

# 디지털 환경에서 탐구하는 조선왕실 문화

金 炫

한국학중앙연구원 디지털인문학연구소 소장

한국 디지털 인문학 협의회 회장

[hyeon@aks.ac.kr](mailto:hyeon@aks.ac.kr)



**이 저작물(PPT)의 인용 표시 방법:**

김현, "디지털 환경에서 탐구하는 조선왕실 문화", 2018 디지털 인문학 대회 발표 자료,  
한국학중앙연구원, 2018. 11. 24.



1. 데이터 시대의 전통 인문 지식

2. 왕실문화 디지털 콘텐츠 개발 사례

3. 궁중기록화 가상 전시관 시연

4. 디지털 원어민을 위한 인문지식 콘텐츠

### ❖ 정보화 시대에 여전히 옛 것을 돌아보는 이유 (1998. 11.)

- “우리는 한국인의 전통적 가치관이 어떠한 점에서 현대 산업 사회의 당위에 부합하지 않는지 잘 알고 있다. 그러나 과거를 비판할 때에는 오늘날 우리 사회의 성취의 많은 부분이 그 전통적 가치의 토대 위에서 이룩되었다는 사실, 우리들이 경제적, 정치적 문제에 부딪칠 때마다 전통적 가치관에 기대어 해결을 도모해 왔다는 점도 잊지 말아야 한다.
- 역사와 전통은 결코 과거의 어느 시점에서 단절된 것이 아니며, 오늘의 우리에게 그러하듯이 다음 세기의 사이버 세대들에게도 여전히 자기의 한 부분으로 남을 것이다. 자기가 무엇에 의지하고 있고 무엇에서 벗어나려 하는지를 알기 위해서는 그들도 과거의 역사를 돌이켜 보고 새로운 해석을 내릴 수 있어야 한다. 내가 조선시대의 한문 전적들을 정리하고 그것을 데이터베이스로 편찬하는 일에 하루하루를 바치는 이유는 한국인의 삶의 자취를 알려 주는 기록들이 정보 통신이라고 하는 새 매체에 적응하지 못하고 우리의 지식 세계에서 퇴출당할 경우, 우리의 후배들은 자기 사회가 형성되어 온 모습을 비춰볼 거울을 잃어버릴 것을 염려하기 때문이다.” (『인문정보학의 모색』 p. 94 )

### ❖ 데이터 시대의 한문 고전 (2018. 11)

- 오늘의 젊은 세대를 지칭하는 하나의 표현으로 '디지털 원어민'(Digital Natives)이라는 말이 있다. 어렸을 때부터 디지털 환경에서 자라나 디지털로 소통하고 디지털로 표현하는 것이 자연스러운 사람들을 말한다.
- 나는 청년 시절 나에게 큰 감동을 주었고, 세상을 보는 안목을 높여 준 우리의 한문 고전이 미래사회의 디지털 원어민들에게도 배우고 싶은 지식의 자원이 되기를 소망한다. 그렇다고 해서 그들이 우리가 했던 것과 똑같은 방식으로 한문을 배우고 경문을 암기해야 한다고 생각하지는 않는다.
- 디지털 원어민들은 우리와는 다른, 그들에게 익숙한 방법으로 지식을 탐구하고 지혜를 얻으려 할 것이다. 마치 컴퓨터 게임을 하듯, 고전 텍스트 속에 있는 지식을 자유롭게 발굴하고 재미있게 엮어낼 수 있다면, 그들은 자발적으로 그 자원의 보고에 접근하여 데이터와 씨름하며 그들에게 의미 있는 지식을 탐구하는 노력을 기울일 것이다. " (『전통문화연구회 30년의 회고와 전망』, 2018. 11. 21)

### ❖ 디지털 원어민을 위한 '왕실문화' 콘텐츠 개발

- 조선 왕실이 후대에 남긴 문화유산은 우리 문화의 옛 모습을 알게 하는 지식의 자원일 뿐 아니라, 현대의 한국 문화를 더욱 고아하고 다채롭게 고양시킬 수 있는 창조산업의 원천 소재.
- 이러한 자원이 전문 연구자들 사이에서만 소통되는 언어의 벽에 갇혀 있지 않고, 새로운 문화 창조의 기대를 안고 그 능력을 키우는 젊은 세대들과 소통할 수 있게 하는 것은 현대의 전통 문화 연구자들에게 주어진 또 하나의 과제.
- 인간의 언어로 서술되던 전통시대의 인문지식이 '데이터'로 기술될 수 있게 하고, 그렇게 함으로써 디지털 원어민의 시대에 그들의 세계에서 소통될 수 있도록 하는 것은 한국 디지털 인문학의 당면 과제.



1. 데이터 시대의 전통 인문 지식

2. 왕실문화 디지털 콘텐츠 개발 사례

3. 궁중기록화 가상 전시관 시연

4. 디지털 원어민을 위한 인문지식 콘텐츠

- ❖ **왕실문화 콘텐츠 개발 사례: '궁중기록화 가상 전시관'**
  - '한국 기록유산의 디지털 스토리텔링 자원 개발' 연구(2016-2017 한국학중앙연구원 연구사업) 및 한국학대학원 인문정보학 교육 프로그램(2017-2018)의 일환으로 수행.
  - 조선궁중기록화는 조선 왕실에서 거행된 혼례, 진하, 책봉, 능행, 대사례 등의 국가행사 및 의례를 기록한 그림으로, 의궤에 실린 반차도와 궁중행사도 등을 포함.
  - 의궤의 기록은 행사의 준비·진행 절차, 참여 인물, 참여자들이 입었던 복식과 당시 사용된 물품 등 행사 전모에 대한 복합적인 정보를 제공.
  - 특히 궁중기록화에 그려진 사실적인 묘사를 통해 당시의 행사 장면을 구체적으로 파악할 수 있으며, 행사에 참여한 인물들이 착용하였던 다양한 복식을 재현하는 것도 가능.

- ❖ **왕실문화 콘텐츠 개발 사례: '궁중기록화 가상 전시관'**
  - 36여 편의 대표적인 궁중기록화를 대상으로 삼아 500여 건의 지식 노드(의궤 31건, 궁중회화 5건, 복장/복식 177건, 소장처 8건, 물품 120건, 인물 55건, 기관/장소/개념어 146여 건 등)를 발굴하고, 각 지식 노드 간의 유의미한 관계성을 네트워크 그래프로 표현.
  - 177여 건의 복장/복식 노드에 대해서는 그것의 형상을 일러스트레이션을 통해 보임으로써 왕실의 복식 문화에 대한 이해를 돕도록 하였음.

한국 기록유산 Encyves



 시맨틱 데이터 Network	 백과사전 기사 Contents	 가상 전시관 VR Pavilions	 기사별 관계망 Graphs	 전자문화지도 Maps	 애니메이션 Graphic Animation	 온톨로지 설계 Ontology	 데이터 기반 인문지식 백과사전 기존의 백과사전과 어떻게 다른가?
---	--	---	--	--	---	--	---

<http://dh.aks.ac.kr/Encyves/wiki/>





1. 데이터 시대의 전통 인문 지식

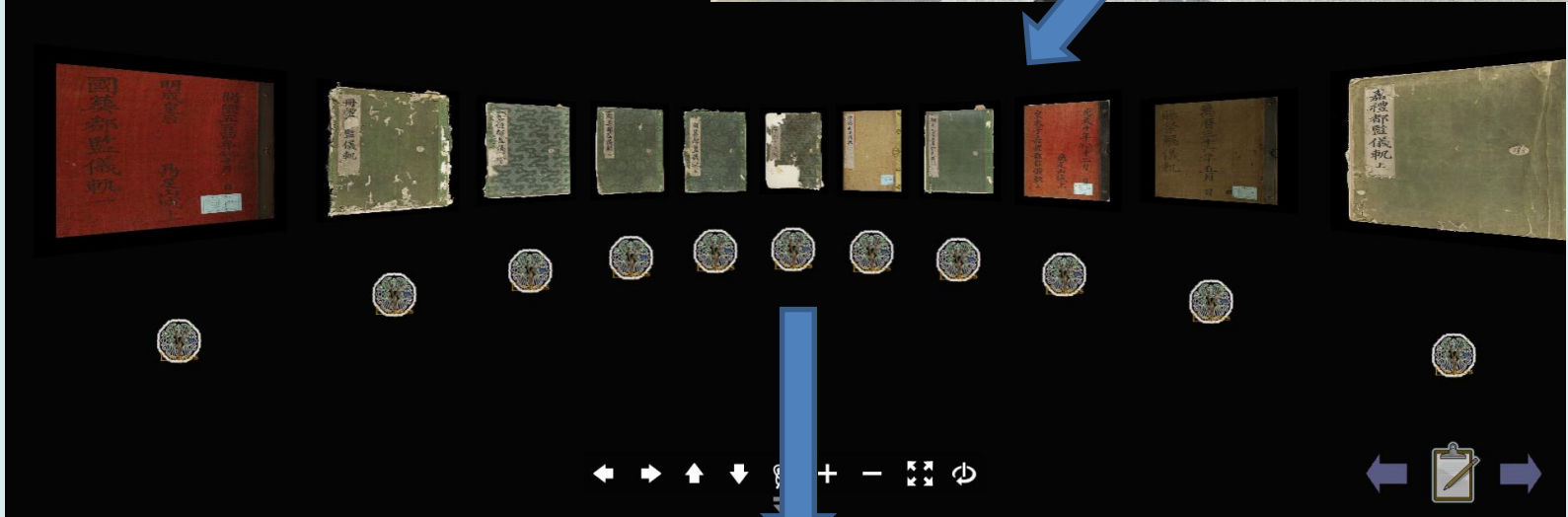
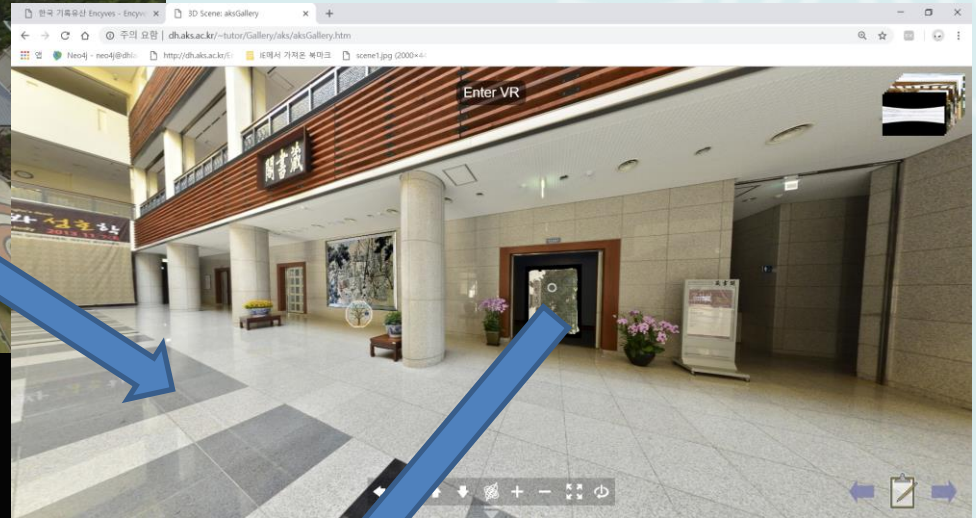
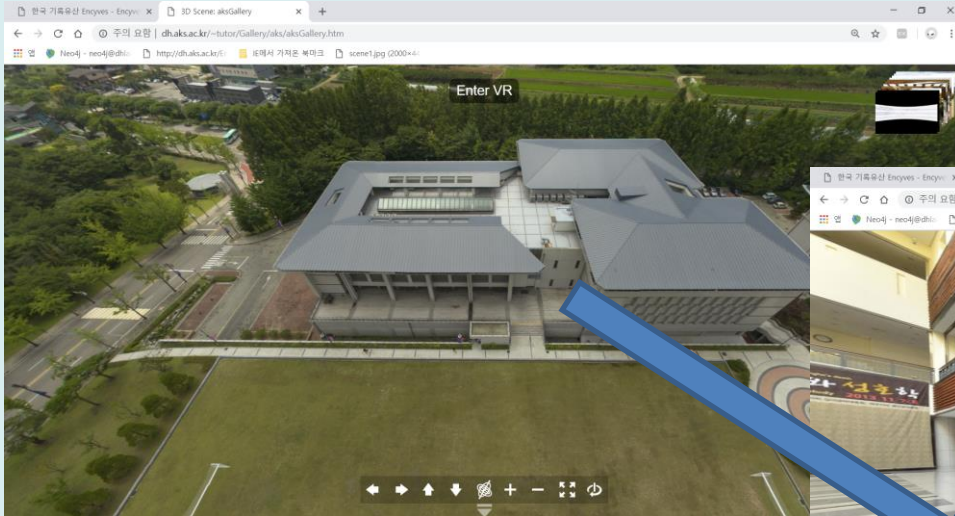
2. 왕실문화 디지털 콘텐츠 개발 사례

3. 궁중기록화 가상 전시관 시연

4. 디지털 원어민을 위한 인문지식 콘텐츠

### 3. 궁중기록화 가상 전시관 시연

#### 장서각 전시실



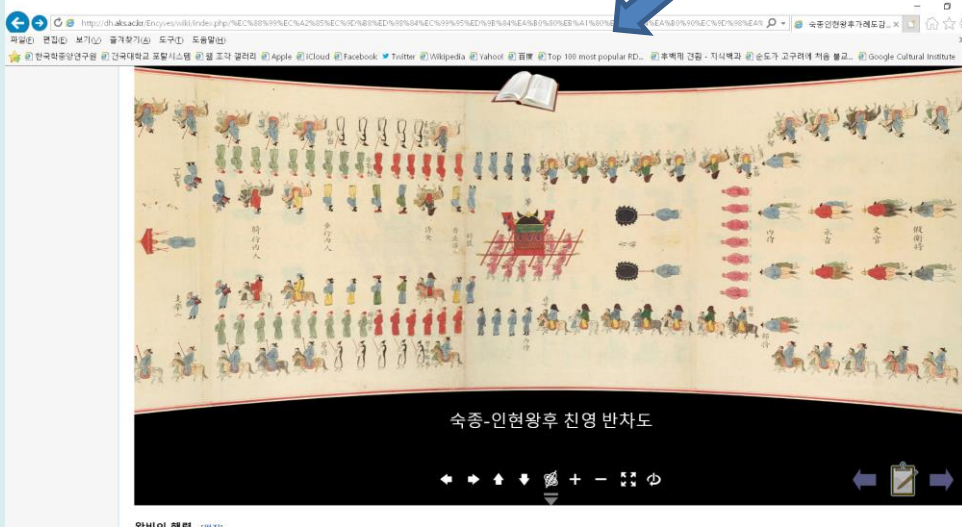
# 3. 궁중기록화 가상 전시관 시연

## 숙종인현왕후가례도감의궤

숙종인현왕후가례도감의궤

목차 [숨기기]

- 정의
- 내용
  - 해제
  - 판본
- 지식 관계망
  - 관계정보
  - 시간정보
  - 공간정보
- 시각자료
  - 가상현실
  - 왕비의 행렬
  - 도감 관원의 행렬
- 주석





# 3. 궁중기록화 가상 전시관 시연

## 숙종인현왕후가례도감의궤

**교명 (敎命)**

목차 [숨기기]

- 정의
- 내용
- 지시 관계망
  - 3.1 관계정보
- 시각자료
  - 4.1 갤러리
- 주석
- 참고문헌
  - 6.1 인용 및 참조

**정의 [편집]**

조선시대 왕실에서 왕비-왕세자-왕세자빈 등을 책봉할 때 내리는 왕의 명령을 적은 문서(訓諭文書)이다.

**내용 [편집]**

왕비-왕세자-왕세자빈 등을 책봉할 때 올리는 교명교와 寶, 옥책(玉冊), 옥보(玉寶), 왕세자와 왕세자빈은 교명교

Enter VR

Wikipedia | Yahoo! | 百度 | Top 100 most popular RD...

**금보 (金寶)**

목차 [숨기기]

- 정의
- 내용
- 지시 관계망
  - 3.1 관계정보
- 시각자료
  - 4.1 갤러리
- 주석
- 참고문헌
  - 6.1 인용 및 참조

**정의 [편집]**

국가와 왕실 의례에서 사용된 금으로 만든 도장이다.

**내용 [편집]**

책봉할 때와 존호(尊號)를 올릴 때 사용한다. 왕-왕비-왕대비-대왕대비의 도장은 보(寶)라고 하여 부르고 왕세자-왕세자빈-왕세자-왕세자빈-왕세손-왕세손빈 등



**옥책 (玉冊)**

목차 [숨기기]

- 정의
- 내용
- 지시 관계망
  - 3.1 관계정보
- 시각자료
  - 4.1 갤러리
- 주석
- 참고문헌
  - 6.1 인용 및 참조

**정의 [편집]**

조선시대 왕실에서 존호와 책봉에 관련된 내용을 새긴 후 책(玉冊)으로 엮은 의례용 문서이다.

**내용 [편집]**

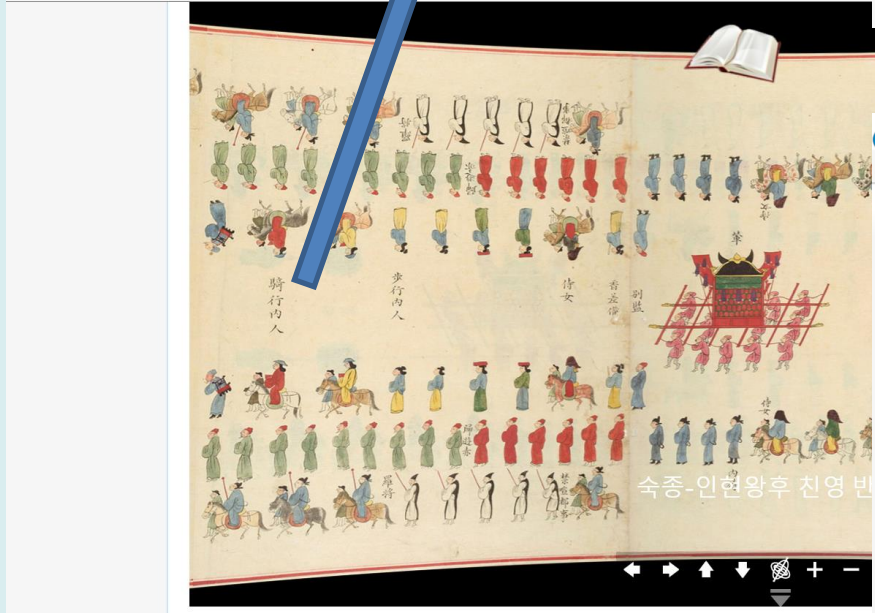
왕실에서 존호를 올리거나 책봉을 할 때 사용하였다. 왕, 왕비, 상왕, 대왕대비, 왕대비, 선왕, 선왕비의 책은 옥으로 제작하였기 때문에 옥책이라고 한다.

## 숙종인현왕후가례도감의궤



Virtual gallery interface showing a list of items with search and navigation options.

번호	이미지	대상	설명 <sup>[2]</sup>	복장/복식
1		홍양산(紅陽傘)	붉은 양산	청건(靑巾) 청의(靑衣)
2		지거(支擧)	지게	청건(靑巾) 청의(靑衣)
2		기행나인(騎行內人)	말을 탄 궁녀	전모(靛桶) 장삼(長衫) 치마(赤巾)
2		보행나인(步行內人)	걸어가는 궁녀	저고리 치마(赤巾)
2		시녀(侍女)	궁궐에서 왕비, 왕을 담당할 궁녀	너울(羅兀) 여담(女笠) 할의(袞衣) 치마(赤巾)



왕비의 행렬 [편집]

Virtual gallery interface showing a detailed view of an artifact, including a table of contents, description, and image.

**전모**  
(靛桶)

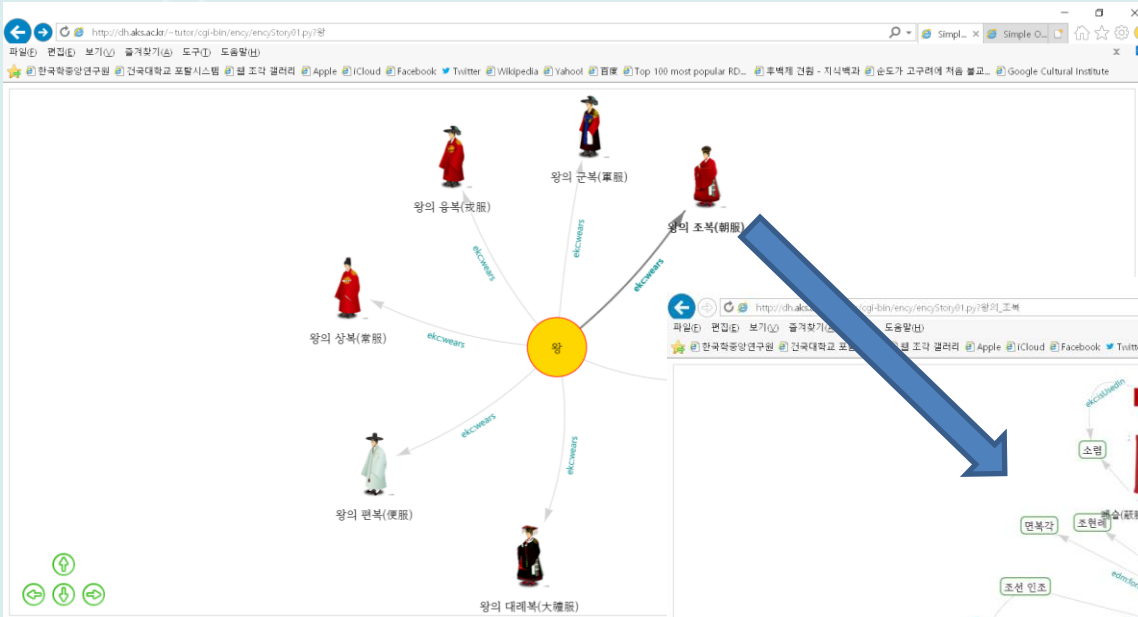
한국대학교 세주신기박물관(http://museum.dankook.ac.kr/) 소장

대표명칭: 전모  
한자표기: 靛桶  
이칭/별칭: 전모(靛桶)  
구조: 원형

내용 [편집]  
조선시대의 궁녀나 기녀 등이 외출하거나 일을 할 때 착용하는 가름막인 종이로 만든 빗장형의 쓰개이다.<sup>[1]</sup>

# 3. 궁중기록화 가상 전시관 시연

## 왕실 복식 데이터 네트워크: 왕



http://dhaksackr/Ency/wis/index.php?%EC%9B%95%EC%9C%40%E4%84%B8

관리메뉴  
한글고문서  
궁중기록화  
연속기록화  
슬람버문  
역사인물초상화

도구  
여기를 가리키는 문서  
가리키는 글의 바뀜  
파일 올리기  
특수 문서 목록  
고유 링크  
문서 정보  
이 문서 인용하기

인쇄/새로내기  
책 만들기  
PDF로 다운로드  
연세용 판

### 원유관

문서 토론

목차 [숨기기]

- 정의
- 내용
- 지식 관계망
  - 3.1 관계정보
- 시각자료
  - 4.1 갤러리
  - 4.2 영상
- 주석
- 참고문헌
  - 6.1 인용 및 참조

**정의** [편집]

조선의 왕, 왕세자와 대한제국의 황태자가 정월 초하루, 동짓날, 경축일이나 가례 때의 일부 의례에 조복 상의와 조복 하의를 착용할 때 쓰는 관이다.<sup>[1]</sup>

**내용** [편집]

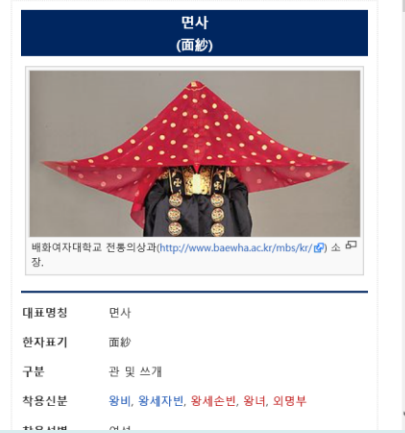
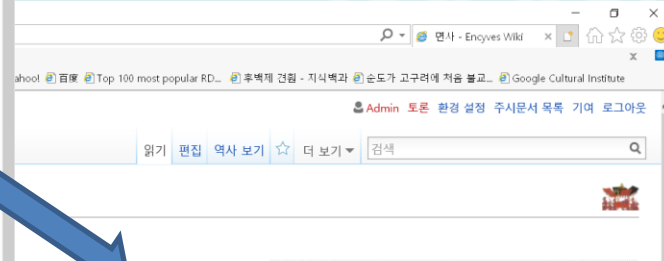
원유관 (璵遊冠)





### 3. 궁중기록화 가상 전시관 시연

#### 왕실 복식 데이터 네트워크: 왕비





1. 데이터 시대의 전통 인문 지식

2. 왕실문화 디지털 콘텐츠 개발 사례

3. 궁중기록화 가상 전시관 시연

4. 디지털 원어민을 위한 인문지식 콘텐츠



## ❖ 데이터 시대의 디지털 저작물

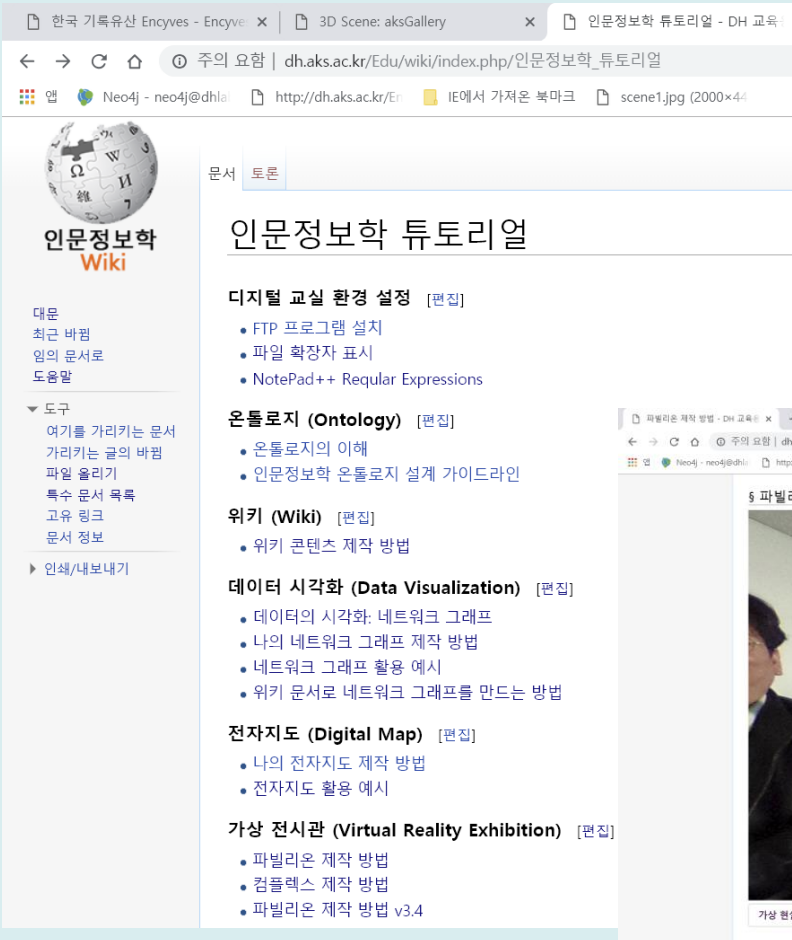
- 21세기 데이터 시대의 디지털 저작물은 텍스트(text)뿐만 아니라, 그 텍스트 속의 文脈(context)도 데이터로 기록하여 독자들로 하여금 의미 있는 지식을 보다 넓고 깊게 탐구할 수 있게 하는 방향으로 진화
- 공부를 위한 자료만 디지털 세계에서 찾는 것이 아니라, 공부의 행위도 디지털 세계 안에서 수행하게 하는 것.

## ❖ 디지털 원어민 세대를 위한 인문 교육

- 우리의 다음 세대에 인문지식을 공부할 이들은 '디지털 原語民'(Digital Natives)
- 디지털 원어민 세대의 고객들에게 봉사할 인문 지식 콘텐츠는 마치 레고 블록 같은 조립식 장난감을 다루듯 그 속에 있는 지식의 조각들을 자유롭게 탐색하고 의미의 연결고리를 좇아 새롭게 구성할 수 있는 길을 열어 주는 것
- 한국의 전통문화유산에 대한 디지털인문학적 연구의 주안점은 그 속에서 잠자고 있는 다채로운 지적, 감성적 교육 자원을 발굴하고, 이를 지식의 문맥을 탐구할 수 있는 데이터로 가공하는 것
- 이것은 디지털 원어민들로 하여금 옛것을 외면하기보다는 그 유산 위에서 그들에게 의미있는 새로운 문맥의 지적 탐구를 시도할 수 있게 하는 일이며,
- 오늘보다 더욱 디지털화 되어 갈 미래인문학을 준비하는 과업일 것임.

## Open-source curriculum

### ❖ 디지털 인문학 교육 실습을 위한 Open-source curriculum



인문정보학 Wiki

- 대문
- 최근 바뀐
- 임의 문서로
- 도움말
- 도구
- 여기를 가리키는 문서
- 가리키는 글의 바뀐
- 파일 올리기
- 특수 문서 목록
- 고유 링크
- 문서 정보
- 인쇄/내보내기

### 인문정보학 튜토리얼

- 디지털 교실 환경 설정 [편집]
  - FTP 프로그램 설치
  - 파일 확장자 표시
  - NotePad++ Regular Expressions
- 온톨로지 (Ontology) [편집]
  - 온톨로지의 이해
  - 인문정보학 온톨로지 설계 가이드라인
- 위키 (Wiki) [편집]
  - 위키 콘텐츠 제작 방법
- 데이터 시각화 (Data Visualization) [편집]
  - 데이터의 시각화: 네트워크 그래프
  - 나의 네트워크 그래프 제작 방법
  - 네트워크 그래프 활용 예시
  - 위키 문서로 네트워크 그래프를 만드는 방법
- 전자지도 (Digital Map) [편집]
  - 나의 전자지도 제작 방법
  - 전자지도 활용 예시
- 가상 전시관 (Virtual Reality Exhibition) [편집]
  - 파빌리온 제작 방법
  - 컴플렉스 제작 방법
  - 파빌리온 제작 방법 v3.4

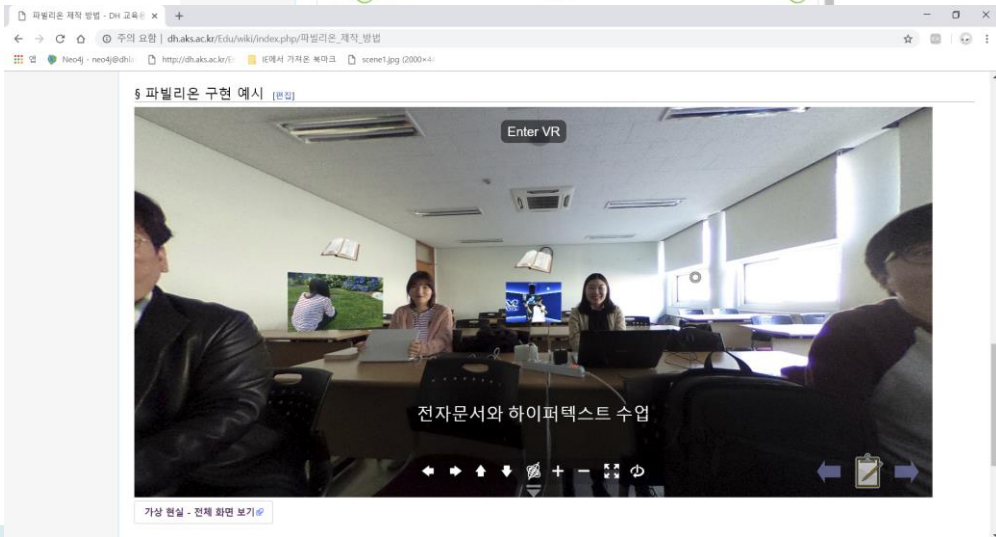


### MakeGraph 사용 방법 [편집]

- 예제 데이터 파일이 있는 sample1 폴더로 가세요.
- 네트워크 설계 스크립트 파일 **예제1.list**를 마우스로 끌어서 **Make Graph 2018.bat**에 떨어뜨리면 네트워크 시각화 파일 **예제1.htm**이 생성됩니다.
- 네트워크 시각화 파일 **예제1.htm**을 클릭하면 브라우저 상에서 다음과 같은 그래프 네트워크가 표현됩니다.



```
graph TD; A[아이스크림] --- B[보미]; B --- C[영이]; C --- D[커피]; C --- E[창수];
```



### 파빌리온 구현 예시 [편집]

Enter VR

전자문서와 하이퍼텍스트 수업

가상 현실 - 전체 화면 보기



I am a humanities scholar.  
What I can give you is data.  
Inspiration?  
It is what you will find from the data.

감사합니다.