

# 디지털 인문학의 이해

한국외국어대학교 디지털인문한국학전공 디지털인문학입문

2019.03.12



강혜원

한국학중앙연구원 디지털인문학연구소

[hyekangs@naver.com](mailto:hyekangs@naver.com)

# 디지털 인문학이란?

디지털 인문학의 세계는 디지털과 인문학이 만나서 하나로 어우러지는 곳이다. 그 융합의 현장에서 이루어지는 인문학 연구와 인문지식의 교육, 그리고 그 연구와 교육의 성과가 디지털 시대의 우리 사회에서 더욱 가치 있게 활용되도록 하려는 노력을 디지털 인문학이라고 한다.

(김현, 『디지털 인문학 입문』, 외국어대학교 지식출판부, 2016, 5쪽.)

디지털  
인문학  
입문  
HUMANITIES

김현·김미로·임양상·윤정



HUEBOOKS

디지털 인문학이란?

What Is Digital Humanities?

<https://www.whatisdigitalhumanities.com/>

## 디지털 인문학의 함의

- 정보기술(ICT: Information and Communication Technologies)의 도움을 받아 새로운 방식으로 수행하는 인문학 연구와 교육, 그리고 이와 관계된 창조적인 저작 활동
- 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 포함
- 단순히 인문학의 연구 대상이 되는 자료를 디지털화하거나, 연구 결과물을 디지털 형태로 간행하는 것보다는 정보 기술의 환경에서 보다 창조적인 인문학 활동을 전개하는 것
- 그리고 그것을 디지털 매체를 통해 소통시킴으로써 보다 혁신적으로 인문 지식의 재생산을 촉진하는 노력

# ***What is DH?***

Research, teaching, & learning  
*about*

literature, history, the arts...  
(the humanities)

*in*  
digital ways

(building & using software, websites,  
datasets...)

*&*  
humanities thinking, applied to the digital



## 디지털 인문학의 배경 – 세계의 디지털 인문학

- 로베르토 부사 (Roberto Busa, 1913-2011)

### *Index Thomisticus* : 토마스 아퀴나스 콘코던스

- 이탈리아의 예수회 신부
- 1949년부터 미국 IBM사의 도움을 받아 1,100만 단어에 이르는 토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas)\*의 저작과 관련 자료를 컴퓨터의 힘을 빌어 정리하기 시작.

\* 토마스 아퀴나스 – 중세 유럽의 스콜라 철학을 대표하는 이탈리아의 신학자

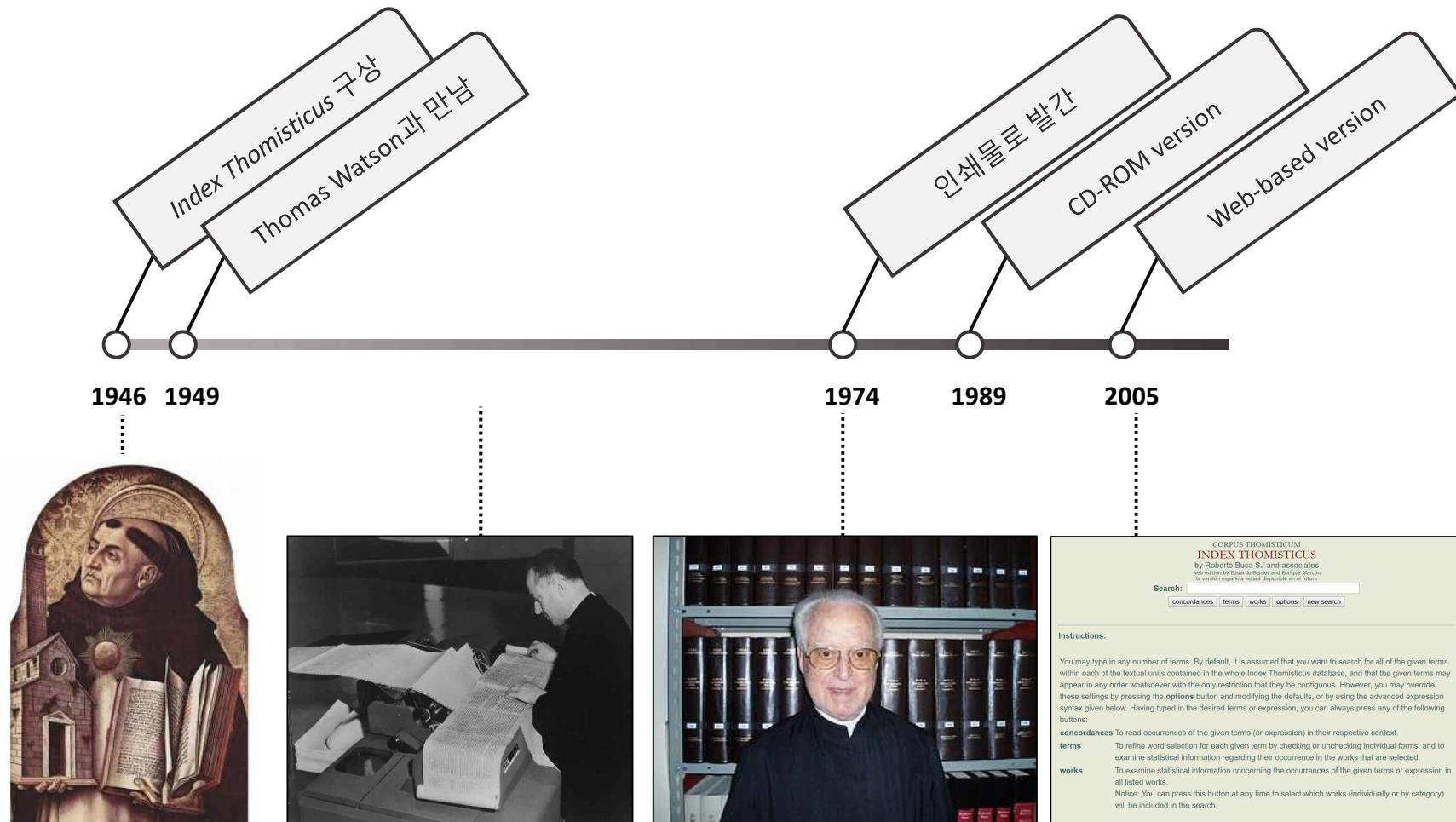


Roberto Busa, (1913-2011)

“다작으로 유명한 신학자 토마스 아퀴나스를 연구하던 부사는 자신의 연구를 도와줄 아퀴나스 작품 용어 색인을 원했다. 당시에 컴퓨터 기술이 나날이 발전하고 있었기에, 부사는 책 본문 전체를 이 새로운 기계에 집어넣어 새로운 방식으로 색인을 만드는 것이 가능하지 않을까 생각했다. 그는 이 아이디어를 가지고 IBM을 직접 찾아갔다. 그들은 부사의 말을 듣고는 그를 돋기로 결정했다.”

(에레즈 에이든, 장바티스트 미셀, 『빅데이터 인문학: 진격의 서막』, 사계절, 2015.)

# 디지털 인문학의 배경 – 세계의 디지털 인문학



<http://www.corpusthomisticum.org/it/index.age>

## 디지털 인문학의 배경 – 세계의 디지털 인문학

- 이를 계기로 인문학 연구의 새로운 방법에 눈을 뜨게 된 미국과 유럽의 인문학자들은 컴퓨터의 활용을 여러 방면으로 모색하기 시작
  - 초기에는 인문학 전산화(Humanities Computing), 또는 전산 인문학(Computational Humanities)이라는 이름으로, 텍스트 및 언어 자원의 색인, 통계 처리 위주로 발전
- 정보 기술 환경의 급속한 진화와 더불어 그 활용 범위를 데이터베이스와 멀티미디어, 그리고 대규모 원시 데이터에서부터 전자적인 방법으로 의미있는 사실을 찾아내는 데이터 마이닝(Data Mining), 그 결과를 그래픽으로 보여주는 시각화(Visualization)로 확대

# 디지털 인문학 연구 사례 – London Lives



London Lives 1690 to 1800 ~ Crime, Poverty and Social Policy in the Metropolis

Home Search Browse Lives Historical Background The Project

**Sources for London Lives**

A fully searchable edition of **240,000 manuscripts** from **eight archives** and **fifteen datasets**, giving access to **3.35 million names**.

To search London Lives use the boxes on the right or go to the [Search Pages](#).

**March 2018 Update**

User accounts and workspaces have now been restored. For information on creating a user account, see [How to Register](#). Users can once again use the [workspace function](#), but material that was in workspaces before August 2016 has not been restored. Other changes include the correction of tagging errors and broken links, clarification of the terms under London Lives data is made available for reuse, and additions to our bibliography of works that use London Lives as a source.

For further information on all these changes, as well as previous site updates, please see [What's New](#).

**SEARCH**

Keyword   
Surname  Given Name   
Reference ID   
From  To   
1690  1820   
**SEARCH**  
[More Search Options](#)

London Lives can also be searched in: <https://www.londonlives.org/>

- 영국 셰필드 대학과 허트포드셔 대학이 편찬
- 1690년부터 1800년 사이에 영국 런던 거주민의 삶에 관계된 고문서 240,000 건 집적
- 교회 교구의 기록물을 비롯해 범죄와 재판에 관한 기록, 병원의 진료 기록과 검시 보고서, 상공인 조합의 기록, 빈민 구제에 관한 기록 등
- 런던시의 8개 아카이브에 소장된 자료를 담은 15개 기존 데이터베이스를 이용하여 제작
- 이 데이터 속에 포함된 3백35만 개의 인명을 대상으로 동일 인물들을 추적  
→ 18세기 런던의 하층민으로 살았던 수많은 사람들의 생애를 재구성

## 디지털 인문학 연구 사례 – London Lives

### John Conway, fl. 1775-1786

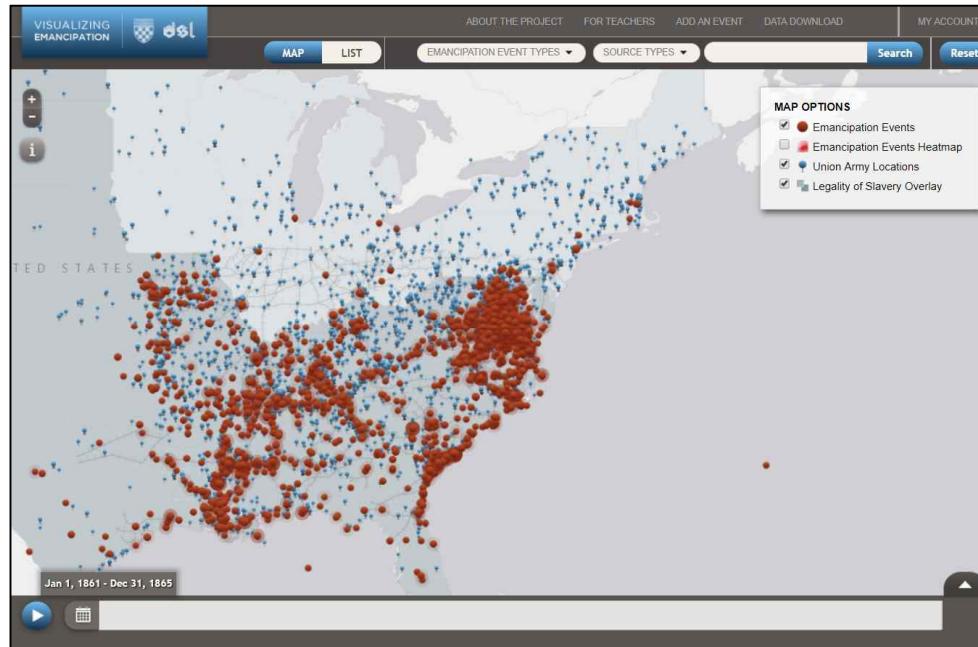
John Conway는 1775년 6월 7일 St Clement Danes 교구회에 맡겨졌다. 교구 기록에는 그의 나이가 3년 6개월이고, 글을 읽고 주기도문을 익힐 수 있다고 적혔다. 간호사 Hill이 주급 2 실링 6 펜스를 받고 그를 보육하였다. 1778년 John은 가난한 소년들에게 일거리와 숙식을 제공하는 구빈원(救貧院)으로 옮겨진다. (이 때 그의 나이는 2살이 늘어난 8살로 기록된다.) 그는 이곳에서 걸레에 쓰는 실을 짜는 일을 했다. 교구의 도제 등록부에 의하면, John은 1783년 8월 30일 Essex 지방의 Barking에 사는 어부 Morris Jones의 도제(徒弟)로 보내진다. 이 때 만들어진 고용계약서에는 7주 후에 마스터인 Morris Jones가 2 파운드를 받고, 3년간의 고용 기간이 만료되면 2파운드 2 실링을 더 받는 것으로 되어 있다. John은 3년 동안 일한 후에 옷 한 벌을 받기로 하였다. 1785년 4월 18일에 John은 다시 St Clement Danes 구빈원의 명부에 올랐다. 하지만 4월 22일에 열린 입원 자격 심사에서 그가 도제 생활을 한 지 9달 만에 도망쳤던 사실이 드러나 입원이 거부되었고, 다음 날 그는 Barking으로 추방되었다. 1786년 3월 15일, John은 14살이라고 나이를 속이고 다시 구빈원에 들어오려고 했지만, 이번에도 심사를 통과하지 못했다. 3월 17일, 존은 다시 Barking으로 돌려보내졌다.



<http://www.londonlives.org/static/ConwayJohn1775-1786.jsp>

- 옛 기록물의 데이터베이스가 단순히 문서의 보존에 머물지 않고, 새로운 지식을 발견하는 유용한 수단으로 활용될 수 있음.
- 디지털 기술의 도움만으로 가능한 것이 아니라, 의미 있는 사실의 실마리를 발견하는 인문학적 식견과 통찰이 필요한 일.

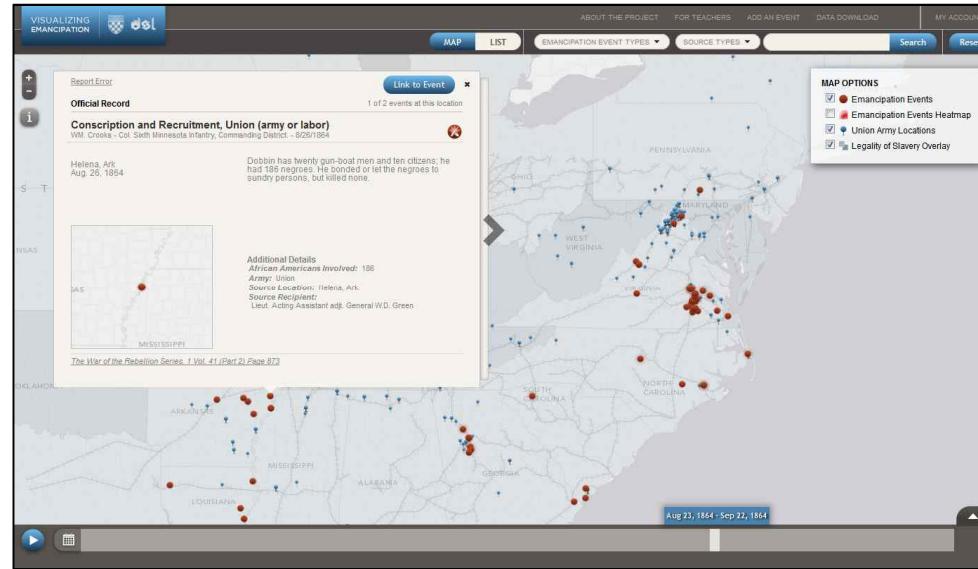
# 디지털 인문학 연구 사례 – Visualizing Emancipation



<http://dsl.richmond.edu/emancipation/>

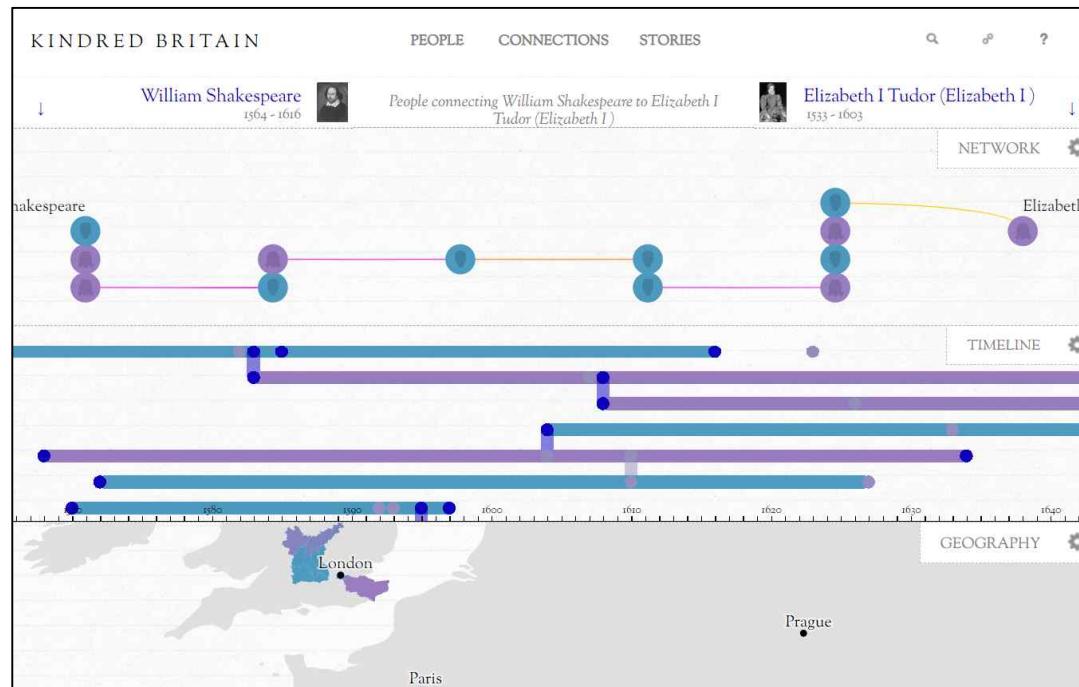
- 미국 역사에서 일어난 가장 극적인 사회 변화 - 미국 남북전쟁 기간(1861-1865) 동안에 일어난 400만 명의 노예 해방 - 의 시공간적 추이를 시각적으로 탐색할 수 있게 한 데이터베이스
- 미국 리치몬드 대학의 디지털 인문학 센터에서 미국 인문학재단의 DH 프로그램의 지원을 받아 수행.

# 디지털 인문학 연구 사례 – Visualizing Emancipation



- 노예 해방은 어느 한 시점에 전국적으로 이루어진 사건이 아니다!
- 노예제 종식 관련 사건(정부의 정책의 변화, 군대의 주둔과 전투, 노예들의 삶에 일어난 변화)의 발생지역과 상호 관계를 전자지도 형식의 디지털 데이터로 표현하여 노예제의 종식 과정에 어떠한 패턴이 있는지를 찾아 볼 수 있게 한 시스템.
- 연구자들을 위한 자료, 학생들의 교육 자료, 일반인들을 위한 교양물로 활용 가능

# 디지털 인문학 연구 사례 – Kindred Britain



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

- 영국의 역사/문화에 등장하는 주요 인물들 사이의 혈연관계, 혼인관계, 양자관계 담은 데이터베이스
- 1,500년의 기간을 대상으로 하지만, 주로 19세기 인물들로 이루어짐.
- 30,000여 명의 인물들이 서로 어떠한 경로로든 연결될 수 있음.
- “It is a vision of the nation’s history as a giant family affair.”
- 개인의 일생에 대한 데이터, 타임라인, 지리정보 등

# 한국 디지털 인문학의 효시 – 문과 프로젝트

- 에드워드 와그너 (1924-2001)

## 문과 프로젝트 (Munkwa Project)

- 미국 하버드대학교 동아시아 언어문명학과 교수
- 1967년 하버드대학교 온칭연구소 지원으로  
동료인 송준호 교수와 함께 ‘문과방목\*’ 데이터를 디지털  
데이터베이스로 편찬하기 시작

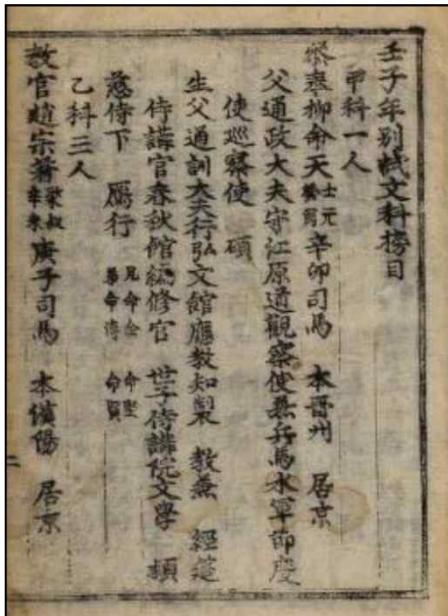
\* 문과방목 – 과거시험 합격자 명부



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

(Edward Wagner, "Problems in the Computerization of Materials in the Korean Studies Field: A Report on the Munkwa Project", 『한국학자료의 전산화 연구』, 한국정신문화연구원, 1982.)

# 한국 디지털 인문학의 효시 - 문과 프로젝트



The Munkwa Roster  
of the 1672 Special Examination.  
Woodblock print.  
Harvard-Yenching Library.

CAND NO=002486							
# 1..	KJPM	002	0018	MKPM	003	026A	TKPM 005
# 2..	JUGJOG	17	1522				
# 3..	PYLSI						
# 4..	02B						
# 5..	SEGWN						
# 6..	JUH						
# 7..	0013	7720					
# 10..	2529	3266					
# 11..	52						
# 12..	51	NYN	59				
# 13..	JUH	2429	8047				
# 15..	JUH	7022	1327				
# 17..	JUH	1755					
# 19..	HWG	6210	0022				
# 22..	HA	3087					
# 34..	AN	3067	1446				
# 37..	HOCAM	HOTAG					
# 38..	WN	19					
# 41..	SAGJU						
# 42..	CILWN						
# 43..	1957	7872					
# 56..	34	0001	1172	1446			
# 57..	8427	8000	3637				
# 57..	0590	8000	3637				
# 57..	000000						
# 58..	2589	2398	6151				

와그너-송 문과 프로젝트 초기 데이터 형식  
한자 대용으로 중국의 전신 부호계 사용

- 14,600명의 문과 합격자와 그의 가까운 친족(부, 조, 외조, 장인) 등 10만여 명에 관한 데이터(본관 성씨, 관직, 거주지)를 입력하고 분석.
- 2001년 『Wagner-宋 CD-ROM 조선문과방목』으로 간행됨.

CAND. 002486	MTPB 246A 3B
*01 資料	中宗 17 1522
*02 王	別試
*03 試類	乙02
*04 科位	生員
*05 前資	周世
*06 姓	周世
*07 名	游
*10 字	乙卯
*11 生年	
*12 辛年	甲寅 59
*13 父	文
*15 祖	備孫
*17 曾	長
*19 外祖	彬
*22 妻父	謹中
*34 妻二	黃河
*37 職歷	沃汝
*38 小科	居
*41 本貫	安
*42 居住	湖
*43 爭	堂
*56 別錄	戶
*34 妻二	參
*57 家科	生員
*58 諸談	州
	原
	齊
	如居
	父
	父
	有政談

한자 변환 후의 데이터



## 조선왕조실록 CD-ROM 간행의 의의

- “조선왕조실록 시디롬은 대한민국 인문학 정보화의 효시이자 가장 커다란 파급효과를 가져다 준 획기적인 사업이었다. 현재의 (한국에서의) 디지털인문학은 이 국역 조선왕조실록 시디롬의 제작에서부터 비롯되었다고 해도 과언이 아니다.”

(최희수, 「디지털인문학의 현황과 과제」, 『소통과 인문학』, 2011. 8.)

- “『조선왕조실록』의 디지털화는 조선시대에 역사에 대한 지식을 소수의 전공자뿐 아니라, 가깝게는 인접 학문의 종사자에서부터 더 넓게는 작가, 언론인, 일반인까지 우리의 역사에 대한 지식 수요자들에게 폭넓게 제공하는 데 기여하였다. 「디지털 조선왕조실록」의 최대 수혜자는 교양 서적 저술가와 TV 방송 프로그램 제작자, 연극 극작가 등이었다. '학술'과 '창작' 사이에 놓였던 '지식 소통의 장벽'이 해소된 것이다. 이것을 통해 문화 콘텐츠 산업 종사자들이 학자들을 통한 '인적 매개' 없이 창작의 소재에 바로 접근할 수 있게 되었고, 풍부한 소재를 자유롭고 다양하게 응용할 수 있게 되었다.”

(김현, 「The Korean Wave, Culture Content, and Cultural Informatics」, 『인문콘텐츠』 10, 2007. 12.)

# 조선왕조실록 CD-ROM 간행의 의의

국사편찬위원회 | 조선왕조실록

자료열람 | 부가열람 | 소개 | 실록마당 | 명·청실록 | 사이트맵 | 도움말 | English | 세계기록유산

## 朝鮮王朝實錄 조선왕조실록

The Annals of the Joseon Dynasty

조선왕조실록

인기검색어 노비 휴가 태조증위교서 이의배 보성군수 이순신 정약용 이방우 세자빈박씨 충무공 이순신 훈민정음

검색

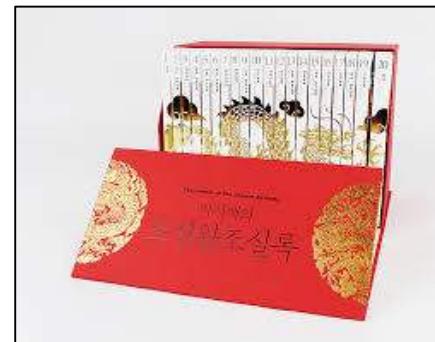
상세검색

문자입력기

태조 - 철종 >

- 1대 태조(1392년~)
- 2대 정종(1399년~)
- 3대 태종(1401년~)
- 4대 세종(1418년~)
- 5대 문종(1450년~)
- 6대 단종(1452년~)
- 7대 세조(1455년~)
- 8대 예종(1468년~)
- 9대 성종(1469년~)
- 10대 연산군(1494년~)
- 11대 중종(1506년~)
- 12대 인종(1545년~)
- 13대 명종(1545년~)
- 14대 선조(1567년)
- 선조수정(1567년~)
- 15대 광해군중초본(1608년~)
- 광해군정초본(1608년~)
- 16대 인조(1623년~)
- 17대 효종(1649년~)
- 18대 현종(1659년~)
- 현종개수(1659년~)
- 19대 숙종(1674년~)
- 숙종보궐경오(1674년~)
- 20대 경종(1720년~)
- 경종수정(1720년~)
- 21대 영조(1724년~)
- 22대 정조(1776년~)
- 23대 순조(1800년~)
- 24대 현종(1834년~)
- 25대 철종(1849년~)

<http://sillok.history.go.kr/main/main.do>



## 1990~2000년대 한국의 정보화 산업

- 디지털 기술을 활용, '학술'과 '창작' 사이의 장벽을 해소하고자 한 시도는 우리나라 '인문학 정보화'의 특징  
→ 정부 주도의 디지털 콘텐츠 확충 사업
- 배경 : 1997 금융 위기(일명 "IMF 사태")
  - 1997년 국내의 외환 보유고가 급격히 떨어져 국제통화기금으로부터 거액의 현금 차입. 환율이 급등하고 수많은 기업들이 도산.
  - 이 시기에 한국 정부는 실업자들에게 일자리를 마련해 주기 위해 여러 가지 정부 주도 사업을 추진.
- 공공정보화근로사업(IT New Deal Project, 1998-1999)
  - 실업자들을 고용하기 위한 노동집약적인 사업 중의 하나로 정보 콘텐츠 개발 사업 추진
  - 공공기관에서 대규모 정보 콘텐츠 개발 계획을 세우고 고학력 실업자들을 채용하여 데이터 입력 업무를 수행.
  - 1998년부터 2년간 2천9백70억원을 투입. 7만 명에게 일자리를 제공. 186 개의 대규모 정보 데이터베이스 개발.

# 1990~2000년대 한국의 정보화 산업

- 지식정보자원 관리 사업(Knowledge and Information Resources Management Project, 2000-)

- 공공정보화근로사업의 성과가 긍정적인 반응을 얻었다고 판단,  
2000년부터 후속 사업을 개편하여 2002년까지 1천 50억 원의 정보 콘텐츠 개발 자금을 추가로 투입.
- 대한민국 정부 산하의 공공 기관들이 생산 또는 보유하고 있는 자료의 디지털화 사업 추진
- 공공기관 보유 기록물의 상당량이 이 사업을 통해 디지털화되고, 인터넷 상의 교육, 학술, 문화 분야의 유통 자료량을 증대시키는 데 크게 기여함.



## 1990~2000년대 한국의 정보화 산업

분야	주요내용	DB 구축료량 (건)
과학기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국가연구개발보고서</li> <li>- 국내 과학기술 인용 색인(KSCI)</li> <li>- 신약개발·인체영상 등 첨단 과학 DB</li> <li>- 산업기술 전문 정보 등</li> <li>- 해양수산 관련 연구 현황 및 최신 기술 정보</li> <li>- 해양수산 학술 연구 자료 등</li> </ul>	81,511,153
교육학술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학술지 목록 및 원문 자료</li> <li>- 국내 학위논문 및 해외 취득 학위논문</li> <li>- 정치·경제·사회 통계 자료</li> <li>- 국방 학술 정보</li> </ul>	10,170,161
문화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국보, 보물 등 문화재 정보</li> <li>- 전국 박물관 정보</li> <li>- 공연 기록물, 공연 대본, 악보 등 공연예술 정보</li> <li>- 미술 작품 및 작가 정보 등</li> </ul>	5,682,945
역사	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 승정원일기, 일성록, 한국사료총서 등 고도서</li> <li>- 고전국역총서 및 한국문집총간</li> <li>- 궁중문화 역사 자료, 항일운동 관련 자료 등</li> </ul>	29,529,904
기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보통신 관련 산업 통계 및 정책동향</li> <li>- 건설교통기술 관련 연구보고서, 기술정보</li> <li>- 산업경제 동향, 정부정책 등 연구보고서</li> <li>- 종합 법령 정보, 법령 해석, 행정심판 정보 등</li> </ul>	6,780,487
<b>총 계</b>		<b>133,674,650</b>

지식 정보 자원 데이터베이스 구축 자료량 (2008. 12.)

# 문화콘텐츠학의 대두 - 한국적 디지털 인문학의 모태

- 정부 주도의 디지털 콘텐츠 확충 사업으로 방대한 규모의 디지털 학술 데이터를 보유하게 되었으나, '디지털 인문학'적 연구 방법을 학계 전반으로 확산시키지는 못함.
- 대신 '문화콘텐츠학'이라는 새로운 형태의 응용 인문학이 태동

## 디지털 미디어의 확산

## 디지털 미디어의 영향력 증대

## 한류 (韓流)

## 한국 문화에 대한 관심 고조

문화산업의 디지털화 가속 및 미디어 융합 등에 따라 콘텐츠 시장 급팽창,  
시장의 유연성에 대응한 정책 지원 시스템  
재편 필요

(문화관광부, 「콘텐츠 코리아 비전 21 – 문화콘텐츠 산업  
발전 추진 계획」, 2001.6.)

“각 민족의 문화원형적 소재가 현대  
문화콘텐츠 사업으로 다각도로 활용되는  
상황에서 문화원형 콘텐츠 사업은 언젠가  
우리에게 어마어마한 새로운 산업을  
일으켜줄 수 있는 보물 같은 재산이 될  
것.”

(‘민족문화가 콘텐츠 산업의 샘이다’, 「국정 브리핑」  
2006. 11. 22. 국정홍보처)

## 문화콘텐츠학의 대두 - 한국적 디지털 인문학의 모태

- '문화콘텐츠'(Culture Content)란 시스템 또는 미디어에 문화적 내용물을 담음으로써 만들어진 문화 상품을 의미
- 문화콘텐츠에 대한 사회적 관심이 고조되고 정부 주도의 문화콘텐츠 육성. 지원 사업이 점차 확대되어 가자, 주변적 위치에 머물러 있던 한국의 인문학 연구자들도 문화콘텐츠 생산에 관심을 갖기 시작
- 인문학연구자들이 문화콘텐츠 산업에 관심을 갖게 된 또 하나의 이유는 1997년 경제 위기 이후 대학의 인문계 학과 학생들이 급속히 줄어들게 된 상황.
- '인문학의 위기'를 타개하는 방법의 하나로 문화콘텐츠를 위한 인문학의 응용 방법을 모색하기 시작.
- 여러 대학에서 인문학과 문화콘텐츠를 연결하는 전공 과정 개설  
(문화콘텐츠학과, 역사콘텐츠학과, 문화기획학과, 한국문화학과 ..... )

## 인문콘텐츠학회 창립(2002)

- 문화콘텐츠의 소재 개발을 위해서 '인간과 문화'를 탐구하는 인문학적 연구가 활용되어야 한다는 생각이 인문학자들 사이에서 일어났고, 그러한 사고에 동조하는 대학 교수, 연구자들이 '인문학과 디지털 콘텐츠의 협력 공간 구성'을 목적으로 하는 학회를 설립.
- **인문콘텐츠학회 창립 발기문**

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

(인문콘텐츠학회 창립 발기문, 『인문콘텐츠』 창간호, 2003. 6. )

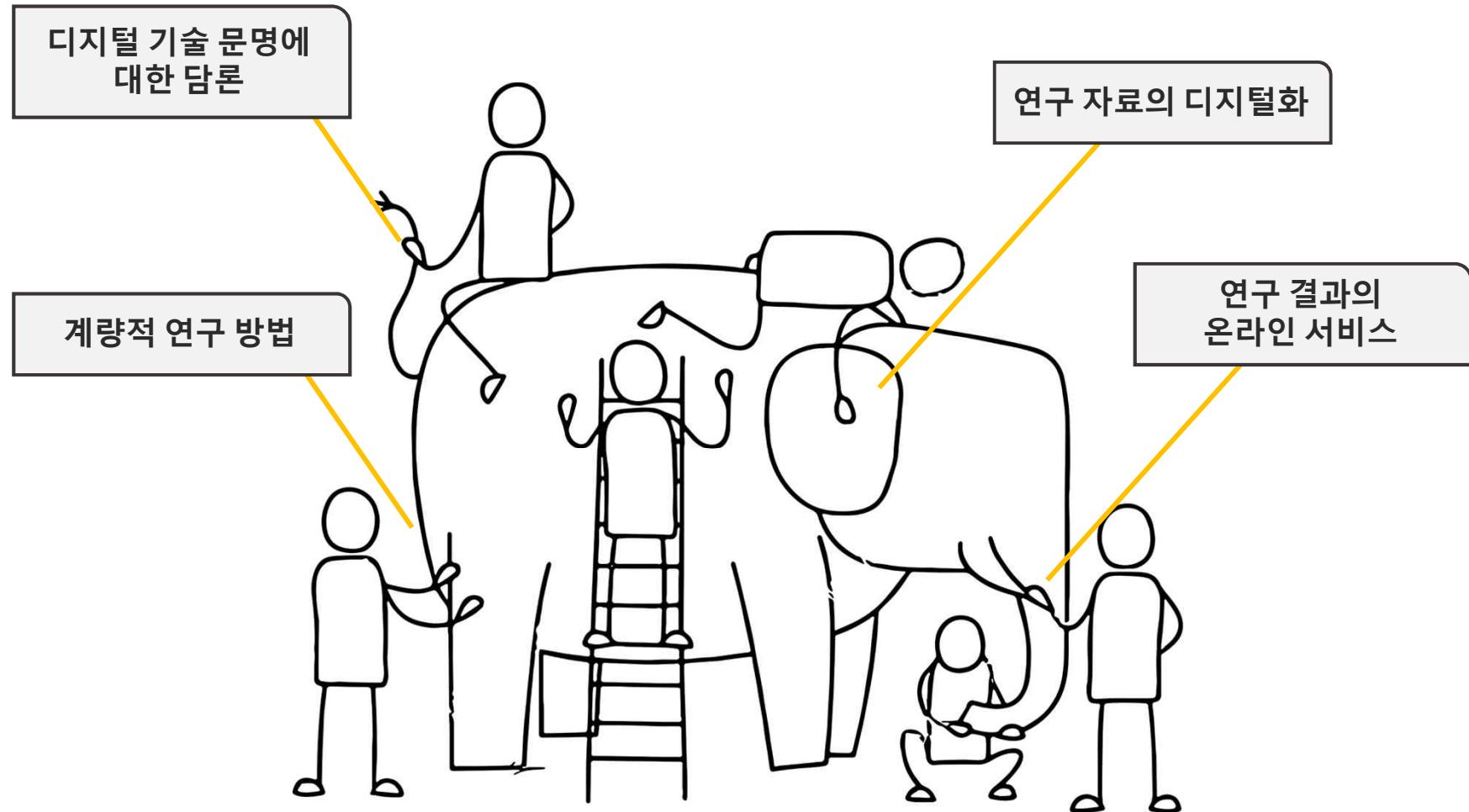
## 디지털 인문학의 한국적 전개

- '문화콘텐츠학'이 지나치게 기술 위주였다는 점, 성급하게 산업화 활용을 모색하여 실제 인문학 성과가 체계적으로 반영되지 못했다는 점에서 반성적 시각이 대두되기 시작함.



- ✓ "문화콘텐츠학은 2000년대에 큰 인기를 누렸지만 현재에는 정체 상태에 머물고 있다. 그 이유는 문화콘텐츠학에 필요한 통합적인 연구가 이루어지고 있지 않고 있으며, 문화콘텐츠학의 지향점이 불명확하고, 문화콘텐츠를 상업적으로만 보는 경향이 있기 때문에 문화콘텐츠학 자체도 상업적으로 흘러 버렸기 때문이다. .... (이제는) 인문학의 관점에서 디지털 기술의 장점을 어떻게 도입할지를 고민해야 하며, 인문학의 결과물을 대중과 공유하고 소통하는 것에 집중해야 한다."  
- 한동현, '문화콘텐츠학의 새로운 포지셔닝 : 디지털 인문학', 한국문예비평연구 40, 2013. 4.
- ✓ "한국의 경우, 비록 디지털인문학이라는 표현을 사용하지는 않았지만, 그와 유사한 시도들은 일찍부터 있어 왔다. .... 한국에서는 이러한 모든 시도들이 기본적으로 문화콘텐츠 혹은 디지털문화콘텐츠라는 범주에서 추구되었다. 문제는 이러한 시도들이 지나치게 성급하게 산업적 활용을 염두에 두었다는 점에서, 실제로는 인문학과 디지털기술이 유리되는 결과를 가져왔다는 점이다."  
- 김현, 김바로, 미국 인문학재단(NEH)의 디지털인문학 육성 사업, 인문콘텐츠 34, 2014. 9.

# 디지털 인문학에 대한 오해



# 디지털 인문학에 대한 오해



## 연구 자료의 디지털화

- 연구에 필요한 자료를 쉽고 편리하게 조회

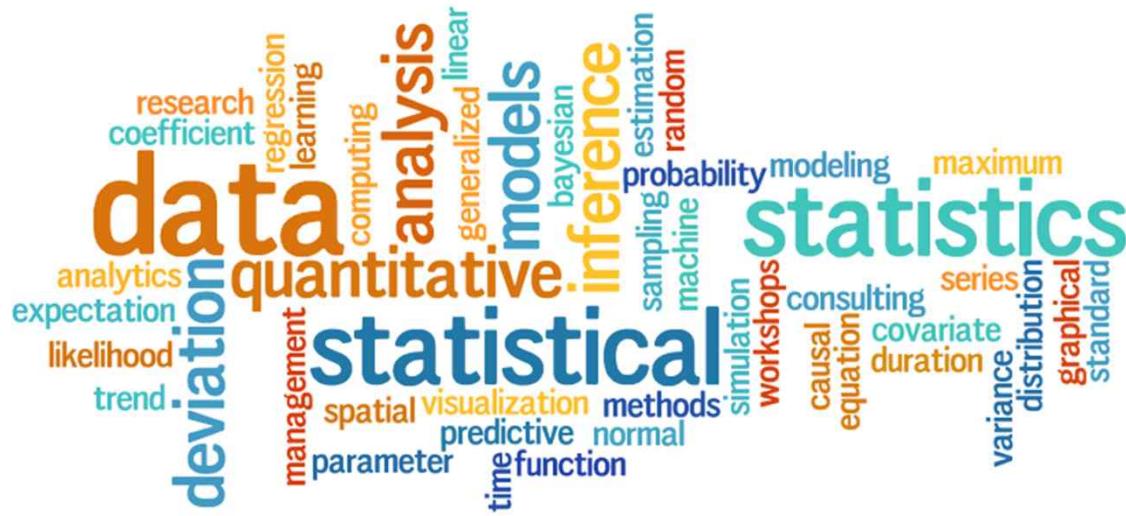
“연구 과정 전반”이 디지털 환경에 의존하고,  
디지털 기술을 활용하도록 하는 것



## 연구 결과의 온라인 서비스

- 논문 또는 저술 등을 인터넷 상에 유통, 연구 성과를 확산

# 디지털 인문학에 대한 오해



계량적 연구 방법

- 연구 방법 면에서 디지털 기술의 중요성을 강조하는 입장
- 언어처리 분야의 어휘 데이터 분석 프로세스, 역사사회학 분야의 통계적 방법론

계량, 비계량의 경계를 넘어서서  
인문학 세계에서 의미있게 논의되던 다양한 층위의 과제들을  
디지털 세계에서 더 정밀하게 탐구하는 것



# 디지털 인문학에 대한 오해

## 디지털 기술 문명에 대한 담론

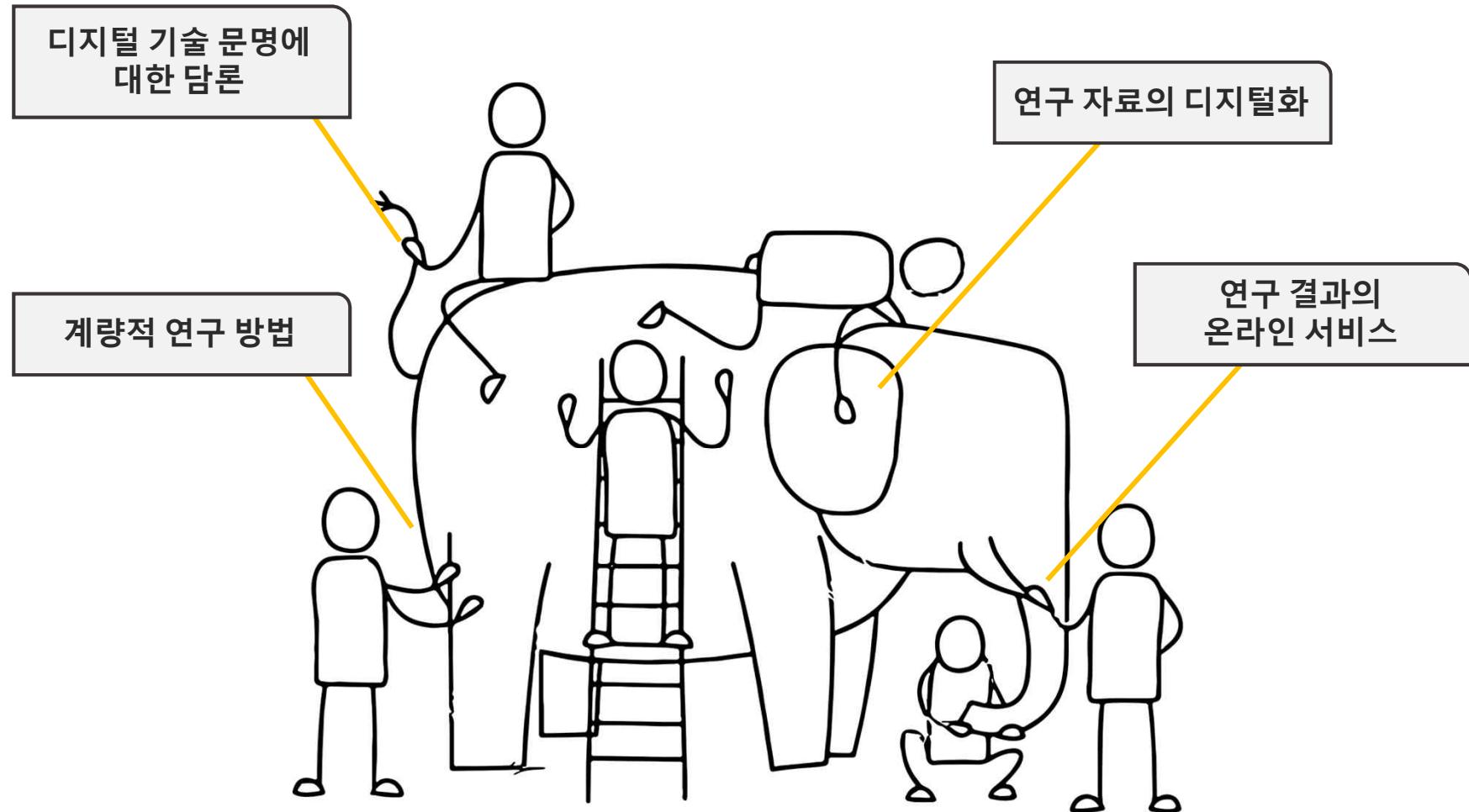


- “디지털 기술 문명”이라는 화두는 현대 인문학의 중요한 과제
- 그러나 디지털 세계를 타자화하고 문제점을 지적하는 데 머무는 것은 디지털 인문학 발전에 도움이 되지 않음



이론으로 설명하고 이해하는 것이 아니라,  
직접 실험의 현장에서 치열하게 노력하고 실천하는 것

# 디지털 인문학에 대한 오해

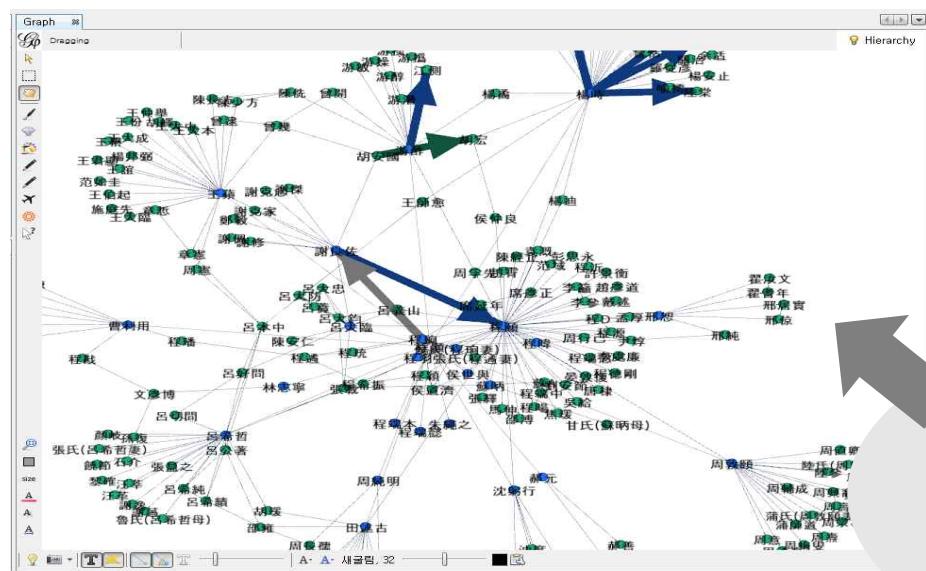


# 디지털 인문학의 과제

## 1. 인문학 (연구)

연구 방법의 혁신을 통해 인문학 본연의 학술 연구에 기여

- ✓ 나무만 보는 연구 → 숲과 나무를 함께 보는 연구
- ✓ 혼자 하는 연구 → 공동으로 하는 연구 → 모든 개별적인 연구가 공동의 성과로 결집되는 연구



CBDB 데이터로 구현한 송대 성리학 인물 관계망



CBDB (中國歷代人物傳記資料庫)

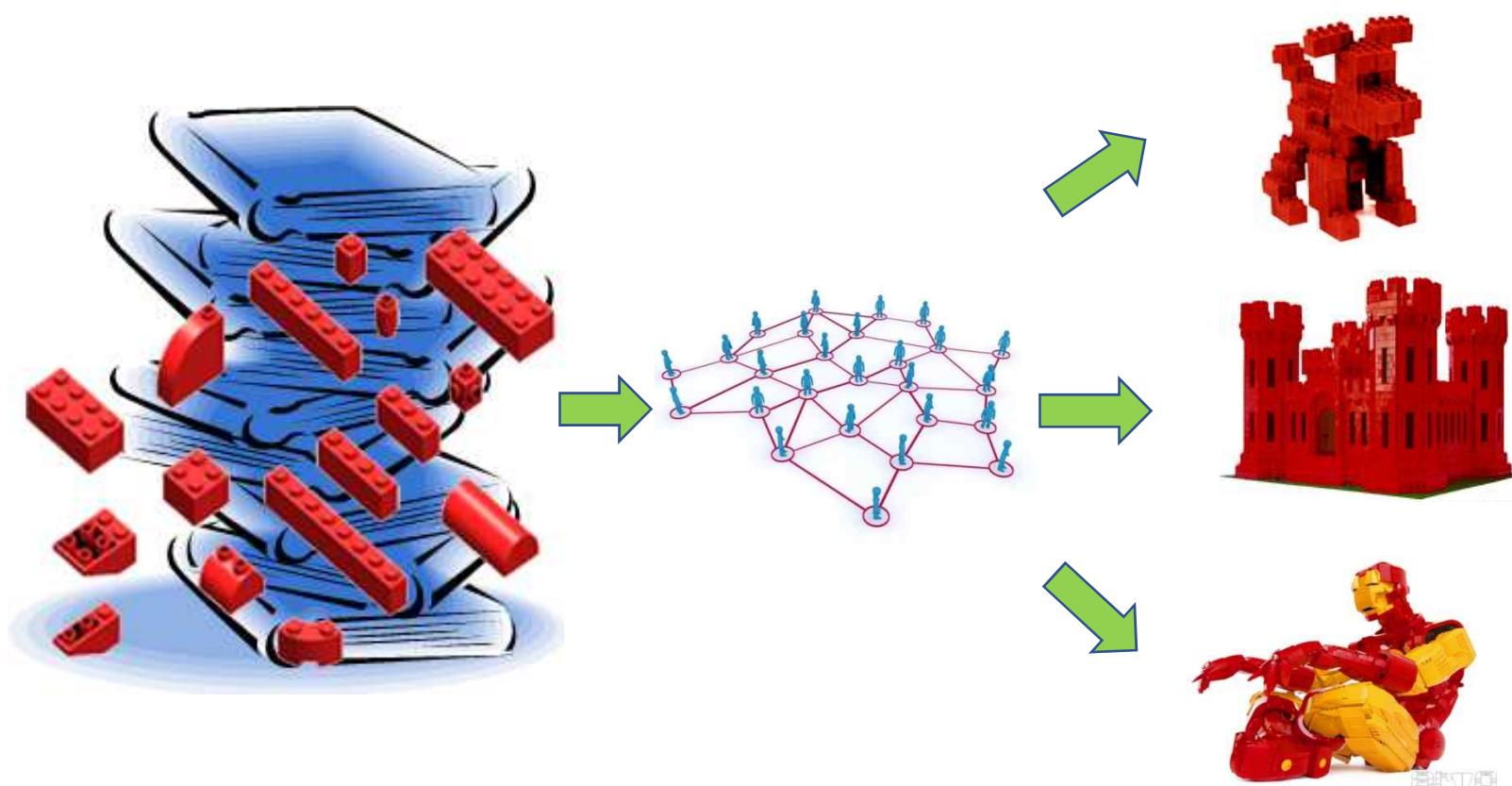
## 2. 인문교육 (교육)

- 디지털 환경에서 디지털적인 방법으로 배우고, 소통하며, 표현하는 디지털 시대
- 디지털 원어민(Digital Natives)이 디지털 환경에서 인문지식을 탐구하는 교육
  - ✓ 디지털 인문학 교육 ≠ 정보 기술 교육
  - ✓ 정보 기술의 활용 방법을 가르치지 않는 교육 ≠ 디지털 인문학 교육
- 디지털 환경에서 '읽을' (reading)뿐 아니라 '쓸' (writing) 수 있도록 하는 교육
- 배우고 암기하는 데 머물지 않고, 응용하고 창조하고 표현하며, 이를 통해 성취의 기쁨을 느낄 수 있도록 하는 교육



## 3. 인문콘텐츠 (활용)

- 인문 지식이 학계의 벽을 넘어서서 대중과 소통하고 창조산업에 기여할 수 있는 통로 개방
- 창작 소재의 발견 → 문맥의 이해와 재구성 → 인문지식의 창조적 재생산, 문화적 향유



# 디지털 인문학 교육의 목표



## 디지털 문식(Digital Literacy) 획득

정보기술을 인문학 연구와 교육의 도구로 쓸 수 있는 능력

## 전통 인문학의 계승

전통적인 인문학의 유산을 충실히 수용하고  
그것을 디지털 환경에서 재현하는 노력

- 미래의 인문학 연구자가 되기 위한 **연구 능력**
- 인문지식의 문화적 향유를 촉진하는 **문화콘텐츠 기획 능력**
- 디지털 환경에서 '**나의 인문학**'을 추구할 수 있는 능력

※ 나의 인문학: 자신의 관심사를 좇아 자기주도적으로 지식을 탐구하고 자기의 관점에서 그 결과를 체계화하는 생활