

Ⅲ. 디지털 인문학 교육 현장

Ⅲ-1. 전통문화 교육과 디지털 인문학

- 김현, 「디지털 인문학과 선비문화 콘텐츠」, 『儒學研究』 33 (2015)

Ⅲ-2. 영미문학 교육과 디지털 인문학

- 서경숙, 「디지털 인문학 교수법의 이론 및 실제」, 『인문콘텐츠』 38 (2015)

Ⅲ-3. 지역문화 교육과 디지털 인문학

- 임영상, 주동완, 김민형, 「지역문화 교육과 디지털 인문학 - 용인시장 콘텐츠 개발 교육 사례」

Ⅲ-1. 전통문화 교육과 디지털 인문학1)

김 현

1. 왜 ‘콘텐츠’인가?

‘디지털’과 ‘인문학’, ‘선비문화’와 ‘콘텐츠’……. 전통적인 인문학 세계의 담론에 익숙한 사람들에게는 이러한 어휘의 연접이 여전히 낯설고 부자연스럽게 느껴진다. 전혀 관계가 없을 듯한 두 세계의 단어들을 하나의 개념용어로 묶어낸 이러한 조어가 생소하게 여겨진다고 하더라도, 그것은 바로 우리의 인문학이 과거와는 다른 환경에서 새로운 활동 무대를 만들고 있음을 암시하는 말들이기에 그 함의에 주목해 볼 필요가 있다.

먼저 짚어 볼 단어는 ‘콘텐츠’이다. 왜 ‘콘텐츠’인가?

‘콘텐츠’(contents, content)라는 말이 ‘내용물’을 뜻하는 것이기 때문에 ‘내용물’이 될 수 있는 것이면 무엇에나 이 말을 붙일 수 있다. ‘선비문화’뿐 아니라 ‘불교문화’, ‘대중문화’, ‘지역문화’, ‘여가문화’ 등등……. 중요한 것은 그 콘텐츠가 ‘무엇’의 내용물인가 하는 것이다.

내용물이라는 말은 그것이 어떠한 형태든 ‘그릇’의 역할을 하는 ‘무엇’에 담겨 있음을 전제로 하는 것이다. 지식과 정보, 이야기라는 종류의 콘텐츠를 담아내는 그릇은 전통적으로 책, 신문, 잡지, 방송, 영상과 같은 매체였다. 하지만 이러한 매체들이 우리 사회에서 지식정보 유통의 중심적인 역할을 할 때, 그 매체를 지목하는 ‘미디어’라는 말은 널리 쓰였어도 그 내용물을 일반적으로 지칭하는 말이 별도로 쓰이지는 않았다. ‘콘텐츠’라는 말은 ‘디지털 미디어’가 지식정보 유통의 새로운 환경으로 부상한 이후에, 그 속에서 새로운 부가가치를 만들어내게 된 내용물을 지칭하는 이름으로 만들어진 용어이다.²⁾

우리의 관심이 ‘선비문화’ 그 자체만을 대상으로 하는 것이라면, 우리는 굳이 그 말 뒤에 ‘콘텐츠’라는 말을 붙일 필요가 없다. 그리고 콘텐츠라는 말을

1) 김현, 「디지털 인문학과 선비문화 콘텐츠」, 『儒學研究』 33, 충남대학교 유학연구소, 2015

2) “2000년대 초, 우리나라의 문화산업 정책 당국자와 그들의 자문에 응한 전문가들이 주목한 문화산업 분야의 새로운 추동력은 ‘디지털 미디어’였다. 정보기술의 비약적인 발전에 의해서 문화상품을 담아내는 새로운 플랫폼이 만들어졌고, 그것이 우리의 사회 경제에 막대한 영향력을 행사하게 되었음을 인식한 것이다. 전통적인 문화산업도 새로운 플랫폼 속으로 들어감으로써 그 영향력에 편승할 수 있다. 다양한 문화상품이 디지털 플랫폼 상에서 유통되고, 다양한 문화현상이 디지털 플랫폼 상에서 만들어진다는 점에서 문화는 콘텐츠라는 이름을 얻게 되었다. ‘왜 문화콘텐츠인가?’ 이 질문을 너무 성급하게 ‘왜 문화인가?’로 환원시키지 않도록 하자. ‘왜 콘텐츠인가?’ 이것을 먼저 생각하는 것이 순서이다. 그래야만 콘텐츠로서의 문화를 올바르게 인식하고, 그것을 위한 인문학의 역할도 제대로 가능할 수 있을 것이다.” (김현, 「문화콘텐츠, 정보기술 플랫폼, 그곳에서의 인문지식」, 『철학연구』 90, 철학연구회, 2010. 8.)

뒤에 붙이든 안 붙이든 ‘선비문화’에 관한 우리의 논의에 달라지는 점이 없다면 ‘콘텐츠’라는 말을 달고 가는 불편함을 감수할 필요가 없다. ‘선비문화 콘텐츠’는 우리의 가치 있는 문화적 유산이 오늘날의 디지털 환경 속에서 바르게 이해되고 활용되며, 새로운 가치를 창출할 수 있도록 하려는 의미를 담은 말로 이해될 수 있다.

2. ‘디지털 인문학’이란?

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 결과를 디지털 형태로 간행하는 것보다는 정보기술의 환경에서 보다 창조적인 인문학 활동을 전개하는 것, 그리고 그것을 디지털 매체를 통해 소통시킴으로써 보다 혁신적으로 인문지식의 재생산을 촉진하는 노력이다.³⁾

어떤 저작물이 인터넷과 같은 디지털 네트워크 상에서 유통될 수 있기 위해서는 그 내용이 디지털 신호로 작성되어야 한다. 디지털 기술이 처음 보급되고, 세상의 저작물이 대부분 아날로그 상태에 머물러 있을 때 디지털 콘텐츠를 만들어 내는 방법은 책과 같은 올드미디어에 담겨 있는 저작물의 내용을 디지털 데이터로 변환하는 일이었다. 우리나라는 1990년대 말부터 공공 저작물의 디지털화(digitalization) 사업을 국가 시책으로 추진함으로써 이 분야에서 단연 세계적으로 앞선 나라가 되었다. 조선왕조실록, 승정원일기, 비변사등록 등 조선시대에 국가가 편찬한 기록물뿐 아니라 이름난 선비들이 남긴 글을 그 후손들이 모아서 편찬한 수많은 개인 문집들, 그리고 그 집안에서 가전되어 온 다양한 고문서들……. 디지털화 사업을 통해 디지털 콘텐츠로 전환된 방대한 규모의 지식정보 콘텐츠는 인문학 연구자들, 특히 한국의 고문헌을 1차 자료로 삼는 연구자들에게 커다란 편의를 제공하였다. 디지털과 인문학의 관계에 대한 편견 또는 오해와 함께…….

아날로그 환경에서 만들어진 저작물도 유통과 소비의 단계에서 디지털의 옷

3) 김현, 「디지털 인문학: 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상」, 『인문콘텐츠』 29, 인문콘텐츠학회, 2013. 6.

을 입으면 디지털 콘텐츠로 간주될 수 있다. 아날로그 세계가 디지털 기술을 처음 맞이하였을 때에는 이러한 현상이 우세하였다. 그러나 더 많은 자원이 디지털화되고 우리의 일상 중 더 많은 부분이 디지털 환경에 의존하게 되면서, 디지털은 완성된 저작물의 보급에만 관여하는 것이 아니라 지식의 탐구와 교육, 활용의 모든 영역에서 벗어날 수 없는 ‘환경’으로 자리하게 되었다. 디지털 인문학이란 인문학 연구와 교육의 전 과정에서 디지털 기술을 활용하는 ‘디지털 시대의 인문학’이다.

선비문화 콘텐츠를 논하는 자리에서 디지털 인문학을 언급하는 이유는, 그것을 ‘간행’(publishing)의 단계에서만 디지털 그릇에 담은 ‘콘텐츠’로 한정하는 사고를 넘어서기 위해서이다. 선비문화에 관해 전통적인 방법으로 연구하고 서술하여 만들어낸 저작물을 디지털 신호로 전환하여 디지털 환경에서 유통될 수 있도록 한 것도 선비문화 콘텐츠라고 이야기하지 않을 수 없다. 그러나 디지털 인문학의 입장에서 선비문화 콘텐츠를 이야기한다면 그것은 ‘디지털 환경에서 디지털적인 방법으로 연구하여 찾아낸 선비문화’ 또는 ‘디지털 원어민인 신세대 학생들에게 선비문화를 가르치는 디지털 환경의 교육 프로그램’이라고 해도 무방할 것이다.

3. 선비문화 콘텐츠와 디지털 문식(文識)

선비문화 콘텐츠가 ‘선비문화’라고 지목되는 옛 유산의 모습을 그대로 디지털 미디어에 담아 보존하는 것을 목표로 한다면, 굳이 이것과 ‘디지털 인문학’을 연관 지을 필요가 없다. 반면, 그 문화의 유형적 자취와 내면의 가치를 디지털 시대의 연구·교육 현장에서 더 깊이 있게 탐구하고 창조적으로 재생산하는 것이 우리의 지향하는 바라면 ‘선비문화 콘텐츠’는 곧 디지털 한국문화학의 중요한 교육·연구 자원이자 방법으로 다루어질 필요가 있다.

디지털 인문학은 일차적으로 디지털 기술 활용에 의한 인문학 연구 방법의 혁신을 지향하지만, 그에 못지않게 중요한 과제는 바로 디지털 원어민인 우리의 차세대가 그들에게 익숙한 방법으로 인문지식을 배우고 응용할 수 있는 능력을 갖게 하고, 그 능력을 더욱 발전적으로 활용할 수 있는 환경을 마련해 주는 것이다. 전통적으로 인문학 연구와 인문 교육이 별개의 것이 아니었듯이, 디지털 인문학의 세계에서도 연구와 교육은 하나의 연장선상에 자리한다.

어렸을 때부터 디지털 환경에서 자라나 디지털 기술의 활용을 예사롭게 생각하는 젊은이들을 ‘디지털 원어민’(Digital Natives)라고 부른다. 이것과 상대

되는 개념인 ‘디지털 이주민’(Digital Immigrants)은 성인이 된 이후에 디지털 기술을 접하고, 의지를 갖고 배워서 그 기술을 활용할 수 있게 된 기성세대를 지칭한다.⁴⁾ 디지털 이주민은 그가 아무리 디지털 기술에 가까이 다가갔다 하더라도 필요할 때에만 디지털 세계를 출입하고, 그때마다 적지 않은 스트레스를 받는 이방인이다. 반면 디지털 원어민은 디지털 세계가 곧 생활의 무대이고 그곳에서의 삶이 편안한 존재이다.

디지털 원어민은 새로운 지식과 정보를 디지털적인 방법으로 수용할 뿐 아니라, 그것을 모방하고 응용하여 만들어낸 자신의 콘텐츠를 디지털 세상에서 표현하고, 그러한 행위를 통해 자신의 존재를 인정받고 싶어 한다. 모방과 창조, 표현하기와 인정받기에 대한 욕구는 가장 강력한 학습의 동기이다. 디지털적인 방법으로 수용하고 디지털적인 방법으로 표현하는 것, 다시 말해 디지털 언어로서 읽고 쓸 수 있는 능력을 ‘디지털 문식’(디지털 文識, Digital Literacy)이라고 한다.

디지털 원어민인 청소년들에게 ‘선비문화’에 대한 지식을 가르치는 일을 가정해 보자. 어떠한 방법을 써야 할까? 그들이 전통적인 서당식 교육의 장점에 눈을 뜨고 그 가르침에 감동을 받기를 기대할 수 있는가? 그들이 이해할 수 있는 언어가 디지털이라면 우리의 교육 콘텐츠가 디지털 언어로 써져야 할 것임은 당연하다. 그들이 디지털 언어로 선비문화에 대한 지식을 ‘읽을’ 수 있게 하는 것만으로는 부족하다. 선비문화에 대해 그들이 이해하고 발견한 것을 그들 나름의 방식으로 표현할 수 있게 해야 한다. 디지털 인문학의 교육적 목표에 봉사하는 ‘선비문화 콘텐츠’의 외연은 디지털 원어민인 우리의 학생들이 이 문화에 대해 읽고, 이해해서, 자신의 이야기로 재구성하여, 세상을 향해 표현하는 일련의 교육과정에서 활용되고 재창조되는 모든 디지털 저작물이라고 할 수 있다.

4. 디지털 인문학 교육 사례: ‘한국의 서원’ 위키 백과 편찬

디지털 문식 교육에 관한 ‘선비문화 콘텐츠’의 활용 가치를 다음의 교육 사례를 통해 가늠해 보고자 한다.

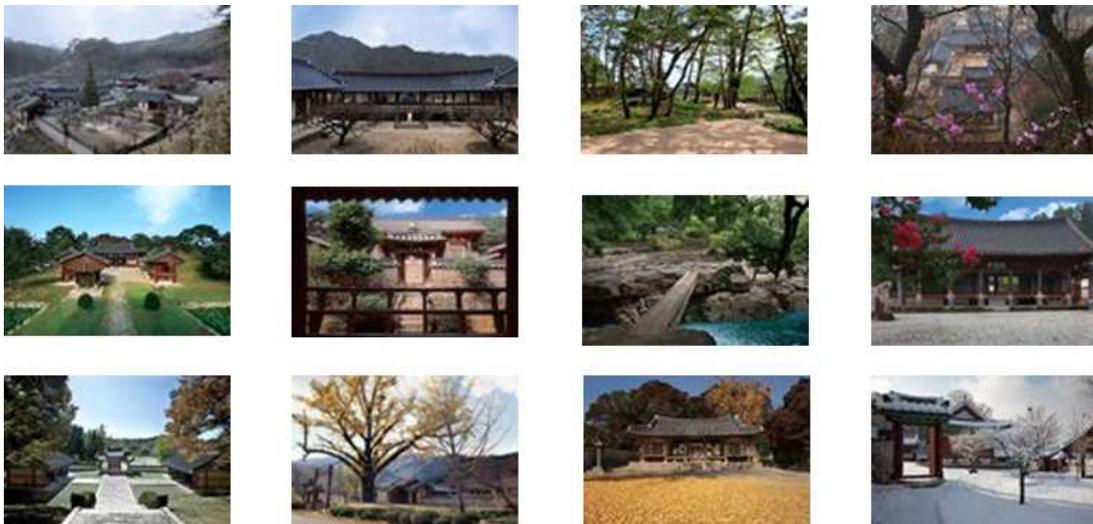
필자는 2014년 1학기 건국대학교 문화콘텐츠학과로부터 1학년 전공 수업으

4) Marc Prensky. "Digital Natives, Digital Immigrants." *On the Horizon* 9(5). Bradford, UK: MCB University Press. 2001. (<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>)

로 개설된 ‘인문정보학 입문’ 강의를 의뢰받았다. 수강 신청 학생은 42명, 이 가운데 22명이 1학년 신입생, 10명이 2학년 학생이었다.

학생들은 모두 웹 서핑과 e-mail을 일상적으로 사용했고, Facebook, Youtube 등을 자주 접한 경험이 있었으나, HTML 문서 제작 경험이 있는 학생은 단 2명에 불과했다. 약 4개월 16주의 강의 시간 중 처음 8주는 문화콘텐츠와 디지털 기술에 대한 이론 강의와 월드와이드웹의 구성과 운영에 대한 이해를 도모하는 강의를 진행했다.

중간고사를 시행한 후 월드와이드웹 상에서 유통되는 디지털 콘텐츠를 학생들이 스스로 만들어 보는 디지털 콘텐츠 편찬 프로젝트에 착수하였다. 학생들에게 ‘한국의 서원’이라는 전체 주제를 알리고, 12개 서원을 대상 자원으로 제시하였다.⁵⁾



[그림 1] 디지털 콘텐츠 편찬 프로젝트 대상 자원: ‘한국의 서원’

1) 프로젝트 수행 팀 조직

프로젝트 수행은 5~6명이 한 팀을 이루어 하나의 서원을 책임 맡는 것으로 하였다. 편찬 팀의 조직 방법은 다음과 같이 하였다.

■ 프로젝트 수행 1주차: 대상 자원 소개

5) 도산서원, 병산서원, 소수서원, 필암서원, 옥산서원, 남계서원, 도동서원, 돈암서원, 무성서원, 덕천서원, 자운서원, 심곡서원

- 대상 자원에 대한 담당교수의 설명
 - 서원이란 무엇인가?
 - 한국의 전통사회에서 서원의 역할
 - 서원에 관계된 주요 개념어
 - 12개 주요 서원의 위치, 역사, 제향 인물, 건축학적인 특징
- 이상의 내용을 간략하게 설명하고, 각각의 서원에 대해 보다 상세한 조사 보고를 수행할 자원자를 모집 → 8명의 학생이 발표를 자원 → 자원자는 향후 프로젝트 수행 팀의 팀장 역할을 맡게 될 것이고, 나머지 학생들은 팀장의 발표를 들은 후 어느 팀에 들어갈 것인지를 정하게 한다는 계획을 학생들에게 고지.

■ **프로젝트 수행 2주차: 조사 내용 1차 보고**

- 8명의 학생이 각각 한 곳의 서원을 선택하여⁶⁾ 그 서원에 관계된 정보를 조사 정리. 이 결과를 수업 시간에 한 학생당 10분~15분 정도의 시간으로 발표. 발표자들은 모두 월드와이드웹 상에서 획득할 수 있는 정보로 발표 내용을 구성.
- 발표자는 서원 자체에 대한 해설뿐 아니라, 그곳에서 수행되는 문화행사, 영화 또는 드라마 촬영지로 활용된 이력, 주변의 관광지 등을 함께 소개함으로써 다른 학생들이 흥미를 가지고 자기 팀에 들어올 것을 유도.
- 담당교수는 학생들이 다음 주까지 자율적으로 팀 구성을 완료할 것을 지시.

■ **프로젝트 수행 3주차: 프로젝트 수행 팀 구성 마무리**

- 담당교수는 팀 구성 결과를 보고 받은 후, 미가입 학생의 추가 배치, 인원수의 불균형 조정 등을 거쳐 팀 구성을 마무리.
- 각 팀에게 주제로 선택한 서원과 관계된 다양한 ‘지식 요소’를 100개 이상 발굴하는 과제를 부여.
- 과제의 결과물이 어떻게 활용될 것인지에 대한 안내: ‘한국의 서원’ 프로젝트 결과물을 위키로 제작한다는 것과 위키의 특성이 무엇인지에 대해서 간략하게 소개

6) 도산서원, 병산서원, 소수서원, 필암서원, 남계서원, 돈암서원, 자운서원, 심곡서원 등 8개 서원 선택

프로젝트 팀 구성을 이와 같이 3주에 걸쳐 다단계로 시행한 이유는 학생들의 자발적인 참여를 최대한 이끌어 내기 위함이었다. 사실상 팀 구성 이후의 모든 과업이 자율적인 팀워크에 의존하게 되는 것이니만큼 학생들로 하여금 자신의 선택에 의해 이 일을 한다는 의식을 갖도록 하는 것이 중요했다.

2) 콘텐츠 제작 교육

수행 조직이 구성된 3주차부터 학생들로 하여금 본격적인 콘텐츠 편찬에 돌입하게 했다. 대상 자원에 대한 학습은 주중에 학생들의 조별 활동으로 진행하게 하는 한편, 수업 시간에는 디지털 콘텐츠 편찬을 위한 디지털 기술 교육에 중점을 두었다.

인문계 학생들이 인문지식 탐구의 방법으로 활용할 수 있는 디지털 콘텐츠 편찬 기술 중 필자가 우선시하는 것은 첫째, 온톨로지⁷⁾ 설계 기술, 둘째 전자 텍스트 편찬 기술, 셋째, 전자지도를 활용한 지리정보의 시각화 기술 등이다. 교육 시간의 제약으로 인해 이번 학기에는 전자지도 활용 교육을 제외하고 온톨로지 설계 기술과 전자 텍스트 편찬 기술을 이해하고 활용할 수 있도록 하는 것을 목표로 하였다.

① 서원 온톨로지 설계 교육

온톨로지 설계 교육은 디지털 콘텐츠로 제작할 대상 자원을 체계적으로 정리하고 균형적으로 조직화하는 능력을 배양하기 위한 것이다. 온톨로지 설계 교육에서 무엇보다 중요한 것은 온톨로지로 표현할 대상 세계에 대한 심층적인 이해가 선행되어야 한다는 것이다. ‘서원’이라고 하는, 요즈음의 대학교 1,2학년 학생들에게는 상당히 생소한 이 대상 콘텐츠의 복잡도를 어느 정도 깊이 있게 들여다보게 하고, 그것을 디지털 환경에 적합한 형태로 재구성하는 방안을 찾아보기로 하였다.

■ 프로젝트 수행 4주차: ontology 설계 교육

7) 온톨로지란 정보화의 대상이 되는 세계를 전자적으로 표현할 수 있도록 구성된 데이터 기술 체계이다. 원래 ‘온톨로지’(ontology)라는 말은 철학에서 ‘존재론’이라고 번역되는 용어로서 ‘존재에 대한 이해를 추구하는 학문’의 의미를 갖는 말이었다. 그러한 용어가 정보과학 분야에서 중요한 개념으로 등장하게 된 것은 인간이 세계를 이해하는 틀과 컴퓨터가 정보화 대상(콘텐츠)을 이해하는 틀 사이에 유사성이 있다고 보았기 때문이다. 그 틀은 바로 대상을 구성하는 요소들에 대응하는 개념들과 그 개념들 간의 연관관계이다. (김현, 「한국 고전적 전산화의 발전 방향 - 고전 문집 지식정보 시스템 개발 전략 -」, 『민족문화』 28, 민족문화추진회, 2005. 12.)

- 학생들에게 지식의 정보화 방법으로서의 온톨로지(ontology)에 대해 설명하고, 서원 관련 지식에 관한 6개 범주를 제시:

【1】 서원 내 또는 인근에서 국가 지정 또는 시도 지정 문화재로 등록된 문화유산: Heritage

【2】 서원에서 제향하는 인물 또는 서원의 역사와 관련이 있는 인물: Actor

【3】 서원 주변의 자연유산, 의미 있는 장소·시설 등 공간적인 것: Place

【4】 서원과 관련된 역사적 사건, 현재 시행되는 축제, 행사 등 시간적인 것: Event

【5】 서원의 역사 또는 유관한 지식을 전하는 문헌, 기록물: Record

【6】 성리학, 유교적 제례, 서원 건축 등을 이해하는 필요한 개념, 용어: Concept

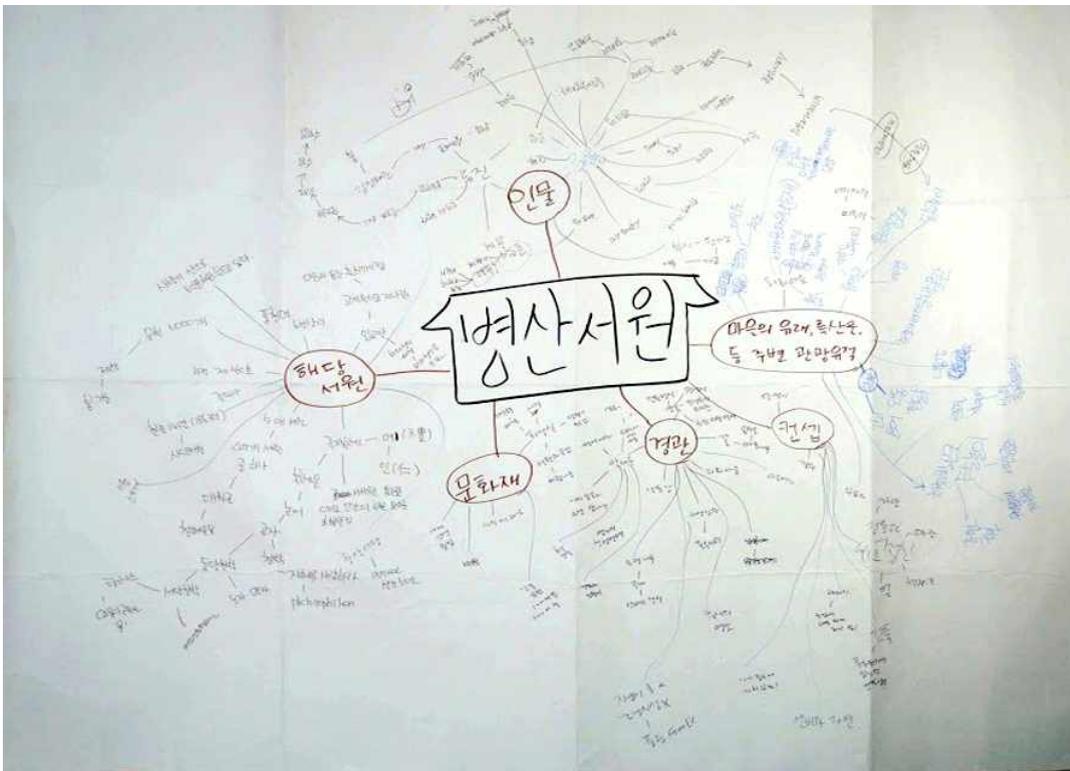
- 아울러 학생들에게 ‘내가 그곳을 찾아가면, 무엇을 보고, 알고, 즐기려 할 것인가?’라는 관점에서 대상 자원을 조사하도록 주문.

[조별 활동] 학생들은 해당 ‘서원’과 그 주변의 ‘문화’에 관련이 있는 다양한 지식정보를 검색하고 학습하여, 팀별로 100~200개 사이의 지식정보 요소를 도출하고, 각 요소 사이의 관련성 또는 그에 대한 생각의 파생 관계를 그림(아이디어 맵)으로 표현. 이 과정에서 학생들의 자율적인 협의로 기존의 8개 팀이 7개 팀으로 조정됨.⁸⁾

8) 남계서원 팀이 도산서원 팀에 합류



[그림 2] 도산서원 아이디어 맵



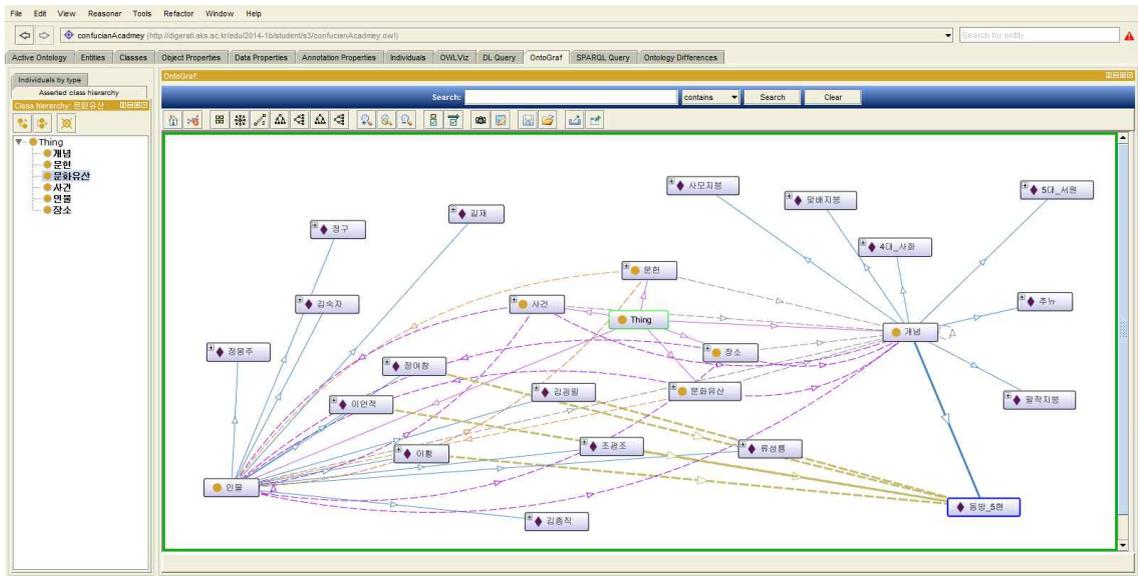
[그림 3] 병산서원 아이디어 맵

■ 프로젝트 수행 5주차: ProtégéTM 사용법 교육

- 7개 팀이 각자 조사한 지식 요소 리스트와 아이디어 맵을 가지고 현재까지의 조사 내용과 이를 통해 학습한 서원 관련 지식에 대해 발표.

- 담당교수는 조사 내용에 대한 피드백을 주고, 보완 작업을 용이하게 할 수 있는 온톨로지 설계 소프트웨어의 사용법을 설명: 온톨로지 설계 도구 ProtégéTM 소프트웨어의 다운로드, 설치 및 구동 방법을 알려 주고, 이 소프트웨어를 통해 Class(범주), Individual(개체), Relation(관계)을 정의하고, 그 구조를 그래프로 표현하는 방법을 교육.¹⁰⁾

[조별 활동] 학생들은 온톨로지 설계를 통해 대상 자원을 보다 체계적으로 기술할 수 있다는 것, 온톨로지 설계 도구를 사용함으로써 설계 내용을 용이하게 변경하고 보완해 갈 수 있음을 이해하고, 이를 활용하여 지식 요소의 추가 발굴 및 지식 요소 개체 사이의 관련성을 정리하는 작업을 진행. 일부 학생들은 조사 대상인 서원과 그 주변의 문화를 보다 잘 이해하기 위해 지방의 서원 소재지까지 답사(안동 병산서원).



[그림 6] ProtégéTM을 활용한 서원 온톨로지 설계

- 9) Protégé: 온톨로지 설계 및 온톨로지 데이터 편집 기능을 지원하는 자유 이용 오픈 소스 프로그램. 스탠포드 대학과 맨체스터 대학이 개발 연구를 이끌고 있다. (<http://protege.stanford.edu/>)
- 10) 온톨로지 설계 소프트웨어의 사용법에 대한 교육 시간이 충분하지 않았기 때문에 모든 학생들이 ProtégéTM을 사용하도록 요구하지는 않았고, 조별로 한 학생이 이 프로그램의 사용법을 숙지하여 팀원들이 조사한 자료를 종합하고, 팀원들은 그 결과를 보고 보완 의견을 내도록 권장하였다.

② 위키 콘텐츠 편찬 교육

온톨로지 설계 기법을 활용하여 서원에 관계된 지식 요소를 발굴하고 체계화는 작업을 수행하게 하는 한편, 학생들이 조사하고 학습한 서원 관련 지식들을 전자 텍스트로 편찬하여 인터넷상에서 모든 사람이 제공할 수 있게 하는 지식 공유의 기술을 교육하였다. 전자 텍스트 발전의 역사와 지향점, 미래 비전 등에 대한 이론과 HTML, XML에 대한 입문적인 교육은 중간고사 이전에 시행하였고, 팀 프로젝트 수행 과정에서는 위키 소프트웨어(Wiki Software)를¹¹⁾ 사용하여 다수의 팀원들이 공동으로 하나의 콘텐츠를 편찬하는 방법을 중점적으로 교육하였다.

■ 프로젝트 수행 6주차: Wiki 문법 교육 및 개인 페이지 제작

[위키 소프트웨어 교육]

- 담당교수가 재직하고 있는 한국학중앙연구원의 인문정보학 전공과정 실습 서버에 설치된 위키 소프트웨어(위키 엔진: MediaWiki) 접근법 안내.
- 학생들로 하여금 자신을 소개하는 위키 페이지를 이곳에 만들게 함으로써 기본적인 위키 문법 교육.
- 학생들은 이를 통해 새로운 위키 페이지 생성, 본문 안에서 계층적 표제 등 스타일 부여, 하이퍼링크 만들기, 각주와 참고문헌 표시, 이미지 표시 등을 할 수 있게 됨.

[한국의 서원 위키 페이지 제작]

- ‘한국의 서원’이라는 제목의 홈페이지와 편찬자 명단 페이지(조별 조원 명단)를 만들고 모든 학생이 자신의 위키 페이지를 만들어 이곳에 링크.
- 각 조별로 ‘○○서원’ 페이지를 만들고 이곳에 학생들이 조사한 지식 요소의 목록을 담을 것을 지시.

[조별 활동] 학생들은 방과 후 조별 모임 및 위키 상에서의 온라인 협업을

11) ‘Wiki 소프트웨어’ 또는 ‘Wiki 엔진’은 누구나 저자가 될 수 있는 백과사전 ‘Wikipedia’를 통해 세계적으로 알려진 공유 문서 편찬 소프트웨어이다. 가장 널리 쓰이는 ‘MediaWiki’를 비롯하여 여러 가지 ‘Wiki 소프트웨어’가 보급되고 있다. Wiki 소프트웨어는 학생들 스스로 자신이 탐구한 인문지식을 체계적인 디지털 콘텐츠로 표현할 수 있게 하는 교육 도구로 활용할 수 있다. (<https://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki>)

통해 그동안 조사한 각 서원 관련 지식 요소의 유형별 목록(6개 범주별 목록)을 위키 페이지로 제작하고, 일부 항목에 대해서는 개체별 콘텐츠도 제작. 위키 사용법을 교육한 이후, 상당수의 학생들이 스스로 위키 페이지 편찬 능력을 향상시켰으며, 교육 내용을 넘어서는 수준의 결과물을 만들어 내기도 하였음.

■ **프로젝트 수행 7주차:** 한국의 서원 위키 콘텐츠 편찬

[지식 요소 개체에 대한 위키 콘텐츠 편찬 교육]

- 서원 온톨로지 설계를 통해 편성된 하나하나의 개체에 대응하는 위키 페이지를 제작하는 방법을 지도. 각각의 개체에 대해 독립적인 성격의 기사를 작성하기보다는 하이퍼링크를 통해 다른 개체와 연관을 맺도록 하는 노력을 기울일 것을 강조.

[위키 페이지 제작에 관한 고급 기술 설명]

- 하이퍼링크, 이미지 업로드, 틀(frame) 사용 등과 관련하여 학생들이 경험한 문제점과 해결 방법 질의응답.

[조별 활동] 학생들은 팀 내에서 다시 역할을 분담하여 목록화된 지식 요소 하나하나에 대응하는 위키 페이지를 만드는 작업을 수행. 텍스트 속에 있는 키워드(지식 요소)가 해당 페이지로 연결되도록 하는 작업을 수행하면서 새로운 키워드를 발굴하여 등록하기도 하고, 다른 조에서 이미 제작한 페이지에 링크를 거는 편찬 방식을 경험.

■ **프로젝트 수행 8주차:** 조별 편찬 결과 발표 및 최종 평가 기준 공지. 종강

- 학생들이 편찬한 한국의 서원 위키 백과 프리젠테이션.
- 팀별로 제작한 콘텐츠 소개와 함께 향후 보완 계획 발표.
- 담당교수는 팀 프로젝트 결과물 평가 기준을 알려 주고 각 팀별로 (기말 과제 제출 기한까지) 보완해야 할 사항을 지시
- 아울러, 개인별 평가를 위한 정보를 추가할 것을 지시: 편찬된 콘텐츠에 대해 자신의 기여 사항을 표시하고, 자기 개인 페이지에 연결
- 종강

[조별 활동 및 개인 과제 수행] 학생들은 종강 후 2주 정도 주어진 기말과제 수행 기간 동안 각각의 서원에 대한 위키 콘텐츠를 보다 충실하게 보완하였으며, 개별 평가에서 좋은 점수를 받을 수 있도록 자신의 기여도를 알리는 부가 정보를 위키 페이지에 기술. 아울러 이 프로젝트를 통해 무엇을 배웠으며, 앞으로 이를 무엇에 활용할 것인지에 대한 에세이를 작성하여 과제물로 제출.

■ 프로젝트 수행 평가: 평가 기준 및 평가 방법

- ‘한국의 서원’ 온톨로지 설계 및 위키 백과 편찬 프로젝트는 팀 프로젝트로 수행하였으나, 평가는 이 대학의 성적 처리 규정에 의해 개인별 상대평가 방식으로 수행.

- 학생들에게 성적 평가가 어떠한 방식으로 이루어질 것인지를 미리 알리고, 이를 고려한 과제물 제출을 요구.

[평가 항목]

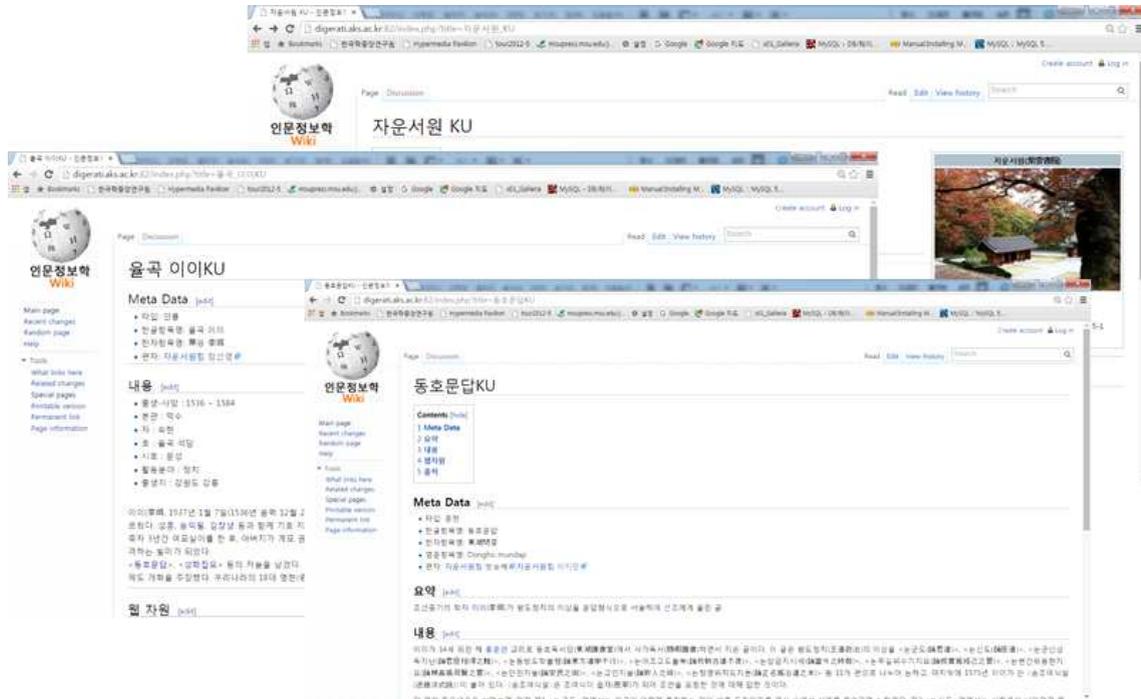
- a. 조별 과제 결과물의 우수성
 - 온톨로지 설계 및 항목 추출의 충실도
 - 조별 콘텐츠 전체의 내용
- b. 개인별 기여도 및 개인 저작(편찬, 편집)의 우수성
 - 프로젝트 수행에 대한 기여도
 - 개인이 제작한 위키 페이지의 충실도(하이퍼링크를 통한 스토리텔링에 가점)
 - 콘텐츠 제작을 통해 배양한 인문정보학 지식 및 ‘한국의 서원’에 대한 지식

[개별 평가를 위한 과제]

- a. 개인 위키 페이지에 다음 사항을 기록
 - 편찬 및 공동 편찬 기사 목록과 자신의 역할
 - 공동 편찬: 2인 이상이 협력하여 하나의 기사를 편찬한 경우. 자료 조사, 현장 조사, 사진 촬영, 인터뷰, 분담 집필 등
 - 편집 기사 목록과 자신의 역할
 - 다른 사람이 작성한 기사의 텍스트 수정, 추가, 이미지 추가 등
 - 다른 사람이 작성한 기사에 ‘본문 속 하이퍼링크’ 또는 ‘관련 항목 하이퍼링크’ 추가
- b. 기말 리포트: 아래와 같은 내용을 담은 기말 보고서 (A4 5매 이내)
 - 이번 학기 팀 프로젝트 수행을 위해 자신이 한 노력을 자유롭게 기술
 - 콘텐츠 기획에서 완성까지의 과정을 순차적으로 소개하면서 그 안에서 자신이 한 역할을 기술. ex) 콘텐츠 기획 및 항목 추출에 기여한 부분, 자료 조사, 현장 조사에 기여한 부분 등
 - 자신이 편찬, 편집한 기사 목록과 역할 (Wiki 개인 페이지의 내용과 중복되어도 무방)
 - 기사 편찬, 편집 과정에서 ‘하이퍼링크’를 통해 어떠한 ‘스토리텔링’이 이루어지도록 했

는가? [👉 기획 의도와 결과

- 팀 활동에 대한 평가
- 이번 학기 ‘인문정보학 입문’ 수업을 통해 자신은 무엇을 얻었으며, 향후 이것을 어떻게 활용하거나 발전시키려 하는가?



[그림 7] 학생들이 제작한 「한국의 서원」 Wiki 페이지¹²⁾

3) 콘텐츠 편찬 교육의 성과

일반적인 대학 학부 수업에 비하면 학생들의 부담이 매우 컸던 수업이었지만, 대부분의 학생들이 수업의 전 과정에 성실하게 참여했고, 그만큼 성취도도 높았다고 판단된다. 학생들은 기말과제의 일환으로 자신의 프로젝트 수행 내용을 기여도를 기술한 보고서를 제출하였다. 이 보고서를 통해 학생들은 이와 같은 수업 방식을 어떻게 받아들이고 어떻게 결과물을 만들어 냈는지 살필 수 있었다.

※ 자운서원조 조원(문화콘텐츠학과 1학년)의 보고(발췌)

1. 우리끼리 서원 백과를 만든다고 했을 때는 막막했다. 할 일이 많아 보였고, 어려울 것 같

12) http://digerati.aks.ac.kr:82/index.php?title=자운서원_KU

았다. 서원에 대해 알고 있는 것이라곤 중·고등학교 때 국사시간에 배운 것이 다였고, 잘 기억도 나지 않았기 때문에 서원에 대한 사전 지식이 부족하다고 생각했다. 위키도 들어보지만 내가 직접 이용해 본 적은 한 번도 없었다. 한 번이라도 들어봤었던 도산서원과 다르게 들어보지도 못했던 자운서원을 맡았고, 조원 모두 자운서원에 대해 아는 것 하나 없었기 때문에 잘할 수 있을까 걱정도 많이 했다. 하지만, 나온 결과는 처음 내 생각과는 많이 달랐다.

2. 조별 과제를 시작하면서 조원들은 자운서원에 관한 키워드를 조사하였고 그것을 크게 네 가지 그룹으로 나누어 정리하였다. 우리가 나눈 큰 그룹은 '이이', '성리학', '자운서원(그 자체)', '여행지', '맛집 및 숙박시설', '축제'였다. 단계별로 분류한 키워드 목록을 전지에 적어서 조별 과제물로 제출했다. 조원들이 모두 자신이 정리했던 키워드를 같이 적었는데도 불구하고 완성하는 데 시간이 엄청나게 오래 걸렸다. 또한 전지로 만들어서 교수님께 제출하기 전까지 보관하는 것도 골칫거리였다. 종이가 되어있어 찢어지거나 물에 젖기 쉬웠고 크기도 커 자리를 많이 차지해서 보관하기도 힘들었다.
3. 교수님의 피드백을 받고 키워드의 그룹을 인물, 개념, 장소, 사건, 문화유산, 문헌 등 6개 범주로 조정하고, 마인드맵으로 정리했던 키워드들을 이 틀에 맞추어 다시 정리하였다.
4. 키워드에 내용을 채워 넣어서 자운서원 위키피디아를 만드는 일을 시작하였다. 조장이 위키의 자운서원 페이지에 우리가 조사한 키워드를 범주별로 나열해 놓았고, 우리는 그 하나의 범주를 한 사람 또는 두 사람이 맡아서 내용을 채워 넣기로 하였다. 내가 맡은 '개념' 파트는 키워드 양도 양이지만 내용이 어려울 것 같아 다른 학생과 함께 맡았다. 내가 자료 조사를 하여 먼저 내용을 쪽 채워 넣고, 동료는 그 내용 중에 또 키워드만 찾아 링크를 만드는 역할을 하였다. 중간에 막히거나 기술적으로 모르는 부분이 있을 때는 서로 SNS를 통해 연락하면서 서로 알려주기도 하고, 틀을 통일하여 맞췄다. 이 과정이 일일이 손으로 하나하나 해야 하는 작업이라 힘들었다. 하지만 조원 모두 다 같이 주말을 몽땅 바쳐 자료를 입력하고 나니 훌륭한 키워드 모음집이 되었다. 다들 완성했다고 했을 때 너무 뿌듯했다. 네이버에 나오는 백과사전처럼 우리가 일일이 손으로 만든 서원 백과사전이라 애착이 갔고 다른 조원이 만든 페이지도 하나하나 들어가 보니 한 사람 한 사람의 노고가 보였다. 세어보니 189개나 되는 키워드가 자운서원 페이지를 이루고 있었다. 확실히 온라인의 장점은 간편하고 보관하기 쉬운데다가 무한히 쓸 수 있다는 점에서 드러난다.
5. 수업 시간에 우리 조의 작업에 대해 조장이 발표하였다. 위키 페이지에 키워드를 나열하기 보다는 이야기를 전하는 텍스트를 만들고 그 속에 키워드가 포함되도록 하라는 교수님의 말씀을 들은 뒤, 자운서원 페이지를 전면적으로 수정하기로 했다. 파트별로 키워드를 나눠서 쪽 나열하는 것이 아니라, 설명을 적는데, 우리가 조사했던 키워드가 그 안에 포함되도록 하는 것이었다. 그래서 각각 키워드별로 링크를 만들고, 또 그 링크된 텍스트 안에서 다른 키워드를 찾아 새로운 링크를 만드는 방식으로 진행하였다. 즉, 1차로 사전 내용을 만들 때에는 넓고 얇게 조사했었다면 2차 때는 좁고 깊게 진행하는 것이다.
6. 나는 '경기도기념물'과 '숙종'이라는 키워드에서 출발해 보았다. 내용도 채워 넣고 하나하나 들어가면서 고유명사가 나올 때에는 새로운 링크를 만들고 내용을 채웠다. 내용 중의 키워드를 찾아서 링크를 만들고 다시 내용을 채우고를 반복하다 보니 깊이가 엄청나게 깊어졌다. 심지어는 조선시대부터 시작해서 어느새 춘추전국시대까지 조사하고 있었다. 키워드 하나하나 metadata도 정리해야 해서 생각보다 진행 속도가 빠르지 않고 오래 걸렸다. 하지만 시간을 들여 고생해서 만든 페이지가 점점 빨간색에서 파란색으로 채워져 나가는 모습을 보니 속이 후련해지는 느낌도 들었다. 이 작업을 하면서 사실 신기했던 것은 키워드에 대한 설명을 하나하나 채워나가다 보니 다른 조가 조사한 키워드로도 링크를 걸 수 있고 내가 쓰려는 키워드에 대한 설명문을 다른 조가 먼저 써 놓았을 때도 있었다는 것이다. 한창 서원 키워드에 대한 페이지를 만드느라 지쳐 있을 때에는 다른 조원이 미리 만들어 놓

앞음에 감사하기도 했다. 그리고 가끔은 다른 조원의 페이지에 오류가 보여서 내가 수정하기도 했다.

위키 소프트웨어의 가장 큰 장점은 특징은 하이퍼텍스트 링크의 용이성이라고 할 수 있다. 텍스트 안에 쓰인 김장생, 박세채 같은 키워드의 앞뒤로 ‘[[’, ‘]]’ 기호만 넣어 주면, 그것은 그 키워드를 표제로 하는 기사로의 하이퍼링크 노드가 만들어진다. 학생들은 이 기능을 최대한 이용하여, 한 기사의 본문 안에 설명이 필요한 용어가 있으면 그 단어의 앞뒤에 기호를 넣어 하이퍼링크 노드로 만들어 둔다. 해당 키워드를 설명하는 페이지가 이미 만들어져 있으면 이 노드는 처음부터 파란색으로 표시되는데, 없을 경우 붉은색으로 표시된다. 학생들의 과업 완성도는 붉은색 노드가 얼마나 많이 파란색 노드로 바뀌었느냐로 측정될 수 있었다.

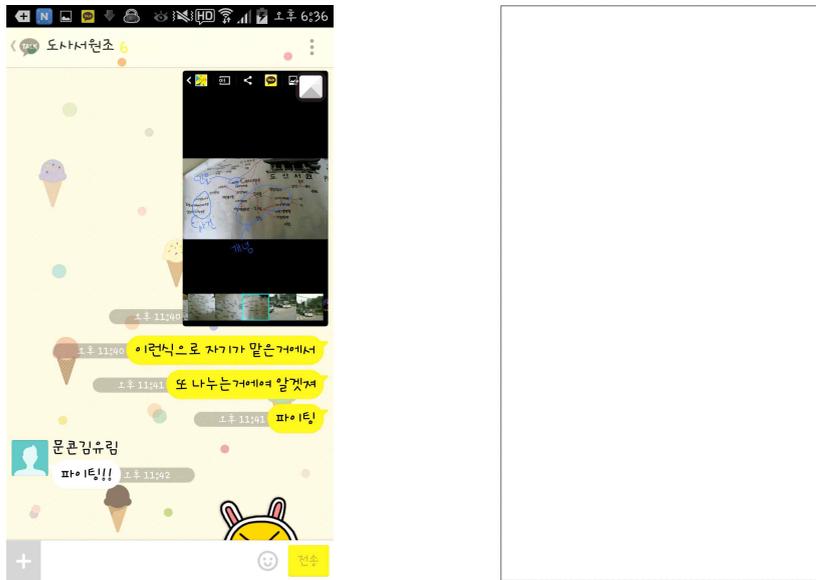
학생들의 의욕과 열정에 비해 주어진 시간이 짧았기 때문에 ‘한국의 서원’ 위키 백과 편찬 프로젝트는 적지 않은 ‘붉은색 키워드’를 남긴 채 종료되었다. 하지만 대부분의 학생들이 이 프로젝트를 통해 디지털 세계의 소비자에서 생산자로 성장할 수 있게 되었다는 점에 크게 만족하였고 작지 않은 성취감을 느꼈다고 보인다.

학생들의 성취감은 표면적으로 디지털 콘텐츠 생산 능력을 얻게 된 것으로 보이지만, 그 능력은 특정 소프트웨어를 다룰 줄 알게 되어 얻어진 것이라기보다 그것을 도구로 삼아 지식과 정보를 담은 데이터에 다가가서 그것과 씨름하여 자신의 틀 안에서 재구성해 내는 경험에서 얻어진 것이라고 할 수 있다. 학생들은 이 프로젝트를 통해 서원이 무엇인지, 그곳에 어떠한 건물이 있고 선비들은 거기에서 무엇을 했는지, 한국의 대표적인 유학자가 누구이고, 그들은 어떠한 업적을 남겼는지에 대해 알게 되었다. 무엇보다도 중요한 사실은 의미 있는 디지털 콘텐츠를 만들기 위해서는 무엇보다도 대상에 대한 깊이 있는 조사와 분석, 이해가 필수적임을 깨닫게 되었다는 것이다.¹³⁾

13) 이 수업을 통해 긍정적인 성과뿐 아니라 개선이 필요한 문제점도 여러 가지 노정되었다. 경험한 문제점 및 개선 방안은 다음과 같다.

- ① 해당 대학의 교육과정에 이 교과목의 선행, 후행 과정이 없으므로 이 한 과목 안에서 디지털 인문학의 기초 지식에서 일정 수준의 프로젝트 수행 능력까지 한꺼번에 가르쳐야 했고, 이로 인해 학생들의 수학 부담이 컸다. ☞ 최소 2개의 연관 수업 과정을 편성: 입문과정(인문정보학의 기술적 프레임워크 + 미니 프로젝트)과 응용과정(심화된 인문학적 주제의 프로젝트)
- ② ‘한국의 서원’이라고 하는, 인문지식의 측면에서도 학부생들에게는 쉽지 않은 주제를 다루었음에도 불구하고, 이 주제에 관해 학습 지침을 주고, 조사 결과를 평가해 줄 시간이 절대적으로 부족했다. ☞ 이러한 류의 수업이 본격적인 디지털 인문학 수업으로 발전하기 위해서는, 인문정보학적 프레임워크 뿐 아니라 콘텐츠의 내용을 검토하고 지도하는 역할을 담당할 TA가 필요.
- ③ 수업에 대한 만족도 및 교육 성과에 영향을 주는 중요한 요소는 학생들의 협업 능력(조장의 리더십, 팀원들의 공동체 의식, 개성을 고려한 역할 분담 전략 등)이다. 디지털 환경에서 협업 능력을 제고하는 교육 및 학생들의 협업 상황을 모니터링하는 수업 진행이 필요. ☞ 팀 프로젝트는 디지털 인문학 교육의 필수적인 방법임을 전제하고, 이것을 충실히 고려한 수업론 개발 필요.

필자는 이 강좌 이외에도 한국의 역사 또는 유교문화를 소재로 하는 디지털 인문학 수업을 매 학기 1과목 이상씩 개설하고 있다. 교과목의 목표, 수강생의 전공에 따라 교육 효과도 다양하게 나타나지만, 공통된 성과는 디지털 인문학 교육이 디지털 기술에 대한 이해 못지않게 인문지식에 대한 이해를 촉진한다는 것이다.



[그림 8] 학생들의 SNS를 활용한 팀 활동

5. 선비문화 콘텐츠: 디지털 시대의 인문교육 방법

‘선비문화 콘텐츠’의 함의에 대한 이해는 사람에 따라 다르겠지만, 대체로 ‘선비문화를 잘 알고 있는 전문가의 지식’을 비전문가들도 이해하기 쉬운 형태로 가공하여 일반인들에게 제공하는 것 정도로 이해하는 사람이 많을 것으로 생각한다. 실제로 한국 사회에서 콘텐츠라고 하는 말은 디지털 미디어를 통한 확산, 활용 증대, 그로 인한 부가가치 창출이라는 문맥 속에서 쓰이는 경우가 많았다. 필자 역시 짧지 않은 기간 동안 그러한 범주에 속할 수 있는 ‘선비문화 콘텐츠’의 생산에 종사해 왔다고 할 수 있다. 하지만 이 글을 통해 필자가 전달하고 싶었던 메시지는 ‘선비문화 콘텐츠’의 의미와 용도를 다른 각도에서 생각해 볼 필요도 있다는 것이다. 대학의 인문교육 현장에서 바라볼 때, 디지털 콘텐츠는 만들어진 결과물보다 만들어 가는 과정이 더 의미 있고 중요하다.

디지털 콘텐츠를 제작하는 사람은 디지털 환경에서 이용자들이 그 콘텐츠를

용이하게 접하고 유용하게 활용할 수 있기를 기대한다. 종이책과 같은 아날로그 매체에 비해 디지털 매체는 접근성과 활용성이 높다고 하기에 그러한 기대는 정당한 것으로 여겨지기도 한다. 하지만 그 콘텐츠가 ‘선비문화’처럼 예스러운 것이라면 결과는 기대와 다를 수 있다.

‘책’이라고 하는 올드미디어에는 그것에 어울리는 콘텐츠가 있었고, 그것을 즐기는 독자가 있었다. 똑같은 콘텐츠를 디지털이라는 새 미디어에 옮겨 담았을 때, 좋은 결과만 기대할 수 있는 것은 아니다. 그 콘텐츠의 애호가이지만 새 미디어에 익숙지 않은 고객을 잃을 수 있다. 새 미디어에 익숙한 부류, 이른바 디지털 원어민들은 유감스럽게도 그 콘텐츠의 가치를 알지 못한다.

책에 쓰였던 내용을 디지털로 콘텐츠로 제작하면 보급과 이용이 확산될 것이라는 기대가 언제나 사실로 확인되는 것은 아니다. 인터넷에 게시하고 무상으로 열람할 수 있게 하면 누구나 쉽게 그 콘텐츠에 접근할 수 있다. 그러나 인터넷상에서 자유롭게 열람할 수 있는 콘텐츠는 너무도 많기 때문에 웬만큼 강력한 동기를 제공하지 않고는 네티즌의 클릭을 얻어내기가 쉽지 않다.

한 학기 동안 42명의 학생들이 만들어낸, 항목 수가 1,000개를 넘고 하이퍼링크의 개수가 수천 개에 달하는 ‘한국의 서원’ 위키 사전도 마찬가지이다. 잘 만들고 못 만들고를 떠나서 이런 종류의 콘텐츠는 저절로 독자를 생산하지 않는다. 하지만 관점을 바꿔서 생각해 보자. 이 콘텐츠를 만들기 위해 학생들은 얼마나 많은 기사를 탐색하고, 읽고, 복사하고, 붙여 넣었을까? 한국의 서원 위키 백과의 의미는 남들에게 정보를 제공할 수 있게 되었다는 것보다 스스로 그 콘텐츠를 제작하는 동안 한국의 서원에 대해 조사하고 배워서 많은 것을 알게 되었다는 데에 더 큰 의미가 있다.

디지털 인문학의 ‘교육’ 영역에서 바라보는 ‘디지털 콘텐츠’는 확정된 지식을 보급하기 위해서 만드는 것이 아니라, 미지의 지식 세계를 탐구하는 방법으로 만들어 가는 것이다. 선비문화 콘텐츠는 아직 그 문화의 문외한인 우리 사회의 신세대들이 그 문화의 구석구석을 들여다보고, 호감의 실마리를 발견하고, 결국은 이해하고 좋아하게 할 수 있는 효과적인 교육 방법론이다. 기성세대가 만든 완제품을 그들에게 들이밀면서 읽으라고 요구하는 방법으로는 그 효과를 거둘 수 없다. 스스로 새로운 콘텐츠의 생산자가 되는 성취감을 느낄 수 있도록, 학생들 스스로 자기들의 관심과 취향을 반영한 ‘선비문화 콘텐츠’를 만들게 하는 것이 낡은 방법이다. 학계와 공공기관에서 제작하는 지식 콘텐츠도 그 자체로 완결된 저작물이기를 바라기보다 디지털 인문학 교육 현장에서 새로운 콘텐츠 생산을 위한 부품으로 활용되는 것을 지향할 필요가 있다고 생각한다.

참고문헌

- 김 현, 『인문정보학의 모색』, 서울: 북코리아, 2012
- , 「디지털 인문학-인문학과 문화콘텐츠의 상생구도에 관한 구상-」, 『인문콘텐츠』 29, 인문콘텐츠학회, 2013.
- , 「문화콘텐츠, 정보기술 플랫폼, 그곳에서의 인문지식」, 『철학연구』 90, 철학연구회, 2010.
- , 「한국학과 정보기술의 학제적 교육 프로그램 개발에 관한 연구」, 『민족문화연구』 43, 고려대학교 민족문화연구원, 2005
- 김 현, 김바로, 「미국 인문학재단(NEH)의 디지털 인문학 육성 사업」, 『인문콘텐츠』 34, 인문콘텐츠학회, 2014
- 김바로, 「해외 디지털 인문학 동향」, 『인문콘텐츠』 33, 인문콘텐츠학회, 2014
- 한동현, 「문화콘텐츠학의 새로운 포지셔닝: 디지털 인문학」, 『한국문예비평연구』 40, 한국현대문예비평학회, 2013
- Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, Jeffrey Schnapp. Digital Humanities. Cambridge: The MIT Press. 2012
- Claire Warwick, Melissa Terras, Julianne Nyhan. Digital Humanities in Practice. London: Facet Publishing. 2012
- Daniel J. Cohen, Joseph Thomas Scheinfeldt. Hacking the Academy: New Approaches to Scholarship and Teaching from Digital Humanities. Ann Arbor: University of Michigan Press. 2013
- David J. Bodenhamer, John Corrigan, Trevor M. Harris. The Spatial Humanities: GIS and the Future of Humanities Scholarship. Bloomington: Indiana University Press. 2010
- David M. Berry. Understanding Digital Humanities. London: Palgrave Macmillan. 2012
- Jack Dougherty, Kristen Nawrotzki. Writing History in the Digital Age (Digital Humanities). Ann Arbor: University of Michigan Press. 2013
- Marc Prensky. "Digital Natives, Digital Immigrants." On the Horizon 9(5). UK: MCB University Press. 2001.
- Matthew K. Gold. Debates in the Digital Humanities. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press. 2012.
- Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth. A Companion to Digital Humanities. Victoria: Blackwell Publishing. 2008.
- T. Mills Kelly. Teaching History in the Digital Age (Digital Humanities). Ann Arbor: University of Michigan Press. 2013.

Ⅲ-2. 영미문학 교육과 디지털 인문학¹⁾

서경숙

Our writing tools are also working on our thoughts. -Nietzsche
Medial changes lead to epistemic changes. -Friedrich Kittler

1. ‘인문학 교수법’으로서의 디지털 인문학

기계 문명이 인간의 삶의 양태는 물론 인식 자체를 변화시킨다는 주장은 미디어 관련 연구의 오랜 화두이다. 독일의 문학평론가이자 미디어 이론가인 프레드리히 키틀러(Friedrich Kittler)는 「축음기, 영화, 타자기」(*Gramophone, Film, Typewriter*)에서, 니체가 앞서 보이지 않자 펜 대신 타자기를 사용하고 난 후 사고방식 및 문체의 변화를 보인다고 주장하였다.

[I]ntegrating the typewriter into the writing process facilitated several changes to the act of writing itself, profoundly impacting Nietzsche's thought and style.

이와 같은 맥락에서 디지털 원어민(Digital Native)이라 불리는 현재 20대 미만인 학생들의 지식 습득 및 인지 과정은 과거 20세기의 그것과 다를 수밖에 없다. 그들은 태어나면서부터 컴퓨터, 비디오 게임, 디지털 음악기기, 핸드폰, 디지털 카메라 등에 둘러싸여 살아왔다. 통계에 따르면 미국 대학생의 독서 시간은 총 5천 시간 미만인 반면 비디오 게임 시간은 1만 시간 이상, TV를 보는 시간은 총 2만 시간 이상이다(Prinsky 1). 주지의 사실이지만, 컴퓨터 게임, 이메일, 인터넷, 핸드폰, 문자 메시지 등은 그들 삶의 중요한 부분이 된 지 오래다. 즉, 현대 대학생들은 기성세대와는 매우 다른 삶의 방식과 사고를 지닌 새로운 유형의 인간인 것이다.

이런 디지털 시대를 사는 학생들에게 컴퓨터의 작동 원리와 프로그램의 기본 원리를 가르치는 것은 어쩌면 당연한 일일지 모른다. 지난해 7월 미래창조과학부와 교육부는 ‘SW 중심사회 실현전략 보고회’를 열고 ‘SW교육 활성화 방안’을 발표했다. SW를 초중고 교육과정에 포함시켜 정보 소양 능력을 갖춘 인력을 조기에 발굴 및 육성한다는 취지로, 2018년부터 초중고생 모두에게 프로그

1) 서경숙, 「디지털 인문학 교수법의 이론 및 실제」, 『인문콘텐츠』 38, 인문콘텐츠학회, 2015

래밍을 가르치겠다는 것이다. 이제 대학은 디지털 문명이 일상화된 학생들의 지적 호기심을 자극하고 그들의 문화적 감수성에 와 닿는 창의력 발현의 기회를 제공하는 교수법을 연구해야 한다. 이에 현재 진행되고 있는 커리큘럼 구성은 물론 교수법의 변화에 대해 진지하게 생각할 때이다.

국내외를 막론하고 그 동안 디지털 인문학 분야에서는 교수법보다는 디지털 기술 및 환경을 활용한 학술 연구 및 이론 정립에 많은 노력을 기울인 것이 사실이다.²⁾ 이런 이유 때문에 디지털 기술 문명에 대한 비판적 사고와 철학적 이해 및 효과적 활용이 절실히 필요한 학부생들에게 디지털 기술을 활용한 인문학 수업은 아직도 소개되지 못하고 있다. 더불어 그 동안 디지털 교수법은 학습에 필요한 기기나 프로그램을 개발하거나 기기의 조작 방법이나 기술을 익히는 것이라는 인식 때문에 인문학자들의 외면을 받아왔다. 하지만 이제는 바뀌어야 한다. 대학 교육에 디지털 기술의 접목은 이제 선택사항이 아니라 필수사항이며 그것의 활용에 대해 진지하게 생각할 때인 것이다. 중요한 문제는 디지털 기술을 이용하여 학생들이 어떻게 정보를 수집, 분석하며 자신의 사고를 넓히고 의견을 피력하고 표현할 수 있는가이다. 단순한 기술 교육이 아닌 인문학이 가지고 있는 풍부한 자산을 바탕으로 궁극적으로 인문학의 본질을 강화시킬 수 있는 방법을 찾아야 한다. 현재의 일방적 강의 위주 주입식 교수법은 이런 목표를 달성할 수 없다. 파워포인트나 프레지를 사용해서 강의한다고 해서 디지털 인문학 교육이 행해지는 것이 아니며 단순히 HTML 등의 기술을 가르치는 것이 진정한 의미의 디지털 인문학 교수법이 아니라는 얘기다. 그런 의미에서 웬디 천(Wendy Hui Kyong Chun)의 『디지털 인문학의 어두운 면』(The Dark Side of the Digital Humanities)의 한 구절은 시사하는 바가 크다. (Center for 21st Century Studies)

Speaking partly as a former engineer, this promise strikes me as bull: knowing GIS or basic statistics or basic scripting (or even server side scripting) is not going to make English majors competitive with engineers or CS geeks trained here or increasingly abroad.

웬디 천의 말처럼 인문학도들을 위한 단순한 기술 교육은 시장 경쟁력도 학문적 성취도 강화시킬 수 없다. 그렇기 때문에 인문학의 내용을 효과적으로 전

2) 홍정욱, 김기덕, '2014 세계 디지털 인문학' 학술대회 및 한국의 디지털 인문학, 『인문콘텐츠』 34, 인문콘텐츠학회, 2014. pp.53-75

달하는 도구로 기술 교육이 이루어져야 하며 그런 의미에서 디지털 인문학 교수법은 하나의 좋은 예시가 될 것이다. 본 논문은 필자의 전공이 영문학인 점과 디지털 인문학 교수법의 특징이 창작 행위와의 결합에 있다는 점을 고려하여 먼저 1990년대 미국과 유럽에서 시작된 디지털 문학을 소개하고 이를 활용한 디지털 인문학 교수법과 학부 학생 중심의 연구 프로젝트, 더불어 실제 수업에 사용할 수 있는 디지털 도구들을 소개할 것이다.

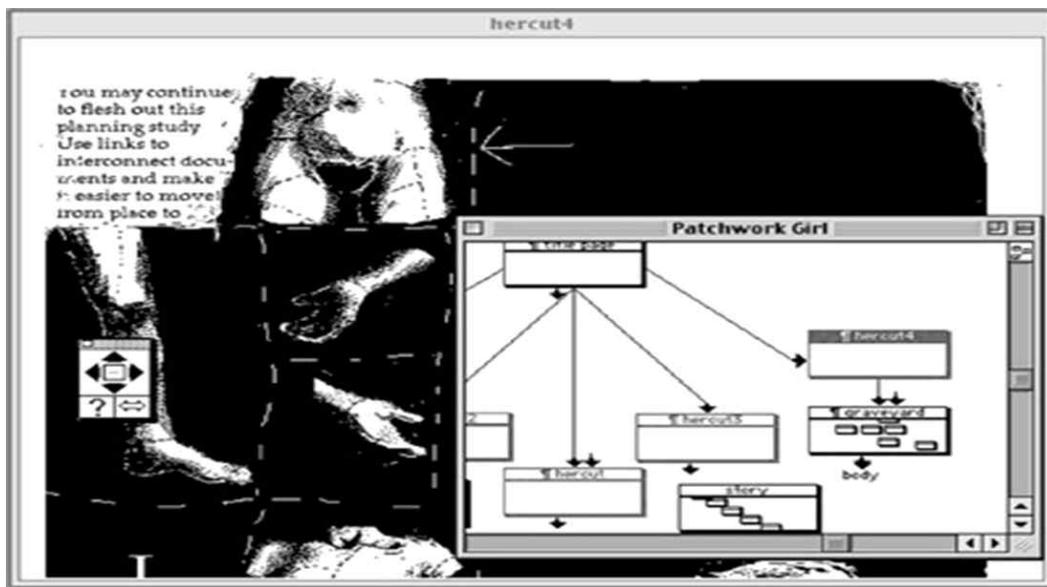
2. 디지털 문학(E-Literature)이란 무엇인가?

사실 디지털 인문학(DH)이나 인문 전산학(Humanities Computing)이라는 단어가 탄생하기 오래 전부터 TV를 포함한 전자기기를 활용한 창작 행위는 존재해 왔고 그런 의미에서 디지털 문학과 예술을 논의함에 있어 그 역사적 흐름을 되짚어 보는 것은 의미 있는 일이라 하겠다. 우선 영미문학의 하부 장르로 볼 수 있는 디지털 문학에 대해 살펴보기로 하자. ELO(Electronic Literature Organization)³⁾에 따르면 디지털 문학은 컴퓨터를 포함한 전자기기를 활용한 문학적 행위로 다양한 창작 행위를 포함한다. 그 중 대표적인 장르는 하이퍼텍스트(hypertext) 소설이다. 하이퍼텍스트 소설은 전통적인 소설의 선형적 읽기를 통한 닫힌 종결에 도전하고 독자의 능동적 참여를 통해 다양한 해석을 생성한다. 사실 이런 하이퍼텍스트의 기본 개념을 실천한 작가는 19세기 말의 프랑스 상징주의 작가, 스테판 말라르메(Stephane Mallarme)라고 볼 수 있다. 그는 1897년 작품 「주사위 던지기」(A Throw of the Dice)에서 스토리의 흐름을 따라 페이지 순서대로 읽어야 했던 전통적 읽기에서 벗어나 하이퍼텍스트의 링크를 따라 읽듯이 각 페이지의 텍스트 내용을 분산 배치시켰다. 그는 “한 번의 주사위 던지기는 결코 우연을 폐기하지 못한다.”(A throw of the dice never will abolish chance)와 “모든 사고는 주사위 던지기를 발현한다.”(All thought expresses a throw of the dice)의 두 문장을 전 페이지에 걸쳐 불규칙적으로 배치시킴으로써 독자가 페이지를 찾아가며 읽어야 하고 그런 과정에서 의미를 생성하도록 하였다.(서경숙 7)

이와 같은 실험문학은 20세기 중반에 와서 기계문명의 발달과 함께 인터랙티브나 동적 요소가 첨가되면서 더욱 확장된다. 그 중 가장 대표적인 하이퍼텍스트 소설은 미국의 셸리 잭슨(Shelley Jackson)의 *Patchwork Girl*(1995년)

3) ELO는 디지털 환경에서의 다양한 문학 행위 즉, 읽고 쓰고 가르치고 이해하는 행위들을 발전시키기 위해 1999년에 설립되었다.

이다. 이 작품은 메리 셸리(Mary Shelley)의 1823년 작, 프랑켄슈타인 (*Frankenstein*)과 프랑크 바움(L. Frank Baum)의 1913년 작, 오즈의 패치워크 소녀(*The Patchwork Girl of Oz*)라는 작품을 패러디 한 작품으로 이스트 게이트 사의 스토리스페이스라는 프로그램으로 쓰였다. 최근에는 국립 싱가포르 대학교에서 하이퍼텍스트 소설을 쓸 수 있는 도구인 HypeDyn을 개발하여 독자들이 직접 자신들의 이야기를 하이퍼링크로 연결하여 다양한 이야기의 진행 방향과 결론을 만들어 낼 수 있도록 하였다. 이 프로그램은 HTML 등과 같은 복잡한 프로그래밍 과정 없이 간단한 튜토리얼을 통해 하이퍼텍스트 소설을 쓸 수 있기 때문에 다양한 분야에서 활용이 가능하다.



다음은 디지털 시 분야이다. 서구 아방가르드 시와 그 철학을 같이 하고 있는 디지털 시는 현재 가장 널리 쓰이고 있는 디지털 문학 분야이다. 그 영향력 면에서도 여타 예술 분야와 결합되면서 디지털 게임 부분을 포함한 다양한 분야로 진출하고 있다.

디지털 시의 태생적 근거는 서구의 실험시 전통에서 찾을 수 있다. 디지털 시는, 시란 천재 시인이 뮤즈의 영감으로 쓴다는 19세기 낭만주의적 고정관념에서 벗어나 몽타주, cut-ups를 통해 문학 및 예술 작품을 만들어 낼 수 있다는 모더니즘 전통을 따르면서 고급예술과 대중예술에 대한 경계를 허물고 매체의 실험을 통해 내용을 전달하는 매체 중심 예술로 발전하였다.

디지털 시는 프로그래밍, 멀티미디어, 애니메이션, 상호작용과 인터넷상의 의사소통과 연관된 창의적이고 실험적이며 유희적이고 비판적인 언어예술로

이미지, 텍스트, 음악 등을 동적으로 연결하거나 상호작용할 수 있게 만들어서 언어의 의미 및 의미 생성 가능성을 탐구하는 시적 행위라고 할 수 있다.⁴⁾

디지털 시의 종류와 특징은 다음과 같다.

첫째, 컴퓨터 시(Computer Poetry)는 이미 정해진 일정한 단어의 세트를 순서대로 나열하는 조합 방식(combinatoric)과 주어진 단어들을 재결합하는 순열 방식(permutational) 또는 단어들을 구문 형판(Syntactic Template)에 끼워 넣는 방식 등이 있다. 아래는 미국의 비트 작가, 윌리엄 바로우(Williams S. Burroughs)와 브라이언 기신(Brion Gysin)이 쓴 시이다.

IN THE BEGINNING WAS THE WORD
IN THE BEGINNING WAS WORD THE
IN THE BEGINNING WORD THE WAS
IN THE BEGINNING WORD WAS THE
IN THE THE BEGINNING WAS WORD
IN THE THE BEGINNING WORD WAS
IN THE THE WAS BEGINNING WORD
IN THE THE WAS WORD BEGINNING
IN THE THE WORD BEGINNING WAS

위 시는 요한복음 첫 문장의 단어들을 뒤섞어 20세기 초반까지 서구 유럽의 정신세계를 굳건히 지배했던 언어중심주의(logocentrism)와 언어의 절대성에 의문을 던진다. 기신은 에세이 'Cut-ups Self-Explained'에서 “말은 자신의 생명력을 가지고 있으며 독자가 그것들을 살아나게 한다. …… 순열로 이루어진 시는 단어들이 스스로 결합해 새로운 문장이 되게 한다.”(Words have a vitality of their own and you or anybody can make them gush into action. …… The permutated poems set the words spinning off on their own)고 주장하고⁵⁾ 문학의 순수성을 반대하고 있다.

둘째는 움직이는 시(Kinetic Poetry 또는 Motion Poetry)이다. 컴퓨터 생성 애니메이션이나 디지털 비주얼 시라고도 불린다. 내용과 형식의 결합을 도모하는 움직이는 시는 1960년대 중반 이후 그래픽이나 애니메이션 요소가 가미되면서 다양한 종류의 비디오 아트와 시들의 탄생을 도왔다. 움직이는 시의 전신 격인 비주얼 시는 구체시의 일종으로 17세기 형이상학과 시인인 조지 허버트

4) ???

5) ???

슬램(Code Poetry Slam) 등과 같은 행사를 개최하여 문학과 디지털의 결합을 추구하고 있으며 컴퓨터 프로그래밍의 중요성이 점점 더 대두되고 있는 상황에서 디지털 인문학 분야에서 주목해야 할 장르라고 생각한다. 아래는 코드 시의 한 예이다.

UNHANDLED LOVE

```
class love {}  
  
void main()  
{  
    throw love();  
}
```

Daniel Bezerra
// C++

Code Poetry Slam 2.0

Stanford University
Division of Literatures,
Cultures, and Languages

programmers and poets: createf composef compilf (+ pizza)

Home Resources Submissions CPS 1.0 CPS 1.1 CPS 2.0 Press Other Slams

Stanford University's Division of Literatures, Cultures, and Languages (DLCL) sponsors a series of Code Poetry Slams. [Code Poetry Slam 1.0](#) was held on November 20th, 2013, and [Code Poetry Slam 1.1](#) was held on February 27th, 2014, both in Wallenberg Hall, Rm. 124, at Stanford University. The following year, [Slam 2.0](#) was held on January 23rd, 2015, also in Wallenberg 124.

What is "code poetry"? A C++ sonnet? A Haskell haiku? An algorithmic poetry generator? Something completely new? Check out our [Resources](#) tab for examples, theory, and other groups holding similar events!

Created by Melissa Kagen and Kurt James Werner

Contact mkagen@stanford.edu with any questions or comments

3. 디지털 인문학 교수법의 특징 및 장점

디지털 인문학 교수법의 특징은 학생들이 직접 프로젝트를 실행하고 그를 통해 결과물을 만들어 내는 것이다. 즉, 문학, 예술, 기술 분야의 경계를 허물고 창작물의 생산을 통해 자기표현을 할 수 있도록 한다. 본문에서 주장하는 디지털 기술을 통한 인문학 교수법은 크게는 표현 중심 학습(Production-based Learning)의 일부로 창조적 표현을 강조하는 21세기 사회에 필요한 교수법으로 간주되고 있다. 야스민 카파이(Yasmin B. Kafai)와 카일 페플러(Kylie A. Peppler)는 「청소년, 기술 그리고 DIY: 창의적 미디어 제작을 위한 참여 능력 개발하기」(Youth, Technology and DIY: Developing Participatory Competencies in Creative Media Production)에서 아직도 문자 미디어를 기반으로 하는 비평적 분석을 멀티미디어로 표현되는 창작물 제작보다 우선시 하는 교육 풍토를 비판하고 디지털 창작물 제작 교육이 21세기 융합문화(Convergence Culture) 시대, ‘창의적 문화’(Cultures of Creativity)를 생산하고 보다 새로운 방식으로 자신을 표현할 수 있도록 한다고 주장하였다. 디지털 미디어를 포함한 멀티미디어의 사용은 다음과 같은 장점을 제공한다.

- 첫째, 시각 이미지를 분석하는 능력뿐만 아니라 모든 부분의 언어 기술(reading, writing, listening, speaking)을 발달시킨다.
- 둘째, 뉴미디어 시대를 사는 학생들에게 디지털 미디어를 이용한 교육은 말로 주로 행해졌던 전통적인 방법에 비해 매력적이다.
- 셋째, 멀티미디어를 사용한 교육은 Interactive Activities를 가능하게 하고 학생들이 다양한 매체와 인터넷 정보를 이용해 저자, 텍스트와 문맥을 공부할 수 있는 기회를 제공한다.
- 넷째, 그것은 Collaborative Work를 가능하게 하고 Collaborative Learning을 위한 강력한 촉매제가 된다.
- 다섯째, 텍스트를 이해하고 평가하고 분석할 수 있는 다양한 전략을 적용할 수 있다.
- 여섯째, 학생과 교수자가 정보를 공유할 수 있으며 이것은 Multi-disciplinary Thinking 과 Cross-curricular Approach를 가능하게 한다.
- 일곱째, 자기 스타일에 맞는 학습 방법을 찾음으로써 더욱 많은 동기 부여와 수업 참여를 할 수 있다.
- 여덟째, 전통적 언어뿐만 아니라 시각적 언어 등의 새로운 형식으로 자신들의 생각과 느낌을 표현할 수 있다.
- 아홉째, 정보를 통제하는 힘을 가짐으로써 독립적 사고와 자기 주도적 학습을 할 수 있다.

4. 디지털 인문학의 교수법의 실제

다음은 위에서 설명한 디지털 문학의 창작 행위를 변형 내지 응용하여 수업 시간에 직접 접목한 사례들을 모은 것이다.

① 디지털 스토리텔링 및 영상시

디지털 스토리텔링이나 영상시는 문학 수업 시간에 활용하면 매우 효과적이다. 단편소설이나 수필 등을 읽고 PPT 애니메이션 기능 등을 이용해 디지털 스토리텔링을 만들 수 있다. 시 부분을 가르칠 때는 시를 읽고 자신의 느낌과 해석을 음악과 동영상을 결합해 뮤직비디오 스타일의 짧은 영상이나 움직이는 시를 만들어 보게 할 수 있다.

② 음성 몽타주 만들기

음성 몽타주 만들기는 시의 본래 특성인 구술성(orality)을 교육할 때 도움이 된다. 또는 mp3Directcut 등의 음악 편집 프로그램을 이용해 현재 유튜브(Youtube)나 비메오(Vimeo) 등에 올라와 있는 시인의 음성을 혼합(mixing)하여 음성 몽타주로 만듦으로써 새롭게 시를 해석해 볼 수 있다. 학생들의 목소리를 첨가함으로써 시인과의 친밀감을 구축할 수 있는 효과가 있다. 기타 과목에서는 발표 능력과 자신감을 키워주는 데 도움이 된다.

③ 하이퍼텍스트 프로그램을 통한 소설 및 시 쓰기

국립 싱가포르 대학교에서 개발한 HypeDyn이나 PPT의 하이퍼링크 기능을 활용해 기존의 소설을 하이퍼텍스트로 만들거나 학생들이 직접 하이퍼텍스트 소설을 써보도록 할 수 있다.

④ 웹 사이트, Wiki 및 블로그 구축하기

이 프로젝트들은 한 학기 동안 진행될 수 있는 다소 시간을 요하는 프로젝트들이다. 다양한 Wiki 생성 프로그램이나 Wordpress, Curationsoft 등의 프로그램을 활용하여 관심있는 한 가지 주제, 작가, 특정 시대의 문화적 배경, 인물 관계 등을 웹 사이트로 구축하게 함으로써 논리적인 사고를 키울 수 있다. 웹 사이트 구축에 필요한 기본 개념과 온톨로지 개념 등 인문학도들에게 기술적 측면도 함께 가르칠 수 있어서 융합 교과과정에 적합하다.

⑤ 타임라인 만들기

문학작품의 배경이 되는 역사적, 문화적 상황을 시대별, 나라별 시인별로 타임라인으로 묶어 표현함으로써 당시의 상황에 대한 이해를 도울 수 있다.

⑥ 구글 지도나 구글 어스를 이용하기

소설 작품에 등장하는 주인공들의 동선을 구글 지도에 표현해 봄으로써 작품의 Closing Reading은 물론 장소와 주제의 연관성에 대해 생각해 볼 수 있다. 또는 소설의 배경이 되는 도시의 시대적 변화를 지도에 표시하고 역사적인 변화를 살펴볼 수 있다. 아래는 『로리타』(*Loritta*)로 유명한 러시아 출신 미국 작가 블라드미르 나바코브가 아일랜드 출신 작가 제임스 조이스의 『율리시스』(1904)를 읽고 주인공 데덜러스와 블룸의 하루 동안의 더블린 시내 동선을 직접 손으로 그린 지도를 구글 지도에 표현한 것이다.

Gerry Carlin and Mair Evan's Google Maps annotations of *Ulysses* is a digital humanities equivalent of Nabokov's hand-drawn map. Carlin and Evan's project allows users to zoom into particular points of interest that relate to key locations in *Ulysses*.

James Joyce's *Ulysses* on Google Maps



Users can click on individual chapters of *Ulysses* via the left menu to retrieve useful notes ranging from a summary of chapter events, important symbols and parallels, to commentary by the project authors.

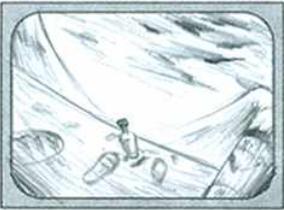
⑦ 텍스트 분석하기(Text Analysis)

*Pride and Prejudice*에서 pride를 상징하는 부분과 prejudice를 상징하는 부분들을 다른 색깔로 marked-up하고 그것을 등장인물 별로 구분한 후 엑셀 파일로 만들어 텍스트를 분석한다. 텍스트 분석의 가장 간단한 방법으로는 wordcloud를 생성하고 인물의 중요도 및 주제를 파악하는 방법도 있다.

⑧ 스토리보드로 시각화하기

Storyboardthat, Flipaclip 등과 같은 프로그램을 활용하여 이야기가 있는

스토리를 스토리보드로 만들어 시각화해 본다. 이 활동은 텍스트의 철저한 분석을 요하는 작업으로 문학 작품의 면밀한 독해를 가능하게 한다.

PAGE: /	DATE: 2014/3/25	PROJECT NAME: Into Thin Air	AUTHOR: Group 2.
	FRAME DESCRIPTION It snapped four quick photos of Harris and Boukreev striking summit poses. The sky had been perfectly clear just an hour earlier, a blanket of clouds now hid Pumori, Annu Peak.		MEDIA LIST AND DESCRIPTION three shot exciting music
NARRATION: Finally, we standing the top of the world, one foot in China and the other in Nepal. This experience very exciting we staring that the sweep of earth beneath and spectacular sight.			
	As K begin his descent from the summit of Mt. Everest he extremely concern because his oxygen tanks are running out, so, He abandon his oxygen tanks.		extreme long shot little nervous music
NARRATION: oh my god! my oxygen tank is running low! extra oxygen tanks in the South Summit camp! Jesus...			

5. 학부 학생 중심 디지털 인문학 프로젝트

다음은 학부 학생 중심 연구 프로젝트들이다. 미국의 경우 RE: Humanities 라는 전국 규모의 학술대회를 중심으로 학부생들이 자신들이 연구하는 분야를 발표하고 공유하는 자리를 통해 디지털 인문학의 영역을 확대하고 있다.

① Mrs. Dalloway Mapping Projects

이 프로젝트는 영국의 버지니아 울프가 쓴 『델러웨이 부인』(*Mrs. Dalloway*)이라는 소설에 등장하는 인물들의 동선을 표시한 것이다. 위에서 설명한 제임스 조이스의 율리시스 인물 맵핑 프로젝트와 같은 개념이지만 소설에 등장하는 사건과 장소, 시간을 좀 더 세분화하여 분석하고 그에 따른 사진 및 그림을 첨가함으로써 소설의 내용은 물론 소설이 쓰인 20세기 초 영국의 모습을 보다

더 잘 이해할 수 있도록 하고 있다.

② What Jane Saw Project

이 온라인 미술관 만들기 프로젝트는 1813년 5월 24일 영국의 작가 제인 오스틴이 방문한 초상화 화가 Sir Joshua Reynolds(1723~1792)의 회고전을 그대로 복원한 3D 전시다. 이 프로젝트는 역사적 기록이 남아 있지 않은 사건이지만 그 당시 출판된 팸플릿과, 신문, 책, 건축물 기록 등에서 정보를 수집하여 제인 오스틴이 그 전시회에서 무엇을 보았는지 온라인상에서 재구성하였다. Omeka.net같은 툴을 이용하면 약간의 코딩 실력을 가지고도 학생과 교수자 모두 디지털 전시관을 만들 수 있다.



③ Lauren's Independent Study Project

대학 졸업논문을 대신해서 구축한 웹 사이트로 19세기 파리의 장례 문화와 예술품에 전통적 기술 방식과 비주얼 방식을 혼합한 것이다.

④ University of Maryland Digital Storytelling Project

University of Maryland 대학에서 추진하는 프로젝트로 대학생들이 지역의 은퇴한 노인들의 경험이나 옛날이야기를 듣고 디지털화하는 작업이다. 학생과 노인이 파트너가 돼서 자신들의 이야기를 직접 들려주고 직접 출연하기도 하고 성우가 되기도 하고 사진이나 그림을 제공해서 학생과 노인들이 같이 만드

는 프로젝트이다.



기타 영미문학 관련 프로젝트로는 문학 작품을 디지털화해서 무료로 제공하고 있는 Project Gutenberg에서부터 Walt Whitman Archive, The Edgar Allen Poe Digital Collection 등 작가의 생애 및 작품 원본, 역사적 사료 등을 모아놓은 archiving 사이트, San Jose State University에서 운영하는 Gothic Novel and Horror Fiction 사이트, 19세기 소설과 관련된 위치를 추적할 수 있는 GenreMapper 등 많은 프로젝트가 있다. 더 많은 디지털 인문학 프로젝트는 www.dhcommons.org에서 검색 가능하다.

6. 맺음말

네브래스카 대학교 교수 스테판 램지(Stephen Ramsey)는 2011년 MLA학회 ‘디지털 미디어의 역사와 미래’(History and Future of Digital Humanities)의 발제문 ‘Who's In and Who's Out’에서 “디지털 인문학은 뭔가를 만드는 행위에 관한 것”(I think Digital Humanities is about building

things)이라고 확인하였다. 이 정의는 ‘만든다’는 행위를 컴퓨터 프로그램과 관련된 것에 한정시킴으로써 디지털 인문학자들 사이에 많은 논쟁을 불러일으킨 했지만 디지털 인문학이 새로운 학문적 접근을 필요로 함을 환기시켰다는 점에서 매우 유의미한 정의라 할 수 있다.

영문학에 한정시켜 생각해 볼 때 이제 문학 수업은 작품의 원문 해석 및 지식 축적을 중심으로 하는 일 방향 강의에서 벗어나, 문학작품을 감상하고 학생들이 그것을 직접 표현하도록 해야 한다. 그것이 디지털 기기여야만 하는 이유는 그 편리성과 더불어 21세기 삶의 방식과 사고방식을 고려해야 하기 때문이다. 더불어 한 가지 더 부연 설명하자면 본 발표에서 제시하는 교수법의 효과적인 운영을 위한 전제 조건은 교수자와 학생간의 새로운 관계 정립이다. 과거 교실에서는 지식의 창의적인 가공 여부에 상관없이 양적인 기준으로 교수와 학생 간, 또 학생과 학생 간에도 일종의 계층이 존재했다면 본 교수법은 학생과 교수가 창의적인 예술품을 만든다는 공동의 목표를 두고 서로 의견을 교환하고 공유하는 동등한 관계로 나아가야 하기 위한 것이다.

참고문헌

- 서경숙, 「아날로그를 품은 디지털 시, 시의 부활을 이끌다」, 『영어영문학연구』 38-4, 대한영어영문학회, 2012
- 홍정욱, 김기덕, '2014 세계 디지털인문학' 학술대회 및 한국의 디지털인문학, 『인문콘텐츠』 34, 인문콘텐츠학회, 2014. pp.53-75
- Baetens, Jan and Jan Van Looy. "E-poetry between Image and Performance: A Cultural Analysis." Journal of e-Media Studies. Vol.1 Issue 1. Spring 2008.
- Block, Friedrich W., Christian Heibach and Karin Wenz (Eds) P0es1s: The Aesthetics of Digital Poetry. Hatje Cantz Verlag. Germany 2003.
- Bolter, Jay David. Writing Space: Computer, Hypertext, and the Remediation of Print, 2ed. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum 2001.
- Burroughs S. William and Brion Gysin. "Cut-Ups Self-Explained." The Third Mind. New York: Viking. 1978.
- Cramer, Florian. "Combinatory Poetry and Literature in the internet."
http://ada.lynxlab.com/staff/steve/public/docu/lidia/docu/combinatory_poetry.pdf
- Anti-Media: Ephemera on Speculative Arts. Institute of Network

- Culture. 2013.
- Funkhouser Christopher. "Digital Poetry: A Look at Generative, Visual, and Interconnected Possibilities in its First Four Decades." A Companion to Digital Literary Studies. ed. Susan Schreibman and Ray Siemens. Oxford: Blackwell. 2008.
- . Prehistoric Digital Poetry: An Archeology of Forms, 1959-1995. Tuscaloosa: U of Alabama P. 2007.
- Joyce, Michael. Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics. Ann Arbor: U of Michigan P. 1995.
- Olson, Charles. "Projective Verse," The Maximus Poems. Berkeley: U of California P. 1983.
- Prinsky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants."
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>, On the Horizon. MCB University Press. Vol. 9 No. 5, October 2001.
- Rosario, Giovanna di. "Electronic Poetry: How to Approach It?" Texto! Vol. XVII. 2012.
- Stefans, Brian Kim. Fashionable Noise: On Digital Poetics. Berkeley: Atelos, 2003.

Ⅲ-3. 지역문화 교육과 디지털 인문학1)

임영상, 주동완, 김민형

1. 지식콘텐츠의 위상

‘데이터(data)’라는 말의 어원은 라틴어 ‘데이텀(datum)’의 복수형이고, 데이텀은 ‘주다’라는 뜻을 가진 데어(dare)의 과거분사에서 유래되었다. 따라서 데이터는 사실로서 ‘주어진 것들’(given)이란 뜻이다.²⁾ 유클리드는 이 ‘데이터’란 말을 94개의 공리들이 실려 있는 그의 ‘기하학의 원론’(Euclid's Data: The Importance of Being Given)의 제목으로 사용했다. 그가 이렇게 저서명을 붙인 것은 기하학은 알려진 것 또는 사실로 증명된 것으로부터 시작해야 한다는 의미에서이다.

이처럼 주어진 데이터를 어떤 틀에 넣어 형태를 만든 후 의미 있는 것으로 가공한 것을 정보(information)라고 한다. 즉 데이터를 어떤 틀에 넣느냐에 따라 어떤 정보인가가 결정되는데 이러한 틀을 알고리즘³⁾이라고 한다. 역으로 알고리즘을 통해 우리가 원하고 필요로 하는 정보를 만들어 내기 위해서는 우리들 일상의 모든 것을 데이터화해서 측정 가능한 수치 단위로 만들어야 한다. 이처럼 데이터(data)를 가공하기 전의 순수한 상태의 수치들이라고 한다면, 정보는 유의미하게 가공된 형태의 2차 데이터들이다.

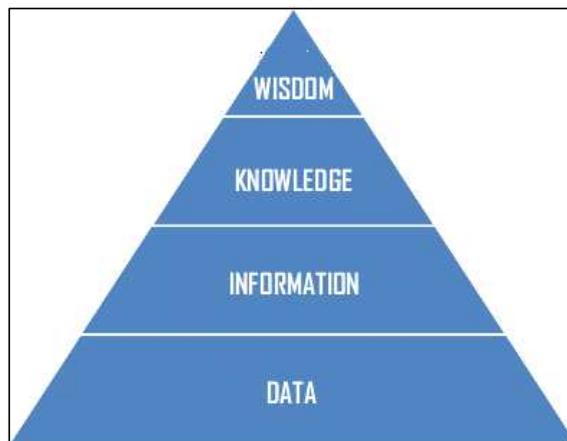
하지만 데이터나 정보들은 아직 인간들, 특히 나에게 유용한 것은 아니다. 그냥 나와는 무관하게 밖의 세계에 존재하는 것들이다. 이러한 데이터와 정보들이 나와 인간들에게 유용한 것이 되도록 다시 한 번 더 가공한 것을 지식(knowledge)이라고 한다. 즉, 지식이란 ‘정보의 이용’이라고 할 수 있다. 우리는 흔히 현 시대를 ‘정보의 시대’라고 한다. 수많은 정보의 홍수 속에 살고 있지만 그 수많은 정보가 나의 삶, 우리들의 생활에 다 필요한 것은 아니다. 어떤 정보들이 나의 삶을 더 운택하게 해주고 우리들의 생활에 편익을 가져다 줄 것인가를 결정하는 것은 중요한 일이지만 쉬운 일은 아니다. 왜냐하면 그러한 결정은 미래에 대한 통찰력에 달려 있기 때문이다.

1) 임영상, 주동완, 김민형, 「지역문화 교육과 디지털 인문학 - 용인시장 콘텐츠 개발 교육 사례」, 경기문화재단 ‘경기 역사 민속자료의 지식 기반 구축과 활용’ 학술회의 발표, 2015.10.15.

2) 나무 위키. <http://namu.wiki/w/데이터>

3) 알고리즘이란 어떠한 주어진 문제를 풀기 위한 절차나 방법을 말하는데 컴퓨터 프로그램을 기술함에 있어 실행 명령어들의 순서를 의미한다. 아랍의 수학자인 알고리즈미(Al-Khowarizmi)의 이름에서 유래되었다. 알고리즘에서 가장 중요한 것은 효율성이라고 할 수 있는데 동일한 문제를 푸는 데 있어 결과는 같아도 해결 방법에 따라 실행 속도나 오차·오류 등에 차이가 있을 수 있기 때문이다.
<http://100.daum.net/encyclopedia/view/31XXXXXX9976>

흔히 ‘필요는 발명의 어머니’라고 한다. 필요한 것을 알아야 새로운 것을 발명할 수 있다는 것이다. 우연한 발명이란 없다. 앞으로 미래는 어떠한 사회가 될 것이라는 것을 내다볼 줄 아는 통찰력과 그러한 변화에 따라 무엇이 필요할 것인가에 대한 예측, 그리고 그러한 예측에 따라 필요한 정보들을 모으고, 분석하고, 새롭게 조합하여 이전에는 없었던 새로운 개념이나 이론이나 장치나 기술 등을 만들어내는 능력이 중요하다. 이러한 능력이 바로 지혜(wisdom)다. 지혜는 갑자기 하늘에서 떨어지거나 땅에서 솟는 능력과 같은 ‘마술의 정원’이 아니라 이전부터 가져왔던 수많은 데이터와 정보와 지식으로부터 생성되는 인간의 일종의 지적 능력이다. 이러한 데이터, 정보, 지식, 지혜의 관계를 나타내는 것이 [그림 1]과 같은 지식 피라미드(DIKW Pyramid)⁴⁾이다.



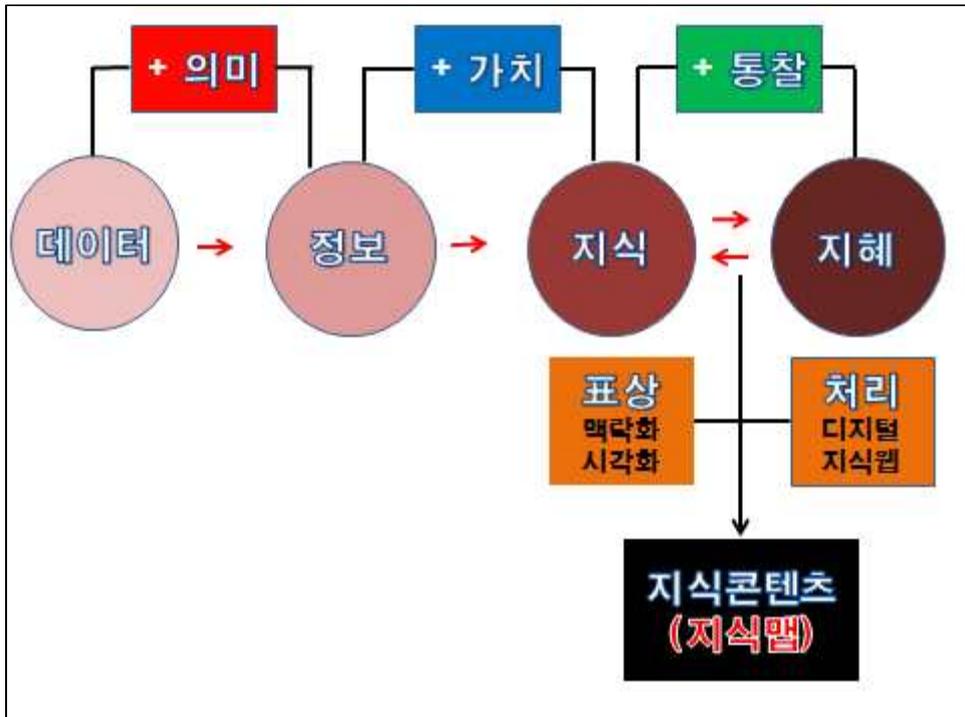
[그림 1] 지식의 위계: DIKW Pyramid

여기서 데이터에 어떤 의미가 가미된 것을 정보라 하고, 정보에 가치가 더해진 것을 지식이라고 한다. 이들 데이터와 정보와 지식 등이 과거로부터 나온 것이라면, 그 지식에 미래를 꿰뚫어 보는 통찰력을 통해 지식은 지혜가 된다. 그 지혜는 기존의 지식에 대한 ‘표상’(representation)과 ‘처리’(processing)를 통해 인간에게 유용한 것으로 새로운 형태의 ‘미래의 지식’을 만들어내는데,

4) 지식 피라미드는 1987년 체코슬로바키아 출신의 교육자인 밀란 젤레니(Milan Zeleny)가 지식의 형태를 ‘아무 것도 모르는 단계(know-nothing)’, ‘무엇인지를 아는 단계(know-what)’, ‘어떻게 하는지를 아는 단계(know-how)’, 그리고 ‘왜 그런지를 아는 단계(know-why)’ 등으로 그 위계를 도식화 함으로써 비롯되었다. 하지만 젤레니는 아직 이같은 지식 피라미드를 그리지는 않았다. 그 후, 지식의 위계에 대한 논의는 1988년 일반 시스템 연구를 위한 국제사회(the International Society for General Systems Research)의 학술회의에서 미국의 조직이론가인 러셀 아코프(Russell Ackoff)에 의해 다시 제기되었다. 러셀 아코프는 지식과 지혜의 관계를 논하면서 이러한 지식의 위계를 좀더 명확히 했지만 그 관계를 그림으로 도식화하지는 못했다. 같은 해에 정보학자인 앤소니 디본스(Anthony Debons)와 그의 동료들이 ‘이벤트’, ‘상징’ 그리고 ‘규칙과 공식’과 같은 개념으로 지식의 위계를 확장시키기도 했지만, 지식 피라미드가 도식화된 것은 1994년 네이단 쉘드로프(Nathan Shedroff)에 이르러서이다. 네이단 쉘드로프는 그의 저서의 한 챕터인 정보 디자인에서 DIKW 위계를 처음으로 도식화하여 제시했다. https://en.wikipedia.org/wiki/DIKW_Pyramid

바로 이 새로운 ‘미래의 지식’을 지식콘텐츠라고 할 수 있다. 지식의 표상이란 지식이라고 하는 추상적인 사물이나 개념에 대해 그것을 상기시키거나 연상시키는 구체적인 사물로 나타내는 일을 말하는데, 이러한 일은 지식의 맥락화(contextualization)와 시각화(visualization)를 통해 이루어진다.

또한 지식의 처리는 주로 디지털 기술(Digital Technology) 방식을 통해 이루어지며, 이렇게 처리된 지식은 지식 간의 관계망(Knowledge Web) 형성이 중요하다.⁵⁾ 이렇게 형성된 지식의 관계망으로 이루어진 지식콘텐츠들은 그 효과적인 활용을 위해서는 그 관계망 속에 있는 지식콘텐츠들을 쉽게 찾아갈 수 있는 지식 맵(Knowledge Map)이 필요하다. 지식 맵이란 다양한 지식 자원을 분류하고 구조화하여 의미론적인 연관 관계를 설정함으로써 지식의 효율적인 통합과 검색을 가능케 하는 지식 처리 기술이다. 이상의 내용을 도식화 하면 [그림 2]와 같다.



[그림 2] 지식 위계와 지식콘텐츠 및 지식 맵의 관계

이러한 지식콘텐츠는 문화콘텐츠의 한 특화 영역이다.⁶⁾ 지식콘텐츠는 다양한 미디어와 구현 기술을 통해 새로운 파생 콘텐츠의 생산이 가능하며 온라인, 오프라인에서의 활용까지 모두 가능하다. 특히 가치 창출의 개념으로 볼 때, 문화유산 활용에서 가치의 재인식, 가치의 전환, 가치의 극대화, 가치의 융합

5) 한동현, 김상헌, 「시맨틱 웹 시대의 인문콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 12, 인문콘텐츠학회, 2008. 참조
 6) 한국의국어대학교 지식콘텐츠학부 설립 취지문 중에서. 2015. 3.

과 부합되어질 수 있다.⁷⁾ 그 대표적인 예가 1999년부터 시작된 정부의 지식정보자원관리사업의 결과 만들어진 국가지식포털이며⁸⁾, 2003년 서울시스템주식회사에서 CD-ROM으로 제작하여 지금은 온라인으로 서비스되고 있는 ‘조선왕조실록’이다⁹⁾. 또 1980년부터 한국정신문화연구원(현 한국학중앙연구원의 전신)에서 편찬된 『한국민족문화대백과사전』을 기반으로 하여 한국학중앙연구원이 추진해오고 있는 한국향토문화전자대전사업¹⁰⁾이 그 대표적인 한 예이다. 한국향토문화전자대전사업은 2003년부터 디지털성남문화대전사업을 시작으로 2015년 9월 현재 64개 지역이 구축되었으며 총 91,753개의 구축 항목과 162,188개의 시청각 항목을 완성하였다.

또 지식콘텐츠는 스토리텔링을 추가하여 지식 전달에서 체험적 효과를 높일 수 있는 이야기 위주의 문화콘텐츠가 만들어 지는 것도 가능하다. 이에 대한 예로는 국학진흥원에서 제공하는 스토리 테마파크¹¹⁾가 있다. 또 청소년들을 위한 국사편찬위원회의 재미있는 디지털 한국사 이야기¹²⁾ 등 여러 부분에서 지식콘텐츠의 활용이 증가하고 있다. 하지만 이러한 지식콘텐츠의 활용은 대부분 온라인상의 활용에 국한되어 있다. 앞으로는 지식콘텐츠들이 오프라인상에서 어떻게 활용 가능한지에 대한 연구와 실제의 활용 방안에 대한 실천이 중요한 과제다. 그러한 지식콘텐츠의 실천적인 활용 방안이자 전통시장 활성화를 위한 방안의 하나로 아래 용인중앙시장에 대한 지식 맵 구축과 이를 기반으로 한 에코 뮤지엄의 예를 들고자 한다.

2. 지식콘텐츠의 활용 전략

1) 전통시장 활성화를 위한 방안

흔히 전통시장에 대한 개념은 그 관련 법령¹³⁾에서도 명시된 바와 같이 넓고

7) 김상헌, 「데이터, 정보, 지식, 콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 27, 인문콘텐츠학회, 2012, 26쪽

8) 국가지식포털. www.knowledge.go.kr

9) 조선왕조실록. <http://sillok.history.go.kr>

10) 한국향토문화전자대전. www.grandculture.net

11) 스토리 테마파크. <http://story.ugyo.net>

12) 재미있는 디지털 한국사 이야기. <http://contents.history.go.kr/ky/IndexOne.jsp>

13) 한국에서 시장과 관련된 법령은 1961년 ‘시장법’에서 처음 시장에 대한 개념이 “구체적 시장의 하나로써 판매자와 구매자 간에 상품 거래가 행해지는 구체적인 시설 또는 장소를 지칭한다.”로 규정된 이후 1981년 ‘시장개정법’에서 상설시장이란 개념으로 바뀌었고, 다시 2002년 「중소기업의 구조개선과 재래시장 활성화를 위한 특별조치법」, 2004년 「재래시장 육성을 위한 특별법」, 2006년 「재래시장 및 상점가 육성을 위한 특별법」 등에서 재래시장이란 개념이 등장했다. 이 법령들에서 재래시장이란 ‘상업 기반시설이 노후화되어 개·보수 또는 정비가 필요하거나 유통 기능이 취약하여 경영 개선 및 상거래의 현대화 촉진이 필요한 장소’로 개념 규정되었으며, 2009년 「전통시장 및 상점가 육성을 위한 특별법」에서 재래시장이란 개념이 전통시장이란 개념으로 바뀌었으나 그 의미는 동일하다.

노후화되어 정비의 대상으로만 여겨져 왔는데 전통시장을 활성화시키기 위해서는 이러한 전통시장에 대한 부정적이고 잘못된 기본적인 인식부터 바꾸어야 한다. 전통시장을 활성화시키기 위해서는 전통시장은 헐고 부수어야 할 부정적인 대상이 아니라 지키고 보존해야 할 긍정적인 것이라는 새로운 인식을 가져야 한다. 그렇게 인식을 바꾼 후에 할 일은 무엇인가? 그것은 두말할 나위 없이 지키고 보존한 것을 활용하여 전통시장으로 사람들을 불러 모으는 일이다. 시장으로 사람들을 오게 하는 이유는 꼭 먹거리를 사도록 하기 위한 목적에서만 아니라 시장에서 ‘전통’을 느끼게 해주고 그 전통 속에서 삶의 여유를 찾고 새로운 재충전의 기회가 될 수 있도록 해주기 위한 것이어야 한다. 즉, 전통시장에서는 물건의 유통만이 아니라 바로 우리들의 할머니들이 들려주시던 이야기를 들을 수 있고 어머니의 손길을 느낄 수 있으며 가족 간에 서로 대화와 소통이 흐르는 것 같은 느낌을 가질 수 있도록 해주어야 한다.

그렇다면 ‘무엇을 어떻게 할 것인가?’ 그것은 전통시장이 지키고 보존하고 있는 유무형의 역사적, 사회적 자원들을 활용하는 한편, 다른 한편으로는 전통시장 내의 새로운 문화적 자원들을 만드는 것이다. 이에는 두 가지의 방안이 강구되어질 수 있다. 첫 번째 방안은 전통시장 속에서 끊임없는 이야기를 생산해내면서 그 이야기들의 연결고리를 만들어 전통시장의 지식 맵을 구축하는 것이다. 두 번째 방안은 이러한 지식 맵을 이용하여 전통시장을 에코 뮤지엄(Eco Museum)으로 만드는 것이다. 다음에서 용인중앙시장을 예로 들어 용인중앙시장의 지식 맵 구축과 에코 뮤지엄의 사례를 예로 들어보고자 한다.¹⁴⁾

2) 용인중앙시장 지식 맵

용인중앙시장 에코 뮤지엄이 용인중앙시장으로 사람들을 모이게 하고 다시 찾도록 하는 유형적인 하드웨어라고 한다면, 용인중앙시장 지식 맵은 에코 뮤지엄의 내용을 더욱 풍성하게 만들어 주는 무형적인 소프트웨어라고 할 수 있다. 직접 돌아볼 수 있는 에코 뮤지엄이라는 하드웨어가 아무리 잘 구비되어 있다 하더라도 그 하드웨어에 콘텐츠를 공급해 주어 운영이 되도록 해주는 소프트웨어가 없으면 하드웨어는 아무런 쓸모가 없게 된다. 용인중앙시장의 소프트웨어란 용인중앙시장 에코 뮤지엄의 내용을 더욱 충실하게 해주고 장기 지속적인 운용이 가능하도록 해주는 용인중앙시장 지식 맵이다.

지식 맵이란 지식들의 관계망(network)을 시각화(visualization)한 것이라고 할 수 있다. 원래 지식 맵은 계량서지학(bibliometrics)에서 일반적으로 논문,

14) 용인중앙시장 에코 뮤지엄은 용인시와 한국외대가 합동으로 협력하여 개설한 ‘용인학’ 수업에서 수차례에 걸친 용인중앙시장 답사의 결과이며, 지식 맵 구축은 한국외대의 용인 글로벌 캠퍼스 지식콘텐츠학과에서 지난 2015년 봄 학기 동안 개설한 디지털 인문학 입문에서 실제로 다루어진 내용들이다.

책, 보고서 등이 포함된 명시화된 지식을 대상으로 수학적, 통계적 방법을 적용하여 분석의 결과를 주로 맵(위치도)의 형태로 만드는 것으로서, 이러한 맵을 여러 학자들은 지식 맵이라고 하였다.¹⁵⁾ 최근에는 사회 구조에서 개인이나 개체들 간의 관계를 나타내기 위해 사회학 분야에서 주로 사용되고 있는 ‘사회 연결망 이론’(Social Network Theory)을 계량서지학 연구에 적용하여 분석하고 있다.¹⁶⁾ ‘지식 맵’은 다양한 문화 자원을 분류하고 구조화하여 의미론적인 연관 관계를 설정함으로써 비구조화되고 분산되어 있는 정보를 효율적으로 통합, 검색하기 위한 방법론이다.¹⁷⁾

한국외대 인문대(용인)는 2015년에 지식콘텐츠학부를 신설하고 14명의 학생을 선발하여 문화콘텐츠학의 특화 영역으로 지식콘텐츠학¹⁸⁾ 분야를 집중적으로 교육 및 연구하기로 하였다. 그리하여 1학기 동안 ‘디지털 인문학 입문’이란 강좌를 개설하여 용인중앙시장을 대상으로 지식 맵 구축을 시도하여 보았다. 그 첫 번째 성과가 [그림 3]와 같은 용인중앙시장 지식 맵 구축을 위한 위키 백과사전으로 나타났다.

지식 맵 구축을 위해 우선 용인중앙시장을 ①인물, ②단체, ③활동, ④매장, ⑤공간, ⑥시설, ⑦문헌, ⑧개념 등 8개의 클래스로 나누었다. 그리고 이 8개의 클래스들의 구성 요소들을 조사하여 그 목록을 [표 1], [표 2], [표 3], [표 4]와 같이 만들었다. 이 구성 요소들은 조사 연구의 깊이와 넓이에 따라 얼마든지 더 만들어 낼 수 있다. 용인중앙시장의 모든 사람, 가게, 시설, 장소 등 모든 것이 대상이 된다.

15) 도서관연구소 웹진, 도서관 용어해설 37, 2009, 1쪽

16) 도서관연구소 웹진, 도서관 용어해설 37, 2009, 3쪽

17) 김동훈, 『문화정보 관리·유통 체계를 위한 지식 맵 서비스 연구』, 한국문화정보센터, 2013

18) 지식콘텐츠학은 인문학 중심의 여러 학문과 정보학의 융합학문으로 지식의 표상(represenattion)과 처리(processing)에 관한 다양한 정보/디지털 기술을 연구하고 이를 콘텐츠 제작 등에 활용하는 방안을 모색하는 분야로 문화콘텐츠학의 한 특화 영역이다. (한국외대 지식콘텐츠학부 창립사 중에서, 2015. 3. 23.)



[그림 3] 용인중앙시장 지식 맵 구축을 위한 용인시장 위키¹⁹⁾

[표 1] 용인중앙시장 클래스 구성 요소: 인물, 단체, 활동

인물	단체	활동
김학규	용인문화원	용인 음식문화축제
금창연	용인중앙시장 상인회	토요 알뜰장터
민영	용인시장 5일장 상인회	전통시장 활성화 업무협약
박노인	용인시장 상인대학	용인중앙시장 이벤트축제
양경모	용인학연구소	용인중앙시장 봄맞이축제 한
이순환	용인시의회	마당
이용준	용인문학회	문인초청 문학강좌
이인영	한국문인협회 용인지부	향토문화교실
이종구	한국예술평화단체총연합회	세계음식축제
정양화	용인지부	용인 향토문화 자료집 편찬
정찬민	용인신문사	유물유적 답사
조구행		시민축제
조길생		백암 5일장
조면희		
허선옥 할머니		
홍금자		
장운실		
최경자		
박영배		

19) 용인시장 위키, http://digerati.aks.ac.kr:82/index.php?title=2015-1_디지털인문학_입문_HUFs:_용인_시장

[표 2] 용인중앙시장 클래스 구성 요소: 매장

매장		
더페이스샵	향리반점	선비마트
싱싱과일나라	충남수산	광주순대
용인떡집	일미분식	대연숯불갈비
노바슈즈	민속떡집	민속전집
박가네국수	용인반찬	손님은왕짜장
평원집	황금마차	영금식품
오성만두	이랜드주니어	용인지물포
명성식당	다모아농원	중앙식당
선비만두	머리하는날	충북정육점
슈즈뱅크	장수왕족발	행궁안동찜닭
올리아	대중정육점	현대마트
피아망	아딸	휘트니스피플
아가방	이모네떡볶이	아시아마트
서울식품	시장순대	리헤어클럽
모닝메이트(고향떡집)	슈즈뱅크	유가네순대
황실유럽자수	창승식품	백암토종순대
은혜웃수선	정원상회	효자왕족발
농심축산도매센터	서울순대	용인순대
미니골드	다모아	거북이한의원
중앙커텐전문	뷰티플렉스	팔도청과
중앙복떡	프로스펙스	엄마야채
유니온베이	카멜레온	낙원여인숙
청계수야	아리따움	백암제일식당
하이얀	라푸마	코코리따
바로구운 빵	캐슬	

[표 3] 용인중앙시장 클래스 구성 요소: 공간, 시설

공간	시설
용인중앙시장	공영주차장
용인 5일장	공중화장실
김량장동	용인경전철
순대골목	운동장·송담대역
떡골목	김량장역
통닭거리	버스
잡화골목	용인문예회관
문화의 거리	용인향토학교
금학교(술막다리)	우체국
금학천	머뭇
청한상가	용인 공용버스터미널
용인학연구소	
용인뉴스신문사	
처인구청	
중앙동 주민센터	
용인시 디지털 산업진흥원	
용인초등학교	
용인중학교	
회회나무 보호수	
수여선	
용인군청	
용인세무서	
엽연초 구매조합	
용인금융조합	

[표 4] 용인중앙시장 클래스 구성 요소: 문헌, 개념

문헌		개념
시장과 시장사람들 디지털 용인문화대전 이인영의 용인문화산책 용인신문 용인시민신문 용인일보 용인종합뉴스 Y사이드저널 용인타임즈 경향신문 두산백과 네이버 지식IN 위키 백과 용인현읍지 신증동국여지승람	여지도서 대동지지 용인군지도읍지 구성면지 기흥읍지 양지면지 수지면지 모현면지 포곡면지 원삼면지 이동면지 남사면지 수여지 용인문학 2014 하반기 용인 지나는 길에	시장 상인 전통시장 5일장 상인조합

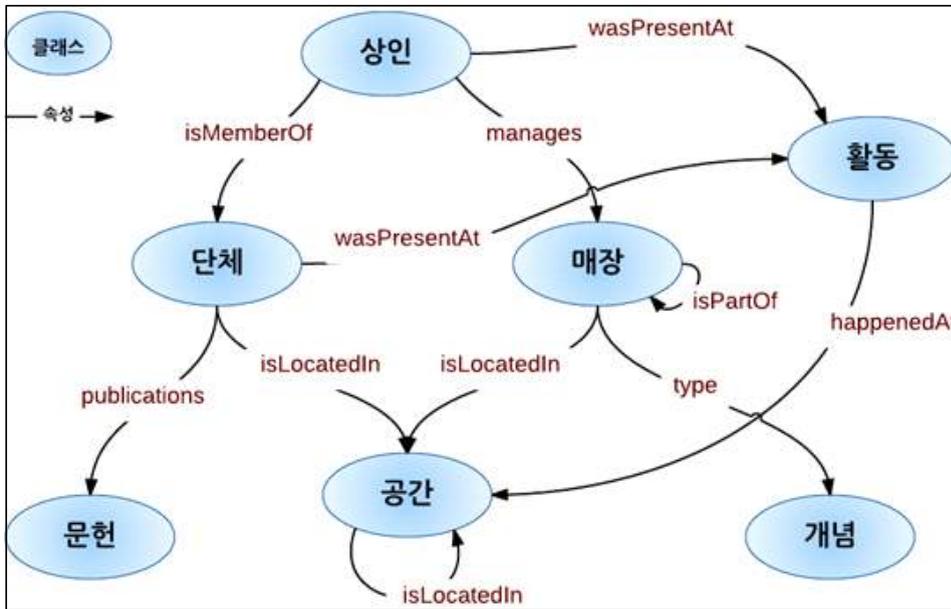
이상 8개의 각 클래스에 들어있는 구성 요소들에 대해 학생들이 기존 문헌과 인터뷰 등을 통하여 일정한 틀에 맞추어 구성 요소들의 정보에 해당하는 내용들을 넣어 용인중앙시장에 대한 위키 백과사전을 만들었다. [그림 4]는 용인중앙시장에서 매장을 운영하고 있는 상인에 관한 내용을 담고 있는 ‘용인중앙시장 위키’ 기사의 예이다.



[그림 4] 용인중앙시장 위키 기사 예

여기서 중요한 것은 각 클래스들 간의 관계망이다. 즉 각 클래스를 구성하고 있는 많은 구성 요소들이 다른 클래스의 구성 요소들과 어떠한 관계를 맺고 있는지를 연결시켜 주어 그 관계망을 만들어야 한다. 예를 들어 어떤 ‘인물’은 어떤 ‘매장’을 소유하고 운영하는 관계에 있는지, 또 그 ‘인물’은 시장 내의 어떤 ‘단체’에서 활동을 하고 있으며, 시장의 어떤 ‘공간’들은 어떤 ‘인물’들에게 중요한 의미가 있으며, 그러한 이야기들은 어떤 ‘문헌’에 나오는지, 또는 용인중앙시장과 관련된 일련의 ‘개념’들은 각각의 ‘매장’들과 어떠한 관계에 있는지 하는 등의 관계망을 만들어 각 클래스의 구성 요소들을 연결시켜 준다. 그 관계망은 각 구성 요소들의 위키 백과사전 내용 중 ‘연계정보’라는 항목으로 나타난다. [그림 4]에서 빨간 원으로 된 부분이 바로 각 구성 요소들이 갖고 있는 ‘연계정보’들이다. 이렇게 해서 각 구성 요소들 간의 관계망이 형성되면 그 관계망은 구성 요소들의 정보를 서로 연결시켜 주어 기존의 어떠한 문서나 정보로도 알 수 없었던 상호 관계를 보여주며 무수한 이야기를 만들어 낼 수 있는 틀을 제공해줄 수 있다. 이러한 틀을 온톨로지(ontology)라고 한다. 온톨로지는 대상 세계를 구성하고 있는 정보들 간의 의미와 관계를 명시적으로 개념화한 데이터 모델이다.²⁰⁾ [그림 5]는 온톨로지를 만드는 프로테제(protége)란 프로그램을 이용하여 제작한 용인중앙시장의 각 클래스의 관계를 나타낸 것이다.

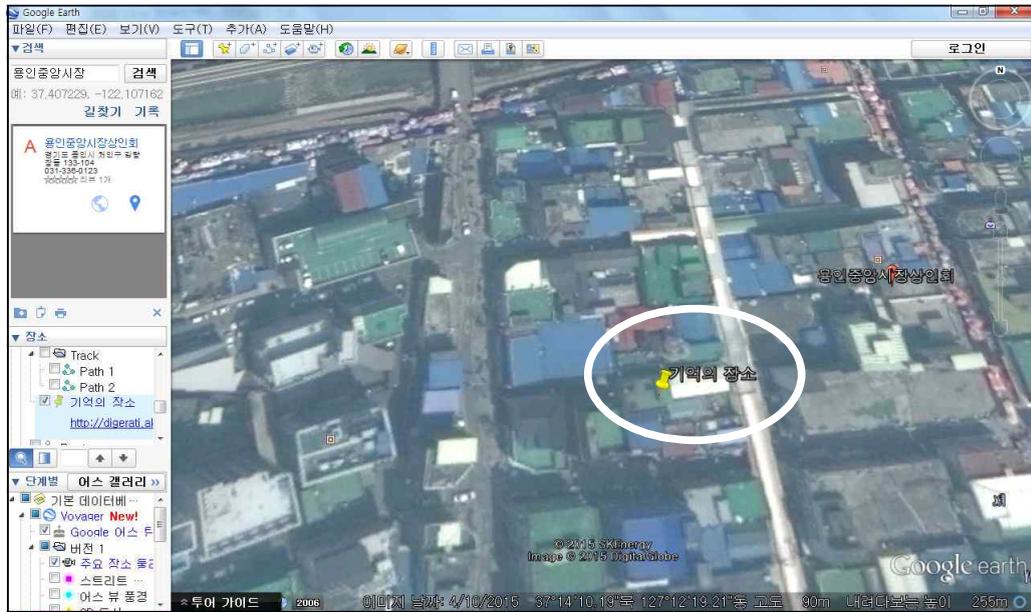
20) 임영상·서소리, 「용인학과 스토리텔링: 『용인신문』의 기사를 활용한 용인중앙시장 지식 맵, 『인문콘텐츠』 36, 인문콘텐츠학회, 2015, 220쪽



[그림 5] 용인중앙시장 클래스 관계도²¹⁾

이렇게 용인중앙시장이 담고 있는 모든 것들에 대해 유형에 따라 클래스를 만들어 분류하고 각 클래스의 구성 요소들을 찾아내어 그 목록을 만든 후, 구성 요소들에 대한 정보를 기존 문헌에서 찾아내거나 새롭게 만들어 내어 구성 내용을 채운다. 그리고 구성 요소들의 속성에 따라 각 클래스의 구성 요소들을 연결시킴으로써 용인중앙시장에 대한 ‘지식 맵’을 만들 수 있다. 그리고 이렇게 만들어진 용인중앙시장 지식 맵을 구글 어스에 위치 표시를 하여 연결시키면 누구든지 쉽게 용인중앙시장 지식 맵에 접속하여 이용할 수 있게 되고 지식 맵은 완성된다. [그림 6]은 구글 어스에 용인중앙시장을 표시(노란색 핀)하고, 그 표시에 위키 백과사전을 링크시켜 놓음으로써 위키 백과사전으로 연결되는 것을 차례로 보여주고 있다. 이 지식 맵을 통해 용인중앙시장을 찾은 일반인들은 구글 어스 지도에서 용인중앙시장을 검색하여 노란색 핀 모양으로 된 위치를 확인하고, 그것을 클릭하면 용인중앙시장과의 접속창이 뜨고 그 접속창을 다시 클릭하면 용인중앙시장 위키 백과사전 안으로 들어가 용인중앙시장의 모든 것을 살펴보고 모든 사람들을 만날 수 있게 된다.

21) 임영상·서소리, 「용인학과 스토리텔링: 『용인신문』의 기사를 활용한 용인중앙시장 지식 맵, 『인문콘텐츠』 36, 인문콘텐츠학회, 2015, 같은 쪽



[그림 6] 구글 어스에 표시된 용인중앙시장



[그림 7] 구글 어스에 표시된 용인중앙시장과 위키 백과를 연결시킨 모습

3) 용인중앙시장 에코 뮤지엄

에코 뮤지엄은 환경 생태(ecology)와 박물관(museum)의 합성어이다. 1971년 국제박물관학회 총회(ICOM)에서 프랑스 환경부 장관이던 로베르 푸지드(Robert Poujade)에 의해 처음 사용된 개념이다. 'Eco'라는 단어 때문에 흔히 친환경과 관련된 박물관이라 생각할 수 있지만 여기서의 '환경'은 자연유산뿐

만 아니라 특정 지역에 존재하고 있는 다양한 문화유산과 산업자원 등을 모두 포함하고 있는 개념이다. 즉, 에코 뮤지엄은 어떤 건물에 유물이나 수집품들을 모아 놓고 관람객들을 부르는 수동적인 박물관이 아니라 특정한 지역이 큰 공간이 되어 유산을 현장에 보존하고 전시하며 또 실제로 그 공간에서 일상생활도 영위하면서 관람객들에게 보여주고 소통하는 박물관이다. 따라서 지역의 주민들은 유산의 보존자 및 관리자일 뿐만 아니라 관람객들을 위한 안내자 또는 함께 즐기는 참관자의 역할까지 하게 되는 능동적인 박물관 형태라고 할 수 있다.²²⁾

용인중앙시장은 에코 뮤지엄으로서 훌륭하고 풍부한 역사적, 문화적, 사회적 그리고 지리적 자원을 갖고 있다. 비록 그 원형은 많이 사라졌다고 해도 아직 기록으로 남겨진 것들이 많이 남아 있어 그 원형이 있던 공간과 장소들에 대한 스토리텔링만 구축될 수 있다면 용인중앙시장은 그 자체로서 훌륭한 에코 뮤지엄이 될 수 있다. 특히 ‘김량장동 133번지’라고 하는 번지가 갖는 상징성과 더불어 그 지역에서 최초로 장사를 했다는 김량이라는 사람의 전설과 같은 이야기와 조선시대 영남으로 내려가는 길목에서 사통팔달했던 지리적 요충지로서 역과 원을 동시에 보유하고 있었다는 이야기 그리고 서산에 해가 질 무렵 한량들을 색주가로 인도하는 술막다리라는 정감어린 다리가 지금은 8차선 도로로 변하여 금학교가 된 것과 같이 여기저기 서려있는 옛 이야기들에 이르기까지 결코 만만치 않은 양의 콘텐츠들을 만들어 낼 수 있다. 그리고 1910년대 용인의 행정 중심지가 구성에서 이곳 김량장으로 이전해 오면서 형성된 근대문화 유산들은 아직도 사진으로 남아 있어서 그 흔적을 오늘날의 모습과 비교해보는 것은 용인중앙시장을 찾는 이로 하여금 흥미진진한 일이 될 수도 있다. 또 1930년대 말 일제 강점기 때 곡창 지대였던 여주, 이천의 곡식을 수탈하여 수원으로 실어 나르기 위해 건설된 수여선에 얽힌 이야기와 그 수여선이 지나던 길목을 지키던 회화나무가²³⁾ 아직도 아파트들 속에 존재하고 있는 모습들은 하나의 역사적 현상이 될 수 있다.

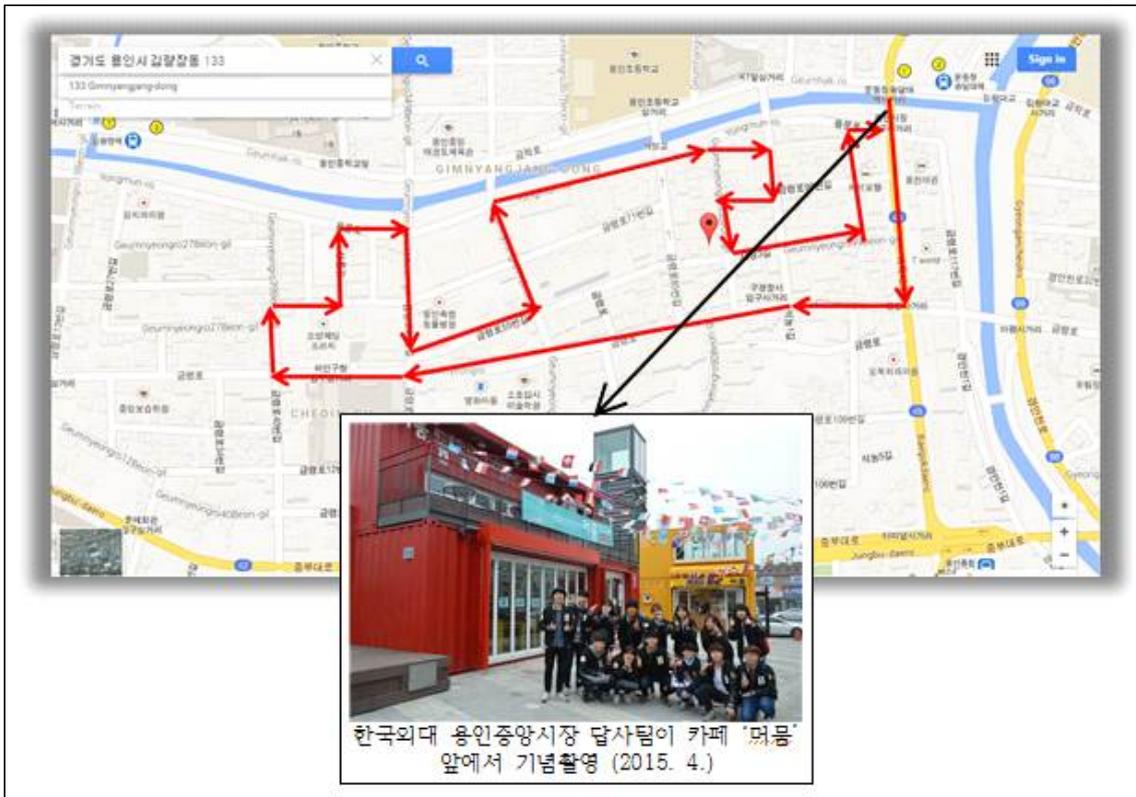
용인중앙시장 에코 뮤지엄에서는 사람들의 발길 따라 만들어진 골목길 하나 하나가 의미가 있고, 비록 투박한 글씨체에 조잡하게 만들어진 간판일지라도 그러한 역사의 손때가 묻은 간판 하나하나가 다 소중하다. 비록 이제 그 자취는 찾아보기 힘들지라도 한 조각의 사진으로 옛 정취를 살펴볼 수 있는 사진 한 장 한 장이 귀하고, 그 시장 길을 걷던 사람들은 이미 없어졌어도 그들에 대해 전해 내려오는 기억의 기록들은 중요하다. 한 장의 지도를 들고 시장사람들의 발자취를 더듬어 보고 그들이 남긴 흔적을 찾아보는 일은 매력적인 일이

22) 김영숙 「에코뮤지엄 (Ecomuseum) 개념 도입을 통한 박물관의 새로운 발전 가능성 연구」, 경희대학교 경영대학원 석사논문, 2002, 27쪽

23) 이 회화나무는 2015년 봄, 용인시장 답사 때까지만 해도 그 자리에 그대로 있었는데, 2015년 가을 답사 때는 이미 고사하였다. 회화나무가 있던 자리는 이제 주차장이 되어 버렸다.

될 수 있다. 그 발자취와 흔적을 따라가는 과정에서 만나게 되는, 현재 그 지역의 장소에서 생활을 영위하고 있는 시장사람들의 이야기와 그들과의 대화는 또 다른 흥밋거리이며 방문자들로 하여금 흥분을 자아내기에 충분하다. 이런 것이 바로 에코 뮤지엄의 목적이다. 에코 뮤지엄에서 시장은 시장을 찾는 고객들과 유리된 채 고객들이 필요로 하는 물품과 서비스만을 제공해주는 공간이 아니다. 이제 시장은 고객들의 삶의 일부분이며 계속해서 걷고 싶은 ‘일상의 거리’이며 저절로 발길을 향하게 하는 ‘향수의 장소’이다. 이렇게 시장을 찾는 행위는 바로 고객들 스스로 자신을 찾는 행위이며 자신을 발견하는 몸짓이기 때문이다.

용인중앙시장을 에코 뮤지엄으로 만들기 위한 한 예로 아래 [그림 7]은 용인중앙시장의 상징인 133번지를 중심으로 시장을 찾은 고객들이 걸어보직한 노선을 표시한 것이며 ‘기억의 길’이라고 노선의 이름을 붙여본 것이다.



[그림 8] 용인중앙시장 에코 뮤지엄의 ‘기억의 길’과 그 시작점인 카페 ‘머뭉’

용인중앙시장 에코 뮤지엄의 ‘기억의 길’은 용인 경전철을 타고 운동장·송담대역에서 내려 옛날 술막다리가 있던 금학교를 건너 2015년 4월 용인중앙시장 활성화를 위해 용인시장 상인회(회장 박영배)에서 설치한 ‘머뭉’ 카페에서 출발한다. 카페 ‘머뭉’은 바로 수원에서 용인을 거쳐 여주까지 달렸던 수여선이 지

나던 자리 위에 있다. ‘기억의 길’은 지금은 빌딩들에 가려 보이지 않지만 빌딩 뒤에 흐르고 있는 경안천과 그 경안천 너머 옛 우시장터를 상상하며 남쪽 방향으로 세 블럭을 지나 우회전을 하게 된다. 그곳은 용인중앙시장의 남쪽 경계를 이루는 금령로가 시작된다. 이 금령로로 들어서자마자 오른쪽은 옛 시외버스 터미널 자리이고 그 옆에는 옛 용인우체국 자리인데 새로운 현대식 건물의 우체국이 큰 길에서 약간 들어가 서있다. 그리고 그 우체국 건너에는 어물전이 있었고, 어물전 거리 위쪽에는 용인경찰서가 있었으나 지금은 주차장으로 변해버렸다. 금령로에는 일제시대를 거쳐 1960년대까지만 해도 면사무소와 농협 등 용인의 주요 관청과 기관들이 즐비했다. 현재 우리은행 자리에 있었던 해동양조장은 용인 지역에서 가장 오래도록 영업을 했던 대표적인 양조장이었다.

그렇게 금령로는 계속 곧게 이어져 오른쪽으로 넓게 자리 잡은 처인구청까지 이어지는데 현재의 처인구청은 일제시대 때 이 지역의 발전의 원동력이 되었던 엽연초 구매장이었다가 용인세무서로 변한 자리다. 처인구청을 약간 지나 다시 오른쪽으로 길을 돌아 한 블럭 지나 다시 오른쪽을 돌고 바로 다음 길에서 왼쪽으로 돌아서면 깡마른 노인을 연상케 하는 커다란 나무 한 그루가 범상치 않게 서있다. 용인시의 보호수가 된 ‘회화나무’다. 지금은 주위의 아파트 단지로 둘러싸여 있어서 그 크기가 위엄을 잃었지만, 1950~60년대까지만 해도 그 나무 옆을 지나치던 수여선을 타고 용인을 들고 나던 사람들은 이 회화나무를 보고 용인에 다 왔음을 또는 용인을 떠남을 알았다고 한다.²⁴⁾ 회화나무를 지나 조금 좁은 골목을 지나면 용인에서 가장 오래된 용인장로교회가 있다. 원래는 술막다리 건너 언덕에 있었는데 이곳으로 이전했다가 지금은 다시 송담대학 근처로 이전했다고 했다. 아직 용인장로교회 건물이 남아 있는데, 2015년 4월에 이곳을 답사했을 때 교회 건물을 천으로 가려놓고 비계를 설치해 놓아 내부 공사중이거나 허물 계획인 것처럼 보였다. 이러한 역사적인 건물들이 재개발을 위해 자꾸 사라지는 것은 용인중앙시장의 커다란 손실이 아닐 수 없다.

용인장로교회를 지나 왼쪽으로 돌면 앞에 커다란 보물창고란 간판이 보인다. 없는 게 없는 잡화 백화점이다. 일제시대 때는 마루보시라는 ‘다꾸시’(택시)의 차고지이기도 하였으며 오늘날의 택배회사와도 같은 역할을 했던 운수회사 자리이다. 보물창고 옆에 자리한 GS슈퍼는 용인중앙시장의 근대적인 변화를 상징하는 듯하고, 그 GS슈퍼 앞 주차장은 옛날 수여선의 용인역의 역 건물이 있던 자리다. 용인역 역 건물을 뒤로 하고 왼쪽으로 흐르고 있는 금학천을 따라 걷다보면 건너편에 초등학교가 눈에 가득 찬다. 용인에서 가장 오래된 학교 중

24) 이 회화나무도 2015년 가을 답사 때는 이미 사라져버려 이제 여기에 언급된 회화나무 이야기도 하나의 스토리텔링으로만 존재하게 되었다.

의 하나이며, 2015년에 설립 100주년을 맞은 용인초등학교이다. 용인초등학교가 조선인을 위한 김량장보통학교였다면 바로 옆에 지금은 KT 건물이 들어선 터는 일본인 자녀들이 다녔던 소학교 터다. 소학교를 왼쪽에 두고 곧장 천변을 따라 직진하면 바로 용인중앙시장의 대표적인 거리인 순대골목으로 들어서게 된다. 길 양쪽으로 순대국밥이 일렬로 서있는 순대골목을 지나 오른쪽으로 돌아 그 윗편 골목으로 가면 바로 떡골목이 있다. 찹쌀떡, 시루떡, 팔떡, 오색떡이 상점 앞에 놓인 떡골목을 지나 왼쪽으로 돌면 바로 잡화골목으로 이어지고 이어 청한상가를 만난다. 청한상가는 1980년대 초에 서울 다음으로 지방에 지어진 최초의 주상복합 건물이었다. 건축되어진 1980년대 초에 청한상가는 전자제품 판매점들이 들어서서 인근에서 용인중앙시장으로 전자상품 구매자들을 불러들이는데 큰 역할을 하며 중앙시장의 중심지 역할을 하였으나, 1990년대 중반 이후 전자제품 전문 판매점들이 전국에 출현하면서 청한상가는 그 명성을 잃고 오늘날에는 용인중앙시장 중앙에 자리한 애물단지처럼 여겨지고 있다. 특히 청한상가 지하는 한때 학생과 젊은이들이 즐겨 찾는 분식집들이 가득 들어선 먹자골목이었으나 지금은 몇 집 안 남은 분식집들만 자리를 지키고 있는 을씨년스러운 모습을 하고 있다.

청한상가를 나와 조금 앞으로 나가면 화려하게 채색된 간판과 건물들이 빼곡하니 들어서 있고 곳곳에 오색 네온의 ‘다방’과 ‘여인숙’, ‘여관’, 노래방 등 간판이 유난히 눈에 많이 띈다. 지금의 금학교가 옛날 술막다리였던 시절 술막다리 인근은 경향 각지에서 용인을 거쳐 가는 물품과 사람들로 넘쳐났다. 이들이 가던 길을 멈추고 쉬고 먹으며 흥청대던 용인시장의 시초가 되었던 지역이었다. 이렇게 물건과 사람이 넘쳐나는 지역에는 자연 유흥가가 형성되기 마련이고, 그 흔적이 지금도 화려한 네온 간판과 1980년대의 낭만으로 보이는 술집과 다방, 여인숙들로 남아 있는 것이다. 그 ‘낭만의 거리’(?)는 용인시장 상인회에서 2015년에 ‘통닭거리’로 새롭게 조성할 계획으로 있어 이 ‘낭만의 거리’도 조만간 그 일부가 사라질 위기에 있다. 화려하고 약간은 퇴폐적인 ‘낭만의 거리’를 빠져 나오면 다시 카페 ‘머뭇’을 만나게 되어, 음료와 간단한 간식을 즐길 수 있다. 컨테이너를 개조한 노란색 카페 ‘머뭇’과 빨간색 간이식당은 이곳을 찾는 젊은이들의 공간이다.

이상은 용인중앙시장 에코 뮤지엄의 순례를 하나를 시나리오처럼 엮어본 것이다. 이 시나리오대로 용인중앙시장 에코 뮤지엄의 각각의 ‘기억의 장소’들을 표시한 것이 [그림 9]이다. 그리고 [그림 10]은 각 ‘기억의 장소’들에 대해 옛날 모습과 현재의 모습을 대비하여 살펴볼 수 있도록 시범적으로 위키 백과 형식의 콘텐츠로 제작해 본 것이다.



[그림 9] 용인중앙시장 에코 뮤지엄의 '기억의 장소들'

그러나 이 시나리오에서 빠진 것이 있다. 그것은 이 시장의 주인공들인 시장 사람들이다. 용인중앙시장 에코 뮤지엄이 그냥 옛 정취나 구경하며 산책하는 코스라면 그건 화석처럼 굳어진 진열장의 박물관이나 그냥 무미건조한 건물군의 일반 박물관과 다를 바 없다. 용인중앙시장 에코 뮤지엄에 시장사람들의 이야기가 더해지고 시장을 방문하는 사람들이 용인중앙시장 사람들과 직접 대화하고 그들의 이야기를 들을 수 있다면 용인중앙시장은 방문자들에게 생기가 있고 생동감이 넘치는 삶의 현장이 될 수 있다. 이렇게 용인중앙시장이 시장과 방문객이 유리된 채 물건의 매매만 이루어지는 공간이 아니고 서로 간의 이야기를 생산해내고 서로에게 의미 있는 기억과 추억의 장소가 될 때, 용인중앙시장은 방문객들이 시장을 다시 찾고 싶어 하는 이유를 만들어 주게 될 것이다. 이렇게 용인중앙시장 에코 뮤지엄의 시장사람들에 대해서 더 자세한 정보를 제공하고 실제 활동하고 있는 사람들에 대한 이야기를 엮어 새로운 스토리텔링을 만들어낼 수 있도록 하는 것이 용인중앙시장 지식 맵이다.



[그림 10] 용인중앙시장 에코 뮤지엄 위키 콘텐츠

3. 맺음말

이상에서 용인중앙시장을 한 예로 하여 한국의 '전통시장 살리기' 위한 방안
에 대해 살펴봄으로써 지식콘텐츠의 활용 방안에 대해 살펴보았다. 용인시장의
여러 요소들에 대해 스토리를 입혀 스토리텔링 방식으로 지식콘텐츠를 만들어,
이들의 관계망을 형성하여 지식 맵을 구축할 수 있다. 지식 맵은 전통시장의
모든 시설과 시장사람들을 포함하며, 전통시장 내에서의 사회적, 경제적 활동
등을 포함한다. 지식 맵은 시장 내의 모든 사물과 공간과 장소, 문헌 그리고
사람들에 대한 관계망을 형성하여 그 시장의 생생한 모습을 시공을 초월하여
입체적으로 보여준다. 지식 맵은 그 시장의 과거의 역사와 현재의 모습을 알
수 있도록 해줄 뿐만 아니라 그 시장사람들에 관한 정보도 그들이 운영하는
가게와 시장 내에서의 활동 및 그들과 관련된 문헌이나 언론사의 기록 등과
연계하여 보여줄 수 있다. 시장 방문객들은 이러한 지식 맵을 통해 주어진 정
보로 아직 가보지 않은 장소를 사이버상에서 먼저 방문해볼 수 있으며, 만나보
지 못한 시장사람들에 관한 이야기를 들어볼 수 있다. 그리고 실제 시장을 방
문했을 때 그러한 장소들을 가보고 사람들을 만나 봄으로써 시장을 단순히 물
건을 사고파는 장소가 아니라 자신의 삶에 하나의 커다란 의미 있는 장소임을
발견하게 된다.

그리고 그러한 지식 맵을 이용하여 에코 뮤지엄을 만드는 것은 전통시장
이라는 기존 자원을 그대로 유지하면서 부가가치를 높여 지역경제 활성화는 물
론 전통시장 내에 산재한 문화적인 내용을 보존하고 그 문화적 가치를 높이는
효과를 가져올 수 있다. 현재 시장에 남아 있는 전통적인 유물과 시설물들을
그대로 보존하면서 활용하고 이미 없어진 것들에 대해서는 문헌과 인터뷰 조
사 등을 통하여 스토리텔링 콘텐츠를 만들어 시장을 찾는 방문객들에게 전통
적인 서민문화를 그대로 느끼며 체험하게 하도록 하는 것이다. 이러한 전통시
장의 에코 뮤지엄을 홍보하고 전달하는 기능은 인터넷상의 웹 사이트 구축을
통해 실현 가능하며 효과적으로 이루어질 수 있다. 본 논문에서는 위키 소프
트웨어를 기반으로 용인중앙시장의 에코 뮤지엄을 실례로 만들어봤다.

이상에서 보듯이 지식콘텐츠의 생성 가능성은 다양한 방면으로 무한히 열려
있다. 문제는 그 지식콘텐츠들의 관계망인 지식 맵을 어떻게 구축하여 이용자
들이 쉽고도 효과적으로 그 콘텐츠들을 사용할 수 있도록 하느냐이다. 여기서
예로 든 에코 뮤지엄은 지식콘텐츠 활용의 한 예에 불과하다. 앞으로 지식콘텐
츠의 활용 또한 디지털 기술의 진보와 더불어 더욱 발전적으로 진화해 갈 것
이다.

한국의국어대학교 인문대학 지식콘텐츠학부는 용인의 전통시장인 용인중앙 시장뿐만 아니라 수원의 전통시장인 팔달시장, 나아가 전국 주요 도시 원 도심의 도시 재생과 관련한 지식 맵의 구축과 에코 뮤지엄 개발도 추진하고자 한다. 신도심의 개발과 발전으로 대부분의 원 도심들이 활력을 잃은 상태이고, 이는 원 도심에 자리 잡은 전통시장의 위축을 이어졌다. 디지털 환경에서 전통시장의 문화적 기능을 제고하는 콘텐츠의 기획과 제작은 원 도심 문화를 중심으로 한 도시 재생을 견인할 수 있으리라는 것이 우리들의 생각이다.

참고문헌

- 김성수, 「재래시장 상인교육 개선방안에 관한 연구」, 『한국유통학회 추계 학술대회 발표 논문집』, 2007.
- 김도형, 『지역 활성화를 위한 전통시장 육성방안』, 한국지방행정연구원, 2013.
- 김동훈, 『문화정보 관리·유통체계를 위한 지식 맵 서비스 연구』, 한국문화정보센터, 2013.
- 김상헌, 「데이터, 정보, 지식, 콘텐츠」, 인문콘텐츠 제27호, 2012.
- 김영숙, 「에코뮤지엄 (Ecomuseum) 개념 도입을 통한 박물관의 새로운 발전 가능성 연구」 경희대학교 경영대학원 석사논문, 2002.
- 도서관연구소 웹진, 도서관 용어해설 37, 2009.
- 류정아, 「지역문화와 문화콘텐츠: 용인을 중심으로」, 2015. 한국외대 용인학 시간 강의 자료.
- 용인중앙시장, 「용인중앙시장 현황 및 추진계획」, 2015.
- 안상용, 「재래시장 활성화 대책방안에 관한 연구」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』 5(1), 2007.
- 이익수 외, 「재래시장 명소화 전략」, 『한국콘텐츠학회논문지』 8-2, 한국콘텐츠학회, 2008.
- 이인영, 「용인의 역사와 용인시장(김량시장)⑤」, 『용인대관』, 용인문화원
- 임영상 외, 『시장과 시장사람들: 용인의 전통시장』, 용인사회문화총서 2, 선인, 2013.
- 임영상, 서소리, 「용인학과 스토리텔링: 『용인신문』의 기사를 활용한 용인중앙시장 지식 맵」, 2015 한국지방자치학회 동계학술발표대회 발표 논문.
- 최영경, 「우리나라 전통시장의 현황과 문제점 및 방향」, 경북대 발표 자료.
- 한동현, 김상헌, 「시멘틱 웹시대의 인문콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 12, 인문콘텐츠학회, 2008.