

김유정 문학지도 콘텐츠 기획

A Design of Kim You Jeong Literature Maps

김금미, 김상헌

한국외국어대학교 대학원 글로벌문화콘텐츠학과

Kim Kum-mi, Kim Sang Heon

Hankuk University of Foreign Studies

요약

외국문학은 디지털콘텐츠의 경우 한국어와 영어를 동시에 번역, 문학의 시공간을 현재에 공간으로 다양하게 접근시켜 가보고 싶은 곳으로 이끈다. 작품을 체계적인 분류를 통해 상징적인 코드를 수용자의 선호도를 바탕으로 정보를 나열하고 재조립하고 수용자 스스로가 상징적인 코드를 스스로 만들어가는 즐거움이 바로 문학지도의 개발이다.

I. 서론

21세기 문학적 상상은 증강현실(가상+현실)은 현실에서 인간의 인식은 반복경험으로 이어진다. 수용자는 더 많은 정보를 차별화 접근 하고 싶어 한다. 이것은 아날로그 형태로 머물러 있던 것을 디지털과 결합한 이야기로 과거의 상징화된 언어가 현재에 다르게 반응하듯이 과거의 문화가 담긴 시간, 공간을 작품을 통해 현재 사회에 잃어버린 인간의 본질에 마주하게 되며 작품 속에 나타난 가상공간으로 가보는 싶어 곳, 참여자들의 개방형 관광루트의 문학지도가 필요하며 일방향이 펼쳐진 이미지의 지도 형태여서는 곤란하다. 디지털시대의 매체로 문학을 담는 그릇과 수용자도 같이 변화를 통해 적극적인 참여를 유도하고 있다. 많은 정보의 홍수 속에서 수용자가 요구에 맞는 콘텐츠를 단순화하여 지식과 정보만을 선별적 분류, 보다 쉬운 접근 가능한 아이콘 형태적인 것을 선택으로 눈을 끌어야 한다.

II. 김유정 문학지도 디자인 문제점

실제 공간이 아닌 가상의 공간이라는 문제점, 상징화

된 특징들로 자료를 분석하여 문학지도로 구현하기 어렵고 감성적인 부분을 어떻게 구조화 시킬 것인가를 놓고 고민이 되었다. 그림.1) 김유정 "작품지도"[1]처럼 이미지와 텍스트를 분리하여 보여 줄 뿐이다.

하나의 장소가 각각 떨어져서 이동 경로 연결되는 것을 확인하며 방향을 제시하거나 다양한 정보를 입혀서 텍스트와 시각적인 자료를 같이 활용 가능하도록 해야 할 것이다.



▶▶ 그림1. 김유정 작품지도

스마트폰에 문학작품의 어플리케이션의 도입은, 1차원적인 텍스트 읽기에 아직까지 효용성의 가치가 적다. 사용자측면에서 도구만 바뀌었을 뿐 재료는 수용자의 변화를 수용하지 못한 처사이다. 앞으로 문학지도의 차

별화된 콘텐츠 개발을 위한 하이퍼텍스트의 특징을 살린 문학지도의 기획이 필요하다. 사용자의 요구를 고려하지 않은 콘텐츠의 개발은 기술적인 호기심에 몇 번은 사용한다고 해도 지속적인 수요를 이끌어내기에는 부족할 것이다.

문학은 가상인물이, 가상시간, 공간을 비선형으로 나열되어 있기 때문에 현실에서 제한된 공간을 자유롭게 넘나들 수 있다. 이러한 특징 때문에 문학 시간, 공간 선형적으로 나타내기는 힘들다. 그림1) 김유정의 “작품지도”는 한정된 공간이 보여주는 예가 작가와 작품을 한 곳에서 접할 수 있다는 점 이외는 문학지도의 만들려는 의도에서는 효율적 가치는 적다. 그 지역 뿐 만 아니라 김유정과 연관된 작가의 작품과 이력들을 한 눈에 볼 수 있게 해야 한다. 이것은 다양한 그래프와 도형 등 맵과 연결되어 진다면 작가와 작품을 이해하는데 문학 안에서 향유 할 수 있는 코드로서 유기적인 키워드 역할을 하게 된다.

Ⅲ. 문학지도 분석, 분류, 접근 측면

문학 안에서 인물, 장소 시간 등이 유동적으로, 대부분이 묘사적 유추 및 은유와 상징 등 여러 가지 방법으로 매우 중요한 기능을 수행한다.

발자크는 문학작품 속 인물을 색을 통해 인물이 가진 심리상태를 파악하거나 상징화된 기호 분류를 통해 코드화 시켜 정형화된 캐릭터의 성격[2]을 밝힌바 있다. 작가의 작품에 등장하는 인물이 가진 추상화된 상징은 수용자에게 과거와 현재를 연결 짓게 하며 상징화된 유형들은 수용자에게 정보의 선택과 접근을 용이하게 한다. 상징은 다양하게 현재 디지털콘텐츠로 이루어진 텍스트, 이미지 등과 같은 개별화 된 링크로 연결되어 있다. 스마트폰에 사용되는 아이콘은 주제, 테마 등 다양한 디지털콘텐츠의 유통창구가 되어 사용되고 좋은 예가 될 수 있을 것이다.

1. 문학지도와 지식 정보

정보는 프랑스 작가, 프루스트가 다양한 경로를 통해 예술작품에 대한 정보를 수집 한 것이고 지식은 수집된 정보를 이용 하여 “잃어버린 시절을 찾아서”[4] 라는 내용에 예술작가와 작품을 거론 한 예일 것이다. 서양

미술의 역사를 언어로 엮은 맵의 형태로 볼 수 있다. 이 가치라는 새롭게 구조화 되어 작품에 등장하는 작가와 작품을 따라 여행을 한다. 연결된 이야기들이 바로 정보를 구성하는 줄기가 된다. 현재에 다양한 디지털 형식의 매체는 수용자의 선택과 접근을 어렵게 만들고 있다. 이러한 고민은 수용자가 선택과 접근이 용이한 콘텐츠를 생각하게 된다. 어떻게 접근하고 선택하고 집중하게 하며 지속가능하게 할 것인가? 또한 이것을 생산과 연결 시킬 수 있을까?

이러한 고민은 문학지도가 작가와 작품의 일반적인 정보 유형보다 지식정보로 활용하기 위한 것으로 재생산이 가능해야 한다는 것이다.

2. 수용자 참여 기반 문학지도

작가나 작품과 연관된 이야기 속의 상징성을 시, 공간 정보를 시간, 공간, 주제의 입체적 구조로 조직된 거대한 데이터베이스를 구축하고 다양한 멀티미디어 데이터를 지도 위에서 구현, 변형, 공유, 결합 할 수 있는 플랫폼[4]으로 수용자가 단순하고 편리하게 사용할 수 있는 디지털콘텐츠로 주제와 테마가 개별화되어 구성되어야 한다.

여기서 수용자는 문학을 읽는 독자이며 이들이 제1차 문학을 이용한 정보수집과 수집한 정보를 체험 등을 통해 다시 사용하여 재생산해 낼 수 있는 이들을 수용자로 지칭한다. 이들 수용자가 원하는 기반의 작가와 작품을 분류, 구조화 하여 문학정보를 체험적 요소로 이끌며 문학지도는 수용자 자신의 경험을 공유하여 지식을 나누게 된다. 문학에 등장하는 인물들의 시간과 공간을 확장은 수용자에게 여러 방향의 자신의 이야기와 루트를 만들어 가며 수용자에게 추상화된 상징이 나타난 작가와 작품이 가진 이야기에 쉽게 접근이 가능하게 될 것이다. 수용자에게 갈 수 없거나 가보지 못한 시공간을 접근 가능한 임의의 위치를 적용 할 수 있는 위치 기반 시스템이 도입되어야 한다. 이 콘텐츠는 유희적 요소와 결합하여 다양한 상징들은 단일 코드로 다양한 콘텐츠로의 확장이 가능하게 될 것이다.

IV. 결론

김유정 문학관에 올려진 작품지도처럼 작품의 배경

장소를 명시하기보다 수용자는 직, 간접 형태의 정보의 기초와 함께 과거와 현재를 비교하거나 편집하여 올리기를 원한다. 또한 이동 중에 문학 장소를 확인하고 싶어 한다. 문학지도는 수용자가 선택하여 재조립할 수 있게 작가와 문학작품을 파편화하여 재조립되어야 한다. 지식정보를 기반으로 한 수용자는 영향력 있는 전문가로 활동하게 될 것이다. 수용자를 고려한 정보는 유기적으로 연결된 맵의 형식으로 개방형 문학지도가 될 것이다. 김유정문학지도의 콘텐츠 기획은 가고자 하는 나라와 지역에 연관된 작가와 작품들로 적극적인 관광객을 유입 시킬 수 있는 제안이 될 것이다. 문학 작품을 이용한 관광콘텐츠기획은 하이퍼텍스트형식의 정보들 간의 유기적인 구조로 이루어져야 하며 이것은 단순한 형태의 상징을 가진 디지털콘텐츠로 정보의 유통창구 역할을 할 것이다. 또한 개인에게 지식을 전달하는 생산된 콘텐츠를 연결하는 콘텐츠창구여야 할 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] <http://www.kimyoujeong.org/>
- [2] 박영근, 발자크의 연구, 중앙대학교출판부, 1993.
- [3] 김동훈, 전자문화지도를 활용한 지식정보서비스 연구 : 조선족문화지도 중심으로, 한국외국어대학석사, pp. 5-27, 2008.
- [4] 유봉근, 문화학적 전환:문화학으로서의 매체학, 카프카연구 제12집, pp.181-199, 2005.
- [5] 에리카펠리스, 이형식 옮김, 그림과 함께 읽는 잃어버린 시절을 찾아서, 까치글방. pp.10-26서울, 2008.