

인문학쇼(Show)

인문학과 공학 사이에서의 융복합(The Confusionence):

진화인문학(The evoHumanities) 그리고 인문공학(The engHumanities)의
가능성 및 과제

정보통신정책연구원(KISDI) 포럼 강연[2013. 07. 26]

전승환 [한남대학교 독일어문학과]

1. 타이틀

2. 자기 소개 [크레이지토크]

3. 김밥 [창의력 = 어휘력]

4. 세상을 바꾼 사과들!

[1. 이브의 사과(인간성의 변화) >>> 2. 뉴턴의 사과(자연과학의 변화) >>> 3. 스티브 잡스의 사과(융복합으로의 변화) = 이 모든 것의 총화로서의 사과: 이미지 삽입, 땅에 뿌리를 둔 사과나무와 사과를 따려는 인간: 현대에서 이 모든 현상이 총체적인 'Apple unio'가 지속적으로 필요함, 만약 그렇게 된다면 인류는 긍정적 방향으로 지속적인 발전이 가능할 것임]

5. 인문학의 현재와 미래

[이미지] 시간과 변화 그리고 주목

[스마트폰 시대에 힘겨워 하는 노키아와 디지털 시대를 맞아 몰락한 코닥]

[이미지] 현재의 인문학

[비유적 사진 첨부: 맛없는 음식만을 메뉴로 내놓는 레스토랑 / 주문없는 공장 / 사람이 다니지 않는 변두리 뒷골목]

2018 / '인문학의 위기'가 주목해야 할 2018년!

[인문학의 위기: 인문학뿐만이 아니라, 대학 전체에 마의 숫자로 작용할 2018년 - 2013년 현재는 '잘 팔리지 않는' 인문학 일부에서만 구조조정이 단행되고 있음, 그러나 이후 인문학 전반에 문제가 파급될 것임]

원인은?

신규 세대간 간극 / 인문학의 맹신적인 논증주의: 부트스트래핑의 적용 / 시대적 언어의 문제 - 아이코닉의 시대 / 비실용성: 탈선비주의 / 베스트 팔로워의 중시 / 인문학적 지식의 대중화: 전략의 수정 / 학령인구의 감소

[위기의 원인: 1. 신규 세대간의 단절 - 언어, 주제, 방식, 관심 등의 차이, 인문학은 이에 대한 철저한 성찰과 변화를 도모해야..., 시대화, 시대적 언어의 구사 (Contemporary) 2. '나의 어머니가 나를 낳는 것을 본 적이 없다'고 믿지 못하는 것 - 인문학의 맹신적인 논증주의, 직관론, 창의성, 수요조사하다가 해떨어지는 마케팅 3. 담론 위주의 텍스트 인문학 - 아이코닉 시대와 동떨어진 비현실감 4. 비실용성 - 인문학의 경제화, 탈(한자)선비주의 5. 새로운 시대정신의 제시가 아닌 뒷북 분석 - 새로운 생각을 셋업하는 것이 아닌 과거 내지는 기성을 가장 잘 따라하는 베스트 팔로워에게 기회가 많음, 탐험가의 시대는 현재 잊혀져 있음 6. 인문학 프로슈어의 등장과 전략 수정 미비 - 인터넷의 발달과 지식 공유, 차별성 지향해야... 7. 학령인구의 감소 - 인문학의 평생교육화]

인문학의 위기? / 맞습니다! / 그러나 오히려 기회가 될 수 있습니다!

[이미지] 국카스텐(Guckkasten)

[인기 인디그룹 국카스텐(Guckkasten - 사진 삽입) = 만화경 - '차원이 다르다'라는 말은 보는 이의 관점에 따라... 새로운 경외(한자; 경계경, 비깅외)를 형성하는 파괴적 창조의 학문적 관점을!]

그렇다면, 어떤 구체적인 방향으로?

미래를 발명하는 인문학 / 미래를 상상하는 것은 과거를 분석하는 것 보다 중요하다 - C.K Prahalad

[미래 = 인간에 의해 구성되며, 발전 --- 과거 성찰(예를 들어 SF 소설 등) + 발명(주도) --- 따라서 미래를 발명하는 인문학으로 학문진화를 추진해야... 생산과 시대 정신의 창출]

스큐어모피즘(Skeuomorphism)

[지향: 1) 인간지향주의: Humanism 2) 인간사유실현론(...): 인간이 생각하는 방향으로 발전됨(결국 모든 것을 인간이 만듦으로써...) 3) 스큐어모피즘(Skeuomorphism): 환경모방주의 - 흔히 잡스의 디자인 철학을 스큐어모피즘(Skeuomorphism)으로 설명한다. 스큐어모피즘의 어원은 그리스어의 'skeuos'와 'morphe'를 더한 말이다. 스큐어스는 도구, 모프는 형태, 스큐어모피즘은 원래 도구의 형태를 그대로 따라간다는 의미다. 아이폰 카메라로 사진을 찍을 때 '찰칵'하는 소리와 함께 아날로그 카메라에서 보던 조리개가 열렸다 닫히는 짧은 애니메이션 효과가 대표적인 스큐어모피즘의 구현 사례라고 할 수 있다. 박음질된 가죽의 느낌을 살린 캘린더나 카지노의 펠트 재질 테이블을 흉내낸 게임센터, 나무로 된 서가의 느낌을 흉내내고 실제로 책장을 넘기는 것 같은 효과를 주는 아이북스 등 어린아이들도 따로 가르쳐주지 않아도 쉽게 아이폰에 적응하는 건 아이폰의 인터페이스가 철저하게 현실을 모방하고 있기 때문이다. 특히 아이폰의 페이지 스크롤링에서 보여주는 애니메이션 효과는 다른 스마트폰이 흉내낼 수 없는 영역이라는 평가가 많았음]

21세기형 포스트인문학과

[2018년을 대비한 '21세기형 포스트인문학과'의 개발이 필요함, 재구축이 아니라 탈구축!]

인생 십모작을 위한 재교육(ReTooling)

[평생교육 = 재교육(ReTooling) = 인생 십모작에 대한 인문학의 대비]

인문학에는 인문학만이 존재해야 하는가?

인문樂 / 인問학 / 인紋학 / The Humoneyties

[1. 인문樂 - 즐거움의 제공 2. 인問학 - 새로운 것에 대한 끊임없는 지적 호기심, 인문학실험 3. 인紋학 - 사회적 무늬로서의 인문학, 사회기여성의 측면 및 사회적 모든 문장(=매체)의 수용 4. The Humoneyties - 인문학의 경제화]

[인포그래픽] R&DP = 서구로부터의 탈추격(Post Catch-Up)

[R&DP: R = 비판과 성찰(인문학 본연의 과제), D = 선도연구의 객체적 실증, 개발 행위, D = 현장 적용성, 수행 --- 한국 인문학의 서구로부터의 탈추격(Post Catch-Up) 가능]

6. 인문학 방법론의 혁신

인문학을 위한 구체적인 방법론은? / 진화가 답이다! / '학문진화'

場

[장(場)을 가진 자가 최후와 전면의 승자가 될 것임, 종교혁명 >> 산업혁명 >> 정보혁명 >>> 모바일혁명(지식의 공유와 공여, 네트워킹 사회, 지식서비스 산업, 지식혁명, 지적재산권, 소프트 파워, 블루오션 등)]

이단? 비학문적?

[영국의 물리학자 프리먼 다이슨은 '그들은 어디에 있는가'에 수록된 '과학과 사회에 관한 이단적인 생각(Heretical thoughts about science and society)'이란 글에서 신조(信條)에 의문을 제기하는 이단이 필요하다는 말을 했다. 흥미로운 사실은 heretical(이단적인)의 명사형인 heresy가 '선택하다'는 의미를 가진 그리스어 하이레시스(hairesis)에서 파생했다는 점이다. 이단이란 공식적 규범이나 도그마와 다른 선택을 의미함]

1. 융복합(The Confusionence)

[이미지] 반쪽의 삶!

[반쪽형 인간 = 비융복합적 인재 - 사진함의 반쪽삭발커트 사진 삽입]

원천학문 = The Iconic Studies(TIS)

[서구 유럽의 웅장하고 고귀한 건축물들을 보며 찬탄을 금치 못하는 '관광인문학'에서 벗어나야... '원천학문', 김영민의 '탈식민화와 우리 인문학 글쓰기']

'정보'는 어느 나라 말?

[ICT 관련 용어: 정보 = 적정보고(일본 군사용어 >>> 담질로 순화?), 전략 = 군사 용어, 따라서 손자병법과 융합하는 유연한 사고로 문제 해결 가능함, 예시할 것(손자 병법에서 찾아볼 것)!]

판(板): 프레임 전략의 필요

[융복합은 판(板)의 문제, 지금처럼 술(術)에 치중해서는 안됨, 프레임 전략의 필요성]

융복합은 진정 오늘 날씨처럼 뜨겁게 맑은가?

[융복합의 미래는 현재 밝지 않음: 융복합 전문가의 부재 내지는 소수, 진정한 의미의 융복합에 대한 인식의 정립 미비 내지는 부재, 담론 위주의 융복합 진행, 이합집산(헤쳐 모여)적 사이비 융복합의 난립, 암기위주의 교육과 이러한 교육으로 탄생된 기성세대의 심리적 반발력(종족보존을 위한 지식 구축 및 전달에 있어 곤란 요소로 작용) 등]

융복합에 대한 정의

관계되는 기성 요소들이 지닌 한계치 사이에서 콤포트존(Comfort Zone)이라는 새로운 공간을 발견

[융복합 = 문제해결의 능력이자 기술 = 관계되는 기성 요소들이 지닌 한계치 사이에서 콤포트존(Comfort Zone)이라는 새로운 공간을 발견하는 것 = 따라서 통찰력이 필요함]

'aNO' / '틈새 메꾸기'가 아닌 공격적 기조의 '신대륙 발견하기(Columbus-Maneuver)

[융복합과 사이비 융복합 내지는 통합의 구분 기준: aNO]

진정한 융복합이란?

[1차 융복합: BT처럼 기성 요소간의 융합, '늙은 융복합', 상상가능한 컨버전스. 매치믹스(매치되는 것들간의 믹스), 2차 융복합: 창의성의 융합에 의한 aNO의 탄생, '젊은 융복합', 미스매치(상상불가능한 창의적 매치)]

[이미지] 융복합이 만드는 세상은? / 레드오션? / 블루오션? / 아닙니다!

[르네 마보안과 김위찬의 '블루오션' 책 표지 이미지 삽입]

[이미지] 이제는 '화이트오션'의 시대입니다!

[레드오션 > 블루오션(니치 마켓의 발견에 중점, 존재하나 그동안 잘 보이지 않던 시장의 발견에 중점을 두는 준위) >>> '화이트오션(여러 빛이 모여서 이루는 화이트, 새로운 밑그림을 그릴 수 있는 바탕색로서의 화이트, 융복합의 색은 따라서 화이트, 창조경제의 색도 화이트, 화이트오션은 비기성적 준위의 'aNO'를 발명하는 것에 중점 / 미국이 낳은 인상파 화가이자 색채의 마술사로 추앙받는 제임스 휘슬러의 미술사 신기원적 작품 "흰 옷 입은 소녀": 밑그림을 위한 바탕색 정도로만 치부되던 화이트에 새로운 색채적 가치를 부여했고, 다양한 화이트 표현을 시도했음, 새로운 색채의 발견? - [기사] 당시 제임스 휘슬러는 영감을 얻기 위해 모델을 찾아 나서다 우연히 아일랜드 출신의 17세 조안나 히퍼런을 만났다. 하얀색 원피스를 입고 등장한 조안나 히퍼런의 순수한 모습에 영감을 받은 제임스 휘슬러는 그녀를 화폭에 담았고, 이때까지 배경색으로만 사용됐던 흰색을 다채롭게 표현하며 흰색을 색채로 인정하게 되는 중요한 계기가 됐다]]

원천학문!

[이미지] 이것은 융복합이 아닙니다!

[잘못된 융합 내지는 복합의 예시: 사진함의 아디다스와 나이키 상표 동시 부착 사진, 이것도 저 것도 아닌 ID의 소멸]

현재 한국의 융복합은 성공적인가? / 그 원인은?

1. 융복합 전문가 부재에 의한 사이비성 / 2. 부족한 문진성 / 3. 비즉각성 / 4. 비기성성 / 4. 융복합 교육체계의 빈곤과 한국형 융복합 교육모델의 부재 /5. 기성 논리에 의한 검증과 부정적 지속가능성 논거의 제시

[융복합 실패 가능성의 원인: 1. 융복합 전문가 부재에 의한 사이비성(통찰력 적용의 부재) 2. 부족한 문진성(나루터에 묻다... 그냥 주먹구구식이고 검색에만 의존) 3. 비즉각성: 바로 결과가 나오고 가치가 입증되지 않음 4. 비기성성: 주입식 교육에 의한 기성 권력과 배치됨(암기 >>> 창의) 4. 융복합 교육체계의 빈곤과 한국형 융복합 교육모델의 부재(STEAM은 미국형) 5. 기성 논리에 의한 검증과 부정적 지속

가능성 논거의 제시 - 융복합은 어쩌면 비논리적 일 수도 있는데, 이를 기성 학술적 잣대로만 측정하는 것은 논리적 모순, 과학의 맹점, 과학은 객관적이지만, 그 검증의 기준은 이미 검증된 기준에 의거하므로, 새로움을 의미하는 융복합을 검증하기에는 부적합함, 따라서 융복합 검증 기준이 별도로 마련되어야...]

2. 진화인문학(The evoHumanities)

진화인문학이란?

인문학의 존재 및 유지에 대한 알고리즘 혁신 / 판올림 / 바둑과 장기 / 새로운 사용자 환경(UI)

[진화인문학 = 플랫폼 전략 --- 스티브 잡스의 아이폰과 앱스토어 이후에 새로운 세계와 가능성이 열렸음, 거시적인 안목과 차원에서 플랫폼 전략 = 업그레이드 = 판올림을 연구, 개발 및 수행적으로 실현시키는 학술 작업 / 지금은 바둑(집채우기, 이론적 분석과 성찰) 보다는 장기(패왕적 전략 창출, 진보적 전략로와 플랫폼의 마련)를 뒤야 할 때임! / 새로운 사용자 환경(UI)의 설계 필요: 대중성, 엔터테인먼트적 요소, 스토리 등]

왜, 시작하였는가? / '하이퍼미디어 시대의 인문학' / 디지털 인문학의 한계

[김성도 교수의 '하이퍼미디어 시대의 인문학' / 진화인문학 = 인문학의 시스템(방법론)에 대한 철학 그리고 실증 작업 일체, 현재의 인문학에는 콘텐츠, 즉 담질은 넘쳐나지만, 이를 적절히 상호작용적으로 표현산출하는 것에는 미숙함, 디지털 인문학이라는 것은 진화인문학이 수행하는 방법의 일종에 대한 정의일뿐 전체를 포괄하지는 못함]

인문학과 디지털과의 관계 정리 필요성

디지털 인문학 1.0: 만남, R2R / 디지털 인문학 2.0: 탐색과 접근, R2S / 디지털 인문학 3.0: [흡수 융복합적 공략] '새로운' 디지털인문학[NDH], 모색후 공략의 시기, 인문학자들의 융복합적 응용인문학 발현, 창조와 표현의 인문학, RM2M

[디지털인문학 1.0: [만남] [PDH: Partition... 칸막이로 각각 나뉜 상태의...] 경외적 탐색, 기술 습득, - R2R(연구자에서 연구자로) ---> 디지털인문학 2.0: [탐색] [VDH: Vintage...] 분석적 탐색, 협업 내지는 아웃소싱적 기술 접목, 위기의 도래,

R2S(학생에게로) ---> 디지털인문학 3.0: [흡수 융복합적 공략] '새로운' 디지털인문학[NDH], 모색후 공략의 시기, 인문학자들의 융복합적 응용인문학 발휘(현), 학문적 사토리얼리스트의 등장(다양한 개성적 융복합에 의한 결과), 3차 산업혁명 시대의 도래(3D 프린터, 크리스 앤더슨의 '메이커스'와 제러미 리프킨의 '3차 산업혁명' 참조!), 창조와 표현의 인문학, 정보 창의성을 발현시킬 수 있는 기술적 능력 확보한 상태의 인문학, 트렌드 세터로서의 인문학(시대정신의 주도적 창출, 스티브 잡스의 미래 선도(발명)), 불확실성 시나리오가 문제 그러나 창의적 기초의 인문학의 숙명적 수렴 요소임, RM2M(대중에서 대중으로)]

진화인문학 = 양뇌주의

[좌뇌적 인문학 유일주의에서 우뇌적 인문학(창의성, 표현력, 행위력, 미디어 표출력 등)을 수용하는 상태로 무게중심을 이동시킴(사진 첨부: 반쪽만 큰 퍼머머리를 한 이미지) ---> 우뇌적이면 분석에서 생산으로 학문적 결과가 이동되므로 인문학 컴퍼니가 가능해짐]

융복합 + 진화인문학 = 원천학문!

[한국 인문학의 위상 제고 및 중심화 작업: 원천학문론 = 융복합 -> 'aNO'의 탄생 -> 새로운 영역의 제시 -> 학문적 블루오션의 창조 -> 탈구축에 의한 탈추격 및 종조화 -> 원천학문! --- 미시적이 아닌 거시적인 차원에서의 인문학 시스템에 대한 창의 융복합적 탐험의 필요, 지지난 세기말초의 탐험가들의 도전, 발명가들의 문명적 기여, 기록과 분석이라는 서지학적이면서도 추상적인 인문학을 넘어 R&DP!]

3. 인문공학(The engHumanities)

창조경제의 핵심은 SW! / 그러면 SW의 핵심은? / 소프트파워 = 창의성 등

현재로도 가능? / 인문학자와 공학자의 소통 능력 차이

인문학의 가치 재발견

[인문학의 가치 재발견: 예를 들어 공대 학생들에게 시쓰기(통찰력 + 어휘력(다르게 생각할 수 있는 능력의 출발은 말과 글, 어휘력, '김밥이 고소해서' 유머의 투입으로 실례 제시) 등) 교육 실행, 단 기성의 글쓰기 방식에 훈련된 교육자가 아닌, 인문공학적 마인드와 방식에 훈련된 교육자의 투입]

인문공학의 유형 분류 / EIH / HIE

[1. 인문공학_1 = 인문학에서 흡수융복합한 공학(EIH: Engineering in the Humanities), 인문공학의 기본적 유형으로 분류된다. 인문학 자체의 진화적 발전을 위한 응용인문학이라고 할 수 있음 / 2. 인문공학_2 = 공학을 위한 인문학(HIE: The Humanities in Engineering), 인문학의 대외적 관계 네트워크 강화를 기반으로, 인문학의 다면적인 소프트/하드 파워 제고에 기여할 것임]

인문공학의 가능성: 인문학의 경제화(The Humanness = The Humanities + Business) / 인문학 기반의 창업 / 인문학 기반의 창업 / 인문학 기반의 산학협력 [지적 재산권의 발생 및 확보 등을 통한 인문학의 경제화(The Humanness = The Humanities + Business) 실현 가능해짐 / 인문학 기반의 창업 - 전자출판 등의 분야 등 / 인문학기업(인문학팩토리)의 등장 가능해짐 / 인문학 기반의 창업 - 인문학적 매질의 환금화 가능해짐, 학교의 관심영역을 사회로까지 확장 / 인문학 기반의 산학협력의 기회 발생 가능해짐]

인문공학은 인문학과 타학문 분야가 상호 공진화(共進化)할 수 있는 호기를 제공

발표자의 학문적 실행례

[이미지] 1. 지면형 전자사전[전자출판]: “eOrange”

2. 인문학을 위한 빅데이터[비주얼라이징, 아이코닉화]: “SBDH: SmallBigData for the Humanities”

Ngram Viewer: ngrams.googlelabs.com

‘DMO: Data(Digital) Mineral Oil’ ---> 정제: 가시화 작업(인포그래픽 등으로 비주얼라이징) = 새로운 지식비즈니스의 탄생!

인문학과 빅데이터, 비주얼라이징(텍스트 >>> 이미지 시각화)

[인문학 텍스트가 마치 도스에서 윈도우로 바뀌고, 천리안과 같은 PC통신에서 WWW로 바뀌었듯이... 인문학도 시각화되어져야.... 인문학은 인간의 정신, 사상

등과 같은 내적인 학문 = 프로이트의 '인간의 정신과 욕망'에 대한 분석학: 역사가 기껏해야 100년 정도... 할 일이 많음, 인문학도 이제 자기 분석의 시대에서 자기 표현의 시대로 전환해야...! 인문학 Version 2.0으로의 진입해야!

Z_Punkt

왜 인포그래픽인가? 인포그래픽은...

- ▶ 시각적이고,
- ▶ 빠르고,
- ▶ 직관적이고,
- ▶ 재미있고,
- ▶ 아름답고,
- ▶ 사람들이 좋아한다.
- ▶ 그리고, 효과적이다.

무엇을 시각화할까?

- ▶ 내용 관계
- ▶ 시대적 수치
- ▶ 내용의 양화
- ▶ 작가 분석
- ▶ 다양한 인문학실험
- ▶ 대중의 관심 등

인포그래픽 제작 과정:

- ▶ 준비작업
- ▶ 아이디어의 적용
- ▶ 디지털 마이닝
- ▶ 디자인
- ▶ 발행 및 공유

인포그래픽은 비즈니스다!

- ▶ 판매 가능
- ▶ 브랜드 구축

- ▶ 고객 또는 대중 서비스
- ▶ 학문적 분석의 시각적 확인: 예를 들어 창의적 스토리 저작도구

7. 환경

[인포그래픽] 연구작업의 환경 개요

[Interaction(상호작용, 네트워킹) + Intersection(공유적 교차점) + Intermediary(매개자) + Inter-Media(융복합 목표 내지는 결과물) --- 삼각형 구도의 다이어그램 중간에 인터미디어 배치]

8. 결과 내지는 효과

결과 내지는 효과

집단지성적 융복합인(분과학문자들의 네트워킹) + 내재통합적 융복합인(다재다능인, 브리콜레르)

문제를 푸는 사람(환지패) + 문제를 내는 사람(진지패)

[이미지] 인문학기업의 가능성: 마이클 잭슨의 린댄스

[음악과 특허: 마이클 잭슨의 린댄스(사진), 전혀 상관성 없는 것의 연결, 유튜브 동영상 연결]

브랜드화된 인문학: 다양한 사토리얼 인문학(The Humanities sartorialed)의 등장

[미시 연구에서 거시적 창조 연구로...]

9. 제안

제안

발칙하면서도 뼈뺀 21세기 인문학위원회의 신설

[발칙하면서도 뼈뺀 인문학이 블루오션을 개척하는 학문적 파워 제공, 전통적 인문학(기성 중견학자)로 조직화되지 않고, 아이코닉한 소장학자들의 창의로 무장된 21세기 인문학위원회의 신설: 전통적 위원회와의 경쟁적 진화 도모]

인문학 융복합 통찰력을 확보할 수 있는 전문위원회의 설치 및 운영

[국가적인 차원에서의 인문학 다양화 방안 제시: 세분화가 아닌 침투와 확산에 의한 외연의 확장, 이론 중심에서 탈피하여 R&DP]

인문학커뮤니케이션: 인문학의 대중화 지원

'Unispecialist(통시적 전문가)'로서의 융복합 전문가 및 융복합 학부생(대학원생) 양성 사업의 개설 및 다양화

[파이형 인간, 새로운 직업군의 등장과 산업의 창출]

한국형 융복합 교육의 개발: STEAM >>> HESK/IEASTM

[한국형 융복합 교육의 개발: 스토리 = 논리 = 인간의 이해가능한 방식, 융복합 인재는 기존의 병렬나열식 지식전달자(아는 것을 쭉 나열하여 지적 능력을 표현하는 자, 주입식 교육의 결과, 주체성(Subjektivität)의 부족)가 아닌 스토리텔러로서의 주체적 지식편집및생성자(넌리니어적 지식생성, 지식 전반을 통찰하고 주체적인 논리와 적용을 하는 자) - 주제의 문제, 환지패가 아닌 진지패 / STEAM >>> Hu(문사철+Ethics)Eng(또는 Tec(기술전반)SciKun(Arts가 교양의 뜻이 강하므로 독일어 Kunst).../Ima(Imagination: 상상력)Ex(표현+스토리)Aes(미학, Design)Soc(사회성, NetPo(네트워크 형성 능력))+TM(+ 시와 그림) ---- HESK/IEASTM]

대규모 융복합 과제에 융복합 전문가 참여 필수화

POSTEC 등의 주요 융복합학과에 다전공의 융복합 전문가 임용 권장

스토리텔링 및 이미지네이션 교육의 강화: 화담선사에서 실용적 보편전문가로!

[향후 한국 ICT의 세계적 선취를 위해서는 '화담선사(말로만 떠드는 경외적 이론가)'가 아닌, 브리콜뢰르를, 나의 표현을 빌자면 '보편전문가(SUNiversalist)'를 양성해야... 창조경제의 밑거름은 융복합적 인재의 양성 / 글자로만이 아닌 이미지로도 생각하는 사람: 이미지 관련 교육의 필요성]

양뇌교육: 암기 교육의 지양과 창의성 발달을 위한 다양한 경험지식의 축적 기회 강화

'인문학적 ICT 전략'의 수립

[미래선진사회로의 전제 요소, 문명(ICT)은 서구에서 발생되었지만, 문화(콘텐츠)는 다발적이고 세계화 추세에서 고유하면서도 블루오션적인 선점성을 갖는 것이 주도권 확보에 도움 - 이를 위해 필요한 개념들: 인간의 이해(인문학, 심리학, 통계(빅데이터) 등), 표현력(미디어, 비주얼라이징 등), 독창성(창의성, 융복합적 교육 등), 천재성(영재성이 아닌 창조적 인물의 특성 = Genie, 천명을 먹여 살리는 재목, 스티브 잡스 같은 인물), 원천성 의식(원천학문, 원천문화 등, K-Pop이 예), 네트워킹(복잡계 등) 등]

매체적 표현력 제고를 위한 전자출판 등의 지원 강화

[제 3의 방송통신 수단 - 세상 소통의 주요한 수단인 텍스트에 대한 장악력 확보, 전자저널이 좋은 예) 등의 지원 필요]

'ResearchGate'와 같이 연구자를 연결시키는 한국 인문융복합 SNS의 구축: 디지털 도구를 이용한 아웃소싱 및 네트워킹의 촉복

융복합전문가의 양성을 위한 보습교육기관의 설치: 학생만 다전공? 교수진도 다전공해야!

학제간 교류의 물꼬 트임: 예를 들어 '창의공학설계' 과목의 인문학 전공자 개방, 교수 임용에서의 전공 파괴 허용 등

'공학을 위한 인문학'을 위한 정책 및 커리큘럼의 마련
[창의성 관련 과목의 적극적 개설 등]

10. 마침부: 순서의 바꿈 = 창의성(일어섬-박수-나감)

* 공연 형식의 강연 + 동영상 및 작곡 음악의 투입