

Library 2.0

2007년 말미에 한국도서관협회로부터 한 통의 전화를 받았다. 실무현장에 있는 사서들이 쉽게 이해할 수 있도록 최근 이슈가 되거나 과거부터 들었던 내용이라도 명확한 이해가 필요한 사안들, 특히 시스템 분야에 관한 글을 매월 써 달라고 했다.

단, 원고내용은 한국도서관협회의 의견을 반영하는 것이 아닌 만큼 저자인 내게 모든 것을 일임한다는 말이었다.

그 첫번째 글의 시작으로 Library 2.0을 주제로 택하였다.

지난 10여 년간 우리 도서관계 주변에는 새로운 개념 또는 용어들이 지속적으로 등장하고, 하나를 미처 이해하기도 전에 또 다른 무엇인가가 나타나는 악순환(?)이 거듭되고 있다. 사실 학자가 아닌 우리들로서는 현장에서 업무를 수행하는 동시에 이들의 의미를 정확하게 파악하는 것이 생각보다 어려우니 악순환임에 틀림없다. 예를 들어, 90년대 중반 우리 분야에 널리 퍼진 말은 디지털도서관(digital library)이었다. 뒤를 이어 메타데이터(metadata)라는 용어가 등장하였고 각각의 기능은 커녕 그 이름조차 다 외우기도 벅찬 각종 메타데이터 포맷이 소개되었다. 그 이후 경쟁이나 하듯이 RDF(Resource Description Framework)를 비롯하여 온톨로지(ontology), 의미망(semantic web), DRM(Digital Rights Management), ERM(Electronic Resource Management) 등이 나타났고, 최근에는 **Library 2.0**이라는 용어가 들리기 시작하였다. 앞서 등장한 많은 것들은 어쩌면 당장 우리와 직접적인 관계가 없을 수도 있겠다 싶었는데, 우리 삶의 기반인 ‘도서관(Library)’이라는 단어와 ‘2.0’이라는 숫자가 조합된 데서는 무언가 심상치 않은 변화의 조짐이 느껴진다. 목록에서 2판은 개정판 아니던가? 뭔가 바뀌는 게 틀림없다. “지금 하는 일도 죽겠는데, 또 뭐?”라는 탄식이 절로 나온다.



심 경
정보학박사
한국도서관협회 평생회원
(주)아이리스넷 대표

우리나라에서 Library 2.0

작년인가 금년 초부터 가끔씩 사람들 입에서 또는 도메리에서 Library 2.0이라는 말을 들으면서도, 또 하나의 새롭게 들리는 개념일 뿐, 내겐 상관이 없는 것 같아서 별로 신경 쓰지 않았다. 그런데 얼마 전 Library 2.0을 도입한 시스템을 제안해 달라는 고객이 생겼다. 드디어 내 일이 되었다.

도대체 Library 2.0이 뭔지 제대로 알아야 일도 되겠다 싶어 찾아보니 우리나라에서도 벌써 이에 관련된 논문이 몇 편 나왔고, 사례발표가 있었으며, 사업제안요청서도 발견되었다. 이들의 공통점은 거의 모두가 Library 2.0은 웹 2.0 기술을 적용했거나 적용하자 또는 적용해야 한다는 인상을 주는 것이었다. 그래서 내린 결론이 “아, Library 2.0은 웹 2.0 기술을 적용하는 거야...”였다. 그리고, 기술 이외에 웹 2.0에서 주장하는 이용자 참여? 그를 반영하여 도서관에서 OPAC에 서평다는 것? 실제로 그런 것은 한 20년 쯤 전에 미국 Rutgers 대학원의 어느 유명한 교수가 도서관 OPAC에 시도했다가 프로젝트를 중간에 접은 적이 있었다. 궁금해서 내가 직접 물었더니 아무도 안 쓰더라. 그 후 십여 년 지나서 아마존(Amazon.com)에 그런 게 생기니, 사람들이 곧잘 쓰기 시작했고, 마치 그것이 완전히 새롭고도 획기적인 시도인 양 관심을 끌게 되었다. 이들의 차이라면 아마존에서는 서평을 입력하면 ‘도토리’ 같은 것을 줄 껴다, 아마. 그럼 이제 우리 도서관에서는 ‘알밤’ 정도를 나눠주면 될 것 같다. 그러면 우리 도서관에서 완벽하게 Library 2.0을 구현한 것이 될 듯도 싶다.

그런데 문득 “그게 전부 다일까?”라는 생각이 들었다. 그래서 Library 2.0이란 개념이 처음 대두된 미국에서 이 용어 또는 개념과 그 움직임이 어떻게 발생하였고 어떻게 진화해 가고 있는 지를 살펴보았다.

Library 2.0이란 용어의 시작, 그리고 개념 논쟁

Library 2.0이란 용어는 2005년 9월 26일 미국 한 공공도서관 시스템 사서인 Michael Casey가 자신의 LibraryCrunch라는 블로그에서

처음 사용하였다. 그가 당시 무슨 의도와 정의를 가지고 그 용어를 사용하였는 지는 확실치 않다. 사실 자유롭게 자신의 의견을 피력하고 그에 대한 남의 의견을 들어보는 블로그가 학술지도 아닌데 명확한 정의도 없이 용어를 사용했다고 탓할 수도 없다. 이 용어가 세상 밖으로 알려지기 시작한 것은 그 해 10월 당시 미국 도미니칸 대학의 문헌정보학과 강사인 Michael Stephens가 Internet Librarian 2005라는 컨퍼런스에서 패널들에게 Library 2.0 웹사이트가 어떤 형태를 취해야 하느냐고 질문을 함으로써이다. 사실 알려졌다고 보다는 논쟁의 시발점이 되었다고 하는 게 맞을 것이다. 왜냐하면 이를 기점으로 주로 많은 블로그에 Library 2.0의 개념과 정의에 대한 “꿈보다 나은(?) 해몽들”이 출현하기 시작하였기 때문이다. 이 Library 2.0에 관한 이야기는 초기에는 공공도서관이 대상이었으나 개념논쟁이 전개되면서 모든 형태의 도서관이 포함되었다.

이 논쟁의 내용을 극단적으로 표현하면 나처럼 Library 2.0은 웹 2.0 기술을 적용하는 것쯤으로 굳게 믿는 사람도 많았고¹⁾, 기존 도서관 서비스는 뭔가 잘못되었으며, 시대에 따라 변할 줄 모르는데 새로운 변화 또는 혁신이 필요하다는 등 현재 도서관 서비스에 대한 비판 및 변화를 촉구하는 의견이 봇물처럼 터져 나왔다. 심지어 그 중에는 도서관을 찾지 않는 이용자를 불러들이고 이용자가 원하는 서비스를 제공하기 위해서는 발상의 전환이 필요하다는 청소년들을 위하여 도서관에서 한때 우리나라에서도 유행했던 DDR 같은 게임을 제공하는 프로그램을 만들고, 최신 노트북 컴퓨터를 대여해 주며, 커피를 서비스해야 한다는 등 “속없는” 소리들도 나왔다.

반면 변화추구 및 적응이라는 이념에는 찬성하나 현재 도서관 서비스를 매도하고 웹 2.0 기술을 적용하는 것이 전부라는 일부 주장에 대한 반대 의견도 만만치 않았다. 혹자는 지금부터 백 여년 전인 1896년 12월 Library Journal에 실린 John Cotton Dana라는 사서의 글을 인용하면서 우리는 오래 전부터 변화하고 적응해 왔다고 반박하고, 폐가식에서 개가식으로의 변화, 책자형 목록에서 카드목록으로 혁신, 또

1) 그 이유 중 하나로 추정되는 것은 Internet Librarian이라는 회의는 주로 시스템 관련 사서들이 참석하며 이들은 일반 사서들보다는 기술 쪽에 관심이 있고 능하기 때문일 것이다.

기계화 목록으로의 진화 등 개념적, 기술적 발전 사례도 재상기되었다. 또한 언제나 새로운 어떤 기술이 나타나면 그것이 마치 만병통치약(panacea)이라도 될 듯 흥분하는 도서관계의 세태에 대한 탄식도 적지 않았다.

Library 2.0의 정의

이처럼 양극단에 놓인 Library 2.0 개념의 다양성과 그에 따른 혼란에 대하여 Walt Crawford²⁾가 블로그를 통하여 오르내리는 의견들을 모아서 A4용지 32쪽에 걸쳐 조목조목 따지고 그것을 “Library 2.0의 일곱 가지 정의”라고 정리하였다. 그 가운데 다른데 잘 안 나오는 네 가지만을 살펴보면 다음과 같다:

Library 2.0은 현재 도서관 이용자의 수가 아직 충분치 않다고 보며 더 많은 이용자에게 다가갈 수 있다는 것이다. 따라서 이를 실현하기 위하여 세가지 접근방식을 추구한다. 첫째, 새로운 이용자에 대한 리칭아웃(reaching out)³⁾, 둘째, 이용자 참여유도, 셋째, 지속적인 변화추구이다. 이런 노력의 많은 부분은 새로운 기술을 통하여 가능해질 수 있기는 하지만 도서관 서비스의 일부만이 기술에 기반할 것이다 (Michael Casey).

Library 2.0은 기술에 관한 것이 아니다. Library 2.0은 우리 분야 외부에서 좋은 아이디어를 수집하려 노력하여, 이들을 발전되고 새로운 서비스 제공에 이용하는 것이다. 이는 새로운 이용대상자에게 다가가는 노력을 포함한다. Library 2.0은 근본적으로 생각하는 방법이며 또한 도서관을 운영하는(operating) 방법이다. 그리고, 이는 도서관 운영 전반에 걸쳐 변화를 통합하는 틀이다. 우리가 웹 2.0 기술과 같은 새로운

2) Crawford는 문헌정보학을 전공하지는 않았으나 국제적으로 유명한 도서관, 기술, 정책 및 미디어에 관한 저작자이며 연설자다. 우리 분야에서 오래 근무하였고 지금은 PALNET Leadership Network의 Director 겸 Managing Editor이다.

3) 명사형으로 아웃리치(outreach)라는 말은 오래 전부터 우리분야에서 사용되었으며 전형적인 예는 북모빌 서비스로 도서관 서비스가 일반적으로 이용자가 찾아오기를 기다리는 반면 이용자에게 다가가는 서비스를 의미한다. 리치아웃은 이와 같이 도서관 또는 그 서비스가 이용자에게 다가가는 것을 의미한다.

기술을 사용하는 것은 바로 새로운 수준의 서비스를 제공하려는 노력을 통해서다(Casey Bisson).

Library 2.0이란 개념은 우리가 도서관 서비스를 보는 관점에 있어 커다란 패러다임 변이를 말한다. 이는 이용성, 상호운용성과 도서관시스템의 융통성이 그 중심에 존재하는, 막힘없는 (seamless) 이용자 체험에 관한 것이다. 이는 또 각종 프로그램, 온라인상과 실제로 커뮤니티 구축, 그리고 IM⁴⁾, 스크린캐스트⁵⁾, 블로그, 위키즈 등과 같은 기술을 통하여 이용자에게 다가감으로써 도서관이 지역사회에 보다 적극적으로 존재(present)하는 것에 관한 것이다. 이는 목록에 이용자가 자료평을 작성하도록 하고 태깅⁶⁾을 허용하며 블로그와 위키즈를 통하여 그들의 목소리가 반영되도록 하는 등 이용자 참여를 허용하는 것이다. 이는 웹과 물리적 디자인을 통하여 도서관을 보다 투명하게 하는 것에 관한 것이다. 우리는 도서관을 보다 인간적이며 모든 곳에 존재하며(ubiquitous) 이용자 중심으로 만들 필요가 있다. 이는 시스템과 웹 페이지 그리고 우리의 태도 변화 등을 포함한다. 한 도서관이 완전히 2.0이 되기 위하여는 엄청난 노력이 필요할 것이지만 이러한 개념이 도서관에서 일어나는 모든 결정을 이끌어야 한다(Meredith Farkas).

Library 2.0이란 단순히 도서관 공간(가상과 실제공간 모두)을 보다 상호적, 협동적이며⁷⁾ 커뮤니티의 필요성에 의해 주도되도록 하는 것을 의미한다. 그 시작점의 예로 블로그, 청소년을 위한 게임하는 프로그램(gaming nights for teens), 공동 사진게시 사이트 구축을 들 수 있다. 그 기본동기는 도서관을 일상생활에서 이용자가 원하고 필요로 하는 그 무엇에 부합되도록 만들고... 또한 도서관을 나중에 생각하는 것이 아닌 최종목적지로

4) Instant messaging의 약자로 메신저와 같이 우리가 흔히 실시간으로 온라인에서 문자를 통한 대화하는 것을 의미한다.

5) 컴퓨터화면의 디지털 녹화를 말하며 비디오 스크린 캡처라고도 하며 주로 음성설명을 포함한다.

6) 사서가 아닌 이용자가 직접 메타데이터를 작성하는 개념으로 이에 대하여 좀더 알고 싶은 분은 이재윤의 '장기적인 디지털도서관 발전단계에 대한 일고' (제13회 한국정보관리학회 학술대회 논문집) 또는 '디지털도서관 기술동향: Library 2.0과 이용자생성 메타데이터' (KERIS 2006 대학도서관 실무자 세미나: 전산분과)중 하나를 보면 된다. 대중소이다.

만들어 사람들을 다시 도서관으로 끌어들이는 것이다 (Sarah Houghton).

일단 위 정의들을 찬찬히 살펴봐도 웹 2.0과 그 이름이 유사하다고 해서 Library 2.0이 단순히 웹 2.0 기술을 도서관에 적용한 것이라고 하지는 않았다. 그것보다는 도서관 서비스가 개선되어야 하고, 그러기 위해서 다양한 기술을 채택하고 인식을 전환하여 보다 이용자 친화적인 도서관 환경을 만들어야 한다는 지향점을 이야기하고 있는 것으로 보인다. 사실 Library 2.0이라는 명칭 자체가 편리하기는 하지만 올바른 이름은 아닌 것 같다고 말하는 사람도 있다. 이 논란의 중심에서 있던 Michael Stephens와 Michael Casey조차도 2007년 1월에 모든 Library 2.0에 관한 논의는 “보다 많은 사람을 위한 보다 나은 도서관 서비스”라는 한가지 목적을 가지고 있다고 한 것을 보아도 좀 더 넓게 생각할 필요가 있다. 요컨대 Library 2.0의 개념은 아직 확실히 정립되지 않았고 따라서 정의도 변하고 있으나, 결국은 도서관 서비스 개선을 위한 하나의 움직임이라고 볼 수도 있을 것이다.

결언

현재 우리나라에서 몇몇 교수나 사서들이 선도하는 Library 2.0의 움직임은 단순히 웹 2.0 기술을 적용하는 것을 주로 강조하고 있다. 이들 초기 적용자들(early adopters)이 소개한 Library 2.0의 개념이 틀리지는 않았으나, 엄밀히 말해서 Library 2.0에 내재한 의식 전체를 반영하고 있지 않다. 따라서 Library 2.0을 “Web 2.0이라는 새로운 기술에 대한 전적인 의존”과 동일시하는 오해를 유발할 소지가 없다고 할 수 있다.

웹 2.0 기술의 적용은 Library 2.0 개념의 일부 가능성이기는 하지만, 분명 그게 다는 아니다. 따라서 나는 이들 초기 적용자들이 Library 2.0 움직임의 일환으로 웹 2.0 서비스 또는 기술의 적용사례

가 상호적 협동적: 이는 interactive, collaborative를 번역한 것으로 사서와 이용자 간의 상호 작용과 협동을 의미한다. 다분히 이 표현의 저변에는 과거 도서관이 사서중심적이었다는 의미를 함축하고 있으며, 이는 추후 대단한 비판의 대상이 되었다.

를 소개한 만큼, 향후 이 기술을 실제로 우리나라 도서관에 적용한 결과에 대한 이용도와 이용자 반응 등을 조사하고 그 성과와 문제점 등을 다른 사서들과 공유해 주었으면 한다. 왜냐하면 이용자들이 먼저 사서에 웹 2.0 기술을 도서관에 적용하자고 요구하지는 않았을 테니 그 성공여부는 우리가 보다 나은 이용자 서비스를 기획하는 바탕, 또는 Library 2.0으로 가는 길의 일부분이 될 수 있기 때문이다.

한편 대부분의 사서들은 웹 2.0 기술이 전부는 아닐지라도 Library 2.0의 일부라고 하니 그 기술들이 무엇일까 하는 의문을 가질 수 있다. 또한 우리 도서관도 그 무엇인가를 빨리 채택해서 앞서 가는 시스템과 서비스를 제공해야 하겠다는 다급함이 생길지도 모르겠다. 그러나 이를 아직 모르는 사서들도 잠시 초조해 하지 말고 기다려 보았으면 한다. 왜냐하면 기술이란 단지 도서관뿐만 아니라 모든 것을 변화시키는 전재적인(ubiquitous) 개념이기 때문이다. 옆 집에서 디지털 TV 샀다고 우리 집까지 '당장' 멀쩡한 옛날 TV 버리고 또 살 필요 없지 않은가?

또한 도서관 서비스의 기술적 측면은 서비스 필요성에 의한 방향설정 후 고려할 대상이지 그 반대는 아니다. 제발 도구나 기술이 기적을 만든다는 생각에 매달리지 말자. 도서관에서의 기적은 사서가 만든다. (☺)