

디지털 공간에서의 ‘학이시습 學而時習’

류인태

1983년 진주 출생. 서울대, 경희대, 한양대 등에서 디지털 인문학을 강의 중. 공역서 『윤이후의 지암일기』 『남명의 한시』, 논문 「데이터로 읽는 17세기 재지사족의 일상: 『지암일기(1692~1699)』」 『데이터베이스 편찬 연구』 「디지털 인문학은 인문학이다」 등이 있음. ryuintae@gmail.com

1. 인문학의 새로운 놀이터, 디지털 공간

디지털에서 벗어난 삶을 상상하기 어려울 정도로 이미 디지털 기술은 우리 생활의 필수 요소로 자리잡은 상황입니다. 아침에 잠을 깨면 침대에서 일어나기 전 스마트폰으로 이메일을 확인하고 밤새 게시된 SNS의 피드를 찾아보거나 아침 뉴스 헤드라인을 살펴보는 경험은 보편적인 일상이 되었습니다. 잠을 깬 때뿐만 아니라 잠들기 전에도 마찬가지입니다. 침대에 누워 스마트폰으로 음악을 듣거나 영상을 보다가 마음에 드는 콘텐츠를 SNS에 게시하거나 친구들에게 메시지로 공유해본 경험은 누구나 한번쯤 가지고 있을 것입니다. 불과 20여 년 전만 해도 아침에 일어나 현관문을 열고 조간신문을 가지고 들어와 읽거나, 잠들기 전 노트를 펼쳐 그날 있었던 일을 하나하나 일기에 기록하던 경험이 보편적이었음을 고려한다면, 이전에

없었던 새로운 문화로서 근래 20년간 디지털 기술이 인류의 생활에 강제해 온 영향력의 강도가 어느 정도인지 짐작조차 하기 어렵습니다.

최근 코로나바이러스의 확산 사태는 디지털 기술의 영향력을 더욱 확대하는 결과를 낳았습니다. 향후 기대하는 코로나바이러스의 종식과 별개로 디지털 기반의 비대면 환경이 제공하는 여러 커뮤니케이션 문화의 변동은 소위 '포스트휴먼'으로 지칭되는 신인류의 삶을 다시 한번 다른 차원으로 유인할 가능성이 큼니다. 그리고 그러한 유인의 핵심에 있는 것이 곧 디지털 기술임을 주시해야 할 것입니다. 최근 몇 달 사이 비대면 기반의 회의와 강의 환경으로서 보편화된 '웨비나webinar' 형식은 현 단계에서 적용되고 있는 영상 및 채팅 서비스를 뛰어넘어 향후 '가상환경virtual environment' 기술을 접목함으로써 지금까지 없었던 새로운 형태의 커뮤니케이션 문화를 재발명할 가능성 또한 충분합니다.

디지털은 이미 단순한 기술technology이 아니라 하나의 문화culture로서 자리하고 있다 해도 크게 어색하지 않습니다. 올해 추석에 방영된 나훈아 콘서트는 기술의 활용을 넘어선 문화의 창안으로서 디지털이 현대에 행사하는 영향력의 질적 심도와 양적 규모가 어떠한 수준에 있는지를 보여주는 사례에 해당합니다. 지금도 SNS에서 활발하게 유통되고 있는 나훈아의 곡 〈테스형〉 피드는 최신의 디지털 커뮤니케이션 미디어를 통해 소크라테스라는 역사적 인물이 어떻게 되살아날 수 있는지를 떠올려보게끔 만듭니다. 안타까운 것은 그와 같이 디지털 기반ground으로 세상이 급격히 변화하고 있는 지금 이 순간에도, 사람들 사이에서 디지털 기술은 여전히 도구tool의 차원으로만 수용되는 경향이 크다는 사실입니다. 덮고 선 토대ground로서 디지털 기술을 인식하는 것과 손에 쥔 도구로 그것을 인지하는 것의 차이는 그에 대한 전혀 다른 방향의 기대와 행동을 낳게끔 만듭니다.

무언가를 도구로 바라본다는 것은 그것을 활용할 수 있는 주체로서 자신을 인식한다는 것과 같습니다. 내가 있고 나를 둘러싼 환경environment

이 있으며, 해당 환경을 다루기 위한 장치로서 나에게 필요한 것이 곧 도구입니다. 도구는 분명 유용한 것이지만, 그 가운데 환경을 내화(內化, internalization)하지 못하고 타자로 남겨둔다는 측면에서 그 한계 또한 뚜렷합니다. 그러한 한계를 극복하기 위해서는 대상을 환경으로 인식할 것이 아니라 하나의 생태(生態, ecology)로서 인지할 필요가 있습니다.

기술을 바라보는 이러한 접근은 자연을 바라보는 시각과 유사합니다. 인간이 주체적으로 다룰 수 있는 대상으로서 자연을 바라볼 경우 그것은 하나의 '환경'이 됩니다. 그에 비해 자연을 '생태'로 이해하는 관점은 인간 중심주의적 관점을 거부합니다. 그에 기초하면 인간 또한 자연의 부속적 요소로서 자연에 참여하고 있는 여러 존재 가운데 하나입니다. '생태'는 어떠한 도구를 이용해 자연을 다루는 접근을 거부하고, 인간이 딛고 서 있는 토대로서 자연을 어떻게 대할 것인지에 대해 질문하기를 요구합니다.

'환경'이 아니라 '생태'로서 디지털을 바라보는 관점은, 조작과 활용의 도구로서 디지털 기술을 바라보는 시각에서 벗어나 생활 속에 항상 딛고 서 있는 바탕으로서 디지털 기술을 인식하는 것입니다. 그것은 시몽동(Gilbert Simondon)과 같은 철학자가 이야기한 비인간적 요소로서의 기술과 생물학적 인간을 각각의 개체로 인지하는 시각과 유사한 것이기도 합니다. 이때의 '개체'는 독립적 실체로서의 의미가 아니라 서로가 영향을 주고받는 관계적 실체로서의 의미를 갖습니다. 다루는 주체로서의 인간과 다루어지는 대상으로서의 기술 사이의 일방적 관계를 뛰어넘어, 기술 발달이 유도하는 인간의 발전과 발전된 인간이 새롭게 고안하는 기술 발달의 반복적 양상을 떠올려볼 수 있습니다.

디지털 '환경'이 아니라 디지털 '생태'에 대한 인식은, 기술적 차원의 도구가 아니라 문화적 차원의 토대로서 현재 우리가 딛고 선 디지털 기술의 의미가 무엇인지 그리고 그것을 어떻게 대할 것인지에 대해서 생각하게끔 만듭니다. 그 연장선상에서 디지털 인문학의 근본적 역할은, 인문학을 위한

도구로 디지털 기술을 다룰 수 있는 방안에 대해 고민하는 것이 아니라 인문학의 새로운 토대로서 디지털 생태계의 여러 가능성을 기획하고 실행하는 것입니다.

이와 관련해 논문 작성, 학술대회 발표 등 인문학의 전통적 학술 활동 형식은, 그것을 통해 다루어지는 담론의 사회적 영향력이 점차 축소되고 있는 가운데 변화에 대한 뚜렷한 논의 없이 기존의 형식을 지속함으로써, 극단적인 경우 소위 ‘그들만의 리그’로 불리며 그 관심이 점점 줄어들고 있는 상황입니다. 그럼에도 불구하고 그 밖의 학술적 대안이 없다는 사실과 그러한 학술 훈련만을 지속해온 연구자들이 만들어내는 관성으로 인해, 과거와 같은 전통적 형식의 학술 활동이 꾸준히 반복되고 있습니다.

불과 20~30여 년 전과 달리 학술 활동에 활용할 수 있는 커뮤니케이션 미디어가 다양해지고, 학술 활동의 토대로 포괄할 수 있는 디지털 플랫폼의 성능이 비약적으로 발달한 현시점에서조차 ‘책’으로 대표되는 아날로그 미디어만을 학술 활동의 매개로 고집하는 시각은, 인문학이 근본적으로 내포한 학술적 ‘폐쇄성^{closure}’이라 부를 수 있지 않을까 싶습니다. ‘접속^{access}’, ‘연결^{link}’, ‘가상^{virtual}’, ‘개방^{open}’, ‘공유^{sharing}’ 등으로 대표되는 디지털 기술의 본질적 특징은 그러한 본연의 ‘폐쇄성’으로부터 벗어나 인문학이 새롭게 태어날 수 있는 토대를 마련할 수 있습니다. 디지털 인문학이 단순히 디지털 기술을 활용한 인문학 ‘연구방법론’에 그치지 않고 디지털 기반의 새로운 ‘학술운동’으로 여겨지는 이유는 바로 그러한 맥락과 관련이 깊습니다. 디지털 생태계는 인문학이 새롭게 판을 벌일 수 있는 놀이 공간으로서의 가능성을 풍부하게 지니고 있는 것입니다.

2. 새롭게 놀기 위해 무엇을 배울 것인가

2.1 미디어를 비판적으로 바라보기

자유로운 놀이 공간으로 디지털 생태계를 활용하기 위해서는 디지털 기술이 제공하는 여러 환경을 비판적으로 수용하고 그것을 창의적으로 응용할 수 있어야 합니다. 디지털 기술이 제공하는 여러 특질을 토대로 아날로그 환경에서는 제시하기 어려운 내용과 형식의 인문학적 담론을 새롭게 생산하고 유통하기 위해서는, 인문적 성격의 대상 또는 인문학적 문제의식에 기초해 편찬된 여러 디지털 결과물에 대한 비판적 안목을 기를 필요가 있습니다. 이는 마치 텍스트에 대한 비판적 독해 훈련과 마찬가지로 디지털 미디어에 대한 기본적 리터러시^{literacy} 훈련으로서 수용 가능합니다. 여러 글을 읽는 과정을 통해 좋은 글과 나쁜 글에 대해 구분할 수 있는 안목을 갖추는 것이 더 나은 글쓰기를 위해 필요한 조건인 것처럼, 디지털 미디어에 대한 비판적 접근 또한 그와 유사한 맥락에서 바라볼 수 있습니다.

아날로그 환경에서의 인문학 교육이 조우하는 미디어는 대부분 책입니다. 지식을 전승해온 대표적 미디어로서 책에 담긴 지식을 어떻게 이해하고 수용할 것인지에 대한 훈련은 오랜 기간 인류에게 중요한 것으로 여겨져왔습니다. 대학의 교양 교육이 보편적으로 지닌 체계가 ‘읽기-쓰기’의 형식으로 안배되어 있는 것은 그와 같은 인류의 지식 생산-유통의 오래된 역사가 반영된 결과입니다. 인문학 지식 또는 인문학적 문제의식을 담고 있는 디지털 미디어를 대상으로 한 비판적 접근 또한 그와 크게 다르지 않습니다. 다만 미디어 형식이 ‘아날로그’가 아니라 ‘디지털’이라는 측면에서 경험의 표면적 양상이 조금 다를 뿐입니다.

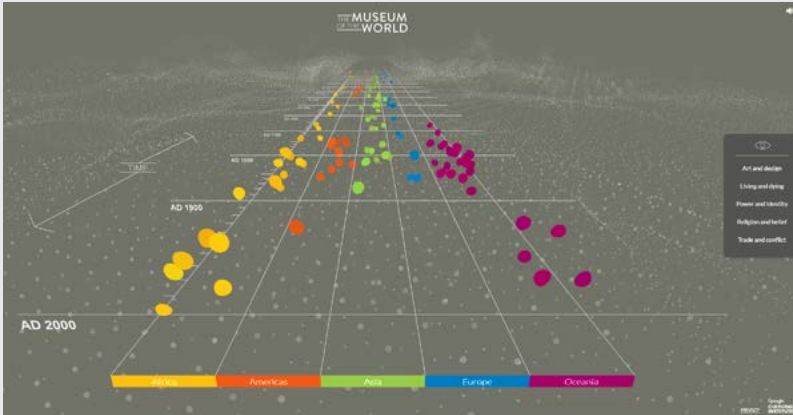


그림1 British Museum과 Google Cultural Institute의 주도하에 구축된 <The Museum of the World>(url: <https://britishmuseum.withgoogle.com/>)

예를 들어 <The Museum of the World>에 접속하면 대영박물관에 소장된 기원전 2백만 년 전부터 20세기까지의 중요한 유물 320여 점을 관람할 수 있습니다. WebGL^{Web Graphic Library}을 기반으로 구현된 시각화 결과물은, 공간으로서의 다섯 대륙을 반영한 X축과, 시간으로서의 연표를 반영한 Y축을 기준으로 각 유물을 배치하고, 추가적으로 유물들 사이의 연관 관계를 함께 선으로 표현함으로써 각 유물의 세부 정보에 접근하거나 유물들이 맺고 있는 의미적 관계를 효과적으로 파악하도록 합니다.

해당 사례는 미디어의 관점에서 큐레이션 개념에 대한 근원적 문제의식을 풍부하게 불러일으킵니다. 아날로그 환경의 박물관과 비교할 때 해당 작업의 과정과 결과물이 지니는 의미가 무엇인지에 대한 다방면의 토론은 역사학, 고고학, 인류학, 박물관학, 미술사학 등 문화유산을 직접적으로 다루는 인문학 분야의 전공자들에게 창의적 생각을 불러일으키기에 더없이 좋은 매개가 됩니다.

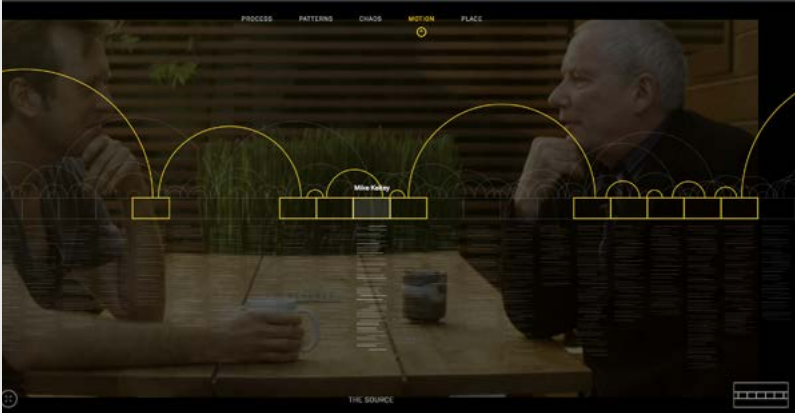


그림2 아티스트 더그 앳킨에 의해 구축된 <The Source>
(url: <https://www.dougaitkenthesource.com/>)

더그 앳킨(Doug Aitken)이 구현한 <The Source>는 예술가의 창작에 대한 영감과 그것을 소재로 한 인터뷰를 매개로 사용자의 몰입 경험이 디지털 환경에서 어떻게 시도될 수 있는지를 실험적으로 보여주는 사례입니다. ‘창작(creation)’, ‘영감(inspiration)’, ‘대화(dialogue)’, ‘몰입(immersion)’ 등의 예술과 관련된 경험이 영상과 텍스트로 표현되는 디지털 미디어 환경에서 어떻게 효과적으로 전달될 수 있는지에 대한 문제의식을 반영하고 있기에, 해당 사례에 대해 토론하는 과정은 곧 철학과 예술 그리고 미학과 문학 방면의 근원적 화두에 골몰하는 것과 크게 다르지 않습니다.

<The Museum of the World>, <The Source> 등과 같은 인문학적 성격의 디지털 미디어를 대상으로 한 비판적 독해 과정은, 디지털 환경에서 발견할 수 있는 여러 형식의 지식 커뮤니케이션 플랫폼을 능동적으로 활용하고 거기서 더 나아가 인문학적 성찰을 담은 디지털 결과물을 웹 환경에서 직접 구현하고 배포할 수 있는 기본 역량을 갖추기 위한 것입니다. 그러한 접근은 곧 디지털 문화를 소극적으로 소비하는 위치에서 적극적으로 생산하고 유통하는 위치로 피교육자를 유인함으로써, 누군가에 의해 만들어진 것으로서의 디지털 환경이 아니라 내가 능동적으로 만들어어나가는 것

로서의 디지털 생태를 일깨우는 것이며, 그 과정에서 인문학적 담론을 창의적으로 표현하고 제시하는 문화적 미디어로서 디지털 공간의 가능성을 현실화해나가는 것이기도 합니다.

2.2 데이터를 체계적으로 다루기

디지털 인문학적 작업들에 대한 검토와 토론은 디지털 기술이 인문학과 결합될 수 있는 표면적 형식으로서의 UX와 UI의 미디어 요소 그리고 프론트엔드(Front-end)에 해당하는 여러 기술적 접근을 비판적으로 바라보게끔 유도합니다. 그러한 접근은 넓은 맥락에서 ‘미디어 리터러시’로 지칭하는 맥락과 밀접하게 관련되어 있습니다. 그와 별개로 디지털 생태계는 가시적으로 드러나지 않는 백엔드(Back-end)로서의 기술 요소들을 폭넓게 내포하고 있습니다. 그 가운데서도 데이터베이스 기술로 지칭되는 여러 요소들은 실질적으로 우리가 다루는 디지털 환경의 토대로서, 컴퓨터 기술과 웹 환경을 발판으로 생산되고 유통되는 수많은 정보들의 출발점 역할을 하고 있습니다.

데이터를 다루는 컴퓨터과학 방면의 다양한 기술과 해당 데이터가 유통되는 인터넷 및 웹 환경의 구동 원리를 탐구하는 과정은, 실제 눈에 보이는 디지털 생태계 이면의 비가시적 원리를 적극적으로 탐험하는 행위와 같습니다. 학술적 탐구가 이 정도 단계에 진입하면, 인문학의 전통적 영역을 뛰어넘어 컴퓨터과학의 영역으로 들어서는 것이 아닌가라는 질문이 나올 법도 합니다. 그와 관련해 미디어 리터러시에 대한 이해와 ‘데이터 리터러시’에 대한 이해의 차이는, 분과 학문의 경계를 나누는 전통적 시각과도 밀접하게 결부되어 있습니다. 미디어 리터러시는 인문학적 관점에서 탐구하고 접근할 수 있는 대상이지만, 데이터 리터러시는 그것을 다루는 컴퓨터 기술에 대한 숙지가 기본적으로 전제되어야 접근할 수 있습니다.

디지털 인문학을 바라보는 인문학자들의 오해는 대부분 여기서 발생함

니다. ‘데이터’를 직접 다룰 수 있는 역량과 안목 없이 ‘미디어’의 차원에서 디지털 환경을 대하기에 디지털 생태계가 품고 있는 ‘학술 장場’으로서의 가능성을 온전히 경험하지 못합니다. 그러한 상황에서 가시적으로 다가오는 디지털 생태의 여러 양상은 내가 주도적으로 참여하고 적극적으로 탐구할 수 있는 창발적 인문학의 공간이 아니라, 이해하기 어려운 알고리즘과 코드로 조직된 낯선 공간이자 인문학적 탐구와는 거리가 먼, 오로지 기술로 범벅된 불편한 환경으로 다가옵니다.

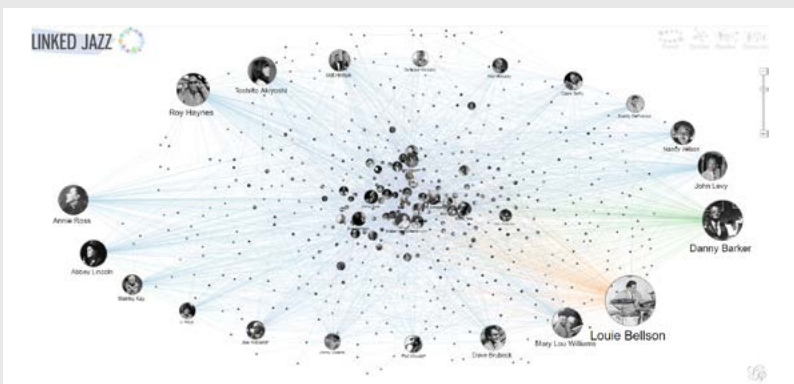


그림3 Pratt Institute School of Information의 주도로 구축된 <Linked Jazz>(url: <https://linkedjazz.org/>)

그러한 측면에서 디지털 인문학 교육은, 디지털 환경에서 인문 지식을 체계적으로 구성하고 자유롭게 유통하는 실재로서 데이터를 능동적으로 다룰 수 있는 역량을 기르는 데 초점을 둡니다. 그와 관련해 <Linked Jazz> 프로젝트는 인문학적 성격의 데이터를 디지털 환경에서 편찬하고 공유하고 표현하는 과정이 얼마나 창조적이고 활동적일 수 있는지를 보여주는 대표적 사례입니다.

해당 사례는 재즈 아티스트들 사이의 관계를 들여다봄으로써 재즈의 역사가 어떻게 흘러왔으며, 해당 장르가 내포한 문화적 외연이 무엇인지를 다각도로 탐구하고자 하였습니다. 디지털 환경에서 데이터를 수집하고 체계

적으로 정리하는 과정과 그로부터 축적된 방대한 데이터를 효과적으로 다루는 기술을 매개하는 것이, 어떻게 참여자들의 능동적 태도를 이끌어내고 아날로그 환경에서는 기대하기 어려웠던 인문학적 문제의식의 심화를 유도하는 동시에, 그로부터 결론을 맺는 것이 아니라 과정에 참여하는 것으로서의 학술 활동의 의미를 일깨울 수 있는지 그리고 적극적 사회 활동으로서의 인문 지식 편찬이 어떻게 가능한지까지 보여주는 흥미로운 사례라 할 수 있습니다.

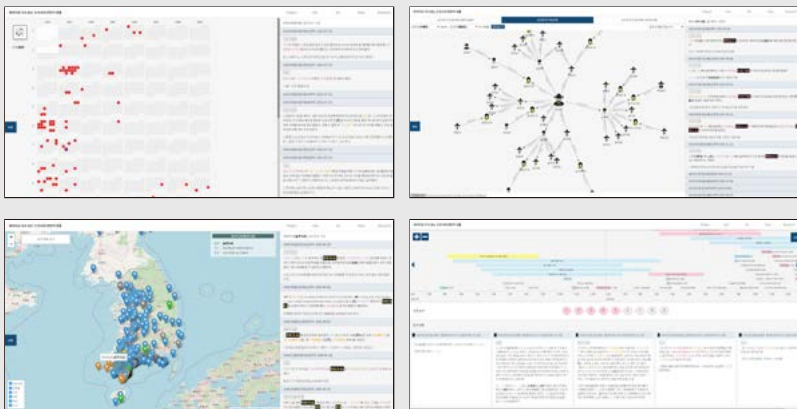


그림 4 고문헌 데이터 편찬 결과물로서의 『지암일기』 디지털 인문학 연구 페이지.(url: <http://jjamdiary.info/>)

디지털 환경에서 인문학 데이터를 편찬하는 과정은 한 땀 한 땀 수를 놓는 과정과도 같이 지남한 작업입니다. 그것은 곧 본격적인 전자 글쓰기를 위한 글감 마련의 단계라는 측면에서, 아날로그 환경에서 이루어지는 기초 글쓰기와 그 성격이 매우 닮아 있습니다. 1년 전 국내에서 공개된 디지털 인문학 연구 프로젝트 <지암일기 디지털 인문학 연구>는 조선 시대 양반의 일기에 담긴 방대한 내용을 3년이라는 시간에 걸쳐 체계적인 데이터로 정리하고 그것을 창의적으로 표현함으로써 새로운 방식의 인문학 연구가 디지털 환경에서 가능하다는 것을 보여준 실례라 할 수 있습니다. 컴퓨터 기

술과 웹 환경에서 보편적으로 통용되는 표준적 형식으로 인문학 데이터를 편찬할 경우, 해당 데이터를 효과적으로 공유할 수 있으며 더 나아가 비선형적(非線型的, non-linear) 형식의 시각적 결과물을 구현함으로써, 아날로그 환경에서는 시도할 수 없는 새로운 형태의 지식 공유와 표현을 시도할 수 있습니다. 컴퓨터 기술을 활용해 인문학적 문제의식을 반영한 데이터를 편찬하고 웹 환경에서 그것을 다각도로 공유하는 경험의 확대는, 인문학 놀이 공간으로서의 디지털 생태계를 능동적으로 이해하는 과정에 해당합니다.

3. 즐겁게 놀기 위해 어떻게 익힐 것인가

3.1 자기 주도적 앎을 표현하기

스마트폰으로 웹에 접속하면 언제든지 원하는 정보와 지식을 얻을 수 있는 현실점에서 단순히 지식 습득에 초점을 둔 교육 방식은 이미 낡은 것이라 해도 과언이 아닙니다. 자신의 삶에서 주도적으로 구성해나가는 앎이 아니라 누군가에 의해 만들어진 앎을 피상적으로 받아들여야 하는 상황은, 정보의 홍수 가운데서 유효한 정보를 찾고 그것을 연결해 의미 있는 지식으로 만들어나가는 훈련이 필요한 현대의 요구와도 맞지 않습니다. 책에 적혀 있는 내용을 일방적으로 습득한 결과로서의 수동적 앎이 아니라, 디지털 공간에서 얻는 다방면의 정보를 비판적으로 재구성함으로써 얻는 능동적 앎이야말로, 현대가 요구하는 지식의 유효한 형식에 더욱 가깝다 할 것입니다.

디지털 인문학 교육에서 강조하는 ‘익힘(習)’의 과정은, 교수자에 의해 일방적으로 전달받는 지식을 어떻게 효과적으로 습득할 것인가가 아니라, 자기 주도적 앎을 구성하는 합리적이고 체계적인 절차를 디지털 환경에서 어

떻게 마련할 것인가에 초점을 둡니다. “이것은 중요한 것이니까 무조건 숙지해야 돼”가 아니라 “이것이 중요한 이유가 무엇인지 데이터로 검증해보자”로 태도의 전환이 이루어지는 것입니다. 그러한 사유의 전환과 학습 활동의 매개로서 디지털 기술은 피교육자가 자기만의 앎을 표현하고 그로부터 어떠한 의미를 주도적으로 발견해나가는 과정의 토대가 될 수 있습니다.



그림5 워드클라우드 분석, 네트워크 그래프 구현, 전자지도 편찬 등 디지털 인문학 교육에서 는 디지털 기반의 다채로운 지식 표현 방법을 활용할 수 있다.

예를 들어 재미있게 읽은 소설이나 좋아하는 시인의 작품을 대상으로 텍스트 분석을 시도하거나, 의미적 연결망 개념을 토대로 작가와 작품 사이의 위상을 네트워크 형태로 표현한다거나, 작품에 언급된 공간을 모두 조사해 전자지도상에 매핑하는 것과 같은 경험이 가능합니다. 디지털 환경에서 인문학 지식을 자율적으로 다루는 경험은, 교수자의 과제 요청에 따른 수동적 결과가 아니라, 피교육자의 문제의식에 초점을 둔 능동적 문제 해결의 과정으로 이해할 수 있습니다. 그러한 가운데 교수자의 역할은 자율적으로 지식을 구성하고 표현하는 데 심취한 피교육자의 놀이에 가볍게 참여하는 것입니다. 디지털 환경은 피교육자와 교수자가 함께 어울리는 놀이 공간이자 앎의 근거를 함께 검토하고 앎을 구성하는 절차의 타당성을 함께 검증하는 학술 공간으로서의 의미를 동시에 갖습니다.

3.2 협업을 통해 데이터로 공유하기

인문학은 전통적으로 개인에 의해 연구되는 학문으로 수용되어왔습니다. 연구자 개인이 지닌 문제의식, 연구자 개인에 의한 자료수집, 연구자 개인의 학술논증이 학문으로서 인문학을 정의하는 특수한 근간으로 여겨져 왔습니다. 그러므로 ‘함께하는 것’, ‘공유하는 것’으로서의 인문학은 학술대회에서 함께 발표하거나 연구 저서를 함께 내는 것과 같이 개인의 작업이 온전히 유지되는 형식 정도로 이루어졌습니다. 인문학 연구자들 사이에서 협업이 익숙하지 않은 것은, 온전히 함께하는 것으로서의 공동의 연구가 그동안 적극적으로 시도되지 않았기 때문입니다.

‘집단 지성 Collective Intelligence’이라는 표현을 통해서 유추할 수 있듯이 아날로그 환경과 달리 디지털 환경에서는 개인이 아닌 집단적 차원의 지식 활동이 가능합니다. 상호 협력을 통한 참여와 소통, 데이터 축적을 통해 시도할 수 있는 종합적인 판단과 지식의 탐구는 개인이 얻기 힘든 학술적 경험을 제공하는 토대가 됩니다. 개인의 역량에 의존한 연구가 아니라 집단의 협업에 기초한 연구는 아날로그 환경의 전통적 인문학과 대조적으로 디지털 인문학이 초점을 두는 핵심 골자라 할 수 있습니다.

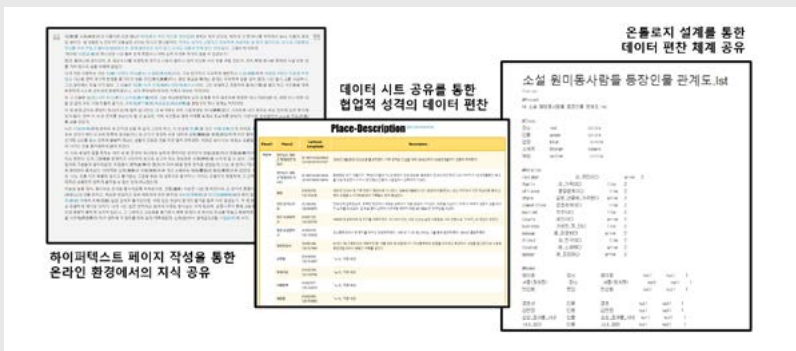


그림6 팀원들 사이에 데이터 시트를 공유함으로써 협업으로서의 데이터 편찬 과정을 유도할 수 있으며, 개인이 작업한 온톨로지 설계 내용을 공유하고, 그것을 토대로 텍스트 데이터를 하이퍼텍스트 형태의 웹 결과물로 구현함으로써, 지식의 검증과 확산을 기대할 수 있다.

데이터를 체계적으로 편찬하기 위해 온톨로지를 설계하고 해당 내용을 공유하는 것, 데이터 시트^{sheet}를 공유함으로써 팀원들과 함께 데이터를 편찬하는 것, 편찬된 데이터를 웹에서 하이퍼텍스트 형식의 결과물로 작성함으로써 온라인 환경에서 지식을 공유하는 것과 같은 실습은 협업을 자연스럽게 익히기 위한 디지털 인문학 교육의 일환입니다. 팀원들과 함께 데이터를 편찬하는 과정이 좁은 범위의 협업이라면, 편찬된 데이터를 공유하는 과정은 불특정 다수에까지 해당 내용을 전파함으로써 그것을 활용할 수 있게끔 한다는 측면에서 더욱 넓은 범위의 협업에 해당합니다.

디지털 환경에서 여럿이 함께 온톨로지를 설계하고, 그로부터 데이터를 함께 편찬하고 편찬된 데이터를 웹에서 폭넓게 공유하는 경험은 더 많은 사람들과 함께 인문 지식을 가지고 놀기 위한 토대 작업이라 할 수 있습니다. 그러한 협업을 익히는 과정은 인문학 놀이 공간으로서 디지털 생태계를 더욱 풍부하게 확장하는 능동적 활동으로 수용 가능합니다.

4. 데이터 편찬, 인문학 놀이로서의 배움과 익힘

아날로그 환경에서 지식이 전승되어온 전통적 맥락을 무시할 수는 없겠으나, 그렇다고 해서 강단에 선 교육자가 피교육자에게 일방적으로 그러한 맥락을 체화하기를 요구하는 방식의 ‘고전’ 교육이 적절한 것인지 묻는다면 그 또한 쉽사리 답하기 어려운 문제가 될 것입니다. 현재 대학에서 교양 강의로 통용되는 ‘글쓰기’ 교육이 대부분 아날로그 환경에서의 전통적 글쓰기 양식을 강조하고 그것을 훈련하는 데 초점을 두고 있음을 고려할 때, ‘글쓰기’란 무엇이며 더 나아가 ‘정보를 조직하고 지식을 구성하는 행위’란 무엇인가에 대한 근본적 질문으로 회귀하지 않을 수가 없습니다.

이와 관련해 디지털 기반의 초연결·초지식 사회로 접어들고 있는 현시점

에서, 단일 분야에 대한 전문 지식을 갖춘 교수자 1인의 지도하에 도제식으로 진행되는 인문 지식의 전통적 교육 모델이 더는 유효하지 않다는 이야기가 곳곳에서 들려오고 있습니다. 단일 분야의 전문적 이해에 대한 요구보다 여러 분야를 넘나들며 종합적인 지식을 전달할 수 있는 역량에 대한 수요가 꾸준히 증대하고 있으며, 그것을 가능케 하는 인문학 교육에 관한 관심이 확대되고 있습니다. 정보의 확장성과 연결 가능성에 착안해, 한 방향으로만 해석되기 쉽고 한곳에만 고립되기 쉬운 인문 지식을 다각도로 표현하고 다방면으로 공유할 수 있는 능력을 갖추는 것은, 이미 현시점에서도 당위적으로 요구되고 있는 학술 역량이라 하겠습니다.

디지털 인문학에 기초한 교육의 초점은 디지털 기술이 지닌 여러 장점을 배움(學)과 익힘(習)의 매개로 활용하는 데 있습니다. 디지털 미디어를 바라보는 비판적 시각의 함양과 실제 데이터를 편찬함으로써 나만의 앎을 디지털 환경에서 적극적으로 표현하고 공유하는 실천에 대한 강조는, 궁극적으로 그 가운데 자리잡고 있는 인문적 시각과 인문학적 훈련의 발전을 도모하기 위한 것으로 이해해야 합니다.

이와 관련해 디지털 인문학을 설명하면서, 디지털 미디어에 대한 이해를 ‘미디어 리터러시’로 지칭하고, 디지털 데이터에 대한 이해를 ‘데이터 리터러시’로 지칭하는 정의의 관점은, 그 이면에 깃든 인문학적 사유를 무화한다는 측면이 있습니다. 따라서 오히려 ‘미디어와 데이터를 매개로 한 인문학 리터러시에 대한 반성’이야말로 디지털 인문학에서 본질적으로 추구하고자 하는 미디어와 데이터에 대한 접근 방식이라 해야 할 것입니다.

인문학적 문제의식과 해당 방면의 지식을 전달하는 교육에 있어서 디지털 미디어를 이해하고 데이터를 직접 편찬하는 맥락을 적용함으로써 얻을 수 있는 가장 큰 효과는, 교수자가 지식을 직접적으로 전달하지 않아도 피교육자가 스스로 지식을 탐구할 수 있는 환경이 마련된다는 점입니다. 교수자 1인이 강단에 서서 일방적으로 지식을 전달하는 전통적 방식의 교육 모

텔에서 벗어나, 교수자와 피교육자가 함께 원탁에 앉아 자율적으로 토론하고 그로부터 배운 것을 자유롭게 익혀나가는 가운데 인문학적 문제의식을 심화하는 환경을 마련하는 것만으로도, 아날로그 환경과는 다른 교육적 효과를 유도할 수 있습니다.

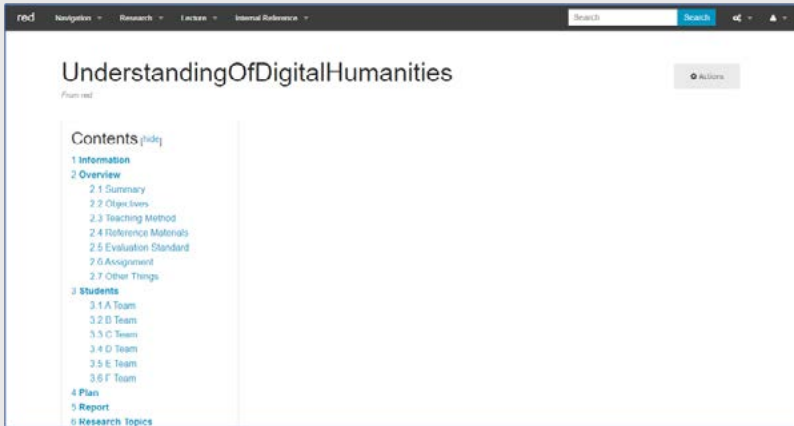


그림7 2020-1학기 경희대 국어국문학 교과 <디지털 인문학의 이해> 온라인 강의실. (url: <http://dh.aks.ac.kr/~red/wiki/index.php/UnderstandingOfDigitalHumanities>)

예를 들어 필자는 2020년 봄 학기 경희대학교에서 국어국문학과 학부생들과 함께 <디지털 인문학의 이해> 강의를 진행하며, 경희대학교를 대표하는 문인 황순원에 대한 데이터 편찬을 시도하였습니다. 학생들은 자기 팀을 나누어 ‘황순원의 생애와 주변 인물’, ‘황순원의 공간과 문학세계’, ‘황순원의 작품과 문에 주기’, ‘황순원문학상의 역사와 논란’ 등에 대한 주제를 대상으로 탐구를 진행하고 그 결과물을 데이터로 편찬하는 실습을 진행하였습니다.

필자는 수강생들에게 따로 황순원에 대한 지식을 전달하지 않았으며, 그에 대한 전반적 조사와 탐구는 모두 각각의 팀을 구성한 수강생들에 의해 자유롭게 이루어졌습니다. 교수자로서 필자가 맡은 역할은, 데이터를 편찬하는 과정에서 필요한 디지털 기술에 대한 이해와 활용 방법을 전달하고,

각 팀이 조사해온 황순원에 대한 정보의 오류와 그것을 수정하고 보완할 지점에 대해 꾸준히 피드백해주는 것이었습니다.

학생들은 팀 단위로 자율적으로 선정한 탐구 주제를 대상으로 관련 자료를 자유롭게 수집하고 그로부터 나온 정보를 체계적으로 정리하는 절차를 통해, 문학 일반이나 현대 소설 그리고 황순원이라는 작가를 관통하는 여러 담론을 토론하는 과정 또한 함께 경험하였습니다. 그리고 한 학기 동안 그 모든 과정을 거치면서 학생들이 자유롭게 조사하고 탐구한 결과물로서 황순원에 대한 다채로운 정보는, 현재 해당 온라인 강의실에 편찬·공개되어 있습니다. 교수자에게 보고서 형식으로 과제물을 제출하는 일반적인 문학 강의와 달리, 자신이 과제물로 편찬한 정보가 추후에도 디지털 환경에서 꾸준히 유통되고 공유된다는 사실은, 학생들로 하여금 과제에 대한 인식을 새롭게 환기하게끔 합니다.

이와 유사한 맥락에서 필자는 2020년 가을 학기 현재 서울대학교 자유전공학부에서 <고전탐구세미나> 강의를 진행하면서, 동양의 대표적 고전인 『논어』에 담긴 내용을 학생들과 함께 데이터로 편찬하는 실습에 주력하고 있습니다. 수강생들은 일상에서 쉽사리 접하기 어려운 고전인 『논어』를 한 학기 동안 읽을 기회를 얻음과 동시에, 디지털 환경에서 인문 데이터를 편찬하는 기술과 경험을 익힐 수 있다는 생각으로 현재 능동적으로 강의에 참여 중입니다.

앞서 팀을 나누어 황순원에 대한 여러 주제를 탐구한 <디지털 인문학의 이해> 강의와 마찬가지로, <고전탐구세미나> 강의 또한 ‘논어와 군자(君子)’, ‘현대 한국 정치인들의 논어 구절 인용’, ‘공자와 제자들’, ‘논어에서 드러나는 정서와 정동’, ‘논어와 교육’ 등 『논어』와 관련된 다양한 주제를 데이터로 편찬하는 작업을 진행 중이며, 학생들에 의해 편찬된 결과물은 추후 온라인 강의실에 공개될 예정입니다.

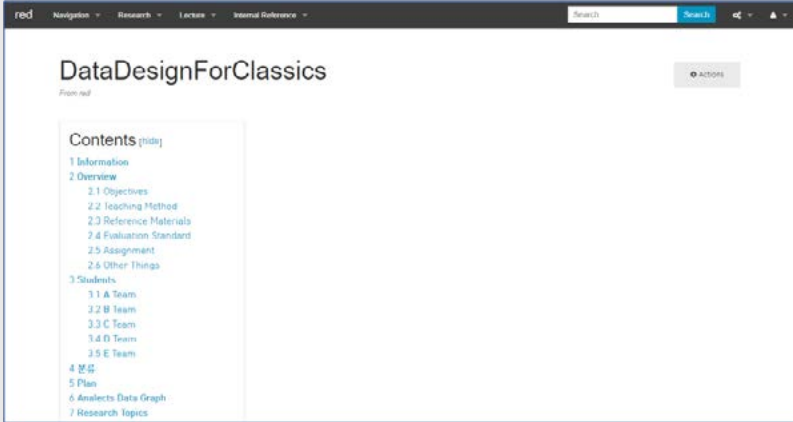


그림8 2020-2학기 필자가 서울대 자유전공학부에서 학부생들과 함께 진행 중인 <고전탐구세미나> 온라인 강의실. 학생들과 함께 『논어』에 담긴 내용을 디지털 데이터로 편찬하는 작업을 수행 중이다. (url: <http://dh.aks.ac.kr/~red/wiki/index.php/DataDesignForClassics>)

2,500여 년 전 공자가 이야기한 배움과 익힘을 통한 기쁨의 획득(學而時習之, 不亦說乎)은 결과로서의 학업적 성취가 아니라 자율적 실천으로서 앎의 과정을 강조한다는 측면에서, 디지털 인문학 기저의 철학을 관통하는 언명에 해당합니다. 디지털 공간에서 이루어지는 인문학은 배움과 익힘의 과정에서 추상적 이론이 아닌 구체적 실천을, 수동적 관찰이 아닌 능동적 참여를 요구합니다. 그 가운데 발현되는 기쁨(說)의 정서는 디지털 공간에서 나의 앎을 자율적으로 조직하고 그것을 다시 자유롭게 남들과 공유하는 데서 얻게 되는 자연스러운 즐거움이라 할 수 있습니다. 향후 즐거운 놀이로서 디지털로 배우고 익히는 인문학 연구와 교육이 더욱 확대되어나가기를 기대해봅니다.