스마트러닝을 위한 인문학습콘텐츠 연구*

임수경**

‖ 차 례 ‖

Ⅰ. 서론 : 스마트폰 LBIS에 집중하는 이유
Ⅱ. 인문학 중심 융복합사고 스마트러닝
Ⅲ. 선행연구결과 분석
Ⅳ. LBIS-App <H-Korea> 개발 제안
Ⅴ. 결론

【국문초록】

본 연구는 선행연구의 후속연구로써, 본격적인 어플리케이션 개발 전에 나오는 방향제안연구이다. 선행연구는 한국연구재단의 재원인 2015년 디지털인문학사업의 (시범)사업으로 진행되어 2016년 4월 Web으로 개발・구현된 지식플랫폼 <디지털인문학 한강>과 동년도 6월에 App개발을 위한 프로토타입 설계된 <HanRiverQuest>이다. 본 연구에서는 선행연구과정과 결과에서 도출해낸 특장점과 개발 노하우를 전제로, 어플리케이션 LBIS-App<H-Korea>(가칭) 개발을 위한 제안을 했다.

2장에서는 인문콘텐츠 중심 스마트러닝의 중요성을 교육현장의 현황과 변화방향을 통해 정리하고, 3장에서는 선행연구로 진행했던 연구결과물을 분석, 이를 4장에서 스마트러닝 콘텐츠로써 LBIS-App<H-Kora>를 개발해 내는 구체적이고 실용적인 방법을 제안했다.

본 연구의 개발에는 ①인문학 전공별 전문인력들의 단위소스 개발과 링크ID/B 선별작업이 ②소프트웨어 개발전문인력과 ③효과적인 구현을 위한 커뮤니케이션디자인전문인

* 이 연구는 2015학년도 단국대학교 대학연구비 지원으로 연구되었음.

** 단국대학교 교양교육대학 교수

력, 그리고 이 모든 콘텐츠가 사용자에게 학습효과로 발현될 수 있도록 ④교육공학&교육설계 전문인력이 함께 연계해야 한다. 또한 인문학 관련 원천D/B라고 하면 범위가 넓기 때문에, 우선 지역학을 중심으로 한 한정된 지역(공간)에서 출발하여 그 대상공간을 확장시키는 것도 방법이다. 따라서 소수의 연구자가 개별적으로 App개발을 진행하는 것보다 국가차원에서 보다 정확하고 신뢰도 있는 전문인력을 활용하고, 지자체 관련기관과 연계하며 진행되는 대규모 프로젝트 형태를 띠어야 할 것이다.

LBIS-App을 통해 지리, 역사, 문학 등 인문정보를 제공함으로써, 사용자로 하여금 실시간, 혹은 실공간에서 접할 수 있는 종합적이고, 포괄적인 인문학 지식을 통해 현대사회에 적합한 융복합적 사고체계를 유도한다는 데 궁극적인 목적을 둔다.

주제어 : 인문콘텐츠, 스마트러닝, 위치기반정보서비스-어플리케이션, 휴먼3.0시대, 탈시공간 소통

Ⅰ. 서론 : 스마트폰 LBIS에 집중하는 이유

본 연구는 사람과 기술의 융합시대라는 일명 휴먼Human3.0시대에 맞는 능동적 학습 환경인 스마트러닝(Smart Learning) 어플리케이션(Application, 이하 App) 개발을 제안[1]하고자 한다. 스마트러닝이란 스마트폰, 미디어 태블릿, e-book단말기 등 모바일 기기를 이용한 학습콘텐츠와 솔루션을 통칭하면서, 인터넷 접속은 물론 위치기반서비스와 증강현실 등 다양한 기술을 적용한 학습서비스를 말한다. 여기서 단순한 기술 적용・도입에 한정되는 것이 아니라 스마트 인프라를 바탕으로 인간・학습자 중심의 학습을

1) 본 연구는 선행연구의 후속연구로써, 본격적인 어플리케이션 개발 전에 나오는 방향제안연구이다. 선행연구는 한국연구재단의 재원인 2015년 디지털인문학사업의 (시범)사업으로 진행된 Web 기반 지식플랫폼과 App개발을 위한 프로토타입이다. 본 연구에서는 선행연구과정과 결과에서 도출해낸 특장점과 개발 노하우를 전제로, LBIS-App개발을 위한 제안을 한다.

지향한다는 점에서 새로운 학습적 가치를 창출하는 특징[2]을 가지고 있다. 그런 의미에서 본 연구에서는 학습자와 스마트 폰의 상호작용을 통한 능동적인 학습을 유도하는 과정에서 인문콘텐츠 중심의 App 개발에 따른 방법론적 제안을 목적으로 한다.

18세기 중엽 영국에서 시작된 기술혁신과 이에 수반하여 일어난 사회·경제 구조의 변혁인 산업혁명은 업무의 분업화를 진행시키면서 사람과 기술이 함께 한 공동체적인 협력구조를 탄생시켰다고 볼 수 있다. 대량생산을 통한 경제적 가치창출을 목적으로 사람과 기술이 공존하는 사회시스템의 형성은 필연적으로 사회를 구성하는 생태계구조의 우위선점에 대한 불안감도 가중되기 시작했다. 특히 기술력과 기본지식의 통합물이라고 볼 수 있는 PC의 보급과 스마트폰의 개발 및 사용으로, 사회공동체적 협력구조 패턴뿐만 아니라 개인생활의 학습양식에까지도 많은 변화를 가져오게 되었다. 특히 1990년대 후반부터 본격적으로 진행되기 시작한 기본 자료의 D/B구축이라는 디지털화 작업을 통해 전세계는 학습자들에게 1차적인 정보자료를 학습하는 시간을 단축시켰다. 또한 우리나라에서는 2008년 11월에 스마트폰이 소개되는 동시에 본격적으로 보급되기 시작하여 이미 2015년 하반기에는 국내 보급률 91%로 세계 최고의 IT강국 면모를 확인하기에 이르렀다. 이와 함께 스마트폰 환경에 적합한 편의성과 신속성이 중심이 된 콘텐츠들이 양적 질적으로 급속히 팽창하는 건 당연한 현상이다.

위치기반서비스(Location Based Service, 이하 LBS) 관련 App는 현재 가장 활발히 개발되고 있는 스마트 폰 기반의 콘텐츠 이다. LBS는 사용자의 공간적 이동에 의해서 새로운 정보의 제공 및 활용을 하는 것을

2) 전은화·정효정, 「인문콘텐츠를 활용한 학습자 중심 스마트 학습 환경 개발-목표기반시나리오를 기반으로」, 『학습자중심교과교육연구』 제16권제9호, 학습자중심교과교육학회, 2016 참고.

주목적으로 하는데, 최근에는 단순하게 위치정보의 제공이라기보다는 위치기반소셜서비스(Location Based Social Network Service, 이하 LBSNS) 기능을 포함하여 사용자 스스로가 새로운 정보를 생성하고 쌍방향으로 교환이 가능하게 되었다. 이 서비스는 App 사용자의 승인으로 GPS 정보를 이용하는 경우가 있고, 트위터나 페이스북 등에서의 인적 정보를 바탕으로 개인화된 맞춤형 콘텐츠를 제공받는 등 변화된 미디어 환경에서 새로운 커뮤니케이션 문화를 창출[3]하고 있다.

현재 우리나라에서 LBS를 사용하고 있는 서비스는 일반적으로 기존의 내비게이션 서비스와 같은 위치추적이나, 길 안내 서비스, 사용자 주변의 정보를 검색하여 교통안내, 주차장 안내 외에도 안전 및 보안서비스도 제공되고 있는데, 서비스 영역을 크게 분류・정리하면 다음[4]과 같다.

분류	서비스	활용영역
Tracking	위치확인서비스	특정인 차량 또는 이동자산 등의 현재위치를 파악하거나 위치변동을 시간대별로 추적하여 그 위치를 서비스 가입자에게 통보함
Safe & Security[5]	안전 및 보안서비스	특정인 또는 대상의 응급상황 발생 시 경보와 함께 위치를 파악하여 서비스 가입자에게 통보하고 필요시 조치를 취함
Information	주변지역	가입자 주변에 위치한 음식점이나 주차장 등의 정보를

3) 전 세계 위치기반서비스시장은 2009년 21억 달러에서 2015년에는 183억 달러로, 연평균 43%씩 고성장할 것으로 전망되고 있다. 또한 이 서비스시장은 이용자 정보, 증강현실, 소셜네트워크서비스와 결합함으로써 고객수와 고객층의 확장과 다양한 서비스가 가능하며 활용분야를 넓혀가고 있는 추세이다. 한지숙, 「위치기반SNS(LBSNS)어플리케이션을 활용한 소셜마케팅」, 『한국디자인포럼』, 한국디자인트렌드학회, 2012, 재인용. 권순우·신창목 외, 『SERI 전망 2010』, 삼성경제연구소, 2009.

4) 심연숙, 「LBS를 이용한 모바일 관광정보 어플리케이션에 관한 연구」, 『커뮤니케이션디자인학연구』 제41호, 커뮤니케이션디자인학회, 2012, p.191.

5) 이 중 네비게이션Navigation 서비스의 활용도가 가장 높고, 최근에는 독거노인 및

	정보제공서비스	제공함
Commerce	광고 및 상거래 응용서비스	일정 범위내의 특정 지역에 위치한 휴대폰 가입자들을 대상으로 가까운 업소의 쿠폰을 다운로드 받을 수 있게 하는 행사 등을 홍보함
Navigation	교통 및 항법 응용서비스	가입자가 설정한 목적지까지 구간에서 교통상황을 감안한 가장 빠른 경로를 선택하여 안내함

〔표 1〕 국내 USB 별 활용영역

본 연구에서는 현 사회에서 사용자(학습자)들에게 요구하는 정보의 습득과 공유, 재창조 활동을 유도하기 위해 위치기반정보서비스(Location Based Information Service, 이하 LBIS)에 초점을 맞추고자 한다. 여기서 정보(Information)영역은 일반적으로 '가입자 주변에 위치한 음식점이나 주차장 등의 정보를 제공'에 한정되어 있는 마케팅 측면의 활용도가 높다. 본 연구에서는 마케팅과 일반 생활정보에 한정하지 않은 정보로 확장하여, 사용자의 학습영역에 포함된 인문학 정보(지식)에 적용하고자 한다. 이른바 UC(Ubiquitous Communication, 탈시공간 소통체계)플랫폼의 실현으로, 예를 들어, 1차적인 정보에 포함되는 용어사전류, 요약정리류, 출판물 및 인물정보류 등을 시간과 공간, 자원과 매체 등의 환경적 제약에서 자유로운 유비쿼터스-D/B로부터 제공받으면서 일반교양 영역이나, 교과서에서 언급되는 학습영역 등으로 필요성이 대두되고 있는 현실을 반영한 전략이라 볼 수 있다.

이런 배경에 따라, 학습자(사용자)의 위치에 따른 정보와 지식을 제공하는 차세대 기술력 스마트러닝환경인 LBIS와 증강현실을 도입한, 기존의 단순지식암기 학습에서 지식의 융합 및 응용발전에 초점을 둔 LBIS-App

---

유아동에 대한 안전과 보호서비스인 Safe & Security서비스 영역의 연구 및 개발에 초점이 모아지고 있는 추세이다. 김창호·장예진, 「경호경비 발전전략에 따른 LBS 도입」, 『한국경호경비학회지』 13, 한국경호경비학회, 2007.

의 개발에 접근한다. 인문콘텐츠와 스마트러닝의 접목방안은 인문콘텐츠를 활용한 학습자 중심의 스마크학습환경을 구축하는 데 초점을 맞춘다. 즉, 일방적인 전달이 아닌 능동적 상호작용을 통해 학습자 중심의 참여형 학습환경의 구현을 실현하는 것을 목표로 한다.[6]

2장에서는 인문콘텐츠 중심 스마트러닝의 중요성을 교육현장의 현황과 변화방향을 통해 정리하고, 3장에서는 선행연구로 진행했던 연구결과물을 분석, 이를 4장에서 스마트러닝 콘텐츠로써, LBIS-App<H(umanities)-Korea>(가칭)을 구현해 내는 구체적이고 실용적인 방법을 제안한다.

LBIS-App을 통해 지리, 역사, 문학 등 인문정보를 제공함으로써, 사용자로 하여금 실시간, 혹은 실공간에서 접할 수 있는 종합적이고, 포괄적인 인문학 지식을 통해 현대사회에 적합한 융복합적 사고체계를 유도한다는 데 궁극적인 목적을 둔다.

Ⅱ. 인문학 중심 융복합사고 스마트러닝

고전적 전통에 따르면, 지식이란 모름지기 불변하는 보편적 존재에 대한 앎으로서 필연적으로 타당한 것일 때 비로소 진리성을 갖는, 추구할만한 가치가 있는 것[7]이다. 그러나 21세기 스마트폰과 함께 하는 인문학적 소양 및 지식의 영역은 분명 새롭게 정의되어야 할 것이다. 일반적으로 인문학은 역사적・문화적・사회적 산물이 중첩되어 형성되는 것으로, 그 사회의

6) 구체적인 환경에 대한 설계전략은 App프로토타입<HanRiverQuest>의 Ⅱ.이론적 배경에 정리되어 있다.

7) 손동현, 「융복합교육의 기초와 학부대학의 역할」, 『교양교육연구』 3-1, 한국교양교육학회, 2009, p.23.

인문학이란 그 사회에 속해있는 인간을 중심으로 한, 인간의 삶에 대한 이해를 목표로 하는 학문이다. 실용적 측면에서 본다면 인문학지식을 습득하는 과정에서 '인간이 인간답게 살아가고자 하는 마음가짐과 접근'에 대한 실천적인 방법을 습득하는 행위, 자체겠지만, PC나 스마트폰을 통한 정보의 습득이라는 매체에서 접근해야 타당할 것이다. 지식융합시대에서 지식의 습득이라는 1차적인 학습이 아닌, 예술, 문학, 기초과학, 공학 등의 분야를 넘나드는 융합적 소양으로 세상을 이해하고 분석하는 시각을 갖는 2, 3차 이상의 지식활용활동이라 할 수 있겠다. 즉, 이해과 분석의 시각은 비단 한 분야에 한정된 것이 아닌 다각적이고 융합적인 이해력과 분석력이 요구된다는 점에서, 단일학문 또는 분화된 학문 체계로는 새로운 시대에 맞는 인재를 양성하기 어렵기 때문에 학문간의 결합을 통해 새로운 관점[8]을 갖게 하는 학습공간이 필요해 진 것이다.

2007년 한국문화콘텐츠진흥원에서 발표한 미래사회를 이끌어갈 'F-콘텐츠'[9]는 하나가 전혀 다른 여러 개로 분화되거나, 여러 다른 성격의 종류가 모여 새로운 하나를 만들어 내는 콘텐츠를 예견한 모델이다. 융복합적 사고를 기저로 하여 발전・실제화 시키려는 노력은 더이상 새로운 시도가 아닌, 현대사회에서는 이미 익숙해져 하나의 패러다임으로 정립되고 있다. 즉 하나의 기본 소스로 많은 콘텐츠를 창출해내는 OSMU(One Source

8) 김혜영, 「융합교육의 체계화를 위한 융합교육의 방향과 기초융합교과 설계에 대한 제언」, 『교양교육연구』 제7권제2호, 한국교양교육학회, 2013, p.14.참고.

9) 한국문화콘텐츠진흥원에서 발표한 『2007년 세계문화콘텐츠산업전망- 한국10대전망 &세계7대메가트렌드』(문콘진07-09, 2007)에서는 '장르 및 포맷 간의 영역파괴'라 하여 보편화되는 F-콘텐츠의 미래를 예견했다. F(Fusion)-콘텐츠는 ①형식적 측면에서 Freestyle(자유형)+Feedback(상호작용)+Fresh(신선함), ②내용적 측면에서는 Fun(재미)+Function(기능)+Feel(감동)를 전제로 하여, e-스포츠(게임+스포츠), 무비라마(영화+드라마), 머시니마(영화+게임), 뮤비라마(뮤직비디오+드라마) 등으로 구체적인 형태를 잡아가는 신규장르들로 정리했다.

Multi Use)와 각기 다른 분야를 융합해내는 Hybrid(異種, 혼합 등)를 재혼합하는 방식을 여러 영역에서 차용함으로써 '장르와 고유성의 영역파괴'라는 경계허물기를 이루어냈다. 예를 들어, 인도커리와 한국김치를 혼합한 김치커리와 같은 퓨전(Fusion)식 요리나 크로스오버(Cross-over)풍의 음악을 유행시키고, 최근에는 정치·사회적 통합코드로까지 적용되어 폴리테이너(Politainer)와 쇼셜테이너(Socialtainer)[10]의 등장까지도 거부감 없이 수용되고 있는 실정이다. 이러한 사회전반의 변화는 교육계에서도 예외가 될 수 없었다. 최근 교육현장에서는 최신 멀티미디어와 스마트 폰 환경에 익숙한 세대를 대상으로 하기 때문에, 다차원적이고 다기능적인 융복합적 사고학습 형태를 요구되는 것은 당연한 결과인 셈이다.

최근에는 교육4.0이라는 이름으로 종합적이고 분석적인 사고를 넘어서는 제3의 창조적 발전을 꾀할 수 있는 융복합적 사고력을 가진 인재육성에 대해 집중하고 있다. 이는 교육현장이 전공지식을 전달하고 심화시키는 기능 수행만이 아닌 학생 개개인의 가치를 인정하고 새로운 지식을 창출해낼 수 있는 기본적인 소양을 갖는 기회를 제공하는 학습으로의 변모가 절실하다는 판단에서 비롯되었다고 볼 수 있다. 여기서 융복합형 사고력 인재란, '다양하고 창의적인 기초 학문 위에서 길러질 수 있다. 즉, 다양한 전공 안에서 창의적인 사유와 통합적인 지식 습득을 통해서 학문간의 상호 이해와 통섭적 상상력이 융합형 인재'[11]로, 그 출발은 탄탄한 기초학문의 구축에서 사고력을 확장시킬 수 있는 전제를 찾을 수 있다. 실례로, 중고등학교에

10) 폴리테이너는 연예인(Entertainer) 출신의 정치인(Politician)을 일컫는 정치학 용어로, 대표적으로 미국 캘리포니아주 주지사였던 영화배우 아놀드 슈왈츠제네거(Arnold Schwarzenegger)나 국회의원이었던 탤런트 이순재, 김을동 등을 들 수 있다. 이와 비슷하게 쇼셜테이너 역시 사회를 뜻하는 소사이어티(Socierty)를 합쳐서 만든 신조어로, 대표적인 인물로 MC 김제동이나 탤런트 김여진 등을 들 수 있다.

11) 이동연, 「인문·예술 죽이는 중앙대의 대학기업화」, ≪경향신문≫ 2014.3.8.일자 참고.

서 시도되고 있는 STEAM교육[12]은, 다양한 문제해결을 위해 창의적 설계를 하며 감성적 체험활동을 가능하게 하는 창의적 가치형 교육방법으로 상당히 고무적인 변화라 할 수 있다. 학문이라는 것은 단순 지식을 습득하는 것이 아닌 '어떤 분야를 체계적으로 배워서 익히는 과정 중 얻어지는 지식 혹은 지혜'를 뜻한다고 볼 때, 넓은 의미에서 (liberal) Arts로 포함되는 기초학문은 학문을 유지・발전시키는 데 있어서 가장 기본 베이스가 될 수 있다. 이러한 배경에서 인문학적 지식 및 정보의 학습과정을 통해 학습자들에게는 상황의 기본적인 이해력과 사회와 사람들 사이의 대처능력은 물론 미래사회에 대한 예측, 분석력 등 선진사회의 주력이 될 수 있는 기본 소양을 갖출 수 있게 될 것이다.

관련분야의 선행연구를 살펴보면, (1)일반적으로 인문학과 디지털의 만남, 디지털인문학에 초점을 둔 연구와 (2)인문학의 디지털화라는 구체적인 사례를 다룬 연구로 나눌 수 있다.

먼저 (1)디지털인문학이라는 학문에 초점을 둔 연구로, 최희수나 김기덕, 한동숭·최희수 외 등을 들 수 있다. 이들 연구[13]는 기술적 측면에서 디지털과 내용적 측면에서 인문학을 접목시킨 결과물로, 인문학과 문화기술의 융합효과를 확인하고, 타학문과의 접점을 모색함으로써 문화기술의 콘텐

12) STEAM(Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics)교육은, 많은 선진국가에서 과학 기술 분야의 인재양성을 위하여 실시하고 있는 STEM교육에, 우리나라만의 독창적인 특징으로 Arts 부분을 통합시킨 교육접근 방식이다. 이때 Arts(예술)란 좁은 의미에서는 디자인 중심의 미술을 생각할 수 있지만, 넓은 의미에서의 예술이란 fine arts의 미술 외에도 liberal arts의 인문교양분야, language arts의 언어소통 분야라는 인문학 전반까지도 모두 포함하고 있다.

13) 최희수, 「디지털 인문학의 현황과 과제」, 『소통과 인문학』 13, 한성대학교 인문과학연구원, 2011.; 김기덕, 「문화콘텐츠의 등장과 인문학의 역할」, 『인문콘텐츠』 28호, 인문콘텐츠학회, 2013.; 한동숭·최희수 외, 「미디어와 문화기술 그리고 인문콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 27호, 인문콘텐츠학회, 2012.

츠산업화를 기대하고 있다. 그러나 디지털인문학에 대한 초기연구이고, 사회적인 변화에 초점을 두어 인문학의 변모양상의 필요성과 전체적인 배경만 정리했다는 한계가 보인다. 예를 들어 김민형・임영상[14]는 디지털시대의 인문학을 전반적으로 고찰하고 있다. 이를 위해 15년간 학계에서 발표된 인문콘텐츠와 문화콘텐츠에 관한 연구결과물을 정리하고, 지식의 본질을 재고찰하는 사례로 서울 서남권 중국동포타운 지식맵 구축을 소개했다. 그러나 이 연구 역시 인문학과 디지털이라는 연계의 중요성에 초점이 맞춰져 전체적인 개괄에 그쳤고, 결론에서도 구체적이고 실제적인 발전방향을 모색하기보다 후속 패러다임제시에 그쳤다는 아쉬움이 있다.

⑵디지털인문학에 대한 구체적인 (개발)사례 등이 있는 선행연구는 연구자별로 단편적인 개별분석에 그치는 한계를 가지고 있다. 이재홍[15]은 '게임스토리텔링을 통한 인문학교육'의 방법으로, 스마트혁명시대를 겨냥하여 한국 고대설화문학에서 게임소재와 제재를 축출하여 킬러콘텐츠 개발과 국가 경쟁력을 확립시킨다는 실사례에 접근했다. OSMU시장에서 스토리텔링의 중요성을 재강조하며 게임시장에 접목시킨다는 점에서 넓게는 스마트러닝으로 포함되겠지만, 실질적인 학습효과를 창출해내기는 거리가 있는 듯하다. 또한 백현기[16]는 '마음인문학 전자문화지도' App개발을 위한 전제조건을 조사, 제안하고 있다. 이를 위해 고대에서 현대에 이르기까지 각종 문헌자료 D/B를 구축하고, 동서양 사상・의학・과학 등의 소통과 융합작업을 선행해야 한다고 제안했다. 마음인문학이라는 용어를 통해 시

14) 김민형·임영상, 「디지털 시대의 인문학을 다시 생각한다」, 『인문콘텐츠』 41호, 인문콘텐츠학회, 2016.

15) 이재홍, 「Game Storytelling과 인문학 교육의 한 방향」, 『한국문학과예술』 제8집, 숭실대학교 한국문예연구소, 2011.

16) 백현기, 「스마트폰을 이용한 마음인문학 전자문화지도 활용에 관한 탐색적 연구」, 『디지털융복합연구』 제10권제4호, 한국디지털정책학회, 2012.

대별, 지역별, 유형별 시공양식을 총괄해야한다고 했는데, 구체적으로 개발과정에서는 기술과 환경의 제안으로 그쳤고, 구체적인 내용콘텐츠에 대한 언급이 없다는 아쉬움이 있다. 그에 비해 양연경의 연구[17]는 사회적 교육적 패러다임의 변화를 반영하는 스마트러닝 측면에서 실질적인 결과물을 창출했다고 할 수 있다. 뮤지엄이 가진 기존의 전시 사업과 교육사업의 패턴을 너머 스마트 컨버전스(Smart Convergence)형태의 입체적인 에듀테인먼트 콘텐츠로, 스마트콘텐츠 모델을 5가지 전략으로 제시했다. 실제적으로 App개발까지 완성시키진 못했지만, 뮤지엄 에듀테인먼트 학습모형 설정을 통해 보다 구체적인 체계적인 연구를 실행했다.

이에 본 연구는 LBIS기반의 App의 개발방법에 대한 제안이라는 점에서, 개별적인 사업과제적 차원이 아닌 적용원리를 도출해내는 것을 목적으로, 융복합 사고에 대한 필요성을 인지하고 사용자에게 사고에 대한 학습을 유도할 수 있는 방법을 선행연구를 통해 모색하고 LBIS-App으로 접근할 수 있는 근본적인 원리와 전략에 집중하고자 한다.

Ⅲ. 선행연구결과 분석

본 연구를 위해 ㉠Web기반 지식플랫폼<디지털인문학 한강>과 ㉡App기반 <HanRiverQuest>의 개발 노하우와 특장점을 도출한다. 도출된 접근방법과 개발 진행과정을 참고하여 LBIS-App <H-Korea> 개발에 따른 방법적 제안[18]으로 확장한다.

---

17) 양연경, 「뮤지엄 에듀테인먼트 스마트 콘텐츠 모델 연구」, 『한국과학예술포럼』 17, 한국전시산업융합연구원, 2014.

18) 본 연구는 한국 전역을 대상으로 하는 실재적인 LBIS-App개발에 앞서 전반적 이론

1. 지식플랫폼 〈디지털인문학 한강〉[19]

1) 연구방향

Web 구현을 기반인 지식플랫폼 <디지털 한강>은 한강이 가진 인문학적 상징성을 바탕으로 문학·역사·지리에 대한 지식을 총체적으로 망라한 개발연구결과물이다. <디지털 한강>은 다음 두 가지의 필요성과 목표를 가지고 연구되었다.

첫째, 융복합적 인문학 중심 통합지식플랫폼 구축 개발. 현재 제공되고 있는 각종 플랫폼이 복잡하고 다양해져, 정보의 과잉공급에서 사용자의 선택과 편의상의 문제가 대두되고 있다. 디지털미디어 중심으로 재편되는 지식유통 변화에 적극 대응하기 위해, 본 지식플랫폼은 각 플랫폼의 연계성을 높여 활용도를 극대화하고, 제공텍스트에 현장성과 현재성을 부과하여 적합한 학습효과를 유도하고자 했다.

둘째, 국가브랜드 '한강'을 위한 디지털 콘텐츠 개발. 한국역사와 문화의 근원지인 한강을 디지털 콘텐츠로 개발하는 데 주목하지 않았던 기본 연구성과물에 대한 반성적 성찰에서 출발했다. 한강은 수도문화의 모태이면서 한국경제성장의 격변지인 동시에, 현재까지도 한국문화와 역사의 중심지라는 점에서 한강 전역에 걸친 이러한 작업으로, 한국정신의 세계적인 도약을 위한 국가브랜드로써의 기반을 마련하고자 했다.

2) 연구방법

첫째, 대상공간에 포함되어있는 인문학 정보를 수집, 정리한다.

을 검토하는 교두보적 위치를 담당하게 될 것이다.

19) 본 지식플랫폼 <디지털인문학 한강>은 2017년 7월30일까지 서비스 제공할 예정이다. http://hangangdb.co.kr

둘째, 정보를 링크작업을 통해 통합적 자료체계를 구축한다.
셋째, 구축실제를 통해 사용 효율성을 높이는 방법을 강구한다.
넷째, 참여연구진은 각자영역에서 연구결과물을 도출한다.
다섯째, 구축된 플랫폼의 개발노하우로 후속연구를 계획한다.

3) 개발과정

지식플랫폼 <디지털인문학 한강>은 사용자에게 직간접적으로 경험할 수 있는 지리적 측면과 그 지리를 기반으로 한 역사적 사건, 그리고 재창출된 문학작품에 대한 지식정보를 에디팅(editing)하여, 종합적인 디지털 인문학 지식플랫폼으로 개발되었다. 구축 모듈에는 역사적 사건-지리적 장소-문학작품의 배경을 연결시켜 다음과 같이 정리했다.

시대			10년 단위(1900년~2000년)
공간			위치
			위치-하이퍼링크
역사적 사건 / 시대적 배경			역사적 사건
			시대적 배경
문학 작품	소설	작가	작가
		작품	소설제목
		설명	작가/작품의 전반적인 설명
		본문	작품 내 관련 본문삽입
	시	시인	시인
		작품	시제목
		설명	시인/시의 전반적인 설명
		본문	시 본문

〔표 1〕 콘텐츠 단위소스 기본 모듈

첫째, 단위소스(source)를 이용한 링크과정의 간소화. 플랫폼 구축에

있어서 자료 및 사이트를 선별해 신뢰할 수 있는 정보들을 한 눈에 확인할 수 있도록 '단위소스(source)'를 구성했다. 각 장소마다 시대별(10년 단위)로 나누었고, 문학-역사-지리 정보가 텍스트로 제공되고, 서로 링크이동이 가능하도록 했다.

둘째, 플랫폼 UX(User Experience, 사용자경험) 효율성을 높이기 위한 최적의 UI(User Interface, 사용자환경) 제공. 플랫폼은 다섯 가지의 큰 틀(메인화면, 메뉴, 검색, 결과 페이지, 하이퍼링크)을 기본으로 구분했다. 각각의 페이지는 사용자들의 사용상 편의UX를 높이기 위해 UI구성에 커뮤니케이션디자인 전문인력의 협업을 통해 개발을 진행했다.

㉠메인화면 - 이름&로고(자체제작), 검색창, 배너&정보

메인화면은 <디지털인문학 한강>을 상징적으로 나타내기 위한 영상으로 시작된다. 강물이 일렁이는 영상은 끊임없이 흐르는 한강의 유구한 역사성을 상징적으로 나타내기 위해 사용되었다. 한문으로 표기한 글자 "漢江"은 한강 인근에서 찾아볼 수 있는 각종 구조물, 세빛섬, 올림픽대교, 한강공원, 여의도 물빛무대, 물결, 해 등을 단순화하여 디자인으로 나타냈다.

〔그림 1〕 메인페이지

〔그림 2〕 제작 로고

㉡메뉴구성 - 문학, 역사, 지리로 단위소스를 공유하고 있다.

〔그림 3〕 항목별 구분 (작품별)

〔그림 4〕 항목별 구분(전체지도)

문학 항목은 작가별 정렬과 작품제목별 정렬을 기본으로 설정하였다(ㄱㄴㄷ순). 작품별 관련 역사, 지리로 이동할 수 있고, 작품의 전문 혹은 일부와 서지사항(발표년도, 발표지 등)이 제공된다.

역사의 경우도 키워드와 시대 두 개의 항목으로 구분하여, 각각의 키워드는 구별이 용의하도록 개별 틀을 활용하였다. 시대별 구분은 1900년부터 2010년까지 10년 단위로 분할된 단위소스가 간단한 표로 정리되었다. 시대에 해당하는 사건은 물론 문학작품까지도 확인할 수 있기 때문에 사용자가 관련 연구를 계획 중이라면 보다 수월하게 연구 범위를 좁힐 수 있을 것이다.

지리의 경우 전체와 지역별 보기로 구분하여, 행정단위를 기본으로, 각 구에 해당하는 문학, 역사 자료를 목록으로 작성해두었다. 두 항목의 검색 결과는 해당 구와 관련된 문학작품, 역사적 사건들이 시대별로 분류되어 제공하였다.

ⓒ결과페이지

〔그림 5〕 결과 페이지

〔그림 6〕 결과 페이지(하이퍼링크)

문학(작가, 작품), 역사(사건), 지리(지역, 위치)등 통합적인 정보를 제공하는 최종 페이지로, 키워드-시대-사건-문학작품 순으로, 세부구분이 용이하도록 구성과 위치에 차이를 두었다. 간략한 설명과 본문 일부를 확인할 수 있고, 자세한 사항은 관련문자 혹은 이미지를 클릭함으로써 하이퍼링크를 통해 심화&재확인을 할 수 있도록 했다.

4) 연구성과

지식플랫폼<디지털인문학 한강>의 장점을 분석하면 다음과 같다

첫째, 시각적 효과의 극대화.

둘째, 짧고 명료한 텍스트의 제공.

셋째, 링크 활용을 통한 편이성 극대화.

넷째, 인문학 중심 학제적 연구가능성 확보.

특히 본 연구과제는 지금까지 시도되지 않았던 문학작품을 중심으로 역사적 지식, 체험적 지리공간을 결합시킨 지식플랫폼 <디지털인문학 한강> 구축을 통해 인문학 중심 콘텐츠의 가능성을 확보했다는 데 그 의의를 찾을 수 있다.

2. App 〈HanRiverQuest〉[20]

1) 연구방향

App개발을 목적으로 App <HanRiverQuest>에서는 학습자의 능동적 참여와 상호작용을 강조하는 스마트 교수학습 환경을 구현하기 위한 프로토타입 연구결과물이다. <HanRiverQuest>는 다음 두 가지 필요성과 목표를 가지고 연구되었다.

첫째, 목표기반시나리오(Goal-based Scenario) 중심 스마트 학습콘텐츠 구축 개발. 학습은 목표 지향적으로 이루어진다. 성장과정에서 다양한 학습경험을 하게 되는데, 목표가 배제된 학습경험은 삶에서 의미있게 활용되지 못하므로, 능동적으로 학습할 수 있는 환경을 제공하고자 했다.

둘째, 역사적 서사에 기반을 둔 통합인문콘텐츠 개발. 역사는 그 자체로 서사를 이루고 있으며, 역사서사 내에는 다른 문화나 예술 분야와의 연계성을 포함하고 있다. 그러나 지금까지의 콘텐츠들은 단편적인 지식 위주로 구성되어있는 한계를 가지므로, 본 콘텐츠로 통합인문학의 접점콘텐츠의 기반을 마련하고자 했다.

2) 연구방법

첫째, 인문콘텐츠 기반 스마트 환경 사례를 분석한다.

---

20) 전은화·정효정, 앞의 논문, 참고.

둘째, 목표기반시나리오와 스마트 학습 환경을 설계한다.

셋째, 프로토타입 설계와 학습환경을 개발한다.

넷째, 전문가 사용성 평가와 학습자 사용경험을 분석한다.

다섯째, 구축된 프로토타입 개발노하우로 후속연구를 계획한다.

3) 개발과정

App <HanRiverQuest>는 설계원리와 기대효과를 기반으로 인문콘텐츠를 활용한 스마트 학습환경의 프로토타입을 제안한다.

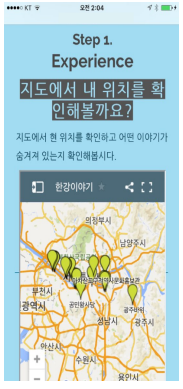
설계원리	기대효과
실제적이고 맥락화된 미션 제공	주도적인 학습참여
매력적인 커버스토리와 역할 제시	몰입 유도
지식의 경험화 활동 제공	경험의 확장 유도
적절한 학습자원과 피드백 제공	성공&실패를 통한 학습
재경험 루트 제공	성찰의 기회

〔표 3〕 설계원리&기대효과

한강은 다채로운 인문콘텐츠를 연결할 수 있는 매개체로 풍성한 자원을 가지고 있는 대상이며, 한강이 갖는 상징성과 중요도에 비해 개발된 인문콘텐츠가 미진하기에 '한강'을 대상으로 프로토타입을 개발했다.

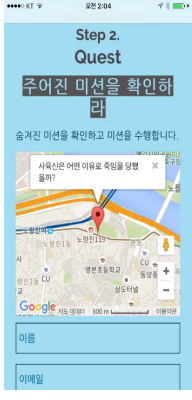
㉠기반-구글맵스(학습자가 위치한 장소 중심-LBS활용)

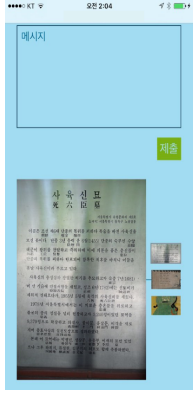
㉡메인화면-스토리&역할 부여. 자연스럽게 미션 수행에 참여할 수 있도록 유도했다.



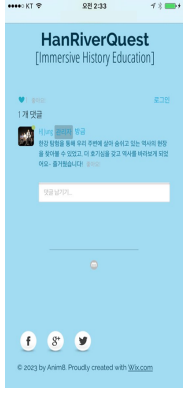
〔그림 7〕 구글맵스 기반 자원 제공

〔그림 8〕 메인 화면





〔그림 9〕 미션수행 노트와 학습 자원



〔그림 10〕 작성 노트 및 공유 지원

㉰미션화면&학습자원화면-미션을 통해 해결해야 할 문제들을 발견하고, 해결방안을 탐색한다는 목적성을 가지고 방문 현장을 관찰하게 되며, 이를 바탕으로 능동적으로 단서를 찾고 해결안을 제시하는 활동을 할 수 있다.

㉱노트작성화면&공유화면-학습자는 자신의 위치를 탐색하고 활동에

따라 지도 안에 담긴 미션을 수행하고, 기록 활동을 통하여 개인적 성찰 활동에 참여하고, 이를 동료들과 공유하고 상호작용할 수 있도록 한다.

4) 사용성 평가

㉠학습자-만족도 4.25점/5.00만점(편의성, 동기유발 집중)

(+)체험을 통해 역사의식을 고취 & 역사학습에 도움.

(-) 부족한 심미성 보충 & 동기유발전략 개선 필요.

㉡전문가-평가도 4.56점/5.00만점(정확성,적절성,윤리성 집중)

(+)학습내용의 정확성 및 적절성과 인터페이스의 직관적 구성.

(-) 피드백, 학습동기유발, 심미성 등 보충필요.

5) 연구성과

App<HanGangQuest>구축의 특장점을 분석하면 다음과 같다.

첫째, 역사서사 중심 디지털인문학 콘텐츠 개발가능성 확보.

둘째, 구글맵스와 하이퍼링크 기반 편이성 극대화.

셋째, 기존D/B 활용 에디팅으로 풍부한 학습자원 제공.

넷째, 인문학 중심 교육법 연구가능성 확보

본 연구에서 제안한 스마트 학습 환경은 역사와 문학, 철학, 미술, 음악 등의 인문콘텐츠들의 네트워크를 경험할 수 있도록 설계하고 이를 토대로 새로운 문화를 창출해 내도록 지원하고자 했다. 이는 향후 참여 중심, 체험 중심, 과정 중심적 학습 환경을 설계하는 사례가 된다는 점에서 연구의 의의를 찾을 수 있다.

Ⅳ. LBIS-App 〈H-Korea〉 개발 제안

1. 설계원리 및 공략 도출

먼저 선행연구의 분석결과를 정리하면 다음과 같다.

	Web 〈디지털 한강〉
연구방향	문학 중심 통합인문학지식플랫폼 국가브랜드를 위한 디지털 콘텐츠
연구방법	공간별 인문학정보 수집 링크-통합적 자료체계 구축 사용 효율성 고려
개발과정	Web 구현 기본 기존 정보 에디팅 기본 단위소스-기본모듈 설정 플랫폼 UX & UI 고려 자체 로고,서체,화면 등 개발
연구성과	시각적 효과 극대화 짧고 명료한 텍스트 제공 링크 활용을 통한 편이성 극대화 인문학 중심 학제적 연구가능성 확보
연구한계	App구현을 통한 스마트학습 환경 타 학습자와의 소통공간 지원

〔표 4〕 Web 〈디지털 한강〉 개발 결과

	App 〈HanRiverQuest〉
연구방향	역사 중심 통합인문학App콘텐츠 목표기반시나리오-스마트학습콘텐츠
연구방법	스마트 학습 환경 설계 목표기반시나리오 체계 구축 전문가&사용자 평가
개발과정	App 구현 기본 사용자 LBS 활용 실제적·맥락적 미션 제공 프로토타입 개발 전문가&사용자 평가

연구성과	인문학 중심 교육법 연구가능성 확보 기존D/B활용 풍부한 학습자원 제공 구글맵스와 링크기반 편이성 극대화 역사 중심 교육콘텐츠 개발가능성 확보
연구한계	LBIS와 증강현실기술 적용 푸쉬(PUSH) 서비스 제공

〔표 6〕 App 〈hanRiverQuest〉 개발 결과

연구결과를 바탕으로 사용자(학습자)의 능동적인 스마트러닝 학습환경을 조성하기 위한 설계원리는 LBIS기반 App의 특성을 최대한 활용하면서, 통합인문콘텐츠의 디지털 구현에 초점을 두며 접근한다. 우선 개발하고자 하는 LBIS-App은 스마트폰 안드로이드 환경 구현을 기본으로 한다. 전 세계적으로 스마트폰 보급률 평균 70% 이상으로, 우리나라는 전 세계 최고수준인 91%(TNS, KT경제경영연구소 자료)이고, 그 중 83.3%가 안드로이드 기반이기 때문이다. 둘째, 사용자의 사용목적별 맞춤지식 제공으로 차별화된 서비스시스템을 구축한다. 교과서 범위, 일반 인문학 상식, (외국인들을 위한) 한국문화교양 등 사용자가 App사용 목적과 선호도를 지정하면서 서비스의 범주를 분류해서 맞춤형으로 제공한다.

설계원리는 **첫째, 문학과 역사 중심의 단위소스를 기본모듈로 하여 인문학 중심의 통합지식연대를 실현한다.** 스마트폰을 활용하여 새로운 지식의 수용형태와 지식창출의 확장기회를 제공하고, 차세대 커뮤니케이션인 UC전파를 통한 지식의 사회적 역할 및 위상구조를 새롭게 창출해줄 수 있다.

둘째, LBIS와 증강현실 기술, PUSH 서비스 등으로 편이성과 현장성을 극대화하는 모바일로 구현한다. 공학적 기술에 인문학적 통찰을 접목시켜 스마트러닝의 효과를 극대화하는 시너지를 유도할 수 있다.

셋째, 기존 정보D/B와의 링크활용을 통해 풍부한 학습지식자원을 확보

·제공한다. '인문학지식의 총괄성을 활용한 문제해결능력 신장'이라는 방향으로, 지식의 융합과 새로운 해결방법을 창출해 낼 수 있는 능력을 기대하는 학습콘텐츠라 볼 수 있다.

넷째, 사용자별, 목적별로 분류, 성격에 맞는 콘텐츠와 UX&UI의 차별성을 두어 학습효과를 높인다. 사용자 정보로 콘텐츠(혹은 선호콘텐츠, 목적별 특정콘텐츠 등)를 대상별 맞춤형으로 제공해주는 것이다. 예를 들어, 중고등학생&학부형에게는 교과서 수록콘텐츠 우선, 대학생&일반인에게는 지역학&대중문화콘텐츠 우선, 한국에 거주하는 외국인 혹은 관광객들에게는 한국적 문화, 정서 등이 주가 되는 한국적 콘텐츠를 우선 배치하고, 링크를 통해 확장가능성을 열어줄 수 있다.

마지막으로, 향후 국내뿐만 아니라 해외 한민족문학루트, 역사루트를 포괄하는 체험프로그램, 관광코스 개발 등의 적용 및 응용이 가능하도록 활용범위를 확장한다. 국내외로 확장시켜 사용자의 장소(위치)를 중심으로 한국인 전체가 함께 공유하고 있는 인문학적 가치와 공동체적 동질감을 축출한다면, OSMU작업을 거쳐 한국적 브랜드인 문화콘텐츠화로써 활용할 수 있다.

2. 에디팅 전략과 링크-구현 모형

본 개발에 가장 핵심과정은 기존 인문학정보/자료의 정확도&신뢰도를 분석한 후에, 자기주도학습의 스마트러닝 총론적인 방법을 유도해야 한다. 개발구현하기 위해 다음과 같은 사항을 염두할 필요가 있다.

먼저, 분야별 단위소스의 개발이 필요하다. 기존 디지털화된 인문학정보/자료의 공급과잉으로 PC화면이나 스마트폰에서 오히려 사용자들은 정보를 선별, 분류하는 과정에 불편을 겪고 있다.[21] 스마트폰의 경우, 한 화면

에 일정양의 정보만 가능하므로 단위소스에 삽입하는 등 정보의 질과 양을 고려하여 최적의 서비스를 구현하도록 한다. 또한 사용자에게 정보사용의 편이를 제공하기 위해, 사용자의 위치는 물론, 본 개발물을 사용하는 목적과 접근가능 한 매체에 따른 차별화된 서비스를 구현한다.

둘째로, 사용목적에 따른 메인단위소스의 순서에 변화를 준다. 링크를 통해 모든 정보는 연결된다. 그러나 사용자의 목적에 따라 메인화면에 제공되는 단위소스에 변화를 주어 정보범위의 확장 및 심화는 해당단어나 이미지에서 링크로 이어지도록 하여 사용자의 능동적인 선택과 집중을 유도한다.

마지막으로, 양방향 인터렉션이 가능한 UX를 구현한다. 일방적인 정보의 제공이 아닌, 사용자의 단위소스재창출, 사진&영상의 공유, 증강현실을 통한 현장성 확보와 동영상 업로드 등 정보학습, 정보창출, 정보공유로 적극적이고 실제적인 활동을 유도한다면 App의 활용도가 높아질 것이며 궁극적으로는 자가학습의 효율도 높아지리라 본다.

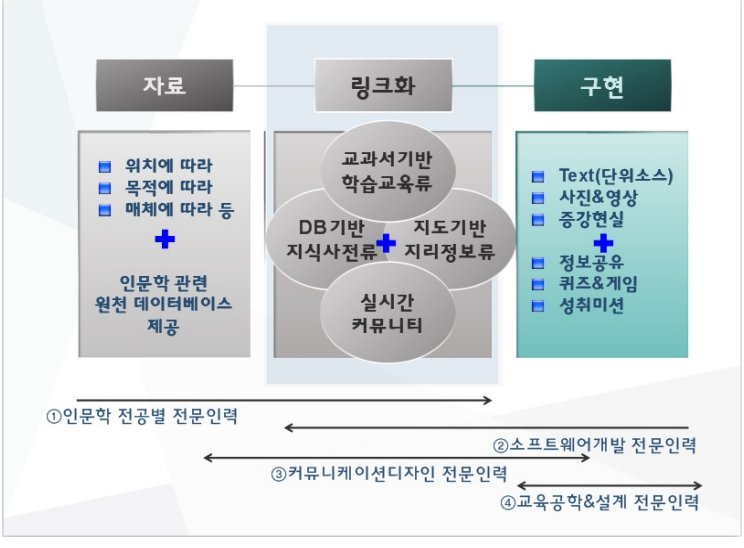
그 외에도 원천 D/B와의 링크화를 통한 스마트 러닝을 실행함에 있어 사용자의 첫 도입부분부터 이해와 흥미를 유발할 수 있도록 동기부여 차원의 에듀테인먼트 활동이 매우 중요하다. 또한 스마트러닝 기반을 감안하여 Text의 제공이라는 시각화뿐만 아닌 사진&영상콘텐츠를 활용한 청각화와 시간의 경계를 허무는 증강현실을 충분히 활용하여 사용자로 하여금

---

21) 1995년 민간기업 서울시스템(주)에서 순수 민간자본으로 추진되었던 국역 조선왕조실록 시디롬의 개발은 한국인문학 정보화 또는 D/B구축의 효시이자, 그 이후 연구방법을 설정하는 데 큰 파급효과를 가져다 준 획기적인 사업이었다.(최희수, 「디지털 인문학의 현황과 과제」, 『소통과 인문학』 제13집, 참고) 동시다발적으로 제공되고 있는 정보의 홍수에서 사용자들의 선별과정에 불편을 겪고 있다는 점은, 임수경·김미나, 「디지털인문학 중심 스토리텔링 지식플랫폼 융합 필요성 및 방안 연구」(『커뮤니케이션 디자인학연구』 54, 커뮤니케이션디자인학회, 2016.) 2장에 정리되어 있다.

입체적인 정보습득 및 활용이 가능하도록 한다. 특히 사용자 위치에 따른 PUSH 서비스를 통해 자극과 흥미를 유발할 수 있는 기술을 활용하여 학습효과를 높이는 기능들을 추가, 삽입하는 것이 중요하다. App 사용예상자들의 연령과 생활패턴은 개발 전에 충분히 고려한 후에 접근하는 것이 방향을 설정하는 데 기준이 될 수 있다.

이러한 사항을 활용인력과 함께 도표로 정리하면 다음과 같다.



〔그림 11〕 인문학 자료의 링크-구현 전략

App에 적용될 체험형 스마트러닝(에듀테인먼트) 활동은 목표기반시나리오(Goal-based Scenario)[22]를 기반으로 정보제공 및 공유에서 그치는 것이 아닌 사용자에게 주어진 퀴즈&게임 등을 성취하도록 성취미션을 부

22) 전은하·정효정, 앞의논문, 참고.

여함으로써 보다 능동적으로 학습해나가는 시스템을 개발하도록 한다. 이를 위해서는 인문학자와 소프트웨어 개발자, 커뮤니케이션디자이너 뿐만 아니라 교육공학과 교육설계의 전문인력이 함께 포함되어 보다 긍정적인 결과를 도출해내도록 한다.

Ⅴ. 결론

본 연구에서 한국의 실제장소(위치)와 연결시킨 인문학적 지식을 융복합한 통합허브 LBIS-App <H-Korea>을 개발전제를 제안함으로써 사용자(학습자)들에게 한국공간과 역사, 문학, 문화를 포함한 철학 등이 연계된 인문학 중심 지식정보가 감성정보와 합쳐져 스마트러닝 효과를 목적으로 했다.

본 연구의 개발에는 ①인문학 전공별 전문인력들의 단위소스 개발과 링크D/B 선별작업이 ②소프트웨어 개발전문인력과 ③효과적인 구현을 위한 커뮤니케이션디자인전문인력, 그리고 ④이 모든 콘텐츠가 사용자에게 학습효과로 발현될 수 있도록 교육공학&교육설계 전문인력이 함께 연계해야 한다. 또한 인문학 관련 원천D/B라고 하면 범위가 넓기 때문에, 우선 지역학을 중심으로 한 한정된 지역(공간)에서 출발하여 그 대상공간을 확장시키는 것도 방법이다. 따라서 소수의 연구자가 개별적으로 App개발을 진행하는 것보다 국가차원에서 보다 정확하고 신뢰도 있는 전문인력을 활용하고, 지자체 관련기관과 연계하며 진행되어야 할 대규모 프로젝트 형태를 띠어야 할 것이다.

본 개발연구의 대상은 한국역사와 한국문학, 한국적 철학을 한곳에서 확인할 수 있는 한국장소로 두고 있다. 따라서 사용자의 학습목적에 따라 한

국 중심의 역사적 사실과 문학적 상상력, 철학적 원형 및 발현과정을 함께 포괄하며 제공할 수 있다. 이를 통해 한국 지역, 혹은 위치는 한국을 대표하는 브랜드 이미지로써 활용가능성도 제시할 수 있다. 특히 근현대 역사의 중심이자 한국의 문화가 재탄생된 민족의 강한 정신력의 중심지이기도 한 한국 전역을 세계인을 대상으로 한 한류3.0으로 이끌 수 있는 주요 문화콘텐츠로 확장도 기대할 수 있을 것이다.

【참고문헌】

권순우·신창목 외, 『SERI 전망 2010』, 삼성경제연구소, 2009, pp.1-468.

김기덕, 「문화콘텐츠의 등장과 인문학의 역할」, 『인문콘텐츠』 28호, 인문콘텐츠학회, 2013, pp.9-31.

김민형·임영상, 「디지털 시대의 인문학을 다시 생각한다」, 『인문콘텐츠』 41호, 인문콘텐츠학회, 2016, pp.9-29.

김창호·장예진, 「경호경비 발전전략에 따른 LBS 도입」, 『한국경호경비학회지』 13, 한국경호경비학회, 2007, pp.145-168.

김혜영, 「융합교육의 체계화를 위한 융합교육의 방향과 기초융합교과 설계에 대한 제언」, 『교양교육연구』 제7권제2호, 한국교양교육학회, 2013, p.14.

백현기, 「스마트폰을 이용한 마음인문학 전자문화지도 활용에 관한 탐색적 연구」, 『디지털융복합연구』 제10권제4호, 한국디지털정책학회, 2012, pp.45-53.

손동현, 「융복합교육의 기초와 학부대학의 역할」, 『교양교육연구』 3-1, 한국교양교육학회, 2009, p.23.

심연숙, 「LBS를 이용한 모바일 관광정보 어플리케이션에 관한 연구」, 『커뮤니케이션디자인학연구』 제41호, 커뮤니케이션디자인학회, 2012, p.191.

양연경, 「뮤지엄 에듀테인먼트 스마트 콘텐츠 모델 연구」, 『한국과학예술포럼』 17, 한국전시산업융합연구원, 2014, pp.233-246.

이동연, 「인문·예술 죽이는 중앙대의 대학기업화」, 《경향신문》 2014.3.8.일자.

이재홍, 「Game Storytelling과 인문학 교육의 한 방향」, 『한국문학과예술』 제8집, 숭

실대학교 한국문예연구소, 2011, pp.79-102.
임수경·김미나, 「디지털인문학 중심 스토리텔링 지식플랫폼 융합 필요성 및 방안 연구」, 『커뮤니케이션디자인학연구』 54, 커뮤니케이션디자인학회, 2016, pp.338-351.
전은화 · 정효정, 「인문콘텐츠를 활용한 학습자 중심 스마트 학습 환경 개발」, 『학습자중심교과교육연구』 제16권제9호, 학습자중심교과교육학회, 2016, pp.1247-1268.
최희수, 「디지털 인문학의 현황과 과제」, 『소통과 인문학』 13, 한성대학교 인문과학연구원, 2011, pp.67-95.
한국문화콘텐츠진흥원, 『2007년 세계 문화콘텐츠산업전망-한국 10대 전망 &세계 7대 메가트렌드』 문콘진07-09, 2007.
한동숭·최희수 외, 「미디어와 문화기술 그리고 인문콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 27호, 인문콘텐츠학회, 2012, pp.53-59.
한지숙, 「위치기반SNS(LBSNS)어플리케이션을 활용한 소셜마케팅」, 『한국디자인포럼』, 한국디자인트렌드학회, 2012, pp.17-26.
허영주, 「대학 융합교육의 문제점과 개선방안 탐색」, 『교육종합연구』 제11권 1호, 교육종합연구소, 2013, p.47.

Abstract

A research on the contents for the study of the humanities for Smart Learning

Lim, Su-kyung

This research is a follow-up research of the precedent research. It is a direction proposal research that comes out before the development of an application in earnest. The precedent research had been proceeded with as the (exemplary) project of the 2015 digital humanities project, which is a source of finance of the National Research Foundation of Korea. It designed the knowledge platform 'Digital Humanities Study Han River', which was developed and materialized as a website in April 2016 and the prototype for the development of an app in June the same year. In this research, with the special strong points and the developmental know-how that were drawn from the results of the preceding research process as the premise, a proposal for the development of the application LBIS-App (tentative name) was made.

In Chapter 2, the importance of the Smart Learning centered on the humanities contents was organized through the present situation and the change direction of the site of the education. In Chapter 3, the results of the research that was proceeded with as a preceding research were analyzed. And, in Chapter 4, a specific and practical method which materializes the Smart Learning application 'Munsacheol Hangang' was proposed.

For the development of this research, the following must be linked with each other together: 1. The unit source development and the link D/B sorting task of the professional manpower by major of the humanities study; 2. The professional manpower for the development of software; and 3. The professional manpower regarding communication design for the effective materializations. Also, because the range of the original D/B related to the study of humanities is wide, it is a method to first depart from a limited area

(space) centered on the regional studies and to expand the subject space. As a result, instead of a small number of researchers proceeding with the app developments individually, the more accurate and reliable professional manpower must be utilized on the national level, and the shape of a large-scale project that must be proceeded with by linking with the organizations related to the local governments must be assumed.

By providing the humanities information, including that of geography, history, literature, etc., through the LBIS-App, through the general and comprehensive humanities study knowledge which can be come into contact with by the users on real time or in real space, the ultimate purpose is to induce the convergence thinking system that is suitable to the modern society.

Key Word : Humanities Content, Smart Learning, LBIS-App, Human3.0, UC(Ubiquitous Communication)

임수경
소속 : 단국대학교 교양교육대학 교수
전자우편 : totorosk@hanmail.net

이 논문은 2016년 10월 30일 투고되어
2016년 12월 4일까지 심사 완료하여
2016년 12월 9일 게재 확정됨.