

동그라미 세 개와 책

인류사회가 발전하면서 대표적인 미디어인 책도 변화하고 있다. 특히 인쇄출판산업이 방송·영화·컴퓨터 산업 등과 융합되는 현상이 가속화되면서 전자책이라는 새로운 장르가 등장하기에 이르렀다. 이번 호에서는 책의 본질은 무엇이고 최근 들어 각광받고 있는 전자책을 어떻게 바라볼 것인지 살펴본다.

글 이해성 에피루스 부사장

연재순서

1 동그라미 세 개와 책

2 2005년 10월 서울에선

3 비디오·캠코더·휴대폰과 20년

전 자책(eBook) 사업이 과연 유망한 것인가? 전자책이란 개념이 존재하기라도 하는 것인가? 책과 종이책, 그리고 전자책은 어떻게 다른 것인가? 도 대체 전자책이 뭐가 좋다는 것인가? 무슨 근거로 전자책이 유망하다고 말하는가? 책의 본질은 무엇인가? 디지털 시대, 유비쿼터스 시대와 전자책은 무슨 관계인가?

세 개의 동그라미

그렇다! 바로 세 개의 동그라미였다. 필자가 겁도 없이 1999년, 반은 학생의 신분으로 이 새로운 사업 분야에 뛰어들게 된 용기를 준 것은 세 개의 동그라미였다. 물론 모양은 단순하지만 그 내용만큼은 절대로 단순한 동그라미가 아니다. 이 동그라미는 놀랍게도 전세계에 영향을 미치고 변화를 유발시키며 또한 가속시키는 동그라미이다. 이 동그라미는 미국 동

부의 한 대학에 이상하고도 특별한 연구소가 설립되도록 하였다. 그리고 결국에는 한국에서도 필자와 같은 몇몇의 추종자들을 양산해 냈으며, 마침내 전자책이라는 새로운 분야에 입문을 시키는 혁혁한 업적(?)을 이뤘다. 이제 이 정도쯤 되었으면 이 동그라미들이 궁금하지 않은가?

1980년대 MIT의 총장이었던 제롬 위즈너 박사와 젊고 패기만만한 교수였던 니콜라스 네그로폰테 박사는 의기투합하게 된다. 자신들이 세상의 흐름을 어느 정도 정확히 읽고 있다는 확신에 도달하였기 때문이다. 이들은 수십 년에 걸쳐 여러 산업계의 동향을 살펴보고는 놀라운 패턴의 변화를 발견할 수 있었다. 이전에는 아무런 관련이 없던 세 가지 산업이 점차 가까워지고 있는 현상이었다. 이 세 가지 산업이란 바로 '컴퓨터 산업', '방송·영화산업' 그리고 '인쇄·출판산업'이다. 컴퓨터 산업은 1950년대에야 시작된 아주 새로운 분야이고 기술적으로도 상당한 난이도가 있어서 아무나 쉽게 접근할 수 없는 분야였다. 이는 특히 소비자 측면에서 그러했다. 또 방송·영화산업은 1800년대 말에 시작됐는데, 생산은 거대한 자본과 축적된 기술이 필요한 반면 소비는 누구나 쉽게 할 수 있는 산업이었다. 한편 인쇄 출판 산업은 인류의 역사와 그 궤를 같이 할 정도로 오래된 산업이며 어떻게 보면 기술과는 아주 동떨어진 분야로 보이기도 했다.

그런데 위즈너와 네그로폰테는 1970년까

지 점차 가까워지던 이 세 산업 분야가 1970년대에 들어와서는 서로 섞이면서 융합되는 현상에 주목했다. 간단한 예로는 1970년대에 들어서 영화의 특수효과에 컴퓨터가 본격적으로 사용되었는데 그 기념비적인 예가 바로 조지 루카스의 필생의 역작인 '스타워즈 시리즈'이다. 물론 조지 루카스는 컴퓨터를 이용한 특수효과와 놀라운 잠재력에 주목하여 ILM(Industrial Light And Magic)이란 회사를 설립하여 세계 최고로 키워내기도 했다. 그리고 1970년대에 들어서 드디어 컴퓨터를 이용한 '전자 조판 및 출력 시스템'이 개발됐다. 한편 '인쇄 출판산업'과 '방송 영화산업'도 더욱 긴밀하게 되었는데, 출판물의 영화로의 이전, 그리고 영화의 출판물로의 이전이 당연한 흐름으로 자리 잡기 시작했다.

이에 '위즈너'와 '네그로폰테'는 이러한 세 산업의 융합이 점차 가속화되어 2000년대에 들어가면 거의 한 몸으로 합쳐질 것으로 예상했다. 이들은 대학에 속한 사람들이기 때문에 이런 현상을 관찰한 다음에는 당연한 수순으로 이 부분을 전문적으로 연구할 연구소를 설립하였다. 바로 그 유명한 'MIT Media Lab.'이다. 미디어랩은 과거에는 물론 현재까지도 전세계적으로 놀랄만한 연구성과들을 배출하면서 세계적인 명성을 이어가고 있다.

그렇다면 도대체 '인쇄·출판산업', '방송·영화산업' 그리고 '컴퓨터산업'이 융합된다는 의미는 무엇일까? 물론 이러한 주장을

한 네그로폰테 조차도 그 의미를 잘 몰랐기 때문에 미디어랩을 설립했을 것이다.

필자가 이에 대한 고민을 하던 차에 우연히 지인을 통하여 '전자책 사업'에의 참여를 권유 받았다. 그 순간 혹시 전자책이 바로 이 세 산업의 융합된 한 모델이 아닐까 생각하게 되었고 점차로 확신을 얻게 되었다. 물론 이 부분은 현실적으로 증명할 수 없기 때문에 상당한 논리의 비약이라고 생각할 수도 있다. 그렇지만, 한 가지 주장하고픈 것은 국내 전자책 산업의 시작이 그냥 아무 생각 없이 막연하게 이뤄진 것은 아니라는 점이다. 거창할 것까지는 없지만 적어도 인류사적인 관점과 흐름을 고려해서 시작된 산업이란 점을 강조하고 싶다. 사실 인류사에서 핵심적인 몇 사건들 가운데 하나인 구텐베르크의 금속 활자 발명에서도 정작 구텐베르크 자신은 과연 그 일이 얼마나 엄청난 일이 될지는 잘 인식하지 못했을 수도 있다.

변하는 것과 변하지 않는 것

앞 장에서 인류사라는 거창한 용어가 등장했다. 이왕 역사라는 말을 썼기에 이번에는 책의 역사를 한 번 살펴볼까 한다. 일반적으로 책이라는 단어를 쓰는 순간 머리 속에는 종이로 되어 있고 약간의 향기가 나는 묵직한 느낌의 어떤 물리적 실체를 연상하게 된다. 그렇지만 인류의 역사를 더듬어보면 이러한 책의 보편적 관념 이전에도 일종의 책과 같은 물리적 실체들이 존재했다는 것을 알 수 있다.

대표적인 고대의 책들로는 갈대(파피루스)·점토판·죽간·양피지 등이 있다. 갈대는 고대 이집트 문명에서부터 사용되었다고 알려져 있으며, 점토판은 메소포타미아 지역에서 썰기형의 설형문자로 기록되었다. 그리고 죽간은 중국에서 널리 사용되었다. 유럽에서는 파피루스에 이어 양피지가 널리 사용되었으나, 희소성의 가치 때문에 가격이 엄청났다. 그 후 이론의 여지는 있지만 공식적인 역사에 따르자면 한나라의 채륜에 의하여 종이 발명됐는데, 이 때부터 종이가 '기록의

역사'의 핵심 키워드로 부상하게 됐다.

기록과 정보 그리고 지식의 보고라 할 수 있는 책도 종이로 만들어졌기 때문에 오늘날 책이라는 용어는 자연스럽게 종이로 만들어진 어떤 물리적인 실체를 연상시키기에 이르렀다.

그렇다면 과연 책이란 무엇인가? 파피루스 책·점토판 책·죽간 책·양피지 두루마리 책 등은 존재하지 않는 개념인가? 실제로는 그렇지 않다. 우리는 일반적으로 파피루스·점토판·죽간·양피지 모두 책으로 인정하고 있다. 그럼 책의 본질은 무엇인가? 어떤 속성이 책을 정의할 수 있도록 하는가?

필자는 이러한 물음에 답하기 위해서 변하는 것과 변하지 않는 것을 구별해 봤다. 파피루스·점토판·죽간·양피지·종이 등의 기록 매체, 즉 미디어는 역사를 통해 변해왔다. 즉 미디어의 형태는 책을 정의하는데 적합한 방법이 아니라는 것이다. 당연히 종이책만 책이라는 주장은 아주 편협한 생각이라고 할 수 있다.

한편, 시간의 흐름에 따라서 변하지 않는 어떤 영속적인 속성은 무엇인가? 이는 크게 세 가지 정도로 요약할 수 있다. 첫째, 콘텐츠의 전체 내용을 관장하는 저자라는 개념이 존재한다. 즉 책에는 일반적으로 저자가 명시되어 그 내용에 대하여 책임을 진다. 물론 저자가 명시되지 않은 책들이 있을 수 있지만, 이 경우에는 그 내용의 신뢰성이 심각하게 훼손되는 특별한 경우이기 때문에 예외로 봐야 한다. 둘째, 책의 정보 전달 방식은 시간의 흐름에 따라 순차적으로 진행되는 방법을 사용한

다. 저자가 시간의 흐름에 따라서 자신의 말을 독자들에게 연속적으로 들려주는 방법을 사용한다. 최근 들어서는 인터넷, 특히 웹 서비스의 활성화에 따라서 '하이퍼 텍스트' 방식의 정보 전달도 가능하지만 아직까지도 이 방식은 주류라고 할 수는 없다.

일반적으로 인간은 정보를 흡수하고 학습할 때, 두서없이 여기저기에 흩어져 있는 정보를 습득하기 보다는 시간의 흐름에 따라 연속적으로 주입하는 방식에 더 잘 순응한다. 물론 아주 단편적인 정보나 단순 지식은 '하이퍼 텍스트'로 접근하는 것이 더 용이할 수도 있다. 그렇지만 바로

이러한 특성이 인터넷 포털들의 '지식 검색' 서비스가 좀 더 진정한 의미의 고급 지식으로 나아가지 못하고 엔터테인먼트 수준에 머무르게 되는 근본 원인이 될 수도 있다. 셋째, 책의 특징은 바로 정보의 구성이 글자 위주로 되어 있다는 것이다. 물론 과거에는 기술적인 제약에 따라서 글자가 아닌 그림·음향·음성·음악·동영상 등의 서비스가 불가능했다. 그렇지만 이러한 모든 종류의 미디어들이 함께 어우러지는 멀티미디어 서비스에서도 아직까지 깊은 사색과 깊이 있는 정보의 전달은 문자를 통해 이뤄지고 있다.

이상의 내용을 종합하면 다음과 같은 전자책의 어렵풋한 정의를 내릴 수 있다. 전자책은 디지털 기기를 통해 독자들이 이용할 수 있고 저자가 존재한다. 전자책의 주요 구조는 '하이퍼 텍스트' 보다는 직렬적인 순차 구조이다. 전자책에는 여러 멀티미디어적 요소들이 들어갈 수 있지만, 어디까지나 글자(문자)가 주



류라는 것이다.

이상의 관점에서 보면 전자책은 종이책에서 디지털 기기로 미디어의 형식이 변화된 것에 불과하다. 그런데 이 차이는 얼마나 큰 것인가? 고대의 책들이 종이책으로 모두 진화하기까지 걸린 몇 백년의 시간이 종이책에서 전자책으로의 진화에도 필요할 것인가? 아니면 과연 디지털 기기가 종이보다 우월한 미디어라고 할 수 있는가? 분명 정보의 기록·저장·유통에 있어서 종이는 갈대·점토판·죽간·양피지 보다 훨씬 우월했던 것은 사실이다. 이 논리가 그대로 종이와 디지털 기기 사이에도 성립할 수 있는가?

시대 공감

사실 앞에서는 밝히지 않았지만, 갈대·점토판·죽간·양피지에서 종이로 전이되는 미디어의 변화와는 달리 종이에서 디지털 기기로 넘어가는 미디어의 변화에는 간과하기 쉬운 큰 차이점이 존재한다. 바로 '미디어와 콘텐츠'의 분리이다. 갈대로 시작해서 종이까지 연결되는 미디어의 발전에는 변하지 않는 한 가지 사실이 있다. 이러한 미디어에 한 번 콘텐츠가 기록되면 거의 반영구적이라는 점이다. 즉 미디어와 콘텐츠는 분리되지 않는다. 따라서 미디어와 콘텐츠는 사실상 하나의 개념적 덩어리로 취급되어 왔다. 예를 들어 어떤 책을 떠올린다면 그 책의 내용뿐만이 아니라, 그 책의 표지·디자인·크기·중량·촉감·후각 등의 여러 모습들을 동시에 떠오르게 된다.

반면에 전자책의 경우에는 디지털 기기와 콘텐츠라는 두 가지 요소가 완전히 분리될 수 있고 이미 분리되어 있다. 이는 위기인 동시에 기회라고 생각할 수 있다. 여기서 말하는 위기라는 것은 인간이 이성적이지만 동시에 감성과 습관의 동물이라는 사실에 기인한다.

실제로 전자책의 경우에는 종이책과 달리 특정 책의 내용과 표지 정도는 연상될 수 있지만 종이책에만 존재하는 디자인 등 여러가지 감성적 요소들이 결여되어 있고 이는 독자들에게 대한 친밀성을 해치는 것으로 인식될 수 있다.

한마디로 똑똑하지만 정이 안가는 스타일이라고나 할까. 그리고 이러한 감성적 친밀감의 결여는 훌륭한 사용자 인터페이스의 필요성을 극적으로 높여 놓았다. 한편 여기서 말하는 기회라는 것은 바로 일반적인 디지털 기기, 디지털 문화가 가지는 기회와 장점을 의미한다. 아날로그에 비하여 결코 사용이 쉽지 않은 디지털이 점점 대세가 되어 가는 것은 그 나름대로의 장점이 단점을 극복하고 있기 때문일 것이다.

여기서 우리 시대가 공감하는 디지털의 시대적 조류를 한 번 살펴볼 필요가 있다. 이는 크게 유비쿼터스(Ubiquitous)·디지털 컨버전스(Digital Convergence)·원 소스 멀티 유즈(OSMU; One Source Multi Use) 등으로 구분된다.

유비쿼터스는 요즘 들어 아주 광범위한 의미로 사용되고 있는데 그 뜻의 본질은 언제, 어디서나 자신이 원하는 정보에 쉽고 편하게 접근할 수 있다는 것을 의미한다. 디지털 컨버전스는 이제는 예전과 달리 동시에 여러 가지 기능을 구현할 수 있는 똑똑한(Smart) 기기들을 의미한다. 문자 그대로의 의미를 말하자면 각종 디지털 기기들이 중국에 가서는 서로 수렴한다는 것이다. 그리고 OSMU는 하나의 콘텐츠를 이용하여 여러 가지 미디어 형태나 여러 가지 분야에 사용가능하다는 의미인데, 여러 가지 경우에 사용할 수 있는 말인 만큼 실제로는 아주 모호한 뜻이기도 한다.

그러면 여기서 다시 전자책에 대한 관점으로 돌아와 보자. 앞에서 전자책이 독자들에게 받아들여지려면, 약점인 '감성적 거부감'을 완화시키면서 동시에 미디어와 콘텐츠 분리에 따른 디지털화의 장점을 강조해야 한다고 했다. 이를 이 시대의 기술적 공감과 결부시켜서 생각하면 다음과 같은 구체적인 사항들을 도출할 수 있다.

첫째, 미디어가 바뀌더라도 저자가 글자를 통하여 자신의 말을 순차적으로 독자에게 전달하는 구조는 유지된다. 둘째, 출판·방송(멀티미디어)·컴퓨터가 모두 관계된 새로운 미

디어 형식이 필요하다. 셋째, 독자들은 언제 어디서나 어떤 기기를 사용하더라도 자신의 책에 접근 가능해야 한다. 넷째, 출판자는 자신이 제작한 단 하나의 콘텐츠 파일을 통해 세계의 '언제 어디서나 어떠한' 기기에서도 독자들이 접근할 수 있도록 해야 한다. 즉 자동으로 미디어의 특성에 따라서 파일이 변환되어야 한다.

현재 우리는 어디까지 와 있을까? 그 대답은 아마 전자책 관련 산업에 종사하지 않는 분들은 놀라겠지만 거의 모든 기술적 구현이 완성된 상태라고 할 수 있다. 현재 시장의 95% 이상을 장악하고 있는 전자책 서비스를 기준으로 살펴보면 현재의 전자책은 크게 '내서재'와 '전자책 리더'라는 두 가지 개념으로서 서비스 된다. 내서재는 말 그대로 사이버 공간에 존재하는 가상의 서재이다. 예를 들어 어떤 독자가 '책만세'라는 전자책 판매점에서 전자책을 구매하면, 그 독자는 '내서재'라는 프로그램을 통하여 전세계의 언제 어디에서나 자신의 책에 접근해 독서를 할 수 있다. 물론 이 때 책을 읽을 수 있도록 도와주는 프로그램이 바로 '전자책 리더'이며, 인터넷이 여의치 않은 경우를 대비하여 책을 로컬 머신으로 내려 받을 수도 있다. 그러면서 동시 사용은 반드시 한 카피 수로 제한되는 DRM이 구동된다.

또 한 가지 중요한 점은 이렇게 전자책 서비스를 이용할 수 있는 디지털 기기에 제한이 없다는 것이다. 현재는 윈도 기반의 모든 데스크톱 컴퓨터, 윈도CE 기반의 각종 PDA 단말기류, Palm 기반의 각종 PDA 단말기류, 휴대전화, 그리고 전자사전과 같은 단말기에서 동일한 독자가 한 번의 구입으로 똑같이 전자책 서비스를 받을 수 있다.

전자책에 문외한인 분들은 앞의 설명이 아주 난해하고 추상적인 것일 수도 있다. 그런 분들은 북토피아·바로북·신영미디어·양파북·리비엔·고이북 등의 사이트에서 제공하는 공짜 전자책 서비스를 한 번 접해보면 이해가 쉽게 될 것이다. 다음 호에서는 현재의 전자책 서비스를 생활에 적극적으로 활용하고 있는 분들의 에피소드를 중심으로 소개하겠다. ●