

전자책 콘텐츠의 체험성과 독서경험

Experientiality and Reading Experience in e-book

한혜원, 박경은
이화여자대학교 디지털미디어학부

Hye-Won Han(hwhan@ewha.ac.kr), Kyung-Eun Park(pke329@msn.com)

요약

본 연구는 전자책 독서경험의 변별자질을 '체험성'으로 전제하고 이를 증명하는데 목적을 둔다. 전자책은 개념적으로 '책'에 그 기반을 두고 있는 만큼, 인문학적인 관점에서 전자책이 '책'의 개념을 어떻게 계승, 변형, 확장하는가에 대해 논할 필요가 있다. 이에 본 연구는 애플북 형식의 전자책 <Level 26: Dark Prophecy for iPad(이하 Level 26)>을 대표분석 텍스트로 삼아 전자책의 체험성을 분석했다. <Level 26>은 아이패드용으로 출시된 애플북으로, 작가인 주이커는 TV 범죄수사드라마 시리즈인 C.S.I.에 참여했던 창작자이기도 하다. 그는 자신의 소설을 '디지노벨'이라 규정짓는다. 디지노벨은 동일한 내용의 소설을 세 가지 읽기 방식-전통텍스트형(Traditional Version), 디지노벨형(Digi-Novel Version), 얼티메이트 디지노벨형(Ultimate Digi-Novel Version)-으로 제시한다. 따라서 같은 내용의 전자책 콘텐츠라 할지라도 상호작용과 멀티미디어적 변수에 따라 사용자의 독서경험이 달라진다는 것을 증명하기에 적절하다. 분석 결과에 따르면, 전자책 콘텐츠는 미디어적 특성상 대중적 취향과 관습적 내용을 따르며, 독자의 신체 개입을 통해 체험을 확장해나간다. 따라서 전자책의 체험성을 높이기 위해서는 체험의 요소가 반드시 서사 구조 내에서 유의미한 극적 요소와 연결되어야 한다.

■ 중심어 : | 전자책 | 애플북 | 디지노벨 | 체험성 |

Abstract

This study was conducted to analyze the contents of the e-book <Level 26: Dark Prophecy for iPad> and detail the properties of e-book experience. <Level 26> was written by Anthony E. Zuiker who is famous for American TV series C.S.I. <Level 26> is a thriller and is published for the iPad. This e-book provides three levels of interaction within the book. Zuiker calls this e-book a "Digi-Novel". The readers can choose the level of interaction: novel, digi-novel or ultimate digi-novel. The basic background story is the same. So we can compare the difference of reading experience of three levels. Digi-Novel are differentiated from other e-books through their complex characters. Consequently a well-thoroughout detailed background story is very important for Digi-Novels. In addition, it enrich the reading experience through the interactive elements and multimedia functions of iPad. Readers can interact with clues, manipulate evidence and listen to audio sounds. This serves to immerse the readers much more deeply in the reading experience and makes readers feel like they are a part of story.

■ keyword : | e-book | ap-book | Digi-novel | Experience |

I. 서론

1. 독서경험과 체험

전자책은 인쇄문화의 중심 형식인 ‘책’에 디지털 기술을 매개한 디지털 콘텐츠이다. 따라서 개념적으로는 인쇄책의 기준에 부합해야 하고, 형식적으로는 종이와 잉크 대신에 디지털 미디어 기술을 접목해야 한다. 전자책은, 형식적 측면에서는 물질로서의 책에 대한 개념을 확장했으며, 내용적 측면에서는 이야기의 생산 및 소비의 방법을 변형했다.

전자책에 대한 선행 연구들은 주로 전자책의 내용적 측면과 형식적 측면을 분리하고, 이 중에서 특히 전자책의 구현 방식 등 형식적 측면에서 연구 주제를 제시해왔다. 이때 전자책의 형식에 대한 논의는 주로 전자책 내지 전자책 콘텐츠의 개발자에게 초점이 맞춰져 있기 때문에 주로 포맷, 모형, 설계, 구현 등 기술적 측면에서 접근해왔다[1]. 전자책의 내용에 대한 연구, 즉 전자책 콘텐츠 자체에 대한 연구는 전자책의 형식에 대한 연구보다 미미한 편이다[2]. 아직까지 전자책과 인쇄책의 형식적 차이에 따른 콘텐츠의 내용적 차이까지 고려하지 않기 때문에, 여전히 콘텐츠의 내용을 분석하는데 있어서 인쇄 문화를 통해 구축된 서사구조방법론을 그대로 적용하기 때문이다.

전자책은 문화와 기술의 결합을 통해 나타난 디지털 콘텐츠이다. 따라서 보다 통합적인 시각으로 전자책의 내용적 측면과 형식적 측면의 특성을 아우를 수 있는 접근 방법론이 필요하다. 이에 본 연구는 전자책의 변별자질을 ‘체험성’이라고 전제하고자 한다. 전자책의 독서경험은 기존 인쇄책의 독서경험과 차별적인데, 그 차별적 경험은 독자의 ‘체험성’으로부터 유발된다. 체험(體驗)이란 ‘직접 해본다’는 의미에서는 ‘경험(經驗)’과 동의어로 쓰일 수 있다. 독일어에서는 경험과 체험을 ‘erfahrung’와 ‘erleben’로 구분한다. 이때 체험은 ‘대상과의 직접적이고 전체적인 접촉’의 의미가 더 강조된다. 국어도 독일어와 마찬가지로 체험과 경험을 구분한다. ‘자신이 실제로 해 보거나 겪어 봄, 또는 거기서 얻은 지식이나 기능’이란 의미에서 ‘상호작용의 결과로 얻어지는 것’이 경험이라면, 체험은 오히려 상호작용의 과정

자체에서 습득되는 것이다. 즉 경험이 어떠한 활동으로 인한 지식의 습득이나 기능적인 결과에 초점 맞춰져 있다면, 체험은 순수하게 그러한 ‘과정’의 의미가 더 강조되는 것이다. 인쇄책과 전자책의 차이는, 책을 읽은 후 얻게는 되는 지식의 총량이나 기능적인 결과의 차이보다, 각각의 책을 읽으면서 발생하는 과정적 측면에서 차이가 난다. 이에 본 연구는 구현방식에 따른 전자책 콘텐츠의 독서경험 변화를 질적으로 분석하기 위해 경험이란 단어 대신에 ‘체험’이란 단어를 취하여 논의를 전개하고자 한다.

‘체험’에 대한 개념적 논의는 고대 철학에서부터 근대의 경험론, 오늘날의 인지과학에 이르기까지 다양하게 전개되었다. 가령 플라톤(Platon)은 정신계와 물질계를 본질계와 현상계로 구분하고, 이를 각각 보편적·이성적인 ‘이데아계’와 개별적·감각적인 ‘경험계’로 나누었다. 아리스토텔레스(Aristotles)도 정신계와 물질계를 형상과 질료를 나타내는 현실태(the mode of actuality)와 가능태(the mode of possibility)로 구분했다[4]. 정신계와 물질계를 나누는 이러한 이분법적인 세계관은 인간을 설명하는데도 영향을 미쳐 인간의 ‘정신과 육체’를 구분하여 다루게 했다. 인간의 정신을 이성계로서 절대적이며 지식을 완성하는 것으로, 신체를 행위에 관계되며 불완전하고 가변적인 것으로 여기게 된 것이다.

정신계와 물질계, 이성계와 경험계의 이분법적인 접근에서 탈피해 정신과 육체를 유기적으로 이해한 학자는 듀이(John Dewey)다[5]. 그에 따르면 경험은 ‘인간과 환경이 상호작용하는 양태이며, 인간이 하나의 유기체로서 환경에 적응해 나가는 모든 과정’이다. 정신과 신체에 관한 이러한 관점은 오늘날 인지과학(cognitive science)의 경험적 탐구 영역에까지 영향을 미쳤는데, 레이코프(G. Lakoff)와 존슨(Mark Johnson)이 주도하고 있는 ‘체험주의(experientialism)’는 인지과학의 경험적 증거들을 적극 수용하면서, 우리의 사고와 행위에서 몸의 중심성을 철학적 주제로 부활시켰다[6]. 존슨에 따르면, 몸은 마음속에 있고, 마음은 몸속에 있으며, 몸-마음은 세계의 일부다[7]. 즉 둘 사이에 근원적인 분리가 없다는 것이다. 나아가 존슨은 경험구조를 신체적·물리적 층위와 정신적·추상적 층위로 나누었는데, 이때 정신적 층위의 경험은 항상 신체적 차원에 근거하고

있다고 주장한다. 즉, 우리의 모든 경험은 ‘신체화’되어 있다는 것이다[8]. 본 논문에서 사용하고자 하는 체험의 의미는 이러한 체험주의적 입장에서의 ‘신체화된 경험(embodied experience)’을 의미한다. 체험의 최초 정의였던 ‘자기가 몸소 겪음’의 의미는 체험의 층위가 정신적이든 육체적이든 관계없이 모든 체험이 몸의 감각을 통해 일어난다는 체험주의의 입장과 맞닿아있다 할 수 있다. 결국 체험성(體驗性)이란 ‘신체화된 경험으로서의 성질’을 나타내며, 이는 신체적, 정신적 활동을 야기하는 전자책의 독서경험 연구에 있어 중요한 변별기준으로 작용할 것이다.

2. 전자책 콘텐츠의 구현방식

전자책에 대한 정의는 책에 대한 정의만큼 다양하다. 국제적 기관 및 학계의 정의를 간략하면 다음과 같다.

표 1. 기관별 전자책의 정의

제안기관	정의
국제디지털출판포럼(IDPF)	CD-ROM, PDA, 각종 이북 뷰어를 통해 디지털화된 포맷으로 전달되는 콘텐츠
미국국립표준기술연구소(NTIS)	책을 보는 것과 유사한 형태로 콘텐츠를 표시하는 단말 시스템 그 자체(디바이스 하드웨어)
OeBF (IDPF의 전신)	문자 저작물이 포함되어 디지털 형태로 출판되고 열람되는 콘텐츠로서 하나 이상의 고유한 식별자, 메타 데이터, 콘텐츠 부문으로 구성된 것 또는 그것을 읽기 위해 개발된 하드웨어 디바이스 그 자체
한국전자출판협회(KEPA)	도서로 간행되었거나 또는 도서로 간행될 수 있는 저작물의 내용이 디지털 데이터로 전자책 기록매체나 저장장치에 수록되고 컴퓨터 또는 휴대용 단말기를 통해 그 내용을 보고 들을 수 있는 것, 즉 콘텐츠를 지칭
한국전자책 컨소시엄	디지털 형태로 제작하고 웹에서 인증된 절차를 밟아 PC에 다운로드 하거나 휴대폰, PDA, 단말기 등에 탑재하여 휴대할 수 있는 것 (2006)
김기태	기존의 종이책과는 달리 컴퓨터 파일 형태의 출판물을 전용 뷰어를 통하여 컴퓨터나 전용 단말기로 읽는 디지털 출판물(2010)

위에서 알 수 있는 것처럼, 전자책이란 용어는 콘텐츠나 포맷, 소프트웨어(SW), 디바이스와 혼용되고 있다. 이는 전자책 포맷이나 SW, 디바이스 등은 빠르게 변화하고 있는 것에 반해, 전자책에 대한 학문적인 논

의나 정의에 대한 합의는 활발하게 진행되고 있지 않았음을 증명하기도 한다. 엄밀한 의미에서 ‘전자책’과 ‘전자책 콘텐츠’를 구분되어야 한다. 따라서 본 연구에서는 전자책은 포맷과 SW 등 기술적이고 형식적인 측면을, 전자책 콘텐츠는 기술이 담고 있는 내용적인 측면을 지칭하는 것으로 전제하고자 한다.

초기의 전자책은 이미 출판된 인쇄책을 그대로 디지털로 전환하거나 레이아웃만 수정하는 형태로 제작됐다. PDF 이북(PDF e-book)이 이에 속하는데, 이것은 문서라기보다는 하나의 이미지로 역할하며, 독서경험에 있어서도 종이책과 큰 차이가 없다. 이와 달리 국제디지털출판포럼(International Digital Publishing Forum)에서는 전자책 포맷의 국제표준을 .epub의 확장자를 갖는 이북(electronic publication)으로 정하고 있다. 이북은 PDF 이북과 비교하여 디바이스의 크기에 따라 디스플레이를 자동 조절할 수 있는 특징을 지닌다. 그러나 인터랙션이 구현되지 않아 종이책을 보는 것과 같은 독서경험을 주는 것은 PDF 이북과 별반 다르지 않다. 가장 최근에 등장한 애플리케이션 형태의 애플북(AppBook)은 소리, 영상, 인터랙션 등 다양한 멀티미디어 기능을 활용할 수 있는 기능을 제공하며 사용자의 인터랙션을 반영한다. PDF 이북, 이북, 애플북의 특징을 각각 정리하면 아래 [표 2]와 같다[9].

표 2. 제작형식에 따른 전자책 콘텐츠 유형

특징/유형	PDF 이북	이북	애플북
포맷	문서포맷	개방형 자유 전자서적 표준 포맷	단독 애플리케이션 형태
텍스트 내부 인터랙션	없음	없음	있음
텍스트 외부 인터랙션	일부 있음	일부 있음	있음
구현 특징	하나의 이미지 역할	디바이스 크기에 따라 디스플레이 자동 조절	인터랙션 등 다양한 멀티미디어적 기능

PDF 방식의 이북과 이북은 형식적으로는 디지털 미디어의 기술이 접목되어 있다는 점에서 전자책이라 할 수 있지만, 정작 현 단계에서는 그 콘텐츠가 인쇄책 콘

텐츠와 변별적인 특징을 나타내지 못한다. 가령 위의 방식을 통해 전자책 콘텐츠 생산 및 유통에 있어서 국내외에서 가장 큰 영향력을 발휘하고 있는 아마존과 교보문고의 경우, 각각 킨들과 SNE 시리즈 등 전자책 단말기를 보급하고 있다. 그러나 킨들과 SNE 전자책 단말기를 통해 유통되는 전자책 콘텐츠들은 대부분 인쇄책 콘텐츠를 그대로 계승하는 경우가 대부분이다. 따라서 실제 독서경험의 차별점 내지 확장으로서의 체험성을 분석하기에는 부적합하다.

기존의 인쇄책과 차별적인 전자책 콘텐츠를 분석하기에 가장 적합한 유형은 애플 콘텐츠이다. 애플은 기존의 인쇄책과 변별적인 요소들이 실제 독서의 과정 중 발생하며, 이러한 체험성이 콘텐츠의 생산자와 소비자에게 모두 주요한 기준으로 작용하게 된다. 이렇듯 전자책 콘텐츠 유형의 인터랙션이 책장을 넘기는 수준의 독서 양식을 반영한다면, 애플 전자책 콘텐츠 유형은 인터랙션이 텍스트 외부의 독서양식에서는 물론, 텍스트 내부의 서사 전개에서도 발생한다. 가령 서사의 가장 극적인 부분을 증강현실을 활용해 처리한다면, 사용자의 인터랙션을 통해서 정지와 진행을 가능하게 하는 예가 그러하다. 이때 내부 인터랙션은 시각적, 청각적, 촉각적 행동 충위를 모두 반영한다.

이에 본 연구에서는 전자책 콘텐츠의 체험성을 분석하기 위한 중심 텍스트로 애플 콘텐츠 <Level 26: Dark Prophecy for iPad>(제작사: Crickets & Credits, LLC © 2011 Dare to Pass, Inc, 연도: 2011.05.11, 버전: 1.2, 언어: 영어)를 선정했다. 디지노벨(Digi Novel)이란 Digital Novel의 약자로, 앤서니 주이커(Anthony E. Zuiker)가 책과 영상과 웹사이트를 결합한 소설 <Level:26 Dark Origins>를 출간하면서 자신의 소설에 붙인 이름이다. 애플은 동영상상을 첨가하거나 3D 팝업으로도 제작이 가능한 등 시각적 측면을 강화할 수 있을 뿐만 아니라 인터랙션을 줄 수 있어 다양한 체험성을 살펴보는 데 적합한 텍스트다. 특히 <Level 26: Dark Prophecy for iPad>는 콘텐츠를 소비하는 세 가지 방식을 제공한다는 점에서, 동일한 내용을 각각 변별적 인터랙션을 통해서 전달한다는 점에서 분석 텍스트로 적합하다. <Level 26: Dark Prophecy for iPad>의 경우 총 세 가지 유형의 독서경험을 제공한다. 첫 번째, 중

이책과 같은 방식으로 텍스트만을 제공하는 ‘전통 텍스트형’(Traditional Version), 두 번째, 동일한 텍스트에 소리와 동영상, 인터랙션이 추가된 디지노벨형(Digi-Novel Version), 세 번째, 주인공의 오디오 레코드를 듣거나 증거를 수집 하는 등 더 다양한 인터랙션과 시청각적 효과가 삽입된 얼티메이트 디지노벨형(Ultimate Digi-Novel Version)이다. 일반적으로 전자책 콘텐츠의 경우 크게 첫째, 기존의 인쇄책 내용과 형식을 그대로 전자책으로 전환하는 경우, 두 번째, 인쇄책 내용을 가급적 그대로 전달하되 형식적인 부분과 인터랙션에 차별을 두는 경우, 세 번째, 인쇄책의 내용과 형식 모두 전자책에 부합하도록 변환하는 경우로 나뉜다. 세 경우의 변별자질을 추출하고 독서경험의 차별점을 제시하는데 있어서 <Level 26: Dark Prophecy for iPad>의 세 가지 유형은 일반적인 전자책의 세 가지 유형을 모두 포괄한다. 따라서 애플의 3단계 읽기 방식은 같은 내용의 전자책 콘텐츠라 할지라도 상호작용과 멀티미디어적 변수에 따라 사용자의 독서경험이 어떻게 달라지는지 비교 분석하는데 유의미하다.

II. 대중적 취향과 관습적 내용

인쇄책 콘텐츠와 비교할 때 전자책 콘텐츠의 강점 중 하나가 접근과 배급에 용이하다는 점이다. 인쇄책의 경우 그 물질적 특성상 제작과 보급에 소요되는 시간과 인력이 상당하나, 전자책은 그에 비해 제작과 보급에 소요되는 시간이 짧은 편이다. 따라서 스마트폰 및 스마트 패드를 기반으로 삼는 전자책 콘텐츠의 경우 그 노출이 기존의 인쇄책에 비해 광범위한 편이다. 따라서 인쇄책의 시장처럼 국내서와 해외서에 대한 구분이 명확하지 않고, 선택의 기회가 균등하게 주어지는 편이다. 본 연구에서 중심 분석 텍스트로 삼고 있는 <Level 26: Dark Prophecy for iPad> 역시 미국에서 제작하고 유통하지만 아이패드를 갖고 있는 독자라면 누구든 쉽게 구입해 소비할 수 있도록 되어 있다. 이러한 텍스트 유통 및 보급의 특징은 곧 텍스트 내부의 내용적 가치와도 연결된다는 것이 본고의 전제이다. 특정 문자 내지 문화권만 겨냥하는 방식이 아니라 글로벌 마켓을 지향

하기 때문에, 대중적 코드에 좀 더 부합하는 서사 구조를 취하게 되고, 그 과정에서 관습성이 강한 장르 문학의 특성을 따르게 된다는 것이다.

앞서 언급한 바와 같이 <Level 26: Dark Prophecy for iPad>은 총 세 가지 유형의 텍스트를 제시한다. 첫 번째 유형은 ‘전통텍스트형’이다. 이 유형은 소리와 이미지, 인터랙션을 모두 배제하고 오직 텍스트만 제공한다. 종이책과 같이 구현된 이러한 유형의 전자책은 감각적 측면에서 아이패드의 매끄러운 스크린, 배경색과 글자 크기를 조절할 수 있는 기능, 그리고 페이지를 넘길 때 느낄 수 있는 촉감 정도만이 종이책과 차별된다. 이러한 형태의 전자책은 종이책과 유사한 체험성을 제공한다. 독자가 텍스트를 읽는 과정에 느끼게 되는 상상행위나 다음 장면에 대한 예상, 추리 등의 인지작용은 종이책을 읽으면서도 동일하게 나타나는 체험의 범주이기 때문이다.

따라서 첫 번째 유형인 전통 텍스트형은 전자책 콘텐츠의 차별적 특성을 잘 드러내지 못한다. 다만 여기서 ‘전통’이라고 일컫는 다양한 인쇄책, 특히 인쇄문학의 방식 중에서 내용적으로 어떠한 부분을 주로 답습하거나 변형, 수용하는가를 살펴볼 필요가 있다. 텍스트의 소재, 플랫폼, 서사전개방식 등의 차이는 텍스트를 대하는 독자의 태도를 변화시킨다. 그것은 로맨스 소설을 읽을 때와 논문을 읽을 때 독자의 기대와 사고방식이 변하게 되는 것과 같은 이치다. 이렇듯 텍스트의 내적 형식과 내용에 따라 독자의 체험성이 달라진다. 때문에 새로운 포맷인 전자책에 부합할 만한 전자책 콘텐츠의 내적 기준 역시 중요해진다.

<Level 26: Dark Prophecy for iPad>는 미국 CBS에서 방영되고 있는 과학수사 TV시리즈 <CSI>(Crime Scene Investigation)의 프로듀서 앤서니 주이커(Anthony E. Zuiker)가 듀안 스월진스키(Duane Swierczynski)의 소설 <Dark Origins>을 재편성하여 만든 디지노벨 <Level 26: Dark Origins>의 후속작이다. 범죄 시리즈물이었던 원작 소설에 소리와 영상 등 멀티미디어적인 요소를 삽입하여 만든 <Dark Origins>는 장르적으로 ‘범죄추리소설’의 성격을 띤다. <Dark Origins>의 이야기로부터 5년 후의 사건으로 시작하는 <Dark Prophecy> 역시 그러하다. 두 작품 모두

새로운 형태의 전자책 콘텐츠로서 상업적인 성공을 거두었는데, 최초의 디지노벨이 장르문학, 그 중에서도 추리소설(detective novel)이었다는 점이 유의미하다.

장르문학이란 각 장르별로 고유한 서사규칙과 특징이 있어서 텍스트를 펼쳐 드는 순간, 누구나 그것이 어떤 장르에 해당되는지 알게 되는 작품들이다[10]. 고유한 서사규칙과 특징 때문에 장르문학은 ‘패턴문학’이라 부르기도 하는데, 패턴이란 한 장르의 내부에서 부연설명이 필요하지 않는 법칙이다[11]. 예를 들어 추리소설에서는 반드시 사건이 일어나고 주인공이 끝내 사건을 해결하는 것이 그것이다. 장르문학은 대중문학으로도 불리는데, 대중문학은 대중들이 오락적인 목적으로 읽는 대중소설을 말한다[12]. 대중문학은 불특정 다수의 ‘대중’을 상대로 한다는 점에서 그것은 실리는 매체적 환경에 영향을 받는다. 1980년대 대중문화에 대한 논의가 활발한 가운데 30년대 신문소설 작품의 연구가 많았던 것은 그러한 매체환경 즉, 신문이라는 대중매체의 시의성, 동시성, 상업성 등이 대중문학에 영향을 미쳤기 때문이다.

스마트 패드용 전자책은 웹(web) 접근이 가능한 경우 물리적인 시간과 장소의 제약 없이 콘텐츠를 소비할 수 있다. 따라서 기존의 대중문학 내지 장르문학보다 훨씬 더 보편성의 원칙에 입각해 텍스트를 구성하게 된다. 그런 의미에서 장르문학인 추리소설은 전자책 콘텐츠로써 우위를 점한다. 대부분의 추리소설에서 사용되는 ‘범죄’와 ‘살인’ 모티프는 인간의 원초적인 공포와 두려움을 건드린다. 범죄와 살인의 동기는 다양하지만 그것은 어떤 사회의 어떤 인간집단에서든 발생할 수 있다는, 경험을 바탕으로 한 보편성을 지닌다. 이러한 모티프들은 추리소설이 가진 고유한 패턴들과 결합하여 더욱더 장르문학의 성격을 띠게 되며, 이러한 장르화는 문화할인율(cultural discount rate)을 낮추며 쉽게 다른 나라로 수용된다. 실제 문학작품 중 전자책 이용률이 가장 높은 분야는 추리를 비롯한 판타지, SF, 공포 등 장르문학이다. 2011년 8월 30일 현재 아마존 이북 베스트셀러 탑10권은 모두 소설이며 그 중 미스터리 및 스릴러 장르가 5권, SF 장르가 1권 등 장르소설이 우세하다.

표 3. 2011 아마존 전자책 판매 순위와 장르구분

No.	책제목	장르	No.	책제목	장르
1	The Help	literary fiction(LF)	6	Second Son	M&T
2	Blind Faith	M&T	7	Chosen	SF
3	Water for Elephants	LF	8	Blackbird Fly	M&T
4	Elizabeth Street	LF	9	TheAbbey	M&T
5	Hurricanes in Paradise	LF	10	Caribbean Moon	M&T

장르문학이 많이 소비되는 현상은 위에서 언급한 특징 외에도 전자책의 독서행태와 관련 있다. 인쇄책을 소비할 때와 달리, 독자는 전자책 콘텐츠를 볼 때는 대강 훑어보거나 가볍고 비연속적으로 읽는 등의 독서 행태를 보인다[13]. 이러한 읽기 방식은 전자책의 물질적인 특성 때문인 동시에, 결정적으로 독서의 핵심인 콘텐츠 자체가 장르문학이라는 대중성을 겨냥한 텍스트이기 때문이다.

전자책 콘텐츠의 장르문학 편중화는 다시 멀티미디어 기능과의 결합으로 연결된다. 추리소설은 독자에게 사건을 제시하고 그 사건을 따라가며 진실을 ‘추리’하도록 독려한다. 독자들은 사건을 해결하려는 탐정과 함께 다니며 사건 해결에 중요한 작은 단서들을 만나게 되는데, 이러한 단서를 수집하고 해석하는 과정에서 제작자는 극적인 효과와 다양한 인터랙션을 가미하여 독자의 참여를 유발한다. 이는 추리소설이 ‘수수께끼’의 모티프로 전개되기에 가능한 것이다. 장르문학의 같은 하위범주라 할지라도 연애소설에는 많은 인터랙션을 가미할 수 없다. 따라서 스마트 패드용 애플북에서 추리소설 장르가 양적으로 많은 것은 당연한 귀결이다.

III. 신체의 개입을 통한 체험의 확장

스마트 패드용 전자책인 애플북의 가장 큰 특징은 터치 방식을 통해서 텍스트를 전개시킨다는 점이다. 기존의 인쇄책 텍스트는 텍스트 자체가 종이와 잉크로 고정되어 있기 때문에 이미 결과론적으로 주어진 텍스트를 시

각을 통한 읽기와 인지를 통해 소비해야만 했다. 그에 비해 애플북은 시각적 읽기 행위와 더불어 독자 혹은 사용자의 적극적인 신체 개입을 통해서 텍스트를 소비해 나가게 된다.

<Level 26: Dark Prophecy for iPad>의 두 번째 유형 ‘디지노벨형’은 이처럼 본격적으로 전자책 매체가 가질 수 있는 장점들을 콘텐츠에 적용한다. 텍스트를 읽는 내내 음산하게 깔리는 백그라운드뮤직(BGM, Background music), 각 챕터마다 등장하는 동영상과 타로카드 인터랙션, 웹으로의 접근 등이 그것이다. ‘전통 텍스트형’과 비교할때 ‘디지노벨형’에 새롭게 나타나게 되는 요소를 정리하면 다음과 같다.

표 4. ‘전통 텍스트형’과 ‘디지노벨형’의 변별요인

변수	전통텍스트형	디지노벨형
문자텍스트	O	O
소리	X	O
동영상	X	O
타로카드 인터랙션	X	O
대시보드	X	O
웹 접근	X	O

‘디지노벨형’처럼 다양한 시청각적 효과와 촉감 등 더 많은 감각을 활용하는 독서는 독자 및 사용자의 신체적 층위의 경험성을 높인다. 책이란 일반적으로 텍스트의 내용을 통해 지식을 얻고 독자의 상상력을 자극해 몰입을 이끈다는 측면에서 그동안 ‘간접경험’을 주는 매체로 활용되어 왔다. 독자는 책을 읽을 때 물리적으로 무엇을 직접 ‘하는’ 것은 아니지만, 주어진 상황에 자신을 대입하고 의식의 영역에서 상상의 나래를 펼침으로써 정신적인 활동 즉, 추상적 층위의 경험을 해온 것이다. 이러한 간접경험 또한 체험주의적 입장에서는 아래 그림에서와 같이 늘 신체적이고 물리적 층위의 체험을 통해서만 경험이 가능하다.

전자책의 등장은 독서행위에 있어 그동안 몸에 대해 가졌던 철학적 관념을 깨고 새로운 독서경험에 대해 고민하는 기회를 제공했다. 레더(Leder)가 주장하는 것처럼

럼 신체의 영역은 특정한 관심이 필요하기 전에는 보조적인 역할에 머물며, “배경으로 사라져 보이지 않게 된”다. 이것은 마치 체험에 있어서 신체는 아무런 일도 하지 않고 있는 것처럼 보이게 한다. 신체에 대해 정신의 우위를 주장하는 위와 같은 논리는 종이책의 독서에 있어서도 비판 없이 받아들여져 왔다. 우리는 책장을 넘기면서도 특별히 그 행동을 의식하지 않으며, 그러한 습관들이 우리의 신체를 부수적인 요소로 만들어버린다. 그러나 멀티미디어적 전자책에서는 매체가 끊임없이 우리의 신체를 감응시킨다. 소리와 동영상의 구동행위, 인터랙션으로 카드를 움직이는 것과 같이 손의 접촉과 움직임은 독자로 하여금 정신과 매개된 우리의 몸을 인식하게 한다. 갑자기 재생되어 독자를 놀라게 하는 오디오 장치나 피가 튀면서 화면에 서서히 번져가는 효과 등은 ‘두려움’과 ‘공포’의 감응을 온몸으로 느끼게 한다. 독자의 심장 박동을 빠르게 하거나, 갑자기 나타난 그림에 놀라 소리를 지르고 뒤로 피하는 등의 신체적 감응은 종이책에서는 경험할 수 없었던 체험이다. 독서경험에 있어 이러한 체험은 ‘몸의 중심성’을 이야기하게 하며, 이러한 논의들은 니체(F.Nietzsche)나 폰티(M.Merleau-Ponty), 듀이(J.Dewey), 비트겐슈타인(L.Wittgenstein)의 후기 철학에서도 유사한 메시지를 읽어낼 수 있다.

<Level 26: Dark Prophecy for iPad>에서 ‘전통텍스트형’과 ‘디지노벨형’의 변별요인 중 가장 눈에 띄는 것은 ‘타로카드’의 활용이다. [표 4]타로카드는 색깔과 이미지, 상징, 은유를 활용하여 의미를 생성, 전달하며, 독자로 하여금 다양한 의미를 추측하게 함으로써 독자들의 적극적인 몰입을 유도한다.

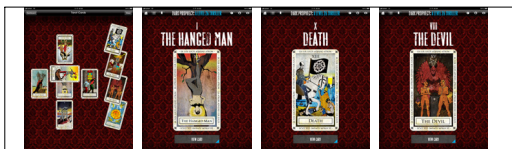


그림 1. <Level 26: Dark Prophecy for iPad>의 타로 카드

타로카드의 인터랙션은 이야기 전개와 함께 독자의 참여를 유도한다. 실제로 주이커는 그와 같은 방법을

적극적으로 활용하는데, 주인공 스티브가 ‘The Hanged Man’(〔표 4〕 두 번째 그림) 카드를 뽑았을 때 이야기는 스티브의 옛 기억 속에서 ‘매달린 사람’에 관한 스토리 진행시키게 되고, 독자는 이를 통해 어린 스티브가 친구 헨리의 자살 장면을 목격했다는 사실을 알게 된다. 이처럼 타로카드와 서사진행과의 연결고리 한 번 노출되게 되면, 독자는 경험으로부터 이 둘의 관련성을 눈치 채게 되고, 이때부터 카드가 등장할 때마다 카드 속에 내재된 의미를 추리하는데 몰입하게 된다. 즉, 타로카드는 독자가 적극적으로 타로카드의 이미지에 자신의 경험을 투사하면서 카드의 의미와 서사와의 연관성을 생각해보게 하는 기제로 사용되고 있는 것이다. 카드의 상징성, 압축성이 독자의 적극적인 개입과 해석을 유도하는 한편, 뒤집어진 카드를 통해 선형적 이야기의 일부를 가리거나 숨기고 이에 독자가 적극적으로 개입하도록 유도하는 것이다.

‘디지노벨형’은 ‘전통텍스트형’에 비해 독자가 느끼는 체험성을 높이는 장치들을 갖고 있다. 다양한 멀티미디어적 요소들이 끊임없이 몸의 감각을 사용하게 하여 신체적 층위의 경험을 더욱 풍부하게 할뿐만 아니라, 감응된 신체에 기반한 정신적 층위의 경험 또한 풍부하게 한다. 다양한 멀티미디어 요소들을 활용한 전자책은 시각과 청각, 촉각 등 독자의 다감각을 환기시키고 독서의 체험성을 강화시킨다.

IV. 텍스트의 파편화 극복과 통용 의미

전자책 콘텐츠에서 상호작용성을 이상적으로 극대화할 경우, 독자의 상호작용이 텍스트 내외에 적극적으로 반영된다. 텍스트 외적으로는 텍스트의 진행 방향을 택하고 읽기 행위를 지속하게 되고, 텍스트 내적으로는 서사구조와 갈등의 해결 방법을 결정하게 된다. 그러나 현 단계에서의 전자책 콘텐츠는 텍스트 외적 상호작용은 실현하되 텍스트 내적 상호작용은 제한적으로 실현하고 있다. 전자책 콘텐츠의 경우라도 여전히 잘 짜여진 서사구조를 선호하기 때문에 여전히 닫힌 결말의 작가주의를 지향하기 때문이다. 1,2 유형의 전자책 콘텐츠가 선형적으로 서사를 진행한다면, 3 유형의 경우에는

일부에 한해 부분선형적으로 서사를 진행하고자 시도했다.

<Level 26: Dark Prophecy for iPad>의 세번째 유형인 ‘얼티메이트 디지노벨형’은 텍스트를 읽으면서 독자는 실제 주인공의 자취를 따라가며 살인자가 남긴 증거들을 수집하고, 인물들에 대한 정보도 모을 수 있다. 아래 [표 5]는 ‘디지노벨형’과 ‘얼티메이트 디지노벨형’의 변별요소를 나타낸 것이다.

표 5. ‘디지노벨형’과 ‘얼티메이트 디지노벨형’의 변별요인

변수	디지노벨형	얼티메이트 디지노벨형
문자텍스트	O	O
소리	O	O
동영상	O	O
타로카드 인터랙션	O	O
대시보드	O	O
웹 접근	O	O
페이지 효과	X	O
증거 수집	X	O
인물정보 수집	X	O

위의 표를 통해서 변별 요인을 확인할 수 있는 바와 같이 단서가 될 수 있는 증거를 수집하고, 차례로 등장하는 인물들의 정보를 열람하는 것은 ‘얼티메이트 디지노벨형’의 가장 큰 특징이다. 즉 전체 서사를 블록화 및 파편화하고 이를 독자로 하여금 연결하도록 유도하며, 일부 서사블록을 숨기기, 접어두기, 빈칸으로 두기 등을 통해서 독자로 하여금 적극적으로 드러내고, 들추고, 채우도록 유도하는 방식을 채택한다. 이때 독자의 적극적인 상호작용에 대한 보상으로 드러내고, 들추고 채워지는 부분은 반드시 다감각을 자극할 수 있는 다양한 멀티미디어 방식으로 구성되어 극적 효과와 보상 효과를 극대화한다.

체험주의적 입장에서 문자텍스트 이상으로 제공되는 정보들은 또 다른 체험성을 증가시킨다. 그러나 ‘디지노벨형’과 비교할 때 ‘얼티메이트 디지노벨형’의 콘텐츠가 더 신체적 차원의 체험성을 확장시킨다고 단언하긴 어

렵다. 물론 단순한 인터랙션의 유무만으로는 체험성의 고하(高下)를 판단할 수 없다. 인터랙션은 표면적으로는 종이책과 전자책 콘텐츠의 체험성을 구분해주는 형식적 요소일 수는 있으나, 독자의 입장에서 중요한 것은 과연 그 인터랙션이 서사에서 극적 요소로 반영되어 사용자에게 새로운 체험성을 제공하는가 여부이다. ‘얼티메이트 디지노벨형’에서 나타나는 ‘인물정보’, ‘인물상세정보’ 등은 ‘디지노벨형’의 인터랙션과 함께 촉감을 자극하는 다감각 인터랙션을 제공하는가 하나, 정작 인터랙션이 텍스트 내부에서 중요한 서사 기제로 작용하지 못하기 때문에 독자의 촉감적 인터랙션이 극적 의미 생성 및 새로운 체험성 생성에 미치지 못한다. 실제 <Level 26: Dark Prophecy for iPad> 커뮤니티에 올라온 독자의 반응을 종합해볼 때, 아무런 정보나 유의미를 주지 못하는 인터랙션은 최초의 한두 번은 독자의 호기심을 자극할 수 있으나, 반복적으로 새로운 체험성을 생성하지 못한다는 것을 알 수 있다.

이 같은 문제점은 초기 애플북인 <Alice for iPad>(제작사: Atomic Antelope, 연도: 2010.08.31. 버전: 3.01, 언어: 영어)에서도 그대로 지적된 바 있다. 앨리스가 약을 먹고 커지는 장면 등 서사의 이해와 장면제시에 효과적으로 의미를 생성하는 인터랙션 부분도 있지만, 떨어진 버섯들이 이리저리 움직인다거나 병들을 단순히 잡았다 놓았다 하는 등의 인터랙션은 서사에 새로운 의미를 부여하지 못하고 부수적 게임 요소로 전락한 바 있다. 물론 유아 및 어린이 대상의 콘텐츠의 경우, 단순 인터랙션의 반복효과를 통해서 유의미한 인터랙션과 이를 통한 새로운 체험성의 발현이 가능하다. 그러나 기존의 장르문학 독자, 추리 내용의 영화, TV 시리즈의 관객 및 시청자를 중심으로 개발된 <Level 26: Dark Prophecy for iPad>는 이러한 반복효과를 갖기 어렵다.

‘디지노벨형’과 ‘얼티메이트 디지노벨형’의 인터랙션이 비슷한 신체적 체험성을 가졌다면, ‘디지노벨형’에 비해 ‘얼티메이트 디지노벨형’이 더 풍부하게 가질 수 있는 체험성은 오히려 ‘신체적’ 층위가 아닌 ‘정신적’ 층위의 체험들이 된다.

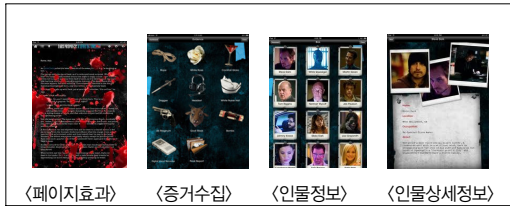


그림 2. '얼티메이트 디지털노벨'에서만 제공하는 기능

문자를 비롯한 이미지, 색깔, 소리 등의 기호들은 기호화의 파편성으로 인해 해석이 불안정하고 다양해진다. 그럼에도 불구하고 우리는 실제 기호 사용에서 적절한 정도의 해석 가능성을 공유하며 그 기호들을 사용하고 있는데, 그 이유는 바로 체험의 범주가 그 해석의 의미를 제약하기 때문이다.

설(J. Searle)에 따르면, 하나의 기호에 대한 무제한적인 해석 가능성에도 불구하고 우리가 일상적으로 사용하는 실제의 의미는 '통용 의미'(current meaning)이다. 무한히 열려있는 의미들 중 통용의미를 결정해주는 것은 바로 '신체화된 경험', 즉 체험이다. '얼티메이트 디지털노벨'에서 추가로 주어지는 [표 5]와 같은 정보들은 전체 서사로 볼 때 서사를 적극적으로 진행시킨다기보다 독자에게 더 많은 이미지 정보와 배경 지식들을 설명해 줌으로써 정신적 층위의 체험성을 확장시킨다. '전통 텍스트형'이나 '디지털노벨형'만 소비한 독자들은 등장인물에 대한 텍스트적 묘사 외에 인물에 대한 이미지적 정보를 알지 못한다. 특히 얼굴사진의 경우, '얼티메이트 디지털노벨형'의 독자들은 인물상세정보를 통해 각 인물들의 얼굴을 확인한 후부터는 상상속의 인물이 아닌, 경험에 의한 사진 속 인물의 얼굴을 떠올리게 된다.

인물의 얼굴정보를 아는 것은 독자의 상상력을 제한한다는 측면에서 부정적으로 받아들여질 수 있지만, 경험으로 말미암아 기호의 파편화를 극복하고 더 구체적이고 생생하게 인물을 상상하며 독서할 수 있다는 점에서는 긍정적이라 할 수 있다. 더욱이 사람들은 이미 영화와 TV 등 시각매체에 익숙해져 있다. 따라서 책이라는 고전 매체에 등장인물의 실사를 제공하는 등 영화와 TV를 재매개하는 방식은 책에 흥미를 끌고 책과 떨어진 독자를 쉽게 끌어들이 수 있다는 전략에서 체험성 확장 이상의 기능을 해낼 수 있을 것이다. 이처럼 눈을

통한 체험과 해석의 제약은 우리의 신체가 정신을 뒷받침하면서도 통용 의미를 선택할 수 있도록 제약하고 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 관점에서도 여전히 근본이 되는 것은 우리의 '몸'을 통한 체험성이다.

웹 접근을 지원하는 전자책 콘텐츠에서는 텍스트에 대한 이해에 있어 저자보다는 독자의 권위가 우선하게 된다. 자신의 소설에 대해 사람들의 의견 나눔과 토론을 적극 권장하는 주이커는 <Level 26: Dark Prophecy for iPad> 앱과 <www.Level26.com> 웹을 연동하여 저자와 독자의 끊임없는 대화를 독려한다. 책 내용에 대해 독자들끼리 토론하는 것은 물론, 한 가지 장면을 두고 여러 가지 해석들이 난무하기도 한다.

앞의 두 버전과 비교할 때 '얼티메이트 디지털노벨'의 읽기과정은 각 챕터 사이사이에 추가로 주어지는 시각적, 청각적인 정보들로 인해 텍스트의 해석은 수렴됐다 발산됨을 반복하게 되고, 이야기가 진행될수록 발산의 가능성은 점차 줄어들어 책의 말미에서는 하나의 해석적 결말로 끝난다. 이는 텍스트를 읽을 때 단일한 해석을 내렸다가보다 독자 개개인의 체험성 범주에 따라 다양한 해석의 가능성을 인정함과 동시에, 역시나 '신체화된 경험'을 바탕으로 해석 작용도 통용 의미로 제한해 간다는 '체험'의 이중적 의미를 동시에 이해해야 할 것이다.

V. 결론

본 논문은 체험주의를 통해 전자책 콘텐츠 <Level 26: Dark Prophecy for iPad>를 유형별로 분석하고 전자책 콘텐츠의 체험성을 밝히기 위해 그 개념과 기준을 제시했다.

분석 결과 세 유형의 읽기버전들은 서로 다른 텍스트 구현방식과 조건 하에서 독자에게 새로운 독서경험을 제공하기 위해 멀티미디어적 요소의 다양한 변수들을 활용했다. 실제로 전자책 콘텐츠가 독자에게 기존의 인쇄책과 차별적인 체험성을 부여하기 위해서는, 기술적, 형식적 차원의 인터랙션에서 나아가 개념적, 서사적 차원의 인터랙션이 구현되어야 한다. 무엇보다도 인터랙션 구현 여부가 실제 서사에서 유의미한 기제로 작용하

지 않고 재현 수준에 머물 경우, 다감각적 인터랙션은 표층적 감각 자극 수준에 그치고 만다. 전자책의 체험성을 높이기 위해서는 반드시 서사의 전개과 구조에서 유의미하게 작용할 수 있는 극적 요소로 실현되어야 한다.

주이커의 디지노벨 <Level 26: Dark Prophecy for iPad>은 최초로 장르소설과 영화적인 영상, 웹을 통합하여 하나의 '전자책'을 구현해냈다는데서 미래 전자책 콘텐츠의 가능성과 비전을 제시했다. 스마트 패드 기반의 전자책은 인쇄책에 부재한 인터랙션 요소를 보충적으로 재매개함으로써, 기존의 책에 대한 개념과 독자의 경험을 확장했다.

그러나 전자책 역시, 개념적으로는 아직까지 '책'에 속해있는 만큼, 단순히 디지털 기술을 접목한 것만으로 책의 본질에 가까워질 수 없다. 단순히 종이를 스크린으로, 문자를 영상으로 치환한 것이 아니라, 각각의 매체가 인간 체험의 확장으로서의 책을 어떻게 실현할 것인가에 대한 보다 인문학적 성찰이 요구되는 시점이다.

다만 본 논문은 <Level 26: Dark Prophecy for iPad>를 중점적으로 살펴보았지만 이 텍스트가 킨들형 전자책 기반의 <Level 26: Dark Origins>의 후속작임을 감안해볼 때 전편과 후편의 차이를 살펴 달라진 체험성에 대해 논했다면 더 깊은 분석이 이루어졌을 것이다. 아울러 실제 독자의 경험을 채록 및 수집 등의 방법으로 접근해 독서경험 텍스트를 분석하지 못한 점 역시 한계점으로 남는다.

참 고 문 헌

[1] 송대현, 박재완, 이철우, “테이블탑 디스플레이 기반 사용자 중심의 실감형 상호작용 전자책”, 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제6호, 한국콘텐츠학회, pp.117-125, 2005.

[2] 정진욱, 김판곤, 이광의, “웹 기술 기반의 전자책 저작도구 설계 및 구현”, 한국콘텐츠학회 2005 춘계 종합학술대회 논문집, 제3권, 제1호, pp.387-390, 2005.

[3] 사사키 도시나오, 한숙주 역, *전자책의 충격*, 서울: 커뮤니케이션북스, 2010.

[4] 송도선, 존 듀이의 경험교육론, 문음사, pp.39-40, 2009.

[5] J. Dewey, "The Need for a Recovery of Philosophy," *In Creative Intelligence: Essays in the Pragmatic Attitude*, New York: Holt, pp.3-69, 1917.

[6] 노양진, *몸 언어 철학*, 서광사, 2009.

[7] 마크 존슨, 노양진 역, *마음 속의 몸*, 철학과현실사, 2000.

[8] 노양진, “다원주의적 문화 해석 : 체험주의적 접근”, *대한철학회논문지*, 제101권, 2007.

[9] 블루핀, “아이패드로 개발하는 이북 앱북1”, “아이패드로 개발하는 이북 앱북2”, *코리아 전자책 콘퍼런스 2010 자료집*, 2010.

[10] 조성면, *대중문학과 정전에 대한 반역*, 서울: 소명출판, 2002.

[11] 윤미화, *추리소설의 현대적 변용 연구*, 건국대학교 박사학위논문, 2005.

[12] 임성래, *대중문학 연구의 현황*, 한국문학논총 제25집, 1999.

[13] 장혜란, “대학생의 웹기반 전자책 이용에 관한 연구”, *정보관리학회지*, 제23권, 제4호, 2006.

[14] <http://www.padtip.com/3802-dark-prophecy-ipad-app-review/>

저 자 소 개

한 혜 원(Hye-Won Han)

정희원



- 1999년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
- 2002년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학석사)
- 2009년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학박사)

▪ 현재 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공 조교수

<관심분야> : 디지털 스토리텔링, 전자책, 에듀테인먼트, 영상콘텐츠.

박 경 은(Kyung-Eun Park)

준회원



- 2009년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
- 2010년 3월 ~ 현재 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공 석사과정
- 2011년 9월 ~ 현재 : 한국콘텐츠진흥원 주임

진흥원 주임

<관심분야> : 디지털 스토리텔링, 디지털 게임, 전자책, 문화콘텐츠.