

디지털 人文學과 韓國文化

Digital Humanities and Korean Culture

金 炫

한국학중앙연구원 인문정보학교실

hyeon@aks.ac.kr

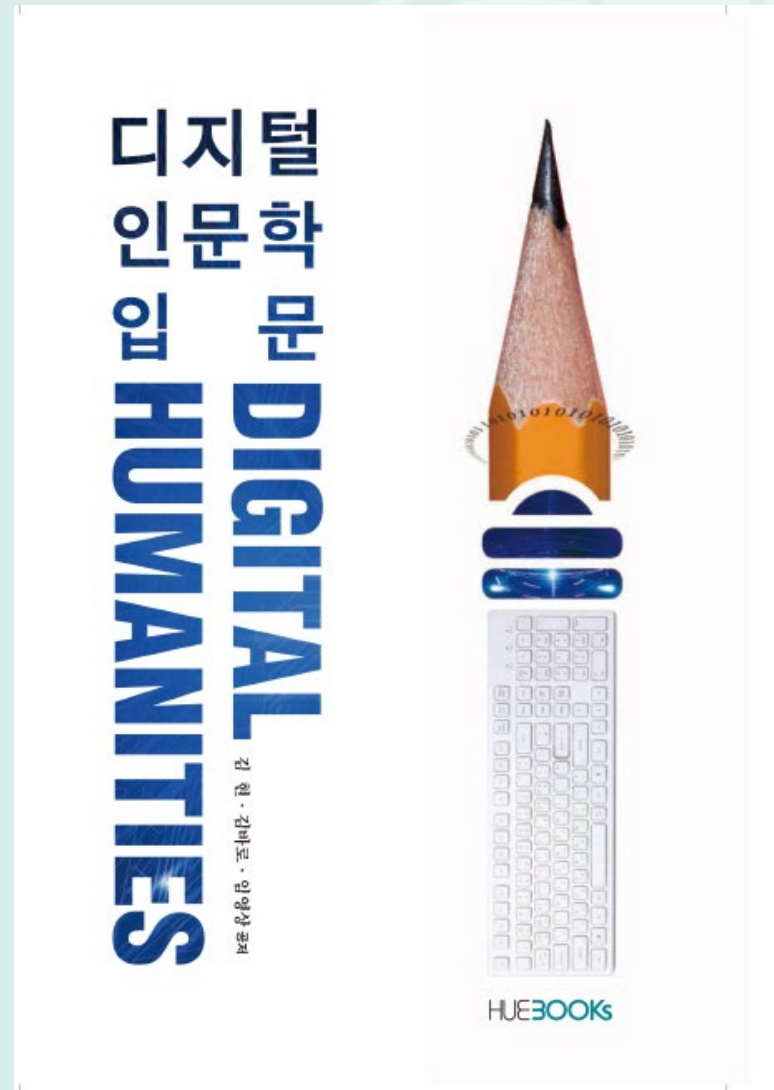


이 저작물(PPT)의 인용 표시 방법:

金炫, 「디지털 人文學과 韓國文化」, 성남 상공회의소 강연 자료 (2016)

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

(김현, 『디지털 인문학 입문』, 2016. 5. 외국어
대학교 지식출판부)





1. 디지털 인문학이란

2. 디지털 시대의 인문 교육

3. 디지털 한국학 교육 · 연구 사례

❖ 1995, 디지털과 한국학의 만남

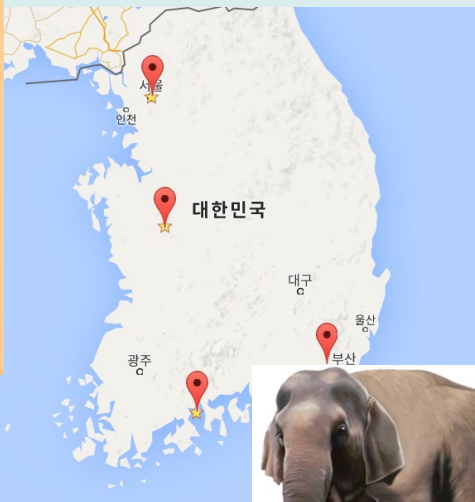


20년 전

조선왕조실록에서 찾은 코끼리



태종(太宗, 1367~1422)
조선의 3대 왕. 재위 1400~1418.



한국/일본 최초의 코끼리
1408-? ~ 1421+?



足利義満(あしかがよしみつ, 1358~ 1408)
일본 무로마치 막부 3대 쇼군. 재위 1368~1394.



세종(世宗, 1397~1450)
조선의 4대 왕. 1418 ~ 1450



足利義持(あしかがよしもち, 1386~1428)
일본 무로마치 막부 4대 쇼군. 재위 1394~1422.

❖ 2016, 세계는 지금



DIGITAL_HUMANITIES
CREATIVE_HUMANITIES
COLLABORATIVE_HUMANITIES
RISK-EMBRACING_HUMANITIES
CROSS-CULTURAL_HUMANITIES
MULTIDISCIPLINARY_HUMANITIES

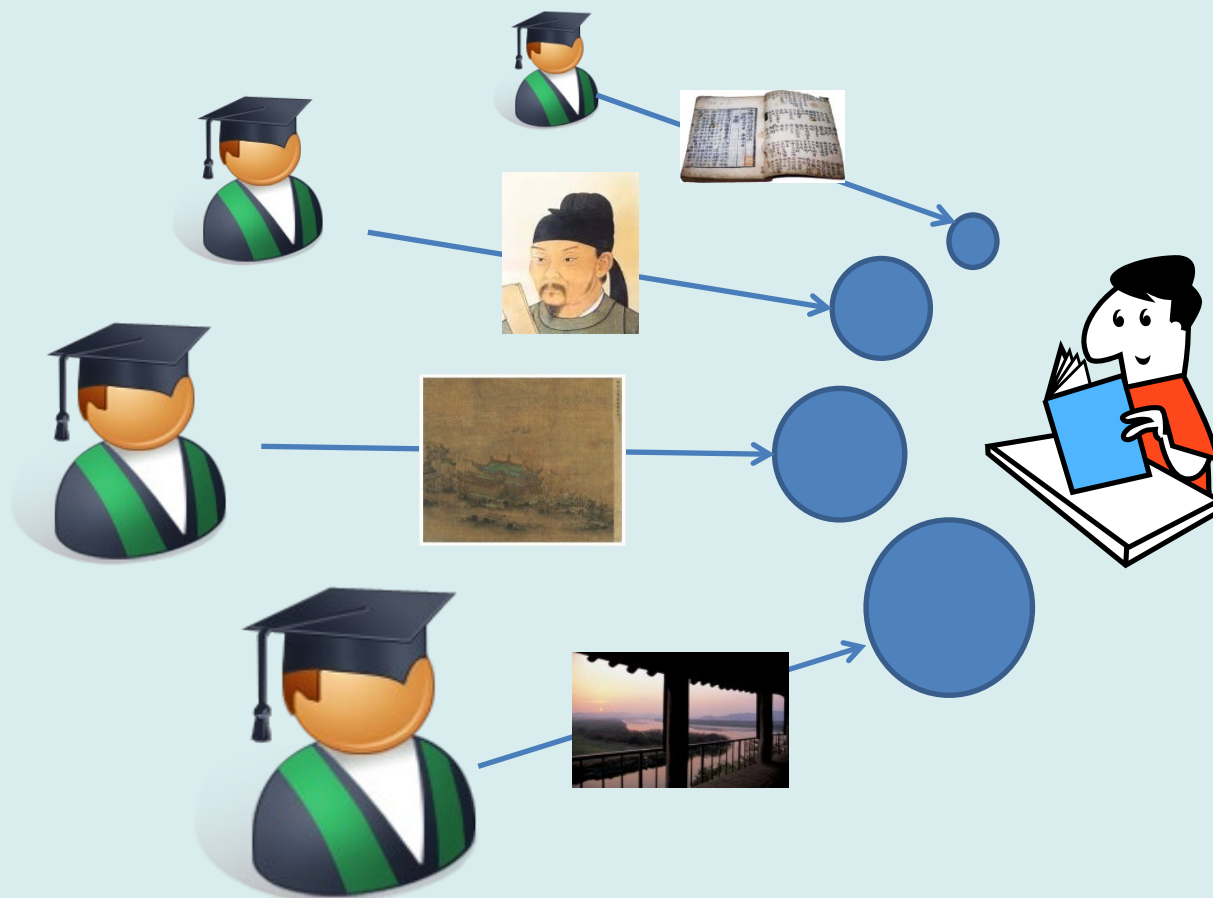


❖ 디지털 인문학(Digital Humanities)의 함의

- 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 디지털화 하거나, 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

(김현, 디지털 인문학: 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상, 『인문콘텐츠』 29, 2013. 6.)

❖ 독립적이고 자기완결적인 저작물



❖ 지식의 조각들이 다른 지식으로 가는 다양한 연결고리를 갖게 하는 것



❖ 디지털 인문학의 3가지 키워드

1. 인문학 (연구) 연구 방법의 혁신을 통해 인문학 본연의 학술 연구에 기여

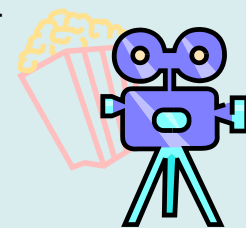
- ✓ 나무만 보는 연구 → 숲과 나무를 함께 보는 연구
- ✓ 혼자 하는 연구 → 공동으로 하는 연구 → 모든 개별적인 연구가 공동의 성과로 결집되는 연구



2. 인문교육 (교육) 우리의 차세대에게 디지털 문식(Digital Literacy)의 능력을 키워 줄 인문교육 콘텐츠와 교육 방법론 개발

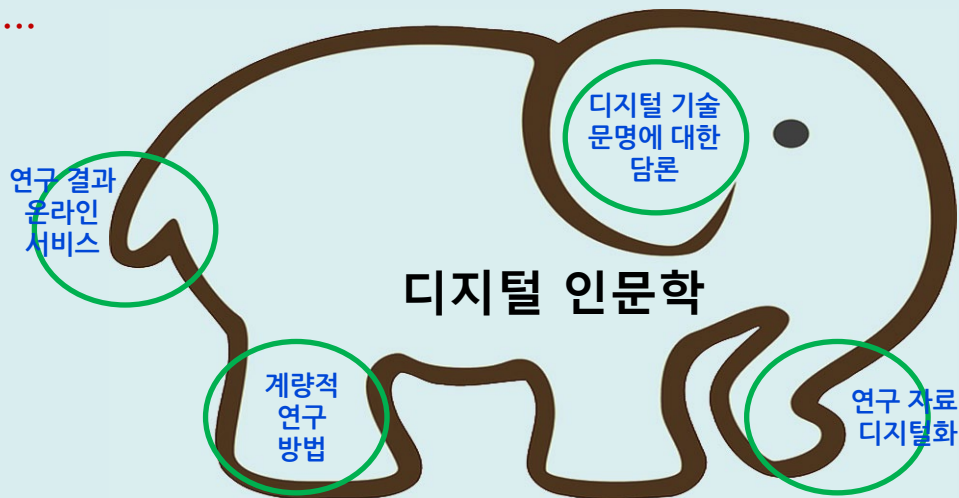


3. 인문콘텐츠 (활용) 인문 지식이 학계의 벽을 넘어서서 대중과 소통하고 창조산업에 기여할 수 있는 통로 개방



❖ '디지털 인문학'에 관한 잘못된 생각

1. 디지털 인문학 = 연구 자료의 디지털화
2. 디지털 인문학 = 연구 결과의 온라인 서비스
3. 디지털 인문학 = 계량적 연구 방법
4. 디지털 인문학 = 디지털 기술 문명에 대한 비판적 담론
5.





1. 디지털 인문학이란

2. 디지털 시대의 인문 교육

3. 디지털 한국학 교육 · 연구 사례

❖ '디지털 인문학'을 배워서 얻고자 하는 것?

- 전통적인 인문지식을 배우는 새로운 방법
 - ※ 디지털 원어민에게 인문학을 가르치는 **교육 방법**
- 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



❖ 디지털 시대

- 디지털 환경에서 디지털적인 방법으로 배우고, 소통하며, 표현하는 시대

❖ 디지털 원어민(Digital Natives)*

- 어렸을 때부터 디지털적인 방법으로 소통하며, 표현하는 것에 익숙한 세대

※ 기성세대: Digital Immigrants

❖ 디지털 시대의 인문 교육

- ☞ 디지털 원어민(Digital Natives)을 위한 인문 지식 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

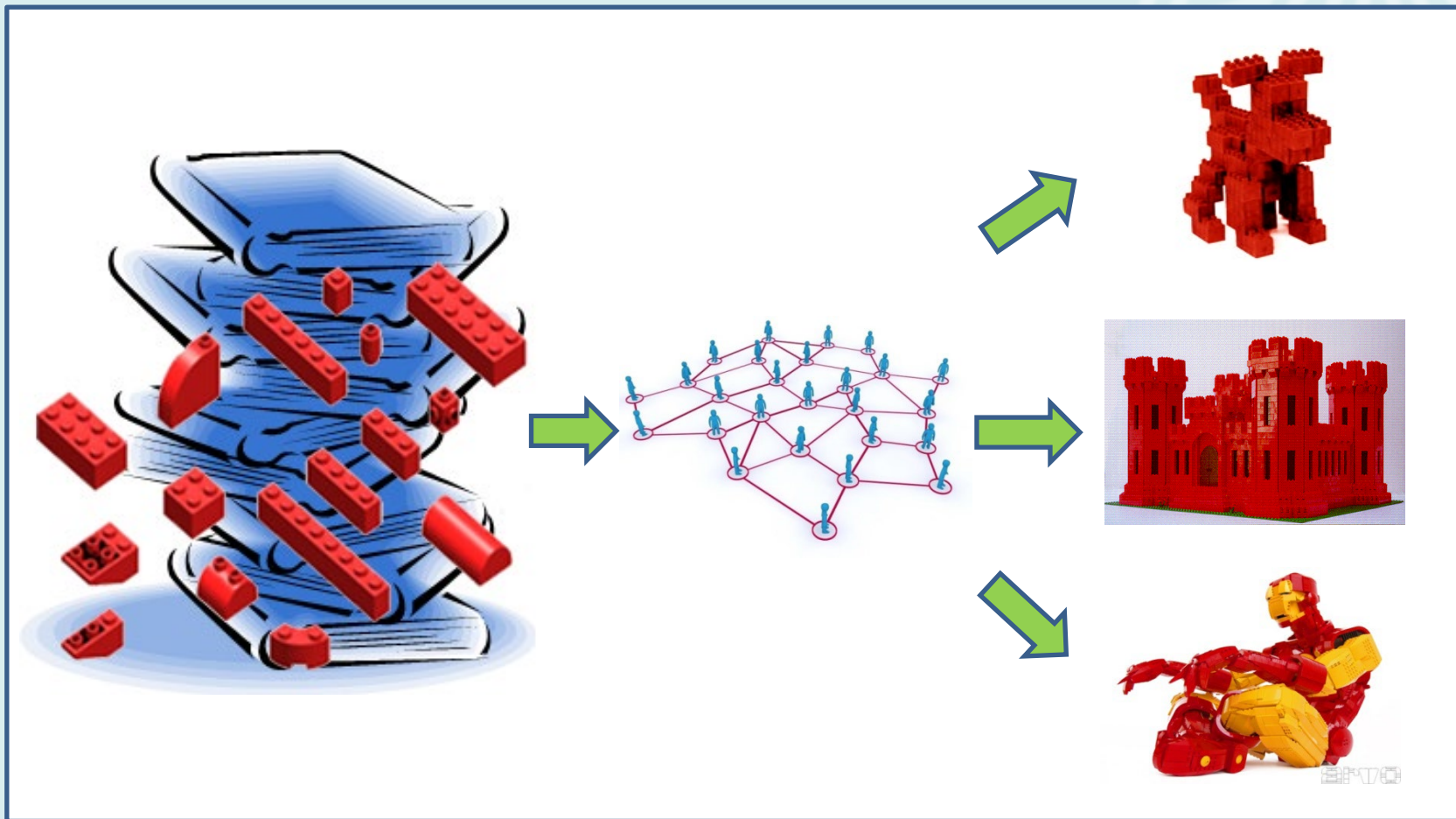
* Marc Prensky, Digital Natives, Digital Immigrants, *On the Horizon* 9(5), Bradford, UK: MCB University Press, 2001. 10.



VS.



창작 소재의 발견 → 문맥의 이해와 재구성 → 인문지식의 창조적 재생산



인문지식의 문화적 향유를 촉진하는 문화콘텐츠 기획 능력 배양



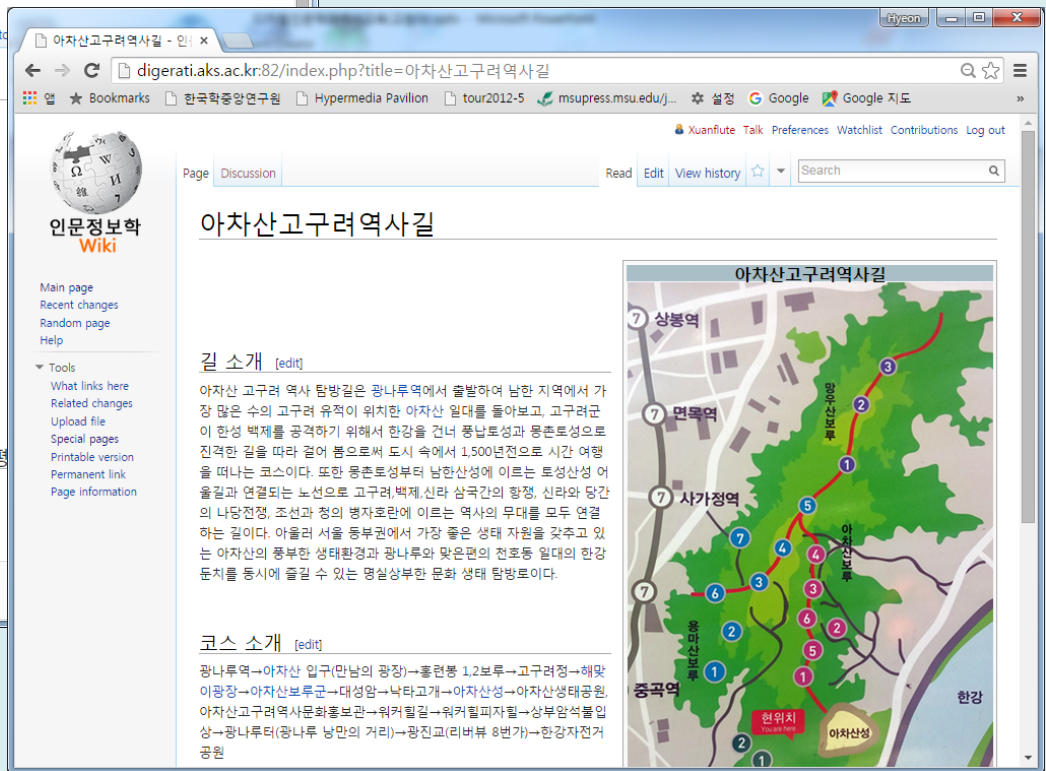
1. 디지털 인문학이란

2. 디지털 시대의 인문 교육

3. 디지털 한국학 교육 · 연구 사례

❖ 광진구 문화 공간 (2015년 1학기 건국대학교 문화콘텐츠학과 1학년 수업)

- 지역 문화 공간 온톨로지 설계와 위키 방식 백과사전 콘텐츠 편찬



전통 복식의 세계

❖ 전통 복식의 세계 (2014년 2학기 단국대학교 대학원 전통의상학과 수업)

- 전통 복식 관련 지식 온톨로지 설계, 위키 사전 편찬, 지식 관계망 시각화

Links Network demo x digerati.aks.ac.kr/graph/costume/index.htm

전통 복식의 세계: 일형과 응용

2014년 2학기 단국대학교 대학원 전통의상학과 수업 산출물 (담당교수: 김현)
수강생: 김아람, 차서연, 편나연, 김현수

인문정보학 Wiki

정구호

배신디자이너, 아트디렉터, 연출가

Contents [hide]

- 1 학력
- 2 경력
- 3 수상내역
- 4 작품활동
 - 4.1 영화 및 드라마
 - 4.2 무대연출
 - 4.3 패션쇼
 - 4.4 콜라보레이션
 - 5 관련 지식

학력 [edit]

1983년 휴스틴대학 광고미술을 전공
1987년 파슨스디자인어 스쿨 (그래픽전공)

인문정보학 Wiki

동다리

동다리는 직형 깃에 일열과 뒤가 특인 활동적인 구성을 하고 있다. 소매의 색이 김(鎊)의 색과 달리 홍색으로 달려있어 화려한 명칭이며 동다리는 구급복 용도뿐 아니라 어린이 저고리나 두루마기에도 적용되어 실용과 유행에서 확인되고 있다.[1]

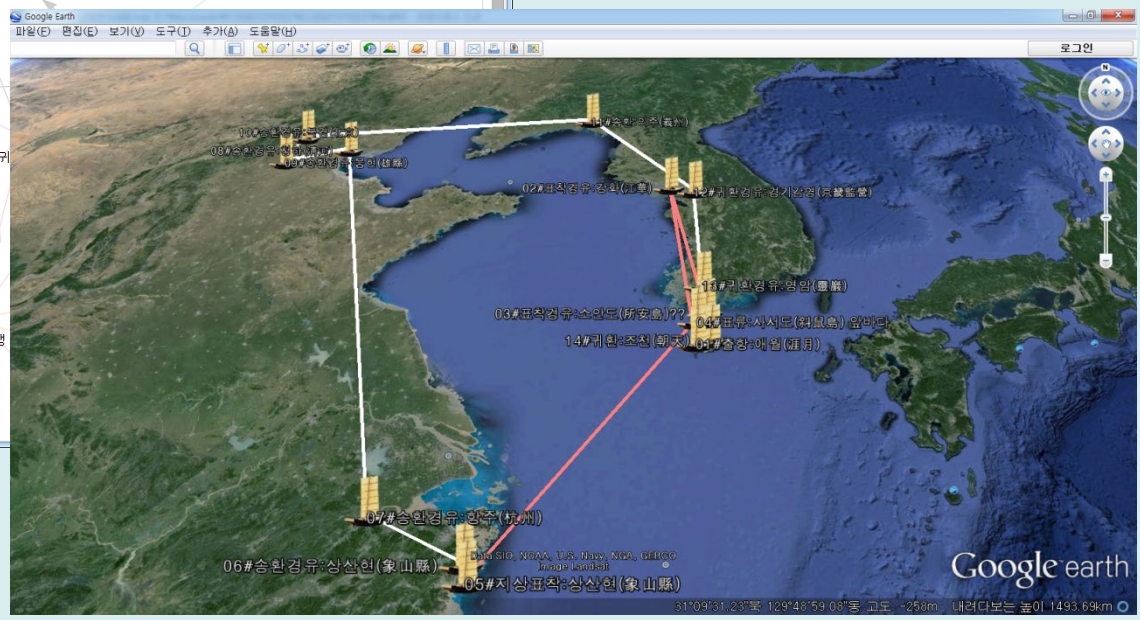
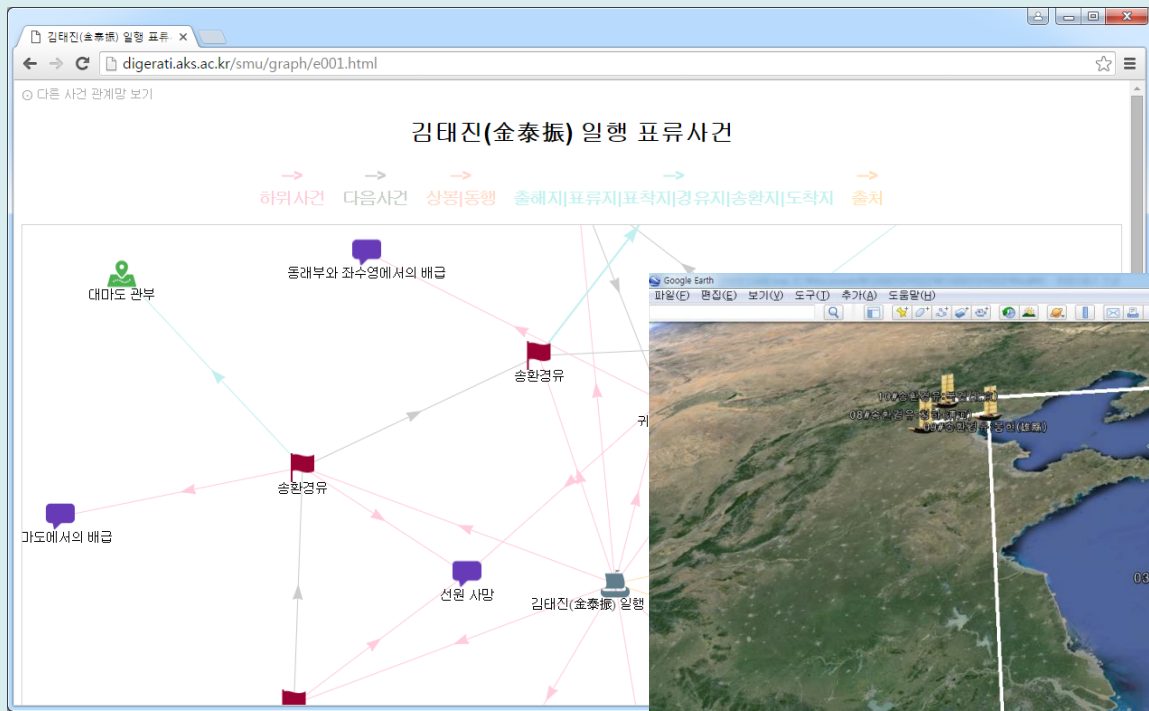
동다리에 전복(鰐鰓)을 더하고 광대(廣大)와 전대(漸帶)를 띠며 머리예깃과 패명(貝捰)으로 장식된 전립(殿立)을 쓰고 등여 등개(高面)와 환도(環刀)를 찬 후 목외(木靴)를 신어 여러 가지의 갖은 것을 구급복(具服)이라 한다.[2]

관계	대상 문서	설명
직책	김사	안동신영도에 동다리를 착용한 모습으로 표현된 직책
주요 인물	전립, 전복, 말	김사가 동다리와 함께 착용한 복식

조선시대 표류 기록의 시각화

❖ 조선시대 표류 기록의 시각화 (한국연구재단 디지털 인문학 연구 지원 사업)

- 조선시대에 발생한 표류 사건의 기록을 토대로, 표류인들의 해상·육상 이동 경로와 그들이 겪은 일에 대한 정보를 멀티미디어 데이터베이스로 편찬



시각적 인문학: Visual Korea

❖ 문화유산 지식 네트워크 구현 및 시각화 (한국학중앙연구원 인문정보학교실)

- 가상세계에서 발견하는 인문지식의 Context: 자연유산-문화유산-기록유산
- GIS/가상현실/증강현실 기술의 인문학적 응용

▶ 정양사지증대사적조탑비

[간략정보]

- 한자 風巖寺寶塔大師寂照塔碑
- 분야 미술·미술/서예
- 유형 유적
- 시대 고대/남북국
- 성격 일반
- 건립시기/연도 924년(경해왕 1)
- 크기(높이, 길이, 둘레, 깊이) 높이 273㎝ | 너비 164㎝ | 두께 23㎝
- 소재지 경상북도 문경시 가문읍 함북리
- 소유자 봉암사
- 관리자 봉암사
- 문화재 지정번호 보물 제130호
- 문화재 지정일 1968년 1월 21일
- 집필자 김세호

智證和尚碑銘 並序 a_001_186d

序曰。五常 仁義禮智信 分位。配動方 東是萬物
 始生之方。故曰動方。 者曰仁。三教 儒佛老 立
 名。現淨域者曰佛。仁心則佛。佛目能
 仁。則 音測。法也。也。導郁夷 東方 柔順性
 源。達迦衛 竺國 慈悲教海。寔猶石投水
 雨聚沙然。 言曷也。矧東諸侯之外守者。
 莫我大也。而地靈既好生爲本。風俗亦
 交讓爲先。熙熙 和樂之觀 太平之春。隱隱

지증 화상 비명병서 [智證和尚碑銘 並序]

다음과 같이 서술한다.
 오상(五常)의 방위를 나눌 때 동방(動方)에 배속된
 것을 인(仁)이라고 한다. 삼교(三敎)의 이름을 세울
 때 정역(淨域)에 출현한 것을 불(佛)이라고 한다. 인
 심(仁心)은 불(佛)이요, 불목(佛目)은 인(仁)인 것도
 필연적인 일이다. 옥이(郁夷)의 유순한 성원(性源)을
 이끌어 가위(迦衛)의 자비로운 교해(敎海)에 이르게
 하는 것은 돌을 물에 던지고 [石投水] 모래 더미 위
 에 물을 뿌려 주는 것 [雨聚沙]과 같은 일이다. 더
 군다나 동방의 제후로서 외방을 지키는 자로 우리보
 다 크 나리가 얻으면 지령(地靈)이 이미 삼리기 좋아

❖ Encyves: Encyclopedic Archives

- 민족기록화 가상 미술관: 미술작품과 한국학 지식이 만나는 디지털 전시 공간
- 한국문화/예술 자료의 디지털 큐레이션 모델 연구



❖ **디지털 인문학 = 현대의 인문학**

“디지털 인문학은 모든 인문학이 새롭게 갈아입어야 할 옷과 같은 것이다. 디지털이라고 하는 새로운 환경에 적응하지 못한 인문학은 더 이상 현대의 학문이라고 할 수 없다. 적어도 우리의 다음 세대의 인문학자들은 모두 디지털 인문학자일 것이다.” (김현, 디지털 인문학: 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상, 『인문콘텐츠』 29, 2013. 6.)

❖ **우리가 '디지털 인문학'이라는 이름으로 하려는 일**

디지털로 표현하고 디지털로 소통하는 이 시대에 인문지식이 더욱 의미 있게 탐구되고 가치있게 활용되도록 하려는 것