

디지털 콘텐츠, 시각적 인문학

한국외국어대학교 디지털인문학한국학전공 디지털인문학입문

2019.03.19



강혜원

한국학중앙연구원 디지털인문학연구소

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



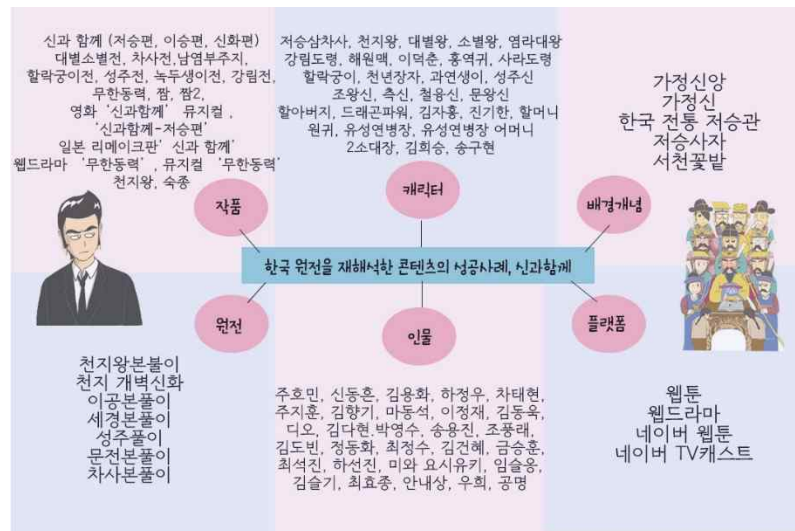
김현, 임영상, 김바로, 『디지털 인문학 입문』, HUEBOOKS, 2016, 51~56쪽.

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!



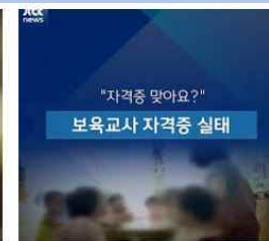
2016년 1학기 건국대학교



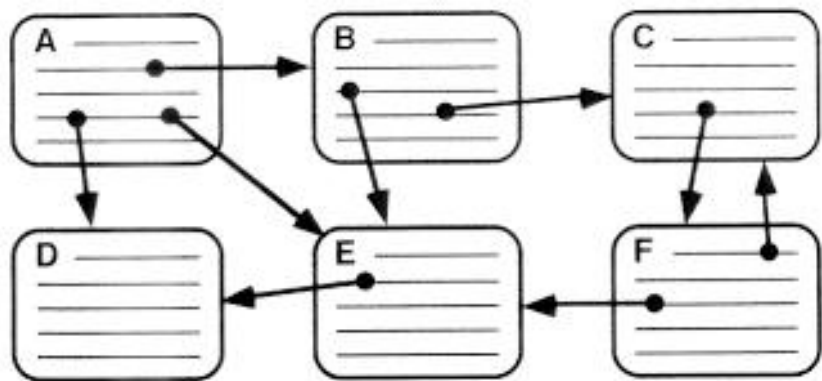
2016년 2학기 한국외국어대학교

디지털 콘텐츠란?

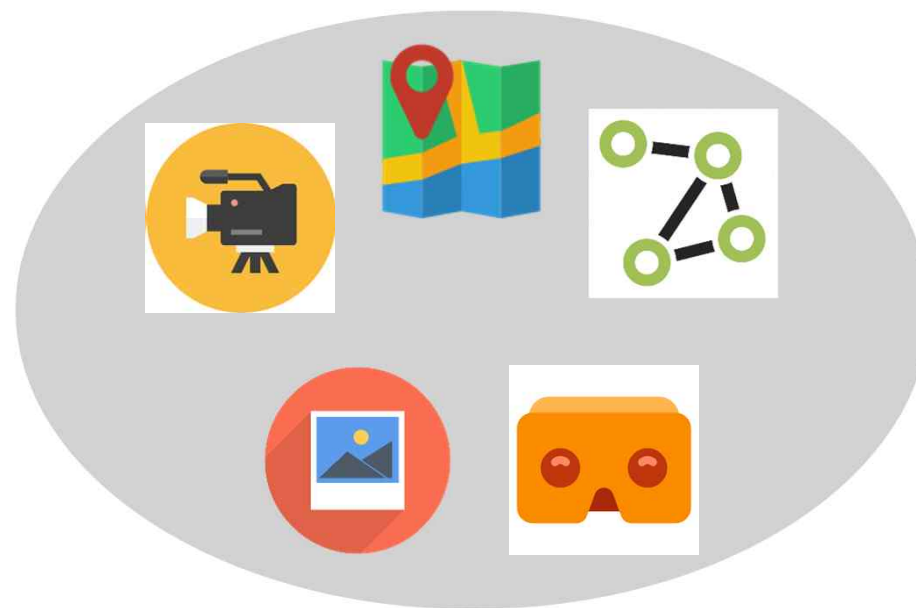
- 디지털 기술의 등장으로 인한 미디어 환경의 변화
- 지식을 생산, 소통, 소비하는 새로운 방식의 등장
- 지식의 공급자와 수요자 사이의 경계 축소



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 낳을 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.

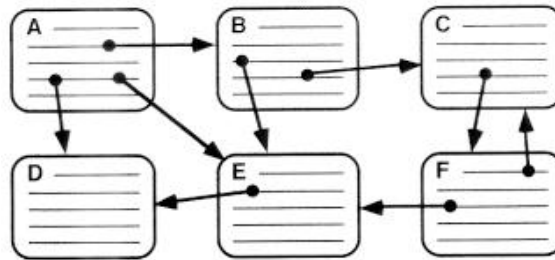
하이퍼텍스트의 구현



“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.

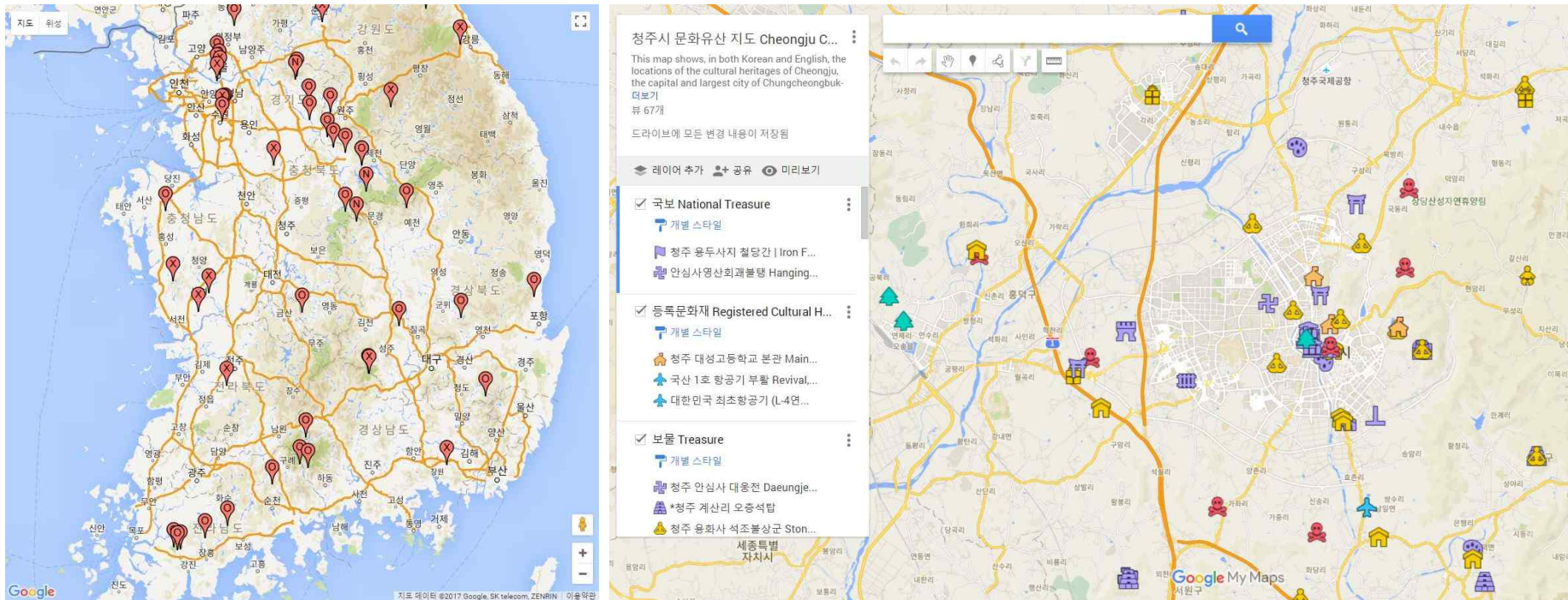
디지털 콘텐츠가 멀티미디어를 지향하는 이유

- 매체의 제약을 넘음으로써 지식과 정보의 제약을 해소할 수 있음.
- 정보의 전달 → 감성 자극 → 실감 → 몰입 → 정보 전달 효과의 극대화



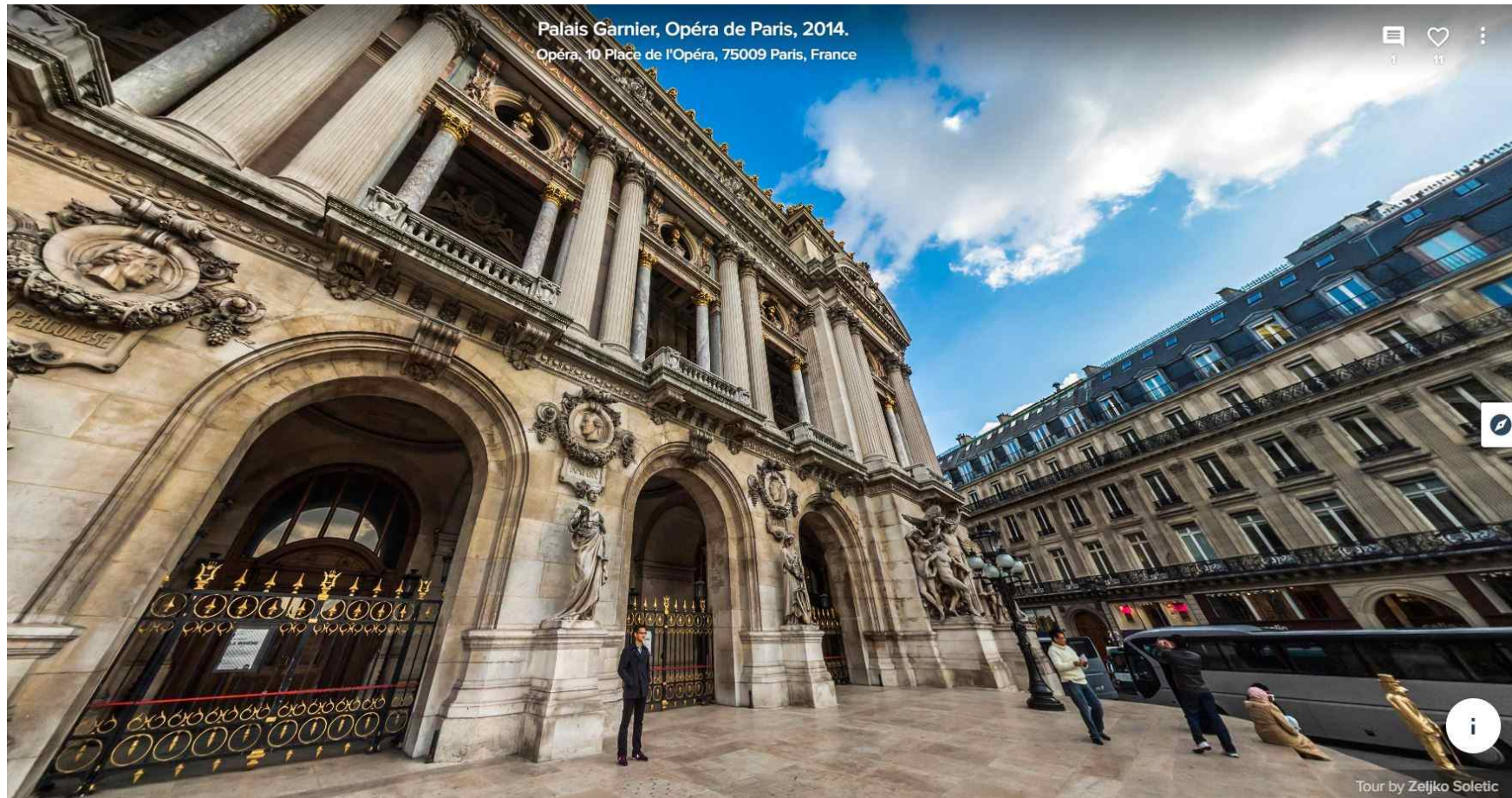
디지털 지도

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



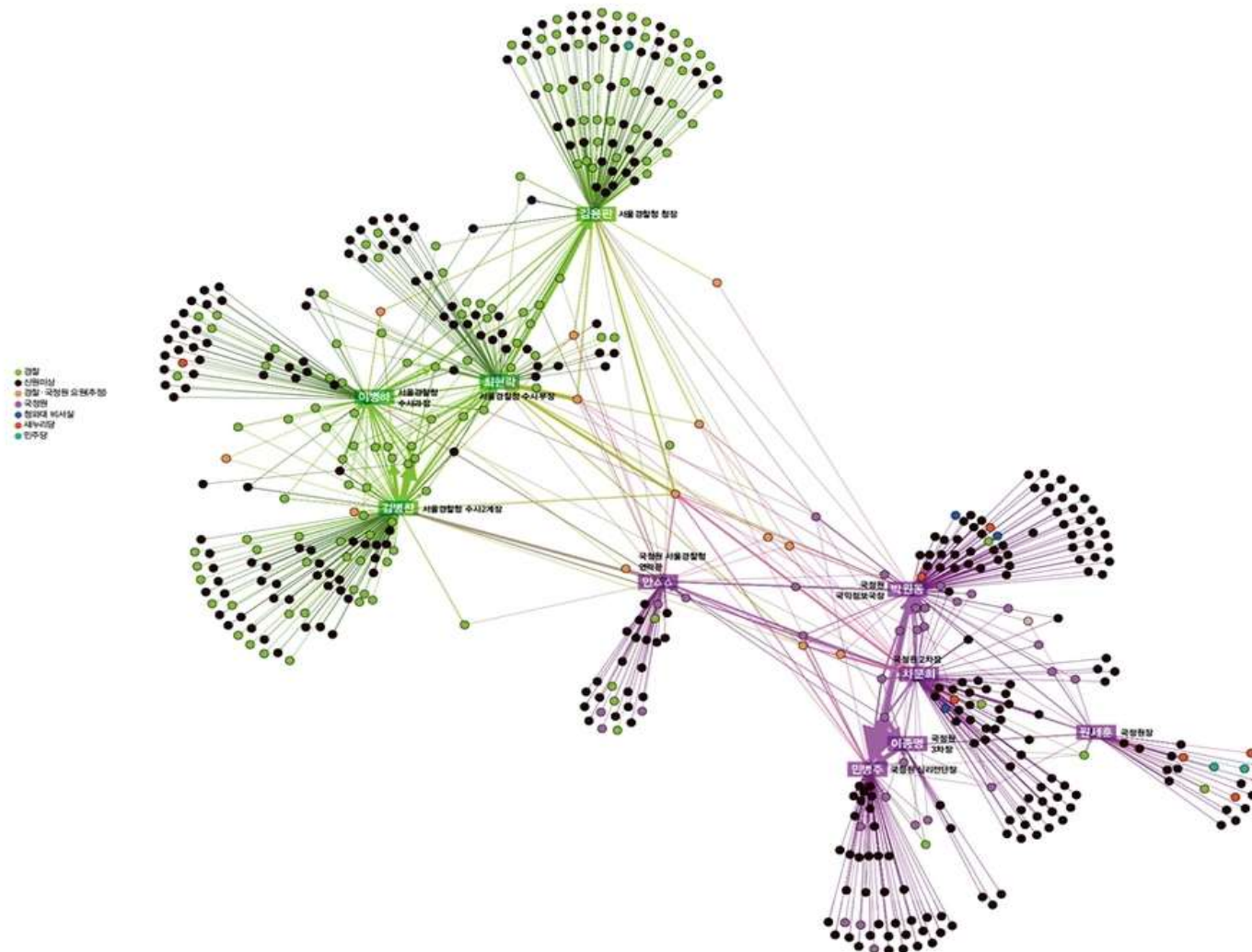
가상현실(VR)

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

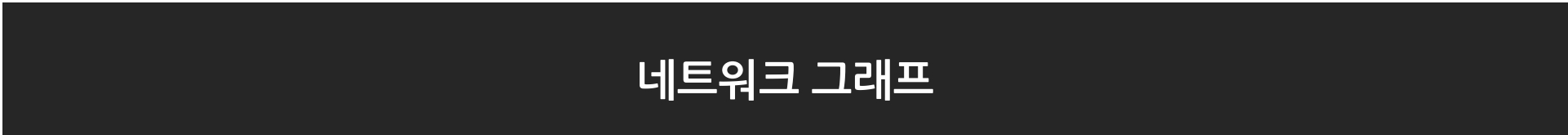


네트워크 그래프

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

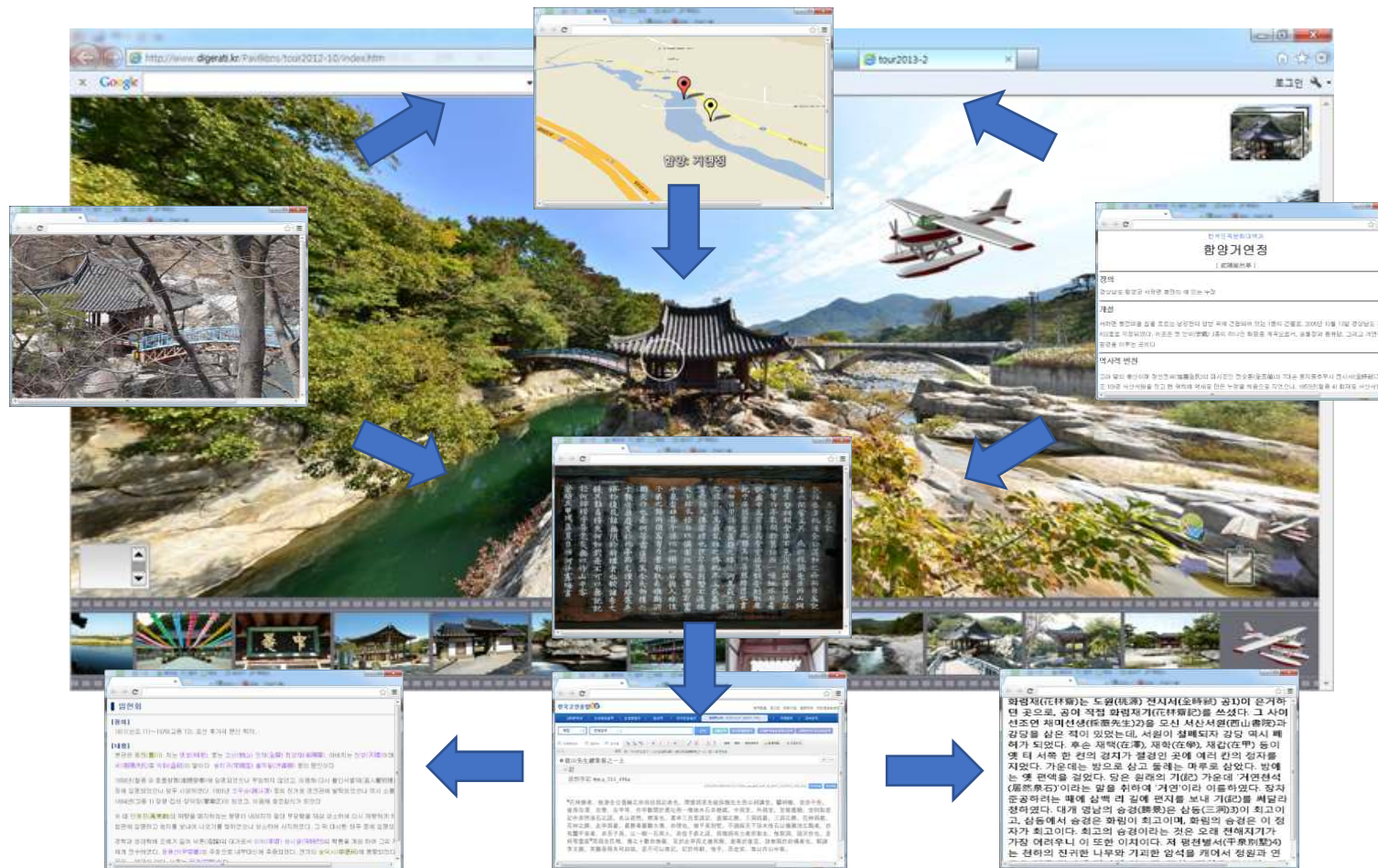


네트워크 그래프



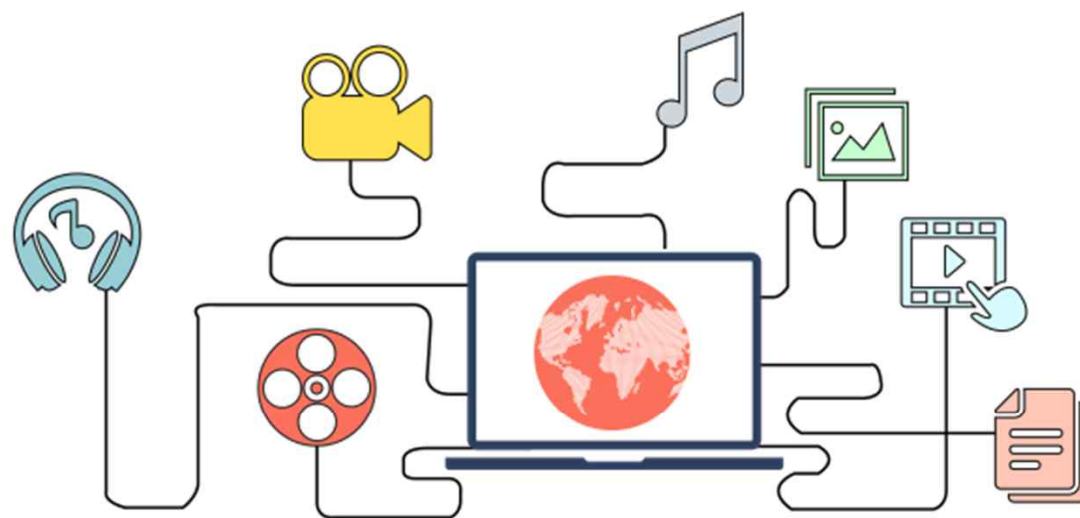
하이퍼미디어

- 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.