



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원 저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)



박사학위논문

전자책 구성 전략 연구



한성대학교 대학원
한국어문학과
문화콘텐츠전공
박미희

박사학위논문
지도교수 김정우

전자책 구성 전략 연구

A Study on an eBook Planning Strategy

2013년 6월 일

한성대학교 대학원
한국어문학과
문화콘텐츠전공
박미희

박사학위논문
지도교수 김정우

전자책 구성 전략 연구

A Study on an eBook Planning Strategy

위 논문을 문학 박사학위 논문으로 제출함

2013년 6월 일

한성대학교 대학원
한국어문학과
문화콘텐츠전공
박미희

박미희의 문학 박사학위논문을 인준함

2013년 6월 일

심사위원장 박상천 

심사위원 김재하 

심사위원 박기수 

심사위원 김동한 

심사위원 김정우 

국 문 초 록

전자책 구성 전략 연구

한성대학교 대학원

한국어문학과

문화콘텐츠전공

박 미 희

본 연구는 전자책에 최적화된 구성 전략을 제안하는 것을 목적으로 하였다. 새로운 기술은 새로운 감각을 필요로 한다는 점에서 전자책은 종이책과 다른 차원의 향유 방식을 제공한다. 전자책은 전통적인 독서에서 향유할 수 없었던 다양한 방식의 체험을 가능하게 하면서 전자책만의 변별적 특성이 부각될 수 있다.

커뮤니케이션 차원에서, 전달하려는 내용은 그것이 전달되는 미디어 특성에 따라 조직화될 때 효과적이다. 따라서 전자책은 디지털 미디어라는 특성을 고려한 구성 방식이 요구된다. 하지만 아직까지 전자책은 종이책에서 최적화한 구성 방식을 따르고 있는데 전자책만의 미디어 특성에 적합한 전자책 구성 전략이 필요한 시점이다. 이에 본 연구는 미디어 특성에 맞는 콘텐츠 구성의 필요성에 주목하고 전자책 향유를 극대화할 수 있는 구성 전략을 제시하고자 하였다.

이를 위하여 책의 형태 변화에 따라 그 내용과 독서 행위가 변화했다는 점을 통해 전자책 특성에서 기인하는 향유 형질의 변화 가능성을 알아보았다. 그리고 현재 제공되고 있는 전자책의 일반적 구성 방식을 인터페이스 구조, 콘텐츠의 표현 방식, 전자책의 새로운 향유 방식의 측면에서 살펴보았다. 전자책의 향유는 인터페이스를 통해 그 내용이 구현된다는 점에서 종이책과 다

른 체험을 제공한다. 그렇기 때문에 인터페이스는 전자책의 향유를 시작하는 물리적 공간으로 제시되며 전자책의 새로운 향유를 실현시키는 구체적인 공간의 기능을 갖는다. 그리고 이러한 물리적 구조의 특성을 반영한 내용 구성을 통해 기존 종이책에서 체험할 수 없던 전자책만의 새로운 방식의 향유가 가능해졌다.

본 연구에서 제시한 전자책 구성 전략은 현재 전자책이 갖고 있는 향유 방식을 보다 극대화하며 종이책과 다른 미디어로서 전자책 기능을 강화하는 데 목적이 있다. 전자책은 그 용어 자체에서 인식되는 바와 같이 전통적인 책의 기능을 일부 계승하고 있다. 하지만 전자책은 디지털 특성에 기반한 미디어라는 점에서 전자책만의 미디어 특성에 적합한 차별화된 내용 구성을 보일 때 새로운 미디어로써 전자책의 변별성이 부각될 수 있다. 따라서 전자책은 디지털 미디어가 갖는 상호작용성을 전제하고 향유자가 전자책의 내용들을 선택, 조절할 수 있는 다양한 가능성을 체험할 수 있다는 점에서 종이책의 독서 방식에서 벗어나 전자책만의 향유 방식을 최적화할 수 있어야 한다. 전자책의 물리적 특성에서 기인하는 인터페이스의 체계적인 설계를 통해 화면을 통한 전자책 향유를 강화하는 것은 물론 분야별 내용에 적합한 상호작용성의 설정이 필요하다. 또한 전자책의 네트워크 환경을 활용해 전자책의 내부 공간 뿐 아니라 외부 공간으로까지 체험 범주를 확장할 수 있어야 한다.

이와 같은 전자책 구성 전략을 통해 전자책은 종이책과 다른 차원의 향유 가능성을 제시하며 전자책의 일반적 구성보다 강화된 내용 구성으로 전자책 미디어 특성에 최적화된 향유 요소를 제공할 수 있다.

【주요어】 전자책, 구성 전략, 향유, 체험, 상호작용성

차 례

I. 서론	1
1. 연구 목적과 배경	1
2. 선행연구 검토	8
3. 연구 대상과 방법	12
II. 전자책의 특성과 향유의 형질 변화	18
1. 책의 형태적 변화에 따른 향유의 변화	18
2. 상호작용성에 기반한 전자책의 향유 특성	27
3. 전자책의 산업적 특성과 향유의 변화	33
III. 전자책의 일반적 구성 방식	41
1. 전자책 인터페이스 기본 구조	42
1.1. 종이책 독서 행위의 유지	43
1.2. 향유자의 참여 기회 제공	47
1.3. 내용 외적 체험과의 연결	51
2. 전자책 콘텐츠 표현 방식	54
2.1. 종이책 콘텐츠의 디지털 변환	55
2.2. 멀티미디어 기능 활용	58
2.3. 상호작용성의 적용	64
3. 전자책이 제시하는 새로운 향유 방식	69
3.1. UI를 고려한 읽기 체험	70
3.2. 내용 전개 과정의 개입 가능성	73
3.3. 네트워크를 활용한 향유	77

IV. 전자책 향유 최적화를 위한 구성 전략	81
1. 향유자 체험 심화를 위한 인터페이스 설계	83
1.1. 향유자의 편의성 확대	84
1.2. 읽기 환경의 개별화	89
1.3. 멀티스크린을 통한 체험의 연장	92
2. 분야별 상호작용성 강화	96
2.1. 문학 분야의 서사성 강화	97
2.2. 아동용 분야의 놀이성 강화	102
2.3. 비문학 분야의 정보 선택 가능성 강화	106
3. 체험 범주의 확장	111
3.1. 미디어 융합을 통한 체험의 확장	112
3.2. 커뮤니티적 읽기를 통한 체험의 확장	116
3.3. 개인적 향유 환경의 구축을 통한 체험의 확장	121
V. 결론	126
【참고문헌】	131
ABSTRACT	137

【 표 차 례 】

표 1. 전자책 산업의 핵심 성장 요인	5
표 2. 아마존, 구글, 애플 단말기와 디지털 콘텐츠 비교	6
표 3. 전자책의 발전에 따른 분류와 특징	28
표 4. 아마존과 애플의 전자책 사업 전략	38



【 그 림 차 례 】

그림 1. 국내 전자책 시장 규모	4
그림 2. 전자책 연구 경향	11
그림 3. 책과 향유의 변화	25
그림 4. 전자책의 상호작용성	31
그림 5. 상호작용성과 전자책의 향유 변화	33
그림 6. 전자책 유통 구조	35
그림 7. 앱북 credit	36
그림 8. 미국 전자책 시장의 선순환 구조	37
그림 9. 독서 행위의 재현	45
그림 10. 친들의 화면 변경 사례	46
그림 11. <위대한 마법사 오즈> 안내	47
그림 12. <Dracula> 안내	47
그림 13. <안녕 시모키타와> 인터페이스 구성	49
그림 14. <Toy Story 3> 부가 콘텐츠 제공	52
그림 15. 친들 <The Magic of Reality> 일부	55
그림 16. <안녕 시모키타자와> 일부	57
그림 17. <장화신은 고양이> 일부	60
그림 18. <Toy Story> 일부	62
그림 19. <Alice> 일부	63
그림 20. <Our Choice> 비선형적 텍스트 구성	65
그림 21. <Our Choice> 상호작용성	67
그림 22. <위대한 마법사 오즈> 상호작용성	68
그림 23. UI를 고려한 시각 효과 강화	72
그림 24. <Dracula> 상호작용성	75
그림 25. <A Christmas Carol> 상호작용성	76
그림 26. 향유 공간의 확대	78
그림 27. 전자책의 체험	80
그림 28. 인터페이스 구성 사례	85
그림 29. 읽기 환경 설정	89
그림 30. <Dracula> 텍스트 시간 조절	100

그림 31. <콜렉션 1> 상호작용성	103
그림 32. 상호작용성을 통한 재미 부각	104
그림 33. 앱북 <The Magic of Reality> 일부	109
그림 34. Padworx의 OSMU	114
그림 35. Disney Digital Books의 미디어 융합	115
그림 36. 커뮤니티의 연결	118
그림 37. 향유자 취향의 책장 구성	123
그림 38. 오픈 캐스트 사례	124



I. 서 론

1. 연구 목적과 배경

미디어의 개발과 발달은 새로운 문화 창조의 밑거름이 되어왔다. 인간은 다양한 미디어를 통해 감각이나 신경을 확장하고 새롭게 창조된 인식 방법은 집약적·조직적으로 인간의 의식을 변화시키기 때문이다.¹⁾ 이와 같은 맥락에서 책의 물리적 변화는 텍스트뿐 아니라 사회 문화적 변화의 중요한 요인이 된다. 책에 관한 연구가 “역사학, 지성사, 문학, 경제학, 사회학 등 다양한 분야와 관련되면서 학제 간 연구를 촉구하는 분야로 넓은 범주의 문화를 다루며 커뮤니케이션의 결과와 연관”²⁾된다는 것은 이에 대한 방증이다. 기본적으로 책은 독서라는 행위를 통해 저자와 향유자를 연결시키는 커뮤니케이션을 형성하며 대량 생산되어 유통되기 때문에 그 파급력은 상당하다.

문자의 발명 이후 나타난 새로운 커뮤니케이션 방식은 인간의 사고 구조를 변화시켰다. 문자 이전 시대의 구술 커뮤니케이션은 면대면 상황으로 인간의 모든 감각을 활용할 수 있다는 점에서 내용 전달이 왜곡될 가능성은 적었다. 하지만 구술 커뮤니케이션은 같은 공간, 같은 시간에서만 이루어질 수 있다는 점에서 제약이 많은 커뮤니케이션이었다.

이러한 제약은 문자의 발명으로 극복될 수 있었다. 문자로 기록된 내용은 구술 커뮤니케이션에서 발생하던 시공간의 한계를 극복하면서 전달하고자 하는 바를 유지시킬 수 있다. 하지만 면대면 커뮤니케이션에서 가능했던 즉각적인 내용의 수정이 불가능하다는 점에서 문자는 정확하고 객관적인 의미를 전달해야만 했다. 문자를 통한 커뮤니케이션은 기록된 문자를 읽어내야만 하는 시각 중심의 커뮤니케이션으로 발달하며 구술 커뮤니케이션의 총체적 감각이 축소되기 시작하였다. 대신 문자의 정확한 의미를 파악하기 위하여 이성적이고 분석적인 태도로 내용을 이해해야 하는 커뮤니케이션 환경이 도래하였다.

1) 마샬 맥루한 지음, 박정규 옮김(2007), 『미디어의 이해』, 커뮤니케이션북스, p.4

2) 육영수(2010), 『책과 독서의 문화사』, 책세상, pp.219–220

고정된 문자를 통해 의미 전달이 왜곡되지 않아야 하는 환경이 구축되었기 때문이다.

책은 문자 중심의 대표적인 미디어이다. 책의 등장으로 사람들은 보다 쉽게 정보에 접근할 수 있게 되었고 새로운 여가를 즐길 수 있게 되었다. 하지만 책은 절대 지식의 보고라는 변화하지 않는 위상을 유지해 왔다.

디지털의 발달 역시 새로운 문화를 창출하기 시작했다. 디지털 기술은 인쇄술의 영향에서 기인한 문자 중심의 문화를 영상 중심의 문화로 변화시키며 새로운 감각의 재구성을 요구한다. 뿐만 아니라 디지털 체계는 정보 가공의 편의성으로 기존 미디어들을 다양한 방식으로 융합하면서 보다 효과적인 커뮤니케이션을 가능하게 하였다. 하지만 이와 같은 변화 과정 속에서도 유독 책이라는 미디어는 디지털의 영향력에서 벗어나 있었다. 책은 아날로그 미디어를 대표하며 활자가 찍힌 종이를 여러장을 묶어 제본한 물리적 형태여야 하고 책장을 넘기며 선형적으로 내용을 읽어야 한다는 전통적인 독서 행위로 고정되었다. 그러나 이러한 책의 개념 역시 기술의 발달과 밀접하게 관련하여 변화한 결과물이라는 점에 주목해야 한다.

역사적으로 책은 두 번의 기술 변화를 적극적으로 수용하며 현재의 상태로 진화하였다. 첫 번째는 두루마리에서 코덱스³⁾로의 형태적 변화이고 두 번째는 필사에서 인쇄라는 기록 방법의 변화이다. 코덱스로의 변화는 현재 우리에게 익숙한 종이책의 형태를 완성하였고 인쇄술을 통한 변화는 책의 보급과 정보의 확산을 가능하게 하였다. 코덱스 형태의 책은 정보를 포장하기에 좋고 쉽게 넘겨볼 수 있으며 깨지거나 부서질 염려 없이 보관하기에 유리하며 손에 들고 다니는 재미가 있다는 점에서 그 지구력이 상당하다.⁴⁾ 지난 2천여 년 간 책은 코덱스 형태를 유지해 왔기 때문에 책이 전달하고자 하는 내용과 코덱스라는 형태 자체를 분리할 수 없는 대상으로 인식하게 되었다. 그 결과 코덱스 자체를 책으로 규정하고 있지만 코덱스는 책의 여러 형태 가운데 하나일 뿐이다.

그리고 인쇄 기술의 발달은 책의 보급에 중요한 동인이 되며 지식의 대중

3) 코덱스는 두루마리 형태에서 두루마리 낱장을 하나로 묶은 형태로 쪽 매기기, 각 장의 분리, 제목, 목차, 낱말 구분 등의 책 구조를 가진 형태이다.

4) 로버트 단턴 지음, 성동규, 고은주, 김승완 옮김(2011), 『책의 미래』, 교보문고, p.123

화를 가능하게 하였다. 책의 내용을 쉽게 복제할 수 있게 되면서 그동안 소수 권력자들에게만 한정되었던 책의 향유가 일반 대중에게까지 확산될 수 있었다. 또한 경전이나 지식 중심의 내용에서 다양한 향유층을 겨냥한 여러 장르의 내용을 다루면서 대중에게 소비될 수 있게 됨으로써 책의 산업화를 가능하게 하였다.

이렇게 종이책이 기술적 변화를 적극 수용한 결과라는 점에서 디지털 기술 역시 책의 변화를 가져오는 중요한 동인이 될 수 있다. 킨들과 아이패드의 등장⁵⁾으로 전자책 시장의 발전 가능성을 찾을 수 있고 이를 기반으로 새로운 책의 등장을 기대하기에 충분하다. 실제로 전자책의 내용을 구현하는 단말기로의 가시적인 변화는 종이와 코덱스로 인식되던 책이라는 미디어와 다른 차원의 새로운 미디어로의 기능을 기대하게 하였다. 따라서 전자책은 종이책과 다른 체험을 제공할 수 있는 뉴미디어로 그 특성을 보여줄 수 있어야 한다.

전자책을 읽을 수 있는 디지털 단말기의 등장과 확산은 전자책 시장의 발전 기반을 마련하였다. 이와 함께 스마트 폰의 보급은 전자책 시장 규모를 더욱 확대시키는 중요한 요인이 되고 있다. 특히 미국의 경우 전자책 시장이 활성화되었는데 전자책 수익이 종이책의 수익을 넘어서며 전자책 시장의 성장은 급속도로 진행되고 있다. 전자책 단말기와 태블릿 PC의 보급률이 2천만대가 넘으면서 2016년이 되면 미국 도서 시장에서 전자책 비중은 50%를 달할 것으로 전망한다.⁶⁾

우리나라 역시 전자책 시장의 규모가 커지고 있는 실정이다. 다음 그림과 같이 국내 전자책 시장은 2011년 2,891억 원에서 2012년 3,250억 원으로 확대되었으며 2013년 5,838억 원의 전자책 시장 규모를 예상하고 있다.

5) 킨들은 미국의 아마존닷컴에서 2007년 공개한 전자책 단말기로 전자 종이를 사용하여 종이책의 가독성을 유지하면서 휴대성을 극대화하면서 종이책의 변화 가능성을 보여주었다. 아이패드는 미국의 애플사가 만든 9.7인치의 태블릿 PC로 아이폰과 동일한 운영 체제에 전자책 기능을 탑재하며 기기의 확산과 함께 전자책 시장의 가능성을 가져왔다.

6) 노준석(2012), 「세계 전자책(e-Book) 시장의 현황과 전망」, 『KOCCA 통계브리핑』 제12-08호(해외편), 한국콘텐츠진흥원, p.2

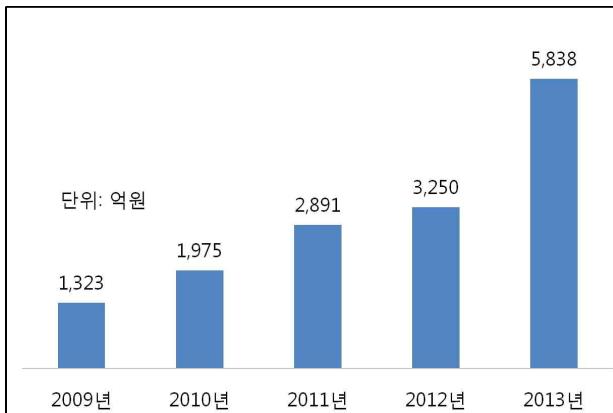


그림 1. 국내 전자책 시장 규모(출처: 한국전자출판협회)

뉴미디어가 등장해도 기존의 미디어가 완벽하게 사라지지는 않는다. 지금까지의 미디어 변화 과정을 보더라도 새롭게 등장한 미디어로 인해 기존 미디어가 완전히 소멸되는 경우는 찾기 어렵다. 텔레비전이 등장하고도 라디오가 없어지지 않거나, 인터넷이 등장하고도 텔레비전이 없어지지 않은 채 공존하는 현실이 이를 증명한다. 이와 마찬가지로 전자책 역시 기존의 종이책을 완전히 대체하는 것은 불가능하다. 하지만 뉴미디어는 기존 미디어의 한계를 극복할 수 있도록 미디어 특성에 맞는 새로운 정보 양식으로 그 내용을 구성하며 미디어 변별성을 확보할 때 의미를 갖게 된다. 새로운 미디어는 가능한 한 기존의 것을 대체하거나 보완하면서 경제적 위치를 찾아야 하는데 새로운 미디어의 대중적 수용과 경제적 성공은 기존의 미디어의 주된 경험을 개선한다는 인식을 줄 수 있을 때 가능하다.⁷⁾ 따라서 전자책은 종이책이 갖고 있던 기능을 계승하며 디지털 미디어 특성을 강화할 수 있을 때 발전 가능성이 높아지는데 종이책과의 연관성을 전제하며 새로운 미디어로 전자책의 발전 방향을 모색해야 하는 것은 지극히 당연하다.

그동안 전자책에 관한 논의는 책이 갖는 내용적 측면을 고려하지 않은 채 기술적인 측면에 초점을 두고 단말기를 중심으로 진행되어 왔다. 특히 2000년 초반 전자책에 대한 관심은 단말기 개발이나 솔루션 경쟁에 치우쳐 전자

7) 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신 지음, 이재현 옮김(2006), 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, p.80

책의 형태적 특성만 강조하며 “종이 대신 기계를 통해 책을 읽는다”는 피상적인 특성에만 집중했던 것이 사실이다. 그 결과 당시 전자책 시장은 기대만큼 충분한 결과를 가져오지 못했다. 이것은 전자책이 종이책과 달리 단말기를 기반으로 한다는 점에 천착한 나머지 ‘독자들이 끌릴 만한 내용’을 갖고 있어야 하는 책의 기본 요소를 고려하지 않았기 때문이다. 전자책의 등장을 단순히 그 형태 변화에만 집중하여 실질적으로 향유자에게 읽을 만한 내용을 제공하지 못 한 상황에서 전자책 시장이 구축되지 않은 것은 당연한 결과라 할 수 있다.

전자책은 콘텐츠를 지칭하는 ‘디지털화된 책’과 그것을 읽게 해 주는 ‘소프트웨어’나 ‘하드웨어’를 모두 포함하는 것이다.⁸⁾ 전달하고자 하는 콘텐츠를 종이에 인쇄하여 하나의 물체로 완성하는 종이책과 달리 전자책은 그 내용을 단말기를 통해 읽어야 한다는 점에서 내용을 구현할 수 있는 프로그램의 구동은 필수적이다. 그리고 이러한 미디어 특성은 기존 종이책과 다른 산업 구조를 형성할 수밖에 없다. 종이책과는 달리 전자책은 다음과 같은 요인들을 바탕으로 성장한다.⁹⁾

구분	핵심 성장 요인	주요 내용
콘텐츠	풍부한 콘텐츠 확보	-베스트셀러 등 신속한 콘텐츠 확보 및 유통 -음성, 영상 등 멀티미디어 기반 콘텐츠 생성 -콘텐츠 출판 장벽 완화로 개인 출판 시장 형성
플랫폼	오픈 플랫폼 구축	-북 스토어(ibooks 등) 오픈 플랫폼 구축 -인터넷 서점(아마존) 웹 사이트 구축
네트워크	유무선 통신 인프라 확보	-언제/어디서나 콘텐츠 구매/다운 가능 -대용량 파일 전송이 가능한 광대역 통신 인프라
단말기	뉴미디어 디바이스 출시	-ipad, 킨들 등 전자책 전용 단말기 출시 -viewer 편집 등 전자책 관련 솔루션 개발 -북마크/메모/검색/SNS 연동 등 다양한 기능 탑재

표 1. 전자책 산업의 핵심 성장 요인

8) 이재현(2010), 「출판과 미디어의 변신」, 사사키 도시나오 지음, 한석주 옮김(2010), 『전자책

지난 10여 년 동안의 디지털 기술의 발전은 전자책 시장 활성화를 위한 기술적 기반을 마련하였다. 특히 <표 1>에서 제기한 전자책 핵심 성장 요인인 플랫폼, 네트워크, 단말기 차원에서의 발전은 완성 단계에 이르렀다고 볼 수 있다. 가독성이 떨어지던 단말기의 화면은 전자 종이¹⁰⁾ 개발로 종이책의 지면과 유사한 화면을 제공할 수 있게 되었다. 그리고 영상 텍스트에 익숙한 디지털 세대가 전자책 주요 향유 계층으로 자리 잡으면서 LCD를 사용하는 태블릿 PC를 통해서도 편안하게 전자책을 읽을 수 있는 향유자도 늘어나고 있다. 또한 유무선 네트워크의 연결이 자유로워지면서 전자책 콘텐츠 플랫폼과의 연계성이 높아지게 되었고 이로써 전자책 구입의 편리성도 높아졌다.¹¹⁾ 그렇지만 여전히 전자책 콘텐츠는 부족한 실정이다.

2007년 미국에서 아마존 킨들이 출시되고 전자책이 성공할 수 있었던 주요한 요인은 단말기의 기술력이 아니라 읽을 만한 콘텐츠를 공급할 수 있었기 때문이다. 실제로 아마존은 기기 판매 수익보다 디지털 콘텐츠 판매 매출을 높이는 전략¹²⁾을 취하고 있다. 애플의 아이패드가 전자책 시장 확산에 촉매 역할을 한 것은 사실이지만 실제 콘텐츠 매출액의 차이¹³⁾를 보면 아마존의 전략은 더욱 분명하게 드러난다.

구분	아마존	구글	애플
단말기	4,200만 개	3억 2,500만 개	2억 6,300만 개

의 충격』, 커뮤니케이션북스, p.235

- 9) 두일철, 김용범(2011), 「모바일 플랫폼에서의 e-Book 콘텐츠 활성화 연구」, 『인문콘텐츠』 21호, p.235
- 10) 전자 종이는 마이크로캡슐의 흑백 입자를 전류 변화로 이동시키면서 종이와 잉크의 특징을 적용한 디스플레이 기술이다. 전원을 끊어도 영상이 사라지지 않고 화면을 전환할 때 외에는 전력이 소모되지 않아 배터리 사용 시간이 길다는 장점을 가지면 종이와 같이 오래 봐도 눈이 피로하지 않다는 장점으로 종이책과 유사한 환경으로 전자책을 읽을 수 있게 하였다.
- 11) 종이책의 구입은 서점을 직접 방문해야 하는 번거로움이 발생한다. 인터넷을 통한 구입은 서점을 직접 방문하지 않아도 되지만 배송에 필요한 최소한의 시간이 요구된다. 하지만 전자책은 단말기에서 바로 전자책을 다운받을 수 있기 때문에 서점을 방문해야 하는 번거로움이나 인터넷으로 주문하고 기다려야 하는 시간적 손실이 발생하지 않는다.
- 12) 김지환(2012), 「아마존의 신사업 성공 비결」, 『SERI 경영 노트』, 삼성경제연구소, p.8
- 13) 최수민(2012), 「Amazon, Google, Apple 3社의 콘텐츠 비즈니스 생태계 비교 분석」, 『주간 인터넷 동향』, 스트라베이스, 김지환(2012), 위의 보고서에서 재인용

전자책	100만 종 이상	400만 종	70만 종
음악&영상	1,910만 개	1,300만 개	2,200만 개
콘텐츠 매출액	68억 600만 달러	-	78억 5,500만 달러

표 2. 아마존, 구글, 애플 단말기와 디지털 콘텐츠 비교
(참고: 단말기 수는 PC, 태블릿, 전자책 단말기를 포함한 수치임)

그렇지만 여전히 전자책 콘텐츠 대부분은 종이책과 거의 유사한 형태를 지니면서 단지 종이가 아닌 단말기를 통해 읽는다는 외형적 차이만 보이고 있다. 아마존이 콘텐츠 판매에 주력하고 있지만 그 구성 측면에서 본다면 종이 책과의 변별성은 찾기 어렵다. 전자책의 구입이 간편해졌고 종이책이 갖고 있는 휴대성을 강화하고 있을 뿐이다. 따라서 현재 제공되는 대부분의 전자책은 새로운 미디어에 적합한 내용 구성을 적용한 콘텐츠라 보기에는 무리가 있다.

우리나라 전자책 시장 역시 이러한 상황과 크게 다르지 않다. 전자책 시장에 대한 관심은 높아지고 있지만 실제 전자책 제작에 대한 구체적인 방법들이 고려되지 않고 있다. 또한 전자책으로 제작되고 있는 콘텐츠 대부분은 전자책이라는 미디어 특성에 적합한 내용 구성으로 제작되었다고 보기 어렵다. 대형 서점들이 전자책을 제공하고 있지만 아마존의 경우와 마찬가지로 대부분 기존의 종이책을 디지털로 변환한 형태이다. 전자책은 종이책과 다른 방식의 내용 구성이 가능한 디지털 미디어임에도 불구하고 문자 텍스트를 중심으로 하는 종이책의 구성 방식을 그대로 따르고 있다. 따라서 음성이나 영상을 결합한 멀티미디어의 적용이 자유로운 디지털 콘텐츠로써 전자책 구성에 대한 전환이 필요한 시점이다.

이에 본 연구는 전자책이 기존의 종이책과는 다른 경험을 제공할 수 있어야 하며 이를 위해서는 디지털 미디어로서 전자책에 적합한 내용을 구성해야 한다는 생각에서 출발한다. 그리고 전자책이라는 미디어 특성에서 비롯되는 단말기 중심의 기술적인 부분이 우선되었던 기존 논의에서 벗어나 미디어에 최적화된 콘텐츠 구성의 필요성에 주목하고 전자책에 적합한 구성 전략에 대해 논의하고자 한다.

2. 선행연구¹⁴⁾ 검토

전자책은 콘텐츠, 소프트웨어, 단말기가 통합된 결과물임에도 불구하고 기존의 전자책 연구들은 통합적 관점이 아닌 그것을 구성하는 개별 요소 차원에서 논의되었던 것이 대부분이다. 전자책 구성에 관한 논의라도 전자책 콘텐츠 자체를 대상으로 하는 것이 아니라 구현 시스템이나 프로그램 개발, 화면 구성과 같은 외형적 구조에 집중되어 왔다. 이러한 상황에서 전자책이라는 새로운 미디어 형태에 적합한 내용 구성 방식에 대한 논의는 초기 연구가 진행 중¹⁵⁾이다. 이 연구들은 앱북(App book)¹⁶⁾을 중심으로 논의되고 있는데 현재 디지털 콘텐츠로써 전자책의 특성이 앱북에서 보다 충실히 반영되기 때문이다.

국내 전자책 논의의 시작은 김형준(1987)에서 다른 전자 출판 시스템에 관한 연구라 할 수 있다. 전자 출판과 관련한 전자책 초기 논의들은 대부분 공학 관점에서 다루고 있다.¹⁷⁾ 전자 기술을 기반으로 한 출판 시스템 구축이

14) 여기에서 다루고 있는 대표적인 선행 연구는 국내 학위 논문을 중심으로 제시하였다. 이는 전자책에 대한 연구가 통합적인 관점에서 이루어져야 함에도 불구하고 각 전공에 따라 개별적으로 연구되었음을 단적으로 보여주는 결과라고 판단하였기 때문이다.

15) 이와 관련한 연구는 다음과 같다.

신승윤·이영숙(2012), 「미디어 특성에 따른 디즈니디지털북의 초점화 구조」, 『한국디자인포럼』 35호, 405-414

한혜원·홍연경(2012), 「전자책 콘텐츠에 나타난 공포 표현 양식 연구」, 『인문콘텐츠』 25호, 195-210

박미희(2012), 「애니메이션 <토이 스토리> 시리즈의 앱북 전환 특성 연구」, 『인문콘텐츠』 25호, 175-194

한혜경(2013), 「출판패러다임 변화에 따른 퍼블리싱 콘텐츠 확장성에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원 광고홍보학과 석사학위 논문

한혜진(2013), 「앱북 디지털 소설의 상호매체성 연구」, 이화여자대학교 대학원 디지털미디어 학부 석사학위 논문

16) 앱북(App book)은 application book의 약어로 특정 디바이스 전용으로 제작된 프로그램 형태의 전자책을 의미하며 기존의 전자책보다 멀티미디어의 활용이나 화면을 통한 물리적 접촉을 강화한 전자책이다.

17) 이와 관련한 대표적인 연구는 다음과 같다.

김형준(1987), 「한글 메타폰트 개념을 도입한 전자출판 시스템에 관한 연구」, 광운대학교 대학원 전자계산기공학과 박사학위 논문

임광택(1989), 「Preview 기능을 갖는 Batch Mode 전자출판 시스템에 관한 연구」, 광운대학교 대학원 전자계산기공학과 석사학위 논문

김자종(1991), 「동적 포맷팅 방식을 이용한 X윈도우/Motif상의 전자 출판 시스템에 관한 연구」, 광운대학교 대학원 전자계산기공학과 박사학위 논문

조용선(1991), 「멀티미디어를 활용한 전자출판 활용방안에 관한 연구」, 동국대학교 대학원 전자계산학과 석사학위 논문

최승기(1993), 「전자출판에서 DTP Software 적합성에 관한 연구」, 건국대학교 산업대학원 전

우선되어야 했기 때문이다. 여기에 포함된 논의들은 기존의 인쇄 방식과 다른 시스템이 도입되면서 출판에 적용할 수 있는 기술 발전 방향에 대해 주목하고 있다. 이와 함께 전자 출판이라는 새로운 시스템 구축에 따른 출판 구조 변화를 다룬 논의도 시작되었다. 하지만 이들의 관점은 전자책에 관한 구체적인 방향성을 제시하기보다 뉴미디어에 따른 출판 패러다임 변화에 초점을 둔 논의들로¹⁸⁾ 전자 출판으로 변화하는 출판 시장의 미래를 전망하고 그에 대한 발전 가능성을 예측하고 있다. 전자 출판으로 변화할 수 있는 책의 여러 형태를 인식하고 있지만 이들의 논의는 컴퓨터에서 읽거나 CD나 오디오 북과 같은 형태 변화에 제한되어 있다.

초기 전자 출판에 관한 연구들은 연구자의 전공 특성을 반영해 전자책의 세부 요소들을 독립적으로 구분하고 논의되었다. 하지만 종이책이 갖는 “저술-인쇄-출판-보급-소비”의 과정들을 적용하더라도 전자책에서 구체화되는 개별 요소들이 융합되어야 한다. 특히 전자책은 전자책을 구현하는 기술적 관점이 배제될 수 없기 때문에 이를 바탕으로 하는 콘텐츠의 구성이나 유통 구조도 함께 고려해야 할 대상이다. 이러한 점에서 전자책을 디지털 콘텐츠로 인식하고 기준의 출판과 다른 관점에서 접근하려는 연구가 시작되었다.¹⁹⁾ 이것 은 전자 출판을 종이책과 다른 새로운 미디어 형태로 인식하는 본격적인 논의라 할 수 있다. 2000년을 전후로 전자 출판과 관련 초기 논의를 전제하면서 전자책 연구는 활발히 진행된다. 이 시기는 전 세계적으로 IT에 대한 관심

자계산학과 석사학위 논문

18) 이와 관련한 대표적인 연구는 다음과 같다.

송민정(1990), 「전자출판의 미래와 전자도서의 전망」, 중앙대학교 신문방송대학원 신문방송학과 석사학위 논문

고영수(1991), 「전자출판의 실용화에 관한 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 신문방송학과 석사학위 논문

정재구(1993), 「한국 전자출판 산업의 발전방안에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 신문방송학과 석사학위 논문

이행순(1995), 「뉴미디어시대의 한국 전자출판에 관한 연구」, 경희대학교 신문방송대학원 석사학위 논문

최춘규(1996), 「뉴미디어가 출판에 미치는 영향에 관한 연구」, 단국대학교 경영대학원 전자정보보관리 석사학위 논문

조성대(1996), 「뉴미디어를 이용한 전자출판에 관한 연구」, 단국대학교 경영대학원 전자정보관리 석사학위 논문

19) 이와 관련한 대표적인 연구는 다음과 같다.

김원길(1997), 「전자출판에 있어서 출력시스템 발전방향에 관한 기초 연구」, 동국대학교 정보산업대학원 신문방송학과 석사학위 논문

이 증폭하던 시점으로 디지털 발전과 함께 책과 관련한 업계의 관심이 높아지던 시기였다. 더불어 1998년 미국에서 세계 최초로 개발된 ‘로켓e북’이라는 전자책 단말기가 등장하면서 전자책의 실현 가능성이 가시화되었다. 이러한 환경 변화에 맞춰 전자책과 관련한 연구 역시 활발해졌다.

2000년 이후의 전자책 관련 학위논문은 150여 편에 이르는데 기술 개발에 기반한 프로그램 구축, 사용성을 고려한 화면 구성에 관한 연구와 유통 특성에 기반한 전자 도서관 시스템, 저작권에 관한 연구, 그리고 전자책 활용 교육 효과, 이용자 의식에 관한 연구 등으로 범주화가 가능하다. 하지만 이 논의들은 전자 출판으로 가능한 모든 전자 형태를 포함하고 있어 전자책만의 특성을 고려한 연구라 규정하기에는 무리가 있다. 특히 전자 도서관 시스템이나 교육 효과와 관련한 논의들은 컴퓨터로 구현되는 PDF 형태의 전자책을 대상으로 하는 경우가 대다수라는 점에서 더욱 그렇다. PDF 형태로 제시되는 전자책은 그림 형식으로 제시되기 때문에 PC 화면을 통해 본다는 특성만 보일 뿐 그 안의 구체적인 구성 방식들을 고려하기는 어렵다. 그리고 이 논의들의 대부분은 전자책을 구성하는 내용적 측면은 이미 전제하면서 결과적인 차원으로만 논의된다는 점에서 전체적인 접근에서 이루어진 전자책에 관한 논의라 할 수 없다.

2010년 즈음까지도 전자책의 기술 개발에 초점을 두고 있었던 전자책 관련 연구들은 2010년 이후에 실질적인 시장 환경에 대한 논의로 변화하였다. 앞서 언급하였듯이 킨들의 성공은 아마존이 확보하고 있는 콘텐츠가 기반이 되어 가능했던 일이다. 즉, 기존의 연구들이 간과하였던 전자책 콘텐츠에 대한 기대 요구가 일부 해소되었기 때문이다. 실제로 2000년 초반 전자책의 성장을 저해한 요소는 콘텐츠의 부재였다. 아무리 단말기에서 구현하는 기술이 뛰어나더라도 읽을 수 있는 콘텐츠가 없다면 전자책의 성공은 불가능하다. 그리고 이것은 전자책 향유자의 요구에 절대적으로 부합하는 중요한 요인이다. 그 결과 향유자를 중심에 둔 전자책 서비스나 향유자에 대한 논의가 시작되고 있다.²⁰⁾ 또한 스마트 단말기를 통한 전자책이 확산되면서 앱북을 중심으로

20) 이와 관련한 대표적인 연구는 다음과 같다.

천광욱(2008), 「유비쿼터스 환경에서 u-book(유비쿼터스북)의 성공요인에 관한 실증 연구」, 한국항공대학교 대학원 경영학과 석사학위 논문

한 논의²¹⁾와 전자책 시장 환경 연구²²⁾로 플랫폼 유형이나 저작권에 대한 논의도 함께 진행 중이다.

이상의 전자책 관련 연구의 흐름을 그림으로 나타내면 다음과 같다.

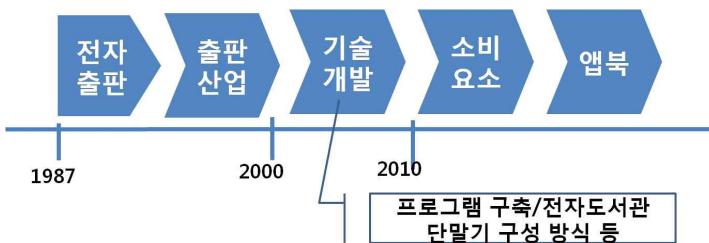


그림 2. 전자책 연구 경향

차의근(2009), 「모바일 문화 환경에서의 전자책 이용태도 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 신문방송학과 석사학위 논문

송해영(2010), 「오픈 플랫폼 서비스 기반 e-book 서비스 개발을 위한 효과적인 개발방법론 연구 및 사례」, 건국대학교 정보통신대학원 정보통신학과 석사학위 논문

김대중(2010), 「기술적 형상시대의 전자책 이용자 특성 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 신문방송학과 석사학위 논문

한영임(2010), 「종이책 사례 분석을 통한 전자책 SNS(Social Network Service) 구성요소에 관한 연구」, 숭실대학교 정보과학대학원 지식경영학과 석사학위 논문

곽경민(2010), 「Wi-Fi 전자책 단말기를 위한 전자책 컨텐츠 다운로드 서버 설계 및 구현」, 고려대학교 컴퓨터정보통신대학원 컴퓨터정보통신공학 전공 석사학위 논문

홍정표(2010), 「전자책 콘텐츠 제작자 인식 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 신문방송학과 석사학위 논문

권병진(2010), 「웹 기반의 주문형 출판시스템의 구현」, 성균관대학교 대학원 전자전기컴퓨터 공학과 석사학위 논문

김가희(2011), 「Lotka-Volterra 모형을 적용한 paper-book과 e-book의 경쟁관계 유형 분석」, 고려대학교 정보경영전문대학원 정보경영공학과 석사학위 논문

김앵아(2011), 「독서문화의 변천과정에 나타난 소비문화 특성 연구」, 인하대학교 대학원 문화 경영학 전공 석사학위 논문

성대훈(2011), 「스마트 미디어시대의 전자책 이용의도 및 채택결정요인에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 신문방송학과 박사학위 논문

21) 이와 관련한 대표적인 연구는 다음과 같다.

허정은(2012), 「팝업북과 앱북으로 만든 어린이그림책」, 이화여자대학교 대학원 디지털미디어 학부 석사학위 논문

김성진(2012), 「태블릿 PC 출판 컨텐츠에 대한 이용자 인식 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 신문방송 석사학위 논문

22) 이와 관련한 대표적인 연구는 다음과 같다.

조현석(2012), 「전자책 시장 활성화 방안 연구」, 홍익대학교 대학원, 지식재산학 협동과정 석사학위 논문

장용호(2012), 「국내 전자책 플랫폼의 부상 과정과 유형에 관한 연구」, 『한국출판학연구』, 한국출판학회

새로운 미디어가 등장하면 그에 적합한 내용 구성이 필요하다. 그러나 국내 전자책 연구는 종이책과 대비되는 기술만을 부각하며 이를 중심으로 진행된 것이 사실이다. 최근 이루어지는 소비 요소나 앱북에 대한 연구 역시 시장 가능성에서 접근하는 부분으로 뉴미디어로 가능한 향유 방식을 고려하지 않고 있다.

어떠한 기술이든 자연스러운 글쓰기에 대한 특정 개념을 선호하도록 만든다²³⁾는 점을 고려할 때, 전자책이 종이책과 다른 글쓰기 방식을 필요로 하는 것은 지극히 당연하다. 이것은 단순히 문자를 어떻게 기록하느냐의 문제를 의미하지 않는다. 글쓰기가 이루어지는 공간의 특성에 맞는 내용 구성을 뜻하는 것이다. 전자책은 단순히 종이책의 변화된 형태로 보기에는 이 둘의 미디어 특성이 갖는 간극을 좁히기 어렵다. 전자책이라는 새로운 미디어 형태를 고려해 전자책의 향유를 극대화할 수 있는 내용 구성이 필요하다. 하지만 여전히 전자책은 새로운 미디어 형태에 적합한 내용 구성을 고려하지 않은 채 종이 책의 구성에서 벗어나지 못하고 있다. 이에 본 연구는 이러한 기존 연구 성과들의 한계점을 극복하고, 장기적으로 전자책 산업의 발전을 도모할 수 있는 전자책 미디어에 적합한 자연스러운 글쓰기 방식으로써 전자책 구성 전략에 대하여 논의하고자 한다.

3. 연구 대상과 방법

새로운 미디어의 내용은 기존 미디어의 텍스트를 새로운 환경 조건에 맞춰 재구성하는 것으로, 단순히 기존 미디어의 내용을 그대로 가져와 겉모습만 바꾸는 것을 의미하지 않는다.²⁴⁾ 이러한 측면에서 종이책의 내용을 그대로 단말기에서 구현한다는 것만으로는 전자책이라고 범주화하기에는 무리가 있다. 따라서 전자책은 종이책과 다른 구성 방식을 추구해야 할 필요가 있다. 새로운 기술이 그 효과를 발휘하기 위해서는 기존의 것보다 “훨씬 더 많은 것을

23) 제이 데이비드 볼터 지음, 김익현 옮김(2010), 『글쓰기의 공간』, 커뮤니케이션북스, p.31

24) 김성벽(2002), 「웹미디어 경험과 커뮤니케이션능력에 대한 연구」, 중앙대학교 대학원 박사학위 논문, p.96

수행할 수 있는 ‘본질적으로’ 새로운 차원의 형식들”²⁵⁾이 부각되어야 하기 때문이다. 하지만 여전히 전자책은 종이에서 화면으로 읽기의 공간이 변화했다는 물리적 구조에만 초점을 두고 있을 뿐이다. 전자책이 문자 텍스트를 기반으로 일정한 내용을 전달한다는 점에서 종이책의 특성을 계승하고 있지만 미디어 특성은 반영하지 않은 채 무조건적으로 종이책과 동일한 구성 방식을 유지하는 것은 적합하지 않다.

텍스트는 어떠한 글쓰기 공간에서 다른 공간으로 이동하면서 활자 변화를 경험하는데 장 구분, 단락, 색인, 마침표나 단어 구분 같은 것들은 파피루스, 두루마리, 코덱스, 인쇄 책자로 변화하면서 새롭게 포함된 것이다.²⁶⁾ 현재 책을 구조화하는 구성 요소는 코덱스가 갖는 책의 특성에 최적화되어 있다. 따라서 전자책에 적합한 콘텐츠 구성을 위해서는 전자책이라는 미디어 특성을 파악하는 것이 우선되어야 한다. 그러나 기술적 형상을 통해 사진, 영화, 비디오 등의 ‘언어’로 말할 수 있는 것이 무엇이고 어떻게 말할 수 있으며 그러한 발언들이 어떤 관계를 맺는지에 대한 잠재력을 충분히 이용하지 못하고 있다²⁷⁾는 플루서의 지적처럼 아직까지 전자책만의 변별성을 부각하는 구성은 부족한 실정이다.

우리나라 전자책 시장은 10여 년 간의 과도기를 거쳐 1)전자책 표준 e-pub 정착, 2)무선페이지 접속의 용이, 3)다양한 단말기의 등장, 4)전자책 경험자들의 연령대, 5)다양한 비즈모델 사업자 참여 등과 같은 제반 요건을 조성하여 시장 발전을 위한 토대를 형성하였다.²⁸⁾ 이러한 시장 기반이 마련된 현 시점에서 전자책 산업의 지속 가능한 발전을 위해서는 전자책의 경쟁력을 높일 수 있는 향유 최적화를 고려한 내용 구성이 수반되어야 한다.

전자책은 1971년 “구텐베르크 프로젝트”²⁹⁾를 시작으로 기존의 책이 담고

25) 벨렘 플루서 지음, 김성재 옮김(2001), 『코무니콜로기』, 커뮤니케이션북스, p.112

26) 제이 데이비드 볼터(2010), 앞의 책, p.169

27) 벨렘 플루서(2001), 위의 책, p.111

28) 이병훈(2012), 「전자책생태계 로드맵과 비전세미나」, 2012 서울국제도서전 전자책 생태계 전략 세미나 발표집, p.6

29) 프로젝트 구텐베르크(Project Gutenberg)는 1971년 미국인 마이클 하트(Michael Hart)가 시작한 인류의 자료를 모아서 전자 정보로 저장하고 배포하는 프로젝트로 인쇄술을 발명하여 지식의 전달을 급속도로 확장시킨 요하네스 구텐베르크의 이름에서 따온 것이다. 프로젝트는 인터넷에 전자화된 문서(e-text)를 저장하고 누구나 무료로 책을 받아 읽을 수 있는 가상 도서관을 만드는 것을 목표로 한다. 2006년 3월 프로젝트 구텐베르크 발표에 따르면, 프로젝트는 18,000개

있는 방대한 정보들을 디지털 텍스트로 변환하는 것에서 출발하였다. 그 결과 전자책은 학습서나 참고서 중심의 PDF파일 형식에서 문자 텍스트와 이미지 기반이 되는 e-pub 2.0을 거쳐 멀티미디어와 상호작용성을 더한 e-pub 3.0으로 발전³⁰⁾하는 과정에 진입했다.

전자책은 디지털로 구현되는 출판물로 “출판물의 내용을 전용 뷰어(viewer)를 통해 컴퓨터나 전용 단말기로 읽는” 새로운 형태의 미디어³¹⁾를 의미한다. 전자책은 출판 콘텐츠가 갖는 내용에 그 내용을 실현하는 미디어를 모두 포함하기 때문에 향유자가 읽을 수 있는 내용이 있어야 하고 전자책을 쉽게 구입할 수 있는 유통 구조와 전자책 콘텐츠를 읽을 수 있는 단말기의 총체적 결과물이다. 따라서 인쇄된 출판 콘텐츠를 전자 출판으로 제작하였다는 것만으로 전자책이라 규정하기에는 무리가 있다. 단순히 책의 내용을 기록하는 방식이 아닌 종이책과 다른 새로운 방식으로 전자책을 향유할 수 있느냐를 통해 그 차별성이 드러나야 한다. 미디어의 특성은 콘텐츠의 구성 방식과 밀접하게 관련하여 새로운 미디어 향유가 가능해지기 때문이다.

전자책은 종이책의 특성과 디지털 미디어의 특성을 융합한 뉴미디어로 그 내용을 구현하는 단말기를 전제하고 있다. 즉, 종이에 인쇄된 책이 아닌 디지털 단말기를 통한 새로운 형태의 책을 의미하는 것이다. 앞서 언급한 전자책 개념에서 본다면 전자책은 종이가 아닌 컴퓨터를 비롯한 특정 단말기에서 구현되도록 인쇄 상태의 내용을 화면에서 읽을 수 있도록 변환한 모든 형태의 책을 포함할 수 있다.

그러나 본 연구에서는 전자책을 “도서로 간행되었거나 도서로 간행될 수 있는 저작물의 내용을 휴대가 가능한 전용 단말기, 태블릿 PC, 스마트 폰과

항목 이상의 전자 문서를 보유하고 있으며, 매주 50여개의 새로운 전자책이 새롭게 등록된다. 프로젝트에 등록된 전자책은 대부분이 서구의 문학 작품으로 이루어져 있는데 소설, 시, 단편 소설, 드라마 등의 문학 작품 외에 요리책, 사전류, 정기 간행물도 포함되어 있다. 또한 일부 오디오 파일과 음악 악보 파일도 갖고 있다. 대부분은 영문 서적이지만, 독일어, 프랑스어, 이탈리아어, 에스파냐어, 네덜란드어, 핀란드어, 중국어, 포르투갈어, 라틴어, 스웨덴어, 라틴어, 에스페란토어로 된 책도 있으며, 기타 언어 문서도 꾸준히 증가하고 있다. 문서는 주로 아스키 문자 집합, 때때로 ISO-8859-1 문자 집합으로 인코딩된 텍스트 문서를 언제나 내려 받을 수 있으며, HTML등의 다른 형식의 문서도 받을 수 있다. - 위키피디아 코리아 “구텐베르크 프로젝트”(2013년 3월 20일 (수) 04:02 최종 수정)

30) 임세원(2012), 「전자책 생태계의 시작」, 2012 서울국제도서전 전자책 생태계 전략 세미나 발표집, p.41

31) 성대훈(2004), 『디지털 혁명, 전자책』, 이채, p.27

같은 범용 단말기를 통해 읽을 수 있도록 한 것”으로 규정하고 이동성을 기반으로 하는 모바일 단말기에서 구현되는 전자책에 대하여 논의하고자 한다. 이는 종이책이 갖고 있는 휴대 미디어라는 특성을 고려했기 때문이다. 종이책은 휴대가 간편한 미디어로 이동성이 뛰어나다. 물리적 무게에 따른 휴대의 제약이 있지만 기본적으로 들고 다니기에 용이한 미디어이다. 이러한 점에서 디지털 텍스트 변환의 전자책 초기의 형식이나 PDF 형식은 전자책 단말기를 고려한 방식으로 보기 어렵다. 기본적으로 컴퓨터 화면을 통한 읽기를 전제하고 있기 때문이다.

본 연구에서는 e-pub을 도입하여 만들어진 전자책과 e-pub 3.0의 콘텐츠 속성을 적용하고 있는 인터랙션북(Interaction book)³²⁾을 표방하는 앱북을 연구의 대상으로 할 것이다. 물론 현재 e-pub 형태의 전자책 대부분은 종이책과 큰 차이를 보이지 않는다. 하지만 문자 텍스트와 정지된 이미지가 중심이 되더라도 휴대가 가능한 단말기를 기반으로 e-pub 기술을 적용하며 종이책과 디지털 미디어의 속성을 융합한 초기 형태라는 점에서 그 의미를 찾을 수 있다. 또한 인터랙션북은 종이책에서 기대할 수 없던 향유자의 상호작용성을 내용 구성에 중요한 요소로 적용하고 있다는 점에서 뉴미디어로서 전자책의 가능성을 제시하고 있기 때문이다. 이러한 상황을 고려해 상호작용성을 부각하고 있는 앱북을 중심으로 전자책의 구성 양상을 살펴보고자 한다. 뒤에서 구체적으로 설명하겠지만 전자책의 분류 기준으로 상호작용성을 적용한다는 점에서도 인터랙션북은 전자책이 갖고 있는 변별적 특성을 보여줄 수 있는 내용 구성을 반영한다고 판단하였기 때문이다.

전자책은 책이 전달하고자 하는 내용을 구현하는 단말기의 물리적 구조가 부각되며 전용 단말기 혹은 스마트 단말기를 통해 제공되는 콘텐츠로 디지털 미디어의 특징을 포함한다. 디지털 미디어의 기본적인 특성은 멀티미디어성, 상호작용성, 네트워크성 등이다.³³⁾ 이와 같은 디지털 미디어의 기본 속성으로 전자책은 종이책에서 구현할 수 없던 향유자의 상호작용성이나 유무선 연결을 통한 정보들의 교환, 문자 텍스트와 고정된 삽화에서 벗어난 정보 양식들

32) 인터랙션북(Interaction book)은 향유자의 상호작용성을 강조하며 내용 전개 과정에서 향유자의 역할을 강화하는 앱북의 한 형태이다.

33) 박동숙, 전경란(2005), 『디지털/미디어/문화』, 한나래, p.30

을 활용하여 그 내용을 전달할 수 있다. 또한 디지털 미디어는 향유자의 능동적이고 적극적인 활동들을 가능하게 하는데 전자책 역시 네트워크성이나 멀티미디어성을 기반으로 종이책에서 경험할 수 없던 상호작용성을 강화하며 새로운 차원의 향유를 제공할 수 있다. 기존 종이책의 고정되었던 텍스트가 향유자의 제어에 따라 조절되며 구체적인 변화 결과를 보여주게 되는 것이다. 이러한 측면에서 향유자와 전자책과의 관계가 긴밀하게 연결되면서 읽기만을 위한 대상이 아닌 직접 만지고 조절하는 체험의 대상으로 전자책의 성격을 강조한다.

책은 늘 “기술(技術)”의 정점에서 “언어와 읽기, 쓰기 역시 기술 중 하나로 잉크와 종이로 만든 책 역시 기술의 결과물”³⁴⁾로 존재해 왔다. 코덱스로의 형태 변화는 이전에 있던 두루마리의 한계를 극복하기 위한 새로운 기술의 적용이었고 인쇄술 역시 필사보다 편리한 기록 방식의 기술을 적용한 결과이다. 책은 당시 새로운 기술을 적극 도입하고 그에 적합한 구성 방식들을 고려하며 책의 위상을 유지해 왔다.

또한 책은 독서라는 행위를 통해 저자와 독자의 커뮤니케이션을 돋는 미디어이다. 독서는 “특정한 행위와 공간 및 습관 속에서 구체화된 실천”³⁵⁾으로 책의 형태 변화와 밀접하게 관련한다. 이처럼 독서가 독자의 “구체화된 실천”이라는 점을 고려할 때 체험을 위한 적극적인 활동으로 보기기에 무리가 없다. 그리고 책이 독자에게 읽히는 대상으로 변화하면서 독서와 참조를 위한 체계적인 보조 수단을 사용하여 독자가 찾는 것을 ‘즉시 알아내기 위해’, ‘가까이 두기 위해’, ‘쉽게 결론에 도달하기 위해’ 이용³⁶⁾하며 독자의 능동적인 읽기를 요구한다. 독서가 독자가 적극적으로 책의 내용에 접근할 수 있는 활동을 필요로 한다는 점에서 책은 체험 요소를 내재하고 있다.

디지털의 발달은 책의 변화에 중요한 동인으로 작용하며 기존 종이책과 다른 새로운 형태의 미디어로서 전자책의 가능성은 보여주고 있다. 미디어는 그 속성에 따라 전달하는 정보를 다르게 표현하게 되는데 같은 내용이더라도 미

34) 셔먼 영 지음, 이정아 옮김(2008), 『책은 죽었다』, 눈과마음, p.51

35) 로제 샤르티에, 굴리엘모 카발로 엮음, 이종삼 옮김(2011), 『읽는다는 것의 역사』, 한국출판 마케팅연구소, p.13

36) 로제 샤르티에, 굴리엘모 카발로 엮음(2011), 위의 책, p.38

디어 환경에서 더욱 다양하고 복잡한 형태의 텍스트를 생산하게 된다.³⁷⁾ 디지털 기술은 새로운 양식의 표현 방법을 포함하고 있기 때문에 전자책은 종이책과 다른 방식으로 구성될 때 효과적이다. 특히 디지털 미디어가 인터넷 상의 문서, 전자 저널 정보 탐색이나 검색, 이메일 등의 다양한 형태를 텍스트로 포괄한다³⁸⁾는 점에서 전자책은 전통적인 책의 텍스트 범위를 넘어 다양한 방식을 활용해 그 내용을 구성해야 한다. 전자책은 문자 텍스트와 고정된 그림으로만 구성되던 전통적인 방식에서 벗어나 음향은 물론 동영상의 삽입 등을 통해 책이 전달하려는 내용을 보다 풍부하게 전달할 수 있다. 또한 여러 미디어들의 융합이 활발히 이루어지는 디지털 미디어 특성으로 기존 종이책의 독서 범위를 무한 확장하면서 디지털 미디어에서 향유 가능한 모든 요소들을 전자책에서 향유할 수 있다. 이러한 점에서 전자책은 종이책이 갖고 있던 한계를 극복하고 새로운 미디어의 기능을 강화한다. 디지털 기술에 의해 전통적인 책의 구성에서 벗어나 새로운 향유 가능성은 제시하는 것이다. 전자책은 종이책의 문자 텍스트를 기반으로 디지털 미디어에서 구현할 수 있는 다양한 가능성을 고려하여 전자책에 적합한 내용으로 완성되어야 한다.

책의 형태적 변화는 그에 적합한 내용을 요구하고 그에 따른 향유 방식의 변화를 가져온다. 디지털 미디어 특성을 기반으로 하는 전자책 역시 종이책과는 다른 체험을 가져올 것이며 이를 강화할 수 있는 구성 전략이 요구된다. 이에 본 연구는 현재 제공되는 전자책의 구성 방식을 살펴보고 디지털 미디어로서 전자책의 향유를 최적화할 수 있는 구성 전략을 제안하고자 한다.

37) 김영호(2011), 「하이브리드 특성을 지닌 텍스트의 구조 분석」, 한성대학교 대학원 박사학위 논문, p.11

38) 진성희(2009), 「구조 이해 및 내용 이해 증진을 위한 디지털 텍스트의 시각적 변형 연구」, 서울대학교 대학원 박사학위 논문, p.9

II. 전자책의 특성과 향유³⁹⁾의 형질 변화

1. 책의 형태적 변화에 따른 향유의 변화

책은 “일정한 목적으로 쓴 글 및 참고 자료 등을 덧붙여 묶은 것”⁴⁰⁾으로 “문자로 인쇄되고 삽화가 있거나 여백으로 이루어진 낱장의 구성으로 잉크, 종이, 양피지나 기타 물질로 만들어지며 일반적으로 한 쪽을 묶어놓은”⁴¹⁾ 형태이다. 일정한 내용이 종이에 인쇄되어 코덱스 형태를 유지해야만 “책”이라고 할 수 있는 것이다. 코덱스 형태의 책은 2~4세기 사이 기독교 전파와 더불어 널리 사용⁴²⁾된 이후 2천 여 년 동안 그 형태를 유지해 왔다. 그 결과 책은 코덱스라는 물리적 구조에서 제공하는 고정된 텍스트와 분리될 수 없는 하나의 물체로 인식되며 다른 형태의 책은 기대하기 어려웠다. 하지만 코덱스 역시 책의 특정 형태일 뿐이며 인쇄된 문자 텍스트와 삽화는 내용을 표현하는 방법 중의 하나일 뿐이다.

책은 문자를 뼈, 가죽, 돌, 점토, 밀랍판, 나무판, 나무껍질 등에 새겨 기록하는 것에서 비롯되었다. 수메르 점토판에서 페니키아의 모아브 석판까지 책의 하드웨어는 광범위하고도 다양한데 기록물 보존을 위해서는 정보의 종류와 그것이 쓰인 표면의 성질, 서법이나 인쇄 장치에 따라 다양한 모습을 보일 수밖에 없다.⁴³⁾ 다양한 여러 방식 가운데 현재 책의 전형이 되어버린

39) 향유는 “문화 수용 행위에서 능동적인 자세로 참여적 수행 과정을 통해 텍스트를 주체적으로 즐기는 것”(박기수(2003), 「대중문화 콘텐츠 서사의 향유 전략 연구」, 『인문콘텐츠』 2호 p.202)을 의미한다. 책을 읽는 행위 역시 책을 향유하는 하나의 방식이지만 전자책은 종이책과 다른 미디어라는 점에서 기존 독서와는 차별성을 갖게 된다. 전자책은 종이책과 다른 플랫폼을 통해 제공되기 때문에 그에 적합한 콘텐츠를 요구한다. 그리고 전자책에 적합한 포맷은 종이책을 향유하는 방식과는 다른 새로운 방식의 향유를 제공하게 된다. 따라서 독서는 종이책에서 가능한 가장 적합한 향유 방식이었다는 점은 인정하지만 전자책에서는 새로운 향유 방식을 제공해야 한다는 점에서 “독서”가 아닌 “향유”라는 용어를 사용해 적극적으로 전자책을 즐길 수 있는 체험의 대상으로 논의하고자 한다. 이와 함께 기존 종이책의 독서 경험을 하는 대상은 “독자”로, 전자책의 체험을 하는 대상은 “향유자”로 구분하여 사용할 것이다.

40) 위키피디아 코리아 “책” (2013년 3월 10일 (일) 01:28 최종 수정)

41) A book is a set of written, printed, illustrated, or blank sheets, made of ink, paper, parchment, or other materials, usually fastened together to hinge at one side. - 위키피디아 “book” (2013년 4월 21일 (일) 08:10 최종 수정)

42) 브루노 블라셀 지음, 권명희 옮김(1999), 『책의 역사』, 시공사, p.16

코덱스는 이러한 변화 과정을 거쳐 가장 최적화된 미디어 형태로 구축된 결과이다. 다양한 기록 방법 가운데 전달하려는 내용을 가장 편리한 방법으로 기록하고 내용을 갖고 오래 보존할 수 있는 방식이 종이에 내용을 인쇄하여 코덱스 형태로 완성시키는 것이었다. 이러한 점에서 앞서 정의된 책은 두 번의 중요한 기술을 수용한 결과물이다. 첫 번째는 두루마리에서 코덱스로의 형태적 변화이고 두 번째는 필사에서 인쇄로의 기록 방식의 변화이다.

코덱스로의 형태적 변화는 기존 두루마리 형태에서 기인하는 단점을 극복하였다. 두루마리는 낱장으로 분리되어 있지 않아 기록 공간이 하나의 큰 덩어리로 이어져 있었다. 그렇기 때문에 기록되는 내용도 연속적으로 이어질 수 밖에 없어 두루마리에서는 필요한 부분의 내용만을 선택적으로 읽기에는 어려움이 따랐다. 단 몇 줄이 되더라도 내용을 확인하기 위해서는 두루마리를 모두 펼쳐 확인해야 했기 때문에 두루마리에 적히는 내용은 읽기 위한 것이 아닌 기록 자체가 중요한 것이었다.

코덱스는 두루마리의 연속적인 글쓰기 공간을 같은 크기로 잘라 한 쪽만 묶은 상태로 낱장에 담긴 내용을 합하면 두루마리보다 많은 내용을 기록할 수 있었다. 두루마리는 형태적 특성상 한쪽 면에만 기록이 가능했지만 코덱스는 양면 기록이 가능하기 때문이다. 그리고 종이 낱장을 여러 장 한데 묶는 것으로 두루마리와 달리 기록 분량에 대한 제약에서 자유로울 수 있기 때문에 여러 내용의 텍스트가 하나의 코덱스로 모아질 수도 있었다. 그 결과 두루마리가 주로 사용되던 시기에는 하나의 책에서는 하나의 내용만을 기록할 수 있다는 인식이 지배적이었는데, 코덱스로 바뀌면서 책은 여러 내용의 텍스트가 하나의 책에 기록될 수도 있다는 인식이 생겨나게 되었다. 이로써 기본적으로 텍스트를 담을 수 있는 공간이 확대되었을 뿐 아니라 하나의 책이 전달할 수 있는 내용의 분량도 방대해진 것이다.

또한 코덱스는 두루마리를 같은 크기로 잘라 한 쪽만 묶어 놓았기 때문에 두루마리의 연속적 읽기에서 벗어날 수 있었다. 글쓰기 공간이 분할되면서 독자는 자신이 원하는 내용이 있는 특정 부분만 선택적으로 펼칠 수 있게 되었다. 코덱스의 형태에서 낱장의 순서를 나타내는 페이지의 기입, 차례의 표시

43) 니콜 하워드 지음, 송대범 옮김(1997), 『책, 문명과 지식의 진화사』, 플래닛미디어, pp.30-31

나 장 구분, 색인 표시 등은 이와 같은 분할된 지면 공간을 효과적으로 구조화한 결과이며 이를 통해 독자의 편의성을 고려한 독서가 가능해졌다. 분절된 낱장의 글쓰기 공간의 특성을 강조할 수 있는 새로운 구성 방식의 결과이다. 이를 통해 분할된 공간에서 전달하고자 하는 내용을 가시적으로 구분할 수 있도록 시각 효과를 강화하는 책의 구조를 구축하였다.

이처럼 시각 효과가 강화된 내용의 기록의 방식은 읽기에 적합한 종이책의 구성 전략이다. 따라서 두루마리에서는 읽기 위한 내용이 아닌 보존하기 위한 내용이 중심이었던 것과 달리 코덱스에서는 읽기 위한 내용을 다루게 되었다. 책에 담기는 내용의 변화에 영향을 미치는 책의 형태 변화는 독자의 편의성을 고려한 독서 행위까지 변화시켰다. 책의 물리적 변화가 내용 구성 방식의 변화 동인으로 작용하며 그것을 즐기는 방식에도 영향을 미치게 된 것이다.

책의 또 다른 변화 지점은 인쇄술의 도입과 관련한다. 인쇄술의 발전은 코덱스의 방대한 내용을 보다 쉽게 모사(模寫)하도록 해 주었다. 인쇄술이 발전하기 이전의 책은 필경사들에 의해 필사되었다. 필사본의 책이 소수의 계급에게만 허용되었던 것은 필사에 투입되는 물리적 시간의 문제 때문이다. 수작업으로 인해 오류가 생기는 경우가 많아서 필경사의 하루 작업 분량은 보통 3~4장에 지나지 않았기 때문에 나중에는 하나의 텍스트를 여러 부분으로 나누어 여러 명의 필경사에게 할당하기도 했다.⁴⁴⁾ 이와 같은 상황에서 필사에 의한 책은 희소성을 가질 수밖에 없었던 것이다.

필사가 갖고 있는 시간적 문제가 인쇄술의 도입으로 해결되면서 책의 기록 패러다임을 변화시켰다. 아무리 뛰어난 필경사라 하더라도 필사 과정에서 텍스트의 오류는 발생할 수밖에 없었는데 인쇄술은 오류 없이 정확하고 빠른 속도로 찍어낼 수 있었다. 또한 인쇄술은 “정확하게 복제가 가능한 회화에 의한 묘사”까지 가능하게 하여 지도나 도표와 같은 화상(畫像)을 모든 향유자가 똑같이 볼 수 있게 하였다.⁴⁵⁾ 그림까지도 정확한 복제가 가능해진다는 것은 문자 텍스트에 집중되었던 내용 전달의 기능이 그림을 통해서도 가능해진다는 것을 의미한다. 즉, 똑같이 복제할 수 있는 그림을 활용해 내용의 전달력

44) 마틴 라이언스 지음, 서지원 옮김(2011), 『책, 그 살아 있는 역사』, 21세기북스, p.42

45) 엘리자베스 L. 아이젠슈타인 지음, 전영표 옮김(2008), 『근대 유럽의 인쇄 미디어 혁명』, 커뮤니케이션북스, p.23

을 높일 수 있게 된 것이다. 인쇄술에서 책에 포함되는 그림은 필사본의 채식(彩飾)과는 달리 책에서 전달하고자 하는 바의 한 부분을 담당하며 문자 텍스트의 서술 내용을 상호 보완할 수 있게 되었다. 이와 같은 그림의 기능은 그림책에서 극명하게 드러난다. 그림책은 “이야기를 글과 그림 텍스트의 이중 서술 체계로 전달하는 미디어”⁴⁶⁾로 문자 텍스트의 서술 관점과 동등하게 그림을 통한 서술 관점을 드러내며 내용을 보다 풍부하게 전달한다. 책의 정의에서 포함되고 있는 삽화의 기능은 인쇄술의 기술을 통해서 비로소 정착된 것이다.

이상의 내용과 같이 책은 두 번의 중요한 기술을 적극 수용하면서 그에 적합한 내용 구성으로 보다 최적화된 미디어 형태로 발전하여 현재의 책으로 완성되었다. 그리고 이와 함께 책을 읽는 방식 역시 변화하게 되는데 책이 전달하는 그 내용들을 불편함 없이 즐길 수 있는 새로운 방식들이 등장하게 된다. 코덱스로 책의 형태가 변화하면서 두루마리에서는 불가능했던 새로운 방식의 독서 행위들이 등장한다.

두루마리는 말려진 부분을 펼쳐 나가면서 읽어야 한다는 점에서 독자가 원하는 부분만을 즉각적으로 읽기는 불가능하였다. 그리고 두루마리를 읽기 위해서는 양손을 모두 사용해야 했기 때문에 책에 밑줄을 긋거나 메모를 한다는 것은 쉬운 일이 아니었다. 또한 그 형태적 특징으로 인해 두루마리를 펼쳐 읽을 수 있는 공간이 필수적으로 요구되었다. 두루마리 형태의 책에서는 현재 책이 갖는 휴대 미디어라는 특성을 적용하기에는 무리가 있다. 이로 인해 두루마리에 적히는 것은 두루마리를 들고 다니며 읽지 않아도 되는 경전과 같이 신성한 내용이 중심이 되는 것이다. 보존 가치가 있는 내용을 두루마리에 기록하고 기록 그 자체만으로 의미를 갖게 되는 것이다.

하지만 코덱스의 분절된 낱장들은 한 쪽으로 제본되기 때문에 두루마리 형태에서 책을 읽기 위해 양손을 사용해야 했던 불편함이 해소되었다. 책장을 넘기기 수월해졌고 밑줄을 긋거나 책의 여백에 메모하기가 가능해졌다. 또한 두루마리보다 작은 크기로 제작되어 휴대하고 이동하기에 문제가 없었다. 코덱스 형태의 책은 두루마리가 갖고 있던 공간의 제약에서 벗어나 독자가 책

46) 김정선(2013), 「그림책의 의미 작용」, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문, p.134

을 읽고 싶을 때에는 어디에서나 손쉽게 펼쳐서 읽는 대상이 된 것이다. 이와 같은 독서의 방식으로 점차 그 안에 기록되는 내용들도 독자가 읽고 싶은 것들로 변화하였다. 그리고 인쇄된 책은 텍스트의 보존력에서 필사본을 능가하게 되면서 책이 갖고 있던 지식과 진리의 ‘보존’의 의미만큼 ‘사용’의 측면이 중요해졌다.⁴⁷⁾ 기록해서 보존해야 하는 내용들에 중심을 두고 한정된 독자를 대상으로 했던 두루마리와 달리 코덱스는 다양한 독자가 읽고자 하는 내용에 초점을 두기 시작했다. 이로써 새로운 여가나 취미로서의 독서가 가능해진 것이다.

이와 함께 필사에서 인쇄로 기록 방식이 변화하면서 “권위의 대상”이었던 책은 “지식의 대상”으로 변화하는 데에 중요한 역할을 하였다. 이는 앞서 설명한 바와 같이 인쇄술이 필사가 갖고 있는 물리적 시간의 한계를 극복했기 때문이다. 인쇄술은 “17세기 지적 문화의 중심”⁴⁸⁾이 되었는데 인쇄술로 인해 필사 시대에는 불가능했던 책의 대량 모사가 가능해지면서 책의 보급이 일반화되었다. 인쇄술로 인해 책에서 전달하려는 내용을 정확하게 활판으로 제작한 이후에는 별다른 추가 작업 없이 필요한 양만큼 제작할 수 있었다. 이로써 소수에게만 허락되었던 책은 책을 읽으려는 개인 누구나 읽을 수 있게 된 것이다. 대량 생산된 책을 통해 독서를 즐기는 독자가 늘었고 책을 통한 정보 전달이 유용해졌다. 인쇄술에 의하여 책에 대한 접근 가능성이 매우 높아진 것이다.

이와 같은 변화를 통해 책은 새로운 지식을 빠르게 전달할 수 있는 정보 미디어로서의 기능을 갖게 되었다. 또한 코덱스에서 구조화된 구성 방식은 독자들이 필요한 내용을 선택적으로 읽을 수 있게 하면서 정보 습득을 편리하게 하였다. 그리고 여러 유관한 내용을 한 권으로 묶었다는 점에서 학문적으로도 유용한 구조였다. 책 내용을 안내하는 페이지나 색인과 같은 보조 수단은 코덱스를 교육의 수단으로 활용하는데 중요한 기능⁴⁹⁾으로 작용하며 책은 지식을 전달하는 미디어라는 인식은 더욱 견고해졌다. 책의 학문적 위상이나

47) 이정준, 안상원, 신종락(2010), 「전자책의 출현과 문학적 패러다임의 변화」, 『디지털 컨버전 스 기반 미래연구』 10-03, 정보통신정책연구원, p.27

48) 니콜 하워드(1997), 앞의 책, p.200

49) 마틴 라이언스(2011), 앞의 책, p.37

내용에 대한 신뢰성은 점차 높아질 수밖에 없었다.

그 결과 책을 서술하는 저자의 역할이 강조되고, 저자는 특정한 권위를 부여받는다. 보편적이고 일반적인 지식을 전달하는 데 있어 신뢰할 수 있는 저작물이 되기 위해서는 누가 내용을 전달하는가가 중요한 요소로 작용한다. 인쇄된 책은 대량으로 생산되어 보급되기 때문에 잘못된 내용을 수정하기가 쉽지 않다. 책이 갖는 권위나 정보의 신뢰는 이러한 한계에서 비롯되는데 그 결과 저자의 권위가 강력해질 수밖에 없다. 저자가 지식의 실체를 대신할 수 있게 된 것이다. 따라서 필사본에서는 모사되는 책의 내용이 우선되었지만 인쇄된 책에서는 저자의 위상이 높아지게 된다. 지금까지도 저자의 권위는 출판 산업에서 매우 중요한 요소로 작용하며 경험재인 책의 선택 조건의 하나가 된다. 인쇄술로 인해 책의 지배 요소가 내용 자체에서 저자로 이동하였다고 볼 수 있다.

또한 인쇄술의 대량 보급은 책의 산업화를 가능하게 하였다. 특히 문자를 읽을 수 있는 독자의 범위가 확대되면서 책을 읽으려는 수요는 급증하였다. 기존의 책이 전달하던 종교나 학문을 위한 내용이 아닌 다양한 취향의 독자가 원하는 여러 장르의 책이 등장하였다. 실제로 독자층이 확대되면서 ‘소비를 위한 문학’, 즉 오락을 위한 문학이 발생⁵⁰⁾하면서 책은 소비될 수 있는 상품으로 인식되기 시작했다. 이제는 독자들이 읽을 만한 책, 팔릴 수 있는 책이 무엇인지를 고민하게 된 것이다. 그리고 독자가 원하는 내용의 책을 싸게 제작해서 판매할 수 있는 paperback이 등장하면서 책의 산업화는 더욱 촉진 될 수 있었다. 독자 취향에 부합하는 내용의 책을 대량으로 인쇄하며 값싼 가격으로 제공하게 되면서 산업적인 성공이 가능해졌다. 이제는 독자에게 잘 팔릴 수 있는 책이 중요해지면서 책에 대한 독자의 지배력이 높아졌다.

이제 책은 내용을 보존하거나 지식의 대상으로 접근하는 것이 아니라 개인의 취향에 맞는 내용을 선택해서 가볍게 읽을 수 있는 “오락의 대상”이 된 것이다. 필사 방식에서 획득한 “권위의 대상”的 책은 코덱스의 형태와 인쇄술을 통해 “지식의 대상”으로 변화하고 대량 생산에 의한 산업화의 성공으로 “오락의 대상”으로까지 변모하게 되었다.

50) 로제 샤르티에, 굴리엘모 카발로 역음(2011), 앞의 책, p.133

이처럼 책이 갖는 기능의 변화에 따라 독서 행위가 갖는 의미도 달라진다. 신성시했던 두루마리의 독서에서, 지식을 습득하기 위한 독서와 즐거움을 얻기 위한 독서로 변화하면서 책에 대한 독자의 인식이 달라지기 때문이다. 이와 같은 변화 과정에서 독서는 점차 그것을 경험할 수 있는 범위나 내용을 확장하며 체험이라는 측면에서 그 양상들이 변화한다.

체험은 향유자가 직접 행위의 주체로 참여하는 과정에서 자극과 반응을 통해 다른 미디어에 ‘매개되지 않은’ 생생한 경험을 의미한다.⁵¹⁾ 콘텐츠 기획에서 향유자에게 체험을 제공하는 것은 매우 중요한데 향유자는 다양한 감각을 통해 콘텐츠에 대한 인상적인 기억을 갖기 때문이다. 체험은 향유자의 참여를 전제한다는 점에서 경험이 주는 의미보다 적극적이다. 체험은 사적인 영역으로 감정적, 육체적, 지적 또는 정신적 차원의 이벤트에 참여하는 개인의 상호 작용성을 통해 발생한다.⁵²⁾ 상호작용성의 결과에 따라 향유자만의 콘텐츠로 느낄 수 있는 독특한 인상을 통해 콘텐츠에 대한 가치가 높아질 수 있다.

체험의 의미나 콘텐츠에 대한 향유를 고려하면 책 역시 체험이라는 차원에서 그 변화 양상을 살펴볼 수 있다. 필사본의 책에서는 독서를 할 수 있는 독자의 범위가 매우 제한적이었다. 필사본은 필경사들에 의해 기록되기 때문에 기본적으로 많은 사람들이 볼 수 없었고, 수도원과 같은 종교 시설을 중심으로 필사가 이루어졌기 때문에 접할 기회도 제한적이었다. 또한 필사본이 대개 두루마리 형태로 기록되었다는 점을 고려하면 내용 자체도 보존에 목적을 두고 기록 자체에 의미를 둔 것이기 때문에 특별한 목적을 갖고 있는 사람 이외에는 읽을 만한 것들도 많지 않았다. 이와 같은 환경을 고려하면 필사된 책은 독서가 가능한 독자의 범위가 한정적일 수밖에 없다. 독서는 선택된 소수에게만 허락된 체험이었던 것이다.

필사본에서 한정되었던 제한적인 독서는 인쇄술이 도입되고 책의 대량 생산이 가능해지면서 일반적인 체험으로 변모하였다. 필사본보다 훨씬 빠른 속도로 책을 제작하고 보급할 수 있게 되면서 책을 읽고자 하는 개인은 누구나

51) 김효일(2009), 「미디어 패러다임 변화에 의한 정보디자인의 확장 연구」, 단국대학교 대학원 박사학위 논문 p.84

52) B. 조지프 파인 2세, 제임스 H. 길모어 지음, 신현승 옮김(2001), 『고객 체험의 경제학』, 세종서적, p.33

독서를 경험하게 되면서 일반적인 체험이 된 것이다. 또한 인쇄술과 독자의 확대를 통해 책은 산업화되면서 종교적, 학문적 대상으로 접근했던 내용의 한 계에서 벗어나 다양해진 독자를 만족시킬 수 있는 대중적인 내용을 다룬 책들이 등장하였다. 소설이나 일상생활에 대한 가벼운 내용들을 담은 책들이 늘어나기 시작했다. 그 결과 독서는 양적이나 질적으로 책이 확산되면서 일반화된 체험으로 그 범위를 확대했다.

책은 커뮤니케이션을 돋는 미디어라는 점에서 책을 쓴 저자가 전달하고자 하는 내용을 독자에게 전달할 수 있어야 한다. 기본적으로 커뮤니케이션은 내용을 전달하는 발신자와 그것을 받아들이는 수신자, 그리고 메시지 실체가 있어야 하는데 책에서는 저자, 독자, 내용이 그 기본 요소가 된다. 책의 형태 변화와 함께 그 안에서 다루는 내용들이 달라지며 책의 기본 요소들이 갖고 있는 지배력은 달라진다. 앞서 설명한 내용을 중심으로 지배 요소들의 변화를 살펴보면 필사본에서는 그 내용이 가장 강력한 지배 요소가 되었고 인쇄술 초기에는 저자가, 독서의 일반 체험이 이루어진 이후에는 독자로 변화하고 있음을 알 수 있다. 이러한 지배 요소의 변화는 책의 성격을 변화시키고 이를 향유하는 방식에도 영향을 미치게 된다.



그림 3. 책과 향유의 변화

<그림 3>은 책의 형태적 특성에 따른 향유의 변화 양상을 나타낸 그림으로

전자책이 갖고 있는 미디어 특성을 고려하여 향유의 변화 가능성을 살펴 전략 개발에 참고할 수 있다.

전자책은 디지털 미디어로서 향유자의 체험이 더욱 강조되어야 한다. 디지털 미디어는 책, 문자, 읽기와 스크린, 이미지로 요약되는 대립적 관계를 연결과 조합으로 새로운 관계 설정을 시도⁵³⁾한다는 점에서 종이책의 읽기 경험은 물론 활자에서 벗어난 다양한 방식의 읽기를 제공할 수 있다. 전자책은 선형적이고 수동적인 독서가 아닌 보다 적극적인 방식들을 통해 내용에 몰입하며 새로운 체험이 가능한 미디어가 되어야 한다. 이를 위해 향유자의 선택과 조절에 따라 그 내용이 유동적으로 변화할 수 있는 디지털 텍스트의 특성이 강조되며 종이책과의 변별적 특성이 부각될 수 있다.

책에 담긴 텍스트가 유동적으로 향유자에 의해 변화한다는 측면에서 전자책은 향유자의 감각을 활용한 체험이 강화되면서 “능동적인 자세로 참여적 수행”을 하는 향유자의 지배력이 확대된다. 이는 저자가 갖고 있던 내용에 대한 권위를 향유자에게 위임한 것과 같은 효과를 낼 수 있기 때문이다. 이와 같은 체험의 강화는 디지털 미디어의 상호작용성을 전자책 구성에 적극적으로 활용하면서 담보할 수 있다. 향유자에게 전자책 내용에 개입할 수 있는 기회를 제공하는 것으로 향유자는 향유자의 권위는 물론 저자의 권위까지 확보하는데 내용을 직접 완성시킨다는 의사(擬似) 작가로서 역할을 수행하며 체험의 강도를 높이게 되는 것이다.

전자책에서 기대할 수 있는 다양한 체험은 상호작용성의 가능성을 전제할 때 가능하다. 전자책은 향유자의 상호작용성을 통해 고정된 텍스트를 기반으로 하는 종이책과는 질적으로 다른 읽기 방식을 제공할 수 있다. 활자와 삽화만으로 이루어지던 내용 전달 방식에서 벗어나 다양한 요소들을 향유자가 직접 체험할 수 있게 된 것이다. 이에 전자책의 새로운 향유 방식을 제시할 수 있는 상호작용성을 기반으로 한 전자책 구성 전략이 요구된다.

53) 박승희(2005), 「디지털 텍스트와 새로운 의사소통에 관한 연구」, 『한국사상과 문화』 31호, p.346

2. 상호작용성⁵⁴⁾에 기반한 전자책의 향유 특성

전자책은 구텐베르크 프로젝트를 기점으로 구체화된 실천 방법을 모색하며 고전물의 데이터를 전자 콘텐츠로 변환하고 전자책 도서관을 통해 콘텐츠를 배포하는 것에서 시작되었다. 그 결과 종이책은 우선적으로 컴퓨터에서 읽을 수 있는 활자나 파일로 변환되었고 점차 발전하면서 온라인을 통해, 혹은 다양한 단말기를 통해 전자책을 읽을 수 있게 되었다. 하지만 여기에서 주목해야 할 점은 전자책이 전통적인 책의 기능을 일부 계승하고 있지만 여러 미디어의 유형입 가능한 디지털 미디어를 기반으로 하는 뉴미디어라는 점이다. 그렇기 때문에 구텐베르크 프로젝트의 초기 결과물과 다른 차원에서 전자책만의 특성이 강조될 수 있는 구성 전략이 필요하다.

앞서 언급한 바와 같이 디지털 미디어는 멀티미디어, 비선형성, 가변성 등을 특징으로 하는데 전자책 역시 이러한 특성이 전제되며 종이책과의 변별성을 뚜렷하게 보여준다. 전자책은 디지털 방식으로 내용을 구성하는데 “디지털 방식은 객체 지향적 속성을 내포하면서 하이퍼링크를 활용해 원하는 정보에 대한 접근성을 높이”⁵⁵⁾게 된다. 향유자를 중심에 두고 텍스트의 가변성을 보여 줄 수 있는 전자책에서는 고정된 텍스트를 선형적으로 읽어야 하는 종이책과 다른 독서 행위가 요구되는 것이다. 종이책에서는 우선 저자가 전달하려는 내용이 일방적으로 전달되는데 전자책에서는 향유자의 선택을 통해 그 내용이 발현된다는 점에서 새로운 향유 방식을 제시하고 있다. 향유자의 적극적인 템색 과정을 통해 전자책에서 전달하고자 하는 내용과 관련한 정보의 연결 가능성까지도 전자책 구성의 한 요소로 포함하며 전자책에서 가능한 향유자의 상호작용성을 전자책의 구성에 활용하는 것이다.

현재 전자책의 변별적 특성은 향유자의 상호작용성을 강화하는 앱북의 형

54) 상호작용성(interactivity)은 커뮤니케이션 과정에서 발생하는 변화 가능한 성격을 의미하는데 미디어에 의한 상호작용성은 사용자에 의해 내용이나 형태를 변화시킬 수 있는 영향력을 갖는다. 디지털 미디어에서는 이와 같은 상호작용성이 사용자가 인터페이스를 통해 자극을 입력하면 프로그램의 반응을 통해 그 결과가 나타나야 한다. 아이콘을 클릭하여 화면 전환을 가져오거나 원하는 정보를 검색하는 것과 같은 단순한 반응은 물론 MMORPG와 같은 게임에서 발생 가능한 사용자에 의한 서사 구조의 변화와 같은 심화된 반응까지 모두 포함하고 있다. 따라서 상호작용성은 사용자가 직접 그 내용이나 시간, 순서 등을 주체적으로 조절할 수 있다는 점에서 보다 능동적인 콘텐츠 향유를 가능하게 한다.

55) 이상호, 김선진(2011), 『디지털 미디어 스마트 혁명』, 미래를 소유한 사람들, p.83

태에서 뚜렷하게 나타난다. 영미권에서는 앱북이라는 용어 대신 interaction e-book이라는 명칭을 사용하고 있는데 정적이고 텍스트적인 요소, 오디오나 비디오와 같은 멀티미디어적 요소, 터치스크린 조작과 같은 상호작용성을 기준으로 전자책을 다음과 같이 분류한다.⁵⁶⁾

전자책의 분류	특징	포맷	사례
e-book	<ul style="list-style-type: none"> -인쇄된 책을 스마트 기기나 PC의 스크린으로 읽을 수 있도록 파일 형태로 만든 전자책 포맷 -글자 크기와 폰트, 화면 밝기 등을 조절할 수 있고, 사전 찾기 등이 가능하지만 그 외의 상호작용성은 거의 구현되지 않음 	<ul style="list-style-type: none"> -전자책 공용 포맷 EPUB(.epub) MobiPocket(.mobi) 	<ul style="list-style-type: none"> -Kindle 전자책 -그 외 인터넷 서점용 전자책 파일
Enhanced e-book	<ul style="list-style-type: none"> -좀 더 다양한 상호작용성과 멀티미디어적 요소를 포함하는 전자책 포맷 -비디오나 오디오를 전자책 내에 삽입하거나 향유자들이 올린 게시글을 통해 다른 향유자들과 의견을 공유하는 것도 가능 	<ul style="list-style-type: none"> -ePUB3 (Apple iBooks용) -Kindle Format 8(KF8)(Kindle Fire용) 	<ul style="list-style-type: none"> -Apple iBooks -Kindle Fire용 전자책
Interaction e-book	<ul style="list-style-type: none"> -앱 마켓에서 애플리케이션 형태로 다운 받아 사용 -스마트 폰이나 태블릿의 터치 인터페이스와 AR, GPS와 같은 기술을 이용하고, 사운드, 비디오와 같은 멀티미디어 요소를 자유롭게 사용 가능 -편리한 인터페이스 탑재가 가능하고, 미니 게임을 	<ul style="list-style-type: none"> -다운로드형 애플리케이션 	<ul style="list-style-type: none"> -App Store, Playstore에서 다운 가능한 전자책 어플

56) 한국콘텐츠진흥원(2013), 「전자책 시장의 블루오션, AppBook」, 『CT 인사이트』 28호, pp.2-3

	삽입하는 등 유저와의 상호 작용성이 극대화된 전자책 형태임		
--	----------------------------------	--	--

표 3. 전자책의 발전에 따른 분류와 특징 (출처: UX Magazine)

〈표 3〉에서 알 수 있듯이 전자책은 향유자의 상호작용성을 전제하고 이를 통해 기존 종이책이 갖고 있던 독서 범주까지 확장시킨다. 향유자의 상호작용성의 결과가 실현시킬 수 있는 영역까지 전자책 구성에 포함되는 것이다. 이것은 종이책의 고정된 텍스트에서는 불가능한 방식으로 유동적으로 변화할 수 있는 디지털 텍스트의 활용과 향유자의 선택 가능성을 높이면서 가능하다. 전자책은 그 내용이나 향유 범위의 조절을 향유자가 주체적으로 선택할 수 있다는 점으로 종이책과의 변별성을 확보한다. 이러한 측면에서 전자책은 종이책에서 내용 전달을 위해 사용했던 기호 체계의 확장뿐 아니라 인터페이스나 네트워크 연결까지도 구성 단계에서 고려해야 하며 전자책에서 새롭게 향유할 수 있는 확장된 콘텐츠를 제시할 수 있어야 한다.

디지털 텍스트는 소리, 영상 등 기억 속의 텍스트로만 남아 있을 수밖에 없던 것을 디지털 기술로 저장, 현재화하면서 인간의 감각적 경험 전체를 보존 가능하게 하여 재현한다.⁵⁷⁾ 따라서 디지털 텍스트에 기반한 전자책은 향유자의 감각 경험을 극대화하면서 체험의 방식을 다양하게 제공할 수 있다. 향유자의 상호작용성을 전자책 구성에 적극 활용할 때 체험의 질적 전환이 가능해진다. 이를 통해 독자의 소극적인 독서 행위를 전자책에서는 그 안에서 구현할 수 있는 다양한 멀티미디어를 활용하고 향유자의 상호작용성을 통한 적극적인 체험으로 강화할 필요가 있다.

실제로 종이책의 독서 과정에서는 서술된 내용과 고정된 그림을 보고 독자가 그 내용을 상상하는 것만으로도 상호작용성이 이루어진다고 하였다. 그런데 전자책에서는 향유자와 인터페이스의 관계 속에서 구체적인 행위를 통해 상호작용성을 실현시킨다. 전통적인 독서의 상호작용성을 바탕으로 저자의 의도와 향유자의 상상의 실체를 확인할 수 있게 해면서 전자책의 내용을 구체

57) 이종관, 박승억, 김종규, 임형택(2010), 「디지털 문화산업의 융합기술에 대한 철학적 성찰」, 『디지털 컨버전스 기반 미래연구 시리즈』 10-02, 정보통신정책연구원, p.40

적이고 정확하게 전달할 수 있다. 그리고 내용 전개에서도 상호작용성을 적극 활용하여 향유자 스스로 내용을 선택하고 그 과정에 개입할 수 있는 기회를 제공하면서 향유 과정에서 몰입을 강화할 수 있다. 따라서 상호작용성의 기능을 전제하고 전자책을 구성할 때 전자책의 미디어 특성이 강조되며 이를 토대로 종이책의 독서와는 다른 체험을 제시하면서 전자책만의 향유가 가능해진다.

전자책의 체험을 강화할 수 있는 상호작용성은 디지털 기술에서 비롯된다. 전자책은 종이책과는 달리 내용을 향유자가 선택하거나 조절할 수 있는데 디지털 부호에 따라 쉽게 변화할 수 있는 디지털 텍스트로 그 내용을 구현하기 때문이다. 전통적으로 상호작용성은 향유자와 향유자, 향유자와 내용, 향유자와 시스템 측면에서 발생하며 “조절(control)”이 중요한 의미를 갖는데⁵⁸⁾ 전자책에서는 향유자와 시스템 측면에서 발생하는 상호작용성이 부각된다. 시스템과의 상호작용성은 전자책의 인터페이스에서 구체적으로 발생하며 이를 통해 내용의 조작은 물론 향유자 간의 상호작용성을 가능하게 하는 외부 공간과 연결하기 때문이다.

특정한 체험을 위해서는 향유자가 어떠한 행동을 해야 하고 그 과정에서 가능한 상호작용성의 여부가 중요한 기준⁵⁹⁾이 되는데 이러한 점에서 전자책은 종이책과의 변별성을 갖는다. 앞서 설명하였듯이 종이책에서 가능한 상호작용성은 독자가 내용을 읽고 그 이미지를 떠올리는 상상 정도이다. 즉, 종이책에서 발생할 수 있는 상호작용성은 내용과 독자 사이에서만 가능한 것이다. 하지만 전자책에서는 상호작용성이 발생할 수 있는 기회가 확대되며 내용은 물론 콘텐츠 자체를 변화시킬 수 있는 시스템과의 상호작용성이 강화되고 이를 통해 다른 향유자와의 상호작용성도 가능하게 한다. 이처럼 전자책은 상호작용성에 기반하여 기존 독서와 다른 차원의 체험을 향유할 수 있다. 체험의 합리성은 외부적인 조건에 영향을 받아서 원하던 주관적인 과정을 만들어내는 것⁶⁰⁾이라는 측면에서 전자책은 체험의 대상으로 그 기능을 확대할 때 미

58) Sally J. McMillan(2002), Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems, *Handbook of New Media*, Sage Publications, p.166

59) 김정우(2009), 『광고의 경험』, 커뮤니케이션북스, pp.24-25

60) 송해룡, 김원재, 조항민(2006), 『대한민국은 지금 체험지향사회』, 커뮤니케이션북스, p.16

디어 특성에 적합한 향유가 가능하다.

〈그림 4〉는 전자책에서 구현 가능한 상호작용성을 보여주는 그림이다. 전자책은 책이 전달하고자 하는 내용 그 자체인 콘텐츠, 그 내용을 읽을 수 있는 단말기, 단말기에서 읽을 수 있도록 하는 프로그램인 솔루션, 전자책 전송과 다양한 형태의 향유가 가능하도록 향유자를 연결하는 네트워크 등이 결합되면서 상호작용성이 적용 범위를 확대한다. 여기에 향유자의 체험을 강화할 수 있는 상호작용성이 설정되면서 향유자가 전자책을 직접 조절하면서 능동적인 읽기를 체험하게 되는 것이다.

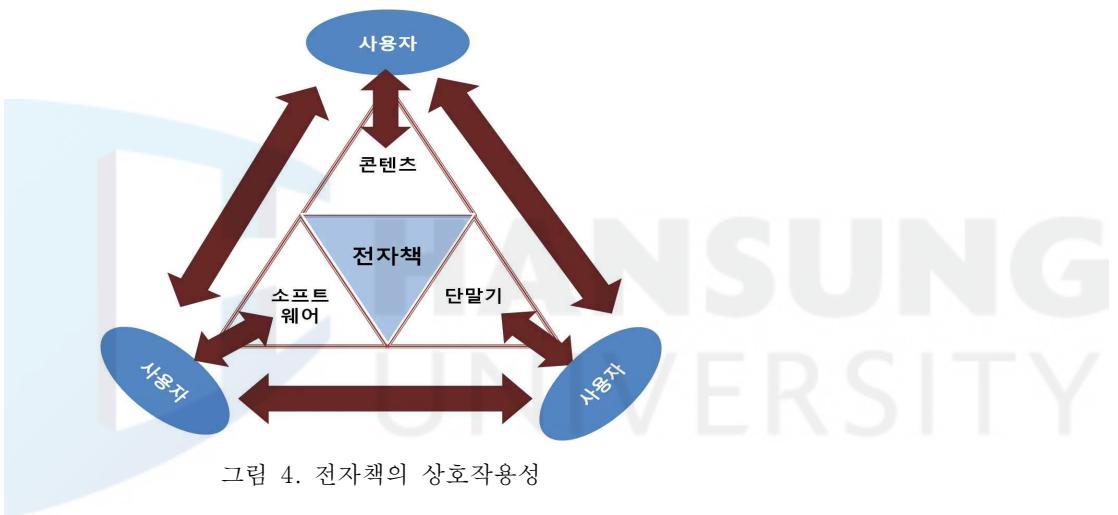


그림 4. 전자책의 상호작용성

우선, 향유자는 상호작용성을 통해 전자책의 내용을 조절할 수 있다. 전통적으로 책의 내용에 대한 조절이나 선택은 오로지 저자에게 부여된 권한으로 독자의 능력으로는 독서 과정에서 내용을 변화시키는 것은 불가능한 부분이었다. 책을 읽고 그것에 대한 자신만의 상상은 가능하지만 책에서 전달하려는 내용 자체를 변형시킬 수는 없었던 것이다. 하지만 전자책에서는 향유자가 내용을 선택하고 조절하게 되면서 유동적으로 변화하는 텍스트를 읽으며 전자책을 향유할 수 있다. 향유자의 선택에 따라 순서나 정보 양식 등이 변화하며 획일적인 독서 내용과 달리 향유자 개인별 체험이 가능해진다. 전통적인 독자의 역할에서 전자책의 내용을 변화시킨다는 것은 저자와 유사한 역할을 할 수 있다는 점에서 상호작용성을 통한 내용 몰입을 강화할 수 있다.

또한 향유자는 상호작용성을 통해 전자책의 단말기와 소프트웨어의 조작이 가능하다. 종이책은 인쇄된 내용과 그것을 기록한 코덱스가 한 덩어리로 인식되지만 전자책은 내용을 실제로 읽을 수 있도록 하는 실체인 단말기가 별개의 것으로 인식된다. 여기에서 전자책의 특성이 가시적으로 드러나는데 전자책의 모든 체험이 단말기 인터페이스를 통해 가능해지기 때문이다. 인터페이스는 향유자의 결정을 입력할 수 있도록 해주는 하드웨어와 소프트웨어 요소들로 구성된다.⁶¹⁾ 인터페이스에서 발생하는 향유자의 선택은 전자책 시스템과의 상호작용성을 실현시키는 공간이다. 새로운 유형의 기술이 접목되면서 전자책은 가독성이나 휴대성 및 검색을 포함한 인터페이스 및 메모가 가능한 형식으로 변화⁶²⁾하기 때문에 시스템과의 상호작용성은 전자책의 체험을 구체화된 행위로 발현하게 된다. 이를 통해 전자책을 구성하는 내용은 물론 책을 읽을 수 있도록 하는 솔루션, 네트워크 요소까지 조절한다는 점에서 전자책만의 향유 방식이 강화될 수 있다.

뿐만 아니라 인터페이스에서 발생하는 향유자의 선택으로 다른 향유자와의 연결이 가능할 수 있는 전자책 외부와 연결하여 체험 공간의 이동이 가능하다. 이는 네트워크를 기반으로 하는 전자책의 특성에서 비롯된다. 전자책 초기에는 통신망의 기능이 단순히 책을 구매하거나 다운받을 수 있는 편의성에 집중되었지만 이제는 인터넷 환경을 구현하는 데 있어 자유로울 수 있느냐에 초점을 둔다. 전자책의 기본 데이터는 물론 네트워크의 실시간 연결을 통해 다른 향유자와의 상호작용성을 가능하게 하기 때문이다. 따라서 인터넷에서 활발히 이루어지는 SNS와의 연결로 전자책을 읽는다는 동질감을 공유할 수 있다. 종이책의 독서에서는 독자끼리의 연결이 어려웠던 반면 전자책에서는 상호작용성을 통해 향유자 간의 즉각적인 연결이 가능하다.

61) 글렌 크리버, 로이스톤 마틴 외 지음, 나보라 옮김(2011), 『디지털을 읽는 10가지 키워드』, 이음, p.155

62) 성대훈(2011), 「스마트 미디어시대의 전자책 이용의도 및 채택결정요인에 관한 연구」, 중앙 대학교 대학원 박사학위 논문, p.24

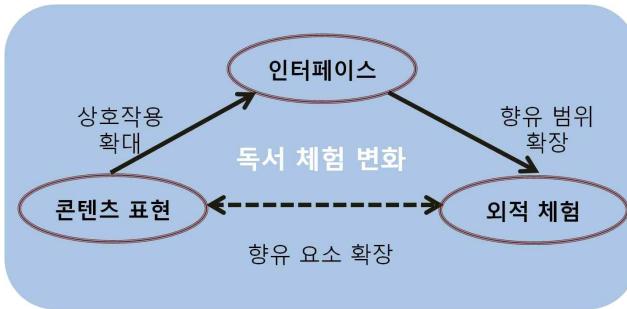


그림 5. 상호작용성과 전자책의 향유 변화

<그림 5>와 같이 전자책에서의 상호작용성은 전자책만의 체험을 강화하며 책이 전달하려는 내용 이외의 부분까지 향유자가 조절하도록 한다. 종이책에서의 상호작용성은 서술된 내용을 읽어가는 독서 시간의 조절이나 내용 상상이나 종이 공간에 한정되었지만 전자책은 내용과의 상호작용성은 물론 전달 내용의 외부 요소까지 선택 조절할 수 있다. 이 모든 가능성은 단말기의 인터페이스에서 발생하는 향유자의 물리적 접촉에 의해서이다. 즉, 전자책의 물리적 구조와 실제 향유해야 하는 콘텐츠를 연결하는 시스템 사이에서 발생하는 상호작용성을 통해 기존 독서와 다른 체험 영역을 제시하며 전자책만의 향유를 가능하게 한다. 이처럼 전자책의 향유는 전통적인 독서와는 다른 차원에서 접근해야 하며 전자책만의 향유를 극대화할 수 있는 구성 전략을 통해 뉴미디어로서의 기능을 강화해야 한다.

3. 전자책의 산업적 특성과 향유의 변화

특정 기술의 발달과 함께 산업 구조가 변화하는 과정에서 새로운 이해 관계자들이 등장하는 것은 지극히 당연하다. 그리고 새롭게 등장한 이해 관계자 모두의 이익을 담보할 수 있는 선순환 구조의 가능한 산업 생태계를 구축할 수 있을 때 지속적으로 발전 가능한 산업으로의 성장을 기대할 수 있다. 인쇄 기술의 발전은 인쇄소의 대형화는 물론 책의 디자인, 인쇄 방식, 책의 선전이나 배포, 판매 경로까지 지대한 영향을 미치고 전문화되고 분화된 독자의 특

성까지 맞춰 진화⁶³⁾하면서 출판 산업의 근간을 마련하였다. 이와 같은 맥락에서 전자책 역시 새로운 개념의 종이, 잉크, 저자, 인쇄소, 출판사, 향유자 등 기존 출판 산업이 갖고 있는 개념들을 재정의하며 종이책과는 다른 산업 구조를 형성하고 있다.

생태계 관점은 기존의 가치사슬과 같은 단순한 시장 확장을 의미하는 것아니라 지속가능한 성장(sustainable growth), 효율성이 아닌 건전성(healthiness) 등의 시각을 제공한다.⁶⁴⁾ 따라서 전자책 시장의 지속 가능한 성장 가능성과 전자책 산업에 참여하는 시장 참여자들의 동반 성장으로 건전한 산업 환경 기반을 마련할 수 있어야 한다. 전자책은 기존의 종이책과 달리 서로 다른 기업이 생산한 가치들을 연결하는 매개자이자 공통의 연결축인 플랫폼을 중심으로 가치를 제공하는 ‘가치 복합체’로 기업 생태계 관점⁶⁵⁾이 부각되어야 한다.

전자책은 종이책이 갖고 있는 ‘저자-출판-유통-독자’의 유통 구조에 디지털과 관련한 필수 단계들이 첨가된다. 이것은 앞서 살펴본 바와 같이 전자책은 실제 전달하려는 내용과 그것을 구현하는 단말기인 하드웨어, 그리고 단말기에서 콘텐츠가 구현 가능하도록 하는 소프트웨어 등이 결합되어야 하기 때문이다. 이밖에도 전자책은 디스플레이, 통신, 미디어 등 다양한 분야와 연관되어⁶⁶⁾ 종이책의 유통 구조를 다음과 같이 변화시키고 있다.⁶⁷⁾

63) 나콜 하워드(1997), 앞의 책, p.254

64) 이경락(2009), 「모바일 생태계 개념과 적용」, 전남대학교 대학원 석사학위 논문, p.12

65) 김창욱 외(2012), 「기업생태계와 플랫폼 전략」, 『SERI 연구보고서』, 삼성경제연구소, p.6

66) 김기태(2009), 「E-BOOK의 재부상과 관련 산업에 대한 영향 전망」, 산은경제연구소, p.8

67) 김기태(2009), 위의 글, p.4를 토대로 필자가 재구성한 것이다.

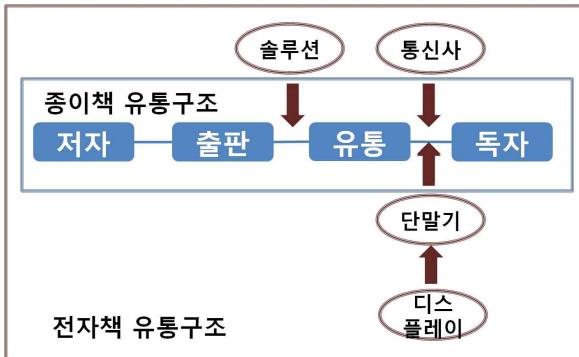


그림 6. 전자책 유통 구조

<그림 6>과 같이 전자책은 종이책의 유통 구조를 기준으로 각 단계별 유통 과정에 전자책에 필요한 과정들이 추가된다. 즉, 내용을 읽을 수 있는 공간인 디스플레이와 단말기, 책의 내용을 전자책 프로그램으로 변환하는 솔루션이나 전자책을 다운로드할 수 있는 통신망과 같은 모든 과정이 전자책 산업 구조에서 필수적으로 나타나는 것이다. 그리고 이와 같은 과정을 거쳐야만 화면을 통해 내용을 읽는 새로운 미디어인 전자책을 향유자에게 제공할 수 있다.

국내 전자책 시장은 2012년을 기점으로 시장 확대를 가져오고 있다. 전통적인 종이책 출판사가 전자책 출판에 참여하기 시작하였고 기존의 서점들도 적극적으로 전자책 시장 확대를 이끌고 있다. 이와 함께 솔루션 업체들은 전자책 출판을 쉽게 할 수 있는 여러 프로그램을 개발하여 전자책 출판 진입의 장벽을 낮추고 있다. 이러한 여러 관계자들의 전자책 시장 활성화를 위한 참여 속에서 기존 출판 가치 사슬과 다른 새로운 시장 참여자들이 등장하고 있다. 실제로 앱북은 다음 <그림 7>과 같이 영화의 앤딩에서 볼 수 있는 credit 페이지를 따로 독립된 화면으로 설정하고 있는데 이를 통해 앱북에 제작에 참여한 여러 관계자들을 확인할 수 있다.



그림 7. 앱북 credit

전자책의 지속적인 발전을 위해서는 새롭게 등장한 시장 참여자들의 관계를 고려해 선순환 구조를 가져올 수 있는 생태계 관점을 고려해 접근해야 한다. 특히 전통적으로 종이책 시장에서 갖고 있던 권위나 상징에 기댄 출판사나 저자에 대한 의존도가 낮아지면서 새로운 비즈니스 모델이 필요하게 한 상황이라는 점에서 그 필요성은 높아진다.

1994년 국내 예인정보에서 세계 최초 온라인 전자책 상용 서비스를 제공하였다는 점을 고려하면 국내 전자책 시장이 미국과 같이 활성화될 수 없었던 것은 뉴미디어에 대한 정확한 이해가 부족했기 때문이라고 할 수 있다. 기존의 출판 콘텐츠는 그 자체가 내용이면서 하드웨어(외형)인 반면에 전자책은 내용과 하드웨어라는 구별이 뚜렷해지면서 새로운 유통 경로가 생기게 되는데⁶⁸⁾ 전자책 시장의 새로운 유통 구조를 고려하지 않은 결과이다. 여기에 ‘파일 포맷-마켓-단말기’라는 피상적인 전자책 특성에만 집중했던 2000년대 초반에는 각 업체마다 다른 단말기를 제공하는 과도한 경쟁 속에서 불완전한 전자책 시장을 형성하게 되었다. 그 결과 단말기에 따라 읽을 수 있는 전자책의 제약이 생겼고 이러한 불편함 때문에 항유자들의 기대를 만족시키지 못하며 전자책 시장의 활성화는 가져오지 못했다.

콘텐츠 산업 발전을 위해서는 콘텐츠 제작이 수월하게 이루어지고 다양한 창구로 원활하게 유통, 이용되어 콘텐츠의 창작·제작자들에게 수익이 창출되면서 재투자되는 선순환 구조가 확립되어야 한다.⁶⁹⁾ 하지만 앞서 설명한 바와 같이 2000년 초반 과잉된 전자책 시장에서는 이러한 기본 전제가 고려

68) 김두식 역음(1994), 『전자출판과 멀티미디어의 이해와 활용』, 타래, p.70

69) 이기현 외(2010), 「디지털 융합시대 콘텐츠 산업 미래 정책 연구」, 문화체육관광부 p.47

되지 않았던 것이다. 전자책 시장은 기존 출판 산업의 가치사슬에서 콘텐츠, 플랫폼, 네트워크, 향유자, 디바이스 등의 융합 시장을 구성하는 요소를 중심으로 새로운 생태계를 조성해야 한다.⁷⁰⁾

미국의 전자책 시장이 성공할 수 있었던 것은 친들이나 아이패드가 독립된 전자책 기기로 존재하는 것이 아니라 판매 서비스와 구입한 전자책을 관리해 주는 시스템 등이 일체가 된 하나의 네트워크를 형성했기 때문에 가능⁷¹⁾했던 것이다. 실제로 친들은 아마존이라는 유통 서비스와 클라우드 컴퓨팅 기술을 통해 전자책 이용자에게 보다 편리한 서비스를 구현하며 다음과 같은 새로운 생태계 구조를 구축⁷²⁾하면서 미국의 전자책 시장 확대를 가져왔다.

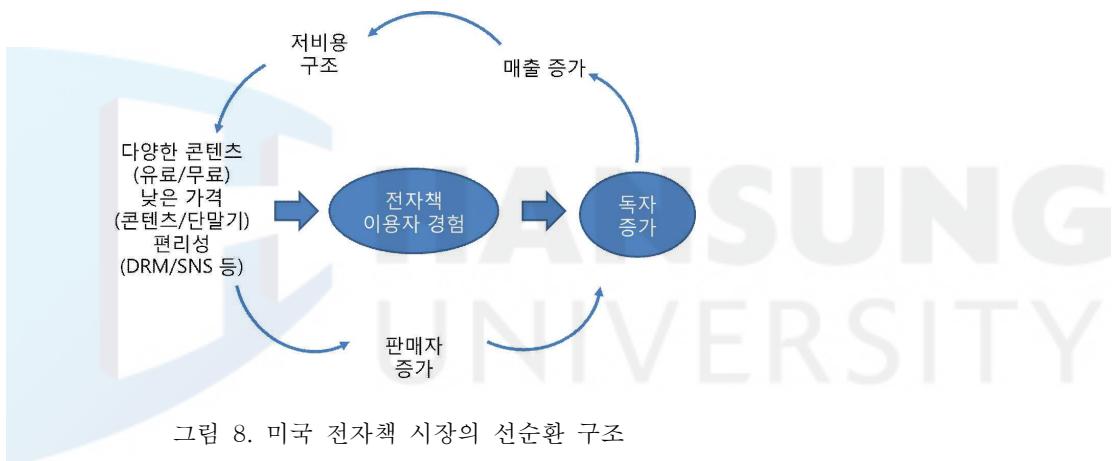


그림 8. 미국 전자책 시장의 선순환 구조

아마존과 애플이 전자책 시장에서 높은 시장 점유율을 갖고 있지만 이들의 전자책 사업 전략 기반은 다르다. 하지만 이 둘은 서로의 전략을 벤치마킹하면서 선도적으로 전자책 시장의 생태계를 구축하고 있다. 이들의 전자책 사업 전략은 다음과 같다.⁷³⁾

70) 이기현 외(2010), 위의 글, p.181

71) 사사키 도시나오(2010), 앞의 책, p.36

72) 이중호(2011), 「전자책, 멀티미디어와 융합 ‘최고의 앱’으로 급속 진화 중」, 『신문과 방송』, p.52

73) “Amazon과 Apple의 e-book 사업 전략 비교 분석”, 스트라베이스 snapshot 2012. 4. 12

구분	아마존	애플
단말 전략	전용 단말기와 태블릿 병행으로 포트폴리오 다양화	태블릿 기반
콘텐츠 전략	방대한 전자책 콘텐츠	일반 전자책 이외 앱북, 디지털 신문/잡지 제공
가격 전략	에이전시 모델로 변화 중	에이전시 모델 정착 계기 마련
수익 구조	단말 수익 포기, 콘텐츠에서 수익 창출	단말과 콘텐츠 모두에서 수익 창출

표 4. 아마존과 애플의 전자책 사업 전략

앞서 언급한 바와 같이 전자책 생태계는 기존의 종이책 유통 구조를 기반으로 새롭게 등장한 시장 참여자들의 동반 성장이 가능해야 한다. 현재 전자책 사업에 참여하고 있는 주체들은 몇 가지 형태로 자신들만의 생태계를 구축하면서 전자책 시장에서 우위를 선점하고자 한다. 아직 국내의 전자책 시장이 본격적으로 활성화되지 않았다는 점을 고려하면 자체적으로 구축하고 있는 생태계 구조는 참고해야 할 상황이다.

첫 번째는 아마존의 전자책 콘텐츠를 기반으로 단말기를 결합한 방식이다. 전자책 콘텐츠의 확보가 유리한 서점이 주체가 되어 특정 단말기를 독점 공급하면서 전자책 생태계를 형성한다. 이미 종이책 시장에서 구축한 유통 구조의 역할을 전자책 시장으로 확대하면서 단말기의 보급을 통해 전자책 시장을 선도하고자 한다. 따라서 독점되는 특정 단말기가 대표성을 띠지만 그 저변에는 전자책을 공급할 수 있는 서점이 존재하기 때문에 전자책 시장에서 단말기가 아닌 콘텐츠 판매에 우선순위를 두고 수익을 창출하고자 한다. 현재 각 서점들이 전자책 시장에 참여하고 있는 방법이다. 교보문고의 storyK, 인터파크의 비스킷 등은 아마존의 키들이 형성한 생태계를 그대로 벤치마킹하여 전자책 시장에서의 세력을 넓히고 있다. 각 서점이 이미 보유하고 있는 출판 콘텐츠를 전자책으로 확대한다는 가능성으로 시장 선도에 매우 유리한 입장이다.

두 번째는 애플이 구축한 생태계 유형으로 콘텐츠 유통 플랫폼을 기반으로 단말기를 결합한 형태이다. 애플은 전자책을 앱스토어에 개발자가 직접

등록하고 향유자가 자유롭게 구입할 수 있도록 하였다. 아마존과 달리 전자책 콘텐츠를 판매하는 것이 아니라 유통 가능한 공간만을 제공해주는 것이다. 이러한 시스템은 다양한 아이디어를 가진 개발자들이 앱스토어에 참여하게 되고 소비자들을 유인하면서 애플의 주력 상품인 단말기 판매 확대로 연계되는 생태계 구조를 형성⁷⁴⁾하였다. 개발자와 향유자를 연결하는 플랫폼의 기능을 확대하는 것으로 수익을 창출하며 폐쇄적인 애플의 체제에서 비롯되는 단말기 수익의 가능성을 높이고 있다. 이처럼 애플은 콘텐츠 유통과 단말기 판매를 통해 전자책 시장의 새로운 생태계를 형성하였다. 애플의 범용 단말기에서는 전자책은 이용 가능한 앱 가운데 하나이기 때문에 전자책 콘텐츠 자체 수익에 주력해야 할 이유가 없는 것이다. 따라서 아마존의 생태계와 달리 중개 수수료와 단말기를 중심으로 수익을 창출하며 디지털 미디어 환경에서 가능한 새로운 수익 구조를 만들어냈다.

세 번째는 플랫폼과 통신망을 결합하여 생태계를 구축하는 것이다. 현재 이동통신사들이 전자책 시장에 참여하고 있는 형태가 이에 해당한다. 전자책이 유무선 통신망을 기반으로 한다는 점에서 이동통신사들의 전자책 시장 참여는 유리한 입장이다. 이와 같은 생태계 구조에서는 이동통신 가입자가 보유한 스마트 폰을 통해 전자책을 서비스할 수 있기 때문에 따로 단말기를 구입해야 하는 번거로움은 물론 향유자의 비용 문제까지 해소시킨다. 그렇기 때문에 아마존이나 애플과 같이 특정 단말기를 결합하지 않은 상태에서 잠재된 전자책 고객을 확보할 가능성이 높다. 또한 스마트 폰이 갖는 휴대성은 전자책 향유에 대한 접근성을 향상시킨다는 점에서 향유자와의 점점 확대를 통한 생태계 구조 형성이 유리한 형태이다.

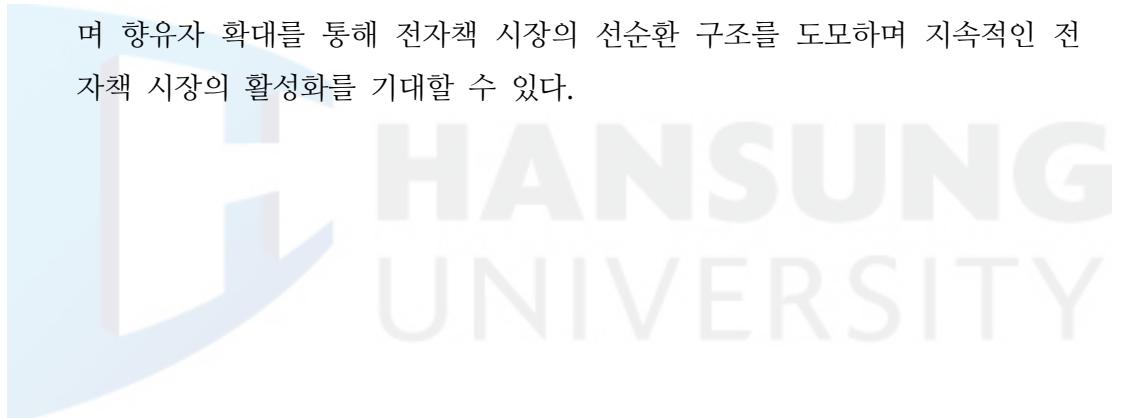
네 번째는 전자책의 포맷 확장성을 높여 제작한 후 자체 홈페이지에서 향유자가 보유한 단말기 어디에나 다운받을 수 있는 형태이다. 해리포터 시리즈를 전자책으로 판매하는 Potter More⁷⁵⁾의 형태가 대표적이다. 이와 같은 환

74) 두일철(2011), 「모바일 기반 콘텐츠산업의 이용자 중심 구조 변화에 관한 연구」, 한양대학교 대학원 박사학위 논문, p.23

75) Potter More는 자체 홈페이지 www.pottermore.com를 통해 해리포터 내용과 관련한 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있게 하였다. 이와 함께 전자책의 구매도 가능한데 오로지 Potter More에서만 구매할 수 있다. 따라서 전자책 해리포터를 원하는 향유자는 단말기의 제약 없이 자신이 보유한 어떠한 기기에서라도 읽을 수 있도록 오픈 소스를 활용하고 있으며 해리포터의 확장 콘텐츠로 향유할 수 있게 하였다.

경에서는 콘텐츠 자체의 수익이 절대적이다. 따라서 성공을 담보할 수 있는 전자책 콘텐츠를 보유했을 때 가능한 생태계 구조이다. 하지만 단말기나 통신망의 제약에서 자유롭다는 점에서 콘텐츠의 경쟁력만 갖출 수 있다면 전자책 시장의 이상적인 생태계 구조를 기대할 수 있다. 즉, 종이책이 아닌 디지털 콘텐츠로의 성격 변화에 초점을 둔 전자책의 새로운 비즈니스 모델이라 할 수 있다.

“향유자는 자연 발생적으로 생기는 것이 아니라 어떤 시기, 어떤 계기에 의해 발견”⁷⁶⁾된다는 점에서 다양한 시장 참여자들이 역할에 따른 전자책 생태계의 여러 가능성을 고려할 때 효과적이다. 현재 형성 중인 생태계 구조에서 실현 가능한 전자책만의 향유 요소를 전자책 구성에 포함시켜 그 특성을 강화할 필요가 있다. 그리고 전자책에서 향유자가 원하는 다양한 체험을 제공하며 향유자 확대를 통해 전자책 시장의 선순환 구조를 도모하며 지속적인 전자책 시장의 활성화를 기대할 수 있다.



76) 한기호(2003), 『출판마케팅 입문』, 출판마케팅연구소, p.174

III. 전자책의 일반적 구성 방식

전자책은 종이책이 갖는 텍스트성⁷⁷⁾을 기반으로 디지털 미디어가 융합된 새로운 미디어 형태이다. 그러나 전자책은 그 용에서 전통적인 책의 미디어 특성이 인식되어 단순히 종이책의 발전 과정의 한 양상으로 여겨지는 경향이 있다. 하지만 전자책은 새로운 형태의 디지털 미디어라는 점에 주목해야 한다. 따라서 전자책은 기존 종이책의 구성에서 벗어나 디지털 미디어에 적합한 콘텐츠로 완성되어야 하고 새로운 향유 방식을 제공하며 전자책만의 특성을 부각할 수 있어야 한다.

앞서 살펴본 바와 같이 종이책의 형태 변화는 그 안에 기록되는 내용의 변화는 물론 독서 방식에도 영향을 미친다. 전자책 역시 이와 같은 관점에서 접근해야 한다. 디지털 미디어라는 특성을 갖고 있는 전자책은 종이책이 가져온 변화와는 차원이 다른 향유가 가능하다. 디지털 미디어를 구성하는 디지털 속성들이 종이책에서 제공할 수 없던 체험의 가능성을 확장하며 전자책에서만 가능한 향유를 제공할 수 있기 때문이다. 그리고 이를 통해 종이책과의 변별적 특성이 강조될 수 있다.

이에 이 장에서는 현재 제공되는 전자책이 어떻게 구성되고 어떠한 체험방식으로 전자책만의 새로운 향유를 가능하게 하는지를 알아보고자 한다. 이를 위해서 전자책의 일반적 구성 방식을 인터페이스, 내용 구성, 체험 등의 측면에서 살펴볼 것이다. 인터페이스는 종이책과 다른 전자책의 체험을 가시적으로 드러내는데 전자책의 형태적 특성을 잘 보여주는 요소이다. 그리고 내용 측면에서는 활자와 삽화만으로 전달하던 방식에서 벗어나 멀티미디어 요소의 활용이 자유로운 전자책의 특성을 확인할 수 있다. 그리고 전자책에서 발생하

77) 텍스트는 복합성, 응집성, 텍스트 주제, 완결성을 전제한다.(볼프강 하이네만, 디터 피이베거 지음, 백설자 옮김(2001), 『텍스트언어학 입문』, 역락, p.166) 복합성과 응집성은 하나의 문장 이상으로 연쇄적으로 연결되어 나타나는 텍스트 내적 속성을 의미하는데 이를 토대로 텍스트는 일정한 주제에 따라 일정 수준의 완결성을 갖추어야 한다. 이러한 점에서 전통적으로 책은 텍스트의 조건을 완벽하게 갖추고 있다. 전달하려는 일정한 주제를 연쇄된 문장들을 나열하여 내용을 완성하기 때문이다.

는 상호작용성을 통해 전자책이 “체험의 대상”으로 그 성격이 변화했다는 점에서 기존의 독서와 다른 차원의 향유 요소를 파악할 수 있다.

1. 전자책 인터페이스 기본 구조

컴퓨터와 짹을 이루는 화면은 스틸 이미지, 동영상 또는 텍스트에 접근하는 주요 수단으로 커뮤니케이션을 위한 새로운 가능성을 제공한다.⁷⁸⁾ 컴퓨터에서의 화면 기능은 전자책에서도 동일하게 적용될 수 있는데 향유자가 전자책에서 전달하고자 하는 내용에 접근할 수 있게 해주기 때문에 전자책의 필수 구성 요소가 된다. 특히 전자책은 화면을 통해 그 내용을 구현한다는 점에서 책이 갖는 커뮤니케이션 기능에서 측면을 고려하면 실제 메시지를 전달해주는 중요한 매개이다.

그리고 전자책의 인터페이스는 향유자의 능동적인 읽기를 가능하게 하는 중요한 기능을 수행한다. 인터넷의 실제 서비스를 가능하게 한 월드 와이드 웹은 텍스트로 지칭할 수 있는 것의 범위와 텍스트 개념 자체에 문제를 제기하고 비선형적 성격을 강조하며 텍스트의 이용에 실질적인 향유자의 참여와 선택에 의미를 부여했다.⁷⁹⁾ 인터넷 공간의 텍스트 읽기에서 가능했던 향유자의 참여와 선택이라는 행위가 전자책에서도 가능해진 것이다. 전자책은 내용과 형태가 하나의 물체로 인식되는 종이책과 다르게 내용을 구현하는 단말기가 개별적으로 존재하면서 기기의 조작이 필수적으로 발생한다. 따라서 단말기를 통한 전자책 읽기는 인터페이스에서 그 내용을 제어하는 결과로 발현되는 것이다.

실제로 전자책에서 발생하는 체험은 향유자와 시스템 사이에서 발생하는 상호작용성을 전제한다. 전자책 읽기를 시작하고 중단하는 과정을 비롯한 다양한 체험은 모두 향유자가 전자책을 제어할 수 있는 인터페이스를 통해서만 가능하다. 이와 같은 전자책 특유의 향유 방식은 전자책을 구성하는 데 있어

78) 레프 마노비치 지음, 서정신 옮김(2004), 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, p.145

79) 박동숙, 전경란(2005), 앞의 책, p.122

전달하려는 내용만큼 중요한 요소이다.

여기에서는 인터페이스에서 이루어지는 향유자의 조절에 따라 전자책의 체험이 어떻게 변화하는지에 중점을 두고 인터페이스의 기본 구조를 살펴보고자 한다.

1.1. 종이책 독서 행위의 유지

전자책은 종이책의 특성과 디지털 미디어의 특성이 융합되어 있다. 책은 다른 미디어에 비해 형식적인 특성이 뚜렷하기 때문에 전자책은 익숙한 종이책의 형태를 유지하고자 한다.⁸⁰⁾ 전자책이 구현되는 화면은 기본적으로 종이책의 지면과 유사한 공간으로 구성되고 이 안에서 발생하는 독서 행위도 종이책의 경험을 재현하며 전통적인 책의 특성을 계승한다. 종이책에서 빈번히 발생하는 구체적인 독서 행위를 인터페이스에서 선택 가능한 메뉴로 설정하면서 전자책을 읽으면서도 책갈피를 꽂거나 밑줄을 긋거나 메모하는 종이책의 독서 행위를 지속시킬 수 있다. 전자책은 디지털 미디어지만 기본 체험 방식은 종이책의 독서 행위에서 비롯되는 것이다.

하지만 뉴미디어는 익숙한 기존의 미디어 경험을 유지하는 것만으로 충분하지 않다. 기존 미디어에서 경험할 수 없던 새로운 요소들을 향유할 수 있을 때 기존 미디어와 차별화된 새로운 미디어로 자리 잡을 수 있다. 전자책 역시 종이책의 독서 행위를 유지하면서 이와 함께 디지털 미디어가 갖는 향유 특성을 고려해 새로운 체험이 가능한 미디어로 전자책만의 변별성을 확보해야 한다. 이러한 변별적 체험은 인터페이스를 통해 접근할 수 있다. 종이책의 낱장을 넘기는 독서가 아닌 인터페이스의 물리적 접촉을 통해 향유자가 원하는 체험을 입력하는 방식은 전자책만의 독특한 읽기 방식이다. 그리고 여기에 기존 독서 경험이 갖고 있던 한계를 극복할 때 전자책이 갖는 기능이 강조될 수 있다.

우선 전자책에서는 검색 기능이 강화된다. 코덱스 형태 이후 책 구성에 포함된 페이지의 표시, 색인, 참고문헌 등은 책에 담긴 내용을 쉽게 찾을 수 있

80) 박미희(2012), 「애니메이션 <토이 스토리> 시리즈의 앱북 전환 특성 연구」, 『인문콘텐츠』 25호, p.178

게 해 주었다. 전자책에서는 이러한 기능을 보다 편리하게 활용할 수 있다. 찾고 싶은 내용은 페이지 검색이나 실제 단어 검색을 통해 내용 이동이 즉각적이 이루어진다. 또한 종이책에서는 내용과 관련한 자료들을 참고문헌으로 제시하더라도 책 자체가 갖는 물리적 제약이 따르게 된다. 즉, 읽고 있는 책 이외의 다른 책을 읽거나 그것들을 찾을 수 있는 부수적인 노력이 필요하다. 그러나 전자책은 단말기 내에서 네트워크를 활용해 관련 내용들과 바로 연결될 수 있다.

특히 종이책의 독서 경험의 유지는 전용 단말기에서 두드러지는데 전용 단말기의 인터페이스는 컴퓨터와 유사한 환경을 보이면서 책과 디지털 미디어가 융합된 새로운 전자책 향유에 대한 거리감을 완화한다. 기존 미디어 환경을 전자책에서 재매개하는 것이다. 검색 기능의 강화는 컴퓨터의 검색 기능으로 연계하여 책이 갖는 정보 탐색에 대한 체험을 보다 편리하게 만들고 있다. 인터넷에서 경험한 하이퍼링크의 기능을 디지털 미디어인 전자책에서도 포함시키며 기존 독서 행위를 강화한다. 종이책에서 갖고 있던 검색에 대한 한계를 극복하고 인터넷 공간에서 가능한 정보 탐색에 대한 읽기를 전자책 인터페이스를 통해 실현시키는 것이다.

종이책에서는 중심 내용이 아닌 보조 수단에 지나지 않던 부분이 전자책에서는 인터페이스 구성에서 필수 요소로 적용된 것이다. 디지털의 변화와 함께 책 역시 다양한 기술로 책이 갖고 있던 형식의 한계를 벗어나기 위해 시도하는데 선형적인 문자 텍스트의 다층성과 복잡성을 각주 형식과 유사한 하이퍼텍스트로 나타내는 것이다.⁸¹⁾ 하이퍼텍스트는 시작과 끝이 불분명하기 때문에 절대적으로 향유자의 선택에 좌우된다는 점에서 향유자의 역할이 종이책보다 강조되고 있음을 알 수 있다. 이로써 전자책은 종이책이 갖고 있던 지식과 정보의 내용을 전달한다는 역할을 계승하는 한편 디지털 미디어의 하이퍼텍스트 기능을 통해 읽기 내용을 무한대로 확장한다.

종이책의 독서 행위를 유지시키는 또 다른 인터페이스 구성 방식은 독서 과정에서 빈번하게 발생하는 밑줄 긋기나 메모하기를 인터페이스 기본 메뉴로 설정하고 있다는 것이다. 이를 통해 전자책을 읽는 동안에도 향유자는 중

81) 노르베르트 볼츠 지음, 윤종석 옮김(2000), 『컨트롤된 카오스』, 문예출판사 p.153

요한 부분에 밑줄을 긋고 자신의 의견을 기록할 수 있다. 물론 이와 같은 체험 방식은 모두 인터페이스를 조작하면서 가능해진다.

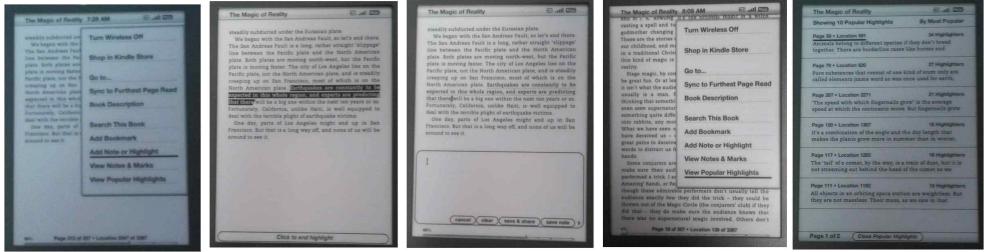


그림 9. 독서 행위의 재현

전자책이 단순히 기존 독서 행위만을 가능하게 하는 것은 아니다. 인터페이스를 통해 자신이 읽은 내용을 전자책에 내재된 네트워크를 활용해 또 다른 향유자와 교환할 수 있고, 다른 향유자의 의견도 확인할 수 있다. 읽고 있는 전자책의 인기 있는 밑줄 부분을 보여주면서 다른 향유자들과의 공감대를 형성할 수 있다. 또한 내가 책갈피를 끊은 부분이나 메모한 부분으로 바로 연결될 수 있는 메뉴는 전자책에서 발생한 자신의 읽기 결과를 확인할 수 있다.

활자와 삽화를 종이에 인쇄한 책은 눈의 피로를 가져오지 않으면서 오랜 시간 독서를 가능하게 한다는 점에서 화면을 통한 독서보다 가독성이 뛰어나다. 실제로 전용 단말기에서는 전자 종이를 도입하여 종이책의 활자 인쇄와 유사한 화면으로 전자책을 읽을 수 있게 하였다. 여기에 향유자와 시스템 사이에서 발생하는 상호작용성이 적용되면 전자책의 가독성이 높아진다. 인터페이스에서 향유자가 원하는 바대로 전자책을 읽을 수 있는 환경을 설정하는 것이다. 글자 크기나 글꼴을 향유자가 읽기 편한 상태로 선택할 수 있고 화면 상태도 내용을 읽기에 적합한 비율로 조절할 수 있다.

종이책은 내용에 맞는 개별 형태로 책이 완성되지만 전자책은 이와 달리 단말기를 통해서만 구현된다는 점에서 그 내용이 실재한다고 보기 어렵기 때문에 전자책 내용에 따라 단말기에서 구현하는 보기 방식이 달라지는 것이 효과적이다. 모든 전자책이 종이책의 형태와 같은 비율로 읽혀야 하는 것은 아니기 때문이다.



그림 10. 킨들의 화면 변경 사례

위의 그림이 대표적 사례이다. <그림 10>은 <Peter Rabbit>의 화면 변경을 통해 내용에 적합한 화면으로 읽기 환경을 설정한 것이다. 왼쪽의 그림과 같이 일반적인 종이책 비율로 <Peter Rabbit>을 읽게 되면 활자 자체가 매우 좁게 발현되면서 단어가 분절되어 자연스러운 문장으로 읽히기에는 무리가 있다. 대신 화면 비율을 오른쪽 그림과 같이 가로가 넓은 상태로 적용하면 읽기에 적합한 문장 형태로 활자가 구현된다. 종이책 『Peter Rabbit』은 책을 펼쳐 놓았을 때 한 쪽에는 그림이 또 다른 쪽에는 활자가 배치되어 두 쪽이 하나의 페이지로 인식된다. 이러한 종이책의 방식에 따라 전자책에서도 동일한 화면 비율로 보여주는 것이 <Peter Rabbit>의 가독성을 높일 수 있는 방법이다.

이와 같은 환경 설정으로 인해 동일한 전자책을 읽더라도 향유자에 따라 전자책의 전체 분량을 다르게 인식할 가능성이 있다. 향유자가 적용한 글자 크기나 화면 비율에 따라 화면에서 제시되는 내용 분량이 달라지기 때문이다. 이는 텍스트를 구현하는 화면 크기는 고정적인데 반해 활자 크기가 달라지면서 전체 페이지가 유동적으로 움직일 수 있는 디지털 텍스트의 특성을 보여주며 종이책에서 페이지가 갖고 있던 고정성을 느슨하게 만들어준다.

종이책의 독서 행위를 유지한다는 점은 전자책만의 독특한 향유를 보여주기 어렵지만 향유자의 조절이 가능해지면서 고정적인 텍스트 읽기 방식을 탈피할 수 있다. 아무리 종이책의 독서 행위가 유지되더라도 인터페이스를 통한 향유자의 입력이 우선된다는 점에서 전자책의 새로운 읽기 체험이 가능하다.

1.2. 향유자의 참여 기회 제공

전자책의 인터페이스는 향유자가 책 내용과 직접 접촉할 수 있는 공간으로 종이책에서 책장을 넘기거나 밑줄을 긋고 메모를 하는 접촉 방식과는 다르다. 종이책의 지면을 통해 전달되는 내용은 고정적이고 독서에서 발생하는 독자 의 행위는 내용에 직접적으로 영향을 미칠 수 없다. 이러한 측면에서 전자책 은 인터페이스와 향유자의 접촉을 통해 전자책 내용과의 상호작용성을 강화 하며 향유자의 참여 결과가 내용의 변화를 보여준다.

특히 인터랙션북을 표방하는 전자책에서는 향유자의 참여를 필수적으로 요구하며 내용 구성에 적극적으로 활용하고 있다. 인터랙션북은 내용 전개 과정 에 상호작용성으로 드러낼 수 있는 다양한 방식으로 향유자가 인터페이스를 통한 지속적인 물리적 접촉을 시도하면서 내용을 읽어가야 한다. 따라서 인터 랙션북은 본격적으로 이야기가 진행되기 전에 향유자가 수행해야 할 상호작 용성의 내용들에 대한 설명을 독립된 페이지로 설정하고 있다. 이것은 제품의 사용설명서나 게임의 규칙 안내와 유사한 기능이다. 향유자의 내용 개입에 대 한 상호작용성의 강화는 전자책의 새로운 향유 방식이기도 하지만 향유자의 참여 없이는 전자책의 내용을 완벽하게 체험할 수 없기 때문이다. 이와 같은 향유자의 내용 개입은 인터페이스에서 이루어지는 결과로 전자책의 형태적 특성에서 비롯되는 새로운 향유 방식이다.

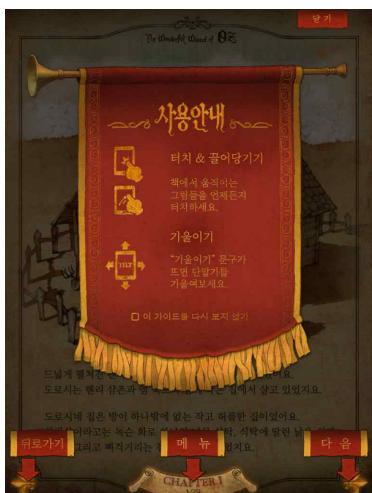


그림 11. <위대한 마법사 오즈> 안내

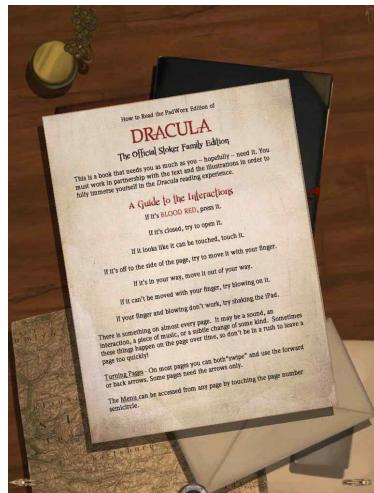


그림 12. <Dracula> 안내

〈그림 11〉은 〈위대한 마법사 오즈〉에서 향유자가 참여할 수 있는 구체적인 방법을 알려주는 안내 화면이다. 〈위대한 마법사 오즈〉는 내용 전체에 멀티미디어 요소를 활용하면서 ‘터치 애니메이션’이라는 명칭 아래 향유자의 인터페이스 접촉의 결과로 멀티미디어 효과를 드러내는 상호작용성을 기본 구성으로 활용하고 있다. 이러한 특성을 강조하기 위해 향유자가 체험할 수 있는 것들과 그 방법을 구체적으로 설명하여 단순히 활자를 읽거나 페이지를 넘기는 정적인 독서에서 벗어나 향유자가 내용에 적극적으로 참여하며 읽기를 유도한다.

〈그림 12〉는 〈Dracula〉의 상호작용성의 안내 화면으로 〈위대한 마법사 오즈〉보다 향유자의 역할이 더욱 강조된다. 〈Dracula〉는 향유자가 내용 전개에 필수로 참여해야 한다는 역할을 강조⁸²⁾하면서 향유자의 참여에 의해 발현되는 상호작용성의 결과가 어떻게 나타나는지에 대하여 설명하고 있다. 이 내용에 따르면 〈Dracula〉는 전체 285페이지에 해당하는 내용 대부분에서 향유자 참여를 요구하고 그 결과 텍스트의 구체적인 반응을 통해 내용을 전개하는 것은 물론 효과음, 음향, 노래, 움직임 등의 멀티미디어 요소를 작동하여 새로운 읽기 체험을 제시한다.

이처럼 향유자의 상호작용성이 내용 전개에 영향을 미치는 인터랙션북은 내용이 시작하기 전에 구체적인 활용 방법을 제시하고 읽기 방식을 숙지하도록 한다. 이것은 향유자의 참여가 단순히 비선형적 읽기를 가져오는 정보 선택의 문제가 아닌 전달하려는 내용 전개와 밀접하게 연결되면서 향유자의 개입을 통해 유동적으로 변화하는 내용들을 보여주며 읽기를 진행시켜야 하기 때문이다. 즉, 향유자의 개입 없이는 저자 의도대로 전자책의 내용 전달이 불가능하기 불가능하기 때문에 향유자 참여 기회를 실현시키는 인터페이스의 활용 방식을 충분히 설명하여 전자책의 향유를 극대화할 수 있도록 읽기를 체험하도록 도와주는 것이다.

물론 향유자에게 내용 참여 기회를 제공하는 것은 인터랙션북만의 고유한 특성은 아니다. 향유자가 입력한 내용에 의해 내용 구성이 변화하는 것은 일

82) This is a book that needs you as much –hopefully– need it. You must work in partnership with the text and the illustrations in order to fully immerse yourself in the *Dracula* reading experience.

반적인 앱북에서도 가능하다. 이는 전용 단말기에서 구현되는 전자책과 달리 앱북은 하나의 프로그램으로 제작된다는 점에서 향유자의 입력에 의한 결과물 산출이 용이하기 때문이다. 따라서 앱북의 경우 내용과 관련한 여러 세부 내용들을 선택할 수 있도록 하여 향유자의 참여 기회를 확대한다.

전자책에서 인터페이스에서 드러나는 메뉴들은 종이책의 전체적인 순서를 보여주는 차례와 같은 기능을 갖고 있다. 따라서 전자책에서 제공하는 다양한 콘텐츠를 제시하고 향유자는 자신의 선택에 따라 전자책을 향유할 수 있다. 이 가운데 순수하게 전달하려는 내용 이외에 제공되는 부가 콘텐츠의 체험은 절대적으로 향유자의 선택에 의해서이다. 커뮤니케이션 차원에서 책의 미디어 속성을 고려한다면 내용을 전달한다는 것이 1차적 목표가 되기 때문이다. 하지만 전자책은 종이책의 체험보다 다양한 체험 요소들을 제시하고 향유자가 능동적으로 선택하고 향유할 수 있다.



그림 13. <안녕 시모키타자와> 인터페이스 구성

위의 그림은 <안녕 시모키타자와>의 일부를 보여준다. 첫 번째 그림은 표지, 두 번째 그림은 갤러리이다. 그리고 세 번째와 네 번째 그림은 지도를 선택했을 때 나오는 화면들이다. 이 화면들을 통해 향유자에게 선택 범위를 제시하며, 향유자로 하여금 선택적으로 전자책의 세부 콘텐츠를 향유할 수 있게 한다. 책에서 전달하려는 중심 서사는 ‘읽기’를 통해 충분하기 때문에 ‘갤러리’와 ‘지도’의 경우는 서사와 밀접한 관련을 보이는 내용으로 보기 어렵다.

물론 ‘갤러리’는 삽화 이미지만을 모아 놓은 것으로 종이책에서의 삽화 기능 그대로 정지한 그림과 그에 해당하는 문장 일부가 서술되는 내용을 볼 수

있다는 내용과 완벽하게 별개의 콘텐츠라 할 수 없다. 하지만 종이책에서는 문자 텍스트와 삽화가 한 공간에서 제시되면서 서술 내용을 보완할 확률이 높지만 여기에서는 단독 요소로 설정하고 있어 내용과의 밀접한 연관성을 갖기 어렵다. 이는 종이책과 달리 양쪽 펼침이 불가능한 아이폰용 앱북으로 제작⁸³⁾하는 과정에서 그림 텍스트의 기능을 축소한 것으로 보인다.

또한 세 번째와 네 번째의 그림은 ‘지도’를 선택했을 때 제시되는 장면으로 책에 등장하는 장소의 이미지가 나타나고 향유자가 특정 공간을 선택하면 그 공간에 대해서 구체적인 설명을 보여준다. <안녕 시모키타와>는 앱북으로 제작되었으나 멀티미디어 요소의 활용 없이 문자 텍스트 중심으로 내용을 구성하고 있다. 이러한 점에서 독립적으로 설정된 지도를 통해 서사 내용에서 언급되는 공간을 보여주며 주인공과 같은 공간에 향유자를 위치하게 한다. 그 결과 서사에 등장하는 등장인물과의 공감대를 형성하며 내용에 대한 몰입을 강화할 수 있게 된다.

<안녕 시모키타와>의 경우 <위대한 마법사 오즈>나 <Dracula>와 같이 내용 전개에 직접적인 영향력을 행사하지는 않지만 이야기 전개와 관련한 내용을 주체적으로 선택할 수 있다는 점에서 향유자의 참여 기회가 강조된다. 종이책은 인쇄된 내용만을 읽는다는 획일적인 방식의 독서라면 전자책에서는 여러 선택 가능성을 제시하는 것으로 향유자의 능동적인 읽기가 가능하다. 이러한 차원에서 향유자의 참여 기회가 확장된다. 그리고 <안녕 시모키타와>의 선택 범위들이 결론적으로 이야기 몰입을 강화할 수 있다는 점에서 <위대한 마법사 오즈>나 <Dracula>와 같은 결과를 가져온다.

향유자의 참여를 가능하게 하는 전자책 구성은 전자책의 변별성을 강화할 수 있는 요소이다. 디지털 미디어에서 발생하는 향유자의 능동적인 참여를 전자책에서도 설정하면서 종이책의 정적인 독서를 동적인 체험으로 질적 변화를 가져온다. 그 구체적인 양상이 내용 전개에 관여하거나 내용의 선택적 읽기 정도의 차이는 나타날 수 있지만 인터페이스의 접촉 방식을 활용해 전자책에서 새롭게 제시되는 체험이라고 볼 수 있다.

83) 앱북은 스마트 기기에서 읽히지만 스마트 폰과 태블릿 PC에서 읽히는 경우 화면 크기에서 차이가 날 수 밖에 없다. 그렇기 때문에 종이책 292쪽의 내용이 앱북에서는 542쪽으로 설정되어 있다.

1.3. 내용 외적 체험과의 연결

앞서 설명한 종이책 독서 경험의 유지나 향유자 참여 기회를 확대하는 것은 책에서 전달하려는 내용과 연관되면서 종이책 독서를 기반으로 한 전자책에 적용된 인터페이스 구성이다. 그러나 전자책은 종이책처럼 완결된 내용만을 전달하는 것이 아니라 미디어 경계 없이 융합이 자유롭게 이루어지는 디지털 미디어 특성을 기반으로 하기 때문에 기존 방식에서 벗어난 구성 방식으로 새로운 체험 요소들을 내용들을 포함할 수 있다. 이와 같은 구성 요소는 인터페이스의 메뉴에서 확인할 수 있는데 책에서 전달하려는 내용 이외의 부가 콘텐츠를 전자책 내에서 향유할 수 있게 되면서 내용 외적 체험이 가능해진다.

인터페이스를 통한 전자책의 체험은 향유자의 주체적인 선택으로 향유되는데 전자책이 제시하는 여러 가능성 가운데 하나가 읽기 체험의 범주까지 조절할 수 있다는 것이다. 내용과 별개로 제공되는 부가 콘텐츠를 선택하게 되면 종이책의 독서에서 이루어지던 독서 범위와 다른 영역에서의 읽기를 체험하게 되는 것이다.

전자책에서 내용 외적 체험과의 연결에 주목해야 할 것은 내용 전개와 별개인 부가 콘텐츠의 향유까지 인터페이스의 기본 요소로 구성하고 있다는 점이다. 종이책은 전달하려는 내용이 중심이 되어 내용을 서술하는 이외의 것은 서술 내용에서 벗어난 부차적인 요소들로 내용 전달을 돋기 위한 수단이었다. 즉, 일정한 주제에 따라 완결성을 보여야 한다는 텍스트성에서 벗어나지 않은 내용이다.

하지만 전자책에서 제공되는 내용 외적 체험은 책이 갖고 있던 텍스트성에서 벗어나 전달하려는 내용과 무관한 상태로 향유할 수 있는 부가 콘텐츠이다. 이것들은 반드시 전자책을 통해서만 향유할 수 있는 것이 아니고 독립적인 상태로 즐길 수 있지만 전자책 기본 구성에 포함시키면서 종이책과 다른 다양한 체험 가능성을 보여주는 것이다.



그림 14. <Toy Story 3> 부가 콘텐츠 제공

위의 그림은 앱북 <Toy Story 3>에서 향유할 수 있는 부가 콘텐츠를 제시하는 화면이다. 이와 같은 방식은 Disney Digital Books에서 제공하는 앱북의 인터페이스 기본 구조로 적용하고 있다. Disney Digital Books의 앱북은 애니메이션을 원천 콘텐츠로 하여 앱북으로의 장르 전환을 하고 있는데 애니메이션이나 책에서 경험할 수 없던 새로운 체험을 제공함으로써 앱북만의 향유 가치를 높이고 있다. 기본적으로 애니메이션이 갖고 있는 멀티미디어 속성은 앱북의 전환에 용이하다. 하지만 향유자는 애니메이션을 일방적으로 체험할 수밖에 없는데 이는 애니메이션이 진행되는 동안은 스크린에 의한 내용 전달이 우선된다는 점에서 관객의 참여는 불가능하기 때문이다.⁸⁴⁾ Disney Digital Books은 기존의 콘텐츠 체험에서 탈피하여 앱북만의 향유 요소를 강화하기 위해 향유자가 종이책이나 애니메이션에서 즐길 수 없던 다양한 부가 콘텐츠를 포함시키고 있다.

그림의 하단 검은 부분 가운데에 있는 Disney Digital Books의 로고를 기준으로 오른쪽에서 다섯 개의 버튼이 그 예이다. 이들을 통해 선택할 수 있는 콘텐츠는 ‘Paint’, ‘Music’, ‘Game’, ‘Puzzle’, ‘3D’ 등이다. Paint를 통해서는 특정 장면을 선택해 원하는 대로 색칠을 할 있고 Music을 선택하면 애니메이션에 삽입된 음악들을 들을 수 있다. Game과 Puzzle을 선택했을 때에는 애니메이션의 등장 캐릭터를 활용한 게임을 즐길 수 있고, 3D를 선택하면 보다

84) 박미희(2012), 앞의 글, pp.188-189

생생한 3D 화면을 볼 수 있다. 이것은 *<Toy Story 3>*의 서사 내용과 별개로 향유될 수 있다. 이는 앞서 *<안녕 시모키타와>*의 ‘갤러리’와 ‘지도’와 다른 성격이다. *<안녕 시모키타와>*의 메뉴는 내용을 강화할 수 있는 세부 콘텐츠였지만 *<Toy Story 3>*의 부가 콘텐츠는 서사 내용과 무관한 콘텐츠이기 때문이다. 즉, *<Toy Story 3>*의 전체 내용을 읽지 않아도 부가 콘텐츠를 향유하는 데 무리가 없다. 물론, 부가 콘텐츠를 향유하지 않아도 내용을 이해하는데 아무런 문제가 없다. 향유자는 자신의 의지에 의해 부가 콘텐츠가 갖고 있는 기본적인 향유 요소를 즐기면 되는 것이다.

이와 같은 내용 외적 체험이 가능한 부가 콘텐츠의 향유는 전자책이라는 디지털 미디어 속성에서 기인한다. 앞서 언급한 바와 같이 디지털 미디어는 콘텐츠에 대한 제약 없이 하나의 기기에서 모든 미디어가 융합될 수 있다. 기존 미디어들은 하나의 미디어에 하나의 콘텐츠만을 담게 되므로 종이책의 경우에는 인쇄된 활자를 읽는 체험만이 가능했다. 그리고 종이책의 형태에서 다른 향유 요소들을 제공할 수 있는 방법은 근본적으로 없었다. 그렇기 때문에 기존의 미디어 향유자들은 그것과 관련한 부가 상품들을 개별적으로 구입해야만 했다. 하지만 전자책에서는 이와 같은 번거로움이 해소되며 전자책 *<Toy Story 3>*을 구입하는 것만으로 부가 콘텐츠까지 자유롭게 향유할 수 있게 되었다.

내용 외적 체험의 연결은 다양한 장르를 통해 독자의 취향을 만족시켰던 “오락의 대상”으로서의 책의 성격을 강화한다. 지식의 습득이나 기록의 보존과 같은 목적에서 벗어나 책 자체를 즐길 수 있도록 하는 것이다. 전자책의 부가 콘텐츠는 이러한 책의 속성을 극대화하여 내용 자체를 즐기지 않아도 외적 체험만을 향유할 수 있는 가능성을 제시하는 것이다. 이러한 측면에서 전자책이 기존 종이책과 다른 향유 방식을 제공하며 단순히 서술된 문자를 읽는 독서 행위가 아닌 다양한 체험을 할 수 있는 미디어 기능을 갖고 있다는 것을 확인할 수 있다. 이로써 전자책을 구입함과 동시에 그것과 관련한 부가 콘텐츠도 함께 향유할 수 있기 때문에 전자책을 이용하는 향유자의 목적이 반드시 그 내용을 내용을 읽어야 하는 독서로 국한되지 않는다.

이러한 측면에서 부가 콘텐츠의 체험은 종이책과 다른 다양한 향유 방식을

제안한다. 그리고 내용과 독립적으로 즐길 수 있지만 동일한 정체성을 갖는 부가 콘텐츠를 통해 전자책의 기본 콘텐츠에 대한 거리감을 좁힐 수 있다. 따라서 전자책이 완결된 내용만을 전달하는 한정된 체험에서 벗어나 향유자의 선택에 의한 새로운 체험을 제공한다는 면에서 종이책과 명백히 차별화될 수 있다.

2. 전자책 콘텐츠 표현 방식

전자책은 전달하려는 실제 내용과 향유자가 그 내용에 접근할 수 있는 인터페이스까지 전자책 내용을 구성하는 필수 요소로 파악해야 한다. 이는 미디어 형태에 따라 그 내용 구성 방식이 달라지는 것과 같은 맥락에서 미디어에서 구현할 수 있는 다양한 방법들을 고려한 구성 방식을 통해 보다 효과적으로 그 내용을 전달할 수 있기 때문이다.

현재 전자책 내용을 구성하는 방식은 디지털 미디어라는 전자책 특성을 고려하여 종이책에서 실현시킬 수 없던 멀티미디어를 활용하여 전자책만의 독특한 구성을 시도하고 있다. 단순히 종이책의 활자를 디지털로 변환하는 초기 방식에서 벗어나 디지털 미디어에서 구현이 쉬운 멀티미디어 기능을 적극 활용하거나 향유자의 상호작용성을 내용 구성에 포함시키는 방식 등 점차 디지털 미디어인 전자책이 보여줄 수 있는 새로운 구성 방식을 모색한다.

하지만 아직까지 대부분의 전자책이 종이책의 문자 텍스트를 디지털로 변환하는 초기 단계의 구성을 보이는 것이 사실이다. 단순히 디지털 부호로 변환하여 그 내용을 보여주는 전자책은 코덱스 형태의 종이책에 최적화된 구성 방식을 그대로 따르고 있다는 점에서 한계가 있다. 물론 익숙한 형태는 뉴미디어에 대한 이질감을 완화시키고 기존 향유 방식을 유지할 수 있다는 점에서 유리하다. 그러나 전자책이 종이책의 완벽한 대체제가 될 수 없다는 점을 상기하면 전자책만의 구성 방식을 통해 종이책과 전자책의 변별성을 강화해야 한다. 즉, 전자책에 적합한 최적화된 구성 전략이 필요한 것이다.

여기에서는 전자책의 실제 내용이 어떻게 표현되고 있는지에 대하여 알아

보고자 한다.

2.1. 종이책 콘텐츠의 디지털 변환

문자 텍스트의 디지털 변환은 현재 전자책에서 가장 많이 나타나는 방식으로 기존 종이책의 문자 텍스트를 그대로 디지털 부호화를 거쳐 변환한 형태이다. 종이책에서 내용을 전달하는 방식과 차이 없이 단말기에서 읽을 수 있는 부호로 바꾸어 화면을 통한 읽기를 가능하게 하였다. 즉, 종이책에서 읽던 내용을 화면에서 읽을 수 있다는 점에서 공간 변화에 초점을 두고 책이 갖는 내용보다는 가시적으로 드러나는 기기 변화를 전제한 형태이다.

특히 전용 단말기에서는 종이책이 갖고 있는 가독성을 강조하며 전자 종이를 사용하면서 종이책의 표면과 유사한 화면으로 콘텐츠를 제공한다. 종이책에서 내용 전달에 기반이 되는 문자 텍스트가 전자책에서도 중심이 되어 내용을 전달하게 된다. 이는 종이책을 그대로 디지털 단말기에서 재현한다는 사실에 목적을 두고 “문자로 인쇄되고 삽화가 있거나 여백으로 이루어진” 책의 요소들을 그대로 디지털 미디어에서 재현하고자 한다.

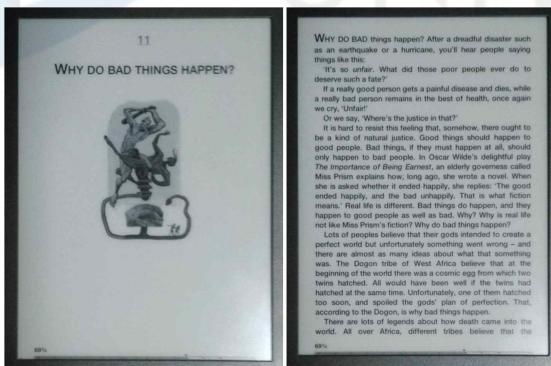


그림 15. 킨들 <The Magic of Reality> 일부

위의 그림은 2012년 9월 킨들 ebooks에서 제공된 <The Magic of Reality>의 일부이다. 이 책은 2012년 4월에 번역되어 국내에서 출간되었는데 “친절하고 유쾌한 과학해설가로 변신한 리처드 도킨스와 세계적인 그래픽 노

블 작가 데이브 매킨이 함께 들려주는 따뜻하고 생동감 넘치는 과학 이야기…(중간 생략)…모든 페이지를 장식한 270여 장의 그림이 눈부시다”⁸⁵⁾는 책 소개와 같이 내용 구성에서 그림을 적극적으로 활용하고 있다. 그림에도 불구하고 킨들 ebooks에서는 이와 같은 그림은 생략된 채 문자 텍스트만으로 내용을 구성하고 있다. 이것은 국내에서 번역되어 출간된 『현실, 그 가슴 뛰는 마법』의 원서인 2011년 10월 Brockman의 『The Magic of Reality: How We Know What's Really True』가 아닌 2012년 9월 Free Press에서 paperback으로 제작한 『The Magic of Reality: How We Know What's Really True』를 기반으로 하고 있기 때문이다.

종이책의 두 판본은 독자의 독서 목적을 고려한 것으로 보인다. 국내 번역본의 원서는 책 소개에서와 같이 “생동감 넘치는 과학 이야기”를 보여줄 수 있는 삽화 기능에 초점을 두어 과학에 대한 내용이 주는 딱딱한 느낌을 완화 시킨다. 하지만 킨들 ebook의 원서는 paperback으로 제작하여 휴대성을 강화하고 책을 읽고 정보를 습득한다는 자체에 목적을 둔 향유자를 위한 형태이다. 따라서 킨들 ebook이 디지털 변환을 하기 위해 선택한 paperback은 앞서 설명한 바와 같이 종이책의 읽기 경험을 전자책에서도 그대로 유지하려는 향유자의 의도에 적합한 표현 양식을 갖고 있는 것이다.

이처럼 전용 단말기에서 제공되는 전자책은 〈The Magic of Reality〉의 경우처럼 종이책의 디지털 변환 형태를 취하고 있다. 이것은 종이책이 갖는 순수한 차원의 내용 전달이라는 기능에 목적을 두고 책의 가독성과 휴대성을 강조한다는 점에서 전통적 독서를 위한 향유자에게 적합한 기기이기 때문이다. 따라서 전용 단말기의 콘텐츠는 종이책의 구성 방식에서 완벽하게 벗어나 기에는 무리가 있다.

하지만 문자 텍스트를 기반으로 디지털로 변환하는 구성 방식의 문제가 단순히 단말기 차원에서 발생하는 것이라고 보기는 어렵다. 다양한 멀티미디어 요소를 활용한 내용 구성이 가능한 앱북에서도 아직까지 상당수가 문자 텍스트를 중심으로 구성되어 있기 때문이다.

85) 출판사 서평 일부



그림 16. <안녕 시모키타자와> 일부

위의 그림은 2011년 8월 민음사가 요시모토 바나나의 『안녕 시모키타자와』를 출간하면서 이와 동시에 아이폰용으로 제작한 <안녕 시모키타자와>의 일부이다. <안녕 시모키타자와>는 스마트 기기를 전제한 앱북임에도 불구하고 문자 텍스트를 기반으로 하는 전용 단말기의 텍스트 구성 방식과 유사한 형태로 제작되었다.

이와 같이 종이책의 디지털 변환 방식은 종이책이 갖고 있는 내용 전달의 기능을 충실히 수행하고 휴대의 편의성을 강화한 전자책의 특성을 부각한다. 종이책을 읽기 위해서는 종이책을 들고 다녀야 한다. 여러 책을 한 번에 모두 읽고 싶다면 원하는 만큼의 종이책을 들고 다녀야 한다. 그러나 전자책은 그것을 구현하는 단말기만 있으면 휴대할 수 있는 전자책의 수는 무한대에 가깝다. 즉, 종이책이 갖는 휴대성을 극대화하는 것이다. 또한 문자 텍스트 중심으로 하고 있는 전자책은 눈으로만 읽으면 충분히 그 내용을 이해할 수 있다 는 점에서 휴대하기에 용이한 구성이라 할 수 있다. 반드시 동영상을 봐야 하고 인터넷 공간과 연결되어야 한다거나 향유자의 개입을 통해서만 내용을 전개하는 것은 향유자의 독서가 안정적인 공간에서 이루어질 때는 가능하지만 복잡한 출퇴근 시간에서는 매우 불리한 상황이기 때문이다. 따라서 다양한 멀티미디어나 새로운 향유 요소들의 적용이 가능하더라도 읽기 자체에 목적을 둔 전자책 향유자에게는 디지털 변환에 의한 전자책의 구성이라도 충분할 수 있다.

종이책 콘텐츠의 디지털 변환으로 구성된 전자책은 종이책이 갖고 있던 장

점을 더욱 부각하게 된다. 이로써 전자책의 새로운 향유 체험을 기대하기보다는 종이책을 그대로 화면에서 재현한다는 점에 초점을 두어 종이책의 독서 방식을 유지하고자 하는 향유자들의 접근 가능성을 높이는 것이다. 뉴미디어인 전자책의 이질감을 익숙한 종이책 형식을 통해 약화시킴으로써 전자책 읽기를 유도하게 된다. 따라서 디지털 변환의 방식은 보다 편리하게 책을 읽고자 하는 목적을 갖는 향유자에게 적합한 형태라고 말할 수 있다.

2.2. 멀티미디어 기능 활용

전자책에서 멀티미디어 요소를 내용 구성에 반영하는 것은 고정된 활자로만 내용을 전달하던 종이책과는 전혀 다른 표현 방식이다. 미디어 특성들을 십분 활용하여 문자 텍스트의 디지털 변환을 전제하고 음향이나 음성, 움직이는 그림 등을 활용하여 전달하고자 하는 내용을 보다 풍부하게 구성하고 있다. 이러한 전자책 형식은 주로 전용 단말기보다는 전자책 자체를 특정 프로그램으로 제공하는 앱북에서 활발히 나타난다. 앱북의 대부분은 서술되는 내용의 분위기에 어울리는 음향을 삽입하거나 고정되었던 그림에 움직임을 주어 생동감 있는 분위기를 연출고 있다.

뉴미디어가 기존 미디어의 경험을 가져온다는 점에서 앱북이 구현되는 태블릿 PC 환경은 그림책의 구성 방식을 적용하기에 유리하다. 그림책의 경우, 양면 펠침은 스크린 비율과 유사한 공간으로 활용하며 공간과 움직임을 그림 텍스트를 통해 효과적으로 구성하는데⁸⁶⁾ 태블릿 PC의 화면 크기는 이러한 그림책의 기본 구성을 보여주기에 적합한 공간을 제공한다. 그리고 현재 제공 중인 앱북의 상당수가 아동용으로 제작되는 것 역시 그림책이 갖는 기능의 효용성을 인정하기 때문이다. 그림책의 문자 텍스트와 그림 텍스트는 향유자나 감상자가 자신의 사전 지식이나 경험, 기대에 따라 채워 넣을 여지가 남아 있기 때문에 글과 그림의 상호작용성에서 무한한 해석이 가능하다.⁸⁷⁾ 아동용 앱북 역시 이러한 글과 그림의 상호작용성의 기능을 유지하면서 그림책 구성과 동일한 구성 방식을 보인다. 서술되는 내용을 대표할 수 있는 그림을 화면

86) 김정선(2013), 앞의 논문, p.76

87) 마리아 니콜라예바 외 지음, 서정숙 외 옮김(2011), 『그림책을 보는 눈』, 마루별, p.21

전체에 배경 그림으로 제시하고 그 구체적인 내용을 문자 텍스트로 서술하는 그림책의 방식을 아동용 앱북에서 그대로 차용한다.

하지만 멀티미디어를 전자책 구성에 효과적으로 활용하기 위해서는 그림책의 기능만 고려할 것이 아니라 전자책에서 구현할 수 있는 다양한 요소들을 강화하여 내용 전달을 풍부하게 할 수 있어야 한다. 그림책에서 문자와 그림의 관계를 통해 상호보완하며 내용을 전달한다는 점을 상기하면 더욱 그렇다. 문자 텍스트 이외에 음향을 삽입하거나 동영상을 보여주는 것으로 문자 텍스트와 고정된 그림으로만 설명되던 내용을 보다 풍부하게 전달할 수 있다.

이와 같이 전자책에서 멀티미디어 기능을 활용하여 내용을 구성하는 것은 단순히 새로운 미디어 성격을 부각하는 차원의 것이 아니다. 책은 저자가 독자에게 전달하려는 일정한 내용을 담고 있다는 점에서 그 내용이 얼마나 정확하게 전달될 수 있느냐는 매우 중요한 문제이다. 따라서 저자는 자신의 의도를 정확하게 드러낼 수 있는 단어를 사용해야 하고 독자는 오독 없이 그것을 읽어내야만 한다. 하지만 언어가 갖고 있는 추상성은 그 한계를 갖고 있기 때문에 이를 극복하기 위해서는 구체적인 설명이 필수적이다. 종이책에서는 상술이나 부연, 그림, 표, 수치화된 자료를 제시하여 내용 전달을 도왔다면 전자책에서는 멀티미디어를 활용하는 것이다. 즉, 전자책에서는 멀티미디어 기능을 적극 활용하여 전달하려는 내용을 구체화하는 것이다.

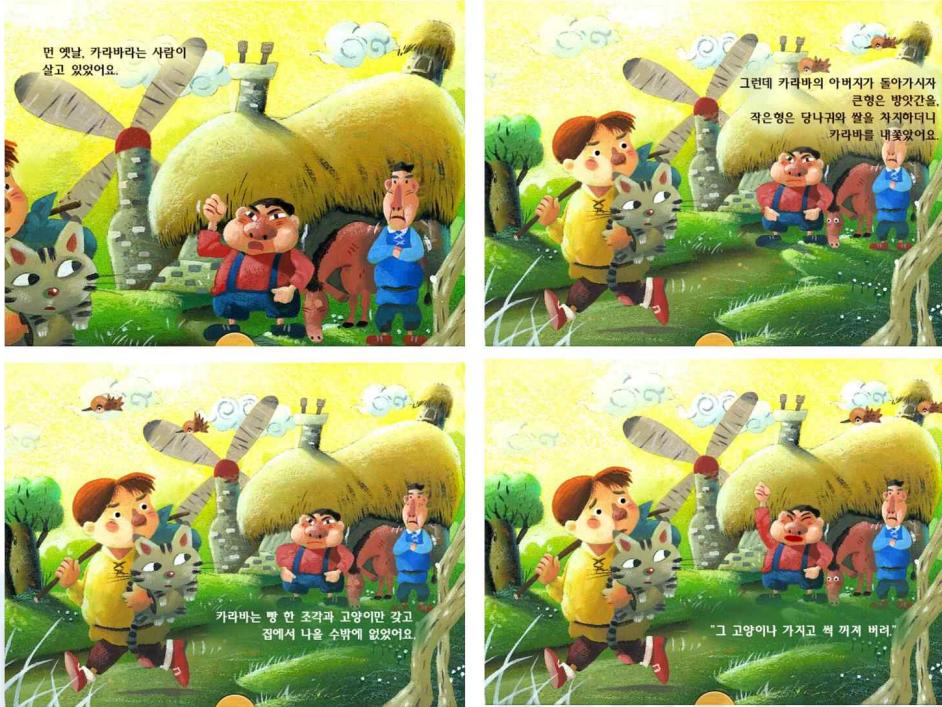


그림 17. <장화신은 고양이> 일부

위의 그림은 <장화신은 고양이>의 첫 페이지이다. <장화신은 고양이>는 각 페이지에서 서술되는 내용을 고정된 문자 텍스트로 제시하지 않는다. 일반적으로 앱북에서 텍스트의 가변성은 그림에서 한정적으로 나타나는데 여기에서는 문자 텍스트도 유동적으로 변화하며 시간의 흐름에 따라 한 문장씩 나타났다 사라진다. <장화신은 고양이>가 다른 앱북에서 찾기 어려운 멀티미디어 효과를 보이며 종이책이 전제하는 고정된 텍스트의 가변성을 가시적으로 드러내는 부분이라 할 수 있다. 그리고 서술되는 내용에 맞춰 배경 그림도 움직 이게 되는데 그 결과 서술 내용에 대한 그림의 보완 기능이 더욱 강화될 수 있다.

또한 그림 속 인물들에게 미세한 움직임을 넣어 동작성을 강조한다. <그림 17>의 각 그림을 보면 쫓겨나는 주인공 카라바의 눈썹의 움직임이나 집 앞에서 있는 형의 팔의 움직임을 확인할 수 있다. 실제로 네 번째 그림을 보면 카라바에게 형이 “그 고양이나 가지고 썩 꺼져 버려”라고 이야기하는데 눈썹을 치켜 올리고 주먹을 휘두르는 모습을 통해 형이 카라바를 쫓아낸다는 상황을

실감나게 표현한다. 이처럼 고정된 활자나 그림이 아닌 지속적으로 변화하는 멀티미디어 요소들을 활용하여 그 내용을 풍부하게 표현하는 것이다.

그리고 여기에서는 주인공 카라바가 고양이만 가지고 형들에게 쫓겨나는 내용이 중심이 되고 있는데 페이지 넘김 없이 주인공인 카라바에게 시선을 집중시키는 것을 확인할 수 있다. 왼쪽 상단과 같이 이 페이지가 시작되었을 때는 카라바의 얼굴 일부만이 그림에 포함되어 있지만 내용이 전개되면서 카라바와 고양이의 모습이 전체 화면 안으로 들어오게 된다. 즉, 배경 그림을 카메라에서 활용하는 줌아웃 방식으로 변화시키는 것이다. 이러한 점에서 고정되었던 그림에 움직임을 첨가하는 것은 물론 카메라 기법을 활용해 향유자가 전자책을 읽어야 하는 관점을 명확하게 제시하며 애니메이션과 같은 효과를 전자책에서도 구현하고 있다.

특히 카메라 기법을 앱북에 차용하는 것은 Disney Digital Books에서 활발히 이루어진다. 기본적으로 Disney Digital Books의 앱북은 애니메이션을 원천 콘텐츠로 하고 있기 때문에 이러한 기법의 활용이 수월하다. 또한 애니메이션이 갖고 있는 멀티미디어 속성은 장르 전환하는 과정에서도 그대로 적용될 수 있다는 점에서 앱북의 멀티미디어 구성이 용이하다. 애니메이션의 “멀티미디어적 요소의 효과적인 활용을 통해서 체험의 접점을 다변화”⁸⁸⁾하는 특성을 디지털 미디어를 통해 읽어야 하는 앱북에서 구현할 수 있기 때문이다. 그 결과 Disney Digital Books는 기존 애니메이션의 장면 일부를 그대로 앱북에서 보여주며 내용 전개의 한 요소로 활용하고 있다.

88) 박기수(2001), 「애니메이션 서사의 특성 연구」, 한양대학교 대학원 박사학위 논문, p.11

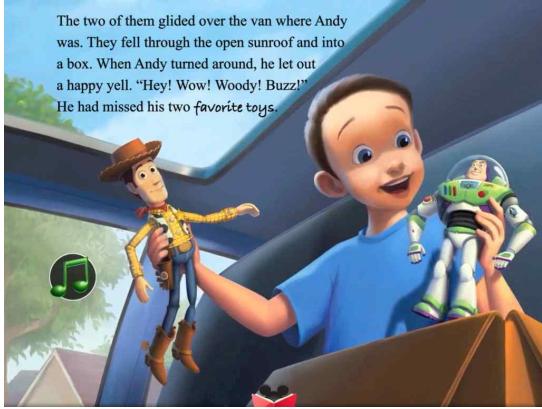


그림 18. <Toy Story> 일부

위의 그림은 <Toy Story>의 마지막 페이지로 장난감 일행에서 낙오되어 이삿짐에 실리지 못했던 우디와 베즈가 무사히 앤디에게 돌아가는 내용이다. 이 페이지의 배경은 <그림 18>과 같이 앤디가 양 손에 우디와 베즈를 들고 좋아하는 모습이 고정된 그림으로 제시된다. 하지만 이전 페이지에서 <그림 18>의 페이지로 화면이 넘어가면 베즈가 우디를 안고 날아서 앤디가 타고 있는 차에 무사히 안착하는 15초 정도의 애니메이션 일부가 그대로 재생된다. 베즈와 우디가 나누는 대화는 물론 배경 음악까지 모두 포함한 애니메이션을 앱북의 한 부분으로 포함시키고 있는 것이다. 원천 콘텐츠인 애니메이션을 앱북으로 장르 전환하면서 전자책 화면으로 옮겨놓고 있다. 이것은 멀티미디어 요소를 앱북에 적극 활용하면서 그 미디어 특성을 구현할 수 있기 때문에 가능한 결과이다.

전자책에서 활용하는 멀티미디어 기능은 대개 그림에 적용하여 변화하는 텍스트를 보여줄 수 있다는 점에서 전자책의 새로운 표현 방식을 드러낸다. 이미 인쇄된 내용을 읽어나가야만 하는 종이책과 다르게 움직이는 내용들을 통해 전자책만의 독특한 내용 전달을 시도한다. 그리고 이러한 점에서 종이책이 갖는 활자 기반의 구성 방식과는 차별화된 구성 방식이 요구된다.



그림 19. <Alice> 일부

<그림 19>는 <Alice>의 한 페이지로 아무런 문제없이 문 안으로 들어간 토끼와 달리 앤리스는 집 안으로 들어갈 수 없게 되어 밖에서 혼자 기다리는 도중에 갑자기 벌어지는 상황을 구체적으로 표현한다. 이 내용은 이전 페이지에서 서술되었던 마지막 문장 “Then she gave one sharp kick and waited to see what would happen next.”의 내용이 무엇을 의미하는지 그림만으로 설명하는 것이다. 이를 통해 향유자는 앤리스가 처한 상황을 구체적으로 받아들이며 이야기 자체에 몰입하게 된다.

멀티미디어를 구성 요소에 포함하고 있는 전자책은 앞서 제시한 앱북의 사례들과 같이 그림에 초점을 두어 동작성을 강화하고 있다. 이처럼 종이책과 달리 변화하는 유동적인 내용은 향유자의 흥미를 유발하기에 충분하다. 또한 대부분의 앱북은 각 페이지에 적절한 음향을 삽입하여 향유자의 체험을 강화할 수 있도록 내용 전달력을 높이고 있다. Rush에 따르면 “시각적 요소는 매체 발달과 함께 청각적 요소와 불가분의 관계를 가지며 공존”⁸⁹⁾하는데 앱북에서 구현하는 그림의 동작성 역시 대부분 음향 효과를 포함하고 있다. 다양한 감각을 활용한 앱북은 표현 방식은 내용에 대한 몰입을 향상시킬 수 있다.

현재 앱북의 상당수가 아동용으로 제작되는 이유 역시 이와 같은 맥락이다. 앱북이 구현하는 멀티미디어 요소는 책이 갖고 있는 교육적 기능을 강조하지 않으면서도 아동 스스로 자연스럽게 책에 대한 흥미를 높일 수 있기 때문이다. 멀티미디어의 기능을 강화하는 전자책 구성 방식은 이와 같은 효과를 기대하며 아동용 앱북에서 적극적으로 활용되고 있다.

89) 송은주(2011), 「뉴미디어 아트에서 매체 역할의 변화에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문, p.65 재인용

멀티미디어 기능을 적용한 전자책은 문자 텍스트를 단순히 디지털로 변환한 전자책과 비교하여 기존 종이책이 갖는 한계를 극복한다. 문자만으로 충분히 전달될 수 없던 내용을 다양한 표현 양식이 가능한 멀티미디어 기능을 활용하여 더욱 풍부하고 명확하게 전달하는 것이다. 디지털로 변환한 전자책이 종이책의 강점을 강화하는 데 초점을 둔다면 멀티미디어를 활용한 전자책은 종이책이 갖고 있던 한계를 극복하는 데 초점을 둔 것이다. 따라서 종이책과 다른 디지털 미디어인 전자책의 특성에 맞춘 구성 방식이라 할 수 있다.

2.3. 상호작용성의 적용

앱북은 문자를 기반으로 한 디지털 변환의 전자책보다 다양한 내용 전달 방식을 시도하며 전자책만의 새로운 구성 방식을 보여주고 있다. 하지만 단순히 멀티미디어를 활용하는 것만으로 전자책만의 새로운 향유 가능성을 제시하기에는 한계가 있다. 앞서 살펴본 사례들은 디지털 미디어에서 기대하는 향유자의 상호작용성을 전제하지 않는다. 전자책은 그 특성상 향유자의 상호작용성을 배제한 채 전자책을 읽는다는 것은 불가능하다. 하지만 앞의 사례들은 읽기를 위한 최소한의 조작 가능성만을 보여줄 뿐 내용 자체의 향유 요소를 활용할 수 있는 상호작용성의 기능이라 할 수 없다.

따라서 전자책에서 상호작용성을 설정하는 것으로 종이책과의 체험을 차별화할 수 있어야 한다. 즉, 독자가 눈으로만 책을 읽는 것이 아니라 직접 내용에 접촉하면서 새로운 결과를 창출할 수 있다는 점에서 전자책만의 읽기 방식을 제시하는 것이다. 향유자가 직접 내용 자체를 변화시키는 구체적인 상호작용성의 결과는 종이책에서 시도할 수 없던 방식이다. 이와 같은 상호작용성을 적용한 전자책 구성을 통해 “체험의 대상”이라는 전자책의 특성을 부각할 수 있으며 뉴미디어로서 전자책이 제공할 수 있는 독특한 향유를 가능하게 한다.

디지털 내러티브에서 발생하는 상호작용성은 미디어 내용에 대한 조작 및 통제 가능성을 의미하는데 하이퍼텍스트 유형의 내러티브 상호작용성은 이용자에게 일련의 선택을 제공하는 반면 가상현실 유형의 내러티브는 매

개된 환경을 조작하고 변화를 가할 수 있는 가능성을 보여준다.⁹⁰⁾ 전자책에서 발생하는 상호작용성 역시 디지털 내러티브에서 발생하는 효과와 마찬가지로 전자책 내용에 대한 조작 및 통제 가능성을 제시한다. 그리고 책에서 전달하려는 분야 특성에 따라 내용의 선택 가능성이나 서사 자체의 조작 가능성을 적용할 수 있다. 전자책 역시 향유자에게 상호작용성이 갖는 기능을 활용할 수 있도록 전자책 내용을 조절하거나 통제할 수 있는 역할을 부여하는 것이다. 그리고 이를 통해 향유자는 정보의 선택이나 내용의 조절 등에 개입되며 향유자의 선택에 따라 유동적으로 변화하는 전자책의 내용을 통해 콘텐츠 몰입을 향상시킬 수 있다.

디지털로 변환되었거나 멀티미디어를 활용한 전자책 구성 방식은 기본적으로 종이책이 갖고 있는 선형적 구조에서는 벗어나지 못한다. 따라서 디지털 콘텐츠에서 경험하던 비선형적 읽기나 선택적 읽기의 경험이 배제된 채 종이책 읽기 순서를 재현되는 것이다. 이러한 점에서 상호작용성을 전자책 구성에 포함하는 것으로 이와 같은 선형적 읽기에서 벗어나 향유자 선택적 읽기를 가능하게 한다. 독서와 다른 차원의 향유 방식을 제공하는 것이다.

종이책 『Our Choice』는 2009년 미국에서 발간되었고 우리나라에서는 번역본이 2010년에 출간되어 한국의 독자들이 읽을 수 있게 되었다. 그런데도 2011년 앱북으로 제작된 〈Our Choice〉는 종이책에서 보여줄 수 없던 새로운 구성으로 큰 인기를 얻었다. 앱북으로 제작된 〈Our Choice〉는 다양한 방식의 내용들을 삽입하며 향유자의 내용 선택을 자유롭게 하면서 비선형적 읽기를 유도하고 향유자의 다양한 지각을 가능하게 하는 상호작용성을 설정한 대표적 사례이다.



그림 20. 〈Our Choice〉 비선형적 텍스트 구성

90) 박동숙, 전경란(2005), 앞의 책, p.50

〈그림 20〉은 〈Our Choice〉의 일부로 향유자가 텍스트를 선택해서 읽을 수 있는 비선형적 내용 구성을 보여주는 부분이다. 종이책과 같이 문자 텍스트의 선형적인 서술이 기본이 되고 있지만 실제 전자책 구성의 많은 부분이 동영상을 비롯한 인포그래픽을 활용하고 있다. 따라서 향유자가 내용을 선택해야 하는 상호작용성은 지속적으로 발생한다. 이 과정에서 향유자의 비선형적 읽기가 가능해진다. 향유자는 문자 텍스트의 서술만으로도 전달하고자 하는 내용의 기초적인 인지는 가능하지만 문자 텍스트 이외의 콘텐츠를 선택하면서 보다 풍부한 내용을 전달받게 된다.

〈Our Choice〉가 이미 종이책으로도 인기를 얻었다는 점을 고려하면 앱북에서 새롭게 포함된 요소들은 반드시 눈으로 활자를 읽어야만 하는 것들은 아니다. 그리고 문자 텍스트를 읽은 후에 인포그래픽을 선택하거나 인포그래픽을 선택한 이후 문자 텍스트를 읽거나 하는 순서는 중요하지 않다. 동영상의 문제도 마찬가지다. 문자 텍스트와 멀티미디어를 활용한 부가 내용들이 같은 페이지에서 병렬적으로 제시되면서 그것은 순전히 향유자의 선택에 따라 읽혀지는 것이다. 이러한 점에서 멀티미디어를 활용한 콘텐츠는 순서대로 읽어야 하는 종이책의 읽기와는 달리 향유자의 주체적인 선택에 의한 읽기를 요구한다. 일방적으로 전달되는 내용이 아닌 스스로 선택한다는 차원에서 적극적인 독서가 가능해진다.

이는 멀티미디어 요소를 적극적으로 활용하면서 향유자가 즐길 수 있는 다양한 내용들을 전자책 구성에 포함시키기 때문에 가능해진 결과이다. 전달하려는 내용의 명확한 전달을 위해 보충할 수 있는 동영상이나 그림 등을 문자 텍스트만큼 중요한 요소로 활용하였고 향유자의 선택에 따라 확대하거나 위치를 변경하는 등 다양한 물리적 접촉의 방식을 보여준다. 또한 인포그래픽을 통해 서술된 내용을 보다 쉽게 이해할 수 있도록 하고 있다. 다양한 형태의 콘텐츠 표현 양식들을 통해 향유자가 내용을 선택할 수 있는 하이퍼텍스트 유형의 상호작용성으로 향유자의 역할을 강화하고 있다. 향유자의 능동적인 정보의 습득은 내용에 대한 흥미는 물론 주제에 대한 지속적인 관심을 유지 할 수 있다.

또한 〈Our Choice〉는 보다 적극적인 체험 요소를 제시하며 향유자의 내용

조절에 대한 상호작용성을 강화하고 있다. <그림 21>과 같이 풍력 에너지가 만들어지는 과정을 설명하는 페이지에서는 향유자의 상호작용성은 필수적이다.



그림 21. <Our Choice> 상호작용성

향유자가 우측 상단의 화살표 방향에서 입김을 불어야만 풍력 발전기가 돌아가면서 에너지를 만들어낸다. 그 에너지의 생성은 불빛을 통해 확인할 수 있고 저장소에 저장된 에너지는 일반 가정의 불을 밝히는 데 사용되고 있음을 향유자가 직접 확인할 수 있다. 풍력 에너지가 생성되는 구체적인 과정을 문자 텍스트의 서술만으로 전달하는 것이 아니라 향유자가 직접 체험하면서 인식할 수 있도록 구성한 것이다. 여기에서 향유자의 참여가 이루어지지 않으면 페이지 자체의 의미가 없어지고 향유자의 상호작용성을 설정해 전달하려는 풍력 에너지 생성 과정이 효과적으로 전달될 수 없다.

디지털 미디어는 인간의 감각이 직접 사용되는 물리적 상호작용성을 통해 시각과 청각을 포함한 감각 기관을 이용한 지각적 경험을 증대⁹¹⁾시킨다는 점에서 전자책에 설정된 상호작용성을 통해 지각 효과를 향상시키면서 내용의 전달 효과를 높일 수 있다. 여러 형태의 정보들을 총체적 감각으로 이해하게 되면서 전달하려는 내용을 보다 명확하게 파악하게 되는 것이다. 그리고 비선형적으로 선택될 수 있는 여러 부가 요소들은 향유자의 선택 가능성을 높이면서 능동적인 읽기를 유도한다. 특히 내용 선택에 대한 하이퍼텍스트 구성 방식은 객관적이고 구체적으로 내용을 전달해야 하는 비문학 분야의 전자책

91) 김영용(2007), 『인터랙티브 미디어와 놀이』, 커뮤니케이션북스, p.60

에서 효과적으로 활용하고 있다.

물론 이와 같은 상호작용성의 설정이 비문학 분야에서만 나타나는 것은 아니다. 포도트리에서 제작한 〈위대한 마법사 오즈〉 역시 향유자의 상호작용성을 전제하고 있다. 〈위대한 마법사 오즈〉는 일반적인 종이책과 비슷한 구성으로 문자 텍스트를 기반으로 종이 지면의 책을 재현한다.⁹²⁾ 하지만 전 페이지에 서술되는 내용과 관련한 음향 효과나 유동적으로 변화하는 그림과 같은 멀티미디어 요소를 전자책 구성의 기본 요소로 활용하고 있다. 향유자의 물리적 접촉을 통해 책 전체에 포함시킨 멀티미디어 요소가 발현될 수 있게 하여 향유자의 상호작용성을 독서 과정에 포함시키고 있다. 즉, 향유자의 화면 접촉에 의해서만 페이지에 포함된 멀티미디어 텍스트들이 발현되는 것이다.



그림 22. 〈위대한 마법사 오즈〉 상호작용성

특히 〈위대한 마법사 오즈〉는 위의 그림과 같이 문자 텍스트에도 상호작용성을 설정하고 그 결과를 멀티미디어 요소를 활용하여 발현시킨다는 점에서 주목할 만하다. 문자 텍스트로 서술된 내용을 읽으면서 향유자는 사건의 발단에 중요한 요소가 되는 “거센 회오리 바람”이라는 문자를 건드리면 즉각적으로 이 문구는 바람 소리와 함께 소용돌이를 치며 사라지게 된다. 즉 “회오리

92) 대개의 앱북은 한 페이지에서 몇 개의 문장으로 내용을 서술하는 것에 반해 〈위대한 마법사 오즈〉와 같은 경우는 종이책의 지면과 같이 문자 텍스트의 양이 많은 편이다. 이러한 점은 Padworx의 앱북이나 과학 서적에서도 나타나는 방식이다. 하지만 아동을 대상으로 한 앱북에서는 문자 텍스트의 내용이 적다는 점을 감안할 때 〈위대한 마법사 오즈〉는 종이책의 형식을 그대로 차용하고 있음을 알 수 있다.

바람”이 갖는 속성을 음향과 시각적으로 보여줄 수 있는 멀티미디어 요소를 활용해 구체적인 이미지로 제시하는 것이다. 일반적으로 앱북의 상호작용성의 결과가 그림 변화에 맞춰져 있는 것에 반해 <위대한 마법사 오즈>는 그림뿐만 아니라 음향이나 문자 텍스트에도 상호작용성을 설정하여 향유자의 역할 범위를 확대하고 있다. 이로써 향유자는 전자책에서 전달하고자 하는 내용을 보다 구체적인 내용으로 인지하고 체험이 강화되는 것이다.

상호작용성을 설정하고 있는 전자책은 체험의 변화를 구체적으로 보여준다. 이것은 단순히 물리적 형태의 변화나 미디어에서 구현할 수 있는 표현 방식의 문제가 아닌 실제 미디어를 향유하는 방식의 변화를 가져오는 것이다. 기존 종이책의 독서 과정에서는 불가능했던 내용 조작 가능성이나 선택 가능성은 내용 자체에 향유자의 역할을 부여하며 새로운 형태의 향유 방식이 되는 것이다. 따라서 전자책에서 나타나는 상호작용성을 설정한 내용 구성은 새로운 미디어를 즐길 수 있는 향유 방식 변화를 가능하게 한다.

3. 전자책이 제시하는 새로운 향유 방식

미디어 형태에 따른 향유 방식이 변화하면서 그 향유 방식에 적합한 내용으로 제공될 때 더 많은 향유자를 확보할 수 있다. 앞서 언급하였듯이 책은 두루마리에서 코덱스로의 물리적 형태 변화를 거치면서 읽기 방식의 변화를 가져왔다. 코덱스는 휴대성을 강화하면서 현재의 독서 행위들을 가능하게 하였고 그 결과 읽기에 적합한 내용들을 다루기 시작했다. 종이책이 코덱스로 형태 변화를 한 이후 그 형태가 계속 유지되었던 것은 그 형태와 향유 방식과 내용이 코덱스에서 최적화되었기 때문이다. 보존하는 데 목적이 있던 책의 내용이 실제 향유자들이 읽을 만한 내용들로 변화하여 정보나 지식을 전달하는 수단이 되었으며 인쇄술의 도입으로 책의 보급이 수월해지면서 가벼운 내용을 담아 오락이나 여가 활용의 대상으로 책을 변화시켰다. 새로운 기술이 책에 적용되면서 책을 향유하는 방식이 달라진 것이다.

이러한 책의 변화 과정은 전자책에서 마찬가지로 적용될 수 있다. 디지털

기술의 도입은 종이에서 화면이라는 내용이 구현되는 공간의 변화를 가져오는 것은 물론 단말기 특성에 적합한 새로운 구성 양식과 이를 통한 새로운 향유 방식을 제공하게 된다. 종이책에서 불가능했던 여러 요소들이 전자책에서 구현되면서 전자책만의 새로운 향유 방식을 제시하고 있다.

전자책이 화면을 통한 읽기라는 점에서 이미 인터페이스의 조작이 독서 행위에 필수적으로 요구된다는 점에서 종이책과 향유 방식이 다르다. 인터페이스를 통한 체험이라는 가시적인 변화는 전자책이 가져오는 체험의 1차적 요소이다. 이와 함께 디지털 미디어가 갖는 특성에서 구현될 수 있는 다양한 표현 양식을 읽게 포함된다는 측면에서 전자책이 갖는 새로운 체험이 가능하다. 또한 네트워크에 기반한 전자책 특성으로 전자책 자체의 공간을 벗어나서 외부 공간으로까지 체험 영역이 확대될 수 있다.

3.1. UI를 고려한 읽기 체험

전자책과 종이책의 변별적 특성이 가시적으로 드러나는 것은 그 외형적 특성에서 비롯된다. 전자책은 그 내용을 읽어야 하는 단말기가 있어야 하며 화면을 조작할 수 있는 인터페이스를 통해서만 체험이 가능해진다. 물리적 형태가 변화한 결과로 전자책에서 전제하는 새로운 향유 방식의 변화를 요구한다. 종이 낱장을 넘기던 독서 방식은 전자책에서는 인터페이스에서 제시되는 메뉴를 선택하고 그 결과에 따라 발현되는 내용을 보는 것으로 향유 방식을 변화시켰다. 전자책의 화면은 그 내용을 실현시키는 공간이기도 하지만 또 한편으로는 향유자의 선택 가능성을 보여주는 공간이기도 하다. 따라서 전자책의 화면을 통한 읽기는 내용이 전달되는 공간의 변화와 함께 그것을 향유하는 방식의 변화를 함께 요구하는 것이다. 전자책에서 향유하는 모든 체험이 향유자가 입력한 결과에 대한 반응으로 구현된다는 점에서 향유자는 독자보다 적극적이고 능동적으로 전자책을 읽을 수 있게 되었다.

이러한 차원에서 전자책의 실제 구현을 가능하게 하는 물리적 공간인 인터페이스는 전자책의 체험을 향유하기 위한 전제 요소이다. 향유자는 전자책에서 향유할 수 있는 다양한 콘텐츠를 선택하고 선택한 콘텐츠를 즐길 수 있다.

전통적인 종이책의 읽기 경험은 물론 디지털 미디어에서 체험할 수 있는 여러 요소까지 전자책에서 향유할 수 있어야 한다. 그리고 이와 같은 전자책의 향유는 인터페이스에서 실현된다는 점에서 전자책의 읽기 체험은 1차적으로 인터페이스에서 시작된다. 전자책에서 향유할 수 있는 모든 체험은 인터페이스를 통해서만 이루어진다는 점에서 UI(User Interface)를 고려한 인터페이스 구조는 새로운 미디어인 전자책을 읽기 위해 습득해야 할 방식을 보다 쉽게 이해할 수 있게 직관적으로 설계된다.

인터페이스는 “향유자의 경험을 형성하는 폭넓은 커뮤니케이션”⁹³⁾을 가능하게 하는 공간이라는 점에서 전자책의 종이책과 다른 즉각적인 커뮤니케이션을 가능하게 하는 상호작용성을 실현시킨다. 이것은 인쇄된 내용을 일방적으로 읽고 그것을 내면화시키는 독서의 상호작용성과 다르다. 인터페이스를 통해 향유자가 선택한 그 결과는 즉각적으로 화면에서 구현되고 심화된 상호작용성의 결과는 전자책의 내용을 유동적으로 변화시키는 것이다.

이러한 차원에서 전자책은 종이책과 다른 인터랙티브 미디어의 속성을 보여주기도 한다. 인터랙티브 미디어는 일방적으로 내용을 전달하는 미디어에서 벗어나 향유자가 특정 상황에서 선택하거나 요구하는 정보에 따라 동적으로 콘텐츠가 생성되거나 제공될 수 있는 미디어를 의미한다.⁹⁴⁾ 전자책의 인터페이스를 통해 향유자가 경험하는 다양한 체험이 종이책과 다른 전자책의 향유 요소로 작용하며 책을 읽는다는 향유 형질의 근본적인 변화를 가져오는 것이다.

종이책에서의 독서 행위는 정적인 읽기 행위인데 반해 전자책에서의 체험은 동적으로 인식될 수 있다. 향유자가 인터페이스를 통해 입력하는 내용에 따라 그 내용이 변화한다는 점에서 능동적인 체험을 전제하는 전자책만의 향유 방식으로 변화시킨다. 전자책이 구현되는 인터페이스에서 제시되는 메뉴를 향유자가 선택하고 그 선택의 결과가 화면에 발현되면서 향유자의 역할이 부각되기 때문이다. 따라서 전자책은 종이책의 정적인 독서 행위를 내용을 변화시킬 수 있는 적극적이고 능동적인 체험으로 변화시키며 인터랙티브 미디어

93) 피터 모빌, 제프 칼렌더 지음, 김소영 옮김(2010), 『검색 패턴』, 한빛미디어, p.77

94) 김재하(2010), 「콘텐츠의 스마트화를 위한 인터랙티브 미디어 기술과 응용 서비스에 관한 연구」, 『방송공학학회 논문지』 vol.13, No.5, p.8

의 역할을 수행하게 된다.

이와 같은 전자책의 속성으로 인해 인터페이스에서 향유자의 역할 변화를 기대한다는 점에서 향유자는 전자책의 향유를 위해 보다 쉽고 편리하게 다양한 체험 요소들을 선택할 수 있어야 한다. 이를 위해 현재 전자책의 인터페이스는 향유자가 직관적으로 체험 요소를 선택할 수 있도록 시각 효과를 강화 할 수 있는 아이콘을 활용하고 있다.



그림 23. UI를 고려한 시각 효과 강화

이를 통해 향유자는 종이책과는 다른 독서 행위를 해야 하는 전자책을 향유하는 데에 큰 어려움을 느끼지 않는다. 시각 효과가 강조된 메뉴를 선택하면서 전자책의 콘텐츠에 대한 체험 요소를 인지할 수 있기 때문이다. 그리고 이와 같은 선택 가능성 자체를 새로운 체험의 변화로 인지하게 되는 것이다. 따라서 UI를 고려한 인터페이스의 설계는 향유자에게 읽기 방식의 제공과 동시에 뉴미디어인 전자책의 새로운 향유 방식을 보여주게 된다. 인터페이스 조작을 통해 향유자가 원하는 반응을 구현하는 전자책을 체험하는 것은 종이책의 책장을 넘기거나 밑줄을 긋는 것과는 다른 질적 전환의 결과이다. 전자책 체험을 통해 읽기라는 획일적인 독서 행위를 다양한 체험으로 확장하고 향유자의 능동적인 선택에 의한 읽기를 통한 전자책이 갖는 독특한 향유 방식이 인터페이스를 통해 제공되는 것이다.

따라서 UI를 통한 체험은 향유자의 능동적인 읽기를 요구하며 보다 적극적인 역할을 기대한다. 체험 요소의 선택은 물론 내용의 개입까지 세부 구성이 가능해지면서 읽기 체험의 범주가 절대적으로 향유자의 선택에 따라 달라진

다. 이와 같은 향유의 방식은 종이책에서 기대할 수 없던 능동적 읽기의 방식으로 체험의 주체가 되는 향유자에게 초점을 둔 전자책만의 향유 방식이다. 전자책이 “체험의 대상”으로 그 상징성이 변화하는 것은 이러한 이유이다. 일방적으로 내용을 받아들이는 것이 아닌 직접 전자책 내용과 접촉하면서 전자책을 향유하기 때문이다. 종이에 기록되었던 내용이 단말기의 화면으로 이동되면서 향유자가 체험할 수 있는 요소들이 확대되고 이를 통해 전자책만의 새로운 향유 방식이 가능해진다. 그리고 이것은 UI를 고려한 읽기를 전제할 때 그 접근성을 강화할 수 있다.

3.2. 내용 전개 과정의 개입 가능성

앞서 설명한 바와 같이 인터페이스를 통한 전자책의 조작은 향유자가 향유 내용을 선택하거나 그 향유 방식을 조절할 수 있는 여지를 제공한다. 이것은 선형적으로 구성된 종이책에서는 향유할 수 없던 부분으로 향유자의 주체적인 결정에 따른 선택적 독서의 가능성을 보여주는 것이다.

전통적인 독서 과정은 독자가 선형적으로 이어져 있는 문자를 읽으면서 그 내용을 파악하면서 저자가 전달하려는 내용을 이해하는 것이었다. 그리고 이러한 과정은 종이책에서 최적화된 향유 방식이었다. 하지만 화면을 통한 독서와 인터페이스에 기반한 독서 행위를 통해 전자책은 향유자의 상호작용성을 극대화하며 고정된 내용이 아닌 유동적으로 변화하는 텍스트를 제시함으로써 새로운 향유 가능성을 보여준다. 상호작용성에 의한 내용의 변화를 통해 향유자는 전자책의 내용과 관련하여 특정한 지위를 부여받게 된다. 즉, 향유자가 내용에 개입하며 실제 구현되는 내용을 조절할 수 있게 된 것이다.

상호작용성을 전제한 전자책 구성은 향유자의 역할을 확대시킨다. 이것은 디지털 패러다임 변화에서 일어나는 수용자의 위치 변화와 같은 맥락으로 저자가 전달하던 내용을 읽기만 해도 충분했던 독자의 역할을 보다 적극적이고 능동적으로 만든다. 종이책의 독서는 이미 내용이 인쇄된 상태로 독자에게 전달되기 때문에 독자가 내용이 만들어지는 과정에 접촉할 기회가 제공될 수가 없었다. 하지만 전자책에서는 상호작용성이라는 기능을 활용하여 내용 조절을

가능하게 하면서 향유자 중심의 미디어로 변화하는 전자책의 모습을 보여주고 있다.

전자책에서 요구하는 향유자의 능력은 “컴퓨터 게임에서 요구되는 서사, 상호작용성, 이미지의 상호 연결 개념”⁹⁵⁾과 유사하다. 게임에서 서사를 자세히 말하거나 반복하기 위해서는 이와 관련한 제어 작용, 무기, 위험물 등을 포함하면서 서사의 기본 구조를 확장한다. 그리고 화면에서 펼쳐지는 상황을 제어 할 수 있는 상호작용성이 적용되어 게이머는 사건에 주도적으로 참여하게 된다. 이를 통해 게이머는 구경하는 사람이 아니라 행동하는 사람이 된다. 그리고 이러한 총체적인 결과를 통해 게이머는 게임과 밀접하게 연결된다. 게임에서 발생하는 이와 같은 향유의 방식이 전자책에서도 가능해지고 그 결과 독자가 아닌 전자책 내에서 즐길 수 있는 새로운 체험을 향유하는 향유자로 변화하게 된다.

하지만 전자책에서의 상호작용성은 사건 자체를 변화시키는 게임의 상호작용성과 비교할 때 향유자가 발생시킬 수 있는 내용과의 영향력에서 그 차이를 드러낸다. 문학과 영화의 사건은 이미 일어난 완료형으로 제시된다면 게임에서는 플레이어의 주관적인 개입을 통해 사건을 현재 진행형으로 만든다⁹⁶⁾는 점에서 전자책의 향유자가 개입할 수 있는 영향력은 게임보다 축소된다. 이것은 기본적으로 게임은 참여가 전제되는 콘텐츠이고 문학과 영화는 읽거나 보는 것이 전제되는 콘텐츠이기 때문이다. 즉, 기본적으로 요구되는 감각이 다르다는 점에서 비롯되는 결과이다. 그럼에도 불구하고 전자책은 기존 책이 갖고 있는 내용의 고정성에서 탈피하며 향유자의 능동적인 참여를 요구하는 미디어 특성을 보여주는 것이다. 이것이 전자책이 갖는 종이책과의 변별적 특성을 보여주는 향유 요소이다.

현재 향유자의 상호작용성을 내용 전개에 개입시키며 전자책만의 향유 방식을 가장 잘 활용하고 있는 것은 Padworx⁹⁷⁾의 전자책이다. Padworx는 디

95) 앤드류 달리 지음, 김주환 옮김(2003), 『디지털 시대의 영상 문화』, 현실문화연구, pp.197-213

96) 천현순(2012), 『매체, 지각을 혼들다』, 그린비, p.150

97) 미국 Padworx의 앱북은 “a leading publisher of high-quality Interactive eBooks available”을 전면에 부각하며 향유자의 일정한 개입이 있어야만 이야기가 전개될 수 있는 구성 방식을 보이고 있다.

지털 미디어 속성을 적극적으로 활용하여 일반 소설 분량에 달하는 200페이지 내외의 전자책 전체에 움직이는 그림이나 음향 효과들을 포함시키며 문자 텍스트만큼 내용 전개에 중요한 요소로 활용하고 있다. 그리고 이와 함께 향유자가 내용 전개 과정에 참여해야만 정상적으로 서사가 진행된다는 점에서 종이책에서 기대할 수 없던 독자의 상호작용성을 보여준다. 이것은 고정된 문자 텍스트나 정지된 그림으로 완성되어 그 내용을 전달하는 종이책에서는 불가능한 체험으로 디지털 텍스트가 갖는 가변성으로 실현 가능한 것이다. 특히 Padworx의 전자책은 고전 소설을 인터랙션으로 장르 전환하였다는 점을 강조하는데 단순히 전자책으로의 미디어 변화가 아닌 향유자가 전자책에 끊임없이 개입하는 상호작용성을 통한 새로운 향유 방식을 제시한다는 점에 초점을 둔 미디어 형태임을 밝히고 있다.



그림 24. <Dracula> 상호작용성

위의 그림은 Padworx에서 제작한 <Dracula>의 한 부분으로 향유자의 상호작용성의 필요성을 보여주는 내용이다. 이전 페이지에서 <그림 24>의 페이지로 화면이 바꾸면 왼쪽 그림처럼 거울에 비친 남자 주인공이 화면 중간에 나타나고 “I was not alone.”이라는 문장이 거울에 거꾸로 비치고 있다. 하지만 거울 뒤에 언뜻 보이는 여자의 머리카락으로 “I was not alone.”이라는 문장의 의미를 추론하게 되면서 향유자가 화면에 개입하여 거울을 이동시키면 오른쪽과 같이 실제 소파에서 자고 있는 남자와 그 주변에 있는 여자들이 드러

난다. 종이책에서 서술의 중심이 되던 문자 텍스트는 단순히 호기심을 유발하는 장치로 배치될 뿐이고 실제 내용의 전달은 향유자의 참여로 변화되는 그림으로 구체화하여 제시된다. 여기에서 향유자가 전자책에 개입하지 않으면 서사의 정확한 상황을 판단할 수 없는 것이다. 즉, 전자책의 내용 자체에 향유자의 개입 가능성을 포함시켜 보다 구체적인 내용을 전달한다.

이와 유사한 방식으로 향유자의 상호작용성을 통해 실제 전달하려는 내용을 발현시키기도 한다.



그림 25. <A Christmas Carol> 상호작용성

위의 그림은 <A Christmas Carol>에서 상호작용성에 의한 내용 전개를 보여주는 것이다. 여기에서는 문자 텍스트가 중심이 되어 그 내용을 전달하고 있는데 그림에서 제시한 페이지에서 전체 내용을 모두 읽기 위해서는 향유자가 화면에서 일정한 상호작용성을 실행해야 한다. 첫 번째 그림에는 화면 중간에 있는 메모장을 건드리면 두 번째 그림과 같이 종이가 회전한 후 메모 내용이 향유자에게 제시된다. 세 번째 그림은 흔들리는 얇은 커튼 위에 한 문장만이 제시되어 있는데 향유자가 커튼을 젖혀야만 해당 페이지의 서술 내용을 읽을 수 있다.

이와 같은 향유자의 화면 접촉은 내용 전개와 밀접한 관련을 갖는다. 이것은 단순히 향유자가 즐기려는 콘텐츠의 선택과 다른 차원에서 이루어지는 상호작용성으로 전자책에서 전달하는 내용을 진행시키는 과정에 향유자가 위치하는 것이다. 이러한 차원에서 전자책이 이미 완결된 내용을 다루고 있더라도 그것을 읽는 과정 중에 내용을 완성하는 역할로 향유자가 체험을 한다는 점에서 전자책에서 가능한 향유 방식이 된다.

이렇게 인터랙션복을 표방하는 전자책은 문학 분야에서 많이 나타나는데 상호작용을 통해 향유자는 저자와 동등한 권위를 부여받았다는 느낌을 받게 된다. 향유자의 개입의 결과가 내용 전개에 중요한 영향을 미친다고 생각하기 때문이다. 이러한 과정에서 저자와 독자의 경계가 모호해지는 구체적인 행위가 상호작용성으로 실현되는 것이다. 물론 책이 완벽하게 구축하고 있는 텍스트의 완결성을 고려할 때 인터랙션복 역시 향유자의 상호작용성으로 인해 책이 전달하고자 하는 내용 자체가 변화하는 것은 불가능하다. 하지만 상호작용성에 의해 발현되는 내용의 전개는 저자가 쓴 내용을 일방적으로 읽어야 하는 저자와 독자의 전통적 관계를 재설정 한다는 점에서 의미가 있다. 이러한 차원에서 독자와 저자의 명확한 경계가 사라지고 의사(擬似) 저자로서 향유자의 체험을 강화하는 것이다.

상호작용성을 통한 향유자의 내용 개입 가능성은 종이책이 갖고 있는 권위성을 탈피하면서 향유자의 역할을 강조한다. 향유자의 역할이 없이는 완성될 수 없는 텍스트로 전자책을 구성하면서 능동적인 향유를 요구하게 된다. 그리고 그 결과 발현되는 구체적인 내용들을 통해 향유자의 역할은 부각되며 기존 독서 경험에서 불가능했던 내용의 변화에 적극적으로 가담하게 된다. 종이책의 내용이 수정이 불가능하고 절대적으로 저자에 의해 완성된 텍스트라는 점에서 내용 전개에 개입하는 상호작용성은 전자책에서 비롯된 새로운 체험의 향유 요소가 된다.

3.3. 네트워크를 활용한 향유

네트워크를 기반으로 하고 있는 전자책은 스마트 환경과 무선 인터넷의 발달과 함께 향유 범위를 확대한다. 종이책은 책이 갖고 있는 물리적 구조에서 다루고 있는 내용만을 읽는다는 점에서 종이 지면이라는 한정된 공간에서의 독서만이 가능했다. 각주나 참고문헌을 포함하고 있지만 이것들을 역시 종이책 공간에서 즉각적으로 연결될 수 없는 것으로 독서를 중단하고 추가 작업을 통해 이루어지는 체험이었다. 그러나 전자책은 네트워크를 통해 전자책에서 다루고 있는 내용뿐 아니라 그것과 관련한 다른 체험

을 즉각적으로 연결할 수 있다. 이러한 차원에서 책의 물리적 형태에서만 이루어지던 체험 영역을 외부 공간으로까지 확대하며 네트워크를 활용한 향유를 가능하게 한다. 전자책 구성에서 기본적으로 포함하고 있는 부가 콘텐츠의 체험과 다른 범주의 체험을 가능하게 하는 것으로 체험 공간의 이동을 가져오는 것이다.

다음 그림은 전자책의 향유 공간의 확대를 보여주는 사례이다.

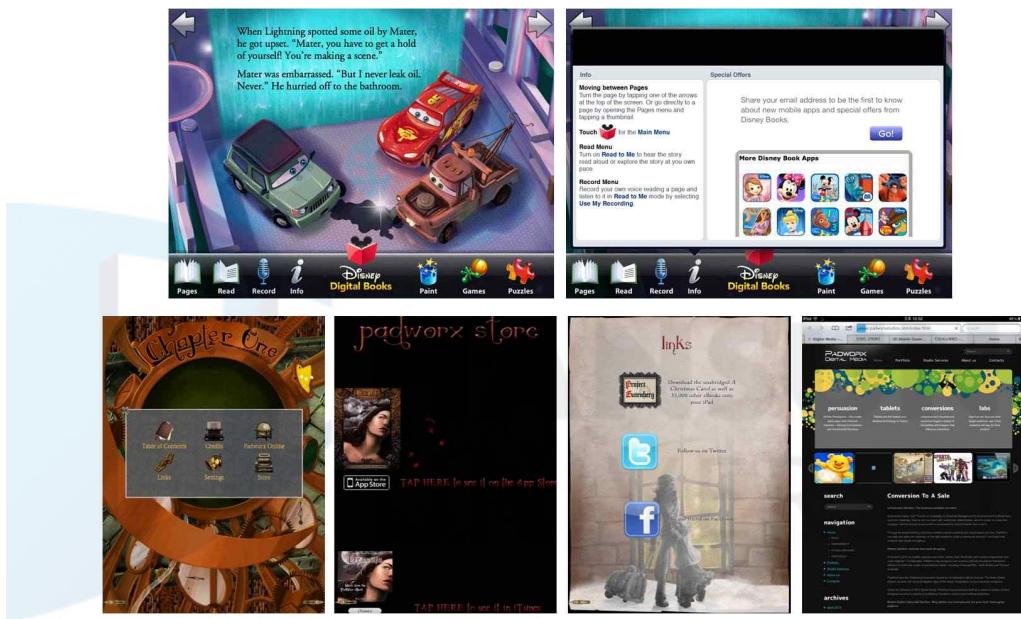


그림 26. 향유 공간의 확대

〈그림 26〉의 윗줄에 있는 그림은 Disney Digital Books의 앱북인 〈Car 2〉이다. 이 책은 아동을 대상으로 하여 향유 공간의 확대보다는 부가 콘텐츠의 향유에 초점을 두고 있는데 로고를 클릭하면 오른쪽과 같이 Disney Digital Books의 홈페이지로 연결된다. 여기에서는 〈Car 2〉 이외의 자사 앱북들이 소개되는데 이를 통해 다른 앱북을 향유할 수 있는 기회를 제공하면서 또 다른 앱북의 구매를 유도하고 있다. 상당수의 전자책은 〈Car 2〉의 경우와 마찬가지로 앱스토어나 제작사 홈페이지와 연결하여 다른 전자책을 소개하고 구매를 유도하면서 전자책을 지속적으로 향유할 수 있도록 한다.

이를 통해 콘텐츠의 상호텍스트성을 확보하고 전자책 내용이 구현되는 화면 공간에서 탈피하여 새로운 공간에서 향유자가 선택할 수 있는 다양한 가능성을 제시하면서 전자책의 향유 범위를 확대하는 것이다. 종이책의 물리적 공간에서만 머물고 있던 체험을 인터넷 공간으로 확장하면서 다른 전자책을 통해서라도 전자책 향유가 단절되지 않도록 하고 있다.

〈그림 26〉의 아래 그림들은 〈A Christmas Carol〉에서 연결 가능한 향유 공간으로 향유자의 전자책 독서를 더욱 동적인 체험으로 강화하고 있다. 두 번째 그림은 〈Car 2〉와 동일한 기능으로 Padwox의 다른 전자책을 소개하는 공간이다. 종이책 출판사 역시 출판사가 갖는 정체성을 확보하고 있지만 동일한 제작사의 전자책은 기본적으로 그것을 향유하는 방식이나 내용 구성 측면에서 유사한 성격을 보이고 있다. 그렇기 때문에 자사의 홈페이지 연결을 통해 향유자에게 브랜드 정체성을 강화하며 지속적인 콘텐츠 구매를 유도한다는 점에서 매우 의미 있다. 따라서 이와 같은 외부 공간의 연결은 향유자의 체험을 다양화하기도 하지만 제작사의 입장에서 고객 확보의 차원과 밀접하다.

세 번째 그림과 네 번째 그림은 네트워크를 활용해 SNS 공간으로 연결하여 커뮤니티 체험을 도모하는 예를 보여준다. 트위터나 페이스북과 같은 공간을 통해 향유자는 전자책에 대한 자유로운 의견을 나눌 수 있고 다른 향유자들과의 연결이 가능해진다. 앞서 설명했던 향유자 사이에서 발생하는 상호작용성을 실현시키는 체험의 변화이다. 이는 완결된 내용을 화면 안에서 다양한 체험으로 향유하는 전자책의 읽기보다 훨씬 더 주체적인 향유 요소가 된다. 눈으로만 읽던 종이책보다 향유자의 체험 요소가 강화되고 총체적 감각을 활용한 읽기를 전자책에서 향유할 수 있지만 이것은 어디까지나 완결된 내용을 읽는다는 속성은 변화하지 않는다.

하지만 네트워크를 통해 연결된 SNS 공간에서는 향유자가 주체적으로 내용에 대하여 의견을 나누게 되는 것이다. 이를 통해 2차 텍스트를 재생산하며 전자책과 관련한 새로운 향유 공간으로 확대된다. 이와 같은 측면에서 네트워크를 통한 독서 영역의 확대가 구체화된 공간으로 제시되고 향유자는 읽기가 아닌 쓰기를 통해 전자책의 향유를 극대화한다.

향유 공간의 확대는 네트워크를 기반으로 하는 전자책 특성에서 비롯된다. 이는 앞서 설명한 전자책 내부에서 발생하는 체험과 다르다. 향유자의 선택 가능성을 확보하는 전자책의 특성은 기존 종이책의 향유 요소들을 보완하는 차원이지만 전자책 내부에서 다른 공간으로 향유 범위를 확대하는 것은 체험 영역 자체를 변화시키는 것으로 디지털 미디어의 특성을 부각하는 것이다. 그리고 이를 통해 전자책의 향유 방식을 보다 다층적으로 즐길 수 있도록 유도하는 것이다.

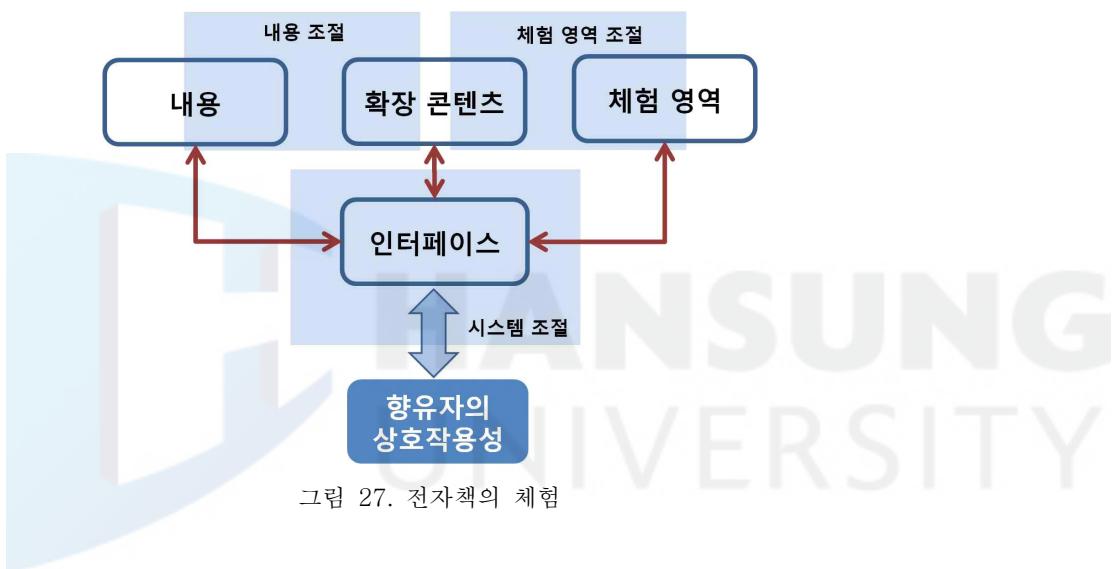


그림 27. 전자책의 체험

전자책의 형태 변화에 따른 체험의 형질 변화는 디지털 미디어가 갖는 상호작용성을 전제하고 있다. 이는 화면을 통한 읽기라는 측면에서 향유자의 조작을 필수로 요구하면서 종이책의 독서 행위와 달리 능동적인 읽기를 가져온다. 그리고 디지털 미디어가 갖는 멀티미디어 속성은 체험에서 가능한 여러 체험 방식을 제시하면서 전자책만의 향유를 강화하고 있다. 또한 네트워크를 통한 체험 영역을 확대하면서 전자책 내부 공간에서 벗어난 외부 공간으로까지 전자책 체험을 확장하고 전자책이 제시할 수 있는 향유 가능성을 보여주고 있다.

IV. 전자책 향유 최적화를 위한 구성 전략

본 장에서는 앞서 살펴본 전자책의 일반적 구성 방식을 바탕으로 전자책만의 향유를 최적화할 수 있는 전자책 구성 전략에 대하여 논의하고자 한다. 디지털 미디어인 전자책에 최적화된 내용 구성을 통해서 전통적인 독서에서는 체험할 수 없는 여러 향유 요소를 제시하며 전자책만의 향유 특성을 부각할 수 있을 것이다.

전자책은 종이책에서 나타나는 문자 텍스트와 삽화를 기반으로 한 구성의 한계를 극복한다. 디지털 미디어가 갖는 속성에서 비롯되는 멀티미디어의 활용이나 미디어 융합 등을 통해 종이책의 고정된 텍스트의 제약에서 벗어날 수 있으며 네트워크와의 연결을 통해 인터넷 공간을 자유롭게 활용할 수 있다는 점에서 전자책만의 독특한 구성 방식이 가능하다. 따라서 전통적인 책의 구성 방식이 아닌 전자책이 갖고 있는 미디어 특성에 적합한 향유를 최적화 할 수 있는 전자책 구성 전략이 요구된다.

종이책의 물리적 형태와 그 내용 구성 방식을 고려할 때 독서는 최적화된 향유 방식이다. 서술된 내용을 읽고 이해하여 내면화하는 독서 행위를 통해 선형적으로 구성되어 내용을 순차적으로 읽어가면서 책을 향유하기에 충분하다. 이와 같은 맥락에서 전자책의 향유를 최적화할 수 있는 구성 전략이 요구된다. 전자책에서만 체험할 수 있는 여러 요소들을 전자책 구성에 반영하여 전자책에 최적화된 향유 가능성을 제시할 수 있어야 한다. 전달하고자 하는 내용을 읽는 전통적인 독서는 물론 전자책 환경을 통해 연쇄적으로 발생할 수 있는 요소까지 전자책 구성에 포함시킬 때 전자책의 뉴미디어 특성은 더욱 강조될 수 있다.

전자책이 종이책과의 향유 방식에 있어 그 변별성을 강화할 수 있는 있는 구성 전략의 전제는 상호작용성이다. 앞서 언급한 바와 같이 디지털 미디어는 멀티미디어성, 상호작용성, 네트워크성을 기반으로 하면서 내용의 비선형적 조직이나 내용의 유동적인 변화를 가능하게 한다. 그리고 디지털 미디어 환경

에서 상호작용성은 향유자의 적극적인 역할을 요구하고 내용의 선택이나 조절을 할 수 있다는 점에서 전자책에서는 독자의 역할 범위를 확대하고 전자책을 다양한 체험으로 인식하며 향유할 수 있도록 한다. 종이책의 내용을 읽고 이미지를 상상하는 전통적인 독서에서의 소극적인 상호작용성은 전자책에서는 인터페이스를 통해 구체적인 행위를 유발하고 화면의 전환을 통해 그 결과를 실현시키며 적극적인 체험으로 전환시키는 것이다.

본 연구에서는 향유자들이 전자책을 접하는 행위를 “향유”나 “체험”이라는 추상적인 용어로 정의하고 있다. 그것은 아직까지 전자책만의 미디어 향유를 드러낼 수 있는 적절한 용어가 없기 때문이다. 책은 독서라는 용어를, 영화는 관람이라는 용어를, 텔레비전은 시청이라는 용어로 미디어 향유의 전형성을 포함한다는 점을 고려하면 각 미디어는 그 특성에 적합한 구체적인 체험을 드러내는 미디어 고유의 향유 용어들이 존재한다. 하지만 전자책은 아직까지 미디어 성격을 확립하지 못한 상태에서 구체적인 향유 방식을 보여주는 적합한 용어를 제시하기에는 한계가 있다. 기존 미디어의 향유를 의미하는 용어의 사용으로 전자책의 향유에 대한 인식이 고정될 수 있기 때문이다. 또한 전자책이라는 용어 자체에서 알 수 있듯이 전자책은 “책”이라는 속성을 일부 계승하고 있기 때문에 기존 종이책과 다른 차원의 향유를 부각하기 위해서는 기존 미디어 성격을 배제할 수 있는 전자책만의 향유 용어가 필요하다. 하지만 이와 같은 용어에 대한 고민은 전자책의 지속적인 연구를 통해 논의될 수 있을 것이라 판단한다. 이에 본 연구에서는 전자책에서 즐길 수 있는 새로운 요소들을 “향유”나 “체험”的 차원에서 제시하고자 한다. “향유”가 전자책 전체에서 즐길 수 있는 광범위한 영역이라면 “체험” 보다 구체화된 행동으로 사용하고자 한다.

이를 위하여 전자책의 향유를 최적화할 수 있는 구성 전략을 인터페이스의 설계, 분야별 상호작용성의 강화, 체험 범주의 확장이라는 차원에서 제시하고자 한다. 이것은 전자책이 갖고 있는 형태적 특성과 그것이 유통되는 시스템 및 전달하려는 내용의 목적을 고려했기 때문이다. 앞서 살펴본 전자책의 일반적 구성 방식을 기반으로 전자책의 미디어 특성을 극대화할 수 있는 구성 전략을 모색할 것이다. 따라서 본 장의 내용은 현재 제공 중인 전자책 구성에서

보완해야 할 부분을 중심으로 전자책에 최적화된 구성 전략을 살필 것이며 기존 전자책의 한계를 극복할 수 있는 구체적인 실천 방안을 제안하고자 한다.

전자책이 화면을 통한 읽기라는 측면에서 인터페이스는 전자책 향유의 기반이 된다. 화면에서 이루어지는 물리적 접촉이 전자책의 새로운 체험 양상으로 나타나는 것이다. 그리고 종이책이 갖고 있던 내용 전달 기능이 전자책에서도 계승되면서 전자책에서도 일정한 내용을 향유할 수 있어야 하는데 이 과정에서 향유자의 역할이 다르게 적용될 수 있다. 향유자가 전자책에서 체험할 수 있는 상호작용성의 결과에 따라 그 내용이 유동적으로 구현되면서 전자책 향유의 몰입을 강화할 수 있다. 또한 전자책의 네트워크 환경에서 연결되는 전달 내용 이상의 체험은 전자책의 향유 범주를 확장시킨다. 종이책에서는 지면 공간에서만 이루어지던 향유 범위가 네트워크를 통해 향유 공간을 확대하며 체험 범위를 확대하는 것이다.

이에 전자책의 물리적 형태와 네트워크 환경에서 구현되는 전자책의 특성을 고려한 구체적인 구성 전략은 다음과 같다.

1. 향유자 체험 심화를 위한 인터페이스 설계

전자책은 단말기와 소프트웨어의 통합을 통해 전달하려는 내용을 총체적으로 구현하는 새로운 형태의 미디어로 종이책과의 뚜렷한 변별성을 보인다. 그 결과 종이책은 코덱스의 물리적 형태와 그 내용물이 하나의 물체로 인식되는 것에 반해 전자책은 단말기라는 물리적 형태와 그 안에서 실제 전달하려는 콘텐츠가 개별적으로 인식된다. 즉, 하나의 단말기에서 여러 권의 책을 읽을 수 있다는 점에서 종이책에서는 불가능한 읽기 체험을 가능하게 하며 내용과 형태가 분리되지 않았던 콘텐츠 자체를 부각한다는 차이점을 갖는다. 전자책의 콘텐츠를 읽기 위한 소프트웨어의 구동은 단말기의 조작을 통해 가능한데 이 과정에서 단말기 인터페이스와 향유자의 물리적 접촉은 필수적이다. 인터페이스는 전자책의 특성을 가시적으로 보여주는 것으로 전자책이 전달하려는

내용을 향유자와 연결하는 중요한 기능을 갖고 있다. 향유자는 인터페이스에서 제공되는 여러 메뉴를 통해 종이책과 다른 읽기 방식을 체험하게 된다.

그러므로 전자책에서 인터페이스는 향유자가 전자책을 향유하는 가장 기본적인 수단이며 전자책을 적극적으로 체험할 수 있는 여러 가능성을 제시하는 공간이다. 실제로 전자책에서 체험할 수 있는 다양한 향유의 방식이 인터페이스를 통해 비롯되며 향유자의 선택 가능성을 가장 직관적으로 보여줄 수 있는 전자책 구성 요소이다. 따라서 전자책의 변별적 특성을 가시적으로 드러내는 인터페이스는 그 외형적 특성은 물론 전자책에서 가능한 다양한 향유 방식을 체험할 수 있도록 구성되어야 한다. 향유자와 시스템 사이에서 발생 가능한 상호작용성을 인터페이스 구성에서 제시할 수 있어야 한다.

1.1. 향유자의 편의성 확대

앞서 언급한 바와 같이 하나의 단말기를 통해 다양한 내용을 읽을 수 있는 전자책은 하나의 책에서는 오로지 한 내용만을 읽어야 하는 종이책과 큰 차이를 갖는다. 물론 종이책이라고 해서 반드시 획일적인 코덱스 형태만을 갖는 것은 아니다. 종이책에서도 각 내용에 적합한 물리적 구조를 적용하는 경우가 있다. 이를테면 팝업북(pop-up book)은 코덱스에서 변형된 형태로 책이 전달하려는 내용을 보다 효과적으로 전달하기 위해 적용한 방식이다. 종이책이라고 하여 반드시 글과 삽화만으로 평면적 구성을 보이는 것은 아니다. 그 내용에 적합한 형태를 고려한 결과로 책에서 전달하려는 하나의 내용만을 보여주기 위한 구성이다.

하지만 전자책을 구현하는 단말기는 오로지 하나의 콘텐츠를 담고 있는 종이책과 달리 여러 콘텐츠를 이용하게 된다. 기본적으로 인터페이스의 조작은 크게 다르지 않지만 개별적인 콘텐츠에서 제시되는 인터페이스의 구성은 콘텐츠를 향유할 수 있는 다양한 체험으로 연결된다. 따라서 전자책을 읽는 향유자 편의성을 고려한 인터페이스 구성은 필수적이다. 단말기의 인터페이스는 향유자가 전자책을 체험하는 1차적 요소로 작용하는데 전자책에서는 책장을 넘기는 것조차 인터페이스의 조작을 통해서만 가능하기 때문이다. 종이책에서

는 문자를 읽을 수 있는 기술만 있으면 독서가 가능했지만 전자책에서는 콘텐츠를 향유할 수 있는 단말기를 조작할 수 있는 최소한의 기술이 요구되는 것이다.

현재 제공되는 전자책의 인터페이스는 다음 그림과 같이 전자책마다 다른 방식으로 구성되어 있다. 종이책에서의 독서가 어떠한 내용을 담고 있더라도 책장을 넘기고, 차례에서 필요한 부분을 찾고, 참고 내용을 확인하는 등 정형화된 독서 행위를 보인다는 점을 고려하면 향유자가 보다 쉽게 전자책을 읽을 수 있는 인터페이스 구성의 필요성은 더욱 분명해진다. 향유자의 사용 편의성을 고려한 구성은 전자책을 향유하고자 하는 동기나 전자책의 접근성과 밀접하게 연관되기 때문이다. 그럼에도 불구하고 기존 전자책의 인터페이스 구성은 몇 가지 문제점을 갖고 있다.



그림 28. 인터페이스 구성 사례

우선 첫 번째 문제점은 인터페이스의 체계적 구조가 보이지 않는다는 것으로 첫 번째 그림이 이에 해당한다. 오른쪽 상자 안에 있는 내용은 향유자가 선택할 수 있는 메뉴로 이들을 통해 향유자는 내용을 찾아가거나, 밑줄을 긋거나 메모를 하거나 책갈피를 표시하는 체험들이 가능하다. 이와 같은 인터페이스 구성은 절대적으로 종이책에서 발생하는 독서 행위를 기반으로 하고 있다. 종이책의 독서 과정에서 습관적으로 일어나는 행동들을 인터페이스에서 선택하여 유지시킬 수 있다. 그리고 다른 향유자들이 밑줄 그은 목록을 보거나 책에 대한 정보를 볼 수 있는 것과 같이 전달하려는 내용 자체가 아닌 그 외부 요소들과의 연결도 인터페이스의 기본 구성으로 제시되고 있다. 이러한

부분은 기존 독서에서 체험할 수 없던 새로운 영역으로 전자책이 갖고 있는 네트워크 연결을 활용한 것이다.

하지만 이와 같이 전자책 내용의 내적 체험과 외적 체험의 요소가 구분되지 않은 채 인터페이스가 구성될 경우 향유자의 일관된 독서를 방해할 여지가 있다. 특히 인터페이스를 통한 읽기 방식은 전자책에서 새롭게 발생하는 체험 요소라는 점에서 향유자가 새롭게 습득해야 할 읽기 방식이다. 그러므로 기존 종이책의 읽기와 전자책에서 가능해진 읽기를 구분하여 구성하는 것이 향유자의 편의성을 높이는 것이다.

두 번째 문제점은 두루마리 형태의 앱북에서 자주 발생하는 페이지의 생략으로 전자책의 내용 검색이 어렵다는 점이다. 두 번째 그림이 이에 해당한다. 앱북의 경우 종이책과의 변별적 특성을 강조하고 있는데 이 과정에서 책의 기본 구조인 페이지 체제를 생략하는 경우가 자주 발생한다. 대신 두 번째 그림의 아래 부분처럼 장면을 중심으로 페이지 검색을 대신하고 있다. 물론 이와 같은 방식은 전자책의 새로운 체제 구축의 한 방식으로 볼 수 있다. 하지만 전자책이 전통적인 책의 기능을 계승한다는 점에서 내용 검색을 강화할 수 있는 인터페이스 구성은 전제되어야 한다.

앱북의 내용 구성이 문자 텍스트뿐만 아니라 다양한 멀티미디어 기능을 활용하고 있다는 점을 고려하면 향유자가 원하는 내용을 보다 쉽게 찾을 수 있는 인터페이스 구성이 필요하다. 단순히 문자 텍스트로 서술되는 내용뿐만 아니라 다른 형태의 콘텐츠를 검색하고 찾아갈 수 있는 기능이 추가될 필요가 있다. 물론 아직까지 앱북은 비교적 짧은 분량으로 제작되고 있기 때문에 페이지 체제를 생략하였더라도 단순 페이지 이동에 큰 무리가 없다. 하지만 점차 종이책과 비슷한 분량을 갖는 전자책이 제작된다는 점을 고려하면 보다 편리한 내용 찾기가 포함되어야 한다.

이상의 전자책 인터페이스 구성에서 나타나는 문제점은 세 번째 그림과 같이 일부 앱북에서 해소되고 있다. 세 번째 그림의 인터페이스는 우선 <목차-설정-이벤트>로 범주화하고 그 하위 항목으로 세분화된 메뉴를 통해 향유자가 선택할 수 있는 체험 영역을 구분하고 있다. 인터페이스 구성 체계를 기준으로 향유자는 읽기 행위는 물론 내용 전개와 별개의 콘텐츠 체험을 선택할

수 있다. 그러나 아직까지 서사를 기반으로 하고 있는 문학 장르나 아동용 앱 북 일부에서 이야기 자체의 향유와 그 외적 체험을 구분하여 제공된다는 점에서 전자책의 일반적인 구조라 보기는 어렵다.

따라서 향유자가 즐기고자 하는 체험 요소와 그 범주를 선택하는 데 편리하도록 인터페이스의 체계화된 구조가 필요하다. 전자책마다 개별적인 인터페이스를 구축하고 있는 상황에서 향유자는 전자책을 읽을 때마다 각각의 다른 읽기 방식을 요구받게 된다. 미디어 선택에 있어 사용 편의성은 중요한 기준이 되기 때문에 전자책은 종이책이 갖고 있던 편의성을 계승해야 함은 물론, 향유자들이 종이책보다 전자책을 더욱 편리하게 사용할 수 있어야 한다. 뿐만 아니라 콘텐츠 구성 자체에서도 비선형적 구조를 보일 수 있는 하이퍼텍스트를 활발히 사용한다는 측면에서도 사용자의 편의성은 요구된다. 모든 글쓰기 형태는 공간적으로 내용 전달에 사용된 기호들을 보고 이해할 수 있는 최소한 2차원의 공간에 펼쳐져 있어야 한다⁹⁸⁾는 측면에서 향유자가 전자책의 이용을 위해 새로운 기술을 터득할 필요 없이 보다 이해하기 쉬운 기호들을 사용한 인터페이스가 필요하다. 그리고 전자책에서 향유할 수 있는 다양한 체험과 연결될 수 있는 접촉면으로서 그 기능의 효용성을 강화할 필요가 있다.

또한 전자책은 네트워크 환경을 확보하고 있기 때문에 인터넷 공간에서의 체험들이 전자책에서도 즉각적으로 연결될 수 있다. 종이책의 독서가 내용이 적힌 종이 공간에서만 가능했던 것과 달리 전자책은 향유 공간이 콘텐츠를 보여주는 스크린에서 웹 공간까지로 확장된다. 따라서 책에서 전달하려는 내용 자체와 그 이외 체험 가능한 콘텐츠가 전자책 단말기에서 모두 실현될 수 있다. 이러한 측면에서 전자책에서 체험 가능한 콘텐츠를 향유자의 편의성을 고려해 인터페이스를 범주화하여 체계적으로 제시할 필요가 있다. 특히 하나의 완성된 내용을 전달한다는 책의 기본 속성을 고려하면 전자책에서 체험할 수 있는 요소들을 구분하여 제시하는 것은 매우 유용한 전략이다. 즉, 향유자는 완성된 내용의 텍스트만을 선택하거나 콘텐츠와 연관성은 있지만 서술 내용과는 별개로 향유할 수 있는 콘텐츠까지 선택하는 등 적극적인 전자책 향유가 가능해진다.

98) 배식한(2000), 『인터넷, 하이퍼텍스트 그리고 책의 종말』, 책세상, p.120

이에 향유자의 선택할 수 있는 여러 메뉴들을 편리하게 선택할 수 있어야 한다. 전자책은 전달하려는 내용을 읽는 것뿐 아니라 웹 공간 혹은 다양한 텍스트 형태를 활용한 체험을 확장하기 때문이다. 전자책에서 가능한 여러 체험 가운데 향유자는 자신이 원하는 체험을 선택할 수 있어야 한다. 전자책을 읽더라도 향유자에 따라 전자책을 읽는 과정에서 개인차는 발생한다. 어떤 향유자는 단지 휴대의 편의성으로 전자책을 선호할 수 있다. 이처럼 종이책의 독서를 그대로 전자책에서 유지하려는 향유자에게는 내용의 외적 체험을 생략하고 기본적인 책의 내용만을 제공하면 된다. 반면에 종이책과 다른 다양한 체험 요소를 즐기기 위해 전자책을 향유하려는 향유자도 있다. 이러한 경우에 는 향유자가 선택할 수 있는 콘텐츠가 무엇이고 그것을 어떻게 향유할 수 있는지가 쉽게 이해할 수 있어야 한다. 이것은 향유자와 시스템과의 상호작용성으로 단말기는 물론 전자책의 내용을 실현시키는 프로그램까지 모두 조절할 수 있게 된다. 인터랙션북을 표방하는 앱북의 대부분이 내용 전개 이전에 향유자가 활용할 수 있는 여러 형태의 읽기 방식을 제시하는 것은 이와 같은 이유로 파악할 수 있다.

전자책은 향유자의 향유 요소를 선택 조절한다는 측면에서 상호작용성이 부각되는데 인터페이스의 체계적인 구조를 통해 향유자의 콘텐츠 선택을 도울 수 있어야 한다. 내용을 읽는 독서 행위만을 위한 향유나 그 외적 체험을 위한 향유를 즉각적으로 선택하여 향유자가 원하는 콘텐츠 체험을 제시해야 한다. 이를 통해 종이책보다 체험 범주가 확장된 전자책 내에서의 능동적인 전자책 향유를 도와줄 수 있어야 한다. 따라서 세 번째 그림과 같이 체험 범주를 체계화하는 것이 효과적이다.

디지털 미디어가 향유자에게 “단순한 읽기 강화가 아닌 읽기 영역의 확대와 향유자의 역할 강화”⁹⁹⁾를 요구한다는 점을 고려해 향유자가 보다 쉽게 자신의 역할을 수행할 수 있고 자신이 향유하고자 하는 콘텐츠를 쉽게 선택할 수 있는 인터페이스 설계가 필요하다.

99) 박승희(2005), 앞의 글, p.357

1.2. 읽기 환경의 개별화

종이책을 구성하는 문자와 삽화는 편집자가 정해놓은 크기 그대로 전달된다. 시력이 떨어져서 문자가 잘 보이지 않거나 문자보다 삽화에 더 관심이 있더라도 그것은 독자 개인의 문제이지 그 내용 자체를 독자에게 맞출 수는 없다. 종이책은 인쇄술을 통한 대량 생산의 결과로 독자가 책을 읽는 과정에서 발생할 수 있는 개인차를 고려하지 않는다. 책의 보급이 확산되면서 책을 읽는 데 도움을 주거나 보다 쾌적한 환경에서 책을 읽을 수 있도록 안경이나 독서대와 같은 기구들이 개발되었다. 이로 인해 읽기 환경이 보다 편해진 것은 사실이지만 이러한 도구들은 책과는 별개로 존재하는 부수적 도구로 책 자체에서 독자의 읽기 환경을 조절할 수 있는 요소가 아니다. 하지만 전자책에서는 종이책에서 불가능했던 향유자 개인에게 최적화된 읽기 환경의 설정이 가능해졌다.

전자책에서는 향유자가 원하는 형태로 내용을 볼 수 있다. 전자책은 종이책처럼 고정된 크기의 인쇄된 내용으로 전달되는 것이 아니라 유통적으로 변화할 수 있는 디지털 텍스트로 구성되기 때문이다. 활자의 크기는 물론 글씨체 변형도 가능하며 화면의 비율도 향유자의 선택에 따라 조절이 가능하다. 그 결과 향유자 개인에게 최적화된 환경에서 전자책의 내용을 구현하며 읽기 환경의 개별화를 실현시킨다. 특히 이와 같은 향유자의 개별화 가능성은 범용 단말기보다 전용 단말기에서 더욱 활성화되어 있는데, 그것은 독서 자체에 목적을 두고 있는 단말기의 특성 때문인 것으로 볼 수 있다.



그림 29. 읽기 환경 설정

왼쪽의 그림은 일반적으로 전용 단말기에서 나타나는 환경 설정 메뉴이다. 대개 전용 단말기는 초기 전자책 형식으로 멀티미디어 활용이나 확장된 콘텐

츠 없이 종이책의 구성 방식을 따르고 있다. 그렇기 때문에 전용 단말기에서 설정 가능한 환경은 종이책이 갖고 있던 문자나 그림의 고정된 크기를 향유자에게 최적화된 크기로 제공하는 것에 중점을 두고 있다. 활자 크기를 비롯해 글자체, 행간의 간격, 폭 등 내용이 구현되는 화면 공간에서 변화 가능한 요소들을 향유자가 원하는 상태로 설정할 수 있다. 그리고 단말기 화면 자체를 책의 형태와 같이 세로로 길게 보거나 가로로 돌려 넓게 읽을 수 있다. 이러한 환경 설정은 종이책의 고정된 텍스트에서는 불가능했던 부분이다. 문자 텍스트를 중심으로 구성되는 전자책에서는 읽기 환경을 <그림 29>의 왼쪽 그림과 같이 향유자 개인에게 최적화된 문자 텍스트를 조절할 수 있게 하는 효과적이다.

하지만 앱북에서는 전용 단말기에서 가능한 활자의 조절이 불가능한 경우가 많다. 특히 다양한 멀티미디어를 활용하고 있는 경우에는 글자 크기를 조절하거나 글자체를 변경하는 것과 같은 환경 설정은 찾아보기 어렵다. 전용 단말기에서 가능한 활자 조절은 앱북 가운데 종이책 구성에 따라 제작된 문자 중심의 앱북에서만 가능하다. 이와 같은 경우 향유자가 직접 손가락을 이용해 글자를 확대하거나 축소하는 것으로 조절할 수 있다. 또한 같은 방식으로 바탕 화면의 밝기를 조절할 수 있다. 앱북은 스마트 기기에서 구현되기 때문에 전용 단말기와 달리 LCD나 LED와 같은 디스플레이를 이용한다는 점에서 화면 밝기가 읽기 환경에서 중요한 요소가 된다. 전자 종이와 달리 LCD나 LED의 화면에서는 외부 조명의 영향을 받기 때문에 빛이 너무 강할 경우 화면의 내용이 잘 드러나지 않을 수 있다. 이때에는 화면 밝기를 어둡게 하여 텍스트를 읽어야 한다.

<그림 29>의 오른쪽 그림은 일반적으로 앱북에서 제공되는 환경 설정이다. 앱북에서는 문자 텍스트의 조절이 아닌 읽기 방식에 대한 개인별 환경 설정이 중심이 된다. 내용을 전달하는 언어의 선택이나 그것을 읽는 방법과 활자를 드러낼 것인지 등을 선택할 수 있다. 앱북의 이러한 환경 설정은 문자에 기반한 전자책이 아닌 멀티미디어를 활용한 경우에 가능하다. 활자뿐만 아니라 음성이나 음향의 삽입이 가능해지면서 전자책을 오디오북과 같은 방식으로도 체험할 수 있기 때문이다. 이러한 측면에서 향유자가 체험할 수 있는 읽

기 방식이 다양해진다.

이처럼 현재 전자책에서 설정할 수 있는 읽기 환경은 전용 단말기와 스마트 기기에 따라 차이가 있다. 하지만 전자책이 종이책의 독서 경험을 계승하는 한편 뉴미디어인 전자책의 새로운 향유 방식을 제공한다는 점에서 활자 중심의 최적화 환경을 보이는 전용 단말기의 특성과 활자 이외의 읽기 방식을 선택할 수 있는 스마트 기기의 특성이 결합될 필요가 있다. 앞서 설명한 바와 같이 초기 전자책은 종이책을 단말기에서 읽을 수 있도록 디지털 변환 자체에 초점을 두었기 때문에 앱북과 같이 멀티미디어 활용이 활발히 이루어지지 않았다. 그러한 상황에서 사용자가 선택할 수 있는 최대한의 환경 설정은 활자에 국한될 수밖에 없었다. 하지만 전자책이 향유자의 상호작용성을 강화한다는 측면에서 기존의 최적화 환경은 물론 앱북에서 갖고 있는 멀티미디어를 활용한 다양한 향유 방식도 향유자에 개인에 맞춰 설정할 수 있어야 한다.

이와 함께 상호작용성의 수준에 의한 개인별 최적화도 요구된다. 향유자의 편의성 확대에서도 설명한 바와 같이 전자책을 이용하는 모든 향유자가 전자책에 적용된 새로운 형태의 체험을 원하는 것은 아니다. 기존 종이책의 구성 방식으로 전자책을 향유하고자 하는 가능성도 배제할 수는 없다. 보다 편하게 많은 책을 휴대할 수 있다는 장점으로 전자책을 읽는 향유자에게는 향유자가 내용 진행에 개입해야 하는 방식은 오히려 불편한 요소가 될 수 있다. 따라서 향유자가 원하는 방식으로 전자책을 읽을 수 있도록 해주는 개별화를 인터페이스 구성 요소로 포함하는 것이 효과적이다. 향유자가 직면할 수 있는 여러 독서 상황을 개별 환경의 설정에서 구현할 수 있을 때 전자책의 개별 환경의 설정 기능이 갖는 효용성이 극대화될 수 있다.

전자책은 디지털 미디어의 특성을 포함하고 있다. 디지털 미디어는 향유자에게 원하는 정보를 탐색할 수 있도록 하이퍼텍스트로 구성되는데 전자책 역시 이와 같은 정보 선택의 기회를 제공할 수 있어야 한다. 이것은 무조건 전자책이 다양한 메뉴를 제공해야 한다는 것을 의미하지 않는다. 향유자가 선택할 수 있는 가능성을 확대하는 것이다. 이러한 가능성은 읽기 방식의 수준을 향유자가 선택하는 것으로 실현될 수 있다. 구성 텍스트의 형식이나 상호작용

성에 향유자가 개입하는 정도를 향유자가 원하는 읽기 환경으로 설정할 수 있을 때 효과적이다.

전통적으로 책은 그것이 담고 있는 내용의 전달에 초점이 맞춰져 있고, 독자는 독서라는 행위를 통해 그것을 읽고 생각하는 과정을 거치게 되어 있었다. 하지만 전자책은 디지털 콘텐츠가 갖는 소비 지향의 체험이 부각되면서 보고, 듣고, 내용에 참여한다는 점에서 향유자의 체험이 중요해진다. 이와 같은 변화는 전자책에 상호작용성이 적극적으로 활용되면서 더욱 강조되며 전자책 향유의 지배 요소는 체험에 중심을 두게 된다. 그렇기 때문에 향유자가 원하는 수준의 전자책 체험을 선택할 수 있도록 함으로써 읽기 환경의 개별화를 가능하게 하는 것이 중요하다. 처음에는 향유자의 선택 가능성이나 내용의 전개 과정에서 참여 요소가 부각되는 것이 효과적이지만 여러 번 읽는 전자책의 경우 반복적으로 나타나는 상호작용성은 읽기를 방해하는 요소로 작용할 수 있다. 따라서 향유자가 원하는 수준에 따른 유동적인 텍스트 구성을 선택할 수 있어야 하는 것이다. 읽기 환경에서 적용할 수 있는 선택 가능한 여러 조건들을 인터페이스 구성에 포함시켜 향유자 개인에 최적화된 환경을 설정할 수 있어야 한다.

1.3. 멀티스크린을 통한 체험의 연장

전자책은 디지털 데이터로 존재하기 때문에 하나의 물리적 형태로 인식되는 종이책과 달리 내용과 형태가 분리되어 인식된다. 대신 종이책은 그 내용을 읽기 위해서는 반드시 한 권의 책을 구입해야 하지만 전자책의 경우는 콘텐츠를 다운받아 여러 단말기에서 읽을 수 있다는 점에서 그 형태적 제약에서 자유롭다. 이것은 전자책 콘텐츠를 여러 단말기에서 연계하며 읽을 수 있다는 가능성을 의미한다. 이와 함께 클라우드 서비스가 보급되면서 멀티스크린을 이용한 전자책 향유는 더욱 쉬워졌으며 단말기나 장소의 제약 없이 전자책 읽기를 지속적으로 유지할 수 있다.

종이책은 고정적이고 완결된 텍스트로 구성되어 있기 때문에 종이책의 독서 방식은 선형적으로 이루어질 수밖에 없다. 처음과 끝이 정해져 있다는 측

면에서 독서는 책이 전달하려는 내용을 처음부터 끝까지 읽어가는 과정을 의미한다. 물론 이 과정에서 중간에 읽기를 멈추거나 다시 앞으로 돌아가거나 몇장을 뛰어넘기도 하지만 기본적으로 책이라는 물리적 형태에 담겨있는 내용을 읽어야 한다.

전자책 역시 책이 갖는 완결된 텍스트의 성격을 계승한다는 점에서 선형적인 읽기 방식에서 완전히 벗어나기는 어렵다. 하이퍼텍스트를 통한 비선형적 읽기가 가능하다 하더라도, 내용을 완벽하기 이해하기 위해서는 선형적인 읽기 방식이 요구된다. 이러한 면에서 텍스트를 읽는 방식은 종이책과 전자책이 유사하지만 그 공간이 종이와 단말기라는 점에서 그 차별성이 드러난다.

종이책의 경우, 멀티스크린을 통한 체험은 불필요한 과정이기도 하고 불가능한 부분이기도 하다. 종이책은 내용과 그 내용을 담고 있는 물리적 형태가 분리되지 않기 때문에 종이책만 휴대하면 독자는 어디에서나 읽고 있던 책을 읽을 수 있었다. 종이책은 그 자체로 언제나 연속적인 독서가 이루어질 수 있다.

하지만 전자책은 종이책처럼 독립적인 물체로 존재하지 않고 단말기를 통해서만 구현될 수 있다는 점에서 멀티스크린의 읽기 체험은 전자책의 미디어 특성에서 비롯된다. 전자책은 하나의 내용을 여러 단말기에서 읽을 수 있기 때문에 선형적인 읽기 방식에서는 내용의 연속성이 중요한 요소가 된다. 단말기를 옮길 때마다 어디까지 읽었는지를 찾는 일은 번거롭고 불편한 일이기 때문이다. 이와 같은 불편이 해결되지 않으면 여러 단말기를 통한 읽기가 가능한 전자책의 특성은 효용성이 떨어진다. 따라서 멀티스크린을 통한 전자책 읽기는 단말기의 이동에 의해 읽기 공백이 생길 수 있는 독서 행위의 단절을 극복할 수 있는 방법이다. 어떤 단말기를 통해 읽게 되더라도 이전에 읽던 내용에서 다시 이어서 읽을 수 있도록 인터페이스가 구성되어야 하는 것이다.

따라서 멀티스크린의 독서를 가능하게 하는 메뉴 자체를 인터페이스에 포함시킬 필요가 있다. 이미 언급한 바와 같이 전자책의 인터페이스의 메뉴는 향유자가 선택할 수 있는 여러 가능성을 제시하며 향유자의 능동적인 전자책 향유를 가능하게 한다. 이러한 점에서 전자책의 새로운 향유 요소인 멀티스크린의 가능성을 인터페이스에서 제시하는 것이다.

멀티스크린을 통해 콘텐츠가 제공되면 비용의 문제도 절감할 수 있지만 특정 미디어 체계에 국한되지 않는 커뮤니케이션 콘텐츠로 제작된다는 측면에서 다양한 접점을 확보할 수 있다.¹⁰⁰⁾ 이는 하나의 콘텐츠를 여러 플랫폼을 통해 향유할 수 있는 디지털 콘텐츠이기 때문에 가능한 방식이다. 이러한 점에서 멀티스크린을 통한 전자책의 체험은 향유자의 접점을 강화하고 보다 편리하게 전자책을 향유할 수 있다.

종이책이 물질적으로 독립된 소비 단위라면 전자책은 무형의 콘텐츠인 상태로 디지털 단말기에서 표현된다¹⁰¹⁾는 점에서 전자책은 멀티스크린을 통한 체험을 통해 지속적인 독서가 가능해진다. 특히 스마트 폰과 태블릿 PC 혹은 전용 단말기 등 여러 전자책 뷰어를 갖고 있는 향유자라면 멀티스크린을 통한 읽기의 연장은 더욱 절실하다. 디지털 미디어의 핵심적 변화 방향은 유비쿼터스가 구현되는 멀티스크린 미디어로 요약되는데 이는 미디어가 도처에 편재하고, 어떤 단말을 통해서도 지속적인 콘텐츠 소비가 가능해야 한다.¹⁰²⁾ 현재 전자책 시장이 유통 플랫폼 중심으로 확산되고 있다는 점에서 어떠한 단말기를 통해서라도 지속적으로 전자책을 읽을 수 있는 전자책 읽기를 효과적으로 연장할 수 있는 방법이 필요하다.

또 하나 생각해야 할 부분은 이동성의 문제이다. 기본적으로 전자책 단말기는 휴대성을 전제하고 있지만 태블릿 PC와 스마트 폰의 화면 차이를 고려한다면 이동 중에는 스마트 폰의 독서가 훨씬 편리하다. 또한 문자 텍스트에 적합한 전용 단말기나 컴퓨터 환경이 강화된 태블릿 PC의 장점을 고려하면 단말기 특성에 맞춰 전자책의 이동이 자연스럽게 이어질 수 있어야 한다. 이러한 측면에서 단말기에 적합한 전자책의 읽기 체험은 읽기 환경의 개별화와도 관련한다. 하나의 콘텐츠를 각 단말기 특성에 맞는 수준이나 향유자의 특성에 맞게 조절할 수 있도록 하여 멀티미디어를 통한 읽기를 연장하는 것이다.

〈Dracula〉와 같이 상호작용성이 필수적으로 개입되는 전자책의 경우, 안정된 공간에서 태블릿 PC를 통해 읽을 때에는 향유자에게 부여된 모든 역할을 수행하고 OST의 감상이나 화면의 물리적 접촉을 통한 전자책만의 새로운 향

100) 요코아마 류지 지음, 제일기획 옮김(2011), 『트리플 미디어 전략』, 흐름출판, pp.98-99

101) 이경훈(2013), 『디지털 콘텐츠 퍼블리싱』, 한국출판마케팅연구소, p.157

102) 이상호, 김선진(2011), 앞의 책, p.487

유 방식을 자유롭게 즐길 수 있다. 하지만 이동 중이라든지 복잡한 공간에서는 스마트 폰의 화면을 통해 문자 텍스트만 읽는다거나 오디오북 형태로 전자책을 향유하는 것이 효과적이다. 따라서 향유자가 처한 상황에 맞춰 향유자가 선택한 화면에 따른 전략적인 독서로 이어질 수 있어야 한다. 그리고 이를 통해 다층화된 체험을 향유할 수 있다.

클라우드 환경이 도래하면서 클라우드 서비스는 컴퓨터의 하드웨어-기본 소프트웨어-응용 소프트웨어의 계층에서 구분되는데 핵심 요소는 기본 소프트웨어를 제공하는 플랫폼에 있다.¹⁰³⁾ 대표적으로 애플은 플랫폼에 초점을 둔 클라우드 서비스를 선보이며 아이튠즈 스토어에서 구입한 콘텐츠는 애플의 어떠한 단말기에서도 이용하는 데 불편함이 없도록 하였다. 애플이 구축한 전자책 생태계 구조는 이러한 클라우드 서비스로 인해 더욱 견고해질 수 있었다. 따라서 전자책 시장이 전자책을 구입하거나 대여하는 유통 플랫폼을 기반으로 하고 있다는 점을 고려하면 보다 편리한 방법으로 클라우드를 이용할 수 있어야 하며 이를 통해 멀티스크린이 갖는 장점을 전자책 향유자들이 자유롭게 활용할 수 있어야 한다.

멀티스크린을 통한 읽기의 연장은 전자책의 폭넓은 향유를 가능하게 하면서 기존 종이책과는 다른 체험을 가능하게 한다. 그리고 이를 통해 전자책의 접근성을 향상시킨다. 즉, 전자책의 내용과 분리될 수 있는 개별 단말기를 통해 전자책을 읽는다는 점에서 종이책에 비해 읽기 제약이 생기는 가능성이 제기되지만, 이러한 가능성을 멀티스크린을 통해서 구현해냄으로써 보다 자유로운 전자책 체험을 실현시킬 수 있다. 이로써 향유자는 단말기의 이동으로 인한 독서의 공백을 없애며 어디에서나 전자책을 읽을 수 있게 된다. 종이책의 강점인 휴대성과는 다른 차원에서의 전자책만의 휴대성과 편리한 체험을 향유하게 된 것이다.

103) 오카시마 유시 지음, 김정환 옮김(2011), 『클라우드혁명과 애플 구글 마이크로소프트』, 예인, p.8

2. 분야별¹⁰⁴⁾ 상호작용성 강화

종이책의 독자는 서술된 내용을 읽고 이해하고 상상하는 것으로 충분했지만, 전자책은 그것을 넘어 독자를 보다 적극적인 향유자로 변화시킨다. 전자책의 내용을 전개하는 과정에서 향유자의 개입을 요구하고 향유자의 선택 가능성을 끊임없이 제공한다. 이는 인쇄된 텍스트가 고정되어 전달되던 종이책과는 다른 디지털 텍스트의 특성에서 기인한다. 디지털 텍스트는 종이와 다른 글쓰기 공간을 제공하며 디지털 부호는 책에 인쇄된 글자와는 다르게 손쉽게 검색, 복제, 변형, 수정, 이동이 가능한데¹⁰⁵⁾ 향유자의 상호작용성을 통해 그 내용의 변화를 가능하게 한다. 이처럼 텍스트의 유동적인 변화가 가능한 디지털 미디어 특성으로 전자책은 향유자의 상호작용성을 내용의 전개 과정에 필수 요소로 적용하여 향유의 질적 변화를 가져온다. 하지만 상호작용성이 단순히 내용을 변화시키는 것뿐 아니라 내용 선택이나 조절을 포함한다는 점에서 전달하고자 하는 분야 특성에 적합한 상호작용성을 전략적으로 배치할 필요가 있다.

전자책의 상호작용성은 게임에서 발생하는 상호작용성과는 다르다. 게임에서는 향유자의 상호작용성으로 서사를 변화시켜 내용을 비롯한 게임 환경 자체가 향유자에 따라 재구성된다. 하지만 전자책에서는 이미 완성된 내용은 변

104) 본 연구에서 상호작용성 강화에 대하여 문학 분야, 아동용 분야, 비문학 분야로 구분하여 살펴보았는데 현재 전자책을 분류하고 있는 체계를 참고하여 그 기준을 설정하였다.

아마존은 Kindle ebooks라는 전자책 카테고리를 따로 분류하고 있는데 Kindle ebooks을 클릭했을 때 나타나는 총 24개로 분류 체계가 제시된다. 하지만 이 체계는 Fiction/Nonfiction의 최상위 분류를 기준으로 할 때 나머지 22개의 세부 목록을 포함하는데 하위 체계는 문학과 비문학에서 비교적 판매가 많은 세부 항목이라 할 수 있다. 세부 항목은 다음과 같다.(밑줄 강조는 연구자에 의한 것임)

Fiction / Nonfiction / Arts & Entertainment / Biographies & Memoirs / Business & Investing / Children's Chapter Books / Computers & Internet / Cooking, Food & Wine / Fantasy / History / Humor / Literary Fiction / Mystery & Thrillers / Parenting & Families / Politics & Current Events / Reference / Religion & Spirituality / Romance / Science / Sports / Travel

아마존 이외의 다른 인터넷 서점도 이와 비슷한 체계로 전자책을 분류하고 있다는 점을 고려해 가장 최상위 범주인 문학과 비문학의 분야와 아동을 대상으로 하는 도서를 전자책의 대표적 분야로 선정하였다. 아동용 도서의 경우는 분류 체계에 있어 내용이 아닌 대상 독자를 기준으로 하고 있다는 점에서 위계가 맞지 않을 수 있다. 하지만 현재 앱북의 상당수가 동화를 기반으로 하고 있다는 점이나 전자책은 물론 종이책 시장에서도 독립된 분야로 분류하고 있다는 점은 실제 출판 시장에서 매우 중요한 분야라고 이해할 수 있다. 이러한 현 상황을 고려해 전자책의 대표적 분야를 문학, 아동용, 비문학으로 나누어 상호작용성의 최적화 방안을 논의하고자 한다.

105) 배식한(2000), 앞의 책, p.29

화하지 않고 전개 과정에서 향유자의 개입 가능성을 제공하며 전자책에 참여 할 수 있는 기회를 제공한다. 향유자는 전자책에 참여하면서 자신이 내용을 완성하거나 재구성한다는 역할에 몰입하며 전자책 향유 자체를 즐길 수 있다. 이와 같은 향유자의 상호작용성은 궁극적으로 책을 읽는 과정에서 발생하는 몰입 효과를 향상시키는 것이다.

어떠한 분야가 되었더라도 상호작용성의 전략적 구성을 통해 책 내용에 대한 몰입을 강화할 수 있어야 한다. 다만 그 분야 특성을 고려해 몰입 효과를 높일 수 있는 상호작용성의 방식이 조금씩 차별화될 필요가 있다는 점에서 분야별 적합한 상호작용성이 적용되어야 한다. 독자는 지금 읽고 있는 것이 어떤 종류의 책인지를 가능한 빨리 알수록 효과적인 독서가 가능¹⁰⁶⁾하다는 점에서 분야 특성이 우선적으로 고려되어야 한다.

현재 인터랙션북을 표방하는 일부 전자책에서는 내용 전개 과정에 향유자의 역할을 강화하며 상호작용성을 전자책의 필수 요소로 제시하고 있다. 하지만 상호작용성의 결과가 반드시 전자책의 향유에서 효과적인 효과로 나타나는 것은 아니다. 예를 들어 소설을 읽는 향유자는 완결된 서사를 기대한다는 점에서 비선행적 읽기의 상호작용성이나 정보 조절의 상호작용성은 효과적인 체험 강화라 보기 어렵다. 또한 정보 습득을 목적으로 하는 향유자에게는 정보의 정확성과 객관성이 중요하기 때문에 서술 내용이 유동적으로 변화하는 것은 효과적이지 않기 때문이다.

여기에서는 전자책 분야를 서사를 기반으로 하는 문학과 정보 전달 중심의 비문학, 그리고 현재 앱북에서 큰 비중을 차지하고 있는 아동용 분야의 전자책에 적용할 수 있는 상호작용성을 제시하고자 한다.

2.1. 문학 분야의 서사성 강화

기본적으로 책은 커뮤니케이션을 돋는 미디어로 일종의 상호작용성을 전제하고 있다. Mackey는 책을 읽는 동안 신체와 텍스트는 상호작용성이 일어난다고 강조하는데 이는 알아차리고, 조사하고, 탐구하고, 가정하고, 비교하고,

106) 모티어 J. 애들러, 찰즈 벤 도런 지음, 민병덕 옮김(2012), 『독서의 기술』, 범우사, p.60

분류하고, 조직화하는 시각적인 방법들을 이용해 생각하고, 상상하고, 조정하고, 해석하고, 실험하는 과정을 포함한다.¹⁰⁷⁾ 따라서 독자가 독서를 통해 저자가 전달하려는 내용을 자신의 것으로 내면화하는 과정이 책이라는 미디어에서 발생하는 상호작용성의 결과인 것이다. 특히 문학에서는 향유자에게 텍스트 구조가 미리 주어지더라도 텍스트 관점 아래 진행되는 방향에 의해 향유자의 역할이 생긴다는 점을 전제하면서 적극적인 텍스트 구성 행위가 가능하다고 믿는다.¹⁰⁸⁾ 독서 과정에서 발생하는 이미지 상상이나 감정의 변화 등으로 저자가 쓴 텍스트와 또 다른 텍스트로 독자에게 기억될 수 있는 가능성 을 상호작용성의 양상으로 파악하는 것이다.

현재 유통되고 있는 전자책의 상당수는 문학 분야에 속한다.¹⁰⁹⁾ 문학 분야의 경우 서사가 기반이 되기 때문에 전자책에서도 종이책과 같이 문자 텍스트만으로도 내용 전달을 하더라도 무리가 없다. 그렇기 때문에 문학 분야의 전자책은 기존의 종이책을 읽는 과정에서 작용하는 상호작용성과 큰 차이가 없어도 독서라는 과정에서는 큰 문제가 되지 않는다.

독자는 “단순한 상상 참여”와 “밝혀지지 않는 정보를 찾으려 할 때”¹¹⁰⁾ 이 야기에 더욱 매료될 수 있다. 책에서 충분히 전달되지 않은 내용을 독자가 주체적으로 찾아가는 과정에서 내용에 대한 정확한 이해가 요구되기 때문이다. 따라서 문학 분야에서의 전자책 역시 기존 종이책의 독서와 유사하게 의도적으로 충분히 내용을 전달하지 않은 채 향유자 스스로 그 내용을 채워나갈 수 있는 상호작용성을 배치할 필요가 있다. 향유자가 서사 내부에 개입하면서 이 야기를 완성시켜 나간다는 점은 종이책에서는 불가능했던 상호작용성으로 전자책에서의 새로운 향유 방식으로 부각될 수 있다.

107) 마틴 솔즈베리, 모랙 스타일스 지음, 서남희 옮김(2012), 『그림책의 역사』, 시공아트, p.79
재인용

108) 차봉희 편저(1993), 『향유자반응비평』, 고려원, p.57

109) 각주 103에서 제시한 아마존의 전자책 분류 체계를 보면 Fantasy, Literary Fiction, Mystery & Thrillers, Romance 등과 같이 문학 하위 분야가 세분화되어 있는데 이는 전자책 판매에서 유효한 의미를 갖는 분류 체계로 볼 수 있다. 하지만 이와 같은 전자책은 아직까지 전자책 특성에 최적화된 구성이 나타나지 않고 종이책의 구성 방식을 따르고 있다. 이는 종이책의 출판 진입 장벽보다 개방된 전자책 제작 가능성이나 제작 비용에서 오는 리스크 등을 고려할 때 손쉽게 제작될 수 있는 분야이기 때문이다.

110) 앤드류 글래스너 지음, 김치훈 옮김(2006), 『인터랙티브 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, pp.112-113

그러나 문학은 누구에게나 공통적으로 인지될 수 있는 완결된 서사가 전제되어야 한다는 점에서 향유자의 상호작용성에 의한 무조건적인 내용의 변경이나 조작, 재구성은 바람직하지 않다. 1990년대 후반에 인터넷 통신의 발달과 함께 하이퍼텍스트를 기반으로 한 소설이 등장하였지만 큰 성과를 이루지 못한 것은 이와 같은 맥락이다. 독자에 따라 달라지는 결말은 게임에서 기대할 수 있지만 소설에서는 기대하지 않은 결과이다. 즉, 소설이 주는 기본적인 이야기에 몰입해야 하는 것이다. 따라서 문학 분야에서는 향유자 개입에 의한 내용 수정이나 변형으로 완벽한 서사가 구현되지 않으면 문학 분야에서 기대하는 독서가 충분히 만족되기 어렵다. 현재 전자책의 상당 부분을 차지하는 문학 분야의 전자책이 향유자의 상호작용성이나 멀티미디어를 적극 활용한 구성하는 사례를 보기 어려운 것은 이와 같이 문학 분야에서 기대하는 바를 반영한 결과라 할 수 있다. 문학 분야의 책에서 요구하는 잘 짜여진 서사 전개는 문자 텍스트의 서술만으로도 충분히 설명될 수 있기 때문이다.

하지만 책이 설정하는 시간성에 주목한다면 문학 분야에서 향유자의 상호작용성은 유용한 구성 전략이 될 수 있다. 책에서는 스토리의 시간, 서술 행위의 시간, 독서의 시간이 발생하는데 스토리의 시간과 서술 행위의 시간은 소설가가 자신의 작품에 부여한 고유한 내적 리듬과 순서에 의해 조절할 수 있는 것에 반해, 책을 읽는 독서의 시간은 온전히 향유자의 것이 된다.¹¹¹⁾ 독서의 시간은 향유자가 책을 읽는 중간에 책 읽기를 중단하거나 앞으로 건너뛰거나 하는 행위나 책을 읽는 장소나 상황의 영향으로 저자가 의도한 시간과 달리 향유자가 처한 환경에 따라 그 내용을 향유하는 시간이 조절되는 것을 의미한다. 특히 종이책에서의 내용 전개는 일정한 크기의 지면 공간과 활자 크기의 제약에서 벗어날 수 없기 때문에 저자의 의도대로 독자의 시간을 조절하기에는 어려움이 있다. 저자가 중요하다고 생각하는 부분에서 부연 설명으로 내용을 늘릴 수 있지만 이와 같은 방식이 반드시 저자의 의도대로 독자에게 전달될 수 있는 것은 아니다. 따라서 지면의 공간적 특성과 선형적인 기술 방식은 저자가 의도하는 시간으로 독자에게 적용되기에는 무리가 있다.

이러한 점에서 전자책은 저자가 의도한 시간 구성을 독서의 시간에도 적용

111) 프랑시스 바누아 지음, 송지연 옮김(2003), 『영화와 문학의 서술학』, 동문선, p.26

할 수 있다는 가능성을 갖는다. 상호작용성을 활용하여 향유자가 내용 전개에 개입할 기회를 제공하면서 저자가 의도한 시간만큼 특정 페이지의 향유 시간을 조절하는 것이다. 저자가 중요한 내용으로 서술하고 있는 페이지일 경우 향유자의 개입 여지를 확대하거나 텍스트의 구현 속도를 조절할 수 있는 상호작용성을 설정하여 향유자의 시간을 조절할 수 있다. 이와 같은 효과는 〈Dracula〉에서 상호작용성을 적용해 효과적으로 구성하고 있는데 스릴러라는 장르 특성을 고려하면 향유자의 감정 이입과 긴장감을 높일 수 있다는 점에서 향유 시간의 조절은 매우 탁월하다. 다음 그림은 〈Dracula〉에서 향유자의 상호작용성을 통해 작가의 의도에 따라 향유자의 시간을 서술 시간과 동일하게 조절하는 대표적 사례이다.



그림 30. 〈Dracula〉 텍스트 시간 조절

첫 번째 그림은 페이지 전환과 함께 드러나는 그림으로 문자로 된 서술 없이 11시가 넘은 시계만 보여준다. 여기에서 향유자의 내용 개입이 요구되는데 향유자가 시계를 건드리는 즉시 시계 바늘이 이동하며 두 번째 그림과 같이 아침 7시로 시간이 흐르게 된다. 이 시간의 흐름은 실제로 시침과 분침이 움직이는 최소한의 물리적 시간을 요구하는데 시간의 흐름을 시계를 통해 구체적으로 보여주는 것이다. 또한 시간이 점차 흐르면서 깜깜했던 거실 공간이 밝아오는 것을 통해 아침이 되었다는 것을 확인할 수 있다. 이와 같은 구체적인 시간의 변화가 확인된 이후에 이 페이지에서 다루는 사건의 내용을 서술하는 문자 텍스트가 발현된다. 즉, 최소한의 물리적 시간을 통해 향유자가 지속적으로 내용에 몰입할 수 있도록 하는 것이다. 이는 웹툰에서 종 스크

롤을 이용하여 컷과 컷 사이의 간격을 활용해 작가가 원하는 만큼의 서사 속도를 조절하는 것과 유사한 방식이다.

또한 세 번째 그림과 네 번째 그림은 문자 텍스트로만 이루어진 페이지임에도 불구하고 서술 내용이 잘 보이지 않게 화면을 어둡게 설정한 상태이다. 이 페이지에서는 서술된 내용을 읽기 위해서는 향유자가 직접 흔들리는 등을 움직여 텍스트를 읽어야 한다. 등의 불빛은 페이지 전체를 밝힐 만큼 강력하지 않아 전체 페이지의 내용을 한 눈에 알아볼 수 없다. 따라서 향유자는 자신이 읽는 내용의 위치에 따라 등을 이동시켜야 한다. 실제 이 페이지에서는 주인공이 혼자서 등을 들고 성을 살펴보는 내용을 다루고 있는데 향유자가 등을 이동시키며 서술된 내용을 읽는 과정에서 주인공과 유사한 체험을 가능하게 하면서 전자책 몰입을 강화할 수 있다.

이처럼 문학 분야에서는 상호작용성을 설정하여 절대적으로 향유자가 조절하던 독서의 시간을 작가의 의도대로 자연시키며 향유자가 이야기에 몰입할 수 있도록 한다. 이는 향유자의 일정한 개입이 있어야만 서술 내용이 발현되고 그 내용들이 실제 서술되는 내용과 밀접한 관련을 갖고 있기 때문이다.

문학 분야의 읽기는 서사가 갖고 있는 완결성에 목적을 두고 향유하기 때문에 향유자가 이야기에 흥미를 갖고 끝까지 읽어갈 수 있어야 한다. 따라서 문학 분야에서 설정되는 상호작용성은 서사성 몰입을 가능하게 하는 장치로 활용될 수 있다. 이러한 전략적 구성은 저자가 의도하는 이야기 시간을 보완하며 저자가 기대하는 시간만큼 향유자가 페이지에 머물 수 있는 여지를 마련하는 것이다. 또한 상호작용성의 전략적 배치를 통해 서사 전개에서 중요한 역할을 하는 등장인물과의 공감하며 서사 진행에 빠져들 수밖에 없다. 이 과정에서 향유자는 적극적으로 내용 전개 과정에 참여하게 되며 향유자의 역할을 재설정하게 된다. 향유자는 서사 과정에 참여하는 상호작용성을 통해 이야기에 보다 강력하게 몰입할 수 있는 것이다.

문학 분야의 상호작용성은 서사성의 몰입을 위한 요소로 활용되어야 한다. 향유자의 상상력에 의존했던 소극적인 상호작용성을 전자책에서는 구체적인 행위를 통해 서사에 개입할 수 있도록 하는 것이다.

2.2. 아동용 분야의 놀이성 강화

현재 전자책 시장에서 아동용 분야의 앱북이 활발히 유통된다는 점을 고려하면 전자책에 적합한 콘텐츠로 전자책만의 새로운 향유 요소를 제시할 때 더욱 긍정적 발전을 기대할 수 있다. 종이책 시장에서도 아동용 분야는 불황이 없다고 할 만큼 출판 시장에서 중요한 세부 시장이라는 점을 고려하면 전자책 시장에서도 아동용 분야는 성공 가능성을 담보할 수 있기 때문이다. 이러한 시장 상황에서 아동용 분야의 전자책은 종이책에서 체험할 수 없는 향유 요소를 고려해 전자책 특성을 부각할 필요가 있다. 아동용 분야의 전자책은 비교적 짧은 분량으로 제작되기 때문에 멀티미디어를 활용하더라도 제작 비용의 부담이 어느 정도 감소될 수 있다. 그리고 종이책에서 구현할 수 없던 멀티미디어를 적극 활용한 텍스트 구성은 아이들의 흥미를 유발한다는 점에서 유용하다.

아동용 분야의 책은 정적인 성인용 도서 시장에서 찾아볼 수 없는 창의성을 발휘하고 다른 미디어와의 경쟁에서도 우위를 보이며 팝업 북, 다양한 결말이 있는 책, 소리가 나오고 촉감을 느낄 수 있는 책 등으로 어린 향유자들의 관심을 끌기 위해 노력해 왔다.¹¹²⁾ 이렇게 아동용 분야의 책은 종이책에서도 꾸준히 독자의 흥미를 유발할 수 있는 여러 방법들을 모색해 온 것이다. 그런데 전자책에서는 개별적으로 시도했던 종이책의 여러 형태들을 하나로 통합하여 제공할 수 있다. 음향의 사용이나 움직이는 그림, 향유자의 선택에 의한 내용 전개 등 흥미 유발을 위해 사용했던 각각의 요소들이 전자책 내에서 모두 실현될 수 있기 때문이다.

하지만 현재 아동용 분야의 전자책은 아동을 주요 대상으로 하는 그림책의 일반적인 형태와 큰 차이를 보이지 않는다. 단순히 이미지에 동작성을 강화하여 움직이는 그림책의 형태로 제공되는 것이 대부분이다. 이러한 현상은 앞서 언급한 바와 같이 기본적으로 앱북이 구현되는 화면 크기와 그림책의 양쪽을 펼친 상태의 크기 비율이 유사하다는 점에서 비롯된다. 아동을 대상으로 하는 책의 상당수가 그림책으로 제작되는 것은 문자 텍스트만으로 서술되는 내용에서 벗어나 그림이 갖는 의미를 강조하며 아동의 흥미를 유발할 수 있기 때-

112) 마틴 라이언스(2011), 앞의 책, p.188

문이다. 또한 문자로 서술되는 내용을 보다 쉽게 전달하기 위해 그림 기능을 강화하여 내용 전달에 중요한 요소로 포함시키고 있다.



그림 31. <콜렉션 1> 상호작용성

위의 그림은 <콜렉션 1>에 적용된 상호작용성 사례이다. 실제로 인터랙션 북을 표방하는 아동용 앱북인 <콜렉션 1>의 경우 가장 많이 나타나는 상호작용성은 배경 그림에 움직임을 가하는 형태이다.¹¹³⁾ 첫 번째 그림은 제비 다리를 고쳐준 흥부가 부자가 되었다는 이야기를 듣고 놀부가 제비 다리를 고쳐주는 내용이다. 향유자의 상호작용성을 통해 두 번째 그림과 같이 놀부 손에 있던 제비가 소리를 내며 날아가게 된다. 세 번째 그림은 눈이 쌓인 언덕에서 아이들이 즐겁게 논다는 내용을 다루며 눈사람을 만들거나 썰매를 타면서 눈을 즐기는 아이들의 모습이 제시된다. 이 가운데 썰매를 타는 아이를 건드렸을 때 네 번째 그림과 같이 썰매를 타고 언덕 밑으로 내려오는 아이의 모습이 나타나는 것이다. 이와 같은 그림의 움직임을 통해 문자 텍스트가 전달하고자 하는 내용의 보완 기능을 강화하고 있다.

113) 박미희(2013), 「아동용 앱북의 상호작용성 양상 연구」, 『인문콘텐츠』 28호, p.180

물론 이와 같은 상호작용성에 대한 움직임의 변화는 지금까지 종이책에서 불가능했던 점에서 발전적 형태의 구성을 보인다는 측면에서는 흥미 유발이 가능하다. 그러나 상호작용성을 통해 멈춰 있던 그림 텍스트를 움직이게 하는 것만으로 아동의 흥미를 유발하는 것에는 한계가 있다. 특히 아동용 분야의 전자책이 디지털 미디어 경험에 익숙한 디지털 네이티브를 향유자로 설정한다는 점에서 그림의 움직임만으로는 매력적인 요소가 될 수 없다. 경험의 일관되고 패턴화된 형식은 몰입을 저해¹¹⁴⁾한다는 점에서 동영상에 대한 경험에 지극히 일상적인 디지털 네이티브들에게 이와 같은 체험을 통해 지속적인 흥미 유발을 유도하기에는 무리가 있다. 그렇기 때문에 아동용 분야의 전자책은 보다 다양한 방식으로 향유자의 흥미를 지속할 수 있는 상호작용성의 설정이 고려되어야 한다. 전자책에서 구현이 가능한 다양한 멀티미디어 기능을 적용하여 향유자의 참여 범위를 확장시키는 상호작용성을 구성해야 하는 것이다.

앞서 제시한 <위대한 마법사 오즈>의 경우, 일반적으로 나타나는 그림의 움직임이 아닌 문자에 상호작용성을 설정하는 것으로 의외성을 제시하며 향유자의 관심을 끌 수 있다. 또한 다음의 그림과 같이 서술 내용과 별개로 보이는 부분에 상호작용성을 설정하여 향유자가 재미를 느낄 수도 있다.



그림 32. 상호작용성을 통한 재미 부각

<그림 32>는 자신에게 맞는 우산을 찾으려는 주인공이 아기양의 우산을 발

114) 미하이 칙센트미하이 지음, 이삼출 옮김(2003), 『몰입의 기술』, 더불어숲, p.269

견했다는 내용을 다루고 있다. 여기에서는 그림 배경에 있는 하트 무늬에 상호작용성을 설정하고 그 결과 작은 하트들이 화면 전반에 퍼져 나가게 된다. 이와 같은 내용은 서술 내용이나 중심 캐릭터와 연관성을 찾기 어렵지만 “사랑스런 우산”이라는 문구를 통해 유추할 수 있는 상호작용성이라 할 수 있다. 이러한 점에서 상호작용성을 찾고 그 결과를 살피는 것 자체가 향유자의 능동적인 참여를 전제한다는 점에서 놀이성이 부각될 수 있다.

아동용 분야의 전자책은 비교적 이야기 구조가 단조롭기 때문에 〈Dracula〉와 같이 서사 진행 자체에 상호작용성을 적용하기에는 무리가 있다. 그렇지만 “어린 향유자들은 글이 말하는 것과 그림이 보여주는 것 사이의 공간과 긴장으로 생겨난 ‘읽기의 빈자리’를 이해하는 데 있어 노력한 보람이 드러나야 그림책에 정성을 기울인다”¹¹⁵⁾는 점에서 최소한 서술 내용과 유기적인 연관성을 갖는 상호작용성을 전략적으로 배치할 필요가 있다. 그리고 이를 통해 아동의 자발적인 놀이 효과를 높이며 전자책에 대한 몰입의 강화로 연결되어야 한다.

우선, 아동의 흥미를 유발하고 이를 지속시키기 위해서는 아동용 분야의 전자책에서는 놀이 기능을 강화할 필요가 있다. 놀이는 자발적인 행위에서 비롯되어야 한다.¹¹⁶⁾ 상호작용성은 향유자가 정보를 선택할 수 있다는 점에서 자발적인 행위를 유발하며 놀이의 효과를 보일 수 있다. 아동용 분야의 전자책에서 전달하는 내용을 이해하고 그 내용을 상호작용성에 의한 결과로 확인할 수 있다. 〈콜렉션 1〉의 사례와 같이 아동용 분야의 전자책에서 상호작용성이 서술 내용과 관련한 그림에서 발생한다는 점을 고려하면 향유자는 놀이를 경험하는 방식으로 전자책의 내용에 대한 이해를 점검할 수 있다. 즉, 내용과 관련한 배경 그림에 상호작용성을 설정한 후에 향유자는 문자 텍스트에서 이해한 내용과 관련된 내용을 파악하고 상호작용성의 설정 지점을 찾는 것이다. 이처럼 서술 내용과 그림의 보완성을 활용해 내용 전달을 높이며 향유자는 숨은 그림 찾기와 같은 방식으로 자신이 이해한 내용을 확인하게 되는 것이다. 그리고 이러한 놀이성을 강화하는 전자책을 통해 책에 대한 거부감 없이 향유자의 책에 대한 접근 가능성을 높일 수 있다. 전자책은 책이 일정한 교육

115) 마틴 솔즈베리, 모랙 스타일스(2012), 앞의 책, p.75

116) 요한 호이징하 지음, 김윤수 옮김(1993), 『호모 루덴스』, 까치, p.19

적 효과를 보여야 한다는 부모의 기대와 재미있는 놀이로써의 아동의 기대가 합의될 수 있는 가능성은 보이는 것이다.

또한 멀티미디어 기능을 기반으로 지각 요소를 강화할 수 있는 상호작용성의 설정이 효과적이다. 경험으로부터 나온 지식과 기대를 사용하는 인지 과정은 지각 조성에 도움을 주는데¹¹⁷⁾ 상호작용성에 의해 향유자가 기대했던 내용이나 그 반응을 통해 향유자는 전자책을 통한 내용의 체득을 증폭시킬 수 있다. 또한 청각, 시각, 촉각, 미각, 후각 등의 감각 경험을 통한 지식은 보다 조직적으로 의미를 파악할 수 있다¹¹⁸⁾는 점에서 여러 감각 기관을 활용할 수 있는 멀티미디어의 활용을 통해 전자책의 전달 내용을 보다 명확하게 할 수 있다. 따라서 여러 감각 기관을 자극할 수 있는 멀티미디어를 전제로 상호작용성이 강화될 때 향유자의 자발적인 독서 행위를 유도할 수 있다.

2.3. 비문학 분야의 정보 선택 가능성 강화

현재 전자책 시장은 문학 분야의 세분화와 아동용 분야이 선점하고 있다는 점에서 비문학 분야의 전자책을 활성화할 필요가 있다. 비문학 분야의 전자책이 활성화되면 전자책 역시 종이책 시장과 같은 여러 취향의 향유자들을 만족시킬 수 있다. 문학 분야에서는 지나칠 정도로 하위 장르가 선전하고 있지만 문학 이외의 독서를 원하는 향유자 취향은 반영되지 않고 있다는 점에서 비문학 분야의 활성화는 전자책 시장의 확대에 결정적인 역할을 할 수 있다. 비문학 분야의 전자책을 통해 향유자 범위가 넓어질 것이며 보다 다양한 전자책의 접근이 가능해질 수 있다.

현재 전자책 시장에서 제공되는 비문학 분야의 도서는 많지 않다. 그리고 대개 비문학 분야의 전자책은 종이책 구성과 큰 차이를 보이지 않는 단순히 종이책의 내용을 디지털로 변환한 형태로 제공된다. 앱북의 형태로 몇 개의 과학 관련 도서들이 선보이고 있지만 극히 일부에 지나지 않아 시장 가능성은 보인다고 하기에는 무리가 있다.

117) Hugh J. Foley, Margaret W. Martlin 지음, 민윤기, 김보성 옮김(2013), 『감각과 지각』, 박학사, p.18

118) Stephen K Reed 지음, 박권생 옮김(2006), 『인지심리학』, 시그마프레스, p.314

하지만 전자책이 갖고 있는 미디어 특성을 고려한다면 비문학 분야의 전자책이 문학 분야의 전자책보다 훨씬 전자책에 최적화된 효과적인 구성으로 제시될 수 있다. 비문학 분야는 객관적인 정보 전달을 목적으로 하고 있기 때문에 이를 위해서 구체적인 자료들이 다양하게 제공될 때 내용의 객관성과 신뢰성이 높아진다. 특히 이러한 내용의 첨가는 과학 관련 분야에서는 필수적이다. 종이책에서도 비교적 다양한 자료들을 삽입하려고 시도하지만 종이 지면과 그 구성 방식의 한계로 인해 내용의 명확한 전달이 어려운 경우가 있다. 예를 들어 동시다발적으로 발생하는 현상이더라도 종이책에서는 선형적이고 순차적으로 적을 수밖에 없다. 그런데 여기에서 그 순서는 절대적으로 저자의 관점으로 선택되는 것이다. 따라서 동일한 현상이라도 저자에 따라 선택적 순서는 달라질 수 있고 그 내용을 선형적으로 읽어야만 하는 독자는 저자의 관점을 통해 그 내용을 인식하게 된다. 따라서 동일한 현상에 대해서 어떠한 순서로 기술되었느냐에 따라 그 중요성이 다르게 인식될 수 있는 것이다. 이와 같은 상황은 과학 관련뿐 아니라 다른 비문학 분야에서도 발생할 수 있는 문제이다. 이러한 측면에서 비문학 분야의 도서에서 저자의 서술 관점은 내용 전달에 있어 절대적이다.

이와 같은 종이책의 선형적 구조가 갖는 한계를 전자책에서는 여러 정보들을 병렬적으로 나열하고 향유자가 그 정보들을 선택할 수 있는 상호작용성을 설정하는 것으로 극복할 수 있다. 향유자는 동시에 발생하는 현상을 서술되는 문자뿐 아니라 실제 현상을 보여주는 동영상을 보거나 실험 과정에 직접 참여하면서 그 내용을 명확하게 이해할 수 있게 된다.

실제로 문자들의 움직임을 설명하는 과정에서 고체, 액체, 기체 등의 차이점을 설명할 때, 압력과 온도의 문제는 동시에 발생한다. 그러나 종이책에서는 이와 같이 동시에 발생하는 상황이 어쩔 수 없이 순차적으로 기술된다. 그리고 서술되는 순서는 저자의 선택적 관점을 따르게 된다. 이러한 점에서 종이책에서는 아무리 권위 있는 저자의 객관적 서술이라 하더라도 저자의 관점이 투영될 수밖에 없다. 결국 동시다발적으로 발생하는 자연 현상을 순차적으로 나열해야만 하는 상황에서 선택적 순위를 매겨 서술하면서 내용을 전달하게 되는 것이다. 이와 같은 서술 방법의 한계는 보다 복잡한 현상을 다룰 때

에 더 큰 문제를 야기할 수 있다.

다음은 물질의 상태 변화를 다룬 종이책과 전자책 구성 방식의 차이는 보여주는 구체적인 사례이다.

결정은 고체다. 그러나 세상의 모든 물질이 고체는 아니다. 액체와 기체도 있다. 기체 분자들은 결정 속에서처럼 서로 붙어 있지 않는다. 주어진 공간을 자유롭게 내달리면서 마치 당구공처럼 직선으로 움직인다(다만 평평한 당구대 같은 이차원이 아니라 삼차원에서 움직인다.). 내달리던 분자들은 다른 분자나 벽 등 다른 물체에 부딪히고, 그러면 역시 당구공처럼 텅긴다. 기체는 압축될 수 있다. 그것은 원자들과 분자들 사이에 여유공간이 아주 많다는 뜻이다. 기체를 압축하면 용수철 같은 ‘탄성’이 느껴진다. 자전거 공기펌프 끝에 손가락을 대고 플런저를 꾹 눌러서 탄성을 느껴보자. 손가락으로 오래 누르고 있으면, 마침내 손가락을 떼었을 때 플런저가 불쑥 튀어나올 것이다. 당신이 느낀 그 탄성을 ‘압력’이라고 부른다. 압력은 펌프 속 무수한 공기 분자(질소와 산소, 그리고 소수의 다른 기체가 섞여 있다)가 플런저에 와서 부딪혀 생기는 현상이다(플런저뿐만 아니라 다른 곳에도 다 부딪히지만, 압력에 반응해 움직일 수 있는 부분이 플런저밖에 없다). 압력이 높을 때는 분자들이 더 빠른 속도로 공격한다. 같은 수의 기체 분자들을 더 좁은 공간에 가둬도 압력이 높아진다(자전거 펌프의 플런저를 누르고 있는 것도 이런 경우에 해당한다). 온도를 높여도 마찬가지로 기체 분자들이 더 빨리 날아다니게 된다.

—리처드 도킨스, 『현실, 그 가슴 뛰는 마법』, pp.80-81

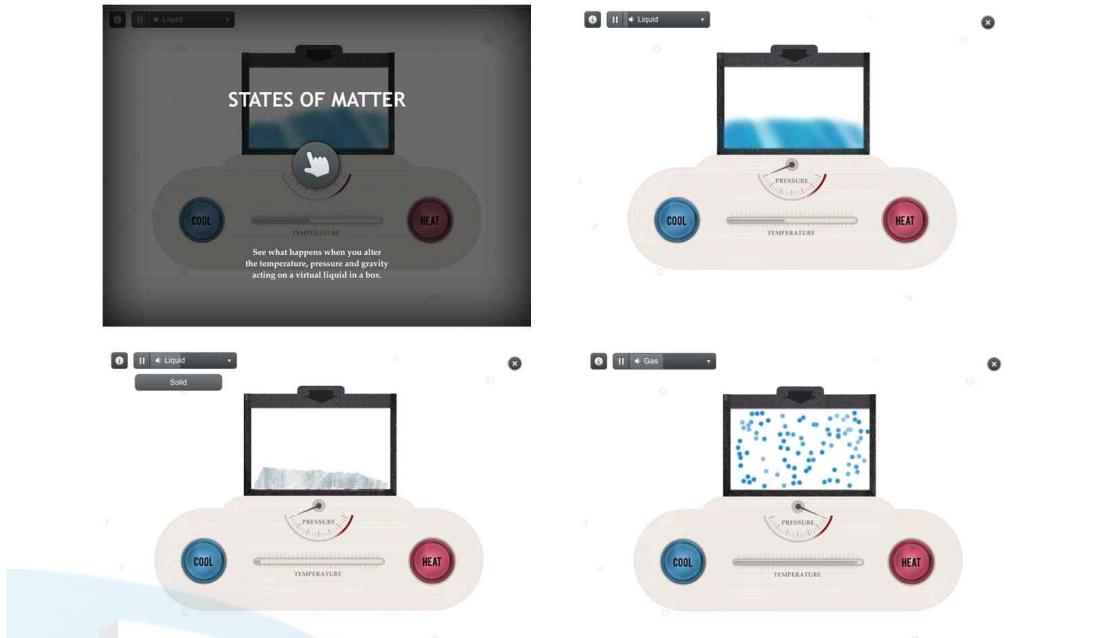


그림 33. 앱북 <The Magic of Reality> 일부

위의 그림은 <The Magic of Reality>의 일부로 앞서 설명한 물질의 상태를 보여주는 내용이다. 종이책에서 저자가 자전거 펌프에 비유하며 설명하던 내용을 전자책에서는 향유자가 직접 압력과 온도를 높이면서 물질의 변화 과정을 확인할 수 있다. 고체, 액체, 기체의 상태 변화가 압력에 의해 변화하는 과정을 문자 텍스트로 서술하는 대신에 향유자가 직접 그 과정을 체험할 수 있는 상호작용성을 설정한 것이다. 이 페이지는 첫 번째 그림과 같이 향유자의 참여 요소를 부각하고 있는데 향유자가 화면을 클릭하게 되면 두 번째 그림과 같이 액체 상태의 그림이 제시된다. 향유자는 이러한 기본 상태에서 직접 온도를 낮추거나 높이면서 물질의 압력을 조절하고 그 결과 나타나는 물질의 상태 변화를 볼 수 있다. 향유자가 온도를 조절하는 과정에서 압력과의 관계를 파악하면서 문자의 상태 변화를 직접 확인하는 것이다.

<그림 33>의 경우와 같이 멀티미디어를 활용한 전자책의 구성은 비문학 분야의 객관적인 내용 전달이라는 측면에서 효과적이다. 여러 방식을 활용하면서 구체적으로 내용을 전달할 수 있는 가능성이 높아지기 때문이다. 이는 종

이책의 고정된 문자 텍스트와 그림이 갖는 정보 전달의 한계를 다양한 전달 방식으로 극복한다는 점에서 그 가능성을 찾을 수 있다. 디지털 교과서의 도입 역시 이와 같은 효과를 기대하기 때문이다. 학습을 위한 교과서에서 객관적이고 이해를 도울 수 있는 여러 자료들이 모두 구현될 때 교과서의 효용성은 높아진다. 이러한 측면에서 비문학 분야의 전자책은 다양한 형태로 구현되는 내용 구성을 보여주며 향유자가 능동적으로 내용들을 읽어나갈 수 있는 상호작용성을 설정해야 한다.

비문학 분야의 상호작용성은 정보 흐름의 다양성을 보여주는 하이퍼텍스트의 특성을 기반으로 하는 것이 효과적이다. “하이퍼텍스트는 정보 흐름의 다양성을 보여주는 것이라면 멀티미디어는 정보 형식의 다양성에 초점을 두는 것”¹¹⁹⁾이라는 점에서 다양한 정보 형식을 멀티미디어로 표현하고 객관적이고 구체적인 내용 전달을 위해 하이퍼텍스트를 통하여 정보의 다양성을 보여줄 수 있어야 한다. 특히 비문학 분야가 정보 전달을 목적으로 한다는 점을 고려하면 다양한 정보 흐름을 제공하면서 향유자의 능동적인 선택 가능성을 강화할 필요가 있다. 이와 같은 상호작용성을 통해 향유자는 보다 적극적이고 능동적으로 다양한 형태의 정보를 체험하면서 내용을 보다 명확하게 이해하게 되는 것이다. 앱북 <Our Choice>나 <The Magic of Reality>가 주목을 받는 것도 이러한 하이퍼텍스트를 전자책 구성에 적극 활용하고 있기 때문이다.

비문학 분야에서는 향유자의 상호작용성을 하이퍼텍스트 구성을 통한 내용 전달에 필요한 정보의 조절에 초점을 두고 배치하는 것이 효과적이다. 이와 같은 경험은 기존 인터넷 공간에서의 경험과 유사하다. 인터넷 공간에서의 정보 획득은 향유자에 따라 현격한 차이를 보인다. 이는 향유자에 따라 하이퍼링크를 선택하고 새로운 정보를 찾으려는 노력의 정도가 달라지기 때문이다. 따라서 인터넷 공간에서의 텍스트는 향유자 개인에 따라 무한 확장할 수 있는 가능성을 갖고 있다. 비문학 장르에서의 상호작용성 역시 이와 유사한 방식으로 구성된다. 여러 형태의 텍스트들을 향유자가 선택할 수 있도록 다양한 자료들을 제공하는 것이다.

또한 어떠한 과정을 설명해야 하는 내용에서는 향유자가 직접 그 과정을

119) 조지형, 「인문학의 ‘위기’와 디지털 인문학」, 김도훈 외(2001), 『디지털 시대의 인문학, 무엇을 할 것인가』, 사회평론, p.171

체험할 수 있도록 하는 것이 효과적이다. 앞서 제시한 <Our Choice>의 풍력 에너지 발생 과정과 같은 사례가 이에 해당한다. 종이책의 순차적 설명과 고정된 그림으로만 충분히 설명될 수 없던 부분을 향유자가 직접 눈으로 확인 할 수 있는 기회를 제공하는 것이다.

따라서 비문학 장르의 전자책은 내용 전달에 초점을 두고 향유자의 능동적 읽기를 가능하게 할 수 있는 상호작용성을 전자책 구성에 적극 활용해야 한다. 전자책 발전 초기부터 부각되었던 멀티미디어의 활용과 함께 그것들을 향유자가 적극적으로 읽을 수 있도록 내용을 조절할 수 있는 상호작용성을 전자책 구성에 포함하여 전자책의 장점을 강화하는 것이 효과적이다.

3. 체험 범주의 확장

전자책은 종이책의 경험과 함께 디지털 미디어 특성에서 비롯되는 체험도 제공할 수 있어야 한다. 이와 같은 구성을 통해 종이책에서 경험할 수 없던 전자책만의 새로운 향유가 가능해진다. 종이책은 그 물리적 구조 안에 포함되는 내용만으로 완성되지만 전자책은 전달하고자 하는 내용 이외에도 디지털 미디어에서 발생 가능한 여러 체험 요소들을 전자책의 구성에 포함하며 전자책만의 향유를 강화하고자 한다. 전자책에서 새롭게 제시될 수 있는 체험 요소가 종이책과 변별성을 강화하면서 뉴미디어로서 전자책의 특성을 부각할 수 있다.

전자책은 종이책과 달리 그것을 향유할 수 있는 체험의 범주가 전자책의 내용을 구현하는 공간 이상으로 확장될 수 있다. 독립적으로 이루어지던 다양한 콘텐츠의 체험은 물론 커뮤니티와의 연결을 강화하며 다른 향유자와의 상호작용성을 가능하게 하면서 전자책을 기반으로 한 체험의 공간이 확장된다. 또한 향유자의 취향에 따라 전자책을 재분류함으로써 향유자만의 독립된 공간을 구축할 수 있다는 점에서 향유자의 체험이 발현될 수 있는 공간이 다양하게 설정되면서 기존 독서가 갖는 체험 범주가 달라진다. 전자책에서 확장된 체험 범주는 종이 지면이 갖고 있던 물리적 한계에서 비롯되는 공간이나 기

술의 제약에서 벗어나 내용을 구체화시키는 공간 이상의 범주까지 확대하며 전자책의 새로운 향유를 가능하게 한다.

이처럼 전자책의 체험 범주의 확장은 전자책의 기반이 되고 있는 네트워크 환경과 밀접하다. 일반적으로 전자책에서 네트워크의 중요성은 전자책을 구매 할 수 있는 플랫폼과의 연결이 우선되었다. 이와 함께 전자책의 네트워크를 활용해 보다 다양한 체험을 제공할 수 있을 때 전자책만의 새로운 향유가 부각될 수 있는 것이다. 전자책의 향유가 이루어지는 공간이 확장되면 그 공간의 개별 특성이 적용되면서 전자책을 통한 체험의 가능성은 무한대로 확장될 수 있다. 전자책에서 향유자가 능동적으로 확장하는 체험 범주의 확장을 통해 전자책만의 향유 특성이 강화되면서 종이책과의 변별성이 부각되고 뉴미디어 가 갖는 새로운 가능성을 제시할 수 있다.

3.1. 미디어 융합을 통한 체험의 확장

전자책은 종이책과 다른 새로운 산업 특성을 나타낸다. 종이책에서는 그 내용의 구성이 내용을 서술하는 문자 텍스트와 서술 내용을 보완할 수 있는 삽화로 충분하지만 전자책에서는 보다 다양한 형태를 활용한 구성이 가능하다. 디지털 기술을 기반으로 새로운 미디어와 콘텐츠 제작 기술이 등장하면서, “인쇄 미디어는 사업의 다각화를 모색하는데 여러 형태의 미디어에 콘텐츠를 제공하는 복합적인 정보 산업으로의 전환을 유도”¹²⁰⁾하고 있다. 이러한 측면에서 전자책은 종이책의 내용의 기반이 되는 텍스트뿐 아니라 다양한 형태의 콘텐츠 향유를 가능하게 한다는 차원에서 One Source Multi Use(이하 OSMU로 표기함)의 적용이 유리하다.

OSMU는 전달 방식의 변환, 표현 장르의 변환, 편집 시점의 전환, 콘텐츠 일부의 작품화, 확장 상품, 해설 작품 등의 방법에서 등장하는 파생 상품을 통해 원천 콘텐츠에서의 경험을 연장이나 확장하는 것이다.¹²¹⁾ 즉, 동일한 콘텐츠의 정체성을 기반으로 다양한 콘텐츠 향유를 유도할 수 있는 다각화를

120) 이용준(1999), 『디지털 혁명과 인쇄매체』, 커뮤니케이션북스, p.62

121) 아라히 노리코, 후쿠다 토시히코, 야마카와 사토루 지음, 이호영 옮김(2009), 『콘텐츠 마케팅』, 시간의물레, p.159

의미하는데 전자책의 디지털 미디어 성격은 이러한 가능성을 확장한다. 미디어 융합이 자유로운 디지털 미디어 속성은 전자책에서도 구현되면서 개별적인 미디어를 통해 독립된 콘텐츠를 향유하는 것이 아니라 전자책의 화면 안에서 각각의 개별 콘텐츠들을 향유할 수 있게 된 것이다.

물론 OSMU 자체가 디지털 미디어가 갖는 속성은 아니다. 콘텐츠가 갖는 경험재적인 속성에서 OSMU는 활용은 빈번히 발생하게 되는데 원천 콘텐츠에 대한 경험이 새로운 콘텐츠 형태에서도 유지될 수 있기 때문이다. 따라서 OSMU의 활용은 콘텐츠 산업에서 매우 유용한 전략이다. 특히 이러한 부분은 출판 콘텐츠에서 자주 활용되던 부분으로 소설을 영화로 장르 전환하거나 만화책의 영화화나 캐릭터 상품화 등은 OSMU의 전형적인 방식이다. 이미 향유했던 콘텐츠의 경험을 기반으로 새로운 형태의 콘텐츠를 선택하면서 경험재가 갖는 선택의 불확실성을 감소시킬 수 있기 때문이다.

그런데 기존 OSMU의 향유를 위해서는 그것과 접촉할 수 있는 최소한의 새로운 매개체가 필요했다. 같은 원천 콘텐츠를 활용하더라도 그 활용 방식에 따라 책은 서점에서, 음반은 음반점에서, 캐릭터 상품은 캐릭터 매장에서 독립적으로 구매해야 하고 음악을 듣거나 게임이 가능한 단말기가 독립적으로 존재해야만 OSMU 각각의 콘텐츠를 향유할 수 있는 것이다.

하지만 전자책에서는 부가 콘텐츠를 전자책이 구현되는 단말기 화면 안에서 모두 향유할 수 있다. 디지털 콘텐츠는 여러 미디어를 융합하면서 미디어 고유 영역을 해체시키는데 전자책에서도 이와 같은 융합 현상이 이루어지는 것이다. 따라서 전자책 내에서 내용을 읽는 것뿐 아니라 내용과 관련한 부가 콘텐츠의 향유가 수월해진다. 이러한 점에서 전자책은 부가 콘텐츠의 향유 가능성을 전자책 구성의 기본 요소에 포함하여 다양한 장르의 콘텐츠 향유를 전자책 안에서 가능하게 하고 있다.

이것은 디지털 아카이브 성격과 유사하다. 동일한 정체성을 갖고 있는 콘텐츠는 하나의 콘텐츠로 인식되고 저장되어 장르나 미디어의 제약 없이 같은 공간에서 향유하게 되는 것이다. 이로써 개별 콘텐츠로 연계되던 부가 콘텐츠를 전자책이 매개하는 공간 안에서 모두 향유할 수 있다. 그 결과 콘텐츠의 동일한 정체성이 강화되고 여러 장르의 콘텐츠에 보다 쉽게 접근하면서 브랜

드화를 통한 전자책의 향유를 더욱 견고히 할 수 있다.

현재 이러한 OSMU의 원스톱 서비스를 적극적으로 활용하고 있는 것은 Padworx의 전자책이다.



그림 34. Padworx의 OSMU

〈Dracula〉의 경우 각 챕터마다 주제곡이 포함되어 있는데 전자책 내에서 주제곡의 감상은 물론 아이튠즈로 연계되는 메뉴 구성을 통해 음원의 구입까지 바로 이어질 수 있도록 하고 있다. 〈그림 34〉의 가운데 그림에 원으로 표시한 부분은 음악과 관련한 메뉴로 왼쪽의 ‘songs’를 선택하면 첫 번째 그림과 같이 전자책에 포함되어 있는 노래 전체의 제목이 제시되고 있다. 노래 제목을 확인하고 아이튠즈에서의 구입을 유도하고 있다. 책과 음악이 갖고 있는 고유한 미디어 영역의 경계를 허물고 전자책 내에서의 모두 향유할 수 있도록 하는 것이다.

또한 ‘store’를 선택하면 세 번째 그림과 같이 아이튠즈에서 구입할 수 있는 Padworx의 또 다른 전자책 구입이 가능하다. 이것은 OSMU의 브랜드화를 유도한다. OSMU는 부가 콘텐츠를 통해 동일한 정체성을 향유한다는 점에서 브랜드화를 가능하게 하는데 Padworx라는 전자책 제작사가 갖고 있는 지향점을 반영한 콘텐츠를 통해 반복적인 향유 요소들을 체험하면서 고유한 브랜드 정체성을 구축하는 것이다. 이것은 〈Dracula〉뿐 아니라 다른 전자책에서 나타나는 방식으로 부가가치 창출까지 유도하며 향유자의 부가 콘텐츠에 대한 접근 가능성을 높이는 것이다.

또한 Disney Digital Books의 경우는 Padworx의 경우보다 미디어 융합을 통해 체험할 수 있는 더욱 다양한 향유 요소들을 제시한다. 단순히 OSMU를 소개하는 것이 아니라 미디어 융합으로 가능한 향유 요소들의 다양한 방식을 전자책 구성에 포함하고 있는 것이다. Disney Digital Books는 인터페이스에서 로고를 중심으로 왼쪽은 내용과 관련한 체험을 오른쪽은 내용 외적 체험을 구분하여 전자책의 향유를 극대화하고자 한다.



그림 35. Disney Digital Books의 미디어 융합

〈그림 35〉의 첫 번째 그림과 두 번째 그림은 전자책의 내용을 읽는 방법에 대한 미디어 융합을 보여준다. 첫 번째 그림은 서술되는 내용을 어떻게 읽을 것인지를 설정하는 것으로 종이책과 같이 문자 텍스트를 통해 내용을 읽거나 그 내용을 성우의 낭독으로 듣는 오디오북으로 선택하거나 오디오북으로 들으면서 현재 읽고 있는 내용의 문장을 확인하는 등의 다양한 방식으로 그 내용을 이해할 수 있다. 이것은 책과 오디오 방식의 미디어 융합으로 가능한 결과이다. 두 번째 그림은 향유자가 내용을 직접 읽으면서 녹음을 하고 자신의 목소리를 통해 들을 수도 있는 읽기 방식을 보여준다. 이것은 오디오 기능이 강화되면서 전자책에서 새롭게 향유할 수 있는 방식이다.

세 번째 그림과 네 번째 그림은 앞서 살펴본 전자책의 일반적 구성 방식에서 나타나는 내용 외적 체험의 영역으로 음악을 듣고 게임을 즐기거나 색칠하기, 퍼즐 등과 같은 부가 콘텐츠를 제시하는 것이다. 물론 이와 같은 부가 콘텐츠들은 종이책에서도 파생 상품으로 만들어지지만 향유를 위해서는 개별

적으로 구매를 해야만 가능했던 부분이다.

전자책은 부가 콘텐츠가 갖고 있는 고유한 미디어 영역을 융합하면서 전자책 내에서 모두 향유할 수 있도록 하고 있다. 기존 종이책에서 기대할 수 없던 부가 콘텐츠를 전자책 공간에서 모두 향유할 수 있다는 점은 향유자의 접근 가능성을 높이고 동일한 정체성에 기반한 콘텐츠 향유를 통해 브랜드화를 가능하게 한다. 또한 “향유자가 한 권의 텍스트를 동화 흡수하는 과정은 쓰인 텍스트를 선택하여 그것을 재구성하는 탁월한 개인적인 작업”¹²²⁾이라는 점에서 전자책에 포함된 여러 향유 요소들을 체험하면서 향유자만의 의미 있는 콘텐츠로 재구성할 수 있다. 독서가 향유자가 텍스트를 내면화하는 과정으로 개인적 의미를 형성한다는 점을 고려하면 전자책이 미디어 제약 없이 향유하는 여러 콘텐츠를 통해 향유자만의 전자책 향유가 갖는 의미가 더욱 확대될 수 있다.

3.2. 커뮤니티적 읽기를 통한 체험의 확장

인쇄술이 개발되기 이전의 독서는 낭독자를 중심으로 여러 명이 함께 듣는 방식이 일반적이었다. 필경사에 의해 기록되던 책은 대량 생산이 불가능하였기 때문에 지극히 한정된 소수의 전유물이었다. 책을 읽는다는 것은 매우 제한된 체험이었고 독서의 기회는 개인적으로 이루어지기에는 많은 제약이 있었기 때문에 낭독을 통한 독서가 중심이 되었다.

하지만 인쇄술이 발달하면서 책의 대량 생산이 가능해졌고 책의 대중화가 이루어졌다. 제한된 특정인에게만 허락되었던 책이 일반 대중에게까지 확산되면서 모두 모여 함께 듣던 낭독의 독서가 개인적으로 이루어지는 묵독의 독서로 변화한다. 여러 명의 독자들이 함께 누리던 독서가 지극히 개인적인 행위로 변모한 것이다. 독서라는 행위는 소리를 내지 않고 텍스트를 대하는 고독한 영위가 되면서 그 이전의 공동체 통합을 확인하는 독서의 종교적 의례와 같은 의미는 사라졌다.¹²³⁾

122) 로제 샤르티에, 글리엘모 카발로 엮음(2011), 앞의 책, p.375

123) 오사와 마사치 지음, 오석철, 이재민 옮김(2013), 『전자 미디어, 신체·타자·권력』, 커뮤니케이션북스, pp.96–97

전자책은 인쇄술에 의해 사라진 공동체적 독서를 부활시킨다. 이것은 전자책이 기반하고 있는 네트워크를 통해서 가능해지는데, 물론 예전처럼 모두가 모여 전자책을 낭독하는 것을 의미하지 않는다. 여전히 전자책은 개인적으로 향유하지만 네트워크의 연결을 통해 다른 향유자와의 즉각적인 연결이 가능해지면서 인쇄술 이전의 공동체적 독서를 체험하게 된 것이다.

이와 같은 전자책의 커뮤니티적 읽기 방식은 향유자가 적극적으로 참여하는 커뮤니티의 체험으로 컴퓨터를 매개로 하는 CMC(computer-mediated communication)의 방식과 유사하다. 인터넷은 사람들과 교류하고 공동체 활동을 하는 중요한 장이 되는데¹²⁴⁾ 전자책 역시 네트워크를 기반으로 하고 있기 때문에 인터넷 공간에서 발생하는 커뮤니티의 체험이 전자책을 매개로 이루어질 수 있다. 물론, 실제 사회에서도 커뮤니티가 형성되지 않는 것은 아니다. 그러나 인터넷 공간에서는 실제 사회에서보다 훨씬 빨리 커뮤니티가 생성된다. 물리적이나 공간적 제약에서 벗어난 인터넷이라는 가상공간을 통해 공동의 관심사만 구축되면 커뮤니티의 구성은 즉각적으로 이루어질 수 있다. 전자책 역시 인터넷 공간의 기능을 갖고 있으면서 커뮤니티 체험을 가능하게 하는 것이다. 그리고 동일한 전자책을 향유한다는 점은 곧 동일한 관심사를 갖고 있다는 의미로 받아들여짐으로써 특정한 전자책을 중심으로 한 커뮤니티의 신속한 구성에 긍정적 영향을 미치게 된다.

미디어 향유에서 발생하는 능동적인 커뮤니티의 체험은 텔레비전의 새로운 향유 방식에서 시작되었다. 텔레비전을 보면서 동시에 인터넷을 즐기는 새로운 텔레비전 시청 방식이 나타나면서 Social 텔레비전 서비스는 텔레비전을 비롯한 인터넷, 모바일 등으로 확산되고 있다.¹²⁵⁾ 이전까지 텔레비전 시청은 텔레비전이 있는 개별적인 공간에서 이루어졌지만 텔레비전과 텔레비전이 인터넷을 통해 연결되면서 취향에 맞는 시청자들이 연결되어 텔레비전을 함께 즐기고 시청하는 형태로 변화된 것이다.

전자책도 마찬가지이다. 전자책을 읽는 행위는 개인적이고 개별적이지만 네트워크로 연결된다는 점에서 그 행위는 더 이상 개인적 차원에서 머무르지 않는다. 따라서 전자책을 매개로 하면서 동일한 콘텐츠를 읽은 향유자 간의

124) 수잔 B. 반즈 지음, 이동후, 김은미 옮김(2002), 『온라인 커넥션』, 한나래, p.149

125) 김종원(2009), 『쓰리 스크린과 소셜 티비』, TCN MEDIA, pp.274-277

상호작용성을 보여주는 커뮤니티 형성이 가능해진다. 책은 원래 다양한 것들의 세계로 특정 분야에 특화된 책, 모두가 읽을 필요는 없지만 어떤 종류의 사람들에게는 공감을 줄 수 있어야 하는데¹²⁶⁾ 커뮤니티를 통한 읽기는 전자책을 읽으면서 느끼는 공감을 현실화시키는 구체적인 방식이 된다. 전자책이 향유자들을 연결시킬 수 있는 이유는 감정의 공유에서 비롯되며 이를 통해 개인적 독서 행위를 타인과의 연결 고리로 변화시킬 수 있기 때문이다.

다음 그림은 전자책에서 커뮤니티적 읽기를 가능하게 하는 사례이다.

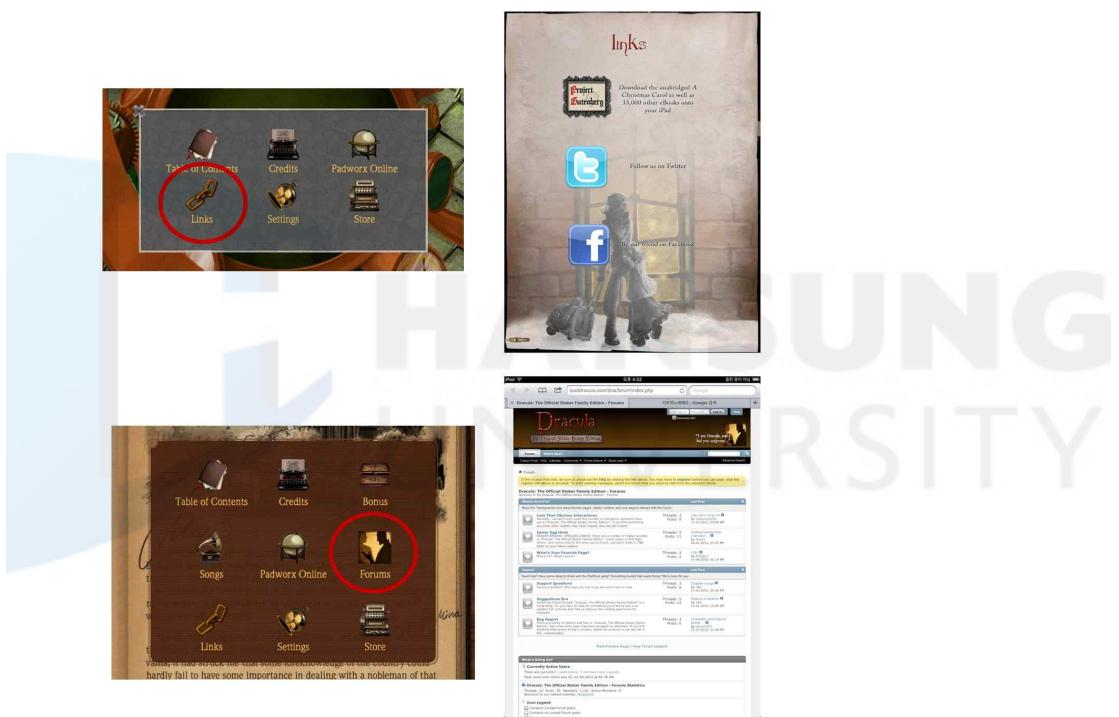


그림 36. 커뮤니티의 연결

〈그림 36〉의 첫 번째 그림은 ‘link’를 통해 Padworx의 SNS와의 즉각적인 연동을 가능하게 한다. 향유자는 이 공간을 통해 Padworx의 새로운 내용들을 확인할 수 있고 그것에 대한 자신의 의견을 드러낼 수 있다. 하지만 향유자의 의견 개진보다는 Padworx의 계정이라는 점에서 그 주체성의 차이

126) 사사키 도시나오(2010), 앞의 책, p.164

가 드러난다.

그에 반해 아래 그림에서 연결되는 ‘forum’은 트위터나 페이스북과 같은 SNS보다 능동적인 향유자의 커뮤니티 체험을 가능하게 한다. 이 공간은 전자책 내에서 발생하는 시스템적 오류나 Padworx의 서포터를 자처하는 향유자들의 적극적인 활동을 통해 전자책 제작의 일부 역할을 담당하게 되는 것이다. 이와 같은 커뮤니티 체험을 통해 전자책은 향유자의 적극적인 의견이 반영되며 종이책의 개인적으로 이루어지던 독서 행위를 다시 공중의 체험으로 변화시킬 수 있는 개방성을 보여준다.

그러나 커뮤니티적 읽기 방식이라는 것이 단순히 전자책을 읽고 자신의 의견을 제시하는 것만을 보여주는 것은 아니다. 전자책의 기반이 되는 디지털 콘텐츠는 가변성이라는 특성을 갖는다는 점에서 텍스트의 수정이나 변형이 용이하다. 향유자의 참여가 가능한 디지털 텍스트의 가변적이고 비선형적인 체계는 텍스트의 저자를 다중적으로 만들며 향유자의 반응을 유도하고 구체적인 영향력을 행사할 수 있게 한다.¹²⁷⁾ 따라서 향유자들 간의 의견 교류를 통해 새로운 텍스트로 재탄생할 가능성성이 높다. 이러한 가능성은 인터넷 공간에서 발생하는 향유 방식과 일치한다. 기존 콘텐츠를 편집하여 새로운 콘텐츠로 창조하거나 패러디를 통해 참여 자체에 의미를 부여하기도 한다.

이것은 위키피디아의 사례에서 확인할 수 있다. 위키피디아는 권위자들에 의해 집필되는 백과사전의 성격을 완전히 탈피하여 대중의 협업으로 만들어지는 온라인 백과사전이다. 누구나 백과사전의 집필에 참여할 수 있다는 점과 그 내용이 옳지 않을 경우 언제나 참여자들에 의해 수정될 수 있다는 점에서 자생과 자정 능력을 키우며 백과사전의 속성을 유지하고자 한다. 여기에서 중요한 것은 백과사전이라는 내용에 합당한가의 문제 이전에 백과사전의 내용을 구성하는 참여자들의 자발적인 참여이다. 위키피디아의 내용 집필은 강제적으로 이루어지는 것이 아니다. 참여자 모두가 스스로 내용을 완성해 나가는 것이다.

전자책 역시 커뮤니티적 읽기를 통해 새로운 텍스트 창출의 유도할 수 있다. 전자책을 통한 향유자들의 다시 쓰기가 가능해지는 것이다. 이러한 독서

127) 박승희(2005), 앞의 글, p.352

방식은 종이책에서는 쉽게 구현될 수 없었다. 책이 갖는 권위는 종이책의 그 물리적 형태로 상징화되면서 책에 기록된 내용을 독자가 수정하거나 변형하기는 불가능하였다. 그러나 디지털 하이퍼텍스트는 독서의 작용을 자동화·물질화하며 독서의 영향력을 증폭시켜 향유자의 필요에 따라 독특한 텍스트를 만들 수 있도록 한다.¹²⁸⁾ 향유자에 따라 달라지는 독특한 텍스트의 재구성이 커뮤니티적 읽기를 통해 가능해지면서 전자책만의 향유를 부각할 수 있게 되었다. 이로써 인쇄되어 고정된 텍스트로 존재하던 내용을 향유자가 능동적으로 조절할 수 있게 되면서 책이 갖고 있던 전통적인 권위성보다 향유자가 능동적으로 읽을 수 있는 대상으로의 성격 변화가 강조된다.

향유자 간의 의견 교류를 가능하게 하는 전자책 외부 공간에서의 향유는 보다 적극적인 향유자의 역할을 요구한다. 여기에서 발생하는 체험은 절대적으로 향유자의 의지와 선택에 의한 것이기 때문이다. 전자책 인터페이스에서 제공하는 메뉴는 외부와의 연결 가능성은 제시할 뿐이다. 그리고 전자책 외부 공간에서 이루어지는 향유자의 커뮤니티의 활동이 실제 전자책을 기반으로 한 새로운 체험이 되는 것이다. 따라서 향유자의 의견을 교류할 수 있는 커뮤니티적 읽기는 디지털 미디어에서 보이는 능동적인 향유자로서 전자책을 체험하도록 하고 향유자 간의 상호작용성을 구체화한다.

전자책의 네트워크를 기반으로 하는 커뮤니티적 읽기 체험은 전자책 외부의 공간으로 연결하면서 그 향유 범주를 극대화하고 있다. 이는 OSMU가 동일한 콘텐츠의 정체성을 기반으로 향유 요소를 강화하는 것과 다르다. 커뮤니티의 체험은 문자 그대로 전자책을 통한 읽기 범주의 무한 확대이다. 실질적으로 전자책을 통한 체험 공간의 확장을 가져오면서 인터넷 공간의 향유와 유사한 방식으로 향유자가 원하는 만큼의 전자책 체험 영역을 설정하게 하는 것이다. 그리고 기존 종이책의 독서 범주와는 다른 공간의 체험을 통해 전자책의 향유 요소가 강화될 수 있다.

128) 피에르 레비 지음, 권수경 옮김(2002), 『집단 지성』, 문학과지성사, p.71

3.3. 개인적 향유 환경의 구축을 통한 체험의 확장

전자책은 종이책이 갖는 소장의 의미보다 대여의 의미가 강하다. 이것은 전자책을 구입하더라도 다운받을 수 있는 단말기의 제약이 발생하기 때문이다. 현재 전자책은 그것을 유통하는 플랫폼을 중심으로 시장 구조를 형성하고 있는데 전자책을 구입하면서 등록해 놓은 단말기에서만 향유할 수 있는 점에서 제약이 있거나 특정 플랫폼에서 독점적으로 공급하는 단말기만을 통해 향유해야 한다거나 하는 문제로 동일한 전자책이라도 단말기마다 새롭게 구입해야 하는 번거로움이 발생할 수 있다.

종이책은 구입과 동시에 독자의 소유 상태가 분명해지지만 전자책은 그 특성상 종이책이 갖고 있던 소유의 개념을 모호하게 한다. 전자책을 구입하더라도 종이책과 같은 독립적인 물질 형태를 소유할 수 없기 때문에 소장의 개념은 약화되고 대여 혹은 소비의 콘텐츠로 인식하게 된다. 전자책은 종이책이 갖는 영구적 속성이나 보존의 성격은 약화되며 일시적으로 대여해서 즐기는 콘텐츠로 향유 속성이 달라지는 것이다.

하지만 향유자 스스로가 소장할 수 있는 내용을 선택하면서 전자책의 향유 환경을 구축한다면 전자책에 대한 만족도가 높아질 수 있고 지속적인 전자책 향유로 이어질 수 있다. 따라서 전자책의 독특한 유통 구조를 고려하여 소장의 개념을 유지할 수 있는 환경을 구축할 수 있는 새로운 향유 방식을 제공 할 수 있어야 한다.

전자책 시장의 구조 변화는 음악 산업의 변화 양상과 비슷한 과정으로 진행되고 있다. 디지털 음원이 등장하기 전까지 음악을 향유하기 위해서는 CD와 같은 패키지의 구입을 통해 가능했었다. 그러나 최근에는 디지털 음원이라는 형태로 개별 곡을 구입하게 되면서 패키지 자체가 디지털 싱글이라는 이름으로 판매된다. 향유자들은 여러 곡이 담긴 CD를 비싸게 구입하는 대신 자신이 원하는 노래만을 개별적으로 구입하여 듣게 되었다. 그리고 향유자 나름의 플레이리스트를 만들어 자신에게 최적화된 상태에서 음악을 듣는다. 예전처럼 아티스트나 음반 회사가 일방적으로 배열해주는 음악을 듣는 것이 아니라 자신이 원하는 곡을 중심으로 선택적이고 자기중심적인 듣기 환경을 구축하는 것이다.¹²⁹⁾

전자책도 마찬가지이다. 분야에 따라 차이는 있겠지만, 향유자가 책 전체를 다 읽지 않고 필요에 따라 특정 부분만 읽어도 책이 전달하려는 내용에 충분히 공감할 수 있다면 의미 있는 체험이 될 수 있다. 이 경우 향유자가 원하는 콘텐츠를 부분적으로 즐길 수 있는 서비스를 통해 자신의 취향에 맞춰 최적화된 향유 환경을 구축할 수 있을 때 전자책의 향유에 대한 만족이 커지게 된다. 특히 종이책의 경우 부분적이나 선택적 구입이 불가능했다는 점을 고려하면 분절된 내용을 통한 전자책 향유가 가능해질 수 있다는 것이 전자책만의 새로운 향유 방식이 될 수 있다. 현재 일부 전자책이 종이책의 일부 내용을 잘라 챕터북(chapter book)의 방식으로 제공하고 있지만 전자책이 종이책과 전혀 다른 속성을 갖고 있다는 점에서 이러한 방식의 판매는 보다 강화될 필요가 있다. 챕터북의 읽기가 활성화되면 음원의 향유와 마찬가지로 개인적 향유 환경의 구축이 수월해질 수 있다.

또한 향유자는 자신의 취향에 따라 전자책을 분류하고 재맥락화할 수 있다. 이것은 향유자에 따라 콘텐츠를 다양한 방식으로 조직하고 맞춤 정리하여¹²⁹⁾ 콘텐츠를 즐기는 것을 의미한다. 이는 향유자가 전자책을 구매한 후 자신만의 방식으로 책장을 구성하는 것으로 구체화된다. 종이책 역시 향유자의 분류 체계에 따라 책장 구성은 가능하다. 그러나 종이책이라는 물질적 특성 때문에 종이책은 책꽂이 어느 한 부분에만 위치하게 된다. 하지만 전자책의 경우 향유자가 설정한 책장 여러 곳에 하나의 책이 중복될 수 있다. 이것은 전자책이 실질적인 물체가 아닌 콘텐츠 자체로 존재하기 때문인데 이와 같은 특성에서 자기 향유의 최적화 설정이 더욱 유리하다.

129) 사사키 도시나오(2010), *앞의 책*, p.24

130) 글렌 크리버, 로이스톤 마틴 외(2011), *앞의 책*, p.211

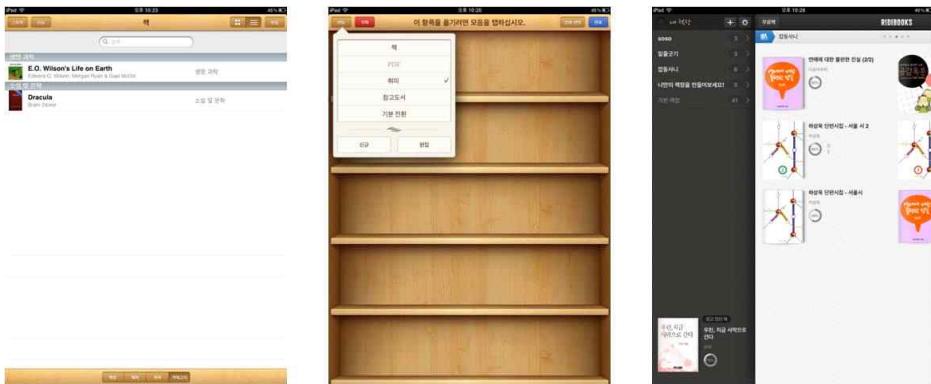


그림 37. 향유자 취향의 책장 구성

위의 그림은 전자책이 책상 구성의 방식으로 첫 번째 그림은 구매한 책의 기본적인 분류 체계에 따라 자동적으로 전자책을 구분하고 있다. 이것은 향유자의 취향 이전에 발생하는 것으로 전자책 유통 플랫폼에서 분류한 서지 사항을 기반으로 하고 있다. 두 번째 그림의 왼쪽 상단의 상자가 실제 향유자의 취향에 따라 설정할 수 있는 책장의 구분이다. 책장의 구분은 무한대로 가능하며 각 책장의 배경 화면은 두 번째 그림과 같이 물리적 책꽂이의 형태를 보이며 종이책을 소장하는 것과 같은 체험을 가능하게 하는 것이다. 세 번째 그림 역시 이와 같은 유사한 방식으로 구매한 전자책을 향유자가 설정한 분류 체계를 왼쪽의 메뉴 형태로 제시하는 것이다. 세 번째 그림은 일반적인 인터넷 공간의 카테고리 양식을 따르며 디지털 콘텐츠의 익숙한 분류 체계를 따르고 있다.

이것은 소셜 큐레이션(social curation) 서비스와도 연관된다. 소셜 큐레이션은 ‘개인의 독특한 취향’을 데이터에 담아 인기를 끌면서 개인 간의 효율적인 커뮤니케이션을 진전시키고 있다.¹³¹⁾ 포털의 관점에서 분류되던 여러 주제의 수많은 콘텐츠들이 소셜 미디어의 발달과 함께 향유자의 참여와 공유의 문화가 확산되면서 개인별 분류 기준에 의한 콘텐츠의 새로운 맥락화를 가능하게 하고, 다른 향유자와의 연결을 통해 그것을 공유하게 되는 것이다.

현재 네이버에서 서비스하고 있는 네이버캐스트 방식이 이러한 가능성 중

131) 방송통신위원회, 한국인터넷진흥원(2012), 『2012 한국인터넷 백서』, 한국인터넷진흥원, p.406

하나이다. 네이버캐스트는 “네이버가 각 분야별 전문가들과 함께 다양한 콘텐츠를 제공하겠다”¹³²⁾는 목적에서 오픈 캐스트라는 카테고리를 통해 일반 향유자들의 참여를 도모하고 있다. 향유자 스스로가 관심 있는 정보를 공유하면서 향유자 기준에 따른 콘텐츠 향유 가능성의 강화될 수 있다.



그림 38. 오픈 캐스트 사례

위의 그림은 상황에 따라 적합한 음악을 공유해주는 오픈 캐스트의 사례로 가수나 음악 장르가 아닌 감성적인 분류를 통해 다른 향유자와의 공감대를 형성하며 콘텐츠의 새로운 맥락을 구축하고 있다. 전자책 역시 이처럼 작가나 분야별 접근이 아닌 체험의 대상으로 향유 요소들이 부각되는 차원에서 접점의 다각화를 고려할 필요가 있다.

전자책이 종이책과 다른 차원의 향유를 제공할 수 있는 미디어라는 점에서 종이책의 분류 체계의 중심이 되던 작가나 주제의 분류보다는 향유 자체의 속성을 보여줄 수 있다는 점에서 효과적이다. 그리고 향유자의 책장 구성은 기반으로 그와 유사한 전자책의 향유와 연결시킬 수 있어야 한다. 전자책의 구입이나 책장의 구성은 모두 향유자의 개인 취향의 발현을 가능하게 한다. 따라서 개인적 향유 환경을 통해 지속적인 전자책 향유를 유도할 수 있다. 향유자의 소비 패턴이나 향유 맥락을 고려한 신간이나 관련 도서를 소개하거나 전자책의 연계 상품 유도가 가능해지기 때문이다. 향유자의 향유 환경 구축을 전자책 구성에서 포함했을 때 향유자의 읽기 체험뿐 아니라 전자책 부가가치

132) http://inside.naver.com/newnaver_6

창출과도 연관된다는 점에서 보다 적극적인 방법이 개발되어야 한다.

아직까지 전자책에서 이루어지는 향유 환경의 구축은 개인적으로만 활용되는 경우가 대부분이다. 그러나 책장 구성과 동시에 커뮤니티의 체험과 유사한 다른 향유자와의 연결을 강화하거나 개인적 향유 환경이 전자책 플랫폼과 연동된다면 개인의 취향을 고려한 전자책 체험을 보다 심화시키고 확산시킬 수 있을 것이다.



V. 결론

디지털 기술은 미디어 변화와 밀접하게 관련하며 사회·문화의 많은 부분을 변화시켰다. 하지만 책은 전형적인 아날로그 미디어의 위상을 지키며 디지털 영향력에서 벗어나 있었다. 구텐베르크 프로젝트를 기점으로 책의 디지털화에 대한 가능성이 대두되었지만 책 이외의 미디어들이 디지털에 의해 변화한 속도와 비교할 때 책의 디지털 변화 가능성은 매우 천천히 진행되고 있었다.

이러한 상황에서 실제 전자책의 가능성을 보여준 것은 아마존 킨들의 성공과 아이패드를 선두로 한 스마트 기기의 확산을 통해서였다. 이와 함께 전통적인 책의 형태와 그 읽기 방식에서 벗어나 뉴미디어로서 전자책의 특성을 반영한 내용과 그에 적합한 새로운 읽기 방식을 향유하고자 하는 요구가 커지고 있다. 그러나 여전히 전자책은 종이책의 구성 방식에서 벗어나지 못한 채 종이에서 화면으로의 텍스트 공간만을 이동시킨 결과가 대부분이다. 새로운 기술은 새로운 감각을 필요로 한다는 점에서 전자책 역시 종이책과는 다른 새로운 향유 방식을 제공할 수 있어야 한다. 전자책이 기존의 독서에서 기대할 수 없던 다양한 체험 요소들을 통해 전자책만의 향유 방식을 제공할 수 있을 때 종이책과 다른 성격의 뉴미디어의 기능을 부각할 수 있다.

향유자의 향유 방식은 콘텐츠의 구성 방식과 밀접하게 관련한다. 새로운 미디어의 등장으로 새로운 문화가 창출되는 것은 이와 같은 맥락이다. 따라서 미디어 특성을 고려한 최적화된 구성 전략을 통해 그에 적합한 새로운 향유 방식이 제시될 필요가 있다.

특히 전자책은 디지털 미디어가 갖는 특성을 고려하여 종이책과 다른 차원의 체험을 통해 전자책만의 향유 방식을 부각할 필요가 있다. 이러한 점에서 상호작용성은 종이책에서 불가능했던 향유자의 역할을 강화하고 체험의 범주를 확장시키는 데 매우 유용하다. 향유자의 상호작용성에 따라 변화 가능한 디지털 텍스트의 유동성은 고정적인 텍스트를 읽는 종이책에서는 기대할 수 없던 향유의 방식으로 전자책의 디지털 미디어가 갖는 특성에서 비롯된다. 전

자책에서 기대하는 새로운 가능성은 적극적으로 콘텐츠를 향유할 수 있는 향유자와 전자책의 상호작용성을 강화할 때 극대화될 수 있다.

이에 본 연구는 미디어 특성에 맞는 콘텐츠 구성 전략의 필요성에 주목하고 전자책 향유를 극대화할 수 있는 전자책 구성 전략을 제시하였다. 커뮤니케이션 차원에서, 전달하려는 내용은 그것이 전달되는 미디어 특성에 따라 조직화될 때 효과적이다. 전자책 역시 디지털 미디어에서 발현할 수 있는 특성을 고려해 그 내용을 전략적으로 구성해야 한다. 하지만 아직까지 전자책의 대부분은 종이책의 구성 방식을 그대로 유지하고 있다. 종이책의 구성 방식은 지면이라는 공간 안에서 여러 장의 종이를 묶은 코덱스 형태에 최적화된 것으로 화면을 통한 읽기 공간의 이동은 물론 전자책을 구현하는 프로그램이나 네트워크와 같은 시스템 요소들을 모두 포함해야 하는 전자책에서는 적합한 구성 방식이 될 수 없다. 이러한 전자책 현 상황을 고려해 전자책 미디어에 적합한 구성 방식을 모색하고자 하였다.

이를 위하여 책의 형태 변화에 따른 독서 변화 양상을 살펴 전자책으로의 변화에서 비롯되는 향유 형질의 변화 가능성을 살피고자 하였다. 또한 종이책과 다른 전자책 산업 특성으로 확장될 수 있는 향유 범주의 가능성을 고려하였다. 그리고 현재 제공되고 있는 전자책의 일반적 구성 방식을 인터페이스, 콘텐츠 표현, 새로운 향유 방식의 측면에서 살펴보았다.

전자책은 인터페이스를 통해 그 내용이 구현된다는 점에서 종이책과 다른 향유를 전제하게 된다. 전자책에서 제시되는 모든 향유의 방식은 인터페이스를 통해서만 가능해지기 때문이다. 따라서 인터페이스는 전자책의 향유를 시작하는 물리적 공간이자 전자책의 다양한 체험을 실현시키는 공간이다. 전자책의 인터페이스는 종이책의 독서 행위를 유지할 수 있는 메뉴를 제공한다. 기존 미디어의 경험을 통해 뉴미디어에 대한 거부감을 감소시키며 새로운 미디어의 접근 가능성을 제시한다. 또한 향유자가 전자책 내용을 조절할 수 있는 상호작용성을 구체적으로 실행할 수 있게 한다. 이를 통해 고정된 텍스트로 읽었던 종이책과 다른 유동적으로 변화하는 디지털 미디어의 성격을 부각 할 수 있다. 그리고 전자책의 내용뿐 아니라 내용과 별개로 향유할 수 있는 체험과 연결 가능성을 제시하여 전자책의 향유 요소를 강화한다.

전자책은 종이책이 견지해 온 활자 중심의 표현 방식에서 벗어나 다양한 방식으로 내용을 전달할 수 있다. 아직까지 전자책 시장이 본격적으로 활성화되지 않았다는 점에서 전자책의 표현 방식은 혼재되어 나타난다. 종이책 콘텐츠를 단순히 디지털 부호로 전환하여 단말기 화면을 통한 읽기로 구현하는 전자책 초기 형식이 대부분이지만 멀티미디어의 기능을 적극 활용하며 점차 향유자의 상호작용성을 강화하는 형태로 발전 중이다.

그리고 이러한 물리적 구조의 특성과 전자책에서 표현 가능한 내용 전달을 통해 새로운 향유 방식이 제시되고 있다. 이것은 앞서 언급한 바와 같이 상호 작용성을 전제하며 UI를 고려하여 새로운 체험 방식을 제시하고 전자책의 내용 전개에 향유자의 개입 가능성을 높여 향유자에게 종이책의 독자와는 다른 역할을 요구한다. 또한 전자책에서 구현할 수 있는 멀티미디어 기능을 활용하면서 기존 종이책에서 체험할 수 없던 전자책만의 향유 방식이 새롭게 창출되는 것이다. 또한 전자책이 기반하고 있는 네트워크를 활용해 향유자 간의 상호작용성을 강화할 수 있는 향유 요소를 제공한다.

이러한 전자책의 일반적인 구성 방식을 통해 전자책의 향유를 최적화할 수 있는 구성 전략을 제시하였다. 본 연구에서 제시하는 전자책 향유의 최적화는 기존 독서에서 불가능했던 체험을 제시하고 일반적 전자책의 향유 요소를 강화하는 것에 목적을 두었다. 따라서 전자책이 제시하는 새로운 향유 방식을 전제로 인터페이스의 설계, 상호작용성을 고려한 내용 구성, 체험 범주의 확장이라는 측면에서 접근하였다.

전자책의 향유가 1차적으로 인터페이스를 통해 이루어진다는 점에서 전자책의 향유 최적화를 위한 인터페이스 설계를 고려해야 한다. 이를 위해서 향유자의 편의성을 확대하여 단말기를 통한 새로운 향유 방식을 쉽게 이해하고 체험할 수 있도록 인터페이스를 체계화된 구조로 제시해야 한다. 또한 향유자가 원하는 읽기 환경의 개별화를 통해 최적화된 전자책 읽기 환경을 다양한 환경 설정이 요구되며 단말기의 이동에 의한 읽기의 중단이 발생하지 않도록 멀티스크린을 통한 읽기도 가능하도록 해야 한다.

그리고 분야별 특성을 고려해 차별화된 상호작용성을 배치해야 한다. 향유자들은 상호작용성을 통해 전자책 향유 과정에서 몰입하게 되는데, 전자책 분

야마다 몰입의 포인트가 다를 수 있기 때문이다. 문학 분야에서는 서사의 전개 과정에서 향유자의 역할이 확대되어야 하고 아동용 분야에서는 향유자의 흥미 요소를 부각할 수 있는 놀이성에 초점을 맞출 필요가 있다. 또한 비문학 분야에서는 객관적이고 명확한 내용 전달을 도울 수 있는 정보 선택의 가능성을 확대할 때 전자책의 향유를 최적화할 수 있다.

전자책이 종이책의 독서와 다른 차원의 향유를 제공한다는 점에서 그 체험의 범주 확장도 중요한 전략이다. 전통적으로 독서는 종이책에서 전달하는 내용만을 읽는다는 점에서 그 물리적 구조가 독서의 범주와 일치하였다. 하지만 디지털 미디어로서 전자책은 미디어 융합이 가능하기 때문에 다양한 장르의 콘텐츠를 전자책 구성에 포함시켜 전자책 내에서 향유할 수 있는 체험을 확대할 수 있다. 그리고 네트워크를 기반으로 외부 공간과의 연결을 통해 커뮤니티적 읽기를 가능하게 함으로써 보다 능동적인 체험을 가능하게 한다. 또한 향유자의 개인적 취향에 맞춘 향유 환경의 구축이 가능해지면 전자책 향유에 대한 재맥락화를 통해 전자책만의 향유 요소를 체험할 수 있다.

본 연구는 전자책 시장의 확대와 그 발전 가능성의 높아지고 있음에도 불구하고 전자책의 특성에 적합한 구성 전략이 개발되지 않았다는 점에 주목하고, 그 대안을 제시해보고자 했다는 데서 의의를 찾을 수 있을 것이다. 그러기 위해서 전자책이 갖고 있는 일반적인 특성을 정리하고, 그것을 바탕으로 발전적인 전략을 구안함으로써 향유자 중심의 전자책 개발 방안을 모색해보고자 하였다.

그러나 현실적으로 현재 제공되고 있는 모든 전자책을 검토할 수 없기 때문에 선택적으로 일부만을 대상으로 삼아 분석하고 일반화 하였다는 점이 연구 결과에 대한 한계점으로 지적될 수 있다. 이 부분은 향후 더 많은 사례의 연구와 새로운 사례 발굴을 통해 보완할 수 있을 것이다.

전자책이 기존의 우리 생활 속에서 오랜 기간 동안 자리 잡아 온 종이책을 완벽하게 대체할 수는 없다. 종이책은 종이책 나름의 영역을 지키면서 그 생명력을 굳건히 이어갈 것이다. 그런 면에서 볼 때, 전자책은 종이책과 대척점에 서 있는 것이 아니다. 오히려 종이책과 공동으로 발전을 모색해야 한다. 그것이 종이책과 전자책을 망라한 책이라는 미디어가 우리 사회에서 갖는 영

향력을 더욱 견고하게 만드는 계기가 될 것이며, 그런 과정에서 향유자들의 욕구를 충족시키는 전자책들의 발전도 함께 이루어질 수 있기 때문이다.



【참고문헌】

1. 단행본

- 글렌 크리버, 로이스톤 마틴 외 지음, 나보라 옮김(2011), 『디지털을 읽는 10가지 키워드』, 이음
- 김도훈 외(2001), 『디지털 시대의 인문학, 무엇을 할 것인가』, 사회평론
- 김두식 역(1994), 『전자출판과 멀티미디어의 이해와 활용』, 타래
- 김영용(2007), 『인터넷티브 미디어와 놀이』, 커뮤니케이션북스
- 김정우(2009), 『광고의 경험』, 커뮤니케이션북스
- 김종원(2009), 『쓰리 스크린과 소셜 티비』, TCN MEDIA
- 노르베르트 볼츠 지음, 윤종석 옮김(2000), 『컨트롤된 카오스』, 문예출판사
- 니콜 하워드 지음, 송대범 옮김(1997), 『책, 문명과 지식의 진화사』, 플래닛 미디어
- 레프 마노비치 지음, 서정신 옮김(2004), 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무
- 로버트 단턴 지음, 성동규, 고은주, 김승완 옮김(2011), 『책, 문명과 지식의 진화사』, 교보 문고
- 로제 샤르티에, 굴리엘모 카발로 역(2011), 『읽는다는 것의 역사』, 한국출판마케팅연구소
- 마리아 니콜라예바 외 지음, 서정숙 외 옮김(2011), 『그림책을 보는 눈』, 마루별
- 마샬 맥루한 지음, 박정규 옮김(2007), 『미디어의 이해』, 커뮤니케이션북스
- 마틴 라이언스 지음, 서지원 옮김(2011), 『책, 그 살아 있는 역사』, 21세기 북스
- 마틴 솔즈베리, 모렉 스타일스 지음, 서남희 옮김(2012), 『그림책의 역사』, 시공아트
- 모티어 J. 애들러, 찰즈 밴 도런 지음, 민병덕 옮김(2012), 『독서의 기술』, 범우사

미하이 치센트미하이 지음, 이삼출 옮김(2003), 『몰입의 기술』, 더불어숲
박동숙, 전경란(2005), 『디지털/미디어/문화』, 한나래
배식한(2000), 『인터넷, 하이퍼텍스트 그리고 책의 종말』, 책세상
볼프강 하이네만, 디터 피아베거 지음, 백설자 옮김(2001), 『텍스트언어학 입문』, 역락

브뤼노 블라셀 지음, 권명희 옮김(1999), 『책의 역사』, 시공사
빌렘 플루서 지음, 김성재 옮김(2001), 『코무니콜로기』, 커뮤니케이션북스
사사키 도시나오 지음, 한석주 옮김(2010), 『전자책의 충격』, 커뮤니케이션북스

성대훈(2004), 『디지털 혁명, 전자책』, 이채
셔먼 영 지음, 이정아 옮김(2008), 『책은 죽었다』, 눈과마음
송해룡, 김원제, 조항민(2006), 『대한민국은 지금 체험지향사회』, 커뮤니케이션북스

수잔 B. 반즈 지음, 이동후, 김은미 옮김(2002), 『온라인 커넥션』, 한나래
아라히 노리코, 후쿠다 토시히코, 야마카와 사토루 지음, 이호영 옮김(2009),
『콘텐츠 마케팅』, 시간의물레

앤드류 글래스너 지음, 김치훈 옮김(2006), 『인터넷티브 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스

앤드류 달리 지음, 김주환 옮김(2003), 『디지털 시대의 영상 문화』, 현실문화연구

엘리자베스 L. 아이젠후타인 지음, 전영표 옮김(2008), 『근대 유럽의 인쇄 미디어 혁명』, 커뮤니케이션북스

오사와 마사치 지음, 오석철, 이재민 옮김(2013), 『전자 미디어, 신체·타자·권력』, 커뮤니케이션북스

오카시마 유시 지음, 김정환 옮김(2011), 『클라우드혁명과 애플 구글 마이크로소프트』, 예인

요코야마 류지 지음, 제일기획 옮김(2011), 『트리플 미디어 전략』, 흐름출판
요한 호이징하 지음, 김윤수 옮김(1993), 『호모 루덴스』, 까치
육영수(2010), 『책과 독서의 문화사』, 책세상

이경훈(2013), 『디지털 콘텐츠 퍼블리싱』, 한국출판마케팅연구소
이상호, 김선진(2011), 『디지털 미디어 스마트 혁명』, 미래를소유한사람들
이용준(1999), 『디지털 혁명과 인쇄매체』, 커뮤니케이션북스
제이 데이비드 볼터 지음, 김익현 옮김(2010), 『글쓰기의 공간』, 커뮤니케이션북스
제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신 지음, 이재현 옮김(2006), 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스
차봉희 편저(1993), 『향유자반응비평』, 고려원
천현순(2012), 『매체, 지각을 흔들다』, 그린비
케빈 켈리 지음, 이한음 옮김(2011), 『기술의 충격』, 민음사
프랑시스 바누아 지음, 송지연 옮김(2003), 『영화와 문학의 서술학』, 동문선
피에르 레비 지음, 권수경 옮김(2002), 『집단 지성』, 문학과지성사
피터 모빌, 제프 칼렌더 지음, 김소영 옮김(2010), 『검색 패턴』, 한빛미디어
한기호(2003), 『출판마케팅 입문』, 출판마케팅연구소
B. 조지프 파인 2세, 제임스 H. 길모어 지음, 신현승 옮김(2001), 『고객 체험의 경제학』, 세종서적
Hugh J. Foley, Margaret W. Martlin 지음, 민윤기, 김보성 옮김(2013),
『감각과 지각』, 박학사
Stephen K Reed 지음, 박권생 옮김(2006), 『인지심리학』, 시그마프레스
Sally J. McMillan(2002), Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems, *Handbook of New Media*, Sage Publications

2. 논문

김성벽(2002), 「웹미디어 경험과 커뮤니케이션능력에 대한 연구」, 중앙대학교 대학원 박사학위 논문
김영호(2011), 「하이브리드 특성을 지닌 텍스트의 구조 분석」, 한성대학교

대학원 박사학위 논문

- 김재하(2010), 「콘텐츠의 스마트화를 위한 인터랙티브 미디어 기술과 응용 서비스에 관한 연구」, 『방송공학학회 논문지』 vol.13, No.5, 7-22
- 김정선(2013), 「그림책의 의미 작용」, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문
- 김효일(2009), 「미디어 패러다임 변화에 의한 정보디자인의 확장 연구」, 단국대학교 대학원 박사학위 논문
- 두일철(2011), 「모바일 기반 콘텐츠산업의 이용자 중심 구조 변화에 관한 연구」, 한양대학교 대학원 박사학위 논문
- 두일철, 김용범(2011), 「모바일 플랫폼에서의 e-Book 콘텐츠 활성화 연구」, 『인문콘텐츠』 21호, 221-245
- 박기수(2001), 「애니메이션 서사의 특성 연구」, 한양대학교 대학원 박사학위 논문
- _____(2003), 「대중문화 콘텐츠 서사의 향유 전략 연구」, 『인문콘텐츠』 2호, 198-231
- 박미희(2012), 「애니메이션 <토이 스토리> 시리즈의 앱북 전환 특성 연구」, 『인문콘텐츠』 25호, 175-194
- _____(2013), 「아동용 앱북의 상호작용성 양상 연구」, 『인문콘텐츠』 28호, 167-188
- 박승희(2005), 「디지털 텍스트와 새로운 의사소통에 관한 연구」, 『한국사상과 문화』 31호, 343-363
- 성대훈(2011), 「스마트 미디어시대의 전자책 이용의도 및 채택결정요인에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 박사학위 논문
- 송은주(2011), 「뉴미디어 아트에서 매체 역할의 변화에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문
- 이경락(2009), 「모바일 생태계 개념과 적용」, 전남대학교 대학원 석사학위 논문
- 이병훈(2012), 「전자책생태계 로드맵과 비전세미나」, 2012 서울국제도서전 전자책 생태계 전략 세미나 발표집
- 이중호(2011), 「전자책, 멀티미디어와 융합 ‘최고의 앱’으로 급속 진화 중」,

『신문과 방송』, 51-55

진성희(2009), 「구조 이해 및 내용 이해 증진을 위한 디지털 텍스트의 시각적 변형 연구」, 서울대학교 대학원 박사학위 논문

3. 보고서

김기태(2009), 「e-book의 재부상과 관련 산업에 대한 영향 전망」, 산은경제연구소

김지환(2012), 「아마존의 신사업 성공 비결」, 『SERI 경영 노트』, 삼성경제연구소

김창욱 외(2012), 「기업생태계와 플랫폼 전략」, 『SERI 연구보고서』, 삼성경제연구소

노준석(2012), 「세계 전자책(e-Book) 시장의 현황과 전망」, 『KOCCA 통계브리핑』 제12-08호(해외편), 한국콘텐츠진흥원

방송통신위원회, 한국인터넷진흥원(2012), 『2012 한국인터넷 백서』, 한국인터넷진흥원

이기현 외(2010), 「디지털 융합 시대 콘텐츠 산업 미래 정책 연구」, 문화체육관광부

이정준, 안상원, 신종락(2010), 「전자책의 출현과 문학적 패러다임의 변화」, 『디지털 컨버전스 기반 미래연구』 10-03, 정보통신정책연구원

이종관, 박승억, 김종규, 임형택(2010), 「디지털 문화산업의 융합기술에 대한 철학적 성찰」, 『디지털 컨버전스 기반 미래연구 시리즈』 10-02, 정보통신정책연구원

한국콘텐츠진흥원(2013), 「전자책 시장의 블루오션, AppBook」, 『CT 인사이트』 28호

4. 기사

“Amazon과 Apple의 e-book 사업 전략 비교 분석”, 스트라베이스 snapshot

2012. 4. 12

5. 웹 사이트

네이버캐스트 <http://navercast.naver.com/>

위키피디아 <http://en.wikipedia.org>

위키피디아 코리아 <https://ko.wikipedia.org>

패드웍스 <http://www.padworxstudios.com>

포터 모어 <http://www.pottermore.com>

ABSTRACT

A Study on an eBook Planning Strategy

Park, Mi Hee

Major in Culture Contents

Dept. of Korean Language & Literature

The Graduate School

Hansung University

This study aims at proposing an optimized ebook planning strategy. As a new technology requires a new sense, ebooks provide a new way of enjoyment different from paper books. Ebooks reveal their own media characteristics through various ways of experience which is not available with traditional reading paper books.

In a communication sense, it is effective for the contents to be delivered according to the media characteristics. Therefore, ebooks, one of digital media, need content planning according to the characteristics. However, there is a need for an ebook planning strategy appropriate for the ebook media characteristics as the planning of existing ebooks has been with the planning optimized for paper books. Thus, this study presents an ebook planning strategy to maximize the enjoyment of ebooks as a response to the need in content planning with respect to the media characteristics.

To do this, first, this study checks the changing aspects of reading regarding enjoyment change according to the change in the form of books, and then examines the changing aspects of enjoyment character

due to the characteristics of ebook. Next, it examines general planning of existing ebooks in the aspects of interface, expression, enjoyment. The enjoyment of ebooks comes from the way of realization of the contents through interface, which provides a new experience different from that of paper books. This is because the way of building an interface is presented as a physical space to enjoy ebooks and a concrete space to let new enjoyment available as well. The content planning responding to its physical structure creates a new way of enjoyment of ebooks which is not allowed with existing paper books.

The ebook planning strategy proposed in this study is to fortify the functions of existing ebooks maximizing the way of enjoyment as new media different from that of paper books. Ebooks succeed to the functions of traditional books in part, as we find the term itself. Though, ebooks have functions as media based on the digital characteristics, which requires content planning bound for the features of ebooks. Therefore, in the condition of interactivity as digital media, ebooks let the enjoyers experience in choosing and controlling the contents in various ways, and they should be optimized in the way of enjoyment apart from that of paper books. Both intensifying the enjoyment with ebooks on screen based on the systematic design of interface as the physical traits of ebooks and effective interactivity suitable for the contents of each field should be considered. Utilizing the network of ebooks, the categories of enjoyment need to be extended not only to the interior space of ebooks but also its exterior.

With this ebook planning strategy, ebooks can bring a change in enjoyment different from that of paper books and provide features to enjoy optimized for the media characteristics of them with more fortified content planning than the general ebooks.

【Key words】 ebook, ebook planning strategy, enjoyment, experience, interactivity