하고 좋다가 또 어떤 때는 불편하기도 해요. 운영 방식이 너무 보수적인 느낌이에요. 공간이 오래되어 현대적이지 않은 느낌이에요. 점점 첨단 과학기술을 체험할 수 있는 장으로 바뀌는 것 같아요. 어릴 때는 신기하고 재미있는 곳이었는데, 지금은 학습이나 진로와 연결을 지어서 그런지 머리가 아픈 곳이기도 해요. 많은 사람들에게 도움을 주는 곳이라는 이미지가 있어요. 나중에 근무를 하고 싶은 곳이에요, 따라서 저한테는 가장 좋은 이미지의 미래 직장이지요.	접근성 및 이용 편의성  운영 및 변화 인식	공간 및 서비스 관리와 진화에 대한 이해
<b>질문 2) 공공도서관에서 가장 좋아하는 공간은 어디인가요?</b> 조용한 개인 열람석 햇볕이 잘 드는 창가 쪽 자리 전기 콘센트가 있는 자리 숨겨진 구석 자리나 아늑한 틈새 공간 계단 옆이나 높은 곳에서 내려다보는 자리 다락방 같은 느낌의 2층 서가 공간 여러 사람이 있지만 혼자만의 공간인 열람실 휴게실 친구들과 함께 이야기할 수 있는 세미나실 메이커 스페이스 공간	개인 및 집중 공간	개인 집중과 휴식의 공간
만화책 코너 최신 도서가 진열된 신간 코너 음악이나 영상 감상실 청소년 전용 공간 주제별 도서를 안내하는 북 큐레이션 코너 책 벽을 배경으로 사진 찍기 좋은 자리 넓고 환하며 층고가 높은 로비 종합 자료실 옥상 정원 도서관 앞 공원	소셜 및 협력 공간  특화 및 테마 공간  자연 및 야외 공간	협력과 소통을 위한 활동 공간  문화 체험과 자연 친화 공간

〈표 8〉에 정리한 장소성 유형 답변 분석 결과, 청소년들은 도서관의 환경·공간·운영·가치를 통합적으로 인식하였다. 직접적 환경 경험과 공간 기능, 운영 이해, 사회적·미래적 가치 평가는 개인적 체험과 제도적 이해를 동시에 반영하며, 선호하는 공간 유형은 개인 집중·협력·특화·자연 공간으로 구분되었다. 이를 주제로 통합하면, 청소년들은 도서관을 다양한 활동과 경험을 수용하는 다층적 공간으로 경험하고 있었다. 장소성 분석을 통해 도출된 40개의 개념, 8개의 범주, 6개의 주제는 물리적 환경과 문화적·사회적 가치가 결합된 공공도서관 이미지를 보여준다.

### 3.4 느낌과 의미 유형 분석

다음의 〈표 9〉는 느낌과 의미 유형에 관한 2개의 질문에 대한 답변 내용을 간략히 요약하여 개념화하면서, 통합적 분석을 실시해 범주와 주제를 도출한 결과를 정리한 것이다.

〈표 9〉에 정리한 느낌과 의미 유형 답변 분석 결과, 청소년들이 도서관에서 느끼는 경험은 학습, 탐구, 개인적 안락, 사회적 상호작용, 정서적 의미, 일상적 활용으로 구성되었다. 학

습과 탐구 경험은 도서관을 자기 계발과 지적 호기심의 장으로 인식하게 하며, 개인적 안락과 사회적 상호작용, 정서적 의미는 편안함과 공동체적 가치를 느끼게 하였다. 또한 일상적 활용 경험은 실용적 학습과 생활 속 활용으로 연결되어 있었다. 느낌과 의미 유형에서 도출된 40개의 개념, 8개의 범주, 6개의 주제는, 공공도서관 이미지 연구에서 정서적·의미적 차원을 함께 고려할 필요성을 보여준다.

### 3.5 이야기 구조 유도 유형

다음의 〈표 10〉은 이야기 구조 유도 유형에 관한 2개의 질문에 대한 답변 내용을 간략히 요약하여 개념화하면서, 통합적 분석을 실시해 범주와 주제를 도출한 결과를 정리한 것이다.

〈표 10〉에 정리한 이야기 구조 유도 유형 답변 분석 결과, 청소년들이 바라는 공공도서관의 미래 이미지는 참여, 사고 확장, 맞춤형 경험, 감각적 체험이라는 핵심 요소로 요약된다. 범주를 주제로 통합하면, 방문자 주도성과 참여는 참여·상호작용 중심 공간으로, 사고 확장과 맞춤형 경험은 학습·교육적 이미지로, 체험·감각적 경험은 몰입과 즐거움을 주는 매력적 공간으

〈표 9〉 느낌과 의미 유형 답변 내용 분석 결과

개념	범주	주제
<b>질문 1) 공공도서관에 갈 때면 어떤 기분이 느껴지나요?</b>		
주로 공부하러 가는 곳이라서 무겁기도 해요.	학습과 부담감	학습의 도전과 성장
공부 안 하면 좀 불안한 느낌도 들어요.		
집중이 잘 돼서 뿌듯할 때가 많아요.		
뭔가 집중하면서 스스로 성장하는 느낌이에요.		
공부를 하고 있으면 결국 자신과의 싸움이라는 생각이 들어서 외롭기도 해요.		
공부하는 친구들을 보면 자극이 돼요.		

개념	범주	주제
<p>새로운 책을 만날 생각에 기대돼요.                      다양한 책을 볼 수 있어서 신나요.                      어딘가를 간다는 건 항상 설레는 일이죠.                      새로운 것을 알고 그것을 활용하는 것을 좋아하기 때문에, 도서관은 늘 흥미로운 곳이에요.                      도서관에서 보내는 시간 자체가 의미 있는 느낌이에요.                      혼자 있기 좋아서 편안해요.                      혼자 조용히 책 읽기 좋은 장소라서 좋아요.                      도서관에 가면 마음이 정리되는 것 같아요.                      도서관에 들어서면 뭔가 조용한 긴장감이 느껴져요.                      체계적인 공간에서 시간을 보내니 뭔가 계획적인 기분이예요.                      친구들이랑 같이 가면 더 재밌어요.                      다양한 사람들을 보면 신기하고 재미있어요.                      사람이 많을 때는 신경 쓰이지만, 전체적으로는 편리하게 느껴요.                      책, 공간, 사람, 활동이 하나로 합쳐지는 기분이 들어요.</p>	<p>호기심과 기대</p>	<p>탐구와 기대의 공간</p>
<p><b>질문 2) 공공도서관은 나에게 어떤 곳인가요?</b>                      내가 집중해서 무언가를 해낼 수 있는 장소예요.                      새로운 정보와 지식을 찾는 나만의 연구실 같은 곳이에요.                      공부뿐 아니라 여러 가지 활동을 지원하는 공간이에요.                      다양한 자료와 기기를 이용할 수 있는 곳이에요.                      내가 원하는 조건을 다 갖추진 않았어도, 자료와 공간이 좋아 만족스러운 곳이에요.                      저는 지적인 분위기를 좋아하는데, 공공도서관이야말로 가장 적합한 장소죠.                      혼자서도 편하게 머무를 수 있고, 필요할 때는 도움을 받을 수 있는 곳이에요.                      말없이 조용히 모든 것을 들어주는 친구와 같은 존재죠.                      공부와 휴식, 사람들과의 교류가 가능한 공간이에요.                      결국 나를 성장시키는 곳이에요.                      가끔은 새로운 관심사를 발견하게 해주는 곳이에요.                      다양한 책과 자료를 통해 내가 성장할 수 있는 발판 같은 곳이에요.                      친구와 만나서 이야기하기도 하고, 혼자 조용히 있을 수도 있는 복합 공간이에요.                      가족들, 친구들과의 추억이 많은 장소예요.                      첫 번째 남자 친구를 만난 곳이에요.                      어릴 때 할머니께서 키워주셨는데, 항상 같이 갔던 곳이 공공도서관이에요. 그래서 할머니와의 추억이 많은 곳이에요.                      죽기 전까지 갈 거니까 아마 살면서 가장 많이 가는 곳이 되지 않을까요?                      놀러 가는 곳은 아니지만, 그런 마음을 가져야 갈 수 있는 곳입니다.                      언제 가든 부모님께 허락을 가장 쉽게 받을 수 있는 곳인 것 같아요.                      어릴 때는 가기 싫어도 가야 하는 곳이었었는데, 이제는 가야 할 필요성을 느끼는 곳이 됐네요.</p>	<p>개인의 안락함</p>	<p>개인과 사회가 만나는 장소</p>
<p>학습·활용 중심 공간</p>	<p>사회적 상호작용 경험</p>	<p>학습·활용 중심의 실용적 공간</p>
<p>편안함·지원 경험</p>	<p>정서적·사회적 의미 공간</p>	<p>정서적·사회적 의미 공간</p>
<p>사회적·정서적 가치 경험</p>	<p>생활 속 필수 장소</p>	<p>일상적 공간</p>

〈표 10〉 이야기 구조 유형 답변 내용 분석 결과

개념	범주	주제
<b>질문 1) 공공도서관 이미지가 어떻게 바뀌었으면 좋겠어요?</b>		
<p>자유롭게 의견을 내고 도서관 운영에 참여할 수 있는 이미지였으면 해요.</p> <p>청소년들이 주도적으로 공간을 활용할 수 있는 곳이었으면 해요.</p> <p>다양한 사람들과 아이디어를 나누고 함께할 수 있는 이미지였으면 좋겠어요.</p> <p>다양한 분야의 전문가가 상주하며 질문하고 토론할 수 있는 공간이라는 이미지였으면 해요.</p> <p>지금도 충분히 제 역할을 하고 있다고 생각해요. 다만 시민들에게 어떻게 알릴 것인가. 그래서 그들과 함께할 것인가에 대한 고민이 더 필요해 보여요.</p> <p>도서관이 단순히 조용한 공부 장소라는 이미지를 넘어서 창의적인 공간이 되었으면 해요.</p> <p>일상적인 공간이지만, 머무르는 동안 새로운 발견과 영감을 얻을 수 있는 곳이면 좋겠어요.</p> <p>지식과 정보를 소비하는 곳이 아니라, 사고와 생각을 확장시키는 이미지였으면 좋겠어요.</p> <p>도서관을 방문하는 것 자체가 자연스럽게 하루를 계획하고 관리하게 만드는 이미지였으면 좋겠어요.</p> <p>누구나 쉽게 접근할 수 있고, 편하게 머물 수 있는 이미지였으면 좋겠어요.</p> <p>공간과 자료가 개별 취향에 맞춰 추천·배치되는 스마트한 이미지였으면 해요.</p> <p>방문자마다 다른 맞춤형 환경이 제공되는 이미지였으면 해요.</p> <p>자료가 단순히 배치된 것이 아니라, 시각적 스토리라인으로 전달되는 곳이면 좋겠어요.</p> <p>자료와 공간이 일종의 대화형 인터페이스처럼 느껴지는 곳이면 좋겠어요.</p> <p>지금보다 더 재미있고 흥미로운 활동이 많은 곳이면 좋겠어요.</p> <p>최신 기술이나 체험형 시설이 더 늘어나면 좋겠어요.</p> <p>도서관 안에서 시각, 청각, 촉각이 조화롭게 경험되는 공간이면 좋겠어요.</p> <p>도서관이 하나의 문화적 상징처럼 느껴지고, 보는 것만으로도 흥미로운 이미지였으면 해요.</p> <p>도서관 안에서 과거와 미래가 동시에 느껴지는 공간, 예를 들어 옛날 자료와 최신 기술이 자연스럽게 공존하는 이미지였으면 좋겠어요.</p> <p>친근하고 부담 없는 이미지가 되었으면 좋겠어요.</p>	<p>참여와 주도성 강조</p> <p>사고 자극 및 확장을 돕는 공간</p> <p>맞춤형·스마트 공간</p> <p>체험·감각적 경험</p>	<p>참여와 상호작용 중심 도서관</p> <p>개인 맞춤형·창의적 사고를 지원하는 도서관</p> <p>감각과 경험이 결합된 흥미로운 공간</p>
<b>질문 2) 공공도서관이 청소년들을 위해 제공해 주면 좋을 서비스가 있을까요?</b>		
<p>시험 기간에 맞춘 집중 스터디룸이나 조용한 열람 공간 확대</p> <p>청소년 대상 진로·진학 상담 프로그램</p> <p>토론, 발표, 프로젝트 활동을 할 수 있는 소규모 회의실</p> <p>학습·창작에 활용할 수 있는 디지털 도구와 소프트웨어 제공</p> <p>친구들과 함께 참여할 수 있는 창의적 워크숍</p> <p>최신 트렌드 기반의 DIY, 공예, 코딩, 미디어 체험 프로그램</p> <p>음악을 틀 수 있는 소규모 연습·녹음 공간</p> <p>인공지능 기술로 역사, 과학, 미술 등을 체험할 수 있는 공간</p> <p>최신 기술·IT 장비를 자유롭게 활용할 수 있는 체험 키트 대여</p>	<p>학습·연구 지원 공간</p> <p>창의적 체험 활동 지원</p>	<p>학습과 체험을 지원하는 공간</p>

개념	범주	주제
청소년 전용 프로그램 안내 및 신청 플랫폼	참여·의사결정 지원	참여와 의견 반영을 지원하는 공간
청소년 의견을 직접 반영하는 도서관 운영 참여 창구		
이용자들이 직접 공간을 꾸미거나, 자료 배치를 제안하고 참여할 수 있는 플랫폼		
사회 이슈를 함께 고민하고 의견을 나눌 수 있는 청소년 포럼	정보·자료 맞춤형 서비스	맞춤형 정보·문화 경험 제공
만화·웹툰 등 청소년이 관심 있는 자료 코너 강화		
새로운 주제나 관심사에 맞춘 큐레이션 박스 서비스		
매달 청소년이 직접 선정한 도서 추천 코너		
자신이 만든 창작물을 SNS처럼 공유하고 피드백 받을 수 있는 플랫폼	문화·휴식 경험 지원	
스트레스 해소나 휴식을 위한 문화·휴식 프로그램		
인기 유튜브, 작가, 크리에이터와 만나는 이벤트		
휴대폰, 노트북 등 전자기기를 자유롭게 사용할 수 있는 공간과 충전 시설		

로 이해된다. 청소년이 기대하는 서비스 유형과 통합하면 학습, 참여, 정보 활용, 정서·문화 경험이 결합된 미래 지향적 이미지가 형성된다. 이야기 구조 유도 유형에서 도출된 40개의 개념, 9개의 범주, 6개의 주제는 청소년 중심 공공도서관 설계와 프로그램 개발 시 시사점을 제공한다.

이상과 같이 시간성, 사회성, 장소성, 느낌과 의미, 이야기 구조 유형에 걸쳐 청소년들의 답변 내용을 종합 분석한 결과, 총 240개의 개념, 53개의 범주, 34개의 주제가 도출되었다.

#### 4. 결론 및 제언

공공도서관 이미지는 단순한 물리적·기능적 속성을 넘어, 이용자가 도서관에 부여하는 경험과 의미를 반영하는 중요한 신호이다. 특히 청소년 이용자의 인식은 학습, 탐구, 창의 활동 뿐 아니라 사회적 관계와 문화적 참여를 포함하는 복합적 경험과 직결되며, 이는 도서관 서비

스와 공간 설계, 정책 방향에도 중요한 시사점을 제공한다.

본 연구에서는 내러티브 기반 접근을 통해 청소년들의 공공도서관 경험과 기억, 감정, 기대를 종합적으로 탐색하고 분석하였다. 분석 결과, 청소년의 도서관 경험은 시간성, 사회성, 장소성, 느낌·의미, 이야기 구조 유도라는 다섯 유형으로 구성되며, 각 유형에서 도출된 개념과 범주, 주제를 내러티브 삼차원 틀에 연결하면 다음과 같이 종합적으로 이해할 수 있다.

첫째, 시간성 유형 분석에서는 청소년 경험이 물리적·기능적 요소와 심리·사회적 경험이 결합된 다층적 구조로 나타났다. 공간과 서비스에 대한 긍정적 인식은 학습·자료 활용과 프로그램 참여와 연계되며, 개인 동기와 사회적 상호작용이 더해져 단순한 시설 인식을 넘어 의미 있는 공간으로 형성되었다. 미래 지향적 측면에서는 디지털 자료와 기술 기반 서비스, 맞춤형 공간과 참여 중심 활동이 서로 연결되어, 청소년들이 공공도서관을 복합적·미래 지향적 공간으로 인식하고 있음을 확인할 수 있었다. 이 결

과는 선행연구에서 공간·서비스 만족도나 디지털 자료 접근 등 일부 경험만 확인된 것과는 달리, 청소년들의 경험을 통합적·내러티브적으로 분석함으로써 학습·사회적 상호작용이 결합된 복합적 경험이 이미지 형성의 핵심임을 보여준다.

둘째, 사회성 유형 분석에서는 사서와의 관계, 연령별 대우, 운영 참여가 사회적 경험의 주요 영역으로 나타났다. 사서와의 관계는 전문성과 상호작용 특성, 태도와 분위기가 결합된 복합적 이미지로 나타났으며, 연령별 경험에서는 제한적 배려와 기대가 공존하였다. 운영 참여에서는 제한적 참여와 낮은 변화 체감이 관찰되어, 청소년들이 도서관을 단순한 시설이 아닌 관계적·사회적 경험의 장으로 인식하는 것으로 나타났다. 이 결과는 청소년 관점에서 참여 제한과 기대가 공존한다는 점이 충분히 다루어지지 않았던 선행연구와는 달리, 청소년 맞춤형 참여 기회와 멘토링, 협력 프로그램이 이미지 형성과 이용 만족에 핵심적임을 보여주며, 정책과 운영에서 우선적으로 고려해야 할 영역임을 시사한다.

셋째, 장소성 유형 분석에서는 환경·공간, 운영, 가치 인식이 청소년들의 도서관 경험을 구성하는 핵심 요소로 확인되었다. 환경과 접근성은 직접적 경험을, 운영과 변화 인식은 공간 관리 이해를, 사회적·미래적 이미지는 도서관의 사회적·문화적 가치를 반영하였다. 또한 청소년들이 선호하는 공간은 개인 집중·휴식, 협력·소통, 문화 체험·자연 친화로 나타나, 도서관을 다양한 활동과 경험을 수용하는 다층적 공간으로 인식하고 있음을 알 수 있었다. 이 결과는 프로그램 만족도나 공간 쾌적성 평가만 확인된 선행연구와는 달리, 청소년이 기대하는 체

험적·참여적 공간의 구체적 요구를 확인하면서, 공간 설계와 프로그램 기획에서 청소년 관점이 필수적임을 시사한다.

넷째, 느낌과 의미 유형 분석에서는 학습, 탐구, 개인적 안락, 사회적·정서적 경험, 일상적 활용으로 범주화되었다. 학습 부담과 호기심은 자기 계발과 지적 탐구 공간으로, 개인적 안락과 사회적·정서적 경험은 개인과 사회가 만나는 장소로 통합되어, 청소년들은 공공도서관을 학습, 사회, 정서, 일상 경험이 결합된 복합적 의미 공간으로 경험하고 있었다. 이 결과는 청소년의 내러티브를 통해 경험의 의미적 결합을 포착한 선행연구가 부족했던 점을, 청소년이 도서관에서 경험하는 정서적·사회적·학습적 요소가 상호 연결되어 있음을 확인하면서, 이를 반영한 심리적·정서적 지원과 다층적 공간 설계가 필요함을 시사한다.

다섯째, 이야기 구조 유도 유형 분석 결과, 청소년들이 바라는 공공도서관 이미지는 참여, 사고 확장, 맞춤형·체험적 경험의 세 가지 측면으로 나타났다. 참여 강조 범주는 참여와 상호작용 중심으로, 사고 자극·맞춤형 범주는 사고 확장과 개인 맞춤 지원으로, 체험 중심 범주는 감각과 체험 결합의 공간이라는 주제가 도출되었다. 또한, 학습과 체험 지원, 의견 반영, 맞춤형 정보·문화 서비스 제공 역시 각각의 주제로 연결되어, 청소년들은 공공도서관을 참여, 학습, 체험, 맞춤형 정보·문화가 결합된 미래 지향적 공간으로 인식하고 있었다. 이 결과는 참여형·맞춤형 서비스에 대한 요구가 청소년 관점에서 구체적으로 다뤄지지 않았던 선행연구와는 달리, 인공지능 기반 자료 추천, 맞춤형 큐레이션, 체험형 공간과 의견 반영 플랫폼 등 구체적 요

구를 확인하면서, 우선순위 중심의 참여형·맞춤형 서비스 설계가 청소년 만족과 이미지 형성에 중요함을 시사한다.

여섯째, 시간성, 사회성, 장소성, 느낌과 의미, 이야기 구조 유형에 걸친 내러티브 분석 결과 총 240개의 개념, 53개의 범주, 34개의 주제가 도출되었다. 이를 통해 청소년들의 공공도서관 이미지는 공간, 기능, 참여, 사회적·정서적 경험, 의미적 활용이 결합된 다층적·복합적 경험으로 이해할 수 있었다.

내러티브 기반 접근은 단순한 설문·관찰과 달리, 청소년의 기억, 감정, 기대를 포착함으로써 공공도서관 이미지 형성과 정책적·운영적 함의를 동시에 보여주는 차별적 통찰을 제공하였다. 따라서 공공도서관 이미지에 관한 연구에서는 물리적·기능적 분석과 함께 심리·사회적·의미적 경험을 내러티브로 탐색하는 접근이 필수적이라고 할 수 있다.

이상의 연구 결과를 기반으로 현실적 제약을 고려한 공공도서관에서의 청소년 대상 서비스의 핵심 방안을 시간성, 사회성, 장소성, 느낌과 의미, 이야기 구조 유형의 측면에서 제언하자면 다음과 같다.

첫째, 시간성 유형 기반 서비스를 위해서는 청소년들이 도서관에서 학습·탐구·미래 지향적 활동을 경험할 수 있도록 맞춤형 학습 공간과 장기 참여형 프로그램을 우선 제공하는 것이 핵심이다. 이를 통해 청소년들은 디지털 자료 접근과 참여형 활동을 연계하며 미래형 공간으로 도서관을 인식할 수 있다. 나아가 예산과 인력이 충분할 경우, VR, AR, AI 등 기술 기반 체험·정보 탐색 환경을 단계적으로 확장 적용할 필요가 있다.

둘째, 사회성 유형 기반 서비스를 위해서는 사서와의 자유로운 상호작용이 가능한 멘토링 공간과 청소년 참여형 프로그램 기획 플랫폼을 우선 도입하는 것이 중요하다. 팀 프로젝트, 토론, 포럼 등은 제한적 인력으로도 운영 가능하여 현실적 제약 속에서도 청소년의 참여와 사회적 유대감을 강화할 수 있다. 이후 예산과 인력이 확보되면 운영 참여 확대 및 청소년 주도 활동 강화 등 부가적 프로그램을 점진적으로 도입할 필요가 있다.

셋째, 장소성 유형 기반 서비스를 위해서는 청소년이 자유롭게 선택하고 활용할 수 있도록 개인 학습 공간, 소규모 협력·토론 공간, 문화 체험 공간을 우선 확보하는 것이 핵심이다. 이후 예산과 인력이 추가 지원된다면 야외 등 자연 친화 공간과 프로그램 연계를 단계적으로 추진하여 공간 활용의 다양성을 높일 필요가 있다.

넷째, 느낌과 의미 유형 기반 서비스를 위해서는 학습, 사회적·정서적 경험을 통합 지원하는 다층적 경험 공간을 우선 제공하는 것이 필요하다. 청소년들이 자유롭게 탐구하고 체험할 수 있는 환경과 심리적·정서적 지원 프로그램을 운영함으로써 이용 만족도를 높일 수 있다. 이후 예산과 인력 등의 여력이 확보되면 스트레스 완화, 창의력 향상, 자기 계발 프로그램 등을 점진적으로 추가 적용할 필요가 있다.

다섯째, 이야기 구조 유형 기반 서비스를 위해서는 청소년들이 바라는 참여와 맞춤형 지원 중심의 핵심 기능을 우선 제공해야 한다. 맞춤형 자료 추천과 의견 수렴 플랫폼은 최소 인력으로도 구현 가능하며, 이는 청소년 만족과 이미지 형성에 직접적인 영향을 미친다. 이후 예

산과 인력이 추가로 확보되면 인공지능 기반 자료 큐레이션, 체험형 공간, SNS 공유 플랫폼 등 부가적 서비스를 단계적으로 확대 적용할 필요가 있다.

종합하면, 청소년 대상 공공도서관 서비스는 핵심 우선순위부터 단계적으로 구축하고, 예산과 인력 등이 추가 확보되는 경우 부가적 체험 및 기술 기반 프로그램을 확장하는 방식이 현실적인 방안이다. 만약 이와 같은 단계로 서비스가 제공된다면, 청소년들은 도서관에서 학습,

사회, 문화, 정서적 경험을 동시에 누리며, 도서관을 미래 지향적·참여적·체험적 공간으로 인식할 것이다.

본 연구는 청소년 20명을 대상으로 진행되었다는 점에서 대상 범위에 한계가 있다. 따라서 다양한 지역과 연령대의 청소년, 공공도서관을 이용하지 않는 청소년까지 포함한 후속 연구가 이루어진다면, 청소년 중심의 공공도서관 정책과 서비스 설계에 보다 폭넓은 시사점을 제공할 수 있을 것이다.

## 참 고 문 헌

- 이호신 (2019). 은퇴노인의 도서관 이용 경험에 관한 내러티브 탐구. *정보관리학회지*, 36(1), 215-246. <http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2019.36.1.215>
- 임성관 (2024). 강동구 도서관에 대한 지역 주민과 도서관 관계자의 인식 조사 연구. *한국문헌정보학회지*, 58(1), 53-82. <https://doi.org/10.4275/KSLIS.2024.58.1.053>
- 임성관 (2025). 공공도서관 이미지에 대한 초등학생들의 내러티브 유형 연구. *한국비블리아학회지*, 36(4), 59-80. <http://dx.doi.org/10.14699//kbiblia.2025.36.4.059>
- 정태권, 서현 (2022). 공공도서관 내 열람공간의 개방성 연구: 서울특별시 공공도서관을 중심으로. *대한건축학회논문집*, 38(12), 55-63. <https://doi.org/10.5659/JAIK.2022.38.12.55>
- 황윤정, 이경연, 변기동, 하미경 (2024). 공공도서관 만족도 향상을 위한 청소년전용공간 환경계획요소에 관한 기초연구. *대한건축학회 학술발표대회 논문집*, 44(1), 33-36.
- Agosto, D. E. (2013). *The Information Behavior of a New Generation: Children and Teens in the 21st Century*. Maryland: Scarecrow Press.
- Applegate, R. (2017). User perception and use of the academic library: a correlation analysis. *The Journal of Academic Librarianship*, 43(3), 209-215.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Buschman, E. J. (2003). *Dismantling the Public Sphere: Situating and Sustaining Librarianship in the Age of the New Public Philosophy*. Ohio: Libraries Unlimited.
- Chua, T. H. H. & Chang, L. (2016). *Follow me and like my beautiful selfies: Singapore teenage*

- girls' engagement in self-presentation and peer comparison on social media. *Computers in Human Behavior*, 55, 190-197. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.011>
- Clandinin, D. J. & Connelly, F. M. (2000). *Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Hillenbrand, C. (2005). Librarianship in the 21st century: crisis or transformation? *Australian Library Journal*, 54(2), 164-181. <https://doi.org/10.1080/00049670.2005.10721744>
- Ismail, N. H. N. B. (2019). *Teenage Perception on Interior Design of Public Libraries*. M.A. thesis, Universiti Teknologi Malaysia.
- Kim, Jong-Ae (2016). Dimensions of user perception of academic library as place. *The Journal of Academic Librarianship*, 42(5), 509-514. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2016.06.013>
- Li, X., Ha, Y. J. & Aristeguieta, S. (2023). Teens' vision of an ideal library space: insights from a small rural public library in the United States. *Evidence Based Library and Information Practice*, 18(4), 52-67. <https://doi.org/10.18438/eblip30410>
- Peterson, M. (2023). Libraries as felt spaces: Atmospheres, public space and feelings of discomfort. *Emotion, Space and Society*, 49, Article 100986. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2023.100986>
- Ratnayake, R. (2023). Identifying the special requirements of teen library users: an analysis of current research studies. *Asian Journal of Information Science and Technology*, 13(2), 46-51. <https://doi.org/10.51983/ajist-2023.13.2.3541>
- Riessman, C. K. (2008). *Narrative Methods for the Human Sciences*. California: SAGE Publications.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Zickuhr, K. & Rainie, L. (2014). *Younger Americans' Relationships with Public Libraries*. Pennsylvania: Pew Research Center.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- Hwang, Yun-Jeong, Lee, Gyeong-Yeon, Byun, Gi-Dong, & Ha, Mi-Kyoung (2024). A basic study on environmental planning factors for teen space to improve public library satisfaction. *Proceedings of the Annual Conference of the Architectural Institute of Korea*, 44(1), 33-36.
- Jeong, Tae-Kwon & Seo, Hyun (2022). A study on the openness of reading space in the public

- libraries: focused on the public libraries in Seoul. *Journal of the Architectural Institute of Korea*, 38(12), 55-63. <https://doi.org/10.5659/JAIK.2022.38.12.55>
- Lee, Ho-Sin (2019). A narrative inquiry on the retired elderly person's library use experience. *Journal of the Korean Society for Information Management*, 36(1), 215-246. <http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2019.36.1.215>
- Lim, Seong-Kwan (2024). A study on the perception survey of local residents and library officials about Gangdong-gu libraries. *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 58(1), 53-82. <https://doi.org/10.4275/KSLIS.2024.58.1.053>
- Lim, Seong-Kwan (2025). A study on the narrative type of elementary school students on the image of public library, *Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 36(4), 59-80. <http://dx.doi.org/10.14699//kbiblia.2025.36.4.059>

