

포스트휴먼 시대를 향한

# 디지털스토리텔링 교육

이화여자대학교 융합콘텐츠학과 한혜원

CREATIVE  
CONTENTS  
L A B

이화여대 융합콘텐츠학과, 호크마교양대학(겸임),  
스크랜튼학부 디지털인문학트랙(위원장),  
BK 창의형미디어스토리텔링, Creative Content Lab 운영



# 융합콘텐츠학과의 정체성

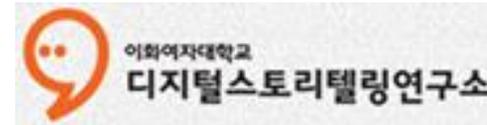
## Theory of Fun



# 융합콘텐츠학과의 연구 주제

## ◆ 미디어디자인 · 미디어공학 · 스토리텔링

- 디지털스토리텔링랩
- 미디어기술사회연구실
- 스마트인지증강현실랩
- 오디오/인터랙티브미디어랩
- 크리에이티브컴퓨팅랩
- 크리에이티브콘텐츠랩
- UX Design & Research 랩
- XLab



# 융합콘텐츠학과 졸업 후 진로

## ◆ 콘텐츠 기획 · 디자인 · 개발

### 대표 분야

게임기획자 | 게임시나리오 작가 | 드라마 작가 | 콘텐츠 기획자 | IT서비스 기획자 | IT 프로젝트 매니저 | UI/UX 디자이너 | 프로그램 디자이너 | 광고 및 홍보 전문가 등

### 대표 기업

삼성전자 | LG전자 | SK텔레콤 | 네이버 | 넥슨 | 엔씨소프트 | 다음카카오 | NHN엔터테인먼트 | 네오위즈게임즈 | 케이티앤지 | 스마일게이트 | 넷마블 | SK C&C | SK플래닛 | 신세계아이앤씨 | 삼성SDS | SK커뮤니케이션즈 | NH홈쇼핑 | 시공미디어 | 한국과학기술기획평가원 | 방송통신위원회 | 데이터베이스진흥원 | 경기개발연구원



# 포스트 휴먼 시대의 콘텐츠

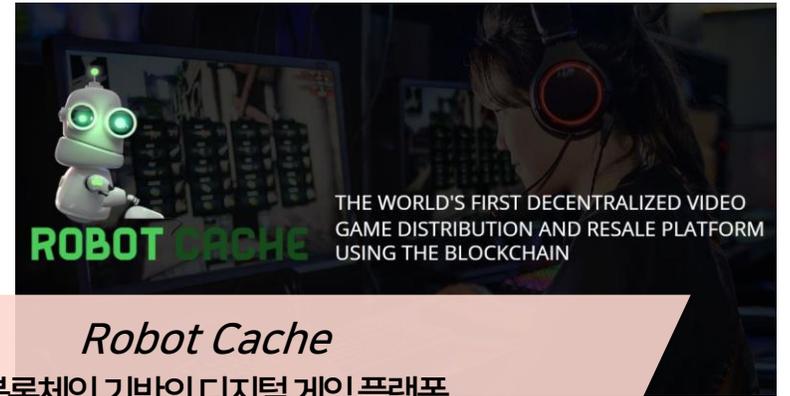
## How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms



**INTERACTIVE DRAMA**  
분기형 스토리를 통한 포스트휴먼 재현



**CBS SPORTS HQ**  
광고기반 무료 스포츠 OTT 서비스



**Robot Cache**  
블록체인 기반의 디지털 게임 플랫폼



**INSTAGRAM#**  
How an Instagram party girl made a serious Point about addiction?

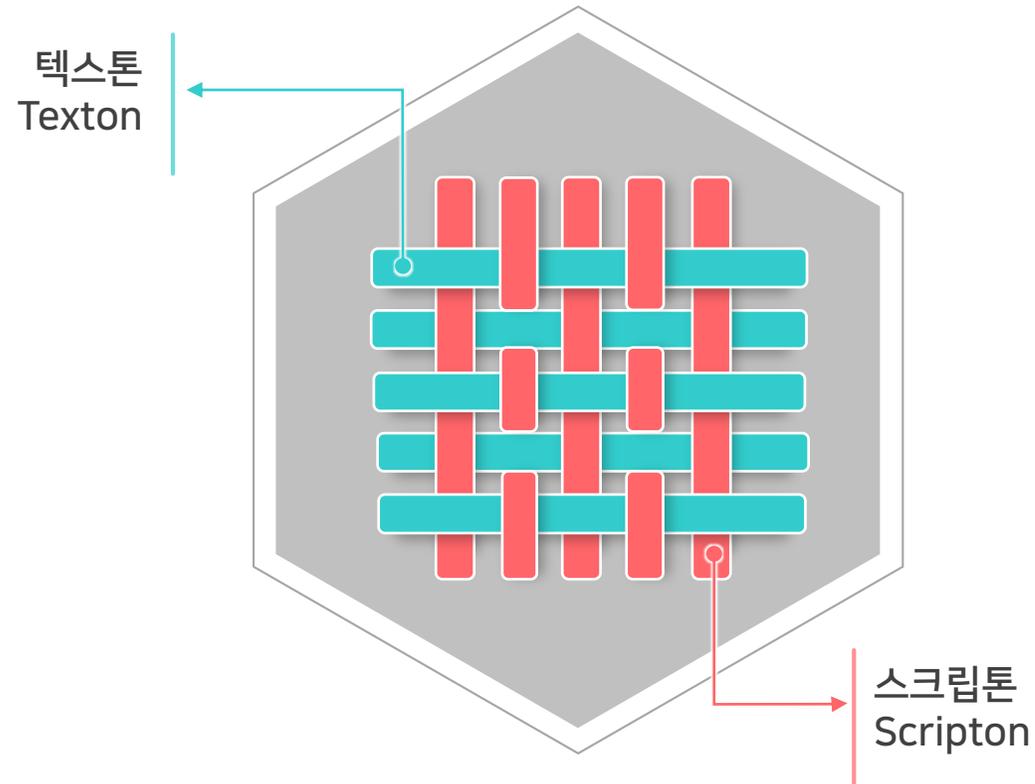


**WEB CONTENT**  
중국 웹소설 이용자 약 2.94억 명 (CNNIC)  
웹소설 윌패드 약 50개 이상 언어권의 2억 5천만 건  
이상의 '오리지널 스토리' 200만 명 이상의 작가 보유

# 스토리텔링 교육 분야

## Invariability VS Variability

- 개발자가 제시하는 기반적 서사의 불변성 VS. 사용자가 경험하는 사용자 서사의 변수 가능성



# 스토리텔링 교육의 나아갈 방향

## *All Together Now*

디지털시대 새로운 서사에서는 1인 작가의 독창성과 저작권의 성역이 무너지고 다양한 집합을 통해서 거대 통합체로서의 스토리가 구축된다.

Scott Rettberg

## *New Technology*

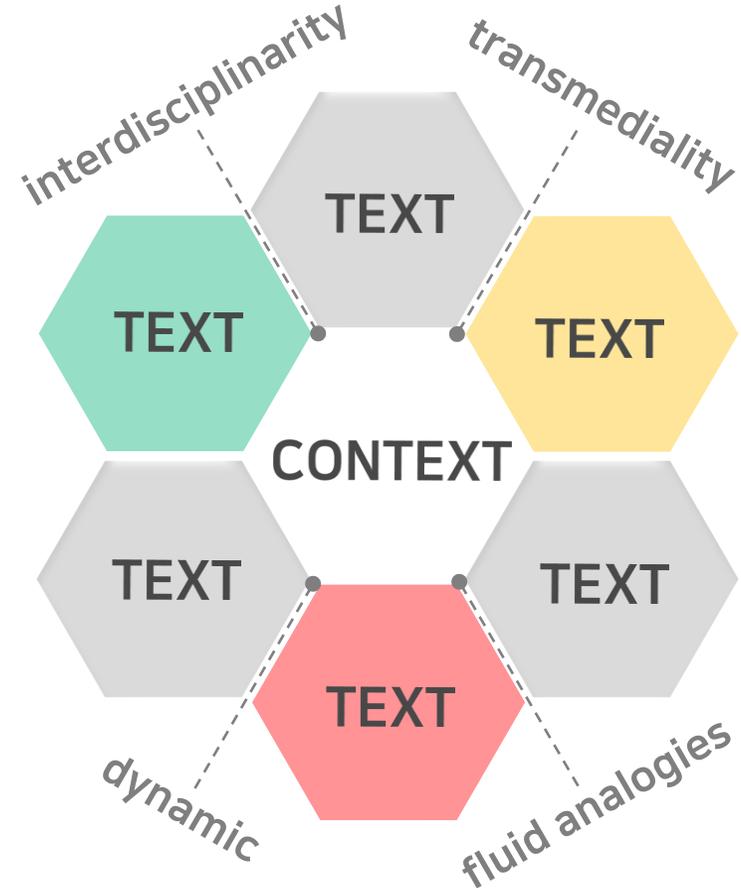
인터랙티브 스토리텔링에서는 창조적 행위로서의 저작(authoring)을 중시한다.

Andrew Glassner

## *Participatory Culture*

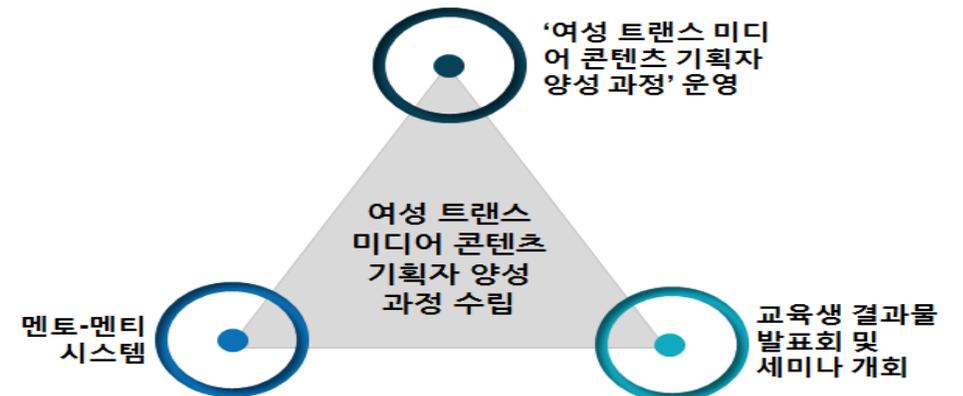
트랜스미디어 스토리텔링이란 복수의 미디어 플랫폼을 토대로 이야기의 거대 통합체를 구축하는 경우를 지칭한다.

Henry Jenkins



# 여성 트랜스미디어 콘텐츠 기획자 양성 과정

과제명	여성 트랜스미디어 콘텐츠 기획자 양성 과정	
주관기관	이화여자대학교 산학협력단	
목표	<p>○ 과제목표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중장기 목표</li> <li>: 2014년 - 교육과정 개발, 교육과정 운영(비정규), 교재 개발</li> <li>: 2015년 - 교육과정 업데이트, 교육과정 운영(정규), 교재 업데이트</li> <li>: 2016년 - 교육과정 업데이트, 교육과정 운영(정규), 교재 업데이트</li> </ul>	
교육 프로그램 내용	비정규 과정	<p>&lt;여성 트랜스미디어 콘텐츠 기획자 양성 과정&gt; 수립</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- '여성 트랜스미디어 콘텐츠 기획자 양성 과정' 운영</li> <li>- 이론강의 및 워크숍 36시간/집단멘토링 9시간으로 이루어진 총 45시간의 교육과정</li> <li>- 멘토-멘티 시스템을 도입해 교육과정과 유기적으로 연계</li> <li>- 교육생 결과물 대상 발표회 및 세미나 개최</li> </ul>
	교재 개발	<p>'트랜스미디어 스토리텔링의 이해' 교재 집필 및 단행본 발간</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 12인의 전문 집필진 구성</li> <li>- 협업적 집필을 위한 콜로키움</li> <li>- 원고 집필 및 수정</li> <li>- 출간 및 시판</li> </ul>

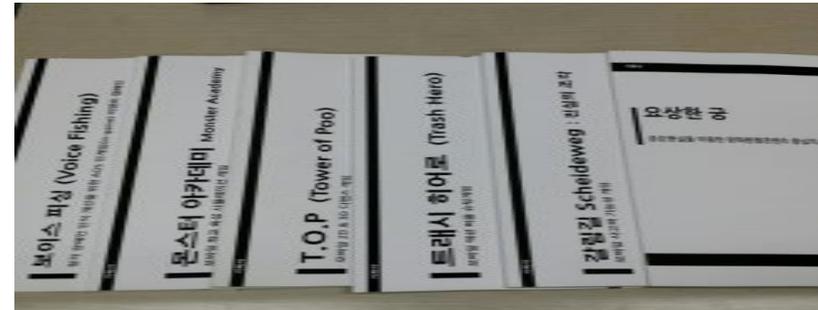


# 교육 프로그램 소개 \_ 수강생 결과물 발표회

## 교육 수료증 제작



## 수강생 최종 포트폴리오



## 교육과정 수료식



# Digital Storytelling Workshop

연구책임자 한혜원

# Orange

## ◆ Fanfan2(2010) / Detective Avenue(2011) / The Prodigies test(2011) / ALT-MINDS(2012)

### Fanfan2 (2011)



- 확장된 소설
- SNS를 통한 공동 창작
- 작가와 팬 커뮤니티의 상호작용
- 창작이야기의 실제화

### Detective Avenue (2011)



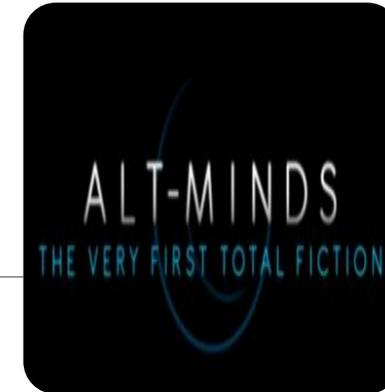
- Orange 창의워크샵 우승작
- 추리서사의 게임화(gamify)
- 트랜스미디어 픽션 게임

### The Prodigies Test (2011)



- 영화 프로모션 마케팅
- 캐릭터를 찾는 테스트
- 최상위권 사용자 영화 크레딧에 삽입

### ALT-MINDS (2012)

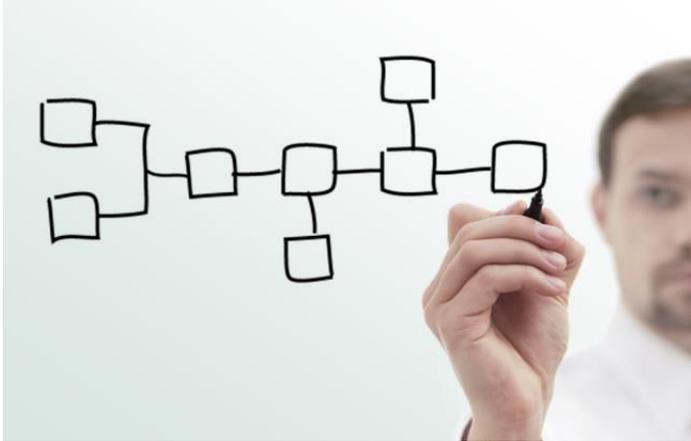


- 종합 트랜스미디어 어드벤처, 토탈 픽션
- 실시간 전개, 실제적 접촉
- 자유로운 참여와 선택

# 스토리텔링을 활용한 기술 시나리오 전략

연구책임자 | 한혜원

# 기술 시나리오의 필요성



## 기술 시나리오란?

- | 기술이 텍스트라면, 스토리텔링은 콘텍스트
- | 기술 시나리오란, 신기술을 사용자들에게 직접 전달하는데에 유용한 문맥을 생성하는 전략
- | 적절한 스토리 환경을 설정하고, 극적 연출과 서사적 개연성을 문맥으로 생성한 위에 텍스트인 신기술을 설명하는 방법
- | 형식적으로는 기술 시나리오는 문자, 이미지, 동영상 등 다양한 재현 양상 및 다매체를 포괄기술과 스토리 모두 인간의 상상력과 희망으로부터 비롯된 것

# Interactive e-Contents 선행 시나리오 발굴

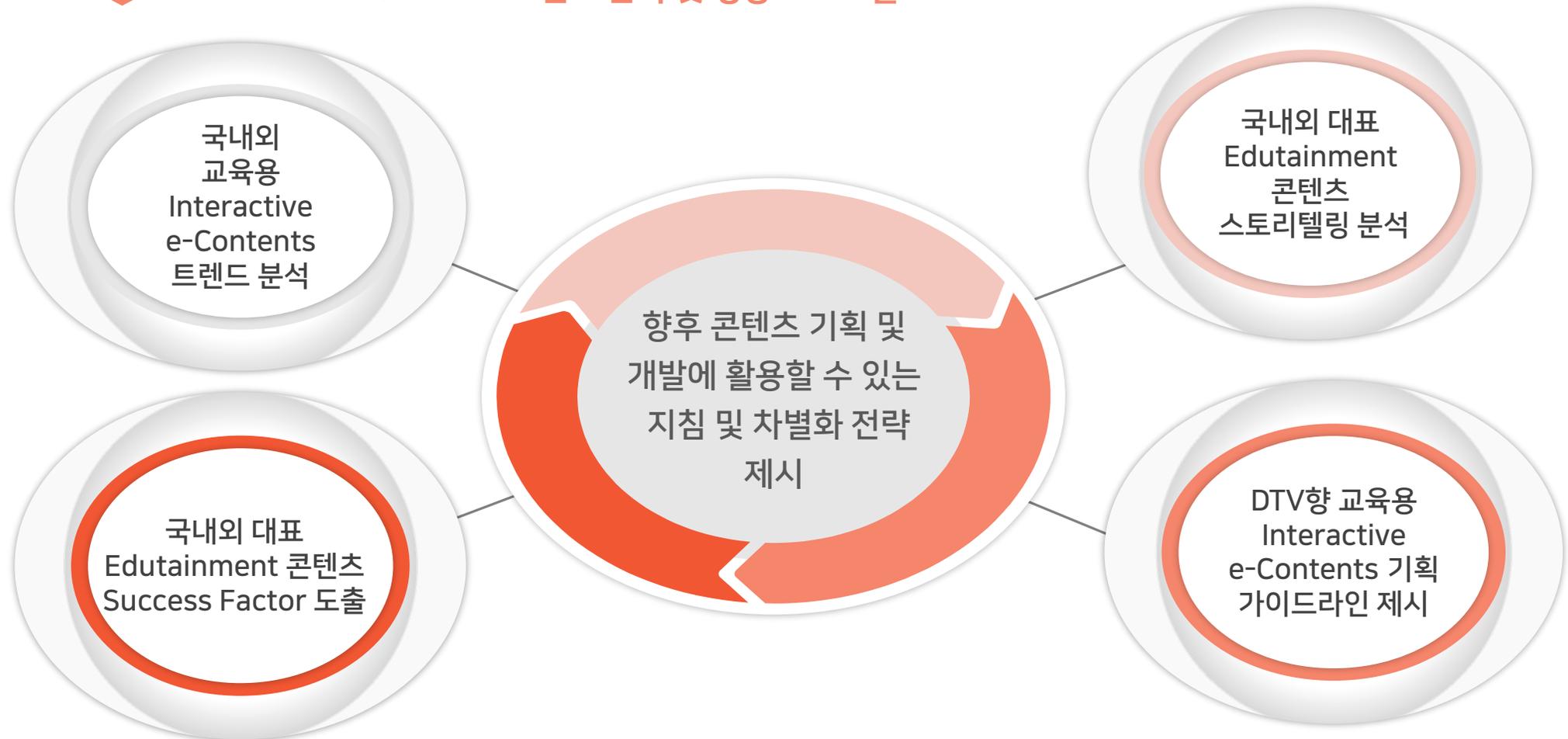
연구책임자 | 한혜원

참여연구원 | 윤혜영 박나래 유지은 홍연경 임현정

황주원 김유나 박유진 안수지 최수빈 류민수

# 콘텐츠 기획의 실제

## ◆ interactive e-Content 트렌드 분석 및 성공요소 도출



# 어린이 문화원 공간 기획

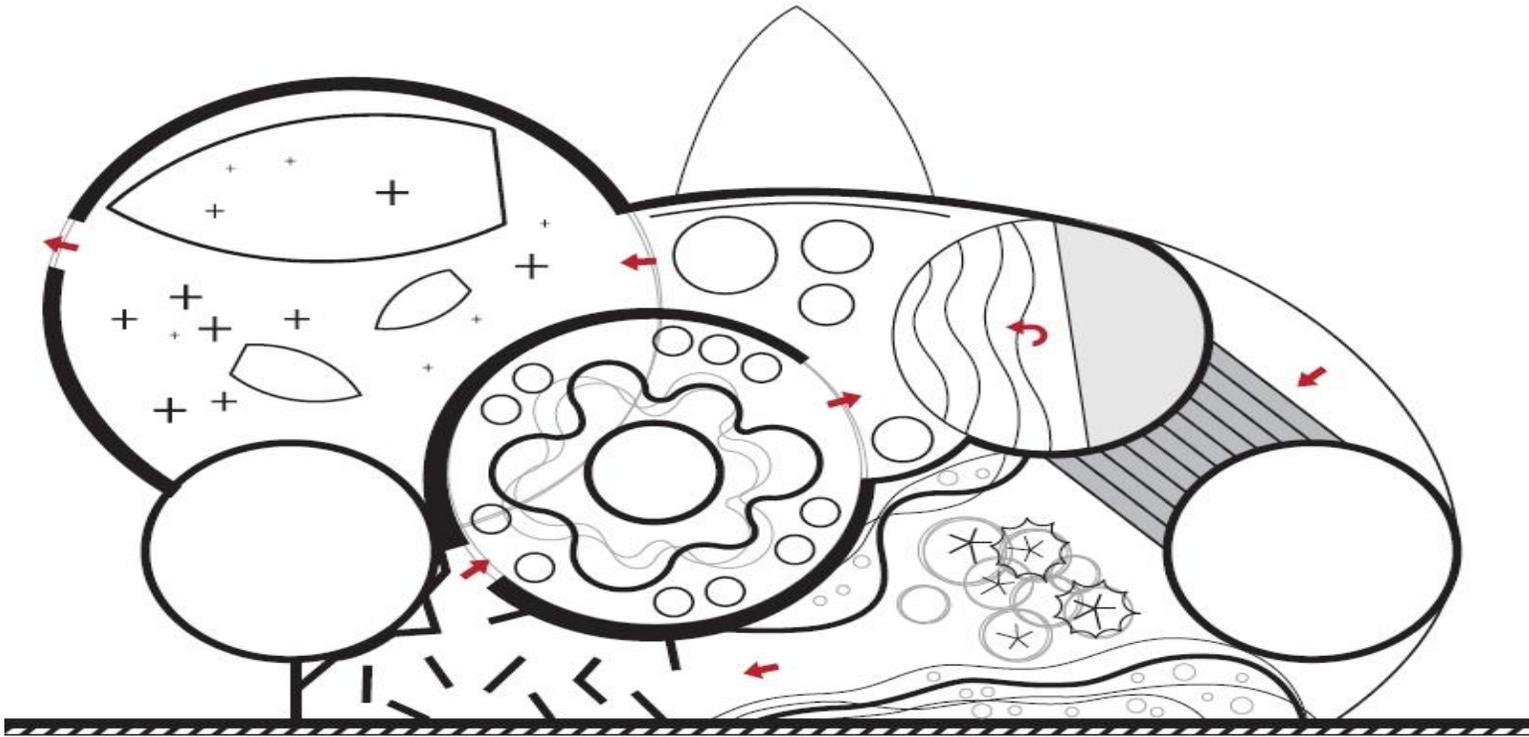
연구책임자 | 한혜원

참여연구원 | 길선영, 박나래, 유지은, 조가비, 홍연경

# 전체 공간 설정

## Outline

곤의 몸 속 탐험을 통한 따로 또 같이 아시아 예술 체험



\* 흰고래 수염 곤(鯰)을 형상화한 예술체험관의 예시

**아시아의 원형적 상상의 동물 '곤'  
거대한 곤의 몸속으로 탐험을 떠나자!**

'곤의 뱃속탐험을 통한 아시아 예술체험'은  
아시아 설화에 등장하는  
바닷속 환상동물 '곤'을 형상화하고 있습니다.

아시아 문화의 핵심인 예술을  
언어, 음악, 드라마, 미술의  
주제별 4가지 영역으로 구분,  
각각 곤의 뱃속 기관으로 형상화했습니다.

이제 어린이들은 곤의 뱃속으로 들어와  
아시아 예술의 직접 체험을 통해  
같은면서도 다른 아시아 문화를  
이해하게 될 것입니다.



# 세부 공간 설정

## Zone 1 : 언어 : 곤의 눈동자



흔들흔들 안녕나무



버섯 꽃밭



흔들흔들  
안녕나무

미끄럼틀(진  
입공간)

버섯꽃밭

Intro

산호미로



미끄럼틀(진입공간)



INTRO

# 로봇 스토리텔링 연구

연구책임자 | 한혜원

참여연구원 | 강윤정, 심세라, 정유진

# 로봇 스토리텔링 시놉시스 개발

로봇 타입	캐릭터 네임	에피소드 타이틀
펫형 로봇	나비앙 (Navian)	나비앙의 쇼쇼쇼
		친구 지킴이, 나비앙
멘토형 선생님 로봇	엘리자 (Eliza)	백투더퓨처, 아이슈타인과의 만남
		사이 좋은 친구가 되려면?
		Sing along, Sing together
지휘자형 로봇	얀 (Yan)	로봇 판타지아
마술사형 로봇	지니로보 (Geenierobo)	지니의 매직서클쇼
운동선수로봇, 여전사형, 액션형 로봇	가온 (Gaon)	두 개의 달
		가온의 선물
		사랑의 메신저 가온
		머리위의 사과를 맞혀라
인간형, 우월한 능력형 로봇	매씨 (Mathy)	도전 티타늄 뱀을 울려라 mathy, 주문을 외워봐
지식전달체, 선생님형, 인간형 로봇	닥터 타우 (Dr. τ)	mad scientist의 엉뚱한 발견
		레몬(산성)과 비누(염기성)가 만나면 무엇이 될까?
		1+1=1?

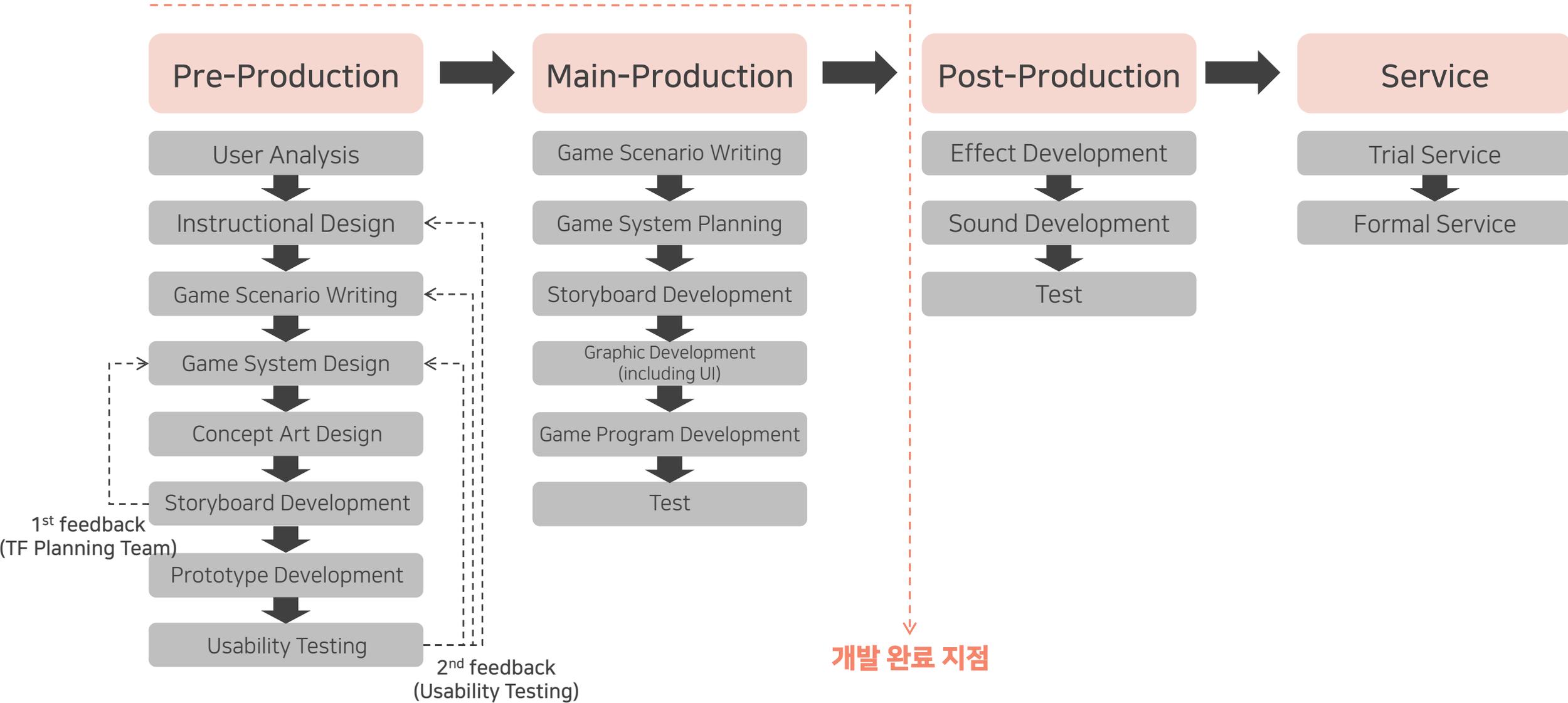
로봇 타입	캐릭터 네임	에피소드 타이틀
친구형 로봇	하늬 (Hanum)	보물찾기-우리의 시작
		무인도의 비밀
		이것은 누구의 것입니까? (<오성과 한음> 설화 변용)
격투경찰형 로봇	골드벨트 (Goldbelt)	불타는 영혼을 보여줘
		- 안전생활교육 연극제
		그녀의 호신술 수업
		외계인과의 대결 - 정의의 골드벨트
		수련은 즐거워
집사형 로봇	드림 (Dream)	달을 따다줘 나의 집사야
		주인님 길들이기 - 집사의 특별선물
		그 날이 없는 일기장
		집사 큐피트 출동! - 주인공의 사랑을 위해
요리사형 로봇	꼼보 (Kombo)	로봇 파티쉐 '꼼보'의 크리스마스트리탈출기
		꼼보의 소중한 크리스마스 쿠키
	비빔 (Bibim)	비빔밥과 비빔면의 대결! -사라진 흑주걱
		할머니의 비밀 레시피를 찾아서

# 게임 리터러시를 활용한 '스마트 보드게임' 기획 개발

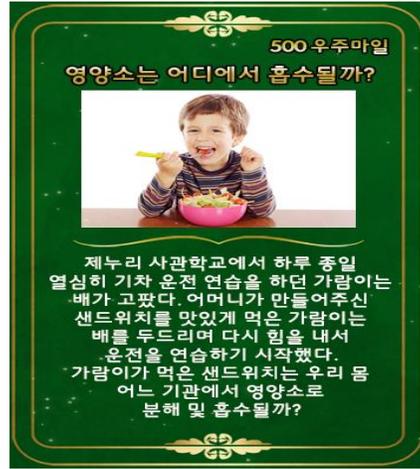
연구 책임자 | 한혜원

참여연구원 | 김유나, 류민수, 김서연, 송세진

# Smart Board Game Design Process



# Board Game Image



# 대화형 UX 설계를 위한 이론

연구 책임자 | 한혜원

참여연구원 | 김유나 김소연 김효래 서용원 허태라

공한나 박연수 박한하 정유경 조민선

There's never been a more exciting time to be a Storyteller!



# Thank you

