

플랫폼 분류 기준 고찰 : 감각의 입·출력

Classification standard of Communication Tool

김 효 은

한국체대 교양교직학부

Hyo-Yeun Kim(omnia98@naver.com)

Korea national sport university

요약

정보콘텐츠는 문자, 이미지, 음성에 플로우로 나타나는 인간 체험 방식 및 컴퓨터와 인간 사이의 언어까지 들여다 볼 수 있는 개념과 구조를 요구한다. 빌렘 플루서의 독창적인 학문인 커뮤니콜로지는 인간 인식의 경계를 재고하게 하면서, 경계를 재구성하는 지평을 열어 준다. 이를 통해 인간 소통의 근본 요소인 감각의 입출력을 도출할 수 있었으며, 이는 소통 도구를 분류하고 재구성하는 기준이 된다. 인간을 기준으로 외부 자극을 받아들이는 경계는 감각으로 볼 수 있으며, 소통이 이루어지는 방향은 입출력으로 표현할 수 있다. 콘텐츠를 향유한다는 것은 인간 소통의 경계인 감각이 방향을 통해 작동하는 것으로 볼 수 있다. 감각의 입출력을 소통 도구에 적용해 보면, 책은 시각의 입력으로, 텔레비전은 시청각의 입력으로, 데스크탑은 시청각의 입력과 촉각(손가락)의 출력으로, 모바일은 시청각의 입력과 촉각(손가락, 다리)의 출력으로 볼 수 있다. 기존의 다양한 플랫폼과 콘텐츠, 아직 드러나지 않은 플랫폼도 일관된 기준을 통해 좌표를 정해 줄 수 있다. 이를 통해 공학에서 접근할 수 없는 콘텐츠 기획과 전망이 가능하다.

- 중심어 : | 플랫폼 | 콘텐츠 | 분류 기준 | 감각의 입출력
과학기술 | 소통 도구

Abstract

Digital content requires the concept and structure that give us insights into the languages between computers and humans and how humans experience manifested among the flow of characters, images, and voice. Communicology, Vilém Flusser's original study, allows us to reconsider and to reconstruct the boundary of human awareness. This paper intends to begin understanding digital content consisting of numerical codes by reviewing communicology. communicology helps to break up pre-existing categories and thinking about new standards. With the help of information technology, planning content can be actualized by classifying and reconstructing content that are input/output of senses. The standard of classification is 'boundary' and 'direction,' communication elements that cannot be broken down any further. There is no need to communicate if there is no boundary. The operation of communication is comprised of 'direction.' Considering humankind as the standard, the boundary that takes in stimulation from outside can be seen as senses. Direction can be expressed as input/output. Output assumes that technical pictures receive information. The coordinates for various pre-existing platforms and content and uncovered platforms can be set with a consistent standard. This allows us to escape from the standard of flat content that was activated by sight and rationality at the ideology of characters, to seek a three-dimensional standard that can be vitalized by various senses and irrationality, and to reconstruct the input/output of senses to show the possibility of planning a new platform.

- keyword : | Communication Tool | Classification Standard
| Digital Content |

I. 서론

기존의 문화콘텐츠 분류는 영화, 애니메이션, 게임, 테마파크 등 플랫폼이 등장할 때마다 추가되었다. 이는 일관된 기준을 통해 콘텐츠를 유형화한 것으로 볼 수 없다. 콘텐츠를 유형화하고, 새로운 콘텐츠 혹은 플랫폼이 등장했을 때 좌표를 정해 줄 수 있는 기준이 필요하다.

II. 본론

인간의 소통 도구인 매체를 이용해 소통을 할 때, 그 과정을 헤아려 보면, 신체를 기반으로 한 감각과 신경 및 처리 능력을 통해 이루어진다. 대표적으로 시각과 청각은 소통의 생산물인 정보가 인간에게 들어오는 과정을 마무리하는 경계에 있고, 손가락과 같은 피부감각, 기계감각은 인간이 정보를 내보내는 과정의 경계에 있다. 제

일 처음 자극을 받는 혹은 마지막으로 방향을 작동하는 감각기관이 정보의 송신과 수신에 경계로 볼 수 있다.

이 분류 기준은 수신과 송신의 행위로 분류했을 때, 전통적으로 정보를 수신하는 입력기관으로 귀, 눈, 코 등이며, 정보를 송신하는 출력기관으로 목소리, 움직임으로 나눌 수 있다. 하지만 기술의 발전으로 동공의 움직임이 구글 글라스와 같은 웨어러블 디바이스 등의 출력기관이 되는 사례를 본다면, 오감 전체를 입력기관, 출력기관으로 열어 놓아야 한다.

수신자와 송신자 사이의 정보의 흐름은 두 가지로 볼 수 있다. 인간이 정보를 받아들이는 것은 입력, 정보를 보내는 것은 출력이다. 이때 기술적 형상은 입력과 출력의 대상이 되기도 하고, 도구가 되기도 한다. 예를 들어, 다리의 출력은 다리의 움직임이 정보화되어 매체가 그 정보를 받아들이고, 처리하는 것으로 본다.

Ⅲ. 결론

아직 활성화되지 않은 가상현실, 증강현실, 인공지능 등의 디바이스 프리 등을 막연하게 이해해 왔다면, 소통의 경계와 방향에서 출발한 감각의 입출력은 각 플랫폼들을 체계적으로 고찰할 수 있는 기준이 되며, 그 재구성을 통해 콘텐츠 기획 및 전망을 가능하게 한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김효은, "감각의 입출력과 탈감각 지평의 확산, -문화콘텐츠 기획의 새 방향 모색", 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문, 2018.

■ 저 자 소 개 ■

김 효 은(Hyo-Yeun Kim) 정회원

- 2018년 2월 : 한국외대 글로벌문화콘텐츠학과 (문화콘텐츠박사)
- 2008년 8월 : 한국외대 문화콘텐츠학과 (문학석사)
- 2015년 9월 ~ 현재 : 한국체대 교양교직학부 시간강사 <관심분야> : 소통학, 플랫폼 분류 기준