

I. 개 요

1. 개발배경/3
2. 개념 및 성격/5
3. 유사시설 사례/7
4. 주요기능/14
5. 모형개발 절차/17

I. 개 요

1. 개발배경

▶ 청소년 인구 밀집지역에 청소년대상의 문화공간 부족

청소년들의 만남의 장소, 소비장소, 오락장소 등 생활영역은 1996년도의 한국청소년개발원 조사결과에 따르면 학교와 집근처 또는 주변의 변화가를 중심으로 이루어지고 있다. 청소년들이 주로 친구들과 만나는 공간은 카페, 패스트푸드점 등과 같은 대중적인 장소이며, 스트레스 해소나 놀기 위한 장소로는 노래방을 선호하고 특별한 일이 없을 때 즉, 일상화된 장소로 활용하는 곳은 전자오락실이었다.

현재 청소년 유동인구와 거주인구가 밀집된 도심권에 설치되어 있는 청소년 전문 문화/여가활동 공간은 매우 부족한 형편이다. 청소년을 주된 이용 대상으로 제공되는 공간중 가장 대표적인 공간인 생활권 청소년수련시설은 1997년 기준으로 전체가 194개소, 총면적은 717,133㎡, 수용정원은 55,907명으로 청소년인구 10만명당 수련시설은 1.41개, 1인당 면적은 0.052㎡에 불과하고 수련시설 1개소당 청소년인구는 70,686명이나 이르는 실정이다. 따라서 생활지역에 밀착되어 청소년들이 쉽고 편하게 이용할 수 있는 공간이 시급히 요청된다.

▶ 청소년들의 변화하는 활동욕구와 정보화에 대한 적극적인 대처

청소년들의 생활권지역 청소년수련시설 이용은 1996년 기준으로 총 7,519,275명이다. 그러나 실제 이용도를 나타내는 평균인원을 보면 전체 이용자 기준(청소년/성인)으로도 시설당 이용 평균인원(연인원)은 49,059명, 일일평균 154명(개관일 기준)으로 나타난다. 그러나 1996년도의 한국청소년개발원 조사 결과 청소년들은 생활권 지역에서 당일의 프로그램이나(40.5%) 숙박프로그램(39%)에 참여하겠다는 의사를 보이고 있어 현재의 수련시설 규모나 참가인원에 비해 많은 참가자를 확보할 수 있음을 알 수 있다. 또한 학업의 부담 속에서도 청소년들이 개인적으로 활용할 수 있는 자유시간은 평일에도 4시간 이상으로 조사되고 있고 일요일은 7시간 이상인 것으로 조사되어 이를 위한 대처가 요구된다.

이러한 변화 속에서 특히 기존의 심신 단련의 수련활동이나 취미, 특히 교육의 강좌형태·교육중심 프로그램에서 벗어나 생활 속에서 함께 할 수 있는 프로그램의 제공이 요구된다. 아울러 정보화로의 문화적 변혁 속에서 PC통신이나 인터넷 이용과 같은 통신의 기본적인 기능과 함께 정보의 습득과 활용·창조를 통한 정보화 능력과 자질 함양도 중요한 서비스가 될 것이다. 또한 정보프로그램에 대한 청소년들의 욕구는 컴퓨터와 통신인구의 확대에 따라 날로 증대되면서 건전한 정보문화 형성에 대한 사회적 요구도 계속 커질 것이다. 따라서 미래사회의 변화를 바라보면서 이에 대한 적극적인 대책의 수립이 요구되며 [청소년정보문화공간]은 그 대안이 될 것이다.

▶ 소규모 청소년수련시설로의 대안 제시

청소년수련시설의 확대 노력에도 불구하고 생활권 지역에서의 청소년시설은 건축에 따른 예산 확보 문제 등으로 대규모 시설 건립 확대는 한계가 있다. 그리고 청소년들의 실제 생활지역과 원거리에 위치할 수 있기 때문에 이용에도 문제점이 나타나고 있다. 그러나 읍·면·동 단위를 기준으로 소규모로 설치되어 있는 청소년수련실은 다양한 그리고 청소년들의 활동욕구를 반영할 수 있는 프로그램과 구조로 설치되지 못하고 학습기능 보조 등의 제한된 기능만을 수행하고 있다. 따라서 대규모시설의 기능을 보완하고 소규모 청소년수련시설로 설치되어 청소년들의 생활지역에 더 접근하면서 흥미와 유익함을 동시에 제공할 수 있는 [청소년수련실]의 대안 모형으로 제시될 것이다.

또한 기존의 각종 지역사회 기관, 예를 들면 체육회관, 복지관, 문화회관 등의 청소년 이용층 확대를 위해서도 검토할 수 있는 시설 모형이다. 공공시설은 지역사회 내에서 지역문화 형성에 큰 기여를 하고 있으며 지역사회내의 이용자를 중심으로 운영된다. 따라서 지역사회 구성원으로서 청소년들을 위한 복합기능의 제공도 매우 필요하며 자연스럽게 청소년과 지역사회 성인들을 연결시킬 수 있는 매개체가 될 것이다. 또한 읍·면·동사무소의 활용 방안과 관련하여 지역사회 중심의 시설 모형으로도 검토할 필요가 있다. 그러나 청소년들은 성인중심 공간에 거부감을 가질 수 있으므로 이러한 경우에는 청소년중심의 모형 개발이 필요하다.

2. 개념 및 성격

▶ 개념

청소년들이 쉽게 이용할 수 있는 생활지역 내에 설치되어 청소년들에게 휴식과 만남, 생활과 진로에 필요한 다양한 정보의 습득과 첨단 매체의 활용, 생활중심의 건전한 대중문화를 경험하고 형성할 수 있는 생활권 밀착형의 소규모 청소년문화공간

▶ 청소년정보문화의 개념적 특징

○ 정보 AND 문화 : 청소년정보와 청소년문화의 동시 제공

정보적인 기능과 문화적인 기능이 각자의 영역을 설정하고 독립적인 형태로 공간과 프로그램이 제공된다. 정보영역에서는 청소년들이 정보화마인드 확산과 정보화의 주체로서 정보화를 이끌어나가기에 필요한 의식, 기능과 이를 위한 다양한 체험의 기회가 주어질 것이다. 문화영역에서는 청소년들의 문화적 감수성을 제고하도록 생활 속의 대중문화를 중심으로 하면서 예술적인 문화의 체험과 발표의 기회가 제공될 것이다. 이러한 개념은 다양한 경험을 제공할 수 있는 조건을 갖추으로써 다소 순수한 의미에서의 그리고 특성에 따라 구분할 수 있는 정보기능과 문화기능이 공존할 경우에 적용할 수 있다.

○ 정보문화 : 청소년정보를 중심으로 형성되는 문화

정보중심의 공간과 프로그램은 단순히 정보를 얻고 이를 이용하는데 그치지 않게 된다. 정보화사회에서는 그에 적합한 문화적 양식이 개발되며 정보문화는 사회를 주도하는 지배적인 문화가 될 것이다. 만남의 양식, 대화의 양식, 놀이의 양식, 교류의 양식, 학업의 양식 등 다양한 측면에서 생활양식은 변화를 갖게 될 것이므로 이 또한 문화적 측면에서 고려될 수 있는 것이다. 따라서 정보문화란 정보매체, 정보자료와 이를 매개로 한 인간관계속에서 이루어지는 문화적 특성을 말하며 정보기능을 중심으로 서비스가 제공될 때 이미 이러한 문화적 속성은 내재한 것으로 간주할 수 있다.

▶ 명칭

- 공통명칭 : 청소년정보문화공간을 대표하는 통일된 명칭을 전국적으로 사용한다. (예, 청소년정보문화센터, 청소년정보카페)
- 청소년정보문화공간이 설치되는 지역마다 자체적으로 지역 특성을 고려하여 고유명칭을 사용할 수 있다.

▶ 성격

○ 조직구조 측면

중앙지원조직(중앙지원센터)과 직접적인 서비스를 제공하는 지역단위의 개별적인 조직으로 청소년정보문화공간(지역단위센터)이 상호 연결되어 운영된다(예, 프랜차이즈 형태). 각 센터는 공동의 로고와 이미지를 통해 통일성과 다양성을 동시에 추구한다(앞으로 '지역단위센터'는 지역별 [청소년정보문화공간]을 말하는 것으로 성격에 따라서 혼용하여 사용된다.)

○ 시설유형 측면

독립적인 청소년수련시설(유형 : 청소년수련실) 또는 기존의 수련시설, 일반건물, 관련 공공기관 내에 설치되는 청소년들의 만남과 활동의 공간이다.

○ 시설입지 측면

청소년인구 밀집지역(유동 및 거주인구 기준)에 위치함으로써 청소년을 기다리지 않고 직접 청소년들의 생활현장으로 찾아가는 시설이다

○ 디자인특성 측면

기능적이고 편안하며 현대적인 신세대 감각의 카페, 패스트푸드 유형의 시설로 청소년들의 이용욕구를 증진시킬 수 있는 공간이다.

○ 이용대상 측면

24세까지의 전체 청소년들을 대상으로 하지만 주요 대상은 중·고등학생 등 13-18세 연령 중심으로 운영되는 시설이다.

○ 이용내용 측면

생활중심의 만남/정보/문화의 복합기능을 제공하되 정보기능을 기본필수기능으로 제공하여 정보체험과 정보문화 형성에 기여할 수 있는 시설이다. 특히 운영자의 기획에 의한 구조화된 프로그램보다는 센터를 이용하는 청소년들이 하고 싶은 활동을 지원하고 이에 필요한 공간을 제공한다.

3. 유사시설 사례

▶ 인터넷 카페(국내)

- 인터넷 이용을 전문적으로 지원하는 카페로 우리 나라에서는 1995년 이후 전국적으로 독립점 또는 체인점 형태로 운영되면서 점차 확산되고 있다.
- 장비와 전용선은 10대 이상의 펜티엄급 PC와 128Kbps에서 T1급에 이르는 전용선을 사용하고 있으며 대체로 T1급 수준으로 증설중이다.
- 서비스 내용은 인터넷 관련 서비스와 각종 OA 기기 이용 위주로 운영된다.
- 인터넷 관련 서비스 내용은 대체로 유사하여 PC통신 및 인터넷 접속, 웹 검색, 텔넷, 인터넷 폰, FTP, 전자메일, 화상회의 등의 서비스와 회원에 대한 홈페이지 구축 서비스 등이 있다.
- 이용료는 인터넷 이용료, OA기기 이용료(프린터, 스캐너 등)와 음료수 이용료로 나뉘며 업체에 따라 이용료는 다양하게 운영된다. 예를 들어 자판기를 운영하면서 시간에 따른 인터넷 접속료(예, 30분당 1,000원)를 받거나 인터넷 접속료만 받고 음료는 무료인 경우와 양자를 구분하여 받는 경우가 있다.
- 모든 업체가 공통적으로 회원제 운영을 하고 있으며 이용료는 월 2만원 내지 3만원 가량으로 회원에 대해서는 무료로 인터넷 계정을 발급하고 홈페이지 제작 및 등록을 지원하며 이용료를 할인하는 등 혜택을 주고 있다.
- 기타 서비스로는 동호회를 위한 모임 공간이나 대형스크린을 비치하여 각종 토론과 멀티미디어 행사를 지원하고 있다.
- 인터넷 카페의 사례
 - 명 칭 : NET SPACE(<http://www.software.or.kr>)
 - 운영기관 : 한국소프트웨어지원센터
 - 위 치 : 서울특별시 서초구 서초동 한국소프트지원센터내 지하1층
 - 이용시간 : 평일, 토요일 오전10:00 - 오후10:00(일요일, 공휴일 휴무)
 - 이용요금 : 회원제 운영으로 월 30시간 기준 20,000원
1시간 이용시 1,000원

- 면 적 : 60여평
- 시설 및 설비
 - 장 비 : 인터넷 검색용 PC 15대
 - 통신망 : T1급(1,544Mbps)
 - 기 타 : 자판기, 대화용 소파, 소프트웨어 관련 잡지 비치
- 교육 지원
 - 인터넷 기초과정, 전문정보검색과정
 - 신청은 전화 및 방문으로 접수하며 무료로 제공

▶ 문화의 집

- [문화의 집]은 프랑스에서 시작된 것으로 우리 나라에서는 문화체육부의 주관과 지원으로 1996년 [서대문 문화의 집] 개설 이후 계속해서 전국으로 확산되고 있다(문화체육부 도서관박물관과 담당).
- [문화의 집]은 지역주민을 대상으로 하면서 문화생활, 문화체험, 문화창작의 공간을 제공한다는 취지로 개설되었으며, 이를 통해 문화의 생활화, 생활의 문화화를 실현하고자 하는 문화공간으로 지역특성에 기초를 두고 있다는 특징이 있다.
- 문화생활을 위한 각종 프로그램과 교육, 사회 참여와 같은 다양한 프로그램의 제공과 이를 위한 공간의 제공을 중요한 개발 과제로 하고 있다.
- 공간의 구성은 크게 5개 구역으로 구분되며 각 공간은 특성에 따라서 필요한 시설과 설비를 갖추도록 되어 있다.
- 공간별 기능 및 구성 내역
 - 문화체험공간
 - 문화와 생활 전반에 걸친 정보와 자료를 접하고 소규모 공연, 전시회 등 다양한 문화활동 전개
 - 비교적 수동적이며 정적임
 - 다목적실, 정보자료실, A/V감상실
 - 문화창작실현공간
 - 실제 문화생활의 능동적인 주체로 참여
 - 비교적 능동적이며 동적임

- 공방, 개인연습실
- 문화생활공간
 - 편안하고 안락하며 누구나 자유롭게 이동
 - 문화체험공간 및 문화창작공간으로 이동하기 전의 대기공간으로 동적이며 개방적
 - 문화사랑방, 로비 라운지
- 관리공간
 - 운영과 관련된 총괄업무 관리 구역
 - 안내데스크, 운영관리사무실, 자료실, 주방, 창고
- 매개공간
 - [문화의 집]의 최초 구역
 - 내부와 외부로 연결하는 완충성격의 공간으로 외부환경과의 차별적 독립성을 가짐
 - 안내데스크, 로비 라운지, 현관
- 밀집형, 비밀집형과 특수지역형으로 유형이 구분되고 다시 확보 가능한 평수를 가정하여 기본적인 모형을 구성한 후 이를 실제 설치되는 시설에 적용하고 있으며, 현재 개설되었거나 추진중인 대상시설은 대체로 100평 내외의 공간에 설치되고 있다.
- [문화의 집] 운영 사례
 - 명 칭 : [서대문 문화의 집]
 - 개관일 : 1996년 10월 25일
 - 위 치 : 서울특별시 서대문구 홍은동 서대문 문화체육회관 1층
 - 면 적 : 110평
 - 개관시간
 - 평 일 : 오전 9:00 - 오후 8:00
 - 토·일요일 : 오전 10:00 - 오후 5:00
 - 공간 구성 및 설비
 - 문화관람실 : 소규모 공연, 전시, 문화강좌, 영화 등 문화프로그램을 제공하고 공개강좌와 토론회를 실시
20명 내지 30명 관람이 가능함
LCD 프로젝터, 전동 스크린 설치

- 정보자료실 : 책, CD, 비디오, 인터넷을 통해 문화예술에 관련된 정보 제공
 자료 - 도서 2,000권, CD 400장, 비디오 350개
 장비 - 컴퓨터 5대, VTR 2대(LD, CD, 비디오 기능)
 CD 플레이어 3대
- 영 상 실 : 소장중인 음악·영상문화 프로그램 감상
 15인까지 활용 가능
 29" TV 모니터, LD, 비디오, CD 기능
- 문화창작실
 공 방 : 지역주민 스스로 문화행위를 할 수 있는 공간 제공
 (꽃꽂이, 종이접기, 스텐실, 공예 등)
 20명 내외 이용 가능
- 연 습 실 : 3개실이 설치되어 있고 2대지 5명의 활용이 가능
 방음 시설이 되어 있음
 악기연주, 피아노(1실), 장구, 북, 쟁가리, 대금, 기타아
- 안내데스크 : 이용 안내 및 이용 예약
 각종 공연/연극/영화 및 스포츠 티켓 판매
- 문화사랑방 : 가족 또는 지역 내 문화 동호인 모임을 위한 공간
 10명 내외 사용 가능
- 기 타 : 라운지(휴식 겸 독서 공간, 모임공간으로 활용)
 터치스크린 2대, 영상홍보기 1대(문화의 집 홍보용)

▶ Information Shop for Young People(영국)

- Information Shop은 영국의 NYA(NATIONAL YOUTH AGENCY, 우리나라의 한국청소년개발원에 해당)에서 주관하는 지역중심 청소년정보센터다. Information Shop for Young People 또는 Youth Information Shop 등의 이름으로 명칭과 공동의 로고를 통해서 여러 지역센터들의 이미지를 통일하고 있다.
- 1991년 4월에 처음으로 문을 연 Bradford 이후 계속해서 확산되고 있다. 그러나 이 곳에서만 청소년정보가 서비스되는 것이 아니라 영국에서는 지역의 청소년회관이나 마을회관도 청소년을 위한 정보를 비치하

고 소규모의 정보센터 기능을 제공하고 있다.

- Information Shop이 가지고 있는 원칙의 하나는 변화한 거리에 위치해야 한다는 것으로 청소년들이 물리적인 위치에서 뿐만이 아니라 심리적으로도 쉽게 이용할 수 있어야 함을 말한다.
- 서비스 대상 연령은 11세에서 25세까지를 기준으로 하지만 주요 대상 연령 집단은 16세에서 21세이다. 그러나 구체적인 연령은 지역 센터에 따라서 변동이 있을 수 있으며 모든 청소년을 대상으로 함으로써 장애 청소년 등 사회적인 불이익을 받는 집단의 청소년들에게도 동일한 서비스를 제공한다는 이념을 가지고 있다. 예를 들면 휠체어를 타고도 들어올 있도록 현관문을 만들고, 여러 나라 말로 번역을 하여 언어 때문에 불편을 당하지 않도록 하는 원칙을 가지고 있다.
- 센터의 외적인 이미지는 매우 중요하게 취급되고 있으며 공동의 로고를 통한 시각적인 효과를 강조하면서 어디서든지 알아볼 수 있도록 외관을 디자인하고 있다.
- 시설의 내부 구조는 정보서비스를 중심으로 구성된다. 전체 규모는 소규모로 각종 자료를 비치하는 정보데스크, 데이터베이스 검색용 컴퓨터, 상담코너, 간단한 스낵바와 테이블 등으로 되어 있다. 경우에 따라서는 별도로 커피숍 설비를 가진 곳도 있다.
- 기본적인 정보의 제공은 영국의 청소년정보서비스를 전반적으로 담당하는 기관인 NYA에서는 10가지로 정보를 구분하면서 이를 기준으로 정보가 제공되도록 지원한다. 그리고 각 센터마다 지역내의 다른 전문기관과의 협력을 통해 정보를 수집, 제공하고 있다. 예를 들면 Nottingham의 정보센터는 바로 옆에 직업전문기관이 있어 청소년들의 취업을 위한 전문적인 정보를 서비스하고 있다.
- 센터에서 제공되는 정보의 내용은 청소년들에게 필요한 모든 분야에 걸쳐 있다. 특히 청소년들의 진로나 생활에 문제가 되는 현실적인 내용들에 대한 각종 자료를 만들고 필요한 경우 정보 상담을 통해 도움을 준다. 그리고 이러한 정보를 모으고 만들어 가는 과정에 센터를 이용하는 청소년들이 참여할 수 있도록 지원한다.
- 각 지역의 정보센터에서 제공하는 정보 내용의 예를 들어 보면 교육 자료, 직업과 취업상담, 취업시 면접방법, 직업교육관련 자료, 금융

문제, 무주택 청소년을 위한 지원, 가정으로부터의 독립에 필요한 자료, 장애인 관련 자료, 부모나 친구들과의 인간관계, 건강문제, 성과 관련된 문제, 여행, 스포츠, 청소년카드 등과 같은 다양한 분야에 걸쳐 있다.

- 운영요원은 대체로 2-3명 정도의 상근직원과 기타 비상근, 자원봉사자로 조직되어 있으며 운영조직에는 청소년들도 참여케 함으로써 능동적인 이용자가 되도록 지원하고 있다.
- 이용시간은 센터와 요일에 따라 차이가 있으나 대체로 오전(10시 또는 12시)에서 오후(4시 정도)까지, 오후(오후 3시 정도)에서 저녁(오후 8시 또는 9시 정도) 또는 오후동안만 개장하는 유형으로 구분할 수 있다(오전에서 저녁까지 종일 개장하는 경우는 없음). 그러나 지침상으로 단지 이용 시간만이 아니라 전화를 통해 24시간 네트워크를 갖도록 하고 있다.
- 이용방법은 방문 또는 전화에 의한 사전 예약으로 운영하고 있다.
- 인터넷 웹 주소는 <http://www.youthnet.org.uk>
 - * 인터넷에서 자료를 보기 위해서는 <http://www.youthnet.org.uk>에서 검색사이트를 선택한 후 여기에서 검색어로 information shop을 지정 하면 각 센터들에 관한 내용을 볼 수 있다.
- Information Shop의 운영 사례
 - 명 칭 : Information Shop for Young People(Rochester)
 - 주 소 : 235a High Street, Rochester ,Kent ,ME1 1HQ
 - 설립연도 : 1992년
 - 특 징 : 청소년 및 청소년과 함께 활동하는 사람들에게 여러 분야의 정보, 상담과 지원을 제공한다. 여기에는 지역사회내 자원봉사의 배치, 법률상담, 취업상담도 포함된다.
 - 이용대상 : 11세에서 25세까지의 청소년 전체 및 지도자나 교사
 - 이용방법 : 아무 때나 방문할 수 있으며 전화나 예약으로도 이용
 - 운영요원 : 상근 직원 1명, 비상근 직원 5명, 자원봉사자 3명
 - 특수설비 : 주차장과 평탄한 입구, 점자와 오디오 테이프를 이용할 수 있는 정보, 수화를 사용할 수 있는 지도자 (단, 월요일)
 - 외국어 지원 : 불어, 독어

- 이용시간

- 월요일-수요일 : 오전 10:00 - 오후 4:30
- 목요일 : 오후 3:00 - 오후 9:30
- 금요일 : 오전 10:00 - 오후 4:30

▶ 청소년정보문서센터:CIDJ(프랑스)

- 프랑스는 청소년정보 영역에서 매우 발달한 국가로 정부 차원에서 CIDJ라는 별도의 정보서비스 조직을 만들어 지원하고 있다.
- CIDJ(Centre d'Information et de Documentation Jeunesse)는 1969년에 프랑스에서 개설된 청소년정보센터로 파리에 설치되어 있으며 프랑스 국내와 해외 프랑스령에 30개에 이르는 청소년정보센터와 함께 정보센터망을 구성하고 있는 기구이다.
- 파리의 청소년정보문서센터는 현재 100여명의 직원이 문서자료-편집-정보실, 개발실, 행정실의 3개 조직으로 구분되어 서비스를 담당하고 있으며 이 중에서 문서자료-편집-정보실이 가장 중요한 영역을 차지한다.
- 시설의 구조는 1층의 현관과 중앙홀, 자료실, 간이서점, 전화 등 편의시설, 통신용 단말기, 터치스크린 등이 설치되어 있고 2층은 전문적인 청소년정보 지원 기구, 지하는 출판공간으로 구성되어 있으며 각종 사무실은 2층 이상에 설치되어 있다.
- 건물의 현관에는 안내요원이 배치되어 있으며 중앙홀은 정보의 분류영역에 따라 각종 문서자료가 비치되어 열람할 수 있다. 특히 정보검색과 정보상담을 위한 다수의 지원 요원들이 (자원봉사자를 포함하여) 청소년들의 정보활용을 지원하고 있다는 점이 특색이다.
- 주요 기능은 문서자료의 생산, 정보의 제공, 취업종합창구의 운영, 정보관련 종사자를 위한 연수과정이 있다. 이중에서도 문서자료 생산과 정보의 제공은 청소년들에 필요한 다양한 정보원을 수집하여 이를 각종 형태의 문서자료로 만들고, 분야별로 여러 영역의 자료를 수집하여 이를 청소년들에게 제공하는 것이다. 취업문제는 유럽 전역에서 청소년문제로 상당한 비중을 가지고 있는 것으로 센터에서는 취업 정보와 면접기술 지도와 같은 실제적인 지원을 하고 있다.

- 이용 방법으로 가장 중요한 것은 실제적인 방문과 정보검색, 상담이며 이외에도 자료의 구입, 미니텔이라는 컴퓨터통신망의 활용, 기타 우편 발송 등이 있다.
- 정보에 대한 개인적인 안내와 함께 실시되는 집단적인 정보 안내 행사로 전문가를 초청하여 청소년들과 대화를 나누는 ‘청소년정보문서센터의 수요일’, 세미나 및 공개토론 행사 등이 있다.
- 프랑스에서 청소년정보의 영역은 총 9개 영역으로 구분되어 자료가 분류, 제작, 제공된다. 특히 센터의 명칭에서도 알 수 있듯이 문서자료 형태로 주로 제작된다. 1994년도 기준으로 9개 영역에 470개 정도의 제목으로 항목이 세분화되어 있으며 필요에 따라 하위 영역을 만들어 간다.
- 9개 정보의 영역은 교육분야, 직업교육, 고용, 계속교육, 사회와 실생활, 여가활동, 프랑스와 외국에서의 바캉스, Dom-Tom과 외국, 스포츠로 구분된다(Dom은 도서지역, Tom은 해외영토 의미).
- 정보센터로서의 기능과 함께 16세에서 25세 미만 청소년들의 취업을 돕기 위한 ‘취업종합창구’가 운영되어 직업정보센터의 역할도 하고 있다. 이 창구에서는 청소년들의 취업 방법을 모색하여 알려주고, 직업교육이나 대출과 같은 문제의 해결을 돕고 있다. 특히 국립직업사무소, 성인직업교육협회 등과 같은 전문적인 기구의 관계자가 항상 창구에 나와 청소년들을 돕고 있다.
- 인터넷 웹 주소는 <http://www.cyberdefi.tm.fr/cidj>

4. 주요기능

▶ 만남의 공간

- 만남/대화/휴식 공간 제공
 - 가장 기본적이고 중요한 서비스 기능
 - 청소년들의 개인적인 만남, 동아리 모임 장소로의 제공을 통해 건전한 만남과 모임의 문화 형성
 - 청소년들만의 대화와 토론문화의 형성을 위해 필요한 공간과 설비를 제공하고 대화모임 프로그램을 스스로 운영할 수 있도록 지원

○ 동호회모임 공간 제공

- 학교 특별활동반 및 동아리, 단체의 동아리 모임 또는 자체적인 동아리 모임을 위한 다양한 지원
- 모임장소의 제공, 자체적인 활동 프로그램 실시를 위한 발표 공간 제공

▶ 정보의 공간

○ 청소년정보서비스 공간 제공

- 청소년들에게 필요한 다양한 내용과 유형의 정보를 준비하여 제공
- 정보내용은 지역내의 문화관련 정보, 단체 및 시설 이용 정보, 국내외 여행정보, 상담관련 정보, 진학 및 직업정보 등 청소년들이 필요로 하는 다양한 영역으로 구성
- 정보자료의 유형은 도서자료, 팸플릿자료, CD, 통신(PC통신/인터넷) 자료 등 다양하게 확보
- 정보서비스 방법은 정보상담 전문가의 직접적인 정보상담을 중심으로 팸플릿 자료의 제공, 도서자료의 검색, CD ROM 검색, 통신 검색
- 자원봉사활동의 기회로 원시 자료를 수집하여 정보자료로 제작, 서비스 하는 프로그램을 개발

○ 정보와 매체 활용 공간 제공

- 정보통신시대의 청소년들을 위한 매체 활용과 체험 기회 제공
- 컴퓨터, PC통신/인터넷 이용 및 교육, 각종 행사
- 최신 멀티미디어 S/W활용, 첨단게임 S/W 활용

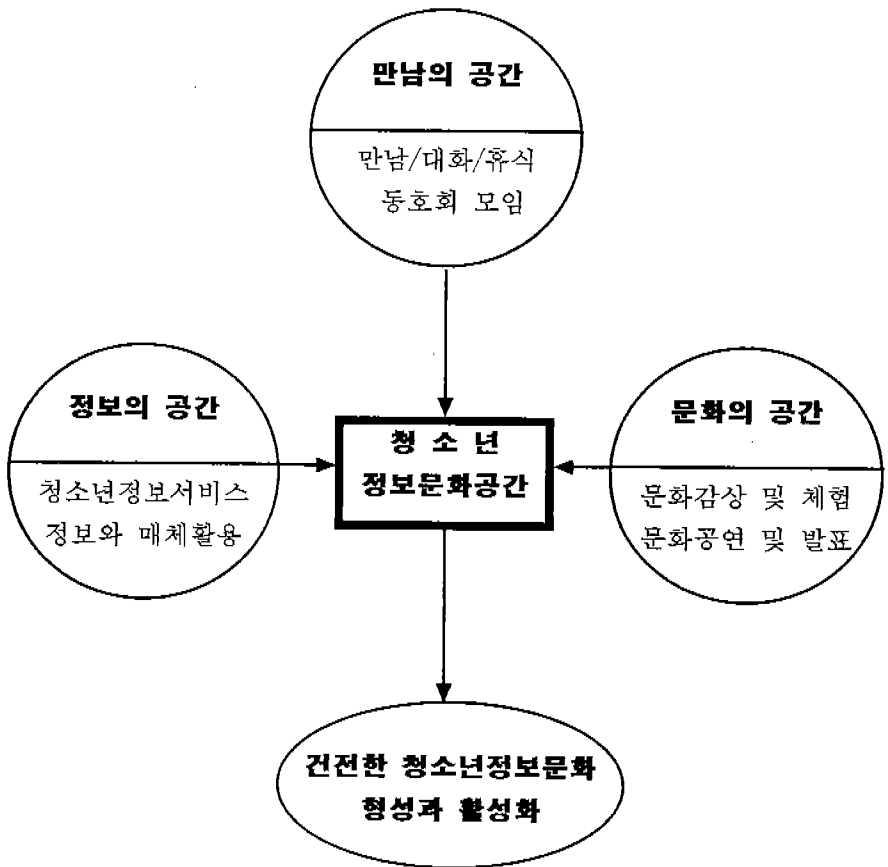
▶ 문화의 공간

○ 문화감상 및 체험의 공간 제공

- 다양하고 우수한 문화 작품을 감상하기 어려운 청소년들에게 문화감상의 기회를 제공
- 흥미로우면서도 유익한 각종 영상자료, 음반자료, 미술자료, 도서자료를 비치하여 개인적 또는 집단적으로 감상할 수 있는 기회 제공
- 초청전시회, 초청공연 등의 문화행사 제공과 함께 청소년들 스스로 문화감상 프로그램을 개발하여 함께 체험할 수 있도록 지원

○ 문화공연 및 발표의 공간 제공

- 문화적인 창작 욕구는 있으나 발표 공간이 부족한 청소년들에게 발표 공간의 제공
- 인근 학교 또는 단체에 소속된 문화동아리를 중심으로 소규모 발표회 또는 전시회 운영 (연극반/중창단/group sound/dance 동아리/미술반/서예반/공예반 등)



[그림 1-1] 청소년정보문화공간의 기능

5. 모형개발 절차

다음은 모형개발의 과정으로 실제 청소년정보문화공간의 설치시 개발 지침으로 활용 할 수 있다.

▶ 기초 자료 조사

- 유사 시설의 서비스 내용 및 운영방법 자료 조사
- 프로그램 및 청소년들의 생활, 수련활동 관련 자료 분석

▶ 개념 정립 및 기능 설정

- 청소년정보문화공간의 필요성 및 취지 설정
- 개념을 정립하여 모형 개발의 기반으로 설정
- 성격을 도출하고 이에 따른 기능 설정

▶ 준거모형 개발

- 다양한 분류기준의 설정과 이에 따른 분류모형 검토
- 전체적인 특성을 고려할 수 있는 준거로서의 모형 분류(안) 제안

▶ 프로그램 모형 개발

- 센터의 취지와 이용자의 욕구에 적합한 프로그램 도출
- 프로그램 내용과 운영방법 구성 및 소요자원의 도출

▶ 공간설계 모형 개발

- 효율성, 효과성, 편리성을 고려한 공간구성 지침 작성
- 공간구성의 효과를 높일 수 있는 설비 품목 도출
- 배치 공간의 실제 활용성 제고에 적합한 설계지침 개발

▶ 네트워크 모형 개발

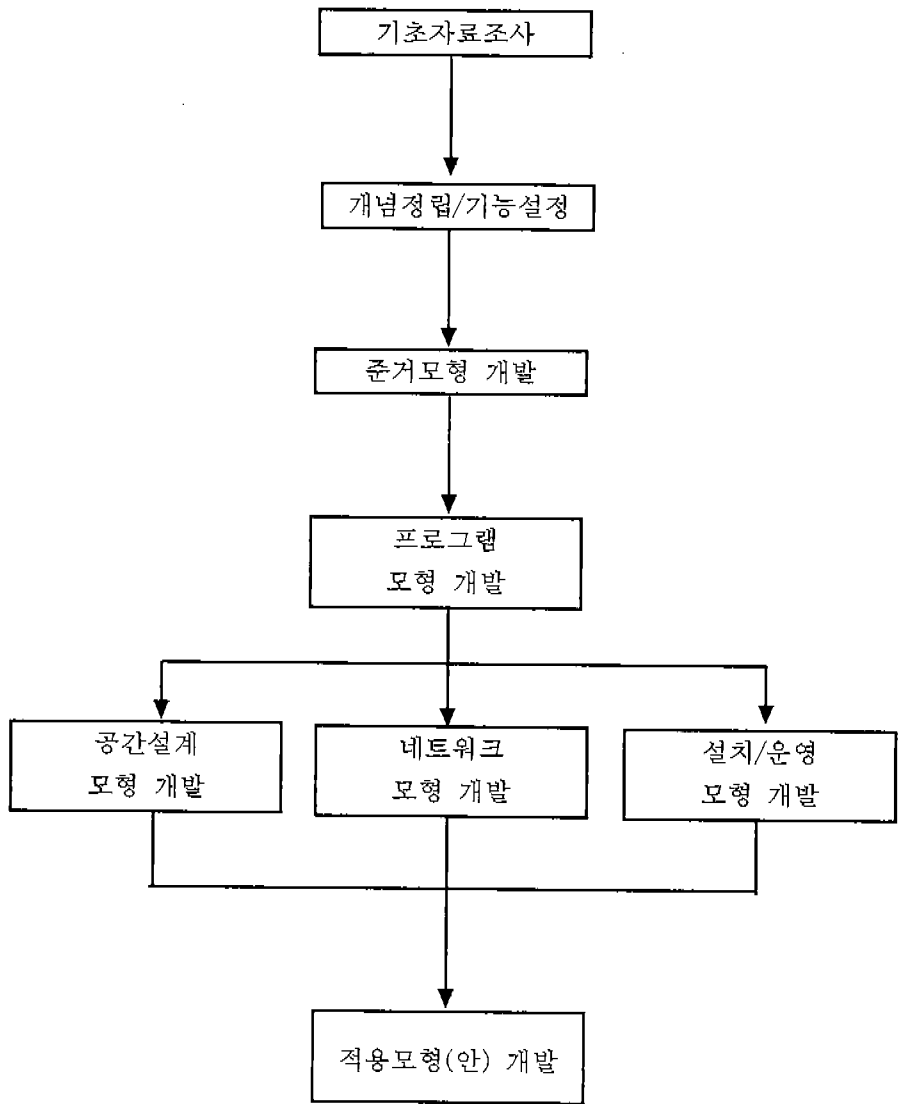
- 네트워크 구성 요소 및 구축 방안 자료 수집
- 조직내부 및 외부와의 통신 연계망 모형 개발

▶ 설치/운영 모형 개발

- 입지 및 설치와 관련한 지침 개발
- 조직과 인력, 예산 등 조직의 운영관련 제반 지침의 개발

▶ 적용모형(안) 개발

- 준거모형을 기준으로 프로그램과 공간구성의 적용 방안 제시
- 각 모형별로 공간구성 설계도(평면도, 투시도, 천장배치도)의 제작



[그림 I-2] 모형개발 절차도

II. 준거모형 개발

1. 준거모형의 의의/21
2. 분류기준과 특징/21
3. 준거모형(안)/25

II. 준거모형 개발

1. 준거모형의 의의

▶ 준거모형은 모형분류를 위한 다양한 요소와 특성을 근거로 한다.

모형이란 실제 사례를 의미하는 것이 아니라 실천적인 개발을 위해 조작적으로 만들어진 것으로 구체적이기보다는 추상적이고 현실적이기보다는 개념적으로 설명되는 특성을 갖고 있다. 그러나 이론적인 체계로서의 모형도 궁극적으로는 현실적용을 전제로 하는 것이고 특히 모형개발에 있어서는 실제 공간의 설치를 가정해야 한다. 여기에는 고려해야 할 기준이 되는 많은 요소들이 있으며 이 요소들은 모형의 전체적인 특징을 결정하는 분류기준이 된다. 준거모형은 이러한 분류기준들을 바탕으로 하여 현장적용시 가능한한 모든 고려 요소들을 포괄할 수 있는 기준으로 고안된다.

▶ 준거모형은 현장적용 모형의 개발시 기초적인 기준이 된다.

모형이란 다양한 요인과 환경의 변화에 의해 수시로 변형될 수 있는 것으로 시안으로서의 의미를 갖는다. 그 안에는 무엇이 어떻게 조직되어 있고 또 어떠한 방법으로 움직여 가는지에 대한 일종의 지침을 담게 된다. 그리고 실제로 현장에서 적용할 경우 매우 다양하게 적용될 수 있는 것이지 유일한 표준으로 결정되어 있는 것은 아니다. 따라서 모형은 대표적인 특성과 일반적인 원칙을 단순하고 상징적으로 제시하게 된다. 이러한 모형개발에 있어서 준거모형은 보다 구체적인 지침과 원칙에 의한 실제적인 적용 모형을 만들 수 있는 나침반과 기준으로서의 역할을 하게 된다.

2. 분류기준과 특징

▶ 입지조건

○ 인구밀집지역형

인구밀집지역형이란 유동인구와 거주인구의 측면에서 인구밀도가 큰 지역에 설치되는 경우를 말한다. 인구밀집지역은 교통이 발달하고 각종 편의시설

이 갖추어짐으로써 다양한 배경을 가진 많은 수의 이용자가 확보될 수 있는 지역이다. 이러한 지역은 오락적인 또는 문화적인 시설도 상당히 갖추고 있지만 이용자 욕구도 다양하고 새로운 체험에 대한 요구도가 큰 지역이다. 대도시나 시·군·구 단위의 교통중심지, 학교밀집지역, 상업중심지, 대규모 아파트단지 등 청소년들의 생활권 밀착지역으로 접근성이 우수한 지역이다. 시설 내용 및 인테리어 디자인의 다양성, 첨단성, 세련성과 같은 요소들이 모형 개발의 주된 요구 조건이 될 것이다.

○ 인구비밀집지역형

유동인구나 거주인구면에서 소수인 지역으로 문화시설, 편의시설, 오락시설 등이 부족한 지역이다. 농어촌 지역만이 아니라 도시 지역이라도 주변 지역이나 일상생활과 거리가 먼 지역으로 청소년들의 접근성이 떨어지는 지역이 포함된다. 따라서 청소년 이용자를 확보하기 어려우며 시설의 특성도 지역조건과 주민의 요구에 따라서 주위에서 이용하기 어려운 문화적 욕구를 해결하는데 초점을 둘 수 있다(예를 들면 만남의 장소 기능만으로도 활용 가능). 그러나 이러한 지역은 청소년들의 실제 생활지역과 떨어질 수 있고 소극적으로 청소년들을 기다리는 장소가 될 수 있다는 점에서 기본적으로는 입지대상에서 제외한다.

▶ 대상시설의 특성

○ 단독건물형

건물전체를 사용함으로써 시설 내부만이 아니라 외부의 이미지, 인테리어, 기능도 중요한 부분을 차지한다. 예를 들어 건물전체의 외부 색상, 보도로부터의 출입구, 건물의 내부와 외부의 구분정도(대형유리의 설치 문제 등) 등 공간구조에 있어서 독특한 개성을 살릴 수 있게 된다. 따라서 기능에 맞도록 설계를 하거나(신규 건축시) 또는 외관을 변경한다(기존건물).

○ 일반 민간건물 입주형

도심의 일반 상업용 건물, 업무용 건물에 입주하는 경우로 입지상 대체로 편의시설이 잘 갖추어져 있고 문화적인 시설도 가깝게 위치할 수 있다. 그러나 복합적인 기능을 제공하지 못하는 경우가 대부분이므로 청소년을 위한 전문적인 정보문화공간으로서의 특징을 최대한 살린다. 특히 입주한 건물 및 주변지역의 시설, 업종과 차별화를 이룰 수 있도록 기능을 설정하고 이에 따

라 공간을 배치하며 인테리어 디자인을 개발한다. 아울러 다른 건물보다도 청소년들의 접근성에서 가장 유리한 특성을 갖게 되므로 1층 또는 2층 등 쉽게 이용할 수 있는 위치 선정이 중요하다.

○ 생활권 공공시설 입주형

청소년회관(생활권 청소년수련시설), 사회복지회관, 체육회관, 문화회관 등 기존의 공공시설내에 일정한 공간을 할당하여 설치하는 경우이다. 입주시설 자체가 문화센터식으로 운영되는 공간이 대부분이므로 입주시설과의 중복 기능이나 중복시설을 사전에 방지해야 한다. 또는 이러한 단점은 반대로 기능보완이 가능한 활동공간을 서로 연계시켜 정보문화공간은 자체적으로 필요한 기능 중심으로 공간을 배치할 수 있는 장점도 있다. 또한 성인들과 공동으로 이용하는 시설은 청소년들이 이용 자체를 기피할 수도 있다는 점에서 가능한 독립된 공간의 분위기를 가질 수 있도록 위치에 대한 고려가 필요하다. 특히 청소년회관의 경우에는 이미 청소년들이 주로 이용하는 청소년전용 공간이면서 기존에 설치된 관련 공간과의 연결로 활용도를 높일 수 있다는 점에서 설치를 고려할 필요가 있다. 이 때에는 기능과 공간의 중복을 피하면서 기능에 따른 공간구조와 프로그램을 통한 흥미를 유발시키도록 해야 한다.

○ 자연권 시설 입주형

자연권시설은 대체로 학교에서 단체로 2박 3일 또는 3박 4일로 수련활동을 실시하는 경우가 이용의 대부분을 차지한다. 자연권시설은 생활권시설과 달리 자체적인 자료실을 갖추지 못한 경우가 대부분이고 입지의 특성상 외부통신망을 활용하기에 적합지 않은 경우가 많다. 또한 숙박시설을 활용한 로비나 매점 등의 설치 정도로 휴게기능이 부족한 경우가 많다는 점을 고려하여 휴식중심의 소규모 공간과 시설 자체의 자료실 기능으로 활용할 수 있다. 이러한 경우에는 생활권시설의 공간, 기능과는 다른 형태로 구성되어야 한다.

▶ 규모와 면적

○ 대규모형

100평 이상으로 다양한 기능을 제공하며 이를 위한 공간을 확보할 수 있는 경우를 말한다. 원칙으로 설정된 기능의 수행을 위해서는 일정 수준 이상의

공간이 필요하며 특히 독립된 [청소년수련실]로 설치 운영될 경우에는 여러 기능을 동시에 수행할 수 있는 최소 공간이 필요하다. 따라서 만남, 정보, 문화의 세 가지 기능을 동시에 수행하고 청소년들이 이용할 수 있는 공간면적이 요구된다. 단독건물형태의 경우나 대규모의 회관일 경우에 적용이 가능하다.

○ 중규모형

50평이상, 100평 미만으로 건물규모에 따라 일반적인 문화관련 프로그램도 적용되지만 공간의 규모로 볼 때 다양한 공간배치가 어렵게 된다. 기본 성격상 만남을 위한 공간배치는 전체 공간면적의 상당부분을 차지하게 되므로 이를 고려할 때 모든 기능을 충족시키기에는 무리가 따른다. 특히 일반민간건물의 경우 100평 이상은 임차비 등 예산상의 문제가 있을 수 있고, 주위 관련 시설과의 중복성을 고려할 필요가 있다. 또한 청소년회관 등 공공시설의 경우에는 기존의 문화관련 공간과 프로그램이 중복되므로 문화기능은 최소화하여 기본적인 수준으로 설정하고 문화기능이 보조하는 정보중심의 공간을 구성할 수 있다.

○ 소규모형

50평 미만의 경우로 다양한 기능의 제공이 공간구조상 면적의 한계로 제약되는 경우이다. 특히 기존 시설의 입주형태에서는 중복성과 공간활당의 현실적인 한계를 고려하여 일정한 기능을 중심으로 시설을 특화하는 형태를 고려할 필요가 있다. 10평 이내의 경우에도 만남을 위한 공간 구성은 어렵지만 정보서비스나 통신서비스는 충분한 공간이 된다. 따라서 중규모 이하의 회관이나 넓은 면적의 확보가 어려운 시설(민간, 공공)에서 정보서비스를 전문적인 영역으로 하는 공간 구성 모형을 선택할 수 있다.

▶ 시설의 구조

○ 단층형

1개층에 모든 공간이 배치되는 형태로 공간과 설비 배치 등에서 평수와 기능을 고려하면 큰 무리가 없는 경우이다. 단일 공간안에 모든 설비가 배치되므로 적절한 배치 기준을 설정하고 공간간의 접근성 및 개방성 등에 따라 디자인 방식을 결정한다. 이 유형은 평형의 규모에 관계없이 적용할 수 있다.

○ 복층형

복층형은 2개층 이상으로 공간이 구성되는 경우로 대체로 100평 이상의 대규모에 적용 가능하다. 단, 실제 적용상 3개층으로 구성되는 경우(예, 층당 50평X 3층 = 150평)도 가능하지만 다양한 기능 제공을 위해서는 2개층 수준을 넘지 않는 건물에 적용하는 것이 유리하다. 이 유형에서 가장 큰 문제점은 복층간의 동선문제로 내부에서 이동하는 방법과 외부에서 이동하는 방법이 있는데 가능한 한 전자의 방식을 적용하도록 한다. 이를 통해 이동의 효율성을 제고하며 공간의 격리에 따른 구분이라는 단점을 역으로 최대한 활용하여 각 층간 중심기능을 분리하는 형태를 적용함으로써 같은 건물 안에서 여러 가지 활동을 체험하도록 할 수 있다.

▶ 중심기능

○ 복합기능중심형

규모가 비교적 대규모(100평 이상)일 경우에 적용할 수 있는 형태이다. 여기에서는 만남, 정보, 문화의 세 가지 기능 각각의 특성을 살린 공간과 프로그램을 동시에 체험할 수 있다.

○ 정보기능중심형

규모가 중규모 이하일 경우 제한된 공간에서는 여러 기능 수행이 부정적인 효과를 낼 수 있다는 점을 고려하여 넓은 공간이 비교적 덜 요구되는 정보중심으로 설치할 수 있다. 그러나 대규모 공간일지라도 입주시설과의 중복기능을 고려한다든지 정보서비스 기능강화를 위해 정보중심의 공간을 구성할 수도 있다. 특히 소규모일 경우에는 멀티미디어 자료실 형태로 구성하여 인터넷카페 형태의 운영이 가능하다. 청소년회관의 경우에는 컴퓨터교육실, 자료실의 기능을 통합하여 청소년들에게 통합적으로 제공함으로써 공간을 효율적으로 사용하면서 정보활용이라는 새로운 욕구에 적극적으로 부응할 수 있는 방법을 고려할 필요가 있다.

3. 준거모형(안)

준거모형의 설정을 위해서는 여러 가지의 분류 기준을 동시에 만족시킬 수 있는 대표적인 기준을 선정한다. 각 분류기준들은 대표적인 기준 안에서 세

부 분류나 특성으로 포함되며 모형구분을 위한 준거로는 다음의 기준을 적용한다.

중심기능은 가장 기본적인 기준이 되며 규모에 따른 면적의 평형 개념과 대상 시설의 특성을 모두 반영하여 적용기준을 설정할 수 있게 한다. 복합기능중심형은 100평 이상의 대규모형에 적용하고 정보기능중심형은 100평 미만의 중·소규모형에 적용하여 각 평형별로 대표될 수 있으며 공간 구조의 특성상 구분할 수 있는 공간 평수를 기준평수로 설정한다.

규모와 면적기준은 시설의 평형에 따라서 적용되는 중심기능이 달라진다는 점에서 분류기준으로 설정한다. 단, 시설의 구조상 단층과 복층은 운영과 이용에 다른 특성을 가져오므로 대규모의 경우에 준거모형으로 분리 적용한다.

평형의 설정은 대규모는 100평을 기준으로 하여 설정되므로 그 이상의 규모는 150평으로 적용한다. 150평은 다양한 기능을 종합적으로 수행할 경우를 상정하며 100평은 기능상 필요한 공간을 기본적으로 갖추어 놓은 형태를 취한다. 중·소규모형은 중규모형으로 70평형과 50평형을 설정하되 70평형은 중규모의 대표적 형태로 정보기능을 중심으로 하지만 공간배치와 활용에 따라 일정한 수준의 문화기능도 제공되는 형태이다. 소규모로 설정하는 30평형은 실제 적용에 있어서는 만남의 공간축소 등을 통해 10평규모까지도 적용할 수 있는 형태이다.

이러한 준거의 분류는 입지조건 기준에서 인구밀집지역을 전제로 하며, 입주대상시설의 경우 그 대상 시설에 따라 특성이 다양하므로 실제 설계시 그 특성을 반영한다. 다만 일차적으로는 생활권 지역을 주 대상으로 하며 자연권의 시설일 경우에는 자료실과 휴게실의 기능을 중심으로 설계한다.

준거모형의 분류는 다음의 <표 II-1>과 같이 150평 단층형(모형1)에서 30평형(모형6)까지 6개로 구분하였다. 여기에서 개발 취지에 따라 대규모형에서도 정보기능중심형의 적용이 가능하고, 반대로 중·소규모형중 70평형의 규모에서는 복합기능형의 적용이 가능하다.

<표 II-1> 준거모형의 분류

구분기준	대 규모 형			중 소 규모 형		
	150평 단층형	150평 복층형	100평형	70평형	50평형	30평형
복합기능중심형	모형 1	모형 2	모형 3	-	-	-
정보기능중심형	-	-	-	모형 4	모형 5	모형 6

Ⅲ. 프로그램 모형 개발

1. 기본방침/29
2. 프로그램의 분류/29
3. 프로그램 운영모형/31

Ⅲ. 프로그램 모형 개발

1. 기본방침

- ▶ 프로그램에 대한 청소년의 요구, 사회환경 변화에 따른 사회적 요구의 지속적인 파악을 통해 새로운 프로그램을 도출하고 이를 적용한다.
- ▶ 일반 성인대상 문화센터와 같이 강좌중심 또는 감상중심 프로그램을 지양하고 스스로의 체험과 활용, 참여에 초점을 맞춘다.
- ▶ 고급예술문화 보다는 청소년여가·생활·대중문화 중심으로 구성한다.
- ▶ 프로그램 모형을 기반으로 이에 적합한 공간구조와 설계 모형, 네트워크 모형, 설치/운영 모형을 개발한다.
- ▶ 공간구성시 기본적인 기능 차이에 의한 공간특성은 반영하지만 중앙홀과 같이 모임중심의 공간은 기능의 복합화를 통해 프로그램 적용의 다양성을 추구한다.

2. 프로그램의 분류

▶ 분류기준

○ 기능에 따른 프로그램

기능을 기준으로 이를 실현하기 위한 프로그램을 도출한다. 여기에서 기능이란 청소년정보문화공간의 주요 기능으로 만남의 기능, 정보의 기능, 문화의 기능을 말한다.

○ 참가유형에 따른 프로그램

참가자의 참가정도와 내용을 기준으로 분류한다. 프로그램 참가에 따른 수동성과 능동성을 주요 특성으로 하여 수동적인 감상과 교육, 능동적인 활용과 창작으로 구분된다.

○ 실시주기에 따른 프로그램

프로그램의 실시 주기를 지속적인 형태와 일시적인 형태로 운영되는 이벤트성 프로그램으로 분류한다. 지속적이란 공간의 기능을 고정시키고 매일 이용할 수 있도록 제공되는 형태이고, 이벤트성이란 경연대회와 같이 주로 특별한 행사 형태로 진행되는 경우를 말한다.

▶ 기능에 따른 분류

- 만남중심 프로그램 ⇒ 휴식, 대화, 토론, 오락과 놀이를 통한 건전한 인간관계의 형성
예시) 동아리모임마당, 토론광장, 만화방 등
- 정보중심 프로그램 ⇒ 정보의 습득, 활용, 제작을 통해 정보화마인드 함양과 정보문화형성
예시) 정보자료검색, 인터넷활용, 정보토론마당 등
- 문화중심 프로그램 ⇒ 체험과 창작을 통한 자유스럽고 건전하며 생활 중심의 대중문화 형성
예시) 연극의 밤, 작은음악회, 영상음악회 등

▶ 참가유형에 따른 분류

- 감상중심 프로그램 ⇒ 기존 작품의 전시, 시청, 관람을 통한 감상
예시) 시화전, 멀티미디어전시회, 영화감상 등
- 교육중심 프로그램 ⇒ 강사에 의해 체계화된 교육을 통한 지식과 기능의 습득
예시) 인터넷교육, 정보강연 등
- 활용중심 프로그램 ⇒ 각종 매체와 자료의 사용의 체험을 통해 생활에 적용할 수 있는 능력 습득
예시) 정보상담서비스, 멀티미디어정보활용 등
- 창작중심 프로그램 ⇒ 각종 정보매체와 문화를 소재로 하여 작품의 제작, 전시와 공연 실행
예시) 통신백일장, 영상음악제, 방송제 등

▶ 실시 주기에 따른 분류

- 지속적인 프로그램 ⇒ 매일 이용자들이 활용하고 참여할 수 있는 고정적인 프로그램
예시) 정보자료검색서비스, 정보상담, 통신이용 등
- 이벤트성 프로그램 ⇒ 특별한 일정을 정하거나 정기적으로 개최되는 행사성 프로그램
예시) 정보찾기대회, 만화전시회, 댄스파티 등

▶ 기준 적용방법

실제 프로그램의 정확한 분류는 매우 어렵다. 내용과 방법 측면에서 서로 중복되며 동일한 프로그램이 두 가지 이상의 특성을 갖는 경우가 상당히 많다. 이러한 측면을 고려하여 프로그램 모형은 가장 주된 분류기준으로 '기능에 따른 분류'로 한다. 즉 기능을 중심으로 프로그램을 도출하고 이를 참가 유형과 실시주기 특성에 적합하게 실시 내용과 방법을 개발한다

3. 프로그램 운영모형

1) 만남중심 프로그램

▶ 프로그램명 : 초청인사 대화마당

○ 목적

사회적으로 유명한 인사나 청소년들에게 인기가 있는 연예인, 스포츠맨, 탐험가 등 전문영역 인사들과의 대화경험을 통해 사회적인 인식의 폭을 넓히고 인생에 대한 간접 경험과 정보 습득

○ 참가 대상

중·고등학생

○ 운영 내용

- 분야별 유명인사 명단 조사 및 작성
(소설가, 연예인, 스포츠맨, 지역 내 유명인사 등)
- 청소년들이 만나고 싶은 인물에 대한 조사
- 초청인사에 대한 섭외와 참가 홍보

○ 운영 방법

- 행사시기 : 월별 또는 분기별로 정기적으로 실시
- 대화프로그램 운영방식
사회자를 통한 방송의 토크쇼 형태로 진행
초청인사 자신의 경험에 대한 자유스러운 소개
사회자의 질문과 청소년들의 질문을 통한 대화
- 홍보방법 : 센터소식지, 통신을 통한 게시판, 홍보물 제작 배포

○ 활용 공간

- 무대, 중앙홀(객석용)
- 필요 설비
 - 대화에 필요한 방송설비(무대 및 객석용), 조명장치

▶ 프로그램명 : 동아리모임마당

- 목적
 - 학교내외에 조직되어 있는 각종 동아리의 모임장소 제공을 통한 청소년들의 활동 지원
- 참가 대상
 - 이용자 전체
- 운영 내용
 - 센터내에 동아리 모임을 위한 전용 공간의 설치
 - 모임운영에 필요한 자료, 서가 등의 제공
 - 문화행사 등 시설 전체 활용시 장비 및 공간 제공
- 운영 방법
 - 동아리모임 공간 이용을 위한 홍보(주변 학교 등)
 - 이용을 원하는 동아리 신청 접수 및 필요 설비 지원(자료보관함 등)
 - 제한된 동아리 공간의 이용을 위해 동아리별로 이용시간 선정
 - 중앙홀의 공간구분을 통해 필요시 동아리 모임 장소로 활용
 - 운영을 위한 동아리대표간의 협의 및 운영대표 선정
- 활용 공간
 - 동아리모임터(최소 10인 이상 수용), 중앙홀
- 필요 설비
 - 테이블, 좌석, 화이트보드, 자료보관대, 동아리용 게시판 등

▶ 프로그램명 : 토론광장

- 목적
 - 청소년들이 관심을 가지고 있는 다양한 주제를 중심으로 자유스러운 토론의 장 마련
- 참가 대상
 - 중·고등학생

○ 운영 내용

- 청소년들이 관심을 가지고 있는 토론주제의 조사 및 선정
- 토론모임을 위한 청소년모임 조직 (동아리 형태로 조직)
- 토론모임을 중심으로 자료의 조사 및 토론 참가자 섭외
- 토론자료의 기록(문서, 비디오, 사진)과 자료집 발간

○ 운영 방법

- 월별 개최 등 정기적으로 실시(토요일, 일요일 이용)
- 토론회 개최의 사전 홍보(게시판을 이용한 토론주제의 발표)
- 통신망의 토론방을 통해 동일한 주제에 대한 토론 자료수집 및 활용
- 매월 토론 주제별로 주요 내용을 통신, 게시판에 게재함으로써 참여 유도

○ 활용 공간

무대, 중앙홀, 다용도모임터, 동아리모임터

○ 필요 설비

토론회 진행을 위한 방송설비(무대 및 객석), 조명장치, 기록보존용 촬영장비, 홍보용 게시판 등

▶ 프로그램명 : 휴식마당(바둑, 장기, 만화)

○ 목적

각종 프로그램의 참가나 설비의 이용시 휴식을 취할 수 있는 공간을 제공

○ 참가 대상

이용자 전체

○ 운영 내용

- 휴식과 간단한 오락을 겸할 수 있는 유희공간의 확보
- 바둑, 장기 및 만화, 잡지를 비치

○ 운영 방법

- 공간은 전체 주요 공간의 배치 후 공간간의 유희공간을 이용하여 쓸 수 있는 곳에 설치
- 소파를 배치하여 편안한 분위기에서 휴식을 취할 수 있도록 함
- 만화는 별도로 만화방 공간을 마련하여 제공

- 활용 공간
시설내 유휴공간, 만화방
- 필요 설비
소파, 간이테이블, 바둑판, 장기판, 만화서가

2) 정보중심 프로그램

▶ 프로그램명 : 정보자료검색서비스

- 목적
청소년들에게 필요한 각종 자료의 비치와 열람, 검색을 통해 정보의 활용 방법을 습득하고 실생활에 이용케 함
- 참가 대상
이용자 전체
- 운영 내용
 - 청소년들에게 필요하고 이용도가 높은 자료 조사
(진학자료, 직업자료, 취업자료, 아르바이트정보, 문화프로그램자료, 배낭여행자료 등)
 - 자료제공기관의 섭외와 지속적인 자료 제공을 위한 협약
 - 도서자료, 잡지, 비디오자료 등 다양한 형태의 자료 수집 및 정리, 비치
 - 자료검색을 위한 분류 방법 개발 및 안내 자료 작성
 - 자료관리 및 검색용 DB 프로그램 개발 또는 활용
- 운영 방법
 - 자료의 관리와 열람을 위한 넓은 공간을 확보하여 편리성 도모
 - 이용자의 편의를 위한 자료서가의 제작 및 비치
(예, 자료특성에 따라 일반적인 도서관 형태의 배치 또는 표지 전면 배치 등)
 - 열람공간은 테이블과 소파의 설치로 편안한 분위기 제공
 - 자료의 수집 및 관리를 위한 요원의 확보(시간제 또는 자원봉사자)
 - 자료검색은 개인이 실시할 수 있도록 검색방법에 대한 교육과 안내 제공

- 자료관리검색용 DB프로그램은 기존 도서관리 프로그램을 활용하거나 별도로 개발하여 사용함
- DB에는 소장자료 뿐만 아니라 필요한 자료를 보관하고 있는 도서관 까지 소개함으로써 자료활용 방법을 습득하고 중앙도서관, 상남전자 도서관 등 전국의 전자도서관과 연결하여 정보를 검색케 함
- CD자료는 CD-NET서버를 설치하거나 CD 보관대를 설치하여 개별적으로 이용할 수 있고 중앙지원센터에서는 전국의 청소년정보문화공간에서 인터넷으로 이용할 수 있도록 중앙 CD-NET서버 서비스 제공
- 청소년 이용자들간에 서로 필요한 자료를 교환할 수 있도록 자료수집대를 설치하고 진열하여 이용케 함
- 운영요원은 이용자들의 자료 활용 실태를 기록하고 이용도와 요구도를 조사함으로써 필요한 자료를 수집하도록 함

○ 활용 공간

정보자료 검색 열람 코너

○ 필요 설비

자료관리 서가, 열람용 소파 및 테이블, 자료수집/기증을 위한 수집대, 자료검색용 PC

▶ 프로그램명 : 멀티미디어정보자료활용

○ 목적

멀티미디어화의 추세에 따라 이를 활용할 수 있는 능력을 함양

○ 참가 대상

이용자 전체

○ 운영 내용

- 멀티미디어(오디오, 비디오, 그래픽 등) S/W 및 자료의 조사
- CD자료, 오디오, 비디오 자료의 수집
- 멀티미디어용 PC의 설치와 S/W 설치

○ 운영 방법

- 상시 운영체제로 개방함
- 멀티미디어 S/W나 자료를 주로 활용하게 되므로 이용안내 요원 확보
- 개인적으로 멀티미디어 PC를 활용하여 필요한 자료 활용

- 이용자들이 제공하는 S/W나 자료는 공동의 수집, 접수창구를 설치하여 내용검색 활용
- 공개용 S/W는 개인별로 자료를 전송 받을 수 있도록 하되 판매용 상용 S/W는 통제
- 활용 공간
멀티창작부스
- 필요 설비
멀티미디어 PC, 스캐너, 오디오 및 비디오 기기, 영상/음향편집기, 칼라프린터 등

▶ 프로그램명 : 정보상담서비스

- 목적
정보상담요원을 통해 청소년들이 필요한 정보를 문의하고 제공받음으로써 정보의 활용 능력을 향상시키고 정보 이용도를 높임
- 참가 대상
중·고등학생
- 운영 내용
 - 정보상담을 전담할 전문요원 확보 및 교육(상근요원 담당)
 - 정보상담을 위한 각종 자료의 비치와 청소년들의 정보요구 조사
 - 정보상담 신청자 관리를 위한 기록 DB 운영
- 운영 방법
 - 정보상담 신청은 방문시 즉석에서 할 수 있으며 사전에 전화 예약을 통해 신청
 - 기타 PC통신, 서신, 팩스 등을 이용하여 문의 사항 접수
 - 문의사항을 일정한 양식으로 만들어 개인적으로 필요한 사항을 사전에 제출 하면 이에 필요한 자료를 준비, 제공하고 관련 결과를 DB에 기록 정리
 - 정보상담 내용은 진학관련 정보, 직업관련 정보, 문화생활관련 정보, 여가생활 관련 정보, 고민상담을 위한 기관 안내 등 청소년들이 필요로 하는 영역 전반에 걸쳐 필요한 자료를 제공하고 직접적인 도움을 받을 수 있는 기관 소개와 같이 일반적인 사항을 제공함

- 문의 내용에 대한 답변이 부족하거나 자료가 없을 경우 추후 자료를 수집하여 관련 사항을 전화, 팩스, 통신을 통해 보내도록 함
- 답변 내용은 가능한 경우 구체적인 내용을 제공하지만 기본적으로는 청소년들이 정보를 찾을 수 있는 능력제고에 초점을 맞추고 정보를 검색, 활용하도록 안내하는 방식으로 운영함
- 활용 공간
 - 정보상담코너
- 필요 설비
 - 자료검색용 PC, 테이블세트(소파)

▶ 프로그램명 : 통신광장(PC통신/인터넷)

- 목적
 - 인터넷 전용선을 통하여 PC통신과 인터넷을 고속으로 활용할 수 있도록 지원함으로써 청소년들의 통신에 대한 이해와 활용능력을 제고하고 생활화하는데 도움을 제공함
- 참가 대상
 - 이용자 전체
- 운영 내용
 - 인터넷 접속을 위한 전용 PC의 설치와 센터내 LAN 구성
 - 인터넷 서비스 회사와(ISP)의 전용선 연결 및 네트워크 구성
 - 인터넷 사용을 위한 도메인네임, IP 주소 등 신청과 관리 서버 확보
 - 초보자나 중급자를 위한 교육 실시
 - 인터넷을 활용한 각종 정보 검색, 메일 주고받기, 인터넷 게임 실시
 - 인트라넷을 통해 센터내 뿐만 아니라 전국의 센터와 연계하여 교류를 하도록 지원
- 운영 방법
 - 상시운영체제로 개방함
 - 교육과 이용을 지원할 지원요원을 확보
 - 이용자 관리를 위해 회원제 운영 도입
 - 회원에 대한 특전 제공 : 홈페이지 제작, 전자메일ID 제공, 이용료 할인, 교육 등

- 초보자 대상의 교육프로그램은 기본적인 인터넷 이용방법, 정보검색 방법으로 운영
- 중급자 대상의 교육프로그램은 홈페이지 제작, 정보검색도구 고급활용 등으로 운영
- 시설 특성상 학원식의 구조나 교육진행이 불가능하므로 소수로 신청을 받아 운영
- 사용 PC는 인터넷 이용과 관련된 각종 프로그램을 내장하여 인터넷 접속과 정보의 활용을 지원하도록 사양을 구성함
- 인터넷 주 이용자들을 중심으로 센터의 홈페이지를 제작하고 이를 관리 운영할 수 있는 팀을 운영(동아리 형태)
- 인터넷 전용선은 중앙지원센터 연결 또는 개별적으로 ISP와 연결하여 서비스 제공
- 다수 이용자를 위해 필요시 1인 이용시간 제한
- 인터넷 채팅, 인터넷 머드게임 등 실시
- 활용 공간
 - 인터넷 부스
- 필요 설비
 - 인터넷 활용을 위한 PC, LAN과 전용선 장비

▶ 프로그램명 : 정보찾기대회

- 목적
 - 점차 중요해지는 정보활용능력의 향상을 위해 센터를 이용하는 청소년들이 주변에서 정보를 찾는 연습을 실시함으로써 정보검색을 생활화하는데 도움을 제공함
- 참가 대상
 - 중·고등학생
- 운영 내용
 - 정보찾기대회 개최 계획 수립 및 홍보
 - 문제영역의 개발 및 문제 작성
 - 신문, 인터넷 등 정보자료원의 확보 및 매체 종류 선정
 - 수상자 선정과 시상

○ 운영 방법

- 월별로 정기적인 행사로 실시
- 언론사의 인터넷 정보찾기대회와 연계하여 운영
- 문제의 출제와 게시(센터내 게시판, 홈페이지 이용)
- 신문정보, 도서정보 또는 인터넷정보 등 다양한 대체 활용
(통신으로 서비스되는 신문이나 도서정보도 이용 가능)
- 실시방법(인터넷 정보찾기대회)
 - 1 출제후 일정한 기간동안 개인별로 정답을 제출
 - 2 인터넷부스 등 센터내의 인터넷 접속 가능 PC를 활용하여 일정한 시간내에 정답을 찾기
 - 3 예선을 거쳐 대표자(팀) 선정후 공개무대에서 경연

○ 활용 공간

인터넷부스, 중앙홀

○ 필요 설비

PC, 음향설비(무대용), 방송설비, 조명장치, 빔프로젝트, 스크린 등

▶ 프로그램명 : 게임광장(체험/시나리오대회)

○ 목적

청소년들에게 일상화된 컴퓨터 게임을 위한 공간을 제공하면서 유익한 게임을 체험하고 향후 직접 게임제작에 참여할 수 능력을 길러줌

○ 참가 대상

중·고등학생

○ 운영 내용

- 전자오락은 청소년들에게 일상화되고 있다는 점에서 단순 오락용으로도 의의가 있음
- 청소년들에게 인기가 있거나 유익하고 흥미있는 게임의 조사, 수집
- 게임 전문용 PC의 설치 (게임으로 전체 용량중 대부분을 할당)
- 각종 게임의 실행 및 제작 방법에 대한 강좌 운영
- 게임시나리오 공모대회 실시

○ 운영 방법

- 게임공간은 개인적으로 자유스럽게 이용할 수 있도록 상시 개방형으로

로 운영

- 게임용 PC는 게임에 필요한 주변장치를 구비(사운드, 조이스틱 등)
- 컴퓨터 게임의 제작에 관심이 있는 청소년들을 모집하여 동아리 운영
- 게임동아리에서는 게임용 PC의 관리 및 새로운 게임의 조사와 수집 담당
- 게임동아리 회원을 중심으로 게임의 제작 방법에 대한 강좌 운영
- 게임 시나리오 대회를 개최하여 게임 창작에 대한 호기심 유발
- 게임 시나리오 대회는 수시 또는 정기적인 형태로 개최하며 입상자에게는 상품 제공
- 시나리오의 심사는 전문가 초빙, 센터 이용 청소년들의 평가로 이루어짐
- 채택된 시나리오는 가능할 경우 본인이 참여하면서 전문가와 동아리의 합동 제작 실시

○ 활용 공간

게임부스, 전시대(시나리오 전시), 중앙홀(게임제작강좌/시나리오 발표회 등)

○ 필요 설비

게임용 전문 PC(다양한 게임과 주변장치), 전시대, 방송설비, 조명장치, 빔프로젝트, 스크린 등

▶ 프로그램명 : 홈페이지제작/경연대회

○ 목적

점차 대중화되는 인터넷 웹서비스에 대한 이해를 높이고 스스로 자신의 홈페이지를 제작하여 서비스할 수 있도록 지원함으로써 정보창작에 대한 관심을 제고함

○ 참가 대상

이용자 전체

○ 운영 내용

- 홈페이지 제작을 위한 교육 및 자료 개발
- 홈페이지 제작 작품 경연 대회
- 개인별로 홈페이지 등록 서비스 실시

○ 운영 방법

- 교육 및 자료개발을 위해 html 문서 제작, 그래픽 제작 등 관련 자료와 S/W의 확보
- 홈페이지 제작에 관한 교육자료의 개발과 제공
- 홈페이지 교육은 이용자중 강의가 가능한 청소년이나 대학생 동아리 회원을 활용
- 개인별로 제작한 홈페이지 경연대회 실시
- 경연대회는 개인별로 제작 후 접수(인터넷 웹사이트에 코너 개설)
- 심사위원은 동아리회원을 중심으로 이용자와 관련 전문가로 선정함
- 경연대회는 참가자들의 작품을 빔프로젝터 등을 이용하여 발표 및 심사 실시
- 우수 작품은 시상을 실시하고 참가자들의 홈페이지 작품은 개인별로 URL을 부여하여 코너를 개설함(개인별 계정 부여)
- 참가작은 센터내의 게시판을 통해서 초기화면을 출력하여 전시회를 겸하도록 함

○ 활용 공간

인터넷부스, 멀티창작부스, 무대, 중앙홀

○ 필요 설비

제작용 PC, 스캐너 등 제작 도구, 음향장치, 방송설비, 빔프로젝터, 스크린, 게시판 등

▶ 프로그래밍 : 애니메이션제작/경연대회

○ 목적

애니메이션이 정보창작활동에서 가지고 있는 중요성에 대한 인식을 실제적인 창작과 작품 제작 기회 제공을 통해 확산시킴

○ 참가 대상

이용자 전체

○ 운영 내용

- 애니메이션 관련 자료의 수집과 제작 교육을 위한 자료의 개발
- 애니메이션 제작과 관련한 각종 S/W와 자료의 조사, 수집
- 애니메이션 기초와 제작에 대한 교육

- 애니메이션 작품 제작 및 경연대회
- 운영 방법
 - 애니메이션 제작 방법에 대한 교육은 실제 적용시 그림 기초 부분이 필요하여 상당한 시간이 소요되므로 기초적인 내용 중심과 활용 중심으로 실시함
 - 교육담당은 대학동호회 회원을 주로 활용함
 - 경연대회는 개인별로 제작 후 접수
 - 심사는 홈페이지 경연대회와 마찬가지로 관련 전문가와 센터 이용자 중에서 심사위원을 선정하고 무대와 홀을 이용하여 공개적으로 실시
 - 우수 작품은 시상하며 참가작품은 게시판을 이용하여 홍보함으로써 전시회를 겸하도록 함
- 활용 공간
 - 멀티창작부스, 무대, 중앙홀
- 필요 설비
 - 제작용 PC, 스캐너 등 제작도구, 음향장치, 방송설비, 빔프로젝터, 스크린, 게시판 등

▶ 프로그램명 : 멀티미디어제작/경연대회

- 목적
 - 문자중심에서 오디오(음성), 그래픽, 사진, 비디오(동화상) 자료로 자료의 표현양식이 확대되어 나가면서 멀티미디어형 자료의 개발이 중요해지고 있어 이에 대한 이해와 체험, 창작의 기회를 제공함
- 참가 대상
 - 이용자 전체
- 운영 내용
 - 멀티미디어 저작 도구 및 자료의 조사, 수집
 - 멀티미디어 저작 도구 및 사용법에 대한 안내 자료 제작
 - 멀티미디어 제작을 위한 기초 교육
 - 멀티미디어 작품 경연 대회
- 운영 방법
 - 현재 사용되고 있는 각종 멀티미디어 자료 및 저작도구의 확보

- 홈페이지 교육은 이용자중 강의가 가능한 청소년이나 대학생 동아리 회원을 활용
- 제작내용은 음악편집, 그래픽제작, 동화상자료 제작 등 전분야로 함
- 영상제작실이 있을 경우 편집기 등을 활용하여 컴퓨터영상음악 등을 제작
- 개인별로 제작한 작품의 경연대회 실시
- 경연대회는 개인별로 제작 후 접수(인터넷 웹사이트에 코너 개설)
- 심사위원은 동아리회원을 중심으로 이용자와 관련 전문가로 선정함
- 경연대회는 참가자들의 작품을 빔프로젝터 등을 이용하여 발표 및 심사 실시
- 우수 작품은 시상을 실시하고 참가자들의 홈페이지 작품은 개인별로 URL을 부여하여 코너를 개설함(개인별 계정 부여)
- 참가작품은 시설내의 게시판을 통해서 화면을 출력하여 전시회를 겸 하도록 함
- 활용 공간
멀티창작부스, 영상제작실, 무대, 중앙홀
- 필요 설비
제작용 PC, 스캐너 등 제작도구, 음향장치, 방송설비, 빔프로젝터, 스크린, 오디오 및 비디오, 편집기, 게시판 등

▶ 프로그램명 : 정보토론마당

- 목적
정보화 속에서 나타나는 각종 논쟁점을 중심으로 청소년들 스스로의 토론과 대화를 통해 대안을 모색하는 기회를 제공하며 이를 통한 정보화마인드의 함양
- 참가 대상
중·고등학생
- 운영 내용
 - 정보토론을 위한 토론주제에 대한 조사와 선정
 - 정보토론회의 개최 및 홍보
 - 정보토론 자료집의 제작

○ 운영 방법

- 월별로 정기적인 토론회 개최
- 토론준비와 진행을 위한 모임을 구성하여 운영함
- 준비모임에서는 토론의 주제 선정에 위한 조사 작업 실시
- 토론주제 예시 : PC통신의 언어 문제, 통신중독증, 통신정보의 유익성과 유해성 등
- 토론발표자는 사전에 선정 또는 신청을 통하여 선정함
- 참가자 전체의 참여를 위해 지정된 발표자를 이외에는 자유토론 형식으로 운영
- 토론회의 주요 내용은 비디오와 문서기록으로 보존
- 토론 기록은 통신망의 게시판에도 공개하며 사전 홍보로 통신상 토론 실시
- 연말에 토론 자료집을 발간하여 배포

○ 활용 공간

무대, 중앙홀

○ 필요 설비

음향장치, 방송설비, 조명장치, 비디오 녹화장치

▶ 프로그램명 : 정보강연마당

○ 목적

정보 및 통신관련 전문가를 초청하여 정보화에 대한 의미, 방향, 준비 등 전반적인 이해를 돕고 정보화마인드를 함양할 수 있는 기회의 제공

○ 참가 대상

중·고등학생, 교사, 일반인

○ 운영 내용

- 정보화 관련 전문가 조사 및 섭외
- 정보강연회 개최 및 홍보
- 정보 강연 자료집의 제작 및 보급

○ 운영 방법

- 월별 또는 분기별로 정기적인 행사로 개최

- 청소년들이 흥미를 가지고 있는 분야나 벤처기업가 등 첨단정보화 사회에 대한 전문적인 영역을 소개할 수 있는 강사 인력 확보
- 강의주제 예시 : 정보통신사회의 미래, 게임산업의 현황과 게임제작, 멀티미디어매체 이용방법, 멀티미디어통신을 통한 학습 방법 등
- 강연은 강의 및 청소년들과의 질의응답 형태로 운영
- 강연회 개최를 위한 청소년들의 준비 모임을 구성하여 운영
- 준비모임에서는 강사의 선정과 자료조사, 개최 준비, 홍보, 진행을 담당
- 개최 홍보시 인근의 학교 협조를 통해 컴퓨터반, 통신동아리 등의 참여 유도
- 강연내용은 비디오로 제작하며 자료는 통신망을 통해 제공하고 자료집으로 제작하여 보급
- 활용 공간
 - 무대, 중앙홀
- 필요 설비
 - 음향설비, 방송설비, 조명장치, 비디오 녹화장치

▶ 프로그램명 : 통신백일장

- 목적
 - 통신망을 통한 소설 창작이 늘어가면서 통신문학이 새로운 영역으로 자리잡고 있어 통신망(센터에서 운영하는 웹사이트 등)을 통해 문학창작의 코너를 개설하여 문화와 정보를 함께 연결하는 체험과 창작 기회를 제공
- 참가 대상
 - 이용자 전체
- 운영 내용
 - 센터에서 운영하는 통신서비스망에 문학창작코너 개설(웹, PC통신)
 - 우수작품의 심사, 선정 및 시상
 - 우수작품에 대한 발표회 및 작품집 보급
- 운영 방법
 - 중앙에서 전체적으로 운영하는 통신서비스망이나 지역의 청소년정보

문화공간 자체로 개설한 통신망에 문학창작코너의 개설과 운영

- 제시된 주제에 대한 작품이나 자유주제에 의한 작품 창작
- 월별 또는 분기별로 제시된 주제나 영역에 대한 작품 모집 및 심사 실시
- 심사는 전문가와 청소년들로 구성하여 실시
- 시낭송회, 수필집 발간 등을 통하여 직접적인 발표의 기회 제공
- 우수작품은 통신망 뿐만 아니라 작품집으로 제작하여 보급

○ 활용 공간

무대(발표회), 중앙홀

○ 필요 설비

통신용 PC, 음향장비(발표회용), 방송설비, 조명장치

3) 문화중심 프로그램

▶ 프로그램명 : 연극의 밤(연습/공연)

○ 목적

연극을 배우고 직접 공연을 하기 원하는 청소년들에게 실제로 연극에 참여할 수 있는 기회를 제공

○ 참가 대상

이용자 전체

○ 운영 내용

- 연극연습장의 설치와 연습 지원
- 연극동아리의 섭외와 연습 장소 제공
- 연극 공연

○ 운영 방법

- 학교나 일반 청소년연극단체와의 섭외를 통해 연극 연습과 공연 장소 제공
- 일반 청소년중 연극에 관심이 있는 청소년들의 모집을 통한 연극동아리 운영
- 연극 연습과 공연을 원하는 청소년들에게 연습 및 공연장 대여
- 연극공연은 토, 일요일을 중심으로 운영하며 공연을 원하는 모임의 신

청에 의해 대여

- 연습장은 다용도연습실을 활용하여 사전 신청에 의해 시간 배당
- 공연장은 소규모 무대이지만 조명, 음향장치 등은 공연이 가능한 수준으로 설치

○ 활용 공간

무대, 중앙홀, 다용도연습실

○ 필요 설비

음향장치, 방송설비, 조명장치, 스크린 등

▶ 프로그램명 : 작은음악회(초청가수/중창단)

○ 목적

음악이 생활화된 청소년들에게 노래발표와 공연 기회를 제공함

○ 참가 대상

이용자 전체

○ 운영 내용

- 음악동아리, 중창단 등 공연 가능 모임 조사 및 섭외
- 노래연습을 위한 음악연습실 운영
- 노래발표 행사 개최 : 중창단음악회, 음악동아리 노래발표회
- 노래경연 대회 개최 : 청소년가요제, 창작가요제 등
- 초청가수 음악회 : 가수 초청 콘서트
- 이외에도 연주회, 함께 노래부르기 등 공연이나 노래모임 운영

○ 운영 방법

- 프로그램은 센터에서 주최하여 제공하기 보다는 청소년들의 발표 공간으로 운영
- 동아리 모임 등을 중심으로 음악회 준비 모임 운영과 계획 수립
- 중창단 등 음악모임을 위한 연습장소 제공과 공연 무대 제공
- 콘서트 형식의 초청가수 공연을 위한 섭외와 공연(부정기적)
- 일반 청소년들의 참여를 위한 SING ALONG 프로그램이나 가요제 개최와 시상
- 중창단 등 노래동아리의 공연은 소규모 발표회나 경연대회 형식으로 운영

- 우수한 노래 작품은 오디오 테이프를 자체 제작하여 보급할 수 있도록 지원
- 활용 공간
무대, 음악연습실
- 필요 설비
음향설비, 방송설비, 조명장치, 각종 악기(피아노, 키보드 등)

▶ 프로그램명 : 사물놀이파당(연습/공연)

- 목적
전통문화에 대한 관심의 고조와 함께 점차 늘어가는 사물놀이 모임들을 위한 공연장 제공과 사물놀이에 대한 청소년들의 참여를 증진 시킴
- 참가 대상
중·고등학생
- 운영 내용
 - 사물놀이 관련 단체, 동아리의 조사 협의
 - 학교내의 사물놀이 동아리를 위한 음악연습실 설치와 운영
 - 사물놀이 배우기와 공연 실시
- 운영 방법
 - 대학이나 고등학교의 사물놀이패를 중심으로 운영모임 운영 및 계획 수립
 - 사전신청에 의해 사물놀이 연습을 위한 연습장의 제공
 - 사물놀이 동아리를 중심으로 사물놀이를 배우고 싶어 하는 청소년들에게 교육기회 제공
 - 사물놀이패 초청 또는 동아리의 자체 공연의 실시(부정기적)
 - 공연은 소음의 문제가 있으므로 가능한 경우에 실행
 - 공연시 강좌를 통해 전통문화에 대한 인식의 제고
- 활용 공간
무대, 음악연습실
- 필요 설비
음향장치, 방송설비, 조명장치, 사물놀이 장비

▶ 프로그램명 : 탈춤한마당(연습/공연)

○ 목적

탈춤을 통한 전통 춤에 대한 이해와 체험 및 연습, 공연공간의 제공

○ 참가 대상

중·고등학생

○ 운영 내용

- 탈춤 연습을 위한 연습장 설치(다용도 연습실 활용)
- 탈춤에 필요한 장비와 소품 확보
- 탈춤 경연, 발표회 및 강좌 운영

○ 운영 방법

- 학교나 청소년 탈춤동아리를 통한 모임을 조직
- 탈춤 관련 전통문화단체와 연계하여 탈춤강습이나 공연 실시
- 탈춤 강습은 소수로 운영하며 동아리 참여
- 중앙홀을 이용한 탈춤추기 행사를 실시
- 전체적인 탈춤추기는 공연과 연계하여 실시

○ 활용 공간

무대, 중앙홀, 다용도연습장

○ 필요 설비

음향장치, 방송설비, 조명장치, 악기 및 소품

▶ 프로그램명 : 그룹사운드(연습/공연)

○ 목적

TV를 통한 대중문화의 발달과 함께 청소년들의 음악활동에 많은 비중을 차지해가는 그룹사운드 활동의 경험과 동아리를 위한 연습 및 공연기회 제공

○ 참가 대상

중·고등학생

○ 운영 내용

- 그룹사운드 모임을 위한 연습장 설치와 제공
- 그룹사운드 공연 및 발표

○ 운영 방법

- 학교에 조직되어 있는 그룹사운드 모임의 조사 및 시설 이용 제공
섭외
- 연습실은 사전 신청에 의해 이용시간을 조절
- 동아리를 중심으로 악기 연주를 배우기 원하는 청소년들을 위한 기
회 제공
- 연습실은 노래연습이나 사물놀이연습과 함께 사용할 수 있도록 방음
처리
- 공연, 발표회는 학교별 경연대회나 자체 발표회 형태로 운영
- 필요시 작은음악회 등 음악 모임과 연결하여 함께 개최
- 활용 공간
무대, 음악연습실
- 필요 설비
음향장치, 방송설비, 조명장치, 악기(키보드, 드럼, 기타 등 이동장
비는 개인별 지참)

▶ 프로그램명 : 춤의 세계(연습/공연/댄스파티)

- 목적
청소년들에게 건전하게 춤을 즐길 수 있는 장소의 제공을 통해 스트
레스 해소와 친교의 장을 제공
- 참가 대상
중·고등학생
- 운영 내용
 - 춤 연습을 위한 연습장의 설치와 제공
 - 댄스동아리의 공연장 제공
 - 댄스경연대회의 개최
 - 전체 이용자가 참여할 수 있는 댄스파티 실시
- 운영 방법
 - 학교 등의 댄스동아리에게 연습장을 제공하고 운영모임으로 조직
 - 연습장은 자율적으로 이용하되 사전 신청에 의해 이용토록 함
 - 연습장에는 오디오 세트를 설치하여 이용 지원
 - 댄스공연은 댄스동아리나 전문 댄스팀의 발표 공연으로 활용

- 일반 청소년들의 참여를 위한 프로그램 운영
- 정기적 또는 부정기적으로 댄스경연대회를 개최하여 우수자 시상
- 경연대회는 전문가뿐만이 아니라 청소년 대표의 참여에 의한 심사
- 그룹사운드 공연, 댄스경연대회 등과 연계하거나 정기적인 특별행사로 댄스파티를 개최
- 댄스파티시 효과를 위해 천장에는 각종 조명장치 설치 및 이용
- 댄스파티는 소음상 문제가 없을 경우에 실시함

○ 활용 공간

무대, 중앙홀, 다용도연습실

○ 필요 설비

음향장치, 방송설비, 조명장치, 연습실용 대형 거울,

▶ 프로그램명 : 영화만들기(감상/토론/특강/만들기)

○ 목적

청소년들을 위한 좋은 영화의 감상과 함께 영화에 관심을 가지고 있는 청소년들에게 창작 기회를 제공

○ 참가 대상

중·고등학생

○ 운영 내용

- 정기적인 영화감상의 날 운영
- 영화평론가 초청을 통한 영화내용에 대한 토론과 특별 강좌
- 홈비디오 등을 활용한 실험영화제작과 발표회

○ 운영 방법

- 청소년들의 감상능력을 높이고 다양한 의식을 함양할 수 있는 좋은 영화의 수집
- 영화비평, 좋은 영화 추천과 관련된 각종 모임 섭외 및 운영 지원
- 다양한 비디오테이프의 비치와 개인별 감상 코너 제공
- 정기적인 행사로 '좋은 영화 감상과 토론의 날'을 정하여 공개 영화 감상회 실시
- 흥미유발과 토론을 위해 월별로 주제를 정하여 이에 적합한 영화를 선정, 상영

- 영화감상 후 평론가의 초청 평론 및 영화내용에 대한 토론 실시
- 영화에 관심이 있는 청소년을 중심으로 영화평론 동아리를 구성
- 영화제작과 관련하여 영화관련 종사자 초청의 영화만들기 강좌 운영
- 영화제작기법에 대한 간단한 기능의 이해와 실습 기회를 제공
- 홈비디오를 이용한 실험적인 영화를 제작하여 발표, 경연대회 실시
- 경연대회는 전문가와 청소년들로 심사위원을 선정하고 시상
- 개인별로 제작한 우수 작품은 비디오테이프로 제작하여 보관, 보급

○ 활용 공간

무대, 중앙홀, 영상제작실

○ 필요 설비

음향장치, 방송설비, 조명장치, 빔프로젝터, 비디오기기, 영상제작용 기기(오디오 및 비디오 세트, 영상/음향 편집기 등)

▶ 프로그램명 : 영상음악마당(감상/제작)

○ 목적

비디오음악의 감상이 일반화되어 가는 추세에 따라 청소년들의 영상 음악에 대한 관심이 높아가고 있어 감상뿐만 아니라 직접 자신이 제작할 수 있는 기회를 제공

○ 참가 대상

중·고등학생

○ 운영 내용

- 정기적인 영상음악 감상의 날 운영
- 청소년들이 선호하거나 우수한 영상음악 자료의 조사와 수집
- 영상음악제작 방법에 대한 강좌 운영이나 동아리 조직
- 영상제작실 설치를 통해 직접적인 제작을 통한 기법 습득

○ 운영 방법

- 다양한 영상음악 자료의 수집과 비치
- 오디오/비디오 부스를 이용하여 개인적으로 감상할 수 있도록 함
- 전체적인 공개 영상음악감상은 특별 행사로 운영할 수 있음
- 감상의 날 행사는 음악동아리 등의 계획과 진행으로 운영함
- 영상음악 제작을 위한 각종 편집기기의 설치

- 영상음악 저작 도구를 통해 직접적인 제작 기회 제공
- 감상의 날과 함께 청소년들이 스스로 제작한 작품을 발표할 수 있는 발표회 개최

○ 활용 공간

무대, 중앙홀, 영상제작실

○ 필요 설비

음향장치, 방송설비, 조명장치, 빔프로젝터, 스크린, 비디오기기, 영상편집기, 음악편집기 등

▶ 프로그램명 : 방송제(제작/경연)

○ 목적

학교 방송반 활동을 하는 청소년들뿐만이 아니라 TV와 라디오 제작에 관심을 가지고 있는 청소년들에게 방송제작 활동의 경험을 제공

○ 참가 대상

중·고등학생

○ 운영 내용

- 학교방송반을 중심으로 방송동아리 모임 조직
- 영상제작실을 활용한 방송 프로그램의 제작
- 방송제를 통한 발표 및 경연

○ 운영 방법

- 정기적 또는 특별 행사로 방송제 프로그램 개최
- 영상제작실은 프로그램 제작, 편집을 위한 기구의 설치를 통해 상시 개방형으로 운영하고 방송 프로그램 제작 공간으로도 동시 활용
- 방송제의 개최 안내 및 홍보
- 학교방송반이나 동아리의 참가 신청 접수
- 방송편집시설을 갖추지 못한 센터에서는 참가자들이 자체적으로 제작한 방송프로그램의 제출
- 방송 프로그램 제작 관계자의 초청을 통한 강좌나 방송제 심사
- 우수 프로그램은 시상하고 기록 및 보급용을 비디오 자료로 제작함

○ 활용 공간

무대, 중앙홀, 영상제작실

○ 필요 설비

음향장치, 방송설비, 조명장치, 빔프로젝터, 스크린, 영상편집기

▶ 프로그램명 : 노래방

○ 목적

청소년들의 스트레스 해소와 여가를 즐기고 친구들간의 친교활동을 지원하기 위한 공간으로 제공함

○ 참가 대상

이용자 전체

○ 운영 내용

- 노래방의 확보와 기기 설치
- 다양한 노래 프로그램의 확보

○ 운영 방법

- 동시 이용에 따른 혼잡을 줄이기 위해 사전 신청을 받아 운영
- 청소년들이 좋아하는 최신 노래를 최대한 확보하여 제공함
- 1회 이용시간은 30분 또는 1시간 이내로 제한하여 운영

○ 활용 공간

노래방

○ 필요 설비

노래방 기기, 스피커, 방음시설

▶ 프로그램명 : 전시회(시화/서예/만화/사진)

○ 목적

각종 전시용 작품의 전시공간을 통해 청소년들의 창작품을 발표할 수 있는 기회를 제공함

○ 참가 대상

중·고등학생

○ 운영 내용

- 유희공간이나 공간구분 벽을 활용한 전시대의 설치
- 전시회는 신청 접수에 의한 일정 계획을 수립함
- 각종 전시회(시화전, 서예전, 회화전, 만화전, 사진전)의 개최, 홍보

○ 운영 방법

- 센터에서 자체적으로 기획하기보다는 각종 문예 동아리의 신청에 의해 공간 제공
- 전시회의 운영은 신청자가 직접 담당하여 작품 설치, 안내 담당
- 분기별로 신청 접수하여 일정 수립 및 신청 동아리에 배당
- 평상시에는 센터 자체에서 확보한 작품이나 각종 행사를 통해 제작된 작품(홈페이지, 애니메이션 등)을 전시
- 전체 공간의 구성상 전시회 전용공간으로 활용하기 어려우므로 다른 행사와 연계 또는 감상을 위한 상설전시공간으로 활용

○ 활용 공간

중앙홀(규모에 따라서 별도의 전시공간 확보)

○ 필요 설비

작품전시대(전용전시대와 함께 유휴공간이 되는 벽면을 활용)

▶ 프로그램명 : 벽화그리기(벽페인팅)

○ 목적

벽면 그림을 통한 청소년들의 집단 창작 활동 기회 제공

○ 참가 대상

중·고등학생

○ 운영 내용

- 벽페인팅을 위한 페인팅룸과 작업패널의 설치
- 벽화도면 제작 및 페인팅 팀의 구성

○ 운영 방법

- 페인팅룸은 1면은 개방형으로 하고 2-3면을 페인팅용으로 활용
- 벽면을 전체 또는 부분으로 구분하여 밑그림을 그리고 페인팅 실시
- 그림은 방향효과를 고려하여 물감을 활용
- 그림 작업팀은 사전 신청에 의해 접수하고 작업이 끝난 후에는 새로운 패널로 교체
- 작품은 전시대 등을 통해 전시할 수 있도록 함

○ 활용 공간

페인팅룸

- 필요 설비
페인팅용 패널

▶ 프로그램명 : 그림세상(그리기/전시)

- 목적
회화만이 아니라 만화, 캐리캐처 등 다양한 형태의 그림그리기 활동에 참여하여 창작활동 참여 기회 제공
- 참가 대상
중·고등학생
- 운영 내용
 - 그림 종류에 따른 자료와 동아리, 지도자 확보
 - 그림 그리기 방법에 대한 강좌 및 제작
 - 우수 작품은 상설로 전시대를 통해 전시
- 운영 방법
 - 센터 이용자들 중 만화에 취미를 가지고 있는 청소년으로 회원 구성
 - 페인팅룸의 1개 벽면을 활용하여 작업대 및 자료대로 활용
 - 만화동아리 등 관련 동아리 회원을 통해 운영 모임 조직
 - 만화, 캐리캐처 그리기에 대한 전문가, 동아리 회원을 활용한 강좌 실시
 - 그림 그리기를 원하는 이용자들은 수시로 작업대를 자유롭게 활용토록 함
 - 작품 제작에 대한 관심 고취를 위해 전시회를 열고 우수 작품 시상
- 활용 공간
페인팅룸, 전시공간
- 필요 설비
재료 보관대, 작업대, 전시대

▶ 프로그램명 : 신세대 멋내기(패션쇼 등)

- 목적
청소년들의 의상문화와 관련하여 과소비에 의한 패션 문제를 진단하고 직접 현대적이고 감각적이며 청소년들에게 적합한 멋내기 방법을

찾아보는 기회 제공

○ 참가 대상

중·고등학생

○ 운영 내용

- 멋과 관련한 주제의 조사와 소재 발굴
- 패션, 화장, 건강 등과 관련한 전문가의 초청 강좌 실시
- 신세대 패션쇼와 같이 청소년들이 직접 기획하는 행사 실시

○ 운영 방법

- 대학의 의상학과 등 관련된 전공자들의 지원 확보
- 초청강좌는 패션, 다이어트 등 청소년들이 관심을 많이 가지고 있는 분야를 선정
- 왜곡되어 있는 청소년들의 소비문화를 조사하고 이와 연계하여 현재 청소년들의 패션 등 멋과 관련된 문화의 현상을 밝혀낼 수 있는 영상쇼, 토론회 등을 실시
- 창의적이고 청소년들의 패션문화를 이끌 수 있는 대안탐색을 위한 패션쇼의 실시
- 패션쇼는 특별행사 형태로 진행하며 전문가의 강좌, 현황에 대한 진단 프로그램 등과 연계하여 청소년들이 직접 기획하여 운영함
- 패션에 관심이 있는 청소년들로 준비 모임을 구성하여 계획부터 정리까지 직접 운영

○ 활용 공간

무대, 중앙홀

○ 필요 설비

음향장치, 방송설비, 조명장치, 빔프로젝터, 스크린 등

〈표 III-1〉 프로그램별 필요공간 및 주요설비

구 분	세부 프로그램	필요 공간	주요 설비
만남중심 프로그램	초청인사 대화마당	무대,중앙홀	방송설비, 조명
	동아리모임마당	중앙홀,동호회룸	테이블 세트, 그룹용 테이블 세트
	토론평장	무대,중앙홀,다용도모임터	방송설비, 조명
	휴식마당(바둑,장기,만화,당구)	휴게실, 만화방,스낵바	만화서가대, 소파, 테이블, 바둑판
정보중심 프로그램	정보자료검색서비스	정보자료열람코너	자료서가, 검색용 테이블
	멀티미디어정보자료활용	멀티창작부스	PC, CD-NET장비, 자료검색대
	정보상담서비스	정보상담코너	검색용PC, 테이블 세트
	통신광장(PC통신/인터넷)	인터넷부스	PC, 인터넷 전용선, 각종 네트워크장비
	정보찾기대회	인터넷부스	PC, 인터넷 전용선 등
	게임광장(체협/시나리오공모)	게임부스	게임용PC, 네트워크 장비
	홈페이지제작/경연대회	인터넷부스,중앙홀	PC,스캐너,빔프로젝터
	애니메이션제작/경연대회	멀티창작부스,중앙홀	PC,스캐너,저작도구, 빔프로젝터
	멀티미디어제작/경연대회	멀티창작부스,중앙홀	PC,스캐너,저작도구, 빔프로젝터
	정보토론마당	무대,중앙홀	방송설비,조명,빔프로젝터
문화중심 프로그램	정보강연마당	무대,중앙홀	방송설비,조명,빔프로젝터
	통신백일장	인터넷부스	인터넷접속 PC
	연극의 밤(연습/공연)	무대,중앙홀,다용도연습실	음향,방송, 조명, 연습시설
	작은음악회(초청가수/중창단)	무대,중앙홀,음악연습실	음향,방송,조명,피아노,키보드
	사물놀이마당(연습/공연)	무대,중앙홀,음악연습실	음향,방송,조명,사물놀이장비
	탈춤마당(연습/공연)	무대,중앙홀,다용도연습실	음향,방송,조명,탈춤소품
	그룹사운드(연습/공연)	무대,중앙홀,음악연습실	음향,방송,조명,키보드,드럼,
	춤의세계(연습/공연/댄스파티)	무대,중앙홀,다용도연습실	음향,방송,조명,연습용거울, 마루바닥
	영화만들기(감상/토론/독강)	무대,A/V부스,영상제작실	음향,방송,조명,빔프로젝터, A/V세트
	영상음악마당(제작/감상)	무대,A/V부스,영상제작실	음향,방송,조명,빔프로젝터, 영상/음향편집기,
	방송제(제작/경연)	무대,영상제작실	음향,방송,조명,빔프로젝터, 영상/음향편집기
	노래방	노래방	노래방기기, 테이블
	전시회(시화/서예/만화/사진)	전시공간	전시용 패널
	벽화그리기(벽페인팅)	페인팅룸	벽화용 대형 패널
	그림세상(그리기 및 전시)	창작실, 전시장	제작도구(만화,캐릭터캐처)
	신세대 멋내기(패션/화장 등)	무대	방송,조명,빔프로젝터

IV. 공간설계 모형 개발

1. 공간설계지침/61
2. 공간단위별 설계모형/71
3. 설비요소/81

IV. 공간설계 모형 개발

1. 공간설계지침

1) 공간구성 방침

- 평형은 건물내의 공유면적을 제외한 전용면적을 기준으로 한다.
(전용비율은 입주건물의 구조에 따라 변동)
- 만남기능은 기본, 정보기능은 필수, 문화기능은 선택사항으로 하여 공간 내역을 구성한다. 단, 실제 설계시에는 개별 공간의 다기능화, 복합적인 활용 가능성을 고려한다.
- 만남의 공간은 전체 면적의 50%내외를 적용한다.
- 정보의 공간은 전체 면적의 20%내외를 기준으로 하되 평형에 따라 변동된다(정보기능중심형에서 30% 이상 적용).
- 문화의 공간은 전체 면적의 20%내외를 기준으로 하되 평형에 따라 변동된다(정보기능중심형에서 10% 미만 적용).
- 지원공간은 전체 면적의 10%내외를 적용한다.
- 복층형은 2개층의 면적을 합산하여 적용하며 각 층마다 만남의 공간을 기본으로 하여 구성한다.
- 복층형은 각 층마다 중심적인 기능을 구분하여 설치(1층:정보의 공간 /2층:문화의 공간 등)한다.
- 단위공간별 구성비는 실제 설계시 입주건물의 특성(중복시설 방지 등)을 고려하여 조정한다.
- 공간의 개방성-폐쇄성을 기준으로 할 때, 개방형을 기본체제로 구성하지만 방음을 요하는 시설은 폐쇄형으로 하고 구분이 필요할 경우는 낮은 칸막이를 이용하여 반개방형으로 구분한다.
- 공간구분은 개념적인 것으로 실제 설계, 설치시에는 기능이 중복되거나 혼합되어 복합적인 공간으로 활용되며 다양한 프로그램을 실시한다(〈표 IV-1〉 참조).
- 기준평형은 실제 설계시 공간면적에 따라 조정된다. 예를 들어 30평형

은 기능은 유지하면서 공간의 조정과 축소에 따라 10평-15평 내외에서도 적용된다.

- 기준형 내에서도 공간배치에 따라 변형이 가능하여 설치 시설의 상황에 따라 조절한다.

〈표 IV-1〉 공간별 적용 프로그램 예시

공간구분	단 위 공 간		적 용 프 로 그 램 예 시
만남공간	카페테리아	중앙홀	만남과 휴식, 동아리모임, 초청인사 대화마당, 토론광장
		스낵바(주방)	
	회의모임공간	동아리모임터	동아리 전용 모임(정규이용 동아리)
		다용도모임터	소규모 모임, 토론회
정보공간	휴게오락공간	휴게용 쉼터	휴식마당(바둑, 장기 등)
		만화방	만화,잡지 열람
	정보검색공간	자료열람코너	정보자료검색서비스
		정보상담코너	정보상담서비스
문화공간	통신활용공간	인터넷부스	통신광장(PC통신/인터넷), 정보찾기대회, 홈페이지제작, 통신백일장 등
	S/W 활용공간	멀티창작부스	멀티미디어정보자료활용, 애니메이션제작,멀티미디어제작
		게임부스	게임광장
	공연무대공간	무대	초청인사대화마당, 토론광장, 정보찾기대회, 홈페이지경연대회, 애니메이션경연대회, 멀티미디어경연대회, 정보토론마당, 정보강연마당, 연극의 밤, 작은음악회, 사물놀이공연, 탈춤공연, 그룹사운드공연, 댄스공연, 영화감상과 토론/발표, 방송제, 신세대 멋내기 패션쇼 등
문화공간	전시공간	전시대	전시회(시화전,서예전,만화전,사진전),그림그리기(만화,캐리캐처),벽화(패널제작), 홈페이지작품, 애니메이션작품
	음악활동공간	음악연습실	노래연습, 그룹사운드 연습, 사물놀이연습
		노래방	노래방
	영상활동공간	A/V부스	영화감상, 영상음악감상, 비디오 정보자료 검색
		영상제작실	영화만들기(편집), 영상음악마당(편집), 방송제(편집)
	창작활동공간	다용도연습실	연극연습, 춤연습, 탈춤연습
지원공간		페인팅룸	벽화그리기
	운영공간	안내데스크	* 이용 안내, 접수
		운영실	* 사무공간, 네트워크 운영, 음향/방송/조명 관리
	준비공간	준비실	* 창고

2) 공간배치기준

▶ 입주시설, 주요 기능과 평형구조에 따른 공간의 배치

평형에 따라서 그리고 주된 서비스 내용으로 전제된 기능에 따라서 공간 배치가 조정된다. 따라서 복합기능중심형은 다양한 정보기능과 문화기능을 체험하고 이용할 수 있도록 필요공간과 설비를 갖추도록 한다. 그러나 정보기능중심형은 소규모일수록 정보기능을 두드러지게 나타낼 수 있도록 공간을 배치하여 정보기능을 특화시켜 나간다. 실제 설치시에는 모형으로 제시된 기능 수행을 위한 공간과 유사한 공간이 이미 입주시설에 설치되어 있을 경우 이를 제외 또는 조정하여 중복으로 낭비되는 공간이 없도록 한다.

▶ 만남의 공간 확대로 이용자의 친밀도와 자연스러운 분위기 제공

각 센터는 카페테리아 설비를 가장 기본으로 하여 설계된다. 패스트푸드점과 같은 형태의 카페테리아는 청소년들이 이미 친숙하게 이용하고 있는 만남의 장소로 그 자체만으로도 설치에 의미가 있다. 카페테리아 공간을 중앙에 최대의 면적으로 배치함으로써 청소년들이 다른 기능성 공간으로 인해 가질 수 있는 이질감이나 기존의 수련시설, 문화센터가 주는 교육중심 이미지를 최소화하여 자연스럽게 친구들과 만날 수 있는 분위기를 제공한다.

▶ 중앙홀을 중심으로 한 원형 배치로 접근성 제고

모든 서비스 기능은 중앙의 카페테리아 공간, 즉 중앙홀에서 바로 연결될 수 있도록 원형으로 배치하여 동선 거리를 최소화한다. 그리고 이를 통해 센터내에서 서비스되는 정보와 문화 기능과 공간이 주는 이질감을 최소화하고 자연스럽게 이용할 수 있도록 한다.

▶ 관련 기능 공간의 근접 배치를 통한 동선의 최소화

공간구조의 안정감과 기능상 유사한 공간의 집적 배치는 이용자의 움직임 거리를 최소화 할 수 있고 관련 활동을 집중적으로 할 수 있다. 따라서 기본적으로는 정보를 중심으로 하는 공간영역과 문화를 중심으로 하는 공간영역을 구분하고 이를 색상과 조명 효과를 통해 간접적으로 구분 효과를 나타낸다. 그러나 필요시 혼재되어 있어 복합적인 이용 효과를 가져올 경우 서로 연결되는 구조로 배치한다. 예를 들어 오디오, 비디오 감상을 위한 A/V부스는 단순한 영화감상만이 아니라 비디오형 정보자료의 검색에도 활용되므로 정보 공간 영역에 배치한다.

▶ 폐쇄형 공간의 최소화와 배치상의 시각적인 효과 고려

공간의 개방성을 최대화하기 위해 폐쇄형 공간은 방음이 필요한 공간에만 적용하고 위치는 벽면과 코너를 이용하여 배치한다. 특히 방음이 필요한 공간은 서로 연계하여 배치함으로써 비용절감과 방음효과를 높인다. 이러한 배치를 통해 중앙의 홀과 개방형으로 연결되어 있는 기타 공간들이 출입구에서 전체적으로 한 눈에 보여지도록 함으로써 넓고 쾌적한 느낌을 줄 수 있는 시각적 효과를 최대화한다. 그러나 중앙홀과 같이 지나치게 넓어 산만한 느낌을 줄 수 있는 공간은 이동성 칸막이를 사용하여 공간을 구분한다. 또한 동아리모임터와 같이 다른 이용자와 어느 정도의 분리가 필요하거나 사무공간과 같이 별도 공간이 필요한 경우는 반개방형 또는 대형유리를 사용한 폐쇄형으로 설치하되 시각적인 효과를 고려하여 코너에 배치한다.

▶ 지원 공간의 적정 규모 확보와 배치

안내공간, 사무공간, 준비실 등 시설을 이용하는 이용자 전체를 위한 기본적인 지원공간은 지나치게 넓지 않도록 하되 필수적인 기능을 수행할 수 있는 수준에서 적절한 공간을 확보하도록 배치한다. 특히 배치시 다른 서비스 공간을 제한하지 않도록 코너를 이용한다. 안내공간은 출입구에 위치하여 안내기능을 부각시키며, 그 주변은 일정한 면적의 로비공간을 확보하여 이용자용 게시판을 설치하고 대기공간으로 활용한다.

▶ 벽면의 최대활용을 통한 제한된 면적의 활용 효과 제고

카페테리아 공간을 제외한 모든 서비스, 활동공간은 건물 자체의 벽면을 중심으로 배치되며 공간간의 구분을 위한 칸막이나 폐쇄형 공간을 위한 벽은 가능한 만큼 최대한 활용한다. 건물자체의 벽면 중 외부로 향하는 유리 면적이 큰 벽면은 채광 효과를 고려하여 공간의 배치를 조정한다. 특히 전시공간은 계획상 설치되는 모형에서도 벽면을 주로 활용하여 설치한다. 또한 실제 건물에서 공간배치와 시각적 효과에 영향을 미치는 기둥도 벽과의 연결, 기둥 자체로 전시공간을 설치하는 등 활용 효과를 높인다.

▶ 유희공간의 최대 활용과 공유공간의 확보

공간의 배치시 공간과 공간사이의 유희공간은 전체적인 개방 효과가 감소

되지 않는 범위에서 최대한 활용하여 휴게공간 등을 배치한다. 그러나 공간별 기준 면적 하에서 각 공간간의 이동이나 구분을 위한 통로와 같은 공유공간을 확보할 수 있도록 한다. 무대공간의 경우 항상 사용하지 않기 때문에 좌우의 공간도 활용하되 공연 등에 영향을 미치지 않도록 일정한 정도의 준비공간(여유공간)을 배치한다. 여유공간 배치가 어려울 경우에는 무대 좌우에 전동스크린 장치를 통해 무대활용시 시각적으로 방해를 받지 않도록 한다.

3) 공간특성별 면적산출기준

▶ 만남의 공간

- 기능과 특성별로 면적을 산출하되 모형 설계도 작성시에는 공간의 배치에 따라서 통로, 유희공간이 포함되므로 도면상 증감이 가능하다.
- 1인당 공간기준은 1.6m^2 (테이블 및 모임터 사용 인원)로 한다.
- 스낵바는 주방, 식음료대를 포함하여 9.9m^2 를 기준으로 한다. 단 70평 이하는 벽면을 활용하여 면적을 축소함으로써 6.6m^2 내외로 한다.
- 컴퓨터 및 만화방은 동시 사용인원(각 4명)당 1.6m^2 를 적용하지만 공간의 유희면적 정도에 따라 가감할 수 있다. 단, 만화방은 만화서가대 3.3m^2 를 포함한다. 두 코너 모두 배치는 한 곳에 집중적으로 설치하거나 여러 위치로 분산시킬 수 있으므로 이를 합산하여 적용한다.
- 동아리모임터와 다용도모임터는 10명 이상이 동시에 활용할 수 있도록 하며 동아리모임터에는 각 동아리용 자료대, 간이서가 등을 위한 면적이 포함된다. 인원이 20명 이상일 경우에는 중앙홀도 칸막이를 활용하여 사용할 수 있으므로 중앙홀의 평형 및 배치시 이를 고려한다.

▶ 정보의 공간

- PC 및 주변장치는 1세트당 공간유형에 따라서 $1.6\text{m}^2 - 3.3\text{m}^2$ 를 기준으로 하여 설치하며 여기에는 주변장치 및 사용자의 좌석면적도 포함된다. 단 전체 공간 배치에 따라 평수와 설치 가능 PC대수도 조정된다.
- 정보자료 열람공간은 자료서가(문헌/비디오 등)는 1대당 3.3m^2 를 적용하며 규모에 따라 4대 - 8대 정도 설치하도록 한다.

- 정보상담공간은 면적에 관계없이 공통된 기본적인 기능이므로 4인 (테이블 1세트) 동시 사용을 적용하여 6.6㎡로 한다.

▶ 문화의 공간

- 무대공간은 동시에 최소 10명 이상을 수용할 수 있도록(1인당 1.3㎡ 적용)하며 이 면적에는 악기 등 필요장비를 위한 공간도 포함된다.
- 전시공간은 전시대 및 관람공간을 포함하여 전시 패널당 0.3㎡를 적용한다. 단, 유희공간과 벽면을 활용할 경우 추가로 전시대를 설치할 수 있다. (20작품전시를 기본으로 하여 규모가 커질수록 기타 공간을 활용하여 전시작품 확대)
- 음악실, 노래방, 영상제작실은 5인 이상을 수용할 수 있도록 하되 장비를 포함하므로 1인당 소요평수에 2배 내외의 면적으로 한다.
- A/V 부스에는 오디오와 비디오 1세트당 3.3㎡를 적용하며 여기에는 감상용 좌석도 포함된다.
- 다용도연습실은 연극, 무용연습을 고려하여 1인당 2.6㎡를 적용하며 최소 10명이 동시에 사용할 수 있도록 한다.
- 페인팅룸은 벽면을 주로 활용하고 일부 자료대가 포함되므로 이를 고려하여 3명 이상이 동시에 활용할 수 있는 면적으로 6.6㎡ 이상을 적용한다(작업공간 포함).

▶ 지원 공간

- 안내데스크는 기능상 동일하게 적용하여 규모와 관계없이 6.6㎡를 기준으로 한다. 단, 정보기능중심형 센터에서는 면적상 사무공간으로도 동시 활용이 필요하므로 이를 감안하여 설치한다.
- 운영실은 상근직원 기준(예, 복합형 3명, 정보형 2명)으로 1인당 5.0㎡를 적용한다.
- 운영실 면적에는 네트워크 운영장비, 음향, 조명 조정장비 등의 공간이 포함된다.
- 150평 복합형은 내부에서 이동시 홀의 유희공간을 최대한 활용하여 면적을 설정한다(내부에서 설치할 경우는 총 13.2㎡).

<표 IV-2> 공간별 면적 구성 배분 기준표

(단위: m²)

공간구분	단위공간	평 형 별 구 성 비					
		복합기능중심형			정보기능중심형		
		150평단층	150평복층	100평형	70평형	50평형	30평형
만남공간	카페테리아		247.9				
	회의/모임공간 휴게/오락공간	247.9	(1층:148.8 2층:99.2)	165.3	115.7	82.6	49.6
정보공간	정보검색공간		99.2				
	통신환용공간 S/W 활용공간	99.2	(1층:66.1 2층:33.1)	66.1	66.1	49.6	39.7
문화공간	공연무대공간						
	전시공간		99.2				
	음악활동공간	99.2	(1층:33.1 2층:66.1)	76.0	26.4	16.5	-
	영상활동공간 창작활동공간						
지원공간	운영공간		49.6				
	준비공간	49.6	(1층:33.1 2층:16.5)	39.7	23.1	16.5	9.9
공유공간 (제외)	입주시설공유면적 (출입구/복도/계 단/편의시설/기타 공간)						

* 이 표에 제시된 각 공간의 평수는 기준표로 실제 적용모형 개발시 대상시설과 설치공간의 특성에 따라 변형 가능

4) CI와 디자인

▶ CI 개발

- 전국적으로 적용될 수 있는 CI디자인은 센터의 기능과 서비스를 가장 상징적으로 보여주며 청소년들의 감각에 부응할 수 있도록 개발되어야 한다.
- CI의 구성 요소로는 공동의 로고(서체와 색상)와 심볼 마크, 마스코트 그리고 색채 등이다.
- 공동의 명칭은 CI디자인을 통해 전국적으로 사용되지만 각 지역의 청소년정보문화공간별로 명칭을 달리 사용할 경우 자체적으로 센터명을 알리는 로고를 개발할 수 있다. 단, 센터의 특성을 알려주는 공통의

명칭은 동일한 로고를 사용한다.

- CI디자인은 건물 내부, 외부와 모든 인쇄물과 기념품, 안내판 등에 적용된다. 그러나 시설내부에서 공간이 가지고 있는 특성을 나타낼 수 있는 조형이나 색채, 구조 디자인이 필요할 경우에는 부분적인 조정을 통해 획일화된 느낌을 주지 않도록 한다.
- 로고, 마스코트, 기타 상징물은 센터에서 제작하는 모든 인쇄물 뿐만 아니라 각종 기념품(모자, 뿔지, 티셔츠 등)에도 동일하게 사용한다.

▶ 센터 시설 외부의 전체적인 이미지

- 로고와 마스코트, 색상의 적절한 결합에 의해 센터를 상징할 수 있고 시각적으로 관심을 끌 수 있는 시설 외부의 전체적인 디자인을 개발한다
- 센터를 안내하는 표지판, 출입구의 디자인, 건물의 유리 등 시설 외부에서 보이는 부분은 시설의 이미지를 가장 잘 드러내고 주변과 쉽게 구분되도록 디자인을 개발한다.
- 센터를 상징하는 공통의 로고 사용은 시설 외부에서 주로 활용될 수 있고 이용자들이 어느 지역에 거주하든지 쉽게 알아볼 수 있다는 점에서 상징성과 대표성을 갖추어야 한다.

▶ 센터 시설 내부의 전체적인 이미지

- 패스트푸드점, 일반 카페테리아 등 청소년들이 주로 이용하는 시설과 유사한 인테리어를 개발하여 편안하고 현대적인 감각을 최대한 갖도록 한다.
- 어둡고 답답한 느낌을 주지 않고 밝고 개방된 분위기를 나타낼 수 있도록 한다
- 정적인 분위기보다는 음향효과와 시각효과를 통해 동적인 분위기가 이루어지도록 함으로써 다소의 소란스러움도 흡수할 수 있는 자유스러운 공간 이미지를 만든다.
- 꽃, 나무, 줄기, 잎사귀 등의 자연소재 또는 이를 형상화한 재료사용을 통해 신선하고 자연적인 분위기를 연출한다
- 전체적인 느낌은 이용자의 친밀감을 주된 요소로 하되 지나치게 유행

에 민감한 색상, 디자인은 지양하여 이용자들이 쉽게 싫증을 느끼지 않도록 한다.

- 지나친 첨단양식의 사용으로 실험성과 이질성을 줄 수 있는 공간은 공간기능상의 특성을 고려하여 최소화한다.
- 전체적인 소품의 배치와 공간의 구조는 곡선형을 사용함으로써 부드러운 느낌을 주도록 한다.

▶ 공간, 설비의 배치와 재료

- 모든 실내 공간의 배치는 접근성을 최우선으로 하여 동선에 따른 부담을 줄이도록 한다는 원칙에 따르며 이를 위해 색상과 조명 등의 시각적인 디자인으로 접근을 위한 흥미와 관심을 유발한다.
- 공간간의 구분이 필요할 경우 바닥의 높이나 색채변화와 같은 시각적 효과를 활용한다.
- 소품배치에 있어서 공간을 최대한 활용할 수 있도록 한다.
- 중앙홀의 전체 디자인은 개방적이고 밝은 분위기로 만들지만 이동이 용이하고 간결한 느낌을 줄 수 있는 칸막이를 활용하여 자연스러운 공간 구분과 위치 이동을 통한 공간 변화의 효과를 준다.
- 테이블과 소품은 중앙홀의 다양한 활용을 위해 이동에 편리한 제품으로 배치한다
- 의자는 기능에 따라 간결한 형태를 주로 사용하지만 편안한 분위기가 필요한 경우는 소파를 사용한다.
- 무대공간 설치시 조명과 색상으로 공간을 강조하고 출입구에서 바로 보일 수 있도록 함으로써 넓은 느낌을 갖게 한다.
- 냉난방설비는 외형상 제품이 보이지 않고 주변과 조화를 이루도록 커버를 사용하여 장식한다.
- 외부 출입구의 디자인은 세련된 디자인으로 호기심을 줄 수 있도록 하고 휠체어를 이용한 출입을 위해서 출입문의 턱을 없애고 손잡이를 낮추며 점자 안내판을 설치한다.
- 인터넷부스, 게임부스 등 컴퓨터를 배치하는 공간은 기계가 가지고 있는 딱딱한 느낌을 최소화할 수 있도록 설치공간의 색상과 조명을 밝게 하고 자연적인 소재의 사용을 통해 부드러운 분위기를 갖도록 한다.

- 기계가 배치되는 공간은 색채효과로 공간의 차별성은 최소한 유지하고 중앙홀과의 접근성 향상을 위해 쉽게 이동할 수 있도록 한다.
- 정보검색을 위한 자료보관 서가는 기존의 도서관과 같은 무거운 느낌이 들지 않도록 서가의 형태와 색상을 바꾸고 열람공간도 소파나 주변 공간과 어울리는 열람대의 설치로 편안한 분위기를 제공한다.
- 컴퓨터나 오디오, 비디오 기기의 사용시는 주변과 독립된 공간을 갖도록 낮은 칸막이를 활용한 파티션을 설정하되 지나치게 막지 않도록 최소화한다.
- 대형유리를 사용하여 공간을 폐쇄형으로 구분할 경우 상단부는 투명, 하단부는 색상을 넣어 주변과의 공간구분 효과와 개방적인 효과를 동시에 살리도록 한다.
- 공간전체의 이동성과 개방성을 감소시킬 수 있는 기둥은 소품배치, 조명배치, 전시대 설치, 게시판 설치 등으로 최대한 활용한다.
- 마루바닥은 목재를 사용하거나 이와 유사한 질감의 재료와 색상 디자인을 통해 테이블을 제거한 상태에서 공연시 관람장으로도 활용할 수 있도록 디자인 한다.
- 내구성이 있는 재료의 사용을 통해 안정감 있는 분위기를 제공한다.

▶ 조명과 색상

- 실내의 조도를 높여서 밝은 분위기를 갖게 하고 공간에 따라 다른 색상의 할로젠 사용으로 공간 특성을 살린다.
- 조명은 공간형태와 기능에 따라서 직접조명과 간접조명을 선택한다.
- 전체적인 색상은 온화한 색상을 주로 사용한다
- 색상은 전체적으로 원색보다는 파스텔톤의 색채를 사용하여 세련되고 안정된 분위기를 갖도록 한다. 단, 공간특성에 따라서 강조되어야 할 부분은 원색 등 강한 느낌의 색상으로 생동감을 준다.
- 테이블이나 의자, 소품에 있어서 목재제품만이 아니라 색채효과를 사용한 스틸제품으로 간결하고 세련된 이미지를 갖도록 한다.

2. 공간단위별 설계모형

1) 공간유형의 구분

- 개방형은 공간에 대한 자유로운 출입을 전제로 하며 이를 위해 칸막이나 문지방을 제거한다.
- 반개방형은 낮은 칸막이를 사용하여 독립된 공간으로서의 이미지를 주지만 접근성에 있어서는 개방형과 동일하게 운영한다.
- 반개방형(변형)은 벽면을 활용하는 공간이지만 일부를 공개함으로써 사용자에게 접근성을 높일 경우에 활용(4개의 벽면중 1면을 공개형)한다.
- 폐쇄형은 독립적인 공간 또는 방음이 필요한 경우에 적용한다. 단, 완전 폐쇄형일 경우 공간면적이 축소되는 느낌을 주고 접근성을 낮출 수 있으므로 유리(소형/대형)를 사용하여 폐쇄성을 감소시킨다.
- 공간유형 구분에 따른 단위공간별 설계 유형은 다음의 <표 IV-3>과 같다.

2) 세부시설별 설계기준

▶ 공통사항

- 천장
 - 천장에는 각종 음향장치, 조명장치가 설치되며 각 장치는 무대와 의 거리와 테이블의 배치를 고려하여 위치를 정한다.
 - 음향장치는 센터 전체를 대상으로 하므로 중앙홀을 중심으로 주변에 스피커의 성능에 따라서 일정한 간격으로 배치한다.
 - 조명장치는 중앙홀 중심과 무대사이의 중앙에 빔프로젝터, 연극 및 공연용 조명을 설치하고 댄스파티를 위한 조명을 설치할 경우에는 중앙홀 중심과 그 주변에 원형으로 배치한다.
 - 센터 전체를 대상으로 하는 조명은 밝은 분위기를 낼 수 있도록 하며 밝기에 따라서 일정한 간격으로 배치하되 폐쇄형 공간은 기능에 따라 배치 계획을 정한다.

〈표 IV-3〉 공간별 설계 유형 기준

공간구분	단 위 공 간		기 준 설 계 유 형
만남공간	카페테리아	중앙홀	개방형
		스내바(주방)	복합공간-주방형의 반개방/정보공간-벽면 활용 개방형
	회의모임공간	동아리모임터	반개방형/공간구분 효과를 위해 다소 높은 칸막이 활용
		다용도모임터	반개방형/공간구분 효과를 위해 다소 높은 칸막이 활용
	휴게오락공간	휴게용 쉽터	개방형/공간배치에 따른 유휴공간을 활용
정보공간	정보검색공간	자료열람코너	개방형/상담코너와 연계, 접근성 제고, 열람테이블 설치
		정보상담코너	반개방형/상담을 위한 별도 공간 제공 효과
	통신활용공간	인터넷부스	개방형
	S/W 활용공간	멀티창작부스	반개방형/멀티자료 제작을 위한 공간으로 디자인
		게인부스	개방형
문화공간	공연무대공간	무대	개방형/모서리, 홀 중앙벽면 등에 설치
	전시공간	전시대	개방형/구분된 전시대 또는 벽면을 활용한 패널 설치
	음악활동공간	음악연습실	폐쇄형(방음)/방음상 가능시 일부 공간 유리
		노래방	폐쇄형(방음)/방음상 가능시 일부 공간 유리
	영상활동공간	A/V부스	반개방형/세트별로 공간을 구분하여 활용
		영상제작실	폐쇄형(방음)/방음상 가능시 일부 공간 유리
	창작활동공간	다용도연습실	폐쇄형(방음)/방음상 가능시 일부 공간 유리
		페인팅룸	반개방형(변형)/3면은 폐쇄형으로 하되 1면은 전면 개방
지원공간	운영공간	안내데스크	반개방형/소형규모에서는 운영공간으로도 활용
		운영실	폐쇄형/대형유리를 사용하여 폐쇄성 감소
	준비공간	준비실	폐쇄형

○ 바닥

- 바닥은 마루바닥 또는 장판, 카페트를 이용하며 테이블 수용 인원 보다 많은 인원이 공연 등을 관람할 경우 바닥 자체를 객석으로 활용할 수 있도록 한다.
- 바닥의 재질은 미끌어지지 않는 제품을 선정한다.

○ 로비공간

- 출입구와 안내데스크 사이에 확보하며 이용자를 위한 게시판과 대기공간으로 활용한다.
- 공간면적의 배치기준으로 별도의 로비공간 면적을 확보하지는 않지만 공간구조의 설계를 통해 독립된 영역으로 가능한 경우 중앙홀이나 안내공간에 포함하여 확보한다.
- 공간의 확보 정도에 따라서 소파를 설치할 수 있다.

- 출입구에서 중앙의 홀로 바로 연결되는 것을 원칙으로 하되 로비공간은 완충지대 기능을 하므로 지나치게 넓어지지 않도록 한다.

▶ 카페테리아

○ 중앙홀

- 센터의 중심부에 위치하면서 가장 기본적인 기능을 수행하는 중심공간이다.
- 면적은 전체 면적의 40%-50%를 차지하게 되므로 쾌적한 분위기를 낼 수 있도록 다른 공간과의 연계부분이나 색채 선정에 주의한다.
- 공간전체가 개방이 되어 있는 형태로 다른 공간과 바닥 높이에 있어 차이를 둘 경우에는 기준이 되는 높이로 한다.
- 설계시 고려사항으로 테이블의 배치는 통로 이용과 테이블간의 일정한 간격 확보로 이용에 불편이 없도록 하는 동시에 장식물 등으로 디자인된 1m 높이의 이동성 칸막이를 이용하여 최소한의 공간 구분은 이루어지도록 한다.

○ 스낵바

- 스낵바의 이용은 개인별로 셀프-서비스 방식에 의해서 이용되므로 동시사용에 따른 혼잡성을 줄이는데 초점을 두고 설계를 실시한다.
- 음료와 다과를 제공하는 공간으로 주변의 공간과 어울릴 수 있도록 위치를 정하고 조형이나 색채를 구성한다.
- 면적은 6.6㎡내지 9.9㎡로 규모나 다른 공간의 배치에 따라서 적절하게 조절하되 벽면을 많이 활용함으로써 폭을 넓혀서 동시에 5명 이상 이용할 수 있도록 하여 복잡성을 감소시킨다.
- 벽면 활용을 위해서는 주방시설은 최소화하여 세척설비만 설치하고 커피메이커, 음료대, 토스트 및 샌드위치 재료대 등을 일렬로 설치한다 (뷔페식 배열).
- 음식물이 지나치게 부각될 경우 시각적으로 산만한 효과를 미칠 수 있으므로 음식재료대나 조리대는 폭을 50cm 이내로 하며 각 코너마다 덮개를 설치한다.
- 세척공간은 작은 칸막이를 활용하여 주변공간과 구분이 되도록 하며 2명이 동시에 사용할 수 있는 공간을 확보한다.

▶ 회의모임공간

○ 동아리모임터

- 센터내에 조직된 동아리 모임이나 학교 동아리의 모임을 위한 전용공간이 될 수 있도록 한다.
- 1인당 공간은 1.6m^2 를 기준으로 하지만 모임과 회의용으로 사용되므로 실제 테이블과 좌석의 배치에 따라서 1인당 0.9m^2 내외가 가능하므로 10명 - 15명 정도를 수용할 수 있는 규모로 설계한다.
- 폐쇄형으로 설치하지는 않지만 1.2m 내지 1.5m 높이의 칸막이 설치로 다른 공간과 구별되는 효과를 주도록 한다.
- 동아리 모임별로 또는 공동으로 활용할 수 있는 비품, 자료 공간이 필요하므로 이를 공간의 벽면 설계시 반영한다.
- 폐쇄형으로 설치하여도 지장이 없을 경우에는 폐쇄형으로 설계하되 대형유리를 사용하여 개방적인 효과를 주도록 한다.

○ 다용도모임터

- 20명 이상의 많은 수의 동아리 모임이나 시설을 이용하여 모임을 갖고자 하는 단체에 제공되는 모임 공간이다.
- 동아리모임터와 유사한 형태이지만 별도의 자료비치대 등은 설치하지 않고 테이블과 좌석을 중심으로 배치하여 모임공간만 제공한다.
- 공간형태는 동아리모임터와 같이 1.5m 높이의 칸막이를 설치하여 공간구분 효과를 준다.
- 공간구조 설계상 별도 배치가 어려울 경우에는 중앙홀의 일부에 칸막이를 사용할 수 있도록 공간구성에 유연성을 둔다.

▶ 휴게오락공간

○ 휴게용 쉼터

- 유휴공간을 활용하여 소파의 설치로 공간을 구성한다.
- 바둑이나 장기 등 간단한 오락기구를 둘 수 있도록 공간을 확보한다.
- 동시 이용인원은 5명 이상이 되도록 한다.

○ 만화방

- 유휴공간을 이용하여 다른 서비스를 활용하면서 쉴 수 있는 위치에 배

치한다.

- 만화와 잡지서가를 비치하고 주변에 소파를 설치하도록 공간을 확보한다.
- 동시 이용인원은 5명 이상이 되도록 한다.

▶ 정보검색공간

○ 자료열람코너

- 서가를 중심으로 16.5㎡이상의(최대 33.1㎡내외) 공간을 확보하고 소파나 테이블 등 열람장비를 배열하도록 설계한다
- 서가의 높이는 1.5m로 하여 공간의 개방성을 감소시키지 않도록 하고 출입구와 근접거리이면서 정보상담공간과 연계를 시킴으로써 접근성을 높인다.
- 서가의 배치 설계시 평행별 공간 구성에 따라 실시하되 벽면을 활용하면서 서가 자체는 개방적이지만 주변 공간은 다른 공간과 상대적으로 구분되도록 한다.
- 공간의 독자성, 구별성은 최소한 유지하되 물리적인 공간 구분 효과보다는 색채, 조명에 의해 독립성을 갖도록 한다.
- 정보검색 및 상담을 위한 검색용 PC대를 설치하며 위치는 양 코너의 중간에 위치하도록 배열한다.
- 자료의 열람을 위한 테이블이나 소파 공간은 동시에 5명 이상이 사용할 수 있도록 하며 실제 좌석공간의 설계는 공간의 면적이나 배치에 따라 조정한다.

○ 정보상담코너

- 공간유형은 반개방형으로 설계하여 독립적인 분위기에서 청소년 또는 다른 이용자들이 필요한 정보를 상담할 수 있도록 한다.
- 상담공간의 칸막이는 1.3m 정도로 하여 지나치게 막히지 않도록 하며 전체 공간을 막기 보다는 일부분만 막히도록 하고 벽면에 밀착하도록 배치구조를 설계한다.
- 자료열람코너와 유기적으로 연결될 수 있도록 설계한다.
- 정보검색용 PC를 배치하여 상담 중 필요한 자료를 바로 검색할 수 있도록 한다.

- 조명은 밝게 하고 소파를 설치하여 자연스러운 분위기를 형성한다.
- 이용인원은 동시 4명(상담제공자 포함)으로 한다.

▶ 통신활용코너

○ 인터넷부스

- 개방형태로 설계하며 중앙의 홀에서 바로 이용하도록 연계성을 갖는 것을 원칙으로 하지만 공간이 대규모일 경우에는 별도의 공간형태로 설계할 수 있다.
- PC의 설치를 위한 공간은 벽면 또는 간이벽면을 활용하도록 하며 개인 간의 거리는 이용에 지장을 받지 않도록 한다.
- PC별 공간은 이용자 좌석을 포함하여 1.6㎡를 기준으로 하지만 프린터, 스캐너 등 주변장치가 있을 경우 최대 3.1㎡미만으로 배치하면서 전체 공간설계에 맞도록 구조를 설계한다.
- 인터넷 이용과 함께 다른 정보관련 기능도 함께 이용할 수 있도록 하기 위해서 PC를 이용하는 공간은 상호 유기적으로 연결하거나 근접거리에 위치하도록 설계한다.
- 수용인원은 공간면적에 따라 배치되는 PC의 대수로 한다.

▶ S/W활용코너

○ 멀티창작부스

- 멀티미디어 PC의 활용을 중심으로 하기 때문에 배치 원칙은 인터넷 부스와 동일하며 특히 스캐너나 기타 주변장치가 더 필요할 수 있으므로 이를 위한 공간을 확보하도록 한다.
- 공간은 개방형으로 설계하고 벽면을 활용하며 인터넷이나 게임부스와 상호 연계한다.
- 공간구성은 게임부스와 연계하여 하나의 공간개념으로 설치하면서 색채 효과나 공간을 구분하는 칸막이의 부분적인 활용을 통해 공간을 구분한다.
- 동시이용 인원은 PC의 대수를 기준으로 하되 전체 공간 안에서 휴식 공간이나 토론, 작업을 위한 공간을 배치하여 이를 전체 이용 가능 인원으로 한다.

- 멀티미디어 제작 작업은 일정부분 교육이나 공동작업에 의한 토론이 필요하므로 테이블을 설치하도록 공간을 구성한다.

○ 게임부스

- 멀티창작부스와 같은 공간 영역에 위치하면서 게임만을 전문적으로 즐길 수 있는 공간으로 구성한다.
- 동시이용 인원이나 PC의 배치 기준은 인터넷부스나 멀티창작부스와 동일하므로 이를 기준으로 배치도를 설계한다.

▶ 공연무대공간

○ 무대

- 시각적으로 공간 내부 전체 위치에서 바라볼 수 있도록 하되 대규모의 경우에는 무대와 객석의 거리를 고려하여 변경할 수 있다.
- 무대는 바닥으로부터 30cm - 50cm이상 높이도록 하며 바닥재는 마루로 하되 색상의 변화로 공간 구분의 이미지를 높인다.
- 무대 바닥재료는 미끌어지지 않는 재질을 사용한다.
- 무대 뒷면은 벽돌형 재료를 사용하여 밝은 색 분위기의 전체 공간과 비교하여 차별화 함으로써 공연무대 공간의 특징을 갖도록 한다.
- 무대부분의 천장은 다용도로 사용되는 전동스크린을 설치하되 무대 뒷면과 다른 장치(조명, 스피커 등)의 설치를 고려하여 1m 이상의 간격을 두도록 한다.
- 무대 좌석쪽 끝 부분의 천장에는 공연시 무대 전용으로 활용할 수 있는 조명장치를 배치하도록 설계한다.
- 무대의 양쪽 끝 부분은 피아노, 키보드 등의 악기 설치나 음향장치가 필요하므로 평수와 무대 유형을 고려한다.
- 무대의 좌우에는 여유공간을 두어 공연 등 프로그램 진행시 준비공간으로 사용하고 시각적으로도 다른 설비로 인해 무대가 가려지지 않도록 한다.
- 동시 이용인원은 공연이나 사용 용도에 따라 차이가 있지만 1인당 0.9㎡를 기준으로 하여 최소 10명 이상으로 한다(중창단 공연 인원 기준).
- 이용인원은 정적인 프로그램에는 1인당 사용공간이 축소되고 동적인

프로그램에는 증가할 수 있다.

▶ 전시공간

○ 전시대

- 전시대는 공간규모에 따라서 별도로 설치할 수 있고 간이벽면을 활용이 가능한 경우 전시패널을 설치하도록 설계한다.
- 기둥이 있을 경우 전시용으로 활용한다.
- 전시대는 독립적인 공간으로 구성하지 않고 중앙홀에서 바로 바라볼 수 있는 위치에서 휴식코너 등과 함께 설치하여 자연스럽게 작품을 감상할 수 있도록 한다.
- 상설로 설치된 전시대는 천장부분에 조명장치를 설치하여 작품을 부각시킨다.
- 전시대의 색상은 무채색을 주로 사용하여 전시작품을 시각적으로 드러나게 한다.

▶ 음악활동공간

○ 음악연습실

- 그룹사운드, 사물놀이 등 방음이 필요한 공간이므로 폐쇄형으로 설계한다
- 방음장치를 완벽하게 설치하여 외부의 공간 이용에 영향을 미치지 않도록 한다.
- 전자악기 사용시 음향효과를 위한 스피커를 설치한다.
- 동시 이용인원은 면적 16.5㎡를 기준으로 각종 악기의 설치 공간을 고려하여 5명 이상으로 한다.
- 공간내부에는 악기보관대를 설치하여 이용시 필요한 장비만을 사용함으로써 공간 면적을 최대한 활용한다.
- 방음효과상 문제가 없을 경우에는 일부 공간은 유리를 사용하여 외부에서도 내부를 볼 수 있도록 함으로써 폐쇄성을 감소시킨다.

○ 노래방

- 음향장치를 주로 사용하므로 방음을 위해 폐쇄형으로 설치한다.
- 음악연습실과 마찬가지로 방음효과상 문제가 없을 경우 일부 공간은

유리를 사용하여 폐쇄성을 감소시키고 이용자들의 공간 인지도를 높인다.

- 내부 장비는 노래연습기계와 벽면에 설치하는 소파를 고려하여 이용 인원은 1명당 $0.9m^2$ 이상 기준으로 5명에서 10명까지 가능하도록 한다.
- 조명은 실내공간의 전체 조도와 비교하여 다소 어둡게 한다.

▶ 영상활동공간

○ A/V부스

- 오디오나 비디오 자료를 감상하기 위한 개인 공간으로 두 기기를 결합하여 1 세트로 구성하여 배치한다.
- 공간유형은 반개방형으로 1m 정도의 칸막이를 사용하여 공간을 구분하지만 전체 면을 구분하지는 않고 1-2면만 칸막이를 사용하여 공간에 대한 접근성과 인지도를 높인다.
- 각 세트당 공간을 구분하며 이용 인원은 세트별로 1명을 기준으로 하지만 좌석의 형태에 따라 2명이 동시에 활용할 수 있도록 한다.
- 공간의 위치는 영상음악이나 영화감상만이 아니라 오디오나 비디오로 제작된 정보자료 검색에 동시에 활용할 수 있도록 자료열람코너와 정보상담코너 사이에 위치하면서 서로 연결되도록 설계한다.

○ 영상제작실

- 각종 오디오, 비디오 자료의 편집을 위한 공간으로 음향효과를 주로 사용하므로 방음을 위한 폐쇄형으로 설계한다.
- 오디오세트, 비디오 세트, 편집기, 컴퓨터 등의 장비공간이 필요하므로 동시 이용인원은 4명 내외로 한다.
- 각 장비는 벽면을 활용하여 설치되도록 하며 조도는 조절이 가능하도록 한다.

▶ 창작활동공간

○ 다용도연습실

- 연극 연습, 탈춤, 댄스 연습 등을 위한 다용도의 연습공간으로 공간 구분이 필요하므로 폐쇄형으로 하고 방음시설을 갖춘다.

- 바닥은 마루로 하며 미끌어지지 않는 재질을 사용한다.
- 가장 넓은 벽면에 대형 거울을 설치하여 연습용으로 활용한다.
- 재료보관대를 설치하여 연극연습이나 탈춤 등에 필요한 재료를 보관한다.
- 조도는 내부에서 조절할 수 있도록 한다.
- 동시이용인원은 자료보관대 등 공유공간을 포함하고 연습에 따른 동작을 고려하여 1인당 2.6㎡를 기준으로 하여 10명 이상으로 하되 사용 용도에 따라서 조정될 수 있다.

○ 페인팅룸

- 벽면을 활용하는 공간으로 2-3개면을 폐쇄형(상하연결)으로 하고 1-2개면은 개방하는 반개방형으로 설계한다.
- 벽면에는 벽그림용 패널을 설치하며 패널은 비고정식으로 설치하여 떼어낼 수 있도록 하고 완성된 그림은 전시대를 이용한다.
- 활동을 위한 자료보관대를 설치하고 바닥은 마루바닥 위에 물감으로 인한 훼손 방지를 위해 걷어낼 수 있는 비닐이나 천을 사용한다.
- 동시 이용인원은 작업공간 확보를 위해 3명 내외로 한다.

▶ 운영/준비공간

○ 안내데스크

- 안내데스크는 출입문에서 이용자들이 활동 공간에 접근하는 공간으로 안내용 테이블을 이용한다.
- 데스크에는 시설 이용에 필요한 각종 자료를 비치할 수 있는 자료대를 설치함으로써 안내요원에 대한 직접적인 문의와 함께 안내자료를 통해 스스로 이용 정보를 습득할 수 있도록 한다.
- 필요한 경우 100평 이상에서는 안내를 위한 터치스크린을 설치한다.
- 소규모 시설에서는 공간의 구조상 사무공간으로도 동시에 활용할 수 있도록 집기를 배치한다.
- 밝은 조명과 색상을 사용하고 로고 등 시각적 이미지를 제고할 수 있는 효과를 사용함으로써 도입과 유도공간의 특성을 강화한다.
- 공간의 배치에 있어서는 사무공간과 유기적으로 연결되도록 설계하여 운영요원의 동선을 최소화한다.

○ 운영실

- 시설 운영을 담당하는 요원의 사무공간이며 각종 지원장비를 관리하는 공간으로서의 특징을 갖는다.
- 공간유형은 폐쇄형을 기본으로 하지만 대형유리를 사용하여 내부와 외부 시각적으로 연결하고, 정보기능중심형에서는 공간의 규모를 고려하여 일부만 막거나 낮은 칸막이를 사용하고 정보상담코너와 바로 연결되도록 함으로써 공간의 개방성을 증가시킨다.
- 사무용 테이블, 좌석, 컴퓨터, 자료대 등 개인 공간과 함께 시설 운영에 필요한 장비 공간을 필수적으로 확보하도록 설계한다.
- 지원장비는 네트워크 운영장비, 음향조절장비, 조명조절장비, 방송용 장비 등이다.
- 네트워크 장비는 허브, 라우터, 네트워크 관리용 서버 및 케이블 등이며 다른 지원장비들과 함께 한 공간안에 캐비닛 형태로 설치하여 소요 공간을 최소화한다.

○ 준비실

- 각종 자료, 비품, 설비의 보관 창고로 폐쇄형으로 설치한다.
- 50평 이하에서는 확보가 어려우므로 사무용 공간을 활용한다.

3. 설비요소

- 단위 공간별로 설치되는 설비는 공간면적, 적용프로그램, 공간의 활용도를 고려하여 선정한다.
- 각 설비의 품목별 수량은 전체면적과 공간규모에 따라 조정한다.
- 각종 설비의 외관은 공간의 분위기에 영향을 미치므로 기능성과 함께 색상과 디자인 측면을 고려하여 품목을 선정, 설치한다.
- 전체적으로 무겁고 조용한 분위기를 요구하는 외관과 디자인보다는 이동에 편리하며 간결하고 세련된 느낌을 줄 수 있는 종류로 품목을 선정한다.
- 설비에 들어가는 재료의 품질은 지나치게 고급스러운 재질과 재료보다는 가격면에서 중간 또는 중상정도의 수준에서 결정하며 내구성, 기능상의 편리성과 디자인 감각을 고려하여 결정한다.

- 음향이나 조명장치, 영상장비와 같은 설비는 천장 등 다른 공간 활용에 영향을 미치지 않는 공간을 최대한 활용하여 설치하며 이에 적합한 품목으로 선정한다.
- 단위 공간마다 자료보관을 위한 설비 설치 등 이용자 입장에서 활용에 편리한 설비를 설치함으로써 효율적 이용을 돕는다.
- 동일한 품목일지라도 용도에 따라서 다른 특성을 가질 수 있도록 품목이나 내용을 정한다. 예를 들어 PC의 경우 게임용은 전체 하드디스크 공간을 게임으로 구성하고, 멀티미디어 활용과 제작용은 그래픽툴, 멀티미디어 S/W 등 관련 프로그램으로 그리고 인터넷용은 인터넷 이용과 관련된 프로그램 중심으로 내용을 구성한다.
- 각 장비는 다용도로 활용할 수 있도록 설치한다.
- 각 공간별 설비와 품목은 다음의 <표 IV-4>에서 <표 IV-7>과 같다.

<표 IV-4> 만남의 공간 설비와 품목

단 위 공 간		설 비	품 목
카페테리아	증강홀	좌석	테이블, 의자, 간이 칸막이
		조명장치	기본조명기구(천장), 공연용 조명기구(천장),
		음향설비	스피커(천장고정용/이동용)
	스낵바(주방)	주방설비	싱크대세트, 냉장고, 식기보관대, 환풍기
		식음료대	전자레인지, 가스레인지, 접시 등 스낵 테이블, 커피메이커, 쥬스음료기기, 스낵류 진열장비 등
회의모임공간	동아리모임터	모임설비	회의용 테이블, 의자, 게시판, 화이트보드
		자료보관설비	자료보관함, 자료보관대
	다용도모임터	모임설비	회의용 테이블, 의자
휴게오락공간	휴게용 컴퓨터	휴게설비	테이블, 소파
		오락장비	바둑, 장기,
	만화방	만화전시장비	만화/잡지용 서가
		열람설비	테이블, 소파

<표 IV-5> 정보의 공간 설비와 품목

단 위 공 간		설 비	품 목
정보검색공간	자료열람코너	자료검색설비	도서자료 서가대, 시청각자료 서가대, 팜플렛자료 서가대, 검색용PC, CD보관함
		열람설비	테이블, 의자, 소파
	정보상담코너	상담설비	테이블, 소파
통신활용공간	인터넷부스	컴퓨터설치대	컴퓨터 테이블
		컴퓨터설비	PC, 디스켓/CD보관함, 프린터 스캐너, LAN케이블 등
S/W 활용공간	멀티창작부스	컴퓨터설치대	컴퓨터테이블
		컴퓨터설비	PC, 디스켓/CD 보관함 스캐너, 프린터
		공동작업설비	회의용 테이블, 의자
	게임부스	컴퓨터설치대	컴퓨터테이블
		컴퓨터설비	PC, 디스켓/CD 보관함,

<표 IV-6> 문화의 공간 설비와 품목

단 위 공 간		설 비	품 목
공연무대공간	무대	음향설비	스피커(벽면부착/이동용), 마이크(유선/무선)
		공연설비	무대, 피아노, 알막커튼(무대뒷면용)
		영사설비	전동스크린(천장), 슬라이드기, OHP (빔프로젝터는 중앙홀 천장)
		조명설비	무대용 조명기구(천장,무대), 기본조명
전시공간	전시대	전시장비	전시용 패널, 전시용 조명(천장/전시대 상단)
음악활동공간	음악연습실	음악장비	키보드, 피아노, 드럼세트, 사물놀이악기,보면대
		음향설비	스피커, 마이크, 녹음기
		자료보관설비	자료보관함, 소형악기 보관대
	노래방	노래연습장비	노래방 기계, 모니터/TV
		좌석	소파, 테이블
영상활동공간	A/V부스	음향설비	스피커, 마이크
		감상설비	오디오, 비디오, TV, 헤드폰
	영상제작실	좌석	소파
		제작장비	오디오, 비디오, 영상편집기, 믹서(음악편집용), PC(편집용)
		음향설비	스피커, 마이크
창작활동공간	다용도연습실	연습설비	대형거울, 보면대
		자료보관설비	자료보관함, 자료대
		음향설비	오디오세트(녹음)
	페인팅룸	벽그림용장비	벽면용 패널, 그림도구(물감,이젤),벽화용조명,
		자료보관설비	자료보관함, 자료대

<표 IV-7> 지원 공간 설비와 품목

단 위 공 간		설 비	품 목
운영공간	안내데스크	안내자료설비	안내자료대, 안내용 터치스크린
		안내석	안내데스크겸용 책상, 의자, PC 홍보용 게시판
	운영실	전기장치	전기콘트롤박스
		방송조정설비	방송콘트롤박스, 마이크
		음향조정설비	음향콘트롤박스
		네트워크 운영장비	네트워크장비박스, 라우터, 허브, 기능별 운영서버 (팬티엄프로급 PC 또는 W/S) -네트워크관리/WEB/메일/INTRANET/ DNS 서버 등(2-3대로 다용도 사용)
준비공간	창고	사무용설비	사무합, 책상, PC, 자료대, 팩시밀리,복사기
기타		자료보관설비	자료보관대
		냉난방설비	에어콘, 히터, 스텝

V. 네트워크 모형 개발

1. 기본구성지침/87
2. 통신서비스 운영/90
3. 중앙지원센터의 네트워크/93
4. 지역단위센터의 네트워크/98

V. 네트워크 모형 개발

1. 기본구성지침

▶ 네트워크 모형 구성 방안

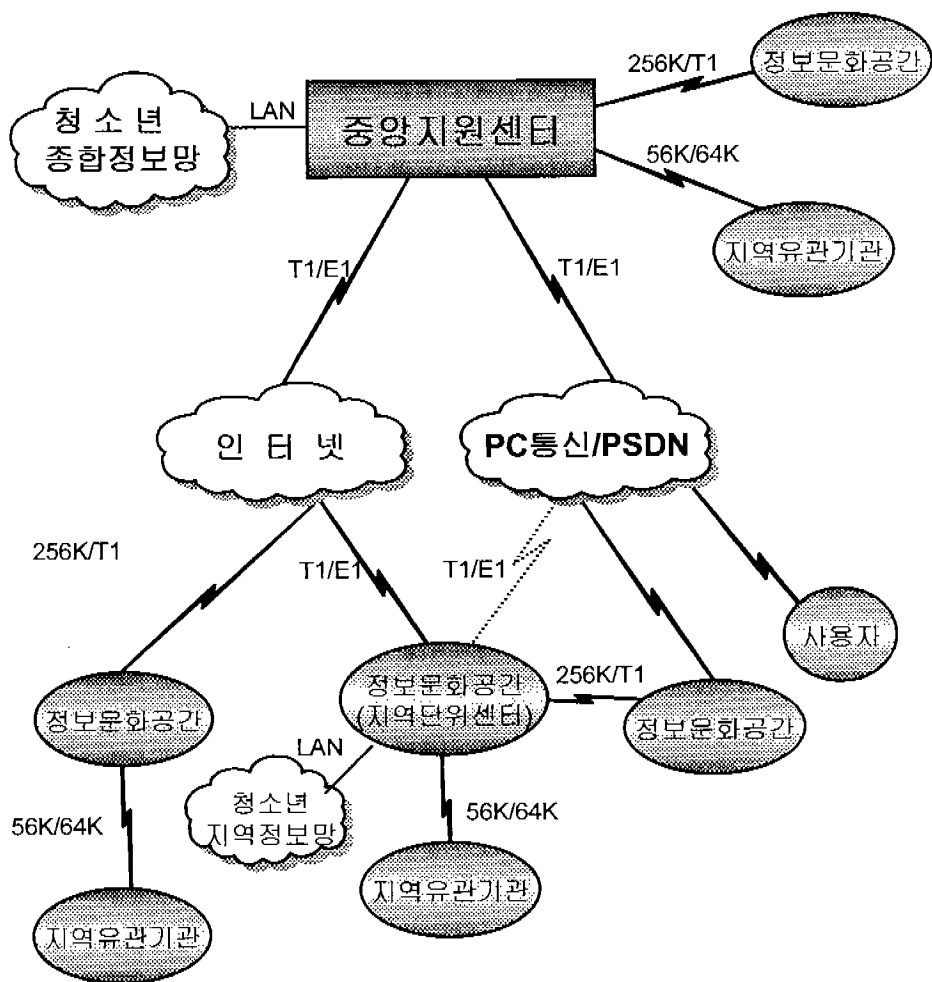
- 청소년에게 직접 서비스를 제공하는 지역중심의 단위 조직(지역단위 센터:개별적인 청소년정보문화공간)과 지역조직을 지원하는 중앙조직(중앙지원센터)을 구분하여 중앙을 중심으로 전국적인 네트워크가 구축될 수 있도록 모형을 개발한다.
- 각 지역의 정보문화공간별로 경제적이고 고품질의 통신서비스를 제공하기 위한 모형을 개발한다. 이 때 네트워크 모형은 센터의 규모뿐만 아니라 각 센터에서 제공하고자 하는 기능과 서비스 내용에 적합하게 개발한다.
- 중앙지원센터와 각 지역단위센터는 인터넷망을 이용하여 중앙지원센터를 중심으로 하는 인트라넷을 구축하고, 업무의 표준화를 전제로 하여 네트워크와 업무용 어플리케이션을 연결한다.
- 중앙지원센터는 상용PC통신망, 일반데이터교환망(PSDN), 인터넷망 등 이용 가능한 통신망을 활용할 수 있는 환경을 구축하며 각 지역의 환경에 적합한 서비스를 제공하기 위한 네트워크 모형을 개발한다. 단, 인터넷 서비스는 모든 센터의 기본이 되므로 가능한 한 인터넷 전용선은 기본으로 연결 한다.
- 통신망을 통한 정보서비스는(PC통신/인터넷 웹서비스) 중앙지원센터에서 개발과 운영을 담당하며 일반 이용자는 PSTN, PSDN 및 인터넷망을 통해 접속한다.
- 중앙지원센터에서는 지역단위센터에서 예산, 운영 인력, 기술상 운영하기 어려운 서버의 구축을 담당한다. 구축대상 서버로는 WEB SERVER, DB SERVER, MAIL SERVER, FILE SERVER, DNS SERVER, INTRANET SERVER, CD-NET SERVER 등이 있으며 지역단위센터에서는 규모와 서비스 종류에 따라 운영 가능한 서버를 구축한다.
- 중앙과 지역, 지역과 지역간의 연결은 인터넷망을 기본으로 하며 이를 위해 직접적인 전용선 또는 인터넷망을 이용한 인트라넷을 통해 연결

한다.

- 인터넷 전용선의 속도는 중앙지원센터는 지역단위센터의 교환기능과 서버 운영 기능, 웹 호스팅 서비스 등을 전제로 하여 최소한 T1(1.544 Mbps)급에서 E1(2.048Mbps)급의 전용선을 확보하며, 지역단위센터는 256Kbps에서 T1급까지의 전용선을 확보하여 인터넷 서비스에 활용한다.
- 지역단위센터에서는 폭 넓은 청소년정보서비스 제공을 위해 지역청소년 유관기관과 56Kbps/64Kbps 급 이상의 전용선으로 접속할 수 있으며 이를 통해 인터넷 서비스를 유관기관에 제공할 수 있다.

▶ 네트워크 구성 개요

- 중앙지원센터를 중심으로 지역단위센터는 각 지역의 ISP(인터넷 서비스 업체)를 통해 인터넷 전용선을 도입하여 인터넷 서비스를 정보문화공간에서 활용할 수 있도록 구성한다.
- 중앙지원센터 또는 지역단위센터 인근지역의 문화시설이나 유관기관은 서비스 효율성 및 관리의 용이함을 위해 각 센터와 전용선으로 연결하여 서비스를 이용할 수 있다.
- 중앙지원센터에서는 청소년종합정보망을 운영하며, 지역별로 설치되는 지역단위센터 중 다른 센터를 지원하는 기능을 수행할 수 있는 대규모의 센터에서는 청소년지역정보망(시·도 규모)을 자체적으로 운영하여 사용자에게 정보서비스를 제공한다.
- 중앙과 지역, 지역과 지역을 연결하는 전체 네트워크 구성 개요는 다음의 [그림 V-1]과 같다.



[그림 V-1] 청소년정보문화공간 네트워크 구성 개요도

2. 통신서비스 운영

▶ 통신서비스의 종류

○ 청소년정보문화공간을 통해 일반이용자 또는 지역단위센터간에서 이용할 수 있는 통신서비스는 다음과 같다

- 정보서비스
- BBS(전자게시판)
- 전자메일 서비스
- 웹호스팅 및 홈페이지 서비스
- 인트라넷 서비스

○ 각 서비스별 성격과 운영방법은 다음의 <표 V-1>과 같다

<표 V-1> 통신서비스의 유형별 성격과 운영방법

구 분	성 격	운 영 방 법
정 보 서비스	▷ 청소년들에게 필요한 다양한 정보를 여러 통신망을 통해 제공 ▷ 정보의 영역은 생활일반, 직업, 진학, 취업, 여행, 상담, 놀이, 도서자료, 취미자료 등 다양한 영역으로 이루어짐 (예: 한국청소년개발원의 PC통신종합정보서비스 [청소년정보마을]). ▷ 센터를 이용하여 정보를 찾거나 상담을 원하는 청소년들에게 정보검색안내 교육을 통해 정보를 활용하는 능력 함양 지원	▷ 일반 상용PC통신망(천리안, 하이텔, 유니텔, 나우누리 등)에 정보서비스 코너 개설 ▷ 센터(중앙)에서 자체적으로 GATE WAY방식(자체 장비와 DB로 직접 서비스)에 의해 일반데이라교환망(PSON)에 접속 ▷ 전세제 누구에게나 개방되어 있는 인터넷망을 통해 웹서비스로 제공 ▷ 정보검색과 제공을 위한 DB구축 방법 - 별도 DB 프로그램을 개발 - CD ROM 제작(LAN이나 인터넷을 이용하여 CD-NET서버에 접속하여 검색)
BBS (전자게시판)	▷ 이용자가 참여하여 서로 의견을 교환하고 자료를 제공할 수 있는 서비스 방식 ▷ 누구나 정보의 제공자가 될 수 있고 이용자의 참여욕구를 높이고 통신을 통한 공동체를 형성할 수 있음 ▷ 운영자도 정보 DB를 일방적으로 제공하는 경우보다 운영이 용이	▷ PC통신이나 인터넷 방식에서 모두 가능 ▷ 실제의 통신서비스에서는 정보와 게시판 기능의 서비스를 통합하여 운영하는 경우가 대부분임 ▷ 정보 프로그램을 별도로 구축하지 않고 중앙지원센터의 BBS 프로그램을 이용하면서 지역내 또는 다른 지역의 이용자와 개방/폐쇄된 형태로 대화, 토론, 자료교환 코너를 운영

구 분	성 격	운 영 방 법
전자메일 서비스	▷ 통신이용자들에게 전자 보편화되어 가는 전자우편 서비스 ▷ 전자메일 이용을 위한 ID 발급과 우편 관리를 위해 메일서버를 운영하는 서비스	▷ 자체적인 PC 통신서비스망이나 인터넷망을 운영하면서 이용자 ID나 메일용 ID를 별도로 발급하여 서비스 제공 ▷ 이용자들은 넷스케이프나 익스플로러 등 웹브라우저를 통해 우편을 주고 받을 수 있고 이 경우 기존의 인터넷 서비스 업체에 가입하지 않고도 인터넷 메일을 이용할 수 있음
웹호스팅 및 HOME PAGE 구축 서비스	▷ 웹호스팅은 자체적으로 웹서버를 운영하기 어려운 경우 다 기관의 웹서버를 이용하여 홈페이지를 구축하고 전용선을 공동으로 활용하는 방식 ▷ 일반 이용자들도 중앙 또는 지역의 웹서버 장비에 이용하여 홈페이지를 구축함	▷ 자체적으로 웹서버를 운영하기 어려운 경우 중앙지원센터의 웹서버 장비를 이용하여 지역단위센터의 웹서비스를 대행 실시함. 모든 센터에서 전용선 연결이 필수적이므로 설립조기나 자체인력 부족으로 제한함 ▷ 센터 이용자들을 위해서 중앙 또는 지역의 웹서버 장비에 일정한 영역을 개인별로 할당하여 제공하고 개인별로 홈페이지를 개설할 수 있도록 지원
인트라넷 서비스	▷ LAN과 인터넷을 결합하여 운영하는 인트라넷 구축을 통해 센터내 또는 센터간의 PC를 연결하고 전자메일, 게시판, 자료실 등을 운영 ▷ 인트라넷을 통해 다른 통신망의 사용 없이도 각 센터간의 업무를 처리하고 자료를 교환하며 센터의 이용자들간에도 전국적으로 상호 교류 지원 가능	▷ 인트라넷은 중앙에 전체 운영 서버를 설치하고 전체 지역센터를 연결하여 운영함 (통신망은 기존의 인터넷망을 이용) ▷ 기존의 패키지 형태의 인트라넷 제품을 기반으로 수정하여 사용되 필요할 경우 예산, 장비의 확보시 웹 서비스를 기반으로 별도의 시스템을 개발함

▶ 통신서비스망

○ 통신서비스를 위해 현재 활용될 수 있는 네트워크는 다음과 같다.

- 상용PC통신망
- 일반데이타교환망(PSDN)
- 인터넷

○ 각 통신망별 특징과 접속방법은 다음의 <표 V-2>와 같다.

〈표 V-2〉 통신망별 특징과 접속방법

구 분	특 징	접 속 방 법
상용PC 통신망	▷ 가장 일반적으로 많이 활용하는 상용PC통신망 (천리안, 하이텔, 유니텔, 나우누리등)을 통한 통신서비스 방식 ▷ 일반정보코너, 동호회, CUG(폐쇄이용자그룹)등 이용 가능 ▷ 정보제공의 부담과 모든 통신사용자란 대상으로 개방하기 위해서는 개방된 형태의 동호회 운영이 적합하나 정보제공부분, 업무용 자료의 교환 등을 고려하여 일반정보코너와 CUG 검토	▷ 통신망식은 상용PC통신망 업체의 컴퓨터를 이용하여 프로그램은 개발하는 방법과 각 업체와 센터를 전용선으로 연결하여 직접 통신용 컴퓨터를 운영하는 방식이 있음 ▷ 운영의 안정성과 운영 비용 측면에서 기존 업체의 컴퓨터를 이용하는 것이 유리하며, 여러 통신망으로 확대할 경우 자체 컴퓨터와 통신망으로 운영하는 것이 유리 ▷ 서비스코너 개설과 운영은 중앙지원센터에서 담당하고 메뉴 내에 각 지역센터코너를 별도로 개설하여 운영함
일반데이 타교환망 PSDN	▷ 일반데이타교환망은 자체적으로정보DB나 게시판 운영을 하는 기관에서 전용선으로 연결하여 일반이용자에게 서비스 하는 방식으로 이용자는 운영 호스트 컴퓨터에 연결된 여러 서비스망으로 접속할 수 있음	▷ 한국통신의 HINET-P(01410, 01411)망, DACOM의 DNS(01420)망 등이 있으며 비용과 운영방식을 고려하여 선택 ▷ 중앙지원센터에서는 통신서비스에 필요한 장비(W/S급의 컴퓨터서버, 전용선 연결을 위한 네트워크 장비)를 구축하고 필요한 프로그램은 개발한 후 PSDN망에 연결 ▷ 일반 이용자나 지역단위센터에서는 공중전화망(PSTN), 일반데이타교환망(PSDN)을 이용하여 접속할 수 있음
인터넷	▷ 정보제공자나 이용자가 인터넷 서비스를 대행하는 통신업체(ISP)에 접속하여 인터넷 서비스 이용 ▷ 가장 보편적인 서비스로 WEB 서비스가 있으며 모든 지역단위센터 간에서는 자체적으로 웹서비스를 위한 장비와 프로그램을 갖추고 서비스 제공 필요	▷ 일반이용자는 공중전화망(PSTN), 일반데이타교환망(PSDN)을 이용하여 자신이 가입한 ISP를 통해 연결 가능 ▷ 지역단위센터는 지역의 ISP와 전용선으로 연결 또는 인근 지역의 센터나 중앙지원센터와 전용선으로 연결 필요 ▷ 지역단위센터에서 자체적으로 인터넷 웹서버를 운영할 경우는 독자적인 도메인네임을 갖도록 하며, 자체적으로 운영하기 어려울 경우에는 중앙지원센터의 웹서버장비를 이용 ▷ 중앙지원센터와 지역단위센터 이용자의 교류확대를 위해 인트라넷 도입

3. 중앙지원센터의 네트워크

▶ 기 능

- 전체 네트워크의 중심으로서 운영과 관리를 담당한다.
- 인터넷접속 서비스와 PSDN, PC통신망과의 전용선 접속을 통한 자체적인 청소년종합정보서비스를 제공한다.
- 지역단위센터에 인터넷접속 서비스와 청소년종합정보서비스를 제공하기 위한 각종 서버를 운영한다.
- 인터넷 등 통신망을 통한 정보서비스용 DB구축과 서비스망 운영을 전담한다.
- 각종 서버의 운영과 필요시 지역단위센터에 대한 웹 호스팅 서비스를 제공한다.
- 인터넷 접속의 확대 및 사용자 증가시 인트라넷 환경을 구축 관리하여 업무의 표준화를 도모한다.
- 지역단위센터 네트워크 구축을 지원하고 효율적인 운영에 관한 전반적인 교육을 담당한다.
- 지역단위센터의 인터넷 URL 및 IP 주소, 가입자 메일 ID 관리 등을 담당 또는 지원한다.

▶ 망 접속 방안

- 인터넷 서비스 제공을 위한 ISP와의 전용선의 속도는 T1/E1급 이상으로 하며, 보안이 요구될 경우에는 별도의 인터넷용 라우터를 도입하여 운영한다.
- 중앙지원센터의 인터넷 전용선을 이용하고자 하는 인근 지역단위센터의 접속을 위해 256Kbps/T1급 전용선을 도입한다.
- GATE WAY방식의 PC통신 서비스를 실시할 경우 01410, 01420 등 일반 데이터교환망(PSDN)에 T1급 이상의 전용선으로 접속한다.
- 상용 PC통신을 이용할 경우 신속한 정보서비스를 위해 상용PC통신업체와 T1급 이상의 전용선으로 연결하고, 자체적인 전화접속 서비스(RAS 등) 운영시 터미널 서버와 이용자 접속용 모뎀을 도입한다.

▶ 서비스 제공

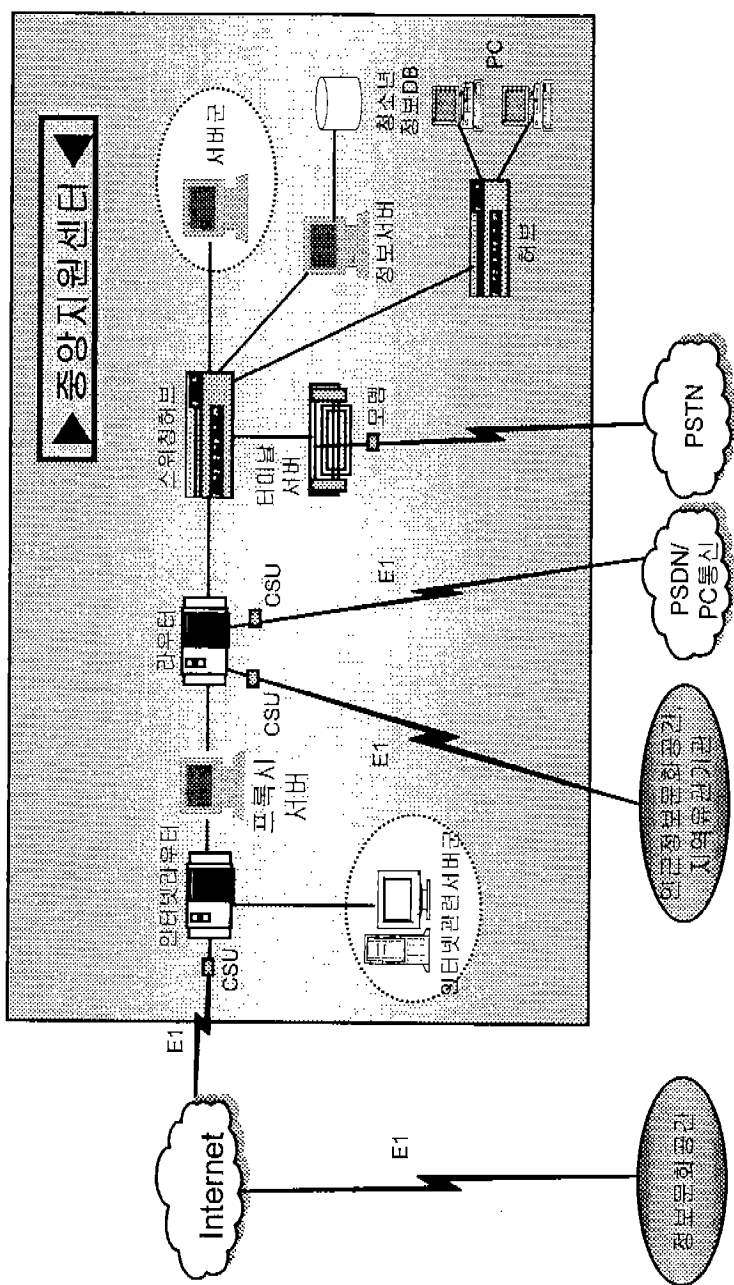
- 인터넷 : 모든 지역의 센터와 인트라넷을 이용한 자체망을 구성, 관리 하며 인근에 위치한 센터에 인터넷 전용선 서비스를 제공한다(단, 지역센터에서 자체적으로 연결이 어려울 경우에 한함).
- 상용PC통신 : 상용 PC통신망에 [청소년정보문화공간]을 대표하는 정보 코너를 개설하거나 기존의 청소년정보서비스 코너와 연계하여 정보를 제공한다. 자체적인 DB 프로그램 운영시 상용PC통신 업체와 전용선으로 연결한다.
- 청소년종합정보 : GATE WAY 방식에 의한 자체 정보서비스망을 개설, 운영하며 인트라넷 및 전용선으로 접속된 각 센터간의 이용자와 PSTN/PSDN을 통해 접속된 일반이용자들에게 독자적인 정보서비스를 실시한다.

▶ 네트워크 구성 방안

- 효과적인 인터넷 서비스 제공을 위해서 인터넷용 라우터에 웹(WEB) 서버, 도메인네임시스템(DNS) 서버, 인트라넷(INTRANET) 서버 및 필요시 메일(MAIL)서버를 직접 연결하여 인터넷 관련 서비스를 분리, 운영한다.
- 중앙지원센터의 인터넷 전용선을 이용하는 지역단위센터와의 접속을 위해 라우터를 도입하여 센터간을 전용선으로 연결한다.
- 중앙지원센터의 자체 내부 네트워크의 성능을 향상시키기 위해 스위칭 허브를 도입하여 중요 서버 및 시스템의 네트워크 대역폭을 확보한다.
- 중앙지원센터를 중심으로 하는 청소년 자체망의 주소관리 체계의 효율을 높이기 위해 사설 IP주소체계(LAN사용자만의 주소)를 도입하고 중앙지원센터와 직접 전용선으로 연결된 지역단위센터의 IP 주소 할당을 비롯한 IP주소를 관리, 운영한다.
- 인터넷 서비스의 보안문제를 해결하고 LAN을 이용하는 사설 IP 사용자의 인터넷 활용을 위해 프록시 서버를 도입한다.
- 전화망을 이용한 PC통신 서비스 실시 또는 자체적인 인터넷 접속 전화 연결 서비스를 실시할 경우에는 일반 이용자들의 공중전화망(PSTN)을 이용한 전화접속 서비스를 위한 원격접속시스템을 설치하고 터미널 서

버와 모뎀을 도입한다.

- 인터넷관련 서버군 : 웹(WEB) 서버, 도메인네임시스템(DNS) 서버, 인트라넷(INTRANET) 서버, 메일(MAIL) 서버 등
- 기타 서버군 : 파일(FILE) 서버, CD-NET 서버, 프린터 서버 등
- 중앙지원센터의 전체 네트워크 구성 개요는 다음의 [그림 V-2]와 같다.
- 장비운영 내역
 - 장비는 운영할 서버의 수, 통신망의 종류, 전용선 연결, 장비 연결방법 및 확보 예산 등에 따라 가변적이므로 가장 효율적이고 안정적인 네트워크를 구성하도록 한다
 - 서버용 컴퓨터는 W/S를 기본으로 하며, PC는 펜티엄 프로급 이상의 PC 서버용으로 설치하며 장비 사양과 용량에 따라 1대의 컴퓨터를 2내지 3종류의 서버로 사용한다.
 - 장비의 내역은 다음의 <표 V-3>과 같다.



[그림 V-2] 중앙지원센터의 네트워크 구성 모형

〈표 V-3〉 중앙지원센터의 네트워크 장비내역(안)

구 분	장 비 명	사 양	수 량	용 도	비 고
네트워크	라우터	LAN/WAN1포트	1	인터넷 접속용	인터넷관련 서버 접속수에 따라 LAN 포트 변경
	라우터	LAN2/WAN포트	1	지역센터, PC통신망 접속용	지역센터 및 PC통신망 접속수에 따라 WAN포트 변경
	CSU	T1급, E1급	3이상	전용선 접속용	전용선 연결대상자수에 따라 변경
	스위칭허브	100M1/10M포트	1	LAN세그먼트 분리 라우터/서버 접속용	서버수, 내부 사용자에 따라 10M포트 변경
	허브	12/16/24포트	1이상	내부사용자PC 접속용	사용자수에 따라 변경
	터미널서버	24포트 이상		원격접속용	접속예상자수에 따라 변경
	모뎀	최소 28.8Kbps 이상		원격접속용	접속예상자수에 따라 변경
	LAN카드	UTP포트기본제공		정보서버 접속용	
	LAN카드	UDP포트기본제공		사용자 PC용	사용자수에 따라 변경
서버	정보DB서버	UNIX 또는 NT급	1	청소년종합정보 서비스	
	웹서버	UNIX 또는 NT급	1	인터넷서비스	NT4.0 서버사용시 IIS 이용 가능
	프록시서버	UNIX 또는 NT급	1	IP변경 및 보안제공	LAN카드 2장 보유
	DNS서버	UNIX 또는 NT급	1	DNS서비스제공	
	메일서버	UNIX 또는 NT급	1	메일서비스제공	서버장비 부족시 다른
	파일서버	NT급	1	정보자료 파일 공유	서버장비와 함께 사용
	CD-NET서버	UNIX 또는 NT급	1	CD 공유	가능
S/W	인트라넷서버	UNIX 또는 NT급	1	인트라넷구축/관리	
	각서비용 S/W			각 서버 서비스용	구입 및 수정
	정보DB			통신서비스용 정보DB	별도 개발
기 타	TCP/IP			클라이언트 PC의 인터넷 접속용	Windows95에 포함
	케이블류	UDP 케이블 등		내부망 구성용	건물환경에 따라 길이, 종류 변경
	ACCESSORY	트랜시버 등		네트워크장비 연결용	네트워크 자원에 따라 변경
	공사비				건물환경에 따라 변경
	항온항습기		1	온도조절용	히터 및 에어컨으로 대체 가능
	UPS		1	비상전원용	
	하론가스장비		1	소방장비	

4. 지역단위센터의 네트워크

1) 네트워크 구성과 모형 구분

▶ 지역단위센터(지역별 청소년정보문화공간)의 기능

- 이용자들을 위한 정보검색 및 활용서비스 제공에 필요한 네트워크를 구축하고 관리한다.
- 지역의 ISP와 인터넷 전용선 접속 또는 인근지역의 정보문화공간이나 중앙지원센터와의 전용선 접속을 위한 네트워크 설계업무를 중앙지원센터와 연계하여 수행한다.
- 각 지역별 센터의 규모, 인력구조 등을 고려하여 제공 서비스 수준에 적합하게 네트워크를 포함한 각종 서버를 도입하여 정보서비스 환경을 구축한다.
- 중앙지원센터를 중심으로 하는 인트라넷 환경을 도입하여 지역단위센터간의 정보의 교류 및 관리, 운영을 표준화한다.
- 각 센터 이용자를 위한 웹서버의 운영과 홈페이지 등록을 지원한다.

▶ 네트워크 구성 개요

- 자체적으로 ISP와 연결하는 것을 원칙으로 각 ISP와 256Kbps 이상의 속도로 전용선을 연결한다. 그러나 실제적인 이용자들의 접속지원을 위해서는 최소 512Kbps, 가능한한 T1급 이상으로 전용선을 연결한다.
- 자체적인 인터넷 전용선 연결이 비용의 문제 등으로 어려울 경우 중앙지원센터나 인근지역의 지역단위센터와 전용선으로 연결하여 인터넷 전용선을 공동으로 활용한다. 단, 거리의 문제상 중앙지원센터와 동일 지역(예, 서울지역)으로 제한된다.
- 센터내 연결대상 사용자 PC는 인터넷부스에 설치된 PC를 포함하여 전체 PC로 한다.

▶ 모형의 구분

- 전용선 연결이나 서비스 내용, 운영가능 서버 등을 기준으로 하여 다음의 <표 V-4>와 같이 모형을 구분한다.

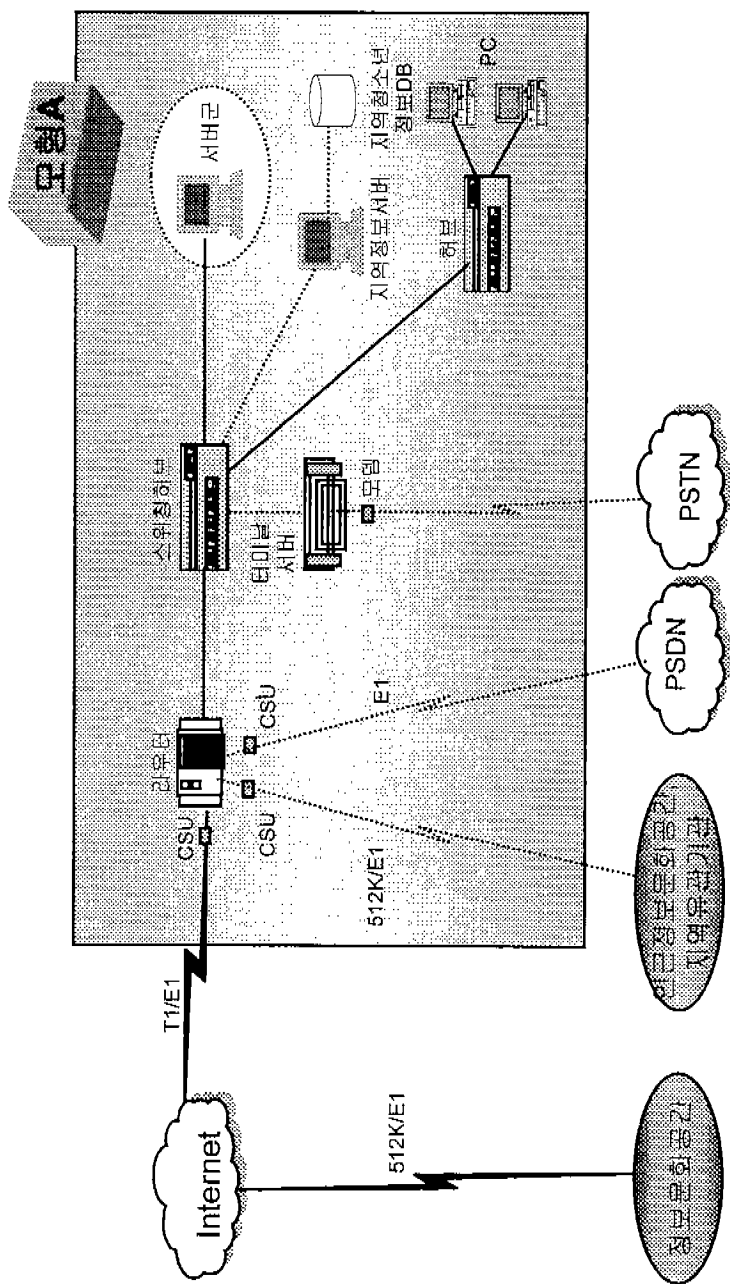
〈표 V-4〉 청소년정보문화공간의 네트워크 모형 구분

구분	성격	접속망	운영가능서버(환경고려)
모형 A	자체적인 ISP연결 및 지역내에서 중심적인 지원 제공	○ISP와 인터넷 전용선 접속 ○지역내 타 정보문화공간, 지역내 유관기관에 인터넷 전용선 접속 제공 ○기타 통신망과의 전용선 접속	웹 서버, DNS/MAIL 서버, 지역청소년정보DB 서버, 파일 서버, CD-NET 서버 등
모형 B	자체적인 ISP 연결	○ISP와 인터넷 전용선 접속 ○지역내 유관기관에 인터넷 전용 선 접속 제공	웹 서버, DNS/MAIL 서버, 파일 서버, CD-NET 서버 등
모형 C	타기관망 연결 이용	○중앙 또는 인근지역의 정보문화 공간(모형A, B) 전용선 접속	파일 서버, CD-NET 서버 등
모형 D	자체 네트워크 구성 불가능	○모뎀, PSTN을 이용한 인터넷 접속	타 기관의 웹호스팅 이용

2) 모형별 네트워크 구성 및 장비

▶ 모형 A의 네트워크 구성 및 장비

- 중앙지원센터와 동일한 형태의 다양한 망 접속을 통해 인터넷 관련 서비스 및 지역청소년정보서비스 등 다양한 서비스를 환경에 적합하게 선택하여 제공할 수 있다.
- 전용선의 속도는 T1/E1급으로 하며 인근의 지역센터, 지역유관기관 또는 PSDN망과의 접속을 위해 라우터를 도입, 운영한다.
- 인터넷 사용을 위해 전용선 접속을 원하는 지역의 청소년관련 유관기관에게 인터넷 서비스 제공을 위해 56Kbps/64Kbps 수준(필요시 속도 향상 가능)의 전용선을 연결할 수 있다.
- 정보서비스를 위한 중요 서버 및 시스템의 네트워크 대역폭을 보장하기 위해 스위칭 허브를 도입, 운영한다.
- 자체 네트워크 구성이 불가능한 청소년정보문화공간 및 일반사용자에게 신속한 정보서비스를 위해 터미널 서버를 운영할 수 있다.
- 운영서버는 웹 서버, DNS/MAIL 서버, 파일 서버, 지역청소년정보 DB서버, CD-NET 서버 등이 있으며 기능상 가능한 모든 서버를 운영하되 필요시 환경을 고려하여 선정한다.
- 네트워크 구성 모형은 [그림 V-3] , 장비내역은 〈표 V-5〉와 같다.



[그림 V-3] 네트워크 모형 A의 구성도

〈표 V-5〉 네트워크 모형 A의 장비내역(안)

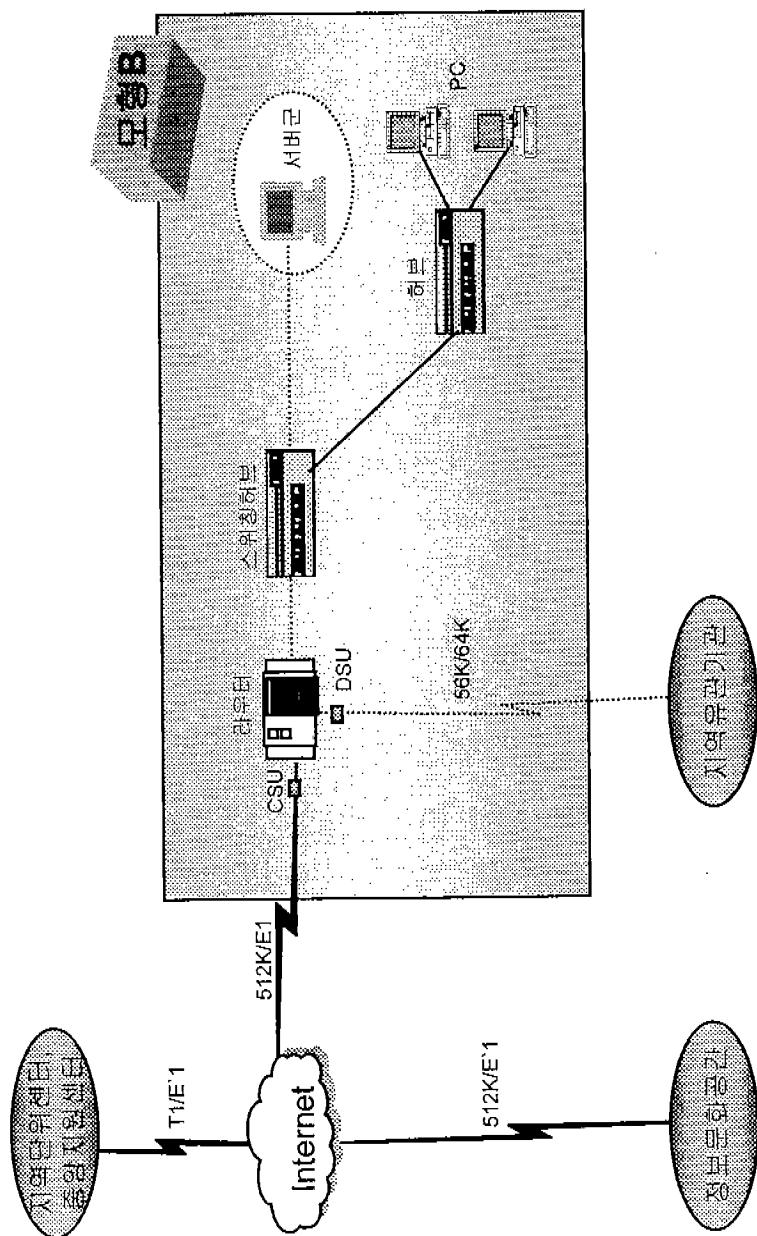
구 분	장 비 명	사 양	수 량	용 도	비 고
네트워크	라우터	LAN1/WAN포트	1	인터넷접속, 중앙센터 접속, 지역내관련기관 접속 서비스용	관련기관 접속수에 따라 WAN 포트 변경
	DSU	56K/64K접속	1이상	지역내 관련기관 접속 서비스용	접속수에 따라 변경
	CSU	T1급, E1급	1이상	전용선 접속용	전용선 연결대상 수에 따라 변경
	스위칭허브	100M1/10M포트	1	LAN세그먼트 분리 라우터/서버 접속용	서버수 및 내부 사용 자에 따라 10M포트 변경 / 정보서비 유무에 따라 100M포트 선택 결정
	허브	12/16/24포트	1이상	내부사용자PC 접속용	사용자수에 따라 변경
	터미날서버	24포트 이상		원격접속용	옵션
	모뎀	28.8Kbps 이상	1이상	원격접속용	옵션
	LAN카드	UTP포트 기본제공		정보서버 접속용	옵션
	LAN카드	UTP포트 기본제공		사용자 PC용	사용자수에 따라 변경
서 비	웹서버	UNIX 또는 NT급	1	인터넷서비스	개별적인 서버 운영이 어려울 경우 1개 장비를 다용도 서버로 활용 가능
	정보DB서버	UNIX 또는 NT급	1	지역청소년정보 서비스	
	DNS/메일서버	UNIX 또는 NT급	1	DNS서비스 제공	
	파일서버	NT급	1	정보자료 파일 공유	
	CD-NET서버	UNIX 또는 NT급	1	CD 공유	
	인트라넷서버	UNIX 또는 NT급	1	인트라넷구축/관리	
S/W	각서버용 S/W			각 서버 서비스용	구입 및 수정
	정보DB			통신서비스용 정보DB	별도개발
	TCP/IP			클라이언트 PC의 인터넷 접속용	Windows95에 포함
기 타	케이블류	UDP 케이블 등		내부망 구성용	건물환경에 따라 길이, 종류 변경
	ACCESSORY	트랜시버 등		네트워크장비 연결용	네트워크 자원에 따라 변경
	공사비				건물환경에 따라 변경
	향온습습기		1	온도조절용	히터 및 에어컨으로 대체 가능
	UPS		1	비상전원용	
	하론가스장비		1	소방장비	

▶ 모형 B의 네트워크 구성 및 장비

- 전용선의 속도는 각 지역단위센터의 예산 및 규모에 적합한 속도 (512Kbps/E1)로 하며 ISP를 통해 인터넷 전용선을 도입한다
- 인터넷 사용을 위해 전용선 접속을 원하는 지역의 청소년관련 유관기관에게 인터넷 서비스 제공을 위해 56Kbps/64Kbps 수준(필요시 속도 향상 가능)의 전용선을 연결할 수 있다.
- 정보서비스를 위한 중요 서버 및 시스템의 네트워크 대역폭을 보장하기 위해 스위칭 허브를 도입, 운영한다.
- 운영서버는 웹 서버, DNS/MAIL 서버, 파일 서버, CD-NET 서버 등이 있으며 환경적인 제한이 있을 경우 중앙이나 모형A에 해당하는 인근 지역단위센터의 서버를 이용할 수 있다.
- 네트워크 구성 모형은 [그림 V-4] , 장비내역은 <표 V-6>과 같다.

▶ 모형C의 네트워크 구성 및 장비

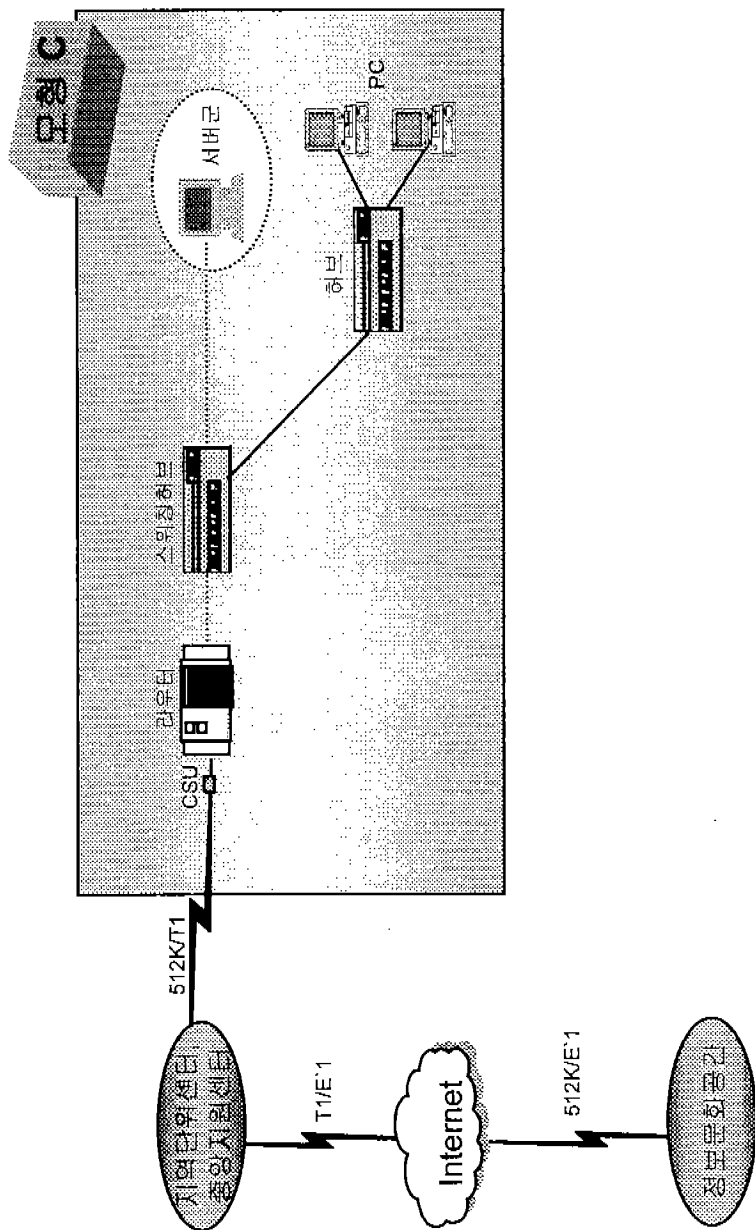
- 자체 내부 네트워크(LAN)를 구성하고 라우터를 도입하여 인근지역의 센터(모형A 또는 B)나 중앙지원센터와 256Kbps/T1급의 전용선으로 연결한다(규모가 작은 30평형에서는 256Kbps급 도입이 가능하나 기준은 이용자 확보와 효과적인 서비스를 위해서는 512Kbps급으로 한다).
- ISP를 이용한 인터넷 접속보다 다른 센터와의 전용선 접속을 통해 예산 및 운영 인력 감소효과를 가질 수 있다.
- 인터넷 서비스를 대행해주는 센터(모형 A나 B)의 ISP와의 인터넷 전용선 연결 속도는 모형 C와의 연결시 보다 높아야 모형C에서 인터넷 서비스 제공시 속도 등의 품질을 유지할 수 있다.
- 각 지역단위센터의 규모 및 예산에 따라 파일서버, CD-NET서버를 도입할 수 있으며, 웹서버, DNS/MAIL서버 등의 인터넷 관련 서비스와 지역 청소년정보서비스를 이용하기 위해서는 전용선으로 접속된 센터의 시스템과 서버를 활용한다(웹 호스팅 서비스 이용 등).
- 사용자 수 및 사용량에 따라 자체 네트워크 속도 개선을 위해 스위칭 허브를 도입하여 세그먼트를 분리할 수 있다.
- 네트워크 구성 모형은 [그림 V-5] , 장비내역은 <표 V-7>과 같다.



[그림 V-4] 네트워크 모형 B의 구성도

〈표 V-6〉 네트워크 모형 B의 장비내역(안)

구 분	장 비 명	사 양	수 량	용 도	비 고
네트워크	라우터	LAN/WAN포트	1	인터넷접속, 중앙센터 접속, 지역내 관련 기관 접속 서비스용	관련기관 접속수에 따라 WAN 포트변경, LAN 포트는 스위칭허브 도입 및 허브수에 따라 변경
	DSU	56K/64K접속	1이상	지역내 관련기관 접속 서비스용	접속수에 따라 변경
	CSU	T1급, E1급	1이상	전용선 접속용	전용선 연결대상 수에 따라 변경
	스위칭허브	10M포트	1	LAN세그먼트 분리 라우터/서버 접속용	옵션
	허브	12/16/24포트	1이상	내부사용자PC 접속용	사용자수에 따라 변경
	LAN카드	UTP포트 기본제공		사용자 PC용	사용자수에 따라 변경
서 버	웹서버	UNIX또는NT급	1	인터넷 서비스	운영이 가능하고 필요한 서버만 구축 운영 (옵션)
	DNS/메일서버	UNIX또는NT급	1	DNS서비스제공	
	파일서버	NT급	1	정보자료 파일 공유	
	CD-NET서버	UNIX또는NT급	1	CD 공유	
S/W	각서버용S/W			각 서버 서비스용	옵션
	TCP/IP			PC의 인터넷 접속용	Windows95에 포함
기 타	케이블류	UDP 케이블 등		내부망 구성용	건물환경에 따라 길이, 종류 변경
	ACCESSORY	트랜시버 등		네트워크장비 연결용	네트워크 자원에 따라 변경
	공사비				건물환경에 따라 변경
	항온항습기		1	온도조절용	히터 및 에어컨으로 대체 가능
	UPS		1	비상전원용	
	하룼가스장비		1	소방장비	



[그림 V-5] 네트워크 모형 C의 구성도

〈표 V-7〉 네트워크 모형 C의 장비내역(안)

구 분	장 비 명	사 양	수 량	용 도	비 고
네트워크	라우터	LAN1/WAN1 포트	1	타센터 접속용	스위칭허브 도입 및 허브수에 따라 LAN포트 변경
	CSU	512K급, T1급	1	타센터전용선 접속	
	스위칭허브	10M포트	1	LAN세그먼트 분리 라우터/서버 접속용	옵션
	허브	12/16/24포트	1이상	내부사용자PC 접속	사용자수에 따라 변경
	LAN카드	UTP포트 기본제공		사용자 PC용	
서 버	파일서버	NT급	1	정보자료 파일 공유	옵션
	CD-NET서버	UNIX 또는 NT급	1	CD 공유	옵션
S/W	각서버용S/W			각 서버 서비스용	옵션
	TCP/IP			클라이언트PC의 인터넷 접속용	WINDOW95에 포함
기 타	케이블류	UDP 케이블 등		내부망 구성용	건물환경에 따라 길이, 종류 변경
	ACCESSORY	트랜시버 등		네트워크장비 연결	네트워크 자원에 따라 변경
	공사비				건물환경에 따라 변경
	향온습습기		1	온도조절용	히터 및 에어컨으로 대체 가능
	UPS		1	비상전원용	
	하론가스장비		1	소방장비	

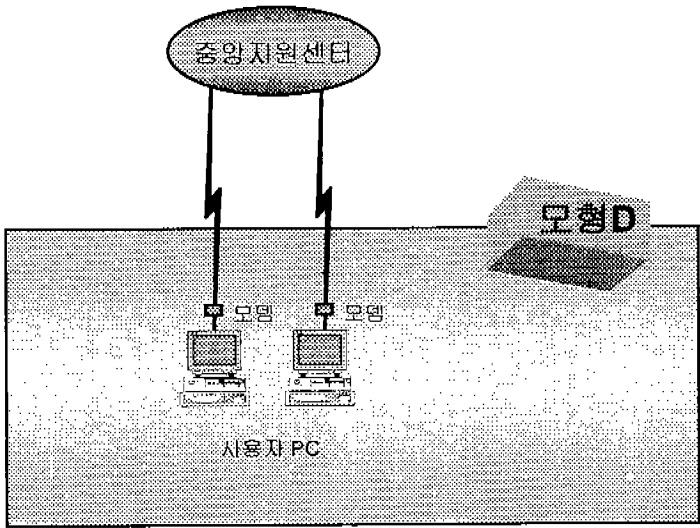
▶ 모형D의 네트워크 구성 및 장비

- 자체 네트워크(LAN)구성이 불가능하고 예산, 인력, 입지조건으로 자체적인 인터넷 전용선 연결이 어려운 경우에 적용한다(입지조건상 전용선 연결이 어려운 자연권시설에 설치되는 경우에 적용 가능).
- 안정적인 인터넷 접속이나 계정서비스를 위해서 전용선을 연결할 경우에는 모뎀이나 DSU의 장비를 이용하여 다른 지역 센터나 ISP에 연결할 수 있으나 LAN이 구축되어 있지 않은 경우에는 사용자가 접속대수로 한정된다(1대의 PC접속). 따라서 기본적으로는 각 PC에 모뎀을 연결하여 접속하는 방식을 기본으로 한다.
- 이용자들에 대한 동시적인 인터넷 전용선 접속 서비스가 불가능하므로 각종 정보자료의 제공이나 정보상담, 문화프로그램 중심으로 운영한다.

- 네트워크는 중앙지원센터에 공중전화망을 통해 모뎀으로 접속(또는 경우에 따라 1대의 PC와 DSU를 이용하여 전용선으로 접속)하여 계정을 확보하여 사용한다.
- 자체 서버를 운영할 수 없으므로 중앙지원센터의 웹 호스팅 서비스를 제공받는다.
- 네트워크 구성 모형은 [그림 V-6] , 장비내역은 <표 V-8>과 같다.

<표 V-8> 네트워크 모형 D의 장비내역(안)

구 분	장 비 명	사 양	수 량	용 도	비 고
네트워크	모뎀	전화망 접속용 56Kbps이하 전용선	1이상	중앙지원센터접속용 통신망 접속용	PC 및 사용자수에 따라 변경
	DSU	56Kbps/64Kbps급 전용선	1	중앙이나 다른 지역 센터 접속용	필요시 설치 (LAN연결이 되어 있지 않을 경우 PC 1대 연결)



[그림 V-6] 네트워크 모형 D의 구성도

VI. 설치/운영 모형 개발

1. 입지와 설치관리/111
2. 기구조직과 인력/113
 3. 이용자 관리/117
 4. 시설 설비관리/118
 5. 홍보와 섭외/121
6. 관리운영의 전산화/122
 7. 예산관리/125

VI. 설치/운영 모형 개발

1. 입지와 설치관리

▶ 입지선정 기준

- 일반적인 원칙으로는 청소년인구(유동인구 또는 거주인구)가 풍부하고 교통이 편리하며 변화한 지역으로 청소년들이 쉽게 접근할 수 있는 지역으로 한다.
- 주위에 청소년들이 많이 이용하는 문화시설, 편의시설 등이 밀집하여 위치한 지역으로 동시에 여러 시설 이용이 가능한 지역을 일차적인 선정 대상으로 한다.
- 서울이나 광역시, 도청소재지 등 대도시만이 아니라 시·군 지역에서도 이용인구 확보가 가능한 지역은 적정 규모를 선정하여 설치할 수 있다(이를 위해 기존 시·군·구지역 청소년수련실의 기능과 역할 제고 측면에서 청소년정보문화공간으로의 변경 검토 필요).
- 주변지역을 대표할 수 있는 지점으로 거점 기능을 담당할 수 있는 지역으로 한다.
- 대상지역의 예로는 주요 지하철 역 주변, 도심 변화 지역, 쇼핑시설 밀집 지역, 학교밀집 지역, 대규모 아파트 단지로 청소년거주인구 대규모 지역, 기타 교통 요지가 있다.

▶ 설치대상 시설의 특성

- 입지 선정시 도심지역을 설치 대상으로 하므로 지역에 따라 편차는 크지만 일정 규모의 예산이 필요한 점을 고려하여 시설을 선정하되 이용자의 접근성, 편리성을 우선 고려한다.
- 자체 건축보다는 임대를 원칙으로 하여 자체 건축에 따른 부지매입 문제, 시설자체 관리에 따른 문제 등을 방지한다.
- 임대가 가능한 공공건물의 활용을 적극 검토하며 특히 위치가 적합하고 시설이 잘 갖추어진 수련시설내에 설치하는 방안을 적극 검토한다.
- 설치 대상 시설은 일반 민간시설, 일반 공공기관 건물, 청소년수련시설 등으로 구분되며 대상 시설의 장단점은 다음의 <표 VI-1>과 같다.

<표 VI-1> 설치대상 시설유형별 장단점

시설유형	장 점	단 점
일반 민간시설	▷ 도심지역내 위치한 시설중에서 선정 가능 ▷ 시설 기본 설비가 대체로 양호	▷ 임대료가 비쌈 ▷ 안정적인 임대계약에 불리
공공기관 건물 (공공단체/복지관/ 체육시설/문화 시설 등)	▷ 계약 조건에 따라 안정적인 임대 가능 ▷ 공익적인 성격에 따라 임대 조건 다소 유리	▷ 이용자 및 성격이 다른 시설과 함께 사용하므로 시설 활용에 문제 (청소년층 확보가 어려움) ▷ 적합한 곳에 위치한 시설 확보가 어려우며 기존의 시설은 공간 부족
청소년수련시설	▷ 안정적인 임대 가능 ▷ 공공시설의 경우 임대료 유리 ▷ 기존의 문화시설, 이용자들과의 연계 가능	▷ 지방의 경우 도심에서 벗어난 경우가 많아 적합한 입지 조건 충족이 어려움 ▷ 기설치된 시설은 공간확보에 문제가 있음(신규시설 건립시 동시에 내부시설로 설치방안 검토)

▶ 설치 및 운영주체

- 초반기에는 국가(중앙정부나 지방자치단체)에서 시범사업형태로 추진할 수 있으며 민간기구에서 참여할 수 있도록 지원한다.
- 사업성 검토 및 시범시설의 운영 결과를 토대로 일반 민간 기업의 참여를 위해 필요한 조치를 취한다. 이를 위한 홍보자료 제작, 설명회를 개최한다.
- 운영주체는 총괄지원기구와 개별 청소년정보문화공간의 운영기관으로 구분하고 운영기관간의 연합체를 구성한다.
- 총괄지원기구 (중앙지원센터)
 - 청소년정보문화공간의 설치, 운영을 전반적으로 지원하고 공동의 이미지 관리를 위해 중앙에서 총괄 기능을 담당한다.
 - 주요 기능은 설치, 운영에 필요한 자문, 청소년 관련 정보DB의 구축 및 자료제공, 네트워크 구축 지원, 전국 운영위원회 개최 지원 등으로 한다.
 - 관련기관에서 산하 조직으로 구성하거나 독립기구로 조직한다.
- 운영기관은 청소년단체 등 청소년기관을 중심으로 전문성과 운영능력이 있는 기관을 대상으로 선정하며 국가나 지방자치단체에서 설치한

시설이 아닌 일반 민간 또는 청소년기관에서 자체적으로 시설을 설치한 경우에도 연합조직에 가입할 수 있도록 하며 운영에 필요한 부분을 지원한다.

○ 운영기관 선정방법

- 일반 민간시설에 설치시 대상 기관을 공개 심사하여 선정한다.
- 공공건물 또는 수련시설내에 설치시 해당 기관에서 운영 의사가 있을 경우 우선권을 부여한다.
- 민간기업, 개인이 설치시 자체 운영, 청소년기관 위탁 운영(자체 소유) 또는 기부 채납을 통한 위탁운영의 형태 중 설치기관이 적합한 방식을 선택하도록 한다.

2. 기구조직과 인력

1) 중앙지원센터

▶ 기능

- 설치와 운영에 관한 전반적인 지원과 관리를 담당한다.
- 활동 프로그램 개발과 보급을 담당한다.
- 각 센터의 운영요원들에 대한 교육을 담당한다.
- 전국 네트워크 운영 및 전산화 지원 업무를 담당한다.
- 전국 센터간의 협력 체제 구축 및 지원 업무를 담당한다.
- 필요시 자체적으로 정보문화공간을 운영할 수 있지만 기본 업무는 다른 청소년정보문화공간을 지원하는데 초점을 둔다.

▶ 조직과 인력

- 운영위원회
 - 청소년기관 및 청소년정보와 관련된 기관의 전문가로 구성한다.
 - 청소년정보문화공간의 발전 방안에 관한 심의와 지원에 관해 협의한다.
 - 중앙지원센터의 운영에 관한 전반적인 자문을 제공하고 운영과 관련한 전반적인 사항을 심의한다.

- 각 지역별 센터의 운영에 필요한 사항을 협의한다.
- 운영책임자
 - 지역단위센터가 되는 지역별 청소년정보문화공간 사이의 전국 조직 관련 업무를 총괄하며 지원에 관한 사항을 책임진다.
 - 각 부서의 업무를 관장하며 운영에 관한 전반적인 사항을 담당한다.
- 운영부서
 - 중앙지원센터는 지역단위센터의 운영 지원을 위한 업무를 중심으로 다음과 같은 조직으로 구성한다.
 - 기획지원팀 : 계획수립, 홍보, 설립자문 및 행정적인 지원 업무
 - 교육개발팀 : 운영요원의 교육과 운영 프로그램 개발
 - 전산운영팀 : 네트워크 구축, 운영과 지역센터 지원
 - 자료출판팀 : 각종 자료의 개발, 관리 및 출판 보급
- 인력선발
 - 팀별 인원은 3명 내외로 한다.
 - 분야별 전문 기능 또는 관련 경력 소유자로 구성한다.
 - 교육개발팀은 청소년 활동 업무 관련 기능 또는 경력 소유자로 선발한다.
 - 전산운영팀은 전산 및 네트워크 관련 업무 기능 또는 경력 소유자로 선발한다.
 - 출판업무를 위한 전자출판, 편집 및 교정 등 관련 업무 기능 또는 경력 소유자로 선발한다.
- 인력 교육
 - 중앙지원센터에서는 자체 인력과 지역센터 요원을 위한 교육을 실시한다.
 - 시설 운영에 필요한 교육, 세미나를 정기적으로 실시한다.
 - 네트워크 관리 및 통신 이용법, 정보자료 제작 검색 교육을 실시한다.
 - 문화활동 프로그램 개발에 관한 교육 및 세미나를 운영한다.
 - 교육프로그램의 내용은 다음의 <표 VI-2>와 같다

〈표 VI-2〉 운영요원 교육내용 예시

과 목	교 육 내 용	비 고
센터 운영과 관리	○ 운영 기획 방법 ○ 홍보와 이용자 개발 방법 ○ 시설 설비 관리 방법 ○ 조직 개발 및 관리 방법 ○ 예산관리 및 회계 처리 기법	운영자 공통 사항
프로그램운영방법	○ 프로그램 개발과 자원의 확보 ○ 프로그램 운영 기법과 사례 ○ 문화중심 프로그램 운영 사례 및 실습 ○ 정보중심 프로그램 운영 사례 및 실습 ○ 프로그램 매체 사용법	운영자 공통 사항
정보관리와 서비스	○ 정보처리방법론 ○ 자료의 제작과 출판 ○ 자료 분류 방법 ○ 정보서비스방법 ○ 멀티미디어 정보의 이해와 제작 기법	정보서비스 담당자
통신네트워크운영	○ 통신네트워크의 이해 ○ PC통신의 이해와 운영 ○ 인터넷 서비스 사용법 ○ 웹 서버 구축과 홈페이지 제작	정보서비스 담당자

2) 지역단위센터

▶ 기능

- 지역단위센터는 각 지역에 설치되는 청소년정보문화공간을 말한다.
- 지역내의 청소년들을 위한 정보문화공간으로서 각종 정보서비스, 정보 활동, 문화활동을 지원하고 제공한다.
- 중앙 및 지역센터간의 교류를 위한 협력업무를 담당한다.

▶ 조직

- 일반원칙
 - 전반적인 운영에 청소년들의 의견이 반영될 수 있도록 한다.
 - 지역내 분야별 전문기관 담당자들의 참여가 이루어지도록 한다.
 - 상근인력은 필수요원으로 최소화하고 비상근 및 자원봉사자를 최대한

활용한다.

○ 운영위원회

- 센터의 운영에 관한 계획, 예산, 프로그램 등 전반적인 사항에 대해 협의한다.
- 센터를 이용하는 청소년 가운데 대표자를 선정하여 운영위원회에 참여토록 함으로써 이용자의 의견이 최대한 반영되도록 하며 능동적인 참여 동기를 제고한다.
- 지역내의 청소년단체, 문화단체, 학부모단체, 정보서비스기관 및 업체, 직업이나 진학관련 기관, 상담실 등 전문상담기관, 자원봉사단체의 관계자를 참여시킴으로써 협력체제를 구축하여 지역내의 다양한 자원 확보 및 분야별로 전문적인 서비스가 이루어지도록 한다.
- 인원은 10명 내외로 하며 정기적인 협의회를 실시한다.

○ 운영조직

- 운영담당 : 운영 전반 기획, 이용자 관리, 시설 및 설비 관리, 행정 지원 업무
- 활동담당 : 활동프로그램의 개발 및 운영, 정보서비스 및 네트워크 운영

▶ 인력

○ 인원구성

- 상근직원(full time staff) : 정규직원으로 센터 운영과 업무실행 책임
- 비상근직원(part time staff) : 계약직 형태로 일정시간 동안 근무하며 업무지원
- 자원봉사자 : 중·고·대학생 및 일반인의 자원봉사활동 신청을 통해 각종 업무 보조

○ 인원배치

- 시설의 규모와 업무 특성을 기반으로 인원 배치 기준 설정
- 상근직원의 업무 책임하에 업무를 보조할 비상근직원을 배치한다.
- 복합기능중심형 : 총 6명 (상근 3명, 비상근 3명)
운영담당 : 상근직원(1) / 비상근직원(1)
활동담당 : 상근직원(2) - 정보담당(1), 문화담당(1)

비상근직원(2) - 정보담당(1), 문화담당(1)

- 정보기능중심형 : 총 4명 (상근 2명, 비상근 2명)

운영담당 : 상근직원(1)

활동담당 : 상근직원(1)

비상근직원(2) - 정보담당(1), 문화담당(1)

3. 이용자 관리

▶ 이용대상자

- 가능한 한 청소년층으로 이용자를 제한하여 청소년층의 전문적인 공간이 되도록 한다.
- 주 이용대상자는 중·고등학생을 중심으로 하되 평일의 경우 낮 시간을 이용하기 어려운 여건을 감안하여 대상층을 확대한다.
- 지역 소재 대학의 동아리 모임을 섭외하여 이용 공간을 제공하고 청소년을 위한 프로그램 지도인력으로 활용한다.
- 센터 이용자를 관리하기 위한 데이터베이스를 개발하여 운영한다.

▶ 유관기관의 이용 지원

- 인근 학교와 연계하여 인터넷 부스, 정보자료 및 상담, 동아리 모임장소, 토론장소로 제공할 수 있도록 한다.
- 학교에서는 특별활동 시간을 활용하여 센터를 이용할 수 있도록 함으로써 낮 시간의 활용도를 높인다.
- 청소년단체 등과 연계하여 단체에서 센터를 활용할 수 있도록 지원하며 동아리모임 장소로 적극 활용할 수 있도록 한다.

▶ 이용시간

- 이용대상자의 이용 가능 시간을 최대한 고려하여 운영한다.
- 청소년들이 이용 가능한 오후 및 저녁시간을 중심으로 운영한다.
- 방학기간은 전일제로 운영하여 각종 프로그램을 개발 제공한다.
- 이용시간은 다음 시간을 기준으로 하되 각 센터의 사정이나 지역의 여건에 따라 조정한다.

- 평일 : 오전 12시 - 오후 10시
- 토·일요일·공휴일 : 오전 10시 - 오후 10시
- 방학기간 : 오전 10시 - 오후 10시
- 정보서비스의 활용도 제고를 위해서 24시간 정보서비스 체계를 구축한다. 이를 위해서 전화녹음서비스, 통신망의 정보상담서비스 코너를 개설하여 운영한다.

4. 시설 설비 관리

▶ 관리지침

- 설비의 관리에 따른 제반 점검사항과 조치사항에 대한 조사와 선정을 통해 관리계획을 수립하고 세부 지침을 개발한다.
- 시설의 유지와 보수는 설비의 내구연한 증가를 통한 예산의 절감과 이용자들의 지속적인 이용에 필수적인 사항이므로 정기적이고 지속적인 관리가 이루어지도록 한다.
- 기본적인 보수 사항에 대해서는 자체 인력중 이를 담당할 수 있는 인력(상근/비상근인력 등)을 확보하며 전문적인 기술이 필요한 분야는 전문업체와 유지보수 계약을 체결하여 운영한다.
- 이용자가 자율적으로 설비의 이용에 관한 전반적인 측면을 책임지는 체제의 확립을 통해 서비스의 수혜자인 동시에 제공자가 되도록 기회를 제공한다.
- 각 설비의 고장, 파손시 이용에 불편이 가지 않도록 대체품이나 소모품을 충분히 확보하여 지원한다.
- 시설의 설비와 유지 보수 결과에 관한 모든 사항은 기록으로 보관하여 운영의 참고자료로 활용한다.
- 설비의 관리에 있어서 이용에 불편을 초래할 수 있는 훼손 방지와 현상 유지 차원의 소극적인 관리 방법은 지양하고 이용자들의 적극적인 이용을 지원할 수 있는 방법을 개발한다.
- 각 설비의 점검, 교체는 업무관리표와 교체/점검 일정표(월/주별)에 따라 정기적으로 실시한다.

▶ 관리업무의 표준화

- 관리업무의 표준화는 관리 대상과 방법에 대한 분석과 연구를 통해 개발한다.
- 대상은 전체 센터가 되며 각 센터에 적용할 수 있는 표준모형을 개발한다.
- 표준화 대상 업무
 - 관리대상 설비의 세부 내역(품명, 사양, 용도, 제조업체, 관리방법 등)
 - 각 설비의 유지보수를 위한 점검방법 및 점검 내역
 - 전반적인 관리내용의 문서화 방법과 표준 문서안
- 센터의 운영 책임자는 표준화된 관리업무 양식을 자체 상황에 적합하게 수정하여 관리점검표를 작성하여 사용한다.

▶ 공간별 관리 내용

[만남의 공간]

- 중앙홀은 청소년들의 만남의 공간으로 테이블의 청결과 의자의 견고성 등을 항상 점검하며 파손부분은 즉각 교체토록 한다.
- 스낵바는 음식을 취급하여 위생상태가 가장 중요하므로 모든 품목의 위생관리를 점검하고 소독을 정기적으로 실시한다.
- 동아리모임터 등 그룹을 위한 모임공간은 이용자들이 자율적으로 청결 상태를 유지할 수 있도록 간단한 청소도구를 비치한다.
- 휴게공간이나 만화방과 같은 설비는 이용자들의 자유스러운 활용 공간이므로 쾌적하고 깨끗하도록 청결을 유지한다.

[정보의 공간]

- 정보열람공간은 서가를 중심으로 정보상담과 검색이 이루어지는 곳이므로 서가의 자료 배열 상태와 서가 균열, 자료 청결 상태를 점검하고 자료를 열람할 수 있는 테이블, 소파의 청결을 유지한다.
- 통신활용 공간이나 S/W활용공간은 주로 컴퓨터와 이와 관련된 주변 장치가 배치되므로 각 PC의 상태를 매일 점검하고 바이러스 점검, 내장 프로그램의 파손 여부에 대한 조사와 수정, 이상 부품에 대한 교체를 실시한다.

[문화의 공간]

- 공연공간인 무대는 바닥재의 균열을 정기적으로 점검하고 천장의 전동 스크린 작동 상태를 주기적으로 점검한다. 천장이나 바닥부분의 조명은 조도를 지속적으로 점검하고 조도가 기준 이하로 낮아질 경우에는 교체한다.
- 전시대는 전시 패널의 부착상태, 전시작품용 조명기구의 상태를 수시로 점검하여 이상 상태가 발생할 경우 수리 및 교체한다.
- 음악연습실, 다용도연습실, 노래방, 영상제작실 등 방음시설은 주기적으로 방음상태를 점검하고 이상이 발견될 경우 수리 등 필요한 조치를 바로 취하여 다른 시설의 이용에 불편이 없도록 한다.
- 악기나 영상/음향 편집기 등 각종 장비가 비치된 공간은 장비의 장기간 사용에 따른 파손이 자연적으로 일어날 수 있으므로 주기적으로 점검하여 파손 부분은 수리 또는 부품을 교체하여 이용에 불편이 없도록 한다.
- 오디오와 비디오 관련 기기는 음질, 화질 상태를 점검하고 헤드의 청소를 통해 선명도를 유지한다.
- 페인팅룸은 패널의 부착상태와 물감으로 인해 바닥이 더러워지지 않도록 유의한다.
- 다용도 연습실은 춤, 연극연습 등 동적인 연습이 이루어지는 곳이므로 마루 바닥의 균열에 의한 사고를 방지할 수 있도록 하고 연습용 대형 거울의 손상상태를 점검하여 파손에 따른 사고가 발생하지 않도록 한다.

[지원 공간]

- 안내공간은 이용자들에게 노출되어 있는 공간으로 청결 상태와 함께 안내용 PC의 고장상태나 안내자료대의 훼손 상태를 점검한다.
- 지원실은 창고로 활용되므로 각종 설비의 준비물과 프로그램 운영에 필요한 물품의 보관 상태와 진열 상태에 대한 점검을 실시하고 먼지가 발생하지 않도록 환기와 청소를 실시한다.
- 천장은 조명과 음향장치가 배치되어 있고 각 장치에 먼지가 쌓일 수 있으므로 주기적으로 청소를 실시한다.
- 바닥은 마루 바닥재의 표면 손상 상태를 점검하고 이상이 발생할 경우

표면에 대한 칠이나 교체 등으로 청결한 상태를 유지한다. 카페트를 사용할 경우에는 수시로 청소하여 각종 해충을 제거한다.

- 조명, 전기, 음향, 방송 장치는 주로 전기배선에 의해 연결되므로 누전이나 합선에 의한 전기사고가 일어나지 않도록 매일 점검한다. 특히 전압에 의해 이상이 발생할 수 있으므로 입주 건물의 전압기기를 항상 점검한다.
- 조명장치는 각 공간별로 적합한 조도를 항상 유지하고 방송용 스피커는 이상이 발생시 수리 또는 교체를 즉각 실시한다.
- 네트워크 운영장비는 각 장비별로 작동상태를 진단하고 특히 허브와 PC를 연결하는 케이블이 다른 설비들이나 이용자들에 의해 파손될 수 있으므로 항상 연결 상태를 점검하고 파손시 교체한다.

5. 홍보와 섭외

▶ 홍보

- 홍보는 센터에 관한 전반적인 내용을 지역사회내에 알리는 중요한 기능으로 다양한 매체를 사용하여 지역사회내에서의 인지도를 높이도록 한다.
- 로고는 센터를 전국적으로 알릴 수 있는 중요한 홍보도구로 모든 센터에서 사용함으로써 홍보 효과를 높이게 된다.
- 지역 센터에서의 홍보매체는 지역을 중심으로 하는 각종 보도매체(지역신문, 지역소식지, 지역방송)를 활용함으로써 지역적인 특성을 강조하고 지역사회의 관심을 높이도록 한다.
- 각 센터에서는 청소년을 대상으로 하는 홍보전략을 수립하여 홍보매체, 홍보방법, 홍보대상, 홍보지역 및 기관 등을 설정한 후 각종 자료를 제작하여 보급한다.
- 홍보자료는 팸플렛 형태로 제작되며 센터에서 제작되는 정보자료나 기념품도 센터를 알리는 홍보매체가 된다는 점에서 로고나 마스코트 등 상징물을 최대한 사용한다.
- 통신망을 통한 홍보를 위해서는 PC통신이나 인터넷을 통한 정보서비스 코너를 개설하며 지역내의 온라인 학교나 단체의 정보사이트를 통한

홍보를 실시한다.

- 지역내의 학교나 청소년단체, 청소년시설과의 유기적인 협조 관계를 유지하고 각 기관 소속 청소년 또는 이용자를 대상으로 직접적인 이용 지원을 통해 센터를 알리도록 한다.

▶ 섭외

- 각 센터에서는 지역중심의 문화활동과 정보를 제공하게 되므로 지역내의 각종 자료는 중요한 정보가 된다. 따라서 지역내의 정보 보유기관, 특히 각종 문화행사, 체육행사 등을 실시하는 기관이나 지역정보를 보유한 기관(지역신문사, 공공기관)과는 협력체계를 구축하여 정보제공기관으로 섭외한다.
- 지역내에 거주하는 유명인사, 정보관련 업체나 기관의 전문가(통신업체, 프로그래머, 게임전문가 등), 각종 문화활동 관련 전문가(연극인, 음악인 등)에 대한 조사를 통하여 센터의 운영과 프로그램에 참여할 수 있도록 섭외한다. 이를 통해 지역사회내의 청소년들이 지역중심의 청소년프로그램에 대한 참여도를 높이고 관심을 갖도록 한다.
- 인근 학교와의 협력체계를 구축하여 학교의 동아리들에 대한 활동장소의 제공, 특별활동 시설의 제공, 학교에서 필요로 하는 정보 제공으로 학교를 지원하여 학교의 관심을 제고시키고 이를 통해 이용자를 확보한다.
- 대학의 각종 동아리들을 조사하고 모임을 위한 공간 제공을 통해 시설 운영에 필요한 자원봉사자의 확보, 청소년대상 프로그램이나 공간 운영을 위한 지도자를 확보하며 대학생들에게 청소년들의 활동을 지도할 수 있는 기회를 제공한다.
- 지역내의 각종 청소년동아리나 관련 단체의 모임을 조사하고 섭외하여 센터의 시설을 이용하도록 지원한다.

6. 관리 운영의 전산화

▶ 필요성

- 업무의 효율화와 이용자를 위한 서비스의 질 향상을 위해서는 신속하

고 체계적으로 업무가 이루어져야 하며 이를 위해서는 운영자의 의사 결정 과정이 정확하고 신속해야 한다.

- 센터에서 발생하는 모든 자료는 문서나 시청각자료로만 관리될 경우 장기적으로는 보관량이 많아지면 검색할 수가 없고 정보로서의 가치가 감소하게 된다.
- 인터넷 등 PC 사용에 대한 사용시간 관리, 음료 판매 등 회계처리의 문제, 이용자들에 대한 체계적인 지원을 위한 현황 파악 등 관리를 필요로 하는 업무가 증가된다.
- 이와 같이 센터에서 이루어지는 전체적인 업무에 대한 상세한 사전 분석과 실제적인 운영을 통한 수정작업을 통해 업무를 전산화함으로써 업무의 효율성을 증대시키고 신속한 서비스를 제공할 수 있다.

▶ 개발방법

- 중앙지원센터에서는 전산화의 대상이 되는 영역, 즉 전산장비의 측면, 전산프로그램의 측면을 검토하여 구체적인 개발 방법과 적용 모형을 개발한다.
- 센터의 업무에 대한 사전적인 조사를 통해 대상 업무를 개발한다.
- 대상 업무의 특성에 따른 상세 업무를 분석하고 업무처리 체계에 대한 흐름도를 작성한다.
- 컴퓨터, 네트워크 자원 등 전산자원에 대한 분석을 통하여 처리 가능한 업무수준을 결정한다.
- 인터넷 서비스가 기본이 되는 센터의 특성을 고려하여 네트워크를 전제로 한 업무 영역을 상세하게 개발한다.
- 센터에서 이루어지는 업무체제에 따른 구체적인 메뉴를 개발하고 관리용 전산 프로그램(시안)을 개발한다. 단, 네트워크 상에서 처리될 수 있도록 LAN용으로 개발한다.
- 개발된 시안은 실제 센터에서의 시험 운영을 거쳐 전체 센터에 적용될 수 있는 표준형으로 개발한다.
- 각 센터에서는 표준형을 기반으로 규모, 업무 등 자체 실정에 따라 필요한 부분은 수정하여 사용한다.
- 운영자를 위한 관리용 프로그램 이외에 각 센터의 이용자를 위한 게시

관, 메일, 지역 센터간의 연결 등은 기존에 개발된 인트라넷 제품을 통일하여 구입하고 이를 수정하여 사용한다. 센터내의 정보자료 검색을 위해서는 별도로 자료관리용 S/W를 사용하여 이용자들이 이용할 수 있도록 한다.

▶ 관리용 S/W 프로그램 개발 내역

- 사용환경은 H/W는 펜티엄급 이상에 운영체제는 Windows95(32bit용)로 한다.
- 개발 언어는 POWER BUILDER, VISUAL BASIC등 적합한 개발 TOOL을 선정한다.
- 메뉴체제
 - 프로그램의 메뉴는 센터의 운영 전반에 걸친 영역으로 한다.
 - 운영자용 프로그램이므로 이용자 암호체계를 개발하여 적용한다.
 - 자료의 입력, 검색, 출력부분에 대한 상호검증을 통해 기능을 향상시킨다.
 - 메뉴간에 상호 검색이 필요한 부분은 연계시킴으로써 효과적인 운영을 지원한다.
 - 프로그램의 메뉴(안)은 다음의 <표 VI-3>과 같다.

<표 VI-3> 관리용 전산 프로그램 메뉴(안)

주 요 메 뉴	주 요 처 리 내 용
인원관리	센터 이용자 통계, 이용자/회원 인적사항, 동아리모임 관리, 운영요원 및 자원봉사자 관리, 이용자/회원 DM관리,
시설 및 설비관리	각 공간별 이용 통계, 이용예약 관리, 설비의 현황과 내역관리, 유지보수 기록관리
문서 및 자료관리	발행 자료관리, 소장자료관리(문헌, 팸플렛, 오디오, 비디오)
회계관리	수입관리, 지출관리
관계기관관리	지역내 유관기관 관리, 정보제공기관관리, 타지역단위센터 관리
행사프로그램관리	프로그램계획관리, 프로그램예약관리, 프로그램자료관리
업무추진관리	업무계획관리, 업무추진결과관리, 업무일정관리

7. 예산관리

▶ 설치재원 확보방안

- [청소년수련실]로 설치하여 청소년수련시설 설립 지원금을 활용한다.
- 민간기업의 참여를 적극 유도하여 자체적으로 설치 또는 기부채납의 형태로 시설을 확대할 수 있도록 함으로써 민간재원을 확보한다.
- 운영을 위한 재원확보 방안(국가에서 설립 지원시 고려사항)
 - 신규 설치시 1년간은 운영비 지원을 통해 초기 운영의 안정화를 도모하고 부실화를 사전에 예방한다.
 - 운영기관에서는 신규 설치 후 1년간의 운영 수익을 전액 운영기금으로 확보하여 향후 활용토록 한다.
 - 개별 센터에서는 운영에 필요한 재원을 후원금, 기부금 등을 통하여 확보하며 자료 판매, 음료 판매 등의 수입을 통해 자체적인 운영비를 확보토록 한다.
- 기존 시설에 일반 설치 경비 지원을 통한 임대료 절감
 - 소요 재원 중 가장 많은 부분을 차지하는 임대료 절감을 위해 설치 대상 시설로 적합한 기존의 청소년수련시설에서 설치할 수 있도록 지원한다.
 - 시설의 입지조건이 우수하고 임대료, 운영비(전체/일부)를 자체에서 부담할 수 있는 기관을 우선 대상으로 한다.

▶ 예산운용방침

- 운영을 위탁 또는 담당하는 기관의 예산으로부터 독립하여 독립채산제 형태로 별도의 회계로 관리토록 한다.
- 자체적인 센터 운영을 위한 수익사업을 실시하되 이용자가 청소년인 점을 감안하여 시설 운영에 소요되는 예산을 확보할 수 있는 수준에서 최소의 비용으로 이용토록 한다.
- 수익사업은 음료판매, 정보자료물의 판매 등 한정적인 영역으로 하며 서비스 측면에서 지원이 필요한 통신망 이용(인터넷)은 회원제를 통해 저렴한 가격 또는 무상으로 이용토록 한다.
- 설치 목적에 적합한 사업과 프로그램은 실비 또는 무료를 원칙으로 서

비스를 제공하여 수익중심의 사업으로 운영되지 않도록 예방하며 이를 위해 필요시 운영비 일부를 국가 또는 지방자치단체, 위탁 운영 기관에서 지원할 수 있도록 검토한다.

▶ 수입과 지출 요소

- 수익자 부담원칙에 의해 이용자들로부터 시설 이용에 대한 이용료를 받되 지나친 수익사업 위주로 운영되지 않도록 한다.
- 수입측면
 - 스낵바운영수입 : 각종 음료, 샌드위치, 다과류 판매수익
 - 자료판매비 : 정보자료(판매용으로 제작된 경우에 한함)
 - 인터넷이용료 : 시간당 또는 월회원(인터넷 전용선 사용료 실비수준)
 - 기 타 : 장소사용료(특별한 행사로 임대시, 일반적인 사용은 무료)
- 지출측면
 - 인건비 : 상근 및 비상근직원 급여
 - 자료구입비 : 도서, 비디오, 오디오, CD, 게임, S/W , 활동자료
 - 자료제작비 : 각종 인쇄 자료
 - 활동운영비 : 각종 프로그램 운영비 전반
 - 유지보수비 : 시설내 설비 전체의 유지 보수
 - 공공요금 : 전기, 수도, 전화요금 등
 - 인터넷 전용선 사용료 : 회선속도에 따라 차이, 월정액
 - 감가상각비 : 각종 설비와 기기의 감가상각

VII. 적용모형(안) 개발

- 1. 개 요/129
- 2. 복합기능중심형/129
- 3.정보기능중심형/133

VII. 적용모형(안) 개발

1. 개 요

- 적용모형은 준거모형을 바탕으로 프로그램, 공간구성 모형에 따른 원칙을 적용하여 실제 공간 설치시 참조할 수 있는 사례가 된다.
- 적용모형 개발은 실제의 개발을 전제로 한다. 따라서 대상 시설의 특성을 고려하여 시설의 활용 측면에 초점을 둬으로써 구체적인 시설의 설치시 자료로 활용될 수 있도록 한다
- 실제 개발에서는 단독건물 사용, 기존 회관의 유희공간 또는 자료실 활용에 따라 조건이 달라지게 되므로 적용모형 역시 하나의 준거틀로서 활용 가치가 있다.
- 적용모형별 공간구성의 기준은 다음의 <표 VII-1>과 같으며 상황에 따라 변경 가능하다. 각 모형별 프로그램 내용, 네트워크 모형, 공간구성내역 중 개발 지침이나 기능, 운영형태는 일반적인 지침을 적용한다 (모형별 설명자료인 2항에서 특이 사항의 별도의 설명은 제외함).

2. 복합기능중심형

1) 150평 단층형

▶ 개 요

- 대상시설 : 단독건물, 독립된 수련실로 설치 가능 건물
- 주요기능 : 다양한 정보활동 및 문화활동의 동시 체험
- 이용인원 : 265명 동시 활용
- 운영요원 : 6명(상근 3명, 비상근 3명)

▶ 프로그램

- 만남중심 : 초청인사 대화마당, 동아리모임마당, 토론광장, 휴식마당
(바둑, 장기, 만화 등)

〈표 VII-1〉 적용모형별 공간구성 기준표

(단위: m²)

공간구분	단 위 공 간		평 형 별 구 성 비						
			복합기능중심형				정보기능중심형		
			150평 단층형	150평복층형 1층	150평복층형 2층	100 평형	70 평형	50 평형	30 평형
만남공간	소 계		241.3	138.9	95.8	158.6	115.7	82.6	42.9
	카페테리아	중앙홀	165.3	92.6	66.1	115.7	86.0	56.2	23.1
		스넵바(주방)	9.9	6.6	3.3	9.9	6.6	6.6	6.6
	회의모임공간	동아리모임터	16.5	-	16.5	16.5	16.5	16.5	9.9
		다용도모임터	33.1	33.1	-	-	-	-	-
	휴게오락공간	휴게용접터	6.6	6.6	-	6.6	6.6	3.3	3.3
정보공간		단화방	9.9	-	9.9	9.9	-	-	-
	소 계		105.8	59.4	46.2	72.6	66.0	52.81	39.6
	정보검색공간	자료열람코너	33.1	19.8	13.2	26.4	19.8	16.5	13.2
		정보상담코너	6.6	6.6	-	6.6	6.6	6.6	6.6
	통신환용공간	인터넷부스	33.1	19.8	13.2	16.5	16.5	16.5	13.2
	S/W 활용공간	멀티창작부스	19.8	-	19.8	13.2	13.2	6.6	-
문화공간		게임부스	13.2	13.2	-	9.9	9.9	6.6	6.6
	소 계		105.6	23.1	82.5	79.2	26.4	13.2	-
	공연무대공간	무대	13.2	13.2	-	13.2	9.9	6.6	-
	전시공간	전시대	6.6	3.3	3.3	6.6	6.6	-	-
	음악활동공간	음악연습실	16.5	-	16.5	16.5	-	-	-
		노래방	13.2	-	13.2	9.9	-	-	-
	영상활동공간	A/V부스	9.9	6.6	6.6	6.6	9.9	6.6	-
		영상제작실	9.9	-	9.9	-	-	-	-
	창작활동공간	다용도연습실	26.4	-	26.4	26.4	-	-	-
지원공간		페인팅룸	9.9	-	6.6	-	-	-	-
	소 계		42.9	26.4	16.5	33.0	23.1	16.5	16.5
	운영공간	안내데스크	6.6	6.6	-	6.6	6.6	6.6	6.6
		운영실	19.8	19.8	-	19.8	9.9	9.9	9.9
	준비공간	창고	16.5	-	16.5	6.6	6.6	-	-

- 정보중심 : 정보자료검색서비스, 멀티미디어정보자료활용, 정보상담서비스, 통신광장(PC통신/인터넷), 정보찾기대회, 게임광장(체험/시나리오공모), 홈페이지제작/경연대회, 애니메이션제작/경연대회, 멀티미디어제작/경연대회, 정보토론마당, 정보강연마당, 통신백일장
- 문화중심 : 연극의밤(연습/공연), 작은음악회(초청가수/중창단), 사물놀이마당(연습/공연), 발춤마당(연습/공연), 그룹사운드(연습/공연), 춤의세계(연습/공연/댄스파티), 영화만들기

(감상/토론/특강), 영상음악마당(제작/감상), 방송제(제작/경연), 노래방, 전시회(시화/서예/만화/사진), 벽화그리기(벽페인팅), 그림세상(그리기 및 전시), 신세대 멋내기(패션쇼/화장 등)

▶ **네트워크 모형** : 모형A(지역의 중심센터 및 타센터 지원)

▶ **공간구성내역**

- 특성 : 개방형 공간 배치로 정보와 문화기능의 통합과 공간설계의 기준이 되는 다양한 공간 구성 설계
- 공간구성의 설계도는 [그림 VII-1]에서 [그림 VII-4]와 같다.
- 공간구성내역

단위공간	세부설치공간	면 적(m ²)	이용인원(명)
카페테리아	중앙홀	165.3	125
	스낵바(주방)	9.9	5
회의모임공간	동아리모임터	16.5	10
	다용도모임터	33.1	20
휴게오락공간	휴게용쉼터	6.6	10
	만화방	9.9	10
정보검색공간	자료열람코너	33.1	10
	정보상담코너	6.6	4
통신활용공간	인터넷부스	33.1	16
S/W 활용공간	멀티창작부스	19.8	10
	게임부스	13.2	8
공연무대공간	무대	13.2	
전시공간	전시대	6.6	
음악활동공간	음악연습실	16.5	5
	노래방	13.2	8
영상활동공간	A/V부스	9.9	2
	영상제작실	9.9	4
창작활동공간	다용도연습실	26.4	10
	페인팅룸	9.9	3
운영공간	안내데스크	6.6	2
	운영실	19.8	3
준비공간	준비실	16.5	

2) 150평복층형

▶ 개 요

- 대상시설 : 단독건물, 2개층을 사용할 수 있는 건물
- 주요기능 : 다양한 정보활동과 문화활동의 동시체협
- 이용인원 : 295명 동시활용
- 운영요원 : 6명(상근 3명, 비상근 3명)

▶ 프로그램

- 만남중심 : 초청인사 대화마당, 동아리모임마당, 토론광장, 휴식마당 (바둑, 장기, 만화 등)
- 정보중심 : 정보자료검색서비스, 멀티미디어정보자료활용, 정보상담서비스, 통신광장(PC통신/인터넷), 정보찾기대회, 게임광장 (체험/시나리오공모), 홈페이지제작/경연대회, 애니메이션 제작/경연대회, 멀티미디어제작/경연대회, 정보토론마당, 정보강연마당, 통신백일장
- 문화중심 : 연극의밤(연습/공연), 작은음악회(초청가수/중창단), 사물놀이마당(연습/공연), 탈춤한마당(연습/공연), 그룹사운드(연습/공연), 춤의세계(연습/공연/댄스파티), 영화만들기 (감상/토론/특강), 영상음악마당(제작/감상), 방송제(제작/경연), 노래방, 전시회(시화/서예/만화/사진), 벽화그리기 (벽페인팅), 그림세상(그리기 및 전시), 신세대 멋내기 (패션쇼/화장 등)

▶ 네트워크 모형 : 모형A(지역의 중심센터 및 타센터 지원)

▶ 공간구성

- 특성 : 층별 특성화 또는 기능의 복합화 중 선택
층간 이동의 용이성 확보 필요
- 공간구성의 설계도는 [그림 VII-5]에서 [그림 VII-8]과 같다.

○ 공간구성내역

단위공간	세부설치공간	1층(m ²)	2층(m ²)	이용인원(명)
카페테리아	중앙홀	92.6	66.1	148
	스낵바(주방)	6.6	3.3	5
회의모임공간	동아리모임터	-	16.5	10
	다용도모임터	33.1	-	20
휴게오락공간	휴게용철터	6.6	-	15
	만화방	-	9.9	10
정보검색공간	자료열람코너	19.8	13.2	10
	정보상담코너	6.6	-	4
통신활용공간	인터넷부스	19.8	13.2	16
S/W 활용공간	멀티창작부스	-	19.8	10
	게임부스	13.2	-	8
공연무대공간	무대	13.2	-	
전시공간	전시대	3.3	3.3	
음악활동공간	음악연습실	-	16.5	5
	노래방	-	13.2	8
영상활동공간	A/V부스	6.6	6.6	4
	영상제작실	-	9.9	4
창작활동공간	다용도연습실	-	26.4	10
	페인팅룸	-	6.6	3
운영공간	안내데스크	6.6	-	2
	운영실	19.8	-	3
준비공간	준비실	-	16.5	

3) 100평형

▶ 개 요

- 대상시설 : 단독건물, 대규모 공공건물로 독립된 수련실 설치 가능 시설
- 주요기능 : 다양한 정보활동 및 문화활동의 동시 체험
- 이용인원 : 180명 동시활용
- 운영요원 : 6명(상근 3명, 비상근 3명)

▶ 프로그램

- 만남중심 : 초청인사 대화마당, 동아리모임마당, 토론광장, 휴식마당 (바둑, 장기, 만화 등)
- 정보중심 : 정보자료검색서비스, 멀티미디어정보자료활용, 정보상담서비스, 통신광장(PC통신/인터넷), 정보찾기대회, 게임광장 (체험/시나리오공모), 홈페이지제작/경연대회, 애니메이션 제작/경연대회, 멀티미디어제작/경연대회, 정보토론마당, 정보강연마당, 통신백일장
- 문화중심 : 연극의밤(연습/공연), 작은음악회(초청가수/중창단), 사물놀이마당(연습/공연), 탈춤한마당(연습/공연), 그룹사운드(연습/공연), 춤의세계(연습/공연/댄스파티), 영화만들기 (감상/토론/특강), 영상음악마당(제작/감상), 방송제(제작/경연), 노래방, 전시회(시화/서예/만화/사진), 신세대 멋내기(패션쇼/화장 등)

▶ 네트워크 모형 : 모형A(지역의 중심센터 및 타센터 지원)

▶ 공간구성 및 설비

- 특성 : 개방형 공간배치로 정보와 문화기능 통합
단, 건물 면적에 따라 일부공간제외
- 공간구성의 설계도는 [그림 VII-9]에서 [그림 VII-12]와 같다.
- 공간구성내역

단위공간	세부설치공간	면 적(m ²)	이용인원(명)
카페테리아	중앙홀	115.7	80
	스낵바(주방)	9.9	5
회의모임공간	동아리모임터	16.5	10
휴게오락공간	휴게용컴터	6.6	10
	만화방	9.9	10
정보검색공간	자료열람코너	26.4	8
	정보상담코너	6.6	4
통신활용공간	인터넷부스	16.5	12
S/W 활용공간	멀티창작부스	13.2	7
	게임부스	9.9	5
공연무대공간	무대	13.2	

전시공간	전시대	6.6	
음악활동공간	음악연습실	16.5	5
	노래방	9.9	7
영상활동공간	A/V부스	6.6	2
창작활동공간	다용도연습실	26.4	10
운영공간	안내데스크	6.6	2
	운영실	19.8	3
준비공간	준비실	6.6	

3. 정보기능중심형

1) 70평형

▶ 개 요

- 대상시설 : 중규모 회관, 일반 건물
- 주요기능 : 정보검색과 정보문화활동을 위주로 하면서 문화활동 기능 보조
- 이용인원 : 130명 동시활용
- 운영요원 : 4명(상근 2명, 비상근 2명)

▶ 프로그램

- 만남중심 : 초청인사 대화마당, 동아리모임마당, 토론광장, 휴식마당 (바둑, 장기, 만화 등)
- 정보중심 : 정보자료검색서비스, 멀티미디어정보자료활용, 정보상담서비스, 통신광장(PC통신/인터넷), 정보찾기대회, 게임광장 (체험/시나리오공모), 홈페이지제작/경연대회, 애니메이션 경연대회, 멀티미디어경연대회, 정보토론마당, 정보강연마당, 통신백일장
- 문화중심 : 연극의밤(연습/공연), 작은음악회(초청가수/중창단), 사물놀이마당(공연), 탈춤한마당(공연), 그룹사운드(공연), 영화만들기(감상/토론/특강), 영상음악마당(감상), 방송제(경연), 전시회(시화/서예/만화/사진)

- ▶ **네트워크 모형** : 모형A (지역의 중심센터 및 타센터 지원)
모형B (LAN 구축 및 인터넷전용선 운영)

▶ **공간구성**

- 특성 : 카페시설, 정보공간 중심에 문화기능 공간 첨가
- 공간구성의 설계도는 [그림 VII-13]에서 [그림 VII-16]과 같다.
- 공간구성내역

단위공간	세부설치공간	면 적(㎡)	이용인원(명)
카페테리아	중앙홀	86.0	72
	스낵바(주방)	6.6	4
회의모임공간	동아리모임터	16.5	10
휴게오락공간	휴게용쉼터	6.6	10
정보검색공간	자료열람코너	19.8	6
	정보상담코너	6.6	4
통신활용공간	인터넷부스	16.5	8
S/W 활용공간	멀티창작부스	13.2	6
	게임부스	9.9	4
공연무대공간	무대	9.9	
전시공간	전시대	6.6	
영상활동공간	A/V부스	9.9	2
운영공간	안내데스크	6.6	2
	운영실	9.9	2
준비공간	준비실	6.6	

2) 50평형

▶ **개 요**

- 대상시설 : 중규모회관, 일반건물
- 주요기능 : 정보검색과 활용, 휴식공간과 함께 일부 문화기능 포함
- 이용인원 : 95명 동시활용
- 운영요원 : 4명(상근 2명, 비상근 2명)

▶ **프로그램**

- 만남중심 : 동아리모임마당, 토론광장, 휴식마당(바둑, 장기, 만화 등)

- 정보중심 : 정보자료검색서비스, 멀티미디어정보자료활용, 정보상담서비스, 통신광장(PC통신/인터넷), 정보찾기대회, 게임광장(체험/시나리오공모), 홈페이지제작/경연대회, 애니메이션경연대회, 멀티미디어경연대회, 정보토론마당, 정보강연마당, 통신백일장
- 문화중심 : 소규모 공연(연극, 음악 등)영화만들기(감상/토론/특강), 영상음악마당(감상), 전시회(시화/서예/만화/사진)
- ▶ 네트워크 모형 : 모형B(LAN구축 및 인터넷전용선 운영)
모형C(LAN구축 및 타센터 인터넷 이용)
- ▶ 공간구성
 - 특성 : 정보검색 등 정보서비스 공간중심으로 구성하되 휴식, 만남 공간 확보
 - 공간구성의 설계도는 [그림 VII-17]에서 [그림 VII-20]과 같다.
 - 공간구성내역

단위공간	세부설치공간	면 적(m ²)	이용인원(명)
카페테리아	중앙홀	56.2	44
	스낵바(주방)	6.6	4
회의모임공간	동아리모임터	16.5	10
휴게오락공간	휴게용컴터	3.3	4
정보검색공간	자료열람코너	16.5	6
	정보상담코너	6.6	4
통신활용공간	인터넷부스	16.5	10
S/W 활용공간	멀티창작부스	6.6	4
	게임부스	6.6	3
공연무대공간	무대	6.6	
영상활동공간	A/V부스	6.6	2
운영공간	안내데스크	6.6	2
	운영실	9.9	2

3) 30평형

▶ 개 요

- 대상시설 : 소규모회관(규모에 따라 평형 축소 가능), 자연권시설
- 주요기능 : 정보검색과 통신서비스 중심
- 이용인원 : 65명 동시활용
- 운영요원 : 4명(상근 2명, 비상근 2명)

▶ 프로그램

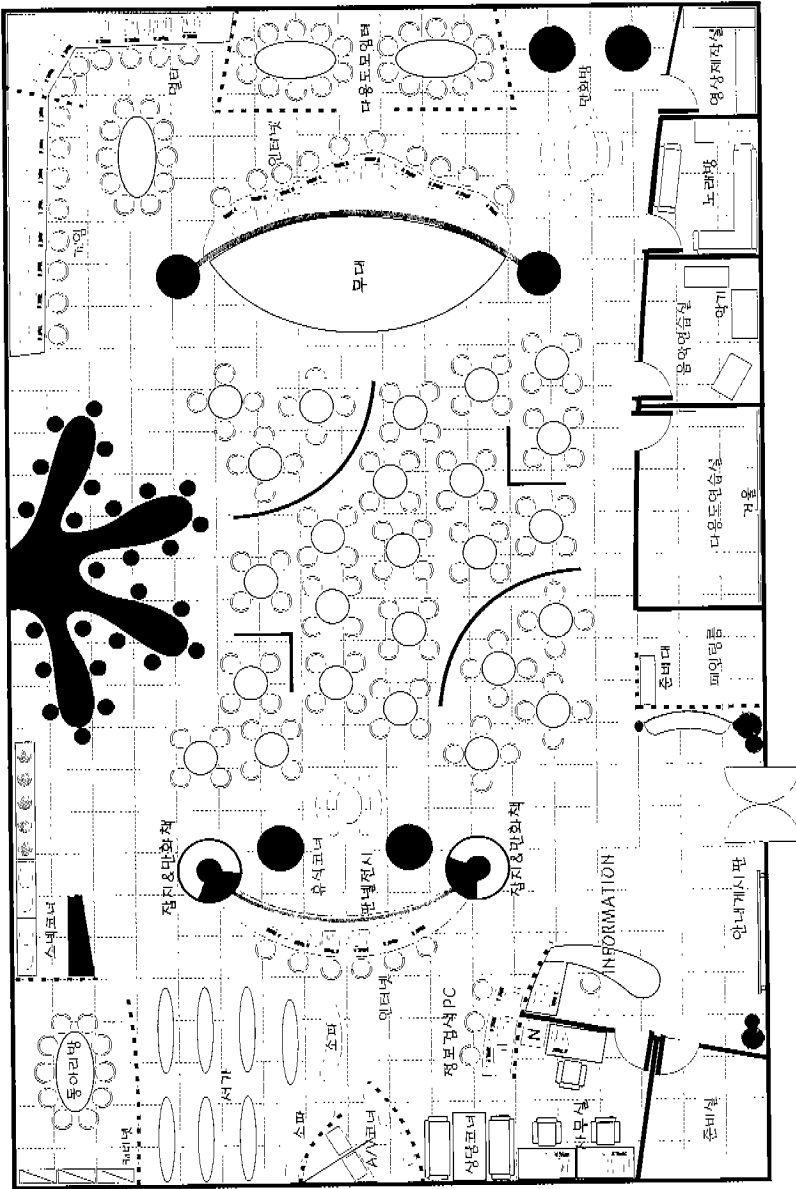
- 만남중심 : 동아리모임마당, 휴식마당 (바둑, 장기, 만화 등)
- 정보중심 : 정보자료검색서비스, 멀티미디어정보자료활용, 정보상담서비스, 통신광장(PC통신/인터넷), 정보찾기대회, 게임광장 (체험/시나리오공모), 홈페이지제작/경연대회, 애니메이션 제작/경연대회, 정보토론마당

- ▶ 네트워크 모형 : 모형C(LAN구축 및 타센터 인터넷 이용)
모형D(자체 네트워크 구축 미비)

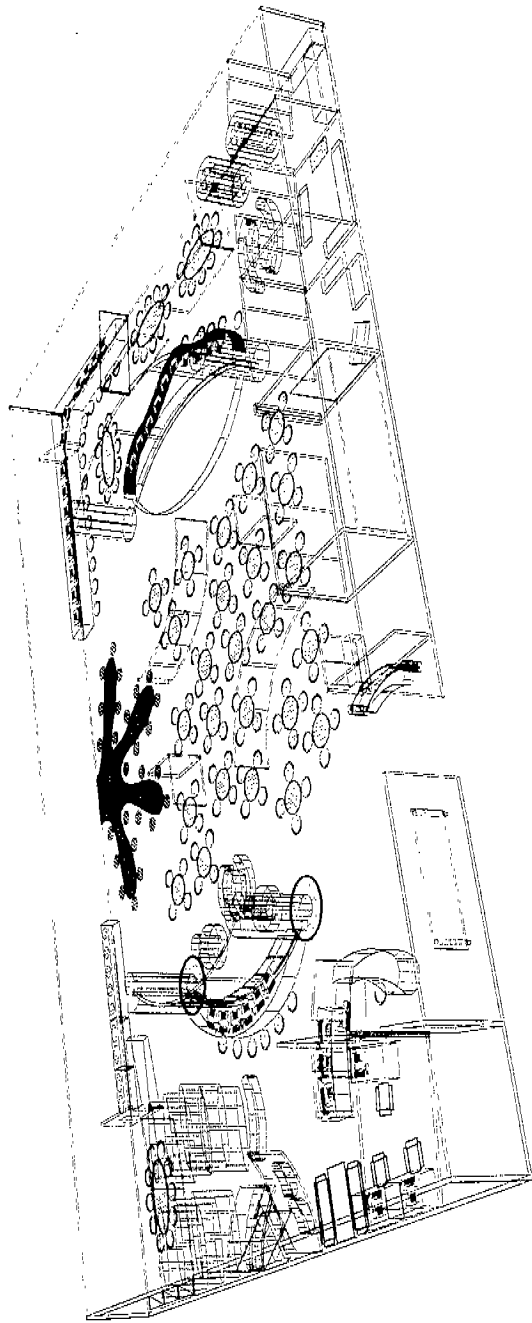
▶ 공간구성

- 특성 : 정보검색과 통신활용에 초점을 맞추고 평형이 축소될수록 만남의 공간 축소,
자연권시설일 경우는 인터넷이용이 어려우므로 자료이용과 휴게공간 확대
- 공간구성의 설계도는 [그림 VII-21]에서 [그림 VII-24]와 같다.
- 공간구성내역

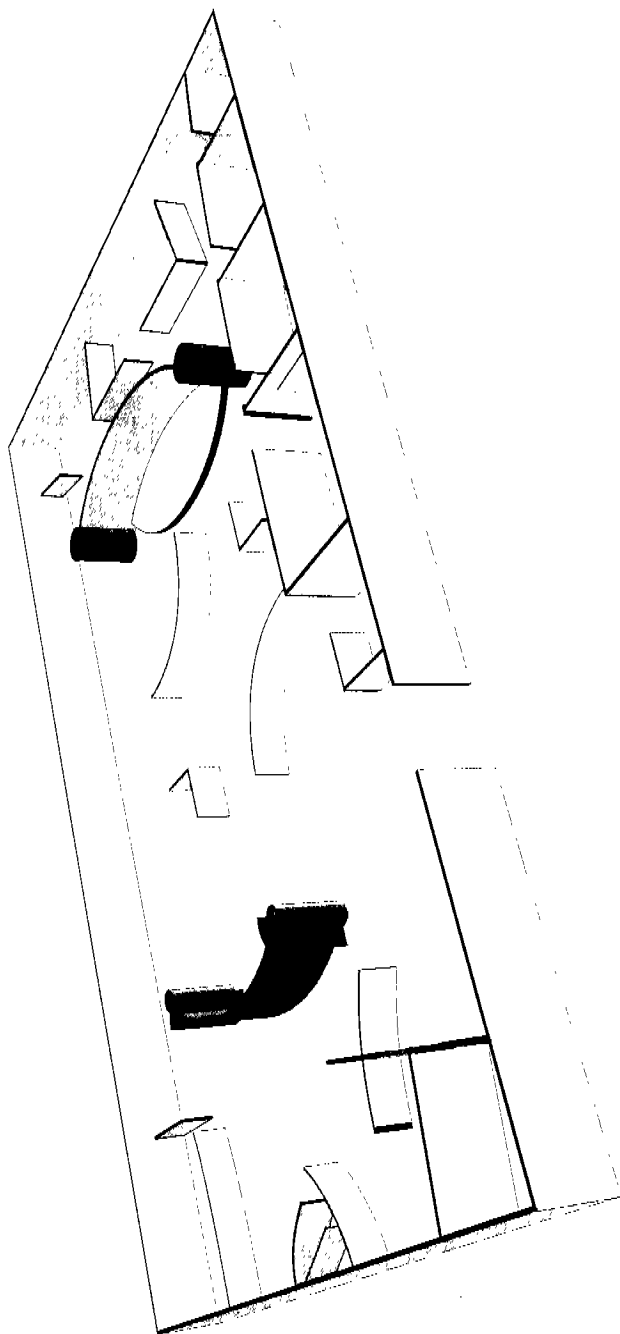
단위공간	세부설치공간	면 적(m ²)	이용인원(명)
카페테리아	중앙홀	23.1	24
	스낵바(주방)	6.6	4
회의모임공간	동아리모임터	9.9	8
휴게오락공간	휴게용컴터	3.3	4
정보검색공간	자료열람코너	13.2	4
	정보상담코너	6.6	4
통신활용공간	인터넷부스(멀티결용)	13.2	8
S/W활용공간	게임부스	6.6	4
운영공간	안내데스크	6.6	2
	운영실	9.9	3



[그림 VII-1] 150평 단층형 설계도(평면도)



[그림 VII-2] 150평 단층형 설계도(투시도1)

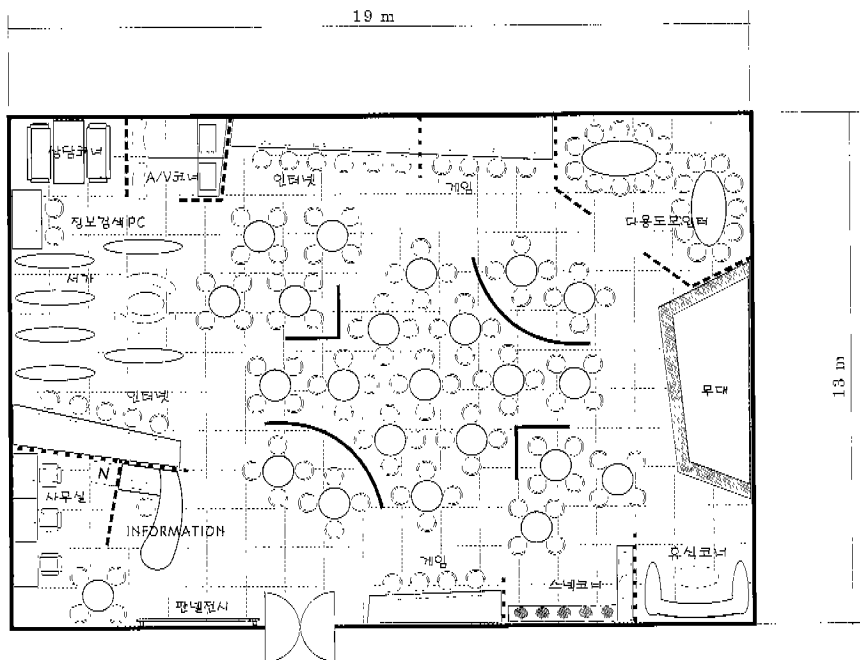


[그림 VII-3] 150평 단층형 설계도(투시도2)

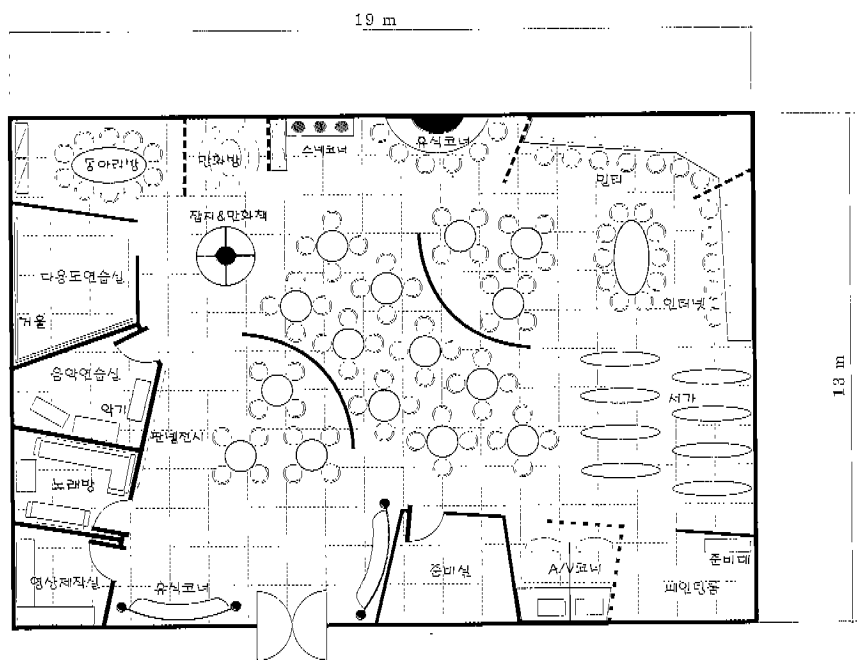


- 142 -

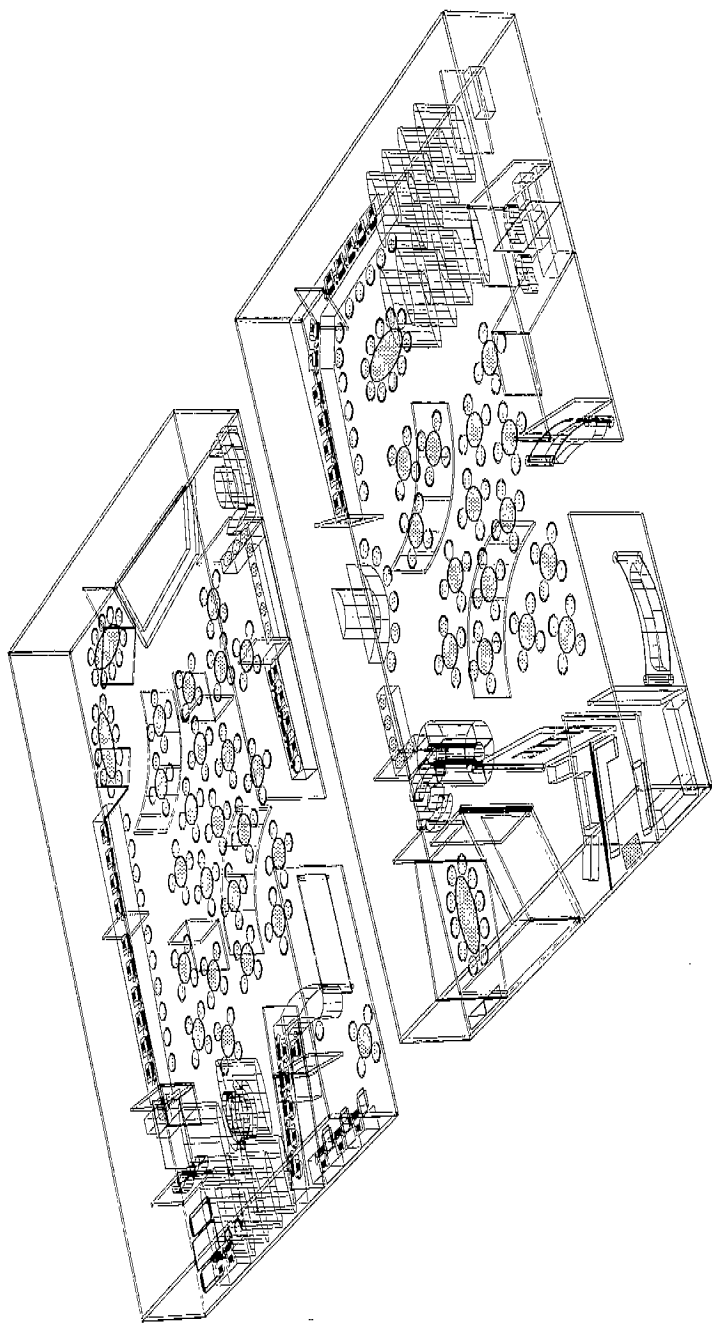
1층



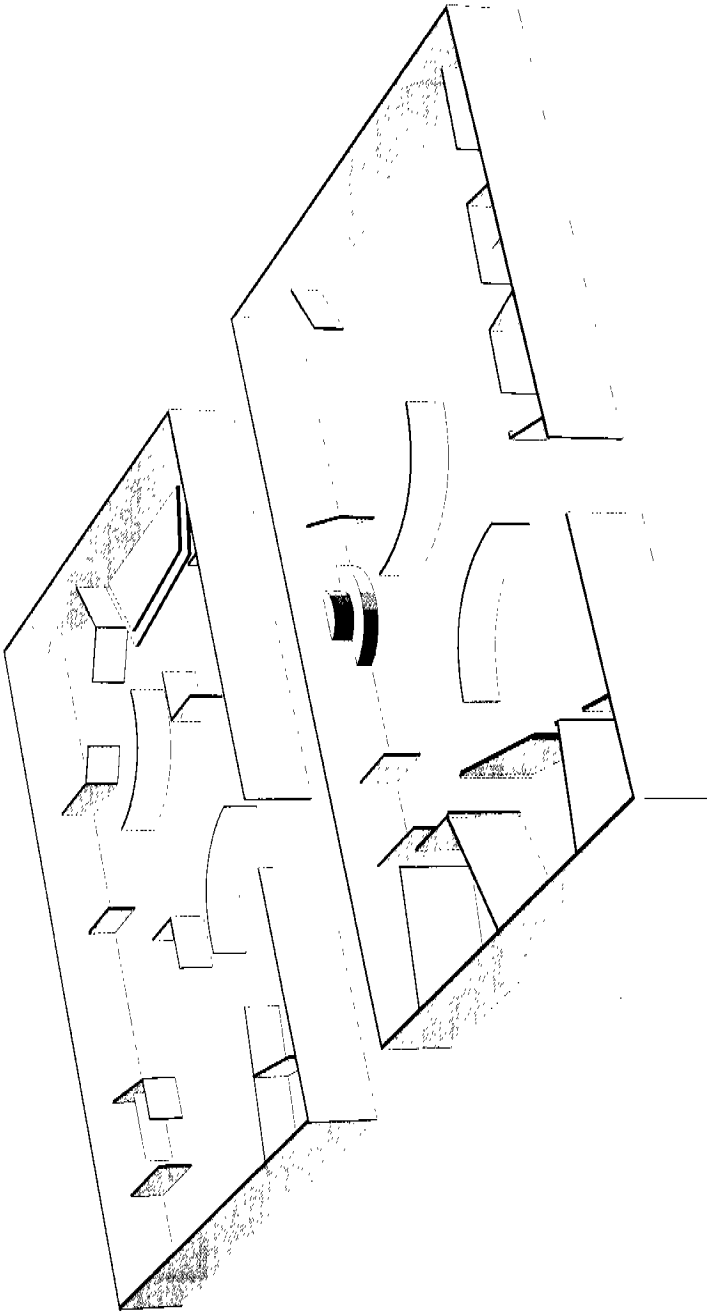
2층



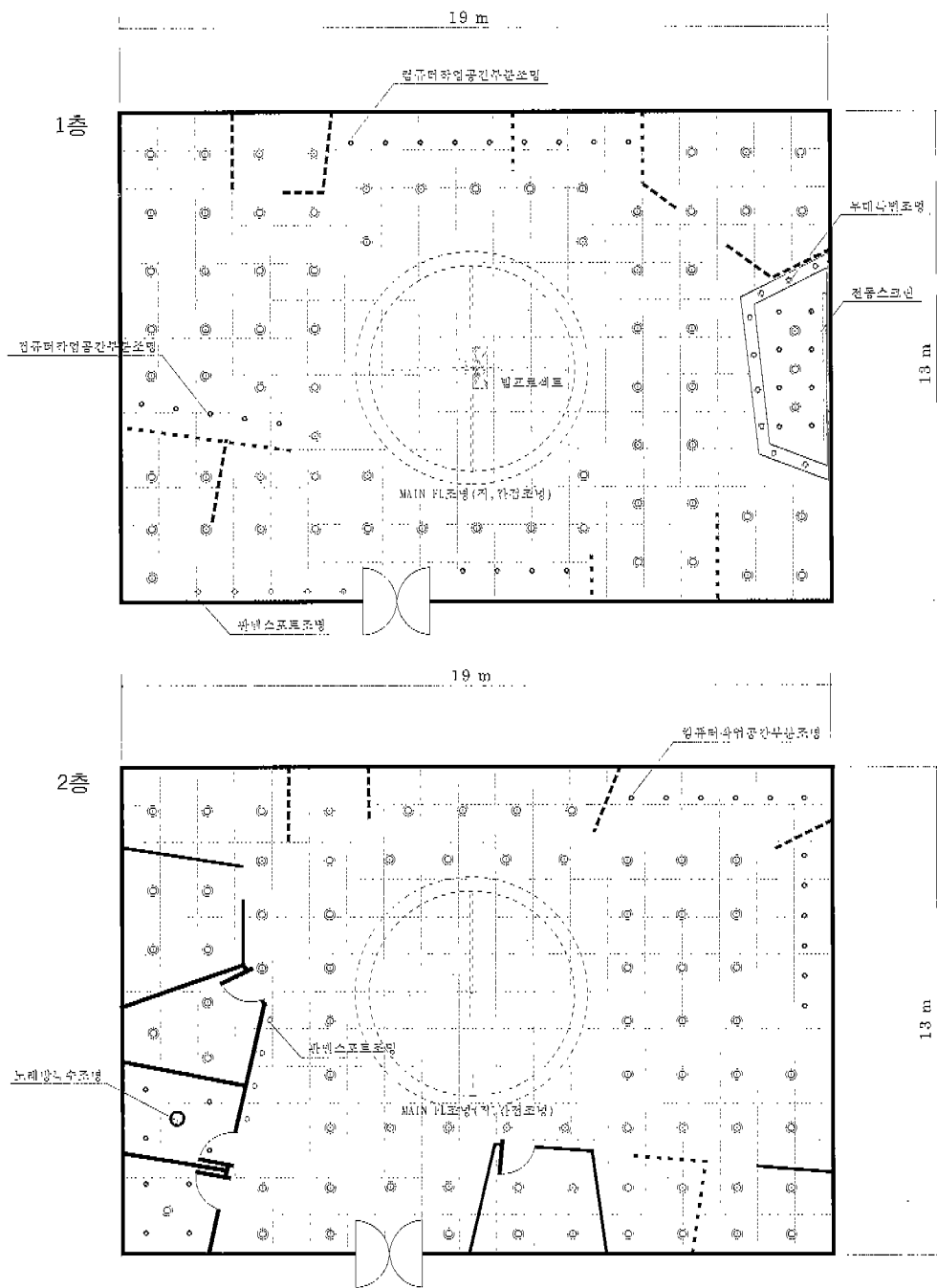
[그림 VII-5] 150평 복층형 설계도(평면도)

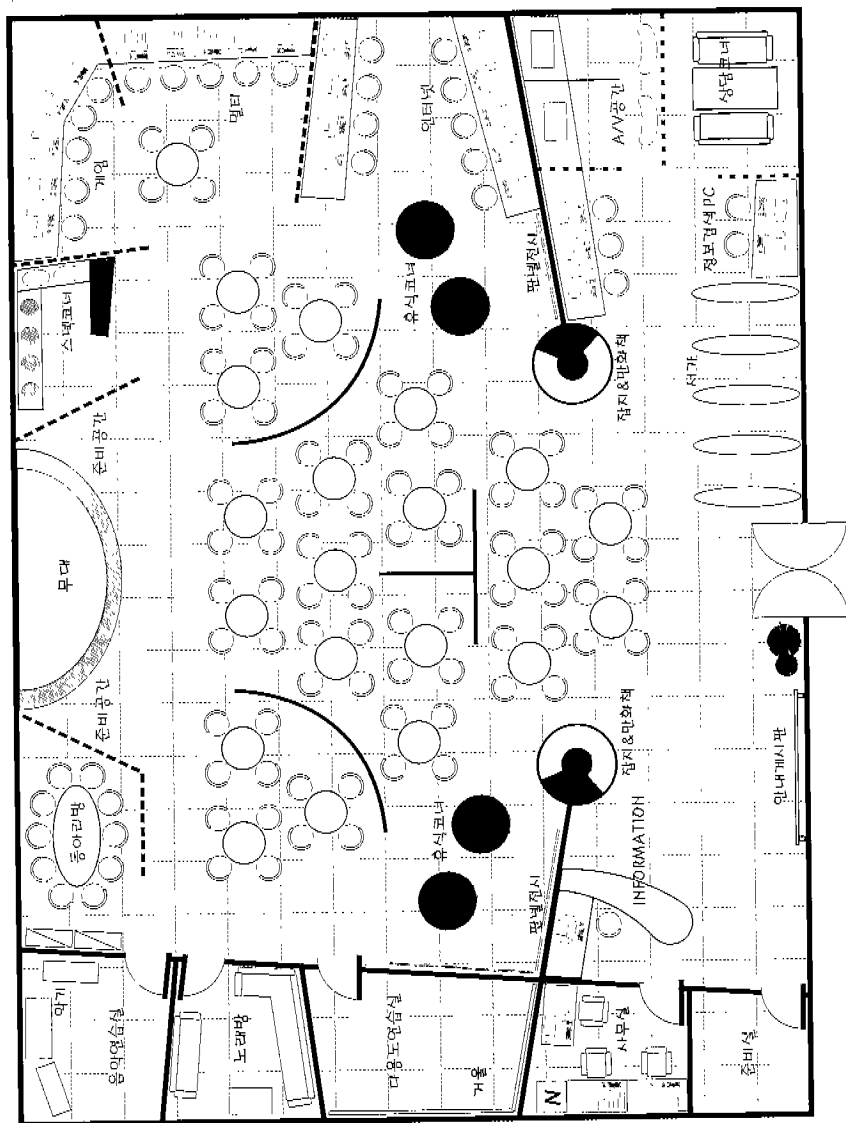


[그림 VII-6] 150평 복층형 설계도(투시도1)

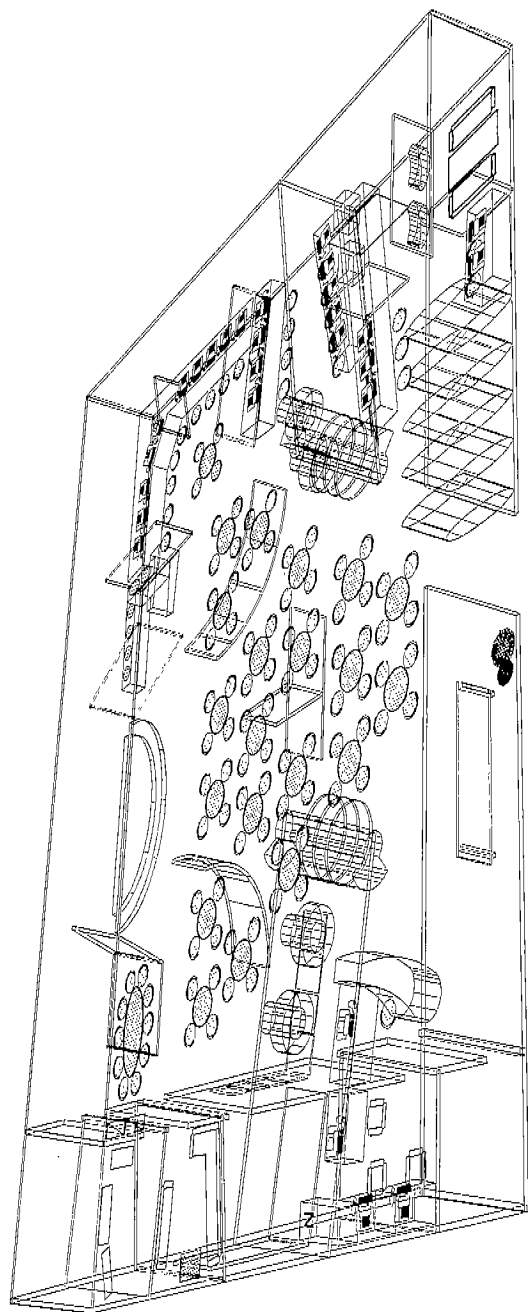


[그림 Ⅶ-7] 150평 복층형 설계도(투시도2)

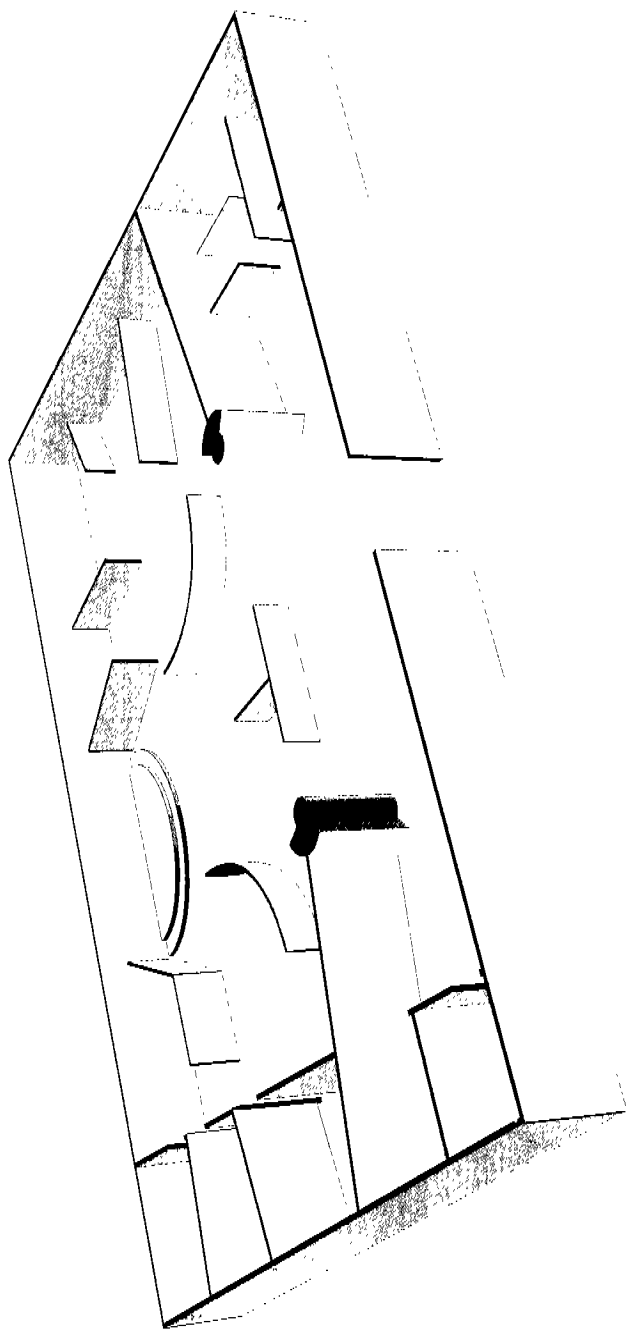




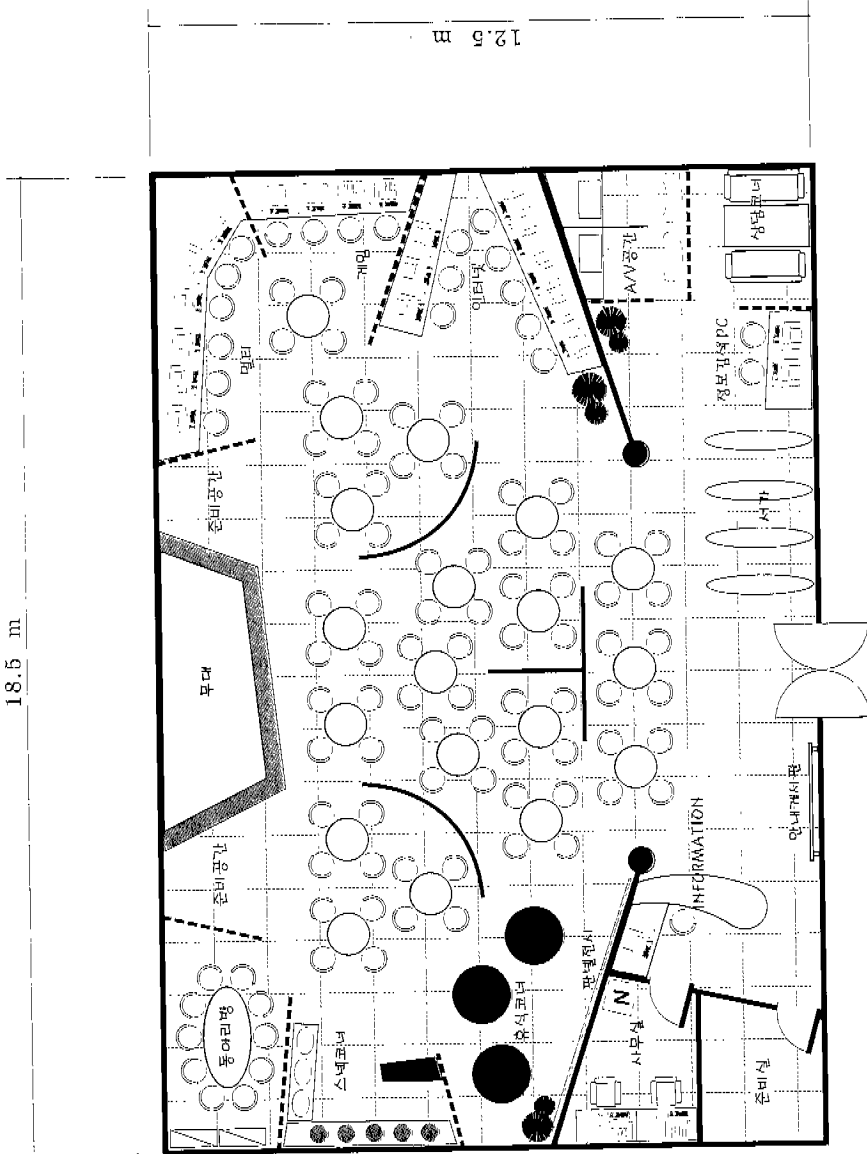
[그림 VII-9] 100평형 설계도(평면도)



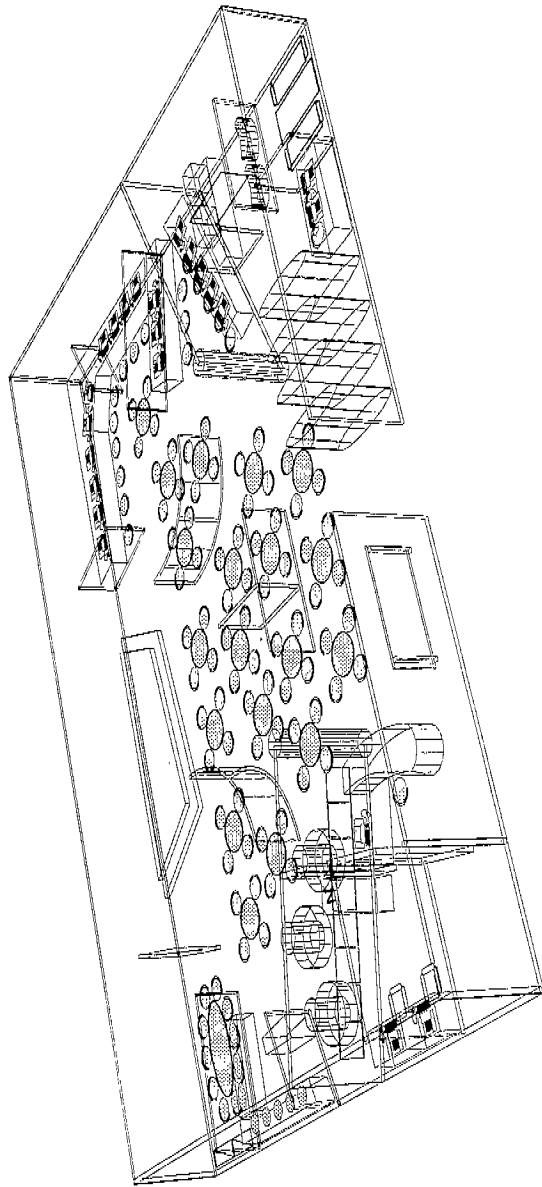
[그림 VII-10] 100평형 설계도(투시도1)



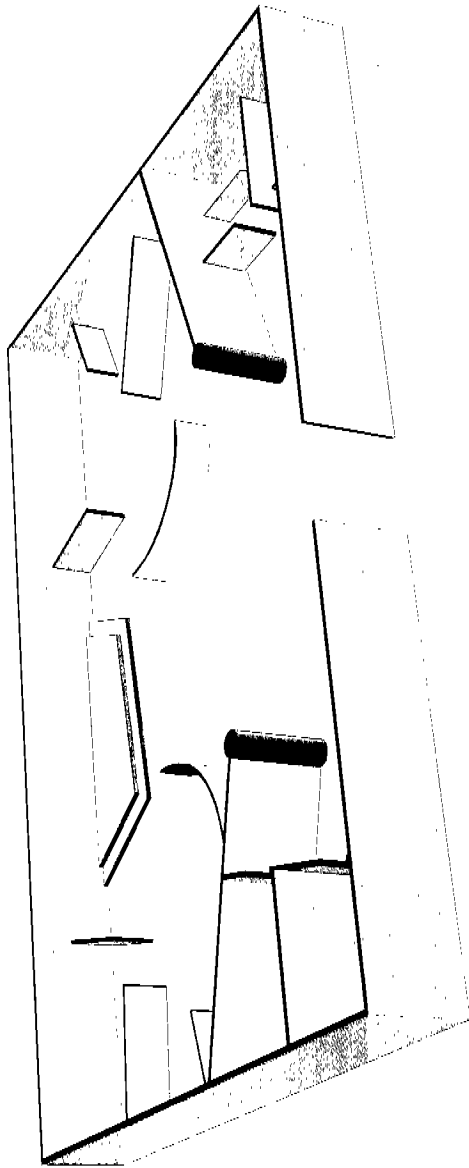
[그림 VII-11] 100평형 설계도(투시도2)



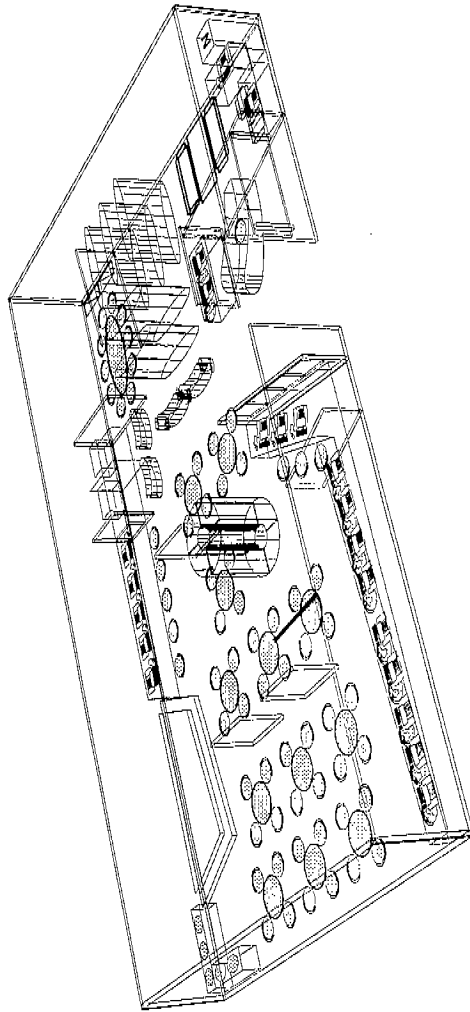
[그림 VII-13] 70평형 설계도(평면도)



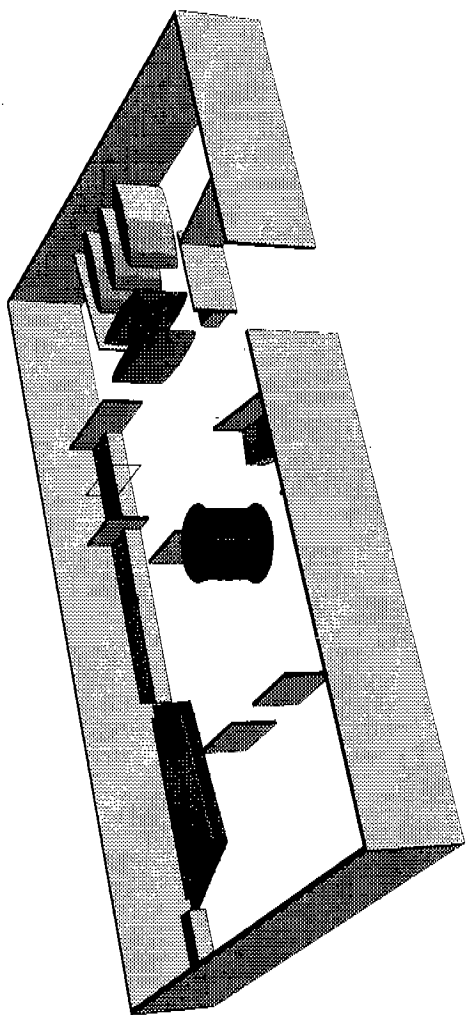
[그림 VII-14] 70평형 설계도(투시도1)



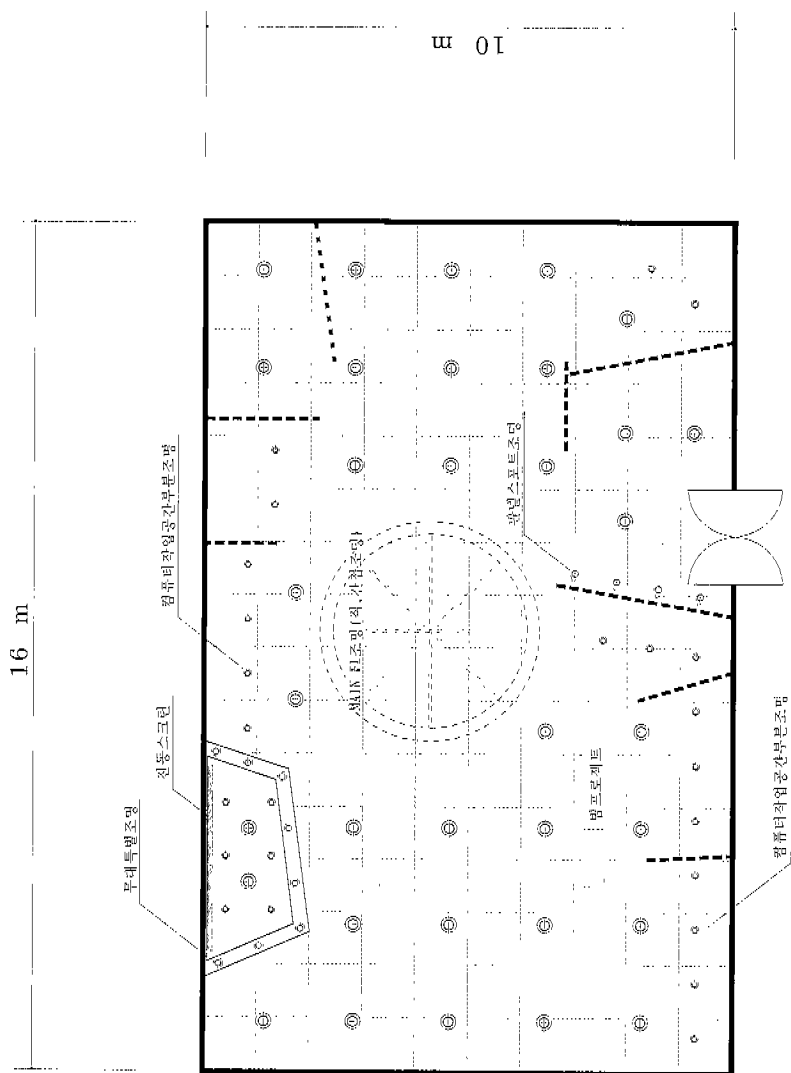
[그림 VII-15] 70평형 설계도(투시도2)



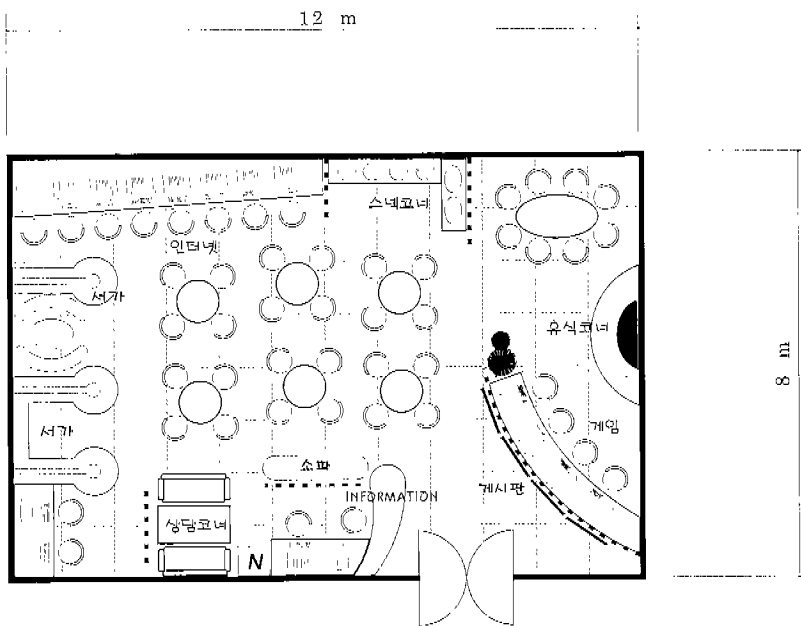
[그림 VII-18] 50평형 설계도(투시도1)



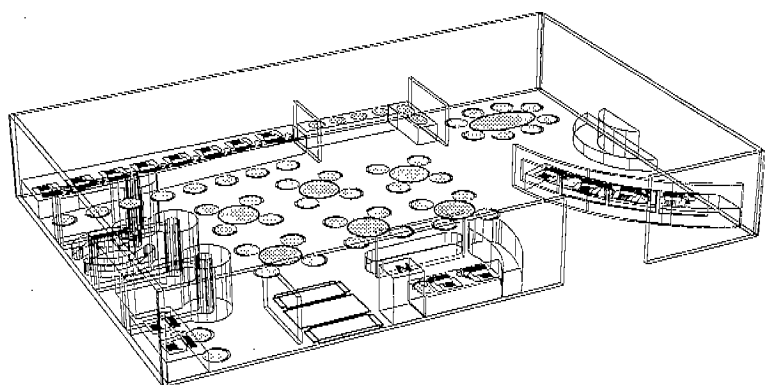
[그림 VII-19] 50평형 설계도(투시도2)



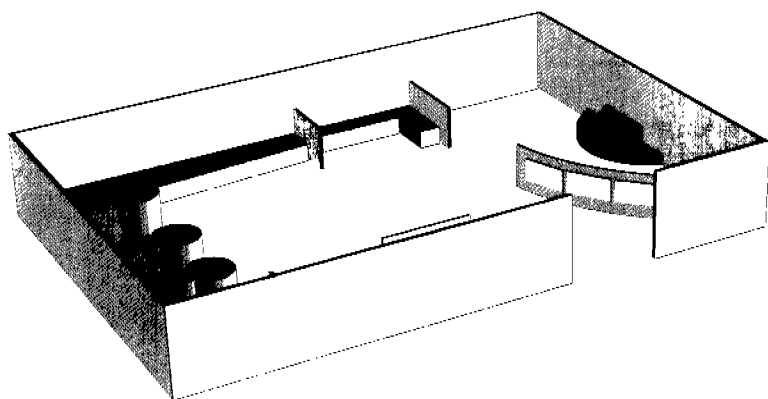
[그림 VII-20] 50평형 설계도(천장배치도)



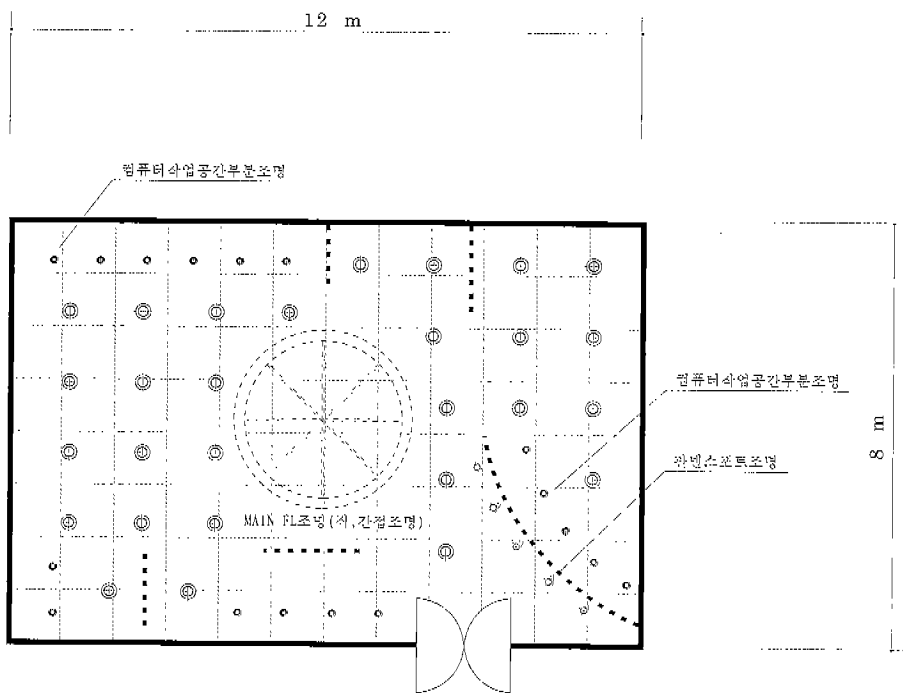
[그림 VII-21] 30평형 설계도(평면도)



[그림 VII-22] 30평형 설계도(투시도1)



[그림 VII-23] 30평형 설계도(투시도2)



[그림 VII-24] 30평형 설계도(천장배치도)

참 고 문 헌

- 고성혜 외(1996), 「청소년의 행동유형에 관한 연구」, 한국청소년개발원.
- 구정화 외(1996), 「청소년수련거리 수요조사」, 한국청소년개발원.
- 김정주 외(1994), “청소년관련정보의 수집과 활용 방안에 관한 연구,
「청소년육성 관련 정책 개발 및 연구 I」, 한국청소년개발원.
- 김혁진(1996), “정보화와 수련거리”, 「청소년수련거리 시연강습회 자료」,
한국청소년개발원.
- 도종수 외(1991), 「청소년수련활동 실태 조사와 소요실태 분석에 관한 연구
-생활권 수련터전을 중심으로」, 한국청소년개발원.
- 박성희 외(1995), 「청소년기관운영」, 한국청소년개발원.
- 문화체육부 편(1993), 「청소년수련시설 설계기준 및 모형개발 연구」.
_____ (1997), 「'97청소년수련시설 현황」.
_____ (1997), 「97청소년수련거리-정보캠프활동」.
_____ (1997), 「97청소년수련거리-영상매체활동」.
_____ (1997), 「97한국의 문화공간」.
- 신선미(1996), “프랑스의 청소년정보·문서센터”, 「한국청소년연구」 제7권
제1호, 한국청소년개발원.
- 이광호 외(1996), 「청소년수련활동 수요조사」, 한국청소년개발원.
- 임광진(1994), 「청소년문화운동의 현장」, 서울:집문당.
- 한국청소년단체협의회 편(1987), 「청소년활동프로그램 백과」 한국청소년단체
협의회.
- 한국문화예술진흥원(1991), 「문화공간의 효율적 활용 및 이용 극대화 방안에
관한 연구-주요 문화공간의 이용 실태 분석을 중심으로」.
_____ (1991), 「문화의집 모델 개발 용역 보고서」.
- 한국문화정책개발원(1994), 「대형건물의 문화공간 설치 및 운영방안 연구」.
한국청소년개발원 편(1996), 「청소년단체/시설 네트워크 구축방안」.
- 한승희 외(1995), 「영상음악캠프활동」, 한국청소년개발원.
- Peter White(1993), *Information Shops in Action*, London:Youth Work Press
of National Youth Agency.
- <http://www.youthnet.org.uk>
<http://www.cyberdefi.tm.fr/cidj>

연구보고서 97-23

청소년정보문화공간 모형개발 지침서

인 쇄 1997년 12월 26일
발 행 1997년 12월 30일
발 행 인 김 사 흥
발 행 처 한국청소년개발원
서울특별시 서초구 우면동 142
등 록 1993. 10. 23 제 21-500호
인 쇄 처 한국컴퓨터산업주식회사
전화 02)273-8111

사전 승인 없이 보고서 내용의 무단 복제를 금함
구독문의 : 02) 578-7924(자료실)

ISBN 89-7816-175-8