

# 신기술에 따른 출판과 독서 환경의 변화

## 전자출판→OSMP→OSUP, 그리고 u-출판 모든 기기 통해 시공간 무한 소통...삶의 질 높여 '네티즌', '모티즌' 독자, u출판 인재 양성 필요

글쓴이\_이기성(계원조형예술대학 교수, 한국전자출판학회 회장)



정보사회나 지식기반 산업사회, 현재의 문화 산업사회에서는 인쇄출판물의 최종 매체가 종이뿐만 아니라, 전자 종이라 칭하는 disk, 통신망 화면network screen이다. 컴퓨터의 발전과 매체의 발전에 발맞추어 출판 기획이나 편집 기술도 발전하지 못한다면, 이는 다른 업

계와의 경쟁에서 출판업계가 패배하는 결과를 초래할 것이다. 최종 출력매체를 기준으로 한 출판물의 분류방법에 따르면 출판물에는 종이책, 디스크책, 화면책이 있다. u-Book은 이 세 가지 책을 전부 아우르는 책을 말한다.

현재는 출판이 무엇이나? 방송이 무엇이나? 통신이 무엇이나? 이런 걸 따지는 것 자체가 무의미해지는 유비쿼터스 출판(u-출판) 시대로 진입했다. 다시 말하자면 '출판+신문+방송+e-learning+통신=u-출판'이라는 융합convergence의 시대가 도래한 것이다. 이런 시점에서 전통 출판과 전자출판을 구분하다는 것 자체가 이미 구시대의 습관인지도 모른다.

**'출판+신문+방송+e-learning+통신=u-출판' ...융합의 시대**  
컴퓨터와 출판의 결합을 학문적으로 정리한 용어가 'CAP(전자출판)' 라는 단어다. 출판에서 컴퓨터를 이용하는 것이 전자출판 CAP:Computer Aided Publishing인데, 이 전자출판CAP에는 전자책 출판이라고 부를 수 있는 EPElectronic Publishing가 포함된다. 비종이책 전자출판의 한 종류인 화면책 출판(통신망 화면책 출판)은 유선이건, 무선이건, 통신망을 사용하는 출판을 말한다. 유선 터미널을

사용하던 시대는 on-line 출판물 시대라 불리었으나 mobile이 발달한 시대인 무선 터미널 시대는 on-air 출판물 시대라 불린다. 화면책은 원래부터 on-air의 개념으로 시작한 것이다.

종이책과 비종이책(전자책)의 차이는 최종 출력매체의 차이일 뿐만 아니라 책의 내용의 전개 방식과 검색 방식의 차이이기도 하다. 종이책은 순차적으로 '순서대로linear, sequential' 방식을 사용하고, 디스크책이나 화면책 같은 전자책은 보고 싶은 곳으로 건너뛰고 넘나드는 '하이퍼텍스트hypertext, non-sequential' 방식을 사용한다.

멀티미디어의 등장과 대용량 저장 장치의 발명으로 전자책인 디스크책이 등장할 수 있었고, 컴퓨터 통신망의 발달로 통신망에 연결된 화면책이 탄생할 수 있었다. 화면책은 전용 단말기와 개인용 컴퓨터 위주에서 PDA 등 Post PC로 platform이 확대되고 있다.

화면책은 Network Screen Book이라 하는데, Network Access Screen Book 또는 Network를 생략하고 Screen Book이라고도 하고, Screen을 생략하고, Network Book이라고도 한다. 통신망에는 PC 통신, 인터넷, 사설/상용 BBS 등 모두 들어간다. 통신망에 연결된 화면책 중에서 인터넷상의 책을 Web책, 인터넷상의 잡지를 웹진Webzine이라고도 부른다. 'PC용 e-Book' 이든 '전용단말기용 e-Book' 이든 e-Book은 화면책의 일종이다.

유비쿼터스, '4 anyany media, any device, anywhere, anytime' 만족  
종이 대신 단말기나 컴퓨터 모니터를 사용하는 비종이책 출판물

의 등장은 원고 하나로 종이책, 전자책을 모두 제작할 수 있는 OSMP 출판 방식을 탄생시켰다. u-출판 시대는 OSMP 출판의 시작에서 OSMP 출판의 성숙기인 OSUP 시대로 들어서는 시대이다.<sup>11)</sup>

OSMP 출판은 paper media는 물론 non-paper media의 대표적인 disk media와 network screen media를 전부다 사용하는 출판 개념이다. '어느 컴퓨터나'는 '어느 기기나'로 해석할 수도 있다. '어느 기기Any device나'는 어떤 기기나 컴퓨터의 역할을 수행하는 단계이다. 현재는 차세대post PC가 이를 수행하지만, 출판계에서는 eBook 전용 단말기의 출현을 Any device 시대의 진입 신호로 보고 있다.

유비쿼터스 시대는 모든 컴퓨팅 장치들(책의 내용이 들어 있는 칩과 전파식별 태그)이 서로 연결되어, 언제 어디서나 사용이 가능하게 된다. 유비쿼터스 시대는 컴퓨터가 중심이 아니고 인간이 중심이 되는 시대다. 컴퓨터는 물론 손전화기나 무선인터넷단말기 등 컴퓨터칩이 내장된 기존의 모든 생활도구가 유선/무선 통신망으로 완벽하게 연결되어 인간의 삶을 좀더 편리하게 해주는 시대다. 이렇게 모든 기기에 칩 형태의 컴퓨터가 내장되고, 서로 긴밀하게 연결되어 사람이 살아가는 삶의 질을 높여주는 시대의 출판을 u-출판이라 말한다.

종이책 중심의 전통 출판 산업은 e-출판electronic publishing을 지나, m-출판mobile publishing을 거쳐 u-출판ubiquitous publishing으로 발전하고 있다. 이메일, 커뮤니티, 유선통신, 유선 인터넷 서비스 등을 사용하는 시대가 e-출판 시대라면, 무선통신, 무선 인터넷, 이동전화, 휴대전화를 사용하는 시대가 m-출판시대이다. 지금은 m-출판시대이기도 하고, u-출판시대의 초기이기도 하다.

전자책(디스크책과 화면책)은 DMB 방송의 출현으로 m-출판의 범주를 넓혀준 것은 물론 u-출판을 활성화시켜주는 촉매 역할이 가능해졌다. 유비쿼터스 시대의 특징 중 하나인 '융합(컨버전스)'이 손전화, 손안의 TV, e-Book 단말기, PDA, MP3플레이어, 디지털카메라 역할을 융합하는 복합 단말기를 실용화시킬 것이고, 출판계나 인쇄계는 이 복합 단말기의 성능을 이용하여 산업을 발전시켜나가고 있다.

u-출판 시대에 적응하여 생존하려면, 전통 출판 개념(종이책만 책이라는 관념)에서 빨리 벗어나서, 한 가지 원고 스스로 종이책 프로덕트와 디스크책 프로덕트, 화면책 프로덕트를 기획할 능력(OSMP 출판 능력)을 키워야 현재의 빠르게 변화하는 상황에서 출판업이 생존하고 발전할 수 있는 것이다.

OSMP 출판도 종이책과 디스크책, 종이책과 화면책, 또는 디스크책과 화면책 등 원고 하나로 두 가지를 시간 차이를 두고 출판하는 방식과 두 가지를 동시에 출판하는 방식으로 구분할 수 있다. 종이책, 디스크책, 화면책 모두를 동시에 어느 기기(컴퓨

터를 사용하는)에서나 볼 수 있도록 출판하는 것은 OSMP 출판에서 좀더 발전된 OSUPOne Source Ubiquitous Product 출판에 해당한다. 즉, 유비쿼터스의 4 anyany media, any device, anywhere, anytime를 만족시키는 출판 방식이 OSUP 출판인 것이다.

#### 만화·로맨스물 이어 교육 출판 초기 u-book 시장 주도 전망

컴퓨터 산업이 발전하고 정보통신 산업이 발전하면 출판도 같이 발전해 나가야 한다는 것이다. 변화에 적응하려면 지금의 독자를 이해하고 포용해야 하고, u-출판 시대에 걸맞은 인재를 키워내야 한다. 또한, 전통 출판의 독자 뿐 아니라 네티즌과 모티즌을 독자로 포용해야 한다. 즉 '언제 어디서나 어느 컴퓨터로나 읽을 수 있는 OSUP 출판'을 하는 것이다.

화면책이 저자와 독자의 컴퓨터통신망을 통해 직접 대화가 가능하여 인터랙티브하다고는 하지만, 모니터 화면의 차가움보다, 종이의 따뜻함을 포기하지 않는 독자 역시 많다는 사실에 입각하여 종이책, 디스크책, 화면책 분야 모두를 발전시켜 나가야 할 것이다.

u-book이 나와도 많이 읽히는 분야가 만화나 하이틴 로맨스물이라고 걱정할 수도 있다. 사실, CD-ROM이나 디스크책이 개발되었을 때도 가장 먼저, 가장 많이 판매되었던 분야가 성인물(포르노물)이었고, 하이텔 등 PC 통신을 이용하는 화면소설책이 처음 나왔을 때도 가장 인기 있었던 분야는 학술 서적이 아닌 무협소설과 연애물이었다. 멀티미디어 백과사전이나 디스크 시집이나 디스크 소설책, 영어교육용 디스크책은 그 뒤에 출현하였으나 지금은 나중에 나온 이들이 보편화되고 있는 실정이다. 인터넷을 이용한 화면책(컴퓨터업계에서는 화면책이라 부르지 않고 플래시 애니메이션이라고도 부른다)도 초기에는 슈팅 게임이나 만화가 인기였지만, 현재는 교육용게임(에듀테인먼트)도 많은 종류가 발행되고 있고, 인기도 좋다. 유아용 한글 배우기나 한자 배우기, 영어 배우기, 중국어 배우기는 '야후나 네이버, 부키의 동화나라'의 사이트에서 훌륭한 화면책(화면 교과서)으로 쉽게 배울 수 있다.

u-출판이 특히 활발한 곳은 교육 출판 분야이다. 이들 대부분은 500개 이상의 분원을 갖춘 프랜차이즈형 학원으로 두산동아, 디지털대성, 동화사, 왕수학, 예스샘교육, 천재문화 등이 있다(초등부). 디지털대성, 이루넷, 고려학원 등의 학습 자료 출판사들은 교재 프랜차이즈 시장에 적극적으로 진출하여 중등부와 고등부에서도 100개 이상의 분원을 갖추고 있다. 프랜차이즈형 학원들은 디스크책이나 화면책을 활용하여 수업이 이루어지므로 u-book 개발이 필수적이었던 것이다. **★**

<sup>11)</sup> 이기성, 《한국 출판 산업의 전망과 대책에 관한 연구-Ubiquitous 시대의 OSMP 기획과 편집》, 한국출판학회 연구 통권44호 pp.305~336, 범우사, 2002