

제1회 한국콘텐츠출판학회 학술발표회 북 네트워크

콘텐츠 출판, '사용자 연구 중심의 지적 디자인' 지향 | '사용자·기계 관계 고려한 인간공학적 디자인' 도 중요



제1회 한국콘텐츠출판학회 학술발표회가 지난 2004년 11월 29일 계원조형예술대학에서 열렸다. 출판인회의 고경대 사무국장의 사회로 진행된 발표회에는 이기성(계원조형예술대학 출판디자인과) 교수, 손애경(동국대학교 언론정보대학원 출판잡지학과) 겸임교수가 주제발표자로, 김의규(성공회대), 박영실(한양대) 교수가 지정토론자로 참여했다.

이기성 교수는 '아동출판물 콘텐츠 기획과 제작'을 주제로 아동출판물 중에서도 디스크와 통신망에서 사용할 수 있는 디스크 출판물(디스크책)과 통신망화면출판물(화면책)의 기획, 제작 과정을 설명했다. 발표에 따르면 이런 형태의 기획물은 One source Multi Produce로 총칭된다. 이는 출판물이되 최종 출력 매체가 종이에 한정되지 않는 기획물을 의미하는 말로 출판물에 부차권을 더한 개념. 최근 영화, 애니메이션, 비디오, 캐릭터 산업, TV 등 모든 산업분야의 결과물로 다양하게 나타나는 추세다.

이날 이 교수의 발표 중 가장 눈길을 끌었던 대목은 한국의 출판디자이너가 되기

위해서는 미적디자인 이외에 지적디자인에 관한 지식과 노력이 추가로 요구된다는 부분이었다. 이 교수는 "무엇보다도 화면책을 만드는 데 중요한 것은 디자이너의 마인드"라고 주장하면서 미대 출신 디자이너들도 자신이 그 나라의 출판문화를 계승하고 발전시키려는 책임의식을 가져야 한다고 강조했다. 이 자리에선 계원조형예술대학 출판디자인과 학생들이 만든 화면책 사례를 통해 제작에서 고려할 사항들을 정리하는 시간도 가졌다.

손애경 교수는 '화면책 출판물의 효율적인 커뮤니케이션 시각화에 대한 고찰'을 통해 사용자를 배려한 디자인의 중요성을 강조했다. 화면책 출판물을 만들 때 사용자와 기계, 두 개체간 사용 편의성에 초점을 맞춰 이해와 조작이 간편한 디자인을 실현해야 하며, 인간공학(심리학, 문화인류학 등)과 디자인적 연구가 병행돼야 한다는 주장이다.

발제에 이은 토론시간엔 화면책 상용화, 사용자 계층에 따른 다양한 레이아웃 설정 등과 관련된 논의가 이루어졌다. 주제발표 후에는 IBM용 DTP 소프트웨어 'InDesign' 안중환 씨와 Mac용 DTP 소프트웨어 'M'의 김민수 씨의 산업체 발표가 이어졌다. ☞

취재 | 김청연 기자·사진 | 박신우 기자