

[현대 기록학의 이론과 사상 - 2018년 4월 22일 단독방 보강 수업 내용]

2018년 4월 22일 오후 9:05, 노명환 교수님 : 다 출석했고. 비트겐슈타인의 처음 저작에서 일대일 대응 (세상의 존재와 언어)이 그림처럼 이루어져야 한다하면서 그림이론을 이야기 했고, 두번째 저작에서는 언어는 상황 (상황이 일어나는 인간 세상의 게임법칙)을 반영한다는 게임이론을 말했는데, 이해되던가?

2018년 4월 22일 오후 9:06, 노명환 교수님 : 다들 단독방에 들어와 있지 않은가? 왜 안읽음이 이렇게 많지?

2018년 4월 22일 오후 9:06, 이해란 : 비트겐슈타인이라는 철학자가 처음에 생각한 언어는 무언인가를 하기위해 해야만하는 것이었다면 후자는 상황이 달라지고 반영되어서 언어를 말할 수 있다고 하였습니다 .

2018년 4월 22일 오후 9:07, 이해란 : 생각의 변화부분정도만

2018년 4월 22일 오후 9:07, 이해란 : 이해할수있었습니다

2018년 4월 22일 오후 9:07, 노명환 교수님 : 바로 바로 읽고 있지 않다는 의미 아닌가?

2018년 4월 22일 오후 9:07, 박시현 : 네, 교수님. 처음 저작에서는 정해진 답이 있다는 의견에 가까웠다면, 게임이론에서는 사람에 따라 답이 달라진다는 유동적인 개념에 가까웠습니다. 이런 변화가 저에게는 의미있게 다가왔습니다.

2018년 4월 22일 오후 9:09, 노명환 교수님 : 처음 저작에서는 세상의 모든 것을 언어로 일대일 대응으로 표현하게 되면 논란의 여지가 없는 정확한 소통이 이루어진다는 것인겠는데. 그래서 그러한 언어체계를 만드어 내면 세상의 모든 것은 오류없이 정교해진다는 생각을 한 것 같아.

2018년 4월 22일 오후 9:11, 박시현 : 네, 하지만 그러한 언어체계는 현실 속에 존재하지 못했던 것 같습니다.

2018년 4월 22일 오후 9:12, 노명환 교수님 : 그런데 '망치'하면 그것이 여러 상황에서 여러 의미를 가질 수 있는 것처럼 맥락 속에서 의미는 변화하고, 언어가 중요한 것이 아니라 인간, 인간 세상이 중심이라는 생각을 후에 하게 된 것 같아. 인간 세상은 게임 같은 룰에 의해서 이루어지는데, 그것을 에피스테메 또는 아비투스 같은 것으로 이해할 수 있고. 총체적으로 맥락이라 이해할 수 있는.

2018년 4월 22일 오후 9:14, 노명환 교수님 : 언어가 자체로 의미를 가질 수 있는 것이 아니라, 언어는 인간에 의해서 (맥락에 따라) 다양한 의미를 가질 수 밖에 없음을 말하게 되는 것이지.

2018년 4월 22일 오후 9:14, 이해란 : 네 아비투스또한 사회 그 시대의 가치를 반영한 것과 같다는 의미에서 비트겐슈타인의 게임이론과 같다고 생각합니다

2018년 4월 22일 오후 9:15, 노명환 교수님 : 비트겐슈타인의 언어게임이론은 후대의 학자들에게 엄청난 영향을 미쳐. 기호학도 그렇고. 나중에 기록학에도.

2018년 4월 22일 오후 9:16, 노명환 교수님 : 내가 서양생활사를 의상과 건축의 디자인으로 올려 놓았는데, 그것들은 그 시대를 대표적으로 나타내 주는 것이지, 어떤 고정된 의미를 갖는 것은 아니지?

2018년 4월 22일 오후 9:17, 노명환 교수님 : 우리가 디자인 아카이브 특강에서도 들었잖아? 그지.

2018년 4월 22일 오후 9:18, 노명환 교수님 : 우리가 우선 기록의 평가, 선별, 큐레이션, 전

시 등에서 이 언어게임이론을 생각해 보기로 해.

2018년 4월 22일 오후 9:18, 노명환 교수님 : 그래도 될까?

2018년 4월 22일 오후 9:20, 노명환 교수님 : 붐스가 말하는 시대의 가치를 기록화한다는 의미를 이 언어게임이론과 연계해서 이해해 볼 수 있을까? 푸코의 에피스테메 개념 자체가 비트겐슈타인의 언어게임이론 영향 많이 받음.

2018년 4월 22일 오후 9:21, 노명환 교수님 : 시대의 가치는 정해진 것이 아니라 우리가 다양하게 생각하는 것. 그것이 권력에 의해서 정해진다면 그것은 독재.

2018년 4월 22일 오후 9:22, 노명환 교수님 : 그런데 우리는 시대의 가치 속에서 사회적 경험 속에서 생각을 하고.

2018년 4월 22일 오후 9:22, 이해란 : 언어게임이론에서 처럼 상황에 따라 망치가 어떻게 사용되냐 어떤사람에 따라 의미가 부여되냐처럼 시대의 가치를 기록화한다는 것은 그 의미를 파악하고 기록화해야한다는 것으로 받아들여집니다

2018년 4월 22일 오후 9:22, 노명환 교수님 : 이해란 좋고.

2018년 4월 22일 오후 9:23, 노명환 교수님 : 그러면 우리는 '망치'라는 말을 기록화해야 하는가, 아니면 그 상황의 의미를 기록화해야 하는가?

2018년 4월 22일 오후 9:23, 안소연 : 그 상황의 의미를 기록해야 한다고 생각합니다.

2018년 4월 22일 오후 9:23, 회원님 : 그 상황의 의미입니다.

2018년 4월 22일 오후 9:23, 김다빈 : 의미에 좀더 치중하여 기록해야한다고 생각합니다~

2018년 4월 22일 오후 9:24, DoSoon* : 그 상황의 의미를 기록해야 합니다.

2018년 4월 22일 오후 9:24, 김부미 : 그 상황의 의미를 기록화하는것입니다

2018년 4월 22일 오후 9:24, 노명환 교수님 : 당연히 우리는 물리적 실체인 '망치'를 기록화해야 한다. 그러나 그것으로 만족할 수 없다.

2018년 4월 22일 오후 9:24, 이해란 : 망치라는 것에 대한 상황을 메타데이터로 작성하는것처럼 기록화해야한다고생각합니다

2018년 4월 22일 오후 9:24, 박시현 : 붐스는 시대의 가치를 공론화하여 기록화할 수 있다고 말했습니다. 언어게임은 사람마다 다른 언어 사용을 말하는 것으로, 푸코의 에피스테메는 개인을 넘어 '시대의 가치관'의 존재를 이야기합니다. 붐스는 결국 시대 내에서의 다양한 집단들의 에피스테메를 모아 기록화함을 뜻하는 것이 아닐까 합니다.

2018년 4월 22일 오후 9:24, 노명환 교수님 : 그래 메타데이터가 우선 그 역할을 해야돼.

2018년 4월 22일 오후 9:25, 이해란 : 교수님의 말씀처럼 망치가 물리적실체 상황이 맥락설정이지않을까요

2018년 4월 22일 오후 9:25, 박시현 : 저는 '망치'라는 말도, 그 의미도 함께 기록화해야한다고 생각합니다!

2018년 4월 22일 오후 9:25, 노명환 교수님 : 시현아, 일단은 에피스테메와 붐스의 시대의 가치를 동일한 것으로 간주하고 하자. 네가 의문시 하는 것은 금요일 설명할게.

2018년 4월 22일 오후 9:26, 노명환 교수님 : 우리 토론 좋고. 우리가 이렇게 이론에 근거해서 생각해 가는 것이 좋고. 어떻게 기록화해야 하는가? 하는 문제는 금요일에 더 이야기 하자.

2018년 4월 22일 오후 9:27, 노명환 교수님 : 일단은 이렇게 비트겐슈타인부터 시작해서 기록이란 무엇인가? 사회적으로 어떠한 역할을 할 수 있는가를 살펴보자.

2018년 4월 22일 오후 9:29, 노명환 교수님 : 데이터 단톡방에서 이난아 선생님 강의를 전했

는데, 한국전쟁을 소재로 한 터키 영화제작자들이 한국이라는 공간을 설정하면서 초가집, 흰 옷 입은 사람, 한국 민요, 한국어가 말해지는 상황을 설정했다. 이것을 어떻게 이해할 수 있는가?

2018년 4월 22일 오후 9:30, 노명환 교수님 : 이러한 아이디어들을 터키의 참전 병사들이 들려주는 기록들 속에서 얻게 되었다 한다.

2018년 4월 22일 오후 9:31, 박시현 : 터키 영화제작자들이 생각하는 한국이라는 공간에 대한 이미지가 그러하다는 것을 의미하는 것 같습니다. 그 이미지는 기록물에 담겨있는 것을 그들이 재구성한 것이겠지요.

2018년 4월 22일 오후 9:31, 노명환 교수님 : 초가집, 흰옷 등은 경우에 따라 한국 사람, 한국 땅, 한국을 나타내 줄 수 있다. 게임이론으로 이해해 볼 수 있겠지.

2018년 4월 22일 오후 9:32, 안소연 : 한국을 표현하기 위한 기호와 상징으로 그러한 상황이 설정되었다고 생각합니다.

2018년 4월 22일 오후 9:32, 심은경 : 터키 병사들에게 보여진 한국에 대한 '기표'로 나타나겠다고 생각합니다.

2018년 4월 22일 오후 9:33, 노명환 교수님 : 영화제작자들은 그렇게 영화를 보는 사람들도 그것이 한국이라는 것을 이해할 수 있어야 하지 않겠는가? 여기에 이전에 심은경이 제기했던 문제, 우리가 기록을 전시할 때, 서로 이해의 바탕이 공유되어야 하지 않겠는가? 그것이 교육을 통해서건.

2018년 4월 22일 오후 9:34, 노명환 교수님 : 기호 상징, 기표 아주 좋고. 드디어 우리는 기호학으로 간다.

2018년 4월 22일 오후 9:34, 심은경 : 공감합니다 교수님.

2018년 4월 22일 오후 9:35, 노명환 교수님 : 비트겐슈타인의 언어게임 이론에 의하면 우리는 기호와 상징을 통해서 소통하는 것 아닌가? 언어는 기호이고 상징 아닌가?

2018년 4월 22일 오후 9:35, 양준호 : 맞습니다.

2018년 4월 22일 오후 9:36, 노명환 교수님 : 그렇다면 초가집, 흰 옷 등은 한국을 나타내주는 기호 상징으로서 터키인들이 서로 소통하게 해주는 언어 아닌가?

2018년 4월 22일 오후 9:36, 양준호 : 시각적인 소통으로 생각합니다.

2018년 4월 22일 오후 9:36, 노명환 교수님 : 양준호 고맙고.

2018년 4월 22일 오후 9:37, 심은경 : 사회적 합의를 전제로 하기때문에 기호이고 상징이 된다고 생각합니다. 같은 맥락에서 초가집, 옷 등도 문화에 대한 이해와 합의를 근간으로 하나의 언어가 될 수 있는 것 같습니다

2018년 4월 22일 오후 9:37, 노명환 교수님 : 우리가 기록의 평가와 선별, 큐레이션, 전시를 한다는 것은 무엇일까?

2018년 4월 22일 오후 9:38, 이해란 : 그 시대의 가치를 담는 것과 함께 그 가치를 담게된 배경을 설명해주는 것이 기록화에 포함되어야한다고 생각합니다

2018년 4월 22일 오후 9:38, 노명환 교수님 : 사회적 합의를 전제로 초가집을 기호 상징의 언어로 이해하는 것이 소쉬르의 구조주의 기호학이다.

2018년 4월 22일 오후 9:39, 심은경 : 소통의 매개체를 선별.큐레이션하여 전시를 통해 커뮤니케이션의 장을 연다고 보아도 될까요.

2018년 4월 22일 오후 9:39, 박시현 : 기록을 평가, 선별, 큐레이션, 전시한다는 것은 물리적 실체로서의 기록만이 아니라 그 기록이 갖는 다양한 의미를 재구성하는 행위라고 생각합니다.

2018년 4월 22일 오후 9:40, DoSoon* : 기록의 평가와 선버르, 큐레이션, 전시를 한다는 것은 의미를 만들어가는 것이라 생각합니다. 이에 소쉬르보다는 퍼스의 기호학에 더 가깝다고 생각합니다.

2018년 4월 22일 오후 9:40, 노명환 교수님 : 헤란이 말대로 "그 시대의 가치를 담는 것과 함께 그 가치를 담겨진 배경을 설명해주는 것"을 위해 케텔라르 교수는 semantic genealogy 를 제안했다. 이는 앞으로 더 설명할게. 기록화 하는 사람들이 그 기록화의 배경, 기록화 하는 사람은 누구고, 어떤 기준에서 어떤 목적으로 기록화가 이루어지는 지를 매 기록화 과정에서 써주자는 것이다.

2018년 4월 22일 오후 9:41, 노명환 교수님 : 커뮤니케이션의 장 넘 좋고.

2018년 4월 22일 오후 9:42, 노명환 교수님 : 소쉬르의 경우는 그 구조가 고정된 것으로 이해한다. 그런데 퍼스는 역동적임을 강조한다. 맥락이 변하고, 우리가 의미부여를 다양하게 해간다는 것. 이도순선생 의견에 동의하고.

2018년 4월 22일 오후 9:42, 노명환 교수님 : 다양한 의미를 재구성한다는 것 넘 좋고.

2018년 4월 22일 오후 9:44, 노명환 교수님 : 비트겐슈타인의 언어게임이론에서처럼 우리의 기록이 기록관리 자체가 인간의 삶, 인간들의 사회적 삶을 반영한다는 것이지.

2018년 4월 22일 오후 9:45, 박시현 : 언어게임 규칙을 알아야 게임에 임할 수 있는 것처럼, 맥락을 파악해야 누군가에게 기록이 진정으로 어떤 의미를 갖는지 알 수 있으리라 생각합니다.

2018년 4월 22일 오후 9:45, 노명환 교수님 : 중요한 것은 인간과 인간의 사회적 삶이 중심에 있고, 그 게임 속에서 모든 것은, 언어, 기록 그어던 것도 (기호 상징적으로) 존재한다는 것이지. 그런데 그 존재 방식의 정태적, 동태적 차이가 있고.

2018년 4월 22일 오후 9:47, 노명환 교수님 : 언어게임 규칙, 맥락이 무엇일가? 그것은 인간, 인간의 삶, 인간의 사회생활 아닐까? 비트겐슈타인은 언어를 정교하게 해서 인간의 삶, 우주를 정확하게 설명하려 했는데, 그럴 수 없다는 것이지.

2018년 4월 22일 오후 9:48, 노명환 교수님 : 우리가 기록의 활용을 통해 관리를 증진한다는 것은 바로 이러한 인식의 출발부터 있어야 겠다는점. 아키비스트가 창의적이 되어야 한다는 것이 무엇인가? 그것은 인간을 인간 세상을 잘 이해하는 것.

2018년 4월 22일 오후 9:49, 박시현 : 우리 역시 '인간'이기 때문에 어쩔 수 없는 한계인 것 같습니다. 그러나 한 '부분'들이나마 표현을 위해 노력해야 하지 않을까요?

2018년 4월 22일 오후 9:49, 안소연 : 네~ 언어는 언어를 사용하는 사람의 생활처럼 고정불변하는 것이 아니고 변화될 수 있는 것이기 때문에 그의 사상이 변하게 된 것 같습니다.

2018년 4월 22일 오후 9:50, 이해란 : 아키비스트는 인간세상을 잘 이해할 수있는 이해력과 판단력 그리고 그것을 다양한 활용 할 수 있는 다양한 수단의 창의력이 있어야하는것같습니다

2018년 4월 22일 오후 9:50, 박시현 : 아키비스트에게 관찰력이 꼭 필요하다고 생각합니다. 업무분석을 위해서든, 여러 사람들이 갖는 '의미'들을 모으기 위해서든요.)

2018년 4월 22일 오후 9:50, 심은경 : 인간의 삶이 다양한 만큼 언어게임의 규칙.맥락도 다양하므로, 상호작용 가운데서 수많은 기호를 만들어내는 것 같습니다.

퍼스의 기호작용처럼. 아키비스트도 해석소의 입장에서 재구성을(다양한 기호) 창의적으로 해가는 것이구요.

2018년 4월 22일 오후 9:51, 노명환 교수님 : 내가 말하는 것은 한계를 말하는 것이 아니고, 성격을 말하는 것이고. 우리가 치열하게 해야 하는 것은 물리적 실체로서의 기록관리를 치열

하게 해야하고. 그러면서 동시에 다양하고 역동적인 의미변화를 이해하고 기록을 통한 소통의 장을 만들어 가야하는

2018년 4월 22일 오후 9:51, 양준호 : 기록을 활용한다는 것은 변화되는 시대의 가치에 따라 다르게 생각할 수 있는 기회와 소통을 제공하는 것으로 보입니다.

2018년 4월 22일 오후 9:54, 노명환 교수님 : 소쉬르에게 기표의 개념이 있고, 퍼스에게 대상의 개념이 있는데. 그것이 우리가 말하는 물리적 실체로서의 기록. 우리가 이 물리적 실체로서의 기록을 철저히 젠킨슨이 강조한 것처럼, 우리 김정하교수님이 강조하시는 것처럼 철저히 해야하는 것은 너무나 지당한 것이고. 우리는 이것을 넘어서 의미만들기(개념적 구성)에 대한 전문가가 되어야 된다는 것. 양준호 님 좋고.

2018년 4월 22일 오후 9:56, 노명환 교수님 : 심은경 말처럼 의미만들기는 기호만들기. 소통을 통해서. 이것이 퍼스의 세미오시스 개념.

2018년 4월 22일 오후 9:58, 박시현 : 기록을 통해 기호가 만들어지고, 기호를 통해 또다시 소통이 이루어지는군요!)

2018년 4월 22일 오후 9:59, 노명환 교수님 : 우리는 물리적 실체로서의 기록을 철저히 관리하고 활용서비스하는 사람이다. 그런데 물리적 실체로서의 기록은 소쉬르의 기표에 한정되고, 퍼스의 개념에서 대상(Object)에 해당한다. 우리는 기의에 대해서, 해석소에 대해서 이해하고 업무를 또한 해야 한다. 어쩌면 여기에 본질적인 의미가 있다. 박시현 님 좋고.

2018년 4월 22일 오후 10:01, 심은경 : 넵! 수업을 통해 기호학 논문을 더 이해하기 수월해졌습니다 :)

2018년 4월 22일 오후 10:01, 박시현 : 아키비스트의 영역이 '기표'나 '대상'에 한정되지 않고 '기의', '해석소'를 다루는 것으로 넘어가야 한다는 교수님의 말씀을 명심하겠습니다.

2018년 4월 22일 오후 10:03, 노명환 교수님 : 아쉽지만 오늘 여기까지 하고. 금요일 6시반에 역사관에서 보자. 역사관 견학하고 나면 더 효율적으로 논의할 수 있으리라 생각하고. 유럽의 생활문화사 의상과 건축 이미지 변화 잘 보아주고. 수고 많았고.

2018년 4월 22일 오후 10:04, 박시현 : 감사합니다, 교수님! 피로하실텐데 꼭 쉬시길 바랍니다^_^

2018년 4월 22일 오후 10:05, 노명환 교수님 : 수고 많았고. 우리 전공 평생 동안 즐겁게 하게. 멋진 전문가의 삶을 살게.

2018년 4월 22일 오후 10:06, 회원님 : 사고의 영역을 점점 넓혀가겠습니다. 감사합니다.(방긋)

2018년 4월 22일 오후 10:07, Psh : 감사합니다교수님 ㅎㅎ

2018년 4월 23일 오전 10:03, 노명환 교수님 : 박세훈 고맙고. 어제 내용 보완 차원에서 한마디 보탬.

2018년 4월 23일 오전 10:04, 노명환 교수님 : 기록관리와 활용에서 기표의 차원에 머물지 않고, 기의(記意)를 포괄해야 한다는 입장은 개념적 구성물로서 기록의 개념을 수용해야 한다는 것과 유사하겠어요. 물리적 실체로서의 기록관리만 충실히 하면 되지, 왜 기의, 개념적 구성 등이 중요한가? 지난번에도 예를 들었는데, 위안부 할머니들과 관련한 기록물을 물리적 실체로서만 이해하고 수집해서 관리할 때, 어떠한 상황이 발생할까? 그 기록관리는 할머니들을 항구적으로 몹시 고통스럽게 하는 행위가 되지 않을까? 왜냐하면 그 기록은 일반적으로 고통과 트라우마의 상징이기 때문에. 이것은 비투겐슈타인의 언어게임 이론에서처럼 인간과 인간 사회의 한 게임법칙과 같은 것이다. 치욕스러운 것은 잊고자 하고, 잊을 수 없을 때 고통이

있다. 물리적실체로서의 기록만 수집하고 관리하면 된다는 것은 이것을 무시하는 행위가 된다. 이런 상황에서 수집은 제대로 될까? 그러나 우리가 비트겐슈타인의 언어게임 이론에서처럼 인간과 인간사회의 다른 한 게임법칙을 생각해 볼 수 있다. 그 기록은 '전쟁이 없고 여성 인권유린이 없는 세상을 만들기 위한 상징으로서의 기록물'로 개념 구성할 수 있다. 할머니들과의 소통에서 이렇게 서로 이해하게 되면, 할머니들은 더 이상 그 기록으로 인해 불행하지 않을 것이고, 오히려 힘을 내지 않을까? 그래서 수집행위도 효율적으로 되지 않을까? 하물며 이 기록물들에 대한 전시는 어떻게? 개념적 구성은 소쉬르 기호학에서의 기의를 퍼스의 기호학처럼 다르게 만드는 것이다. 그런데 소쉬르의 경우, 기의가 고정되어 있고, 퍼스의 경우 이 기의가 끊임없이 변한다. 현대 기록학에서는 이렇듯 개념적 구성을 대단히 중요하게 여긴다. 기록관리와 활용에 기의 부분이 포괄된다. 어떤 경우에도 기표는 변할 수 없다. 물리적 실체로서의 기록 자체는 변하지 않는다. 젠킨슨의 언명처럼 우리는 변하지 않게 보존해야 한다.

기록학의 이론 역사에서 보면 업워드의 '개념적 구성'이라는 원리는 비트겐슈타인의 언어게임 이론에 기초한다. 프랭크 업워드의 컨티뉴엄 기록학 이론도 이에 기초한다. 그는 시간과 공간의 맥락이 끊임없이 변하면서 끊임없이 기록의 의미와 가치가 변하는 것(개념적 구성이 일어나는 것)을 다이어그램을 통해서 표현한다. 이에 대해서는 앞으로 충분히 설명.

우리가 외대 역사관에서 중요한 기록을 선별할 때, 외대의 특징이 기준으로 작용할 수 있다. 외국어와 교육, 국제지역학 연구에 관한 기록 등이 보다 중요한 기록이 될 수 있다. 우선적인 보존과 전시의 대상이 될 수 있다. 학교의, 특정 시기 졸업생들의 기호, 상징이 될 수 있다. 학교 특징이 맥락으로 작용하여 이러한 기록들에게 개념적 구성이 이루어진 것이다. 우리 졸업생 정은진, 현재 재학중인 안희선이 사서 및 아키비스트로서 근무하는 광운대학교는 전자공학으로 특화된 교육.연구 기관이다. 이곳에서는 전자공학에 관한 기록이 보다 중요한 기록이 될 수 있을 것이다. 우선적인 보존과 전시의 대상이 될 수 있다. 물리적 실체로서 만의 기록 개념에 우리가 더 이상 머물러 있을 수 없는 이유다.

이전에는 기록의 활용 서비스에서 물리적 실체로서의 기록을 찾고 전달해 주는 역할. 현재는 콘텐츠 서비스가 중요. 앞으로는 맞춤형 콘텐츠 서비스가 요구될 것으로 예견됨. 콘텐츠 서비스는 가공 과정을 통해 개념적 구성이 요구됨. 이에 대해서 아프로 더 공부.

4차 산업혁명 시대 데이터는 완전한 내용을 담지 않은 기록인 경우가 많은데, 빅데이터 분석을 통해 의미가 만들어 짐. 이러한 현상을 기록관리는 어떻게 받아들여야 하는가? 오는 금요일에 더욱 설명.