디지털 인문학과 역사문화콘텐츠

안동대 사학과 태지호

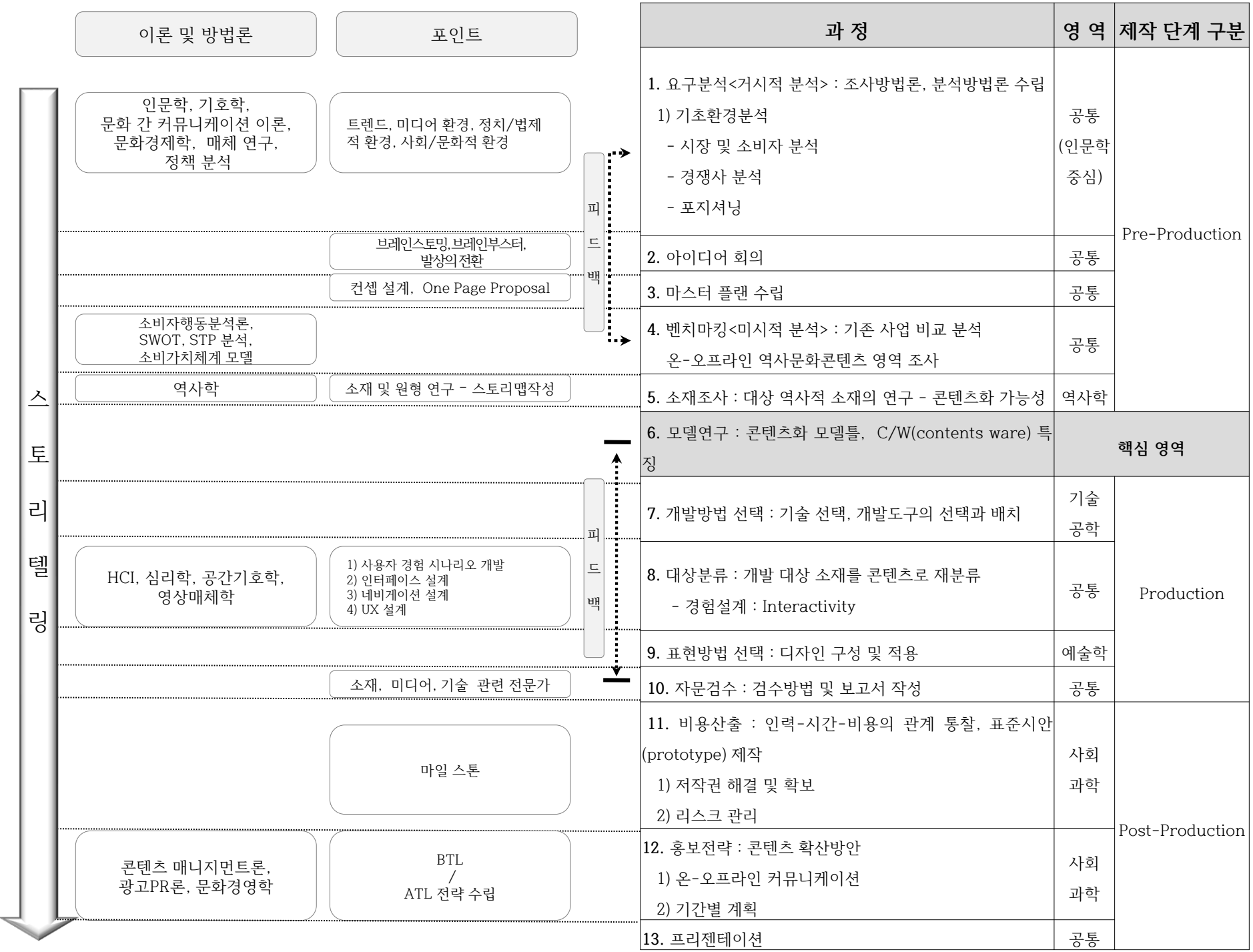
디지털 인문학이란?

- 디지털 + 인문학 = 디지털 인문학(?)
- 디지털은 무엇인가? 디지털 언어, 디지털 미디어, 디지털 환경... cf)기술 or 패러다임
- 인문학은 무엇인가? 인간에 관한 사상, 문화를 다루는 학문 : 문/사/철, 교양, 메타 학문...

역사문화콘텐츠의 교육 사례

- 역사문화콘텐츠란 : 역사적 소재가 매체에 체화되어 구체적으로 가공된 무형의 결과물
- 역사적 소재 : 인문학 영역, 역사 자원
- 매체 : 디지털 미디어/기술
- 구체적 가공 : 스토리(시나리오)+텔링(경험 설계)
- 무형의 결과물 : 교육/유희/경제성, 시장 및 타겟의 needs, 마케팅

➢ 게임, 애플리케이션, 사이버 뮤지엄 등 디지털 콘텐츠 cf) 인터랙티브 드라마/다큐/영화, 박물관, 테마파크 등


이론 및 방법론
포인트
과 정
영 역
제작 단계 구분
스토리텔링
인문학, 기호학, 문화 간 커뮤니케이션 이론, 문화경제학, 매체 연구, 정책 분석
트렌드, 미디어 환경, 정치/법제적 환경, 사회/문화적 환경
피드백
1. 요구분석<거시적 분석> : 조사방법론, 분석방법론 수립
1) 기초환경분석
- 시장 및 소비자 분석
- 경쟁사 분석
- 포지셔닝
공통 (인문학 중심)
Pre-Production
브레인스토밍,브레인부스터, 발상의전환
2. 아이디어 회의
공통
컨셉 설계, One Page Proposal
3. 마스터 플랜 수립
공통
소비자행동분석론, SWOT, STP 분석, 소비가치체계 모델
4. 벤치마킹<미시적 분석> : 기존 사업 비교 분석
온-오프라인 역사문화콘텐츠 영역 조사
공통
역사학
소재 및 원형 연구 - 스토리맵작성
5. 소재조사 : 대상 역사적 소재의 연구 - 콘텐츠화 가능성
역사학
6. 모델연구 : 콘텐츠화 모델틀, C/W(contents ware) 특징
핵심 영역
피드백
7. 개발방법 선택 : 기술 선택, 개발도구의 선택과 배치
기술 공학
Production
HCI, 심리학, 공간기호학, 영상매체학
1) 사용자 경험 시나리오 개발
2) 인터페이스 설계
3) 네비게이션 설계
4) UX 설계
8. 대상분류 : 개발 대상 소재를 콘텐츠로 재분류
- 경험설계 : Interactivity
공통
9. 표현방법 선택 : 디자인 구성 및 적용
예술학
소재, 미디어, 기술 관련 전문가
10. 자문검수 : 검수방법 및 보고서 작성
공통
마일 스톤
11. 비용산출 : 인력-시간-비용의 관계 통찰, 표준시안(prototype) 제작
1) 저작권 해결 및 확보
2) 리스크 관리
사회 과학
Post-Production
콘텐츠 매니지먼트론, 광고PR론, 문화경영학
BTL / ATL 전략 수립
12. 홍보전략 : 콘텐츠 확산방안
1) 온-오프라인 커뮤니케이션
2) 기간별 계획
사회 과학
13. 프리젠테이션
공통

역사문화콘텐츠의 교육 사례

- 강의명 : 역사문화콘텐츠 캡스톤디자인
- 진행 : 기획프레임웍 강의 -> 조편성-> 마스터 플랜 발표 -> 프로세스 별로 매주 발표 및 평가 / 세부 내용 강의 병행 -> 최종 발표 -> 교수자/학생 공동 평가
- 실무 기획서 중심 : 자료 구성, 작성 및 표현, 논리(실현가능성, 시장성, 구현 여부 등)
- 100~200page의 기획서, 공모전 및 각종 대회 참가
- 아이디어/창의력 + 현장성 + 적용가능성

역사문화콘텐츠의 교육 사례

- 2015년~2018의 결과물들
- Great merchant of orient(장보고 소재 1인 롤플레잉 해양 시뮬레이션 게임)
- Heroad(한국 역사 영웅들을 소재로 한 모바일 보드게임)
- 아무 말 대잔치(조선시대 '馬' 목장 및 사육을 소재로 한 모바일 레이싱 게임)
- 낙동강 OH:REAL(안동 역사 테마 공정여행 플랫폼)
- 후삼국 천하대전(후삼국 역사 소재 액션 게임)
- 바리 타임(바리데기 신화 소재 모바일 어드벤처 게임)
- 별별 산해진미(조선 중기 '죽소부군일기'를 활용한 하이브리드 게임)

역사문화콘텐츠의 교육 사례

- 평가 - 높은 만족도?

: 이번 수업은 문화콘텐츠를 알 수 있는 우리 학교에서 유일한 수업입니다

: 처음엔 기획이 낯설고 어렵게만 느껴졌는데 강의를 진행하면서 내가 정말 기획자로서 전문가로서 작업에 임하는 것 같았습니다

: 수업을 들으면서 인문학 분야도 충분히 경쟁력 있다고 생각할 수 있게 되었습니다

: 인문대에서 다소 낯선 강의이지만, 다른 방면으로 사유와 공부를 병행할 수 있어서 의미 있던 수업이었습니다

: 이번 학기 과목 중 단연 가장 어려웠던 과목이었습니다. 하지만 기말 쯤, 이 과목을 배운다는 건 앞으로 취업할 학생들이 나아가서 이겨낼 비장의 무기 하나 얻어간다는 생각이 들었습니다.

역사문화콘텐츠의 교육 사례

- 한계 및 개선 사항

: 육체적으로나 정신적으로나 제일 힘든 과목이었습니다

: 조별 과제 간 무임 승차하는 학생들이 많습니다

: 시간 투자가 너무 많아서 타 과목을 소홀하게 했습니다

: 처음 듣는 낯선 개념임에도 불구하고, 수업 시간에 설명만 하고, 이를 보완해 줄 교재 같은 게 없어서 과제를 진행하는데 무척 어려웠습니다

: 수업에서 추구하는 것이 역사학적 지식을 기반으로 한 문화콘텐츠 개발인지, 문화콘텐츠에 대한 수업을 위해 일부 요소에 역사학 지식을 가져다 쓰는 것인지 명확하지 않음. 실전에서의 현장감을 높이기 위해서 사용했다는 수업 방식이 해당 교과목의 학습과 적절한 연관성이 있는지, 적합한 수업 방식이었는지 의문이 생김

디지털 인문학의 방향성

- 교육 사례 및 현 담론(김현 교수 등의 인문정보학)에 추가하여, '디지털'이 내포한 융합성/확장성의 특징을 포함하는 문제의 고민
- 교육/연구 환경 : 여전한 학과/학문 구분
- 피교육자/학생의 요구
- 메타 학문으로서의 인문학의 문제 : 포스트 휴먼, 디지털 문화 비평 등
- 융합적 영역들의 확산 문제 : 산업 융합, 문화 융합, 학문 융합
- 대중과 인문학의 관계 : 유튜브 등 영상 '정보'의 확산

Cf) 위키백과작성의 사례 : 안동태사묘

Q&A