

전자책의 출현과 문학적 패러다임의 변화

2010. 10

연구기관: 성균관대학교
연구책임자: 이정준(성균관대학교 교수)
참여연구원: 안상원(성균관대학교 강사)
신종락(성균관대학교 강사)

제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『전자책의 출현과 문학적 패러다임의 변화』의 최종보고서로 제출합니다.

2010. 10. 15

연구 기관: 성균관대학교

연구 책임자: 이정준(성균관대학교 교수)

참여 연구원: 안상원(성균관대학교 강사)

신종락(성균관대학교 강사)

목 차

요약문	5
제 1 장 서 론	15
제 1 절 연구의 배경과 목적	15
제 2 절 전자책의 정의	17
제 2 장 문자 미디어의 역사와 책 문화의 변천	19
제 1 절 구술문화에서 문자문화로	20
1. 문자문화의 등장: 추상과 체계화	20
2. 고대와 중세의 책 문화	23
3. 인쇄술 혁명과 그 영향	26
제 2 절 근대의 독서문화와 문학 패러다임 형성	29
1. 18세기 계몽주의와 문학의 기능변화	29
2. 독자층과 독서취향의 분화	31
3. 문학시장의 형성과 작가의 위상 변화	33
제 3 절 영상-디지털시대의 독서문화의 후퇴	35
제 3 장 책의 형태학과 의미론: 종이책, PC, 모바일전자책	39
제 1 절 종이책과 전자매체의 기능적 특성	39
1. 종이책	39
2. PC용 전자책	40
3. 전자책 전용단말기	41
4. 스마트폰 및 태블릿PC	43
제 2 절 종이책과 전자책의 역사적 관계	44

1. 재질의 진화	45
2. 형태의 진화	48
제 3 절 책의 소구성(訴求性)과 독서취향, 그리고 전자책	52
1. 아날로그 소유 개념과 디지털 소유 개념	53
2. 종이책과 전자책 사이의 소구성 접근	54
3. 낭만적 소구로서 공간	57
제 4 장 새로운 문학적 패러다임	59
제 1 절 탈경계와 소통의 문학장(場)	60
1. 작가의 탈권위	60
2. 작가—독자 커뮤니케이션	63
3. 탈경계와 소통의 글쓰기	66
4. 출판의 탈경계성	69
5. 출판과 유통 영역의 변화	71
제 2 절 전자책 콘텐츠의 시학: 새로운 장르로서 모바일 문학 사례분석	73
1. 디지털 컨버전스와 모바일성의 진화	73
2. 모바일 문학(Mobile Literature)으로서 전자책의 진화	75
3. 새로운 ‘청소년문학’으로서 모바일 소설	78
4. 게임으로서 소설 읽기	80
5. 독일, 고집스런 문학성 실험	83
제 3 절 디지털 컨버전스와 독서 양식의 변화	90
1. 독서공간의 변이	90
2. 커뮤니케이션을 위한 텍스트	94
3. 몰입도의 증가, 분산의 독서	99
제 5 장 전망과 제안	102
제 1 절 전자책과 책 문화의 전망	102

1. 아날로그와 디지털의 컨버전스	102
2. 개인서고로서 전자책	103
3. 도서관의 기능변화: 정보의 허브	105
제 2 절 정책적 함의	107
참고문헌	110
첨부자료	115

표 목 차

〈표 3-1〉 종이책과 전자책 리더기의 특성	44
〈표 3-2〉 책의 재료와 각 특징	51

그 립 목 차

〔그림 3-1〕 설형문자 토기서판(기원전 1950년)	44
〔그림 3-2〕 개인용 컴퓨터	45
〔그림 3-3〕 설형문자 토기서판 앞면	48
〔그림 3-4〕 글씨판	49
〔그림 3-5〕 애플사의 iPad	49
〔그림 3-6〕 Dual Display e-book	50
〔그림 3-7〕 고대이집트의 두루마리	55
〔그림 3-8〕 e-book: Amazon의 kindle	55

요 약 문

□ 연구의 배경 및 목적

○ 제1장 서론

최근 아마존에서 출시한 전자책 전용단말기 ‘킨들’의 성공을 계기로 전자책 붐이 전 세계적으로 다시 일어났다. 2000년대 초에 전자책이 처음 출현했을 때 주목을 받았다가 곧 관심이 사그라졌지만, 10년이 지난 현재의 상황은 그때와 현저히 달라졌다. 디지털 매체에 익숙한 새로운 독자층이 전자책을 수용할 준비가 된 것이다. 이에 전자출판업계는 전자출판산업의 미래를 매우 낙관적으로 전망하고 있다.

그 사이 디지털 컨버전스 테크놀로지는 정보통신 모든 기능이 융합된 모바일 복합기 스마트폰을 탄생시켰다. 스마트폰의 등장은 전자책 시장에서도 커다란 변수로 작용할 것으로 보인다. 더욱이 화면이 작은 스마트폰의 단점을 보완한 아이패드나 갤럭시탭 등 태블릿PC가 현재 국내 출시를 기다리고 있는데, 이것의 판매가 시작되면 전자출판 산업분야에서는 또 한 번 격변이 일어날 것으로 보인다. 콘텐츠로서의 전자책은 이미 PC에서부터 시작되었으나, e잉크를 사용하는 전용단말기가 출시되면서 전자책과 종이책의 관계가 논의되기 시작했고, 종이책의 종말이 성급하게 예견되기도 했다. 그런데 이제 독자의 관심을 끌게 된 지 얼마 안 되어, 전자책 전용단말기는 다양한 IT기능이 컨버전스된 융합기기들과 다시 경쟁을 벌이게 된 것이다.

IT 산업 분야에서는 이미 융합 미디어와 전자책에 대한 논의가 활발히 이루어져 왔다. 하지만 주로 산업적 경제적 측면에 치우쳤을 뿐, 전자책에 대한 근본 이해는 충분하지 못했다. 존재하는 현상의 본질과 기능을 이해하고 문화적 파급에 대한 안목을 얻기 위해서는 보다 학술적이고 성찰적인 접근이 요구되는 것이다. 따라서 본 연구는 전자책이라는 디지털 매체가 갖는 문화적 영향력을 가늠하고, 새로운 ‘책’이

문학적 패러다임에 어떤 변화를 야기하였는지 검토하고자 한다. 그리고 연구의 결과로부터 정책에 반영할 수 있는 실질적인 제안을 제시하고자 한다.

본 연구의 목적은 다음과 같다.

- ① 미디어와 책 문화의 변천을 살피고 근대의 문학적 패러다임의 형성을 논구
- ② 종이책, 모바일 전자책, 그 중간 단계로서 PC를 형태학과 의미 차원에서 비교하고 각 매체의 소구성을 분석
- ③ 전자책으로 야기된, 작가-독자의 관계 및 출판 유통 메커니즘의 변화, 새로운 문학 장르의 출현, 독서행위 양식의 변화 등 문학장의 각 영역에서 일어난 패러다임의 변화 분석
- ④ 전자책과 미래의 책 문화를 전망하고 정책적 함의 도출

□ 연구 주요 내용

○ 제2장 문자 미디어의 역사와 책 문화의 변천

－ 제1절 구술문자에서 문자문화로

문자는 선사시대와 역사시대를 가르는 기준이며 문명 형성에 결정적인 기여를 했다. 상형문자로부터 추상적인 표음문자로 발전하는 과정은 인류가 추상과 체계화의 능력을 습득하는 과정이기도 하다. 문자 발명 이후 나타난 선형적 의식과 논리성의 지배는 철학과 과학이 발전할 수 있는 토대를 마련했다.

파피루스에서부터 발전해 온 문자저장 매체는 각 시대마다의 삶과 문화에 영향을 끼쳤다. 문자문화는 구술 시대의 공동체 사회를 해체했으며, 식자층이 권력을 장악함으로써 계층분화를 야기했다. 고대 세계의 독자들은 사제나 귀족 등 지배계층이었다. 중세에는 성직자들이 주요 독자였고, 텍스트는 성스러움의 가치를 지녔다. 중세 말기에 도시에서 대학이 발전하면서 책의 장소는 수도원 기도실로부터 대학도서관으로 바뀌었다. 15세기에 인쇄술의 발명은 종교적으로나 세속적으로나 권위의 해체와 지식의 분배를 야기하여 근대로의 발전을 촉진시켰다.

－ 제2 절 근대의 독서문화와 문학 패러다임 형성

문학의 패러다임은 창작(production), 분배(distribution), 수용(reception), 이 세 요소의 관계위상으로 구성된다. 오늘날까지 유효한 문학적 패러다임은 18세기 서유럽 지역에서 형성되었다. 계몽주의의 흐름 속에서 유럽은 엄청난 독서의 열기에 휩싸였으며, 일반적인 독서문화가 발전하면서 작가, 독자, 유통(출판)의 세 영역 구도가 구축되었다. 오늘날 ‘독서’ 하면 떠올리게 되는 독서습관과 독서취향 등, 독서문화의 주요 요소들도 거의 이 시기에 형성된 것이다. 이후 책은 지식과 진리의 저장매체이자 전달매체였던 전통적 개념에 ‘오락’과 ‘상품’이라는 의미를 덧붙이며 오늘에 이르게 된다. 18세기 확립된 근대적 문학 패러다임은 전자책의 출현이 문학장에 끼친 영향을 탐구하는 본 연구에서 그 변화의 양상을 해명하기 위한 전거가 된다.

－ 제3 절 영상-디지털 시대의 독서문화의 후퇴

‘구텐베르크 은하계’의 종말 이후 태블릿PC를 비롯한 영상 매체의 부상과 이미지의 지배 현상은 인간 경험의 재현과 상호 소통에서 과거와 완전히 다른 가능성을 열어주었다. 다매체 다채널 시대가 제공하는 오락 프로그램과 영상의 범람 속에서 문자문화는 쇠퇴하고 독서는 위축될 수밖에 없다.

인터넷 사용이 원활해지면서 독자들은 차츰 디지털 전자출판물에 익숙해지고 그것을 선호하는 경향을 보인다. PC를 통한 독서는 독자가 지면이 아니라 화면을 마주보게 됨으로써 코덱스 이후 정착되었던 책 읽기의 습관에 혁신을 가져왔다. 그리고 디지털 테크놀로지는 PC에 모바일성을 부여한 전자책 단말기를 탄생시켰다. 본격적인 디지털 독서의 시대가 열렸는데, 새로 등장한 문자 미디어는 영상문화 속에서 쇠퇴하는 독서문화에 활력이 될 수 있을 것인가?

○ 제3 장 책의 형태학과 의미론: 종이책, PC, 모바일 전자책

－ 제1 절 종이책과 전자매체의 기능적 특성

책의 형태는 인류의 삶에서 많은 변화를 거쳐 왔다. 이 변화는 편리성과 실용성을

추구하는 가운데 진행되었다. 변화의 유형 중에서 특히 종이책은 휴대하기 편리하고 보존기능이 뛰어나며 가독성도 높아서 오늘날까지 가장 많이 사용되는 기록매체이다. 20세기 중엽 컴퓨터라는 새로운 매체가 등장하면서 인간의 지식과 정보 활용 능력은 가히 혁명적인 변화를 보이게 되었다. 수많은 데이터의 저장이 가능해졌고 이를 통해 디지털 문자화가 가능해지면서, 컴퓨터는 종이책을 대체하기에 이르렀다.

이런 기능을 가진 것 중 PC용 전자책은 독서만 가능한 것이 아니다. 음향, 음성, 동영상과 플래시 구현 기능까지 갖추었다. 이와 비슷한 효과를 갖고 있는 것으로 전자책 전용단말기도 있다. 이 기기는 전자잉크 분사 방식을 이용하여 가독성을 높임으로써 독서에 집중할 수 있게 한다. 그리고 IT기능이 집약된 스마트폰과 태블릿PC가 있다. 이들은 컨버전스에 의한 장점이 많아서 사용 폭이 넓고 응용프로그램도 다양하다. 이러한 전자책 기기들은 종이책과 유사하면서도, 현대사회를 살아가고 있는 독자들의 독서습관을 새롭게 형성시키는 데 기여할 것으로 보인다.

－ 제2절 종이책과 전자책의 역사적 관계

역사적으로 살펴보면, 책의 형태는 고대로부터 현재에 이르기까지 지속적으로 진화를 거듭해 왔음을 알 수 있다. 즉 종이책에서 최근의 스마트폰까지의 매체가 하나의 진화 과정이라는 점이다. 그리고 진화의 핵심에 ‘모바일성’이라는 키워드가 있으며, 그 변천의 역사에는 ‘모바일성의 개선’이라는 목표가 존재해 왔다. 모바일성을 향한 책의 진화는 어떤 한 면에서 단순하게 변해온 것이 아니라, 몇 개의 양태 즉, 재질의 진화, 형태의 진화, 의미의 변화 등 몇 개의 층위를 동시에 가지고 있었다.

모바일성을 향하여 책의 재질과 모양은 끊임없이 거친 것에서 부드럽고 세련된 것으로, 무거운 것에서 가벼운 것으로, 두꺼운 것에서 얇은 것으로, 견고한 것에서 유연한 것으로, 큰 것에서 작은 것으로, 고정된 것에서 이동 가능한 것으로 변천, 진화해왔다. 물론 이것이 가능했던 것은 기술의 발전이 있었기 때문이었다. 서판, 글씨판(Hornbook), 책, 그림, 사진, 영화 같은 정보 전달 매체에 있어 그 형태를 계승하도록 한 것은 그 형태가 모바일성을 부여하기에 가장 적합한 형태였기 때문이다. 이 모바일성은 마치 DNA처럼 우리 인류 문화에 기억되어 매체의 진화와 융합의 동력

이 되었다. 이 DNA는 문자텍스트의 저장과 전달의 역사 속에서도 힘을 발휘했고, 영상의 저장 방식의 발전 속에도 적용되었으며, PC의 형태적 변천에서도 예외 없이 작동했고, 이 PC가 모바일 기기로 진화할 때도 여전히 유효한 원천적 힘이었다.

－ 제3절 책의 소구성과 독서취향, 그리고 전자책

책이 가진 실제의 의미는 재질에 의하지는 않는다. ‘책’은 모두 무엇인가 은유하는 말이다. 인간의 정신을 비롯한 인간의 모든 성과를 담아 보관하는, 인간의 정신과 문화를 담고 있는 그릇, 그 저장매체가 책이다. ‘책’이 갖는 은유는 그 재질과 형태가 갖는 의미를 뜻한다기보다는 책에 담긴 내용과 독자와의 관계 속에서 생긴 의미를 담고 있다. 중세 시대에 책은 신의 말씀이었고, 해설이었으며, 기도서였다. 따라서 책은 종교적 근원이었고 성스러움 그 자체였다. 그러던 것이 책이 인간의 지식과 취향을 위한 도구로 보급되기 시작하면서, 책은 인간 지식을 담고 있는 지성 그 자체로 존중되며, 경외심과 관심이 혼합되어 책은 여전히 인간의 이상으로 남아 있다. 그리고 문자와 책을 고안해내어 생각을 담아 전달하기 시작한 이래, 인간의 다양한 상황과 심리와 접하면서 독서습관과 독서취향을 형성시켰다. 이러한 책과 인간의 관계 속에서 발생한 책의 매력은 우리로 하여금 끊임없이 책에 다가가도록 하는 마력으로 작용한다. 책은 인간이 가장 선호하는 대상 중 하나가 되었고, 가장 지속적인 구매력을 가진 상품이 되었다. 종이책과 전자책의 그 소구성을 비교해보면 PC에서 모바일 기기로 옮겨가는 데에는 그간의 종이책과 인간과의 관계가 개입되었음을 알 수 있다. 그리고 그 관계는 전자책의 지속적인 변화에 영향을 줄 것임에 틀림없다. 따라서 종이책의 특성을 수용하고 그 한계를 극복하려는 전자책에 또다시 여러 디지털 도구들과 새 기술들이 컨버전스해 갈 것임도 분명해 보인다.

○ 제4장 새로운 문학적 패러다임

－ 제1절 탈경계와 소통의 문학장

디지털 환경에서는 작가와 독자의 쌍방향적 소통이 가능하다. 따라서 독자는 작

가가 창작하는 데 개입할 수 있다. 아날로그 환경에서는 작가가 글을 쓰면 독자는 그것을 그대로 수용할 수밖에 없었다. 작가의 작품내용이 독자에게 그대로 전달되는 일종의 일방적인 관계였다. 그러나 각종 전자매체의 홍수 속에서 작가와 독자의 커뮤니케이션이 활성화 되면서 작가와 독자는 더 이상 일방적인 관계가 아닌 상호 소통 가능한 수평적인 관계를 맺게 되었다. 실제로 출판시장에는 뉴미디어의 등장으로 작가의 일방주의가 개선되고 기성작가들이 인터넷 매체를 통해 독자와 상호 소통하는 양상이 나타나고 있다. 인터넷 문화에서 10~20대의 활동은 매우 적극적이다. 그들은 기성세대 보다 인터넷 문화에 더 익숙하기 때문에 인터넷을 통하여 작품에 접하며, 독자의 위치에서 한 걸음 더 나아가서 작가의 역할도 하고 있다. 때로는 소설의 독자층이 곧바로 작가층으로 부상하는 경향을 보이기도 한다. 이러한 탈경계와 소통의 글쓰기 현상은 문학개념의 변화로 보기보다는 오히려 새로운 장르의 창출이나 문학개념의 확장으로 보는 것이 더 타당하다고 할 수 있다.

전자책은 출판유통 구조에도 많은 변화를 가져왔다. 종이책의 경우 출판사는 책을 기획하고 편집하고 제작해서 독자에게 전달해왔다. 하지만 전자책을 취급하는 회사는 기존의 종이책 출판사와는 다르다. 출판사는 제조업을 담당하는 매체사라는 개념보다 콘텐츠를 통해 다양한 문화상품을 제작하여 유통시키는 기획사이자 유통회사라는 개념에 더욱 가까워지고 있다. 또 전자 출판은 저자 1인 출판 시대를 열었다. 개인이 아이디어만 갖고 있다면 자신이 직접 전자책을 만들어서 출판사와 서점을 통하지 않고 독자에게 직접 전자책을 제공할 수 있게 된 것이다.

－ 제2 절 전자책 콘텐츠의 시학: 모바일 문학 사례 분석

복잡하고 다양한 일거리로 구성되어 있는 현대의 일상생활은 이동 중 자투리 시간을 만들어 내었고, 그 시간을 이용할 수 있는 이동성 여가거리가 모바일 기기와 더불어 다양한 형태로 등장하고 있다. 음악과 동영상이 이동 중 여가거리의 주류를 이루고 있으나, 점차 문자 콘텐츠 이용도 확대되고 있는데, 그 이유 중 하나가 문자는 유일하게 쌍방향 소통을 가능하게 하기 때문이다. 이러한 변화와 더불어 문학도 인터넷 기반의 인터랙티브 소통 시대를 거쳐, 이제는 이동성과 기동성의 결합이라

할 유비쿼터스 시대로 발전하고 있다. 이제는 지하철과 버스 속에서 전용단말기나 휴대폰 혹은 스마트폰을 이용해 전자책을 읽는 일은 보편화 되었다. 종이책이 대중화 되는 과정에서 추구된 이동성의 개선이 책을 종교와 학문 영역으로부터 사적 영역으로 끌어들이었다고 한다면, 융합 기술에 의한 모바일 기기는 여기저기에 널려 있는 공간을 서로 연결하여 더욱 좁고 밀착된 새 공간으로 변화시켜 독서공간을 더욱 사적이고 은밀한 감정의 보편적 소통 공간으로까지 만들었다.

1990년대의 PC통신 문학을 이어받아 1990년대 말 인터넷이 대중화되면서 청소년 층으로부터 커다란 반향을 얻었던 인터넷 소설은 새 모바일 매체인 휴대폰의 등장과 대중화에 힘입어 2000년 이후 일본을 기점으로 휴대폰 소설로 계승되었다. 인터넷 소설과 최근의 휴대폰 소설은 소재와 주제, 서사적 구성에서만 볼 때에는 동일한 장르에 속한다. 그러나 이 둘의 근본적인 차이는 후자가 모바일 문학이라는 점이다. 모바일 기기는 개선된 이동성과 기동성을 기반으로 하기 때문에 모바일 기기의 대표주자인 휴대폰은 문학장에도 그 만큼 뛰어난 이동성과 기동성을 부여했다고 말할 수 있다. 그리하여 “읽으면서 작가에게 댓글 보내고 상담도 하고 자신의 이야기를 얘기”함으로써 소통의 계기가 열린 새로운 독서체험이 가능하게 된 것이다.

모바일 기기를 자신의 몸처럼 지니고 다니는 청소년층은 자연스럽게 모바일 소설의 독자층이 된다. 따라서 모바일 소설의 소재와 내용과 형태가 청소년의 관심에 초점이 맞추어지는 것은 당연한 일이다. 청소년의 어투에 은어 그리고 비어와 이모티콘 등을 사용하는 감성적 구어체 문학은 독자에게 복잡한 성찰의 기회를 강요하는 대신, 부담 없이 웃고 흥분하며 쉽게 읽을 수 있으면서 재미와 대리만족을 제공하는 스토리텔링을 만들어 낸다. 그래서 그 단말기인 모바일 기기가 장난감과 같듯이, 이러한 소설들을 읽는 것은 모바일 게임과 같은 즐기기 행위이다. 그나마 책을 읽지 않는다는 청소년들을 독서로 끌어들이 수 있는 수단이 생긴 것으로도 휴대폰 소설은 그 의미가 있다. 그러나 그들이 20대의 대학생이 되어서도 모바일 독서를 계속하도록 유도하는 노력이 있어야 하겠고, 그러기 위해서 휴대폰 등의 모바일 기기가 젊은이들의 엔터테인먼트 매체라는 사실에 주목하면서, 전통 문학의 문학성을 포기하

지 않는 등 휴대폰 소설을 전통적 ‘청소년 문학’의 범주로 끌어들이려는 노력이 있어야 하겠다.

－ 제3 절 디지털 컨버전스와 독서 양식의 변화

전자출판과 전자책은 창작과 수용, 출판과 유통 구조에 변화를 일으켰을 뿐 아니라 독자의 독서 행동 양식에도 새로운 특징을 부여하였다. 이는 디지털 컨버전스 시대 인간의 달라진 생활습성과도 맞물리는 것이다. 역사적으로 볼 때 책에 담긴 텍스트의 의미에 따라(종교 서적, 학문 서적, 문예 서적 등), 그리고 책의 모바일성에 따라(두루마리, 코덱스, 종이책 등) 독서의 공간이 결정되었다(폐쇄 공간, 개방 공간, 사적 공간 등). 전자책 단말기나 모바일 융합기기에서 모바일성은 최대로 확장되어 독서공간의 ‘편재성’을 야기하였다. 더 나아가 정보통신 기능이 컨버전스된 융합 미디어는 ‘공간의 다중성’을 만들어냈다. 사용자는 매체를 통해 장소와 시간의 제약에서 벗어날 수 있으며 사이버 상의 여러 공간을 넘나들 수 있다. 그런 의미에서 융합 미디어는 초월적 공간들을 창출한다. 전자책이나 융합기기는 몰입적 독서를 강화하는 매체적 특성을 갖고 있다. 하지만 독서 외의 다른 공간들을 넘나들이 수월하기 때문에 집중력을 분산시켜 독서를 방해하기도 한다.

한편 스마트폰이나 태블릿PC 등 모바일 기기를 이용한 청소년들의 독서 행위는 종이책을 읽을 때와 달리, 커뮤니케이션 행위로서 새로운 의미를 갖는다. 그들이 선호하는 콘텐츠는 미학적 가치로 판단할 수 없는 통속적인 장르소설류이다. 또 자신들이 쓴 작품을 공유하기도 한다. 청소년들은 이러한 콘텐츠를 또래 집단의 커뮤니케이션을 위한 매개물로서 그 의미를 전환시켰다.

○ 제5 장 전망과 제안

전자책의 미래를 내다보면서 본 연구는 세 가지 포인트에 주목하였다. 첫 번째로, 아날로그와 디지털의 컨버전스가 계속 진행되리라는 전망이다. 디지털 매체인 전자책은 아날로그적 특성을 융합함으로써 이미 오랫동안 아날로그에 익숙한 독자들에게

게 효과적으로 어필할 수 있다. 디지털 화면에 나타난 책꽂이에서 책을 찾게 한다거나 종이책처럼 양면을 펼쳐 읽고 또 접을 수 있는 ‘듀얼 모델’ 등, 디지털과 아날로그의 컨버전스를 통해 독자에게 더욱 친화적인 전자책 모델이 개발될 수 있다. 두 번째로, 전자책과 그것을 소유한 독자와의 관계에서 볼 때, 전자책은 개인서고로서의 의미가 증대될 것이다. 따라서 소프트웨어 개발 등을 통해 서거나 서고의 특징을 부각시켜 전자책을 특성화하는 방법을 모색해야 한다. 이와 관련하여 단말기에 들어 있는 콘텐츠 파일들을 소유의 개념으로 이해하지 말고 대여의 개념으로 전환한다면 전자책 단말기의 배타성인 저작권 문제를 해결할 수 있는 방안이 모색될 수 있다. 세 번째로, 도서관의 기능변화이다. 도서관은 더 이상 종이책이 중심이 아니라 다양한 미디어를 통한 시청각 정보를 제공하는 곳으로 변해갈 것이다. 더 나아가 모든 정보가 웹에서 이용이 가능해지면, 물리적 커뮤니케이션의 장소로서 도서관의 의미는 쇠퇴할 수밖에 없다. 미래의 도서관은 과거의 축적된 지식과 정보들을 디지털화하여 보관하는 장소로서, 그리고 정보를 연결해 주는 허브로서 역할을 새로이 담당하게 될 것이다.

□ 연구의 정책적 시사점

첫째, 전자책의 수요자 측면에서 청소년 사용자층에 주목해야 한다. 이들은 전자책 전용단말기보다는 컨버전스 기기인 휴대폰이나 스마트폰, 태블릿PC를 선호한다. 이와 관련하여,

- ① 인터넷에 무수히 존재하는 인터넷 소설 등 디지털 콘텐츠의 불법 다운로드를 차단할 수 있는 법제도의 강화 및 계몽이 필요하다.
- ② 모바일 기기가 청소년 성장에 긍정적 도구가 될 수 있도록 청소년층의 정서를 담은 전용 콘텐츠 생산을 장려하고, 콘텐츠의 고급화를 위한 제도적 장치가 마련되어야 한다.

둘째, 다양한 독자들을 위해 모바일 문학의 문학성을 실험할 수 있도록 정책적 지원이 필요하다. 문학성 등 예술성 추구는 콘텐츠의 질적 향상을 위해 필수적이다.

셋째, 독자들이 다양한 전자책 콘텐츠에 접근하기 쉽도록 표준파일포맷의 확산 등 콘텐츠의 호환성을 강화할 수 있는 제도적 정책 마련이 필요하다. 전자책 시장의 활성화를 위해서 저작권 보호를 전제로 한, 모든 포맷의 파일을 인식할 수 있는 통합 어플리케이션 개발이 시급하다.

넷째, 국내 표준파일포맷에서 더 나아가 모바일 문학의 ‘글로벌 호환성’을 확보할 수 있는 통합어플리케이션 개발도 이루어져야 한다. 정보와 지식이 국경을 넘어 글로벌화 되는 추세에 전자책도 보조를 맞추어야 한다.

다섯째, 전자책 도서관 기능의 수월성을 위한 호환성이 강화되어야 한다. 모든 파일을 이해하지 못한다면, 전자책 도서관 기능은 도서관으로서 의미가 없다. 또한 전자책을 판매한다는 개념에서 책을 대여해주는 개념으로 전환하여 독자의 경제적 부담을 최소화하는 방향으로 나아가야 하며, 이 일은 정책적 차원에서 방안이 마련되어야 한다.

마지막으로, 아이디어뱅크 설립을 위한 법적, 제도적 방안이 필요하다. 전자책뿐 아니라 개발 경쟁이 심한 IT제품의 탁월성을 담보하기 위해, 사용자들이 아이디어를 피드백하는 경로를 쉽게 하고, 축적된 아이디어를 제품개발자들에게 중개하는 아이디어뱅크의 설립을 제안한다.

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 배경과 목적

2000년대 초 종이책을 대신할 것처럼 많은 관심과 함께 전자책 붐이 일어난 적이 있다. 그러나 그 열기는 곧 가라앉았고, 최근 ‘아마존’에서 출시한 전자책 전용단말기 ‘킨들’의 성공을 계기로 전자책 붐이 전 세계적으로 다시 일어났다. 전자출판업계에서는 세계의 전자출판산업이 2010년에만 35억2,700만 달러 규모로 성장하고, 2013년에는 평균 37.2%가 성장하여 그 규모가 89억4,100만 달러에 이를 것으로 내다보고 있다. 이렇게 전자책 시장이 급격하게 성장한 것은 ‘아마존’ 측에서 인위적으로 시장을 만든 부분도 있지만, 이제는 10년 전과 달리 독자들이 전자책을 수용할 정도로 다양한 디지털 매체에 익숙해졌기 때문이다. 그리고 출판업계가 종이 값 상승으로 인해 대안을 찾아야 하는 상황에 봉착한 것도 한 요인이다.

우리나라에도 90년대 중반 이래 20여 개의 전자책관련 제작·유통업체가 생기긴 했지만, 당시에는 전자책에 대한 일반 인식이 부족했고 전자책을 수용할 만한 환경이 형성되지 못했다. 그러나 상대적으로 열악한 환경에서도 지속적으로 콘텐츠를 개발한 결과¹⁾ 국내 전자책 시장은 2009년에 1,323억 원대에 이르렀으며, 2013년에는 5,838억 원 규모에 이를 것으로 전망된다.

한편 디지털 컨버전스의 테크놀로지는 정보통신 모든 기능이 융합된 모바일 복합기인 스마트폰을 탄생시켰다. 정보통신의 다양한 기능이 융합된 스마트폰의 등장은

1) 1990년대 정보산업에 대한 정책적 지원을 받아, 북토피아를 비롯한 몇몇 전자책 유통회사는 전국에 있는 1,500여 개 국·공립도서관, 초·중·고·대학도서관에 디지털도서관을 구축하고 전자책 콘텐츠를 납품하였다. 이 작업은 우리나라 전자책 콘텐츠의 실질적인 기반이 되었다.

전자책 시장에 커다란 변수로 작용하게 될 것으로 보인다. 2009년 11월 국내 시장에 출시된 ‘애플’사의 아이폰은 단기간에 엄청난 판매실적을 올렸다. 스마트폰에서는 통신기능이 우선이고 전자책 기능은 부수적이지만, 스마트폰의 인기와 급속한 확산은 우리나라 전자책 시장의 전망을 밝게 하고 있다. 그리고 화면이 작은 스마트폰의 단점을 보완한 아이패드나 갤럭시탭 등 태블릿PC가 현재 국내 출시를 기다리고 있는데, 이것의 판매가 시작되면 전자출판 산업분야에 또 한 차례 격변을 일으킬 것으로 예상된다. 콘텐츠로서의 전자책은 이미 PC에서부터 시작되었다. 그러다가 e잉크를 사용하는 전용단말기가 출시되어 전자책 콘텐츠에 ‘책’과 같은 모바일성이 부여됨으로써, 전자책과 종이책의 관계가 논의되었고 종이책의 종말이 성급하게 예견되기도 했던 것이다. 지금까지는 전자책 전용단말기가 전자책 리더기로 주로 사용되어 왔다. 그런데 이제 독자의 관심을 끌게 된 지 얼마 안 되어, 전용단말기는 다양한 IT기능이 컨버전스된 융합기기들과 다시 경쟁을 벌이는 상황에 놓이게 되었다.

스마트폰이 히트하면서 전자책에 대한 관심과 가능성이 연일 미디어를 통해서도 특필되고 있다. 그런데 문제는 이러한 기사들이 거의 하드웨어 차원에서 전자책을 거론하며, 전자책 콘텐츠에 대해서 다루는 것은 드물다는 것이다. 대개는 시장 규모를 금액으로 환산하여 그 가능성을 놀라움으로 유도할 뿐이다. 그러므로 전자책에 대한 근본 이해, 즉 그 존재하는 현상의 본질과 기능을 이해하고 문화적 파급에 대한 안목을 얻기 위하여 학술적 접근의 노력이 필요하다.

새로운 ‘책’ 미디어의 등장이 책 시장은 물론 독서 취향과 독서 태도 등 책을 둘러싼 독서문화 전반에 어떤 영향을 끼치게 될 것인가? 디지털 기술 발전과 함께 새로이 등장한 전자책이라는 미디어는 단지 기능적 효율성을 고려하여 아날로그적인 종이책으로부터 디지털 매체로 책의 형태를 바꾸었다는 의미에 그치지 않고, 보다 폭넓은 문화적 함의를 지닌다. 하지만 지금까지 전자책에 관한 연구는 주로 기술적인 문제와 산업적 측면에 집중되었기 때문에, 전자책이 ‘책’임에도 불구하고 정작 독자의 독서취향 또는 독서에 대한 기대, 독서 양식 등은 연구에서 고려되지 않았다. 따라서 본 연구에서는 기존의 연구결과를 바탕으로, 전자책이라는 디지털 매체가 갖

는 문화적 영향력을 가늠하고, 새로운 ‘책’이 전반적인 문학적 패러다임에는 어떤 변화를 야기하였는지 검토하고자 한다. 그리고 연구의 결과로부터 정책에 반영할 수 있는 실질적인 제안을 제시하고자 한다. 본 연구의 목적은 다음과 같다.

첫째, 미디어의 역사와 책 문화의 변천을 살피고, 본 연구 주제의 전거가 되는 근대의 문학적 패러다임이 어떻게 형성되었는지 논구한다.

둘째, 종이책, 모바일 전자책, 그 중간 단계로서 PC를 형태와 의미의 차원에서 비교하고, 각 매체의 소구성을 분석한다.

셋째, ‘창작—유통—수용’으로 이루어지는 전체 문학 패러다임에서 전자책이 행사한 영향을 분석한다. 작가—독자 관계의 위상 변화, 새로운 출판 유통의 메커니즘, 매체에 걸맞은 새로운 문학 장르로서 모바일 문학의 출현, 독자의 독서 양식 변화 등 문학장(場)의 각 영역에서 일어난 변화를 분석한다.

끝으로 전자책과 미래의 책 문화를 전망하고 정책적 함의를 도출하여 제안한다.

제2절 전자책의 정의

연구의 본론으로 들어가기에 앞서 ‘전자책’이라는 용어의 정의를 검토할 필요가 있다. ‘전자책’은 킨들, 비스킷 같은 전용 단말기를 지칭하는가, 아니면 디지털화된 도서 콘텐츠를 지칭하는 것인가, 아니면 이 두 가지가 결합된 것을 총괄하여 말하는 것인가? 사실 전자책에는 소프트웨어적인 면과 하드웨어적인 면이 뒤섞여 있고, 기술개발로 계속 변화하고 있기 때문에 ‘전자책’을 간단히 정의하기는 쉽지 않다. 우선 콘텐츠 중심의 정의가 일반적인데, 인터넷 상에서 쉽게 찾아볼 수 있는 두산백과사전에서는 다음과 같이 설명한다.

도서로 간행되었거나 간행될 수 있는 저작물의 내용이 디지털 데이터를 이용해 전자 기록매체·저장장치에 수록된 뒤, 유무선 정보통신망을 통해 컴퓨터나 휴대단말기로 그 내용을 읽고 보고 들을 수 있도록 한 디지털 도서를 총칭한다.

이 정의를 달리 구성해보자면 ‘디지털화 된 도서 데이터를 정보통신망을 이용하

여 독자가 소유한 뒤, 전용 뷰어로 읽는 전자 도서'가 전자책인 것이다. 여기서 주목할 사항은 “디지털 데이터”, “유무선 정보통신망” 그리고 “컴퓨터나 휴대단말기”라고 할 수 있다. 그런데 한국전자출판협회의 “전자출판물 발간 현황”이라는 자료를 보면, “전자출판물”이라는 상위 개념 아래에 전자책, 교육용 CD/DVD, 전자잡지/웹진, 오디오 북, 전자사전을 열거하고 있다. 이 각각의 전자출판물 모두를 사실 넓은 의미의 ‘전자책’이라고 해도 아무런 문제가 없을 것 같은데도, 구태여 ‘전자출판물’이라는 용어를 사용한 것은 그 아래에 따로 ‘전자책’이라는 범주를 두기 위한 의도인 것 같다. 이 하위 개념의 ‘전자책’은 위의 두산백과사전의 정의에 의한 전자책 중 “휴대단말기로 그 내용을 읽고 보고 듣는 전자 도서”로 제한되는 범주라고 하겠다. 그러나 이름에 ‘책’이라는 말을 넣었을 때는 책과의 특징적 유사성을 전제하는 말일 것이므로 PC의 형태(데스크톱, 노트북, 넷북 등)보다는 책의 형태에 가까운 단말기, 혹은 책의 특성을 구현해낸 단말기(휴대폰, PMP, 스마트폰 등 모바일성 전자책이나 ‘킨들’, ‘비스킷’과 같은 전용 단말기)에 장착하는 디지털 콘텐츠를 전자책으로 제한하려는 것이다.

그러나 위에서 시도된 전자책 정의에서, 하드웨어적인 면을 언급하면서도 콘텐츠적인 면을 ‘전자책’으로 규정하고 있음이 눈에 띈다. 전자책에 대하여 하드웨어를 강조한 이해가 있을 수 있다는 말이다. 소프트웨어적 정의에서 전자책을 “책”이라고 할 수 있었던 것은 “도서”를 디지털화했기 때문인 것처럼, 이 하드웨어적 전자책의 정의에서도 주목할 것은 하드웨어로서 “책”의 외적 형태와 그것에서 파생되는 특징들이 컨버전스 되는 과정에서 구현되고 있는 전자책 형태이다. 즉, PC가 ‘종이책’의 모양으로 변형(transformation)해 가는 과정에서 모바일 전자책이 등장했으며, 새로운 형태의 ‘전자책’(하드웨어)이 등장할 것이다. 또한 PC에서 사용하던 ‘전자책’(디지털 콘텐츠)이 작은 모바일 기기로 옮겨간 것은 디지털 기기의 모바일성 추구라는 일반적 경향 속에서 발생한 우연한 변화가 아니라, 책이 두루마리에서 코텍스 형으로 변환 이후 줄곧 책이 가지고 있었던 모바일 특성이 IT기기의 소형화 경향과 융합된 것이라 말할 수 있다.

제 2 장 문자미디어의 역사와 책 문화의 변천

제2차 세계대전의 경험은 서구의 학적 담론에 지각변동을 가져왔다. 계몽을 근거로 발전해 온 근대 서구 문명의 본질에 대한 철저한 반성이 요구되었으며, 유럽 중심적인 사유 전통이 해체되기 시작했다. 특히 중요한 것은 주체 중심적 역사이해로부터 관점의 변화였다. 경제사학자 이니스(Harold Adams Innis)는 교통과 물품운송의 역사 연구를 통해 기술 발전이야말로 사회 형성에 있어 본질적 요소임을 증명하였다. 특히 미디어 기술을 문화 형성의 근본요인으로 간주하는 이니스의 새로운 시각은 문화이론의 ‘기술적 전환(Technological turn)’이라고 불릴 정도로 그 의미가 컸다.²⁾ 정신만이 아니라 기술의 물질적 차원 또한 사회의 문화를 형성시키는 요인으로 인식하는 시각의 변화는 ‘정신의 자기 전개’라는, 계몽주의 이래 지속되어왔던 서구의 사유체계에 종말을 고하는 것이었다.

이니스가 천착한 주제를 확대시킨 맥루언(Herbert Marshall McLuhan)에게서 미디어와 커뮤니케이션의 개념은 ‘구텐베르크 은하계’의 종말선언을 기반으로 형성된다. 그는 새로이 등장한 전자 미디어의 확산으로 인해 수백 년 간 지배적이었던 활판인쇄술 패러다임에 기초했던 사회적 재생산이 종말에 이르렀다고 보았다. 1950년대에 정보와 오락 매체로서 TV가 등장했을 때, 이 경이로운 기술 미디어는 대중의 환영을 받았지만 다른 한편으로 기계화에 대한 거부감과 우려를 야기하기도 했다. 이 시기에 맥루언은 새로운 미디어를 이해하기 위해서는 미디어가 전하는 내용을 분석할 것이 아니라 미디어의 존재 논리 자체를 해명하고 그 사회적 효과를 연구해야 한다고 주장한 것이다.³⁾ 맥루언은 음성 언어에서 시계, 신문, 영화, TV, 자동차 등을 거쳐 컴퓨터에 이르는 미디어의 발전 과정을 분석하면서, 인간의 커뮤니케이

2) Frank Hartmann, *Medienphilosophie*, Wien: WUV, 2000. 238~240쪽 참조.

3) 위의 책, 249쪽 참조.

선 행위가 미디어 테크놀로지에 의해서 규정된다고 파악하였다.

전자 미디어 등장 이후 계속된 디지털 혁명과 그로 인해 형성된 새로운 미디어 현실은 맥루언의 시각대로, 오늘날 인간의 의식과 커뮤니케이션에 본질적인 변화를 야기하였다. 디지털 테크놀로지에 의해 새롭게 출현한 전자출판과 전자책 미디어 역시 종이책에 비하여 편의성에서 더 우월하다는 것에 그치지 않고 독서문화의 전반적 차원에서 변화를 일으키고 있다. ‘책’을 매개로 하는, 작가와 독자, 생산과 보급, 내용과 형식의 커뮤니케이션에서 어떤 변화가 진행되는 것이다. 그리고 이러한 변화는 독서문화 영역에만 국한되는 것이 아니라 사회문화 전반에 파급되며 인간의 취향과 감성에도 영향을 끼치게 된다.

디지털 시대에 출현한 전자책은 책 미디어 발전의 한 단계를 말해준다. 그것은 종이책의 변형이고 진화이며, 어떤 측면에서는 기존의 책에 속해 있던 문화적 기능이 근본적으로 그 의미를 달리하는 단계라고 할 수 있다. 이러한 변화의 양상들을 설명하기 위해 본 장에서는 먼저 문자 미디어의 발전이 책과 인간 문화에 지니는 의미를 살필 것이다. 그리고 18세기 서구에서 형성된 ‘근대적’ 독서문화와 그 패러다임을 관찰하고, 오늘날 영상-디지털 시대에 책과 독서의 의미를 검토하도록 하겠다.

제 1 절 구술문화에서 문자문화로

1. 문자문화의 등장: 추상과 체계화

문자의 발명은 인류문명을 선사시대와 역사시대로 가르는 분기점이다. 문자의 등장은 메소포타미아에서 인류 최초의 도시 문명이 형성된 시기와 일치한다. 문자의 사용과 더불어 사회 조직과 행정기구가 체계화되고, 중앙집권적 국가권력이 발전할 수 있었다. 문자는 인류의 커뮤니케이션 체계에 커다란 변동을 일으켰다. 그리고 이러한 변동은 인간의 지각과 이성 체계에도 영향을 미쳐, 인간이 현실을 인식하고 이해하는 방식에 결정적인 변화를 초래하였다.

문자 이전에 인류는 말로 의사를 표현하고 정보를 전달하였다. 그림 또한 음성과 함께 의사소통과 정보 전달의 매체로 이용되었다. 예를 들어 구석기 시대의 동굴벽화들은 초창기 인류의 커뮤니케이션 매체이다. 기원전 4천 년경 메소포타미아 지역에서 처음 문자가 발명되기까지 인류의 커뮤니케이션 수단은 청각 언어와 이미지였다. 그러나 선사 시대의 이미지는 의미 전달의 불확실성과 기호에 대한 사회적 규약이 부재했다는 점에서 커뮤니케이션 수단으로서 한계가 차츰 드러났다. 그리하여 양식화된 그림에 의미를 할당시키는 이른바 그림문자(pictogram)가 대략 기원전 5천 년 전부터 나타나게 된다.⁴⁾ 이 그림 문자가 점차 단순해지면서 표의문자로 진화하게 된 것이다. 메소포타미아의 설형문자도 처음엔 그림에 가까웠던 것이 차츰 추상적으로 발전하였다. 이러한 발전 선상에서 기원 전 2천년 경에 이르면 지시 대상과 아무런 형태적 관련이 없는 추상적 기호로서 표음 문자인 알파벳이 발명되기에 이른다. 표음문자를 사용함으로써, 추상적 관념과 사상도 문자기호로 표현할 수 있게 되었다. 이처럼 인류의 커뮤니케이션 매체는 이미지로부터 차차 지시 대상과의 구체적 관련성이 희박해지는 과정을 거쳐 추상적 문자로 발전하였다.

이미지는 구체적이고 그것이 지시하는 현실 세계의 대상과 많이 닮았다. 이미지를 대할 때 두뇌는 전체의 모든 부분을 동시에 지각하며, 각 부분들은 통합되어 하나의 형태로 전체가 만들어진다. 그러나 문자로 된 텍스트는 이미지의 지각과는 다른 방식을 요구한다. 선형의 열에 배치되어 있는 개개의 문자를 차례로 훑어갈 때 단어들은 비로소 의미를 갖게 되는 것이다. 이미지를 파악하기 위해 두뇌는 전체성·동시성·통합화의 특성들을 이용한다. 그리고 문자언어의 의미를 이해하기 위해서는 연속성·분석능력·추상화의 특성들에 의지한다.⁵⁾ 이처럼 문자는 인간으로 하여금 추상적인 것을 표현할 수 있게 하였으며, 선형적 사고와 체계화의 능력을 발전케 했다. 또한 선형적 의식과 논리가 우세해짐으로써 철학과 과학이 발전할 수 있는

4) 김성도·이윤희, 『영상콘텐츠의 일상화에 따른 인지방식의 변화』, 정보통신정책연구원, 2009. 19쪽 참조.

5) 레너드 쉴레인, 『알파벳과 여신』, 조윤정 옮김, 파스칼북스, 2004. 21~22쪽 참조.

토대가 마련되었다.

고대 그리스에서는 기원전 9세기경에 와서야 문자가 나타났다. 그리고 1~2세기 쯤 지나서 문자 기록은 구술적 기억문화를 대치하게 된다. 옹(Walter Ong)은 문자문화가 구술문화를 비교하면서 구술시대로부터 문자시대로 이행하는 과정에서 일어난 변화들에 주목하였는데,⁶⁾ 그 가운데 가장 현저한 특징은 구술성이 주는 ‘현재적’ 느낌이 문자성에서는 감소된다는 것이다. 구술언어는 메시지가 전달되는 분위기와 함께 현재적 경험으로 전달되고, 인간은 그 현장의 중심에 있다는 느낌을 준다. 윤택진에 의하면 구술문화는 분리가 일어나지 않은 일체성의 문화적 특징을 담보하는 것이다. “구술언어는 나와 공동체의 분리, 사고와 행동의 분리, 행위와 텍스트의 분리, 주체와 객체의 분리 등이 완결되지 않은 문화의 특징을 반영하고 있다.”⁷⁾ 이에 반하여 문자성의 지배는 구술성을 중심으로 공동체를 이루었던 시대가 해체되고 개인주의가 대동함을 의미한다. 같은 맥락에서 볼츠(Norbert Bolz)는 문자의 문화적 의미를 이렇게 요약했다. “문자는 서로 마주보고 현존하는 사람들 사이의 상호 행동이라는 한계를 넘어서는 것을 가능케 한다. 인간은 이제 정보를 또한 현장에 부재하는 사람들을 위해서도 남길 수 있게 된다. 그 이래로 사회적으로 커뮤니케이션하면서도 동시에 고독하게 혼자 있을 수 있는 것이 가능케 되었다.”⁸⁾

공동체보다 개인이 앞서는 문자문화는 이성과 합리주의를 바탕으로 한다. 문자문화가 대세가 되는 시기에 그리스에서는 합리주의 철학이 등장하였다. 세계의 근원

6) 옹이 제시하는 구술성의 특징은 다음과 같다. (1) 종속적이라기보다는 첨가적이다, (2) 분석적이라기보다는 집합적이다, (3) 장황하거나 다변적이다, (4) 보수적이거나 전통적이다, (5) 인간의 생활세계에 밀착된다, (6) 논쟁적 어조가 강하다, (7) 감정이 입적 혹은 참여적이다, (8) 항상성이 유지된다, (9) 추상적이라기보다는 상황의존적이다. 윌터 J. 옹, 『구술문화와 문자문화』, 이기우·임명진 옮김, 문예출판사, 1982. 60~92쪽 참조.

7) 윤택진, 『문자문화, 구술문화, 영상문화의 상호작용』, 정보통신정책연구원, 2004. 24쪽.

8) 노르베르트 볼츠, 『구텐베르크 은하계의 끝에서』, 윤종석 옮김, 문학과지성사, 2000. 236쪽.

을 설명하는 지식의 근원이었던 신화는 종교적·사상적으로 해석·조정되었으며, 보다 내적이고 윤리적인 해석이 부여되었다. 이로써 이전의 신화시대는 종말을 고하였고, 문자를 사용하는 식자 사회와 전통적 구술 사회 사이에서 일종의 문화적 경계의 선이 그어지게 되었다. 이 경계의 “한편에서는 이야기·전설·신화의 세계가 지배하며, 다른 한편에서는 합리성·과학·철학의 세계가 지배”⁹⁾하는 것이다.

또한 문자 미디어의 지배는 식자층을 낳았으며, 그로 인하여 사회 계층의 분화가 야기되었다. 구술문화에서는 말을 알아듣기만 하면 모든 사람이 콘텐츠의 수신자가 될 수 있지만, 문자문화에서는 문자 기호를 인식할 수 있는 능력이 별도로 습득되어야 한다. 결국 문자에 의한 지식과 정보는 특수한 식자층에 의해 점유되고, 통제·관리되는 것이다. 고대 문명지역에서 문자가 출현하였을 때 그것을 소유한 이들은 군주와 사제 등 지배세력이었다.¹⁰⁾ 그들은 문자를 통해 법조항을 확고하게 구축하였으며, 이로써 사회를 조직하고 시스템을 안정시키는 데 기여하였다. 문자를 통제함으로써 사회 조직 위에 군림할 수 있었던 지배계층은 문자 텍스트가 처음 나타난 초기 문명시대의 ‘독자들’이었다.

2. 고대와 중세의 책 문화

구술문화에서 지식 전달은 주로 인간의 기억력에 의존한다. 초기 그리스 사회에서 공동체의 역사의식과 국가적 정체성 형성에 있어 중요한 역할을 수행한 사람은 시인이었다.¹¹⁾ 시인은 신화와 실제 정치적 사건들을 운율에 맞추어 청중에게 전하였

9) 김성도·이윤희, 앞의 책, 37쪽.

10) 이런 맥락에서 현대의 원시부족들의 관찰을 통해 초기 인류의 삶을 추론한 레비스트로스는, 문명과 함께 출현한 문자가 “인간을 계몽시키기보다는 오히려 인간에 대한 약탈을 조장”한다고 언급하였다. 그는 “커뮤니케이션의 한 수단으로서 문자의 원초적 기능은 다른 인간을 쉽게 예속화”시키기 때문에 문자가 인간의 지식과 창조에 기여한 것보다는 오히려 영속적인 지배체제를 확립해 왔다고 보았다. 클로드 레비스트로스, 『슬픈 열대』, 박옥출 옮김, 한길사, 1998(2005). 545~547쪽 참조.

으며, 종교 축제에서도 시문학의 낭송은 빠지지 않는 기본 요소였다. 그러나 문자문화의 확산으로 기억의 기능은 점차 쇠퇴하였고 시문학은 원래의 기억을 위한 과제로부터 해방되어 “순수한 예술적 향유 *das rein ästhetische Vergnügen*”¹²⁾로 남게 되었다. 그리스에서 문자문화에 대해 비판이 일었던 것은 바로 이 점, 문자의 사용으로 인해 인간의 가장 중요한 능력인 기억력이 도태된다는 데 초점이 맞춰있었다. 플라톤이 『파이드로스』에서 문자문화를 비판하는 이유도, 인간이 새로운 저장 미디어인 문자를 신뢰하고 거기 의존함으로써 기억력을 소홀히 취급하기 때문이다.

문자문화가 보편화되면서 만인을 위한 정보는 인간의 기억에서 자유로워졌고, 문자로 저장되고 전달됨으로써 통제 가능한 것이 되었다. 역사·의식 역시 문자의 사용으로 변하게 되었다. 역사기술에서도 자료 보관실에 수집된 기록물들이 신빙성 있는 증거로 이용되면서 구술 전승은 점차 의미를 상실했다.¹³⁾ 고대 그리스에서 쓰기와 읽기능력은 아주 천천히 확산되었으나 그리스 사회와 책 문화의 발전에 지속적으로 영향을 미쳤다. 역사 기록 외에도 여행기·시문학·산문·철학적 논고를 비롯하여, 의학·건축학·수학 영역에 이르는 다양한 전공 서적 등 수많은 서적이 집필되었다. 텍스트는 5~10미터에 이르는 긴 두루마리 책에 실려 시장에서 유통되었다. 파피루스에 쓰인 두루마리 텍스트는 한 방향으로 작성되었으므로, 독자들이 두루마리를 오른손으로 펼치며 읽어갈 수 있도록 여러 단으로 정리되었다. 독서문화가 활발해지면서 개인 수집가가 나타났고 공적으로 두루마리 텍스트를 모으기 시작했다. 헬레니즘 시대(BC 3세기 초) 알렉산드리아에 설립된 대규모의 도서관은 고대 문예학과 문헌학의 중심지였다. 도서관은 전문적 기구로서 학자와 문인을 위한 작업장이면서 “권력을 장악한 왕조의 위대성을 과시하기 위한 것”¹⁴⁾이기도 했다.

11) Astrid Schürmann, *Die Bedeutung der Schrift für die antiken Gesellschaften*, in: *Mediengebrauch und Erfahrungswandel*, Detlev Schöttker(Hg.), Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2003. 78쪽 참조.

12) Harald Weinrich, *Gedächtniskultur - Kulturgedächtnis*, in: *Mediengebrauch und Erfahrungswandel*. 38쪽.

13) Astrid Schürmann, 앞의 책, 81쪽 참조.

로마는 그리스의 책 문화를 거의 그대로 전수하였다. 기원전 3세기 말부터 기원전 1세기 초엽까지 그리스 문학을 모범으로 삼아 라틴 문학이 형성되었다. 헬레니즘 시대의 도서관 장서들도 모두 로마로 유입되었다. 이 시기에 기록물을 사용하는 사람들은 사제와 귀족계층에 한정되었다. 그러나 제정시대(기원후 1세기~3세기)에 들어서면 식자능력의 확산으로 독자 대중이 형성됨으로써 독서문화에 변화가 일어난다. 더욱이 문자문화가 로마가 지배했던 지역에 대량으로 보급되어 책과 독서의 수요가 그만큼 늘어나게 되었다.

다양한 종류의 서적이 생산된 것도 독서문화의 변화 요인이지만 그보다 더 결정적인 요인은 책의 새로운 형태로부터 왔다. 1세기 말에 등장한 코텍스형 책은 늘어나는 독자 요구에 부응하여 책 읽기를 더욱 수월하게 하기 위해서 고안된 것이었다. 코텍스는 5세기경에 이르면 두루마리 책과의 경쟁에서 승리를 거두게 되며, 이로써 독서 습관에 커다란 변화가 일어났다. 오늘날까지 계속되는, 페이지를 넘기며 읽는 독서행위가 이때부터 시작된 것이다. 아울러 코텍스와 함께 고대의 독서습관은 차츰 중세적인 특성으로 바뀌게 된다.

로마세계가 몰락하고 중세로 이행하는 과정에서 독서문화 역시 쇠퇴한다. 기독교 중세의 서적은 주로 종교 서적에 국한되었으며 독자도 대개 성직자들이었기 때문이다. 이 시대의 독서는 신을 알고 영혼을 구원받기 위한 행위를 의미했으므로 여러 가지 책을 다독하는 것이 아니라 책을 깊이 이해하고 숙고하고 암기하는 것이 중요했다. 두루마리와 달리 책장을 넘기거나 들춰일 수 있는 코텍스형 책은 참조와 재독을 수월하게 하였으며 명상적인 독서에 적합했다. 이렇게 두루마리에서 코텍스로의 형태 변화는 텍스트의 의미 및 기능의 변화와도 맞물리는 것이었다. 읽히는 책의 양은 많지 않았으나, 그럼에도 책의 생산은 늘어났다. 왜냐하면 수도승의 필사작업이 “입으로 하지 않고 손으로 행하는 기도”로 간주되었기 때문이다. “책을 만드는 일은 경건한 노동의 형태와 구제를 위한 수단을 제공하는 것일 뿐 아니라 하느님이 주신

14) 로제 사르티에·굴리엘모 카발로(편), 『읽는다는 것의 역사』, 한국출판마케팅연구소, 2006. 25쪽.

부를 증식시키는 일”¹⁵⁾이었다. 텍스트의 내용이 고귀하고 성스러운 것이었기 때문에 필경사들은 공들인 글씨체로 정성껏 필사하고 채색화가들은 삽화와 장식을 곁들여 아름답게 꾸몄다. 이렇게 제작된 값진 책은 단순히 독서의 대상이 아니라 신성하고 신비로운 존경의 대상으로 취급되었다.

세속적 텍스트는 기사도 문화가 활발했던 12세기부터 나타났다. 프랑스의 궁정들을 중심으로 아서 이야기 등 옛 영웅들의 전설을 소재로 한 궁정소설(로망스)이 성행하였다. 그러나 이러한 소설의 주요 독자는 귀부인들이었으며 독서는 궁정문화의 오락으로 제한되었을 뿐이다. 중세의 독서문화에 큰 변화를 일으킨 것은 도시의 성립이었다. 중세 후기에 도시 세력이 확대되고 도시에 설립된 대학에서 학문 연구가 활발해지자, 이제는 대학도서관이 책의 장소요 독서의 공간이 되었다. 시민들 사이로 식자능력은 점점 널리 보급되었으며, 학문의 발전과 함께 다양한 주제와 다양한 수준의 서적 생산이 활발해졌다. 이제 책은 종교적 초월의 진리를 전하는 텍스트에서 현실적 지상의 진리를 전하는 텍스트로 그 의미가 변하게 되었다.

3. 인쇄술의 혁명과 그 영향

15세기 중엽 발명된 활판인쇄기술은 서구문화에 엄청난 변화를 일으켰다. 맥루언은 새로운 미디어가 등장하면 인간이 가진 오감 사이의 배합비율이 달라진다고 보았다. 특정 시각이 강조됨으로써 인간의 감수성의 전체 구조가 근본적인 변화를 겪게 되는 것이다. 맥루언에 따르면 활판인쇄의 등장으로 인해 결정적으로 근대의 ‘시각중심’의 문화가 시작된다.¹⁶⁾ 필사문화에서 인쇄문화로 이행하는 과정에서 시각중심 문화로의 변이는, 중세의 완결된 세계상이 허물어지고 근대의 개인주의가 공고해지는 과정을 의미했다.

15) 위의 책, 35쪽.

16) M. 맥루언, 『구텐베르크 은하계』, 임상원 옮김, 커뮤니케이션북스, 2001. 59~63쪽 참조.

인쇄술을 통해 짧은 시간에 많은 양의 책을 제작하는 것이 가능해지자 책값은 저렴해졌다. 인쇄업자들은 이전의 필경사들의 작업에 비해 더욱 풍부하고 다양한 내용의 문헌을 학자들에게 제공할 수 있었다. 학자들의 연구행위는 주로 고전 텍스트를 해석하여 주석을 다는 것이었으나, 이제는 하나의 텍스트에 몰입하지 않고 다양한 책들을 섭렵할 수 있게 되었다. 학문의 방식이 달라진 것이다. “주해자나 주석자의 시대는 끝났으며, ‘여러 서적의 면밀한 참고의 시대’가 막을 올렸다.”¹⁷⁾ 풍부하고 다양해진 서적을 접하게 되자 전통 학설에 대한 신뢰는 흔들릴 수밖에 없었다. 여러 가지 사상과 분야들이 결합하여 새로운 사상 체계가 성립되었고, 과거의 지식은 통합된 새로운 지식에 의해 차츰 대체되었다. 이처럼 인쇄술의 출현은 무엇보다도 학문과 사상에 변화를 야기하여, 과거의 사상체계를 근본적으로 대체하는 매개역할을 했다.

인쇄술은 책과 독서의 의미 차원에도 변화를 가져왔다. 인쇄된 책은 무엇보다도 텍스트의 보존력에서 필사본을 능가했다. 손으로 베껴 쓴 책은 그것이 읽히고 사용되는 한 마멸과 훼손을 피할 수 없다. 또한 습기라든가 벌레에 의한 훼손을 피하기 위해 각별한 주의가 요구되었다. 그러므로 필사문화에서는 책을 만드는 재료의 내구성이 관건이었다. 하지만 인쇄술이 등장한 이후 보존의 측면에서 재료의 내구성은 더 이상 문제되지 않았다. 양피지에 비해 질이 떨어지고 값이 싼 종이도 책의 재료로 충분했다. 이제는 보존을 위해 인쇄본을 많이 비축하기만 하면 되었던 것이다.

인쇄술로 인해 텍스트의 보존성이 향상되자 책의 의미가 바뀌었다. 과거에는 지식과 진리의 ‘보존’이라는 의미측면이 책을 읽는 ‘사용’의 측면 못지않게 중요했고 경우에 따라서는 보존의 목적이 독서의 목적보다 우위에 놓이기도 했다. 그러나 보존의 의미가 약화되면서 독서의 의미가 우월해졌고 책의 “민주적인 특성”¹⁸⁾이 강화되었다. 사본의 수가 제한적일 수밖에 없었던 필사시대의 책은 귀중한 보물로 간주

17) 엘리자베스 L.아이젠슈타인, 『근대 유럽의 인쇄 미디어 혁명』, 커뮤니케이션북스, 2008. 44쪽.

18) 위의 책, 81쪽.

되었다. 특히 성서나 고전 같은 귀중한 필사본은 특정 소수만이 접근할 수 있었다. 그러나 이제는 텍스트의 복제가 용이해짐으로써 인쇄본의 광범위한 유포가 가능해졌다. 이는 소수 계층에 의해 독점되었던 정보가 일반적 차원으로 확산되어 감을 의미한다. 프로테스탄트의 경우, 교인들은 예배에 참석하여 성직자가 읽어주는 성경 말씀을 ‘듣지’ 않더라도 성서와 기도서, 신앙지침서와 같은 종교적 텍스트를 ‘직접 읽을’ 수 있게 되었다. 학문적 지식 역시 일반 계층에게로 확산이 가능해졌으며, 이는 다시 학문의 진보를 촉진하였다. 결국 인쇄술 혁명을 통해 책은 특수 계층이 독점하거나 지식을 보존하기 위한 것이 아니라 누구나 ‘읽을’ 수 있는 것이라는 의미로 바뀌게 되었다. 이는 다가올 계몽주의 시대의 지적욕구와 맞물려 18세기의 독서 혁명을 예비하는 것이다.

인쇄술의 ‘혁명’이 문화 발전에 일으킨 변화 중에서 가장 영향력이 큰 것은 교회의 분열이었다. 16세기에 종교개혁이 발생할 수 있었던 배경에는 활판인쇄라는 ‘뉴 미디어’가 있었다. “프로테스탄티즘은 또한 종교적이거나 세속적인 것을 불문하고 공공연한 반체제 선전이나 선동에 새로운 인쇄술을 이용한 최초의 운동이기도 하다. 대중의 지지를 환기할 목적으로 라틴어를 모르는 독자들을 위해 팸플릿을 발행한 점에서 종교개혁자들은 스스로는 인식하지 못했으나, 어느새 혁명가, 민중선동가의 개척자가 되었다.”¹⁹⁾ 루터(Martin Luther)가 비텐베르크에서 95개 논조를 제시했던 것은 교회와 전문 신학자들 사이에서 토론을 불붙이기 위한 것이었다. 그러나 루터의 반박문은 곧 독일어로, 그 후 다른 언어로도 번역되었다. 그것은 소책자로 인쇄되었으며, 유럽의 광범위한 지역으로 매우 빠른 속도로 확산되었다. 이처럼 루터의 사상이 기독교를 분열시키고, 또한 중세 세계를 와해시켜 근대로의 진보를 내던게 한 엄청난 결과를 야기한 데에는 인쇄 미디어의 역할이 컸다.

인쇄술과 책 문화의 발전은 또한 문예공화국을 확대시켰다. 즉 서적 출간이 늘어나자 많은 사람들이 글쓰기에 참여할 수 있게 된 것이다. 오늘날 디지털 테크놀로지

19) 위의 책, 152쪽.

의 발전으로 인터넷과 사이버스페이스가 개방되면서 글을 쓰고 공개하는 것이 누구에게나 자유로워진 것처럼, 인쇄술의 혁명은 서적의 팽창과 더불어 작가의 팽창을 야기하였다. 그러나 일반적 독서문화는 계몽의 흐름 속에서 식자층이 두터워진 18세기에 와서야 기틀을 갖추게 된다. 이는 인쇄술이 발명된 지 300년이 지난 후의 일이다.

제 2 절 근대의 독서문화와 문학 패러다임 형성

문학의 패러다임은 창작(production), 분배(distribution), 수용(reception), 이 세 요소의 관계위상으로 구성된다. 오늘날까지 유효한 근대의 문학 패러다임은 18세기 후반 서유럽에서 형성되었다. 계몽주의가 대두하면서 유럽은 엄청난 독서의 열기에 휩싸였으며, 작가, 독자 그리고 출판/유통의 3자 영역 구도가 구축되었다. 오늘날 ‘독서’ 하면 떠올리게 되는 독서습관이라든가 독서취향 등, 독서문화의 주요 요소들도 거의 이 시기에 형성된 것이다. 문자의 고안, 종이책의 등장 그리고 인쇄술로 인한 비약적 발전으로 이어지는, 수 천 년에 걸친 문자 매체의 발전 선상에서 마침내 일반적인 독서문화가 이 시기에 처음으로 자리를 잡는다.

1. 18세기 계몽주의와 문학의 기능변화

18세기 독서문화에서 우선 두드러진 특징은 ‘정독’에서 ‘다독’으로의 전환이며 이는 가히 혁명적인 현상이었다. 과거에는 성서나 신앙과 관련된 규범적인 책 몇 권을 일생 동안 집중적으로 반복하여 읽었지만, 이제는 지식을 얻거나 또 여흥으로 즐길 수 있는 세속적 주제의 책들을 다독하게 된 것이다. 전통적인 방식의 정독은 시대에 뒤떨어지고 진부한 것이 되었으며 다독이 점점 지배적인 문화 규범으로 자리 잡았다. “유럽문화사에서 아주 중요한 이 현상”²⁰⁾은 18세기 계몽주의의 정신사적 흐름을

20) 라인하르트 비트만, 「18세기 말에 독서혁명은 일어났는가」, 『읽는다는 것의 역사』,

배경으로 나타났다.

18세기 문학에서 두드러진 현상은 시민 문학의 태동이다. 시민 문화는 특히 제후의 권력에서 자유로웠던 상업도시들을 중심으로 발전했다. 막강한 경제력을 바탕으로 궁정의 문화적 경쟁자로 발전한 도시에서는 제후나 귀족 후원자가 아니라 시민 후원자들이 문학과 예술을 장려하였다. 새로운 문화의 담당자로 부상한 시민계급이 추구한 목표는 시민생활의 가치를 인정하고 그와 함께 시민 독자를 계몽하는 것이었다. 자신들의 주체성을 발견하고 구체제로부터의 해방을 추구하는 시민들은 우선 지적 영역에서 자립을 쟁취하고자 했다. 문자문화와 문학은 시민적 정체성을 확립하고 시민적 가치를 성찰하는 시험장이 되었으며, 독서는 대중의 삶에서 새로운 지위를 획득하게 되었다. 정신적·지적 시야를 넓혀주는 ‘유익한’ 독서가 생산적 사회 에너지로 작용함으로써 해방의 기능을 갖게 된 것이다.

특히 1720년에서 50년 사이에 라이프치히와 함부르크 등 프로테스탄트 상업도시들에서 경쟁적으로 발행된 ‘도덕적 주간지(Moralische Wochenschriften)’²¹⁾와 각종 문예지들은 시민의 생활에서 일어나는 사건을 다룸으로써 시민의 현실적 요구에 부응하였다. 문학은 그 소재에 있어서 전시대의 것과 완전히 단절하지는 않았으나, 영웅정신이라든가 귀부인에 대한 예절, 궁정 예법 등 과거 궁정문학이 다루었던 방식에서 벗어났고 시민의 도덕성을 표현하는 도구로 작용하기 시작했다. 이 시대 문학의 궁극적인 목표는 시민적 도덕관념의 확산에 있었다.²²⁾

로제 샤프티에·굴리엘로 카발로 편, 한국출판마케팅연구소, 2006. 470쪽.

21) 독서를 선전하는 주요 전달 매체인 ‘도덕적 주간지’는 교훈적인 전략에 오락성을 가미하였고, 세속적인 정보를 전파함으로써 사회적으로도 유용했을 뿐 아니라 개인의 도덕성을 향상시키는 역할도 하였다. <애국자Der Patriot>, <세계시민Der Weltbürger>, <이성적 인간Der Vernünftler>, <우직한 시민Der Biedermann>, <박애주의자Der Menschenfreund>, <자유사상가Der Freygeist>, <사교가Der Gesellige>, <이성적 비평가Die vernünftigen Tadlerinnen> 등 그 제목에서 이미 편집의 계몽적 방향성이 명시된다.

22) 헬무트 키젤·파울 뮌히, 『18세기 독일의 사회와 문학』, 오용록 옮김, 강원대출판

책은 지난 여러 세기 동안 권력의 의지를 표명하는 권위주의적 매체로 간주되었다. 특히 국가와 교회가 강요하는 사회적 규율을 고정하고 작동시키기 위해 없어서는 안 될 요소였다. 그러나 18세기에 책은 새로운 시민 문학운동과 함께 계몽과 해방의 기능을 갖게 된다. 하지만 이러한 문학의 기능 변화와 수용자의 변화가 쉽게 이루어진 것은 아니다. 당시까지도 인구 대다수가 문맹이라서 독자층이 아직 광범위하게 형성되지는 못했기 때문이다. 18세기 초 독일의 성인들은 선명하게 인쇄된 글마저 제대로 읽지 못했다. 글을 제대로 읽지 못하니 글을 이해하지 못하는 것 또한 당연했다.²³⁾ 아직 문맹자가 많았지만 당시는 문맹 퇴치를 위해 힘썼던 시기였고, 이 노력은 또 상당한 성과를 거두었다. 신빙성 있는 통계자료가 남아 있지는 않으나, 독일 소설가 장 파울(Jean Paul)은 1800년에 독일의 문예독자를 30만 명으로 추정하고 있다. 이는 총 인구의 1.5%에 불과한 크기이다. 하지만 이들로 인해 형성되기 시작한 독서문화를 사회문화 전체에 주변적인 것으로 치부할 수는 없다. 시민 독자 대중은 19세기에 계속 성장하면서 시민 문화를 본격적으로 이끌게 된다.

2. 독자층과 독서취향의 분화

18세기 사회에서 문학시장이 발돋움 하는 데에는 또 다른 요소가 작용했다. 새로운 교양시민으로 여성이 편입됨으로써 독서집단이 커졌던 것이다.²⁴⁾ 경제적 번영으로 여유를 갖게 되자 가정에 있는 여성들은 18세기 초에 이미 교훈적인 신앙서적을 비롯하여 다방면에 걸친 독서를 시작하였으며, 특히 여행기, 우화, 영국 작가들의 가정소설 등을 통해 지적 갈증을 해소하였다. 또한 새로운 독서집단에 하인, 시녀, 점원도 독자층으로 흡수되면서 이러한 변화가 가능했다.

지역적으로 볼 때 독서습관의 근대화는 독일 북부와 중부 프로테스탄트 지역의

부, 104쪽.

23) 위의 책, 172쪽 이하 참조.

24) 위의 책, 179~180쪽 참조.

주요 상업도시에서 진행되었다. 프로테스탄트와 달리 가톨릭교도에게는 문자문화가 중요하지 않았다. 그들에게는 성서를 읽는 전통이 결여되어 있었다. 가톨릭 지역에서는 성직자가 하느님과 신도를 매개하는 중개자 역할을 했으며, 문자를 통한 전달보다 설교와 같은 종교적 권위자의 구두 전달에 절대적 우선권이 주어졌다.²⁵⁾ 가톨릭에서는 구술문화가 오래 남았다.

독서방식은 1770년 이후 더욱 분화되었는데, 학술적 독서를 제외하고 일반 시민들에게 독서는 더 정서적이고 개인적인 행위로 변화하였다. 이는 “독서의 역사에서 특별히 결정적인 단계, 즉 ‘감상적’이거나 ‘감정이입적인’ 형태의 단계가 시작됐음”²⁶⁾을 뜻하는 것이다. 영국의 리처드슨(Samuel Richardson), 프랑스의 루소(Jean-Jacques Rousseau), 독일의 괴테(Johann Wolfgang von Goethe)의 서간체 소설들²⁷⁾은 유럽 전역에 소개되었으며, 이들의 작품은 감상적 독서문화에서 주도적인 역할을 했다. 감상적 독서에서는 수용자인 독자와 생산자인 작가 사이에 강렬한 친밀감이 형성되고 독자는 작중 인물에 감정이입 되어 독서에 열중하게 된다. 주관적 특질이 드러나는 서간체의 문체는 작품을 매개로 한 작가와 독자 간의 정서적 교류를 도왔다. 이는 다시 독서 태도의 변화, 계몽주의의 지식욕에 의한 확산적인 다독으로부터 집중적인 정독으로의 변화를 의미하는 것이기도 하다.

감상적 독서가 사생활 영역에서 개인적 차원으로 이루어진 반면, 18세기가 경과하는 동안 다양한 독서회 조직(독서조합)들은 독서내용을 집단적으로 공유함으로써 시민독서대중의 확대를 촉진하였다.²⁸⁾ 자율관리조직인 독서 조합은 17세기에 신문

25) 라인하르트 비트만, 앞의 책, 480~481쪽 참조.

26) 위의 책, 483쪽.

27) 리처드슨의 <파멜라 Pamela, or Virtue Rewarded>(1740)를 필두로, 루소의 <新 엘로이즈 Julie ou la Nouvelle Héloïse>(1761), 괴테의 <젊은 베르테르의 슬픔 Die Leiden des jungen Werthers>(1774)은 이러한 감상적 독서의 대표적인 성공작이다. 이 소설들이 공통적으로 취하는 서간체 형식은 독자의 주관을 작품 속으로 흡입하는 감정이입의 효과를 더욱 강화하였다.

28) 18세기 독일의 독서회는 신문·잡지·서적들을 쓴 비용으로 읽는다는 목적을 넘

을 공동 구독하면서 시작되었으며 이후 잡지도 포함되었다. 이 공간은 만남의 장소로 활용되어 책에 대한 의견교환이 여기서 자유롭게 개진되었으며, 차츰 사교의 장으로 변모하였다. 독서조합은 가입의 제약을 두지 않아 원칙적으로 교양과 취미가 있는 모든 남성들에게 가입이 허용되었지만, 회비가 비쌌고 회원 대다수의 동의를 얻어 신입회원의 가입을 허용했기 때문에, 실제로는 하층계급이 차단된 엘리트 독자 그룹이었다.²⁹⁾ 반면 글을 읽을 수 있는 하층민과 소시민들은 대출도서관을 이용할 수 있었다. 영리를 목적으로 한 대출도서관은 18세기 말에 성행하였으며³⁰⁾ 소시민들의 독서 욕구를 충족시켜주었다. 늘어나는 대출도서관의 이용자들에게 독서는 독서조합의 회원들처럼 공공적인 것이 아니라 사적인 행위였다.

3. 문학시장의 형성과 작가의 위상 변화

18세기 동안 문학적 현실에서 일어난 변화에서 독서대중의 구조 및 기대의 변화와 함께 주목해야 할 것은 더 이상 궁정의 후원을 받지 않는 ‘자유문필가’의 등장이다. 자유문필가는 후원세력의 간섭을 받지 않았으므로 쓰고 싶은 대로 창작의 자유를 누릴 수 있었다. 작가들은 바야흐로 생성중인 문학시장을 통해 작품의 목적과 수용자를 결정할 커다란 기회를 얻을 수 있었다.³¹⁾ 그러나 이는 사실상 작가에게 또 다른 제약으로 작용했다. 후원자를 상실하여 수입이 불안정해지게 된 것이다. 정신적

어서 사교의 중심지가 되었다. 1760년에서 1800년 사이에 약 430 개 정도 독서회가 설립되었는데, 이로써 독서와 토론에 대한 사회적 욕구가 엄청났음을 알 수 있다. Wolfgang Beutin, u. a., *Deutsche Literaturgeschichte: von den Anfängen bis zur Gegenwart*, Stuttgart: Metzler, 2008. 151쪽 참조.

29) 헬무트 키젤 · 파울 뮌히, 앞의 책, 193쪽 참조.

30) 상업적 대출도서관의 전성기는 1750년 시작되어, 영국에서는 1801년까지 1,000개 이상으로 증가했다. 1761년에는 파리에서 ‘퀴안’ 서점이 최초의 대출도서관 개설하였으며 독일에서는 1750년대 프랑크푸르트에 최초의 대출도서관 설립되어, 8~90년대에는 대부분 도시와 촌락에 1개 이상 대출도서관이 운영되었다.

31) 헬무트 키젤 · 파울 뮌히, 앞의 책, 105쪽 참조.

자유를 얻은 대신 작가들은 문학시장에서 살아남아야 하는 실존적 문제에 당면하였으며 또 다시 독서대중의 취향을 고려해야 하는 딜레마에 봉착하게 되었다.

문학시장은 18세기 중엽 이후 형성되었다. 이는 작가의 창작행위에 결정적인 영향을 미치게 된다. 문학시장이 형성된 것은 서적 생산의 급속한 증가와 작가수의 비약적인 증가에서 기인한다. 예를 들어, 1740년에서 1800년 사이 독일 지역에서 연간 서적 생산은 755종에서 2,569종으로 증가했다. 이 시기에 순수문학의 출판량은 16배 증가하였으며, 전체 출판에서 차지하는 비율도 5.8%에서 21.5%로 증가하였다. 순수문학의 성장은 그것을 요구하는 독서대중의 폭이 그만큼 넓어졌음을 입증한다. 흥미로운 것은 작가 수의 증가이다. 1766년 현존 작가 수는 2,000에서 3,000명이었다. 그로부터 약 20년 후 1788년에는 두 배 이상(약 6,200명) 증가하고 1800년에는 무려 만 명을 넘어선다.³²⁾ 학문이 대중화됨에 따라 누구나 문필작업을 할 수 있었으며, 계몽주의의 자유로운 분위기 역시 집필의욕을 확산시키는 데 일조하였다. 문필은 신분 소속과 상관없이 누구나 할 수 있는 자유 예술로 인식되었기 때문에 작가로 등장하는 것은 누구에게나 허용이 되었다.

서적에 대한 요구가 급증함에 따라 서적의 생산과 판매는 시장경제의 관점에 따라 재편성되었다. 근대적 형태의 출판업과 서적상이 출현한 것도 이 시기였다. 출판사와 서점은 분리되었다. 생산과 판매 분야가 분리·전문화되어 각기 자기 분야에서 힘을 쏟게 된 것이다. 출판이나 판매 사업에 전념하는 사람의 수가 19세기로 들어가면서 급속히 늘어났으며, 도매업자들은 늘어나는 책가게의 주문에 대처할 수 있도록 대규모의 창고와 판매망을 구축하였다. 최초로 책에 정가가 표시되었다. 그리고 과거에는 물물교환에 의하거나 대목장이 설 때 서적을 구입할 수 있었으나 이제는 일반 독자들도 아무 때나 서점에 가서 책을 구입할 수 있게 되었다.

작가들이 점차적으로 출판시장에 종속되는 것은 막을 수 없는 일이었다. 가능한 넓은 독자층을 확보하려는 작가들의 노력에는 경제적 이해와 여론상의 이해가

32) 위의 책, 114~115쪽 참조.

함께 맞물려 작용하였다. 대중 독자로부터 얻는 수입만이 독립을 보장할 수 있었기 때문에 “18세기의 작가들은 법적으로 완전히 불안정한 상황에서 살았으며, 시장법칙에 무방비상태로 내맡겨졌다.”³³⁾ 게다가 작가들 간의 치열한 출판경쟁은 상황을 더욱 어렵게 만들었다. 그래서 대중의 취미에 어지간히 순응하거나 아니면 독창적인 내용과 형식의 작품으로 문학에 식견이 있는 독자들의 자발적인 관심을 끌 수 있는 작가들만이 시장에서 살아남을 수 있었다.

이처럼 작가와 독자의 형성, 양자를 연결해주는 출판과 유통의 구조, 서적 시장의 자본주의적 논리와 그것에 영향관계에 있는 독자 취향의 형성 등, 문학적 현상에서 관찰할 수 있는 양상들은 그 틀이 18세기 말에 확립되어 오늘까지 온 것이다. 그리고 오늘날 디지털 컨버전스 시대에 출현한 전자책 미디어는 다시 새로운 변화를 야기하게 된다.

제3 절 영상- 디지털시대의 독서문화의 후퇴

‘구텐베르크 은하계’의 종말 이후 TV를 비롯한 영상 매체가 부상하고 이미지가 지배하게 됨으로써 인간의 경험은 재현과 소통에 있어 전혀 새로운 국면에 이르게 되었다. 오늘날 영상의 범람 속에서 독서문화 역시 매체환경의 변화가 야기하는 새로운 문화적 결과로부터 자유로울 수는 없었다.

20세기 후반 다매체시대로 접어들면서 전통적인 종이책의 생산과 판매는 감소되고 여가로서의 독서가 현저히 위축되는 양상을 보이고 있다. 김선남에 따르면,³⁴⁾ 독서시간의 감소에 가장 큰 영향을 끼친 것은 TV이다. TV 시청 시간이 늘어나면서 여가와 취미를 위해 독서에 할애하는 시간은 줄어들었다. 특히 TV에 노출되는 시간이 많은 어린이의 경우는 독서량의 감소로 인해 독서습관을 만들어가는 데 문제가 있

33) Wolfgang Beutin, u. a., 앞의 책, 191쪽.

34) 김선남, 「뉴미디어 시대 한국 독서문화의 특성」, 『한국출판학연구』 No. 55, 한국출판학회, 2008. 47~48쪽 참조.

을 뿐 아니라 이해력과 인지력 형성에도 부정적 해악을 끼칠 수 있다는 우려를 낳고 있다.

인터넷 사용이 확대됨으로써 종이책 등 아날로그 매체에 의한 독서는 축소되었다. 속도에서나 정보량의 측면에서 인터넷의 인프라가 발전함에 따라 사람들이 모니터 앞에 앉아 있는 시간이 늘어났고, 차츰 아날로그 출판물보다는 인터넷이 제공하는 전자 출판물을 선호하게 되었다. 무엇보다도 검색이 쉽고 빠르고 편리하기 때문이다. 과거에는 하루 1회 발행되는 신문을 읽어야 세상사를 알 수 있었지만 이제는 실시간으로 인터넷에 올라오는 뉴스를 읽을 수 있고, 지난 뉴스도 검색을 통해 쉽게 다시 찾아볼 수 있다. 또한 웹상에 엄청난 양의 정보가 쌓여 있으므로 학생들의 경우는 보고서를 작성하기 위해 도서관에 가서 여러 권의 종이책을 들춰봐야 하는 수고를 덜게 되었다. 사람들은 더 이상 지면(紙面)이 아니라 화면(畫面)을 마주본 채 글을 읽고 쓰게 되었다. 디지털 시대에 이르기 전까지 인간에게 독서는 책의 페이지를 넘겨 가면서 읽는 행위를 뜻했다. 필사본이나 인쇄된 종이책을 읽는 그러한 독서 행위는 코덱스형 책이 발명된 이래 천 년 이상의 시간을 지속되어 온 것이다. 그러므로 이러한 독서 행위의 변화는 엄청난 것이라고 할 수 있다. 컴퓨터 인터페이스를 통해 디지털 텍스트를 읽는 행위는 오늘날 당연한 것이 되었지만, 디스플레이 장치나 문자 표시 시스템이 컴퓨터에 장착된 것은 60년대 중반에 들어서야 일이다.³⁵⁾

TV가 생활의 중심으로 들어오고 인터넷이 보편화 되고나서 다매체 다채널 시대가 왔으며, 이는 여가 시간의 활용을 개편하였다. 케이블 TV, 위성방송, 인터넷 TV, 그리고 PMP 같은 이동형 멀티미디어 등 다양한 매체의 활용으로, 올드 미디어인 TV·라디오의 이용은 감소하였고, 뉴미디어 지향적 매체들을 여가활용에 이용하는 쪽으로 경향이 바뀐 것이다. 이미 방송된 TV 프로그램도 VOD 서비스를 통해 소비자가 원하는 시간에 아무 때나 이용할 수 있게 되었다. TV 프로그램을 비롯하여 영화, 디지털 게임 등 다양한 영상 콘텐츠는 엄청난 물량으로 우리의 여가와 일상 속

35) 쓰노 가이타로, 「디지털 시대의 책과 독서」, 『한국출판포럼2004 자료집』, 출판유통진흥원, 2004. 47쪽.

으로 파고들며 책 중심의 문자문화를 밀어내고 있다. 이처럼 보고 듣는 영상 매체가 우월성을 갖는 시대에 책을 읽는 행위는 상대적으로 쇠퇴하게 된다.

오늘날 이미지 과잉의 시대는 테크놀로지와 미디어의 발전이 야기한 것이다. 이러한 현상은 기술 논리상 자연스러운 발전의 결과로 볼 수 있다. 그러나 다른 한편으로 지배적인 영상 매체와 쇠퇴하는 문자 매체의 비교를 통해 이러한 감각적 변이가 주는 문화적 함의를 가늠할 필요가 있다. 먼저 문자매체와 영상매체는 현실 지시의 차원에서 현저한 차이를 보인다. 문자는 추상적 기호이기 때문에 문자 커뮤니케이션에서는 기호해석의 과정이 반드시 요구된다. 그러므로 수용자는 기호에 대한 지식을 미리 갖추어야 한다. 뿐만 아니라 기호를 해석할 때에도 주관적 입장에 따라 그 의미가 달라질 수 있다. 따라서 문자 기호가 현실 지시를 100% 정확히 전달하는 것은 애당초 불가능하다. 그에 반해서, 구체적 형상으로 현실을 지시하는 영상매체의 경우는 문자 커뮤니케이션과 같은 기호의 해석과정이 불필요하기 때문에 아예 생략된다. 영상은 그 자체로의 현실감이 압도적이기 때문에 수용자는 영상 매체의 현실 지시를 그 자체로 신뢰하고 지각·수용하게 된다.

현실 지시와 전달의 측면에서 영상이 문자보다 우월성을 갖는 것은 분명하지만, 바로 그렇기 때문에 영상은 인간의 상상력과 사고의 여지를 위축시키는 부정적 효과를 내기도 한다. 문자 기호의 경우 현실 지시가 불충분하기 때문에 언어를 이해하기 위한 바탕에는 상상과 사고가 당연히 개입해야 한다. 그러나 영상의 현실감 앞에서는 수용자의 상상의 부분은 축소되고 수용자는 다만 수동적인 입장에서 받아들여지게 된다. 영상 콘텐츠를 선호하는 이러한 세태를 반영하듯 최근 독자들의 독서 경향은 “베스트셀러 지향적이며, 소프트한 도서 장르를 추구”하는 편이다. 책을 만드는 입장에서 “시각적인 방식에 초점을 둔 편집방식을 지향(읽는 책보다는 보는 책의 개념으로)”³⁶⁾하는 추세다.

이처럼 영상시대의 흐름 속에서 독서문화가 위축된 가운데, 발전하는 디지털 테

36) 위의 책, 53쪽.

크놀로지는 컴퓨터에 모바일성을 결합시켜 이동이 용이한 전자책 전용단말기를 만들어냈다. 보통의 책 정도의 크기이면서 두께는 훨씬 얇고, 그러나 많은 양의 콘텐츠를 담을 수 있는 모바일 전자책은 양적 편의성에 있어서 종이책과 비교할 수 없는 장점을 가지고 있다. 바야흐로 전자기기를 들고 다니면서 책을 읽는 본격적인 디지털 독서의 시대가 시작된 것이다. 디지털 콘텐츠를 담는 모바일 전자책이 과연 아날로그의 종이책을 대체해버릴 것인가? 2000년대 초에 e잉크단말기가 처음 등장했을 당시 부상했던 이런 질문은 너무 성급한 것일 수 있다. 하지만 그만큼 이 새로운 매체가 던져준 놀라움과 기대가 컸다는 뜻이다. 특히 새로운 문자 미디어가 쇠퇴일로에 접어든 독서문화를 새롭게 재생시키는 자극제가 될 수 있지 않을까 하는 기대를 불러일으키면서, e잉크단말기는 세간의 관심을 집중시켰다.

제 3 장 책의 형태학과 의미론: 종이책, PC, 모바일 전자책

인간이 자신이 습득하고 보유하고 있는 정보를 표현하고 그것을 남기고자 하는 노력은 본능적 욕구이기도 하다. 태초부터 추구되어 온 이러한 노력들은 처음에는 짐승 뼈나 돌, 나무, 잎 등 주변의 자연 환경에서 구할 수 있는 재료에 글자를 써넣는 방식을 찾아내었다. 그리고 점토판, 파피루스 그 다음엔 양피지를 고안해내고, 그 후 마침내 종이 발명되어 ‘구텐베르크 은하계’가 형성되기까지 인류 문화유산을 저장하여 보존, 전달할 수 있는 더 나은 매체를 찾아 끝없이 노력해왔다. 인쇄술을 사용하기 시작한 지 500년이 지난 후 컴퓨터가 등장하면서 더욱 더 많은 지식과 정보를 더욱 빠르게 저장할 수 있는 길이 열렸고, 기술은 진화하여 이제는 책과 같이 휴대할 수 있는 모바일 전자책이 출현함으로써 모바일 전자책 시대가 열렸다.

‘책’과 관련하여 그 형태의 변천을 통시적으로 살펴보면, 책의 형태는 기술 혁신에 의해 보유하게 된 결과물일 뿐 아니라, 독자와의 상호관계 속에서 형성된 독서문화의 결과물임을 확인할 수 있다. 그래서 이 장에서는 종이책에서 PC용 전자책을 거쳐 모바일 전자책에 이르기까지 거둬드는 진화과정을 살펴보고, 그것을 통해 ‘전자책’이 ‘책’과 어떠한 관계에 놓여 있는지 논구해보고자 한다.

제 1 절 종이책과 전자 매체의 기능적 특성

1. 종이책

‘책’을 유네스코 권고안에 따라서 정의한다면³⁷⁾ ‘책’은 공중에게 공표되어야 한다.

37) United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, Recommendation concerning the International Standardization of Statistics relating to Book Production

그래서 일기장과 같은 개인의 사적인 글은 ‘책’이 될 수 없다. 또한 ‘책’은 일정한 분량을 갖추어야 하는데, 유네스코 제13차 총회에서는 표지를 제외하고 최소한 49쪽이 되어야 한다고 규정하고 있다. 그리고 인쇄된 것만을 ‘책’의 범주에 넣는다. 인쇄술 발명 이전의 필사본은 예외이지만, 개인이 쓴 메모나 글은 ‘책’으로 인정되지 않는다. 마지막으로 유네스코 권고안은 ‘책’은 비정기 간행물의 경우로 규정하고 있다. 그러나 위와 같은 규정은 정기 간행물이나 몇 쪽 안 되는 팸플릿 등의 소책자 인쇄물과 구별하기 위한 정의이기 때문에 본 연구에서 대상으로 삼는 넓은 의미의 ‘책’을 일컫는 것이 아니다. 본 연구에서는 우리가 독서의 대상으로 삼는 인쇄되었거나 필사된 것의 묶음을 ‘책’이라 정의한다.

‘책’은 인간의 사상과 감정을 글자로 표현하여 종이에 인쇄하여 제본한 것으로 읽는데 특별한 기능이 필요하지 않다. 특정한 기기가 없어도 필요할 때 언제든지 꺼내 볼 수 있으며, 종이의 묶음이기 때문에 휴대하기도 편리하다. 또한 종이 위에 잉크로 인쇄된 글자는 가독성이 크다. 무엇보다도 종이로 만들어진 책은 보관과 관리를 잘 하면 오랜 기간 보존할 있다는 매력이 있다. 그러나 한 권의 책에 담을 수 있는 용량이 제한적이며, 출간되기까지 여러 과정을 거쳐야하기 때문에 비교적 시간이 걸리는 단점을 가지고 있다.

2. PC용 전자책

전자책 개념의 최초 출현을 1971년에 있었던 미국의 ‘구텐베르크 프로젝트’³⁸⁾로 볼 때 서책 형태를 전자화하는 것에서 출발하였다고 볼 수 있다. 디지털화한 책을 전자책으로 볼 때 당시의 전자책은 그 기능면에서 매우 단순하였으나, 최근 독자들의 강한 요구와 기술의 발달로 말미암아 더 복잡하고 다양한 형태의 전자책으로 발

and Periodicals adopted by the Gernal Conference at its thirteenth session (Paris, 19 November 1964).

38) ‘구텐베르크 프로젝트’는 인류의 자료를 모아서 전자정보로 저장하고 배포하는 프로젝트로 1971년 미국인 마이클 하트(Michael Hart)에 의하여 시작되었다.

전하게 되었다. 우리나라에서도 처음에는 전자책이 전자출판물의 형태로 나왔다. 국내에서 CD-ROM으로 된 첫 전자출판물은 1992년 세광데이터테크에서 출판한 〈설악의 사계〉이다. 온라인 형태의 전자책 서비스는 1994년 예인정보의 책마을 버전 발표로 시작되었다. 이 서비스업체는 천리안, 하이텔, 나우누리 등 PC통신에서 서비스를 시작하였으며 1996년 2월에는 멀티북(윈도 버전)을 발표하였다. 예인정보는 대개 종이책 출판사에서 과일형태가 아닌 인쇄된 책으로 받아온 자료를 스캐닝 작업을 하고 다시 OCR(문자인식기) 작업을 한 다음 교정 작업을 하여 전자책을 제작하였다. 여기서 제작한 도서는 주로 일반소설과 무협소설이었다.³⁹⁾

위와 같이 전자책이 처음에는 PC를 기반으로 해서 나왔다. 최근에는 전자책을 PC와 모바일 중에서 선택해서 다운로드 받는 경우가 있고 아직도 동영상, 플래시 등을 포함하고 있는 전자책을 읽는 것은 다양한 멀티미디어 기능을 제공하는 PC에서나 가능하다. PC용 전자책의 장점은 문서작업 뿐만 아니라 음향, 음성, 동영상과 플래시를 구현할 수 있는 멀티 기능이 있고, 엄청난 양의 기록을 한 번에 저장할 수 있는 저장기능도 있으며, 인터넷을 통한 접속 기능도 갖고 있다. 저장 공간이 크고 전력 소모로 인한 이용시간을 제한 받지 않는 것도 큰 특징이라고 할 수 있다. 지금도 도서관과 같은 B2B⁴⁰⁾ 시장으로 멀티미디어 전자책과 전자저널 등 PC기반에서 읽을 수 있는 전자책이 많이 납품되고 있다. 하지만 PC는 무거워서 휴대하기 불편한 것이 단점이다. 그래서 이제는 종이책과 PC의 장점을 살린 모바일 전자책이 전자책의 대명사로 자리 잡아 가고 있다.

3. 전자책 전용단말기

2007년 11월 미국에서 출시된 아마존의 전자책 전용단말기 킨들이 전자책 시장에

39) 성대훈, 『디지털 혁명, 전자책』, 이채, 2004. 29~35쪽.

40) B2B란 Business to business 즉 사업자 간의 거래를 의미한다. 거래 횟수는 적으나 거래량이 많다.

대한 긍정적인 기대를 불러일으키면서 전자책을 읽을 수 있는 기기가 널리 확산되고 있다. 최근 붐을 일으키고 있는 전자책 전용단말기와 스마트폰 그리고 아이패드 등이 전자책을 읽을 수 있는 세 가지 대표적인 기기다. 교보문고의 SNE-60K(삼성전자)와 스토리(아이리버), 인터파크의 비스킷(LG이노텍), 누트(네오릭스), 북큐브(서전미디어텍) 그리고 인터넷서점의 페이지원(넥스트 파피루스) 등이 전자책 전용단말기에 해당한다.

전자책은 어떻게 하면 종이책과 유사한 특성을 가질 수 있으며 독자의 사용습관에 근접할 수 있는가에 초점이 맞추어져 발전해왔다. 그 중 한 예가 e잉크의 출현인데, e잉크 단말기란 600dpi 해상도로 종이책과 비슷하고 천 권이상의 책을 담아서 들고 다닐 수 있는 전자책 전용단말기를 말한다. 이 단말기의 장점은 조작이 간편하고 무게가 가벼워서 휴대하기 편리하다는 것이다. 또 종이책과 비슷한 느낌이 나도록 잉크분사 방식을 기기에 도입해서 마치 종이책을 읽는 듯한 느낌을 주어서 눈의 피로를 최소화하였다. 이 단말기는 백라이트가 없어 자체 발광을 하지 않기 때문에 텍스트는 외부의 빛의 도움으로만 읽을 수 있다. 햇볕이 강한 야외에서도 문제없이 책을 읽을 수 있을 뿐만 아니라 어떤 각도에서든 독서가 가능하다. 이러한 장점에도 불구하고 e잉크 단말기는 가격이 상대적으로 비싼 것이 단점이다. 또한 페이지를 넘길 때 마다 화면이 꺼지는 듯한 느낌을 주는 것과 화면이 흑백인 것은 개선되어야 할 점으로 지적되고 있다. 요즘 흔히 볼 수 있는 화면 터치 기능도 없다. 단말기의 배터리 수명 또한 개선되어야 할 문제점 중 하나이다. 전자책 사업이 확산되지 못하는 것도 이러한 단점들 때문이라고 하겠다. 앞으로도 종이책을 이용하는 것과 같은 환경에 가까운 전자책 단말기를 만들려는 시도가 지속될 것으로 예상되기는 하지만, 대부분의 경우 전자책은 유통사 중심으로 제작, 판매되기 때문에 호환성에 문제가 있고, 또 단말기를 구입하기 위해서 별도의 비용을 지불해야한다는 것이 적지 않은 부담으로 작용하고 있다.

4. 스마트폰 및 태블릿PC

스마트폰은 PC와 핸드폰이 결합된 제품으로 ‘풀 브라우징’,⁴¹⁾ 터치스크린 기능을 기반으로 개발되고 있다. 스마트폰의 장점은 요즘 누구나 가지고 다니는 핸드폰의 기능이 있기 때문에 전자책을 읽기 위해서 별도의 단말기를 구입하지 않고 이것을 그대로 전자책 리더기로 사용할 수 있다는데 큰 장점이 있다. 이미 우리나라에서 아이폰 이용자 수가 급증하는 것을 고려한다면, 스마트폰은 전자책 리더기로서 주도적인 역할을 할 것으로 기대된다.

스마트폰의 장점은 조작이 간편하고 휴대하기 편리하다는 것이다. 또 여기에는 전화, 인터넷, 게임, 사진기 등등의 IT기능이 집약되어 있어서 사용 폭이 넓고, 그것을 가능케 하는 응용프로그램(application)이 많다. 컨버전스에 의한 장점이 많은 반면에 단점도 있다. 우선 액정화면의 밝기와 반사 때문에 가독성이 떨어지고, 눈의 피로가 쉽게 온다. 그리고 모바일 폰으로서 핸드폰의 특성상 화면 크기가 작을 수밖에 없어서 이 역시 가독성을 떨어뜨리는 결정적인 한계인데, 이러한 점은 스마트폰이 전자책의 주류로 자리 잡는 데에 장애요소다.

아이폰의 단점을 보완해서 나온 복합단말기가 아이패드라고 할 수 있다. 특히 화면이 확대되어서 읽기에 편리하고 원하는 책을 실시간 다운로드 받아서 읽을 수 있고 가로보기로 아이패드를 돌리면 자동으로 2페이지를 동시에 볼 수 있게 함으로써 독서를 하기에 편리한 환경을 구현하였다. 하지만 휴대하기에는 크고 책처럼 들고 독서를 하기에는 무겁다는 단점이 있다. 또 USB포트가 없거나 외부 연결을 위한 인터페이스도 너무 제한적이라는 것이 문제점으로 지적되고 있다.

41) ‘풀 브라우징’이란 인터넷을 모니터의 풀 화면으로 볼 수 있는 것을 말하는데, 휴대전화에서 컴퓨터와 같은 인터넷을 할 수 있는 모든 서비스를 풀 브라우징 서비스라고 일컫는다.

〈표 3-1〉 종이책과 전자책 리더기의 특성

	종이책	PC	전용단말기	스마트폰	태블릿PC
장점	간편성 휴대성 가독성 보존성	멀티기능 저장성 인터랙티브	조작간편성 휴대성 가독성(e잉크) 저장성	조작간편성 휴대성 IT기능집약 저장성	조작간편성 가독성 IT기능집약 저장성
단점	용량제한	휴대성 취약	비싼 가격	가독성 취약	휴대성, 무게 취약

제 2 절 종이책과 전자책의 역사적 관계

위에서 종이책과 전자 매체의 기능적 특성을 비교해봄으로써 알 수 있었던 것은 종이책에서 스마트폰까지의 매체가 하나의 진화 과정일 수 있다는 점이다. 책의 형태를 역사적으로 살펴보면, 그것은 고대에서부터 현재에 이르기까지 지속적으로 진화를 거듭해왔음을 알 수 있다. 책은 원래 종교적 기능이 그 주된 임무였다. 그래서 책은 화려하게 꾸며져 그 품격에 맞는 곳에 전시되어 있었고, 사람들은 그곳을 방문

〔그림 3-1〕 설형문자 토기서판(기원전 1950년)



하여 그 책을 관람했던 것이다. 그러던 것이 르네상스 이후 서서히 사고의 중심에 인간이 자리하게 되고, 인쇄술이 발달하면서 책의 보급이 좀더 광범해지면서 책은 세속화의 길을 걷게 되었다. 책은 ‘가서 읽는 것’에서 ‘가져와 읽는 것’으로 변했으며, ‘가져와 읽는 것’의 기능을 다하기 위해 책은 작고 가벼워지는 진화를 거듭하게 된다. 그리고 그 진화의 핵심에 ‘모바일성’이라는 키워드가 자리하게 되었고, 그 변천의 역사 속에는 ‘모바일성의 개선’이라는 목표가 존재하게 되었다. 그리고 이 모바일성을 향한 책의 진화는 어떤 한 면에서 단순하게 변해온 것이 아니라, 의미의 변화와 더불어 재질과 형태 두 층위에서 동시에 진행되어 왔다.

[그림 3-2] 개인용 컴퓨터



1. 재질의 진화

‘책’이라는 말은 라틴어의 경우 liber에서 유래했는데, 이 말은 “목재와 표피 사이의 얇은 껍질을 뜻”한다.⁴²⁾ 인간은 이것을 문자를 새기기 위해 사용했다. 그리고 그리스어로는 ‘책’을 biblion이라고 하는데, 이 단어는 ‘파피루스’를 뜻하는 그리스어 biblos에서 유래했고, 이 biblos은 페니키아의 파피루스 수출 항구인 비블로스(Byblos)에서 유래한 단어라고 한다.⁴³⁾ 또한 영어의 book이나 독일어의 Buch 혹은 러시아어

42) 브뤼노 블라셀, 『책의 역사. 문자에서 텍스트로』, 권명희 옮김, 시공사, 2009(1999). 14쪽.

나 루마니아어의 bukva까지 모두 같은 어원으로 beech(너도밤나무; Buche)라는 말에서 유래했다고 하니,⁴⁴⁾ 책이란 나무에 문자를 새겨 넣은 것을 말했다. 라틴어 어원, 그리스어 어원, 유럽 대륙의 어원이 모두 다르면서도, 결국은 유럽의 남쪽이든 북유럽이든 자신들의 환경에서 쉽게 발견할 수 있는 재료, 즉 식물을 사용한 문자 저장 장치를 ‘책’이라 명명했던 것이다. 어쨌든 ‘책’이라는 물건은 물질적 재질을 중심으로 이해되었음을 알 수 있다.

인간이 책의 재료로서 가장 오랜 세월 이용한 것은 파피루스(papyrus)였다. 파피루스란 지중해 연안의 습지에서 무리지어 자라는 마디가 없는 긴 녹색 줄기를 가진 식물인데, 고대 이집트에서 이 줄기의 껍질을 벗겨내고 속을 잘게 찢어 엮은 뒤 말려서 매끄럽게 만든 일종의 종이를 말한다.⁴⁵⁾ B.C.3000년 경에 이집트에서 발명된 이 파피루스는 고대 그리스로 건너가 유럽으로 전파되어 종이가 출현할 때까지 3500년이 넘도록 인간의 지성을 저장한 물건이다. 물론 파피루스가 발명되기 전에는 기원전 5000년경부터 진흙으로 된 토기서판(clay tablet; Tontafel)이 사용되었고,⁴⁶⁾ 그 전에는 오늘날까지도 이용되고 있는 돌에 글을 새겼다.⁴⁷⁾ 그러나 돌은 말할 것도 없고, 진흙 서판의 경우 긴 글을 소화해내기에는 불편한 매체였다. 그나마 이 파피루스는 두루마리나 코덱스(codex, 古字本)를 만들 수 있었으나, 쉽게 부서지고 또 접을 수가 없었으며, 생산이 그리 쉬운 편이 아니었다. 그래서 B.C. 2세기경 페르가몬의 왕 에우메네스의 명에 의하여 양피지(羊皮紙, parchment; Pergament)가 발명되었고,⁴⁸⁾

43) 부길만, 『책의 역사』, 일진사, 2008. 20쪽 참조.

44) “Book”. 위키백과사전 영어판. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Book#Etymology>> 참조.

45) 두산백과사전 참조.

46) “Tontafel(토기판)”. 위키백과사전 독일어판. <<http://de.wikipedia.org/wiki/Tontafel>> 참조. [그림 3-3] 참조.

47) “Geschichte der Schriftmedien(문자매체의 역사)”. 위키백과사전 독일어판. <http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Schriftmedien> 참조.

48) 알베르트 망구엘, 『독서의 역사』, 정명진 옮김, 세종서적, 2000. 189쪽 이하 참조. 또한 브뤼노 블라셀, 『책의 역사』, 17쪽 이하.

이 양피지는 소나 양 또는 새끼염소의 가죽을 가공하여 얇고 부드럽게 한 것인데, 파피루스에 비해 견고하고 장기간 보존이 가능하여 천년이 넘도록 애호되다가, 값이 비싸고 부피가 크며 무거운 결점 때문에 14세기경에는 종이에 자리를 내주었다. 종이는 중국에서 2세기경에 발명되어 회교국가로 건너갔는데, 그 후 스페인을 거쳐 지중해 연안 국가에 전파되었고, 12세기경에 종이 생산의 혁신으로 종이의 사용이 늘면서 14세기에는 양피지를 밀어내고 문자를 담아내는 최적의 매체로서 자리를 굳힌다.⁴⁹⁾ 문자 매체의 재질이 위와 같이 변화하는 동안 그 매체의 형태도 변하게 된다. 돌이나 토기 서판에서 두루마리로 변하고, 1세기경에 사각형의 낱장을 여러 장 모아 묶은 코덱스 형태의 책이 나온 뒤, 약 400년경부터는 두루마리 형태는 거의 사용되지 않고, 이 코덱스 형태가 책의 일반적인 형태가 되었다.⁵⁰⁾

인쇄술이 등장하기 전에는 필사에 의하여 텍스트가 보존되고 전파되었다가, 구텐베르크이후 인쇄에 의한 생산이 시작되면서 대량 생산의 가능성이 열렸다. 그러나 맨 처음에는 비교적 크기가 큰 책을 만들다가, 책이 널리 보급되면서 독서하는 사람이 증가하고, 독서자에게 독서의 취향이 다양해지는 과정에서 책의 크기가 작아져 작은 책이 정착하게 되었다. 작은 책으로의 변형은 손에 들고 책을 읽는 취향에 맞을 뿐 아니라, 책을 이리 저리 옮겨 읽을 수 있는 모바일성을 부여했다는 의미도 있다. 책의 형태사에서 눈에 띄는 점은 재질에 따라 그에 합당한 모양을 형성해내었으며, 그 재질의 교체는 내구성이나 이용의 편리성 등을 향상시키려는 등 여러 가지 이유도 있었지만, 특히 책의 모바일성이 개선되는 방향으로 재질이 교체되어 왔다. 결국 책의 재질과 모양은 책을 얼마나 쉽게 지니고 다닐 수 있느냐라는 과제를 해결하는 방향으로 진화를 거듭해온 것인데, 이러한 진화는 독서취향에 의한 수요를 기술이 뒷받침해줌으로써 가능했고, 이것은 다시 독서의 취향이 다양하게 생성되는

49) 중국은 2세기 채륜에 의해서, 아랍지역에서는 8세기경부터 종이를 사용하기 시작한 것으로 알려져 있다. “Papier(종이)”. 위키백과사전 독일어판.

〈<http://de.wikipedia.org/wiki/Papier>〉 참조.

50) 알베르토 망구엘, 앞의 책, 191쪽 참조.

데에 영향을 주었다.

2. 형태의 진화

‘책’의 역사 속에는 지금의 모든 모바일 단말기의 형태를 단순히 IT의 기술들이 형성해낸 가장 합리적인 모양이라고만 이해하기에는 간과할 수 없는 또 다른 역사적 사실이 존재한다. 15세기에서 19세기까지 존재했던 어린이 학습 보조도구로서 ‘글씨판(Hornbook; 독 Buchstabentafel)’이 있었는데, 비록 전통적인 의미의 ‘책’이 아닌 한 쪽짜리 서판이지만, 어쩌면 책의 기원에 해당하는 돌이나 진흙 토기 서판의 맥을 잇고 있는 책의 원형에 해당한다고 말할 수 있다. 이 ‘글씨판’은 초창기의 두꺼운 나무로 된 ‘글씨판’으로부터 아주 얇고 투명한 빨로 종이를 덮고, 쇠붙이 띠와 못으로 고정하여 종이가 더러워지고 닳는 것을 막은 ‘글씨판’으로 진화한다. 기도문이나 ABC 알파벳 등을 써넣은 이것은 모바일 학습도구였다. 이 학습도구는 영국과 미국에서 사용되다가 사라진 것으로 알려져 있지만,⁵¹⁾ 우리나라에서는 1900년대 중반

[그림 3-3] 설형문자 토기서판 앞면



51) “Buchstabentafel(글씨판)”. 위키백과사전 독일어판.
 〈<http://de.wikipedia.org/wiki/Buchstabentafel>〉 참조.

부터 우리나라 지도나 구구셈 등을 인쇄하여 공책이나 책에 끼어 넣어 필기하는 데에 도움을 주었던 ‘빨책받침’이 있었다. 아직 ‘합성수지’나 ‘플라스틱’이라는 말이 일반화되지 않았던 시대였던지라, 단순히 ‘빨’이라는 말을 덧붙여 이름 지은 이 ‘빨책받침’은 1980년대에는 유명 스타를 인쇄하여 추종자들의 노트 속에 자리 잡았고, 요즘에도 19단과 같은 암기물과 광고주(회사)를 인쇄하여 판촉용 기념품으로 사용되고 있다. 그러나 이 모바일성을 내세운 책받침은 필요한 내용을 그때그때 인쇄하여 지니고 다닐 수 있는 A4용지의 대중화와 컴퓨터 인쇄술의 발달로 그 존재가 미미해졌다. 책받침이 담을 수 있는 콘텐츠 양의 제한이 비록 A4용지와 간단해진 인쇄술로 인하여 대체되기는 했어도, 그 아이디어만은 계승된 것이 독서 화면이 한 쪽짜리인 현재의 모바일 PC, 모바일 통신기기, 모바일 전자책 단말기 등이라고 할 수 있는 것이다. 또한 iPad를 통해 널리 알려진 최근의 태블릿PC까지도 이 ‘글씨판’

(그림 3-4) 글씨판



(그림 3-5) 애플사의 iPad



에 디지털 테크놀로지의 모든 것을 집적(integration), 수렴(convergence)한 것에 불과하다고 할 수 있다. 이렇게 된 데에는 다음 <표 3-2>에서 비교할 수 있듯이 글씨판이 모바일성에 있어서 뛰어난 것이었기 때문이었다. 전자책의 진화가 종이책의 소구성⁵²⁾을 수용하는 방향으로 이루어지고 있는 것으로 미루어 보아 전자책의 미래 형태는 두 쪽짜리 독서화면을 가진 단말기일 것이라는 예상을 해볼 수 있는데,⁵³⁾ 실제로 2008년과 2009년에 듀얼 디스플레이 전자책이 나왔으나 아직은 세간의 관심을 얻지 못하고 있다. 이 단말기에 편리기능들이 다양하게 융합, 수렴된다면 차세대에 주목받을 computing e-book으로 자리 잡을 수 있을지 모른다.

[그림 3-6] Dual Display e-book



위에서 살펴본 바와 같이 모바일성을 향하여 책은 끊임없이 거친 것에서 부드럽고 세련된 것으로, 무거운 것에서 가벼운 것으로, 두꺼운 것에서 얇은 것으로, 견고

52) 종이책의 소구성에 대해서는 아래 ‘제3절 책의 소구성과 독서취향, 그리고 전자책’ 참조.

53) 이것의 장점은 컴퓨팅을 할 경우 단말기를 90도 돌려 윗 화면은 모니터로 아랫면은 자판으로 이용할 수 있어 패드형보다 작업환경이 개선될 것으로 생각된다. iPad의 자판 활용이 책상에 앉아 있을 경우를 제외하면 아주 불편한 점을 고려할 때 이 양면 디스플레이 형의 자판 활용이 더 실용적이고 편할 것 같다.

한 것에서 유연한 것으로, 큰 것에서 작은 것으로, 고정된 것에서 이동 가능한 것으로 변천, 진화해왔다. 물론 이것이 가능했던 것은 기술의 발전이 있었기 때문이었다. 지식과 정보의 전달은 인간 사회의 필요성이기도 하지만, 근본적으로 인간이 가진 표현의 욕구이기도 하다. 지식과 정보를 남기고 전달하기 위해서는 그것을 어떠한 형태로 전달할 것인가를 생각해야 했을 것인데, 그것을 위한 지식과 정보의 기호화는 획기적인 발상이었고, 기호화 한 콘텐츠를 ‘프레임’ 형태에 담아낸 것도 역시 혁명적인 일이었다. ‘컨텐츠를 프레임에 담는다’는 착상에 이어 비로소 혹은 드디어 그것에 모바일성을 부여하는 진화가 지속적으로 일어나게 되었던 것이다. 서판, 글씨판(Hornbook), 책, 그림, 사진, 영화 같은 정보 전달 매체에 있어 그 형태를 계승하도록 한 것은 그 형태가 모바일성을 부여하기에 가장 적합한 형태였기 때문이다. 이 모바일성은 마치 DNA처럼 우리 인류 문화에 기억되어 매체의 진화와 융합의 동력이 되었다. 이 DNA는 문자텍스트의 저장과 전달의 역사 속에서도 힘을 발휘했고, 영상의 저장 방식의 발전 속에도 적용되었으며, PC의 형태적 변천에서도 예외 없이 작동했고, 이 PC가 모바일 기기로 진화할 때도 여전히 유효한 원천적 힘이었다.

〈표 3-2〉 책의 재료와 각 특징

재료	바위, 돌, 나무	진흙 서판	파피루스	양피지	뿔, 합성수지	종이
사용 기간		BC 40C~ BC 6C 메소포타미아	BC 30C~ AD 9C 고대이집트	BC 2C~ 11C 고대그리스	15C~	12 C~ 중국, 아랍, 유럽 (발명: 2 C)
형태	서판	서판	두루마리/ 코텍스	두루마리/ 코텍스	서판 (글씨판 Hornbook)	두루마리/ 코텍스
모바일성	●	●●	●●●	●●●●	●● ●●●●	● ●●●●
저장 용량	매우 제한적	매우 제한적	제한적	두: 제한적 코: 큰 용량	매우 제한적	두: 제한적 코: 매우 큰 용량

제3 절 책의 소구성(訴求性)과 독서취향, 그리고 전자책

위에서는 ‘책’과 그 재질과의 관계 속에서 형태의 변천과 그 의미를 알아보고, 또 그 맥락 속에서 전자책에 대한 이해를 시도했다. 그러나 ‘책’이 가진 실제의 의미는 재질에 의하지는 않는다. 나치의 1933년 5월 10일의 분서(焚書) 행위를 112년 앞서 예견이라도 하는 듯한 하인리히 하이네(Heinrich Heine)의 “책을 태우는 그 곳에서는 결국 인간도 태우게 될 것이다”(1821)⁵⁴⁾라는 말에서, 또는 독일의 많은 여행자들이 광고에 이용하고 있는 교부 아우구스티누스(Aurelius Augustinus, 354~430)의 “세상은 책이다. 전혀 여행을 하지 않은 자, 그 자는 오로지 그 중 한 페이지만 보고 있는 것이다”라는 말에서, 혹은 “부모의 삶은 아이들이 읽고서 배우는 책이다”⁵⁵⁾라는 말에서 ‘책’은 모두 무엇인가 은유하는 말임을 알 수 있다. 인간의 정신을 비롯한 인간의 모든 성과를 담아 보관하는 ‘책’을 태우는 일은 결국 그것을 이루어낸 ‘주체’까지 태울 것이라며 ‘책’을 인간의 정신과 문화 그 자체로 이해하는 하이네, 조물주의 창조의 다양함과 그것들의 의미를 담고 있는 자연을 ‘책’으로 은유함으로써 ‘책’을 다양한 정신을 담고 있는 매체로 이해하는 아우렐리우스, 또한 책은 가르침과 모범을 담고 있으며, 독자는 그것에서 모든 것을 배우기 때문에 아버지의 자식에 대한 관계를 ‘책’과 ‘독자’의 관계로 이해하고 있는 교육학적 관점, 이 모든 것들은 ‘책’을 정신적, 문화적 매체로 이해하는 것을 바탕으로 가능한 생각들이다. 이러한 은유적 의미는 과거, 책의 초창기에는 ‘책’은 신의 말씀이었고, 해설이었으며, 기도서였다는 데에서도 드러난다. ‘책’은 종교적 근원이었고, 성스러움 그 자체였기에 그것에 대한 인간의 경외심은 신앙심에 대한 잣대로 작용했다. 사람들은 이러한 정서에 근거한 책의 권위를 그 책을 화려하게 장식함으로써 보여주곤 했다. 그러던 것이 책이 인간의 지식과 취향을 위한 도구로 보급되기 시작하면서, ‘책’은 인간 지식을 담고

54) *H. Heines sämtliche Werke*. Bd.15-16. Verlag Hoffmann und Campe, 1868. 15쪽.

“Dort, wo man Bücher verbrennt, verbrennt man am Ende auch Mensch.”

55) *Einführung in die Erziehungsberatung*. W. Kohlhammer Verlag, 2007. 208쪽.

있는 지성 그 자체로 존중되었으며, 책에 대한 전통적 경외심과 혼합되어 인간의 이상으로 남게 되었다. 결국 ‘책’이 갖는 은유는 그 재질과 형태가 갖는 의미를 뜻한다 기보다는 ‘책’에 담긴 내용과 독자와의 관계 속에서 생긴 의미를 담고 있다.

이렇게 책에 담긴 내용과 독자와의 관계 속에서 생긴 의미는 인간의 다양한 상황과 심리와 접하면서 책의 재질과 형태에 대한 감각적, 감성적 의미를 만들어 내었다. 이러한 책과 인간의 관계 속에서 발생한 ‘책’의 매력은 우리로 하여금 끊임없이 ‘책’에 다가가도록 하는 마력으로 작용한다. ‘책’은 인간이 가장 선호하는 대상 중 하나가 되었고, 그래서 가장 지속적인 구매력을 가진 상품이 되었다. 본 장에서는 이렇게 인간 삶에 깊숙이 침투해 있는 ‘책’의 매력을 최근 지속적으로 독자의 관심을 끌고 있는 전자책의 매력과 비교하면서 전자책의 새로운 방향을 가늠해보고자 한다.

1. 아날로그 소유 개념과 디지털 소유 개념

독서의 긴 역사 속에서 종이책은 인간에게 그 책을 소유하면 마치 그것에 담긴 콘텐츠도 함께 소유된다는 착각을 일으키는 상황까지 왔다. 결국 인간의 지성과 감성을 담은 문자 등을 종이 위에 눌러 인쇄한 물질적 책과 그 안의 콘텐츠를 하나로 생각하기 때문이다. 이러한 생각은 책의 소유는 곧 그 책에 대한 독서를 의미하고, 그것은 그 저자의 생각과 소통하게 되며, 그리하여 그 생각이 내 것이 된다는 경험에 기인한다. 그런데 전자책의 경우 종이책에 박힌 그 문자와 그림의 형태는 같을지라도, 그것을 표현해주는 메타영역이 존재하고 – 종이책에는 이것이 없다 – 콘텐츠 파일과 그것을 읽어 주는 소프트웨어와 그것을 작동시키는 단말기가 존재한다. 단말기의 소유는 곧 콘텐츠나 그 저자의 생각과 소통하는 것을 의미하지 않으며, 그 생각을 공유하게 된다는 생각도 가질 수 없다. 단말기 하나에 수백, 수천 종의 개별 콘텐츠를 넣을 수 있으니 단말기를 손에 들고 종이책을 손에 넣었을 때 뿌듯해 했던 소유의식, 책뿐만 아니라 그 속에 담긴 활자, 그 내용, 저자의 생각까지 소유했다는 ‘매체와 콘텐츠의 일체성’을 전제로 하는 총체적 소유의식은 가질 수 없다. 통합/통

일의 아날로그 문화와 해체의 디지털 문화의 혼재 속에 사는 아날로그 독자에게 전자책이 선뜻 손에 잡히지 않는 이유이다.

종이의 내구성은 전자책 단말기의 금속이나 플라스틱 소재보다는 못하지만, 그 보존성에 있어서는 단순히 물질적인 것을 넘어 인간의 취향에 의하여 생명력을 이어간다. 종이책은 먼지가 쌓이고, 색이 바래도 그것이 인간의 지성을 담은 책이라는 이유로 오히려 경외의 마음으로 보존되지만, 단말기는 더 개선된 단말기에 의하여 끊임없이 대체되고, 또 오랜 사용으로 낡으면 독자의 마음에서 멀어져 폐기되고 만다. 디지털화 된 콘텐츠도 그 영구성이 의심스러운데다가, 언젠가는 증발해버리든지, 아니면 그것을 읽어줄 소프트웨어가 더 이상 존재하지 않든지, 단말기 혹은 저장매체 속에 묻혀 그 존재 자체가 잊힐 위험이 있다. 그래서 제러미 리프킨(Jeremy Rifkin)이 지적한 “소유의 종말”은 네트워크의 접속시대에만 유효한 것이 아니라,⁵⁶⁾ 디지털 시대의 디지털 콘텐츠에도 해당된다. 디지털 콘텐츠는 소유보다는 이용과 소비를 위한 것으로 이해될 수 있는 것이다. 그래서 전자책은 그것을 소유하기보다는 소비하는 것으로 이해하는 사람들에게 더 매력이 있는 것으로 보인다.

2. 종이책과 전자책 사이의 소구성 접근

소유의 개념에 있어 두 매체가 갖는 의미의 차이에도 불구하고, 책의 역사를 들여다보면 지금의 전자책 외형이나 독서 방식이 종이책의 발전 과정에서 드러나는 여러 특성과 유사성을 띠고 있음을 발견할 수 있다. ‘책’의 초기형태인 두루마리는 “날장을 나란히 이어붙이고 양끝을 나무나 상아로 된 막대기에 말아서 만든 것”이다.⁵⁷⁾ 두루마리에는 긴 내용을 넣을 수 없었기 때문에 아직은 단락의 구분이나 페이지 구분 또는 장의 구분 등이 존재하지 않았다. 1세기경에 두루마리의 불편함을 극복한 책의 형태인 코덱스가 등장함으로써 종이의 양면을 사용할 수 있게 되었고, 취급이

56) 제러미 리프킨, 『소유의 종말』, 이희재 옮김, 민음사, 2001. 11쪽 이하 참조.

57) 두루마리는 라틴어로 권(卷)을 뜻하는 volumen이라고 불리었다. 그런데 두루마리를 영어로는 scroll이라고 하며, 컴퓨터 용어로 “두루말다”라는 동사로도 사용된다.

간편해졌으며, 보존이 쉬워졌고, 독서 장소의 제약이 극복되었을 뿐 아니라, 책을 한 손으로 들고 읽을 수 있게 되었다. 또한 두루마리에 비하여 책에 담을 수 있는 분량이 커짐으로써 책을 구조화 하는 기술, 즉 쪽 매기기, 장(章)의 분리 및 구분, 제목, 목차 등이 개발되어 책이 체계화되었다. 더불어 사람들은 책을 독서대에 올려놓고 읽을 수 있게 되었고, 손이 자유로워짐에 따라 여백에 메모나 주석들을 적어 넣을 수도 있게 되었다.⁵⁸⁾

[그림 3-7] 고대이집트의 두루마리



[그림 3-8] e-book: Amazon의 kindle



58) 브뤼노 블라셀, 앞의 책, 17쪽.

그런데 PC가 등장하면서 “접하지 않는” 그 하드웨어적 특성 때문에 두루마리 식, 즉 스크롤링(scrolling) 방식의 독서형태를 부활시켰는데, 이것은 코덱스에 의해 극복되어 습관화된 일부 독서방식에 낫선 것이었다. 예를 들어 페이지의 구분이 없어 독서메모나 글에 인용할 때 페이지를 제시하는 데에 문제를 야기하고, 독서의 휴지부 설정에 어려움을 주기도 한다. 즉 독자가 어디까지 스크롤링을 해놓고 읽어야 하는지 결정하지 못해, 일관성 없이 적당히 행을 이동시키는 임의성을 보인다. 결국 수 백년에 걸쳐 형성된 인간의 독서방식에 변화를 야기한 것이다. 몇몇 최신 단말기가 이 스크롤 방식 외에 종이책 책장을 넘기는 방식을 도입한 것은 단순한 기술적 과시가 아니라, 그 동안의 독서습관, 독서취향을 제자리로 되돌려주려는 시도라 할 수 있다.

책은 단순히 ‘읽는다’는 행위의 대상이 아니다.⁵⁹⁾ 책을 쓰는 작업이 단순히 스토리를 만들어 전해주는 행위 그 이상이듯, 독서/책읽기도 스토리/지식을 전수하는 것 그 이상의 의미를 가지고 있다. 예를 들어 ‘책’ 자체에서 느끼는 친근감은 독서 행위에 직접적 영향을 주는데, “종이의 거칠음이나 부드러움, 책이 풍기는 냄새, 72페이지의 가볍게 찢긴 자국, 그리고 뒤표지 오른쪽 귀퉁이에 선명하게 찍힌 커피 잔 자국 등으로도”⁶⁰⁾ 그 책은 그 독자에게 특별한 책이며, 그의 독서 경험은 그것만으로도 그만이 갖는 것이라 하겠다. 종이책과는 달리, 전자책은 독서에 의한 개인적 독서의 역사를 만들어 주지 않는다. 즉, 희귀판본을 소유하는 의미도 없고, 중고서적을 소유함으로써 그 이전의 소유주가 남긴 흔적, 예를 들어 소유주의 사인이나 독서메모를 조우할 때 갖는 감회를 맛볼 수도 없고, 독서메모를 통한 독자끼리의 소통도 있을 수 없다. 그 대신 전자책은 디지털 기술을 동원하여 독서메모가 가능하도록 기능을 확장하였으며, 종이책의 책장을 넘기는 퍼포먼스를 보여주고, 햅틱 기술(haptic technology)에 의한 감각적 기쁨을 재현하는 등 종이책의 소구적 특성을 수용함으로써, 독자들의 독서취향에 있어 전자책과 종이책 사이에 놓인 그 간극을 좁히려고 노력한다.

59) 알베르토 망구엘, 앞의 책, 250쪽 이하 참조.

60) 위의 책, 29쪽.

3. 낭만적 소구로서 공간

독서는 장소의 지배를 받으며, 독서의 즐거움은 독자의 육체적 상태에 크게 의존됨을 우리는 경험으로 알 수 있다.⁶¹⁾ 예를 들어 우리가 쉽게 생각해볼 수 있는 독서 공간은 책상과 걸상, 안락의자일 수 있으며, 화장실 또는 기차 혹은 지하철, 버스 등이 있다. 이 모든 공간을 관통하는 공통점은 자기침잠의 장소라는 것이다. 독서의 공간은 바로 이 고독의 장소, 그래서 자신의 세계로 빠져들 수 있는 장소로 그 분위기와도 관계된다. 햇빛이 눈부신 곳과 같은 너무 밝은 곳보다는 자신의 책을 둘러싼 조그마한 공간에 빛이 있고 주위는 상대적으로 조금 어두운 곳이 독서공간으로 선호된다. 전자책의 경우 우리의 눈에 익숙한 독서와 우리의 정서에 친화적인 독서를 위해서 개발된 것이 e잉크 기술이다. 대부분의 전자책 단말기가 이 e잉크를 기반으로 종이책과 같은 질감을 구현해냄으로써, 눈의 보호라는 의미뿐 아니라, 빛 속에 존재하는 책의 낭만성을 가능하게 했다. 즉, 일반 종이책에서처럼 창가로 스며드는 은은한 햇빛 혹은 등불의 우아한 분위기 속의 독서가 가능해진 것이다. 이렇듯 전자책 단말기는 종이책 자체의 소구성을 모방할 뿐 아니라, 독서취향의 소구성도 계승하려는 것이다.

자기만의 은밀한 공간으로서 침대는 오래 전 이미 그리스, 로마 시대부터 독서의 장소로 각광을 받아왔다.⁶²⁾ 침대가 놓인 곳은 과거에는 손님을 맞이하는 장소였다고 하는데, 그렇다면 당시에는 침대는 은밀한 장소가 아니었다. 따라서 그곳에서 독서를 하는 것은 그리 은밀한 것보다는 안락한 장소이었기에 독서공간이 되었던 것이다. 그러나 그 침대가 점점 은밀한 장소로 변하면서 자신의 세계를 구축할 수 있는 최적의 장소가 되었고, 그래서 으뜸의 독서 장소로 손꼽히는 것이다.

독서에 적합한 이러한 은밀한 장소로 지하철이나 출퇴근 공공버스와 기차를 꼽을 수 있는데, 이러한 곳은 얼핏 은밀한 장소일 것 같지는 않지만, 긴 여행의 기차 속에

61) 위의 책, 223쪽 이하 참조.

62) 이하 위의 책, 228쪽 이하 참조.

동반되는 독서는 낯선 사람과 낯선 풍경으로 둘러싸인 공간⁶³⁾이어서 나만의 세계로 들어갈 수밖에 없는 최적의 독서공간이다. 지하철이나 버스도 물론 비슷한 환경인 것은 틀림없다. 지하철과 출퇴근 버스에서의 독서는 쉴 새 없이 순환되는 주위의 낯선 탑승객, 나에게 전혀 관계없는 대화들, 안내 방송, 그 외 기계적 소음 등을 자신을 군중 속의 고독자로 만들고, 이러한 환경은 독서를 위한 집중력을 극대화한다. 종이책과 더불어 발굴된 이러한 독서환경에 빠르게 침투하고 있는 것이 모바일 기기인데 종이책이 보유한 모바일성을 가지고 있기 때문이며, 이것에 더하여 모바일 기기만 가지고 있는 보다 개인적인 은밀성이 소구로 작용하기 때문이다.

디지털 콘텐츠 열람이 PC에서 모바일 기기로 옮겨간 것은 그 크기와 형태에 있어 모바일성을 가지고 있는 종이책의 영향임에 틀림없다. 그리고 이 모바일 전자책은 독서방식과 취향이라는 측면에서도 종이책이 이루어 놓은 매력, 즉 그 소구성을 빌려와 그 지위를 함께 누리려고 한다. 결국 이를 위해 전자책에 새 기술들이 지속적으로 융합되어갈 것이며, 소통의 방식과 그 속도와 범위, 또 저장방식과 그 용량 등 등에 있어 그동안 이루어낸 디지털 기기만의 소구성을 종이책이 보유한 소구성과 융합한다는 점에서 전자책의 매력은 충분하다고 하겠다.

63) 위의 책, 224쪽 참조.

제 4 장 새로운 문학적 패러다임

구텐베르크 이후에 정착된 기계화 된 인쇄술과 다양한 사회계층의 독자를 가지고 있었던 출판계는 디지털 혁명에 의해 인쇄술과 유통에 있어 다시 한 번 진화를 거쳤다. 그런데 컴퓨터가 등장하면서 텍스트의 디지털화가 급속히 진행되고 인터넷이 보편화되면서, 기존 출판 유통과는 또 다른 유통구조가 발생하기 시작했다. 그리고 그것을 이용하는 세대를 중심으로 고유한 독자층이 형성되었다. 더욱이 모바일 기기의 등장은 이 독자층으로 하여금 더욱 강력한 자신들의 영역을 구축하게 했다. 현재 모바일 기기의 해비 유저가 10, 20대인 까닭에 그 독자층 역시 그들을 중심으로 이루어졌다. 그리고 이 모바일 기기들은 그들만의 이야기를 자신들만의 공간에서 향유할 수 있는 가능성을 현실화시켰다. 여기에 새로운 작가들이 반응을 보이면서 모바일 문학작품의 작가들이 등장하기 시작했다. 이러한 현상은 기존의 출판 메커니즘과 작가-독자 관계에서 변화를 야기했다. 본 장은 바로 이러한 변화가 문학 패러다임의 변화와 어떻게 상호관련을 맺고 있는지 규명하고자 한다.

또한 모바일 기기를 비롯한 전자책 매체가 어떠한 독서 취향과 독서 습관을 형성하는지, 그리고 미학적으로 어떠한 특성을 지닌 작품을 발생케 하는지 실제 작품을 통해 분석할 것이다. 예를 들면, 전자책의 장점은 휴대의 간편함에 있다. 이동 중이거나 잠깐의 자투리 시간에 책을 읽을 수 있다는 것이 전자책이 활용되는 가장 큰 이유 중 하나이다. 그러므로 전자책 독서에서 콘텐츠는 심각하고 까다로운 주제보다는 쉽게 이해할 수 있는 것, 고도의 집중력을 요하지 않는 비교적 가벼운 읽을거리가 선호된다. 현재 전자책 시장에서 성공한 작품들이 판타지, 무협 등 장르소설이나 라이트노벨이라는 사실이 이를 입증한다. 전자책 독서에서 성공한 작품들은 어떤 특징을 갖고 있으며 거기에 내재한 시학은 어떤 것일까. 이때 여기서 고려할 수 있는 요인이 그 문체와 양식, 나아가 내용까지도 모바일 기기(핸드폰, 스마트폰)와

같이 작은 포맷에 의해 결정될 수도 있다는 사실이다.

전자책을 읽을 수 있는 기기로는 모바일 폰 이외에도 킨들과 같은 전자책 전용단말기도 있다. 이 단말기는 오랜 시간 독서를 하는 데 적합하도록 되어 있고 종이책의 콘텐츠를 전자책으로 변환시킨 콘텐츠가 다수를 차지한다. 종이책의 창작, 유통 과정과 크게 다를 바가 없는 것을 볼 때 전용단말기가 문학장에 끼친 영향은 그리 크지 않다고 할 수 있다. 하지만 휴대폰의 연장선에 있는 스마트폰은 작가와 독자는 물론 문학작품의 유통 과정에도 현저한 변화를 몰고 오고 있다. 따라서 여기서는 전자책 전용단말기보다도 문학장에 더 큰 영향을 끼친 휴대폰과 스마트폰을 포괄하는 모바일 폰을 중심으로 논고를 전개하겠다.

제 1 절 탈경계와 소통의 문학장(場)

1. 작가의 탈권위

디지털텍스트는 글쓰기와 작가층에 변화를 가져왔다. 과거에 출간된 작품은 주로 등단작가에 의해서 창작되었으나 디지털환경에서는 평범한 사람들에 의해서도 쓰여진다. 사실 역사적으로 글을 쓰는 사람은 특별한 재능을 가진 사람으로 오랫동안 간주되어 왔다. 18세기 스위스에서 활동했던 작가이자 철학자였던 라파티(Johann Kaspar Lavater)는 천재를 초자연, 초예술, 초학습 그리고 초재능의 특성을 가진 사람이라고 규정⁶⁴⁾하였고 작가가 여기에 해당한다고 보았다.

작품을 구상하고 창작하는 사람, 즉 저작권자, 창조자, 지원자 라는 뜻의 라틴어 auctor는 규범시학에 따르면 예술에 부합되게 작시할 수 있는 능력을 보유함으로써 권위(auctoritas)를 지닌 사람으로 설명되기도 하였다. 작가를 권위라는 말과 지속적

64) Johann Kaspar Lavater, Physiognomische Fragmente zur Beförderung der Menschenkenntnis und Menschenliebe. 재인용: <<http://kulturtasche.de/goethe/lavater.htm>2010. 09.20 현재> 참조.

으로 연관시켜 생각하는 이유는 세계를 신이 저술한 텍스트라고 보고 그 의미를 해석해내는 권위 있는 자가 저자라고 생각했기 때문이다. 이러한 입장에서 작가를 전통에 의거하는 숙련된 대리인으로 여겨서 작품의 의미를 고정시키고 보증해주는 인물로 파악해왔다.⁶⁵⁾ 따라서 작가는 사상의 창조자로서 특별한 재능을 지닌 사람으로 간주되고 아무나 될 수 없는 특별한 존재로 자리매김되어 왔다. 수백년이 지난 현대 까지도 이러한 작가의 개념은 지속되고 있다. 롤랑 바르트(Roland Barthes)는 저자를 의식 속에 여전히 군림하는 자로 표현하고 있다. “저자는 현대적 인물인데, 말할 것도 없이 중세부터 나타나서 영국의 경험주의, 프랑스의 합리주의, 종교개혁시대의 믿음 등으로 변화되어, 그래서 개인의 존엄성을, 좀 더 고상한 말로 해보자면, ‘인간’의 존엄성을 찾아내고 있는 우리사회가 만들어낸 것이다. 그렇기 때문에 문학적 관계에서 작가는 자본주의적 이데올로기의 정점이자 결론인 실증주의적인 것임에 틀림없어서 논리적인데, 실증주의는 저자라는 ‘인성(Person)’에 최상급의 중요성을 부여해왔다. 아직도 저자는 문학사 입문서, 작가의 전기, 잡지의 회견기 등에서 군림하고 있으며, 사적인 일기에 의해 작가의 인성과 작품을 통일시켜보려고 안달하는 문사(litterateurs)의 의식 속에 군림하고 있다.”⁶⁶⁾고 서술했다.

따라서 작가는 당시대 상황을 반영하고 시대의 비평가로서, 시대의 감시자로서 그리고 시대의 서술자로서 권위를 갖고 있다. 하지만 이러한 작가라는 존재에 부여해왔던 명망과 권위가 현대에 들어와서는 많이 약화되고 있다.

이미 ‘작가의 죽음’ 등의 표현을 써서 작가가 쓴 글들이 독창적인 글들이 아니라 기존 글들의 조합일 뿐이라고 했던 바르트의 주장은 독창적인 글의 창조자라는 작가의 권위를 약화시키고 있다. 바르트는 ‘작가의 죽음’에서, “작가에게 주어져 있는 유일한 권능은 결코 어떤 글 하나에만 의존하지 않게끔 글들을 뒤섞어서, 글을 다른 글과 맞서게 하는 것이다. 작가가 자기 자신을 표현하고자 한다면, 적어도 자신이

65) 박인기, 『작가란 무엇인가』, 지식산업사, 1997. 2쪽.

66) Roland Barthes, *The Death of the Author*, in: Dan Latimer(ed), *Contemporary Critical Theory*, San Diego, 1989. 54쪽.

‘옮겨 적는다(translate)’고 주장하는 내면적인 ‘것’ 자체가 이미 만들어져 있는 어휘 목록에 들어 있는 것에 불과한 것이어서, 거기의 단어들은 다른 단어들에 의해서만 설명할 수 있는 것이고, 따라서 무한정 설명할 수 있다는 사실을 알고 있어야 한다.”⁶⁷⁾ 고 언급함으로써 작가 글의 독창성을 부정하였다.

이와 더불어 지금 우리가 살고 있는 디지털 시대에서 약화된 작가의 권위가 무너지고 있는 한 가지 예를 든다면, 과거에 작가들은 문예지에 등단하는 것을 작가가 되기 위한 일종의 관문으로 여겼다. 그러나 지금의 인터넷 작가들은 이러한 과정을 거치지 않고 있다. 이제는 마음만 먹으면 누구나 글을 쓰고 작가가 될 수 있게 된 것이다. 일본의 유명한 휴대폰 소설 사이트인 ‘마법의 i랜드’의 경우만 하더라도 100만 편이 넘는 휴대폰소설이 게시되어 있다⁶⁸⁾는 사실만 보더라도 얼마나 많은 사람들이 이 사이트에 글을 올리는지 가늠할 수 있다.

수많은 학생들이 자신의 글을 인터넷소설 사이트에 올려놓으면서 비슷한 또래와 소통을 시도하는 현상을 볼 수 있다. 그러나 그 중에서 인터넷 소설을 써서 성공한 작가는 극소수에 불과했다. 인터넷소설 작가로 성공한 사람은 귀여니⁶⁹⁾가 유일하다고 해도 과언이 아니다. 하지만 최근에도 네티즌을 중심으로 자신의 글을 드러내기 위해 청소년과 젊은이들이 인터넷소설을 쓰고 있다. 이와 같이 뉴미디어 시대는 다

67) 위의 책.

68) 강현구, 「뉴미디어 시대의 휴대폰 소설」, 『대중서사연구』 제20호, 2008. 76쪽.

69) 인터넷소설의 원조 격에 해당하는 귀여니는 고등학생으로서 인터넷에 소설을 연재하였다. 그녀는 특별히 글 쓰는 것을 배운 것도 아니다. 고등학교 1학년 때 지방으로 전학 가는 바람에 친구도 없고 아는 사람도 없어서 인터넷소설을 쓰기 시작했다고 한다. 귀여니는 2001년 인터넷 사이트 소설 연재란에 『그 놈은 멋있었다』를 연재했는데 그 소설이 우연히 폭발적인 인기를 얻으면서 네티즌을 중심으로 화제가 되었고 그녀의 글은 인터넷 접속회수가 800만을 넘었다. 그 후 출판사로부터 출간제안을 받았고, 책이 출간된 이후 10~20대층을 중심으로 많이 판매되어 일약 베스트셀러 작가 반열에 올랐다. 그녀는 기존 작가의 등단 절차 없이 일약 스타작가로 부상했고 수익에 달하는 인세수입을 올렸으며, 이러한 상승세를 타고 중국에서도 그녀의 작품이 번역되어 수십만 부가 팔렸고 팬 사인회를 수차례 갖는 등 인터넷작가로서의 입지를 굳혔다.

수의 인터넷 작가들이 등장하는 계기를 제공했다. 그리고 이들의 작품을 전자책으로 만드는 시도는 ‘아이작가(www.ijakga.com)’와 같은 사이트에서 활발하게 이루어지고 있다.

2. 작가-독자 커뮤니케이션

작가가 글을 쓰면 독자는 그것을 그대로 수용하는 그래서 작가와 이를 수용하는 독자의 관계는 작가의 작품내용이 독자에게 전달되는 일종의 일방적인 관계였다. 하지만 지금은 작가와 독자의 커뮤니케이션이 디지털 매체로 인하여 어느 때보다도 활성화 되었다. 독자들은 작가들이 어떤 글을 쓰는지 온라인상에서 수시로 확인할 수 있고 다수의 작가들이 자신의 글을 블로그를 통해서 연재하면서 독자들의 의견을 듣고 있다. 이제는 작가와 독자와의 관계가 일방적인 관계에서 상호 소통하는 수평적인 관계로 발전하였다. 출판시장의 뉴미디어는 작가의 일방주의를 개선하고 독자와 상호 소통하는 양상을 만들어 냈다. 미디어연구가 김낙호는 21세기 글쓰기 환경의 중요한 속성 중 하나로 ‘대화로서의 글쓰기’를 언급하고 있다. “대화로서 글쓰기는 단지 기술적인 문제가 아니라, 글에 대한 반응을 보고 후속논의를 이어가고 또 재반응을 하는 독자와의 상호피드백을 이야기 하는 것이다”라고 언급하는 상황까지 이르렀다.⁷⁰⁾

디지털텍스트를 쓰는 일은 작가만의 온전한 작업이 아니고 독자와 함께하는 작업이기 때문에 독자의 역할이 강조되고 있다. 블로그에 매일 또는 매주 정기적으로 연재되는 소설에는 매회 여러 건의 댓글이 달리고 있다. 이런 것을 볼 때 비록 독자가 작가의 작품에 직접적으로 영향을 미치지 않는다고 해도 간접적으로 영향을 줄 것이라는 것은 예상할 수 있는 일이다. 따라서 다양한 독자의 글 읽기가 작가에게 전달되고 다시금 작가가 그것을 반영하는 순환적 해체주의적 구조가 나타나고 있다고 할 수 있다.

70) 김낙호, 「대화로서의 글쓰기」, 『기획회의』 263호, 한국출판마케팅연구소, 2010. 35쪽.

김 훈, 은희경, 김언수 세 작가 모두 자신을 글을 인터넷 카페에 연재하고 있거나 이미 연재했다는 공통점이 있다. 하지만 인터넷 상에서 독자와 소통하는 방식은 연령대에 따라서 판이하게 다른점을 발견할 수 있다.

김 훈작가는 『공무도하』를 인터넷 블로그에 연재를 해서 작가와 인터넷 상에서 매일 소통하는 작가로 알려져 있지만 사실을 그렇지 않다. 확인해 본 결과 실제 작가는 원고지에 원고를 쓰고 글을 올리는 일은 출판사 직원이 타이핑을 해서 글을 올렸던 것이다. 작가는 자신의 작품에 어떤 댓글이 달리는지 한 번도 읽어 본 적이 없다고 이야기했다.

50대 초반의 은희경 작가는 자신의 글을 2010년 7월에 ‘문학동네’ 카페에 올려놓고 매일 연재하고 있다. 그녀는 연재를 하기 전에 독자들과 함께 글을 써 나갈 것이라는 것을 암시한다. “인터넷 카페 연재가 처음에는 낯설고 부담스러웠습니다. 막상 시작하려하니 어쩐지 재미있을 것 같은 기분이 드네요. 지금 생각이지만 형식도 좀 자유롭고 의미도 너무 많지 않았으면 좋겠어요. 그리고 때로는 장난스러워도 되지 않나요. 어떻게 될까요. 독자들의 반응에 소설이 영향을 많이 받게 될까요? 혼자 골방에 틀어박혀 만든 것을 갖고 나와 모두에게 보여주는 게 아니라, 여럿이서 꽤를 나눠 쥐고 함께 판을 벌여가는 기분이 들어 가벼운 흥분도 느껴집니다.”⁷¹⁾ 그녀는 인터넷 카페 연재에 대해서 독자들의 반응에 소설이 영향을 얼마나 받게 될 것인지 궁금해 하고 있다. 은희경 작가는 독자와 함께 작품을 쓰겠다는 의향을 내비치기는 했지만 실제 수많은 댓글에 그녀가 답글을 단 것은 거의 보이지 않고 있다.

30대 후반의 김언수 작가는 독자와 직접 소통을 하면서 작품을 쓴다. 그는 독자들의 댓글에 일일이 답글을 달아주고 있다. 모든 독자의 댓글에 답글을 달지는 않지만 그래도 5개의 댓글에 1번꼴로 답글을 달고 있다. 그는 2010년 6월에 문학동네 인터넷 독자 커뮤니티(<http://cafe.naver.com/mhdn>)에 자신의 소설 『설계자들』을 연재하고 있다. 그는 이미 90년대 인터넷이 등장했을 때도 소설을 인터넷에 올려서 20명의 지

71) 은희경, “소년을 위로해줘 연재를 앞두고” 문학동네 네이버 카페
(<http://cafe.naver.com/mhdn> 2010. 07 현재).

인들이 그의 소설을 정기적으로 읽었고 그들과 만나서 자주 술자리를 했다고 전하고 있다.⁷²⁾ 이미 그는 십여 년 전에 온라인 상에서의 커뮤니케이션을 오프라인까지 발전시키기도 했다.

최근에 그가 쓰는 글에 대해서 독자들이 소설의 내용을 바꾸어 달라는 요구까지도 한다. 그러면 작가는 독자들의 요구를 바로 수용하는 것은 아니지만 글 쓰는 템포를 늦추어 독자의 의견을 참고 한다. 이 경우를 보면 독자들이 작가가 작품을 창작하는데 개입하는 것을 알 수 있다. 『설계자』란 소설의 주인공 래성이 죽으면서 소설이 끝나게 되자 인터넷 댓글에 래생의 생명을 연장하라는 몇 건의 댓글이 달렸다. 주인공의 생명을 연장할 것을 요구했던 ‘한사람’이라는 네티즌은 “드라마가 끝날 즈음에 연장 방송하게 하는 시청자들을 한껏 비웃던 사람인데... 저 역시 그들과 다를 바가 없네요.”⁷³⁾라고 댓글을 달았으며 자신이 작가에게 내용을 변경할 것을 요구한 것을 시인하고 있다.

이에 작가는 자신의 의도와는 다르게 결론 부분을 연장하겠다는 의견을 밝히고 있다. “그나저나 저의 계획은 목요일, 금요일에 원고지 80매를 대거 올려서 연재를 끝낸다는 계획이었는데 어제 래생이 칼에 너무 깊숙하게 찔리는 불의의 사고를 당하는 바람에. ㅠ ㅠ 오늘 생각지도 않게 원고지 25매를 할애하여 아까썩끼를 발라야 하는 사태에 이르게 되었습니다. ^^ 그래서 아마 마지막 연재는 다음 주 월요일에 끝날 가능성이 높아요. 열화 같은 성원에 힘입어 연장하는 것은 아니고 ~에 또 ~ 이놈의 빨간약 때문에... ^^”⁷⁴⁾

이와 같이 독자들이 작가의 창작에 관여하는 예를 김언수 소설에서 볼 수 있다. 독자는 수동적으로 읽는 사람이 아니라 작가가 쓴 글에 대해서 논의하고 간접적으로 개입하는 간섭자가 되었다. 또 인터넷 카페는 작가와 독자의 토론의 장이 되기도

72) 김언수, “설계자들, 연재를 앞두고”. 문학동네 독자 커뮤니티

〈<http://cafe.naver.com/mhdn> 2010. 07 현재〉.

73) 위의 글, 댓글: 한사람 〈<http://cafe.naver.com/mhdn> 2010. 07. 14. 15:14 현재〉.

74) 위의 글, 댓글: 한사람 〈<http://cafe.naver.com/mhdn> 2010. 07. 15. 13:16 현재〉.

한다. 작가는 인터넷 카페와 블로그의 댓글에서 독자와 소통을 하면서 자신의 작품을 제3자의 입장에서 거리를 두고 객관적으로 판단하기도 한다.

“금요일 날 끝내려면 원고지 60매 한꺼번에 올려야한다... 아웅... 래생 이념 뭘 일을 이리 많이 벌여놔가지고... 수습하려니 참 일 많군요.^^”⁷⁵⁾ 여기서 작가는 자신이 쓴 작품을 마치 다른 사람이 쓴 것처럼 대상화해서 평가한다. 작가와 저자가 작품에 대해서 의사소통하는 예를 김언수의 글에서 보았다.

이와 같이 인터넷 상에서 독자와 소통하는데 연령에 따라서 다양한 양상이 나타나고 있다. 30대 작가는 독자와 직접 소통을 하고 50대 작가는 소통할 의사를 갖고 있는데 실천을 하지는 못하고 60대 작가는 아예 독자와 소통할 의사를 갖고 있지 않음을 김언수, 은희경 그리고 김 훈 작가를 통하여 알게 되었다. 비록 이러한 현상을 일반화시키기는 어렵지만 젊은 작가들이 나이든 작가에 비해서 독자와 소통하는 비율이 큰 것만은 분명하다. 완성되지 않은 작품에 대해서 독자들이 개입할 여지를 주지 않으려는 것이 기성작가들의 특징이라면 이와 반대로 독자와 적극적으로 소통하는 것은 디지털매체를 사용하는 젊은 작가들의 특징으로 볼 수 있다.

3. 탈경계와 소통의 글쓰기

문학이 이루어지려면 작가, 출판인, 작품, 독자라는 구성요소가 갖추어져야한다. 이 세 구성체는 서로 긴밀하게 연결되어 각 구성요소가 서로를 지탱해 주고 있다. 독일의 수용미학 연구자인 바인리히(Harald Weinlich)는 이미 1967년 『독자의 문학사를 위하여 Für eine Literaturgeschichte des Lesers』라는 논문에서 문학구성요소 중 특히 능동적인 독자개념에 대해서 언급을 했다. 그는 여기서 독자의 적극적인 참여에 대해서 강조했는데 이러한 부분이 디지털시대에 와서 더욱 각광을 받고 있다.

그는 문학작품이란 독자를 위하여 쓰인 것인데도 작가의 관점에서 관찰해 작품을 해석하는 것은 옳지 않다고 지적하면서 이제까지의 문학사는 독자를 무시하며 쓰인

75) 위의 글, 댓글: 한사람 <<http://cafe.naver.com/mhdn> 2010. 07. 15. 13:01 현재>.

것이라고 비판했다. 문학은 작가와 작품으로만 이루어지는 것이 아니라 이에 대응하고 있는 독자도 포함되는 것이라는 점을 잊어서는 안 된다는 것이다. 그래서 바인리히는 문학적 대화라는 것은 이들 각자에게 분담된 역할들이 이루어내는 공동유형여야 한다고 주장한다. 문학작품은 인쇄된 그 자체로 존재하는 것이 아니라 읽힘으로써 생명을 얻게 된다고 본 바인리히는 이처럼 작품 이해에 있어 독자의 적극적인 참여를 요구하고 작가-작품-독자 상호 간에 창의적인 공동 작업이 이루어질 것을 요구한다. 그런 의미에서 독자는 잠에서 깨어나야 하며 자신의 역할과 권리를 주장하고 독자로서의 긍지를 내세울 수 있어야한다. 이러한 새로운 독자 이론은 수동적인 독서자세, 기존의 독자 상에 대한 자기반성을 내포한다.⁷⁶⁾ 바인리히는 이미 작가와 독자의 공동 작업을 지적했는데 디지털 시대에 와서는 독자와 작가의 쌍방향적인 소통이 더 부각되고 중요해진다.

디지털텍스트의 독자는 아날로그텍스트의 독자와 다르다. 전통적인 의미에서는 작가와 독자가 직접 의사소통을 하는 것이 곤란했다. 즉 독자가 작가에게 일대일로 의견을 말하거나 작품에 간섭하는 일은 거의 불가능했다. 고전적인 의미에서 독자는 주로 작품을 수용하는 문제에 천착했는데 디지털텍스트 독자는 작가의 창작행위에 대해서도 관여한다. 인터넷 매체는 독자와 작가의 직접 소통을 가능하도록 했고 익명성을 어느 정도 견어냈다. 독자의 입장에서는 저자사인회, 저자간담회 등 공식행사가 아니면 유명작가와 소통할 기회가 거의 없었지만 인터넷상에서는 유명작가와도 일대일 소통이 가능해졌다는 것은 매체로 인하여 접근성이 더 용이해졌음을 의미한다.

황석영은 2008년 초 소설 『개밥바라기별』을 연재한지 한 달 뒤부터 소설을 쓰는 것보다 댓글 쓰기가 더 재미를 주었다고 한다. 소설을 3~4시간 쓴다면 댓글을 5~6시간을 쓸 정도였고 그리고 댓글을 통해 비로소 젊은 세대들이 어떤 생각을 하는지 알게 되었다고 한다. 또 이것이 소설을 쓰는데도 감각적으로 많은 도움이 되었다

76) 차봉희 엮음, 『독자반응비평』, 고려원, 1993. 12~13쪽 참조.

고 한다.⁷⁷⁾ 위 황석영의 예에서 독자가 인터넷 소통을 통하여 작가에게 영향을 주고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 인터넷을 통하여 독자가 작가에게 직접 다가감으로써 독자의 익명성과 작가의 신비주의가 파괴되었고 과거에는 볼 수 없는 적극적이고 능동적인 독자의 태도도 볼 수 있다.

인터넷과 모바일 폰에서는 기존 작가들도 새롭게 적응을 해서 활동을 하지만 10~20대의 활동이 더 적극적이다. 인터넷을 통하여 작품을 접한 그들은 독자로서만 그치는 것이 아니라 더욱 적극적으로 한 걸음 더 나아가서 작가의 역할도 하고 있다. 인터넷소설에 10대 작가군이 등장하며 문학의 공급과 수요의 판이 근본적으로 바뀌고 있다. 소설의 독자층이 곧바로 작가층으로 부상하면서 작품의 생산, 교환, 소비체계에 근본적인 변화가 나타나고 있다⁷⁸⁾는 지적도 있다.

그들은 독자로 시작해서 작가로도 활동하며 정제되지 않은 글쓰기를 통해 자신의 욕망을 실현시키는 방법으로 서로 소통하고 있다. 그들은 인터넷에서 기성작가, 기성세대의 글쓰기와 무관하게 그들만의 글쓰기를 즐기고 있다. 평가를 바라지도 않고 유명작가가 되는 것도 중요하지 않다. 다만 그들만의 글쓰기로 그들의 작품세계를 만들어간다. 기성세대가 만든 등단과 검증의 틀을 벗어 던지고 그들만의 글쓰기를 한다. 비록 탄탄하고 이름답지는 않지만 그들만의 집을 짓고 거기서 만족하면서 산다. 따라서 이 공간에서는 창작, 유통, 수용이 한 공간에서 이루지고 작가가 독자가 되고 독자가 작가가 된다.

청소년들에게는 문학작품을 집필하고 폭 넓게 소통할 수 있는 공간이 부족했는데 인터넷이 그러한 문화공간을 마련해 주고 대화의 장을 제공함으로써 그들을 문학의 주체로서 등장하도록 하였다. 또 인터넷은 글쓰기와 글읽기의 행태를 변화시켰다. 기존 작가의 글쓰기가 오락, 계몽, 교훈 등 사회 변화 및 자아실현 등의 특정한 목표를 지향했다면 디지털글쓰기를 하는 세대는 자신이 하고 싶은 표현을 표출하는 것

77) 김명석, 『인터넷소설, 새로운 이야기의 탄생』, 책세상, 2009. 42쪽.

78) 최혜실, 「가상놀이인간(homo virtuosus Ludens), 퓨전의 시대, 그리고 문학」, 『문학수첩』, 통권8호(2004년 겨울), 25쪽.

이 글을 쓰는 중요한 동기라고 할 수 있다.

인터넷작가의 다수를 차지하는 10대 후반과 20대 초반의 무명작가는 습작을 해서 글쓰기의 기초를 다진 것이 아니라 자신의 욕구를 즉발적으로 표출하는 방식으로 새로운 장르를 개척한다. 독자이자 동시에 작가이기도 한 이들이 인터넷을 대화와 커뮤니케이션의 공간으로 인식하고 창작, 유통, 수용, 비평을 동시에 수행하는 1인 다역을 하는 문학행위의 주체로서 부각된다는 것이 문학사에서 특기할 만한 사항이다. 디지털시대의 도래와 인터넷 작가의 붐으로 기존 작가마저도 인터넷 소설에 참여하여 독자와 쌍방향 교류를 하는 것도 큰 변화라고 할 수 있다. 이러한 현상은 문학개념의 변화로 보기보다는 오히려 새로운 장르의 창출이나 문학개념의 확장으로 보는 것이 더 타당하다고 할 수 있다.

전자책시대에는 청소년작가들이 더욱 많이 등장하는 계기가 될 것이다. 더 나아가서 작가를 중심으로 팬클럽, 팬카페 등이 확장되어 작가와의 만남 등 직접적인 커뮤니케이션이 이루어지고 있다. 과거 작가와 독자의 익명성이 극복되고 있고 현실에서 작가에게 더 근접할 수 있는 발판이 마련된다. 이것은 긍정적인 면에서 작가가 독자와 협의해서 작품을 쓰지만 독자가 너무 작가의 창작활동에 개입할 경우, 작가의 독자적인 창작성과 독창성을 방해하여 작품의 일률화와 평준화를 가져올 수 있다. 전자책은 젊은 작가들 중심으로 독자와의 커뮤니케이션을 더욱 확대할 것으로 예상된다.

4. 출판의 탈경계성

기성작가들의 글은 먼저 인터넷 카페에 올려지고 나중에 종이책으로 출간된다는 공통점이 있다. 즉 디지털매체와 아날로그매체를 순차적으로 이용하는 것이다. 이들 작가에게는 종이책이 더 주요한 매체이고 블로그나 인터넷 카페에 올린 책들은 오히려 홍보성격이 강하다고 할 수 있다. 왜냐하면 연재된 글들이 종이책으로 나오는 순간 블로그나 인터넷 카페에서 사라지는 것을 이미 박범신의 『출라체』 또는 황석영의 『개밥바라기별』에서 경험하였기 때문이다.

하지만 기성작가와와는 다른 문학패러다임을 인터넷 작가에게서 볼 수 있다. 이들은 자신의 글을 인터넷이나 전자책으로 출간한다. 종이책은 작품의 반응이 성공적일 때나 주어지는 부차적 매체이다. 그렇다면 작가들이 어떤 방식으로 자신의 글을 인터넷에 올려서 독자와 소통을 하는지 알아보도록 하자. 여기서는 두 가지 방식으로 예로 들어 보겠다. 그 중 하나는 작가 스스로 전자책을 만들어서 전자책 오픈마켓에 자신의 작품을 판매하는 것이고 다른 하나는 자신의 작품을 인터넷 작가 인증시스템에 올려 독자들의 평가를 받는 것이다.

유비쿼터스 ePUB 전자책 오픈마켓 (www.genesofts.com)을 운영하고 있는 지니소프트는 직접 국제전자책 표준 ePUB 파일의 전자책을 만들 수 있도록 제작들을 무료로 배포하고 있다. 이곳에서 개인, 법인, 작가, 출판사 누구든지 자신의 글을 ePUB 저작물을 사용하여 전자책을 직접 제작할 수 있다. 이 전자책을 오픈마켓이 제공하는 저자사이트에 업로드해서 독자에게 IPTV, PC, PDA, 스마트폰, 전자책단말기 등을 이용하여 서비스 할 수 있다. 콘텐츠 관리자가 제공하는 오픈마켓에 입점해서 자신의 글을 독자에게 전달함으로써 누구나 작가가 될 수 있는 구조이다. 여기서 ePUB 전자책 오픈마켓의 역할은 저자의 작품을 독자에게 중개하는 것이다.

하지만 오픈마켓에서 질적으로 검증되지 않은 작가의 글들이 올라오다보니 우려하는 바가 현실로 나타나고 있다. 수준미달의 글들이 올라오는 이유 때문에 고객들의 불만이 속출하고 있고 구입한 콘텐츠에 대해서 환불을 요구하는 경우도 빈번하게 발생하고 있다. 이 부분에 대해서 회사에서도 인정하고 개인작가인 경우에 콘텐츠 판매시 검수 및 승인 프로세스를 도입하겠다고 하고 판매자에게 경고조치하겠다고 공지하고 있다.⁷⁹⁾ 이와 같이 디지털 출판으로 인하여 작가의 문턱이 낮아지긴 했지만 작품의 질적 수준이 떨어질 수 있다는 점이 현실로 나타나고 있다.

무명작가들이 자신의 글을 올릴 수 있는 다른 형태로 바로북이 운영하는 ‘아이작가(www.ijakga.com)’가 있다. ePUB 전자책 오픈마켓에 누구나 글을 올렸던 것과는

79) <www.genesofts.com/Site/customcenter/Board 2010. 07.12 현재> 참조.

달리 전자책 전문회사 바로북은 올라오는 글을 평가해서 작가등급을 매긴다. 현재 아이작가 홈페이지에 등록된 작가는 21,538명이고 연재작품은 18,363편 그리고 감상평도 178,868개에 달한다. 그야말로 대규모의 작가 커뮤니티가 형성되어 있다.

아이작가 연재등급은 총 3개로 나뉘는데 그 중 ‘자유연재’는 모든 회원들에게는 열려있는 작품공간이다. 그 다음에는 작품평가 및 조회 선호정보를 종합적으로 검토하여 좋은 점수를 얻으면 ‘신인연재’ 등급으로 상향 조정된다. 이 중에서 출간경험이 있는 작가의 작품을 연재하는 공간을 ‘작가연재’라고 한다. ‘신인연재’ 또는 ‘작가연재’에서 나온 좋은 작품을 아이작가와 출간계약을 통해서 전자책으로 제작하게 된다. 아이작가와 직접 출간계약을 맺은 작품은 바로북을 비롯한 포털사이트에서 판매된다.

ePUB 전자책 오픈마켓에는 작품에 대한 평가나 검증제도가 없었던 반면에 아이작가에서는 전문편집 자문위원을 위촉해서 작품을 평가하도록 했고 무엇보다도 네티즌 독자의 평가가 가장 큰 비중을 차지한다. 작품연재에 댓글과 조회수가 많을수록 편집위원들은 그 작품을 수준 높은 작품으로 평가하고 있다. 여기서 알 수 있듯이 누구나 글을 쓸 수 있다. 하지만 인터넷 상에서도 작가 등급을 매기는 새로운 인증제도가 도입되거나 사용되고 있는 것을 알 수 있다.

5. 출판과 유통 영역의 변화

전자책은 출판유통 구조에 많은 변화를 가져왔는데 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 전통적으로 출판사는 책을 기획하고 편집하고 제작해서 독자에게 전달하는 일을 해왔다. 하지만 전자책을 취급하는 회사는 기존의 종이책 출판사와는 다르다. 출판사는 제조업을 담당하는 매체사라는 개념보다 콘텐츠를 통해 다양한 문화상품을 제작하여 유통시키는 기획사이자 유통회사라는 개념에 더욱 가까이 다가가고 있다.⁸⁰⁾ 또 전자책 출판은 저자 1인 출판 시대를 열었다. 개인이 아이디어만 갖고 있다

80) 이용준, 『전자책 빅뱅』, 이담, 2010, 36~37쪽 참조.

면 자신이 직접 전자책을 만들어서 출판사와 서점을 통하지 않고 독자에게 직접 전자책을 제공할 수 있다. 미국의 공포소설 작가 스티븐 킹(Stephen King)이 2000년에 『총알차 타기(Riding the Bullet)』란 신작소설을 인터넷에 발표해 인기를 끌면서 사이먼&슈스터와 같은 대형 출판사들이 전자책 사업에 뛰어들었고 우리나라도 이문열, 이순원과 같은 작가가 출판사의 도움 없이 전자책을 출간하기도 하였다.⁸¹⁾

전자책이 활성화될 경우에 오프라인 서점의 구조조정도 불가피해 보인다. 전자책이 종이책을 압도하는 시대가 와서 온라인 서점이 전자책을 선점하게 될 때 오프라인 서점이 이에 적절하게 대응하지 못할 경우에는 출판유통에 다시금 큰 변화가 올 것으로 예상된다.

전자책은 PC나 휴대폰, 스마트폰 등으로 파일을 다운로드 받아 전용뷰어로 보거나 전자책 전용단말기로 보는 두 가지 형태가 있다. 넓은 의미에서 전자책은 전자책 콘텐츠, 콘텐츠를 볼 수 있는 소프트웨어인 전용뷰어/리더 그리고 하드웨어인 전자책단말기를 포괄한다.⁸²⁾ 위와 같은 전자책이 독자가 읽을 수 있도록 제대로 서비스되기 위해서는 콘텐츠를 담당하고 있는 출판사, 콘텐츠를 전자책으로 제작하고 전용 뷰어를 통해 볼 수 있게 만드는 전자책 유통사, 전자책 단말기를 만드는 전자회사가 서로 적절한 역할을 해야 한다.⁸³⁾

최근 휴대폰이 널리 보급되면서 휴대폰으로 전자책을 볼 수 있게 되었고 급기야는 휴대폰 소설이라는 장르까지 생겼다. 아직까지는 우리나라에서는 매우 드문 경우지만 이웃나라 일본에서는 인기 있는 휴대폰 소설이 종이책으로 출간되는 경우가 일반화되다시피 했다. 일본은 2007년 이후 휴대폰 전용 전자출판물(283억 엔)이 크게 증가하여 PC 전용 전자출판물(72억 엔)의 네 배에 가까운 점유율을 보이고 있다. 휴대폰 전용 전자출판물 중에서 큰 비중을 차지하는 것이 바로 휴대폰 소설이다. 휴대폰 소설의 작가는 대부분 무명작가인데 그들이 휴대폰 전용 인터넷 사이트에 접

81) 위의 책, 38쪽.

82) 위의 책, 57쪽.

83) 위의 책, 59쪽.

속해서 글을 쓰면 사람들이 그 글을 읽게 되어 자연스럽게 베스트셀러가 되고, 종이책으로 출간되어 판매되기도 한다. 2007년에 일본에서는 연간 소설 베스트셀러 10위 안에 3종의 휴대폰 소설이 들어갈 정도로 휴대폰 소설이 인기가 높았다.⁸⁴⁾

휴대폰 소설이 베스트셀러가 된 것은 전자책이 보편화되면서 콘텐츠가 다양해지고 종이책 시장의 주변부에 머물렀던 장르소설이 새로운 독자들의 관심을 끌었기 때문이다. 전자책은 종이책보다 저렴하다. 이런 이유로 비용에 큰 부담이 없기 때문에 시장성을 예측할 수 없는 아이템의 출판도 손쉽게 시도할 수 있다. 하지만 전자책의 양적 팽창, 질적 다양화와 함께 야기되는 문제는 책이 디지털 파일로 출판됨으로써 출판사와 서점의 역할이 축소된다는 데 있다. 출판사는 콘텐츠의 기획사 역할을 하고 서점은 전자책의 유통회사로 전환하는 등, 기존의 유통체계와는 다른 양상을 보이고 있다.

제 2 절 전자책 콘텐츠의 시학: 새로운 장르로서 모바일 문학 사례분석

1. 디지털 컨버전스와 모바일성의 진화

직장 등 대부분의 활동영역이 집과 상당한 거리를 두고 있는 현대의 일상생활에는 특히 장소의 이동에 따른 자투리 시간이 과거에 비해 다양하게 발생한다. 그리고 이 시간을 이용하려는 인간의 노력은 각종 모바일 기기를 고안해내었다. 이러한 자투리 시간을 위해 얼마 전까지만 하더라도 신문, 만화, 잡지나 혹은 워크맨과 휴대용 CD 플레이어가 선호되었으나, IT의 발전과 더불어 MP3 플레이어, DMB, 휴대폰 등의 모바일 기기가 그 자리를 대신하게 되었다. 이러한 변화 속에서도 문자 콘텐츠 이용도 함께 확대되고 있는데, 그 이유 중 하나가 음악과 동영상에 비하여 문자는 유일하게 쌍방향 소통의 가능성을 가지고 있기 때문이다. 특히 우리보다 먼저 휴대

84) 강현구, 앞의 책, 77쪽.

폰에 인터넷이 연결된 일본에서 그리고 비록 시기적으로 늦기는 했지만 한국의 경우 이제 인터넷이 가능한 스마트폰의 등장으로 문자 콘텐츠를 이용하는 경향이 역시 확대되고 있다. 이러한 변화와 더불어 문학도 인터넷 기반의 글쓰기와 글읽기를 통한 인터랙티브 소통 시대를 거쳐, 이제는 이동성(모바일성)과 기동성의 결합이라 할 유비쿼터스 환경 속의 글쓰기와 글읽기 시대로 발전하고 있다. 이제는 디지털화된 텍스트를 PC에서뿐 아니라, 그것을 지하철과 버스 속에서 전용단말기나 휴대폰 혹은 스마트폰의 전자책 기능을 이용해 읽는 일은 보편화 되었다. 더욱이 최근의 기술의 융합화 추세 속에서 인터넷과 모바일 기기가 결합함으로써 원하는 것을 원하는 때에 원하는 장소에서 곧바로 불러들여 읽을 수 있는 ‘기동성’까지 보유하게 되었다. 종이책이 대중화 되는 과정에서 추구된 이동성의 개선이 책을 종교와 학문 영역으로부터 사적 영역으로 끌어들었다고 한다면, 융합 기술에 의한 모바일 기기는 원래는 서로 흩어져 독립되어있던 공간들을, 예를 들어 작가와 독자라는 서로 차단되어 있는 공간을 연결하여 더욱 좁고 밀착된 새 공간으로 변화시켰으며, 독서공간을 더욱 사적이고 은밀한 감정의 보편적 소통 공간으로까지 만들었다.

휴대폰이나 스마트폰의 전자책은 단순히 기호화된 디지털 문자를 읽기 가능하도록 변환해 주는 단말기로서의 역할만 하는 것이 아니라, 기기 자체가 갖는 매체적 특성을 한껏 발휘하면서 그 안에 담기는 텍스트의 내용과 형태 자체에 영향을 주는 힘을 발휘하고 있다. 모바일 기기 자체를 생활의 중심으로 즐기는 디지털 세대를 중심으로 새로운 문학 공간이 창출되어 문학의 새로운 기능이 작동하기 시작한 것이다. 본 연구는 전자책이 갖는 이러한 의미에 주목하면서 이 모바일 컨버전스 기기가 시간이나 ‘죽이는’ 생활 속의 “장난감”이나 생활의 편의 도구로부터 한 차원 더 높은 문명이기로 자리매김 될 수 있는 가능성을 찾아보고자 한다. 이를 위해 인터넷을 통해 PC에 정착했던 인터넷 문학이 모바일 기기에 파고들어 모바일 문학으로 변신하면서 어떤 특성을 새롭게 갖게 되었는지 살펴보면서 그 모바일 문학이 가지고 있는 가능성을 찾아보고자 한다.

2. 모바일 문학(Mobile Literature)으로서 전자책의 진화

컴퓨터 자판을 두들겨 써내려가는 디지털 글쓰기는 “문자화 속도가 머리 속의 사유 속도와 거의 같”아지면서 “내면 의식의 표출에 즉각성과 솔직성”⁸⁵⁾을 드러내는 특징을 갖는다. 이 말은 결국 문자화 속도를 머리 속의 사유 속도에 맞추기 위해서 많은 사유 과정을 생략해버리는 것을 의미한다. 그럼에도 불구하고 문자화라는 물리적 행위는 머리의 사유의 속도를 쫓아가기에는 역부족이라는 것은 누구나 경험으로 안다. 그래서 생긴 것이 문자의 경제화였고, 그것은 ‘쓰고 읽는’ 문자화 과정을 – 채팅 문화와 더불어 – ‘말하고 듣는’ 속도로 즐기는 PC통신의 유저들에 의한 구어체 쓰기에 깊숙이 뿌리내렸다. 그리고 이 축약체와 구어체에 감성을 붙여 넣어주는 이모티콘이 합세하여 문자로 말하는 새로운 형태의 “구술문화”⁸⁶⁾가 탄생했다.

이러한 1990년대의 PC통신과 더불어 새로운 글쓰기와 글읽기는 문학 영역에서도 작가와 독자 사이의 인터랙티브 소통 관계를 활성화 했고, 1990년대 말 인터넷이 대중화되면서 인터랙티브 글쓰기의 한 형태로 발전하였다. “언어 행위 사이의 거리가 좁혀지면서 적극적인 독자의 텍스트 구성에 대한 참여가 가능해지는 새로운 언어 질서가 만들어”졌으며, “저자와 독자 사이, 텍스트와 텍스트 사이에서 벌어지는 디지털 텍스트의 상호작용은 저자의 지배적 위치를 축소시키고 독자의 기능과 위상을 새롭게 인식하도록”⁸⁷⁾했다. 이 시기 독일에서는 인터넷 상에서 작가와 독자 사이에 글쓰기 공동 작업이 시도되었고,⁸⁸⁾ 일본과 한국에서는 PC통신 문학을 이어받아 인터넷 소설로 변모시켰다. 이 인터넷 소설은 문학의 새로운 장르적 특성을 이루어내면서 청소년층으로부터 커다란 반향을 얻었고, 여전히 청소년들에게 인기를 얻고

85) 김병익. 「컴퓨터는 문학을 어떻게 변화시킬 것인가」, 『동서문학』, 1994년 여름호, 259쪽. 이 논문의 필자는 디지털 글쓰기의 특성으로 “즉각성과 솔직성”을 들고 있다.

86) 휴대폰의 문자메시지의 구술문화적 특성에 대해서는, 강현구, 앞의 책, 93쪽 참조.

87) 박승희. 「디지털 텍스트와 새로운 의사소통에 관한 연구」, 『한국사상과 문화』 제 31집(2005). 351쪽.

88) 이것에 대해서는 아래 5장 ‘독일, 고집스런 문학적 실험’에서 다룬다.

있다. 그리고 이 인터넷 글쓰기와 글읽기는 새 모바일 매체인 휴대폰의 등장과 대중화에 힘입어 2000년 이후 일본을 기점으로 휴대폰을 이용한 글쓰기와 글읽기로 계승되었다. 원래 휴대폰 소설이란 “휴대폰 자판을 눌러 가며 창작한 소설”을 전용 사이트에 올려놓아 독자들이 휴대폰으로 내려 받아 읽는 소설을 일컫는데,⁸⁹⁾ 휴대폰이 글쓰기와 글읽기의 새로운 매체로 이용되는 점을 부각시켜 명명된 소설장르이다.⁹⁰⁾ 물론 저자는 꼭 휴대폰으로 작성하지 않을 수도 있고, 독자는 반드시 휴대폰으로 읽을 필요는 없다.⁹¹⁾ 그러나 인터넷을 통하여 글을 쓰고 읽을 수 있다는 데에서 한 걸음 더 나아가 작품의 생산과 소비에 모바일 기기가 개입되어 모바일 문학장이 형성되었다는 점에 주목할 필요가 있다.

앞에서 말한 바와 같이 이러한 휴대폰을 이용한 문학 영역의 확장은 오래전부터 휴대전화로 인터넷이 가능했던 일본에서 시작되었다. 1999년의 i모드 서비스라는 모바일 인터넷 서비스 그리고 2004년경부터 실시한 데이터 정액제가 시작하면서⁹²⁾ 모바일 휴대폰의 인터넷 사용료에 부담을 덜게 되었다. 그리하여 휴대전화로 인터넷을 이용하면서 단문만 가능한 문자메시지서비스 SMS를 이용하기 보다는 주로 긴 글을 주고받을 수 있는 메일을 이용할 수 있게 되었고,⁹³⁾ 개인의 블로그도 휴대폰으로 관리하는 등 인터넷과 휴대폰이 긴밀하게 연결된 환경이 조성되었다. 이러한 일본의 휴대폰 환경 속에서 휴대폰 소설이라는 이름의 새로운 문학 영역이 개척된 것이다. 사정이 일본과는 다른 한국에서는 휴대폰으로 소설을 읽을 수 있는 통신회사의 유료 서비스가 있기는 하지만,⁹⁴⁾ 네티즌 사이에 “인소”⁹⁵⁾라는 이름의 장르로 인터넷

89) 강현구, 앞의 책, 77쪽 참조.

90) 일본에서는 케이타이 쇼세쥬(携帯小説, ケータイ小説), 독일에서는 Handyroman이라고 불린다.

91) 독일어권의 경우 반드시 휴대폰으로만 읽을 수 있다.

92) 사사키 도시나오. 앞의 책, 131쪽 이하.

93) 강현구, 앞의 책, 78쪽 참조.

94) 예를 들어 KT의 “이북” 서비스를 통한 백묘의 “아수라장 스케치북”이 있다.

95) “인소”는 ‘인터넷 소설’을 줄인 말이다.

넷 상에 배포되는 txt파일을 내려 받아 휴대폰이나 멀티미디어 기기에 옮겨 읽는 것이 일반적이다. 그런데 한국의 경우, 사실 그 내용과 형태로만 본다면 PC통신문학이나 인터넷 소설 그리고 휴대폰 소설은 구분할 수도 없고, 그럴 필요도 없다. 실제로 중, 고등학생 대부분이 소유한 휴대폰으로는 txt 파일을 읽을 수 있는 전자책 기능이 없어 텍스트 뷰어가 장착된 MP3, MP4 플레이어 등의 모바일 기기를 이용하여 소설을 읽는다. 일본에는 휴대폰을 통한 쓰기와 읽기에 일찍부터 이용자친화적인 독특한 환경이 조성되어 있었던 셈이다.

이 휴대폰 소설 등 모바일 소설에 주목하는 이유는 크게 다음 몇 가지를 손꼽을 수 있다. 첫째, 새로운 매체와 결합된 이 문학 장르에 높은 반응이 보이고 있기 때문이다. 최초의 휴대폰 소설로 평가되는 유게 요시(湯下善之)의 『Deep Love 아유 이야기』⁹⁶⁾는 2000년 인터넷에 발표된 이래 “2,000만회의 조회수를 기록했고”, 그 인기에 힘입어 2002년 종이책으로 출판된 뒤 “270만부의 경이적인 판매부수”를 기록했다.⁹⁷⁾ 그 이후의 몇몇 히트작품들도 놀라운 판매기록을 보이고 있다. 그 인기에 놀려, 내리쓰기 출판이 일반적인 일본에서 휴대폰 소설을 종이책으로 출판할 경우에는 가로쓰기가 정착되었을 정도다.⁹⁸⁾ 우리나라에서도 이전에는 PC통신문학이 10, 20대 사이에 폭발적인 인기를 끌었고,⁹⁹⁾ 휴대폰 등 모바일 기기를 이용해 읽을 수 있는 인터넷 소설이 여전히 10대 사이에 인기를 끌고 있다. 둘째, 이 소설이 ‘책의 역사’적 측면에서 매체진화의 유전인자격인 ‘모바일성(이동성)’을 핵심 기반으로 하는 매체를 이용한다는 점, 그리고 디지털 시대의 컨버전스 추세 속에서 발생한 최근의 문화현상이라는 점 때문이다. 휴대폰 소설은 PC통신과 인터넷을 통해 시도된 여러 실험적 장르들을 기반으로 발전한 것이다. PC통신문학, 인터넷 상에서 쓰고 읽는 인터

96) 유게 요시, 『아유 이야기』, 이미숙 외 옮김, 북스코리아, 2003.

97) 강현구, 앞의 책, 78쪽과 사사키 도시나오, 앞의 책, 126쪽 이하 참조.

98) <<http://de.wikipedia.org/wiki/Handyroman> 2010.09 현재> 참조.

99) PC통신문학과 인터넷 소설에 대해서는 차봉희(편저), 『디지털로그 스토리텔링. 디지털시대의 문화, 예술 그리고 커뮤니케이션』, 문매미, 2007. 141~151쪽 참조.

랙티브 하이퍼소설, 인터넷에서 글 이어쓰기, 인터넷에 발표한 인터넷 소설, 채팅사이트를 바탕으로 만들어진 소설 등이 새 매체의 등장 때마다 새롭게 시도되었던 것이듯이, 이러한 발전 과정 속에서 새 매체를 기반으로 또 다시 새롭게 등장한 것이 휴대폰 소설이다. 그런 까닭에 소재와 주제 그리고 서사적 구성 등 시학적인 면에서 볼 때 인터넷 소설과 최근의 휴대폰 소설은 동일한 장르에 속한다. 그러나 인터넷 소설과 휴대폰 소설의 근본적인 차이점은 후자는 모바일 문학이라는 점이다. 종이책과 전자책의 유통과정을 들여다보면, 종이책의 경우에 관찰되는 ‘종이인쇄, 출판-서점-독자’라는 유통의 흐름이 디지털 콘텐츠(전자책)의 등장으로 ‘디지털텍스트 출판-인터넷/PC-독자’의 유통성이 개선된 구조로 변하였고, 휴대폰 등 모바일 기기에 의한 독서가 등장함으로써 ‘디지털텍스트 출판-통신서비스회사/모바일기기-독자’라는 이동성과 기동성이 추가된 새로운 구조가 생겼다.¹⁰⁰⁾ 이 유통구조에서 알 수 있듯이, 모바일 기기는 개선된 이동성과 기동성을 기반으로 하기 때문에 모바일 기기의 대표주자인 휴대폰은 문학장에도 그 만큼 뛰어난 이동성과 기동성을 부여했다고 말할 수 있다. 그리하여 “읽으면서 작가에게 메일을 보내고 상담도 하고 자신의 이야기를 얘기하는”¹⁰¹⁾ 소통의 계기가 열려 있는 새로운 독서체험이 가능하게 된 것이다. 그러나 모바일 문학의 특징이 이러한 가능성을 시사하는 것만으로 모두 이야기되는 것은 아니다. 휴대폰 소설에 주목하는 세 번째 이유는 휴대폰 소설처럼 모바일 기기를 이용하는 문학은 그 유저와 독자가 대부분 청소년층이라는 점에서 눈에 띄는 특성을 가지고 있기 때문이다.

3. 새로운 ‘청소년문학’으로서 모바일 소설

모바일 기기의 발전에 즉각적인 반응을 보이면서 그 기기의 보유에 극도의 적극

100) 통신서비스회사에 의한 디지털 서적의 분배는 그 이전에 존재했던 일반 인터넷 기반의 출판유통 때보다 기동성에 있어 훨씬 뛰어나다.

101) 네이버 카페의 일본 통신원인 이주은이 올린 “휴대폰 소설”이라는 보고서.

〈http://cafe.naver.com/geojapan.cafe?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Farticleid=622〉.

성을 보이는 청소년층은 자연스럽게 모바일 소설의 독자층이 된다. 따라서 모바일 소설의 소재와 내용과 형태가 청소년의 관심에 초점이 맞추어지는 것은 당연한 일이라 하겠다. 10대가 즐겨 읽는 무협, 환타지, 로맨스 등의 장르소설 중 로맨스에 속하는 한국의 인터넷 소설인 귀여니의 『그놈은 멋있었다』¹⁰²⁾와 일본의 휴대폰 소설인 미카(美嘉)의 『고이조라 戀空(연공)』¹⁰³⁾의 예로 살펴보면, 그 소설들의 언어, 즉 청소년의 어투와 언어 그리고 비어 등은 독자에게 일거에 10대의 정서를 전한다. 또한 그들은 말과 말 사이 요소요소에 삽입된 이모티콘에 의하여 이야기에 감성적으로 밀착된다. 깊지 않고 스쳐가는 듯한, 어쩌면 실존하지 않은 자신의 감정과 심리 상태를 표현하는 기법으로 그때그때의 얼굴 변화를 표현해주는 이모티콘은 그 모양 자체로 이해가 가능한 것도 있지만, 10대가 아닌 자는 이해하기 어려운 것도 다수 존재한다. 문어체가 배제된 이 10대 문학에서 이모티콘이 갖는 텍스트성은 그들에게 자연스럽게 정체성과 연대감을 부여하는 10대만의 문장 요소라 할 만하다.

이러한 언어와 표현법들은 10대만의 일상을 굶은 선의 스케치로 이끌어 가면서, 때로는 작품 여기저기에서 그 상황에 맞는 10대의 애창곡이 섞이어 그들의 감성을 자극하면서— 부담 없이 웃고 흥분하며 쉽게 읽을 수 있으면서 재미와 대리만족을 제공하는 스토리텔링을 만들어 낸다.

위의 두 소설의 공통된 내용을 소개하자면, 고등학생인 남자 주인공은 사고와 행동에 있어 일반학생과는 다른 소위 불량학생에 속하며, 실제로 그와 주변 인물들은 음주와 무면허 음주 운전, 패싸움, 섹스, 성폭행과 임신 그리고 유산 등 일반 학생들은 거의 생각할 수 없는 세계에 살고 있다. 여자 주인공은 불량학생은 아니지만, 역시 학업으로부터 자유로운 학생이며, 그러나 순정을 가진 평범한 여학생에 속한다.

102) 종이책으로는 2006년 반디(서울)에서 출간된 뒤, 50만부 이상이 판매되었다.

103) 이 휴대폰 소설 『연공』(이주이 옮김, 조형복스, 2009)은 일본의 휴대폰 소설 사이트인 ‘마법의 i란도’에서 폭발적인 인기를 끌었고, 2006년 종이책으로 출간된 뒤에도 140만부가 팔리는가 하면, 만화와 영화와 드라마로도 제작된 일본의 대표적 휴대폰 소설 중 하나이다. 2008년 한국어 번역판이 출간되었다.

이러한 여학생이 남자 주인공의 상대역이라는 점은 남자 주인공들에게서 불량성이 가려지고, 순정성이 드러나 보이도록 하는 계기가 된다. 그들의 일탈행위는 거리낌 없고 자연스럽게 이야기 속에서 나열되고 펼쳐지는데, 그것을 통해 작가는 한 부류의 10대 소년들이 갖는 일상을 보여준다.

결국 10대 일상에 대한 사실적 묘사는 주인공과 독자 사이의 일체감을 확인시켜 주고, 나아가 이것은 작가와 독자 사이에 공감대를 형성케 하며, 모바일 기기는 즉각적이고 신속한 쌍방향 소통을 가능하게 한다. 그래서 일본에서는 휴대폰 소설이 각광을 받는다는 것이다.¹⁰⁴⁾ 그러나 이러한 사실적 서술은 비판적 사실주의나 그에 따른 계몽 혹은 휴머니즘을 목표로 하지 않는다. 우정과 사랑과 의리 혹은 용서 등 윤리적 코드가 없는 것은 아니지만, 그런 것들이 사회적 규범, 주변인물과의 소통, 가족과의 유대 등 주변과 씨와 날의 연관성을 이루며 이야기 되지 않고, 스토리 전개 선(線)적인 전진을 위한 이야깃거리일 뿐이다. 결국 서사적 상황만 존재하지 성찰의 기회가 주어지지 않는다. 위의 두 소설은 독자에게 갈등이나 고민과 같은 복잡한 성찰의 기회를 강요하는 대신, 마음대로 행동하는 주인공들의 방종을 그럴듯한 명분으로 포장함으로써 대리만족의 극대화를 꾀한다. 그래서 “꽃미남인 남자 주인공과 평범한 여고생의 여러 사건을 거쳐 결국 사랑이 이루어지는 스토리로 우리나라 여고생들의 일탈에의 욕망과 동경을 완벽하게 담아냈다고 할 수 있”¹⁰⁵⁾는 이러한 소설들을 ‘성장소설’로 이해할 수 없다. 10대는 모바일 문학을 통해 다만 이야기를 “소비”¹⁰⁶⁾하고 있는 것이며, 대신 자신들의 시간을 지불하고 있는 것이다.

4. 게임으로서 소설 읽기

현재 흔히 접할 수 있는 모바일 소설은 전통적 문학이 가진 오락성과 계몽성을 조

104) 사사키 도시나오, 앞의 책, 130~133쪽 참조.

105) 차봉희, 앞의 책, 148쪽.

106) 김병익, 「그래도 문학이 있어야 할 이유」, 같은 제목의 책, 문학과 지성사, 2005, 100쪽 참조.

화롭게 갖춘 것이라기보다는, 이 모바일 소설의 목표 집단인 청소년들을 위해 오락성이 강조되어 특화된 소설이라고 하겠다. 이동성과 기동성이라는 매체적 특성에 편승하는 모바일 소설은 결국 청소년들이 즐기는 모바일 게임과 다를 게 없다.

모바일 소설은 우선 그것이 즐거움을 추구한다는 점에서 컴퓨터 게임과 비슷하다. 그리고 그 즐거움은 위에서 말한 대리만족이라는 심리작용과는 또 다른 차원의 심리작용인 집중과 몰입을 통해서 극대화된다. 모바일 소설은 스토리에 독자를 끌어들이는 흡입력이 있는데, 흡입력이란 인물 사이의 관계 설정과 그 변화를 그려주는 스토리를 빠른 흐름 속에서 이끌어감으로써 독자를 그 흐름 속으로 휩쓸어 가는 힘을 말한다. 주인공의 눈이든, 화자의 서술이든 스토리 전개 외의 것, 예를 들어 그들의 눈에 비친 주변에 대한 외적 서술과 그에 대한 내적 성찰은 거의 없다. 이로써 독자는 마치 컴퓨터 게임 혹은 휴대폰 게임을 하듯이 좁은 화면에 온 정신을 빼앗기는 몰입(flow)¹⁰⁷⁾에 빠지게 된다. 게임에서는 과정을 되돌릴 수 없다. ‘game over’라는 메시지가 나올 때까지 전진을 거듭할 뿐이고, 그 과정에서 갖게 되는 게이머의 긴장과 집중이 바로 몰입 현상으로 이끄는 것이다. 자투리 시간을 위해 모바일 기기를 이용한 모바일소설 읽기는 복잡한 컴퓨터 게임과는 달리 단순한 놀이의 모바일 게임과 비슷하다. 휴대폰 소설의 작가는 스토리의 긴박한 흐름을 위해 복잡한 구조의 부수적 스토리를 자제하면서, 이야기를 되돌려 읽을 필요가 없을 정도로 비교적 단순한 이야기 구조와 평이하고 간결한 구어체 서술로 일관하며, 그의 눈에 비친 외부의 어떤 현상에 대하여 내적 성찰로 반응하지 않는다. 작가는 비록 전지전능의 눈으로 사건을 서술해가면서 인물들의 가벼운 심리를 읽고 있다고 하더라도, 주인공들의 내적흐름에 관여하거나 그것을 깊숙이 들여다보지 않는다. 독자가 목표를 향해 다음 스토리로 전진하는 데에 방해가 되기 때문이다.

이러한 시학적 특징은 작가의 새 매체에 대한 인식에 기인한다. 즉 앞에서 이미

107) 몰입의 개념은 미하이 칩센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)의 몰입에 관한 여러 책에 소개되어 있다. 예를 들어 『몰입의 즐거움』(1997), 이희재 옮김, 해냄출판사, 1999. 45쪽 전후를 참조.

언급한 것처럼, 이동성과 기동성이라는 매체적 속성과 그 매체 이용자인 청소년의 속성에 대한 인식과 더불어 그 매체의 이용환경에 대한 인식이 이러한 문학 모델을 만들어 내었다. 앞에서 말한 바와 같이, 독자는 자투리 시간을 이용하여 모바일 독서를 즐긴다.¹⁰⁸⁾ 예를 들어 학교에서 생긴 짧은 자투리 시간에, 혹은 버스나 지하철 속에서 잠깐의 여유 시간에 독서를 시도한다. 그런데 그러한 모바일 환경이 주는 시간적 압박에 의한 심리적 조급함은 오히려 눈에 들어온 텍스트에 더욱 집중하고 몰입하게 한다. 종이책의 모바일성이 만들어 낸 것과 유사하면서 훨씬 강력한 이러한 모바일 독서환경을 휴대폰과 같은 모바일 기기가 창출해낸 것인데, 독자는 스토리 이외의 어떠한 다른 연상의 고리나 성찰의 휴지부를 반기지 않는다. 휴대폰을 비롯한 IT 모바일 기기들도 종이책과 마찬가지로 지하철과 같은, 사람들로 둘러싸인, 그것도 쉴 새 없이 바뀌는 낯선 사람들에 의한 낯설고 어색한 공간 속에서 오히려 자신만의 은밀한 공간을 만들어 낼 수 있는 것이다.¹⁰⁹⁾ 종이책 소설이나 PC로 읽는 인터넷 소설에 비하여 더 강력한 이동성까지 장착된 휴대폰으로 읽는 소설은 독자가 아무 곳에서나, 남의 눈치를 보지 않고, 부담 없이 게임처럼 몰입하여 즐길 수 있는 모바일 읽을거리로 작동하고 있다. 킨들과 같은 전자책 전용단말기와는 달리,¹¹⁰⁾ 여러 기능이 융합된 모바일 기기들은 전자책을 읽다가 지루해지면 언제든지 다른 기능으로 전환할 수 있는 분산성을 가지고 있다. 한 곳, 하나의 작업에 집중할 환경을 제공하지 않는 모바일 기기를 통한 글읽기는 그래서 더더욱, 그 기기가 장난감과 같

108) 본 연구를 위해 실시한 설문조사의 ‘모바일 기기를 이용한 독서 장소’라는 질문의 답변에 의하면, 문항에 대한 응답자 184명은 다음과 같은 분포도를 보였다. 카페 등의 장소(70명), 교통수단(58명), 교실(20명), 본인의 방(20명), 길거리(14명), 공원(2명). 여기에서 알 수 있듯이 모바일 기기는 대부분 자투리 시간이 발생하는 곳에서 이용되고 있었다.

109) 종이책의 이러한 독서환경에 대해서는 알베르토 망구엘, 앞의 책, 224쪽 참조.

110) 설문조사에 의하면, 전자책 전용단말기인 킨들이나 비스킷 등은 아직 인지도가 낮았으며, 소유하게 될 경우 신문이나 학술서를 읽는 데 사용하겠다는 의견이 많았다. 그리고 이러한 전용단말기를 사용하는 이유는 역시 가독성의 문제보다는, 디지털 콘텐츠를 한꺼번에 많이 소장할 수 있기 때문인 것으로 나타났다.

듯이, 잠깐 잠깐 몰입하여 즐기기 행위이며, 따라서 모바일 소설은 즐기는 소설로 이해해야 한다.

5. 독일, 고집스런 문학성 실험

인터넷이 대중화되면서 독일에서는 새 매체의 문학적 가능성을 실험하는 다양한 시도가 있었다. 그 중에서 지금의 휴대폰 소설에 이르기까지의 선상에 있는 실험을 소개하자면 이렇다. 독일의 인터넷 소설은 1995년에 하이퍼소설(Hyperroman)이라는 장르명으로 처음으로 일반에 소개되었고, 1998년에는 이미 발표된 소설을 인터넷 상에 전자 버전의 형태로 출간되었다. 예를 들어 알프레트 굴덴(Alfred Gulden)은 이미 1984년에 종이책으로 발표된 『라이딩엔의 결혼식(Leidinger Hochzeit)』을 인터넷 상에 발표하여 무엇보다도 이제 막 세상에 소개된 멀티미디어 기술을 작품에 실험하였다. 내용과 관련된 정보나 음악, 그림 등을 텍스트 왼쪽 여백에 링크를 이용하여 참조하도록 하였는데, 이렇게 함으로써 “줄거리를 추적하는 읽기를 차단함으로써 새로운 독서 체험의 기회를 제공”¹¹¹⁾했다. 작품에 삽입된 하이퍼링크들은 그 링크 자체가 작가의 의도를 담고 있는 것이어서 독자는 이 하이퍼링크를 클릭하여 따라감으로써 소설을 이끌어 가고 있는 화자의 영역 밖에서 작가의 또 다른 의도를 찾게 된다는 의미를 가지고 있다. 다시 말해 독자는 소설 안에서만 아니라, 소설 밖에서도 작가와 만나게 된다. 거의 같은 시기인 1997년부터 작가 마티아스 폴리튀키(Matthias Politycki)에 의하여 2년에 걸쳐 『마리에타(Marietta)』라는 이름으로 또 하나의 하이퍼 소설이 실험되었는데, 작가는 자신의 작품에 대한 메모, 스케치, 목차 등 소설의 전체적 윤곽을 인터넷 상에 공개한 뒤, 관심 있는 독자들로 하여금 소설의 생성 과정에 관여토록 유도하여 독자와 함께 만들어 가는 인터랙티브한 인터넷 소설을 만들고자 했다.¹¹²⁾ 이것은 작가와 독자 사이의 상호작용에 의한 창작이 어떠

111) 이정준, 「하이퍼텍스트와 하이퍼 소설: 그 특성으로 본 유사성과 한계성」, 『독일 문학』 80(2001). 250쪽 이하.

한 긍정적, 부정적 결과를 갖게 되는지 실험하는 것이었다. 결과는 “소설에 생동감 있는 현실성을 부여했다”는 점에서 긍정적이었지만, “Feedback, 창의성, 소재 발굴”에 있어 기대치에 도달하지 못했다는 부정적 평가가 나왔다.¹¹²⁾

이러한 독일의 인터넷 소설은 기존의 문학 전통을 보존하면서 가능한 미학적 형태를 새 매체에서 찾는 실험에 초점이 맞추어져 있었기 때문에 새 매체의 유저들의 연령층이 갖는 또는 갖게 될 그들의 취향을 읽지 않았고, 또 관심도 인식도 부족했다. 주로 글쓰기를 실험하는 데에 치중했던 독일의 인터넷 소설은 결국 2002년에 와서 –아직 몇몇 작가들에 의해 여전히 추구하고 있음에도 불구하고– 급기야 “네트 문학자들의 몰락”¹¹⁴⁾이라는 말로 실패를 선언하고 만다. 이것은 새 매체에 의한 새로운 문학 창작은 불가능하다는 우울한 결론 같았다. 그리하여 디지털 텍스트라는 전자책은 그저 기존의 종이책의 세컨드 출판으로서, 혹은 듣기 위한 오디오북 형태의 출판으로서만 의미가 있는 것처럼 보였다. 실제로 독일은 2000년대 초반부터 대부분의 사전과 고전작품 등을 디지털화 했고, 많은 양의 오디오북을 제작하고 있다.

그러나 일본의 영향을 받은 독일어권 문학계에서는 2007년 말에 와서 휴대폰이라는 새 매체를 또다시 문학에 실험한다. 독일에서 태어나 스위스에서 활동하고 있는 경제학 교수이며 자유 문필가인 올리버 벤델(Oliver Bendel)이 『루시 루더와 슈튜디 VZ에서의 살인(Lucy Luder und der Mord im studiVZ)』¹¹⁵⁾이라는 소설을 휴대폰에서 읽을 수 있는 파일 형태로 출간한 것이다. 그는 오스트리아의 블랙베티(Blackbetty) 출판사를 통해서 이 소설과 함께 몇 편의 모바일 문학작품을 휴대폰 소설(Handyroman)이라는 장르 이름으로 발표했다.¹¹⁶⁾ 이 모바일 소설들은 원한다 하여 인터넷 상의 사

112) 위의 책, 253쪽 참조.

113) 위의 책, 254쪽.

114) Petersen, Anne/Saltzwedel, Johannes. “Absturz der Netz-Poeten”. Der Spiegel. 51호 (2002). 이 기사는 인터넷 상에서도 열람할 수 있다. <<http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-25940401.html> 2010년 8월 현재>

115) 이하 『Lucy Luder』라 축약하여 사용한다. StudiVZ는 2005년에 생긴 독일어권 대학생들 사이에서 이용되는 소설 네트워크이다.

이트에서 바로 내려 받기가 가능한 것이 아니다. 블랙베티 출판사의 해당 사이트에 가면 원하는 각각의 휴대폰 소설 타이틀에 SMS를 보낼 전화번호가 독일과 오스트리아로 구분하여 쓰여 있고, 원하는 사람은 그 소설에 주어진 키워드를 SMS로 보내면 휴대폰으로 내려 받아 바로 읽을 수 있게 허용된다. 따라서 휴대폰이 아니면 읽는 것이 불가능하다.¹¹⁷⁾ 대부분의 휴대폰 소설은 2~5유로 사이의 가격이며, 그 소설의 파일 크기도 150K 정도여서 휴대폰의 메모리에 부담을 주지 않는다. 또한 독일과 오스트리아의 거의 모든 휴대폰에 장착이 가능하다.¹¹⁸⁾

과거 새로운 매체 인터넷 속에서의 문학 실험은 그 매체의 유저가 청소년이라는 점을 제대로 이용하지 못하여 그들의 취향과 성향을 반영하지 않았기에 결국 실패로 끝난 것이라고 말할 수 있다. 그런데 새 매체의 유저에 맞추어 생산해낸, 그리하여 그 흥행에 있어 예상 밖의 성공을 거둔 일본의 휴대폰 소설은 독일어권 작가 벤델에게 새 매체와 새 문학 장르가 가질 수 있는 긍정적인 관계에 대한 실마리를 던져 주었다. 휴대폰을 젊은이들의 엔터테인먼트 매체로서 주목하게 된 작가 벤델은 특히 비교적 “짧은 문장”과 “간명한 언어”, “간결한 대사” 등을 사용함으로써¹¹⁹⁾ 휴대폰의 작은 화면 크기에 맞추어 읽기 편하고 빠른 독서를 가능케 하고 있다. 그리고 그는 무엇보다도 휴대폰 소설의 독자는 청소년임을 분명하게 의식하여 소설의 소재로서 청소년의 일상을 다룬다. 그의 첫 휴대폰 소설 『루시 루더』는 루시라는 법학을 공부하는 한 여학생이 생활비를 벌기 위해 공동아파트의 자신의 방에 사립 탐정사무소를 차려놓으면서 벌어지는 이야기인데, 대학생들의 일상생활을 현재형으로 서술하면서, 또한 그들의 언어와 생각을 직접 드러내 보이는 ‘대사’를 통해 독자가 자신들의 현재 이야기임을 느끼고 공감하도록 한다. 이 소설은 주거공동체에

116) 『Handygirl』 시리즈(2009~2010)와 『lonelyboy18』(2009)이 있다.

117) 한국에서는 내려 받는 일이 불가능하다. 그래서 본 논문을 위해서는 작가 벤델로부터 직접 건네받은 txt 파일을 word 파일로 바꾸어 읽을 수 있었다.

118) <<http://www.mobilebooks.com/content/view/693/48/> 2010.09.21 현재> 참조.

119) <<http://www.mobilebooks.com/content/view/693/48/> 2010.09.21 현재> 참조.

사는 주인공 루시와 그녀의 공동거주자 티나와의 말다툼으로부터 시작한다.

“You can’t always fuck what you want!”¹²⁰⁾

루시는 샤워 속에서 소리소리 지르며 노래한다. 가느다란 무수한 물줄기가 놀라 그녀를 피하며, 플라스틱 벽에 후두둑 부딪친다.

“루시! 은밀한 곳 손질할 때 방해해선 안 된다는 걸 알긴 하지만, 나 어머니와 전화 하고 있어!”

저엔 티나다. 루시의 주거공동체 동무. 머리는 욕실에 몸은 복도에 있다. 그녀의 좁은 입이 쉬쉬 소리와 후두둑 소리를 뚫고 포효하고 있는 것이다.

“그렇다면 정말 그 더럽게 후진 50년대 전화 창밖으로 집어던져버리고, 핸드폰 들고 나가 길가에서 전화해, 다른 사람들처럼 말야” 루시가 되받아 소리 지른다.

티나는 이미 다시 복도로 나와 있다.

“엄마, 왜 나이 20에 돈이 없어 여자 주거공동체에서 살아야 하는 거지?”

“You can’t always fuck what you want!”

“저건 루시아, 라디오가 아니야 [...]”¹²¹⁾

이 휴대폰 소설은 이미 이 첫 장면으로 거칠고, 반항적이며, 냉소적이고, 요란한 청소년 일상의 모습을 보여준다. 이로써 한국이나 일본의 모바일 소설처럼 한눈에 청소년의 시선을 끌기에 충분한 언어와 소재를 가지고 있다고 하겠다. 작가 벤델은 새 매체의 유저인 청소년 독자와의 교감을 목표로 그들을 유인하기 위한 전략으로 청소년 언어와 청소년 소재에 특별한 관심을 보인다. 이러한 전략적 소재 중의 하나가 섹스에 관한 묘사나 그것을 연상시키는 단어나 개념의 사용이다. 소설 제목에서부터 이러한 전략적 의도를 엿볼 수 있다. 독일의 성(姓)에는 ‘뚫고 뚫아빠진 여자’

120) 루시는 Rolling Stones의 노래 “You can’t always get what you want 원하는 걸 언제나 얻을 수 있는 건 아니야”를 “You can’t always fuck what you want! 원하는 걸 언제나 할 수 있는 건 아니야!”라고 get를 fuck로 바꾸어 부르고 있다.

121) O. Bendel, 『Lucy Luder』, 1장, 1쪽. 한국에서 독일 휴대폰 소설을 내려 받을 수 없어 작가로부터 받은 txt파일에는 페이지 구분을 하지 않고 있다. 그래서 본 논문에서는 인용한 부분에 대하여 먼저 소설의 장(章)을 제시하고, 작가가 보내준 소설의 txt파일을 MS Word로 불러와 그곳에서의 페이지 수를 제시한다.

라는 뜻의 Luder라는 성은 존재하지 않는다. 그럼에도 불구하고 Lucy라는 여자 주인공에게 이 성을 부여한 것은 Lucy Luder라는 이름을 두운법(Alliteration)으로 주의 를 환기시키면서 베데킨트(F. Wedekind)의 Lulu를 연상케 하면서¹²²⁾ 동시에 이 소설에서 에로틱한 면을 기대케 하려는 작가의 의도라 하겠다. 이러한 섹스 연상 단어는 이미 위에서 인용 소개한 소설의 첫 부분, 첫줄의 롤링 스톤스의 노래를 패러디하는 데에서 볼 수 있었다.¹²³⁾ 작품 중간 중간에 자주 등장하는 이러한 종류의 언급과 욕설 그리고 관심 등은 청소년들의 관능적인 욕구의 표출일 뿐 아니라, 사회에 대한 그들의 냉소적인 태도를 보여주는 것이기도 하다. 물론 이 모든 것은 이 소설을 읽도록 청소년의 관심을 환기시키고자 하는 작가의 전략이기도 하다.

그런데 작가 벤델의 휴대폰 소설은 일본 휴대폰 소설이나 한국의 인터넷 소설과는 눈에 띄게 다른 요소를 지니고 있다. 예를 들어 작가는 탐정 이야기의 줄거리 전개에만 집중하지 않고, 한 여대생의 일상생활을 가까운 거리에서 실감나게 현실적으로 묘사하면서도 기회가 있을 때마다 주변 이야기를 관련시켜 독자로 하여금 잠시 상념의 기회를 갖도록 유도한다. 예를 들어 주인공 루시는 자신이 추적하는 납치범을 만나기로 한 광장에서 자신의 외로운 존재를 들여다보게 되는데, 군중 속에서의 외로움, 나아가 자신의 그림자로부터도 소외된 외로움이 드러난다. 이 소설 속의 사건 자체가 주인공 루시에게 사건 해결을 의뢰한 여대생 하이케가 자신의 외로움으로부터 탈출하려는 의도로 벌인 자작극임이 밝혀진다. 이 소설을 통해 작가는 인터넷과 소셜 네트워킹으로 수많은 사람들이 만나고 대화하는, 그렇기 때문에 외로움이라곤 느낄 것 같지 않은 사이버 세계 속의 단절된 고립과 고독에 대하여 주의를 환기시키면서, 실제 세계에서 진정한 만남을 갈구하는 젊은이들을 그리고 있다.

작가 벤델은 인물들의 대화를 직접 인용하는 ‘대사’의 경우를 제외하고는 거칠고 속된 청소년 언어나 은어를 휴대폰 소설의 주 언어로 택하지 않는다. 위의 인용에서

122) 실제로 작가 벤델 스스로 자신의 홈페이지에서 이 소설 시리즈를 “Lulu-Serie”라고 명명하고 있다. <http://www.oliverbendel.net/> 참고.

123) 각주 120번 참조.

도 발견할 수 있듯이 화자는 대사 속의 청소년과는 전혀 다른 화법으로 매력적인 언어예술의 한 예를 보여준다. 위의 자기 존재에 대한 성찰 외에도, 작품 여기저기에서 인권문제와 여성문제에 대하여 문제제기를 한다든지,¹²⁴⁾ 또는 미술과 문학에 대해서 비교하면서 예술의 본질에 대하여 성찰과 토론을 하는 등¹²⁵⁾ 이 소설은 전통 문학에서 볼 수 있는 문학성을 포기하지 않고 있다. 이런 점은 독일의 경우 휴대폰 소설을 질적으로 고급 문학에 근접시키는 성과를 이루어내고 있다.

또한 사립탐정 루시는 자신에게 위임된 사건을 해결해나가는 데 있어 정보를 얻기 위해 구글을 검색하고,¹²⁶⁾ 또 위키백과 백과사전을 참고하는가 하면,¹²⁷⁾ 또한 독일 대학생들의 소셜 네트워크인 StudiVZ에 즐겨 로그인하는데, 결국 결정적으로 이 소셜 네트워크 덕분에 사건 해결의 실마리를 찾게 된다. 이 외에도 구글이나 위키백과를 참고하도록 궁금증을 유발하는 요소를 이 소설의 여러 군데에 심어놓고 있다. 이러한 모든 온라인 활동은 독자로 하여금 소설의 내용을 제대로 이해하기 위해 소설을 읽으면서 다른 것과 소통하도록 유도하는 요소이기도 하다. 법대 3학기제인 루시가 법학을 마치고도 전에 탐정사무소를 여는 것 자체가 이론보다는 실제, 생각보다는 행동을 선호하는 젊은이의 성향을 보여주는 것이며, 젊은이들의 이러한 성향은 미술학을 전공하는 “올리는 그림 그리기에 대한 성찰보다는 그림 그리기를 더 좋아한다”¹²⁸⁾라는 말로도 대변된다. 행동하는 성향의 젊은이들로 하여금 컨버전스 모바일 기기로 독서를 하면서도 무엇인가를 행하도록 하려는 작가의 의도와 그 전략은 보다 많은 독자를 확보할 가능성을 높인다. 작가 벤델의 휴대폰 소설은 이렇게 생각하고 행동하게 하는 소설로서 앞에서 살펴본 ‘게임과 같은 휴대폰 소설’이 갖는 한계를 개선할 수 있는 대안을 제시해준다.

124) O. Bendel. 『Lucy Luder』. 3장(5쪽), 4장(7쪽), 특히 7장, 15쪽 참조.

125) 위의 책 13장, 25쪽 이하 참조.

126) 위의 책 5장, 13쪽 참조.

127) 위의 책 5장, 12쪽, 12장, 24쪽 참조.

128) 위의 책 5장, 11쪽.

휴대폰과 스마트폰 등의 모바일 컨버전스 전자책과 킨들 등의 전자책 전용단말기는 이용자 입장에서는 그 용도가 다르다. 휴대폰 등 모바일 기기를 통한 글읽기는, 위에서 이미 언급한 바대로, 자투리 시간의 즐거운 소비이며, 즐거운 게임이다. 그리고 핸드폰 등 모바일 기기는 개인의 은밀성을 확보해주기¹²⁹⁾ 때문에 그나마 책을 읽지 않는다는 청소년들을 독서로 끌어들이는 수단으로서도 의미가 있다. 물론 휴대폰 등 모바일 컨버전스 기기가 단순히 오락성을 위한 “수동적 여가”¹³⁰⁾의 수단으로 변한다면, “아편”¹³¹⁾으로 전락할 가능성도 배제할 수 없다. 본 연구 팀이 실시한 설문조사에서 확인할 수 있었던듯이, 인터넷 소설 등 모바일 문학은 그 독자층을 10대 청소년들에 의존하고 있는데, 그들이 20대의 대학생이 되면서 이 모바일 문학은 “유치하고”, 읽을 “가치가 없는”, 더 이상 “관심 밖의” 소설¹³²⁾로 전락하고 만다. 이러한 상황은 독자층의 연령을 확장해나가야 한다는 모바일 문학의 과제를 확인해주는 것이라 하겠다. 실제로 독일 휴대폰 소설작가 벤델은 자신의 소설을 연령에 관계없이 누구나 즐길 수 있는 “전 연령층을 위한 문학(All-age-Literatur)”를 추구한다는 원칙 속에서 젊은이의 여러 연령층을 위한 글을 쓰고 있다.¹³³⁾ 일본이나 한국처럼 인기몰이를 하고 있지는 못하지만 실패를 두려워하지 않고 미학적 실험을 거듭하는 독일의 예가 그래서 더 미래지향적으로 보인다. 어린 청소년층뿐 아니라, 대학생 등 젊은 청년층을 위한 휴대폰 소설을 지속적으로 독일 전통적 문학성을 유지하는 선상에서 실험하고 있는 이 독일의 예는 우리의 “유치하고”, 읽을 “가치가 없어” 보이는 모바일 소설의 한계를 극복하는 데 실마리를 던져주는 것이라 하겠다.

129) 본 논문 76쪽과 84쪽 참조.

130) 미하이 칙센트미하이, 앞의 책, 95쪽 이하 참조.

131) 주인공 루시는 마르크스를 인용하면서 음악의 사회에 대한 영향을 비판한다. O. Bendel, 앞의 책, 8장 18쪽.

132) 본 연구를 위해 실시한 설문조사에서 대학생이 되어 인터넷 소설 등 모바일 소설을 더 이상 읽지 않음을 알 수 있었는데, 그 이유를 묻는 질문에 대하여 이 세 가지가 가장 많이 거론되었다.

133) 본 필자에게 보낸 Bendel의 2010. 11. 4일자 e-mail.

제3 절 디지털 컨버전스와 독서 양식의 변화

앞 절에서는 디지털 글쓰기와 전자책 콘텐츠가 기존의 문학 패러다임에 어떤 변화를 야기하는지 살펴보았다. 초창기 인터넷 문학으로까지 거슬러 올라가서 시작된 전자출판과 디지털 문학의 소통은 창작과 수용의 관계, 즉 글쓰기와 글 읽기의 관계 위상에 변화를 가져왔고 문학 출판과 유통의 구조에도 혁신을 일으켰다. 또한 새로운 모바일 기기의 형식이 거기 담기는 내용과 문체에도 영향을 끼친다는 것을 모바일 문학의 사례 분석을 통해 확인하였다. 뿐만 아니라 새로운 기술적 실현으로 하루가 달리 바뀌는 오늘날의 미디어 현실은 독자들의 독서 태도에도 변화를 야기하고 있다.

그러므로 본 연구의 마지막 부분에서는 보다 넓은 의미에서 독서 양식의 변화를 주목하고자 한다. 전자책 미디어를 이용하는 사람들은 언제, 어디서 책을 읽고, 또 어떤 방식으로 책을 읽는가. 그리하여 독서가 가지는 의미가 이전 시대와 어떻게 달라지는가. 이러한 독서 양식에서의 변화 양상은 디지털 컨버전스 시대 인간의 특성과 생활습성과도 필히 맞물리는 것이다.

1. 독서공간의 변이

책을 읽는 행위는 책을 읽는 공간과도 밀접한 관련이 있다. 어떤 책을 어디에서 읽는가? 독서문화가 보편화 된 오늘날 독자에게는 이런 질문이 상당히 낯선 것일 수 있다. 하지만 이 물음에 대한 대답은 오랜 인류의 역사적 경험을 통해 시대마다 각기 달랐다.

독서와 독서공간의 특성을 결정하는 것은 일차적으로 텍스트이다. 책에 담긴 내용과 그 의미가 무엇이나에 따라서 책을 읽는 데 적합한 공간이 달라진다. 책의 의미는 시대에 따라서 차이를 보이는 데, 이는 각 시대의 문화적 환경에 크게 좌우되는 것이다. 두 번째로, 독서공간은 책 미디어의 ‘형태’에 의해 결정될 수 있다. 앞의

제3장에서는 점토판으로부터 파피루스, 양피지, 종이, 전자종이에 이르는 책의 재질 변천과, 점토판으로부터 두루마리와 코덱스를 거쳐 디지털 인터페이스에 이르는 형태 변화를 관찰하였고, 책의 발전과정에서 나타났던 매체별 특성과 그 차이를 고찰하였다. 책의 형태가 독서공간을 결정하는 경우, 가장 중요한 요인은 책 매체가 갖는 모바일성의 정도이다.

역사 속에서 독서 문화를 다시 돌이켜보자. 고대세계에서의 독서는 귀족과 상류층의 전유물이었으며 말 그대로 ‘유유자적’의 행위였다.¹³⁴⁾ 독서는 대개 저택의 정원이나 주랑에서 이루어졌고, 간혹 광장이나 가로변도 독서 장소로 이용되었다. 고대의 독서는 속세의 흐름과 일상에서 잠시 벗어나 정신적 수양에 매진하는 것을 의미했다. 그러나 철인과 학자들이 제자들과 더불어 개방된 실외에서 진지한 토론을 이끌었던 관습처럼, 책 세계로의 침잠 역시 폐쇄된 공간이 아니라 오히려 개방된 공간에서 이루어질 수 있었다.

그러나 중세로 접어들면 공간의 개방성은 공간의 폐쇄성으로 전복된다. 기독교가 정신적 심급으로 자리 잡음으로써 독서의 주된 텍스트의 성격이 바뀌었기 때문이다. 고대의 텍스트는 주로 역사 기술, 전문 서적, 혹은 문학작품과 같은 세속적인 것이었다. 반면 중세에는 문화의 중추적 역할을 담당했던 성직자들이 주요 독자층이었기 때문에, 텍스트 역시 성서와 종교적 텍스트에 국한될 수밖에 없었다. 중세에 책을 읽는 행위는 곧 수도(修道)를 의미했다. 따라서 수도원의 독방 같은 폐쇄적 공간이 독서에 가장 적합한 장소였다.

독서공간은 학문 영역에서 나타난 독서의 세속화로 인해 또 한 번 바뀌었다. 중세 후기로 오면 도시를 중심으로 대학이 발전하고 학문적 독서가 성행하며, 학문 연구의 장으로서 대학도서관이 독서의 공간으로서 매우 중요한 의미를 갖는다. 이와 더불어 인쇄술의 발명으로 인한 지식의 확산은 교회의 권위를 낮추었으며 지식의 보편화에 기여하였다. 신이치의 언급대로, “구텐베르크가 활판기술을 발명하기 이전,

134) 로제 샤프티에 · 굴리엘로 카발로, 앞의 책, 34쪽 참조.

양피지에 손으로 쓰여진 성서의 필사본은 교회 내에 쇠사슬로 묶어 두었으며, 이것은 문 밖으로 나갈 수 없는 귀중품이었다. 그것이 인쇄기술의 보급에 따라 복제되어 교회에서 해방되었다. 이것은 교회 내의 벽면이 근대 시민의식이 싹트면서 판화라는 독립된 회화로서 확산된 것과 같다.”¹³⁵⁾

근대 시민사회로 들어오면서 책은 더 이상 성스러운 텍스트이거나 학문적 지식의 저장소로만 머물지 않는다. 계몽주의의 전개와 함께 다양한 세속적 텍스트들이 성행하게 되었다. 책은 오직 명상을 위한 것도 지식을 위한 것도 아니고, 보다 실질적인 정보 매체이자 또한 오락의 매체로서 그 의미가 부각되었다. 마침내 18세기에 일반 독서문화가 형성되고 ‘문예’가 성장하게 되자, 책읽기에 적합한 안락하고 쾌적한 공간과, 작품에서 펼치는 상상세계로의 몰입을 돕는 독서환경이 중요해졌다. 이렇게 책에 담긴 텍스트가 성스러운 것이 아니라 보편적 대중의 교양과 오락을 위한 것으로 변함으로써 책을 ‘함부로’ 운반하는 것이 가능해졌으며, 인쇄술이 계속 발달함에 따라 책의 포맷이 다양해지고 가벼워지는 등 모바일성이 강화됨으로 인해 책은 어떤 공간에도 가져가서 읽을 수 있는 것이 되었다.

디지털 시대에 종이책에서 모바일 전자책으로의 발전은 책의 모바일성이 최대치로 확장된 단계를 의미한다. 하지만 그 중간단계인 PC 전자책에서는 모바일성이 극도로 취약했다. PC 모니터를 통해 읽는 디지털 텍스트는 이미 전자출판의 혁신적이고 원초적인 형태였다. 그러나 모바일성의 측면에서는 엄청난 퇴보를 뜻하는 독서공간의 고정성으로 인하여, PC 모니터 앞에 앉아 화면을 읽는 독자들은 PC의 디지털 텍스트가 아날로그 책의 진화 단계라는 것을 아직 자각하지 못했다. 노트북 컴퓨터가 등장하고 PMP, e잉크 전자책 등 전자책 전용 단말기가 등장했을 때에야 비로소 사람들은 종이책으로부터 전자책으로의, 책의 비약적 발전을 인지하게 되었다. 물론 그것은 선형적 발전선상에서 양적인 비약을 뜻하지 않는다. 종이책과 전자책의 사이에는 아날로그와 디지털이라는 본질적인 차이가 존재하고 있다.

135) 사노 신이치, 『누가 책을 죽이는가』, 한기호 옮김, 시아출판사, 2002. 439쪽.

먼저 아날로그와 디지털은 매체의 내적 공간성에서 질적 차이를 보인다. 종이책 한권에는 책 한권 분량만큼의 콘텐츠가 담기는 반면 전자책 전용단말기에는 수백 권, 그 이상도 담을 수 있다. 그러므로 전자책 단말기는 논문을 준비하거나 학술적 연구를 수행하는 등, 많은 자료를 참조해야 하는 다독의 경우에 엄청난 메리트를 제공한다. 또, 아무리 독서를 좋아하는 사람이라도 여행 중의 독서를 위해 종이책을 몇 십 권씩 운반할 수는 없지만 전용단말기는 그러한 제한성을 훌쩍 뛰어넘는다. 이렇게 모바일성에서 볼 때 전자책 전용단말기는 종이책으로부터 도약적인 발전을 의미한다. 콘텐츠 파일의 용량축소 기술이 얼마만큼 발전하고 전자책단말기의 저장능력이 얼마만큼 커지느냐에 따라서 기기의 내적 공간성은 엄청나게 확장될 수 있다. 전자책 단말기는 그 안에 다량의 도서 콘텐츠를 담을 수 있기 때문에 그것은 ‘책’의 의미를 넘어서 일종의 개인 서고와도 같은 것이다. 전자책 단말기를 대표하는 e잉크 전자단말기가 처음 출현했을 때 세간의 이목이 집중되었던 것도 이처럼 혁신적인 사용편의성 때문이었다.

하지만 역설적으로 전자 텍스트를 읽을 수 있는 단말기에 콘텐츠가 한 권도 들어 있지 않는 상황도 가능하다. 스마트폰이나 태블릿PC 같이 인터넷 등 정보통신의 모든 기능이 융합된 미디어의 경우에는 굳이 기기에 콘텐츠 파일을 저장하지 않아도 되기 때문이다. 언제 어디서든 콘텐츠를 제공하는 서버에 접속하여 다운받는 것이 가능해지면, 기기는 콘텐츠를 소지하고 보존하는 용도를 더 이상 지속할 필요가 없다. 이 경우 기기의 내부는 아무 것도 없는 텅 빈 공간이다. 그리고 그와 동시에 제한 없이 수많은 책을 읽을 수 있는 가능성으로 꽉 찬 공간이기도 하다.

오늘날 디지털 컨버전스의 복합 미디어는 ‘공간의 다중성’을 창출하였으며,¹³⁶⁾ 기기는 다중의 공간을 연결하는 매개의 역할을 수행한다. 통신 기능이 자유로워지고 인터넷 접속이 원활해짐으로써 기기가 작동하는 그곳이 곧 사이버스페이스와의 접속 지점이자 통로이다. 사이버스페이스에서 일상의 여러 공간들로 이동이 가능하고,

136) 공간의 다중성에 관해서는 다음의 연구를 참조하시오. 황주성 외, 『디지털 컨버전스와 공간인식의 변화』, 정보통신정책연구원, 2009.

기기를 통해 일상의 모든 행위를 거기서 처리할 수 있다. 인터넷 접속이 이루어지는 순간에 사용자는 실제 세계에서 처한 “물리적 장소와 시간의 제약에서 벗어나, 다중 감각적 정보를 더 많이, 더 빠른 속도로, 그리고 다양한 양식으로 제공”¹³⁷⁾ 받을 수 있다. 기기가 존재하는 ‘지금-여기’는 타인과의 소통의 시공간이 될 수 있으며, 혹은 놀이, 혹은 쇼핑, 혹은 책읽기의 시공간이 될 수 있다. 인쇄술의 발전에 따라 책의 생산이 늘어나고, 외형적으로 책의 모바일성이 강화됨으로써 독서의 공간은 확장되어, 어디에나 들고 가서 읽을 수 있게 되었다. 여기서 더 나아가 디지털 융복합 미디어의 모바일성은 실제적 공간의 외적 조건에 영향을 받지 않는 공간‘들’을 사이버스페이스에서 창출해냈다. 그러므로 융복합 기기는 실제 현실 너머의 세계로 독서공간을 확장시키며 이 공간은 초월적인 것이다. 사이버세계에서의 독서공간을 비롯하여 매체로 인해 창출되는 다양한 공간들은 그 경계를 넘나들기가 수월하다. 손가락의 클릭 혹은 터치만으로 공간의 이동은 순식간에 이루어진다. 이러한 매체적 공간의 특성은 매체를 이용한 독서 태도에 영향을 미치게 된다.

2. 커뮤니케이션을 위한 텍스트

디지털 환경에서 태어나고 자란 10대, 20대의 청소년들은 새로이 등장하는 디지털미디어에 빠르게 적응한다. 이들에게는 시시각각 변화하는 뉴미디어의 환경이 당혹스러운 것도 크게 놀랄만한 것도 아니다. 미래의 문화는 변화에 긍정적이고 능동적으로 대처할 줄 아는 신세대 청소년들에 의해 계속 진보할 것이다. 전자책 미디어가 문학장에 갖는 의미를 논구하는 본 연구에서 디지털 글쓰기와 글 읽기에 시선을 집중하고, 신세대에 의해 창작되고 소비되는 청소년문학으로서 모바일 소설의 사례를 분석한 것 역시 그 같은 전망과 관련하여 의미를 갖는다.

스마트폰이나 태블릿PC와 같은 융합 기기를 이용하여 도서콘텐츠를 읽는 행위는

137) 이동후, 「인터넷의 공간과 시간: 미디어 생태학적 접근을 중심으로」, 『커뮤니케이션이론』 2권 1호, 한국언론학회, 2006. 27쪽.

청소년들에게 어떤 의미를 가질까? 그들은 어떤 종류의 전자책 콘텐츠를 선호할까? 본 연구에서 실시한 설문조사 결과가 보여주듯 모바일 기기를 이용하는 독서에서 청소년들이 선호하는 콘텐츠는 판타지, 무협, 학원 로맨스 같은 장르소설이었다.¹³⁸⁾ 청소년들은 학교 교육을 통해 독서 지도를 받고 있지만, 계몽과 교육의 의도에 의해 추천된 작품들에서 청소년들이 자신의 즉각적인 욕구와 접점을 발견하기란 쉽지 않다. 그들은 오히려 기존의 문학 비평에서 폄하되는 ‘질 낮은’ 장르소설에 관심을 갖고 몰두하며, 직접 서투른 소설을 써서 온라인에 올리거나 남이 올린 것을 다운받아서 읽기도 한다. 청소년들에게는 그러한 행위가 단순히 시간 죽이기가 아니라, 현실로부터 위안을 얻기 위한 일종의 일탈로서 의미를 갖는다.

일탈에 대한 욕구는 어느 시대에나 누구나 가지고 있다. 과거의 청소년들도 부모와 교사의 시선을 피해서 무협지나 하이틴로맨스 같은 소설을 읽었다. 오늘날의 청소년들이 그들과 다른 점은, 전에는 그러한 ‘일탈적’ 독서행위가 개별적으로 행해지거나 면식 있는 소수의 또래 집단 안에서 공유되었다면(돌려가며 읽기), 오늘날의 청소년들에게는 그러한 독서가 청소년 문화의 ‘전반적인’ 현상으로 자리를 잡았다는 것이다. 이것을 가능케 한 것은 미디어의 힘이다. 블로그, 사이월드, 페이스북, 트위터와 같은 SNS에 의해 하나의 이슈나 정보는 급속도로 다수에게 전파될 수 있다. 어떤 작품이 ‘뜨면’ 사이버 상의 ‘입소문’을 통해 동일한 관심과 취향을 가진 집단에게 그야말로 ‘빛의 속도’로 퍼지는 것이 오늘날 미디어 문화의 특징인 것이다. 사이버커뮤니케이션의 활성화로 인해 인터넷 유저들은 사이버 공간에서 소통이 가능한 무한정의 다수와 관련을 맺고 있다. 그리고 그 연결점들은 네트워크 조직망에 의해 산발적이고 무정형적 양태로 확대된다. 앞서 진행된 모바일 소설 연구에서 예시되었

138) 20대 응답자 226명 중 87명(49.7%)이 신문을 가장 선호한다고 답하였고 그 다음 40명(22.9%)이 장르소설이라 하였다. 사실 신문은 정보 획득 차원의 글 읽기이므로 문학 독서에서는 장르소설이 수위가 되는 셈이다. 순수문학은 24명(13.7%)으로 3위였다. 10대의 경우는 약간 사정이 달라서, 10대 148명 중 34명(23.0%)이 장르소설을 가장 선호한다고 답하였고 그와 동수의 응답자가 만화를 선택하였다. 10대에서 신문은 32명(21.6%)의 응답자가 나왔는데 이는 3위의 결과다.

던 바와 같이, 엄청난 조회수를 기록하는 디지털 문학의 성공적 사례들은 이와 같은 미디어의 정보 확산력을 바탕으로 가능했던 것이다. 그리고 청소년 독자들 사이에서 확산되는 인기 있는 콘텐츠를 중심으로 하여, 공감을 기반으로 한 또래집단의 공동체가 광범위하게 형성된다.

마페졸리(M. Maffesoli)는 포스트모던의 현 시대를 진단하면서 오늘날 사회에서 두드러지는 특징을 다양한 공동체적 충동으로 보았다. 거대 담론과 보편적 진실이 붕괴되고 난 후, 공유할 수 있는 것은 미세 담론이며, 절대적일 수 없고 감정적인 진실‘들’이기 때문에, 현대 사회에는 다양한 우상을 공유하는 많은 ‘부족’들이 형성되고 있다는 것이다. 이 ‘새로운 부족주의(néo-tribalisme)’의 공동체는 이념이 아니라 정서를 중심으로 결속되기 때문에, 공동체의 구성원들을 하나로 묶어주는 것은 “이미지와 스타일”¹³⁹⁾이다. 또한 이들 집단을 구성하고 작동시키는 힘은 객관적이고 합리적인 세계관이 아니라 감정의 나눔과 공동의 정서적 참여이다. 이러한 신부족주의의 경향은 오늘날 디지털 테크놀로지에 의한 미디어 환경에 의해 더욱 촉진된다. 익명의 무수한 존재들이 사이버 공간에서 교류하면서 같은 취향을 공유하는 사람들끼리 커뮤니티를 만들고, 스포츠와 대중문화 스타들에 열광하는 이들은 팬클럽을 결성하며, MMORPG를 즐기는 게임유저들은 길드 조직에서 서로 소통한다. 청소년들의 ‘부족사회’ 역시 미디어를 통해 활성화되며, 이 영역 안에서 그들은 그들만의 상징과 문화를 공유하고 향유한다. 여기서 공유되는 문화에는 이미지, 동영상, 음악, 게임 등 여러 양상들이 포함되고, 또 ‘이야기’가 포함되는데, 이 이야기에 해당하는 것이 바로 인터넷 소설이나 모바일 소설 등, 그들 스스로 만들고 스스로 소비하는 ‘청소년문학’인 것이다.

사이버스페이스에서 청소년들의 부족주의는 기존의 소통 매체인 일상의 언어를 해체하고 변형시킴으로써 자신들의 커뮤니케이션을 특화시키는 언어를 만들어냈다. ‘통신언어’가 바로 그것이다. 주로 채팅에서 사용되는 통신언어는 되도록 짧막한 구

139) 미셸 마페졸리, 『현대를 생각한다』, 박재환 외 옮김, 문예출판사, 1997. 223쪽.

문으로 이루어지고, 자판을 빨리 두들겨야하는 상황 때문에 종종 기존 언어를 축약하거나 훼손시켜버리기도 한다. 그들은 이렇게 기존의 언어를 부서트리는 통신언어를 사용함으로써 기존의 관습에서 벗어나는 심리적 해방감과 함께 같은 언어를 사용하는 사람들 간의 동질성과 유대를 체험하는 것이다.¹⁴⁰⁾ 또, 언어의 축약·훼손과 변형은 재미있는 놀이처럼 더욱 부추겨지고 과장되기도 한다. 그래서 통신의 상황을 떠나서도 언어를 의도적으로 변형시키는 경향은 청소년의 언어 사용, 청소년 언어의 한 특징이 된다.¹⁴¹⁾ 이처럼 청소년들은 사이버 상에 펼쳐진 제약 없는 그들의 영토에서 기성세대는 이해하기 어려운 자신들의 ‘부족 언어’로 소통하는 것이다.

통신언어의 또 다른 특징은 보이지 않는 상대방에게 감정 상태의 표현을 돕기 위해 사용하는 이모티콘이다. 형상을 모방한 이모티콘이 문자언어에 삽입됨으로써 통신언어는 구술언어이자 도상언어의 특징을 띄게 된다. 흥미로운 것은 신세대들이 구술성과 도상성이 강조된 통신언어를 소설을 쓸 때 그대로 사용한다는 점이다. 인터넷 소설의 히트 작가 귀여니가 대표적인 경우다. 귀여니는 문장에 쉴 새 없이 이모티콘을 삽입하며, 구어체에다가 맞춤법도 어긋나는 표현까지 자유롭게 사용하였다. 귀여니를 뒤 이은 아류의 신세대 인터넷 소설들도 이같이 기존의 소설 작품에서는 볼 수 없었던 새로운 문체로 인해 청소년 독자들에게 주목을 끌었고, 엄청난 반향을 얻었다. 인터넷에서 성공한 소설들은 종이책으로도 출간되었으며, 인터넷에서

140) 이정복은 경제적 동기, 표현적 동기, 오락적 동기, 유대 강화 동기, 심리적 해방 동기로 구분하였고 황민선은 감정 전달이 용이하다는 점과 경제적 원인, 심리적 원인, 이 세 가지를 도상의 특징을 갖는 통신 언어가 출현하게 된 요인으로 보았다. 이정복, 『인터넷 통신 언어의 이해』, 월인출판사, 2003. 54쪽. 황민선, 「디지털 시대에 보여지는 문자문화의 변화에 대한 연구」, 『한국출판학연구』 제50호, 한국출판학회, 2006. 298 ~ 300쪽.

141) ‘지못미’, ‘갑툭튀’ 등 은어는 축약 변형으로, 각각 ‘지켜주지 못해 미안해’, ‘갑자기 툭 튀어나온 놈’이라는 뜻이다. ‘완전’의 변형인 ‘오나전’은 자판을 두들길 때 자주 일어나는 오타를 그대로 사용한 경우이다. 때때로 이러한 은어는 비슷한 형태로 진화하기도 한다. 일례로 ‘차도남’(차가운 도시 남자)이라는 말이 한창 사용되다가 이것은 다시 ‘까도남’(까칠한 도시 남자)이라는 변형 형태를 파생시켰다.

모바일 전자책 시장으로 전자출판 시장이 확장된 지금까지도 그 인기는 꾸준히 이어지고 있다. 또한 이 소설들은 TV 드라마와 연극(미야우: 『옥탑방 고양이』), 영화(귀여니: 『그놈은 멋있었다』, 『늑대의 유혹』)로 옮겨지기도 했다. 이는 문화콘텐츠의 창구효과의 대표적인 사례가 되었지만, 원작소설의 문체에 대해서는 언어의 훼손을 우려하는 비판의 목소리가 높았다.

청소년 문화를 기성세대(아날로그 세대)에서 이해하기는 쉽지 않다. 그들이 소비하는 텍스트는, 몇몇의 예외는 있지만, 대부분 질이 낮고 천편일률적인 스테레오타입에 의존하기 때문에 비평할 가치조차 없는 것으로 여겨진다. 그러나 다시 바라본다면, 이러한 현상은 기존의 미학적 관점에서 평가할 대상이 아니다. 디지털미디어를 적극적으로 활용하는 청소년들의 글쓰기와 글읽기는 자기표현과 커뮤니케이션의 방식으로 이해하고 접근해야 하는 것이다. 도상 요소가 섞이는 구어체 통신 언어를 소설 언어로 그대로 도입하는 그 자체가 바로 매체를 활용한 창작이 통신 커뮤니케이션의 연장임을 입증하는 것이다. 작가는 마치 앞에 있는 친구에게 ‘말하듯’ 글을 쓰고, 독자는 친구의 이야기를 ‘듣는’ 것처럼 글을 읽는다. 그러므로 작가와 독자 사이에 실제로는 시간상의 불일치가 존재함에도 불구하고, 텍스트를 매개로 하여 자발적이고 즉흥적인 상황, 다시 말해 ‘구술적’ 상황이 형성되는 것이다. 문체와 언어(때로는 맞춤법에 위배되는 어법)에서 나타나는 자발성과 즉흥성은 논리적이고 미학적인 구성을 훨씬 앞선다. 미학적 완성도가 중요한 것이 아니라 그것을 통한 소통이 중요하기 때문이다. 따라서 텍스트의 내용도 그들이 겪는 현실의 문제, 그들의 욕구, 혹은 그들의 ‘로망’과 판타지를 담아야 한다.

이처럼 신세대들이 공유하는 디지털 문학에서는 텍스트 자체의 의미가 변하였다. 텍스트는 완성되고 고정된 ‘작품’이 아니라, 또래의 문화, 부족의 문화를 공유하기 위한 커뮤니케이션의 매개체라는 새로운 의미를 지닌다. 그러므로 가능한 한 많은 ‘친구’들을 이야기 상황으로 끌어 모아 커뮤니케이션 범위를 확대하기 위하여, 줄거리를 과장되게 전개하기도 하고 섹스와 폭력의 묘사도 심심치 않게 배치하는 것은 커뮤니케이션 전략에서는 당연한 것이다.

3. 몰입도의 증가, 분산의 독서

스마트폰, 태블릿PC와 같은 모바일 융합기기가 보편화 되고 독서의 중심 매체로 자리 잡게 되면, 청소년 독서 양식에서 관찰했던 바, 커뮤니케이션 매체로서 텍스트의 의미와 독서의 커뮤니케이션적인 성격이 더욱 강화될 것이다. 이때 전용단말기나 스마트 기기를 이용하는 모바일 독서에서의 독서 행위는 ‘몰입’이라는 구심적 방향과 ‘분산’이라는 원심적 방향의 상반성이 공존하는 양상으로 이해할 수 있다.

앞서 전자책 전용단말기의 내적 공간성에 대해 논하였다시피, 디지털 텍스트는 원칙적으로 양적 제한을 받지 않기 때문에 다량의 콘텐츠를 단말기에 소지할 수 있다. 단말기는 하나이지만 내부에는 여러 권의 책이 존재하는 것이다. 여러 책들을 번갈아 참조할 수 있다는 점에서 전용단말기는 특히 다독에 유리하다. 태블릿PC 등 융복합 기기를 사용하는 독서에서는 텍스트를 읽다가 모르는 것이 나오거나 더 자세히 알고 싶을 때 곧바로 ‘위키피디아’ 등 인터넷 검색을 통해서 궁금증을 즉각 해결할 수 있다. 이 경우에는 하나의 주제를 폭넓고 깊이 있게 파악하는 집중적 독서가 가능한 것이다.

한편, 디지털 텍스트에는 문자 외에 영상이나 음향 등 멀티미디어를 첨가할 수 있다. 이미 PC에서 전자출판물이 등장했을 때 그러한 멀티미디어 기능을 효과적으로 사용한 콘텐츠가 많았다. 멀티미디어는 주로 어학교육이나 어린이 교육, 음악, 미술 등 예술과 교양을 목적으로 한 콘텐츠에서 성과를 거두었다. 그리고 그러한 디지털 독서로부터 독서는 ‘읽는’ 것만이 아니라 ‘읽고 보고 듣는’ 것이라는, 의미의 확장이 시작되었다. 멀티미디어의 다중 감각성은 확실히 독자의 흥미를 가증시키는 장점이 있다. 게다가 이동 중에 모바일 기기의 작은 화면에 집중되는 멀티미디어의 감각적 체험은 모바일 독서의 몰입감을 더욱 높이는 요인으로 작용한다.

독서의 몰입을 향상시키는 데에는 모바일 기기들이 종이책과 같은 ‘책’의 외형을 갖지 않는다는 것도 일조한다. 앞 절에서 논구했다시피 모바일 기기를 이용함으로써 지극히 사적인 행위의 독서가 가능하기 때문이다. 책의 외형이 없는 모바일 기기는 심지어 공공장소에서도 개인의 공간 영역을 확고하게 만든다. 예를 들어 종이책의 경우 외설적이거나 저속한 책을 읽으려면 타인의 시선을 의식하는 것이 불가피했다. 물론 걸

표지를 포장하면 상관없겠지만, 굳이 그렇게 하면서까지 그런 책을 들고 다닐 필요는 없었다. 하지만 모바일 기기에서는 타인을 신경 쓸 필요가 없다. 누군가 화면을 들여다 보지 않는 한 그 사람이 동영상을 보는지 게임을 하는지 독서를 하는지 알 수 없으며 콘텐츠의 내용이 어떤 것인지도 파악할 수 없기 때문이다. 복잡한 지하철과 같은 공공 장소에서도 이용자는 자신의 손으로 쥐고 있는 기기에 몰두하여 콘텐츠를 즐길 수 있다.

그러나 융복합 기기를 이용한 모바일 독서는 정반대 양상을 만들어내기도 한다. 한편으로는 독서의 몰입도가 증가하는 반면, 독서의 집중도가 떨어지는 ‘분산적’ 독서가 행해질 가능성도 크다. 모바일 기기에 다양한 정보통신기술이 컨버전스되어 있기 때문이다. 융합 기기는 멀티태스킹을 가능하게 했다. 음악을 들으면서 책을 읽을 수 있고, 문자를 보내거나 다른 사람과 채팅도 할 수 있다. 또한 공간성의 측면에서 볼 때, 융복합 미디어는 사이버 상에서 다양한 공간들을 열어주며, 상이한 공간으로의 진입은 항상 가능하고 공간들 사이의 경계를 넘나들며 있어서 아무런 장애도 존재하지 않는다.

그러나 여기서 발생하는 문제는 한 가지 행위에 오래 집중할 수 없고 관심이 분산되기 쉽다는 것이다. 더구나 영상문화에 익숙한 신세대들이 비교적 긴 분량의 텍스트를 집중하여 읽어내지 못하는 경향도 분산적 독서를 조장하는 것이다. 이정춘의 언급처럼, “특히 젊은 세대의 미디어 활용 패턴은 기성세대의 독서 패턴과는 다르다. 예를 들면 소위 ‘영상세대’로 칭해지는 신세대는 장편소설을 독파하던 활자세대와는 달리, 신문의 경우에는 15분 내외로 제목만을 읽는 경향이 있으며 잡지 구독에 있어서도 15분 내외로 제목과 사진을 중심으로 독파하는 경향을 보이고 있다.”¹⁴²⁾ 또 사이버스페이스에 접속하고 있는 상태에서 시시때때로 메신저나 트위터를 통해 들어오는 타인의 간섭 역시 독서 행위를 방해하는 요인이 된다.

이러한 사정이 어떤 이들에게는 책에 몰입하는 것을 방해하기 때문에 불만일 수도 있다. 일부 트위터에는 킨들과 아이패드 두 제품을 비교하며 “아이패드의 다(多)

142) 이정춘, 「독서와 출판문화」, 『현대출판론』, 중앙출판문화원 엮음, 세계사, 1997. 119쪽.

기능이 정신을 분산시켜 오히려 독서를 방해하는 경향이 있다”는 의견도 올라온다.¹⁴³⁾ 분명히 태블릿PC는 e잉크 전자책 전용단말기와 비교할 때, 이메일과 동영상, 게임, 그리고 SNS를 이용할 수 있는 장점을 가지고 있다. 하지만 그 장점이 몰입을 위한 독서에는 오히려 단점으로 작용할 수도 있는 것이다. 집중적으로 독서를 하기 위해서는 현재로는 전자책 전용단말기가 유리하다. 태블릿PC는 LCD 화면을 쓰기 때문에 눈이 쉽게 피로해지는 반면 전용단말기는 종이책의 질감에 최대한 가까이 하고자 흑백의 전자 잉크를 사용하기 때문에 눈에 주는 부담이 상대적으로 작다. 또 배터리 수명도 전용단말기가 태블릿PC보다 훨씬 길고 무게도 가볍다.¹⁴⁴⁾

스마트폰이 현대 생활의 편의성을 응축시킨 기기이기는 하지만 독서의 기능면에서 전용단말기와 경쟁 상대는 아니었다. 그러나 태블릿PC는, 아직 우리나라에서는 보편화되지 않았지만, 전용단말기의 강력한 라이벌로 등장하여 전용단말기의 때 이른 몰락을 예고하는 듯 했다. 그러나 미국 시장에서는 전자책 독서가 꾸준히 늘고 있으며, 기능을 단순화시키고 가격을 낮춘 킨들은 독서 전용의 특성을 강화시킴으로써 고유한 자신의 영역을 유지하고 있다.

디지털미디어의 발전과 그것이 창출하는 시장은 하루가 다르게 변하기 때문에 예측이 거의 불가능하다. 스마트 기기는 보편화 되는 추세에 있으며, 그에 따라 젊은 세대들로부터 융합 기기를 이용한 독서가 확산될 것이다. 분산적 독서에서 우려되는 문제는 컨버전스 세대에게는 그것이 이미 생활 속에 습성화되었기 때문에 아무런 문제가 되지 않을 수도 있다. 장차 신세대를 위한 독서는 이러한 컨버전스 환경을 염두에 둔, 효과적인 글쓰기와 글 읽기로 이루어지리라고, 조심스럽게 예측해볼 수 있다. 다른 한편으로 전자책 전용단말기를 이용한 집중적인 독서 역시 그 필요가 소멸되지 않는 한 꾸준히 유지될 것이다. 그러므로 디지털 매체를 이용한 미래의 독서문화는 몰입과 분산의 독서 양식을 기반으로 전개될 것이다.

143) <http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2010/07/28/2010072800395.html>. 2010.7.28.

144) 아이패드와 배터리 충전 사용시간이 10시간에 불과한 데 반하여 킨들은 2주간 지속된다. 무게도 280g 정도인 킨들은 아이패드의 40% 수준밖에 되지 않는다.

제 5 장 전망과 제안

제 1 절 전자책과 책 문화의 전망

1. 아날로그와 디지털의 컨버전스

디지털 매체가 아날로그 매체 방식을 따르고 있는 것은 인간이 오랫동안 아날로그 매체에 익숙해져왔기 때문이다. 인간은 오랜 기간 종이책으로 독서를 해왔고 전자책을 접한 것은 근 십여 년밖에 되지 않았다. 우리에게 아직 아날로그 방식이 머리뿐만 아니라 몸에도 익숙해져 있기 때문에 당분간은 종이책을 읽을 때 가졌던 습관이 지속될 것으로 보인다. 전자책도 종이책과 마찬가지로 촉감, 질감을 느끼게 함으로써 디지털의 한계일 수밖에 없는 감각적인 부분을 보완하고 발전시키는 방향으로 나아가고 있다. 하지만 디지털 매체가 점점 주도적인 위치를 차지함에 따라서 독서 취향도 바뀌고 있다. 전자책 매체의 특성으로 인하여 사색할 수 있는 콘텐츠보다 감각적이거나 가벼운 콘텐츠가 선호되는 것이다.

디지털매체는 개개인의 공간을 네트워크로 확장하고 모바일성으로 새로운 독서 공간을 창조한다. 공간을 재구성함으로써 새로운 공간을 창조하는 것이 여기서는 공간을 해체해서 새로운 공간을 만드는 것을 의미하기도 한다. 이 공간은 극히 사적인 공간으로 언제 어디서나 그 공간을 활용할 수 있고, 다수의 책을 한 번에 탑재할 수 있는 전자책 단말기로 인하여 장시간 독서에 몰입하는 것도 가능하다.

디지털이 창출해내는 환경을 우리가 살고 있는 아날로그 환경에 융합시켜서 볼 수 있는 예는 무엇인가? 우선 스마트 기기 화면에 나타난 책꽂이에서 콘텐츠를 찾는 과정을 들 수 있겠다. 아날로그와 디지털의 융합을 통한 방법으로 책을 찾는 것이 훨씬 더 실용적이고 유용하다는 것을 알려주기 때문이다. 이것은 우리가 디지털 미디어에 더욱 친숙하게 다가갈 수 있도록 해줄 뿐 아니라 기존의 일상생활에서 사

용하는 방식을 지속시킴으로써 실용성은 물론 편안함까지 느낄 수 있게 해준다. 또 다른 예로 종이책처럼 양면을 펼친 형태로 읽을 수 있는 전자책 단말기를 상정해볼 수 있다. 이미 예전에도 이러한 전자책 단말기 모델이 선을 보였지만 무거워서 별로 인기를 끌지 못하고 사라졌다. 하지만 무게의 단점을 보완하고 종이책처럼 양면을 펼쳐서 독서를 하고 필요할 경우에는 가로로 돌려서 한 면은 키보드로 쓰고 다른 한 면을 화면으로 사용한다면 아날로그와 디지털의 융합 미디어의 좋은 모델이 될 수 있다. 이렇듯 디지털 매체는 당분간 아날로그 매체와의 융합을 통해 발전해나갈 것으로 보인다.

한편으로 전용단말기는 독서를 하기에 편리하도록 컨버전스 기능을 계속 늘려갈 것이다. 단말기를 켜고 끌 때 잠깐 동안 생기는 화면 소동의 문제점이 개선되고, 터치스크린, 컬러 기능 그리고 인터넷 다운로드 기능이 더 보완될 것으로 보인다. 현재에는 전용단말기로 독서를 하기에 편리하도록 더욱 단순화시키는 경향을 보이지만, 독서의 집중을 파괴하지 않고 독서를 돕기 위한 보완의 차원에서 컨버전스가 계속될 것으로 예상된다.

2. 개인서고로서 전자책

‘책’이라는 매체가 이전의 주도 형태를 대체시키는 데에는 정치, 경제, 사회적 요인이 있는 것도 당연하겠지만, 무엇보다도 독자와 사용자를 파고드는 이성적 혹은 감성적 소구성이 결정적임을 연구를 통해 알 수 있었다. ‘책’이 독자에게 주는 매력은 수 천 년이 흐르면서 ‘책’의 고유성으로 자리 잡았기 때문에 독자를 상대해야 하는 ‘전자책’이 종이책의 매력을 계승하려고 시도하는 것은 당연한 것이다. 그러나 제 3장에서 살펴본 대로, 독서취향에서 오는 많은 소구적 특성들이 전자책의 경우 하드웨어와 소프트웨어의 한계로 인하여 구현되기 힘든 것들임도 알 수 있었다. 따라서 전자책의 성공을 위한 매력을 디지털 매체로서의 특징적 고유성에서 찾는 것 또한 필요할 것으로 본다.

앞에서 전자책은 ‘매체와 콘텐츠의 일체성’을 기반으로 한 소유의식에 제한적임

을 언급한 자리에서 말했듯이, 수많은 전자책 콘텐츠를 한꺼번에 담고 있는 전자책 단말기는 단순히 전자책이라고 할 수 없다. 지금까지 살펴본 책(冊)과 독서의 특징들을 상기해볼 때는 더욱더 전자책 단말기를 책의 범주에 둘 수 없다. 그것은 일종의 책장(冊櫃)이며, 서가(書架)이고 서고(書庫)이다. 따라서 이러한 서가 혹은 서고의 특징을 가진 전자책 단말기를 서가나 서고의 특징을 부각하여 특성화하는 방안을 모색해야 한다. 즉 단말기 내에는 단순히 텍스트 콘텐츠를 읽어주는 소프트웨어(프로그램)만 존재하는 것이 아니라, 그 텍스트 콘텐츠를 분류·나열하고, 보관·검색하며, 정리된 모습을 가시적으로 보여주는 소프트웨어가 융합되어 있어야 한다.

전자책에 있어 특히 저작권 보호에 대한 강조는 종이책이 베풀었던 돌려보기의 혜택, 즉 공유의 기쁨을 박탈했으며, 결국 전자책과 독자 사이의 간극을 더욱 벌려놓는 결과를 낳았다. 이 저작권 문제, 즉 전자책 단말기의 배타성을 해결할 수 있는 방안은 어쩌면 전자책 단말기를 전자책 그 자체로 이해하는 것이 아니라, 개인서고로 바라보는 것에서 찾을 수 있을 것 같다. 단말기에 들어와 있는 콘텐츠 파일들을 소유의 개념으로 이해하지 말고, 도서관에서 잠시 빌려다 내 서고에 꽂아 놓은 책이라 생각하는 것이다. 도서관의 책은 공유할 수 있는데, 그 공유 개념은 누구나 빌려다 읽을 수 있다는 생각 때문에 가능하다. 전자책 단말기를 통해 읽고 싶은 책은 언제든지 약간의 대여 수수료를 지불하고 일정기간 책을 빌릴 수 있도록 하는 것이다. 그 책을 소유하는 것은 사실 파일 형태보다는 종이책 형태의 것이 소유의 영구성을 담보할 수 있기 때문에 전자책의 경우 파일을 소유하는 것은 그 보존성과 관련하여 별 의미가 없다. 서가에는 모든 종류의 책을 꽂을 수 있듯이, 서고로서 전자책 단말기도 모든 종류의 전자책 파일을 보유하고 읽을 수 있어야 한다. 만약 그렇게 된다면 단말기를 전자책 파일과 묶어 판매하는 것 대신, 단말기 제조는 단말기의 하드웨어적 특장과 소프트웨어적 애플리케이션으로 승부하게 될 것이고, 전자책 파일은 그 내용으로 독자의 관심을 유도할 것이기 때문에 IT 기술 응용과 개발에 취약한 일반 중소 출판업계에도 독립적 경쟁력을 부여할 수 있을 것으로 생각된다. IT 내에서의 하드웨어와 소프트웨어의 컨버전스는 장려될 일이지만, 이것에 전자책 콘텐츠

자체를 독점케 한다면, 끊임없이 자유를 추구해온 인간 정신이 전자책을 거부하지 않으리라 확신할 수 없다.

3. 도서관의 기능 변화: 정보의 허브

최근에 몇몇 대학에서 시작된 대학도서관의 명칭변경(성균관대학교 ‘중앙학술정보관’, 연세대학교 ‘학술정보원’, 한양대학교 ‘백남학술정보관’ 등)은 오늘날 도서관의 개념과 기능의 변화를 일러주는 것이다. 과거와 달리 오늘날의 도서관에서는 도서관만이 정보의 주를 이루는 것이 아니라 음악 CD와 영상 DVD 등 멀티미디어가 제공되기도 하고, 컴퓨터가 비치되어 있어 전자책 등 사이버 상의 정보를 검색하고 이용할 수 있다. 프랑스에서는 곳곳의 시립도서관들이 ‘미디어테크(mediatheque)’라는 명칭으로 변경되어 시민들에게 다양한 미디어를 서비스하고 있다.

앞장에서 살펴본 바와 같이 고대의 도서관은 권위를 나타내는 공간으로서 장서보존이 최우선의 목적이었다. 그리고 중세 시대를 거쳐 오면서 인간 지성은 학문의 발전을 가져왔고 대학의 도서관들은 바로 이러한 지성의 자양을 제공하는 원천의 역할을 했다. 근대에 와서, 특히 18세기에 도서관은 또 한 번 의미 변화를 겪었다. 독서층이 확산되고 독서의욕이 충만해지면서 대출도서관이 등장하게 되었고, 이에 따라 도서관은 더 이상 전문 엘리트 계층을 위한 장소가 아니라 일반 시민들의 독서 커뮤니케이션에 크게 기여하게 되었다. 그리하여 오늘 우리가 상식적으로 생각하는 도서관의 개념대로, 책을 보존하는 곳이면서 도서를 이용할 수 있는 곳으로서의 도서관 기능이 갖추어진 것이다.

그러나 디지털 테크놀로지 발전과 함께 독서공간의 파괴 혹은 재형성으로 인해 디지털 컨버전스 시대의 도서관은 그 의미가 크게 달라졌다. 더 이상 책이 중심이 아니라 다양한 미디어를 통한 시청각적 정보를 제공하는 곳으로 변하게 된 것이다. 뿐만 아니라 많은 종이책 정보들이 전자책으로 디지털화 되었고 이것은 사이버 상으로 이용이 가능하게 되었는데, 이러한 추세가 계속된다면 도서관에서 도서 대출의 기능은 자연스럽게 축소될 수밖에 없다.

이제는 책의 집인 도서관으로 와서 책을 읽거나 빌어가는 것이 아니라, 인터넷 접속이 가능한 어디에서나 도서관 웹사이트에서 전자책 정보를 다운로드 받아 읽을 수 있게 되었다. 또한 영·독일어권의 ‘구텐베르크 프로젝트’, 프랑스의 ‘갈리시아(Galicia)’, 미 국회도서관의 ‘아메리칸 메모리(American Memory)’ 등 사이버 도서관에 저장되어 있는, 저작권 기한이 만료된 자료들은 누구나 이용하는 것이 가능하다. 연구자들의 경우 지구 저편에 있는 외국대학의 웹사이트로 접속해서 최신 논문들을 다운로드 받는 것도 가능해졌다.

이제 막 싹트기 시작한 거대한 도서관들은 사용자의 손끝에서 시시각각 변하는 텍스트, 음향, 이미지의 복합체를 제공한다. 모든 것이 저자의 권리도, 자기검열도 없는 가벼움 속에 혼재해 있다. ‘카피 앤 페이스트(Copy and paste)’가 펜을 대신한다. 이 사이버 카탈로그는 생각했던 것보다 더 빠르고 확실하게 도서관을 대체하고 있다.¹⁴⁵⁾

종이책으로 보존되어 왔던 정보를 디지털화 하는 것은 피할 수 없는 시대적 요청으로 보인다. 기하급수적으로 가속화되는 정보의 팽창 속에서 종이책은 그 양적인 저장성에 분명한 한계가 있기 때문이다. 그러나 디지털 보존매체의 보존성 역시 문제가 있다. 디지털 매체가 양적인 면에서는 종이 매체에 비하여 탁월한 저장성을 갖지만 그렇다고 해서 영구성을 보장받는 것은 아니다. 세월의 흐름을 거스를 수 있는 영구적 보존 매체란 존재하지 않는다. 현재 사용되고 있는 디스크 역시 소재 자체의 변질로 인한 파괴의 위협으로부터 완전히 벗어날 수는 없다. 또한 정보를 판독하는 소프트웨어가 기술력에 의해 더 나은 것이 등장함으로써 과거의 것이 더 이상 기능을 발휘하지 못하게 되면 그에 알맞게 저장된 정보 역시 무용지물이 되고 말 것이다. 그렇다면 새로운 기술 혁신이 일어날 때마다 책의 내용을 다시 새로운 보존매체로 옮기는 엄청난 과정을 반복해야 한다는 말이 된다.¹⁴⁶⁾

‘도서관’에서 ‘정보관’으로, 또 ‘미디어테크’로의 전환은 도서 중심이었던 정보저장 미디어가 다양한 미디어로 분산된 현실을 반영한다. 그러나 앞을 내다볼 때 이

145) 뤼시앵 플라스트롱, 『사라진 책의 역사』, 이세진 옮김, 동아일보사, 2006. 379쪽

146) 위의 책, 374쪽 참조.

역시 과도기적 현상이 될 가능성도 있다. 머지않아 모든 정보가 웹에 오르고 문자 미디어 뿐 아니라 다양한 멀티미디어들까지 웹을 통해 전송되는 것이 일상화되면 사람들은 집밖에 나오지도 않고 각자 자기 집에서 전자 커뮤니케이션을 위한 여러 기기들을 구비하고 살아갈 것이기 때문이다. 앞에서 언급했던 대로, PC에서 스마트폰과 태블릿PC에 이르는 디지털 컨버전스의 미디어 발전은 독서공간의 재형성을 야기하였으며, 이는 곧 도서의 보존과 물리적 커뮤니케이션의 공간이었던 도서관의 기능과 의미의 변형으로까지 이어졌다. 도서 정보의 디지털화가 보편화되어감에 따라 도서관은 차차 물리적 커뮤니케이션 공간으로서의 기능은 반납하게 될 것이다. 그리하여 엄청난 지식과 정보를 저장하는 ‘보관소’로서의 오랜 역할이 강조될 것이다. 그러나 이는 정적인 침묵의 공간으로 머무르는 것이 아니라, 사이버 상에서 사용자들에게 정보를 연결해 주는 ‘허브’로서 새로이 능동적인 역할을 수행하게 될 것이다.

제 2 절 정책적 함의

본 연구의 의의는 전자책이 문학 패러다임에 어떤 영향을 미쳤는지 해명함으로써 작가와 독자의 역할이 어떻게 달라지는지 그리고 출판유통 구조는 어떻게 발전하는지를 살펴보고, 궁극적으로는 그 문학의 한계와 가능성을 가늠하는 데 있다. 결국 이 연구를 통해 책이라는 매체에서는 무엇보다도 독자와 사용자를 파고드는 이성적 혹은 감성적 소구성(訴求性)이 결정적임을 알 수 있었다.

이번 연구 과정에서 인식된 문제점과 가능성을 중심으로 정책적 의미가 있는 몇 가지를 실질적 차원에서 제안하고자 한다.

첫째, 본 연구의 대상인 전자책의 수요자 측면에서 본다면, 특별히 주목해야 할 이용자가 청소년층이라는 점에 주의를 환기시키고 싶다. 이들은 킨들과 같은 전자책 전용단말기보다는 컨버전스 미디어 기기인 휴대폰이나 스마트폰을 선호한다. 즉, 인터넷과 같은 기동성에 이동성이 융합되어 은밀성이 보장되는 모바일 기기가 선호

된다는 점에 유념해야 한다.

- ① 인터넷에 무수히 존재하는 인터넷 소설 등 디지털 콘텐츠의 내용 검열은 차치하고라도, 아무런 죄의식 없이 행해지는 불법 다운로드를 차단할 수 있는 법제도의 강화 및 계몽의 필요
 - 한 예로, 디지털 콘텐츠를 통신회사를 경유한 휴대폰·스마트폰·태블릿PC의 합법적 다운로드 경로만을 허용하는 법적 장치 마련
 - 청소년용 모바일 콘텐츠의 데이터 이용료 및 통신료를 인하하여 합법적으로 콘텐츠를 다운로드 하는 분위기 조성 정책 마련
- ② 휴대폰 등 모바일 기기가 청소년 성장에 긍정적인 도구가 되도록 청소년층의 정서를 담보한 전용 콘텐츠 생산을 장려하고, 휴대폰이나 스마트폰 등 전자책 단말기로 읽을 수 있는 콘텐츠의 고급화를 위한 제도적 장치 마련이 필요
 - 청소년을 위한 하드웨어와 청소년용 건전 소프트웨어, 즉 새로운 매체에 적합한 청소년용 콘텐츠 개발을 지원하는 정책
 - 인터넷 소설이나 휴대폰 소설과 같은 모바일 문학의 질적 향상을 위한 전자소설대회 개최
 - 기성 작가들의 전자책 전용 작품 집필을 장려하는 제도적, 정책적 지원 마련
 - 종이책으로 출간된 양질의 청소년 문학작품을 디지털화 하여 저렴한 비용으로 이용토록 하는 방안

둘째, 다양한 독자들을 위해 모바일 문학의 문학성을 실험할 수 있도록 정책적 지원이 필요하다. 문학성 등 예술성 추구는 콘텐츠의 질적 향상을 위해 필수적이기 때문이다.

셋째, 독자들이 다양한 전자책 콘텐츠에 접근하기 쉽도록 표준파일포맷의 확산 등 콘텐츠의 호환성을 강화할 수 있는 제도적 정책 마련이 필요하다. 현재 시판되고 있는 전자책 콘텐츠는 표준파일포맷이 통일되어 있지 않고 저작권 보호 때문에 상이한 출판사의 콘텐츠는 서로 교환이 불가능하다. 그 이유는 전자책 유통회사가 콘텐츠에 대한 독점적 지위를 확보하려는 경쟁 속에 놓여 있고, 저작권 보호라는 이름

으로 출판권을 보호하려고 하기 때문이다. 이러한 폐쇄성은 오히려 전자출판업계의 수익성을 악화시키는 결과를 낳을 것이므로, 전자책 시장의 활성화를 위해서라도 저작권 보호를 전제로 한, 모든 포맷의 파일을 인식할 수 있는 통합 어플리케이션 개발이 시급하다.

넷째, 국내 표준파일포맷에서 더 나아가 모바일 문학의 ‘글로벌 호환성’을 확보할 수 있는 통합어플리케이션 개발도 이루어져야 한다. 킨들과 같은 전용단말기의 경우 한글로 된 콘텐츠는 pdf 파일형식 외에는 제대로 소화해내지 못한다. 따라서 전용단말기 개발 시 그러한 한계가 극복된 뷰어 프로그램을 개발할 필요가 있다. 정보와 지식이 국경을 넘어 글로벌화 되는 추세에 전자책도 보조를 맞추어야 한다.

다섯째, 전자책 도서관 기능의 수월성을 위한 호환성도 강화되어야 한다. 모든 파일을 이해하지 못한다면, 전자책 도서관 기능은 도서관으로서 의미가 없다. 전자책 도서관 기능에서 가장 문제시 되는 것은 호환성과 저작권 문제이다. 모든 전자책을 읽을 수 있는 통합어플리케이션 문제는 위에서 언급했다. 저작권 문제는 저작권보호라는 차원에서 전자책의 저렴한 공급을 저해하는 요인이다. 따라서 책을 판매한다는 개념에서 책을 대여해주는 개념으로 전환하여 독자의 경제적 부담을 최소화하는 방향으로 나아가야 하며, 이 일은 정책적 차원에서 제도가 마련되어야 가능하다.

여섯째, 아이디어 뱅크 설립을 위한 법적, 제도적 방안이 필요하다. 전자책뿐 아니라, 개발 경쟁이 심한 IT제품의 탁월성을 담보하기 위해 마니아 등 이용자들의 아이디어를 피드백하는 경로를 쉽게 하고, 이 아이디어들을 개발자들에게 중개하는 아이디어 뱅크의 설립이 요구된다.

참 고 문 헌

- 강현구, 「뉴미디어 시대의 휴대폰 소설—일본 휴대폰 소설(ケータイ小説)의 서사적 특성을 중심으로」, 『대중서사연구』 제20호, 2008년. 75~106쪽.
- 김명석, 『인터넷소설, 새로운 이야기의 탄생』, 책세상, 2009.
- 김병익, 「컴퓨터는 문학을 어떻게 변화시킬 것인가」, 『동서문학』 1994년 여름호, 254~264쪽.
- _____, 「그래도 문학이 있어야 할 이유」, 같은 이름의 책, 문학과 지성사, 2005. 94~102쪽.
- 김기태, 『텍스트, 커뮤니티 그리고 출판』, 삼진기획, 2001.
- 김선남, 「뉴미디어 시대 한국 독서문화의 특성」, 『한국출판학연구』 No. 55, 한국출판학회, 2008. 45~70쪽.
- 김선남·오용섭·정현우, 「유비쿼터스 시대의 eBook에 관한 연구」, 『서지학연구』 Vol. 26, 서지학회, 2003. 197~218쪽.
- 김성도·이윤희, 『영상콘텐츠의 일상화에 따른 인지방식의 변화』, 정보통신정책연구원, 2009.
- 김종갑, 「문자의 차이에서 몸의 차이로: 문자문화에서 시각문화로」, 『비교문학』 Vol 50, 한국비교문학회, 2010. 293~314쪽.
- 귀여니, 『그놈은 멋있었다』, 전2권, 반디, 2008.
- 라인하르트 비트만, 「18세기 말에 독서혁명은 일어났는가」, 『읽는다는 것의 역사』, 로제 샤프티에·굴리엘로 카발로(편), 이종삼 옮김, 한국출판마케팅연구소, 2006. 467~505쪽.
- 로제 샤프티에·굴리엘로 카발로(편), 『읽는다는 것의 역사』, 이종삼 옮김, 한국출판마케팅연구소, 2006.

- 뤼시앵 플라스트룅, 『사라진 책의 역사』, 이세진 옮김, 동아일보사, 2006.
- 레너드 쉴레인, 『알파벳과 여신』, 조윤정 옮김, 파스칼북스, 2004.
- 마크 포스터, 『뉴미디어의 철학』, 김성기 옮김, 민음사, 1996.
- 미카, 『고이조라(戀空, 연공)』, 손희정 옮김, 학산문화사, 2008.
- _____, 『연공 戀空 - 가슴아픈 사랑이야기-』, 이주이 옮김, 조형북스, 2009.
- 미하이 칙센트미하이, 『몰입의 즐거움』, 이희재 옮김, 해냄출판사, 1999.
- 박승희, 「디지털 텍스트와 새로운 의사소통에 관한 연구」, 『한국사상과 문화』 제31집, 2005. 343~363쪽.
- 박인기, 『작가란 무엇인가』, 지식산업사, 1997.
- 부길만, 『책의 역사』, 일진사, 2008.
- 브뤼노 블라셀, 『책의 역사. 문자에서 텍스트로』 권명희 옮김, 시공사, 2009(1999).
- 사노 신이치, 『누가 책을 죽이는가』, 한기호 옮김, 시아출판사, 2002.
- 사사키 도시나오, 『전자책의 충격』, 한석주 옮김, 커뮤니케이션북스, 2010.
- 성대훈, 『디지털 혁명, 전자책』, 이채, 2004.
- 쓰노 가이타로, 「디지털 시대의 책과 독서」, 『한국출판포럼2004 자료집』, 출판유통진흥원, 2004.
- 알베르토 망구엘, 『독서의 역사』, 정명진 옮김, 세종서적, 2000.
- 엘리자베스 L.아이젠슈타인, 『근대 유럽의 인쇄 미디어 혁명』, 커뮤니케이션북스, 2008.
- 유계 요시, 『Deep Love 아유 이야기』, 이미숙 외 옮김, 북스코리아, 2003.
- 윤태진, 『문자문화, 구술문화, 영상문화의 상호작용』, 정보통신정책연구원, 2004.
- 이동후, 「인터넷의 공간과 시간: 미디어 생태학적 접근을 중심으로」, 『커뮤니케이션이론』 2권 1호, 한국언론학회, 2006. 1~34쪽.
- 이용준, 『전자책 빅뱅』, 이담, 2010.
- 이정준, 「하이퍼텍스트와 하이퍼 소설: 그 특성으로 본 유사성과 한계성」, 『독일문학』 80, 2001. 240~263쪽.

제러미 리프킨, 『소유의 종말』, 이희재 옮김, 민음사, 2001.

차봉희(편저), 『디지로그 스토리텔링. 디지털시대의 문화, 예술 그리고 커뮤니케이션』, 문매미, 2007.

차봉희(편저), 『독자반응비평』, 고려원, 1993.

최혜실, 「가상놀이인간(homo virtuens Ludens), 퓨전의 시대, 그리고 문학」, 『문학수첩』 통권8호, 2004년 겨울.

황주성 외, 『디지털 컨버전스와 공간인식의 변화』, 정보통신정책연구원, 2009.

Bendel, Oliver: Lucy Luder und der Mord im studiVZ, Wien: Blackbetty Mobilmedia, 2007. <www.lucyluder.net>. 혹은 <http://www.mobilebooks.com/content/view/1427/32/>. (본 논문을 위해서 사용된 소설 텍스트는 작가가 e-mail을 통해 보내준 txt파일임).

_____ : *Handygirl*, Wien: Blackbetty Mobilmedia, 2009. (본 논문을 위해서 사용된 소설 텍스트는 작가가 e-mail을 통해 보내준 txt파일임).

Beutin, Wolfgang u. a.: *Deutsche Literaturgeschichte: von den Anfängen bis zur Gegenwart*, Stuttgart: Metzler, 2008.

Bolz, Norbert: *Am Ende der Gutenberg-Galaxis: die neuen Kommunikationsverhältnisse*, München: Fink, 1993. 윤종석 옮김, 『구텐베르크 은하계의 끝에서』, 문학과지성사, 2000.

Einführung in die Erziehungsberatung, W. Kohlhammer Verlag, 2007.

Hartmann, Frank: *Medienphilosophie*, Wien: WUV, 2000. 이상엽 · 강웅경 옮김, 『미디어 철학』, 북코리아, 2008.

Heine, Heinrich: *Heines sämtliche Werke*. Bd.15-16. Verlag Hoffmann und Campe, 1868.

Heinrich, Harald: *Gedächtniskultur-Kulturgedächtnis*, in: Mediengebrauch und Erfahrungswandel, Detlev Schöttker(Hg), Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2003.

Kiesel, Helmut/ Münch Paul: *Gesellschaft und Literatur im 18. Jahrhundert*. München 1981. 오용록 옮김, 『18세기 독일의 사회와 문학』, 강원대학교출판부, 1993.

- McLuhan, Herbert Marshall: *The Gutenberg galaxy: the making of typographic man*. London: Routledge & Kegan Paul, 1962. 임상원 옮김, 『구텐베르크 은하계－활자 인간의 형성』, 커뮤니케이션북스, 2001.
- McLuhan, Herbert Marshall: *Understanding media: the extensions of man*, New York: The New American Library, 1964. 김성기·이한우 옮김, 『미디어의 이해: 인간의 확장』, 민음사, 2002.
- Ong, Walter J.: *Orality and literacy: the technologizing of the word*, London; New York: Routledge, 2002. (1982) 이기우, 임명진 옮김, 『구술문자와 문자문화』, 문예출판사, 1997(1995).
- Schöttker, Detlev(Hg.): *Mediengebrauch und Erfahrungswandel*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2003.
- Schürmann, Astrid: *Die Bedeutung der Schrift für die antiken Gesellschaften*, in: *Mediengebrauch und Erfahrungswandel*, Detlev Schöttker(Hg), Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2003.
- 인터넷 자료 (2010년 8월 현재 접속 가능한 사이트임)
- 이주은. “휴대폰 소셜”. <[http://cafe.naver.com/geojapan.cafe?iframe_url=/ArticleRead.nhn% 3Farticleid=622](http://cafe.naver.com/geojapan.cafe?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Farticleid=622)>.
- “Handyroman”. Wikipedia. <<http://de.wikipedia.org/wiki/Handyroman>>.
- “Handyroman. Underground Mainstream: Romane”. <<http://www.handyroman.net/romane.html>>.
- “Handyroman. Underground Mainstream: Stimmen”. <[http://www.handy roman.net/stimmen.html](http://www.handyroman.net/stimmen.html)>.
- Oliver Bendel. “Der Schriftsteller Oliver Bendel”. <<http://www.oliverbendel.net/>>
- Petersen, Anne/Saltzwedel, Johannes. “Absturz der Netz-Poeten”. *Der Spiegel*. 51호 (2002). <<http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-25940401.html>>.

Südkurier. "Lucy musste einfach aufs Handy". 2008.7.19. <http://www.suedkurier.de/ratgeber/computer;/art4250,3325426,0>).

"wie bekomme ich ein Mobilebook?". <http://www.mobilebooks.com/content/view/693/48/>).

〈첨부자료〉

전자책 사용에 대한 설문 조사
 대상: 20대(대학생) 226명, 10대(고등학생) 148명
 2010년 9월 실시

• 결과 분석 1

나이: 20대 응답자 수: 226명

1. 최근 인기를 끌고 있는 스마트폰이나 태블릿PC 등을 사용하고 있습니까?

① 예 50명(22.1%) ② 아니오 175명(77.4%) * 무응답 1명(0.4%)

2. 사용하고 있지 않다면 앞으로 사용할 의사가 있습니까?

① 예 139/175명(79.4%) ② 아니오 36/175명(20.6%)

3. 스마트폰이나 태블릿PC를 사용하거나 앞으로 사용할 의향이라면, 어떤 기능을 주로 이용할 것입니까, 보기의 주요 기능들을 빈도수 높은 순서로 나열해주세요.

(1) 1순위

- | | |
|-----------------------|------------------|
| ① 방송 및 동영상 55명(31.4%) | ② SNS 95명(54.3%) |
| ③ 게임 38명(21.7%) | ④ 전자책 18명 |
| ⑤ 전자거래 1명 | ⑥ 네비게이션 7명 |
| ⑦ 일정관리 16명 | * 무응답 26명 |

(2) 전자책의 순위

- | | | | |
|----------|----------|----------|-----------|
| ① 순위 17명 | ② 순위 23명 | ③ 순위 41명 | ④ 순위 40명 |
| ⑤ 순위 31명 | ⑥ 순위 28명 | ⑦ 순위 16명 | * 무응답 30명 |

4. 전자책을 이용하거나 앞으로 이용할 의향이 있다면, 어떤 종류의 콘텐츠를 주로 이용하겠습니까? 다음 중 세 종류를 빈도수 높은 순서로 골라주세요.

(1) 빈도 1위

- | | |
|-------------------|--------------------|
| ① 신문 87명(49.7%) | ② 학술서 16명 |
| ③ 순수문학 24명(13.7%) | ④ 장르소설 40명(22.9%) |
| ⑤ 자기계발 및 실용서 23명 | ⑥ 만화 20명 * 무응답 16명 |

(2) 빈도 2위

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| ① 신문 49명(21.7%) | ② 학술서 21명 |
| ③ 순수문학 36명(15.9%) | ④ 장르소설 31명 |
| ⑤ 자기계발 및 실용서 42명(18.6%) | ⑥ 만화 29명 * 무응답 18명 |

(3) 빈도 3위

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| ① 신문 34명 | ② 학술서 18명 |
| ③ 순수문학 37명(16.4%) | ④ 장르소설 34명 |
| ⑤ 자기계발 및 실용서 38명(16.8%) | ⑥ 만화 45명(19.9%) * 무응답 20명 |

5. 아마존의 ‘킨들’, 인터파크의 ‘비스킷’, 아이리버의 ‘스토리’ 등에 대하여 들어본 적이 있습니까?

- ① 예 71명(31.4%) ② 아니오 154명(68.1%) * 무응답 1명(0.4%)

6. 위의 것들, 즉 전자책 전용단말기를 사용해본 적이 있습니까?

- ① 없다 62/71명(87.3%) ② 가끔 이용 6/71명(8.5%)
 ③ 자주 이용 0/71명 * 무응답 3/71명(4.2%)

7. 이용한 적 없다면 앞으로 이용할 의향이 있습니까?

- ① 예 80명/157명(51.0%) ② 아니오 74명/157명(47.1%)
 * 무응답 3명/157명(1.9%)

8. 전자책 전용단말기를 사용하거나 앞으로 사용할 의향이 있다면, 그 이유는 무엇입니까? 다음 중 세 가지를 고르시오.

- ① 종이책보다 가벼워서 122명 ② 많은 책을 넣을 수 있어서 160명
- ③ 여러 책을 동시에 번갈아 읽을 수 있기 때문 105명
- ④ pdf 파일 등 다양한 디지털 콘텐츠를 이용할 수 있기 때문 103명
- ⑤ 종이책보다 가독성이 뛰어나서 15명 ⑥ 최신 전자기기라서 24명

9. 전자책 전용단말기를 사용하거나 앞으로 사용할 의향이 있다면, 다음 중 어떤 콘텐츠의 독서용으로 이용하겠습니까? 다음에서 빈도수 높은 순서로 세 가지를 골라주세요.

(1) 빈도 1위

- ① 신문 77명(34.1%) ② 학술서 23명(10.2%)
- ③ 순수문학 18명 ④ 장르소설 36명(15.9%)
- ⑤ 자기계발 및 실용서 16명 ⑥ 만화 13명 * 무응답 43명

(2) 빈도 2위

- ① 신문 38명(16.8%) ② 학술서 19명
- ③ 순수문학 36명(15.9%) ④ 장르소설 27명
- ⑤ 자기계발 및 실용서 36명(15.9%) ⑥ 만화 27명 * 무응답 43명

(3) 빈도 3위

- ① 신문 33명(14.6%) ② 학술서 9명
- ③ 순수문학 8명 ④ 장르소설 26명
- ⑤ 자기계발 및 실용서 44명(19.5%) ⑥ 만화 32명(14.2%) * 무응답 44명

10. 인터넷 소설을 읽어본 적이 있습니까?

- ① 예 146명(64.6%) ② 아니오 77명(34.1%) * 무응답 3명(1.3%)

17. 모바일 기기를 이용한 독서는 어떤 환경(때)에서 행해졌는지, 혹은 행하고 있는지 세 가지를 골라 주세요.

- ① 수업시간 중 몰래 34명(3위) ② 지하철이나 공공버스 속 143명(1위)
- ③ 일상의 자투리 시간 116명(2위) ④ 따로 시간을 내어 31명
- ⑤ 그 외 8명

18. 모바일 기기를 이용한 독서는 어떤 장소에서 행해졌는지, 혹은 행하고 있는지 세 가지를 골라 주세요.

- ① 본인의 방 58명(3위) ② 교통수단 131명(1위) ③ 카페 등 107명(2위)
- ④ 교실 38명 ⑤ 공원 14명 ⑥ 길거리 30명
- ⑦ 그 외 (도서관, 화장실, 누군가 기다릴 때) 6명

19. 모바일 기기를 이용한 독서가 본인의 독서생활에 (긍정적인) 영향을 주었다고 생각하십니까?

- ① 부정적 영향을 준 것 같다 14명(6.2%)
- ② 아무런 영향을 주지 않았다 88명(38.9%)
- ③ 긍정적 영향을 준 것 같다 72명(31.9%)
- ④ 모바일 기기 독서가 내 유일한 독서 기회다. 3명(1.3%)
- * 무응답 49명(21.7%)

20. 인터넷이나 스마트폰을 이용해 공개적으로 글을 써본 적이 있습니까?

- ① 없다 119명(52.7%) ② 가끔 77명(34.1%)
- ③ 자주 10명(4.4%) ④ 나의 일상이다 11명(4.9%) * 무응답 9명(4.0%)

21. 본인도 인터넷소셜과 같은 글쓰기를 해볼 의향이 있습니까?

- ① 없다 176명(77.9%) ② 조금 36명(15.9%)
- ③ 아주 많다 4명(1.8%) * 무응답 7명(3.1%)

22. 있다면, 어째서 그런 생각을 갖게 되었나요? (* 응답제시 생략)

• 결과 분석 2

나이: 10대 응답자 수: 148명

1. 최근에 인기를 끌고 있는 스마트폰이나 태블릿PC 등을 사용하고 있습니까?

① 예 19명(12.8%) ② 아니오 129명(87.2%) * 무응답 0명

2. 사용하고 있지 않다면 앞으로 사용할 의사가 있습니까?

① 예 96/129명(74.4%) ② 아니오 32/129명(24.8%) * 무응답 1명

3. 스마트폰이나 태블릿PC를 사용하거나 앞으로 사용할 의향이 있다면, 어떤 기능을 주로 이용할 것입니까, 보기의 주요 기능들을 빈도수 높은 순서로 나열해주세요.

(1) 1순위

- ① 방송 및 동영상 보기 50명(38.8%) ② SNS 39명(30.2%)
- ③ 게임 24명(18.6%) ④ 전자책 2명
- ⑤ 전자거래 5명 ⑥ 네비게이션 2명
- ⑦ 일정관리 7명 * 무응답 19명

(2) 전자책의 순위

- ① 순위 2명 ② 순위 15명 ③ 순위 26명 ④ 순위 33명
- ⑤ 순위 28명 ⑥ 순위 18명 ⑦ 순위 6명 * 무응답 20명

4. 전자책을 이용하거나 앞으로 이용할 의향이 있다면, 어떤 종류의 콘텐츠를 주로 이용하겠습니까? 다음 중 세 종류를 빈도수 높은 순서로 골라주세요.

(1) 빈도 1위

- ① 신문 32명(21.6%) ② 학술서 6명
- ③ 순수문학 14명 ④ 장르소설 34명(23.0%)
- ⑤ 자기계발 및 실용서 18명 ⑥ 만화 34명(23.0%) * 무응답 10명

(2) 빈도 2위

- ① 신문 25명(16.9%) ② 학술서 7명
 ③ 순수문학 17명 ④ 장르소설 32명(21.6%)
 ⑤ 자기계발 및 실용서 19명 ⑥ 만화 36명(24.3%) * 무응답 12명

(3) 빈도 3위

- ① 신문 31명(20.9%) ② 학술서 11명
 ③ 순수문학 19명 ④ 장르소설 22명
 ⑤ 자기계발 및 실용서 26명(17.6%) ⑥ 만화 25명(16.9%) * 무응답 14명

5. 아마존의 ‘킨들’, 인터파크의 ‘비스킷’, 아이리버의 ‘스토리’ 등에 대하여 들어본 적이 있습니까?

- ① 예 21명(14.2%) ② 아니오 127명(85.8%) *무응답 0명

6. 위의 것들, 즉 전자책 전용단말기를 이용해본 적이 있습니까?

- ① 없다 18/21명(85.7%) ② 가끔 이용 3/21명(14.3%)
 ③ 자주 이용 0/21명 * 무응답 0/21명

7. 이용한 적이 없다면 앞으로 이용할 의향이 있습니까?

- ① 예 58명/145명(40.0%) ② 아니오 74명/145명(51.0%)

* 무응답 13명/145명(9.0%)

8. 전자책 전용단말기를 사용하거나 앞으로 사용할 의향이 있다면, 그 이유는 무엇입니까? 다음 중 세 가지를 고르시오.

- ① 종이책보다 가벼워서 69명 ② 많은 책을 넣을 수 있어서 95명
 ③ 여러 책을 동시에 번갈아 읽을 수 있기 때문 60명
 ④ pdf 파일 등 다양한 디지털 콘텐츠를 이용할 수 있기 때문 60명
 ⑤ 종이책보다 가독성이 뛰어나서 23명 ⑥ 최신 전자기기라서 31명

9. 전자책 전용단말기를 사용하거나 앞으로 사용할 의향이 있다면, 다음 중 어떤 콘텐츠의 독서용으로 이용하겠습니까? 다음에서 빈도수 높은 순서로 세 가지를 골라주세요.

(1) 빈도 1위

- ① 신문 30명(20.3%) ② 학술서 3명
- ③ 순수문학 11명 ④ 장르소설 28명(18.9%)
- ⑤ 자기계발 및 실용서 13명 ⑥ 만화 31명(20.9%) * 무응답 0명

(2) 빈도 2위

- ① 신문 23명(15.5%) ② 학술서 7명
- ③ 순수문학 11명 ④ 장르소설 28명(18.9%)
- ⑤ 자기계발 및 실용서 19명 ⑥ 만화 27명(18.2%) * 무응답 33명

(3) 빈도 3위

- ① 신문 21명 ② 학술서 8명
- ③ 순수문학 15명 ④ 장르소설 22명(14.9%)
- ⑤ 자기계발 및 실용서 24명(16.2%) ⑥ 만화 24명(16.2%) * 무응답 34명

10. 인터넷 소설을 읽어본 적이 있습니까?

- ① 예 58명(39.2%) ② 아니오 87명(58.8%) * 무응답 3명(2.0%)

11. 휴대폰소설이라는 것이 있다는 것을 아십니까?

- ① 예 77명(52.0%) ② 아니오 69명(46.6%) * 무응답 2명(1.4%)

12. 인터넷소설이나 휴대폰소설을 읽고 있습니까?

- ① 없다 80명(54.1%) ② 읽어본 적이 있다 40명(27.0%)
- ③ 과거에는 읽었으나 지금은 읽지 않는다 19명(12.8%)
- ④ 지금(도) 읽고 있다 6명(4.1%) * 무응답 3명(2.0%)

13. 읽어본 적이 있다면, 어떤 것을 읽어보았습니까? 기억나는 소설 제목을 써주세요. (* 응답제시 생략)

14. 인터넷 소설 혹은 휴대폰 소설 중 어떤 장르를 선호하십니까?

① 로맨스 16명(10.8%) ② 무협 11명(7.4%) ③ 판타지 58명(39.2%)

④ 그 외 (만화 추리 수필 SF 야설 순수문학) 20명(13.5%)

* 무응답 43명(29.1%)

15. 읽은 적은 있으나, 더 이상 읽지 않는다면 그 이유는 무엇입니까?

시간이 없다(15), 재미가 없다(7), 얻는 게 없다(6), 활자책 선호(4), 귀찮아서(3),

내용이 비슷해서(3), 글만 보니 재미없어서(2), 연재의 기다림이 싫다(2),

가독성이 떨어짐, 구하기 힘들다, 양이 많다, 중독될 거 같아서

16. 인터넷소설 혹은 휴대폰소설의 수준은 어떻다고 생각하십니까?

① 대체로 형편없다 32명(21.6%) ② 그럭저럭 읽을 만하다 65명(43.9%)

③ 대체로 훌륭하다 12명(8.1%) ④ 기존 종이책 소설보다 훌륭하다 2명(1.4%)

* 무응답 37명(25.0%)

17. 모바일 기기를 이용한 독서는 어떤 환경(때)에서 행해졌는지, 혹은 행하고 있는지 세 가지를 골라 주세요.

① 수업시간 중 몰래 32명(3위) ② 지하철이나 공공버스 속 54명(2위)

③ 일상의 자투리 시간 79명(1위) ④ 따로 시간을 내어 27명

⑤ 그 외 5명

18. 모바일 기기를 이용한 독서는 어떤 장소에서 행해졌는지, 혹은 행하고 있는지 세 가지를 골라 주세요.

- ① 본인의 방 58명(1위) ② 교통수단 54명(2위) ③ 카페 등 14명
- ④ 교실 36명(3위) ⑤ 공원 8명 ⑥ 길거리 29명
- ⑦ 그 외 (도서관, 화장실, 누군가 기다릴 때) 8명

19. 모바일 기기를 이용한 독서가 본인의 독서생활에 (긍정적인) 영향을 주었다고 생각하십니까?

- ① 부정적 영향을 준 것 같다 9명(6.1%)
- ② 아무런 영향을 주지 않았다 76명(51.4%)
- ③ 긍정적 영향을 준 것 같다 25명(16.9%)
- ④ 모바일 기기 독서가 내 유일한 독서 기회다. 7명(4.7%)
- * 무응답 31명(20.9%)

20. 인터넷이나 스마트폰을 이용해 공개적으로 글을 써본 적이 있습니까?

- ① 없다 99명(66.9%) ② 가끔 30명(20.3%) ③ 자주 9명(6.1%)
- ④ 나의 일상이다 2명(1.4%) * 무응답 8명(5.4%)

21. 본인도 인터넷소설과 같은 글쓰기를 해볼 의향이 있습니까?

- ① 없다 9명(6.1%) ② 조금 106명(71.6%)
- ③ 아주 많다 28명(18.9%) * 무응답 5명(3.4%)

22. 있다면, 어째서 그런 생각을 갖게 되었나요? (* 응답제시 생략)

디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ) 시리즈 안내

- 10-01 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ) 총괄보고서 (황주성, KISDI)
- 10-02 디지털 문화산업의 융합기술에 대한 철학적 성찰 (이종관, 성균관대)
- 10-03 전자책의 출현과 문학적 패러다임의 변화 (이정준, 성균관대)
- 10-04 매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징
(김성도, 고려대)
- 10-05 모바일 커뮤니케이션의 매체철학적 고찰 (이동후, 인천대)
- 10-06 디지털 컨버전스 환경에서 자기조직화 원리의 이해 (황주성, KISDI)
- 10-07 디지털 컨버전스 사회의 정치권력 연구 (류석진, 서강대)
- 10-08 컨버전스 세대의 정치의식과 시민참여 (윤성이, 경희대)
- 10-09 디지털 정치조직의 출현과 e-거버넌스의 미래 (조희정, 숭실대)
- 10-10 융합 환경에서 정책결정과정의 변화와 전망 (차재권, 동의대)
- 10-11 소셜미디어에서 온라인 정치담론의 특성 (이원태, KISDI)
- 10-12 컨버전스에 따른 경제 활동 및 산업 구도 변화 연구 (조남재, 한국경영정보학회)
- 10-13 디지털 컨버전스와 프로슈머의 행태 변화 및 전망 (김진우, 연세대)
- 10-14 컨버전스 세대의 등장 및 경제활동 특성 연구 (김연정, 호서대)
- 10-15 디지털 컨버전스가 미디어 활용 서비스 산업 활동에 미치는 영향
(한현수, 한국경영정보학회)
- 10-16 컨버전스 경제에서 가상현실 기술의 의의와 산업구조 변화
(손상영, KISDI)
- 10-17 융합문명의 도전과 응전 (김문조, 한국사회학회)
- 10-18 디지털 사회의 일상성 탐구 (김종길, 덕성여대)
- 10-19 사회문화적 융합의 동역학 (장용석, 연세대)
- 10-20 융합적 사회질서의 심층 분석 (유승호, 강원대)
- 10-21 새로운 소통합리성과 인본사회화 과정 (정국환, KISDI)

- 10-22 디지털 컨버전스의 커뮤니케이션 이론적 의미와 문화적 특성 (이호규, 동국대)
- 10-23 컨버전스 환경에서의 개인과 집단 간의 상호작용 (김경희, 한림대)
- 10-24 미디어 생태계에서의 컨버전스와 디버전스 (안민호, 숙명여대)
- 10-25 미디어 융합 환경에서 문화다양성의 의미 변화와 전망
(박태순, 미디어전략연구소)
- 10-26 모바일 소셜미디어에서 유력자(influential)의 역할 (이원태, KISDI)
- 10-27 디지털 컨버전스의 미래 이슈와 미디어 정책 (디지털 컨버전스 미래포럼)
- 10-28 건강한 모바일 생태계 구축을 위한 10대 정책아젠다 (모바일 인터넷 포럼)

디지털 컨버전스 기반 미래연구(II) 시리즈 10-03

전자책의 출현과 문학적 패러다임의 변화

2010년 10월 일 인쇄

2010년 10월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 용머리2길 38(주암동 1-1)

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인쇄 인성문화

ISBN 978-89-8242-804-3 94320

ISBN 978-89-8242-801-2 (전28권)
