인문논총 제77권 제3호 (2020.8.31), pp. 365~407
[DOI] https://doi.org/10.17326/jhsnu.77.2.202008.365

디지털 인문학은 인문학이다*

류 인 태**

[초 록]

이 글은 디지털 인문학(Digital Humanities)이 인문학으로서 지닌 본질적 성격에 대해 검토하고, 그것을 바탕으로 현시점에서 디지털 인문학 조류가 갖는 학술적 시사점과 향후 디지털 인문학 연구가 나아가야 할 방향에 대해 조망하였다.

디지털 인문학 선언문이 발표된 지 약 10여 년의 시간이 흐르는 사이에 디지털 인문학 연구에 대한 논의와 관심이 꾸준히 증가하고 있음에도 불구하고, 여전히 낯설고 불편한 기술(技術)로서 즉 연구와는 무관한 대상으로서 디지털・데이터 환경을 바라보는 인문학 연구자가 다수이다. 인문학 연구로서의 글쓰기 또한 과거 하나의 기술(技術)로서 인지되었음을 고려할 때, 디지털・데이터 환경에서 지식의 자유로운 '공유'와 '표현'을 실천하고자 하는 디지털 인문학은 기술(技術)을 접목한 인문학이 아니라 새로운 지식 기술(記述)을 위

* 이 글은 2019년 한국어문학국제학술포럼・돈암어문학회 전국학술대회(2019.11.15.) 발표문 "고전 연구와 디지털 인문학"을 수정・보완해서 작성된 논문임.
** 경희대학교 국어국문학과 강사

주제어: 디지털 인문학, 디지털, 데이터, 리터러시, 데이터베이스, 컴퓨터 기술, 웹 환경
Digital Humanities, Digital, Data, Literacy, Database, Computing, Web

www.kci.go.kr

한 최첨단 리터러시의 일환으로 수용되어야 한다.

1. 현시점에서의 디지털 인문학에 대한 단상

2009년과 2010년 사이에 인문학 방면의 뚜렷한 학술 조류(academic trend)로서 디지털 인문학(digital humanities)이 공식적으로 언명됨에 따라[1], '학술 운동'(academic movement)과 '연구방법론'(research methodology)의 맥락에서 디지털 인문학에 대한 시도가 본격적으로 이루어진 지도 벌써 10여 년의 시간이 흘렀다. 그 사이에 웹과 스마트 디바이스를 중심으로 한 디지털・데이터 환경은 비약적으로 발달하였고, 그러한 새로운 환경은 어느새 인간에게 필수적인 커뮤니케이션 미디어로 자리하게 되었다. 특히 최근 지속되고 있는 코로나바이러스감염증(COVID-19) 사태는 생활 전반에 있어서 디지털 기반 커뮤니케이션 미디어의 영향력을 더욱 증대시키는 원인이 되고 있으며, 향후 이러한 변화는 더욱 가속화 될 것으로 보인다.

이러한 전방위적 급변 가운데 인문학 방면의 학술 활동 또한 디지털・데이터 환경에 대한 대응 또는 그것의 활용 문제로부터 더는 자유롭지 못한 상황에 처하게 되었다. '비판적 대응' 또는 '적극적 활용'의 맥락에서 디지털・데이터 환경은 어느새 인문학 연구자들의 직접적 관심 대상으로 수용되고 있는 분위기이다.[2] 필자 주변의 인문학 연

1) '디지털 인문학'의 등장을 알린 공식적 사건으로 2009년과 2010년 각기 미국과 프랑스에서 이루어진 '디지털 인문학 선언문'(Digital Humanities Manifesto) 발표를 거론할 수 있다. 2009년 미국에서 발표된 디지털 인문학 선언문의 내용에 대해서는 '홍정욱(2015), 「디지털기술 전환 시대의 인문학」, 『인문콘텐츠』 38, 인문콘텐츠학회, pp. 41-74'을 참고할 수 있고, 2010년 프랑스에서 발표된 디지털 인문학 선언문의 내용에 대해서는 '김동윤(2014), 「프랑스 '디지털 인문학'의 인문학적 맥락과 동향」, 『인문콘텐츠』 34, 인문콘텐츠학회, pp. 9-27'을 참고할 수 있다.

www.kci.go.kr

구자들 또한 디지털・데이터 환경에 대한 이해나 유관 기술을 직접 다룰 수 있는 능력의 유무와 별개로 디지털 인문학에 대한 관심이 매우 높은 편이다. 당장의 '역량'과 '환경'의 문제로 인해 디지털・데이터 기반의 인문학 연구를 적극적으로 시도하는 것이 쉽지는 않지만, 언제든 뛰어들 수 있는 준비를 해야 한다는 생각이 강하게 작용하는 탓이다. 아날로그 환경에 기초한 전통적 방식의 인문학적 접근만으로는 학술적 문제의식을 고도화하고 사회적 차원의 담론을 제기하는 것이 더는 쉽지 않다는 것을, 이미 적지 않은 숫자의 인문학 연구자들이 공감하고 있는 것이다.

특수한 학술 조류로서 디지털 인문학이 주목을 받기 시작한 최근 10여 년의 시기와 별개로, 인문학 자료의 형식과 내용을 데이터로 치환해 디지털 미디어로 재편찬하는 작업에 대한 논의는 그 이전부터 국내외적으로 꾸준히 이루어져 왔다. 특히 국내의 경우 1998년 IMF 사태의 여파로 인해 국가적 차원의 공공근로사업으로 진행된 인문학 자료의 대규모 DB화 작업이 그러한 논의를 확산시키는 데 있어 기점 역할을 하였다. 인문학 자료에 담긴 정보를 효과적으로 처리하고 공유하는 것이 왜 필요한지 그리고 그것을 가능하게 하는 기술이 구체적으로 무엇인지에 대한 검토가 활발하게 이루어진 덕분에 현재 국사편찬위원회, 한국고전번역원, 전통문화연구회, 한국국학진흥원, 한국학중앙연구원 장서각, 서울대학교 규장각 한국학연구원, 고려대학교 민족문화연구원 등 인문학 자료를 대규모로 소장하고 있는 연구기관의 경우 대부분 개별 기관의 소장 문헌에 대한 기본적인 서지 정보 및 원문과 번역문을 제공하는 서비스를 시행하고 있다. 디지털 환경에서 인

2) 이와 관련해 최근 발표된 '정유경(2020),「디지털 인문학 분야의 국내외 연구 동향 분석」,『정보관리학회지』37, 한국정보관리학회, pp. 316-317' 내용을 참고할 수 있다. '연도별 디지털 인문학 관련 연구 문헌 수(2001~2019년)'에 대한 분석은 현시점에서 인문학 연구자들의 디지털 인문학에 대한 관심과 참여 정도를 추정하는 근거 자료로 삼을 수 있다.

www.kci.go.kr

문학 자료에 담긴 기초 정보를 서비스하는 형식의 보편적 확산은, 연구 자료를 디지털화하는 것이 낯설고 이상한 작업이 아니라 오히려 연구에 있어 필요한 절차의 일환임을 인문학 연구자에게 꾸준히 상기하는 역할을 하였다. 그와 같은 디지털 기반 연구 정보 접근 향상은 최근 10년 사이 '디지털 인문학'이 꾸준히 확산되는 데 있어 기초 토대가 되었으며, 현 시점에서도 디지털・데이터 환경에 대한 인문학 연구자의 관심을 환기하는 구체적 매개로 작동하고 있다.

아쉬운 점은, 대상 자료와 연구방법론 그리고 연구결과물에 이르기까지 연구의 전 영역을 능동적으로 다룰 수 있는 매개로서 컴퓨터 기술과 웹 환경을 활용하는 것이 가능함에도 불구하고, 인문학 방면의 연구에서 컴퓨터 기술과 웹 환경은 여전히 하나의 '도구'(tool) 그 이상의 의미로 수용되지 못하고 있다는 사실이다. 그와 관련해, 인문학 자료에 대한 정보를 디지털 환경에서 제공하는 인문 데이터베이스를 연구에 직접적으로 활용하는 연구자가 적지 않음에도, 그것을 구축한 이들의 고민과 노력을 학술적 가치로 좀처럼 인정하지 않는 학계의 보편적 시각을 거론할 수 있다. 데이터베이스는 그저 정보를 담는 '그릇'이자 기계적으로 적용하면 그만인 '기술(技術)'일 뿐, 그것을 구축하는 과정이 곧 학술적 기술(記述)의 일환일 수 있으며, 그렇게 구축된 데이터베이스를 이용하는 연구자의 행위 또한 학술적 과업의 연장선상에 있음을 수용하지 못하는 상황을 말한다.

도구는 수단 그 이상의 가치가 있는 것이 아니기에 학술 활동의 범위에서 '기술에 대한 이해'는 중요한 부분을 차지하지 않으며, 오히려 그것을 더 잘할 수 있는 사람에게 맡겨야 한다는 것이 인문학 연구자들의 지배적인 생각이다. ICT 기술을 활용한 인문 지식의 확산이 인문학 연구자에 의해 능동적으로 주도되지 못하고, 소위 '용역업자'로 불리는 정보기술 분야의 전문가 또는 콘텐츠 제작 전문 업체에 맡겨지는 국내의 현실은 바로 그러한 인식이 반영된 결과라 할 수 있다.[3)]

www.kci.go.kr

‘디지털’, ‘데이터’로 대표되는 ICT 영역은 이미 기술(技術, Technology)로서만이 아니라 인문학술 정보와 인문적 성격의 지식을 기술(記述, Description)할 수 있는 또 하나의 리터러시(文識-文解, Literacy)로서 자리 잡아 가고 있다. W3C를 중심으로 한 웹 표준에 대한 논의가 진일보하고, 인공지능(AI) 기술의 발달과 함께 데이터 사이언스 영역에서 데이터 구축・분석・시각화 방법론이 꾸준히 개발됨에 따라 그와 같은 상황은 더욱 가속화되고 있다. 이와 관련해 웹에서 이루어지는 오픈소스(open source)의 확대 움직임은, 기술에 대한 제한적 접근을

3) 최근 몇 년 사이 정부(교육부, 문화체육관광부)에서 발주한 일정 규모 이상의 인문학 방면 연구 사업을 살펴보면, 연구 결과물을 체계적으로 축적하고 대중에게 효과적으로 배포하기 위한 목적에서 디지털 형식의 결과물 요구를 확대해 가는 상황이다. 이로 인해 정부에서 일정 규모 이상으로 발주한 인문학 방면의 연구 사업은 해당 분야의 전문 연구자 또는 연구 집단이 단독으로 진행하지 못하고, 디지털 기술을 다루는 업체와의 컨소시엄 형식을 전제로 이루어지는 경우가 대부분이다. 이런 상황에서 해당 연구 사업의 주도권은 인문학 연구자가 아니라 기술을 갖춘 업체가 가져가는 경우가 빈번하다. 디지털 형식의 연구 결과물을 편찬할 수 있는 인문학 연구자는 극소수이기에, 결과물의 최종 형식에 접근할 수 있는 업체가 사업의 주도권을 쥐는 것이 자연스럽게 여겨진다. 문제는, 디지털 형식의 결과물을 요구하는 일정 규모 이상의 정부 발주 인문학 연구 사업의 경우 연구자가 주도해서 업체나 기술 인력을 운용하는 방식이 자리 잡을 여지없이, 기술을 갖춘 업체가 주도해서 인문학 연구자를 헐값에 고용해서 쓰는 시스템이 유지되고 있다는 사실이다. 적지 않은 사업비를 투입함에도 불구하고 인문학 연구자의 주도하에 연구가 진행되지 못하기에, 장기적으로 연구자들이 활용할 수 있는 연구 플랫폼을 구축하는 것은 불가능에 가깝다. 업체 입장에서도 수익성을 우선하기에 유지・보수를 최소화하는 방향으로 결과물을 구축하고자 하며, 이로 인해 디지털 환경에서 꾸준히 유지되는 연구 사업 결과물을 발견하기가 좀처럼 쉽지 않다. 이와 관련해 콘텐츠 방면의 업체들이 인문학 방면의 정부 사업을 꾸준히 수주함으로써 최근 15년 사이에 급성장한 것은, 2,000년대 초반 김대중 정권의 ‘문화기술’(Cultural Technology) 육성 전략과 관련이 깊다. ‘CT’로 표명되는 학술 활동과 상품 기획을 포괄하는 영역으로서의 문화콘텐츠와 인문콘텐츠 즉 학계와 업계가 공존하는 형식의 디지털 콘텐츠 시장의 존재는, 외국과는 다른 국내 인문학 환경의 특수성으로 거론할 수 있다.

www.kci.go.kr

없앰으로써 기회의 평등을 마련하고자 하는 경제적 차원의 문제의식을 벗어나, 경제적 교환 방식 너머에 있는 문화적 공유에 대한 실천적 움직임으로 진화해나가고 있다. 기술과 경제가 만들어내는 하부 구조로서의 피동적 문화가 아니라 능동적 문화 활동을 통해 기술을 정의하고 경제적 가치를 창출하고자 하는, 문화에 대한 확대된 인식이 그러한 움직임을 촉진하고 있는 것이다.

예컨대 '알고리즘'(algorithm)이라는 표현은 더는 컴퓨터 과학 전공자들만의 전유물이 아니다. 컴퓨터 기술과 웹 환경이 제공하는 디지털 데이터의 다양한 활용 공간에 들어가, 내가 밝혀내고자 하는 지식의 알고리즘을 능동적으로 설계하고 그로부터 산출된 정보를 타인과 공유하고 그 가운데 창의적 발견을 이루어내고자 하는 기획은, 관심이 있는 사람이라면 누구나 시도할 수 있다.[4] 그와 같은 디지털・데이터 생태계의 다채로운 기술을 능동적으로 활용함으로써 '전통', '윤리', '역사', '문화', '예술'의 의미를 새롭게 발견・인식하고자 하는 인문학 방면의 학술적 움직임이 유럽과 아메리카를 중심으로 폭넓게 확산하

4) 이와 관련해 다음의 언급을 참고할 수 있다. "모든 것을 데이터로 전환하고 이것을 분석하기 위해 알고리즘을 활용하게 됨에 따라 무엇을 안다는 것이 어떤 의미인지 또한 변하게 되었다. 이것은 소프트웨어 인식론(software epistemology)을 함께 구성하는 새로운 전략들을 만들어내고 있다. 인식론은 철학의 한 분과로 지식이란 무엇인가, 어떻게 획득될 수 있는가, 주체가 알 수 있는 범위는 어떠한가 등의 질문을 던진다. 디지털 코드, 데이터 시각화, GIS, 정보 검색, 기계학습 기술, 프로세서 속도의 지속적 증가 및 저장 매체의 가격 하락, 빅 데이터 분석 테크놀로지, 소셜 미디어 등 현대 테크놀로지 세계를 구성하는 제 부문들은 지식을 획득하는 새로운 방법을 도입하고 그 과정에서 지식이 무엇인지를 재규정하고 있다. 예를 들어, 기존의 알고리즘이 할 수 없었던 방식으로 기존 데이터를 분석하는 새로운 알고리즘(또는 빅 데이터를 분석하기 위해 기존 알고리즘의 축적을 변화시키는 새로운 방식)을 발명하는 것이 항상 가능하다. 그 결과로, 오래되고 이미 분석된 데이터로부터 추가적인 패턴을 추출하고 새로운 정보를 만들어 낼 수 있다." — 레프 마노비치(2014), 이재현 역, 『소프트웨어가 명령한다』, 커뮤니케이션북스, p. 434.

www.kci.go.kr

고 있다. 이미 '디지털 인문학'(digital humanities)이라는 언명은, 단순히 인문학 방면의 새로운 학술 조류를 지칭하는 표현이 아니라 새로운 커뮤니케이션 미디어로서의 디지털・데이터 환경을 매개로 인문학적 문제의식을 현대적 차원에서 환기하고자 하는 거대한 실천적 지향으로 수용되고 있다 해도 과언이 아니다.

그리고 그러한 커다란 문화적 변동의 소용돌이 속에서 디지털・데이터 생태계를 향한 인문학 연구자의 시선은, 그것을 능동적으로 활용하는 '누구나'(anyone)가 될 것이냐 그동안 그래왔듯이 ICT 방면의 전문가가 그것을 처리해 주길 바라는 '누군가'(someone)로 남을 것이냐를 고민해야 하는 시점에 와 있다. 필자 또한 그러한 인문학 연구자 가운데 한 명으로서, 이 글은 해당 고민의 연장선상에서 최근 몇 년간 디지털 인문학 연구를 직접 수행하며 얻은 경험을 바탕으로 서술한 것이다. 한편으로 경험이라는 말이 갖는 외연이 넓고 지면의 한계가 있기에, 디지털 인문학 연구와 관련된 필자의 모든 경험적 이해를 이 글에 담지는 못하였음을 밝히고자 한다.

예컨대 '학'(學, Discipline)으로서 디지털 인문학의 구체적 형식이 무엇인지에 대한 이야기를 하려면 그동안 이루어진 국내외 디지털 인문학 연구 사례에 대한 종합적이고도 입체적인 검토・논증이 필요하다. 해당 연구만을 수행한다 하더라도 적지 않은 분량의 논의가 도출될 것이다. 그 외에도 디지털 인문학 연구를 수행하는 데 있어서 필요한 연구비 펀딩과 기술 분야의 자문 문제 그리고 그러한 제한적 조건으로 인해 발생할 수 있는 국가・자본에 의한 인문학 연구의 종속성 문제, 디지털 형식의 연구 결과물에 대한 연구 업적 인정 문제 등 제도적 차원에서 검토하고 논의해야 할 이야기도 적지 않다.

제한된 지면에서 다양한 맥락의 담론을 함께 풀어내는 것이 쉽지 않기에 그와 같은 가시적 차원의 여러 논의는 차후의 과제로 삼고자 한다. 대신 이 글에서는 그보다 더욱 근본적 지점으로서 ICT 기술 환

www.kci.go.kr

경의 발달이 리터러시로서의 문화적 생태를 어떻게 바꾸어나가고 있는지 그리고 그러한 변화가 인문 학술 환경에 전달해주는 시사점이 무엇이며, 그 연장선상에서 디지털 인문학이 어떻게 수용되어야 할 것인지에 대한 논의에 초점을 두었다. 기술과 문화, 경제와 사회 구조가 급격히 변화하고 있는 과도기로서의 현시점에서, 축소・해체되고 있는 전통적 인문학 연구의 한계를 짚고, 그러한 한계적 경향에서 벗어나 변화하는 문화・기술 환경에 비판적으로 대응하고 동시에 그것을 능동적으로 활용할 수 있는 인문학의 새로운 조건이 무엇인지를 고민하는 밑거름으로서, 이 글이 조금의 역할이 있기를 바란다.

2. 인문학 기술(技術)로서의 디지털・데이터 기술(記述)

인문 지식을 효과적으로 다루고 공유하기 위한 차원에서 컴퓨터 기술과 웹 환경에 대한 능동적 이해를 인문학 연구자 스스로 도모할 수 있음에도 불구하고 그와 같은 방면에 대한 이해는 기술자의 몫이라고 여기는 인문학 연구자들의 보편적 태도는, 분과 학문 체제로부터 파생되어 나온 학문의 형식적 경계가 만들어낸 부정적 일면 가운데 하나로 볼 수 있다. 예컨대 컴퓨터나 웹에 대한 활용은 기술(technology)로 인지하면서, 인문학적 전통으로서의 글쓰기를 하나의 기술 행위로 인지하지 못하는 시각은 그와 관련된 구체적 징후에 해당한다. 아래의 인용은 글쓰기가 어떻게 기술로서 이해될 수 있는지에 대한 월터 J. 옹의 견해이다.

> 오늘날 많은 사람들이 컴퓨터를 그렇게 생각하고 있듯이 플라톤은 쓰기를 외적인, 동떨어진 기술(technology)이라고 생각하였다. 오늘날 우리가 쓰기를 대단히 깊게 내면화하고 그것을 자신의 일

www.kci.go.kr

> 부로 만들어 버렸지만 플라톤 시대의 사람들은 아직 그것을 자신의 일부로는 생각하지 않았다(Havelock 1963). 이 점에서 우리는 인쇄나 컴퓨터를 보통의 기술로 여기는 것과 마찬가지로 쓰기를 하나의 기술로 여기기는 어렵다는 것을 알 수 있다 …(중략)… 쓰기가 인공적이라 함은 그것을 얕잡아 보는 것이라기보다는 오히려 중시하는 것이다. 쓰기는 그 밖의 인공적인 작품과 마찬가지로, 아니 어떠한 작품 이상으로 두말할 것 없이 가치 있으며 실제로 인간의 내적인 잠재력을 충분히 실현하기 위해서는 없어서는 안 되는 것이다. 기술이란 단지 외적인 도움이 될 뿐만 아니라 의식을 내적으로 변화시키는 것이기도 하다. 그리고 기술이 말에 관련될 때 가장 그러하다.[5)]

인용의 '내면화'라는 표현은 곧 대상을 의식적으로 환기하는 차원에서 벗어나 무의식의 영역으로 대상을 수용하는 맥락을 가리킨다. 무언가를 내면화한다는 것은 이미 무의식화된 기제(機制)로서의 외적 형식의 영향이 크게 작용한 결과로 볼 수 있다. 플라톤이 글쓰기를 하나의 기술(technology)로서 수용한 것은, 그의 사유를 기준으로 볼 때 본질적으로 글쓰기 자체가 이데아를 표현하는 도구로서 이해될 수 있기 때문이기도 하지만, 미디어의 관점에서 볼 경우 당시 사회의 주된 커뮤니케이션 매개가 '구술'이었기 때문이라고 해석할 수 있다. '글쓰기', '쓰기 행위의 결과물'로서의 문자에 대한 반감은, 비단 플라톤뿐만 아니라 그의 스승으로 알려진 소크라테스를 포함해서 당시 고대 그리스 사회의 수많은 소피스트들로부터 발견할 수 있는 보편적 양상이다.

비유하자면, 엄밀한 차원에서의 지식을 고정된 체계의 문자로 표현하는 글쓰기 행위를 경계한 고대 그리스 지식인들의 시각은, 글쓰기로서 전달되어야 할 인문 지식을 컴퓨터로 표현하는 방식을 경계하는

5) 월터 J. 옹(1995), 이기우 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, pp. 128-130.

www.kci.go.kr

현재 인문학자들의 관점과 유사하다고 할 수 있다. 구술에서 그림이나 문자로 문자에서 다시 전자적 형식의 멀티미디어로 전환되어온 외적 형식으로서의 미디어에 대한 이해가 조응하지 않는다면, 컴퓨터 기술이나 웹 환경을 이용한 새로운 형태의 정보 처리 행위와 인문학의 전통적 활동으로 여겨져 온 글쓰기 행위가 어떻게 동일한 계열체(the paradigmatic)로서 이해될 수 있는 것인지 쉽게 인지하기 어렵다.

20세기 후반 정보기술에 따른 지식 위상의 변화와 그에 따른 사회구조의 변동을 먼저 내다보고 누구보다 일찍 '근대 이후'(Post-modern)를 조망했던 리오타르조차도 정보기술이 내포한 정보 처리 형식의 문화적 의미를 온전히 짚어내지는 못하였다.

> 기계 공학적 변형이 지식에 끼친 영향은 상당한 것으로 보인다. 그것은 지식의 두 가지 주요 기능, 즉 지식의 탐구 및 전달과 관련된다. 첫 번째 경우 문외한도 쉽게 이해할 수 있는 예가 유전학이며, 그 이론적 패러다임은 인공두뇌학에 기인한다. 이러한 예는 무수히 많다. 두 번째 경우로는 기계들이 규격화, 소형화, 상품화됨으로써 지식의 획득, 분류, 배치, 활용 작용이 오늘날 어떻게 변화되고 있는지 잘 알려져 있다는 것이다. 교통수단의 발전이 먼저 인간의 회전(운송)을, 그 후 소리와 영상의 회전(대중 전달 매체)을 가능하게 했듯이, 정보 기계의 증가가 지식의 회전을 촉진할 것이라는 생각은 충분히 설득력이 있다. 이런 전반적인 변화 속에서 지식의 본질이 온전히 남아 있을 수는 없다. 지식은 정보량으로 번역될 수 있을 때에만 새로운 회로로 들어갈 수 있고 활용될 수 있다. 그러므로 기존의 지식 중에서 이와 같이 번역될 수 없는 것은 모두 방치될 것이며, 새로운 연구 방향은 가능한 결과들이 기계 언어로 번역될 수 있다는 조건에 따르리라고 예상할 수 있다. 지식의 사용자와 마찬가지로 '생산자' 역시 창조하고 배우려는 것을 이런 언어로 번역하는 수단을 지녀야 한다. 이런 해독 기계에 대한 연구는 이미 상당히 진척되고 있다. 이것은 정보

www.kci.go.kr

> 학의 주도권과 더불어 발생되는 하나의 논리이자 '지식에 속하는 것'(de savoir)'으로 인정되는 진술에 관한 일련의 규정이다.[6)]

인용에서 드러나는 '수단을 지녀야 한다'는 리오타르의 언명은 새로운 문화의 창조자로서 인문학자의 역할을 제시하기보다는 새로운 도구를 숙련할 수밖에 없는 인문학자의 위치를 서술함으로써, 정보기술에 대한 습득과 활용의 문화적 의미를 축소하고 수단이나 도구로서 정보기술이 제공하는 기능성의 가치를 은연중 강조하고 있다.

'근대 이후'를 정보와 지식 개념을 통해 섬세하게 조망한 리오타르의 작업은, 이후 인문학자들 사이에서 정보와 지식을 연계한 여러 생산적 논의를 이끌어냈다는 점에서 그 공이 높게 평가되지만, 한편으로 앞서와 같이 정보기술의 외연을 그저 '도구'의 차원에서 이야기하였다는 점에서 그 한계 또한 명확한 것으로 평가받는다. 아래의 인용은 그러한 리오타르의 서술 즉, 정보기술을 수단이나 도구의 의미를 띤 보조물(prothesis)로 바라보는 시각에 대한 조지 P. 란도의 안타까운 토로라 할 수 있다.

> 『아메리칸 헤리티지 사전』에 다르면 보조물(prothesis)이란 용어는 두 가지 밀접하게 관련된 의미를 갖는다. 즉, '손발, 이빨, 혹은 신체의 다른 부분의 인공적 대체물'과 '이런 대체에 사용되는 인공 장치'란 두 가지 의미가 바로 그것들이다. 흥미롭게도 보조물은 초기부터 언어, 정보와 관련이 있었다. 왜냐하면 이 단어는 '글자나 음절의 추가'란 의미를 갖고 있는 후기 라틴어에서 유래했기 때문이다. 또 라틴어 단어는 '부착' 혹은 '추가를 뜻하는 prostithenai'에서 유래했다. 'prostithenai는 더하다는 뜻의 pros—와 위치하다, 놓다는 + tithenai가 합쳐진 말이다'. 후기 라틴어 형태가 단순히 언어학적 결합법칙을 따르는 것을 함축하는 반면, 그것의

6) 장 프랑수아 리오타르(2014), 이현복 역, 『포스트모던적 조건』, 서광사, pp. 19-20.

www.kci.go.kr

> 현대적 응용은 개인들이 보조물을 심각하게 필요로 하는 상황을 줄여주는 어떤 격변적인 사건 때문에 보충이 필요한 것을 나타낸다. 이를테면 전쟁, 자동차 사고, 혹은 골수암으로 수족을 잃거나, 이와 반대로 '선천성 기형' 때문에 고통 받는 사람들의 경우를 들 수 있다. 각 경우에 보조물을 사용하는 개인들은 어떤 능력이나 힘을 회복하기 위해 인공적으로 보충할 필요가 있다. 모든 기술을 묘사하기 위해 리오타르가 이 용어를 일반적으로 사용하는 것은 테크놀로지와 그것의 권력부여 약속을 위한 정서적, 정치적 정당화의 강력한 복합체를 나타낸다. 보조물이란 용어를 재활분야(그 자신 흥미로운 용어)에서 옮기는 것은 인문학 분야의 현대 학자들과 지성인들이 테크놀로지에 대해 갖는 태도를 정확하게 전달하는 정서와 필요의 황홀하고 섬뜩한 덩어리를 헤아리게 해준다. 어떤 사람이 필요로 하는 장치의 분노, 그 자신의 욕구와 죄의식에 대한 분노, 그리고 어떤 사람의 욕구에 응답하는 인공적인 장치에 대한 낭만적인 미움은 테크놀로지를 향한 대다수 인문학자들의 특징적인 태도이다.[7]

정보기술을 대하는 인문학자의 보편적 태도를 '인공적인 장치에 대한 낭만적인 미움'이라 표현한 란도의 언급은 일견 문학적이다. 이러한 서술은 인문학자 개개인의 인지 미비 또는 이해 부족을 지적하는 것이 아니라, 기술 변화에 따른 권력 양식의 변화 그리고 보이지 않는 곳에서 문화적 변동을 추동하는 정치적 차원의 영향력이 커다란 관습이나 관행이 되어 매체에 대한 고정적 인지를 강제로 유도하는 것이 역사의 보편적 양태임을 은연중 강조하는 언명이라 할 수 있다. 정보기술을 한낱 '도구'(tool)로 이해하는 인문학자의 보편적 태도는, 란도의 말처럼 그것에 의해 추동될 수 있는 탈분과적 성격의 이상적 미래에 대해서는 '낭만적' 시각을 견지할 수 있겠으나, 그것이 '내가 익혀

7) 조지 P. 란도(2009), 김익현 역, 『하이퍼텍스트 3.0』, 커뮤니케이션북스, pp. 502-504.

www.kci.go.kr

서 체화(體化)해야 하는 구체적 대상'으로 수용되는 순간 분과적 의식에 기초한 '미움'의 정서가 발현될 여지가 농후한 것이다.

인문학 연구자가 정보기술을 마주하면서 '낭만적인 미움'의 정서에 휩싸이지 않기 위해서는, 정보기술을 학술 활동의 도구로 보는 소극적 시선에서 벗어나 정보기술에 대한 이해를 학술 활동의 일환으로 인식하는 적극적 자세가 필요하다. 인문지식이 연구자들 사이에서 효과적으로 다루어지고 대중에게 섬세하게 확산됨으로써 비판적 담론의 역할을 자연스럽게 수행하기 위해서는, 그것을 도모하는 여러 형식의 디지털 결과물이 인문학 연구자에 의해 주도적으로 기획되고 편찬될 수 있어야 한다. 인문학 연구자에 의해 주도적으로 기획・편찬된 디지털 형식의 결과물이야말로, 고전 미디어로서의 인문학 연구 대상과 뉴 미디어로서의 컴퓨터 기술 및 웹 환경이 부딪치고 섞이는 순간들을 더욱 빈번하게 유도할 수 있기 때문이다. 인문학적 문제의식을 매개로 한 고전 미디어와 뉴 미디어의 충돌과 혼합은 과거와 현재가 대면하고 보편과 특수가 마주하는 대화의 장으로서, 깊고 활발한 사회적 소통이 발생할 수 있는 토대가 된다.

이와 달리 인문학 연구자에 의해 창출된 정보나 지식이 용역업체나 기술자를 통해 콘텐츠로 만들어지는 방식은 '경제성', '정확성', '효율성'이라는 통제 하에 고전 미디어와 뉴 미디어가 충돌할 수 있는 가능성을 오히려 최소화한다. 연구자의 자발적 놀이 공간으로서의 인문학적 문제의식을 자유롭게 '재매개'(remediation)할 수 있는 정보기술의 긍정적 역할을 축소하고, 용역업체나 기술자가 바라보는 정보기술에 대한 보편적 시각 즉, 기능적 도구로서의 일면을 더욱 강화하는 결과를 낳는다. 아래는 '재매개'에 대한 인식을 촉구하는 제이 데이비드 볼터의 언급이다.

www.kci.go.kr

> 기원전 8세기 무렵에 그리스인들은 구전 신화와 영웅 전설 공간을 좀 더 정확하면서 선형적인 파피루스 두루마리 공간(그리고 돌이나 나뭇조각)으로 개조했다. 에릭 해블록(Eric Havelock, 1982)에 따르면 이런 과정은 수백 년 동안 지속됐다. 고대 말기에 파피루스 두루마리에서 코덱스로 바뀌면서 글쓰기 공간은 다시 변화했다. 텍스트를 배치하기 위해 2차원 표면을 좀 더 효과적으로 사용하도록 만든 것이다. 서유럽에서는 필사 코덱스에서 인쇄본으로의 변화로 인해 이런 개조 과정이 또다시 생겼다. 전자 글쓰기로서의 이동 역시 이런 개조 과정의 하나다. 이런 변화를 우리는 "재매개"(remediation)라고 부를 수 있을 것이다. 재매개란 말 속에는 새로운 매체들이 앞선 매체를 대체하면서 그 매체의 글쓰기 특징들을 빌려 와서 재조직하며, 그것들의 문화적 공간을 새롭게 형성한다는 의미가 담겨 있다. 파피루스에 글을 쓰는 것은 귀뿐 아니라 눈까지 관여시키면서 단어들에 현실에 대한 다른 요구를 부여해 줌으로써 구술 커뮤니케이션을 재매개했다. 다른 변천 과정 역시 독자인 우리가 텍스트와 그것이 세계를 재현하는 방식에 접근하는 조건을 요란스럽고 철저하게 바꿨다. 재매개에는 존경과 경쟁이 함께 수반된다. 왜냐하면 새로운 매체는 이전 매체의 일부 기능들을 모방할 뿐 아니라 옛 매체를 개선해야만 한다고 주장하기 때문이다.[8)]

인용을 통해 유추할 수 있듯이 '재매개'는 시대의 흐름에 따라 변화하는 기술 양식에 맞추어 문화적 형식을 새롭게 구성하는 과정을 총체적으로 표현한 말이다. 앞서 월터 J. 옹이 언급하였듯이 글쓰기 또한 하나의 기술 양식이라고 보았을 때, 그것이 전통적 인문학의 영역에서 얼마나 큰 영향력을 행사해왔는지 그와 동시에 급격한 미디어 환경의 변화를 통해 새로운 형식으로 재조직될 가능성이 얼마나 큰지를 짐작해볼 수 있다.

8) 제이 데이비드 볼터(2010), 김익현 역, 『글쓰기의 공간』, 커뮤니케이션북스, p. 35.

www.kci.go.kr

예컨대 인용에서 언급된 '전자 글쓰기'의 외연을 '재매개'의 관점에서 짚어볼 경우, '전자 글쓰기'는 단순히 모니터 화면을 통해 키보드로 워드 문서(.doc/.hwp)를 작성하는 행위만을 가리키는 것이 아니다. 이메일 어플리케이션을 통해 메일을 보내거나 트위터, 페이스북과 같은 SNS에 멘션을 작성하는 것, 엑셀 프로그램으로 텍스트 데이터를 입력하거나 HTML을 이용해 웹페이지를 구현하는 것, 데이터베이스에서 질의어(query)를 작성해 원하는 데이터를 출력하거나 프로그래밍 언어를 코딩함으로써 웹상에서 원하는 데이터를 스크래핑(scraping)하거나 크롤링(crawling)하는 행위까지. 이 모두를 '전자(적 환경에서의) 글쓰기'라는 표현으로써 하나로 묶을 수 있을 것이다. 다만 '쓰기'가 갖는 내포가 다양하고 이를 토대로 미디어 층위를 쪼갤 경우 개개가 모두 다른 쓰기 행위로 수용될 수 있음을 고려할 때, 볼터가 이야기하는 '개조 과정'으로서의 '재매개'는 다소 복잡한 절차를 수반하는 것으로 보아야 한다.

특히 컴퓨터 기술과 웹 환경은 그 하위 요소로서 하드웨어, 소프트웨어, 통신 기술의 발달・변화에 따라 미디어의 층위가 쉼 없이 변화하기 때문에 그와 관련된 재매개의 양상은 더욱 복잡하다. 예컨대 이메일이 처음 개발되어 상용화되었을 당시 그것은 통신과 관련된 컴퓨터 기술의 최첨단 영역으로 이해되었고 그에 따라 이메일은 사람들 사이에서 특수한 미디어 층위로 수용되었다. 그러나 지금은 소프트웨어와 통신 기술의 발달에 힘입어 이메일 어플리케이션이 보편화됨에 따라, 과거와 같은 형식의 커뮤니케이션 미디어로 이메일을 받아들이기는 어려워졌다.

이와 같은 현상을 단순히 '기술 발달'의 결과로만 수용해서는 곤란하다. 그로부터 촉발되는 '문화 변동'의 의미를 축소하는 결과를 낳을 수 있기 때문이다. 통신 기술을 탑재한 컴퓨터의 보급으로 인해 집배원으로부터 손 글씨로 쓴 편지를 주고받는 일상은 현실에서 더는 접

www.kci.go.kr

하기 어려운 경험이 되었다. 직접 쓴 글씨를 주고받으면서 상대방의 존재론적 흔적을 감각적으로 인지하고 그러한 경험을 애타게 기다리던 커뮤니케이션 문화는 현시점에서 과거와 비교할 경우 제로에 가깝게 축소되었다. ‘Born Digital’로 대표되는 Z세대의 문화와 그 이전 세대의 문화 사이에 존재하는 보이지 않는 장벽은 그와 같은 커뮤니케이션 미디어에 대한 이질적 경험으로부터 촉발되는 것이며, 디지털・데이터 환경 발달에 따른 문화적 차원의 재매개 현상은 지속적으로 그 형태를 바꾸면서 사회의 여러 영역에서 끊임없이 발생하고 있다.

글쓰기에서 전자글쓰기로, 즉 아날로그 환경에서 이루어져 온 인문학 연구를 정보기술 기반의 디지털 환경에서 새롭게 시도하는 작업은, 컴퓨터 기술과 웹 환경의 발달에 의해 초래되고 있는 문화적 차원의 재매개 과정을 능동적으로 수용하는 과정으로 이해되어야 한다. 인문학 연구자의 역할은, 전통적 글쓰기의 형식으로 인문 지식을 발굴해 세상에 알리는 것뿐만 아니라 그러한 지식이 사회 내에서 비판적 담론을 위한 근거로 확대될 수 있는 커뮤니케이션 미디어의 형식을 능동적으로 구성하고 재현하는 데까지 나아가야 한다.

이와 관련해 현시점에서 ‘고전’(古傳) 또는 ‘고전’(古典)으로 지칭되는 인문학 연구 자료를 디지털 형식으로 전환하지 않으면 향후 인문학의 전통적 문제의식을 후대에 온전히 전승할 수 없다는 시각은, 디지털 인문학적 문제의식 가운데서도 매우 협소한 외연에 해당한다. ‘고전’에 담긴 형식과 내용 또는 인문학적 문제의식을 다양한 형식의 디지털 데이터로 전환하고 창의적으로 표현하는 활동(activity) 그 자체야말로, 디지털 데이터 기반의 커뮤니케이션 미디어 환경에서 살아있는 비판적 담론의 근거로서, 인문 지식이 기능할 수 있는 지름길이기 때문이다.

그러한 측면에서, 문학으로서의 내러티브와 데이터베이스 기술이 만나는 지점을 날카롭게 포착하고 그 의미를 탐색하는 아래의 인용은,

www.kci.go.kr

컴퓨터 기술과 웹 환경을 이용한 인문학 연구가 어느 수준의 '재매개'까지 고민할 수 있는지 어렴풋이 알려주는 단서에 해당한다.

> 코딩 구조는 말하기처럼 통합성과 계열성이라 부를 만한 것들을 이용한다. 하지만 말하기 시스템에서 그것들이 작용하는 방식과는 정반대이다. 레프 마노비치가 『뉴미디어의 언어』(*The Language of New Media*)에서 말하듯이, 말하기나 글쓰기에서 통합성은 페이지 위에(혹은 패턴화된 소리로) 나타나는 반면, (가능할 수도 있었을 대안적 선택들인) 계열성은 실제라기보다는 가상으로 존재한다(pp. 229-233). 역동적 데이터베이스를 사용하는 디지털 매체에서는 이러한 관계가 역전된다. 계열적 대안들은 데이터베이스로 코드화되고 그런 의미에서 실제로 존재하는 반면, 통합적 대안들은 데이터베이스에서 어느 항목을 이용할지 결정하는 선택을 할 때마다 그때그때 역동적으로 생성된다. 그런 의미에서 통합성은 현실적이라기보다는 가상적이다. 이러한 통찰은 데이터베이스와 내러티브가 특히 전자 문학에서 어떻게 함께 만나는가에 대한 탐색과 문학성(literariness)에 대한 더 일반적인 질문으로 이어진다.[9]

인용에서 언급하는 '통합성'과 '계열성'은 소쉬르주의로 대표되는 공시주의 언어학 및 그것을 이론적으로 차용한 해체주의적 사유에서 주로 사용하는 개념이다. 말하기 글쓰기의 행위와 데이터베이스 구축 작업을 교차해 살펴보는 N. 캐서린 헤일스의 시선은, 데이터베이스 기술이 기본적으로 입력이 아니라 말하기나 글쓰기 형식과 같이 출력을 위한 것임을 전제로 한다. '계열적 대안들이 데이터베이스로 코드화'된다는 표현은 열(column)을 기준으로 데이터 속성이 만들어지고, 그것을 기준으로 속성값(value)이 행(row) 단위로 입력되는 데이터베이스

9) N. 캐서린 헤일스(2016), 이경란・송은주 역, 『나의 어머니는 컴퓨터였다』, 아카넷, p. 88.

www.kci.go.kr

구축 과정의 일반적 양태를 가리킨다. ‘통합적 대안들은 데이터베이스에서 어느 항목을 이용할지 결정하는 선택을 할 때마다 그때그때 역동적으로 생성된다’는 표현은, 여러 조건을 바꿔나가며 질의문(query)를 입력할 때마다 출력되는 정보가 달라지는 양상을 묘사한 것이다.

인간의 말하기・글쓰기 형식에서 작동하는 ‘통합성’, ‘계열성’의 원리와 컴퓨터 데이터베이스 기술에서 작동하는 그것의 원리가 다르다는 지적은 단순히 인간의 생물학적 정보 처리 양상과 컴퓨터의 전자적 정보 처리 양상이 반대임을 강조하고자 하는 것이 아니다. 데이터베이스 기술을 통해 작동 가능한 정보 처리 양상이 특정한 형식의 커뮤니케이션 기제를 만들고, 그것이 문화적으로 강제할 수 있는 새로운 변화가 인간의 원초적 커뮤니케이션 체계에 대응하였을 때 어떠한 영향력을 행사할 수 있는지를 파악하고자 하는 조심스러운 탐색에 가깝다. 그 가운데 언급되는 ‘서사’(narrative), ‘문학성’(literariness)과 같은 표현은 데이터베이스 기술에 의한 문화적 차원의 재매개 과정으로서, 문학 작품과 같은 인문학 연구 자료가 그 대상이 될 수 있으며, 그와 동시에 그러한 자료와 연계한 인문학적 문제의식이 디지털 환경에서 능동적으로 작동할 수 있음을 은연중 드러낸다.

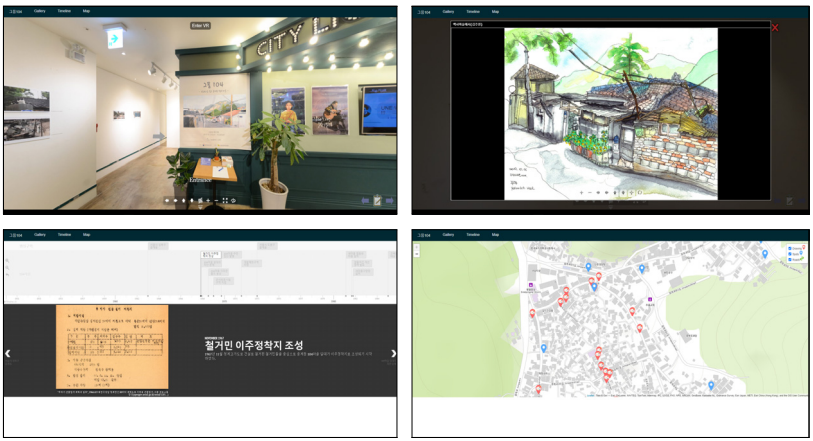
컴퓨터 기술과 웹 환경으로 대표되는 디지털 환경에서 인문학 연구 자료 또는 그에 준하는 연구 대상이 자유롭게 다루어지고, 그 가운데 인문학적 사유가 능동적으로 작동하면서 새로운 의미가 발견되고, 그러한 과정 속에서 비판적 담론을 제시하는 새로운 문화 활동으로서 인문학 연구가 자리할 수 있다는 시각은, 이제는 낯설지 않다.

예컨대 중계동 백사마을[10] 드로잉 디지털 아카이브 ‘그믐 104’는 문

10) 노원구 중계동 불암산 자락에 위치한 달동네 백사마을(중계동 104번지)은 1967년 도심 개발에 따라 서울 일대에서 주거지를 강제 철거당한 빈민들이 이주하면서 형성된 곳으로, 개발제한구역으로 묶여 오랜 기간 개발되지 않고 남아 있던 공간이다. 올해 4월 14일 서울시 건축위원회 심의를 통과하면서 재개발 계획이 확정되었으며, 이로 인해 백사마을에 거주하던 사람들의 80%에 가까운 숫자

www.kci.go.kr

화 활동으로서 이루어진 디지털 인문학 성격의 프로젝트 결과물 가운데 하나이다. ‘그믐 104’는 약 20여명의 참가자들이 2019년 백사마을을 답사하고 그린 그림 및 전시회를 모두 디지털 환경에서 재현한 것이다. 마을 풍경을 그린 그림을 영상 데이터로 정리한 다음, 멀티미디어 기술을 이용해 Panorama VR로 구현한 전시회 현장에 각각의 그림을 연결함으로써, 그러한 활동(activity)이 있었다는 사실을 시각적으로 기록하였다. 추가적으로 각각의 그림을 그린 실제 장소를 공간 데이터로 기술해 전자지도를 구현하고, 마을의 역사를 담고 있는 기록물을 수집해 타임라인 형태의 시각화 결과물로 담아냈다. 현장에 대한 기록으로서의 드로잉을 구체적 대상으로 삼고, 그것을 전시한 활동을 또 다른 층위의 기록 대상으로 삼아, 그러한 복합적 성격의 기록(record)이 지닌 의미를 디지털・데이터 기술(技術)을 이용해 입체적으로 기술(記述)한 인상적인 예시이다.



[그림 1] 중계동 백사마을 드로잉 디지털 아카이브 ‘그믐104’[11]

가 이미 이주하고 얼마 되지 않는 거주민들만 남아 있는 상황이다.

11) ‘그믐104’ URL: http://soundh.net/104/.

www.kci.go.kr

아날로그 환경에서의 전통적 글쓰기 훈련만을 중요시해온 대학 중심 인문학술 영역의 공고한 체제가, 디지털・데이터 기술의 발달이 급격히 초래한 커뮤니케이션 미디어의 변화에 발맞추지 못하고 '현실과는 동떨어진 상아탑 학문'으로서 그 가치가 절하되고 있는데 반해, 대학 바깥에서는 위의 사례와 같이 디지털・데이터 플랫폼이 제공하는 개방성・다양성・확장성에 기초한 인문학 방면의 작업이 점차 늘어나고 있다. 이와 관련해 다음의 서술은 주목할 만하다.

> 인문학자들은 전통적으로 잡지나 단행본 출판 등의 인쇄 매체 기반의 구 미디어 활동에는 능했지만, 디지털 환경에선 고전을 면치 못하고 있다. 새로운 세대의 인문학자들은 달라져야 할 것이다. 다시 말하지만, 미디어가 문제다. 어지간한 영화배우나 아이돌의 인기를 능가하는 유튜브 스타들이 요령 있는 정보 전달자의 포지션을 취한다는 사실을 눈여겨보아야 한다. 그들처럼 스타가 될 필요는 없겠지만, 정보 전달자로서 인문학자의 기술은 가면갈수록 이들과 비교당할 것이다. 이것은 말랑말랑한 주제를 잡아 쉽고 재밌게 정보를 가공한다는 노하우의 문제가 아니다. 오히려 정반대로 디지털 환경에서 정보의 불투명성, 번역 불가능성, 매체간 횡단 불가능성에 대한 철저한 고찰과 실험이 필요하다. 전통적 인문학에선, 말이 글로 옮겨지고 책으로 묶여 담론으로 확장되는 과정에서 정보의 최적화가 이뤄지는 방법을 연구하고 성과를 축적해왔다. 이런 지식을 학생들에게 훈련하고 전승하는 역할을 한 것이 대학이었다. 오늘날엔 디지털 컨버전스(digital convertgence)가 강조되고 있다 …(중략)… 디지털 인문학은 디지털 테크놀로지가 세계의 전부이기는커녕 세계 인식의 왜소화, 왜곡화를 가져왔음을 비판적으로 성찰하고, 디지털의 한계를 넘어설 수 있는 새로운 문명사적 전개를 구상하는 일이 되어야 한다. 이를 위한 실천적 과제의 하나가 작금의 미디어 환경을 자본이 매뉴얼화한 방식과 다르게 활용하고 고장 내는 일이다. 대학이 지금처럼

www.kci.go.kr

> 궁지에 몰리지 않았더라도 필연적으로 이 기획은 '바깥'의 사유이자 실천이어야 한다.[12)]

인용에서 언급하는 '정보의 불투명성', '번역 불가능성', '매체 간 횡단 불가능성'과 같은 측면은 디지털 인문학 연구자들 사이의 보편적 문제의식 가운데 하나이며, 그러한 바탕의 사유를 가설로 삼아 세계 곳곳 여러 분야의 연구자들에 의해 디지털 인문학의 학(學)으로서의 가능성은 여전히 실험 중에 있다. 이러한 움직임이 결과적으로 학(學)이 될 수 있는가 없는가의 질문은, 현 단계에서 그 답을 내리기가 어렵다. 연구 범위, 연구 주체, 연구 방법 등 그 경계를 명확히 하기 어려운 요소들이 여전히 많고, 무엇보다 그것이 기존 인문학의 문제의식을 연장한다고 하였을 때 독립적인 학으로 여겨지기보다는 향후 인문학의 전반적 변화를 촉진하는 매개로서만 정의될 가능성 또한 크다고 하겠다.

분명한 것은 그러한 조류를 '디지털 인문학'이라 표명하든 '디지털'이라는 키워드 없이 새로운 '인문학'으로서 정의하려고 하든, 디지털・데이터 기술(技術)을 인문학적 글쓰기[記述]의 일부로서 수용하고자 하는 여러 시도가 현 순간에도 다채롭게 시도되고 있으며, 시간이 흐름에 따라 그 성과 또한 천천히 누적되어 갈 것이라는 사실이다. 디지털 인문학은 인문학 기술(技術)로서의 디지털・데이터 쓰기[記述]로서, 이미 이론이 아닌 하나의 실천으로서 우리 가까이 다가와 있다.

---

12) 임태훈(2016), 「협력과 공생을 위한 디지털 인문학」, 『문화과학』 87, 문화과학사, pp. 143-144.

www.kci.go.kr

3. 디지털・데이터 환경과 인문지식의 ‘공유’와 ‘표현’

『논어』(論語)의 ‘온고지신’(溫故知新)이라는 표현을 통해서도 유추할 수 있듯이 옛것에 대한 탐구는 옛것을 빌려 현재를 써나가는 행위에 다름 아니다. 이때 옛것은 그 자체로 좋은 것이 아니라 현재를 써나갈 수 있는 바탕이 되기에 가치 있는 것이 된다. 옛것으로서의 고전의 속성은 고전 자체가 온전히 갖는 것이 아니라 현재라는 교환 요소를 통해 그 가치가 교통적으로 평가되는 것이다. 경제 행위로 비유하자면 제품(製品)과 상품(商品) 사이에 뛰어넘을 수 없는 초월이 있는 것으로 이해할 수 있다. 교환으로서 시장이 전제되지 않는다면 제품은 ‘가치’의 차원에서 논의되기 어렵다. 현재를 써나가는 행위를 전제하지 않는 옛것에 대한 탐구는 상품보다 제품의 맥락에 가깝다. ‘고전’(古傳)이 제품으로서의 고전을 언명하는 단어라면, ‘고전’(古典)은 상품으로서의 고전을 강조하는 표현이라 할 수 있다. 현재를 써나가는 행위가 많아질수록 옛것의 가치는 더 커지고 그로부터 우리 삶에 반영되는 ‘문화’의 의미가 더욱 풍부해질 수 있는 것이다.

‘디지털 인문학’이라는 학술 조류는 바로 그러한 현재적 쓰기에 대한 반성적 움직임으로 수용할 수 있다. 디지털 인문학은, 옛것을 빌려 현재를 쓰지 못하고 빌린 것을 반납하지도 못하는 연체자로 스스로를 인지한 일군의 인문학자들이, 그동안의 읽기를 제품의 차원에서 상품의 차원으로 바꾸어놓고자 기획한 전략적 쓰기에 가깝다. 1909년 이탈리아 마리네티(Marinetti)가 발표한 ‘미래파 선언문’의 경험을 되새기며 그로부터 100년이 지난 시점에 여러 인문학자가 모여 발표한 디지털 인문학 선언문은 바로 그러한 구체적이면서도 첨예한 학적 문제의식을 보여준다. 아래의 인용은 2009년 미국에서 발표된 디지털 인문학 선언문의 내용 가운데 일부이다.

www.kci.go.kr

> 새로운 기술이 가져오는 문화적 사회적 영향력을 이해하고 탐구하고자 할 뿐만 아니라, 의미, 해석, 역사, 주관성(subjectivity) 및 문화 등 예술과 인문학에 기반을 둔 연구 질문을 통해 재발명, 리퍼포징(repurposing)은 물론 새로운 기술, 방법론 그리고 정보 시스템의 창출을 이끄는 데 기여하고자 한다. 혁명은 문학연구자들을 엔지니어 또는 프로그래머로 전환시키고자 하는 것이 아니다. 그것은 — 인문과학적 지식의 영역을 넓히고 질을 높이는 것. -인문학적 지식의 영향력을 확장하는 것. — 다방면으로 풍부한 모델과 장르, 지속적인 학술적 소통과 실천을 가져올 수 있는 디자인 및 개발 과정에 직접 참여하는 것이다.[13)]

'문학연구자들을 엔지니어 또는 프로그래머로 전환시키고자 하는 것이 아니'라는 항변에 가까운 언명은, 인문사회 계열(humanities・social science)과 이공 계열(STEM, science, technology, engineering, math)로 양분된 현재 학문의 분과 체제에 대한 아쉬운 토로를 넘어서 그로부터 파생된 부정적 영향을 다른 누군가에 맡기지 않고 인문학 연구자 스스로가 자율적으로 개선해나가겠다는 의지의 표명이다. '인문학적 지식의 영향력을 확장'하겠다는 표현은 시장에 팔릴 수 있는 학술연구를 지향하겠다는 뜻이 아니라, 그동안 제품으로 고집해온 인문학에 대한 관점을 상품으로 전환하고 그로부터 지식의 교환 가능성을 확대함으로써, 사회・문화적 담론을 깊고 넓게 유도하는 중심적 동인(動因)으로서 인문학의 역할을 돌려놓겠다는 이야기로 해석 가능하다.

인문학 연구가 해당 연구자의 고급 취미 활동 정도로만 받아들여지는 현시점에서, 인간과 사회의 근본을 향하는 질문으로 확장되기 위해서는, 기존 아날로그 환경에 기반을 둔 연구자들 간의 학술적 소통만을 형식적으로 도모할 것이 아니라, 사회・문화 활동의 모세혈관 층위까지 인문지식이 가닿을 수 있는 커뮤니케이션 환경을 마련해야 한다.

13) 홍정욱(2015), p. 66.

www.kci.go.kr

디지털 인문학 선언문에서 강조되는 '다방면'의 '직접 참여'라는 표현은 바로 그러한 문제의식의 발로이다.

분과 학문 체제의 장벽에서 벗어나 디지털・데이터 기반의 커뮤니케이션 환경에 직접 뛰어들어 그것을 이해하고 자유롭게 다루는 과정을 인문학적 문제의식의 능동적 실천으로서 받아들이고자 한 디지털 인문학 선언문의 공언과 달리, 현실에서의 디지털 인문학 연구 경향은 기존 분과 학문 체제에서 벗어나기 어려운 학술 담론의 한계를 시사한다. 예컨대 최근 10여 년 사이에 국내에서 이루어진 디지털 인문학적 성격의 연구와 프로젝트를 종합할 경우, '분과 학문 체제'를 기준으로 크게 8가지 정도의 맥락으로 정리해 볼 수 있다.

첫 번째는 전산통계 또는 컴퓨터 과학과 공학 분야에서 인문학 자료를 대상으로 데이터 처리 기술을 적용한 연구 및 프로젝트들이다. 연구가 많지도 않고 컴퓨터 기술의 적용에 초점을 둔 경우가 대부분이기 때문에, 해당 방면의 연구가 온전한 '인문학 연구'의 일환으로 수용되는 경우를 찾기란 쉽지가 않다.

두 번째는 '네트워크 분석'(network analysis)과 같이 사회과학 분야에서 전통적으로 다루어 오던 데이터 처리 기법을 인문학 자료 분석에 적용한 연구 및 프로젝트들이다. 그러한 기법이 특별한 연구 시각도 아니고 최신의 연구 방법론도 아닌 사회학과 같은 전공 분야의 관점에서 보았을 때, 디지털 환경에서 네트워크 분석 방법론을 활용했다는 사실만으로 해당 연구를 '디지털 인문학'이라는 새로운 조류의 학술 연구로 언명하는 것은 다소 모순처럼 여겨질 수도 있겠다.[14)]

14) 이 지점에서 중요한 것은 단순히 네트워크 분석 방법론을 활용했는지의 여부가 아니라, 그것을 활용하는 학술적 맥락이 사회과학적 성격을 띠느냐 인문학적 성격을 띠느냐의 여부를 판단하는 것이다. 사회과학적 시각은 연구 대상을 '일반명사'로 전제하고 접근하기 때문에 그러한 맥락에서의 데이터는 기본적으로 '정량적'(quantitative) 개념에 기초한 통계적 분석이 가능하다. 예컨대 일반적인 사회과학 연구에서 네트워크 분석 방법론의 적용은 복수의 대상 노드가 균질성

www.kci.go.kr

세 번째는 전산언어학(computational linguistics) 분야에서 주로 다루는 자연어 처리(NLP) 기술을 이용해 텍스트 자료 분석을 시도한 연구 및 프로젝트들이다. 최근에는 머신러닝 기술의 대두로 인해 분류(classification)나 토픽 모델링(topic modeling)을 활용한 분석 연구가 대세가 된 상황이다.[15)]

네 번째는 문헌정보학(library and information science) 분야에서의 이해를 토대로 텍스트 자료를 아카이빙하고 분석한 연구 및 프로젝트들이다. 도서관학(library science)의 관점에서 문헌에 대한 정보를 체계적으로 정리하고, 그 연장선상에서 기록(record)의 개념을 '디지털 아카이브'(digital archive)의 관점에서 새롭게 정의하고자 하는 시도들이 여기

을 갖는다는 것을 전제로 이루어진다. 그에 비해 인문학에서의 연구 대상은 대개 '일반명사'가 아니라 '고유명사'의 속성으로 상정된다. 사회과학 분야와 달리 인문학 연구에서 '정성적'(qualitative) 성격의 텍스트 독해가 전통적으로 강조되어온 이유는 바로 여기에 있다. 고유한 것(the singularity)으로서의 단독적 대상은 그 양이 늘어난다 하더라도 개개를 동일한 차원의 균질적인 것으로 이해할 수 없다. 애초에 근본적인 관점이 다른 탓이다. 이로써 보았을 때, 네트워크 분석 과정에서 데이터를 다루는 관점에 따라 해당 연구가 '인문학'에 얼마나 가까운 지 그렇지 않은지를 미루어볼 수 있으며, 그것이 곧 '디지털 인문학'으로서의 성격을 정의하는 데 중요한 참고요소가 된다는 것을 알 수 있다. 데이터의 양의 문제는 인문학의 본질에서 약간 비켜나 있으며, 오히려 개개의 데이터를 고유한 것으로 바라보고 디지털 환경에서 그것들 사이의 단독적 특성을 해석하려는 시도야말로 '디지털 인문학'에 가까운 것이라고 해야 할 것이다. 예컨대 '빅데이터' 개념이 사회과학 방면에서의 전통적 '데이터' 맥락을 강조하는 표현이라면, '시맨틱웹' 개념은 디지털 인문학 연구에서의 '데이터' 맥락과 밀접하게 연결되어있다고 할 수 있다.

15) 어학적 성격의 자료를 대상으로 하는 연구 또는 언어학적 접근이 매개가 되는 연구의 기초 토대로서 자연어 처리의 역할을 고려할 때, 그러한 맥락의 접근에 전방위적 활용이 가능하다는 장점이 있겠으나, 한편으로 언어적 표현에 담긴 내포(connotation)로서의 의미(meaning) 파악을 연구의 핵심으로 삼는 전통적 '문사철' 영역에서는 심도 있게 활용되기 어렵다는 한계를 지닌다. 추후 유관 기술 분야와의 융합 또는 마크업 데이터의 축적을 통해 '문사철' 영역에서도 활용 가능한 플랫폼 기술이 개발되기를 기대해볼 일이다.

www.kci.go.kr

에 포함된다.

다섯 번째는 문화콘텐츠학과 인문콘텐츠학 분야에서 주로 다루는 '디지털 콘텐츠'(digital contents) 분석 및 구현 맥락의 연구와 프로젝트들이다. 최근에는 사용자경험(UX)에 기초한 웹사이트 분석, AR 및 VR과 같은 최신 기술을 활용한 디지털 콘텐츠 구현에 대한 문제의식이 주류를 이루고 있다. '콘텐츠'(contents)라는 말이 내포한 광의의 성격만큼이나 연구 외연이 다양한 것이 특징이다.

여섯 번째는 박물관학(Museology)의 관점에서 논의되는 '디지털 큐레이션'(digital curation)에 관한 연구 및 프로젝트들이다. 박물관이나 미술관과 같이 문화유산(cultural heritage)을 직접적으로 전시하는 기관에서는, 다양한 형식의 자료를 디지털 데이터로 편찬하는 방법과 그것을 디지털 환경에서 관람하는 사용자경험(UX)에 대한 관심이 꾸준히 촉발되고 있다. 이와 관련해 해외에서는 미술사(art history) 방면의 디지털 인문학적 접근으로서 'Digital Art History' 개념이 보편적으로 사용되고 있는 상황이다.[16)]

일곱 번째는 역사지리학 분야에서 다루어지는 역사지리정보시스템(HGIS) 맥락의 학술 연구 및 프로젝트들이다. 지리지와 고지도를 대상으로 한 역사지리 데이터베이스 편찬, 디지털 환경에서의 역사지리 환경 복원 등에 대한 고민이 주류를 이루는 영역이다. 역사학 연구에 GIS 기술을 융합하고자 한 시도로서 초기 디지털 인문학 연구의 대표적 사례들이 여기에 해당한다.[17)]

여덟 번째는 특정한 학문 분야에서 줄곧 다루어 온 방법론 및 그와

16) Digital Art History Journal URL: https://dahj.org/.

17) 이와 관련해 국내의 대표적 연구 사례로서 2,000년대 초반 고려대학교 민족문화연구원의 주도하에 이루어진 '조선시대전자문화지도 사업(URL: http://atlas-korea.org/historymap.web/IdxRoot.do)'을 거론할 수 있으며, 해외의 연구 사례로서는 2,000년대 초중반 하버드 대학교 옌칭 연구소를 중심으로 진행된 'CHGIS 프로젝트(URL: http://www.people.fas.harvard.edu/~chgis/)'를 거론할 수 있다.

www.kci.go.kr

관련된 담론에 뿌리를 두지 않고, 전통적인 인문학 연구에 대한 이해를 토대로 웹 표준에 근거한 형식의 데이터를 편찬해서 공유하고 더 나아가 해당 데이터를 디지털 형식으로 새롭게 표현하고자 하는 연구들이다. 특정한 학문 분야에서 중심적으로 다루는 방법론 및 담론을 매개로 하는 것이 아니라, 인문학 본연의 문제의식을 웹 환경에서 통용되는 표준적 성격의 기술을 바탕으로 어떻게 '공유'하고 '표현'할 것인가에 초점을 두는 것이 그 특징이라고 할 수 있다.[18)]

넓은 외연에서 바라볼 경우 8가지 연구 영역 모두 '디지털・데이터 환경에서의 인문학 자료 연구' 또는 '디지털 기술을 이용한 인문학적 문제의식의 연구'라는 측면에서 '디지털 인문학의 한 분야' 또는 '디지털 인문학과 직결되는 분야'라고 표현해도 크게 어색하지 않다. 오히려 디지털 기술을 여타 분야에 어떻게 응용할 수 있는가에 대한 고민을 그동안 적극적으로 모색해왔다는 측면에서, 컴퓨터 과학 분야의 데이터 사이언스 영역, 사회과학 분야의 네트워크 분석 기법, 전산언어학 분야의 자연어처리 기술, 문헌정보학 분야의 디지털 아카이브 개념, 문화콘텐츠학 분야의 디지털 콘텐츠 분석 및 구현 맥락, 박물관과 미술관에서 다루는 디지털 큐레이션 개념, 역사지리학 분야에서 활용하고 있는 GIS 기술 등은 디지털 인문학 분야의 외연을 넓히는 데 기여한 공헌이 매우 크다고 이야기해야 할 것이다.

문제는 그와 같은 각 전공 분야의 연구가 디지털 인문학 영역에서 어느 정도의 가치와 위상을 갖는지에 대한 객관적 분석과 판단의 맥락이 아니라, 그러한 방식의 접근을 어렴풋이 묶어 '디지털 인문학'이라는 특수한 학술 조류로 정의하는 가운데 전통적 인문학과는 근본적

18) 이러한 맥락의 대표적 연구 사례로 필자가 참여한 '『지암일기』 디지털 인문학 연구(URL: http://jiamdiary.info/)'를 거론할 수 있다. 해당 프로젝트는 2016년부터 2019년까지 약 3년간 진행된 연구로서, 역사학과 문학을 전공한 연구자들이 중심적으로 연구를 주도하는 한편, 컴퓨터공학과 문헌정보학 전공 연구자가 추가적으로 참여하는 형태로 진행되었다.

www.kci.go.kr

으로 다른 별개의 것으로 수용하는 연구자들의 보편적 시각에 있다. 앞서 필자가 언급한 '현실에서의 디지털 인문학 연구 경향은 기존 분과 학문 체제에서 벗어나기 어려운 학술 담론의 한계를 시사한다'는 이야기는 바로 이 지점을 강조하는 것이다. 다르게 표현하자면, 디지털 인문학 연구를 시도하기 위해서는 데이터 사이언스, 네트워크 분석, 자연어처리, 디지털 아카이브, 디지털 콘텐츠, 디지털 큐레이션, GIS 등을 다루는 전공 영역의 활동을 전제해야 한다는 인상주의적 시각이 실제 해당 분야를 전공하는 연구자들과 그 외의 인문학 연구자들 사이에 보편적으로 자리하고 있는 것이다.

인문학 연구자의 입장에서 컴퓨터 기술과 웹 환경과 같은 디지털 영역에 대한 이해를 도모하는 것이 쉬운 일이 아니기에, 현실에서 그와 같은 왜곡된 인식이 자리하고 있는 것은 일정부분 어쩔 수 없는 일이라 수용할 수도 있겠으나 그러한 시각으로 인해 '디지털 인문학'을 단순히 '디지털 기술을 적용한 인문학 연구' 또는 '인문학 내에서도 디지털 기술을 적용하는 세부 전공 분야에서만 하는 연구'라고 생각하는 경향이 지나치게 널리 퍼져 있는 것도 사실이다. 그와 같은 시각에서 '디지털 인문학'의 내포는, 극단적인 경우 인문학적 문제의식의 심화와는 무관한 오로지 디지털 기술을 적용하는 데만 초점을 둔 연구로서 받아들여지기까지도 한다.

인문학 자료를 다루거나 인문학적 문제의식을 전개하는 데 있어서 디지털・데이터 기술을 적용하는 것 자체가 중요하게 여겨지고, 그로부터 나온 결과물의 의미도 실험적 차원에서 수용되어야 하는 분위기가 보편화된다면, 그러한 상황이야말로 디지털 인문학을 심각하게 위협함과 동시에 향후 인문학 발전을 저해하는 직접적 원인이 될 가능성이 크다. "인문학 자료를 분석하는 데 이런 디지털 기술을 적용해 보았더니 이런 결과물이 나왔다."는 식의 범범한 접근이 아니라 "현재 수행 중인 인문학 연구에서의 부족한 부분을 보완하기 위해 이런 디

www.kci.go.kr

지털 기술을 활용할 수 있을 것이라 판단했고, 그에 따라 연구를 진행함으로써 이런 구체적 결과를 도출하였으며, 그 의미는 이런 방향으로 해석할 수 있다.” 와 같은 치밀한 형식의 접근이 전제되어야 한다. 그리고 그것이 가능하기 위해서는 기술 방면의 ‘방법론’과 ‘담론’을 중심으로 삼고 그와 관련된 전공 영역의 연구 활동을 ‘디지털 인문학’적 접근이라 여기는 협소한 시각에서 벗어나, 전통적 인문학 영역에 대한 관심과 구체적 문제의식을 바탕으로 디지털・데이터 기술을 활용한 연구가 어떻게 가능한지에 대한 고민을 적극적으로 시도해야 한다.

그러한 맥락에서 디지털 인문학 연구는 당장 적용 가능한 기술력을 지닌 단일 연구 집단을 중심으로 이루어질 것이 아니라, 다방면의 전공자들이 모여 깊은 수준의 인문학적 담론을 입체적으로 다루고 있음에도 불구하고 그것을 종합적으로 편찬하고 분석할 수 있는 기술에 대한 이해가 부족한 연구 그룹에서 출발하는 것이 이상적이다. 컴퓨터 과학 분야의 데이터 사이언스 영역, 사회과학 분야의 네트워크 분석 기법, 전산언어학 분야의 자연어처리 기술, 문헌정보학 분야의 디지털 아카이브 개념, 문화콘텐츠학 분야의 디지털 콘텐츠 분석 및 구현 맥락, 박물관과 미술관에서 다루는 디지털 큐레이션 개념, 역사지리학 분야에서 활용하는 GIS 기술 등 7가지 영역으로 대표되는 개별 전공 분야의 중심 담론과는 별개로, 앞서 제시한 여덟 번째 디지털 인문학 연구 맥락의 방향성 즉, 디지털 데이터 환경에서 지식을 자유롭게 ‘공유’하고 ‘표현’하기 위한 인문학적 사유와 준비 자세가 필수적으로 요구된다. 앞서 인용한 디지털 인문학 선언문 상의 ‘인문과학적 지식의 영역을 넓히고 질을 높이는 것’, ‘인문학적 지식의 영향력을 확장하는 것’이라는 표현에 담긴 의도는 바로 그러한 맥락과 궤를 같이한다. 그렇다면 ‘인문과학적 지식의 영역을 넓히고 질을 높이는 것’ 그리고 ‘인문학적 지식의 영향력을 확장하는 것’으로서, 인문지식을 자유롭게 ‘공유’하고 ‘표현’하는 형식은 디지털 환경에서 구체적으로 어떻게 가

www.kci.go.kr

능한 것일까.

‘디지털・데이터 환경에서의 인문학 연구’가 단순히 인문학 연구에 디지털 기술을 적용하는 표면적 형식에 초점을 둔 언명이 아니라, 표면화되지 않는 디지털・데이터 지층에서 기존의 전통적 인문학 사유를 확장하는 작업으로서의 의미를 갖는다면, 가장 먼저 짚어보아야 할 지점은 ‘공동 연구’로서의 지식 ‘공유’이다.

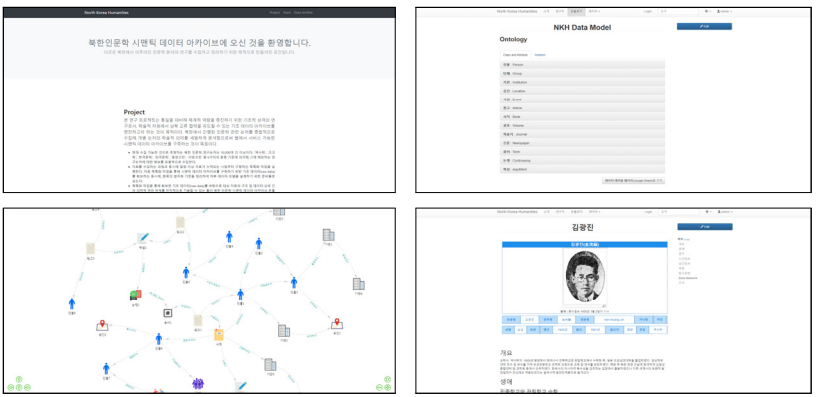
전통적 인문학 연구는 주로 개인 연구로서 이루어져 왔다. 그로 인해 연구 결과물이 파편화될 뿐만 아니라 연구 과정이 고립됨으로 인해 ‘사회적 활동’으로서의 인문학 연구의 외연은 극단적으로 축소되어 왔다. ‘학술대회 발표’와 같은 집단적인 학술 활동 형식이 그러한 파편화된 연구를 모아 사회적 차원에서의 의미를 부여하는 것처럼 보이지만 말 그대로 표면적 양상일 뿐이다. 연구 과정에서부터 함께 하는 것이 아니라면 공동의 가치로서 공동의 목소리를 내는 연구는 불가능에 가깝다.

디지털 인문학은 전통적 인문학이 지닌 그러한 ‘개인 연구’로서의 틀을 깨고 여러 연구자가 함께 참여해 복합적 성격의 결과물을 낼 수 있는 공동 연구 또는 협업 연구로서의 가능성을 현실에서 실현하는 것으로서의 의미를 갖는다. 특히, 문학과 역사 및 철학과 같은 순수인문학 연구는 연구자 개인의 특수한 문제의식과 자료를 수집하고 정리하는 주관적 방법을 토대로, 개인에 의한 연구가 중심적인 연구 형식으로 자리 잡은 상황이다. 공동 연구의 형식으로 학술논문을 발표하거나 공동 저자의 형식으로 연구 단행본을 간행하는 경우가 종종 있으나, 원자료를 읽는 단계에서부터 학술적 의미를 발견하는 지점까지 온전히 연구 과정을 함께하고 결과물까지 공유하는 형태의 ‘공동 연구’는 현실에서 찾아보기 어렵다. 대부분 각 연구자가 개별적으로 작성한 원고를 하나의 논문 또는 하나의 책에 모아 싣고, 이러한 형태의 결과물을 공동연구에 의한 성과로 인식한다. 실제로 그와 같은 형식의 연

www.kci.go.kr

구를 통해 얻는 성과물은 ‘공동연구의 결과물’이 아니라 ‘개별연구의 합산물’에 가깝다.

디지털 데이터를 인문학 연구에 접목할 경우, 원자료에 대해 개별 연구자가 지니고 있던 문제의식을 특정한 형식의 데이터로 디자인함에 따라 디지털 환경에서 유효한 것으로 가져갈 수 있으며, 이러한 방식으로 여러 개별 연구자가 지니고 있는 문제의식을 데이터 설계에 종합적으로 반영함으로써, 연구가 진행되어 나가는 과정에서 수정되고 발전되는 여러 생각을, 데이터를 통해 폭넓게 공유할 수 있다. 이로부터 아날로그 환경에서는 어려웠던 공동 연구 또는 협업 연구가 가능해질 수 있는 것이다.



[그림 2] ‘북한 인문학 시맨틱 데이터 아카이브’ 웹사이트[19)]

서울대학교 인문학연구원을 중심으로 진행되고 있는 ‘북한 인문학 시맨틱 데이터 아카이브’ 연구는 ‘공동 연구’이자 지식 ‘공유’로 표방되는 디지털 인문학적 접근을 시도한 최근의 국내 연구 사례에 해당한다. 역사학과 문학 방면의 여러 전공 연구자들이 함께 모여 1950년

19) ‘북한 인문학 시맨틱 데이터 아카이브’ URL: http://dh.aks.ac.kr/~nkh/index.html.

www.kci.go.kr

대 이후 북한에서 이루어진 인문학 방면의 연구를 공통 대상으로 삼아, 그로부터 발견할 수 있는 다양한 정보와 지식을 표준적 형식의 디지털 데이터로 편찬하고 편찬된 내용을 웹 환경에서 폭넓게 공유하고 거기서 더 나아가 해당 데이터를 대상으로 한 시각적 분석을 시도하고자 하는 것이 해당 연구의 주된 목적이다. 연구 과정에서 이루어지는 여러 연구자 사이의 학술적 토론과 논쟁은 모두 최종적으로 구축될 데이터 형식에 체계적으로 반영되고 있으며, 향후 그와 같은 형식으로 구축된 대규모 데이터는 본 연구에 직접 참여하는 연구자들뿐만 아니라 '북한 인문학'에 관심을 둔 수많은 연구자들에게 개방적으로 '공유'될 것이다.

그동안의 인문학 연구가 '개인 연구'에 기초해 직접적인 연구 결과물(데이터)의 공유가 아니라 글쓰기로 정리된 결과물(논문)을 알리는 데 초점을 두었다면, 디지털 인문학은 '공동 연구'를 지향하며 논문으로서의 연구 결과물 제시에 무게중심을 두기보다는 연구 과정에서 정리된 구체적인 데이터를 여러 연구자들과 '공유'하는 데 초점을 두고 있음을 알 수 있다. '인문학적 지식의 영향력을 확장하는' 지름길은 수많은 개인 연구자들이 각자의 주관적 시각에 기초한 개별 논문을 다량으로 발표하는 것의 합산을 통해 도달할 수 있는 것이 아니라, 파편화되어 있는 개별 분과 학문의 지식을 유기적으로 연결할 수 있는 기초 데이터를 편찬하고 그로부터 종합적인 이해에 도달하는 과정을 통해 가까워질 수 있는 것이다.

전통적 인문학 사유를 확장하는 작업으로서 디지털 인문학의 본질적 특징을 거론할만한 두 번째 지점은 비선형적(非線型的, non-linear) 형식의 지식 '표현'이다. 선형적(線型的, linear) 글쓰기에 바탕을 둔 아날로그 환경에서의 인문학 연구는 수많은 정보 사이의 복잡한 관계와 여러 지식 사이의 유기적 연관성을 입체적으로 조망하는 데 한계가 있다. 이와 달리 디지털 데이터 기반의 온라인 환경에서는 다종다양한

www.kci.go.kr

정보들 사이의 관계를 자유롭게 디자인하고 이로부터 드러나는 여러 맥락의 지식을 다양한 형식의 시각적 미디어로 표현하고, 다시 이것을 웹상에서의 표준적인 데이터 포맷으로 공유하는 것이 가능하다.

예컨대, 네트워크 그래프 형식의 데이터 시각화를 통해 인물들 사이의 복잡한 관계망을 표현해볼 수도 있고, 짧은 여정이나 긴 여행 경로를 공간 데이터 기반의 전자지도로 표현해볼 수도 있다. 아날로그 환경에서의 선형적 글쓰기에서 벗어나, 디지털・데이터 환경이 제공하는 비선형적 형식의 지식 표현 방법을 다채롭게 활용할 경우 전통적 인문학 연구에서는 좀처럼 발견하지 못했던 정보와 지식 사이의 연관고리를 발견하고, 이로부터 학술 담론을 더욱 풍부하게 확대해 나갈 수 있는 가능성이 크다.

그리고 이러한 연구 형식의 특징을 논함에 있어서 단순히 아날로그 환경에서는 얻기 어려웠던 디지털 형식의 결과물을 얻을 수 있다는 결과론적인 관점에만 머물러서는 곤란하다. 기존 아날로그 환경에서의 연구와 비교할 때 연구 결과물의 형식이 다르다는 점뿐만 아니라 해당 결과물을 구현하기 위해 진행되는 연구 과정의 성격 또한 다르다는 점을 인지할 필요가 있다.

가령, 온라인 기반의 디지털・데이터 환경에서 이루어지는 연구의 경우 원자료에 기초한 데이터를 바탕으로 연구결과물을 구현하고 공유함으로써, 원자료의 맥락과 상관없이 연구자 개인의 주관적 관념이 연구 과정에 반영될 수 있는 여지를 최소화하고, 구현된 연구결과물이 온라인상에서 공유됨에 따라 여러 분야의 연구자들에 의해 폭넓게 검증될 수 있는 토대를 얻는다. 이와 같은 특징은 기존 인문학 연구가 하나의 학(學, discipline)으로서 지니고 있던 독특한 아우라(aura)를 해체하는 맥락을 갖는다.

연구방법에 있어서의 정량적(定量的, quantitative) 기준 확보와 이를 토대로 이루어지는 실험 단위의 집단 연구가 일반적인 이공계열 연구

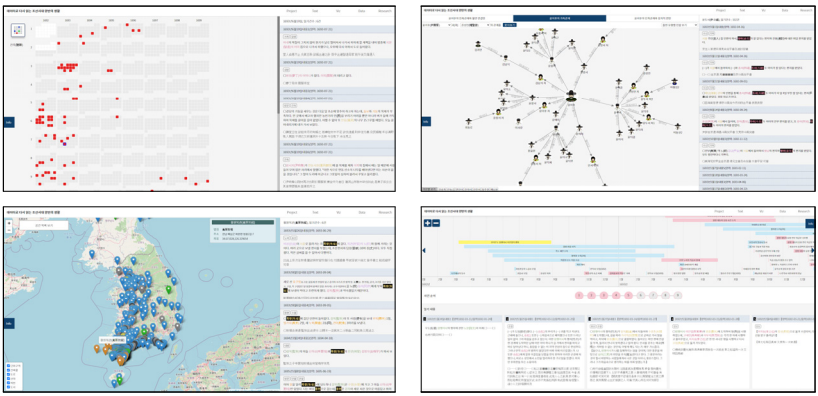
www.kci.go.kr

와 달리, 인문학 연구는 개인 연구자의 정성적(定性的, qualitative) 접근이 근간이 된다. 이공계열 연구의 핵심이 실험 과정에서의 변인을 얼마나 잘 이해하고 섬세하게 통제하느냐에 있다면, 인문학 연구의 핵심은 연구자 개인의 문제의식과 사유 과정을 글쓰기를 통해 얼마나 섬세하고 치열하게 전개할 수 있느냐에 있다.

이러한 근본적 차이는 두 학문 분야가 각기 본질적 연구 대상으로 삼는 '자연(현상), 기술(환경)'과 '인간(활동)'의 성격이 다르기에 그로부터 기인하는 바라고 할 수 있겠으나, 한편으로는 가설을 세우고 논증을 해나가는 과정에 있어서 그것을 검증하기 위한 최소한의 형식을 적극적으로 모색해오지 않은 인문학 연구자들의 태도 또한 영향을 주었다고 보아야 한다. 인문학 연구의 핵심이 되는 개인 연구자의 사유는 단독적인 것(the Singularity)이기에 어떠한 일반적 기준에 따라 평가할 수 없고, 해당 사유의 타당성 또는 적합성은 그와 같은 방식의 사유를 공유하는 연구 집단 또는 연구자에 의해 인준(認准)될 수 있을 뿐이다. 학위 논문이나 학술 논문 심사의 형식과 과정이 엄밀한 차원에서의 사정(査定, evaluation)이 아니라 대개 인준 성격의 선별(選別, screening)에 가깝게 여겨지는 것은 바로 그러한 측면과 관련이 있다.

연구 과정과 결과를 데이터로 정리하고 표현한 다음 온라인 환경을 통해 공유하는 것이 전제될 경우 연구의 타당성을 검증할 수 있는 최소한의 토대를 확보할 수 있다. 인문학 데이터를 디자인하는 데 있어서 일정 부분 이상 연구자의 주관적 관념이 개입되는 것은 어쩔 수 없다고 하겠으나, 한편으로 그에 대한 결과물로서의 데이터가 온라인 환경을 통해 개방적으로 공유되기 때문에 연구자 개인의 주관적 관념이 연구에 어떻게 반영되었는지를 확인할 수 있는 최소한의 근거가 확보된다. '원자료의 맥락과 상관없이 연구자 개인의 주관적 관념이 연구 과정에 반영될 수 있는 여지를 최소화한다'는 표현은 바로 이러한 지점을 가리킨다.

www.kci.go.kr



[그림 3] 다양한 형식으로 인문 지식을 표현한 DH 프로젝트 ‘『지암일기』 연구’20)

『지암일기』 디지털 인문학 연구의 경우 대상 문헌을 연구하는 과정에서 정리된 각각의 인문 지식을 효과적으로 표현하고 그로부터 유의미한 지점을 포착하기 위해 여러 형식의 데이터 시각화를 시도하였다. 그 뿐만 아니라 그와 같은 시각적 표현을 시도한 근거로서 활용한 여러 데이터를 다양한 포맷으로 공유함으로써, 해당 작업을 통해 도출된 지식에 대한 검증이 필요하다 판단될 경우 누구든 그것을 시도할 수 있게끔 안배하였다. 웹을 통해 공유되는 데이터는 해당 연구에서 표현된 시각적 결과물의 유효성을 검증할 수 있는 근거이자, 또 다른 연구에서 활용할 수 있는 정교한 레퍼런스로서 기능할 수 있다.21)

디지털 인문학이 인문학 연구에 디지털 기술을 적용하는 단순한 방법론이자 그러한 표면적 형식에 초점을 둔 학술 조류로서 수용되는 것은 디지털 인문학의 문제가 아니라 그에 담긴 학술적 혁신과 실천

20) ‘『지암일기』 디지털 인문학 연구 결과물’ URL: http://jiamdiary.info/.

21) 『지암일기』를 대상으로 한 디지털 인문학 연구의 수행 과정과 결과물에 대한 구체적 내용은, 졸고 ‘류인태(2019), 「데이터로 읽는 17세기 재지사족의 일상 — 『지암일기(1692-1699)』 데이터베이스 편찬 연구 —」, 한국학중앙연구원 한국학대학원 박사학위논문.’을 참고할 수 있다.

www.kci.go.kr

적 지향을 온전히 수용하려고 하지 않는 학문적 풍토의 폐쇄성 때문이라 할 수 있다. 여기에 대한 책임은, 스스로 디지털 인문학 연구를 수행하고 있다고 생각하지만 인문학의 연장으로서 디지털 인문학 본연의 철학에 대해 깊이 고민하지 않는 소수의 디지털 인문학 연구자들과 그저 낯선 눈길로 그들의 시도를 배타적으로 지켜보며 전통적인 방식의 연구만 인문학으로서 인정하려고 하는 다수의 인문학 연구자들 모두에게 있다.

개인 연구로 대표되는 전통적 인문학의 틀을 벗어나 디지털 환경의 '개방성'을 바탕으로 '공동 연구'를 시도하고, 그와 같은 협업을 통해 편찬된 데이터를 디지털 환경에서 '비선형적' 형식으로 자유롭게 '표현'하고, 그러한 가운데 인문 지식을 효과적으로 '검증'하고 '공유'할 수 있는 커뮤니케이션 미디어이자 새로운 리터러시로서 디지털・데이터 생태계를 능동적으로 활용하려는 움직임(movement). 온전한 디지털 인문학 연구는 그 모든 과정을 현실에서 통합적으로 실천할 수 있을 때 가능하다. 피상적 관찰이 아니라 구체적 참여로서의 디지털 인문학에 대한 접근이 앞으로 많이 이루어져야 할 것이다.

4. 디지털 인문학에 대한 앞으로의 전망

글쓰기는 인문학적 이해와 전달을 위한 기본 조건으로서, 일정한 문제의식과 연구를 통해 산출한 의미를 제시하기 위한 하나의 매체 행위로 이해된다. 그러한 생각은 글을 쓰는 물리적 행위가 통상적으로 언급되는 리터러시(文識-文解, literacy)와 독립적인 것으로 나누어 이야기할 수 없다는 관점에 기초한다. 인문학적 의미 해석과 소통은 전통적으로 물리적 차원의 글쓰기 행위를 통해 산출된 문헌을 매개로 이루어져 왔으며, 그러한 일관된 흐름이 현재까지도 연구자의 이해력

www.kci.go.kr

과 전달력을 확인할 수 있는 유일한 기준으로서 글쓰기를 바라보게끔 만든 것이다.

문제는 글쓰기 자체가 아니라 연구 과정에 대한 소통 그리고 연구 결과에 대한 평가를 진행하는 데 있어서 전통적인 방식의 글쓰기만을 고집하는 인문학계의 폐쇄적 환경에 있다. 커뮤니케이션 미디어 변동이 복잡하게 일어나고 있는 현대에 와서도 인문학 리터러시의 개념은 물리적 차원의 글쓰기 행위로서만 이해되는 경향이 여전히 강하다. 이로 인해 대부분의 연구자는 분과 학문의 획일화된 논리가 반영된 전통적 형식의 논문 쓰기와 저작 활동에 몰입할 수밖에 없고, 거기서 더 나아가 그러한 글쓰기 행위를 통해 새로운 지식을 발견하였음을 '결론' 맺어야 하는 강박에 노출되어 있다. 이러한 양상은 학제 간 소통을 방해하고 지식의 횡단 가운데 생산적 담론이 발생할 수 있는 가능성을 더욱 제한한다.

> 한 권의 책을 정밀하게 읽어서 그것의 밑바닥에 있는 의미를 해석하는 방법은 책의 다양한 의미를 제한하게 된다. 의미는 책의 밑에 있는 것이 아니라 책들이 다른 책들과 맺는 무수한 관계 안에 있는 것이다. 책들과 책들의 사이에서 이루어지는 관계들의 결을 파악하려면 깊이의 비전 대신에 옆으로 보는 비전을 따라가야 한다. 측면의 독서만이 맥락을 구성할 수 있기 때문이다. 그러나 관계와 차이의 놀이 속으로 들어가는 독서는 계속해서 줄기를 뻗어 나가는 칡덩굴을 헤치는 것처럼 끝이 없는 작업이다. 맥락의 독서는 미완성의 독서이고, 중도에 있는 독서이고, 항상 중요한 무엇인가를 남겨 놓는 잉여의 독서이다.[22]

위의 인용에서 드러나는 논지는 매우 평범하지만 현실에서 지켜지기 어려운 인문학 연구의 방향을 강조한다는 점에서 시사적이다. 이상

22) 김인환(2018), 「과학 공부와 문학 공부」, 『과학과 문학』, suryusanbang, p. 32.

www.kci.go.kr

적 형태의 연구에서 ‘미완성’, ‘잉여’와 같은 키워드가 연구자에게 제시하는 가치는 현실에서 ‘결론 없음’으로 대치되고 이는 곧 ‘비전문성’으로 귀결되기 때문이다. 김인환의 말처럼 ‘의미’는 대상과 대상 사이의 관계의 결을 파악해나가는 과정에서 발견할 수 있는 것임에도 옆으로 확장해나가는 과정에서 파생되는 ‘미완성’의 불순물로 인해, ‘관계’의 확장이 곧 전문성의 결여로 받아들여지는 학계의 현실은 일견 모순적이기까지 하다.

분과 학문의 논리에 치중해 억지로 ‘결론’을 맺어야 하는 글쓰기 방식에서 벗어나야 한다는 목소리를, 이제 더는 글쓰기를 하지 말자는 흑백논리식의 이야기로 받아들여서는 곤란하다. 오히려 그러한 목소리는, 인문학의 본질로서 기능해온 전통적 방식의 글쓰기는 그 역할 그대로 존중하되, 그것이 아닌 다른 방식의 리터러시가 가능한지 가능하다면 그 구체적 형식이 무엇인지에 대해 치열하게 고민해보자는 제언에 가깝다. 이른바 ‘전자 글쓰기’ 형식으로서의 디지털 인문학 연구의 시도는, 기존 분과 학문의 논리에 치중하지 않고 학제 간 자유로운 정보와 지식의 교통을 유도할 수 있는 새로운 리터러시를 마련해나가는 과정에 다름 아니다.

기존의 글쓰기 방식으로 인문학 연구를 수행하는 것과 전자 글쓰기를 통해 인문학적 문제의식을 공유하고 표현하는 방식의 기술적 차이는 ‘인문학 자료에 대한 연구’에서 벗어나 ‘인문학 자료를 통한 연구’로의 확대 의식에 있다고 할 수 있다. 문학적으로 표현할 경우 그것은 연구 대상으로서 인문학 자료를 바라보는 비유적 시각에서 벗어나 하나의 상징으로서 인문학 자료를 들여다보고자 하는 의식의 흐름이다. 대상을 ‘비유’로 이해하는 것과 ‘상징’으로 대하는 것의 차이는 번역 불가능성에 있다. 확정된 의미에 대한 현상적 설명이 가능한 비유의 양식과 달리 상징은 온전한 설명이 불가능하다.[23)]

번역이 불가능한 것으로서의 상징은 그것을 대상으로 한 주체에게

www.kci.go.kr

역설적 실천을 촉구한다. “번역은 제아무리 위대한 번역이라도 번역자의 언어의 성장 속에 편입되고, 새로운 번역 속에서 몰락하게 되어 있는 법”[24]이라는 발터 벤야민의 언명은, 번역불가능성이 역설적으로 제시하는 가능한 것으로서의 번역이 무엇인지를 짚어보게끔 만든다. 그것은 곧 원문과 가장 유사한 번역문을 ‘해답’이자 ‘결론’으로서 찾아내는 것이 번역의 본질적 목표가 아니라, 죽어 있던 원문의 언어를 현재에 끊임없이 되살려 나가는 것이야말로 번역자가 도달해야 할 번역의 궁극적 목적임을 환기한다.

디지털・데이터 환경에서의 인문학 연구 또한 인문학 자료에 담긴 내용과 인문학적 문제의식에서 비롯하는 사유를 현대의 미디어 환경에서 반복적으로 되살려 나가는 역설적 번역 행위로서 이해할 필요가 있다. ‘결론 맺을 수 없는’, ‘미완성의’, ‘잉여로서’ 끊임없이 주변부로 확장해나가는 인문학적 문제의식이 비정형적인 디지털・데이터의 탄성(elasticity)과 조우함으로써 만들어내는 다채로운 지식의 스펙트럼은, 곧 개인적이고 정적인 ‘글쓰기’로 대표되는 아날로그 환경의 인문학 연구에서는 쉽사리 시도할 수 없는 사회적이고 동적인 ‘참여’와 ‘비판’ 그리고 ‘실천’을 자연스레 유도할 수 있다.

그리고 그러한 사회적 성격의 ‘참여’와 ‘비판’ 및 ‘실천’이 인문 학술의 보편적 연구 문화로서 점차 확대되어 나갈 가능성은, 현시점에서 매우 농후하다. ‘개인’이 자신의 전문성을 바탕으로 사회적 담론을 주

---

23) 이와 관련해 다음의 서술을 참고할 수 있다. “비유는 확실히 우리의 현상적 인식과 경험의 범주 안에 정착되어 있을 때 성립된다. 그러나 상징은 좀 다르다. 상징은 비유와는 달리 확정된 의미에 대한 현상적 설명이 가능하지 않고 대단히 추상적이다. 상징은 어떤 형이상학적인 사실을 다른 사물에 의하여 암시나 연상 따위로 표명하는 방법이다. 암시는 될지 모르나 명확한 설명을 기대할 수는 없다.” — 마광수(1978), 「表現과 再現」, 『연세어문학』 11, p. 77.

24) 발터 벤야민(2008), 최성만 역, 「번역자의 과제」, 『발터 벤야민 선집6 — 언어 일반과 인간의 언어에 대하여, 번역자의 과제 외』, 도서출판 길, p. 128.

www.kci.go.kr

도하고 그로부터 어떠한 가치를 이끌어내는 양상이 보편적이었던 과거와 달리, '데이터 기반'(data-driven), '집단지성'(collective intelligence)과 같은 표현을 통해서도 드러나듯이, 현대는 '사회'와 '집단'에 의한 공동의 추론에 기초한 논의와 문제해결을 보편적 커뮤니케이션 형식으로 삼는다. 개인의 천재적 직관에 의존한 사회적 담론의 제시와 인문학적 가치에 대한 논쟁이 여전히 지배적 커뮤니케이션 형식이라 생각하고 있다면, 이미 낡은 생각 속에서 살고 있는 것이다.

그러한 측면에서 앞으로의 인문학 연구자의 전문성은 과거와 같이 개인의 천재성을 글쓰기를 통해 얼마나 효과적으로 드러낼 수 있느냐에 달린 것이 아니라, 자신의 연구 데이터를 얼마나 다양한 형식으로 폭넓게 공유하고 표현할 수 있느냐의 역량으로 판가름 날 것이다. 이제 곧 '디지털 원주민'(digital native)으로 불리는 Z세대가 새로운 인문학 연구 세대로 발돋움하는 시기가 도래하면, 그와 같은 방식의 연구문화는 지금보다 더욱더 빠른 속도로 확산되어 나갈 것이다.

현 시점에서 대부분의 인문학 연구자들은 디지털 인문학을 '디지털(인문학)'으로 받아들이고 있다. 인문학적 문제의식보다는 디지털 기술에 대한 습득이 디지털 인문학을 이해하는 데 있어서 더욱 중요할 것이라는 막연한 생각 때문에, 애초 '인문학'을 괄호에 넣고 바라보는 경우가 많기 때문이다. 인문학 연구에 적용하는 특수한 방법론으로서 디지털・데이터 기술을 바라보는 경향이 강한 현시점에서는 어쩔 수 없는 일이다. 그러나 머지않은 시기에 '디지털 인문학'에서 괄호 안에 들어가는 것은 '인문학'이 아니라 '디지털'이 될 것이다. 인문학 연구를 위한 리터러시로서 디지털 기술이 자연스럽게 인문학 연구의 일부로 자리하게 되면, 디지털 인문학은 '디지털 (인문학)'이 아니라 '(디지털) 인문학'으로서 수용될 것이다. 그리고 그러한 추세가 보편화되는 어느 시점에 이르러서는 디지털 인문학이 인문학으로 자연스럽게 자리하게 되는 날이 올 것이다.

www.kci.go.kr

참고문헌

【자 료】

북한인문학 시맨틱 데이터 아카이브 편찬 프로젝트 웹사이트, 2020.08.08.
http://dh.aks.ac.kr/~nkh/index.html.

조선시대전자문화지도 웹사이트, 2020.08.08.
http://atlaskorea.org/historymap.web/IdxRoot.do.

중계동 백사마을 드로잉 디지털 아카이브 프로젝트 '그믐104' 웹사이트, 2020.08.08.
http://soundh.net/104/.

『지암일기』 디지털 인문학 연구 프로젝트 웹사이트, 2020.08.08.
http://jiamdiary.info/.

CHGIS 프로젝트 결과물 웹사이트, 2020.08.08.
http://www.people.fas.harvard.edu/~chgis/.

Digital Art History Journal 웹사이트, 2020.08.08.
https://dahj.org/.

【논 저】

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

김인환(2018), 「과학 공부와 문학 공부」, 『과학과 문학』, suryusanbang.

레프 마노비치(2014), 이재현 역, 『소프트웨어가 명령한다』, 커뮤니케이션북스.

류인태(2019), 「데이터로 읽는 17세기 재지사족의 일상 —『지암일기(1692~1699)』 데이터베이스 편찬 연구 —」, 한국학중앙연구원 한국학대학원 박사학위논문.

마광수(1978), 「表現과 再現」, 『연세어문학』 11.

발터 벤야민(2008), 최성만 역, 「번역자의 과제」, 『발터 벤야민 선집6 — 언어 일반과 인간의 언어에 대하여, 번역자의 과제 외』, 도서출판 길.

월터 J. 옹(1995), 이기우 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사.

임태훈(2016), 「협력과 공생을 위한 디지털 인문학」, 『문화과학』 87, 문화과

www.kci.go.kr

학사.
장 프랑수아 리오타르(2014), 이현복 역, 『포스트모던적 조건』, 서광사.
정유경(2020), 「디지털 인문학 분야의 국내외 연구 동향 분석」, 『정보관리학회지』 37, 한국정보관리학회.
제이 데이비드 볼터(2010), 김익현 역, 『글쓰기의 공간』, 커뮤니케이션북스.
조지 P. 란도(2009), 김익현 역, 『하이퍼텍스트 3.0』, 커뮤니케이션북스.
캐서린 헤일스(2016), 이경란・송은주 역, 『나의 어머니는 컴퓨터였다』, 아카넷.
홍정욱(2015), 「디지털기술 전환 시대의 인문학 — 디지털인문학 선언문을 통한 고찰」, 『인문콘텐츠』 38, 인문콘텐츠학회.

원고 접수일: 2020년 8월 11일
심사 완료일: 2020년 8월 26일
게재 확정일: 2020년 8월 26일

www.kci.go.kr

ABSTRACT

Digital Humanities for Humanities

Ryu, Intae*

This article points out the essential nature of studies in Digital Humanities as Humanities and looked at the academic implications of the current Digital Humanities trend. The purpose of this approach is to get closer to the truth of Digital Humanities. Despite the steadily increasing discussion and interest in Digital Humanities research since the issue of the 'Digital Humanities Manifesto' (2009, 2010), there are still many researchers in the field of the Humanities that shun digital data technologies. Writing within the Humanities had been perceived as a Technology (Techne, 技術) in the past, but now it is regarded as a form of academic activity. Given this historical fact, Digital Humanities, freely sharing and expressing knowledge, must be accepted not as a kind of academic methodology that mechanically applies technology but as a part of a high-tech literacy for writing (記述) knowledge.

* Lecturer, Department of Korean Language and Literature, Kyunghee University

www.kci.go.kr

www.kci.go.kr