





디 지 털 시 대  
디 지 털 인 문 학  
기 술 과 구 현

디지털 인문학  
교육의 현장

 발표자: 김현 (한국학중앙연구원 교수) 외 2명  
일 시: 2018년 7월 7일 오후 2시부터 6시  
장 소: 한국외대 교수회관 2층 강연실

참가자들은 실습을 위한 개인용 PC를 지참해 주시기 바랍니다.

 한국외국어대학교 일반대학원 정보·기록학과 기록과 사회·문화 연구회  
Hankuk University of Foreign Studies Department of Archives and Information Archival Science Research Center

金 炫

한국학중앙연구원 디지털 인문학 연구소

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



이 저작물(PPT)의 인용 표시 방법:

김현, "디지털 인문학 교육의 현장", 디지털 인문학 교육 세미나 발표 자료,  
한국외국어대학교 기록과사회문화연구회, 2018. 7. 7.



1. '디지털 인문학'이란?

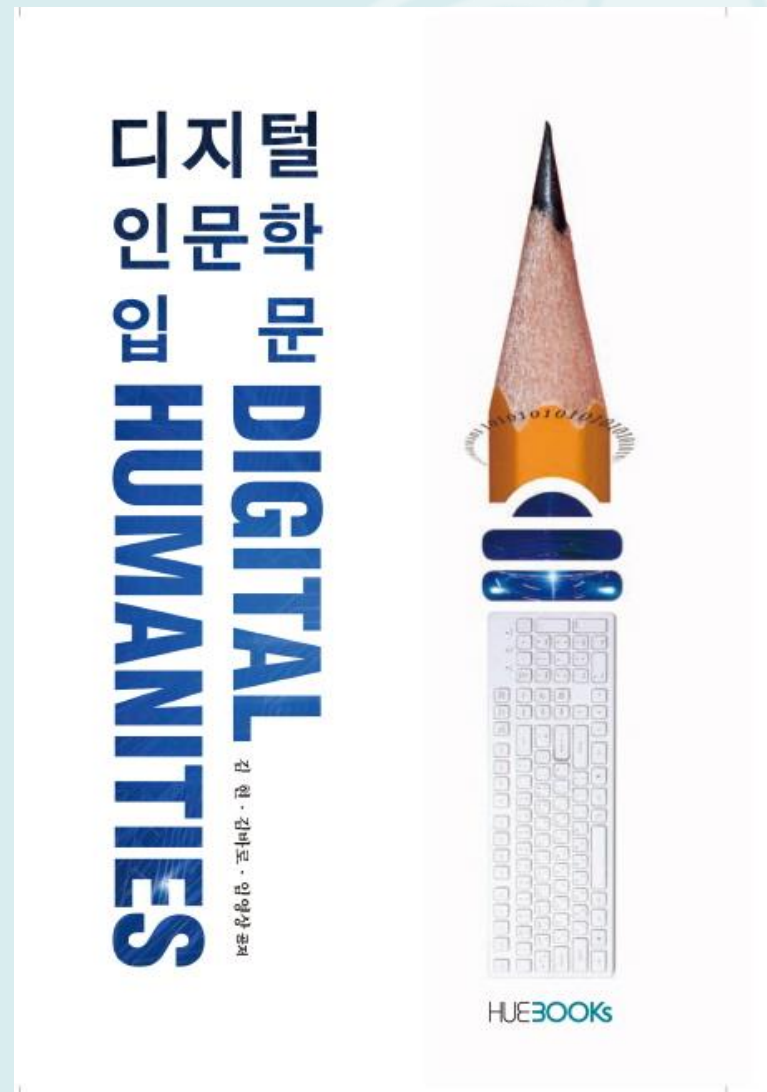
2. 디지털 문식과 인문 교육

3. 디지털 인문학 교육의 목표

4. 디지털 인문학 교육 실습

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. 5.)



### ❖ 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.)

### ❖ 디지털 인문학의 3가지 키워드

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

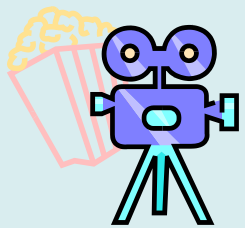
- ✓ 나무만 보는 연구 → 숲과 나무를 함께 보는 연구
- ✓ 혼자 하는 연구 → 공동으로 하는 연구 → 모든 개별적인 연구가 공동의 성과로 결집되는 연구



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

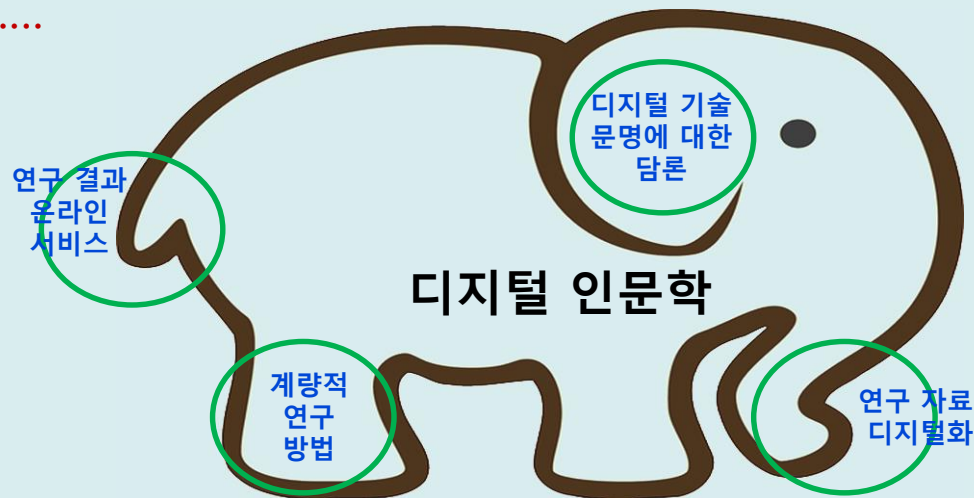


**3. 인문콘텐츠 (활용)** 인문 지식이 학계의 벽을 넘어서서 대중과 소통하고 창조산업에 기여할 수 있는 통로 개방



### ❖ '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. ....



### ❖ '디지털 인문학'은 새로운 인문학인가?

- 디지털 인문학의 첫걸음은 정보기술을 인문학 연구와 인문 교육의 도구로 쓸 수 있는 능력(**디지털 문식, Digital Literacy**)의 획득
- **전통적인 인문학**의 유산을 충실히 수용하고 디지털 환경에서 그것을 계승하는 것이 두번째 단계
- 그러한 과정과 노력을 거쳐 궁극적으로 도달하게 될 곳은 '**새로운 인문학**'



#### ❖ 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





1. '디지털 인문학'이란?

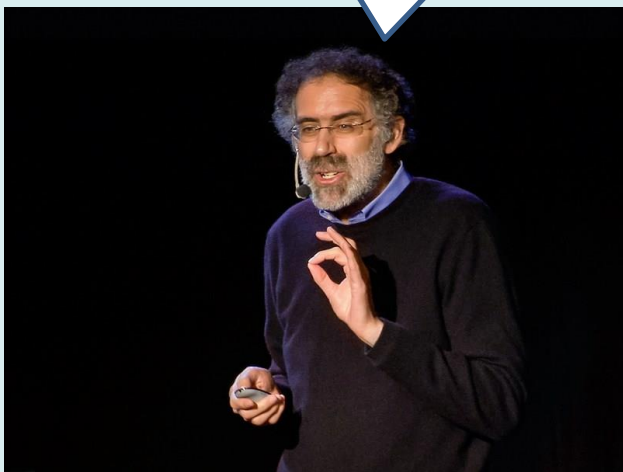
2. 디지털 문식과 인문 교육

3. 디지털 인문학 교육의 목표

4. 디지털 인문학 교육 실습

### Let's teach kids to code

사람들은 대부분 "디지털세대"(Digital Natives)로 불리는 요즘 젊은이들이 첨단기술을 이용해 뭐든지 다 할 수 있다고 생각합니다. 하지만 저는 이 용어에 대해 회의적입니다. 물론 이 젊은 세대가 인터넷을 사용하고, 문자, 게임, 채팅 등을 하는 것이 익숙하고 불편함을 느끼는 것이 전혀 없다는 것은 의심할 여지가 없습니다. 하지만 이것은 "능숙"(fluent)하다라는 것과는 다릅니다. 요즘 젊은 세대는 새로운 기술을 다루는데 아주 많은 경험이 있고 익숙해져 있지만 새로운 기술을 만드는 것이나 새로운 기술로 자신을 표현하는 것에는 익숙하지 않습니다. 마치 읽을 수는 있지만 쓸 수 없는 것과 같습니다.



Mitch Resnick: Let's teach kids to code (2012. 11. TED 강연)



### 디지털 시대

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 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





1. '디지털 인문학'이란?

2. 디지털 문식과 인문 교육

3. 디지털 인문학 교육의 목표

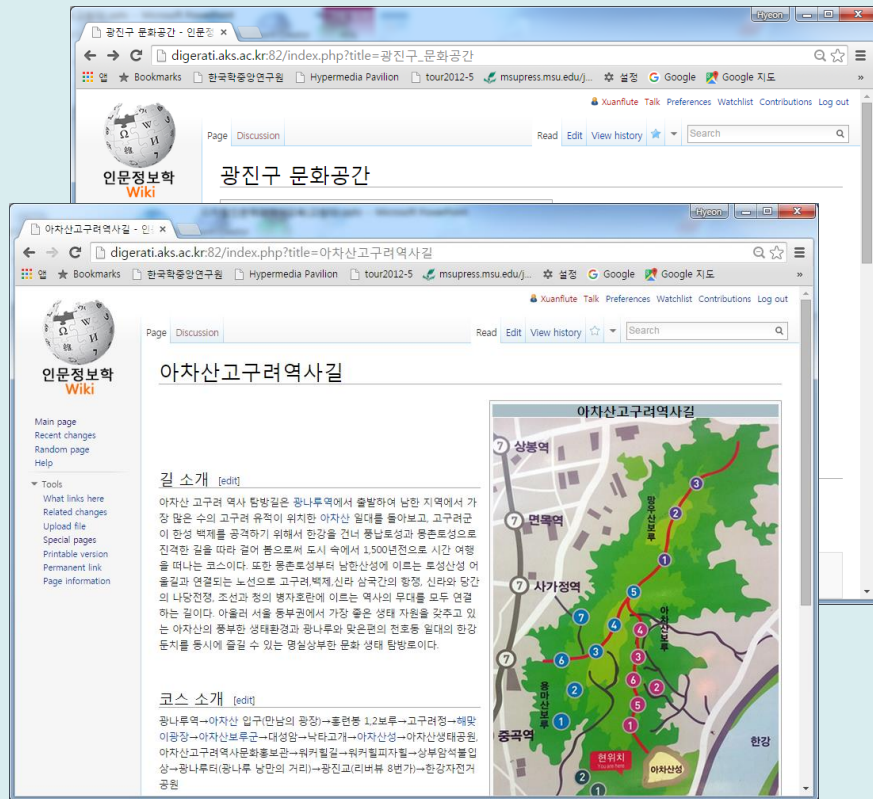
4. 디지털 인문학 교육 실습

#### ❖ '디지털 인문학'을 배워서 얻고자 하는 것?

- **전통적인 인문지식**을 배우는 새로운 방법
  - ☞ 디지털 원어민에게 인문학을 가르치는 **교육 방법**
- **미래의 인문학 연구자**가 되기 위한 연구 능력
  - ☞ 장래에 인문학 분야의 연구자가 되려고 하는 학생들이 경쟁력 있는 연구 역량을 갖추기 위해 연마해야 할 학술적 소양
- 인문지식의 문화적 향유를 촉진하는 **문화콘텐츠 기획** 능력
  - ☞ 인문학 기반의 문화콘텐츠 기획 및 저작 능력을 증진
- 디지털 환경에서 '**나의 인문학**'을 추구할 수 있는 능력
  - ※ 나의 인문학: 자신의 관심사를 좇아 자기주도적으로 지식을 탐구하고 자기의 관점에서 그 결과를 체계화하는 생활



### ❖ 전통적인 인문지식을 배우는 새로운 방법



대학생들이 위키 소프트웨어로 편찬한  
지역문화 백과사전

- 소통과 협업의 방법에 의한 학습/조사  
<http://http://dh.aks.ac.kr/Edu/wiki>

가상현실로 재현한 문화유적 답사 보고서

- 가상세계에서 발견하는 인문지식의 Context
- GIS/가상현실/증강현실 기술의 인문학적 응용  
<http://xuanflute.com>



## ❖ 미래의 인문학 연구자가 되기 위한 연구 능력

전통 복식의 세계: 원형과 응용

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

정구호

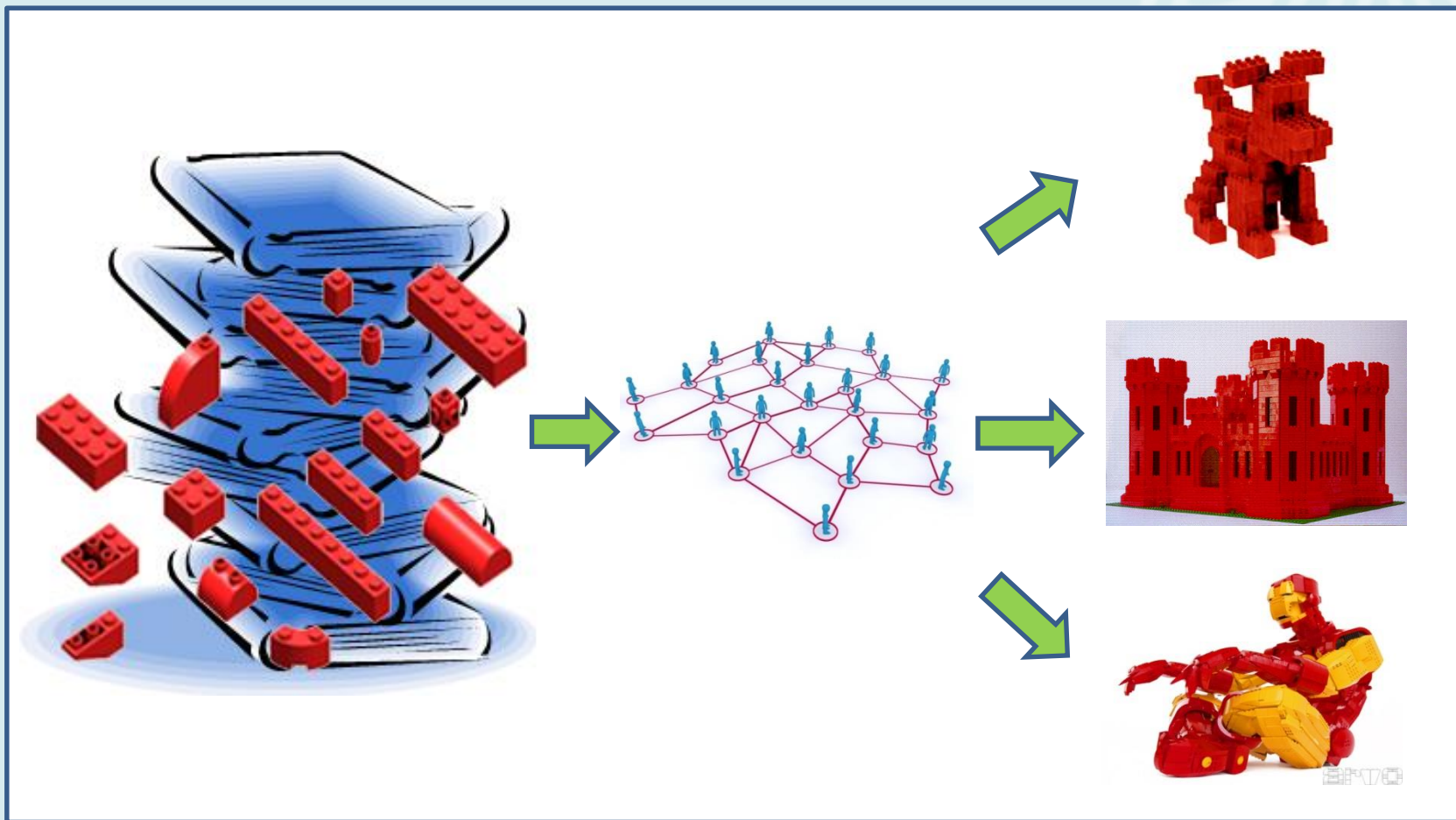
동다리

관계	대상 문서	설명
작성	집사	안동신영도에 동다리를 착용한 모습으로 표현된 작품
복합, 전복, 밑	식	집사가 동다리와 함께 착용한 복식

대상 세계의 지식을 체계화하고 새롭게 해석/분석하는 연구 능력 배양

<http://digerati.aks.ac.kr/graph/costume/>

❖ 인문지식의 문화적 향유를 촉진하는 문화콘텐츠 기획 능력

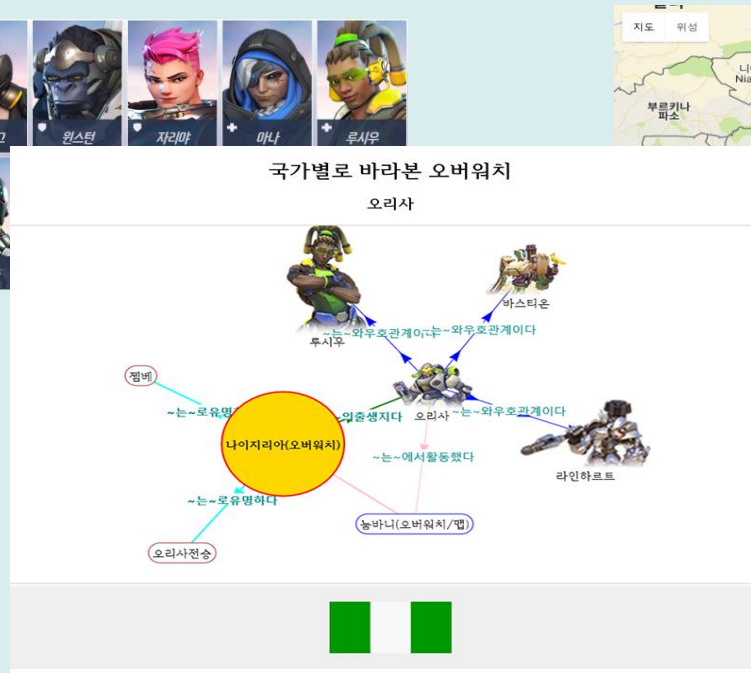


창작 소재의 발견 → 문맥의 이해와 재구성 → 인문지식의 창조적 재생산





## ❖ '디지털 환경에서 '나의 인문학'을 추구할 수 있는 능력



- 컴퓨터 게임, 웹툰, 영화, 데이트 코스 등 일상 속의 관심사에서 실마리를 찾게한 디지털 인문학 수업

“디지털 인문학 교육은 학생들로 하여금 그들이 관심을 두는 대상을 디지털 세계에 옮겨 그릴 수 있게 한다. 그냥 옮기는 것이 아니라, 대상을 좀 더 바르게 이해하고, 좀 더 창의적으로 재현하는 방법을 알려 주는 것이다.” (김현, 『디지털 인문학 입문』, pp. 54-56)



1. '디지털 인문학'이란?

2. 디지털 문식과 인문 교육

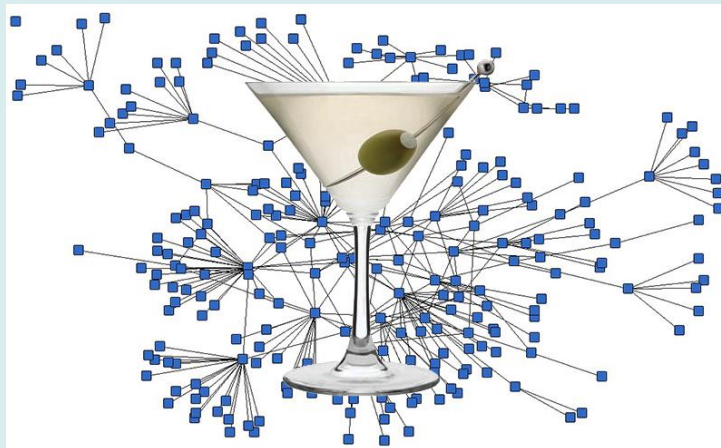
3. 디지털 인문학 교육의 목표

4. 디지털 인문학 교육 실습

## ❖ Semantic Cocktails

- 시맨틱 칵테일(Semantic Cocktails)은 칵테일의 재료와 조주법(造酒法)에 관한 지식을 담은 네트워크 그래프 데이터베이스이다.

2018년 1학기 '시맨틱 데이터베이스' 수업을 통해 구현되었다. 학생들은 이 수업을 통해 ① 정보화의 대상 세계(여기서는 칵테일의 세계)를 디지털 공간에 모사하기 위한 지식의 설계도를 그리는 방법을 이해하고, ② 그 설계도(온톨로지, Ontology)에 의한 데이터를 Wiki 환경에서 제작하여 개별 데이터의 상호참조 및 보완이 이루어질 수 있게 하였으며, ③ 그 결과물을 관계형 DB에 적재하여 협업 데이터를 생산하고, ④ 네트워크 그래프로 이를 시각화 하여 데이터의 특성을 분석하는 방법을 학습하였고, ⑤ RDF Triple Store에 적재하여 시맨틱 웹(Semantic Web) 데이터로 활용할 수 있게 하였다.



❖ Mission

- 전통적인 인문학의 세계에서 '언어'로 표현해 오던 '사실과 지식에 대한 기술'을 '데이터'로 표현하는 방법의 이해

❖ 실습 과제

- 아래의 문장을 데이터화 하고 네트워크 그래프로 표현하시오.

한국외국어대학교 정보기록학과 기록과사회문화연구회는 2018년 7월 7일 이 대학 교수회관에서 디지털 인문학 교육 세미나를 개최하였다. 노명환 교수(한국외대 정보기록학)의 연구회 활동 설명에 이어, 김현 교수(한국학중앙연구원 인문정보학)가 "디지털 인문학 교육의 현장 "이라는 주제의 발표를 하였고, 김현규, 이해영씨(이상 한국학중앙연구원 한국학대학원 석사과정 / 디지털 인문학 연구소 연구원)가 김 교수의 발표와 관련한 정보 기술의 디지털 인문학적 응용 예시를 소개하였다. 한국외대 정보기록학과에 재학하고 있는 나는 학과 동료인 이철수, 김영이와 함께 이 세미나에 참석하였다.



### ❖ 수행 결과 예시

- [practice1.htm](#)
- [practice2.htm](#)
- [practice3.htm](#)
- [practice4.htm](#)

