디지털 인문학의 이해

2019년 건국대학교 문화콘텐츠학과 디지털인문학입문

2019
5.14 , 5.17, 5.21

서소리

한국학중앙연구원 디지털인문학연구소

디지털 인문학(Digital Humanities)

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.)

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

} Community & values

https://www.hastac.org/blogs/amanda-visconti/2016/07/25/digital-humanities-what-why-how-dlf-eresearch-network-talk

디지털 인문학의 함의

디지털 시대, 인문학을 더욱 가치 있게 활용하려는 노력

- 정보기술의 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 연구
- 단순히 인문학의 연구 대상이 되는 자료를 디지털화 하거나, 연구 결과물을 디지털 형태로 간행하는 것보다는 정보기술의 환경에서 보다 창조적인 인문학 활동을 전개하는 것
- 그리고 그것을 디지털 매체를 통해 소통시킴으로써 보다 혁신적으로 인문 지식의 재생산을 촉진하는 노력

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 돕기로 결정했다."
(에레즈 에이든, 장바티스트 미셸, 『빅데이터 인문학: 진격의 서막』, 사계절, 2015)

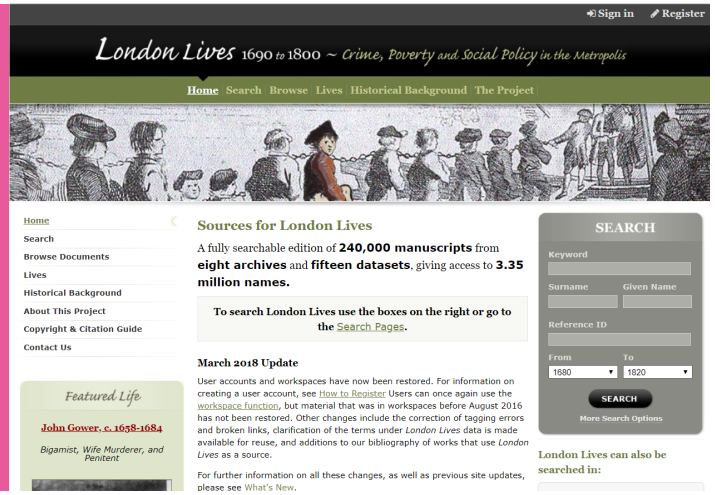
디지털 인문학의 배경

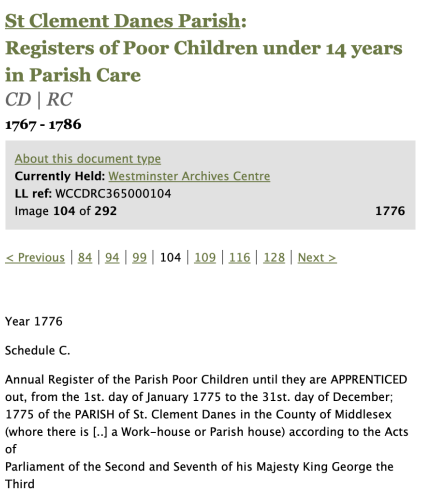
- **<u>로베르토 부사(Roberto Busa, 1913-2011)의 *Index Thomisticus* : 토마스 아퀴나스 콘코던스</u>**
  - 로베르토 부사: 이탈리아의 예수회 신부
  - 토마스 아퀴나스: 중세 유럽의 스콜라 철학을 대표하는 이탈리아의 신학자
  - 1949년부터 미국 IBM사의 도움을 받아 1,100만 단어에 이르는 토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas)의 저작과 관련 자료를 컴퓨터의 힘을 빌어 정리하기 시작
  - 1992년 하이퍼텍스트 기능을 포함한 디지털 텍스트가 CD-ROM 판으로 간행
- 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 색인과 통계 처리 위주로 발전
- 정보 기술 환경의 급속한 진화와 더불어 그 활용 범위를 데이터베이스와 멀티미디어, 그리고 대규모 원시 데이터에서부터 전자적인 방법으로 의미 있는 사실을 찾아내는 데이터 마이닝(Data Mining), 그 결과를 그래픽으로 보여주는 시각화(Visualization)로 확대

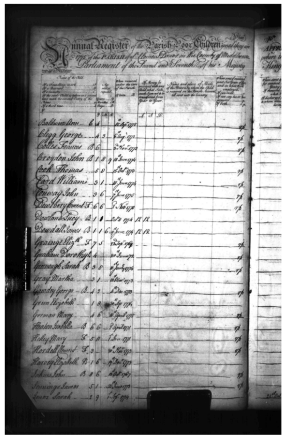
디지털 인문학 연구 사례

London Lives

https://www.londonlives.org/







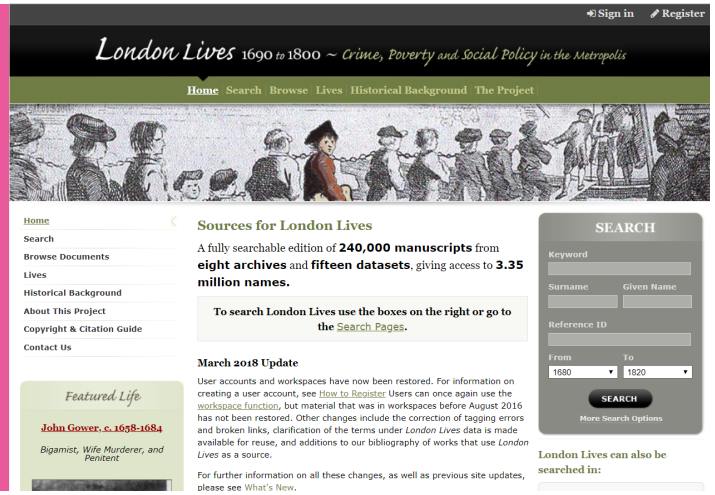
View full size

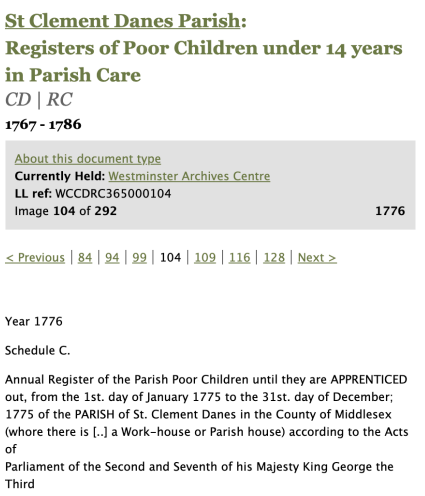
- 영국 셰필드 대학과 허트포드셔 대학이 편찬
- 1690년부터 1800년 사이에 영국 런던 거주민의 삶에 관계된 고문서 240,000건 집적
- 교회 교구의 기록물을 비롯해 범죄와 재판에 관한 기록, 병원의 진료 기록과 검시 보고서, 상공인 조합의 기록, 빈민 구제에 관한 기록 등
- 런던시의 8개 아카이브에 소장된 자료를 담은 15개 기존 데이터베이스를 이용하여 제작
- 이 데이터 속에 포함된 3백35만 개의 인명을 대상으로 동일 인물들을 추적
- 18세기 런던의 하층민으로 살았던 수많은 사람들의 생애를 재구성
- 옛 기록물의 데이터베이스가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

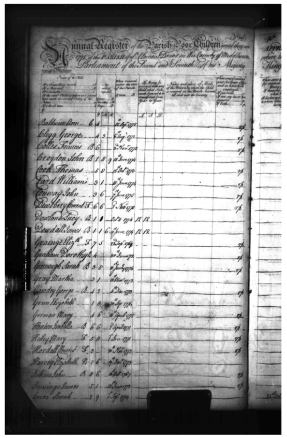
디지털 인문학 연구 사례

London Lives

https://www.londonlives.org/







View full size

John Conway, fl. 1775-1786

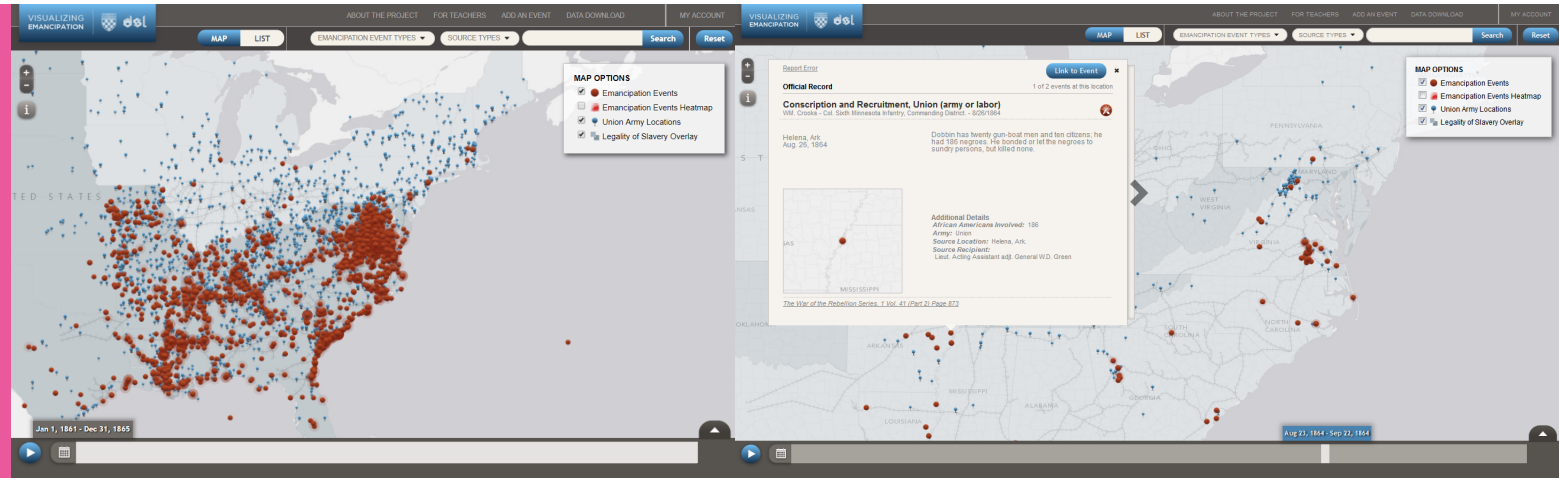
John Conway는 1775년 6월 7일 St Clement Danes 교구회에 맡겨졌다. 교구 기록에는 그의 나이가 3년 6개월이고, 글을 읽고 주기도문을 욀 수 있다고 적혔다. 간호사 Hill이 주급 2 실링 6 펜스를 받고 그를 보육하였다. 1778년 John은 가난한 소년들에게 일거리와 숙식을 제공하는 구빈원(救貧院)으로 옮겨진다. (이 때 그의 나이는 2 살이 늘어난 8살로 기록된다.) 그는 이곳에서 걸레에 쓰는 실을 짜는 일을 했다. 교구의 도제 등록부에 의하면, John은 1783년 8월 30일 Essex 지방의 Barking에 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 2 파운드 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, 다음날 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

디지털 인문학 연구 사례

Visualizing Emancipation

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

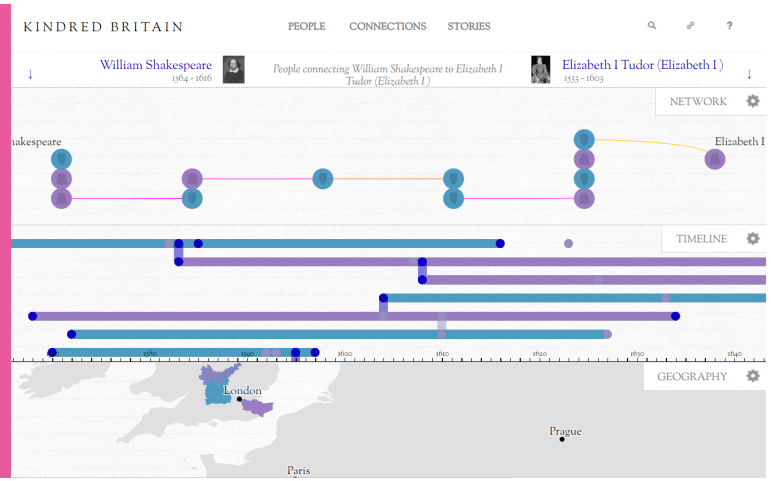


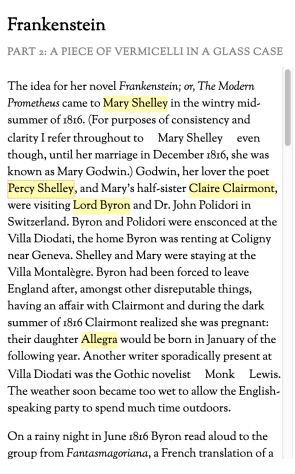
- 미국 리치몬드 대학의 디지털 인문학 센터에서 미국 인문학재단의 DH 프로그램의 지원을 받아 수행
- 미국 역사에서 일어난 가장 극적인 사회 변화 - 미국 남북전쟁 기간(1861-1865) 동안에 일어난 400만 명의 노예 해방 - 의 시공간적 추이를 시각적으로 탐색할 수 있게 한 데이터베이스
- 노예 해방은 어느 한 시점에 전국적으로 이루어진 사건이 아니다!
- 노예제 종식 관련 사건(정부의 정책의 변화, 군대의 주둔과 전투, 노예들의 삶에 일어난 변화)의 발생 지역과 상호 관계를 전자지도 형식의 디지털 데이터로 표현하여 노예제의 종식 과정에 어떠한 패턴이 있는지를 찾아 볼 수 있게 한 시스템
- 연구자들을 위한 자료, 학생들의 교육 자료, 일반인들을 위한 교양물로 활용 가능

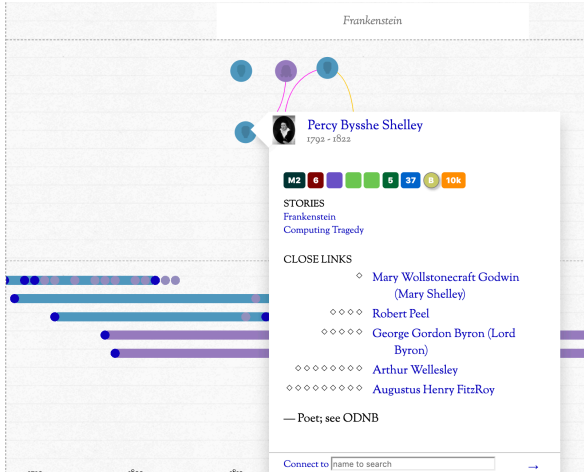
디지털 인문학 연구 사례

Kindred Britain

http://kindred.stanford.edu/

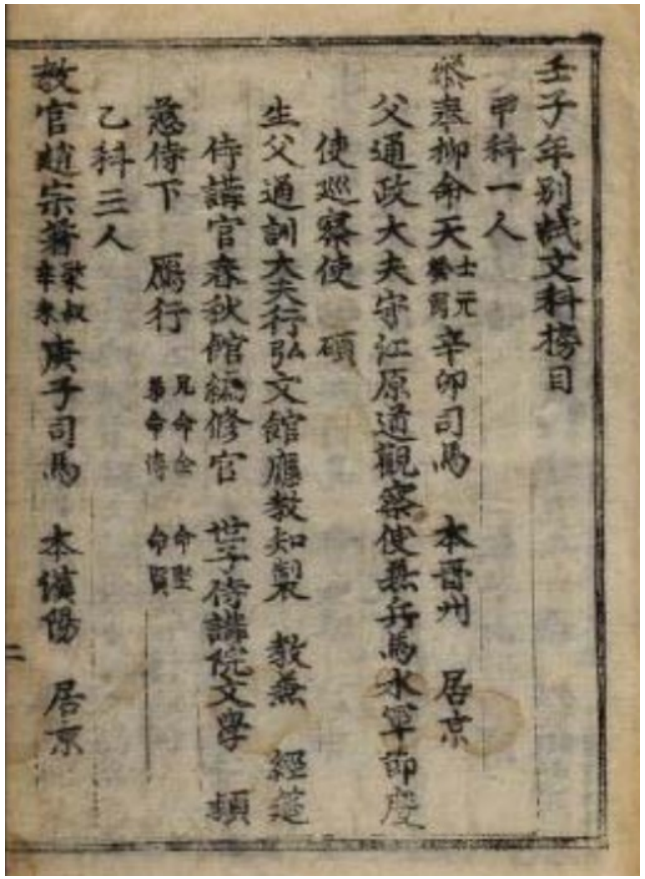






- 미국 스탠포드 대학
- 영국의 역사/문화에 등장하는 주요 인물들 사이의 혈연관계, 혼인관계, 양자관계를 담은 데이터베이스
- 1,500년의 기간을 대상으로 하지만, 주로 19세기 인물들로 이루어짐.
- 30,000여 명의 인물들이 서로 어떠한 경로로든 연결될 수 있음.
- “It is a vision of the nation’s history as a giant family affair.”
- 개인의 일생에 대한 데이터, 타임라인, 지리정보 등

한국의 디지털 인문학 – 문과 프로젝트



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

문과방목(文科榜目): 과거시험 합격자 명부

<u>문과 프로젝트</u>

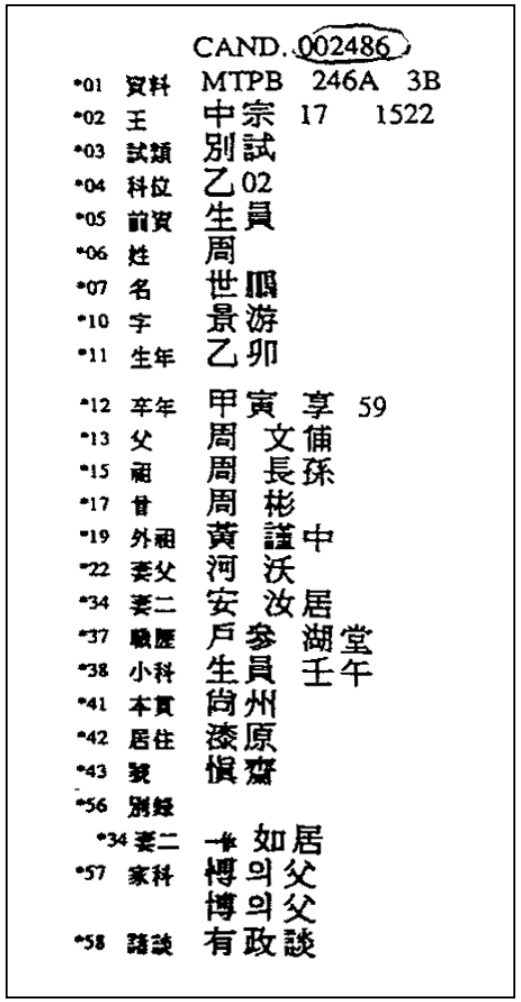
<u>Munkwa Project</u>

1967년 하버드대학교 옌칭연구소 지원으로 하버드대학교 교수 에드워드 와그너와 송준호 교수가 함께 문과방목 데이터를 디지털 데이터베이스로 편찬하기 시작

에드워드 와그너
1924-2001
미국 하버드대학교
동아시아 언어문명학과
교수

"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.)"

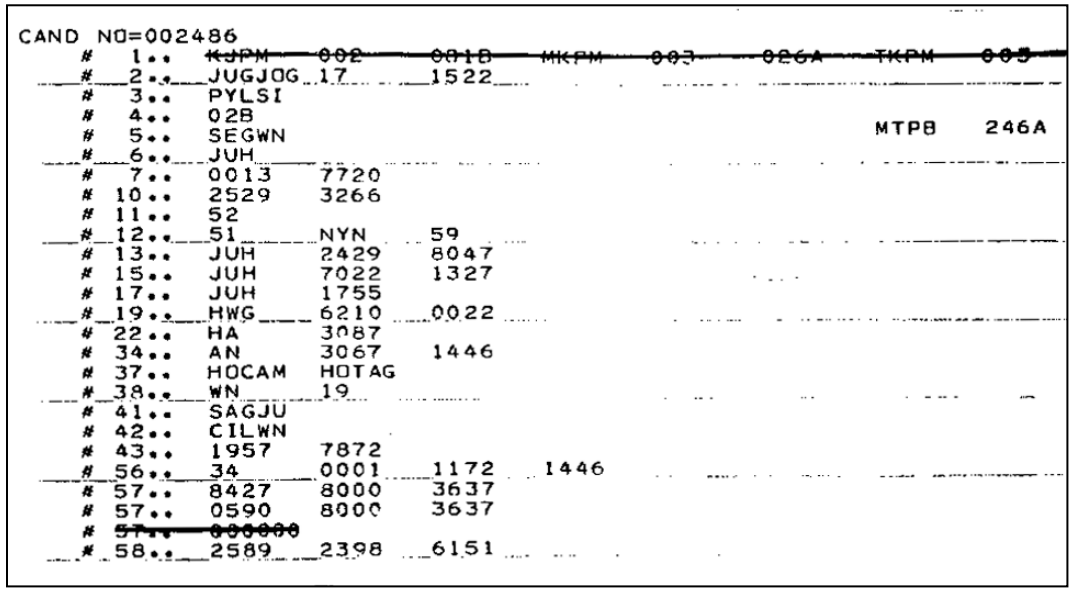
한국의 디지털 인문학 – 문과 프로젝트



CAND. 002486

*01	資料	MTPB	246A	3B	
*02	王	中宗	17	1522	
*03	試類	別試			
*04	科位	乙02			
*05	前資	生員			
*06	姓	周			
*07	名	世鳴			
*10	字	景游			
*11	生年	乙卯			
*12	卒年	甲寅	享	59	
*13	父	周	文	俌	
*15	祖	周	長	孫	
*17	曾	周	彬		
*19	外祖	黃	謹	中	
*22	妻父	河	沃		
*34	妻二	安	汝	居	
*37	職歷	戶	參	湖	堂
*38	小科	生	員	壬	午
*41	本貫	尙	州		
*42	居住	漆	原		
*43	號	愼	齋		
*56	別錄				
*34	妻二	一作	如	居	
*57	家科	博	의	父	
		博	의	父	
*58	諸談	有	政	談	

한자 변환 후의 출력 데이터



```
CAND NO=002486
  #  1..  KJPM   002   0018  MKPM   003   026A  TKPM   005
  #  2..  JUGJOG 17    1522
  #  3..  PYLSI
  #  4..  02B
  #  5..  SEGWN                                   MTPB   246A
  #  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.

한국의 디지털 인문학 – 조선왕조실록 CD-ROM

15 동아일보 책과 함께

「국역 조선왕조실록」CD롬 나왔다

320쪽짜리 413권 방대한 분량 수록

정치 경제외에 일반민중 생활사까지 망라

사학자·컴퓨터전문가등

400여명 제작 참여

연대 목차등 다양한 색인

편리한 검색 최대 장점

- 1992년 착수
- 1995년 태조-철종 연간 번역문 CD-ROM 간행
- 1998년 고종-순종 연간 번역문 CD-ROM 간행
- 2002년 번역문/원문(표점기입) CD-ROM, 온라인 버전 간행
- 2005년 국사편찬위원회의 인터넷 서비스 시작

「국역 조선왕조실록」CD롬 나왔다

- 320쪽짜리 413권 방대한 분량 수록 / 정치 경제외에 일반민중 생활사까지 망라
- 사학자컴퓨터전문가 등 400여명 제작 참여
- 연대 목차 등 다양한 색인 / 편리한 검색 최대 장점

조선왕조 5백 년의 장구한 역사가 CD롬 3장에 담겨졌다.
조선왕조실록은 태조 이성계로부터 철종에 이르기까지 25대 4백72년의 역사를 기록한 왕조의 공식 역사서.
조선왕조의 정치 경제는 물론 인물 자연 학술, 나아가 일반 민중의 생활사에 이르기까지 풍부한 내용을 담고 있어 세계에서도 유례를 찾아볼 수 없는 역사 기록물이다. 또 양에 있어서도 한문 원본은 총 1천8백93권 8백88책에 달하며 신4·6배판 크기의 국역본도 총 4백13권(권당 3백20~3백40페이지)에 이른다. 그러나 그동안 일반인들은 실록의 한문원본은 물론 지난 93년말 학자 3천여명이 동원돼 번역을 끝낸 국역본에도 접근하기가 쉽지 않았다. 한사람이 하루에 1백 페이지씩 읽는다 해도 4년3개월이 걸리는 방대한 분량인데다 설령 다 읽었다 하더라도 전체 내용을 일목요연하게 파악하기 어려웠던 것. .....
CD롬 국역 조선왕조실록은 다양한 색인에 의해 이용자가 편리하게 내용을 검색할 수 있다는 것이 가장 큰 장점이다. 우선 조선왕조실록이 편년체 서술형식인 점을 감안, 연대 목차에 의한 색인기능을 갖고 있다. 윈도에서 간단한 마우스 조작으로 찾고자 하는 특정일자의 기사를 쉽게 찾아낼 수 있다. 또한 강력한 단어검색기능을 갖고 있어 인명 지명 관직명 제도명 등 임의의 단어에 의한 검색이 가능하다.
(정용관 기자, 『동아일보』, 1995. 10. 27. 15면)

한국의 디지털 인문학 – 조선왕조실록 CD-ROM

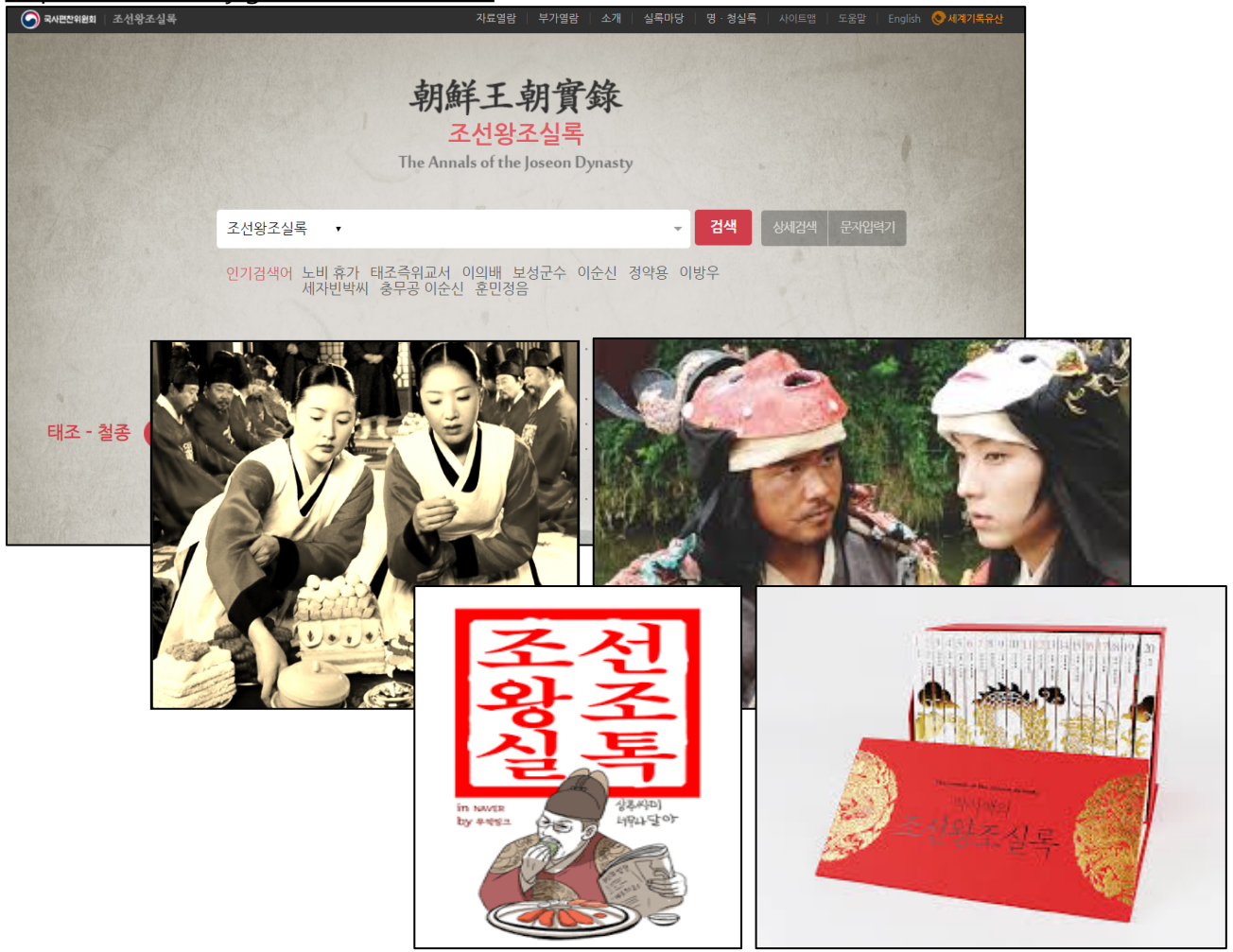
“조선왕조실록 시디롬은 대한민국 인문학 정보화의 효시이자 가장 커다란 파급효과를 가져다 준 획기적인 사업이었다. 현재의 (한국에서의) 디지털인문학은 이 국역 조선왕조실록 시디롬의 제작에서부터 비롯되었다고 해도 과언이 아니다.

(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.)”

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



한국의 디지털 인문학 – 문화콘텐츠학과의 관계

매일경제 1999년 8월 12일 목요일

일자리 만들고 정보망도 구축하고…

정보화근로사업 一石二鳥

서양원 기자

정부가 실업자 구제대책의 일환으로 추진해온 정보화근로사업이 일석이조(一石二鳥)의 효과를 거두고 있다.

정보화근로사업은 하루 5만9000명씩 실업자를 구제하는가 하면 주민등록서류에 이어 부동산등기서류 전자도서관 구축 등 각종 정보망을 만드는 데 초점을 맞추고 있다.

이에 따라 국민은 이 정보망을 통해 각종 행정서류나 자료 등을 어디서든 빠른 시간 안에 얻을 수 있는 기회가 많아지고 있다.

지난해 10월부터 시작된 이 사업은 정보통신부를 비롯한 20개 이상 부처에서 현재까지 4634억원을 투자했다.

이 사업은 많은 실직자에게 생계 유지수단을 제공하고 있지만 풀뽑기 등 일회성 공공근로와는 다른 측면이 많다.

컴퓨터를 어느 정도 만질 수 있는 실업자들이 주로 참여해 △지리정보입력 △부동산등기 전산화 △전자도서관 구축 △종합영상자료 데이터베이스화 등을 비롯해 국가정보망 구축사업을 벌이고 있다.

단순 입력자는 하루 2만2000원을 받는다. 컴퓨터를 조금 만질 줄 아는 사람은 2만7000원을 받고 정보통신 관련업무에서 일한 경험이나 자격증이 있는 근로자는 3만2000원을 받는다.

정통부 관계자는 "통상 5~10년 걸리는 국가전자도서관사업 부동산등기 전산화작업 지형도 전산화작업 등 각종 국가정보인프라사업을 조기에 완성하고 있다"며 "이런 작업으로 민원처리시간을 대폭 단축해 대국민서비스가 획기적으로 좋아지고 있다"고 말했다.

work.nca.or.kr 또는 (02)750-1511~8

1990~2000년대 한국의 정보화 산업

- **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. 186개의 대규모 정보 데이터베이스 개발.

한국의 디지털 인문학 – 문화콘텐츠학과의 관계

1990~2000년대 한국의 정보화 산업

지식 정보 자원 데이터베이스 구축 자료량 (2008. 12.)

분 야	주요내용	DB 구축료량(건)
과학 기술	- 국가연구개발보고서 - 국내 과학기술 인용 색인(KSCI) - 신약개발·인체영상 등 첨단 과학 DB - 산업기술 전문 정보 등 - 해양수산 관련 연구 현황 및 최신 기술 정보 - 해양수산 학술 연구 자료 등	81,511,153
교육 학술	- 학술지 목록 및 원문 자료 - 국내 학위논문 및 해외 취득 학위논문 - 정치·경제·사회 통계 자료 - 국방 학술 정보	10,170,161
문 화	- 국보, 보물 등 문화재 정보 - 전국 박물관 정보 - 공연 기록물, 공연 대본, 악보 등 공연예술 정보 - 미술 작품 및 작가 정보 등	5,682,945
역 사	- 승정원일기, 일성록, 한국사료총서 등 고도서 - 고전국역총서 및 한국문집총간 - 궁중문화 역사 자료, 항일운동 관련 자료 등	29,529,904
기타	- 정보통신 관련 산업 통계 및 정책동향 - 건설교통기술 관련 연구보고서, 기술정보 - 산업경제 동향, 정부정책 등 연구보고서 - 종합 법령 정보, 법령 해석, 행정심판 정보 등	6,780,487
총 계		133,674,650

- **<u>지식정보자원 관리 사업(Knowledge and Information Resources Management Project, 2000-)</u>**
  - 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.

- **<u>1990~2000년대 한국의 정보화 산업의 의미:</u>**
  - 정부 주도의 디지털 콘텐츠 확충 사업으로 디지털 학술 데이터를 보유하게 된 인문학계
  - 디지털 기술을 활용, '학술'과 '창작' 사이의 장벽을 해소하고자 한 시도는 우리나라 '인문학 정보화'의 특징

한국의 디지털 인문학 – 문화콘텐츠학과의 관계

문화콘텐츠학의 등장

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.)

- 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

- **<u>인문콘텐츠학회 창립(2002)</u>**
  - 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.

한국의 디지털 인문학 – 문화콘텐츠학과의 관계

디지털 인문학의 한국적 전개

“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.)”

- 문화콘텐츠학의 산업적 편향성에 대한 반성: 성급하게 산업화 활용을 모색하여 실제 인문학 성과가 체계적으로 반영되지 못했다는 점에서 반성적 시각이 대두되기 시작함
- 그 대안으로서 디지털 인문학의 연구 방법이 주목 되기 시작

디지털 인문학의 분야별 과제

연구 … 인문학

- **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

교육 … 인문교육

- **디지털 원어민(Digital Natives)을 위한 인문 교육**
- **디지털 환경에서 인문 지식을 탐구하는 교육**
  - 디지털 인문학 교육 ≠ 정보 기술 교육
  - 디지털 인문학 교육 ≠ 정보 기술의 활용 방법을 가르치지 않는 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**

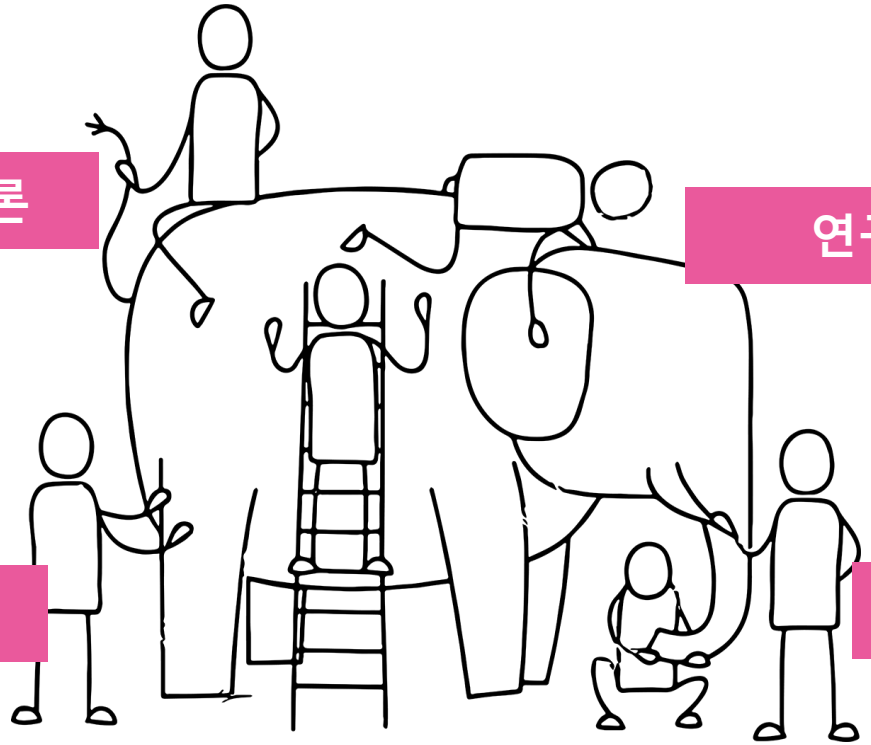
활용 … 인문콘텐츠

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

디지털 인문학에 대한 오해

디지털 기술 문명에 대한 담론

연구 자료의 디지털화



계량적 연구 방법

연구 결과의 온라인 서비스

디지털 인문학에 대한 오해

오해1. 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

오해2. 계량적 연구 방법

- 언어 처리 분야의 어휘 데이터 분석 프로세스
- 역사사회학 분야의 통계적 방법론

- **계량/비계량의 경계를 넘어서서 인문학 세계에서 의미 있게 논의되던 다양한 층위의 과제들을 디지털 세계에서 더 정밀하게 탐구하는 것**

디지털 인문학에 대한 오해

오해3. 연구 자료의 디지털화
오해4. 연구 결과의 온라인 서비스

- 연구에 필요한 자료를 쉽고 편리하게 조회
- 논문 또는 저술 등을 인터넷 상에 유통, 연구 성과를 확산

- **"연구 과정 전반"이 디지털 환경에 의존하고, 디지털 기술을 활용하도록 하는 것**

인문 지식의 디지털 큐레이션

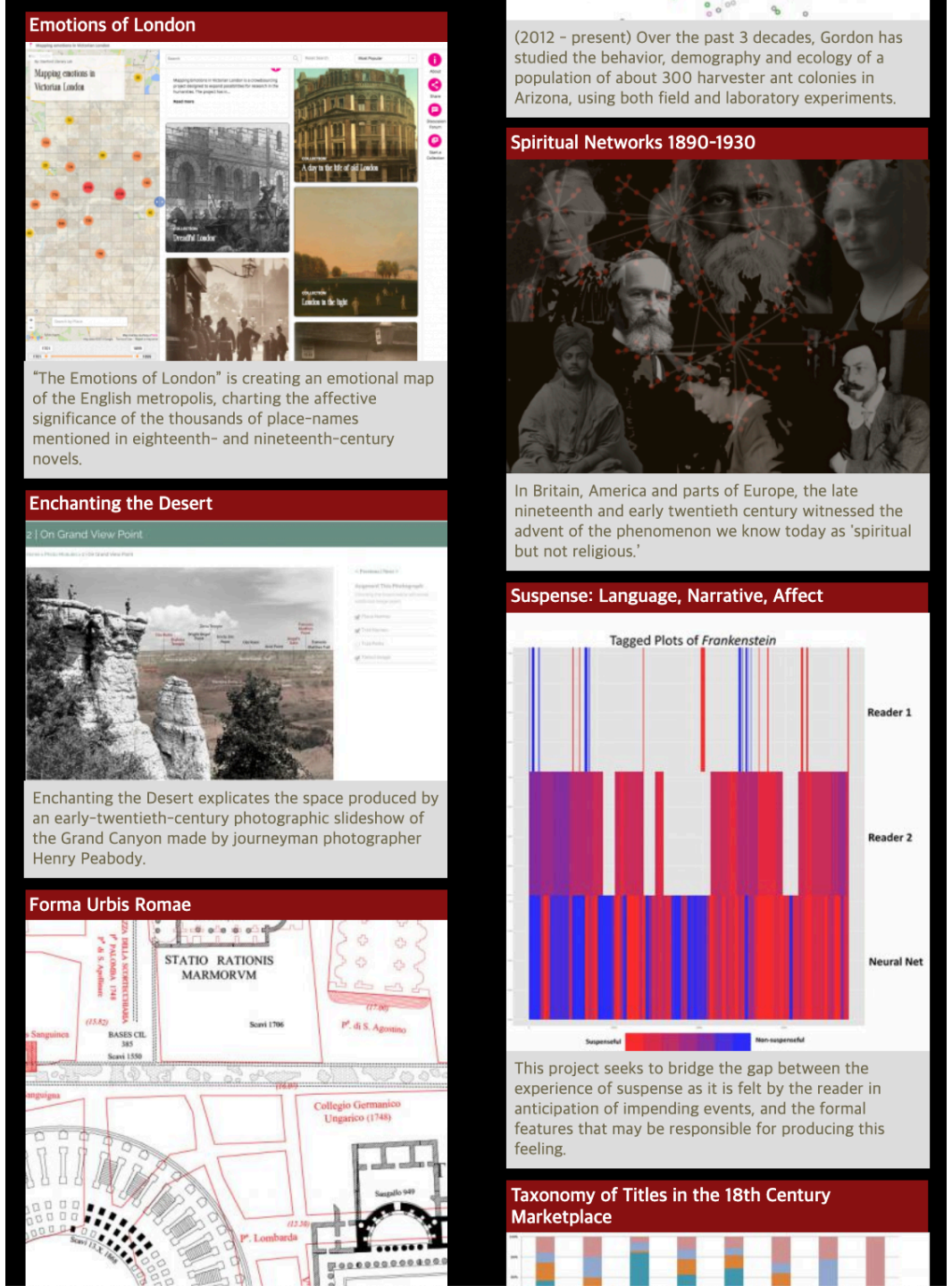
Digital Curation of Humanities Knowledge

큐레이션Curation

- 박물관이나 미술관에서 작품을 수집·관리·연구하고, 전시를 기획하는 행위

  *큐레이터(curator): 박물관이나 미술관에서 전시회를 기획하고 작품을 수집·연구·관리하는 사람

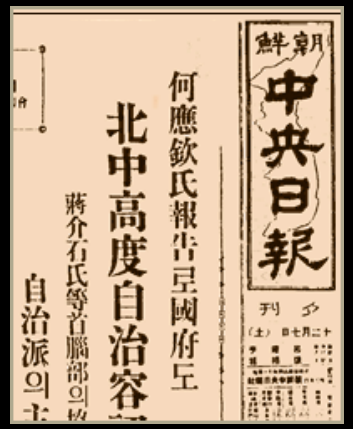
- 다양한 분야에서 양질의 콘텐츠만을 선별·조합해 특별한 의미를 부여하고 가치를 재창출하는 행위



디지털 인문학 연구자의 큐레이션

- 아날로그 세계에서 다른 공간/다른 전문 분야에 속했기 때문에 고립되고 소통하지 못했던 지식과 자료들을 디지털 세계에서 **서로 소통할 수 있는 형태로 재구성**하는 것
- 소통을 구현하는 기술: 디지털 인문학의 기술/도구들

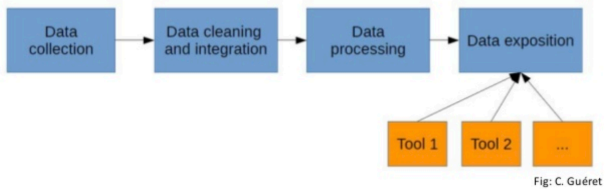
榮譽의 우리孫君
【上】 미리엔 公園, 槿樹의 月桂冠, 花盆!
라 公優勝者ㅅ우리勇士孫基禎君ㅅ【下】는 마라손正門으로나서
鄭出發이는 孫選手(×印)——【上】九月世界新記錄ㅅ【下】


朝鮮
中央日報
何應欽氏報告呈國府도
北中高度自治容
蔣介石氏等首腦部의
自治派의

큐레이션의 시작,
데이터 data

Data as end-product

Do not bake the data into the tool
Build tools on top of the data.
Make sure others can do so as well.



https://www.slideshare.net/vdeboer/linked-data-for-digital-humanities-big-data-summerschool

"Garbage in, garbage out"

Your analysis is as good as your data.

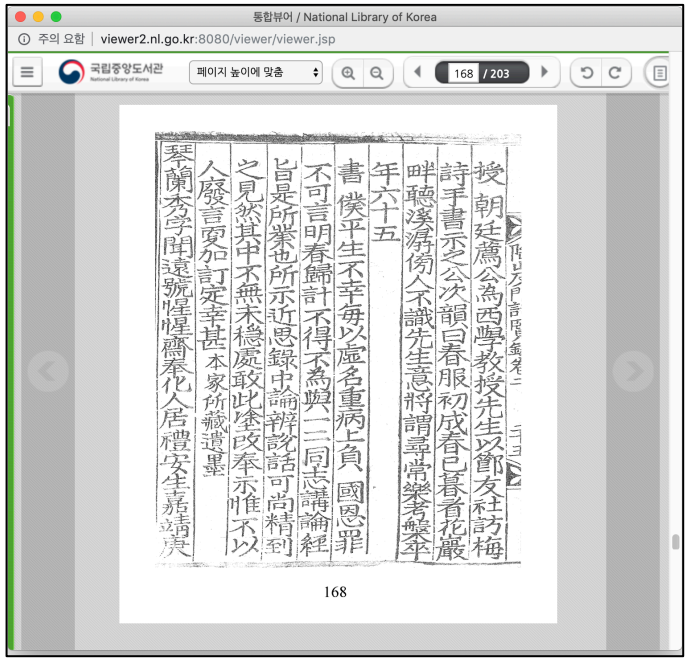
http://www.accutrend.com/it-still-comes-down-to-garbage-in-garbage-out/

Type of data	Example
Unstructured data	Scanned document, email body
Structured data	Database
Machine-readable data	Data as XML
Machine-processable data	Data as RDF

https://www.researchgate.net/figure/Types-of-Data_tbl1_291086685

- 디지털 환경에서 인문 지식의 기술(記述) 단위
- 인문 지식을 '데이터'로 기술하여 소통시키는 일은 그 지식이 인간사회의 다양한 영역에서 활용되고 가치를 발휘할 수 있게 하는 첫 걸음

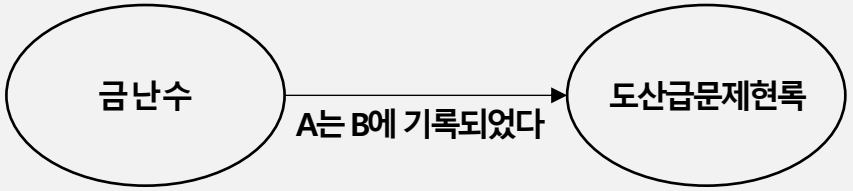
큐레이션의 시작,
데이터 data



Digitalization

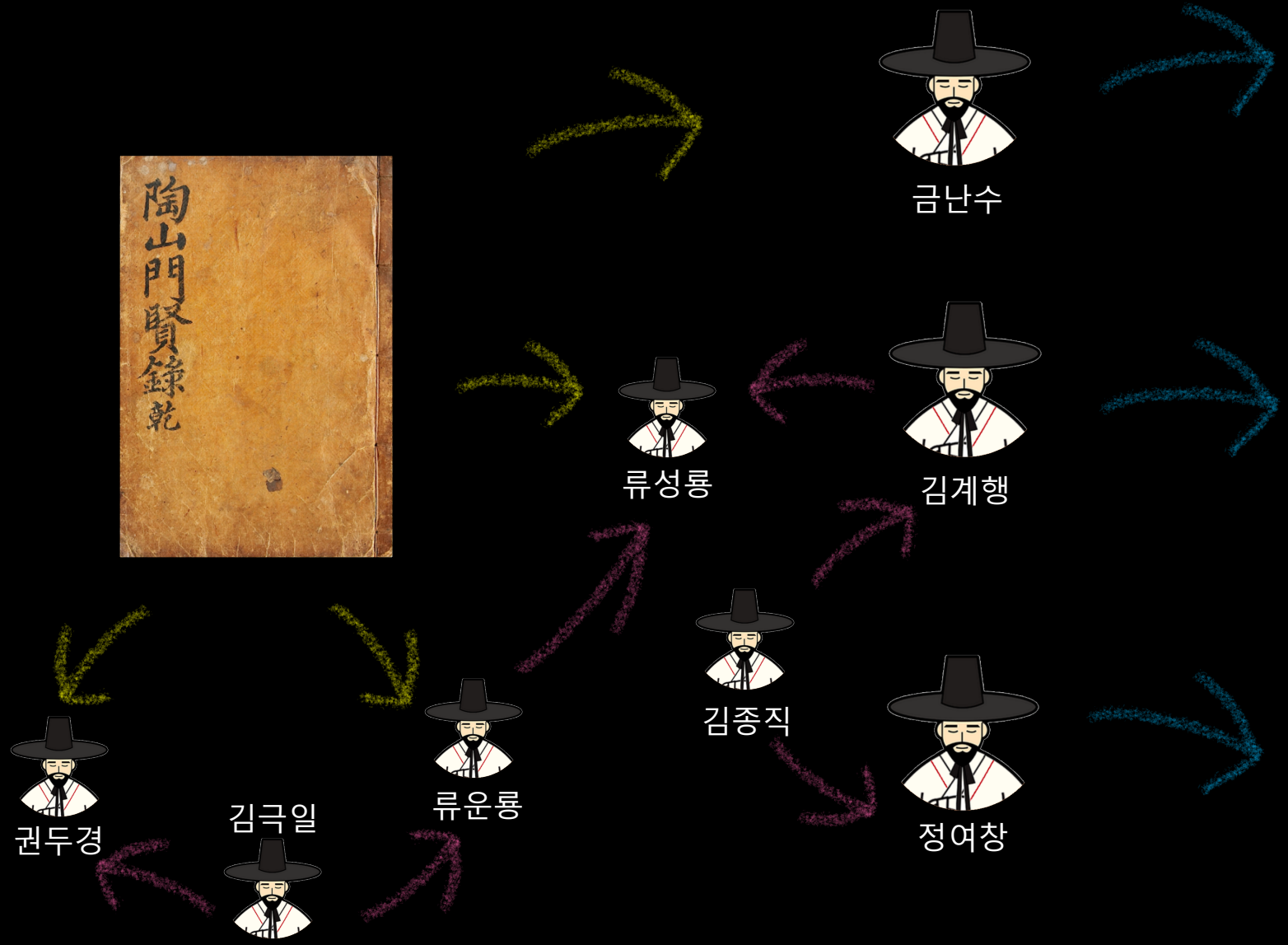
Unstructured Data

琴蘭秀
字聞遠，號惺惺齋，奉化人，居禮安。生嘉靖庚寅。天資厚重，二十受業先生之門，踐履篤實，沉潛性理之學，著理氣辨，深蒙師門奬許，有惺惺主人不失照管之語。公佩服師訓，罔或失墜，嘗取先生所定溫溪洞約，手自淨寫，添入若干條，時聚洞人，反復曉喻。其宰鳳邑，講修約條，帖喻于鄉曰: “退溪先生鄉立約條，豈但吾一鄉之敦睦乎? 傳布乎一國之鄉里，而遵守施行，則實邦家敦化之一大幸也 ....



Machine-processable Data

Why Data?

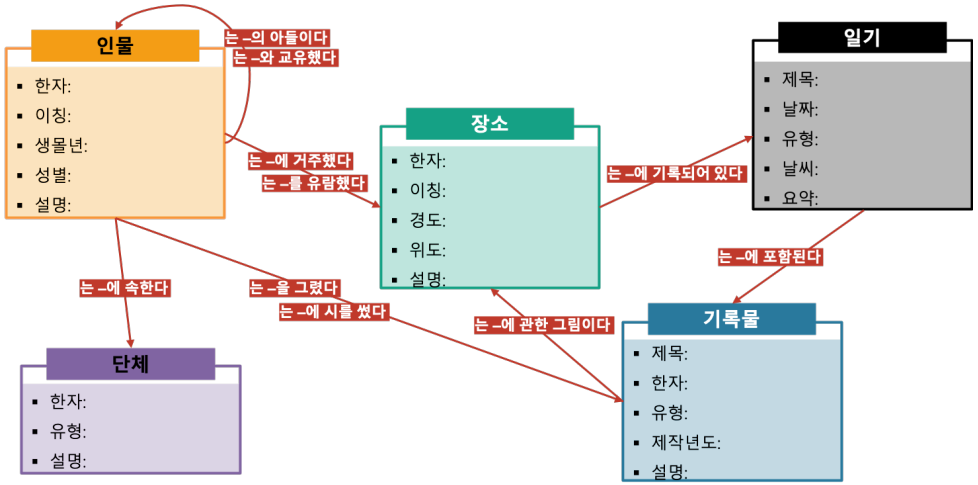

陶山門賢錄乾
금난수
류성룡
김계행
김종직
정여창
류운룡
김극일
권두경

미스터션샤인 2화

미스터션샤인
tvN

미스터션샤인
tvN

큐레이션을 위한 설계도,
온톨로지 Ontology

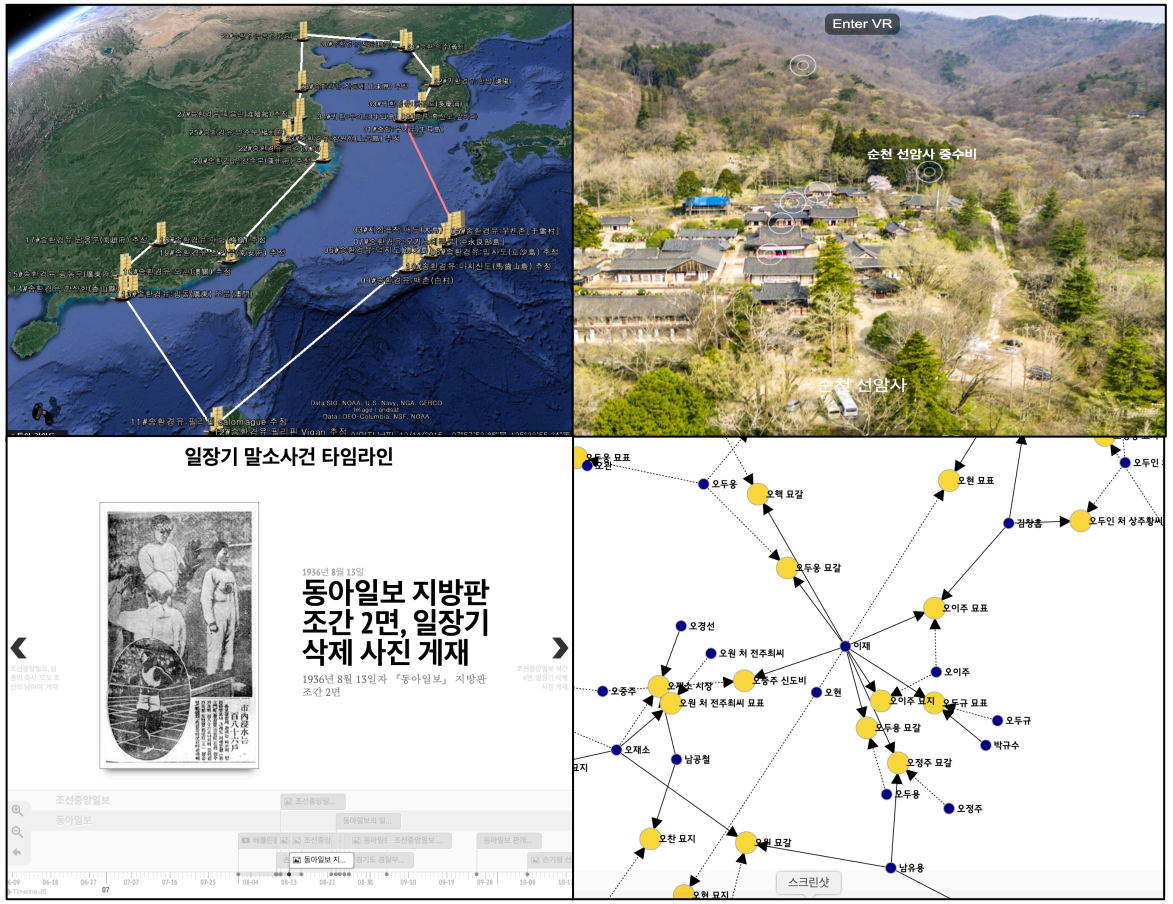


- 정보화의 대상이 되는 세계를 전자적으로 표현할 수 있도록 구성한 데이터 기술 체계
- 특정한 지식에 관한 온톨로지가 여러 사람들 또는 다수의 컴퓨터 시스템 사이에서 공유됨으로써 거대한 지식의 네트워크 구축

큐레이션의 현장,
디지털 아카이브 Digital Archives

- 인문학 연구의 결과물이 디지털 네트워크 상에서 아카이브의 자원으로 재이용될 수 있도록 그것을 구조적으로 체계화하고 맥락화 하는 것
- 인문지식의 '원천 자료'이자 그 지식의 진실성을 입증하는 '증거'인 '실물 자료'(기록물, 유물 등) 데이터가 광대한 인문지식 네트워크의 노드(node)로 존재하는 세계
- '자료'와 '해석', 거기에서 파생된 다양한 부산물이 의미의 연결고리를 좇아 서로 이어질 수 있도록 하는 것

큐레이션의 구현,
시각화 Visualization

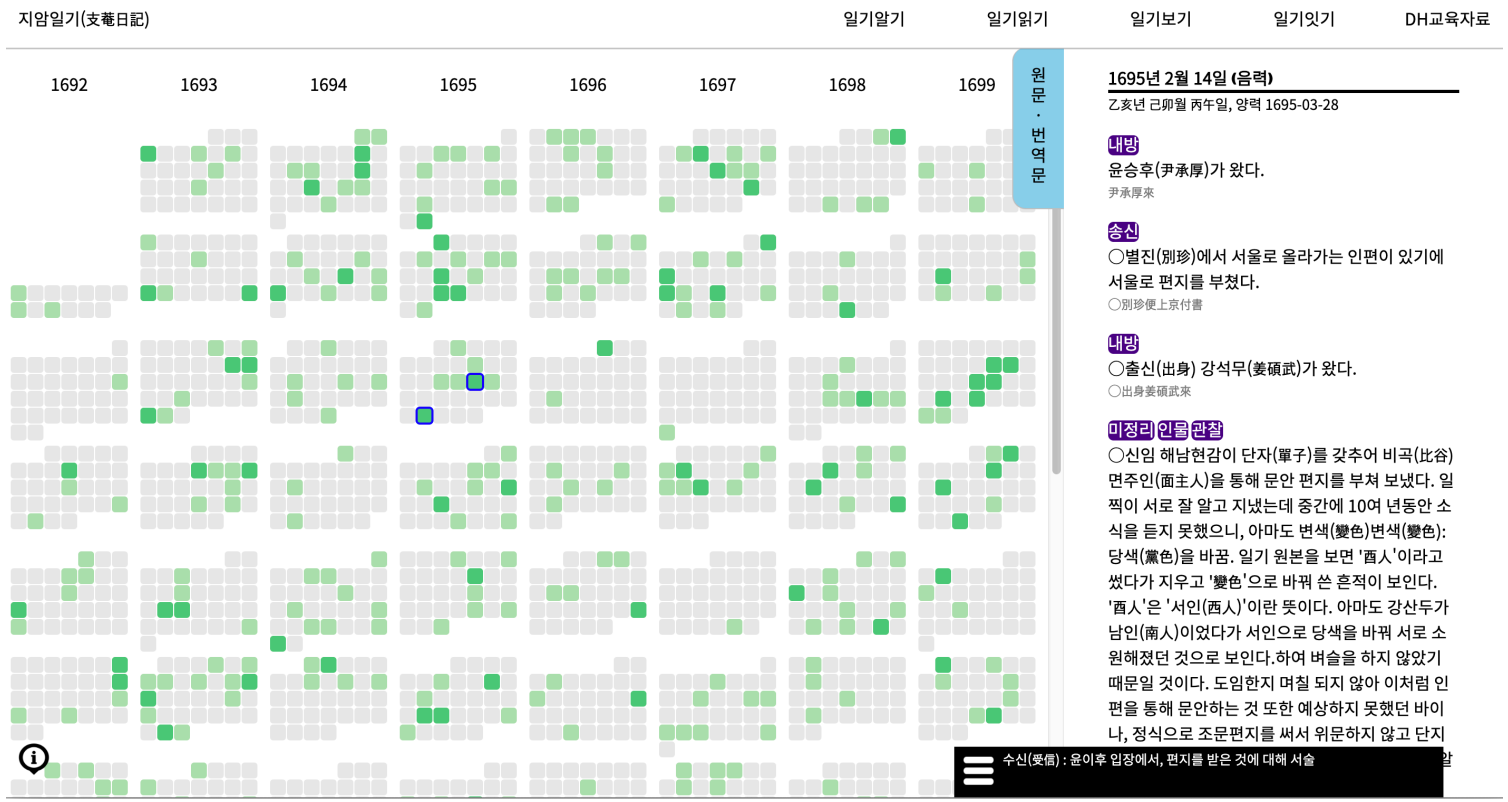


- Digital Map: 공간 정보의 시각적 표현
- Timeline: 시간/사건 정보의 시각적 표현
- Network graph: 관계 정보의 시각적 표현
- VR(Virtual Reality): 멀티미디어를 활용한 인문 지식의 문맥(context) 구현

ex.

지암일기 디지털 아카이빙

http://jiamdiary.info



나의 디지털 큐레이션

나의 디지털 큐레이션

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

디지털 인문학 교육은 일상 속에서 일어나는 '앎'에 대한 호기심과 자기가 찾은 '앎'을 표현하려는 욕구를 좀 더 체계적이고, 정확하고, 세련된 지식의 탐구로 고양시키는 역할을 할 수 있다. 어떤 사물이나 사실을 접할 때 그것을 고립된 실체가 아닌, 다른 많은 것과의 관계 속에서 만들어지고 의미를 갖는 것으로 볼 수 있게 되면, 자연스럽게 그 관계를 더듬어 가는 지적 탐구의 여정을 시작하게 된다. 인터넷 상에서 내 호기심의 주제와 관련이 있는 정보를 찾고, 그 정보를 무턱대고 베끼기보다는 그 출처를 검증하고, 그 내용의 문맥을 이루는 지식 요소들을 더 깊게 조사하여 남들에게 자신 있게 보일 수 있는 자기의 콘텐츠로 만들기까지..... 이와 같은 일련의 지식 탐구 능력은 실제로 그러한 류의 지식 콘텐츠 편찬 작업을 해 보는 교육을 통해서 올바른 방향으로 신장될 수 있다.

http://dh.aks.ac.kr/Edu/wiki/index.php/나의_인문학을_추구하는_능력

나의 디지털 큐레이션 콘텐츠 만들기

주제선정 → 노드조사 → 온톨로지설계 → 네트워크그래프제작 → 위키콘텐츠제작

나의 디지털 큐레이션 콘텐츠 만들기

주제선정

한국 원전을 재해석한 콘텐츠의 성공사례, 신과 함께
문화콘텐츠로 본 동양의 도깨비들
클리셰를 중심으로 한 판타지 추천백과
추억의 애니메이션
영화 엑스맨 프리퀄 삼부작
내 인생의 킬러무비
영화 속 영화로 알아본 레퍼런스
신화를 소재로 한 영화들
NAME THE GAME(우리나라의 게임)
국가별로 바라본 오버워치
게임 장르별 세계관 및 그 속의 클리셰

여행지 소개
심플하게 여행하기
상해 이모저모
내 머리 속엔 서울, 데이트, 성공적
한국 대중음악의 황금기
한국인디전傳
한국의 전통차
문콘벅스 CULCONBUCKS
건국대학교 맛집 안내서
6시내고향

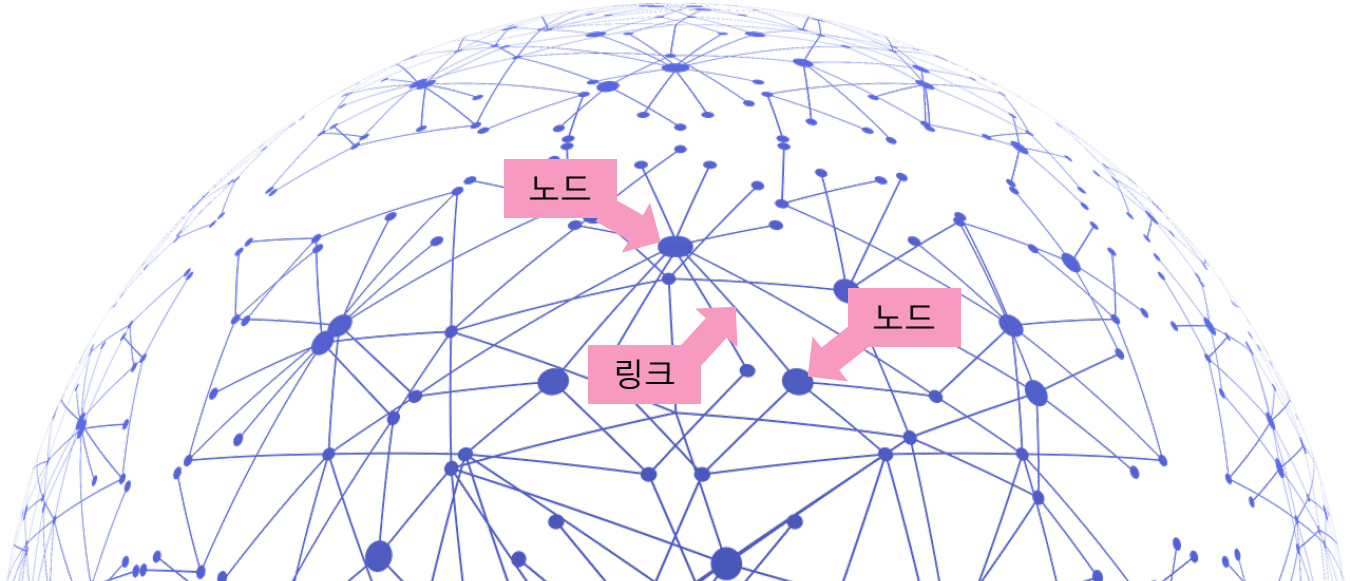
응답하라 1994로 본 90년대 문화
대중탕의 재발견
광고, 어디까지 생각해봤니
당신의 활기찬 문화생활을 위한 공연장 소개(Feat.대학로)
브로드웨이 산책하기
워커힐쇼
Yeonga - K-Pop Version Pokarekare Ana
List of IBA Official Cocktails

참고: http://dh.aks.ac.kr/edu/wiki/index.php/2019-1 디지털인문학입문(건국대)#'나의 인문학 콘텐츠

나의 디지털 큐레이션 콘텐츠 만들기

노드조사

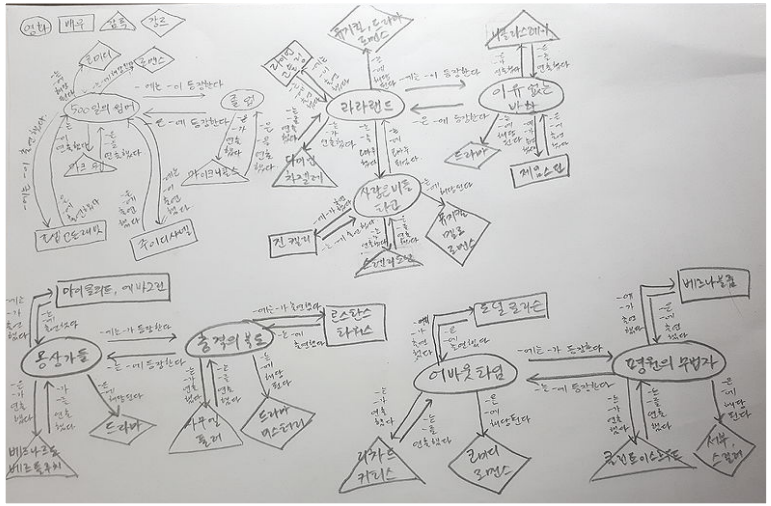
노드(node): 그래프(graph)를 구성하는 요소. 결절(結節). 정점(頂點).
나의 디지털 큐레이션 콘텐츠를 구성하는 정보 요소들.

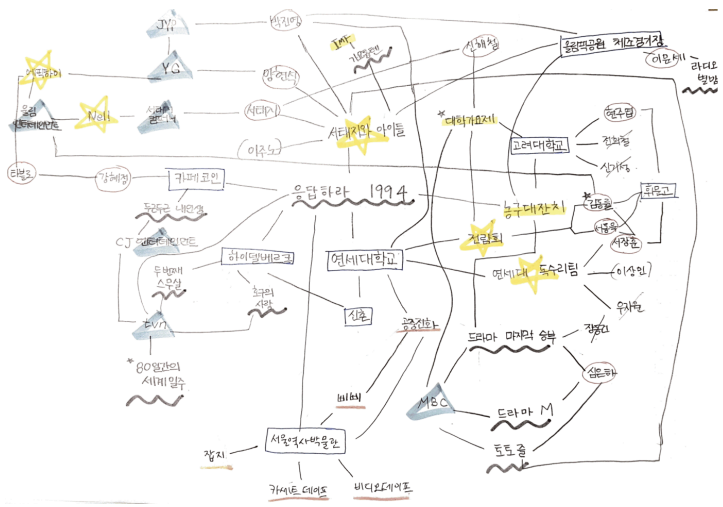


나의 디지털 큐레이션 콘텐츠 만들기

온톨로지 설계

온톨로지(Ontology): 정보화의 대상이 되는 세계를 디지털 공간에 옮겨 놓기 위한 구상.
나의 디지털 큐레이션 콘텐츠에 관한 디지털 설계도

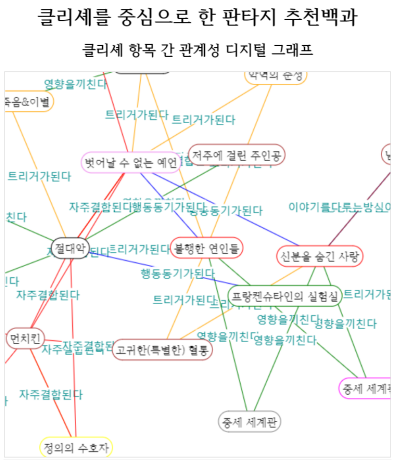


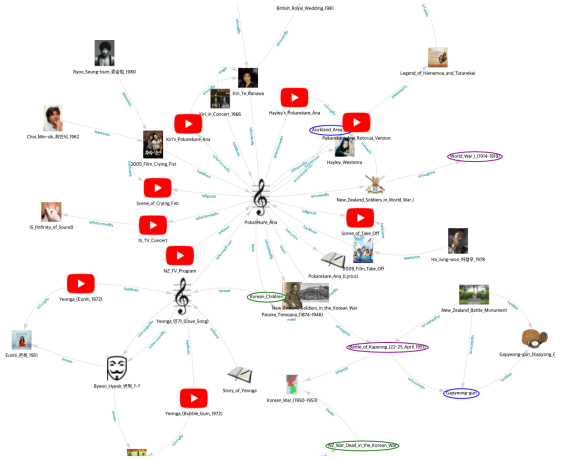


나의 디지털 큐레이션 콘텐츠 만들기

네트워크 그래프 제작

나의 디지털 큐레이션 콘텐츠를 구성하고 있는 정보 요소들간의 관계를 시각적인 관계망으로 표현.
단순히 자료들의 수집/나열이 아니라, 그것들 사이의 관계를 발견하고, 그 관계에 관한 이야기를 전달하는 것이 목적.





나의 디지털 큐레이션 콘텐츠 만들기

위키콘텐츠 제작

아웃게임 : 중국의 전통 정원

초반 장면에서 세 인물이 충격의 복도를 보는 장면이 있듯이,
그 시절의 젊은 영화광들은 그곳에 모여 줄기차게 모든 종류의 영화를 봤습니다.
누벨바그 같은 프랑스의 영화 세대들은 랑글루아가 운영하는 그곳에서 영화를 보고 토론을
의미가 깊은 장면입니다.

정원(庭園)은 원래 건축의 일부분이었다. 요즈음은 정원이 조
건축은 분리하여 생각할 수 없는 것이었다.

정원이란 흙, 돌, 물, 나무 등의 자연재료나 인공물 및 건축물
된 특정한 구역을 가리키는 말이다.

정원은 서양의 garden의 일본식 한역어다. 중국에서는 정원
는 말이 사용되었다.

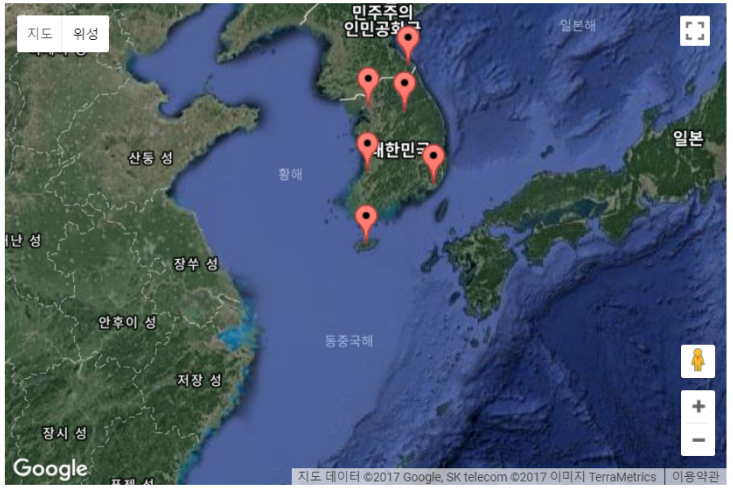
관련 항목

노드	관계	노드
몽상가들	~은 ~가 연출했다.	베르나르도 베르톨루치
몽상가들	~은 ~에 해당된다.	드라마
몽상가들	~에는 ~이 출연했다.	마이클 피트, 에바 그린, 루이스 가렐
몽상가들	~에는 ~가 등장한다.	충격의 복도

일장기 말소사건 타임라인

1936년 8월 13일

동아일보 지방판 조간 2면, 일장기 삭제 사진 게재

1936년 8월 13일자 『동아일보』 지방판 조간 2면

한국의 도깨비맵