

디지털 아카이브의 전시 콘텐츠 사례 유형화 분석을 위한 융합 연구

주진호

서강대학교 아트&테크놀로지 학과 조교수

Convergence Research for Analysis and Categorization of Cases of Digital Archive
Exhibition Contents

Chu, Jean Ho

Professor, Art & Technology Department, Sogang University

본 연구는 서강대학교 신진연구(2020-2021)지원과 서강대학교 트랜스내셔널 인문학 연구소의 지원으로 진행되었음

THE KOREAN SOCIETY OF SCIENCE & ART

한국과학예술통합학회

THE KOREAN SOCIETY OF SCIENCE & ART Vol.39(4)_Regular article or full paper

* Contribution : 2021.08.24_Examination : 2021.09.03_Revision : 2021.09.17_Publication decision : 2021.09.30

목차

Abstract

국문초록

I. 서론

1.1 연구배경 및 목적

1.2 연구방법 및 범위

II. 디지털 아카이브의 분석

2.1 서사 이론

2.2 디지털 매체의 표현적 특성

2.3 디지털 아카이브의 전시 콘텐츠 사례

III. 디지털 아카이브의 전시 콘텐츠 구현 방안

3.1 전시 콘텐츠 구성

3.2 평가 및 논의

3.3 향후 제안

IV. 결론 및 제언

Reference

Endnote

Abstract

This study is motivated to provide convergence study to create exhibition contents based on digital archive data. The purpose of this study is to provide scholarly basis to analyze examples of digital archive exhibitions and to suggest future directions for production and technical development. First, based on narrative studies that distinguishes between story and discourse, this study justifies that digital archives can be also studied based on its content and expressions. Also, based on the four properties of digital media which includes procedural, participatory, encyclopedic, spatial properties, this study classifies and find limitations of current examples of digital archive exhibitions. Furthermore, by participating in a historical exhibit that utilize digital archives, the author provides an example of the exhibition production and evaluates the result through surveying the audience and contemplating by researchers. The study results show that the digital archival content can also reflect qualities of digital media such as the produced exhibition. However, the limitation lies in that the properties of digital media were not actively utilized to assemble the archive contents, thus requiring future studies to create archive

contents that are flexible, user-oriented, systematic, and contextual. Future experiments on the design and development of exhibition contents of digital archive should be continued based on this study.

국문초록

본 연구는 디지털 아카이브 자료를 전시 콘텐츠로 제작하기 위한 융합 연구의 필요성에서 시작되었다. 연구의 목적은 디지털 아카이브를 활용한 전시 콘텐츠가 구현된 양상을 분석할 수 있는 학문적 토대를 제공하고 나아가 제작과 기술 개발을 위한 방향성을 제시하는 것이다. 따라서 본 논문은 서사의 구조를 이야기의 내용과 담화의 표현으로 구별하는 서사 이론을 토대로 디지털 아카이브의 구성 요소를 분석하였다. 또한 디지털 매체의 특성들:절차적(procedural), 참여적(participatory), 백과사전적(encyclopedic), 공간적(spatial)을 제시한 연구를 토대로 최근 시도되는 전시 사례들을 유형화함으로써 그 특징을 분석하고 한계점을 도출하였다. 나아가, 역사전시를 위한 키오스크 제작에 참여함으로써 전시 제작 사례를 제시하였으며 관객들에게 실행한 설문조사 결과와 연구자들의 반향을 종합하여 제작 결과를 평가하였다. 연구 결과 및 내용은 다음과 같다. 첫째, 디지털 아카이브 자료의 구성 방식에 디지털 매체의 특성을 반영함으로써 서사성을 부각할 수 있음을 제작 사례를 통해 제시하였다. 둘째, 자료의 생성 방식에 있어서 디지털 매체가 활용되지 못하였다는 한계를 발견하였으며 향후 디지털 아카이브 자료를 유연(flexible)하고, 관객 지향적(user-oriented)이며, 조직적(systematic)이고, 맥락적(contextual)으로 정리함으로써 표현 가능성을 더욱 확장할 수 있을 것이라는 시사점을 도출하였다. 본 연구 결과를 바탕으로 향후 디지털 아카이브 전시 콘텐츠의 다양한 변용이 더욱 시도될 수 있기를 기대한다.

Key Words

Digital Archives(디지털 아카이브), Narrative Aspects(서사성), Interactive Exhibition(상호작용적 전시), Interdisciplinary Study(다학제적 연구)

I. 서론

1.1 연구배경 및 목적

박물관이나 연구소 등의 기관들은 자료의 보관과 관리뿐만 아니라 활용에도 디지털 기술을 도입하고 있다. 여러 기관 들은 역사와 문화유산에 관한 신문 기

사, 사진, 영상, 녹취, 등이 텍스트, 동영상, 사운드, 멀티미디어 정보로 아카이브 하는 한편 이 정보들은 관객이 쉽게 접근할 수 있도록 온/오프라인상의 전시장을 통해 관객과 공유하고 있다. 국사편찬위원회는 「조선왕조실록」 등 한국사 관련 중요 사료를 디지털 화여 온라인으로 데이터를 공유하는 한편 실제 전시관의 구성과 동일한 가상전시관을 구현함으로써 온라인에서도 전시관의 자료를 열람할 수 있게 하였다¹⁾. 이처럼 방대한 디지털 아카이브 자료가 생성되고 그 접근성 또한 향상됨에 따라서 디지털 아카이브 자체를 공유하는 것을 넘어서서 이를 전시 콘텐츠로 기획하여 관객이 그 내용을 이해하여 의미를 생성할 수 있도록 돕는 것이 중요해졌다. 따라서 본 연구는 융합연구를 통해 서사성에 기반하여 디지털 아카이브를 전시 콘텐츠로 구성할 것을 제안한다. 기존의 연구자들은 디지털 아카이브의 자료 생성 및 분석 기술을 기반으로 관객의 정보 경험이 향상될 수 있음을 주장하였다. 예를 들어 단순히 디지털화된 이미지로 고문서를 전시하는 것을 넘어서 검색에 기반하여 관심사에 따라 전시함으로써 관객에게 의미 있는 경험을 제공할 수 있음을 보여주었다²⁾. 또한, 디지털 매체의 상호작용성과 몰입성은 일방적으로 정보를 전달하는 방식에서 벗어나서 관객의 관심과 이해, 소통과 참여를 끌어내는 방향으로 아카이브 자료를 전시할 수 있다고 주장하였다³⁾. 하지만 여전히 디지털 아카이브에 관한 다수의 연구들은 기술 개발에 치중되어 있으며 전시 콘텐츠로 기획하는 구체적인 방안을 제시하기 위해서는 융합연구가 더욱 필요한 실정이다. 본 연구를 통해 디지털 아카이브를 활용한 전시 콘텐츠가 구현된 양상을 융합적으로 분석할 수 있는 학문적 토대를 제공하고 나아가 제작과 기술 개발의 방향성을 제시하고자 한다.

1.2 연구방법 및 범위

본 연구는 이론적 연구와 제작을 겸비한 복합적인 연구 방법을 활용한다. 첫째, 채트먼(Chatman)의 서사 이론과 머레이(Murray)가 제시한 디지털 매체의 표현적 특성을 기반으로 하여 상호작용적 서사에 관한 연구를 정리한다. 둘째, 서사성을 기반으로 최근에 한국의 주요 기관과 박물관에서 디지털 아카이브를 상호작용적인 콘텐츠로 전시한 사례들을 유형화하여 그 내용과 표현 양상을 조사한다. 셋째, 역사전시에 활용되는 디지털 아카이브 키오스크의 기획과 제작에 참여함으로써 서사성을 중심으로 자료가 구성된 디지털 아카이브 전시 사례를 제공한다. 전시 결과를 관객 설문조사와 연구자들의 반응을 바탕으로 평가하며 이를

토대로 향후 디지털 아카이브 전시 콘텐츠를 제작할 때 주의해야 할 시사점을 도출한다.

II. 디지털 아카이브의 분석

2.1 서사 이론

서사란 일련의 사건들이 서술된 양식 혹은 이야기 그 자체를 일컫는다. 시모어 채트먼(Seymour Chatman)은 문학을 비롯한 언어 매체에 국한되지 않고 영화나 기타 다양한 매체에 적용될 수 있는 공통구조를 분석하여 서사 이론을 제시하였다⁴⁾. 채트먼의 서사 이론은 서사물을 이야기의 내용(story)과 표현되는 담화(discourse)의 구조로 이루어졌다고 설명한다. 이야기의 내용은 이야기를 만드는 기본 요소인 사건들(events)과 존재물들(existents)로 나누어지며 존재물들은 인물, 배경 등으로 구성된다. 담화는 표현의 형식인 서사적 전달 구조(structure)와 표현의 질료인 발현 매체(manifestation)라는 두 요소로 구성된다. 서사의 발현 매체는 예를 들면 언어, 영상, 발레, 판토크림 등의 방식들을 일컫는다.

디지털 아카이브는 특정 사건이나 장소, 사물, 인물 등에 대한 정보를 디지털 형식으로 저장하고 표현한다는 점에서 서사 이론을 토대로 분석할 수 있다. 본 연구는 채트먼의 서사구조를 대입하여 디지털 아카이브 각각의 자료들은 내용을 지칭하며 일련의 자료들이 모여서 통합적인 이야기를 묘사한다고 설명한다. 이러한 접근은 디지털 아카이브의 내용과 표현 양상을 구별하여 이해하도록 해준다. 디지털 아카이브 자료들은 일반적으로 시청각 매체를 통해 관객에게 전달되며 오늘날에는 디지털 매체가 표현 방법으로써 적극적으로 활용되고 있다. 다음 장에서는 디지털 매체의 표현적 특성을 바탕으로 디지털 아카이브의 표현 양상들을 조사한다.

2.2 디지털 매체의 표현적 특성

디지털 매체 연구자 자넷 머레이(Janet Murray)는 기존의 매체와 차별화된 디지털 매체의 네 가지 특징을 다음과 같이 제시하였다: 절차적(procedural), 참여적(participatory), 백과사전적(encyclopedic), 공간적(spatial)⁵⁾.

절차적(procedural)이란, 특정 조건에 따라서 기능을 실행할 수 있는 컴퓨터의 특성으로부터 기인한다. 절차적 기능이 수행되는 과정은 현실의 복잡한 상황을 관념화(abstraction)하여 컴퓨터 규칙을 형성하고 지시를 내리는 알고리즘을 통해 컴퓨터가 수행할 수 있는 방식으로 재현하는 것이다. 참여적(participatory)이란, 디지털 환경이 사용자의 행동과 조작을 유도하는 디지

털 매체의 특성을 일컫는다. 이러한 컴퓨터의 참여적 특성은 사회적 참여까지도 유도하게 된다. 기존의 매체에서는 1대1, 혹은 1대 다수의 커뮤니케이션이 주로 이루어졌다면, 컴퓨터를 통해서도 소셜 네트워크(SNS) 등을 통해서 다수 대 다수의 커뮤니케이션이 가능해진 것이다. 백과사전적(encyclopedic)이란, 다량의 멀티미디어 정보를 보유할 수 있는 디지털 매체의 기술적 역량과 문화적 현상을 일컫는다. 컴퓨터가 비트의 형식으로 많은 정보를 저장할 수 있게 됨에 따라서 우리의 사회는 정보들을 문자 형식만이 아닌, 이미지와 동영상의 방식으로 저장하게 되었다. 디자이너들은 정보들을 효과적으로 분할하고 이에 색인을 달아 놓음으로써 고객이 정보로 접근하고 검색할 수 있도록 해준다. 이러한 과정을 통해서 잘 정돈된 정보들은 관객에게 정보 접근성을 높여줄 수 있다. 공간적(spatial)이란 정보나 가상공간에서 저장된 정보를 향해하거나 길을 찾아갈 수 있는 속성을 일컫는다. 예를 들어서, 그래픽 유저 인터페이스(GUI)는 시각적인 공간에 컴퓨터의 기능과 자료들을 체계화함으로써 사용자들이 더욱 쉽게 정보에 접근하고 처리할 수 있도록 해준다. 시각적인 공간은 실제의 공간과 달리 정보나 기능이 추상화되고 범주화되어서 체계화된 공간으로 재현된다. 이 네 가지 디지털 매체의 특성들은 상호 배타적인 것이 아니며, 서로 교차적으로도 적용될 수 있을 것이다. 예를 들어서 백과사전적이면서 동시에 공간적일 수 있거나, 절차적이면서 동시에 참여적일 수 있는 것이다.

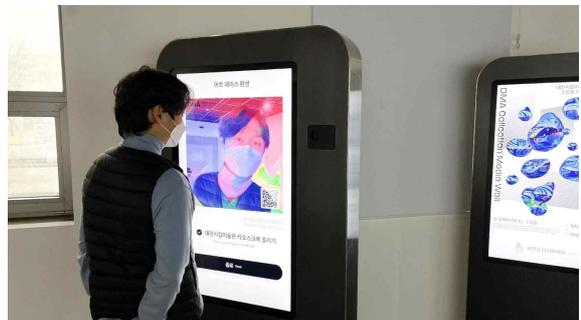
체트먼(Chatman)의 서사 이론은 매체를 담화(discourse)의 발현(manifestation)을 위한 도구로 설명하는데 이와 달리 머레이(Murray)의 연구는 디지털 매체가 이야기의 내용(story)을 결정하는 방식이 될 수도 있음을 보여준다. 디지털 매체를 통해 나타나는 이야기는 그 내용과 담화의 표현 방법이 따로 구별되기보다는 서로 유기적으로 관련되어 있을 수 있게 된 것이다. 머레이(Murray)의 연구는 디지털 아카이브를 활용한 전시 콘텐츠의 표현 양상들을 분석할 수 있는 토대와 향후 이루어질 시도 들의 방향성을 제공한다.

2.3 디지털 아카이브의 전시 콘텐츠 사례

이 장에서는 국내에서 최근 1년간(2020년~2021년) 전시되었던 사례들을 조사하여 체트먼(Chatman)의 서사구조와 머레이(Murray)의 디지털 매체의 네 가지 속성을 토대로 그 양상을 분석한다. 이를 통해 자료의 내용이 디지털 매체를 통해 어떻게 전시 콘텐츠로 구현되는지 살펴본다.

대전시립미술관(DMA)에 있는 “아트페이스” 키오스크는 절차적인(procedural) 디지털 매체의 특징을 보여

준다⁶⁾. 카메라로 관객의 사진을 찍은 후 이를 인공지능 기술을 활용하여서 대전시립미술관 소장품들의 그림 화풍과 묘사 방식으로 변환시켜준다. 소장품들의 그림 스타일과 패턴들을 인공지능 기술을 활용하여 분석하여 놓은 후 이를 즉석에서 관객의 초상과 결합하여 줌으로써 관객들이 소장품들을 미리 친숙하게 경험할 수 있게 된 것이다. 이 키오스크는 관객의 자화상을 내용으로 하여 다양한 화풍이라는 기법으로 표현하며 컴퓨터가 작가의 화풍을 분석하여 유사한 방식으로 재생산한다는 점에서 절차적인 디지털 매체의 특성을 잘 보여준다.



<그림 - 01> 대전시립미술관 “아트페이스”(2020)

대한민국역사박물관의 “일력 만들기”는 참여적(participatory) 디지털 환경의 특징을 잘 활용한다⁷⁾. 해당 인터랙티브 키오스크는 대한민국역사박물관 상설 전시 에필로그 「대한민국의 시간을 만나다」에 설치되어 있다. “일력 만들기”를 통해서도 관객이 키오스크를 통해 색, 도형, 단어를 선택하여 현재의 감정과 생각을 저장하고 나아가 무작위적으로 과거의 유물 자료를 이미지로 받아서 관객이 과거와 현재를 바라보는 기억의 순간을 표현하고 일력으로 저장할 수 있다. 또한, 이렇게 관객에 의해 제작된 일력들은 “일력 갤러리” 키오스크를 통해 검색할 수 있다. 해당 키오스크는 과거의 역사적 사건을 내용으로 활용하며 관객의 생각과 감정을 바탕으로 그 이야기를 발현하고 공유함으로써 참여적인 디지털 환경의 특징을 잘 활용하였다고 볼 수 있다.



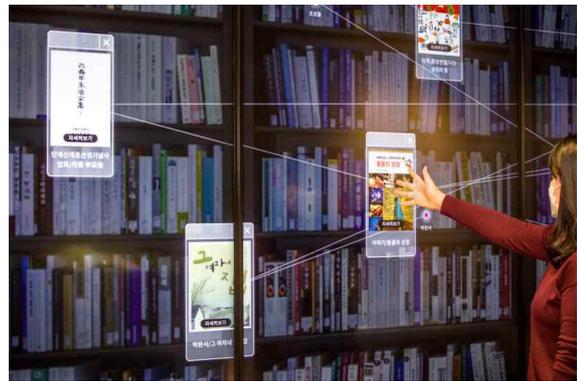
<그림-02> 대한민국 역사박물관 “일력 만들기” (2020)

대전시립미술관(DMA) “미디어월”은 백과사전적인(encyclopedic) 디지털 매체의 특징을 보여준다⁸⁾. 대형 화면에 무수히 많은 소장 작품들의 이미지가 무작위적으로 배열되어 떠다니고 있다. 관객은 관심이 가는 작품의 이미지를 클릭하여 확대하여 보거나 해당 작품과 유사한 테마 및 카테고리의 다른 작품들을 검색할 수 있다. 미디어월 하단에 배치된 카테고리(하이라이트 100선, 장르별, 제작년도별, 수집연도별 등)를 통해 디지털 아카이브를 검색할 수도 있다. 이를 위해 대전시립미술관은 소장 작품들에 대한 가가픽셀 아카이브 데이터베이스(DB)를 구축하였고 각 작품을 카테고리에 따라 분류하였다. 이 프로젝트는 다양한 소장품들과 그 관련 정보가 내용으로 활용하며 이를 디지털 이미지와 텍스트의 형식으로 관객에게 제공한다. 디지털 매체가 우리의 사회 문화적 자산들에 대한 정보를 백과사전적으로 저장하여 전시하고 있음을 보여준다.



<그림 - 03> 대전시립미술관 소장품 아카이브 “미디어월” (2020)

국립중앙도서관의 실감서재 내에 위치한 “검색의 미래”는 디지털의 공간적(spatial) 특성을 잘 활용한다⁹⁾. 인터랙티브 화면을 통해서 디지털화된 도서관의 정보들을 검색할 수 있다. 비어있는 화면을 터치하면 각 분야와 시대 등 다양한 카테고리별로 정리된 검색창을 사용할 수 있다. 클래식모드와 추천 검색 두 가지 방식의 검색이 가능하며, 추천 검색은 카테고리나 분야별 태그를 무작위적으로 보여줌으로써 관객이 이와 관련된 자료들을 검색하도록 해준다. 예를 들어, 한국 문학을 선택하면, 그 하위 메뉴로써 한국인 문학인들의 이름이 제시되며 각 인물 별로 선택하여 해당하는 작품 정보를 열람할 수 있다. 소장 자료 간의 관계성이 내용으로 제시되며 이를 시각적인 공간에서 구조화해주는 메뉴 구성은 디지털 매체의 공간적 특징을 잘 활용한 예시이다.



<그림-04> 국립중앙도서관 실감서재 내 “검색의 미래” (2021)

채트먼(Chatman)과 머레이(Murray)의 서사와 매체 연구를 바탕으로 다양한 디지털 아카이브의 전시 콘텐츠를 유형화하여 분석해봄으로써 전시점을 이해하고 향후 방향성을 발견할 수 있었다. 조사한 네 가지 사례 모두 디지털 매체의 특성이 내용의 표현 방식으로 잘 활용되었다. 하지만 아카이브의 내용이 이미 규정된 상태에서 이를 관객에게 제시하는 데 그쳤다는 면에서 새로운 방식의 서사성을 시도하지 못하였다는 한계가 있다. 앞서 머레이(Murray)(2012)의 연구를 바탕으로 살펴보았듯이 디지털 매체를 통한 서사는 그 내용과 표현 형식이 유기적으로 관련됨으로 디지털 매체가 내용의 구성 방식에도 영향을 미칠 수 있다. 그런 데도 여전히 디지털 아카이브의 전시 콘텐츠들에서는 디지털 매체가 내용의 구성 방식에 반영되지 못하였다는 한계점을 발견할 수 있었다. 또한 디지털 매체를 통해 제공된 상호작용적 경험이 관객의 흥미와 참여를 불러일으키는 하였지만, 자료에 관한 이해를 돕는데 이바지하였는지 불분명하였다. 사례 분석을 통해 향후 디지털 아카이브의 전시 콘텐츠를 제작할 때 서사성에 대한 이해를 기반으로 자료의 내용을 구성하며 관객이 상호작용적으로 전시를 관람할 때 그 내용과 의미를 발견할 수 있도록 표현할 것을 제안한다.

III. 디지털 아카이브의 전시 콘텐츠 구현 방안

3.1 전시 콘텐츠 구성

사례 분석을 바탕으로 도출된 제안을 토대로 역사 전시에 활용되는 디지털 키오스크의 제작에 참여하고 서사성에 기반한 디지털 아카이브의 구성과 적용 방안을 모색한다. 본 저자가 참여한 전시 「있지만 없었던, Naming the Nameless」은 4/30부터 6/6까지 서울시립미술관(SeMA) 여의도 병커에서 열렸다¹⁰⁾. 이 전

시는 일제 강점기 시대 강제 노동에 동원되었던 사람들의 사진들, 현장에 관한 자료뿐만 아니라 이를 기록하는 아카이비스트들의 활동, 그리고 오늘날 노동의 의미를 되짚어보는 현대 예술 작가들의 작품들을 포함하였다. 서강대학교 트랜스내셔널 인문학연구소 연구원들과 서울시립미술관(SeMA)이 공동으로 주최하였으며 본 저자가 소속된 서강대학교 아트 & 테크놀로지학과 연구원들은 전시에 포함된 디지털 키오스크와 패드의 인터페이스를 디자인하는 역할을 맡았다.

본 전시는 서사성에 대한 이해를 기반으로 디지털 아카이브의 전시 콘텐츠를 구성함으로써 한 시대의 이야기를 제시해주고자 하였다. 채트먼(Chatman)(2003)이 언급한 이야기의 내용에 해당하는 사건(events)과 존재물들(existents)에 잘 부합하도록 강제노동 배경, 지역, 사건과 일상에 관한 자료들을 정리함으로써 서사성을 부각할 수 있었다. 사진과 사료들은 노동 속에서 여가를 찾아 향유하고 통제의 시스템에 저항하는 한편 고향을 그리워하다 해방 이후 귀향하는 과정에서의 다양한 면면들을 보여줄 수 있도록 구성되었다. 서강대학교 트랜스내셔널 인문학연구소 연구원들이 자료를 추려냈으며 각각의 자료의 의미를 분석하여 범주화하는 과정을 거쳤다. 이렇게 구성된 자료들은 강제노동의 대상인 인물들과 그 노동 현장을 사진과 사료를 중심으로 담아냈다.

나아가 본 전시에서는 다양한 자료들을 보여주기 위해서 디지털 매체의 백과사전적(encyclopedic) 특성을 활용하기로 하였으며 이를 위해 디지털 아카이브의 자료 또한 백과사전적(encyclopedic) 방식으로 범주화하여 구성하는 한편 키오스크와 패드에 다양한 자료들을 병치하였다. 또한 자료의 사회 문화적 맥락을 제공하기 위해 키오스크에는 지도를 활용함으로써 공간적(spatial)인 디지털 매체의 특성을 활용할 수 있었다. 아시아의 지도에 각각의 사진과 사료를 연결 지음으로써 각 장소에 부합하는 시대적 풍경을 관객이 떠올리도록 하였다.



<그림-05> 키오스크 I: 지도로 보는 강제노동 이야기



<그림-06> 키오스크 II, 패드 I A`F



<그림-07> 패드 II A`E: 강제 노동자 아내들의 인터뷰

전시의 입구에 32인치 디지털 키오스크 1대, 출구에 32인치 키오스크 1대와 12인치 디지털 패드 6대가 설치되었으며 전시 중간 지점의 갤러리 내에 7인치 디지털 패드 5대가 설치되었다. 키오스크 두 대는 인트로(intro)와 아우트로(outro) 역할을 담당하며 시대 상황이나 개개인들의 경험에 대한 배경지식을 전달해주었다. 패드 11대들은 전시에 추가로 제공될 수 있는 세세한 보조자료들을 포함하였다.

[표-01] 전시에 활용된 디지털 아카이브의 자료 구성

디지털 기기	주제	내용
키오스크 I	지도로 보는 강제노동 이야기	대한민국, 동남아시아, 사할린, 일본, 중국의 강제노동 동원 통계 및 지역과 관련된 사진자료 및 일상 사료
키오스크 II	강제노동자 이야기	강제 노동에 동원되었던 인물 10인의 인터뷰 필사 및 사진자료
패드 I, A/F	조선인 노무자 유족들의 편지	소라치노민슈시오카타루카이의 체만진과 조선인 노무자의 유족들간에 주고받은 편지
	사망 사고 자료	과거장, 화장대장, 순직자명부 사고일람표
	강제노동의 일상	소지품, 급여, 보험/연금, 신분증, 노동, 배급, 일시귀선증명서, 수첩, 상장, 기타
	탄광 노무자들의 공동주거시설	부산 일광광산 마을, 부평 미쓰비시 구내사택, 미쓰이 다가와 탄광주택, 미쓰이 다가와 탄광주택의 부대시설
	한반도의 강제노동역장	가네보 광주 공장, 가네보 경성 공장, 경성방직, 조선제분 영등포 공장, 인천육군조병창 터, 전남 도시제사주식회사, 부산 기장 일광광산, 해남 옥매광산
패드 II, A/E	훗카이도 고노마이 광산의 조선인 명부	경기도노무자사건명부, 경상남도노무자사건명부, 이로하명부 제3분단
	강제노동자 아내들의 인터뷰 자료	김귀삼, 등등을 아키비스트 정혜경과의 인터뷰 구술 동영상

3.2. 평가 및 논의

디지털 키오스크와 패드를 통해 전시된 자료의 내용과 표현 방식이 전시의 내용을 이해하는 데 어떠한 영향을 미쳤는지 조사하기 위해 설문조사를 진행하였다. 전시 기간 중 총 8일간 전시장을 찾아 키오스크와 패드를 활용한 관객을 대상으로 지면으로 설문을 진행하였으며 총 92명으로부터 답변을 얻을 수 있었다. 설문 결과를 종합해 볼 때 본 전시에 활용된 키오스크와 패드들이 관객들이 평소에 접하기 어려웠던 정보를 제공해주었으며 특별히 역사 속 개개인들의 이야기, 나아가 그 사회 문화적 맥락을 생생하게 느끼고 생각해보도록 해주었음을 알 수 있었다. 하지만 전시의 보조적 역할로 기능하였던 패드와 키오스크가 전시장에서 눈에 잘 띄지 않았으며 각 사진이나 자료에 대한 설명이 부족하였다는 점이 발견되었다. 또한 디지털 기기들이 다양한 자료를 편리하게 관람하도록 돕기는 하였지만, 활용 방식에 있어서 상호작용적 디지털 기술을 보다 적극적으로 활용하지 못하였다는 점에서 기존 전시와의 큰 차별점이 없었음을 그 한계로 지적받았다.

설문조사 결과를 바탕으로 본 전시에서의 디지털 키오스크 의의와 한계를 되짚어 볼 수 있었다. 디지털 매체의 백과사전적(encyclopedic) 특성과 잘 부합할 수 있도록 디지털 아카이브 자료를 구성함으로써 당

시 상황에 대한 서사의 전달력을 높이고 관객의 이해를 도울 수 있었다. 반면 자료의 내용을 구현되는 방식에 디지털 매체의 특성을 더욱 적극적으로 반영하지 못하였다는 한계가 있었다. 특별히 절차적(procedural)이고 참여적(participatory)인 특성이 전혀 시도되지 못하였다. 전시 콘텐츠의 무거운 성격 때문에 유희적으로 전시 분위기가 유도될 것을 우려하여 참여적(participatory)인 특성은 기획에서 제외하였으며, 역사적 사료로서의 가치를 떨어뜨리지 않기 위해서 절차적(procedural) 특성 또한 지양하였다. 이러한 제약 때문에 기존의 디지털 아카이브 전시와 차별화된 새로운 시도를 하지 못하였다.

3.3 향후 제안

서사와 디지털 매체 이론연구, 사례 분석, 나아가 디지털 아카이브를 기반으로 전시 콘텐츠를 구현 및 평가를 통한 복합적인 연구 방법을 종합하여 진행된 결과 시사점을 도출할 수 있었다. 다양한 디지털 매체의 특성을 바탕으로 전시 콘텐츠를 구성할 때 자료 또한 디지털 매체의 절차적(procedural), 참여적(participatory), 백과사전적(encyclopedic), 공간적 (spatial) 특성과 잘 부합하는 형식으로 구현될 수 있어야 할 것이다. 이를 위해서 자료가 유연(flexible)하고, 관객 지향적(user-oriented)이며, 조직적(systematic)이고, 맥락적(contextual)으로 활용될 수 있도록 정리되어야 하며 이때 디지털 매체를 활용한 새로운 방식의 콘텐츠 경험이 가능해질 것이다. 디지털 매체가 절차적(procedural)으로 기능을 수행하는 상황에서 데이터가 다양한 상황에 맞는 지식을 제공하기 위해서는 자료가 유연(flexible)한 형식을 지니고 있어야 할 것이다. 이는, 자료가 고정되지 않은 형식으로 존재하다가 사용자가 요청하는 각 상황에 맞게 변환되어서 제공됨을 이야기한다. 또한, 참여적(participatory)으로 사용자의 행동과 조작을 유도하는 디지털 매체의 특성에 걸맞게 데이터 또한 관객 지향적(user-oriented)으로 수집되거나 제공되어야 할 것이다. 예를 들어서, 관객의 관점에서 자료가 정리되거나 혹은 관객의 시점에서 자료가 조합되는 것이 가능할 것이다. 나아가, 디지털 매체가 백과사전적(encyclopedic)으로 다량의 멀티미디어 정보를 보유할 수 있게 됨에 따라 자료가 조직적(systematic)으로 구성되어야 할 것이다. 자료가 조직적으로 범주화되어 제공됨으로써 자료들의 의미가 더욱 드러날 수 있을 것이다. 마지막으로, 공간적(spatial)인 디지털 매체의 특성에 의해 관객이 다량의 정보를 시공간에서 열람할 때 정보가 맥락적(contextual) 정황을 담고 있어야 할 것이다. 정보의

맥락에 해당하는 시간, 공간, 나아가 인과 관계 등이 결부되어 시각화됨으로써 이를 바탕으로 정보를 검색하고 열람할 수 있을 것이다. 본 연구를 바탕으로 향후 디지털 아카이브 자료들이 더욱 의미 있는 방식으로 전시 콘텐츠화 될 수 있기를 기대한다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 융합연구로써 디지털 아카이브의 전시 콘텐츠를 내용과 표현 형식이라는 서사 구조를 바탕으로 분석하고 나아가 네 가지 디지털 매체의 속성: 절차적(procedural), 참여적(participatory), 백과사전적(encyclopedic), 공간적(spatial)을 토대로 사례를 유형화하여 조사하였다. 이를 통해 다양한 방식의 전시 콘텐츠가 시도되고 있으나 디지털 매체가 표현기법으로만 활용될 뿐 아카이브 자료의 내용적 구성 방식에 반영되지 못하고 있음을 알 수 있었다. 이에 역사전시에 활용되는 디지털 키오스크의 제작에 참여함으로써 서사성에 기반한 디지털 아카이브의 전시 콘텐츠 구현 사례로써 제시하였다. 전시 결과를 관객 설문조사와 연구자들의 반응을 토대로 평가하였으며 그 결과 디지털 아카이브의 자료의 내용이 디지털 매체의 특성과 잘 부합되는 방식으로 정리되었기에 관객의 이해를 도울 수 있었으나 더욱 적극적으로 디지털 매체의 특성을 시도하지 못하였다는 한계점을 찾을 수 있었다. 연구 결과를 종합하여 향후 디지털 아카이브의 자료 또한 디지털 매체의 특성을 바탕으로 구성되어야 하며 이는 자료가 유연(flexible)하고, 관객 지향적(user-oriented)이며, 조직적(systematic)이고, 맥락적(contextual)으로 정리될 필요가 있다는 시사점을 도출하였다. 본 연구 결과를 바탕으로 향후 디지털 아카이브 전시 콘텐츠의 다양한 변용이 더욱 시도될 수 있기를 기대한다.

Reference

[1] Chatman, Seymour, 「Story and Discourse」. Edited by Han, Yonghwan, Prunsasang, 2003.
 [2] Choi, Seok-Hyun, Park, Hyun-Suk, Kim, Myoung-Hun., Jeon, Tae-Il., “An Analysis of the Effect on Using Digital Exhibition of Archives.” Journal of Korean Society of Archives and Records Management, vol. 13, no. 1, pp. 7 - 33, 2013.
 [3] Daejeon Museum of Art, “Artface”, 2020.
 [4] Daejeon Museum of Art, “Media Wall”, 2020.
 [5] Murray, Janet Horowitz, 「Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural

Practice」. Mit Press, 2012.

[6] National Library of Korea, “Silgam Library”, 2021.
 [7] National Museum of Korean Contemporary History, 「Discover Time of Korea」, “Making a Calendar”. 2020.
 [8] Seo, Eun-Gyoung., Park, Heejin., “A Study on the Activation of Archive Exhibitions using Archival Contents.” Journal of Korean Society of Archives and Records Management, vol. 19, no. 1, pp. 69 - 93, 2019.
 [9] Seoul Museum of Art (Sema) Bunker, 「Naming the Nameless」, 2021.

Endnote

1) 최석현, 박현숙, 김명훈, 전태일, “아카이브의 디지털 전시 활용효과 분석” 한국기록관리학회지, vol. 13, no. 1, 한국기록관리학회, pp. 7 - 33, 2013.
 2) 최석현, 박현숙, 김명훈, 전태일, op.cit., pp. 7 - 33, 2013.
 3) 서은경, 박희진, “기록콘텐츠 기반의 아카이브 전시 활성화 방안” 한국기록관리학회지, vol. 19, no. 1, 한국기록관리학회, pp. 69 - 93, 2019.
 4) 시모어 채트먼, 「이야기와 담론」, 한용환역, 푸른사상, 2003.
 5) Murray, Janet Horowitz, 「Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice」, Mit Press, 2012.
 6) 대전시립미술관, “아트페이스”, 2020.
 7) 대한민국 역사박물관, 「대한민국의 시간을 만나다」, “일력 만들기”, 2020.
 8) 대전시립미술관, “미디어월”, 2020.
 9) 국립중앙도서관, “실감서재”, 2021.
 10) 서울시립미술관 SeMA 벙커, 「있지만 없었던, Naming the Nameless」, 2021.