**게임공학과 2020182028 이규원**

**Objective**

* 청년들이 도서관을 더 자주 방문하도록 유도해 책을 쉽게 접할 수 있는 환경을 제공하고, 만남의 장소로도 쓰일 수 있다.
* 도서관의 전통적인 분위기를 좋아하던 사람들에겐 새로운 변화가 부담스러울 수 있다.
* 추가 시설이나 제휴를 맺는 데 있어 비용적 문제를 무시할 수 없다.

**Reflective**

* 편의시설과 토론할 수 있는 공간이 청년들에게 매력적인 공간이 될 수 있을 것이다.
* 기존 조용히 독서하는 공간과 분리되겠지만, 그럼에도 도서관 전체의 정적인 분위기를 좋아하던 사람들에겐 불편할 수 있다.
* 새로운 시설과 분위기를 통해 더 많은 청년들이 도서관을 이용하게 되어 도서관 이용률이 높아질 것이다.

**Introspective**

* 도서관의 기존 전통적인 이미지를 넘어 현대 사회에 필요한 모습으로 변모하는 의미가 있다.
* 조용히 책만 읽는 공간만이 아닌, 독서하고 커피를 마시며 독서 주제로 토론도 할 수 있는 문화공간으로서 재탄생 할 수 있단 가치가 있다.

**Decisional**

* 도서관의 조용한 분위기를 좋아하는 사람들을 방해하지 않도록 공간의 분리를 확실하게 해야 한다.
* 카페나 베이커리를 이용하면서 생기는 음식물 쓰레기나 냄새를 조절하기 위해서 도서관 규칙을 정하고 지킬 수 있는 분위기로 만들어야 한다.

예를 들자면 카페, 베이커리의 문앞에 안에서만 취식 하도록 경고문을 쓰고, 도서관으로 이동 시, 안내데스크를 거쳐서 가게 만들어 사람들이 함부로 음식물을 들고 도서관으로 향하는 일이 없도록 방지한다.