

디지털콘텐츠를 활용한 인문학 활성화 방안

박재현, 김학찬, 최정현, 김준희, 이강인, 심미림, 정찬성
원광대학교 철학과, 원광대학교 디지털콘텐츠공학과
e-mail : lio1996@naver.com, placomp@wku.ac.kr

Humanities Revitalization Plan using Digital Contents

Park Jae Hyeon, Kim Hak Chan, Choi Jung Hyeon, Kim Jun Hee,
Lee Kang In, Sim Mi Rim, Chan-Sung Jung
WonKwang University, Dept. of Philosophy, Dept. of Digital Contents

요약

본 논문에서는 가파른 경제성장으로 인한 실학 중심의 교육을 하는 대한민국의 실태와 고전적인 강의 형식에 국한되어 있는 인문학 교육 방식에 문제를 제기하고 디지털콘텐츠를 통한 해결방안을 제시하고자 한다. 본 연구는 3단계를 통해, 문제 해결방안을 제시한다. 먼저, 철학을 포함한 인문학 교육의 필요성에 대해 변호하고, 개발한 철학 콘텐츠 자료를 통해 인문학에서 디지털콘텐츠를 활용한 교육자료를 사용하는 장점을 살펴본다. 마지막으로, 기대효과와 활용 방안에 대해 논의한다.

1. 서론

공학과 같은 실학 중심으로 가파르게 성장한 대한민국과 달리 이른바 선진국들은 인문학 교육에 많은 시간을 할애하고 투자하고 있다. 여기서 선진국들은 왜 기꺼이 한국 사회에서 쓸모없는 학문 취급을 받는 인문학에 많은 투자를 하는 것일까? 라는 물음이 제기된다. 시카고 대학의 총장이었던 로버트 허친스는 ‘교양 없는 전문가야말로 문명을 위협하는 가장 큰 요소이다’라며, 인문학적 소양을 함양하는 것에 대해 강조하였다[1]. 우리는 다음 네 가지 명제를 통해 인문학 필요성에 대해 변호한다.

첫째, 상황을 정확하게 통찰하게 된다. 통찰과 해석은 결국 상황의 논리와 근거를 볼 수 있음에 정해진다. 인문학은 합리와 인과를 통해 이루어진 결과의 집합이라 할 수 있다.

둘째, 비판적 사고의 핵심을 배운다. 인문학은 과거의 경험을 바탕으로 지금과 나아가 미래를 예측할 수 있는 학문이다. 인문학을 배움으로 우리는 창의성 획득과 기획력 상승으로 혁신적인 사고력을 얻을 수 있다.

셋째, 과제를 정한다. 어느 시대나 사회가 가지고 있는 과제들이 있다. 인문학을 공부함으로써, 사회가 가지는 문제를 진단하고 과제를 설정하여 해결해 나가는 선두주자가 될 수 있다.

넷째, 같은 비극을 되풀이하지 않는다. 무지를 통해 나온 아픈 결과를 반복하지 않기 위해 우리는 역사를 배운다. 역사를 공부함으로써 우리는 조금 더 나은 선택을 유도 받는다.

현대사회에서 이러한 장점이 있는 인문학이지만, 여전히 흥미와 관심은 떨어진다. 대체로 일방적인 강의 형식으로

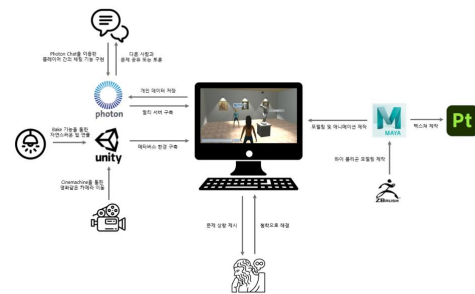
만 소비되는 인문학이기에 더욱 배제되고 있는 현실이다 [2]. 이런 문제를 해결하고자 디지털콘텐츠를 활용한 인문학 교육자료를 제작하고 장점과 기대효과에 관해 서술하고자 한다.

2. 본론

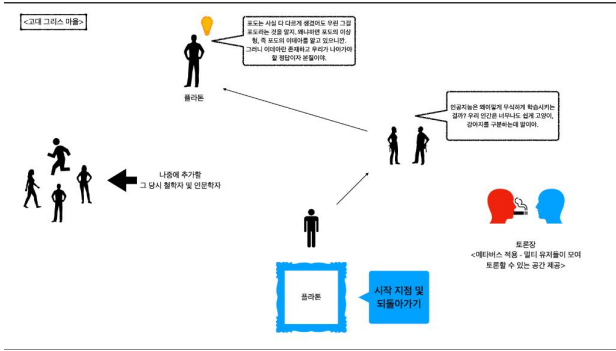
2.1 강의 중심의 인문학 교육을 대체하는 교육 설계

인문학 기피 현상을 어떻게 해결할 것인지에 대해 고민하게 되었고 가상 세계인 디지털 세상에서의 미술관을 구상한다. 기존의 텍스트와 이미지로만 제공하고 있는 인문학 교육 방식의 부족한 점을 보완하고자 상호작용이 가능한 디지털 세상에서 사용자가 더욱 쉽게 철학의 시사점과 통찰을 받아들일 수 있다.

메타버스를 기초하여 가상세계를 구현하기 위한 구조도를 설계하고(그림1), 철학교육에 대한 시나리오별 연출 기획안을 작성한다(그림2).



(그림 1) 멀티 환경의 가상세계를 구현하기 위한 구조도



(그림 2) 플라톤 시나리오 연출 기획안

2.2 디지털 형식의 교육자료 제작

가상세계 구조도와 시나리오별 기획안을 바탕으로 먼저 인문학, 그중에서도 가장 근본이 되는 학문인 철학 분야 학자들의 모델링을 제작하였다(그림3). 게임엔진인 Unity를 활용하여 메타버스 환경에서 철학에 대한 이해와 교육 콘텐츠를 서비스하는 철학 가상세계 필로버스(Philoverse)를 제작하였다(그림4).



(그림 3) 고대 철학자 플라톤 모델링



(그림 4) 철학가상세계(Philoverse) 중 플라톤 시나리오 구현 예시 화면

2.3 철학 가상세계 구축에 대한 고찰

철학 가상세계인 필로버스 개발을 통해 조금 더 발전된 인문학 교육자료를 마련하고자 한다. 철학교육을 목적으로 제작된 철학 가상세계를 바탕으로 더 쉽게 철학, 인문학을

접할 수 있다. 철학교육론을 바탕으로 제작된 자료이기에 철학자의 중요 개념을 습득하고, 제시된 사회 과제에 관한 토론을 소그룹 진행한다. 이런 과정을 통해 철학과 인문학에 관한 관심을 증폭시키는 목표를 달성할 수 있다. 삶을 살아가는 데 있어 필수소양이라 할 수 있는 인문학을 실천적이지 않고, 일방적 강의식에 의존하여 일방적으로 주입하는 것은 피교육자에게 거부감이 크게 작용한다. 이런 문제를 해결하기 위해 개발한 프로토타입을 바탕으로 더욱 발전된 인문학 교육환경을 구성하고, 심화한 논의와 학습을 더욱 효과적으로 이끌 수 있게 만들 수 있다.

3. 결 론

청소년 시기만큼 자기 존재와 미래에 대한 불안감에 휩싸이는 때도 없다. 그런데도 학교는 여전히 이론 수업 중심이다. 학교에서 발생하는 수많은 문제에 지금의 교육은 어떤 답도 주고 있지 못하고 있다. 청소년기에 가지고 있는 고민을 해소하고 최종적으로 청소년에서 성년이 되는 사이에 지식을 자기 것으로 만드는 일이 왜 중요한지를 고민하게 만들고 앞으로 나아가게 만드는 힘을 주고자 한다. 회사와 공무원에게도 활용할 수 있다. 직원 철학교육에 따르면 직원이 조직 내에서 성장하기 위해서는 70% 업무 경험, 20%의 타인과의 관계, 그리고 10%에 해당하는 구조화된 교육으로 나뉜다. 스스로 문제를 해결하고, 결정하는 능력을 길러주기 위해 이러한 인문학 콘텐츠를 활용할 수 있다.

또한, 철학 상담과 같은 자신의 심리상태와 자신에 대한 고찰 등을 이런 콘텐츠 자료를 통해 심층적이고 체계적인 고찰과 문제 진단 능력을 키울 수 있고, 나아가 내면의 문제를 마주하고 해결하는 방안을 제시하고 시뮬레이션하는데 도움을 줄 수 있다.

감사의 글

이 논문은 과학기술정보통신부의 소프트웨어중심대학 지원사업(2018-0-01880)의 지원을 받아 수행하였음

참고문헌

- [1] 야마구치 슈, “철학은 삶의 무기가 어떻게 되는가?”, 다산호당, 2019.
- [2] 윤주한, 이다민, “메타버스를 활용한 교양철학 교육에 대한 고찰 - ‘VR챗 학교’ 사례를 중심으로”, 교양교육연구, 16권 2호, pp.275-288, 2022.