

디지털 시대의 인문학 공부

디지털 인문학이란? / 디지털 문식과 인문 교육 / 인문정보학 / 초연결 시대의 인문학

김 현
한국학중앙연구원
한국학대학원 / 디지털인문학연구소

디지털 인문
인문 입문
DIGITAL
HUMANITIES



디지털 인문학의 이해

디지털 인문학이란?



- 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 발전

- [로베르토 부사](#) (Roberto Busa, 1913-2011) 의 토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas) 콘코던스
 - ✓ 로베르토 부사는 1949년부터 미국 IBM사의 도움을 받아 1천1백만 단어에 이르는 토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas)의 저작과 관련 자료를 컴퓨터의 힘을 빌어 정리하기 시작. 그 결과물은 1974년에 인쇄물 형태로 모습을 드러냈고, [1992년에는 하이퍼텍스트 기능을 포함한 디지털 텍스트가 CD-ROM 판으로 간행.](#)
- 이를 계기로 인문학 연구의 새로운 방법에 눈을 뜨게 된 미국과 유럽의 인문학자들은 컴퓨터의 활용을 여러 방향으로 모색하기 시작
 - ✓ 초기에는 인문학 전산화(Humanities Computing), 또는 전산 인문학(Computational Humanities)이라는 이름으로, 텍스트 및 언어 자원의 색인, 통계 처리 위주로 발전
 - ✓ [미국 하버드 대학교 에드워드 와그너 교수의 조선시대 엘리트 연구 - 문과방목 전산화](#)
- 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 인문학의 3가지 키워드

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

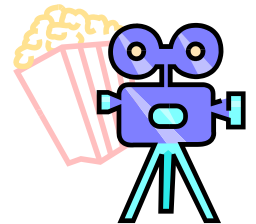
- ✓ 나무만 보는 연구 → 숲과 나무를 함께 보는 연구
- ✓ 혼자 하는 연구 → 공동으로 하는 연구 → 모든 개별적인 연구가 공동의 성과로 결집되는 연구



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



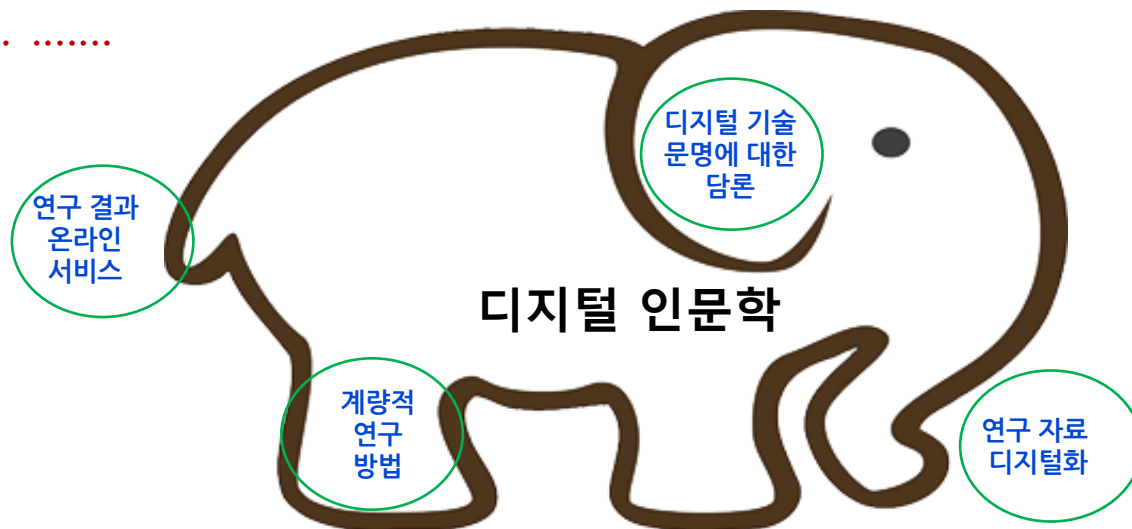
3. 인문콘텐츠 (활용) 인문 지식이 학계의 벽을 넘어서서 대중과 소통하고 창조산업에 기여할 수 있는 통로 개방



디지털 인문학에 관한 오해

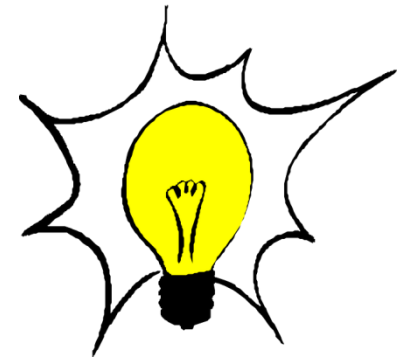
❖ '디지털 인문학'에 관한 잘못된 생각

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 두 번째 단계
- 그러한 과정과 노력을 거쳐 궁극적으로 도달하게 될 곳은 '**새로운 인문학**'



'디지털 인문학'을 배워서 얻고자 하는 것?

❖ '디지털 인문학'을 배워서 얻고자 하는 것?

- **전통적인 인문지식**을 배우는 새로운 방법
 - ☞ **디지털 원어민**에게 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



우리가 '디지털 인문학'이라는 이름으로 하려는 일

❖ 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 가치 있게 활용되도록 하려는 것

디지털 인문
인문 입문
DIGITAL
HUMANITIES

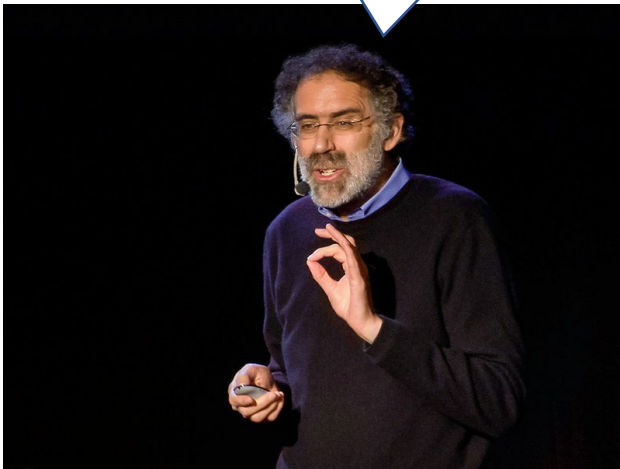


디지털 인문학의 이해

디지털 문식과 인문 교육

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)

소프트웨어 교육과 인문 교육



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

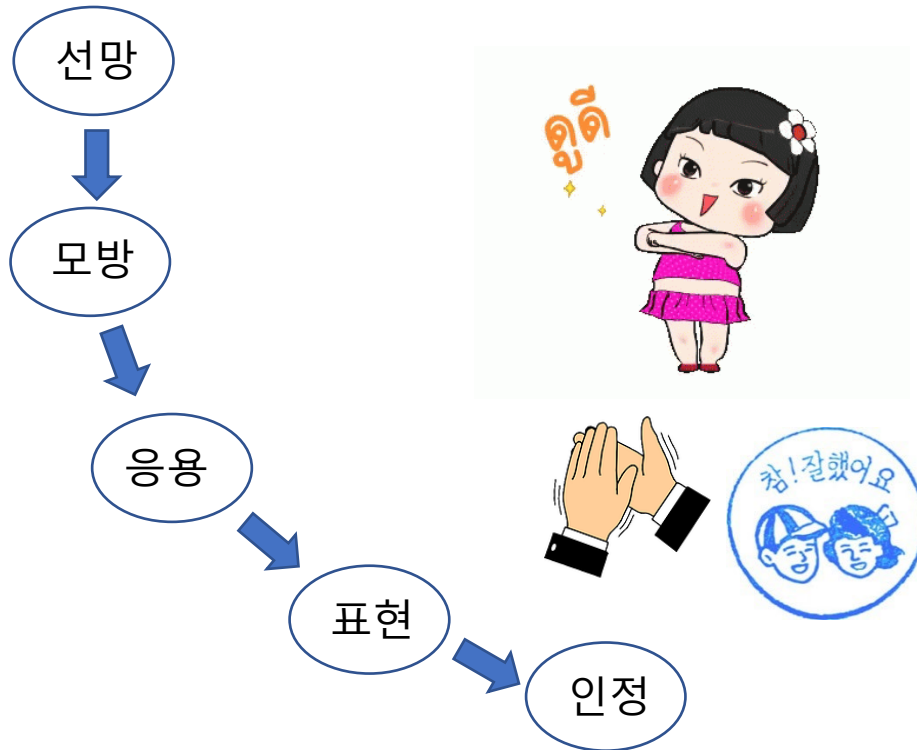
- ☞ 디지털 원어민(Digital Natives*)을 위한 인문 교육
- ☞ 디지털 환경에서 '읽을' (reading)뿐 아니라 '쓸' (writing) 수 있도록 하는 교육
- ☞ 배우고 암기하는 데 머물지 않고, 응용하고 창조하고 표현하며, 이를 통해 성취의 기쁨을 느낄 수 있도록 하는 교육



공부, 왜?

❖ '공부하는 인간'(Homo Academicus)

- 무엇이 인간을 공부하게 하는가?



디지털 시대의 인문 교육



오늘날 인문 교육

디지털 시대의 인문 교육

디지털 인문학 교육

❖ 디지털 인문학 교육이란?

- 디지털 환경에서 인문지식을 탐구하는 교육
- 디지털 인문학 교육 = 인문 지식과 함께 그 지식을 디지털 환경에서 다루는 방법을 교수함으로써 인문학에 대한 관심과 활용 능력을 증진시키는 교육

❖ 디지털 인문학과 정보 기술

- **디지털 인문학 교육 ≠ 정보 기술 교육**
- **정보 기술의 활용 방법을 가르치지 않는 교육 ≠ 디지털 인문학 교육**
- 디지털 인문학 교육은 '인문학 교육'이지 '정보 기술 교육'이 아니다. 하지만 실효성 있는 인문학 교육을 위해 학생들에게 정보를 다루는 기술을 가르쳐야 한다.

하기 싫은 인문학 vs. 즐거운 인문학

❖ 子曰: 學而時習之, 不亦說乎! (《論語》「學而」1)

☞ 공자의 말: “배우고[學] 때때로 그것을 익히니[習] 즐겁도다!”

❖ 學所以知也。習所以行也。..... 後世之學, 學而不習, 所以無可悅也。 (丁若鏞, 《論語古今註》)

☞ 다산 정약용의 해석: “배움(學)은 앎을 얻는 것이고, 익힘(習)은 그것을 실행하는 것이다. 오늘날의 학문은 배우기만하고 실행하지 않으니 즐겁지가 않다.”

❖ 디지털 인문학 교육 ☞ 자기주도적인 탐구과 응용, 그것을 통한 자기표현의 실행이 가능하기 때문에 ‘배우는 것이 재미있는’ 교육

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

디지털 원어민 세대를 위한 인문 교육

- 전통적 인문지식 자원에 대한 디지털인문학적 연구의 주안점은 그 속에서 잠자고 있는 다채로운 지적, 감성적 요소를 발굴하고, 이를 지식의 문맥을 탐구할 수 있는 데이터로 가공하는 것
- 오늘의 디지털 인문학 교육:
 - ✓ 디지털 원어민들로 하여금 옛것을 외면하기보다는 그 유산 위에서 그들에게 의미있는 새로운 문맥의 지적 탐구를 시도할 수 있게 하는 일.
 - ✓ 오늘보다 더욱 디지털화 되어 갈 미래인문학을 준비하는 과업.

디지털 시대 인문학 전공자의 직업 소양 교육

- 현대 사회 인문학 전공자의 전문 직종



- 디지털 기반의 초연결 사회에서는 이러한 일들이 모두 ‘디지털 환경’에서 ‘디지털 기술’을 가지고 ‘디지털 콘텐츠’를 다루는 일로 수행.
- 디지털 인문학은 그 능력을 키우는 공부.



감사합니다

