

Ⅲ. 디지털 인문학 교육: 목표와 방법

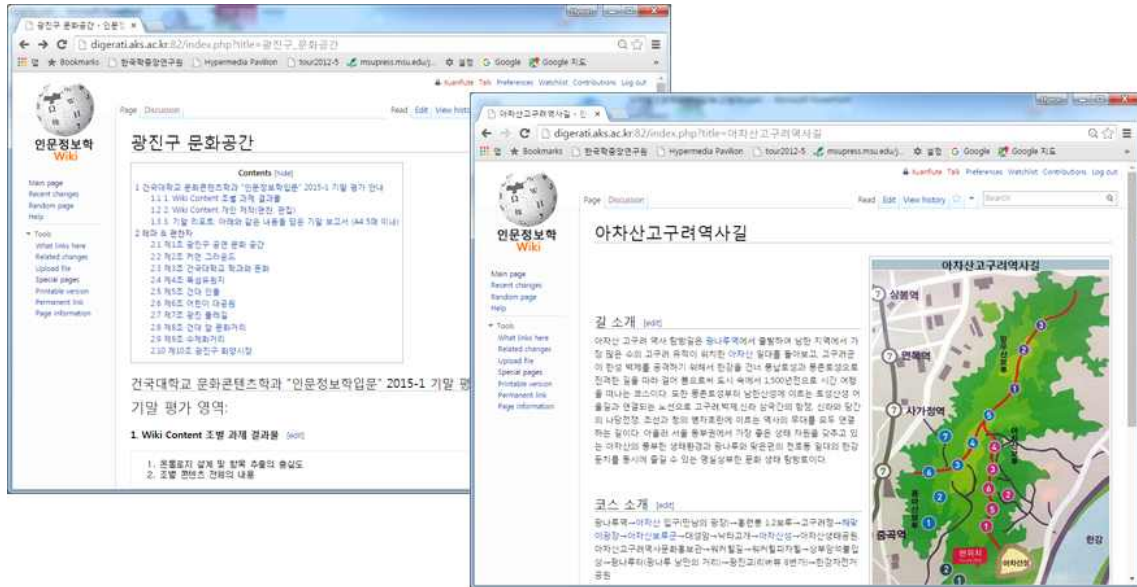
디지털 인문학의 세 가지 과제 가운데 ‘교육’ 영역의 임무를 수행하는 노력을 ‘디지털 인문학 교육’이라 이름 할 수 있다. 전문적인 인문학 연구자가 아닌 대학의 학생들이 디지털 인문학을 배워야 할 필요가 있다면 그 이유는 무엇인가? 대학에서의 디지털 인문학 교육의 방법은 무엇이며, 그 첫걸음은 어디에서 시작하는 것이 좋을지에 대해 알아본다.

Ⅲ-1. 디지털 인문학 교육의 목표

대학에서 학생들이 디지털 인문학을 배워서 얻고자 하는 것은 무엇인가?

첫째, 디지털 인문학은 전통적인 인문지식을 배우는 새로운 방법이다. 교수의 입장에서 본다면 디지털 인문학은 디지털 원어민(Digital Natives)인 현대의 젊은이들에게 전통적인 인문학을 가르치는 새로운 교육 방법이라고 할 수 있다.

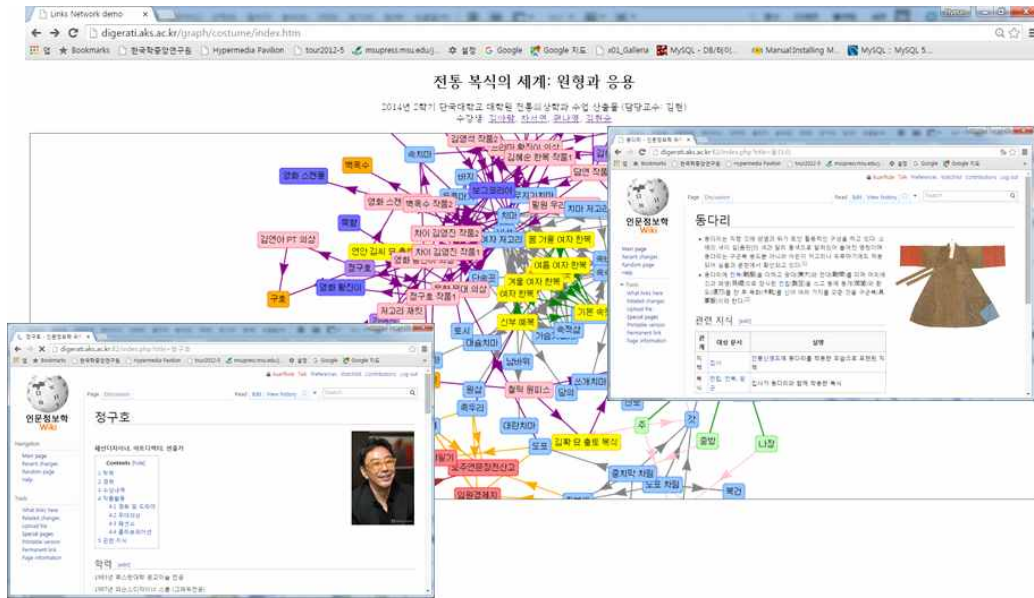
한국사의 중요한 사건들과 그 중심에 있는 인물들, 유물과 유적, 기록물로 남은 그 역사의 자취들이 어떠한 연관 관계를 이루고 있는지 지식 노드의 관계망으로 표현하고, 근현대 문학작품의 공간적 배경을 전자지도를 통해 시각화하는 것, 학생들이 스스로 만들어낸 과제물을 온라인으로 공유하면서 유관한 지식의 상호참조가 이루어질 수 있도록 하는 것 등등……. 학생들로 하여금 열정적으로 인문학 공부에 몰입하게 할 수 있는 수단들이 디지털 환경에서 다양하게 강구될 수 있다. 대학의 인문학 교수들은 학생들이 인문학 과목에 관심을 두지 않는 것을 비관하기보다 그들로 하여금 그들이 선호하는 방법으로 인문 지식에 다가갈 수 있도록 이끄는 노력을 기울일 필요가 있다.



대학생들이 위키 소프트웨어로 편찬한 지역문화 백과사전

둘째, 디지털 인문학은 장래에 인문학 분야의 연구자가 되려고 하는 학생들이 경쟁력 있는 연구 역량을 갖추기 위해 연마해야 할 학술적 소양이다.

현재 학생으로서 인문학을 배우는 젊은이들이 대학원 과정을 마치고 전문 연구자로 학계에 나아갈 때는 지금보다 훨씬 더 많은 일들이 디지털 세계로 옮겨 가 있을 것이다. 미래의 인문학도 여전히 과거의 지적 유산을 소중한 다 루겠지만, 그것을 정리하고 분석하고 체계화하는 연구는 더욱더 디지털적인 방법에 의존하게 될 것을 예상할 수 있다. 요즘처럼 정보과학 분야에서 만들어진 프레임워크와 소프트웨어를 끌어다 쓰는 차원이 아니라, 특정 분야의 인문지식을 다루기 위한 맞춤형 디지털 기술이 수준 높게 진화할 것이다. 디지털 기술과 인문학의 만남이 오래지 않은 이 시점에는 디지털 기술에 대한 지식이 깊지 않아도 디지털 인문학의 문턱을 넘어서는 것이 용이하다. 하지만 그것을 경원시하고 거리를 좁히지 못하게 되면 그 결과는 디지털 기술의 문외한에 머무는 정도에 그치는 것이 아니라 인문학자로서의 연구 경쟁력을 갖지 못하는 것일 수도 있다. 미래의 인문학자를 꿈꾸는 인문학도들은 인문학에서 공통적으로 중요시하는 고전어나 외국어를 배우듯이, 인문학적 지식을 디지털 언어로 표현하고, 디지털 기술을 활용하여 그 지식을 정밀하게 체계화하는 능력을 배양해 갈 필요가 있다.

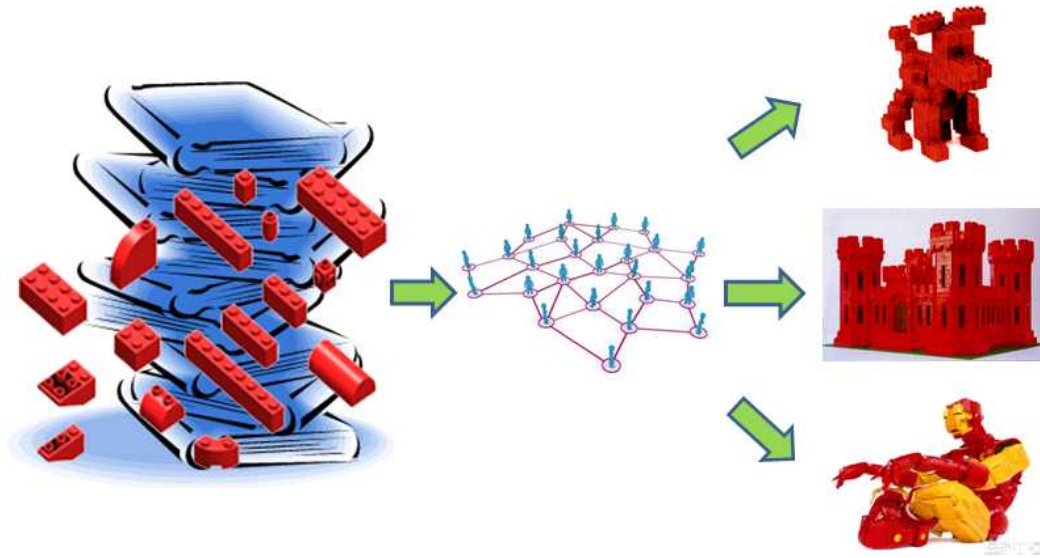


데이터 시각화 도구를 사용하여 대상 세계의 지식을 체계화 하는 연구

셋째, 디지털 인문학 교육을 통해 인문학 기반의 문화콘텐츠 기획 및 저작 능력을 증진시킬 수 있다.

한국에서 ‘문화콘텐츠학’이라고 부르는 대학에서의 교육 과정은 인문지식의 문화적 향유를 촉진하는 문화콘텐츠 기획 방법을 가르친다. 이를 위해 문화산업계의 동향이나 그곳의 소비자 수요를 파고드는 마케팅 방법도 교과 과정에 포함되지만, 가장 강조되는 교육은 인문지식을 소재로 하는 창작물의 기획 방법이다. 인문학 분야의 다양한 지식 자원에 접근해서, 그 내용을 이해하고 분석하여 소재를 찾고, 그것을 새로운 스토리텔링으로 구성해 낼 수 있도록 하는 것이 이 교육이 목표하는 것이라고 할 수 있다.

디지털 인문학은 이러한 교육의 방법론으로 활용될 수 있다. 디지털 인문학 교육을 통해, 학생들은 자신이 탐구하는 지식을 디지털 세계의 노드(node)와 링크(link)로 이루어진 네트워크로 그려내어 가시화하는 방법을 배우게 된다. 이것은 역사적 사건이나 설화, 문학작품의 내용을 들여다보면서 다양한 지식 요소들을 발견하고, 그것이 서로에 대해 어떠한 문맥을 형성하고 있는지 이해하고, 새로운 문맥을 구상하는 교육을 시행할 때 효과적으로 활용될 수 있다.



창작 소재의 발견 → 문맥의 이해와 재구성 → 인문지식의 창조적 재생산

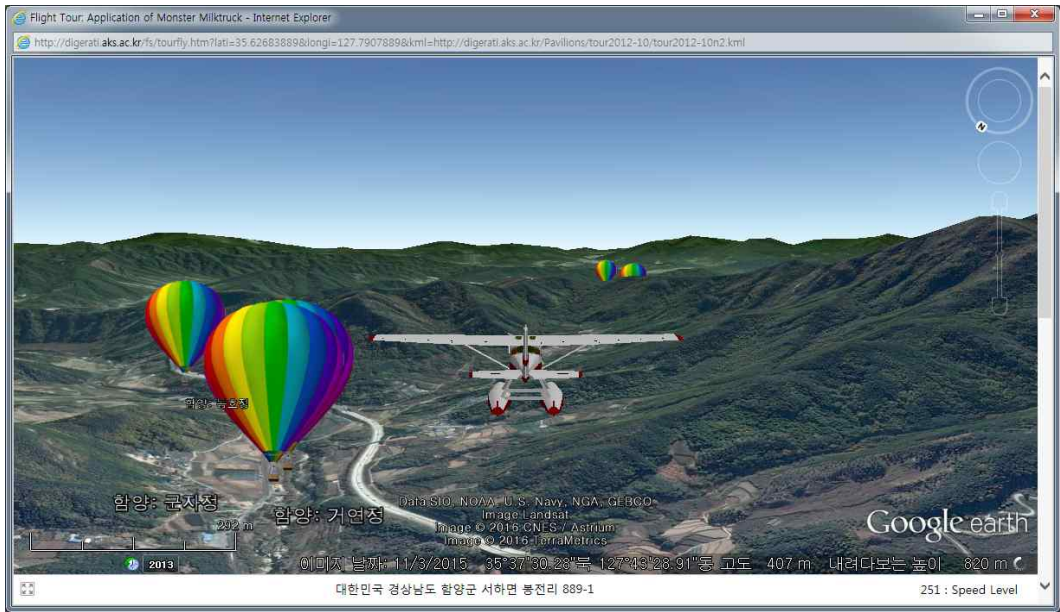
넷째, 대학의 학부과정에서 디지털 인문학 교육이 요청되는 이유는 그것이 디지털 원어민인 젊은이들에게, 디지털 환경에서 ‘나의 인문학’을 추구할 수 있는 능력을 키워 줄 수 있기 때문이다. 나의 인문학이란 ‘자신의 관심사를 좇아 자기 주도적으로 지식을 탐구하고 자기의 관점에서 그 결과를 체계화하는 생활’, 다시 말해 일상 속에서 인문적 교양을 증진시키며 스스로 즐기는 삶의 방식과 그럴 수 있는 능력을 말한다.

민족이나 세계, 인류적 차원의 사상, 역사, 문화에 그다지 관심을 두지 않는 사람도 장롱 속에서 찾아낸 빛바랜 사진들을 정리할 때는 자신의 부모와 그 주변의 인물들이 어떠한 시대를 어떻게 살아왔는지 알고 싶어 한다. 나와 연고가 없는 어느 지방 도시의 지리와 역사는 나의 관심거리가 되지 못하지만, 우연한 기회에 그 곳을 여행하면서 자연과 풍물에 매료되면 그 곳을 친구들에게도 알리고 싶고, 이를 위해 그 장소에 대해 더 알고자 하는 욕구가 치솟는다. 그래서 구글과 네이버로 관련된 지식을 찾고, 새롭게 알게 된 사실에 자신의 사진을 곁들여 블로그에 게시하고, SNS를 통해 친구들과 그것을 공유하려 한다.

디지털 환경에서 일어나고 있는 이러한 소소한 일들을 단순히 기술적인 것으로만 본다면 우리는 중요한 사실을 놓치고 있는 것이다. 이미 일상화되고 있는 디지털 기술은 인문학이 일반인들의 생활 속에서 가치를 발휘할 수 있는 기회를 증대시키고 있음을 보아야 한다.

디지털 인문학 교육은 일상 속에서 일어나는 ‘앎’에 대한 호기심과 자기가

찾은 ‘앎’을 표현하려는 욕구를 좀 더 체계적이고, 정확하고, 세련된 지식의 탐구로 고양시키는 역할을 할 수 있다. 어떤 사물이나 사실을 접할 때 그것을 고립된 실체가 아닌, 다른 많은 것과의 관계 속에서 만들어지고 의미를 갖는 것으로 볼 수 있게 되면, 자연스럽게 그 관계를 더듬어 가는 지적 탐구의 여정을 시작하게 된다. 인터넷상에서 내 호기심의 주제와 관련이 있는 정보를 찾고, 그 정보를 무턱대고 베끼기보다는 그 출처를 검증하고, 그 내용의 문맥을 이루는 지식 요소들을 더 깊게 조사하여 남들에게 자신 있게 보일 수 있는 자기의 콘텐츠로 만들기까지……. 이와 같은 일련의 지식 탐구 능력은 실제로 그러한 류의 지식 콘텐츠 편찬 작업을 해 보는 교육을 통해서 올바른 방향으로 신장될 수 있다. 디지털 인문학 교육은 학생들로 하여금 그들이 관심을 두는 대상을 디지털 세계에 옮겨 그릴 수 있게 한다. 그냥 옮기는 것이 아니라, 대상을 좀 더 바르게 이해하고, 좀 더 창의적으로 재현하는 방법을 알려 주는 것이다.



Google Earth로 기술한 나의 문화유산 답사기: 경상남도 함양군 남강천의 누정 답사

Ⅲ-2. 디지털 인문학 교육의 방법

디지털 인문학 교육은 인문지식과 함께 그 지식을 디지털 환경에서 다루는 방법을 교수함으로써 인문학에 대한 관심과 활용 능력을 증진시키는 교육이다. 디지털 인문학 교육은 그 교육의 대상이 디지털 원어민 세대라는 것을 전제한다. 이것은 그들이 현재 디지털 기술 환경에 친숙하다는 점만을 강조하는 것이

아니라, 앞으로 삶의 더 많은 부분을 디지털적인 것에 의존하면서 살아가게 될 사람들이라는 사실을 인지하자는 것이다. 쇼핑도, 금융거래도, 직업훈련도, 취미생활의 많은 부분까지도 디지털 세계에서 이루어지는데 유독 인문학 교육만 전통적인 방법에 의존할 수는 없는 일이다.

디지털 환경에서 시행하는 인문학 교육은 디지털 교육 콘텐츠를 수동적으로 읽게 하는 교육이 아니다. 종이책 대신 똑같은 내용을 태블릿 PC로 보게 하는 것은 디지털 인문학 교육에 속하는 일이 아니다. 디지털 인문학 교육은 디지털 기술로 인문지식을 ‘읽을’ 뿐 아니라, 그것을 분석하고 새롭게 정리하여, 자기의 주관대로 ‘쓸’ 수 있게 하는 것을 목표로 한다. 디지털 인문학 교육은 학습의 성과가 성적표의 숫자로 남는 것이 아니라, 학생들 스스로 만든 디지털 인문지식 콘텐츠로 남는 것이다.

학생들이 인문학 지식을 배우고 그 속에서 자신의 관심거리를 찾아 새롭게 구성해 내는 인문콘텐츠는 애니메이션이나 동영상의 형태일 수도 있고, 위키피디아 방식의 하이퍼텍스트일 수도 있고, 관심 지점을 표시한 3차원 전자지도일 수도 있고, 혹은 그 여러 가지를 조합한 멀티미디어 콘텐츠일 수도 있다. 무엇이든 그러한 것을 만들 수 있기 위해서는 정보기술의 활용법에 대한 이해가 있어야 한다.

디지털 인문학 교육은 어디까지나 ‘인문학 교육’이지 ‘정보기술 교육’이 아니다. 그렇지만 실효성 있는 인문학 교육을 위해서는 학생들에게 정보를 다루는 기술을 가르쳐야 한다. 인문학의 분과 영역이 여러 가지이고, 그 안에서 다루어지는 주제도 다양하기 때문에 인문학 교육을 돕는 정보기술을 몇 가지로 특정하기는 어렵다. 하지만 교육의 세부 주제가 무엇이든, 자신이 조사하고 발견한 내용을 체계적으로 정리하고, 동료들과의 협업을 용이하게 하고, 학습의 결과물을 다른 사람도 쉽게 이해하고 재이용할 수 있도록 하는 정도의 기술은 일반적으로 강구될 필요가 있다고 생각한다. 이러한 일을 도울 수 있는 도구적 기술로 다음과 같은 것을 들 수 있다.

※ 디지털 인문학 교육의 기술적 주제

① 위키(Wiki) 소프트웨어를 활용한 공유 문서 편찬: 여러 사람의 협업으로 체계적인 지식 콘텐츠를 만들어 가는 훈련

② 온톨로지(ontology) 설계 기술: 정보화의 대상이 되는 세계를 전자적으로 표현할 수 있도록 구성하는 능력 배양

③ XML(eXtensible Markup Language): 인문 분야의 지식 자원에 기계적 가독성을 부여하는 방법

④ 데이터베이스(database): 인문지식 데이터를 체계적으로 관리하고, 다양한 목적으로 그것을 분석, 종합하는 방법. 데이터의 연결 고리를 추적하여 감춰졌던 사실을 발견하는 능력 배양

⑤ 하이퍼미디어(hypermedia): 디지털 환경에서 문자 텍스트와 함께 다른 미디어의 콘텐츠를 종합적으로 엮어내는 기술. 지식과 감성이 결합하는 시각적 텍스트 편찬 능력 함양

⑥ GIS(Geographic Information System) 응용 기술: 지리적 정보의 시각화를 통해 공간감과 장소감을 재현

⑦ 데이터의 시각화(Data Visualization: infographics): 인문학 지식으로 의미를 갖는 데이터의 관계망이나 통계적 수치를 그래프 형태로 시각화

이러한 기술은 기초적인 입문 단계에서 고도의 응용 단계까지 그 활용의 스펙트럼이 매우 넓기 때문에 그 어느 것에 대해서도 ‘쉽다’, ‘어렵다’고 단정적으로 말할 수 없다. 분명한 사실은 이러한 기술들이 결코 정보기술자들의 전유물이 아니며, 사회의 여러 분야에서 널리 활용되는 다용도의 도구(utility) 역할을 하고 있다는 점이다. 그렇기 때문에 입문적 활용을 위한 안내 체계가 잘 정비되어 있고, 다양한 교육 콘텐츠를 인터넷상에서 쉽게 접할 수 있다.

디지털 인문학 교육이 ‘정보기술 교육’ 따로, ‘인문학 교육’ 따로의 방식으로 가서는 안 된다는 것은 아무리 강조해도 지나치지 않다. 디지털 인문학 교육의 핵심은 정보기술과 인문지식의 거리를 좁히는 것이다. 인문계 학과의 학생들에게 디지털 인문학 교육을 시행할 때, 그들도 대체로 디지털 기술 자체를 어려워하지는 않는다. 디지털 친화적이지 않은 인문지식의 원천 자료를 디지털 기술이 요구하는 방식으로 재구성하는 것이 그들에게 가장 어려운 과제이고, 디지털 인문학 수업의 많은 부분이 할애되어야 하는 주제이다.

위에서 예시한 범용적 지식 관리 도구 중 한두 가지 또는 몇 가지를 이용하여 인문학적 주제의 디지털 콘텐츠를 만들어 보는 팀 프로젝트는 디지털 인문학의 입문 과정 수업으로 권장할 만하다. 학생들은 이 수업을 통해 인문지식,

디지털 기술, 그리고 협업을 통한 문제 해결 방법을 배울 수 있다.

디지털 인문학 교육은 이른바 프로젝트 기반 학습(Project-based Learning, PBL)의 형식을 취할 때 보다 용이하고 효과적으로 수행될 수 있다. 여러 명의 학생들이 모여서 팀을 이루게 되면, 그 중의 일부는 인문학 지식을 탐색하는 일에 더 관심을 갖기도 하고, 몇 사람은 디지털 도구의 활용에 더 빠른 적응력을 보이기도 한다. 이들의 관심과 능력을 획일적인 틀로 재단하기보다는 서로의 장점에 대한 이해와 협업을 통해 공동의 목표를 이루게 하는 것이 PBL 방식의 디지털 인문학 교육이 추구하는 바이다. 실제로 이러한 방식의 디지털 인문학 교육을 이수한 학생들이 표명하는 성취감 속에는 인문학 지식이나 디지털 기술의 활용 능력의 증진 못지않게 서로를 도와 목표를 이루었다고 하는 자부심이 적지 않은 부분으로 자리한다.

월드와이드웹이나 SNS, Wiki 소프트웨어와 같은 디지털 기술 환경은 아날로그 세계에서 쉽지 않았던 소통과 협업의 이상적 목표에 다가가기 위해 개발되었다고 해도 무방하다. 전통적인 인문학 교육에서도 소통과 협업은 결코 소홀히 취급되지 않았다. 이 과제의 해법을 훈화적인 인성(人性) 교육에서만 찾을 것이 아니라, 소통과 협업이 아니고서는 무엇도 이루기 어려운 세계를 학생들이 스스로 체험하게 함으로써 효과적인 협업의 방법을 발견할 수 있게 하는 것이 디지털 인문학 교육의 또 하나의 지향점이라고 할 수 있다.

정보 기술을 활용하여 인문지식을 탐구하게 하는 디지털 인문학 교육이 가능하기 위해서는 인문지식의 교수 능력을 가진 인문학자가 디지털 기술을 활용한 교육 방법을 운용할 수 있어야 하고, 학생들을 가르치기에 앞서 교수들이 먼저 그 방법을 배워야 한다. 그렇다고 해서 모든 인문학 교수들이 이 방면의 디지털 기술을 심도 있게 알아야 하는 것은 아니다. 디지털 인문학의 가장 중요한 키워드인 '협업'은 교수와 학생의 사이에서도 유효하다. 디지털 인문학 교육을 위해 어떠한 소프트웨어 운용 기술을 도입하든, 디지털 원어민인 학생들은 빠른 시간 안에 교수를 능가하는 적응력을 보일 것이다. 디지털 인문학을 가르치는 교육자는 기술적인 부문에 관한 한, 학생들이 학습의 첫발을 내딛을 수 있도록 길을 열어주고, 도달해야 할 목표를 제시해 줄 수 있으면 된다. 그 가운데 해당 교과 교육이 본령으로 삼는 인문학 지식이 올바른 방향으로 탐구되도록 하는 것이 그의 주된 임무일 것이다.