

Ⅱ. 디지털 인문학의 한국적 전개

Ⅱ-1. 한국 디지털 인문학의 성장 배경

- 김현, 「한국의 디지털 인문학」, 국제고려학회, 비엔나대학, 오스트리아 (2015)

Ⅱ-2. 문화콘텐츠학의 새로운 포지셔닝

- 한동현, 「문화콘텐츠학의 새로운 포지셔닝: 디지털 인문학」, 『한국문예비평연구』 40 (2013)

Ⅱ-3. 인문학과 문화콘텐츠의 상생 전략

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

Ⅱ-4. 한국 디지털 인문학 교육의 현황과 과제

- 김바로, 「韓國數位人文教育現狀與課題」, 全球視野下的漢學新藍海國際研討會, 臺灣 (2015)

II-1. 한국 디지털 인문학의 성장 배경¹⁾

김 현

디지털 인문학은 정보기술(ICT: Information and Communication Technologies)의 도움을 받아 새로운 방식으로 수행하는 인문학 연구와 교육, 그리고 이와 관계된 창조적인 저작 활동을 말한다.²⁾ 연구 방법의 혁신뿐 아니라, 연구 성과의 사회적 소통을 촉진하여 인문학의 가치를 높이는 데 기여할 수 있다는 점에서 디지털 인문학은 세계 각국의 인문학계에서 인문학의 새로운 지평을 열 것으로 기대를 모으고 있다.³⁾

해외의 상황(미국, 유럽 제국, 일본, 호주, 대만 등)에 비교하면 아직까지는 미진하다고 하겠지만, 한국의 인문학계에서도 ‘디지털 인문학’이 학계의 새로운 화두로 떠오르고 있다. 지금 이 시점에서 한국의 디지털 인문학은 무엇을 향해, 어떠한 노력을 기울여야 할 것인지 고민해 보아야 할 필요가 있다.

한국의 디지털 인문학을 논할 때 우리가 놓치지 말아야 할 중요한 사실은, ‘디지털 인문학’(Digital Humanities)이라는 용어를 사용하지 않았고, 또 성격 면에서도 어느 정도 차이가 있지만 오늘날 이야기되는 디지털 인문학과 결코 무관하지 않은, 디지털 기반의 연구·교육·활용 환경을 구축하려는 노력이 짧지 않은 기간 동안 꾸준히 추구되어 왔다는 것이다.

이 글은 한국의 디지털 인문학이 어떠한 환경적 특성을 안고 태동하게 되었는지, 그 영향으로 그것은 오늘날 어떠한 방향성을 안고 전개되고 있는지 돌아보고, 그러한 특수성에 수반하는 잠재력과 가능성, 그리고 극복해야 할 문제점을 짚어 봄으로써 한국 디지털 인문학의 전도를 가늠해 보고자 하는 것이다.

1. 한국 디지털 인문학의 개척자

디지털 인문학은 ‘철학’, ‘역사’, ‘문학’과 같이 하나의 분과 학문으로 분류될 수 있는 분야가 아니다. 인문학의 모든 영역에서 시도할 수 있는 새로운 연구 방법이자 ‘연구하는 자세’이다. 그 새로운 연구 방식의 구체적인 성격과 지향하는 방향은 연구자에 따라, 좀 더 넓게 보면 그 연구자들이 활동하는 사회의

1) 김현, 「한국의 디지털 인문학」, 국제고려학회, 비엔나 대학, 오스트리아, 2015

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

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

관심사와 트렌드에 따라 다양한 모습을 보일 수밖에 없다. 오늘날 한국에서 ‘디지털 인문학’이라는 이름으로 이루어지는 학술 활동의 성격과 방향을 진단하기에 앞서, 한국에서 현재의 ‘디지털 인문학’이 있기까지 어떠한 선행 단계가 있었는지 살펴보겠다.

1) 에드워드 와그너와 문과(文科) 프로젝트

미국 하버드 대학의 동아시아언어문명학과 교수를 역임한 에드워드 와그너(Edward Wagner)는⁴⁾ 서방 세계에서 한국 역사 연구를 선도하였던 역사학자로 잘 알려져 있다. 동시에 그는 한국학 분야 최초의 디지털 인문학 연구자로 인정받을 수 있는 사람이기도 하다.



[그림 1] 에드워드 와그너(1924~2001)

- 와그너의 문과방목(文科榜目) 프로젝트(Munkwa Project)

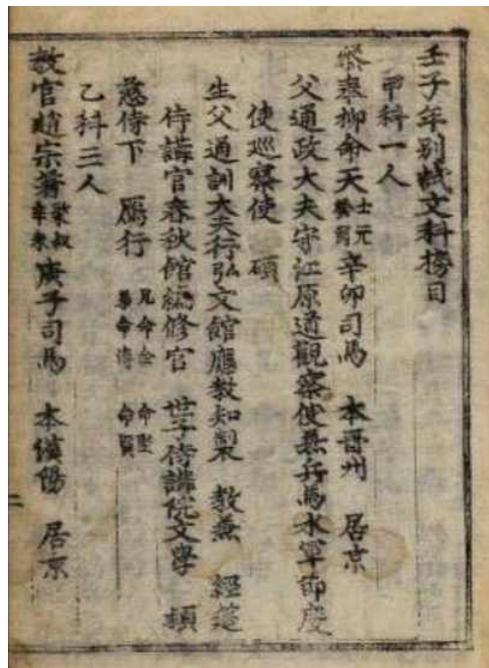
‘문과(文科)’는 조선시대에 문반 관료를 선발하던 시험이다. 와그너 교수는 1967년에 하버드 대학교 옌칭 연구소의 지원을 받아 그의 한국인 동료 송준호

4) 에드워드 와그너(Edward Wagner, 1924~2001): 광복 직후(1946~1948) 한국에 주둔한 미군 군속으로 근무하면서 한국 사회를 체험하였고, 1949년 미국으로 돌아가 하버드 대학에서 수학하면서 한국의 조선시대사를 자신의 전공 영역으로 삼았다. 그의 여러 가지 연구 업적 중에서도 이기백의 『한국사신론』을 영문으로 번역한 A New History of Korea(1984)는 영어권 한국학 연구자들과 학생들에게 한국 역사의 기본적인 참고서로 읽히고 있다. (“Faculty of Arts and Sciences - Memorial Minute.” *Harvard Gazette*, March 22, 2007.)

교수와 함께 문과 합격자 명부인 ‘문과방목(文科榜目)’ 데이터를 디지털 데이터베이스로 편찬하는 프로젝트(Munkwa Project)에 착수하였다. 와그너와 송준호는 이 프로젝트를 통해 14,600명의 문과 합격자와 그의 가까운 친족(부, 조, 외조, 장인)에 관한 데이터(본관성씨, 관직, 거주지 등)를 컴퓨터에 입력하고 이를 종합적으로 분석하였다.(Kim, Sun Joo 2008) 이 연구의 최종 결과물은 2001년 『Wagner&宋 CD-ROM 補註 朝鮮文科榜目』(서울: 동방미디어)으로 간행되었다.

여러 가지 기술적인 어려움에도 불구하고 이와 같은 방식의 연구를 수행하고 있는 이유에 대해 와그너 교수는 다음과 같이 말하였다.

역사 연구를 위해 컴퓨터를 사용하는 데에는 근본적인 이유가 있습니다. 컴퓨터는 이미 인류의 삶의 일부가 되었고 앞으로 더욱 그러할 것이기 때문입니다. 컴퓨터를 이용한 연구에 종사하는 것은 우리로 하여금 우리의 미래에 더욱 다가갈 수 있게 하는 것입니다.⁵⁾



[그림 2] 임자년 별시 문과방목(1672년, 목판 인쇄물)
하버드 옌칭 도서관 소장

5) "There is a fundamental reason for making use of the computer in historical research. The computer already has come to play a part in the lives of most of mankind and it will do so increasingly in the years ahead. Engaging in computer-assisted research, therefore, brings us closer to our future." (Wagner, Edward. "Problems in the Computerization of Materials in the Korean Studies Field: A report on the Munkwa Project", 한국학 자료의 전산화 연구. 한국정신문화연구원. 1982.)

CAND NO=002486

# 1..	KJPM	002	0018	MKPM	003	026A	TKPM	005
# 2..	JUGJOG	17	1522					
# 3..	PYLSI							
# 4..	02B							
# 5..	SEGWN					MTPB	246A	
# 6..	JUH							
# 7..	0013	7720						
# 10..	2529	3266						
# 11..	52							
# 12..	51	NYN	59					
# 13..	JUH	2429	8047					
# 15..	JUH	7022	1327					
# 17..	JUH	1755						
# 19..	HWG	6210	0022					
# 22..	HA	3087						
# 34..	AN	3067	1446					
# 37..	HOCAM	HOTAG						
# 38..	WN	19						
# 41..	SAGJU							
# 42..	CILWN							
# 43..	1957	7872						
# 56..	34	0001	1446					
# 57..	8427	8000	3637					
# 57..	0590	8000	3637					
# 57..	000000							
# 58..	2589	2398	6151					

[그림 3] 와그너-송 문과 프로젝트 원시 데이터
(한자 대응으로 중국의 전신 부호계 사용)

CAND. 002486

*01 資料	MTPB 246A 3B	*19 外祖	黃河 謹中
*02 王	中宗 17 1522	*22 妻父	沃 居
*03 試類	別試	*34 妻二	安 汝 湖
*04 科位	乙02	*37 職歷	戶 參 湖 堂
*05 前資	生員	*38 小科	生 員 壬
*06 姓	周	*41 本貫	尚 州
*07 名	世鵬	*42 居住	漆 原 齋
*10 字	景游	*43 號	慎 齋
*11 生年	乙卯	*56 別錄	
*12 卒年	甲寅 享 59	*34 妻二	如 居
*13 父	周 文 備	*57 家科	博 的 父
*15 祖	周 長 孫		博 的 父
*17 曾	周 彬	*58 諸談	有 政 談

[그림 4] 와그너-송 문과 프로젝트 데이터
(한자 변환 후의 출력 데이터)

2) 이웅근과 조선왕조실록 CD-ROM

한국의 인문학자들로 하여금 와그너가 말한 ‘컴퓨터의 도움을 받는 연구’(Computer-assisted Research)에 다가가게 한 사건은 『조선왕조실록(朝

『鮮王朝實錄』의 전문을 데이터베이스에 수록한 『조선왕조실록 CD-ROM』 편찬이었다. 1992년에 착수하여 1995년 10월에 첫 판을 간행한 이 디지털 저작물 편찬의 주역은 서울대학교 경제학과 교수 출신의 기업인 이웅근이⁶⁾ 이끄는 벤처기업 서울시스템이었다.



[그림 5] 이웅근(李雄根) 회장과 조선왕조실록 CD-ROM

① 국역 조선왕조실록 CD-ROM 간행

『국역 조선왕조실록 CD-ROM』의 간행은 당시의 한국 역사학계는 물론 언론·출판 분야에서도 디지털 저작물 시대의 도래를 알리는 큰 사건으로 인식되었다. 다음은 당시의 중앙 일간지에 전면 기사로 다루어진 『국역 조선왕조실록 CD-ROM』 간행에 대한 보도 내용이다.⁷⁾

6) 이웅근(李雄根, 1930~2008): 서울 출생. 서울대 대학원 경제학 박사. 서울대 행정대학원 교수, 국무총리 비서관, 한국 공기업학회 회장, 국제종합기계 회장, 서울시스템 사장, 조선왕조실록 CD-ROM 간행위원회 위원, 동방미디어 회장 역임. 「화관문화훈장」, 「은관문화훈장」 수훈.

7) 태조~철종 연간의 왕조실록을 한국어로 번역한 텍스트는 1995년 10월 CD-ROM에 담긴 Full Text 정보검색시스템으로 세상에 나왔고, 이 번역에서 제외되었던 고종~순종 연간의 실록은 1998년 4월에 별도의 CD-ROM 제품으로 간행되었다. 조선왕조실록의 한문 원문은 거기에 표점(標點)을 기입하고, 한글 번역문과 대응시키는 정보를 추가하여 2002년 말에 CD-ROM과 온라인 버전으로 간행되었다. 그리고 다시 그로부터 3년이 지난 2005년, 국사편찬위원회가 정부 지원금(Lotto 복권 판매 수익금)으로 디지털 조선왕조실록의 온라인 전송 라이선스(20년 기한)를 주식회사 솔트웍스(서울시스템의 변경된 회사명)로부터 구매함으로써 인터넷을 통한 대국민 무료 서비스가 이루어지게 되었다. (김현, 『인

「국역 조선왕조실록」 CD롬 나왔다⁸⁾

320쪽짜리 413권 방대한 분량 수록 / 정치 경제 외에 일반 민중 생활사까지 망라
사학자-컴퓨터 전문가 등 400여 명 제작 참여
연대 목차 등 다양한 색인 / 편리한 검색 최대 장점

조선왕조 5백년의 장구한 역사가 CD롬 3장에 담겨졌다.

조선왕조실록은 태조 이성계로부터 철종에 이르기까지 25대 4백72년의 역사를 기록한 왕조의 공식 역사서. 조선왕조의 정치 경제는 물론 인물 자연 학술, 나아가 일반 민중의 생활사에 이르기까지 풍부한 내용을 담고 있어 세계에서든 유례를 찾아볼 수 없는 역사 기록물이다. 또 양에 있어서도 한문 원본은 총 1천8백93권 8백88책에 달하며 신4.6배판 크기의 국역본도 총 4백13권(권당 3백20~3백40페이지)에 이른다. 그러나 그동안 일반인들은 실록의 한문 원본은 물론 지난 93년 말 학자 3천여 명이 동원돼 번역을 끝낸 국역본에도 접근하기가 쉽지 않았다. 한 사람이 하루에 1백 페이지씩 읽는다 해도 4년 3개월이 걸리는 방대한 분량인데다 설령 다 읽었다 하더라도 전체 내용을 일목요연하게 파악하기 어려웠던 것.

CD롬 국역 조선왕조실록은 다양한 색인에 의해 이용자가 편리하게 내용을 검색할 수 있다는 것이 가장 큰 장점이다. 우선 조선왕조실록이 편년체 서술 형식인 점을 감안, 연대 목차에 의한 색인 기능을 갖고 있다. 윈도우에서 간단한 마우스 조작으로 찾고자 하는 특정 일자의 기사를 쉽게 찾아낼 수 있다. 또한 강력한 단어 검색기능을 갖고 있어 인명 지명 관직명 제도명 등 임의의 단어에 의한 검색이 가능하다. (정용관 기자)

문정보학의 모색』, 북코리아, 2012. 145쪽)

8) 『동아일보』 1995. 10. 27. 15면

「국역 조선왕조실록」 CD롬 나왔다

320쪽짜리 413권 방대한 분량 수록

정치 경제외에 일반민중 생활사까지 망라

조선왕조 5백년의 장구한 역사가 CD롬 3장에 담겨졌다.

문화체육부는 세종대왕기념사업회와 민주문화추진회 서울사무소를 동아일보와 함께 「국역 조선왕조실록」을 CD롬으로 개발, 26일 오후 국립민속박물관에서 간행발표회를 가졌다.

조선왕조실록은 태조 이성계로부터 중종에 이르기까지 5대 4백72년의 역사를 기록한 왕조의 공식 역사서.

조선왕조의 정치 경제는 물론 인물 지명, 화술, 나아가 일반민중의 생활사에 이르기까지 풍부한 내용을 담고 있어 세계에서도 유례를 찾아볼 수 없는 역사 기록물이다.

또 양에 있어서도 원본은 총 1천 8백93권 8만884책에 달하며, 신사임당 교정의 국역본도 총 4백13권(권당 3백20~3백40페이지)에 이른다.

그러나 그동안 일반인들은 실록과 한문원본은 물론 지난 93년말 학자 3천여명이 동원돼 번역을 끝낸 국역본에도 접

근접하기 쉽지 않았다.

한사람이 하루에 1백페이지씩 읽는다 해도 4년 3개월이 걸리는 방대한 분량인데다 실록 다 읽었다 하더라도 정제 내용을 완벽이 이해하기 어려웠던 것.

이와 관련, 자료의 활용도를 극대화하기 위해 지난해 초

사학자-컴퓨터전문가등 400여명 제작 참여

연대 목차등 다양한 색인 편리한 검색 최대 장점

문화체육부차관을 위원장으로 하는 조선왕조실록 CD롬 간행위원회가 결성되고 개발이 본격 추진되었다.

직접 개발을 맡은 서울시스템이 국사 및 한문전문가 20여명이 참여했으며 프로그램 개발에 관여한 전문가도 100여명에 달한다.

이번에 나온 「CD롬 국역 조선왕조실록」은 모두 4장으로 구성돼 있다.

태조~성종, 연산군~현종, 숙종~철종 등의 역사(正史)를 각각 1장의 CD롬에 수록했으며 나머지 1장에는 문명프로그램 및 1만7천3백67자의 국학연구용 확장문자(한자서체)를 담았다.

CD롬 국역 조선왕조실록은 다양한 색인이 의해 사용자가 편리하게 내용을 검색할 수 있다는 것이 가장 큰 장점이다.

조선왕조실록이 펼쳐진 화면 상단에 위치한 색인기능을 갖고 있다.

윈도에서 간단한 마우스 조작으로 검색을 쉽게 찾아볼 수 있다.

또 국사편찬위원회가 수십년간 작업해온 조선왕조실록의 항목별 자료를 데이터베이스화, 이 자료들은 전문지식이 없어도 분류항목에 의한 검색을 할 수 있다.

예를 들어 날짜나 천체의 현상을 알리고 할 때 분류색인으로 문화·과학·천기의 항목을 선택하면 조선왕조 5백년간의 날짜와 천체현상이 날짜순서에 따라 순차적으로 떠오르게 된다.

같은 방식으로 문화·과학·지리의 항목을 선택하면 지진이 일어났던 곳이나 홍양의 정도순서에 따라 일목요연하게 떠오른다.

분류항목은 정치 경제 사회 문화등 4개 분야에 걸쳐 기본 항목 40개(정치와 경우 왕실 사법 관군사), 세부항목 1백61개(사법외의 경우 법제 재판 관공)로 되어 있는데 이번에 나온 CD롬에는 총 11월(태조~성종) 기사 9만5천여건에 대한 분류항목만을 반영했다.

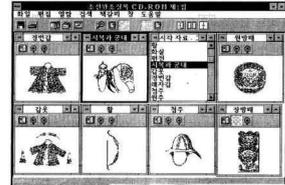
또한 강력한 단어검색기능을 갖고 있어 인명 지명 관직 명 제도 등 임의의 단어에 의한 검색이 가능하다.

이외에 실록원문의 모든 도표와 그림을 본문에 수록해 해당기사에서 각 그림과 도표를 불러볼 수 있다.

일단 검색한 기사내용은 본문페이지 순서대로 또는 원하는 페이지만을 선택해 인쇄하거나 파일로 복사할 수 있으며 검색결과내에서의 자유로운 이동도 가능하다.

한편 국역 조선왕조실록의 CD롬 간행은 한국학연구원의 활성화에 크게 기여할 것이라는 평가다.

무엇보다 한국사연구의 과학화에 기여하고 정치·경제·사회사 풍속사 문화사 등 다 분야별 분류사연구를 활성화



할 것이며 원문 연구 구를 진 정됨에 관한 각종 역사통계들은 새로운 분야의 학문을 구축하는 디딤돌이 될 것이라는 전망이다.

또 주요인물의 전기나 사생활, 탐나들의 방탕한 생활 등에 대한 기사들은 역사의 진실이 담긴 논픽션 실록소설의 등 장도 가능케 할 것이라는 예기

베스트셀러 (10월19~25일)

종합

- 1천년의 사랑(상)(안재홍·살림)
- 신이 선택한 여자(삼진송·백송)
- 성적은 없다(한승희·문예당)
- 메타는 카운터의 다리(로버트 제임스 윌러·시공사)
- 신사리본 201(안우·살과문)
- 나는 눈부시지만 나는 눈물린다(이정하·푸른숲)
- 가조오의 나라 1(김정림·프리미엄북)
- 나는 언제나 한국인(에리카 김·대일미디어)
- 영남의 불꽃(고은·김영사(김영희·시공사))
- 운명(마광수·사회평론)

취미 실용

- 1리예에 꼬리를 무는 한자(한효림·디자인하우스)
- 음식요양(유재홍·동지)
- 정심보감(추석·성균관)
- MBC 라디오 동명의보장(신재홍·주부생활)
- 신원일책 잠수부 1(안원일·한국문화)
- 참으로 소중한 삶의 지혜 101가지(박수복·살과문)
- 7차의 차 한잔이 인생을 결정한다(아놀드 베넷·매일경 제신문사)
- 정성공을 성취하려면 습관을 정복하라(아나 아소오·삼성서점)
- 영성 20대 나를 바꾼다(이시영·집현전)
- 폐제와 반전(권필주·학원사)

* 종합 : 서울 교보문고 출판서적 영풍문고 을지서적, 부산영광도서, 광주 일신문고 집계
취미 실용 : 서울 영풍문고 집계

CD롬 개발 실무지휘 서울시스템 김희이사

“일반인 손쉽게 접근 전통문화개발 기여 보람”

방대한역사서도 풍부한 역사정보를 담고 있는 조선왕조실록은 대이성 원고에 놓여있는 보물이 아니다.

CD롬을 통해 전문학자들은 물론 일반인도 손쉽게 역사의 지혜를 배울수 있을 것입니다.

국역 조선왕조실록의 CD롬 개발을 실무지휘한 서울시스템 김희이사는 「두잇」이다. 첨단정보기술을 전통문화개발에 활용했다는 점에서 보람이 있었나면서 「국학연구」는 물론 역사와 정치 경제 문화사 등 학제간 연구에도 획기적 기여를 하게 될 것이라고 의미를 부여했다.



김희이사는 「이전의 사무용 정교리기술과는 전혀 다른 체계로 모든 점이 미개척지였다고 원 자료에 대한 한치의 오차도 허용하지 않는 엄밀한 연구에 요구를 부담스러웠지만 역사에 이질표를 만든다는 생각으로 작업에 임했다」고 개발과정을 밝혔다.

그는 「이번 CD롬 개발이 일회성 이벤트로 끝나면 아무런 일이라도 다른 고문자료에 대한 발굴과 정제사업이 계속되어야 할 것」이라고 희망했다.

그는 「조선왕조실록은 특히 일반인들이 관심을 가질 만한 재미있는 내용들을 많이 담고 있다」면서 일반인들과 많은 관심과 적극적인 활용을 당부했다.

서울시스템은 그동안 「국학」을 10여개의 국학관련 CD롬을 내놓았으며 「한문 조선왕조실록」 CD롬도 얼마 간행할 예정이다.

[그림 6] 「국역 조선왕조실록」 CD롬 간행 보도 기사 (『동아일보』 1995. 10. 27. 15면)

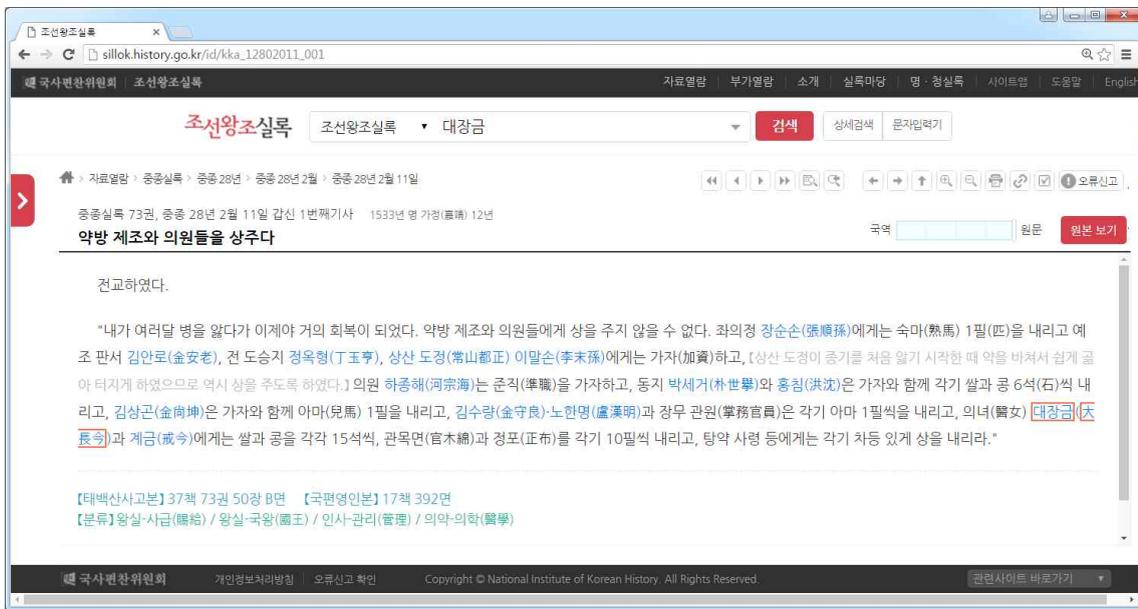
② 조선왕조실록 CD-ROM 편찬의 의의

이웅근이 이끈 서울시스템의 조선왕조실록 CD-ROM 간행은 한국에서 인문 분야 학술 자원의 디지털화 선도 모델로 평가받는다. 아래의 인용은 이 디지털 저작물 간행의 학술적 문화적 의의에 대한 논의이다.

조선왕조실록 시디롬은 대한민국 인문학 정보화의 효시이자 가장 커다란 파급 효과를 가져다 준 획기적인 사업이었다. 현재의 디지털 인문학은 이 국역 조선왕조실록 시디롬의

제작에서부터 비롯되었다고 해도 과언이 아니다.⁹⁾

조선왕조실록의 디지털화는 조선시대 역사에 대한 지식을 소수의 전공자뿐 아니라, 가깝게는 인접 학문의 종사자에서부터 더 넓게는 작가, 언론인, 일반인까지 우리의 역사에 대한 지식 수요자들에게 폭넓게 제공하는 데 기여하였다. 「디지털 조선왕조실록」의 최대 수혜자는 교양서적 저술가와 TV 방송 프로그램 제작자, 연극 극작가 등이었다. ‘학술’과 ‘창작’ 사이에 놓였던 ‘지식 소통의 장벽’이 해소된 것이다. 이것을 통해 문화콘텐츠 산업 종사자들이 학자들을 통한 ‘인적 매개’ 없이 창작의 소재에 바로 접근할 수 있게 되었고, 풍부한 소재를 자유롭게 다양하게 응용할 수 있게 되었다.¹⁰⁾



[그림 7] 『조선왕조실록』 중종실록에 실린 의녀 대장금 기사¹¹⁾



[그림 8] TV 드라마 「대장금」(MBC, 2003. 9. ~ 2004. 3.)의 장면

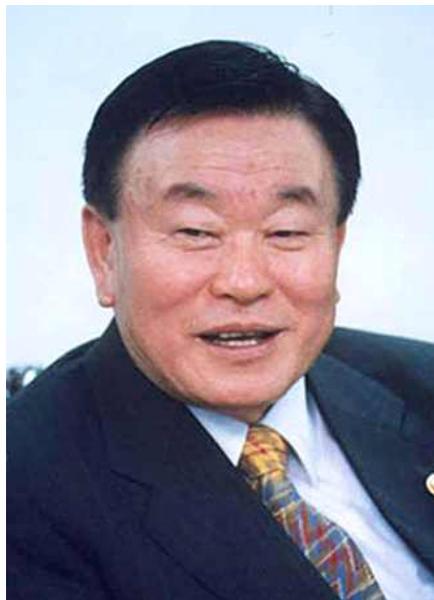
9) 최희수, 「디지털 인문학의 현황과 과제」, 『소통과 인문학』 13, 한성대학교 인문과학연구원, 2011

10) 김현 'The Korean Wave, Culture Content, and Cultural Informatics.' 『인문콘텐츠』 10, 인문콘텐츠학회, 2007

11) 「e-조선왕조실록」, sillok.history.go.kr, 국사편찬위원회

3) 남궁석과 정부 주도의 디지털 콘텐츠 확충 사업

1990년대 말부터 한국 정부는 막대한 공적 자금을 국사편찬위원회, 고전번역원, 한국학중앙연구원, 서울대학교 규장각 등의 학술 연구기관에 지원하였고, 이를 통해 『승정원일기』 등의 역사 기록, 조선시대 문인들의 문집, 왕실과 문중에서 소장한 고문서 등 방대한 규모의 문헌 자료가 디지털 데이터로 전환되었다. 이는 한국의 인문학자들로 하여금 디지털 정보시스템의 활용을 필수적인 연구 방법으로 인식하게 하는 계기가 되었다. 이와 같은 정부 주도의 디지털 콘텐츠 확충 사업은 정보통신 분야의 전문 경영인이었던 남궁석(南宮晫, 1938~)¹²⁾ 정보통신부 장관으로 재직할 때(1998~2000) 처음으로 시작된 일이다.



[그림 9] 남궁석(南宮晫, 1938~)

① 정부 주도의 디지털 콘텐츠 확충 사업

1997년에 한국사회가 겪은 국가적 금융 위기(일명 ‘IMF 사태’)는 정부 주도의 대규모 디지털 콘텐츠 확충 사업을 일으킨 배경이 되었다. 이 시기에 한국

12) 남궁석(南宮晫, 1938~): 고려대 졸업. 삼성전자 기획조정실장, 현대전자 부사장, 한국통신 하이텔 사장, 삼성전자 정보통신 총괄 사장, 삼성 SDS 대표이사, 1998~2000년 제5대 정보통신부 장관, 2000년 제16대 국회의원 역임. 1991년 한국통신 하이텔 사장으로 재직시 한국 최초의 PC통신인 ‘하이텔’(Hitel)을, 1996년에는 삼성 ‘유니텔’(Unitel)을 개통하였고, 정보통신부 장관 재임시 ‘공공정보화 근로사업’ 및 ‘지식정보자원관리사업’을 추진함으로써 한국의 ‘디지털 정보화 시대’를 견인하였다.

의 외환 보유고가 급격히 떨어져 한국 정부는 국제통화기금(IMF: International Monetary Fund)으로부터 거액의 현금을 차입하였다. 금리가 급등하고 기업들이 도산하자 한국 정부는 실업자들에게 일자리를 마련해 주기 위해 여러 가지 정부 주도 사업을 추진하였는데, 정보통신부는 그 일환으로 ‘공공정보화 근로사업’(IT New Deal Project, 1998~1999)이라고 불리는 정보 콘텐츠 개발 사업을 시행하였다.

이 사업을 통해 한국의 공공기관들은 대규모 정보 콘텐츠 개발 계획을 세우고 고학력 실업자들을 임시직으로 채용하여 데이터 입력 업무를 수행하였다. 1998년부터 2년간 2천9백70억 원을 투입한 이 사업은 7만 명에게 일자리를 제공하고 186개의 대규모 정보 데이터베이스를 구축하였다.

정보통신부는 공공정보화 근로사업의 성과가 긍정적인 반응을 얻었다고 판단하고 2000년부터 이 사업을 ‘지식정보자원관리사업’(Knowledge and Information Resources Management Project)이라는 이름의 후속 사업으로 개편하여 2002년까지 1천50억 원의 정보 콘텐츠 개발 자금을 추가로 투입하였고, 이와 함께, 문화관광부, 교육인적자원부, 과학기술부 등 다른 정부 부처에서도 정보 콘텐츠 개발 사업을 경쟁적으로 추진함으로써 한국의 디지털 학술문화정보 콘텐츠의 규모는 짧은 기간 동안에 비약적으로 증대될 수 있었다¹³⁾.

② 지식정보자원관리사업

대한민국 정부 산하의 공공기관들이 생산 또는 보유하고 있는 자료의 디지털화 사업으로, 공공기관 보유 기록물의 상당량이 이 사업을 통해 디지털화되었으며, 인터넷상에서 교육, 학술, 문화 분야의 유통 자료량을 증대시키는 데 크게 기여하였다.

13) 김현, 「한국의 전자도서관과 전자책 출판」, 『하바드 옌칭 한국관 자료 연구』, 경인문화사, 2004

[표 1] 지식정보자원관리사업 투입 예산(2000~2008)¹⁴⁾

연도	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
사업비 (억원)	342	328	275	470	470	664	430	270	165

[표 2] 지식정보자원관리사업에 참여한 기관의 수¹⁵⁾

분야	과학기술	교육학술	문 화	역사	정보통신	기타	합 계
기관 수	271	483	123	17	41	316	1,251

[표 3] 지식정보자원 데이터베이스 구축 자료량(2008. 12.)¹⁶⁾

분 야	주요내용	DB 구축료량 (건)
과학 기술	- 국가 연구개발 보고서 - 국내 과학기술 인용색인(KSCI) - 신약개발·인체영상 등 첨단과학 DB - 산업기술 전문정보 등 - 해양수산 관련 연구현황 및 최신 기술정보 - 해양수산 학술 연구자료 등	81,511,153
교육 학술	- 학술지 목록 및 원문자료 - 국내 학위논문 및 해외 취득 학위논문 - 정치·경제·사회 통계자료 - 국방 학술 정보	10,170,161
문 화	- 국보, 보물 등 문화재정보 - 전국 박물관정보 - 공연 기록물, 공연 대본, 악보 등 공연예술정보 - 미술작품 및 작가정보 등	5,682,945
역 사	- 승정원일기, 일성록, 한국사료총서 등 고도서 - 고전국역총서 및 한국문집총간 - 궁중문화 역사자료, 항일운동 관련 자료 등	29,529,904
기타	- 정보통신 관련 산업통계 및 정책동향 - 건설교통기술 관련 연구보고서, 기술정보 - 산업경제 동향, 정부정책 등 연구보고서 - 종합 법령정보, 법령해석, 행정심판 정보 등	6,780,487
총 계		133,674,650

3. 문화콘텐츠학: 한국적 디지털 인문학의 모태

14) 한국정보문화진흥원, 「지식자원 관리사업 소개」, 2006. 5; 『전자신문』 2008. 5. 16.

15) 「국가지식포털」, www.knowledge.go.kr, 한국정보문화진흥원

16) 「국가지식포털」, www.knowledge.go.kr, 한국정보문화진흥원

정부 주도의 디지털 콘텐츠 확충 사업에 의해 한국의 인문학계는 방대한 규모의 디지털 학술 데이터를 보유하게 되었지만, 이것이 곧 ‘디지털 인문학’적 연구 방법을 학계 전반으로 확산시키는 성과로 이어지지 않는 않았다. 대신 한국의 대학 교육 종사자들 사이에서 ‘문화콘텐츠학’이라고 하는 새로운 형태의 응용인문학에 대한 관심이 태동하였으며, 이것이 디지털 시대 인문학의 생존 전략이 될 수 있을 것으로 기대하였다.

1) 문화콘텐츠학의 대두

① 디지털 문화콘텐츠

콘텐츠는 디지털 미디어 상에서 소통되는 내용물을 지칭하는 말이며, ‘문화 콘텐츠’(Culture Content)란 시스템 또는 미디어에 문화적 내용물을 담음으로써 만들어진 문화상품을 의미한다. 한국 사회에서 문화콘텐츠에 대한 관심이 고조된 것은 종래 오프라인(off-line) 또는 아날로그 기반의 온에어(on-air) 미디어에 의존했던 일반인들의 문화생활이 디지털 미디어 상에서 이루어지고, 이를 통해 새로운 부가가치를 창출할 것으로 기대되었기 때문이다.

2000년대 초부터 한국 정부는 문화콘텐츠 산업을 디지털 시대의 국가 성장 동력으로 인식하고 이 분야 산업의 육성에 대해 관심을 갖기 시작하였다. 당시의 정부 부처 중에서 문화관광부가 이 분야의 시책을 선도함으로써 문화 영역에서의 디지털 콘텐츠에 대한 논의가 활발하게 전개되었다.¹⁷⁾

17) 2000년대 초 한국의 문화콘텐츠 산업 태동 배경에 관해서는 다음 논문 참조: 김현, 「문화콘텐츠, 정보기술 플랫폼, 그곳에서의 인문지식」, 『철학연구』 90, 철학연구회, 2010

문화산업의 디지털화 가속 및 미디어 융합 등에 따라 콘텐츠 시장이 급팽창하면서 시장의 유연성에 대응한 정책 지원시스템 재편 필요…… 현재 디지털 콘텐츠 중 출판, 영화, 애니메이션, 게임, 음반 등 문화콘텐츠가 70% 이상을 차지. 문화콘텐츠의 디지털화 과정에서 IT(Information Technology)는 CT(Culture Technology: 문화콘텐츠를 디지털화하는 기술)로 변용(transform)되고, CT는 디지털 문화콘텐츠의 주요 발전 요인으로 등장. (문화관광부, 「콘텐츠 코리아 비전 21 - 문화콘텐츠 산업 발전 추진계획 -」, 2001. 6.)

문화관광부가 중심이 되어 콘텐츠 산업에 국운을 걸고 관련 시책을 추진 (김대중 대통령, 문화관광부 연두보고서 대통령 지시, 2001. 2. 14.)

한정된 인적 자원과 재원을 감안할 때 우리 민족의 문화적 창의력 등 지적 기반이 우수한 것이 경쟁의 핵심이므로, 문화관광부 장관은 전략적으로 특히 중요한 CT와 콘텐츠 산업 발전에 전력을 다해 이 분야의 경쟁력을 높일 것 (김대중 대통령, 교육인적자원 분야 장관 간담회시 대통령 담화, 2001. 6. 22.)

② 한류(韓流, Korean Wave)

동아시아 한자 문화권 사회(대만, 중국, 일본)에서 명명된 한류(韓流)의 원래 의미는 ‘한국에서 전파된 대중문화의 유파’를 뜻하는 것이었다. 2000년 이후 동아시아 및 동남아시아 지역 젊은이들 사이에서 한국의 대중문화에 대한 관심이 고조되면서, 한류(韓流)라는 말은 ‘한국문화의 해외 진출’ 또는 ‘한국문화에 대한 열기’를 의미하는 말로 확대 해석되었다. 디지털 미디어의 영향력 증대에 대한 인식과 함께 해외에서 일기 시작한 한류(韓流, Korean Wave)는 ‘문화’의 산업적 활용을 촉진하는, 이른바 ‘문화콘텐츠 산업’의 육성·지원 시책에 더 큰 추동력을 부여하였다.

각 민족의 문화원형적 소재가 현대 문화콘텐츠 사업으로 다각도로 활용되는 상황에서 문화원형 콘텐츠 사업은 언젠가 우리에게 어마어마한 새로운 산업을 일으켜줄 수 있는 보물 같은 재산이 될 것이다. (김명곤 문화관광부 장관, ‘민족문화가 콘텐츠 산업의 샘이다’, 국정홍보처, 「국정 브리핑」 2006. 11. 22.)

③ 대학의 문화콘텐츠 관련 학과 설립

문화콘텐츠에 대한 사회적 관심이 고조되고 정부 주도의 문화콘텐츠 육성·지원 사업이 점차 확대되어 가자, 주변적 위치에 머물러 있던 한국의 인문학 연구자들도 문화콘텐츠 생산에 관심을 갖기 시작했다. 인문학 연구자들이 문화콘텐츠 산업에 관심을 갖게 된 또 하나의 이유는 1997년 경제위기 이후 대학의 인문계 학과 학생들이 급속히 줄어들게 된 상황이다. 대학의 인문계 학과 교수들은 ‘인문학의 위기’를 타개하는 방법의 하나로 문화콘텐츠를 위한 인문학의 응용 방법을 모색하기 시작했고, 여러 대학에서 인문학과 문화콘텐츠를 연결하는 전공 과정이 개설되었다.¹⁸⁾

④ 인문콘텐츠학회 창립(2002. 10. 25.)

문화콘텐츠의 소재 개발을 위해서 ‘인간과 문화’를 탐구하는 인문학적 연구가 활용되어야 한다는 생각이 인문학자들 사이에서 일어났고, 그러한 사고에 동조하는 대학 교수, 연구자들이 ‘인문학과 디지털 콘텐츠의 협력 공간 구성’을 목적으로 하는 학회를 설립하였다.

인문콘텐츠학회 창립 발기문¹⁹⁾

.....

디지털 내용물은 사실상 우리 사회 전 분야의 다양한 측면을 전부 포괄하는 것이며 그러한 내용물 창출의 주된 원천이 되는 것은 인문학적 사고와 축적물이다. 따라서 디지털 내용물과 인문학의 구체적인 결합을 새롭게 ‘인문콘텐츠’라고 이름 붙이고자 한다. 인문콘텐츠라는 과제는 전통적인 인문학에 대한 실험이자 새로운 기회이다. 그러나 올바른 인문콘텐츠의 창출은 빠른 속도로 변화하는 디지털 기술을 포함하여 다양한 영역과 연결된 관계망의 산물이어서, 한 개인이 독립적으로 완결지을 수 있는 것이 아니다. 이것이 인문콘텐츠라는 과제를 담당할 새로운 학회를 창립하는 이유이다. (인문콘텐츠학회 2003)

2) 디지털 인문학과 문화콘텐츠

2010년 당시의 교육과학기술부는 ‘인문사회 학술진흥 장기 비전 수립 추진

18) 한국의 문화콘텐츠 관련 학과 설립 추이에 관해서는 신광철의 「대학에서의 문화콘텐츠 인력 양성의 현재와 미래」(『인문콘텐츠』 32, 인문콘텐츠학회, 2014.)를 참조.

19) 『인문콘텐츠』 1, 인문콘텐츠학회, 2003

위원회'를 구성하고, 이 위원회로 하여금 인문사회 분야 학술진흥 사업의 중장기 마스터플랜을 마련하도록 하였다. 이 위원회 운영의 결과는 『2030 인문사회 학술진흥 장기 비전(2010)』으로 발표되었다. 이 문건에서 위원회는 중장기 6대 과제 중 하나로 '디지털 연구 기반 구축을 위한 디지털 휴머니티즈' 사업을 제안하였다.

이 사업 계획은 '디지털 휴머니티즈'라는 이름의 중점 과제 밑에 ① 디지털 인문학 연구 기반 구축, ② 디지털 가상 라이브러리 사업, ③ 디지털 아카데미 구축 사업 등 3개의 세부 과제를 두고, 디지털 인문학 진흥을 위한 연구 지원, 인프라 구축, 인력 양성 등의 사업을 향후 5년간, 연간 예산 600억 원 규모로 수행할 것을 제안하는 내용을 담고 있다. (인문사회 학술진흥 장기 비전 추진 위원회 2010)

2030 인문사회 학술진흥 장기 비전 안에 '디지털 휴머니티즈' 사업이 포함된 것은 명백히 미국 인문학기금(NEH, National Endowment for Humanities)이 2008년 디지털 인문학단(ODH, Office of Digital Humanities)을 설립하고 디지털 인문학 진흥을 위한 다단계의 연구 지원 프로그램을 운영하고 있는 사실을 벤치마킹한 결과이다.²⁰⁾ 하지만 주목해야 할 또 하나의 사실은 이 사업 구상이 '문화콘텐츠'라는 한국 사회의 또 다른 관심사와 밀접하게 연관되어 있다는 것이다. 이 계획서에서는 디지털 휴머니티즈 사업의 제안 배경에 대해, "문화콘텐츠 산업은 인문사회의 창의성과 상상력이 축적된 지식에 바탕"을 두기 때문에 "디지털화를 통해 인문사회 분야 학술연구 성과를 교육·문화산업에 활용"할 수 있고, 이를 통해 "새로운 문화적, 경제적 효과를 유발"할 수 있기 때문이라고 밝히고 있다.²¹⁾

4. 디지털 인문학의 한국적 전개

디지털 인문학 진흥에 관한 정부 정책이 방향을 잃고 표류하는 중에도 한국

20) NEH의 디지털 인문학 지원 프로그램에 대해서는 다음 논문 참조: 김현, 김바로, 「미국 인문학재단(NEH)의 디지털 인문학 육성 사업」, 『인문콘텐츠』 34, 인문콘텐츠학회, 2014

21) '2030 인문사회 학술진흥 장기 비전'이 제안한 '디지털 휴머니티즈' 사업 계획은 실행 단계로 나아가지 못하였다. 2013년 박근혜 정부의 출범과 함께 교육과학기술부가 교육부와 과학기술부 2개의 부처로 나뉘면서 융합적인 성격의 연구 지원에 혼선이 빚어진 것이 한 이유이다. 하지만 더 중요한 이유는 이때까지만 해도 '디지털 휴머니티즈'에 관련 학계의 관심이 그다지 높지 않았다는 점이다. 인문학계는 예전부터 해온 연구 방식에 집착하는 보수성 때문에, 그리고 문화콘텐츠학계는 인문학보다 문화산업에 치우친 편향성 때문에 인문지식의 기초적인 응용 환경을 조성하는 이 분야에는 무관심했다. (김현, 「디지털 인문학: 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상」, 『인문콘텐츠』 29, 인문콘텐츠학회, 2013.)

의 인문학 연구자들 사이에서는 ‘디지털 인문학’(Digital Humanities)이라는 새로운 연구 방법이 미국과 유럽에서 탐구되고 있는 사실에 대한 인식이 확산되어 갔고, 그 연장선상에서 한국의 인문학계가 보다 적극적으로 디지털 인문학에 다가가야 한다는 논의가 일어나기 시작했다.

1) ‘문화콘텐츠학’의 산업적 편향성에 대한 반성

10여 년 전 한국에서 자생적으로 발생하여 발전해 온 ‘문화콘텐츠학’이 ‘디지털 인문학’의 도입을 통해 새롭게 변모해야 한다는 주장도 그러한 논의 중의 하나로 볼 수 있다. 2000년 이후 약 10여 년간 한국 인문학의 새로운 방향 모색으로 기대를 모았던 ‘문화콘텐츠학’이 지나친 산업 지향성으로 인문학에서 유리되어 온 것을 반성하고, 그 대안으로서 ‘디지털 인문학’의 본격적인 탐구를 제안한 것이다.

문화콘텐츠학은 2000년대에 큰 인기를 누렸지만 현재는 정체 상태에 머물고 있다. 그 이유는 문화콘텐츠학에 필요한 통합적인 연구가 이루어지지 않고 있으며, 문화콘텐츠학의 지향점이 불명확하고, 문화콘텐츠를 상업적으로만 보는 경향이 있기 때문에 문화콘텐츠학 자체도 상업적으로 흘러 버렸기 때문이다. …… 인문학의 관점에서 디지털 기술의 장점을 어떻게 도입할 지를 고민해야 하며, 인문학의 결과물을 대중과 공유하고 소통하는 것에 집중해야 한다.²²⁾

한국의 경우, 비록 디지털 인문학이라는 표현을 사용하지는 않았지만, 그와 유사한 시도들은 일찍부터 있어 왔다. …… 한국에서는 이러한 모든 시도들이 기본적으로 문화콘텐츠 혹은 디지털 문화콘텐츠라는 범주에서 추구되었다. 문제는 이러한 시도들이 지나치게 성급하게 산업적 활용을 염두에 두었다는 점에서, 실제로는 인문학과 디지털 기술이 유리되는 결과를 가져왔다는 점이다.²³⁾

2) 인문콘텐츠학회의 ‘2014 디지털 인문학 포럼’

인문학 지식의 문화산업적 활용을 모색하는 학술단체인 인문콘텐츠학회는 디지털 인문학의 수용을 위한 선도적인 활동을 전개하고 있다. 이 학회는 2014년 7월과 8월에 두 차례에 걸쳐 ‘디지털 인문학 포럼’을 개최하였는데, 이 자리에서 한국의 범인문학계(순수인문학 + 응용인문학[인문학 기반의 문화

22) 한동현, 「문화콘텐츠학의 새로운 포지셔닝: 디지털 인문학」, 『한국문예비평연구』 40, 한국현대문예비평학회, 2013

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

콘텐츠학)) 연구자들을 대상으로, 디지털 인문학의 개념에 대한 논의에서부터 시작하여, 미국, 일본, 대만 등에서 이루어지고 있는 디지털 인문학 연구 활동 소개, 미국, 프랑스 인문학자들의 ‘디지털 인문학 선언’(Digital Humanities Manifesto)에 담긴 의미 분석, 2014년 스위스 로잔에서 개최된 ‘세계 인문학 대회’(DH2014, Digital Humanities 2014) 발표 논문의 성격, 한국의 학교 교육에서 디지털 인문학이 기여해야 할 과제, 문화콘텐츠학과 디지털 인문학의 관련성 등의 주제에 관한 담론의 장을 열었다.

이 포럼에서 전개된 다양한 논의 가운데 가장 열띤 토론을 야기한 물음은 ‘디지털 인문학이 인문학의 과제인가, 문화콘텐츠학의 과제인가’라는 물음이었다. 이는 물론 ‘인문학’과 ‘문화콘텐츠학’의 관심 영역을 어디까지로 보느냐 하는 물음으로 환원될 수 있는 원론적인 문제제기이며 그 답안을 확정할 수 없는 것이겠지만, 한국의 인문학자들 사이에서 이러한 논쟁이 있다는 사실 자체가 디지털 인문학의 한국적 기반이 무엇이며, 해결해야 할 당면 과제가 무엇인지, 나아가 디지털 인문학을 매개로 순수인문학과 문화콘텐츠학이 보다 긴밀하게 소통할 수 있는 가능성을 시사하는 의미를 갖는다고 할 수 있다.

3) 한국연구재단의 ‘인문학 대중화 사업’

인문콘텐츠학회의 ‘2014 디지털 인문학 포럼’에서 제기된 다양한 논의의 많은 부분이 한국연구재단이 주관하는 ‘인문학 대중화 사업’ 기획에 반영되었다.

한국연구재단은 학술 연구단체(대학, 연구소 등)와 개인 연구자들에게 학술 연구 프로젝트의 수행에 필요한 연구비를 지원하는 기구로서, 미국의 NSF, NEH 등과 유사한 기능을 수행한다. 2014년 한국연구재단은 인문학계의 학술적 연구 성과가 한국 사회의 다양한 영역에서 실제적인 활용 가치를 갖게 하는 응용 연구 또는 이를 위한 기반 조성 연구 지원 프로그램을 기획하였다.²⁴⁾ 이 과정을 통해 만들어진 ‘인문학 대중화 사업’ 프로그램 안에는 디지털 인문학의 한국적 모델을 마련하기 위한 두 가지 연구 사업이 포함되었다. 그 첫 번째는 ‘인문융합 큐레이터 육성 교육 프로그램 개발 및 운영 사업’이며 다른 하나는 ‘디지털 인문학 사업’이다. 2014년 10월에 공고된 사업 요강에서는 두 과제의 성격을 다음과 같이 설명하고 있다.

24) 이 기획의 실무는 인문콘텐츠학회 소속원으로 구성된 연구팀이 수행하였으며, 그 기획 내용은 「디지털시대 인문학 성과의 산업화 방안 연구」(한국연구재단, 2014)로 출간되었다.

인문융합 큐레이터 육성 교육 프로그램 개발 및 운영 사업²⁵⁾

- 본 사업은 디지털 환경에서 인문지식을 확산하여 창조경제에 기여하기 위한 전문 인력(인문융합 큐레이터)을 육성하기 위한 디지털 인문학 교육 프로그램을 개발하고 운영하는 국책 사업임
- 교육 대상 : 디지털 인문학 데이터를 다루는 인문학도 및 인문학자
- 본 사업은 다음 두 가지 사항이 반영되어야 함
 - ① 디지털 인문학 전문 인력 양성의 전체 구상
 - ② 교육 프로그램 개발 및 운영 방안
- 교육 프로그램 운영은 최소 총 6개 과목 이상, 총 60시간 이상, 총 10명 이상 교육되어야 함. 아울러 교육 후 피교육자를 대상으로 한 지속 교육 시스템이 구축되어 운영되어야 함
- 관련 자료, 교육 교재 등은 과제 종료시 온라인 공개 예정임
- 이 사업과 유사한 미국 디지털 인문학 교육 사례(붙임3)를 참조하여, 한국적 현실에 맞는 사업안 제시가 필요

25) 한국연구재단, 「2014년도 인문사회 분야 학술 지원사업: 인문학 국책사업 신청요강」, 2014

디지털 인문학 사업²⁶⁾

- 본 사업은 전통적인 인문학 연구를 바탕으로 새롭게 인문학의 확장을 모색하는 것으로, 기존 타 부처 융합 연구와는 차별되게 인문학자가 중심이 되어 추진되는 선도 연구임
- 인문학 관련 디지털 콘텐츠 구축 사업은 전 세계적으로 확산되고 있으며, 총칭하여 '디지털 인문학'(Digital Humanities)이라 명명되고 있음
 - ※ NEH(미국) 'Digital Humanities Project'
 - ※ NEH(미국) - DFG(독일) 'Bilateral Digital Humanities Programme'
- 한국의 경우 문화콘텐츠 분야가 대두되면서 이와 유사한 디지털 콘텐츠 구축 사업이 시행된 바 있음. 그러나 지나치게 기술 위주였다는 점과 성급하게 산업화 활용을 모색했다는 점에서, 실제로는 인문학 성과가 체계적으로 반영되어 개발되지 못한 한계점이 있었음
- 2014년의 경우, 무엇보다 개발 대상 인문학 소재의 맥락화·구조화에 입각한 체계적인 디지털 콘텐츠 개발을 모색함으로써, 향후 이 사업의 올바른 방향을 제시
 - * 단순히 매체 전환(아날로그→디지털)에 머무는 디지털화가 아니라, 풍요로운 인문지식의 맥락화·구조화를 고려한 체계적 개발이 이루어져야 함
 - * 공공기관이나 공공재원의 지원에 의해 산출된 기존의 인문학 분야 공공 데이터, 또는 이미 수행된 한국연구재단의 다양한 디지털 콘텐츠 개발 성과를 본 사업의 의도에 맞게 재가공, 증보하여 활용 가치를 증대시킬 수 있도록 함

연구재단은 이 사업의 수행 주체로 2014년 12월 4개의 연구팀을 선정하여 1개의 디지털 인문학 인력교육 과제와 4개의 디지털 인문학 연구개발 과제에 대한 지원을 시작하였다. 이어서, 2015년 9월에는 2차년도 과제로 2개의 교육 과제와 5개의 연구개발 과제를 지원 대상으로 선정하였다.

26) 한국연구재단, 「2014년도 인문사회 분야 학술 지원사업: 디지털 인문학 사업 신청요강」, 2014

- 연구재단 2014, 2015 디지털 인문학 교육 및 연구 프로젝트

사업명	프로젝트명	연구 책임자	기관	사업비 (천원)
2014 인문학 국책사업	디지털 인문학 큐레이팅 교육 프로그램 모듈 개발 및 운영	박정원	경희대	80,000
2014 디지털 인문학 사업	조선시대 표류 노드 시각망	허경진	연세대	50,000
	사회적 관계망 이론을 활용한 한국 족보의 시각화 콘텐츠 개발	남윤재	경희대	50,000
	『만성대동보(萬姓大同譜)』 자료에 기반한 조선시대 「친족관계망 정보 시스템」(LNIS) 개발	하영휘	성균관대	50,000
2015 인문학 국책사업	인문융합 큐레이터 심화 모듈 개발 및 후속세대 양성 프로그램 운영	박정원	경희대	50,000
	인문융합형 디지털 사전 편찬 전문가 양성을 위한 교육 프로그램 개발	도원영	고려대	50,000
2015 디지털 인문학 사업	문화지리정보를 에디팅한 <디지털 인문학 한강> 플랫폼 구축	임수경	단국대	47,300
	인문학적 통일 패러다임의 DMZ 디지털 스토리텔링: 생명·평화·치유로서의 DMZ	박영균	건국대	50,000
	한국 근대가곡을 통한 한국 근대음악문화사의 시청각적 스토리텔링	신혜승	이화여대	50,000
	인포그래픽 요소를 활용한 문학작품 세계의 시각화: 알베르 카뮈의 디지털 문학관 구축 사례	조병준	인하대	50,000

4) 한국 디지털 인문학 협의회 발족

본 연구사업의 기획자였던 인문콘텐츠학회는 2015년 5월에 2015 디지털 인문학 포럼을 개최하여 디지털 인문학 연구 프로젝트의 진행에 관한 정보를 관련 분야 연구자들이 공유하는 자리를 마련하였다. 아울러 이 곳에서의 논의를 바탕으로 보다 발전적인 디지털 인문학 교육 및 연구 모델을 강구하는 노력을 범인문학계(문화콘텐츠학+순수인문학) 차원에서 추진하기로 하였으며, 이를 위해 한국의 디지털 인문학 관련 연구자들이 교류와 협력을 촉진하고, 나아가 이 분야 연구의 국제적 교류의 창구를 담당할 수 있는 조직을 결성하였다. ‘한국 디지털 인문학 협의회’(Korean Association of Digital Humanities)라는 이름으로 발족한 이 기구는 설립 목적 및 향후 활동 방향을 다음과 같이 천명하였다.

한국 디지털 인문학 협의회 창립 발기문²⁷⁾

한국에서 인문학 지식의 탐구 및 그것의 사회적·문화산업적 응용 연구에 종사하는 우리는 오늘날의 디지털 환경이 인문지식의 생산, 전파, 활용의 패러다임을 근본적으로 변화시키고 있다는 사실을 직시한다. 우리는 '디지털 인문학'(Digital Humanities)이 순수인문학과 응용인문학의 모든 영역에서 일어나는 보편적 전회(轉回)이며, 또 하나의 분과 학문이 아니라 과거 수많은 갈래로 나뉘었던 세부 영역들이 서로 소통함으로써 지식의 융합을 통한 인문학의 확장을 가져오는 새로운 구도임을 인지한다. 이에 우리는 '디지털 인문학'이라는 이름으로 인문학의 혁신을 추구하는 범지구적 노력에 동참하는 데 뜻을 모으고 그에 적합한 실천 방안을 모색하고자 한다.

1. 한국 디지털 인문학 협의회는 디지털 인문학의 연구와 교육을 통하여 국내적으로는 인문 융성의 기반을 확립하는 데 기여하고, 국제적으로는 우리의 고유한 학술적 경험과 성과를 토대로 세계 디지털 인문학계에 발전적인 대안을 제시함을 목적으로 한다.
2. 한국 디지털 인문학 협의회는 디지털 인문학의 연구와 교육, 디지털적인 방법에 의한 다학문 연계 및 학술과 문화산업의 소통 등에 관심이 있는 모든 기관과 단체, 개인이 참여할 수 있다.
3. 한국 디지털 인문학 협의회는 디지털 인문학의 연구와 교육, 활용에 관한 경험과 성과를 서로에게 알리고 피드백을 연계 함으로써 디지털 인문학의 발전에 기여한다.
4. 한국 디지털 인문학 협의회는 범인문학계의 연구자 및 예비 연구자를 대상으로 디지털 인문학적 연구 방법과 이에 필요한 기술적 역량을 전파하는 교육 프로그램을 개발하고 운영하는 사업을 추진한다.
5. 한국 디지털 인문학 협의회는 디지털 인문학의 선도적인 경험을 토대로 정부 부처 및 학술진흥기관의 디지털 인문학 육성 정책에 대해 자문하고 건전한 대안을 제시함으로써 한국 디지털 인문학 진흥에 기여한다.
6. 한국 디지털 인문학 협의회는 디지털 인문학 연구 단체의 국제적인 네트워크에 참여함으로써 한국의 디지털 인문학이 세계 디지털 인문학과 소통할 수 있는 창구 역할을 담당한다.

한국의 인문학계는 우리나라의 유구한 지식문화의 전통 위에서 순수인문학의 성과를 쌓아오는 한편 2000년부터 인문학의 산업적 활용을 모색하며 문화콘텐츠의 새로운 영역을 개척해 왔다. 디지털 인문학이 전통적인 순수인문학과 응용인문학으로서의 문화콘텐츠학 양자의 소통과 상생에 기여할 것을 희망하면서, 공동의 노력으로 위와 같은 임무를 수행하고자 '한국 디지털 인문학 협의회'(Korean Association for Digital Humanities)의 창립을 발기한다.

2015년 5월 30일

27) 한국 디지털 인문학 협의회, 「한국 디지털 인문학 협의회 창립 발기문」, 2003
<http://www.kadh.org/press20150530.htm>

5. 한국적 디지털 인문학의 미래상

‘디지털 인문학’은 ‘디지털 환경’에서 수행하는 ‘인문학 연구’이다. 이 새로운 인문학 연구는 그것이 더 이상 ‘연구를 위한 연구’, ‘학문을 위한 학문’에 머물지 않고자 하는 노력이기도 하다. 인문학 연구를 통해 전문 학자들의 관심사인 ‘학술적 연구 목적’을 이루는 것 외에, 다음 세상을 이끌어갈 청소년들에게 디지털 세계에서 자신을 표현하고 세계와 소통할 수 있게 하는 디지털 문식(Digital Literacy)의 교육도, 인문학적 지식을 학자가 아닌 일반인들도 일상적인 삶에서 지적인 즐길 거리로 향유할 수 있게 하는 문화산업적 활용도 디지털 인문학의 중요한 임무이다.

외국인이지만 한국 역사 연구에 평생을 바친 와그너 교수의 문과 프로젝트, 조선왕조실록이라는 거대한 역사 기록을 학술 연구뿐 아니라 문화산업의 자원으로 활용할 수 있게 한 조선왕조실록 CD-ROM은 세계 어느 나라의 경우와 비교해도 선구적이라고 할 수 있는 ‘디지털 인문학’의 시발이었고, 국가적 총력으로 만들어진 다종의 고전 문헌자료 디지털 데이터베이스는 한국의 인문학이 디지털 인문학으로 도약할 수 있게 하는 기반이 되었다. 이러한 배경 속에서 한국의 디지털 인문학은 ‘문화콘텐츠학의 추구’라는, 다소 길었지만 유의미한 우회적 길을 거쳐 보다 명확한 공익적 목표를 가질 수 있게 되었다. 과거의 유산과 경험 속에서 미래의 한국 인문학을 더욱 건실하게 할 수 있는 방향성을 찾아내고 그 가치를 구체적인 성과로 구현하는 것이 현대 한국의 디지털 인문학자들에게 주어진 과제일 것이다.

인터넷, 모바일, IPTV 등 오늘날의 정보기술이 만들어낸 정보통신 플랫폼은 지식이 곧 문화가 될 수 있는 여건을 만들어 주고 있다. 학술과 창작, 전문성과 대중성, 사실과 허구의 경계를 자유롭게 넘나드는 새로운 형태의 문화 향유가 가능해진 것이다. 놀이와 학습을 구분할 필요 없이 그것들이 한데 어우러진 복합적인 현상이 지식정보화 시대인 오늘날의 ‘문화’이다.²⁸⁾

한국적 디지털 인문학의 미래에 대해 우리가 갖는 비전은 그것이 인문학과 문화산업의 사이에서 부가가치의 선순환을 일으키는 펌프 역할을 하리라는 것이다. 기초적인 인문학 연구의 산물을 지식 콘텐츠로 조직화하고 이를 통해 문화산업적 콘텐츠의 생산을 돕는 것, 그렇게 해서 인문지식의 사회적 수요를 제고하고 인문학 연구가 더욱 활성화 되도록 할 것을 기대하는 것이다. 2000년대 초부터 오늘날까지 10여 년의 짧지 않은 기간 동안 ‘문화콘텐츠’라고 하는 화두를 안고 인문지식 연구와 인문교육, 그리고 문화산업의 상생의 길을 모

28) 김현, 「문화콘텐츠, 정보기술 플랫폼, 그곳에서의 인문지식」, 『철학연구』 90, 철학연구회, 2010

색해 온 한국의 응용인문학 연구자들에게는 ‘디지털 인문학’이 그와 같은 목표 지향적 연구의 지평을 넓혀 줄 해법의 하나로 인식되고 있다.

참고문헌

- Kim, Sun Joo Kim “Edward W. Wagner and His Legacy: Toward New Horizons in the Research of Korean History.” The Wagner Fiftieth Appointment Anniversary Special Lecture, Korea Institute, Harvard University. 2008.
- Wagner, Edward. "Problems in the Computerization of Materials in the Korean Studies Field: A report on the Munkwa Project." 한국학 자료의 전산화 연구. 한국정신문화연구원. 1982.
- 김바로, 「해외 디지털 인문학 동향」, 『인문콘텐츠』 33, 인문콘텐츠학회, 2014.
- 김현, 「한국의 전자도서관과 전자책 출판」, 『하바드 옌칭 한국관 자료 연구』, 경인문화사, 2004.
- 김현, 'The Korean Wave, Culture Content, and Cultural Informatics', 『인문콘텐츠』 10, 인문콘텐츠학회, 2007.
- 김현, 「문화콘텐츠, 정보기술 플랫폼, 그곳에서의 인문지식」, 『철학연구』 90, 철학연구회, 2010.
- 김현, 『인문정보학의 모색』, 성남: 북코리아, 2012.
- 김현, 「디지털 인문학: 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상」, 『인문콘텐츠』 29, 인문콘텐츠학회, 2013.
- 김현, 김바로, 「미국 인문학재단(NEH)의 디지털 인문학 육성 사업」, 『인문콘텐츠』 34, 인문콘텐츠학회, 2014.
- 신광철, 「대학에서의 문화콘텐츠 인력 양성의 현재와 미래」, 『인문콘텐츠』 32, 인문콘텐츠학회, 2014.
- 최희수, 「디지털 인문학의 현황과 과제」, 『소통과 인문학』 13, 한성대학교 인문과학연구원, 2011.
- 한동현, 「문화콘텐츠학의 새로운 포지셔닝: 디지털 인문학」, 『한국문예비평연구』 40, 한국현대문예비평학회, 2013.
- 문화관광부, 「콘텐츠 코리아 비전 21 - 문화콘텐츠 산업 발전 추진계획 -」, 2001.
- 인문사회 학술진흥 장기 비전 추진위원회, 『2030 인문사회 학술진흥 장기 비전』, 2010.
- 인문콘텐츠학회, 「인문콘텐츠학회 창립 발기문」, 『인문콘텐츠』 창간호, 2003.
- 한국연구재단, 『디지털시대 인문학 성과의 산업화 방안 연구』, 2014.

한국연구재단, 「2014년도 인문사회 분야 학술 지원사업: 인문학 국책사업 신청요강」,
2014.

한국연구재단, 「2014년도 인문사회 분야 학술 지원사업: 디지털 인문학사업
신청요강」, 2014.

한국 디지털 인문학 협의회, 「한국 디지털 인문학 협의회 창립 발기문」, 2003.
<http://www.kadh.org/press20150530.htm>

II-2. 문화콘텐츠학의 새로운 포지셔닝¹⁾

한동현

1. 인문학, 디지털 인문학, 문화콘텐츠학

1980년대 이후 우리 사회에서 꾸준히 논의된 핵심적인 주제 중 하나가 정보화이다. 정보화 사회는 정보통신과 새로운 멀티미디어의 기술 변화를 통하여 이루어져 왔다. 정보화 사회의 흐름 속에서 컴퓨터와 인터넷, 의사 전달시스템이 전 세계적으로 확산됨에 따라 지식의 증가 및 효용 증대가 이루어지고, 지식기반 사회²⁾라는 말이 등장하게 되었다. 피터 드러커에 따르면 지식기반 사회에서 지식은 전통적인 생산 요소인 노동, 자본, 토지와 같은 수준의 자원이 되는 것이 아니라 유일한 의미 있는 자원이 된다. 이제 지식은 생산성과 경쟁력의 새로운 원천으로 떠오르고 있다. 현재 지식정보 사회화는 세계적으로 광범위하고 빠른 속도로 이행되고 있으며 우리나라도 이러한 추세에 한가운데 있다고 할 수 있다. 문제는 이러한 급속하고 광범한 변화가 우리를 어디로 이끌고 있는가이다. 그 방향은 결국 우리가 그 변화를 어떻게 이해하고 활용하느냐에 따라 결정될 것이다.

그런데 우리 사회에서 정보화를 통하여 지식이 증가하고 공유될수록 ‘인문학의 위기’라는 말이 계속하여 등장하고 있다. 인문학의 정의와 분야에 대해서는 여러 가지 의견들이 있다. 니체는 인문학을 “인간 삶의 경험에 대한 이해와 그 의미 탐구를 통해 궁극적으로 스스로의 성숙한 삶을 형성하게 해주는 학문”이라고 하였으며, 권영민은 “인간의 삶에 대한 이해를 목표로 하는 학문”,³⁾ 위키피디아 한글판과 영어판에서는 “분석적이고, 비판적이며, 사변적인 방법을 폭넓게 사용하여 인간의 조건에 관해 탐구하는 학문”이라고 정의하였다.⁴⁾

인문학의 범위는 그 설정에 있어서도 국가마다 다르다. 미국의 경우를 살펴보면, 1965년에 제정된 국가인문예술지원법(National Foundation on the Arts and the Humanities Act)에서 인문학 분야에 대하여 다음과 같이 언급하였다:

- 1) 한동현, 「문화콘텐츠학의 새로운 포지셔닝: 디지털 인문학」, 『한국문예비평연구』 40, 한국현대문예비평학회, 2013
- 2) 지식기반 사회란 “사회를 구성하는 요소인 정부, 기업, 국민이 지식을 성공적으로 창출하여 이를 사회 구성원 전체가 공유하고 학습·활용함으로써 사회 전체의 생산성을 극대화시키고 공공 서비스를 보다 효율적으로 제공하여, 사회 전체의 경쟁력을 확보할 수 있는 사회”이다. 김치동, 「지식기반 사회에서의 초고속 정보통신망의 역할과 발전 방향」, 『정보와 통신』 19-3, 한국통신학회, 2002, 20쪽
- 3) 권영민, 「디지털 시대 인문학의 방향」, 『국어국문학』 129, 국어국문학회, 2001, 6쪽
- 4) <http://ko.wikipedia.org/wiki/인문학>; <http://en.wikipedia.org/wiki/Humanities>

‘인문학’이라는 용어는 다음의 연구과 해석을 포함하지만 제한되지는 않는다: 현대와 고대 언어, 언어학, 문학, 역사, 법학, 철학, 고고학, 비교 종교학, 윤리, 비평과 예술 이론사, 인문적 내용을 담고 있고 인문학적 방법을 사용한 사회과학, 다양한 유산, 전통 역사를 반영하고 국민의 삶의 현재 상태에 인문학을 관련짓는 데 특별한 관심을 가지고 인간 환경에 대한 인문학 연구 및 적용⁵⁾

이와 같이 인문학의 정의와 분야는 다르게 해석되지만, 결국 인문학은 인간으로서 갖추어야 할 바람직한 품성 함양을 목표로 하는 학문이며, 그 분야는 인간의 삶과 주변세계에 대하여 성찰할 수 있도록 하는 학문들이다. 따라서 인문학은 교육의 본질이며 모든 학문의 뿌리가 되는 것이다.

지식정보 사회화가 이루어지면서 ‘인문학의 위기’가 끊임없이 대두되는 원인은 정보화의 미래에 대한 깊은 성찰이 없이 맹목적으로 숭배하고 있기 때문일 것이다. 돌이켜 보면, 인류의 과학 지식과 공학 기술은 끊임없이 발전해 왔다. 그러나 이를 잘 사용할 수 있는 도덕 및 종교의 지혜도 그만큼 성숙되었는가에 대해서는 긍정하기가 어렵다. 지식정보 사회에 대한 인문학적 성찰이 요구되는 것은 우리가 처해 있는 이러한 시대적 상황에서 비롯된다고 하겠다.

그런데 인문학도 디지털 매체의 발전에 따라 변화하지 않을 수 없는 상황에 직면해 있다. 맥루한은 1960년대에 현대 미디어 이론에서 사용하는 미디어라는 용어와 가장 근접한 개념을 제시했던 학자였다. 그는 『미디어의 이해』라는 책에서 인간의 역사에서 인간 커뮤니케이션을 가장 왜곡시켰던 미디어는 인쇄기이며, 왜곡된 커뮤니케이션으로부터 인간을 해방시킨 미디어는 텔레비전이라고 했다. 또한 그는 “미디어는 메시지다”라는 말을 통해 20세기 후반 디지털 미디어 시대를 이미 예고하고 있었다. 국내에서는 이어령 교수가 디지털 미디어로 인해 문학이 직면하고 있는 변화를 멀티미디어화, 하이퍼텍스트화 그리고 글로벌화 등 세 가지로 보았다. 이 세 가지 개념은 문학 텍스트뿐 아니라 인문학 전반의 텍스트에도 적용될 수 있는데, 한마디로 인문학 텍스트의 생산과 소비 양식이 급격하게 변화되고 있음을 말해주고 있다.

한편 최근에는 디지털 데이터의 방대한 축적으로 ‘빅데이터’가 화두로 부각되고 있다. 빅데이터는 이름에서 알 수 있듯이 기존의 데이터보다 큰 데이터로 현재 사용하는 분석 도구와 관리 체계로는 이용이 어려운 데이터이다.⁶⁾ 기존의 데이터에 비하여 크기가 크고 범위가 방대하며, 새로운 데이터가 갱신되는 시간 주기도 빠르기 때문에 활용이 어렵다. 그래서 보통 일부 데이터들만 사용

5) National Foundation on the Arts and the Humanities Act, 20 U.S.C. § 952 (a), 1965년, 2010년 개정.

6) 빅데이터의 특징은 다음의 V3로 나타난다: 규모(Volume), 다양성(Variety), 속도(Velocity)

되고 나머지는 버려지게 된다. 따라서 방대한 데이터를 어떻게 잘 처리하고 이용하느냐가 최근 몹시 중요해지고 있다. 예를 들어, 구글의 독감지도는 빅데이터를 활용한 대표적인 사례라 하겠다. 구글은 이용자들이 ‘독감 증세’ 나 ‘독감 치료’와 같은 검색어들을 사용하면 이와 관련된 IP 주소를 이용해 지도를 만들었다. 이렇게 만들어진 지도는 독감에 대한 거의 실시간에 가까운 상황을 나타낼 수 있으며 구글 트렌드를 이용하여 질병을 예측하는 데 사용되고, 정확성도 상당히 높은 것으로 알려져 있다.

이러한 상황 속에서 중요한 것은 인문학자들의 새로운 변화에 대한 수용과 적응, 변화 의지이다. 텍스트는 점점 영상으로 바뀌어 가고 있고, 디지털 기술과 표현에 익숙한 세대를 위해서 인문학 분야에서도 디지털 정보기술이 적극적으로 활용되어야 한다. 한국에서는 몇몇 인문학자들이 이러한 인식을 갖고 2000년대 초 인문학과 디지털화에 대한 관심을 가지기 시작하였다. 그 중에서 더 많은 관심을 끈 것은 문화콘텐츠학과 디지털 인문학이다. 문화콘텐츠학은 인문학적 지식을 포함한 다양한 학문적 성과들을 활용한 콘텐츠를 개발하여 대중과의 소통을 하기 위하여 만들어진 새로운 학문 분야이다.⁷⁾ 하지만 국내에서 디지털 인문학은 자리를 잡지 못하였고, 문화콘텐츠학 역시 아직까지 규모 있는 지속적인 발전을 이루지 못한 실정이다. 가령, 2000년대 초반 문화콘텐츠학을 기반으로 하여 많은 기대를 모았던 ‘우리문화원형 디지털 콘텐츠화 사업’은 더 이상 진행되지 않고 유지, 보수에만 집중하고 있다.

반면에 해외에서는 ‘디지털 인문학’에 대한 관심이 높아지고 있고, 차례로 성과들이 나오고 있다. 특히 미국에서는 2008년 국립 인문학기금(National Endowment for the Humanities) 산하에 디지털 인문학부(Office of Digital Humanities)를 설치하고 미국 내 재단은 물론이고 외국 연구기관과도 파트너십을 맺어 연구를 시작하였다. 언론계에서는 뉴욕 타임즈에서 ‘인문학 2.0’(Humanities 2.0)이라는 주제로 ‘디지털 인문학’을 집중 조명하는 장기 시리즈를 연재하고 있다. 구글에서는 2010년 7월 미국 내 대학들을 대상으로 ‘디지털 인문학’ 프로젝트를 선정해 100만 달러를 지원하고 있다.⁸⁾

우리보다 늦게 시작했음에도 불구하고 해외에서 인문학과 디지털 기술의 결합이 비교적 잘 이루어지는 이유는 과연 무엇일까? 이에 본 논문에서는 위의 상황을 시대적 배경으로 삼아 국내의 ‘디지털 인문학’과 ‘문화콘텐츠학’에 대한 시각과 미국의 ‘디지털 인문학’에 대한 시각차를 살펴보고, 한국의 ‘문화원형 콘텐츠화 사업’의 결과물 중 ‘고려사람’과 미국의 ‘디지털 인문학 프로젝트

7) 한동현, 『문화콘텐츠 개발을 위한 구술자료의 자원화 방안 연구』, 한국외국어대학교 대학원 박사학위 논문, 2010, 20쪽

8) “세계는 지금 ‘디지털 인문학’ 혁명중” 조선일보 2010년 11월 23일자, A18면

트'의 결과물 중 '철도와 근대 미국의 형성'을 비교해 봄으로써 한국의 문화콘텐츠학, 더 나아가 인문학계가 신중히 고려해야 할 점을 제시해 보고자 한다.

2. 인문학 연구자의 환경 변화

미디어 체계를 기준으로 사회를 규정해 본다면 오늘날 우리 사회를 디지털 사회라고 할 수 있다. 디지털 사회의 특징을 인문학 연구자와 정보라는 관점에서 살펴보면 다음과 같은 두 가지를 언급할 수 있다.

첫째, 정보를 얻는 데 공간과 시간의 제약을 받지 않는다. 인터넷과 모바일 기술의 발전으로 인하여 정보를 검색하고 얻는 데 특정한 공간이나 시간의 구애를 받지 않게 되었다. 예전에는 정보를 얻기 위해 해당 자료가 있는 기관에 가야 하고, 그 기관의 업무 시간에 맞추어야만 했다. 그러나 지금은 인터넷에만 접속을 하면 자신이 원하는 대부분의 정보를 전 세계로부터 얻을 수 있게 되었다.

둘째, 정보의 질적 가치가 더욱 중요해졌다. 현대의 많은 정보들이 디지털화 되어 생산되고 있고, 과거에 생산된 정보의 디지털화 작업들도 끊임없이 계속되고 있다. 한국에서도 2000년 1월 「지식정보자원관리법」을 공포하였고, 「지식정보자원관리사업」을 통해 역사 분야를 비롯하여 많은 자료들이 디지털 방식으로 서비스되고 있으며, 학술 연구의 성과들도 당연히 데이터베이스화되고 있다. 당연히 이러한 데이터베이스의 증가는 인문학 연구자들이 접할 수 있는 정보량의 증가로 이어졌다. 그런데 정보가 양적으로 증가하면서, 자연히 불필요한 정보, 잘못된 정보의 양도 늘어나게 되었고, 이에 따라 정보의 질적 가치에 대한 관심은 더욱 높아졌다. 이상에서 언급된 변화만을 고려해 보더라도, 이제 인문학은 빅데이터의 중요성을 인식하고 이를 활용할 수 있는 방안을 적극 모색하여야 한다.

빅데이터는 인문학의 방법론과 범주에 큰 기여를 할 수 있다. 우선 방법론적인 면에서 인문학의 연구에 보다 많은 사례들을 다양하게 제시할 수 있다. 빅데이터 시스템을 활용하게 된다면 많은 유사 사례들을 분석할 수 있고, 인문학 연구에 대한 다층적인 접근과 해석을 시도해 볼 수 있게 됨에 따라 연구의 객관성을 좀 더 높일 수 있을 것이다.

또한 범주의 측면에서 빅데이터는 인문학의 연구 범위를 확대시킬 수 있다. 가장 좋은 예로 빅 히스토리(Big History)를 들 수 있다. 기존의 역사학은 문자 기록이 있는 시기 이후만을 다루었는데, 빅 히스토리는 빅뱅에서 현재에 이

르기까지의 광대한 범위를 연구 범위로 설정하고 있다. 이러한 범위를 다루는 것은 역사학에서만 접근할 수 없기에 과학 분야와 역사학 분야가 협업하여 학제간 연구로 실제 진행하고 있다.

이렇게 빅데이터를 처리하기 위해서는 인문학과 공학 사이의 협업이 필요하고, 인문학이 정보화 시대의 사회적 요구에 부응하기 위해서는 정보화 사회에 대한 인문학적 성찰을 바탕으로 그 새로운 가능성을 추구해야 한다. 인문학 연구에서 정보화에 대한 적극적인 수용은 연구 자료의 정보화만을 의미하는 것이 아니라 정보화 기술에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 새롭게 인문학 연구 방법을 정립하는 것도 포함한다. 그리고 정보화 수용의 목표는 인문학의 연구 대상이 되는 자료를 인간의 삶과 그 가치를 위해 이용하는 인간의 정보화에 놓여야 한다. 그러기 위해서는 분과 학문들 사이의 의사소통을 증진시키며 학제간 협력과 공동 연구의 가능성을 높여야 한다. 이러한 관점에서 권영민은 인문학이 정보화 사회에 부응하기 위해 필요한 세 가지 작업을 다음과 같이 제안했다:9)

- ① 인문학 연구의 기초가 되는 모든 자료를 조사 정리하여 인문학 데이터베이스를 구축
- ② 인문학 분야의 교육 현장에서 활용할 수 있는 새로운 개념의 멀티미디어 교재를 개발하여 인문학 연구의 성과들을 새로운 기술을 바탕으로 재구성하여 표현
- ③ 대학의 교과 과정에서 인문학 연구에 컴퓨터 기술과 전산 프로그램을 적용하는 새로운 교과목을 신설하여 디지털 시대의 환경에 맞는 인문학의 새로운 방향 모색

한편 2004년 4월 2일에 국가로부터 한국의 인문사회 정책 수립을 위임받은 인문사회연구회 학자들은 ‘과학기술과 인문학의 만남’을 주제로 인문 정책포럼을 개최했다.10) 여기 참여한 학자들은 “학제간 연구는 인문학이 보다 높은 현실 접합성을 가지면서 사회과학, 자연과학과 함께 더 높은 수준의 발전을 이루는 데 도움을 준다”고 밝히면서 학제간 통합 연구를 주장하였다. 여기에서의 문제는 ‘현실 접합성’을 가진 학문으로서 인문학의 역할이다. 자본주의 사회는 삶에 있어서 기본적으로 물질적 풍요를 지향하고, 일에 있어서는 경제성과 효율성, 생산성도 추구한다. 이러한 사회 환경 속에서 사람들의 정신 속에 인문학적 가치를 심고자 고민하였고, 그러한 고민의 결과로 국내에서는 ‘문화콘텐츠학’이 대두되었지만 현재 위기를 맞고 있다.

9) 권영민, 「디지털 시대 인문학의 방향」, 『국어국문학』 129, 국어국문학회, 2001, 12-13쪽
10) “과학자 권력 갖는 만큼 사회적 책임도 필요”, The Science Times, 2004년 4월 5일자

3. 국내 문화콘텐츠학의 위기

문화콘텐츠학은 2000년대에 들어서 첫 디지털 문화콘텐츠학과가 개설된 이래, 불과 3~4년 만에 전국적으로 문화콘텐츠학과가 신설 혹은 개편·개설되었다. 2006년도에는 306개 대학교에서 932개의 문화콘텐츠 관련 학과를 운영하였으며¹¹⁾, 82개의 고등학교에서 105개의 학과를 운영할 정도로 문화콘텐츠학이 인기를 누렸다.¹²⁾

그런데 아직은 문화콘텐츠학에 대한 접근 방식이 다양하며 문화콘텐츠의 개념이 정립되지 않고 있다. 이기상과 유동환은 문화콘텐츠학을 통합학문으로 바라보는데, 이기상은 문화콘텐츠학을 인문학, 미학, 기술공학, 사회학이 각각 조화로운 균형을 유지하는 영역으로, 유동환은 디지털 환경에서 문화기술을 중심에 둔 각 학문의 융합으로 설명하고 있다. 박상천은 문화콘텐츠의 생산과 소비에 이르는 산업적 과정에 초점을 맞추어 문화콘텐츠 개발의 핵심 요소로 개인의 창의성, 문화예술적 요소, 기술적 요소가 함께 필요하다는 점을 강조한다. 그리고 기획의 과정에서는 인문학과 문화예술이, 제작의 과정에서는 공학과 기술 그리고 디자인이, 판매의 과정에서는 홍보, 마케팅 등이 필요하다고 하였다. 류은영은 인문학과 과학, 미디어의 영역에서 이루어지는 인간 상호간의 소통(인터랙션)에 주목하여 문화콘텐츠학의 범위에 있어서 인문학의 영역을 스토리텔링의 관점에서 세분화하였다.¹³⁾ 이와 같은 관점들은 문화콘텐츠가 통합학문 영역이라는 것에는 모두 동의하지만, 단지 콘텐츠의 생산 차원에서만 고려된 것들이며, 구체적인 범위와 인문학이 담고 있는 사상이나 철학적 문제 등은 다루고 있지 않고 있는 것으로 보인다.

한편 인문학과 정보학의 통합과 관련해 김현은 인문정보학의 개념을 제시하였다. 그는 문화콘텐츠가 목표 지향적인 개념이라면, 인문콘텐츠는 소재 지향적인 개념으로 정립해야 한다고 하였다.¹⁴⁾ 김현이 주창한 인문정보학은 인문학적 지식이 문화콘텐츠 산업에 효과적으로 기여할 수 있게 하기 위한 학문으로 볼 수 있다. 이는 그동안 문화콘텐츠를 바라보는 시각이었던 ‘교양+엔터테인먼트’에서 ‘엔터테인먼트’ 측면이 많이 주목되었기 때문에 나온 것이다. 그러나 김현이 주장한 인문정보학과 문화콘텐츠학은 사실 별개의 학문이 아니고, 인문정보학이 문화콘텐츠학을 보완하는 역할로 봐야 한다고 생각한다.

11) 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠 교육기관 현황조사, 2006』, 2007, 40쪽

12) 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠 교육기관 현황조사, 2006』, 2007, 96쪽

13) 박범준, 「문화콘텐츠의 출현과 구조, 그리고 구현」, 『글로벌 문화콘텐츠』 3, 한국글로벌문화콘텐츠학회, 2009, 279-281쪽

14) 김현, 「인문콘텐츠를 위한 정보학 연구 추진 방향」, 『인문콘텐츠』 1, 인문콘텐츠학회, 2003, 32쪽

국내에서 문화콘텐츠학과 디지털 콘텐츠에 대한 관심이 확산되었던 이유에는 정부의 역할도 있다. 정부는 21세기 산업을 주도할 핵심 동력 가운데 하나로 ‘문화기술’을 지목하면서 대대적인 지원에 나섰다. 정부는 문화콘텐츠를 전담하는 기관인 한국문화콘텐츠진흥원(KOCCA)¹⁵⁾을 설립하여 이 분야에 대한 체계적·집중적인 지원을 해오고 있다. 한국문화콘텐츠진흥원에서 수행한 대표적인 사업으로 ‘우리문화원형 디지털 콘텐츠화’ 사업을 들 수 있다. 이 사업의 주요 추진 과제들로는 창작 인프라 지속 강화, 기획·창작 연계 지원, 창작 소재 수요 확산, 혁신 체계 마련 등이 있었다.¹⁶⁾ 과제들을 통해 개발된 문화원형 디지털 콘텐츠들은 문화콘텐츠닷컴을 통해 다운로드 받을 수 있도록 하였고, 오프라인 활용은 사업자간 계약을 통해 이루어졌다. 2006년 4월부터는 포털 사이트인 ‘다음’(www.daum.net)의 ‘백과사전’에 「문화원형」 코너를 신설하여 서비스하였고, 일반인들에게 문화원형의 중요성에 대한 인식을 확산시켰다.¹⁷⁾

그러나 지금의 시점에서 본다면 문화콘텐츠학은 지속적인 발전을 하지 못하고 있으며, 문화콘텐츠학과를 폐지하는 대학들도 생겨나고 있다. 이와 같이 문화콘텐츠학이 10년 만에 쇠퇴하고 있는 까닭은 무엇일까? 그 이유는 크게 다음과 같은 세 가지로 볼 수 있다.

첫째, 문화콘텐츠학에 필요한 통합적인 연구가 이루어지고 있지 않다. 문화콘텐츠라는 용어는 다양한 대상, 장르, 매체를 포괄하고 있다. 따라서 이 모든 분야에 대한 통합적인 연구가 이루어져야 한다. 그러나 아직까지 분과 학문을 중심으로 한 연구들이 주를 이루고 있고, 융복합적인 연구는 별로 이루어지지 않고 있다. 통합적인 연구가 이루어지고 있지 않은 이유는 문화콘텐츠학과들이 충분한 논의 없이 만들어졌다는 것을 의미한다. 문화콘텐츠 연구를 위해서 다양한 관련 학과들이 학제간 연구 수행에 대한 충분한 논의 없이 다소 급하게 학과 설립이 추진된 측면이 있다.

둘째, 문화콘텐츠학의 지향점이 불명확하다. 문화콘텐츠학과와 커리큘럼을 보면 인문학을 바탕으로 예술, 디지털 기술, 마케팅 등 다양한 교육이 이루어지고 있으며, 이러한 교육을 하는 목적은 문화산업 고급 인력을 만들기 위해서이다. 그러나 학과를 전공한 학생들은 다방면의 폭넓은 지식을 얻을 수는 있지만, 깊이 있는 지식을 얻기는 어려워 보인다. 문화콘텐츠는 융합의 산물이기에도 동시에 지식의 깊이도 요구된다. 일반적으로 성공한 문화콘텐츠는 각 분야의

15) 한국콘텐츠진흥원은 2009년 5월에 문화산업의 진흥 발전을 효율적으로 지원하기 위하여 문화산업진흥기본법 31조에 의거하여 한국방송영상산업진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원, 한국게임산업진흥원, 문화콘텐츠센터, 한국소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠사업단을 하나로 통합해 설립된 기관이다.

16) 옥성수, 『문화원형 디지털 콘텐츠화 사업의 경제적 가치 분석』, 한국문화관광연구원, 2007, 23-27쪽

17) 옥성수, 『문화원형 디지털 콘텐츠화 사업의 경제적 가치 분석』, 한국문화관광연구원, 2007, 15쪽

전문성이 잘 융합된 결과물이다. 그에 반해 문화콘텐츠학에서는 어떠한 전문성을 가진 인재를 배출할 것인지에 대한 인재상이 명확하지 않다. 결국 문화콘텐츠학을 전공한 학생들은 특정한 전문지식을 갖추지 못한 채, 다만 문화산업 전반에 대한 얇은 지식만을 얻고 졸업하게 된다. 문화콘텐츠학이 등장한 배경으로 인문학 분야의 졸업생이 취업하기가 어렵기 때문에 인문학을 기피한다는 점을 꼽을 수 있는데, 문화콘텐츠학의 전문성 부족으로 사회가 해당 분야의 인력을 받아들이기가 어려워 보인다.

셋째, 문화콘텐츠를 상업적으로만 보는 경향이 있기 때문에 문화콘텐츠학 자체도 상업적인 방향으로 흘러 버렸다. 문화콘텐츠는 하나의 자료를 다양한 방식으로 활용한다는 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use) 전략을 통해 부가가치를 생산할 수 있다는 측면에서 높이 평가되고 있다. 따라서 문화콘텐츠학과 내에서도 각 분과 학문의 결과물들을 어떻게 상업화시킬 것인가에 대한 연구와 강의가 비교적 많이 이루어지고 있다. 또한 한편으로 대학 당국도 신생 학과의 가치를 알리고 유지하기 위해서, 또 다른 한편으로 학생들의 실습 차원에서 정부의 프로젝트를 수행하는 것을 중요하게 여겼다. 그래서인지 초창기에는 ‘문화원형 디지털 콘텐츠화’ 사업을 수행하면서 문화콘텐츠학에 대한 비교적 많은 논의가 벌어지고 어느 정도의 발전도 달성했지만, 정부 사업의 중지로 그러한 논의도 점차 줄어들고 이제는 문화콘텐츠학의 정체라는 위기를 맞이하게 되었다.

결국 문화콘텐츠학이 학문으로서 자생력을 갖추기 위해서는 문화콘텐츠학의 지향점을 정하고 주된 연구 방향이 상업화로 흐르지 않는 범위 내에서 통합적인 연구가 이루어져야 한다고 생각한다. 이에 한국보다 늦게 시작하였지만 최근 주목을 끌고 있는 미국의 디지털 인문학을 살펴보면 한국의 인문학과 문화콘텐츠학이 지향해야 할 점을 찾아보고자 한다.

4. 디지털 인문학의 현황과 비교 분석

1) 현황

‘디지털 인문학’은 전산학과 인문학 분야가 교차하는 지점에서 연구, 교육, 창조를 하는 분야이다. 미국에서 디지털 인문학은 처음에는 ‘인문 전산학’(Humanities Computing)이라고 불렸다. 오늘날 디지털 인문학은 온라인 수집품을 목적에 따라 가치 있게 구성하고 배포하는 것에서부터 광범위한 문

화 데이터들을 조사하는 것에 이르기까지 다양한 주제를 포괄하고 있다. 디지털 인문학은 현재 디지털화 되었거나 디지털로 생산된 자료들을 포함하며 전통적인 인문학 분야의 방법론을 전산학에서 제공되는 도구와 디지털 퍼블리싱과 결합하고 있다. 즉, 디지털 인문학을 추구하는 학자들은 새로운 문제를 제기하고 새로운 접근 방법을 개척하면서 현존하는 연구 문제에 대한 답을 찾거나 현존하는 이론적 패러다임에 도전하기 위해 전산학의 방법들을 사용하고 있다.

디지털 인문학의 목적은 크게 다음과 같은 두 가지로 볼 수 있다. 첫째, 텍스트 분석 기술의 사용, 지리정보시스템(GIS), 공통 지식에 기반한 협업, 전통적인 인문예술 분야의 쌍방향 게임과 멀티미디어 등과 같이 전산기술과 인문학자들의 활동을 조직적으로 통합하는 것이다. 둘째, 텍스트와 종이를 넘는 연구 분야를 새롭게 만드는 것이다. 이것은 멀티미디어, 메타데이터 그리고 동적인 환경을 통합하는 것을 포함한다. 이에 대한 예로는 미국의 버지니아 대학교에서 수행했던 ‘더 밸리 오브 섀도’(The Valley of Shadow) 프로젝트와 서던 캘리포니아 대학교에서 수행한 ‘더 벡터스 저널 오브 컬처 앤드 테크놀로지 인 어 다이내믹 버내쿨러’(The Vectors Journal of Culture and Technology in a Dynamic Vernacular)가 있다.¹⁸⁾

현재 디지털 인문학을 하는 연구자들이 늘고 있으며 이들은 광범위한 문화 데이터들을 분석하기 위하여 전산학적 방법을 사용하고 있다. 이러한 프로젝트들의 예는 2008년의 디지털 인문학부의 후원을 받는 ‘인문학 고등 성과 전산화 대회’(The Humanities High Performance Computing Competition)와 국립 인문학기금에서 2009년과 2011년에 조직한 ‘디깅 인투 데이터 챌린지’(The Digging Into Data Challenge)가 있다.

이러한 프로젝트들을 조직하는 국립 인문학기금은 미국 정부의 독립 연방기관으로서 1965년의 국가인문예술지원법에 의하여 설립되었다. 이 기관은 인문학에 대한 연구, 교육, 보존, 공공 프로그램 등을 지원하고 있다. 또한 박물관, 문서보관소, 도서관, 대학, 공영 방송국과 개별 학자들에게도 고품질의 인문학 프로젝트에 필요한 비용을 제공한다. 이 기관은 더 나아가 미국 내의 개인 네트워크, 비영리 계열사, 56개의 인문학 이사회를 지원하고 있다. 이러한 지원금은 학교와 대학교에서 인문학 교육을 강화시키고 연구와 독자적인 학업을 촉진하며, 평생 교육의 기회를 제공하고 문화적·교육적 자료에 접근할 수 있도록 하고 있다.

디지털 인문학부는 국립 인문학기금 내에 있으며, 인문학 연구와 교육, 보존,

18) http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_humanities

접속, 공공 프로그래밍을 향상시키기 위하여 디지털 기술을 사용하는 프로젝트들을 지원하고 있다. 이러한 목적으로 디지털 인문학부는 국가간 협력과 연구를 촉진하기 위하여 국내외 학회들과 기타 기금 기구들과 함께 일을 하고 있다. 또한 디지털 인문학부는 연구비 지원 프로그램들을 후원하면서 디지털 학문에 최상으로 이바지하기 위한 방법을 더 많이 배우기 위하여 학자, 도서관, 과학자 및 다른 기부자들과 함께 컨퍼런스와 워크숍에 참여하여 협력적으로 업무를 진행하고 있다.

디지털 인문학부에서 지원한 ‘디깅 인투 데이터 챌린지’는 2009년에 시작하여, 약 90개의 연구팀이 경쟁하였고 이 중 8개의 프로젝트가 선정되었다. 제2차 대회는 2011년에 시작되었다. ‘디깅 인투 데이터 챌린지’의 이념은 빅데이터를 인문학과 사회학의 연구 자료로 변환시킬 방법을 도입하는 것이다.

2012년 6월에는 1차 ‘디깅 인투 데이터 챌린지’에 대한 보고서가 출간되었다. 이 보고서는 방대한 데이터에 대한 전산적 분석을 포함하는 ‘디깅 인투 데이터 챌린지’에 참여하였던 학자들과, 폭넓은 인터뷰와 사이트 방문에 참여하였던 ‘도서관 및 정보자원 위원회(Council on Library and information Resources)’ 직원들에 의하여 작성되었다. 이 보고서는 수행되었던 8가지 프로젝트에 대한 소개와 더불어 학계에서 앞으로 연구를 진행하면서 모델로서의 프로젝트의 중요성에 대하여 논의하고 있다. 1차 시기에 진행되었던 프로젝트들과 내용들을 보면 다음과 같다.

- **올드 베일리 재판 기록에 조테로 및 타포르 툴 활용하기: 범죄 의도 관련 데이터 마이닝(Using Zotero and Tapor on the Old Bailey Proceedings: Data Mining with Criminal Intent)**
 - 2003년에 구축되어 약 197,000건의 재판 기록이 수록되어 있는 사이트인 ‘올드 베일리 온라인’(Old Bailey Online)에 올라와 있는 데이터를 분석
- **계몽주의로의 탐험: 편지 공화국의 매핑(Digging into the Enlightenment: Mapping the Republic of Letters)**
 - 17~19세기 지성인들의 지리적 활동 범위, 다양한 취향, 상호작용에 대한 역사적 의문을 탐험하는 방식으로 지성인 네트워크를 시각화
- **언어 표현의 역동성 구축(Toward Dynamic Variorum Edition)**
 - 고대 언어(특히 그리스어)를 위한 시각적 알고리즘 형성
- **음성 기록의 관리(Mining a Year of Speech)**
 - 오랫동안 흩어져서 관리되지 않은 광대한 규모의 영어 음성 기록들을 조사

- 웹상에서 언어 데이터 탐구(Harvesting Speech Datasets from the Web)
 - 웹상에서 언어 이론들을 탐구하는 방식을 제시

- 대규모 음악 정보의 구조적 분석(Structural Analysis of Large Amounts of Music Information)
 - 음악의 구조 분석에 대해 수행되고 있는 연구들을 위한 토대 개발

- 저작과 관련 질문에 답을 줄 수 있는 이미지 데이터 관리(Digging into Image Data to Answer Authorship Related Question)
 - 15세기 필사본에 담긴 이미지, 17~19세기 초의 북미 지도, 19~20세기 미국 쿼트 제품에 대한 이미지 등을 수록

- 철도와 근대 미국의 형성(Railroads and Making Modern America)
 - 역사적 방법론을 위한 이론적 프레임워크에 기반 한 미국 철도 연구

이 프로젝트의 결과물들은 상업화를 위한 것이 아니라 순수 인문학 연구를 위한 목적을 갖고 있다. 또한 대중들이 잘 이해할 수 있도록 자료의 시각화에 집중하고 있다. 버지니아 대학교의 ‘로마의 재탄생’이라는 사이트에 들어가면 클릭 한 번으로 고대 로마의 도시 개발상이 3D 영상으로 펼쳐진다. 가상으로 콜로세움 주변을 산책할 수 있으며, 관련 정보를 검색할 수도 있다. 또한 네브래스카 대학교가 만든 ‘철도와 근대 미국의 형성’ 사이트는 1850~1900년 철도·전보·증기선의 발달이 미국을 어떻게 바꾸어 놓았는지를 생생하게 보여준다. 프린스턴 대학교의 ‘단테 프로젝트’는 서양 고전문학 애호가들의 사이버 순례지로 꼽힐 정도이다. 이 사이트에서는 1320년대까지 거슬러 올라가 역대 단테 논평가들의 강의, 음성 파일, 사진을 이용할 수 있다. 더욱이 이러한 자료들은 오픈 소스를 기반으로 개발하였기 때문에 대중에게 공개가 용이하고 개발 비용 절감의 효과가 있었다.



[그림 1] 로마의 재탄생 프로젝트: 고대 로마의 디지털 복원



[그림 2] 단테 프로젝트 홈페이지

이처럼 미국에서는 디지털 인문학을 학문적인 측면에서 접근하였다. ‘디깅 인투 데이터 챌린지’ 프로그램과 ‘우리문화원형 디지털 콘텐츠화’ 사업은 모두 인문학과 기술의 융합을 추구하지만 전자는 인문학의 진흥에 더 비중을 두었고, ‘우리문화원형 디지털 콘텐츠화’ 사업은 문화산업을 지원하기 위한 프로젝트였다. 미국에서는 디지털 기술과 관련된 부분을 인문학에 도입하기 위해 새

로운 학과를 신설하기보다는 인문학의 새로운 방법론으로서 활용 및 접근하는 방식을 선택한 것으로 보인다. 따라서 개별 분과 학문들은 각자의 전문성을 살릴 수 있었고, 각 분과 학문의 연구 결과물은 단순 상품화의 목적으로만 활용될 수 있는 것이 아니라 지식의 공유와 새로운 연구방법론을 도출하는 차원으로까지 활용될 수 있다. 이러한 측면이 한국에서 문화콘텐츠를 바라보는 시각에서 차이를 보이고 있다.

2) 비교 분석

여기서는 구체적으로 우리문화원형 디지털 콘텐츠화 사업의 결과물인 ‘고려사람’과 미국의 디지털 인문학 프로젝트의 결과물인 ‘철도와 근대 미국의 형성’을 비교해 보고 앞으로 우리가 참고할 시사점을 도출해 보고자 한다.

문화콘텐츠학과의 논의 대상이자 문화콘텐츠학의 생성에 영향을 주었던 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업 중 ‘고려사람’은 고려인의 러시아 140년 이주 개척사를 다룬 프로젝트였다. 이 프로젝트는 극동, 중앙아시아, 남부러시아로 이어지는 고려인의 140년 이주 개척사를 4개의 시기, 34개 테마로 구분하여 시놉시스를 개발하는 데 주목적이 있었다. 또한 이주 개척사 흐름과 더불어 독특하게 발전된 고려인의 의식주 생활문화를 2D, 3D, 사진으로 개발하였고, 초기 한인촌이자 항일운동의 근거지였던 신한촌과 중앙아시아 한인 집단농장의 하나였던 김병화 농장을 3D로 복원하기도 하였다.

이 프로젝트의 특이점은 원형 스토리 은행, 인물 은행, 아이템 은행 등을 만들어 원래의 역사적 사실을 알리고, 고려인과 타민족의 생활문화를 2D와 3D로 구현하여 사이버 박물관에 전시를 함으로서 고려인 이주 개척자들에 대한 이해를 도와 문화산업 종사자들의 영감을 자극하는 데에 있었다. 또한 콘텐츠물을 만들어 개발된 콘텐츠가 판매될 수 있도록 하였다.



[그림 3] '고려사람'의 사이트 예시

[그림 3]에서 볼 수 있듯이 문화산업 종사자와 일반인들의 고려인에 관한 이해를 돕기 위하여 텍스트를 플래시 멀티미디어 지도, 사진, 동영상 등과 함께 볼 수 있도록 하였으며, 이주 개척사를 시기별, 지역별로 분류하여 원하는 자료를 찾기 쉽도록 하였다.

이 프로젝트의 결과물 중에서 이주 개척사와 원형 스토리, 이와 연관되어 개발된 멀티미디어들은 학문적 연구 대상으로도 가치가 있다고 판단된다. 그러나 이 프로젝트 자체가 산업계와의 연관성을 고려하여 진행되었기 때문에 주된 사용자 대상이 스토리 작가로 편중되어 설정되었다. 그리고 해당 콘텐츠는 판매를 위해 콘텐츠 몰에 배치되었는데, 결제를 하지 않고 볼 수 있는 결과물들은 많지 않았다. 따라서 오픈 소스로 구성하여 일반 대중들도 볼 수 있도록 한 미국의 디지털 인문학 프로젝트의 결과물들에 비하여 오히려 활용성과 인지도가 떨어지게 되었다.

또한 문화원형 프로젝트는 처음부터 연구기관과 기업 간의 컨소시엄을 구성해 진행되었고, 학술적 연구보다는 그 결과물의 상업적 활용 및 판매가 목적이었기 때문에 개발 비용도 정부에서 전부를 지원하는 방식이 아니었다. 지원한 단체에서 개발비의 일부를 부담하는 매칭 펀드 방식으로 인해 정부는 국민의 세금으로 사업을 진행하면서도 저작권을 사업자와 나눠 갖게 되었다. 저작권의 분리는 결국 저작물의 공공적 활용에 있어 제한 요소로 작용할 수가 있다.

이러한 방식의 사업은 인문학 자체를 진흥시키는 방향이 아니라, 오히려 산업계와 연계에 매이는 결과를 낳게 된다. 즉, 앞에서 언급한 '인문학의 위기'를

극복할 수 있는 대안이 아니라 인문학을 더욱 신자유주의 시장에 밀어 넣은 계기가 되어버린 것이다.

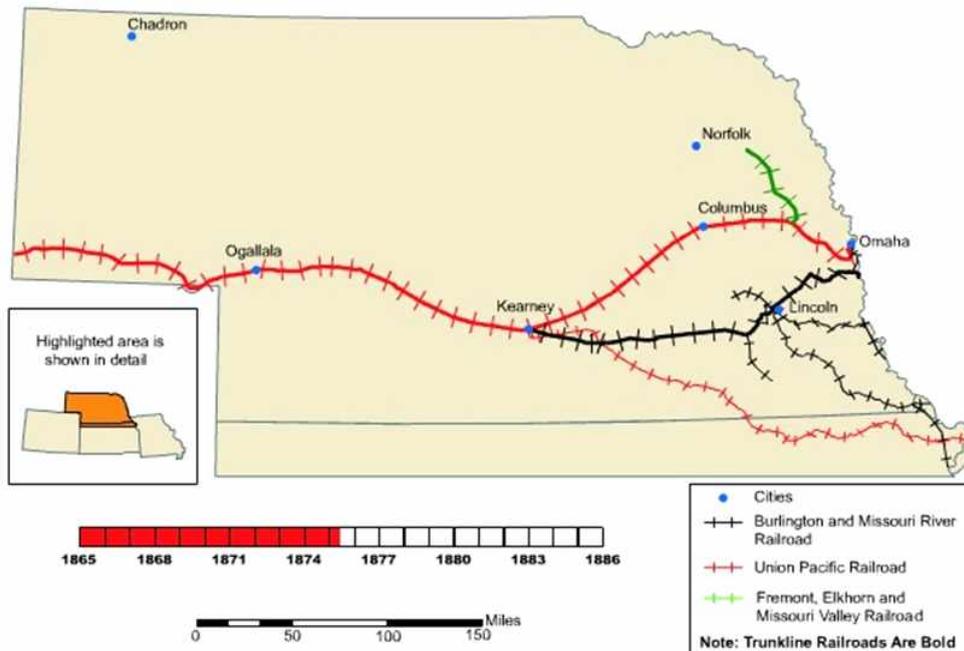
다시 검토해 보면, 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업의 결과물들은 미국의 디지털 인문학 프로젝트의 결과물들 못지않게 학문적 관점에서 뛰어난 것이 많다. 오히려 다른 나라들보다 먼저 이러한 부분에 주의를 기울기고 사업을 선행한 것에 대해 충분히 자부심을 가질 만하다. 그러기에 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업은 지속되어야 할 이유가 충분히 있다 하겠다. 하지만 프로젝트의 목적이 산업적 활용이라는 측면에 치중하다 보니 자유로운 연구를 통한 합리적인 결과물이 도출되기보다 스토리텔링과 같은 한정적인 결과물들이 주로 나오게 되었다. 이러한 점은 앞으로 정부와 학계가 인문학의 미래를 위하여 수정해야 할 사항이라 하겠다.

한편, 미국의 네브래스카 대학교에서 수행한 ‘철도와 근대 미국의 형성’ 프로젝트의 목적은 철도가 사회에 미치는 영향력에 대한 자료를 제시해 주고, 19세기의 근대 사상과 제도 등이 미국을 어떻게 변화시켰는지를 보여주기 위한 것이다.

미국 역사에서 철도는 최초이자 가장 복잡한 국가 시스템이었다. 프로젝트팀은 이러한 철도 시스템의 발전에 대한 다양한 기사, 논의, 만화, 시, 음악, 풍경 변화 등과 같은 다양한 기록들을 수집하고 검토하였다. 기존에도 학자들이 미국 철도의 중요성에 대하여 많은 관심을 가졌었지만, 이 프로젝트를 통해서 전혀 예상치 못한 결과물들이 산출되었다. 여기서는 철도 시스템이 근대 미국의 형성과 어떻게 결합되었는지에 초점을 두면서, 그에 따른 사회적 변화를 조사하고 표현하는 데 디지털 매체를 활용하였다.

이 연구 결과 미국 남부에서는 철도가 발전한 곳에 노예제도가 발전하게 되었고, 다른 지역에서는 자유노동자들이 성장하였으며, 철도 운임에 대한 정치적 논의들이 있었음이 밝혀졌다. 그리고 이러한 결과물들은 시각화되어 공개되었다. 또한 현재 이 프로젝트와 관련해 공개된 연구 주제들은 ‘노예 제도와 남부 철도’, ‘철도 사업과 노동자’, ‘남북전쟁과 전략’, ‘1877년의 철도 파업’, ‘정치와 부패’, ‘토지의 규모, 이주, 이민’, ‘인종차별의 기원’, ‘윌리엄 제닝스 브라이언의 1896년 대통령 선거운동’, ‘여행과 이동성’, ‘철도의 묘사’ 등 매우 다양한 분야를 포괄하고 있다. 또한 지리정보시스템과 역사적 이미지들을 연계하여 시기별 철도의 팽창이나 철도역별 승객 수의 변화 등을 시각적으로 볼 수 있도록 하였다.

Nebraska Railroad Expansion (1865-1886)



[그림 4] 네브래스카 철도의 시기별 팽창

이 프로젝트에서 주의 깊게 보아야 할 점은 데이터의 공개이다. 사이트 내의 데이터와 도구들을 서로 공유할 수 있도록 해서 다른 인문학자들도 활용할 수 있도록 하였다. 또한 오픈 소스 및 구글 지도를 이용하여, [그림 4]와 같은 플래시 기반의 콘텐츠도 구글 지도에서 볼 수 있도록 하였다. 그리고 인문학 분야의 역사학과 대학원 학생들이 수행한 프로젝트의 결과물들도 공유시켰고, 수업 자료들도 함께 제시되었다. 이러한 측면이 산업적 활용에 치중한 국내의 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업의 목적과는 확연히 다르다 하겠다.

마지막으로 이 프로젝트에 대한 국가의 지원은 끝이 났지만 대학교 내에서는 이 프로젝트가 여전히 진행중인데, 국내에서 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업의 진행이 국가 지원이 끝나는 시점에서 동시에 멈췄던 우리의 현실과 비교해 볼 때 상당히 다른 점을 보여준다고 하겠다.

3) 시사점

위에서 비교해 본 바와 같이, 미국의 디지털 인문학은 한국의 문화콘텐츠 학계와 정부에 많은 시사점을 주고 있다. 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업과 디지털 인문학 프로젝트는 모두 결과적으로 빅데이터를 지향하는데, 그럼에도 불구하고

하고 위와 같은 차이점이 나는 이유는 무엇일까?

첫째, 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업의 결과물 중에 인문학적인 가치를 담고 있는 것들도 많이 있다. 그렇지만 현재 이 사업이 이렇게 정체되고 중지되었다는 점은 문화콘텐츠에 대한 정부 정책의 관점이 오로지 산업적 수익에만 치중되어 있음을 반증한다 하겠다.

정부 차원의 문화 사업은 당장의 이익이 발생해야 하는 사업이 아니라 ‘공공성’이라는 관점에서 장기적으로 지속되어야 한다. 미국의 디지털 인문학은 인문학의 위기를 디지털 기술과의 접목을 통해 학문의 진흥과 더불어 대중과 소통하는 방식으로 전진했다. 이에 반해 한국의 문화콘텐츠학은 디지털 기술을 활용한 산업적 기여를 보다 우선순위에 둬으로써 인문학의 위기를 극복하려 했으나 정체에 이르고 있는 것으로 판단된다. 공공성을 가진 문화는 많은 사람들이 자유롭게 누리면서 더욱 발전할 수 있지만, 문화 상품 그 자체는 구매 능력을 갖고 있는 소수만이 누릴 수 있기에 대중적인 공유의 가능성도 낮다. 따라서 정부 차원에서 수행되는 문화 사업은 문화산업 자체를 발전시키려는 노력보다는 문화산업이 발전할 수 있는 공공적인 토대를 지속적으로 마련하는 방향으로 진행되어야 하겠다.

둘째, 학문으로서의 문화콘텐츠학의 영역을 재정립해야 할 필요가 있다. 지금 통용되는 문화콘텐츠의 개념에는 ‘문화자원’과 ‘문화상품’ 등의 요소들이 혼용되고 있다. 우선 부가가치가 높고 원 소스 멀티 유즈가 가능하다고 말할 때에는 문화콘텐츠를 ‘문화 자원’으로 보는 관점이라 할 수 있다. 이미 만들어진 상품 자체가 다양하게 쓰이는 것이 아니라 그 안에 담긴 내용물, 즉 자원들이 다방면으로 활용되기 때문이다. 반면에 영화, 드라마, 캐릭터, 뮤지컬, 대중음악, 게임 등을 문화콘텐츠라고 말할 때에는 문화콘텐츠를 ‘문화 상품’으로 보는 견해이다. 이미 만들어진 캐릭터, 영상물, 애니메이션과 같은 상품 자체는 더 이상 활용이 될 수 없는 최종 단계의 결과물이다.

인문학 기반의 문화콘텐츠학에서 지향해야 할 방향은 인문학의 연구 성과를 ‘문화 자원’으로 전환하고, 대중적으로 공유할 수 있도록 자원과 서비스를 제공하는 것이다. 이를 통해 문화콘텐츠학은 보다 많은 사람들에게 인문학의 가치와 영감을 전하고, 스스로 창의력을 발휘하여 적극적인 문화 참여를 이끌어 낼 수 있도록 기여해야 한다. 연구 성과를 활용해 단순히 수익을 창출할 수 있는 문화 상품을 개발하는 것이 문화콘텐츠학의 목적만은 아닐 것이다.

5. 맺음말

본 논문에서는 디지털 시대에 국내의 문화콘텐츠학의 현황과 미국의 디지털 인문학을 살펴보고, 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업의 결과물과 미국의 디지털 인문학 프로젝트의 결과물들을 비교해 봄으로써 문화콘텐츠학이 나아가야 할 방향을 제시해 보고자 하였다.

국내 학계에서는 융합의 관점에서 각 분과 학문에 디지털 기술을 접목시키려는 노력을 하고 있으며, 국가에서도 문화콘텐츠의 중요성을 강조하고 있다. 그러나 문화콘텐츠학은 처음 학과가 생겨난 지 10년이 되었지만 아직까지 큰 발전을 이루지 못하고 있다. 문화콘텐츠학은 콘텐츠를 통한 상업화와 수익 모델 창출에 중점을 두었기 때문에 인문학의 연구방법론과 성과를 풍성하게 만들지 못 했고, 다소 대중들의 관심을 끌 수 있는, 겉으로 보이는 데이터와 서비스에 만 더 치중을 하게 되었다.

모든 학문의 중심이 되는 인문학이 위기를 맞게 된 것은 바로 학문 분야에까지 시장주의적인 가치관이 확대되었기 때문이라고 본다. 디지털 세대의 관심은 현실적인 욕망과 필요에 사로잡혀 있다. 자연히 이 세대는 인문학에서 강조하는 인간의 삶의 질에 대해 무관심의 반응을 보인다. 그렇다고 과학기술의 발전에 따른 물질적인 성과를 강조하게 되면 인문학은 상대적인 정체성과 후진성에 빠지게 된다. 따라서 이제 인문학은 디지털 기술과 융합되어 풍성한 발전을 이루어 나갈 필요가 있다.

미국의 디지털 인문학은 인문학 분야에서 빅데이터와 같은 디지털 기술의 접목을 통해 그 연구 성과를 더욱 풍성하게 하려는 의도에서 시작되었다. 게다가 그 결과물들을 대중들이 마음껏 쓸 수 있도록 함으로써 대중과 인문학 결과물에 대한 소통도 자연스럽게 발생하도록 유도하였다. 디지털 기술을 사용하여 인문학 분야를 풍성하게 하기 위한 노력은 유럽에서도 진행되고 있다. 최근 유럽연합은 다리아(DARIAH) 프로젝트를 통해 유럽의 인문예술 분야와 디지털 기술의 결합을 모색하고 있다.

이제 국내의 문화콘텐츠학도 위와 같은 방식으로의 발전을 고려해야 할 시점에 도달했다고 생각한다. 문화콘텐츠학의 기여는 단순 상업적 결과만으로 성공여부가 결정될 수 없고, 인문학의 연구 성과를 기반으로 인문학의 본질인 인간에 대한 종합적 이해, 연구 성과의 대중적 공유 및 소통으로 인문학의 의미와 중요성을 전달로 판단되어야 할 것이다.

참고문헌

○ 저서/논문

- 권영민, 「디지털 시대 인문학의 방향」, 『국어국문학』 129, 국어국문학회, 2001.
- 김기덕, 「콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 1, 인문콘텐츠학회, 2003.
- 김종혁, 「디지털 시대 인문학의 새 방법론으로서의 전자문화지도」, 『국학연구』 12, 한국국학진흥원, 2008.
- 김현, 「디지털 정보시대의 인문학 : 인문학의 e-R&D 환경 구축을 위한 제언」, 『오늘의 동양사상』 7, 예문동양사상연구원, 2002.
- , 「인문콘텐츠를 위한 정보학 연구 추진 방향」, 『인문콘텐츠』 1, 인문콘텐츠학회, 2003.
- 마샬 맥루언 저, 김성기 역, 『미디어의 이해-인간의 확장』, 민음사, 2002.
- 박경하, 「인문콘텐츠와 인문정책의 방향」, 『인문콘텐츠학회 창립대회 및 창립기념 심포지움』, 인문콘텐츠학회, 2002.
- 박범준, 「문화콘텐츠의 출현과 구조, 그리고 구현」, 『글로벌문화콘텐츠』 3, 한국글로벌문화콘텐츠학회, 2009.
- , 「소통으로서의 문화콘텐츠학 담론 모색과 ‘배치’를 통한 콘텐츠 기획 연구 : 영화 〈Life in a Day〉 사례분석을 중심으로」, 『글로벌문화콘텐츠』 8, 한국글로벌문화콘텐츠학회, 2012.
- 신광철, 「인문학과 문화콘텐츠」, 『국어국문학』 143, 국어국문학회, 2006.
- 안종훈, 「디지털 인문학과 셰익스피어 읽기」, 『셰익스피어 리뷰』 47-2, 한국셰익스피어학회, 2011.
- 옥성수, 『문화원형 디지털콘텐츠화사업의 경제적 가치 분석』, 2007.
- 이선관, 「“인문학의 위기”, 무엇이 문제인가?」, 『인문과학연구』 18, 2007.
- 전승환, 「적(敵)과의 동침? : 인문학의 디지털미디어 흡수융합 전략과 “진화인문학”의 모색」, 『세계문학비교학회·전북대학교 국제문화교류연구소 2009 봄철 정기학술대회』, 세계문학비교학회, 2009.
- 조관희, 「“인문학 위기” 담론에 대한 비판적 고찰」, 『중국어문학논집』 48, 2008. 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠 교육기관 현황조사, 2006』, 2007.
- 한동현, 「문화콘텐츠 개발을 위한 구술 자료의 자원화 방안 연구」, 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문, 2010.
- 한동현, 김상현, 「시맨틱 웹 시대의 인문콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 12, 인문콘텐츠학회, 2008.

○ 신문 기사

“거세된 학문, 인문학의 위기”, 한겨레 신문, 2006년 1월 16일자.

“과학자 권력 갖는 만큼 사회적 책임도 필요”, The Science Times, 2004년
4월5일자.

“세계는 지금 '디지털 인문학' 혁명중” 조선일보 2010년 11월 23일자, A18면.

○ 웹 자원

Railroads and the Making of Modern America, <http://railroads.unl.edu>
Digging into Data Challenge, <http://www.diggingintodata.org/>

II-3. 인문학과 문화콘텐츠의 상생 전략¹⁾

김 현

1. 인문콘텐츠=인문학+디지털 콘텐츠

인문콘텐츠학회는 창립 후 10년 동안 인문학의 입장에서 문화산업에 다가서는 길을 개척해 왔다. 통권 29호에 이른 학회지 『인문콘텐츠』는 문화콘텐츠에 관한 깊이 있는 담론을 지속적으로 이끌어 옴으로써 ‘인문콘텐츠학’ 또는 ‘문화콘텐츠학’이라는 이름을 부끄럽지 않게 하였으며, 학회 회원들이 소속 대학에서 운영하는 ‘문화콘텐츠학과’도 이제는 상당 부분 안정적인 궤도에 들어서서 우리나라 문화산업의 내용적 수준을 제고할 인재들을 육성하고 있다.

그러나 모든 학술 활동이 그렇듯이 우리가 이루어낸 것보다는 이루지 못한 것, 앞으로 이루어 나아가야 할 것이 더 많은 것도 엄연한 사실이다. 10년 전 우리가 하고자 했던 일, 하지만 오늘까지도 여전히 미흡한 수준으로 남아 있는 일은 무엇인가? 10년 전에 했던 우리의 각오를 돌아보자.

“디지털 내용물은 사실상 우리 사회 전 분야의 다양한 측면을 전부 포괄하는 것이며 그러한 내용물 창출의 주된 원천이 되는 것은 인문학적 사고와 축적물이다 따라서 디지털 내용물과 인문학의 구체적인 결합을 새롭게 ‘인문콘텐츠’라고 이름붙이고자 한다. 인문콘텐츠라는 과제는 전통적인 인문학에 대한 실험이자 새로운 기회이다. 그러나 올바른 인문콘텐츠의 창출은 빠른 속도로 변화하는 디지털 기술을 포함하여 다양한 영역과 연결된 관계망의 산물이어서, 한 개인이 독립적으로 완결지을 수 있는 것이 아니다. 이것이 인문콘텐츠라는 과제를 담당할 새로운 학회를 창립하는 이유이다.”(인문콘텐츠학회 창립 발기문 중에서)²⁾

이 글을 통해 다시 확인할 수 있듯이, 인문콘텐츠학회는 두 개의 분명한 화두를 안고 출범하였다. ‘디지털 콘텐츠’와 ‘인문학’이다. 우리 학회의 관심과 활동 속에 이 두 가지 주제는 여전히 “살아 있는가?”

인문콘텐츠학회 회원의 상당수는 전통적인 인문학을 학문 배경으로 삼고 있으면서, 지금은 대학의 문화콘텐츠 관련 학과를 중심으로 교육·연구 활동을 하는 사람들이다. 그런데 대부분의 문화콘텐츠학과의 경우, 비록 그 배경을 인문학에 두고 있는 곳이라 하더라도, 현재의 관심사는 인문학 연구보다는 영화,

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

2) 인문콘텐츠학회, 「창립 발기문」, 『인문콘텐츠』 1, 인문콘텐츠학회, 2003, 297쪽

드라마, 광고, 공연 기획 등 이른바 등 문화산업 쪽에서 요구하는 실용 능력의 배양에 쏠려 있는 듯이 보인다. 우리나라 문화산업의 성장세를 감안할 때, 이 분야에서 활동할 전문인력을 양성할 책임을 대학에서 담당하는 것은 충분히 의미있고 필요한 일이라는 데 동의한다. 그리고 현재의 문화콘텐츠학과의 그 역할을 담당하는 것도 바람직한 일이다.

하지만 우리가 ‘인문콘텐츠’라는 말을 만들어냈을 때 의도한 뜻은 “디지털 문화콘텐츠 안에 인문학의 가치를 충분히 담아낼 수 있게 하겠다”는 것이었다. 그렇게 하기 위해서는 문화산업계의 동향과 수요를 파악하는 것도 필요하지만, 인문지식을 이해하고 그것을 효과적으로 응용할 수 있는 방법을 찾는 것도 여전히 중요하다.

10년 전 인문콘텐츠 학회의 설립에 참여했을 때부터 지금까지, 인문콘텐츠라는 이름으로 우리가 할 일은 인문지식과 문화산업을 이어주는 가교 역할이라는 것이 나의 변함없는 생각이다. 문화산업계와 인문학계, 이 두 세계는 모두 크고, 깊고, 고집스러운 자기 영역이 있기 때문에 선부른 융합이나 소통의 논리만으로 그 사이에 끼어들기는 어렵다. 진지하게 그 세계에 다가가서, 그곳의 중심에서 논의되는 수준으로 그들의 주제를 탐구하고, 거기에서 얻은 신뢰 위에서 다른 쪽의 세계를 이해시키는 노력을 기울여야 한다. 인문콘텐츠학의 이러한 중재적 활동을 통해, 문화산업계는 더욱 용이하게 인문학 지식을 활용할 수 있게 되고, 인문학 연구자들은 문화산업계가 활용할 수 있는 원천 지식의 생산에 더 많이 기여하게 되리라는 것, 이것이 인문콘텐츠학에 종사하는 우리의 기대이다.

하지만 이러한 중재적 활동을 함에 있어 “우리의 노력으로만 모든 것이 이루어진다는 판단을 해서는 안된다.”³⁾ 디지털 문화콘텐츠의 자원이 되는 인문지식은 순수인문학을 포함하는 인문학의 모든 영역에서 각 방면 전문 연구자들의 치열한 노력을 통해 생산되어야 한다. 그래야만 문화산업계의 다양하고 심도있는 수요에 부응할 수 있다. 이것은 문화콘텐츠학과 수업을 통해 개설적 수준의 인문학 관련 강좌 몇 개를 수강한 학생들이 감당할 수 있는 과업이 아니다.

나는 이러한 이유에서 인문콘텐츠학과 전통적인 인문학의 지속적인 협업의 필요성을 제기하고자 한다. 인문콘텐츠학은 전통적 인문학에 대해 인문지식의 응용적 수요와 그 수요에 부응할 수 있는 방법을 알림으로써 문화산업적 활용이 가능한 인문지식의 생산을 촉진하고, 전통적 인문학은 그것을 통해 문화산업계가 필요로 하는 원천 지식을 더욱 풍성하게 생산해 내는 구도가 만들어져

3) 김기덕, 「문화콘텐츠의 등장과 인문학의 역할」, 『인문콘텐츠』 28, 인문콘텐츠학회, 2013

야 한다는 것이다.

2. 디지털 인문학

인문학과 인문콘텐츠학 사이의 협업은 어떻게 추구될 수 있을까? 인문콘텐츠학과 전통적인 인문학계가 공동으로 관심으로 가져야 할 과제로서 ‘디지털 인문학’(Digital Humanities)의 가능성에 주목해 볼 것을 제안한다.⁴⁾

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. 단순히 인문학의 연구 대상이 되는 자료를 디지털화 하거나, 연구 결과물을 디지털 형태로 간행하는 것보다는 정보기술의 환경에서 보다 창조적인 인문학 활동을 전개하는 것, 그리고 그것을 디지털 매체를 통해 소통시킴으로써 보다 혁신적으로 인문지식의 재생산을 촉진하는 노력이다.

미국과 유럽 등 서구 사회에서는 이탈리아의 예수회 신부 로베르토 부사(Roberto Busa, 1913~2011)가 토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas)의 저작을 위시한 중세 라틴어 텍스트의 전문 색인을 전자적인 방법으로 편찬한 것을 디지털 인문학의 효시로 보고 있다.⁵⁾ 이를 계기로 인문학 연구의 새로운 방법에 눈을 뜨게 된 미국과 유럽의 인문학자들은 컴퓨터의 활용을 여러 방면으로 모색하기 시작했다. 초기에는 인문학 전산화(Humanities Computing), 또는 전산 인문학(Computational Humanities)이라는 이름으로, 텍스트 및 언어 자료의 색인·통계 처리를 위주로 하였으나, 정보기술 환경의 급속한 진화와 더불어 그 활용 범위를 데이터베이스와 멀티미디어, 그리고 대규모 원시 데이터에서부터 전자적인 방법으로 의미있는 사실을 찾아내는 데이터 마이닝(Data Mining), 그 결과를 그래픽으로 보여주는 시각화(Visualization)로 넓혀 갔다.

유럽과 미국의 여러 대학에서 창의적인 인문학 연구자들에 의해 자발적으로

4) 문화콘텐츠 관계자들은 ‘디지털’을 ‘산업적 응용’을 위한 기술로 이해하는 경향이 있는 듯하다. 하지만 내가 이 글에서 말하는 ‘디지털’은 ‘문화산업’보다 ‘인문학’ 쪽으로 협업 구도를 만드는 수단이다.

5) 로베르토 부사(Roberto Busa, 1913~2011)는 1949년부터 미국 IBM사의 도움을 받아 1천1백만 단어에 이르는 토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas)의 저작과 관련 자료를 컴퓨터의 힘을 빌어 정리하기 시작하였다. 그 결과물은 1974년에 인쇄물 형태로 모습을 드러냈고, 1992년에는 하이퍼텍스트 기능을 포함한 디지털 텍스트가 CD-ROM판으로 간행되었다. (Hockey, Susan. “The History of Humanities Computing”. A Companion to Humanities Computing. Oxford: Blackwell, 2004. 4.)

시작된 디지털 인문학은 정부 및 민간단체의 재정적인 지원에 힘입어 보다 광범위하게, 적극적으로 추진되기 시작했다. 미국의 경우, 인문학재단(NEH, National Endowment for the Humanities)이 2008년에 설립한 디지털 인문학 지원단(ODH, Office of the Digital Humanities)의 연구비 지원을 비롯하여, 맥아더 재단(MacArthur Foundation)의 HASTAC Digital Media and Learning Grants, 구글(Google)의 Digital Humanities Research Awards, 앤드류 멜론 재단(Andrew Mellon Foundation)의 디지털화 프로젝트 지원사업 등이 미국의 대학사회에서 디지털 인문학 연구가 급진적으로 확산되는 계기를 마련하였다.⁶⁾ 영국의 경우, 학술연구 지원기구인 예술인문연구회(AHRC, Arts and Humanities Research Council)와 경제사회연구회(ESRC, Economic and Social Research Council)의 지원에 힘입어, 옥스퍼드, 케임브리지, 런던, 셰필드 대학 등이 유럽 디지털 인문학의 선도적인 모델이 되는 연구 결과물을 산출하고 있다.

디지털 인문학 연구는 미국, 영국뿐 아니라 캐나다, 아일랜드, 프랑스, 독일, 이탈리아 등에서도 활발하게 전개되고 있으며, 일본과 대만에서도 그 가능성을 적극적으로 모색하는 연구가 이루어지고 있다.⁷⁾ 세계 디지털 인문학 연구단체들이 결성한 국제적 네트워크인 센터넷(CenterNet)의 「세계 디지털 인문학 센터 디렉토리」⁸⁾에 등재된 디지털 인문학 관련 연구센터, 학회, 전문기구 수는 무려 190여 곳에 달한다.⁹⁾

6) Waltzer, Luke. "Digital Humanities and the 'Ugly Stepchildren' of American Higher Education". *Debates in the Digital Humanities*. University of Minnesota Press. 2012. pp.336-337

7) 리츠메이칸 대학(立命館大学)의 일본문화 디지털 휴머니티즈 센터(日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点)에서 간행한 『일본문화 디지털 휴머니티즈 총서(シリーズ日本文化デジタル・ヒューマニティーズ)』, 타이완 대학(臺灣大學)의 디지털 휴머니티즈 센터(數位人文中心)에서 간행한 『디지털 휴머니티즈 총서(數位人文研究叢書)』 등

8) The International Directory of Digital Humanities Centers:
<http://digitalhumanities.org/centernet/centers>

9) 190여 개 기관 가운데 CenterNet의 결성을 주도한 18개 주요 기관은 아래와 같다.
 Canadian Institute for Research in Computing and the Arts (University of Alberta, Canada)
 Center for Digital Research in the Humanities (Nebraska, USA)
 Center for Digital Scholarship (Brown, USA)
 Center for E-Research (King's College London, UK)
 Centre for Open Electronic Publishing [Cléo] (France)
 Digital Humanities Center for Japanese Arts and Cultures (Ritsumeikan University, Japan)
 Digital Humanities Hub (Australian National University)
 Digital Humanities at Oxford (UK)
 Electronic Textual Cultures Lab (University of Victoria, Canada)
 Göttingen Centre for Digital Humanities (Germany)
 HAVLab (McGill, Canada)
 Maryland Institute for Technology in the Humanities (Maryland, USA)
 Matrix (Michigan State, USA)



[그림 1] 「세계 디지털 인문학 센터 디렉토리」 등재 기관 소재지

3. 디지털 인문학과 인문콘텐츠학

디지털 인문학이 문학, 사학, 철학 등 전통적인 인문학의 영역에서 탐구되어야 할 과제인지, 아니면 인문지식의 문화콘텐츠적 응용을 추구하는 인문콘텐츠학의 과제인지를 묻는다면, 이에 대한 나의 일차적인 답변은 ‘인문학의 과제’라는 것이다. 디지털 인문학은 모든 인문학이 새롭게 갈아입어야 할 옷과 같은 것이다. 디지털이라고 하는 새로운 환경에 적응하지 못한 인문학은 더 이상 현대의 학문이라고 할 수 없다. 적어도 우리의 다음 세대의 인문학자들은 모두 디지털 인문학자일 것이다.

그렇다면 인문콘텐츠학이 디지털 인문학에 관심을 가져야 하는 이유는 무엇인가? 우리가 그것을 외면하면, ‘인문지식의 문화콘텐츠적 응용’ 또한 전통적인 인문학의 몫으로 돌아가고 우리에게 남은 것이 없게 될 것이기 때문이다.

지난 2010년, 당시의 교육과학기술부와 이 부처의 산하 기관으로서 학술연구 지원사업을 담당하는 한국연구재단, 한국학중앙연구원은 “우리나라 인문사회 분야의 비전과 목표를 제시하고 이에 따른 종합 발전계획을 수립하는 것을 목적으로” ‘인문사회 학술진흥 장기 비전 수립 추진위원회’를 운영하고, 여기

Print Culture eResearch Hub (Victoria University of Wellington, NZ)
 Research Center for Digital Humanities (National Taiwan University, Taiwan)
 Roy Rosenzweig Center for History and New Media (George Mason, USA)
 Scholars’ Lab (Virginia, USA)
 University College London Centre for Digital Humanities (UK)

에서의 논의를 바탕으로 ‘2030 인문사회 학술진흥 장기 비전’을 발표하였다. 우리나라 인문사회 분야 학술진흥 사업의 마스터플랜 및 로드맵이라고 할 수 있는 이 기획안이 제시한 6대 과제의 하나가 ‘디지털 연구 기반 구축을 위한 디지털 휴머니티즈’이다.¹⁰⁾

이 계획서에서는 디지털 휴머니티즈 사업의 제안 배경에 대해, “문화콘텐츠 산업은 인문사회의 창의성과 상상력이 축적된 지식에 바탕”을 두기 때문에 “디지털화를 통해 인문사회 분야 학술연구 성과를 교육·문화산업에 활용”할 수 있고, 이를 통해 “새로운 문화적, 경제적 효과를 유발”할 수 있기 때문이라고 밝히고 있다. 디지털 인문학(Digital Humanities)의 중요한 목적 가운데 하나가 ‘문화콘텐츠 산업에의 기여’라고 한다면, 같은 목표를 가진 인문콘텐츠학이 이에 대해 무관심할 수 없는 것은 당연한 일이다.

그렇다면 디지털 인문학이라는 영역에서 인문콘텐츠학이 담당해야 할 역할은 무엇일까? 순수 인문학 분야의 연구자들을 도와 보다 응용가치가 높은 디지털 콘텐츠를 만들어 내는 일일 것이다. 여기서 말하는 응용가치는 물론 문화산업적인 활용을 기준으로 하는 것이다. 이를 위해서는 문화산업계의 동향과 수요를 정확하게 파악하는 것이 필요하다. 이 역할은 인문콘텐츠 연구자들의 몫이다. 고전문헌 속의 데이터와 씨름해야 하는 인문학 연구자들이 문화산업계의 세세한 동향까지 살피기는 어려울 것이기 때문이다.

인문콘텐츠 연구자들이 문화산업계의 지식 수요를 정확하게 파악하고 있다고 해도 그것이 디지털 인문학 연구에 반영될 수 있기 위해서는 이들도 그 연구 개발 활동에 직접적으로 개입해야 한다. 인문학 연구자와 인문콘텐츠학 연구자들의 공동 프로젝트 수행에서 후자가 담당해야 할 또 하나의 역할은 인문학의 원천 지식을 디지털 콘텐츠로 재조직하는 방법을 찾아내고 그에 필요한 기술을 운용하는 일이다.

디지털 인문학은 디지털 기술을 도구로 활용하는 것이기 때문에 이 분야의 연구자들에게는 학술 활동에 목적에 적합한 도구를 찾아내고 적절한 방법으로 그것을 운용하는 능력이 요구된다. 사실상 인문학이 디지털 인문학으로 옮겨갈 수 있느냐 없느냐는 이 도구 운용 능력이 있고 없음에 좌우된다고도 할 수 있다. 그 도구는 상업적인 소프트웨어 패키지일 수도 있고, 개방적인 API¹¹⁾나

10) 이 사업 계획은 ‘디지털 휴머니티즈’라는 이름의 중점 과제 밑에 ① 디지털 인문학 연구 기반 구축, ② 디지털 가상 라이브러리 사업, ③ 디지털 아카데미 구축 사업 등 3개의 세부 과제를 두고, 디지털 인문학 진흥을 위한 연구 지원, 인프라 구축, 인력 양성 등의 사업을 향후 5년간, 연간 예산 600억 원 규모로 수행할 것을 제안하고 있다.

(인문사회 학술진흥 장기 비전 추진위원회, 『2030 인문사회 학술진흥 장기 비전』, 2010, 217-249 쪽)

11) API: Application Programming Interface. 이용자가 응용 프로그램을 만들 수 있도록 특정 기능을 수행하는 루틴을 제공하면서 그것을 호출하고 조합하는 방법을 정한 규약

공개된 프로그램 소스를 활용하여 만든 새로운 응용 프로그램일 수도 있다. 어느 쪽이든 도구 자체에 대한 이해도 필요하지만, 그것의 실제적인 운영 능력은 운용자가 연구의 목적과 데이터의 성격을 얼마만큼 깊이 있게 이해하고 있느냐에 따라 결정된다. 바꿔 말해, 정보기술을 이해할 뿐 아니라 그 기술을 적용할 인문지식에 대해 잘 알거나, 적어도 그 분야의 전문가인 순수 인문학자들과 자유롭게 의사소통을 할 수 있는 사람이 필요한 것이다. 인문콘텐츠학의 발전적인 커리큘럼 속에는 이와 같은 학제적인 연구개발 인력을 육성하는 프로그램도 포함되어야 할 것이다.

4. 인문정보학

문화콘텐츠 관계자들과 이야기하다 보면 ‘디지털 기술’을 문화산업 분야에서 사용하는 디지털 영상이나 3D 전시관 구현 기술 쪽으로만 이해하는 경향이 있는 듯하다. 디지털 인문학에서도 시각화(visualization) 분야에서는 이러한 것을 관심 있게 다룬다. 하지만 이보다 우선시하는 것은 인문지식을 정보화하는 방법이다. 이것은 인문지식을 그것의 학제적, 산업적 응용이 가능하도록 부품화 하고, 그 부품 사이에 새로운 문맥(context)을 부여하는 기술이라고 할 수 있다.

나는 인문지식의 정보화 기술에 대한 연구를 인문정보학(Cultural Informatics)이라고 이름짓고,¹²⁾ 그 방법론을 미래의 디지털 인문학 연구자들에게 전수하는 교육 프로그램을 운영하고 있다.¹³⁾

이 프로그램의 석사과정 학생들은 입학과 함께 앞으로 무엇을 배우고, 어떠한 능력을 배양할 것인지에 대해 명확한 목표를 제시받는다. 첫째, 인문지식을 다루는 텍스트를 컴퓨터 가독형 데이터로 전환하는 전자 텍스트 편찬 방법, 둘째, 방대한 규모의 디지털 데이터를 체계적으로 관리하고, 유관한 지식 자원이 연계 운영될 수 있도록 하는 지식정보 데이터베이스 설계 및 구현 방법, 셋째,

12) “인문정보학이라고 하는 것은 정보기술을 인문 분야의 연구·교육 활동에 접목시켜 인문지식의 사회적 공유 체계를 구축하고, 아울러 그 체계 안에서 훈련을 받은 인문학 전공자가 정보 전문가로서 정보화 사회에 진출할 수 있는 여건을 조성하자는 제안이다.” (김현, 「인문정보학에 관한 구상」, 『民族文化研究』 35, 고려대학교 민족문화연구원, 2001)

“인문학적 지식을 연구자 및 그 연구 성과의 수요자가 공유할 수 있는 디지털 지식정보 자원으로 전환하고, 그 자원을 자유롭게 활용하여 2차적인 지식을 생산할 수 있는 가상의 연구 공간을 만들어서 인문학의 연구 생산성을 향상시키고 그 성과의 사회적 확산을 용이하게 하는 것. 이를 위한 인문학 맞춤형 정보기술 연구를 인문정보학이라고 한다.” (김현, 『인문정보학의 모색』 (김현, 『인문정보학의 모색』, 서울: 북코리아, 2012, 363쪽)

13) 한국학중앙연구원 한국학대학원 문화예술학부의 인문정보학 전공 과정. 석사과정은 2009년, 박사과정은 2011년부터 운영되고 있다.

문자 텍스트의 형태로만 유통되던 인문지식을 시각적인 형태로 전환하여 그 활용성을 높이는 방법을 배우는 것이다.

첫 번째 과업인 전자 텍스트 편찬 기술의 배양을 위해 학생들은 가장 먼저 XML(eXtensible Markup Language)을 공부한다. 이 때 이들이 배우는 것은 단순히 기존의 텍스트에 약속된 태그를 첨가하는 방법이 아니라, 대상 문헌의 성격과 체제를 파악하고, 그 속에서 핵심적인 의미 요소를 파악하는 안목이다. 처음에는 자기의 이력서나 여행 계획서, 소장 도서 목록을 XML 문서로 만들어보는 일에서 시작하여, 인물, 사적, 사건 등 다양한 소재를 다루는 백과사전 기사, 그리고 조선시대 국왕의 교지나 분재기, 토지 매매 문서와 같은 고문서까지, 대상 자료의 특성을 파악하여 그것에 부합하는 기계가독형 전자 문서를 제작하는 훈련을 받는다.

나는 XML 수업 시간에 학생들과 한 가지 실험을 한다. 먼저 학생들에게 다른 사람이 쓴 원고를 주고 그 내용을 그대로 담은 XML 문서를 만들도록 한다. 그 다음에는 학생들 스스로 같은 내용의 글을 쓰되, 이번에는 처음부터 XML 문서로 제작하도록 한다. 학생들은 이 실험을 통해 아무리 대가의 글이라고 하더라도 디지털 데이터로서의 활용이라는 관점에서는 많은 문제점이 있다는 사실을 발견하게 된다. 그리고 XML은 이미 만들어진 지식을 가공하는 수단이 아니라, 활용면에서 더욱 가치있는 지식을 만드는 방법이라는 사실을 인식하게 된다.

두 번째 코스인 데이터베이스 설계 및 구현 과정은 XML 문서로 제작한 인문학 데이터를 체계적으로 관리하고, 다양한 목적으로 활용할 수 있게 하는 데 목표를 둔다. 학생들은 데이터베이스 관리시스템(Database Management System, DBMS)의 운영을 통해 데이터베이스에 적재된 XML 문서로부터 중요한 의미 요소를 추출하고, 그것을 분석, 종합하는 방법과 함께 그 요소들의 관계, 즉 의미의 연결 고리를 추적하여 감춰졌던 사실을 발견하는 데이터 마이닝의 기초적인 방법을 배우게 된다.

세 번째 과제인 인문지식의 시각화 기술 교육은 인문지식을 전달하는 텍스트가 시각적인 미디어를 통해 표현될 수 있도록 하는 것이다. 데이터베이스 속에 축적된 자료의 분석에서 얻어낸 통계적인 결과를 그래프로 표시하는 방법, 콘텐츠 속의 지리적인 정보를 전자지도 상에서 다양한 형태로 시각화 하는 방법, 사진, 동영상, 파노라마 영상, 3D 모델 등의 모노미디어를 제작하고 거기에 문맥(context)을 담아 시각적인 스토리텔링(storytelling)이 이루어지게 하는 하이퍼미디어 기술을 교육한다.

학생들은 정보처리 기술을 배우면서 동시에 자신이 관심을 두어 온 인문학

분야의 자료에 그것을 적용하는 방법을 탐구한다. 그리고 이를 자신의 석사 학위 논문으로 발전시킨다.

석사과정의 인문지식의 정보화 기술을 이해하고 그것을 도구로 활용하는 능력을 배양하는 데 주력한다면, 박사과정은 그 바탕 위에서 보다 창의적으로 인문지식 데이터를 생산하고 문화콘텐츠의 제작에 응용하는 방법을 제시함으로써 디지털 인문학의 비전을 보이는 것을 목표로 한다. 월드와이드웹을 이미 만들어낸 지식의 유통 수단으로 쓰기보다는 의미의 연결 고리를 찾아 더욱 종합적이고 응용가치가 높은 지식의 생산 수단으로 쓰일 수 있게 하는 ‘인문정보시맨틱 웹’(Humanities Semantic Web), 그리고 가상현실(Virtual Reality)이 인문지식 텍스트를 담아내는 미디어가 되게 하는 ‘시각적 인문학’(Visual Humanities)은 박사과정 학생들이 디지털 인문학의 발전적인 성과를 낳기 위해 관심을 모으고 있는 주제들이다.

5. 문화콘텐츠와 인문지식

문화콘텐츠에 대한 정의가 무엇이냐를 떠나, 그 이름을 가지고 떠올리는 대상이 무엇이냐고 묻는다면, 그 답변은 아마도 수십 가지 이상으로 다양하게 나올 것이다. 방송 관계자는 드라마와 같은 방송 프로그램을, 음원 사업자는 대중음악, 모바일 서비스 프로바이더는 스마트폰 상에서 동작하는 게임 프로그램을 우선 연상할 것이다. 우리가 생각하는 ‘문화콘텐츠’는 무엇인가?

이 질문에 대해 여러 해 전부터 일관되게 유지해 온 나의 답변은 “인문지식이 곧 문화콘텐츠”라는 것이다.¹⁴⁾ 부연하자면, 인문지식은 문화콘텐츠의 ‘소재’일 뿐 아니라, 그 자체로 문화콘텐츠일 수 있다는 것이다. 스마트폰이 만들어내고 있는 새로운 형태의 문화적 소비 현장을 들여다보자.

모바일 기기의 이용자들은 디지털 환경에서 영화나 드라마와 같은 영상물을 보면서 그 내용과 관련된 다양한 정보들을 끊임없이 탐색하고, 새로운 지식을 얻고 새로운 즐길 거리를 발견한다. 유적지를 탐방하면서 역사를 배우고 전통 문화를 체험하는 활동의 양상도 예전과는 다르다. 방문자의 손에는 스마트폰이 들려 있고, 그것을 안내판의 한 구석이나 안내지도에 표시되어 있는 QR 코드 이미지에 비출 때마다 방문지에 관한 풍부한 정보가 쏟아진다.

인터넷, 모바일, IPTV 등 오늘날의 정보기술이 만들어낸 정보통신 플랫폼은 지식이 곧 문화가 될 수 있는 여건을 만들어 주고 있다. 학술과 창작, 전문성

14) 김현, 「문화콘텐츠, 정보기술 플랫폼, 그곳에서의 인문지식」, 『철학연구』 90, 철학연구회, 2010

과 대중성, 사실과 허구의 경계를 자유롭게 넘나드는 새로운 형태의 문화 향유가 가능해진 것이다. 놀이와 학습을 구분할 필요 없이 그것들이 한데 어우러진 복합적인 현상이 지식 정보화 시대인 오늘날의 ‘문화’이다.

인문학을 배경으로 하는 문화콘텐츠학과의 교육 커리큘럼에서는 이른바 ‘스토리텔링’(storytelling)이라고 하는 것이 비중 있게 다루어지는 듯하다. 나 역시 스토리텔링의 인문콘텐츠의 중요한 부분이라는 점에 동의한다. 하지만 이 스토리텔링을 영화나 드라마, 게임과 같은 엔터테인먼트적 장르의 이야기 소재로만 보는 듯한 사고에는 찬성하지 않는다. ‘노비의 도망’을 다루는 드라마를 보던 시청자가 호기심에 이끌려 ‘노비’라고 하는 키워드로 인터넷상의 정보를 검색하고, 조선시대에 실제로 존재했던 노비 신분의 사람들과 도망 노비의 추쇄(推刷)에 관한 지식을 얻게 되었다고 가정해 보자. 이 드라마의 줄거리도 역사적 소재를 활용한 스토리텔링이지만, ‘노비’라는 키워드를 출발점으로 하여 노비의 생활, 노비의 도망, 노비의 신분 세탁, 노비 추쇄의 실상 등 역사적 사실에 관한 지식을 단계적인 마우스 클릭으로 얻어낼 수 있도록 조직화하는 것 역시 스토리텔링의 한 가지라고 할 수 있다.

즐길 거리로 만들어지는 ‘허구적 스토리텔링’과 지식을 조직화하는 ‘사실적 스토리텔링’은 서로가 서로에 대해 뿌리와 열매가 되는 상보적 순환관계에 있다. 사실적 스토리텔링의 폭과 깊이가 더해질수록 그것을 응용한 허구적 스토리텔링의 수준이 높아질 것이고, 허구적 스토리텔링의 흥미와 인기는 다시 사실적 스토리텔링에 대한 수요를 촉발시키게 될 것이기 때문이다.

우리가 디지털 인문학에 대해 갖는 비전은 그것이 인문학과 문화산업의 사이에서 부가가치의 선순환을 일으키는 펌프 역할을 하리라는 것이다. 기초적인 인문학 연구의 산물을 지식 콘텐츠로 조직화하고 이를 통해 문화산업적 콘텐츠의 생산을 돕는 것, 그렇게 해서 인문지식의 사회적 수요를 제고하고 인문학 연구가 더욱 활성화 되도록 할 것을 기대하는 것이다.

6. 디지털 인문학 수용을 위한 과제

인문콘텐츠학이 디지털 인문학을 수용하기 위해 해야 할 일은 무엇인가? 이제 본격적으로 배출되기 시작한 문화콘텐츠학 전공자들의 일부가 인문 정보기술의 운용 능력을 갖춘 지식 코디네이터로 성장할 수 있도록 해야 한다. 전부가 아니라 일부라고 하는 이유는 이곳에서도 분업과 협업이 필요하기 때문이다. 문화콘텐츠학 전공자 중에는 인문학보다는 문화산업의 현장 쪽에 더 가깝

게 다가가려는 사람이 있을 것이다. 그들은 그 방향에서 요구하는 기획-제작-마케팅의 능력을 배양하는 것에 집중해야 한다. 한편 인문학 지식으로부터 문화상품의 자원을 끌어내는 일에 관심을 둔 사람들은 인문지식에 대한 기본적인 소양뿐 아니라 그곳에서 생산되는 지식을 디지털 콘텐츠로 조직화하는 정보처리 능력을 갖추는 필요가 있다. 이들이 바로 순수 인문학 연구자와 문화산업 종사자 사이에서 인문지식의 소통과 응용을 가능케 하는 지식 코디네이터들이다. 인문지식 코디네이터의 위상을 그림으로 그려본다면 그들의 한 쪽 옆에는 순수 인문학 분야의 연구자들이 있고 다른 쪽에는 문화산업 종사자들이 있는 그림이 될 것이다. 문화산업계의 동향을 살펴 그곳에서의 인문지식 수요를 파악하는 한편, 인문학 연구자들을 도와 응용가치가 있는 지식 콘텐츠를 만들어 내는 것이 지식 코디네이터의 역할이다.

대학의 문화콘텐츠학과에서 인문지식 코디네이터를 육성하기 위한 정보기술 교육은 어떻게 시행되어야 할까? 이 분야의 지식과 경험을 갖춘 교수 인력과 적절한 교육 설비의 확보, 그리고 검증된 교수법과 교과 과정의 도입 등 교육 인프라를 갖추는 일이 선행되어야 한다. 하지만, 모든 대학에서 단시간에 이같은 여건을 충족시키는 것은 현실적으로 어려운 일이다. 나는 인문콘텐츠학회가 중심이 되어 단계적으로 이 문제의 해법을 찾아가는 것이 유효한 방법이라고 생각한다.

그 첫 번째 실천 방안은 학회 차원에서 각 대학의 문화콘텐츠학 및 인문학 전공 학생들을 대상으로 하는 디지털 인문학 교육 프로그램을 운영하는 것이다. 디지털 인문학의 전문 인력이 절대적으로 부족한 우리나라 현실에서 대학마다 독립적으로 이 분야의 정규 교과 과정을 운영하는 것은 힘들다. 하지만 학회 차원에서 누구나 참여할 수 있는 개방적인 교육 기회를 마련하고, 각 대학이 이를 일종의 과외 수업처럼 활용한다면, 소수의 교수 인력만 가지고도 다수에게 그 지식을 전달하는 효과를 거둘 수 있을 것이다.

학회 차원에서 회원들의 중지를 모아 추진할 필요가 있는 두 번째 실천 과제는 교육부와 한국연구재단에 우리나라의 디지털 인문학 육성을 위한 연구 지원 시스템을 조속히 시행하도록 촉구하고, 구체적인 실천 방안에 관해 조언하는 일이다. 앞에서 소개하였듯이 교육부(당시의 교육과학기술부)는 2010년에 이미 우리나라의 인문사회과학 진흥을 위해 ‘디지털 휴머니티즈’의 육성이 필요하다는 제안을 수렴한 바 있다. 그런데 이에 관한 사업 계획이 아직까지 실천에 옮겨지지 못한 데에는 몇 가지 이유가 있다. 그 사이 교육과학기술부가 2개의 부처로 나뉘면서 융합적인 성격의 연구 지원에 혼선이 빚어진 것도 한 이유일 것이다. 하지만 더 중요한 이유는 ‘디지털 휴머니티즈’의 육성 필요성

에 대한 관련 학계의 목소리가 정부 부처와 전담기관의 실무자들이 생각한 만큼 크지 않았다는 점이다. 인문학계는 예전부터 해온 연구 방식에 집착하는 보수성 때문에, 그리고 문화콘텐츠학계는 문화산업을 이해하고 그 쪽으로 다가가는 것이 더 급한 과제여서 인문지식의 기초적인 응용 환경을 조성하는 이 분야에는 무관심했던 듯하다.

순수 인문학의 입장에서 보면 디지털 인문학은 인문지식의 사회적 확산을 돕는 길이고, 인문콘텐츠학의 입장에서 보면 그것은 문화산업에 응용할 방대한 인문학 지식을 가장 효과적으로 획득하는 방법을 마련하는 일이다. 미국과 유럽, 심지어는 가까운 일본과 대만의 상황을 보더라도 디지털 인문학의 육성은 범인문학계(인문학+인문콘텐츠학)의 자연스러운 발전 궤도 위에 놓인 과제이다. 시행 시기에 있어 다소의 빠르고 늦음은 있겠지만 언젠가는 들어서야 할 이 길에 인문콘텐츠학 연구자들이 선도적인 발걸음을 내딛고, 그 길의 올바른 방향 정립에 기여할 수 있기를 희망한다.

참고문헌

○ 저서/논문

- 김기덕, 「문화콘텐츠의 등장과 인문학의 역할」, 『인문콘텐츠』 28, 인문콘텐츠학회, 2013.
- 김 현, 「디지털 정보시대의 인문학 - 인문학의 e-R&D 환경 구축을 위한 제언」, 『오늘의 동양사상』 7, 2002.
- , 「문화콘텐츠, 정보기술 플랫폼, 그곳에서의 인문지식」, 『철학연구』 90, 철학연구회, 2010.
- , 『인문정보학의 모색』, 서울: 북코리아, 2012
- 안종훈, 「디지털 인문학과 세익스피어 읽기」, 『세익스피어 리뷰』, 한국세익스피어학회, 2011.
- 인문사회 학술진흥 장기 비전 추진위원회, 『2030 인문사회 학술진흥 장기 비전』, 2010.
- 인문콘텐츠학회, 「창립 발기문」, 『인문콘텐츠』 1, 인문콘텐츠학회, 2003.

- Hockey, Susan. "The History of Humanities Computing". A Companion to Humanities Computing. Oxford: Blackwell, 2004
- Waltzer, Luke. "Digital Humanities and the "Ugly Stepchildren" of American Higher Education". Debates in the Digital Humanities. University of Minnesota Press. 2012.
- Zorich, Diane M. "A Survey of Digital Humanities Centers in the United States." Council on Library and Information Resources. 2008.

○ 웹사이트

- 日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点, 立命館大学:
<http://www.arc.ritsumei.ac.jp/lib/GCOE/>
- 臺灣大學數位人文中心, 臺灣大學:
<http://www.digital.ntu.edu.tw/index.jsp>
- The International Directory of Digital Humanities Centers:
<http://digitalhumanities.org/centernet/centers>
- Vusualizing Cultures, Massachusetts Institute of Technology:
<http://ocw.mit.edu/ans7870/21f/21f.027/home/index.html>
- Visualizing Asia in the Modern World:
<http://www.visualizingasia.com>

Mapping the Republic of Letters, Stanford University:

<http://republicofletters.stanford.edu/>

Electronic Enlightenment Project, Bodleian Libraries, University of Oxford:

<http://www.e-enlightenment.com/>

London Lives, 1690-1800, version 1.1, 24 April 2012:

<http://www.londonlives.org>

II-4. 한국 디지털 인문학 교육의 현황과 과제¹⁾

김바로

미국, 유럽의 인문학계는 ‘디지털 인문학’이라는 이름의 새로운 인문학 연구 방법론에 주목하고 있다. 디지털 인문학이란 정보기술(Information Technology)의 도움을 받아 새로운 방식으로 수행하는 인문학 연구와 교육, 그리고 이와 관계된 창조적인 저작 활동을 일컫는 말이다. 단순히 인문학의 연구 대상이 되는 자료를 디지털화 하거나, 연구 결과물을 디지털 형태로 간행하는 것보다는 정보기술의 환경에서 보다 창조적인 인문학 활동을 전개하는 것, 그리고 그것을 디지털 매체를 통해 소통시킴으로써 보다 혁신적으로 인문 지식의 재생산을 촉진하는 노력이다.²⁾

‘디지털 인문학’에서 채용하는 교육·연구 방법이 ‘인문융합’을 위해서도 유효하며, 인문학이 중심이 되는 ICT-인문융합의 필수 조건이라는 판단 하에, 한국의 인문학 교육·연구자들이 ‘디지털 인문학’적 교육·연구 방법을 이해하고 실천할 수 있는 방안을 모색하고자 한다. 1차적 목표는 디지털 기술에 관한 이론 교육에 머물지 않고 인문학자가 직접 컴퓨팅 하드웨어와 네트워크, 소프트웨어 상에서 역사, 지리, 문학, 예술 등 자신의 전문 분야 지식을 집적, 가공할 수 있는 훈련 기회를 제공함으로써, 이 교육과정을 이수한 인문학 연구자가 향후 새로운 디지털 인문학 연구 및 교육의 주체가 되는 것이다. 2차적 목표는 그리고 인문학 교육·연구자들에 대한 교육을 통하여 디지털 기술과 인문학을 응용한 인문융합 교육을 진행할 인력을 배출하여, 초·중·등 교육과정에서부터 코딩교육(SW교육)을 받은³⁾ 차세대 인문지식 연구자들에게 디지털 환경에서 인문 지식을 다루는 방법을 제공하는 것이다.

본 글에서는 한국에서의 디지털 인문학 교육 발전을 위한 토대 작업으로 한국, 미국, 타이완, 일본의 디지털 인문학 교육 현황에 대해서 살펴보고, 고등 교육과정에서 적용 가능한 디지털 인문학 입문 교육의 교안 및 평가 체계를 제안한다.

1) 김바로, 「韓國數位人文教育現狀與課題」, 全球視野下的漢學新藍海國際研討會, 臺灣, 2015

2) 김현, 「디지털 인문학 - 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상」(『인문콘텐츠』 29, 인문콘텐츠학회, 2013, 9-26쪽)

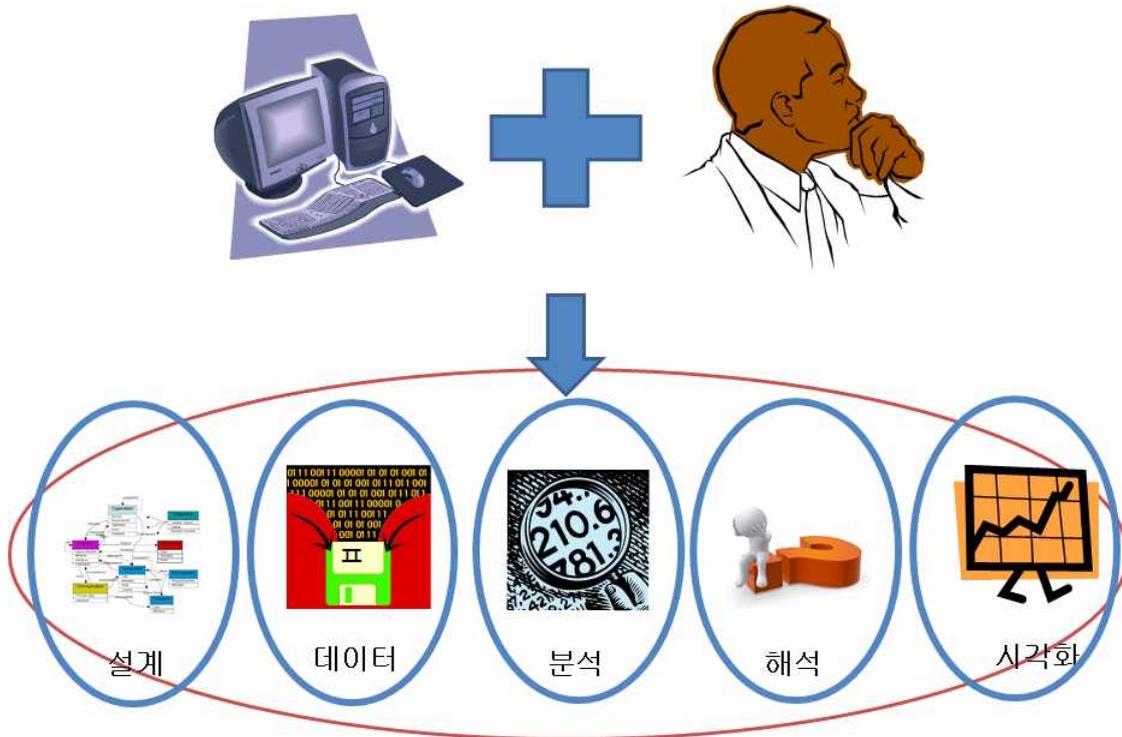
3) 교육부, 미래부, 「SW중심사회를 위한 인재양성 추진계획」,

<http://www.moe.go.kr/web/100026/ko/board/view.do?bbsId=294&pageSize=10¤tPage=0&encodeYn=Y&boardSeq=60077&mode=view>

1. 디지털 인문학 교육의 현황

1) 디지털 인문학 교육의 목표와 요건

디지털 인문학 교육은 인문학 전공자를 주요 대상으로 하여, 디지털 방법론을 통하여, 인문학 지식 자원을 데이터로 체계화 하고 이것을 분석, 해석하고 그 결과를 객관화 하는 과정에 대하여 교육하는 것을 의미한다.



[그림 1] 디지털 인문학 기본 개념도

‘설계’ 교육에서는 아날로그 형태의 인문학 자료를 디지털 데이터로 전환하거나, 디지털 형태의 인문학 자료를 재가공하기 위한 기본적인 디지털 문법을 습득하는 것을 목표로 한다. ‘데이터’ 교육에서는 인문학 데이터를 XML 혹은 RDB 등의 디지털 표준 기술로 설계하고 구축하는 방법을 습득하는 것을 목표로 한다. ‘분석’ 교육에서는 네트워크 분석이나 GIS(지리정보시스템) 분석 등의 디지털 분석 방법론을 통하여, 인문학 데이터를 디지털에서 분석하는 방법을 습득하는 것을 목표로 한다. ‘해석’ 교육에서는 ‘분석’을 통하여 도출된 데이터를 인문학 방법론을 통하여 해석하는 방법을 습득하는 것을 목표로 한다. ‘시각화’ 교육에서는 인문학 데이터나 분석·해석 과정을 거쳐 도출된 결과를 디지털

털 지도나 멀티미디어 등의 디지털 기술을 통하여 시각적인 형태로 전환하는 방법을 습득하는 것을 목표로 한다.

주의해야 될 점은 디지털 인문학 교육은 기본적으로 디지털 기술에 대한 사전 지식이 없는 인문학 연구자를 대상으로 하는 교육이므로, ICT(Information & Communication Technology) 교육은 가장 초보적인 단계부터 시작하되, 피교육자들의 전문 영역인 인문지식이 그 안에서 충분히 활용되도록 함으로써 디지털 인문학의 효용성을 충분히 인식하고 인문학자가 주체가 되는 인문융합의 가능성을 체감할 수 있게 설계되어야 한다.

※ 디지털 인문학 교육의 최소 요건⁴⁾

디지털 인문학은 태생적으로 디지털 기술과 인문학에 대한 융합교육을 지향한다. 다시 말해서 인문학 지식을 교육하는 동시에 디지털 기술을 이용한 지식 처리 방법에 대해서 교육을 진행하여야 한다. 이를 위해서는 다음과 같은 최소 요구 조건이 필요하다.

- 디지털 인문학 방법론을 숙지한 교수 인력
- 인문학자와 원활한 의사소통을 할 수 있는 인문학 방법론 교육 내용
- 정보공학자와 원활한 의사소통을 할 수 있는 디지털 기술 교육 내용
- 융합을 위한 협업 능력을 배양할 수 있는 교육 방법
- 인문학 지식을 디지털 방법론을 통하여 새롭게 접근할 수 있도록 유도하는 교육 방법
- 현장에서 활용 가능한 실무 능력을 배양할 수 있는 교육 방법
- 교육과정에 대해서 즉시적으로 피드백을 할 수 있는 교육 방법
- 디지털 인문학 교육 특성에 부합하는 교육 평가 방법
- 디지털 인문학 교육 방법을 지원할 수 있는 디지털 장비

반대로 디지털 인문학 교육이 기존의 인문학이나 정보공학에 가지는 차별성을 희석하는 다음과 같은 사항들은 지양되어야 한다.

- 인문학 혹은 정보공학의 방법론만을 아는 교수 인력에 의한 강의
- 인문학 혹은 정보공학의 방법론만을 가르치는 교육 내용
- 피교육자의 참여를 배제하고 지식만을 전달하는 교육 방법

2) 해외 디지털 인문학 교육 현황

4) Samuel Huron, Shaping (Digital) Scholars: Design Principles for Digital Pedagogy, <https://digitalscholarship.files.wordpress.com/2014/08/spirodigitalpedagogyutsc2014.pdf>

① 미국

미국 인문학재단(NEH)의 디지털 인문학단(ODH, Office of Digital Humanities)에서 지원하는 디지털 인문학 전문가 양성 프로그램(Institute for Advanced Topics in the Digital Humanities)⁵⁾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 이외의 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 연간 \$50,000에서 \$250,000 사이의 지원금이 지급되고 있다⁶⁾.

② 타이완

數位工具與文史研究⁷⁾는 타이완 과학기술부의 「數位人文」推動計畫(2014~2016) 중 數位人文研究人才培育計畫의 계획으로 실행 중인 프로젝트이다. 타이완의 국가 단위 디지털 아카이브 프로젝트 수행의 가장 큰 단점으로 지적된 후속 인재 양성의 문제 해결을 위한 실험적인 계획이다. 현재 타이완 新竹清華大學 中文系의 祝平次가 중국문학을 전공하는 대학원생을 대상으로 1년의 수업을 진행하고 있다. 기본적인 디지털 인문학과 디지털에 대한 개념을 전달하고, 실제 존재하는 관련 프로젝트나 프로그램을 통한 중문학적 분석을 진행하는 것으로 설계되어 있다.

③ 일본

5) '디지털 인문학 실행 지원금'(Digital Humanities Implementation Grants)의 상세 내용은 "미국 인문학재단(NEH) 홈페이지, <http://www.neh.gov/>" 혹은 "한국 디지털 인문학 허브, 미국 NEH의 디지털 인문학 교육 프로젝트 간략 목록, <http://digitalhumanities.kr/67>"에서 확인할 수 있다.

6) 김현, 김바로, 「미국 인문학재단(NEH)의 디지털 인문학 육성 사업」, 『인문콘텐츠』 34, 인문콘텐츠학회, 2014, 33-34쪽

7) “祝平次的教學網站” - 數位工具與文史研究, <https://sites.google.com/a/ptc.cl.nthu.edu.tw/courses/ke-cheng-zong-biao/dhtools>에서 교과 설계와 수업 내용을 공유하고 있으며, “Youtube - 科技部數位人文籌畫小組, <https://www.youtube.com/channel/UChyyjTUusnyryNDVUuOB6zQ>”을 통해서 강의 동영상을 제공하고 있다.

도쿄 대학교는 ‘디지털 인문학-대학원 횡단형 교육 프로그램’(デジタル・ヒューマニティーズ 東京大学大学院横断型教育プログラム)을 통하여 대학원생을 대상으로 디지털 인문학을 교육하고 있다. 도쿄 대학교는 ‘인문정보학 개론’과 ‘디지털 인문학 입문’을 이수하여야 하며, ‘인문정보학의 제반 양상’을 통하여 디지털 인문학의 실제 프로젝트를 리뷰하고, 데이터 구축을 위한 XML 교육을 실시하고 있다⁸⁾. 도쿄 대학교는 디지털 인문학의 기본적인 개념과 현황을 소개하고, 기본적인 데이터 구축을 위한 XML을 교육하고 있다.

리츠메이칸 대학교는 프로젝트형 대학원인 첨단종합학술연구과(先端総合学術研究科)의 디지털 인문학 거점을 통해서 대학원생을 대상으로 디지털 인문학 프로젝트와 교육을 동시에 수행하고 있다. 2년 동안 프로젝트 예비 연습에 참가하며 박사 예비논문을 완성하고, 실제 프로젝트에 정식 공동 연구자로 투입되어 프로젝트와 박사논문을 동시에 진행하게 된다⁹⁾.

3) 한국 디지털 인문학 교육 현황

① 이화여자대학교¹⁰⁾

2005년 이화여자대학교는 대학생을 대상으로 하는 디지털 인문학 과목을 개설하였다. 디지털 인문학 과목은 I, II, III으로 나뉘어 총 8과목이다. I, II는 대체로 인문계 학생들에게 적합하게 구성된 정보화 기술 교육에 중점을 두는 과정이고, III은 ‘웹을 이용한 문화의 이해’라는 과정으로 I, II에서 배운 디지털 기술을 문화 연구에 적용해 보는 수업이다¹¹⁾. 이화여자대학교의 디지털 인문학 과목은 한국에서는 최초로 학부 과정 교육에서 인문학과 정보기술을 결합하려고 시도하였다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다.

② 한국과학기술원

2005년 한국과학기술원(KAIST)은 문화체육관광부의 지원을 받아 문화기술대학원을 설립하고 인문학과 정보기술의 융합 연구인력 양성을 추진하였다. 문화기술대학원은 전공 필수과목으로 ‘문화기술론’을 이수하여야 하며, Digital Art

8) 東京大学大学院横断型教育プログラム デジタル・ヒューマニティーズ, <http://dh.iii.u-tokyo.ac.jp/>

9) 立命館大学大学院 先端総合学術研究科, <http://www.r-gscefs.jp/>

10) 관련 자료: ‘한국 디지털 인문학 허브’, 이화여자대학교 - 디지털 인문학(since 2005), <http://digitalhumanities.kr/59>

11) 박찬길, 『디지털 인문학 과목 개발 연구』, 한국연구재단(NRF) 연구 성과물, 2005

& Entertainment, Ambient Communication, Interactive Media & Space 의 전공 심화과정을 이수할 수 있다.¹²⁾ 문화기술대학원은 한국에서 최초로 공과대학교인 카이스트에 설립된 대학원 과정의 인문-공학 융합교육 시스템이라는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다. 단, 이곳의 인문 분야의 교육 콘텐츠는 엔터테인먼트나 응용예술 분야 위주라고 보이며, 전문적인 인문학 지식과의 융합까지 교육 목표로 삼는 것은 아니다.

③ 연세대학교¹³⁾

2006년 연세대학교 인문학 특성화 사업단은 대학생을 대상으로 디지털 인문학 연계전공을 개설하였다. 디지털 인문학 연계전공 학생은 전공 필수과목으로 ‘디지털 인문학의 이해’를 이수하여야 하며, ‘디지털 콘텐츠 기획론’, ‘디지털 콘텐츠 설계와 제작 기초’, ‘인문학과 디지털 이미지’를 전공 선택 과목으로 수강하게 함으로써 디지털 인문학의 데이터 구축, 분석, 시각화의 전 과정에 대한 통합적인 교육을 시도하였다¹⁴⁾. 디지털 인문학 연계전공은 디지털 인문학 데이터의 구축, 분석, 시각화의 전 과정을 통합적으로 교육하고자 한 최초의 사례라는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다. 그러나 3년 동안만 한시적으로 운영되었으며, 일부 교과목 설계가 인문학 전공자들이 접근하기에 적합하지 않았다.

④ 한국학중앙연구원

한국학중앙연구원(구 정신문화연구원) 2005년 인문정보학연구실을 설립하여 한국학을 주제 영역으로 하는 디지털 인문학 연구를 본격적으로 가동하였고, 이를 기반으로 한 인력 양성 프로그램을 개발하여, 2009년에는 동 연구원 내 한국학대학원에 인문정보학 전공과정을 개설하였다. (2009년 석사, 2011년 박사과정 개설) 인문정보학 전공자는 전공 필수과목으로 전자문서와 하이퍼텍스트(XML), 인문정보 데이터베이스를 이수하여야 하며, 온톨로지를 활용한 사전 편찬 연구와 지리정보시스템을 활용한 전자 문화지도 편찬 강좌 등을 개설하여 인문지식 데이터베이스 구축을 중심으로 데이터 분석과 시각화의 전 과정에 대한 통합적인 교육을 시도하고 있다¹⁵⁾. 대학원 학생들은, 한국학중앙연구

12) KAIST 문화기술대학원, <http://ct.kaist.ac.kr>

13) 관련 자료는 “한국 디지털 인문학 허브, 연세대학교 - 디지털 인문학 연계전공(2006-2009), <http://digitalhumanities.kr/61>”에서 살펴볼 수 있다.

14) 연세대학교, <http://www.yonsei.ac.kr/>

15) 김현, 「한국학과 정보기술의 학제적 교육 프로그램 개발에 관한 연구」, 『민족문화연구』 43, 고려대

원에서 수행하고 있는 한국민족문화대백과사전, 한국향토문화전자대전, 장서각 디지털 아카이브, 고문서자료관 등 방대한 규모의 디지털 백과사전 편찬 및 디지털 아카이브 구축 사업을 R&D 현장으로 활용함으로써 (연구참여 학점제도 운영) 인문융합 실무 능력 배양을 도모하고 있다.

⑤ 서울대학교

2009년 서울대 컴퓨터공학과는 연합전공 정보문화학과 연합하여 대학원생을 대상으로 하는 디지털 정보융합 전공과정을 융합과학기술대학원 내에 설립하였다. 디지털 정보융합학과는 전공 필수과목으로 정보추구 행동론과 컴퓨터 프로그래밍 개론(JAVA)을 이수하여야 하며, HCI와 디지털 음악 부분에 집중하고 있다¹⁶⁾. 디지털 정보융합학과는 컴퓨터공학을 중심으로 인문학을 도입하여 인간과 컴퓨터의 상호작용을 중심으로 연구하고 있다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다.

⑥ 한국외국어대학교¹⁷⁾

2015년 한국외국어대학교는 대학 특성화사업으로 사학과, 철학과, 언어인지학과를 중심으로 하는 인문학적 소양을 토대로 디지털 방법론을 통하여 글로벌 문화자원을 기획 및 개발하는 창의적 실무인력 양성을 목표로 하는 융합인문학부를 지향하는 지식콘텐츠학부를 설립한다. 지식콘텐츠학부는 ‘디지털 인문학 입문’과 ‘프로그래밍 언어’(python) 및 ‘지식처리와 통계’ 과목을 기본으로 디지털 방법론과 인문학 방법론을 동시에 실무에 활용할 수 있는 융합인재를 양성하고자 한다. 지식콘텐츠학부는 사학과, 철학과, 언어인지학과와 교수인력이 협력하여 만들어진 융합학과로 새로운 인문학 인재 양성을 시도하고 있다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다.

⑦ 아주대학교¹⁸⁾

학교 민족문화연구원, 2005, 243-290쪽 및 한국학중앙연구원 한국학대학원, <http://www.aks.ac.kr/univ/>

16) 서울대학교 융합과학기술대학원, <http://gscst.snu.ac.kr/>

17) 관련 자료는 “한국 디지털 인문학 허브, 한국외국어대학교 - 지식콘텐츠학부(since2015), <http://digitalhumanities.kr/64>”에서 살펴 볼 수 있다.

18) 관련 자료는 “한국 디지털 인문학 허브, 아주대학교 - 디지털 인문학 트랙 교과 과정, <http://digitalhumanities.kr/68>”에서 살펴 볼 수 있다.

2015년 아주대학교는 대학 특성화 사업으로 문화콘텐츠학과와 국어국문학과가 연계하여 “디지털 시대의 창의융합형 인문학 교육”을 비전으로 하는 ‘디지털 휴머니티’ 트랙을 만들었다. 디지털 휴머니티 트랙은 ‘디지털 휴머니티의 이해’와 ‘디지털 방법론’을 통하여 디지털 인문학 분석 방법론에 대한 전반적인 지식을 습득한 이후, 전공 심화과정과 실용 융합과정을 거쳐, 학생들 스스로 창작 활동을 진행하도록 한다. 인문학 전공 학생들이 디지털 방법론이 중심이 되는 트랙을 동시 수강하도록 유도함으로써, 인문학 전공 영역의 지식과 디지털 방법론을 자연스럽게 융합할 수 있게 하는 것을 목표로 하고 있다.

4) 교육자 양성 교육의 필요성

한국에서 시도된 인문학과 정보기술 융합 교육 과목들은 대체로 인문학이나 정보공학의 한 편으로 편중되는 경향성을 보이고 있다. 인문학 배경의 디지털 인문학 강의에서는 정보기술에 대한 이해가 초보적인 수준에 머무르고 있고, 반대로 정보기술 배경의 디지털 인문학 강의에서는 인문학에 대한 이해 없이 정보기술만을 가지고 기초적인 데이터를 처리하는 수준의 교육이 이루어지고 있다.

이러한 문제점은 원인은, 현재의 학문 영역을 기준으로 보자면 디지털 인문학은 불가피하게 ‘인문학’과 ‘정보공학’의 학제적인 영역에 있게 되는데, 그러한 학제적 교육·연구 역량을 가진 교수 인력이 절대적으로 부족하다는 것이다. 이 문제는 어쩔 수 없이 현직 교수 인력에 대한 재교육으로 풀어야 한다. 현직 인문학 교수가 디지털 인문학을 가르치기 위해서는 그 자신이 먼저 정보기술 교육을 받아야 한다. 마찬가지로 현직 정보공학 교수도 디지털 인문학 교육의 시행을 위해서는 인문학의 전문 지식을 어느 정도 깊이 있게 이해하고 있어야 한다. 미래의 디지털 인문학 연구 인력 양성을 위한 디지털 인문학 교육의 과제로 ‘학생들에 대한 교육’ 못지않게 ‘교육·연구자에 대한 교육’이 심각하게 고려되어야 한다.

2. 디지털 인문학 입문 교육 방안

1) 인문학 교육·연구자 대상 교육 프로그램 설계¹⁹⁾

① 교육 목표

교수 인력 혹은 예비 교수 인력들이 학부생들을 대상으로 디지털 인문학 방법론에 의한 인문융합 교육을 시행하거나, 대학원생들과 함께 인문융합 성격의 디지털 콘텐츠 연구개발 프로젝트를 수행할 수 있는 역량을 배양하는 것을 목적으로 한다.

예를 들어 역사학 교수의 경우, 이론 지식의 강의에 머물지 않고, 수업에서 다루는 역사적 사건의 관련 지점(地點)을 전자지도상에 표시하면서 사건의 추이를 동적으로 조망하는 수업을 함으로써 학생들이 역사 지식을 소재로 한 디지털 스토리텔링 능력을 기를 수 있게 할 수 있으며, 문학 교수의 경우, 캐릭터, 이벤트, 지리적 배경, 다양한 감정 표현의 어휘 등을 데이터베이스에 축적하고 의미적 연관 관계를 추적하여 시각적 그래프로 표현하는 방법 등을 보임으로써 디지털 재매개(remediation)의 새로운 가능성을 모색할 수 있다.

② 교육 프로그램 설계

19) 인문학 교육·연구자를 대상으로 하는 프로그램은 김현 교수(한국학중앙연구원 인문정보학 교수, 한국 디지털 인문학 협의회 회장)가 한국 디지털 인문학 협의회와 '디지털 인문학 교육 워크숍' 시행을 위해 설계한 교육과정을 준용하였다.

§ 1주차: 디지털 인문학 입문 교육(5일×9시간=45시간)

[표 1] 1주차 교육과정

일차	교과 주제	교시	교육 내용
제1일	디지털 세계에 만드는 나의 연구 공간	1-3	디지털 인문학이란?
		4-6	나의 디지털 연구실: 서버, 네트워크 이용 환경 조성 방법
		7-9	디지털 세계와의 대면: Digital Writing - 나의 홈페이지 제작/게시
제2일	디지털 세계에서 통용되는 지식 소통의 언어: XML	1-3	XML(eXtensible Markup Language)의 이해
		4-6	XML을 활용한 인문지식 전자문서의 제작 방법
		7-9	인문지식 전자문서 제작 온라인상에서의 활용 실습
제3일	인문지식의 집적과 분석을 위한 기술: 데이터베이스	1-3	데이터베이스의 이해
		4-6	인문지식 데이터베이스 편찬 방법
		7-9	인문지식 데이터베이스 제작 실습
제4일	인문지식의 시각적 표현 방법: GIS, 인포그래픽스	1-3	'공간'의 시각적 표현: Google Earth
		4-6	'관계'의 시각적 표현: Network Visualization
		7-9	시각적 인문지식 콘텐츠 제작 실습
제5일	디지털 세계의 인문지식을 설계하는 기술: 온톨로지	1-3	온톨로지(Ontology), RDF(Resource Discription Framework)의 이해
		4-6	온톨로지 설계 도구의 운용 방법: Protege
		7-9	인문지식 온톨로지 제작 실습

§ 2주차: 디지털 인문학 콘텐츠 제작 및 학부생을 위한 교육 프로그램 개발
실습(5일×9시간=45시간)

[표 2] 2주차 교육과정

일차	교과 주제	교시	교육 내용
제6일	인문지식 콘텐츠 주제 발굴	1-3	주제 발굴 및 대상 자원 조사
		4-6	자원 목록 및 관계성 조사
		7-9	아이디어 맵 작성, 검증, 보완
제7일	인문지식 콘텐츠 의 체계 및 관계 망 설계 - 온톨 로지 설계 기술 응용	1-3	클래스, 관계성 및 속성 정의
		4-6	개체 등록 및 관계성 부여
		7-9	온톨로지 검증 및 보완
제8일	인문지식 데이터 제작 - XML, 데 이 터 베 이 스 응용	1-3	코어 요소 및 문맥 요소 조사 및 제작: 전자문서 제작
		4-6	웹 자원의 활용과 공유 (* Object Reuse의 개념과 방법)
		7-9	인문지식 데이터베이스 구축
제9일	시각적 인문학의 모색: GIS 및 NETWORK 시 각화 기술 응용	1-3	Google Earth 응용: 지리적 POI(Point of Interest) 발굴, 경위도 좌표 획득, KML(Keyhole Markup Language) 문서 작성
		4-6	네트워크 시각화: 데이터베이스 적재 데이터의 추출 및 관계망 시각화
		7-9	시각적 인문학 발표 및 토론
제10일	교안 및 평가 체 계 설계 - 교육 커리큘럼 발표 및 평가	1-3	학부생을 대상으로 한 '디지털 인문학' 또는 '인문지식 콘텐츠' 교육 커리큘럼(1학기, 3학기) 설계
		4-6	
		7-9	교육 커리큘럼 발표 및 평가

③ 교육 방법

10일간의 교육 훈련 기간 중 전반기 5일 동안에는 디지털 인문학의 연구 방법론 소개, 하드웨어적 연구 환경 조성의 방법과 절차, 교육·연구에 적용할 지식관리 이론 및 이에 관한 소프트웨어 활용 기술 등 디지털 인문학 환경 및 도구를 이해하고 활용하는 능력을 배양하는 데 중점을 두며, 후반기 5일 동안에는 인문학 분야의 데이터를 활용하여 인문지식 디지털 콘텐츠를 설계, 제작하는 훈련 및 그 일련의 과정을 학부생을 대상으로 하는 교과 수업에 활용하

는 방안을 교육한다.²⁰⁾

④ 교육 성과 평가

제10일차 ‘교안 및 평가 체계 설계’ 과정에서 수강자들은 자신이 시행할 디지털 인문학 교육 프로그램 시안을 제출·발표하게 되는데, 이 때 토론과 동료 평가 및 교육자의 코멘트를 통해 자연스러운 교육 평가가 이루어지도록 한다.

2) 대학생 대상 교육 프로그램 설계

① 교육 목표

대학생들이 디지털 인문학의 기본적인 이해를 바탕으로 방법론을 숙지하여, 새로운 인문학 연구를 수행할 수 있는 토대를 마련하거나, 디지털 인문학에 기반한 콘텐츠 창조 능력을 강화하는 것을 목적으로 한다.

디지털 인문학 입문 교육은 ‘총괄형’, ‘분석 중시형’, ‘데이터 중시형’으로 구분할 수 있다. ‘총괄형’은 대학생들이 디지털 인문학 입력-저장-분석-해석-시각화의 전 과정에 대한 기본적인 이해를 목표로 한다. ‘분석 중시형’은 디지털 인문학 데이터의 체계적인 분석 방법에 대한 기본적인 이해를 목표로 한다. ‘데이터 중시형’은 디지털 인문학 데이터의 체계적인 집적 과정에 대한 기본적인 이해를 목표로 한다.

20) 한국 디지털 인문학 협의회는 이 교육과정을 3일 과정으로 압축한 ‘2016 디지털 인문학 교육 워크숍’을 2016년 1월에 시행하여 30명의 이수자를 배출하였다. 이 워크숍에서 시행한 교육 내용은 다음과 같다.

일자	시간	강의 내용
24일(일)	14:00 ~ 17:00	디지털 인문학과의 만남 - 디지털 인문학의 이해
24일(일)	20:00 ~ 23:00	디지털 공간에 마련하는 인문학 교실 - 교육용 서버 구축 및 FTP, Wiki 엔진의 설치
25일(월)	09:00 ~ 12:00	디지털 시대의 인문 지식 편찬 프레임워크 - Wiki 콘텐츠 편찬 방법
25일(월)	14:00 ~ 17:00	디지털 세계에서 소통하는 지식의 설계 - 인문지식 온톨로지의 이해, 온톨로지 설계 도구의 사용 방법
25일(월)	20:00 ~ 23:00	디지털 인문학 데이터 편찬 실습(1) - 데이터 분석 / 온톨로지 설계
26일(화)	09:00 ~ 12:00	디지털 인문학 데이터 편찬 실습(2) - Wiki 콘텐츠 편찬 / 지식 네트워크 구현
26일(화)	14:00 ~ 17:00	학부 과정의 ‘디지털 인문학 입문’ 교육 프로그램 설계

http://www.digerati.kr/mediawiki/index.php/2016_디지털_인문학_교육_워크숍

② 교육 설계

§ 디지털 인문학 총괄형

[표 3] 디지털 총괄형 교육 설계

주차	교육 내용
1	오리엔테이션
2	디지털 인문학 개론
3	나의 디지털 연구실: 서버, 네트워크 이용 환경 조성 방법
4	XML(eXtensible Markup Language)의 이해
5	XML을 활용한 인문지식 전자문서의 제작 방법
6	위키 시스템의 이해와 실습
7	'공간'의 시각적 표현: Google Earth
8	'관계'의 시각적 표현: Network Visualization
9	인문학 대상에 대한 이해
10	인문지식 아카이브 제작 실습(1) - 데이터 정의
11	인문지식 대상에 대한 현장 답사
12	인문지식 아카이브 제작 실습(2) - 위키 시스템 활용
13	인문지식 아카이브 제작 실습(3) - 지리정보시스템 활용
14	인문지식 아카이브 제작 실습(4) - 네트워크 활용
15	기말 발표

§ 디지털 인문학 분석 중시형

[표 4] 디지털 인문학 분석 중시형 교육 설계

주차	교육 내용
1	강의 소개 및 수업 내용과 과제 안내
2	디지털 인문학 개론
3	디지털 인문학과 활용 사례
4	디지털 인문학 방법론 및 사례 분석 - 인문지식 주제 발굴
5	디지털 인문학 방법론 및 사례 분석 - 인문지식 말뭉치 분석
6	디지털 인문학 방법론 및 사례 분석 - 인문지식 네트워크 분석
7	디지털 인문학 방법론 및 사례 분석 - 인문지식 시각화 방법
8	중간고사
9	팀 프로젝트) 인문지식 콘텐츠 주제 발굴과 발표 1
10	팀 프로젝트) 인문지식 콘텐츠 주제 발굴과 발표 2
11	팀 프로젝트) 말뭉치 분석 발표 1
12	팀 프로젝트) 말뭉치 분석 발표 2
13	팀 프로젝트) 네트워크 분석 발표 1
14	팀 프로젝트) 네트워크 분석 발표 2
15	팀 프로젝트) 최종 발표
16	기말고사 시간

§ 디지털 인문학 데이터 중시형

[표 5] 디지털 인문학 데이터 중시형 교육 설계

주차	교육 내용
1	강의 소개 및 수업 내용과 과제 안내
2	데이터 개론
3	XML 이론 및 실습 (1)
4	XML 이론 및 실습 (2)
5	DTD 이론 및 실습 (1)
6	DTD 이론 및 실습 (2)
7	(팀 프로젝트) 디지털 인문학 데이터 주제 탐색
8	중간고사
9	관계형 데이터베이스 개론
10	MSSQL 이론 및 실습 (1)
11	MSSQL 이론 및 실습 (2)
12	XML 데이터베이스 이론 및 실습 (1)
13	XML 데이터베이스 이론 및 실습 (2)
14	(팀 프로젝트) XML 및 관계형 데이터베이스 설계 (1)
15	(팀 프로젝트) XML 및 관계형 데이터베이스 설계 (2)
16	기말고사

③ 교육 방법

대학생을 대상으로 한 디지털 인문학 입문 교육 방법은 공통적으로 피교육자들이 직접 참여하여 일정한 성과를 도출하도록 유도한다. 또한, 팀 프로젝트 방법을 통하여, 협업 능력을 향상시키고자 하고 있다. ‘총괄형’은 디지털 인문학의 입력-저장-분석-해석-시각화의 전 과정의 이론을 습득하고, 위키 시스템을 통한 실습을 진행한다. ‘분석 중시형’은 언어 분석 방법론과 네트워크 분석 방법론의 기본적인 이론을 습득하고, 팀 프로젝트 형식으로 개별 주제에 대한 데이터 분석 실습을 진행한다. ‘데이터 중시형’은 XML과 RDB에 대한 기본적인 이론을 습득하고, 팀 프로젝트 형식으로 개별 주제에 대한 데이터 구축 실습을 진행한다.

④ 교육 평가

대학생들을 위한 디지털 인문학 교육에서 ‘교육 평가’의 문제는 ‘팀 프로젝트’를 중시하는 디지털 인문학 교육의 특성이 대학 당국에서 요구하는 ‘개인별

상대평가' 방식의 평가 체계와 상충하는 부분이 없지 않기 때문에 모범적인 방법을 찾는 것이 용이하지 않다. 이 문제에 대해서는 보다 전문적인 연구와 검토가 있어야 하겠지만, 일단 위에서 제시한 교육 모델에 따라 평가 착안점을 다소 달리한 3가지 평가 틀을 아래와 같이 제시한다.

[표 6] 디지털 인문학 총괄형 평가 모델

구 분	출석 (10)	중간 평가 (30)		위키 과제 (50)				과제 평가(10)	
		필기시험(기초이론)		인문지식		디지털 기술	협업 역량	개별 과제	
		질적 평가 (20)	양적 평가 (10)	질적 평가 (20)	양적 평가 (10)	질적 평가 (20)	팀 평가	질적 평가 (7)	양적 평가 (3)
홍길동	A 20점	A 20점	A 10점	A 20점	A 10점	A 20점	A ×1.00	A 7점	A 3점
	B 18점	B 18점	B 09점	B 18점	B 7점	B 18점	B ×0.95	B 5점	B 2점
	C 16점	C 16점	C 08점	C 16점	C 5점	C 16점	C ×0.90	C 3점	C 1점
	D 14점	D 14점	D 07점	D 14점	D 3점	D 14점	D ×0.85	D 1점	D 0점

[표 7] 디지털 인문학 분석 중시형 평가 모델

구 분	출석 (10)	중간 평가 (30)		발표 평가(30)		과제 평가(30)	
		필기시험		팀 프로젝트		팀 프로젝트	
		질적 평가 (20)	양적 평가 (10)	질적 평가 (20)	양적 평가 (10)	질적 평가 (20)	양적 평가 (10)
홍길동	A 20점	A 20점	A 10점	A 20점	A 10점	A 20점	A 10점
	B 18점	B 18점	B 09점	B 18점	B 09점	B 18점	B 09점
	C 16점	C 16점	C 08점	C 16점	C 08점	C 16점	C 08점
	D 14점	D 14점	D 07점	D 14점	D 07점	D 14점	D 07점

[표 8] 디지털 인문학 데이터 중시형 평가 모델

구 분	출석 (10)	중간 평가 (30)		발표 평가(15)		과제 평가(15)		기말 평가(30)	
		필기시험(XML)		팀 프로젝트		팀 프로젝트		필기시험(RDB)	
		질적 평가 (20)	양적 평가 (10)	질적 평가 (10)	양적 평가 (5)	질적 평가 (10)	양적 평가 (5)	질적 평가 (20)	양적 평가 (10)
홍길동	A 20점	A 20점	A 10점	A 10점	A 5점	A 10점	A 5점	A 20점	A 10점
	B 18점	B 18점	B 09점	B 8점	B 3점	B 8점	B 3점	B 18점	B 09점
	C 16점	C 16점	C 08점	C 6점	C 2점	C 6점	C 2점	C 16점	C 08점
	D 14점	D 14점	D 07점	D 4점	D 1점	D 4점	D 1점	D 14점	D 07점

3) 디지털 인문학 교육의 기대 효과

디지털 인문학은 인문학을 폐기하는 것이 아니다. 오히려 반대로 디지털 인문학은 인문학을 디지털 시대에 부합하도록 환골탈태시켜 새로운 생명을 불어넣는 것이다. 종이 시대 이후 대부분의 사람들이 대나무나 비단에 글을 쓰지 않은 것처럼, 디지털 시대에 돌입한 이후 대부분의 사람들은 종이에 글을 쓰지 않는다. 디지털 기술을 활용하여 인문학 데이터를 집적하고 분석하게 되면 그것은 과거의 인문학 방법에 의존할 때보다 훨씬 더 효율적일 뿐만이 아니라, 학문적인 엄밀성도 자연적으로 높아진다. 디지털 인문학 입문 교육은 학생들에게 그와 같은 인문학 연구 방법이 있음을 알리고, 스스로 그 방법을 적용할 수 있는 능력을 키워 주는 것이다.

디지털 인문학 교육은 학생들의 디지털 문식(Digital Literacy) 능력을 배양하는 것을 우선 과제로 한다. 학생들은 이 교육을 통해 디지털적인 방법으로 인문지식을 읽고, 쓰면서, 데이터를 재조직하고 객과화하는 방법을 알게 될 것이고, 그 과정에서 디지털 인문학의 기술적 방법론뿐 아니라 인문지식 콘텐츠에 대한 이해도 높일 수 있다.

디지털 인문학을 통해 인문학 데이터는 더욱 상세하고 엄밀하게 될 것이다. 또한 인문학 연구 성과는 더욱 개성적으로 친사용자 중심으로 변화할 것이다. 결국 인문학이 더욱 '사람'에 가까이 갈 수 있을 것이다.

참고문헌

○ 저서/논문

- 김바로, 「해외 디지털 인문학 동향」, 『인문콘텐츠』 33, 인문콘텐츠학회, 2014.
- 김현, 김바로, 「미국 인문학재단(NEH)의 디지털 인문학 육성 사업」, 『인문콘텐츠』 34, 인문콘텐츠학회, 2014.
- 김현, 「한국학과 정보기술의 학제적 교육 프로그램 개발에 관한 연구」, 『민족문화연구』 제43권, 고려대학교 민족문화연구원, 2005.
- 김현, 『인문정보학의 모색』, 서울: 북코리아, 2012.
- 김현, 「디지털 인문학-인문학과 문화콘텐츠의 상생구도에 관한 구상-」, 『인문콘텐츠』 29, 인문콘텐츠학회, 2013.
- 박찬길, 『디지털 인문학 과목 개발 연구』, 한국연구재단(NRF) 연구 성과물, 2005.
- 한동현, 「문화콘텐츠학의 새로운 포지셔닝: 디지털 인문학」, 『한국문예비평연구』

제40권, 한국현대문예비평학회, 2013.

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>

項潔 等, 『從保存到創造：開啟數位人文研究』, 國立臺灣大學出版中心, 2011

項潔 等, 『數位人文研究的新視野：基礎與想像』, 國立臺灣大學出版中心, 2011

項潔 等, 『數位人文在歷史學研究的應用』, 國立臺灣大學出版中心, 2011

項潔 等, 『數位人文要義：尋找類型與軌跡』, 國立臺灣大學出版中心, 2012

項潔 等, 『數位人文研究與技藝』, 國立臺灣大學出版中心, 2014

川嶋將生, 赤間亮, 矢野桂司, 八村広三郎, 稻葉光行,

『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)』, ナカニシヤ出版, 2009
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)』, ナカニシヤ出版, 2012
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)』, 神奈川新聞社, 2011
楊曉捷, 小松和彦, 荒木浩, 『デジタル人文学のすすめ』, 勉誠出版, 2013

○ 웹 자원

김바로, 『바로바로의 중얼중얼』, <http://www.ddokbaro.com/확인>
김현, 『xuanflute.com』, www.xuanflute.com
서울대학교 융합과학기술대학원, <http://gscst.snu.ac.kr/>
KAIST 문화기술대학원, <http://ct.kaist.ac.kr>
아주대학교, <http://www.ajou.ac.kr/>
연세대학교, <http://www.yonsei.ac.kr/>
한국 디지털 인문학 허브, <http://digitalhumanities.kr/>
한국외국어대학교, <http://www.hufs.ac.kr/>

National Endowment for the Humanities, <http://www.neh.gov/>
立命館大学大学院 先端総合学術研究科, <http://www.r-gscefs.jp/>
東京大学大学院横断型教育プログラム デジタル・ヒューマニティーズ,
<http://dh.iii.u-tokyo.ac.jp/>
祝平次的教學網站-數位工具與文史研究,
<https://sites.google.com/a/ptc.cl.nthu.edu.tw/courses/ke-cheng-zong-biao/dhtools>
Youtube-科技部數位人文籌畫小組,
<https://www.youtube.com/channel/UChyyjTUusnyryNDVUuOB6zQ>