

도서관 정보코먼스에서 러닝코먼스로의 진화*

- 일본 공공도서관의 러닝코먼스화 사례를 중심으로 -**

Evolution of Public Library from Information Commons to Learning Commons:

- The Cases of Japan Public Library -

임 형 연(Hyung-Yeon Lim)***

〈목 차〉

I. 서론	계
II. 정보코먼스 및 러닝코먼스 개념	IV. 일본 공공도서관의 러닝코먼스 사례
1. 정보코먼스개념과 러닝코먼스의 등장	1. 동경도립도서관(東京都立図書館)
2. 도서관의 러닝코먼스화	2. 쿠라요시시립도서관(倉吉市立図書館)
3. 러닝코먼스의 구성요소	V. 사례연구의 시사점
III. 공공도서관의 러닝코먼스 분석의 틀 설	VI. 결론

초 록

본 연구는 최근 문헌정보학에 대두되고 있는 정보코먼스 및 러닝코먼스에 대한 개념과 차이점을 분석하고 일본 공공도서관의 러닝코먼스화 사례연구를 통하여 공공도서관의 러닝코먼스화 방향에 관한 시사점을 얻고자 하였다. 러닝코먼스화 분석을 위해 러닝코먼스의 구성요소를 이론적으로 정리해보고, 공공도서관에 적합한 분석의 틀을 설계하고 일본의 공공도서관에 대한 사례분석을 실시하였다. 사례 분석의 결과, 도서관이 정보의 도구에 의해 주도된 정보 코먼스를 넘어 본연의 학습기능으로 돌아가고 있음을 보여주고 있다. 또한 러닝코먼스를 지향하는 공공도서관이 해야 할 미래 과제에 대한 시사점을 던져주고 있다.

키워드: 러닝코먼스, 정보코먼스, 공공도서관, 일본도서관

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the concept of information commons and learning commons that has emerged in recent years, and point out the difference between the two concepts, as well as its implications for public libraries, which get lessons learned from learning commons at Japanese public libraries. To track its evolution to learning commons, the theoretical component of learning commons was analyzed. Based on the reference, a research framework for the case study of learning commons was developed. With IT technology diffusion, libraries have become information commons. However, the main mission of libraries should basically remain as learning. Because of this, libraries which function as information commons should go back to being learning commons, which are primarily places of learning.

This research shows that libraries should stress its original basic mission which is learning, beyond being information commons in the Japanese library.

Keywords: Learning commons, Information commons, Public library, Japan library

* 이 논문은 2014년도 경일대학교 연구지원에 의한 것임.

** 이 논문은 2013년도 한국도서관정보학회 동계학술발표회에서 발표한 내용을 수정 보완한 것임.

*** 경일대학교 사회과학대학 문헌정보학과 조교수(hylim@kiu.kr)

• 논문접수: 2014년 8월 22일 • 초초심사: 2014년 8월 25일 • 게재확정: 2014년 9월 24일

I. 서론

오늘날 도서관의 개념은 정보코먼스(Information Commons)를 넘어 러닝코먼스(Learning Commons)로 진화하고 있다(Heitsch, Holley 2011). 전통적 도서관에 IT적 네트워크 접점들의 클러스터개념이 도입되면서 정보코먼스로 발전하였다면, 이제 학습활동을 위한 공간으로서 러닝코먼스가 강조되고 있는 것이다. 본 연구에서는 대학도서관에서 발전된 정보코먼스와 러닝코먼스의 개념을 Heitsch, Holley (2011)의 주장을 기초로 공공도서관에 적용해보고자 하는 것이다. 공공도서관은 지역주민을 대상으로 하는 정보 보존, 제공, 교육, 주민합의형성의 기능(임형연 2010)을 하고 있다. 특히 현대사회가 학습사회로 진전되면서 이용자에 대한 학습기능이 증시되고 있는 상황에서 공공도서관의 러닝코먼스는 자연스러운 진화의 과정이라 할 수 있다. 정보코먼스가 IT와 정보관리의 혁명에 의해 이루어진 변화라면, 러닝코먼스는 IT적 지원을 바탕으로 하면서 도서관의 본질적 사명인 학습에 초점을 두는 변화라 할 수 있다. 러닝코먼스는 정보코먼스의 자원이 다른 교육기관들의 학습활동과 협력적으로 상호작용이 이루어질 때 나타나는 결과이다(Bennett 2008). 이를 위해서는 정보의 단순한 전달이상이 사서들과의 상호작용을 통해 자기주도적 학습(self-directed learning)이 일어날 수 있도록 하는 지원활동이 강화되어야 한다.

이처럼 도서관은 기술의 변화와 사회적 요구 변화에 맞추어 진화 발전해가고 있다. 이에 본 연구는 정보코먼스에서 러닝코먼스로의 진화과정을 일본 공공도서관의 사례를 중심으로 그 특성을 살펴보고자 한다. 이를 위해 다음과 같은 접근을 시도해보고자 한다.

첫째, 현대 정보화 사회에서 전통적 도서관의 역할을 벗어나 새로운 도서관 역할을 제시 하고자 하는 연구결과들을 정리해보고자 한다. 도서관에서 검색엔진이 장착된 네트워크로 연결된 워크스테이션 환경과 이를 위한 물리적 시설(Beagle 1999)에서 시작된 정보코먼스 개념은, 물리적 코먼스(physical commons), 가상적 코먼스(virtual commons), 문화적 코먼스(cultural commons)(Beagle 2006)로 확장 발전하여 도서관의 구성요소로 해석하고자하는 시도로 이어진다. Beagle의 정보코먼스는 다시 베네트(Bennett 2008) 등의 러닝코먼스 개념으로 확장되어지고 있다. 정보코먼스가 도서관의 정보시설, 가상정보로 환경을 갖추는 개념이라면, 러닝코먼스는 도서관의 사명인 학습활동을 지원하기 위한 활동에 초점을 두는 개념이다. 사실 IT시대가 도래하면서 도서관은 IT 집적물로서 학습이라는 사명보다는 IT도구의 도입에 초점을 두어 온 것이 사실이다. 이러한 IT도구들이 도서관의 정보코먼스화에 많은 영향을 주었다. 이에 본 연구는 학습활동이라는 사명에 충실한 러닝코먼스화로의 변화를 위한 구성요소들을 찾아보고 일본 도서관의 사례를 통해 확인해보고자 한다.

둘째, 러닝코먼스는 초기 미국 대학도서관을 중심으로 개념이 발전하였다. 전자정보 시대에 정

보코먼스화된 대학도서관이 대학도서관 이용자에게 필요한 도서관이 되기 위한 노력이 필요했기 때문이다. 이러한 과정에서 대학도서관의 기능과 역할에 변화를 불러 일으켰다. 이에 따라 대학도서관에서의 정보코먼스 개념은 러닝코먼스로 확장되고 있다. 이러한 러닝코먼스 개념은 대학도서관뿐만 아니라 공공도서관과 학교도서관에서도 필요한 개념이다(Heitsch, Holley 2011). 많은 공공도서관에서 사회와 이용자로부터 정보제공자이상의 역할을 위해 변화의 요구를 받고 있다. 이에 공공도서관의 역할을 재정립하기 위해 공공도서관의 러닝코먼스 개념 도입과 과제를 살펴보고자 한다. 최근 일본의 공공도서관은 도서관의 역할을 재조명하고자 노력하고 있다. 지역주민에게 필요한 도서관이 되기 위해 다양한 변화를 모색하고 있다. 여기에 러닝코먼스의 개념이 도입 활용되고 있다.

셋째, 그렇다면 러닝코먼스의 어떤 구성요소가 공공도서관에서 활용되고 있는지 앞으로 어떤 요소가 더 필요한지 체계적으로 정리해 보고자 한다. 공공도서관은 정보제공기능을 넘어 지역주민의 공동체형성기능이 필요하다(임형연 2013). 지역주민의 공동체 형성의 장(場)에는 적극적으로 학습과 교육기능을 강화해가야 한다. 도서관이 정보기술을 활용하는 것도 교육적 역할을 수행하기 위한 수단이며 궁극적으로 문화적 역할에 그 사명이 있다.

이러한 연구목적을 가지고 본 연구에서는 러닝코먼스 개념이 공공도서관에 도입되기 위해서는 어떤 구성요소를 중심으로 어떻게 변화해야 하는지 그 구성요소를 제시할 예정이다. 지금까지 도서관에서 러닝코먼스 개념이 확장되고 있음에도 불구하고, 공공도서관이 어떤 요소들을 어떻게 해야 하는지에 관한 연구가 부족하다. 본 연구는 이러한 문제의식에 기초하여 정보코먼스와 러닝코먼스의 개념을 구분하고, 공공도서관에서 필요한 러닝코먼스의 구성요소를 제시해내는 것이 주요 과제이다.

II. 정보코먼스 및 러닝코먼스 개념

1. 정보코먼스개념과 러닝코먼스의 등장

전자저널에 대표되는 전자적 학술정보 자원의 보급으로 인해 도서관 방문 이용자수가 급격히 감소하면서 도서관 무용론이 등장하고 도서관이 위기를 맞이하고 있다. 이에 학습사회에서 도서관의 기본 사명인 학습을 강조하면서 러닝코먼스의 개념이 등장하고 있다. 도서관의 정보코먼스란 정보의 디지털화가 진전되고 IT혁명을 맞이하면서 도서관의 역할과 활동이 IT에 급격한 변화를 맞이하면서 디지털사회에 맞는 정보이용에 초점을 둔 공유공간(common)으로서 의 도서관을

지칭하는 개념이다. 이에 비해 러닝코먼스의 개념은 IT혁명에도 불구하고 IT는 학습의 수단이며, 도서관의 사명인 학습에 초점으로 둔 공유공간으로서의 역할을 강조한 것이다. 이에 러닝코먼스는 '학습과 지식창조의 공간'(松本, 井上 2013)으로서 도서관이나 '학습의 장(茂出木 2008)'으로 정의할 수 있다. 하지만 Beagle(2006)이 발표한 정보코먼스의 개념에는 정보코먼스 속에서 학습을 강조하고 있어 소극적 러닝코먼스 개념이라 할 수 있다. Beagle(2006)에서의 정보코먼스란 학습활동을 지원하기 위해 도서관내 조직화된 물리적, 디지털, 인간 및 사회적 자원의 영역에서 제공되는 IT적 네트워크 접점들의 클러스터라고 보았다. 즉 물리적 공간(physical commons), 가상적 공간(virtual commons), 문화적 공간(cultural commons)으로 구성되는 정보코먼스의 목적은 러닝(learning)을 지원하는 것임을 강조하고 있다. 이러한 측면에서 정보코먼스와 러닝코먼스가 자주 혼용되고 있기도 한다. 하지만 Heitsch 와 Holley(2011)는 두 가지 개념의 차이를 구분하는 것이 중요하다고 보았다. 즉 러닝코먼스는 초기의 정보기술의 활용과 적용에 초점을 두는 정보코먼스에 비해 지식창조(creation of knowledge)와 자기주도적 학습(self-directed learning) 등 학습기능 중심으로 진화한 것으로 보았다. 그러므로 러닝코먼스화를 위해서는 정보코먼스의 자원이 다른 학술지원 조직들과 연계하는 협력 관계를 통해 학습자의 학습활동 지원이 일어나야 한다. 그래서 러닝코먼스의 성공을 위해서는 도서관이 학술적 컴퓨팅과 같은 지원 및 서비스를 넘어 관련 조직과의 협력적 관여가 필요하다. 결국 러닝 코먼스는 정보코먼스의 자원이 다른 학습 조직들의 학습활동과 협력적으로 일어날 때 만들어지는 개념이라 할 수 있다.

이러한 개념을 기반으로 정보코먼스와 러닝코먼스의 특성을 차별화 해보면 다음과 같다.

정보코먼스는 IT중심의 네트워크 도서관 환경조성이 핵심으로 '정보코먼스에서 일어나는 타 교육기관과의 협력을 통한 학습지원 활동' (Beagle 2006)으로 보는 소극적 개념이라 할 수 있다. 반면 러닝코먼스는 도서관의 타 교육기관과의 협력을 통한 학습지원 활동을 넘어 도서관의 목표로서 학습사명(Bennett 2008)을 강조하여 학습목표 달성을 위한 도서관의 적극적인 참여와 주도적 역할을 강조하여 러닝코먼스를 적극적으로 정의하고 있다. 즉 정보코먼스와 러닝코먼스의 차이는 정보코먼스는 도서관과 전자정보 시설의 제공이라는 환경조성에 초점을 두는 반면 러닝코먼스는 이러한 환경을 통해 도서관이 인적, 문화적 활동을 통한 도서관 본연의 사명을 달성하는가 하는 것에 초점을 둔다는 것이다.

또한 Beagle(2006)이 주장한 'IT를 활용한 네트워크 접점의 클러스터'로서 도서관은 학습을 지원하기 위해 만들어진 것이다. 반면 러닝코먼스에는 도서관의 사명을 적극적으로, 학습기관으로 정의하지 않는다면 도서관 사서 혼자만으로 러닝코먼스를 만들어낼 수 없다는 개념을 가지고 있다. 따라서 정보코먼스와 러닝코먼스의 가장 근본적인 차이는 정보코먼스는 도서관의 학습미션을 지원하는 것이라면 러닝코먼스는 도서관의 학습미션을 실천하는 것이다(Bennett 2008)라고

할 수 있다. 즉 정보코먼스는 도서관이 도서관의 지원에 초점을 둔다면 러닝코먼스는 도서관의 실천에 초점을 둔다고 하겠다.

2. 도서관의 러닝코먼스화

이제 정보코먼스로서의 도서관이 다시 학생이 일상적으로 이용하는 학습 공간으로서의 도서관으로 변모해가고 있다(정미경, 남태우 2007; 김지선, 박지홍 2011). 도서관은 디지털화의 추세에도 불구하고 정보코먼스를 넘어 도서관 본래의 기능이 학습공간으로 다시 돌아와야 한다. 茂出木 理子(2008)은 러닝코먼스를 정보화 사회에서 나타난 도서관 존재의 위기에 대한 해결책이라 제안하고 있다.

도서관은 정보화 혁명시기를 거치면서 정보코먼스화에 급급하여 IT기술도입과 디지털정보관리의 인프라구축에 초점을 두어 왔다. 그 결과 도서관은 본래의 학습역할에 대한 혼란과 도서관 무용론을 경험하였다. 이러한 상황에서 러닝코먼스는 대학 도서관의 변화 방향과 미래 가능성을 제시하는 모델로 평가받고 있다. 그러므로 러닝코먼스는 정보코먼스에서 전개되어 학생의 주체적 학습활동을 중시한 것으로 보아도 좋다(永田 2009.). 즉 학생의 학습, 연구 활동을 향상시켜 충분한 성과를 획득하기 위해 학생이 필요로 하는 인적지원을 통해 학습 지원기능을 수행하는 것이다. 한때 도서관내부에서 러닝코먼스라고 하는 이름으로 학습지원 시설이 보급되기도 하였다(山内 2011). 그러므로 러닝코먼스로서 도서관에서는 이용자의 학습활동 전반을 지원하기 위한 공간, 서비스, 자료를 제공하며(米澤 2008), 학생들이 자주적으로 문제를 해결할 수 있도록 인적 지원을 하는 역할이 강조된다. 이러한 모델은 대학도서관뿐만 아니라 공공도서관이나 학교도서관 역시 성공적으로 적용될 수 있다. 공공도서관 이용자는 지역주민의 평생교육과 취업, 지역정보 등의 학습제공 기능이 필요하기 때문이다.

Beagle(2004)은 정보코먼스에서 러닝코먼스로 진화하는 과정에 대해 다음의 4단계 모델을 제시하고 있다(Beagle 2004; 山内 2011). Beagle은 1,2단계와 3,4단계 사이에서 정보코먼스와 러닝코먼스의 경계가 설정된다고 하였다.

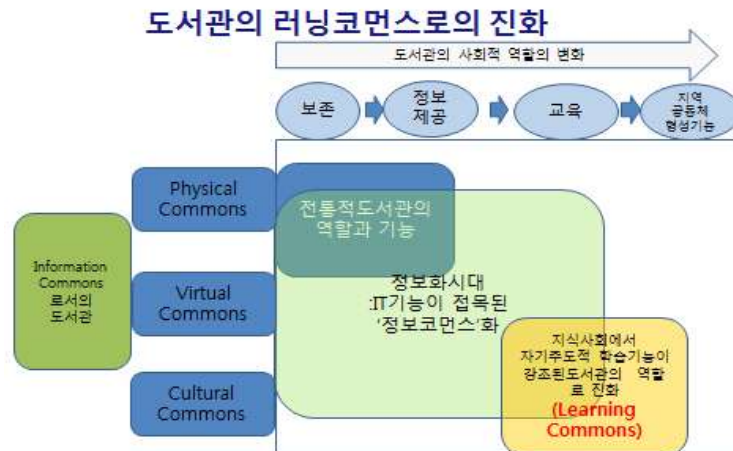
1단계: 도서관이 정보기술에 적응하여 정보코먼스화 하는 단계: 지금까지 전통적인 인쇄매체를 취급해온 도서관이 정보통신기술에 적응하고 변화하기 시작하는 단계이다. 정보코먼스의 최초의 단계로서 도서관에 컴퓨터가 들어오고 전자적 매체의 접근과 활용이 가능해진다.

2단계: 도서관 내부 중심의 정보코먼스로 성숙단계: 다음 단계는 도서관에 미디어 주문 틀이 인스톨되어 도서관의 스태프가 자료를 발견하고 데이터를 처리하고, 프레젠테이션과 출판의 단계까지 지원한다. 그러나 아직 이 단계는 도서관이 학교 내 다른 학습활동과 연동되어 있지 않는 독립적 정보코먼스의 단계이다.

3단계: 정보코먼스에서 러닝코먼스로 확장되는 단계: 이 단계에서는 도서관이 학교차원의 학습 활동을 지원하기 위해 종래 도서관 중심주의를 벗어나 학교 내 학습지원 센터와 연계를 강화하는 협동적 활동단계이다. 이 단계에서는 도서관이 교수개발 지원센터, 교수학습센터 등과 연계하여 도서관의 전자 리소스가 통합되어 학교전체의 학습콘텐츠 관리시스템의 체계에서 움직이게 된다.

4단계: 학습변화의 주도자로서 러닝코먼스화 단계: 도서관이 학교의 학습조직과 연계하여 움직일 뿐만 아니라 핵심 커리큘럼의 재검토, 커리큘럼 간 횡단적인 각종 프로젝트를 지원하면서 교원의 이노베이션을 동반하는 단계이다. 이 단계에서는 학교 내 학습조직간 학습서비스의 수평적 통합뿐만 아니라 이용자의 요구에 대응한 다양한 서비스가 개발되는 단계이다.

<그림 1>은 도서관의 사회적 역할 변화를 나타내고 있다. 전통적 도서관이 가지는 정보 보존, 정보 제공의 기능에서 IT기술을 활용한 적극적인 도서관의 역할이 곧 도서관의 정보코먼스화를 의미한다. 그리고 이용자의 요구에 응하는 자기주도적 학습을 지원하여 교육적 문화적 실천을 만들어낼 때 러닝코먼스화가 되는 것을 의미하고 도서관 본연의 사명을 달성하는 것으로 볼 수 있다.



<그림 1> 정보코먼스에서 러닝코먼스로의 진화
(출처: 임형연(2013) 한국도서관정보학회발표)

3. 러닝코먼스의 구성요소

IT혁명기에 도서관의 정보코먼스화가 도서관의 디지털정보화에 초점을 두었다면, 러닝코먼스는 너무 IT중심의 도구에 초점을 둔 정보코먼스를 도서관의 원래 사명인 학습기능 중심으로 재편하는 것이다. 이러한 관점에서 도서관은 좀 더 이용자 학습기능을 중심으로 역할이 재편되어야 하며, 도서관은 학습 센터로 이용자 친화적인 도서관 서비스 모델로 변화되어야 한다. 이러한 변

화를 위해 河西由美子(2010)는 다음 3가지 측면에서 러닝코먼스화 준비가 필요한 것으로 정리하고 있다.

1) 도서관 미디어를 활용한 자율적 학습지원: 도서관을 비롯한 학습자원을 검색하고 도서관이 용자인 학습자들이 자신에게 필요한 지식을 입수 가능토록 하고 이것을 논문이나 발표물로 정리하는 과정을 지원한다.

2) 정보리터러시 교육과 학술적 기술의 육성: 자율적 학습에 필요한 정보검색과 글쓰기, 학습의 진행 방향 등에 관한 기술을 육성한다.

3) 협동적 학습의 촉진: 그룹학습 등 다른 사람과의 협동적 활동의 장소를 제공함으로써 자율적 학습과 학술적 기술의 육성에 도움을 준다.

이처럼 러닝코먼스는 도서관을 거점으로 학습 자료에 접근하고 필요한 지식을 획득하고 결과물을 창출하는 과정을 지원하는 것이다. 이런 과정에서 필요한 정보검색, 리포트작성, 논문쓰기, 학습 추진 방법에 관한 기술을 육성하는 것, 협동적 활동을 지원 제공하여 학습과 학술적 기술을 습득하게 되는 것을 의미한다. 그러므로 러닝코먼스란 도서관 미디어를 활용하여 자율적 학습의 지원, 정보리터러시 교육과 학술적 기술 육성, 협동적 학습 촉진을 러닝코먼스의 특징으로 보았다. 즉 학습, 교육에서 방법과 활동까지 인식하여 도서관이 이용자에게 결과적으로 어떠한 창출 물을 이끌어내는 것까지 관여하는 것을 의미하고 있다.

한편 McMullen(2008)은 러닝코먼스를 도서관의 학습활동 지원적 역할에 초점을 두면서 '도서관 기능, 정보기술, 학술적 지원활동을 통합하는 것'으로 정의 내리고 있다. McMullen(2008)이 주장하는 러닝코먼스로서의 구성요소는 도서관 안에 컴퓨터 워크스테이션의 집합시설이 되어있는가, 이용자들이 이용할 수 있는 서비스데스크가 설치되어 있는가, 협동학습 공간이 마련되어 있는가, 프레젠테이션 등이 가능한 지원센터의 역할을 하는가, 연구자FD(Faculty Development)를 위한 교육공학 센터로서의 역할을 하는가, 전자장비가 갖추진 교실이 있는가, 글쓰기 지원센터 등 기타 학술적 지원 구성단위가 갖추어져 있는가, 미팅, 세미나, 연회, 문화적 활동을 위한 공간이 마련되어 있는가, 카페 및 휴게실 구역이 있는가 등이다. 이는 주로 도서관의 물리적 공간에 초점을 둔 것으로 도서관에서 지원하는 공간, 정보 기술적 시설 및 설비의 지원을 제시하고 있다. 이러한 요소는 과거 도서관이 서적으로만 구성되었던 시대와 비교해보면 상당히 비약적이고 발전된 개념이라 할 수 있다. 하지만 현대사회에서 정보화와 과학기술의 발전으로 전자장비의 설비 및 시설은 더 이상 새로울 것이 없는 필수조건이 되었음을 생각해볼 때 어쩌면 기술적 변화에 따른 자연스러운 이동이라 할 수 있겠다.

米澤 誠(2008)는 도서관 러닝코먼스를 '네트워크 세대를 위한 학습지원을 하는 도서관 시설 또는 서비스 기능'이라고 하였다. 러닝코먼스는 주제적 그룹 활동을 지원하는 학습 공간 즉 학습 기술의 습득을 지원하는 인적 지원, 소프트웨어의 지원을 말한다고 보았다. 이는 학습에 필요한

소프트웨어, 자료 등을 통합한 효과적 도서관 서비스를 통하여 학습자의 학습을 경영하는 것을 목적으로 설계된 학습의 장(공간)이어야함을 강조하는 것이다. 도서관의 역할에 학습, 교육의 역할을 인식하는 것이라 할 수 있다. 그러나 이 또한 도서관이 어떻게 학습과 교육을 담당해나갈 것인가에 대한 인식은 보이지 않는다.

그러므로 러닝코먼스는 도서관이 본래의 기능인 학습사명(Bennett 2008)을 중심으로 역할 할 수 있도록 미래 변화 방향을 제시하는 모델이다. 따라서 러닝코먼스의 구성요소는 정보코먼스의 구성요소를 바탕으로 하되, IT기술 자체나 디지털정보 관리와 같은 공급자 관점이 아니라 도서관 이용자인 학습자 관점에서 각 요소들이 기능할 수 있도록 러닝코먼스의 구성요소들을 정리하였다.

첫째, 정보코먼스는 물리적 코먼스(physical commons), 가상적 코먼스(virtual commons), 문화적 코먼스(cultural commons)으로 구성되어 있다(Beagle, 2006). 따라서 정보코먼스에서 러닝코먼스로 진화과정을 살펴보고 있는 본 연구에서 이들 3요소가 학습기능을 강화하는 방향으로 살펴보고자 하였다. 다만 가상적 코먼스의 경우 물리적 정보를 포함한 학습기능 강화라는 측면에서 정보적 코먼스라 표현하고자 한다.

둘째, 도서관의 정보코먼스는 정보화 혁명기를 거치면서 IT기술의 도입과 디지털정보 관리에 큰 기여를 하였다. 그러나 도서관이 디지털 공간이 되면서 도서관 본래의 학습역할을 소홀히 한 나머지 도서관 무용론을 경험하고 있다. 그러므로 정보코먼스에서의 도서관의 각 역할과 기능이 도서관의 본래 기능인 학습사명(Bennett 2008)을 중심으로 분석될 필요가 있다. 특히 정보코먼스로의 진전과정에서 확산된 디지털도구가 러닝(learning)을 지원하도록 기능과 역할이 강화되어야 한다. 자기주도적 학습(self-directed learning)에 유용해야 하며 도서관의 각 기능과 활동이 지식 창조(creation of knowledge)와 학습기능 제고에 도움이 되어야 한다.

셋째, 러닝코먼스로서의 도서관에서는 디지털화 된 정도를 나타내는 정보코먼스이상으로 도서관이 이용자의 측면에서는 자율적 학습과 학술적 기술을 습득할 수 있도록 하는 지원활동이 강화되어야 한다. 그 결과 이용자들이 도서관을 통해서 학습활동의 도움을 받을 수 있어야 도서관의 본래의 기능인 학습사명을 달성할 수 있을 것이다. 정보코먼스의 틀과 러닝코먼스화로의 학습기능을 중심으로 러닝코먼스의 핵심요소를 정리해보면 <표 1>과 같다. 러닝코먼스화에서는 이들의 각 요소를 묶어내는 방향은 '학습'이다. 디지털정보의 단순한 전달이상으로 사서들과의 상호작용을 통해 자기주도적 학습(self-directed learning)이 일어날 수 있도록 하는 지원활동이 강화되어야 한다. 이처럼 이들의 각 요소가 도서관이용자들의 자율적 학습과 학술적 기술을 습득할 수 있도록 하는 학습지원활동이 활발해질수록 도서관의 러닝코먼스로의 진화는 가속화될 수 있을 것이다.

〈표 1〉 러닝코먼스의 핵심요소

러닝코먼스의 핵심요소	관리 대상	하위요소	주요 관련 문헌
1) 물리적 코먼스	도서관의 물리적 공간에 대한 러닝역할 강화	인터넷 컴퓨터실	McMullen, S.(2008), 河西由美子(2010), Beagle(2004)
		서비스데스크 및 열람실	McMullen, S.(2008), 河西由美子(2010), Beagle(2004)
		전시실	McMullen, S.(2008), 河西由美子(2010)
		글쓰기 지원센터 등 기타 학술적 지원 조직	McMullen, S.(2008), 河西由美子(2010), Beagle(2004)
		FD(Faculty Development)를 위한 교육공학 센터	McMullen,S.(2008), 河西由美子(2010), Beagle(2004)
		강의, 토론실, 프리젠테이션 지원센터	McMullen,S.(2008), 河西由美子(2010), Beagle(2004)
		전자장비가 갖춰진 교실	McMullen, S.(2008), 河西由美子(2010)
		협동학습공간:협동적 학습의 촉진	McMullen,S.(2008), 河西由美子(2010), Beagle(2004)
		미팅, 세미나, 연회, 문화적 활동을 위한 공간, 카페 및 라운지(휴게실) 구역	McMullen, S.(2008), 河西由美子(2010)
2) 정보적 코먼스	도서관의 정보와 자료에 있어서 러닝 역할 강화	디지털정보, 전자적 매체	Beagle(2004)
		물리적 미디어를 활용한 자율적 학습 지원: 전시물, 도서, 팜플렛	河西由美子(2010), 米澤誠(2008), Beagle(2004)
		대면, 모임을 통한 정보(강연회, 토론회 등)	米澤 誠(2008), Beagle(2004)
3) 문화적 코먼스	도서관의 이용자 지원 활동에 있어서 러닝역할 강화	학습을 위한 인적지원 지역사회 네트워크 활용	米澤 誠(2008), Beagle(2004)
		학습을 위한 소프트웨어적 지원 프로그램 실시 기획	米澤 誠(2008), Beagle(2004)
		정보리터러시교육과 학술적 기술적 지원: 정보의 가공 재분류 작업	河西由美子(2010), Beagle(2004)
		관련기관과의 협력적 연계	Beagle(2004)

Ⅲ. 공공도서관의 러닝코먼스 분석의 틀 설계

도서관의 정보코먼스는 도서관이 디지털화 되고, IT환경의 개선에 크게 기여하였다. 그러나 IT라고 하는 수단이 너무 강조되기도 하였다. 러닝코먼스의 개념은 IT혁명에도 불구하고 어디까지나 IT는 도서관에 있어서 이용자 학습의 수단이 되어야 한다는 변화의 방향을 제시하고 있다. 일본의 경우 대학도서관이 이미 정보코먼스를 넘어 러닝코먼스의 개념으로 확장 발전되면서 오차노미즈대학 도서관, 국제기독교대학도서관 등 대학도서관의 러닝코먼스화 성공사례가 만들어지고 있다¹⁾(小坏 2009; 茂出木 2008; 米澤 2008). 이러한 추세는 점차 공공도서관으로 그 도입이 시

도되고 있다. 그러나 상대적으로 지역주민의 학습지원기관으로서 공공도서관에 있어서 러닝코먼스화에 대한 사례와 연구는 부족한 편이다. 이에 본 연구에서는 ‘학습과 지식창조의 공간’(松本, 井上 2013), ‘학습의 장(茂出木 2008)’으로 도서관의 역할을 위한 공공도서관의 러닝코먼스모델을 설계해보고자 하였다.

공공도서관도 IT정보기술의 활용과 적용에 초점을 두는 정보코먼스를 넘어 지식창조(creation of knowledge)와 자기주도적 학습(self-directed learning)등 학습기능 중심으로 진화해야 한다. 이에 본 연구에서는 일본의 공공도서관에 대한 사례연구를 통해서 러닝코먼스화의 진전 상황과 특성을 분석해보고자 하였다. 사례분석을 위해 <표 2>와 같이 공공도서관에 있어서 러닝코먼스화의 분석의 틀을 설계하였다.

첫째, 정보코먼스에서 러닝코먼스로 진화과정을 분석하기 위해 본 연구의 <표 1>에서 제시한 물리적 코먼스(physical commons), 가상적 코먼스(virtual commons), 문화적 코먼스(cultural commons)을 바탕으로 하였다(Beagle 2006). 본 연구에서는 가상적 코먼스의 경우 물리적 정보를 포함한 학습기능 강화라는 측면에서 정보적 코먼스라 하였다. 여기에 Bennett(2008)가 러닝코먼스가 되기 위해 주요 요소로 고려되어야 한다고 강조한 외부 관련조직과의 협력적 네트워크의 정도와 관여수준을 고려하였다. 그러므로 공공도서관의 러닝코먼스의 핵심요소는 <표 2>에서 보는 바와 같이 물리적 코먼스, 정보적 코먼스, 문화적 코먼스, 외부기관과의 러닝지원 협력네트워크의 4요소로 구성된다. <표 2>에 핵심요소들에 대한 조작적 정의는 다음과 같다. 물리적 코먼스는 이용자를 위한 학습기능을 제공하기 위해 활용되어지는 도서관의 시설과 장비에 관한 요소이다(Beagle 2006; 정재영 2007). 정보적 코먼스는 학습기능을 제공하기 위해 활용되어지는 가상적 정보와 물리적 정보에 관한 요소이다. 문화적 코먼스는 공공도서관 이용자의 참여를 통해 학습기능을 활성화할 수 있도록 제공 되어지는 프로그램요소를 말한다. 외부기관과의 러닝지원 협력네트워크는 학습기능 활성화를 위해 유관기관과의 협력에 관한 요소를 말한다.

둘째, 러닝코먼스는 러닝(learning)이라는 단어와 코먼스(common: 공유공간)의 단어가 함께 조합되어 도서관의 지역주민 학습지원 역할이 활성화되어야 한다. 이렇게 공공도서관이 학습의 공간으로 역할 할 때 도서관사명이 달성되어진다. 도서관은 건물, 서적, 사서라고 하는 요소투입 관점보다 러닝코먼스를 통하여 만들어 지는 결과물에 관심을 가져야 한다. 특히 공공도서관이 정보코먼스를 넘어 러닝 코먼스로 발전하기 위해서는 자원의 투입보다 자원의 학습지원의 기능을 활성화시킬 필요가 있다. <표 2>에서는 <표 1>에서 제시한 대학의 러닝코먼스의 하위요소들 가운데 교수와 관련하여 일어나는 FD(Faculty Development)를 위한 교육공학 센터 등과 같은 요소를 배제하여 반영하였다.

1) 대학도서관에서 러닝코먼스 도입에 대해 쓴 연구문헌으로는 小坏 守 2009; 茂出木 理子 2008; 米澤 誠, 2008 등을 들 수 있다.

셋째, 대학도서관의 러닝코먼스 요소인 <표 1>과 공공도서관의 러닝코먼스 요소인 <표 2>에서 가장 큰 차이는 '외부기관과의 러닝지원 협력네트워크'이다. 이는 공공도서관에 있어서 학습지원 은 러닝코먼스에 있어서 외부네트워크의 중요성에 관한 Bennett(2008)의 주장을 반영한 것이다. 즉 러닝코먼스화를 위해서는 정보코먼스의 자원이 다른 학습지원 조직들과 연계하는 협력 관계를 통해 학습자의 학습활동 지원이 일어나야 한다. 그래서 러닝코먼스의 성공을 위해서는 도서관이 학술적 컴퓨팅과 같은 지원 및 서비스를 넘어 관련 조직과의 협력적 관여가 필요하다. 이처럼 공공도서관의 자원이 다른 학습 조직들의 학습활동과 협력적으로 일어날 때 도서관의 러닝지원역할 은 더 활성화 될 수 있다.

<표 2> 공공도서관의 러닝코먼스 분석의 틀; 러닝 코먼스 주요 구성요소

핵심요소	하위구성요소
1. 물리적코먼스 -물리적 공간에 있어서 러닝역할	1. 서비스데스크 및 열람실
	2. 독서토론실, 프리젠테이션 지원센터
	3. 강연, 전시실
	4. 컴퓨터인터넷실
	5. 미팅, 라운지, 휴게, 문화적 활동을 위한 공간
2. 정보적 코먼스 -정보와 자료에 있어서 러닝역할	1. 비즈니스정보
	2. 지역관련정보
	3. 생활정보(건강정보, 법률정보)
	4. 문화정보
	5. 교육정보
3. 문화적 코먼스 -이용자 지원활동에 있어서 러닝역할	1. 독서프로그램,
	2. 비지니스프로그램
	3. 생활(건강, 법률) 프로그램
	4. 문화프로그램
	5. 아동프로그램
4. 외부기관과의 러닝지원 협력네트워크	1. 학교도서관과 협력네트워크
	2. 자원봉사조직과 협력네트워크
	3. 산업체와 협력네트워크
	4. 인근 공공도서관과 협력네트워크
	5. 사회적 약자 기관과 협력네트워크

IV. 일본 공공도서관의 러닝코먼스 사례

일본 공공도서관의 러닝코먼스 사례를 분석하기 위해 동경도립도서관(東京都立図書館)과 쿠라요시시립도서관(倉吉市立図書館)을 대상으로 분석하였다. 특히 일본의 사례를 연구한 배경은 일본 공공도서관의 지역공동체 형성기능이 발전되어 있고 일본 도서관에서 보다 적극적으로 '러닝코먼스'라는 개념을 사용하고 있기 때문이다(小西 和夫 2011; 山田 政寛 외 2011)본 사례연구

의 조사방법은 도서관 홈페이지를 통하여 이루어졌으며 2014년 5월에서 8월에 걸쳐 조사하였으며, 동경도립도서관에 대한 방문조사를 실시하였다.

1. 동경도립도서관(東京都立図書館)²⁾

동경도립도서관은 동경도(東京都)의 미래를 위해 필요한 서비스를 제공한다는 지역공동체 형성의 사명을 강조하고 있다. 도민(都民)과 도정(都政)이 당면한 문제해결을 위한, 정보적 측면에서 지원하면서 정보코먼스를 넘어 러닝코먼스를 지향하고 있다. 동경도립도서관은 2005년 '도립도서관 개혁의 기본방향'에 대한 보고서를 공표하였고 이듬해 '도립도서관 개혁의 구체적 방법'을 발표하였다. 2014년 8월 동경도립도서관의 방문조사 결과, 동경도립도서관을 들어가는 입구에 게시판을 통해 학습관련이벤트들의 계획과 도서관내 공간 등에 대한 정보를 제공하고 있었다. 2014년 8월의 예를 들어 보면, 도서관 입구에서부터 각 층별 열람실 앞, 열람실 내에 도서관에서 실시하고 있는 강연회(예를 들면, 법률정보서비스 강연회에 대한 광고 전단지 및 포스터), 전시회(도서관 기획전시실에서 열리는 발명 기술에 관한 책과 도구들을 소개하는 전시회), 영화회(16밀리 필름 영화회, '보고 듣고 느끼는 일본의 식문화'), 특정 주제를 위한 도서관 소장도서 안내에 대한 정보(도립 중앙도서관이 소장하고 있는 책과 도서관 외부의 비즈니스 관련 정보를 모아서 '비즈니스 정보 코너'를 설치해서 운영)를 전단지와 포스터를 통해 제공하고 있었다. 이는 도서관이 단순히 디지털정보를 제공하는 정보코먼스를 넘어 러닝코먼스화 하려는 움직임으로 이해할 수 있었다. 이렇게 도민과 도정에 필요한 러닝코먼스 기관으로서의 역할을 본 연구에서 제시한 물리적코먼스, 정보적 코먼스, 문화적 코먼스, 외부기관과의 러닝지원 협력네트워크 4가지 요소를 통해 분석해보면 <표 3>과 같다.

우선, 물리적 코먼스 요소 측면에서 러닝코먼스의 역할을 살펴보면 다음과 같다. 기본적으로 서고와 열람실을 비롯하여 동경도에 대한 정보 코너를 설치하여 동경도와 시의 정책, 역사, 문화에 대한 자료를 소장하고 있다. 또한 특별문고실에는 에도(江戸)시대에서 메이지(明治)시대 중기까지의 위탁도서, 기증도서, 2차세계대전 자료 등 귀중본을 소장하고 있다. 도서관 4층에는 그룹열람실을 제공하여 독서토론 등이 가능하며, 전시실, 다목적 홀을 마련하여 이용자들이 학습을 위해 모일 수 있는 장소를 제공하고 있다. 도서관 1층에서 각종 온라인 데이터베이스를 검색할 수 있는 공간이 마련되어 있으며 여기서 학술, 통계, 잡지기사, 법률, 의료 등 대부분의 정보에 접속할 수 있으며 도내 시정촌(市町村) 도서관 소장 장서도 검색이 가능하도록 하여 지역주민이 가상정보에 접근할 수 있는 공간을 제공하고 있다. 5층에 위치한 카페테리아에서는 도시락, 음료,

2) <http://www.library.metro.tokyo.jp/>

<표 3> 러닝코먼스 구성요소에서 본 동경도립도서관 사례

핵심요소	하위구성요소	동경도립도서관 사례
1. 물리적코먼스 -물리적 공간에 있어서 러닝역할	1. 서비스데스크, 열람실	도시 동경정보 코너 특별문고실
	2. 독서토론실, 프리젠테이션 지원센터	그룹열람실, 독서토론실
	3. 강연, 전시실	전시실, 다목적 홀
	4. 컴퓨터인터넷실	온라인 데이터베이스 검색 공간
	5. 미팅, 라운지, 휴게, 문화적 활동을 위한 공간,	카페테리아
2. 정보적 코먼스 -정보와 자료에 있어서 러닝역할	1. 비즈니스정보	비즈니스 기업(起業) 및 창업에 대한 정보, 취업 정보, 회사, 업계정보, 업계별 신문 리스트, 도서관내에서 이용할 수 있는 DB
	2. 지역관련정보	동경도와 동경시에 대한 정보, 시정촌(市町村) 도서관 소장 장서정보, 에도(江戸)시대에서 메이지(明治)시대 특별문고, 지역 통계정보
	3. 생활정보(건강정보, 법률정보)	건강정보, 법률정보 등 학술, 통계, 잡지기사, 동경 도내 도서관 장서정보
	4. 문화정보	'발명, 기술 꿈을 이루는 힘', '전통 유리공예품-시원함을 찾아서', '여름 건강관리-열사병' 주제별 자료전시
	5. 교육정보	자유연구 111장 아이디어 카드제공, 중학생이 추천하는 책 코너, 도서관 이용자 교육
3. 문화적 코먼스 -이용자 지원활동에 있어서 러닝역할	1. 독서프로그램,	자유연구 111장 아이디어 카드 사용한 독서프로그램
	2. 비즈니스프로그램	'비즈니스 기업(起業) 및 창업상담회', '자신에게 꼭 맞는 기업을 찾자' 개최
	3. 생활(건강, 법률) 프로그램	신문기사, 법률정보, 백과사전, 의료정보 검색을 위한 교육, 세미나
	4. 문화프로그램	도서관견학투어
	5. 아동프로그램	청소년페이지운영
4. 외부기관과의 러닝지원 협력네트워크	1. 학교도서관과 협력네트워크	학교지원서비스
	2. 자원봉사조직과 협력네트워크	
	3. 산업체와 협력네트워크	지역 기업과 협력하여 취업세미나 강좌 개최
	4. 인근 공공도서관과 협력네트워크	도립도서관과 도내 공립도서관과 협력
	5. 사회적 약자기관과 협력 네트워크	장애인서비스

식사 등이 가능한 장소 제공하여 이용자들이 도서관을 모이는 장소, 생각하고 쉬는 장소로 활용할 수 있도록 하고 있다.

둘째, 정보적 코먼스 요소측면에서 러닝코먼스의 역할은 다음과 같다. 동경도 관내 주민을 대상으로 중소기업진단사에 의한 '기업(起業) 및 창업 상담회'를 개최하여 주민에게 필요한 비즈니스 정보를 제공하고 있다. 도서관 다목적 홀에서는 '자신에게 꼭 맞는 기업을 찾자' 주제로 강연회를 개최하여 청년층과 전직(轉職)을 고려하는 주민들에게 정보를 제공하고 있다. 이때 취업활동에 도움이 되는 도서관의 자료를 같이 전시하여 이용자에게 도서관이 소장하고 있는 책, 팸플릿, 기사자료 등을 같이 제공하고 있다. 지역 중소기업에 대한 정보도 제공하고 있는데, 취업활동 세미나 관련 자료 리스트를 PDF파일로 제공하고 있으며 회사, 업계정보 리스트 및 업계별 신문 리스트도 제공하고 있으며 이는 도서관의 홈페이지에서도 볼 수 있다. 도서관내에서 이용할 수 있는 DB로는 TRS기업정보 파일, eol(1984년 이후 유가증권보고서), 일경텔레콘21(신문기사, 일본경

제지 4개, 기업정보, 인사정보)을 비롯하여 TKC경영지표(경영분석표), Mpac(마케팅정보, 시장조사데이터, 편의점pos데이터, 관공서통계)도 제공하고 있다. 통계정보 제공뿐만 아니라 기업에 대한 정보 수집 방법, 자신에게 맞는 기업을 찾아낼 수 있는 전략과 방법을 단계별로 제시하고 검색해야할 DB 소개와 접근 방법에 대해 강의하고 그 자료도 공개하고 있다. 도서관의 기획전시실, 실내전시실을 비롯하여 복도, 승강기 앞 등에서 기획전시와 미니전시를 실시하고 있으며 2014년 8월 기획전시에는 '발명, 기술 꿈을 이루는 힘'이라는 주제를 가지고 자료를 전시하고 있다. 또한 미니전시로는 '전통 유리공예품-시원함을 찾아서'라는 주제로, 미니전시에는 '여름 건강관리-열사병 대하여'라는 주제로 자료를 전시하고 있다.

청소년을 위한 정보도 제공하고 있는데 '학습 응원 미니 북'코너를 만들어 학생들이 교과목에 흥미를 가질 수 있도록 '재미있는 교과별 추천도서', '싫어하는 과목도 조금 흥미를 가질 수 있도록 우리들 가까이 있는 것을 조사해보자', '수학자들은 어떤 사람?', '세계 여러 나라에 대해 조사하기', '영어로 읽어보자', '우주를 알자' 등의 주제로 이와 관련된 도서관 소장 자료와 정보를 PDF파일 형식으로 제공하고 있다. 지역의 아동 및 청소년을 위해 중학생이 직접 추천하는 책 코너를 마련하고 도서관에서 직장체험 학습을 한 중학생들이 추천하는 책을 소개하는 코너를 설치하여 인터넷으로도 볼 수 있게 하여 이용자가 참여해서 정보를 제공하는 것도 있다. 아동 독서에 관계하는 사람들을 위한 정보를 제공하고 있는데 '이거라면 할 수 있어 자유연구 111장 아이디어 카드'라는 제목으로 111장의 카드를 만들어 독서지도를 하는 교사 및 일반인들에게 도서관의 어떤 책을 어떻게 활용하는지 알려주고 있으며 동시에 도서관 이용 학생들에게도 카드를 나누어주어 집에서 실제로 해볼 수 있도록 하고 있다.

도내 주민, 직장인을 대상으로 전자메일 형태로 질문을 받아 답해주는 전자메일 레퍼런스 서비스를 제공하고 있다. 이는 비즈니스 정보, 법률정보, 동경도와 관련된 정보, 건강, 치료정보, 경영지표, 업계동향, 시장규모, 도내 사업자 실태 등에 주민생활 전반에 관련된 정보를 도서관에 오지 않고 도서관 자료와 정보를 제공받을 수 있음을 의미한다.

셋째, 문화적 코먼스 요소측면에서 러닝코먼스의 역할은 다음과 같다. 도서관에서 제공하고 있는 프로그램으로는 2014년도 취업활동 세미나 '자신에게 딱 맞는 기업을 찾자'라는 강연회를 개최하였고, 도서관 이용교육의 일환으로 검색강연회 개최하고 있다. 도립 중앙도서관의 내관 이용자의 주된 목적은 '일과 관계된 조사 연구'가 20%정도로 제일 많은 비중을 차지하고 있으며 특히 30-40대에서는 '일과 관계된 조사 연구'가 30%를 차지하고 있다. 그다음으로 '일과 관련한 자기공부'가 차지하고 있어 도서관 이용 목적이 일과 관련한 것이 50%정도가 된다. 이를 위해 도서관이 구입하고 있는 DB에 대해 포스터 작성 및 홍보를 하고 있다. DB, CD-ROM을 활용한 검색강습회에서는 신문기사, 잡지기사, 비즈니스정보, 건강정보, 법률정보, 도시(都市)·동경(東京)에 대한 정보, 미술정보, 인물정보 등 8종류로 나누어 온라인 DB소개, DB검색 방법, 기기조작 등에 대한

강습회를 실시한다. 2010년의 경우 71회 실시하였으며 1회 평균 참가자가 4-5명 정도로 실시되었다. 기업정보, 법령정보, 통계정보, 백서, 인물정보, 잡지기사 조사 신문기사조사, 사례로 읽는 비즈니스 정보검색 가이드 등 도서관에서 자료를 찾는 방법을 설명해주는 프로그램을 개설하여 운영하고 있다. 또한 신문기사 검색, 법률정보 검색, 백과사전 검색, 의료정보 검색을 위한 교육, 세미나가 매월 개최되고 있다.

도서관견학 프로그램을 실시하고 있다. 이 프로그램에서는 도서관 지하에 있는 전동서가를 알아보고 조작해보는 일, 도서관 소장 자료인 에도시대 풍속화 견학, 벌레 먹은 책을 수리하는 현장 등을 견학 한다.

넷째, 외부협력네트워크측면에서의 러닝코먼스의 역할은 다음과 같다. 중앙도서관에서는 지역학교 지원서비스를 제공하고 있는데 학생들의 직장체험, 봉사활동을 신청 받아 운영하고 있다. 또한 학생들의 독서활동에 대한 상담을 교사, 사서교사들을 대상으로 제공하고 있다. 여기서 통합학습과 조사학습 등의 수업, 학교도서관활동 등에 이용되는 책, 교재연구 등에 필요한 책과 자료에 대해 상담해주고 있다. 또한 지역주민의 창업, 비즈니스를 위하여 공익재단법인 동경일자리재단과 공동으로 취직활동 세미나를 개최하고 있다. 년 2회 39세 이하 이용자를 대상으로 취직활동 세미나 '자신에게 딱 알맞은 기업 찾기!'행사를 개최하고 있다. 기업 및 업계정보 리스트도 도서관 홈페이지를 통해 제공하고 있으며 각각의 기업에 대한 정보, 채용조건, 업무내용 등을 상세히 제공하고 있다. 또한 타마(多摩)도서관과 협력하여 강좌 개최, 전시회정보 홍보 등 도내 공립도서관의 협력도 하고 있다.

2. 쿠라요시시립도서관(倉吉市立図書館)³⁾

돗토리현(鳥取縣) 쿠라요시(倉吉市)에 있는 쿠라요시 도서관은 2001년 4월에 쿠라요시시 교류의 거점시설 '쿠라요시 파크스퀘어'의 한 부분으로 개관하였다. 1997년 '쿠라요시 교류프라자 기본계획'이 세워지고 모든 시민에게 폭넓은 정보 제공, 자주적 활동, 학습활동에 필요한 서비스 지원을 통해 시민들이 잠시 왔다가는 공간이 아니라 상주할 수 있는 편안한 공간이 되기 위해 도서관의 러닝코먼스화를 실천하였다. 시민과 시정에 필요한 러닝코먼스기관으로서의 역할을 본 연구에서 제시한 물리적코먼스, 정보적 코먼스, 문화적 코먼스, 외부기관과의 러닝지원 협력네트워크 4가지 요소를 통해 분석해보면 <표 4>와 같다.

첫째, 물리적 요소측면에서 러닝코먼스의 역할을 살펴보면 다음과 같다. 서고와 열람실을 비롯하여 다양한 용도의 공간을 제공하고 있다. 시원한 바람과 햇볕을 즐기면서 독서가 가능한 데크(deck)가 마련되어있으며, 청소년층을 위한 자료를 모아놓은 자료실, 정기적으로 이야기회를 개최하는 이야기방이 마련되어있다. 그림책 코너 옆에 소파 등을 갖추어 편하게 책을 읽어줄 수 있

3) <http://www.lib.city.kurayoshi.lg.jp/>

는 공간이 있고 검색코너에서 도서관내, 관계기관의 장서검색이 가능하고, AV코너에서는 비디오, CD 등 시청각 자료를 이용할 수 있다. 이용자가 가지고온 컴퓨터를 사용하여 도서관자료를 활용한 조사 연구가 가능한 연구실을 마련하고, 도서관 2층 '교류프라자'에서는 세미나, 발표회, 강연 등을 개최하고 있다. 또한 간식을 먹을 수 있는 공간으로 테이블과 의자가 놓여 있는 공간으로 '리프레시코너'를 제공하고 있다.

〈표 4〉 러닝코먼스 구성요소에서 본 쿠라요시시립도서관 사례

핵심요소	하위구성요소	쿠라요시시립도서관
1. 물리적코먼스 -물리적 공간에 있어서 러닝역할	1. 서비스데스크, 열람실	청소년자료실, 아동코너
	2. 독서토론킴실, 프리젠테이션 지원센터	독서토론킴실, 강연실, 교류프라자
	3. 강연, 전시실	교류프라자, 강연실, 전시실
	4. 컴퓨터인터넷실	검색코너, 연구실, AV코너
	5. 미팅, 라운지, 휴게, 문화적 활동을 위한 공간,	독서테라스, 리프레시코너
2. 정보적 코먼스 -정보와 자료에 있어서 러닝역할	1. 비즈니스정보	레퍼런스서비스 비즈니스지원 코너에서 취업, 사업, 비즈니스 관련 홍보물, 도서, 정보를 제공하고 있음
	2. 지역관련정보	'축제를 즐기자' 향토자료제공 '난소사토미학켄텐(南総里見八犬伝)' 전시
	3. 생활정보(건강정보, 법률정보)	자녀양육응원코너, 투병기문고
	4. 문화정보	쿠라요시 지역에서 운영되는 음악회, 창업설명회, 사업공모, 시가운영하는 온수풀장 등에 대한 정보
	5. 교육정보	잡지기사, 연구논문의 복사서비스, '여름방학에 유용한 책'
3. 문화적 코먼스 -이용자 지원활동에 있어서 러닝역할	1. 독서프로그램,	이야기회, '발달에 맞는 책읽어주기' 강좌
	2. 비지니스프로그램	특허정보 상담회, 기업경영 상담회
	3. 생활(건강, 법률) 프로그램	'팀워크를 높이는 커뮤니케이션' 강좌
	4. 문화프로그램	음독교실
	5. 아동프로그램	도전 1일 도서관인
4. 외부기관과의 러닝지원 협력네트워크	1. 학교도서관과 협력네트워크	
	2. 자원봉사조직과 협력네트워크	음역봉사활동 그룹운영, 대면즉독 서비스를 하고 있음.
	3. 산업체와 협력네트워크	돗토리현 특허상담센터와 협력
	4. 인근 공공도서관과 협력네트워크	세키가네 분관도서관과 협력
	5. 사회적 약자기관과 협력 네트워크	대면즉독실운영

둘째, 정보적 요소 측면에서 러닝코먼스의 역할은 다음과 같다. 여름방학 숙제에 사용할 수 있는 '자유연구', '과제도서', '전쟁과 평화에 대한 책' 등을 모은 '여름방학에 유용한 책'을 전시하여 학생들의 흥미와 필요에 맞는 자료를 주제별로 정리하여 제공하고 있다. '축제를 즐기자'라는 제목으로 여름 마을 축제를 위해 불꽃놀이, 유카타(여름에 입는 일본 전통 의상)에 관한 책을 전시하여 소개하고 있다. 비즈니스지원 코너에서는 취업, 사업, 비즈니스 관련 홍보물, 도서, 정보를 제공하고 있으며 향토자료도 제공하고 있다. 자녀양육 응원코너를 설치하여 자녀양육에 관한 책을 임신, 출산, 작명, 육아, 아동식사, 아동병, 책읽어주기, 자장이야기 등으로 나누어서 제공하고 있다. 또한 환자와 환자보호자가 병을 이겨낸 기록을 담은 투병기문고를 운영하고 있다.

셋째, 문화적 요소측면에서 러닝코먼스의 역할은 다음과 같다. 연령에 맞게(아기들을 위한 이야기회, 3세에서 초등학생 대상의 이야기회, 옛날이야기회) 이야기회 프로그램을 운영하고 있다. 책읽어주기 자원봉사자, 아동보호자, 지역주민, 교육관계자, 보육관계자, 복지관계자, 책읽어주기에 흥미가 있는 사람들을 대상으로 돗토리현(鳥取縣) '어린이독서 어드바이저'를 강사로 초청하여 책읽어주기 연속강좌인 '발달에 맞는 책읽어주기'를 개최하고 있다. 이외에도 도서관은 다양한 강좌를 통하여 주민들의 생활에 친숙하게 다가가는 것을 목표로 노력을 하고 있는데, 지적재산권(특허권, 상표권 등)을 얻기 위해 제도, 비용, 처리과정 등을 처리하는 것에 대해 전문상담원이 무료로 설명, 조언, 지도해주는 특허정보 상담회를 개최하고 있다. 또한 경영상담 전문가가 무료로 판로확대, 신상품개발, 인재육성, 자금조달 등 경영에 관한 상담을 해주는 '기업경영 상담회'를 개최하고 있다. 노동자, 노무담당 초임자, 신입사원 관리자를 대상으로 도서관2층 교류프라자에서 '팀워크를 높이는 커뮤니케이션 강좌'를 개최하고 있다.

옛날이야기, 시 등을 소리 내서 읽는 프로그램인 '음독교실'을 운영하여 지역주민의 뇌의 활성화, 치매예방을 도모하고 있으며, '도전 1일 도서관인'이라는 프로그램에서 오전, 오후 2시간씩 초등학생에서 고등학생을 대상으로 도서관 사서가 되어 일을 해보는 체험프로그램을 운영하고 있다.

넷째, 협력네트워크 측면에서의 러닝코먼스의 역할은 다음과 같다. 돗토리현 특허상담센터와 협력하여 강좌, 상담회 등을 개최하고 있다. 또한 음역봉사활동 그룹인 '아린코(ありんこ)'를 운영하여 시각장애인을 위한 녹음도서 작성하고, 생활정보, 신문기사, 도서관뉴스 등을 수록한 '아린코 소식'을 작성하고 있다. 또한 활자에 의한 독서가 곤란한 이용자를 위하여 대면즉독 서비스를 하고 있다. 돗토리현 특허상담센터와 협력하고, 지역 내 단체(특허 상담, 기업상담, 독서어드바이저 등)들과 협력하고 있다.

V. 사례연구의 시사점

일본의 공공도서관에 대한 사례를 통한 조사연구에서 공공도서관에서 러닝 코먼스의 도입은 대체로 다음과 같은 특징이 있음을 알 수 있었다.

첫째, 물리적 공간적 측면에서는 과거의 열람실 위주의 공간 활용에서 이용자의 학습요구의 필요에 맞게 다양하게 공간을 제공하고 있었다. 즉 정보 코먼스를 넘어 토론과 자기주도적 학습공간으로 진전되고 있었다. 이를 위해 5가지 공간기능 즉, 1) 서비스데스크 및 열람실, 2) 독서토론실, 프리젠테이션 지원센터, 3) 강연, 전시실, 4) 컴퓨터인터넷실, 5) 미팅, 라운지, 휴게, 문화적 활동을 위한 공간을 적절하게 활용하고 있었다. 이제 열람실과 서고의 크기에 대한 관심은 얼마나 다양하고 흥미로운 용도의 공간이 제공 되는가?로 옮겨지고 있음을 시사한다. 도서관에서 일어나는

학습은 다양하다. 지적 학습은 물론, 다양한 세대의 사람과 사람이 모여서 일어나는 사회적 학습도 공공도서관 이용자에게는 필요한 공간임을 의미한다.

둘째, 자료, 정보 등 정보적 코먼스 요소측면에서는 공공도서관의 지역적 특성을 고려하여 주민들에게 필요한 정보를 제공하고 있다. 정보의 내용은 5대 영역, 즉 1) 비즈니스정보, 2) 지역관련정보, 3) 생활정보(건강정보, 법률정보), 4) 문화정보, 5) 교육정보에서 활발하게 제공되고 있었다. 또한 정보의 제공형태도 개인이 컴퓨터를 통해 입수하는 정보, 개인이 물리적 자료를 통해 입수하는 정보, 개인이 강연회, 교육프로그램 등 집단을 통해 입수하는 정보 등 다양한 입수 형태를 지원하고 있었다. 특히 도서관이 소장하고 있는 자료를 테마정보와 연결시켜서 제공하는 것은 전통적인 도서관 자료의 분류를 넘어 이용자의 요구와 도서관이 소장하고 있는 정보와 도서를 사서가 적극적으로 분류, 가공하여 제공하는 활동으로 도서관의 사명을 실천할 수 있는 사서의 중요한 활동임을 시사한다.

셋째, 프로그램을 중심으로 한 문화적 코먼스 요소 측면에서는 도서관 소장 정보를 재분류, 가공하여 이용자에게 제공하고 네트워크를 통해 지역 이용자들을 연계하고, 다양한 프로그램을 직접 기획 실천함으로써 도서관의 역할이 완성되도록 하는 실천을 하고 있었다. 정보코먼스와 러닝코먼스의 근본적 차이는 정보코먼스는 학습활동을 지원하는 것인데 비해, 러닝코먼스는 학습활동이 일어나도록 하는 것이라는 점(Beagle 2004)에서 조사대상의 공공도서관은 러닝코먼스화가 진행되고 있다고 할 수 있다. 특히 주요 프로그램으로는 1) 지역주민의 취업, 사업에 도움이 되는 비즈니스프로그램이 많은 비중을 차지하고 있었으며, 2) 독서프로그램, 3) 생활(건강, 법률) 프로그램, 4) 문화프로그램, 5) 아동프로그램 등이었다.

넷째, 외부 지원기관과의 협력네트워크측면은 Beagle(2004)이 주장한 것처럼 가장 적극적인 단계의 러닝코먼스 기능이다. 적극적 러닝코먼스 단계에서는 다양한 이용자의 요구에 맞게 학습 서비스 제공이 가능하도록 지원하기 위해 관련 다른 기관들과 협력적 네트워크를 통해 협동적으로 활동이 필요하기 때문이다. 본 연구에서는 1) 학교도서관과 협력네트워크, 2) 자원봉사조직과 협력네트워크, 3) 산업체와 협력네트워크, 4) 인근 공공도서관과 협력네트워크, 5) 사회적 약자기관과 협력네트워크의 5가지 영역에서 살펴본바 인근 공공도서관과의 협력네트워크 이외의 부분에서는 아직 협동적 네트워크가 미약한 것으로 나타났다.

Ⅵ. 결 론

본 연구는 최근 문헌정보학에 대두되고 있는 정보코먼스 및 러닝코먼스에 대한 개념과 차이점을 분석하고 일본 공공도서관의 러닝코먼스(learning commons)화 사례 연구를 통하여 공공도서관에서 이루어지는 러닝코먼스의 요소를 분석하여 시사점을 얻고자 하였다. 본 연구는 러닝코먼

스화 분석을 위해 러닝코먼스의 구성요소를 이론적으로 정리해보고, 공공도서관에 적합한 분석의 틀을 설계하고 일본의 공공도서관에 대한 사례분석을 실시하였다. 이러한 연구내용을 정리하여 보면 다음과 같다.

첫째, 도서관의 정보코먼스화는 정보화 혁명기를 거치면서 IT기술의 도입과 디지털정보 관리화에 큰 기여를 하였다. 그러나 도서관이 디지털 공간이 되면서 도서관 본래의 학습역할을 소홀히 한 나머지 도서관 무용론을 경험하고 있다. 이러한 상황에서 러닝코먼스는 도서관의 목표로서 학습사명(Bennett 2008)을 중심으로 도서관의 미래 변화방향을 제시하는 모델이라 할 수 있다. 본 연구에서는 디지털 도구가 러닝(learning)을 지원하는 기능과 역할 중심으로 러닝코먼스의 분석요소들을 찾아보고자 하였다. 그래서 도서관의 각 기능과 활동을 지식창조(creation of knowledge)와 자기주도적 학습(self-directed learning) 등 학습기능이 활성화될 수 있는 활동들을 살펴보고자 하였다.

둘째, 러닝코먼스는 도서관이 정보의 도구에 의해 주도된 정보 코먼스를 넘어 본연의 학습기능으로 돌아가야 한다는 요구의 산물이다. 이를 위해 도서관은 학생이나 지역주민들이 학습을 위해 모이는 공유의 장소가 되어야 한다. 정보코먼스에서는 학습을 위한 소극적 지원에 한정되어 있는 것에 반해 러닝코먼스는 도서관이 학습지원의 주체자로서 학교전체에 걸쳐 다양한 학습활동을 지원하게 된다. 이러한 사회적 요구에 가장 먼저 움직이고 있는 것이 대학도서관이지만, 공공도서관도 이러한 방향으로의 진화 없이는 IT의 공간 이상의 의미를 가지기 어렵다. 이것이 공공도서관의 위기요소이다. 이제 주민의 세금을 낭비하는 주체라는 편견에서 벗어나기 위해서라도 지역주민의 학습요구에 대응해가는 러닝코먼스로의 역할변화가 필요하다.

셋째, 공공도서관도 지역주민의 도서관 이용자 요구와 이에 부응하지 않으면 살아남기 어렵다. 따라서 지역주민들의 지적 요구에 대응하기 위해 도서관은 변화를 진행하고 있다. 그것이 바로 학습지원기능을 바탕으로 한 공공도서관에서의 러닝코먼스화이다.

넷째, 물리적 코먼스요소 측면에서는 과거의 열람실 위주의 공간 활용에서 이용자의 학습요구에 맞게 1) 서비스데스크 및 열람실, 2) 독서토론실, 프레젠테이션 지원센터, 3) 강연, 전시실, 4) 컴퓨터 인터넷실, 5) 미팅, 라운지, 휴게, 문화적 활동을 위한 공간으로 적절하게 활용하고 있었다.

다섯째, 정보적 코먼스요소 측면에서는 주민들에게 필요한 정보를 5대 영역, 즉 1)비즈니스정보 2)지역관련정보 3)생활정보 4)문화정보 5)교육정보 중심으로 활발하게 제공되고 있었다.

여섯째, 문화적 코먼스 요소측면에서는 도서관이 공간과 정보를 갖추어놓는 환경을 제공하는 것뿐만 아니라 적극적으로 1) 독서프로그램, 2) 비즈니스프로그램, 3) 생활프로그램, 4) 문화프로그램, 5) 아동프로그램을 기획 실천하고 있었다.

일곱째, 가장 적극적인 단계의 러닝코먼스 기능인 협력 네트워크 측면에서는 인근공공도서관과의 협력네트워크 이외의 부분에서는 아직 협동적 네트워크가 미약한 것으로 나타났다. 앞으로 더 개선의 여지가 많은 영역으로 생각된다.

이상과 같은 연구결과는 IT기술과 전자적 학술정보자원의 보급으로 인해 도서관 무용론이 등장하고 도서관이 위기를 맞이하고 있는 상황에서 우리나라 공공도서관의 진화 방향에도 커다란 시사점을 던져 준다. 이는 우선 학습사회에서 도서관의 기본 사명인 학습을 강조하면서 러닝코먼스로의 진전이 필요하다. 이러한 과정에서 본 연구에서 제시하고 있는 러닝코먼스의 구성요소와 일본의 사례는 좋은 참고자료가 될 것으로 생각한다. 한국의 공공도서관도 정보코먼스를 넘어 학습과 지식창조의 공간인 러닝코먼스로 발전할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- 김지선, 박지홍. 2011. Information Commons 이용자 만족의 영향요인 : 학교도서관 분석. 『정보관리연구』, 42(2): 121-149.
- 임형연. 2013. 일본 지역교육력 인프라로서 도서관의 역할 분석. 『한국일본교육학연구』, 18(2): 121-141.
- 임형연. 2013. 러닝코먼스로서 일본 공공도서관 독서 프로그램. 『2013년도 한국도서관·정보학회 동계학술발표대회』. 2013년 12월 6일. 명지대학교, 51-64.
- 정미경, 남태우. 2007. 도서관 통합서비스 모델로서의 Information Commons에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 41(4): 347-363.
- 정재영. 2007. 대학도서관의 Information Commons(정보공유공간) 도입에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 38(1): 67-87.
- Beagle, Donald. 1999. "Conceptualizing an Information Commons." *Journal of Academic Librarianship*, 25(2): 82-89.
- Beagle, Donald. 2004. *From Information Commons to Learning Commons*.
http://www.usc.edu/libraries/locations/leavey/new_at_leavey/conference/presentations/presentations_9-16/Beagle_Information_Commons_to_Learning.pdf [cited 2013. 10. 26].
- Beagle, Donald, D. Bailey and B. Tierney. 2006. *The Information Commons Handbook*. New York: Neal-Schuman Publishers.
- Bennett, Scott. 2008. "The Information or the Learning Commons: Which Will We Have?" *Journal of Academic Librarianship*, 34(3): 183-185.
- Heitsch, Elizabeth, R. Holley. 2011. "The Information and Learning Commons: some Reflections." *School of Library and Information Science Faculty Research Publications*, Paper76.

- McMullen, Susan. 2008. US academic libraries: Today's Learning Commons Model. OECD. <http://www.oecd.org/education/innovation-education/centreforeffectivelearningenvironmentscele/40051347.pdf> [cited 2013. 10. 26].
- 林炯延. 2010. 『韓國の公共図書館における兒童教育的役割と兒童教育プログラムにおける構成主義教授學習モデルの設計』. 博士學位論文, 東京大學.
- 河西 由美子. 2010. 自律と協同の學びを支える図書館. 『學び空間が大學を変える』. 山内 祐平 編著. ポイックス.
- 小西 和夫. 2011. 市立図書館の改革 : 知識創造型図書館へ (發表1,シンポジウム「次代を切りひらく図書館の挑戦」,〈特集〉第52回(2010年度)研究大會). 『図書館界』, 63(2): 74-80.
- 小坪 守. 2009. 情報リテラシーとラーニング・コモンズ : 日米大學図書館における學習支援. 『情報の科學と技術』, 59(7): 328-333.
- 永田 治樹. 2009. インフォメーションコモンズ・ラーニングコモンズ--新たな學習環境(場)の提供. 『図書館雜誌』, 103(11): 746-749.
- 松本 仁美, 井上 眞琴. 2013. 學習を促し教學改善を導くラーニング・コモンズ : 同志社大學が意図した學習空間. 『図書館雜誌』, 107(9): 560-562.
- 茂出木 理子. 2008. ラーニング・コモンズの可能性 : 魅力ある學習空間へのお茶の水女子大學のチャレンジ. 『情報の科學と技術』, 58(7): 341-346.
- 山内 祐平. 2011. ラーニングコモンズと學習支援(〈特集〉ラーニングコモンズと利用者サポート). 『情報の科學と技術』, 61(12): 478-482.
- 山田 政寛 외. 2011. 図書館における協調學習空間と學習の情意面の關係に關する調査. 『日本教育工學會論文誌』, 35(Suppl.): 53-56.
- 米澤 誠. 2008. ラーニング・コモンズの本質--ICT時代における情報リテラシー/オープン教育を實現する基盤施設としての図書館. 『屋大學附屬図書館研究年報』, (7): 35-45.

국한문 참고문헌의 영문 표기

(English translation / Romanization of reference originally written in Korean)

- Chung, Jae-Young. 2007. "A Study on Introduction of Information Commons to the University Library," *Journal of the Korean Library and Information Science Society*, 38(1): 67-87.
- Jung, Mi-Kyung, Nam, Tae-Woo. 2007. "A Study of Information Commons as Model of Library Integrated Service," *Journal of the Korean Library and Information Science Society*, 41(4): 347-363.

- Kim, Ji-Sun, Park, Ji-Hong. 2011. "Influencing Factors for the Information Commons User Satisfaction: An Analysis of School Libraries." *Journal & Article Management System*, 42(2): 121-149.
- Koakutsu, Mamoru. 2009. "Information Literacy and Learning Commons : Learning Support in the Japanese and American University Library." *Information Sciences and Technology Association*, 59(7): 328-333.
- Konishi, Kazuo. 2011. "Reform of the City Library : To Knowledge-creating Library." *Library Community*, 63(2): 74 -80.
- Lim, Hyung-yeon. 2013. "The Role of Library as an Infrastructure of Regional Education Power in Japan." *Korean Journal of the Japan Education*, 18(2): 121-141.
- Lim, Hyung-yeon. 2013. "Reading Program as Learning Commons in Japan Public Library." *Proceedings Journal of Korean Library and Information Science Society*, 51-64.
- Lim, Hyung-yeon. 2010. *The Role of Public Library in Child Education and the Designing of Constructivist Teaching and Learning Model for Child Education Programs*. Ph. D. diss., Tokyo University, Japan.
- Matumoto, Hitomi, Inoue Makoto. 2013. "Learning Commons to Promote Study and An Improve the Places for Teaching and Learning : Learning Space Designed by Doshisha University." *The Library Journal*, 107(9): 560-562.
- Modeki, Riko. 2008. "Introducing Ochanomizu University Learning Commons : A report on installing a Learning Commons in a Small-scale University Library." *Information Sciences and Technology Association*, 58(7): 341-346.
- Nagata, Haruki. 2009. "Information Commons and Learning Commons: Provision of New Environment (place) for Learning." *The Library Journal*, 103(11): 746-749.
- Yamauchi, Yuhei. 2011. "Learning Commons and Learning Support(〈Special feature〉 Learning Commons and User Support)." *Information Sciences and Technology Association*, 61(12): 478-482.
- Yamada, Masanori et al. 2011. "Preliminary Survey of the Relationship between the Effect of Collaborative Learning Room in Library and Affective Side of Learning." *Japan Society for Educational Technology*, 35(Suppl.): 53-56.
- Yonezawa, Makoto. 2008. "The Essence of Learning Commons: The Library as an Infrastructure to Promote Information Literacy/Open Education in the ICT Age." *Nagoya University Library Studies*, (7): 35-45.