종이책과 전자책 출판의 사용자 인터페이스 비교 연구

Comparative study of user interface of paper book and e-book publishing

조 정 미, 공 병 훈*
상명대학교, 협성대학교*

Cho Jung-mi, Kong Byoung-hun*
Sang-myoung Univ., Hyupsung Univ.*

요약

종이책은 출판의 오랜 역사적, 기술적 과정을 통해 고유한 사용자 인터페이스를 형성해왔다. 전자책은 1970년대 이후 디지털 출판 방식에 의해 출현하고 최근 HTML5 기반의 이퍼브(EPUB)3.0 형식이 확산되었다. 전자책은 전통적 종이책 편집의 사용자 인터페이스 요소들을 상당부분 지니고 있으면서도 많은 부분을 포함하지 못하고 있다. 본 연구는 기술와 미디어 변화에 따라 '사용자가 인터페이스를 통해 상호작용을 하면서 가지게 되는 전체적인 느낌과 경험이 변화된다는 관점에서 종이책과 전자책의 인터페이스를 비교 분석한다. 이 작업을 통하여 공통점과 차이점이 지니는 의미를 분석하고, 전통적 출판의 편집요소가 어떻게 전자책 편집 수준을 높이고 전자책을 통해 더 진화된 인터페이스와 사용자 체험을 제공할 수 있게 활용될 수 있는지를 연구한다.

Ⅰ. 연구배경과 연구목적

인터페이스(interface)는 사람과 사물 또는 기술의 접점이다. 사용자는 기술적 환경에서 최적의 인터페이스를 사용한다. 따라서 미디어와 콘텐츠를 둘러싼 기술적 변화는 사용자 경험을 변화시킨다. 1970년대부터 시작된 책의 디지털화는 종이책의 내용을 텍스트 파일로 디지털화 하는 수준에 멈추었다. 이후 종이책 편집형식을 디지털화 하는 노력은 1990년대부터 징후를 보였으나, 표현 기능이 매우 제한적이었으며, 전자책 편집의 주체가 전자책 판매업체에 있었기에 전문성을 띠는 데에 한계가 있었다.

전자책 편집의 기술적 구현 수준이 급성장한 것은 2007년 세계전자책 표준인 이퍼브(ePUB)가 발표되면서부터다. 특히 이퍼브3.0이 웹문서 표준인 HTML5를 따르게 되어 멀티미디어나 어플리케이션과 같은 웹의 다양한 표현이 가능해졌다. HTML5는 사용자들이 스마트폰과 태블릿PC 같은 다양한 모바일 디바이스를 사용하는 환경을 위한 웹 표준이다. 또한 구글의 시길(SIGIL) 같은 전자책 편집도구가 대중화되었다.[1]

그러나, 전자책 산업은 시장의 기대에 부응하지 못하였고 이퍼브3.0이 제공하는 기능들이 전자책에 충분히 활용되지 못하였다. 기존 연구에서는 전자책 인터페이스 연구가 부족한 편이며, 특히 종이책과 전자책의 내용을 구성하는 인터페이스 요소들에 대한 비교분석 작업이 거의 이루어지지 못해왔다.

본 연구는 기술와 미디어 변화에 따라 '사용자가 인터페이스를 통해 상호작용을 하면서 가지게 되는 전체적인 느낌과 경험'[2]이 변화된다는 관점에서 종이책과 전자책의 인터페이스를 비교 분석한다. 전자책이 종이책을 넘어서는 차세대 출판의 미디어로 진화해 가고 있다는 기존 연구에 기반하여, 종이책의 편집요소 중 전자책에 그대로 적용된 것들과, 전자책 인터페이스의 특성을 반영하여 변화 적용된 것과 폐기한 것들을 이퍼브3.0에 기준하여 구분하여 분석한다. 이 작업을 통해 전통적 출판의 편집요소가 어떻게 전자책 편집 수준을 높이고 전자책을 통해 더 진화된 인터페이스와 사용자 체험을 제공할 수 있게 활용될 수 있는지를 연구하고자 한다.

Ⅱ. 연구 방법

1. 편집요소의 선정

종이책 출판은 오랜 역사를 거치면서 미디어 기술 변화에 적응하여 쌓아온 편집(編輯)이라는 중요한 지식유산을 갖고 있다. 종이책 편집자들은 ①물리적 실체로서의 특성, ②원고의 특성, ③독자에게 잘 보여질 형태를 만드는 편집이라는 세 가지 요소를 고려하게 된다.[3] 본 연구는 이 세 가지 요소를 기준으로 종이책의 세부 편집요소를 다음과 같이 공통 요소와 선택 요소 두 가지 기준으로 분류하였다.

표 1. 종이책의 편집요소와 구분

구분	편집요소	비고
공통 요소	표지, 속표지, 장과 절의 구분, 쪽번호, 차례, 판권	물리적인 실체로서의 특성
선택 요소	사진, 그림, 표, 캡션, 각주, 색인, 일러두기 등	원고 특성에 따라 독자에게 잘 보여지기 위한 기능

2. 분석 사례도서의 선정

본 연구는 사례조사방법을 통해 자료를 수집하여 분석하는 과정으로 진행했다. 사례도서의 선정을 위하여 첫째, 공통적인 편집요소와 선택적인 편집요소가 함께 쓰였고, 둘째, 최근에 출간되었고, 셋째, 종이책과 전자책이 동시출간된 사례를 선택하였다. 그 결과 『제4차 산업혁명(클라우스 슈밥, 새로운현재, 2016)』과 『IOT 사물인터넷 비즈니스 모델혁명(고바야시 아카히토, 북스토어, 2016』을 사례도서로 선정하였다.

Ⅲ. 연구결과

사례도서의 종이책 주요편집 요소가 전통적으로 어떠한 용도에서 비롯되었는지를 서지학적 관점에서 살펴보았으며, 이러한 기능들이 이퍼브 전자책에서 어떻게 구현되었는지를 상호 비교하고 분석하였다. 관찰결과는 다음과 같은 기호로 정리하였다.

표 2. 사례도서의 관찰결과 표기양식

○	종이책과 동일하게 반영함
△	종이책과 동일하게 반영되었으나 미흡함
X	불필요한 형식을 생략하는 과정에서 콘텐츠가 손실됨
■	본래의 용도가 사라졌으므로 생략하여도 무방함
◎	전자책의 새 기능을 추가하여 좋아짐
◎ △	전자책의 새 기능을 추가하였으나 미흡함
N/A	종이책에 본래 없는 편집요소이므로 해당사항 없음

공통적 편집요소의 분석사례는 다음과 같다.

표 3. 종이책의 공통적 편집요소와 전자책의 반영현황

구분	종이책의 용도	사례1	사례2
앞표지	도서명,저자, 출판사 등의 정보를 디자인하여 제공	○	○
책등	서가에 꽂혔을 때 정보제공	■	■
뒷표지	책을 보호하기 위한 용도이나 도서 소개 공간으로 활용	X	X
앞날개	책을 보호하기 위한 용도이나 저자소개 공간으로 활용	X	X
뒷날개	책을 보호하기 위한 용도이나 도서홍보, 도서목록 게재	X	X
앞표제면	작은 글자로 도서명을 기록	○	N/A
표제면	표지가 훼손되어도 서지 내용을 전달할 수 있는 페이지	△	○
차례	책의 전체 구성과 쪽수안내	◎	■
장구분	한 챕터를 시작하는 페이지	△	○
절구분	산세리프 서체로 편집하여 본문과 차별화	○	○
본문	세리프(serif) 계열 서체를 사용	◎	◎
쪽번호	페이지의 양쪽 하단에 표시	■	■
판권	법적인 저작권, 출판일, 출판사 등의 정보를 표시	X	○

공통적 편집요소의 경우 전자책에서는 불필요한 종이책의 형식들이 생략되면서 콘텐츠까지 누실되는 현상이 벌어졌다.(예〉 앞날개의 저자소개) 목차의 경우 사례1은 하이퍼링크 기능을 추가하였으나, 사례2는 목차를 없애고 전자책이 제공하는 목차기능으로 대체하였다. 본문은 인터넷 독서환경에 적절한 산세리프(san-serif) 글꼴로 전환하였다. 판권은 저작권과 판매 권리를 밝히는 중요한 편집요소인데 사례1은 생략하였고, 사례 2는 기존 판권에 e-ISBN 정보를 추가하였다.

표 4. 종이책의 선택 편집요소와 구분

구분	종이책의 용도	사례1	사례2
사진,그림	책내용과 연관된 사진, 그림을 제공하여 독자의 이해를 도움	○	○
표	연관된 자료를 표의 형식으로 정리 제공	△	△
캡션	사진, 그림, 표 등의 소개문안	△	○
주석	주석번호를 이용하여 각주, 후주 등의 형태로 추가정보를 제공	◎ △	N/A
색인[index]	주요 키워드의 수록 쪽수 안내	△	N/A

선택적 편집요소의 경우 조판의 난이도가 높은 요소들을 전자책의 인터페이스에 맞게 재해석하는 과정에서 문제점이 발견되었다. 사례1은 캡션을 이미지로 처리하여 가독성을 저하시켰고, 색인의 경우 종이책의 내용을 그대로 게재하여 쪽수 개념이 없는 전자책에서 쪽수를 안내하는 오류를 범하였다. 또한, 사례 1과 2 모두 '표'를 이미지로 제작하였는데, HTML 기능을 활용하여 테이블로 조판한다면 가독성이 향상될 수 있다. 또한 사례1의 후주는 본래의 독서 위치로 되돌아오는 하이퍼링크를 제공하지 않는 불편함이 있었다.

Ⅳ. 결론

본 연구는 조판의 난이도가 높은 까닭에 제작이 기피되고 전자책 사용자들도 비선호하는 분야의 지식교양서[4] 2종을 사례로 종이책의 편집요소와 전자책의 인터페이스를 비교분석하였다. 그 결과 이퍼브에서 제공하는 기능을 충분히 활용하지 않으며 종이책 편집요소의 본래 용도조차 위축되어 보여지는 경향이 나타나고 있었다. 이 문제의 해결을 위해서 색인기능을 해시태그(hashtag)로 개발하는 등, 전자책에서의 사용자 체험을 창조적으로 재해석하는 과정이 필요하다. 전자책이라는 새로운 미디어와 인터페이스, 사용자 체험에 적합한 편집 요소들을 창작하는 의지가 필요하다. 새로운 기술들이 책이 배포되는 방식을 변화시키더라도 편집이라는 필수작업은 사라지지 않을 것이며[5] 새로운 영역으로 진화해 나가야 하기 때문이다.

전자책의 새로운 기능을 활용한 높은 수준의 사용자 체험을 창조함과 동시에, 전통적 종이책 편집의 장점을 적극 계승해야 한다는 차원에서, 향후 보다 많은 국내외 사례의 연구가 필요하며, 현장 편집자들의 적극적인 참여가 필요하다.

■ 참 고 문 헌 ■

[1] 조정미 · 공병훈(2017). 디지털 기술 발전과 전자책 진화 단계 연구. 『글로벌문화콘텐츠』 제26호 pp.185-208.
[2] Norman, D. A., Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things, Basic Books, 2005.
[3] SBI, 편집자 입문과정, 서울북인스티튜트, p.130, 2007.
[4] 조정미 · 공병훈, 뉴미디어 전자책 인터페이스 모델 연구, 『한국출판학연구』 제77호 pp.147-184.
[5] 제이슨 엡스타인, 『북비즈니스』, 미래사, 2001