

# 제1장 이 책에서 이야기하는 ‘디지털 큐레이션’

## - 디지털 큐레이션: 디지털 인문학의 실천 방법 -

이 장의 키워드:

디지털 원어민, 디지털 인문학, 디지털 큐레이션, 디지털 아카이브,  
백과사전적 아카이브

디지털 원어민이 디지털 환경에서 인문지식을 탐구하고 응용하는 실천적인 노력을 디지털 인문학이라고 한다. 내가 이 책에서 이야기하려는 디지털 큐레이션은 이러한 의미의 디지털 인문학을 실현하는 구체적인 수행 방법이다.

디지털 큐레이션은 디지털 아카이브라는 결과물을 만들어낸다. 그렇게 만들어진 디지털 아카이브는 새로운 디지털 큐레이션의 환경으로 기능하게 될 것이다. 디지털 큐레이션과 디지털 아카이브 사이의 지속적으로 확장되고 정련되는 선순환이 내가 생각하는 디지털 인문학의 세계이다.

### 1. 디지털 원어민

디지털 원어민(Digital Natives)은<sup>1)</sup> 디지털 인문학의 고객이자 미래 인문학의 주역이다. 디지털 원어민들이 전통적인 인문학 지식으로부터 완전히 단절되는 것을 막고, 과거로부터 오늘에까지 이어져 온 인문학이 그들에 의해서 미래 사회에서 지속적으로 발전할 수 있게 하는 것이 디지털 인문학의 당면 과제이다.

역사, 문학, 철학과 같은 순수인문학을 깊게 공부하는 전공자들이 학술활동의 여러 가지 어려움이 있어도 그것을 지속하는 이유는 무엇인가? 공부할수록 그것에 더 깊이 빠져들게 하는 매력이 있기 때문에..... 쉽게 말해서 그 일이 재미있기 때문이다. 그런데 그 재미를 가르치는 사람만 알고 배우는 사람은 알지 못한다면 ‘교육’은 이루어질 수 없다. 교육계가 당면하고 있는 인문학 교육의 위기는 오늘날의 인문학 교육이 시험성적과 학점을 위해 싫은 것을 억지로 참는 인내를 요구할 뿐 거기에 얼마나 흥미로운 세계가 있는지를 알리는데 실패하고 있는 데서 오는 현상이다.

1) 미국의 교육학 저술가 마크 프렌스키(Marc Prensky, 1946-)는 어렸을 때부터 디지털 환경에서 자라나 디지털 기술의 활용을 예사롭게 생각하는 젊은이들을 ‘디지털 원어민’(Digital Natives)이라는 용어로 호칭했다. 이것과 상대되는 개념인 ‘디지털 이주민’(Digital Immigrants)은 성인이 된 이후에 디지털 기술을 접하고, 의지를 갖고 배워서 그 기술을 활용할 수 있게 된 기성세대를 지칭한다. (Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants." On the Horizon 9(5). Bradford, UK: MCB University Press. 2001. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives.%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> )

디지털 이주민은 그가 아무리 디지털 기술에 가까이 다가갔다 하더라도 필요할 때에만 디지털 세계를 출입하고, 그때마다 적지 않은 스트레스를 받는 이방인이다. 반면 디지털 원어민은 디지털 세계가 곧 생활의 무대이고 그곳에서의 삶이 편안한 존재이다.

아무리 흥미로운 이야기가 있어도, 그것이 내가 익숙하지 않는 외국어로 쓰여 있고, 그것을 역지로 읽어낸 결과를 또 외국어로 써서 보고하는 고통을 감내해야 한다면, 그것은 더 이상 나에게 흥미로운 이야기가 아니다. 전통적인 인문학 교육을 외면하는 젊은 세대들에 대해 단순히 '세대차'가 있다고 하기보다는 그들이 그들의 인문학 선생들과는 다른 언어의 원어민이라는 사실을 인식할 필요가 있다. 그들은 디지털 원어민이다.

디지털 원어민은 책보다는 디지털 영상물을 통해 전달되는 이야기를 선호한다. 긴 이야기를 수동적으로 듣기보다는 짧은 이야기의 단편들을 흡수하고, 자신의 호기심이 이끄는 대로 연관된 새로운 이야기를 찾아가는 능동적 내비게이션을 즐긴다. 그들 가운데 적지 않은 이들이 디지털 환경에서 다양한 디지털 어셋(텍스트, 이미지, 영상, 3D 모델 등)을 가지고, 자신의 이야기를 표현하는 콘텐츠를 만들어 내는 것에 익숙하다. 이들이 전통적인 인문학 텍스트를 읽지 않고, 전통적인 방식의 글쓰기를 싫어한다고 해서 '학구적이지 않고 인문학에 무관심하다'고 불평하기보다는 기성세대가 중요시하는 인문학 지식이 그들의 디지털 언어로 읽혀지고 쓰여질 수 있는 길을 열어야 한다.

## 2. 디지털 리터러시

글을 읽고 쓸 수 있는 능력을 '문해력(文解力)' 또는 '문식(文識)'이라고 한다. 이 뜻을 빌려와서 만든 '디지털 리터러시(Digital Literacy, 디지털 문식)'라는 말은 디지털 세계에서 지식과 정보를 수용하고 생산할 수 있는 능력을 말한다. '문식(文識)'에 반대되는 개념은 '문맹(文盲)'이다. 시력을 잃은 장님이 사물을 식별하지 못하는 것처럼 글을 보아도 그 뜻을 알지 못하는 것을 뜻한다. 그런데 누군가가 글을 읽을 수는 있는데 쓸 줄을 모른다면?

아날로그 세계에서는 글을 읽을 줄 알면 당연히 쓸 수도 있다고 생각한다. 그러나 디지털 세계의 상황은 그렇지 않다. 디지털 원어민을 대상으로 하는 오늘날의 인문학 교육 현장에서는 '디지털로 읽기'와 '디지털로 쓰기'가 극단적으로 불균형적이다. 학생들이 지식과 정보를 얻는 소스는 이미 대부분 디지털 미디어이고, 거기에서 문자에만 국한되지 않는 다양한 형태의 디지털 데이터를 수용하는데, 그 디지털 입력 자원을 소화해서 디지털 세상에서 통하는 자기식의 표현을 해 내는 능력은 디지털로 읽는 것의 양과 수준에 비해 턱없이 부족하다. 디지털 미디어에 콘텐츠를 담아넣는 제작 기술이 부족하다는 뜻이 아니다. 읽고 생각한 것을 디지털 콘텐츠로 전환하는 방법을 모르거나 서툴다는 것이다.

'읽기'만할 뿐 그 읽는 것을 활용한 '쓰기'를 할 수 없다면, '읽기'를 통해 얻은 것도 피상적이거나 부분적이거나 부정확한 것에 머물기 쉽다. 입수한 정보를 정리하고, 확인하고, 검증하고, 보충하는 것, 다시말해 읽은 것을 확실한 나의 지식으로 만드는 일은 '읽기'와 '쓰기'가 단절없이 이어지고 순환되는 과정 속에서 이루어지는 일이다.

인문학 교육은 학생들에게 인문학적 지식을 일방적으로 제공하는 것이 아니라, 그 지식을 재료와 실마리로 삼아 자신의 지적 세계를 확장하고 심화시킬 수 있게 하려는

것이다. 아날로그 시대의 글쓰기는 그런 능력을 신장시키는 훈련이었다. 인문학 공부로서의 글쓰기는 단지 문장을 만들어 내는 것이 아니다. ‘책 읽기’의 과정에서 만난 무수한 지식의 요소들 중에 자기에게 의미있는 것을 추려내고 자기가 이해한 문맥으로 재구성해서 자기식의 이야기로 만들어내는 훈련이었다. 인문학 공부의 요체는 사실상 이런 식의 ‘글 쓰기’이다. ‘글 읽기’는 ‘글 쓰기’의 길을 열어 주는 선행 과정일 수 있다. 그러나 정말 열의 있고 깊이 있는 ‘글 읽기’의 동기는 ‘글 쓰기’의 과정 속에서 자신의 이야기를 더 의미있게 만들어보고자 하는 데서 촉발된다.

디지털 원어민이 배워야 할 ‘디지털로 글쓰기’도 이와 유사한 효용성을 가질 것이다. 학구적인 주제를 가지고 디지털 데이터를 엮어내는 일을 하다 보면, 새로운 정보를 추가해서 이야기를 확장할 필요를 느끼거나 피상적인 것을 더 구체적으로, 모호한 것을 더 정확하게 하고 싶다는 생각이 든다. 지금 하고 있는 일이 자신이 속한 디지털 세상에서 내 이야기로 나를 표현하는 것이기 때문에 그와 같은 ‘공부’의 동기가 더 강하게 유발될 수 있다.<sup>2)</sup>

### 3. 디지털 큐레이션

디지털 원어민이 문해력 증진을 위해 배워야 할 ‘디지털로 글 쓰기’는 문자로 쓰인 텍스트를 만들어 내는 일만을 의미하지 않는다. 그것은 문자 텍스트뿐 아니라 도면이나 영상, 전자지도, 3차원 모델링과 같은 디지털 어셋들을 조합해서 어떤 대상이 묘사되거나 설명될 수 있게 하는 것이다.<sup>3)</sup> 이러한 의미에서의 ‘디지털로 글 쓰기’는 정보 전달의 매체가 다중적이라는 뜻의 ‘멀티미디어’와 상응하는 면이 있다. 그러나 일반적으로 쓰이는 ‘멀티미디어’라는 말은 저작물의 내용보다는 외형적으로 보이는 것이 다양한 미디어의 형식이라는 점에 주목한다. 내가 이야기하는 ‘디지털로 글 쓰기’는 다양한 멀티미디어 데이터들이 이야기의 문맥을 형성하도록 조직화 하는 것이다. 아날로그 세계에서 이루어지던 일 가운데 이것과 가장 유사한 일을 꼽는다면, 그것은 바로 박물관에서 이루어지던 ‘큐레이션’이라고 할 수 있다.

영어의 ‘curation’은 ‘돌보다’(to watch over, attend)의 뜻을 가진 라틴어의 ‘curare’에서 온 말이다.<sup>4)</sup> 오늘날 통용되는 좁은 의미에서의 큐레이션은 박물관, 갤러리 등에서 유물이나 작품을 선별하여 구입하는 것, 소장품을 정리, 관리, 대여하거나, 그것을 관람객이 볼 수 있도록 전시하는 일을 말한다. 이 경우, 그러한 일을 수행

2) 디지털 원어민은 새로운 지식과 정보를 디지털적인 방법으로 수용할 뿐 아니라, 그것을 모방하고 응용하여 만들어낸 자신의 콘텐츠를 디지털 세상에서 표현하고, 그러한 행위를 통해 자신의 존재를 인정받고 싶어 한다. 모방과 창조, 표현하기와 인정받기에 대한 욕구는 가장 강력한 학습의 동기이다. (김현, 「디지털 인문학과 선비문화 콘텐츠」, 『儒學研究』 33, 2015. <http://dh.aks.ac.kr/~tutor/Documents/PDF/선비문화.htm>)

3) 이 책에서는 텍스트(Text)라는 단어를 문장으로 이루어진 텍스트뿐 아니라, 정보의 소스 역할을 하는 멀티미디어 어셋을 폭넓게 지칭하는 ‘멀티미디어 텍스트’라는 뜻의 용어로 사용하겠다. 텍스트의 원래 의미는 ‘글’ 또는 ‘책’이지만 물리적인 미디어의 측면이 아니라 그것에 담긴 내용(content)을 지목하는 것이다.

4) "curator", Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/curator>

하는 전문직업인을 큐레이터(curator)라고 한다. 좀 더 넓게 해석하면 미술품뿐 아니라 다양한 유무형의 대상물을 일정한 원칙과 기준에 의해 선별하고 정리하여 체계를 갖춘 컬렉션으로 만드는 일을 모두 큐레이션이라고 할 수 있다. 어떤 기획 의도를 가지고 그에 부합하는 음원을 모아서 뮤직 앨범을 만든다거나, 어떤 주제에 관한 다양한 일화를 수집하여 이야기 자료집으로 꾸미는 것도 큐레이션으로 볼 수 있는 일이다. 이러한 식으로 생각하면 이 큐레이션이라는 일은 인문학 연구자가 한 편의 글을 쓰거나 일정 시간의 강연을 준비하는 일과도 크게 다르지 않다고 할 수 있다.<sup>5)</sup>

이성적인 이해나 감성적인 체험의 가치가 있는 대상을 발견했을 때, 그 발견을 홀로 즐기기보다는 다른 이들과 함께 공유하고 공감하는 것을 더 의미 있다고 생각하는 것은 인간의 모든 문화적 활동의 저변에 놓인 사고이다. 큐레이터의 큐레이션이나 인문학자들의 저술 활동은 모두 자신이 얻은 앎과 느낌을 공유하고 확산하고자 하는 노력이라는 점에서 유사하다. 아울러 그 활동들은 단편적인 사물이나 정보를 무차별적으로 나열하기보다는 그 요소들의 연결고리를 만들어 맥락이 있는 이야기를 만들으로써 잘 이해하고 더 많이 공감하게 하려 하는 공통점이 있다. 다만 그 이야기의 구성 요소가 역사적인 유물이나 미술작품과 같은 유형의 실물 위주인 경우 그 이야기 구성의 행위를 큐레이션이라고 불렀고, 언어로 기술된 정보와 지식으로 이야기를 만드는 경우 ‘저술’이나 ‘강의’ 등의 이름으로 차별화 했을 뿐이다.

아날로그 시대에는 그 두 가지를 전혀 다른 일로 취급할 만한 이유가 있었다. 박물관의 수장고와 전시실, 대학의 연구실과 강의실은 서로 다른 독립된 공간이었고, 각각의 공간에서 일하는 사람들은 서로 다른 일을 하는 전문가로 취급되었다. 지식의 성격과 내용은 유관한 것일지라도, 들여다보는 대상물이 다르면 연구방법이 달라지고, 그래서 그 일은 서로 다른 일이었다. 고객들도 그들의 분업 체계를 당연한 것으로 받아들였을 것이다. 유물을 보기 위해서는 박물관으로, 문서를 확인하기 위해서는 기록관으로, 그 증거들을 학술적으로 설명하는 지식을 얻기 위해서는 대학의 강의실로 가야 했다.

하지만 그 모든 지적·감성적 경험의 세계에 ‘디지털’이라고 하는 새로운 변수가 등장하면서 상황은 달라지기 시작했다. 현대의 지식 고객들은 박물관의 유물이든, 아카이브의 문헌기록이든, 그것들을 가지고 역사를 탐구한 인문학자들의 논술이든, 이 모든 것들을 사이버 공간에서 디지털화된 콘텐츠로 접하는 데 점점 익숙해져 가고 있다. 이 세계에서는 박물관과 강의실이 분리된 공간일 필요가 없다. 유물의 형상과 색채를 보이는 이미지 자료와 그것의 제작기법이나 역사적 배경을 설명하는 연구논문이

---

5) 학생들을 위한 강의를 준비하거나, 나의 관심사를 세상과 공유하기 위한 글을 쓸 때, 나는 으레 그것에 답을 다양한 화제를 떠올리고, 그 하나하나를 어떠한 순서로, 어떠한 논리로 엮어갈 것인가에 대해 고민한다. 이야기의 진행을 구체화하는 과정에서 먼저 생각했던 화제를 버리기도 하고 새로운 화제를 찾기도 한다. 추상적으로만 생각했을 뿐 구체적인 내용을 알지 못했던 화제에 대해서는 그것을 좀 더 정확하게 알기 위해 새로운 조사를 시작하기도 한다. 그 때문에 많은 시간을 쓰기도 하지만 때로는 그 과정에서 좀 더 흥미로운 새 이야기거리를 발견하기도 한다. 화제와의 씨름을 계속하다 보면, 그 이야기의 전체적인 흐름이 내가 당초에 구상했던 것과 많이 달라져 가기도 한다. 나는 그 이야기가 나 자신과 나의 학생들, 독자들에게 좀 더 만족스러울 수 있도록 화제의 깊이와 정확도, 그 연결의 순서를 다듬는 일을 반복한다.

다 같이 디지털 데이터로 존재하는 곳에서 두 세계를 넘나드는 행위는 한 번의 마우스 클릭이면 족하다.

디지털 인문학계에서 논의되는 ‘근현대 인문학의 과오에 대한 반성’ 가운데 하나는 우리가 그동안 아카이브와 대학의 연구실을 둘로 나누는 잘못을 저질러 왔다는 것이다. 2009년 미국에서 발표된 디지털인문학 선언 2.0 은 전통적인 대학의 연구실, 도서관, 박물관이 모두 하나로 통섭되는 세계가 미래 인문학의 무대가 될 것으로 내다 보고, 그곳에서 이루지는 융합적인 교육·연구 활동을 새로운 ‘큐레이션’으로 인식하였다. 이에 대한 이해를 돕기 위해 선언문의 일부를 인용한다.

### *확장된 학술 활동으로서의 큐레이션*

디지털 인문학자들은 큐레이션을 미래 인문학의 중심적인 특징으로 인식한다. 근대 대학이 큐레이션을 이차적 보조적 역할로 강등시키고 큐레이터를 박물관, 아카이브 및 도서관으로 추방하면서 학문에서 분리시켰던 반면, 디지털 인문학 혁명은 연구와 교육의 지형도를 근본적으로 재형성하도록 촉진한다. 디지털 인문학은 학자를 큐레이터로, 큐레이터를 학자로 재구성하고, 이로 인한 가능성과 수요의 확장을 통해 학문 활동에 다시 활기를 복돋으며 박물관, 도서관 및 아카이브의 학술적 사명을 재개하려한다.

.....

**큐레이션은 강화된 학술연구 활동이다. 그것은 또한 가르치는 것과 배우는 것도 강도높게 증진시킨다.**

큐레이션의 방법으로, 미래 세대의 인문학자들은 문화와 역사연구의 가장 기본적인 원자재를 가지고 연구를 시작할 것이며, 실제 실험실과도 같은 환경에서 전문가인 연구자들의 지도 하에 지식을 수집하고 생산하는 일에 직접 참여하게 될 것이다. 큐레이션 작업이 학술연구 “성과”의 범위에 추가됨으로써 인문학 연구 세계는 광대하게 풍요로워진다.

큐레이션은 학문의 선결조건을 새롭게 만들어 낸다. 그것은 자기들만의 고유한 전문 용어의 경계에서 벗어나서 보다 유연한 공공의 영역으로 나아가라는 것이다. 그 열린 영역에서는, 전통적인 형태의 학문이 학자의 전문적 지도하에 아카이브의 광범위한 참여자들을 위해 다양한 목적으로 활용될 수 있다.<sup>6)</sup>

---

#### 6) “Curation as Augmented Scholarly Practice

Digital Humanists recognize curation as a central feature of the future of the Humanities disciplines. Whereas the modern university segregated scholarship from curation, demoting the latter to a secondary, supportive role, and sending curators into exile within museums, archives, and libraries, the Digital Humanities revolution promotes a fundamental reshaping of the research and teaching landscape.

.....

Curation is an augmented scholarly practice that also powerfully augments teaching and learning. It summons future generations of humanists to set to work right from the start with the very stuff of culture and history: to become directly engaged in the gathering and production of knowledge under the guidance of expert researchers in a true laboratory-like setting. The universe of Humanities research is vastly enriched by the addition of curatorial work to the range of recognized and supported "outputs" for scholarship.

Curation creates the preconditions for modes of scholarship that step outside the boundaries of one's own

박물관의 큐레이터가 전시를 위해 유물 하나하나와 관련이 있는 다양한 지식 정보를 찾아내고, 의미의 연결고리를 찾아 그 유물의 문화적 가치를 설명하는 이야기를 만들 듯이, 미래 인문학의 연구자와 학생들은 디지털 세계에서 유의미한 지식의 조각을 탐색하고 그것들 사이의 관계성을 탐구하는 방법으로 새로운 사실을 발견하고 대상 세계에 대한 이해를 넓혀갈 것이다. 그곳에서 탐구해야 할 대상이 아카이브의 유물이나 책 속의 지식이나를 가려서 어느 한 쪽에만 집중하고, 다른 쪽은 소홀히 해야 할 이유가 전혀 없다.

종래 아날로그 세계에서 행하던 독립적, 자기완결적 큐레이션을 디지털 미디어 상에서 하는 일을 가지고 ‘디지털 큐레이션’이라고 하는 이들도 있다. 물론 박물관 안에서의 아날로그적 큐레이션에 상응하는 ‘디지털 전시실 꾸미기’ 같은 일도 ‘디지털 큐레이션’의 범주에 포함시킬 수 있다. 그러나 디지털 인문학의 입장에서 이해하는 ‘디지털 큐레이션’은 보다 넓은 지평에서 아카이브와 인문학연구실의 경계를 넘어서는 융합적인 지식의 탐구이다. 디지털 환경에서 그와 같은 지식 탐구를 실천하게 되면, 그 탐구의 과정과 결과가 고스란히 디지털 콘텐츠로 남을 수 있게 되고, 이것은 또한 아카이브 컬렉션의 문화적 문맥을 드러내고 역사적 가치를 입증하는 온라인 전시 콘텐츠로서 활용될 수 있게 된다. 그것은 다시 개방적인 클라우드 환경에서 새로운 큐레이션을 유도할 것이고 유의미한 지식의 확장을 촉진할 것이다.

디지털 원어민이 디지털 환경에서 인문학적 지식을 탐구하고, 거기서 얻은 정보를 새로운 체계로 엮어서 자신의 이야기로 표현하는 행위는 더 이상 예전처럼 문헌 중심의 연구와 실물 중심의 큐레이션으로 구획할 필요가 없을지도 모른다. 주안점을 어디에 두느냐의 차이는 있을지라도 그 두 가지가 서로 소통하고 융합할 수 있는 길이 디지털 세계에서는 항상 열려 있다.

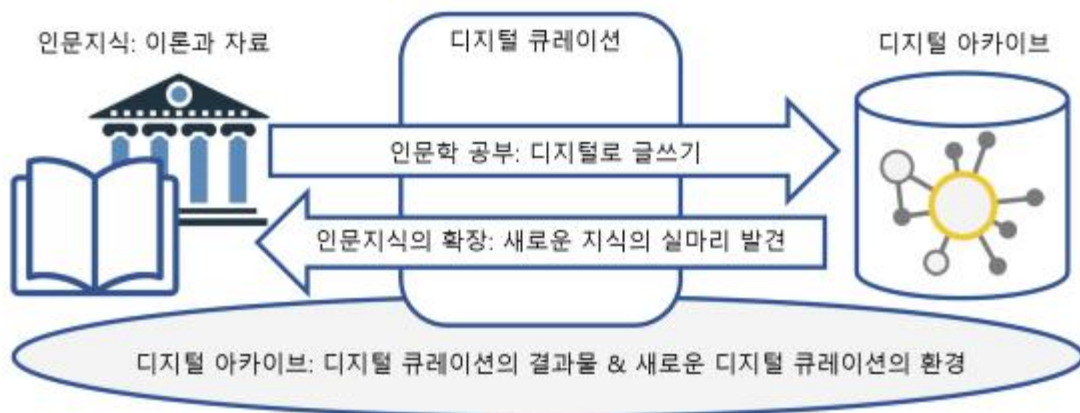
이러한 맥락에서 나는 앞에서 이야기한 ‘디지털로 글쓰기’ 역시 디지털 환경에서 실물과 문헌의 경계를 넘어서는 통섭적인 일이며, 그래서 이것을 ‘디지털 큐레이션’이라 할 충분한 이유가 있다고 생각한다. 책 속의 문장이든 유튜브의 영상이든 박물관 소장 유물의 3D 모델링 데이터이든 그것이 내가 얻은 정보의 원천자원이고, 내가 전달하고자 하는 지식의 증거물이라면 그 모든 것이 나의 이야기 속에서 체계적으로 엮이게 할 필요가 있다. 디지털 원어민이 디지털 데이터의 세계에서 지식의 자원을 탐구하고 자신이 발견한 것을 다른 이들도 이해하고 활용할 수 있도록 디지털 콘텐츠로 표현하는 행위를 ‘디지털 큐레이션’이라고 한다.

#### 4. 디지털 아카이브

---

n expert language into a more fluid public realm, where traditional forms of scholarship can be multipurposed for the large-scale participatory generation of archival repositories under the expert guidance of a scholar.” (The Digital Humanities Manifesto 2.0, [https://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](https://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf) )

디지털 큐레이션의 결과물은 여러 가지 형태일 수 있다. 박물관의 전시실과 유사한 모습의 가상전시관을 꾸밀 수도 있고, 초등학교들의 지역화 수업 교재로 쓸 수 있는 ‘내 고장 이야기’ 디지털 그림책을 만들 수도 있다. 그러나 그와 같은 최종소비재 타입의 디지털 콘텐츠보다, ‘디지털 인문학’의 교육이나 연구의 관점에서 더 우선적으로 고려할 수 있는 디지털 큐레이션의 실천 영역은 ‘디지털 아카이브(Digital Archives)’ 일 것으로 생각한다. 인문학은 최종적인 결론이나 답을 정하는 일이 아니고 의미있는 것을 부단히 찾아가며 새로운 사실의 발견과 확인을 통해 예전에 알았던 부분적인 지식을 확장해 가는 ‘상시 진행형’인 노력이다. 디지털 아카이브는 완성품인 고정형 저작물이 아니고, 끊임없이 확장하고 보완할 수 있는 개방형 저작물이기 때문에 ‘인문학 공부’라고 하는 과정의 동반자로 활용하기에 적합하다. 여기서 말하는 디지털 아카이브는 원시 자료의 보존을 목적으로 하는 실물 아카이브의 디지털 사본(디지털화의 결과물)이 아니라, 큐레이션의 과정을 거쳐 만들어지는 ‘지식과 자료의 융합적 아카이브’이다.



### 디지털 큐레이션과 디지털 아카이브

일반적으로, 사실의 증거 기능이 있는 기록물의 저장소를 ‘아카이브(Archives)’라고 한다. 실물 아카이브의 디지털 버전을 ‘디지털 아카이브’로 이해하는 관점에 서면, 이때의 디지털 아카이브는 ‘실물 아카이브에 있는 원본의 디지털 사본을 저장한 데이터 베이스와 그 데이터를 서비스하는 정보 시스템’ 정도로 이해할 수 있을 것이다. 그러나 앞에서 이야기한 ‘디지털 큐레이션’의 개념이 박물관에서 하던 아날로그 큐레이션의 디지털 버전에 국한된 것이 아니었듯이, 디지털 아카이브 역시 실물 아카이브의 디지털화(Digitalization)로만 이해할 필요가 없다.<sup>7)</sup>

7) 아날로그 세계의 실물 아카이브가 소장하고 있는 자료를 온라인상에서도 열람할 수 있게 하는 것은 ‘아카이브 자료의 디지털화’(Digitalization of Archival Materials)이다. 이 시대에는 이것을 ‘디지털 아카이브’(Digital Archives)라고 부르기도 하지만, 그것이 디지털 아카이브가 지향하는 궁극의 모습이 아닌 것은 분명하다. 아카이브의 세계에서 지향하는 ‘디지털 전환(Digital Transformation)’ 목표는 전통적인 실물 아카이브의 ‘디지털화’에 머물지 않고, 아카이브의 ‘실물’, 그것과 관련한 지식의 탐구, 그 결과의 활용이 통섭적으로 하나가 될 수 있게 하는 것이다.

‘디지털 큐레이션(Digital Curation)’ 행위에 의해 만들어지는 디지털 저작물이 1회적인 이벤트로만 쓰이고 사라진다거나 자기완결적인 최종결과물로 고정되는 것이 아니라, 다른 이들로 하여금 새로운 저작물을 만들 수 있게 하는 재료로 쓰일 수 있게 된다면 그것은 ‘디지털 아카이브’(Digital Archives)라고 불릴 수 있다. ‘큐레이션’이 있느냐를 디지털 아카이브의 인정 요건으로 보는 이유는 그것 없이 쌓여 있지만 한 디지털 데이터는 활용할 수도, 공유할 수도 없기 때문이다.

인문학계가 아카이브와 큐레이션을 소홀히 했던 것과 마찬가지로 예전의 아카이브들은 보유 자료들을 인문학적 지식의 세계와 연결짓는 일에 적극적이지 않았다. 소장하고 있는 물품이나 기록물에 대한 해석을 유보한 채, 원천 자료를 그대로 정리·보존하여 제공하는, ‘연구 지원’ 역할을 수행하고, 그 자료에 대한 해석이나 의미부여는 대학의 연구실에서 ‘학술 연구’의 행위로 수행한다는 입장에 머물렀던 것이다. 이러한 사고의 연장선상에서 ‘디지털 아카이브’도 한동안 ‘해석되지 않은 원천 자료의 디지털 사본’의 형태에 고집스럽게 머물고 있는 듯한 양상을 보였다. 하지만 ‘디지털 아카이브가’ ‘실물 아카이브’의 ‘디지털 사본’에 머물러서는 안된다고 하는 것은 아카이브계의 종사자들과 이용자들이 이미 공감하는 사고이다. 원래의 실물 아카이브는 증거력을 가진 ‘원본’의 보존이 가장 중요한 존재이유이지만, 복제물의 서비스에 불과한 ‘디지털 아카이브’는 태생적으로 ‘보존’보다는 ‘활용’ 가치의 증대를 추구할 수밖에 없는 것이다.

디지털 아카이브가 ‘원본의 형상’을 보여 주는 데 머물기보다는 그것이 왜 ‘보존’하고 ‘기억할’ 가치가 있는 것인지 이유와 문맥을 설명할 수 있을 때 그것에 관심을 갖는 고객의 범위와 활용성이 더 커질 것임은 당연하다. 디지털 아카이브의 세계에서 큐레이션을 강화해야 할 필요성은 이미 인정되고 있지만, 실천이 더딘 이유는 자료의 학술적 문맥에 대한 이해와 데이터 조작 능력을 함께 갖춘 디지털 큐레이터가 아직은 턱없이 부족하기 때문이다.<sup>8)</sup> 디지털 인문학 교육 과정에서 디지털 큐레이션의 실천을 강조하는 이유는 일차적으로 그것이 인문지식을 체계적으로 탐구하고 정리하는 공부의 방법이기 때문이지만, 그 훈련을 받은 인문학도가 ‘지식과 자료의 융합적 집성체’인 미래 디지털 아카이브의 큐레이터로 활동할 수 있게 되는 것도 그 교육의 효과로 기대할 수 있는 일이다.

---

8) 사실상 인터넷상에서 ‘디지털 아카이브’(Digital Archives)라는 이름으로 운영되고 있는 여러 사이트의 디지털 콘텐츠는 어떤 수준이건 큐레이션의 과정을 거친 결과물이라고 할 수 있다. 온라인 서비스를 통한 활용성의 증대를 목적으로 사이트를 개설한 이상, 고객이 어떠한 방법으로 그 데이터에 접근할지, 고객이 찾은 결과물을 어떠한 형태로 보여 줄 것인지에 대한 설계와 그에 따른 구현 노력이 어느 정도로는 반드시 있었을 것이기 때문이다. 유감스러운 점은 그러한 큐레이션이 자료의 성격과 의미를 잘 아는 해당 지식의 전문가에 의해 이루어지기보다 기술적인 데이터 조작 능력과 코딩 능력을 가진 기술자들에게 맡겨지는 경우가 많다는 점이다. 큐레이터의 역할을 할 사람이 정작 아카이브의 콘텐츠에 대해 잘 모르거나 무지하다면 그 큐레이션의 수준은 당연히 기대할 것이 못된다. 이런 일이 반복되다 보니, 디지털 아카이브는 디지털 매체에 담긴 원시 데이터의 저장소일 뿐이고, 그 자료들의 의미와 맥락을 찾는 것은 이용자들이 개별적인 노력으로 해야 할 일이라는 생각이 당연시되기도 하였다.



## 5. 백과사전적 아카이브

디지털 인문학 교육·연구 과정에서 만들어지는 디지털 아카이브는 백과사전적 지식 정보와 그것의 증거가 되는 문헌·실물 자료의 집성체 성격을 갖는다. 나는 이러한 성격의 디지털 아카이브에 대해 ‘백과사전적 아카이브(Encyclopedic Archives, Encyves)’라는 이름을 부여했다.<sup>9)</sup> ‘백과사전적 아카이브’란 아날로그 세계에서 두 개의 독립된 영역에 존재했던 백과사전과 아카이브 속의 정보와 자료들이 상호간의 의미적 관련성을 좇아 긴밀하게 엮여져 있는 디지털 데이터 아카이브이다.<sup>10)</sup>

먼저 여기서 말하는 백과사전은 ‘세상의 모든 영역’의 지식을 망라적으로 다루는 ‘일반 백과사전’이 아니라 ‘특정 분야’의 지식을 포괄적으로 다루는 ‘전문 백과사전’의 의미임을 전제한다. 인문학 공부는 항상 주제가 있기 마련이다. 그 공부의 주제가 ‘특정 분야’일 수 있다. 일정한 주제를 가지고 인문학 공부를 하는 사람들이 이루어낸 인문지식 큐레이션의 결과물은 그 주제의 ‘백과사전적 아카이브’의 성격을 갖게 될 것이다.

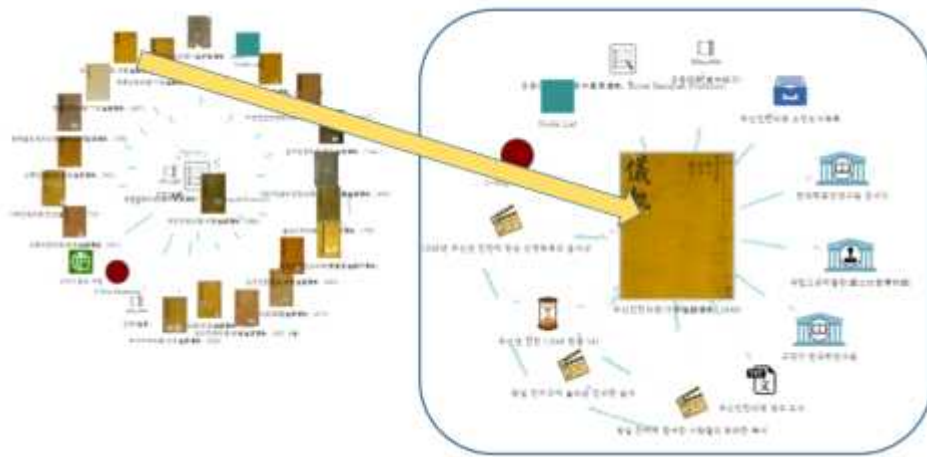
조선왕실의 의궤를 주제로 한 백과사전적 아카이브를 예시로 들어 설명하겠다. 다

---

9) “백과사전적 아카이브(Encyclopedic Archives, Encyves)는 인문지식의 ‘원천 자료’이자 그 지식의 진실성을 입증하는 ‘증거’인 ‘실물 자료’(기록물, 유물 등) 데이터가 광대한 인문지식 네트워크의 노드(node)로 존재하는 세계이다.” (김현, ‘디지털 아카이브’, 『디지털 인문학 입문』, HUEBOOKS(한국외국어대학교 지식출판부, 2016)

10) 필자가 ‘백과사전적 아카이브(Encyclopedic Archives, Encyves)’를 처음 구상하게 된 것은 한국학 중앙연구의 지식정보센터의 책임자로서 이 기관의 정보 콘텐츠 편찬·서비스 업무를 총괄할 때였다. (2007~2010) 그 때 부서에서 하던 일의 성격은 크게 두 가지로 나눌 수 있었다. 하나는 한국민족문화대백과사전, 한국향토문화전자대전과 같은 디지털 백과사전을 편찬하는 일이고, 다른 하나는 장서각이 소장하고 있는 고전적의 디지털 아카이브를 만드는 일이었다. 둘 다 디지털 콘텐츠를 제작하고 데이터베이스를 구축하는 일로서 기술적으로 유사한 성격의 일이었지만, 각각의 일은 별도의 조직에 의해 수행되었고, 그 두 팀의 업무는 어떠한 연결고리도 없이 독립적으로 수행되었다. 일부러 그렇게 한 것은 아니지만, 책자 형태의 저작물을 만들어내던 시절부터 그 두 가지 일은 별도의 조직에서 다른 연구진들에 의해 수행되어 온 일이었기 때문에 디지털 사업을 시작할 때 예전의 체계를 그대로 답습한 것이었다. 사실상 두 사업의 총괄책임자였던 나 이외는 그 조직의 어느 누구도 다른 팀의 일에 대해 잘 알지 못했고, 또 알려고도 하지 않는 듯했다. 나 역시 처음에는 그 두 가지 일이 기술적 프레임워크 면에서 유사할 뿐 별개의 일이라고 생각했다. 그러나 시간이 흐르면서 콘텐츠의 내용에 대한 나의 이해가 깊어질수록 그 두 가지 일은 나의 눈에 별개의 일로 보이지 않게 되었고, 오히려 그 두 영역 사이에 소통과 연계가 없는 것이 더 이상한 일로 생각되었다. 말하자면, 어느 동일한 문헌자료 한 권을 두고 볼 때, 그 책에 대한 해제와 관련 인물에 대한 정보가 민족문화대백과사전에 있고, 그 책의 원문 이미지 데이터는 장서각 디지털 아카이브에 있는데, 그 관련 있는 두 가지 콘텐츠가 서로 연결되지 못하고 있었던 것이다. 한 기관의 한 부서 내에서 이런 문제가 인식되었으면, 당연히 개선해야 된다고 생각하고 두 가지 콘텐츠를 하나의 시스템으로 엮는 문제를 부서원들과 의논하기 시작했다. 그 일은 논의의 시작부터 난관에 봉착했다. 그 때, 내가 대면한 문제점은 이런 것이었다. 첫째, 각 팀의 기존 실무자들은 다른 팀의 일에 무관심했을 뿐 아니라, 상대방의 일이 자기 일에 영향을 주면 기존의 안정화된 업무 체계가 무너질 것을 과도하게 염려했다. 둘째, 양쪽의 데이터를 문맥이 통하게 연계시켜서 종합적인 지식 콘텐츠를 만들려면 기존에 해 오던 사전편찬이나 영인물 간행의 수준을 넘어서서 훨씬 더 치밀하고 깊이 있는 조사 연구가 필요한데, 그 일을 위한 전문 인력의 충원이나 조직 개편이 용이하지 않았다. 셋째, 디지털 백과사전 편찬과 디지털 아카이브 구축 사이 연계 시스템에 대한 구체적인 설계도나 참조 모델이 없었다. 나의 머릿속에만 있는 구상을 가지고, 디지털 세계에 대한 이해가 부족한 부서원들의 이해와 동의를 얻는 것은 가능하지 않았다. 이 일을 경험 후, 나는 백과사전적 아카이브 구축을 위한 실험의 무대를 대학원의 인문정보학 랩으로 옮겨서, 구체적인 데이터 모델 개발과 함께 그 일을 수행할 수 있는 인력의 양성에 주력했다.

음의 예시(문헌 자료 디지털 아카이브 예시 1, 2, 3)는 한국학중앙연구원 장서각 아카이브, 서울대 규장각 아카이브, 국립고궁박물관 등에서 소장하고 있는 조선 왕실 의궤 가운데 ‘왕실 잔치’의 기록이라고 할 수 있는 문헌들을 볼 수 있게 하는 디지털 아카이브 서비스 화면들이다.



문헌자료 디지털 아카이브 예시 1: 조선왕실 궁중연향의궤 ⇒ 무신진찬의궤(1848)



문헌자료 디지털 아카이브 예시 2: 특정 의궤 ⇒ Archive Holdings ⇒ 소장 자료 서지사항



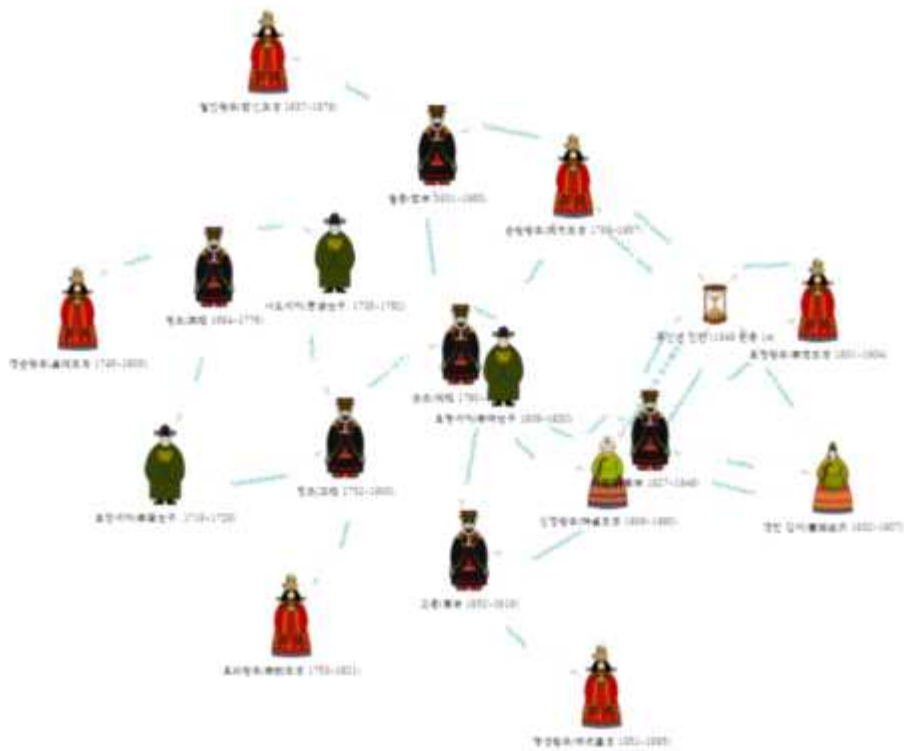
문헌자료 디지털 아카이브 예시 3: 소장 자료 서지사항 ⇒ 원문 텍스트 / 원문 이미지

온라인 상에서 이러한 고도서의 디지털 사본을 볼 수 있게 하는 것은 기존의 물리적인 아카이브에서 하던 일을 디지털 환경에서 수행하는 것이다. 그런데 그 고문헌의 온라인 서비스가 문헌자료의 제공에 그치지 않고, 그것이 어떤 행사에 대한 기록인지 그 행사는 어느곳에서 일어났으며, 참석자는 누구인지, 그곳에서 어떠한 음악과 무용이 공연되었고, 어떤 악기와 도구가 사용되었으며, 어떤 음식이 제공되었는지를 알게 하는 백과사전적 지식정보를 함께 제공하는 서비스를 생각할 수 있다. (지식정보 데이터 예시 1, 2, 3)

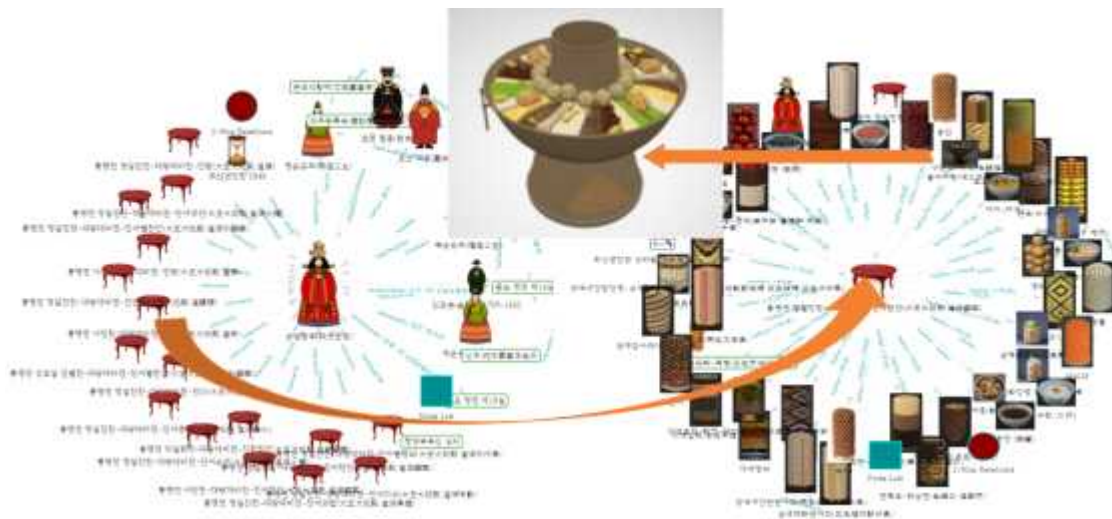


지식정보 데이터 예시 1: 무신년진찬(1848)<sup>11)</sup> ⇒ 행사/장소/인물/기록물 등

11) 무신년진찬: 1848년(무신년) 조선 헌종이 할머니 순원왕후(純元王后, 순조비, 1834-1849)와 어머니 신정왕후(神貞王后, 효명세자빈, 1789-1857)의 장수를 기원하기 위해서 행한 궁중연향. 행사에 대한 자세한 내용은 조선왕실 의궤(『戊申進饌儀軌』)에 기록되어 있고, 잔치의 장면들은 병풍 그림(『戊申進饌圖屏』)에 묘사되었다.



지식정보 데이터 예시 2: 무신년진찬 ⇒ 행사에 참여한 왕실 인물들



지식정보 데이터 예시 3: 무신년진찬 ⇒ 순원왕후 ⇒ 대비를 위해 차린 음식상 ⇒ 음식

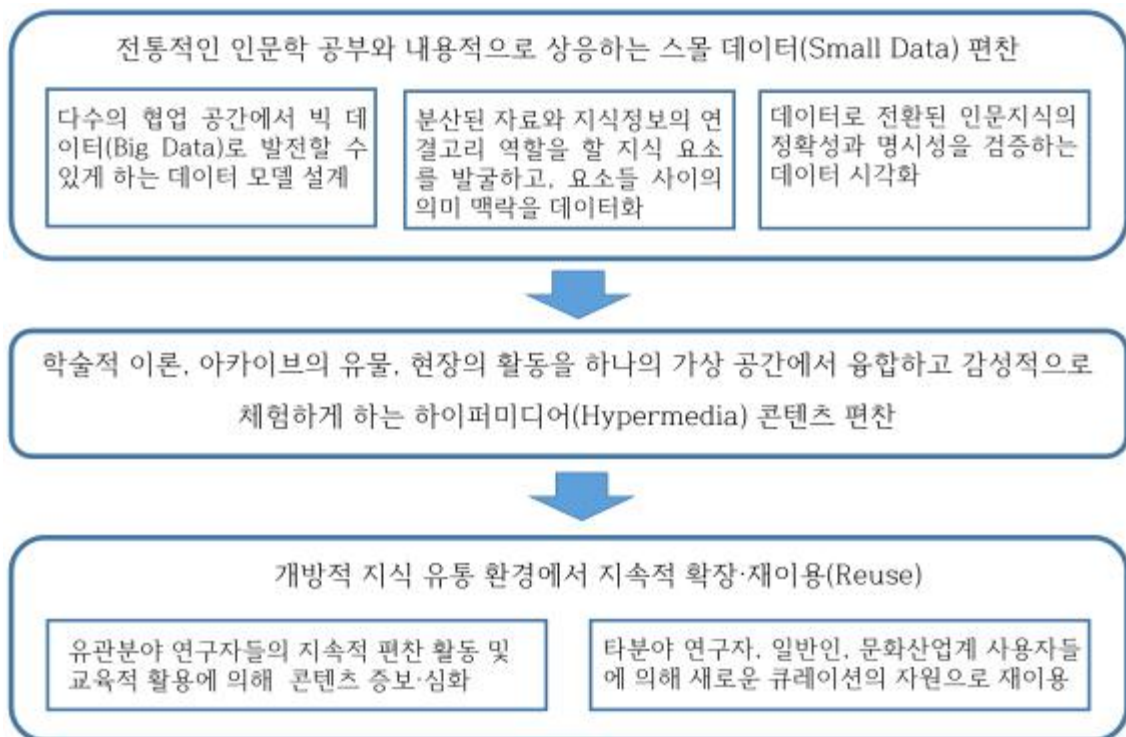
위의 예시에서 네트워크 그래프로 표현된 여러 정보의 노드들 가운데 문헌 자료의 원문을 선택하면, 해당 원문의 디지털 이미지나 문자화된 원문 텍스트를 볼 수 있고, 사건(행사), 장소, 인물, 물품 등 그 문헌에 기록된 내용과 관련된 노드들을 클릭하면

그것을 설명하는 백과사전적 데이터가 제공된다. 종래의 ‘디지털 아카이브’와 ‘디지털 백과사전’의 기능을 하나로 묶었다고 할 수 있는 서비스이다.

이것이 가능하기 위해서는 누군가 이 방면의 지식을 확보한 사람이 그 지식의 문맥을 데이터로 표현하고, 신뢰할 수 있는 인터넷상의 자원들을 조사하여 데이터 네트워크 상에서 바로 접근할 수 있게 해야 한다. 이 작업이 바로 인문지식의 디지털 큐레이션이며, 그러한 큐레이션의 결과물이 ‘백과사전적 아카이브’이다.

디지털 인문학 교육이나 연구 프로젝트를 통해서 이루어지는 인문지식 큐레이션은 학구적인 지식 탐구의 노력 위에서 이루어지기 때문에 대체로 한꺼번에 양적으로 많은 데이터를 생산하거나, 관련 지식을 망라적으로 포괄하지는 않는다. 그래서 그 결과물로 만들어지는 디지털 콘텐츠도 망라적인 빅 데이터(Big Data)가 아니라, 주제와 이야기가 있는 스몰 데이터(Small Data)이다. 그럼에도 불구하고 그것을 ‘백과사전적 아카이브’라고 부르는 이유는 그 내용물이 어느 한 사람의 연구자나 하나의 연구팀에 의해서만 만들어지는 것이 아니라, 여러 사람이 수행한 유사한 주제 또는 관련이 있는 주제의 큐레이션이 하나의 데이터 저장소에 집적될 수 있고, 그래서 지속적인 확장이 가능하기 때문이다. 물론, 이와 같은 협업과 확장의 가능성이 보장되기 위해서는 아카이브의 기획자들에 의해 그 분야에서 지속가능한 디지털 큐레이션의 방법론이 제시되어야 하고, 아카이브 콘텐츠의 확장에 기여할 큐레이터들은 그 방법론상의 준칙들을 이해하고 준수하는 노력을 기울여야 한다.

※ 백과사전적 아카이브를 구현하는 ‘디지털 큐레이션’ 수행 방법과 전개 과정



백과사전적 아카이브는 그것이 개인의 저작물이 아니라 공동의 관심사를 가지고 있는 다수의 인문학도들이 소통과 협업의 노력으로 만들어 가는 것이라는 점에서, 디지털 인문학 교육·연구의 중요한 성과물로 인정될 수 있다. 디지털이기 때문에 가능해진 하이퍼미디어<sup>12)</sup> 세계는 아날로그 세계에서 어렵고 불편했던 소통과 협업을 촉진하는 환경이며, 디지털 인문학은 그 새로운 환경에서 개인과 조직, 분야의 벽을 넘어서는 학제적 통섭을 지향하기 때문이다.

(김현, '제1장 이 책에서 이야기하는 디지털 큐레이션', 『디지털 큐레이션』, 북코리아, 2024)

※ 출간전 온라인 게시물 인용 표기:

김현, '디지털 큐레이션: 디지털 인문학의 실천 방법', 2024년 한국학대학원 「인문정보학입문」 강의 자료, <a href="http://dh.aks.ac.kr/~tutor/Documents/PDF/2024/김현-2024-디지털큐레이션(01).pdf">http://dh.aks.ac.kr/~tutor/Documents/PDF/2024/김현-2024-디지털큐레이션(01).pdf</a>
---

---

12) 하이퍼미디어(hypermedia): 디지털 환경에서 문자 텍스트와 함께 다른 미디어의 콘텐츠를 종합적으로 엮어내는 것. 의미의 연결고리를 좇아 무수한 텍스트 조각들이 자유롭게 연결되어 새로운 이야기를 만드는 하이퍼텍스트(hypertext)의 연결성이 문자 텍스트에 한정되지 않고 오감으로 체험하는 멀티미디어 콘텐츠로까지 확장되는 것을 뜻한다. 3차원 가상현실 환경에서 하이퍼미디어 콘텐츠를 구현하고, 이용자들의 참여에 의해 유통, 확장, 재생산, 있도록 하는 개방적인 플랫폼을 메타버스(Metaverse)라고 한다.