

아카이브의 디지털 전시 활용효과 분석*

An Analysis of the Effect on Using Digital Exhibition of Archives

최 석 현 (Seok-Hyun Choi)**
박 현 숙 (Hyun-Suk Park)***
김 명 훈 (Myoung-Hun Kim)****
전 태 일 (Tae-Il Jeon)*****

목 차

- | | |
|----------------------------|----------------------|
| 1. 서 론 | 4. 아카이브의 디지털 전시 활용효과 |
| 2. 디지털 전시의 개념과 아카이브 적용 필요성 | 5. 결 론 |
| 3. 아카이브 디지털 전시 사례 분석 | |

<초 록>

정보화 사회의 도래로 아카이브 기관은 대국민 서비스의 일환으로 디지털 기술을 도입하여 보존과 전시에 활용하기에 이르렀다. 본 연구의 목적은 급변하는 기술의 발전으로 인하여 아카이브 전시에 다양한 디지털 기술을 사용하는 것에 대한 필요성을 고찰하는 것이다. 이를 위해 아카이브와 디지털 전시의 개념과 유형을 살펴보고, 아카이브에 디지털 전시방법을 사용할 때 그 활용도를 조사하였다. 또한 구체적인 기록물관리기관의 디지털 전시사례를 조사하였다. 아카이브자료를 웹페이지를 통하여 전시했을 때 가장 큰 장점은 기록물이 가지는 본연의 정보 제공의 기능과 더불어 하이퍼링크 기술을 통한 정보의 무한 확장성을 들 수 있다. 디지털전시의 방법으로 가상현실은 평면적인 아카이브에 입체감과 현실감을 넣어 이용자의 흥미와 관심을 불러일으킨다. 또한 스토리텔링은 온라인상에 이용자와의 커뮤니케이션의 장을 만들어 서로 상호작용을 하며 이 과정까지도 스토리에 반영되어 새로운 콘텐츠로 탄생된다. 이러한 일련의 기능들이 아카이브에 대한 관심과 흥미를 높여 이용자들의 정보의 공유, 참여를 가져오고, 더불어 디지털 전시를 통한 새로운 콘텐츠 자원은 문화 자원과 관광 자원으로 지역사회와 기관을 홍보하므로 아카이브 전시에 다양한 디지털 기술을 사용하는 것은 그 의의가 있다.

주제어: 아카이브, 디지털 전시, 스토리텔링, 가상현실(VR), 커뮤니케이션, 콘텐츠 자원

<ABSTRACT>

Recently, the development of information technology (IT) continues to promote the digitalization of archives (valuable records) and has therefore, affected archiving centers. This digitalization is shown to these archiving centers by taking advantages of various digital exhibitions. This study aims to consider why it is necessary to use digital exhibitions in archiving centers. In order to examine the needs of digital exhibitions, this study focuses on some ideas and important roles in digital exhibitions and research cases of online exhibitions applied with digital technology. Consequently, this study derives some values from them. Digital exhibitions held online continuously provide the following: first, a great amount of information about the archives by using hyperlink; second, the ability to recreate the attractive contents of digitalized archives by utilizing virtual reality, which makes the users greatly interested; the third and final thing online digital exhibitions provide is the storytelling it provides, which also serves as an avenue for people to communicate with one another. These processes of communication are also reflected in the story. In addition, they can help publicize not only the archiving center, but also the local community as it promotes cultural and tourism resources.

Keywords: archives, archiving centers, contents resource, digital exhibition, storytelling, virtual reality

- * 본 연구는 2012년도 기상청 『기상·기후 역사자료의 수집과 활용방안 연구』(CATER 2012-6130) 지원으로 이루어진 것임.
** 명지대학교 문화예술대학원 박물관학과 석사(1000buin@gmail.com)
*** 경희대학교 사회과학연구원 연구원(hyun7896@khu.ac.kr)
**** 한국의국어대학교 대학원 정보기록관리학과 겸임교수(jemh@hanmail.net)
***** 명지대학교 문화예술대학원 박물관학과 주임교수(jeontel@mju.ac.kr) (교신저자)
■ 접수일: 2013년 1월 15일 ■ 최초심사일: 2013년 3월 26일 ■ 게재확정일: 2013년 4월 20일

1. 서론

최근 컴퓨터 기술의 급속한 발전으로 인해 다양한 정보자원들이 범사회적으로 공유되는 사회로 변화하고 있다. 이러한 사회적 변화에 따라 우리나라에서 아카이브(Archives)의 활용은 참여정부 이후 공공기관을 중심으로 더욱 확대되고 있다. 이러한 현상은 국가 기록물 분야 뿐만 아니라 공연예술, 대중매체, 생활사 등에 걸쳐 광범위하게 이어졌고, 학계에서도 아카이브 분야 종사자 및 전공자를 중심으로 아카이브의 대국민 서비스에 대한 연구가 지속적으로 진행되고 있다.

특히 아카이브 활용의 극대화를 위해 아웃리치(Outreach) 서비스에 주목하면서, 더 이상 이용자를 기다리는 것이 아니라 직접 다가가는 서비스로써 전시를 활용하는 것에 주목하였다. 기존에 국가기록원을 비롯한 많은 기록물 관련 기관이 별도의 전시 공간을 통해 국민들에게 소장 기록물의 가치를 알리는 서비스를 진행하고 있다. 하지만 아카이브의 특성상 기록 내용을 실제 화시켜 구현해내는 것이 아카이브의 가치를 전달하는데 효과적인 방법이라고 연구되고 있다. 또한 국내외 연구자들은 아카이브 내용에 대한 이용자의 접근성을 확보시키는 방법론(이혜원 2007; 김윤희 외 2010)에 대해서도 주목하고 있다.

컴퓨터 기술의 발달로 인해 아카이브는 생산 단계에서부터 다양한 디지털 기술을 사용하는 경우가 보편화되었다(김주관 2006, 449-450). 컴퓨터를 기반으로 하는 디지털이징(Digitizing), 멀티미디어(Multimedia), 데이터베이스(Database), 네트워크(Network) 등의 기술이 보편화되면서 사회의 각 분야에 영향을 주고 있으며

(이민수 2004, 10-12), 이러한 사회적 환경 아래에서 기록물을 소장하는 기관들 역시 디지털 기술과 인터넷의 보편화로 자료의 보관·관리와 더불어 활용단계에서도 디지털 기술을 적극적으로 활용하고 있다. 또한 이용자들의 지식정보자원에 대한 요구와 활용 행태에 적극적인 서비스를 지원하면서 참여·공유·개방이라는 21세기의 시대적 가치에 맞는 새로운 운영 방안들을 모색하고 있다(김유승 2010, 32).

그러나 현재까지의 아카이브 전시 및 이를 통한 활용에 관한 연구는 크게 아카이브를 일반적인 전시로 구현하는 연구(김연주 2009; 이혜원 2007; 진수정 2011)와 일반 전시에서 디지털 기술을 사용하는 방법에 관한 연구(김윤희 외 2010; 박대정 2007; 장은경 2010; 지희승 2009)가 대부분이었다. 그 외 디지털 전시를 활용할 때 그에 대한 반응으로 만족도나 효과를 살펴본 연구(박남진 2006; 박영아 2011)가 부분적으로 수행되었으나, 그 필요성을 고찰하는 연구는 진행되지 못하였다. 최근의 디지털 사회에서 아카이브를 디지털 전시로 구현하는 것이 과연 어떠한 효과가 있는지, 그리고 아카이브의 디지털 전시가 우리나라의 환경에서 과연 어떠한 점에서 필요한지에 대한 연구가 반드시 필요한 시기라고 사료된다.

본 연구는 디지털 기술을 활용한 아카이브 전시사례를 중심으로 디지털 전시 필요성과 효과에 대해 고찰하는 것을 목적으로 한다. 특히 인터넷 공간을 기반으로 하는 온라인 전시를 연구의 주요 대상으로 삼을 것이다. 오늘날 인터넷은 단순한 정보 전달 기능에서 SNS, 블로그를 통한 자료와 정보의 재구성 등 다양한 콘텐츠의 창조와 제공을 목적으로 하는 상황이다(김보영

2009, 1). 원활한 쌍방향 소통이 가능한 웹 공간은 시간과 공간상의 제약 없이 이용자가 원하는 정보를 빠르게 찾을 수 있으며, 이러한 웹 환경은 아카이브를 데이터베이스화하고 그와 관련된 정보는 하이퍼링크를 사용하여 자료의 무한 확장과 이용을 가능케 한다(박남진 2006, 183). 가상현실(Virtual Reality)¹⁾과 같은 진보된 디지털 기술과 정보의 결합으로 탄생한 가상의 콘텐츠는 이용자의 흥미를 유발하여 이용자층의 확대²⁾와 함께 새로운 정보자원으로서의 가치를 창출시킬 수 있다.

하지만 이와 같은 디지털 전시는 눈에 보이는 효과에 치중하고 오감을 자극하는 것에 집중하는 나머지 자칫 전시 오브제(Object)의 본질적인 내용을 경시하게 할 수 있다는 위험성도 존재하고 있다. 동시에 소셜미디어(Social-media)라는 새로운 흐름의 과정에서 저작권 침해, 불확실한 정보의 유포 등의 빈도도 증가할 우려가 있다(장연이, 김희권 2011, 243). 이러한 면을 주지하면서 국내의 전시 사례 고찰을 통해 아카이브의 온라인 디지털 전시의 활용사례와 파급효과의 의미를 살펴 그 의의를 고찰하는 것이 현실적으로 요구된다.

현재 박물관, 미술관 등의 기관에서는 디지털 전시를 적극적으로 활용하고 있는 것에 반해, 기록관리기관에서의 디지털 전시는 아직 활발하

게 수행되지 못하고 있는 실정이다. 일부 기록관리기관에서는 기록물을 디지털화하여 원문을 웹상으로 서비스하고 있지만, 전시와 관련해서는 오프라인 전시가 주종을 이루며 디지털 기술을 활용한 전시는 매우 미진하게 이루어지고 있다. 아직 기록관리기관에서는 디지털 전시의 개념 및 필요성조차 충분히 인식되고 있지 못한 상황임을 감안할 때, 아카이브의 디지털 전시 필요성 및 활용효과에 대한 연구가 시급히 요청된다고 할 수 있다.

이를 위해 본 연구에서는 우선적으로 디지털 전시의 개념과 구성요소를 살펴 지식정보 사회에서 디지털이 환경과 함께 가져온 변화, 특히 전시행위에서의 디지털 활용에 대해 기능할 것이다. 디지털 전시는 온·오프라인 전시로 나눌 수 있는데 본 연구에서는 네트워크 환경을 통한 온라인 가상전시를 중심으로 연구를 진행할 것이다. 이와 함께 선행연구를 통해 드러난 아카이브 디지털 전시의 활용효과를 모색할 것이다. 기존 이론을 통해 밝혀진 아카이브 디지털 전시의 효과를 찾아보고 디지털 전시의 필요성을 입증할 것이다. 다음으로는 관련 사례의 현황을 살펴볼 것이다. 대상은 국가에서 주도적으로 아카이브의 웹페이지 서비스 활동을 진행 중인 미국·영국의 국립기록청, 아카이브와 디지털 전시의 특성을 각각 찾아볼 수 있는 영국의 처칠 아카이

1) 컴퓨터 그래픽 분야에서 가상현실이라는 개념이 생겨났으며 1960년 초에 미국의 MIT대학의 이반 서덜랜드(Ivan Sutherland)가 박사과정 중 대화식 프로그램을 사용하면서 발전되었다. 가상현실이라는 용어는 처음 인공현실이라고 하였으나, VPL Research사의 창업자인 제론 라이너(Jaron Lanier)가 1989년부터 사용하기 시작하여 보도 매체에서 폭넓게 수용된 용어이다. 가상현실 기술의 다양한 정의를 정리하면 “컴퓨터에 의해 묘사된 가상의 세계 안에서 인공적 체험과 경험을 할 수 있도록 자유로운 상호작용과 감각귀환을 제공하는 종합적 기술”이라 할 수 있다(이민수 2004, 16-17).

2) 가상현실은 현실세계를 모방하고 현장감을 높이는 측면에서 상호작용(또는 양방향성)이 매우 강조되며 이용자들은 더욱 많은 정보와 상호작용을 요구할 것이므로 가상현실기술의 발전에서는 제공되는 정보의 내용 못지않게 전달방식도 매우 중요하다(이민수 2004, 17).

브랜더와 국사편찬위원회를 사례로 들 것이다. 또한 디지털 전시의 주요 공급원으로 활용될 디지털 아카이브의 중요도를 확인하기 위해 국가 기록원과 국립극장 공연예술박물관을 살펴볼 것이다. 마지막으로 사례조사 내용을 분석하면서 기존 아카이브 디지털 전시 연구를 통해 드러난 효과를 통해 디지털 기술을 활용한 아카이브 전시의 필요성을 고찰한 다음, 아카이브와 디지털 기술 접목의 가능성을 도출해낼 것이다.

본 연구의 대상 및 범위는 국내의 국공립 및 주요 단체이면서 아카이브를 소장 및 활용하는 대표적 기관들을 검토대상으로 선정하였다. 관련 자료는 디지털 기술이 접목된 전시사례를 연구하는 것이므로 가급적 2005년 이후의 자료를 주로 조사하였으며, 관련 선행연구에서는 1990년대 후반의 자료들도 참고하였다. 연구방법으로는 문헌 연구와 함께 전시물의 온라인상 디지털 전시 기법, 이용자의 자료접근성에 대한 현황을 인터넷 및 관련 논문을 중심으로 조사하였음을 밝힌다.

2. 디지털 전시의 개념과 아카이브 적용 필요성

2.1 디지털 전시의 개념과 유형

2.1.1 디지털 정보사회로의 변화와 디지털 전시 산업혁명 시기를 넘어 정보혁명의 시대에 살

고 있는 현대의 일상에서 디지털은 빠질 수 없는 단어가 되었다. 경제·사회·문화 및 일상에 걸친 무형 정보지식의 이동은 이른바 정보화 사회라고 하는 새로운 환경을 나타나게 하였고, 그 안에서 무수히 많은 정보의 교환이 일어남으로써 사회경제적 발전이 진행되고 있는데 이러한 변화를 이끈 것이 바로 디지털화라고 할 수 있다. 디지털화로 나타나는 우리 사회의 환경 변화³⁾는 매우 다양하다. 이러한 기술의 변화는 우리 사회의 모든 분야에 변화를 일으키게 하였으며, 사회 전반에 걸쳐 기존의 구성요소와 디지털 기술이 결합함으로써 정보가 중요한 구성 요소이면서 자원으로 여겨지고 이것의 생산이 중요한 가치가 된 디지털 정보화시대를 도래하게 하였다.

전시에 있어서도 이러한 디지털 정보화사회 패러다임의 영향은 무시할 수 없는데, 전시의 구성과 연출에 디지털 매체를 사용하는 기초적인 변화에서부터 전시 주제와 구성 자체를 디지털로 삼는 이른바 '디지털 전시'도 출현하게 된 것이다. 전시란 "어떤 목적 하에 전시기획자의 생각이나 사상을 전시물을 매개로 제시 또는 표현함으로써 관람자에게 이해와 감상, 탐구, 체험의 공간을 구축하는 행위"(장은경 2010, 259)이다. 여기에 디지털의 개념을 도입시키면 전시기획자의 생각이나 사상을 디지털 전시물, 또는 전시물을 디지털화 한 것을 매개로 제시 또는 표현하는 것이 곧 디지털 전시가 될 것이다. 또한

3) 지희승(2009)은 크게 기술 환경, 사회문화 환경, 기업 환경으로 나누어 살펴보았는데, 첫째 기술 환경은 디지털이 정 기술의 발전, 멀티미디어 기술의 확장, 데이터베이스 기술의 다양화, 네트워크 기술의 보편화 과정을 통해 실제적인 기술변화를 말하고 있으며, 둘째 사회문화 환경은 이런 기술발전을 통해 사회의 어떤 변화상을 가져왔는지 살펴보면 탈 중심화와 세계화, 분권화, 정보공유의 가속화, 사회문화적 반작용을 제시하고 있다. 마지막으로 기업 환경은 기술변화와 사회변화가 시장의 변화를 일으켜 경영개념의 변화, 생산방식의 변화, 유통구조의 변화까지 가져왔다고 말하였다.

디지털 전시와 실제 전시의 차이는 전시공간, 전시시간, 전시구성, 전시기법, 전시주체의 태도, 전시의 수정, 전시대상의 보관, 커뮤니케이션 형태, 접근성을 들 수 있는데, 위의 개념과 연결지어본다면 결국 디지털 전시란 전시를 행함에 있어 그 본질의 훼손 없이 전달하는 매개체를 디지털이란 새로운 형태로 제시한다는 것을 의미한다.

디지털 전시를 논함에 있어 인터넷과 초고속 통신망 구축을 제외할 수 없는데, 특히 1960년대 말 미국 국방성의 상호정보교환 및 기술교류를 위한 ARPANet 통신망 구축에서부터 시작된 인터넷의 개념은 이제 개인용 컴퓨터와 초고속통신망이 결합된 후 전 세계 통신망을 아우르는 '정보의 바다'로 인식되고 있다. 박물관을 중심으로 전시활동을 하는 기관 역시 시대의 흐름에 편승하여 소장품의 관리 및 제공, 활용에 전산화를 적극 받아들이고 있다. 전산화로 생성된 소장품 데이터베이스 정보가 인터넷과 결합되어 시공간의 한계를 극복하고 전달할 수 있게 된 것이 디지털 전시의 기반인 것이다.

2.1.2 디지털 전시의 유형

현재 진행되는 디지털 전시는 전시행위가 일어나는 공간, 전시매개체의 유형에 따라 크게 온라인과 오프라인에서 진행되고 있는 것으로 구분⁴⁾할 수 있다. 온라인 디지털 전시는 컴퓨터나 이동통신기기 등을 이용해 접속했을 때 보이는 가상의 전시화면을 구성하는 것으로, 본 연구에

서 초점을 맞추고자 하는 디지털 기술 활용의 예는 바로 온라인 공간을 활용한 가상 전시이다.

가장 기본적인 온라인 전시의 유형은 웹페이지 활용과 가상현실이 있다. 먼저 웹상에서 자료의 데이터베이스를 바탕으로 구현되는 웹페이지 전시는 인터넷을 통하여 하이퍼텍스트(hypertext)로 구현된 사이트에 접속하는 것이다. 따라서 웹페이지 전시 시스템은 하이퍼텍스트로 직접 구성된 전시정보에 간접정보 링크가 모여 있는 시스템에 접근하는 매체라고 정의할 수 있다(김보영 2009, 5). 웹페이지의 유용성은 전시기관의 입장에서는 정보의 확장을 무한히 할 수 있는 점이 있으며, 이용자의 입장에서는 관심 있는 분야에 대해 하이퍼링크를 통한 정보수집의 편리성이 있다. 이러한 편리성은 이용자를 지속적으로 기관의 웹사이트로 방문하게 하거나 이용자 증대의 요소가 되고, 이를 바탕으로 온라인상에서 이용자와의 교류가 오프라인 전시 및 각종 프로그램의 참여로 이어질 수 있는 마케팅의 방법으로 쓰일 수 있다.

둘째, 가상현실(VR: virtual reality)은 컴퓨터 프로그램을 이용하여 전시를 실제처럼 느낄 수 있게 만든 것이다. 안은영과 김재원(2010)은 가상현실 전시를 파노라마 VR, Object VR, 3D VR로 분류하였다. 파노라마 VR은 파노라마로 찍은 전시사진을 웹페이지에서 확대·축소 및 움직이면서 볼 수 있는 기술로, 비교적 제작이 간단하고 사진을 통해 공간의 평면적인 정보를 쉽게 전달할 수 있기 때문에 일반적으로 많이

4) 김희경(2006)은 온라인 전시를 두 가지 유형으로 구분하고 있는데, 실제 존재하는 오프라인 전시관을 가상공간에서 전시하는 것과 실제 존재하지 않고 가상공간에서만 디지털 형식으로 존재하는 전시로 말하고 있다. 그 목적 역시 전자는 온라인 공간을 통해 오프라인 전시를 홍보하여 관람객을 유도하는 것이고, 후자는 가상공간 안에서 디지털 기술을 통해 가능한 다양한 효과로 전시의 몰입도와 만족도를 확보하는 것으로 차별화하고 있다. 본 연구에서는 후자의 경우를 중심으로 연구를 진행하고자 한다.

이용되고 있다. 그러나 반대로 공간정보를 주로 전달하면서 그 대상을 입체적으로 표현하는 것에는 한계가 있다. Object VR은 대상의 모습을 여러 각도에서 촬영하여 360도로 회전하면서 감상이 가능하기 때문에 상품 등의 웹 콘텐츠 제작에 주로 활용된다. 하지만 이는 별도의 정보창이 필요하며 공간정보에 대한 제공이 부족하다. 3D VR은 제작과정에서 비용이 많이 들긴 하지만 공간과 객체정보를 모두 전달할 수 있으며 입체감을 느낄 수 있도록 구성이 용이하다. 결국 가상현실 전시에 있어서 실재감과 정보전달이 모두 용이한 것은 3D VR이다. 제공하는 정보에 대해 충분히 표현하고 더불어 이용자의 재미와 몰입을 제고시킨다는 점을 고려하면 3D VR이 효과적이지만, 현실적인 비용부분을 생각할 때 위의 3가지 방법을 적절히 사용하는 방법도 고려되어야 한다.

2.2 아카이브의 디지털 전시 필요성

2.2.1 IT기술의 유용성

보존 가치가 있는 아카이브를 전시할 때에는 아카이브 자체의 특성 때문에 전시의 어려움이 있다. 대부분 종이기록으로 구성된 아카이브는 입체감 있는 전시가 어려우며 내용의 해석이 수반되지 않거나 전달이 용이하지 않을 시에는 이용자에게 부담을 줄 수 있다. 하지만 디지털 기술을 이용한 온라인 전시의 큰 장점은 물리적인 전시에 비해 시간과 공간의 제약이 낮다는 점이다. 이것이 가능하게 된 것은 인터넷이라는 가상의 공간이 전시에 있어서도 활용이 되었기 때문이다. 이미 상당수의 기록관리기관에서 인터넷을 활용한 온라인 방식의 기록정보서비스를

실시하고 있듯이, 웹페이지를 통한 아카이브 서비스 기획은 시공간적인 한계를 극복하는 장점을 가져다 줄 수 있다.

또한 아카이브의 디지털 전시는 아카이브라는 전시 오브제의 성격에 기인한 특성을 지니기도 한다. 아카이브는 보존 가치가 있으면서 유일성이라는 특성이 있는 기록물이기 때문에 오프라인 전시에서 손상의 위험성이 있을 수 있다. 이것에 대한 대책으로 복제품을 사용하기도 하지만 모든 전시물을 대체하기에는 예산상의 어려움과 전시의 질적 측면을 고려하지 않을 수 없다. 이러한 점을 고려한다면 아카이브의 디지털 전시는 디지털 기술을 이용하여 손상되기 쉬운 자료의 보존과 디지털 전시를 통한 정보의 제공이라는 효과를 얻을 수 있다.

박물관, 기록물관리기관 등 소장 자료를 전시하는 기관은 공통적으로 자료의 보존과 활용이라는 중요한 역할을 담당하기에, 소장 자료를 데이터베이스화 하여 정보를 관리하고 제공하는 기능도 중요하다. 더욱이 최근의 상당수 자료들은 생산단계에서부터 디지털 방식으로 제작되면서 이미 디지털화된 자료로 탄생된다. 결국 디지털 아카이브라는 시스템을 통해 아날로그를 포함한 여러 매체로 생산된 정보의 검색 및 정보 제공이 가능해지면서(김주관 2006, 453-457), 자료가 가진 정보의 확장에 더하여 각 기관이 연결되고 공유되는 네트워크 기술을 통해 정보의 무한 확장과 더불어 이용자의 편의성을 더욱 극대화 하고 있다.

한 가지 고려할 사항은 기록물관리기관이 계속해서 아날로그 아카이브를 디지털 아카이브로 변환·구축하고 있는 이 시점에 디지털 콘텐츠로 변화했을 때 자료의 표준화를 염두에 두

어야 한다는 점이다. 적절한 손실압축방식 인코딩(Encoding)을 통해 원본보다 용량은 낮으면서 화질은 대동소이할 수 있는 결과물로 저장함으로써 콘텐츠의 저장 공간을 확보⁵⁾할 수 있어 경제성을 기대할 수 있다. 또한 콘텐츠의 저장매체와 프로그램의 표준화가 이루어지게 된다면 마이그레이션(migration) 및 에뮬레이션(emulation) 등을 이용할 수 있으며, 자료의 입출력을 담당하는 직원에게나 열람 및 본인의 목적에 맞도록 활용을 하려는 이용자에게 형식의 변환과정이 없거나 작업 단계를 줄일 수 있기에 활용성과 효율성도 높일 수 있다(김주관 2006, 458-459). 결국 정보화를 추진하는 기관과 이용자 모두에게 효율적이며 다양한 활용과 편의성을 제공해 준다.

우리나라에서는 디지털 기술의 발전, 보급과 함께 정부차원에서 고문헌 아카이브의 디지털화와 활용을 지난 10여 년간 지속하고 있다. 이 디지털화된 자료들은 대부분 실록류, 사전류, 문집 등이며 국사편찬위원회의 '한국사데이터베이스', '조선왕조실록', 한국학중앙연구원의 '장서각 디지털 아카이브' 등이 대표적이다. 이들 아카이브에서 제공되는 자료의 형태는 원문 이미지, 원문텍스트, 번역본이 있으나 중요한 것은 이들 자료를 서로 비교해 볼 수 있다는 것이다. 즉, 디지털화된 고문서는 기존의 전시방식에서 실현하기 불가능했던 자료의 다양한 가치를 극대화 할 수 있을 뿐 아니라 이를 손쉽게 '콘텐츠화'할 수 있다는 것이다. 또한 원문의 전시나 원문이미지의 전시에서는 키워드검색을 할 수 없기 때문에 특정 주제어와 관련된 부분을 찾고

자 하는 경우에 원문 전체를 확인해야 하는 번거로움이 발생한다. 따라서 단순 원문 이미지를 전시하는 것은 디지털 장치를 활용하여 원문을 제공하는 것일 뿐 본 연구에서 제안하는 "사용성이 가미된 데이터베이스화와 이의 전시"와는 다르다고 할 수 있다.

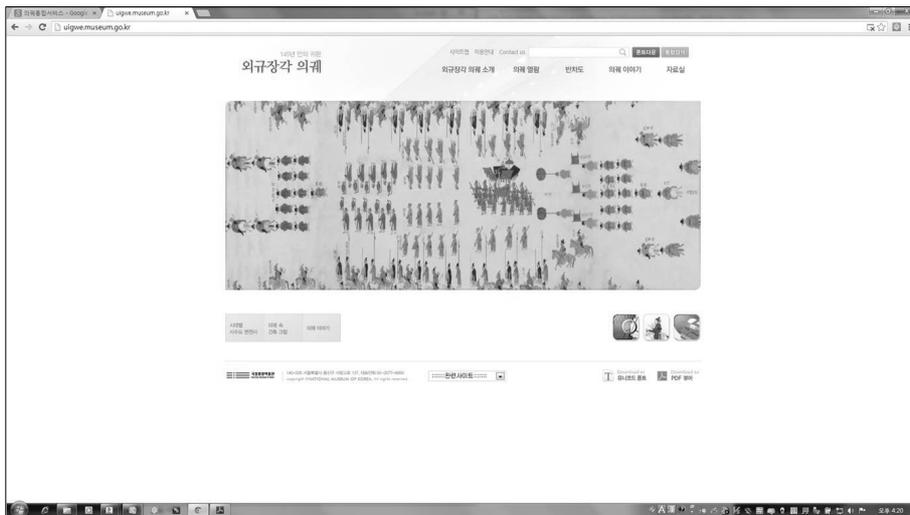
〈그림 1〉은 기존의 아카이브 전시와 본 연구에서 제안하는 디지털 전시의 차이점을 단편적으로 보여주는 예이다. 2011년 국립중앙박물관에서 열린 조선왕실의례의 전시는 아래 사진에서 볼 수 있듯이 의례 원본의 특정 페이지를 열람할 수 있는 형태에 그쳐 전시관람자가 전시 오브제(Object)의 전체를 볼 수 없다는 기존 전시의 가장 큰 단점을 드러낼 뿐 아니라 전시 오브제의 내용 파악 역시 전시 기획자와 연출자가 제공하는 자료(전시 안내문, 설명 태그, 도슨트 설명 등)를 통해야만 전달될 수 있다는 한계를 가진다. 이러한 전달은 직관적이지 못하기 때문에 아카이브 전시의 경우 일반 관람객이 쉽게 흥미를 잃는 원인으로 작용하기도 한다.

그러나 〈그림 2〉에서 보이는 외규장각의례 사이트(<http://uigwe.museum.go.kr/>)를 통해서 의례에 대한 기본 검색과 원문 이미지의 열람 뿐 아니라 일반인의 눈높이에 맞춘 의례의 소개와 이야기, 왕실의 장례 절차 등에 대한 정보를 제공받을 수 있으며 전문 연구자의 경우 보다 깊이 있는 정보를 원문 이미지와 함께 검색할 수 있다. 중앙박물관의 웹사이트 이외에도 서울대학교에서 제공하는 의례통합서비스(<http://e-kyujanggak.snu.ac.kr>) 역시 유사한 정보와 자료를 제공하고 있다.

5) 조소연(2009)은 영화 한 편을 압축 없이 3,996X2,160의 해상도로 디지털화하면 프레임 당 25MB, 영화 한 편은 4TB의 용량이 필요하다고 말하였다.



〈그림 1〉 조선왕실 의궤 전시 사례(국립중앙박물관)



〈그림 2〉 국립중앙박물관 외규장각의궤사이트의 웹 전시

2.2.2 가상환경 내 커뮤니케이션의 확보

기록물관리기관에서는 이용자들이 원하는 기록물을 쉽고 빠르게 찾을 수 있도록 다양한 검색도구를 개발하고 제공하는데, 이제 디지털 환경이라는 특성을 활용해 이용자의 욕구를 미리 찾아내서 능동적으로 대처하기 위해 디지털 콘

텐츠를 제작하는 적극적인 모습을 보이고 있다. 즉 기록물을 기반으로 하는 디지털 콘텐츠를 제작함으로써 아카이브 서비스에 공유, 다수, 열람, 쌍방향, 공동체의 성격을 더해 활용할 수 있도록 하는 것이 아카이브의 온라인 서비스에서 가능하다는 것이다(박경석 2008, 7-8). 이는 기

록물을 보존하고 활용하는 역할에서 활용의 기능이 더욱 강화된 것이며, 일방적 정보제공의 기능이 아니라 서로 소통하는 쌍방향의 성격이 큰 특징이라고 할 수 있다.

지금까지 기록물관리기관의 물리적인 전시에서 주체, 역사, 사건 등으로 선별된 아카이브들을 단순히 실물로 보여주고 단편적으로 진열하여 아카이브 각각의 내용과 의미를 보여줌으로써 전시의 취지를 뒷받침하는데 주력해왔다(진수정 2011, 22). 어떻게 보면 전시를 전문으로 하는 박물관이나 미술관 전시에 비해 정보를 주로 전달하는 일방적인 전시라고 할 수 있다.

이러한 점을 감안할 때 아카이브들의 내용과 배경, 그리고 각 아카이브 사이에 서로 연결되어 있는 유기적인 관계를 이용자들에게 효과적으로 전달시키고 이를 통해 이용자와 소통할 수 있는 '양방향 전시기법(Interactive Exhibition Technique)'을 구축해 나갈 필요가 있다. 이러한 기법은 이용자들에게 흥미와 관심을 불러일으켜 다소 생소하거나 낯선 아카이브 정보에 대한 이해와 재미를 끌어낼 수 있고, 더불어 웹상에서 이용자와의 소통의 장으로도 활용할 수 있다.

온라인에서는 게시판이나 댓글을 통해 이용자와 기관과의 즉각적인 피드백(Feedback)이 형성될 수 있고, 소셜 네트워크 서비스(SNS: Social Network Service)를 통해 이용자가 직접 전시에 참여하고 다른 이용자와 이를 공유해서 새로운 네트워크를 형성해 제2의 정보를 생산해내는 단계로까지 갈 수 있다(진수정 2011, 29). 결국 아카이브를 가지고 정보를 전달하는 방법을 양방향 소통이 가능한 형태로 만들어 정보를 제공할 때 그 효과는 매우 크다고 할 수 있

다. 내용의 역사적 배경이나 상황 그 맥락까지도 전달할 수 있으며, 이 과정에서 다른 정보와 연결되고 이용자가 참여하여 가상공간 내에서 커뮤니케이션의 장이 만들어지는 것이다. 박영아(2011)는 실증연구를 통해 일반 전시에서 정보기술의 용이성이 이용자들의 즐거움과 상호작용에 긍정적인 영향을 미치고, 즐거움과 상호작용은 다시 만족도에 긍정적인 영향을 미쳐 재방문에도 긍정적인 영향을 준다고 하였다. 이는 곧 온라인상에서 디지털 기술을 활용한 전시가 이용자들의 참여와 소통을 이끌어내는 것에 유용하다는 것을 입증해 주는 것이다.

아카이브를 재료로 양방향 전시기법을 활용한 사례 중 주목할 만한 것은 안동의 '안동 전통문화 콘텐츠 박물관'이다. 이 박물관은 실제 오브제를 전시하지 않고 디지털 콘텐츠만으로 전통문화의 가치나 내용을 다양한 양방향 전시기법을 통해 안동의 전통문화를 체험할 수 있도록 구성되어 있다. 이 박물관의 전시 중 '클릭! 옛소리'는 안동의 전래 민요나 사투리 등의 음향 아카이브를 선택하고 모니터를 통해 가사나 기타 정보를 얻을 수 있도록 연출되어 있다. 또한 아일랜드 타입의 E-Book '맛자랑 멋자랑' 역시 기초적이기는 하나 양방향 전시기법을 활용한 사례이며, 이밖에도 '주니어 옛이야기 톡톡', '사이버 안동읍성' 등 터치스크린이나 3D영상을 활용한 양방향 전시를 제공하고 있다.

이외에도 대구시민안전테마파크의 '방재미래관-2.18의 기억' 전시나 서울 상암동 디지털 과 빌리온의 '매직 북' 등이 디지털 아카이브를 양방향 전시로 활용한 사례라고 할 수 있다. 이러한 양방향 전시기법은 분위기 연출이나 공간 유도를 목적으로 활용되기보다는 관람자의 이해



〈그림 3〉 안동 전통문화 콘텐츠박물관

도를 높이는 전략이며 정적인 아카이브를 동적인 전시로 바꿈과 동시에 관람자의 적극적인 개입을 제공하여 관람 몰입도를 증가시키는 데 도움이 된다.

2.2.3 기관 홍보와 문화·관광 자원화

기관의 아카이브는 온라인 환경과 맞물려 일반인의 접근 및 수요가 많아지고 있는 핵심 정보 자원이다. 기관의 업무활동에서 생산된 기록 정보를 체계적으로 관리하였을 때의 이점을 가장 잘 보여줄 수 있는 부분은 활용으로, 기록관리의 궁극적인 목적은 체계적으로 관리한 기록 정보를 적재적소에서 활용하는 것이라고 한다면, 온라인 환경에서 디지털 콘텐츠화된 아카이브의 전시는 이를 위한 최적의 활용법인 셈이다(나원경 2011, 65-69).

앞서 언급했듯이 가상의 온라인 환경은 전시를 통한 아카이브의 활용에 있어 오프라인보다 우월한 수단으로 활용될 수 있다. 기록물 접근 방법에 있어 먼저 온라인을 통한 정보습득의 수

요가 늘어나고 있기 때문에, 온라인 전시는 기록물의 정보제공뿐만 아니라 이후 오프라인 기관으로의 방문에도 긍정적인 영향을 끼칠 수 있기 때문이다. 이는 기관 차원에서 본연의 목적을 성실히 수행하고 있다는 점으로 기관의 긍정적인 지원을 이끌어낼 수 있을 뿐만 아니라(이혜원 2007, 21), 기관에 대한 이용자의 호감도와 이용횟수를 확보하는 효과를 가져 올 수 있다. 사실 아카이브의 전시프로그램은 기록물관리기관의 가장 일반적인 홍보프로그램으로, 서비스 대상 집단인 이용자 다수에게 실질적으로 접근하는 수단이다.

특히 빠르게 발전하는 IT 환경과 디지털 및 네트워크 기술과 같은 첨단기술의 발전이 박물관 같은 전시기관의 활성화에 기여한다(황동열 2007)는 연구결과를 감안하면, 가상의 공간을 통한 디지털 전시를 통해 아카이브를 적절히 활용하는 것은 기록물관리기관이 더 이상 정보제공의 한정된 역할에 머무는 것이 아니라 문화·관광자원으로서 하나의 축을 담당할 수 있다는

것을 예측할 수 있게 한다. 아카이브 서비스의 대상이 일반 대중이므로 디지털 콘텐츠화 된 아카이브는 지역문화 교육, 다큐멘터리 제작, 문화콘텐츠 사업 등의 다양한 방법을 통해 지역 문화에 대한 관심을 환기시키고 관광산업의 발전으로 이어나가며, 이용자들의 콘텐츠 활용을 통한 새로운 콘텐츠 창작 도구 등의 개발 등으로 확대되어 지역 문화의 대중화에 기여할 수 있다(노시훈 2007, 318).

이용자에게 기록보존의 목적과 가치를 이해할 수 있도록 홍보하는 것도 장기적으로 기관의 성장과 기록보존 프로그램의 성공여부에 영향을 끼칠 수 있다. 결국 온라인 전시프로그램을 활용하는 것은 기록물 이용을 극대화시켜줄 뿐만 아니라 나아가 기록물관리기관에 대한 이용자의 인식과 관심을 제고시켜 기관의 설립목적 달성과 지원의 확대를 불러일으킬 수 있고, 더불어 기관 본연의 목적인 기록의 원활한 보존기능에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있을 것이다.

3. 아카이브 디지털 전시 사례 분석

3.1 아카이브 활용 웹페이지 사례

3.1.1 미국국립기록청

미국국립기록청(National Archives and Records Administration, 이하 NARA로 약칭)은 1936년 국가기록보존소로 설립된 이래 다양한

아카이브를 소장 및 서비스하고 있다.⁶⁾ NARA의 정보서비스의 성격은 웹페이지에서 잘 드러나는데 바로 검색과 활용이다. 먼저 NARA의 소장기록물 검색은 OPA(Online Public Access), ARC(Archival Research Catalog), AAD(Access to Archival Databases)의 기능이 대표적이다. OPA는 ARC, AAD 등 NARA에서 검색가능한 모든 정보뿐만 아니라 모든 대통령기록관의 웹페이지를 한 번에 검색할 수 있는 종합정보 검색시스템으로 이용자에게 웹사이트 서비스의 기본을 충실히 제공하고 있다. ARC는 온라인 카탈로그로 볼 수 있으며 워싱턴DC 지역과 지방아카이브 및 대통령도서관을 포함하는 검색시스템으로(박경석 2008, 9) 현재 보유기록의 68%를 제공하고 있다. 키워드, 지역, 자료의 성격, 기관, 저자 등의 범주별로 검색이 가능한 ARC는 2012년 현재 OPA 서비스로 기능이 대체되고 있다. 반면 AAD는 전자기록물 검색서비스로 5천만 건 이상의 개별 기록으로 구성된 30개 이상의 아카이브 시리즈를 데이터베이스와 인덱스로 확인해 볼 수 있는데, OPA는 아직 시범서비스 기간이므로 현재는 일부의 AAD 서비스만 지원하고 있다. 그밖에 퇴역군인에 대한 검색을 할 수 있는 eVetRecs와 같이 특정 대상 및 시리즈를 중점으로 검색이 가능하며 온라인에서 열어볼 수 있는 자료의 양도 계속 증가하고 있다.

그리고 NARA에서 진행했던 외부 오프라인 갤러리의 전시를 디지털 전시를 통해 이미지와

6) NARA가 연방정부기관에서 생산된 웹 기록물관리에 본격적으로 나선 것은 각 연방정부의 기록관리 웹사이트의 정보 이관을 지시한 2001년부터이다. 2004년에는 정부전자기록관리지침의 일환으로 발표한 『웹 콘텐츠 기록(Web Content Records)』, 2005년에는 『국립기록청 웹 기록관리 지침(NARA Guidance on Managing Web Records)』을 발행하면서 정책적으로 전자정부 및 전자기록물관리에 대한 준비를 진행하였다(이혁재, 김유승 2009, 37-38).

PDF로 제공하면서 아카이브의 내용 제공에 적극적인 점 역시 주목할 만하다. 현재 오프라인에서 진행되는 전시의 소개와 함께 온라인에서도 현재 진행 전시와 지난 전시를 쉽게 접근해 볼 수 있고, 특히 사회적 이슈에 따른 맥락을 보여주는 전시를 진행하고 있다. 이와 함께 교사들에게 학생들과의 수업에 활용될 교육활동의 내용도 함께 제공하고 있다.

3.1.2 영국국립기록청

William I세 시기(1086년)의 토지대장부터 오늘날까지 약 900년의 역사자료를 보관하고 있는 영국국립기록청(The National Archives, 이하 TNA로 약칭)은 양피지와 종이에서부터 최근의 디지털 자료와 웹사이트 기록에 이르기까지 전 영역에 걸친 자료들을 수집·보유하고 있으며, 자료들은 대부분 온라인으로 확인할 수 있고 전 세계적으로 접근이 가능하다(양인호 2010, 94).

TNA의 장점은 온라인 콘텐츠로 변환시킨 다양한 아카이브에 대한 폭넓은 접근성을 들 수 있는데, 단순한 검색서비스를 넘어 기록정보의 활용목적에 따른 주제, 학습, 전문가를 위한 검색서비스를 제공하는 것이다. TNA는 소장하고 있는 아카이브를 다양한 주제⁷⁾의 콘텐츠로 구분하여 정보를 제공하고 있는데, 특히 문서 위주의 정보제공에 그치지 않고 동영상이나 사진 등의 시청각 매체를 활용함으로써 아카이브 이용의 다양성을 보장하고 있다. 다양한 주제와 복합적인 매체를 함께 맥락으로 구성함으로써 아카이브의 이야기를 전달하고자 하는 모습을

확인할 수 있다.

이용자들에게 아카이브를 개인의 네트워크 기기를 통해 활용할 수 있도록 한 점은 TNA의 또 다른 특색이다. 영화나 소장 아카이브의 특정 이미지를 개인의 핸드폰이나 PC에 내려 받아 배경화면으로 사용할 수 있다는 점, 또는 일부 콘텐츠를 전자우편으로 보내 이용자끼리 소통할 수 있는 기회를 제공해준다는 점은, 콘텐츠 활용에 있어 이용자의 흥미를 이끌어낼 뿐만 아니라 기관 홍보의 역할도 할 수 있다는 점에서 긍정적이라 할 수 있다.

TNA의 정보제공은 온라인 전시에서도 살펴 볼 수 있다. 주제별로 독립된 웹페이지를 통해 구현된 TNA의 온라인 전시는 알파벳순 또는 사건의 시간 순으로 정렬해서 관람할 수 있고 각각의 주제에 대한 복합적인 매체(서지, 영상, 사진)를 구성하는 것에 있어서도 여러 전시가 동일한 형태가 아닌 각자의 특색에 맞는 전시형태를 취함으로써 호기심을 불러일으키는 구성을 전개하고 있다.

3.2 스토리텔링과 멀티미디어 콘텐츠 활용 전시

스토리텔링은 온·오프라인 전시에서뿐만 아니라 현대의 다양한 매체들을 구성할 때 필수적인 요소로 인식될 만큼 기본적인 구성방법으로 자리하고 있다. 특히 아카이브 전시는 아카이브가 담고 있는 내용을 중심으로 풀어서 이용자들에게 정보를 제공하는 것이라는 점에서 전시 구성에 있어 이야기를 내포한 내러티브의 속

7) 제1·2차 세계대전, 냉전, 교통수단의 발전, 내각 기록, 정치, 영화, 만화, 디자인, 가족의 역사, 라틴어, 범죄와 처벌 등 역사적 사실을 소재로 한 콘텐츠부터 흥미로운 소재, 일상생활 관련 콘텐츠 등이 있다(양인호 2010, 97).

성을 가미한다면 보다 쉽고 흥미롭게 이용자들에게 전시의 의미를 전달할 수 있으며 이는 몰입의 효과와 맞물려 이용자의 만족도를 확보할 중요한 수단이 된다. 스토리텔링이 적용된 아카이브 전시에서 기획된 스토리와 웹에서의 플래쉬 등의 기법이 관람자에게 어떠한 관람(또는 자료 습득이나 정보 활용) 환경을 제공하고 아카이브의 내용을 해석 및 구체화하는데 기여할 수 있는지 하는 점에서 관련 사례를 살펴보고자 한다.

3.2.1 처칠 아카이브센터

처칠 아카이브센터(Churchill Archives Centre)는 윈스턴 처칠의 아카이브를 보존할 목적으로 1973년 민간에 의해 세워진 기관으로, 현재 영국 캠브리지 처칠대학에서 운영하고 있다. 이 기관은 한 국가의 총리이자 또한 개인인 처칠의 유년시절부터의 각종 아카이브를 중심으로 서비스하고 있다. 소장 자료는 약 3,000박스의 편지부터 사진, 언론자료, 오디오 및 비디오테이프 등으로, 이 자료들은 교사를 위한 자료 활용방법과 학생들을 위한 아카이브 관련 설명, 관련 아카이브와 연결, 아카이브 분석을 위한 워크시트, 원문읽기 등의 서비스로 이용되고 있다.

이곳의 특징은 개인의 아카이브에 초점을 둔 서비스이기 때문에 아카이브의 전시 선정에 있어 처칠의 개인사를 충실히 따르는 모습이다. 이 때문에 이미지 갤러리를 통한 온라인 전시를 적극 활용하고 있는데, 현재는 크게 처칠 개인의 역사, 전쟁 관련을 큰 범주로 묶어 서비스하고 있다. 이를 통해 각각의 아카이브는 주제별로 묶여서 처칠을 중심으로 자연스럽게 이야기로 구성된다.

한편 웹사이트 전시(<http://www.chu.cam.ac.uk/archives/exhibitions>)와 함께 전용 블로그를 운영(<http://www.chu.cam.ac.uk/archives/blog>)하여 이용자들과의 정보소통에 주력하고 있다. 블로그에서는 아카이브 센터의 소식 및 이벤트와 함께 컬렉션을 중심으로 처칠과 관련한 보다 확장된 이야기를 포스팅하고 있다.

3.2.2 국사편찬위원회

교육과학기술부 산하 국사편찬위원회는 1946년에 창설된 국가기관으로 국내 유일의 국립 사료편찬기관이자 한국사 연구기관이다. 현재 『조선왕조실록』 등 한국사 관련 중요 사료와 한국사 연구 성과를 연구자와 국민에게 인터넷으로 서비스하고, 한국사 관련 사료를 소장하고 있는 국내 19개 기관을 연결하는 통합시스템을 구축하여 한국사 관련 정보를 연구자와 국민에게 제공하고 있다. 특히 한국사데이터베이스, 한국역사정보통합시스템 등의 정보검색시스템을 통해 다양한 아카이브를 서비스하고 있다. 국사편찬위원회의 주요 검색시스템은 <표 1>과 같다.

국사편찬위원회 사료관 2층에는 건국기념역사관이 자리하고 있다. 2008년 12월에 개관한 이 전시관은 국사편찬위원회에서 창설 이래 국내외에서 수집한 사료를 기반으로 우리 근현대사와 전통시대의 역사기록을 다양한 방법으로 전시한 공간이다. 특히 플래시로 구현한 가상전시관(museum.history.go.kr)은 오프라인 전시관을 직접 돌아다니듯 관람해볼 수 있으며 영상 및 일부 전시물을 크게 확대해서 볼 수 있다. 대한민국실, 전통역사실, 자료전시실, 역사체험실로 이루어진 이 전시관의 공간구성은 <표 2>와 같다.

〈표 1〉 국사편찬위원회의 주요 검색시스템 개요

서비스 (웹 주소)	내용
한국사데이터베이스 (db.history.go.kr)	한국사데이터베이스는 한국사 관련 주요 자료를 전산화하여 서비스하고 있는 원문 데이터베이스이다. 한국사데이터베이스는 명실상부한 한국 최대의 역사자료 전문데이터베이스로서, 번역문이 함께 구축된 자료도 있어 역사전문가들 뿐만 아니라 일반인들에게도 많은 도움을 주고 있다.
기초사료정보화 (http://sillok.history.go.kr, http://sjw.history.go.kr)	한국사 연구의 기초가 되는 편년자료를 DB화하여 인터넷상에서 일반인이 검색 열람할 수 있도록 제공한다. 『조선왕조실록』, DB구축을 완료하여 웹상에서 제공하고 있으며 『승정원일기』는 표점과 색인어를 부가한 DB를 구축 중에 있다.
우리역사넷 (http://contents.history.go.kr/)	일반 대중을 위한 한국사 교양 콘텐츠를 개발하여 전문연구자에게 국한되었던 서비스 영역을 확대하고, 역사 교육을 위한 교육용 콘텐츠를 개발·구축하여 역사 교육의 심화와 한국사의 대중화에 기여한다.
한국역사정보통합시스템 (www.koreanhistory.or.kr)	한국역사정보통합시스템은 역사 자료를 서비스하고 있는 한국사(한국학) 관련 사이트의 메타데이터를 통합적으로 검색할 수 있는 서비스를 제공함으로써 자료를 손쉽게 찾을 수 있도록 돕고 있다. 한국역사정보통합시스템에는 2011년 2월 현재 24개 전문센터 29개 사이트의 950만여 건의 자료가 연계되어 있다.
한국사연구회보 (http://db.history.go.kr/front2010/report/reportFrameSet.jsp)	한국사 연구 활동과 학계의 동향을 조사·정리한 계간 정보지인 한국사연구회보를 간행하고, 이를 중심으로 구성된 논저목록을 인터넷으로 서비스하고 있다.
소장자료검색 (http://library.history.go.kr)	고서, 일반도서, 문서, 시청각자료 등의 소장 자료 목록을 한국목록규칙(KCR)에 맞추어 제공하고 저작권에 위촉되지 않는 자료들에 대해서는 원문서비스(일부예 한함)를 제공하고 있다.

〈표 2〉 국사편찬위원회 건국기념역사관 전시 구성

대한민국실	'위대한 민족, 기적의 역사'를 주제로 광복과 대한민국 건국, 현재에 이르기까지 온갖 역경과 고난을 딛고 경제발전과 민주화를 이룩한 대한민국의 발전상을 연표와 전시물, 멀티미디어 자료를 통해 되돌아보는 코너
전통역사실	472년간 역사를 지켜낸 조선왕조실록의 편찬과정과 이를 지켜내기 위한 우리 선조들의 노력을 다양한 멀티미디어를 통해 감상하고, 우리의 기록유산이 간직한 위대함과 소중함을 느껴보는 코너
자료전시실	주제별·형태별로 전시된 각종 사료를 통해 우리나라의 역사 흐름과 옛 사람들의 생활상을 엿볼 수 있는 코너
역사체험실	옛 모습으로 꾸민 교실에서 역사 문제 풀이와 퍼즐 맞추기 등 다양한 체험을 통해 우리 역사와 좀 더 가까워지는 코너

3.3 디지털 아카이브 연계 사례

3.3.1 국가기록원

국가기록원은 국가 기록관리 정책을 총괄하고, 주요 국가기록물을 수집·보존 관리하는 우리나라의 중앙기록물관리기관이다. 1969년 총무처 소속 '정부기록보존소' 설립과 함께 시작

된 국가기록원은 2007년 나라기록관, 대통령기록관, 역사기록관 개관과 함께 아카이브의 전시 서비스를 본격화하기 시작하였으며, 한편으로 온라인에서는 2006년부터 나라기록포털을 구축하고 2007년 4월부터 서비스를 제공하고 있다.

현재 국가기록원의 홈페이지에서는 메인화면에서 주제어로 아카이브 검색을 할 수 있는데

보다 상세한 검색을 위해 나라기록포털 서비스를 제공하고 있다. 나라기록포털에서는 기록물 검색, 기술계층별 검색, 주제별 검색, 기록정보 콘텐츠의 메뉴를 구성하여 보다 세분화한 정보를 제공하고 있으며, 기록정보 콘텐츠를 통해 국가기록원이 소장하고 있는 주요 기록 군을 대상으로 기록물 군에 대한 개요, 생산맥락, 분류체계, 고유의 검색서비스 등을 별도로 제공하는 'DB 콘텐츠' 서비스를 제공하고 있다. 더불어 나라기록포털 메인화면에는 기록물을 일종의 주제형식으로 구성해서 꾸민 '알림판'과 사회적으로 이슈가 되는 사항과 관련한 기록물을 소개하는 '베스트 콘텐츠'를 배치해서 이용자의 흥미를 돋우고 있다.

특히 '기록정보 콘텐츠' 메뉴를 통해서도 열람요청이 많거나 사회적 관심이 높은 기록물의 특성을 파악해 쉽게 이용할 수 있도록, 기록물의 생산배경 및 소장현황 등의 정보를 제공하는 서비스를 실시하고 있다. 이는 콘텐츠별 특성에

맞는 다양한 검색방법을 제공하여 기록물에 쉽게 접근할 수 있도록 하고, 관련자료(사이트, 기관, 소장기록)를 제공하여 인터넷에서 다양한 자료들을 편리하게 이용할 수 있도록 기획한 서비스이다. 기록정보 콘텐츠는 <표 3>과 같이 5가지 종류로 구성되어 있다.

3.3.2 국립극장 공연예술박물관

공연예술박물관은 무대 위에 공연되었다가 사라지는 무형유산의 일회성이라는 속성 때문에 사라지기 쉬운 공연예술 자료를 보존, 전승, 전시하기 위해 2009년 12월 국립극장 산하기관으로 개관하였다. 이곳에서 전시하는 오브제는 대부분 개화기 이후 국립극장을 비롯한 공연예술 단체들이 생산한 리플렛, 프로그램, SP&LP, 릴 테이프, 의상, 소품, 무대디자인 및 공연영상과 사진자료 등이 중심으로, 오브제 자체의 물리적 특성보다 내용이 중요시되는 전시물이 많다. 박물관에서는 아카이브의 진열 및 빔프로젝터와

<표 3> 국가기록원 기록정보콘텐츠

주제 콘텐츠	5·18 민주화운동, 5대 국가상징, 6·25전쟁, OECD 가입, 경부고속도로건설, 고령자 고용촉진 정책, 국제 스포츠 대회, 금기와 자율, 기록으로 보는 대통령선거의 역사, 기록으로 보는 4·19혁명, 남북회담, 다시 보는 2002 FIFA 월드컵, 독도, 사건기록으로 보는 한국현대사(1. 김창룡저격사건 / 2. 진보당사건 / 3. 3·15 부정선거 / 4. 필화사건), 산림녹화, 산업단지 개발, 새마을운동, 서양 고지도들 통해 본 한국, 식량증산, 아리랑, 역사 속 엄근리 이야기, 원자력 진흥정책, 인구정책, 재외 한인의 역사, 조선왕조실록을 통해 보는 어제와 오늘, 한국과 유엔, 한글이 걸어온 길
시대·생활 콘텐츠	기록으로 보는 생활사, 사진 대한민국, 연표와 기록, 오늘의 기록, 이달의 기록, 함께 만드는 기록세상
교육콘텐츠	기록으로 살펴보는 의식주문화, 나는 대통령, 노래로 배우는 한국현대사, 대한뉴스와 함께하는 우리 경제의 발자취, 어린이 조선왕조실록, 엄마랑 아빠랑 어린이날 기록여행, 웹툰으로 보는 기록사랑 이야기, 카툰 공문서, 헌법이야기, 훈장전시관
전시관	UN의 눈으로 본 사진전, 건국60년 특별전, 구호로 보는 시대 풍경전, 국제기록문화전시회, 기록이 있는 영상카페, 대한민국 희망기록
DB 콘텐츠	관보, 국무회의기록, 내 고장 역사 찾기, 내 고향 역사알기, 독립운동관련판결문, 반민주 행위자 조사·심사기록물, 일제강제연행자명부, 일제시기 건축도면 아카이브, 정책정보, 조선총독부기록물, 지적아카이브, 참여정부 정책간행물

〈표 4〉 국립극장 공연예술박물관 상설 전시 구성

공연 예술사 전시	뿌리를 찾다	연표와 영상으로 우리나라 공연예술의 기원을 탐색, 고분벽화, 기록화 등 옛 그림들 속 전통연희를 애니메이션 기법으로 재현.
	꽃을 피우다	20세기 초 근대화와 함께 급격하게 변화한 공연예술의 모습을 소개, 1920~30년대 민요와 대중음악, 연극 공연의 음원, 최승희 무용영상. 우리나라 최초의 〈햄릿〉 번역본과, 근대연극을 도입한 동경학 생예술좌의 창단공연 티켓 등.
	숲을 이루다	해방 전후 전쟁기를 거쳐 현재에 이르기까지 공연예술의 역사, 60년대 국악 LP 음반과 극작가들의 친필 대본, 무용가 의상, 연극 〈예쿠우스〉에 사용된 말 머리 소품, 극단 〈자유극장〉의 작은 기념주화, 개량 국악기 등 전시.
공연 주제 전시	무대 의상	왕실 의상에서부터 모던한 한복에 이르기까지 국립극단 의상에 스포트라이트 조명을 사용하여 다양하게 전시.
	무대 디자인	무대 미니어처 및 각종 무대 소품 전시, 디자이너들의 원화, 공연 제작과정을 담은 하이라이트 영상 재생.
	예술인의 방	우리나라 공연예술가들의 실제 유품을 활용하여 창작 공간의 분위기를 사실감 있게 연출, 연극의 방, 음악의 방, 무용의 방으로 구성.

키오스크(Kiosk) 등의 기기를 활용하여 영상자료를 전시하는 방식을 주로 사용하고 있다.

박물관 홈페이지를 통해 상설전시공간을 미리 볼 수 있는데, 전시실 내 구역별로 360도 파노라마 사진을 제공하여 한 자리를 중심으로 둘러가면서 전시실을 감상할 수 있도록 하고 있다. 박물관 상설전시는 크게 ‘공연예술사전시’와 ‘공연주제전시’ 두 공간으로 나뉘며 각 공간은 다시 〈표 4〉와 같은 세 공간으로 구성되어 있다.

박물관 홈페이지를 통해 전시자료를 접할 수 있는 것은 사진, 전시영상 및 키오스크 내용이다. 상설전시실 내에서 재생되고 있는 전시영상 및 키오스크 내용을 인터넷 홈페이지에 공개하여 언제든지 바로 접근 가능하도록 하고 있으며, 프로그램, 오브제 사진 등은 ‘전시자료 보기’를 통해 감상이 가능하다.

더불어 공연에 대해 보다 심도 깊은 내용을 제공하기 위해 ‘공연예술 디지털 아카이브’를 서비스하고 있다. ‘누구나 쉽게 접근하여 자유롭게’ 공연예술정보를 확인할 수 있는 이 서비

스는 통합검색, 디렉토리 검색뿐만 아니라 공연 장르별, 유형별, 단체별로 검색이 가능하며, 19만여 점에 이르는 공연예술박물관의 아카이브에 대한 활용 가능성을 높이고 있다. 현재 제공되고 있는 자료건수는 2012년 10월 현재 장르별 242작품, 유형별 253작품, 단체별 241작품이며 인터넷 서비스를 위해 계속 자료를 변환 중이다.

4. 아카이브의 디지털 전시 활용효과

4.1 사례분석 및 시사점

4.1.1 아카이브 활용 웹페이지 전시

정보통신기술의 보급에 따라 기록물관리기관의 웹페이지는 기관의 목적을 가장 먼저 이용자에게 선보이고 이용자가 기관에 바라는 역할을 수행하는 우선순위의 방법이 되고 있다. 따라서 최근의 기록물관리기관 웹페이지는 기본적으로 아카이브의 검색 및 열람이 원활하게 기

능하도록 구축하는 것이 필요하며, 더불어 데이터베이스가 계속 쌓여감에 따라 주제의 분류가 보다 세분화되는 흐름에 맞춰 이용자의 수요와 기대를 정확히 충족시킬 시스템이 확보되어야 한다. 완성도 있는 시스템 구축이야말로 아카이브의 검색과 열람뿐만 아니라 전시 등의 활용에 대한 성과로도 이어질 수 있는 것이다. 이러한 점을 상기해 볼 때 앞장의 사례에서 언급한 미국 NARA, 영국 TNA의 시사점을 분석해보면 다음과 같다.

먼저 아카이브 검색기능은 모두 기관의 풍부한 데이터베이스를 기반으로 이용자가 원하는 정보를 쉽고 정확하게 검색이 가능하도록 지원하고 있다. 먼저 미국 NARA는 OPA(Online Public Access)라는 통합검색시스템을 도입하여 기존의 ARC, AAD 검색을 단계별로 대체하면서 외부 대통령기록관의 모든 웹페이지 정보를 검색할 수 있도록 한 점이 강점이다. 한편 영국 TNA는 기록정보의 활용목적에 따른 검색서비스를 제공하여 이용자의 편의성을 확보하면서 온라인콘텐츠를 구축함으로써 아카이브의 다양한 이용성을 보장하고 있다. 그리고 기관 모두 아카이브의 상세 설명과 함께 원문 아카이브를 대상으로 연계한 주제별 콘텐츠를 제작하여 아카이브의 맥락을 반영한 정보를 제공하고 있다. 이와 같이 기본적인 세분화된 검색시스템의 제공은 이용자들에게 기관 이용의 목적 달성을 위한 편의를 제공해줌과 동시에 기관 웹페이지 방문 및 활용도를 확보도록 해준다.

온라인 전시 기능은 디지털 콘텐츠로 변환되어 구축된 아카이브를 중심으로 제공하고 있다. 미국 NARA의 경우 오프라인 전시와 연계하여

온라인을 통해 언제든지 지난 전시의 내용을 확인해 볼 수 있으며, 사회적 이슈를 다루는 아카이브 전시를 통해 현실과의 연결성을 강조하고 있다. 영국 TNA 역시 실제 아카이브를 중심으로 주제별로 독립된 페이지에서 전시를 감상해 볼 수 있다.

아카이브의 활용을 적극 권장하는 기능도 살펴볼 수 있다. 특히 교과과정과의 연동을 통해 교사 또는 학생을 대상으로 아카이브를 교육현장에서 활용하도록 하는 기능은 공통적으로 찾아볼 수 있다. 영국 TNA의 경우처럼 개인 기기로 아카이브를 전송시켜 콘텐츠를 활용하도록 하는 기능은 아카이브의 활용범위를 넓히는 것으로, 그만큼 기관이 이용자에게 아카이브의 활용을 적극적으로 권장하는 것으로 파악할 수 있다.

4.1.2 스토리텔링과 멀티미디어 콘텐츠 활용 전시

기록물관리기관이 온라인 전시를 진행할 때 중요한 사항은 일반인에게 생소한 아카이브의 내용을 풀어서 전시라는 일종의 형식을 통해 하나의 맥락에 따른 정보를 전달하는 것과, 다양한 매체들을 활용하여 아카이브의 전시 한계를 벗어나 입체감 있는 전시로 흥미와 재미를 불러일으켜 이용자의 몰입과 만족도를 이끌어내는 것이다. 단편적인 이야기들의 집단인 각각의 아카이브들의 맥락을 살펴 스토리텔링 기법을 도입하여 하나의 흐름을 구성하게 되면 온라인이라는 환경 속에서 보다 쉽고 흥미롭게 이용자들에게 전달될 수 있다. 또한 가상현실이라는 환경이 가지는 무한한 창조성을 최대한 활용한 전시는 아카이브를 활용하고자 하는 이용자는 물론 기관의 입장에서도 선호될 수 있는 형태이다.

처칠 아카이브센터는 개인 아카이브를 중심으로 서비스하는 기관으로 스토리텔링을 적용하기에 적절한 사례이다. 소장 자료 자체가 편지, 사진, 언론자료, 오디오 및 비디오테이프 등으로 모두 처칠과 관련한 자료들이므로 전시 카테고리 선정에 있어 자연스럽다. 웹페이지에서 제공하고 있는 전시의 내용 역시 이러한 점에 따라 처칠의 개인사, 전쟁 관련사 등으로 구성되어 있다. 아쉬운 점은 다양한 소장 자료를 구비하고 있음에도 온라인상에서는 이미지 갤러리와 텍스트를 중심으로 전시내용을 제공하고 있어, 멀티미디어 자료를 활용할 수 있는 온라인 환경의 이점을 살리지 못하고 있다는 점이다.

반면 국사편찬위원회는 플래시로 구현한 가상전시관을 통해 멀티미디어 콘텐츠로 변환한 자료를 제공하고 있다. 오프라인 전시관을 기반으로 직접 돌아다니면서 관람하는 것과 같은 효과를 주는 공간중심 서비스를 제공하고 있는 가상전시관에서, 이용자는 원하는 전시실을 선택하여 내부를 돌아다니면서 아카이브 및 관련 영상 등의 전시물들을 확대해 볼 수 있으며, 별도로 전시물 사진만을 모아볼 수도 있어 관람하기에 일견 효과적일 수 있다. 아쉬운 점은 전시물이 국사편찬위원회의 수집 자료를 기반으로 하고 있음에도 전시물에 대한 소개가 오프라인에서의 그것과 크게 다르지 않고, 가상전시관에서 특정 자료를 선택할 때 하이퍼링크 등을 통한 연계정보를 제공하지 않고 있다는 것이다. 네트워크를 기반으로 하는 가상전시라는 점을 생각한다면 한국사데이터베이스 또는 한국역사정보통합시스템 등의 풍부한 데이터베이스를 이미 구축하고 있는 강점을 살려 가상전시관과 연계서비스를 실시한다면 아카이브 전시의 활

용도를 배가시킬 수 있을 것이다. 더불어 전시에 대한 이용자와의 별도의 커뮤니케이션 공간이 없어 서로간의 피드백을 기대할 수 없다는 점, 전시공간을 이동할 때마다 그래픽이 바뀌는 과정으로 이용자를 자칫 지루하게 느끼도록 할 수 있다는 점 등은 온라인 환경의 가상전시에서 가질 수 있는 장점을 반감시켜 개선이 필요할 것으로 보인다. 이는 역으로 사이버공간을 활용한 전시에서 무엇이 필요한 요소인지를 확인할 수 있는 반면교사의 단면을 보여주고 있다.

4.1.3 디지털 아카이브 연계 전시

디지털 아카이브는 기록물관리기관에서 소장하고 있는 아카이브를 온라인 환경에 맞춰 활용하는데 중요한 밑거름이 된다. 디지털 콘텐츠로 변환된 아카이브는 온라인을 통해 활용할 수 있는 디지털 아카이브의 주요 구성물이며, 따라서 기관으로서 아카이브 활용이라는 목적을 달성하기 위한 수단으로 온라인 전시를 택하고 있다. 이를테면 디지털 아카이브와 온라인 전시는 공통의 소스를 두고 형태를 변화시켜 서비스하는 것이기 때문에, 디지털 아카이브가 적절히 구축되어 있는 기관은 그만큼 온라인 전시에서의 소장 아카이브 활용도 및 전시기획의 자유로움을 확보할 수 있다.

국가기록원은 우리나라의 기록관리 중추기관으로 기관이 소장한 풍부한 국가 기록물을 전시에 활용하고 있다. 나라기록포털이라는 검색 서비스를 중심으로 주제별, 유형별로 검색이 가능하며, 문서, 사진 및 영상 등 디지털로 변환된 원문서비스가 제공되고 있다. 한편 현재 나라기록포털의 '5·18 민주화운동'은 외부 기록관리기관인 5·18 기념재단으로부터 기록을 제공받

아 국가기록원의 소장 기록과 함께 서비스를 제공하며, 같은 방법으로 '대한뉴스와 함께 하는 우리기록의 발자취'라는 기록서비스에서도 한국정책방송원에서 시청각 기록물을 제공받아 서비스를 하고 있다(양인호 2010, 131). 이처럼 외부 유관기관과의 협력 체제를 구축하여 포털 서비스를 제공함으로써 기관의 정보 제공량을 더욱 확보하고 있다. 다만 단순히 정보를 받아와서 제공하는 것뿐 아니라 기존의 정보와 결합하여 새로운 콘텐츠를 창출하는 것이 부족해 보이는 점은 아쉽다. 한편으로는 '기록정보 콘텐츠' 메뉴를 통해 보유하고 있는 디지털 아카이브를 주제별, 시대·생활별, 교육, 전시 등으로 테마화 시켜 적극적으로 제공하려고 하는 노력이 엿보인다. 특히 온라인 전시에서는 기존에 오프라인에서 진행했던 전시를 온라인 환경을 통해 새로운 페이지로 서비스하고 있는데, 이러한 점은 디지털 아카이브의 콘텐츠를 활용해 온라인 공간에서 더욱 확대할 수 있는 가능성이 있다고 하겠다.

국립극장 공연예술박물관은 별도의 웹페이지로 디지털 아카이브를 서비스하고 있다. 오프라인 접근에 의존해서 공연예술에 대한 이해를 구해야 했던 기존의 다수 이용자들에게 공연예술박물관의 디지털 아카이브 페이지는 공연예술이라는 장르에 대한 아카이브를 장르별, 유형별, 단체별로 정리되어 서비스함으로써 언제 어디서든지 관심분야의 해당 공연 및 관련 자료를 감상해볼 수 있는 기회를 제공하고 있다. 2012년 현재 서비스되고 있는 자료건수가 200~300여 건 내외여서 아직은 콘텐츠가 만족스럽게 제공되지는 않고 있지만, 19만여 점에 이르는 박물관의 아카이브가 계속 디지털 콘텐츠로 변환

이 진행되고 있어 향후 서비스에 대한 기대감을 높이고 있다.

두 기관 모두 기관이 소장하는 풍부한 아카이브를 바탕으로 온라인 서비스에 활용하고 있다는 점에서 온라인 전시의 무한한 확장성을 기대해볼만 하다. 그러나 현재까지는 웹페이지에서 진행되고 있는 전시 및 전시물의 내용과 디지털 아카이브의 내용이 직접적으로 이어지게끔 시스템이 정착되어져있지 않은 점이 아쉽다. 무엇보다도 사진자료가 중심으로 온라인 전시에 활용되고 있는 두 기관에서 사진이라는 매체가 가진 정보를 확장해서 풀어줄 만한 연계서비스가 제공되지 않는다는 것은 온라인상에서 닫힌 공간으로 활용될 수밖에 없다는 한계를 가진다. 속도가 빠른 정보통신의 시대에서 재검색이라는 하나의 과정을 더 거치게 되었을 때 심리적 불편함을 가져올 수 있다는 점을 감안한다면, 보다 적극적으로 하이퍼링크, 태그 등을 통한 직접 연계 시스템 도입이 고려되어야 할 것이다.

4.2 디지털 기술 기반 아카이브의 전시 활용효과

이상을 통해 기록물관리기관이 아카이브 전시를 진행함에 있어 디지털 기술 활용 사례에 대해 살펴보았다. 기록물관리기관의 웹페이지는 검색과 열람이라는 기관의 아카이브 활용목적은 분명하게 보여주는 주 기능이며, 이는 디지털 콘텐츠로 변환된 풍부한 데이터베이스를 기반으로 한다. 특히 아카이브간의 맥락을 반영한 주제별 콘텐츠를 제작하여 흥미를 불러일으키며 이는 온라인 전시의 내용을 통해 확인해볼 수 있다. 또한 온라인에서 활용 가능한 콘텐츠

로 아카이브를 변환함으로써 이용자가 본인의 활용 목적에 맞도록 개인 기기로 내용을 전송 또는 공유하여 활용하게 하는 것, 교육현장에 아카이브가 활용될 수 있도록 하는 사례는 콘텐츠를 전시 안에서만 활용하는 것에 그치지 않고 활용범위를 넓혀 아카이브의 활용을 권장하는 것으로도 해석할 수 있다.

온라인 전시에 있어 스토리텔링을 적용하고 다양한 매체를 활용하여 입체감 있는 내용으로 기획하는 것은 이용자의 몰입과 만족도를 이끌어낼 수 있다. 하나의 소재에 대한 아카이브는 그만큼 전시 주제를 이끌어내기가 용이하므로 스토리텔링을 적용한 이승전결 구조를 통해 단편적인 내용을 보다 알차게 기획하여 관람의 즐거움을 더할 수 있다. 특히 디지털 기술을 기반으로 한 가상현실로 꾸민 아카이브 전시에서는 가상현실의 장점인 창조성을 바탕으로 다각적인 스토리텔링 효과를 가질 수 있고, 아카이브의 멀티미디어 콘텐츠 구현으로 물리적 한계를 극복할 수 있게 된다. 이때 기관은 보다 효과적인 정보제공을 위해 외부 콘텐츠와의 연계방법을 구현해놓고 정보의 확장성이 차단되지 않도록 해야 하고, 쌍방향 커뮤니케이션 방법을 준비하여 이용자가 전시에 깊이 참여할 수 있도록 하면서 동시에 이용자와의 피드백을 통한 자기 발전을 모색해야 한다. 이미 기존 연구에서 밝힌 것처럼 전시와의 커뮤니케이션을 통한 상호작용은 디지털 기술을 통할 때 재미와 흥미를 불러일으켜 기관에 대한 이용자의 접근성 및 만족도를 확보하고 전시 재관람 또는 오프라인으로의 방문으로 이어질 수 있기 때문이다.

그리고 웹페이지, 가상현실 등 형태의 상관성에 앞서 원활한 온라인 전시가 진행되기 위해서

준비되어야 할 것은 바로 디지털 아카이브의 구축이다. 기본적으로 온라인 전시에서는 디지털 콘텐츠로 변환된 아카이브가 주 전시물로 활용되기 때문에 기관의 아카이브 활용이라는 목적의 수단인 열람과 전시기능을 충족시키기 위해서는 디지털 아카이브의 구축이 우선되어야 한다. 디지털 아카이브는 온라인 공간에서 아카이브 콘텐츠의 시공간을 초월하는 다양한 활용성을 보장할 수 있다. 이때 구축된 디지털 아카이브는 독립된 공간에서의 사용과 더불어 기관의 온라인 공간 내외부에서 적극 활용이 가능하도록 직접 연계할 수 있는 시스템이 함께 구축되어야 비로소 디지털 콘텐츠로서의 확장성을 제대로 보장받을 수 있을 것이다.

디지털 기술을 활용한 아카이브 전시가 필요한 이유는 다음에서도 확인할 수 있다. 사례연구를 통해 기존에 밝혀졌던 아카이브 디지털화 전시의 내용에서 공통적으로 확인할 수 있는 것은 바로 정보의 활용이다. 기록물관리기관이 전시라는 형태를 통해 아카이브의 정보를 제공하고 있는 것은 바로 아카이브 활용의 목적을 달성하기 위해서이다. 그런데 기관들의 정보제공의 면면을 살펴보면 새로운 특징이 드러나는데 바로 제공되어 활용되어지는 정보가 다시금 새로운 콘텐츠로 재창출된다는 것이다. 온라인 콘텐츠를 통해 교사와 학생들이 교육의 목적을 달성하기 위해 제공된 정보는 교육용 콘텐츠로 재가공된 것이다. 인터넷 이미지공유 사이트에 사진기록물을 올려 공유하는 것은 공공기록물을 개인의 컬렉션으로 변환하는 것이다. 또한 개인의 미디어기기로 아카이브의 내용을 전송하여 활용이 가능하도록 하는 것, 이용자가 일정한 아카이브를 선별하여 기관과의 피드백을 생성

하는 것 등은 모두 디지털로 변환된 아카이브를 본인에게 맞는 콘텐츠로 재가공 시킨 것이다. 말하자면 이용자가 온라인 서비스를 통해 아카이브를 본인이 필요한 곳에 활용하고자 할 때 아카이브의 정보는 원문의 내용이 가지는 원래의 목적과 더불어 새로운 목적을 탄생시키게 되는 것이다. 누군가에게는 교육의 목적이 될 수도 있고 또 다른 누군가에게는 단순한 감상이나 지식의 축적이 될 수도 있다. 하나의 기록물이 동시다발적으로 다양한 목적을 따라 변환되는 것은 네트워크를 기반으로 하는 온라인 환경에서 가능할 수 있는 일이다.

무한한 창조성이 보장이 되는 가상현실 전시에서 이러한 정보의 재창출은 극대화된다. 단편적인 기록물은 전시기획자가 세운 기획의도의 맥락에 따라 모여 새로운 스토리를 탄생시켜 하나의 콘텐츠가 된다. 그러나 이 스토리는 가상현실 안에서 관람의 형태, 기록물의 배치에 따라 얼마든지 바뀔 수 있는 여지가 있으며, 관람의 주체가 되는 이용자와의 커뮤니케이션을 통해 새로운 이야기를 생성시킬 수 있다. 디지털 콘텐츠화 된 아카이브는 가상전시에서 여러 가지 스토리로 기획될 수 있는 속성을 지니고 있는 것이다.

그러한 면에서 디지털 아카이브는 소장기록물의 새로운 정보로서의 재창출을 위해 필요한 과정이라 할 수 있다. 기관의 온라인 활동에서 필요한 기본 콘텐츠가 디지털 아카이브로 구축된 디지털 기록물인 관계상, 아카이브의 디지털화는 시공간을 초월한 온라인 공간에서 목적 및 활용도를 무한대로 확대 가능한 속성을 창출하는 것으로도 볼 수 있다. 이 때문에 아카이브를 온라인으로 디지털 전시한다는 것은 정보 보존

및 제공을 위한 목적의 아카이브가 디지털 아카이브 콘텐츠로 전시에 활용되는 것을 의미하며, 이는 하나의 아카이브가 새로운 정보 및 감상의 대상으로서의 전시콘텐츠로 재창출된 것이라 하겠다. 아카이브가 디지털 전시콘텐츠로 변환되어 이용자에게 다가갈 때 이용자가 가질 수 있는 흥미와 만족도는 결국 정보의 제공 및 활용을 원활하게 함과 동시에 기관에 대한 인식을 제고시켜 이용 증가 및 오프라인 방문 등의 효과를 가져 올 수 있다.

5. 결 론

지금까지의 연구를 통해 아카이브의 디지털 전시 필요성 및 활용효과에 대해 분석하였다. 21세기 디지털 시대를 맞이하여 아카이브는 보존 및 관리 패러다임을 넘어 적극적인 활용패러다임으로 변화하고 있다. 이 때문에 아카이브를 소장한 기관은 아카이브의 보존·관리와 이용자의 접근성을 확보하여 정보를 활용하는 방법을 위해 디지털 기술을 도입하게 되었으며, 특히 정보화라는 시대적 요구와 아카이브의 물리적 특성으로 인해 온라인 환경을 활용한 전시를 실행하게 되었다.

본 연구를 통해 파악된 아카이브 디지털 전시의 활용효과는 다음과 같다. 첫째, IT기술의 유용성이다. 기록관리 환경이 디지털화됨에 따라 기록의 제공 역시 시공간의 제약이 없이 웹사이트를 통해 이루어지게 되었으며, 디지털 스캔 및 입체그래픽 구현을 통해 보다 입체적인 참여 체험 전시가 가능하게 되었다. 또한 디지털 아카이브 구축을 통해 보존과 활용의 극대화를 가

저울 수 있기 때문에, 계속해서 아카이브의 디지털 전산화를 진행하면 온라인 전시에 필요한 많은 정보를 쉽게 제공하는 것이 가능해진다. 둘째, 가상환경 내 커뮤니케이션의 확보가 가능하다. 디지털 콘텐츠로 구성된 가상환경은 아카이브의 온라인 서비스에서 공유·쌍방향·공동체의 성격이 가능하게 하는 기본적인 속성을 지닌다. 지금까지의 물리적 전시에서 아카이브는 각각의 내용과 의미의 일방적 전달에만 치중하여 이용자의 관심과 전시의 기본 취지를 살리기 힘들었다. 하지만 가상전시는 기관의 웹페이지를 기반으로 하기 때문에 아카이브의 디지털 정보에 접근이 용이하고, 기관에 대한 공통적 관심을 갖고 있는 다양한 계층의 이용자들 간의 소통 가능한 커뮤니케이션 공간으로 활용가능하기 때문에(강인애, 설진성 2010, 49), 게시판이나 댓글, SNS서비스를 통해 이용자와 소통할 수 있는 '쌍방향 전시기법'과 터치스크린 등을 활용한 본격적인 '양방향 전시' 등이 가능하다. 게다가 이러한 환경에 스토리텔링 기법을 적용하면 전시 정보의 생소함과 어려움을 해소하면서 재미와 흥미를 불러일으켜서 이용자의 몰입을 유도하는 한편 원활한 참여와 소통으로 만족도를 높일 수 있게 된다. 셋째, 기관홍보와 문화·관광자원화이다. 기관의 아카이브는 온라인 환경과 맞물려 일반인의 접근 및 수요가 많아지고 있는데, 디지털 콘텐츠로 구성된 전시를 통해 아카이브의 활용뿐만 아니라 기관에 대한 호감도 및 이용횟수를 확보할 수 있다. 특히 첨단기술의 발전은 현대 관광산업과 문화기관의 활성화 수단으로 중요한 역할을 하고 있기 때문에, 아카이브의 디지털 활용은 아카이브 제공뿐만 아니라 이용자의 인식과 관심을 제고시켜 해

당기관으로의 방문까지 유도할 수 있다.

본 연구에서는 디지털 기술의 발전과 전시매체의 증가가 만들어낸 많은 콘텐츠를 대상으로 하는 웹페이지의 활용, 스토리텔링과 가상현실 전시, 디지털 아카이브의 구축 및 활용에 주목하였다. 기관의 웹페이지는 기관의 목적 수행과 이용자의 접근에 있어 우선순위의 방법이기 때문에 원활한 웹페이지 구축은 기본적인 검색과 열람뿐만 아니라 전시에도 성과로 이어질 수 있다. 미국·영국의 국립기록청은 풍부한 데이터 베이스를 기반으로 이용자가 활용목적에 따라 원활하게 기록물을 검색할 수 있도록 하고 있으며, 주제별 콘텐츠 제공, 멀티미디어 매체 사용 및 개인기기 전송 등의 서비스를 제공하는 것에 그치지 않고 교육현장에 활용할 수 있도록 권장하여 이용자의 아카이브 활용범위를 넓히고 있다.

또한 온라인 전시에서 이용자의 몰입과 만족도를 이끌어낼 수 있도록 가상현실을 적용하고 스토리텔링을 도입하고 있다. 창조성이 높은 가상현실 전시에 스토리텔링을 바탕을 하는 멀티미디어 콘텐츠를 구현하여 물리적 한계를 극복하고 스토리의 다양화를 가져옴으로써 관람의 즐거움을 더할 수 있는 것이다. 현재 인터넷을 통한 가상전시들은 보통 특정프로그램을 설치해야만 사이트에 접속할 수 있는데, 이때 느린 구동시간 때문에 이용자를 지치게 하는 경우도 있다(김희경 2006, 69). 플래시만을 활용한 국사편찬위원회의 가상전시관의 경우 빠른 접근과 퀄리티 있는 콘텐츠로 꾸며져 있는데 이러한 유형의 가상전시는 다양한 기법을 도입할 필요가 있다. 플래쉬 등의 기초적인 기법에서부터 Web 3D기법까지 다양한 기법을 이용하여 사

용자의 시점에서 유용하고 흥미로운 정보를 보다 효과적이고 사실적으로 전달함과 동시에 스토리텔링과 결합하여 인터넷의 최대 장점인 쌍방향 커뮤니케이션을 이루게 한다면 사용자가 참여하는 역동적인 전시가 될 수 있을 것이다 (이민수 2004, 112-113). 단 외부 콘텐츠와의 적극적인 연계방법을 구현해놓고 이용자와 피드백이 가능하도록 하여 자기발전을 모색해야 한다.

한편으로는 디지털 콘텐츠를 활용한 전시가 가능하도록 기록물의 디지털 아카이브를 구축하고 있다. 온라인 공간에서 아카이브 활용의 수단인 열람과 전시 기능에 적극 사용이 가능하도록 기존의 아카이브를 디지털 콘텐츠로 변환함과 동시에, 온라인 공간 내외부에서 직접 연계할 수 있는 정보가 구비되어있어야 디지털 콘텐츠로서 원활한 확장성을 보장받을 수 있는 것이다.

본 연구를 통해 아카이브 디지털 전시에서 새롭게 확인한 것은 바로 정보의 재창출이라는 점이다. 사례 분석을 통해서 공통적으로 드러난

사항은 바로 '정보의 활용'이다. 하나의 정보가 이용자에 의해 활용된다는 것은 기존 정보와 달리 새로운 목적성을 띤 정보 콘텐츠가 되는 것이다. 한편으로 하나의 정보가 디지털 콘텐츠로 변환되는 것은 무한한 활용성을 보장하는 매체로 바뀌는 것을 의미한다. 이에 더하여 온라인 상에서의 디지털 전시공간이 커뮤니케이션의 장이 되어 이용자와의 상호소통이 가능하여 이용자의 의견이 디지털전시의 맥락과 과정이 되어 새로운 정보가 만들어지고 있다. 이 때문에 아카이브의 온라인 디지털 전시에서 디지털 콘텐츠화 된 아카이브를 활용한다는 것은 곧 새로운 목적의 정보를 가진 전시콘텐츠로서의 아카이브로 변화한다는 것으로, 아카이브의 정보가 재창출되었음을 의미한다. 이러한 새로운 속성의 아카이브는 앞선 연구를 통해 즐거움과 만족도를 확보하고 상호소통을 이끌어내며 기관 홍보 및 문화관광 자원화를 가능하게 하고, 나아가 이용자의 만족도에도 영향을 미치므로 아카이브 전시에 있어 디지털 기법을 활용하는 것이 필요한 것이다.

참 고 문 헌

- 강인애, 설진성. 2000. 가상박물관을 활용한 학교문화예술교육 수업사례연구. 『教育方法研究』, 22(1): 27-54.
- 김보영. 2009. 국내 뮤지엄 웹사이트 현황 분석을 통한 뮤지엄의 소통 기능 활성화 방안 연구. 홍익대학교 미술대학원 석사학위논문.
- 김연주. 2009. 아카이브와 박물관의 전시 비교와 개선방안: 건국 60년 기념 전시를 중심으로. 『한국기록관리학회지』, 9(2): 103-131.
- 김유승. 2010. 아카이브 2.0 구축을 위한 이론적 고찰. 『한국기록관리학회지』, 10(2): 31-52.

- 김윤희, 이재정, 한상미. 2010. 아동을 위한 RFID 방식의 전시안내 의류 디자인 연구. 『한국패션디자인학회지』, 10(2): 107-121.
- 김주관. 2006. 문화자료와 디지털 아카이브의 구축: 20세기 민중생활사연구단의 사례를 중심으로. 『지방사와 지방문화』, 9(2): 447-483.
- 김희경. 2006. 가상 전시의 설계와 구현에 관한 연구. 『인문콘텐츠』, 7: 51-72.
- 나원경. 2011. 박물관 업무의 특성을 반영한 기록정보 관리 방안에 관한 연구. 명지대학교 기록정보과학전문대학원 석사학위논문.
- 노시훈. 2007. 호남학 정립과 문화관광에의 활용을 위한 호남학 시청각 아카이브 구축 시론. 『인문콘텐츠』, 10: 305-321.
- 박경석. 2008. 5·18 민주화운동 기록의 정보서비스 연구. 목포대학교 대학원 기록관리학과 석사학위논문.
- 박남진. 2006. 미술관, 박물관 가상전시디자인에 대한 관람객의 반응연구. 『디자인학연구』, 41(1): 181-190.
- 박대정. 2007. 가상 박물관의 공간 형식과 그 의의에 관한 연구: 모던 박물관과 포스트모던 박물관을 중심으로. 이화여자대학교 대학원 조형예술학과 박사학위논문.
- 박영아. 2011. 박물관의 정보기술 용이성, 상호작용, 즐거움이 방문객의 만족도 및 재방문에 미치는 구조적 영향관계에 관한 연구 - 국립 중앙박물관을 중심으로. 『관광학연구』, 35(9): 183-202.
- 안은영, 김재원. 2010. 실사기반의 3차원 가상현실 제작을 위한 선택적 맵핑 방식의 빌보드 구현. 『멀티미디어학회논문지』, 13(4): 601-608.
- 양인호. 2010. 기록정보콘텐츠의 품질향상 방안 연구: 한국·영국·일본의 사례비교를 중심으로. 『기록학연구』, 23: 87-139.
- 이민수. 2004. 박물관 환경 변화와 사이버박물관의 발전 가능성 연구. 성신여자대학교 대학원 미술사학과 석사학위논문.
- 이혁재, 김유승. 2009. 정부기관 웹 기록물관리 정책에 관한 연구. 『한국비블리아학회지』, 20(3): 33-46.
- 이혜원. 2007. 기록관 전시프로그램 활성화 방안에 관한 연구. 이화여자대학교 정책과학대학원 석사학위논문.
- 장연이, 김희권. 2011. 소셜미디어에서의 사진저작물 스크랩에 관한 법률문제. 『한국콘텐츠학회논문지』, 11(10): 242-256.
- 장은경. 2010. 디지털 전시환경의 인터랙티브 전시기법 연구. 『한국디자인포럼』, 28: 255-262.
- 조소연. 2009. 디지털시대의 영상 아카이브 발전방안에 관한 연구. 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문.
- 지희승. 2009. 디지털 미디어를 활용한 박물관 전시방법 연구. 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문.
- 진수정. 2011. 스토리텔링 기법을 통한 대학기록관의 전시 개발방안. 한국외국어대학교 대학원 정보기록관리학과 석사학위논문.

- 황동열. 2007. U-도서관/박물관의 기능변화 및 활용방안에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 41(4): 181-199.
- Srinivasan, S. S., Anderson, R., & Ponnayolu, K. 2002. "Customer Loyalty in E-commerce: An Exploration of Its Antecedents and Consequences." *Journal of Retailing*, 78(1): 41-50.
- 국가기록원 홈페이지. <<http://www.archives.go.kr>>.
- 국가법령정보센터 홈페이지. <<http://www.law.go.kr>>.
- 국립극장 공연예술 디지털 아카이브 홈페이지. <<http://archive.ntok.go.kr>>.
- 국립극장 공연예술박물관 홈페이지. <<http://museum.ntok.go.kr>>.
- 국사편찬위원회 홈페이지. <<http://www.history.go.kr>>.
- 국사편찬위원회 건국기념역사관 홈페이지. <<http://museum.history.go.kr>>.
- 미국 국립기록청 홈페이지. <<http://www.archives.gov>>.
- 영국국립기록청 홈페이지. <<http://www.nationalarchives.gov.uk>>.
- 처칠 아카이브센터. <<http://www.chu.cam.ac.uk/archives/exhibitions/>>
<[http://www.chu.cam.ac.uk/archives/blog/\(Blog\)](http://www.chu.cam.ac.uk/archives/blog/(Blog))>.

• 국문 참고자료의 영어 표기

(English translation / romanization of references originally written in Korean)

- Ahn, Eun-Young, & Kim, Jae-Won. 2010. "Implementation of Selective Mapping Billboard for Production of Image-based 3D Virtual Reality." *Journal of Korean Multimedia Society*, 13(4): 601-608.
- Cho, So-Youn. 2009. *The Study of the Strategy for Developing Moving Image Archives in the Digital Age*. Master's thesis, Chung Ang University.
- Hwang, Dong-Ryul. 2007. "A Study on the Functional Change and Application Scheme of U-library/museum." *Journal of the Korean Library and Information Science Society*, 41(4): 181-199.
- Jang, Eun-Kyung. 2010. "A Study on Interactive Exhibition Techniques for Digital Exhibition Environment." *Journal of Korea Design Forum*, 28: 255-262.
- Jang, Yeon-Yi, & Kim, Hee-Kweon. 2011. "Legal Problem on the Clipping of the Photographic Works in the Social Media." *The Journal of the Korea Contents Association*, 11(10): 242-256.
- Ji, Hee-Seung. 2009. *The Study of Museum Exhibition Utilizing Digital Media*. Master's thesis, Hongik University.

- Jin, Soo-Jung. 2011. *A Study on Exhibition Development of University Archives by Storytelling Techniques*. Master's thesis, Hankook University of Foreign Studies.
- Kang, In-Ae, & Seol, Jin-Sung. 2000. "A Case Study on School Arts and Culture Education: A Virtual Museum-Based Interdisciplinary Class in An Elementary School." *The Korean Journal of Educational Methodology Studies*, 22(1): 27-54.
- Kim, Bo-Young. 2009. *A Study on Embodiment Status of Communication Function of Museum on Web and Measures Aimed Activation of Museum Website*. Master Degree Dissertation in Department of Art Planning Graduate School of Fine Art, Hongik University.
- Kim, Hee-Kyung. 2006. "A Study on the Plan and Development of the Cyber Exhibition." *Humanities Contents*, 7: 51-72.
- Kim, Joo-Kwan. 2006. "Cultural Resources and the Construction of Digital Archives: A Case Study of Group for the People without History." *Journal of Local History and Culture*, 9(2): 447-483.
- Kim, Yeon-Joo. 2009. "Archives and Museum Exhibitions Compared: with the Emphasis on the Exhibitions Held in Memory of the 60th Anniversary of National Foundation." *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 9(2): 103-131.
- Kim, Youn-Hee, Lee, Jae-Jung, & Han, Sang-Mee. 2010. "Study on Smart Clothing Design of Digital Docent Based on RFID for Children." *The Korean Society of Fashion Design*, 10(2): 107-121.
- Kim, You-Seung. 2010. "A Theoretical Study on Establishing Archive 2.0." *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 10(2): 31-52.
- Lee, Hye-Won. 2007. *A Study of Method to Activate Exhibition Programme in Archive*. Master's thesis, Ewha Women's University.
- Lee, Hyuk-Jae, & Kim, You-Seung. 2009. "A Study on the Web Based Records Management Policy for Government Agencies." *Journal of the Korean Bibliography Society for Library and Information Science*, 20(3): 33-46.
- Lee, Min-Su. 2004. *A Study Environmental Changes of Museum and the Potentiality of Cyber Museum*. Master's thesis, Sung Shin Woman University.
- Nah, Won-Kyung. 2011. *A Study on Planning Records Management based on Characteristics of Museum Work*. Master's thesis, Myoungji University.
- Noh, Si-Hun. 2007. "A Study on the Construction of Honam Studies Audiovisual Archives." *Humanities Contents*, 10: 305-321.
- Park, Dae-Jeong. 2007. *An Enquiry into the Spatial Forms and Its Significance of Virtual Museum:*

- Focused on Modern Museum and Postmodern Museum*. Doctoral Dissertation, Ewha Woman's University.
- Park, Kyoung-Suk. 2008. *Study on the Reference Service of 5·18 Pro-Democracy Movement Record*. Master's thesis, Mok Po National University.
- Park, Nam-Jin. 2006. "An Exploration of the Relationship Between Virtual Museum Exhibitions and Visitors Responses." *Journal of Korean Society of Design Science*, 41(1): 181-190.
- Park, Young-A. 2011. "A Study on the Structural Relationships Between Perceived Ease of Use of Information Technology, Interactivity, Enjoyment, Satisfaction and Revisit of Museum Visitors: A Focus on National Museum of Korea." *Journal of Tourism Science*, 35(9): 183-202.
- Yang, In-Ho. 2010. "A Study of Quality Improvement Methods of Archival Contents Service: With as the Central Figure of Cases among Korea and England and Japan." *The Korean Journal of Archival Studies*, 23: 87-139.