

매체 미학

Twenty key new media concepts-1

20132486_강지원

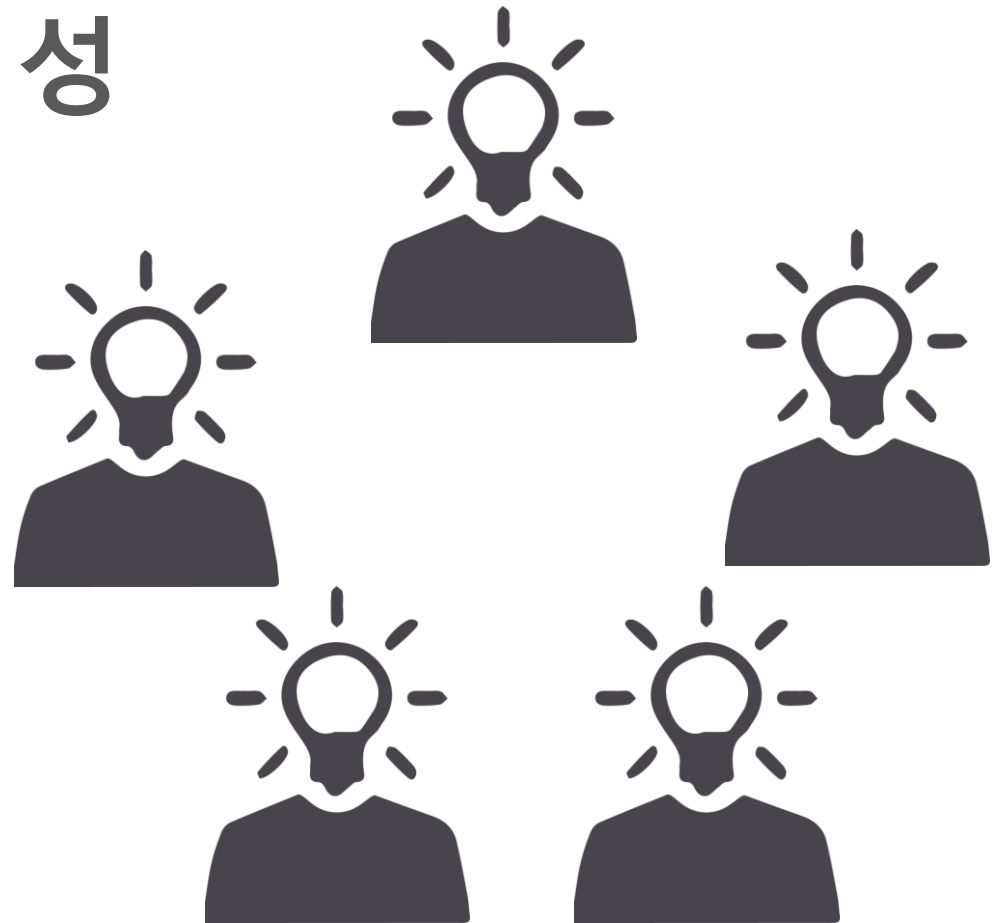
Context



1. Collective intelligence
2. Convergence
3. Creative industries
4. Cybersapce / Virtual reality
5. Digital copyright
/ Creative Commons

1. Collective intelligence

집단 + 지성



1. Collective intelligence



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia



여러사람이 자유롭게 접속할 수 있고 다른사용자들이 자발적으로 문제에 대해
답을 달고 지식을 주고 받으며 그 지식의 범위를 점점 확장

1. Collective intelligence

집단지성은 인터넷을 통해 지리적 거리와 수평, 네트워크, 실시간 온라인 환경에서 이러한 공동 작업을 대규모로 수행할 수 있는 도구 나 플랫폼이 개발되어 끊임없이 사용자들의 지식이 융합되어 확장될 것이라고 예상

2. Convergence

명사(pl. -genc·es; -cies)

1.[U] 한 점으로 집합함; 집중성(opp. divergence)

2.[C] 집합점

3.[수학] 수렴; [생물] 수렴 현상, 근사 현상; 집합, 집폭(集幅)

CONVERGENCE = 미디어 융합

2. Convergence

글로벌 미디어학부의 인재상

본 학부의 교육 목적은 급변하는 IT 기반 사회에서 IT 지식을 기반으로 하여 이의 창의적 실현/활용을 위한 다양한 능력을 함양하는 것입니다.

- 글로벌 역량과 포용력 기반의 **융합형 인재 양성**
- 문제해결과 다원적 해법 전개의 자기주도적 인재 양성
- 기독교 봉사정신 기반의 박애적 지도자 양성



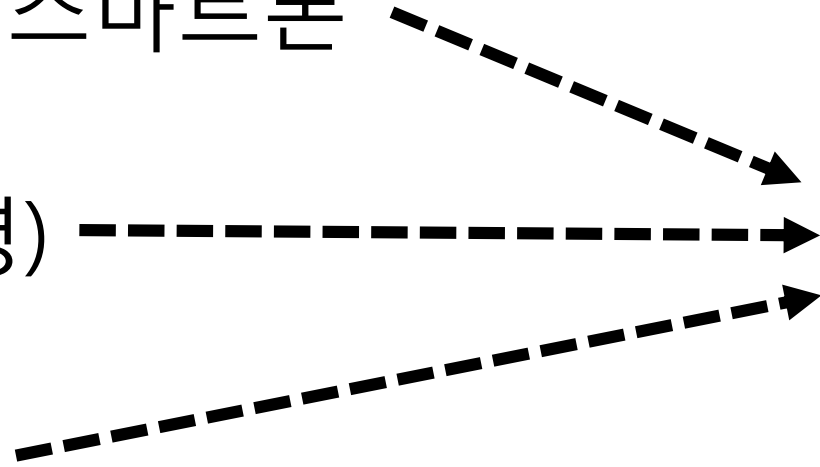
2. Convergence

전화 + 콘텐츠 = 스마트폰

기업 + 기업 (합병)

산업 + 산업

융합



3. Creative industries



'개인의 창조성, 기술, 재능 등을 이용해 지적재산권을 설정하고, 이를 활용하여
부와 고용을 창출 할 수 있는 잠재력을 지닌 산업'으로 정의

3. Creative industries

표 5 | UNCTAD가 제시한 창조산업의 분류

유산(Heritage)	전통 문화 표현	공예예술, 축제, 기념행사 등
	문화 유적지	고고학 유적지, 박물관, 도서관, 전시장 등
예술(Arts)	시각예술	그림, 조각, 사진, 골동품 등
	공연예술	라이브 음악, 극장, 댄스, 오페라, 서커스, 인형극 등
미디어(Media)	출판 및 인쇄매체	서적, 언론, 기타 출판물
	시청각	영화, 텔레비전, 라디오, 기타 방송
기능적 창조물 (Functional creations)	디자인	인테리어, 그래픽, 패션, 보석, 장난감 등
	뉴미디어	소프트웨어, 비디오게임, 디지털 창조 콘텐츠
	창조서비스	건축, 광고, 문화 및 여가, 창의적인 R&D, 디지털 및 기타 관련 창조적 서비스

창의성(creativity)은 가치창출의 원천으로서 모든 분야에 적용되어 창조계급, 창조기업, 창조기술, 창조행정, 창조클러스터(도시), 창조생태계(허브), 창조산업(경제), 창조문화, 창조사회(국가) 등 창조 패러다임으로 전환 중

* UNCTAD(2008), <Creative Economy Report 2008>

4. Cybersapce / Virtual reality

“가상 VS 진짜” - 2002

시뮬레이션 게임과 같이 완전히 몰입할 수 있는 컴퓨터 환경
- 2017

4. Cybersapce / Virtual reality

가상
현실

컴퓨터 시뮬레이션을 통해 마치 존재하는
현실인듯 사용자가 인식하도록 자극을 주는 기술

“현실감 돕는 가상”

사이버
공간

네트워크 사용자들 및 정보제공자들과
하나의 사회를 만들어 낸 공간

“가상에 만들어진 현실”

4. Cybersapce / Virtual reality

<https://www.youtube.com/watch?v=XckHt9LPo90>



5. Digital copyright / Creative Commons

기술의 발달로 인해 모든 형태의 미디어 콘텐츠들은 복사, 배포, 재사용 및 용도 변경이 쉬워짐
그로인한 디지털 재생산 비용 대폭하락
콘텐츠에 대한 소유권, 사용, 그리고 재정적인 지불에 대한 접근법은 굉장히 까다로워짐



5. Digital copyright / Creative Commons

저작자의 이름, 저작물의 제목, 출처 등 저작자에 관한 표시를 해주어야함.



저작자를 밝히면 이용이 가능
 저작물의 변경도 가능
 그러나 영리목적으로 이용불가
 2차적 저작물에는 원 저작물과 동일한 라이선스를 적용해야함.

저작자를 밝히면 자유로운 이용이 가능
 저작물의 변경도 가능
 2차적 저작물에는 원저작물과 동일한 라이선스를 적용해야함.



저작자를 밝히면 자유로운 이용이 가능
 그러나 변경 없이 그대로 이용해야함.

저작자를 밝히면 자유로운 이용이 가능
 그러나 영리목적으로 이용불가



저작자를 밝히면 자유로운 이용이 가능
 그러나 영리목적으로 이용불가하고
 변경 없이 그대로 이용해야함.



(사단법인) 한국 정보 법학회

5. Digital copyright / Creative Commons

파일첨부(0) ▾	태그(0) ▾	공개설정(발행) ▾	트랙백 ▾	CCL ▾
CCL	<input checked="" type="checkbox"/> 내가 설정한 저작물 사용 허가를 표시합니다.			
	상업적 이용	<input checked="" type="radio"/> 예	<input type="radio"/> 아니오	
	컨텐츠 변경	<input checked="" type="radio"/> 예	<input type="radio"/> 아니오	<input type="radio"/> 동일한 설정 적용시 허락



Thank you.