

전자책은 글을 쓰고 읽는 방식을 어떻게 바꾸는가?



이 정 업

서울대학교 융합과학기술대학원 연구교수
elises@snu.ac.kr

서울대학교 국어국문학과 학사
서울대학교 국어국문학과 석사
서울대학교 국어국문학과 박사수료
육군사관학교 국어과 전임강사
이화여대 디지털미디어학부 강사
카이스트 문화기술대학원 대우교수
(현) 서울대학교 융합과학기술대학원 디지털정보융합학과 연구교수
관심분야: 디지털 게임, 전자책, 디지털 스토리텔링

시작하며

기록 가능한 모든 것들이 디지털을 하나의 표준으로 삼고 달려갈 때에도 책은 가장 최후까지 그러한 변화를 거부해 왔던 오래된 미디어이다. 편지가 이메일로, 필름 카메라가 디지털 카메라로, 턴테이블 위에 올라갔던 LP 음반이 CD에 이어 MP3와 스트리밍 서비스로 대체될 때에도 책은 여전히 종이 위에 인쇄된 실제적인 사물로 남아 전자책으로의 변화에 끈질기게 저항해 왔다. 물론 책에 인쇄될 텍스트를 작성하고, 편집하며, 인쇄하는 과정은 이제는 대부분 컴퓨터를 이용하지만, 이를 최종적인 책의 형태로 만들고 읽는 과정에는 여전히 종이 가 더 많이 사용된다. 글을 쓰는 과정부터 편집하는 과정까지 모두 디지털로 진행해 놓고 마지막의 독서 과정에서만 큼은 꼭 종이 위에 인쇄해서 읽어야 하는 이유는 무엇인가. 그만큼 우리의 눈과 손은 종이책이 지닌 물질로서의 성격에 익숙해져 있는지도 모른다.

매끄러운 종이의 감촉, 페이지를 넘길 때 사각거리는 소리, 깨알 같은 글씨로 귀퉁이에 메모를 하고 필요한 구절에 밑줄을 긋는 행위는 책과 관련한 익숙한 행동이자 습관들이다. 이는 또한 물질성을 지니기 어려운 전자책이 여러 테크놀로지를 동원하여 종이책을 모방하고

자 할 때 빼놓지 않고 시도하는 요소들이기도 하다. 그러나 긴 세월을 이어져 내려온 독서 습관 때문에 종이책을 모방하고자 하는 전자책의 이러한 솔한 시도들은 아직까지 어딘가 어색하고 부자연스럽게 보이는 구석이 있다. 전자책은 같은 부피에 같은 무게를 지닌 종이책과 비교할 때 정보의 양과 가변성, 다른 미디어로의 링크와 결합 가능성 등에서 압도적인 우위를 점한다. 그럼에도 불구하고 전자책은 끊임없이 종이책을 닮고자 하며, 이러한 사실을 매개하지 않고서는 자신은 ‘책’이 아닌 다른 무엇이 될 것이라고 생각하는 것 같다.

전자책이 종이책과의 유사성을 열심히 모방하고자 하는 과정은 15세기 유럽에서 구텐베르크의 인쇄술이 보급된 이후에도 금속 활자로 인쇄된 많은 책의 서체들이 과거의 필사본 서체를 충실히 따르려 했던 일화를 떠올리게 만든다. 금속의 재질을 심분 활용하여 가독성이 좋은 활자(type)를 만들 수 있음에도 불구하고 화려한 채식(彩飾)과 장식이 붙은 필사본의 서체를 모방했던 것은 당대의 독자들이 필사본의 서체에 더 익숙했던 까닭이다. 두루마리 형태의 파피루스에서부터 낱장의 종이를 겹친 상태의 코덱스(codex)¹⁾, 채식사들의 고급스러운 문양이 붙은 필사본 형태의 스크립트, 구텐베르크

1) 코덱스는 기원후 2~3세기에 발명된 책의 형태로 두루마리로 된 파피루스와는 달리 낱장을 묶어 함께 껍엔 식으로 되어 있다. 코덱스는 양손에 들고 읽을 수 있도록 디자인되었으며, 양면 기록이 가능하여 파피루스보다 정보의 집적도가 뛰어났다. 또한 보관과 취급이 간편하다는 장점이 있어 초창기 기독교의 전파와 함께 널리 일반화되었다. 양면에 기록을 하게 되면서 문단을 나누고 책을 조판하는 방식 등이 정해진 것도 코덱스가 발명된 때부터이다.

의 금속활자 인쇄술 혁명을 거쳐 현재의 전자 조판에 이르기까지 종이책을 편집·제본하고, 장식하며 보관하기 위한 기술은 5천 년 이상의 시간을 거쳐 발전해 왔던 것이다. 양손에 책을 쥐고 독서하는 방식이라든지 큰 종이를 접는 방식에 따라 2절, 4절, 8절 등으로 판형을 나누고 레이아웃을 정하는 기술 등은 이미 2천 년 전의 코덱스가 쓰이던 시절부터 그 원형이 확립된 것이라 볼 수 있다. 오랜 세월을 거쳐 형성된 책을 향한 습관은 하나의 정서(情緒)가 되어 인간의 내면에 고착화되어 버린 것이다. 그동안 텍스트를 단순히 디지털화 했던 술한 전자책들이 실패로 돌아갔던 것은 독자들의 습관과 정서를 읽어 내지 못했기 때문이라 할 수 있다.

그러나 온라인 서점 아마존(Amazon)이 2007년에 내놓은 전자책 리더 킨들(Kindle)과 미국 애플(Apple)사가 2010년 제작한 태블릿 컴퓨터 아이패드(iPad)의 성공 이후로 전자책을 향한 대중의 시선은 상당히 우호적으로 바뀌었다. 이 두 기기는 단순한 전자책 리더가 아니라 무선 인터넷(Wi-Fi)과 3세대 이동통신 기술(3G)을 바탕으로 시공간의 제약을 넘어 언제 어디서든지 전자책을 읽을 수 있는 ‘환경(ambience)’을 제공하기 때문이다. 영어권의 책을 자주 읽는 독자라면 두 회사가 제공하는 플랫폼 아래에서 종이책보다 저렴하게 전자책을 내려 받아 읽을 수 있다. 킨들의 경우 약 57만 권의 전자책을, 그리고 아이패드의 경우 자체적인 어플리케이션 아이북스(iBooks)를 통해 저작권이 만료된 구텐베르크 프로젝트(Gutenberg Project)²⁾의 책을 포함해 약 15만 권의 전자책을 제공하고 있다. 아직 전용 단말기를 내놓지는 못했지만 구글(Google) 역시 전자책 서비스 구글 북스(Google Books)를 바탕으로 전 세계의 모든 책을 전자책으로 제공하겠다는 ‘디지털 도서관 프로젝트’를 진행하고 있다.³⁾

문제는 한국에서 이러한 해외 전자책 플랫폼 회사의 서비스를 이용하기가 쉽지 않다는 점이다. 한국어 서적

은 대부분 국내에서만 유통되고 읽히는 데다가 전자책을 포함한 저작권과 유통의 문제를 기존의 국내 업체들이 좌우하고 있어 플랫폼을 보유한 해외 플랫폼 사업자가 시장에 투입할 여지를 찾기 어렵다. 아울러 90년대 후반 이후 침체되었던 출판 시장이 예전의 규모만큼 회복되지 못하고 있는 것도 플랫폼 사업자들이 한국 시장에 관심을 두지 않는 이유 중 하나라고 할 수 있다. 또한 국내에서는 일부의 전문 서적이거나 매뉴얼, 수험서 정도를 제외하면 대부분의 외국 서적이 번역본 형태로 읽히기 때문에 원서가 유통될 시장이 거의 존재하지 않는다.

아마존은 아직까지 한국어 서적을 취급하지 않으며, 킨들 단말기 역시 한국에서는 정식으로 출시하지 않았다. 또한 아이북스는 한국 주소로 된 계정 사용자에게는 저작권이 만료된 영어권 서적만 무료로 제공하며, 구글 북스 역시 현재 시점까지는 한국에서 정식으로 서비스를 시작할 계획이 없다. 현재 국내의 전자책 시장은 국내 인터넷 서점, 단말기 회사, 통신 회사 등이 개별적으로 서비스를 시작하여 대표적인 플랫폼 없이 분산된 상황이라 할 수 있다. 이 때문에 한국 전자책 시장은 아직 그 플랫폼이 완성 단계에 이르지 못한 상황에서 국제적으로 소외된 상황이라 볼 수 있다. 해외 플랫폼 사업자와 국내 대형 출판사 및 통신사, 그리고 저작권자 사이의 복잡한 수익 배분 문제가 해결되지 않는 한 한국어로 된 전자책은 대표적인 플랫폼이 부재하는 상황이 상당히 오래 지속될 확률이 크다.

그럼에도 불구하고 전자책으로의 변화는 이미 시작되었다. 유통과 플랫폼이 현재 시점에서는 문제가 될지 모르지만, 길게 보면 국내에서도 언젠가는 해결될 문제라고 판단된다. 보다 중요한 것은 전자책이 지닌 상호작용적이고 하이퍼미디어적인 속성 때문에 글을 쓰고 읽는 방식이 조금씩 변화되고 있다는 점이다. 이 글은 전자책을 통한 읽기와 글쓰기 방식의 변화를 매체 미학적이고 서사적인 관점에서 분석해 보고자 하는 시도이다.

2) 구텐베르크 프로젝트는 인류의 유산이 될 고전들을 전자책으로 변환하는 디지털 도서관 프로젝트이다. 1971년 마이클 하트가 시작한 이 사업은 저작권이 만료된 고전들을 위주로 현재 3만 권 이상의 전자책을 PDF나 전자 출판에 많이 활용되는 ePub 등의 포맷으로 보유하고 있다. 인터넷에 인류의 문화유산을 저장해 놓고 누구나 무료로 이용하자는 것이 그 취지이다.(<http://www.gutenberg.org>)

3) 구글 북스는 현재 100여 개국, 3500여 출판사, 400여 개 도서관과 합작하여 약 1500만 권의 책을 디지털화 해 놓았지만 이들을 전부 서비스하고 있는 것은 아니다. 그러나 향후 구글이 자체적인 전자책 디바이스를 내놓을 경우 이때 디지털화 해둔 전자책들은 구글 북스를 위한 큰 자산이 되리라는 점은 분명하다. 물론 현재 국내에서도 영어로 된 책은 무료로 이용이 가능하다.

‘책의 미래’를 예단함에 있어 전적으로 기술 결정주의에 빠져 테크놀로지에 의한 장밋빛 미래를 그리거나, 혹은 철저하게 보수적인 입장에서 종이책을 옹호하는 입장을 지니지 않기 위해 가능한 한 중립적인 입장에 그 변화를 논의할 것이다. 다만 여기에서는 전자책의 유통이나 테크놀로지의 문제는 위에서 언급한 이상으로 논의를 진행하지는 않기로 한다.⁴⁾

전자책과 글쓰기 방식의 변화 : 하이퍼 매개와 비매개의 두 가지 경우

초기의 전자책은 출판 과정에서 컴퓨터를 통해 입력한 텍스트의 컴퓨터용 파일을 편집 불가능한 포맷으로 바꾸어 그대로 서비스하는 것에 불과했다. 출판사들이 보유한 전자 텍스트들을 약간의 편집만으로 그대로 컴퓨터에서 읽는 것이 가능하기 때문에 전자책과 종이책의 차이는 그다지 부각되지 않았다. 종이책과 전자책이 차이를 나타내기 시작한 것은 전자책의 서비스 환경이 바뀌고 내용 또한 종이책에서 구현 불가능한 상호작용적 요소들이 늘어나면서부터라고 할 수 있다.

우리는 전자책이 기본적으로 상호작용적인 미디어이며, 텍스트뿐만 아니라 사진과 동영상, 링크, 심지어는 3D 가상현실까지 다양한 미디어들이 동시에 결합된 하이퍼미디어(hypermedia)로 기능할 수 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 자칭 얼리 어답터들과 기술 결정론자들이 가장 선호하는 사이버문화 잡지인 《와이어드(WIRED)》를 예로 들어보자. 93년 창간된 이 잡지는 2010년 6월부터 아이패드용 잡지를 선보이면서 전자책의 하이퍼미디어적인 공간 창출의 선봉에 섰다. 샌프란시스코에 본사를 둔 거대 잡지 기업인 콘데 나스트(Conde Nast International)에서 만드는 이 잡지는 이 기업의 수많은 패션, 라이프스타일 류의 잡지 편집 기술이 그대로 활용된다. 이미 그들은 인쇄된 종이 매체에서 이

미지와 문자만으로 이루어진 표현 수단의 한계를 절감한 나머지 지금까지 시도되지 않았던 책과 이미지, 영상, 인터랙티브 내러티브의 결합을 시도한다. 문자 매체를 통해서만 완성할 수 있는 길고 치밀하게 구성된 구조는 이러한 잡지 매체에는 어울리지 않는 것이다.

아이패드 전용 잡지로 만들어진 전자 잡지 《프로젝트(Project)》의 경우는 더 나아간 사례를 보여 준다. 영국의 미디어 그룹 버진에서 창간한 이 잡지의 표지는 고정된 이미지가 아니라 움직이는 영상으로 시작된다. 또한 표제적인 기사들은 표지에서 바로 그 기사로 이동 가능한 하이퍼미디어 링크로 기능한다. 기사 중 하나는 도쿄의 3D 가상세계를 그대로 재현해 내고 있다. 기사의 표제는 저녁 어스름부터 한밤의 야경까지 시시각각으로 변화는 저녁의 도쿄 야경을 잡아 낸다. 이어서 도쿄에 체재 중인 외국인 작가나 디자이너가 자신만의 공간이라 여기는 카페, 휴식 공간, 레스토랑 등을 버드아이 뷰로 보이는 3D 가상공간 내에서 그 위치와 주소를 인터랙티브하게 보여 준다. 여기에서 텍스트는 이미지와 버추얼 리얼리티와 함께 정보를 보조하는 역할에 머무른다. 이러한 하이퍼미디어적인 전자 잡지는 종이책에 대한 유사성과 친화성을 완전히 포기한 채 새로운 정보의 조직과 재구성방식을 보여 준다는 점에서 인상적이다.

이는 월터 옹(Walter Ong)이 말한 바대로 글쓰기의 공간과 조작 가능한 수단이 바뀌게 되면 글쓰기의 방식과 사고 또한 재조직된다는 것을 반증해 주는 예시라 할 수 있다. 이러한 상호작용적 글쓰기 방식에서 이미지와 소리, 그리고 영상, 가상세계는 미디어가 투명성을 포기하고 고서라도 그 자체의 기술적 우위를 과시할 수 있는 최대한을 표현하고자 한다. 영화가 연극과 소설을 재매개(remediation)⁵⁾하여 지난 세기의 가장 영향력 있는 예술 장르로 등극했던 것처럼 이제는 전자책이 영상과 가상세계를 재매개하여 스스로의 입지를 재구성하고 있는

4) 전자책의 유통이나 플랫폼과 관련한 상세한 논의는 사사키 도시나오, 한석주 옮김, 『전자책의 충격』, 커뮤니케이션북스, 2010을 참고할 것.

5) 재매개란 새로운 미디어 테크놀로지가 앞선 테크놀로지를 개선하거나 수정하는 과정이라 정의내릴 수 있다. 볼터의 경우 이를 새로운 미디어가 앞선 미디어 형식들을 개조하는 형식적인 논리라 부른다. 이러한 재매개 현상에는 비매개(immediacy)와 하이퍼 매개(hypermediacy)라는 두 가지의 전략이 존재한다. 비매개는 수용자가 미디어의 존재를 잊고 자신이 표상 대상물의 존재 속에 있다고 믿게 할 목적으로 만들어진 경우를 말하며, 이러한 비매개 미디어에서는 수용자가 주변을 잊고 완벽하게 내부의 상황에 몰입할 수 있는 환경을 구축하는 것이 필요하다. 가상현실이 대표적인 예시라 할 수 있다. 하이퍼 매개는 이와 반대로 수용자에게 미디어를 환기시켜 줄 목적으로 만들어진 표상 양식으로, 메뉴 등이 뚜렷하게 표현된 웹 환경이나 어플리케이션 등이 대표적인 예시라 할 수 있다. 이에 관한 자세한 논의는 제이 데이비드 볼터, 이재현 옮김, 『재매개 - 뉴미디어의 계보학』(커뮤니케이션북스, 2006)의 제1부를 참고할 것.

것이다.

볼터(J. Wolter)는 우리는 앞으로 “과학적, 학술적 지식을 조직하고 제시하는 데 더 이상 인쇄물에만 전적으로 의존하지 않을 것”이라 말한 바 있다. 그는 “상호작용적 미디어가 지닌 네트워크적인 확장성을 바탕으로 (작가와 학자들은) 보다 융통성을 발휘하면서 글쓰기에 임하게 될 것”⁶⁾이라 주장한다. 상호작용적 글쓰기에서는 인쇄된 텍스트가 지닌 정전(canon)으로서의 가능성과 정교한 독해, 그리고 완결된 선형적 서사구조는 과거보다 덜 중요해지게 된다. 오히려 이러한 상황에서는 하나의 렉시아(lexia)에서 다른 렉시아나 문자열로 자주 옮겨다닐 수 있도록 하는 분절된 글쓰기가 사용된다. 이러한 상호작용적 미디어에서 문자로 이루어진 텍스트는 이미지나 영상에 비해 우위적인 위치를 확보하기 점점 더 어려워진다. 인쇄된 텍스트에서 문자는 서사를 추동하는 가장 중심적인 소통 수단이었으며 이를 보조하는 수단으로 삽화나 이미지가 사용되었던 것이다. 그러나 아이패드를 위시한 전자책 어플리케이션에서 정보는 다양한 미디어 수단들을 동시에 활용하여 하이퍼 매개(hypermediate)적인 상황을 만들어 낸다. 이는 바꾸어 말하면 인쇄된 책은 순수한 문자 텍스트를 위한 공간으로 재편될 것이라는 점을 암시하기도 한다.

그렇다면 종이책 인쇄의 절반 이상을 차지하고 있는 소설 같은 문예 양식들이 전자책을 통해 하이퍼미디어적인 서사구조를 차용할 가능성은 없는 것일까. 선부르게 예단하긴 어렵지만, 대부분의 작가들은 기술 결정론적인 관점에 대해 회의적이며 자신들의 글쓰기는 순수한 문자 매체를 통해서만 사상과 서사를 전달할 수 있다고 믿을 것이다. 물론 전자책을 위한 플랫폼마저 제대로 갖추어지지 않은 한국 상황에서 이러한 하이퍼텍스트가 갑작스럽게 등장하기란 쉽지 않을 것이다. 물론 약간의 징후 정도는 감지된다. 최근에 발표된 한국 소설 중 박민규의 『더블』 같은 경우 여러 단편을 묶은 소설집을 마치 앞과 뒤가 존재하는 LP 음반처럼 구성하여 텍스트를 음악적인 메시지로 재미개하는 현상을 보여 준다. 더불어 책에 포함된 일러스트 화집은 이 작가의 이러한 시도가 일회적인 시도가 아니라 매체 자체를 뛰어넘어 독

자와 소통하고 싶은 하이퍼 매개적인 징후를 드러내 준다고 할 수 있다.

하지만 전자책이 이러한 하이퍼 매개적인 포화 상태의 미디어로만 구성되는 것은 아니다. 킨들의 경우 흑백의 전자 잉크만으로 텍스트를 표기하며, 되도록이면 과거의 인쇄된 종이 매체와의 유사성을 끊임없이 강조한다. 아이패드와 같은 태블릿 PC는 LCD 백라이트를 사용하여 태양빛이 밝은 곳에서는 잘 볼 수 없다는 단점이 존재한다. 그러나 전자 잉크를 사용한 킨들은 종이책과 마찬가지로 밝은 곳에서 더 잘 보이며 눈이 쉽게 피로하지 않는 공통점을 가지고 있다. 또한 킨들에서 판매하고 있는 전자책은 대부분 이미 종이책으로 나왔거나 동시에 출간된 책을 보다 저렴한 가격으로 유사하게 보여 주는 데에 머무른다. 킨들은 뉴욕 타임스 베스트셀러 리스트에 올라간 서적들의 전자책을 11.99달러, 그리고 10만 종이 넘는 책을 종이책 값의 절반 정도에 해당하는 5.99달러에 팔고 있다. 플랫폼이 갖추어진 미국과 유럽의 독자들은 물질로서의 종이책이 가지는 장점 몇 가지만 포기하면 전자 디바이스 속에 자신의 전자도서관을 더 저렴하게 갖출 수 있는 셈이다. 전자책이 스스로가 새로운 미디어임을 은폐하고 종이책으로 대표되는 사물의 현전을 모방하려는데 머무르는 매개의 논리를 따를 경우 전자책은 항상 종이책의 대체제가 아닌 보완제로서밖에 기능하지 못하게 된다. 그러나 이러한 비매개의 경우 전자책의 인터페이스를 ‘자의적(arbitrary)인 것이 아니라 자연적(natural)인 것’으로 받아들이게 해 준다.

킨들과 아이패드가 보여 주는 이러한 이중적인 매개 현상은 전자책을 둘러싼 욕망의 구조가 단순하지 않음을 보여 준다. 여기에는 하드웨어적인 표현의 한계를 인정하는 가운데 끊임없이 종이책을 닮고자 하는 투명성의 매체 킨들과 전자책이 가진 표현의 한계를 무너뜨리며, 인터랙티브 미디어로서의 가능성을 극대화하고자 하는 아이패드의 진영으로 양분된다고 할 수 있다. 여기에 저작권이 만료된 모든 자료를 디지털화하여 인류의 전자 도서관을 자신의 플랫폼 아래에 두려는 구글까지 참으로 다양하고 또 무서운 욕망들이 들끓고 있는 것이다.

6) 제이 데이비드 볼터, 김익현 옮김, 『글쓰기의 공간 - 컴퓨터와 하이퍼텍스트, 그리고 인쇄의 재매개』, 커뮤니케이션북스, 2010, 5쪽.

전자책과 읽기 방식의 변화: 개인화된 미디어와 시간의 재조직

글쓰기와 읽기는 동전의 양면처럼 분리될 수 없는 상황이기 때문에 이 지점에서 전자책을 통한 읽기의 변화를 언급할 필요가 있다고 판단된다. 이러한 논의를 위해서는 말하기와 글쓰기, 읽기의 근본적인 문제로 돌아가서 생각해 볼 필요가 있다. 말로 전달되던 메시지들을 의식적으로 재구성한 것이 문자 텍스트라고 할 수 있다. 월터 옹(Walter Ong)이 지적한 바 있듯이 “말하기는 모든 인간에게 자연스러운 것이며, 이는 때때로 나타나는 무의식 상태에서의 말하기를 통해 증명되기도 한다. 그러나 글쓰기는 무의식 상태에서 진행하기 불가능하며 어디까지나 의식적인 테크놀로지의 일부라는 것”이다.⁷⁾

물론 인쇄 문화 속에서 글을 읽고 쓰는 행위는 너무나 빈번해지면서 그 자체로 개인의 내면에 깊이 각인된 행위가 되어 버렸다. 책이 인쇄 문화로 편입되기 이전에는 값비싼 양피지나 벨럼(vellum) 지의 지면을 아끼기 위해 찍어쓰기와 문단 구분 없이 약어로 된 글자들을 최대한 많이 써넣어야 했다. 또한 이러한 글을 읽는 행위 역시 여럿이 모인 상황에서 소리 내어 읽는 경우가 많았다. 낭독의 관습이 묵독으로 바뀐 것은 개인이 여러 권의 책을 소유할 수 있을 정도로 인쇄 문화가 보편화된 이후부터이다. 이처럼 글을 입으로 소리 내어 읽는 것이 아니라 눈으로 읽게 되면서 서사구조 역시 공동의 열망보다는 개인의 내면을 담아내는 쪽으로 바뀌게 되었던 것이다.

전자책을 비롯한 개인용 디바이스가 보편화된다면 상황은 더 변모할 것이다. 20년 전만 하더라도 전화는 가정이나 직장의 공용 시설이었지만, 지금은 대부분의 개인들이 자신만의 휴대전화를 가지고 다닌다. 몇 년 전부터 휴대전화가 빠르게 스마트 폰으로 대체되면서 음성을 통한 의사소통보다는 웹이나 어플리케이션을 통한 추가적인 의사소통 방식이 활발해지게 되었다. 카페 같은 곳에서 만난 사람들이 서로 얼굴을 보고 이야기하기보다는 각자의 스마트 폰을 매만지며 소셜 네트워크 서비스에 집중하고 있는 경우가 흔해진 것도 이 때문이라 할 수 있다. 전자책 디바이스들은 스마트 폰과 마찬가지로 개인과 아주 가까이 밀착된 근접 미디어이다. 이

러한 근접 미디어들은 다양하게 퍼블리싱 된 어플리케이션들을 개인의 취향에 맞게 재조합하여 자신이 필요한 의사소통 상황을 만들 수 있다.

게임과 같은 상호작용 미디어들은 근접 미디어에 아주 잘 어울리는 매체라고 할 수 있다. 다중 플롯이 적용된 게임은 사용자들마다 그들의 선택과 진행 방식에 따라 다른 결과를 낳는다. 근접 미디어에 익숙한 젊은 세대들이 이 같은 방식에 민감하게 반응하는 것은 하나의 서사를 모든 사람이 동일하게 체험하는 것이 아니라 개인의 선택에 따라 다른 서사를 체험하게끔 하는 개인화의 논리가 그들에게 호소력을 지녔기 때문일 것이다. 최근 1~2년 사이에 유행한 소셜 네트워크 게임(Social Network Game)의 진행 방식은 이러한 근접 미디어가 사용자의 시간까지 재조직할 수도 있음을 보여 준다.

소셜 네트워크 게임이란 일반적으로 페이스북(Facebook)이나 트위터(Twitter)처럼 가상공간을 바탕으로 한 소셜 네트워크 서비스(SNS)에서 사용자의 사회적 연결망을 활용하여 진행되는 게임을 말한다. 물론 특정한 소셜 네트워크 서비스를 매개하지 않더라도 개인의 스마트폰 연락처 정보를 확인하여 이를 바탕으로 진행되는 게임도 사회적 연결망을 활용했기 때문에 소셜 네트워크 게임의 범주에 포함시킬 수 있다. 페이스북에서 실행할 수 있는 「FarmVille」 같은 농장 경영 게임이나 스마트폰을 플랫폼으로 하는 「We Rule」 게임이 대표적인 예시이다. 이러한 게임들에서 사용자는 특정한 작물을 심어 이를 되팔아 농장을 경영할 자금을 마련하게 디자인 되어 있다. 재미있는 것은 작물을 수확하는 주기가 다양하여 사용자의 라이프스타일에 따라 작물을 선택할 수 있다는 점이다. 하루에 1번 정도 게임을 즐기길 원한다면 24시간 만에 수확하는 작물을, 하루에 6~7번 접속한다면 4시간짜리 작물을 심는 것이 효율적이라는 점을 몇 번만 플레이해보면 몸으로 체득할 수 있게 된다. 이러한 게임들은 스마트 폰과 같은 근접 미디어들과 연동되어 작물을 수확할 시기가 되면 문자 메시지나 알람을 통해 그 상황을 알려 준다. 이러한 게임들이 과거에 등장했던 하드코어 게임보다 그래픽이 화려하거나 재미 요소가 뛰어난 것은 결코 아니다. 그럼에도

7) 월터 옹, 이기우·임명진 옮김, 『구술문자와 문자문화』, 문예출판사, 1995, 128~129쪽.

불구하고 이러한 게임들이 인기를 끌 수 있었던 것은 개인들의 시간을 재조직할 수 있었기 때문이다. 하드코어 게임은 긴 시간동안 즐겨야 하지만, 하루에 5분 정도 투자하여 즐길 수 있는 소셜 네트워크 게임들은 그러한 부담이 적게 작용하게 마련이다. 이러한 자투리 시간의 틈을 파고들어 근접 미디어들은 개인의 여가 시간을 재조직하고 미디어 결을 떠나기 어렵게 만들어 버린다.

전자책 역시 이러한 근접 미디어의 속성을 활용하리라는 것을 예상할 수 있을 것이다. 지금까지 책은 다른 미디어들에 비해 긴 시간을 투자하여 읽어 내야 하는 매체였다. 이 때문에 처음과 끝이 분명하고 완결된 서사구조를 지닌 소설과 같은 서사 양식들이 인쇄 문화가 보편화되었던 19세기의 대표적인 예술 양식으로 자리 잡을 수 있었던 것이다. 20세기의 영화 예술은 그러한 시간을 더욱 단축하고, 상황을 압축적으로 제시하는 할리우드식의 영화 문법을 바탕으로 상업적인 성공을 거두었던 것이다. 우리 시대에 이르러 분절되어 얼마 남아 있지 않은 개인의 여가 시간마저 책이 아닌 소셜 네트워크 게임에 빼앗겨 버릴 상황에 처해 있다. 앞선 예시에서 보았듯이 잡지를 위시한 몇몇 전자책들은 하이퍼미디어적인 속성을 최대한 활용하여 텍스트, 영상, 사운드, 가

상세계가 범벅이 된 하이퍼미디어들을 책이라는 이름 아래 서비스할 것이다. 그것을 책이라 불러야 할지 나는 아직 정확히 판단이 서지 않는다. 그러나 이런 하이퍼미디어들은 그 나름의 틈새를 찾아 우리 시대의 미디어 양식 중 하나로 자리를 잡을 것이다.

끝맺으며

물론 우리에게 친숙한 종이책의 서사양식들도 결코 쉽사리 사라지지는 않을 것이다. 종이책의 환경이 그 내부의 서사구조를 결정하는바, 닫히고 완결된 서사구조를 고집스럽게 고수하면서 가늘고 긴 운명을 이어가리라 보인다. 본래 책은 근본적으로 타자 지향적인 매체이다. 읽는 사람이 고집스러운 의지를 보이지 않을 경우 하나의 책을 완독하는 체험은 좀처럼 완성되지 않는다. 그러나 앞으로의 전자책은 우리 곁에 찰싹 달라붙은 미디어를 활용하여 끊임없이 시간마다 나를 읽으라고 채근하는 또 다른 읽기의 방식을 강요할지도 모른다.

빌렘 플루셔의 말처럼 텍스트는 “완성되기 위하여 내어보내진 것”이다.⁸⁾ 어쩌면 다음 세대들이 책을 완독하는 체험은 개인의 왕양한 자유 속에서가 아닌 전자책의 종용에 의해 완성될지도 모르는 일이다. 

8) 빌렘 플루셔, 윤종석 옮김, 『디지털 시대의 글쓰기 - 글쓰기에 미래는 있는가』, 문예출판사, 1998, 76쪽.