

기록학의 담론을 활용한 게임 아카이빙 방법론 구축

권대헌

한양대학교 행정학과

rns6364@hanyang.ac.kr

Foundation of Game Archiving Methodology Using Archiving Science

Dae-Heon Kwon

Public Administration, Hanyang University

요 약

뉴트로가 게임 산업에 새로이 영향을 끼치는 트렌드로 부상하고 있다. 본 연구는 이와 관련해 필요성이 강조되고 있는 한국 게임 아카이빙에 주목해 그 현황을 분석했다. 그 결과, 한국 게임 아카이빙은 방법론의 부재로 인해 일관성과 타당성이 결여되었음을 파악했다. 따라서 본 연구는 게임 아카이빙 방법론을 구축하는 시론적 연구를 행한다. 먼저 도큐멘테이션 전략을 비롯한 기록학의 담론과 타 분야 문화 콘텐츠 아카이빙 연구를 분석해 방법론의 이론적 토대를 명시한다. 이후 이를 한국 게임 아카이빙에 적용하여, 게임 아카이빙 방법론을 구체화한다.

ABSTRACT

New-tro is emerging as a new trend affecting the game industry. In this regard, this study analyzed on korean game archiving where need is emphasized. As a result, korean game archiving lacks consistency and validity due to the absense of methodology. Therefore this study conducts a preliminary study of building a game archiving methodology. First, this study analyzed the discourse of archiving science, including Documentation strategy, and the study of cultural content archiving in other fields. Then by applying it to korean game archiving, this study embodies game archiving methodology.

Keywords : New-tro(뉴트로), Game Archiving(게임 아카이빙), Documentation Strategy (도큐멘테이션 전략), Arciving Science(기록학)

Received: Nov. 06. 2019

Revised: Nov. 18. 2019

Accepted: Jan. 17. 2020

Corresponding Author: Dae-Heon Kwon(Hanyang University)

E-mail: rns6364@hanyang.ac.kr

※ 본 논문은 2019년 게임문화포럼 운영 사업의 일환으로 수행된 공모전의 우수 논문을 수정 보완하였습니다.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. 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

오늘날, 뉴트로 트렌드가 우리나라 문화 전반에 큰 영향을 끼치고 있다. 뉴트로란 복고풍을 뜻하는 레트로(Retro)를 밀레니얼 세대를 중심으로 새롭게(New) 즐기는 경향을 의미하는 것으로, 사람들의 소비관이 변화하고 있다는 점에서 많은 이들이 주목하고 있는 트렌드이다[1]. 예를 들어 우리나라 정부에서는 2019 외식 산업의 핵심 트렌드 키워드 중 하나로 뉴트로를 제시했으며, 브랜드 디자인학 연구에서도 돈의문 박물관마을의 도시재생에 뉴트로에 담긴 가치를 담을 것을 제안한 바 있다[2,3].

게임 산업 역시 예외는 아니다. 게임에 과거 사물의 헤리티지를 섞어내 향수와 신선함을 동시에 제공하는 기업들이 등장하기 시작했다. 예컨대 닌텐도사가 발매한 닌텐도 스위치는 과거에 사용되었던 휴대용 아케이드 게임기가 오늘날의 기술과 결합해 흥행을 거둔 뉴트로 사례이다[4]. 스위치와 함께 발매된 ‘슈퍼마리오 오디세이’ 역시 기본적으로 정통파 3D 마리오 게임이지만 도트 그래픽의 파이프에 들어가면 슈퍼마리오 원작 형식의 2D 마리오를 짧게 체험할 수 있는 스테이지를 마련했다. 이와 같은 인게임 요소는 중년층에게는 복고 감성을, 신규 유저에게는 신선한 재미를 제공했으며, 스위치의 성공을 견인했다[5].

우리나라 게임 산업도 뉴트로에 주목하고 있다. 넥슨은 자사의 간판게임인 ‘바람의 나라’나 ‘메이플스토리’에 뉴트로 감성을 덧입히면서 콘텐츠의 차별화를 시도하고 있다. ‘바람의 나라: 연’은 전직 시스템이나 파티 플레이와 같은 원작의 핵심 요소를 계승하면서도 콘텐츠의 리마스터링 작업을 통해 새로운 면모를 선보였다. ‘메이플스토리 오디세이’ 역시 원작의 스펀오프 게임으로서 영웅 중심의 성장 구조와 몬스터 수집 시스템을 결합한 모바일 RPG로 신선한 변화를 예고했다[6]. 이처럼 게임 산업은 뉴트로를 오늘날 게임 문화의 새로운 일면으로 받아들이기 시작했다.

한편 뉴트로 트렌드의 부상에 따라 주목받고 있

는 것이 아카이빙이다. 뉴트로가 과거부터 이어져 온 자신들의 정통성과 독창성을 자산으로 삼아 신세대에 새로운 자극으로 다가가는 것이기에, 그 원동력으로서 아카이빙을 통한 자산의 축적과 보존이 강조되고 있는 것이다[7].

이에 따른다면 뉴트로 트렌드에 부합하기 위해 게임 산업 역시 게임 아카이빙의 필요성을 인식하고 이와 관련한 시도를 활성화할 필요가 있다.

본 연구는 이러한 배경에서 한국 게임 아카이빙의 현황을 살펴본다. 구체적으로 이와 관련된 선행 연구 및 실제 사례를 아카이빙 목적, 주체 및 대상의 관점에서 분석하고 한국 게임 아카이빙이 부진을 겪고 있다면 그 원인은 무엇인지도 파악해보고자 한다.

나아가 본 연구는 게임 아카이빙 방법론의 구축을 시도하는 시론적 연구를 행한다. 먼저 방법론의 이론적 토대인 기록학의 담론에 관한 논의를 통시적으로 분석한다. 특히 기록학의 패러다임의 변화에 따라 등장한 도큐멘테이션 전략을 집중적으로 조명한다. 또한 타 분야 문화 콘텐츠 아카이빙 연구에서는 기록학의 담론이 어떻게 활용되었는지도 분석한다. 본 연구는 이상의 논의를 종합한 뒤, 기존 한국 게임 아카이빙에 적용함으로써 게임 아카이빙 방법론을 상세히 구축한다.

2. 한국 게임 아카이빙 현황 파악

먼저 본 연구는 한국 게임 아카이빙의 현황을 파악하고자 게임 아카이빙 관련 국내 선행 연구와 실제 사례를 조사했다. 그 결과 게임 아카이빙과 관련한 국내 선행 연구는 거의 이루어진 바가 없으며 게임 아카이빙을 시도한 국내 사례 역시 찾아보기 어려운 점을 확인했다.

구체적으로 게임 아카이빙 관련 국내 선행 연구는 2014 대한민국 게임백서(이하 2014 게임백서)와 한국게임학회 논문지에 등재된 디지털 게임의 아카이빙과 미디어 고고학적 접근(이하 미디어 고고학적

연구)가 전부였다. 두 연구를 통해 게임 아카이빙의 필요성이 제기되고, 미디어 고고학과의 연계를 통한 접근이 이루어졌으나 국내에서 그 이상의 게임 아카이빙 관련 후속 연구는 이루어지지 않았다[8.9].

게임 아카이빙 관련 실제 사례 역시 부실한 점은 마찬가지였다. 상술한 선행 연구에서 소개된 콘텐츠 도서관과 넥슨 컴퓨터박물관을 제외하면, 국내 게임 아카이빙 사례는 파주 헤이리 마을의 게임박물관 등 개인적 차원에서 게임 아카이빙만을 파악할 수 있었을 뿐 정부나 기업 차원에서 이루어지는 게임 아카이빙 사례는 전무했다.

본 연구는 이와 같은 조사 결과를 바탕으로 한국 게임 아카이빙을 아카이빙 목적, 주체 및 대상으로 나누어 구체적으로 분석해보았다. 한국 게임 아카이빙이 어떠한 방향으로 나아가고 있는지, 어떤 점이 부족한지를 면밀히 살펴보고자 했다.

2.1 게임 아카이빙의 목적

본 연구는 먼저 게임 아카이빙의 목적을 기준으로 한국 게임 아카이빙을 분석해보았다. 게임 아카이빙 목적은 아카이빙의 전체적인 방향을 결정짓고 아카이빙의 주체와 대상 규정에도 영향을 미치기 때문에 우선적으로 고려될 필요가 있다.

하지만 선행 연구들은 게임 아카이빙이 어떠한 목적을 갖고 이루어져야 하는지를 심도 있게 논의하지 못했다. 2014 게임백서는 당대의 게임 문화를 반영하는 데이터의 보존을 아카이빙 목적으로 삼았다. 미디어 고고학적 연구의 경우 해외의 게임 아카이빙 사례인 더 스트롱(The Strong Museum)을 통해 게임 아카이빙 목적으로 공공적 전시와 학술적 연구라는 두 가지 방향을 제시했다. 하지만 두 연구는 기본적으로 게임 아카이빙 방법론을 논제로 삼지 않았으며 제시한 아카이빙 목적도 이론적 근거가 부실했다. 따라서 게임 아카이빙이 어떠한 목적을 갖고 이루어져야 하는지에 대한 논의가 충분히 이루어지지 않았다.

실제 사례의 경우 게임 아카이빙 목적이 상이했다. 미디어 고고학적 연구의 관점에서 분석하자면

콘텐츠 도서관은 학술적 연구에, 넥슨 컴퓨터박물관은 공공적 전시에 초점을 맞춘 게임 아카이빙을 시도하고 있었다. 콘텐츠 도서관은 연구자들을 위해 수많은 콘텐츠를 아카이빙하고 있지만 외부인의 대여가 불가능한 점을 보아 이용객들의 향유를 위한 배려는 부족했다[10]. 반면에 넥슨 컴퓨터 박물관은 2019년 7월부터 한시적으로 이용객들의 상호작용을 통해 완성되는 전시 ‘게임을 게임하다 /invite you’를 주최하고 컴퓨터 관련 지식을 교육하는 워크숍을 운영했다는 점에서 이용객들의 향유와 교육을 주된 게임 아카이빙 목적으로 삼았다고 볼 수 있다[11].

이외에 파주시 헤이리 마을의 아이존 게임 박물관이나 아스카 게임 박물관과 같은 게임 박물관들은 개인적인 영리 추구를 목적으로 삼았다.

이처럼 기존 한국 게임 아카이빙은 게임 아카이빙의 목적에 타당성을 부여하지 못했으며, 일관된 방향으로의 진전 역시 이루어지지 못했다.

2.2 게임 아카이빙의 주체

한편 게임 아카이빙의 주체가 어떠한 자격이나 역할을 가져야 하는지에 대한 논의도 중요하다. 이에 대한 담론이 없다면 게임 아카이빙이 무분별하게 이루어질 수 있기 때문이다.

2014 게임백서에서는 게임 아카이빙에 있어, 저작권이나 법률 충돌 등의 문제를 지적하며 게임 기록을 생산하는 주체, 즉 게임 기업의 전향적 태도를 강조했으나 게임 아카이빙의 주체에 대해 구체적으로 논하지는 않았다. 미디어 고고학적 연구 역시 최근 오픈세미나에서 라키비움(Larchiveum)이라는 게임 아카이브 구축으로 논의를 확장하며 공공 부문의 역할에 주목한 바는 있으나 게임 아카이빙의 주체를 명확히 규정하지는 않았다[12].

이와 같은 주체에 대한 논의의 부족은 게임 아카이빙이 전문성과 일관성을 놓치는 문제를 낳았다. 그동안의 한국 게임 아카이빙은 다양한 주체에 의해 추진되고 있으나, 전문적으로 운영되고 있는지는 생각해 볼 필요가 있었다.

실제 사례를 조망해보아도, 콘텐츠 도서관은 나주라는 접근성 낮은 위치나 이용 시 시간 소모가 큰 게임의 특성 등을 고려했을 때 방문 동기가 부족할뿐더러 외부인들의 게임 콘텐츠 대여가 불가능해 이용객들의 게임 향유가 불편할 수밖에 없었다. 넥슨 컴퓨터박물관과 파주시 헤이리 마을의 게임 박물관은 이용객들의 잦은 이용으로 인한 고장과 비전문적 주체의 부적절한 관리가 맞물리며 아카이빙 대상이 훼손되기는 문제점을 낳았다[13].

이를 종합하면, 한국 게임 아카이빙은 주체의 자격이나 역할에 대한 논의가 부족했고, 부실한 운영으로 이어지면서 다양한 문제를 파생시켰다.

2.3 게임 아카이빙의 대상

한편 게임 아카이빙은 그 대상과 기준에 대한 명확한 규정이 있어야 한다. 이에 대한 타당한 합의가 없을 경우, 부적절한 대상까지 아카이빙하며 혼란을 초래하기 때문이다.

두 선행 연구는 소셜 가능성이 높은 게임, 당대의 문화를 반영한 게임 및 게임 관련 부차적 자료를 게임 아카이빙 대상으로 삼으며 아카이빙 대상 및 기준에 대한 합의를 일부 이루어내는 한편 복원이나 재개발을 통해 게임을 수집할 것을 제안했다. 하지만 이러한 주장이 이론적 타당성을 확보하지는 못했다. 상술한 바와 같이 선행 연구에서는 게임 아카이빙 방법론이 논의되지 않았으며 게임 아카이빙 대상의 규정도 간접적으로 이루어졌을 뿐이기 때문이다.

실제 사례를 분석해보아도, 한국 게임 아카이빙은 아카이빙 목적 및 주체와 연관되어 대상을 규정할 뿐이었다. 콘텐츠 박물관은 콘텐츠 전 분야를 아우르는 자료의 구축을 목적으로 하는 만큼 게임 외의 대상도 다루었기에 게임 아카이빙에 초점을 맞추지는 못했다. 넥슨 컴퓨터박물관은 주로 넥슨 계열사 게임의 아카이빙을 시도했고 컴퓨터 역시 수집 대상으로 삼았다. 파주시 헤이리 마을의 게임 박물관들은 이용자들의 체험을 통한 이윤 추구를 목적으로 아카이빙을 시도했고 그 결과 게임 하드웨어가 주된 아카이빙 대상이었다. 게임 아카이빙

의 대상 규정에 적절한 길라잡이가 없기에 저마다 상이한 방법으로 아카이빙을 시도한 것이었다.

2.4 한국 게임 아카이빙 현황 정리

본 연구는 그동안의 분석을 토대로 한국 게임 아카이빙은 목적에 대한 이론적 기반이 부재했으며 주체의 역할에 대한 논의도 부족하였고, 타당성과 일관성이 결여된 아카이빙이 자행되었음을 파악했다. 즉 그동안의 한국 게임 아카이빙은 상당한 부진을 겪고 있었다.

여기서 본 연구는 이러한 부진이 게임 아카이빙 방법론에 대한 논의 부재에서 비롯되었음을 지적한다. 류한조는 국내 문화 아카이빙은 사회적 요구에 부응하기 위해 인프라 구축에만 관심이 집중되었음을 지적하며, 문화 아카이빙이 지속적으로 발전하기 위해서는 실행을 받쳐줄 이론적 근거가 필요함을 강조했다[14]. 이에 따르면 그동안의 한국 게임 아카이빙 역시 단편적인 성과나 개인적인 동기에 의해 이루어졌을 뿐, 타당한 이론적 토대 하에 이행되지 않았다고 볼 수 있다.

이에 본 연구는 게임 아카이빙 방법론을 구축하여 기존 한국 게임 아카이빙의 부진을 극복하고자 시도한다. 단, 그동안 국내에서 게임 아카이빙 방법론과 관련한 논의가 이루어지지 않은 만큼 본 연구는 게임 아카이빙 방법론의 개괄을 다루는 시론적 연구를 방향으로 삼는다.

3. 기록학의 담론과 적용 사례 분석

본 연구는 게임 아카이빙 방법론을 구축하기에 앞서 기록학의 아카이빙 방법론에 관한 논의를 통시적으로 분석했다. 여기서 기록학의 담론을 분석한 이유는, 본 연구에서 게임 아카이빙 방법론에 활용할 도큐멘테이션 전략의 이론적 타당성을 입증하기 위해 그동안 게임학과 거리가 멀었던 기록학을 충분히 설명하기 위함이다.

구체적으로 본 연구는 도큐멘테이션 전략의 등

장 배경 및 특징, 그리고 이론적 한계에 대한 후속 연구의 논의 보강을 분석한다. 또한 도큐멘테이션 전략이 문화 콘텐츠 아카이빙 방법론으로 대두된 이유와, 타 분야 문화 콘텐츠 아카이빙 연구에서의 활용점을 분석한다. 이상의 논의가 게임 아카이빙 방법론에 기록학의 담론을 활용하는 충분한 설명이 될 수 있으리라 판단한다.

3.1 기록학의 담론 분석

3.1.1 도큐멘테이션 전략의 등장 배경과 이론적 토대

기록학은 아카이빙의 목적과 대상, 아키비스트(Archivist)의 역할 등과 같은 아카이빙 방법론을 오랜 기간에 걸쳐 논의해 왔다. 전통적으로 기록학은 아카이빙의 목적으로 기록의 증거적 가치를 강조하며 아키비스트의 객관적 자세를 요구했다. 여기서 아카이빙 대상으로서의 기록은 정부의 행위 증거로서의 문서 자료만이 인정되었다.

특히 실증주의가 확산되던 19세기, 젠킨슨(Hilary Jenkinson)은 아키비스트가 기록을 원질서 그대로 보존하는 증거의 수호자 역할을 수행해야 함을 주장했다. 이에 따르면 기록은 행위를 입증하는 부산물에 불과했고 이에 대한 가치 판단은 기록의 진본성(眞本性)을 훼손할 우려가 있었다. 따라서 아키비스트는 객관적이고 중립적인 태도로 기록을 있는 그대로 보존해야 했다[15].

하지만 이후 세계 대전과 행정부의 규모 확대 등 환경의 변화에 따라 기록의 양이 증가하자 기록학의 패러다임도 수정되었다. 먼저 쉘렌버그(Theodore R. Schellenberg)는 아키비스트가 유의미한 기록을 선별해야함을 주장했다. 그는 기록생애주기론(Records Lifecycle Theory)을 도입하며 기록을 현용 기록과 비현용 기록으로 분류했고, 아키비스트는 비현용 기록에 대한 가치 판단을 통해 보존 및 폐기를 수행할 것을 강조했다. 방대해진 기록의 효율적 관리를 위해 아키비스트의 능동적인 역할과 기록의 평가 선별을 제시한 것이다[16].

본격적으로 아카이빙의 목적과 아키비스트의 역

할에 대한 관점을 바꾼 것은 봄스(Hans Booms)의 도큐멘테이션 계획 이론부터였다. 그는 시대의 가치를 읽고 이를 아카이빙하는 것이 아키비스트의 사명이며, 구체적으로 기록 평가 선별을 통해 기록에 내재된 당대 사회의 표상을 보존할 것을 주장했다. 이 과정에서 아키비스트를 포함한 다양한 주체들이 모여 당대 사회의 핵심 가치가 무엇인지를 결정했고, 아키비스트는 그에 맞추어 기록의 평가 작업을 수행했다

비록 그의 이론은 추상적이고 자의적인 아카이빙으로 악용될 수 있다며 당대 학계에 수용되지 못했다. 실제로 그의 이론은 동독의 공산주의 체제 유지 수단으로 활용되는 왜곡을 낳았다[17].

하지만 이후 포스트모더니즘이 대두됨에 따라 그의 이론은 재조명되었다. 포스트모더니즘은 인간 개개인의 주관성을 존중하는 것을 골자로 다양성과 상대성을 강조하는 사상이다. 이러한 사유가 기록학에 도입됨에 따라 주요 개념이 재정립되었다.

포스트모더니즘은 기록관리 제도가 문서 기록 위주에 정부의 행위 증거로서의 기록에만 치중해왔는데, 이는 대중의 기록을 배제하고 소수의 역사만을 아카이빙하며 특권층의 권력 유지 수단으로 활용되었다며 비판했다. 이에 따라 정부와 같은 소수 전문가에 의한 역사는 지배적 담론의 지위를 상실했고, 대중들에 의해 형성된 집단 기억이 아카이빙의 새로운 목적으로 부상했다.

일련의 흐름 속에 새로이 등장한 기록학의 패러다임은 대중문화와 사회상을 담은 다양한 매체를 기록의 범주에 편입시켰다. 또한 아키비스트는 정부 중심의 역사에서 대중들의 기억을 담아내는 아카이빙을 시도하고, 당대 사회의 총체적인 표상을 보존하는 능동적인 역할로 변모했다.

이와 관련하여 유사한 논의를 펼쳤던 도큐멘테이션 계획 이론(Documentation Plan Theory)은 자연스럽게 재조명되었고, 이후 미국의 사무엘스(Helen Samuels)나 콕스(Richard Cox)와 같은 기록학자들에 의해 발전되어 도큐멘테이션 전략(Documentation Strategy)으로 계승되었다[18].

이와 같이 도큐멘테이션 전략은 기록의 증거적 가치에서 당대 사회 기억으로서의 가치 보존이라는 패러다임의 변화에 따라 능동적인 기록 평가 선별의 실천가로서 아키비스트의 역할을 제시하며 등장한 방법론이라 할 수 있다.

3.1.2 도큐멘테이션 전략의 특징

도큐멘테이션 전략이란 기록이 생산된 당대 사회의 표상을 아카이빙 목적이자 대상 선별 기준으로 삼으며, 다양한 주체에 의한 협력적 수집과 걸락된 범주와 대상의 기록 생산을 특징으로 삼는 아카이빙 방법론을 의미한다[19]. 구체적으로 도큐멘테이션 전략의 방법론적 특징은 다음과 같다.

먼저 도큐멘테이션 전략은 아카이빙의 궁극적 목적으로 당대 사회 표상의 보존을 제시하며 이를 기록의 선별 기준으로 삼는다. 선별된 기록은 동시대인들이 인정하는 사회 가치가 담겨 있어야 한다.

이를 위해 도큐멘테이션 전략은 진행 중인 업무에서 만들어진 기록의 가치를 사전에 분석해 아카이빙 범주와 기록 확보 방안에 대한 계획을 수립한다. 기록이 현용 기록인 시점부터 사전에 아카이빙 여부와 방안을 고려하는 것이다.

또한 이와 같은 아카이빙 대상과 범위를 정하는 역할은 아키비스트, 기록 생산자, 전문가 및 기록 이용자 등으로 구성된 위원회가 맡는다. 기록 수집 및 보존도 다 기관이 협력하는 등 다양한 주체가 아카이빙의 전 과정에 기여함으로써 개별 기관 중심 아카이빙의 협소함을 보완한다.

마지막으로 도큐멘테이션 전략은 아카이빙 과정에서 필요한 기록은 구술이나 복원 등의 방법으로 생산한다. 아카이빙에 앞서 기록 확보를 위한 계획을 세우고, 소실 가능성이 있어 수집이 어려운 기록은 생산을 통해 확보하는 것이다.

이와 같이 도큐멘테이션 전략은 기존에 단순히 기록보관자에 불과했던 아키비스트의 위상을 능동적인 기록 수집 및 생산 주체로 끌어올리는 한편, 기록이 갖는 미래 세대를 위한 사회적 표상으로서의

가치를 발굴했다는 점에서 의의가 있었다. 하지만 이론이 갖는 한계에 대한 비판도 있었다.

3.1.3 비판 및 후속 연구의 보강

가. 아키비스트의 객관성에 대한 비판

: 주관성의 인정과 상호 소통을 통한 극복

가장 주된 비판은 도큐멘테이션 전략 하에 아키비스트는 객관성을 지킬 수 없다는 것이다. 이에 따르면 도큐멘테이션 전략은 아카이빙 대상 규정이 아카이빙 추진 주체의 주관적 판단에 근거하므로 당대 사회의 표상에 대한 객관적인 기준을 정립하기 어렵다[20]. 실제로 뵘스는 아키비스트가 사회적 동물인 인간으로서, 아카이빙 과정에서 주관성과 그 주관성의 원천으로서 자신의 사회문화적 맥락을 반영시킨다는 점을 방법론의 출발점으로 삼았기에 이러한 비판에 직면했다.

이에 대해 기어츠(Clifford Geertz)의 이론을 적용해 반론이 제기되었다. 이는 아키비스트는 인식론적 한계를 인정하고 아카이빙에 관한 맥락 정보와 해석의 층위를 밝힘으로써, 독자들의 정확한 판단에 기여할 수 있다는 주장으로 주관적 견해를 드러내는 것이 역설적으로 객관성을 획득한다는 것이었다[21].

또한 도큐멘테이션 전략의 특징인 위원회를 통한 기록 선별과 다기관 협력 아카이빙이 공론장에서의 상호 소통으로 작용해 각자의 주관성이 극복될 수 있다는 주장도 있었다. 이에 따르면 기록 선별을 위해 당대 사회의 가치를 정하는 주체들은 비록 주관적이고 자의적인 기준으로 기록 평가를 하지만, 상호 소통과 견제를 통해 이에 대한 객관적인 기준을 합의할 수 있다[22].

이처럼 후속 연구는 아키비스트가 필연적으로 주관적인 존재임을 인정하되, 이를 밝히고 서로 소통하는 자정 작용을 통해 객관성을 확보할 수 있다고 보았으며 도큐멘테이션 전략은 아키비스트의 객관성에 관한 인식론적 한계를 극복할 수 있었다.

나. 기록의 증거적 가치 훼손에 대한 비판

: 레코드 컨티뉴엄 이론

한편 도큐멘테이션 전략은 아카이빙의 궁극적 목적으로 기록의 사회 표상으로의 가치에 치중해 증거적 가치를 경시했다는 비판을 받았다. 특히 도큐멘테이션 전략은 결락된 기록은 생산을 통해 수집할 것을 제안했다. 하지만 이는 대상의 재현에 필요한 기록이 충분치 않아 꺼내든 대안으로써, 기록의 증거적 가치를 훼손하고 기록의 진본성을 위협한다는 비판을 받았다[23].

하지만 디지털 시대로 변화함에 따라 증거의 개념이 변했다는 주장이 제기되었다. 전자기록 시대로의 이행에 따라 다변화된 환경 속에서 기록이 증거적 가치를 획득하기 위해서는 기록이 생산된 당시 환경, 즉 생산 맥락이 함께 확보되어야 한다는 것이었다.

특히 포스트모더니즘 사상에서 비롯된 레코드 컨티뉴엄 이론(Record Continuum Theory)이 이러한 주장을 수용하며 도큐멘테이션 전략의 논의를 보강했다.

전자기록 중심의 시대로 이행되면서, 기록 생산과 아카이빙의 시간적 간극이 차이가 미미해지자 레코드 컨티뉴엄 이론은 켈렌버그의 기록생애주기론을 비판하며 현용 기록과 비현용 기록은 통합적으로 인식될 수 있다고 보았다. 이에 따르면 생산 맥락을 지닌 증거로서의 기록을 확보하기 위해서는, 현용 기록이 생산되는 시점부터 아카이빙 목적과 대상을 설정하고 필요한 기록을 선별할 필요가 있다. 이 과정에서 결여된 기록은 생산을 통해 확보할 수 있었다. 이는 아카이빙에 필요한 기록의 수집을 위한 생산이 타당함을 밝힌 것이다.

한편 레코드 컨티뉴엄 이론은 아카이빙의 시작점을 행위에 관한 기록의 증거 가치 보존으로 보았으나 기록 선별 과정 속에서 아카이빙은 집단지역이자 당대 사회의 맥락 보존으로의 역할로 이행된다고 주장했다. 즉 기록의 증거성과 사회 표상은 상호 연관되어 동시 획득된다고 본 것이다. 이러한

논의를 적용하면, 도큐멘테이션 전략 역시 당대 사회의 표상을 획득하는 과정 속에서 기록의 증거적 가치 역시 함께 획득할 수 있었다.

이와 같이 레코드 컨티뉴엄 이론은 현용 기록에 대한 아키비스트의 개입의 필요성을 밝히며 수집을 위한 생산에 관한 타당성을 설명했다. 또한 증거와 기억이 함께 다뤄질 수 있음을 제시하며 도큐멘테이션 전략의 논의를 보강했다.

3.2. 문화 콘텐츠 아카이빙에서의 활용

3.2.1 도큐멘테이션 전략의 활용 이유 및 한국 문화 콘텐츠 아카이빙에서의 활용 사례

포스트모더니즘 사상은 대중문화와 집단기억을 아카이빙의 목적으로 삼았다. 이는 문화 콘텐츠 아카이빙의 필요성을 촉발시켰고 관련 연구를 활발히 전개시켰다. 여기서 문화 콘텐츠 아카이빙은 콘텐츠에 대한 아키비스트의 전문적인 지식과 능동적인 역할을 필요로 했고, 이에 대한 이론적 기반을 제공했던 도큐멘테이션 전략은 문화 콘텐츠 아카이빙 연구에서 적극적으로 활용되었다.

한국 기록학과 문화 콘텐츠 산업은 이와 같은 흐름에 따라 문화 콘텐츠 아카이빙에 도큐멘테이션 전략을 활용하는 연구를 시도해왔다.

먼저 설문원은 도큐멘테이션 전략의 특징을 분석하며 지역 기록화 방안을 설계했다. 특히 도큐멘테이션 전략이 구체적인 범위를 가질수록, 위원회가 아카이빙 대상에 대한 전문성이 높을수록 도큐멘테이션 전략이 성공할 가능성이 높아진다는 말키무스(Doris Malkimus)의 이론을 지역 기록화에 적용하는 등 도큐멘테이션 전략에 관한 다양한 논의를 분석했다는 점에 의의가 있다[24].

이제나는 도큐멘테이션 전략의 다기관 수행 방식을 긍정적으로 검토해 웹툰 아카이브 설계 및 구축에 있어 거버넌스 체계의 협력 기구 설립을 제안했다. 웹툰이 다양한 이해관계가 얽혀 있는 기록인 만큼 이해당사자들의 협력이 필요하며, 이를 조정할 수 있는 공공기관의 주도 하에 거버넌스적

아카이빙이 시도되어야 한다고 본 것이다. 또한 해당 연구는 웹툰 기록이 창작자와 이용자의 소통으로 완성된다는 점을 고려해 관련 댓글이나 별점도 함께 아카이빙할 것을 제시하기도 했다[25].

이미영은 한신·아와지 대지진 전후의 기록관리의 경우 재해에 관련 부차적 자료까지 아카이빙하여 당대의 기억을 구체적으로 복구한 점을 긍정적으로 평가했다[26].

김선미는 도큐멘테이션 전략을 활용해 만화 기록의 관리에 있어 아키비스트가 수동적인 역할에서 탈피해 수집단계에 있어 만화 기록을 선별하고, 타 기관과 협력하며 자문단을 구성하는 등의 적극적인 아카이빙을 시도할 것을 제안했다[27].

한편 김환은 생산된 당시의 사회적 현상을 반영한다는 도큐멘테이션 전략의 전제를 수용해, 신조어 아카이빙 역시 신조어의 의미나 용례 뿐 아니라 함께 대두되고 있는 사회적 문제와 시대적 배경까지 아카이빙할 것을 제안했다[28].

이처럼 타 분야 문화 콘텐츠 아카이빙 연구는 도큐멘테이션 전략의 특징들을 활용하며 논의를 전개했다.

4. 게임 아카이빙 방법론 구축

이상의 논의를 바탕으로 본 연구는 구축하고자 하는 게임 아카이빙 방법론이 한국 게임 아카이빙의 문제점과 한계를 보완할 수 있도록, 먼저 도큐멘테이션 전략을 이론적 기반으로 삼아 한국 게임 아카이빙을 재조명한다.

이후 본 연구는 구체적으로 기록학의 담론과 타 분야 문화 콘텐츠 아카이빙 연구를 활용해 게임 아카이빙 방법론을 구축한다.

4.1 게임 아카이빙의 목적

4.1.1 기존 한국 게임 아카이빙의 목적 분석

도큐멘테이션 전략은 모든 기록을 그대로 보존하는 것이 아니라, 당대 사회의 맥락이 무엇인지를

구체적으로 규정하고 이를 아카이빙의 목적이자 기록 선별 기준으로 삼을 것을 제시했다.

이에 따르면 선행 연구에서 제시한 소실 가능성 높은 게임 기록의 보존이나, 공공적 전시·학술적 연구를 위한 아카이빙은 게임 아카이빙의 궁극적인 목적이라고 보기 어렵다. 실제 사례 역시 단지 광범위한 대상의 아카이빙을 시도했을 뿐 아카이빙 목적이 명확한 방향으로 제시되지 못했다.

다만 선행 연구에서 제시한 당대 게임 문화를 담은 데이터의 보존이라는 아카이빙 목적은 도큐멘테이션 전략의 방향에 부응했다고 평가할 수 있었다. 이러한 점들을 종합하면, 한국 게임 아카이빙은 이론적 기반이 부족했을 뿐 모든 시도가 왜곡된 결과를 낳았다고 판단할 수는 없었다.

4.1.2 당대 사회의 핵심 가치 설정

본 연구는 이러한 논의를 정리해, 새로이 구축할 게임 아카이빙 목적을 제시한다. 먼저 게임 아카이빙 목적은 모든 게임 기록을 아카이빙할 수는 없다는 전제에서 시작되어야 한다[29]. 디지털 시대로의 이행에 따른 기록의 양과 질의 변화는 기록 선별의 필요성을 대두시켰기 때문이다. 따라서 게임 아카이빙은 게임 기록에 내재된 당대 사회의 표상을 보존할 것을 목적으로 삼아야 한다. 포스트모더니즘 사상의 유입에 따라 정부 중심의 역사에서 대중의 기억의 보존으로 아카이빙 목적이 전환되었듯이, 게임 아카이빙도 게임 기록의 증거적 가치에 집착하지 않고, 당대 사회의 표상을 함께 보존하는 방향으로 진전해야 한다.

타 분야 문화 콘텐츠 아카이빙에서도 콘텐츠 그 자체와 함께 콘텐츠가 내재한 당대 사회의 표상을 함께 보존하려 했다는 점은 이를 뒷받침한다.

결론적으로 본 연구는 게임 아카이빙 목적으로 당대 사회의 표상을 보존할 것을 제시하며, 이와 같은 목적을 달성하기 위한 아카이빙 주체와 대상을 논의하여 게임 아카이빙 방법론의 토대를 마련하고자 한다.

4.2 게임 아카이빙의 주제

4.2.1 기존 한국 게임 아카이빙의 주제 분석

도큐멘테이션 전략과 이에 관한 담론에 따르면 아카이빙 주제들은 각자의 사회문화적 맥락을 아카이빙에 반영하는 주관적 존재이기 때문에, 위원회와 같은 소통과 견제의 공론장을 통해 객관적인 기록 선별 기준을 합의해야 하며, 아카이빙 과정에서도 다기관 협력의 공론장을 통해 서로의 맹점을 보완해야 한다. 또한 기록 선별을 합의하는 아카이빙 주제들은 충분한 전문성을 갖출 필요가 있다.

이 관점에서, 선행 연구에서 게임 기업이나 공공 부문이 아카이빙에 참여할 것을 제시한 점은 아카이비스트 외의 다양한 주제들의 협력이 필요함을 인식했기에 긍정적이라 볼 수 있다. 하지만 이러한 인식이 구체적으로 거버넌스형 아카이빙으로의 시도로 확장되지 못한 점은 아쉬운 점이다.

실제 사례의 경우, 비전문적인 아카이빙 주제들이 아카이빙을 운영했기에 미숙한 점이 있었고 아카이빙 대상이 훼손되는 폐단을 낳았다. 콘텐츠 도서관은 게임 아카이빙의 직접적 주체라고 보기 어려웠으며 넥슨 컴퓨터박물관이나 헤이리 마을의 게임 박물관 역시 게임 아카이빙을 통해 이윤을 추구하는 민간 주체로서 한계를 가질 수밖에 없었다.

논의를 정리하면, 한국 게임 아카이빙 주체는 도큐멘테이션 전략에서 주장한 바와는 달리 각각의 기관이 아카이빙을 시도하고 있었으며, 결국 비합리적인 운영과 아카이빙 대상의 훼손을 낳게 되었다고 설명할 수 있다.

4.2.2 거버넌스형 아카이빙 체계 구축

이를 토대로 본 연구는 게임 아카이빙은 거버넌스형 아카이빙 체계를 구축할 것을 제언한다. 먼저 아카이비스트를 비롯해 게임 기록 생산자, 전문가, 이용자, 그리고 공공기관 등을 포함시킨 위원회가 설립되어야 한다. 이와 같은 다양한 주체들이 당대

사회의 표상을 규정하고 거버넌스 체계의 아카이빙을 구축하는 것이다.

이 과정에서 기존 한국 게임 아카이빙의 문제점으로 제시된 아카이빙 과정에서의 저작권 및 법률 충돌의 문제는 거버넌스 차원에서의 논의를 통해 해결할 수 있으리라 기대한다. 도큐멘테이션 전략에서 제시하는 거버넌스 체계가, 다양한 주관성과 사회문화적 맥락을 가진 주제들이 상호 소통하여 이견을 좁히는 공론장인만큼, 상술한 갈등도 충분히 해결할 수 있을 것이다. 타 분야 문화 콘텐츠 아카이빙에서도 이와 같은 거버넌스 체계의 적용을 강조했다라는 점은 이를 지지한다. 특히 이 과정에서 공공기관이 거버넌스 체계에서 다양한 입장과 이해 관계를 중재하는 역할을 수행할 것을 기대한다.

한편 게임 아카이빙 주체의 역할을 맡을 위원회 구성원들은 마땅히 게임 아카이빙에 대한 충분한 전문성을 갖추어야 한다. 만약 비전문적인 주제들에 의해 기록 선별 기준이 제시될 경우, 아카이빙 목적 및 대상의 규정과 운영에 미숙함을 낳을 수 있다. 따라서 게임 아카이빙 주체는 게임 기록에 대한 전문적인 지식과 능력을 함양해야 한다.

4.3 게임 아카이빙의 대상

4.3.1 기존 한국 게임 아카이빙의 대상 분석

한편 도큐멘테이션 전략은 아카이빙 목적으로 당대 사회의 표상 보존을 제시했으며, 이에 따라 아카이빙 대상도 그러한 표상을 담아낸 기록으로 한정시켰다. 이에 따라 기존 한국 게임 아카이빙을 분석하면, 먼저 선행 연구는 아카이빙 대상이 어떠한 사회적 가치를 담아야 하는지에 대한 논의가 거의 이루어지지 않았다고 지적할 수 있다. 당대의 문화를 반영할 것을 제시하긴 했으나 이에 대한 이론적 타당성은 결여되었으며 구체적으로 어떠한 가치를 담아내야 하는지도 제시하지 못했다.

실제 사례의 경우, 한국 게임 아카이빙은 아카이빙 목적 및 주체와 연관되어 대상을 규정했었다. 도큐멘테이션 전략 역시 당대 사회 표상 보존이라

는 아카이빙 목적에 부응해 대상을 규정했다는 점에서, 이와 같은 아카이빙 대상에 대한 해석이 그릇되었다고 볼 수는 없다. 하지만 선행 연구에서의 문제점과 같이, 실제 사례도 게임 아카이빙 방법론에 대한 논의가 없어 대상 규정에 타당성이 결여되었다는 한계가 있었다.

4.3.2 부차적 자료 아카이빙 및 수집을 위한 생산

본 연구는 이러한 문제 제기를 바탕으로 게임 아카이빙 대상을 규정한다. 도큐멘테이션 전략을 활용한다면, 게임 아카이빙은 목적으로 제시되었던 당대 사회의 표상이라는 가치를 담아내는 대상을 선별해 보존해야 한다.

여기서 본 연구는, 게임 아카이빙 대상에 포함되어야 할 대상으로 게임 관련 부차적 자료 및 수집을 위한 생산을 제시한다. 두 대상 모두 도큐멘테이션 전략이나 타 분야 문화 콘텐츠 아카이빙 연구에서도 아카이빙 대상으로 긍정했기 때문이다.

먼저, 게임 관련 부차적 자료를 살펴보면 타 분야 문화 콘텐츠 아카이빙 연구에서 부차적 자료의 아카이빙의 타당성을 밝힌 바 있다. 웹툰 아카이빙에서는 이용자와의 연계를 통해 완성되는 특징을 고려해 댓글이나 별점 등의 부차적 자료의 아카이빙을 필요로 했다. 재해지역 기록화 연구도 당대 사회의 표상을 구체적으로 담아내기 위한 부차적 자료의 아카이빙을 긍정적으로 평가했다.

따라서 본 연구는 게임 관련 부차적 자료 역시 아카이빙 대상으로 규정한다. 특히 게임 아카이빙은, 업데이트·버전의 차이나 솔로 플레이만을 복원할 수 있는 문제 등이 있어 단지 게임 하드웨어나 소프트웨어로는 당시의 게임 이용 양상과 문화를 담아내는 데 한계가 있을 수밖에 없다. 이러한 점에서 게임 관련 2차적 창작물, 플레이 기록물, 공략법이나 게임 홈페이지 공지사항 등의 부차적 자료는 게임 기록의 당대 사회의 표상을 재현하는데 긍정적으로 기여할 것이다.

한편 게임 관련 부차적 자료의 아카이빙이 타당하다고 본다면, 부차적 자료의 생산자들 또한 게임 기록의 생산자로서 상술한 게임 아카이빙 거버넌스에 포함시킬 필요가 있을 것이다. 다만 이러한 주장은, 거버넌스에 전문성 있는 아카이빙 주체를 포함시켜야 한다는 논의와 대치될 가능성이 있다. 게임 관련 부차적 자료의 생산자가 전문성 있는 아카이빙 주체로서의 역할을 맡을 수 있는지는 추후 고민해야 할 과제일 것이다.

다음으로 복원이나 재개발과 같은 수집을 위한 생산은 도큐멘테이션 전략과 후속 연구에서 당대 사회의 표상 보존에 기여할 수 있으므로 아카이빙 주체는 현용 기록 단계부터 적극적인 기록 생산 및 선별을 해야 함을 강조했다.

이러한 논의를 게임 아카이빙 방법론에도 활용한다면, 게임 아카이빙 역시 필요한 기록 생산을 아카이빙 범주에 포함시키고, 적극적으로 수집을 위한 생산을 추구할 필요가 있다. 특히 게임 기록 생산자 역시 게임 아카이빙 거버넌스의 주체로서 기록 생산 시점부터, 당대 사회의 표상을 보존할 수 있는지를 기준으로 기록을 생산해야 한다. 상술한 복원이나 재개발을 통한 게임 아카이빙 역시 보다 적극적으로 개선되어, 소실되었거나 그럴 가능성이 있는 게임 기록의 아카이빙에 기여해야 할 것이다.

5. 결 론

5.1 요약 및 의의

본 연구 결과를 종합하면, 게임 아카이빙 방법론은 도큐멘테이션 전략과 후속 연구의 논의를 적용해 당대 사회의 표상을 아카이빙 목적이자 게임 기록 선별 기준으로 삼아야 한다. 위원회와 같은 공론장에서의 논의를 통해 기록 선별의 객관성을 획득해야 하며, 거버넌스형 아카이빙 체계를 통해 개별 기관 중심의 운영에서 벗어나야 한다. 또한 아카이빙 과정에서 당대 사회의 표상을 보존하기

위해 필요한 기록은 부차적 자료도 아카이빙 범주에 포함시키거나 생산을 통해 획득해야 한다.

이처럼 본 연구는 한국 게임 아카이빙의 현황과 문제점을 파악하고, 기록학의 담론을 활용해 구체적으로 한국 게임 아카이빙의 방향의 타당성을 검토했다. 또한 기록학의 담론과 타 문화 아카이빙에서의 방법론을 참고해 게임 아카이빙 방법론을 구축했다.

특히 본 연구는 도큐멘테이션 전략을 활용하여 그동안 한국 게임 아카이빙에서 시도되지 않았던 거버넌스형 아카이빙 체계를 제시했다는 점에 의의가 있다. 이와 같은 거버넌스형 아카이빙 체계는 제각기 무분별하게 이루어진 기존 한국 게임 아카이빙의 부진을 극복할 단초로 작용하리라 생각한다. 향후 한국 게임 아카이빙이 일관성과 타당성을 얻으며 진전할 수 있기를 기대한다.

5.2 한계 및 제언

하지만 본 연구는 다음과 같은 측면에서 한계점 역시 있다. 먼저 본 연구는 한국 게임 아카이빙 현황을 분석하기 위해 선행 연구와 실제 사례를 분석했다. 하지만 선행 연구는 4년 전 이행된 두 연구를 분석했을 뿐이며, 실제 사례도 문헌조사에 그쳐 한국 게임 아카이빙의 현황을 파악하는 데 왜곡을 낳았을 가능성이 있다. 더욱이 해외에서 진행된 게임 아카이빙 관련 연구나 사례를 비교했다면 한국 게임 아카이빙의 현황을 더욱 면밀히 파악할 수 있었을 수도 있다는 점은 아쉬움을 남긴다.

한편 본 연구는 한정된 자원과, 제한된 분량으로 인해 게임 아카이빙 방법론을 구축함에 있어 포괄적인 방향을 제시하는 이상론적인 논의에 그쳤다. 예를 들어 거버넌스형 아카이빙 체계를 통해 저작권, 법률 충돌이나 이해관계 등이 해결되고 게임 아카이빙이 일관된 방향으로 진전이 이루어질 것을 주장했으나, 이를 위한 명확한 재원과 정책 수단을 제시하지 못한 점은 아쉬운 점이다.

마지막으로 도큐멘테이션 전략과 이에 대한 후속 연구의 논의가 완벽하지는 않다는 점도, 이를

활용한 본 연구에 이론적 한계를 더할 수 있다.

본 연구는 이상의 한계를 명확히 인지하고 있음에도 불구하고, 게임 아카이빙 방법론 구축을 위한 시론적 연구로서 한국 게임 아카이빙의 이론적 토대를 구축한 것에 초점을 둘 것을 제언하며 후속 연구를 통해 논의가 보강되길 희망한다.

바야흐로 뉴트로 시대이다. 과거에 대한 재해석이 강조되고 있는 오늘날, 게임 아카이빙 능력은 고전 게임에 대한 창조적 재해석, 나아가 게임 산업의 역량으로 이어진다[30]. 본 연구는 이에 게임 아카이빙 방법론을 구축하는 바, 이상의 논의가 한국 게임 아카이빙의 필요성에 대한 인식이 확산되고 보다 활성화되는 디딤돌이 되길 바란다.

REFERENCES

- [1] Nan-Do Kim and Su-Jin Lee, “Trend Korea 2019”, MiraeBook, 2018.
- [2] Ministry of Agriculture, Food and Rural Affairs, “New-tro, Non-face-to-face and Pyeon-Do-Jog, Three trends to lead the restaurant market next year”, Jeong-Bu24 Agency News, Dec 12th, 2018.
<https://www.gov.kr/portal/ntnadmNews/1704358>
- [3] Mun-Yong Choi and Moon-Young Kim, “A Study on Creation Urban Regeneration and the Urban Brand of Donuimun Museum Village”, A Journal of Brand Design Association of Korea, Vol. 17, No.1, pp. 203-212, 2019.
- [4] Min-Je Park, “In 1 minute, 33 switches were sold, leading to the resurgence of Nintendo”, Joong-Ang Ilbo, Feb 20th, 2019.
- [5] Heon-Sang Kim, “Super Mario Odyssey, Nintendo’s magic capturing beginner in Super Mario”, Gamemecca, Dec 5th, 2017.
<https://www.gamemecca.com/view.php?gid=1416529>

- [6] U-Jun Jeong, "Nexon faithful to the basics, changes to the main game, summer raids", Herald Business, June 28th, 2019.
<http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20190628000248>
- [7] Nan-Do Kim, Su-Jin Lee, Yu-Hyeon Suh, Ji-Hye Choi and Seo-Yeong Kim, "Trend Korea 2019", MiraeBook, 2018.
- [8] Jung-Yeop Lee, "A Study on the Archiving of Digital Games with Media Archaeological View", Journal of Korea Game Society, Vol. 15, No. 6, pp. 77-88, 2015.
- [9] Korea Creative Content Agency, "Necessity and Meaning of Game Archiving", 2014 White Paper on Korean Games Part 3, 2015.
- [10] Korea Creative Content Agency Library User Guide Page,
https://library.kocca.kr/info.do?action=useGuide&menuid=j1_6
- [11] Nexon Computer Museum Home Page,
<http://www.nexoncomputermuseum.org/?mcode=1001>
- [12] Jung-Yeop Lee, "The age of enjoying games in everyday life", Game Culture Forum Open Seminar, pp.14-15, 2019.
- [13] Seon-Hui Lee, "Nexon Computer Museum releases records for five years after opening", News Jeju, Aug 1th, 2018.
<http://www.newsjeju.net/news/articleView.html?idxno=317617>
- [14] Han-Jo Ryu, "A Study of Establishing Culture Archiving", The Korean Journal of Archival Studies, No. 37, pp. 41-74, 2013.
- [15] Jong-Gwan Won, "A Study on Reconciliation of Evidence and Memory Based on the Characteristics of the Records Continuum", The Graduate School of Hankook University of Foreign Studies, Department of Information and Records Management, 2008.
- [16] Seung-Ok Lee, "Analysing Archival Appraisal and Selection Decision : Theoretic Approach", The Korean Journal of Archival Studies, No. 12, pp. 37-80, 2005.
- [17] Meung-Hoan Noh, "The Paradigm Shift of the Archival Science and the Documentation Strategy from the Perspective of the Constructivism: For the Realization of the Governance Society and the New Dimension of the Historical Research", H U F S Institute of History and Culture, No. 45, pp. 313-358, 2013.
- [18] Moon-Won Seol and Yeong Kim, "Revisiting Archival Appraisal Theories for their Application to Community Archives", The Korean Journal of Archival Studies, No. 48, pp. 210-251, 2016.
- [19] Moon-Won Seol, "Directions of Implementing Documentation Strategies for Local Regions", The Korean Journal of Archival Studies, No. 26, pp. 103-149, 2010.
- [20] Jeong-Eun Choi, "A Study on Archiving of 'Social Memory' and Oral Record Focused on the Role of Archivist in the Stages of Oral Record Collecting and Planning", The Korean Journal of Archival Studies, No. 30, pp. 3-55, 2011.
- [21] Eun-Ha Youn, "A Study on a Archivist's Objectivity Based on Clifford Geertz's anthropological Approach", The Korean Journal of Archival Studies, No. 47, pp. 131-159, 2016.
- [22] Meung-Hoan Noh, "The Paradigm Shift of the Archival Science and the Documentation Strategy from the Perspective of the Constructivism: For the Realization of the Governance Society and the New Dimension of the Historical Research", H U F S Institute of History and Culture, No. 45, pp. 313-358, 2013.
- [23] Han-Jo Ryu, "A Study of Establishing

Culture Archiving”, The Korean Journal of Archival Studies, No. 37, pp. 41-74, 2013.

- [24] Moon-Won Seol, “Directions of Implementing Documentation Strategies for Local Regions”, The Korean Journal of Archival Studies, No. 26, pp. 103-149, 2010.
- [25] Jae-Na Lee, “A Study on Design and Implementation for Web-toon Archives”, Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science, No. 4, pp. 123-149, 2015.
- [26] Mi-Young Lee, “A Case Study on the Documentation in a Disaster Area - On the Basis of Great Hanshin-Awaji Earthquake -”, The Korean Journal of Archival Studies, No. 21, pp. 85-116, 2009.
- [27] Seon-Mi Kim and Ik-Han Kim, “A Study on the Management of Manhwa Contents Records and Archives”, The Korean Journal of Archival Studies, No. 28, pp. 35-81, 2011.
- [28] Hwan Kim and Jin-Hui Lim, “A Study on the Archiving of a Social Phenomenon through Neologism”, The Korean Journal of Archival Studies, No. 52, pp. 315-342, 2017.
- [29] Han-Jo Ryu, “A Study of Establishing Culture Archiving”, The Korean Journal of Archival Studies, No. 37, pp. 41-74, 2013.
- [30] Jung-Yeop Lee, “Early video game archive”, GS Press, Sep 3th, 2014.
<http://gspress.cauon.net/news/articleView.html?idxno=20933>



권 대 현 (Kwon, Dae Heon)

약 력 : 2016-현재 한양대학교 행정학과 학사 과정

관심분야 : 트렌드, 콘텐츠, 아카이빙
