

Ⅱ. 디지털 인문학의 과제

Ⅱ-1. 디지털 인문학에 관한 오해

디지털 인문학이라는 이름으로 추구하는 일들을 구체적으로 살펴보기 전에 그 진의에 대한 접근을 어렵게 하는 문제를 먼저 짚어 보기로 한다. 디지털 인문학에 관해 이야기하다 보면, 우리에게 이미 ‘디지털’과 ‘인문학’의 관계에 대한 선입견이 있어서 그것이 디지털 인문학의 실상에 대한 바른 이해를 어렵게 한다는 느낌을 받을 때가 적지 않다. 그 선입견이란 대체로 다음과 같은 등식으로 표현할 수 있다.

- ① 디지털 인문학 = 연구 자료의 디지털화
- ② 디지털 인문학 = 연구 결과의 온라인 서비스
- ③ 디지털 인문학 = 계량적 연구 방법
- ④ 디지털 인문학 = 디지털 기술 문명에 대한 비판적 담론

.....

실은 이 가운데 어느 것도 디지털 인문학이 아닌 것은 없다. 하지만 그 하나 또는 일부만을 가지고 디지털 인문학이라고 하는 것은 오해이다.

적지 않은 인문학자들이 이미 당연시 하고, 또 그 유용성과 필요성을 인정하는 부분이 ①과 ②이다. 연구에 필요한 자료를 디지털화 해서 쉽고 편리하게 찾아본 다음, 자신이 쓴 논문이나 저술을 인터넷상에 유통시킴으로서 연구 성과를 확산시킨다는 것. 그것의 긍정적인 기능은 누구도 부인하지 않는다. 하지만 그 ①과 ②의 사이에서 이루어지는 일은 전통적인 인문학의 영역이며 거기에 디지털이 개입할 여지가 없다고 생각한다면 그것은 디지털 인문학에 대한 바른 이해라고 보기 어렵다. 우리가 추구하는 디지털 인문학은 ①에서 출발하여 ②에 이르는 그 중간의 ‘연구’ 과정에서 더 많은 부분이 디지털 환경에 의존하고 디지털 기술을 활용하도록 하는 것이다.

반면, 연구 방법 면에서 디지털 기술의 중요성을 강조하는 ③의 입장도 적지 않은 오해의 소지를 안고 있다. 인문학 영역의 연구 중에는 디지털 인문학이라는 말이 등장하기 전부터 컴퓨터의 계산 기능을 도구로 활용해 오던 분야가 있어 왔다. 언어처리 분야에서 사용하는 어휘 데이터 분석 프로세스나 역사사회학 등에서 통계적 방법론을 적용할 때 썼던 프로그램은 대체로 데이터의 계

량적 분석을 위한 것이다. 이러한 연구방법은 여전히 의미있고 중요하지만, 그것이 곧 디지털 인문학이 추구하는 세계를 대변하는 것은 아니다. 디지털 인문학은 계량, 비계량의 경계를 넘어서서 인문학 세계에서 의미있게 논의되던 다양한 층위의 과제들이 디지털 세계에서 더 정밀하게 탐구되는 것을 추구한다. 컴퓨터를 이용하는 인문학 연구는 분명 애매하고 불확실한 것을 줄이고 명확하게 판단할 수 있는 것을 늘려 가려는 경향이 있다. 그렇다고 해서 지금 이 순간 명확한 답을 줄 수 없는 불확실한 것을 버리려는 것은 결코 아니다. 어떠한 전제에서 볼 때 무엇이 명확하고 무엇이 불명확한지, 다른 시각에서는 그것이 어떻게 달라질 수 있는지를 보다 선명하게 보임으로써 미지의 지식 세계를 더 깊고 넓게 탐구할 수 있게 하려는 노력이 디지털 인문학이다.

④의 화두는 그것이 디지털 인문학인가를 논하기 이전에 ‘현대 인문학’의 중요한 주제이다. 또한 디지털 인문학은 현대의 인문학임을 표방하기에 그 주제 역시 디지털 인문학이 궁극적으로 다루어야 할 과제임을 부인할 수 없을 것이다. 그러나 그 논의가 전통적인 사고의 틀에 머물면서 디지털 세계를 타자화하여 그 문제점을 지적하는 데 머문다면, 그것은 디지털 인문학의 발전에 그다지 도움이 되는 일이 아니다. 전통학문의 긴 역사에 비추어 볼 때 디지털 인문학은 이제 막 걸음마를 시작한, 미숙하고 불완전한 실험이다. 우리가 이미 알고 있는, 그리고 앞으로 더 많이 발견하게 될 문제점에 대한 해법은 그 실험의 현장에서 더욱 치열한 실천의 노력을 기울 때 찾아질 수 있을 것이다.



디지털 인문학에 대한 부분적인 이해

II-2. 디지털 인문학은 새로운 인문학인가?

디지털 인문학은 전통적인 인문학의 연장인가 아니면 인문학의 패러다임을 바꾸려는 시도인가? 디지털 인문학을 바라보는 전통적인 인문학자들의 시각 속에는 디지털 인문학의 주창자들이 이 문제에 대해 이중적 태도를 취한다는 비평이 섞여 있는 듯하다. 디지털 인문학은 디지털 기술을 도구로 이용할 뿐, 학술적인 주제와 문제의식은 전통적인 인문학을 충실하게 계승한다고 하다가, 디지털 인문학은 위기의 전통 인문학을 대신할 대안이며, 기존의 인문학이 관심을 두지 않았고, 할 수 없었던 일이 디지털 인문학에서는 가능하다고 주장하기도 한다는 것이다.

디지털 인문학은 새로운 인문학인가? 이 질문에 대한 대답은 그 시점을 어디에 두느냐에 따라 ‘아니요’일 수도 ‘예’일 수도 있다.

지금 이 순간 나와 당신이 디지털 인문학이라는 이름으로 하려는 노력이 새로운 인문학이냐고 묻는다면 ‘예’라고 대답하기는 매우 곤란하다. 디지털 인문학의 첫걸음은 정보기술을 인문학 연구와 인문 교육의 도구로 쓸 수 있는 능력(디지털 문식, Digital Literacy)을 획득하는 것이다. 좀 더 쉽게 말해 인문학 텍스트 속의 정보를 디지털 데이터로 전환하는 전자 텍스트 인코딩 방법을 배우고, 그것을 체계화하고, 분석하고, 시각화할 수 있는 소프트웨어의 사용법을 익히는 것이다. 초등학생이 글쓰기를 배우고, 중학생이 국어문법을 배우고, 대학생이 논문작성법을 배우듯이 디지털 인문학에 입문하는 초학자는 디지털 세계에서 소통하는 언어의 읽기와 쓰기를 배워야 한다.

디지털 문식의 기초를 닦은 상태에서 나아가게 되는 디지털 인문학의 두 번째 단계는 전통적인 인문학의 유산을 충실히 수용하고 그것을 디지털 환경에서 재현하는 노력을 기울이는 것이다. 우리가 현대와 미래의 새로운 지식 세계에 관심을 돌린다고 해도, 그 새로운 지식은 인류가 수천 년 동안 쌓아 온 지적 유산의 토대 위에서 만들어지는 것일 수밖에 없다. 학문의 내용면에서 보자면, 디지털 인문학은 앞으로도 오랫동안 전통 인문학이 닦아놓은 길 위에서 그것을 배우고 모방하는 준행의 길을 가야 한다.

그리고 그러한 과정과 노력을 거쳐 디지털 인문학이 궁극적으로 도달하게 될 곳은 누구도 시비를 걸 수 없는 ‘새로운 인문학’의 세계일 것이다. 과거 어느 시대의 인문학도 그 시대의 변화와 무관하게 독존하지 않았다. 시대의 새로운 요구에 부응하는 인문학은 항상 그 시대의 새로운 인문학이었다. 변화된 환경, 혁신적인 연구 방법의 토대 위에서 디지털 문명의 새로운 과제에 대응하는

미래의 인문학은 새로운 인문학일 수밖에 없다. 아마도 그 때에는 ‘디지털 인문학’이 더 이상 ‘디지털’이라는 수식어를 유지할 필요가 없을 것이다.

II-3. 디지털 인문학의 과제

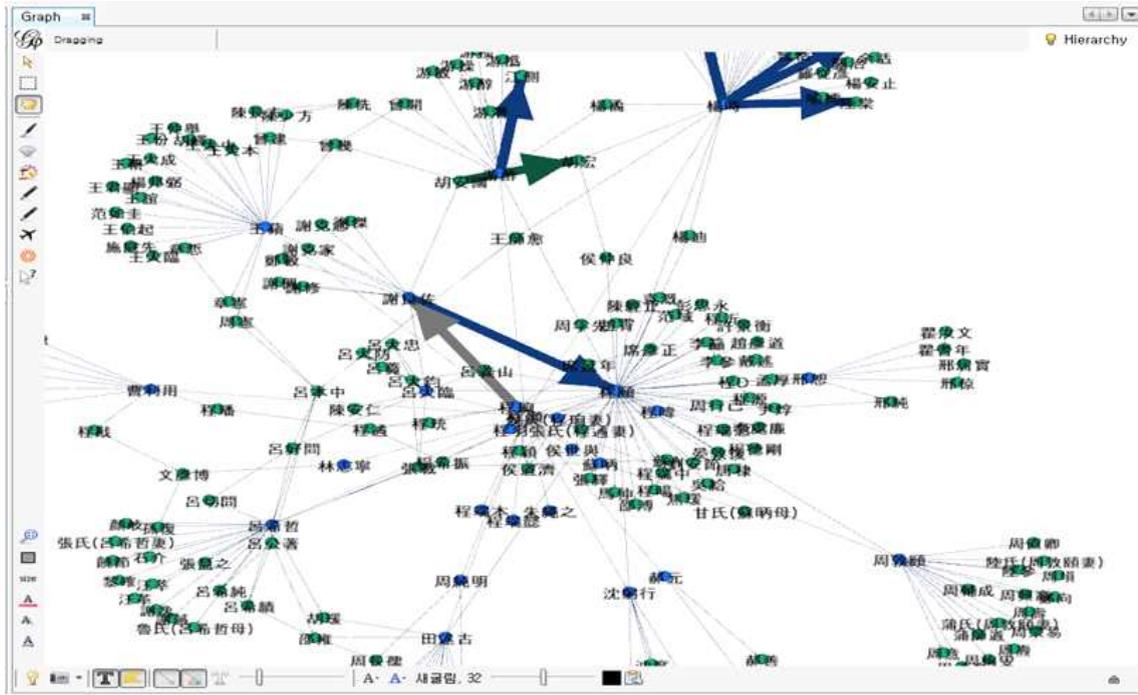
우리 사회에서 통용되는 ‘인문학’이라는 말은 문학, 사학, 철학 등 분과 학문의 전문적인 연구만을 가리키는 것이 아니다. 학생들에게 인간과 사회의 다양한 모습을 폭넓은 시각에서 성찰하고, 바람직한 삶의 길을 탐구할 수 있게 하는 인문적인 교양 교육도 인문학의 이름으로 해야 할 일이다. 요즈음에는 고전과 역사에서 찾은 지식을 현대인의 삶을 윤택하게 하는 문화콘텐츠로 활용하는 일도 인문학의 영역에서 적극적으로 모색되고 있다. 우리가 디지털 인문학이라는 이름으로 하려는 일도 ‘연구’, ‘교육’, ‘응용’의 세 가지 측면에서 살펴볼 수 있다.

1) 연구: 소통과 협업을 통한 인문학 연구

디지털 인문학은 연구 방법의 혁신을 통해 인문학 본연의 학술 연구에 기여하고자 한다. 디지털 인문학은 전통적인 인문학의 연장선상에 있는 것이기 때문에 그것의 연구 주제와 연구 성과를 존중하고 수용하는 것을 일차적인 과제로 삼는다. 하지만 디지털이라고 하는 새로운 환경이 도래한 만큼, 이제부터 할 수 있게 된 새로운 연구 방법을 적극적으로 도입하여 새로운 연구 성과를 낳는 데 관심을 모은다. 연구 방법 면에서 기존의 인문학과 비교되는 디지털 인문학의 특징은 ‘소통’과 ‘협업’이라는 키워드로 대변할 수 있다.

다수의 연구자들이 디지털 네트워크상에 마련된 협업 공간에서 자료의 발굴과 정리, 해석 등의 연구 업무를 수행할 경우를 상정해 보자. 내가 방금 정리한 내용은 즉각적으로 다른 연구자들에게 참고가 될 수 있고, 나 역시 다른 연구자가 발견하거나 해석한 것을 나의 연구의 일부로 수용할 수 있다. 서로의 작업이 아직 미완성이고 진행중에 있다고 하더라도, 그 과정이 공유되기 때문에 다른 사람에 의해 무엇이 만들어지고 있는지를 알 수 있고, 내가 할 일의 범위와 방향, 심도를 조율할 수 있으며, 이를 통해 협업의 성과를 증대시킬 수 있게 된다. 특정 주제별로 지식의 표준적인 기술 체계를 약속하는 일이 그와 같은 공동연구를 가능하게 하는 출발점이며, 이것이 디지털 인문학이 ‘연구’의 영역에서 가장 먼저 관심을 두는 부분이다.

개인연구를 위주로 한 종래의 인문학이 숲보다는 나무를 보는 한계를 가졌다면, 디지털 인문학은 숲과 나무를 함께 보는 연구를 지향한다고 할 수 있다. 혼자 하는 연구에서 공동으로 하는 연구로, 나아가 모든 개별적인 연구가 공동의 성과로 결집되도록 하는 연구가 디지털 인문학이 추구하는 ‘연구’ 영역에서의 목표이다.



중국역대인물전기 데이터베이스의 데이터 관계망¹⁾

2) 교육: 디지털 원어민을 위한 인문 교육

디지털 인문학이 ‘교육’의 영역에서 주목하는 사실은 현대의 교육 수요자들이 이른바 ‘디지털 원어민’(Digital Natives)이라는 점이다.²⁾ 어렸을 때부터 디지털 환경에서 자라나 디지털 기술의 활용을 예사롭게 생각하는 우리의 차세대가 그들에게 익숙한 방법으로 인문지식을 배우고 응용할 수 있는 능력을 갖게 하고, 그 능력을 더욱 발전적으로 활용할 수 있도록 하는 것이 ‘교육’의 영

1) China Biographical Database Project, <http://isites.harvard.edu/icb/icb.do?keyword=k16229>
 미국의 중국학자 로버트 하트웰(Robert Hartwell, 1932-1996)의 데이터를 기반으로 미국 하버드 대학교 중국 베이징 대학의 연구자들이 공동연구로 편찬. 7세기~19세기의 중국 인물 36만여 명의 전기 자료와 그들의 혈연·지연·학연, 정치적·경제적·사회적 관계를 디지털 정보로 기술하여 중국학 연구에 활용하고 있다.

2) Marc Prensky, “Digital Natives, Digital Immigrants,” *On the Horizon* 9(5) (UK: MCB University Press, 2001)

역에서 디지털 인문학이 기여하고자 하는 일이다.

디지털 원어민은 새로운 지식과 정보를 디지털적인 방법으로 수용할 뿐 아니라, 그것을 모방하고 응용하여 만들어낸 자신의 콘텐츠를 디지털 세상에서 표현하고, 그러한 행위를 통해 자신의 존재를 인정받고 싶어 한다.

학생들로 하여금 디지털적인 방법으로 지식을 배우고, 배운 것을 응용하여 표현할 수 있게 하는 것, 다시 말해 디지털 언어로서 읽고 쓸 수 있는 능력을 배양하는 ‘디지털 문식’(디지털 文識, Digital Literacy) 교육은 이미 학교 교육의 중요한 과제로 인식되고 있다. 그런데 이 디지털 문식 교육과 인문학 교육이 접점을 찾지 못하고 유리된다면, 그 교육은 단순한 소프트웨어 기술 교육으로 전락할 것이고, 학생들은 거기에서 배운 것을 가치 있게 쓸 수 있는 응용 능력을 얻지 못하게 될 것이다.

반면, 디지털 문식 교육과 인문학 교육이 융합되었을 때 학생들은 디지털 기술의 플랫폼에 인문지식을 담아내는 방법을 알게 되고, 콘텐츠로서의 인문지식에 대한 관심과 이해를 높일 수 있게 된다. 한국사의 중요한 사건들과 그 중심에 있는 인물들, 유물과 유적, 기록물로 남은 그 역사의 자취들이 어떠한 연관 관계를 이루고 있는지 지식 노드의 관계망으로 표현하고, 근현대 문학작품의 공간적 배경을 전자지도를 통해 시각화하는 것, 학생들이 스스로 만들어낸 과제물을 온라인으로 공유하면서 유관한 지식의 상호참조가 이루어질 수 있도록 하는 것 등등……. 학생들로 하여금 열정적으로 인문학 공부에 몰입하게 할 수 있는 수단들이 디지털 환경에서 다양하게 강구될 수 있다.

❖ 디지털 시대

- 디지털 환경에서 디지털적인 방법으로 배우고, 소통하며, 표현하는 시대

❖ 디지털 원어민(Digital Natives)

- 어렸을 때부터 디지털적인 방법으로 소통하며, 표현하는 것에 익숙한 세대

※ 기성세대: 디지털 이민자(Digital Immigrants)

❖ 디지털 시대의 인문 교육

- ⇒ 디지털 원어민(Digital Natives)을 위한 인문 지식 교육
- ⇒ 디지털 환경에서 ‘읽을’ (reading) 뿐 아니라 ‘쓸’ (writing) 수 있도록 하는 교육
- ⇒ 배우고 암기하는 데 머물지 않고, 응용하고 창조하고 표현하며, 이를 통해 성취의 기쁨을 느낄 수 있도록 하는 교육

디지털 시대의 인문 교육

3) 응용: 인문 지식의 대중적 소통

우리가 디지털 인문학에 거는 기대 중의 하나는 이것을 통해 현대사회에서 인문학의 ‘사회적 공헌’이 증대될 수 있기를 바라는 것이다.

인문학의 사회적 공헌은 여러 가지 측면에서 다루어질 수 있겠지만, 그 모든 논의에 공통된 전제는 인문지식이 학계의 벽을 넘어서서 인문학자가 아닌 사람들 사이에서도 소통되고 그들의 필요에 따라 다양한 방식으로 활용될 수 있어야 한다는 것이다. 근년에 한국연구재단의 지원 사업 리스트에도 오른, 이른바 ‘인문학 대중화’는 인문지식을 대중에게 확산시키는 것만을 목표로 하기보다는, 그 기반 위에서 인문학적 지식과 소양이 사회 발전에 유용하게 활용될 수 있게 하자는 것이다. 인문학 대중화의 방법은 무엇인가? 일반인을 대상으로 인문학 교양 강좌를 개설하고, 인문적 교양을 증진시키는 방송 프로그램을 제작하여 방영하는 것도 여전히 유효한 방법이겠지만, 이미 우리 사회에서 더 큰 영향력을 발휘하는 인문지식 대중화의 통로는 ‘인터넷’이라고 하는 디지털 네트워크 환경임을 외면해서는 안 된다.

10년 전쯤 누군가가 집에서, 학교에서도, 사무실에서도 백과사전을 옆에 두고 일상 속에서 생겨나는 지적 호기심을 해결하려고 한다면 그는 범상치 않은 ‘학구적’ 인물로 주목받았을 것이다. 요즈음에는 헤아릴 수도 없이 많은 사람들이 일상 속에서 그와 비슷한 일을 한다. 영화나 드라마를 보면서 그 내용 속의 사건과 인물, 장소를 탐색하고, 여행을 하면서도 방문지에 얽힌 역사와 일화를 들여다보고, 그곳과의 관계 속에서 탄생한 시와 그림, 음악을 감상한다. 버스나 지하철 안에서 SNS(Social Networking Service)를 통해 끊임없이 날아드는 이야기를 열독하느라 네티즌들은 스마트 폰을 손에서 놓지 않는다. 디지털 세계에서 이와 같은 방식으로 탐닉하는 ‘흥미로운 이야깃거리’의 많은 부분이 우리가 ‘인문학’이라고 부르는 지식 콘텐츠의 파편들이다.

디지털 환경이 이미 인문학 대중화의 거대한 무대를 만들고 엄청난 기능을 발휘하고 있는데, 그곳에서 소통되는 인문콘텐츠의 품질을 높이고 사회적 기여의 가능성을 높이는 일에 대해 인문학의 주인들은 어떠한 기여를 하고 있는지 자문해 볼 필요가 있다.

인문학자들의 최우선적인 임무는 양질의 원천 지식을 생산하는 일이지만, 그 일만으로 인문학 대중화가 자동적으로 이루어지는 것은 아니다. 학계의 울타리 안에서 학자들만 이해할 수 있는 언어와 형식으로 소통되는 전문지식은 디지털

털 신호로 전환되어 온라인상에 등재되었다고 하더라도 바깥세계의 사람들에게 그다지 쓸모 있게 여겨지지 않는다. 원천 저작 속에 담긴 가치 있는 지식 정보가 소비자들의 관심과 수요에 따라 선택되고 활용될 수 있도록 새로운 형태-디지털 환경에 적합한 형태로 가공되어야 한다.

오늘날 온라인상의 디지털 데이터로 존재하는 우리나라의 인문지식 자원은 양적으로 적지 않은 듯이 보여도, 그 대부분이 매체 변환의 소산일 뿐, 디지털 환경에서 지식의 활용 가치를 증진시키는 노력이 더해지지 않았다. 학계에서 그 노력을 도외시하는 사이, 대중들의 활용을 겨냥한 인문지식의 이차적 가공은 포털 업체나 개인 블로거들의 이해(利害)와 관심에 의존해 왔다고 해도 과언이 아니다.

디지털 인문학이 인문지식의 사회적 기여를 위한 ‘응용’의 영역에서 해야 할 일은 인문지식의 풍부한 활용 가치가 디지털 세계에서 외면당하지 않도록 그 지식을 디지털 친화적인 형태로 발전시키는 것이다. 그 방법을 강구하고, 그 일을 할 수 있는 인력을 양성하는 일은 디지털 인문학의 연구 및 교육의 영역에서 추구하는 일과 크게 다르지 않다. 다만 추구하는 바가 순수하게 학술적이기보다 대중화나 사회적 기여에 비중을 두는 것이기에 디지털 문화의 다양성에 대한 관대한 시각과 함께 공공인문학, 문화콘텐츠학 등 응용인문학에 봉사하는 자세와 노력이 더해져야 할 것이다.



디지털 인문학을 통한 인문지식의 대중화