

# 디지털 콘텐츠, 시각적 인문학

한국외국어대학교 디지털인문학전공 디지털인문학입문

2019.03.19



**강혜원**

한국학중앙연구원 디지털인문학연구소

[hyekangs@naver.com](mailto:hyekangs@naver.com)

## 디지털 인문학 교육의 목표

- 인문학을 가르치는 새로운 교육 방법
- 경쟁력 있는 연구 역량을 갖추기 위해 연마해야 할 학술적 소양
- 인문학 기반의 문화콘텐츠 기획 및 저작 능력
- 디지털 환경에서 '나의 인문학'을 추구할 수 있는 능력



김현, 임영상, 김바로, 『디지털 인문학 입문』, HUEBOOKS, 2016, 51~56쪽.

# 디지털 콘텐츠 제작의 목적

- 디지털 인문학 교육은**  
 학생들이 디지털 환경에서 인문지식을 수용할 뿐 아니라,  
 그 배움에서 얻은 것을 정리하고 새롭게 편성하고,  
 자신의 이야기로 표현할 수 있게 하는 것을 목표로 한다.

→ 지식의 생산자 되기!



2016년 1학기 건국대학교



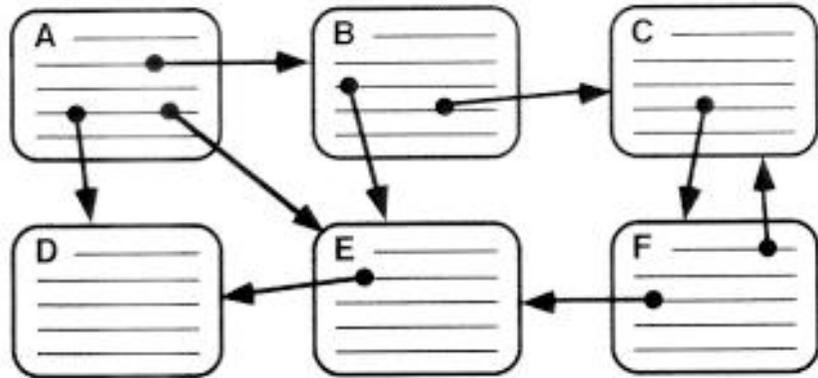
2016년 2학기 한국외국어대학교

# 디지털 콘텐츠란?

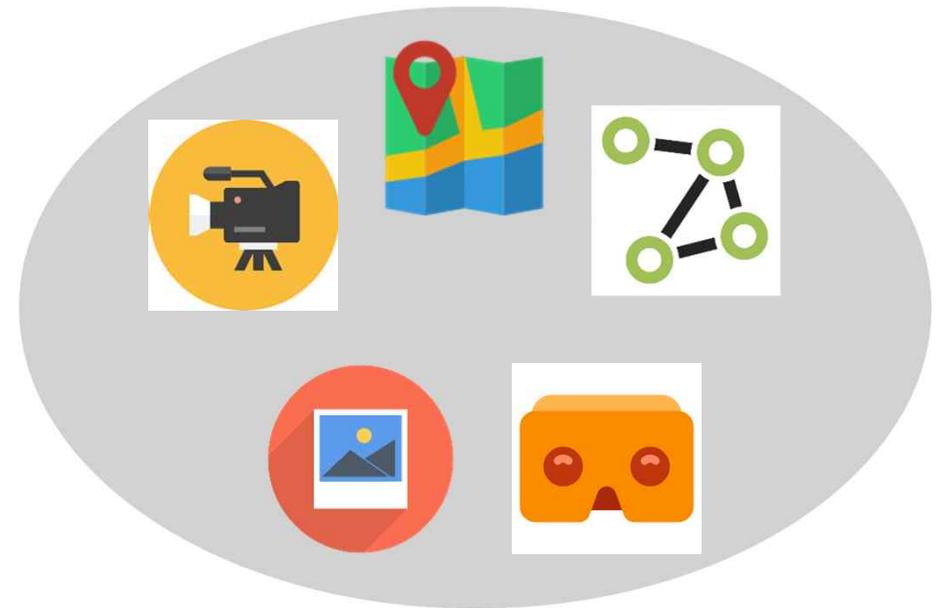
- 디지털 기술의 등장으로 인한 미디어 환경의 변화
- 지식을 생산, 소통, 소비하는 새로운 방식의 등장
- 지식의 공급자와 수요자 사이의 경계 축소



# 디지털 콘텐츠 제작을 위한 정보기술



**Hypertext**



**Multimedia**

# 디지털 텍스트

“디지털 텍스트”란 지식을 전달하는 문자 언어를 디지털 미디어에 전자적인 신호로 기록한 것을 말한다. 워드 프로세서로 작성하여 컴퓨터 속에 저장한 한편의 글도 넓은 의미의 디지털 텍스트라고 할 수 있다. 워드프로세서로 만든 문서는 종이에 출력하여 사람이 읽게 하는 것을 목표로 하지만, 우리가 관심을 갖는 디지털 텍스트는 기계(컴퓨터)가 읽고 해석할 수 있게 함으로써 종이에 쓰일 때에 얻을 수 없었던 부가가치를 낼 수 있게 하는 것이다.

김현, 임영상, 김바로, 『디지털 인문학 입문』, HUEBOOKS, 2016, 108쪽.

## 종이책과 디지털 텍스트의 차이점?

- Ubiquitous - 시간과 공간의 제약 없이 검색/열람이 가능하다.
- 하나의 문서에서 다른 문서로 넘어갈 수 있는 연결고리가 포함되어 있다.

## 하이퍼링크, 하이퍼텍스트

종이책은 그 내용을 이루는 지식 요소가 고정되어 있을 뿐 아니라, 그 요소들의 나열 순서가 저자의 기획에 따라 일정하게 확립되어 있어서, 독자는 그 정해진 순서에 따라 책 속의 지식과 정보를 전수하게 된다. 설사 독자가 저자의 의도와는 달리 그 책의 이 부분 저 부분을 임의로 읽어 간다 해도 그것은 저자가 미리 일정한 틀 속에 담아놓은 지식을 부분적으로 탐색하는 것에 지나지 않는다.

반면 우리가 인터넷상의 디지털 문서를 접할 때에는 이와는 다른 방식의 ‘읽기’가 이루어진다. 한 편의 기사를 읽다가도 그 텍스트의 여러 곳에 파랗게 표시되는 부분을 클릭함으로써 다른 기사로 건너뛰기를 할 수 있는 것이다. 전자문서의 텍스트 중에 그 문서의 다른 부분 또는 인터넷상의 다른 곳에 있는 문서로 갈 수 있도록 하는 연결 요소를 **‘하이퍼링크(hyperlink)’**라고 한다. 나의 관심이 방향에 따라 내가 선택하는 하이퍼링크가 달라지고, 그에 따라 내가 읽는 콘텐츠의 문맥과 내용이 달라질 수 있다.

문서 안에 다른 문서에 대한 연결고리, 즉 하이퍼링크를 가지고 있는 전자문서를 **‘하이퍼텍스트 문서(hypertext document)’**라고 한다.

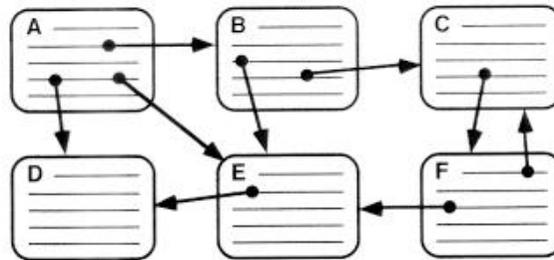
# 하이퍼텍스트의 구현



## “웹 문서”

웹 브라우저와 웹 서버가 읽을 수 있는 형태의 문서

HTML, XML, .....



## “하이퍼링크”

관련 정보로의 순간적인 이동을 제공



## “월드와이드웹”

하이퍼텍스트 문서를 지원하는 인터넷 서버들의 범세계적인 집합

# 멀티미디어

“멀티미디어(multimedia)”란 다양한 가상화 기술을 통해 어떤 대상을 감성적으로 체험할 수 있게 하는 기술이다. 문자, 음향, 영상 등 한 가지 유형의 콘텐츠를 저장하는 매체를 “모노미디어(monomedia)”라고 하는 데 반해, 여러 가지 유형의 콘텐츠를 한꺼번에 담아낼 수 있는 매체를 “멀티미디어”라고 한다.

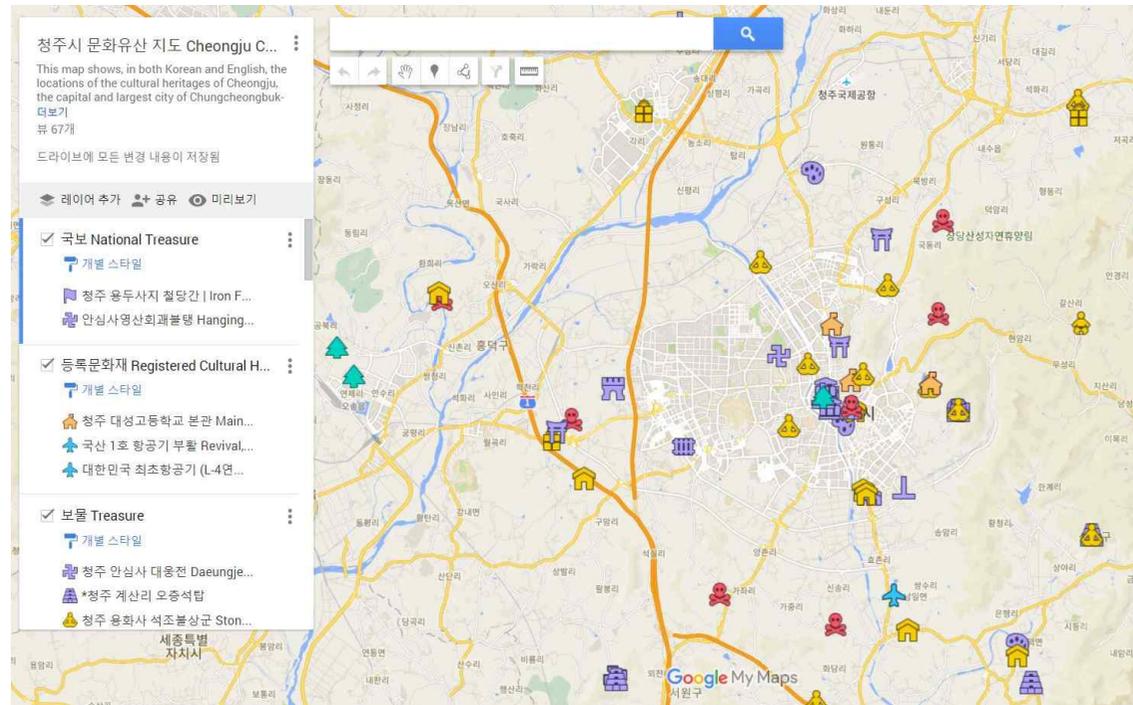
여기에서 파생된 넓은 의미의 멀티미디어는 이 종합적인 매체에 다양한 유형의 콘텐츠가 서로 의미 있게 연결되도록 담아낸 것을 말한다. 진정한 멀티미디어는 다양한 모노미디어를 의미 있게 조합하여, 종합적인 세계를 형상화하고 그 속에서 전개되는 이야기를 전달할 수 있어야 한다.

김현, 임영상, 김바로, 『디지털 인문학 입문』, HUEBOOKS, 2016, 108쪽.



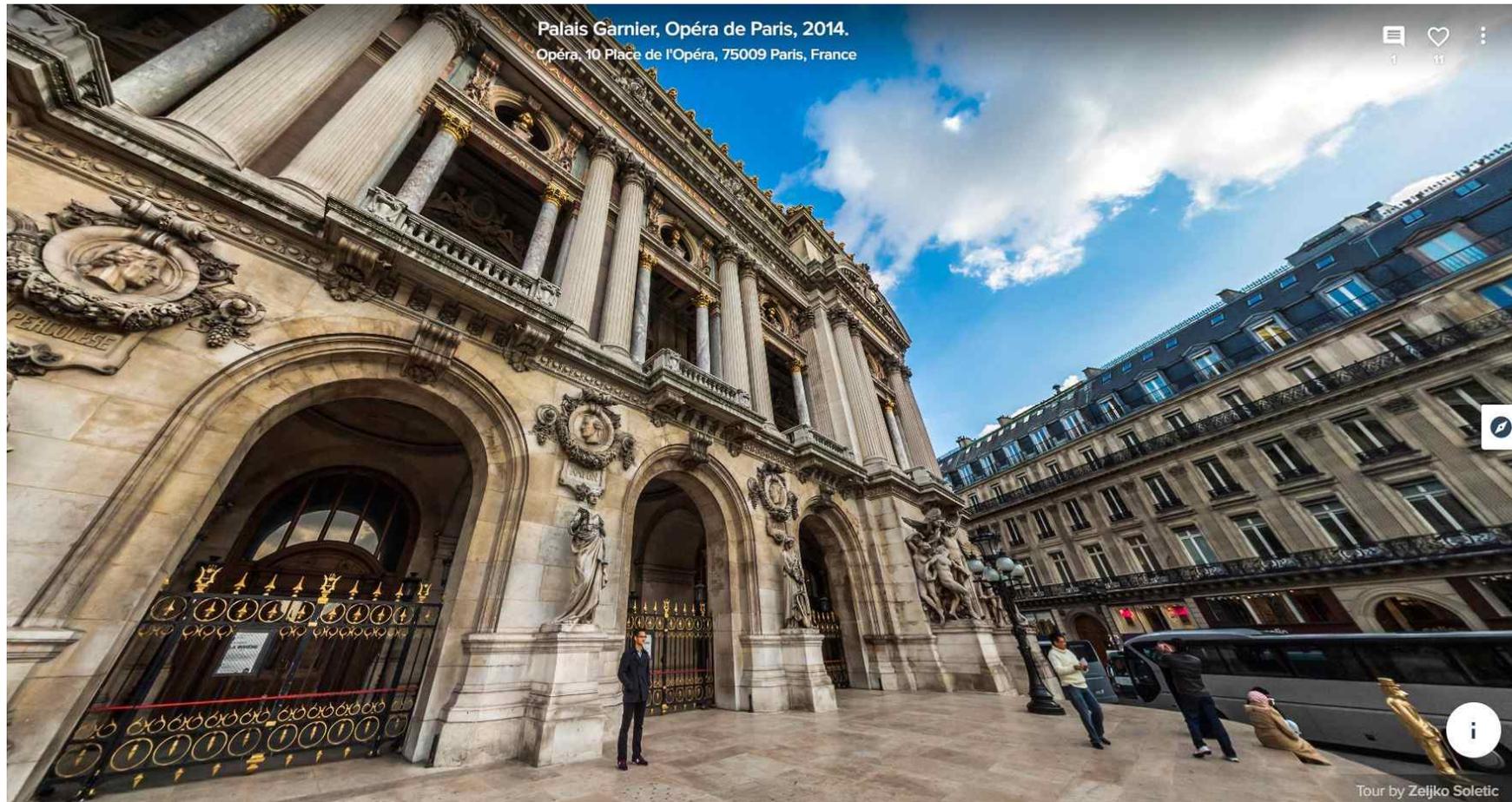
# 디지털 지도

- 디지털 기반의 베이스 맵 위에 점, 선, 면으로 특정 좌표, 지물 등을 표시.
- 하이퍼링크를 통해 새로운 정보로 연결도 가능.



# 가상현실(VR)

- 3D 가상공간을 제공해서 몰입감, 현장감을 느끼게 함.
- 가상공간과 사용자 사이에 상호작용을 이루는 기술



# 네트워크 그래프

- 지식 정보, 이야기의 맥락을 구성하는 요소와 그들 사이의 관계를 점과 선으로 표현하는 것





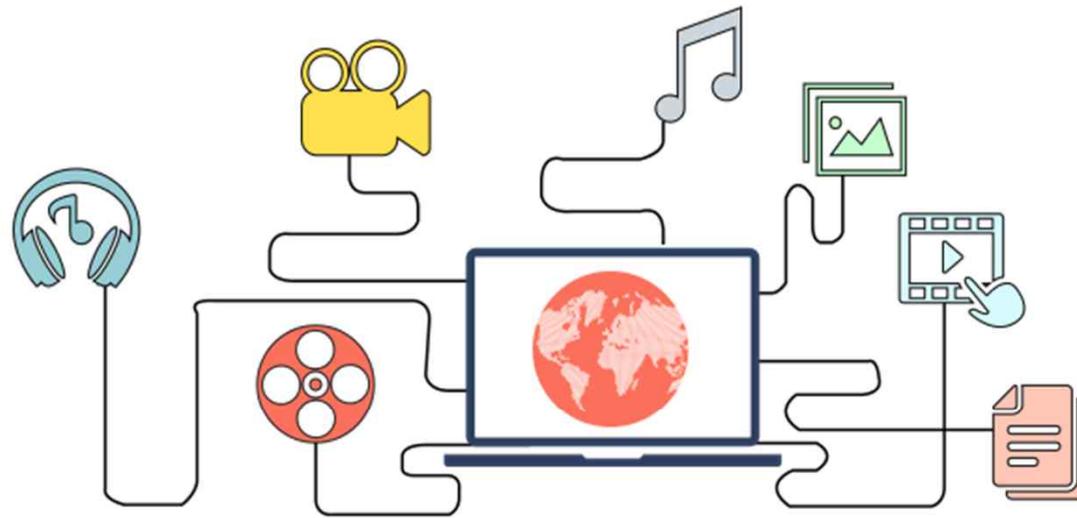
# 하이퍼미디어

- 디지털 환경에서 문자 텍스트와 함께 다른 미디어의 콘텐츠를 종합적으로 엮어내는 것



# 디지털 콘텐츠

- 디지털 기술을 이용한 새로운 저작 방식



디지털 콘텐츠??



디지털 콘텐츠!!

# 디지털화 VS 디지털 콘텐츠 편찬

- **디지털화 Digitized Contents**

기존의 아날로그 콘텐츠를 디지털 형태로 옮기는 것.

- **디지털 콘텐츠 편찬 Born-digital Contents**

처음부터 디지털 매체 및 온라인 서비스를 겨냥하여 콘텐츠를 제작하는 것.

- **디지털 콘텐츠 편찬 과정**

- ✓ 콘텐츠의 내용적 특성과 서비스 대상 고객을 고려한 편찬 기획
- ✓ 콘텐츠 편찬 및 서비스 프레임워크 설계 / 기술적 환경의 개발 및 도입
- ✓ 편찬 조직의 구성과 교육 훈련
- ✓ 모노미디어 데이터의 제작: 텍스트 원고 집필, 시청각 자료 제작
- ✓ 통합전자문서 제작
- ✓ 온라인 서비스 시스템 개발 및 운영

## 시각적 인문학

“**시각적 인문학**”은 다양한 멀티미디어 기술이 물리적인 형상의 가상화에 머물지 않고, 인문학적 연구가 찾아낸 무형의 지식이 그 안에 어우러질 수 있도록 하는 것이다. 이 목적을 이루기 위한 하이퍼미디어는 개별적인 모노미디어들을 의미 있는 문맥(context)으로 엮어내는 ‘조합의 기술’이다.

하이퍼미디어의 구현을 위해서는 위에서 언급한 기술을 이해하고 그것의 운용 능력을 얻는 것이 필요하지만, 가장 중요한 과제는 그 기술을 가지고 전달 하고자 하는 원천 지식에 대한 심도 있는 이해이다. 그 토대 위에서만 무엇을 어떠한 형태로 시각화할지, 그리고 그것을 어떠한 문맥으로 조합할지를 정하는 판단력을 얻을 수 있기 때문이다.