

국립중앙도서관
National Library of Korea

도시
책

통권 제394호 | 2020

호모 루덴스 × 도서관



국립중앙도서관

들어가기 전에 ○ ○ ○ ○ ○ 들어○ ○ ○ ○ ○

새로운 이용자, 달라진 서비스, 미래의 도서관

2020년은 코로나19의 세계적인 대유행으로 국내외 도서관이 장기 휴관하며 도서관史에 새로운 기록을 남기게 되었습니다. 이용자와의 만남을 잠시 멈춘 도서관은 건물, 자료, 사서 등 기존 역할을 재점검하고 있습니다. 공간의 안전성과 디지털서비스 등 다시 만날 이용자들의 요구를 면밀히 검토하고 수용하기 위함입니다.

새로운 시대, 변화를 읽고 도서관의 새로운 의미를 만들어가기 위해 사서의 역할이 더욱 강조되는 시기이기도 합니다.

올해의 기획 주제는 호모 루덴스×도서관입니다. 루덴스Ludence는 라틴어로 ‘놀이, 즐기다’라는 뜻으로 호모 루덴스는 ‘유희하는 인간’을 뜻합니다. 도서관은 공부하는 공간, 조용한 공간으로 인식되던 시기를 지나왔습니다. 이제는 창작의 공간, 지식과 정보를 공유하는 커뮤니티 공간, 문화를 향유하는 문화 공간으로 새로운 역할을 하고 있습니다.

이번 호에서는 디지털 세대인 새로운 이용자에 대한 이해, 그들을 아우르는 도서관 공간과 서비스, 그리고 도서관 방문이 어려운 지금 같은 시기에 다양한 활동과 체험 기회를 제공할 수 있는 도서관의 가능성을 가늠해 봅니다. 다양한 사회 분야와의 협업을 통해 새로운 가치 창출을 도모하는 도서관의 모습을 전망해보고자 합니다. 그 모든 것의 중심에는 사서가 있습니다. 달라진 시대에 함께 변화할 사서의 역할도 담아보았습니다.

코로나19가 앞당긴 미래, 우리는 스스로 기회를 얻어야 합니다. 이번 호가 새로운 미래를 준비하고 계신 도서관 현장의 모든 분에게 도서관의 가치 변화를 함께 고민하는 발걸음이 되길 바랍니다.

[illegible]

목 차

총론

미래의 도서관, 책과 놀이가 공존하는 공간

이용정 · 성균관대학교 문헌정보학과 교수

8

공간

사람들이 컬렉션이고 콘텐츠가 되는 미래의 도서관 공간

신승수 · (주)디자인그룹오즈 건축사사무소 대표

44

가상현실 시대의 문화와 도서관 협업

이승무 · 한국예술종합학교 아트앤테크놀로지센터 연구소장

76

빅데이터로 본 도서관 이용자 공간

오효정 · 전북대학교 문헌정보학과 부교수

88

본 지에 실린 글의 내용은 집필진의 개인적인 견해이며, 국립중앙도서관의 의견이 아님을 밝힙니다.

콘텐츠 서비스

도서관과 첨단 콘텐츠

곽재도 · 한국콘텐츠진흥원 문화기술 PD

116

공공도서관은 제3의 장소가 될 수 있을까?

송경진 · 마포중앙도서관 관장

136

도서관 콘텐츠에 첨단기술과 즐거움을 더하다

최윤경, 유지현 · 국립중앙도서관 디지털정보이용과 사서

168

소통

선을 넘는 사서들이 새로운 도서관 시대를 연다

이용훈 · 한국도서관협회 사무총장, 도서관문화비평가

186

기획 대답

디지털 트랜스포메이션 시대 도서관의 기능 및 역할 변화

210

서혜란 · 국립중앙도서관 관장

장덕현 · 부산대학교 문헌정보학과 교수



총론

미래의 도서관,
책과 놀이가 공존하는 공간

이용정 · 성균관대학교 문헌정보학과 교수

미래의 도서관, 책과 놀이가 공존하는 공간

이용정 · 성균관대학교 문헌정보학과 교수

지식 생태계, 더하고 늘려 나누다

코로나19와 기술혁명, 그리고 지식 생태계의 재편성

도서관은 인류의 지식을 제공하고 전달하는 역할로서 시대적, 사회적 변화에 따라 그 기능뿐 아니라 서비스 방식 또한 끊임없이 조정하고 개선해왔다. 지난 20년간 국립중앙도서관이 간행한 잡지 《도서관》의 논문들을 10년 단위로 분석하여 도서관이 주목해온 관심사 및 변화의 경향을 살펴본 결과, 2000년부터 2009년까지는 온라인, 디지털, 사물인터넷^{IOT} 등 첨단 정보통신기술과 관련된 주제들이 논의되었으며, 2010년부터 2019년까지는 이러한 기술의 진보를 반영하는 빅데이터, 인공지능^{AI} 등의 핵심어가 더 자

주 등장하며 기술적 변화에 따른 도서관 운영 방향과 정책, 발전 방향성 등에 대한 논의들이 심화된 것으로 나타났다.¹

2020년 시작부터 세계적인 전염병으로 인해 지역 및 국가 간 이동이 제한되고 5G의 기술혁명시대가 본격화되면서 인류는 예상보다 빠르게 미래 사회를 경험하고 있다. 또 코로나바이러스-19(이하 코로나19)로 인한 언택트^{untact} 문화와 빅데이터 및 인공지능 기반의 지능정보사회의 결합은 지금까지 먼 대면^{face-to-face} 의사소통이 주가 된 지식정보사회를 살아온 이용자의 인식과 행태, 그리고 도서관 서비스와 문화에도 큰 영향을 미치며 변화를 일으키고 있다. 코로나19를 예방하기 위한 사회적 거리 두기로 언택트 문화가 일상화되면서 그동안 도서관 서비스와 관련하여 심각하게 논의되지 않았던 인공지능기술이 먼 대면 접촉점을 줄이는 장점으로 부각되어 그 활용이 가속화될 전망이다.(정지훈, 2020)

20세기가 학문의 전문화로 인한 지식의 파편적 발전으로 지식 전반에 대한 종합적 이해력은 퇴보하였다면, 21세기에는 학문의 융합과 통섭을 통해 인간과 자연에 대한 총체적 이해를 추구하는 경향이 나타나고 있다.(유재미, 오철호, 2011) 이는 인류가 지금까지 경험하지 못한 전염병이나 천재지변 같은 문제를 해결하거나 대량 정보와 지식의 복잡성에 의한 어려움에 대응하기 위해서는 정보통신기술과 인간의 통찰력을 연결하여 지식을 전체적인 관점에서 바라보면서 각 분야의 역할을 이해해야 한다고 믿기 때문이다. 따라서 문학과 예술, 더불어 과학과 기술을 포함하는 통합된 지식의 세계에 대한 필요성과 함께 지식 생태계의 조정 및 변환이 대두되고 있다. 지식 생태계란, 개인 및 집단 간의 협력·경쟁 관계를 통한 상호작용 속에서 다양한 지식이 생산, 활용, 전달, 그리고 소멸되는 지식의 순환을 의

1. 《도서관》지에 2000년부터 2019년까지 20년간 출판된 모든 논문들의 제목과 초록을 토픽모델링으로 분석하였음.

미한다. 지식은 격동하는 환경 변화 및 사회시스템에 적응하는 특성으로 인해 시간에 민감하다. time-sensitive(Bray, 2007) 지식 생태계는 이러한 적응에 필요한 여러 지식들, 즉 지식의 다양성을 강조하는 한편, 그 시대가 필요로 하는 적합한 지식을 선별하여 변화를 도모한다.(유재미, 오철호, 2011) 코로나19가 가져온 사회적 변화와 함께 사물인터넷IoT, 클라우드Cloud, 빅데이터Bigdata, 모바일Mobile(이하 ICBM)로 대표되는 기술혁명의 영향으로 지식 생태계는 재편되고 있으며, 이는 도서관의 전반적인 서비스와 운영 그리고 이용자에게도 상당한 영향을 미칠 것으로 예상된다.

왜 우리는 도서관을 찾는가?

서울 시민 3000명을 대상으로 조사한 결과, 이용자들의 도서관 이용 목적은 주로 세 가지로 나타났다.(서울도서관, 2018) 가장 큰 비율을 차지한 것은 ‘자신의 과제나 문제를 해결하기 위해 정보를 탐색 및 획득하기 위해서’(53.7%)였고 두 번째로는 ‘책을 대출하기 위해서’(28%), 세 번째는 ‘수험이나 취업 준비를 위한 공간을 사용하기 위해서’(16.3%)였다. 도서관 이용은 도서관에 대한 인식과 관련이 높으며, 이용자들은 이용 중단자나 비이용자에 비해 도서관의 가치를 높게 평가하여 도서관을 어른과 아이 모두를 위한 필수 기관으로 인식할 뿐 아니라, 도서관이 자기 삶의 질을 높여주는 역할을 한다고 평가했다.(김하야나, 김기영, 2014) 그렇다면 이용 중단자와 비이용자들(이하 비이용 그룹)은 왜 도서관을 찾지 않는가? 비이용 그룹은 도서관에서 제공하는 서비스나 콘텐츠에 대해 이용자보다 덜 만족하거나 인지도가 낮고, 최신 정보나 다양한 콘텐츠 및 문화 프로그램이 부족하다고 느끼며 편의시설이나 공간에 대한 만족도도 낮은 것으로 나타났다.(김하야나, 김기영, 2014)

비이용 그룹이 보고한 내용은 도서관의 개선 방향에 대해 시사하는 바가 크다. 무엇보다 국내외 연구에 ‘비이용 그룹은 도서관을 이용할 동기가 부족하다’는 동일한 결과가 나왔으며 이는 도서관을 이용하는 주 목적이 변화했기 때문이다. 즉, 도서관 이용자의 주요 목적은 정보 탐색 및 획득 또는 책 대출이었으나, 비이용 그룹은 인터넷을 통해 정보를 탐색·접근하는가 하면 도서관에서 전자책이나 인쇄물로 된 책을 대출하기보다는 인터넷 쇼핑을 통해 직접 구입하는 것을 선호한다고 응답하여 지속적인 이용자들과는 다른 행태를 보였고 이는 이용자의 변화된 행태를 반영한 것으로 파악할 수 있다.(서울도서관, 2018; Horrigan, 2016) 또 다른 비이용 요인인 이용자의 도서관 불안library anxiety이 여전히 높다는 것도 간과할 수 없다. 도서관 자료 및 서비스 이용에 대한 어려움뿐만 아니라 도서관 직원들과의 상호작용 문제, 도서관에 대한 부정적 인식 등으로 인해 심리적 거리감이 크다는 점이 도서관 이용을 방해하는 것으로 나타났다.(김하야나, 김기영, 2014; 서울도서관, 2018) 이에 따라 비이용 그룹이 도서관을 찾지 않는 이유 내지 불만족 요인은 크게 도서관 서비스와 콘텐츠, 공간 구성의 문제로 정의할 수 있다.

이러한 문제점을 바탕으로 비이용 그룹의 도서관 이용을 촉진할 방안과 이용자가 기대하는 도서관, 즉 이용자 중심의 도서관이 지향해야 할 방향을 모색할 필요가 있다. 도서관이 기술혁명에 따른 사회적 변화에 선제적으로 대응하고 언택트 시대 도서관 존립의 사회적 정당성을 강화하기 위해서는 먼저, 이용자 및 잠재 이용자의 요구를 종합적으로 이해해야 한다. 그리고 이러한 이해를 바탕으로 새로운 이용자들이 기대하는 서비스와 콘텐츠를 제공하기 위해 환경적 변화와의 접목 및 조화를 어떻게 시도할 것인지, 적극적인 첨단기술 활용을 통해 어떻게 도서관의 공간을 재구성할 것인지 다차원적으로 논의하는 것이 중요하다.

이용자 중심의 도서관 서비스는 어떤 모습이어야 하나?

대다수의 사람은 도서관을 ‘책’, ‘독서’ 그리고 ‘공부’ 등과 연관 지어 인식한다. 도서관에 대한 인식을 조사한 연구에 따르면 많은 사람이 독서나 책에 대한 반감을 가지고 있으며, 이는 독서를 통해 무엇인가를 얻어내야 한다는 강박감이나 공부와의 연관성으로 인한 스트레스 등이 작용하기 때문인 것으로 나타났다.(서울도서관, 2018) 다시 말해서 강박감과 같은 부정적 요인으로 인해 독서나 학습이 제공하는 충분한 재미를 경험하지 못한다는 것으로 해석할 수 있다. 도서관에 대한 이용자의 부정적 인식과 불만족 사항들을 분석한 국내외 연구 결과를 비교해볼 때(김하야나, 김기영, 2014; 서울도서관, 2018; Horrigan, 2016) 이러한 인식은 해외 연구에서는 별로 발견되지 않는다는 점에서 더욱 주목할 필요가 있다.

인간은 지적 호기심과 탐구심에 대한 본성이 있어 이를 자극하는 독서나 학습을 통해 놀이와 같은 재미를 찾을 수 있음에도 불구하고 강박관념으로 인한 스트레스가 그 재미를 앗아가는 것은 인간의 호모 루덴스적 특성을 거스른 결과라 할 수 있다. 놀이의 본질은 재미^{fun}로 규정되고 모든 놀이는 자발적 몰두와 함께 진지함을 끌어낸다는 특징이 있다.(요한 하위징아 Johan Huizinga, 2019) 다시 말해, 독서나 학습이 외부로부터의 압력에 의해 자발성을 잃을 때 지적 호기심의 충족을 통한 재미를 경험할 수 없게 된다는 것이다.

놀이와 문화는 긴밀하게 연결되어 놀이가 문화의 기능을 담당한다고 주장하는 하위징아는 산업혁명으로 노동과 생산이 지나치게 강조된 19세기의 경우 오히려 문화의 침체가 심각했는데, 이는 놀이의 부재가 가져온 결과라고 역설했다. 이 시기에 ‘교육적 열망과 과학적 판단, 그리고 사회적 의식’에 더해 경제적 발달이 상당히 이루어졌음에도 불구하고 문화가 발전하지 못했던 이유를 하위징아는 호모 루덴스, 즉 놀이하는 인간의 본성

에 부합하는 시스템이 결여되었기 때문이라고 판단하였다.(요한 하위징아, 2019) 이처럼 놀이가 지니는 재미의 중요성은 현대인의 삶을 변화시킨 스마트폰의 영향력에서도 찾아볼 수 있다. 스마트폰을 포함한 모바일 기기는 정보의 접근에 대한 가공할 만한 편리함을 제공하여 도서관의 서비스 제공 방식에도 혁신적인 변화를 가져왔다.(Becker et al., 2017) 이용자들은 도서관 건물을 방문할 필요 없이 모바일 기기로 정보를 검색하고 다운받아 언제 어느 곳에서나 이용할 수 있게 된 것이다.

ICBM 중의 하나인 스마트폰은 ‘인간의 확장된 장기’(최재봉, 2019)라고 표현될 정도로 현대인의 생활필수품이 되었으며, 현대인들은 스마트폰 분리불안을 경험하며 살고 있다. 이는 스마트폰이 지닌 여러 속성 중 유희적 기능 때문이다. 게임은 물론 멀티미디어, 유튜브와 카카오톡, 페이스북, 인스타그램 등 소셜미디어 및 소셜네트워크서비스와 같은 각종 엔터테인먼트 콘텐츠를 즐길 수 있어 스마트폰은 전통적인 커뮤니케이션 도구라기보다는 휴대용 복합문화 디바이스로서 더 많이 사용되고 있다. 스마트폰에서 가장 중요시되는 기능은 통화의 품질뿐 아니라 카메라 및 비디오, 오디오 기능이다. 사진이나 비디오를 찍어 자신에 대한 데이터를 생산, 창조하고 그 데이터, 즉 자신에 대한 역사 및 기억을 저장하며 재미를 느끼고 자신의 감성에 맞는 음악을 들으며 휴식을 취한다. 이러한 스마트폰의 유희적 기능의 중요성은 도서관의 기능과 역할에 상당한 시사점을 제공한다.

도서관에 대한 부정적 인식을 어떻게 변화시킬 것인가?

독서나 공부에 대한 반감이 도서관에 대한 부정적 인식으로 이어지는 것을 탈피하기 위해서는 아이러니하게도 책 읽기와 학습을 장려하는 대신 독서 트라우마 극복을 위한 캠페인이나 프로그램을 제공해야 하는 게 도서관의

현실이다. ‘시민을 위한 문화공간’이라는 개념을 무색하게 하는 부정적 고정관념을 극복하는 것이 도서관의 최우선 해결 과제라 할 수 있다. 즉, 도서관은 늘 정숙해야 하는 무미건조한 분위기의 장소라는 강한 인상과 공부할 때를 제외하고는 찾지 않는 장소라는 인식에서 벗어나야 한다. 사람들이 자주 찾아가고 싶은 도서관이 되기 위해서는 도서관에 대한 인식의 전환, 리브랜딩 *rebranding*이 필요하며 이를 위한 방안을 호모 루덴스적 관점에서 찾을 수 있다. 즉, 도서관은 이용자 및 잠재 이용자들에게 재미있는 곳이 되도록 변화해야 하며 이러한 변화를 국민에게 홍보함으로써 도서관에 대한 긍정적 인식을 강하게 부각시키는 이미지 변화가 요구된다. 이를 위해 사람들이 인터넷이나 스마트폰만으로는 경험할 수 없는 다양한 문화 체험과 콘텐츠, 진지한 놀이를 즐길 수 있는 장을 마련할 필요가 있다.

디지털을 이용한 새로운 서비스

ICBM 기술을 활용한 스마트서비스

디지털서비스의 핵심은 모바일과 PC를 비롯한 다양한 디바이스로 쉽게 정보에 접근하는 것뿐만 아니라 정보 공유와 동기화가 실시간으로 이루어지는 것이다.(Vogels et al., 2020, June) 북아메리카에 있는 도서관을 대상으로 실시한 조사결과에 따르면, 응답한 도서관의 75%는 이용자에게 디지털 서비스를 제공하는 것으로 나타났다.(Becker et al., 2017) 인쇄 자료보다는 전자 자료를 제공하는 데 중점을 두는 디지털서비스를 강화하면서 이용자들이 새로운 서비스에 쉽게 적응할 수 있을지에 대한 회의적인 논의가 있어왔다. 그러나 우려와는 달리 태블릿 PC나 스마트폰 이용자들이 전자책 *e-books*을 이용하면서 독서량이 오히려 증가했다는 것을 볼 때 온라인서비

스의 긍정적 결과들이 계속해서 나타날 것을 기대할 수 있다.(Purcell, 2012)

디지털서비스로의 전환과 함께 카카오톡이나 페이스북과 같은 소셜네트워킹서비스가 제공하는 온라인 커뮤니티를 서비스에 활용하면서 도서관은 기존 정보의 이용을 촉진시킬 뿐 아니라 대량의 새로운 데이터와 정보를 양산하게 되었다.(Vogels et al., 2020) 이 새로운 데이터는 이용자의 요구를 파악하는 데 활용되며 그 정보는 이용자와의 커뮤니케이션을 활발하게 하는 데 도움을 준다. 코코로 *KOKORO*와 같은 인공지능기술은 이용자의 관심에 맞는 책을 추천해주고 나아가 이용자들이 소셜네트워킹에 게시한 글을 분석함으로써 이용자의 잠재적 요구를 미리 파악하여 그에 맞는 자료를 제공하고 있다.(Kwanya et al., 2014) 이러한 도서관 3.0 기술 활용은 이용자 맞춤형 서비스를 통해 이용자 만족도를 높일 수 있다.

여기서 더 발전된 도서관 4.0 서비스에는 온오프라인의 경계가 허물어지고 이용자가 실생활에서 생성하는 모든 데이터(감정, 분위기를 포함)가 끊임 없이 연결되어 사회적 연결성을 강화한다. 또한 이용자와 인공지능 간의 데이터 공유는 유의미한 정보 및 가치를 생성하여 잠재적 이용자의 요구 파악에 용이할 수 있다.(Kwanya et al., 2014) 또 이를 통해 도서관은 관심사가 유사한 이용자들 간의 연결과 협업을 지원할 수도 있다. 디지털 지능정보시대의 가장 큰 어려움 중 하나는 가짜 정보의 생성과 공유다. 이에 대응하기 위해 윤리적 인공지능 *Ethical AI*을 개발, 가짜 정보를 인식하고 걸러내어 정보의 품질을 향상시킬 뿐 아니라 데이터 조작 등을 탐지하기 위해 온라인 플랫폼을 모니터링할 것으로 기대된다.(Liang & Chen, 2018)

이와 같은 디지털서비스가 본격화되면서 미국 디지털공공도서관 *Digital Public Library of America*: 이하 *DPLA*이 출현했으며, 이는 도서관 서비스의 품질을 향상시키고 효율성을 극대화하는 융합 서비스를 제공하기 위한 노력의 일환이다.(Gore et al., 2017) 융합 서비스는 관종별로 특화된 서비스뿐 아니라 관종간 융합된 형태의 서비스를 제공하며 이를 통해 이용자들에게는 정보

탐색과 획득을 위해 여러 정보원을 탐색해야 하는 노력과 시간을 줄여주고 물리적 공간 사용도 줄여 공간 재구성의 여유를 준다. 이러한 서비스를 효과적으로 제공하기 위해서 도서관은 디지털도서관 운영과 협업적 학습, 맞춤형 정보서비스에 숙련된 사서가 필요하다. 코로나19로 인한 전 세계적인 경제 침체는 도서관 예산에도 적지 않은 영향을 미칠 수 있으며 이는 도서관 서비스의 품질로도 연결될 수 있다. DPLA는 이러한 난관을 극복하기에 좋은 모델이다. DPLA는 서비스 허브와 콘텐츠 허브로 구성된 네트워크로, 서비스 허브는 관계 도서관, 박물관, 기록관 및 문화유적 기관들의 메타데이터를 통합하는 협업이며 콘텐츠 허브는 거대한 디지털 컬렉션을 소장한 개별 기관들이다.(Gore et al., 2017) 이러한 협업을 통해 엄청난 디지털 문헌과 사진, 예술 작품 등의 자료 제공이 가능하다. DPLA는 디지털 도서관의 궁극적 모델로서 이미 시작된 미래 도서관의 한 예라 할 수 있다.

디지털 문해 능력과 이용자 교육

디지털 정보를 이용하기 위해 이용자들은 디지털 문해 능력, 즉 다양한 종류의 디지털정보원에서 정보를 찾고 평가하고 효과적으로 이용하는 능력이 필요하다. 인구사회학적 특성에 따른 디지털 문해 격차 및 디지털 정보 격차는 지속적으로 논의되어온 문제다.(Vogels et al., 2020) 이러한 디지털 격차는 삶의 질과도 연결되므로 격차를 극복하기 위해 이용자들에게 디지털 문해 능력은 필수적이다. 도서관은 디지털 문해 능력이 갖춰진 이용자의 창작자 또는 개발자로서의 요구에 부응하는 서비스를 제공하는 것과 더불어 국민의 디지털 문해 능력을 향상시키기 위한 체계적 방안을 모색할 필요가 있다. ICBM 인프라의 구축이 전제되었을 경우, 앞으로 도서관이 가장 중점적으로 제공해야 할 서비스는 디지털 문해 능력이 부족한 사람

들이 디지털 시대에 적응할 수 있도록 지원하는 다양한 이용자 교육이다. 실제로 이용자들은 도서관에서 스마트폰과 모바일 애플리케이션(이하 앱), 3D 프린터, 가상현실(virtual reality: VR), 증강현실(augmented reality: AR) 등의 디지털 스킬을 포함한 신기술을 익힐 수 있는 교육 프로그램을 제공받길 기대하는 것으로 나타났다.(Horriggan, 2016)

이러한 디지털 정보 문해 능력은 도서관에서 제공하는 복합문화자원을 이용하는 데 필수적이며 이를 통해 이용자 경험을 극대화할 수 있다. 오프라인은 물론 디지털 영역에서도 이용자와 도서관 서비스 간 상호작용의 품질은 중요하다. 주목할 점은 이용자가 디지털서비스를 얼마나 쉽게 이용할 수 있느냐는 기능적 측면뿐 아니라 얼마나 선호하느냐는 감성적 측면이 서비스의 품질을 평가하는 데 중요시된다는 것이다. 즉, 디지털 영역에서는 온라인서비스의 미학적 내지는 감성적 요소가 이용자 개인의 취향에 얼마나 부합하느냐가 서비스 이용률에 영향을 미친다. 예를 들면, ‘웹 문서의 명확성, 간결성 또는 이용자 친화성뿐 아니라 선제적인 이용자 서비스’는 도서관 서비스의 이용률과 밀접한 관계가 있다. 따라서 이용자 경험을 극대화하기 위한 디지털서비스를 위해 웹사이트의 개편이 우선적으로 요구된다.(Becker et al., 2017, p.20)

이용자 교육은 이용자의 요구를 만족시키는 이용자 중심 서비스의 일환인 동시에 이용자가 도서관이 제공하는 다양한 이용자 친화적 서비스를 효과적으로 활용하기 위한 근간이 된다. 이는 도서관이 국민에게 실질적인 평생교육을 제공함으로써 국민이 ‘스스로 교육시킬 권리(the right to educate themselves)’를 뒷받침하여 이용자의 지적 평등권 및 사회적 형평성(equity)을 보장해주는 역할을 담당하는 것이라 할 수 있다.(University of the State of New York, 2016)

이용자가 원하는 전문 콘텐츠

2017년 서울시에 거주하는 15세 이상 남녀 3000명을 대상으로 조사한 바에 따르면, 현재 도서관에 대한 모습을 ‘조용한’ 내지는 ‘공부’라고 가장 많이 표현한 반면, 원하는 도서관에 대한 모습은 ‘편안한’ 그리고 ‘전문적인’으로 묘사했다.(서울도서관 2018) 즉, 이용자들이 원하는 미래 도서관은 편안한 공간이면서 동시에 전문적인 서비스를 제공하는 모습으로 정의될 수 있다. 여기에서 ‘전문적인’의 의미를 도서관 기능 면에서 해석하면 모든 도서관이 유사한 서비스를 제공하는 것이 아닌 각 도서관이 고유의 특색을 살린 서비스, 즉 특화 서비스에서 그 방향성을 찾을 수 있다. 도서관이 본연의 기능인 공동체를 위한 기억 저장소(repositories for collective memory of the community)로서의 역할을 하되(University of the State of New York, 2016), 도서관마다 고유의 정체성을 살린 서비스를 제공하는 것을 말한다.

진지한 놀이와 함께 재미를 제공하는 해외 도서관의 특화 서비스 및 관련 사례를 통해 미래 도서관의 콘텐츠를 제시할 수 있다. 싱가포르의 경우, 도서관이 시민 생활과 쉽게 연결되는 물리적 접근성이 있어 ‘생활 속 도서관’을 실천하는 특징이 돋보인다. 주룽도서관(Jurong regional library)은 터미널 옆에 위치하고 탬피니스도서관(Tampines Regional Library)은 극장, 축구장, 수영장 등의 건물에, 오차드도서관은 대형 쇼핑몰에 위치하고 있다.(최선희, 2018) 특히 주룽도서관은 청소년을 위한 특화 서비스를 제공하는데, 청소년이 선호하는 콘텐츠와 편의시설 및 공간 설계를 통해 자유로운 독서와 동아리 활동 등을 지원하고 있다.

에스플라네이드도서관(library@esplanade)은 음악, 연극, 영화 및 무용 등 예술 전반에 걸친 특화 콘텐츠를 제공할 뿐 아니라 피아노 연습실과 대형 스크린 룸, 스튜디오 및 댄스 연습실까지 제공한다. 이와 유사한 서비스를 제공하는 스웨덴 클트후셋(Kulturhuset)은 여러 전문도서관, 즉 미술전문도서

그림 1. 주룽도서관



출처: 네이버블로그 Here & Now.(<https://blog.naver.com/simplebean33/220514460276>)

관, 음악·만화·영화전문도서관과 청소년·어린이도서관으로 이루어진 복합 문화공간이다. 그중 티오텐레톤(TioTretton)은 10~13세 어린이만을 위한 특화 서비스를 제공하는데, 침대 소파, 주방, 스튜디오, 3D 프린팅 공간 등이 제공되어 어린이들이 요리와 재봉, 작곡, 모바일 앱 개발 등 다양한 활동을 하며 즐거움을 만끽할 수 있다.(전국학교도서관담당교사 서울모임, 2015)

우리나라의 경우, 청소년들이 여가 활동에 많이 이용하는 웹툰이나 웹소설이 도서관에 많지 않으며 특히 신간은 찾기 힘들다. 앞으로는 도서관에 친근감을 주는 웹툰, 웹소설 및 웹드라마·영화를 제공하거나 관련 프로젝트를 진행할 수 있는 서비스를 제공하여 도서관 이용률이 낮은 청소년들의 이용 활성화를 도모하고 청소년의 자발적 문화콘텐츠 개발을 지원하여 도서관 창업까지도 장려하는 프로그램을 갖출 필요가 있다.

세계적으로 심각하게 논의되고 있는 성평등에 관한 특화 서비스를 제공하는 흥미로운 도서관도 있다. 우리나라의 ‘여기’를 비롯하여 스웨덴의 크빈삼국립젠더연구도서관(KvinnSam-National Resource Library for Gender Studies), 미국과 영국의 페미니스트도서관, 그리고 성평등 선진국으로 평

그림 2. 쿨트후셋 내 티오토레톤도서관



출처: 우리교육(<https://news.naver.com/main/read.nhn?oid=469&aid=0000057509>)

가받는 덴마크의 크빈포도서관(KVINFO library)이 이에 속한다. 크빈포도서관은 멘토링 프로그램을 통해 다양한 여성들 간의 네트워크 형성을 지원하며 성평등 관련 연구 및 사회적 실천 문제에 주력하고 있다. (최선희, 2018) 우리나라도 도서관에서 성평등 관련 화제 및 역사의 진보를 다루고 국민이 공감하는 올바른 가치관에 대해 논의하는 다양한 프로그램 및 흥미로운 콘텐츠를 제공하여 성 문해 교육을 지원하며 나아가 세대 간, 성별 간 성평등 가치관의 격차를 줄이는 데 주의를 기울일 시점이다.

독일의 경우, 루트비히스부르크(Ludwigsburg) 기록보존관과 라슈타트(Rastatt) 기록보존관에서 소장하는 역사, 문화 및 전통 관련 아카이브를 교육 콘텐츠로 개발하여 특화 서비스를 제공하고 있다. (국가기록원, 2015) 교사들을 대상으로 해당 콘텐츠 활용 방법을 알려주는 교육 프로그램을 제공하는 한편, 학생들에게는 책이나 미디어를 통해 간접적으로 접하던 기록물을 실제로 경험하게 해주는 서비스를 제공한다. 콘텐츠는 자유와 민주주의를 비롯한 다양한 주제와 교과과정으로 구성되고 정치적 편향을 지양하기 위해 다각적인 관점에서 개발된다. 이와 같은 학생 중심 교육의 핵심은 전문가가 선

정한 원본 기록물을 활용하여 나치의 공포정치와 학살에 대한 반성과 책임에 대한 교육을 다양한 방식으로 제공한다는 것이다. 이 서비스에는 강연은 물론 기록물 검색, 기록물을 활용한 그룹 활동 및 특별 전시회 등이 포함된다. 이러한 교육 콘텐츠와 프로그램을 미래 도서관에 벤치마킹하면 도서관이 타 교육기관을 지원하여 생동감 있는 역사 학습 서비스를 제공할 수 있다. 기록물의 열람 및 견학 서비스와 함께 과거의 시대상이나 역사적 인물 등을 VR, MR 등의 첨단기술로 체험할 수 있게 해준다면 학생들의 흥미를 자극하는 학습효과를 기대할 수 있다.

지역 주민이나 일반 시민을 대상으로는 지역사회와의 연대를 강화하는 콘텐츠와 프로그램을 제공한다. 국제정치 문제나 난민 인권 등의 시사적인 문제 또는 역사적 사건을 반영하는 대담 및 강연회를 개최하거나 다큐멘터리의 밤, 영화의 밤과 같은 프로그램을 제공하여 시민 참여를 장려한다. (국가기록원, 2015) 이를 통해 코블렌츠(Koblenz)가 독일과 유럽을 대표하는 ‘지적인 인권 도시’로서의 이미지를 강화하는 데 크게 기여하여 코블렌츠 지역 주민들의 자부심과 지역 정체성을 고취하고 지역 공동체의 든든한 후원을 얻게 되었다. 우리나라도 도서관에서 미국, 중국, 일본 등과의 국제적인 역할 관계 내지는 다문화사회, 성평등과 같은 정치·사회적 문제를 다루는 대담회를 개최하거나 <기생충>과 같은 국제적 위상의 영화를 함께 관람하고 우리 사회의 문제점에 대해 토론하는 장을 제공할 필요가 있다.

이러한 특화 서비스가 시사하는 바는 도서관이 이용자들의 지적 호기심과 관련된 전문적인 정보 제공의 기능을 넘어 호모 루덴스가 추구하는 즐거움이 더해진 도서관의 모습을 추구할 필요가 있다는 것이다. 즉, 전문적인 콘텐츠를 개발할 때 이용자의 감성·취향을 연결할 필요가 있다. 이를 위해서는 과학, 미술, 음악, 이민자, 성평등, 청소년 등 특정 주제 및 이용자 특화 콘텐츠가 그러한 정보와 문화를 필요로 하는 이용자를 충족시킬 수 있도록 집중적으로 제공되는 것이 중요하다.

또한 특화 서비스는 도서관 고유의 스토리 또는 그 지역만의 역사·문화적 콘텐츠를 개발하여 다른 도서관과 차별화된 서비스를 제공하는 데 의미가 있다. 우리나라의 경우, 역사적인 동계올림픽과 국제음악회가 개최되었던 평창에 도서관이 설립된다고 가정할 때 그러한 역사·문화적 콘텐츠를 특화 전문 서비스로 제공한다면 미래 도서관의 좋은 예가 될 수 있다. 무엇보다 국민 친화적 특화 전문 콘텐츠 및 프로그램 개발이 중요하며 다음과 같은 구체적인 방안을 제시할 수 있다.

1. 전국 곳곳에 흩어져 있는 올림픽·음악회 관련 자료를 통합하여 특화 서비스 제공.
2. 온 가족이 함께 이용할 수 있는 방학이나 휴가철에 올림픽 및 음악회 관련 테마로 도서관 캠프를 개최하여 도서관과의 친근감을 높임.
3. 서울올림픽과 평창올림픽의 준비 과정부터 개최 이후까지의 주요 과정을 전시(예: 올림픽 유치 과정 및 스타디움 건축 등의 준비 과정을 담은 다양한 사진과 미디어 전시).
4. 하이라이트는 물론 선수촌이나 자원봉사자들의 활동 영상을 포함한 올림픽 이면의 모습들까지 모든 순간을 아우르는 전시를 스토리텔링 방식으로 전개.
5. 역대 올림픽의 역사, 주요 경기 및 선수들이 사용했던 장비 등을 스토리텔링 방식으로 전시하거나 유튜브 등의 소셜네트워킹 서비스에서 조회수가 높은 올림픽 및 음악회의 명장면 및 음악을 미디어 파사드를 이용해 전시.
6. 역대 올림픽 마스코트를 전시. 특히 호돌이, 수호, 반다비 마스코트가 탄생한 과정을 전시.
7. 춘천시립도서관의 애니메이션 특화 서비스와 연계하여 그 개발 과

정을 애니메이션으로 제작, 전시.

8. 올림픽 경기 관련 시청각자료실 및 VR 체험실 운영.
9. 올림픽 신기록 경기, 메달 결정 경기, 세기의 명승부가 담긴 경기 열람.
10. VR이나 4DX를 통해 실제 선수의 시선을 체험.
11. 당대 올림픽 주제곡, 예를 들어 서울올림픽 주제곡이나 평창올림픽 주제곡 등 음악 관련 전시를 비롯해 곡에 대한 설명을 듣는 서비스 제공.
12. 노래하는 분수대를 설치하여 평창국제음악회에서 연주된 클래식 뿐 아니라 한류 트렌드인 K-pop을 들려주면서 〈기생충〉 같은 세계 정상 영화 및 드라마를 미디어 파사드와 함께 제공함.

위와 같은 특화 전문 서비스를 제공함과 동시에 전망이 좋은 곳이나 강원도의 삼림 속에서 힐링할 수 있는 분위기를 연출한 북카페, 루프탑, 테라스 등을 운영하여 자연 속 도서관에서 여가를 즐기는 듯한 독특한 서비스를 제공할 수도 있다. 지역적 특성을 살린 서비스는 지역 홍보에도 효과적이다. 평창올림픽과 평창국제음악회를 테마로 특화시킬 경우 올림픽과 관련된 레저, 스포츠, 음악 관련 콘텐츠를 제공하거나 음악회와 관련된 문화 행사 서비스에 중점을 두고 운영하는 한편, 강원도 공공도서관들과의 협력 네트워크를 통해 지역정보서비스의 거점 역할을 담당하여 국민들에게 보다 편리하고 확장된 서비스를 제공할 수 있다. 나아가 도서관이 강원도의 주요 명소와 연결되어 지역관광사업에 시너지 효과를 낸다면 영국의 테이트모던 Tate Modern 처럼 지역 경제 활성화에도 도움이 될 것이다. 테이트모던의 경우, 폐장한 화력발전소를 현대미술관이자 복합예술문화공간으로 조성하여 세계적인 관광 명소가 되었으며 이는 낙후된 지역 경제까지 발전시키는 원동력으로 작용하였다.

슬기로운 도서관에 기대하는 콘텐츠

도서관의 역할이 삶의 질에 영향을 미친다는 인식은 도서관이 제공하는 콘텐츠의 수준과 연관이 깊다. 스마트서비스가 제공되는 슬기로운 도서관에서 이용자가 즐거운 도서관 생활을 영위하기 위해서는 책 이외의 어떤 문화 콘텐츠를 경험하고 싶어 하는지 또 어떤 프로그램을 통해 인지하지 못했던 책의 가치나 학습의 재미를 깨닫게 할 수 있을지 파악하는 것이 중요하다. 책에 대한 부정적인 인식이 도서관을 멀리하게도 하지만, 책과 도서관은 불가분의 관계다. 디지털 세대에게조차 도서관은 인쇄된 ‘실물’ 책을 넘기며 읽을 수 있는 아날로그 감성에 대한 향수를 누리는 특별한 공간이다.

그러나 디지털 세대 이용자에게 책은 단순히 대출과 독서의 대상이라기보다는 직접 경험해보고 싶어 하는 콘텐츠라 할 수 있다. 이용자가 책을 선택할 때부터 스마트서비스를 통해 책에 대한 배경정보 및 작가의 의도 등을 제공하고 과거 해당 이용자가 읽었던 책에 대한 데이터를 바탕으로 한 감성분석까지 이루어져 이용자의 취향에 얼마나 부합하는 책인가에 대한 맞춤형 서비스가 이뤄지는 것이다. 이용자들은 한 권의 책을 통해 그와 연관된 시대적 배경과 역사, 문화 등 다양한 콘텐츠를 VR, MR 등이 지원하는 기술에 힘입어 감각적으로 경험하여 재미있는 문화 체험을 할 수 있게 된다.

도서관에서의 VR 기술 활용 서비스에 대해 조사한 결과에 따르면, 이용자들은 주로 직접 경험하기 어려운 문화적 체험이나 과거의 모습을 재현하는 데 적용하고 싶어 하는 것으로 나타났다.(권선영, 2018) 예를 들어 고대나 중세 시대를 배경으로 하는 책이 있다면 그 책의 배경이 되는 중세의 거리나 교회, 무대가 되는 콜로세움 같은 곳을 VR로 설정하고 직접 걸어보거나 등장인물이 눈앞에서 대화하는 등의 생동감 있는 체험을 하는 것이

다. 거기에 오디오북 기능도 더하여 장면이 바뀔 때마다 VR도 같이 바뀌게 하면 마치 이용자가 책 속으로 들어간 것처럼 오감으로 경험할 수 있다.

책에 대한 이해를 돕기 위한 일환으로 홀로그램을 통한 작가와의 만남 및 주제전문사서의 책 해설 등의 서비스를 제공하거나 단순히 VR이나 MR 기술을 사용하는 것을 넘어 직접 해당 기술을 활용하여 책 속 장면을 구현하고 그 결과물을 다른 사람과 공유하면서 자신의 기록으로 저장하는 시스템도 머지않아 실현될 것으로 예상된다. 그뿐만 아니라, 고대나 중세 작품을 현대적 의미로 재해석하여 도서관에서 시연한다면, 하나의 책으로 시작된 콘텐츠의 확장과 창조의 연속성이 책에 대한 흥미와 이해의 깊이를 풍부하게 할 것이다.

우리나라의 경우, 규장각과 같은 역사적 상징물의 도서관으로서의 의미가 퇴색되어가는 이 시점에 한류의 파급력을 활용해보 수 있다. VR 기술로 규장각을 아름답게 재현하여 본래의 가치를 알리고 한류스타가 주인공인 드라마 <구르미 그린 달빛>의 주 배경인 규장각에서 세자 이영과 함께 책을 읽고 시대적 상황에 대한 이야기를 들어보는 체험, 또는 덕수궁 석조전, 비원의 안쪽 정원 등 일반인이 접근할 수 없는 곳을 VR 기술로 방문하면서 문화재에 대한 이해를 돕는 흥미로운 역사 교육을 제공할 수 있다.

위에서 논의한 콘텐츠들이 실현된다면 도서관에 대한 인식은 빠르게 변할 것으로 보인다. 지금까지 도서관이 조용히 책만 읽는 공간이었다면, 미래의 도서관은 마치 놀이공원에 온 것처럼 책과 함께 날마다 새로운 체험을 할 수 있는 놀이의 공간으로 인식될 것이다. 이러한 이용자 경험은 도서관을 책과 놀이가 공존하는 장소로 인식하는 데 효과적일 것으로 예상된다. 과거부터 인간은 놀이를 추구하며 놀이의 욕구를 풀 수 있는 다양한 도구를 발명하고 발달시켜왔다. 그중 하나가 창발적 아이디어의 집약체라 할 수 있는 ‘책’이라는 점을 고려할 때 책이 제공하는 무궁무진한 콘텐츠를 재발견할 뿐만 아니라 여러 기술을 활용하여 새로운 방식으로 이를 재

현하는 과정에서 창발적 연쇄작용이 일어나 재미를 더할 수 있을 것이다.

그라번스타인의 <레몬첼로 도서관 탈출 게임>(2013)과 <레몬첼로 도서관: 도서관 올림픽>(2016)은 책에 대한 부정적 인식이 변하는 과정과 지식의 중요성 및 집단지성의 협업을 통한 창조력, 문제해결의 힘을 깨달아가는 과정을 흥미롭게 묘사한다. 도서관을 배경으로 책과 관련된 퍼즐, 퀴즈, 수수께끼 등을 풀면서 도서관이 제공하는 콘텐츠를 풍부히 경험하는 내용은 실제 도서관에 적용될 여지가 많다. 예를 들면, 수수께끼라는 놀이가 가진 양면적 성격과 진지함의 연속성을 응용하여 철학의 재미를 찾는 프로그램을 제공할 수 있다. 도서관이 철학적 질문을 던지고 정답을 공개 모집하는 프로그램을 정기적으로 개설하는 것이다. 그에 대한 해답을 찾기 위해 이용자는 소셜네트워킹서비스 등을 통해 정보를 공유·협업하거나 경쟁하며 창발적 아이디어를 생산하고, 공모 결과에 따라 최고의 답으로 선정된 이용자나 팀에게는 즐거운 도서관 생활에 대한 보상을 제공할 수 있다. 이로써 도서관에 대한 딱딱하고 재미없는 인상을 탈피할 뿐만 아니라 철학이 이해 불가한 비현실적 학문이라는 선입견을 지우고 철학 본래의 매력을 일깨울 수 있다.

새로운 이용자, 달라진 서비스, 미래의 도서관

미래의 도서관은 어떤 공간이어야 하는가

디지털 자원의 시대가 본격화되면서 물리적 도서관과 디지털도서관이 혼합된 하이브리드 도서관이 늘어나는 등 도서관의 공간 개념에도 변화가 나타나고 있다. 전통적으로 이용자들은 물리적 도서관, 즉 도서관 건물을 도서관 운영시간 동안 방문했지만, 디지털도서관 이용자들은 도서관을 집

혹은 연구실로 가져와 시간제한 없이 이용하게 되었다. 사회적 변화와 기술적 혁명이 빠르게 인류의 삶 속으로 들어온 이 시대에 도서관이 직면한 또 하나의 과제는 새로운 이용자, 즉 호모 루덴스가 즐거운 도서관 생활을 경험할 수 있도록 하기 위해 이러한 선도적인 변화를 바탕으로 어떻게 미래 도서관을 구축할 것인가 하는 부분이다.

도서관 4.0

미래 도서관에 대한 선행 연구들은 도서관을 공·창조적 공간Con-creative space(홍소람, 박성우, 2015) 내지는 무한창조공간Infinite creative space(Noh, 2015), 메이커스페이스Makerspace(Schnitzer & Rosenzweig, 2016)와 같은 개념과 함께 인공지능(Pew Research Center, 2020), 사물인터넷(Liang & Chen, 2020), AR, VR(Becker et al., 2017) 등과 같은 첨단기술의 활용을 통해 유희적 인간상이 발현되어 지식의 창조와 협업이 이루어지는 다이나믹한 공간으로 정의하였다. 또 지식과 정보의 교류에서 나아가 지능의 교류를 촉진하는 개인과 공동체를 위한 협업 허브로서 도서관의 실체적 역할을 강조하였다.

이러한 연구들 가운데서도 한희정 외(2018)의 연구는 도서관의 공간설계에 대한 구체적인 방향성을 제시하였다. 먼저, 전통적인 아날로그 도서관과 새로운 디지털 공간이 그 기능에 맞게 조화를 이루되 이용자들에게 체험적 놀이 공간을 제공해야 한다는 것이다. 즉, 기존 도서관이 일방적으로 정보를 제공하는 역할의 공간으로 사용되었다면 미래 도서관은 ICBM 기술을 활용하여 이용자가 다양한 정보와 콘텐츠를 직접 경험하며 재미와 가치를 느낄 수 있도록 설계되어야 함을 말한다. 또 온오프라인의 원활한 연결을 통해 시공간을 초월한 서비스를 제공함으로써 이용자의 문화적, 지적 요구를 효과적으로 충족시키고 나아가 삶의 질을 향상시킬 것으

로 기대된다.

4차 산업혁명이 가져온 기술의 도약으로 노동은 주로 인공지능을 탑재한 로봇이 담당하고 유희적이고 창의적인 일은 사람이 담당할 것이라 예견되었고, 도서관에서도 이미 이러한 기술을 적용하여 자동 보관 및 검색시스템(Automated storage and retrieval system: ASRS)에서 발전하여 HAL(Hybrid assistive limb)과 같이 무거운 장서를 운반해주는 자동 시스템이 운영되고 있다.(Harada, 2019) 일본의 경우, 도서관에서 인공지능기술을 빠르게 도입하여 지능 서비스를 도모하고 있다.(Harada, 2019) 예를 들면, 소프트뱅크가 개발한 휴머노이드 로봇 ‘페퍼(Pepper)’는 데이터 수집을 통해 학습하는 클라우드 AI, 챗 기능은 물론 감정 엔진까지도 탑재하여 정보서비스를 제공한다. 열람석 예약과 자료검색은 기본, 이용자의 질문에 답하고 그 질문과 답을 수집하여 데이터베이스를 생성한다. 이러한 자동 Q&A 시스템은 IBM의 왓슨과 협업하는가 하면 자료검색 시스템은 WebOPAC(웹오팩)(Web-based Online Public Access Catalog)과 연동하여 더욱 효과적인 정보서비스를 제공한다. 이 같은 사례들은 미래 도서관의 예시를 선보이는 것으로, 이러한 기술적 수용에 따른 변화와 최근 발생한 장기간의 세계적 전염병은 도서관 공간 디자인에 상당한 영향을 미칠 것으로 보인다. 따라서 공중보건을 고려한 언택트 문화와 함께 정보가 물리적인 형태로 저장되기보다는 클라우드에 저장되는 추세가 가속화되면서 도서관의 물리적 공간 재조성에 대한 논의가 필요하게 되었다.

체험형 복합문화공간과 평생교육 지원

위에서 논의한 맥락을 종합해볼 때 호모 루덴스를 위한 미래 도서관은 ICBM 기술이 적용된 체험형 복합문화공간의 기능과 평생교육 지원기관

의 역할이 강조된다. 이는 도서관 고유의 기능과 역할을 바탕으로 이용자의 변화된 요구와 특성, 그리고 기술적·환경적 변화를 수용할 때 나타나는 도서관의 공간 조성에 대한 재해석이라 할 수 있다. 도서관의 미래가 이용자의 인식에 달려 있다는 점을 고려할 때(Wiegand, 2015) 미래 도서관에 대한 설계 또한 이용자의 관점과 요구 파악에서 시작할 필요가 있다. 먼저, 미래 도서관을 구상하는 새로운 이용자들은 더 이상 수험 공부와 독서를 주로 하는 전형적 도서관 생활이 아닌, 독서도 하면서 원하던 전시회를 둘러보거나 하면 관심 있는 콘텐츠를 다양하게 즐기는 재미있는 도서관 생활을 추구하는 것으로 나타났다.(권선영, 2019; Schnitzer & Rosenzweig, 2016)

미래 도서관은 디지털 가상공간과 아날로그의 물리적 공간이 단절을 느낄 수 없을 정도로 자연스럽게 합쳐져 연결됨으로써 시민들에게 지식과 정보를 공유할 뿐 아니라 새로운 지식을 생산하는 창조적 지식 공간을 제공할 수 있다.(한희정 외, 2018) 이러한 디지털·아날로그의 연결 공간에서 이용자들은 재미있는 콘텐츠나 관심 있는 분야에 몰입할 수 있고 다양한 관심사의 이용자들이 만나 신공동체를 형성하는가 하면 미래 도서관에 기대하는 편안함과 여유로움을 향유할 수 있다. 이를 위해서는 다양한 이용자들이 네트워크를 통해 지식을 공유하고 재생산하는 선순환 생태계 메커니즘을 지닌 지식 창조 공간, 지식 스페이스 클라우드 플랫폼(Knowledge space cloud platform)의 구축이 필요하다.(Becker et al. 2017) 즉, 도서관은 이용자들이 자유롭게 창발적 콘텐츠를 생성할 수 있도록 지원하는 공간을 제공하여 정보·지능의 교류 촉진에 위한 허브로서의 역할을 수행할 수 있다.

또 이용자들은 도서관을 지식 자료를 제공하는 장소라고 인식하던 것과 달리 실질적 지원을 바탕으로 이용자가 직접 참여하여 지식을 창출하고 경험하는 공간으로 기능하길 요구하는 것으로 나타났다. 이는 조용히 책을 읽고 공부하는 정적인 장소의 개념을 지양하고 개개인의 다양한 정보 요구와 특성, 재능 내지는 가치와 문화가 만나 상호작용하는 장소로서의 도

서관을 기대한다고 볼 수 있다. Library 2.0 이후 정보의 생산자와 소비자 간의 쌍방향 소통이 원활해지면서 정보 생산자와 소비자의 분리 개념 또한 사라져가고 있으며, 개인이 정보와 지식을 소비하는 공간으로 인식되던 도서관도 이용자들이 참여하는 공동체가 중심이 되어 협업하고 지식을 창조하는 공간으로 진화하리라 예측되고 있다.(이수상, 2008; 한희정 외, 2018; Becker et al., 2013) 따라서 이용자들의 창작 활동과 상상력을 발전시킬 수 있도록 지원해주는 학습과 놀이가 공존하는 문화 체험적 공간으로서 도서관의 역할이 강조된다고 할 수 있다.

위에서 논의한 이용자의 요구와 기대를 충족시키는 도서관은 단순히 놀이를 강조하는 것이 아니라 지식과 창조 등 인간의 지적 본성에 부응하는 유희를 강조하는 도서관이라 할 수 있다. 따라서 기술혁명과 코로나19로 빠르게 다가온 미래 도서관은 이용자들의 재미와 함께 경험을 극대화할 수 있는 공간으로 설계되어야 한다. 이러한 유희적 지식 창조 공간으로서의 한 예는 메이커스페이스로서, 이는 이용자들이 ICBM의 첨단 장비를 이용하여 지적 생산물을 제작·구현하는 활동을 지원하는 것이다. 3D 디자인 소프트웨어 및 프린터와 스캐너, 플렉서블^{flexible} 디스플레이, 투명 디스플레이, 미디어 개발 도구, 그리고 내추럴 사용자 인터페이스^{natural user interface: NUI} 등이 이러한 첨단 장비에 속한다. 메이커스페이스에서 이용자들은 협업하며 친목을 도모하거나 상호작용을 통해 참신한 아이디어와 정보를 공유하며 약한 연대^{weak tie}의 강한 영향력을 발휘할 수 있고 도서관 창업도 기대할 수 있다. 또 이용자들은 과학, 기술, 공학, 수학, 디자인과 예술에 이르기까지 다양한 분야의 문해력을 키우며 새로운 흥미를 발견할 수도 있고 취업뿐 아니라 평생교육을 위한 지적 활동을 하며 창조의 소통이 이뤄지는 기회를 제공받을 수 있다.(Li & Todd, 2019) 북아메리카의 연구도서관을 대상으로 한 조사에 따르면, 조사에 응답한 도서관의 80% 이상이 메이커스페이스를 제공하고 있거나 계획 중인 것으로 나타났다.(Becker et

al, 2017) 메이커스페이스를 모범적으로 운영하고 있는 미국의 카네기멜론 대학교는 전자공학, 기계공학, 게임디자인 전공 학생들이 협업하여 손과 발의 움직임을 인식하는 VR 탱크 게임을 개발했으며 캐나다의 라이어슨 대학은 디지털미디어경험관^{Digital Media Experience}의 VR 기술을 이용하여 학습하는 환경을 조성하고 있다.(Becker et al, 2017)

또 다른 예는 메이커스페이스보다 한층 더 지식의 공유와 협업을 통한 공-창조성을 강조하는 코워킹스페이스^{co-working space}다. 공-창조성이란, 한 공간에 참여하는 개체들 간의 유대와 소통에서 발생하는 행위의 창조적 성질을 뜻한다. 즉, 창조의 개념이 더 이상 창조(생산) 주체와 객체의 관계로 분리되어 정의되는 것이 아닌 도서관에 관련된 모든 내·외부적 존재의 복합작용이 창조에 기여하게 된다는 것을 의미하며(홍소람, 박성우, 2015), 도서관의 플랫폼적 특성은 지적 상호작용을 수반하기 마련이므로 도서관은 그 자체로 최적의 공-창조적인 공간이 될 수 있다. 개인의 정보 요구 및 지적 탐색을 만족시키는 것은 물론, 자신의 관심사 외 불특정 다수가 소유한 다양성을 조우할 수 있는 공간을 제공하여 이용자들이 콘텐츠를 생성할 수 있는 기반을 조성하는 것이라 할 수 있다.

위에서 언급한 메이커스페이스와 공-창조적 공간을 겸비한 미래 도서관을 상상해볼 수 있다. 예술가들이 많이 모여 사는 북정마을에 첨단기술이 접목된 미술, 디자인 및 영상 특화도서관이 건립된다면, 예술 및 디자인 분야에서 활동하는 사람들이 모여 자유롭게 교류하며 영감과 창작활동의 시너지를 얻을 뿐만 아니라 첨단 장비를 활용하여 예술 작품 제작 등을 경험할 수 있는 복합문화 허브로 활용될 수 있다. 먼저, 시민들이 쉽게 접근할 수 있는 전시관, 갤러리, 자재도서관 및 디지털도서관, 세미나룸 및 코워킹스페이스, 메이커스페이스, VR·AR 등 최신 기술 체험 공간 및 디지털 미디어룸 등 미술·디자인·영상 문화 공간을 마련하여 다양한 이용자가 서로의 창의성을 공유하고 직접 실현 및 체험할 수 있는 문화 공간을 제공해

야 한다. 이와 함께 비이용자들의 도서관에 대한 심리적 거리감이 멀다는 것을 고려하여 테이트모던처럼 런던 시내가 한눈에 내려다보이는 아름다운 풍광을 제공하여 사고 내지는 힐링 장소로 친근감을 주는 것이 중요하다. 시민들이 편안한 여유를 즐길 수 있는 북카페와 테라스 레스토랑, 바^{Bar} 및 갤러리 등을 마련한다면 시민들의 심리적 거리감을 해소하는 데 효과적일 것이다. 또 코엑스라는 복합문화공간에 위치한 별마당도서관처럼 소셜 네트워킹서비스를 통해 콘텐츠와 서비스 및 프로그램 등을 홍보하여 일상 속 문화예술이 녹아드는 공간을 제공한다면 도서관에 대한 이미지 혁신에 기여할 수 있다. 북정마을은 물리적 접근성이 좋은 곳은 아니지만, 창발적 콘텐츠와 시민 친화적인 서비스가 공존한다면 지리적 접근성과 관계없이 사람들이 자주 방문하는 활발한 도서관이 될 수 있을 것이다.

공감적 공유 공간

도서관은 본래 모든 사회구성원을 위한 공유와 소통의 공간을 의미하며 미래 도서관 또한 이 개념이 확장되고 구체화되어 지적·문화적 접근을 방해하는 다양한 격차를 해소할 수 있는 공감적 공유 공간으로 조성될 필요가 있다. (한희정 외, 2018) 이는 공감적 공유를 통해 포용성을 확장하고 지적 형평성 equity을 뒷받침하는 도서관 본연의 공공적 가치를 확고히 하는 다차원적 공간Multidimensional space을 의미한다. 도서관은 다양하고 적절한 디지털·아날로그 콘텐츠를 통해 한국 사회에서 지속적으로 증가하는 다문화 구성원을 위한 다국어 서비스를 비롯 장애인 등 사회적약자와 고령화 인구를 위한 디지털정보 문해 등의 평생교육을 제공하여 사회계층 간 또는 세대 간 정보 격차 및 디지털 격차를 줄이는 복합문화공간이 되어야 한다. 다양한 이용자의 다채로운 관심과 정보 요구를 충족시키고 그들의 창조적 활동을

그림 3. 테이트모던



출처: <https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern>

지원하기 위해 각종 공연장, 갤러리, 박물관을 비롯한 놀이문화 공간과 교육·학습 공간이 공존하고 나아가 주위 다른 시설들과 연계된 도서관은 도시 문화 및 생활을 풍요롭게 하는 역할까지 기대할 수 있다.

미국의 시카고공공도서관은 ‘모든 시민이 걸어서 갈 수 있는 도서관’이라는 목표로 설립되어 빈부격차로 인한 지역 주민들의 정보 격차를 최대한 해소하기 위해 다양한 서비스를 운영하고 있다. 첨단기술을 이용할 수 있는 메이커 랩Maker Lab을 제공하고 이민자들을 위한 다국어 정보서비스를 비롯하여 무료로 법률 정보를 제공해주는 Law at the Library 서비스와 시카고 지역의 대학과 연계하여 지역 아동들을 가르치는 Teacher in the Library 서비스를 운영한다. 이와 같은 시민 친화적 이벤트와 이용자 교육 등을 통해 다양한 구성원 간의 참여와 소통의 문화가 자리 잡고 사서와 이

용자 간의 벽은 물론 나아가 도서관과 시민 간의 거리감이 해소될 것으로 기대된다. 크리스마스와 핼러윈 등 특별한 기념일과 절기에는 도서관 꾸미기 행사를 여는데, 도서관 이용자를 포함한 지역 주민들에게 미리 공지하여 모집된 지원자와 사서들이 협업하여 다 같이 도서관을 꾸민다. 이는 사서와 이용자 간의 소통을 촉진하여 이용자 친화적 문화를 조성할 뿐만 아니라 도서관 홍보와 존재성 강화에도 기여할 수 있다.

아름다움을 전하는 공간

도서관 건물 자체의 세련된 예술성 내지는 아름다움이 인간의 상상력과 창의력을 자극하는, 유희적 공간의 가치를 지닌 세계의 유명 도서관은 미래 도서관의 모습에도 시사하는 바가 크다. 18세기의 화려한 로코코 스타일로 설계된 스위스 장크트갈렌수도원도서관^{Abbey Library of Saint Gall}의 목재 서가와 천장은 이용자들에게 지적 충족뿐 아니라 심미적 영감을 제공하는 매력적 공간이자 문화적 유산으로서의 가치가 있다.

일본의 다케오시립도서관^{武雄市図書館}은 서가와 카페, 테라스가 어우러져 고소한 커피 향을 맡으며 여유롭게 책을 읽는 아늑한 분위기를 제공한다. 관광 명소이기도 한 만큼 관광객에게도 도서 대출 서비스를 제공하여 지역 랜드마크의 역할을 하고 있다.

미국의 시애틀공공도서관^{The Seattle Public Library}은 아방가르드한 다면체 건축물로서 비정통적인 디자인을 통해 현대인의 창발적 감각을 자극한다. 내부 공간 또한 도서관의 세부 기능에 알맞게 설계되었으며 최첨단 설비들이 갖추어져 있어 꿈의 도서관(^{Dreamary: Dream + Library}; 한희정 외., 2018)의 좋은 예시라 할 수 있다.

도서관이 다른 건축물과 차별되는 것은 인류의 삶이 축적된 이야기 저

그림 4. 장크트갈렌수도원도서관



출처: Lyubomira Bambova (2017, November 29). The most spectacular libraries in the world: Apothecaries of the soul. (<https://gyllium.com/2017/11/29/spectacular-libraries-world-apothecaries-soul/>)

그림 5. 다케오시립도서관



출처: XinMedia. Photo by 다케오시 관광협회 (<https://solomo.xinmedia.com/matcha/141364>)

장소라는 역할 때문이다. 포르투갈의 렐루 서점이 전 세계인이 즐겨 찾는 관광 명소가 된 것은 영화의 주요 장면에 나올 만큼 환상적인 디자인과 함께 <해리포터>라는 영화의 스토리가 주는 매력 때문이다.

그림 6. 시애틀공공도서관



출처: Central branch, The Seattle Public Library. Photo by Nicola Delfino (2011, August 2)
(<https://www.historylink.org/File/7080>)

그림 7. 해인사 장경판전



출처: 교과서에 나오는 유네스코 세계문화유산, 공기 순환이 잘 되도록 만든 장경판전 창.
(<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1582257&cid=47318&categoryId=47318>)

우리나라에는 아름다운 건축미가 돋보이는 도서관이 별로 없다. 특히 동양의 미를 살린 도서관 건물은 찾기 힘들다. 우리나라의 역사적 도서관이었던 해인사 장경판전이나 규장각은 팔만대장경을 보관한 사찰 내지는 정조가 업무를 보던 문화재로만 인식될 정도로 도서관으로서의 의미가 퇴색되어 있다. 이러한 문화재를 아름답게 발전시키고 역사·문화·정치적 콘텐츠로서의 고유한 정체성을 살려 한국의 이야기가 담긴 도서관으로 거듭나게 한다면 미래의 도서관으로 기대할 만하다.

참고 문헌

참고문헌은 가나다순(알파벳순) 정렬

- 국가기록원(2015). 해외 선진 기록정보서비스 및 발전방안에 관한 연구.
http://www.archives.go.kr/next/common/downloadBoardFile.do?board_seq=94935&board_file_seq=1
- 권선영.(2019). 가상현실(VR) 기술의 도서관서비스 적용에 대한 대학생들의 인식 및 요구 조사. 한국융합학회논문지, 10(5), 141-148.
- 김하야나, 김기영.(2014). 공공도서관 비이용 요인에 관한 연구: 이용자, 이용 중단자, 비이용자를 중심으로. 정보관리학회지, 31(3), 201-226.
- 서울 도서관.(2018, 11, 25) 도서관은 정확히 무엇을 '위해' 존재하는가?
<https://lib.seoul.go.kr/rwww/html/ko/seoulForum.jsp>
- 안지민.(2018). 복합문화공간으로서의 미술·디자인 특화도서관 계획에 관한 연구 [석사학위논문, 홍익대학교]. 국회전자도서관.
- 요한 하위징아.(2019). 호모 루덴스. 연암서가.
- 유재미, 오철호.(2011). 지식생태계 연구 경향, 한계 그리고 제언. 정보화정책, 18(4), 3-21.
- 이수상.(2008). 정보생태계 관점에서 본 도서관 2.0 서비스의 연구. 한국문헌정보학회지, 42(2), 29-49.
- 전국학교도서관담당교사 서울모임.(2015). 아름다운 삶, 아름다운 도서관. 우리교육.
- 정지훈.(2020). 언택트 시대, 주목할 만한 과학기술들. 월간 국회도서관, 78월호, 20-23.
- 최선희.(2019). 공공도서관 특화 서비스에 대한 이용자 인식도 연구 [석사학위논문, 경기대학교]. 국회전자도서관.
- 최재봉.(2019). 스마트폰이 낳은 신인류 포노사피엔스. 쌤앤파커스.
- 한희정, 박태연, 서진원, 양동민.(2018). 4차 산업혁명 시대 미래 도서관 구축 전략에 관한 연구. 한국문헌정보학회지, 52(2), 73-102.
- 홍소람, 박성우.(2015). 코워킹 스페이스로서의 공공도서관 무한창조공간 개념 분석. 한국도서관·정보학회지, 46(4), 245-269.
- Becker, A. S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall, G. C., Anathanarayanan, V., Langley, K., Wolfson, N.(2017). NMC horizon report: 2017 library edition. LeramTechLib.
<https://www.learntechlib.org/p/182005/>
- Bray, D.(2007, June). Knowledge ecosystems: A theoretical lens for organizations confronting hyperturbulent environments.
<http://dl.ifip.org/db/conf/ifip8-6/ifip8-6-2007/Bray07.pdf>
- Gore, E., Della Bitta, M., & Cohen, D.(2017). The digital public library of America and the national digital platform. D-Lib Magazine, 23(5/6).
<http://www.dlib.org/dlib/may17/gore/05gore.html>
- Harada, K.(2019). Robotics and artificial intelligence technology in Japanese libraries. IFLA WLIC. <http://library.ifla.org/2695/1/s08-2019-harada-en.pdf>
- Horrigan, J. B.(2016, September 9). Libraries 2016. Pew research center.
<https://www.pewresearch.org/internet/2016/09/09/libraries-2016/>
- Kwanya, T., Stilwell, C., & Underwood, P.(2014). Library 3.0: Intelligent libraries and apomediation. Elsevier.
- Liang, X., & Chen, Y.(2018). Libraries in Internet of Things (IoT) era. Library Hi Tech, 38(1), 79-93.
- Noh, Y.(2015). Imagining library 4.0: Creating a model for future libraries. The Journal of Academic Librarianship, 41(6), 786-797.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0099133315001780>
- Purcell, K.(2012). Libraries 2020: Imagining the library of the (not too distant) future. Pew research center.
<https://www.pewresearch.org/internet/2012/06/07/libraries-2020-imagining-the-library-of-the-not-too-distant-future/>
- Schnitzer, A. E., & Rosenzweig, M.(2016). Patrons' view of the library of the future.
<http://hdl.handle.net/2027.42/117410>
- Li, X., & Todd, R. J.(2019). Makerspace opportunities and desired outcomes: Voices from young people. The Library Quarterly, 89(4), 316-332.
<https://www.journals.uchicago.edu/doi/full/10.1086/704964>

- University of the State of New York. (2016). Creating the future: A 2020 vision and plan for library service in New York state.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED572830.pdf>
- Vogels, E., Rainie, L., & Anderson, J. (2020, June). Experts predict more digital innovation by aimed at enhancing democracy. Pew research center.
<https://www.pewresearch.org/internet/2020/06/30/experts-predict-more-digital-innovation-by-2030-aimed-at-enhancing-democracy/>
- Wiegand, W. A. (2015). Part of our lives: A people's history of the American public library. Oxford University Press.



공간

사람들이 컬렉션이고 콘텐츠가 되는 미래의 도서관 공간

신승수 · (주)디자인그룹오즈 건축사사무소 대표

가상현실 시대의 문화와 도서관 협업

: 영화 이야기로 상상해본 도서관의 미래

이승무 · 한국예술종합학교 아트앤테크놀로지센터 연구소장

빅데이터로 본 도서관 이용자 공간

오효정 · 전북대학교 문헌정보학과 부교수

사람들이 컬렉션이고 콘텐츠가 되는 미래의 도서관 공간

신승수 · (주)디자인그룹오즈 건축사사무소 대표

도서관 공간의 재해석

대립적인 사용 행위가 공존하는 복합공간

2000년 12월, 브루스 맥콜(Bruce McCall)이 그린 ‘읽으면서 타기’라는 제목의 《더 뉴요커 The New Yorker》 표지는 지금도 여전히 짜릿한 영감과 근본적인 질문거리를 전달한다. 지하철 열차가 도서관으로 바뀐다는 발상의 전환은 열차 안에서 책을 읽으며 출퇴근을 해왔던 사람들이라면 한번쯤 상상해보았을 유쾌한 장면이기도 하지만, 점점 더 많은 거리를 이동하며 살아가는 일상 속에서 내가 가는 곳으로 찾아오는 새로운 공공서비스의 가능성을 발견할 수 있기 때문이다.

실제로 이런 상상은 휴대폰의 QR 스캐너를 통해서 책 내용 일부와 해당 책을 소장 중인 공공도서관의 링크를 제공하여 뉴욕 지하철을 도서관으로 변모시킨 이벤트성 홍보 프로젝트를 비롯해 다양한 형태의 모바일 디지털도서관으로 실험된 바 있다. 또 덴마크 랜더스공공도서관(Randers Bibliotek)은 도서관 이용자들의 실시간 등록정보를 수집 분석하여 시간대별 특정 사용자 그룹의 맞춤형 커뮤니케이션 정보를 제공하는 인터랙티브 공간 환경을 구축시켰다. 하지만 이 표지 그림이 전하는 놀라움은 디지털 기술로 장소에 구애받지 않는 가상의 도서관 공간을 만든다거나 현실과 구분하기 어려울 정도의 극사실적 체험 콘텐츠를 만드는 것에 있는 것만은 아니다. 출근길 뉴욕 지하철의 분주함과 사뭇 다른 평안하고 조용한 도서관 공간의 출현은 “책을 들고 빛으로 가는 것”으로부터 도서관이 기

원했다”는 건축가 루이스 칸의 명언처럼, 특정한 시설의 본질이 그 시설을 구축하는 구체적인 사용 행위로부터 비롯된다는 점을 상기시키면서, 기존 질서에서 벗어난 새로운 시설로서 오늘날 도서관의 미래를 묻는다.

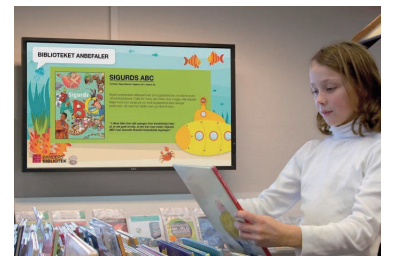
마야 베른츠손(Maja Berndtson)이 정리한 표에서 드러나듯 도서관이라는 시설은 다양한 층위에서 대립적인 사용 행위가 공존하는 복합적 공간이다. 따라서 도서관 공간은 이러한 대립적 측면들에 선택적으로 접근할 수 있는 유연성과 동시에 특정한 공간 환경을 다양하게 만들어낼 수 있는 적

그림 1. 브루스 맥콜의 《더 뉴요커》 표지 일러스트



출처: pinterest

그림 2. 랜더스공공도서관의 사용자 정보 기반 디지털 빌보드



출처: <http://modelprogrammer.slks.dk>

응성을 확보하는 방향으로 발전되어왔고, 하나의 시설이라기보다는 여러 활동과 복합적 경험이 펼쳐지는 ‘행위의 박물관’ 혹은 ‘지식의 백화점’으로 그려지고 있다.

도서관 속 도서관, 도시의 거실

영국의 대표적인 공공 공간 이론가인 켄 워폴Ken Worpole은 “도서관은 특정 종교나 의견 등의 배경을 불문하고 모든 사람이 만날 수 있는 장소”라고 정의한 바 있다. 다양한 계층과 층위에 걸쳐서 대립적이며 복합적인 활

표 1. 공공도서관의 복합성 혹은 모순 - 마야 베른츠손

젊은 사용자 – 나이 든 사용자Young users – Old users
가족 – 독신자Families – Singles
사회적 다수자 – 사회적 소수자Majority – Minorities
오래된 자료 – 새로운 자료Old material – New material
책 – 오디오비주얼 자료Books – Audiovisual material
소음 – 침묵Noise – Silence te
공공 – 개인Public – Private
질서 – 혼돈Order – Chaos
서비스 – 셀프서비스 Service – Self service
사회적 접촉 – 고독Social contacts - Loneliness

표 2. 도서관 건축의 변모 양상 - 켄 워폴

전통적인 도서관 건축	현대적인 도서관 건축
신고전주의적 패턴북Pattern-Book	현대적인 자유양식
위압적인 계단과 출입 홀	가로 레벨, 상가 입구
장애인을 고려하지 않은 설계	장애인을 고려한 접근
돔Dome과 로툰다Rotunda	아트리움과 최상층 카페
갤러리와 메자닌	에스컬레이터와 엘리베이터
고창 채광	아트리움 채광
도서에 대한 제한적 접근	도서와 기타 자료에 대한 개방적 접근
사다리가 필요한 서가	휴먼스케일의 서가
지식의 신전	도시의 거실living room
획일적인 가구	가정적인 혹은 “클럽 스타일”의 가구
독립 건축물	다른 서비스와 공유하는 공간
위계적 디자인과 동선	오픈 플랜open plan 디자인과 동선
규범적 컬렉션 보유	현대적인 문화 시장으로서의 장소
개인용 열람실	세미나룸과 컴퓨터실
방어적 공간	네트워크화된 공간
지식의 수호자로서의 사서	지식의 항해자로서의 사서
침묵의 원칙	상호 존중의 문화
어린이의 배제Child-free	어린이 친화적Child-friendly

동이 일어나는 공공공간이라는 의미일 것이다. 이런 까닭에 그는 영국의 대표적인 도서관 정책 문건인 《보다 바람직한 공공도서관(Better Public Libraries, 2003)》에서 도서관 디자인에 있어 중요한 과제 중 하나는 “충돌하는 요구들을 조정하는 것”이라고 말한다. 고독과 대비되는 사회적 상호 작용, 정숙에 대비되는 소음, 질서에 대비되는 혼잡, 개방에 대비되는 보안, 그리고 제한된 이용 시간에 대비되는 연중무휴 24시간 개방과 같이 상호 충돌하는 요구들을 어떻게 조율할 것인가를 먼저 묻고 결정하는 것이 가장 핵심적인 계획의 방향성이라고 이야기하면서, 하나의 해결책으로 ‘영역zone’과 ‘도서관 속 도서관’ 개념을 제안한다. 떠돌고 뛰노는 어린이도서관, 조용하고 편안한 학습 공간, 소곤소곤 이야기 나눌 수 있는 카페 공간, 친구와 함께 즐기는 게임 공간 등 특정 사용자들을 위해 특별히 계획된 공간과 영역들로 구성된 도서관을 제안한다.

아울러, 현대 공공영역이 ‘물리적 영역’, ‘상징적 영역’, 그리고 ‘관계적 영역’으로 구성되어 있으며 이 가운데 관계적 영역이 가장 중요하다고 주장한다. 관계적 영역이란 버스 정류장에서 버스를 기다리거나 아이와 함께 공원을 거닐거나 쇼핑하는 것과 같은 일상적 삶에서 다른 사람들과 만나고 소통하는 일련의 사회적 관계망을 말한다. 쉽게 말해 일상과 사회의 공간적 연결 방식이라고 할 수 있다. 우리의 삶을 구조화하고 경험을 도시로 연계하는 열린 외부 공간과 건축 공간 사이의 관계적 구성 및 배치가 무엇보다 중요하며 성공적인 공공 공간을 만들기 위해서는 사용의 유연성과 다양한 문화적 가치가 담보되어야 한다는 결론에 이른다.

그는 바람직한 공공도서관의 형태를 ‘도시의 거실’로 비유하곤 했는데, 바람직한 공공 공간이라면 개별적 일상이 다양한 사회적 활동과 연결될 수 있는 유연하고 친근한 공간이어야 한다고 생각했기 때문이다. 다시 말해서 신전처럼 독립적이고 위풍당당한 건축이나 상징적인 건물이 아니라 내 방처럼 편안하면서도 도시의 공공 공간과 유기적으로 연속되고, 거실처럼 각

각의 방들로 연결되는 공간이 오늘날 공공도서관이 갖추어야 할 덕목이라고 보았던 것이다. <표 2>에서 드러나듯이 ‘도시의 거실’은 도시와 접속되는 아트리움과 카페, 연속적인 동선을 갖는 에스컬레이터, 가정과 클럽에서 볼 수 있는 가구, 오픈 플랜의 개방성처럼 집도 일터도 아닌 ‘제3의 공간’의 모습을 갖추고, 다양한 공공서비스를 공유하고 여러 공공시설과 협업하는 네트워크를 강조한다.

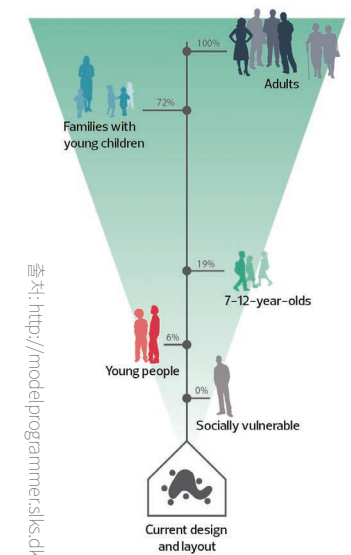
행위가 콘텐츠인 매체로서의 공간

덴마크의 2012년 공공도서관 통계 동향에 따르면 도서관 이용자의 3.7%가 전통적인 개인 지향적 성향을 갖고

있는 데 반해서 20.9%가 현대적인 커뮤니티 지향적 성향을 가진 것으로 조사되었다. 또한 노르웨이 공공도서관 이용자 분석에 따르면 도서를 대출하려고 방문하는 사람들보다 대출 이외의 다른 목적으로 도서관을 찾는 사람들이 더 많다고 한다. 한편, 2013년 2월 덴마크 문화국이 도서관 운영자를 대상으로 시행한 설문조사에 따르면 도서관에서 가장 중요한 기능은 ‘일상적인 만남의 가능성’, ‘여러 이용자를 위한 사고 모

임’으로 밝혀졌으며, 영유아를 둔 가족, 성인과 노인을 위한 공간 계획은 성과가 있었던 반면에 어린이와 청소년, 그리고 장애인에 대한 고려는 미흡했던 것으로 분석되었다. 조사된 도서관에서 꼽은 ‘공간과 이용자 니즈

그림 3. 사용자 그룹별 공간계획 부합도



가 부합한다고 생각하는 3가지 사용자 그룹’을 매핑해보면 성인에 대한 계획적 고려는 충분한 반면, 7세에서 12세 사이의 어린이들과 특히 청소년들에 대한 공간계획적 관심과 고려가 크게 부족함을 알 수 있다. 초등학교에 입학하면서부터 책과 도서관으로부터 멀어지기 시작하는 국내 상황도 이와 크게 다르지는 않을 것이다.

관련해서 최근 도서관 회원의 안정적인 감소세 둔화와 더불어 청소년 회원의 지속적 상승세를 보이는 네덜란드의 사례를 주목할 필요가 있다. IT 기술과 디지털문화에 익숙한 젊은이들의 라이프스타일에 맞춰 레저와 교육을 결합한 다양한 서비스와 즐겁고 재미있는 미디어 이용 환경을 제공하면서

표 3. 보편적 정보로부터 도서관에서만 체험할 수 있는 것으로의 변화

어디서나 발견할 수 있는 정보에서	도서관에서만 체험할 수 있는 것으로
매체를 위한 공간	매체로서의 공간
온라인	온사이트
정보	의미
사실	신뢰성
정보와 만남	사람과 만남
읽	실험
방문자	자료 제공자
중성적인	감성적인
진지함	유머 감각
계획된 이벤트	계획되지 않은 사건

‘사용자들이 도서관 컬렉션’이라는 독특한 개념을 내걸고 출범한 디오키 이 중앙도서관DOK Centrum Bibliotheek을 필두로, 지난 10여 년간 수많은 혁신적인 공공도서관을 건립하여 청소년과 대학생 이용률을 높이는 데 주력해 왔기 때문이다.

북유럽 국가들과 네덜란드 사례에서 예측할 수 있듯이 근·미래 공공도서관에서 어린이와 청소년을 겨냥한 공간 영역 및 서비스는 지속적으로 증가해갈 것이고, 이들의 라이프스타일에 맞추어 도서관은 사람을 만나고 소통하는 사회적 놀이 공간으로 변해갈 것이다. 나아가 도서관의 컬렉션은 ‘책’이 아니라 ‘사람’이라는 인적자원 자체가 될 것이고, IT 기술과 디지털 문화에 익숙한 젊은 세대들의 니즈에 맞추어 도서관의 콘텐츠는 음악, 영화, 방송, 게임 등 모든 창조적 행위로 확대될 것이다. 더불어 도서관 공간은 무엇보다도 이렇게 다양한 행위들을 촉발하고 지식과 정보의 교류를 촉진하는 매체 그 자체가 됨으로서 어떤 공간 환경에서 특정한 행위와 지식이 생산되고 유통되며 향유되는지가 중요한 고려 대상이 될 것으로 보인다.

이바르 몰트케Ivar Moltke는 “미래의 도서관은 사람들을 만나는 장소로서, 정보를 넘어 의미를 만드는 곳이 될 것”이라고 말한다. 앞으로 공간은 매체를 수용하기 위한 크기의 문제가 아니라 사람들을 모으고 연결하는 매체 그 자체로서 접근하게 될 것이고 느낌이나 분위기 등 공간이 갖는 특성이 중요한 계획의 방향성이 될 것이다.

도서관 공간의 재해석

활동 중심의 4가지 공간모델

2014년부터 덴마크 문화국Danish Agency for Culture이 국제도서관협회연맹IFLA의 공공도서관 분과와 협력하여 세계에서 가장 새롭고 혁신적인 도서관에 수여 하는 ‘올해의 공공도서관Systematic Public Library of the Year’ 수상 제도는 도서관의 미래상을 그려보는 데 매우 유익한 방향성을 제공한다. 이 상은 ‘공공도서관을 위한 모델 프로그램Model Programme for Public Library’ 기준을 충족하는 도서관에 수여하고 있으며, 특히 ‘디지털 발전’과 ‘지역문화’에 기여하고 IT 기술을 창의적으로 활용하여 ‘개방성’과 ‘기능성’을 동시에 만족시키는 복합적인 공간을 주목한다.

2016년 올해의 공공도서관으로 선정된 ‘도크1Dokk1’은 ‘도서관은 지붕 덮인 도시의 공공 플라자’라는 개념을 가지고 말 그대로 360도 전면이 도

표 4. 연도별 올해의 공공도서관 수상작

수상연도	도서관명	위치
2019년	오디헬싱키중앙도서관	핀란드의 헬싱키
2018년	스쿨 7 도서관	네덜란드의 덴 헬더
2016년	도크1	덴마크의 오르후스
2015년	시스타공공도서관	스웨덴의 시스타
2014년	크레이기번도서관	오스트레일리아의 크레이기번 VIC

그림 4. 도크1의 로봇 주차 시스템(좌)과 도시를 배경으로 벌어진 이벤트 공연(우)



출처: <https://www.shl.dk>

시로 열린 오픈 플랜으로 설계된 도서관이다. 이러한 ‘개방성’은 1000대의 자동차를 20개의 주차 부스 어디서나 1~2분 안에 주차하고 출차할 수 있는 로봇 주차 시스템과 반납된 도서를 자동으로 분류하는 로봇 분류 시스템의 혁신적인 ‘기능성’과 결합하여 120여 파트너들이 만들어내는 수많은 이벤트를 효율적으로 담아낸 창의적인 프로젝트다.

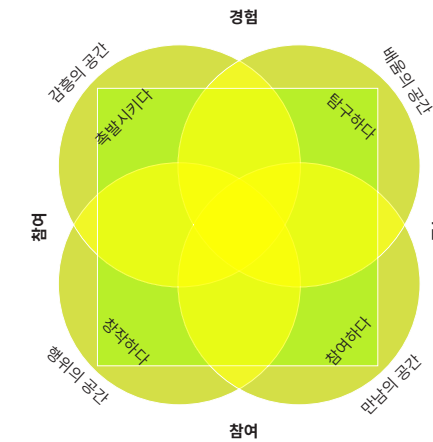
6개 항목에 걸친 올해의 공공도서관 평가 기준은 켄 워폴이 주장한 ‘영역’과 ‘도시의 거실’ 개념을 비롯하여 체험 활동을 지원하는 공간의 중요성, 공간 안으로 통합된 디지털화, 다양한 연령 그룹별 니즈에 대응하는 공간의 유연성, 워크숍이나 공연과 같은 참여형 학습과 협업을 위한 활동 공간의 확보를 강조하는 한편, 공간 간의 상호작용과 시너지를 통해 이러한 활동들을 적극적으로 촉발하고 지원하는 매체로서의 공간 특성을 강조하고 있음을 알 수 있다. 이러한 평가 기준에는 도서를 수집·보관·열람한다는 ‘정보 중심’의 공간으로부터 만남과 체험, 그리고 감흥, 배움과 같은 ‘활동 중심’의 공간으로 전환한다는 개념이 녹아 있다. 이것이 바로 도르트 스코트-한센Dorte Skot-Hansen 등이 만든 ‘공공도서관을 위한 모델 프로그램’의 핵심 구조인 ‘4가지 공간 모델’The four space-model의 지향점이다.

4가지 공간 모델은 감흥의 공간^{inspiration space}, 배움의 공간^{learning space},

표 5. 올해의 공공도서관 평가 기준

평가항목	내용
1. 주변 환경 및 지역 문화와의 상호작용	건축이 공동체의 지역문화를 어떻게 반영하거나 고려했는지, 도시 경관에 어떻게 나타나며 주변 건물 및 공공 공간과 어떻게 반응하는지를 포함한다. 도서관이 도시적 맥락에서 연결이나 이동의 동인으로 작용하는가? 도서관이 모두에게 접근 가능한 동시에 공동체를 위한 “거실”로 기능할 수 있는가?
2. 건축적 품질	각각의 공간이 기능과 관리적 측면에서 어떻게 작동하는지를 포함한다. 건축적 개념이 건물 내부의 다양한 스케일에 걸쳐서 어떻게 구현되었으며 설계되었는가? 이것은 도서관 내부의 개별 공간들을 사용하는 사람들에게 결정적인 영향을 준다.
3. 유연성	방들이 어떻게 설계되었으며 조직되었는지, 공간의 마감 및 공간 조합이 사용자 각자의 활동에 어떤 영감을 주는지, 그리고 어떻게 새로운 활동과 여러 공간들에 걸친 시너지를 만들어내는지를 포함한다. 예컨대, 도서관에 워크숍이나 무대를 위한 메이커스페이스makerspace가 설치되어 있는가? 설치되었다면 어떻게 사용하고 있는가? 이러한 공간들을 다양한 기능과 활동을 위해서 쉽게 바꾸어 사용할 수 있는가?
4. 지속가능성	사용된 자원의 양을 줄이거나, 건설 과정에서 현지의 재료를 사용하거나, 천연자원을 에너지원으로 사용하는 새로운 방법을 찾음으로써 어떻게 도서관에 지속가능한 사고를 구현할 수 있을지를 포함한다.
5. 학습 공간	도서관이 교육에 다양하게 진출하는 방법, 학습 공간이 어떻게 다양한 학습 상황을 지원하며 다양한 요구사항 및 연령 그룹에 대응하는지, 특히 사회적 현상으로서의 학습과 같은 다양한 학습 형식을 어떻게 촉진하는지를 포함한다. 학습 공간은 도서관의 나머지 공간들과 어떻게 상호 작용하는가?
6. 디지털화	모바일 테크놀로지 사용을 포함해서 디지털통신과 도서관 콘텐츠 접근성을 도서관 공간 안으로 어떻게 통합하는지를 포함한다. 이러한 디지털화의 기반으로서 디자인과 미학 및 상호작용은 어떻게 이용되는가? 건물 내부에 도서관 이용자를 위한 경험을 창출하기 위해 혁신적이고 창조적인 형태의 디지털 기술이 사용되었는가?

그림 5. 활동 중심의 4가지 공간 모델



출처: Dorte Skot-Hansen, Henrik Jochumsen and Casper Hvenegaard Hansen

만남의 공간(meeting space), 행위의 공간(performative space)이라는 4가지 공간들이 서로 중첩되어 구성된다. 이렇게 중첩된 공간들이 상호 간에 시너지를 만들어내며 미래의 공공도서관이 목표로 하는 경험(experience), 자율(empowerment), 참여(involvement), 혁신(innovation)의 4가지 활동을 지원한다는 것이다.

여기서 주목할 것은 이 4가지 공간이 물리적인 방이나 실을 의미하는 것은 아니라는 점이다. 이 공간들은 ‘활동’을 담는 것이지 책이나 가구와 같은 ‘물건’을 담기 위한 공간이 아니다. 따라서 이 모델에는 ‘자료실’이라던가 ‘서고’와 같이 물건을 담기 위해 구획된 방이나 실이 등장하지 않으며 ‘열람실’과 같이 단일한 행위만을 지정한 방도 없다. 감흥, 배움, 만남, 행위의 공간은 일정 부분 중첩되거나 중층적으로 연결된 공간들로, 물리적인 공간일 수도 있고 가상의 공간일 수도 있는 복합적이며 통합적인 공간이자 사람들을 만나 지식과 경험을 공유하고 창조하는 ‘활동’에 초점을 둔 공간이다. 이것이 바로 ‘공간 안으로 통합된 디지털화’, ‘공간들 간의 시너지’, ‘매체로서의 공간’ 등의 키워드가 의미하는 바이며 4가지 공간 모델이 갖는 혁신적인 면모라고 할 수 있다.

그림 6. 크레이기번도서관 외부(상), 내부(하)

출처: <https://fjmtstudio.com>

그림 7. 시스타공공도서관 공간배치도

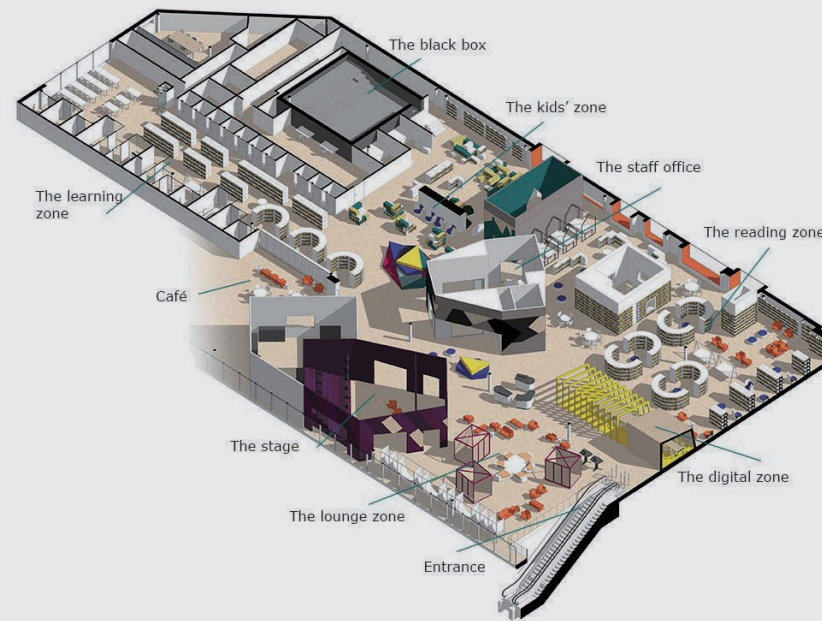
출처: <https://modelprogrammer.slks.dk>

그림 8. 시스타공공도서관 열람 영역(상), 어린이 영역(하)

출처: <https://thedesignconcept.co.uk>

문화 창조와 공유의 플랫폼

올해의 공공도서관 수상작들은 앞서 설명한 ‘활동 중심의 4가지 공간 모델’을 구현한 우수 사례라고 할 수 있다. 2014년 최초로 상을 수상한 호주 빅토리아주 ‘크레이기번도서관(Craigieburn Library)’은 하나의 건물이라기보다는 다양한 높이와 규모를 갖는 여러 채의 건축물이 집합을 이룬 도서관이다. 홀을 중심으로 교차하는 동선을 따라서 갤러리, 카페, 컴퓨터 교육센터 등 개방적이고 유연한 공간들이 사방으로 확장되도록 계획했고, 시원하게 열린 전창 공간과 깊고 날렵한 루버가 설치된 그늘 공간이 현지의 흙

을 사용한 다짐 벽과 어우러져 말 그대로 지역 공동체의 거실이 연상되도록 설계되었다.

2015년 수상작인 ‘시스타 공공도서관(Kista Public Library)’은 입지부터가 남다른 도서관으로, 주민 3만 명 가운데 78%가 스웨덴이 아닌 외국 출신으로 구성된 다문화 지역인 시스타사이언스시티(Kista Science City)의 쇼핑몰 시스타 갤러리아(Kista Galleria) 안에 위치해 있다. 본래 쇼핑몰 외부 광장에 있던 기존의 도서관을 쇼핑몰 안으로 이전하면서 점포를 장기 임대해 사용하고 있다. 이렇게 다른 용도의 공간을 임대하는 경우 가변성을 중시한 나머지 대부분 매우 중성적이고 특징 없는 공간으로 전락하기 마련이지만, 이 도

서관은 특정 연령 그룹에 편중되지 않는 광범위한 콘텐츠와 다양하고 재미난 공간 계획을 통해서 놀이터가 연상되도록 설계되었다. 특히 아날로그적 공간과 디지털 기술을 접목한 배움의 공간에 대한 강조가 눈에 띄는데, 도서관 곳곳에 설치된 디지털 스크린은 이용자들이 원하는 정보와 도서관 활동을 볼 수 있는 효과적인 게시판이자 소통 채널로 기능한다. 그리고 도서 검색용 모니터를 통해 친구에게 책을 추천하는 이메일을 바로 보낼 수 있는 등 철저하게 이용자 중심의 생활밀착형 서비스가 IT 기술과 접목되어 있다.

또한, 이용자들의 다양한 요구에 대응하기 위해서 집중학습을 위한 1인실부터 다인실까지 크고 작은 21개의 스터디룸을 갖추고 있고 방과 후 숙제 도우미, 북클럽, 이민자들의 스웨덴어 학습을 위한 언어 카페, 모임이나 공연을 위한 작은 극장과 강당 등 다양한 활동 공간이 지역 내 기업이나 사회단체, 대학 등과의 협력과 지원을 통해 운영되고 있다. 그러나 이렇게 다양한 활동들에도 불구하고 이 도서관 내부에는 활동을 가로막는 칸막이가 없다. 공간을 방이나 실로 구획하는 대신에 ‘도서관 속 도서관’ 개념을 적용하여 공간을 탐험하듯 돌아다니며 다양한 활동 공간을 연속적으로 마주치게 계획했기 때문이다.

2016년 수상작 ‘도크1Dokki1’은 덴마크의 저명한 건축가 그룹 슈미트 합머 라센schmidt hammer lassen이 설계한 도서관 복합건물로, 4가지 공간 모델을 이상적으로 구현해낸 결정판이라고 할 수 있다. 덴마크의 해안 도시 오르후스Aarhus에 건립된 도크1은 오르후스시의 중앙도서관, 시의 공공 서비스 부서, 대극장 및 소극장, 민간사업체, 그리고 앞서 언급한 로봇 자동 주차시설 등으로 구성된 연면적 6만㎡의 대규모 건물이다. 이 가운데 도서관이 1만 7500㎡를 차지하고 있고, 민간사업체에게 임대한 공간이 1만 500㎡, 시에서 사용하고 있는 공간이 약 2000㎡ 정도다. 결국 50%에 해당하는 공간은 1000대를 수용하는 주차장을 비롯한 각종 설비 시설로 사용되

그림 9. 도크1 전경

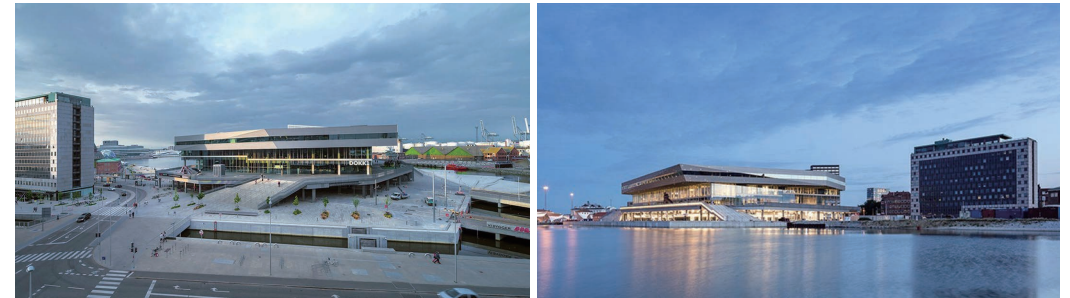
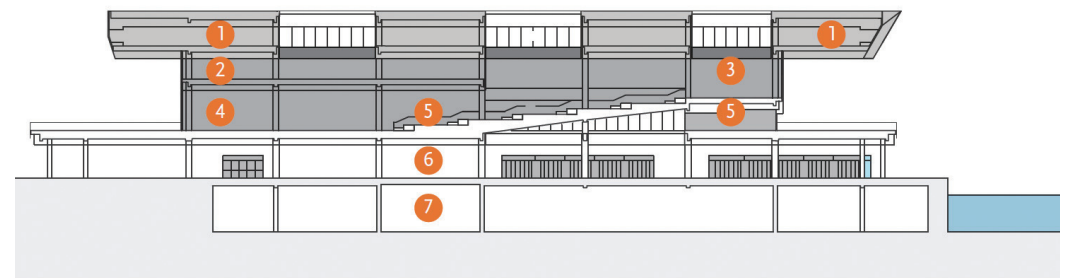
출처: <https://www.shl.dk>

그림 10. 도크1 단면도

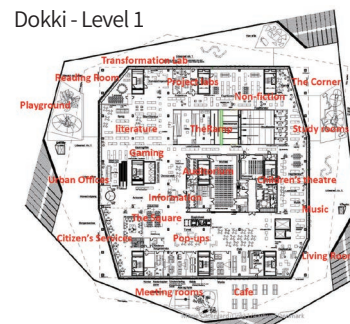
출처: <https://dokki1.dk>

CROSS-SECTION

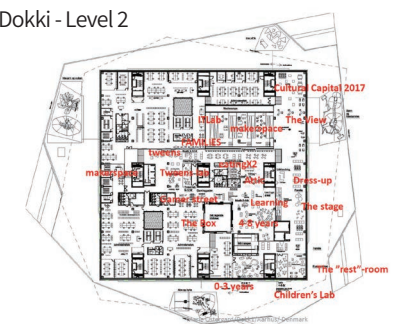
- ① 임대 공간 ② 사무·관리 공간 ③ 가족 및 어린이 공간 ④ 대민 서비스 공간
⑤ 미디어 공간 ⑥ 도시와 주차 리프트로 연결되는 로비 공간 ⑦ 자동 주차 시설

그림 11. 도크1 평면도

Dokki - Level 1



Dokki - Level 2

출처: <http://www.ala.org>

고 있는 셸이니 건축물이라기보다는 인프라라고 불리는 것이 더 적합할 것 같다. ‘1번 부두’라는 뜻을 가진 이름에 걸맞게 항구 재개발 사업 한복판에 위치한 이 도서관은 건축물이자 주차장과 경전차 역으로, 부두인 동시에 광장과 놀이터로 기능하면서 주변 시설과 공간들을 연계한다.

단면에서 잘 드러나 보이듯이 총 4개 층의 건축물로 1층은 경전차 역사와 주차 시설로, 2층과 3층을 도서관으로, 4층은 민간사업체에게 임대하는 공간으로 사용하고 있다. 특히 2층의 외부 광장은 도시가 바다를 만나고 주변이 한눈에 펼쳐지는 오르후스시의 배꼽과 같은 장소로, 이곳에는 지면으로 연결되는 4개의 커다란 야외무대 형태의 외부 계단과 함께 도서관을 360도로 둘러싸는 거대한 놀이터가 만들어졌다. ‘지구’라는 이름이 붙어 있는 이 놀이터에는 거대한 규모의 러시아 곰, 중국 용, 미국 독수리 모양의 놀이기구를 지구 탐험이라는 놀이 루트를 따라 설치해놓았다.

‘지붕 덮인 도시의 공공 플라자’라는 건축가의 설명처럼 바다와 도시를 향해 막힘없이 열려 있는 도서관 내부 공간은 수많은 문화 활동 공간이 창조되고 공유되는 거대한 플라자와 같이 느껴진다. 9개의 계단실을 기준점으로 사방으로 열린 공간에 거리와 광장과 좌판platform을 깔아놓은 것 같은 평면 구성 중에 특히 인상적인 점은 ‘프로그램화되지 않은Un-programmed’ 공간, 즉 능동적 참여를 위해 비워진 여지의 공간을 계획한 점이다. ‘The Ramp’와 같은 공간이 바로 이렇게 비움으로써 다양한 활동이 가능하게끔 하는 공간이다. 도서관 분석 자료에 의하면 이와 같이 프로그램화되지 않은 공간이 필수적이라고 한다. 전략적 파트너십, 프로그램 기반 파트너십, 네트워크 기반 파트너십이라는 3가지 레벨에 걸쳐 120개가 넘는 파트너 단체와 함께 운영되는 도서관인 만큼 그때그때의 필요에 의해 가변적으로 사용될 수 있는 규정되지 않은 빈 공간에 대한 요구가 많았을 것이다. 도서관에서 운영되는 프로그램 가운데 약 60%를 파트너 단체가 독자적으로 혹은 도서관 조직과 함께 운영한다고 하니 운영 관리의 지속성 측면에

서도 주목할 만한 점이다.

도크1의 상징처럼 잘 알려진 거대한 청동 공The Gong도 바로 ‘The Ramp’가 2층으로 연결되는 지점에 배치되어 있다. 주요 이동 경로의 결절부에 이와 같은 프로그램화되지 않은 공간을 배치함으로써 평소에는 넓고 여유 있는 통로로 쓰다가 이벤트 프로그램이 가동되면 참여를 촉진하는 역할을 하도록 세심하게 계획된 것이다. ‘공’이 울리는 장소 역시 이렇게 다양하게 사용하기 위해서 비워진 공간이라고 할 수 있다. 전망이 가장 좋은 장소를 크게 비우고 수직 동선과 연결함으로써 내부 깊은 공간에 까지 빛을 끌어들이고, 오르후스에 새 생명이 태어날 때마다 울려 퍼지는 공 소리 또한 도서관 곳곳으로 끌어들이 수 있었으며 키어스틴 룽스트로프 Kirstine Roepstorff가 만든 이 예술작품을 도서관을 방문한 모두가 향유할 수 있도록 할 수 있었다.

산부인과 분만실 버튼과 연결된 공의 타종은 도서관이 도시의 여러 파트너들과 그리고 무엇보다도 시민들과 연결되어 있다는 사실을 효과적으로 공표하는 장치다. 이처럼 도크1 안에는 다양한 연령 그룹을 대표하는 활동 공간들이 저마다의 영역을 차지하고 있다. 공이 신생아를 대표한다면, 12세 이하의 연령대별 게임 장비를 갖추고 있는 게임 거리The Gaming Street를 중심으로 3세 이하의 유아를 위한 감각놀이 공간, 4세에서 8세 어린이들을 위한 창의놀이 공간인 어린이 랩Children's Lab, 9세에서 12세 사이의 어린이들을 겨냥한 메이커 스페이스, 만화·영화·음악 등 10대 초반을 겨냥한 트윈스Tweens, 떠돌고 뛰어놀 수 있도록 방음장치가 되어 있는 박스The Box, 그리고 복잡함을 피해서 도시락을 먹거나, 수유를 하거나, 혼자 조용히 쉴 수 있는 장소들이 오픈 플랜의 공간 속에 각각의 이름을 가지고 배치되어 있다.

도크1은 이처럼 모든 사람들을 위한 플랫폼이자 커다란 놀이터다. 이곳은 수동적인 학습 공간이 아니라 능동적인 창조의 공간을 목표로 기획 단계에서부터 시민과 전문가들이 함께 만들어간 도서관이며, ‘명사’로 끝

그림 12. 도크1의 청동 공 The Gong

출처: <https://dokk1.dk>

그림 13. 스쿨 7의 내부

출처: <https://wearelibrarypeople.com>

나는 ‘사물’의 공간이 아니라 ‘동사’로 시작되는 ‘활동’의 공간으로 디자인 되었다. 무엇보다도 모든 연령대의 시민들이 각자의 공간을 선택하고 참여할 수 있도록 운영되는 문화 창조와 공유의 플랫폼이라고 할 수 있다.

한편 2018년에는 폐교를 리모델링한 네덜란드 덴 헬더Den Helder의 ‘스쿨 7School 7’이 수상작으로 선정되었다. “여러분은 분위기 좋은 극장에서 결혼을 하거나 카페에서 생일파티를 할 수도 있다”라는 관장님의 말에서 느껴지듯이 이 도서관은 지역사회와 매우 긴밀하게 연결된 공간을 자랑한다. 네덜란드 공공도서관은 2005년 ‘기초 도서관 지침’ 이후 5가지 중심 기능을 지식과 정보, 계발과 교육, 예술과 문화, 독서와 문학, 회합과 토론으로 정하고 지역 차원에서는 이용자들의 다면적인 생활양식에 부응하는 복합문화공간이자 도시재생을 견인하는 커뮤니티 거점 역할을, 도서관 섹터 차원에서는 기능별 상호지원과 정보 및 서비스의 상호교환을 통한 자원의 효율화를 도모해왔다.

스쿨 7 역시 그 출발은 도시재생이었다. 지역 경제의 중심이었던 조선

소의 이전으로 야기된 실업과 인구 감소 등의 문제를 해결하기 위한 노력 끝에 지역 주민들이 서로 만나 지역의 정체성을 만들고 사회·문화적 역량을 강화해가는 커뮤니티센터이자 도시의 거실을 만들게 된 것이다. 이러한 목적에 부합하기 위해서 1905년에 건립된 유서 깊은 장소인 스쿨 7을 택하고 옛 이름 그대로 사용하여 새로운 도서관의 장소성과 역사성을 자연스럽게 연결하였다. 더불어 옛 건물의 형태와 구조를 최대한 보존하여 문화적 자긍심이 느껴지도록 리모델링하고, 서가가 배치된 새로운 공간으로 둘러싸으로써 남겨진 옛 건물의 외벽과 창문이 도서관 내부를 외부처럼 느끼게 하면서 옛것과 새것 사이의 긴장감이 감도는 새로운 공간이 만들어졌다. 특히 옛 건물의 외벽에 위치해 있던 화장실은 새로운 도서관의 중심에 위치한 비밀스러운 개인 공간으로 변했고, 옛 건물의 배면에는 출입구와 카페가 들어서 정면 같은 뒷면을 갖는 열린 도서관으로 바뀌었다.

이와 같이 물리적·심리적 접근성과 인지성을 강화하는 공간 전략은 서가 계획에도 이어진다. 모든 연령대의 이용자들이 쉽게 사용할 수 있도록

그림 14. 오디의 홈페이지 화면 일부

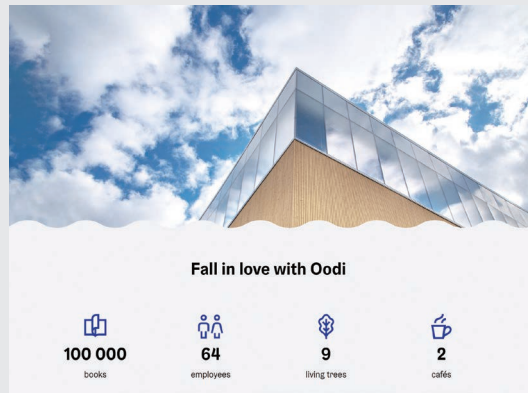
출처: <http://ala.fi>

그림 15. 오디 전면부 전경

출처: <http://ala.fi>

그림 16. 오디 3층 내부 전경

출처: <http://ala.fi>

그림 17. 오디 2층 내부 전경

출처: <http://ala.fi>

주제별로 서가를 나누고 기호로 책을 분류하는가 하면 인식하기 쉬운 명료하고 단순한 사이니지가 설치되었다. 또 역사를 환기시키는 옛 사진들을 프린트한 러그를 밟고 안락의자에 편히 앉아 커다란 창 너머로의 항구를 바라볼 수 있는 여유 있는 서가 공간 등 공간 구석구석이 ‘공동체의 거실’로 꾸며져 있음을 깨닫게 한다.

어린이, 성인, 노인, 이민자, 다른 언어 사용자 등 5개 그룹을 대상으로 서비스를 제공하는 스쿨 7은 유아를 비롯한 어린이·청소년을 위한 연령별 프로그램, 노인을 위한 컴퓨터 교육 및 인터넷뱅킹, 이민자를 위한 언어교육, 장애인을 위한 책 배달 서비스 등 지역 주민들이 필요로 하는 생활밀착형 프로그램을 운영하는 가장 대표적인 도서관으로, 올해의 공공도서관 선정 사유에서 밝히고 있듯이 주변 환경 및 지역문화와 소통하는 도서관이며 서로 다른 시민들이 하나의 지붕 아래 모였을 때 지역 커뮤니티가 강화된다는 것을 보여주는 도서관이다.

사람들의 장소, 메트로폴리스의 심장

2019년 올해의 공공도서관은 ‘오디 헬싱키중앙도서관 Oodi Helsinki Central Library’이 수상했다. ‘만남을 위한 도서관’, ‘사람들의 도서관’을 표방하는 ‘오디’는 연면적 1만 7200㎡에 달하는 대규모 도서관이며 비슷한 규모의 ‘도크1’과 더불어 가장 혁신적인 도서관 가운데 하나다. 오디의 홈페이지에서 알 수 있듯이 이 도서관은 10만 권의 책, 64명의 직원, 9그루의 나무, 2개소의 카페를 가지고 있다. 도서관의 규모에 비해서 장서량이 적다는 사실은 이 도서관이 책의 보관과 열람이 목적이 아니라기보다는 ‘사람들의 만남’을 목적으로 한다는 것을 의미하고, 이러한 만남을 위해서 64명이나 되는 직원들과 2개소의 카페를 두고, 9그루의 살아 있는 나무까지도 실내에 심었다는 것을 뜻한다.

이는 공간 계획에도 여지없이 드러난다. 전체 3층인 오디는 1층의 문화 및 집회 공간, 2층의 창작 공간, 3층의 학습 공간으로 구성되어 있다. 각각의 층에 여러 유형의 공간들이 중첩되기는 하지만, 4가지 공간 모델을 적

그림 18. 오디 1층 내부 로비 전경(좌), 1층 다목적 강당 마야팔리 내부(우)

출처: <http://ala.fi>

그림 19. 라이브러리 10의 악기 대여 코너(좌), 점심시간의 댄스 타임(우)

출처: <https://modelprogrammer.slks>

용한다면 1층은 ‘만남 및 감흥의 공간’, 2층은 ‘행위의 공간’, 3층은 ‘배움의 공간’으로 구분할 수 있고, 전통적인 의미의 책을 보관하고 열람하는 도서관 기능은 전체 공간의 30% 정도밖에 되지 않는 3층에 배치되었다. 또한 최상층에 해당하는 3층에는 맞은편 국회의사당과 공원이 보이는 거대한 ‘시민의 발코니’가 위치해 있다. 이 발코니의 높이를 국회의사당과 같은 높이로 계획하여 시민과 국회는 동등하다는 민주주의의 이상을 드러내고자 한 것이다. 아울러 3층 열람 공간을 유아 놀이터, 어린이, 청소년 영역으로 구성하는가 하면, 시민들과 소통하고 협업하는 사서의 역할 강화를 위해서 도서 배가 및 도서 찾기 기능을 가진 자율주행로봇도 운영하고 있다.

몽계구름이 연상되는 흰색 둥근 천장과 천창, 그리고 9그루의 나무와 도시로 열린 전망을 가진 3층이 정적인 공간이라면 행위의 공간으로 계획된 2층은 동적인 활동들로 가득 차 마치 도시의 엔진처럼 느껴진다. 게임실, 회의실, 공동 주방, 음악 스튜디오, 사진 스튜디오, 메이커 스페이스 등으로 구성된 이곳은 여행객을 비롯해 누구나 이용 가능하며 예약제로 운영된다. 이곳은 활동 중심의 공간을 연출하기 위해서 검은색 노출 천장과

회색 탄성 바닥재를 사용하여 내부 지향적인 스튜디오나 공장 같은 공간감을 제공한다.

반면에 1층은 도시와의 연속성을 강조하고 환영하는 분위기를 연출하기 위해서 바닥은 밝은색의 콘크리트를, 천장은 외벽에 사용한 가문비나무를 사용하였다. 이곳에는 식당 및 카페, 대출 및 반납 공간, 다목적 강당 ‘마야팔리(Maijansali)’를 중심으로 정보제공 공간, 전시 공간, 놀이터, 이벤트 공간, 영화관 등이 위치해 있다. 남측의 정보제공 공간은 무선인터넷과 헬싱키 도시 정보 및 EU 국가정보 서비스를 제공하며, 헬싱키 도시환경부가 참여하여 도시의 주요 공공사업을 소개하는 공간도 마련해두고 있다. 북측의 영화관에서는 하루 평균 3회에 걸쳐 현대 영화와 예술 영화를 상영한다.

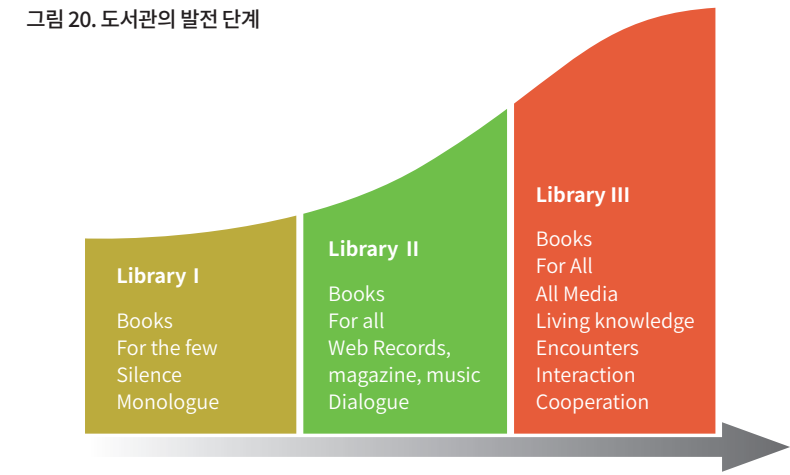
‘마야팔리’는 ‘마야의 방’이라는 뜻으로, 도서관 발전을 위해 헌신해온 전임 헬싱키 도서관장(1987년~2013년) 마야 베른츠손을 기리기 위한 방이다. 오디는 마야 베른츠손과 떼려야 뗄 수 없는 불가분의 관계를 갖고 있는데, 약 20년 전부터 시작된 도서관 건립 과정을 주도하면서 이 새로운 도서관의 밑그림을 그린 장본인이기 때문이다. 마야 베른츠손은 오늘날 도서

관 이용자들은 행위자^{doer}라는 점에 주목했다. 이들은 도서관 서비스를 수동적으로 받아들이는 사람들이 아니라 도서관이라는 공간에서 능동적으로 활동하는 사람들이라는 것이다. 따라서 도서관 공간은 서비스를 제공하기 위한 설비 공간이 아니라 사서를 비롯한 모든 사람들이 함께 활동하는 공유 공간이 된다. 여기에서 그는 새로운 도서관은 사람들을 위한 창의적인 공간 환경과 동시에 각각의 활동들을 지원하는 일대일 맞춤형 컨설팅이 필요하다는 결론을 도출하였다. 이것은 그가 관여해온 ‘라이브러리 10’^{Library 10}의 운영 방침이기도 했던 것으로, ‘라이브러리 10’은 오디의 개관에 맞추어 2018년 9월 폐관되었고, 현재 오디에 그 기능이 통합되어 운영되고 있는 상태다.

오디의 근간이라고 할 수 있는 ‘라이브러리 10’은 2005년 세계 최초의 인터넷 도서관인 케이블북도서관(1995년 설립)과 헬싱키도서관의 음악 부문을 시스템적으로 통합하여 만들어졌다. 개관과 동시에 가장 핫한 도서관이 된 이 800㎡의 한정된 공간에 매년 50만 명이 방문했으며 이곳에서 시민들은 헤드셋, 스캐너, DVD 플레이어, 그리고 기타와 같은 악기에 이르기까지 IT 및 음악 관련한 다양한 도구를 대여할 수 있었다. 작은 공간이었지만 28명에 이르는 사서들이 7일 78시간 근무했고, 전체 공간의 20%만 컬렉션에 할애하고 나머지 80%의 공간은 활동 공간으로 음악 및 비디오 편집실, 리허설룸, 공연 무대 등을 갖추고 있었으며, 학교, 예술가들 및 단체와의 협업을 통해서 청소년을 위한 ‘메이크업하기’, 일요일 ‘10 클럽’에서 벌어지는 ‘디제잉’, 음악에 대한 관심과 흥미를 유도하고 능동적인 학습을 돕기 위한 ‘개인 음악 코치’ 등과 같은 새롭고 혁신적인 프로그램을 지속적으로 발굴하고 실험해왔다.

폐관되기 전, 전체 프로그램의 80% 정도를 이용자들이 주도적으로 참여할 정도로 성공적이었던 라이브러리 10의 노하우와 경험을 기반으로 오디가 계획되었고, 그 중심에 마야 베른츠손이 있었다. 오디에 관한 첫 구상

그림 20. 도서관의 발전 단계



출처: Heart of Metropolis

안은 2000년에 만들어졌지만, 라이브러리 10의 성과에 힘입어 2007년에 이르러서 새로운 도서관에 관한 사회적 주목과 관심이 일어나기 시작했고, 연이은 논의와 워크숍을 거쳐서 2008년에 비로소 새로운 도서관의 개념을 담은 보고서 <메트로폴리스의 심장^{Heart of Metropolis}>이 출간된다. 10년이 지난 지금도 여전히 새롭고 혁신적인 개념들로 이루어진 이 보고서와 시민들의 적극적인 참여를 유도한 다양한 캠페인 활동들에 기초하여 2012년부터 2013년까지 국제설계공모가 진행되었으며, 총 544개의 작품들 가운데 6개 작품을 뽑아 다시 시민 의견 수렴을 거쳐서 최종적으로 에이엘에이 아키텍츠^{ALA Architects}의 작품이 당선작으로 선정되었다.

현재 오디의 모습은 <메트로폴리스의 심장>에서 그린 미래의 도서관과 다르지 않다. 미래의 도서관은 지식^{knowledge}과 기술^{skills}, 그리고 이야기^{stories}들이 가득한 만능 멀티미디어 파워하우스이며 품질을 보장하고 놀라움과 예기치 못한 뜻밖의 만남을 선사하는 공간이자 만남이 통찰력으로 이어지는 곳, ‘사람들의 장소’다. 그리고 만남이 갖는 변화의 동력이야말로 도시를 살아 숨 쉬게 하는 심장이다.

미래의 도서관을 위한 제언

사용 중심의 공간 계획

이 글의 시작에서 마야 베른츠손을 인용하면서 도서관은 대립적인 사용 행위가 공존하는 복합공간임을 언급하였다. 이러한 다층적이고 다양한 사용을 모두 담아내기 위해 도서관 공간은 하나의 공간 형식이나 유형에 한정되지 않는 여러 영역들의 집합, 또는 도서관 속의 도서관으로 발전해가고 있다는 사실도 여러 사례를 통해서 이야기했다. 하지만 단순히 사용자 중심의 공간 계획을 고려하라는 주문은 구체적인 대안을 상상하는 데 어떠한 실마리도 주기 어렵다. 도서관을 포함한 대부분의 공공 프로젝트에서 사용자는 계획 과정이 끝나고 한참 뒤 건물이 완성된 후에야 비로소 그 공간에 대한 구체적인 사용경험을 갖게 되기 때문이다. 따라서 사용자 중심의 공간 계획이라는 말을 ‘사용 중심의 공간 계획’이라는 말로 대체해야 할 필요가 있다.

사용은 구체적인 활동을 묘사하는 동사로서, 사용자라는 단어에 갇혀 버려 현실을 왜곡하거나 한정된 의미에 정체됨 없이 살아 있는 경험을 탐구하고 새로운 선택을 제시하는 데 유리한 기준이 된다. 예컨대 “아이들을 위한 공공도서관은 어떤 모습인가?”라는 막연한 질문보다도 “아이들이 서가를 이용하는 데 가장 불편한 점은 무엇인가?”라는 구체적인 질문에 답하기 위해서 새로운 서가에 대해서 함께 논의하고, 설계하고, 테스트하는 일련의 ‘디자인 사고Design Thinking’가 보다 능동적이며 생산적인 사고의 전환을 유도할 뿐만 아니라 대립적인 사용 행위를 화해시키는 혁신으로 이어질 가능성이 높다. mock-up을 이용한 서비스 프로토타이핑을 통해서 혁신적인 공간을 기획한 ‘도크1’, 공간 계획에 관한 파일럿 테스트와 2000명이 넘는 시민들로부터 아이디어를 받아 새로운 공간을 계획한 ‘오디’ 모두 사

용 활동에 대한 면밀한 관찰과 창의적인 제안이 결합된 계획과정이 있었음을 기억해야 할 것이다.

한편, 사용자라는 말은 대부분 서비스의 공급자와 대립되는 수동적인 의미로 쓰이고 있어서 ‘사용’이라는 행위가 갖는 적극적이고 포괄적인 의미를 축소시킬 위험이 있다. 앞서 언급한 바와 같이 오늘날의 사용자는 도서관이라는 공간 매체를 서비스 공급자를 포함한 수많은 다른 사용자와 함께 공유하는 존재다. 이바르 몰트케Ivar Moltke의 표현에 따르면 이들은 방문자가 아니라 자료 제공자resource person이며, 덴마크 알보그도서관Aalborg이나 네덜란드의 혁신적인 공공도서관에서 시도되듯이 사서들은 서비스의 공급자가 아니라 고객을 맞고 고객과 관계를 맺는 호스트이기 때문이다. 사서가 사람들이 필요로 하는 것을 알고 있다고 생각하면 서비스의 관점이 고객보다는 기관을 향하기 쉽기 때문에 도서관이 사람들에게 서비스를 제공한다고 생각하지 말아야 한다고 주장한 마야 베른츠손의 이야기가 떠오르는 대목이다. 다시 말해서, 오늘날 도서관을 사용하는 사람들은 ‘고객’이며 도서관 서비스는 컬렉션의 거래가 아니라 고객들과의 소통을 통한 ‘지속적인 관계 형성’이다. 따라서 미래의 도서관에서는 사용자들을 대상으로 하는 거래 중심의 컬렉션 구비보다도 사용 활동을 고려한 관계 중심의 소통과 협업이 더욱 중요해질 것이다.

협업 중심의 공간 계획

앞서 살펴본 여러 사례들에서 보았듯이 새로운 도서관은 ‘정보의 공간’이 라기보다 ‘활동의 공간’이고, 도서관 서비스는 사서가 ‘제공하는 것’이 아니라 고객과 함께 ‘공유하는 것’이다. 도서관 콘텐츠는 ‘도서의 내용’만이 아니라 경험과 기술skill을 포함한 다양한 ‘창조적 행위들’이며, 도서관의 컬렉

션은 ‘도서’가 아니라 ‘사람’으로 변화되고 있음을 알 수 있었다. 이와 같은 변화에서 특히 중요한 과제는 협업을 위한 공간 환경 구현과 협업을 통한 관련 서비스의 제공이라고 할 수 있다. 후자의 경우, 프로그램별로 요구되는 전문 분야 사서를 무한정 고용할 수 없는 상황에서 도서관 파트너들과의 긴밀한 협업 시스템을 구축해두는 것은 고객이 요구하는 다양한 활동을 지원하기 위해서 매우 중요한 일이 될 것이다. 앞서 살펴본 몇몇 사례들에서 나타나듯이 도서관 건립 과정에서부터 다양한 파트너들을 참여시키는 것은 계획의 실현성과 사회적 관심을 높일 뿐만 아니라, 건립 이후의 지속적인 협업을 위한 초석이 될 수 있다.

특히 복합적인 문제해결 능력과 비판적인 사고, 그리고 창의력이 요구되는 미래사회의 주인공들을 양성하기 위해서는 문화 창조와 공유 플랫폼으로서의 도서관 역할이 더욱 중요해질 것이고, 사서는 창의적인 활동을 지원하는 전문적인 컨설턴트, 실현된 활동의 결과물을 공유하고 홍보하는 큐레이터, 더 나아가 스스로 창조적인 삶을 선도하고 공유하는 라이프스타일 크리에이터로 변화되어야 할 것이다. 미래의 도서관 공간은 미술관, 박물관, 극장과 구별하기 힘들 것이고, 반대로 도서관의 도서는 전시 또는 공연의 주제에 맞추어 미술관, 박물관, 극장에 꽂혀 있는 것이 더 많은 사람들이 더 쉽게 접근하게 되는 방법이 될 것이다.

도크1이나 오디의 사례에서 잘 드러나듯이 미래의 도서관은 다양한 파트너들과의 협업을 위해서 장서를 중심으로 공간을 채우기보다는 활동을 중심으로 공간을 비우게 되고, 파트너들의 창조적인 사용을 위해 ‘프로그램 되지 않은 공간’이 더 많이 필요하게 될 것이며, 크레이기번도서관, 시스타공공도서관, 스쿨 7과 같이 지역 사회와 긴밀하게 연결된 일상적 경험의 중심이 될 것이다.

한편, 네덜란드나 영국의 국립도서관의 전략에서 드러나듯이 미래에는 디지털 컬렉션과 도서관 간 연결망 확보를 통해서 국립도서관, 공공도

그림 21. <해리 포터: 마술의 역사> 전시회 홍보 이미지



출처: British Library

서관, 대학도서관의 상호 협업과 서비스 공유가 더욱 가속화될 것이다. 문화유산, 다양한 매체의 기록물, 전문 연구 보고서 등을 포함한 광범위한 자료의 디지털화를 통해서 국립도서관은 빅데이터에 기반한 라키비움 Larchiveum으로서의 역할과 기능이 강화되고, 공공도서관은 지역의 복합문화공간으로서의 역할이 강조되는 동시에 국립도서관의 핵심적인 파트너이자 서비스 플랫폼으로 발전하게 될 것이다.

영국 전역에 걸쳐서 전례 없는 성공을 거둔 <해리 포터: 마술의 역사>와 같은 전시가 바로 국립도서관과 공공도서관의 협업으로 탄생한 대표적인 사례다. 이 전시는 지식과 자원, 활동을 공유하기 위해 대영도서관British Library, 스코틀랜드와 웨일스의 국립도서관, 그리고 22개 공공도서관의 파트너십으로 2016년 출범한 ‘살아 있는 지식 네트워크Living Knowledge Network’가 주관한 것이다. 2017년 10월부터 2018년 2월까지 진행되었으며, JK 롤링의 원본 원고와 짐 케이의 삽화와 더불어 대영도서관에서 소장하고 있는 민속 신화 및 마법에 관한 희귀한 책, 필사본, 마법 물품 등을 만나는 기회를 제공했다. 전시는 큰 성공을 거두었고, 여전히 구글 아트 앤드 컬처Google Arts & Culture를 통해서 내용을 접할 수 있다.

포스트 코로나 시대, 더 이상 원격수업이나 화상회의를 비롯한 각종 비대면 서비스, 재택근무, 유튜브 공연, 무관중 경기 등의 사회적 거리 두기가 낮설지 않다. 언택트Untact가 보편화되면서 물리적 공공 공간을 디지털 공간이 대체할 것이라는 예측도 나왔다. 그러나 달리 생각해보면 간접 경험을 생산하는 비대면 매체 중 제일은 책이 아닐까? 도서관이 책의 공간에서 사람들의 장소로 변화되었다는 사실 자체가 대면을 통한 살아 있는 경험과 사회적 활동의 중요성을 방증하고 있다. 포스트 코로나 시대, 도서관 공간은 물리적 공간의 축소가 아니라 사회적 거리 두기가 가능할 만큼 충분한 공간을 확보함으로써 ‘정보의 공간’(장서량)에서 ‘사람의 공간’(활동량)으로 전환되어야 할 것이다. 또 디지털자료화를 중심으로 도서에 편중된 컬렉션을 도구, 악기, 게임 등 다양한 형식의 컬렉션들로 확장·연계함으로써 새로운 콘텐츠를 생산, 유통, 향유하는 ‘문화 플랫폼’으로 변해야 한다. 나아가 미래의 도서관은 다양한 파트너들과의 협업을 통해서 살아 있는 지식 네트워크가 되길 바란다. 박제된 지식이 아니라 일상과 호흡하는 살아 있는 지식을 생산해내기 위해 앞으로 국립도서관과 공공도서관 사이에는 해리 포터의 마술과 같은 협업이 펼쳐질지도 모른다.

가상현실 시대의 문화와 도서관 협업

: 영화 이야기로 상상해본 도서관의 미래

이승무 · 한국예술종합학교 아트앤테크놀로지센터 연구소장

팬데믹과 가상현실

빔 벤더스 감독의 1985년 작 <베를린 천사의 시>¹는 인간들의 세계에 내려온 천사들에 관한 영화이다. 영화의 도입부, 베를린 거리 이곳저곳을 배회하며 외로운 사람들의 독백에 귀 기울이던 주인공 천사가 동료들을 만나 함께 들어가는 건물은 베를린공립도서관Staatsbibliothek zu Berlin이다.

차갑고 쓸쓸한 거리와는 달리 높은 천장 아래 부드러운 햇빛과 은은한 인공조명이 어우러진 곳. 서가와 책상이 빼곡한 이 도서관에는 수많은

1. 영문 제목 <wings of Desire>. 도서관 장면은 유튜브에서 Wings of Desire Library Scene을 검색하면 찾을 수 있다.

그림 1. <베를린 천사의 시>의 한 장면



출처: 한국시네마테크협의회(서울아트시네마)

사람이 각자의 독서와 작업에 몰두해 있고 주인공의 동료 천사들은 그들의 어깨에 손을 얹어 격려하기도 하고 빈자리에 앉아 잠시 휴식을 취하기도 한다. 그 도서관의 계단을 숨 가쁘게 걸어 올라오던 한 늙은 음유시인은 각자 자리에 앉아 자기만의 세계에 몰두해 있는 사람들을 보며 한탄하듯 독백한다.

“둘러앉아 나의 이야기를 듣던 사람들이 책을 읽기 시작하면서 더 이상 한자리에 모이지 않게 되었고 이제 각자 따로 앉아 서로가 누구인지도 모르는 세상이 되어버렸다.”

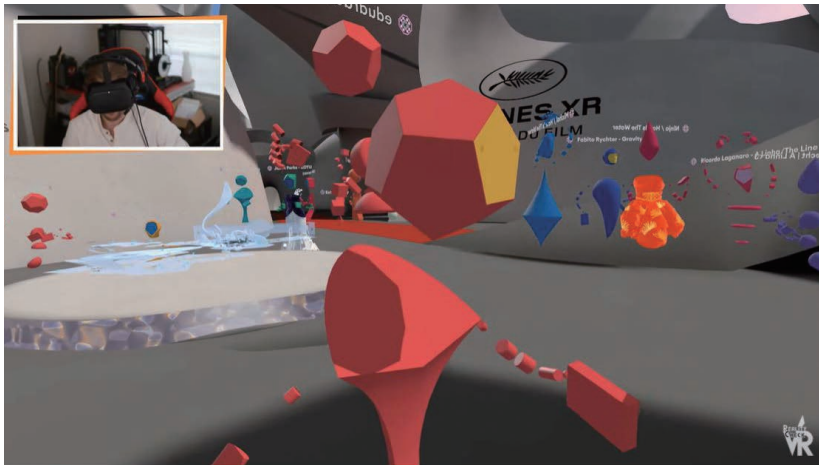
사람들의 거리가 훨씬 더 가까웠던 지나간 날을 그리워하는 이 노시인이 30여 년 후 아래의 광경을 보게 된다면 그는 어떤 독백을 하게 될까?

영화제 상영이 끝나고 감독과 관람객들이 대화를 나누고 있다. 그런데 그들은 모두 세모 네모의 아바타이다. 이런저런 대화를 나누던 한 관객이 감독에게 묻는다.

“지금 계신 곳은 몇 시인가요?”

이들은 극장 로비에서 만나 이야기를 나누고 있지만 실제로는 다른 시

그림 2. 칸영화제 Cannes XR의 한 장면



출처: 유튜브

간대 다른 대륙 각자의 방에서 VR 고글을 쓰고 접속해 있다. 올 6월 버추얼 공간에서 열린 칸영화제 Cannes XR²의 한 장면이다.

2020년 코로나바이러스의 충격은 다른 분야와 마찬가지로 글로벌 문화예술계를 강타하였다. 창작자들과 관객들의 교류의 장이던 주요 영화제들이 지구촌을 뒤덮은 팬데믹의 영향으로 취소와 연기를 발표하는 가운데 몇몇 영화제는 가상현실과 온라인 공간에서 대안을 찾기 시작했다. 4월 트라이베카영화제Tribeca Film Festival를 시작으로 암스테르담영화제Vrham와 칸영화제 Cannes XR이 뮤지엄 오브 아더 리얼리티라는 가상현실 플랫폼에서 개최되었으며, 베니스영화제 VR 부문은 가상현실 플랫폼인 VRchat등에서 열렸다.

이러한 트렌드는 문화·공연 예술의 다른 분야로 확산되어 미국의 유명 가수 존 레전드John Legend와 프랑스의 전자음악가 장 미셸 자르Jean Michel

2. 일반 영화제는 취소되고 마켓 부분과 증가상 현실 부문만 가상 플랫폼에서 진행됨.

Jarre가 가상현실 공간에서 콘서트를 열었고, 7월에는 세계 최초의 가상현실 패션쇼인 ‘패브릭 오브 리얼리티’가 열렸으며 9월에는 실리콘밸리의 정신적 뿌리라고 불리는 대표적인 사막 축제 ‘버닝맨 캠프’가 가상공간에서 개최되었다.

하지만 이 모든 것이 팬데믹 때문에 갑자기 생겨난 것은 아니다. 코로나 사태는 ‘이미 와 있으나 널리 퍼져 있지 않던’³ 디지털 대안 세상의 미래를 더 빨리 더 넓게 확산시키고 있을 뿐이다.

스티븐 스피버그의 SF 영화 <레디 플레이어 원Ready Player One, 2018>에서 사람들은 더 이상 현실의 세계에서 시간을 보내지 않는다. 계도화된 고층 컨테이너 하우스의 답답한 현실에서 벗어나려고 그들은 일어나자마자 고글을 쓰고 자기만의 가상현실 속으로 들어간다. 모든 사회적 관계와 상거래와 오락이 가상의 공간에서 이루어지는 메타버스Metaverse⁴의 세상이다.

아직 가상현실 기술은 현실을 대체할 만큼 발전되지 않았고 코로나 사태는 언젠가는 끝날 것이다. 하지만 최근 한 조사에 따르면 어쩔 수 없이 재택근무를 경험하였던 미국민의 54%가 팬데믹이 끝나도 집에서 계속 근무하기를 희망⁵한다고 밝혔으며 등 떠밀리듯 버추얼 공간에서 영화제를 개최하였던 프로그래머들은 이 새로운 공간이 준 가능성에 놀라면서 코로나 사태와 상관없이 내년에도 온오프라인 영화제를 병행할 것이라고 말하

3. “미래는 이미 와 있다. 단지 널리 퍼져 있지 않을 뿐이다.”(윌리엄 깁슨, The Economist, 2003)

4. 윌리엄 깁슨이 《뉴로맨서》에서 처음 사용한 ‘사이버스페이스’가 인터넷 세상을 예언한 용어라면 닐 스티븐슨이 1992년 소설 《스노우 크래쉬》에서 처음 사용한 ‘메타버스’는 인터넷과 가상현실, 증강현실이 합쳐진 버추얼 대안 세계를 지칭하는 단어다. 이 글에서는 초기 단계의 ‘메타버스’와 ‘사이버스페이스’ 단계가 섞여 있는 현재의 디지털 월드를 ‘메타버스’로 통칭하여 사용한다.

5. IBM에서 코로나 격리의 극성기이던 4월 2만 5000명의 미국인을 대상으로 행한 조사에서 75%의 응답자가 부분적으로라도 재택근무가 계속되길 바란다고 말했으며 40%는 이 선택권을 회사에서 직원들에게 부여해야 한다고 응답했다. 이 보고서는 또 재택근무자가 회사 근무자보다 22% 정도 더 행복하다는 결과가 나왔다고 밝혔다.

고 있다. 좋은 싫든 인류는 메타버스의 세계로 한 걸음 더 가까이 다가간 것이다.

그렇다면 이렇게 급변하는 환경에서 도서관은 무엇을 할 수 있을까?

현실에서 가상으로

가장 쉬운 방법은 금속활자나 비디오, 인터넷 등 신기술이 나왔을 때 도서관이 이를 수용해왔던 패턴, 즉 새로운 기술을 기존의 역할에 첨가시켜 이용자와 이어주는 식으로 가상현실에 접목하는 것이다.

일반인들은 고가의 가상현실 단말기와 콘텐츠를 쉽게 구입하지 못하고, VR 방이나 아케이드 등에서는 게임류의 콘텐츠만 구비하고 있는 상황에서 도서관은 일반인이나 비전문가가 가상현실 세계에 쉽게 접근하여 양질의 콘텐츠를 접할 수 있게 도울 수 있을 것이다. 증가상 기기가 대중화될 경우 이러한 역할이 축소될 수는 있겠지만 가정에 PC와 노트북이 보급된 상황에서도 PC방이 건재한 것과 같이, 지속적인 하드웨어와 프로그램의 업그레이드만 이루어진다면 도서관은 가상현실의 하이엔드 오프라인 허브로서 기능할 수 있다.

비디오나 DVD를 아카이빙했던 것처럼 가상현실과 3D 자원들을 제작하거나 보존하는 것 역시 도서관의 새로운 작업 영역이다. 투탕카멘의 무덤⁶이나 달 탐사 콘텐츠⁷들이 가상현실이 다른 어떤 매체보다 생생한 교육적/자료적 가치를 가질 수 있음을 증명했듯 이런 자료들을 개발, 제작하

고 보관하여 위의 관객들과 만나게 해주는 것 역시 도서관의 새로운 역할이 될 수 있다.

하지만 이러한 단기적 접근보다 중요한 것은 가상현실과 4차 산업혁명이 가져올 라이프 스타일의 핵심적 변화를 예측하고, 거기에 근본적으로 대처하는 것이다.

몇 년 전 <포브스지>는 ‘도서관이 있어야 하나요?’⁸라는 다소 도발적인 제목의 글에서 도서관이 디지털 기술에 기존 업무를 단순히 접목시키는 방식만으로는 빠르게 변화하는 시대를 따라잡을 수 없다고 경고한 바 있다. 작업들을 단순히 전산화하거나 정보화 시대라고 앱 하나 더 만드는 식이 아니라 수직의 관료주의에서 수평의 창조경제로 패러다임이 변화하는 디지털 시대의 근본적인 마인드셋을 갖추는 것이 도서관이 살아남을 수 있는 길이라는 주장이다.

움베르토 에코의 소설을 영화화한 <장미의 이름>에 등장하는 눈먼 수도사 호르헤는 희극에 관한 아리스토텔레스의 시학 2편이 알려지는 것을 막고 그 내용을 독점하기 위해 책갈피에 독을 발라 책을 읽은 수도사들을 독살한다. 중세 지식의 총화인 수도원 도서관에 있는 아프리카의 끝^{Finis Africae}이라는 ‘비밀공간’에서 벌어지는 일이다. 중세의 도서관에서는 지식의 원천인 책을 독점하기 위하여 책을 사슬에 묶어놓기도 하였으며^{Chained Library} 수집된 장서의 양과 규모는 왕과 교회의 권력과 비례하였다. 도서관의 가장 큰 기능은 아카이브를 통한 지식의 축적이었고 마치 비밀의 방, 금단의 자료에 결계를 쳐놓고 그것을 독식하는 수도사처럼 지식의 물리적 축적과 소유가 지성의 척도가 될 수 있었던 시대였다.

하지만 손톱만 한 칩 하나에 가장 큰 도서관의 모든 자료를 담을 수 있

6. Enter The Tomb Of King Tut Through An Astonishing Virtual Reality Experience(Forbes, Joanne Shurvell, 2019)

7. 1st Step(Jörg Courtial, 2020)

8. Do We Need Libraries?(Steve Denning, Forbes, 2015)

고 휴대폰 하나면 세상의 거의 모든 정보에 접속할 수 있는 인터넷과 지식 공유의 세계에선 더 이상 지식과 정보의 물리적 양이 권력이 되지 않는다. 5단계 완전 자율주행차가 5G망과 연결되고 앞 유리가 첨단 디스플레이로 대체되면 내 차 안이 세계에서 가장 큰 멀티미디어 도서관이 되고 AI 자연어 처리를 통한 음성인식과 증강현실^{Augmented Reality} 기능이 실용화되면 영화 <아이언맨>에서처럼 인공지능 비서에게 던지는 몇 마디 말로 세상의 모든 자료가 내 망막, 또는 안경 위에 펼쳐지는 세상이 다가오고 있다.

자료를 축적하고 그것을 특정 공간에서 열람하게 해주던 도서관의 오래된 서비스 모델은 점점 그 효용성을 잃어가고 있다.

가상에서 현실로

가상현실 공간에서 남녀의 모험을 다루는 영화 <레디 플레이어 원>조차 영화의 끝은 두 사람의 현실에서의 ‘실제’ 키스로 마무리하는 예가 보여주듯이 비대면과 가상현실이 아무리 발전한다고 하여도 ‘현실’을 완전히 대체할 수는 없다. 하지만 온라인 비대면이 주는 깔끔함과 안락함에 젖어 있는 사람들을 다시 불러내려면 이제 ‘현실’은 가상과 경쟁할 수밖에 없다. 이동과 대인관계의 어색함, ‘감염의 위험’까지 감수하면서 찾아가야 하는 물리적 공간의 존재 이유에 대한 고민이 시작되어야 하는 것이다.

코로나 사태로 많이 쓰이는 용어 IRL은 “In Real Life”의 약자로 인터넷이 아닌 실제 세상의 일들을 의미한다. 100여 년의 역사를 자랑하는 백화점을 포함한 대형 유통점들이 줄줄이 파산신청을 하고 4DX와 아이맥스만 남기고 대부분의 영화관은 소멸할 것이라는 극단적 전망까지 나오는 상황에서, 온라인/가상현실과 경쟁하려면 오프라인 공간들은 IRL에서만 줄 수 있는 고유의 가치를 찾아내야 한다.

코로나 사태로 일본의 만화 관련 행사가 대부분 중지되거나 연기되자 동인지 매출이 반 이하로 급감하였다. ‘더 편리한 통신판매가 있는데 왜 책을 사지 않는 것인가?’에 대한 설문에서 절반 이상의 응답자가 자신들은 이벤트에 참여하였기 때문에 동인지를 샀을 뿐이라고 응답하였다. 책을 산 것이 아니라 “이벤트에서 동인지를 샀다”라는 추억을 위해 돈을 지불했다는 것이다.

도서와 신문의 판매량이 줄어들고 종이책이 사라져가는 시대에도 북카페와 독서 소모임 서비스 등은 하루가 다르게 늘어나고 있다. 온라인이 줄 수 없는 공간의 여유와 채팅창이 줄 수 없는 깊이 있는 교류가 그곳에 있기 때문이다.

이처럼 이제 도서관은 자료와 책과 책상뿐 아니라 대체할 수 없는 오프라인 체험까지 제공해야 하는 시대가 되었다. 모든 도서관이 관광지로 자리매김하고 있는 바티칸, 코임브라나 랜드마크가 되어가는 캘거리나 텐진 도서관과 같이 될 수는 없고, 그럴 필요도 없다. 하지만 극장을 포함한 전 세계의 공연, 전시 공간들이 콘텐츠를 제공하는 곳에서 콘텐츠도 즐길 수 있는 문화 공간으로 탈바꿈하고 있고 팬데믹 이후 도서관이 직장도 집도 아닌 제3의 공간^{third place}으로 주목받는 추세로 보아 도서관 또한 공간 사업 자료의 영역 확장을 추구해야 할 필요가 있음은 분명하다.

구독에서 참여로

수천 년 동안 이야기는 화자가 생산자가 되고 독자나 청자는 수용자가 되는 단방향 커뮤니케이션이었다. 유년 시절 부모가 들려주는 이야기를 들으면서 잠이 드는 것이 부모 세대 아이들이 처음 접하는 스토리텔링이었다면 요새 아이들은 휴대폰을 스스로 밀어서 다음 그림이 나오는 것으로

이야기를 접한다.

2018년 넷플릭스 영화 <블랙 미러: 밴더스내치>에서는 중요한 선택의 순간마다 관객이 Yes, No를 선택하여 다음 이야기를 이끌어가도록 한다. 예를 들어 누군가의 도움을 받으려는 순간 ‘도움을 받을까요?’에 대해 ‘예’/‘아니오’의 선택지가 나오고, 관객은 자신이 선택한 방향으로 진행되는 이야기를 관람하게 된다. 물론 감독이 찍어놓은 큰 틀의 범위를 벗어날 수는 없지만 관객들은 고비마다 본인이 한 선택을 바탕으로 전개되는 이야기를 보며, 단순한 관람객이 아닌 이야기의 공동 창작자가 된 것 같은 느낌을 받게 된다.⁹

시크릿 시네마에서 기획한 ‘007카지노 로얄’에서는 관객들이 텍시도와 드레스를 입고 런던 교외의 극장 앞에 모여 각자에게 주어진 첩보 임무를 풀고 모인 사람들과 교류하며 행사에 참여한다. 관객인 동시에 이벤트의 배우가 되는 것이다. 콘텐츠의 소비자와 생산자가 서로 상호작용하는 것, 이것이 새로운 디지털과 가상현실 콘텐츠의 강점인 쌍방향 상호작용 Interactivity이다.

책상과 의자 하나를 할애받고 빌리거나 가져온 책을 읽는 수동적 도서관 모델은 메이커 스페이스의 확장 등을 통해 점점 변해가고 있다. 도예실, 영상 촬영 편집실, 3D 스캐너와 프린터실, 소극장 등의 다양한 기능이 접목되면서 도서관은 일방형 자료 향수형 공간에서 쌍방향 참여형 문화 커뮤니티센터로 진화하고 있고 그 변화의 핵심에는 더 이상 수용자로 머물러 있지 않은 가치 생산자로서의 이용자들이 자리하고 있다.

9. 150분 분량의 영상이 250조각으로 분리되어 있어서 관객은 이론상으로는 1조에 다다른 다른 조합의 드라마를 볼 수 있다.

보존에서 기획으로

도서관이 이렇게 변해간다면 그 중심에 있는 사서 Librarian의 역할은 어떻게 바뀌어야 할까?

“2030년의 일자리, 미래의 능력들”¹⁰이란 리포트에는 사서, 큐레이터가 미래 10대 유망한 직종 중 하나로 소개된다. 사무자동화와 인공지능 시대에 요구되는 인재의 가장 중요한 자질은 교육, 사회적 감수성, 서비스 정신, 설득력 등으로 무장된 ‘사람을 대하는 능력’ Interpersonal Skill과 복합적 문제 해결 능력, 창의성, 풍부한 아이디어, 적극적 학습 욕구 등을 포함한 ‘고도의 인지능력’이고, 지식과 인간을 연결해주는 사서는 교사, 사회운동가, 엔터테이너와 함께 이런 자질을 가진 직업군으로 분류되었다. 디지털 시대의 라이브러리언은 디지털과 통신에 대한 지식을 바탕으로 편집자와 퍼블리셔의 역할까지 수행함과 동시에 다양한 고객들을 상대로 한 맞춤형 지식정보 시스템의 디자인, 개발 영역에서 전문성과 리더십을 겸비해야 한다는 것이다.¹¹

2018년 뉴욕공공도서관이 인스타그램 계정 @NyPL을 통해 소설을 읽지 않는 젊은 팔로워들을 위해 《이상한 나라의 앨리스》에서 카프카의 《변신》에 이르는 고전문학을 소개하는 인스타 노블 InstaNovel 서비스를 시작한 것, 노스캐롤라이나 North carolina state university, NSCU주립대학도서관에 마틴 루터 킹 Martin Luther King이 방문 한 적은 있으나 지금은 사라져버린 지역 교회와 역사적 사실을 가상현실로 복원한 것 등이 새로운 움직임의 결과물

10. The Future of Skills: Employment in 2030/ Pearson, Nesta, Oxford Univrsity, 2017.

11. CHANGING ROLE OF LIBRARIANS IN THE DIGITAL LIBRARY ENVIRONMENT: SKILLS, CURRENT TRENDS AND CHALLENGES (International Journal of Library & Information Science, Darwa Sherpa, Dec 2017).

들이라고 볼 수 있다.¹²

영화 <해리 포터> 시리즈에서 어린 마법사들은 ‘마법사의 돌’을 만든 사람, ‘물속에서 숨 쉬는 법’, ‘비밀의 방’과 같은 단서들을 찾으려 도서관의 책들을 뒤지지만 여의치가 않다. 중세의 대형 수도원처럼 엄청난 장서로 가득한 호그와트 도서관의 사서인 ‘핀스’ 여사가 학생들에 대한 서비스보다는 책 자체의 보존을 더 중요시하는 사람으로 도서관 내 음식은 물론 대화, 웃음, 속삭임, 채채기, 종종걸음 등을 모두 금지하고 있기 때문이다. ‘도서관에 카탈로그와 사서만 제대로 있었다면 <해리 포터> 시리즈는 절반 분량으로 끝났을 것’이라는 농담이 있을 정도다.

버추얼 시대의 라이브러리언은 핀스 여사 같은 낡은 자료의 수호자여서는 안 된다. 무한 확장하며 디지털/버추얼화되어가는 지식의 비트와 아날로그 세계의 아토를 이어주는 문화 기획자이자 촉매자가 되어야 한다.

따로 또 같이

“인류는 한 번도 경험 못 한 영역으로 들어서고 있다. 직접 만나 팔짱을 끼고 웃고 웃을 수는 없지만 이럴 때일수록 우리가 사회적으로 그리고 정신적으로 연결되어 있다는 것을 확인하는 것이 중요하다.” 올봄 코로나 사태로 뉴욕의 행사를 열지 못하게 되자 트라이베카영화제의 창립자는 위와 같이 말하면서, “Together Apart”(따로 또 같이)를 온라인 영화제의 모토로 채택하였다. 장 미셸 자르가 코로나 격리 사태에 고립된 사람들을 위해 열었던 가상현실 연주회의 타이틀은 “Alone Together”이다.

코로나 팬데믹은 온라인과 가상현실의 발전으로 이미 물리적으로 멀어지고^{apart} 있던 사람들 사이의 거리를 더욱 벌려놓았고, 사람들은 더욱 더 외톨이^{Alone}가 되어가고 있다. 하지만 인류는 결국 다른 방식으로 뭉치고 교류하는 방법을 찾아내어 멀어진 현실적 거리를 공유 경험을 통해 함께^{Together} 좁혀가는 방향으로 진화해갈 것이다.

도서관은 원래 같은 공간에 모여 따로 무언가를 하는 곳이었다. 그곳에 있는 자발적 외톨이들을 가상현실과 디지털 세계의 무한한 가능성으로 안내해주고, 디지털의 차가움에 지친 사람들이 다시 모여 아날로그의 세계에서 휴식하며 함께 가치를 만들어가는 곳, 그런 곳이 가까운 미래의 도서관의 모습이면 좋겠다. <베를린 천사의 시>에서 천사들이 인간들과 함께 지식과 정보와 공간을 공유하는 유일한 휴식처가 도서관이었던 것처럼.

12. Making Virtual Reality a Reality: NCSU Libraries Offer Top-Notch Simulation Technology (American Library, Anne Ford, Sep 2017).

빅데이터로 본 도서관 이용자 공간 *

오효정 · 전북대학교 문헌정보학과 부교수

도서관 빅데이터란?

2016년 알파고와 이세돌과의 바둑 대결은 전 국민에게 ‘AI’라는 기술을 알리는 계기가 되었다. ‘AI(Artificial Intelligence)’ 기술은 말 그대로 인공지능기술로, 인간이 지능을 통해 수행하는 지각, 학습, 추론 등의 능력을 컴퓨터 프로그램을 통해 구현하는 기술이다. 다시 말해 인간의 지능을 따라 할 수 있는 기계를 만드는 것이다. 여기에 필수적으로 요구되는 것이 바로 학습을 위한 ‘데이터’로, 과거에는 학습 데이터를 주로 수작업을 통해 구축하

* 이 원고는 2017년 국립중앙도서관 정책연구 '제4차 산업혁명시대 도서관의 미래전략 및 서비스형 구축 연구' 및 한국도서관정보학회지 51권2호 (2020.6.) '대학도서관 공간별 특성에 따른 활용도 분석'을 기초로 작성된 논문을 바탕으로 작성되었음.

였지만 단점이 컸다. 고품질이긴 하지만 그 양이 매우 적고 고비용이 수반되었다.

AI 기술과 더불어 빠지지 않고 회자되는 키워드가 ‘빅데이터’이다. 빅데이터(Big data)는 말 그대로 대량의 데이터를 지칭하는 것으로, 양뿐만 아니라 유형도 다양하고 빠른 속도로 실시간 수집되는 특성을 가진다.¹ 이러한 특징을 요약해 3V(Volume, Variety, Velocity)라고 지칭하는데, 최근에는 여기에 더해 이 데이터가 얼마나 정확한지(Veracity)와 어떤 가치가 있는지(Value)를 포함한 5V, 혹은 더 나아가 데이터의 유효성(Validity)과 휘발성(Volatility)까지 포함하여 7V라고도 정의한다.² 이러한 빅데이터는 AI가 인간의 행동을 학습하고 흉내내어 지능을 가질 수 있도록 하는 밑거름으로 활용된다.

예를 들면 우리가 지하철을 타고 이동하여 마트에 가서 어떤 물건을 샀는지, 얼마를 어떤 수단으로 결제했는지 등이 모두 데이터화되고 수집, 보관되어 다양한 분야에서 활용된다. 다시 말해 빅데이터는 ‘사람’이 생활하면서 만들어내는 데이터도 있고 공장 설비 시설이나 가정에 부착된 IoT 센서와 같이 ‘기계’에 의해 생산되는 데이터도 있다. 그렇다면 도서관에서 생산되는 빅데이터에는 어떤 것이 있을까? 먼저 도서관 이용자나 사서로부터 얻을 수 있는 데이터와 도서관에서 서비스하고 있는 장서나 프로그램 정보로 생산되는 데이터, 마지막으로 도서관을 구성하고 있는 공간으로부터 나오는 데이터로 구별할 수 있다.

1. Beyer, M. A., & Laney, D. (2012). The importance of ‘big data’: a definition. Stamford, CT: Gartner, 2014-2018.
2. Uddin, M. F., & Gupta, N. (2014). Seven V's of Big Data understanding Big Data to extract value. In Proceedings of the 2014 zone 1 conference of the American Society for Engineering Education (pp. 1-5). IEEE.

도서관 이용자 데이터

이용자 데이터는 네이버와 다음카카오 등과 같은 포털서비스를 비롯해 옥션, 쿠팡 등 온라인쇼핑몰에서 가장 중요하게 다룬다. 이용자 데이터는 그 서비스를 활용하고 있는 다양한 구성원들의 특성을 대표하는 정보로, 가장 기본적으로 성별, 연령, 거주지, 직업 등의 인구통계학적인 정보와 이용한 서비스 혹은 상품 구매에 대한 이력 즉 로그^{log} 정보로 구성된다. 이를 통해 이용자들이 어떤 서비스를 어떤 주기로 이용했으며 이용한 서비스 간의 상관관계는 어떠한지 등을 분석하는 데 활용된다.

마찬가지로 도서관 역시 위와 같은 서비스 관점에서 살펴보면, 도서관을 이용하는 이용자들이 어떤 연령대에 주로 분포되어 있고, 몇 시에 주로 방문을 하는지, 어떤 책을 주로 대출했는지 등이 도서관 이용자 데이터이다. 현재 국내 공공도서관을 비롯해 대학도서관, 사립도서관 등 대부분의 도서관에서는 첫 방문 시 회원가입을 통해 이용자 정보를 전자적으로 수집, 관리하고 있으며 특히 최근에 관할 공공도서관 내에서는 ‘통합회원’ 방식으로 이용자 정보를 공유하고 있다.

도서관 서비스 데이터

이용자들은 도서관을 왜 방문할까? 가장 소극적인 목적은 책을 보기 위해 서이고, 넓은 범위로는 다양한 지식과 문화를 향유하기 위함일 것이다. 도서관 이용 데이터는 바로 이렇게 이용자들이 도서관에서 제공하고 있는 서비스를 어떤 패턴으로 이용하고 있는지를 나타낸 데이터를 말한다. 특히 여기에는 도서관에서 제공하는 정보나 책, 도구 등과 같은 자료 및 장서 이용 로그뿐만 아니라 다양한 교육 및 문화 서비스 참여 정보도 포함된다.

이러한 이용 로그들은 앞서 설명한 이용자 데이터와 결합하여 특정 장서를 주로 이용하는 이용자 그룹을 특정한다거나 이용자 그룹별 프로그램 등록 현황 등을 파악함으로써 도서관 서비스의 효과를 분석하는 기초자료로 활용될 수 있다. 이러한 도서관 데이터들은 문화체육관광부와 국립중앙도서관에서 운영하는 국가도서관통계시스템³이나 도서관정보나루⁴ 사이트 등에서도 일부 제공되고 있다.

도서관 공간 데이터

공간 데이터는 도서관을 구성하는 물리적인 요소인 시설에 대한 데이터로, 도서관의 다양한 공간을 이용자가 어떤 동선으로 이용하고 있는지 혹은 도서관 시설이 어떤 형태로 사용, 대여되고 있는지를 기록한 데이터를 말한다. 예를 들면 도서관 내 가장 붐비는 자료실은 어디이며, 계절별로 열람실 예약 빈도가 어떻게 다른지 등 도서관의 물리적 활용도^{usage} 분석이 가능하다. 나아가 이용자들이 선호하는 혹은 비선호하는 공간의 특성을 파악함으로써 향후 도서관 리모델링을 하거나 신축 시 공간 선호 요인을 반영하여 설계하거나 도서관 시설 유지보수를 위한 의사결정의 기초 자료로 활용될 수 있다.

본 원고에서는 상기한 도서관 빅데이터 중 특히 공간 활용 데이터에 기반한 연구 사례를 소개하고자 한다.

3. <https://www.libsta.go.kr/>

4. <https://data4library.kr/>

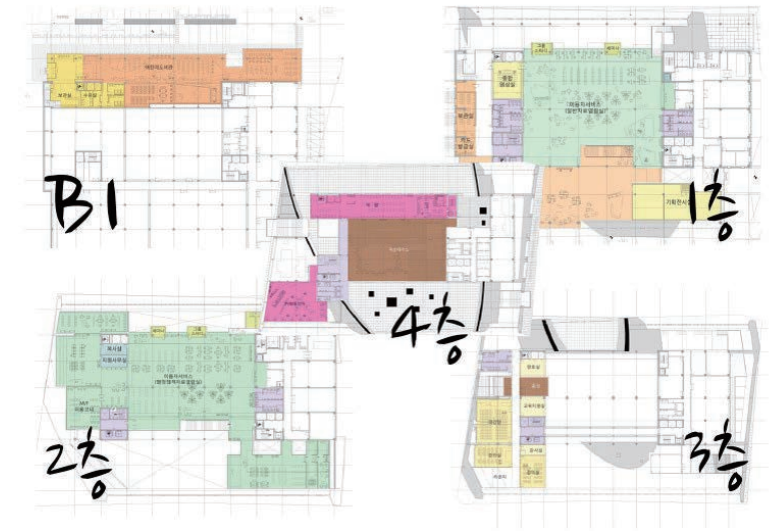
데이터로 본 도서관 공간 이용 양상 분석

이용자들은 도서관의 어떤 공간을 선호할까? 이 질문에 대한 답을 찾기 위해 본 장에서는 본 연구진이 도서관의 이용자 행위 로그 빅데이터를 기반으로 도서관 내 공간 활용도를 분석했던 2가지 사례를 소개하고자 한다. 이를 통해 미래의 도서관이 이용자에게 어떤 공간이 되어야 하는지, 도서관 운영을 위해 공간의 특성이 어떻게 반영되어야 하는지 등을 고민해볼 수 있다.

국립도서관 공간 분석 사례⁵

본 연구진은 이용자 설문이나 샘플링 데이터를 활용한 기존 연구를 넘어 실제 운영 중인 도서관으로부터 수집된 데이터에 기반한 연구를 수행하고자 하였다. 그 결과 다음과 같은 이유로 국립세종도서관을 연구 대상으로 선정하였는데, 먼저 국립세종도서관은 2013년 12월에 개관한 최초의 국립중앙도서관 지역 분관으로 상징적인 도서관이다. 둘째, 국립세종도서관이 설립된 지 6년이 된 만큼 지금까지의 이용 현황을 살펴보고 향후 운영 방향을 점검할 필요가 있다. 셋째, 국립세종도서관은 최초의 정책정보 전문도서관으로서 행정중심복합도시 세종특별시에 지어져 도서관의 목표와 비전이 명확할 뿐만 아니라 도시 특성상 이용자들의 연령대가 젊고 이용자의 요구 역시 명확하다. 넷째, 국립세종도서관은 국립도서관임에도 불구하고 공공도서관의 수가 적을 수밖에 없는 신도시 특성상 공공도서관의

그림 1. 국립세종도서관 공간구성도



출처: 국립세종도서관

성격을 띠고 있어, 아동과 3, 40대 부모들의 이용이 활발하다. 이상을 종합하면, 국립세종도서관은 상징성과 최신성, 도서관의 뚜렷한 목표와 비전, 요구가 명확한 이용자, 활발한 이용도를 고려할 때 사례 연구 대상으로 적합하다고 보았다.

1) 국립세종도서관 공간 특성

본격적인 이용 양상 분석에 앞서 먼저 국립세종도서관의 공간 특성을 살펴보면, 2013년 12월에 설립된 국립세종도서관은 국립중앙도서관의 최초 지역 분관으로 '지식의 개방과 공유, 도서관이 창조하는 국민 행복사회'를 비전으로 삼고 있다. 이에 정부 부처 및 국책 연구 기관에 각종 지식정보를 제공하기 위한 정책정보 전문도서관이자 세종시민의 지식문화 및 평생학습적 욕구를 충족시키는 공공도서관으로서의 기능을 충실히 수행하고 있다. 건물은 지상 4층으로 구성되어 있으며 지하 1층부터 지상 2층까지 배치되어 있는

5. Kim, T. Y., Gang, J. Y., & Oh, H. J. (2019). Spatial usage analysis based on user activity big data logs in library. Library Hi Tech.

어린이자료실, 일반자료실, 세미나실, 정책자료실, 멀티미디어실 등이 주로 이용된다. 본 연구에서는 좌석 예약이 가능한 공간인 1층 세미나실과 2층의 정책연구실, 미디어열람석, 디지털열람석을 분석 대상 공간으로 선정하였다. <표 1>은 세부 공간별 이용 대상과 시간 등 세부 정보를 정리한 표이다.

2) 분석 대상 데이터

분석을 위한 이용자 행위 로그 빅데이터는 앞서 설명한 바와 같이 성별, 나이, 주소 등의 인구통계학적 정보를 포함하였으며 개인정보보호를 위해 마스킹 작업을 통한 비식별화 작업을 진행한 후 활용하였다. 공간 데이터는 세미나실, 정책연구실, 미디어열람석, 디지털열람석의 좌석 예약 정보로, 자주 이용되는 공간이나 시간 등 이용 패턴을 분석하기 위해 사용하였

표 1. 분석 대상 공간 현황

공간	이용 가능 대상	이용 가능 시간	최대 이용 시간
1층	세미나실	대출증을 발급한 14세 이상	09:00-21:00 (주말 09:00-18:00)
2층	정책연구실	대출증을 발급한 공직자나 공공기관 연구원	09:00-21:00 (주말 09:00-18:00)
	미디어 열람석	도서관 회원 (단, 미취학아동은 보호자 동반하에 이용가능)	09:00-18:00
	디지털 열람석	도서관 회원 (단, 미취학아동은 보호자 동반하에 이용가능)	09:00-18:00

다. 분석 데이터의 누적 기간은 도서관 개관일인 2013년 12월부터 2017년 10월까지 약 4년이며, 전체 데이터 건수는 이용자 데이터가 10만 4112건, 공간 데이터가 27만 4242건이다. 다만 이용자 데이터는 국립중앙도서관의 이용자 DB와 불일치한 데이터 8014건이 확인되어 이를 제외한 후 9만 6098건에 대해서만 분석을 진행하였다. 분석 데이터는 상기 내용을 정리하면 <표 2>와 같다.

3) 공간별 이용 양상 분석

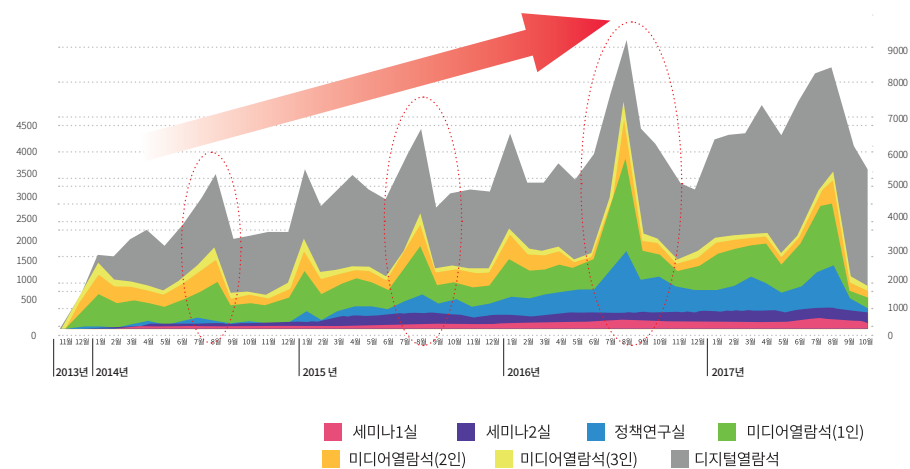
상기 언급한 4개의 공간에 대한 이용 양상을 월별, 요일별, 시간대별로 분석하여 각 공간별 이용률 추이를 살펴보았다. 또한 세부 좌석별 분석을 통해 공간 내 좌석별 이용 양상을 살펴보았다.

먼저 4개 공간의 월별 이용률을 분석한 결과, <그림 2>에서 보는 바와 같이 모든 공간에 대한 이용률이 도서관 개관 이래 점진적으로 증가하고 있었다. 전반적인 증가 추세에서 특히 1, 2월과 7, 8월은 이용률이 급증하는데, 이는 학생들의 방학과 날씨가 원인으로 작용한 것으로 판단된다. 4개의 공간 중 이용이 가장 활발한 공간은 디지털열람석으로 좌석 하나당

표 2. 분석 데이터 현황

분석 대상	데이터 누적 기간	전체 데이터	분석 데이터
이용자 데이터	2013년 12월-2017년 10월	104,112건	96,098건
공간 데이터 (좌석 예약 통계)	2013년 12월-2017년 10월	274,424건	274,424건

그림 2. 월별 공간 이용 양상



평균 92.7번의 사용이 발생하여 1인 사용 비율이 가장 높았다. 한편, 정책 연구실은 개관 이래 이용률이 가장 많이 증가한 공간으로 개관 초기 3개월 이용률에 비해 최근 3개월 이용률이 약 28배 증가하였다. 이는 행정복합 도시인 세종시로의 공무원들의 이전이 활발해짐에 따른 현상으로 보인다.

〈그림 3〉은 각 공간에 대한 요일별 분석을 진행한 결과로, 다른 공공도서관과 마찬가지로 평일에 비해 주말 이용률이 높은 것으로 나타났다. 특히 디지털열람석을 제외한 나머지 공간의 평일 대비 주말 이용률은 343%로, 주말 이용이 평일보다 약 3.4배가량 많음을 알 수 있었다. 한편, 평일 중에서는 월요일이 가장 낮은 이용률을 보였고, 반면에 화요일에는 가장 높은 이용률을 보였다.

시간대별 공간 이용 양상을 분석한 결과, 〈그림 4〉와 같이 공간 이용률은 시간대별로 다르나 오후 시간대 이용률이 전반적으로 높다는 것을 알 수 있었다. 특히 미디어열람석과 디지털열람석은 오후 이용률이 다른 공간에 비해 상대적으로 높은 편이며, 디지털열람석의 경우 오후 3시의 이용률이 가장 높았다. 한편 정책연구실의 경우, 주로 오전 9시부터 10시 사이에

그림 3. 요일별 공간 이용 양상

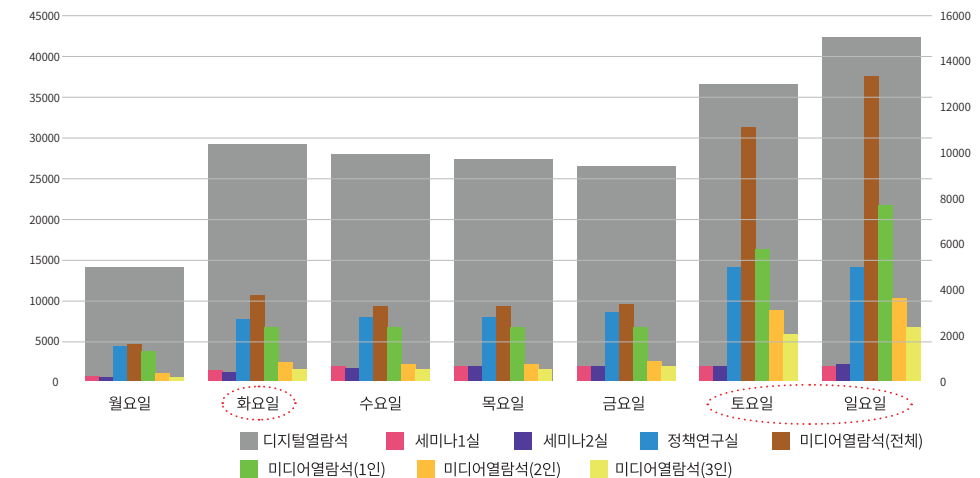
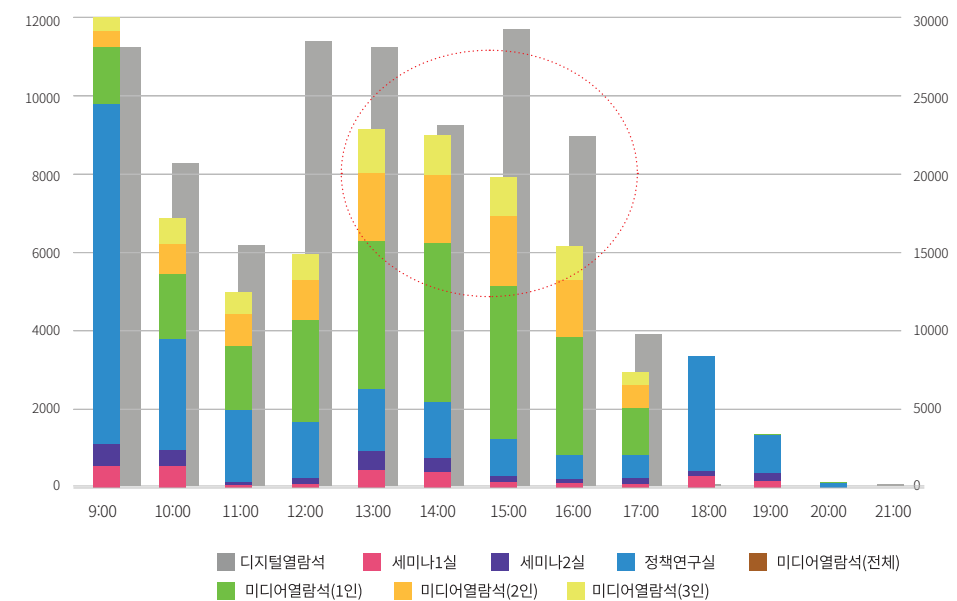


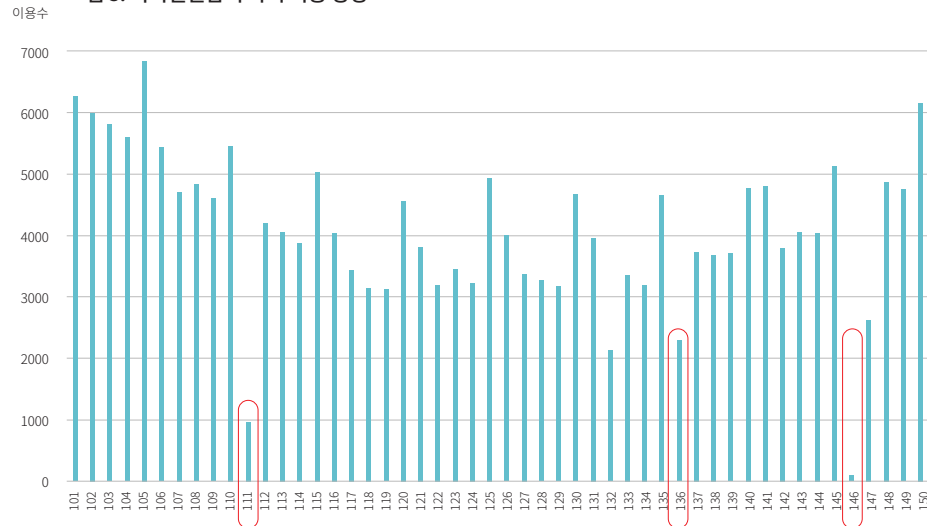
그림 4. 시간별 공간 이용 양상



이용률이 가장 높으며 퇴근 시간인 6시에 이용이 활발하였다.

특정 공간 내에서의 보다 구체적인 이용자 선호 좌석을 알아보기 위해 〈그림 5〉와 같이 총 50개의 좌석으로 구성된 디지털열람석의 이용 양상

그림 5. 디지털열람석 좌석 이용 양상



을 분석하였다. 그 결과 좌석별 이용률 편차가 매우 큰 것으로 파악되었는데, 특히 101번에서 105번, 110번, 115번, 145번, 150번 좌석은 이용률이 매우 높은 반면, 111번, 136번, 146번 좌석은 상대적으로 이용률이 매우 저조하였다. 이는 전적으로 이용자의 좌석 예약 로그를 통한 분석 결과로, 그 구체적인 원인을 파악하기 위해 좌석 배치도와 함께 요일별 세부좌석 이용률을 분석하였다. <그림 6>은 분석 결과를 시각화한 것으로, 좌석 이용률이 높을수록 진한 빨간색으로, 이용률이 낮을수록 진한 파란색으로 표현하였다. 그림에서 보는 바와 같이 배치도에서 제일 우측, 즉 입구에서 가장 먼 자리의 이용률이 가장 높아 진한 빨간색으로 표현되었다. 그 외에도 이용률이 높은 좌석들은 주로 구석이거나 다른 좌석에 비해 밀폐된 곳에 배치된 좌석으로 파악되었다. 이는 자신의 사적영역을 보호받고 싶어 하는 이용자의 심리가 반영된 것으로 보인다. 한편, 이용률이 저조했던 111번, 136번, 146번 좌석은 온라인으로 예약이 불가능한 좌석으로 파악되었다.

이는 이용자의 예약정보 분석만으로도 공간의 특성을 도출한 것으로 데이터에 기반한 이용 양상 분석의 유용성을 반증하는 결과이다.

그림 6. 디지털열람석 선호 좌석 시각화



4) 공간별 이용 요인 분석

① FGI(Focus Group Interview): 사서

상기 공간 이용 양상 분석 결과에 대한 검증과 세부 요인을 파악하기 위해 사서 인터뷰를 실시한 결과, 먼저 요일별 이용률에서 월요일에 이용률이 낮은 이유는 이용자가 휴관일을 혼동하여 월요일에 아예 방문하지 않는 경우가 많다는 점에서 기인함을 알 수 있었다. 국립세종도서관은 두 번째, 네 번째 월요일을 휴관일로 지정하고 있는데, 지정된 휴관일이 격주가 아니라서 이용자가 혼동을 하는 경우가 많았다. 이러한 이유에서 월요일에는 아예 방문을 하지 않는 경우가 다수이며 결과적으로 화요일에 대출과 반납을 위한 방문이 잦아지게 되어 화요일 이용률이 높아지게 되었다.

한편, 오후 시간대에 디지털열람석 및 미디어열람석의 이용률이 높은 이유는 이 시간대가 유치원생과 초등학생의 하교 시간과 맞물린다는 점에서 비롯된 것이다. 특히 오후 3시는 유아 및 어린이들이 하교 후에 부모님과 방문이 많은 시간으로, 이때 주로 영화 관람과 같은 비도서 자료의 이용이 이루어진다.

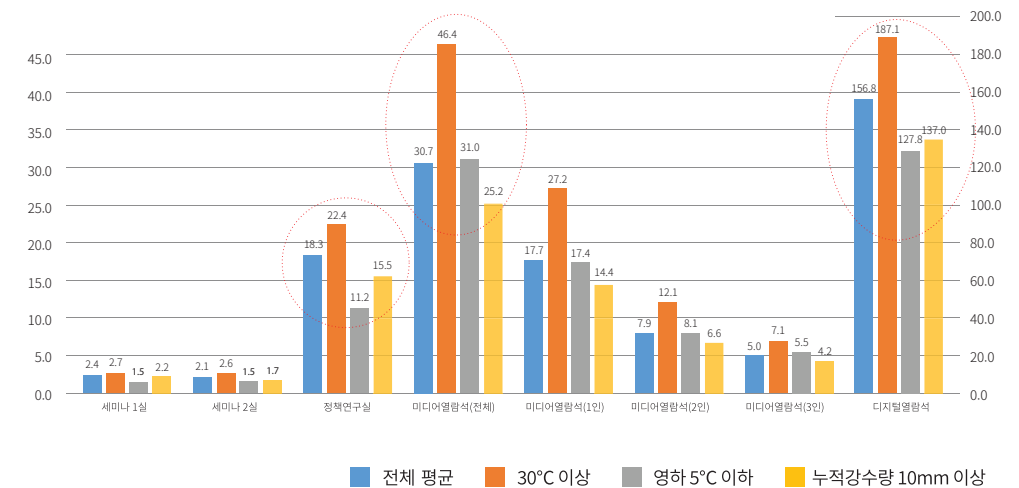
마지막으로 디지털열람석에 관한 특이점으로는 <그림 5>와 <그림 6>에서 보듯이 디지털열람석의 111번, 136번, 146번 좌석은 이용률이 상당히 저조한데, 이는 해당 좌석들의 특별한 이용 목적 때문이다. 111번은 비도서자료를 예약하기 위해 사용되는 좌석이고, 136번과 146번 좌석은 비회원이 프린트 및 검색을 위해 이용할 수 있게 하는 ‘잠깐 PC’로 사용하는 좌석이다. 즉, 상기 3개의 좌석은 다른 좌석들과 달리 특별한 목적을 위해 사용되므로 홈페이지나 키오스크를 통한 예약이 불가능하여 이용률이 저조하게 나타났다.

② 외부요인 상관 분석: 기상

이번에는 도서관 외부 사회학적 환경에 따른 공간별 이용 요인을 분석해 보았다. 이를 위해 공공데이터를 활용하였는데, 특히 정부 주도로 개방되어 접근이 용이하고 신뢰도가 높으며 우리 생활과 가장 밀접한 기상 데이터를 활용 대상으로 선정하였다. 기상 데이터는 기상자료개방포털⁶에서 제공하는 데이터를 활용하였는데, 직접적인 세종시 정보는 제공하고 있지 않아 세종시 근처 지역인 공주와 대전 지역의 기온 및 강수량 정보를 활용하였다.

분석 기준으로 삼았던 기상 조건은 기온이 30℃ 이상일 경우, 기온이 -5℃ 이하일 경우, 누적강수량이 10mm 이상일 경우 총 3가지였으며, 이를 각각 ‘더위’, ‘추위’, ‘강수’로 분류하여 진행하였다. 상기를 기준으로 기상에 따른 공간별 이용률을 보면 <그림 7>과 같다. 그림에서 보듯이 분석 대상이 되는 모든 공간의 이용률은 기온의 영향을 많이 받았다. 그중 특히 ‘더위’에 영향을 가장 많이 받는데, 미디어열람석의 경우 다른 공간들

그림 7. 기상에 따른 공간 이용 양상

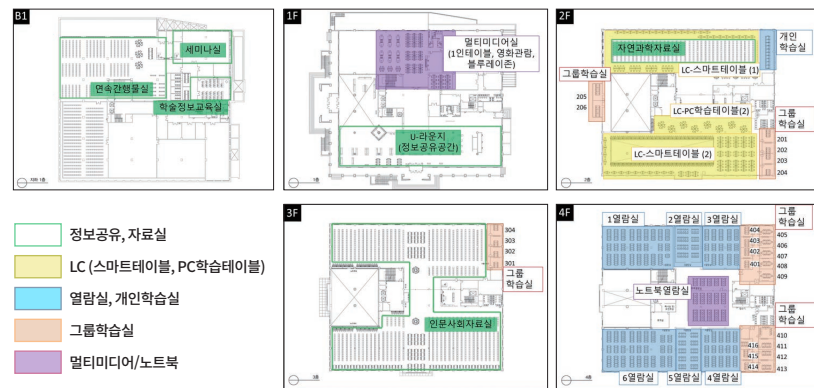


보다 그 경향이 더욱 두드러진다. 한편, 정책연구실의 이용은 다른 공간에 비해 ‘추위’에 영향을 많이 받고, 디지털열람석의 이용은 다른 공간에 비해 ‘강수’에 영향을 받는다. 이는 더운 여름철에 이용자들이 미디어열람석을 통해 영화 관람 등 시청각 자료를 활용하고 있음을 알 수 있다.

이처럼 도서관 공간 이용 데이터를 통해 분석한 결과는 도서관 공간 내 선호 공간과 이용자 그룹을 특정할 수 있고 나아가 그 지역의 특색까지 반영한 양상이 보임을 알 수 있다. 이러한 결과는 향후 공공도서관 건립 시 효율적인 의사결정을 지원할 수 있는 의미 있는 기준으로 활용할 수 있다.

6. <https://data.kma.go.kr/>

그림 8. J대학교 중앙도서관 층별 이용자 공간



대학도서관 공간 분석 사례⁷

이용자 데이터 기반 공간 활용 분석의 또 하나의 사례로 이용자들의 특성과 도서관의 역할이 보다 명확히 드러나는 관중인 대학도서관을 선정하였다. 대학도서관의 기본 목적은 교수, 학생 및 직원을 위한 도서관 서비스 제공에 있으며, 이에 따른 주요 업무는 대학의 교육 및 연구에 필요한 도서관 자료의 수집·정리·보존 및 서비스 제공, 교육 및 연구 활동, 학생들의 학습 및 수업 활동 지원 등이다. 이와 더불어 주요 업무 수행에 지장이 없는 범위에서 지역 주민을 위해 시설 및 자료를 제공할 수 있다.⁸ 이는 공간구성에 있어 소장자료, 제공 서비스의 특성을 고려함은 물론 교수, 학생, 직원, 지역 주민 등 다양한 이용자의 선호가 반영되어야 함을 의미하기도 한다. 따라서 본 사례는 대학도서관의 공간구성과 함께 실제 이용자의 로그데이터를 통해 각 공간의 활용도를 진단하고, 각 공간의 특성과 이용자 정보 이

7. 박태연, 손은정, 오호정. (2020). 대학도서관 공간별 특성에 따른 활용도 분석, 한국도서관·정보학회지, 51(2), 245-272.

8. 대학도서관진흥법 제2조, 제7조, 2019.

용 양상을 반영하여 공간 효율성을 향상하기 위한 고려 사항들을 도출하는 것을 그 목적으로 한다. 앞서 소개한 사례와 마찬가지로 실제 운영 중인 데이터 확보가 가능한 연구 대상으로 J대학교 중앙도서관을 선정하였다.

1) J대학 중앙도서관 공간 특성

J대학교 중앙도서관은 전북 전주시에 위치한 지역거점대학의 도서관이다. <그림 8>은 이 중 자료 보존 공간과 직원 사무 공간을 제외한 이용자 공간을 구별한 것으로, 지하 1층은 연속간행물실로 세미나실과 학술정보교육실이 있으며, 이용자 출입구가 있어 이용자 유동성이 높은 1층에는 U라운지, 멀티미디어실이 있다. 주요 장서들은 2층과 3층에 위치하는데 2층은 과학기술자료실로, 서가 외에 Learning Commons, 개인학습실(캐럴), 그룹학습실(6인 규모 4실, 8인 규모 1실)로 구성되어 있다. 3층은 인문사회자료실로 가장 많은 서가가 위치하고 있으며, 그룹학습실(6인 규모 4실)이 있다. 4층은 서가 없이 일반열람실(272개 좌석 규모 2실, 156개 좌석 규모 2실, 80개 좌석 규모 2실), 노트북열람실(160개 좌석 규모 1실), 그룹학습실(6인 규모 2실, 8

표 3. J대학교 중앙도서관 분석 대상 공간 특성

개인		그룹		기기활용(노트북/멀티미디어)	
개방	비개방	개방	비개방	개방(개인)	비개방(개인+그룹)
2층	4층	2층	4층	2층	4층
LC (스마트테이블)	2, 5 열람실	학습 (캐럴)	1, 6, 3, 4 열람실	학습 (6인, 8인)	학습 (6인)
				학습 (6, 8, 10, 12인)	LC (PC학습테이블)
					노트북 열람실
					1인테이블, 영화관람부스, 블루레이존

표 4. 공간 이용 로그데이터 개요

층수	공간명		좌석수	이용자수	총 이용자 누적 데이터 수
4층	일반열람실	1열람실	272	6,851	38,881
		2열람실	80	4,113	18,770
		3열람실	156	4,581	20,484
		4열람실	156	6,182	30,965
		5열람실	80	5,140	26,698
		6열람실	272	6,501	36,296
		노트북열람실	160	7,385	46,845
	그룹학습실	12인실(1)	16개실	917	1,524
		10인실(4)		7,611	3,367
		8인실(9)		13,472	32,603
		6인실(2)		4,104	8,004
3층	그룹학습실	6인실(4)	4개실	4,119	8,362
2층	그룹학습실	8인실(1)	6개실	3,619	1,829
		6인실(5)		440	11,282
	LC (Learning Commons)	PC학습테이블	32	3,473	21,782
		스마트테이블(1)	96	6,218	45,874
		스마트테이블(2)	140	6,523	47,243
	개인학습실	캐럴	10개실	356	4,035
1층	멀티미디어실	1인테이블	104	5,600	27,133
		영화관람부스	14	703	1,124
		블루레이존	16	374	668
합계				98,282	433,769

* 그룹 학습실의 전체 이용자가 아닌 전체 예약자 데이터만 파악이 가능하여, 누적 데이터 수에서 예약자 수를 나눈 값으로 소급 적용.

인 규모 9실, 10인 규모 4실, 12인 규모 1실)만으로 구성되어 있다. 별도의 목적에 따라 단발적으로 이용되는 지하 1층의 세미나실, 학술정보교육실과 정문 출입 후 별도의 예약 없이 자유롭게 방문할 수 있는 자료실 등을 제외한 이용자 공간을 특성에 따라 분류하면 다음 <표 3>과 같다. 이용자 공간은 일차적으로 개인 활동 공간과 그룹 활동 공간, 기기 활용 공간으로 구분할 수 있으며, 각각의 공간은 그 형태에 따라 개방형 공간과 비개방형(폐쇄형) 공간으로 다시 한번 나눌 수 있다.

2) 분석 대상 데이터

이용 양상 분석을 위한 공간별 예약 데이터는 인터넷 및 모바일을 통해 수집되었으며, 데이터 수집 기간은 2019년도 학사운영 기간 1년(2019년 3월 ~ 2020년 2월)이다. 해당 기간 동안 도서관 공간 이용자 총 9만 8282명이 남긴 공간 이용 데이터는 총 43만 3769건이며, 공간별 이용자 수와 이용자 누적 데이터 수는 다음 <표 4>와 같다.

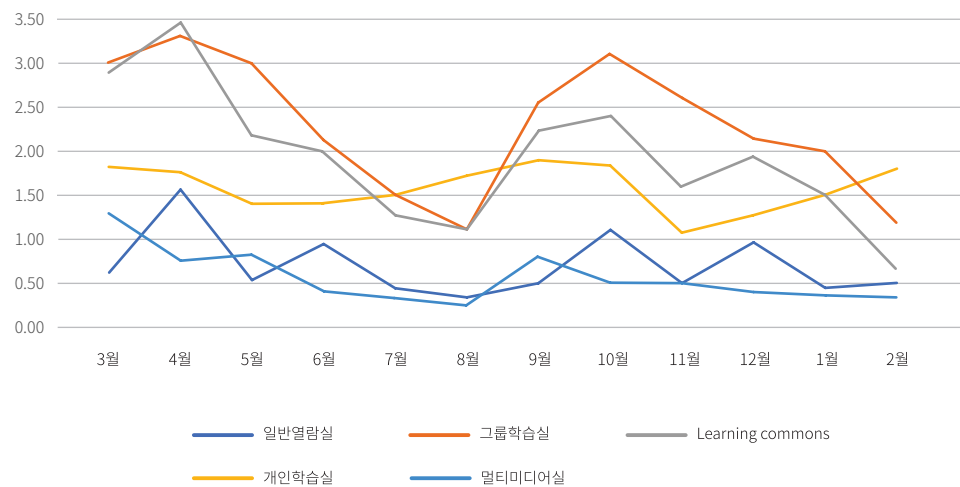
3) 공간별 이용 양상 분석

J대학교 중앙도서관의 이용자 공간이 기간별로 특별한 이용 패턴이 존재하는지 확인하기 위하여 월별 데이터 분포를 분석하였다. 예상대로 그림 9와 같이 전반적인 공간 활용도는 4월에 가장 높으며(평균 2.15), 3월, 10월, 5월, 9월, 6월, 12월, 11월, 1월, 7월, 2월, 8월순이었다. 일반열람실과 LC는 매 학기 시험 기간(4월, 6월, 10월, 12월) 동안 특히 이용률이 높아지는 반면 이용자 공간 전체의 이용률은 주로 학기 초에 전반적으로 높아짐을 알 수 있다. 그룹학습실의 경우 4월과 10월에 특히 많이 이용되며 방학 기간 동안 급격히 이용률이 낮아지는 데 반해, 개인학습실은 1년 동안 일정한 이용률을 보였다.

<그림 10>은 시간별 공간 이용 양상을 분석한 결과로, 오전 3시간, 오후

그림 9. 월별 도서관 공간 이용률

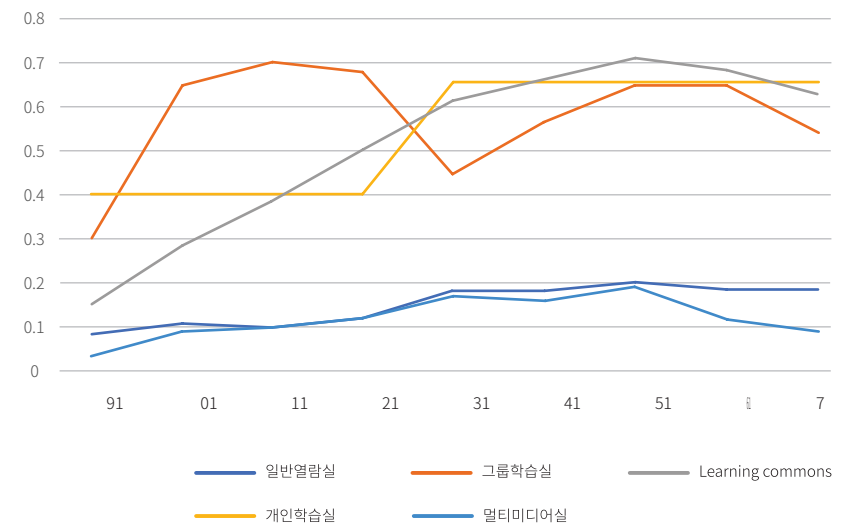
이용자공간명	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	평균	순위
일반열람실	0.64	1.57	0.58	0.92	0.34	0.26	0.52	1.23	0.50	0.94	0.36	0.51	0.70	4
그룹학습실	2.94	3.27	3.06	2.16	1.50	1.12	2.61	3.17	2.67	2.18	2.04	1.16	2.32	1
Learning commons	2.81	3.43	2.21	2.04	1.18	1.10	2.23	2.38	1.60	1.92	1.40	0.73	1.92	2
개인학습실	1.77	1.75	1.35	1.36	1.52	1.67	1.84	1.78	1.10	1.27	1.52	1.77	1.56	3
멀티미디어실	1.27	0.73	0.83	0.40	0.25	0.18	0.82	0.48	0.50	0.33	0.27	0.21	0.52	5
평균	1.89	2.15	1.61	1.38	0.96	0.86	1.60	1.81	1.27	1.33	1.12	0.88	1.40	



6시간(오전 9시~오후 6시) 동안 도서관 이용자 공간 전체의 평균은 0.38로, 이는 해당 시간별 평균 28%의 좌석이 이용되고 있는 것으로 해석된다. 이용자 공간은 오전보다 오후 시간에 더 많이 이용되는 것으로 분석되었다. 개방 시간 중 9~10시의 이용률이 가장 낮으며, 오후 1시부터는 대체로 높은 이용률을 보이지만 특히 3~4시에 가장 많이 이용되는 것으로 분석되었다. 이는 앞서 국립세종도서관 분석 결과와도 그 맥을 같이하는 것으로 이용자들이 특정 공간을 이용하기 위한 방문은 주로 오후 시간대인 것으로 해석할 수 있다.

그림 10. 시간별 도서관 공간 이용률

이용자공간명	9	10	11	12	13	14	15	16	17	평균	순위
일반열람실	0.07	0.12	0.1	0.13	0.17	0.17	0.19	0.18	0.18	0.15	4
그룹학습실	0.29	0.65	0.7	0.67	0.44	0.57	0.65	0.65	0.53	0.57	1
Learning commons	0.14	0.28	0.38	0.51	0.62	0.67	0.72	0.68	0.62	0.51	3
개인학습실	0.4	0.4	0.4	0.4	0.66	0.66	0.66	0.66	0.66	0.54	2
멀티미디어실	0.03	0.09	0.1	0.13	0.16	0.14	0.17	0.12	0.08	0.11	5
평균	0.19	0.31	0.34	0.37	0.41	0.44	0.48	0.46	0.41	0.38	



4) 공간별 이용 요인 분석

① 공간구성 형태: 개방 여부

도서관의 이용자 공간은 열람대의 형태에 따라 비개방형과 개방형으로 구분할 수 있다. 도서관 열람대(책상)는 주로 칸막이 열람대(1인용 비개방형 책상)나 오픈 열람대(칸막이 없는 4~6인용 책상)로 구분되며, 또한 프라이버시를 확보하고 집중도 높은 개인학습을 할 수 있도록 설계된 캡슐형 개인용 열람 좌석(캐펄)을 별도의 공간에 배치하여 일부 이용자를 대상으로 허가제 서비스를 제공한다.

J대학교 중앙도서관의 경우 6개의 일반열람실 중 4개 열람실은 칸막이

그림 11. 이용자 그룹별 비개방/개방형 공간 선호도

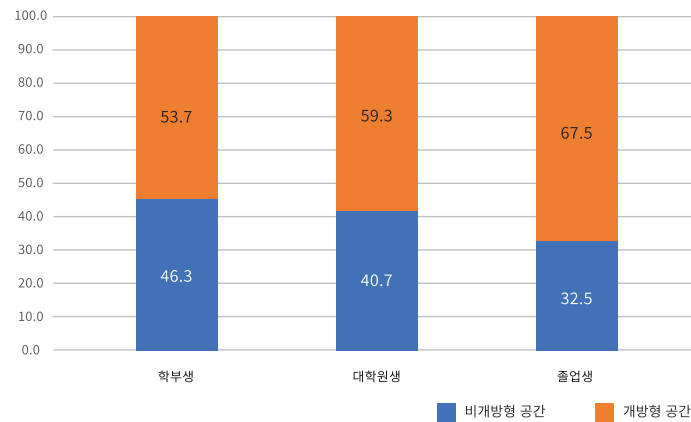
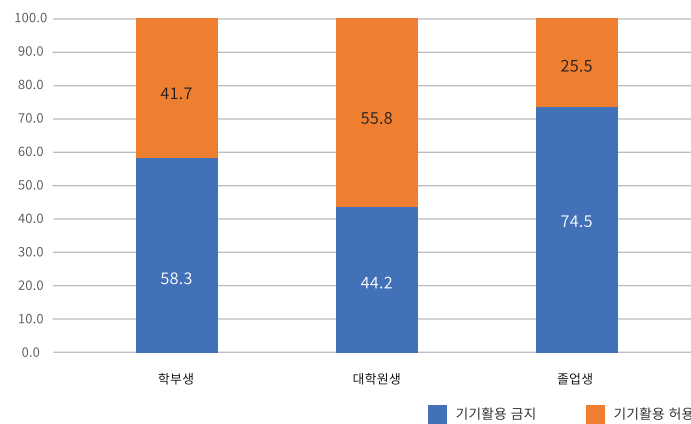


그림 12. 이용자 그룹별 기기 활용 금지/허용 공간 선호도



열람대가, 노트북열람실을 포함한 3개 열람실은 오픈 열람대가 설치되어 있다. LC의 PC학습테이블과 스마트테이블, 일반열람실의 노트북열람실, 그룹학습실 또한 오픈 열람대의 형태이다. 멀티미디어실의 경우 몰입도 있는 미디어 자료 이용을 위하여 비개방 형태로 구성되는 것이 일반적이다. 도서관의 공간 이용 데이터를 비개방형 공간과 개방형 공간으로 구분하여 주요 이용자 그룹별 공간 이용률을 살펴보면, <그림 11>과 같이 학부생,

대학원생, 졸업생 모두 비개방형 공간보다는 개방형 공간을 더 많이 이용한 것으로 나타났다. 졸업생의 개방형 공간 선호도가 가장 높았고(67.5%), 학부생의 선호도가 가장 낮았다(53.7%). 이러한 현상은 학부생의 비개방형 공간 이용률이 시험기간마다 급증한 데서 비롯된 것으로 보인다.

② 기기 활용 허용 여부

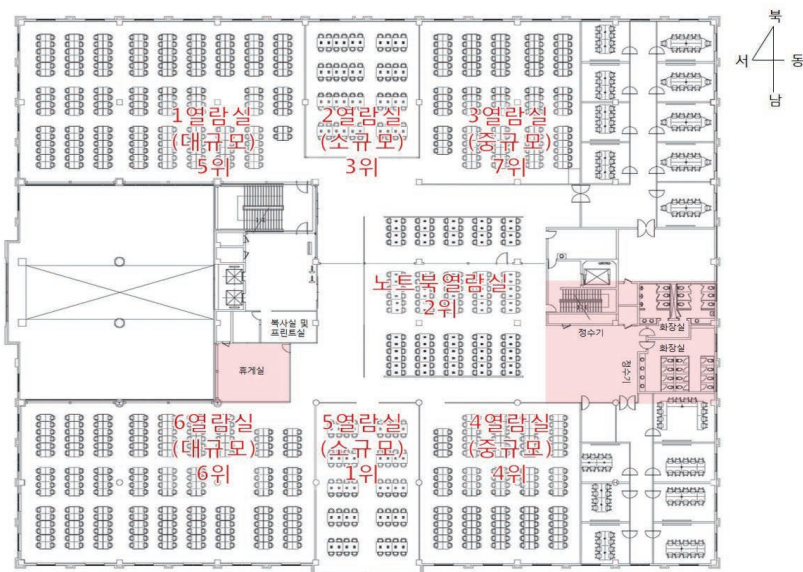
도서관 이용자 공간에서 기기 활용의 허용 여부는 공간을 구분 짓는 기준 중 하나가 될 수 있다. 일반적으로 칸막이 열람대로 구성된 일반열람실은 소음 발생의 문제로 인해 타이핑 소리를 유발할 수 있는 노트북 등의 기기 활용이 불가하다. 따라서 일반열람실 외에 노트북열람실을 별도의 공간으로 구성하는 경우가 많다. 노트북열람실은 키보드 타이핑 소리 등 일정한 수준의 소음이 허용되며, 기기 활용을 위한 콘센트가 함께 지원되는 공간이다. 또한 그룹학습실은 소규모 인원을 대상으로 기기 활용과 함께 대화가 허용되는 공간이다. 개인학습실 또한 1인용 공간이긴 하지만 방음 장치를 통해 기기 활용이나 크지 않은 대화로 인한 소음이 허용된다.

J대학교 중앙도서관 중 이용자가 개인 활동을 위해 이용하는 공간을 대상으로 이용자별 분포를 분석하면, <그림 12>와 같이 학부생과 졸업생은 기기 활용이 허용되지 않는 공간을, 대학원생은 기기 활용이 허용되는 공간을 더 선호한 것으로 나타났다. 기기 활용 허용 공간에 대한 선호도는 대학원생이 가장 높았고(55.8%), 학부생(41.7%), 졸업생(25.5%)순이었다.

③ 공간 지형적 배치: 방향과 규모

같은 공간이라 할지라도 공간의 방향과 규모에 따라 이용자 선호도가 달라질 수 있다. <그림 13>은 J대학교 일반열람실 선호도를 평면도와 함께 시각화한 것으로, 열람실의 배치 방향과 병행해서 분석해보면, 이용자들은 북쪽보다는 남쪽을, 대규모보다는 중·소규모의 열람실을 선호함을 알 수

그림 13. 일반열람실 공간별 선호도



있다. 여기서 주목할 점은 평면도에 표시된 것과 같이 J대학교 4층에는 일반열람실, 그룹학습실 외에 휴게실과 정수기, 화장실 등의 편의시설이 위치하며, 이들은 앞서 설명한 공간 활용을 위한 고려 요소 중 편의성과 관련한 요소들이라고 볼 수 있다.

상기 기술한 내용을 정리해보면, 대학도서관 이용자들의 공간 선호 서비스 요인으로 휴게 공간, 식음료대 등의 편의성이 가장 주요한 요소로 파악되었고, 그다음으로 공간의 개방성, 효율성 등 순으로 분석되었다. 특히 집중도를 높일 수 있는 공통 요인으로는 크기가 작고 소음이 적으며 개인이 조도를 자율적으로 조절할 수 있는 열람실로 판단된다. 또한 효율적 측면에서 개인 강의를 시청하거나 PC로 과제 등을 수행할 수 있도록 콘센트가 충분히 제공된 열람실을 선호하는 것으로 나타났다.

데이터에 기반한 미래 도서관의 공간구성과 운영 방안에 대한 제언

앞서 소개한 두 사례는 모두 도서관의 이용자 행위 로그 빅데이터를 분석함으로써 도서관의 공간별 이용 현황을 살펴보고 그 원인을 파악하기 위한 연구로, 이를 통해 우리는 미래 도서관 공간구성 시 고려해야 할 지향점을 수립하거나 도서관 운영을 위한 효율적인 의사결정을 지원하는 기초자료로 활용하는 것이 궁극적인 목적이다.

그럼 데이터에 기반한 미래 도서관 공간구성과 자원배분은 어떻게 해야 할까? 먼저 자주 사용되는 공간들의 이용자층을 분석하여 이용자층이 동일한 공간들의 위치와 특성을 공유할 수 있게 한다. 국립세종도서관의 경우 지하 1층에 어린이자료실을, 지상 2층에 미디어열람석과 디지털열람석을 배치하고 있는데, 공간 이용 분석 결과에 따르면 미디어열람석의 주요 이용객은 10대와 40대인 것으로 나타났다. 즉, 어린이자료실의 이용자층과 미디어열람석의 주 이용자층이 동일하다는 점을 확인할 수 있다. 그러나 현재의 공간 배치는 두 공간이 멀리 떨어져 있어 주 이용자층의 이동 동선이 길 것으로 예상된다. 따라서 어린이자료실 일부를 활용하여 어린이만을 위한 미디어열람석을 구성하는 방법과 같이 이용자층을 고려한 공간구성 방안을 고민해야 한다. 이와 더불어 이용자들이 사적영역이 보호되는 구석 좌석이나 입구에서 먼 좌석을 선호하는 경향을 보였으므로 이를 만족시킬 수 있는 공간으로 재구성할 필요가 있다.

대학도서관 역시 학부생과 대학원생, 졸업생들이 사용하는 주요 공간의 특성이 극명히 다를 뿐 아니라 이용 시간 역시 차이가 있었다. 대학도서관의 주 이용자 그룹인 학부생의 경우, 개방형이면서 중·소규모의 열람실을 선호하므로 현재의 폐쇄형 열람실을 개방형으로, 대형 열람실을 분리하여 더 작은 규모로 리모델링하는 방안이 고려되어야 한다. 대학원생의

경우 6인실 이하 규모의 그룹학습실과 기기 활용이 가능한 공간을 선호하므로 소음을 허용하는 공간을 한 층으로 몰아 운영하는 편이 효과적이다.

한편 이러한 도서관 공간 이용 양상 분석 결과는 비단 공간구성뿐만 아니라 자주 사용되는 공간 시설물의 소모 주기를 파악할 수 있게 하여 교체나 구입 주기를 결정하는 데 도움을 준다. 예컨대, 국립세종도서관의 디지털열람실 내 101번에서 105번 좌석은 이용 빈도가 잦아 컴퓨터 부품, 의자, 책상과 같은 시설물의 소모가 다른 좌석에 비해 빠를 것으로 예상된다. 따라서 디지털열람실 내 좌석 간 컴퓨터의 위치를 바꿔 소모 정도를 비슷하게 맞추는 방침이나 자주 사용되는 좌석의 소모품을 다른 좌석보다 자주 점검, 교체하여 이용자에게 불편이 없도록 하는 방침을 세워야 한다. 대학도서관 역시 정수기 및 사물함이 가까이 있는 열람실의 이용 빈도가 높으므로 이에 대한 고려가 필요하다.

또한 데이터에 기반한 도서관 공간 활용도 분석 결과는 도서관의 인력 배치를 위한 의사결정을 지원할 수 있다. 공간 이용 분석은 요일과 시간, 기상, 연령 등을 기준으로 이용률이 높은 공간을 파악할 수 있게 하므로, 이를 바탕으로 인력을 배치한다면 인력자원의 낭비를 막을 수 있다. 국립세종도서관의 이용률 분석 결과, 상대적으로 월요일 이용률이 낮고, 주말 이용률이 높다는 점을 확인하였다. 또한 주로 기온이 높은 날에 모든 공간의 이용률이 높고, 오전 9시에서 10시, 오후 1시에서 3시 사이에 이용률이 증가한다는 점을 확인하였다. 따라서 사서 인력배치는 월요일과 기온이 낮은 날에 축소 배치하고 주말과 기온이 높은 날에 확대 배치해야 한다. 또한 이용률이 높은 요일과 시간에 해당 공간 주변의 화장실 점검이나 쓰레기통 점검을 보다 자주 실시할 수 있도록 환경미화 인력배치에 대한 조정이 필요하다.

대학도서관 역시 1년 중 기간에 따라 이용률 차가 큰 것으로 파악되었는데, 월별 이용률은 1년 중 4월에 가장 높으며, 일반열람실과 LC는 시

험기간(4월, 6월, 10월, 12월)에 이용률이 특히 높아진다. 그룹학습실은 학기 중 이용률이 가장 높은 공간이었으며 8월과 2월 이용 하락률이 매우 컸다. 도서관 전체 세부 공간 중 PC학습테이블의 이용률이 가장 높았으며, 개인학습실은 기간에 따른 이용률 변화가 거의 없이 꾸준히 높은 이용률을 보였다. 따라서 PC학습테이블과 개인학습실은 종전과 같이 운영하되 확장을 고려해야 하고, 일반열람실과 LC는 시험 기간 운영시간을 확대할 필요성이 있다. 그룹학습실의 경우 이용률이 급락하는 방학 기간 중 별도의 공간 활용 방안을 고려하거나 일부 폐쇄를 통해 에너지 효율을 높이는 방안을 고려할 수 있다.

이용자가 자발적으로 생산하고 제공하는 로그데이터의 중요성은 이제 굳이 설명할 필요가 없을 정도로 전 산업에서 광범위하게 사용되고 있다. 도서관에서도 이용자의 요구사항을 파악하고 미래 도서관의 발전적 모습을 설계하기 위해서는 도서관을 이용하는 이용자 데이터에 기반한 의사결정이 무엇보다도 중요하다. 이에 본 원고에서는 도서관의 이용자 행위를 로그를 분석하여 공간별 이용 현황을 살펴보고, 이를 바탕으로 도서관 운영 의사결정 지원을 위한 시사점을 도출한 사례를 소개하였다.

이러한 연구들은 최근 도서관들이 공간 혁신을 통해 도서관 내외부의 위기를 극복하고자 하는 현상에 주목하고, 이용자 수요와 변화된 학습환경을 반영하는 공간의 재구성을 논의하는 첫 단계라고 할 수 있다. 도서관 관중에 따라 전문도서관에서부터 어린이도서관까지 모든 세대를 아우르는 공공도서관이나 개인 맞춤형 학습환경 조성이라는 대학도서관 공간의 시대적 방향성에 부응하는 공간설계에 대한 담론은 끊임없이 지속될 것이다. 특히 최근 코로나19 사태를 맞이하여 물리적인 도서관 공간뿐 아니라 가상의 도서관을 통한 언택트untact 서비스에 대한 재고가 필요한 시점에서 이용자가 직간접적으로 생산하는 ‘데이터’에 기반한 분석의 유용성은 더욱 커질 것이다.



콘텐츠 서비스

도서관과 첨단 콘텐츠

곽재도 · 한국콘텐츠진흥원 문화기술 PD

공공도서관은 제3의 장소가 될 수 있을까?

: 변화의 시대, 도서관 서비스를 고민하다

송경진 · 마포중앙도서관 관장

도서관 콘텐츠에 첨단기술과 즐거움을 더하다

최윤경, 유지현 · 국립중앙도서관 디지털정보이용과 사서

도서관과 첨단 콘텐츠

곽재도 · 한국콘텐츠진흥원 문화기술 PD

콘텐츠 공간으로서의 도서관

많은 사람이 도서관을 떠올리면 수많은 책과 열람실을 갖추고 있는 공간 정도를 생각할 것이다. 그러나 도서관은 지속적으로 변화를 거듭하고 있다. 다양한 내용의 콘텐츠는 물론 체험 가능한 공간으로 바뀌고 있다. 필자는 최근 국립도서관과 함께 과제를 수행하며 도서관 공간의 변화에 대해 배우고 있다. 도서관은 책 중심의 정보를 쌓아 보관하는 공간에 그치지 않는다. 우리 사회의 문화와 정보를 직접 체험하는 공간이자 디지털자료를 시간과 공간에 제약받지 않고 체험할 수 있는 허브^{Hub} 역할을 하고 있다. 또한 시공간을 초월한 방대한 세상의 문화 속으로 직접 들어가 생생한 체험이 가능한 공간이 되고 있다. 디지털과 물리적 공간의 융합이 가능한 콘텐

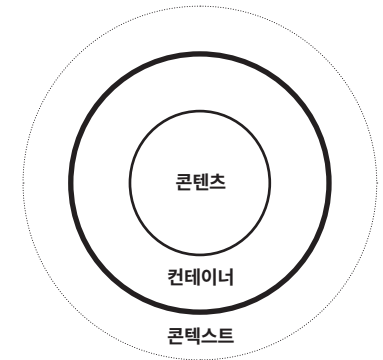
츠를 스스로 만들고 체험할 수 있는 곳으로 변해가고 있는 것이다.

콘텐츠는 미디어와 함께 거론된다. 실감 콘텐츠가 확산되고 있는 요즘 미디어와 콘텐츠가 거의 같은 의미로 해석되기도 한다. 하지만 ‘미디어는 어떤 작용을 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것’¹이며 컨테이너(Container)와 콘텐츠(Contents) 그리고 콘텍스트(Context)로 구성되어 있다. 컨테이너는

음식을 담는 그릇과 같이 콘텐츠를 담을 수 있는 것을 의미하며, 콘텍스트는 이렇게 전달된 콘텐츠를 감상/소비하는 환경을 의미한다. 전통적인 도서관에서 콘텐츠는 장서에 담긴 내용일 것이고 컨테이너는 이를 인쇄한 책자이며 이를 읽을 수 있는 열람실 환경이 콘텍스트에 해당할 것이다.

미디어의 변화와 함께 각종 콘텐츠도 발전되고 있다. 현재는 5G 기술 기반에서 엄청난 양의 데이터를 한꺼번에 전송할 수 있는 인프라가 갖춰져 실감 콘텐츠의 구현과 감상이 일상이 되었다. 초기에 여러 가지 콘텐츠 구성요소를 한꺼번에 전달할 수 있는 매스미디어와 디지털미디어를 넘어

그림 1. 미디어의 3대 구성요소



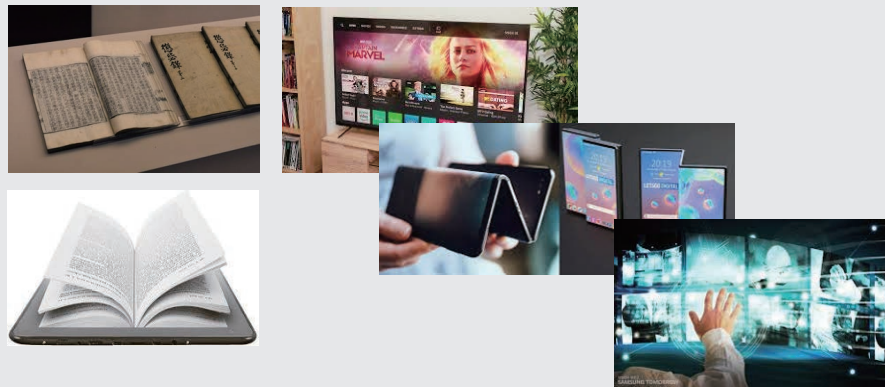
출처: Organic Media Lab 2013

그림 2. 미디어/콘텐츠의 변화



1. 2013년 오픈미디어랩 인용.

그림 3. 컨테이너와 콘텐츠 변화에 따른 콘텍스트 변화



환경 변화

콘텐츠 소비 방식 다양화

공간 개념의 변화

출처: 구글이미지, 유튜브 화면 캡처

서 영상, 음악, 문자의 조합에 더불어 사용자와의 인터랙션²이 가능한 높은 품질의 콘텐츠 소비 경험이 일어나고 있다. 이러한 변화와 발전으로 인해 콘텐츠의 종류가 곧 미디어를 결정짓고 소비 경험을 결정하게 되어 지금은 콘텐츠와 미디어의 차이를 말하기 어려워졌다.

초기 스토리와 정보를 가진 콘텐츠를 종이에 인쇄해 전달하는 방식의 미디어는 콘텐츠를 감상하는 환경(콘텍스트)이 특정 공간에서 눈으로 읽고, 보고 상상하는 정도였다. 이때까지 콘텐츠 소비는 모두 동일한 환경에서 진행되었다.

하지만 디지털미디어에 의한 디지털콘텐츠는 시간과 공간의 구애를 받지 않으며, 다양한 기기³에서의 콘텐츠 감상이 가능하게 되었다. 또한 사용자가 상상하던 내용을 영상, 사운드, 문자 등과 함께 원하는 인터랙

그림 4. 5면 스크린 기반 가상공간 기반 동화구연 체험



출처: 한국전자통신연구원 제공

션에 대해 반응을 하는 비선형구조²의 콘텐츠 감상 경험을 가져다주기도 했다. 디지털화되어 있는 콘텐츠는 동시에 다른 사용자가 소비할 수 있으며, TV, 컴퓨터, 태블릿 PC, 스마트폰 등 다양한 화면과 인터랙션이 가능한 기기에서 소비할 수 있도록 진화되었다. 이러한 구조와 감상 환경은 사용자에게 자신만의 콘텐츠 소비 경험이 되었다.

디지털콘텐츠를 넘어 실감 콘텐츠가 접목된 도서관은 새로운 변화를 맞이하고 있다. 디지털콘텐츠는 사용자들이 동시에 콘텐츠를 소비할 수 있고, 시간과 공간에 구애받지 않는다는 장점이 있다. 실감 콘텐츠³는 온오

2. 논리적인 스토리 전개와 확립적 방식이 아닌 게임처럼 사용자마다 인터랙션에 따라 스토리가 달라지는 구조를 말함.

3. ICT를 기반으로 인간의 감각과 인지를 유발하여 실제와 유사한 경험 및 감성을 확장하는 기술을 활용하여 제작된 콘텐츠(K-ICT 표준화 전략맵 인용).

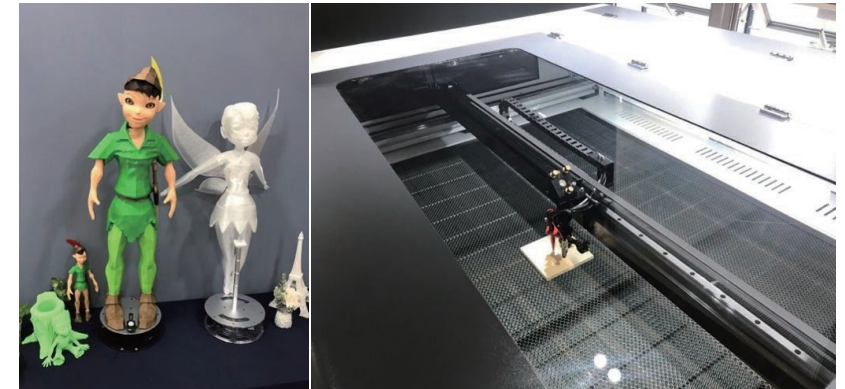
프라임의 경계가 없어지며, 공간의 변화를 만들 수 있고, 오감을 통해 전달 받을 수 없는 콘텐츠를 증강하여 사용자에게 전달할 수 있다.

가상현실기술 기반의 실감 콘텐츠는 물리적 공간을 가상 공간으로 콘셉트 제약 없이 확장할 수 있다. 국립어린이청소년도서관은 ‘세상에서 제일 큰 도서관’이란 콘셉트로 동화구연 체험 공간을 구성하고 있다. 도서관에 있는 세상을 경험할 수 있는 엄청난 양의 도서를 활용하여 이야기를 보고 아이들이 직접 체험할 수 있도록 구성하였다. 머릿속으로 상상만 하던 것을 공간 VR 기술을 활용하여 마치 세상을 돌아다니며 체험하는 것과 같다.

10평 정도의 공간에서 세계를 돌아다니고, 지하 세계로 들어가서 모험을 직접 체험해보고, 북극에 가서 펭귄과 대화할 수 있다. 5개의 화면은 10평이 아닌 끝없는 공간으로 확장되고 아이들은 자유롭게 모험한다. 공간의 물리적 제약이 없어진 것이다. 세상에서 제일 큰 도서관으로 들어가서 보고 싶은 책을 터치하면 책이 펼쳐지며, 카펫을 타고 여행을 떠난다. 음성인식과 자연어 처리기술을 활용하여 캐릭터들과 대화하며 내용을 몸으로 익힐 수 있다. 콘텐츠의 제약도 없다. 공간 속에서 자유롭게 행동하며 몸짓, 화면 터치, 대화를 통해 콘텐츠 속 사물과 인터렉션하며 세상을 실감 나게 경험한다.

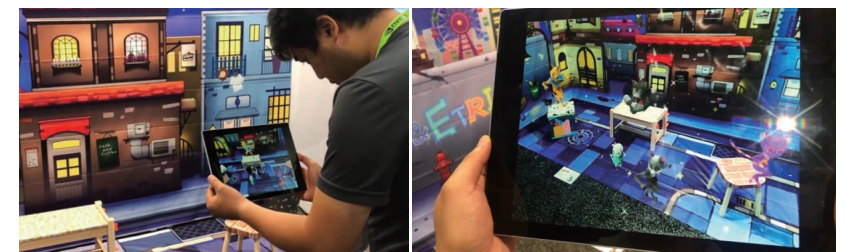
증강현실기술 기반의 실감 콘텐츠를 활용하면 오감을 통해 느낄 수 없는 내용을 증강하여 만들어준다. 독일 베를린자연사박물관의 리라파티탄Giraffatitan은 실제 눈에 보이는 것은 공룡의 뼈대뿐이지만 화면을 통해 보면 공룡의 원래 모습을 볼 수 있다. 공룡이 움직이고 내게 다가오며 생생한 모습으로 공간을 걷고, 뛰어다닌다. 공룡에게 말을 건넌 수도 있고, 자세한 설명을 들을 수도 있다. 눈에 보이지 않는 콘텐츠를 화면을 통해 생생하게 볼 수 있다. 나의 오감을 증강시켜주는 것이다. 이는 콘텐츠만 증강시켜주는 것이 아니다. 감쇠 기술을 활용하여 원래 있던 공룡 뼈대가 사라

그림 5. 국립어린이청소년도서관의 3D 프린터를 이용한 캐릭터 및 소품 제작



출처: 국립어린이청소년도서관

그림 6. AR을 활용한 뮤지컬 제작 및 시연



출처: 한국전자통신연구원 제공

지면서 실제 공룡으로 대체되는 기술이다. 이 기술은 책 속에 있는 내용을 실제처럼 공간에 투영해 실감 나는 콘텐츠를 이용자에게 제공할 수 있다.

이뿐만 아니라 도서관은 창작 공간이 될 수도 있다. 예를 들어 음악을 공부하고 싶다면 작곡과 악기의 특성을 이해하고 익혀야 한다. 실세계에서 이런 일을 한다면 엄청난 비용과 시간이 들지만 증강현실과 3D 프린팅 기술을 활용하면 손쉽게 가능해진다. 소프트웨어를 통해 캐릭터의 움직임과 음악을 합성해 뮤지컬도 제작할 수 있다. 컴퓨터를 활용하여 음악을 작곡하고, 가상 악기를 통해 연주 하거나 3D 프린터를 활용하여 캐릭터와 배경과 소품까지 만들 수 있는 것이다. 감상은 증강현실 콘텐츠를 볼 수 있는

그림 7. 간단한 입력을 통해 가고 싶은 장소와 제품 디자인을 완성해주는 기술

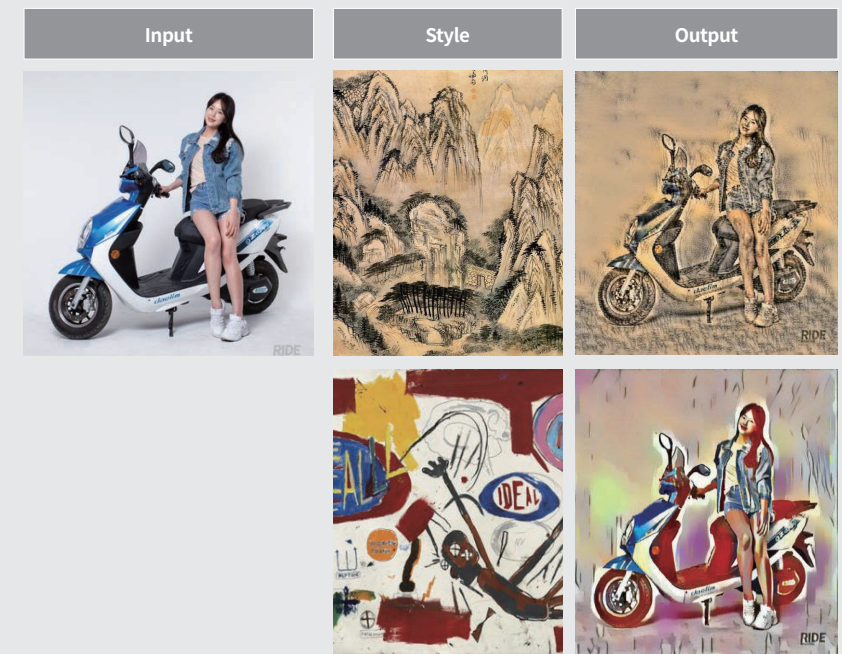


출처: 한국전자통신연구원 제공

기기를 이용하면 된다. 이렇게 제작된 내용은 다른 사람과 공유할 수 있으며 이를 기반으로 여러 가지 피드백을 받으며 완성도를 높일 수 있다. 실제 세계에서 엄청난 시간과 비용이 드는 일을 책 속에서 배우고 실제 실천해볼 수 있는 것이다. 도서관이 실감 콘텐츠의 제작 공간으로 바뀌는 순간이다.

인공지능기술의 한 분야인 딥페이크(Deepfake) 기술을 활용하면 개인이 만든 콘텐츠의 품질을 올리거나 다양한 콘텐츠를 제작할 수 있다. 또한 이 사용자 스스로 도서관의 디지털콘텐츠를 재조합하거나 자유롭게 인터랙션을 추가해 비선형 실감 콘텐츠를 제작할 수도 있다.

그림 8. 미술작품 스타일에 따른 이미지 변화



출처: 한국전자통신연구원 제공

1인 미디어를 활용하여 다양한 콘텐츠를 제작하는 요즘 인플루언서들은 새로운 정보와 개성 넘치는 콘텐츠를 만들기 위해 많은 시간을 투자하고 노력한다. 예를 들어 가고 싶은 지역에 대한 소개 영상을 만든다고 생각해보자. 원래라면 직접 그 지역을 가야 하고 원하는 구도를 위해 상당한 시행착오를 거쳐야 한다. 하지만 내가 생각하는 지역을 간단한 그림으로 표현하고 인공지능이 이를 도서관에서 보유하고 있는 콘텐츠에서 찾아 실제 같은 합성을 만들어준다면 간단하게 콘텐츠 생산이 가능해진다. <그림 7>처럼 언덕 위에 나무가 있고 구름이 조금 있는 맑은 하늘을 배경으로 하는

지역 관련 콘텐츠를 만들고자 한다면, 그 요소를 간단히 그리기만 하면 인공지능이 딥페이크 기술을 활용해서 손쉽게 그 지역을 찾아 요소들을 대치하여 원하는 내용을 만든다. 또한 인공지능기술을 활용하면 디자인도 간단해진다. 스케치만 해도 완성된 디자인을 만들어주는 것이다.

인플루언서가 이렇게 창작된 내용을 기반으로 콘텐츠를 완성하려면 실제로 제품을 만들고 착상해 영상을 제작하고 소셜네트워크 전문 채널을 통해 확산해야 한다. 하지만 딥페이크 기술이 있다면 이 과정을 생략할 수 있다. 만든 제품의 배경을 기반으로 착상 영상을 만들 수 있기 때문이다. 이렇게 만들어진 콘텐츠는 연관 산업 성장에도 상당한 영향을 준다. 실제 문화상품의 판매에 인플루언서들의 콘텐츠가 상당한 영향을 발휘하고 있는데, 실제로 필자가 만난 중국 공무원들에 따르면 중국의 인플루언서인 ‘왕홍’들의 콘텐츠 제작을 돕는 ‘문화기지’를 만들어 융합 콘텐츠 중심의 기술과 서비스를 발전시키겠다는 계획을 세우고 있었다.

또한 도서관의 문화예술 디지털콘텐츠를 스타일 변화의 매개체로 활용하여 이미지나 동영상을 변환해 특정 예술인의 화풍 스타일로 자신만의 콘텐츠를 재생산할 수도 있다. <그림 8>은 GAN이라는 인공지능기술을 활용하여 이미지를 미술 화풍으로 변환하는 예를 보여주고 있다.

이렇듯 도서관은 이제 첨단 콘텐츠를 감상하고 소비하는 공간에서 첨단 콘텐츠를 만들 수 있는 공간으로 변모해가고 있다. 이는 도서관의 수많은 콘텐츠를 개인이 활용할 수 있도록 지원하며, 마이크로 콘텐츠⁴의 개념에서 도서관이 가진 콘텐츠를 공공재로 활용하는 기능에 대해 상당한 고민이 필요한 시점임을 시사한다.

4. 콘텐츠 개발에 있어 요소가 될 수 있는 짧은 동영상, 이미지, 서체, 음악라이브러리 등을 말함.

아날로그와 디지털 융합 콘텐츠 활용

아날로그 콘텐츠의 감성적인 장점과 디지털콘텐츠의 효율적인 활용을 접목하여 새로운 융합 콘텐츠에 대한 많은 시도가 이루어지고 있다.

초기의 실감 콘텐츠는 가상현실^{VR} 콘텐츠와 기기를 중심으로 진행되었으나 현재는 현실세계와 가상세계의 적절한 혼재 속에서 다양한 형태의 융합 콘텐츠가 개발되어 서비스되고 있다.

초기의 구글은 가정형편이 어려워 필드 트립^{Field Trip}⁵을 가지 못하는 학생들을 위한 지원프로그램 ‘엑스페디션

Expedition’ 프로그램을 기획했다. 간단히 만들 수 있는 카드 보드와 스마트폰, 그리고 태블릿 PC로 이루어진 패키지로, 선생님이 이탈리아의 아름다운 마을이나 만리장성 등의 콘텐츠를 학생의 스마트폰과 카드 보드로 만들어진 가상현실 기기에 전송하면 가상으로 체험할 수 있는 프로그램이다. 지구촌 어디라도 가상으로 체험해볼 수 있으며, 직접 갈 수 없는 심해나 우주도 다닐 수 있었다. 이러한 패키지는 아프리카와 미국 내 가난한 학교를 중심으로 300만 세트 이상 배포되었다. 학생들의 호응도 좋았다. 그러나 디지털로 만들어진 가상세계는 오감 중 시각적 만족감에 그쳐야 했기에 더 큰 만족감을 주지는 못했다.

하지만 이후, 한 비즈니스 기업에서 필드 트립의 콘셉트를 그대로 살

그림 9. 구글의 Expedition Program을 경험하는 학생들



출처: 유튜브 화면 캡처

5. 한국의 수학여행과 비슷한 개념.

리면서 아날로그와 디지털을 결합한 새로운 형태의 언리얼Unreal이라는 체험식 그래픽/게임 엔진을 만들었다. 학생들이 스쿨버스를 타고 필드 트립을 떠나는 아날로그적인 감성을 그대로 살리면서 가상현실 콘텐츠가 버스의 창밖에 펼쳐지게 함으로써 모든 학생들이 단체로 같은 가상현실 콘텐츠를 경험하게 된 것이다. 아날로그와 디지털이 융합된 공간에서 학생들은 환호, 놀라움, 두려움 등 서로 다른 반응을 느끼며 자연스러운 인터랙션을 하게 되었다.

스토리는 다음과 같다. 학생들은 학교에서 우주로 출발하는 스쿨버스에 가슴 설레며 오른다. 스쿨버스는 학교를 출발하여 동네를 빠져나가기 시작한다. 창밖에는 익숙한 풍경이 펼쳐진다. 잠시 후 스마트 글래스와 투명 디스플레이로 이루어진 버스의 창문이 갑자기 깜깜해지고 창밖에는 신비로운 사운드와 함께 화성의 풍경이 펼쳐진다. 버스는 학교에서 출발하여 우주를 날아 화성을 달리고 있다. 모든 콘텐츠는 달리는 버스의 움직임과 싱크가 되어 화성을 달리는 광경을 만들어낸다. 버스의 화면은 터치가 가능하여 궁금한 정보를 확인할 수 있고, 콘텐츠와 인터랙션도 가능하다. 버스가 덜컥거리면 설치된 움직임 감지장치의 신호에 의해 콘텐츠도 정확한 움직임을 구현하여 실시간 투영된다. 정말로 화성 위를 달리는 듯한 감성을 제공한다. 한참 화성을 달리던 버스는 다시 암흑으로 바뀐다. 우주를 날고 있는 것이다. 잠시 후 창밖으로 익숙한 동네의 모습이 들어온다. 스마트 글래스와 투명 디스플레이가 여과 없이 밖의 모습을 투영해준다. 스쿨버스로 화성 여행을 마치고 집으로 돌아온 것이다.

언리얼Unreal을 만든 업체는 자신들의 고품질 렌더링 엔진과 물리 엔진의 성능을 보여주기 위해 본 프로젝트를 기획했다고 한다. 언리얼의 실감 콘텐츠를 구현한 디지털 기술과 스쿨버스가 실제로 움직이는 아날로그 감성의 완벽한 융합으로 학생들에게 새로운 경험을 제공하고 있다.

증강현실 기술을 활용하면 아날로그와 디지털콘텐츠의 융합을 더욱

그림 10. 화성으로 스쿨버스를 타고 필드트립을 즐기는 내용

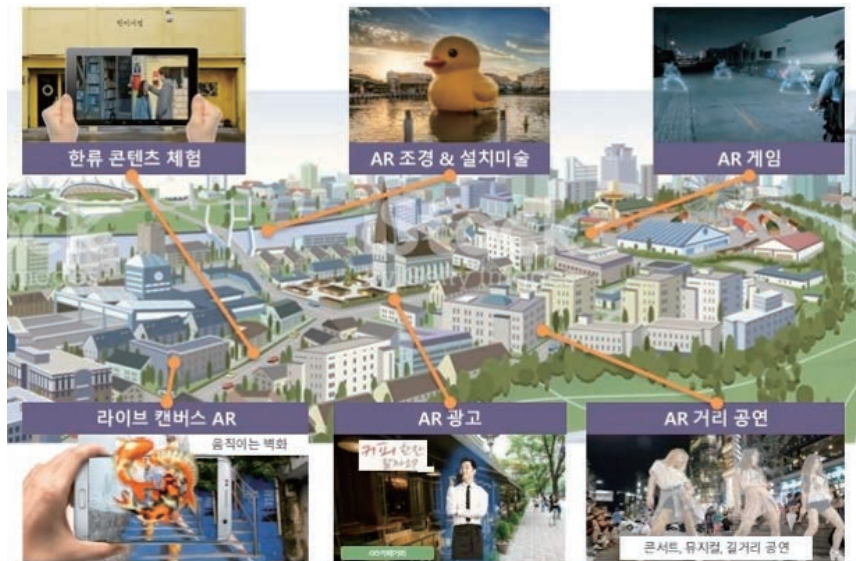


출처: 유튜브 화면 캡처

쉽고 다양한 시나리오로 구현할 수 있다. 필자가 기획하여 진행하고 있는 증강현실 문화공간 콘텐츠 서비스는 단순한 증강현실 콘텐츠의 제공을 넘어 공간 전체에서 다양한 시나리오가 소화되는 플랫폼이다. 일정한 공간 안에서 한류 스타와 함께 연기하고 춤을 출 수도 있으며, 내가 만든 콘텐츠와 현실세계에서 함께 놀고 즐길 수도 있다. ‘라이브 캔버스’라는 가상의 공간에 간단히 스케치를 하면 마치 살아 움직이는 듯한 캐릭터가 만들어져 현실세계의 나와 사진 촬영을 하거나 대화할 수도 있다. 한류 스타가 촬영한 내용을 내가 주인공이 되어 함께 연기해보거나 대화할 수도 있다. 이는 인공지능과 증강현실 기술의 접목으로 현실세계의 아날로그 감성과 증강현실의 디지털콘텐츠 기술이 융합하여 새로운 사용자 경험을 같은 공간에서 실시간 공유하는 것이다.

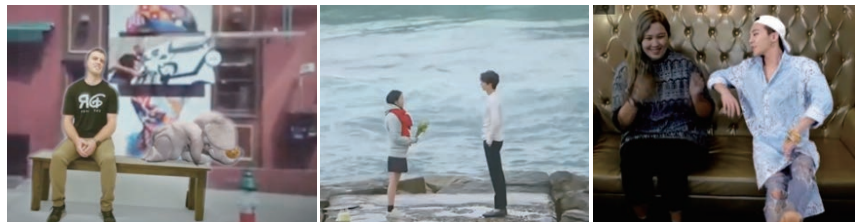
위처럼 가상현실과 인공지능기술을 적용하면 도서관 내의 무한한 콘텐츠를 공간으로 불러올 수 있다. 도서관 전체를 지식과 콘텐츠가 살아 움직

그림 11. 증강현실 문화공간 콘텐츠 서비스 플랫폼의 개요도



출처: 한국전자통신연구원 제공

그림 12. 증강현실 라이브 캔버스 및 한류 체험 예시



출처: 한국전자통신연구원 제공

직이는 공간으로 만들 수 있는 가능성이 커지는 것이다.

국립어린이청소년도서관에서 그 첫걸음을 시작했다. 국책연구기관인 한국전자통신연구원과 토즈라는 기업이 공동으로 증강현실 엔진과 플랫폼을 국산화한 것이다. 도서관 로비에 동화 속 캐릭터들이 등장하고 체험자가 공간 속으로 들어가는 인터랙션 체험이 가능해졌다. 소극장을 시작으로 증강현실 기술을 전체 공간에 적용해 사용자와의 인터랙션을 구현할

그림 13. 국립어린이청소년도서관 로비 대형 디스플레이 속 동화 캐릭터들이 펼치는 세상과 체험자 인터랙션 소극장 콘셉트



출처: 주식회사 토즈 제공

계획이다. 도서관은 이제 정보와 지식이 보관되어 있는 공간을 넘어 사용자와 소통하는 디지털콘텐츠와 아날로그 공간의 융합 체험 공간으로 변화를 예고하고 있다.

360도 공간 기반의 실감 콘텐츠와 사운드 인터랙션을 활용하면 전 세계를 순간 이동하면서 콘서트를 감상하는 경험을 할 수 있다. 공간 사운드 디자인 기술을 통해 HMD(Head Mounted Display)를 쓰고 앞을 보면 캐나다 토론토에 있는 콘서트장이다. 무대 위에 가수와 연주자가 현란한 서라운드 사운드로 연주를 한다. 잠시 후 연주의 사운드가 점점 왼쪽에서 들리기 시작한다. 왼쪽으로 고개를 돌리면 HMD에 있는 움직임 감지 센서가 나의 움직임을 감지하고 자연스럽게 저녁 무렵의 프랑스 파리로 이동하면서 같은 곡이 다른 연주자를 통해 이어져 연주된다. 웅장한 연주와 함께 파리의 야경을 감상하고 있는데, 뒤편으로 사운드가 이동한다. 뒤를 돌아보니 인도 뉴델리다. 한참 인도 전통악기의 연주를 듣고 있는데 이번에는 오른쪽으로 사운드가 이동한다. 미국 뉴욕의 맨해튼이다. 이렇게 한 곡이 연주되는 동안 전 세계를 돌아다니며 감상할 수 있다.

공간 사운드 디자인의 구현 기술과 움직임 감지 센서로 화면과 사운드를 완벽하게 제어하여 사용자에게 현실적 몰입감을 경험하게 한다. 사용

그림 14. 사운드 인터랙션을 활용한 VR 콘서트 감상 장면



출처: 유튜브 화면 캡처

자가 같은 연주를 앉아서 듣는 게 아니라 자신이 원하는 인터랙션의 반응에 따라 다른 경험을 할 수 있다. 공간 사운드를 통해서 비선형구조의 콘텐츠를 감상하는 것이다.

실감 인터랙션 콘텐츠의 발전 방향과 적용

초기 실감 콘텐츠는 HMD중심의 가상현실 기술을 기반으로 확산되어왔다. HMD에 사용된 디스플레이는 스마트폰에 사용되던 OLED 패널에 광학 장치를 추가하여 만들었기 때문에 상당한 무게를 가지고 있었다. 게다가 얼굴 접촉면이 많아 상당한 불편을 초래하고 있다. 이러한 기기들은 사용 전 사용법에 대한 상당한 설명이 필요하고, 사용하면서도 많은 시행착오를 겪고 있어 누구나 손쉽게 사용하는 소비자 상용제품으로 자리매김하지 못하고 있다. 그럼에도 불구하고 다양한 형태Formfactor의 가상현실과 증강현실 기기들이 목적에 맞게 개발되어 시장을 개척하고 있다.

미국에서 증강현실 기기를 개발하고 있는 모 기업은 플랜트 운영 요원을 위한 증강현실 스마트 헬멧을 개발하여 보급 중이다. 안전 헬멧에 증강

현실을 표현할 수 있는 디스플레이, 온도 센싱 카메라와 통신 모듈을 장착하여 뜨거운 밸브의 손잡이나 위험한 플랜트의 상황을 미리 알려 사고를 미연에 방지해주는 역할을 하도록 구성하였다. 안경 형태의 기기들에 대한 연구도 상당히 활발하다. 안경은 아마도 현재의 사용자들이 특별한 교육 없이 바로 사용 가능한 형태일 것이다. 선글라스 정도의 무게와 사이즈를 갖추고 있다면 누구나 몇 시간 정도 불편함 없이 착용할 수 있다. 어쩌면 안경이 스마트폰의 역할을 대신할지도 모른다. 아직은 선글라스 두 배 정도의 무게라서 특정 분야에만 사용되고 있지만, 투명 디스플레이나 자동차의 헤드업 디스플레이Head-up Display 형태로 개발해 증강현실 콘텐츠를 체험할 수 있도록 발전하고 있다. 현재는 자동차의 속도나 목적지로 안내하는 내비게이션 정보를 알려주고 있지만 제한된 목적의 자율주행이나, 완전한 자율주행이 가능하다면 다양한 실감 콘텐츠를 소비할 수 있는 디스플레이로 사용될 것이다.

이렇게 다양한 형태로 진화되는 기기들을 활용하여 다양한 목적에 맞는 실감 콘텐츠와 함께 서비스가 진행 중이다. 2015년 초기 실감 콘텐츠 시장이 형성될 때 많은 사람들이 가상현실은 게임과 영화, 증강현실은 가상쇼핑(커머스)이나 단순한 데이터를 표시하는 분야에 널리 사용될 것으로 예상했다. 실제로 가상현실 기술을 적용한 도심형 테마파크는 중국을 시작으로 한국에도 엄청나게 생겨나기 시작했다. 불행히도 중국의 증강현실 테마파크는 수익을 내기 어려운 구조를 가지고 있고, 한국 역시 코로나 사태와 더불어 상당한 어려움을 겪고 있다.

초기 실감 콘텐츠가 게임과 영화에 치중하리라는 예측과는 달리 교육, 헬스케어, 생산 자동화, 부동산 등의 분야⁶까지 적용되며 변화하고 있다. 다양한 형태의 기기 및 플랫폼에 접목해 발전하고 있기 때문이다.

6. 2017년 MD Project VR Report by Digital Media Finland에 따르면 실감 콘텐츠 응용 부문이 산업 34%, 게임 23%, 건축 10%, 교육 10%, 헬스케어 7% 등으로 분포됨.

그림 15. 증강현실 콘텐츠를 체험할 수 있는 다양한 디스플레이



출처: 유토이미지

이렇듯 다양한 적용 분야의 확장과 실감형 인터렉션 콘텐츠의 활용으로 전통적인 제품의 정의 및 유통 환경 또한 변화하고 있다. 자동차 회사는 자율주행 기술이 접목된 차를 더 이상 ‘운송 기기’가 아닌 다수의 사용자가 다수의 콘텐츠를 동시에 소비할 수 있는 ‘콘텐츠 소비 기기’로 정의하고 있다. 이러한 사고의 전환은 유럽 자동차 회사뿐 아니라 한국 자동차 업계에서도 나타나고 있다. 운전자를 위한 단순한 정보서비스부터 공간 기반의 지식 정보를 투명 디스플레이로 구성된 유리창에 표시하거나, 사용자가 원하는 다양한 맞춤형 콘텐츠를 좌석에 있는 대화면 디스플레이와 방향 지향성 스피커를 통해 보고 들을 수 있게 된다. 2019년 말 현대자동차는 ‘미래 자동차, 당신의 새로운 놀이터’라는 콘셉트로 미래 자동차의 새로운 사용자 경험과 그를 기반으로 하는 콘텐츠에 대한 프로모션을 진행했다. 자동차가 미래의 새로운 놀이터라면, 앞으로의 도서관은 정보와 지식을 보관하는 단순한 공간이 아닌 콘텐츠를 만들고 소비하는 체험의 공간으로의 변화가 시작되어야 할 것이다.

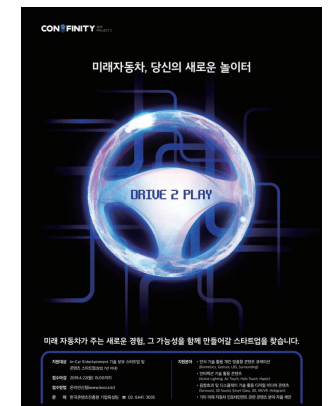
우리가 잘 알고 있는 페이스북은 실감 콘텐츠 관련 기술의 사업화에

그림 16. 자율주행 자동차의 콘텐츠 구성 예시와 현대자동차의 미래 자동차 콘텐츠 개발 프로모션



출처: 한국전자부품연구원, 한국콘텐츠진흥원 제공

가장 먼저 관심을 갖고 추진한 기업이다. 오쿨러스라는 기업을 인수하여 현실세계의 텍스트, 사진, 동영상을 서로 교환하며 사회적 관계망을 만들어가는 플랫폼을 가상세계로 옮겨놓는다는 야심찬 계획을 내놓았다. 이것은 ‘페이스북 호라이즌(Facebook Horizon)’으로 가상현실 기술을 활용한 가상 커뮤니케이션 공간이다. 다양한 기기로 구현된 실감 콘텐츠의 세상이 눈앞에 펼쳐지고, 멀리 떨어진 친구와 만나 이야기를 하거나 게임을 즐기고 영화를 감상할 수도 있다. 이러한 플랫폼을 활용하면 도서관 전체가 VR 파크가 되어 도서관에 있는 무궁한 지식과 정보를 가상세계에서 공유하게 된다. 지금 우리에게 닥친 코로나 환경에서 가속화될 일이기도 하다.



앞에서 언급했듯이 도심형 테마파크 대부분이 대전 게임 형식의 콘텐츠나 모험 형식의 체험을 위해 시뮬레이터와 연동하는 형태를 갖고 있었다. 이러한 형식의 콘텐츠는 처음에는 신기한 경험으로 느껴지지만 지속

그림 17. 페이스북 호라이즌 소개 영상 캡처



출처: 유튜브 화면 캡처

적인 방문을 유도하거나 새로운 콘텐츠의 확대를 위한 플랫폼으로의 역할은 하지 못한다. 실제 사용자들은 이러한 종류의 콘텐츠에 대한 지불 의지가 상당히 낮다. 이를 해결하는 방안이 도서관의 방대한 콘텐츠 활용을 위한 협력일 것이다.

지식재산 기반 오리지널 콘텐츠 중심의 사용자와의 커뮤니케이션이 지속적인 사용자 유입과 콘텐츠의 재사용을 위한 이유가 될 것이다. 실제 백설공주 캐릭터에 대한 저작권을 보유하고 있는 디즈니는 백설공주를 매개로 다양한 스토리의 콘텐츠를 만들고 그 파생 상품으로 엄청난 수익을 올리고 있다. 실제로 백설공주는 디즈니랜드에도 있고 롯데월드에도 있다. 하지만 아이들은 롯데월드의 백설공주는 진짜가 아니라고 한다. 디즈니의 백설공주 캐릭터 저작권으로 누구도 디즈니의 백설공주를 똑같이 만들 수 없기 때문이다. 도서관에는 엄청나게 많은 수의 백설공주 같은 캐릭터가 책 속에 있고 이를 기반으로 오리지널 콘텐츠에 대한 다양한 발전이 가능하다. 지금은 도서관 속에 있는 스토리와 캐릭터를 재해석하고 응용 서비스를 확대해서 도서관에서 다양한 형태의 융합 콘텐츠의 가능성을 보여주

어야 할 때이다. 이러한 협력을 통해야만 지속적인 콘텐츠 체험을 위한 사용자와 그들의 지불 가치를 인정받을 수 있다.

새로운 기술과 융합된 실감 인터랙션 콘텐츠 중심의 서비스가 이미 사용자의 행동을 변화시키고 있다. 향후 포스트 코로나 시대에는 이런 현상이 더욱 가속화될 전망이다. 이미 ‘비대면Un-tact’이 키워드가 되었고 새로운 생활양식이 나타났다. Z세대가 사회의 중추적인 역할을 하는 시대가 도래한 것이다. 그들과 이후 세대의 행동양식이 사회양식을 주도할 것이다. 이들의 행동양식은 멀티태스킹에 유능하며 디지털 기술 활용 방식에 대한 시나리오가 다양해지는 세대이다. 이들은 회의 중에 메시지를 보내면서 동시에 업무처리가 가능한 세대이고, 콘텐츠를 받아들이는 때에도 전체 내용의 주제보다는 개인이 느끼는 호감도를 중시하는 경향을 보인다. 또한 대면 서비스를 피곤하다고 생각하고, 비대면 서비스를 표준으로 받아들이는 세대이다. 사회적 신뢰감보다 특정 그룹의 신뢰감을 더욱 중시하며, 앞으로의 생활양식 역시 그렇게 바뀔 가능성이 높다고 생각할 것이다. 즉 ‘모두가 좋은’ 보편적 가치에서 ‘내가 좋은’ 개인 맞춤형 콘텐츠로 다양화가 급속히 이루어질 가능성이 크다. 비대면으로 자신의 감정을 전달하는 것이 익숙한 세대들에게 감정 전달 서비스가 더욱 다양화되고 가속화될 것이다.

도서관은 지금까지 수많은 아날로그 콘텐츠의 보존과 활용을 위해 디지털 변환 작업을 해왔다. 과거의 문화유산, 문화예술과 더불어 고전 등을 디지털화해 많은 사용자들이 동시에 활용할 수 있도록 지원하고 있다. 이러한 콘텐츠를 이제 현대적으로 재해석하고 새로운 서비스에 활용될 수 있도록 다시 오프라인과 융합해 활용할 수 있도록 해야 한다. 이를 위해서는 4차 산업혁명과 포스트 코로나 시대의 도서관의 역할과 서비스 확장에 대해 고민해야 할 것이다.

공공도서관은 제3의 장소가 될 수 있을까?

: 변화의 시대, 도서관 서비스를 고민하다

송경진 · 마포중앙도서관 관장

너무 진부한 인용이지만 요즘과 같은 상황에서는 ‘도서관은 성장하는 유기체’라는 랑가나탄의 선언을 피할 수 없다. 20세기 끝 무렵부터 시작된 소위 인터넷 혁명을 지나 인공지능과 빅데이터를 바탕으로 모든 사물과 사물, 사물과 인간, 인간과 인간이 초연결된 사회로 진화한다는 4차 산업혁명의 시대에 이르기까지 사회환경의 급변만큼이나 도서관이 처한 상황도 예측 불가능하게 변화하고 있다. 게다가 이 글을 쓰는 시점에는 이제껏 경험해보지 못한 전 세계적인 전염병의 대유행이라는 코로나19¹ 팬데믹이

1. 우한폐렴, 코로나 등으로 불리던 이 전염병은 2020.2.11. WHO가 코로나(CORONA)+바이러스(Virus)+질환(Disease)+발병 시기(2019)를 뜻하는 공식명칭 COVID-19로 명명하면서 COVID-19로 불린다.

진행 중이다.

권력을 가진 일부 특권층만이 접근할 수 있었던 지식저장소에서 대중을 위한 사회교육 기관의 역할을 거쳐 전방위의 교육·문화 플랫폼까지 다양한 역할을 꺾으며 변화해왔던 공공도서관은 이제 또 다른 변화를 모색해야 할 시점에 직면해 있다. 21세기를 특징짓는 4차 산업혁명이라는 시대적 화두에 익숙해지기도 전에 미증유의 감염병으로 전 세계가 패닉에 가까운 혼란에 빠지면서 도서관 역시 ‘서비스 중단’이라는 초유의 사태를 겪고 있는 것이다. Before Corona^{BC}와 After Disease^{AD}라는 신조어가 등장할 만큼 코로나19 이후의 세계는 이제까지와 전혀 다를 것이라는 전문가들의 진단이 쏟아지고 있으며 변화된 사회구조를 반영하는 밀레니얼과 신중년이라는 새로운 이용자의 등장도 도서관 서비스의 방향을 특징짓는 주요 변수가 될 것이다.

도서관의 변신, 궁전에서 플랫폼까지

공공도서관의 기능 혹은 역할의 변화는 공공도서관에 대한 이제까지의 프로파간다를 통해서도 확연하게 드러난다. 미국 최초의 공공도서관이라고 알려진 보스턴공공도서관(Boston Public Library)은 1895년 문을 열 당시 ‘시민의 궁전’을 모토로 했다. 학교를 포함해서 공공서비스를 수행하는 기관 자체가 부족했던 시절 ‘시민의 궁전’이라는 표어는 특정 집단에게만 열려 있던 도서관이 일반 대중에게 문을 연 상징적인 사건을 표출하기에 적절한 것이었다.

이후 미국의 경제학자 앨빈 존슨(Johnston Alvin, 1938)이 명명한 ‘시민의 대학’이라는 별칭은 산업혁명 이후 필요했던 성인교육의 주요 기관으로서 공공도서관의 역할을 나타낸 것으로, 19세기 말에서 20세기 초반까

지 철강왕 카네기가 미국, 영국, 캐나다 등지에 공공도서관을 건립하여 기부했던 것도 같은 맥락에서 이루어진 사업이다. 따라서 공공도서관이 부여받은 최초의 역할은 ‘성인’으로 대표되는 일반 대중에 대한 교육이었으며, 20세기의 대부분은 문해교육과 독서 위주의 도서관 서비스가 주를 이루었다. 특히, 미국을 비롯한 서구의 공공도서관에서는 공동체community를 중심으로 한 도서관 서비스의 중요성이 강조되었는데 이는 이민자들을 바탕으로 형성된 다문화 사회의 특징과도 관련이 있다. 초기의 공공도서관이 사회교육 기관으로서 성인 노동자들의 문해교육에 중점을 두었다면, 20세기의 공공도서관은 해외에서 유입된 이주 노동자들을 대상으로 한 문해교육과 공동체 생활에 필요한 정보를 지원하는 ‘커뮤니티센터’로서의 역할이 강조되었다.

20세기 말인 1990년대에는 PC가 등장하고 인터넷이 발전하면서 공공도서관 서비스에도 변화가 일어났는데, 주로 새로운 문물에 맞춰 도서관이 가지고 있는 자료를 어떻게 서비스할 것인가 하는 디지털 접근의 문제와 접근에서 소외된 계층에 대한 디지털 격차 문제로 집중되었다. 자료의 디지털화 및 전자도서관의 등장과 함께 물리적 환경에서 인터넷에 접속하고 사용할 수 있도록 지원하는 것이 새로운 공공도서관 서비스의 핵심이 되었으며, 이러한 경향은 21세기 초반까지도 지속되었다. 이 시기에 등장하는 공공도서관 서비스에 대한 기대는 주로 다양한 통신장비에 대한 접근을 제공하고 이용자가 필요로 하는 신뢰할 수 있는 정보를 정확·신속하게 전달하는 ‘인포메이션 허브’로서의 역할이었다.(Bertot et al. 2011, 82)

그리고 최근 21세기의 도서관 담론에서 가장 많이 거론되는 용어는 ‘플랫폼’과 ‘사회기반시설social infrastructure’이다. 전자는 새로운 애플리케이션이나 기술, 소프트웨어를 만들어내는 기반을 가리키는 IT업계의 오픈 플랫폼처럼 도서관이 지식과 공동체의 발전을 위한 플랫폼으로서 역할 해야 한다는 주장이다.(Weinberger, 2012) 반면, 사회기반시설로서의 도서관은

도서관계 내부뿐만 아니라 일군의 사회학자와 도시계획학자, 영화감독 등 타 분야 전문가들을 통해 그 역할과 기능에 대한 재고가 이루어지고 있다는 점에서 흥미롭다. 뉴욕주립대 사회학과 교수인 에릭 클라인버그는 그의 저서 《도시는 어떻게 삶을 바꾸는가?》에서 양극화로 인해 민주주의가 약화되고 있는 오늘날의 사람들을 연결시켜주고 사회안전망 역할을 하는 주요 기반시설인 공공도서관은 사회적 약자에게 사회적 자본을 풍성하게 해주는 중요한 시설이라고 지적하였으며(Klinenberg 2018/2019), 영화배우인 에밀리오 에스테베즈(Emilio Estevez, 1962~)는 2018년 사상 최악의 폭탄에 직면하여 도서관을 점령한 노숙자들의 이야기를 다룬 영화 <더퍼블릭The Public>을 통해서 공공도서관의 역할에 대한 근본적인 물음을 던지기도 했다. 그리고 미국 샌프란시스코와 덴버의 공공도서관들은 사회복지사를 직원으로 채용하고 일종의 사회복지 서비스를 도서관 서비스 영역에 포함시켰다.(Nonko 2019.1.22.) 위의 내용은 해외 사례이지만 우리나라의 경우에도 시대별로 도서관 서비스의 변화 과정을 살펴보는 것이 가능하다.

우리나라 역시 공공도서관의 양적 팽창이 급속히 이루어지고 문화부 내에 도서관 정책을 담당하는 주무부서가 생긴 1990년대 이전까지는 학습 위주의 열람실과 독서 장려 목적의 도서 대출 및 열람 등의 서비스가 주를 이루었다. 이후 1990년대에는 다양한 문화프로그램을 제공하는 문화공간으로서의 공공도서관 기능이 새롭게 인식되었으며, 열람실이 차지하는 비율은 점차 줄어들었다. 이는 1990년 문화부가 신설되고 1991년 국립중앙도서관이 교육부에서 문화부로 이관됨으로써 공공도서관 정책이 문화정책 안으로 포괄되었던 배경과도 관련이 있었을 것으로 보인다. 2000년대에 들어서는 ICT의 발달과 함께 도서관 내에서 컴퓨터를 사용하거나 디지털정보에 접근할 수 있도록 지원하는 전자정보 서비스와 결혼 이민자 및 이주 노동자 등 다문화 인구를 대상으로 한 도서관 서비스들이 점점 그 영역을 넓혀가게 되었다.

도서관 서비스, 도서관을 알리는 브랜드

오랫동안 공공도서관의 서비스는 대출과 반납, 독서캠프와 교양교육 같은 정형화된 프로그램의 범주를 벗어나지 못했다. 따라서 개별 도서관의 서비스도 변별력을 갖기 어려웠던 것이 사실이다. 그러나 매체나 주제를 특화한 도서관들이 등장하고 공공도서관의 홍보 활동이 강화되면서 다른 도서관과 차별화된 서비스를 표방하는 도서관들이 하나둘씩 나타나고 있다.

2019년 11월 29일에 개관한 경기도 의정부시의 의정부미술도서관은 건축 계획에서부터 미술을 특화하겠다는 전략을 담아낸 도서관이다. 이전에도 미술특화도서관을 표방하는 공공도서관이 없지는 않았지만 의정부미술도서관이 주목받는 것은 미술 작품과 책을 함께 담는 공간을 설계하고 미술 분야 전문 인력을 배치한 것 외에도 예술가의 작업공간을 지원하거나 미술 관련 프로그램 및 워크숍 등을 개최함으로써 미술과 관련된 모든 정보와 체험이 연결된 서비스를 체계적으로 담아낸 것이 더 큰 이유였다고 생각한다.(전규일 2020; World Library 2020. 4. 30.)

2014년 3월에 개관한 경기도 파주시의 가람도서관 역시 음악을 특화한 서비스를 핵심으로 내세워 도서관의 인지도를 높인 사례라고 할 수 있는데, 이 역시 단순히 음반이나 음악 관련 책을 소장하는 것으로 서비스를 특화한 것이 아니라 공연이 가능한 콘서트홀을 두어 직접 기획한 공연을 개최하고 관련 정보를 꾸준히 제공하는 식의 일체화된 서비스를 제공했기에 돋보인 것이라 생각한다.

그러나 도서관을 대표하는 서비스가 반드시 특화한 주제에만 의지해서 이루어지는 것은 아니며 오히려 보편화된 도서관 서비스를 지역의 요구나 운영 주체의 특성, 기관의 비전에 맞춰 새롭게 기획하고 적용하는 사례일수록 ‘불특정 다수’에 대한 서비스라는 공공도서관 본연의 목적에 더 부합할 수 있다.

도서관의 기본이 되는 자료를 가지고 대표적인 서비스를 꾸려나가는 사례로 눈여겨볼 만한 곳은 사립도서관인 용인의 느티나무도서관이다. 느티나무도서관은 장서 개발을 통해 구축된 자료들을 각종 사회 이슈와 이용자들의 관심사를 담는다는 의미에서 ‘사회를 담는 컬렉션’이라 명명하고, 그 안에서 테마에 따라 개별 컬렉션을 만들어 ‘방탄현상의 사회학’, ‘세월호’, ‘죽음의 자기결정권’과 같은 이름을 붙인다. 더불어 이렇게 구축한 컬렉션을 도서관이 아닌 공간으로 직접 들고 나가 시민들과 만나는 ‘컬렉션 버스킹’이라는 프로그램도 운영하고 있다. 느티나무도서관의 컬렉션 버스킹은 전주시청, 화성의 신도시양조회 펍, 서울시립미술관 등 특색 있는 장소를 이어가며 다섯 차례에 걸쳐 진행되었다.

이처럼 서비스가 도서관의 정체성을 나타내며 도서관을 널리 알리는 데 효과적인 지름길 역할을 하려면 몇 가지 고려해야 할 요소가 있는데, 바로 도서관의 비전 및 미션을 반영하고 있는가? 이용자의 요구에 부응하는가? 해당 서비스 목표를 달성하는 데 충분한 자원을 보유하고 있는가? 하는 것이다.

서비스 기획의 출발, 존재 이유

도서관이 가지고 있는 자원, 즉 시설과 인력, 자료와 기술을 활용해서 이용자에게 제공하는 모든 형태의 서비스를 도서관 서비스라고 할 수 있으며, 공공도서관이 지속적인 발전을 이루기 위해서는 도서관 서비스의 기획과 부단한 개선이 필수적이다.

영국의 도서관정보전문가협회(Chartered Institute of Library and Information Professionals, CILIP 2009)가 각 지방의회의원들의 공공도서관에 대한 이해를 돕기 위해 펴낸 지침서에는 해당 지역의 도서관이 제대로 서비스하고 있는지 확인하기

위해 점검해야 할 10개의 항목이 나열되어 도서관 서비스를 기획하고 평가하는 데 있어 참고할 점이 있다. 이 지침서에 나타난 10개의 체크리스트는 다음과 같다.

1. 지역사회의 요구에 따른 도서관 전략을 가지고 있는가?
2. 지역 공동체와 주민들에게 이로움을 주는가?
3. 도서관을 방문하기 어렵거나 이용할 의지가 없는 사람들을 고려하는가?
4. 장소, 접근성, 자료, 도서관 자원, 직원 및 기타 활동의 측면에서 사람들이 원하는 것을 제공하고 있는가?
5. 지역의회와 핵심 정책목표에 부합하는가?
6. 자원을 최대한 활용하고 있는가?
7. 도서관 규정과 기타 관련 규정을 따르고 있는가?
8. 도서관 관련 문제에 대해 지방의회의 전문적인 조언과 지도를 제공하는가?
9. 명확한 서비스 계획을 가지고 있는가?
10. 도서관의 성과에 대해 추적하고, 기준을 만들고 측정하여 그 결과를 공표하는가?

위의 체크리스트를 살펴보면 도서관 서비스를 제공하는 데 있어서 고려해야 할 영역들이 무엇인지 알 수 있는데, 크게 도서관, 지역사회, 제도의 측면으로 나눌 수 있다. 물론 위의 자료는 거시적인 측면에서 사회 변화나 기술의 발전 같은 외부환경 요인들은 제외하고 있지만 도서관의 전략, 정책목표, 서비스 계획 등이 거시적 환경 변화의 요소를 배제하고 만들

어질 수는 없기 때문에 이 같은 내용도 포함되는 것으로 보아야 합당하다.

우선 도서관 측면에서 가장 먼저 생각해볼아야 할 것은 도서관의 사명과 역할로 대표되는 정체성의 문제이다. 그리고 이 정체성을 규명하는 가장 기본적인 질문은 “도서관은 누구를 위해서 무엇을 하는 존재인가?” 하는 존재 이유에 대한 것이어야 한다. 도서관이라는 기관의 비전과 사명, 목표 등에 있어 이 질문에 대한 확실한 답이 먼저 도출되어야 이후의 서비스들이 길을 잃지 않고 갈 수 있다.

마포중앙도서관의 경우 구립도서관이라는 성격상 봉사 대상은 마포구민이 제1순위였고, 건립 당시 금수저와 흙수저라는 신조어가 등장할 만큼 양극화가 심화된 사회 분위기 속에서 사교육이 아니면 자신의 재능과 적성을 알아볼 기회조차 차단될 수밖에 없는 일반 서민의 교육 기회를 보완하겠다는 의도로 교육에 많은 지원과 투자를 했던 구정 방침을 수용했다. 그리고 4차 산업혁명이라는 시대적 화두에 앞서 대응함으로써 변화하는 미래에 적응할 수 있는 삶의 역량을 길러주는 시민교육의 역할을 하는 곳이어야 한다는 정체성 규명을 통해 ‘구민의 역량 강화와 삶의 질을 향상시킬 수 있는 복합공간’이라는 비전을 끌어낼 수 있었다. 그리고 이 비전에 따라 약 2000㎡ 규모의 청소년교육센터를 도서관 안에 설치하고 다양한 특기적성 및 진로 교육 프로그램을 기획·제공하여 공교육을 보완할 수 있는 청소년 서비스를 특화했다. 더불어 삶의 역량을 기른다는 비전에 맞추어 도서관이 소장하고 있는 책과 멀티미디어 자료를 바탕으로 맥락을 이해한 글 읽기와 쓰기, 디지털 매체와 신문 등의 미디어를 이해하고 활용할 수 있는 리터러시 역량을 강화하는 디지털·미디어·정보 리터러시 교육을 도서관의 대표 서비스로 설정했다.

서비스의 변화는 이용자로부터

도서관이 아무리 목표와 비전에 충실한 서비스를 제공한다고 하더라도 이용자의 호응을 얻지 못한다면 도서관을 대표하는 서비스가 될 수도 없고, 제대로 된 브랜드의 기능도 할 수 없을 것이다. 그러므로 도서관 서비스는 그 대상이 되는 이용자를 간과할 수 없다.

통상 도서관 서비스를 기획할 때는 해당 공공도서관의 이용자나 도서관을 이용하지는 않지만 도서관 주변에 거주하거나 근무함으로써 향후 도서관을 이용할 가능성이 있는 비이용자를 포함한 봉사 대상에 대한 분석이 선행되어야 한다. 연령과 성별, 직업 등은 가장 기초적인 이용자 분석 항목이 된다. 하지만 그보다 먼저 ‘세대’로 구분 짓는 이용자층의 특성에 대한 파악이 이루어질 필요가 있다.

고령화사회로의 진입과 경제불황 및 청년실업 등이 우리나라의 사회 문제로 떠오르면서 사회구조를 반영하는 세대에 대한 관심이 높아졌으며, 더불어 예전과 달라진 각 세대의 사고방식과 생활 태도 등이 화제가 되고 있다. 특히 2018년 말에 나온 《90년생이 온다》라는 베스트셀러 이후 청년세대에 대한 담론은 사회, 경제, 문화 등 각 분야에서 다양하게 이루어지고 있다. 1982년에서 2000년 사이에 태어난 젊은 층을 가리키는 ‘밀레니얼 세대’는 닐 하우(Neil Howe)와 윌리엄 스트라우스(William Strauss)의 책 《세대들, 미국 미래의 역사Generations: The History of America's Future》에서 처음 언급된 이후 1980년대 초에서 2000년대 초까지 출생한 세대를 가리키는 용어로 정착되었다.(조윤실과 조택연, 2019) 여러 문헌에 나타난 밀레니얼 세대의 특징을 종합해보면 개인주의 성향이 강하고, 정보기술을 다루는 데 능숙하며, 상대적으로 교육 수준이 높고, 유연한 사고방식과 독창성, 개성, 다양성을 중시한다. 더불어 공간을 소비하는 방식에서도 나만의 공간 욕구와 취향 및 가치에 대한 결과물로 새로움을 추구하는 특징을 나타내며 분위기

와 비주얼을 중요시하고, 타인의 시선으로부터 자유로운 개인 공간을 선호한다. 옛것을 새롭게 즐기는 뉴트로(New-tro) 경향은 밀레니얼 세대의 특성을 보여준다고 할 수 있다.(변미리 2017; 조윤실과 2019)

이러한 밀레니얼 세대의 특성은 이제까지 ‘취준생’으로 획일화되던 청년세대 도서관 이용자 이미지에 대한 다른 접근이 필요한 것은 아닐까 하는 고민을 안겨준다. 다른 세대에 비해 창의적이고 개성이 강한 청년세대 이용자들이 관심을 가질 수 있는 콘텐츠를 오프라인이 아닌 온라인 공간으로 확장하여 제공하는 방안이 모색될 필요가 있다. 그런 의미에서 코로나 19 팬데믹이라는 특수한 상황이 가져다준 효과이지만 개별 공공도서관들이 비대면 강의나 유튜브, 페이스북 등의 소셜미디어를 통해 다양한 책 소개 및 토론 방식의 서비스를 시작한 것은 매우 긍정적이다. 젊은 세대들이 도서관을 단순히 취업 준비만을 위한 ‘공간’으로 인식하는 것이 아니라, 여가 시간에 영화나 동영상을 시청하던 소셜미디어라는 플랫폼을 통해 도서관이 만들어낸 콘텐츠를 즐기며 도서관에 대한 인식 변화와 참여의 기회를 만들어낼 수 있기 때문이다.

공공도서관 이용자 가운데 변화하는 특성을 나타내는 또 다른 그룹은 노인층이다. 노인 이용자의 변화 역시 고령화사회로의 진입, 길어진 생애주기, 신체 노화의 지연과 같은 변화에 따른 것으로 볼 수 있다. 노인 이용자에 대한 고민은 ‘노인’을 규정하는 연령에 대한 문제 제기부터 시작할 수 있다. 전반적으로 우리나라에서는 노년에 진입하는 연령을 60대로, 그리고 각종 법규 등에서는 노인의 연령을 65세 이상으로 규정하고 있다. 하지만 요즘의 60대는 예전과 달리 좋아진 건강 상태 등으로 활발하게 사회활동에 참여하며 제2의 직업을 갖기도 하는 등 우리가 인식하고 있던 정형화된 노인의 이미지와는 차이가 있다. 정부 역시 주된 일자리에서 퇴직하고 재취업 일자리 등에 종사하며 노후를 준비하는 50~69세까지의 인구를 가리키는 ‘新중년’이라는 조어를 내세워 새로운 노인정책에 활용하고 있는

데, 이 용어는 기존의 노인과 다른 과도기 세대로 활력 있는 생활인이라는 긍정적인 이미지를 담고자 한 것이다.

‘취준생’ 청년층과 마찬가지로 공공도서관 이용자로서 노인층에 대한 이미지는 온종일 열람실에서 지나간 신문을 뒤적이는 ‘신문 열람자’이거나 한글 문해교육에 참석하고 자서전 쓰기 등의 여가 활용식 프로그램에 참여하는 ‘시간 부자’였다. 그러나 정말 노년층이 원하는 도서관 서비스의 내용이 그것으로 충분한 것일까? 황남희 외(2019)에 따르면 노인들은 정보를 취득하는 경로로 TV에 이어 유튜브를 가장 많이 이용하며, 근로를 통한 자립적인 생활에 대한 의지가 강하고, 실제로도 다양한 일자리에 참여하고 있다. 이러한 새로운 노인의 특성에 비추어볼 때 기존의 노인 서비스는 방향 전환이 필요해 보인다. 노인들의 이러한 특성을 고려한다면 단순히 정보와 지식, 여가를 보내는 문화 활동 외에도 도서관을 활용한 다양한 일자리 사업을 제공하는 방안도 생각해볼 수 있다. 일자리와 함께 도서관을 생활 속에서 가장 가까운 장소로 다가가게 하고 이를 통해 필요한 서비스 요구를 알아내어 확장해가는 과정보다 서비스를 만들어가는 전략이 될 수 있다.

사실 공공도서관이 서비스를 제공하는 데 있어 이용자 요구분석은 매우 중요한 과정이지만 공공도서관이 이 과정을 얼마나 충실히 해내고 있는지에 대해서는 의문의 여지가 있다. 공공도서관의 노인 서비스 대부분이 도서관에 따라 별다른 특색을 나타내지 못하는 것은 이용자의 요구보다는 서비스를 제공하는 도서관의 시각이 더 반영된 결과일 수 있다. 그러므로 개별 도서관을 이용하는 이용자의 분포나 연령, 이용행태 같은 특성과 더불어 다양한 기법을 활용한 좀 더 세밀한 이용자 요구분석이 이루어질 필요가 있다.

소셜미디어, 서비스 성패를 가르는 홍보 도구가 되다

우리 속담에 ‘구슬이 서 말이라도 꿰어야 보배’라는 말이 있다. 아무리 좋은 것이라도 쓸모 있게 다듬고 정리해야 가치가 있다는 뜻인데 요즘 들어 절실히 곱씹게 되는 말이다. 도서관이 직접 이용자를 만나고 이용자가 도서관 곳곳을 자유롭게 확보할 수 있었던 코로나19 상황 이전에도 소셜미디어는 도서관 서비스를 알리는 데 매우 유용한 홍보 도구였다. 하지만 감염병 상황에 따른 휴관 및 제한된 서비스 운영 기간이 길어지면서 이제 소셜미디어는 서비스에 필수 불가결한 도구가 되었다.

도서관을 자주 방문하고 도서관 서비스를 적극적으로 이용하는 이용자들에게는 홈페이지의 게시물이나 알림톡, 문자 서비스 같은 일방적인 정보전달 방식으로 소기의 목적을 달성할 수 있다. 하지만 도서관을 잘 이용하지 않거나 제한적인 용도로 이용하는 사람들에게 일방적인 정보전달 방식의 홍보는 도서관으로 유인하는 효과도 적을뿐더러 오히려 도서관 서비스의 매력을 떨어뜨릴 수 있다. 그런 의미에서 최근 활발해진 각 공공도서관의 소셜미디어 활동은 이번 코로나19 사태가 가져다준 드문 기회이자 효과라고도 할 수 있을 것 같다.

대면 서비스를 할 수 없는 상황이 되면서 많은 도서관이 비대면 서비스를 위해 전자책, 오디오북 같은 전자자료를 확충하는 것 이외에 그동안 해오던 서비스를 독자들과 소통하는 콘텐츠로 다시 제작하는 경우도 늘어나고 있다. 몇 가지 눈에 띄는 사례를 소개해보고자 한다.

우선 코로나19 사태 이후 도서관마다 소장자료에 대한 추천 영상을 만들어 제공하는 사례가 늘어났다. 도서관이 휴관하고 비대면 방식의 서비스가 장려되는 상황에서 나온 서비스이지만 유튜브라는 거대한 플랫폼을 토대로 영상을 통한 커뮤니케이션에 익숙한 신세대들을 고려한다면 진작 나왔어야 할 서비스라고 생각한다. 하지만 이런 책 추천이나 북 큐레이션 서

비스가 이용자의 호응을 얻으려면 기존의 방식과는 다른 전략이 필요하다. 책 추천이 그저 읽을 만한 신간을 추천하는 것으로, 북 큐레이션이 단순히 특정 주제에 맞는 책을 보기 좋게 진열하는 것으로 이해되어서는 곤란하다. 이용자들이 새로운 정보나 지식을 발견할 수 있도록 돕고 장서의 활용도를 높인다는 서비스 목적을 잃지 않는 것이 중요하다.

이러한 맥락에서 마포중앙도서관이 기존의 책 추천이나 북 큐레이션 서비스를 업그레이드하여 유튜브로 제공하고 있는 ‘슬기로운 사서생활’ 콘텐츠는 지역의 맘 카페를 중심으로 큰 호응을 얻으며 이용자들의 독서 생활을 지원하는 새로운 서비스로 자리매김하고 있다. ‘슬기로운 사서생활’은 사서들이 직접 선택한 읽을 만한 책을 소개하는 ‘흔한 취향’ 코너와 도서관에서 대출되지 않은 도서를 훑아보는 ‘미운 우리 책들’ 코너로 구성되어 있으며, 책 소개 이외에도 방문하기 어려운 사서들의 작업공간이나 이용자들이 잘 모르는 도서관 서비스를 곁들여 소개하는 형식으로 콘텐츠를 제작하고 있다.(마포중앙도서관 유튜브 2020. 7. 11.)

또, 파주시 가람도서관은 코로나19를 계기로 매년 초등학교 고학년을 대상으로 진행했던 정보 활용 교육을 온라인 정보 활용의 포맷으로 바꾸어 진행했는데, 좀비 바이러스가 퍼진 파주에서 주인공이 도서관에 숨겨진 백신을 찾기 위해 미션을 해결해나가면서 도서관 이용에 대해 알아가고 정보 찾기도 익숙해질 수 있도록 하는 내용으로 특색 있게 꾸며 제공했다. 이 서비스는 기존에 도서관 활용 교육 등으로 오프라인에서 이루어지던 교육을 온라인으로 바꿔 제공하면서 이용자가 흥미를 가질 수 있는 게임 형식의 콘텐츠로 재가공했다는 점이 주목할 만하다. 이 서비스는 컴퓨터와 스마트폰으로 접근할 수 있도록 했다.(파주시대 2020. 7. 9.)

김포시 장기도서관의 경우 상자를 열고 구매한 제품의 개봉 과정을 보여주는 언박싱(unboxing) 개념을 도입해서 새롭게 수서된 희망도서의 입수 현장을 공개하는 페이스북 라이브 방송을 선보였다. 이 서비스 역시 기존의

도서관 책 추천 서비스의 연장이지만 신세대들이 많이 이용하는 플랫폼에서 유행하는 개념을 수용해 도서관 서비스를 전달한 사례로 흥미롭다.(씨티21 뉴스 2020. 6. 12.)

소개한 3가지 사례 모두 이용자들이 주로 이용하는 소셜미디어를 활용하여 기존 서비스를 단순한 정보 전달보다는 흥미롭게 즐길 수 있는 놀이가 가미된 형태로 재구성했다는 점에서 의미 있는 시도지만, 이러한 서비스가 휴관이 길어지고 대면 서비스가 중지되면서 상대적으로 여유 있는 시기에 만들어졌다는 점에서 정상적으로 서비스가 재개된 이후에도 현재와 같은 콘텐츠의 질을 담보하면서 서비스를 꾸준히 이어나갈 수 있을지가 관건이 될 것으로 보인다.

제3의 장소와 플랫폼 사이

제3의 장소, 삶을 윤택하게 하는 비공식적 공공생활이 이루어지는 곳

미국의 도시사회학자인 레이 올든버그는 그의 책을 통해 가정과 일터 밖에서 즐겁게 사람들과 어울리는 비공식적 공공생활로 스트레스와 외로움, 소외를 치유할 수 있는 ‘제3의 장소’라는 개념을 제안했다.(Oldenburg 1989/2019) 그가 말하는 제3의 장소는 매일같이 드나들며 편안하게 쉬거나 좋은 친구들과 시간을 보낼 수 있는 카페, 펍 등의 장소를 가리킨다. 이는 유럽과 달리 주거 단지 내에 주택 이외에는 아무것도 포함시키지 않음으로써 자발적으로 공공생활 영역을 도려내버린 독특한 미국의 도시계획에 대한 비판을 담고 있는 용어이지만, 이러한 개념이 단순히 미국의 상황에만 적용되는 것은 아니다. 카페와 주점, 펍 등 다양한 외식 공간이 많은 우

리나라의 경우 이런 공간들이 다 제3의 장소로서 기능하고 있을까? 우리나라의 건축학자인 유현준(2015)은 한국 사람들이 카페에 자주 가는 것에 대해 공원과 같이 쉴 수 있는 공간, 휴식과 대화가 가능한 공간이 없기 때문이라고 말하며 커피값을 내고 공간을 빌리는 ‘초단기 부동산임대’로 지칭했다. 이는 미국의 도시를 ‘상업주의가 지역공동체를 상대로 거둔 승리를 표상’한다고 했던 올덴버그의 지적과 다를 것 없다.

올덴버그가 말한 ‘제3의 장소’는 이곳을 찾는 사람들을 사회적으로 동등한 조건으로 수평화하는 데 기여하며, 이곳에서 이루어지는 가장 중요한 활동은 대화이고, 직장 같은 공식적인 제도에 묶여 있는 사람들이 이용할 수 있도록 통상적인 근무시간 외에도 열려 있다. 이러한 제3의 장소는 비공식적 공공생활을 활발하게 만들어서 한 지역에 사는 사람들을 통합하고, 새로 들어온 사람들이 기존의 사람들과 잘 어울려 동화될 수 있도록 도와주며, 동네 사람들을 모두 알고 지역의 일에 두루 신경 쓰는 ‘공적 인물’이 등장하는 장소이다. 또 아이들과 노인들에게 도움이 되며 심지어 지적인 토론이 이루어지는 정치토론의 장이 되기도 한다. 제3의 장소가 주는 가장 큰 효과는 적은 비용으로 큰 효과를 내는 사회안전망을 구축할 수 있다는 점이다.

이상의 설명을 토대로 했을 때 ‘제3의 장소’는 도서관이 가진 모든 장점에 들어맞는다고 생각되지 않는가? 이런 결론에 동의하기 주저하는 사람들이 있다면 에릭 클라인버그의 책을 권하고 싶다. 클라인버그는 아예 도시재생의 중심 거점에 도서관을 두고 있다. 그에 따르면 사회적 유대를 강화하고 공동체 삶의 질을 높이기 위해서는 도서관, 공원, 학교와 같은 튼튼한 사회적 인프라가 중요한데, 그 가운데서도 도서관은 가장 필수적이면서도 가장 저평가된 인프라라고 지적한다. 가진 것이 없는 사람일지라도 서로 교류하고, 배우며, 삶에 도움이 될 건강한 유대를 만들어갈 수 있는 즉, 사회적 자본을 만들어내는 공간이기 때문이라는 것이다.(Klinenberg

2018/2019)

이처럼 최근 도서관에 요구되는 기능은 인터넷과 개인주의의 발달로 파편화되어가는 공동체를 복원함으로써 연결된 서로가 서로를 돌보며 필요한 도움을 받을 수 있도록 중계하는 사회적 인프라로서의 역할이라고 생각된다.

모든 것이 연결되는 장, 플랫폼

한편, 21세기에 들어 모든 분야에서 가장 많이 사용되는 새로운 단어로 ‘플랫폼’이 있다. 사전적으로 플랫폼이란 사람들이 기차에서 타고 내리는 장소를 가리키지만, 인터넷과 소프트웨어의 급격한 변화가 이루어진 2000년대 이후 그 의미에 변화가 생겼다. 플랫폼은 이제 다양한 행위자들이 서로 연결되어 관계를 맺고 상호작용을 벌여 가치를 창조하는 시스템^{system} 또는 비즈니스를 뜻하는 말로 통용되고 있다.(공병호 2016. 1. 5.)

컴퓨터시스템이나 산업에서의 플랫폼 비즈니스가 아닌 사회시스템 속에서의 플랫폼은 박지현(2019)의 연구에서처럼 노인복지관이 사회적 관계망을 중심으로 지역사회에서 필요로 하는 복지가 전달되는 장^場으로 기능하게 한다거나, 김태경(2019)의 연구처럼 거버넌스와 ICT를 기반으로 도시 전체가 플랫폼이 되는 스마트 시티 전략으로까지 확장되어 나타난다. 공공도서관 역시 도서관의 자원과 지역의 사람들이 어울리면서 새로운 가치를 창조해내는 공공 플랫폼으로서의 역할이 거론되고 있는데, 앞서 기술한 제3의 장소나 사회적 인프라로서의 역할과 연장선에 있다고 이해할 수 있다. 데이비드 와인버거(Weinberger, 2012)는 페이스북이 독립개발자들에게 다양한 서비스와 도구, 데이터를 활용할 수 있는 열린 플랫폼의 역할을 했던 것과 도서관을 비유하면서 도서관도 이와 마찬가지로 공동체와 지식

의 발전을 도모하는 오픈 플랫폼으로서 기능할 수 있다고 강조했다. 그는 길거리, 마을, 대학 등 어디에나 있는 인프라이면서 온라인과 오프라인으로 어떤 자료에나 접근할 수 있다는 점에서 도서관이 가지는 플랫폼으로서의 가능성과 장점을 꼽았다. 뿐만 아니라 도서관은 어떤 사람이라도 도서관에서 이루어지는 타인과의 활동에 참여할 수 있어 ‘제3의 장소’가 갖는 가장 큰 특징인 레벨러²로서의 조건도 만족하는 곳이다. 이러한 맥락에서 본다면 불특정 다수가 이용하는 공공도서관이야말로 사람과 사물과 사건이 연결되고 또 연결되는 플랫폼이며, 이는 4차 산업혁명에서 이야기하는 초연결 사회를 단적으로 보여주는 공간이기도 하다. 그러니 이제 도서관이 공공의 자원을 연결해서 새로운 가치를 사회에 불어넣어주는 플랫폼으로서 기능해야 한다는 주장은 상당한 설득력이 있다.

도서관 서비스, 역량과 요구 사이의 어려운 타협

그러나 공공도서관이 이런 개념을 수용하고 선도적으로 서비스를 제공하려면 기존과는 다른 서비스를 수행할 수 있는 인력과 자원이 필요하다. 그렇다고 해서 이런 준비된 인력과 자원이 없어 불가능하다 혹은 어렵다는 말은 도서관에 아무런 도움이 되지 않으니 가급적 피하자고 하고 싶다. 서비스란 각 도서관이 보유하고 있는 자원, 즉 예산으로 대표되는 재원이나 시설, 장비 같은 것들과 자원을 운용할 수 있는 인력의 질에 따라 합당한 수준에서 타협하는 것이라고 생각하기 때문이다. 물론, 풍부한 자원과 잘

훈련된 인력을 보유하고 있는 도서관이라면 좀 더 적극적으로 새로운 개념을 수용해서 서비스를 변화시키고 추진력 있게 끌고 갈 수 있을 것이다. 하지만 그렇지 않은 도서관이라고 해서 그 서비스를 전혀 할 수 없는 것은 아니다.

예를 들어 한동안 공공도서관에 붙었던 메이커 스페이스 조성 붐에 대해 생각해보자. 문화체육관광부(2018)는 공공도서관의 메이커 스페이스 조성을 지원하면서 디지털기기를 활용한 지식의 창출, 창조, 협업을 위한 공간으로서 메이커 스페이스를 강조했다. 그런 까닭인지 많은 도서관들이 메이커 스페이스를 3D 프린터와 레이저 커터, 응용 소프트웨어 등의 디지털 기기와 이를 위한 공간으로 인식하였고, 이러한 공간을 조성하고 운영하는 데 많은 부담을 느낀 것으로 보인다. 그러나 김동광(2018)의 지적처럼 “시민을 소비자로서만 머물게 했던 제조의 독점을 무너뜨리고 메이커로서 시민들의 권리와 능력을 되찾게 하는” 지나친 소비문화에 저항하는 대항문화로서 메이커 운동의 이념을 생각해보면 반드시 넓은 공간이나 고가의 장비가 있어야 메이커 프로그램을 운영할 수 있는 것은 아니다.

미국 아칸소주 화이트카운티의 서시공공도서관^{Searcy Public Library}의 경우 자원의 한계를 아이디어로 극복한 메이커 프로그램을 운영하고 있다. 이 도서관은 별도의 메이커 스페이스를 두지 않고 열람실 내의 작은 테이블 위에서 소박한 메이커 프로그램을 운영한다. 버려진 조화로 동화 속 요정을 만들거나 버려진 종이박스를 활용한 페이퍼 마쉐³, 플라스틱 잼 통을 재활용한 새 모이통 만들기 등 동네 주민이 참여해 소소한 물건을 만드는 과정을 알려준다.(Searcy Public Library AR)

서시공공도서관의 사례는 소박한 재료를 활용해서 만드는 것의 즐거

2. 수평파: 영국의 찰스 1세 때 출현하여 크롬웰 공화정 때 사라진 급진 좌파를 가리키는 말이었으며, 영국에서는 17세 중엽까지 “사람들을 동등하게 만드는” 모든 것에 이 이름이 붙었다.(Oldenburger 1989/2019, 69-70)

3. Paper mache. 여러 겹의 종이를 물체 위에 붙여 말린 후 물체에서 분리하여 물체와 같은 모양의 종이 모형을 만드는 공예 방법.(네이버사전. 2020. 7. 16.)

움과 버려진 재료를 재활용하여 새로운 가치를 부여하는 것에 목적을 맞춘 것으로, 화려한 기술이나 공간은 없지만 메이커 운동의 이념에 부합하는 프로그램을 구체화한 것이다. 그러므로 도서관 서비스를 제공하는 데 있어서 중요한 것은 이 서비스를 왜 해야 하고, 어느 정도 수준까지 할 수 있는가 하는 자원과 역량, 요구에 대한 정확한 이해다. 도서관이 가지고 있는 자원, 즉 시설과 인력, 자료와 기술을 활용하여 이용자에게 제공하는 모든 형태의 서비스를 도서관 서비스라고 한다면 도서관 서비스의 범위는 보유하고 있는 자원과 그 자원을 활용할 수 있는 역량에 따라 달라질 수밖에 없고, 무엇을 해야 하는가 하는 당위와 상관없이 현실적으로 그것을 해낼 수 있는가 하는 문제가 남기 때문이다. 부족한 자원과 모자란 역량, 높은 기대 혹은 요구 사이에서 적절한 타협점을 찾는 것, 어렵지만 좋은 도서관 서비스를 결정하는 것은 바로 그 과정이다.

의외의 복병, 팬데믹

또 하나, 전혀 예상하지 못했던 난관이 지금 공공도서관 앞에 놓여 있다. 이제껏 경험해보지 못한 전염병의 팬데믹이라는 상황이다. 전염병의 전 세계적인 유행을 가리키는 팬데믹은 세계보건기구^{WHO}가 감염병의 위험도에 따라 1~6단계까지 나누는 경보 단계의 최고 등급인 6단계에 해당하며, 중세 유럽의 흑사병, 1918년의 스페인 독감, 1968년의 홍콩 독감 등이 이에 해당한다.⁴

코로나, 정확히는 2019년에 발병한 코로나바이러스 감염증이라는 뜻

4. 박문각 제공 네이버 《시사상식사전》.

의 코로나19는 2019년 12월 중국 우한 지역에서 처음 감염자가 확인된 이후 현재까지 전 세계 214개국에서 1300만 명 이상의 확진자와 50만 명 이상의 사망자를 낳으며 여전히 그 기세를 떨치고 있다.⁵ 코로나19는 현재까지 백신이나 치료제가 없으며 빠른 속도로 전파되고 있어 그동안 우리가 누리던 일상생활은 모두 정지되거나 다른 방식으로 제약받는 상황이다. 관중을 막론하고 우리나라의 거의 모든 도서관들은 감염병 경보가 심각 단계로 격상된 이후 휴관하거나 극히 제한된 서비스만을 수행하고 있으며, 이러한 상황이 언제 종식될지는 아무도 알 수 없다. 중요한 것은 많은 전문가들이 지금과 같은 팬데믹이 일회성으로 종식되지 않고 주기적으로 발생하는 엔데믹으로 발전할 가능성이 크다고 경고한다는 점이다. 코로나19가 종식되더라도 새로운 전염병이 지금보다 더 빨리, 강력하게 인류를 위협할 수 있기 때문에 지금의 생활방식을 바꾸고 언제라도 이러한 상황에 대비할 준비를 해야 한다는 것이다. 코로나19 사태와 함께 큰 화제가 되었던 책 《인수공통 모든 전염병의 열쇠》의 저자 데이비드 콰먼은 인간이 생태계를 파괴하고 야생동물의 서식지를 침범하면서 더 많은 바이러스에 노출된 것이 전염병의 대유행이라는 결과를 가져왔으며, 기존의 방식을 버리지 않는 한 이 위험은 끝나지 않고 계속될 것이라는 점을 지적했다.(Quammen 2012/2020)

이런 경고와 더불어 정치, 경제, 사회, 문화 전 분야에 걸쳐 지금까지와는 다른 방식이 적용되어야 한다는 ‘뉴노멀’ 논의가 지속되고 있다. 뉴노멀은 2008년 글로벌 금융위기 이후 펼쳐진 저성장, 저금리, 고규제 경제 환경을 대변하는 경제·경영 용어였으나 지금은 비정상적인 것으로 보였던 현상과 표준이 점차 아주 흔한 표준이 되어가고 있다는 의미로 여러

5. 코로나19 실시간 상황판(<https://coronaboard.kr/>). 2020. 7. 16. 기준.

분야에서 사용되고 있다. 예를 들어 감염병 정보가 ‘심각’ 단계로 격상되면 서 강화된 마스크 착용, 집합 금지, 사회적 거리 두기 등의 조치들이 코로나19 이후에도 일상적인 일이 된다면 이것 역시 우리가 사회생활을 해나가는 뉴노멀이 되는 것이다.

공공도서관 역시 코로나19가 종식되더라도 예전과 같은 서비스를 제공하기는 어려울 것이라는 점에서 도서관을 위한 뉴노멀도 필요하다. 지금처럼 백신도 치료법도 없는 전염병 상황이 지속되거나, 새로운 전염병이 꼬리를 물고 이어지는 것이 일상화되는 상황에서 지금까지 공공도서관이 물리적인 공간과 자료를 통해 해오던 대부분의 서비스들을 유지하는 것은 불가능하다. 정부와 질병 관련 기구들이 권고하는 뉴노멀은 가능한 사람들이 모이지 않도록 하는 것이며, 모이더라도 대규모 집합을 멀리하고 두 팔 거리의 간격을 유지하며 마스크를 착용한 상태에서 모일 것을 권하고 있기 때문이다. 단순히 책을 대출하고 반납하거나 듣성듣성 자리를 비운 좌석에서 공부하는 것 정도는 권고된 방역 지침을 지킨다면 예전처럼 서비스할 수 있겠지만 그동안 공공도서관이 지향해왔던 것처럼 지역사회의 구성원이 자유롭게 시시때때로 모여 일상을 공유하는 마을의 사랑방이자 거실로서의 역할은 타격을 받을 수밖에 없다. 대단위 강연이나 마을 축제 등은 이미 지속가능성에 대한 고민에 빠져 있는 상황이다. 많은 도서관들이 이번 코로나19 사태 동안 영상을 통한 강연, 온라인 세미나 등의 비대면 서비스를 새롭게 제공함으로써 서비스 공백을 매우려 노력했지만 그것만으로는 기존의 서비스를 대체할 수도 없고, 물리적인 공간과 장소를 통해 이용자가 누렸던 서비스들에 대한 요구는 여전히 남아 있기 때문이다.

도서관의 뉴노멀, 물리적 거리와 정서적 유대

공공도서관은 앞으로 어떤 비정상적인 정상상태를 유지해나가야 할까? 가장 먼저 생각되는 것은 이용자가 만나는 공간에 대한 물리적 거리 두기이다. 이미 정부는 감염의 확산을 방지하기 위해 대면 접촉 시 악수 대신 목례를 한다거나 모임 취소, 재택근무, 휴교 등을 포함한 ‘사회적 거리 두기’라는 용어를 방역 지침에 포함시켰으며, 이후 좀 더 완화된 개념으로 일상생활과 경제활동을 영위하면서도 감염 예방 활동을 철저히 지속해나가는 ‘생활 속 거리 두기’ 개념을 도입했다. 그리고 최근 각 거리 두기의 명칭을 ‘사회적 거리 두기’로 통일하고 코로나19 확산 정도에 따라 1~3단계로 구분하여 전환하는 새로운 방침을 발표했다.⁶ 이 지침에 따르면 공공도서관은 저위험 시설로 분류되며 1단계를 제외하고는 원칙적으로는 운영을 중단하게 되어 있다.(코로나바이러스감염증-19중앙사고수습본부 2020.6.28.)

가장 최근인 7월 20일 정부는 그동안 운영을 중단했던 공공시설에 입장 인원 제한, 전자출입명부 도입과 마스크 착용 등 방역 수칙을 준수하여 운영할 수 있도록 했고, 이에 따라 중앙박물관, 현대미술관, 중앙도서관 등 10개 국립 기관은 수용인원의 최대 30% 범위에서 사전예약제와 시간당 이용 인원의 10% 범위에서 현장 접수 방식으로 운영을 재개하였다.

또 보건복지부가 발표한 장소에 따른 생활 속 거리 두기 세부 지침에는 도서관도 포함되어 있다. 이에 따르면 마스크 착용, 손 씻기, 발열 체크 등의 수칙 외에도 사람과 사람 사이에 2m(최소 1m)의 물리적인 거리를 두도록 권고하고 있다. (보건복지부 2020. 7. 20.)

6. 정부는 2020. 2. 29.~3. 21. 사회적 거리 두기 조치를 시행하다가 감염병 확산 추이에 따라 강화된 사회적 거리 두기(3. 22.~4. 19.), 완화된 사회적 거리 두기(4. 20.~5. 5.), 생활 속 거리 두기(5. 6.~)로 조정하여 적용하고 있다.

생활 속 거리 두기에 따른 도서관 방역 지침

이용자	공통 사항	<ul style="list-style-type: none"> 발열 또는 호흡기 증상(기침, 인후통 등)이 있거나 최근 14일 이내 해외여행을 한 경우 방문 자제하기 다른 사람과 2m(최소 1m) 이상 거리 두기 흐르는 물과 비누로 30초 이상 손을 씻거나 손 소독제로 손 소독하기 기침이나 재채기를 할 때는 휴지, 옷소매로 입과 코 가리기 침방울이 튀는 행위(큰소리 대화)나 신체 접촉(악수, 포옹 등) 자제하기 실내 다중이용시설을 이용하는 경우 마스크 착용하기 실외에서 2m 거리 유지가 안 되는 경우 마스크 착용하기
	해당 유형 적용 사항	<ul style="list-style-type: none"> 출입 시 증상 여부(발열, 호흡기 증상 등) 확인 등 방역에 협조하기 실내 휴게실, 카페, 매점 등 다중이용 공간은 밀집되지 않도록 분산하여 이용하고 머무르는 시간 최소화하기 ※ 시설 내 음식점·카페 등 이용 시 해당 유형의 지침을 준용
책임자 종사자	공통 사항	<ul style="list-style-type: none"> 방역관리자 지정 및 지역 보건소 담당자의 연락망을 확보하는 등 방역 협력체계 구축하기 공동체 내 밀접 접촉이 일어나는 동일 부서, 동일 장소 등에 2~3명 이상의 유증상자가 3~4일 이내에 발생 시 유증상자가 코로나19 검사를 받도록 안내하며, 유증상자 추가 발생 시 보건소에 집단감염 가능성을 신고하기 종사자가 발열 또는 호흡기 증상이 있는 경우 출근 중단 및 즉시 퇴근 조치하기 사람 간 간격을 2m(최소 1m) 이상 거리 두기 손을 씻을 수 있는 시설 또는 손 소독제를 비치하고, 손 씻기 및 기침 예절 준수 안내문 게시하기 자연환기가 가능한 경우 창문을 상시 열어두고, 에어컨 사용 등으로 상시적으로 창문을 열어두기 어려운 경우 2시간마다 1회 이상 환기하기 공용으로 사용하는 물건·기기(출입구 손잡이, 컴퓨터 등) 등 표면은 매일 1회 이상 자주 소독하기 고객(이용자)을 직접 응대하는 경우 마스크 착용하기

		<ul style="list-style-type: none"> 발열 또는 호흡기 증상이 있거나 최근 14일 이내 해외여행을 한 경우 방문 자제 안내하기 실내 다중이용시설을 이용하는 경우 마스크 착용 안내하기 실외에서 2m 거리 유지가 안 되는 경우 마스크 착용 안내하기
	해당 유형 적용 사항	<ul style="list-style-type: none"> 출입하는 사람에 대한 증상 여부(발열, 호흡기 증상 등) 확인하기 유증상자 발생 시 코로나19 검사를 받도록 안내하기 시간대별 이용자 수 및 이용 공간 제한 등을 통해 이용자 집중 방지하기 온라인서비스가 가능하도록 관련 장비와 교육과정 등을 갖춰 운영하기 대규모 행사 및 공동 활동 등 자제하기 교육·행사를 자제하되, 교육·행사를 실시하는 경우 참가자 안전 거리 2m(최소 1m) 유지를 위한 방안(책상 간격 조정 등) 마련하기 노트북, 태블릿 PC 등 전산용품 이용 시 직원은 가급적 개인 기기 사용하기 도서 검색 공용 컴퓨터 옆에 손 소독제 비치하기 개인 위생수칙 준수, 생활 속 거리 두기의 필요성 등에 대한 주기적 교육·안내하기 열람실 등 이용 시 다른 사람과 2m(최소 1m) 이상 거리 두기가 가능하도록 지그재그로 한 칸 띄워 자리를 배치하거나 투명 가림막 등을 설치하기 직원들 대면 최소화를 위해 식사 시간 등 차이 두기 대출 반납 자료 처리 시 마스크 및 장갑 착용하기 대출 반납·열람 등 모든 자료는 소독 후 24시간 이상 별도 보관 후에 서고 입고 처리하기 열람 공간 및 사무 공간 주 1회 이상 전문 방역 소독하기 ※ 시설 내 음식점·카페 등 이용 시 해당 유형의 지침을 준용

자료: 코로나바이러스감염증-19 중앙사고수습본부 정례브리핑 자료(2020. 6. 28.) 및 보건복지부 생활 속 거리 두기 세부 지침(도서관)

따라서 코로나19 상황이 종식되더라도 새로운 감염병의 주기적 유행의 위험성이 경고되고 있는 만큼 기존보다 훨씬 더 여유로운 공간을 조성할 필요가 있다. 칸막이 등으로 구획되어 불특정 다수의 밀집도가 높은 기존 학습실이나 열람석은 권고 수칙에 따라 좌석을 넓게 재배치함으로써 타인과의 접촉에서 안전 거리를 확보하는 것이 좋다. 더불어 물리적 거리를 지키기 위해서 대규모로 사람이 접촉할 가능성이 있는 행사 등은 적절히 비대면 방식을 흡수한 새로운 형태로 진행하는 것도 필요하다. 이미 많은 도서관들이 강연 인원을 기존의 30% 수준으로 제한하여 프로그램을 진행하고, 대신 해당 강연을 온라인으로 제공함으로써 이용자의 참여 기회를 보완하는 방식으로 서비스를 수정하고 있다.

또 사람들의 밀집도를 분산시키자면 물리적 거리뿐만 아니라 시간대별로도 모이는 사람들을 흩어지게 할 필요가 있다. 주말이나 평일 야간에 주로 이루어지던 소모임이나 강연들도 가능한 고르게 시간대를 배치하고, 참여하지 못하는 이용자들을 위한 비대면 강의나 온라인 소모임 등을 적극 지원하는 방식으로 도서관의 일정을 관리하는 것도 방법이 될 것이다. 이처럼 사람을 모으고, 사람으로 붐비던 기존의 도서관과는 다른, 최소 접촉과 최소 대면 방식의 도서관 이용이 새로운 뉴노멀이 될 가능성이 높다.

그렇다면 최소 접촉과 최소 대면을 뉴노멀로 하는 공공도서관은 어떻게 사람들이 환대받는 기분으로 언제든지 편하게 찾아오고 느슨한 유대를 기반으로 한 사회적 네트워크에 참여하며 그럼으로써 본인의 삶을 풍요롭게 하는 사회적자본을 만들어주는 곳으로 기능할 수 있을까? 이러한 질문에 답하기 위해서는 기존 공공도서관 서비스의 상당 부분에 대한 고민과 새로운 기획이 필요하다. 그리고 친밀한 대면 접촉 없이도 공동체의 중심으로, 플랫폼으로, 제3의 장소로 기능할 수 있게 하는 제일의 요소는 친밀감과 신뢰감을 바탕으로 하는 정서적 유대의 강화가 되어야 한다. 또한 접촉의 기회가 줄어들고 물리적 거리가 확장된 상황에서 서로 간의 정서적

유대를 돈독하게 하려면 쌍방향 소통이 가능한 미디어의 활용이 효과적이다. 이미 코로나19 이전에도 새로운 세대들은 비접촉 방식의 사회활동에 더 호의적이었다. 음식점의 무인 주문·결제 기능을 담은 키오스크, 무인택배함, 또 매장 안에서 점원이 말을 걸어도 좋을지 아닐지를 미리 바꾸니 색깔로 구별하는 산업계의 마케팅 방법은 이런 경향을 반영한 것이다. 대신 언택트^{untact}⁷ 방식으로 상품이나 서비스를 구매하더라도 상품과 서비스에 대한 구매평, 공연에 대한 실시간 감상평 등과 같이 온라인상에서 서로 동질감을 표현하고 상호교류하는 채널은 오프라인보다 더 뜨겁다.

실제로 지난 4월 유튜브 채널로 공연을 중계했던 방탄소년단의 경우 약 24시간 동안 조회 수 5059만 건, 최대 동시 접속자 수 224만 명을 기록했으며 팬들은 실시간으로 SNS와 위버스⁸에 “#방방곡곡 방방콘” “#BangBangCon” 등의 해시태그로 콘서트를 즐기는 모습을 공유했는데, 이 해시태그들은 위버스와 트위터에서 양일간 약 646만 건이 게시된 것으로 집계됐다. (이동호 2020. 6. 1.) 이미 여러 콘텐츠에 가상현실^{VR} 기술이 접목되고 있는 것을 볼 때 굳이 오프라인에서 접촉하지 않아도 온라인상에서의 접촉만으로도 충분한 정서적 유대를 느끼고 만드는 상황이 가능할 것 같다. 공공도서관을 거점으로 활동하는 동아리나 소모임뿐 아니라 특정 프로그램에 관심이 있거나 참여했던 이용자와 온라인상에서 활발하게 소통할 기회를 많이 만드는 것도 하나의 방법이 될 수 있다.

또 온라인이 아니더라도 메모판이나 여러 명이 함께 쓰는 필사노트 등의 전형적인 오프라인 방식의 소통 채널도 활용할 수 있다. 문제는 기술이

7. 접촉을 뜻하는 동사 contact와 부정의 뜻을 나타내는 접두사 un이 합쳐진 신조어로, 접촉을 피한다는 뜻으로 사용되고 있음.

8. 빅히트 엔터테인먼트의 관계사 beNX에서 개발 및 운영하고 있는 팬 커뮤니티 역할의 소셜 네트워크 서비스(나무위키).

아니라 사람 사이의 정서를 매개하고 소통하는 데 개입할 수 있는 사서의 역량이다. 다소 규모가 작더라도, 기술이 없더라도 이용자들이 서로 공감하고 소통하는 프로젝트를 만들어내고 이를 통해 물리적인 접근은 제한되더라도 정서적으로는 언제나 접속할 수 있는 기회를 만든다면, 비대면의 위협은 오히려 ‘안전하고 효율적인 연결’이라는 공공도서관의 뉴노멀에 기회가 될 수 있을 것이다.

지금까지 각 시대를 거치며 변화해온 공공도서관의 역할과 서비스 내용을 훑어보고 현재 우리가 직면한 상황에서 필요한 새로운 도서관 서비스 전략은 무엇인가에 대해 간단한 제안을 적었다.

앞서 기술한 대로 지금 관중을 막론한 모든 도서관들은 변화가 불가피한 상황에 직면해 있다. 특히, 이용자층이 특정되지 않고 거의 모든 대상을 포괄하며 타 관중에 비해 상대적으로 운영시간이 길고 자원은 넉넉하지 않은 공공도서관은 더 많은 고민이 필요한 시점에 있다. 그러나 조금만 생각을 바꾸어보면 이 어려운 상황은 그동안 지지부진했던 변화의 노력을 추진할 수 있는 강제적인 동력이 될 수도 있다. 인터넷을 비롯한 급격한 전자통신기술의 발달, 개인주의 문화의 확산, 이전 세대와는 다른 특성을 보이는 이용자들은 어쩔 수 없이 이제까지와는 다른 도서관 서비스를 만들어내도록 하는 피할 수 없는 요인이 될 것이다. 게다가 전 세계를 패닉으로 몰아넣은 채 언제 끝날지 알 수 없는 전염병의 팬데믹 상황도 돌발적인 변수에서 언제나 일어날 수 있는 상수로 진행되고 있다.

물론 물리적인 거리는 지키되 정서적인 유대는 강화할 수 있는 서비스를 제공해야 한다는 이 글의 제안이 모든 상황에 대한 해법이 될 수는 없다. 그러나 물리적 거리의 강제는 도서관이 저항할 수 없는 사회규율이 되었고, 정서적인 유대는 도서관이 놓치는 순간 더 이상 ‘도서관’이 될 수 없는 부분이기 때문에 포기할 수 없다. 따라서 어쩔 수 없이 이 두 가지 전략

은 도서관의 뉴노멀로 정착할 수밖에 없을 것이다.

그러므로 이제 우리가 할 수 있는 것은 이 모든 상황을 잘 분별하고 받아들이는 일이며, 늦기 전에 가능한 모든 준비를 하는 것뿐이다. 그 준비에는 물리적인 자원을 확보하거나 수정하는 것 외에도 이러한 변화를 주도해야 할 사서 인력의 역량을 키우는 일이 반드시 필요하다. 새로운 기술뿐 아니라 무수한 연결을 이끌어내고 조정하고 개입할 수 있는, 사람을 읽을 수 있는 능력을 갖춘 사서들이 많아져야 이용자와의 정서적 유대를 유지하면서 도서관의 전통적인 가치를 지켜나갈 수 있다고 생각한다.

또 주저하다가, 꾸물대다가 놓쳐버린 무수한 기회들을 돌아볼 수 있어야 한다고 생각한다. ‘기록’이라는 도서관의 핵심 임무도, ‘정보’라는 도서관의 핵심 가치도 얼마나 쉽게 도서관의 영역에서 떨어져나갔는지를 돌아봐야 한다. 우리가 살아가야 하는 사회환경의 변화를 따라가지 못한다면 공룡이 사라지듯 도서관이라는 기초적인 사회 인프라도, 사서라는 사회발달의 전문적인 조력자도 절멸하지 않으리라는 법이 없기 때문이다.

참고 문헌

참고문헌은 가나다순(알파벳순) 정렬

단행본 · 논문 · 보고서

- 김동광(2018). 「메이커 운동과 시민과학의 가능성」 《과학기술학연구》, 18(2), 95-133
- 김태경(2019). 「경기도형 스마트시티 조성 전략: 민관협력의 개방형 혁신 플랫폼」 《이슈&진단》, 1-25
- 문화체육관광부(2018). 《공공도서관 메이커 스페이스 조성 및 운영 가이드라인》. 세종특별자치시: 문화체육관광부.
- 박지현(2019). 「농촌 지역 노인복지관 복지플랫폼 실천전략 구축을 위한 탐색적 연구: 사회적 관계망과 삶의 만족도를 중심으로」. 《한국웰니스학회지》, 14(1): 141-158.
- 변미리(2017). 「서울의 밀레니얼과 부머들」. 《한국사회학회 심포지움 논문집》, 19-30.
- 유현준(2015). 《도시는 무엇으로 사는가?: 도시를 보는 열다섯 가지 인문적 시선》. 서울: 을유문화사.
- 임홍택(2018). 《90년생이 온다: 간단함, 병맛, 솔직함으로 기업의 흥망성쇠를 좌우하는》. 서울: 웨일북.
- 조윤실, 조택연(2019). 「밀레니얼 세대의 공간 소비에서 나타난 특징 분석」. 《한국디자인문화학회지》, 25(1): 413-429.
- 황남희 외(2019). 《신중년의 안정적 노후 정착 지원을 위한 생활실태조사》. 세종: 한국보건사회연구원.
- Bertot, J. C., McClure, C. R., and Jaeger, P. T. (2011). 《Public Libraries and the Internet: Roles, Perspectives, and Implications》. Santa Barbara, Calif. : Libraries Unlimited.
- Chartered Institute of Library and Information Professionals(2009). 《What Makes a Good Library Service?》 (온라인 자료: <http://www.cilip.org.uk/goodlibraries/>).
- Klinenberg, Eric(2018). 《Palaces for the People: How Social Infrastructure Can Help Fight Inequality, Polarization, and the Decline of Civic Life》. 서종민 옮김(2019). 《도시는 어떻게 삶을 바꾸는가: 불평등과 고립을 넘어서는 연결망의 힘》. 파주: 웅진지식하우스.
- Johnson, Alvin(1938). 《The public library - a people's university》. New York: American Association for Adult Education.
- Oldenburg, Ray(1989). 《The Great Good Place》. 김보영 옮김(2019). 《제3의 장소: 작은 카페, 서점, 동네 술집까지 삶을 떠받치는 어울림의 장소를 복원하기》. 서울: 풀빛.
- Quammen, David(2012). 《Spillover: Animal Infections and the Next Human Pandemic》. 강병철 옮김(2020). 《인수공통 모든 전염병의 열쇠》 2판. 제주: 꿈꿀 자유.
- Weinberger, David(2012). 「Library as Platform」. 《Library Journal》, 137:34-36.

기사 · 블로그

- 가람도서관, 온라인 정보활용교육 시행(2020.7.9.). 파주시대 편. 《파주시대》. (온라인 자료: <http://www.pajusidae.com/archives/news/11448>)
- 공병훈(2016.1.5.). 플랫폼이란 무엇인가? (온라인 자료: <https://hobbitwizard.cafe24.com/archives/314>).
- 의정부미술도서관 청년문화예술 아카데미 운영(2020.04.13). 국립중앙도서관 편. 《World Library》. (온라인 자료: https://wl.nl.go.kr/usr/com/prm/BBSDetail.do?bbsId=BBSMSTR_000000000455&nttId=5802&menuNo=12001&upperMenuId=12)
- 이동호(2020.6.1.). 언택트 세상에서 뜨고 있는 새 문화 콘텐츠. worldKorean. (온라인 자료: <http://www.worldkorean.net/news/articleView.html?idxno=37095>).

- 장기도서관 언박싱 2탄, 페이스북 생중계(2020.6.12.) 《씨티21뉴스》
(온라인 자료: <http://www.city21.co.kr/news/articleView.html?idxno=32083>).
- 전규일(2020). 책, 미술과 通하다. 의정부미술도서관. 국립중앙도서관 편.
《오늘의 도서관》, 284:38-41.
- NonKo, Emily(2019.1.22.). Library Systems Embracing Their New Roles as Social Service Hubs. Next City.
(온라인 자료: <https://nextcity.org/daily/entry/library-systems-embracing-their-new-roles-as-social-service-hubs>).

온라인

- 느티나무도서관 홈페이지. URL: <http://neutinamu.org>
- 마포중앙도서관 YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCrJuzqwdppg3MvhBCFMTEA>
- 보건복지부(2020.7.20.). 생활 속 거리 두기 세부 지침(도서관).
(온라인 자료: <http://ncov.mohw.go.kr/guidelineView.do?brdId=6&brdGubun=62&ncvContSeq=2843&contSeq=2843>)
- 코로나바이러스감염증-19 중앙사고수습본부(2020.6.28.). 코로나바이러스감염증-19 중앙재난안전대책본부 정례브리핑.
(온라인 자료: http://ncov.mohw.go.kr/tcmBoardView.do?brdId=&brdGubun=&dataGubun=&ncvContSeq=355170&contSeq=355170&board_id=140&gubun=BDJ)
- Searcy Public Library AR. YouTube.
(온라인 자료: <https://www.youtube.com/channel/UCfOo9NcKMdHsmG3QEA7uXgw>)

도서관 콘텐츠에 첨단기술과 즐거움을 더하다

최윤경, 유지현 · 국립중앙도서관 디지털정보이용과 사서

도서관과 디지털콘텐츠¹

국립중앙도서관에서 서비스하는 디지털콘텐츠에는 크게 개인이나 단체 저자가 창작한 콘텐츠와 기존 아날로그 자료를 디지털화한 콘텐츠가 있다. 전자는 납본이나 기증, 구입 등 다양한 방식을 통해 수집하고, 후자는 소장자료 디지털화 사업을 통해 매년 꾸준히 구축하고 있다. 특히 디지털로 변환된 자료 중에는 고서, 고문서, 유일본, 희귀본, 국보로 지정된 자료

1. 도서관에서는 '디지털콘텐츠'보다 '디지털 자원'이라는 용어를 주로 사용하는데, 「문화정보학용어사전」에서 '도서관이나 정보를 다루는 기관에서 각종 정보 자원을 디지털화하여 전자적으로 수집, 저장, 검색 및 이용을 할 수 있도록 만든 제반 정보 자원을 통칭'하는 것으로 정의한다면 두 용어는 일맥상통한다.

등 국립중앙도서관에 소장된 가치 있고 귀중한 자료들도 많이 포함되어 있다. 2019년 12월 기준으로 국립중앙도서관이 보유한 온라인 자료는 거의 2000만 건에 육박한다. 도서관에서 수집해온 인쇄자료나 비도서가 1200만 권이라는 점을 비교한다면 디지털콘텐츠의 증가 추세는 매우 가파르다.

디지털콘텐츠가 폭증하면서 이용자가 가치 있는 디지털콘텐츠를 발견할 수 있는 새로운 서비스나 장치들이 필요해졌다. 이를 위해 도서관에서는 추천 도서나 전시 등 기존 아날로그 서비스에 디지털 기술을 접목하여 도서관 고유의 디지털콘텐츠를 제작하고 있다.

도서관에서 만든 디지털콘텐츠는 기존 콘텐츠의 가공을 통해 생산된 이차적인 콘텐츠이자 도서관의 온라인서비스로 제공된다. 이 글에서는 국립중앙도서관의 자체 콘텐츠인 온라인 전시, 큐레이션 콘텐츠, 실감 콘텐츠를 중심으로 콘텐츠를 소개하고 그 변화를 살펴보고자 한다.

온라인 전시

국립중앙도서관은 복합문화공간으로서 대외적으로 도서관을 홍보하고 국민에게 문화 향유 기회를 제공하기 위해 매년 다양한 기획 전시와 상설 전시를 개최한다. 그리고 일부 기획 전시를 온라인으로 관람할 수 있도록 디지털 전시관을 구축하고 있다. 3D 파노라마촬영 기법을 사용한 디지털 전시관에서는 현장 전시를 생동감 있게 감상할 수 있다.

2020년 7월 기준으로 '작가의 문'(전시 기간: 2020년 5월 12일~2020년 7월 12일), '독락당의 보물, 서울나들이'(전시 기간: 2019년 10월 15일~2019년 12월 15일), '동혼재의 고문헌 사랑, 기탁으로 빛나다'(전시 기간: 2018년 10월 4일~2018년 11월 25일) 등 17건의 온라인 전시를 국립중앙도서관 누리집(디지털 컬렉션 > 전시컬렉션)에서 관람할 수 있다.

그림 1. 온라인 전시관 입장 화면



전시 공간 체험



전시 콘텐츠는 관람객이 전시관 입장부터 퇴장까지 세부 전시 공간을 순서대로 둘러보고 체험할 수 있도록 연출하였다. 그리고 전시관 지도나 전시 관련 인물과의 인터뷰 영상 등도 함께 보여주면서 온라인 전시관의 장점을 최대한 살렸다.(<그림 1> 참조)

큐레이션 콘텐츠

도서관에서는 키워드 검색이나 서가 브라우징으로 자료를 찾는데 디지털 콘텐츠는 물리적 서가의 개념이 없어서 대부분 자료 검색에 의존한다. 그러다 보니 검색되지 않은 콘텐츠는 영원히 존재하지 않는 콘텐츠가 될 수 있다. 이런 한계를 보완하기 위해 국립중앙도서관은 이용자에게 디지털 콘텐츠를 적극적으로 노출시키기 위해 콘텐츠를 선별, 추천하는 큐레이션 활동을 해왔다.

국립중앙도서관 큐레이션 콘텐츠²는 2015년을 시작으로 ‘디지털 서고’부터 ‘디지털 컬렉션’, ‘주제별 컬렉션’까지 명칭이 조금씩 변경되었다. 하지만, 디지털화된 소장자료 중 가치 있는 지식문화자원을 주제에 따라 선별하여 원문까지 연결·이용할 수 있도록 콘텐츠를 구축·제공한다는 근본적인 기능은 같다. 무엇보다 큐레이션 서비스는 자료가 갖는 가치와 의미를 맥락 속에서 재구성하고 재조명한다는 점에서 일반적인 탐색이나 브라우징과 차별화된다. 분야별 전문가가 양질의 콘텐츠를 엄선할 뿐만 아니라 콘텐츠에 대한 해제와 설명도 제공한다.

큐레이션 콘텐츠는 ‘귀중본’, ‘역사’, ‘문학’, ‘음악’, ‘시사경제’, ‘고문헌’ 카테고리로 구성되고 매년 3~4개의 컬렉션이 새롭게 생성된다. 2020년 7월 기준으로 전체 34개 컬렉션이 구축되었으며, 2061건의 소장자료 원문이 소개되고 있다. 국립중앙도서관의 대표적인 큐레이션 콘텐츠는 다음과 같다.

2. ‘큐레이션’이란 여러 정보를 수집, 선별하고 이에 새로운 가치를 부여하는 과정이다. 원래 콘텐츠 큐레이션이라는 용어가 더 일반적으로 통용되지만, 여기에서는 큐레이션 과정을 통해 구성된(curated) 콘텐츠라는 의미로 ‘큐레이션 콘텐츠’로 부른다.

1) 국립중앙도서관 소장 희귀본

‘국립중앙도서관 소장 희귀본’ 컬렉션은 국립중앙도서관의 소장자료 중 독보적이고, 특기할 만한 자료를 소개하는 큐레이션 콘텐츠이다. 현재에 이르기까지 수량이 적고 내용이나 체제에 있어서 높이 평가되는 희귀본^{稀貴本}을 선정하여 한국의 정서와 기록문화를 되짚어보고, 우리 문화유산의 소중함과 그 가치를 널리 알리기 위해 구성된 컬렉션이다.

본 컬렉션에서는 자료 유형을 고서, 고문서, 도서, 문서, 연속간행물, 지도, 국보/보물 등으로 분류하여 유형별 목록과 원문에 대한 간단한 설명, 그리고 원문 연결을 제공하고 있다. 앞서 기술한 바와 같이 국립중앙도서관은 소장자료를 디지털화하고 있고 희귀본 대부분이 저작권 소멸 자료이기 때문에, 원문 콘텐츠를 언제 어디서든 온라인으로 이용할 수 있다.

2) 잡지창간호

‘잡지창간호’ 컬렉션은 1910년부터 1945년에 창간된 잡지들을 소개하는 큐레이션 콘텐츠이다. 본 컬렉션은 한국 잡지를 시대에 따라 ‘잡지로 태어나다: 태동기(1896~1909)’, ‘잡지의 암흑시대: 무단정치기(1910~1919)’, ‘잡지로 말하다: 문화정치표방시기(1920~1936)’, ‘잡지를 빼앗기다: 친일언론강요기(1937~1945)’, ‘잡지를 되찾다(1945)’로 구분하고, 시기별 특징과 대표 잡지들을 소개하고 있다. 이외에 한국 근대 잡지에 대한 사회·문화적 배경을 이해할 수 있도록 ‘근대잡지의 역사적 전제’라는 소주제를 구성하여 디지털콘텐츠를 함께 제공한다.

3) 한국의 아동문학상 수상작

마해송, 박흥근, 소천, 윤석중, 이주홍, 권정생, 정채봉 문학상 등 우리나라의 주요 아동문학상을 중심으로 소주제를 구성하였다. 본 컬렉션에서는 개별 문학상에 대한 간단한 설명과 함께 수상작들을 소개한다. 수상작 중에

는 온라인으로 이용할 수 있는 콘텐츠도 있지만, 일부 수상작들은 디지털화되지 않아 해제만 볼 수 있다.

4) 조선왕실자료

조선의 서책 중 가장 뛰어난 조선왕실의 서책 21종을 소개한 컬렉션이다. 왕실의 전례를 수록한 『국조오례의』를 비롯하여, 『국조보감』, 『훈민정음』, 『홍재전서』, 『월인천각지곡』, 『석보상절』 등 중고등학교 교과서에 언급되는 조선 시대 자료들도 많이 포함되어 있으며, 원문도 바로 볼 수 있다.

5) 세계인의 의서 『동의보감』

국보 제319-1호로 지정된 『동의보감』의 원문을 보고 싶다면 이 컬렉션을 주목하자. 『동의보감』은 1610년 조선 중기에 어의인 허준이 완성한 한국 한의학을 대표하는 저작이다. 국립중앙도서관에서는 국보급 자료를 다수 소장하고 있지만, 자료 훼손과 보존 문제로 일반인이 열람하긴 어렵다. 특히 국립중앙도서관이 소장한 『동의보감』 초판본은 국내외로 쉽게 접할 수 없는 귀한 자료로, 한의학에 관심이 없더라도 한번쯤 볼만한 컬렉션이다. 본 컬렉션은 『동의보감』 원문뿐만 아니라 1613년 계축초간활자본(癸丑初刊活字本)부터 1985년 대구대성국역본까지 국내에서 간행된 『동의보감』 판본을 비롯 중국, 일본에서 들여와 인쇄하여 사용한 내용을 연도별로 살펴본 내용도 수록하였다.

6) 미국 문서로 보는 독립운동

국립중앙도서관은 대한민국임시정부 수립 100주년을 맞이하여, 미국 국립문서기록관리청(National Archives and Records Administration)에서 수집한 한국 근현대사 기록물 중 대한민국임시정부와 독립운동 관련 자료 일부를 선별하여 컬렉션으로 구축하였다. 본 컬렉션은 충청 시기의 대한민국임시정부,

약산 김원봉과 조선의용대, 미국에서 활동한 주요 단체와 한인들에 대한 자료를 중심으로 구성하였다.

수록된 기록물에는 원문뿐만 아니라 기록물의 상위 기록군이나 문서 폴더명, 기록물에 대한 간단한 해제가 함께 제공된다. 여기에서 소개된 모든 기록물을 포함하여 국립중앙도서관에서 수집한 해외 한국 관련 기록물의 모든 원문은 국립중앙도서관 누리집에서 자유롭게 이용할 수 있다.

7) 옛 여인들의 삶을 보다

‘옛 여인들의 삶을 보다’ 컬렉션은 조선 시대 여성들의 생활상과 사회상을 옛 문헌을 통해 살펴볼 수 있는 큐레이션 콘텐츠로 여성에 대한 국가정책이나 교육, 여성이 쓴 문집이나 전문서, 왕실 여성 등의 세부 주제로 기획되었다. 본 컬렉션은 국립중앙도서관 소장자료 20건의 비교적 작은 규모지만 당대 여성의 삶을 파악할 수 있는 사료가 부족했다는 점을 생각하면 컬렉션으로서의 활용 가치가 크다. 대표적인 저작으로는 1809년(순조 9) 이빙허각(李憑虛閣, 1759~1824)이 한글로 펴낸 살림 백과전서『규합총서(閨閣叢書)』, 조선 시대 최고의 여성 시인으로 평가받은 허난설헌(許蘭雪軒, 1563~1589)의 시와 글들을 모은 『난설헌집(蘭雪軒集)』이 있다.

8) 독도로 보는 우리 역사 컬렉션

‘독도로 보는 우리 역사 컬렉션’은 아름다운 대한민국의 섬 ‘독도’에 대한 다양한 사료들과 문헌들을 소개한다. 독도의 다양한 이름들, 관련 인물들, 고지도 속에 나타난 독도의 모습을 일목요연하게 정리해두었다. 본 컬렉션에서는 단순한 자료 소개뿐 아니라 ‘독도’의 명칭과 개념이 언제 확립되었고 사료에서 어떻게 기술되었으며, 어떤 의미가 있는지 폭넓게 고찰하고 있다. 국내 자료뿐만 아니라 독일이나 영국, 프랑스 등 서양 고지도를 함께 소개해서 독도와 관련된 기록을 객관적으로 보여주고자 하였다.

9) 세계 속의 한국문학

‘세계 속의 한국문학’ 컬렉션은 국가정책정보협의회 협력사업의 하나로 한국문학번역원과 공동으로 제작하였다. 한국문학의 번역 출간에 대한 현황과 한국 작품에 대한 해외 반응을 파악할 수 있는 자료들로 구성되었다. 다른 컬렉션과 구별되는 점은 문학 작품에 대한 전문가적 비평과 해제가 풍부하다는 것으로, 일부 작품에는 하나에 여러 개의 서평을 수록하기도 하였다. 즉, 작품에 대한 다양한 시각과 해석을 더욱 강조한 컬렉션이라고 볼 수 있다. 또한 「구운몽」, 「심청전」, 「춘향전」 등 한국문학 고전 작품이 다른 언어로 출판된 외국 자료도 소개하였다.

10) 고전과 금속활자

국립중앙도서관에 소장된 고려 시대 및 조선 시대 금속활자본 고문헌을 통해 인쇄기술의 변천과 문화 수준 발달을 조명한 컬렉션이다. ‘홍덕사자’, ‘증도가자’, ‘정리자’, ‘현종실록자’ 등 고려와 조선의 활자를 설명하고 해당 활자로 간행된 대표적인 고문헌을 소개하였다. 이외에도 ‘금속활자 발명국 코리아’와 세계기록유산 직지(直指)의 인류문화사적 의미를 설명한 논평도 함께 수록하였다.

11) 우리나라 국민가요 원곡을 찾아서

앞서 소개한 컬렉션들이 주로 책을 소개한다면 ‘우리나라 국민가요 원곡을 찾아서’ 컬렉션은 국립중앙도서관에서 소장한 음악 자료 즉 음원을 소개하는 큐레이션 콘텐츠이다. 본 컬렉션은 원곡과 위조곡이 다수 혼용되고 있는 가수 ‘남인수’와 ‘배호’의 원곡 여부를 구분하여 정확한 안내 정보와 함께 디지털 음원을 제공한다. 한국 대중가요 중에 사칭곡 발매가 유독 많았던 남인수, 배호의 작품을 대상으로 원곡 규명 작업을 진행하고, 원곡 고유의 소리를 보존하고 전승하고자 기획한 컬렉션이다.

12) 뿌리깊은 나무 판소리 감상회

본 컬렉션은 2018년에 이보형이 국립중앙도서관에 기증한 자료들을 바탕으로 서울대학교 동양음악연구소와 공동으로 제작하였다. ‘뿌리깊은 나무 판소리 감상회’는 한국브리태니커사와 판소리학회가 1974년부터 1978년까지 100회에 이르도록 꾸준히 개최한 공연으로 판소리에 대한 사회적 관심을 환기하는 데 중요한 역할을 했다. 이보형의 기증자료 중 뿌리깊은 나무 판소리 감상회 관련 자료는 공연 실황 녹음 자료, 사설집, 공연 프로그램 등으로 유일본이 상당할뿐더러, 지금은 들을 수 없는 녹음도 많이 포함되어 있어 자료적 가치가 매우 크다. 주요 명창에 대한 판소리 음원도 들을 수 있는데, 공개가 가능한 부분들을 선별하고 편집하여 제공하였다.

이외에도 많은 큐레이션 콘텐츠가 국립중앙도서관 누리집을 통해 제공되고 있다. 콘텐츠 대부분이 로그인 없이 바로 볼 수 있고, 모바일로도 이용할 수 있다.

도서관 콘텐츠의 미래, 실감 콘텐츠

실감 콘텐츠란 디지털콘텐츠에 실감 기술을 적용한 콘텐츠이다. 실감 콘텐츠의 대표적인 유형은 증강현실^{AR}, 가상현실^{VR}, 혼합현실^{MR}, 홀로그램 등으로, 몰입감과 사실감을 극대화해서 실제와 같은 체험을 제공하는 것을 목표로 한다. 정보기술 분야의 세계 유수 기업들이 실감 콘텐츠와 디바이스(기기) 시장에 뛰어들어 경쟁하고 있다. 과거에는 게임과 같은 엔터테인먼트 중심의 콘텐츠에 한정되었다면 지금은 공공, 산업 현장, 의료, 과학기술, 유통, 미디어 등 사회 전반에 걸쳐 전 서비스에 응용되고 있다.

최근에는 문화 분야에서도 실감 기술과 콘텐츠를 적극적으로 도입해서 특색 있는 콘텐츠를 개발하고 있다. 주로 박물관과 미술관을 주축으로

실감 콘텐츠를 만들고, 현장 체험관을 조성하여 제공한다. 국립중앙박물관은 디지털 실감 영상관을 올해 5월 개관하고, 인터랙티브 미디어, VR, 프로젝션 매핑 기술 등을 활용해서 실감 콘텐츠를 제공하고 있다. 국립고궁박물관에서도 인터랙티브 미디어 월, 가상현실 및 증강현실 체험 공간, 다면 영상 체험실 등으로 구성된 ‘디지털문화유산나눔방’을 통해 디지털 문화유산 콘텐츠를 체험할 수 있다.

도서관에서 실감 콘텐츠를 체험한다면 어떨까? 언뜻 보면, 도서관과 실감 콘텐츠는 어색하게 느껴질 수 있다. 이유를 명확하게 설명하기 어렵지만, 도서관에서 보유 또는 소장한 콘텐츠 대부분이 글자 위주의 도서이기 때문일 수 있다. 박물관이나 미술관의 소장품과 비교하면 책은 상대적으로 밋밋하고, 입체성이 떨어져 보일 수 있다. 물론 도서관은 음악, 지도, 그림 등 비도서나 멀티미디어 자료도 소장하지만, ‘도서관은 책을 이용하는 곳’이라는 선입견은 깨지기 어렵다.

또한 도서관은 전시나 체험보다는 정보를 찾고 이용하는 목적이 커서 굳이 도서관에서까지 실감 콘텐츠를 보여주고 체험할 필요가 있는지에 대한 의문도 들 수 있다. 그런데, 뒤집어 생각해보면 다른 문화기관들이 없는 도서관만의 콘텐츠와 서비스를 실감 기술로 재해석하고 재현할 수 있다면? 도서관에서만 느끼고 체험할 수 있는 색다른 콘텐츠가 되지 않을까?

이러한 기대 속에 국립중앙도서관은 디지털도서관 내에 ‘뉴미디어 체험관(가칭)’을 조성할 계획이다. 2020년 12월 완공 예정인 체험관은 지금까지 거의 구현된 적이 없는 도서관 고유의 실감 콘텐츠를 개발하고, 도서관 이용자가 생생하게 체험할 수 있도록 구현하기 위해 총력을 기울이고 있다. 앞서 우려했던 도서관에 대한 선입견을 깨고 도서관 실감 콘텐츠의 새로운 방향과 모델을 제시하면서, 도서관 디지털콘텐츠의 미래를 이끌어가고자 한다.

체험관 조성의 주요 전제는 도서관만의 독자적인 콘텐츠와 경험을 제

공해야 한다는 점이다. 이를 위해 특화 콘텐츠 측면에서는 국립중앙도서관 소장자료 중에서 일반인은 쉽게 접할 수 없는 자료를 선정해 이를 실감 콘텐츠로 개발할 계획이다. 콘텐츠의 흥미나 재미를 위해 고지도 등 비문자(비도서) 자료를 활용하는 방안도 염두에 두고 있다.

또한 경험적 측면에서 도서관의 고유한 기능과 특성에 초점을 맞춘다. 다른 문화기관과 도서관이 차별화되는 점은 바로 ‘정보를 찾고, 찾은 정보가 지식과 지혜로 내재화되어가는’ 일련의 환류 과정이 있다는 점이다. 전 시장 전체를 돌아다니며 관람하는 방식과는 다르게 도서관 이용은 다소 정적으로 보인다. 그러나 이용자가 컴퓨터나 모바일을 통해 도서관 자료를 검색하고, 검색 결과 중 원하는 자료를 선택해서 이용하는 전 과정은 사실 상당히 동적이다. 이러한 도서관 검색의 역동적인 부분을 극대화해 이용자가 입체적으로 느끼고 경험할 수 있도록 콘텐츠를 구성할 것이다.

나가면서

국립중앙도서관의 디지털콘텐츠는 최신 정보기술을 활용한 큐레이션 콘텐츠와 실감 콘텐츠로 점차 확장하고 있다. 이는 도서관이 콘텐츠 수집 및 소비하는 기관에서 생산하는 기관임을 보여준다. 특히 큐레이션 콘텐츠와 실감 콘텐츠는 기존 콘텐츠를 바탕으로 하는 새로운 콘텐츠로, 궁극적으로 도서관에서 보유한 디지털콘텐츠의 이용과 접근을 높이는 데 기여할 것이다.

앞으로 국립중앙도서관은 디지털콘텐츠의 생산자로서 다양한 디지털 콘텐츠를 지속해서 기획하고, 적용 가능한 기술을 연구할 계획이다. 디지털콘텐츠가 미래에 얼마나 진화할지 알 수 없지만 이용자에게 새롭고 즐거운 경험을 선사하고 도서관과 교감하는 매개체가 되길 기대해본다.

참고 - 국립중앙도서관 디지털 컬렉션 소개

주제별 컬렉션

중앙도서관 소장 디지털화 자료 중에서 가치 있는 지식문화자원을 선별하여 콘텐츠로 구축, 온라인서비스로 제공.

구분	컬렉션 주제	위치
귀중본	국립중앙도서관 소장 희귀본	국립중앙도서관 소장 국보, 보물급 장서
	세계인의 의서 동의보감	국가 보물 1085호이자 유네스코 세계기록유산에 등재된 동의보감
	조선왕실자료	조선 왕실의 서책들
역사	한국의 위대한 인물	광개토대왕, 최영, 정약용, 안중근 등 위대한 인물 관련 기록들
	한국의 시대별 전쟁사	역사 속의 전쟁 관련 문헌자료들
	선비 정신을 다시 읽다	선비 정신과 관련된 조선 시대의 서적들
	독도로 보는 우리 역사	독도와 관련된 기록을 수록한 서적들
	대한민국 임시정부	1919년~1945년 이후까지 임시정부와 임정 인물들의 기록
	통신사 일본인을 만나다	조선통신사를 계기로 이루어진 한일 양국 문화 교류의 기록
	옛 여인들의 삶을 보다	조선 시대 여성들의 삶과 시대 상황을 알 수 있는 여성의 저서들
	미국 문서로 보는 독립운동	미 국립문서기록청의 임시정부 관련 기록물을 해제 및 번역하여 소개

문학	잡지 창간호 컬렉션	1910년~1945년 창간된 잡지를 통해 그 시대 대중의 삶과 생활 조명
	한글판 딱지본 소설 컬렉션	1910년대부터 1970년대까지 출간된 한글판 딱지본 소설들
	근대 초기의 출판사들	혈의누, 님의 침묵, 무정, 만인산, 옥중화 등 근대 출판사의 작품들
	세계 속의 한국문학	한국문학 번역 출간에 대한 현황과 한국 작품에 대한 해외에서의 반응 등을 수록(한국문학번역원 공동 제작)
	한국의 아동문학상 수상작	마해송문학상, 방정환문학상, 윤석중문학상, 정채봉문학상 등 주요 아동문학상 수상작들 소개
음악	뿌리깊은 나무 판소리 감상회	1970년대 ‘뿌리깊은 나무 판소리 감상회’ 관련 자료 소개(서울대 동양음악연구소 공동 제작)
	우리나라 국민가요 원곡	가수 남인수, 배호의 원곡 소개 및 음원 서비스 제공
시사경제	1945년 이전 한국 관련 자료	1945년 이전에 외국인이 저술한 한국에 관한 자료들
	한국 경제정책 자료	우리나라의 경제정책 관련 시대별·이슈별 자료 (KDI 공동 제작)
	시사만화로 보는 시대상	고바우 김성환 화백의 시사만화 컬렉션
	교과서로 보는 시대별 교육	개화기, 일제강점기, 미군정기 교과서와 당시 교육 내용 소개
	국토 연구 자료	국토의 계획, 개발의 역사와 과정, 정책 등 국토 연구 자료(국토연구원 공동 제작)
	통일 북한 자료	북한의 실상, 국내외 북한 전문가들의 다양한 견해와 관측 등 연구 자료(통일연구원 공동 제작)
	국가 정보화 자료	우리나라 정보화의 역사와 ICT 기반 정책에 대한 연구 자료(한국정보화진흥원 공동 제작)
	수출 진흥과 한국 경제	KOTRA 발간 자료를 통해 수출과 함께하는 한국 경제 발전상 소개(대한무역투자진흥공사 공동 제작)
	이민정책 연구 자료	대한민국 이민정책 관련 연구 자료(이민정책연구원 공동 제작)

고문헌	옛 문서와 어보	국왕과 왕비, 왕세자의 어보가 사용된 고문서, 고서 소개
	아름다운 산수 공간	누정에 관한 시문, 가사, 기문 등을 통해 조선시대 풍류생활 소개
	고전과 금속활자	고려, 조선 시대 주조한 금속활자로 찍은 고문헌 자료들
	조선과 청조 문인의 만남	조선과 청나라 문인들의 교류를 통해 문명교류사를 조명
	조선의 사전	조선 시대의 백과사전, 한자사전, 생활백과사전, 특수사전 등 소개
	규남 하백원의 실학사상	규남 하백원 선생의 책과 지도, 천문도 등을 통해 실학사상 조명
	지리지의 나라 조선	택리지, 신증동국여지승람, 동국여지지도 등 조선 시대의 지리지 소개



소통

선을 넘는 사서들이
새로운 도서관 시대를 연다

이용훈 · 한국도서관협회 사무총장, 도서관문화비평가

선을 넘는 사서들이 새로운 도서관 시대를 연다

이용훈 · 한국도서관협회 사무총장, 도서관문화비평가

나는 사서다. 그런데 사서가 누구야? 도서관을 이용하는 시민들은 사서가 누구라고 생각할까? 사서라고 하면 금방 ‘아~~ 그런 일을 하는 사람이군요’라고 말할까? 사실 사서는 꽤 오래된 직업이다. 그럼에도 여전히 사람들이 사서가 어떤 일을 하는 사람인지 잘 알지 못한다면, 이유는 무엇일까? 사서를 제대로 알아주지 않는다고 불만스러워하지만, 정작 사람들에게 사서를 알리기 위해 우리는 어떤 노력을 기울였을까?

나의 본래 직업은 사서이지만, 부차적인 직업은 ‘도서관문화비평가’이다. 1999년, 처음으로 정부 주도로 문화기반 시설 평가가 실시되었다. 도서관 부문도 마땅히 평가 대상이 되었고, 평가 실무를 맡아 여러 문화 부문 전문가들과 함께 전국 문화기반시설을 다녔다. 나로서도 도서관 영역을 넘어 다른 부문, 사회 등 여러 부문에서 활동하는 분들과 만나는 것은 낮

선 일이었다. 만나면 우선 명함을 주고받는다. 내가 ‘사서’라고 찍힌 명함을 꺼내면 상대방은 가우뚱한다. 그들에게 ‘사서’는 낯선 존재다. 평소 도서관을 자주 이용한 사람도 ‘사서’가 있다는 것은 알지만 직접 만나서 이야기를 나눈 적은 거의 없다고 했다. 그렇다면 어떻게 나의 존재를 알려야 할까? 다른 이들의 명함에 찍힌 여러 직함을 살펴보니 누구라도 알 만한 직업들이 적혀 있었다. 교수, 기자와 함께 평론가라는 단어가 많이 보였다. 어떤 일을 하는지 금방 알 수 있는 직업들이다. 반면 사서는 감춰진 직업이다.

그래서 생각해낸 게 ‘도서관문화비평가’였다. 다음에 만났을 때 새롭게 찍은 명함을 다시 내밀었다. 여전히 낯설지만 전보다 멀지 않게 느끼는 것 같았다. 도서관이나 도서관 문화가 무엇인지는 잘 모르겠지만 비평가에 대해서는 쉽게 이해할 수 있다는 반응이 돌아왔다. 나를 설명해야 할 때 듣는 사람의 관점이나 용어로 표현하면 훨씬 이해가 쉽다는 것을 배울 수 있었다. 평소 ‘사서’에 대해서 들어보거나 만나보지 못한 사람들에게 사서를 설명하기는 쉽지 않다. 그렇다고 포기할 수도 없는 일이다. 사서로서 내가 널리 알려지거나 아니면 상대가 이해할 수 있는 말로 나를 설명할 수 있어야 한다. 물론 나 자신을 아는 게 기본이겠지만, 타인에게 나를 설명하고 이해시키는 것도 똑같이 중요하다. 혼자 사는 세상이 아니니까. 이해되지 않은 것은 존재하지 않은 것일 수도 있다. 한 인문학자는 자신이 속한 세계의 용어나 단어를 사용하지 않고도 존재를 설명할 수 있어야 한다고 했다. 과연 나는 도서관, 책, 독서, 정보 등의 단어를 사용하지 않고 사람들에게 사서가 누구인지를 설명할 수 있을까? 여전히 명확한 말을 생각해내지 못했다. 도서관 사람들이라면 누구라도 고민해볼 질문이지 않을까?

사서에 대한 사회적 기대는 뭘까?

시민은 사서를 어떻게 생각하고 있을까? 시민이 도서관에 대해 어떻게 생각하는지 나름대로 알고 있다. 꾸준히 조사도 한다. 그러나 정작 도서관을 움직이는 실질적 힘이자 요소인 사서에 대해서는 거의 묻지도 따지지도 않는다. 도서관 사서도 법정 기준에 맞춰 사서 인력을 충원해달라고 요청은 하면서도 과연 시민들이 도서관 사서에 대해서 어떻게 생각하는지, 요구는 없는지 알고자 하는 노력이 부족했던 것은 아닐까 하는 생각이 든다. 도서관의 3요소는 시설과 장서, 그리고 사람, 즉 사서라고 말한다. 우리는 그동안 부족한 도서관 서비스를 늘리기 위해 주로 시설과 장서에 중심을 두고 확충 정책을 펴온 탓에 정작 가장 중요한 요소인 사서에 대해 이야기하지 못했다. 이제는 사서 이야기를 할 때다.

대통령 소속 도서관정보정책위원회는 「도서관법」에 따라 5년마다 도서관 발전 종합계획을 수립하고 추진하고 있다. 2019년 1월에 세 번째 ‘도서관 발전 종합계획: 2019~2023’이 발표되었다. 2023년까지는 이 계획에 따라 우리나라 도서관 정책이 추진될 것이다. 이번 계획은 주로 양적이면서 하드웨어 중심이었던 지난 두 번의 계획과 달리 질적이고 사람 중심의 도서관을 만들기 위한 비전과 방향을 제시하는 것으로 정책 방향과 내용을 크게 바꾸었다. 정책 비전을 ‘사람에 대한 포용성’과 ‘공간의 혁신성’, ‘정보의 민주성’ 등 3가지로 제시했다. 이는 도서관을 이용하는 시민의 관점에서 도서관의 새로운 방향성을 제시한 것이다. 이러한 비전을 실현하기 위해 도서관 스스로 혁신해야 한다는 점도 명확하게 말하고 있다. 도서관 운영체계를 질적으로 제고하는 내용으로, 기본적으로 부족한 사서 인력 확충과 함께 사서 재교육과 조직역량 강화를 구체적 정책으로 명시하고 있다. 세부적으로는 ‘이용자 욕구의 다변화에 적극적으로 대응하기 위해 도서관 역할 변화가 필요’하므로 사서 직무분석을 통한 미래역량 확인

과 재교육 강화 등을 제시하고 있다. 그러나 ‘이용자 욕구의 다변화’가 어떤 것인지는 자세하게 설명하지 않는다. 과연 이용자는 앞으로 도서관에 어떤 요구를 할 것인가? 그 요구에 대해 도서관과 사서는 어떻게 대응할 수 있을까?

과연 이 시대와 이용자들은 도서관 사서들에게 어떤 요구를 하고 있을까? 2017년 문화체육관광부와 대통령 소속 도서관정보정책위원회는 도서관기획정책포럼을 구성하고 새로운 도서관의 미래를 상상하고 구상해 보고자 했다. 당시 도서관 사서 등 인력 문제를 다루는 사람분과가 있었고, 시민운동가도 참여했다. 분과 구성원 중 한 명인 정선에 서울시 NPO 지원센터장은 도서관은 ‘당시를 살아가는 사람들의 삶의 욕구를 반영’해야 한다고 전제하고 이제 양적 증가가 중요한 시기는 지났다고 선언했다. 지금 시대 사람들의 삶의 욕구는 불안이 시대 정조인 사회에서 자기계발을 넘어 호혜와 연결의 거점임을 확인시켜줄 수 있는 동료 시민이 필요하고, 다른 혹은 다양한 라이프 스타일에 대한 제안자이자 안내자도 필요하다고 강조했다. 그러면서 이 시대를 관통하는 키워드를 다음과 같이 제시한다. 책, 일상적 삶, 스토리와 서사, 유연함, 제안, 커뮤니티, 연결, 하이브리드. 이제 도서관은 “삶을 아카이빙하는 장소”가 되어야 한다고 밝힌 것이다. 그렇다면 그 도서관을 움직이는 사서는 어떤 사회적 요구를 받고 있는지 좀 더 명확해진다. 그러면서 정선에 센터장은 이렇게 질문한다. “도서관에는 누가 있어야 할까? 도서관의 핵심 이해 관계자는 누구인가? 사서는 무엇을 하는 사람인가? 도서관에 사서가 많아야 하나? 사서는 도서관에만 있어야 할까?” 그런 질문에 답을 더한다. 사서는 “시대의 흐름, 사람의 욕구, 지식이 배열되고 제안되는 방식에 대하여 고민하고 안내하는 사람”이 되어야 한다. 출판기획자이자 아카이빙과 큐레이션을 통해 삶을 축적하는 사람, 연결자이자 촉진자로서의 사서를 요구한다. 시민들과 자주 만나고 그들과 함께 어울려 새로운 시대를 만들어가는 조직에서 활동하는 그

의 도서관과 사서에 대한 생각은 지금 이 시대, 사람들의 욕구를 짐작하는데 큰 도움이 될 것이다.

2018년 11월 25일, 서울시와 서울도서관은 “도서관은 정확히 무엇을 ‘위해’ 존재하는가?”라는 주제로 시민과 도서관계 참관인 등이 모여 주민이 원하는 도서관 등에 대해 말하는 토론회를 열었다. 서울시민을 대상으로 실시한 ‘지역도서관 이용실태’ 조사 결과를 발표한 것이다. 서울시민들이 도서관에서 무엇을 하는지 조사한 결과 53.7%가 정보 요구를 해소하기 위해 도서관을 이용한다고 답했다고 한다. 그 내용은 정보와 자료 취득, 실제 문제 해결, 학교 과제와 함께 ‘사서 도움 필요’를 언급했다고 한다. 통상 도서관에 대해 가장 많이 요구하는 ‘책 대출’은 28%에 그쳤다. 반면 더 바라는 것으로는 정보 관련 편의(한 곳에서의 정보 문제 해결, 정보 획득, 용이성, 사서의 도움)가 28.6%에 그쳐 다른 요구(공간 개선, 접근성 개선, 장서 증가)에 미치지 못했다. 이런 조사 결과에 대해서 연세대학교 문헌정보학과 김기영 교수는 “시민의 행복, 산업과 경제의 발전, 민주주의의 강화, 정의롭고 공평한 사회, 소통을 통한 시민 공동체 등의 가치는 이제 공공도서관이 언제나 진지하게 고려하여야 할 가치가 되었습니다. 이러한 가치를 위한 공공도서관의 역할과 발전 방향을 모색하기 위해서는 지금의 공공도서관은 어떠한가, 더욱 중요하게는 지금 우리 시민들이 도서관을 어떻게 인식하며, 어떻게 이용하고, 어떠한 기대를 하고 있는지, 나아가, 공공도서관은 자신의 역할로 시민들을 어떻게 도울 수 있는지, 시민들의 요구는 무엇인지를 파악하는 것은 무엇보다 중요합니다”라고 그 의미를 강조했다. 그러나 여전히 이진 도서관에 대한 요구이다. 사서는 이런 도서관을 만들기 위해 무엇을 하기를 원하는 것일까?

당일 참가한 한 청년은 자신들은 전문적인 정보가 필요한데, 과연 지금 도서관에서 그런 정보를 받아 실질적으로 업무 혹은 연구에 도움을 받은 사람이 있는지 묻고, 도서관이 그런 역할을 하지 않는다면 정보서비스

와 사서의 존재 이유가 희미해지지 않을까 우려를 표명했다. 그렇다. 사서는 정보서비스를 통해 이용자의 정보 요구(그 수준의 낮고 높음이 관계없이)를 해소해주는 정보서비스를 제공하는 사람이 되어주기를 바라는 것으로 생각한다. 그런데 사실 이 점은 사서가 되는 과정에서 술하게 들어온 자기 자신에 대한 규정이자 기대이다. 다만 현실에서 그런 일을 할 기회가 거의 없을 뿐이었다. 이제는 이용자들도 도서관과 사서가 정말 무엇을 해야 하는지에 대해서 알기 시작했고, 그것을 요구한다고 말할 수 있게 되었다.

현실에서는 이용자나 다양한 분야의 사람들이 도서관에 대해서 이런 저런 기대를 말하지만, 도서관을 움직이는 실질적 책무를 가지고 있는 사서에 대한 요구는 잘 드러나지 않는다. 도서관이 이래야 한다고 하면 마땅히 사서는 그런 도서관을 만들기 위해 같이 움직인다고 생각해서일까? 아무튼 도서관 사서 입장에서는 그게 좋을 수도 있다. 하지만 사회적으로 요구가 명확하지 않거나 관심이 없는 상황이 지속된다면 사서에게 결코 좋은 일이 아니다. 특히 요즘같이 사회적 투자에 대해 민감하게 성과를 따지는 시대에 과연 사서는 사회에 어떤 기여를 하고 있는가에 대해서 말할 수 있어야 한다. 더는 ‘도서관’ 뒤에서 묵묵히 일만 하는, 그러나 진짜 무엇을 하는지는 충분히 설명하지 않는 ‘사서’로 남아 있어서는 안 될 것이다.

사서, 선을 넘을 것인가?

도서관과 사서는 아주 오랫동안 살아온 것 같다. 글과 문서, 책이 만들어지고 정보와 지식, 지혜가 권력이 된 오랜 역사 동안 도서관은 특정한 권력자에게 봉사해왔다. 그러기 위해 자료를 모으고(필요하면 빼앗기도 하면서) 일정한 공간 안에 잘 보관하고 관리하면서 권력자들에게 서비스를 제공했다. 그러다가 17~18세기 권력이 시민에게로 넘어오면서 비로소 도서관이 일

반 시민들에게 개방되었다. 도서관을 잘 활용한 시민들은 당당한 시민권자로 성장했고, 주인이 된 시민들이 민주주의와 경제 발전을 이끌었다. 도서관이 있고 없음이 그 사회의 성숙도를 말해주는 지표가 되었다. 그러나 우리나라는 일제강점기를 통해 근대 도서관을 접하게 되었고, 식민지 지배 수단으로서의 왜곡된 도서관 정신과 내용을 접했다. 원래 가지고 있던 민주와 혁신, 혁명의 정신으로 운영되는 도서관을 알지 못했다. 조용하게 자신의 개인적 목적 달성에 치중한, 침묵이 강요된, 칸막이 책상이 가득한, 그리고 사서 등 직원은 판옵티콘의 관리자 같은 감시와 관리자 역할을 강요받았다. 해방 이후에도 한국전쟁과 정치와 경제발전의 과정에서 주권자인 시민의 성장을 돕는 시민의 도서관으로서 새롭게 거듭나지 못한 채, 일단 양적 성장에만 매진했다. 그런 과정에서 사서는 그저 도서관 장서를 관리하고 대출 반납을 하고, 공간 관리 등 단순한 행정 인력으로만 존재했다. 그동안 꾸준히 양적 확장을 했고, 사서 양성과 배치도 어느 정도는 확장되고, 도서관이 시민들의 일상에 깊숙이 들어간 지금은 어떠한가? 일정한 공간을 확보하고 그 위에 건물이나 성벽을 쌓고 그 안에 자신들의 자원을 채워두고 관리자 또는 감독자로서 높다란 성벽 위 망루에 서서 이용자를 지켜보고 있는 것은 아닌가? 이용자인 시민을 진지하게 만날 기회를 주체적으로 만들어내지 못하는 것은 아닌가?

21세기 들어서면서 사회와 시민은 급격하게 변화한다. 디지털 기술과 장비 등이 사람들 일상 구석구석까지 스며들면서 전혀 새로운 세상, 새로운 인류가 만들어졌다. 살기 어려운 땅에서 살기 좋은 장소를 찾아 계속 이주하던 유목민처럼 지금 사람들은 디지털 기술과 기기로 무장한 ‘디지털 유목민(노마드)’이 되어가고 있다. 사람들은 시공간에서 벗어날 수 있는 디지털 세상에서 어느 한곳에 정착하지 않고 더 나은 삶의 질을 찾아 과감히 떠돌아다닌다. 이런 세상에서 제대로 살아가는 데 필요한 자본이나 기술을 가지지 못한 사람들은 살아남기 위해 늘 이동해야 한다. 그렇게 지

금 세상에서 사람들은 모두가 늘 어딘가로 부지런히 움직이고 있다. 그러는 동안 도서관은 잠시 머물거나 아니면 그저 스쳐 지나가는 곳이 되어가고 있다. 떠돌아다니는 유목민들을 붙잡아두기 위해 도서관과 사서들은 어떻게 해야 할까?

2019년 4월 19일 이미 제3차 도서관발전 종합계획(2019~2023)을 발표한 도서관정보정책위원회는 ‘우리의 삶을 바꾸는 도서관: 도서관과 함께 포용 사회로’라는 주제로 포럼을 열었다. 이 포럼에서 위원회 위원이기도 한 박영숙 느티나무도서관장은 이제 도서관도 ‘사람에 대한 포용성’을 핵심 가치로 삼아 정보와 지적 활동에서 배제된 사람들을 아우르며 시민의 힘을 키우는 방향으로 가야 한다고 강조했다. 포용성을 실현하기 위해서는 그동안 도서관의 고유한 특징과 가능성이 제대로 작동되지 않도록 한 걸림돌들을 제거하는 것, 즉 ‘제공’에서 ‘상호작용’으로, 이용자라는 뭉뚱그린 대상이 아니라 구체적인 개인이나 단체로 만나야 한다. 지식이 ‘동사’가 되어 삶의 과정으로 들어가도록 해야 변화가 시작된다고 말한다. 그러면서 도서관, 즉 사서가 도서관의 경계를 넘어서서 누구나 어디서나 사서를 통해 도서관을 만나야 한다고 강조한다. 경계를 넘는다는 것은 두렵고 어려운 일이다. 그러나 이제 사람들은 도서관과 사서에게 새로운 역할을 요구한다. 그런데 그 요구에 적극 대응하려면 도서관 안에만 머물러서는 가능성이 보이질 않는다. 도서관은 계속해서 늘어나고 있지만 안타깝게도 이용하는 사람은 감소하고 있다. 책 읽는 사람들이 계속 줄어들고 있는 현실과 겹쳐 이제 책이나 공간 이용만으로는 도서관이 사회적 존립 의미를 계속 유지하기 어려운 것이 사실이다. 그러니 도서관 운영에 책임과 권한이 있는 사서의 존립 의미도 함께 낮아지고 있을지도 모른다, 그렇다면 어떻게 해야 할 것인가? 사람들이 있는 곳으로 가서 도서관이 여기 있다고, 사서가 여러분 곁에서 삶의 문제를 해결하는 데 도움을 드리겠다고 외쳐야 한다. 고기를 잡는 선장이 바다 한가운데 배를 세우고 고기가 오기를 기다

리지만 하겠는가, 고기가 어디에 있는지 레이더를 돌려보고 찾아 나설 것이다. 고기 떼가 있는 곳을 알면 배를 달려 그곳으로 가지 않을까. 도서관 사서는 주변 세상과 사람들이 어떻게 생각하고 살고 있는지에 민감해야 한다. 늘 레이더를 돌려 도서관 공간과 서비스를 필요로 하는 이들이 어디에 있는지, 무엇을 필요로 하는지를 알려고 애써야 한다. 그러려면 도서관 안에만 있어서는 제대로 알기 어렵다. 이젠 도서관 문을 열고 이용자를 찾아, 만나러 지역으로, 세상으로 나가야 한다.

도서관 바깥에서 세상과 소통하는 사서들

도서관은 지역사회 또는 공동체, 이용자와 함께 있어야 한다. 그런데 현실에서 도서관은 움직이지 못한다. 그렇다면 어떻게 해야 하는가? 사서가 움직이면 된다. 사서가 도서관이 되어 지역사회 안으로 들어가면 된다. 사실 도서관이 하는 일은 모두 사서가 하는 일이다. 도서관 바깥으로 나가 이용자들을 만나야 한다.

성북구 도서관들이 그러기 위한 고민과 실천에 앞장서 있다. 시민의 요구와 필요에 대응하기 위해서 변화를 시도하면서 우선 마을을 정확하게 파악하는 것이 필요하다고 생각한 사서들은 2017년 마을의 기관과 단체, 사람들을 만나 인터뷰를 진행했다. 지역 내에 있는 214개 단체의 활동가 등 526명을 만나 이야기를 듣고 이를 아카이빙해 자료집으로도 남겼다. 이런 과정을 통해서 도서관이 해야 할 일을 정확하게 확인하고 실행할 방안을 모색할 수 있었다. 사서들이 그런 활동을 시도한 것은 도서관과 사서만의 힘으로는 어려움이 있기에, 다양한 경험과 자원을 가진 지역 내 기관이나 단체, 사람들과 협력하고 연계를 시도한 것이다. 인터뷰를 통해 마을의 특성과 요구, 필요 등을 파악한 후에 도서관별로 마을네트워크 동행원

탁을 구축해서 정기적으로 만나는 지속성을 확보했다. 마을 네트워크는 복지관이나 학교, 통장, 상인, 예술단체 등이 참여하는데, 해당 마을의 특성을 반영한다. 네트워크에서는 마을에 관한 정보를 공유하고 이를 활용해 마을 의제를 발굴하고 사서들은 주민들이 심도 있는 논의를 진행할 수 있도록 필요한 자료를 준비하고 공유한다. 사서들의 적극적 주도과 지원이 도서관을 마을 공론장으로 만들었다. 사서들이 마을 주민이나 단체, 기관 등을 만나고 협업한 결과 도서관의 정보서비스가 확대되고 주민들은 도서관 이용자가 되었다. 도서관이 독서에 한정되지 않고 정보와 공론장, 풀뿌리 민주주의 거점 등으로 기능할 수 있다는 인식과 기대를 만들어냈다. 도서관 홈페이지에 ‘도서관과 마을’이라는 항목을 독립적으로 두고 있는 것 또한 특별하다.

파주시 도서관의 활동도 살펴볼 필요가 있다. 파주시 도서관은 사서들이 관리 업무에서 벗어나 이용자 서비스에 집중하도록 했다. 그러자 사서와 이용자 관계가 깊어지고 시민의 만족도는 높아지고, 도서관이 지역사회 커뮤니티 중심이 되었다. 중앙도서관은 시민이 만나고contact, 소통하고communicate, 창조하자create로 비전을 정하고 사서들이 전면에 나서서 이용자를 만나면서 이 시대 도서관의 가치를 새롭게 만들어가고 있다. 최근에는 시민의 기억을 기록하고 보존하는 일을 아예 도서관이 맡았다. 기록관리팀을 두고 이와 같은 일을 추진하고 있다. 도서관과 사서들이 선도적으로 매년 아카이브 강좌를 열어 시민들에게 기록의 중요성을 알리고, 기록에 관심이 있는 시민들과 함께 시민채록단 ‘휴먼in파주’를 꾸려 급격한 도시화와 세월에 휩쓸려 사라지고 있는 파주 사람들의 소중한 삶과 기억을 기록해온 노력이 지역사회에서도 인정받은 결과이다. 파주시는 기록물 수집 과정을 시민과 함께함으로써 시민을 성장시키는 계기로 만들고자 한다. 이를 위해 시민기록네트워크나 시민채록단, 기록물관리위원회, 리비교 시민기록 추진단 등을 꾸려 시민 스스로가 기록의 주체로 참여하도록 한다.

이러한 일련의 과정에 도서관 사서들이 함께하고 있다.

최근 노원구 도서관들의 활동을 정리한 책 《도서관 생태마을에 삽니다: 사람 중심의 공공도서관 이야기》가 출간되었다. 노원구 도서관은 사람이 중심인 도서관을 만들기 위해 다양한 시도와 실험이 끊이지 않았다. 도서관 사서를 비롯한 직원들은 600여 명의 주민활동가와 800여 명의 휴먼북, 1000여 명의 독서동아리 회원들과 함께 건강한 독서문화생태계를 만들고 있다. 책을 쓴 저자(양시모, 김용안)는 이제 “공공도서관의 방향과 내용은 도서관 종사자가 결정하는 시대를 벗어났다. 주민이 결정하고 주민이 내용을 채워가는 시대로 진입했다. 21세기 문명의 주역은 대중들이고 대중 지성과 집단지성이 세상을 바꾸고 있다. 종사자들은 조력자로서 어떻게 복무할 것인가 고민할 때다. 조력자의 배역은 무대의 앞부분에 있기도 하고 끝부분에 있기도 하다. 아니면 자막으로 끝날 수도 있다. 그러나 훌륭한 조력자들이 많아야 널리 사랑받는 작품이 많이 나온다”라고 말한다. 공공도서관뿐만이 아닐 것이다. 도서관을 주도하는 힘은 이용자에게서 온다. 사서들은 도서관이 이용자의 구체적 삶의 문제를 해결하는 든든한 조력자가 되도록 해야 한다. 이제 사서들은 도서관을 짊어지고 이용자 속으로 들어가야 한다. 노원구 사서들은 이러한 생각으로 적극 대응하면서 도서관 안팎에서 지역사회 구성원들을 긴밀하게 연결해 하나의 도서관 생태마을을 만들어 시민을 위한 플랫폼이자 성장하는 유기체로서 공공도서관이라는 기본적인 이념을 실현하는 의미 있는 사례를 만들고 있다.

도서관과 사서의 이야기를 사회에 전하기 위해 노력한 사서로는 오랜 전 한국도서관협회 사무국장을 역임했던 엄대섭 선생을 빼놓을 수가 없다. 선생은 1960년대 마을문고 운동을 창시해서 우리나라 독서 환경 개선에 매진한 독서운동가였다. 그러다가 1980년대에는 ‘대한도서관연구회’를 조직하고 도서관 입관료 폐지와 개가제 전환, 이동도서관 도입, 도서관의 공부방 기능 탈피와 행정체계 정비 필요성 등을 적극적으로 주장하고 실현

에 매진한 도서관 운동가로 변모한다. 도서관 혁신과 이를 통한 사회발전에 대한 비전과 신념을 사회 각계에 알리기 위해 <오늘의 도서관>이라는 작은, 그러나 강력한 힘을 담은 소식지를 발행한다. 사회 각계에 도서관 발전의 필요성과 구체적 계획을 제시함은 물론 변화와 혁신에 무관심했던 도서관계에 대한 비판까지도 담아냈다. 전국에 공공도서관이 150여 개관에 불과하던 때임에도 이 소식지는 무려 6000부에서 1만 부가량을 찍어 전국의 도서관뿐 아니라 교육, 문화, 언론, 행정기관 등에 열심히 배포했다. 그 이유는 이들의 이해와 지지, 협력이 도서관과 사서직 성장에 절대적으로 필요하다고 생각했기 때문이다. 우편으로 보내면 뜯지도 않고 쓰레기통에 들어갈 수 있다고 생각해 중요한 기관에는 직원이 직접 방문해서 전달할 정도로 정성을 쏟았다. 그러나 아쉽게도 2년 정도밖에 유지되지 못했다.

그런 선배 사서의 열정과 행동을 이은 것일까? 다행스럽게도 근래 들어와 공공도서관이든 대학도서관, 학교도서관 등에서 일하는 사서들이 각종 언론이나 대중매체 등에 도서관과 사서의 이야기를 하면서 사람들과 소통하고 도서관과 사서를 알리는 데 앞장서고 있다. 학교도서관 관련 전문 저널인 <학교도서관>은 사서교사나 사서들이 주도적으로 참여하면서 자신들의 생각과 활동을 적극적으로 드러내고 있다. 충청남도교육청 평생교육원에서 문해교육을 담당한 신호정 사서는 출판사(창비교육) 편집자와 함께 할머니들의 요리 비법을 담은 책 《요리는 감이여》를 펴냈는데, 이 책은 제60회 한국출판문화상 편집 부문 수상작으로 선정되기도 했다. 직접 책을 펴내는 사서들이나 국제협력의 일환으로 다른 나라 도서관에 가서 국제적으로 활동하는 사서들도 늘어나고 있다. 최근에는 온라인 공간으로 진출해 다양한 활동에 나선 사서들도 많아졌다. 이제 사서는 도서관 안에서만 만날 수 있는 존재가 아니라 보통 사람들의 일상 속에서 쉽게 만나고 마주칠 수 있고 필요한 서비스를 받을 수 있는 도서관 전문가로 변모하고 있다. 물론 아직 활동의 내용과 범위가 도서관 발전이나 개혁에 주로 머물고 있

기는 하지만, 이제 시작이라고 생각하면 앞으로 도서관 바깥으로 나와 사회와 소통하는 사서들은 크게 늘어날 것이다.

도서관은 곧 사서, 사서가 곧 도서관?

새로운 시대다. 특히 코로나19로 인해 앞으로의 세상이 이전과는 완전히 달라질 것이라고 말한다. 도서관도 예외일 수는 없다. 그동안 술한 재난 상황에서 도서관은 시민에게 가장 안전한 공간이 되어주었다. 그런데 세계적으로 대유행하는 전염병의 시대에는 도서관도 문을 닫아걸고 이용자와의 사이에 벽을 세울 수밖에 없었다. 물론 도서관이나 사서 모두 이런 상황을 원하지 않는다. 어떻게든 이용자와 만나 일상적인 서비스를 계속하고 싶었지만 전염병 확산을 막기 위한 공공적 노력의 상징성을 고려해서 도서관을 포함한 공공 문화시설을 우선적으로 폐쇄한 것이니, 도서관과 사서로서도 어쩔 도리가 없었다. 이런 상황에서 임석재 한국연구재단 선임연구원은 “공적 영역인 도서관이 가장 안전한 곳이다. 마음 편히 도서관으로 언제든 오시라. 이렇게 사회적 위기 상황에서는 가능하다면 도서관을 휴관 없이 연중으로 운영하겠다. 비록 내가, 우리 사서들이 조금 더 고생하더라도 그것이 이용자들을 더욱 더 위하는 길이라면 그렇게 하겠다. 다만, 우리 모두 강화된 안전 수칙을 철저히 준수하고 그에 따른 불편은 감수해야만 한다. 성숙한 시민의식을 당부한다. 그렇게 우리는 일상의 삶을 지켜내고, 그렇게 우리는 코로나19 시대를 살아갈 것이다. 이것이 내가, 우리 사서들이 생각하는 도서관의 사회적 책임이며 도서관인의 시대적 사명이다”라고 말을 하는 도서관 관장을 기다린다면, 사서들이 앞장서서 도서관의 사회적 책무를 수행할 것을 요구했다. 여기서 또 하나의 질문을 해본다. 우리나라 상황에서 사서가 하고자 한다고 해서 과연 도서관 문을 열 수 있을까? 정말

‘도서관은 곧 사서, 사서가 곧 도서관이다’라고 말할 수 있을까? 정부가 전염병 확산을 막기 위해 공공부문을 기반으로 강력한 폐쇄 방침을 시행하는데 맞서 도서관 문을 열 수 있을까?

코로나19가 전 세계적으로 확산되면서 미국에서도 도서관은 문을 닫았다. 우리도 그랬듯이, 조금은 빠르게 전자 자원들을 동원해 최대한 비접촉 상태에서 도서관 자원을 이용할 수 있도록 했다. 우리와 다른 것이 있다면 사서들이 영상 등을 통해 책을 읽어주는 등 이전에 하던 이용자와의 만남과 소통을 계속 유지한 것이다. 그들에게 도서관은 사서가 생각하고 행동하는 것과 다르지 않다는 것을 보여준 사례라고 생각한다. 우리나라는 사정이 좀 달랐다. 평소에도 이용자들은 도서관에서 사서들을 잘 찾지 않는다. 사서의 도움을 받아야 할 전문적인 정보서비스를 요구하지도 않는다. 이제 책을 찾고 빌리고 반납하는 일은 기계에 맡기는 수준이라 굳이 사서의 도움이 없어도 가능하다. 최근에는 장서 관리까지도 인공지능 기능을 가진 로봇이 하는 시대가 되었다. 이런 변화는 사서들이 더 적극적으로 이용자들을 만나고 수준 높은 정보서비스를 제공할 근거와 여유를 준다. 우리나라에서는 그동안 사서의 도움이 필요한 정보서비스가 활발하지 않았기에 도서관이 문을 닫았을 때 사서들이 방법을 바꾸어 지속적으로 이용자들을 만나는 일이 쉽지 않았다. 그러나 문을 닫은 시간이 길어지자 사서들도 온라인 공간으로 들어가 이용자들을 만나고 있다.

그럼에도 여전히 사서는 곧 도서관인가라는 질문에는 긍정적인 답을 하기 쉽지 않다. 이 질문에 또 하나의 질문을 더할 수 있다. 사서는 도서관을 떠나서도 사서로서의 역할을 충분히 수행할 수 있을까? 교육계나 의료계, 법조계 등 다른 전문가들은 어떠할까? 교사는 학교를 떠나서도 교사이지 않을까? 의사나 법률가는 병원과 법정을 떠나서도 자신의 직업적 활동을 할 수 있을 것이다. 그렇다면 사서는? 어떤 답이 정답이라 할 수는 없는 문제이니 계속해서 사서들이 자신에게 묻고 또 질문하면 좋겠다.

초연결과 초지능으로 대표되는 제4차 산업혁명 시대는 이미 도서관을 포함해 수많은 사회 조직이나 기관, 개인의 삶에까지 영향을 미치고 있다. 로봇이나 인공지능, 사물인터넷 등이 사회 구석구석으로 진출해 그동안 사람들이 해온 일들을 대처하면서 일자리 불안이 빠르게 확대되고 있다. 도서관도 예외는 아니다. 이미 상당 부분 정보화나 디지털화가 진행되면서 관리나 운영, 서비스 방식에 큰 전환이 요구되고 있고, 일부는 현실이 되고 있다. 그러면서 아예 전 세계적인 디지털 자원, 전자책 플랫폼이 도서관 자체를 대체할 수 있지 않을까 하는 우려도 있고, 사서직의 필요성에 대한 의문이 제기되기도 한다. 과연 그럴까? 분명한 건 정말 그렇게 될지 여부를 도서관과 사서가 결정해야 한다는 것이다. 미국 뉴욕공공도서관 사서들은 전통적으로 시민들의 질문에 대해 꾸준히 적절한 답을 제공해온 것으로 유명하다. 최근에는 우리나라에서도 그런 사서들의 활동을 담은 책 《뉴욕도서관으로 온 엉뚱한 질문들》이 번역 출간되기도 했다. 최근에도 구글 등 검색시스템에 도전해서 사서들 스스로 자신들을 ‘휴먼구글’이라 부르면서 지금도 여전히 시민들의 질문에 따뜻한 인간적 답변을 제공하고 있다. 2018년 개봉된 206분짜리 장편 다큐멘터리 영화 <뉴욕 라이브러리에 서>는 수없이 많은 사서와 사람들이 나온다. 도서관은 그렇게 사서와 이용자, 시민들의 결합체다.

앞으로 사서는 도서관이라는 공간 안에서 도서관을 움직여 시민들이 가진 질문이나 삶의 과제를 해결하는 데 필요한 정보와 자료, 지식 등을 전해주는 전문가이자 직업인으로 존재해야 한다. 그러기 위해 사서는 곧 도서관이 되어야 한다. 도서관계는 사서가 곧 도서관이 될 수 있도록 하기 위해 「도서관법」에 최소한 공립 공공도서관만이라도 사서가 관장의 책임을 지도록 해두었다. 아직 그러한 뜻이 온전히 실현되지는 않았지만, 전국 각지 공립 공공도서관의 사서직 관장들이 도서관 문화를 새롭게 만들어가고 있다. 관장이 사서인지 여부와 함께 더 중요한 것은 도서관이 완전하게 독

립성을 확보하는 것이다. 과연 도서관은 설립 주체로부터 어느 정도 독립할 수 있을까? 그래서 도서관의 이념과 가치, 사회적 책무를 제대로 반영한 운영과 서비스를 실행할 수 있을까? 도서관이 온전히 도서관으로 존립하는 데 있어 사서들은 어떤 역할을 해야 할까? 이제 사서들도 직장인이 아닌 직업인으로 자신을 새롭게 인식하고 그렇게 활동해야 할 것이다. 만일 직장의 입장과 자신(사서)의 입장이 다를 때 사서는 어느 입장을 우선할 것인가, 끊임없이 자신에게 묻고 답을 찾으려 노력해야 한다. 늘 사서의 입장, 도서관의 입장이 우선되어야 한다. 그래야 사서가 곧 도서관이 될 수 있고, 그래야 도서관이 시민들의 삶 속에 살아 있는 명실상부한 공공기관, 지식과 문화의 공간으로 자리 잡을 수 있게 될 것이다. 그럴 때 디지털 시대, 포스트 코로나 시대에도 도서관과 사서는 시민들에게 가장 안전하고 신뢰받는 공공재로서 존립할 수 있게 될 것이다. 앞으로의 도서관은 시민의 지지로만 존재할 수 있다. 도서관에 대한 시민의 지지는 열린 생각과 행동, 적극적인 수준 높은 서비스를 제공하는 사서만이 얻어낼 수 있다.

도서관의 시대를 사서가 앞장서서 만들어가자

사람들은 늘 현실을 넘어서는 새로운 사회를 상상한다. 새로운 상상은 책과 독서, 다양한 사람들과의 소통 속에서 싹트고 성숙해진다. 기술과 속도가 삶을 지배하는 시대에도 사람들은 여전히 도서관에 온다. 사람들은 도서관에서 공동체를 만들고 인생의 전환점을 발견하고 창작자가 되고 있다. 새로운 사상과 행동이 새로운 시대를 만들고 살아가게 하지만, 현실에서는 새로운 것 대부분이 ‘비현실적’이라거나 ‘공상’이라고 비판받거나 무시된다. 하지만 우리가 사는 이 세상도 바로 그런 비현실적이고 무모하고 공상인 상상에서 시작했다는 사실을 잊어서는 안 된다. 가난한 이들을 위

해 소액 대출을 해주는 사회적 기업인 그라민은행을 만들어 새로운 사회경제 시스템을 실현한 공로로 노벨평화상을 받은 무함마드 유누스는 2013년 4월 열린 스콜월드포럼에서 “과학이 공상과학 소설(Science Fiction)을 닮아가며 세상을 변화시킨 것처럼, 소셜픽션(Social Fiction)을 써서 사회를 변화시키자”라며 지금도 계속해서 새로운 사회적 상상을 하자고 강조했다. 상상을 해야 사회를 변화시키고 문제를 해결하는 첫발을 내디딜 수 있다. 도서관 시대를 만들기 위한 상상은 사서들 몫이다.

사회는 나의 요구와 필요만으로 구성되지 않는, 여러 부문들이 모여 연결되어 존재하는 생태계다. 구성원 모두가 협심하고 협력해야만 유지될 수 있다. 생태계는 또 다른 생태계의 한 구성요소가 되기도 하면서 확장하고 성장한다. 더 나아가면 우주 전체로 확장될 것이다. 도서관과 사서가 속한 생태계는 일차적으로 책이나 독서 생태계일 것이다. 이 생태계는 저자나 지식생산자, 독자(일반 시민에서부터 전문 연구자까지, 사실상 우리 사회 모두가 해당된다)와 함께 정보나 지식, 문화 등을 일정한 매체에 담아내는 출판, 서점, 그리고 도서관이 포함될 것이다. 이 생태계 안에서 출판과 서점, 도서관은 저자와 독자를 연결해주는 매개자다. 그런데 디지털 시대, 제4차 산업혁명 시대가 되고 저자와 독자가 직접 거래를 하면서 매개자의 지위가 위협받고 있다. 책 또는 독서 생태계의 핵심인 저자나 독자가 빠르게 생태계에서 이탈하고 있다. 그런 중에 위기에 처한 출판이나 서점, 도서관이 함께 대응하려는 협력과 연대는 미흡하다. 최근 각 부문 단체 간 대화와 소통이 늘어나고는 있지만 각자도생의 상황은 여전하다. 수년 전부터 서울시와 서울도서관을 필두로 서점계나 출판계와의 협업이 실행되고 있는 것은 다행이고 소중하다. 다만 서로를 알아가야 하고 각자의 이익에 앞서 생태계 관점에서의 공동 이익을 모색하기 위해 더 노력해야 한다. 협력과 연대를 위해서는 각 부문 종사자가 움직여야 한다. 특히 출판이나 서점은 상업적 영역에 속해 있지만 도서관은 대체로 공공 영역에 속해 있어 서로 쉽게 만나

기 어려웠다. 그러나 지금의 시대는 상업적 영역이나 공공 영역이나 하는 구분이 흐릿해지고 있다. 모두가 시민이나 소비자의 이익을 우선해야 하기 때문이다. 시민은 소비자이고, 소비자는 시민이다. 영역의 구분은 무의미하다. 출판계나 서점계, 도서관계는 더 강력하게 연대해야 한다. 사서들이 먼저 나서면 좋겠다. 공공성을 바탕으로 출판계, 서점계와 연대해 독자(시민이자 소비자)에게 최상의 지식 콘텐츠를 제공하고 공유하는 서비스를 제공하자고 손을 내밀면 좋겠다.

마을문고 운동에 참여했고, 사서를 양성하는 문헌정보학과 교수였던 이용남은 1996년 전국도서관대회에서 ‘우리 도서관문화의 현주소’라는 주제 발표를 통해 도서관 정책 순환모형을 제시했다. 도서관 정책은 개발과 조정, 분석 기능을 가진 도서관정책자문기구(현재는 대통령 소속 도서관정보정책위원회와 각 시도의 지방도서관정보서비스위원회 등이 여기에 속할 것이다), 이를 공식화하고 법제화하는 기능을 맡은 관련 법규나 규정(도서관법과 도서관 관련 법규나 지방자치단체 조례 등, 그리고 이런 법률을 제정하고 개정하는 국회나 지방의회 등), 법규나 규정을 근거로 이를 집행하고 추진하는 기능을 맡은 도서관행정 전담 부서(정부나 지자체 도서관 업무 부서, 시도의 지역대표도서관 등) 등 3가지 요소의 유기적 연결과 순환의 방식으로 구성된다. 이들 3요소는 행정기관의 도서관에 대한 인식과 혁신 노력, 행정 태도, 사회환경 변화, 이용자의 요구와 인식 변화 등으로부터 직간접적으로 영향을 받는다. 그렇다 보니 도서관 입장에서 볼 때 긍정적인 방향으로 정책이 만들어지고 시행되기도 하지만, 때로는 부정적인 방향으로 움직이기도 한다. 왜 그럴까? ‘도서관정책자문기구의 정책 개발 → 공식화와 법제화 → 정책 집행 → 정책 점검과 수정, 개발’과 같이 계속 순환하면서 정책이 만들어지고 집행되기 때문이다. 이때 이러한 순환이 바른 방향으로 진행되도록 누군가 중심을 잡아야 한다. 누가 중심을 잡을 수 있을까? 도서관 정책을 구성하는 3요소는 늘 움직이고 변화하기 때문에 안정적이고 지속

해서 중심 역할을 할 수 없다. 그 중심 역할은 마땅히 도서관을 끝까지 책임져야 하는 사서가 해야 한다. 사서들이 정책 모형의 중심에 서서 시민과 이용자에게 최상의 서비스를 제공할 수 있도록 정책을 만들고 실행하도록 주도적으로 관여해야 한다. 더 강력하게 중심 역할을 제대로 감당하겠다고 적극적으로 나서야 한다.

도서관 정책은 문화정책에도 포함되고 교육정책에도 포함된다. 정보 정책과도 밀접하게 관련되어 있고, 지방분권이라든가 지역개발정책과도 연결되어 있다. 도서관은 우리 사회 거의 모든 부문에 연결되지 않은 곳이 없다. 그러기에 사서들은 도서관 바깥, 도서관도 포함되는 사회 여러 구성 체에도 관심을 가지고 참여해야 한다. 한 사람의 사서가 다 할 수는 없다. 결집하고 연대해 함께해야 한다. 도서관 단체활동이 중요한 이유다. 이병목 연세대학교 명예교수는 ‘참사서’의 7가지 속성을 제시하며 그 가운데 하나로 도서관 전문직 단체에 적극 참여해야 함을 강조했다. 참고로 나머지 6가지는 자질, 이론, 계속 학습, 윤리, 인성, 가치다. 서로 강한 연대를 통해서 사서가 자기 일터 도서관뿐 아니라 도서관, 나아가 도서관이 참여하고 있는 생태계, 사회 전반에서의 적극적인 활동을 통해 사서가 주도하는 독립적이고 전문적인 도서관 활동의 기반을 만들어야 한다.

도서관 안에 다른 직업인들이 들어오도록 개방하는 것도 필요하다. 미국 샌프란시스코 메인 도서관은 노숙자들이 도서관을 찾아오자 이에 적극 대응하기 위해 노숙자들과 각종 지원센터를 연결하는 서비스를 제공하기로 하고, 이를 담당할 사회복지사를 채용했다. 이처럼 도서관은 사서들이 문을 열고 나가는 것과 함께 도서관 공간으로 다양한 전문가나 활동가들이 들어올 수 있도록 할 필요도 있다. 현재 도서관 상주작가 지원사업이라든가 도서관 길 위의 인문학, 메이커 스페이스 운영, 그 외 다양한 문화나 독서 프로그램 등과 관련해서 작가나 학자, 기술자 등이 일시적으로 도서관 안에서 활동하고 있다. 이러한 개방성을 더 확대하고 강화하면서 사서

는 도서관 서비스나 활동 전체를 기획하고 조율하고 조정하는 지휘자이나 코디네이터 역할을 수행할 필요가 있다. 도서관 문을 통해 다양한 사람이나 그룹과 서로 오가며 협업하는 새로운 도서관의 모습에서 이를 주도하는 당당한 사서의 모습을 상상한다.

앞으로 어떤 사서가 되어야 할까? 사서 21명이 같이 쓴 책 《사서가 말하는 사서》에서는 사서를 “스스로 자기 삶을 만들어가는 사람이나 사회에 필요한 정보와 자료·지식을 딱 맞게 제공함으로써 그들의 과제를 해결하도록 돕는, 그래서 그들에게 해결했다는 만족감과 함께 기쁨을 주는 정보 전문가”라고 정의한다. 그래서 사서는 책과 읽기를 좋아하는 사람이지만 무엇보다도 사람과 만나고 이야기를 나누고 그들을 돕는 것을 즐길 줄 아는 사람이어야 한다. 정보전문가로서 따뜻한 마음과 손길을 더해 도서관 서비스를 필요로 하는 곳 어디든지 그곳에서 이용자와 함께 있겠다는 사명감과 한국도서관협회가 제정한 ‘도서관인 윤리선언’ 등과 같은 직업윤리로 무장한 사서들의 시대가 열려야 한다. 사서들이 나서서 스스로의 시대, 도서관의 시대를 열어야 한다.

최종적으로는 다시 기본으로 돌아가야 한다. 랑가나단 도서관학 5법칙을 말하면서 다섯 번째 원칙을 ‘도서관은 성장하는 유기체’로 정했다. 성장하는 사서가 도서관을 성장시킨다. 도서관 사서들은 도서관의 본질과 정신을 구현하는 일에 나서야 한다. 미국에서도 도서관에 대한 투자가 줄어들고 있는데, 이때 도서관과 사서들은 이런 상황에서 가장 단순한 진리를 확인했다. 사서는 도서관과 이용자를 지키고, 이용자는 다시 도서관을 지켜준다는 것이다. 사서들은 도서관을 찾아온 이용자뿐 아니라 바깥에서 서성이거나 아예 찾지 않는 사람들을 찾아 나서야 한다. 지금 우리가 처해 있는 상황은 한계가 아니라 조건이다. 프로 스포츠 경기에서 가장 잘하는 선수가 경기장에 나서야 하는 것처럼, 도서관 서비스 전면에는 사서가, 그것도 최고의 사서가 나서야 한다. 그럴 때 혼자가 아니라 사서들끼리, 또는 다른

분야 전문가들과 협업하면서 팀워크를 만들 줄 알아야 한다. 성공은 나의 성과를 다른 사람들이 어떻게 인식하느냐에 달려 있다고 한다. 도서관 분야 전문가로서 우리 스스로 도서관 일을 의미가 있다고 믿고 재미있게 해야 사람들을 감동시킬 수 있다.

앞으로 사서는 도서관 안에서는 도서관 서비스를 기반으로, 바깥에서는 개개인과 공동체, 사회의 문제를 해결하고 더 나은 세상을 만드는 데 정보전문가로서 참여하고 행동하는 도서관 운동가가 되어야 한다. ‘정보’와 ‘도서관’의 공공성 확보와 시민의 인간적 삶에 필요한 제반 정보 제공 활동, 사회적 불평등과 차별, 가짜 뉴스 극복에 앞장서야 한다. 이를 위해 자기만의 전문성을 키우고 다른 다양한 현장으로 충분히 들어가서 남과 모두를 위한 꿈을 꾸고 그 꿈을 실현하는 데 용기와 끈기를 가지고 부단히 개혁하고 도전해야 한다.

급격하게 변화하고 기존의 모든 체계를 뒤흔드는 변혁의 시대. 사람들 사이를 갈라놓는 전염병 대유행의 시대. 그 속에서 불평등이 심화되어 인간으로서의 존엄성을 잃어버릴 위험에 처한 이들이 늘어나고 있는 시대. 평생 학습하면서 스스로를 변화하지 않으면 살아가기 어려운 시대. 공공과 민간의 영역 구분이 희미해지면서 새로운 공공성을 찾아야 하는 시대. 우리 스스로도 어렵지 않겠으나, 그럼에도 그 위기의 순간, 위험을 기회로 만들 수 있는 창의적인 사서, 능동적으로 변화하는 사서, 세상을 향해 자신을 드러내는 사서의 시대를 꿈꾼다. 새로운 사서의 시대로 나아가는 길은 도서관 안은 물론 바깥에도 존재한다. 도서관을 둘러싼 이런저런 선들을 넘어 세상과 사람들과 소통하면서 스스로 도서관이 되어 누구에게라도 필요한 전문가, 직업인이 되는 사서들이 많아지기를 기대한다. 오늘도 사서들은 용기를 내 선을 넘어 세상과 시민들 속으로 나아가고 있다. 활동이 아니라 행동을 통해 도서관과 사회, 세상을 바꾸는 사서들이 시민들과 함께 두 뼘 두 뼘 걸어가며 새로운 희망을 만드는 상상을 해본다. 곧 본격적으로 사서의 시대, 도서관의 시대가 될 것이라 믿는다.



기획 대담

디지털 트랜스포메이션 시대
도서관의 기능 및 역할 변화

서혜란 · 국립중앙도서관 관장
장덕현 · 부산대학교 문헌정보학과 교수

디지털 트랜스포메이션 시대 도서관의 기능 및 역할 변화

서혜란 · 국립중앙도서관 관장
장덕현 · 부산대학교 문헌정보학과 교수

1946년부터 발행, 오랜 발간 역사를 보유하고 있는 <도서관>지는 시의성 있는 주제 아래 매년 도서관이 나아갈 방향을 함께 생각하고 전망하는 역할을 해나가고 있다. 올해 394호의 주제인 ‘호모 루덴스’는 디지털 트랜스포메이션 Digital Transformation 시대의 도서관 이용자, 서비스, 미래에 대한 고민에서 시작된 것이다. 도서관이 고요한 학습공간이 아닌 다양한 체험과 창작의 공간으로 이용자에게 다가가기 위해서는 어떤 변화를 준비해야 할까?
서혜란 관장과 장덕현 교수가 도서관의 환경 변화를 주제로 대담을 나눴다.

도서관은 성장하는 유기체

장덕현: 어느새 취임 1년이 되었습니다. 최근 도서관 내외부적으로 많은 변화가 있고, 또 취임 이후 여러 가지 일들을 겪으셨을 것 같은데요. 도서관이 처한 가장 큰 환경 변화는 무엇이라고 생각하시나요?

서혜란: 사서들의 위대한 선배, 량가나단은 제5법칙으로 “도서관은 성장하는 유기체”라고 말했습니다. 유기체가 생존하고 성장하려면 본능적으로 환경 변화를 빠르게 읽고 민감하게 대응해야 합니다. 디지털 트랜스포메이션 Digital Transformation¹은 이미 21세기 초부터 화두로 떠올랐지만 코로나19의 영향으로 변화가 앞당겨졌습니다. 사물인터넷, 클라우드, 빅데이터, 인공지능, 블록체인, 가상현실과 증강현실 등 소위 4차 산업혁명을 상징하는 키워드가 어렵게 들리지만 이들을 관통하는 키워드가 있다고 봅니다. 바로, 연결성이죠. 도서관, 그리고 사서는 이전부터 자료와 자료, 자료와 이용자, 이용자와 이용자의 연결을 추구해왔습니다. 그런 의미에서 기술 발전에 따라 도서관 운영의 방법론은 크게 변한 듯 보이지만 본질은 그대로라고 생각합니다. 변화된 기술을 적극적으로 받아들이고 창의적으로 적용한다면



도서관은 더욱 성장할 수 있습니다. 물론 중요한 것은 적극성과 창의성입니다. 변화하는 환경과 새로운 정보기술에 대해 끊임없이 학습하고 도서관 업무에 적용하려는 열린 마음이 필요하다고 봅니다.

장덕현: 연결성에 대해 말씀하셨는데요. 한편으로 우리는 지금 코로나19라는 지금까지 경험해보지 못한 감염병의 대유행을 겪고 있습니다. 사회적 재앙이라고 해야 할 엄청난 경험을 하고 있는데, 도서관도 예외는 아닙니다. 도서관도 뉴

1. 디지털 기술을 적용해 기존의 전통적인 운영 방식과 서비스 등을 혁신하는 것



노멀 시대에 대응하는 안전한 물리적 공간 운영 및 안전한 자료 이용 방법, 이용자 수칙 등의 ‘도서관 안전망 구축 매뉴얼’을 개발하고 공유하고 있는 것으로 알고 있습니다. 향후 이런 위기상황은 반복될 것이라는 인식이 많은데, 이 상황에 대응하기 위한 국립중앙도서관의 대응 방안이 궁금합니다.

서혜란: 전 세계의 도서관이 문을 닫고, 우리나라도 공공도서관의 93%가 휴관했습니다. 지금은 부분 예약제로 운영되고 있는데요. 많은 공공도서관과 대학도서관도 변화를 맞고 있습니다. 이용자와 도서관 직원의 안전을 위해 절차를 진행하고 있고요. 이 모두가 말 그대로 뉴노멀인 시대입니다. 코로나19가 언제 종식될지 모르지만 과거로 돌아가기 어렵다는 의견이 지배적이고요. 그에 대비해서 국립중앙도서관은 지난 4월부터 코로나TF 활동을 했고 지난달 최종 보고서를 냈습니다. 유연하고 안전한 도

서관 환경 및 서비스를 실현한다는 내용이었고요. 6가지 추진 과제가 담겨 있습니다. 온라인/비대면 콘텐츠 다양화, 집에서 이용하는 도서관 서비스 강화, 디지털문화 격차 해소를 위한 프로그램 강화, 비대면 도서관 이용 환경 조성, 온라인/비대면 인프라 강화, 마지막으로 도서관 안전망 구축 매뉴얼 마련입니다. 과제를 실천하고 경험을 공유하며 뉴노멀 시대에 대응하고 있습니다.

장덕현: 비대면과 온라인은 결국 이용자들의 정보 이용 행태와 밀접한 관련이 있고요, 함께 등장하는 키워드들이 이용자(사용자) 요구, 이용자(사용자) 경험(ux)입니다. 정부는 2019년 9월 콘텐츠 산업 3대 혁신전략을 발표했습니다. 그중 두 번째가 ‘5G 기반 실감 콘텐츠 육성을 통한 미래성장동력 확보’로 5G 기반 킬러 콘텐츠 발굴, 실감 문화 체험 공간의 구축 및 실험 인프라 제공, 고급 인력 양성 확대 등을 포함하

고 있습니다. 이 가운데 특히 실감 문화 체험 공간이라는 용어에 주목하게 되는데요. 즉, 현대의 도서관이야말로 단순 체험 공간이 아닌 실감 콘텐츠를 경험하고 교육하고 실험하는 등의 이용자(사용자) 경험이 누적, 공유, 확대되어 콘텐츠를 창조하는 곳이라고 생각합니다. 이에 대한 의견을 듣고 싶습니다.

서혜란: 이용자(사용자) 경험이 화제입니다. 미국의회도서관은 ‘2019-2023 Digital Strategy for the Library of Congress’라는 5년짜리 전략 계획을 발표했는데요. 타이틀을 ‘이용자(사용자) 경험 강화Enriching the User Experience’로 선정했습니다. 타이틀로 선정했다는 것은 그것의 비전을 봤다고 볼 수 있습니다. 그리고 이를 구체적으로 실현하기 위해 액세스 확장, 서비스 향상, 자원(리소스) 최적화 및 영향력 측정expand access, enhance services, optimize resources, and measure results이라는 4가지 주요 목표를 제시했어요. 우리나라가 바로 IT 강국 아닙니까. 5G를 활용한 실감형 콘텐츠 구현이 국가적인 전략입니다. 도서관도 마찬가지입니다. 2019년 12월 말 기준으로 우리가 소장한 자료의 31%가 디지털화 됐고, 계속 추진하고 있습니다. 아울러 요즘 국가에서 추진하고 있는 디지털 뉴딜과 연결해서 더욱 박차를 가할 예정입니다. 디지털과 괴리된, 디지털 역량이 낮은 이용자와 디지털 자원 활용에 익숙한 이용자가 같이 가야 하는 것도 도서관의 과제입니다. 거기에 새로운 신기술, 예를 들면, 증강현실, 가상현실을 도서관 서비스에 적용해 이용자가 평면적, 전통적인 서비스 이상의 새로운 경험을 할 수 있도록 우리 도서관도 준비를 하고 있습니다.

장덕현: 국가정책과 세계적인 트렌드, 국립중앙도서관의 대응 방안 등에 관해서 말씀해주셨는데요. 관련해서 질문을 드려보자면, 최근 국립중앙도서관이 국민 누구나 무료로 체험할 수 있도록 ‘뉴미디어 체험관’을 조성하고 있다는 소식을 들었습니다. 소개를 부탁드립니다.

서혜란: 올 연말에 선보일 수 있을 것 같습니다. 뉴미디어 체험관을 준비하고 있는데요. 국립중앙도서관이라고 하면, 가장 먼저 압도적인 장서가 떠오르잖아요. 하지만 모든 분에게 개방할 수 없으므로 기술을 활용해서 이용자들이 간접적으로나마 서고를 체험하도록 할 예정입니다. 또한 서고에서 원하는 콘텐츠를 찾아가는 새로운 검색 기법도 많이 개발되고 있습니다. 예를 들어서 디지털 장

서 중에서 자신이 원하는 특정한 문장을 담고 있는 부분을 검색하는 검색의 미래를 보여드리려고 계획하고 있습니다. 이용자는 이와 같은 기술을 통해 내 서재를 구축할 수 있습니다. 아날로그적인 다양한 책을 마치 서고에 들어온 것처럼 볼 수 있고, 디지털 신기술을 활용한 검색을 통해 내가 원하는 특정 문장이나 자료를 활용하여 내 서재를 구축하는 콘셉트의 공간을 계획하고 있습니다. 공간과 예산의 한계가 있지만 최선을 다해서 만들고 있습니다.

장덕현: 아울러서, 국립중앙도서관의 역할 가운데 전문 연구정보서비스가 중요하다는 생각을 항상 가지고 있었는데요, 국립중앙도서관이 2018년부터 연구정보서비스를 시작했다고 들었습니다. 이에 대한 설명을 듣고 싶습니다.

서혜란: 국립중앙도서관은 이용자 서비스와 장서 관리의 두 트랙으로 운영해왔는데요. 일반 이용자 대상 서비스에 신경 쓰다 보니 연구자에 대한 서비스가 미흡했다는 생각이 듭니다. 연구자도 여러 계층이 있잖아요. 잘 갖춰진 대학도서관이나 연구도서관 등을 이용할 수 있는 연구자도 있지만, 그렇지 못한 연구자들도 있습니다. 각자 추진하고 있는 프로젝트 등 연구를 위해 필요한 서비스를 일대일로 제공하려고 노력하고 있습니다. 연구정보서비스 확대를 위해서 고품질의 장서를 활용해 생산 플랫폼을 강화하려고 하고 있습니다. 앞으로도 국립중앙도서관이 보유한 서지와 원문, 각종 비텍스트 자료 등의 방대한 데이터를 활

용해서 학술 연구의 중심으로 거듭나고자 노력할 것입니다. 이는 사회의 기반 지식이 되는 학술 창작 활동의 일환으로 국립중앙도서관이 보유한 지식 정보를 적극적으로 활용하도록 장려하기 위한 지원 작업입니다.

디지털자료 온 국민이 이용할 수 있도록 노력할 것

장덕현: 국립중앙도서관 소장 장서의 디지털화 작업도 꾸준히 진행되고 있습니다. 디지털화 비율이 현재 31%라고 하셨는데, 국립중앙도서관의 디지털 플랫폼 성과와 비전에 대해 말씀해주세요.

서혜란: 뉴노멀 시대가 되면 더 많은 이용자가 원격 온라인으로 장서를 활용해야 되잖아요. 그러려면 디지털화가 핵심인데, 단순한 스캐닝이 아닌 OCR 기술을 적용해야 특정한 키워드로 검색도 할 수 있잖아요. 이제는 디지털화 기술을 한 단계 높여서 검색의 효율성은 물론 구글 북스 수준의 서비스를 제공하려고 합니다. 디지털화 예산이 매년 약 150억 정도였는데요, 디지털 뉴딜 사업이 시작되면서 예산을 좀 더 확보하는 것이 가능할 것 같습니다. 한편, 사용자 경험이라는 게 다시 말해서 이용자의 요구에 최적화된 콘텐츠를 제공하는 거잖아요. 이에 디지털 큐레이션도 매우 중요하

우리 삶을 바꾸는 도서관이라는 비전아래, 사람에 대한 포용성, 공간의 혁신성, 정보의 민주성을 핵심 가치로 두고 있습니다. 개인의 가능성을 발견하고, 공동체 역할을 키우며, 사회적 포용을 실천하고, 미래를 여는 도서관 혁신이 4대 전략 방향입니다.

게 생각하고 있습니다. 예를 들어 코리안 메모리 구축인데요. 말 그대로 한국의 기억입니다. 한국인으로서 또는 외국인이 한국을 이해하려고 할 때의 요구를 분석하고 주제에 맞는 적합한 콘텐츠를 기획해서 제공하는 디지털콘텐츠입니다. 다양한 계층의 이용자 요구를 분석하고 콘텐츠를 기획해 스토리를 만드는 거죠. 다양한 디지털서비스를 이용자에게 제공하는 데 가장 큰 걸림돌은 저작권 문제인데요. 최근에 저작권법이 개정되어 고아 저작물을 이용할 수 있는 길이 열려서 다행입니다. 앞으로 더 적극적으로 디지털자료를 확보하고자 합니다. 우리 도서관이 가지고 있는 자료의 디지털화뿐만 아니라 다른 기관이 소유한 유용한 자료의 디지털화를 지원해서 공유하는 것도 그런 노력의 일환입니다. 문화예술위원회, 아리랑TV, 예술의전당 등 다양한 문화예술 기관들과 디지털화 업무 협약도 맺었는데요. 이런 방식으로 모든 국민들이 수혜를 받을 수 있도록 하고 싶습니다.

장덕현: 협업의 중요성을 강조하신 점이 인상적입니다. 사실 최근의 협업은 전통적인 개념을 넘어서 새로운 방식의 협력이 주목받고 있습니다. 국립중앙도서관은 유관기관들과 어떤 협업을 준비하고 계신지 궁금합니다.

서혜란: 21세기 키워드가 협업인데요. 다양한 분야와의 협업이 필요한 것 같습니다. 최근에는 한국과학기술정보연구원KISTI, 국가기록원 등과 디지털 보존 기술과 관련해 상호 협력하기로 했어요. 또 국립중앙박물관 등 역사 기관들과의 협업 프로젝트도 있고, 곧 동북아역사재단, 국가기록원과 함께 일제강점기 강제동원 관련 공동 전시회를 할 예정입니다. 디지털화 역량이 부족한 기관과 협의한 뒤 모든 국민이 자료를 이용할 수 있도록 노력할 예정입니다. 민간 IT

업체 등과의 기술적 협업을 통해서 도서관 서비스가 안방으로 들어갈 수 있도록 하고 싶습니다. 그 외에 일본, 러시아, 미국 등 여러 해외 국가도서관과의 협력을 강화해서 서로의 경험과 노하우를 주고받으며 협업을 진행하고 있습니다.

장덕현: 관장님께서 30년 이상 문헌정보학 교육 현장에서 사서를 양성하신 경험을 가지고 계시지요. 국립중앙도서관이 가진 다양한 아이디어와 야심 찬 프로젝트들이 성공하려면 결국 사서의 역할과 사명 의식이 무엇보다 중요해 보입니다. 사서의 새로운 위상과 역할이라고 할까요. 이에 대한 지론이 있으실 것으로 생각합니다.

서혜란: 사람이 모든 것이죠. 2017년 우리 도서관에서 나온 정책연구 보고서²에서 인공지능 시대 사서의 역할 4가지를 제시했습니다. ①창의적 선도자로서 미래 도서관의 변화를 주도 및 관리·협력하고 ②콘텐츠 관리자로서 매체를 초월한 콘텐츠를 조직·관리·서비스하고 ③데이터 분석가로서 다양한 데이터의 수집·분석을 통해 고도화된 예측 및 적응 서비스를 창출하고 ④문화기획자로서 도서관에서 새롭게 경험할 수 있는 체험 관련 공간 기획과 새로운 기기에 대한 교육 헬퍼 등의 역할입니다.

미래 세대의 사서를 양성할 때 꼭 담고 있어야 할 키워드가 아닐까 합니다. 특히 국립중앙도서관 사서는 의무적으로 자기 계발과 새로운 것을 받아들이는 훈련이 필요하다고 생각합니다. 내부에서도 연구 조직을 꾸려서 공부하는 사서들에게 인센티브를 주는 등의 다양한 전략을 세우고 있습니다. 내부 역량 강화뿐 아니라 전국의 사서를 대상으로 한 교육도 새로운 시대에 맞게 과정을 만들고 있습니다. 현재는 여러 가지 제약으로 인해 교육의 수혜자가 적은데, 온라인 교육을 업그레이드해서 더 많은 이들에게 기회를 주고자 합니다. 코로나19로 비대면 교육이 강제적으로 시작됐지만 새로운 기술로 더 많은 사서가 모여서 공부하고 토론할 수 있길 바랍니다. 앞으로도 이 부분은 강화할 생각입니다.

장덕현: 국립중앙도서관은 우리나라 도서관계의 기둥입니다. 우리 도서관계의 발전을 이끌어 나아갈 사명이 부여되어 있는데, 이를 위해 국립중앙도서관은 어떠한 고민과 노력을 해야 할까요?

서혜란: 매우 어려운 질문입니다. 고민이 많은데요. 국립중앙도서관의 관장이자 한 명의 사서로서도 고민하고 있습니다. 방향성을 세우고 어떻게 실천할 것인지 전략적인 고민을 해야



합니다. 저 개인적으로도 계획 수립 과정에서 노력을 많이 하기도 했지만, 제3차 도서관발전종합계획(2019-2023)에서 방향성을 찾을 수 있지요. 이 계획은 우리 삶을 바꾸는 도서관이라는 비전 아래, 사람에 대한 포용성, 공간의 혁신성, 정보의 민주성을 핵심 가치로 두고 있습니다. 개인의 가능성을 발견하고, 공동체 역할을 키우며, 사회적 포용을 실천하고, 미래를 여는 도서관 혁신이 4대 전략 방향입니다. 다만 구체적인 전략에 대한 고민은 정책 간, 개인 간의 온도차가 있습니다. 사서와 교수 등 집단 간 원활한 소통이 필요해 보이고요. 열린 마음을 갖고 나의 전략이 옳은지 활발한 논의를 하다 보면 문제를 끌어내고 해결하는데 길이 보이지 않을까 합니다. 집단지성이 필요한 거죠. 우리가 어떻게 실천해 나갈 것인가에 대한 열린 마당이 마련되어야 한다고 생각합니다.

장덕현: 말씀 잘 들었습니다. 그 속에 비전과 희망이 녹아 있어서 국립중앙도서관의 미래 청사진을 충분히 가능할 수 있었습니다. 한편으로는 그에 걸린 고민의 무게가 녹록지 않아 보이기도 합니다. 국립중앙도서관의 달라진 미래에 기대와 희망을 걸어봅니다.

서혜란: 어깨가 무겁습니다. 긴 시간 동안 말씀 나눌 수 있어서 감사했습니다.

2. 김용, 김건, 오효정, 양동민(2017). 제4차 산업혁명시대 도서관의 미래전략 및 서비스 모형 구축 연구. 국립중앙도서관

통권 제394호 | 2020

비매품

기획·편집 국립중앙도서관 기획총괄과
발행 2020년 9월 21일
발행처 국립중앙도서관
주소 서울특별시 서초구 반포대로 201
전화 (02)590-0799
팩스 (02)590-0546
누리집 www.nl.go.kr
인쇄처 대한프린테크

ISSN 1011-2073(Print) 2733-8177(Online)

DOSEOGWAN

Vol. 394 | September 2020

Publishing office

National Library of Korea

201, Banpo-daero, Seocho-gu, Seoul, Korea

Tel (02)590-0799 | **Fax** (02)590-0546