독서용 모바일 애플리케이션 구성과 내용 분석

Analysis on Constitutes and Contents of Mobile Application for Reading

임 성 관(Seong-Gwan Lim)*

〈목 차〉

Ⅰ. 서론
1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구 문제 및 방법
3. 연구의 제한점
Ⅱ. 이론적 배경
1. 모바일 애플리케이션의 개념
2. 독서용 모바일 애플리케이션의 개념
3. 선행연구
Ⅲ. 연구의 설계
1. 분석 대상 선정
2. 평가 기준 수립
3. 분석 전문가 선정
Ⅳ. 독서용 모바일 애플리케이션 분석 결과
Ⅴ. 결론 및 제언

초 록

유비쿼터스 시대와 더불어 스마트 시대라고 불릴 만큼 스마트 기기의 사용이 빠르게 확산됨과 동시에, 스마트 폰을 기반으로 하는 애플리케이션의 사용이 급증하고 있는 추세이다. 이는 스마트 폰이 갖고 있는 뛰어난 이동성과 편리성, 실시간성의 특징으로 많은 독자들이 독서용 애플리케이션의 활용에 주목하고 있기 때문에, 이에 따라 독자의 특성을 고려한 양질의 콘텐츠, 즉 스마트 폰에서 실행되는 독서용 애플리케이션의 개발에 대한 필요성이 점점 부각되고 있다. 이러한 필요성에 발맞추어 독서용 애플리케이션의 수가 증가하고 있으나, 반면 그에 해당하는 양질의 분석은 전무한 상태이다. 이에 본 연구에서는 현재 개발된 독서용 애플리케이션을 중심으로 구성과 내용을 분석하여 보았다. 본 연구는 독서에 필요한 내용을 효과적으로 전달할 수 있는 애플리케이션을 개발하는데 기초 정보를 제공하는 것을 목적으로 한다.

키워드: 독서, 모바일, 애플리케이션, 독서용 애플리케이션, 스마트 폰

ABSTRACT

The utilization and integration of different reading technologies has increased exponentially in recent years with no limits in the foreseeable future. This is no surprise, as the versatility of new technology devices makes information accessible at any minute of any day anywhere in the world. The possible reading uses for such devices are immeasurable, and have already seen widespread usage by readers all over the country. While these statements are more or less obvious, more research must be conducted to discover which means are the most effective and why. This study aims to provide a basic framework for analyzing the organization and quality of mobile application devices for reading comprehension purposes. The study also hopes to highlight and/or clarify more effective reading means with differing technologies.

Keywords: Reading, Mobile, Application, Application for reading, Smart phone

* 휴독서치료연구소 소장, 경기대학교 교육대학원 사서교육전공 강사(harin75@hanmail.net)
•논문접수: 2017년 2월 20일 •최초심사: 2017년 2월 28일 •게재확정: 2017년 3월 10일
•한국도서관·정보학회지 48(1), 397-421, 2017. [http://dx.doi.org/10.16981/kliss.48.201703.397]

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

스마트 기기의 발전은 사람들의 생활습관은 물론이고 사회의 문화 전반을 바꾸어 놓았다. 그 중 스마트 폰은 가장 기본적인 전화와 문자 기능은 물론이고, 컴퓨터, 사진기, 텔레비전 및 영화 등의 영상 재생 플레이어, 라디오 및 음악 재생 플레이어, 조회 및 이체 등의 은행 업무, 게임기, 쇼핑 등의 결제 수단, 내비게이션, 플래너, 계산기, 리모컨, 메모장, 랜턴, 그 외 필요한 애플리케이션을 깔면 더 많은 기능을 갖춘 복합 미디어 기기로써의 역할을 해낸다. 따라서 스마트 폰 하나만 있으면 많은 것을 쉽고 편리하게 해결할 수 있기 때문에, 사람들은 스마트 폰을 가까이에 두고 필요할 때마다 가장 먼저 찾는다. 스마트 폰이 스마트 기기를 대표하고 있는 것이다.

미국의 시장조사기관 스트래티지 애널리틱스(Strategy Analytics)는 2017년 1월 1일 “스마트 폰 보급률이 44%, 가구 당 스마트 폰이 1.7대에 달할 것”이고, “2017년 세계에서 사용되는 스마트 폰이 32억 3000만대에 달할 것”이라고 전망했다. 이어 SA는 스마트 폰 보급률이 2022년에는 59%까지 계속 상승할 것이라고 예측했다. 더불어 시장조사업체 TNS[1] 와 KT 경제경영연구소의 조사에 따르면, 한국은 2016년 3월 기준 스마트 폰 보급률이 91%를 기록하며 2015년 83%에 비해 8% 증가했다고 한다. 이 수치는 싱가포르, 아랍에미리트와 함께 세계에서 스마트 폰 보급률이 가장 높은 국가에 속하고 있음을 보여준다. 이상의 결과들이 말해주고 있듯이 스마트 폰은 이제 국내를 넘어 전 세계인들에게 반드시 필요한 기기가 되었다고 말할 수 있으며, 따라서 자연스럽게 여러 분야의 애플리케이션에 대한 수요와 공급 또한 꾸준히 증가할 것이라고 예상할 수 있다.

그러나 스마트 폰의 대중화가 모든 분야에 긍정적 영향을 미친 것만은 아니다. 특히 전통적인 독서의 관점[2]에서 보자면 일반 도서를 읽는 사람들의 수치는 계속 줄어들고 있다. 2016년 문화체육관광부가 발표한 ‘2015년 국민독서실태조사’ 결과에 의하면, 성인의 독서율은 65.3%, 학생들의 독서율은 94.9%로 나타났다. 이 결과는 성인의 경우 2년 전에 비해 6.1%, 학생들의 경우 1.1% 감소한 수치이며, 학생들에 비해 성인들의 스마트 폰 보급률이 더 높기

1) 1963년 프랑스에서 설립된 소프레스(Sofres)사를 모태로 성장해 온 TNS(Taylor Nelson Sofres)는 세계 리서치 회사 중 ‘AC 닐슨’ 에 이어 2위를 달리고 있는 기업이다. 영국 런던에 본사를 두고 70여개 국가에 진출해 마케팅·시장조사, 정치·사회 여론조사, 소비자패널 조사, TV 시청률 조사 등을 전문으로 하고 있다.

2) 한국민족문화대백과 사전에 의하면 독서는 ‘심신을 수양하고 교양을 넓히기 위하여 책을 읽는 일’이라고 정의되어 있다. 문화체육관광부에서 2년마다 실시하는 국민독서실태조사의 범위는 일반도서와 전자책만을 포함한다. 대신 교과서, 참고서, 수험서, 신문, 잡지, 만화 등 그 외 분야의 도서는 포함되지 않는다.

때문에 성인의 독서율은 더욱 감소할 가능성이 높다. 반면 학생들에게는 지속적으로 독서교육을 실시하고 있기 때문에 상대적으로 감소율이 적을 것이다.

그렇다면 독서와 직접적 관련이 있는 도서관 및 출판계 등은 어떤 대안을 모색해야 할까? 우선 전통적인 독서의 관점을 현대적인 독서의 관점[3]으로 바꿀 필요가 있다. 즉, 일반도서와 전자책만이 아니라 멀티미디어 매체를 독서의 범주에 포함시켜야 한다. 왜냐하면 현대인들은 스마트 기기를 통해 더 많은 것을 읽고 있기 때문이다. 나아가 사람들이 가장 편하게 활용하고 있는 스마트 폰을 바탕으로 독서를 권장하고 도와줄 수 있는 애플리케이션을 개발해 적극 보급할 필요가 있다. 이에 본 연구에서는 현재 개발되어 활용되고 있는 독서용 애플리케이션을 중심으로 그 구성과 내용을 분석하여, 향후 독서에 필요한 내용을 효과적으로 전달할 수 있는 애플리케이션을 개발하는데 기초 정보를 제공하는 것을 목적으로 한다.

2. 연구 문제 및 방법

본 연구는 독서용 애플리케이션의 구성과 내용을 분석하여 독서에 필요한 내용을 효과적으로 전달할 수 있는 애플리케이션을 개발하는데 필요한 기초 정보를 제공하는 것을 목적으로 한다. 따라서 다음과 같은 방법으로 연구를 수행하였다.

첫째, 독서와 모바일 애플리케이션의 의미를 살펴보고, 더불어 선행 연구를 이론적으로 고찰하여 정리하였다. 이렇게 정리한 내용은 우리나라의 독서용 모바일 애플리케이션의 현 주소를 돌아볼 수 있게 해주면서, 보다 활용도가 높은 애플리케이션 개발 및 보급의 필요성을 느끼게 해 줄 것이다.

둘째, 안드로이드 기반의 디바이스에서 사용할 수 있는 콘텐츠를 제공하는 '구글 플레이' 서비스 중 하나인 '구글 플레이 스토어'에서 독서용 애플리케이션을 검색하였다. 그 중 '도서관리'와 '독서 기록 일지' 기능을 갖고 있으며 무료이면서 이용자들의 평점이 높은 상위 10개의 애플리케이션을 선택하였다.

셋째, '웨비 상(Webby Award)의 평가 도구'를 바탕으로 독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용을 분석하기 위한 기준을 수립하였다.

넷째, 분석 대상으로 선정한 독서용 애플리케이션 10개 및 수립된 분석 기준을 독서 전문가 5인에게 전달하여 각각의 평점과 그에 대한 이유를 작성해 달라고 요청하였다. 이후 취합된 결과를 재분석하여 정리하였다.

---

3) 현 시대의 독서는 종이로 된 일반 도서를 넘어 모든 미디어 매체를 읽는 과정으로 정의가 넓어질 필요가 있다. 즉, 컴퓨터나 스마트 폰을 통해 인터넷 기사를 읽고, 텔레비전이나 영화를 보며, 음악을 듣고, SNS를 통해 글을 올리고 읽으며 소통을 하는 행위를 모두 독서의 범주에 포함시켜야 한다.

3. 연구의 제한점

본 연구는 독서용 애플리케이션의 구성과 내용을 분석하여 독서에 필요한 내용을 효과적으로 전달할 수 있는 애플리케이션을 개발하는데 필요한 기초 정보를 제공하는 것을 목적으로 하였으나, 다음과 같은 제한점을 갖고 있다.

첫째, 현재 상용화 되고 있는 전체 애플리케이션을 대상으로 분석하지 못하고 무료로 제공되는 독서용 모바일 애플리케이션 가운데 '도서 관리'와 '독서 기록 일지' 기능에 중점을 두고 10개만 선정하였다. 따라서 독서용 모바일 애플리케이션 전반을 대상으로 분석하지 못한 한계가 있으므로 향후 이를 보완해 나갈 필요가 있다.

둘째, 독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용을 분석하기 위해 선정한 '웨비 상(Webby Award)의 평가 도구'는 인터넷 사이트를 평가하기 위해 개발된 것이다. 따라서 독서용 모바일 애플리케이션을 평가할 수 있는 도구의 개발이 필요하다.

셋째, 독서용 모바일 애플리케이션 구성과 내용 분석 평가에 참여한 전문가들이 독서 분야로 국한되어 있다. 따라서 세대별 독자층이나 애플리케이션 개발자 등의 참여도 필요하다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 모바일 애플리케이션의 개념

모바일이란 정보통신에서 휴대폰과 휴대용 개인정보단말기(PDA) 등과 같이 이동성을 가진 것들을 총칭하고, 모바일 애플리케이션이란 스마트 폰에 최적화된 응용소프트웨어로 운영체제 위에서 실행되는 모든 소프트웨어이다. 따라서 모바일 애플리케이션이란 스마트 커넥티드 디바이스(스마트 폰, PDA, 스마트 패드 등)에 설치하여 새로운 작업이나 정보검색, 오락, 커뮤니케이션, e-book, 내비게이션 등 생활 속에 필요한 다양한 기능을 도와주는 응용 프로그램이라고 할 수 있다(김영채, 정승렬 2013, 73-74).

특히 스마트 폰 애플리케이션은 2008년 애플의 iphone이 출시되면서 애플리케이션의 상호거래를 위한 스토어를 통해 일반인들에게 널리 알려지게 되었으며, 구글의 경우에는 안드로이드 마켓에서 유로 또는 무료로 다운로드 받는 프로그램을 지칭한다. 이러한 애플리케이션은 줄여서 '앱(app)'이라고 부르기도 하는데, '앱'이란 표현은 애플에서 제공하는 모바일 콘텐츠 마켓인 '앱 스토어'에서 유래되었다. 따라서 모바일 애플리케이션은 스마트 폰과 같은 개인의 휴대용 단말기에서 실행되는 응용프로그램, 스마트 폰에서 최적화되어 구동되는 서비

스로 아이콘 형태로 표시되며 플랫폼 기능을 가진 응용프로그램으로 정의할 수 있다(김진아 2011, 40).

2. 독서용 모바일 애플리케이션의 개념

애플리케이션은 어떤 종류의 작업을 돕기 위해 설계된 컴퓨터 프로그램 또는 응용 프로그램으로, 운영체제 상에서 실행되는 모든 프로그램을 의미한다(Soken 2001). 따라서 독서용 모바일 애플리케이션은 독서를 위해 스마트 폰에서 실행되는 프로그램으로 정의하고자 한다.

3. 선행연구

국내외 문헌정보학계에서의 모바일 애플리케이션과 관련된 연구는 아직 활발하지 않다. 다행히 2015년 이후 스마트 폰 보급률이 늘고 애플리케이션도 기하급수적으로 증가하면서 독서 분야와의 연결을 고민한 연구자들이 있어서, 선행연구는 그들이 학술지 및 학위논문에 발표한 내용을 중심으로 정리하였다.

정성진 등(2016)은 '독서흥미유발을 위한 참여형 동화책 어플리케이션 개발' 연구를 통해, 단순한 교육용 애플리케이션이 가진 단점을 보완하고자 하였다. 특히 음성, 그림, 글, 행동 등 다양한 형식의 정보가 혼합된 '참여형 동화책 어플리케이션'은 사용자가 직접 동화책에 말을 하거나 주인공을 움직이는 등 능동적인 활동을 취할 수 있어 유아들이 이야기를 빨리 이해하고 두뇌발달에도 도움이 받을 것으로 기대했다.

황보성은(2016)은 '학습자의 상호작용과 독서 학습 흥미 증대를 위한 모바일 독서 지원 어플리케이션 설계' 연구를 통해, 스마트교육 환경에 처한 학습자가 독서 학습 후에 상호작용을 강화하고 흥미를 증대할 수 있는 독서 학습지원 모바일 애플리케이션을 개발하는데 목적을 두었다. 그 결과 독서교육의 필요성과 스마트교육의 특징에서 상호작용을 도출한 후, 스마트교육 시대에 학습자가 필요로 하는 스마트 애플리케이션 형태의 독서 지원 시스템을 제시하였다는 성과가 있다. 하지만 실제 개발과 적용이 진행되지 않아 지속적이고 안정적인 적용의 결과를 확인할 수 없다는 제한점을 갖는다. 따라서 연구의 결과로 개발된 독서 지원 애플리케이션의 시스템의 실제와 적용을 확인하기 위해 후속 연구가 필요하다는 제언을 하였다.

조윤영(2015)은 '디지털 시대 청소년 독자를 위한 모바일 독서 어플리케이션의 양상 및 개발 방안' 연구를 통해, 모바일 애플리케이션을 독서교육에 활용하기 위해 기존 모바일 독서 애플리케이션을 분석하여 문제점을 파악하고, 이를 바탕으로 디지털 시대 독서교육의 방향을 모색하기 위한 개발 방안을 제시하였다. 특히 중·고등학생을 대상으로 제작한 애플리케이션인 「Book School」은 독서 목록 관리, 도서 검색 및 다양한 도서 정보 제공, 독서 과정 기록을

위한 다양한 입출력 장치를 활용한 메모 기능, 목표 설정 및 관리, 통계 제공, 친구들과 독서 목록 공유, 감상 공유 및 댓글 기능 등을 갖추었다.

이혜민(2015)은 '새로운 지하철 내 독서경험을 위한 도서 애플리케이션 연구 : 서울시 지하철 공유서가를 중심으로' 연구를 통해, 시민들이 자유롭게 도서 콘텐츠를 공유할 수 있도록 지하철 역사 내에 마련된 공유서가의 문제점 및 개선점을 파악하고, 그에 적합한 도서 애플리케이션을 서비스를 제안하였다.

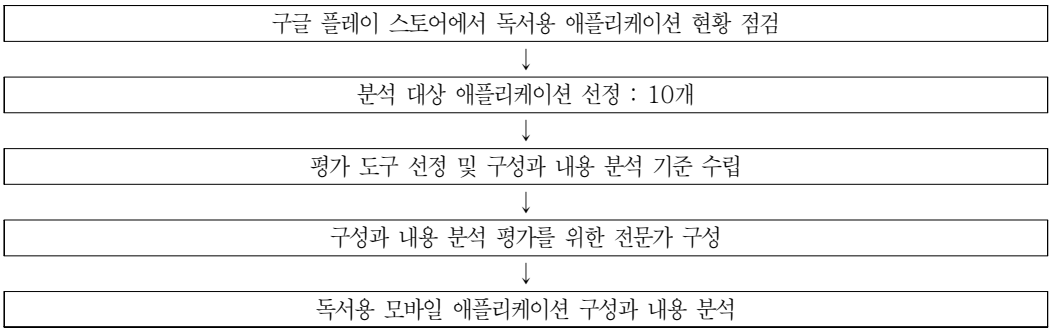
다음의 <표 1>은 본 연구를 위해 고찰한 독서용 모바일 애플리케이션 주제의 논문 네 편의 현황 및 성과를 정리한 것이다.

〈표 1〉 독서용 모바일 애플리케이션 관련 연구 현황 및 성과

연구자	연구 내용
정성진 등 (2016)	'독서흥미유발을 위한 참여형 동화책 어플리케이션 개발' 연구를 통해, 단순한 교육용 애플리케이션이 가진 단점을 보완하여, 유아들의 독서 이해도 및 두뇌발달을 돕고자 하였음.
황보성은 (2016)	'학습자의 상호작용과 독서 학습 흥미 증대를 위한 모바일 독서 지원 어플리케이션 설계' 연구를 통해, 스마트교육 환경에 처한 학습자가 독서 학습 후에 상호작용을 강화하고 흥미를 증대할 수 있는 독서 학습지원 모바일 애플리케이션을 개발하였음.
조윤영 (2015)	'디지털 시대 청소년 독자를 위한 모바일 독서 어플리케이션의 양상 및 개발 방안' 연구를 통해, 모바일 애플리케이션을 독서교육에 활용하기 위해 「Book School」을 개발하였음.
이혜민 (2015)	'새로운 지하철 내 독서경험을 위한 도서 애플리케이션 연구 : 서울시 지하철 공유서가를 중심으로' 연구를 통해, 지하철 역사 내에 마련된 공유서가에 적합한 도서 애플리케이션을 서비스를 제안하였음.

Ⅲ. 연구의 설계

독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용 분석을 위한 연구 설계는 다음의 <그림 1>과 같은 절차에 의해 실시하였다.



〈그림 1〉 독서용 모바일 애플리케이션 분석을 위한 과정

1. 분석 대상 선정

가. 독서용 모바일 애플리케이션 현황

스마트 폰이나 태블릿 PC와 같은 모바일 디바이스의 확산은 사람들로 하여금 필요할 때면 언제 어디서든 서비스와 콘텐츠를 이용할 수 있게 만들었다. 또한 애플리케이션의 다운로드나 스트리밍 서비스의 활성화는 자신에게 필요한 콘텐츠를 적시에 요구하게 만들었다. 따라서 시간이 흐를수록 애플리케이션도 보편성을 넘어 개인적 특징이 반영된 맞춤형 콘텐츠로 진화하고 있다.

모바일 애플리케이션은 2009년 11월 애플사가 아이폰용 애플리케이션의 거래를 위해 앱 스토어를 개설하면서 콘텐츠 중심의 패러다임으로 전환하며 새로운 시장을 열었다. 앱 스토어 개설 이후 2년 6개월 만인 2011년 100억 건의 다운로드 수를 기록했으며, 모바일 애플리케이션 시장은 2014년, 580억 달러 시장 규모를 형성하고 있다. 현재 국내 스마트 폰 사용 인구는 4천만 명을 넘어섰고 모바일 관련 산업 규모도 3조원을 돌파했다(전진명 2015, 8-9). 이런 추세를 봤을 때 향후 스마트 폰 사용자는 계속 증가할 것이며, 모바일 관련 산업 규모 또한 커질 것이라고 예상할 수 있다.

구글 플레이 스토어에서 '독서'라는 검색어를 넣었을 때 제공되는 애플리케이션은 250개(2017년 2월 17일 기준)였다. 그런데 이 안에는 손전등은 물론이고 독서와는 전혀 관련이 없으나 애플리케이션의 이름이 동화나 소설 속 주인공인 경우라서 포함된 것도 있었다.

나. 분석 대상 애플리케이션 선정

독서 관련 250개의 애플리케이션 가운데 본 연구를 위한 분석 대상으로 선정한 것은 총 10개이다. 최종 분석 대상 10개의 애플리케이션에는 콘텐츠 내에 '도서 관리'와 '독서 기록 일지' 기능이 포함되어 있고, 무료라는 공통점에 필요성을 느낀다면 누구나 다운로드할 수 있다. 다음의 <표 2>는 분석 대상 애플리케이션의 현황을 정리한 것이다.

<표 2>에 정리한 독서용 애플리케이션 현황을 보면 다운로드 된 숫자는 1천명에서 10만 명이었고, 다운로드 및 사용 비용은 모두 무료였다. 또한 평점은 3.3에서 4.7까지로 평균 4.2점이었으나, 워낙 각 애플리케이션마다의 구성과 내용이 다르고 평가에 참여한 사람들의 숫자 차이도 크기 때문에 평점만으로 유용성 정도를 평가하는 것은 무리가 있겠다. 마지막으로 주요 메뉴를 살펴보면 자신이 등록한 책들을 모아 놓은 책장, 한 줄 감상 혹은 감상문을 남길 수 있는 메모장 형식의 독서 노트, 그리고 분야별·주별·월별 독서통계, 독서 일정 기록을 위한 달력 등이 포함되어 있었다.

〈표 2〉 분석 대상 애플리케이션 현황

순서	애플리케이션 명칭	주요 메뉴	다운로드	평점 (참여자 수)	비용
1	독서 일기	독서리스트, 독서등록, 독서통계	5,000명	4.1(79명)	무료
2	데일리북	서재, 위시리스트, 태그, 통계	1,000명	4.6(36명)	무료 (데일리북 Pro는 4천원)
3	독서 다이어리 2.0	책장, 달력, 백업	100,000명	4.5(4,713명)	무료
4	북매니저	책장, 독서노트, 도서 나눔방	10,000명	4.1(108명)	무료
5	잉크	책 추천, 찾기, 포스트, 내 책	10,000명	4.3(126명)	무료
6	비블리	내 책장에 있는 책 목록 등록해 주기, 취향 분석, 평가, 관심 분야, 구매 목록, 팔로잉, 큐레이션, 오늘의 수상한 책, 오늘의 베스트셀러	5,000명	4.5(162명)	무료
7	브래드	책장, 인상 깊은 문구, 평가 남기기	5,000명	3.3(138명)	무료
8	너도나도 독서노트	나의 책장, 책 등록, 독서카페, 책장 관리	50,000명	3.9(169명)	무료
9	북키	책장(모든 책, 문학, 인문사회, 기술서적, 만화), 책 글귀, 화제의 책,	1,000명	4.4(28명)	무료
10	플라이북	도서추천, 서평, 독서통계	10,000명	4.4(291명)	무료

2. 평가 기준 수립

가. 평가 도구 선정

독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용 분석을 위한 별도의 평가 도구는 아직 없다. 때문에 본 연구에서 독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용 분석에 대한 기분을 수립하고자 선정한 평가 도구는 '웨비 상(Webby Award)의 평가 도구'이다.

웨비 상은 '인터넷의 아카데미상'이라고 불리는데, 기술력과 인기도가 뛰어난 인터넷 사이트를 뽑아 27개 부문에 걸쳐 시상한다(이경우 2000). 웨비 상은 사이트를 평가할 때 내용, 구조와 내비게이션, 시각적 디자인, 기능성, 상호작용성, 전체적인 평가와 같이 6가지 항목에 의거하여 실시한다. 이 6가지 항목에 대해 자세히 설명하면 다음과 같다(김경진 2013, 14).

첫째, 내용에서는 사이트가 제공하는 정보의 정확성과 간결성, 사이트가 취하고 있는 관점의 명확성을 평가기준으로 삼는다. 좋은 내용은 지식의 사이트 단체를 전하는 어떤 것, 결합이어야 하고, 사용자를 위해 적합해야 한다.

둘째, 구조와 내비게이션에서는 사이트에서의 정보 조직이나 한 섹션에서 다른 섹션으로 이동하는 방법의 효과성과 빠른 속도로 이동할 수 있는 정도와 깊이 있는 내용과 전체적인 내용에 접근하기 쉬운 정도를 평가기준으로 삼는다.

셋째, 시각적 디자인은 질적으로 우수하고 사용 대상자에게 적합한 메시지를 전달할 수 있는 디자인인가를 통해 평가한다.

넷째, 기능성은 사이트의 기술적인 면을 보는 것으로서 로딩의 빠른 속도, 링크의 적절성, 사용된 테크놀로지가 사용자가 사용하는데 불편을 느끼지 않는가를 통해 평가한다.

다섯째, 상호작용성은 사이트가 사용자로 하여금 무엇인가 할 수 있도록 하는 것으로 컴퓨터와 사용자 간의 상호작용성을 촉진할 수 있는가를 통해 평가한다.

여섯째, 전반적인 경험은 내용, 구조와 내비게이션, 시각디자인을 포함한다. 기능성, 상호작용과 더불어 규칙적인 답변, 북 마크를 놓거나 회답에 서명하거나, 참여하거나 사이트를 친구에게 이메일로 보내거나, 흥미를 돋우게 하는 모든 것들을 의미한다.

이상의 내용을 정리하면 다음의 <표 3>과 같다.

<표 3> 웨비 상(Webby Award)의 평가 도구

평가 준거	평가 요소
내용	1. 사이트의 정보가 과연 얼마나 신뢰할만하고 정확한가?
	2. 얼마나 간단명료한가?
	3. 사이트가 취하고 있는 관점이 얼마나 명료한가?
구조와 내비게이션	1. 정보의 조직이 얼마만큼 유기적인 조직으로 짜여 있는가?
	2. 한 섹션에서 다른 섹션으로의 이동에 있어서 그 방법이 얼마나 효과적인가?
	3. 얼마만큼의 빠른 속도로 이동할 수 있는가?
	4. 전체적인 내용이 얼마나 접근하기 쉬운가?
시각적 디자인	1. 시각적인 디자인 면에서 얼마나 질적으로 우수한가?
	2. 사용자에게 적합한 메시지를 전달함에 있어서 얼마나 효과적인 시각적 디자인을 제공하는가?
기능성	1. 로딩이 얼마나 빠르게 되는가?
	2. 링크되어 있는 사이트가 적절한가?
	3. 사용되어진 테크놀로지로 인하여 사용자가 어떤 불편을 느끼지 않는가?
상호작용성	1. 사용자에게 일방적이거나 단편적인 방식으로 정보를 습득하게 하는 것이 아니라, 사용자로 하여금 상호작용적인 활동을 통하여 쌍방향적인 정보를 얻게 하는가?
전체적인 평가	1. 사이트 내용, 구조와 내비게이션, 시각적 디자인, 기능성, 상호작용성을 모두 포함하며, 사용자로 하여금 사이트에 오래 머무르게 하는 요소가 있는가?

나. 평가 기준표 작성

이어서 다음의 <표 4>는 '웨비 상(Webby Award)의 평가 도구'를 바탕으로 독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용 분석을 위한 평가 기준을 표로 만든 것이다.

<표 4> 독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용 분석을 위한 평가표

평가 준거	평점 (5점 만점)	이유 (자유 기술)
내용		
구조와 내비게이션		
시각적 디자인		
기능성		
상호작용성		
전체적인 평가		

<표 4>에 제시한 분석을 위한 평가 기준에는 '웨비 상(Webby Award)의 평가 도구'에 담긴 '평가 준거'를 그대로 따르며, 현재 애플리케이션의 평가를 위해 활용되고 있는 5점 만점의 평점 체계를 인용했다. 나아가 평점에 대한 이유도 자유롭게 기술할 수 있도록 구성했다.

3. 분석 전문가 선정

다음의 <표 5>는 독서용 모바일 애플리케이션 구성과 내용 분석 평가에 참여한 독서 전문가들의 주요 인적 사항을 정리한 것이다. 참여 전문가들은 본 연구자를 포함해 총 5명이며, 모두 석사학위 이상의 학력 소지자들로 성별은 남자 1명과 여자 4명이다. 이들은 현재 독서를 활용한(독서교육 및 독서치료) 강의 및 프로그램 진행을 하고 있으며, 평균 경력은 13.4년이다. 그럼에도 참여 전문가들이 모든 측면의 전문가라고 할 수는 없다. 특히 평가 기준 가운데 '시각적 디자인'은 사용자의 취향이 더 반영될 수 있는 측면이다. 그럼에도 보다 객관적인 평가를 위해 선정된 10개의 애플리케이션을 며칠 동안이라도 사용해 볼 것을 요청하였다.

<표 5> 구성과 내용 분석 평가에 참여한 전문가 현황

참여 전문가	성별	연령	학력	경력	소속
1	남	43세	문헌정보학과 박사 졸업	20년	H독서치료연구소
2	여	55세	사회복지학과 박사 수료	17년	프리랜서
3	여	45세	독서지도학과 석사 졸업	10년	H우리
4	여	47세	상담심리학과 석사 졸업	12년	H독서치료연구소
5	여	38세	경영학과 석사 졸업	8년	I북랜드

Ⅳ. 독서용 모바일 애플리케이션 분석 결과

본 장에 제시한 내용은 분석 대상으로 선정한 독서용 애플리케이션 10개 및 수립된 분석 기준을 독서 전문가들에게 각각 이메일로 전달한 뒤 회신을 받은 내용을 분석한 결과이다. 이메일 발송 일자는 2017년 2월 6일이며, 회신 기한은 2월 13일까지였다.

1. 내용

독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용 분석을 위한 첫 번째 평가 준거는 '내용'으로, 분석 결과는 다음의 <표 6>과 같다.

〈표 6〉 내용에 대한 분석

애플리케이션	참여 전문가	평점	이유
독서 일기	1	4	군더더기가 없기 때문에 명확하다.
	2	3	처음 접하는 사람들에게는 메인 화면이 횅해 보일 수 있겠다.
	3	3	인터파크 서점의 베스트셀러 목록을 제공하고 있어서 추천도서에 대해 어느 정도는 신뢰감이 들었다.
	4	4	담고자 하는 내용만 간결하게 포함되어 있었다.
	5	4	30권이라는 연간 독서목표가 명확히 제시되어 있는 점이 동기에 도움이 될 것 같았다.
데일리 북	1	3	지나치게 단순한 느낌이었다.
	2	3	참고할 내용이 전혀 없어서 밋밋했다.
	3	2	사이트가 취하고 있는 관점을 잘 모르겠다.
	4	3	간단하기에 내용을 내가 채워나갈 수는 있겠다.
	5	3	매일 한 권씩 추천하는 도서라도 있으면 좋겠다.
독서 다이어리 2.0	1	3	내가 작성을 하기 전까지는 아무 것도 없는 상태라 당황할 수도 있겠다.
	2	3	아무 것도 없기 때문에 만들어 가는 사람에 따라 달라질 수 있겠다는 생각에 3점을 주었다.
	3	1	아무런 내용이 없다.
	4	4	메인 화면에 지금 읽고 있는 책이나 나중에 읽고 싶은 책을 추가하라는 글귀 외에는 아무런 내용이 없어서 당황스러웠지만, 본연의 목적에는 충실한 것 같다.
	5	4	처음은 사람들로 하여금 설렘과 두려움을 동시에 느끼게 한다. 추가하라는 단어는 두려움을 불러일으켰지만 연한 바탕색은 따뜻한 느낌을 주었다.
북 매니저	1	5	메인 화면에서 대부분의 메뉴를 보고 선택할 수 있어서 좋았다.
	2	4	독서를 완료한 도서는 '참 잘했어요'라는 방에 모여 있는 등 재미라는 요소도 있었다.
	3	5	'모든 책장'과 '전체 보기' 메뉴가 전체 디자인상으로 어울리지 않아 보이지만, 그럼에도 여러 기능을 담고 있는 면에서는 좋았다.
	4	4	광고가 계속 하단을 차지하고 있는 것이 거슬리지만, 내용 구성이 전반적으로 좋은 편이었다.
	5	5	다양한 메뉴로 인해 내가 구성을 잘하면 여러모로 도움이 될 것 같았다.
잉크	1	5	오늘의 추천 책, 신규 베스트셀러, 리뷰 등 먼저 충분히 참고할만한 내용들이 많아서 좋았다.
	2	5	어떤 책을 읽어야 할까 고민하는 사람들이 많다. 그들에게는 적절한 안내가 필요한데, 그런 면에서는 훌륭했다.
	3	5	꼭 필요한 내용들만 담긴 메뉴를 알맞게 잘 배치해 두었다.
	4	5	오늘의 추천 책만 계속 읽어도 내 책장이 알차게 구성될 것 같은 느낌이었다.
	5	5	내가 읽으며 느낀 감상을 다른 사람들과 편하게 공유할 수 있는 내용 구성이 마음에 들었다.
비블리	1	5	내 책장에 꽂혀 있는 책을 사진으로 찍어 이미지를 올리면 평가 및 취향을 분석해 주는 면은 타 앱에 없는 내용이라 신선했다.
	2	5	내 관심 분야를 알아서 추천해 주는 것은 바쁜 현대인들에게 필수 서비스이다. 그런 면에서 좋았다.
	3	5	읽은 뒤 마음에 들었던 글을 저장할 수 있는 기능이 좋았다. 워낙 많은 글을 읽다보면 다음에 찾는 것이 어려운데 좋은 기능이라고 생각됐다.
	4	5	큐레이션 메뉴가 마음에 들었다. 유명한 분들이 추천하는 책에 대해 소개가 되고 있어 독서동기 유발에 도움이 되겠다.
	5	5	SNS를 통해 내가 읽으며 느낀 감상을 다른 사람들과 편하게 공유할 수 있는 내용 구성이 마음에 들었다.

브래드	1	3	책 내용 중 내 마음을 움직인 구절을 메모할 수 있는 기능이 괜찮은 편이었다.
	2	3	특별한 점이 없는 평이한 내용 구성이었다.
	3	3	가장 기본적인 메뉴로만 구성이 된 느낌이었다. 따라서 독서 취향 분석 등 조금 더 전문적이면서 독자들에게 도움이 될 메뉴가 추가될 필요가 있겠다.
	4	3	책을 검색하면 이미지가 함께 뜨는 내용이 마음에 들었다.
	5	3	사진으로 기록하면서 한 줄 공감을 할 수 있는 메뉴 구성이 괜찮았다.
너도나도 독서노트	1	5	하나의 메뉴 속에 하위 메뉴들을 잘 정리해 두어서 내용을 파악하기가 편했다.
	2	4	1년과 한 달 동안의 독서 목표를 스스로 설정하고 시작하는 것이 좋았다.
	3	4	설정 기능이 메인 화면에 있어서 편리한 점이 좋았다.
	4	4	광고가 계속 하단을 차지하고 있는 것이 거슬리지만, 내용 구성은 전반적으로 괜찮은 편이었다.
	5	3	책 등록 메뉴가 단순하고 쉬워서 활용하기에 좋았다.
북키	1	4	회원들이 어떤 책을 얼마나 읽고 있는가를 알려줌으로써, 타 회원들의 독서동기를 부여하는 것은 좋은 아이디어라고 생각됐다.
	2	4	연관 기능이 포함되어 있어, 한 권의 책을 읽으면 그 책과 함께 읽힌 책도 소개를 해주고 있어서 좋았다.
	3	4	전체 분야는 아니지만 문학, 인문사회, 기술서적, 만화라는 카테고리를 두고 있는 점이 특별한 점이었다.
	4	3	화제의 책에 소개가 되고 있는 것들은 회원들이 올린 것에 불과했다. 따라서 조금 더 신뢰가 가는 기관의 추천이나 명사들의 서재를 안내하는 것이 더욱 좋겠다.
	5	3	너무 과하지도 부족하지도 않은 정도의 앱이라고 생각했다.
플라이 북	1	5	내 성별과 관심 분야 등을 등록하면 그에 맞는 책을 추천받을 수 있는 메뉴가 괜찮았다.
	2	5	자존감을 높이고 싶을 때 보면 좋을 책을 소개하는 등 요즘 심리정서적 상태에 따라 추천하는 메뉴가 인상적이었다.
	3	5	추천 검색어에 대한 예시를 들어주고 있는 점은 이 앱의 특징이자 좋은 점이었다.
	4	5	독서 순위는 자칫 좌절감을 불러일으킬 수도 있지만 독서동기에 도움이 될 수도 있겠다고 생각했고, 오프라인 독서모임도 주재하는 면이 좋았다.
	5	5	책을 많이 등록할수록 성향 분석이 쉽기 때문에 자신에게 맞는 책을 추천받을 가능성 또한 높다는 메시지가 독서동기에 도움이 되겠다.

<표 6>에 제시한 바와 같이 내용 측면에서 가장 높은 평점을 받은 애플리케이션은 '잉크', '비블리', '플라이 북'이었다. 이 애플리케이션들은 적절한 내용 구성으로 독자들의 동기를 유발시킬 수 있을 것이라는 점에서 높은 평점을 받았다. 결국 독서용 모바일 애플리케이션은 물론 모든 애플리케이션은 주제에 맞는 내용 구성을 통해 사용자들에게 만족감을 주는 것이 우선이라는 결론을 내일 수 있다.

2. 구조와 내비게이션

독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용 분석을 위한 두 번째 평가 준거는 '구조와 내비게이션'으로, 분석 결과는 다음의 <표 7>과 같다.

〈표 7〉 구조와 내비게이션에 대한 분석

애플리케이션	참여 전문가	평점	이유
10개 전체	1	5	다른 섹션으로의 이동을 통해 내용에 접근하는 속도에서는 큰 차이가 없었다.
	2	5	
	3	5	
	4	5	
	5	5	

<표 7>에 제시한 바와 같이 구조와 내비게이션 측면의 평점은 모두 만점이었다. 이유는 스마트 폰의 기종이나 와이파이 등의 접속 환경에 따라 다를 뿐, 어떤 애플리케이션을 실행해서 활용하든 접근성과 이동 속도의 차이는 거의 없었기 때문이다.

3. 시각적 디자인

독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용 분석을 위한 세 번째 평가 준거는 '시각적 디자인'으로, 분석 결과는 다음의 <표 8>과 같다.

〈표 8〉 시각적 디자인에 대한 분석

애플리케이션	참여 전문가	평점	이유
독서 일기	1	3	평범한 디자인이며 색의 배합이 눈에 잘 띄지 않는다.
	2	4	무난한 편이다.
	3	3	튀지 않는 전형적인 스타일이다.
	4	3	청량감을 주는 대신 따뜻함은 없다.
	5	3	재미라는 요소도 포함되어 있었으면 좋았겠다.
데일리 북	1	3	진한 파랑과 남색을 사용해서 칙칙한 느낌이다.
	2	3	전반적으로 어두운 느낌이다.
	3	3	보수적인 느낌이라 어른들은 좋아할 것 같다.
	4	4	메뉴 부분은 깔끔하면서도 전문적인 느낌을 준다.
	5	3	조금 더 밝았으면 좋겠다.
독서 다이어리 2.0	1	3	바탕 색깔은 밝은 편이지만 디자인 요소는 거의 없다.
	2	3	때로는 단순한 것이 최고의 디자인일 수 있다.
	3	4	파스텔 톤의 색깔이 따뜻함을 준다.
	4	4	책장에 색깔을 더해가는 방법으로 나만의 스타일을 꾸밀 수 있는 디자인이 마음에 들었다.
	5	3	무난한 디자인이라 생각된다.
북 매니저	1	4	책장 느낌을 살린 디자인이 책이나 독서와 잘 어울린다.
	2	4	도서관에 들어온 듯한 느낌을 준다.
	3	3	나무 벽을 보는 듯한 느낌이라 답답했다. 그래도 몇 개의 메뉴는 명도가 밝은 노란색과 이모티콘 형식의 그림을 사용해서 가벼운 느낌을 주었다.
	4	4	마음이 차분해지는 디자인이다.
	5	4	조용히 독서에 매진해야 할 것 같은 느낌을 주었다.

잉크	1	5	디자인에 신경을 많이 썼다는 느낌을 받았다.
	2	5	색감도 밝고 앱의 목적을 다시 한 번 알려주는 면들이 좋았다.
	3	4	디자인은 사용자들에게 메시지를 잘 전달해 주는 것이 중요한데, 그런 면에서는 합격점을 줄 수 있겠다.
	4	4	속 내용들을 자세히 보고 싶은 구성이다.
	5	5	깔끔하면서 눈에 잘 들어오는 디자인 구성이다.
비블리	1	3	깔끔하지만 산만한 느낌도 준다.
	2	3	글자와 그림들이 많아서 복잡하다.
	3	3	메인 화면을 조금 더 간결하게 구성하면 좋겠다.
	4	3	메인 화면의 메뉴 아이콘들이 잘 보이지 않는다.
	5	3	글자가 많은 것을 겁내는 사람들에는 좋지 않을 디자인이다.
브래드	1	5	가입을 위한 절차로 가는 디자인 구성이 깔끔했다.
	2	3	깔끔한 디자인이지만 재미나 흥미 요소는 부족했다.
	3	4	쉽게 질리지 않을 남색을 선택해 전체 페이지의 기본으로 삼았다.
	4	3	책 아이콘 외에 특별히 디자인적 요소가 담겨 있다고 볼 수 있는 부분은 없었다.
	5	3	보통 평범한 디자인 구성이었다.
너도나도 독서노트	1	5	밝은 톤의 책장 느낌을 살린 디자인으로 역시 책이나 독서와 잘 어울리는 느낌이다.
	2	4	편백나무로 짠 식탁에 앉아 곧 책을 펼칠 것 같은 메인 화면 디자인이 깔끔했다.
	3	4	메뉴 색깔이 어둡기는 하지만 주 내용들이 전개될 화면이 밝아서 좋았다.
	4	3	마치 도화지를 펼쳐놓았기 때문에 무엇인가 채울 수 있겠지만, 독서나 글쓰기를 독려하는 문장이 담겨 있으면 어떨까 하는 생각이 들었다. 가운데 공간을 텅 비워만 놓기에는 아깝다.
	5	4	실제 도서관이나 책장은 아니지만 비슷한 분위기로 같은 효과를 보고자 의도한 것이 아닌가 생각된다.
북키	1	4	깔끔한 편이다. 책 표지에도 다양한 색깔이 들어가 있기 때문에 배경의 색을 뺀 것도 괜찮았다.
	2	4	책에 집중할 수 있는 디자인이라고 생각된다.
	3	4	잘 정돈된 책장을 보는 느낌이었다.
	4	4	학창 시절, 필기를 깔끔하게 한 친구의 공책을 보는 느낌이 들었다.
	5	4	앱을 열면 책 글귀를 먼저 읽을 수 있게 구성한 디자인이 사람들을 조금 더 머물게 할 수 있을 것이다.
플라이 북	1	5	로그인 전 메인 화면에 책을 고르기 위해 책장 앞에 서 있는 소녀의 사진이 다른 앱과는 다른 설정이었다.
	2	4	그림이 아닌 실제 사진을 많이 활용했다는 점에서 현실적이며 직접적인 느낌이었다.
	3	4	비용 지불이 발생하는 항목이기는 하지만, 메뉴에 애니메이션 기능을 걸어 움직이게 한 측면은 다른 앱과의 차별적인 디자인이었다.
	4	3	디자인적으로도 여러 요소가 복합되어 있어 산만한 느낌도 있다.
	5	3	잘 정리된 책 관련 인터넷 블로그를 보는 느낌이었다.

<표 8>에 제시한 바와 같이 시각적 디자인 측면에서 가장 높은 평점을 받은 애플리케이션

은 '잉크'였다. 이 애플리케이션은 색감도 밝고 앱의 목적을 다시 한 번 알려주어 독서동기를 높일 수 있다는 평가를 받았다. 디자인적인 측면은 개인적 취향의 차이가 클 수 있다. 그럼에도 밝은 색감에 깔끔한 구성을 통해 애플리케이션을 사용하고 싶은 동기를 유발시킬 수 있음은 중요한 덕목이라는 결론을 얻을 수 있다.

4. 기능성

독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용 분석을 위한 네 번째 평가 준거는 '기능성'으로, 분석 결과는 다음의 <표 9>와 같다.

<표 9> 기능성에 대한 분석

애플리케이션	참여 전문가	평점	이유
독서 일기	1	3	직접 입력할 수 있는 기능이 없어서 불편했다.
	2	3	다른 사람들과 공유할 수 있는 기능이 없어서 아쉬웠다.
	3	3	한 권의 책을 읽고 있을 때 그에 대한 진도를 기억하거나 공유할 수 있는 기능이 없어서 아쉬웠다.
	4	3	완독한 책들의 목록을 정렬할 수 있는 기능이 없어서 아쉬웠다.
	5	3	책을 검색했을 때 키워드를 넣으면 총 몇 권이라는 숫자는 보이는데, 해당 책에 대한 이미지 등의 정보가 나오지 않아 아쉬웠다.
데일리 북	1	3	메모에서 사진을 누르면 갑자기 앱이 중지되는 현상이 있다.
	2	3	책장에서 카테고리를 설정할 수 있는 기능이 없어서 아쉬웠다.
	3	2	유료인 프로 버전이 나왔기 때문인지 무료 앱에 대해서는 관리가 안 되는 것 같아 아쉬웠다.
	4	3	책의 바코드로 바로 등록할 수 있는 점은 좋은데, 탭을 활용해도 구매 날짜나 읽은 날짜 기록이 불편했다.
	5	3	구글 등의 드라이브에 백업되는 기능이 없어서 아쉬웠다.
독서 다이어리 2.0	1	3	달력 기능이 추가되어 해당 날짜를 눌렀을 때 어떤 책을 읽었는지 기록할 수 있는 기능이 추가되면 좋겠다.
	2	3	사진 첨부를 하고자 할 때 앱이 자꾸 꺼지는 현상이 발생해 아쉬웠다.
	3	3	책 검색이 잘 안 될 때가 있어서 아쉬웠다.
	4	3	내 독서 상황을 체크할 수 있는 점은 좋으나, 책 이미지가 나오지 않는 경우가 많아 아쉬웠다.
	5	3	용량이 부족해서 그런지 추가한 사진의 양이 많아질수록 잘 볼 수가 없어서 아쉬웠다.
북 매니저	1	1	책이나 독서와 관련 없는 광고가 많아서 아쉬웠다.
	2	3	같은 주제의 책을 읽은 경우 사진을 여러 장 올림으로써 정리를 하고 싶었는데, 그 지원이 되지 않아 아쉬웠다.
	3	3	도서 검색 시 바코드 검색이 되지 않아 아쉬웠다.
	4	2	백업 기간이 명확히 제시되어 있지 않아 자칫하면 한 사람의 소중한 기록을 잃어버릴 수 있다는 점이 아쉬웠다.
	5	3	책장별로 이름을 붙여서 카테고리를 나눌 수 있다면 더 좋겠다.

잉크	1	3	서평이나 한 줄 공감을 쓸 때 읽은 날짜를 함께 적어야 완료가 되는 점이 아쉬웠다.
	2	3	인스타그램과는 연동이 되지 않는 점이 아쉬웠다.
	3	3	내가 읽은 책에 대한 통계를 기간 단위로 볼 수 없는 점이 아쉬웠다.
	4	2	회원 탈퇴를 하기에 복잡해서 아쉬웠다.
	5	3	다음 기회에 보려고 찜을 해둔 책을 쉽게 찾을 수 없어 아쉬웠다.
비블리	1	4	아직 PC에서 사용할 수 있는 기능이 없어서 아쉬웠다.
	2	4	사진을 찍어서 올리기만 하면 갖고 있는 책들에 대한 목록이 만들어지는 점이 편리했다.
	3	3	프로필 내 사진과 이름 변경이 안 되어 아쉬웠다.
	4	3	내 독서 통계를 확인할 수 없어 아쉬웠다.
	5	4	독서 노트에 사진을 추가할 때 원하는 부분만 잘라서 넣은 크롭핑 기술이 없어서 아쉬웠다.
브레드	1	2	인터넷이나 와이파이 환경에 따라 다르겠지만, 가입하기가 쉽지 않아 애를 먹었다.
	2	2	책장 내에 표지가 뜨지 않아서 아쉬웠다.
	3	2	책을 읽고 메모해둔 내용에 대한 로딩이 이루어지지 않아서 아쉬웠다.
	4	1	몇 번을 반복해도 실행 자체가 잘 안 되는 오류가 있어 아쉬웠다.
	5	2	저장하는 속도가 느려서 아쉬웠다.
너도나도 독서노트	1	3	달력 기능으로 내가 이 책을 언제 읽었는지 알 수 있으면 더 좋겠다.
	2	3	내가 쓴 글들을 다른 앱이나 문서로 옮길 수 있으면 좋을 것 같다.
	3	3	내가 이미 읽고 등록을 한 책인지 검색을 해서 중복을 막는 기능이 없어서 아쉬웠다.
	4	3	책을 등록하고자 할 때 검색이 잘 안 될 때가 있어서 아쉬웠다.
	5	3	하나의 메뉴를 사용하던 중 시간 간격이 발생할 때와 앱을 종료할 때 광고가 나와서 불편했다.
북키	1	2	페이스 북과 트위터로만 로그인을 먼저 해야 하는 점이 아쉬웠다.
	2	3	속도가 느려서 인내심을 발휘해야 하는 점이 아쉬웠다.
	3	3	내 서평에 대해 다른 이용자들이 남긴 글을 보다가 처음으로 돌아가는 메뉴가 없어서 아쉬웠다.
	4	3	관심 있게 본 책을 바로 인터넷 서점을 통해서 구매할 수 있는 장점이 있지만, 상업성이 커 보일 수 있어서 아쉬웠다.
	5	4	모든 책과 함께 네 종류의 카테고리가 나뉘어 있어서 좋았으나, 더 다양하지는 못해서 추가 보완이 요청된다.
플라이 북	1	3	읽은 책을 저장할 때 다 읽은 날짜가 수정되지 않아서 아쉬웠다.
	2	3	장르별 추천 기능이 없어서 아쉬웠다.
	3	4	맞춤별 도서 추천 내용이 아쉽기는 하지만 책에 대한 정보가 전혀 없는 사람들에게는 큰 범위에서의 소개로 적절해 보였다.
	4	3	글 작성 분량이 많으면 키패드가 자동적으로 사라져 버리는 현상이 있기 때문에 글자 수 제한 등의 장치가 필요해 보였다.
	5	4	동네 서점 찾기를 통해 지역 내 독서문화진흥에 기여하는 점이 좋아 보였다.

<표 9>에 제시한 바와 같이 기능성 측면에서 가장 높은 평점을 받은 애플리케이션은 '비블리'였다. 이 애플리케이션들은 사진을 찍어서 올리기만 하면 갖고 있는 책들에 대한 목록이 만들어지는 점 등에서 높은 평점을 받았다. 결국 기능성 측면에서는 사용자들이 원하는 기능

을 얼마나 많이, 편리하게 사용할 수 있도록 제공하는가에 성패가 달려 있다고 할 수 있다. 따라서 독서용 모바일 애플리케이션을 개발하기 전에 목표가 되는 독자층에 대한 조사 연구가 필요하겠다.

5. 상호작용성

독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용 분석을 위한 다섯 번째 평가 준거는 '상호작용성'으로, 분석 결과는 다음의 <표 10>과 같다.

<표 10> 상호작용성에 대한 분석

애플리케이션	참여 전문가	평점	이유
독서 일기	1	0	상호작용을 위한 기능이 없다.
	2		
	3		
	4		
	5		
데일리 북	1	0	상호작용을 위한 기능이 없다.
	2		
	3		
	4		
	5		
독서 다이어리 2.0	1	5	내용 공유를 위해 '카카오 톡', '카카오 스토리', '페이스 북', '구글+' 등과 연동이 되어 있다.
	2		
	3		
	4		
	5		
북 매니저	1	3	도서 나눔방을 통해 등록을 하게 되면 다른 회원들도 확인할 수가 있다. 다만 외부 연동은 불가능하다.
	2		
	3		
	4		
	5		
잉크	1	4	포스트는 물론 팔로워와 팔로잉을 통해 상호작용할 수 있는 기반이 제공되고 있다.
	2		
	3		
	4		
	5		
비블리	1	4	마찬가지로 팔로워와 팔로잉을 통해 상호작용할 수 있는 기반이 제공되고 있다.
	2		
	3		
	4		
	5		

브래드	1 2 3 4 5	0	상호작용을 위한 기능이 없다.
너도나도 독서노트	1 2 3 4 5	3	독서 카페를 통해 다른 회원이 남긴 글에 댓글을 달 수 있는 기능을 제공하고 있다.
북키	1 2 3 4 5	4	페이스 북과 트위터를 통해 상호작용할 수 있는 기반을 제공하고 있다.
플라이 북	1 2 3 4 5	4	팔로워와 팔로잉을 통해 상호작용할 수 있는 기반이 제공되고 있다.

<표 10>에 제시한 상호작용성 측면에 대한 평가 결과는 전문가들의 평점과 이유가 일치하여 대상 애플리케이션별로 통합해서 제시를 하였다. 그 가운데 가장 높은 평점을 받은 애플리케이션은 '독서 다이어리 2.0'이었다. 이 애플리케이션은 내용 공유를 위해 '카카오 톡', '카카오 스토리', '페이스 북', '구글+' 등과 연동이 된다는 점에서 모든 전문가들로부터 만점을 받았다. 반면 상호작용성에 대한 고려는 없고 자신의 독서 기록으로서의 역할만 하는 애플리케이션들은 0점을 받았다. 이런 결과를 통해 현대인들은 자신의 일상을 지인들과 공유하고 싶어 한다는 점을 다시 한 번 확인할 수 있었다. 따라서 독서용 모바일 애플리케이션에서도 작성 내용 공유를 위한 연동은 필수적이라고 할 수 있다.

6. 전체적인 평가

독서용 모바일 애플리케이션의 구성과 내용 분석을 위한 여섯 번째 평가 준거는 '전체적인 평가'로, 분석 결과는 다음의 <표 11>과 같다.

<표 11> 전체적인 평가에 대한 분석

애플리케이션	참여 전문가	평점	이유
독서 일기	1	3	내용 구성은 명료했으나 평범한 디자인에 읽은 책에 대해 직접 입력할 수 없는 기능이 아쉬웠다.

독서 일기	2	3	전반적으로 썰렁한 느낌을 지울 수가 없다. 특히 상호작용성이 없는 점이 아쉬웠다.
	3	3	추천도서를 제공하고 있지만 디자인이 전형적이다. 또한 독서 진도를 기록하거나 상호작용성이 없다는 점도 아쉬웠다.
	4	3	간결한 디자인은 좋지만 완독한 책들의 목록을 정렬할 수 없는 기능의 한계가 아쉽다.
	5	3	연간 독서목표를 명확히 세울 수 있도록 돕는 구성은 좋지만, 검색 시 해당 책의 표지 그림이 보이지 않는 점 등이 아쉬웠다.
데일리 북	1	3	너무 단순해 보인다 싶을 정도로 깔끔한 디자인이지만, 가끔 앱이 갑자기 중단되는 현상이 아쉬웠다.
	2	3	전반적으로 어두운 색감의 디자인이었고, 책장에서 카테고리를 설정할 수 없는 점도 아쉬웠다.
	3	2	유료 앱이 출시되면서 무료에 대한 관리가 부족해 보여 아쉬웠다.
	4	3	메뉴 부분은 깔끔하면서 전문적인 인상이지만, 책의 구매 날짜가 읽은 날짜에 대한 기록에서 불편함이 있어 아쉬웠다.
	5	3	페이지 색깔은 전반적으로 밝았으면 좋겠고, 구글 드라이브에 백업 기능이 있다면 더 많이 이용할 것 같다.
독서 다이어리 2.0	1	4	내가 읽은 책에 대한 등록이 빨리 이루어져야 다른 기능들 또한 원활하게 사용할 수 있겠으나, 전반적으로는 우수한 편이다.
	2	4	사진 첨부를 하고자 할 때 자꾸 앱이 꺼지는 현상이 있고, 디자인이 너무 단출하지만 그럼에도 기본 기능에는 충실한 편이었다.
	3	4	디자인적인 면에서는 따뜻한 인상이지만, 가끔 책 검색이 잘 안 될 때가 있어 아쉬웠다. 그럼에도 전반적인 측면에서는 우수한 앱이었다.
	4	3	나만의 책장을 꾸밀 수 있기에 여성들이 더 선호할 가능성이 높아 보였다. 하지만 책 검색 시 이미지가 나오지 않는 경우도 있어 아쉬웠다.
	5	3	무난한 디자인임에도 올릴 수 있는 사진의 용량에 제한을 받는지 속도가 느린 편이어서 아쉬웠다.
북 매니저	1	3	메인 화면에 모든 메뉴가 노출이 되어 편리했으나, 책이나 독서와 관련 없는 광고가 많아서 아쉬웠다.
	2	3	마치 도서관에 온 것 같은 디자인으로 안정감을 주지만, 같은 주제별로 묶어 책 서평이나 사진을 올릴 때 원활하지 못해 아쉬웠다.
	3	3	디자인이 답답해 보일 수 있는 인상이었고, 도서 검색 시 바코드로는 지원이 되지 않아 아쉬웠다.
	4	3	광고가 하단에 계속 노출되어 있는 점과 백업에 대한 부분이 명확하지 않은 것도 아쉬웠다.
	5	3	독서동기를 유발시키는 디자인이었으나 책장별 카테고리를 나눌 수 없는 점이 아쉬웠다.
잉크	1	5	디자인은 물론이고 오늘의 추천 책, 신규 베스트셀러, 리뷰 등 먼저 충분히 참고할만한 내용들이 많아서 가장 추천하고 싶은 앱이다.
	2	4	적정 책을 추천해 주는 이 앱의 목적을 명확히 제시해 주는 면에서 훌륭한 앱이었다.
	3	4	꼭 필요해 보이는 메뉴를 간결하게 구성한 점, 메시지를 쉽게 수신할 수 있는 디자인적 요소가 좋은 앱이었다.
	4	4	회원 탈퇴 과정이 복잡해서 아쉽기는 하지만, 오늘의 추천을 잘 활용만 해도 많은 독서를 할 수 있을 것이다.
	5	4	내가 읽으며 느낀 점을 다른 사용자들과 쉽게 공유할 수 있었고, 깔끔한 디자인이 인상적이었다.
비블리	1	4	내 책장에 있는 책으로 독서 취향에 대한 분석을 받을 수 있는 메뉴는 독보적이라 생각되었다. 디자인 또한 깔끔해서 눈에 잘 보이는 구성이었다.
	2	4	내 관심 분야를 추천해 주는 것, 갖고 있는 책에 대한 목록이 만들어지는 면들이 편리했다.

비블리	3	4	책을 읽은 뒤 마음에 와 닿은 부분을 저장할 수 있어 향후 찾아볼 수 있는 점이 편리했다.
	4	4	유명한 분들이 추천하는 책 등 큐레이션 메뉴가 좋았으나, 내 독서 통계를 확인할 수 없는 점은 아쉬웠다.
	5	4	SNS를 통해 내가 읽은 책 내용을 다른 사람들과 쉽게 공유할 수 있는 부분이 좋았으나, 크롭핑 기술 지원이 되지 않아서 아쉬웠다.
브래드	1	2	로그인에서부터 어려움이 있는 앱이라 전반적인 수정 보완이 필요해 보인다.
	2	2	깔끔한 디자인이었지만 책장 내 책의 표지가 표시되지 않는 등의 문제점도 있었다.
	3	1	곧 서비스가 종료되는 것 같다. 그래서인지 관리가 되고 있지 않아 아쉬웠다.
	4	2	디자인적 요소와 읽은 책에 대한 통계를 볼 수 없어서 아쉬웠다.
	5	1	저장하는 속도가 느려서 인내심을 필요로 했다. 전반적으로 보완이 많이 필요한 앱이다.
너도나도 독서노트	1	3	메뉴 속 하위 메뉴를 잘 정리해 두었고, 디자인적 요소 또한 깔끔했다. 다만 달력 기능이 없어 이 책을 언제 읽었는지에 대한 확인이 어려운 점이 아쉬웠다.
	2	3	1년과 한 달 동안의 독서 목표를 스스로 설정하게 하는 측면이 좋았으나, 내가 쓴 글을 다른 곳으로 옮기는 것이 어려워 아쉬웠다.
	3	3	설정 기능이 메인 화면에 노출되어 있어 사용하기 편리했으나, 이미 등록한 책인지 여부에 대한 검색 기능이 없어서 아쉬웠다.
	4	3	광고가 계속 페이지 하단을 차지하고 있는 점이 아쉬웠다. 또한 책을 등록하고자 할 때 검색이 잘 안 될 때가 있었다.
	5	3	잠깐의 간격이 생기면 바로 광고가 나와서 보기 좋지 않았다. 그럼에도 책 등록 메뉴가 단순하고 쉬워서 편리했다.
북키	1	3	회원들의 독서 현황을 알려주는 점이 좋았고, 디자인 또한 깔끔한 편이었다. 다만 페이스 북과 트위터로 로그인을 해야 하는 아쉬움이 있었다.
	2	3	연관 기능이 포함되어 있어 한 권이 책과 이어지는 계속 자극을 해주는 면이 좋았지만, 속도가 느린 편은 보완이 시급했다.
	3	3	문학, 인문사회, 기술과학, 만화라는 카테고리가 있어서 좋았으나, 내 서평에 달린 다른 사람들의 글을 읽다가 다시 메인으로 돌아갈 수 있는 단축 버튼이 없어 아쉬웠다.
	4	3	관심 있게 본 책을 바로 서점과 연계해 구매할 수 있는 점은 좋았으나, 화제의 책으로 소개되는 책들의 추천자는 회원들이라는 점에서 권위와 신뢰도가 부족해 보였다.
	5	3	짧은 책 글귀들이 사람들을 머물게 할 수 있을 것이라 생각하지만, 더 다양한 카테고리가 지원되지 않아 아쉽다.
플라이 북	1	3	성별 및 관심 분야를 등록하면 책을 추천해 주는 기능이 좋았지만, 저장 시 몇 가지 추가 지원이 필요했다.
	2	3	심리·정서적 상태에 따른 책들을 카테고리로 묶어 소개하는 점이 인상적이었으나, 장르별로는 추천을 하고 있지 않아 아쉬웠다.
	3	3	검색을 하려는 사람들에게 추천 검색어를 알려주는 친절한 면이 있고, 디자인 또한 애니메이션 기능이 담겨 있는 등 차별점이 있어서 좋았다.
	4	3	독서 순위는 독서동기 유발에 도움이 될 수 있으나, 읽은 책에 대한 서평이 길어지면 키패드가 사라져 버리는 문제도 있어서 아쉬웠다.
	5	3	동네 서점 찾기 기능이 포함되어 있어 독서문화진흥에 이바지도 하고 있고, 읽은 책을 많이 등록하면 그만큼 분석 일치도가 높아지는 장점도 갖고 있었다.

<표 11>에 제시한 바와 같이 전체적인 평가 측면에서 가장 높은 평점을 받은 애플리케이션은 '잉크', '비블리', '독서 다이어리 2.0'의 순이었다. 반면 가장 낮은 평점을 받은 애플리케이션은 '브래드'였다.

7. 종합 분석 결과

다음의 <표 12>는 <표 6>에서부터 <표 11>에 이르기까지 분석한 결과를 종합하여 각 평가 준거에 따른 순위를 산출한 것이다.

<표 12> 종합 분석 결과

평가 준거	애플리케이션	종합 평점	순위
내용	독서 일기	3.6	6
	데일리 북	2.8	10
	독서 다이어리 2.0	3	8
	북 매니저	4.6	4
	잉크	5	1
	비블리	5	1
	브래드	3	8
	너도나도 독서노트	4	5
	북키	3.6	6
	플라이 북	5	1
구조와 내비게이션	독서 일기	5	1
	데일리 북		
	독서 다이어리 2.0		
	북 매니저		
	잉크		
	비블리		
	브래드		
	너도나도 독서노트		
	북키		
	플라이 북		
시각적 디자인	독서 일기	3.2	8
	데일리 북	3.2	8
	독서 다이어리 2.0	3.4	7
	북 매니저	3.8	4
	잉크	4.6	1
	비블리	3	10
	브래드	3.6	6
	너도나도 독서노트	4	2
	북키	4	2
	플라이 북	3.8	4
기능성	독서 일기	3	3
	데일리 북	2.8	7
	독서 다이어리 2.0	3	3
	북 매니저	2.4	9
	잉크	2.8	7
	비블리	3.6	1
	브래드	1.8	10
	너도나도 독서노트	3	3
	북키	3	3
	플라이 북	3.4	2

상호작용성	독서 일기	0	8
	데일리 북	0	8
	독서 다이어리 2.0	5	1
	북 매니저	3	6
	잉크	4	2
	비블리	4	2
	브래드	0	8
	너도나도 독서노트	3	6
	북키	4	2
	플라이 북	4	2
전체적인 평가	독서 일기	3	4
	데일리 북	2.8	9
	독서 다이어리 2.0	3.6	3
	북 매니저	3	4
	잉크	4.2	1
	비블리	4	2
	브래드	1.6	10
	너도나도 독서노트	3	4
	북키	3	4
	플라이 북	3	4

Ⅴ. 결론 및 제언

본 연구는 독서용 애플리케이션의 구성과 내용을 분석하여 독서에 필요한 내용을 효과적으로 전달할 수 있는 애플리케이션을 개발하는데 필요한 기초 정보를 제공하는 것을 목적으로 하였다. 따라서 이론적 기반을 바탕으로 구성과 내용 분석을 위한 기준을 수립한 뒤 독서 분야 전문가들에게 평가를 의뢰하여 그 결과를 정리하여 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 내용 측면에서 가장 높은 평점을 받은 애플리케이션은 '잉크', '비블리', '플라이 북'이었다. 이 애플리케이션들은 적절한 내용 구성으로 독자들의 동기를 유발시킬 수 있을 것이라는 점에서 높은 평점을 받았다.

둘째, 구조와 내비게이션 측면의 평점은 모두 만점이었기에 변별성이 없었다. 왜냐하면 구조와 내비게이션은 애플리케이션이 아닌 스마트 폰의 기종이나 와이파이 등의 접속 환경에 따라 다를 수 있기 때문이다.

셋째, 시각적 디자인 측면에서 가장 높은 평점을 받은 애플리케이션은 '잉크'였다. 이 애플리케이션은 색감도 밝고 앱의 목적을 다시 한 번 알려주어 독서동기를 높일 수 있다는 평가를 받았다.

넷째, 기능성 측면에서 가장 높은 평점을 받은 애플리케이션은 '비블리'였다. 이 애플리케이션은 사진을 찍어서 올리기만 하면 갖고 있는 책들에 대한 목록이 만들어지는 점 등에서 높은

평점을 받았다.

다섯째, 상호작용성 측면에 대한 평가에서 가장 높은 평점을 받은 애플리케이션은 '독서 다이어리 2.0'이었다. 이 애플리케이션은 내용 공유를 위해 '카카오 톡', '카카오 스토리', '페이스 북', '구글+' 등과 연동이 된다는 점에서 모든 전문가들로부터 만점을 받았다.

여섯째, 전체적인 평가 측면에서 가장 높은 평점을 받은 애플리케이션은 '잉크', '비블리', '독서 다이어리 2.0'의 순이었다. 반면 가장 낮은 평점을 받은 애플리케이션은 '브래드'였다.

시간이 흐를수록 사람들은 더 유용한 애플리케이션을 찾는다. 따라서 독서용 모바일 애플리케이션 역시 계속 업데이트가 될 것이다. 이에 독서용 모바일 애플리케이션의 개발 및 유지의 측면에서 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 독서용 모바일 애플리케이션은 내용, 시각적 디자인, 기능성, 상호작용성이라는 측면에 대해 철저한 사전 조사를 바탕으로 개발 및 구성될 필요가 있다. 이를 위해 사용자 혹은 독서 전문가를 개발 과정에 참여시켜 의견을 적극 반영하는 것도 하나의 방법이다.

둘째, 독서용 모바일 애플리케이션을 보다 안정된 기반 속에 사용할 수 있는 환경을 제공하기 위해서는 유료화가 필요하다. 인터넷이나 모바일을 통해 창출할 수 있는 수익은 광고, 전자상거래, 수수료, 유료서비스 등이 있는데, 무료 서비스를 실행하고 있는 개발사들은 자신들이 갖고 있는 콘텐츠를 사용자들에게 제공하여 인지도를 높여 회원 숫자를 늘리고, 이어서 광고를 노출시켜서 수입을 얻는 구조를 띤다. 따라서 유료화로 전환하게 되면 개발사들은 비용에 대한 부담 없이 적정 콘텐츠를 개발하여 제공하는데 집중할 수 있고, 사용자들은 불필요한 광고를 보지 않아도 될 것이다.

참고문헌

김경진. 2013.『유아영어 교육용 어플리케이션 구성과 내용 분석. 석사학위논문』. 광주여자대학교 일반대학원 어린이영어교육학과.

김영채 · 정승렬. 2013. 모바일 앱 이용에 영향을 미치는 요인 : 플로우 이론과 통합기술수용모형을 바탕으로.『Journal of Korea Society for Internet Information』, 14(4): 73-84.

김진아. 2011.『스마트폰 사용자의 모바일 광고태도에 관한 연구 : 애플리케이션을 활용한 모바일 광고 중심으로』. 석사학위논문, 홍익대학교 산업대학원 광고디자인전공.

이경우. 2000.『어린이 미디어 상 제정을 위한 기반 연구 : 도서상, CD-ROM 타이틀상, 인터넷사이트상』. 서울: 창지사.

이혜민. 2015.『새로운 지하철 내 독서경험을 위한 도서 애플리케이션 연구 : 서울시 지하철 공유

서가를 중심으로』. 석사학위논문, 홍익대학교 국제디자인전문대학원 디지털미디어디자인학과.

전진명. 2015.『모바일 어플리케이션의 서비스 편의성과 지각된 가치, 고객 만족, 행동 의도와의 관계에 대한 연구 : 항공사 중심으로』. 석사학위논문, 경기대학교 서비스경영전문대학원.

정성진 · 강지혜 · 권이슬 · 윤혜진 · 조우샤오칭 · 박은주 · 임한규. 2016. 독서흥미유발을 위한 참여형 동화책 어플리케이션 개발.『한국정보과학회』, 2016(6): 1778-1780.

조윤영. 2015.『디지털 시대 청소년 독자를 위한 모바일 독서 어플리케이션의 양상 및 개발 방안』. 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원 국어교육전공.

황보성은. 2016.『학습자의 상호작용과 독서 학습 흥미 증대를 위한 모바일 독서 지원 어플리케이션 설계』. 석사학위논문, 고려대학교 대학원 교육학과.

Soken, Daiwa. 2001.『IT 용어 사전』. 서울: 영진닷컴.

국한문 참고문헌의 영문 표기
(English translation / Romanization of reference originally written in Korean)

Cho, Yoon-Young. 2015. *The Current State of Reading Applications for Digital Era Teenagers and its Development Plan.* M.A. thesis. Department of Korean Language Education Graduate School of Education Ewha Womans University.

Hwangbo, Seong-Eun. 2016. *Design of Application for Interaction and Reading Learning Interest for Enhancement for Learners'.* M.A. thesis. Department of Education Graduate School of Korea University.

Jeon, Jin-Myoung. 2015. *The Effects of Service Convenience of Mobile-Applications on Perceived Value, Customer Satisfaction and Behavioral Intention : A Research Based on Airlines.* M.A. thesis. Department of Service Management Graduate School of Service Business Kyonggi University.

Jung, Sung-Jin et al. 2016. Participation Storybook Application Developing for Caused Interest in Reading. *Korea Information Science Society,* 2016(6): 1778-1780.

Kim, Gyeoung-Jin. 2013. *Analysis on Constitutes and Contents of Application for Early Childhood English Education.* M.A. thesis. Department of Childhood English Education Graduate School of Kwangju Women's University.

Kim, Jin-A. 2011. *A Study on the Mobile Advertisement Attitude of Smartphone Users : Focused on Mobile Advertisement Using Application.* M.A. thesis. Department of Advertising Design Graduate School of Industry Hongik University.

Kim, Young-Chae & Jeong, Seung-Ryul. 2013. A Study on Factors that Influence the Usage of Mobile Apps : Based on Flow Theory and Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *Journal of Internet Computing and Services,* 14(4): 73-84.

Lee, Hye-Min. 2015. *A Study on the Book Application for Reading Experience in New Subway.* M.A. thesis. Department of Digital Media Design Graduate School of International Design Hongik University.

Lee, Kyoung-Woo. 2000. *Based Study on the Legislation of Media Prize for Child.* Seoul: Changjisa.

Soken, Daiwa. 2001. *IT Glossary.* Seoul: Youngjin.com.