

빅 데이터 시대 문화적 기억 보존소로서의 영상 아카이브의 역할

조병철*, 육현승**
동아방송예술대학교*, 고려대학교**

The Role of Archive as cultural memory in the age of Big Data

Byung-Chul Cho*, Hyun-Seung Yuk**

Dept. of Visual Production*

Lab. of German Culture**

요약 최근 전 세계적으로 주목을 받고 있는 빅 데이터로 인해 기억과 망각의 갈림길에서 개별적으로 구축되는 디지털 아카이브의 위상과 가치가 흔들리고 있다. 그것은 시대의 문화·예술·생활·사회·세태 등을 표현한 국민공통의 문화유산이며 잡지, 서적, 그림, 사진, 필름 등 다양한 매체들과 함께 역사의 흔적을 기록하고 보존한다. 그러나 디지털 아카이브 시스템은 최근 디지털화와 네트워크화로 인해 문화와 첨단미디어공학이 결합된 융합학문의 결정체로 문화적 자산을 대중에게 제공하는 새로운 가능성을 열 수 있는 좋은 기회를 갖게 되기도 한다. 본고는 보존이나 개방 이냐라는 이 같은 양립성에 놓인 영상아카이브의 과도기적 위상을 조명하며 빅데이터를 맞는 그것의 역할과 미래적 상관관계를 고려하면서 문화적 기억을 보존하여 현재화하면서도 어떻게 개방적으로 응용할 수 있을지 주목하였다. 결론적으로는 그 어떤 것도 포기할 수 없고 제한할 수 없기 때문에 두 가지 방향을 모두 고려하면서 적절한 균형을 유지하는 것이 관건이며, 이를 위해서는 여러가지 미래의 노력들이 필요함을 역설하였다.

주제어 : 빅 데이터, 디지털 아카이브, 미디어 컨버전스, 문화적 기억, 망각

Abstract Recently, the value and the status of the digital archives that are built individually in the crossroads of oblivion and memory are due to big data has attracted attention globally is confusing. Video data that contains the cultural memory of the digital archive, such as culture, art, life, society, and social conditions of the time, it is a cultural heritage of national common expressed. Also, it remains a trace of history from the various media just like magazines, books, painting, photography, and film. Digital archive system is one of the best research results of media convergence and it has also a good opportunity to take full advantage of the new opportunities and cultural assets. The collection of infinite information of big data in perspective transient that exist at the same time compatibility of big data, it is trying to dismantle the cultural memory of us. It was asserted that must meet the criteria which can correspond to via the new digital era, will be applied to preserve the traditional media. The current image archive is necessary to accommodate proper two different directions.

Key Words : Big Data, Digital Archive, Media Convergence, Cultural Memory, Oblivion

* 본 논문은 2011년도 정부의(교육과학기술부)재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음(NRF-2011-322-A00034).

Received 19 November 2013, Revised 20 December 2013

Accepted 20 February 2014

Corresponding Author: Hyun-Seung Yuk(Korea University)

Email: johannyuk@korea.ac.kr

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

최근 우리는 데이터의 쓰나미에 휩쓸려 가고 있다고 해도 과언이 아니다. 대략 추정되기로는 전 세계 이메일 계정 수는 29억 개이며, 1분당 이메일 송신수는 1억 6천 8백만 개라고 한다. 1분당 페이스북(Facebook)의 게시글은 70만 개에 이르고, 댓글은 1분당 50만 개가 발생하며, 하루 평균 1억 장의 이미지가 업로드 되고, 유튜브에는 1분당 서른다섯 시간 분량의 600여 개의 동영상도 업로드 되고 있다.¹⁾ 이러한 정보의 거센 해일은 주지하다시피 스마트 미디어(Smart Media)기기의 보급과 소셜 미디어(Social Media)의 확산이 원인 중 하나라고 할 수 있을 것이다. 그러나 그것만이 아니다. 가까운 미래 새롭게 등장할 미디어들은 네트워크의 개방과 공유를 통해 더 많은 정보를 생산할 것이고, 폭발적으로 유통되게 할 것이 틀림없다. 다양한 미디어 주체들이 고성능 온라인 애플리케이션(Application)을 통해 개인의 데이터를 수집하며 이를 구글(Google)과 페이스북 웹페이지처럼 공개되고 연결될 것이다. 이에 대한 네트워크 장치들은 예를 들어 안드로이드(Android)를 기반으로 한 스마트 폰이나 태블릿 PC 같은 것들이 활용되고 있다고 말할 수 있다. 개인들이 사용하는 스마트 폰이나 개인 컴퓨터들은 사적이라면 서로 개인친화성이 높은 데이터를 간직하고 있기에 폐쇄적이었다. 그러나 앞으로 이러한 다양한 장치들이 연결되고 개방되고 교차될 수 있게 된다면, 미디어의 주체들은 세상 모든 종류의 데이터를 쉽게 수집할 수도 있을 것이다.²⁾ 특히 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing)을 이용하여 사용자의 데이터를 자신의 플랫폼으로 저장하여 데이터를 독점하려는, 이러한 엄청난 정보의 저장과 이용이 자유로운 빅 데이터³⁾ 시대에는 그로 인한 우리의 삶

과 문화는 더 많은 충격과 변화가 있을 것으로 예상된다. 빅데이터는 기존의 데이터베이스나 아키텍처가 저장, 관리, 분석할 수 있는 범위를 초과하는 거대한 규모의 데이터 집합 또는 이를 분석하는 기법을 뜻한다.

여기에서 본 논문이 특히 문제 삼고자 하는 점은 이러한 현대의 미디어가 생산하는 정보의 양과 그것을 저장하는 '기억 테크놀로지'가 크기, 속도, 범위 등의 측면에서 이제 우리가 이해할 수 없는, 따라서 설명할 수도 없는 대상으로 바뀌었다는 점이다. 다시 말해 디지털 정보화 사회에서 빅 데이터와 같은 방대한 정보량과 이것을 생산하고 저장하는 시스템은 '기술 무의식(the technological unconscious, Thrift, 2004)' 또는 '초월적 기술성(Transcendental Technicity)'⁴⁾을 드러낸다는 점이다.⁴⁾ 이 용어들이 제시하는 의미에서 그 심각성을 알 수 있듯, 이제 기술에 의해 축적되는 데이터들은 개인들의 의식된 지평을 초월해 있거나 의식하지 못하는 잠재된 세계의 그 어떤 것으로 남아 있다고 설명된다. 또한 급속도로 팽창하고 있는 디지털 문화 속에 인류는 디지털 가상에 중독되고 몰입되어 현실적 감각을 잃어버리게 될 수도 있으며, 이러한 정보사회가 빅 데이터의 속도(Speed)에 의해 '복잡계적인' 네트워크의 차원에 진입하는 순간, 그것의 확산과 오용을 인류가 제어할 수 있는 가능성을 넘어선다고 한다면, 그것을 미리 예측하고 통제할 수 있는 준비를 해야 하는 일은 무척이나 시급하고 절박한 문제가 아닐 수 없다.⁵⁾

본고는 이 같은 절박함 앞에서 특히 디지털 시대의 정보저장장치들이 개인과 집단의 기억에 대해 위기를 양기시켰다는 판단 하에 이를 문제 삼고자 한다. 즉, 빅 데이터와 같은 저장기술의 발달로 인하여 대량의 저장 능력을 지닌 매체가 문화적 기억을 해체시킬 수도 있다는 일종의 위기의식이 이 논문의 출발점인 셈이다.⁶⁾ 특히 본고는 종래의 개별 문화적 기억의 담지소로서 영상아카이브에 주목하며 그것의 위상이 빅 데이터로 인하여 크게 흔들릴 것으로 예상되는 바, 그것의 위기에 대한 논

1) 최광선, "비정형 텍스트 빅 데이터 분석과 기존 데이터의 관리 방법 및 사례 소개" 「2012 DATABASE GRAND CONFERENCE」, 문화체육관광부-한국데이터베이스진흥원, 2012, 430쪽 참조

2) 스킵 로스케 지음, 천재정 옮김, 빅 데이터 비즈니스, 더숲, 2012, 38쪽 참조

3) 빅 데이터의 크기는 Peta(10¹⁵), Exa(10¹⁸), Zeta(10²¹)바이트 등 기존의 데이터 크기를 넘어서는 양이며, 데이터의 생성과 흐름이 매우 빠르게 진행되는 속도, 사진, 동영상 등 기존의 구조화된 데이터가 아닌 다양한 형태의 정보 등 3가지 속성을 가진다. 김정숙, "빅데이터 활용과 관련기술 고찰", 「한국콘텐츠학회지」 제10권 제1호, 한국콘텐츠학회, 2012, 34쪽 참조

4) Thrift, N. Remembering the technological unconscious by foregrounding knowledges of position. *Environment and Planning D: Society and Space*, 22, 2004, 175~190쪽 참조

5) 김수환, 텍스트, 흔적, 인터넷: 디지털 매체 시대의 문화적 기억, 기호학연구 28권 323p~344p, 2010, 340쪽 참조

6) 윤미애, 매체와 문화적 기억, 독일어문화권연구 제11집, pp.38-62, 2002, 38쪽 참조

의와 함께 더 나아가 이로 인해 생겨날 새로운 가능성과 해결의 실마리들에 대해 고민해보고자 한다. 인문학의 역할은 불가해 보이는 사회와 인간의 현상들에서 그 원리를 파악하여 해석하고 이에 의미를 부여하는 것이라고 할 때, 오늘날의 이 같은 정보 과잉의 막막한 바다에 이정표를 띄우는 일은 다분히 의미 있다 여겨진다. 본 논문은 이러한 의도에서 기존의 미디어들에서 전자시대로 이행하는 시기의 문화저장소로서 먼저 영상아카이브의 역할을 조명하며, 새로운 빅 데이터로 인하여 그 영향력이 위협 받고 있는 그것의 현재적 위상을 점검하게 될 것이다. 또한 이 둘 사이의 상관관계를 고려하면서 차후 두 미디어들의 상생과 호혜성을 어떻게 진작시킬 수 있을지 적게나마 가능해보는 것이 주요 목표가 될 것이다.

2. 문화적 기억 보존소로서 영상 아카이브

2.1 체화된 기억의 재현과 보존의 미디어로서 영상

언어에 의해 동물과 구별되는 인간은 언어 이외에도 다양한 미디어를 사용함으로써 감각기관의 확장을 이뤄냈다. 미디어의 사용에 의해 초래되는 감각기관의 확장 증폭이 인간의 지각구조를 변형시켜 궁극적으로는 경험의 총체적 변화를 야기하게 된다는 것이다. 즉, 모든 미디어는 그것이 담고 있는 내용과 별개로 그것이 가진 물리적 특성을 통해 인간의 감각과 상호작용하며 미디어 생태계를 구성해 나가기 때문이다.

「구텐베르크 은하계」에서 맥루한은 바로 커뮤니케이션 매체의 변화에 따른 인류의 문화 변천을 언급하고 있다. 미디어의 역사를 거슬러 올라가 보았을 때 활자시대를 가져온 인쇄기의 발명은 감각의 균형을 전면적으로 파괴시켰다. 즉 인간은 메시지를 감각적으로 체현하기보다는 논리적으로 받아들이는 경향이 강하게 되었는데 인쇄물에 담긴 메시지가 거의 모두 '선형적 인과관계(lineal-sequential)'로 이루어졌기 때문이다.⁷⁾ 플루서는 이에 대해 다음과 같이 말하고 있다.

문자로부터 역사뿐 아니라 학문이 시작된다. 학문은 논리적 추론과 이에 동반된 인과율과 같은 선형적 사유로 이루어지는데, 문자가 이루는 행이라는 질서 있는 궤도가 이를 갖는 씨실과 날실이 된다. 문자의 궤도는 인간의 혼돈된 생각을 선형적으로 배열된 정확한 추론적 사유로 정돈시킨다.⁸⁾

원래는 보다 자유분방했던 인간의 사유는 이로 말미암아 문자가 형성하는 이념적 사유에 복속되고 구조화되고 규정된다. 문자를 수반하는 추론적 사유가 대두되면서 체험에 있어서의 초점과 중요성도 체험의 직접성으로부터 체험 내용에 대한 사후적 설명과 정당화로 자리를 옮기게 된다. 체험 현장에서 깨달은 바대로 살고 행하는 것보다, 깨달았다는 것의 내용을 합리적으로 설명해내고 체계화할 수 있는가 하는 것이 더 중요한 덕목으로 부각된다. 현자나 군자의 자리를 학자, 교수가 대체하게 된 것이다.

그러나 맥루한의 예언처럼 「구텐베르크 은하계」는 전기·전자의 시대의 도래를 통해 위기를 맞았다고 판단되며 디지털 시대로의 이행을 통해 종말은 더욱더 가속화될 것이다. 인류 역사적 커뮤니케이션 관점에서 인쇄시대의 미디어의 지배를 약화시킨 전기시대의 미디어는 사진, 영화, 텔레비전 등의 영상미디어들이라고 할 수 있다. 이를 통해 하이데거의 말처럼 문자의 인식체계를 정보의 체계로 바꿔놓는 시대가 열리게 된다.⁹⁾

영상 정보들이 저장되고 축적된 역사는 사진의 출현으로부터 오늘날에 이르기까지 약 150여년이 흘렀다. 영상 매체의 시대적 흐름에서 사진은 문자매체에 의한 기억방식을 밀어내면서 '영상을 통해' 스쳐 지나가는 것을 기억하려는 소망을 실현한 것처럼 보인다.¹⁰⁾ 일찍이 바

7) McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: Mentor, 1964, 86쪽 참조

8) Flusser, Vilém, *Die Schriften*, Göttingen: European Philosophy, 1992, 1장

9) 하이데거는 이 같은 시대에 인간의 사유가 어떤 방식으로 전개될 지에 대해 다음과 같이 고민한다. “역사와 전통이 동일한 형태의 정보들로 골목 없이 저장되어 일정 조정가능한 인류에 반드시 필요한 피할 수 없는 계획을 위해 이러한 정보들을 이용할 수도 있는 경우가 생길 수도 있겠다. 이 때 문제가 되는 것은 사유가 정보들만의 추동 속에서 끝장이 날지, 아니면 자기 자신에게 은닉되어 있는 사유의 유래를 관통해 가며 보호받도록 이러한 몰락을 사유에서 규정하게 될 수 있을지 문제가 될 것이다.” Heidegger, Martin, *Gesamtausgabe*, Bd.9, Wegmarken, Frankfurt 1976. 서문

10) Barthes, R., *Mythologies*, Jonathan Cape, London, 1972.

르트(R. Barthes)는 필름으로 찍힌 사진에 대해 “그것이-존재-했었음”이라는 용어를 사용하며 사진은 실제의 흔적을 간직한 이미지를 대변한다.¹¹⁾ 사진은 인물이나 사건뿐만 아니라 그것의 시공간적 상황을 순간적으로 포착해냄으로써 공간과 시간의 완전한 합일이라는 전통적인 유토피아를 구현한 것으로 생각된다.

사진 외에도 영화, 비디오, 텔레비전, 컴퓨터 등 다양한 영상 매체들은 각 매체가 지닌 약점을 서로 보완하면서 시각적 특성을 강화하고 있다. 사진이 ‘순간’을 기반으로 하나의 장면에 고착되어 있다면 영화는 그러한 순간 영상들을 연속적인 것처럼 조합하며, 텔레비전의 경우 연속적인 영상에 ‘지금’이라는 시간성을 부여한다. 비디오는 ‘지금’보다는 지속과 반복의 시간이 더욱 중요한 특성을 갖는다. 다양한 기술매체간의 상호 보완에도 불구하고 각 매체의 개성은 여전히 존재하는 것이다.¹²⁾

특히 시각적 청각적 현재를 고스란히 즉각적으로 저장하고 전파할 수 있는 영상미디어들의 발전은 새로운 미디어적 인식과 실존 그리고 문화적 기억을 담보하게 된다. 그 중요한 원인은 과거의 미디어들은 조형예술들이나 언어예술들이 그 어떤 것도 현재를 모사한다고 하나 그것은 어디까지나 모두 그것을 재현하고자 하는 수용자의 정신 속에서 여과되고 변형될 수밖에 없는 가상의 현재일 뿐이다. 사진을 거쳐 토키영화에서 가능해진 시각적, 청각적 현재의 즉각적 수용은 미디어의 새로운 혁명을 유도했으며 인류는 존재의 일회적 시간성과 장소성을 비로소 저장할 수 있고 전달할 수 있게 되었다. 과거의 미디어를 통해 인간이 경험한 것을 사유로 여과하고 변형하여 표현하고 소통하게 된 것이라면, 이제 인간은 과거에 할 수 없는 새로운 미디어를 통해 불가능했던 것들을 소통하고 표현하고 전달할 수 있게 되었으며, 이로써 인간은 언어적, 문자적 실존과는 다른 뉴미디어에 의한 실존의 시대로 이행하게 된 것이다. 이 시대에 영상은 인간의 삶을 기록하고 커뮤니케이션하는 가장 중요한 미디어가 되었다.

11) 바르트에게 있어, 사진은 현존에 관한 증명서이다. “사진이 나에게 일으키는 효과는 사라진 것(시간에 의해, 거리에 의해)을 되돌려주는 것이 아니라, 내가 지금 보고 있는 것이 참으로 존재했음을 증언하는 데에 있다.” 롤랑 바르트, 『카메라 루시다』, 열화당, 1986. 84쪽.
12) 최문규의 6명, 앞의 책, 383~384쪽 참조

2.2 문화적 기억의 보존 공간으로서 영상아카이브

기억을 제도화하려는 인간의 의도는 인간이 흔적도 없이 소멸될 것이라는 실존적 두려움에서 비롯된다. 뉴미디어에서 가장 주요한 “의사소통도구”¹³⁾인 영상정보의 문제점은 그 정보들이 실시간의 흐름처럼 급속히 지나가 버린다는 것이다. 여기에서 영상정보들의 저장과 반복, 기억 속에서의 재생이 문제가 된다. 그래서 “쏟아 같이 나아가는 배의 뒤편에 생기는 물살의 흔적을 보여 줄”¹⁴⁾ 제도적 기획이 필요하며 그것이 바로 영상 아카이브의 구축이다. 영상아카이브는 과거 ‘구텐베르크 은하계’의 주도 미디어로서 서적의 배치와 통합의 기관이던 도서관처럼, 영상정보를 배열하여 통합하는 장소이며, 과거의 일회적 현존성과 공간성을 영상정보들을 통해 왜곡 없이 기록하고 저장하여 보존할 수 있는 제도적 공간이며 이는 문화적 기억을 담보하는 집합소이기도 하다.

문화적 기록의 보존이라는 측면에서 이러한 아날로그 영상들의 저장방식은 기록된 매체의 물리적 속성에 의해 필연적으로 정보의 순차성을 유지하여 시간적인 연속성을 갖게 됨으로써 서사성과 역사성을 담보하게 된다. 물론 전통적인 텍스트에 비해 영상이라는 미디어의 성격은 영상의 분절과 몽타주를 통해 변형과 왜곡의 메커니즘을 이용하기도 하나, 이는 최근의 디지털 미디어들과는 달리 제한적이다. 그것은 서사적 연결이나 일정한 흐름의 기획 속에서 이해 가능한 범위의 선형성 위에 재조합되는 또 다른 서사성인 것이다.

이러한 영상기록미디어들의 보존 역시 과거 도서관의 그것처럼 각각의 미디어들을 목록화 하여 시스템화하고, 그 기록된 정보들을 표제화 하거나 주제어를 통해서 접근하도록 체계화된다. 아울러 저장매체들의 크기와 물질

13) 독일의 미디어 학자인 슈미트(S. J. Schmidt)는 미디어의 속성을 네 가지로 구분하고 있는데 첫째는 미디어에서 인간이 소통하게 하는 기호체계를 의사소통도구, 미디어 속에 담긴 기술, 그리고 이를 사회화하는 제도, 그리고 마지막으로 물리적 매개체로 구분하고 있다. 여기에서 영상은 그의 정의에 의하면 의사소통의 기호체계인 셈이다. Siegfried J. Schmidt: Medienwissenschaft und Nachbardisziplinen, in, Gebhard Rusch(ed.): Einführung in die Medienwissenschaft, Konzeptionen, Theorien, Methoden, Anwendungen, Westdeutscher Verlag, Wiesbaden 2002, 53-68. 여기에서는 53쪽.

14) Gilbert Durand: In fois de cordonnier, Paris Denoel 1984, 38쪽

적 성격에 의해 정보기록물들의 보존은 일정한 물리적 공간을 필요하며, 저장된 정보들의 보존시간 역시 저장 기록매체에 따라 한시적일 수밖에 없으며, 이를 재현하는 시간이 리얼타임임으로 검색할 수 있는 가능성 역시 일일이 기록된 문자정보에 의거하거나 시간을 쫓아 그 흔적들을 추적해야할 수밖에 없었다. 즉, 필름, 자기테이프 등으로 이뤄져 있는 과거 아날로그식 영상저장장치들의 보존과 유지는 시간적 제약을 받고,¹⁵⁾ 또한 정보의 저장 장소 역시 상당한 물리적 공간이 필요했다.¹⁶⁾ 당연히 이러한 아날로그적 물리적 한계 때문에 정보들은 그 공간과 주체의 의도에 따라 분할되고 산개되어 보존될 수밖에 없고, 거시적이거나 초지역적인, 예를 들어서 초국가적인 정보의 통합이 쉽게 가능하지 않다. 한편으로는 이런 까닭에 이 같은 영상 정보들은 당연히 한 지역의 풍요로운 문화적 기억과 그 사회적, 역사적 기록들을 담지하고 보존하는 폐쇄적 보고寶庫가 된다.

더 나아가 영상아카이브 역시 집합적, 사회적 기억을 보존함과 동시에 현재의 개인적, 사회적 욕구와 필요성이 결합될 수 있도록 조직된 공간이기도 하다. 그것이 “우리의 과거를 돌아보게 하는 역사적인 가치를 지녔을 뿐 아니라 현대인들의 인식과 가치관에 영향을 미치는 교육적 가치를 지닌 문화자원(cultural resources)으로서 문화콘텐츠의 원형”¹⁷⁾을 전달하는 토대라고 주장된다면 이는 영상아카이브가 갖는 또 다른 역할을 말해주는 것이다. 이를 위해 다음과 같은 근거에서 아카이브들의 통합이 주장될 수도 있다. “영상아카이브는 영상기록을 보

존하기 위한 기록보관소일 뿐만 아니라 연구자와 대중들에게 정보의 창구가 될 것이다. 이를 위해 대중의 접근성(public access)을 높이기 위한 방법과 표준화된 기술 체계에도 관심을 가져야 할 것이다. 영상기록이 아카이브를 통해 전체적으로 통합관리 될 때 문화자원으로서 가지는 의미는 더욱 커질 것이다.”¹⁸⁾ 이상의 주장은 기존의 아날로그 방식으로는 불가능하다. 그것은 오로지 디지털이라는 방식을 통해서 가능해질 수 있다.

그래서 영상아카이브의 운명은 디지털 시대의 등장을 통해 새로운 전환점에 들어서게 된다. 최근 아카이브의 디지털화는 새로운 변화를 야기 시킨다. 그것은 과거의 오래된 영화 필름과 테이프로 보관하던 영상자료들을 디지털 파일 형태로 아카이브¹⁹⁾에 기록하여 관리하는 것을 의미하는데, 이로써 과거 아날로그 영상정보들의 한계를 디지털 저장장치들의 유연성을 통해 빠르게 불식시켜 갈 수 있게 되었다. 그 뿐만 아니라 여기에서는 영상정보들의 변형, 가공이 자유로워짐으로써 아날로그적 일회성이 갖는 한계들을 무력화 할 것이며 이는 활용적 측면에서 새로운 다양한 가능성을 창출하게 될 것이 틀림없다. 디지털 시대의 자료들이 갖는 이러한 향상적 변환가능성은 아카이브의 새로운 전환을 의미하게 될 것이기 때문이다.

다음 장에서는 이러한 영상아카이브의 아날로그가 가진 본래적 성격과 이의 디지털화로 인한 문제 그리고 더 나아가 빅 데이터 시대의 영상아카이브의 기술적 특성과 이로 인해 비롯되는 아카이브의 문화적 성격 변화에 대해 비교해 보기로 한다. 빅 데이터 시대에는 개인미디어의 발달로 인해 정보생산의 주체가 대중화되었고, 현대의 미디어가 생산하는 정보, 그것을 저장하는 ‘기억 테크놀로지’가 크기, 속도, 범위 등의 측면에서 이제 이해하기 힘든 대

15) 세계적으로 영화 초창기 시절 만들어진 영화의 50%~75% 정도가 유실됐으며, 1950년 이전에 제작된 영화의 50%가 역시 유실된 상태이다. 영화의 상태가 나빠지는 증상에는 질산염을 사용한 필름 이미지가 시간이 경과함에 따라 분해 되는 것, 1950년대에서 1970년대 사이에 이스트먼 컬러(Eastman Color) 필름을 사용해 만들어진 영화의 색상이 바래는 것, 1951년 이후 트리아세테이트(triacetate) 안전 베이스를 사용한 필름에 소위 ‘식초 신드롬’(vinegar syndrome)이 나타나는 것 등을 들 수 있다. 국내의 경우 1974년 한국 영상 자료를 설립하여 영화를 국가적 차원에서 수집, 보관하고 있으나 1950년 이전 초기 한국 영화의 대부분이 유실된 상태이다.

16) 2001년도까지 구축한 영국 BBC의 아카이브 경우 텔레비전 아카이브 540,000필름과 586,000비디오 테이프(약 22000시간 분량)를 보관하고 있다. 오광호, 방송기록물 운영관리 체계의 개선 방안 연구, 전북대학교 석사학위논문, 2007.참조

17) 조우택: 고고학에서 영상의 자원화와 영상커뮤니케이션, 호남고고학보 37집, 2011, 129쪽

18) 조우택: 고고학에서 영상의 자원화와 영상커뮤니케이션, 호남고고학보 37집, 2011, 129쪽

19) 아카이브란 디지털 정보를 모아 둔 정보 창고라는 의미도 가지고 있으며 백업을 받거나 또는 다른 장소로 정보화일을 이동시키고자 하는 목적으로 컴퓨터 파일들을 뭉쳐 놓은 묶음을 뜻하기도 한다. 단순한 파일들의 목록을 의미하는 경우도 있지만 하나의 디렉토리나 구조일때 표 밑에 파일들을 조직화한 것도 아카이브라고 말한다. 디지털 시대에 정보가 대량으로 생산되면서, 정보의 보존 및 재활용을 효율적으로 하기 위한 아카이브 기술도 비약적인 발전을 이루고 있다. “백업”에 비해 “아카이브”가 저장 정보의 손상 복구보다는 정보 재활용 측면에서 강조된 기술이라면, “아날로그 아카이브”에 비교해 “디지털 아카이브”는 정보를 분류해서 저장하고 다시 활용하는 기술이, 저장 대상의 조작 편의성으로 인해 혁신적으로 향상되었다고 할 수 있다.

상으로 바뀔 수 있으며 이로 인해 영상아카이브의 다양한 문제점들이 등장할 수 있기 때문이다. 이에 대해서도 빅 데이터 시대 속에 영상아카이브가 얻게 될 존속의 의미를 어디에서 구해야 할지 모색해 보아야 할 것이다.

3. 영상 아카이브 대 빅 데이터

3.1 데이터베이스의 탈물질성과 영상아카이브

전통적인 문화의 핵심매체인 텍스트(Text)에서 사진, 영화, 텔레비전의 과거 아날로그적 영상정보들과 그것의 저장소들은 디지털미디어와 인터넷이라는 뉴미디어 출현으로 문화적 기억에 있어 새로운 문제를 야기한다.²⁰⁾ 한편으로는 이러한 디지털 기술에 의해 정보의 왜곡과 변형이 자유롭게 가능해짐으로써 아날로그 미디어는 과거의 사실에 대한 기록의 확증이라는 측면에서 장점이 부각될 수도 있으나, 다른 측면에서는 이러한 아날로그적 재현의 디지털화를 통해 전통적 아카이브 자체의 체로 이어질 수도 있기 때문이다.

오늘날 과거 아날로그 대중매체에 실린 내용들은 디지털화 되어 무한 복제되고 다양한 형태로 확장되며 인터넷으로 재매개(Remediation)²¹⁾된다. 다시 말해 올드 미디어인 아날로그 영상저장장치들은 새로운 뉴미디어인 디지털 아카이브의 여러 가지 형태와 방식에 의해 재매개화 되고 있다. 저장된 데이터베이스는 영화 필름이나 방송용 마그네틱테이프처럼 데이터가 저장된 위치(Address)나 순서에 구애받지 않는다. 더구나 상호 작용 컴퓨팅(Interactive Computing)을 가능하게 한 원초적인 속성이라 할 수 있는 비선형(Nonlinear)적 특성과 랜덤 액세스(Random Access)능력은 임의로 어떤 데이터든 동등한 기회를 부여해 불러 낼 수 있게 한다. 이 같은 데

이터베이스의 출현으로 우리는 상호작용, 실시간 컴퓨팅의 시대에 진입하게 된 것이다.²²⁾

이러한 데이터베이스는 '탈물질성'이라는 말로 그 특징을 말할 수 있다. 디지털은 개별 물질이 갖는 정보를 0과 1이라는 데이터로 구성하여 손쉽게 저장하며, 조작할 수 있고, 또한 그래서 무한 복제가 가능하다. 디지털 세상을 구성하는 기본 단위인 비트(Bit)와 비트로 이루어진 여러 가지 데이터(Data), 정보(Information), 지식(Knowledge)은 물질이 아니다.²³⁾ 만약 여기에 물질적 속성을 찾았다면 그것은 그 같은 비트를 저장하는 빅 데이터의 보존소로서의 아카이브만이 세계에 속할 것이다. 우리가 구글 데이터베이스를 검색할 때, 검색된 이미지 결과는 데이터베이스에 저장되어 실존하고 있는 개별 항목들의 조합이다. 그러나 이런 조합은 저장된 개별 항목들이 결합되어 나타낼 수 있는 수많은 경우의 수들 중 하나에 불과하다

컴퓨터 공학에서 데이터베이스(Database)는 구조화된 집합체이지만 이를 구조주의 언어학 이론에 근거하여 설명한다면 통합체(Symtagm)와 계열체(Paradigm)로 구분할 수 있다. 계열체는 언어학적 기호학적 담론을 형성하는 의미 생성의 구조에서 접근할 수 있다. 데이터베이스 내에 개별 항목들이 실제로 저장되어 있다는 점에서 물질적으로 실존하는 반면, 검색 결과로 나타난 통합체는 일시적으로 링크에 의해 드러난다는 점에서 탈물질화(dematerialized)되어 있는 것이다. 이런 관점에서 뉴미디어 언어의 사상가인 마노비치(Manovich)는 데이터베이스의 계열체가 실제이고 통합체는 가상이기 때문에 계열체가 통합체보다 우위에 있다고 보았다. 또한 마노비치는 데이터베이스의 사용자가 그것을 담아내는 형태, 스토리 등으로 재창조하면서 고유한 개인의 정체성을 실현시킨다고 그의 저술에서 밝힌다.²⁴⁾ 특히, 김성도 교수는 그의 저술에서 매체의 융합성은 다중매체성과 재매개화가 서로 긴밀하게 연결되어 있는 동전의 양면과 같은 관계라고 밝힌다.²⁵⁾ 이에 따라 디지털은 물질이 갖는 시간

20) 최문규외 6명, 기억과 망각 : 문화과 문화학의 교차점, 책상, 2003, 13쪽 참조

21) 데이비드 볼터(David Bolter)와 리처드 그루신은(Richard Grusin)은 조지아텍의 교수로써 문학, 커뮤니케이션, 정보 디자인, 컴퓨터 공학등을 강의하고 있으며 뉴미디어학의 계보학의 관점에서 한 매체에서 다른 매체로 표상되는 재매개를 연구하였다. 뉴미디어의 등장과 공존을 고려하여 기존 올드미디어와 뉴미디어를 포괄하는 재매개 이론을 주장하며 뉴미디어가 올드 미디어 형식들을 개조하는 형식 논리를 언급한다. Bolter, J. & Grusin, R. Remediation : Understanding New media. Maddachusetts: MIT Press. 1999.

22) Kirschenbaum, M. G. Extreme Inscription: Towards a Grammatology of the Hard Drive. TEXT Technology, 2, 2004, 91~125쪽 참조

23) 장승권, 컴퓨터와 포스트모더니즘: 컴퓨터 담론의 탈구성, 한양대학교 출판부, 2001. 253쪽 참조

24) Manovich, L. The Language of New Media. Cambridge, MA: The MIT Press. 2001, 27~48쪽 참조

과 공간의 한계를 뛰어 넘으며 물질이 갖는 물질성 그 이상을 뛰어넘게 된다.²⁶⁾²⁷⁾ 이처럼 수많은 정보들을 축적한 저장된 데이터베이스는 탈물질화된 정보의 저장 공간이며 동시에 그것을 통합하여 관리하는 기관이기 때문에 그 자체로서 고유의 위상을 가진다.

그러나 이러한 디지털 기술에 의해 자유로운 정보의 왜곡과 변형은 과거의 사실에 대한 기록의 확증이라는 측면에서 기존의 아카이브가 가졌던 정체를 약화시킬 수도 위기를 초래할 수도 있다.

3.2 빅 데이터 시대로 인한 문화적 망각의 위험

한편으로 데이터베이스는 과거의 물질적 형질들이 가진 논리와 서사적 형식을 보존 유지하도록 돕기도 하며 다양한 역사적 문화 형식을 뒷받침하기도 한다. 그러나 뉴미디어인 데이터베이스가 검색시스템과 연동하여 다양한 문화 형식으로 재현되는 방식을 통해 우리는 데이터베이스가 현대사회에서는 개별 문화적 서사 구조 형식 그 이상으로 우리 일상 삶을 지배하고 있다는 것을 인식하게 된다. 문화적 기억에서 이 같은 초국적, 메타 문화적 양상을 이룩하게 한 동인은 무엇보다도 디지털 기술과 결합된 네트워크 기술일 것이다. 현재 대중의 커뮤니케이션에 가장 영향을 미치는 도구인 컴퓨터와 스마트폰은 디지털 세계의 일상화를 이룩하게 한 공신들이다. 급속도로 진화되는 디지털 휴먼 네트워크 사회에서 우리의 신체는 기술과 문화적 연결, 사회 문화적 연결, 휴먼 네트워크에 연결되어 있다.²⁸⁾

더구나 수많은 스마트폰과 네트워크에 연결된 빅 데이터의 수많은 정보들이 인터넷 공간을 지배하게 된다. 즉, 빅 데이터는 인터넷 시대 거대기업의 독점적 지위를 지탱하는 구체적 실체이자 특정한 장소(place)에 거주하는 존재자이다. 이용자들의 집합적 활동과 협업의 결과

물을 클라우드 소싱(Crowd Sourcing)²⁹⁾이란 틀로 자동 축적 한다. 데이터의 관리자로서 구글과 유튜브같은 기업이 이용자들이 실시간으로 축적한 빅 데이터 정보를 흡수한다.³⁰⁾ 뿐만 아니라 빅 데이터는 무한한 정보공간 자체이기 때문에 이용자들의 활동을 통해 축적된 문화콘텐츠도 배타적 소유권인 지적 재산권의 영역에서 멀어지면서 탈사유화(Deprivatization)³¹⁾ 될 여지도 크다.

이러한 빅데이터의 경향에 따라 문화적 기억을 제공하는 아카이브 역시 제공하는 콘텐츠의 고유성과 독립성이 흔들릴 수 있으며 기존의 독립적 기억을 담지해 주던 디지털 아카이브의 보존과 기억이라는 본질적 문제를 흐리게 할 수도 있다. 즉 빅 데이터로 인해 개별적 아카이브의 독립성과 다양성을 훼손되거나 그것의 위상과 가치가 흔들리고 있다.

빅 데이터 시대 매일 생성되는 방대한 양의 데이터 생성과 무차별적인 교환으로 인해 지켜져야 할 소중한 문화적 기억들이 훼손될 수도 있고, 선정적이고 자극적인 것에 오히려 몰입되어 왜곡될 위험에 처할 수도 있다. 그것은 자칫 현재로서의 개인과 개별 문화적 기억과 가치관들이 그 고유성을 상실할 수도 있다는 것이다.³²⁾ 달리 말한다면 인간 스스로에게 체화된(Embodied)기억이 빅 데이터의 가상 흡수 속에 망각(Oblivion)의 교차로에서 사라질 것이며, 우리의 신체와 연결된 소중한 문화적 기억은 그러한 가상 속에 갈 길 몰라 할 수도 있다는 것이다. 이러한 미디어 문화 생태계가 불균형한 빅 데이터 시대에서 우리의 문화적 기억을 어떻게 지켜야 할지는 과제가 된다.

25) 김성도, 호모모빌리쿠스 모바일 미디어의 문화생태학, 삼성경제연구소, 2008, 195쪽 참조

26) Benjamin, Walter, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit" in: Gesammelte Schriften I. 2, Unter Mitw. von Theodor W. Adorno und Gerschom Scholem, Hrsg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schwepenhäuser, Frankfurt am Main, 1991, S. 477쪽 참조

27) 발터 벤야민, 『사진의 작은 역사, 기술복제시대의 예술 작품』, 최성만 역, 길, 2007, 109쪽 참조

28) 이재현 역, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』. 서울: 커뮤니케이션북스, 2006, 76~87쪽 참조

29) 크라우드 소싱이란 최근 미디어 경영의 한 방법으로 '대중'(crowd)과 '외부자원활용'(outsourcing)의 합성어로, 기업이 서비스나 콘텐츠 개발과정에서 외부 전문가나 일반 대중이 참여할 수 있도록 하고 참여자 기여로 혁신을 달성하면 수익을 참여자와 공유하는 방법을 말한다.

30) 빅 데이터는 컴퓨터 네트워크로 모든 공공의 행정과 민간의 업무를 프로그래밍하려는 의지를 갖고 있으며 컴퓨터 네트워크로 빅브라더(Big Brother)를 구현하여 도시를 통제하려는 정책을 펼친다. 이에 대한 예는 싱가포르의 도시구축 사례에서 알 수 있다. 아이뉴스 2012년 10월 25일자 참조

31) 장승권, 앞의 책 222쪽 참조

32) 기억이란 과거의 것을 현재화하는 인간의 능력으로 정의될 수 있으며, 또는 인간의 의해 생산되고 축적된 그 어떤 역사적 산물 자체로 간주될 수 있다. 혹은 무의식적으로 축적되어 왔지만 언제든지 현재화 될 수 있는 그 무언가를 기억이라고 부를 수 있을 것이다. 최문규의 6명, 기억과 망각: 문학과 문화학의 교차점, 책세상, 2003, 361쪽 참조

4. 빅 데이터 시대에서의 영상아카이브의 역할

빅 데이터 정보의 무제한적 수집이 우리 문화적 기억을 해체하는 이러한 시점에서 영상아카이브는 어떠한 반성을 통해 미래 사회에 우리의 기억을 건네줄 것인가?

아스트리트 에를(Astrid Erll)은 그녀의 최근 저서에서 주장한바와 같이 집단 기억 안의 문화 연구는 종종 사회심리와 관련되어 있고 심지어 신경 과학에서의 통찰력으로부터 그 유용성을 얻을 수도 있다고 언급하였다.³³⁾ 사회학자 제프리 올릭 Jeffrey Olick도 집합적 기억(Collected memory)과 집단기억(Collective memory)사이에 명확한 차이를 지적했다. ‘집합적 기억’은 사회적이고 문화적인 것처럼 개별적인 기억으로 형성되었다. 개인적인 풍부한 경험으로 간접 경험을 이해한다. ‘집단 기억’은 좁은 의미로 상징, 매체, 사회 제도, 그리고 공유된 과거의 형태를 표현, 유지, 구성하기 위해 사용되는 것을 의미한다. 전통적으로 역사, 사회학, 문학 그리고 미디어 연구를 통해 기록되어왔다. 집단 기억의 2단계 형태는 개별적이고 집단적인 기억의 상호작용을 통해 그들 서로가 영향력을 가하는 것이다. 사실 ‘문화적 기억’은 여러 문화적, 사회적, 인지적 그리고 생물학적 현상이 포함 될 수 있는 상위 용어이다. 이것은 과거의 운명적인 사건들이 문화적으로 형성된 것이며 이전의 구별로 이해하던 현상 사이의 기능위주의 관계를 알게 도와주고 사회 경험과 신경망 사이의 관련성들을 끌어내는 ‘문화적 기억’의 포괄적인 특성을 나타낸다.

이를 위해 전통문화에 대한 성찰적 사고는 현대의 필수요건이라 생각된다. 문화열(文化熱), 뿌리 찾기 문화 등의 주류담론들이 도시 현대화의 과정에서도 숭고하고 궁극적인 목적을 인식하기 위해 전통문화복원과 그 성찰에서 찾았던 것도 바로 이러한 이유이다.³⁴⁾ 영상아카이브는 이와 같은 전통적인 미디어의 기록들에 대한 복원 및 저장에 대상으로 여전히 그 역할을 수행할 수 있어야

한다. 전통 매체인 문학과 텍스트는 직접적 ‘기억’ 보다는 부호화한 정보이며 동시에 기억과 망각의 문화적 기억미디어이었다. 새로운 빅 데이터의 개별적 집합적 기억의 홍수에서 영상아카이브가 해야 할 일은 바로 이와 같은 문화적, 기술적 매개의 역할이다. 아카이브에 문화적 기억이 담겨진 영상자료 역시 그 시대의 문화·예술·생활·사회·세대 등을 표현한 국민공통의 문화유산이며, 역사 문화적 기념공간으로서 단순한 기념비로서의 가치와 상징적 의미 이상의 메타포(Metaphor)가 포함된 곳이다. 이를 위해서 문화적 기억 아카이브 통해 기록 재현되고 기관들의 제도와 커뮤니케이션을 통해 문화적 기억이 유지 관리되도록 해야 할 것이다. 무엇보다 이를 위해서라면 디지털 아카이브는 개별적인 서버와 함께 개별적인 장소에 존재 할 때 가장 독립적이고 안정적일 수 있음³⁵⁾으로 이를 방어적 아카이브의 보존이 중요하다. 이를 위해 오늘날 국가기관과 연구소, 학교에서 구축되고 있는 영상아카이브는 문화적 기억을 위해 과거 문화에 관련된 적절한 정보를 모으고, 보존하고, 관리하며하여야 할 것이다. 이를 통해 문화적 기억 관련 영상 아카이브가 서사적 구조형식으로 내재된 문화적 기억공간으로 우리의 삶을 풍요롭게 할 수 있다는 가능성을 발견한 것이다.

다른 한 편으로 영상아카이브는 새로운 디지털 세계의 변화된 기술과 세계에 맞춰 이를 변용시켜야 한다. 즉 이제 과거의 문화적 기억은 미디어 컨버전스(Media Convergence)의 기술적 통합과 함께 현재의 문화코드로 보편화되면서 새로운 이미지로 재생산되고 유통되고 있다. 또한 빅 데이터의 사용을 통해 사회, 경제, 문화적 통합으로 모든 영역의 융합이 좀 더 세밀하게 이루어지고 있다. 우리의 논의의 대상인 영상아카이브 역시 문화와 첨단미디어공학이 결합된 융합학문의 역할을 수행하며 전통과 미래를 엮는 중심적 역할을 수행해야 할 것이다. 더 나아가 미래의 기술적 변화에 조용하여 이를 효과적으로 전달할 매개적 연결로서 디지털 세계에 대응해야한다. 이는 현재 구축되고 있는 디지털 아카이브 시스템을 통해 전통적 학문과 첨단미디어공학이 결합된 융합을 통해 새로운 디지털 시대의 문화적 기억의 보존소로서 기능할 수 있어야 한다. 이를 위해서는 인문학에 기초한

33) Astrid Erll. *Memory in Culture*. Basingstoke: Palgrave Macmillan 2011.97~98쪽 참조

34) 서울의 성곽복원 사업과 최근 많은 정부예산을 통해 달성된 승례문 복원 사업이 그 사례이다. 박정희, 세계 도시 베이징의 공간기억과 문화재현, 글로벌콘텐츠, pp.15-pp.366, 2012. 111쪽 참조

35) 백옥인, 빅데이터의 형성과 전유체제 비판, 한국사회과학연구소 동향과 전망, 통권 87호, 304p ~ 331p, 2013, 312쪽 참조

문화적 기억의 체계적인 분류를 기반으로 영상정보학, 영상문화학, 언어학, 미디어학, 등은 물론 최신의 기술 학문들을 포괄적으로 결합하여 새로운 환경 변화가 주는 문제성을 기회로 활용할 때 영상 아카이브는 새로운 미디어 문화 생태계에 적용된 역할을 수행하게 될 것이며, 우리는 이를 연구하는데 심혈을 기울여야 할 것이다.

5. 맺음말

빅 데이터 시대로의 진입은 인류가 축적했거나 앞으로 발생할 수 있는 지식정보들을 전 방위적이며 즉각적으로 디지털화 하여 축적과 소통이 가능한 세계로의 획기적 전환을 의미한다. 본 연구는 전 세계적으로 최근 주목을 받고 있는 빅 데이터로 인해 개별적으로 구축되는 디지털 아카이브의 위상과 가치가 흔들리고 있다는 판단 하에 보존과 개방이라는 양가적 입장을 취하면서 아카이브의 문제성을 논하였다.

한편으로 인간 신체의 직접성이 현존적으로 보존되는 아날로그 영상기록자료들을 통해 인류의 신체가 체화된 기억을 보존할 수 있기 때문에 영상아카이브는 즉각적으로 그 시대의 문화·예술·생활·사회·세대 등을 표현한 문화적 기억의 담지자이자 국민공통의 문화유산이다. 이를 위해 영상아카이브는 이러한 과거와 문화유산을 보존하는 전기시대의 문화에 대한 축적자료이기에 그 독립성과 고유성이 보존되도록 유지관리 되어야 할 것이라라고 주장하였다. 아울러 빅 데이터의 양립성이 동시에 공존하는 이러한 과도기적 시점에서, 즉 빅 데이터 정보의 무제한의 수집의 무차별성이 우리 문화적 기억을 해체할 수도 있는 위기의 순간에서 우리는 무엇을 기억하고 보존하며, 어떻게 보존할 것이며 또한 어떻게 개방해야 할 것인지에 대해 심각하게 고민해야 할 것이다. 또한 본고는 이러한 전통의 미디어들을 보존함과 동시에 새로운 디지털 시대의 기술에 대응하여 그 기억들을 현재화하고 응용할 수 있는 여건에 조응해야한다고 주장하였다. 왜냐하면 ‘문화적 기억’은 새로운 문화를 창출하는 토대로서 새로운 다양한 매체들 속에서 소통되고 활용되어 새로운 시대의 총체적 문화의 담지자로서 역할을 수행³⁶⁾할 수

있어야 하기 때문이다. 현재의 영상아카이브는 이 같은 서로 다른 두 가지 방향을 적절하게 수용할 수 있어야 할 것이다.

여기에서 영상아카이브 제작과 관리를 위해, 그리고 빅 데이터 시대의 새로운 영상아카이브 구축을 위해 인문학적 반성과 역할은 중요하다. 문화 데이터를 컴퓨터 연산 방법을 활용해서 분석하는 기법을 제안하여 최근 주목을 받고 있는 마노비치가 디지털 인문학(Digital Humanities)’에서 주장한 바 있듯³⁷⁾, 문화적 기억의 체계적인 분류와 보관을 위해서는 인문학은 최신의 학문들과 결합하여, 문화 자산에 대하여 새로운 환경 변화가 주는 문제를 해결하는 데 최대한 노력을 기울여야 할 것이다. 빅 데이터가 미디어환경에 미치는 영향력을 인식하고 독자적인 문화적 기억기반의 아카이브의 입지를 견고하게 다져 나가도록 말이다.³⁸⁾

ACKNOWLEDGMENTS

The research was supported by the National Research Foundation of Korea(NRF) funded by the Ministry of Education, Science and Technology(NRF-2011-322-A00034)

REFERENCES

- [1] Choi kwang sun, The analysis of non structured text big data, the method of data management and case study, 「2012 database grand conferenc
-
- Gruyter-Berlin-New York, 2008, 399-400페이지 참조
- 37) Manovich. Cultural Analytics. [Online] Available: <http://lab.softwarestudies.com/2008/09/cultural-analytics.html>
 - 38) 이 점에 있어 ‘근대 동아시아 신체언어 표상의 시각 아카이브 구축, 영상정보학적 개념정립 및 문화지도’라는 프로젝트는 의미롭다. 즉 이 연구는 근대 동아시아의 신체언어를 중심으로 과거의 서사적 구조형식으로 내재된 문화적 기억으로 잡지, 서적, 그림, 사진, 필름 등 다양한 매체에서 역사적 흔적을 찾고, 인문학에 기초한 문화적 기억의 체계적인 분류를 통한 DB구축을 수행하며, 영상정보학, 영상문화학, 언어학, 미디어학, 등의 개별 학문들을 창조적으로 융합하여 연구하는 프로젝트로서 영상아카이브의 문화적 기억을 위한 인문학의 실제적 개입을 보여줄 수 있는 사례가 될 수 있다.

36) Astrid Erll, Ansgar Nünning, Cultural Memory Studies : An International and Interdisciplinary Handbook, Walter de

eJ ,Korea database agency, 2012.

[2] Jung Sook Kim, Big data Utilization and related Technique and Technology Analysis, The Korea Contents Association, Vol.10, No.1, 2012.

[3] Thrift, N. Remembering the technological unconscious by foregrounding knowledges of position. *Environment and Planning D: Society and Space*, 22, 2004.

[4] Soo Hwan Kim, "Text, trace, internet: cultural memory in the age of digital media", *Korean Association for Semiotic Studies*, Vol. 28, pp.323~344, 2010.

[5] Mi ae Yoon, *Medien und kulturelles Gedachtnis*, Dong-Ah University Landeskunde, Vol. 11, pp.38~62, 2002.

[6] McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: Mentor, 1964.

[7] Flusser, Vilém, *Die Schriften*, Göttingen: European Philosophy, 1992.

[8] Heidegger, Martin, *Gesamtausgabe*, Bd.9, Wegmarken, Frankfurt 1976.

[9] Barthes, R., *Mythologies*, Jonathan Cape, London, 1972.

[10] Siegfried J. Schmidt: *Medienwissenschaft und Nachbardisziplinen*, in, Gebhard Rusch(ed.): *Einführung in die Medienwissenschaft, Konzeptionen, Theorien, Methoden, Anwendungen*, Westdeutscher Verlag, Wiesbaden, pp.53-68, 2002.

[11] Gilbert Durand: *In fois de cordonnier*, Paris Denoel 1984.

[12] Kirschenbaum, M. G. *Extreme Inscription: Towards a Grammatology of the Hard Drive*. *TEXT Technology*, 2, 2004.

[13] Seung Kyon Jang, *Compute and Postmodernism*, Hanyang University Press, 2001.

[14] Manovich, L. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press. 2001.

[15] Sung Do Kim, *Homo Mobilicus : Cultural ecology of mobile media*, Samsung Economic Research Institute, 2008.

[16] Benjamin, Walter, "as Kunstwerk im Zeitalter

seiner technischen Reproduzierbarkeit" in: *Gesammelte Schriften I. 2*, Unter Mitw. von Theodor W. Adorno und Gerschom Scholem, Hrsg von Rolf Tiedemann and Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main,1991.

[17] Bolter, Jay David and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

[18] Wook In Baek, *The Critique of Big Data Formation and Appropriation*, Korea Social Science Institute, Vol.87, pp.304-331, 2013.

[19] Astrid Erll, Ansgar Nünning, *Cultural Memory Studies : An International and Interdisciplinary Handbook*, Walter de Gruyter·Berlin·New York, 2008.

[20] Henri Lefebvre, *The production of Space*, trans. Donald Nicholson-Smith, Oxford:Blackwell, 1991.

[21] Manovich(2008).*CulturalAnalytics*. [Online] Available: <http://lab.softwarestudies.com/2008/09/cultural-analytics.html>

조 병 철(Cho, Byung Chul)



- 2000년 2월 : 광운대학교 전자공학과(공학석사)
- 2004년 2월 : 광운대학교 전자공학과(공학박사)
- 2002년 9월 ~ 현재 : 동아방송 예술대학교 콘텐츠제작학과 교수
- 관심분야 : 미디어학, 미디어 융합, 실감미디어

· E-Mail : bccho@dima.ac.kr

육 현 승(Yuk, Hyun Seung)



- 1990년 8월 : 고려대학교 독어독문학과(문학석사)
- 2001년 6월 : 독일 뮌스터 대학교(문학박사)
- 2001년 2월 ~ 현재 : 고려대학교 응용문화연구소 선임연구원
- 관심분야 : 문학, 미디어학, 융합학

· E-Mail : yukhsjohann@hanmail.net