

I . 세계의 디지털 인문학 동향

I -1. 미국의 '디지털 인문학 선언'

- 홍정욱, 「디지털 기술 전환 시대의 인문학」(미국의 디지털 인문학 선언), 『인문콘텐츠』 38 (2015)

I -2. 프랑스의 '디지털 인문학 선언'

- 김동윤, 「프랑스 '디지털 인문학'의 인문학적 맥락과 동향」, 『인문콘텐츠』 34 (2014)

I -3. 해외 디지털 인문학 동향

- 김바로, 「해외 디지털 인문학 동향」, 『인문콘텐츠』 33 (2014)

I -4. 미국의 디지털 인문학 육성 시책

- 김현, 김바로, 「미국 인문학재단(NEH)의 디지털 인문학 육성 사업」, 『인문콘텐츠』 34 (2014)

I -1. 미국의 ‘디지털 인문학 선언’¹⁾

홍정욱

1. 디지털 혁명과 인문학

디지털 혁명은 인간 체험의 영역을 현실세계에서 가상공간으로까지 확장 가능하게 하였다. 이는 단순히 인간의 일상생활 및 의사소통 방식에만 변화를 가져온 것이 아니라, 지식의 생산과 전파 방식에도 거대한 변화를 가져오게 되었다. 새로운 디지털 기술과 미디어가 기존의 주요 지식 전달 매체이던 인쇄물을 흡수하고 지식 생산 및 전파를 담당하게 됨으로써, 인간의 읽기 및 쓰기 그리고 학습 체험에 거대한 변화를 가져오게 되었다. 이러한 변화가 결국 인간과 인간의 문화를 주요 대상으로 하는 인문학 연구 전반을 흔들어 놓는 것은 당연한 일일 것이다.

디지털 인문학(Digital Humanities)은 정보기술을 이용한 새로운 방식의 인문학 연구 및 교육 그리고 이와 관련된 창조적 저작 활동으로 정의되는데,²⁾ 김현(2013)에 따르면 이는 전통적 인문학 주제를 계승하면서 연구 방법 면에서 디지털 기술을 활용하는 연구, 그리고 예전에는 가능하지 않았지만 컴퓨터를 사용함으로써 시도할 수 있게 된 새로운 성격의 인문학 연구를 포함한다. 현재 디지털 인문학은 디지털 시대의 예술 및 인문 사회과학 지식의 생산 및 전달 체계의 변화에 대응하여 디지털 기술과 인문학의 접목을 시도하면서 인문학 연구의 새로운 패러다임을 제공하며 인문학의 변화를 주도하고 있다. 미국의 인문학 연구 지원 재단인 NEH(National Endowment for the Humanities)의 디지털 인문학 사무소(Office of Digital Humanities) 디렉터인 Brett Bobley는 2009년 한 인터뷰에서 이러한 디지털 인문학을 가리켜 ‘game-changer’라고까지 표현하면서³⁾ 인문학의 판도를 바꾸어 놓을 만한 역사적 사건으로 보고 있다. 물론 여전히 일부 인문학자들은 이러한 디지털 인문학에 대해 비판적이다. 예를 들면, 디지털 인문학의 담화는 주로 역사적 부조리와 진부화라는 명목을 내세워 위협하고자 하는 저의를 깔고 있는 과장된 판

1) 홍정욱, 「디지털 기술 전환시대의 인문학 - 디지털 인문학 선언문을 통한 고찰」, 『인문콘텐츠』 38, 인문콘텐츠학회, 2015
2) 김현, 「디지털 인문학: 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상」, 『인문콘텐츠』 29, 인문콘텐츠학회, 2013, 9-26쪽
3) Smith, Kathleen. "Q&A with Brett Bobley, Director of the NEH's Office of Digital Humanities (ODH)". HASTAC (Blog). 2009

매 기술에 지나지 않으며,⁴⁾ 전통적 인문학은 그대로 유지하면서 디지털 기술은 단지 유용한 도구로만 사용하는 것이라고 하는가 하면, 디지털 인문학은 새로운 진리(New Truth)의 전조이며 이를 거부하는 것은 새로운 진리에 대한 거부라고 하는, 이중적인 주장을 하고 있다고 비판한다.⁵⁾ 이에 본 논문에서는 인문학계의 뜨거운 감자로서 이슈화되고 있는 디지털 인문학에서 지난 2010년 ‘디지털 인문학 선언문’(Digital Humanities Manifesto)⁶⁾을 발표한 사건이 어떠한 시대적 의미를 가지는지 살펴보고, 선언문에 담긴 내용을 통해 디지털 인문학에서 바라보는 디지털 혁명에 따른 인문학 연구 및 학제 전반에 가져오는 변화 및 확장의 개념을 논의함으로써 새로운 인문학 연구 발전 및 확장에 기여하고자 한다.

본 논문에서는 미국에서 발표된 ‘디지털 인문학 선언문 2.0’을 한국어로 번역하여 부록으로 제공하며, 이를 바탕으로 디지털 인문학에 대해 논의하고자 한다. 1.에서는 디지털 인문학 선언문 발표 배경 및 ‘manifesto’ 즉 ‘선언문’이라는 장르가 갖는 특성을 바탕으로 ‘디지털 인문학 선언문’이 갖는 시대적 의미와 의의에 대해 논의한다. 2.에서는 선언문에 담긴 내용을 바탕으로 디지털 인문학의 발전 과정, 디지털 인문학이 주장하는 핵심 가치 및 키워드를 통해 디지털 인문학에 대해 논의하고자 한다. 3.에서는 앞에서 논의된 내용들을 바탕으로 디지털 전환시대에 인문학자들에게 남겨진 과제가 무엇인지에 대해 좀 더 비판적으로 논의한다.

2. 디지털 인문학 선언문 발표 배경

디지털 인문학이란 무엇인가에 대한 논의는 지금까지 많은 디지털 인문학자들에 의해 정의되어 왔지만 여전히 이에 대한 질문은 계속되고 있다. Kirsh (2014)는 이 질문은 지금까지 주로 디지털 인문학자들 스스로에 의해서 언급되고 논의되고 있다고 주장한다.⁷⁾ 이는 인문학 연구가 하루가 다르게 변화무

4) Kirsh, Adam. "Technology Is Taking Over English Departments: The false promise of the digital humanities". New Republic. 2014

5) Fish, Stanley. "Mind Your P's and B's: The Digital Humanities and Interpretation." The New York Times. 2012

6) Digital Humanities Manifesto 2.0. (디지털 인문학 선언문 2.0), <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20/> 한글 번역본은 ‘부록’ 참고.

7) Kirsh, Adam. "Technology Is Taking Over English Departments: The false promise of the digital humanities". New Republic. 2014

쌍하게 변화하고 발전하고 있는 디지털 기술을 어떻게 이용할 것인지에 대한 가능성 또한 예측하기 어려운 이유도 있을 것으로 보인다. 그러나 분명한 것은 디지털 인문학은 ‘디지털(digital)’과 ‘인문학(humanities)’의 결합을 의미하며, 이는 이제 인문학에서의 단순한 디지털 툴의 이용이나 가공물을 의미하는 것이 아니라 디지털 기술을 통해 인문학이 예술 및 사회과학 분야 등과의 융합을 통해 확장해 나가는 것으로 논의되고 있다.⁸⁾ 이는 디지털 기술을 통해 대량의 데이터 분석이 가능해지면서 전통 인문학 연구 작업에 새로운 연구 주제 및 연구 확장이 필요하게 되었다는 것을 의미한다. 그러나 여전히 많은 인문학자들에게 디지털 인문학은 기술을 앞세워 기존 인문학적 전통을 위협하고자 하는 과장된 손짓에 불과한 것으로 인식되고 있다. 현재의 이러한 디지털 혁명의 시대적 배경은 유럽에서 과학 발전이 이루어지면서 새로운 문명에 대한 찬양과 보수적 전통이 대립하던 19세기 말에서 20세기 초 유럽 산업화의 시대적 배경과 비교해 볼 때, 기술혁명으로 인한 시대적 변화라는 측면에서 어느 정도 일치하고 있다. 이러한 점에서 20세기 초 유럽을 휩쓸었던 아방가르드 예술운동의 경우에 비추어 2010년 ‘디지털 인문학 선언문’(Digital Humanities Manifesto)의 장르적 의미 및 선언문 작성 및 발표 배경에 대해 살펴볼 필요가 있다.

1) 선언문의 장르적 의미

디지털 인문학 선언문의 영문 제목인 ‘Digital Humanities Manifesto’에 사용된 매니페스토(manifesto)라는 용어는 보통 ‘선언문’ 또는 ‘성명서’로 해석된다. 매니페스토 즉 선언문이라는 장르에서는 한 사회에 오랜 기간 동안 내려오던 믿음이나 신념 등의 급격한 변화를 요구하고 ‘우리’ vs. ‘그들’이라는 식의 대립적 개념의 글쓰기 방식을 통하여 과거와 단절하고 새로운 시대를 향한 의지를 표명하고자 한다. 즉, 선언문은 마치 양자택일의 텍스트 같아서 목표 설정, 기본 정신, 실행 방법 및 방향 등이 분명히 제시되어 애매한 해석을 배제한다.⁹⁾ 이러한 선언문의 장르적 특징은 마르크스의 공산당선언문, 미국의 독립선언문이라 일컫는 ‘아메리카 13개 연합주의 만장일치선언’, 그리고 1919년 일본에 맞서 조선의 독립을 주장했던 기미독립선언문 등의 예를 통해서 알 수 있다.

8) Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. Digital Humanities. Cambridge, MA: MIT Press. 2012

9) 이택광, 『(세계를 뒤흔든) 미래주의 선언: 혁명을 꿈꾼 아방가르드 예술가들의 열정』, 서울: 그린비, 2008

디지털 인문학 선언문의 초안을 작성했던 Presner에 따르면¹⁰⁾, 이 선언문은 20세기 초 유럽의 아방가르드 형식을 따르고 있다. ‘아방가르드’(avant-garde)는 프랑스어로 본 부대에 앞서 있는 전위 부대를 가리키는 군사용어에서 출발하여 20세기 예술 분야에서 모더니즘에 대한 비판으로 등장하여 ‘심미적’ 개념으로 발전하였다. 이러한 아방가르드적 예술 운동이 추구하는 정신은 1909년 이탈리아 마리네티(Marinetti)가 발표한 ‘미래파 선언문’에 잘 나타나고 있다.¹¹⁾ 19~20세기 초의 유럽 사회는 산업기술과 기계의 발달로 생활 및 도시 구조에서 급속한 변화가 일고 있었는데, 이러한 기술사회로의 전환은 미래파의 예술적 사상에 활력을 불어 넣었다. 당시 마리네티의 ‘미래파 선언문’은 유럽의 새로운 문화예술 운동을 이끌며 역사적으로 큰 획을 긋는 계기가 되었다. 미래파 선언문은 모두 11개의 항목으로 구성되어, 전통적 기준과 권위적 원칙을 공유하려는 전통적 인문학적 정신을 거부하고 강력한 힘과 기계 문명을 예찬하면서, 과거의 세계를 계승이 아닌, 지양되어야 할 대상으로 간주하며 급진적으로 이를 변화시키려 한다. 이것은 특히 아래의 항목 3, 4, 10에서 강하게 드러나고 있다.

3. 지금까지 문학은 황홀경, 수면, 고요한 생각만을 찬양했다. 우리는 공격적인 행동, 열에 들뜬 불면증, 경주자의 활보, 목숨을 건 도약, 주먹으로 치기와 손바닥으로 따귀 때리기를 찬양하고자 한다.

4. 우리는 새로운 아름다움, 다시 말해 속도의 아름다움 때문에 세상이 더욱 멋있게 변했다고 확언한다. 폭발하듯 숨을 내쉬는 뱀 같은 파이프를 장식한 경주용 자동차 - 포탄 위에라도 올라탄 듯 으르렁거리는 자동차는 ‘사모트라케의 니케’보다 아름답다.

10. 우리는 박물관, 도서관, 모든 종류의 아카데미를 파괴하고, 도덕주의, 페미니즘, 모든 기회주의적이고 실용주의적인 비겁함에 맞서 싸울 것이다.¹²⁾

이 선언문이 발표된 지 100년이 지난 현재 또다시 디지털 혁명이라는 새로운 변화를 맞이하면서 디지털 인문학자들이 또다시 ‘선언문’이라는 장르의 성명서를 발표하였다. 이는 100년 전 미래파 선언문과 마찬가지로 기존의 전통

10) Presner, Todd. "Digital Humanities 2.0: A Report on Knowledge." Connexions, Apr. 18. 2010

11) 미래파: 1908~1924년에 이탈리아에서 일어난 아방가르드 예술운동으로서, 1909년 2월 20일자 프랑스의 Le Figaro 신문에 실린 마리네티(Marinetti)의 선언문을 필두로, 1910년 4월 11일 미래파 화가 선언문, 1912년 4월 1일 미래파 조각 선언문, 1914년 8월 10일 미래파 건축 선언문 등이 발표되었다. <http://www.unknown.nu/futurism/>

12) 이택광, 『(세계를 뒤흔든) 미래주의 선언: 혁명을 꿈꾼 아방가르드 예술가들의 열정』, 서울: 그린비, 2008

적 인문학적 사고 및 연구에 대한 직접적인 도전이며 변화를 요구하는 강력한 메시지로 해석할 수 있다. 이제 디지털 기술 발전으로 인해 과거의 독점적 매체로서의 인쇄물은 멀티미디어에 흡수되고 예술 및 인문 사회과학 지식은 디지털 기술 및 미디어를 통해 생산되고 전파되고 있다. 다양한 매체 및 네트워크를 통해 지식 및 정보 획득이 용이해지면서, 지식은 더 이상 상아탑 안에 갇혀 일부에 의해 독점될 이유가 없다. 좀 더 개방적인 지식 공유 체계를 확립하는 동시에 이로 인한 연구 질문 및 방법의 확장을 위한 인문학자들의 적극적 참여가 요구되고 있다. 이에 따라 ‘미래파 선언문’과 마찬가지로 ‘디지털 인문학 선언문’ 또한 선언문의 장르적 특성에 따라 행동강령을 제시하면서, 선언문 전반에 걸쳐 직설적이고 도전적이며, 언어 선택이 다소 과격하고 유토피아적 표현을 많이 사용하고 있다.

2) 선언문 제작 및 발표

현재까지 디지털 인문학 선언문은 미국과 프랑스에서 발표되었는데, 미국의 선언문은 UCLA에서 개최된 9차례의 멜론 세미나(Mellon Seminar)를 통해 만들어져서 2009년 ‘Digital Humanities Manifesto’라는 이름으로 발표되었으며, 프랑스에서는 2010년 5월 18~19일 THATCamp 개최를 계기로 유럽의 디지털 인문학자들이 파리에 모여 유럽 버전의 ‘The Manifesto of Digital Humanities’을 프랑스어와 영어로 발표하였다. 프랑스에서 발표된 선언문은 이미 김동윤¹³⁾에 의해 논의된 바 있으므로, 본 논문에서는 미국에서 발표된 선언문을 중심으로 논의하고자 한다.

미국의 디지털 인문학 선언문은 당시 UCLA 멜론 세미나를 이끌었던 UCLA의 Todd Presner와 스탠포드 대학교의 Jeffrey Schnapp가 1차 선언문(Digital Humanities Manifesto 1.0)¹⁴⁾을 썼고, 이를 2008년 12월 15일에 Commentpress¹⁵⁾ 방식의 블로그를 통해 발표하였으며, 여기에 다수의 디지털 인문학자들이 참여하여 선언문 내용에 대한 의견들을 교환하도록 하였다. 이 의견들을 참고하여 수정한 Digital Humanities Manifesto 2.0을 2009년 5월 29일 동일한 블로그에 발표하였고, 여기에 이미지를 추가하여 pdf 파일로 제작한 Digital Humanities Manifesto 3.0을 4개 국어 버전으로 만들어 온라인

13) 김동윤, 「프랑스 ‘디지털 인문학’의 인문학적 맥락과 동향」, 『인문콘텐츠』 34, 인문콘텐츠학회, 2014, 9-27쪽

14) <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2008/12/15/digital-humanities-manifesto/>

15) Commentpress: 오픈 소스 프로그램으로서 독자들로 하여금 문단마다 코멘트를 남길 수 있도록 한다.

을 통해 전파하였다. 이러한 움직임은 디지털 인문학자들 스스로 전문적이고 엄격한 연구 기준을 마련하고 이론적 탐구의 틀을 마련하고자 하는 노력을 보여주는 것이며, 현재의 디지털 인문학의 동향 및 방향을 연구하는 데 중요한 지침이 된다고 할 수 있다. 이런 의미에서, 이 선언문의 내용을 통해 디지털 인문학의 본질 및 미래 방향 등을 논의하는 것은 의미있는 일이다.

3. 디지털 인문학 선언문 내용 분석 및 논의

본 선언문은 주로 과거에 대한 강한 비판적 어조 및 과격한 표현을 비롯하여 미래에 대한 유토피아적 표현으로 가득하지만, 선언문 구성 측면에서는 다소 산만하다. 그러나 전체적으로 디지털 인문학의 발전 과정 및 디지털 혁명으로 인한 인문학 연구 및 연구 환경의 변화 그리고 미래 인문학의 방향 제시 등에 대해 다소 구체적인 내용을 담고 있다. 이에, 이 장에서는 이러한 선언문 내용을 이 선언문을 통해 재구성되어지는 디지털 인문학의 발전 과정, 인문학 연구가 디지털과 접목됨으로써 요구되는 연구 환경을 둘러싼 핵심적 가치, 그리고 디지털 혁명으로 인한 지식사회적 변화와 관련한 키워드를 중심으로 하여 디지털 인문학의 시대적 사명 및 요구 그리고 미래의 방향에 대한 관점에서 논의하고자 한다.

1) 디지털 인문학 발전 과정

본 선언문에서는 디지털 인문학 발전 과정을 1차와 2차로 구분하고 있는데, 이 발표 이전에는 디지털 인문학이 1980~90년대 인문학자 주도의 연구에서 컴퓨터 기술이 인문학 연구에 보조적 역할을 담당하는 개념의 ‘Humanities Computing’ 즉 전산 인문학에서 변화되어 발전되었다는 논의가 일반적이었다. 김현(2013)은 로베르토 부사(Roberto Busa)가 1949년부터 미국 IBM사의 도움으로 1천1백만 단어에 이르는 토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas)의 저작과 관련 자료를 컴퓨터를 이용해 정리하였고, 1974년 인쇄물과 1992년 CD-ROM으로 이를 간행한 것을 디지털 인문학의 효시로 보고 있다. 이후 전산 인문학에서 1980~90년대에 주로 도서관 사서들과 정보 전문가들이 기계가 판독할 수 있는 기록, 파일 포맷(File Formats) 및 이들을 지원하는 시스템을 개발하게 되면서, 인문학 연구를 보조하기 위해 주로 코퍼스 구축, 텍스트 인코딩 기준 마련 및 인문학 코퍼스를 사용할 수 있는 데이터베이스 구축 등에

주력하였다.¹⁶⁾ 이러한 전산 인문학 연구의 바탕 위에서 디지털 기술의 발전과 더불어 컴퓨터 기술을 갖춘 인문학자들에 의해 인문학 연구에서 컴퓨터 응용 기술이 단순한 보조적 위치에서 벗어나 인문학의 핵심 연구 방법의 일부로 출현하게 되면서 인문학적 연구 질문의 확장이 가능해짐에 따라 디지털 인문학이라는 새로운 지평을 열게 되었다. 이처럼 지금까지 인식되어 온 디지털 인문학의 발전 과정을 본 선언문에서는 1차와 2차로 나누어 아래와 같이 재구성하고 있다. 이는 디지털 인문학 연구를 기존의 디지털을 이용한 인프라 구축 및 양적 연구 중심에서 이제는 이들을 이용하고 응용한 질적 연구로 확장해 가고 있기 때문이며, 또한 미래 인문학 영역의 새로운 연구 확장으로 인한 3차적 발전에 대비하고자 하는 것으로 해석된다. 이러한 점에서 이러한 재구성은 매우 의미있는 일이다.

1차 디지털 인문학이 데이터베이스 검색, 코퍼스 언어학 및 하이퍼카드 등을 이용한 양적 연구 중심이었던 반면, 2차 디지털 인문학에서는 질적·해석적·경험적·감성적·생성적 연구가 주를 이루며, 복잡성·매체적 특성·역사적 배경·분석적 깊이·비평 및 해석 등을 중시하는 인문학 연구를 지원할 수 있는 디지털 도구를 연구에 적용한다. 그러나 이러한 이분법적 접근은 질적 연구에서 양적 분석을 배제하지 않는 것처럼 양적 분석에서 감정적 잠재성을 배제하지는 않는다. 오히려 새로운 연구 모델과 새로운 도구 및 기술의 결합을 추구한다. (디지털 인문학 선언문)

좀 더 자세히 살펴보면, 1차 디지털 인문학은 과거 500년에 걸쳐 성문화된 텍스트들을 주요 대상으로 삼으면서 데이터베이스 검색, 코퍼스 언어학 및 하이퍼카드 등을 이용한 양적 연구 중심이었다. 이러한 연구는 1990년대부터 2000년대 초반에 주로 이루어진 프로젝트들을 예로 들 수 있는데, 이에는 ‘페르세우스 프로젝트’(the Perseus project)¹⁷⁾, ‘여성 작가 프로젝트’(the Women Writers Project)¹⁸⁾ 그리고 ‘어둠의 계곡’(The Valley of the Shadow) 프로젝트 등이 있다. 페르세우스 프로젝트는 미국 터프츠(Tufts) 대학교 디지털 라이브러리 프로젝트 중 하나로서, 고대 그리스 연구 자료 수집을 위해 1987년에 시작되어 1995년 두 장의 CD-ROM과 월드와이드웹(WWW)을 이용한 페르세우스 디지털 도서관을 설립하였다. 현재는 고대 그리스-로마는 물론 영국 르네상스 고전 자료들도 담고 있다. 이 프로젝트는 수백만 개에 이르는 그리스와 라틴 고대 텍스트를 디지털 형태로 전환하여 단어와 번역문을

16) Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. Digital Humanities. Cambridge, MA: MIT Press. 2012

17) The Perseus Digital Library <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/>

18) Women Writers Project <http://www.wwp.northeastern.edu/>

비롯하여 문법 주석, 그리스어 사전, 역사적인 지도책, 도형, 고고학 유적들의 그림들도 함께 제공하고 있다. ‘여성 작가 프로젝트’(the Women Writers Project)는 1986년 미국 브라운 대학교의 장기 연구 및 출판 프로젝트로 시작해서 2013년부터 미국 노스이스턴 대학교에서 계속 진행중이다. 근세(Early Modern Period) 여성 작가들의 작품들을 ‘여성 작가 온라인’(Women Writers Online)을 통해 읽을 수 있도록 하기 위한 프로젝트로서, 16~19세기 중반 여성들이 쓴 글들 중에서도 특히 희귀한 작품들을 수집해 놓았다. 온라인 개설 이래 텍스트 인코딩에 관한 서적 발간 및 다양한 워크숍이나 세미나를 개최하고 있다. ‘어둠의 계곡’(The Valley of the Shadow)¹⁹⁾ 프로젝트는 1993년 미국 버지니아 대학교에서 시작되어 이후 1998년 이 대학의 버지니아 디지털 역사 연구소(Virginia Center for Digital History) 설립과 함께 이 연구소의 프로젝트로 포함되어 2007년까지 수행되었다. 미국 남북전쟁 (전후 기간을 포함한) 기간 동안 버지니아 주의 오거스타 카운티와 펜실베이니아 주의 프랭클린 카운티 주민들에 의해 남겨진 수천 통의 편지와 일기, 신문, 연설문, 인구 조사 및 교회 기록 등 다양한 기록들을 담은 디지털 아카이브를 구축하였다. 이처럼, 1차 디지털 인문학에서는 주로 과거 문헌 및 기록들을 대상으로 하는 거대한 디지털화 작업 프로젝트와 기술 인프라 구축에 주력하면서 주로 텍스트를 중심으로 분류 체계, 마크업, 텍스트 인코딩 또는 학술적 에디팅을 이용하여 디지털화 및 아카이브 구축을 통한 도서관 개념의 프로젝트들이 주를 이루었다.

선언문에서 규정하는 2차 디지털 인문학은 ‘Born Digital’ 즉 처음부터 디지털로 만들어진 자료 및 다양한 디지털 환경에 존재하는 지식의 생산 및 조합 그리고 상호작용을 위한 도구를 개발하면서, 생성적·감성적·해석적·경험적·질적 연구에 주력한다. 이러한 2차 디지털 인문학은 전반적으로 새로운 학문적 패러다임, 통합적 연구 영역, 혼합형 연구 방법론 및 새로운 출판 모델을 제시한다.²⁰⁾ 이러한 특성을 보여주는 연구는 미국 UCLA의 ‘하이퍼시티’(HyperCities)²¹⁾ 프로젝트를 꼽을 수 있는데, 이 프로젝트는 미국 UCLA의 Todd Presner, David Shepard 그리고 Yoh Kawano의 주도하에 이루어지고 있으며, 지리정보시스템(GIS)를 이용하여 지구상의 주요 도시들의 문화와 건축 및 도시 역사에 대한 데이터베이스를 만드는 것을 목적으로 한다. 이 프

19) The Valley of the Shadow <http://valley.lib.virginia.edu/>

20) Presner, Todd. "Digital Humanities 2.0: A Report on Knowledge." *Connexions*, Apr. 18, 2010

21) HyperCities <http://www.hypercities.com/>

로젝트는 수많은 데이터베이스와의 네트워크 링크를 통해 디지털 자원들을 모아 놓은 참여형 플랫폼으로서, 참여적 학술 활동, 콘텐츠와 어플리케이션을 공유하는 오픈 소스 모델, 지속적 개발 및 학제간 협력을 추구한다. 즉, 이 프로젝트가 추구하는 개방, 참여 그리고 공유의 개념이 2차 디지털 인문학의 특성을 보여주고 있다.²²⁾ 이 프로젝트를 통해 구현된 플랫폼 중에서 ‘HyperCities Egypt’의 예를 통해 좀 더 자세히 살펴보면, 2011년 11월 25일, 이집트 피라미드에서 멀지 않은 곳에서 혁명이 시작되었다. 당시 시위자들이 호스니 무바라크 이집트 대통령 축출을 요구하며 카이로 거리를 점령하고 있었고, 소셜미디어, 특히 트위터에서는 현지에서 현장을 목격한 사람들의 긴장감 넘치는 글들²³⁾로 넘쳐나고 있었다. 이 때 미국 UCLA의 Todd Presner가 HyperCities 플랫폼을 이용하여 트위터에 기록된 시위 현장에서의 역사적 순간에 대한 기록을 데이터베이스화하고, 날짜 및 시간별로 이 기록들을 검색해 볼 수 있도록 하였다.²⁴⁾

현재 2차 디지털 인문학은 이처럼 기존 인문학 연구에 디지털 기술을 이용한 새로운 연구 방법을 통해 분석하는 것은 물론이고, 더 나아가 디지털을 담고 있는 인문학으로서의 새로운 개념을 이론화하고자 하는 시도가 이루어지고 있다.²⁵⁾ 즉, 디지털 기술과 인간과의 상호작용을 통해 인간의 사고와 행동 양식에 영향을 미치며 변화를 가져다줄 수 있는 기술에 대한 연구, 즉 기술에 대한 인문학적 관점에서의 연구 및 논의들이 다양하게 이루어지고 있다. 지난 2010년 3월 영국의 스완지 대학(Swansea University)에서 열렸던 ‘Computational Turn’ 워크숍에서는 위와 같은 관점에서 다양한 주제들의 논문들이 발표되었는데, 시각화 기술이 텍스트에 주로 의존하는 인문학을 어떻게 변화시키고 어떠한 기여를 하게 될 것인지에 대한 논의,²⁶⁾ 인간의 일상에서 데이터베이스 및 정보기술의 역할과 - 예를 들면, 위치 기반 서비스(Location-based Service) 및 지리 공간정보(Geospatial Information) 등 - 이들이 인간에게 장소의 현상적 및 존재적 실제에 대한 인식에 어떠한 영향을 미치는가에 대한 논의,²⁷⁾ 그리고 컴퓨터 코드 및 소프트웨어의 역할은 물론이

22) Presner, Todd. "Digital Humanities 2.0: A Report on Knowledge." Connexions, Apr. 18. 2010

23) "총소리가 이 곳 모한데신의 거리에 울려 퍼졌고, 지금 군대가 탱크를 몰고 오고 있다." (Gun shorts heard in our street in Mohandeseen and the army is bringing in tanks), "카이로 거리에 탱크들이 있어요." (Tanks on the streets in Cairo) 등.

24) Shaw, Jonathan. "The Humanities, Digitized: Reconceiving the study of culture". Harvard Magazine. May-June 2012

25) Evans, L. & Rees, S. "An Interpretation of Digital Humanities". Understanding Digital Humanities, Ed. David M. Berry, New York, NY: Palgrave macmillan, 2012

26) Carusi, A. "Technologies of Representation, Images, Visualisations and Texts." The Computational Turn. 2011

고 존재에 대한 논의를 통해 인문학 연구 방법의 변화를 모색²⁸⁾하는 등 다양한 주제의 논문 발표가 있었다. 이를 통해, 아직은 논의가 시작되는 단계에 있지만 결국 기술과 인간간의 상호 관계 속에서 기술은 인간의 경험과 감성에 많은 영향을 미치며 이제 인문학 연구의 범주에서 논의가 이루어지고 있다는 것을 알 수 있다.

2) 디지털 인문학의 핵심 가치(Core Values)

1차를 거쳐 2차 디지털 인문학 단계에 들어서면서 디지털 인문학 연구 특성뿐만 아니라 연구에 필요한 환경 조건 또한 기존 인문학 연구와 많은 차이를 보이고 있다. 이 장에서는 선언문 내용에서 디지털이라는 영역에서 가지는 주요 특징을 바탕으로 디지털 인문학이 새로운 실천 학문 분야로서 중시하는 핵심적 가치를 논의하고자 한다.

① 디지털은 오픈 소스의 영역이다.

“디지털은 오픈 소스, 오픈 리소스의 영역이다. 이 영역을 폐쇄시키고자 하는 것은 어떤 것이든 ‘적’(the enemy)으로 간주되어야 한다.” (디지털 인문학 선언문)

오픈 소스는 소프트웨어 혹은 하드웨어 제작자의 권리를 지키면서 원시 코드를 누구나 열람할 수 있도록 하는 소프트웨어 혹은 오픈 소스 라이선스를 통칭하는 말이다²⁹⁾. 코페르니쿠스적 혁명이 사회를 계급과 수동적 지식으로부터 해방시켜 탐구 및 지식 공유의 정신을 고양한 것처럼, 오픈 소스는 코드로 표현되는 아이디어의 자유로운 공유를 극대화하고자 하는 정보통신 혁명으로 볼 수 있다.³⁰⁾ 특히 2차 디지털 인문학 연구를 위해서는 반드시 선행되어야 할 덕목이라 할 수 있다. 이에 선언문에서는 이 영역을 폐쇄하고자 하는 것은 어떤 것이든 ‘적’(the enemy)으로 간주되어야 한다고 강조한다. 또한 이러한 ‘적’들에 대응하기 위한 행동강령을 제시하는데, ‘공정사용’(Fair Use)이라는 것은 비용이 수익을 훨씬 능가하는 비영리 목적의 시도이며 IP 및 저작권 가

27) Klocubar, A. "All Your Database are Belong to Us'y: Aesthetics, Knowledge and Information Management." The Computational Turn. 2011

28) Dexter, S. "Toward a Poetics of Code", The Computational Turn, 2011

29) ‘오픈 소스’. 위키백과
http://ko.wikipedia.org/wiki/오픈_소스

30) Spiro, Lisa. "This Is Why We Fight: Defining the Values of the Digital Humanities", *Debates in the Digital Humanities*, Ed. Matthew K. Gold, University of Minnesota Press, 2012, pp.16-34

치를 높이기 위한 시도일 뿐이므로 이를 무시할 것으로 행동강령으로 제시한다. 심지어 더욱 강력한 행동강령을 제시하기도 하는데, 디즈니(Disney)와 같은 거대 기업들의 자료들을 불법복제하고 왜곡함으로써 디지털 무정부상태로 만들어 버릴 수 있다고 강조한다. 이러한 행동강령은 콘텐츠 제작자들의 권리는 연구 및 교육 목적의 재작업 그리고 비평 및 사용을 위한 자유에 우선할 수 없음을 의미한다.

② 디지털은 풍부함(copiousness)을 중시한다.

“디지털 인문학은 인문지식의 다목적 다중적 채널을 의미하며, 다른 채널에 배타적이지 않다. 그 경제성은 희소성이 아니라 풍부함에 기반을 두고 있다. 즉, 오리지널보다는 ‘복제’를 훨씬 더 가치있게 여긴다.” (디지털 인문학 선언문)

전통 인문학은 정보의 희소성을 중시하여 독창성(originality)과 권위(authority) 그리고 저작(authorship)에 가치를 두는 반면, 디지털 인문학에서는 혼합(remixing)과 개방(openness) 그리고 참여(participation)를 중시한다.³¹⁾ 혼합은 풍부한 자료를 바탕으로 이루어질 수 있는데, 선언문에서는 이를 ‘COPIA’, ‘COPIOUSNESS’ 그리고 ‘THE OVERFLOWING BOUNTY OF THE INFORMATION AGE’로 표현하고 있다. ‘copia’는 라틴어로 ‘대량으로 저장시켜 둔 물건’을 의미하며 이탈리아어로는 ‘(그림이나 문서의) 복사’를 의미하는 용어이다. 그리고 ‘copiousness’는 ‘풍부함 또는 풍성함’을 의미한다. 이 두 단어는 ‘복제’를 의미하는 ‘copy’라는 단어에 어원을 두고 있음을 알 수 있다. 즉, 선언문에서는 ‘copy’와 ‘copiousness’의 단어 파생관계를 통하여 복제의 힘을 강조하고자 하는 것으로 해석된다. 그 결과 선언문에서는 이 시대는 정보가 넘쳐나고 할 일도 넘쳐나는 시대임을 강조하고 있다. Spiro³²⁾는 정보는 관리되어야 하는 상품이 아니라 공유되고 재사용되어야 하는 사회재라고 주장한다. 즉, 복제는 정보의 개방을 통해 자유롭게 공유되며 연구 주제 및 방법에 의해 다양하게 혼합되어 질 수 있으며, 이러한 다양한 정보의 사용이 인문학적 지식과 사고의 확장을 가져올 수 있다.

③ 디지털 인문학은 생성 인문학(Generative Humanities)이다.

“디지털 인문학=빅 인문학=생성 인문학. ... 디지털 인문학은 전문지식의 영역을 넘어 더욱더 큰 그림을 그리는 통합과 생성 활동에 관한 것이다. 새로운 문화, 르네상스 인문주

31) 위의 글

32) 위의 글

의, 또는 보편적 지식 능력의 출현에 대한 것이 아니다. 이와 반대로 디지털 인문학은 전문지식 영역들 간의 협력과 창조를 장려한다.” (디지털 인문학 선언문)

디지털 인문학의 발전 과정에 대한 논의에서 밝힌 것처럼, 현재의 디지털 인문학은 1차 디지털 인문학인 ‘전산 인문학’에서 발전되었다. 이는 컴퓨터 기술 및 도구가 인문학 연구에서 단순한 기술적 지원을 위한 보조 역할에 그치던 단계에서 인문지식 연구의 중추적 위치를 차지하게 된 것으로 해석될 수 있다. 디지털 기술이 인문학뿐만 아니라 다양한 분야의 학술 연구의 존재론 및 인식론적 바탕에 영향을 미치면서 연구 과정 및 방법에 변화를 가져오고 있다.³³⁾ 이제 디지털 인문학은 학제간(interdisciplinary), 초학제간(transdisciplinary), 다학제간(multidisciplinary) 연구를 중시하면서 인문학이라는 학문 분야를 넘어 다른 전문지식 및 기술들과의 협력을 통하여 더욱더 큰 그림을 그리는 통합과 생성 활동에 관한 학문으로 정의되고 있다. 이는 창조, 큐레이션, 협업, 실험 그리고 지식의 다목적성 또는 다채널성에 기반을 두고 있다. 선언문에서는 이러한 인문학적 활동을 위해 학문 또는 씽크탱크(Think Tank)라는 벽에 갇혀 있을 이유가 없으며 혁신적인 사고를 유지해야 한다고 강조한다. 그리고 이를 위해 위키노믹스(wiki-nomics)를 예로 들고 있는데, 이는 기존 인문학 영역에서 교수와 학생, 전문가와 비전문가, 학계와 공동체의 역할에 대한 정의를 파괴하고 구조를 변경시키고 있으며, 학문적 탐구 및 교육, 출판은 물론 실천이 함께 이루어지도록 하고 있다고 강조하고 있다. 또한 지식은 단어, 사운드, 냄새, 지도, 다이어그램, 장치, 환경, 데이터 저장고, 테이블 등 다양한 형식을 갖고 있다고 정의하면서, 생산이라는 육체노동의 영역과 사고라는 정서적 영역간의 단순한 이분화에 반대한다. 이는 다양한 형식의 지식 표출을 위한 작업 (예, 디지털 디자인, 물리적 조작, 이미지 배열, 소리 조합 등) 모두가 지식의 생산이기 때문이다. 이러한 측면에서, 2차 디지털 인문학의 단계에서는 이성적 계몽주의를 거부하고 디자인과 다매체성 그리고 경험을 강조하면서 학문이 추구할 수 있는 정서적 범위를 확장해 가고자 한다.³⁴⁾

④ 디지털 인문학은 공동창조(co-creation)이다.

33) Berry, David M. "The Computational Turn: Thinking About the Digital Humanities". Culture Machine. Vol 12. 2011

34) Spiro, Lisa. "This Is Why We Fight: Defining the Values of the Digital Humanities", Debates in the Digital Humanities, Ed. Matthew K. Gold, University of Minnesota Press, 2012. pp.16-34

“디지털 인문학=공동창조(Co-creation). 빅 인문학 프로젝트의 복잡성으로 인해 팀워크, 팀 내 역할, 그리고 ‘생산’ 표준이 인문과학에서 디지털적 전환(Digital Turn)을 보여주는 세부적 특징이다.” (디지털 인문학 선언문)

전통 인문학에서는 실험이나 설문조사 등의 방법을 통해 데이터를 수집하기 보다는 이미 존재하는 기록들을 분석하는 연구가 주를 이루는데, 이러한 연구는 주로 인문학자 개인의 해석과 관점에 주로 의지하는 경향을 갖게 된다.³⁵⁾ 그러나 디지털 인문학은 초학제적이며 다학제적 특성으로 말미암아 전통 인문학의 요람인 대학이라는 벽을 넘어 다양한 공동체들과의 협력을 통한 공동연구(Collaborative Research) 중심의 복잡하고 거대한 프로젝트들을 주로 담당하게 된다. 인문학 연구에서의 디지털적 전환(Digital Turn)은 대규모의 광범위한 연구를 가능하게 하며, 문제를 개념화하고 해결하기 위해 인문학자, 과학기술 전문가, 사서, 사회과학자, 예술가, 건축가, 정보과학자, 그리고 컴퓨터과학자 등과의 협업이 주로 이루어진다. 이러한 대규모 연구의 특수성을 감안한 팀워크와 역할 분담 및 생산 표준이 요구된다. Siemens³⁶⁾에 의하면, 실제로 디지털 인문학 연구팀들을 대상으로 한 설문조사에서 서로 다른 기술을 가지고 있는 팀 참가자들과의 협업(collaboration)은 생산성을 높이는 데 기여하는 것으로 나타났다. 또한 협업은 상생의 기회를 제공하기도 한다. 킹스 칼리지(King's College of London)의 디지털 인문학과 교수인 Short에 의하면,³⁷⁾ 킹스 칼리지의 인문학부(Human Faculty)에서 인문학과 컴퓨터공학을 결합한 학부 과정 프로그램 개발 당시 다수의 세계적으로 저명한 인문학자들이 포진되어 영국 내 최고 수준의 평가를 받던 인문학부와는 달리 컴퓨터공학과는 영국 컴퓨터학회(BCS, British Computer Society)로부터 매우 부정적인 평판을 받으면서 위기를 겪고 있었다. 그러나 컴퓨터공학과는 인문학부의 저명한 교수진들과의 협업을 통해 프로젝트 제안서 및 논문에 나란히 이름이 실리게 되고, 인문학 연구진들이 연구에 사용하기 위해 제공하는 인문학 데이터를 접하게 되고, 또한 이들이 제안하는 새로운 방법론이나 관점들이 컴퓨터공학과에게 연구에 대한 새로운 안목과 기회를 가져다주었다. 결국 인문학부와와의 협업으로

35) Spiro, Lisa. "Computing and Communicating Knowledge: Collaborative Approaches to Digital Humanities Projects." Collaborative Approaches to the Digital in English Studies. Ed. Laura McGrath, Logan, UT: Computers and Composition Digital P/Utah State Up. 2011

36) Siemens, Lynne. "Able to develop much larger and more ambitious projects: An exploration of digital projects teams." Digital Curation: Practice, Promise and Prospects, Proceedings of Digital Curation conference. Eds. Helen R. Tibbo, Carolyn Hank, Christopher A. Lee & Rachael Clemens. Chapel Hill. 2009. pp.119-124

37) Short, H., Nyhan, J., and Welsh, A. "Collaboration Must Be Fundamental or It's Not Going to Work: an Oral History Conversation between Harold Short and Julianne Nyhan", Digital Humanities Quarterly Vol.6, No.3. 2012

컴퓨터공학과는 영국 내에서 좋은 명성을 얻게 되는 계기가 되었다. Nowvskie³⁸⁾는 이러한 협업에서는 교수진, 대학원생, 기술진 또는 도서관 사서 등 모든 참여자들의 공헌을 인정해 주는 공평함과 존중이 바탕이 되어야 한다고 주장한다. 실제로 이를 위해 디지털 인문학자들은 ‘협업 참여자들의 권리장전’(Collaborators’ Bill of Rights)³⁹⁾을 발표하여, 프로젝트 참여자들의 권리 보호 및 분배를 위한 조항들을 마련하여 디지털 인문학의 협업적 특성에 따라 발생할 수 있는 갈등 및 제반 문제들에 대비하고자 하였다.

4. 주요 키워드로 본 디지털 인문학

이미 앞 장에서 설명한 디지털 기술 전환시대에 인문학 연구 및 발전을 위한 주요 핵심 가치에 대한 논의를 바탕으로, 이 장에서는 이를 좀 더 사회적으로 확장된 시각에서 디지털 시대 인문학적 지식의 유통과 생산이라는 측면에서 논의하고자 한다. 이미 디지털 기술은 인문학을 비롯한 학문의 연구 방법뿐만 아니라 일반 대중의 지식 습득 및 교환 방식 그리고 일상의 생활 방식에도 많은 변화를 가져다주었다. 이러한 점에서, 디지털 인문학 분야에 중점을 두어, 지식 유통 및 전파 그리고 수집 등과 관련되어 앞으로의 인문학에 어떠한 변화가 필요한지에 대한 논의가 이루어져야 할 필요가 있다. 특히, 선언문에서는 디지털 시대 인문학 연구를 개방, 지식 그리고 큐레이션과 관련하여 인문학의 미래를 예측하고 있다.

1) 개방 (Openness)

Spiro⁴⁰⁾는 Borgman⁴¹⁾을 인용하여 상호 운용성(interoperability), 유용성(usability), 탐색(discovery), 재사용 가능성(reusability)을 높인다는 측면에

38) Nowvskie, Bethany. "Monopolies of Invention", Bethany Nowvskie. December 30, 2009

39) 2011년 1월 21일 메릴랜드 칼리지 파크에서 열렸던 ‘Off the Tracks’ 워크숍을 통해 제안되어 Matthew Kirschenbaum, Bethany Nowvskie, Tom Scheinfeldt 그리고 Doug Reside에 의해 작성되었다.

<http://mcpress.media-commons.org/offthetracks/part-one-models-for-collaboration-career-paths-acquiring-institutional-support-and-transformation-in-the-field/a-collaboration/collaborators%E2%80%99-bill-of-rights/>

40) Spiro, Lisa. "This Is Why We Fight: Defining the Values of the Digital Humanities", Debates in the Digital Humanities. Ed. Matthew K. Gold, University of Minnesota Press. 2012. pp.16-34

41) Borgman, Christine L. "The Digital Future Is Now: A Call to Action for the Humanities." Digital Humanities Quarterly. Vol. 3, no. 4. 2009

서 개방의 중요성을 강조한다. 이러한 개방을 통해 인문학자들이 연구에 필요한 데이터 및 자료를 용이하게 획득하고 효율적으로 사용 및 재사용함으로써 궁극에는 공공의 작업 체계를 형성할 수 있다고 주장한다. 즉, 이미 앞 장에서 논의된 것처럼 디지털 영역에서의 개방은 디지털 인문학의 발전을 위해 가장 중요한 인프라로서 인문학적 지식 공유 및 지적 발전을 위한 핵심적 요소임을 의미한다. 이러한 공유를 통하여 일반 대중에게 이어질 수 있는 초학제적이며 협동 그리고 지식의 민주화라는 확장된 가치를 지원할 수 있다. 개방에 관한 본격적인 논의는 OSI(Open Society Institute)가 지원하는 소규모 모임이 부다페스트에서 열렸고, 이를 통해 2002년 2월 부다페스트 오픈 액세스 이니셔티브(Budapest Open Access Initiative, BOAI)⁴²⁾를 발표하면서 본격화되었다. 여기에서는 모든 학문 분야의 학술 문헌이 인터넷을 통해 과학자, 학자, 교사, 학생 및 이에 관심이 있는 모든 이들이 자유롭게 이용할 수 있도록 허용할 것을 제안한다. 특히, 이 오픈 액세스는 ‘셀프 아카이빙’과 ‘오픈 액세스 저널’의 전략을 통해 실현될 수 있다고 강조한다. 셀프 아카이빙 전략은 비오픈 액세스 학술지에 논문 출판 후 출판사로부터 오픈 액세스 아카이브에 아카이빙할 수 있도록 허락을 받는 것을 의미한다. 오픈 액세스 저널은 학술지 논문들에 대한 접근과 사용을 자유롭게 허용하여 허가 절차나 이용료 없이 누구나 읽을 수 있도록 한다. 한 예로, 디지털 인문학 분야의 학술 저널인 ‘Digital Humanities Quarterly’⁴³⁾도 오픈 액세스를 허용하면서 디지털 인문학 연구 범위 및 연구자들을 비롯한 다양한 독자들의 관심을 확장시키고자 한다. 또한 이러한 개방은 교육 분야로까지 확장되어 세계 유수의 대학들이 제공하는 Open Courseware(OCW)를 통해 대학의 전유물이었던 교양 및 전문지식 과목의 강좌 및 이에 관한 교육 자료 및 커리큘럼까지 온라인으로 개방함으로써 지식의 공유가 전세계적으로 가능할 수 있도록 하고 있다. 이처럼 지식이 기존의 출판물을 통한 전파 및 공유 방식에서 디지털을 통해 개방되어 공유되는 방식으로 변화하면서 기존 지식의 가치체계에도 많은 변화를 맞게 되었다.

2) 지식(Knowledge)

선언문에 의하면 디지털 인문학은 새로운 문화, 르네상스 인문주의 또는 보편적 지식 능력의 출현에 대한 것이 아니라, 전문지식 영역들 간의 협력과 창조를 장려한다. 즉, 디지털 인문학은 인문학적 지식의 영역 확대 및 지식 공유

42) BOAI 번역문 링크 <http://www.budapestopenaccessinitiative.org/pdf/BOAI-Korean.pdf>

43) Digital Humanities Quarterly (DHQ): <http://www.digitalhumanities.org/dhq/>

를 통하여 인문학적 지식의 영향력을 확장하는 데 중점을 둔다. 선언문에서는 특히 인문학은 더 이상 기득권층의 영역이 아니라고 강조하면서 디지털 인문학은 이러한 기존의 전통적 인문학적 탐구와 연구, 방법론 및 매체를 해체하고자 한다고 선언한다. 이러한 관점은 Lyotard가 설명하는 지식의 본질 및 개념에 대한 논의를 바탕으로 하고 있다.⁴⁴⁾ Lyotard⁴⁵⁾는 ‘The Postmodern Condition: A Report on Knowledge’라는 저서를 통하여, 우리가 어떻게 그리고 무엇을 알게 되는지, 어떠한 지식이 어떻게 소통되는지 그리고 지식 습득자로서의 우리는 누구인지 등 지식에 대한 본질적 문제들이 포스트모더니즘 시대의 기술 및 사회 그리고 경제적 변화와 함께 변화되었다고 설명한다. 실제로 지식은 점점 잘게 쪼개어지고 세분화되면서, 판매되고 관리 및 통제되는 대상으로 인식되어 가고 있다.⁴⁶⁾ 그는 또한 1979년 해당 저서를 프랑스로 저술 당시에 이미 미래의 컴퓨터가 발달하는 사회에서 특정 기업 및 국가에 의해 정보가 관리되고 유지되는 정보의 독점화 현상이 발생할 것이라고 예측하였는데, 현재 구글(Google)의 예가 이를 증명하고 있다.⁴⁷⁾ 선언문에 의하면, 실제 구글 홈페이지는 세계 디지털 정보의 포털이 되었고, 구글 어스(Google Earth)는 현대판 ‘마파 문디’⁴⁸⁾가 되었다고 묘사하고 있다. 그는 대학이 더 이상 지식의 생산 및 관리를 위한 유일한 곳으로서 지식에 대한 정당성을 부여할 수 있는 특권을 누려서는 안 된다고 주장한다. 지식의 정당성(Knowledge Legitimation)이란 누가 지식을 창조하고 관찰하고 허가하고 전파하느냐 그리고 지식이 누구에게 어떠한 효과를 가져다 줄 것인지에 대한 문제라고 할 수 있다. 전통적으로 학문에 대한 논의 및 담화 그리고 연구 방법론 및 매체 등은 해당 학제가 규범화하는 범위 안에서만 허용될 수 있었다. 그러나 오늘날의 지식세계는 거대하고 다층적이고 복잡해서 더 이상 대학만이 지식 정당성에 대한 특권을 누릴 수 없게 되었다. 이러한 점에서, 선언문은 디지털 인문학은 대학을 벗어나 연구 공동체로 확장된 지식의 글로벌적 본질을 수용하면서 지식 생산 및 재생산 모델을 추구한다고 밝히고 있다. 특히, 위키피디아(Wikipedia)를 그 대표적 모델로 제시하고 있다. 실제로 위키피디아는 대학에서 만들어지지 않았지만, 정보를 모으고 만들고 관리하기 위한 글로벌한 다중언어의 저자와 편집 공동체로 발전하여 디지털 시대 지식 활동의 새로운 모델로 제시되고

44) Presner, Todd. "Digital Humanities 2.0: A Report on Knowledge." Connexions. Apr. 18. 2010

45) Lyotard, Jean-François. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester, UK: University of Minnesota Press. 1984

46) Presner, Todd. "Digital Humanities 2.0: A Report on Knowledge." Connexions. Apr. 18. 2010

47) 위의 글

48) 마파 문디(Mappa Mundi): 중세 유럽에서 쓰이던 세계지도

있다. 이는 인문학 영역에서 거장과 제자간의 계층 관계 구조의 변화는 물론이고 교수와 학생 및 전문가와 비전문가 등의 역할에 대한 기존의 정의 파괴를 가져오고 있다.

3) 큐레이션 (Curation)

선언문에 의하면, 디지털 인문학은 과거 도서관이나 박물관에서의 작업으로 한정되었던 큐레이션을 미래 인문학 규범의 중심에 위치시키고, 박물관, 도서관 및 아카이브에 학술적 사명을 부여하고자 한다. 이는 박물관, 도서관 그리고 아카이브를 통한 지식 수요의 확장이 이루어지고 학문의 실천적 과정이 중시되면서 끊임없이 쪼개고 맞추는 작업을 반복하는 가운데 정보 필터링의 역할을 강조하는 것으로 해석된다. 이에 디지털 인문학은 학자를 큐레이터로, 큐레이터를 학자로 재구성하고자 한다. 큐레이션을 통해 수많은 정보들 가운데 필요한 정보를 찾아내며, 더 나아가 새롭거나 또는 오랫동안 방치되어 있던 자료 및 말뭉치들을 발굴할 수도 있다. 이러한 점에서 도서관과 아카이브는 계속해서 폭발적으로 성장해 나갈 것이며, 이와 함께 큐레이션은 더욱더 학문을 강화하고 증대시키는 데 기여할 것으로 전망한다. 또한 교육과 학습의 증진을 가져올 수 있을 것이라고 예측하는데, 인문학 교육에 큐레이션 작업을 추가함으로써 연구소의 전문 연구자들의 지도로 지식을 수집하고 생산하는 데 직접 참여하는 방식의 교육이 이루어지면서 인문학 교육 및 연구의 확장을 가져올 수 있다. 큐레이션에 대한 개념을 좀 더 디지털 환경에 중점을 두어 디지털 큐레이션(Digital Curation) 또는 데이터 큐레이션(Data Curation)이라는 용어를 사용하기도 한다. 디지털 큐레이션이란 양질의 디지털 자료(Digital Material)의 노후화를 방지하면서 장기간 사용될 수 있도록 저장·관리하기 위한 것으로 정의될 수 있다.⁴⁹⁾ 이는 자연과학에서 처음 개발되어 사용되었고, 이후 인문학 연구에 확대되어 적용되기에 이르렀다. Poole⁵⁰⁾은 미국 학술단체협의회(the American Council of Learned Societies)에서 2006년 발간한 'Our Cultural Commonwealth'라는 보고서를 인용하여, 디지털 인문학자들이 연구를 일반 대중에게 확대하고 좀 더 새로운 연구 질문을 만들어 낼 수 있는 데이터 액세스 환경을 만들어야 한다고 강조하면서 이를 위해서는 양질의 디지털 데이터는 물론이고 큐레이션의 역할이 중요하다고 주장한다. 디지털 큐레이

49) Higgins, Sarah. "Digital Curation: The Emergence of a New Discipline", The International Journal of Digital Curation. Issue 2. Vol. 6., 2011, pp.78-88

50) Poole, Alex. H. "Now is the Future Now? The Urgency of Digital Curation in the Digital Humanities", Digital Humanities Quarterly. Vol. 7, No. 2. 2013

션은 현재 영국의 디지털 큐레이션 센터(Digital Curation Centre)⁵¹⁾를 중심으로 새로운 학술 규범으로 등장하였다. 디지털 큐레이션 센터는 주로 연구와 교육 활동 지원을 위한 디지털 정보 큐레이션에 관한 정보 및 기술 지원 등의 다양한 활동을 벌이고 있다.

5. 맺음말

15세기 구텐베르크 활자술 발명은 서양 유럽의 지식 축적 및 전파 능력을 바꾸어 놓음으로써 엄청난 지식의 발전을 가져왔지만, 정작 이보다 200년이나 앞서 활자술을 발명했던 한국에서는 단지 역사적 기록을 통해서나 이 사실을 알 수 있다는 선례는 지금의 디지털 시대를 맞고 있는 인문학자들에게 많은 과제를 남기는 듯하다. 그렇다고 인문학 연구 및 교육에 반드시 디지털 기술이 접목되어야 한다는 의미는 아니다. 다만 이제 인문학에서의 디지털 기술 전환에 대한 논란은 더 이상 불필요한 것으로 보인다. 무엇보다 중요한 것은 인문학 연구에서 가장 중심이 되어야 하는 것은 인간과 문화이어야 하며, 디지털 기술은 이미 사회 및 문화 전반에 영향을 미치고 인간의 삶 깊숙이 파고들어 인간의 문화와 소통 및 사고의 방식에 변화를 가져오고 있다. 즉, 이는 인문학 연구에도 새로운 변화를 가져옴과 동시에 인문학 연구의 확장을 가져옴으로써 인문학에 위기가 아닌 기회를 제공할 것으로 해석해 볼 수 있다. 이러한 배경에서 디지털 인문학은 디지털이라는 새로운 문명의 시대에서 이루어지는 인문학 연구의 중심 과제를 디지털을 통하여 새로운 연구 방법을 개척해 나가고자 하는 것으로 해석할 수 있다.

지금까지 살펴본 디지털 인문학 선언문에서의 논의는 인문학에서의 디지털 기술 전환은 과거의 무조건적인 청산이라기보다는 정보와 지식에 대한 개념이 변화하고 있고 과거 유산이 디지털 형태로 전환되고 있는 시대를 맞아 전통적 학제 구조, 지식 생산 매체 및 의미화 방식에 의문을 제기함으로써 인문학적 가치를 재평가하고 재해석하고 있다. 또한 이를 통해 제4의 정보시대에 맞게 될 도전과 가능성에 대비하고자 하는 것으로 보인다. 인문콘텐츠학회(2003) 창립 발기문에서도 정보혁명 시대에 핵심적 기반이 되는 디지털 기술과 제반 형식의 내용물을 인문학이 채워줄 수 있어야 한다고 주장한 바 있다. 인문학은 인간 자체와 인간의 문화를 연구하는 학문으로 정의될 수 있으며, 인간을 둘러

51) Digital Curation Centre (DCC). <http://www.dcc.ac.uk/>

싼 문제들, 즉 언어, 문학, 역사, 철학, 법, 예술 등 다양한 분야를 통해 크고 작은 역사적 시대적 변화에 맞서 유지 발전되어 왔다. 그리고 지금 인문학은 디지털이라는 새로운 문명으로 인해 또 다시 거대한 변화의 시기를 맞고 있다. 또한 인간의 지식 습득 방법 및 전달 방식에도 거대한 변화가 불면서 인쇄물을 통해서가 아닌 디지털 세상 속에서 지식의 창조 및 전달이 이루어지고 있으며, 과거에 단순히 인문학 연구를 위해 컴퓨터 기술을 보조 수단으로 이용하던 개념에서 이제는 디지털이라는 도구를 통해 감성적, 경험적, 생성적 인문학 연구로 발전하고 있다. 이에 현재 디지털 인문학에서는 단순히 디지털이라는 틀과 형식에 내용물을 채운다는 개념에서 기존의 인문학적 탐구와 연구, 방법론 및 매체를 해체하고, 인문학적 규범과 미디어 형태간의 결합 그리고 예술, 과학, 기술 간의 결합을 추구한다는 개념으로 발전해 가고 있다. 즉, 기술과 인문학을 분리해서 보는 것이 아니라 기술이나 틀과 인문학적 규범의 적극적 결합을 통해 현재 급속도로 변화하고 있는 디지털 중심의 사회 속에서 진정한 인간 중심의 인문학 추구가 가능해 지고 있다.

참고문헌

- 김동윤, 「프랑스 '디지털 인문학'의 인문학적 맥락과 동향」, 『인문콘텐츠』 제34호, 인문콘텐츠학회, 2014, 9-27쪽
- 김현, 「디지털 인문학: 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상」, 『인문콘텐츠』 제29호, 인문콘텐츠학회, 2013, 9-26쪽
- 이택광, 『(세계를 뒤흔든) 미래주의 선언: 혁명을 꿈꾼 아방가르드 예술가들의 열정』, 서울: 그린비, 2008
- 인문콘텐츠학회, 「창립 발기문」, 『인문콘텐츠』 제1호 (창간호), 인문콘텐츠학회, 2003, 297-298쪽
- Berry, David M. "The Computational Turn: Thinking About the Digital Humanities." Culture Machine. Vol 12. 2011
- Borgman, Christine L. "The Digital Future Is Now: A Call to Action for the Humanities." Digital Humanities Quarterly. Vol. 3, no. 4. 2009
- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. Digital Humanities. Cambridge, MA: MIT Press. 2012
- Carusi, A. "Technologies of Representation, Images, Visualisations and Texts." The Computational Turn. 2011
<http://www.thecomputationalturn.com>
- Dexter, S. "Toward a Poetics of Code." The Computational Turn, 2011
<http://www.thecomputationalturn.com>
- Evans, L. & Rees, S. "An Interpretation of Digital Humanities." Understanding Digital Humanities. Ed. David M. Berry, New York,

- NY: Palgrave macmillan, 2012
- Fish, Stanley., "Mind Your P's and B's: The Digital Humanities and Interpretation." *The New York Times*. 2012
http://opinionator.blogs.nytimes.com/2012/01/23/mind-your-ps-and-bs-the-digital-humanities-and-interpretation/?_r=0
- Higgins, Sarah. "Digital Curation: The Emergence of a New Discipline." *The International Journal of Digital Curation*. Issue 2. Vol. 6. 2011, pp.78-88
- Kirsh, Adam. "Technology Is Taking Over English Departments: The false promise of the digital humanities." *New Republic*. 2014
<http://www.newrepublic.com/article/117428/limits-digital-humanities-adam-kirsch>
- Klocubar, A. "All Your Database are Belong to Us'y: Aesthetics, Knowledge and Information Management", *The Computational Turn*. 2011
<http://www.thecomputationalturn.com>
- Lyotard, Jean-François. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester, UK: University of Minnesota Press. 1984
- Nowviskie, Bethany. "Monopolies of Invention", Bethany Nowviskie. December 30, 2009. <http://nowviskie.org/2009/monopolies-of-invention/>
- Poole, Alex. H. "Now is the Future Now? The Urgency of Digital Curation in the Digital Humanities." *Digital Humanities Quarterly*. Vol. 7, No. 2. 2013
- Presner, Todd., "Digital Humanities 2.0: A Report on Knowledge." *Connexions*. Apr. 18. 2010
<http://www.hastac.org/files/legacy/DigHum2.0-Presner.pdf>
- Shaw, Jonathan. "The Humanities, Digitized: Reconceiving the study of culture." *Harvard Magazine*. May-June 2012
<http://harvardmagazine.com/2012/05/the-humanities-digitized>
- Short, H., Nyhan, J., and Welsh, A. "Collaboration Must Be Fundamental or It's Not Going to Work: an Oral History Conversation between Harold Short and Julianne Nyhan." *Digital Humanities Quarterly*. Vol. 6, No. 3. 2012
- Siemens, Lynne. "Able to develop much larger and more ambitious projects: An exploration of digital projects teams." *Digital Curation: Practice, Promise and Prospects*, Proceedings of Digital Curation conference. Eds. Helen R. Tibbo, Carolyn Hank, Christopher A. Lee & Rachael Clemens. Chapel Hill. 2009. pp.119-124
- Smith, Kathleen. "Q&A with Brett Boble, Director of the NEH's Office of Digital Humanities (ODH)." *HASTAC (Blog)*. 2009
<http://www.hastac.org/blogs/kathleen/qa-brett-boble-director-nehs-office-digital-humanities-odh>
- Spiro, Lisa. "Computing and Communicating Knowledge: Collaborative Approaches to Digital Humanities Projects", *Collaborative Approaches to the Digital in English Studies*. Ed. Laura McGrath, Logan. UT: Computers and Composition Digital P/Utah State Up. 2011

http://ccdigitalpress.org/cad/Ch2_Spiro.pdf

Spiro, Lisa. "This Is Why We Fight: Defining the Values of the Digital Humanities." *Debates in the Digital Humanities*. Ed. Matthew K. Gold, University of Minnesota Press. 2012. pp.16-34

Collaborators' Bill of Rights Commentpress.

<http://mcpres.media-commons.org/offthetracks/part-one-models-for-collaboration-career-paths-acquiring-institutional-support-and-transformation-in-the-field/a-collaboration/collaborators%E2%80%99-bill-of-rights/>

Digital Humanities Manifesto Commentpress versions 2.0. (영어 원문)

<http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20/>

I -1 [부록]

디지털 인문학 선언문 2.0⁵²⁾

선언문에 대하여

- 정의: 주장을 널리 알리기 위해 작성된 글로서, 때론 적극 수용하는 태도를 보이지만 때론 강하게 방어하기도 한다. 설교적이거나 교훈적이거나 단정적이거나 심지어 법을 뒤집으려고도 한다. 선언문이 인간의 목소리나 인체 또는 출판물이나 컴퓨터 스크린 등 어느 매체를 통해 배포되는가는 그다지 중요하지 않다. 태초부터 우리 바로 전 세대에 이르기까지의 과거에 감춰졌던 것들이 분명함과 추잡함, 영웅적인 것과 어리석음 그리고 사적인 것과 공적인 것 등 양극의 기준점을 오가며 오늘날 새로이 조명되고 있다. 죄인과 성인 그리고 파시스트와 미래파 등을 구분하는 것처럼 경계를 분명하게 긋는 것이 무엇보다 시급한 문제이다. 그러나 비평가와 제작자, 코더(coder)와 코지테이터(cogitator), 학자와 연예인 등 다른 경계들은 모호해지고 있다. 물론 이러한 작업에 약간의 재미가 더해지면 훨씬 더 좋을 것이다. 시간은 별로 없고, 이를 위한 장르가 시급히 필요하다.

- 그러므로, 만약 선형과 논리 또는 학문적 규약을 찾고 있다면…… 그것은 바로 Mix(혼합), Match(조화), Mash(쪼개기), Manifest(분명함)의 소위 4M을 포함하는 이 선언문 장르일 것이다.

- 또한, 이 선언문은 한 사람에 의해 만들어진 것이 아니다. **디지털 인문학 선언문 2.0**은 앞서 발표된 1.0 버전에 대한 다양한 견해들이 반영되어 개정되었다. (선언문 3.0이 나올까?)

- 유의사항:

- 1) 투정하지 말라.
- 2) 견해를 밝히고, 관심을 끌고, 응수하고, 퍼뜨려라.
- 3) 아이디어를 던져라.
- 4) 참여하라.

52) The Digital Humanities Manifesto 2.0: (디지털 인문학 선언문 영어 원문)
<http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20/>

5) 멈추지 말고 계속 나아가라.

디지털 인문학은 무엇인가 그리고 왜 중요한가?

과거의 지식을 생산하고 전파하기 위한 독점적 규범적 매체로서의 인쇄물은 이제 새로운 형태의 멀티미디어에 흡수되고 있다. 현재 예술 및 인문 사회과학 지식은 디지털 툴, 기술 및 미디어를 통해 생산되고 전파되고 있다. 디지털 인문학은 하나로 통합된 분야라기보다는 이러한 세상을 탐구하기 위한 다양한 **융합적 실천**이라고 할 수 있다. 디지털 인문학은 대학이 더 이상 지식과 문화의 생산 및 관리 그리고 전파자 역할을 독점할 수 없으며, 대학은 새로이 등장하는 웹, 블로그, 전자도서관 등의 공공 영역에서의 학문적 담화를 디지털 원형 모델로 형성해야 한다고 주장하면서 이를 위한 선도적 역할을 하고자 한다.

모든 미디어 혁명이 그렇듯이, 1차 디지털 혁명은 과거를 되짚으면서 발전했다. 초기 고문서 필사본들이 인간의 수사적 활동을 보여주었고, 초기 인쇄술이 11~13세기 수기문화 행위를 보여주었으며, 1차 디지털 기술은 인쇄술이 500년에 걸쳐 성문화했던 학문적 기록들을 복제하였다. 여기에서는 주로 텍스트성(textuality)이 주요 대상이었고 시각성과 소리는 부차적 대상이었으며, 이 시기는 문서의 검색 속도를 높이고 액세스를 증진시키는 데 중점을 두면서 인간의 생각하는 방식에 변화를 가져왔다. 지금은 미래에 매체적 특성을 가진 디지털 기술이 핵심이 되어 인쇄술이 하이브리드 모드의 새로운 커뮤니케이션 방식으로 흡수될 수 있도록 하기 위해 노력해야 한다.

1차 디지털 인문학이 데이터베이스 검색, 코퍼스 언어학 및 하이퍼카드 등을 이용한 양적 연구 중심이었던 반면, 2차 디지털 인문학에서는 **질적·해석적·경험적·감성적·생성적** 연구가 주를 이루며, 복잡성·매체적 특성·역사적 배경·분석적 깊이·비평 및 해석 등을 중시하는 인문학 연구를 지원할 수 있는 디지털 도구를 연구에 적용한다. 그러나 이러한 이분법적 접근은 질적 연구에서 양적 분석을 배제하지 않는 것처럼 양적 분석에서 감정적 잠재성을 배제하지는 않는다. 오히려 새로운 연구 모델과 새로운 도구 및 기술의 결합을 추구한다. 학제간(interdisciplinarity)/초학제적(transdisciplinarity)/다학제적(multidisciplinarity) 연구는 **언어, 실천 및 연구 방법 그리고 결과물에서 변화**를 보여주지 못하면 단지 빈말에 불과하다.

그러나 이것들이 빈말이든 아니든 이미 연구자들에 의해 사용되고 있다. 지금은 바로 말보다는 프로젝트들을 통해 미래를 모형화해야 할 때이다.

디지털은 오픈 소스, 오픈 리소스의 영역이다. 이 영역을 폐쇄시키고자 하는 것은 어떤 것이든 ‘적’(the enemy)으로 간주되어야 한다.

디지털 인문학은 반체제 문화와 사이버 문화가 서로 얽히고설킨 60~70년대 문화의 계보를 이으며 생성된 **유토피아적 특성**을 갖는다. 따라서 디지털 인문학은 인문학과 사회 자연과학간의 경계를 무너뜨린 거대한 통계에 근거한 방법론적 가치(예를 들면 문화분석학, cultural analytics)를 지지하는 것처럼, 개방, 무한성, 확대, 벽이 없는 대학/박물관/아카이브/도서관, 문화 및 학문의 민주화에 대한 가치를 지지한다. 이것이 바로 저작권과 IP 표준이 조상의 업적에 기생하는 상속자들과 같은 자본가들의 목조르기로부터 해방되어야 하는 이유이다.

행동강령

약하게 = (적정성이나 근거 여부에 상관없이 소송을 통해 기관들을 보호하기 위해) 학술 및 예술의 공정사용(Fair Use)을 소극적 방법으로 해석하는 순수한 의도의 ‘이성의 소리’를 무시하라. 대신, 대부분의 학술 및 예술 활동은 a) 실제 투입 비용이 수익을 훨씬 능가하는 비영리 목적의 시도이며 b) IP 또는 저작권의 가치를 높이기 위한 시도라는 측면에서 공정사용의 의미를 해석하라.

중도적으로 = 제작자의 권리부터 소유자와 사진작가 그리고 이전 출판사 등 모든 관련자들의 권리에 이르기까지 모든 ‘클레임’을 피하거나 뒤집어엎어라.

강하게 = IP 보스들이 주변의 이웃, 학교 또는 나라 전체를 고소해야 할 만큼 거대한 양의 디즈니(Disney)와 같은 기업들의 자료들을 불법복제하고 왜곡하라. 창의적으로 저작권을 훼손하고, 미디어를 엉망진창으로 만들고, 이미지 및 자취(tracks) 또는 텍스트들을 다시 재단함으로써 디지털 무정부상태로 만들어 버려라.

디지털 인문학자들은 창작물에 대한 지배력을 행사하고 무단 사용을 피하도록 하는 콘텐츠 제작자들(저자, 뮤지션, 프로그래머, 디자이너 또는 예술가 등)의 권리를 옹호한다. 그러나 이러한 권리는 연구 및 교육 목적의 재작업, 비평 및 사용을 위한 자유를 막아서는 안된다. 지적 재산은 인간의 지적 능력 확장을 가능하게 해야 하며 이를 막아서는 안된다.

AP는 'APpalling'의 약어;⁵³⁾ 공짜 셰퍼드 페어리!⁵⁴⁾

동전 하나가 손아귀에서 빠져나갔다고? 수치스럽지 않나?

디지털 인문학은 **인문지식의 다목적 다중적 채널**을 의미하며, 다른 채널에 배타적이지 않다. 그 경제성은 희소성이 아니라 풍부함에 기반을 두고 있다. 즉, 오리지널보다는 '복제'를 훨씬 더 가치있게 여긴다. 디지털 인문학은 COPY(복제)라는 단어에서 풍부함이라는 의미의 파생어를 가져온다. COPIA = **COPIOUSNESS** = THE OVERFLOWING BOUNTY OF THE INFORMATION AGE(정보시대의 넘쳐나는 너그러움). 비록 인문학적 연구에 대한 개념을 둘러싼 제도적 압력은 어디에나 있지만, 이 시대는 정보가 넘쳐난다. 즉, 할 일도 넘쳐난다.

디지털 인문학 = 빅 인문학 = **생성 인문학**. 2차 세계대전 이후 전문지식이 점점 더 세분화되고 엄격해짐에 따라 은어 및 특수용어 등이 생겨나게 되었다. 그러나 디지털 인문학은 **전문지식의 영역을 넘어 더욱더 큰 그림**을 그리는 통합과 생성 활동에 관한 것이다. 새로운 문화, 르네상스 인문주의, 또는 보편적

53) AP stands for APpalling: 여기서 AP는 미국의 뉴스 통신사 The Associated Press를 가리킨다. AP는 자사가 보유한 셰퍼드 페어리(Shepard Fairey)의 오바마 포스터 사진의 무단 사용을 금지하였는데, 이를 두고 Appalling(기겁하게 하는) 일이라고 비판한 것. <http://www.wired.com/2009/02/copyfight-erupt/>

54) 셰퍼드 페어리(Shepard Fairey): 미국 로스앤젤레스에서 활동하고 있는 길거리 예술가. 2008년 버락 오바마의 포스터를 그려 오바마가 대선에서 승리하는 데 일조한 인물로 유명해졌다. 그는 현재도 길거리나 건물에 허가없이 자기 작품을 스티커나 포스터로 만들어 붙이고 다닌다. 이로 인해 공공시설 파괴(vandalism)라는 죄목으로 체포되기도 하였으며, 저작권법 문제와 관련하여 이미지가 공공의 재산이 될 수 없는가에 관한 논의를 불러 일으켰다.



셰퍼드 페어리의 오바마 포스터

지식 능력의 출현에 대한 것이 아니다. 이와 반대로, 디지털 인문학은 전문지식 영역들 간의 협력과 창조를 장려한다. 전문가는

- 학계 또는 싱크탱크라는 벽에 갇혀 있을 이유가 없다
- 초학제적 연구 및 혁신적 사고의 필요로 인한 지속적 압력을 받아야 한다.

디지털 인문학 = **공동창조(Co-creation)**. 빅 인문학 프로젝트의 복잡성으로 인해 **팀워크**, 팀 내 역할, 그리고 ‘생산’ 표준이 인문과학에서 디지털적 전환(Digital Turn)을 보여주는 세부적 특징이다. 대규모의 광범위한 연구 모델들이 디지털 인문학의 변형적 특징 중 하나이다.

그러나 디지털 인문학을 통해서 학술 영역 여부에 상관없이 개인에 의해 수행되는 독자적이고 ‘괴짜적’이며 심지어 폐쇄적 연구들을 재창조할 수 있는 여지가 많다. **개미군단과 상아탑**, 네트워크와 수도원은 즐거움과 지식 그리고 경제적으로 풍부한 보상을 제공하는 장소이다. 그러나 우리는 더 이상 지식 창조와 지식 관리를 상아탑과 수도원에만 맡길 수 없다.

학문의 현대 과학적 모델은 출처를 알 수 없는 정보에 대해 엄격함과 중립성을 유지하는 것에 자부심을 가진다. 그러나 이 계몽주의적 신화는 인문학의 특징이었던 미학적 또는 세련된 형태의 학문적 소통 방식과 싸워왔으며, 때때로 사회과학 및 자연과학에 대항하면서 갈등을 겪어 왔다. 디지털 인문학은 이 두 분야의 학문을 배제하는 것이 아니라 모두 포용한다. 그러나 **디자인, 멀티미디어성 그리고 경험성을 강조함으로써 학문이 열망할 수 있는 범위를 확장코자 한다**. 보통 학문과 오락의 결합을 생각해 볼 수 있다. 디지털 인문학은 학문이 시간, 공간, 그리고 인간의 신체적 물리성을 넘어서는 개념을 정중하게 거부한다. 인문학을 배우는 고객을 만들어내는 일에 적극적으로 참여한다.

결과물(product)이 아닌 **과정(process)이 제일 중요하다**. 끊임없이 쪼개고 다시 맞추는 작업을 막는 것은 디지털 혁명을 방해하는 것이다. 디지털 인문학은 반복적 학술 활동, 협업, 그리고 연구 네트워크를 의미한다. 결과의 질을 존중하지만 또한 결과가 출판의 형태로 나오는 과정을 존중한다. 미개발 금광과 같은 지식이 이 과정을 통해 발견되어 빛을 발한다.

오늘날, 지식의 세계는 너무 거대하고, 다층적이고 복잡해서 대학과 같은 하나의 기관의 범주 안에 머무는 것이 불가능해졌다. 보편적 탐구에 대한 (중세적) 허구는 소수의 분야와 시대에만 맞추어져 이루어졌던 교육에 의해 오랫동안 잘못 전달되었다. 디지털 인문학은 이 시대의 학제적/후-학제적 기회 중 하나

로서 **오늘날의 연구 공동체**의 확장된 글로벌적 본질을 수용하고 이러한 현실을 학문적 혁신, 학제간 융합, 그리고 지식의 민주화로 전환하는 지식 생산 및 재생산 모델을 꿈꾼다.

도전장 1: 일반 대중을 연결하고 지식 생산과 보급에 참여시키는 Web 2.0 산물 중 가장 괄목할 만한 것은 **위키피디아(Wikipedia)**이다. 위키피디아는 대학에서 만들어지지 않았다. 그러나 빠르게 위키 대학으로 성장했다. 위키피디아는 한 내용물 그 이상이기 때문에 하나의 모델로 볼 수 있으며, 정보를 모으고, 만들고 관리하기 위한 진정한 글로벌한 다중언어의 저자와 편집 공동체를 의미한다.

도전장 2: 싫든 좋든 **구글(Google)**을 보라. 구글은 스탠포드에서 기원했지만 본거지는 기업이다. 그러나 현대의 알렉산드리아 도서관과 델피의 오라클이 되기 위한 구글의 열망은 더 이상 불가능한 이야기가 아니다: 구글은 “세계의 정보를 체계적으로 정리해서 전 세계에서 이용 가능하고 유용하게 만드는 것”을 사명으로 삼는다. 구글 홈페이지는 세계 디지털 정보의 포털이 되었고, 구글 어스(Google Earth)는 세계 공동체의 손 안에 있는 현대판 마파 문디⁵⁵⁾가 되었다.

우리의 응답?

새로운 기술이 가져오는 문화적 사회적 영향력을 이해하고 탐구하고자 할 뿐만 아니라, **의미, 해석, 역사, 주관성(subjectivity) 및 문화 등 예술과 인문학에 기반을 둔 연구 질문을 통해 재발명, 리퍼포징(repurposing)은 물론 새로운 기술, 방법론 그리고 정보시스템의 창출을 이끄는 데** 기여하고자 한다. 혁명은 문학 연구자들을 엔지니어 또는 프로그래머로 전환시키고자 하는 것이 아니다. 그것은

- 인문과학적 지식의 영역을 넓히고 질을 높이는 것
- 인문학적 지식의 영향력을 확장하는 것
- 다방면으로 풍부한 모델과 장르, 지속적인 학술적 소통과 실천을 가져올 수 있는 디자인 및 개발 과정에 직접 참여하는 것이다.

전통주의자들의 응답?

55) 마파 문디: 일반적으로 중세 유럽에서 쓰이던 세계지도

- 테크놀로지 발달로 얻은 도구들을 수동적으로 받아들인다?
- 서구의 퇴보에 대해 한탄한다?
- 소멸할 때까지 우리가 해왔던 일들을 계속한다?
- 종신교수직의 폭신한 소파에 앉아 소멸되거나 소용없게 된 것을 축하한다?
- 시계를 거꾸로 돌린다?

위키노믹스(wiki-nomics)는 디지털 인문학을 위한 새로운 사회적, 문화적, 경제적 현실이라고 할 수 있다. 특정 공동체들에 의해 질과 모델이 생성되기는 하지만, 기술과 콘텐츠가 대량 생산되고 창작되고 관리된다. 위키 학문(wiki-scholarship)은 **반복성과 누적성 그리고 협력**을 특징으로 한다. 소셜미디어는 문화와 지식 제작을 위한 새로운 형태의 연구소이다. 인문학 영역에서, 위키노믹스는

- 거장과 제자간 계층적 관계의 **구조 변경**
- 교수와 학생, 전문가와 비전문가, 학계와 공동체의 역할에 대한 **정의 파괴**
- 예술 활동, 해설/비평 및 지원 활동이라는 새로운 **삼각 구조**를 형성하여 학문적 탐구, 교육, 출판 및 실천이 함께 어우러질 수 있도록 한다.

이론 정립 및 실천

우리의 엠블럼(emblem)은 (3차원 구조에서 아래에 놓인 접하지 않은 텍스트 위에) 한쪽이 접혀진 종이가 있고 그 위에 도끼가 놓여 있는 모양의 **디지털 사진**이다.

수세기에 걸쳐 이루어진 텍스트 중심의 학문과 언론 중시 풍조는 출판문화가 변성하게 된 배경이 되었다. 물론, 우리는 책의 폐지를 주장하는 것이 아니라, 반대로 출판이 지식 생산을 위해 다양한 형태의 미디어에 흡수되는 **네오 또는 포스트 출판 모델**을 제안하고 있다. 건축과 디자인의 특성은 연구 질문(Research Questions)이 던져지고 만들어지고 다듬어질 뿐만 아니라 체계적으로 표현될 수 있는 방법을 보여줄 수 있다. 정보와 데이터 그리고 지식으로의 접속 방법을 알아내고 디자인하는 것이 쓰기와 큐레이팅 및 코디네이팅 만 큼이나 중요하게 된 이 순간이 믿을 수 없을 만큼 놀랍다.

생산이라는 육체노동(manual)의 영역과 사고라는 정신적(mental) 영역간의 이분화는 오해의 소지가 있다. 새 시대에 낡은 이론/활용 논란은 반향을 불러일

으킬 수 없다. **지식**은 단어, 사운드, 냄새, 지도, 다이어그램, 장치, 환경, 데이터 저장고, 테이블 등 **다양한 형식을 갖는다**. 물리적 조작, 디지털 디자인, 우아하고 효과적인 글 다듬기; 이미지 배열; 움직이는 몽타주; 소리의 조합 - 이 모든 것이 생산이다.

잊지 말자: 비록 그들의 전통이 웅변술과 수사학에 뿌리를 두었다고 할지라도, 현대 인문학적 규범은 출판 매체에 의해 심오하게 재형성되었고, 지금 새롭게 출현하는 디지털 규범과 잠재력에 의해 다시 재형성되어야 하는 도전에 직면하고 있다. 출판이 더 이상 문학이나 역사에 대해, 분석은 고사하고 그것의 가공물을 창작해내는 규범적 매체가 아니라면 ‘문학’ 또는 ‘역사’를 공부하는 것은 무엇을 의미하는가? 사고가 언어와 텍스트성에 대한 전적인 의존으로부터 분리된다면 사고하는 것은 무엇을 의미하는가? 좀 더 일반적으로, 사고는 인문학적 지식에 무엇을 의미하는가?

70년대와 80년대에, 여성학, 성소수자(LGBTQ)학, 민족학 그리고 문화학이 사회, 정치 그리고 문화적 권리 박탈과 재참정권 부여에 대한 가능성을 논의하기 위해 시작되었다. 인문학은 더 이상 ‘기득권층’의 영역이 아니다. 현재 디지털 인문학은 인문학적 탐구와 연구, 방법론 및 매체를 해체한다. 그러나 계속해서 질문해야 한다 - 인문학 규범은 어떤 필요에 대응하여 어떠한 종류의 설명적 일률(Explanatory Power)을 가지고 어디에서 생겨났는가? 연구, 진리 만들기(truth-making) 전략, 지식 상품, 매체 형태 그리고 말을 이해하는 방법이 어떻게 보편화되었는가? 전통적 인문학은 국가, 언어, 방법 그리고 매체에 의해 분열되었다. 디지털 인문학은 하나로 모으는 것(convergence)에 관한 것이다. 즉, 인문학적 규범과 미디어 형태 간의 결합은 물론 예술, 과학, 기술 간의 결합에 관한 것이다.

제작에 기반을 둔 이론: 시적 감각만이 아니라 지능적인 것의 모델링 및 조직화 및 (협동)창작의 (재)생성적 측면을 수행하는 데 수반되는 디자인 감각. 20세기는 인간에게 보는 즐거움을 선사하는 방대한 볼거리를 남겼다. 21세기의 네트워크 및 상호작용은 관심이 가는 것을 다운로드하는 것은 물론이고 의미를 두고 업로드하는 일도 가능하게 함으로써 (보기만 하던) 문화의 관람자들에게 새로운 역할을 하게 하였다.

확장된 학술 활동으로서의 큐레이션

디지털 인문학자들은 **큐레이션**을 미래 인문학 규범의 주요 특성으로 인식한다. 근대 대학이 큐레이션을 이차적 보조적 역할로 강등시키고 큐레이터를 박물관, 아카이브 및 도서관으로 추방하면서 학문에서 분리시켰던 반면, 디지털 인문학 혁명은 연구와 교육의 지형도를 근본적으로 재형성하도록 촉진한다. 디지털 인문학은 **학자를 큐레이터로, 큐레이터를 학자로** 재구성하고, 이로 인한 가능성과 수요의 확장을 통해 학문 활동에 다시 활기를 북돋으며 박물관, 도서관 및 아카이브의 학술적 사명을 재개하려 한다. 대학 박물관은 적어도 대학 도서관만큼의 연구소 역할을 할 수 있어야 한다. 아카이브는 교육과 실천교육의 현장이 되어야 한다. 교실은 과거의 교육 자료와 더불어 자료처리, 주석달기 및 배열 등의 과제가 학습과정에 통합된 실천적 참여의 장소가 되어야 한다. 큐레이션은 또한 겸손함을 담고 있어 모든 것을 통달하려고 고집하지 않으며 지엽적 지식의 가벼움과 변덕스러움을 이해하고 애매모호한 것에 핵심을 둔 이론을 거부해야 한다.

큐레이션은 **단어, 이미지, 소리뿐만 아니라 물체를 통해 논의하는 것을 의미한다**. 즉, 이는 비판적이고 서술적인 공간화를 내포하는데, 특히 역사가들에게는 언어만이 아닌 물리적 또는 가상적 공간이 근본적으로 낯설다. 이는 말뭉치를 수집하고 모으고 면밀히 조사하고 해석하는 것과 같다. 우리는 큐레이션을 전통적으로 서술적 학문으로 간주한다. 이는 자체의 언어, 기술 도구 및 복잡성을 갖고 있는 매체이며, 가상 갤러리 및 교육 환경 그리고 다양한 세계가 학술 지형도의 중요한 특징이 되면서 변화와 확장 단계에 있는 매체이다.

큐레이션은 또한 현재와 미래를 위한 해석적인 의미화에 대한 책임뿐만 아니라 과거의 유물을 **보호해야 할 책임**도 있다. 반복적인 데이터 과부하의 세계에서 큐레이션은 정보를 디자인하고 선택할 수 있는데, 이해 및 사용 가능한 정보로 채널링, 필터링 및 조직, 새롭거나 오랫동안 방치되었던 문화적 말뭉치 발굴 등을 예로 들 수 있다. 또한 이러한 말뭉치 대부분은 단순히 저장고에 보관되어 있는데, 예를 들면, 미국의 스미스소니언 협회의 영구보관소에 있는 도서 중 1% 이하만이 공개되고, 리서치 도서관의 도서 중 평균 10% 이하만이 이용되고, 문화자료 관련 말뭉치 대부분은 리서치 도서관과 아카이브에 제공되지 못하고 있다. 아카이브는 계속해서 폭발적으로 성장해 나갈 것이다. 따라서 디지털 인문학자들이 도서관 사서 및 아카이비스트들과 함께, 이러한 성장이 가져오는 도전과 기회에 비판적으로 대처해야 한다.

큐레이션은 학문을 강화하고 증대시키는 활동이며, 또한 이로 인해 교육과 학습의 증진을 가져올 수 있다. 미래 세대의 인문학자들은 초반부터 문화와 역사의 가장 핵심적인 것을 가지고 연구를 시작하는데, 이는 실제 연구소 같은 현장에서 전문 연구자들의 안내 하에 지식의 수집 및 생산에 직접 참여하게 되는 것을 의미한다.

인문학 연구 세계는 큐레이션 작업을 추가하면서 훨씬 더 풍요로워졌다. 큐레이션은 자신의 전문 언어 범위에서 벗어나 좀 더 유동적인 공공 영역으로 이동할 것을 요구하고, 여기에서 전통적 형태의 학문은 학자의 전문적 지도하에 아카이브가 목적에 맞게 논의될 수 있도록 한다.

To...

- 학문 공동체가 잠에서 깨어나기 오래 전에 디지털이 가져올 변화를 이미 알았던 위키피디언, 사서 그리고 기록 보관 담당자들의 **오픈 소스** 운동
- 새로운 교육과 새로운 형태의 학술 연구가 **교차**하는 예술 활동
- **디지털에서 먼 것이면서 디지털로 끌리는 일의 실천**: 즉, 먼 과거에 관한 연구를 위해 현재에 존재하는 도구 및 데이터 아키텍처의 사용
- **창의적 파생물**들의 수용: 학술적 형태의 스팀펑크⁵⁶⁾, 거시 및 미시 문화사적 측면에서 특이한 점들의 발견, 양적 연구 및 질적 연구
- 전문가들과 최종 사용자들이 직접 만드는 **개방적 구조**의 아카이브
- **저작물 사용허가** 표시
- 판권 소유자들의 소유권 주장을 전도시킬 **용기와 비전**을 가진 입법자 및 지도자들
- 소장물 API를 사용 가능하도록 해서 **누구나 자유롭게 소장 이미지**나 데이터를 자신의 어플리케이션에 **올릴 수 있도록** 한 브루클린 박물관과 같은 기관들

To...

- **편하자들**: 이들은 디지털 인문학의 모든 것을 깎아내릴 것이다. ('도구에 불과하다', '저장소에 불과하다' 또는 '교육론일 뿐이다' 등) 이들은 거의 소프트웨어를 만들어 본 적도 코드를 분석해 본 적도 데이터베이스를 만들어 본 적

56) 스팀펑크(steampunk): 역사적 배경에 공상과학이나 판타지 요소를 적용하고 전자제품 대신 증기로 작동하는 기계가 등장하는 문학 장르. 19세기 질 베른('지구 속 여행', '해저 2만리', '80일간의 세계 일주'), H.G 웰즈('타임머신', '투명인간'), 휴고 건스백('27세기의 발명왕')의 과학소설에서 그 기원을 찾을 수 있다.

도 유저 인터페이스를 디자인 해 본 적도 없다. 이들은 단지 비몽사몽 기면에 안도감을 느끼는 출판물 중심 사고에 머무는 학자들이다.

- **가짜 동행자들**: 이들은 자신들의 의제에 대해 지속적인 변화의 깃발을 흔들 것이다. 그러나 위기 상태에 있는 것은 단순히 지속성 대 변화의 문제가 아니라 정직함 대 위선의 문제이다.

- 현대의 도구들을 **현재주의, 일시적 유행, 직업교육 중심주의**의 이름으로 역사를 외면하는 것과 동일시하는 것처럼 위선부리는 모든 사람들

- **IP 불법 거래자들**

- 공정사용의 뜻을 사용 금지라고 정의하는 대학 법률사무소들

- 비용을 부담시키는 방법으로 액세스를 제한하는 아카이브, 박물관, 도서관 그리고 기업들

- ‘정확한’ 해석이라는 명목으로 할아버지인 제임스 조이스의 작품 액세스를 제한하는 스티븐 제임스 조이스⁵⁷⁾

- 디즈니 및 기타 기업들로부터 ‘기부금’을 잔뜩 받으면서 그들의 **저작권 보호**를 법적 만료일을 지나서까지 지속적으로 연장해 주는 미국과 유럽의 국회의원들

분과 학문의 유한성 (그리고 인문학의 무한한 작업)

분과 학문의 학술과 전통은 질, 깊이 및 엄격함의 원천일 수 있다. 또한 편협한 사고, 사무직의 특권, 그리고 지식 감시 등의 보루가 될 수도 있다. 그러나 전통적 학과들이 정말로 현대사회에서 인문학을 위한 중추적 역할을 수행할 수 있는 효율적인 방법을 제시했는가? 그렇다면, 왜 이들이 진화하지 못했는가? 지식의 영역에 갑작스런 변화가 찾아왔던 19세기 근대 대학 형성 과정에서 출현한 분과 학문적 구조를 왜 옹호하는가?

여기에 몇 가지 이유가 있다.

전통의 힘

의식적인 **보수주의**

노스텔지어/**위안**

제도적 **타성**

종신교수직과 **승진** 시스템

57) 제임스 조이스의 문학적 업적을 모국인 아일랜드에서 ‘정신적으로 거슬리고 육체적으로 추잡한 작품’이라고 혹평을 한 데 대해 그의 사망 후 그의 손자인 스티븐 제임스 조이스가 아일랜드에서 ‘올리시스’ 연극 공연 등을 허가하지 않는 등 저작권과 관련된 문제를 일으킨 바 있다.

로비와 **관료주의** 계급적 **가치관**

대학에서 존재하는 인문학 지식이 삶을 형성하고 주요한 기술을 전달하고, 인간의 경험에 대한 도덕적 범주를 제시해 왔으며, 기쁨과 만족을 주었고, 관대함과 영웅적 행위를 고무시켰다. 디지털 인문학은 인간의 정보, 지식 및 문화 유산으로의 관계성이 급격히 변하고 있고, 인류의 문화적 유산이 디지털 형태로 변형되어 가고 있는 시대에 이러한 전통적 장점을 경시하거나 ‘축소’하려는 것이 아니라 반대로 **전통적 가치를 재평가하고 재해석하려는 노력**을 나타낸다. 이러한 배경에서 인문과학 분야의 작업은 여전히 매우 중요하다. 그러나 이것은 오랜 세월동안 해왔던 방법들 즉, 상아탑 안의 규율에 갇혀 우리 문화 전반에 걸쳐 진행중인 미디어 혁명에는 무관심한 채 그들만의 언어로 소통하려 해서는 성공적으로 진행될 수 없다.

이를 위한 **새로운 지형도**를 상상해 보자: 규율만이 아니라 제약이 없는 범세계 관적 측면에서의 지식 생산을 위한 대안적 형태를 포함하며, 새로운 청중을 끌어들이고 참신한 유형의 제도를 만들어내기 위해 고안된 새로운 지형도. 아마도 디지털 인문학 자체는 중복되는 연구 네트워크를 기반으로 지적 그리고 지리적으로 다양하게 분포되어 있는 연구자들을 한데로 모으면서, 마치 현재의 학과들을 모아놓은 ‘가상 학과’(Virtual Department)화 되어가고 있는지도 모른다.

아니면, 단순히 임시로 존재하면서 **유한한 지식 문제**를 다룰 수 있는 학과를 만들어 보자. 즉, 여기에서 유한한 지식 문제라고 하는 것은 답을 찾은 연구 질문들은 식상해지고, 탐구력은 시들해지면서 연구가 변형되거나 중지되어 버리는 것이다. 이러한 지형도에 대한 몇 가지 실례 및 잠재적 예들이 있다.

출판문화학(Department of Print Culture Studies): 이 학과의 목적은 출판 텍스트, 저자, 언어 형태, 책의 역사, 서적 발간 및 분배 시스템을 연구하고, 출판 문화와 디지털 문화간의 관계는 물론이고 출판 이전과 이후에 대해서도 연구한다. ‘결작 출판물’들은 더 이상 작가에 의해서가 아니라 속달된 인쇄기 및 인쇄공 그리고 표준과 관례를 완전히 바꾸어 놓을 수 있는 레이아웃 아티스트들에 의해서 이루어질 것이다.

음성연구소(Institute of Vocal Studies): 소통 도구로서의 음성에 대한 역사

비평적 연구는 발성의 기술적 혁신에 대한 관점에서 ‘자연스러움’과 보컬 효과에 대한 개념을 바꾸고 있다. 이 분야는 전근대적 미사여구 및 노래를 소재로 하는 보컬 공연 연구와 녹음 기록 아카이브를 대상으로 하는 마이닝 연구로 나누어져 있다.

소멸성 학술의 학교(School of Erasure Studies):

비교문학 및 매체 센터(Center for Comparative Literature and Media): 이 센터는 매체 특성을 비교하는 관점에서 소리적 매체, 시각적 매체, 촉각적 매체, 텍스트 매체, 그리고 이 모든 것을 실감하는 매체 등을 연구하는 것이 목적이다. 현상학과 매체 연구의 관점에서 문학에 접근하며, 구술문화에서 기록문화로 그리고 활자문화로의 변화를 가져온 매체 혁명을 추적한다. 매체 방식(예술사, 문학, 음악학, 영화 등)에 따라 일부 인문학 분야로 대체된다.

문화지도 제작(Discipline of Cultural Mapping): 이 교과는 시공간, 정보 그리고 문화 간의 연결점을 연구하는 것이 목적이다. 이는 지리적 분석을 위해 역사적 방법론, 시각적 분석, 그리고 복잡한 데이터 세트의 제시 및 시각화를 도입한다. 또한 디지털 매핑 기술이 가져오는 문화적·사회적 영향력과 문화적 현상을 이해하기 위한 매핑 기술의 중요성 등을 연구한다.

문화분석학 실험실(Laboratory for Cultural Analytics): 이 랩의 목적은 응용수학과 통계학 그리고 사회과학에서의 양적 연구에 거대한 양의 복잡한 사회적 문화적 데이터 세트를 적용하는 것이다.

계급적 대학시스템을 해킹하고 우리의 방식으로 새롭게 리믹스한 것을 들여보내자!

디지털 인문학을 넘어서

우리는 ‘디지털 인문학’이라는 문구가 이 선언문에 포함된 구조적 변화를 적절히 설명한다는 신념에서가 아닌 단지 전술적인 이유로 (‘전략적 본질론’[Strategic Essentialism]을 생각해 보라) 이를 적극 수용한다. 그러나 입체파 미술이 피카소(Picasso), 브라크(Braque), 그리고 그리스(Gris)의 실험적 미술과 관련되어 회자되는 것처럼, 새로이 출현하는 초학문적 영역은 옹호자들보

다는 비판과 반대에 맞서서 스스로를 정의할 위험이 있다.

We wave the banner of "Digital Humanities" for tactical reasons (think of it as "strategic essentialism"), not out of a conviction that the phrase adequately describes the tectonic shifts embraced in this document.

이 문구는 **현대 예술과 인문학을 재구성하고 재활성화하여 이들의 경계를 확장하고자 하는 사람들과 프로젝트 모두를 포괄한다**는 점에서 사용가치가 있다. 그것은 또한 그것의 의미론적 연결선(Semantic Edge)을 강조한다는 점에서도 사용가치가 있다. 이 (디지털과 인문학의) 연결선상에서, 디지털은 촉감을 관념화하는 더러운 손길에 의해 물들여진, 그래서 물리적인 것과 가상적인 것을 연결되는 세계임이 강조된다. 한편 그 연결선상에서 인문학은 인간 또는 인간성의 문제를 가지고 디지털 도구의 개발과 사용을 재편할 수 있는 가능성을 암시한다.

우리는 디지털 인문학이 인문학을 온전히 유지한 채 디지털적 전환(Digital Turn)을 논의하는 것을 전적으로 거부한다. 인문학은 지난 한 세기 동안 이 사회 또는 사회과학이나 자연과학에 대해 똑같이 안정적인 분과 학문의 경계 안에 머물러 있었다.

우리는 더 나아가서 인문학이 디지털에 의해서, 이를테면 디지털이 이끌고 인문학이 뒤따르는 형태의 소위 '외부에 의해서' 변화해야 한다는 주장을 거부한다. 반대로, 우리의 비전은 융합과 마찰의 세계이며, 이는 기술의 개발과 구축, 연구 질문, 수요, 그리고 예술과 인문학의 융합적 특징인 창의적 작업을 포함한다.

더 나은 이름과 문구를 찾아보자.

우리는 선언문을 재명명할 것이다.

그 동안 우리의 손을 더럽히자.

I -2. 프랑스의 ‘디지털 인문학 선언’⁵⁸⁾

김동윤

1. 디지털 인문학, 새로운 학문의 시도

논자는 2014년 7월 6일 프랑스어권 스위스 도시 로잔에 위치한 로잔 공과대학에서 개최한 국제 디지털 인문학 컨퍼런스를 방문한 것을 계기로 디지털 인문학이 서유럽에서 크게 고조되고 있다는 점을 확인할 수 있었다.

디지털 인문학 연구자 밀래드 두에이(Milad Doueïhi)에 따르면, 2009년 12월 ‘현대 언어 연합회’(Modern Language Association) 회의를 계기로 ‘이른바 공식적으로 입장(入場)’(entrée prétendument officielle)한 것으로 알려져 있다.⁵⁹⁾

디지털 인문학(Digital Humanities)은 최근 세계적으로 주목받고 있는 기술과 인문과학을 결합하려는 현상으로서 “정보(컴퓨터) 기술의 노하우를 인문 사회과학 분야의 문제에 적용시키는 것”으로 정의된다.⁶⁰⁾ 디지털 인문학이란 단순히 디지털 도구를 학문과 지식의 재구성을 위해 동원하는 것에 그치는 것이 아니라 초(超)학제적으로 경계를 넘나드는 새로운 학문 공동체를 구성하려는 시도이다. 분과 학문과 분절된 연구 관행을 넘어선다는 점에서 디지털 인문학은 ‘연방적 운동’(un mouvement fédérateur)으로서 횡단적 협업의 ‘커다란 푯대’(grand chapiteau)를 세우는 학문 작업이라고 말할 수 있다.⁶¹⁾

디지털 인문학은 ‘컴퓨팅’에서 ‘디지털’, 즉 ‘휴머니티 컴퓨팅’에서 디지털 인문학(Digital Humanities)에로의 패러다임 전환을 의미한다.⁶²⁾ 이것은 과거 문헌과 자료를 전산화하는 작업과 본질적으로 차원을 달리한다. 컴퓨팅에서 디지

58) 김동윤, 「프랑스 ‘디지털 인문학’의 인문학적 맥락과 동향」, 『인문콘텐츠』 34 (2014)

59) 프랑스의 경우 2010년 5월 21일 ‘디지털 인문학 선언문’이 발표된 바 있다. <http://digitalhumanities.fr> 참조. 밀래드 두에이이는 2009년 4월 디지털 인문학 관련 초고(esquisse)를 세미나(«Nouvelles formes d’éditorialisation et communautés virtuelles»)에서 발표한 바 있다. Milad Doueïhi, *Pour l’humanisme numérique*, Seuil, 2011, p. 22, 주 1)

60) “Les humanités numériques peuvent être définies comme l’application du savoir-faire des technologies de l’information [et de l’informatique] aux questions de sciences humaines et sociales.” *Humnités numériques* 항목, Wikipedia

61) “Cette vision ne doit pas éclipser le dialogue entre les disciplines : il ne s’agit pas uniquement d’une mise à disposition d’outils dans les champs des sciences humaines, mais d’un mouvement fédérateur - la métaphore du grand chapiteau met en valeur le fait que cette communauté se pense comme extrêmement accueillante -, qui vise à renouveler les pratiques savantes et leur épistémologie, tout en réconciliant la recherche et la demande sociale.” Wikipedia, 위의 곳

62) Milad Doueïhi, *Pour l’humanisme numérique*, Seuil, 2011, p.23

텔로의 전환은 “통계 계산의 적용이 아니라 인문 사회과학의 담론” 수준에 더 가까운 것이다.⁶³⁾ 디지털 인문학의 관건은, 전통적인 인문학이 디지털 기술 환경에 적응하는 방식만을 말하는 것이 아니라, 기존의 지식 생산방식과 완전히 다른 지식 생산도구와 실천, 그리고 상상력을 만들어 나가야 한다는 점이다.⁶⁴⁾

달리 말해, 지금까지 디지털에 관한 기존의 논의와 실천은 기본적으로 컴퓨터 기술공학과 저작권 관련 법적 규범에 집중됨으로써 디지털 기술이 가져올 본질적인 변화에서 한걸음 벗어나 있는 것이다. 밀래드 두에이이의 말대로, 이제는 본격적으로 새로운 디지털 환경에 놓이게 된 정치·사회·문화적 지평에 부합하는 디지털 지성(intelligence numérique)과 역능(compétence numérique)을 논의할 때이다.⁶⁵⁾ 디지털 지성은 - ‘numératie’로 통칭되는 - ‘계산적 지식’(savoir-calculer)이나 기술 운용에 관한 규범을 넘어서 과거의 모든 지식을 새로운 패러다임으로 재맥락화하는 역능, 특히 역사 문화적 국면들을 포괄하여 ‘사회적 상상력’(imaginaire social)으로 확장하는 지적 능력을 말하는 것이다.⁶⁶⁾ 디지털 지성이 근본적으로 역사 문화적인 차원을 지닌다면, 그것은 오랜 시간의 축적을 통해 배태된 초역사적인 지성(intelligence transhistorique)으로서 구체적인 서구 인문학 전통과 맞닿아 있는 것이다.

이런 맥락에서 서구 인문 전통의 중심축을 형성해 온 프랑스와 프랑스어권 국가에서 디지털로의 근본적인 패러다임의 변화를 인식하고 그것을 디지털 인문학으로 재구성하려는 움직임이 나타나고 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

하나의 구체적인 예를 들자면, 2014년 6월에 결성된 프랑스어권 디지털 인문학 연합인 ‘Humanistica’(위마니스티카)는 벨기에의 브뤼셀에 본부를 두고 활발하게 움직이고 있는 비영리 디지털 인문학 단체이다. 2012년 파리에서 열린 ‘THATCamp Paris 2012’에서 비롯된 프랑스 디지털 인문학 연합 ‘위마니스티카’는 1) 프랑스어로 된 인문과학과 사회과학의 연구와 교육에 있어서 디지털 기술과 관련된 모든 주제를 함께 논의하고, 2) 프랑스어 권역에서 디지털 인문학을 촉진하며, 3) 디지털 인문학의 영역에서 프랑스어권 언어와 문화(la Francophonie)를 진작시킬 목적으로 결성되었다.⁶⁷⁾ (‘위마니스티카’는 일반

63) Milad Doueïhi, 2011, p.23

64) *Ibid.*, p.24

65) Milad Doueïhi, *La grande conversion numérique*, Seuil, 2008, p.14

66) *ibid.*, pp.14-15

67) <http://www.humanisti.ca/presentation>

“Pour que l’association remplisse ses missions, les différentes instances assureront le développement d’actions servant trois enjeux principaux:

1. organiser la discussion et la réflexion collective dans l’espace francophone sur tous les sujets relatifs aux technologies numériques dans la recherche et l’enseignement

des sciences humaines et sociales;

의회, 국제협력처, 선출된 멤버의 사무소, 대변인, 재정담당관 등의 공식적인 조직을 운영하고 있다.⁶⁸⁾ ‘위마니스티카’는 15명의 대표자들⁶⁹⁾을 선출하였으며, 매년 개최하는 국제적인 디지털 인문학 대회(DH)의 운영 조직과도 긴밀한 연계를 갖고 있다.)

프랑스는 일반적으로 디지털 기술의 확산에 대해 유보적인 분위기가 강한 나라이다. 사회 여러 분야에서 디지털화에 대한 저항이 거센 것이 사실이나,⁷⁰⁾ 다른 한편 보수적인 인문학 전통이 뿌리 깊은 이곳에서도 디지털 인문학에 관한 관심이 고조되고 있는 것도 사실이다. 따라서 본고에서는 디지털 인문학과 프랑스 인문학과의 관계, 그리고 ‘프랑스 디지털 인문학’의 역사적, 문명사적 맥락을 짚어보고, ‘댓캠프Thatcamp’의 파리 ‘디지털 인문학 선언문’을 통해 최근 동향을 살펴보고자 한다.

2. 디지털 인문학과 프랑스 인문학의 전통

1) 프랑스 근대 인문학을 바라보는 하나의 시선

프랑스는 20세기 들어서 소쉬르를 시작으로 하여 현대 언어학이 발달하였으며 언어학의 전회(Linguistic Turn) 이후 클로드 레비스트로스와 롤랑 바르트에 의해 구조주의가 강고하게 자리잡았다. 구조주의는 전통적인 서구철학의 경향 - 개인과 주체 중심의 ‘위마니즘’(humanisme)과 현상학, 형이상학, 사르트르의 실존주의 사상 - 을 정면으로 비판하는 사조로서 서구 인문과학의 인식론적 ‘혁명’을 가져왔다. 개인이나 주체의 의식보다는 사회현실의 구조와 겉으로 보이는 현상 이면에 있는 심층을 탐구하는 태도로서 서구적 인간을 탈중심화하고 해체하는 단초를 마련하였다.⁷¹⁾

그러나 사회를 이분법적 이항대립의 도식과 정태적인 상태로 이해하려는 구조주의는 사회의 역동성을 포착하지 못하는 한계를 노정함으로써 데리다와 푸코와 같은 이른바 ‘후기구조주의’자들의 비판의 대상이 되었다. 데리다는 모든 것을 텍스트로 보았고 텍스트가 생산하는 의미는 늘 포착 불가능한 것으로서, 그의 중심 생각은 ‘디페랑스’(différance)라는 개념을 통해 정의되기도 하였다.

2. promouvoir les humanités numériques à l'intérieur de l'espace francophone;
3. promouvoir la francophonie dans le champ des humanités numériques.”

68) <http://www.humanisti.ca/presentation>

69) <http://www.humanisti.ca/presentation>

70) Gilles Babinet, *L'ère numérique, un nouvel âge de l'humanité : Cinq mutations qui vont bouleverser notre vie*, Le Passeur, 2014, p.199

71) Philip Smith, Alexander Riley, *Cultural Theory An introduction*, Blackwell, 2009, pp.92-95

데리다의 이러한 ‘해체주의’ 사유는 구조주의가 모든 것을 구조와 공시대(synchrony)로 바라보려는 입장을 극복하고, 더 나아가서 음성 중심주의에 착근하고 있는 서구 인문학의 전통 자체를 ‘해체’하려는 프로젝트로 해석될 수 있다.⁷²⁾

프랑스에서 발흥한 후기구조주의는 새로운 인문과학의 흐름을 형성하면서 영미권으로 전파되었고 이른바 ‘프랑스 이론’(French Theory)이라는 새로운 학문 사조를 낳게 되었다.⁷³⁾ 이렇듯 20세기 서구 인문 사회과학의 풍부한 지형을 형성하는 데 있어서 프랑스 사상가들의 기여는 결정적이라고 할 수 있다. 그러나 프랑스의 인문학 전통은 공리적 프래그머티즘의 사고가 지배적인 영미권 학문 전통과 달리 과학기술적 세계관(World View)에 대해 비판적인 태도와 시각이 많은 것도 사실이다. 이러한 현대과학과 테크놀로지에 대한 비판의 인식론적 근거는 - 예를 들면 독일 철학자들을 포함하여 - 하이데거, 후설, 메를로퐁티와 같은 현상학자들, 사회철학자 하버마스, 그리고 과학철학자이면서도 깊은 시적 상상력의 세계를 탐구한 바슐라르에게서 찾을 수 있다. 다른 한편 폴 비탈리오, 시몽동, 자크 에틸, 베르나르 스티글레르와 같은 과학기술 비판 철학자들의 영향력이 여전히 강고한 것도 프랑스 지적 전통에서 간과할 수 없는 부분이다.⁷⁴⁾

따라서 근현대 인문과학 계보의 큰 축을 담당하면서도 과학기술 비판 담론의 전통이 강한 프랑스 인문학이 디지털 기술과 인터넷의 전방위적 확산이라는 문명사적 전환을 어떻게 수용하고 있는가를 살펴보는 것은 흥미로운 주제가 될 것이다. 프랑스 인문학이 전반적으로 과학기술과 자본주의와의 결합, 그로 인한 인간성의 쇠락, 더 나아가 인간 자체의 소멸 가능성에 대해 비판적인 경향을 보이는 것은 사실이다. 예컨대 디지털 전회 이전에 푸코가 『말과 사물』에서 예언적으로 말했듯이, 근대 인문주의 에피스테메의 소멸을 “인간의 얼굴이 바닷가 끝에서 모래알처럼 사라지는 것”으로 비유하였다.⁷⁵⁾ 푸코의 발언을 디지털 전회의 시대에 적용한다면, 디지털 테크놀로지의 발달에 의해 인간적인 것의 축소는 근대 인문주의의 에피스테메가 디지털 에피스테메로 전환되는 것으로 해석될 수 있다.

72) Geoffey Bennington et Jacques Derrida, *Jacques Derrida*, Seuil, 1991

73) François Cusset, *French Theory: How Foucault, Derrida, Deleuze, & Co. Transformed the Intellectual Life of the United States*, Univ. of Minnesota Press, 2008

74) 디지털이 가져올 기술 기반의 유토피아와 디스토피아의 미래에 관한 논의는 다음을 참고할 것. 김도훈 외, 『디지털 시대의 인문학, 무엇을 할 것인가』, 사회평론, 2001. 특히 프랑스 내의 다양한 논의를 소개하고 있는 ‘03 디스토피아 이론 비판과 유토피아론을 위한 변명’ 부분을 참고할 것. 199-242 쪽

75) “alors on peut bien parier que l’homme s’effacerait, comme à la limite de la mer un visage de sable.” Michel Foucault, *Les mots et les choses*, NRF - Gallimard, 1966, p.398

다른 한편 최근 과학기술 강국이기도 한 프랑스에서 디지털 기술을 통해 사회제도와 국가와 문명을 재구성하자는 논의와 움직임이 활발히 일어나고 있는 것도 새로운 현상이다.⁷⁶⁾ 이러한 움직임은 인문 사회학과 디지털과의 결합으로 이어지고 있으며 그것의 결과는 다양한 형태로 나타나고 있다. 프랑스에서 부상하고 있는 디지털 인문학은 - 여전히 초기 단계에 머물러 있으면서 - 독립적인 성격을 지니는 것이 아니라 서유럽 디지털 인문학과 함께 연동되어 있으며 서구 디지털 휴머니티의 철학과 비전을 상당 부분 반영한다고 볼 수 있다. 그러므로 디지털 인문학에 대한 기술적인 측면과 구체적인 실천에 관한 논의에 앞서 서구 디지털 문명의 역사적 배경과 그것이 지니는 인문적 맥락과 의미를 짚어보는 것은 장차 전개될 디지털 인문학의 미래를 바라보는 하나의 전망을 제공할 수 있을 것이다.

2) 백과전서파와 계몽주의의 맥락

프랑스는 영국·독일과 함께 서유럽에서도 인문학 전통이 매우 강한 나라이다. 비록 디지털 인문학이 문명사적 관점에서 새롭게 떠오르는 인문적 지평이라 할지라도, 과거의 전통과의 단절이 아니라 계승이며 재창조이고 미지의 영역을 개척하는 작업이다. 프랑스에서 진행되고 있는 디지털 인문학의 커다란 역사적 정신적 흐름은 계몽주의와 백과전서의 정신, 지적·정신적 고양을 추구하는 전통, 과학기술에 대한 비판정신과 아울러 기술 발전을 방대한 지식의 융합과 통합에 활용하려는 노력, 그리고 문명사의 새로운 사건으로서의 인문학 등으로 정리해 볼 수 있을 것이다.

우선 프랑스는 계몽주의 시대에 이미 모든 지식을 총망라하고자 백과전서⁷⁷⁾를 출간한 나라인 점에 주목할 필요가 있다. 유럽 디지털 인문학의 중요한 이정표 가운데 하나는 18세기 계몽주의 시대에 출간된 백과전서로서 이것은 계몽정신(Aufklärung)의 구현이다. 1751년 디드로, 달랑베르, 루소는 다양한 분야의 지식을 총망라한 본격적인 백과전서의 출간함으로써 장차 도래할 만인을 위한 세계 전자 백과사전의 출현을 암시하였다. 백과전서는 그야말로 지식의 융합과 창조적 협업의 산물로서 누구나 지식을 공유할 수 있다는 점에서 휴머니티 보편성의 구현인 것이다. 인문학의 역사에 있어서 백과전서의 기여는 ‘책

76) Gilles Babinet, *L'ère numérique, un nouvel âge de l'humanité: Cinq mutations qui vont bouleverser notre vie*, Le Passeur, 2014, pp.27-40

77) 프랑스 백과전서의 원제는 'L'Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers'로서 1751년에서 1772년 사이 디드로와 달랑베르가 편집권을 가지고 출간하였다. wikipedia 프랑스어 판 항목 'Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers'에서 인용.

의 문화와 제도(대학, 출판, 언론제도)’를 완성함으로써 모든 사람들이 자유롭게 방대한 지식에 접근하게 만든 것이다.⁷⁸⁾ 이것은 디드로의 계몽정신에 부합하는 것으로서 - 디드로의 말대로 - “오랫동안 각자 일해 왔던 인문학과 속련된 사람들이 상호간의 선의와 인류의 공익을 위해 함께 창조적 협력을 도모할 때에 백과전서 프로젝트는 비로소 완성”되는 것이다.⁷⁹⁾ 디지털 테크놀로지로 가능해진 월드와이드웹(WWW)과 지식 생태계는 정신적 고양과 보편성, 지식의 민주주의를 추구한 계몽정신의 전자적 구현으로서 디지털 휴머니티의 가능성을 보여주었다.⁸⁰⁾

디지털 인문학의 핵심인 지식 융합과 창조적 협업의 좋은 예를 우리는 위키피디아에서 찾을 수 있다. ‘디지털 챔피언’ 질 바비네가 ‘디지털 시대’에서 언급하듯이,⁸¹⁾ 21세기 벽두에 지미 웨일즈에 의해 만들어진 위키피디아는 “매달 4억 8천 만 명이 방문하고 270개의 언어로 2천 백만 개 항목의 글들이 올려지고 있는” ‘빠른’(wiki) 백과사전이자 어디서든 무료로 지식의 바다에 다가가고자 하는 많은 사람들의 바람에 답하는 전자 백과사전이다.⁸²⁾ 많은 사람들의 기부로 운영되는 위키피디아는 독자가 타인이 작성한 글을 교정할 수 있는 체제를 구축함으로써 지식의 질적 수준과 편집의 자율성을 확보하고 있다.⁸³⁾ 디지털 인문학의 범례인 위키피디아는 일반 독자와 전문가들이 함께 일할 수 있는 환경을 만들었다는 데 성공의 비결이 있다. 디지털 인문학의 본질은 다양한 전공의 융합과 지식 창조를 가능케 하는 창의적 협업에서 찾을 수 있다.⁸⁴⁾

창의적 협업은 인지자본주의(le capitalisme cognitif)가 요구하는 필수적인 요소이다.⁸⁵⁾ 얀 물리에 부탕은 인지자본주의 시대에 있어서 창의성을 지식 생

78) Milad Doueïhi, *Pour l'humanisme numérique*, Seuil, 2011, p.15

79) “This is a work that cannot be completed except by a society of men of letters and skilled workmen, each working separately on his own part, but all bound together solely by their zeal for the best interests of the human race and a feeling of mutual good will.” ‘Encyclopedia of Diderot & d’Alembert Collaborative Translation Project’, www.hti.umich.edu/d/did/

80) ‘Gallica’ 프로젝트는 만인을 위한 지식 생태계 구성이라는 백과전서파의 정신을 계승하고 있는 프랑스 디지털 인문학의 좋은 사례로 손꼽힌다. <http://gallica.bnf.fr> ‘갈리카’는 프랑스 국립도서관이 소장한 각종 문헌과 자료들을 디지털화한 전자도서관을 말한다. 누구나 접속 가능한 프랑스 국립 전자도서관은 디지털화된 모든 자료들을 검색 열람할 수 있는 거대한 지식의 저장고로서 디지털 인문학의 한 범례라고 할 수 있다.

81) Gilles Babinet, *L'ère numérique, un nouvel âge de l'humanité : Cinq mutations qui vont bouleverser notre vie*, Le Passeur, 2014

82) Gilles Babinet, 2014, p.81

83) Gilles Babinet, 2014, p.85. 위키피디아는 - 비록 재정적 어려움과 소멸 가능성의 소문에도 불구하고 - 저자의 기능과 역할의 변화, 그리고 문화적 다양성과 특수성을 바탕으로 한 보편성 등을 보여주고 있다는 점에서 디지털 인문학의 대표적인 사례로 연구의 가치를 지닌다고 하겠다. Milad Doueïhi, *La Grande Conversion numérique*, 2008, p.67

84) 위의 내용의 일부는 논자가 매일경제신문 [21세기 인문학 리포트](2014년 9월 4일자)에 기고한 “횡단적 사고의 ‘서프라이즈’”와 동일한 맥락을 밝혀둔다.

85) Yann Moulier Boutang, *Le Capitalisme cognitif, La Nouvelle Grande Transformation*, Editions Amsterdam, 2007. pp.109-113

산의 핵심으로 보고, 그것을 추동하는 심리적 상태를 ‘리비도 시엔디’(libido sciendi)로 정의하고 있다.⁸⁶⁾ ‘리비도 시엔디’는 디지털 기반 사회에서 지식을 습득하고 생산하는 형태가 ‘놀이의 취향’(le goût du jeu de la connaissance)과 흡사하게 되는 것을 말한다.⁸⁷⁾ 달리 말하면, 디지털 인지자본주의의 ‘에토스’(ethos)는 산업자본주의 시대의 지배적인 ‘리비도 도미난디’(libido dominandi)나 ‘리비도 셴티엔디’(libido sentiendi)와 근본적인 차이를 보인다.⁸⁸⁾ 리비도 도미난디는 위계적 조직에서 권력 행사를 통해 타인을 지배하려는 태도이고, 리비도 셴티엔디는 경제적 인간(호모 에코노미쿠스)이 물질적 충족을 최대화하려는 욕망을 지칭한다.⁸⁹⁾ 리비도 시엔디는 아담 스미스가 정의한 산업자본주의 시대의 노동, 뒤르카임이 말하는 사회적 분업 개념과 근본적으로 다른 것으로서 지식 생산을 위해 창조적 협업이 요구하는 심리적 태도나 열정을 의미한다.⁹⁰⁾ 리비도 시엔디는 혁신적인 인간 활동과 창조적인 두뇌들 간의 협업의 태도로서 디지털 인문학이 요구하는 바와 부합하는 것이다. 혁신적이고 창의적이며 협업적인 태도와 활동은 - 과거 위계적이고 단자화(單子化)된 고립된 상태에서의 노동과 달리 - 보다 고양된 정신과 문명으로 상승하려는 열정의 표현으로서 계몽정신의 이상인 보편성과 진보 개념에 맞닿아 있다.

3) 누스페어(Noosphere)와 디지털 인문학

‘인지자본주의’ 시대에 디지털에 대한 창조적이고 유희적인 태도는 디지털 문명에 대한 낙관적인 전망을 가능케 한다. 프랑스어권에서 디지털 문명의 도래에 대해 적극적인 입장과 낙관적인 전망을 보인 학자는 피에르 레비이다. 디지털 인문학에 대한 본격적인 논의가 진행되기 이전 피에르 레비는 자신의 역저 『사이버 문화』, 『누스페어』에서 최근에 전개되고 있는 디지털 문명으로의 전면적인 전환을 이미 예고한 바 있다.⁹¹⁾ 그는 디지털 테크놀로지와 사이버 문화의 발달을 인류 역사에 있어서 인간화 과정의 최근 단계로 규정하고 신학자 테이야르 드 샤르댕(Teilhard de Chardin)의 핵심 개념인 ‘누스페어’를 디지털 문명의 최종 지향점으로 삼았다.⁹²⁾ 샤르댕은 “우주와 인류, 지구의 역사가

86) *Ibid.*, p.110

87) *Ibid.*, p.109

88) *Ibid.*, p.109

89) *Ibid.*, p.109

90) *Ibid.*, p.109

91) 피에르 레비, 『사이버 문화』, 김동윤·조준형 역, 문예, 2000; 피에르 레비, 『누스페어』, 김동윤·조준형·손주경 역, 생각의 나무, 2000

92) 『누스페어』, 194쪽

발생진화론(genesis)의 성격을 지니며”⁹³⁾ 보편적 고양을 향해 나아가 인간정신과 그것이 구성하는 세계를 ‘누스페어’(Noosphere, 정신계)로 정의하였다.⁹⁴⁾ 누스페어란 생물학적인 영역과 대칭되는 인간 정신의 영역(Sphere of Mind)으로서, 인간이 중층적 복합성을 추구할수록 정신계가 스스로를 자각하면서 보다 고양된 상태로 향진하는 것을 의미한다. 여기서 말하는 고양된 상태는 ‘좁은 지리 발생’(geogenesis)의 영역을 거쳐 ‘열 발생’(noosgenesis)의 과정에서 전개되는 인간 현상이다.⁹⁵⁾ 인간 현상은 인류가 보다 큰 의식과 큰 정신(열)으로 통합하려는 의지가 발현되는 상태를 말하며, ‘오메가 포인트’는 인간 현상의 극점이자 인간 역사가 완성되는 지점이기도 하다.⁹⁶⁾

인간의 역사는 인간화(hominisation)의 과정이고 그것은 커다란 의식, ‘사람 같은 우주’를 향해 진화하는 오름이다.⁹⁷⁾ ‘사람 같은 우주’를 향한 각 개인의 오딧세이는 궁극적으로 ‘옴가는 의식’, 큰 사람으로 ‘스스로 자기의 집중을 더해가는’ 여정이라고 할 수 있다.⁹⁸⁾ 테이야르 드 샤르댕은 인간화 과정의 높은 상태를 다음과 같이 기술하고 있다. “그런 자기 집중의 결과 자기를 둘러싼 ‘다른 중심들과 손을 잡는다’. 느낌으로나 생각으로나 우리 안에 어떤 거대한 우주가 쌓여가는 것을 가끔 경험하지 않는가?”⁹⁹⁾ 이는 베르그송이 『창조적 진화』(1907년)에서 다윈의 적자생존의 개념으로 설명될 수 없는 인간 정신의 고양과 창조를 향한 향진 가능성과 크게 다르지 않다. 삶을 추동하는 약동(Élan vital) 개념으로 함축되는 베르그송의 창조적 진화론은, 인간과 자연이 대립하는 데카르트적 이분법적 사고를 정면으로 부정하는 것으로서, 샤르댕의 ‘누스페어’, ‘오메가 포인트’의 인간 정신의 철학과 근본적으로 조응하는 것이다.

피에르 레비는 테이야르 드 샤르댕의 ‘누스페어’(열누리) 구현을 향한 진화론을 디지털 전회에 적극 수용한 대표적인 경우이다. 레비는 디지털이란 용어 대신에 사이버 문화라는 개념을 사용하면서 사이버 공간은 근본적으로 인간의 의식이 확장되고 더 큰 인간, 즉 정신계로 나아가는 단계로 보았다.¹⁰⁰⁾ 정신계의 구현은 인간화 과정에서 특징적으로 나타나는 무수한 형태의 발명으로 이루어진다고 볼 수 있다. 디지털 문명을 누스페어의 경지로 상승시키는 것은 각

93) 『누스페어』, 8쪽

94) Teilhard de Chardin, *The Phenomenon of Man*, Perennial Library, 1975, p.14. 이하 PH로 약칭함. 우리말 번역 『인간 현상』, 양명수 역, 한길사, 2002, 이하 『인간 현상』으로 약칭함.

95) 『인간 현상』, 253쪽

96) 위의 책, 240쪽

97) 위의 책, 241쪽

98) 위의 책, 241쪽

99) 위의 책, 241쪽

100) Pierre Lévy, *World philosophie : Le marché, le cyberspace, la conscience*, Odile Jacob, 2000 pp.173, 208. 『누스페어』 194, 236쪽

개인이 큰 의식과 ‘큰 사람’으로 융합되는 상태를 말하며 이것은 수많은 형태의 발명으로 가능하게 된다.¹⁰¹⁾ 누스페어를 향한 집단지성은 형태의 지성으로서 “자유롭고 전방향적이며 근본적으로 다양하고 복합적인 형태”를 잉태하는 지성이다.¹⁰²⁾ 디지털 인문학의 인류학적 문명사적 의의는 긍정적으로 조망한다면, 새롭고 다양한 형태의 창조를 통해 우리 안에 조금씩 우주적인 것을 쌓아 나가면서 커다란 의식의 정신계, 즉 ‘오메가 포인트’를 향해 솟아오르는 인간 의식의 도약의 발판을 마련한 것이라고 할 수 있다.

4) 디지털 문화에 대한 비판 이론

디지털 기술이 가져올 새로운 문명의 변화에 대해 긍정적이고 낙관적인 시각만이 존재하는 것은 아니다. 디지털 테크놀로지에 의해 추동되는 인간의 삶과 사회의 변화에 대해 비판적인 시각과 논리가 프랑스어권에 있어서 강고하게 자리잡고 있는 것도 사실이다. 근자에 출간된 밀래드 두에이이(Milad Doueïhi)의 연구는 최근 디지털 문화를 둘러싸고 벌어지고 있는 논쟁에 있어서 다분히 인문적인 성찰과 비판적 사유를 반영하고 있다는 점에서 주목할 필요가 있다. 기술 비판적 조망에서 본다면, 디지털 문화는 “지식을 새로운 형식과 형태로 (...) 다시 정의하고 재구성하려는 커뮤니케이션과 정보 교환 방식으로 이루어져 있으며” 지식의 생산에 있어서 새로운 도구와 ‘디지털 역능’(la compétence numérique)을 요구하는 획일화된 기능주의의 문화인 것이다.¹⁰³⁾ 이는 프랑스 기술비판 철학자 자크 엘룰(Jacques Ellul)의 생각과 크게 다르지 않다. “역사적으로 기술은 문명의 한 부분에 불과하였다. 기술은 비기술적인 것의 구성 요소 가운데 하나였으나, 오늘날 기술은 문명 전체를 ‘삼키고’ 관장하게 된 것이다.”¹⁰⁴⁾ 기술이 문명의 일부가 아니라 문명이 기술이 된 것이다. 이것은 단지 인간 삶에 기술이 하나의 편리한 도구로서 들어온 것이 아니라, 인간의 삶과 사유의 방식, 그리고 감수성과 상상력마저 기술의 영역으로 편입되고 있음을 의미한다. 밀래드 두에이이의 지적대로, 디지털 문화는 “스스로 변화하면서 구체적인 문화적·정치적 정체성을 위해 봉사하는 것이 아니라 또 하나의 정체성을 만들어 가고” 있다고 할 수 있다.¹⁰⁵⁾ 그러므로 컴퓨팅 공학에서 진화한 디지털은, 모든 공적·사적 영역에 침투하여 문화와 상상력의 세계

101) 『누스페어』, 190쪽

102) 『누스페어』, 241쪽

103) Milad Doueïhi, *La Grande Conversion numérique*, Seuil, 2008, p.37

104) Jacques Ellul, *La Technique ou l'Enjeu du siècle*, Economica, 1990, p.117

재인용, Milad Doueïhi, *La Grande Conversion numérique*, Seuil, 2008, p.26

105) Milad Doueïhi, *La Grande Conversion numérique*, Seuil, 2008, p.26

(l'imaginaire), 더 나아가 문명을 지배하는 기제로 작용한다는 비판으로부터 자유로울 수가 없다.

디지털은 단순한 테크놀로지가 아니라 - 하버마스가 말한 바와 같이 - 하나의 이데올로기가 되는 것이며,¹⁰⁶⁾ 그 결과 인간의 삶과 상상계 전체가 디지털의 촘촘한 그물망에 포섭되는 것을 의미한다.

이러한 역사적, 문명사적, 과학기술 비판적 맥락과 배경에서 디지털 인문학의 철학과 비전, 지향점을 분명하게 정의하고자 한 '디지털 인문학 선언문'이 프랑스에서도 발표되었다는 점은 하나의 유의미한 사건이라고 볼 수 있다.

3. 파리 '디지털 인문학 선언문'을 통해 본 디지털 인문학의 비전과 동향¹⁰⁷⁾

2010년 3월 18~19일 프랑스 파리에서 모인 'Thatcamp'에서 디지털 인문학에 관한 선언문이 발표되었고,¹⁰⁸⁾ 선언문의 내용은 마랭 다코(Marin Dacos)¹⁰⁹⁾가 작성한 것으로 되어 있다.¹¹⁰⁾ 파리에서 발표된 '디지털 인문학 선언문'(Manifeste des Digital humanities)은 디지털 인문학의 현주소와 방향성과 전망을 가늠할 수 있는 중요한 문건으로서, 이것이 지니는 의의와 목적, 미래 전망을 살펴보는 것은 장차 이뤄질 한국 디지털 인문학 연구에 하나의 레

106) Jürgen Habermas, *La technique et la science comme idéologie*, Denoël, 1973

107) L'affiche du manifeste des Digital Humanities, Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris. 논자가 프랑스어 원문을 번역함. 이에 앞서 미국에서는 2008년 12월 15일 'A Digital Humanities Manifesto', 그리고 2009년 5월 29일 'The Digital Humanities Manifesto 2.0'이 발표된 바 있다. manifesto.humanities.ucla.edu/2008/12/15/

108) 파리 인문학 선언문은 '댓캠프THATCamp' 모임을 계기로 발표된 것으로서 프랑스만의 독자적인 이니셔티브라고 보기는 어렵다. 그러나 이 글의 목적은 프랑스 디지털 인문학의 동향을 살펴보는 것이므로 '댓캠프' 파리 선언문이 프랑스 인문학과 관련하여 많은 시사점을 주고 있다고 판단하여 이를 정리 소개하고자 한다. 'THATCamp'의 전체 명칭은 'The Humanities and Technology Camp'로서 대학교수, 도서관 문헌정보 관련 사서, 박물관 스태프 등으로 구성되며 이들은 공식적인 모임 명칭은 컨퍼런스 대신에 'unconference'라는 명칭을 사용하고 있다. 'THATCamp'의 이념은 2008년 조지 메이슨 대학 역사 뉴미디어 센터에서 정립된 것으로 알려졌다. 현재 '지역 댓캠프(regional THATCamps)' 모임은 미국 외에 라틴 아메리카, 유럽, 캐나다, 호주, 아시아 등에서 개최되고 있다. 출처: THATCamp, Wikipedia

109) Directeur du Centre pour l'édition électronique ouverte (OpenEdition). CNRS EHESS AMU UAPV

110) 디지털 인문학 선언문 취지는 다음과 같다. "디지털 인문학의 행위자이자 옹호자인 우리들은 2010년 5월 18~19일 '댓캠프THATCamp' 개최를 계기로 파리에 모였습니다. 이틀 동안 우리는 디지털 인문학에 관해 토론하고 의견을 교환하면서 장차 디지털 인문학의 모습에 대해 상상하고 새롭게 만들어 보고자 하였습니다. 이틀 동안 진행된 모임은 첫 걸음마 단계에 불과하지만, 우리는 연구자 공동체 그리고 디지털 인문학을 새롭게 창조하려는 분들, 지식의 보존과 가치화, 편집에 참여하려는 모든 분들에게 다음과 같이 디지털 인문학 선언문을 제안하고자 합니다." 출처:L'affiche du manifeste des Digital Humanities

다음 사이트에서는 선언문이 2011년 3월 26일 마랭 다코에 의해 작성된 것으로 표기되어 있으나(Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris tcp.hypotheses.org/318) 밀래드 두에이히는 2010년 5월 21일 선언문이 작성되었다고 하였다. Milad Doueïhi, *Pour l'humanisme numérique*, Seuil, 2011, p.22, 주 1)

퍼런스로 작용할 것으로 판단된다. 따라서 논자는 파리 디지털 인문학 선언문이 지니는 맥락과 의미를 다음과 같이 정리하여 소개하고자 한다.

① 현대 문명과 디지털 인문학 전회

이들은 오늘날 진행되고 있는 지식 환경의 변화를 ‘디지털 인문학에로의 전회(轉回)’로 규정하고 있으며, 디지털 인문학 전회는 지식의 생산, 지식 전파의 조건을 근본적으로 변화시키는 계기로 작용한다는 것이다.

② 전통의 계승

디지털 선언문에 따르면, 디지털 인문학이란 과거 인문 전통과의 결별이 아니라 “기존의 모든 인문과학, 사회과학, 예술, 그리고 전통적인 문학을 포괄”한다는 것이다. 디지털 인문학은 “새로운 디지털의 도구들을 운용”하면서도 “전통적인 인문학(Lettres), 인문과학의 고유한 패러다임, 지식들과 접목”을 시도하고 있으며,¹¹¹⁾ 이것이 지향하는 바는 궁극적으로 문화교양의 풍부화로서 “21세기 전반적인 문화교양 속으로 디지털 문화가 통합될 것”을 예견하고 있다.¹¹²⁾

③ 초(超)학제성과 지식 융합

디지털 인문학의 특징은 디지털 기술을 바탕으로 가능해진 ‘발견적 전망’(heuristic perspectives)과 기제, 방법론을 통해 초학제성(transdisciplinarity)을 도모하는 일이다.¹¹³⁾ 선언문은 다양한 커뮤니티들이 자발적으로 만들어지고 있는 현상에서 초횡단적 학제성, 지식 융합 등 디지털 인문학 기반 형성의 가능성을 발견하고 있다. 선언문이 이에 대해 다음과 같이 구체적으로 기술하고 있다. “다양하고 횡단적인 성격을 지닌 실천, 대상, 도구

111) “Pour nous, les digital humanities concernent l’ensemble des Sciences humaines et sociales, des Arts et des Lettres. Les digital humanities ne font pas table rase du passé. Elles s’appuient, au contraire, sur l’ensemble des paradigmes, savoir-faire et connaissances propres à ces disciplines, tout en mobilisant les outils et les perspectives singulières du champ du numérique.” “Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris

112) “Nous appelons à l’intégration de la culture numérique dans la définition de la culture générale du XXIe siècle.” Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris

113) “Les digital humanities désignent une transdiscipline, porteuse des méthodes, des dispositifs et des perspectives heuristiques liés au numérique dans le domaine des Sciences humaines et sociales.” Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris

에 따라 결성된 여러 커뮤니티들이 존재한다. 예컨대 원천 텍스트의 인코딩, 지리적 정보시스템, 렉시코메트리, 문화 과학기술 유산 지도, 웹 지도, 데이터 집적, 3D, 구술 아카이브, 디지털·하이퍼미디어 기반 예술과 문학 등이다.”¹¹⁴⁾

④ 디지털 아방가르드와 실험정신

디지털 인문학은 새로운 것에 대한 시도이고 실험정신의 발현이다. 기존의 인문학이 개인적인 작업에 바탕을 두고 있다면 디지털 인문학은 여러 사람들이 함께 하는 협업의 형태를 띠고 있으며 협업은 창조적 실험 형태로 진행되고 있다. “반세기 전부터 인문 사회과학의 디지털 영역에 있어서 엄청나게 많은 실험들이 이루어졌다. 최근에는 디지털 인문학 연구 센터들이 생겨났고, 이들은 지금 현재 디지털 인문학 접근의 고유한 표준 원형(prototypes) 또는 적용 장소이다.”¹¹⁵⁾

⑤ 국경을 초월한 환대적 연대의 커뮤니티 구성

디지털 인문학은 기존 인문학과 달리 개방적이고 환대적이며 연대적인 성격을 지닌다. “우리 디지털 인문학의 행위자들은 스스로 연대적, 개방적, 환대적 실천 그리고 자유 근접성을 지닌 실천의 커뮤니티를 구성하고자 한다.”¹¹⁶⁾ 디지털 인문학의 기본 정신은 국경과 민족을 넘어가는 탈경계이고, 언어와 문화의 다양성을 추구하는 범세계적 커뮤니티 운동이 디지털 인문학의 문명사적 지향점인 것이다. “우리들은 국경없는 커뮤니티이고, 다언어 다학제적 (mutidisciplinarity) 커뮤니티이다.”¹¹⁷⁾

114) “(...) existent de multiples communautés particulières issues de l’intérêt pour des pratiques, des outils ou des objets transversaux divers (encodage de sources textuelles, systèmes d’information géographique, lexicométrie, numérisation du patrimoine culturel, scientifique et technique, cartographie du web, fouille de données, 3D, archives orales, arts et littératures numériques et hypermédiatiques, etc.” Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris

115) “(...) se sont multipliées les expérimentations dans le domaine du numérique en Sciences humaines et sociales depuis un demi-siècle. Qu’ont émergé, plus récemment, des centres de digital humanities, qui sont tous, à l’heure actuelle, des prototypes ou des lieux d’application spécifique d’une approche des digital humanities,” Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris

116) “Nous, acteurs des digital humanities, nous nous constituons en communauté de pratique solidaire, ouverte, accueillante et libre d’accès.” Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris

117) “Nous sommes une communauté sans frontières. Nous sommes une communauté multilingue et multidisciplinaire.” Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris

⑥ 지식의 보편화와 참여적 커뮤니티

디지털 인문학의 지향점은 ‘아카데미아’라는 학문적 제도의 틀을 넘어서 모든 사람들이 참여하는 집단지성(collective intelligence)을 추구하는 것으로서 “지식의 진보, 연구 수준과 질의 강화, 그리고 지식과 집단 유산을 풍요롭게 하는 것”으로 정의될 수 있다.¹¹⁸⁾ 지식과 집단의 유산을 풍요롭게 하기 위해서 좋은 실천이 필요하고 좋은 실천이란, “토론을 통해 합의를 이루고, 그리고 계속 합의를 이루어 나가는 분과적, 분과 횡단적 요구에 부합하는 것”이다.¹¹⁹⁾

⑦ 집단지성의 장

디지털 인문학은 집단지성을 통해 모든 사람의 잠재적 역능(virtuality)을 한 데 모으고 집단의 역능을 통해 창조적 협업의 직업 기회를 확대하고 커뮤니티의 공동선을 지향점으로 삼는다. 이것은 다음과 같이 명시되어 있다. “우리는 공통의 어휘, 행위자들의 작업에 기대면서 집단 능력의 구축을 위해 전력을 다 할 것이다. 이러한 집단 능력은 공동선으로 나아가는 사명감을 갖고 있다. 집단 능력은 과학적 기회를 마련하고 모든 분야에 적용될 수 있는 직업의 기회를 제공한다.”¹²⁰⁾

정리한다면 ‘파리 디지털 인문학 선언문’은 1. 계몽주의 백과전서파가 주장한 지식을 통한 보편정신의 계승, 2. 네트워크상에서 창조적 협업을 통한 모든 지식의 융합(convergence), 3. 지식을 함께 나누고 향유하려는 윤리의식과 심미적 감수성, 4. 개인의 창조적 역능 발휘를 통한 자발적 커뮤니티의 구성, 5.

118) “Nous avons pour objectifs le progrès de la connaissance, le renforcement de la qualité de la recherche dans nos disciplines, et l’enrichissement du savoir et du patrimoine collectif, au-delà de la seule sphère académique.” Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris

119) “Nous souhaitons participer à la définition et à la diffusion de bonnes pratiques, correspondant à des besoins disciplinaires et transdisciplinaires identifiés, qui soient évolutives et issues d’un débat puis d’un consensus au sein des communautés concernées. L’ouverture fondamentale des digital humanities assure néanmoins une approche pragmatique des protocoles et des visions, qui maintient le droit à la coexistence de méthodes différentes et concurrentes, au profit de l’enrichissement de la réflexion et des pratiques.” Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris

120) “Nous nous engageons dans l’édification d’une compétence collective s’appuyant sur un vocabulaire commun, compétence collective qui procède du travail de l’ensemble des acteurs. Cette compétence collective a vocation à devenir un bien commun. Elle constitue une opportunité scientifique, mais aussi une opportunité d’insertion professionnelle, dans tous les secteurs.” Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris

국경과 민족을 넘어서는 탈경계, 환대와 우정의 공동체 구성 노력 등을 담고 있다고 볼 수 있다.

4. 디지털 인문학, 새로운 문명사적 지평

전 지구적인 사건으로서의 디지털 휴머니티는 문명사에 새롭게 떠오르는 인문적 지평이다. 오늘날 지식, 경제, 교육, 산업, 의료, 국가 등 전방위적으로 진행되고 있는 ‘디지털 전회’(Digital Turn)는 종래의 ‘컴퓨팅’ 기술과 활용의 차원을 넘어서 새로운 인문 사회과학의 인식론과 담론 창출을 예고하고 있다. 디지털 전회는 근본적이고 전면적인 변화로서 수직적이고 위계적인 지식의 체계를 무너뜨리고 리좀(Rhizom)과 같이 횡적으로 끊임없이 연결해가는 지식 생태계, 즉 디지털 휴머니티를 구성하려는 패러다임의 전환(더 나아가 기존 패러다임과의 결별)이라고 할 수 있다.

디지털 인문학은 생생하게 살아있는 인류의 거대한 기억의 저장고이자 모든 창조적 가능성과 발현의 총화이며 새롭게 확보한 공간(territory)을 인간 거주가 가능한 공간으로 구체화하는 기획과 실천 방식이라고 볼 수 있다.

디지털 인문학의 본질은 근본적으로 창조적 협업과 초학제적(transdisciplinary) 집단지성에서 발견될 수 있다.¹²¹⁾ 초학제적 성격의 디지털 인문학은 자유로운 비판정신과 상상력을 통한 집단지성으로 구체화하며 테크놀로지와 인간 지식을 하나로 ‘융합’하려는 거대한 시도이다. 창조적 협업을 통해 인류가 온축한 모든 지식과 지혜를 디지털 기술로 통합하려는 디지털 인문학은 관용, 비판정신, 사회적 신뢰 구축과 같은 인문적 가치들을 기반 인식으로 삼고 있다. 달리 말해 창의적 운용 능력과 다양성을 용인하는 윤리적 태도와 감수성과 같은 인문적 가치가 디지털 테크놀로지와 결합할 때 - 테이아르 드 샤르댕이 말하는 - 큰 의식에로의 상승과 ‘오메가 포인트’ 도달 가능성이 열리는 것이다.

이러한 디지털 휴머니티의 정신적 인식론적 윤리적 국면들은 프랑스 인문학 전통이 잉태한 가치들이라고 말할 수 있다. 디지털 인문학이 모든 영역에서의 탈경계, 탈위계의 지향성을 지닌다면, 그것은 이미 18세기 계몽정신에서 배태된 가치들로서 국가와 민족문화를 넘어서는 코스모폴리탄한 성격을 지니는 것이다. 그러므로 엄밀히 말한다면 - 본 글의 주제인 - ‘프랑스 디지털 인문학’은 그 자체가 형용 모순어법이 될 수도 있다.

121) 디지털 인문학에서 있어서 창조적 협업과 초학제성의 중요성은 2014년도 7월 초 로잔 공과대학에서 열린 DH2014에서도 그대로 확인되고 있다. *Digital Humanities 2014 Book of Abstracts Conference Abstracts EPFL -UNIL Lausanne Switzerland, 8-12 July 2014. pp.59-61*

오랫동안 프랑스는 - 특히 인문 사회과학 분야에서 - 디지털에 비판적이고 유보적인 태도를 보여온 것이 사실이다. 그러나 최근 이곳의 많은 연구자들은 “디지털에 대해 진지하게, 그리고 디지털과 함께 생각하고” 있다.¹²²⁾ 디지털이 거의 시대의 절대적인 요청(l'impératif)이라는 점을 깨닫기 시작한 인문학 강국 프랑스 연구자들이 펼쳐 보일 - 보편성과 탈경계, 개인적 역능 발휘와 창조적 협업을 본질로 하는 - ‘디지털 인문학’의 풍경과 전망을 살펴보는 것은 한국에서의 디지털 인문학의 미래와 관련하여 흥미롭고 유의미한 작업이 될 것임은 분명하다.

참고문헌

- 김도훈 외, 『디지털 시대의 인문학, 무엇을 할 것인가』, 사회평론, 2001.
- 테이야르 드 샤르댕, 『인간 현상』, 양명수 역, 한길사, 2002.
- 피에르 레비, 『누스페어』, 김동윤·손주경·조준형 역, 생각의나무, 2002.
- , 『사이버 문화』, 김동윤·조준형 역, 문예, 2000.
- Babinet Gilles. “*L'ère numérique, un nouvel âge de l'humanité : Cinq mutations qui vont bouleverser notre vie.*” Le Passeur. 2014.
- Doueïhi Milad. *La grande conversion numérique.* Seuil. 2008.
- . *Pour l'humanisme numérique.* Seuil. 2011.
- EPFL-UNIL Lausanne. *Digital Humanities 2014 Book of Abstracts.* Switzerland. 8-12 July 2014.
- Manifeste des Digital humanities | ThatCamp Paris
tcp.hypotheses.org/318, Wikipedia, *Digital humanities.*
- Arthur Kroker. Digital Humanism: The Processed World of Marshall McLuhan. www.ctheory.net/articles.aspx?id=70; Digital Humanities, Copyright Law, and the Literary. www.digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/.../000147.html, 2013. Volume 7 Number 1.

122) Milad Douïhi, *Pour l'humanisme numérique*, Seuil, 2011, p.24

I -2 [부록]

디지털 인문학 선언문¹⁾

2011년 3월 26일, 마랭 다코²⁾

디지털 인문학의 행위자이자 옹저버인 우리들은 2011년 5월 18~19일 ‘댓캠프 THATCamp’ 개최를 계기로 파리에 모였습니다. 이틀 동안 우리는 디지털 인문학에 관해 토론하고 의견을 교환하면서 장차 디지털 인문학의 모습에 대해 상상하고 그리고 새롭게 만들어 보고자 하였습니다. 이틀 동안 진행된 모임은 첫 걸음마 단계에 불과하지만, 우리는 연구자 공동체 그리고 디지털 인문학을 새롭게 창조하려는 분들, 지식의 보존과 가치화, 편집에 참여하려는 모든 분들에게 다음과 같이 디지털 인문학 선언문을 제안하고자 합니다.

I. 정의 Définition

1. 디지털 인문학의 전회(轉回)는 지식의 생산, 지식 전파의 조건을 근본적으로 변화시키면서 동시에 이에 대해 질문을 던지고 있습니다.
2. 우리에게 디지털 인문학이란, 기존의 모든 인문과학, 사회과학, 예술, 그리고 전통적인 문학(lettres)을 포괄하는 것입니다. 디지털 인문학은 과거를 완전히 밀어버리는 것이 아닙니다. 그와 반대입니다. 디지털 인문학은 디지털의 장(場) 독특한 전망과 도구들을 운용하면서 위에 언급한 분야에 고유한 패러다임, 노하우, 지식들에 기대는 것입니다.
3. 디지털 인문학은 인문 사회과학에 있어서 디지털과 연결된 발견적 전망(heuristic perspectives)과 기제, 방법론을 담지하고 있는 횡단적 학제성(transdisciplinarity)을 기획하는 것입니다.

II. 상황 Situation

4. 우리는 다음과 같은 사실을 확인합니다.

1) Manifeste des Digital humanities: (디지털 인문학 선언문 프랑스어 원문)
<http://tcp.hypotheses.org/318>

2) Marin Dacos: directeur du Cléo - Centre pour l'édition électronique ouverte

- 반세기 전부터 인문 사회과학의 디지털 영역에 있어서 엄청나게 많은 실험들이 이루어 졌습니다. 최근에는 디지털 인문학 연구 센터들이 생겨났고, 이들은 지금 현재 디지털 인문학 접근의 고유한 표준 원형(prototypes) 또는 적용 장소입니다.

- 디지털은 연구에 있어서 기술적 그리고 경제적 제약 조건보다 더 강한 존재감을 가지고 있습니다. 그리고 이러한 제약이란 집단 작업을 진전시키기 위한 기회이기도 합니다.

- 그리고 이미 검증되고 나눠 사용되고 있는 여러 방법론들이 존재합니다.

- 다양하고 횡단적인 성격을 지닌 실천, 대상, 도구에 따라 결성된 여러 커뮤니티들이 존재합니다. 예컨대 원천 텍스트의 인코딩, 지리적 정보시스템, 렉시코메트리, 문화 과학기술 유산 지도, 웹 지도, 데이터 집적, 3D, 구술 아카이브, 디지털·하이퍼미디어 기반 예술과 문학 등입니다. 이 모든 커뮤니티들이 디지털 인문학의 장을 형성하기 위해 서로 융합하고 있습니다.

III. 선언 Déclaration

5. 우리 디지털 인문학의 행위자들은 스스로 연대적, 개방적, 환대적 실천 그리고 자유 근접성을 지닌 실천의 커뮤니티를 구성합니다.

6. 우리들은 국경없는 커뮤니티이고, 다언어 다학제적(mutidisciplinarity) 커뮤니티입니다.

7. 우리들의 목표는, '아카데미아'라는 영역을 넘어서, 지식의 진보, 연구 수준과 질의 강화, 그리고 지식과 집단 유산을 풍요롭게 하는 것입니다.

8. 우리는 21세기 전반적인 문화교양(의 정의) 안에 디지털 문화가 통합될 것을 호소합니다.

IV. 오리엔테이션

9. 우리는 데이터, 메타데이터에 자유롭게 접근할 수 있게 되기를 호소합니다. 데이터, 메타데이터는 기술적으로, 개념적으로 자료화되어야 하고 상호 작동적

이어야 합니다.

10. 우리는 방법론, 코드, 포맷, 연구 결과들이 자유롭게 전파, 순환되고 풍요화될 수 있기를 바랍니다.

11. 우리는 인문 사회과학, 예술, 문학의 교육 중심에 디지털 인문학 과정이 통합될 수 있기를 호소합니다. 마찬가지로 우리는 디지털 인문학 학위 자격증과 전문 직업 연수과정의 창발을 희망합니다. 그리고 이러한 자격과 능력이 디지털 인문학 전문 직업인 선발과 전문인 양성에 있어서 우선적으로 고려될 요소가 되기를 원합니다.

12. 우리는 공통의 어휘, 행위자들의 작업에 기대면서 집단 능력의 구축을 위해 전력을 다할 것입니다. 이러한 집단 능력은 공동선으로 나아가는 사명감을 갖고 있습니다. 집단 능력은 과학적 기회를 마련하고 모든 분야에 적용될 수 있는 직업의 기회를 제공합니다.

13. 우리는 좋은 실천과 그것을 개념 정의하는 일에 참여하길 원합니다. 여기서 말하는 좋은 실천이란, 관련 커뮤니티의 중심에서 토론을 통해 합의를 이루고, 그리고 계속 합의를 이루어 나가는 분과적, 분과 횡단적 요구에 부합하는 것입니다. 디지털 인문학의 근본적인 열림은 프로토콜과 비전의 실용적인 접근을 보장합니다. 이러한 실용적 접근은, 실천과 사유를 풍요롭게 하는 다양하고 경쟁적인 방법론들이 공존할 권리를 보장하는 것입니다.

14. 우리는 현실적 요구에 답하는 사이버 인프라의 구축을 호소합니다. 사이버 인프라는 반복적으로 구축될 것입니다. 사이버 인프라는 연구자 커뮤니티의 중심에서 (가치있는 것으로) 검증되는 방법론과 접근 방식에 근거하고 있습니다.

여러분 우리와 함께!

I -3. 해외 디지털 인문학 동향³⁾

김바로

1. 디지털 인문학에 대한 세계 학계의 관심

디지털 인문학은 인문학과 정보기술(ICT, Information and Communication Technologies)이 합쳐진 융합 학문이다. 전통적인 인문학의 연구 과정에 정보기술의 입력·저장·분석·시각화의 과정을 도입하여 탄생된 인문학의 새로운 방법론이며, 학문 분과이다⁴⁾. 디지털 인문학은 영어로는 ‘Digital Humanities’(디지털 휴머니티즈), 중국에서는 ‘数字人文’(슈쯔런윈), 타이완에서는 ‘數位人文’(슈웨이런윈), 일본에서는 ‘デジタル・ヒューマニティーズ’(데지타루 휴머니티즈)로 부르고 있다.

디지털 인문학은 전세계적인 ‘인문학의 위기’를 타개할 인문학의 미래로 주목받고 있다. 기존 인문학의 연구 방법으로 접근 가능한 주제와 대상이 점차 고갈되어, 연구자들은 각자의 영역을 더욱 깊게 파고 들어가는 전문화에 집중하게 되었다. 그러나 동종 학문 내에서조차 상호간의 연구를 이해하기 힘들 정도로 고도의 전문화가 이루어지면서 인문학 분과간의 교류가 쉽지 않을 뿐만 아니라, 인문학의 연구 성과가 사회에 환원되기도 어려워졌다. 이러한 상황 속에서 새롭게 부상한 디지털 인문학은 인간의 산술 능력을 뛰어넘는 컴퓨터를 활용하여 인문학 자료를 수집·저장·분석하고, 이를 통해 각 분과 학문의 고립 현상을 타파하여 통섭적이고 융합적인 연구를 가능하게 할 뿐만 아니라, 인문학의 성과를 사회에 환원하는 방법론으로서 각광받고 있다.

한국에서는 문화콘텐츠가 위기에 빠진 인문학의 대안으로 제시되었다. 문화콘텐츠는 “문화유산, 생활양식, 창의적 아이디어, 가치관 등 문화적 요소들이 창의력과 상상력을 원천으로 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품”⁵⁾이라는 사전적 정의에서처럼 인문학의 산업화에 집중하였다. 다시 말해서 문화콘텐츠는 인문학 자체의 방법론에 집중하는 디지털 인문학과는 다르게 인문학의 경제적 활용 모델에 대한 연구에서 성과를 나타내고 있다.

다만 2010년 당시 교육과학기술부와 학술연구재단 및 한국학중앙연구원

3) 김바로, 「해외 디지털 인문학 동향」, 『인문콘텐츠』 33, 인문콘텐츠학회, 2014

4) 보다 자세한 디지털 인문학의 정의는 김현의 「디지털 인문학 - 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상」(『인문콘텐츠』, 제29호, 2013.6, 9-26쪽 또는

http://digerati.aks.ac.kr/paper/paper2013-2/2013-06-디지털_인문학.htm) 및 김바로, 「디지털 인문학이란 무엇인가?」, 『바로바로 중얼중얼』, <http://www.ddokbaro.com/3793> 을 참고.

5) 한국행정연구원, 『아시아문화개발원 설립 운영에 관한 연구』, 2007, 161쪽

대한민국의 인문사회 분야의 전망과 목표를 제시하고 이에 따른 종합 발전계획을 수립하는 것을 목적으로 ‘2030 인문사회 학술진흥 장기 비전’을 발표하였다. 장기 비전의 6대 과제 중 하나가 ‘디지털 연구 기반 구축을 위한 디지털 휴머니티즈’이며⁶⁾, 이는 인문학의 경제적 활용 모델보다 정보기술을 통한 인문학 자체의 연구 방법론 발전을 추구하고 있다.

이에 본 글에서는 한국에서의 디지털 인문학 발전을 위한 토대 작업으로써 미국, 타이완, 일본, 중국의 디지털 인문학 정책과 연구 현황에 대해서 살펴보고 하겠다⁷⁾.

2. 미국 디지털 인문학 동향

1) 배경

미국에서는 이탈리아의 예수회 신부 로베르토 부사(Roberto Busa, 1913~2011)가 토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas) 저작을 중심으로 관련 작가들의 중세 라틴어 텍스트 1,100만 단어의 전문 색인을 전자적인 방법으로 편찬한 것을 디지털 인문학의 시작으로 보고 있다⁸⁾. 그 이후 인문학 컴퓨팅(Humanities Computing)이라는 이름으로 텍스트 및 언어자원의 색인과 통계 처리의 방법론을 중심으로 발전하였고, 컴퓨터에서 지식체계를 구성할 수 있는 SGML(Standard Generalized Markup Language) 기반의 인문지식 전자 텍스트 기술 언어인 TEI(Text Encoding Initiative)⁹⁾가 개발되었다.

2004년 기존의 인문학 컴퓨팅(Humanities Computing)이 컴퓨터 기술에 집중함에 따라 디지털화만을 추구하는 것으로 보이는 현상을 탈피하고자, 디지털 인문학(Digital Humanities)이라는 용어를 사용하여 전통적인 인문학과의 융합을 강조하였다¹⁰⁾. 구체적으로 정보기술 환경의 급속한 진화와 더불어 그

6) 인문사회 학술진흥 장기 비전 추진위원회, 『2030 인문사회 학술진흥 장기 비전』, 2010, 217~249쪽

7) 한국에서의 디지털 인문학 진흥의 필요성, 그것의 발전 방향과 실천 과제에 대해서는 『인문콘텐츠』를 통해서 발표된 김현의 「디지털 인문학 - 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상」에서 자세히 논술된 바 있다. 이 글은 김현이 제기한 문제의식에 입각하여 우리나라 디지털 인문학의 발전 모델과 육성 시책을 보다 구체적으로 정립하는 데 도움이 될 수 있는 외국의 동향 정보를 수집하고 분석하는데 목적을 두었다.

8) Susan Hockey. “The History of Humanities Computing.” A Companion to Digital Humanities. Blackwell Publishing, 2004, 3-19 또는 <http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1-2-1&toc.depth=1&toc.id=ss1-2-1&brand=default>

9) <http://www.tei-c.org/>

10) Susan Schreibman, Ray Siemens, and John Unsworth. “The Digital Humanities and Humanities Computing: An Introduction.” A Companion to Digital Humanities. Blackwell Publishing, 2004, x x iii - x x vii 또는,

활용 범위를 데이터베이스와 멀티미디어, 그리고 대규모 원시 데이터에서부터 전자적인 방법으로 의미있는 사실을 찾아내는 데이터 마이닝(Data Mining), 그 결과를 디지털 그래픽으로 보여주는 시각화(Visualization) 등으로 연구 범위를 확장하였다. 특히 2006년 미국 인문학기금(NEH, National Endowment for the Humanities)에서 디지털 인문학에 연구비를 지원하는 디지털 인문학 계획(Digital Humanities Initiative)을 발표하고, 2008년에는 강력한 학계의 관심 속에서 디지털 인문학단(Office of Digital Humanities)으로 확장되면서 ‘디지털 인문학’이라는 용어가 사실상 확정되었다¹¹⁾.

2) 지원 정책 및 연구 동향

미국 인문학기금(NEH)은 디지털 인문학이 실험적 연구라는 점에 주목하였다. 디지털 인문학 프로젝트 초기 조성 지원금(Digital Humanities Start-Up Grants)을 통하여 기획 단계에 소규모 지원금을 지급하고, 디지털 인문학 연구 환경이 효과적으로 완비되었다고 판단되었을 때, 디지털 인문학 실행 지원금(Digital Humanities Implementation Grants)을 지급하고 있다. 디지털 인문학 지원금은 디지털 인문학 분야에 새로운 접근 방법을 도입하는 연구 또는 최고의 실천 사례를 기록하고 정리하는 연구, 도서관과 박물관의 디지털 자산을 포함한 디지털 자료들의 보존, 분석과 접근을 용이하게 하는 새로운 디지털 도구 원형의 기획과 개발, 디지털 문화의 역사, 비판과 철학, 그리고 이들의 사회적 영향에 중점을 둔 연구, 인문학의 특정 분야 및 다른 분야와의 학제간 연구에서 신생기술 사용의 철학적 함의와 영향을 조사하는 학문, 전통적 미디어와 새로운 미디어 모두를 활용하는 대중 프로그램과 교육을 위한 기술의 혁신적 사용, 인문학의 보급을 용이하게 하는 출판의 새로운 디지털 방식에 투자되고 있다.¹²⁾

그러나 프로젝트가 주로 자료의 디지털화에만 집중하는 경우(디지털화 방법론 제시가 주목적인 경우는 제외)¹³⁾나 설문조사나 현장조사 등과 같은 전통적

http://nora.lis.uiuc.edu:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1-1-3&toc.depth=1&toc.id=ss1-1-3&brand=9781405103213_brand

11) Kirschenbaum, Matthew G. "What is Digital Humanities and What's it Doing in English Departments?" ADE Bulletin 150, 2010, 1-7 또는 http://mkirschenbaum.files.wordpress.com/2011/01/kirschenbaum_ade150.pdf

12) 미국 인문학기금(NEH), <http://www.neh.gov/>

13) 미국의 디지털 인문학 지원 정책은 인문학 자료와 연구 성과를 디지털화하는 것보다 정보기술을 활용하여 새로운 시각과 방법으로 인문학을 분석하고 시각화하는 연구에 집중하고 있다. 이는 디지털화 과정을 수행하지 않는다는 의미가 아니다. 반대로 디지털화는 디지털 인문학뿐만이 아니라 기존의 인문학에서도 의무적으로 수행해야 될 기본적인 연구 활동의 결과라는 의미이다.

인 경험에 의거한 과학적 사회조사의 경우 등에 대해서는 지원을 하지 않고 있다¹⁴). 그 뿐만이 아니라 디지털 인문학 주제 발전을 위한 기관 지원금 (Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)은 인문학 연구자들에게 디지털 인문학에 대한 집중 훈련을 제공하는 프로그램을 지원하여 디지털 기술을 사용하는 인문학자들을 증가시키고 인문학 관련 고급 기술 도구와 방법론에 대한 지식을 널리 보급하고자 설계되었다. 총체적인 ‘인문학 위기’ 속의 미국 내 각 대학들은 지원금을 통해 디지털 인문학 지원센터를 설립하고, 디지털 인문학 방법론을 도입한 연구에 집중하였다.

미국의 디지털 인문학 학회는 기존의 유럽 디지털 인문학 기구(ALLC, Association for Literary and Linguistic Computing), 미국의 컴퓨터와 인문학 기구(ACH, Association for Computers and the Humanities), 캐나다 디지털 인문학 모임(SDH/SEMI, Society for Digital Humanities/Société pour l'étude des médias interactifs) 등과 연합하여 디지털 인문학 연합 기구(ADHO, Alliance of Digital Humanities Organizations)¹⁵)를 만들었다. 디지털 인문학 연합 기구에서는 정기적으로 디지털 인문학 회의(Digital Humanities conference)를 개최하고 있으며, 옥스퍼드 대학 출판사(Oxford University Press)의 문학과 언어학 컴퓨팅(Literary and Linguistic Computing)¹⁶), 캐나다 디지털 인문학 모임의 디지털학(Digital Studies / Le champ numérique)¹⁷), ADHO의 디지털 인문학 계간지(Digital Humanities Quarterly)¹⁸)가 온라인으로 공개된 형식의 상호심사 학술지를 발간하고 있다.

3) 주요 성과

① 중국 인물 데이터베이스(China Biographical Database Project, CBDB, 中國歷代人物傳記資料庫)¹⁹)

14) 그 외에도 학술지를 만들거나 변환하는 경우 (다만 새로운 방식의 학술적 출판을 위한 계획 고찰은 가능), 반복되거나 공인된 학회나 개인적인 만남, 컴퓨터 장비나 소프트웨어 구입비가 지원금의 20%를 초과하는 경우, 창조예술이나 공연예술의 경우, 경험에 의거한 과학적 사회조사, 학위를 위하여 행하는 일, 교과서를 준비하거나 출판하는 일, 프로젝트가 일부 정치적, 종교적, 사상적 내용으로 편향된 경우, 프로젝트가 일부 사회적 행동에 편향된 경우에도 지원을 하지 않고 있다. (DIGITAL HUMANITIES START-UP GRANTS, OFFICE OF DIGITAL HUMANITIES of NEH, <http://www.neh.gov/files/grants/digital-humanities-start-sept-12-2013.pdf>)

15) <http://adho.org/>

16) <http://llc.oxfordjournals.org/>

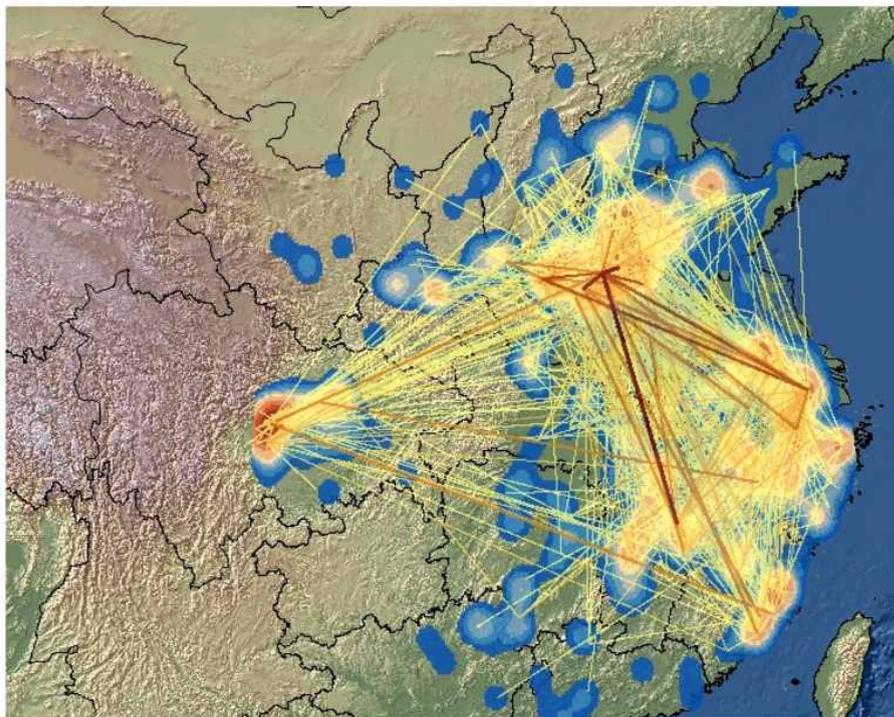
17) <http://www.digitalstudies.org/>

18) <http://isites.harvard.edu/icb/icb.do?keyword=k16229&pageid=icb.page76535>

19) <http://isites.harvard.edu/icb/icb.do?keyword=k16229>

중국 역대 인물들의 정보를 검색하고 활용할 수 있도록 하버드 옌칭 연구소가 시스템을 지원하고, 중국 북경대학교에서 데이터베이스 내용을 입력한 데이터베이스이다. 본 데이터베이스는 중국 역대 인물들의 모든 데이터베이스를 제공하는 데 목적을 두고, 인물의 생몰년뿐만이 아니라 지역, 관직, 저작 및 인물 관계를 제공하고 있다. 특히 인물 관계 정보에 혈연은 물론이고, 사회적인 관계도 최대한 입력을 하여서 사회 네트워크 분석을 통한 당대 역사 재구성에 큰 도움을 주고 있다.

Population Density of Biographical Persons in CBDB
1240-1259



Legend: Population Density



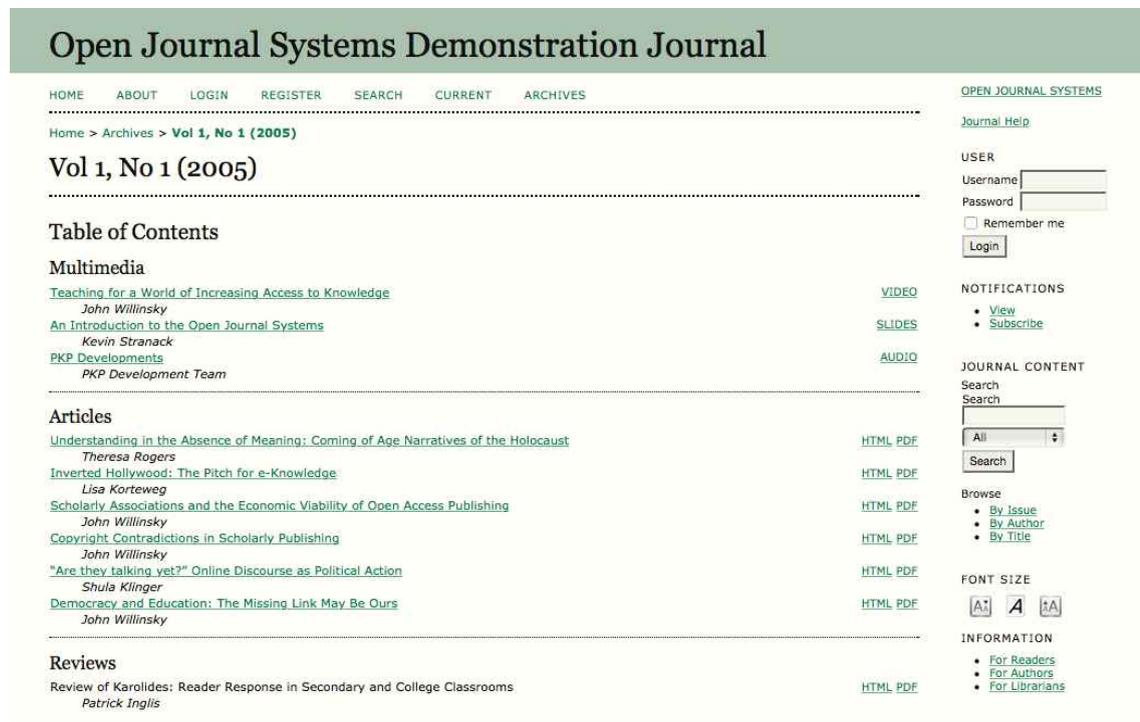
[그림 1] CBDB 활용 예시²⁰⁾

② 오픈 학술지 시스템(Open Journal Systems, OJS)²¹⁾

2001년에 공공 지식 프로젝트(Public Knowledge Project, PKP)의 일환으

20) Social Networks,
<http://isites.harvard.edu/icb/icb.do?keyword=k16229&pageid=icb.page499251>
21) <https://pkp.sfu.ca/ojs/>

로 인문학 중심으로 만들어진 웹 기반의 공개형 학술잡지 관리 시스템이다. PHP를 기반으로 만들어진 오픈 학술지 시스템은 16개 언어를 지원하며, 웹상에서 원고를 수합하고, 편집하여 공유하는 일련의 시스템을 갖추고 있다. 또한 다양한 플러그인을 통해서 토론과 일정 관리를 할 수 있다. 이에 미국의 디지털 인문학 학회는 본 시스템을 채용하여 웹을 통해서 학술지를 발간하고 있다.



[그림 2] 오픈 학술지 시스템 예시²²⁾

22) <http://en.wikipedia.org/wiki/File:OJS-screenshot.png>

3. 타이완 디지털 인문학 동향

1) 배경

타이완은 70~80년대에 이미 보유중인 고전적에 대한 기초적인 문헌 연구를 마무리하고, 컴퓨터를 활용한 새로운 방법론을 도입하였다. 1976년 주뽕푸(朱邦復)가 한자 입력 시스템 창힐(倉頡)을 제작함에 따라서 컴퓨터를 통한 한자 처리의 길이 열리게 되었다. 1984년 타이완 중앙연구원 역사언어연구소의 사료 관리 시스템 프로젝트를 시작으로 컴퓨터를 이용한 고전 처리에 대한 관심이 높아졌다. 이에 대상을 점차 확대하여 1987년에는 천위푸(陳鬱夫)에 의해서 홍루몽과 수호전에 대한 전문 검색 시스템이 구축되기도 하였다. 1990년 타이완의 학술잡지 국문천지(國文天地)는 중국 고적 전산화(中國古籍電腦化) 특집 시리즈를 발간하면서 고적에 대한 컴퓨터 기술의 활용에 대해 관심을 재확인하였다. 그 이후 시조나 불경 등의 다양한 고전적에 대한 디지털화 방법과 실제 데이터베이스 구축을 지속적으로 전개해 나간다.

2) 지원 정책 및 연구 동향

타이완의 디지털 인문학은 1998년 5월의 '디지털 박물관 전문 계획'(數位博物館專案計畫)으로 시작되어서 지속적으로 국가의 강력한 지원을 받고 있다. '디지털 박물관 전문 계획'은 타이완 특색의 디지털 박물관을 구축한다는 목표로 교육 기능을 함양한다는 실험적인 속성을 가지고 있었다. 또한 2000년 7월 행정원은 '국가 주요 문헌 디지털화 계획'(國家典藏數位化計畫)을 수립하고, 2001년 1월 1일부터 국가 고궁박물관, 국가도서관, 국립 역사박물관, 국사관 타이완 문헌관, 국립 자연과학박물관, 국립 타이완 대학교 및 중앙연구원 등 7개 기관의 참여 아래 '국가 주요 문헌 디지털화 전문안건 계획'(國家典藏數位化專案計畫)을 시행한다.

2002년 5월 천수이벤(陳水扁) 총통의 강력한 지원 아래 타이완 행정원은 '도전 2008: 국가발전 중점계획[2002-2007]'(挑戰2008: 國家發展重點計畫[2002-2007])을 의결하게 된다. '도전 2008: 국가발전 중점계획'에 따라서 기존의 '디지털 박물관 전문안건 계획'과 '국가 주요 문헌 디지털화 계획'은 통합한 '디지털 주요 문헌 국가형 과학계획(數位典藏國家型科技計畫)'을 집행하게 된다. '디지털 주요 문헌 국가형 과학계획'은 타이완의 과학기술 발전의 최고 책임기관인 행정원 국가과학위원회에서 주관을 하여 교육부, 경제부, 문화부의

차장급 및 중앙연구원, 국립 자연과학박물관, 국립 고궁박물관, 국립 타이완 대학, 국립 역사박물관, 국사관, 국사관 타이완 문헌관, 국가도서관 및 타이완 성 자문위원회 등 9개 관련 기관장들이 이사회(指導小組)를 구성하고 있다.

‘디지털 주요 문헌 국가형 과학계획’의 주제 범위는 동물, 식물, 지질, 인류학, 기록물, 측량학, 금석탁편, 선본고적, 고고학, 기물, 서화, 신문, 영상음악, 고전적 및 건축물 등 다양한 방면으로 구성되어 있다. 또한 기술적으로는 디지털 주요 문헌 관리 시스템 참고 플랫폼, 작명 시스템과 분석식 검색, 디지털 물체와 기록물 형식, 멀티미디어와 디지털화 참고 프로세스, 디지털 주요 문헌 서비스 시스템 및 다국어 서비스에 대한 표준안을 제시하였다. 이로써 타이완 디지털 인문학 발전을 위한 토대가 마련되었고, 디지털 인문학에 대한 관심이 대폭적으로 상승하게 되었다.

1기 ‘디지털 주요 문헌 국가형 과학계획’의 성공과 국제적으로 유네스코의 세계기록유산 프로젝트(UNESCO Memory of the World)나 미국 기억 프로젝트(American Memory)²³⁾ 및 유럽의 유로피아나(Europeana) 계획²⁴⁾의 자극을 받아서 디지털 주요 문헌 국가형 과학계획은 2기로 연장되었다. 2007년부터 시작된 2기 ‘디지털 주요 문헌 국가형 과학계획’은 ‘타이완 디지털 주요 문헌 확대 계획’(拓展臺灣數位典藏計畫)²⁵⁾, ‘디지털 주요 문헌 인문사회경제산업 발전 촉진 계획’(推動數位典藏人文社會經濟產業發展分項計畫) 및 ‘디지털 주요 문헌 세계화 및 국제협력 네트워크 촉진 계획’(數位典藏海外推展暨國際合作網路推動分項計畫)을 통하여 1기의 성과를 종합하여 기존 주요 문헌에 대한 대대적인 디지털화 작업을 진행하는 한편, 디지털화 된 자료에 대한 응용 방안에 대해서 연구 및 국제적인 협력을 강화하여 세계 각국의 기관들과의 교류 확대를 모색하였다. 또한 ‘디지털 주요 문헌 기술 연구개발 계획’(數位典藏技術研發分項計畫)과 ‘디지털 주요 문헌 인터넷 핵심 플랫폼 계획’(數位典藏網路核心平台分項計畫)을 통하여 디지털 인문학의 실제적인 운영 기술에 대한 연구를 진행하였다.

한편 2003년부터 행정원 국회를 통해서 국가 경쟁력을 향상시키기 위한 디지털 도구를 이용한 교육이라는 목표 아래 ‘디지털 학습 국가형 과학계획’(數位學習國家型科技計畫)을 실행하였다. ‘디지털 학습 국가형 과학계획’의 목적은 유무선 네트워크를 통하여 디지털 교재를 활용한 디지털 교육을 확대하여 지식경제 시대에 국가 경쟁력을 향상시키고 국민에 대한 평생교육을 실현시키는 데 있다. 이를 위하여 ‘전국민 디지털 학습’, ‘디지털 격차 해소’, ‘행동학습

23) <http://memory.loc.gov/>

24) www.europeana.eu

25) <http://www.unescomow.org.nz/>

교재 개발’, ‘디지털 학습 인터넷 과학기지’, ‘디지털 학습 기술 연구 발전 전망’, ‘디지털 학습 기초연구’, ‘정책과제 및 인재 육성’의 하위 과제를 행정원과 경제부, 국방부, 교육부, 국립 고궁박물관, 타이난 현(台南縣) 정부 등의 주요 정부 기관들의 주도 아래 진행하게 된다.

2008년 타이완 총통이 민주당의 천수이벤(陳水扁)에서 국민당의 마잉주(馬英九)로 정권 교체가 된다. 그러나 이전 정권의 핵심 사업 중 하나이던 타이완의 디지털 인문학에 대한 정책은 기존의 ‘디지털 주요 문헌 국가형 과학계획’과 ‘디지털 학습 국가형 과학계획’이 ‘디지털 주요 문헌과 디지털 학습 국가형 과학계획’(數位典藏與數位學習國家型科技計畫)으로 통합되어 더욱 강력한 국가적 지원을 받게 된다. 정책 자체는 기존의 정책과 큰 차이는 없으나, 기존에 행정원에서 직할로 계획을 관리하던 것을 중앙연구원이 주관하게 되어 연구적인 성격을 강화하고, 더욱 심도 깊고 다양한 하위 프로젝트를 설계함으로써 디지털 인문학의 심화를 목표로 하고 있다²⁶⁾.

3) 주요 성과

① 타이완 역사 디지털 도서관(台灣歷史數位圖書館, THDL)²⁷⁾

국립 타이완 대학교에서 1621년부터 1911년 사이의 250종류의 자료 소스를 바탕으로 언어학의 분석 도구나 네트워크 분석 방법론 등 다양한 디지털 인문학 분석 방법론을 제공하여 타이완의 근현대 사회 연구에 큰 도움을 주고 있다. 예를 들어서 언어학의 접사 분석 모델을 이용하여 ‘주의’(主義)의 전방접사의 시대별 빈도를 추출해주고 있다. 이는 개념사 영역의 역사 연구자들이 특정 단어의 전방접사 빈도를 통하여 당시의 시대상과 용어의 변천에 대해서 규명하는 데 도움을 주고 있다. 또한 네트워크 방법론을 통하여 토지 매매에서의 인물간 네트워크 혹은 GIS(지리정보시스템)을 통하여 토지 매매에 대한 지리학 적 분석을 지원하는 디지털 도구를 제공하고 있다.

26) 타이완의 디지털 인문학 계획은 위키 플랫폼을 통하여 세부 정보가 제공되고 있다. 구체적인 내용은 <http://wiki.teldap.tw/> 을 참조.

27) <http://thdl.ntu.edu.tw/>

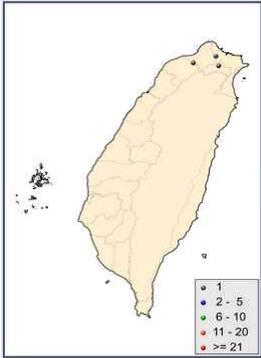
THDL 台灣歷史數位圖書館

文獻集: 明清檔案 | 西報 | 工具集 | 回首頁 | 功能說明 | 修改密碼 | 登出

文件檢索: 主義

檢索結果: 15 頁次: 1 | 2 | 下一頁

相關地名: 毛少翁社, 毛少翁, 石角寮, 土牛溝, 竹北一堡, 犁頂埔, 枋寮庄, 宜輝坑, 溪坡, 三張犁



檢索結果分佈圖 (此圖僅計入含有年代資訊的文件: 橫軸: 西元年, 縱軸: 文件數量)

1. 杜賣盡根水田契字

杜賣契 ◆台灣平埔族文獻資料庫: 竹塹社(國中國92) ◆ 不詳 (X-unknown) ◆ cca100003-od-bk-ISBN9576711428-t041_001_040_74-0001-u.xml

2. 杜賣絕根水田山林埔圍屋宇契 | 臺灣總督府檔案

od-ta_01825_000450桃崗堡番路坑庄土名番路坑八四〇之一 杜賣契 立杜賣盡絕根水田山林埔圍屋宇契字人劉元勳、劉元佑、劉元佑、全姪劉開獻等, 有承祖父遺下明買過劉國英兄弟等水田山林埔圍壹處, 址在龜崙老路坑庄, 東至呂家田毗連, 直透山頂分水為界; 西至溪墘坑溝, 至崙頂直透與林家毗連分水為... 界內祖墳共拾穴, 土窖三穴, 共拾參穴, 墓園以外, 任從開墾耕種, 不得阻止傷礙, 而實主義不得騎龍新穴, 倘若遷移別處, 地仍歸還實主, 批照。 批明: 關書有登載別處田業, 不...

杜賣契 ◆臺灣總督府檔案抄錄契約文書: 永久保存公文類羣(國中國93) ◆ 劉元勳 | 劉元佑 | 劉元已 | 劉開獻(立杜賣絕根水田山林埔圍屋宇契字人) ◆ 同治六年十一月(1867) ◆ cca100003-od-ta_01825_000450-0001-u.xml

3. 理由書

理由書座落新竹廳竹北一堡月眉庄土名月眉一三番地二右之所有土地是同治九年十一月六日向蕭立富手內買出之業址在月眉庄土名東至小坑為界西至史止灣轉為界南至大圳為界北至矮龍仔水流內為界四至界址當日承買契內分明但承買契字係交範清瀾手內收存抵因明治四十一年十一月間移居墾人遺失跟尋無蹤然無業從來歷管無異亦無爭等情今逢做府土地調查之際無可執據呈驗故立理由收以為呈明候也明治四十三年九月八日業主義民嘗竹北一堡草山庄土名草山百九拾八番地 管理人何永立 全所百五拾四番地 全何阿思 ...

公文書類 ◆臺灣總督府檔案抄錄契約文書: 15年保存公文類羣(國中國92) ◆ 義民嘗 ◆ 明治四十三年 (J1:1910) ◆ cca100003-od-ta_05564_000049-0001-u.xml

4. 關分書

關分書 ◆臺灣總督府檔案抄錄契約文書: 15年保存公文類羣(國中國92) ◆ 陳金生等 ◆ 同治五年 (1866) ◆ cca100003-od-ta_05578_000079-0001-u.xml

5. 分管約字

[그림 3] 타이완 역사 디지털 도서관 - '主義' 검색 결과

② 불교 규범자료 데이터베이스(佛學規範資料庫, Buddhist Authority Database Project)²⁸⁾

법고 불교학원(法鼓佛教學院)에서 불교 자료를 중심으로 시간과 공간 및 인물의 기초 데이터베이스를 제공하고 있다. 시간자료 데이터베이스는 진시황(BC 221년 11월 16일)부터 청말(AD 1912년 1월 18일) 사이의 서력과 한중일

28) <http://authority.ddbc.edu.tw/>

의 국명, 왕력 및 간지력을 제공하고 있다. 공간자료 데이터베이스는 중국 역대 행정지명을 참고하여 22개의 유형으로 총 46,368개의 지명 데이터를 제공하고 있다. 인명자료 데이터베이스는 불경 관련 인명을 42개의 유형으로 분류하여 총 156,841명의 인명 데이터를 제공하고 있다. 불교 규범자료 데이터베이스는 미국-유럽의 동양학 기초 데이터베이스로 활용되고 있다.²⁹⁾

時間規範檢索

DDBC Time Authority Database

說明 Notes on Time Authority Database

● **格里高利(式)曆 ISO 8601 (Proleptic Gregorian Calendar (with year zero))**
○ 西曆 Julian Calendar before 1582 / Gregorian Calendar after 1582 (without year zero)

〈中國年〉(Chinese Calendar)
朝代 (dynasty):
帝號 (emperor):
年號 (era):
年干支 (Sexagenary cycle):
搜尋 (Searching): 中國年 日 本年 韓國年

〈西元年〉 格里高利(式)曆
年(year) 月(month)
 中國年 日本年 韓國年

[回時間資料庫首頁](#)
[回規範資料庫](#)

[朝代: 大朝鮮國] → [帝號: 文宗] → (壬年) [回時間資料庫首頁](#)

▶ +1451-02-11 ~ +1452-01-30 (22510682251421)	大朝鮮國[대조선국] 文宗[문종] (壬年) [(왕연)] 元年 (辛未) 正月 辛丑 朔	明 代宗 景泰二年 歲次 辛未	室町時代 後花園天皇 寶德三年 歲次 辛未
▶ +1452-01-31 ~ +1452-06-10 (22514222251553)	大朝鮮國[대조선국] 文宗[문종] (壬年) [(왕연)] 二年 (壬申) 正月 乙未 朔	明 代宗 景泰三年 歲次 壬申	室町時代 後花園天皇 寶德四年 歲次 壬申
▶ +1452-06-11 ~ +1453-02-17 (22515542251805)	大朝鮮國[대조선국] 文宗[문종] (推算) (壬年) [(왕연)] 二年 (壬申)	明 代宗 景泰三年 歲次 壬申	室町時代 後花園天皇 寶德四年 歲次 壬申

[그림 4] 불교 규범자료 데이터베이스 시간 규범 검색 예시

4. 일본 디지털 인문학 동향

1) 배경

일본은 서양의 방법론을 흡수하는 데 최선을 다하고 있다. 서양에서 언어학

29) <http://authority.ddbc.edu.tw/time/>

영역의 말뭉치(코퍼스) 방법론을 수입하여 일본어에 대한 말뭉치(코퍼스) 분석을 시도하였다. 점차 말뭉치에서 벗어나서 학계에서 정보기술을 도입하는 신흥 학문으로서 인문정보학(人文情報学)이나 정보역사학(情報歴史学) 전공이 만들어지고, 주요 문헌에 대한 개별적인 디지털화, 분석 및 시각화 프로젝트가 진행되고 있었지만 큰 영향을 발휘하지 못하였다.

2) 지원 정책 및 연구 동향

‘대학 구조개혁의 방향’을 기초로 추진되고 있는 2002년 ‘문무과학성의 21세기 COE 프로그램’(21世紀COEプログラム, The 21st Century Center Of Excellence Program)³⁰⁾에서 디지털 인문학 거점으로 선정된 리츠메이칸 대학(立命館大学, Ritsumeikan University)은 디지털 인문학 센터 수립을 통하여 연구를 지원하고, 디지털 인문학적 방법론을 교육을 통해서 차세대 디지털 인문학 연구 인력을 양성하기 시작하면서 일본 학계의 디지털 인문학에 대한 관심이 대두되기 시작하였다.

리츠메이칸 대학은 일본문화 디지털 인문학 거점(日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠)³¹⁾을 통하여 일본문화 데이터베이스 구축, 디지털 아카이브 기술 연구, 지리정보시스템 융합 연구 등의 일련의 디지털 인문학 연구를 진행하고 있으며, 소방방재청이나 지역정부와 연계하여 조망 경관 규제 검색(眺望景観規制検索WebGIS)³²⁾이나 역사도시 교토의 안심안전 3D맵(歴史都市京都の安心安全3Dマップ)³³⁾ 등의 실용기술 연구에도 투자하고 있다. 한편 학부 과정에서 디지털 인문학 방법론에 대한 교육을 통하여 차세대 인재 양성에 힘쓰고 있다.

리츠메이칸 대학의 디지털 인문학 성과를 기점으로 디지털 인문학에 대한 관심이 높아진 일본에서 2011년 9월 일본 디지털 인문학 학회(日本デジタル・ヒューマニティーズ学会, Japanese Association for Digital Humanities, JADH³⁴⁾)가 설립된다. 일본 디지털 인문학 학계는 적극적으로 해외의 디지털 인문학 이론을 도입하고, 성과들을 모방하고 있다. 또한 해외 디지털 인문학 기관 및 개인과 연계를 강화하여 2012년 7월에는 디지털 인문학 연합기구(ADHO, Alliance of Digital Humanities Organizations)에 유럽(ALLC), 미

30) <http://www.jsps.go.jp/j-21coe/>

31) <http://www.arc.ritsumeikan.ac.jp/lib/GCOE/>

32) <http://www.geo.lt.ritsumeikan.ac.jp/webgis/keikan/>

33) <http://www3.rits-dmuch.jp/anshinanzen/>

34) <http://www.jadh.org/>

국(ACH), 캐나다(CSDH), 호주(aaDH)에 이어서 비영어권으로는 처음으로 가입하게 되었다. 2013년부터는 인문정보학 월보(人文情報学月報, Digital Humanities Monthly)³⁵⁾를 온라인 형식으로 매달 발표하고 있다.

도쿄 대학교도 2012년 4월 디지털 인문학 융합교육 프로그램(デジタル・ヒューマニティーズ横断プログラム)³⁶⁾을 마련하고 대학원 학생들이 자유롭게 참가하여 이수함으로써 대학원생들의 디지털 인문학 소양을 함양시키고 있다. 교육 과정에는 디지털 인문학 개론부터 시작하여 아카이브 구축, 데이터 마이닝, 멀티미디어, 저작권법 등 디지털 인문학에 대한 다방면의 심도 있는 교육 과정을 제공하여 대학원생들의 다양한 디지털 인문학에 대한 관심을 만족시켜 주려 하고 있다.

3) 주요 성과

① 버추얼 교토(バーチャル京都)³⁷⁾

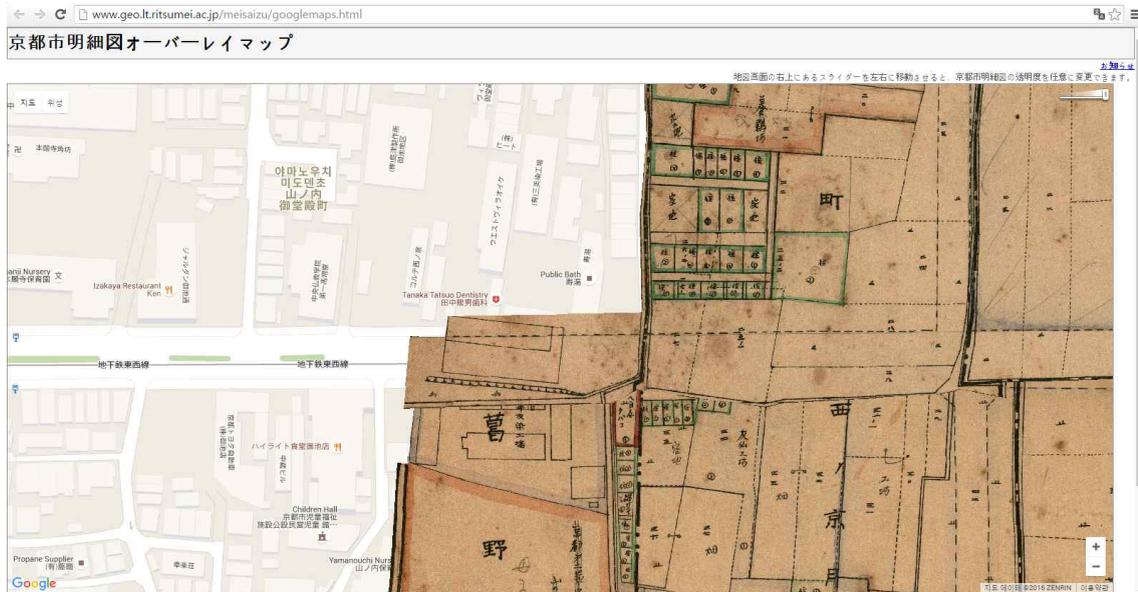
문무과학성의 21세기 COE 프로그램의 디지털 인문학 거점으로 선정된 리츠메이칸 대학교에서 일본 교토를 대상으로 GIS(지리정보시스템) 기술을 응용하여 2D, 3D 등으로 가시화하는 방법에 대한 결과이다. 고지도를 현대의 지도에 오버레이하는 방법을 연구한 ‘교토 명세도 오버레이 맵’(京都市明細図オーバーレイマップ)³⁸⁾이나 교토의 과거와 현재 문화유산을 2D나 3D로 구현하는 방법에 대해서 연구를 진행했다. 또한 ‘역사도시 교토의 안심안전 3D맵’(歴史都市京都の安心安全3Dマップ)은 교토시 소방국과 협력하여 과거의 범죄나 화재, 홍수와 같은 재난 정보를 바탕으로 제작된, 실용적인 디지털 인문학 방법론의 응용이라고 할 수 있다.

35) <http://www.dhii.jp/DHM/>

36) <http://dh.iii.u-tokyo.ac.jp>

37) <http://www.geo.lt.ritsumei.ac.jp>

38) <http://www.geo.lt.ritsumei.ac.jp/meisaizu/googlemaps.html>



[그림 5] 교토 명세도 오버레이 맵

② 잡지 ‘사상’의 구조화(「思想」の構造化)³⁹⁾

도쿄 대학 지식의 구조화 센터(東京大学知の構造化センター)에서 일본을 대표하는 사상 철학 저널인 이와나미 서점의 「사상(思想)」을 대상으로 디지털 인문학의 방법론을 동원하여 연구한 프로젝트이다. 디지털 방법론의 1단계로 종이 문서로 되어 있는 ‘사상’을 OCR 기술을 이용하여 디지털화하였다. 그 이후 디지털화 된 ‘사상’ 텍스트에 대하여 자체 제작한 온톨로지 시스템 MIMA 서치(MIMAサーチ)를 활용하여 말뭉치(코퍼스) 분석을 하여 그 결과를 시각화하였다.

39) <http://www.cks.u-tokyo.ac.jp/p1.html>

5. 중국 디지털 인문학 동향

1) 배경

중국의 디지털 인문학은 민간을 중심으로 발달해 왔다. 민간에서는 두 가지 큰 줄기에서 성과를 보이고 있다. 우선 중국에서는 디지털 인문학의 기초적인 단계인 디지털화에 대한 연구가 집중적으로 진행되고 있다. 특히 고전적에 대한 디지털화를 ‘고적 디지털화’(古籍数字化)의 이름으로 “고적의 이용과 보호를 목적으로 출발하여 컴퓨터 기술을 통하여 언어문자와 도형부호를 컴퓨터가 인지할 수 있는 데이터 부호로 전환하여, 고적의 검색, 고적 서적목록 DB화 및 고적 전문 DB화를 실현하여 고적 문헌정보 데이터를 나타내기 위한 시스템 구축 작업⁴⁰⁾”으로 정의하고 연구를 하고 있다.

그 다음으로 활발한 것이 해외기관과의 협력을 통한 디지털 인문학 연구 시도이다. 특히 하버드 옌칭 연구소와의 협력을 통한 복단대학교의 중국역사 GIS(China Historical GIS, CHGIS, 中国历史地理信息系统⁴¹⁾)와 북경대학교의 중국 인물 데이터베이스 프로젝트(Supporting Documents § China Biographical Database Project, CBDB, 中國歷代人物傳記資料庫⁴²⁾) 등은 세계적인 디지털 인문학 모델로서 주목받고 있다. 그러나 두 프로젝트 모두 디지털 인문학적인 기획과 자금 및 기술이 하버드 옌칭 연구소에서 나왔으며, 복단대학교와 북경대학교는 데이터를 입력하는 단순 작업만을 담당했다. 다시 말해서 중국역사 GIS나 CBDB 모두 중국의 디지털 인문학 성과라기보다는 미국의 디지털 인문학 성과라고 보는 편이 합당하다.

2) 지원 정책 및 연구 동향

중국 디지털 인문학의 다른 큰 줄기는 도서관학(문헌정보학)에서 추구하는 디지털화 작업이다. 상해도서관은 고전선본 전문 CD화 프로젝트를 실시하여, 1996년 말 중국 고적선본 열람·검색시스템(中国古籍善本查阅系统)을 통하여 모든 전문 영상과 일부분의 전문 검색을 지원하였다. 요령성도서관은 IBM의 TDI 디지털 카메라를 이용하여 고적에 대한 DB화를 진행하였다. 1998년에 국가도서관에서는 중국 디지털 도서관 프로젝트(中国数字图书馆工程)를 시작하여 지방지 DB, 석비탁본 DB, 갑골문헌 DB, 각종 문헌 서적목록 DB, 영락대전

40) 毛建军. 古籍数字化理论与实践. 航空工业出版社. 2009. 5.

41) <http://www.fas.harvard.edu/~chgis/>

42) <http://isites.harvard.edu/icb/icb.do?keyword=k35201>

DB 등 6개 프로젝트를 진행하였다. 그 외에도 20여 개의 고적 전문 DB화 프로젝트가 진행되었는데, 그 중에 비교적 대표적이라고 할 수 있는 것은 상무인서관(商务印书馆)의 백납본 24사 디지털 CD(百衲本《二十四史》电子版光盘)와 중국 지방지 송대 인물자료 관리 시스템(中国地方志宋代人物资料管理系统), 속자치통감 장편 전문검색 시스템(续资治通鉴长编全文检索系统), 전당시 전자검색 시스템(全唐诗电子检索系统) 및 2종류의 고금도서집성(古今图书集成) 등을 들 수 있다.

특히 상징적인 성과로는 『문연각 사고전서 디지털 버전』(文渊阁四库全书电子版)이 있다. 이 전자책은 1998년 말 상해인민출판사(上海人民出版社)와 홍콩 적지문화출판사(香港迪志文化出版社)에서 간행하였고, 부단한 업그레이드를 거쳐서 2007년 3.0 버전까지 발표된 상태이다. 문연각 사고전서 디지털 버전은 unicode와 OCR 기술 및 전문적인 교감 소프트웨어를 사용하여 다양한 OS에서 구동 가능한 제작 기술, 전문검색 기술을 선보였다. 이를 확장한 것이 『중국 기본 고적고』(中国基本古籍库)이다.

중국 정부도 1998년부터 디지털 도서관 프로젝트(电子图书馆工程)를 통하여 주요 문헌의 디지털화 작업을 전개하고 있다. 2002년부터 중국 과학 데이터 연구소(中国科学信息研究所), 중국 과학원 문헌정보센터(中国科学院文献情报中心) 및 중국 국가도서관(中国国家图书馆)은 국가 차원에서 국가 데이터 도서관 표준규범(国家诸子图书馆标准规范)을 제정하려 시도하였고, 2004년에 ‘디지털 도서관 표준규범-전문 데이터 대상에 대한 메타데이터 묘사규범’(数字图书馆标准规范-专门数字对象描述元数据规范)을 통하여 국가 표준안을 발표하였다. 또한 2000년대 중반부터는 사고전서와 기본 고적고에 대한 인문학자들의 지대한 관심과 타이완의 디지털 인문학의 발전에 영향을 받아서 디지털 인문학에 대한 관심이 급속도로 상승하였다. 그러자 도서관학과 문헌정보학계를 중심으로 디지털 시대의 대응 방안으로 기존 보유 자료들에 대한 명확한 현황 파악 및 목록 데이터베이스 구축이 필요하다는 요구가 강력하게 대두되었다. 이에 2007년부터 문화부 산하 중국 국가도서관 주관으로 전국 고적 일제조사(全国古籍普查)⁴³⁾를 진행하고 있다.

3) 주요 성과

① 문연각 사고전서 디지털 버전(文渊阁四库全书电子版)

43) <http://pcab.nlc.gov.cn/initialIndex.action>

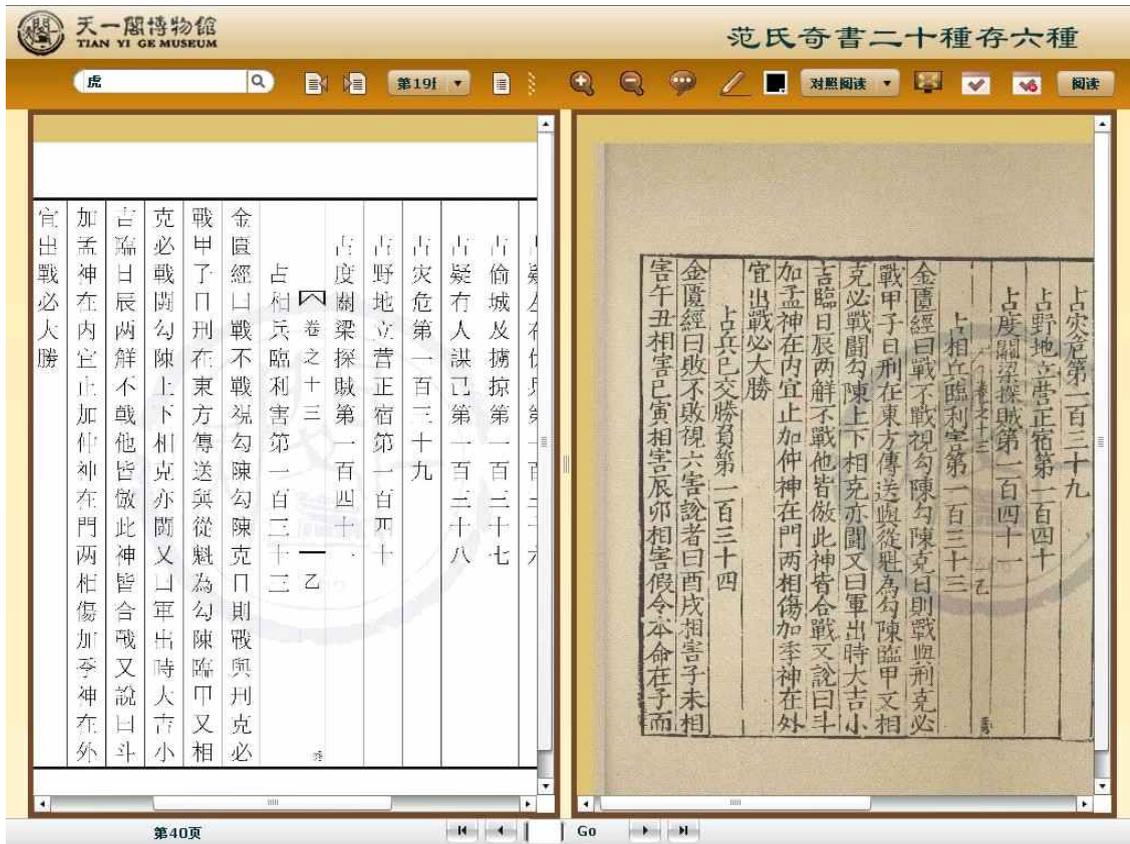
1998년 말, 상해인민출판사(上海人民出版社)와 홍콩적지문화출판사(香港迪志文化出版社)가 발표한 『문연각 사고전서 디지털 버전』(文淵閣四庫全書电子版)은 유니코드(unicode)와 OCR 기술 및 전문적인 교감·교열 소프트웨어를 사용하여 다양한 OS에서 구동 가능한 제작 기술, 전문검색 기술을 선보였다. 방대한 사고전서의 원문 이미지와 텍스트를 살펴볼 수 있었기에 학계의 디지털 인문학에 대한 생각을 제고하는 기회가 되었다.



[그림 7] 문연각 사고전서 디지털 버전

② 중국 기본 고적고(中國基本古籍庫)

문연각 사고전서 디지털 버전의 내용을 확장한 시스템으로, 중국 정부에 의한 대규모 고적 DB화 프로젝트의 결과물이다. 이 프로젝트에는 북경대학교를 중심으로 전국의 각 대학교들이 참여하였다. 선진시대부터 중화민국시대까지 (BC 11세기~20세기 초)의 역대 서적 1만 여종, 16만여 권을 전산화시켰다. 총합 17억 자, 판본 1만 2천여 개, 영인 1천여만 항목에 이르며 용량만 320G를 넘었다. 이는 문연각 사고전서(文淵閣四庫全書)의 3배에 해당한다. 현재까지는 단순히 텍스트만을 제공할 뿐이며, XML이나 RDF 등을 이용한 데이터 구조화 노력은 아직 더해지지 않았다.



[그림 8] 중국 기본 고적고

6. 맺음말

미국은 학계에서 발전시켜 온 디지털 인문학에 정부의 적극적인 지원이 더해져, 자료의 수집과 분석 및 교육 등의 인문학 전 영역에 걸쳐 새로운 변화가 이루어지고 있다. 정부에서는 개별 연구자들이 수행하기 힘든 인문학 토대 데이터베이스를 구축하는 한편, 디지털 인문학의 분석과 시각화 영역에서는 연구 지원금을 통해서 개별 연구자들의 창의력을 끌어내고 있다. 특히 디지털 인문학 도입을 위한 교육과 전파를 위해 각 연구기관에 디지털 인문학 지원센터 설립을 유도하고 있다.

타이완은 정부의 강력한 디지털 인문학 지원 정책을 통해서 디지털 인문학을 발전시키며 아시아의 디지털 인문학 선두주자로 입지를 다지고 있다. 교육부, 경제부, 문화부의 차장급 및 중앙연구원, 국립 자연과학박물관, 국립 고궁

박물관, 국립 타이완 대학, 국립 역사박물관, 국사관, 국사관 타이완 문헌관, 국가도서관 및 타이완성 자문위원회와 같은 주요 인문학 관련 기관들의 주도로 이루어진 디지털 인문학 지원정책은 전통적인 인문학 방법론의 한계에 직면했던 타이완 인문학계의 새로운 동력으로 작용하고 있다.

일본은 아직 정부 차원의 적극적인 디지털 인문학 지원정책이 없으며, 디지털 인문학 연구도 초보적인 수준에 머물고 있다. 그러나 학계 차원에서는 미국과 유럽의 디지털 인문학 방법론을 학습하고, 디지털 인문학 성과들을 모방하면서 제 나름의 방식으로 디지털 인문학을 받아들이고 있다.

중국은 도서관학과 정보학을 중심으로 디지털화에만 치중하는 디지털 인문학의 초기 발전 단계를 밟고 있다. 그러나 중국이 보유하고 있는 막대한 문헌 자료들에 대한 디지털화 작업이 일정 정도 완료가 된다면 강력한 디지털 인문학 토대를 가지게 될 것으로 보인다.

마지막으로 한국형 디지털 인문학 토대 구축을 위한 해외 선진사례 분석의 발판을 마련하기 위하여 간략하게나마 부록을 통하여 해외 주요 디지털 인문학 문헌과 프로젝트를 소개하였다. 추후 선진사례 연구의 일환으로 상세한 세계 각국의 디지털 인문학 정책과 연구 동향에 대한 분석이 필요할 것으로 보인다. 또한 성공적인 디지털 인문학 프로젝트에 대한 사례 연구와 함께 해외 디지털 인문학 서적에 대한 서평을 통하여 한국형 디지털 인문학 모델을 위한 토대 작업을 수행해야 할 것으로 보인다.

참고문헌

○ 저서/논문

김현, 「디지털 인문학 - 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상」, 『인문콘텐츠』 29, 인문콘텐츠학회, 2013

인문사회 학술진흥 장기 비전 추진위원회, 『2030 인문사회 학술진흥 장기 비전』, 2010

한국행정연구원, 『아시아문화개발원 설립 운영에 관한 연구』, 2007

毛建军. 古籍数字化理论与实践. 航空工业出版社. 2009

○ 웹사이트

DIGITAL HUMANITIES START-UP GRANTS, OFFICE OF DIGITAL HUMANITIES of NEH, <http://www.neh.gov/files/grants/digital-humanities-start-sept-12-2013.pdf>

Kirschenbaum, Matthew G. "What is Digital Humanities and What's it Doing in English Departments?" ADE Bulletin 150 (2010)

Susan Hockey. "The History of Humanities Computing." A Companion to Digital Humanities. Blackwell Publishing. 2004.

Susan Schreibman, Ray Siemens, and John Unsworth. "The Digital Humanities and Humanities Computing: An Introduction." A Companion to Digital Humanities. Blackwell Publishing. 2004.

김바로, 「디지털 인문학이란 무엇인가?」, 『바로바로 의 중얼중얼』, <http://www.ddokbaro.com/3793>

數位典藏與數位學習計劃百科, <http://wiki.teldap.tw/>

National Endowment for the Humanities(NEH), <http://www.neh.gov/>

I -3 [부록]

1. 해외 주요 디지털 인문학 문헌

저자 및 편자	책이름	책이름(한국어)	출판사	출판일
Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, Jeffrey Schnapp	Digital Humanities	디지털 인문학	The MIT Press	2012.11 .16
David M. Berry	Understanding Digital Humanities	디지털 인문학의 이해	Palgrave Macmillan	2012.03 .13
Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth	A Companion to Digital Humanities	디지털 인문학 안내서	Wiley-Blackwell	2008.03 .03
Matthew K. Gold	Debates in the Digital Humanities	디지털 인문학에서의 논쟁	Univ Of Minnesota Press	2012.01 .09
David H. Jonassen, Jane Howland, Joi Moore, Rose M. Marra	Learning to Solve Problems with Technology: A Constructivist Perspective (2nd Edition)	기술을 통한 문제해결 학습: 구성주의적 관점(제2판)	Prentice Hall	2002.08 .30
Curtis J. Bonk	The World Is Open: How Web Technology Is Revolutionizing Education	세계는 열려있다: 웹 기술은 어떻게 교육을 변혁시키는가?	Jossey-Bass	2011.06 .21
Allan Collins, Richard Halverson	Education in the Age of Technology: The Digital Revolution and Schooling in America	기술시대의 교육: 미국에서의 디지털 혁명과 학교교육	Teachers College Press	2009.09

thinking				
James Gleick	The Information: A History, a Theory, a Flood	정보: 역사, 이론, 홍수	Fourth Estate	2012.03 .01
Ray Siemens, Susan Schreibman	A Companion to Digital Literary Studies	디지털 문학연구 안내서	Wiley-Blackwell	2013.06 .04
Ian N. Gregory, Paul S. Ell	Historical GIS: Technologies, Methodologies, and Scholarship (Cambridge Studies in Historical Geography)	역사 GIS: 기술, 방법 그리고 학술성(캠브리지 역사지리학)	Cambridge University Press	2007.12 .13
Claire Warwick, Melissa Terras, Julianne Nyhan	Digital Humanities in Practice	연구현장에서의 디지털 인문학	Facet Publishing	2012.07 .30
David J. Bodenhamer, John Corrigan, Trevor M. Harris	The Spatial Humanities: GIS and the Future of Humanities Scholarship	공간 인문학: GIS와 인문학의 미래	Indiana University Press	2010.06 ..10
Amy Hillier, Anne Kelly Knowles	Placing History: How Maps, Spatial Data, and GIS Are Changing Historical Scholarship	장소가 있는 역사: 지도와 공간 데이터 및 GIS가 어떻게 역사 연구를 변화시키는가?	ESRI Press	2008.01 .01
Thomas Bartscherer, Roderick Coover	Switching Codes: Thinking Through Digital Technology in the Humanities and the Arts	코드 전환: 인문학 분야에서의 디지털 기술을 통한 사유	University Of Chicago Press	2011.05 .30
Matthew L. Jockers	Macroanalysis: Digital Methods and Literary History (Topics in the Digital Humanities)	거시적 분석: 디지털 방법과 문학사(디지털 인문학의 화제)	University of Illinois Press	2013.04 .01
Franco Moretti	Distant Reading	다른 생각을 하는 읽기	Verso	2013.06 .04
Franco Moretti	Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for Literary History	그래픽, 지도, 수행도: 문학사를 위한 추상화 모델	Verso	2007.09 .17

Susan Hockey	Electronic Texts in the Humanities: Principles and Practice	인문학에서의 전자문서 : 이론과 실제	Oxford University Press	2001.01 .25
T. Mills Kelly	Teaching History in the Digital Age (Digital Humanities)	디지털 시대의 역사 교육법(디지털 인문학)	University of Michigan Press	2013.04 .12
Jack Dougherty, Kristen Nawrotzki	Writing History in the Digital Age (Digital Humanities)	디지털 시대의 역사 서술법(디지털 인문학)	University of Michigan Press	2013.10 .28
Willard McCarty	Humanities Computing	인문 컴퓨팅	Palgrave Macmillan	2005.11 .10
臺灣大學數位典藏研究發展中心, 臺灣大學圖書館	第一屆數位典藏與數位人文國際會議	제1회 디지털 아카이브와 디지털 인문학 국제회의	臺灣大學	2009.12 .1~2
項潔 等	2010數位典藏與數位人文國際研討會	2010년 디지털아카이브와 디지털 인문학 국제 학술회의	臺灣大學	2010.11 .29~30
項潔 等	從保存到創造：開啟數位人文研究	보존부터 창조까지: 디지털 인문학 연구의 시작	國立臺灣大學出版中心	2011.11 .01
項潔 等	數位人文研究的新視野：基礎與想像	디지털 인문학 연구의 새로운 시야: 기초와 상상	國立臺灣大學出版中心	2011.11 .01
項潔 等	數位人文在歷史學研究的應用	역사학 연구에서의 디지털 인문학 응용	國立臺灣大學出版中心	2011.12 .01
項潔 等	數位人文要義：尋找類型與軌跡	디지털 인문학의 중요한 이치: 유형과 궤적의 모색	國立臺灣大學出版中心	2012.11 .20
項潔 等	文化遺產保護的數字化展示與傳播	문화유산 보호의 디지털화 전시와 전파	學苑出版社	2011.06 .01
項潔 等	數位人文研究與技藝	디지털 인문학 연구와 기술	國立臺灣大學出版中心	2014.05 .09
歐陽友權	數字媒介下的文藝轉型	디지털미디어 환경에서의 문화예술 전환	國社會科學出版社	2011.04 .01
林信成	開放式數位典藏系統之研究	오픈 디지털아카이브 시스템 연구	文華	2011.06 .01
拓璞產業研究所	經典・點金：數位典藏產業化的策略與展望	경전·현자 : 디지털 아카이브 산업화의 전략과 전망	拓璞科技	2010.03 .01
林淑慧	禮俗・記憶與啟蒙：台灣文獻的文化論述及數位典藏	예속·기억과 계몽: 타이완 문헌의 문화논술 및 디지털 아카이브	台灣學生書局	2009.02 .01

巫文隆、張文誠	貝類多樣性數位典藏成果圖鑑暨授權手冊	패류 다양성 디지털 아카이브 성과 도감 및 수권 수첩	中央研究院生物多樣性研究中心	2011.04 .07
蔡輝振	文獻數位典藏之建構模式及其自動化系統研究	문헌 디지털 아카이브의 구축 모델 및 자동화 시스템 연구	天空數位圖書	2006.09 .01
周保男	數位學習者之自我導向學習能力：實證研究取向	디지털 학습자의 자아 방향 학습능력: 실증연구 경향	華騰文化	2012.09 .04
柯華蕙	語文數位學習	어문 디지털 학습	高等教育出版社	2013.10 .01
宋曜廷、張國恩	遊戲式數位學習	게임식 디지털 학습	高等教育出版社	2013.03 .11
宋曜廷、張國恩	數位學習品質管理	디지털 학습 품질관리	高等教育出版社	2012.03 .09
宋曜廷, 吳昭容, 劉子鍵, 廖遠光, 洪煌堯, 吳心楷, 籃玉如, 周倩, 廖楷民, 辛靜婷, 潘佩好	數位學習研究方法	디지털 학습 연구 방법	高等教育出版社	2011.11 .10
黃國禎、蘇俊銘、陳年興	數位學習導論與實務	디지털 학습 토론 및 실무	博碩	2012.08 .31
陳志銘	創新數位學習模式與教學應用	디지털 학습 모델과 수업 응용의 창신	文華	2009.08 .01
顏春煌	數位學習(第二版)：觀念、方法、實務、設計與實作	디지털 학습(제2판): 관념, 방법, 실무, 설계 및 실제	碁峰	2012.01 .13
矢野桂司, 磯田弦, 中谷友樹	バーチャル京都—過去・現在・未来への旅	버추얼 교토 - 과거·현재·미래로의 여행	ナカニシヤ出版	2007.03
川嶋將生, 赤間亮, 矢野桂司, 八村広三郎, 稲葉光行	日本文化デジタル・ヒューマニティーズの現在 (シリーズ日本文化デジタル・ヒューマニティーズ)	일본문화 디지털 인문학의 현재(일본문화 디지털 인문학 시리즈)	ナカニシヤ出版	2009.04
赤間亮, 富田美香,	イメージデータベースと日本文化研究	이미지 데이터베이스와 일본문화 연구(일본문화	ナカニシヤ出版	2010.04

文部科学省グローバルCOEプログラム「日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点」(立命館大学)	(シリーズ日本文化デジタル・ヒューマニティーズ)	디지털 인문학 시리즈)		
矢野桂司, 河角龍典, 田中覚, 中谷友樹, 文部科学省グローバルCOEプログラム「日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点」(立命館大学)	京都の歴史GIS(シリーズ日本文化デジタル・ヒューマニティーズ)	교토의 역사 GIS(일본문화 디지털 인문학 시리즈)	ナカニシヤ出版	2011.04
川口洋, 石崎研二, 後藤真, 関野樹, 原正一郎	歴史GISの地平 景観・環境・地域構造の復原に向けて	역사 GIS의 지평 경관·환경·지역구조의 복원을 향하여	勉誠出版	2012.03 .30
稲葉光行	デジタル・ヒューマニティーズ研究とWeb技術 (シリーズ日本文化デジタル・ヒューマニティーズ)	디지털 인문학 연구와 Web 기술(일본문화 디지털 인문학 시리즈)	ナカニシヤ出版	2012.05 .07
富田美香, 松本郁代, 杉橋隆夫, 木立雅朗	京都イメージ文化資源と京都文化(シリーズ日本文化デジタル・ヒューマニティーズ)	교토 이미지 문화자원과 교토문화(일본문화 디지털 인문학 시리즈)	ナカニシヤ出版	2012.05 .07
八村広三郎, 田中弘美	デジタル・アーカイブの新展開(シリーズ日本文化デジタル・ヒューマニティーズ)	디지털 아카이브의 새로운 전개(일본문화 디지털 인문학 시리즈)	ナカニシヤ出版	2012.05 .07
立命館大学「テキスト文化遺産防災学」刊行委員会	テキスト文化遺産防災学	문화유산 방재학 교과서	学芸出版社	2013.03 .25
樫村雅章	貴重書デジタルアーカイブの	(HUMI 프로젝트의 실례로	慶應義塾大学	2010.05

	実践技法－HUMIプロジェクトの実例に学ぶ	배우는) 귀중서 디지털 아카이브의 실천 기술	出版会	
石田英敬	知のデジタル・シフト－誰が 知を支配するのか?	지식의 디지털 시프트 - 누가 지식을 지배하는가?	弘文堂	2006.12 .20
相田満	和漢古典学のオントロジ	일-중 고전학의 온톨로지	勉誠出版	2007.04
横山伊徳, 石川徹也	歴史知識学ことはじめ	역사지식학의 시작	勉誠出版	2009.03 .06
NPO知的資源 イニシアティブ	デジタル文化資源の活用 地域の記憶とアーカイブ	디지털 문화자원의 활용: 지역의 기억과 아카이브	勉誠出版	2011.07 .11
後藤真, 田中正流, 師茂樹	情報歴史学入門	정보역사학 입문	金壽堂出版	2009.03
宇野隆夫	実践 考古学GIS 先端技術で歴史空間を読む	실천 고고학 GIS 첨단기술로 역사공간을 읽는다	NTT出版	2006.12 .15
村上征勝	文化情報学入門 (文化情報学ライブラリ)	문화정보학 입문(문화정보학 라이브러리)	勉誠出版	2006.04
村上征勝	文化を計る－文化計量学序説 (シリーズ・データの科学)	문화를 측량하다 - 문화계량학 서설(데이터의 과학 시리즈)	朝倉書店	2002.12
鄭躍軍, 村上征勝, 金明哲	데이터사이언스入門 (文化情報学ライブラリ)	데이터과학 입문(문화정보학 라이브러리)	勉誠出版	2007.06 .15
楊曉捷, 小松和彦, 荒木浩	デジタル人文学のすすめ	디지털 인문학의 권장	勉誠出版	2013.08 .01
大矢一志	人文情報学への招待((比較文 化研究ブックレット)	인문정보학으로의 초대(비교문화 연구 소책자)	神奈川新聞社	2011.03 .25
小野俊太郎	デジタル人文学 検索から思索へとむかうため に	디지털 인문학: 검색으로부터 사색에 이르기 위하여	松柏社	2013.06 .20
編集部	DHjp No.1 新しい知の創造	DHjp No.1 새로운 지식의 창조	勉誠出版	2014.01 .31
編集部	DHjp No.2 DHの最先端を知る	DHjp No.2 DH의 최첨단을 알다	勉誠出版	2014.03 .31
編集部	DHjp No.3	DHjp No.3 디지털	勉誠出版	2014.04

	デジタルデータと著作権	데이터와 저작권		.30
毛建军	古籍数字化理论与实践	고적 디지털화 이론과 실천	航空工业出版社	2009.04 .01
贾磊磊	数字化时代文化遗产的保护和展现:中美文化论坛文集	디지털화 시대 문화유산의 보호와 전시: 중미문화 논단논문집	文化艺术出版社	2010.07 .01
王立清	中文古籍数字化研究	중문 고적 디지털화 연구	北京图书馆出版社	2011.05 .01
李欣	数字化保护:非物质文化遗产保护的新路向	디지털화 보호: 무형 문화유산 보호의 새로운 방향	科学出版社	2011.05 .01
周明全, 耿国华, 武仲科	文化遗产数字化保护技术及应用	문화유산디지털화보호기술 및 응용	高等教育出版社	2011.09 .01
黄永林	民族文化资源数字化与产业化开发	민족문화자원 디지털화와 산업화 개발	华中师范大学出版社	2012.03 .01
胡明星, 金超	基于GIS的历史文化名城保护体系应用研究	GIS에 기초한 역사문화 명성보호 시스템 응용 연구	东南大学出版社	2012.03 .01
郑炳林, 樊锦诗	敦煌学数字化问题研究	둔황학 디지털화 문제 연구	民族出版社	2012.05 .01
周明全, 耿国华, 武仲科	Digital Preservation Technology for Cultural Heritage(文化遗产数字化保护技术(英文版))	문화유산을 위한 디지털 보존 기술(문화유산 디지털화 보호기술(영문판))	高等教育出版社	2012.07 .01
阮艳萍	传递与共享--文化遗产数字传承者(以云南为例的研究)	전승과 공유 -- 문화유산 디지털 전승자(운남을 예시로 연구)	中国书籍出版社	2013.04 .01
王小根	吴地文化遗产数字化及其教育传承	오지 문화유산 디지털화 및 교육 전승	科学出版社	2013.12 .01
杨红	非物质文化遗产数字化研究	무형 문화유산 디지털화 연구	社会科学文献出版社	2014.03 .01
张景中	信息化环境下教育研究案例精选	정보화 환경에서의 교육 연구사례 모음	北京大学出版社	2012.01 .01
陈勇, 李莉, 谢利民	信息技术在学科教学中的应用	학과 교육 중의 정보기술 응용	北京大学出版社	2010.09 .01
何克抗	信息技术与课程深层次整合理论	정보기술과 과정승청	北京师范大学出版社	2008.08 .01
规划编辑专家组	《教育信息化十年发展规划(2011-2020)》解读	《교육정보화 십년 발전계획(2011-2020)》 해석	人民教育出版社	2012.09 .01

“教育信息化 建设与应用研 究”课题组	我国教育信息化建设与应用 现状调研与战略研究报告	우리나라 교육정보화 건설과 응용	高等教育出版 社	2010.09 .01
“教育信息化 建设与应用研 究”课题组	教育信息化建设与应用标准 及规范汇编	교육정보화 건설과 응용표준 및 준칙집성	高等教育出版 社	2010.09 .01
“教育信息化 建设与应用研 究”课题组	我国教育信息化建设与应用 专题研究报告	우리나라 교육정보화 건설과 응용주제 연구보고	高等教育出版 社	2010.09 .01

2. 해외 주요 디지털 인문학 프로젝트

프로젝트명	기관	주소	설명
Cyark	Cyark	http://archive.cyark.org/	문화유산의 3D 스캐닝과 공유
International Dunhuang Project		http://idp.bl.uk/	세계 돈황학 통합 디지털 아카이브
Dublin Core	DCMI	http://dublincore.org/	문헌정보 메타데이터 설계 표준
Google Art Project	Google	http://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project	초고해상도의 디지털 미술관
China Historical GIS	Harvard-Yenching Institute	http://www.fas.harvard.edu/~chgis/	중국 역사 지명 데이터를 바탕으로 한 지리정보시스템
The Spatial History Project	Stanford University	http://www.stanford.edu/group/spatialhistory/cgi-bin/site/index.php	미국 역사를 바탕으로 한 공간정보의 시각화
Supporting Documents § China Biographical Database Project (CBDB)	Harvard-Yenching Institute	http://isites.harvard.edu/icb/icb.do?keyword=k35201	중국 역대 인물정보 및 상호관계정보 통합 데이터베이스
DiRT	IST	http://dirt.projectbamboo.org/	디지털 인문학 개념의 인문학 분석도구
Voyages	Emory University	http://www.slavevoyages.org/tast/index.faces	웹 기반 영어 말뭉치(코퍼스) 분석 사이트
Digital Public Library of America	DPLA	http://dp.la/	미국 통합 디지털 아카이브
TEI: Text Encoding Initiative	TEI	http://www.tei-c.org/	말뭉치(코퍼스) 표준언어
Visualizing Cultures	MIT	http://www.visualizingasia.com	디지털 환경의 인문교육 교재 개발
Mapping the Republic of Letters	Stanford University	http://www.stanford.edu/group/toolingup/rplviz/rplviz.swf	유럽 근대 편지 교류의 시각화
Public Knowledge	Simon Fraser	https://pkp.sfu.c	웹 기반 잡지, 서적, 회의 및

Project	University	a/	정보통합 아카이브 시스템
Universal Leonardo	University of Oxford	http://www.universalleleonardo.org/	레오나르도 다빈치 통합 아카이브
Europeana	Europeana Foundation(EU)	http://www.europeana.eu	온톨로지 기법을 활용한 유럽문화 통합 데이터베이스
London Lives, 1690-1800	The University of Sheffield, University of Hertfordshire	www.londonlives.org	영국 런던 고문서 통합 디지털 아카이브
台灣歷史數位圖書館 (THDL)	臺灣大學	http://thdl.ntu.edu.tw/	고전 자료를 바탕으로 디지털 아카이브 및 분석 툴 제공
拓展台灣數位典藏	中央研究院歷史語言研究所	http://content.telap.tw/	타이완 디지털 아카이브 확장 프로젝트 홈페이지
佛學規範資料庫	法鼓佛教學院	http://authority.dbc.edu.tw/	불교 자료를 바탕으로 한 시공간 및 인물 표준 데이터베이스
太平洋史前Lapita陶器線上數位資料庫	中央研究院歷史語言研究所	http://lapita.rchsinica.edu.tw/	Lapita 토기군의 GIS을 적용한 통합 데이터베이스
バーチャル京都	立命館大学	http://www.geo.ritsumei.ac.jp	교토를 대상으로 한 지리정보시스템 프로젝트
日本陶磁器データベース	立命館大学	http://www.dh-jac.net/db9/JapaneseCeramics/about_j.html	일본 도자기 이미지 데이터베이스
浮世絵検索	立命館大学	http://ja.ukiyo-e.org/	일본 목판인쇄 데이터베이스를 바탕으로 한 유사 이미지 검색
「思想」の構造化	東京大学知の構造化センター	http://www.cks.u-tokyo.ac.jp/pl.html	잡지 「思想」의 데이터 구축 및 분석
中国基本古籍库	北京爱如生数字化技术研究中心		중국 고적 종합 데이터베이스
北京东岳庙虚拟360度全景漫游	北京民俗博物馆	http://www.dym.com.cn/bwg/	동악묘를 대상으로 Krpano 파노라마 시각화
Chinese Text Project	Donald Sturgeon	http://ctext.org/	오픈형 중국철학 고전 영어 번역 프로젝트
全国古籍普查	国家图书馆	http://pcab.nlc.gov.cn/gjpc/ini.action?id=14	중국 고적 일제조사 프로젝트

I -4. 미국의 디지털 인문학 육성 사업⁴⁴⁾

김 현, 김바로

1. 디지털 인문학 발전을 위한 벤치마킹

디지털 인문학이란 정보기술(Information Technology)의 도움을 받아 새로운 방식으로 수행하는 인문학 연구와 교육, 그리고 이와 관계된 창조적인 저작 활동을 일컫는 말이다. 이것은 전통적인 인문학의 주제를 계승하면서 연구 방법 면에서 디지털 기술을 활용하는 연구, 그리고 예전에는 가능하지 않았지만 컴퓨터를 사용함으로써 시도할 수 있게 된 새로운 성격의 인문학 연구를 포함한다.⁴⁵⁾ 최근 우리나라에서는 전통적인 인문학 분야뿐 아니라, 인문지식의 문화산업적 응용을 추구하는 인문콘텐츠학 분야에서도 이 새로운 연구 방법에 대한 관심이 증대되고 있다.⁴⁶⁾ 디지털 인문학은 과연 인문학의 새로운 대안인가? 그 시도는 순수 인문학에만 관계된 것인가?, 아니면 인문학의 실용적 응용과도 유관한 것인가? 디지털 인문학을 둘러싼 담론 속에는 충분히 답변되지 않은 많은 물음이 있지만, 한 가지 분명한 사실은 미국과 유럽연합, 그리고 가까운 일본과 대만에 이르기까지 여러 나라의 수많은 대학에서 ‘인문학자’가 중심적인 역할을 수행하는 ‘디지털 인문학’ 연구 활동이 급속히 확산되고 있다는 점이다.

한국의 경우, 비록 디지털 인문학이라는 표현을 사용하지는 않았지만, 그와 유사한 시도들은 일찍부터 있어 왔다. 인문콘텐츠학회, 디지털콘텐츠학회, CT학회 등을 중심으로, 인문학 자료의 정보화, 인문학을 소재로 한 디지털 기술의 적용 사례들이 시도되었다. 그런데 한국에서는 이러한 모든 시도들이 기본적으로 문화콘텐츠 혹은 디지털 문화콘텐츠라는 범주로 사용되었다. 문제는 이러한 시도들이 지나치게 성급하게 산업적 활용을 염두에 두었다는 점에서, 실제로는 인문학과 디지털 기술이 유리되는 결과를 가져왔다. 현재 이에 대한 반성의 시각에서 인문학자들이 디지털 기술을 직접 이용할 수 있는 방안을 모색하기에 이르렀다.⁴⁷⁾ 이 경우 가장 참고할 수 있는 것이 미국의 사례일 것이다.

44) 김현, 김바로, 「미국 인문학재단(NEH)의 디지털 인문학 육성 사업」, 『인문콘텐츠』 제34호, 2014

45) 김현, 「디지털 인문학 - 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상」(『인문콘텐츠』 29, 2013. 6. 9~26쪽 또는 <http://digerati.aks.ac.kr/paper/paper2013-2/2013-06-디지털인문학.htm>)

46) 전통적인 인문학 분야의 학회인 역사학회에서 2014년 학술대회의 주제를 ‘역사학과 ICT의 융합’(2014. 8. 22.)으로 하였으며, 인문학의 문화산업적 응용을 추구하는 인문콘텐츠학회에서는 2014년 7월부터 ‘디지털 인문학 포럼’을 연속적으로 개최하고 있다. (2014. 7. 3. / 2014. 8. 22.)

47) 홍정욱, 김기덕, 「2014 세계 디지털 인문학 학술대회 및 한국의 디지털 인문학 현황」, 『인문콘텐츠』

미국의 경우, 수십 곳의 대학에 ‘디지털 인문학 센터’ 또는 이와 유사한 이름을 내건 연구팀을 결성하게 하고, 그 곳의 소속원들이 전과는 다른 방법으로 인문학적 관심사를 다루게 한 추동력의 하나가 바로 미국 인문학재단(NEH) 디지털 인문학단(ODH)⁴⁸의 연구 지원 활동이다.

본 연구는 미국 인문학재단이 디지털 인문학 진흥을 위하여 수행하고 있는 지원 프로그램 및 디지털 인문학 연구 프로젝트의 실제 내용을 파악하여 분석함으로써, 미국 디지털 인문학의 실상에 대한 이해를 높이고, 나아가 향후 우리나라의 디지털 인문학 육성 시책 개발에 참고가 될 수 있을 것이다.

2. NEH의 디지털 인문학 프로젝트 개황

1) NEH의 디지털 인문학 프로젝트 유형

미국 인문학재단(NEH)의 디지털 인문학단(ODH, Office of Digital Humanities)에서 지원하는 디지털 인문학 프로젝트의 유형은 5가지이다. 그 첫 번째인 ‘디지털 인문학 초기 조성 지원금’(Digital Humanities Start-Up Grants)은 디지털 인문학의 경험이 없는 순수 인문학자들이 디지털 기술을 활용하여 새로운 연구를 시도할 수 있도록 하는 지원금이다. 본격적으로 디지털 인문학 연구의 수행이 가능해지면, ‘디지털 인문학 실행 지원금’(Digital Humanities Implementation Grants)을 통해서 실제적인 프로젝트를 수행하도록 하고 있다. 또한 ‘디지털 인문학 전문가 양성 프로그램 지원금’(Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)을 통해서 전통 인문학자들을 대상으로 디지털 인문학 방법론을 교육하고 전파할 수 있도록 지원하고 있다. ‘인문학 빅데이터 분석 과제’(Digging Into Data Challenge)는 다양한 분야에서 축적된 빅데이터를 인문학적으로 활용하는 방안을 모색하고 있으며, 독일의 연구진흥협회(DFG)와 공동으로 미·독 양국의 협력 연구팀을 선발·지원하는 ‘NEH/DFG 디지털 인문학 협력 프로그램’(NEH/DFG Bilateral Digital Humanities Program)은 디지털 인문학 분야에서의 국제 협력 모델을 제시하고 있다.

34. 2014

48) 미국 인문학기금(NEH, National Endowment for the Humanities)은 2006년 디지털 인문학에 연구비를 지원하는 디지털 인문학 계획(Digital Humanities Initiative)을 공표, 착수하고, 2008년에는 이 사업을 수행하는 정규 조직을 디지털 인문학단(Office of Digital Humanities)이라는 이름으로 발족하였다.

① 디지털 인문학 프로젝트 초기 조성 지원금(Digital Humanities Start-Up Grants)⁴⁹⁾

디지털 인문학 프로젝트 초기 조성 지원금(Digital Humanities Start-Up Grants)은 적은 지원금을 통해서 디지털 인문학 프로젝트의 기획 단계를 지원한다. 이를 통해서 ‘높은 위험-높은 보상’의 개념을 적용하여 일정한 위험을 감수하고 혁신과 우수성을 추구하고 있다.

디지털 인문학 프로젝트 초기 조성 지원금(Digital Humanities Start-Up Grants)은 1년에서 1년 반 사이의 지원 기간을 가지며, 프로젝트의 성격에 따라 레벨 I 과 레벨 II로 구분된다. 레벨 I 은 프로젝트 주제 탐색을 핵심으로 \$5,000에서 \$30,000 사이의 지원금이 지급되고 있다. 이에, 레벨 I 의 결과물은 프로젝트의 문제 제기, 연구 질문, 연구 의제 탐구, 적절한 방법이나 기술 요소 및 프로젝트 결과의 공유 방법 등의 개략적인 프로젝트 수행 목적 및 방법을 포함하고 있어야 한다. 레벨 II는 프로젝트 기반 조성을 핵심으로 \$30,001에서 \$60,000 사이의 지원금이 지급되고 있다. 이에, 레벨 II의 결과물은 시제품, 작업 시스템, 시범 프로젝트 등의 가시적인 프로젝트 수행 목적 및 방법을 포함하고 있어야 한다.

② 디지털 인문학 실행 지원금(Digital Humanities Implementation Grants)⁵⁰⁾

디지털 인문학 실행 지원금(Digital Humanities Implementation Grants)은 디지털 인문학 프로젝트 초기 조성 지원금(Digital Humanities Start-Up Grants) 또는 그에 상응하는 프로젝트 환경 조성이 이루어진 디지털 인문학 프로젝트의 실제적인 수행 단계를 지원하기 위하여 2012년에 신설되었다.

디지털 인문학 실행 지원금(Digital Humanities Implementation Grants)은 기초 연구 토대, 시제품 제작, 기초적 실험 및 잠재적인 영향을 강조한 디지털 인문학 프로젝트 초기 조성 지원금(Digital Humanities Start-Up Grants)과 달리 중요한 결과물 제출할 수 있거나, 인문학 연구에 큰 영향력을

49) Digital Humanities Start-Up Grants,

<http://www.neh.gov/grants/odh/digital-humanities-start-grants>; Digital Humanities Start-Up Grants Guidelines,

<http://www.neh.gov/files/grants/digital-humanities-start-sept-11-2014.pdf>

50) Digital Humanities Implementation Grants,

<http://www.neh.gov/grants/odh/digital-humanities-implementation-grants>; Digital Humanities Implementation Grants Guidelines,

<http://www.neh.gov/files/grants/digital-humanities-implementation-feb-2014.pdf>

행사할 수 있는 프로젝트에 1년에서 3년 사이의 기간 동안 \$30,001에서 \$60,000 사이의 지원금이 지급되고 있다.

③ 디지털 인문학 전문가 양성 프로그램 (Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)⁵¹⁾

디지털 인문학 전문가 양성 프로그램 (Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)은 인문학 연구자들에게 디지털 인문학에 대한 집중 훈련을 제공하는 프로그램을 지원하여 디지털 기술을 사용하는 인문학자들을 증가시키고 인문학 관련 디지털 기술 도구와 방법론에 대한 지식을 널리 보급하고자 설계되었다. 그렇기에 교육 주제를 디지털 인문학으로 인정되는 범위로 한정시키는 것 이외에 교육 대상과 장소 및 방법론에 특별한 제약을 부여하지 않고 있다. 디지털 인문학 전문가 양성 프로그램 (Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)은 1년에서 3년 사이의 기간 동안 \$50,000에서 \$250,000 사이의 지원금이 지급되고 있다.

④ 인문학 빅데이터 분석 과제(Digging Into Data Challenge)⁵²⁾

인문학 빅데이터 분석 과제(Digging Into Data Challenge)는 미국, 영국, 캐나다, 네덜란드의 학술기관들⁵³⁾이 빅데이터 시대를 맞이하여 인문학과 사회과학의 연구 방법론에 대한 고찰이 필요하다는 공감대 아래 공동으로 지원하는 과제이다. 그렇기에 인문학 빅데이터 분석 과제의 목표는 인문학과 사회과학 분야의 빅데이터 분석에 관한 혁신적인 연구 기술의 개발 및 구축을 촉진

51) Institutes for Advanced Topics in the Digital Humanities , <http://www.neh.gov/grants/odh/institutes-advanced-topics-in-the-digital-humanities>; Institutes for Advanced Topics in the Digital Humanities Guidelines, <http://www.neh.gov/files/grants/advanced-topics-digital-humanities-march-11-2014.pdf>

52) Digging Into Data, <http://www.diggingintodata.org/>; Digging into Data Challenge Round Three Request for Proposals, <http://www.diggingintodata.org/LinkClick.aspx?fileticket=1bi59v1T99Q%3d&tabid=149>

53) 각국 학술재단들은 다음과 같다. 미국 인문학재단(NEH, the US National Endowment for the Humanities), 미국 국립과학재단(NSF, The US National Science Foundation), 미국 박물관&도서관 협회(IMLS, the US Institute of Museum and Library Services), 영국 합동정보시스템위원회(Jisc, the UK Joint Information Systems Committee), 영국 경제사회연구위원회(ESRC, The UK Economic and Social Research Council), 영국 예술&인문학연구위원회(AHRC, the UK Arts and Humanities Research Council), 네덜란드 과학적인 연구기구(NWO)와 네덜란드 E과학센터(NLeSC, the Netherlands eScience Center)의 협동, 캐나다 사회과학 및 인문학 연구협의회(SSHRC, the Social Sciences and Humanities Research Council of Canada)와 자연과학 및 공학 연구협의회(NSERC, the Natural Sciences and Engineering Research Council of Canada) 및 캐나다 혁신을 위한 재단(CFI, the Canada Foundation for Innovation)의 협동

하며, 빅데이터 분석의 기획-분석-해석을 통하여 인문학과 사회과학뿐만이 아니라 컴퓨터과학, 정보과학, 수학 및 통계과학 등과의 학제간 협력을 확산하고자 한다.

그 뿐만이 아니라 최소 2개국 이상의 상이한 국가에 소속된 기관간의 협력을 필수적으로 규정하여 국제협력을 촉진하고, 인문학 빅데이터 소유자들과의 협력을 통하여 데이터 접근과 공유를 보장하고자 하였다. 인문학 빅데이터 분석 과제(Digging Into Data Challenge)는 2년 동안 캐나다가 CAN \$25,000 ~ \$750,000; 영국이 GBP £15,000 ~ £125,000; 미국이 US \$25,000 ~ \$125,000; 네덜란드가 EUR €25,000 ~ EUR €100,000을 자국 소속의 프로젝트 팀에 지원하고 있다.⁵⁴⁾

⑤ 미국-독일 디지털 인문학 협력 프로그램(NEH/DFG Bilateral Digital Humanities Program)⁵⁵⁾

미국-독일 디지털 인문학 협력 프로그램(NEH/DFG Bilateral Digital Humanities Program)은 미국 인문학재단(NEH)와 독일 연구기금(DFG, Deutsche Forschungsgemeinschaft e.V.)이 협력하여 인문학 연구를 위한 디지털 인프라를 개발하고 구현하는 프로젝트를 지원하고 있다. 미국-독일 디지털 인문학 협력 프로그램(NEH/DFG Bilateral Digital Humanities Program)은 최대 3년간 \$100,000에서 \$350,000사이의 지원금이 지급되고 있다.

2) NEH가 지원하는 디지털 인문학 주제 분야

NEH는 위와 같은 지원 프로그램을 시행함에 있어 디지털 인문학 정체성을 확립하고 전통 인문학 연구 방법론과의 차별을 추구하기 위하여 다음의 주제를 권장하고 있다.⁵⁶⁾

54) 지원금의 세부 사항은 지원 기관에 따라 상이하다. 보다 세부적인 사항은 “Digging into Data Challenge Round Three Request for Proposals(<http://www.diggingintodata.org/LinkClick.aspx?fileticket=zzSnVs698%2FA%3D&tabid=149>)”을 참고.

55) NEH/DFG Bilateral Digital Humanities Program, <http://www.neh.gov/grants/odh/nehdfg-bilateral-digital-humanities-program>; NEH/DFG Bilateral Digital Humanities Program Guidelines, <http://www.neh.gov/files/grants/neh-dfg-bdhp-sept-25-2014.pdf>

56) 미국 인문학기금(NEH), <http://www.neh.gov/>

- 디지털 인문학 분야에 새로운 접근 방법을 도입하는 연구 또는 최고의 실천 사례를 기록하고 정리하는 연구
- 도서관과 박물관의 디지털 자산을 포함한 디지털 자료들의 보존, 분석과 접근을 용이하게 하는 새로운 디지털 도구 원형의 기획과 개발
- 디지털 문화의 역사, 비판과 철학, 그리고 이들의 사회적 영향에 중점을 둔 연구
- 인문학의 특정 분야 및 다른 분야와의 학제간 연구에서 신생기술 사용의 철학적 함의와 영향을 조사하는 학문
- 전통적 미디어와 새로운 미디어 모두를 활용하는 대중 프로그램과 교육을 위한 기술의 혁신적 사용
- 인문학의 보급을 용이하게 하는 출판의 새로운 디지털 방식

그러나 프로젝트가 주로 자료의 디지털화에만 집중하는 경우(디지털화 방법론 제시가 주목적인 경우는 제외)⁵⁷⁾나 설문조사나 현장조사 등과 같은 전통적인 경험에 의거한 조사 연구의 경우 등에 대해서는 지원을 하지 않고 있다⁵⁸⁾.

3) NEH 디지털 인문학 프로젝트 지원 추세⁵⁹⁾

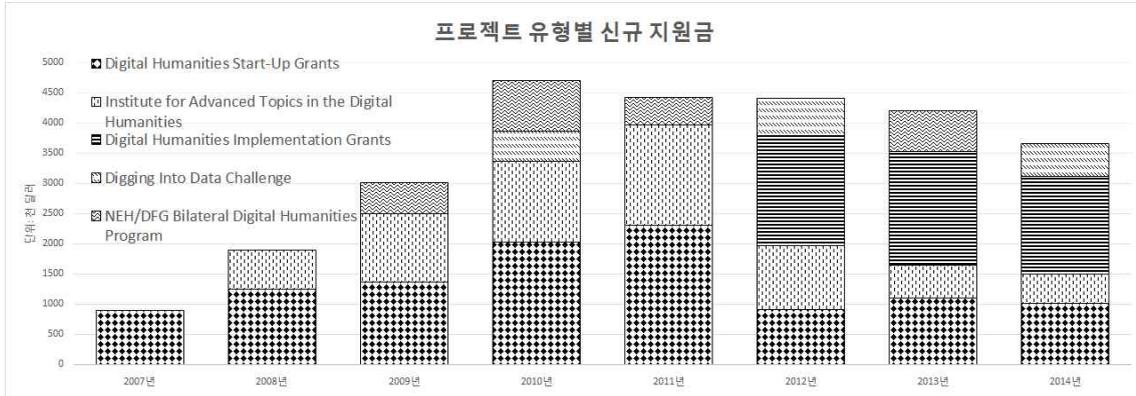
NEH의 디지털 인문학 프로젝트는 2007년부터 2012년까지의 디지털 인문학 도입기와 2012년부터의 디지털 인문학 발전기로 구분하여 살펴볼 수 있다. 디지털 인문학 도입기에는 디지털 인문학 프로젝트 초기 조성 지원금(Digital Humanities Start-Up Grants)과 디지털 인문학 전문가 양성 프로그램(Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)을 중심으로 디지털 인문학 방법론을 교육하고, 실험적으로 운용하는 데 초점을 맞추었다. 디지털 인문학 발전기에는 디지털 인문학 실행 지원금(Digital Humanities Implementation Grants)을 설립하며, 디지털 인문학 도입기에서 유의미한 성

57) 미국의 디지털 인문학 지원 정책은 인문학 자료와 연구 성과를 디지털화하는 것보다 정보기술을 활용하여 새로운 시각과 방법으로 인문학을 분석하고 시각화하는 연구에 집중하고 있다. 이는 디지털화 과정을 수행하지 않는다는 의미가 아니다. 반대로 디지털화는 디지털 인문학뿐만이 아니라 기존의 인문학에서도 의무적으로 수행해야 될 기본적인 연구 활동의 결과라는 의미이다.

58) 그 외에도 학술지를 만들거나 변환하는 경우(다만 새로운 방식의 학술적 출판을 위한 계획 고찰은 가능), 반복되거나 공인된 학회나 개인적인 만남, 컴퓨터 장비나 소프트웨어 구입비가 지원금의 20%를 초과하는 경우, 창조 예술이나 공연 예술의 경우, 경험에 의거한 과학적 사회조사, 학위를 위하여 행하는 일, 교과서를 준비하거나 출판하는 일, 프로젝트가 일부 정치적, 종교적, 사상적 내용으로 편향된 경우, 프로젝트가 일부 사회적 행동에 편향된 경우에도 지원을 하지 않고 있다.

59) NEH 프로젝트 검색 기능(<https://securegrants.neh.gov/PublicQuery/main.aspx>)을 통하여 추출된 NEH 디지털 인문학 프로젝트 데이터를 바탕으로 지원 추세를 정리하였다. NEH 제공 서비스의 결함으로 인하여 일부 데이터가 누락되었지만, 전체적인 경향성 분석에는 영향을 미치지 않는다.

과를 보인 프로젝트를 중심으로 보다 성숙된 디지털 인문학 장기 지원제도를 확보하였다.



[그림 1] 디지털 인문학 프로젝트 유형별 신규 지원금 추계

또한 2010년부터 격년으로 인문학 빅데이터 분석 과제(Digging Into Data Challenge)를 공모하여 인문학 빅데이터 활용 방법론에 대한 탐구를 진행하는 한편, 2009년부터 부정기적으로 미국-독일 디지털 인문학 협력 프로그램 (NEH/DFG Bilateral Digital Humanities Program)을 운영하며 국제 디지털 인문학 협력 프로그램의 모델을 제시하고 있다.

3. NEH 디지털 인문학 프로젝트 사례 분석

아직은 실험적이며 가능성의 모색 단계인 디지털 인문학의 세계에서 NEH의 지원을 받아 수행하는 교육 및 연구 프로젝트는 디지털 인문학의 관심 분야 및 향후 발전 방향을 시사하는 사례로 간주될 수 있다. 이 장에서는 NEH 지원금 수혜 프로젝트 가운데 다양한 연구 방법을 보이는 대표적인 연구 사례와 디지털 인문학자 양성 교육의 방법과 목표를 알게 하는 교육 프로그램 개발 및 운영 사례 몇 가지를 살펴보고자 한다.⁶⁰⁾

1) 디지털 인문학 연구 프로젝트

① WorldMap⁶¹⁾

60) 2012년부터 2014년 사이에 NEH 디지털 인문학 실행 지원금(Digital Humanities Implementation Grants) 수혜 과제와 디지털 인문학 전문가 양성 프로그램 (Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)의 전체 목록을 이 글의 [부록]에 게재.

WorldMap은 하버드 대학교(Harvard University)가 만든 인문학 데이터와 지도를 연결할 수 있도록 도와주는 오픈형 지리정보시스템(GIS) 플랫폼이며, 2013년 3억 3천만 원(\$320,888)의 지원금을 받으며 디지털 인문학 프로젝트 실행 지원(Digital Humanities Implementation Grants)으로 선정되었다.

WorldMap은 인문학을 구성하는 핵심 데이터인 공간정보를 디지털 기술을 통해서 공간정보를 통한 분석과 지리정보 시각화를 통한 교육을 위한 온라인 기반 플랫폼이다. 사용자는 자신이 보유하고 있는 지리정보를 포함한 자료를 WorldMAP 시스템에 업로드한 뒤, 지리정보시스템을 통한 분석과 시각화를 온라인에서 수행할 수 있다. 또한 다른 사람이 올린 데이터를 재활용하여 자신만의 온라인 지도를 구축할 수 있다.



[그림 2] WorldMap 사용 예시

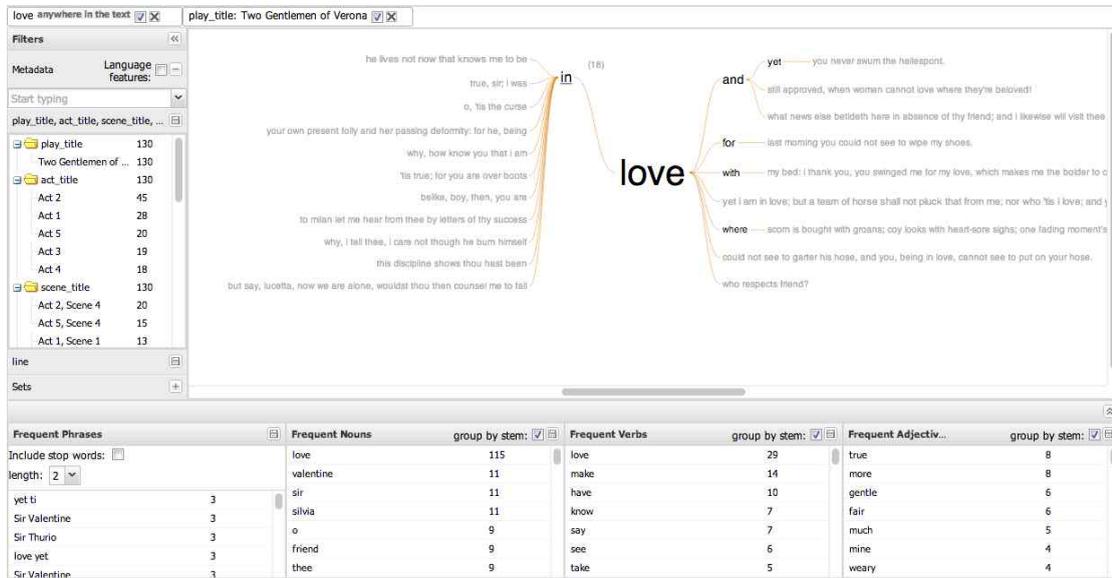
② WordSeer⁶²⁾

WordSeer은 버클리 대학교(University of California, Berkeley)가 만든 문학 연구를 위한 텍스트 분석 및 시각화 툴이며, 2012년 3억 3천만 원(\$320,888)의 지원금을 받으며 디지털 인문학 프로젝트 실행 지원(Digital Humanities Implementation Grants)으로 선정되었다.

61) WorldMap 홈페이지: <http://worldmap.harvard.edu/>

62) WordSeer 홈페이지: <http://wordseer.berkeley.edu/>

WordSeer은 온라인에서 단어 빈도 추출, 단어 네트워크 분석, 문법 분석, 문형 비교 등 문학 연구를 위한 디지털 인문학적 방법론을 통한 결과물을 온라인에서 제공하는 것을 목표로 하고 있다. 현재 UC 버클리(University of California, Berkeley)의 ‘북미 노예의 인터뷰와 글’(Slave Narratives) 데이터와 캘거리 대학(University of Calgary)의 ‘셰익스피어 전집’ 데이터를 활용한 분석 사례 연구를 지원하고 있다.



[그림 3] WordSeer 사용 예시⁶³⁾

③ Networks in History⁶⁴⁾

Networks in History는 스탠포드 대학교(Stanford University)가 만든 시계열 변화 속의 네트워크 분석을 위한 역사 데이터 분석 프로젝트이며, 2013년 3억 원(\$297,137)의 지원금을 받으며 디지털 인문학 프로젝트 실행 지원(Digital Humanities Implementation Grants)으로 선정되었다.

Networks in History는 17세기부터 18세기까지의 유럽과 미국에서 편지를 통한 지식인 커뮤니티인 편지 공화국(republic of letters)을 분석하고 시각화했던 경험⁶⁵⁾을 바탕으로 온라인 다차원 복합 데이터 처리 서비스 Palladio를

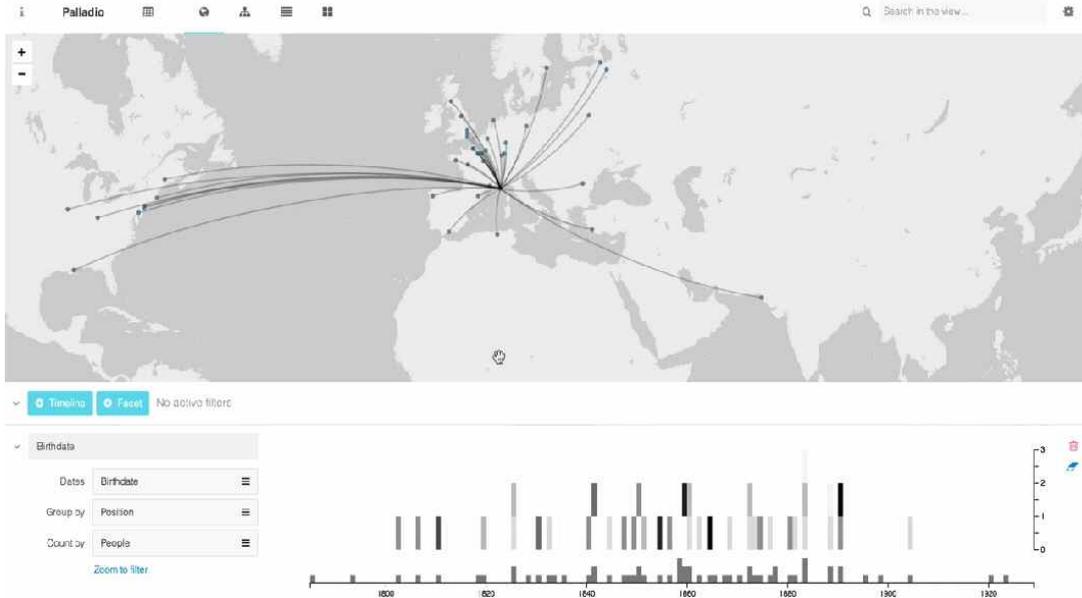
63) WordSeer 사용 예시: WordSeer 3.0 Guide.

<https://docs.google.com/document/d/171QKZDgBC624VYcNCSx2kbOWRKZQPUnne43Rb-gndIU/pub>

64) Networks in History 홈페이지: <http://palladio.designhumanities.org/>

65) Mapping the Republic of Letters, <http://republicofletters.stanford.edu/>

개발하고 있다. Palladio는 온라인에서 데이터(csv, tab, tsv)을 처리하여 시계열(Timespan)과 지리정보시스템(GIS)을 적용한 네트워크 분석 및 시각화를 구현한다.



[그림 4] Palladio 사용 예시⁶⁶⁾

④ Trading Consequences⁶⁷⁾

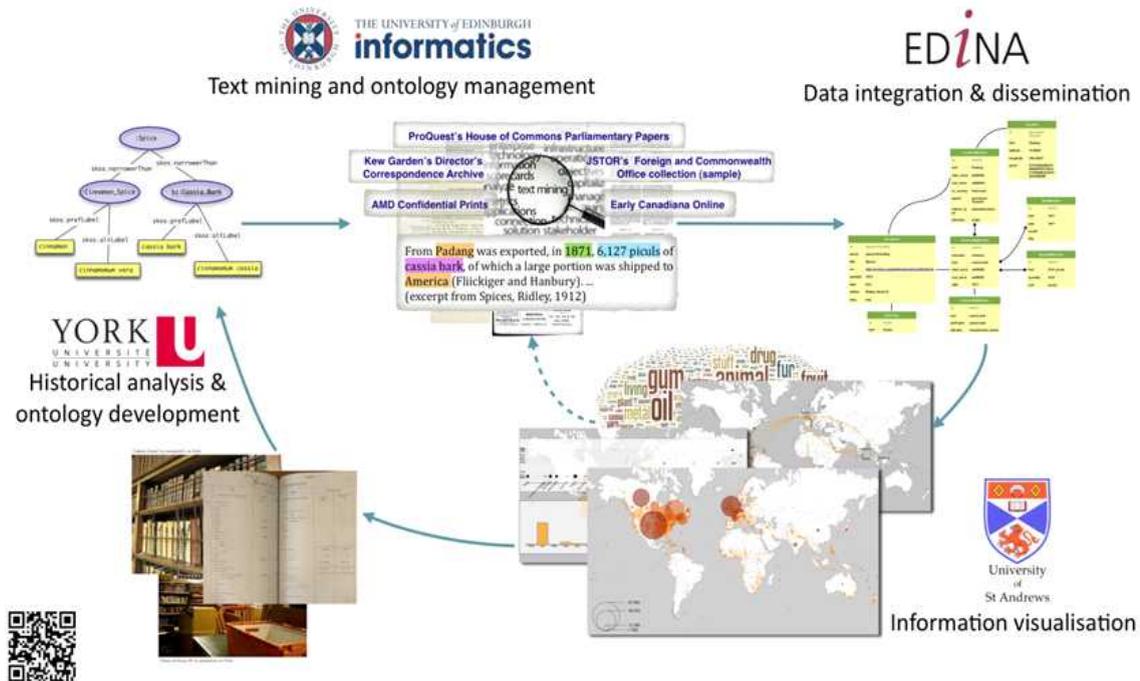
Trading Consequences는 영국과 캐나다의 연구기관⁶⁸⁾이 협력하여 19세기 국제무역 문서들을 수집하여 데이터를 구축하고, 구축된 데이터를 텍스트 분석(Text Mining)하여 유의미한 정보를 수집한 이후에 지리정보시스템(GIS) 등을 활용하여 시각화한 빅데이터 분석 프로젝트로써 2011년 Digging Into Data Challenge(인문학 빅데이터 분석 과제)로 선정되었다.

66) Palladio 사용 예시: <http://hdlab.stanford.edu/lab-notebook/palladio/2014/06/20/full-video-tutorial/>

67) Trading Consequences 홈페이지: <http://tradingconsequences.blogs.edina.ac.uk/>; Trading Consequences 최종 결과보고서: <http://tradingconsequences.blogs.edina.ac.uk/files/2014/03/DiggingintoDataWhitePaper-final.pdf>

68) 본 프로젝트의 참가자는 다음과 같다. 프로젝트 파트너: 캐나다의 요크 대학교(York University), 영국의 에든버러 대학교(University of Edinburgh), 영국의 세인트 앤드류스 대학교(University of St Andrews), 캐나다의 사스캐추안 주립대학교(University of Saskatchewan); 프로젝트 데이터 파트너: 아담 매튜(Adam Matthew, <http://www.amdigital.co.uk/>), Canadiana.org (<http://www.canadiana.ca/>), Gale Cengage Learning(<http://www.cengageasia.com/>), JSTOR (<http://www.jstor.org/>), Royal Botanic Gardens Kew(<http://www.kew.org/>), ProQuest (<http://www.proquest.com/>)

Trading Consequences는 데이터 파트너들이 보유하고 있는 19세기 국제무역 데이터를 통합하기 위하여 요크 대학교에서 주관하여 역사적 분석을 통해 19세기 국제무역 데이터에 적합한 온톨로지를 개발하였다. 이를 바탕으로 에든버러 대학교가 주관하여 텍스트 마이닝을 통해 유의미한 데이터를 추출하여 재구축하였다. 마지막으로 재구축된 데이터를 바탕으로 세인트 앤드류스 대학교에서 다양한 방식으로 시각화를 시도하였다.



[그림 5] Trading Consequences 분석 방법⁶⁹⁾

2) 디지털 인문학 교육 프로그램

① Doing Digital History⁷⁰⁾

Doing Digital History는 조지 메이슨 대학교(George Mason University)가 중견 미국 역사학자 25명을 대상으로 방학 기간을 이용하여 2주간 디지털 인문학의 기본 방법론의 전반적인 영역에 대해서 소개하고 실습을 진행하는 교육 과정이며, 2013년 2억 2천만 원(\$215,718)의 지원금을 받으며 디지털 인

69) Trading Consequences - update Oct 2013.sm.pptx.

<http://www.diggingintodata.org/LinkClick.aspx?fileticket=A%2fZenTgUm08%3d&tabid=199>

70) Doing Digital History 홈페이지: <http://history2014.doingdh.org/>

문학 연구센터 지원(Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)에 선정되었다.

[표 1] Doing Digital History 교육 과정

1주	월	디지털 인문학과 디지털 역사 개론 및 관련 웹 서비스 체험 - 도메인 등록; 웹 서비스 구축; 블로그 설치
	화	디지털 자원 활용 방법론 및 체험 - Zotero(서지정보 관리 툴); Tin Eye(유사 이미지 검색 툴)
	수	디지털 역사 프로젝트 기획 개론 및 체험 - Sever; HTML(웹 표준언어); Omeka(콘텐츠 관리 시스템)
	목	멀티미디어 자료 활용 개론 및 체험 - YouTube(동영상 공유 사이트); Scalar(다중 패러다임 프로그래밍 언어)
	금	데이터 구축과 시각화 개론 및 체험 - Excel(스프레드시트 프로그램); Viewshare(데이터 시각화 플랫폼)
2주	월	지리정보시스템(GIS) 방법론 및 체험 - Google Map(온라인 지도 서비스); StoryMapsJS(웹 기반 지리정보 시각화 툴)
	화	데이터 마이닝 방법론 및 실습
	수	데이터 공유 방법론 및 체험
	목	디지털 교육학 개론 및 교안 작성 실습
	금	디지털 역사의 방향과 미래

Doing Digital History의 교육 과정은 디지털 인문학의 데이터 구축, 데이터 분석, 데이터 시각화의 기본 개념과 기초 기술을 통해서 인문학자들 스스로가 디지털 인문학의 관심 영역으로 확장 가능한 토대를 만들어주는 데 초점이 맞추어져 있다.

② XQuery Summer Institute⁷¹⁾

XQuery Summer Institute는 반델빌트 대학교(Vanderbilt University)가 디지털 인문학 데이터를 다루는 인문학도 및 인문학자 12명을 대상으로 방학 기간을 이용하여 2주간 XQuery을 통한 고급 디지털 인문학 데이터 처리 방법론을 소개하고 실습을 진행하는 교육 과정이며, 2013년 8천만 원(\$72,760)의

71) XQuery Summer Institute 홈페이지: <http://xqueryinstitute.org/>

지원금을 받으며 디지털 인문학 연구센터 지원(Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)에 선정되었다.

[표 2] XQuery Summer Institute 교육 과정

1 주	월	XML(DTD, XML Schema) 개론 및 관련 프로그램 설치
	화	XML 활용 방법론 및 TEI 개론
	수	Xpath의 개념 및 문법(1)
	목	Xpath의 개념 및 문법(2)
	금	스탠포드 XML 데이터를 대상으로 한 실습
2 주	월	디지털 인문학 프로젝트 구상
	화	eXist의 개념과 문법
	수	XML 연계 응용 방법론(API)
	목	XML 시각화 방법론(Web 서비스)
	금	XML 데이터를 기반으로 한 클라우드 서비스

XQuery Summer Institute의 교육 과정은 인문학 데이터를 분석하고 시각화하는 방법을 통해서 이미 스스로의 인문학 데이터를 축적한 연구자들이 분석과 시각화의 영역으로 발전할 수 있는 토대를 만들어주는 데 초점이 맞추어져 있다.

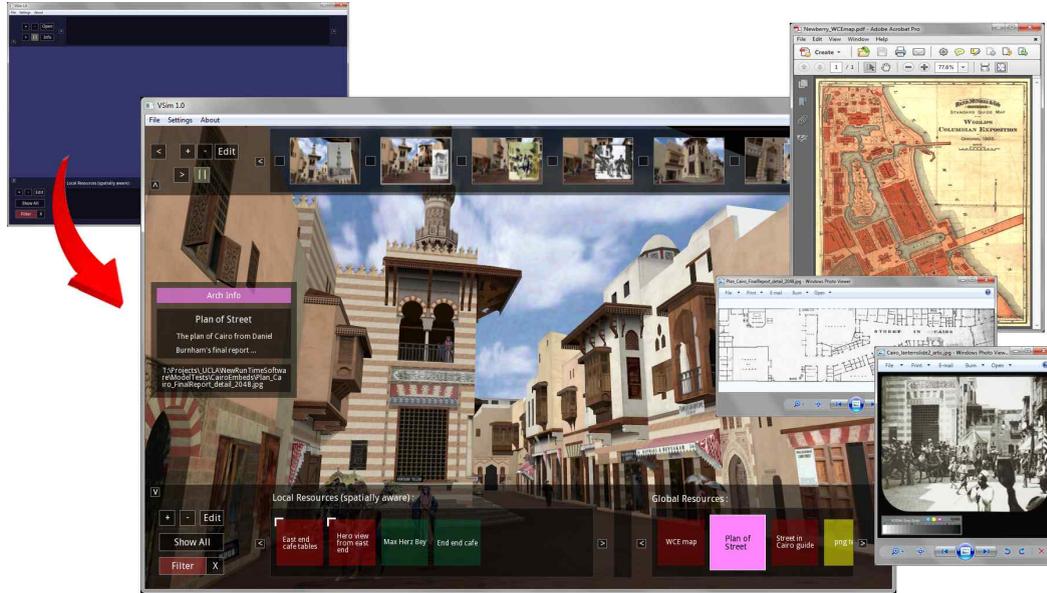
③ 3D Modeling of Cultural Heritage Sites⁷²⁾

3D Modeling of Cultural Heritage Sites는 아칸서스 주립대학교(Arkansas State University)가 인문학도 및 인문학자를 대상으로 방학 기간을 이용하여 1주간 문화유산의 3D 시각화 방법론과 실습을 진행하고, 자신의 관심 영역에 적용할 수 있는 시간을 배정한 뒤에 University of California에서 학회를 통하여 성과를 발표하는 교육 과정이며, 2013년 2억 2천만 원(\$218,139)의 지원금을 받으며 디지털 인문학 연구센터 지원(Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)에 선정되었다.

3D Modeling of Cultural Heritage Sites의 교육 과정은 오전의 실제 문화유산 3D 모델링 시각화 사례를 소개하고 오후에는 해당 구축 사례에 대한 실습을 수행함으로써, 관련 연구자들이 자신의 자료를 3D 모델링 기술을 통하여

72) Advanced Challenges in Theory and Practice in 3D Modeling of Cultural Heritage Sites 홈 페이지: <http://neh.cdi.astate.edu/>

데이터를 구축하고 시각화 할 수 있는 토대를 만들어주는 데 초점이 맞추어져 있다.



[그림 6] 3D Modeling of Cultural Heritage Sites 교육 내용⁷³⁾

4. 맺음말

현재까지 NEH의 지원을 받아 수행되는 디지털 인문학 프로젝트는 전통적인 인문학에서 다루어 오던 연구 주제를 디지털 시대에 디지털 기술의 도움을 받아 수행함으로써 새로운 성과를 도출하려는 시도가 주류를 이룬다. 중요한 시사점은 이러한 프로젝트 기획과 수행의 전 과정이 인문학 연구자들의 주도로 이루어지며, 디지털 기술의 이해와 운용 또한 인문학자들 스스로 담당해야 할 과제로 인식되고 있다는 점이다. 또한 개인 연구보다는 공동 연구를 지향하며, 디지털 기술을 바탕으로 연구 소통을 강조하여 연구 과정에서의 학제간 공동 연구 방법이나 연구 결과의 완전 공개를 강력하게 요구하고 있는 것도 NEH 디지털 인문학 육성 프로그램에서 의미 있게 짚어보아야 할 사항들이다.

미국의 디지털 인문학은 인문학자가 주도하여 인문학 데이터를 바탕으로 인문학의 발전을 위해 추구하는 연구이다. 전통 인문학 연구의 기반을 가지고 있는 인문학자가 프로젝트 책임자가 되어 미래의 인문학을 위해서 인문학과 디

73) 3D Modeling of Cultural Heritage Sites 교육 내용:
<http://neh.cdi.astate.edu/wp-content/uploads/slideshow-gallery/vsimuserguidegraphic2.jpg>

지털 기술의 융합을 추구하고 있다. 프로젝트의 진행 과정에서 디지털 인문학의 특성으로 인하여 컴퓨터과학이나 정보과학 영역 등과의 학제간 협력이 자연스럽게 이루어질 뿐 아니라, 디지털로 소통하는 환경에서 역사, 지리, 언어, 문학 등 인문학 분야의 다양한 분과 학문간의 교섭도 확대된다. NEH는 디지털 기술을 바탕으로 한 연구 소통을 강조하며 연구 과정에서의 학제간 공동연구를 이루어낸 경험과 노하우, 그 연구를 통해서 산출해낸 모든 결과물의 완전한 공개를 촉구함으로써 디지털 인문학적 연구 방법의 확산과 발전을 촉진하고 있다. 연구팀은 그들의 최종 연구성과물을 논문, 보고서, 출판 등의 종이매체 상의 저작물로 간행하는 것을 요구받지 않는다. 대신 연구의 전 과정에서 산출된 모든 단계의 데이터를 연구성과물로 정의하고, 그 모든 데이터를 디지털 매체 상에서 세계와 공유하도록 하고 있다.

NEH의 디지털 인문학 프로젝트는 이 새로운 학문 분야의 동향과 가능성에 주목하고 있는 우리나라의 인문학, 인문콘텐츠학 연구자들, 그리고 한국의 디지털 인문학 육성 방안을 모색하고 있는 연구 지원기관 관계자들에게 적지 않은 시사점을 던져주고 있다. 그 가운데 연구자와 연구 지원기관 모두가 우선적으로 주목해야 할 부분은 첫째, ‘디지털 인문학’의 주체는 전통적인 인문학에 기반을 두고 있는 ‘인문학자’라는 점, 둘째, 정보기술의 경험과 식견이 부족한 이들이 ‘디지털 인문학자’로서의 역량을 갖추기 위해서는 이를 위한 교육·훈련의 과정이 필요하며, 디지털 인문학의 초기 육성 단계에서는 이러한 교육 프로그램의 개발과 운영이 중요한 과제로 인정받고 지원되어야 한다는 점이다. 미국의 디지털 인문학이 그 확산이나 지원의 규모면에서 그리고 그 시도의 다양성면에서 우리나라보다 앞서 나아간 면이 많은 것은 사실이지만, 그렇다고 모든 면에서 선진적이라고 단언할 필요는 없을 듯하다. 전통적인 인문학이 문화산업의 발전에 기여할 수 있는 가능성과 그 방법을 찾는 노력을 NEH 디지털 인문학의 사례에서 찾기는 어렵다. 이것은 인문학과 정보기술과의 융합을 ‘문화콘텐츠’라는 이름으로 추구해 우리나라가 한걸음 앞서 있는 분야라고 볼 수도 있을 것이다. 하지만, 우리의 문화콘텐츠가 산업적 성과를 얻는 데 급급하여, 디지털 기술을 활용한 인문학 지식의 천착에는 다소 미진하였다고 평가할 수 있을 것이다. 미국을 비롯한 해외 디지털 인문학의 현황과 전망에 대한 충분한 이해와 분석을 통해, 우리나라의 인문학도 디지털 기술을 통한 다양한 확장을 시도할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

○ 저서/논문

Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, Jeffrey Schnapp, Digital Humanities. The MIT Press, 2012 또는 https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262018470_Open_Access_Edition.pdf

Daniel J. Cohen, Dr. Joseph Thomas Scheinfeldt PhD. Hacking the Academy: New Approaches to Scholarship and Teaching from Digital Humanities. University of Michigan Press, 2013 또는 <http://dx.doi.org/10.3998/dh.12172434.0001.001>

David J. Bodenhamer, John Corrigan, Trevor M. Harris. The Spatial Humanities: GIS and the Future of Humanities Scholarship. Indiana University Press, 2010

David M. Berry, Understanding Digital Humanities. Palgrave Macmillan, 2012

Jack Dougherty, Kristen Nawrotzki. Writing History in the Digital Age (Digital Humanities). University of Michigan Press, 2013 또는 <http://dx.doi.org/10.3998/dh.12230987.0001.001>

Matthew K. Gold. Debates in the Digital Humanities. Univ Of Minnesota Press, 2012 또는 <http://dhdebates.gc.cuny.edu/book>

Ray Siemens, Susan Schreibman. A Companion to Digital Literary Studies. Wiley-Blackwell, 2013 또는 <http://www.digitalhumanities.org/companionDLS/>

Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth. A Companion to Digital Humanities. Blackwell Publishing, 2008 또는 <http://digitalhumanities.org:3030/companion/>

T. Mills Kelly. Teaching History in the Digital Age (Digital Humanities). University of Michigan Press, 2013 또는 <http://dx.doi.org/10.3998/dh.12146032.0001.001>

○ 웹사이트

김바로, 『바로바로의 중얼중얼』, <http://www.ddokbaro.com/>

김현, 『xuanflute.com』, www.xuanflute.com

Digging Into Data, <http://www.diggingintodata.org/>

National Endowment for the Humanities, <http://www.neh.gov/>

I -4 [부록]

1. 미국 디지털 인문학 실행 프로젝트 목록

연도	이름	실행기관	지원금	내용	홈페이지
2014~2017	ARCS: Archaeological Resource Cataloguing System	Michigan State University	\$324,586 (36개월)	디지털 고고학을 위한 고고학 자원 통합 카탈로그 시스템	http://arcs.cal.msu.edu/
2014~2016	AIDS Quilt Touch: Empowering Communities to Share and Preserve Cultural Heritage through Digital Storytelling	New School	\$321,872 (24개월)	방대한 인문학 이미지 데이터의 시각화를 위한 미디어 플랫폼 개발	http://www.aidsquilttouch.org/
2014	“Archive What I See Now”: Bringing Institutional Web Archiving Tools to the Individual Researcher	Old Dominion University Research Foundation	\$324,634	개인 연구자나 기관이 손쉽게 온라인 정보로 아카이브를 구축하고, 구축된 정보를 탐색할 수 있는 도구 개발	http://ws-dl.blogspot.kr/2013/07/2013-07-10-warc-create-an-d-wail-warc.html
2014	Pop Up Archive: Saving culturally significant audio through preservation, searchability, and distribution	PRX, Inc.	\$325,000	오디오의 보존, 검색 및 배포를 위한 온라인 플랫폼	https://www.popuparchive.com/
2014~2016	Berkeley Prosopography Services: Implementing the Tool kit	University of California, Berkeley	\$325,000 (25개월)	자연어 처리 및 네트워크 분석을 위한 플랫폼 및 도구	http://berkeleyprosopography.org/
2014~2016	The VSim Project Repository and Archive: Interface software and online repository and archive to facilitate distribution and educational use of 3D	University of California, Los Angeles	\$324,967 (24개월)	교육 목적의 3D 모델 온라인 아카이브 및 인터페이스 소프트웨어	https://idre.ucla.edu/gis-visualization/vsim
2014~2016	Exploring the Billions and Billions of Words in the HathiTrust Corpus	University of Illinois, Urbana	\$324,841 (24개월)	HathiTrust 디지털 도서관을 대상으로 Bookworm 텍스트	http://bookworm.culturomics.org/

	with Bookworm: HathiTrust + Bookworm Project	Champaign		저장소 분석 도구 적용	http://www.hathitrust.org/
2013 ~2015	Extending WorldMap to Make It Easier for Humanists and Others to Find, Use, and Publish Geospatial Information	Harvard University	\$320,888 (24개월)	오픈형 지리정보시스템(GIS)인 WorldMap 플랫폼 발전	http://worldmap.harvard.edu/
2013 ~2016	Scaling Digital Gaming to Humanities Pedagogy and Praxis	Hope College	\$299,221(36개월)	학문과 교육의 융합을 위한 멀티플레이 역사 롤플레이팅 게임 개발	http://valleydev.cs.hope.edu/
2013 ~2015	Annotation Studio: Multimedia Annotation for Students	Massachusetts Institute of Technology	\$324,833 (24개월)	학생을 위한 디지털 텍스트, 이미지, 비디오 주석 방법 프로젝트	http://www.annotationstudio.org/
2013 ~2015	Scribe: Turning Text into Structured Information through the Power of the Crowd	New York Public Library	\$325,000 (24개월)	개별적인 텍스트를 구조적인 정보로 전환하는 방법 연구	
2013 ~2015	Networks in History: Data-driven tools for analyzing relationships across time	Stanford University	\$297,137 (28개월)	시계열 변화 속의 네트워크 분석을 위한 역사 데이터 분석 툴	http://hdlab.stanford.edu/projects/networks-in-history/ , http://palladio.designhumanities.org/
2013 ~2015	Mukurtu Mobile: Empowering Knowledge Circulation Across Cultures	Washington State University	\$319,331 (24개월)	문화유산의 수집과 전시를 위한 오픈 소스 모바일 플랫폼 개발	http://mukurtumobile.org/
2012 ~2015	Applying Linked Open Data: Refining a Model of Data Sharing as Publication	Alexandria Archive Institute	\$261,056(37개월)	고대 근동 및 동지중해 무역과 환율 패턴을 연결한 원시 데이터를 활용하여 고고학 데이터로서 공유될 수 있는 워크플로우 및 플랫폼 개발	http://alexandriaarchive.org/projects/data-publishing/
2012	Metadata Games:	Dartmouth	\$324,87	문화유산 기관의	http://www.

~2015	Improving Access to Humanities Artifacts	College, Hanover	2 (36개월)	고품질 인문학 데이터를 게임에서 활용 가능하게 하는 소프트웨어 시스템 개발	metadatagames.org/
2012~2015	The DM Environment: From Annotation to Dissemination	Drew University	\$246,566 (38개월)	온라인 환경에서 이미지와 텍스트를 연결할 수 있는 방법론 및 툴 개발	http://dm.drew.edu/dmproject/
2012~2014	Sustaining the Digital Humanities: Host Institution Support Beyond the Start Up Phase	Ithaka Harbors, Inc.	\$157,204 (19개월)	디지털 인문학 발전을 위한 기관 차원의 지원 프레임워크 및 관리 자세 연구	
2012~2015	WordSeer: A Text Analysis Environment for Literature Study	University of California, Berkeley	\$228,546 (33개월)	문학 연구를 위한 텍스트 분석 및 시각화 플랫폼	http://wordseer.berkeley.edu/
2012~2014	PARAGON: Intelligent Digital Collation and Difference Detection	University of South Carolina Research Foundation	\$300,171 (25개월)	스캔 이미지의 휘어짐 등의 오차에도 실행 가능한 지능형 디지털 대조 조사 소프트웨어	http://cdh.sc.edu/projects/paragon
2012~2015	MapScholar: A Web Tool for Publishing Interactive Cartographic Collections	University of Virginia	\$297,115 (36개월)	온라인에서 인문학 자료와 디지털 지도를 융합하여 동적 시각화를 가능하게 하는 툴	http://mapscholar.org/

2. 미국 디지털 인문학 교육 프로젝트 목록

연도	이름	실행기관	지원금	내용	홈페이지
2014 ~2016	Advanced Challenges in Theory and Practice in 3D Modeling of Cultural Heritage Sites	Arkansas State University	\$218,139 (28개월)	문화유산의 3D 시각화의 이론과 실습 (1주 코스)	http://neh.cdi.astate.edu/
2014 ~2016	Folger Shakespeare Library's "Early Modern Digital Agendas: Advanced Topics" Institute	Folger Shakespeare Library	\$175,649 (25개월)	초기 근대 시대를 대상으로 하는 디지털 문학 이론 및 실습(13일 코스)	http://www.folger.edu/
2014 ~2015	An Institute for Community College Digital Humanists: Beyond Pockets of Innovation, Toward a Community of Practice	Lane Community College	\$88,778 (13개월)	지역 전문대학을 위한 디지털 인문학 교육 및 연구(5일 코스)	
2014	Institute on Digital Archaeology Method & Practice	Michigan State University	\$249,708	디지털 고고학의 방법론과 실무(12일 코스, 20명)	
2014	Scholarship in Sound and Image: Producing Videographic Criticism in the Digital Age	Middlebury College	\$95,152	멀티미디어 기반의 디지털 인문학(2주 코스, 12명)	
2013 ~2015	Doing Digital History: An Institute for Mid-Career American Historians	George Mason University	\$215,718 (20개월)	중견 역사학자를 위한 디지털 역사학(2주 코스, 25명)	http://history2014.doin.gdh.org/
2013 ~2015	Building an Accessible Future for the Humanities	University of Maryland, College Park	\$249,302 (24개월)	시각 및 청각 장애인이 접근 가능한 디지털 인문학 방법론(2일 코스, 4회(4개 대학), 20명)	http://www.accessiblefuture.org/
2013 ~2014	XQuery Summer Institute: Advancing XML-Based Scholarship from Representation to Discovery	Vanderbilt University	\$72,760 (27개월)	XML Data 검색을 위한 Xquery 강의(2주 코스, 12명)	http://xqueryinstitute.org/
2012 ~2013	Humanities Heritage 3D Visualization: Theory	Arkansas State	\$198,503	문화유산의 3D 시각화의 이론과 실습	http://cdi.astateweb.org

3	and Practice	University, Main Campus	(28개월)	(3주 코스, 20명)	/neh/
2012 ~201 4	Folger Shakespeare Library Summer Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities: "Early Modern Digital Agendas"	Folger Shakespeare Library	\$159,05 6 (27개월)	디지털 방법론을 통한 근세 영문학 강의(3주 코스, 20명)	http://emdigitalagendas.folger.edu/
2012 ~201 4	Another Week Another Tool - A Digital Humanities Barnraising	George Mason University	\$230,00 0 (25개월)	디지털 인문학 방법론 교육 (1주 코스+1년간 지원, 12명)	http://oneweekonetool.org/
2012 ~201 4	Digital Humanities Data Curation	University of Maryland, College Park	\$248,72 1 (24개월)	인문학자를 위한 디지털 인문학에서의 데이터 큐레이션 (3일 코스, 4회(4개 대학), 총 51명)	http://www.dhcuration.org/
2012 ~201 4	Institute for High Performance Sound Technologies for Access and Scholarship (HiPSTAS)	University of Texas, Austin	\$235,00 0 (25개월)	구비문학, 구어 녹취 등 음성 데이터 수집 분석 연구를 위한 교육(4일 코스)	http://blogs.ischool.utexas.edu/hipstas/
2012 ~201 5	Taking TEI Further: Teaching and Publication	Brown University, Northeastern University	\$249,97 4 (36개월)	TEI 데이터 구축, 교육, 공유(주제별 2일, 총 6일 코스)	http://www.wwp.northeastern.edu/