

A RAY OF HOPE



책의 파괴 행위를 하는,

수많은 적들이 있다.

적들은 너무도 손쉽게 그 목적을 달성한다.

너무나 안타까운 일이다.

윌리엄 블레이크 저

책의 적들 (*The Enemies of Books*)

(London : Elliot Stock, 1888)

인터넷 아카이브 수록

URL : <http://openlibrary.org/>

목차

전자출판은 모두의 것	2
책으로 연결된 유대를 추구해도, 추구하지 않아도 좋은 미래	6
종이의 위기와 전자책의 역할	8
도트북과 이퍼브 3 - 조판과 웹의 조화	12
빛나는 현재 - 오래고도 새로운 표현	18
전자책 디자인의 첫 걸음	20

전자출판은 모두의 것

(주)보이저 대표이사 하기노 마사아키 (萩野正昭)

전자출판 — 해의 상황을 말할 때는 전자책(eBook)이라 하겠습니까. 미국에서 전자책의 보급은 착실하게 실적을 쌓고 있습니다. 태블릿 PC 전자책 인구는 2011년 말에 20 퍼센트이던 것이 수 개월 만에 25 퍼센트로 상승했습니다(BISG 조사). 많은 이들이 독서를 위해 전자책을 이용할 것이라는 점이 보다 확실해졌습니다. 출판의 디지털화가 상당히 진전되면서 100만 부 판매된 전자책도 나오고 있습니다.

일본은 아직 그 정도까지 도달해 있지는 않습니다. 하지만 민관 일체가 되어 종이책의 전자화를 추진하는 움직임이 대두했습니다. 시간차 는 있지만, 일본에서도 미국과 같은 양상이 나타날 것으로 예측됩니다. 얼마 전 발족한 출판디지털기구는 전자책의 출판종수를 증대시킨다는 제1단계의 실천계획을 명확히 내놓고 있습니다. 일본에서도 누군가가 전자출판에 친숙해지는 세상이 조만간 도래할 것입니다.

❖ 무엇을 위한 것인가, 누구를 위한 것인가

전자책이 보급된다면 ‘전자출판은 모두의 것’이라고 생각하는 시대가 올 것으로 누구나 생각할 것입니다. 수도 없이 말했었습니다만, 전자출판의 제작비는 매우 저렴합니다. 반품도 없습니다. 무엇보다 생산에서부터 판매까지의 공정이 한 사람만으로도 가능합니다. 별다른 수단을 갖지 않은 미래의 작가이자 독자들에게 새로운 세계가 열릴 것임에도 불구하고, 왜 전자출판이 모두의 것이 되지 못했는가를 생각해볼 필요가 있습니다.

누구에게나 전자출판을 어떻게 만들 것인가가 당초의 커다란 과제였습니다. ‘익스팬디드북(Expanded Book, 일본어로는 에키스판도북)’은 보이저가 처음으로 만들어낸 전자출판 제작 툴입니다. 만든다는 것이 세계를 넓힌다는 의미를 지녔습니다.

그런 생각을 누구나 했습니다. 시대는 컴퓨터가 급격하게 진화하는 한복판이었습니다. 차례로 새로운 힘이 더해지고 기능이 강화되면서, 필사적으로 시대를 앞서려고 기능의 우열을 다투던 경쟁이 치열했습니다. 독자적인 방법으로 다른 이들을 압도하려는 풍조도 있었습니다. 뛰어난 품질로 시장을 제패하고 조금이라도 많은 보급률을 통해 뜻하는 바대로 지배하려는 생각이었습니다. 포맷 경쟁의 원형이 거기에 있었습니다.

제작 수단과 이용하는 단말기(디바이스)는 관련성이 깊습니다. 디바이스를 공급하는 것은 메이커입니다. 메이커는 디바이스의 고성능, 저가격화에 심혈을 쏟았으므로 콘텐츠의 공급에까지 신경을 쓰지는 못했습니다. 때문에 협상하기 유리한 곳과 제휴하려고 합니다. 콘텐츠, 디바이스, 유통사 3자가 연계하여 그룹을 만듭니다. 내용을 어떻게 만들 것인가에서 시작된 경쟁은, 그것을 무엇으로 읽을지, 어떻게 유통할지, 디바이스 메이커와 유통사가 가세한 형태로 확대됩니다. 약 20년간 이러한 흐름 속에 전자출판이 놓여 있었습니다.

일본 국내에서는 미국의 앞서가는 전자책 ‘개척자’에게 대항하는 상황이 생겨났습니다. 시장을 좌지우지당하면 어찌 할 것인가? 국내 시장에서 성장의 과실을 모조리 외국 자본에 빼앗겨도 좋은가? 그들에 대한 강력한 대항책으로 손을 잡고 연계하는 수밖에 없다고 했습니다. 일리가 있는 생각이었습니다. 하지만 무엇을 위해 그렇게 해야 하는가, 누구를 위한 것인가, ‘전자출판은 모두의 것’이라는 생각과 어느 부분에서 일치하는지는 알기 어려웠습니다. 자신에게 유리한 것만을 말하는 것은 아닌지 차례로 의문이 떠올랐습니다.

❖ ‘가능성’보다 ‘당연히’해야 할 일을! ‘표현’보다는 ‘기록’을!

디지털은 우리를 고양시켰습니다. 빛나는 화면, 색채, 빠른 반응, 여기에서 다양한 가능성을 누군가가 느낄 수 있었습니다. 가능성의 한 장르에 전자출판도 있었던 것입니다.

하지만 전자출판의 현실은 안이한 희망과는 달랐습니다. 먼저, 책이라면 누구나 손에 짚 수가 있음에도 이 세상은 컴퓨터의 장치에 기반해 있었습니다. 관례가 다르면 이쪽에서는 읽혀도 저쪽에서는 읽히지 않았습니다. 작품을 읽기 위한 독서 소프트웨어나 단말기가 장벽을 만들었습니다. 이것을 읽기 위해서는 이 리더기가 있어야 하고, 저쪽 리더기로 읽으려면 저쪽에서 정한 ‘일정한’ 데이터로 하지 않으면 안 되었습니다. ‘일정’이란 범용이 아니라 배타였던 것입니다. 여러모로 어려운 현실이 노정된 것입니다.

희망을 말하면 말할수록, 현실에서 애를 쓰면 쓸수록 작품의 영속성은 보증되지 않고 기술의 진보라는 변화에 따라 속속 세상에서 사라질 운명이 되었습니다. 필사적으로 만든 작품이 남지 않는 현실입니다. 만든다는 것, 책이라면 써서 남긴다는 말이 맞겠지요. 쓴다는 것은 대충 할 수 있는 일이 아닙니다. 사람의 생명을 깎아낼 만큼 노력이 필요한 행위라고도 할 수 있습니다. 그럼에도 남지 않는 것입니다.

출판이란 그런 것이 아니겠지요. 종이책이라는 전통적인 미디어가 인류에게 알려진 것은, 글자를 읽을 수 있는 사람이라면 누구나 읽고, 그리고 언제까지나 남긴다는 것이었습니다. 책이 무엇인지 정의한다면, 결코 빠트릴 수 없는 본질로서 이 두 가지 요소가 명기되어야 합니다. 불행하게도 전자출판은 그렇지 않았습니다.

기존 출판사는 득의의 미소를 지었을 것입니다. 보잘 것 없는 전자출판을 보며 작가들은 동요하지 않을 것이고, 표면적인 편리성은 디지털에 맡긴다 해도 종이를 기반으로 하지 않으면 출판의 본질은 성립하지 않을 것이라고 말이지요. 그리고 종이책 본위로 출판의 디지털화가 추진되었습니다.

인류의 유산이라 할 도서들이 모두 디지털화되고, 그것을 순식간에 읽을 수 있도록 하는 것은 무엇보다 먼저 해야 할 당연한 일입니다. 너무나 당연한 디지털화라는 명쾌한 과제입니다. 이를 위해 모두가 힘을 합하지 않고 각축전을 치루어서는 안 됩니다. 그러나 현실을 보면, 시장을 노린 시장주의자들이 활보했습니다. “와일드 웨스트라 불린 무법 영역이다”고 세븐 스토리 프레스의 발행인 댄 사이먼은 〈아메리칸 에디터스〉(<http://tt2.me/13261>)에서 말했습니다. 반성을 통해 다시 한번 자신들이 나아가야 할 길을 찾아가리라 생각합니다. 어떻게

하면 ‘모두’가 그 수단을 가질 수 있을까 하고 말입니다.

불가능한 것에 도전하는 기분은 충분할 만큼 잘 압니다. 그것이 곧 창조이기도 하기 때문입니다. 그러나 누구에게나 불가능한 것에 도전하는 것은, 한편으로 누구에게나 가능한 도전이라고 생각할 수가 있습니다. 출판이 매우 평이한 미디어라는 것은 모두가 알고 있습니다. 하지만 이것을 이용해 누구나 출판하도록 촉진하는지를 보면, 결코 그렇지 않습니다.

수단은 단순해야만 합니다. 누구나 그것을 사용하기 때문입니다. 가성의 추구에만 매달리기보다는 당연한 일을 실현해야 합니다. 그래서 후세에 남겨야 합니다. 단순하다는 것은 표현에 저절로 한계를 갖게 됩니다. 이렇게 답답함을 억누르지 못 하는 것은 저도 마찬가지입니다. 그렇지만 디지털에 내재한 가능성이 자유로운 표현에 있다 하더라도 그것이 복잡하다거나 기술의 최신성에 의거한 것이라면 영속성은 보증하기 어렵고, 진보와 변화에 좌우되며, 남겨지지 않는 현실은 이미 말씀드린대로입니다. 표현보다는 기록을 중시하고자 합니다. 기록하는 것을 누구나 시도하는 당연한 수단이 갖춰지고 누구의 눈에나 전달되며 후세에 남겨지는 것, 이것을 확실한 기반 위에 쌓아갈 필요가 있습니다. 전자출판은 결코 컴퓨터나 네트워크 시대의 전위라 아니라 사회에 침투하는 기술의 이해 위에 성립하는 ‘후미(맨 뒤)’의 세계라고 자각해야 합니다.

전자출판에는 당장 해야 할 3 가지 중요한 과제가 있다고 생각합니다.

1. 열람의 보증 : 콘텐츠는 어떤 기기에서도 열람이 가능할 것.
2. 포맷의 통일 : 공통 포맷으로 성립하는 세계일 것.
3. 검열의 배제 : 쓰고 싶은 책, 읽고 싶은 책에 대해 자유를 부여할 것.



새로운 작가들의 도전이 활발해졌다. 전자출판 유통업체들이 이와 같은 시도를 지원하여 큰 성공을 거둔 사례도 나오고 있다. 미국도서전(Book Expo America) 전시장의 신작들이 늘어선 인디 코너.

❖ 출판자로서 자유롭고 싶다

우리가 선택한 길은 ‘북스 인 브라우저(Books in Browsers)’라 불리는, 웹 브라우저로 책을 읽는 방법입니다. 이러한 방법을 짧게 줄여서 ‘BinB(비인비)’라 명명하고 콘셉트를 만들어 왔습니다. 이미

서비스가 시작되었습니다.(<http://binb-store.com/>)

왜 그렇게 할까요? 열람을 보증하는 것은 지극히 당연한 과제입니다. 종이책을 어느 서점에서 구입하여 읽을 때 어떤 조건을 붙이지는 않습니다. 읽고 싶은 책을 독자가 자유롭게 읽을 수 있어야만 합니다.

그런데 전자출판의 현실을 보면, 특정 전자책을 어디에서 구입하는가에 따라 열람하는 기기가 달라집니다. 판매업체와 기기에 속박되어 독자가 각각의 단말기를 준비하지 않으면 안 됩니다. 전자출판에는 여러 포맷이 있어서 포맷별로 배타성을 가지고 있는 이상 콘텐츠를 공급하는 쪽에서는 하나의 작품을 각각의 포맷으로 만들지 않으면 안 되는 것입니다.

판매업체에서는 판매하는 이상 잘 팔리는 콘텐츠를 선호하기 때문에 복수의 포맷에서 열람할 수 있도록 다른 기기를 포함하는 형태로 독자적으로 준비했던 것입니다. 이러한 현실 때문에 출판된 작품의 열람 방식이 여럿 대두되었습니다. 독자들에게는 혼란스러울 따름입니다. 판매업체는 매출을 다두고 시장을 자기 회사가 지배하려는 경쟁을 벌여 왔습니다. 독자가 어찌되든 상관하지 않고 누가 시장을 지배하는가로 세상의 질서가 결정되는 것처럼 했습니다.

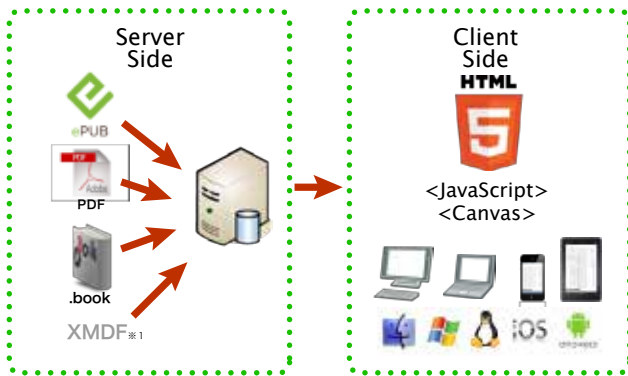
그러나 어느 판매업체나 기기가 강력해질수록, 지배력을 지닌 판매업체는 자사의 방침이나 입장만을 강요하려는 경향이 생깁니다. 애플이 서비스를 하는 판매업체에서는 스티브 잡스에 대해 쓴 책에 참견을 해서, 그 작품의 판매를 배척했습니다. 표현의 방식에 대해서도 판매하는 쪽이 독자적으로 판단하는 일종의 ‘검열’이 행해졌던 것입니다.

우리는 출판자로서 자유를 간절히 바랍니다. 우리의 전자출판은 애플의 심사를 거치는 과정 없이 아이폰, 아이패드로 열람할 수 있어야 합니다. 어떤 기기로나 독자가 책을 읽을 수 있도록 하는 것, 이 길을 가로막는 것들에 대해 우리는 직시해야만 합니다. 출판의 자유와 관련된 일이기 때문입니다.

‘BinB’가 시작된 데는, 독서 애플리케이션 개발의 혼선이 지긋지긋하다는 우리들의 본심이 그 배경에 있습니다. 새로운 단말기는 끊임없이 세상에 나오고 있습니다. 그리고 잊혀지지 말아야 할 것들이 차츰 사라져 가고 있습니다. 사라지지 않으면 끊임없이 새로운 제품을 내놓습니다. 기기마다의 독서 애플리케이션이 단지 일시적인 것으로 될 수밖에 없는 현실이 확인해지고 있습니다.

웹 브라우저의 HTML5가 지닌 웹 표준 기술에 입각함으로써 몇 가지는 해결의 실마리가 보여질 것입니다. CSS, JavaScript, Canvas 등 웹 기술은 표준화라는 국제적인 논의 속에서 결정되고 있어서 시간은 걸릴지 모르지만 모두를 대표하는 방향성이 관철되고 있습니다.

‘BinB’에서는 출판되는 책이 인터넷상의 판매점에 있다기보다는 인터넷 그 자체가 서점이라는 관점에 서 있습니다. 스토어가 없는 스토어입니다. 책 그 자체가 인터넷상에 있고, 책 그 자체에 구입 버튼이 있다는 것, 그것만으로도 충분하다면 얼마나 좋은가! 인터넷 시대에 일부러 서점에 찾아가고, 가게에 들러 책을 사는 것밖에 할 수 없는 방식이 서서히 변화하고 있다고 우리는 생각합니다.



BinB의 특징점은 다양한 포맷에 대응 가능하다는 점이다.

*1: XMDF는 일본 총무성이 제안하고 일본전자서적출판사협회가 주최한 '전자서적 교환 포맷 표준화 프로젝트'의 성과를 이용.

❖ 세계의 공통성과 호환성

전자출판의 표준 포맷을 세계 공통의 것으로 만들어가려는 희망적인 움직임이 있습니다. IDPF(International Digital Publishing Forum, 국제 전자출판 포럼)은 이퍼브(EPUB)라는 전자출판의 세계 표준을 생각해 왔습니다. 여기에서 제시하는 기준 및 규정에 따라 전자출판 데이터를 제작하는 것은 세계 공통성에 기반한다는 것을 뜻합니다. 세계에는 다양한 언어가 있어서 본래부터 공통성 따위는 없고 독자성만 강한 것 아닌가 하고 말할지 모르겠습니다. 그러나 이를 전제로 하여 공통성을 추구하는 것의 중요성은 이미 월드와이드웹(WWW)으로 상징되는 인터넷 웹의 세계에서 실감했습니다. 세계 어디를 가든 우리는 세계의 공통 기준에 기반한 웹 브라우저를 매개로 순식간에 정보에 접속할 수 있게 되었습니다. 각국 언어의 독자성은 자동번역의 진보에 따라서 착실히 틈을 메우는 방향으로 나아가고 있다고 생각합니다. 상호간의 커뮤니케이션이 가능하도록 세계의 공통성 위에 서는 일은 우리가 의미를 헤아리기 어려울 만큼 많은 혜택을 만들었습니다.

자신들이 만들어온 포맷을, 그 근간을 버리고, 이제는 배타성을 넘어서 세계의 공통성에 융합시켜 나가야 합니다. 일본어가 독특한 표시의 특징을 지니고 있다면, 그 독자성과 세계의 공통성의 가교를 구축해야 합니다. 일본어의 전자적 표현에 관한 많은 지식과 경험을 가진 사람일수록 그 역할을 하기에 적합할 것입니다. 배타적인 자기의 주장을 버리고 '모두'를 위해 자신이 해야 할 길을 선택할 결단의 시기가 된 것입니다. '모두'에는 앞서가는 미국의 '개척자'도, 기득권을 지키려는 사람들도 포함될 것입니다만, 동시에 이름 없는 미래의 개발자, 작가, 독자, 서민 등을 포함한 모두에게 부여된 사회자본의 의미를 지닌다는 것을 잊어서는 안 되겠습니다.

IDPF에 참가하는 세계의 기업, 조직, 단체가 끈질긴 협의를 거쳐 세계의 공통성과 호환성에 대해 기존 세력, 신흥 세력의 차이를 두지 않고 누구나가 출판할 수 있는 수단을 제공하기 위해 어려운 과제에 도전해 왔습니다. 공통 포맷의 도입을 추진하여 이퍼브3를 세상에 내놓았던 것입니다. IDPF는 또한 전자출판 활동에 참여하는 사람들을

위해 제작 기반이 되는 수단에 대해 참고할 만한 사례를 제시하고자 합니다. Radium 프로젝트(<http://readium.org/> Radium에 대해서는 14쪽을 참조)는 그 구체적인 사례라 하겠습니다.

❖ 독점하려는 마음으로 책을 존중할 수 있는가

책이란 무엇일까? 문득 이런 의문이 들었습니다. 책에 대한 설명이나 생각이 부족하다는 생각 때문입니다. 종이책이든 전자책이든, 책은 스스로 읽지 않으면 일절 아무 것도 주지 않습니다. 읽는다고 해도 충만해진다는 보장 또한 없습니다. 그런 바보 같은! 이라고 생각될지도 모릅니다.

“시간이 없기 때문에 다른 사람에게 대신 읽어달라고 하기도 어렵다. 다른 일을 하면서, 차를 운전하면서, 텔레비전을 보면서 읽을 수도 없다. 졸다가 눈을 뜨고 정신을 차려보니 모두 읽은 다음이었다는 식의 일도 일어나지 않는다. 스스로가 읽지 않으면 안 되는 물건”이라고 오사다 히로시(長田弘)는 『책이라는 불가사의』에서 쓰고 있습니다.

세상에는 편리한 물건들이 줄줄이 생겨납니다. 전자출판도 편리함을 대표하는 상품으로 소개되었습니다. 그러나 동시에 책이라는 엄연한 일면을 지니고 있습니다. 편리함이 범람하는 세상에서 뭐든지 해주는 서비스에 사람들이 돈을 지불하는 가운데, 자기 스스로에게 서비스해야 하는(읽어야 하는) 것에 돈을 지불하는 책... 전자출판의 표면적인 편리함을 알게 되었지만, 사람들은 비로소 책의 관점에서 전자출판을 바라보지 않으면 안 되게 되었습니다.

무엇이든 해주는 세상을 조금 빗겨나 책을 마주하고 스스로의 힘으로 책을 읽는 것을 생각해 보세요. 무서울 정도로 세계를 축적해 놓은 것, 그것이 바로 책이라는 것도 사실입니다. 책은 쓰여지고 남겨져, 어느 날 어딘가의 누군가의 질문을 기다리고 있습니다. 그것이 책의 존재입니다. 작고 검소하고 조용한, 단순한 물건. 여기에 정열과 심혈을 쏟아 언제까지나 기다리는, 가장 견고한 불굴의 미디어, 그것이 바로 책이라고 생각합니다.

우리는 분명히 책의 무엇인가를 잊어버리고 있습니다. 책의 빛나는 역사를 통해, 단지 그것의 미담만을 알아서는 안 됩니다. 세기 말에서 신세기에 걸쳐 일어난 광풍과 같은 변화의 실태로부터, 책이 나아가야 할 험한 여정을 통찰할 수 있었던 것은 아닐까요. 거기에 책이 추락해 가는 모습도, 매출 확보로 고전하며 당황하는 모습도 보아 왔습니다. 발치에도 미치지 못 하는 신참자인 전자출판이 책을 향해 소구했다는 것, 그것은 책에 대한 경종이라 할 만한 것이었습니다. 본질로 돌아가는 어떤 계기로서 새로운 기술과 사상을 이용하자고 보이저는 일관되게 주창해 왔습니다.

❖ 괴롭다, 그래서 발신한다

팔린다는 것은, 그리 쉽게 결정적으로 모든 것을 규정해버리는 것 일까요? 수용될 것인지, 그렇지 않을 지는 간단히 결정되는 것은 아닙니다. 지금 팔리지 않더라도 다른 요소에 의해 팔릴 수도 있습니다.

어떤 식견이 곧바로 평가받지는 못 한다 하여도 어딘가에서 주목받을 수도 있을 것입니다. 역량이라는 범주를 초월한 것입니다. 프로이기 때문에 되는 것도 아니고, 미래를 내다보는 일은 누구도 할 수 없습니다.

작품을 만들어내는 토양이 거기에 있다는 것이야말로 모든 것의 기반입니다. 필사적으로 자신을 걸고 작품을 남길 수 있는 미디어를 갖는 것, 그 중요성이야말로 진정으로 존중해야 할 것입니다. 이는 출판이라는 미디어의 대체 불가능한 이점이자 기회입니다. 전문화, 획일화를 뛰어넘어 기회에 모든 것을 걸 수 있는 경제성, 누구에게나 주어지는 수단이 구비된다면, 거기에서 광대한 시야가 열릴 것입니다. 사람의 기록이라는 것의 중요성이 보일 것입니다. 기록을 활성화시키는 수단으로서 전자출판은 많은 가능성을 지니고 있습니다.

모두 힘들고, 그렇기 때문에 발신하는 것입니다. 당신의 고뇌를 여기에 쓰는 것은 분명한 이유가 있기 때문입니다. 기쁨을 전달하는 것보다도 슬픔을 전하는 쪽이 몇 배나 발신 욕구를 자극하는 것은 호소하고자 하는 이유가 있기 때문입니다. 체념과 한탄을 토로하기보다는 냉정하게 사실을, 자신을 들여다 보세요. 그리고 써 주세요. 살아가기 위해 먹는 쌀이나 보리 등의 양식과 같은 가치가 있다고 저는 믿습니다.

아마도 어딘가에서, 언제인가 당신의 발신에 호응하는 목소리가 있을 것입니다. 고독하고 지지자가 없는 목소리의 존재야말로 시대의 증언에 다름 아닙니다. 어떤 미디어가 이러한 역할을 할 수 있을까요. 출판을 제외하고는, 그러한 미디어를 찾기 어렵습니다. 무슨 한가한 소리를 하는가! 라고 비난하거나 비하할 요량이라면 책의 세계로 다가서야 한다고 생각합니다. 마음을 밝히는 다른 세계가 거기에 있을 것입니다.

‘모두’로 대표되는 실상은 독자이자, 독자들 가운데 탄생하는 미지의 작자라고 생각합니다. 독자와 작자의 중간에 위치해서 시장을 석권하려고 하는 비즈니스 논의를 하는 것만이 전자출판의 모든 것인 양 여겨져서는 안 됩니다. 그것은 일부에 지나지 않습니다.

긴 시간 동안 사람들은 전자출판을 의문시했습니다. 당연한 일이지요. 전자출판이 무엇인지를 파악하는 데는 정말 복잡하고 이해하기 어려운 장애가 줄줄이 있었던 것이 사실입니다. 처음에는 그것이 장애라는 인식조차 없었습니다. 오리무중 속에서 살아가지 않으면 안 되고, 얼마간의 대가도 얻지 않으면 안 되었습니다.

전자출판은 ‘모두’의 것, 그리고 ‘모두’가 함께 만드는 것입니다. 수단을 지니지 못한 미지의 작가, 무명의 독자들에게 호소하고자 했던 이 말이 거쳐 온 험난한 길을 되새겨 봅니다. 하나의 역사라고 해도 좋을 것입니다. 그렇지만, 고작 20년밖에 안 되었습니다. 여기서 일어난 일의 일부를 우리는 목격했을 뿐입니다. 다시 한 번 되돌아보고 반성할 수 있는 기회를 명확히 갖고 있는 것도 사실 아닙니까?

출판이라는 수단을 지녔다는 것은 미디어의 창조이자 미래의 작자이며 독자인 사람들에게 자신들의 개척지를 손에 쥐어주는 것과 같습니다. 전자출판은 논밭을 빼앗긴 사람에게 땅과 가래, 팽이를 주는 것과 같습니다. 미디어의 ‘농지 해방’입니다. 돈이 쏟아지는 것과 같은,

정말 매력적인 말입니다. 하지만 해방을 시켜줄 지원군을 그냥 기다리며 무위의 세월을 보낼 수는 없습니다. 전자출판은 ‘모두’의 것이고, ‘모두’가 함께 만드는 것입니다. 한 사람이라도 거기에 동참하고, 한 사람이라도 모두를 찾아가려는 노력에서부터 시작하지 않으면 안 됩니다.



전자출판이 세상에 정착해 감에 따라 다수의 인디 작가들이 출현하고 있다. 작가의 전자책과 간이 프린트된 책을 견본시장에서 활발하게 홍보하고 있다. 높이 쌓인 책을 노인이 응시하고 있다.

2012년 6월 미국도서전(Book Expo America)에서.

책으로 연결된 유대를 추구해도,

추구하지 않아도 좋은 미래

문예 에이전트 오히라 케이 (大原ケイ)

청경우독(晴耕雨讀 : 맑은 날에는 농사를 짓고 비오는 날에는 책을 읽는다)이란 말을 싫어하는 것은 아니다. 자연과 공존하며 책을 읽는 고고한 삶의 방식을 금욕주의로 향수하는 사람의 마음이 단적으로 나타나 있는 멋진 표현이라고 생각하기 때문이다.

그로나 이것을 “Till when it shines, read when it rains” 식으로 영어로 번역했다 해도, 내 주변의 책을 좋아하는 뉴욕커들에게 본래의 뜻이 전달될 지는 의문스럽다. “책은 읽고 싶을 때 읽으면 좋지 않아? 왜 날씨에 신경 써야 하지?” 라는 소리를 들을 것이다.

일본에서는 전자책의 도래에 의해 출판업계가 들쭉거리며 대소동이 난 듯하다. 몇 년씩이나 소란스런 것에 비해 전자책의 대중화는 더디기만 하다. 국제도서전 때에도 전자책 이야기로만 관심이 집중되어, 미국 출판 관계자들도 당혹스러울 것이다. “순조롭게 성장하고 있습니다” 라는 말 이외에는 답할 말이 없기 때문이다. 2011년에는 5명에 1명꼴로 전자책 단말기를 지니게 되었고, 이제는 3 권 중 1 권이 전자책으로 팔리며 앞으로는 50 퍼센트를 돌파할 것이라는 것이 대체적인 예측이다.

뉴욕의 지하철이나 버스에 타보면 미국에서는 이미 당연하다는 듯이 전자책이 읽혀지고 있다. 동일한 영어권인 영국과 캐나다도 그 뒤를 따르고 있다. 하지만 전자책 붐이 일어난 것은 아니다. 모두가 한 줄로 서서 인기 아이টে이기 때문에 킨들 파이어를 손에 들고 독서를 하는 것처럼 생각하는 것은 큰 착각이다. 오래된 누크 단말기에 인기 패션 디자이너 케이트 스페이드의 커버를 붙여 읽는 멋쟁이 여성도 있고, 변함없이 너털너털해진 페이퍼백을 훑는 남성도 있다. 교외 주택지를 오가는 통근열차 여기저기서 아이패드를 읽거나 변함없이 큰 판형의 뉴욕 타임스를 펼쳐 읽는 이들도 있다.

지하철에서 내려 지상으로 올라가면 오래된 작은 서점들도 아직 남아 있고, 몇 십 년이나 노상에서 헌책을 깔아놓고 파는 사람도 있다. 같은 책이라도 아마존에서 사면 바로 나온 신간도 좀더 싸게 살 수 있지만, 그럼에도 불구하고 서점을 걸으며 책을 찾고 서점원과 말을 주고받기도 하면서 구입한 책을 신나서 들고 귀가하는 습관이 없어지지 않을 것이라 생각한다.

왜 그럴까. 그것은 책을 좋아하는 사람들은 책에 대해 누군가와 이야기를 나누고 싶은 기분과 책에 의해 저자나 다른 독자와 연결되고 싶은 기분이 있기 때문일 것이다. 미국인은 특히 그렇다. 누구라도 언젠가는 스스로 책을 써보고 싶은 생각을 가지고 있고, 일방적으로 책에 쓰여진 것을 읽고 수긍해버리는 것은 그들에게 이상적인 독서법이 아니라고 여겨진다.

❖ 독서 체험을 공유한다

종이책으로는 실현 불가능하지만, 전자책이라면 가능한 한 가지 특징으로서 ‘소셜 기능’ 을 들 수 있다. 자신의 독서 체험을 다른 독자와 공유하는 즐거움이 크다. 그렇지만 미국인들은 전자책이 없었던 시절부터 줄곧 책을 읽은 후 타인들과 공유하고자 하는 생활 습관을 좋아했다. 북클럽이라는 형태가 그것이다.

북클럽에는 두 가지 종류가 있다. 하나는 회원제 통신판매 카탈로그 서비스 비즈니스인 북 세일즈 클럽이다. 예전에는 ‘북 오브 더 먼스 클럽(Book of the Month Club)’ 이 1920 년대부터 있어서 전성기 때는 회원 수가 수백만 명을 헤아렸다. 컴퓨터를 이용해 인터넷서점에서 책을 사는 것이 어려웠던 시대부터 북클럽은 ‘잘 때나 깨어있을 때나 독서를 좋아하는’ 책벌레들(영어에서는 문자 그대로 bookworm)을 위해 필요한 조직이었다.

일정 시기 동안에 최저 몇 권이라는 약속을 미리 하고 매월 우송받은 카탈로그에서 흥미가 있는 책을 찾아 전화나 반송 우편으로 주문을 한다. 이렇게 함으로써 청경우독 스타일의 독서를 즐긴다. 북클럽이 활성화되었던 시대에는 전국 조직이었으며, 카탈로그는 모든 책들을 망라하여 선정해야 했으므로 북클럽 도서 선정자는 어떤 서평가에게도 뒤지지 않을 만큼 해안을 지니고 있었다. 북클럽이 인쇄소를 소유하고, 출판사로부터 허가를 받아 북클럽 회원용의 독자적인 엮이판을 발행할 정도였다. 희소본을 수집하는 장서 수집가들에게는 부실하게만 들어진 것으로 간주되던 북클럽판 제본이 눈속임이라고, 일본 독자가들에게도 인기가 있었던 존 더닝의 스릴러 『죽음의 장서』에 등장한다. 죽은 노인이 자택에 남긴 책이 북클럽판이 아니라 정성스레 수집한 귀중한 초판이었다는 것이 눈속임이었다.

또 한 가지의 북클럽은, 어느 곳에서든 소수의 사람들이 자발적으로 모이는 독서토론 모임을 가리킨다. 도서관이나 지역 서점에서, 또는 가정집에 모여서 같은 책을 읽은 사람들이 독서 체험을 나눈다. 감상을 서로 이야기한다는 것이 올바른 것이 아닐지도 모른다. 하지만 토론을 즐기는 미국인들에게는 사정이 다르다. 처음부터 끝까지 ‘재미있었습니다’ ‘공부가 되었습니다’ 라고 끝나는 않는다는 것이다. 다른 생각을 제시하고, 반대 의견을 들으며, 논의를 깊이 하는 사이에 고독한 작업이라 할 독서에 근육이 생겨난다.

미국 학교에서는 선생님의 이야기를 어른스럽게 잘 듣고 시험에서 좋은 점수를 얻는다고 해서 훌륭한 성적을 거두기는 어렵다. 그것만으로는 교실 수업에 공헌(contribute)한 바가 없으므로 안 된다는 것이다. 선생님에게 질문을 하고 학생들 앞에서 자신의 의견을 말하며, 자신이 무엇을 배웠는가를 명확히 하는 작업을 수업이라 부른다. 최근 일본에서도 인기가 높은 마이클 샌델과의 대화를 보아도 그렇다. 일방적인 강의로는 맛볼 수 없는 배우는 즐거움이 거기에 있다는 것을 느낀 이들이 많을 것이다.

소수가 편리한 곳에서 하는 북클럽의 즐거움을 전국 규모의 커다란 이벤트로 만든 사람은 스티븐 스피버그 감독의 영화 ‘칼라 퍼플’ 과 스스로 프로듀서를 겸한 영화 ‘비러브드(Beloved)’ 의 배우이자 주부층을 중심으로 한 인기 텔레비전 프로그램의 MC 인 오프라 윈프리였다.

오프라는 미국에서 그 이름을 모르는 이가 없고, 엔터테인먼트계 실력자로 손꼽히는 그녀가 프로그램을 통해 북클럽을 내건 것은 1996년이었다. 무명 작가 재클린 마차드의 처녀작으로, 차남을 유괴당한 가족의 붕괴와 화해를 그린 『사랑이 지나간 자리(The Deep End of the Ocean)』이 소개되자마자 순식간에 히트작이 되었다.

독서를 즐기는 그녀가 읽은 책들 중에서 마음에 드는 책을 골라 선정 도서로 발표한다. “이 책 너무 재미있어요. 모두 함께 읽고 이야기해 보아요.” 라고 말하면 전국 시청자들이 일제히 같은 책을 사서 읽게 되면서 초기 선정 도서들은 곧바로 서점 매장에서 품절되는 사태가 일어나곤 했다. 무엇보다 ‘오프라의 북클럽’에 선정되면 톨립없이 베스트셀러가 된다는 영향력이 놀랍다. 출판사 쪽에서 보자면 복권에 당첨되는 것과 같다. 출판사들이 오프라 앞으로 박스 단위로 책을 보내기 시작한 것은 말할 것도 없다.

읽고 싶은 사람이 많이 있음에도 책을 구하기 어려운 사태를 피하기 위해 오프라는 선정 도서 발표 전에 해당 출판사에 미리 비밀리에 연락을 하게 되었다. 그러나 비밀에 부쳐질수록 알고 싶은 것이 사람의 마음이다. 매회 오프라에게서 연락이 올 시기가 되면, 인쇄회사에 대량 주문이 들어온 책의 페이지 수와 출판사들 중에서, 그녀의 마음에 든 책이 무엇인지를 맞추는 것이 업계의 오락이자 유행일 정도였다.

지역의 작은 카페에서 열리는 북클럽과 다른 점은, 전국 단위의 텔레비전 방송 프로그램을 통해 오프라가 한 마디를 하면 토니 모리슨과 같은 노벨문학상 작가나 코맥 맥카시처럼 좀체로 사람들 앞에 나서지 않는 과묵한 작가들조차 흔쾌히 방송국 스튜디오에 등장한다는 점이다. 사전에 응모한 시청자들 중에서 선택된 사람들이 같은 스튜디오에서 모리슨과 식사를 하며 그녀의 책에 대해 질문하거나 감상을 전할 수 있다. 바로 그 맥카시가 텔레비전에서 자기 작품에 대해 이야기를 하는 것이다! 방송계에서도 ‘책을 소개해도 시청률이 올라간다’는 것을 알게 되었다.

이것을 기쁘게 여기지 않을 독자나 저자가 있을까. 한 사람 있었다. 『코렉션(The Corrections)』이 선정 도서로 발표되었음에도 불구하고 프로그램 출연을 거부한 조나단 프란젠(Jonathan Franzen)이었다. 미국 현대문학의 유망 신진 작가로 여겨지는 그는 오프라와의 대립, 전자책에 대한 무시 등 한동안 혼자서 분투했으나, 그 후 오프라와의 관계 개선 선언을 하고 자신의 책도 전자책으로 재공하고 있다.

오프라 윈프라가 자신의 케이블 방송을 시작한 것을 계기로 오프라 북클럽은 2010년 끝나는 듯 했지만 최근 케이블 방송(OWN)에서 ‘북클럽 2.0’ 코너가 재개되었다. 선정 도서는 종이책은 물론이고, 오프라 자신이 메모를 한 부분이나 밑줄친 곳까지 표시된 전자책으로도 읽을 수 있다.

텔레비전 화면을 통해 퍼져나간 ‘모두 함께 책을 읽는 운동’은 오프라의 프로그램에 그치지 않고 다른 텔레비전이나 지방자치단체로 확산되었다. 시카고나 시애틀에서는 도시 전체가 함께 읽을 책을 정해 노력하는 경우도 있다.

이처럼 소셜 리딩은 미국식의 ‘모두 참여하는 독서’에 다름아니다. 청경우독과는 달리 시끌벅적한 즐거움을 추구한다. 감자튀김과 맥주

밖에 나오지 않는 가정 파티를 즐기는 일도, 거리에서 갑자기 모두가 춤을 추는 것도 잘 하는 사람들이므로, 독서도 이와 같이 즐기지 않는다면 손해라고 생각한다.

책 자체의 디지털화에 의해 이러한 동참하는 감각을 평등하게 누구나 즐길 수 있도록 하자는 것이다. 이미 킨들이나 코보의 단말기에서는 타인이 문장의 어디에 밑줄을 그었는지를 알 수 있게 되어 있다. 독후 감상을 쓰는 플랫폼도 여러 개 존재한다. 페이스북에는 읽은 책을 공유하는 기능도 있다. 저자를 초대해 채팅이나 인터뷰를 즐기는 마케팅을 준비하는 출판사도 늘고 있다.

❖ 종이의 속박으로부터의 해방

책이 디지털화된다는 것은 종이라는 오랜 속박으로부터 책이 해방되는 것인지도 모른다. 지금까지 출판사에 의해 일방적으로 ‘당신은 이 장정으로, 이 문자의 크기로, 이 서점에서 독자를 기다리세요’라는 말을 어른스럽게 따르던 책들이 디지털 데이터가 됨으로써 순식간에 국경을 뛰어넘어 자유롭게 수요자인 독자에게 날아가는 날개를 지니게 된 것이다.

이에 따라 독자 역시 해방된다. 읽고 싶을 때 읽고 싶은 콘텐츠를 입수하여 자신이 읽기에 적합한 크기의 문자로 표시하여 읽을 수 있다. 또는 읽어주기 기능에 의해 눈이 불편한 사람도, 수작업을 할 때에도 독서가 가능해졌다. 일부러 사전에 찾아보지 않아도 모르는 단어의 의미를 찾아볼 수 있게 되었다. 아무리 읽어도, 구매한 책의 무게 때문에 책장이 무너질 리도 없고, 언제 어디서나 클라우드 환경에서 이용할 수가 있어서 좋아하는 기기로 읽을 수가 있다.

저자 역시 자유로워진다. 전하려는 메시지가 있을 때 그것을 남기지 않고 전하면 된다. 원고용지로 몇 매라는 분량 제한도 없다. 비용을 감안해 신경 쓸 필요도 없다. 뿐만 아니라 출판사조차 필요 없다.

미국에서 수월하게 전자책이 받아들여진 이유가 있다면, 그것은 문화나 가격제도, 사회적 약속이나 출판사의 규약, 세상의 상식이나 분위기 등을 신경 쓰지 않고 순수하게 ‘좀 더 즐거운 것이 없을까’라고 탐욕스럽게 독서를 즐기는 사회적 분위기가 배경에 있음을 놓쳐서는 안 된다. 그리고 물론 어느 시대이거나 비오는 날에 무엇에도 방해받지 않고 고독하게 종이책을 읽고 싶다면 그렇게 하면 된다.



오하라 케이 (大原ケイ)

미국과 일본의 출판사에 근무한 후 일본 책의 저작권을 해외 출판사에 판매하는 에이전트로 독립하여 도쿄와 뉴욕을 왕래한다. 저서로 『프로 전자서적 대국 미국』(아스키신서, 2010), 블로그 ‘책과 맨해튼’ (<http://oharakay.com/>)

종이의 위기와 전자책의 역할

편집자 · 평론가 츠노 카이타로 (津野海太郎)

컴퓨터 문화의 역사(전자책이나 전자출판을 포함)가 시작된 것이 20세기 중엽이었습니다. 그럼 왜 이 시기였을까. 하나는 지금까지 인류의 지식 집적을 지탱시켜주던 ‘종이 = 책’이라는 전통적 기반에 대한 불안이 이 시기에 서서히 깊어졌기 때문입니다. 이 불안에는 아마도 아래의 두 가지 측면이 있었음이 틀림없습니다.

① 종이의 능력에 관련된 불안 : 20세기 들어 급증한 정보를 과연 ‘종이’만으로 제대로 처리해 나갈 수 있을까?

② 종이라는 자원에 관련된 불안 : 종이는 언제까지 안정적으로 공급될 수 있을까? 어쩌면 의외로 빠르게 고갈해버리고 마는 것은 아닐까?

이 가운데 ②의 종이 자원의 불안에 대해서는 아래에 재수룩한 예제이 「종이가 사라지면 어떻게 할까」(『도서』 1998년 6월호, 이후 『독서욕·편집욕』에 수록) 중에서, 스스로의 체험을 엮어 서술한 바 있습니다.

그러나 거기에서는 ①의 종이의 능력에 관련된 불안에 대해서는 전혀 언급하지 않았습니다. 그래서 이번 기회에 이에 대한 불안에 대해 기술해 두고자 합니다.

종이의 능력에 대한 불안이라고 하면 가장 먼저 떠오르는 것이 이전에 바네바 부시(Vannevar Bush)가 제창한 ‘메멕스(Memex)’에 대한 것입니다. 바네바 부시는 때로 ‘멀티미디어의 아버지’라거나 ‘거인’이라 불리는 전설적인 과학기술자입니다. 그리고 그가 1940년대 초에 구상했던 정보처리(기억과 사고)를 위한 획기적인 도구의 이미지가 ‘메멕스’입니다.

옛날과 달리 왠지 지금은 메멕스에 대해 언급하는 사람이 거의 없습니다. 따라서 참고가 될 만한 간단한 설명을 우타다 아키히로(歌田明弘)씨가 1996년에 펴낸 『멀티미디어의 거인 바네바 부시 : 원폭, 컴퓨터, UFO』라는 긴 이름의 책(참으로 역작입니다)에서 인용하겠습니다.

“... 그 계기는 일종의 마이크로 필름 검색 장치였다. 장치 전체는 책상 모양으로 되어 있어서 자료를 읽기 쉽도록 상부가 기울어져 경사졌고 반투명의 스크린으로 되어 있다. 메멕스에 붙어 있는 장치로 자료를 마이크로 필름에 비추거나 구입해서 보존 공간에 저장해 두고 스크린에 비추어 이용한다. 재생뿐만 아니라 자신의 코멘트를 입력할 수도 있다. 자료는 마이크로 필름에 축소되어 있으므로 보존 공간이 많이 필요하지도 않다.”

더구나 텍스트를 처음부터 일직선으로 읽어 나가는 것이 아니라 강력한 검색 기능을 구사하여 가로, 세로, 경사면 등 복수의 텍스트 군을 자유롭게 조합해서 읽을 수도 있다. 비주얼 자료나 음성도 텍스트와 마찬가지로 취급하고, 전화선을 통해 도서관의 문헌을 찾거나 자택에 있는 메멕스에 입력할 수도 있다.

이것만 읽어보아도 곧 알 수 있듯이, 말하자면 부시가 생각했던 메멕스란 현재 있는 데스크톱 형태의 퍼스널컴퓨터와 동일한 물건이었습니다. 역으로 말하면 70년 이상 전인 아날로그 과학의 시대에 태어난 메멕스라는 꿈의 장치가 디지털 과학의 현대에서는 퍼스널컴퓨터 + 멀티미디어 + 인터넷 시스템으로서 완전히, 아니 그 이상의 것으로 실현된 것입니다.

여기서 생각나는 것이 여러 가지 있습니다만, 지금 여기서 제가 강조하고자 하는 것은, 그 당시 부시의 가슴 속에는 만약 인간이 만들어내는 정보가 계속 늘어가기만 한다면 적어도 종이 매체만으로는 처리하기가 어려워질 것이라는 어두운 예측이 있었을 것이란 점입니다.

아니 있었을지도 모르는 것이 아니라, 이미 그렇게 되어 있다고 부시는 말합니다. 그 증거로 멘델의 ‘유전 법칙’은 방대한 논문의 산더미에 묻혀 한 세대 동안 누구도 알아채지 못할 만큼 잠들어 있을 정도였다는 것입니다.

“사장되어 있는 과학 정보는 너무나 많다. 방대한 양의 연구가 발표되어, 어떤 연구자이든 자신의 영역에서 발전을 추구하는 것만으로도 벅차다. 관련 영역의 연구를 알기조차 어렵다. 멘델과 같은 비극이 반복되는 것에 틀림없다는 생각이 부시를, 그리고 마이크로 필름의 검색 장치나 메멕스의 고안에 몰두하게 했다.”

그리고 이 메멕스의 이미지에 자극을 받은 차세대의 J.C.R. 리클리더(Licklider), 더글라스 엥겔바트(Douglas Engelbart), 테드 넬슨(Ted Nelson), 앨런 케이(Alan Kay) 등 수재 과학자들이 이를 모델로 삼아 현실의 컴퓨터를 만들어내고 소형화시켜, 그것이 빌 게이츠나 스티브 잡스의 손을 거쳐 상품화됨으로써 현재에 이르고 있습니다. 또한 지금 우리가 전자책이나 전자출판이라 부르는 움직임이 생겨난 것은, 실은 그 과정과 병행된 것이었습니다.

간략하게 살펴보면, 1970년 전후 앨런 케이의 단계에서 ‘구텐베르크 프로젝트’(일본의 아오조라문고(靑空文庫)의 모델이 된 전자공공도서관)가 시작되었습니다. 이어서 1980년대부터 1990년대 초에는 스티브 잡스의 단계로서(애플의 전기, 하이퍼카드의 시대), 미국과 일본의 보이저사가 현단계 전자책의 원형을 만들어냅니다. 지금은 그 연장선에 있습니다. 즉 아마존 + 애플 + 구글의 3사가 이끄는 탈(脫) PC와 전자출판의 거대 산업화 시대에 진입해 있습니다.

제가 말하는 것은 이런 것입니다. 지금 우리가 이용하는 컴퓨터부터 휴대전화에 이르기까지 다양한 전자기기의 뿌리에는 그 조상인 바네바 부시의 ‘메멕스’ 구상이 자리하고 있습니다. 그리고 그 ‘메멕스’의 꿈을 강하게 추진하도록 한 것은 ‘끝없이 증대하는 정보를 종이만으로는

더 이상 처리하기 어렵지 않을까' 하는 부시의 불안이었습니다. 그 불안은 초기의 PC 뿐 아니라, 당연히 초기의 전자책에도 하나의 동기가 되었습니다. 지난 20년간 저는 줄곧 그렇게 생각해 왔습니다.

그렇지 않습니다. 누구나가 자신이 말하고 싶은 것을 자유롭게 말하는 것, 즉 출판의 민주화는 종이에 인쇄한 책의 생산량이 극한으로 치달은 20세기에는 이미 상당 수준에까지 달성되었습니다. 상당한 수준이란 어느 정도의 수준일까요. 결과적으로 책이 지나치게 증가해서 어떻게 보존하고 어떻게 충분히 활용할지, 누구도 알기 어렵게 되었습니다. 그 정도의 수준까지 발달했다는 것입니다.

구체적으로 말하면, 19세기 중반인 1850년에 세계에서 생산된 책의 종류는 5만 종이었습니다. 이것이 100년 후인 1950년에는 25만 종으로 증가하였고, 2000년에는 100만 종으로 늘어났습니다. 지금은 이미 그것을 크게 웃도는 수준이 되었습니다. 이것과 반비례하여 세계적으로 책이 팔리지 않고 있으며, 사람들이 책을 읽지 않고 있습니다. 출판산업도 도서관계도 어떻게 대처할지 모른 채 대안을 찾지 못하고 있습니다.

이처럼 급증하는 종으로 인쇄된 책 중에는 물론 과학논문이나 전문잡지가 포함되어 있습니다. 종이에 의해 유지되어 왔던 번영이 종이의 힘을 벗어나며 통제하기 어려워졌습니다. 그렇기 때문에 바네바 부시도 메멕스라는 아날로그 컴퓨터에 의해 어떻게든 혼란을 극복하고자 했던 것입니다.

이렇게 메멕스에 나타난 종이문화에 대한 위기감은 미국이나 일본을 가리지 않고, 전자책을 최초로 제정한 사람들에 의해서도 공유되었던 것이라고 생각합니다. 이제껏 종이에 부여되던 하중이 이미 종이만으로는 짊어지기 어려운 지경에 이른 것입니다. 그러함 종이가 담담할 수 없는 영역을 이번에는 디지털이 떠맡게 된 것입니다. 또는 구상력의 크기가 달라지게 된 것입니다.

그럼 현황은 어떨까요? 다른 나라의 사정은 제쳐두고라도 일본의 전자책, 전자산업에 대해 말하면, 팔리는가 안 팔리는가 하는 비즈니스 관점만이 난무하는 것은 아닌지 우려됩니다. 만드는 쪽이나 이용하는 쪽이나 그것이 당연한 일인 것처럼 생각할 뿐 (이대로 좋은지에 대해) 의문이 없는 듯합니다. 이렇게 해서는 종이문화가 안고 있는 위기의 심각성에 진정으로 대응할 수 있을지 반문하고 싶습니다만, 지금 이 점에 매달리고 싶지는 않습니다. 다음에 재수록하는 「종이가 사라지면 어떻게 할까」라는 문장을 아울러 읽어보시고, 그런 것을 느끼는 사람도 있구나 라고 생각하면 다행이겠습니다.

❖ 종이가 사라지면 어떻게 할까

1

컴퓨터의 보급에 의해, 이윽고 종이가 불필요해질지도 모른다. 그래서 한때는 '종이 없는(페이퍼리스) 사회의 도래!' 등의 자극적인 문구가 신문이나 잡지에 자주 등장했다. 최근에는 그다지 눈에 띄지 않지만. 당연한 일이다. 워드 프로세서로 원고를 쓰게 되면 이전에 원고 용지에 쓰던 것에 비해 퇴고(推敲)할 수 있는 기회가 비약적으로 늘어난다. 그런데 그 때마다 프린트 아웃을 해서 본다. 여러 번, 아니 10여 번이나 인쇄를 해서 보는 사람도 드물지 않다. 컴퓨터에 의해 종이 소비량이 자동적으로 줄어들 리는 없다. 반대로 늘어나는 경우가 훨씬 많다.

이런 결과들을 보며 많은 이들이 "그것 봐라"고 속으로 패재를 부르고 있다. 종이가 이기고 컴퓨터가 졌다고 보는 것이다. 종이와 인간의 친근한 관계를 컴퓨터 따위가 갈라놓을 여지가 없다는 것이다. 그분들의 기본을 모르는 바는 아니지만, 진심으로 그렇게 생각한다면 좀 어처구니가 없다. 지나치게 감상적이라고밖에는 볼 수가 없다.

확실히 종이와 인간이 맺어온 역사는 오래 되었다. 서기 105년 후한(後漢)의 환관 기술자인 채륜이 종이를 발명했다는 전설을 믿는다면 1900년간, 실제로는 거기에 적어도 수백 년은 더해야 할 정도의 긴 시간을 인간은 종이와 함께 살아왔다. 일본에서는 1400년, 유럽의 경우는 동아시아 지역보다 상당히 늦어진 800년 정도의 역사가 있다. 다만 그 사이 인간은 일관되게 지금과 같은 방식으로 종이와 접해왔던 것은 아니다. 무엇보다 종이의 생산량이 지금과는 비교가 되지 않을 만큼 적었다. 이와 같은 상황이 크게 바뀌어 인간이 종이를 공기나 물처럼 쓰고 싶은 만큼 쓸 수 있게 된 것은 겨우 20세기에 들어와서이다. 좀 늘려 잡는다 해도 기껏해야 19세기 중반 이후에 지나지 않는다.

"이러한 종이 소비량의 증대는 순식간에 세력을 넓힌 관료주의에서 비롯된 서류의 증대와 긴밀히 연결되어 있다." 그리고 이것을 산업혁명에 의해 가능해진 종이의 대량 생산과, 나아가 독수리펜부터 동으로 만든 펜촉, 만년필, 타이프라이터에 이르는 필기용구의 혁신이 확실히 뒷받침을 했다고 프랑스의 도서연구가인 앙리 장 마르탱의 『쓰는 것의 역사와 권력』(1988년 출판, 필자가 읽은 영역본은 1994년 시카고대학출판부)이라는 책에 써여 있다. 제2제정기에는 30만 명이었던 공무원이 제1차 세계대전 전후에는 65만 명으로 급증했다. 현재는 지방정부까지 합하면 430만 명이나 된다. 프랑스에서 종이의 생산량은 이와 같이 공무원의 증대와 정확히 비례해 증가한 모양이다.

컴퓨터가 종이를 대신한다. 이것을 적극 받아들이는 것이 '페이퍼리스 사회'의 사고방식이다. 그렇지만 현실에서는 컴퓨터가 종이를 전면적으로 대신할 가능성은 극히 낮다. 뿐만 아니라 컴퓨터 기술의 보급이 역으로 페이퍼리스 사회의 도래를 점점 늦추는 것으로조차 보인다.

이에 대해 많은 이들이 속으로 패재를 부른다. 그 '많은 이'의 대부분은 아마도 종이책을 좋아하는 사람들일 것이다. 인간에게는 컴퓨터

에 양보하기 어려운 부분이 있다. 그 ‘양보해서는 안 되는’ 상징으로서 책을 생각하는 사람들이 많다. 책이란 무엇인가. 인쇄된 여러 장의 종이를 사각으로 마무리 표지를 붙인 것이다. 따라서 책을 좋아하는 사람들에게 ‘페이퍼리스 사회’라는 것은 자칫 조지 오웰의 『1984년』이나 레이 브래드버리(Ray Bradbury)의 『화씨 451도』와 같은 일종의 반(反)도서적인 악몽을 생각나게 할지도 모르겠다. 근년 들어 ‘페이퍼리스’의 목소리가 줄어든 것을 보고, 그것 봐라 라고 할지도 모르겠다.

그렇지만 이것은 착각이다. 왜냐 하면 ‘페이퍼리스 사회’라 말할 때의 페이퍼란, 책 이전에, 19세기 이후 보편화된 관료주의와 연관되어 증대했다고 앙리 장 마르탱이 말하는 ‘서류’를 가리키는 것이기 때문이다. 보편화란 20세기에 접어들어 서류 중심의 관료주의가 프랑스뿐 아니라 전 지구적인 시스템이 되고 학교와 기업, 군대 등 모든 조직에 적용되는 공통 원리가 되었다는 것을 의미한다.

일전에 인터넷판 요미우리신문을 읽었는데, 거기에 키쿠타 마사히로(菊田昌弘)의 「종이에서 전자로 — 산적한 과제」라는 흥미 깊은 글이 실려 있었다. 키쿠타 씨는 오랜 경험을 지닌 정보기술자이다. 어느 날 “환경청에서는 520명의 직원이 연간 110톤의 종이를 소비한다”는 신문 기사를 읽고 착안해, 중앙정부 공무원 전체(약 4만 명)로는 대략 8000톤의 종이를 소비하는 셈이라는 ‘대담한 추계’를 시도했다. 대략 계산하여 연간 16억 매, 직원 1인당 4천 매의 종이를 소비하는 셈이다.

“아울러 8000톤의 종이 정보를 CD-ROM으로 바꾼다면 약 120킬로그램으로 해결된다. 또한 모든 서류가 우송된다고 가정하면 1개의 봉투에 5매의 서류가 들어갈 때 3억 통의 우편물이 사라지는 것과 같다. 물론 이러한 추계는 좀 난폭한 것이지만, 정보의 디지털화와 네트워크 이용이 실현된다면, 정보 그 자체의 총량을 변화시키지 않은 채 중량이 7만분의 1로 줄어들어 교통 부하가 감소하고, 더군다나 순식간에 정보 전달이 가능해져 국민경제를 생각할 때의 사회적 비용은 크게 삭감할 수 있을 것이다.”

서류가 없으면 관청도 없다는, 관료주의는 서류주의의 다른 이름이라는 점이 명확하다. 페이퍼리스 사회에서 착목할 것은 무엇보다도 이와 같은 관료기구로 대표되는 대량 소비에 어떻게 제동을 걸 것인가에 있다. “책의 문화는 이미 낡았고 이제는 멀티미디어 시대이다”라고 책을 좋아하는 사람들에게 협박할 것은 아니라는 것이다.

다만 종이의 세기, 20세기도 막다른 골목까지 와서, 이제 종이를 거리낌없이 소비하는 곳은 중앙이나 지방의 관청만이 아니다. 기업이나 학교도 마찬가지다. 책, 잡지, 신문 역시도 대책 없는 대량 소비의 당사자가 되었다. 그런 의미에서 페이퍼리스 사회의 주장에는 오늘날의 책의 문화에 대한 비판도 적지 않게 포함될 수밖에 없다. 이 점을 망각한 채 책을 인간적인 것의 상징이라 믿고 의심하지 않는 것은 좀 감상적인 것이라고밖에 할 수 없다.

나는 일본 패전의 수개월 전인 1945년 4월, 당시는 국민학교라 불리던 초등학교에 입학했다. 어린이라면 누구나 그렇듯이, 막 배운 문자를 하얀 종이 위에 써보고 싶었다. 물론 그림도 그리고 싶었다. 하지만 그것을 위한 재료인 종이가 어디에도 없었다. 종이가 필요했다. 종이를 달라! 글자를 쓰거나 그림을 그릴 수 있는 종이라면 뭐든지 좋으니까!

그러던 어느 날 친구 하나가 “역 옆에 있는 은행 뒤편에 종이가 버려져 있더라”고 알려주었다. 방과 후 집에 가는 길에 서둘러 그곳에 가보니 친구가 말한 대로 이미 사용했던 사무용지가 은행 뒤편 쪽에 작은 산더미처럼 버려져 있었다. 그 가운데 몇 장인가는 저녁 바람에 쓸려 거리에 흩날렸다. 실제로 보니 선화지(仙花紙)인지 무엇인지 그다지 좋지는 않았지만, 나부끼는 사무용지 뒷면의 하얀색이 종이에 목말랐던 내 눈에는 반짝반짝 빛나게 보였던 것을 지금도 선명하게 기억한다.

이것은 나중에야 알게 된 일이지만, 제지공장의 대부분이 전쟁 탓에 군수공장으로 변화되면서 제 기능을 못 하게 되었고, 나아가 그때까지 일본 목재 펄프의 거의 절반을 차지했던 사할린의 삼림지역을 잃게 되면서 당시 일본의 종이 생산량은 전쟁 이전의 15퍼센트 정도까지 격감했다고 한다.

또 한 가지, 나와 비슷한 연배의 중소 출판사 편집자라면, 1973년의 오일 쇼크에 의한 종이 기근 때문에 큰 고통을 겪었던 경험이 있을 것이다. 그때는 몇 주일 동안 갑자기 시장에서 종이가 사라져버렸기 때문에 당황스러웠다. 그때 만들었던 책, 예를 들어 내 친구인 데이비드 굿맨의 『도망사(逃亡師)』나 후지모토 카즈코(藤本和子)가 번역한 『레니 브루스 자서전(How to Talk Dirty and Influence People)』 등을 보면, 지금도 가슴이 아프다. 종이가 부족해서 통상 페이지당 43자 17행(세로쓰기) 46판 책으로 만들어야 할 것을 47자 19행으로 만들었다. 본문 주변의 여백도 매우 좁은 데다 종이도 질 낮은 것을 쓰다 보니(소규모 출판사에서는 그런 종이밖에 구할 수 없었다), 애초에 생각했던 책을 만들기는 어려웠다. 본문의 9포인트 활자를 더 줄여 8포인트로 했던 경우조차 있었다. 울고 싶을 정도로 상황이 어려웠다.

이러한 종이 기근의 경험으로부터 나는 두 가지 확신을 가지게 되었다. 우리의 사회나 문화는 종이라는 물질에 보통 생각하는 것보다 훨씬 강하게 의존하고 있다는 것이다. 따라서 만약 종이가 없어진다면, 아니 완전히 없어지지는 않고 종이 생산이 절반으로만 줄어든다고 해도 현재의 사회와 문화는 치명적인 타격을 입게 될 것이다. 그것이 확신의 하나였다.

그리고 또 한 가지는, 종이는 영원하지도 않으며 언제나 안정된 공급을 장담하기도 어렵다. 전쟁이든 오일 쇼크이든, 어떤 원인이 생길다면 이 사회에서 그 형체를 찾아보기 어렵게 될 것이다. 일본에 국한해 보더라도, 불과 반 세기에 두 번이나 그런 경험을 했다. 앞으로 동일한 경험을 반복하지 않을 것이라는 보장은 어디에도 없다.

이러한 체험을 통해 종이의 운명에 한정해 보면 나는 완고한 비판주의자가 되어버렸다. 현재와 같은 대량 소비를 계속해도 정말로 종이는

괜찮을 것인가. 만약 지상에서 종이 사라져 없어지는 날이 오면 어쩌 할 것인가. 이 점이 언제나 걱정이다. 말하자면 이론보다는 개인적 체험을 바탕으로 환경보호파가 된 것이다. 내가 감상적인지도 모르겠다.

앞에서 나는 ‘인간’ 이 종이를 쓰고 싶을 만큼 쓰게 된 것은 기껏해야 지난 100 년, 더 넓혀보아도 150 년 정도에 지나지 않는다고 했다. 이러한 화법은 그다지 정확한 것은 아니다. ‘인간’ 이 아니라 정확히는 ‘일본이나 구미 선진 제국의 국민’ 이라고 써야 한다. 지구상에는 만성적으로 종이 부족을 느끼는 사람들이 아직도 많기 때문이다.

예를 들어 채륜의 나라이자 종이를 발명한 중국이 그렇다. 내가 아는 제일 중국인은 언제나 쓰고 난 봉투를 뒤집어 폴로 붙여 재활용한다. 중국에 있을 때의 버릇이 일본에서도 고쳐지지 않는다고 한다. 생각해 보면, 그런 일을 옛날에 우리도 했었다. 중국에서 발행한 신간을 보면 주로 쓰이는 도서 용지가 그다지 질이 좋지 않은 재생지라는 것을 알 수 있다. 교과서는 선배나 윗 형제들로부터 물려받는다. 전후 일본에서도 그랬었다.

중국을 여행하고 온 사람이 “와아, 화장실 휴지가 안 좋아서 정말 곤란했다” 고 선진국 사람 흉내를 낸다. 하지만 질이 안 좋아도 다행스런 일이다. 생각해보자. 현재 일본 인구는 1 억 3 천만 명이다. 한 사람당 평균 연간 240 킬로그램의 종이를 소비한다. 한편 중국은 13 억의 인구가 한 사람당 연평균 20 킬로그램을 사용한다. 그 13 억 인구가 21 세기에 들어 경제성장에 따라 자제심을 잃고 일본인들처럼 좋은 종이를 대량으로 소비하게 된다면 어떻게 될까.

일본에 비하면 중국의 삼림 면적은 압도적으로 작은 편이다. 때문에 목재 펄프는 주로 수입에 의존한다. 아직도 일본이나 미국의 제지회사들은 별목한 다음 나무를 심고, 다시 그것을 벌목하는 방식으로 겨우 종이의 대량 생산을 유지하고 있다. 중국의 종이 소비량의 급증은 이와 같은 순환구조를 순식간에 붕괴시켜버릴 것이다. 또한 중국에 대한 의식을 가진 인도의 9 억 인구가 가세한다면, 이때 발생할 전 지구적인 규모의 종이 기근의 처참함은 전후나 오일 쇼크 시기의 일본 상황보다 훨씬 심각할 것이다.

그런 일이 갑자기 일어날 것이라고는 생각하지 않는다. 그러나 그런 일은 서서히, 확실히 일어날 가능성이 있다. 어떻게 해서든 ‘종이 없는 성장’ 을 실현하지 않는 한 21 세기의 세계가 언젠가는 만성적인 종이 부족에 골치를 앓게 되리라는 것은, 거의 의문의 여지가 없는 일이라고 생각한다.

나는 자타가 공인하는 해비 스모커이다. 그래서 거리에서나 집에서도 담배를 뿜뿜 피우는 사람에게 쏟아지는 차가운 시선을 끝없이 의식해야만 한다. 20 세기 말에 끄연자들이 얼마나 가혹한 상황에 처하게 될 것인가를 100 년 전의 끄연자들은 상상하기 어려웠을 것이다.

100 년이라고 하면, 그 사이에 어떤 변화가 일어난다 해도 이상하지 않을 만큼 긴 시간이다. 따라서 지금부터 100 년 후 다른 사람들 앞에서 아무렇지도 않게 두꺼운 종이책을 읽는 것과 같은 무신경한 사람들이 오늘날의 사회에서 끄연자에게 쏟아지는 것과 같은 차갑고 비판적인 눈빛을 받는다 해도 놀랄 일은 아닐 것이다. 뿐만 아니라, 책을 읽지 않는 사람의 수가 점점 늘고 있다. 앞으로 더욱 늘어날 것이다. 책

을 읽지 않는 사람에게 책을 대량으로 읽히고자 하는 사람에 대한 동정을 기대한들 소용이 없다. 마치 비흡연자에게 껌연자에 대한 동정을 구하려해도 소용없는 것처럼 말이다.

나도 책을 너무 좋아한다. 현재 존재하는 책의 모양을 소중히 생각하면서, 책이 없이는 살아갈 수 없을 것만 같다. 그런 의미에서 나 역시 어엿한 책의 보수주의자이다.

그러나 다른 한편에서 나는 책이라는 것이 언제 사라져 없어질지 모르는, 무상한 존재라고도 생각한다. 종이 영원하지 않은 이상, 이것은 당연하고 본다. 그렇다면 나와 같은 책의 보수주의자들에게 가능한 일이 그렇게 많지는 않다. 컴퓨터이든 무엇이든, 이용할 수 있는 것은 무엇이든 이용하여 종이에 부여된 부담을 가볍게 해야 한다는 것이다. 그리고 종이의 소멸 시점을 조금이라도 늦추는 것이다. 페이퍼리스 사회의 좌절에 좌재를 부를 만큼의 여유가 나에게는 없다.

이 원고는 『도서』 1998 년 6 월호, 이후 『독서욕·편집욕』 에 재수록된 것입니다.



츠노 카이타로 (津野海太郎)

1938 년생. 와세다대학 문학부 졸업. ‘쿠로이로 (黒色) 텐트 68/71’ 에서 연극운동을 전개하면서 잡지와 단행본 편집을 해왔다. 저서에 『페스트와 극장』 『비극의 비판』 (晶文社), 『문 건넌편 극장』 (白水社), 『책과 컴퓨터』 『책은 어떻게 사라져 가는가』 (晶文社) 등.

도트북과 이퍼브 3

— 조판과 웹의 조화

(주)보이저 프로젝트 담당 코이케 토시아키 (小池利明)



2012년 6월 뉴욕에서 개최된 IDPF 주최의 <Digital Book 2012>. 세계 각지에서 전자출판 관계자들이 모인 가운데 이퍼브 3의 최신 동향이 소개되었다. 참가자들은 1000명 이상을 기록했다.

해외, 특히 미국에서 전자책의 보급은 괄목할 만합니다. 이퍼브 3에서 일본어에 관한 대응책이 마련됨으로써, 앞으로 일본에서 한층 전자책의 보급이 기대되고 있습니다. 전자책에 저항감이 있는 분이라도 손쉽게 전자책을 읽을 수 있으며, 전자책이기에 가능한 편리함도 향상되었습니다. 그리고 가까운 시일 내에 '디지털로 읽는다'는 것이 당연한 것으로 받아들여질 것입니다. 독자에게는 편리한 전자책의 '현재'를, 그리고 제작자에게는 종이책의 문화를 답습하면서도 세계 표준인 이퍼브 3 제작법을 제시하고자 합니다. 그럼 웹과 이퍼브 3와의 관계에서부터 시작해 볼까요.

❖ 웹과 이퍼브

▽ 이퍼브는 웹 콘텐츠를 ZIP 압축한 것

이퍼브란 무엇인가. 그에 대한 설명을 여기저기에서 확인할 수 있습

니다. 일반적으로는 IDPF(International Digital Publishing Forum, 국제 전자출판 포럼)이라는 전자책 표준화 단체가 추진하는 파일 포맷 규격이자, HTML이나 웹 브라우저 소프트웨어의 개방성을 유지하며 모바일 디바이스나 노트북 등에서 오프라인으로도 읽을 수 있도록 다운로드 서비스를 전제로 패키징화된, XHTML에 기반한 규격입니다.

여기서는 그 중에서 △ HTML이나 웹 브라우저 소프트웨어의 개방성 유지, △ 패키징화된, XHTML에 기반한 규격이라는 점에 주목하고자 합니다. 알기 쉽게 말하자면 '이퍼브란, 웹 콘텐츠를 ZIP 압축한 것'입니다.

▽ 웹 브라우저와 이퍼브 리더

그럼, 웹에서 표현 가능한 것은 모두 이퍼브에서 표현 가능할까요? 사양으로는 가능합니다. 그러나 이퍼브는 웹 페이지가 아닙니다. 페이지를 넘기며 읽는 '책'입니다. 당연히 웹 페이지와 책은 가능한 것과 불가능한 것에 차이가 있습니다.

그 가능한 것과 불가능한 것의 경계선은 어디에 있을까요. 웹 브라우저와 이퍼브 리더의 차이에서부터 생각해 봅시다.

▽ 스크롤과 페이지네이션

웹 브라우저에서는 통상 스크롤로 작동을 합니다. 웹 페이지를 만드는 경우에는 △ PC(또는 데스크톱)에서는 모니터 사이즈가 최소한 1024px, △ 브라우저에서 가로폭 1024px를 확보하면 가로 방향으로 스크롤이 되지 않는다, △ 세로 방향 스크롤은 허용한다, △ 모바일에서는 모니터 사이즈는 320px를 상정하고 가로 스크롤은 발생시키지 않고 세로 스크롤은 허용한다는 방침으로 설계하는 경우가 많다고 봅니다. 어떤 경우이든 스크롤은 전제 사항이라 하겠습니다.

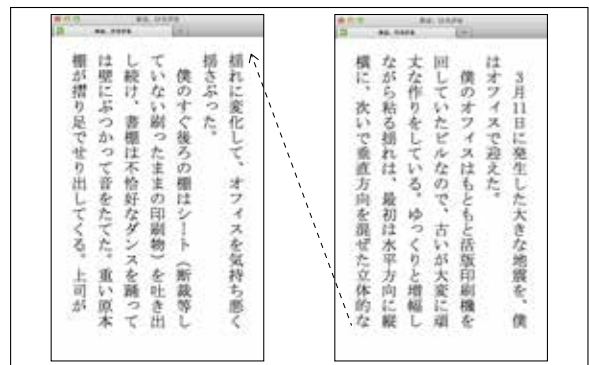
한편 이퍼브 리더에서는 보통 페이지네이션을 합니다. 어떤 사이즈의 페이지에 포함되지 않는 텍스트는 다음 페이지로 넘어갑니다(이것을 리플로우라고 합니다).

브라우저에서의 스크롤 표시와 이퍼브 리더에서의 페이지네이션의 차이를 의식하면, 웹에서 가능한 것과 출판으로서 가능한 것을 나누어 생각해야만 한다는 것을 알 수 있을 것입니다.

이퍼브는 다양한 플랫폼에서 열람할 수 있습니다. 모니터 사이즈(또는 윈도 사이즈)도 다양합니다. 때문에 특정한 사이즈를 타깃으로 한 디자인을 하는 것이 아니라 윈도 사이즈와 무관한 리플로우를 전제로



웹 브라우저로 보는 웹 페이지의 예. 세로(위 아래)로 스크롤하는 것을 전제로 하고 있다. 일정한 가로폭을 확보하면 가로는 스크롤을 읽을 표시가 가능하다.



전자책의 경우에는 페이지 내에 담을 수 없는 문자를 다음 페이지로 보낼 수 있다. <매거진 코(航)>에 게재된 '대지진 후에 인쇄소가 생각한 것'(후루타 아다무 아리 지음)을 BinB로 표시.

한 유연한 디자인이 적합합니다.

이퍼브에서는 Media Queries를 사용할 수 있으므로 스크린 사이즈에서 다른 CSS를 읽는 것처럼 하면 스크린 사이즈마다 최적의 디자인이 생기는 것이 아닌가요?

이퍼브의 사양으로는 물론 가능합니다. 잡지처럼 레이아웃을 중시하는 콘텐츠에서는 유효합니다. 그러나 Media Queries를 사용하면 스타일을 읽지 못 하는 이퍼브 리더도 존재합니다. 따라서 보통 책의 경우 지나치게 디자인을 고정시키기보다는 리플로우에 의한 레이아웃을 이퍼브 리더에 맡기는 편이 좋은 결과를 얻을 수 있습니다.

▽ 네트워크 콘텐츠와 로컬 콘텐츠

원칙적으로 이퍼브 리더는 로컬 콘텐츠(PC, 스마트폰, 태블릿 등의 디바이스 내에 있는 콘텐츠) 밖에 표시하지 못합니다.

이퍼브 3에서는 JavaScript도 사용해 좋아졌습니다. 그렇다면 Ajax에서 서버에 신청을 해서 동적으로 생성한 콘텐츠를 표시하면 네트워크상의 콘텐츠라도 표시할 수 있는 것 아닙니까?

이퍼브 파일 사양으로는 그것이 가능합니다. 그러나 권장하고 싶지는 않습니다. 이퍼브 3의 리더에서는 JavaScript 해석의 실장(實裝)을 하지 않아도 되기 때문입니다. 보안상의 배려에서 JavaScript 해석을 실장하지 않는 이퍼브 3의 리더도 존재합니다. 모든 이퍼브 3 리더에서 표시하고자 한다면 JavaScript를 사용한 네트워크 콘텐츠의 동적인 표시는 사용하지 않는 것이 좋습니다.

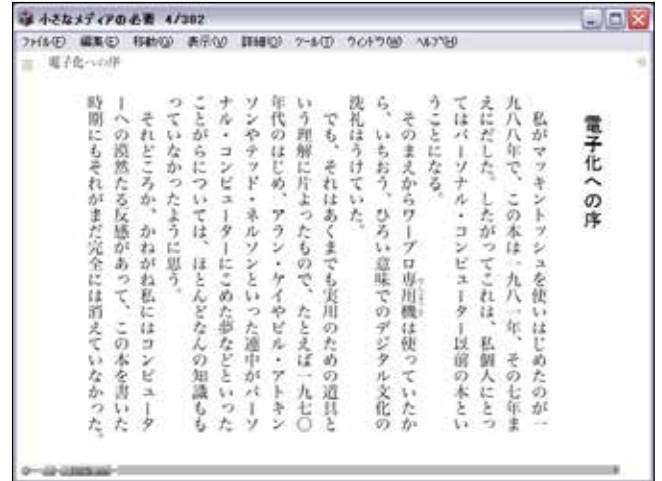
❖ 도트북(.book)의 일본어 표현력

▽ 전자출판의 역사

여기에서 보이저와 전자출판의 관계에 대해 언급하고자 합니다. 보이저는 1991년 미국에서 '익스팬디드북(Expanded Book, 일본어로는 에키스판도북) 툴킷'이라는 툴을 릴리스하고, 전자출판을 시작했습니다. 아직 전자출판이라는 말이 없었던 시대였습니다. 그 당시 익스팬디드북은(일본 책에서 일반적인 세로쓰기가 아닌) 가로쓰기 표시여서 만족할 만한 일본어 책이라고는 하기 어려웠습니다. 그래서 1995년에 세로쓰기, 독음(讀音) 표기, 금칙(禁則) 등 일본어 문서의 독특한 표현을 반영한 일본어 대응의 새로운 버전을 릴리스했습니다. 그 후 얼마 지나지 않아 이것을 이용한 신초샤(新潮社)의『신초문고 100권』CD-ROM이 발매되었습니다.

당시의 표준적인 모니터는 현재 보급되어 있는 것과 비교해 매우 해상도가 낮은 13인치/72dpi/640x480 픽셀이었습니다. 레이아웃도 거의 고정되어 불편함이 없어서, 어떤 의미에서는 완성작이라고도 할 수 있었습니다.

그러나 모니터의 대형화에 따라 고정된 레이아웃이 아니라 윈도 사이즈에 대응한 리플로우에 의한 레이아웃이 필요해졌습니다. 한편, 인터넷의 보급과 함께 웹 브라우저에서 가로쓰기로 표시된 페이지를 세로쓰기로 바꿔서 읽고 싶다는 욕구도 생겨났습니다. 그래서 새롭게 릴리스한 것이 T-Time(티타임)이라는 리더입니다. 그 T-Time을 채용한 전자책 포맷이 도트북입니다. 도트북은 조판 규칙에 철저한 포맷이기도 합니다.



도트북『작은 미디어의 필요』(초노 카이타로 저)의 표시 사례. 세로쓰기, 표제어, 독음, 금칙 처리 등 조판 규칙에 따르면서 리플로우에 의한 레이아웃을 실현시켰다.

▽ 조판 규칙 — 신철한 것, 식제한 것

조판 규칙은 일본어 문서를 디자인할 때 사용되는 레이아웃 규정입니다. 예를 들어 자간, 행간, 페이지 여백, 금칙 처리 등이 있습니다. 이것들은 고정된 종이의 페이지를 전제로 한 것입니다. 도트북의 사양을 만들 때에는 '리플로우 가능한 전자 미디어'라는 전제가 없던 터라 어느 선까지 조판 규칙을 적용할지 시행착오를 거듭했습니다.

도트북에서는 문자의 위치를 픽셀 단위로 지정하여 움직이는 등 상당히 세밀하게 조판이 가능하도록 기능을 준비했습니다. 초기에는 그러한 기능들을 구사하여 가능한 종이책에 가깝도록 노력했습니다. 종이와 비슷한 상태를 만드는 데 필사적으로 매달렸습니다. 그러나 경험이 쌓이면서 점점 그러한 레이아웃은 적어졌습니다. '특정 페이지 사이즈에서는 상당히 종이책에 가까운 이상적인 레이아웃이지만, 다른 사이즈에서는 바람직하지 않은 레이아웃' 보다는 '어떤 사이즈에서든 어느 정도 깔끔하게 보이는 레이아웃' 쪽이 바람직하다는 것입니다.

전자책이라고 해서 조판 규칙을 무시한 것은 아닙니다. 조판은 어느 정도의 페이지 사이즈와 한 행의 문자 수가 확보되는 것이 전제입니다.

예를 들어 한 행의 문자 수가 20문자 이하인 경우에는 밀어내거나 균등분할을 하지 않습니다. 자간이 벌어져서 오히려 위화감이 느껴지기 때문입니다. 행간에 주를 넣는 것도 리플로우에는 적합하지 않습니다. 그러한 것들은 가급적 배제시켰습니다. 그렇게 함으로써 다양한 페이지 사이즈에 대응할 수 있는 최적의 방법을 찾아나갈 수 있었습니다. 도트북은 결과적으로 리플로우 방식의 페이지네이션 전자책에서 보이저의 조판 규칙에 관한 철학을 보여준다고 생각합니다.

그렇다면 이퍼브 3의 표현은 어떻게 되어 있을까요.

❖이퍼브3의 일본어 표현력

▽이퍼브3의 일본어 대응

‘이퍼브3에서 일본어의 대응’이란 무엇을 의미하는 것일까요?

일본 도서에서 독자들의 눈에 먼저 보이는 것은 세로쓰기이고 페이지가 오른쪽에서 왼쪽으로 전개되어 나간다는 것입니다.

독음용(讀音用) 작은 활자(루비)나 방점이 쓰인다는 점, 문중의 숫자 등이 세로쓰기에서도 가로로 표시된다는 점 등입니다.

사양 측면에서 말하자면 ‘이퍼브로 규정한다’는 것은 다음과 같이 세 가지로 분류됩니다.

- 이퍼브 독자적인 규격으로 규정
- HTML5로 규정된 것을 이퍼브3에서 채용
- CSS에서 규정된 것을 이퍼브3에서 채용

▽이퍼브3 독자적인 규격으로 규정

이퍼브3 독자적인 규격으로 규정된 것을 대표하는 사례는 일본어 도서에 필요한 기능으로서 채용된 페이지의 진행 방향을 지정하는 것입니다.

이퍼브에서는 패키지 문서(OPF)라는 파일에서 서지정보, 구성 파일, 그리고 구성 파일의 재생 순서를 정의합니다.

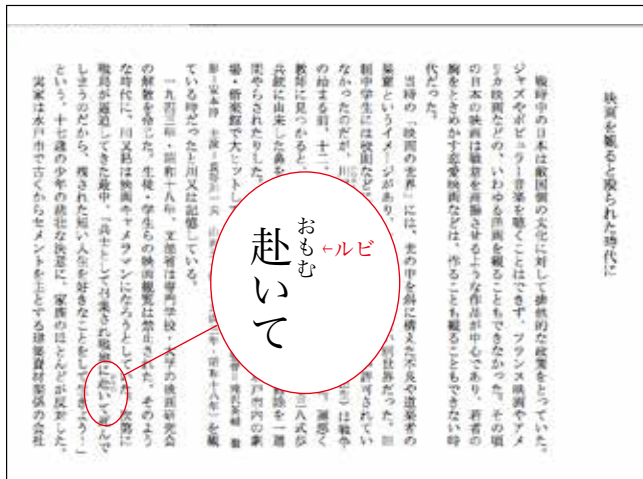
여기에서 page-progression-direction이라는 속성이 준비되었습니다.

이 속성에 대해 ‘rtl’ (Right to Left, 우에서 좌)라는 값을 지정하면 우에서 좌로 읽어 나가는 세로쓰기 방식의 일본어 도서 페이지의 진행 방향 설정이 가능해집니다.

▽HTML5

독음 표기인 루비에 대해서는 HTML5의 루비(ruby) 요소에서 실현했습니다.

<ruby>漢<rt>かん</rt>字<rt>じ</rt></ruby>



루비(일본어 독음 표기)의 표기 사례. 『카메라를 주무른 남자 촬영감독 카와마다 타카시의 일』, 카와마다 타케히사(川又武久) 저.

▽CSS3

일본어에서 특징적인 표현의 다수에 대해서는 CSS3 규정이 채용되었습니다.

CSS3는 아직 워킹 드래프트 단계이지만, 이퍼브3에서 어느 정도

까지의 범위를 사용할 수 있을지에 대해서는 이미 규정되어 있습니다.

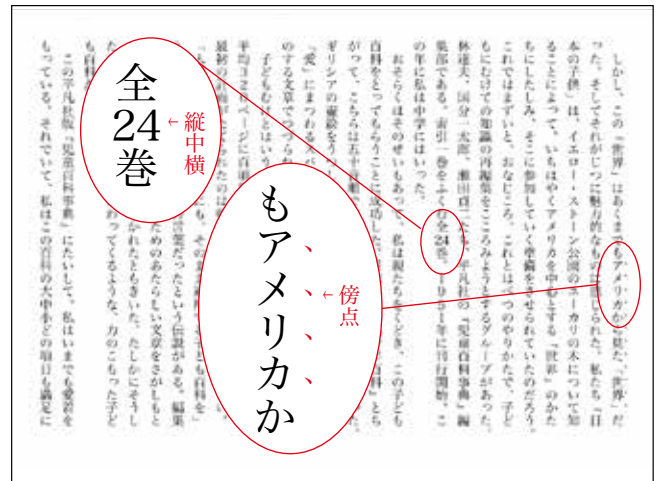
가로쓰기는 라이팅 모드라는 CSS 라이팅 모드 모듈 레벨3의 프로퍼티를 사용합니다. 이퍼브에서 사용하기 위해서는 프리픽스를 붙여서 -epub-writing-mode라고 표기합니다.

이 값을 붙여서 vertical-rl을 지정하면 세로쓰기가 됩니다.

‘세로쓰기 문장의 가로쓰기’도 CSS 라이팅 모드 모듈 레벨3의 퍼티인 텍스트 컴바인에 프리픽스를 붙여서, 다음과 같이 지정합니다.

-epub-text-combine:horizontal;

방점은 CSS 텍스트 레벨3의 text-emphasis-style을 사용합니다. 그러면 검은색 방점이 됩니다.



세로쓰기 중 가로쓰기(숫자) 및 방점의 표시 사례.

『작은 미디어의 필요』, (츠노 카이타로 저)

▽어떻게 보이는가?

이퍼브3에서 일본어 전자책을 만들 때 제대로 만들었는지 어떻게 보이는지 확인하고 싶어도, 실은 현 시점에서 보급된 이퍼브 리더의 대부분은 이퍼브3에 대응하지 않기 때문에 바르게 표시되지는 않습니다.

이퍼브는 ZIP으로 패키징되어 있으므로 압축을 풀면 HTML5 파일이 나타납니다. 각각의 HTML5 파일을 Safari나 Google Chrome 등의 브라우저로 열어보면 세로쓰기나 독음 루비, 세로쓰기 문장의 가로쓰기 등의 표시가 되어 있는 것을 알 수 있습니다. 그러나 페이지네이션을 하면 어떻게 될까, 페이지 넘기는 방향은 바르게 설정되어 있는가, 이퍼브3에서 제대로 표시되는지 등은 알기 어렵습니다. 여기서 등장하는 것이 IDPF 프로젝트인 Radium입니다.

▽Radium 프로젝트

이퍼브2에서 이퍼브3로의 사양 개정은 일본어 대응을 포함해 커다란 업그레이드였습니다. 이퍼브3를 바르게 작동·표시하는 리더가 없다는 것이 이퍼브3 보급의 족쇄가 되고 있습니다. 그래서 이퍼브3를 위한 참조용 리더를 개발하고 이퍼브3를 보급시키기 위한 프로젝트가 생겨난 것입니다. 그것이 바로 Radium입니다.

Radium에서는 이퍼브3가 어떻게 작동하고, 표시가 올바른지를 참조하기 위한 시스템을 제공합니다. 이는 개방형 소스이므로 누구나 이용할 수 있습니다.

현재는 Google Chrome의 익스텐션(확장기능)으로서 개발이



Radium 프로젝트의 웹 페이지 (<http://readium.org/>). 세계 각지의 전자출판 관계자들이 모여 개방적인 방식으로 개발이 이뤄지고 있다.

진행되고 있습니다. 보이저도 도트북으로 키워온 일본어 도서의 표시 방법에 대한 경험을 바탕으로 Radium 프로젝트에 참가하여 보다 좋은 전자책 환경 실현을 위해 공헌하고 있습니다.

이상에서 △ 이퍼브는 웹 콘텐츠를 ZIP으로 만든 것이라는 것, △ 스크롤을 전제로 한 웹 브라우저와 페이지네이션을 전제로 한 이퍼브 리더의 차이에 대해, 포맷과 리더에 관한 설명을 했습니다.

그럼 이제, 어떤 콘텐츠를 만들면 좋을지를 생각해 봅시다.

❖ 웹과 전자출판

▽ 웹 페이지와 전자책의 차이를 파악한다

여기서는 △ 웹 기술을 사용하지만 웹이 아닌 도서, △ 도서이지만 웹 기술을 사용할 수 있다는 두 가지 측면에서 어떤 전자책의 제작 방식이 바람직할지를 생각해 봅시다.

이퍼브 전자책을 생각할 때 ‘웹 브라우저와 이퍼브 리더의 차이’와 마찬가지로 중요한 요소가 ‘유통’입니다. 제작한 웹 콘텐츠를 자유롭게 보고자 한다면 웹에 공개하면 되고, 유료 콘텐츠로 하고자 한다면 회원제의 웹 페이지에서 서비스하면 됩니다. 실제로 HTML5 기능을 이용한 웹 애플리케이션이라고 하는 것은 그러한 방향성을 지향하고 있습니다. 플래시에 의한 웹 콘텐츠 역시 플래시가 독자적으로 iOS 상에서 작동하지 않는다는 제한이 있다고 해도 동일한 방향성입니다.

이퍼브는 책입니다. 전자책 하나를 만들면 그것을 어느 유통사에서든 취급할 수 있고 세계 어디에서나 판매할 수 있습니다. 많은 유통사에서 판매할 수 있다는 장점은 큼니다. 이러한 이퍼브의 장점을 살리기 위해서 어디에서든 유통시킬 수 있도록 만드는 것이 중요하다고 생각하지 않으십니까?

현시점에서는 이퍼브 3에 대응한 유통사도 적고, 초기 도입시에는 판매점마다 이퍼브의 입고 사양이 다를 수 있습니다. 그 경우에도 특정 이퍼브 리더에 최적화하여 다른 리더에는 전혀 표시되지 않도록 만들기도, 가능하면 범용성을 지니도록 하여야 합니다. 특히 도서라면, 이 점을 신중히 생각해야만 합니다.

우리는 플랫폼에 의존하지 않는 브라우저 기반의 독서 시스템 BinB(비인비)를 구축함과 동시에, 어디에서나 유통 가능한 콘텐츠 만들기

를 추진해 왔습니다.

그러한 제작 방식은 표현을 제한하는 것일까요?

웹 콘텐츠에서도 브라우저마다 표기법이 달라지거나 브라우저의 버그(사양)에 의한 문제들을 피하기 위해 복잡한 코드를 쓰는 등의 방법이 이용되었습니다. 그 비극을 반복하는 것은 참으로 바보스런 일입니다.

▽ 유통을 의식한 이퍼브 3 제작의 포인트

이퍼브 3 제작에서 중요한 4가지의 포인트를 설명하겠습니다.

① 필요 이상으로 스타일을 지정하지 않는다

‘구조와 스타일의 분리’에 대해 들어보신 분도 있을 것입니다.

‘구조’란 타이틀, 표제어, 본문 등의 문서 구성에 관한 것이며, ‘스타일’은 위의 각각을 어떻게 보여줄까 하는 장식(디자인)에 관해 지정하는 것을 가리킵니다.

이퍼브의 경우에는 HTML5 문서로 문서구조를 정의하고, 그 장식은 CSS로 합니다.

앞에서 언급한 것처럼 세로쓰기의 일본어 도서 표현 방법에서 세로쓰기, 세로쓰기 문장에서의 가로쓰기, 방점 등은 CSS3을 이용해 지정합니다. 그것들은 지정하지 않으면 당초부터 세로쓰기로서 성립하지 않습니다. 스타일 중에는 지정을 하지 않고 리더의 디폴트에 의존하는 편이 좋은 경우도 있습니다. 예를 들어 배경색이나 문자색에 대해 배경색 = 흰색, 문자색 = 검은색 등으로 지정을 일부터 하지 않아도 됩니다.

문자 사이즈는 픽셀이나 포인트 등으로 지정해버리면 다양한 해상도의 단말기에서 너무 작거나 너무 커서 리더의 기능으로 문자 사이즈를 변경할 수 없는 경우도 있으므로, 기본이 되는 문자 사이즈를 `body{font-size:100%;}` 등과 같이 상대값으로 지정하여 기타 문자 사이즈도 모두 상대 사이즈로 지정하고 리더에 맞춰버리는 것이 좋습니다.

② 일정 이상의 원도 사이즈를 상정해 레이아웃을 하지 않는다

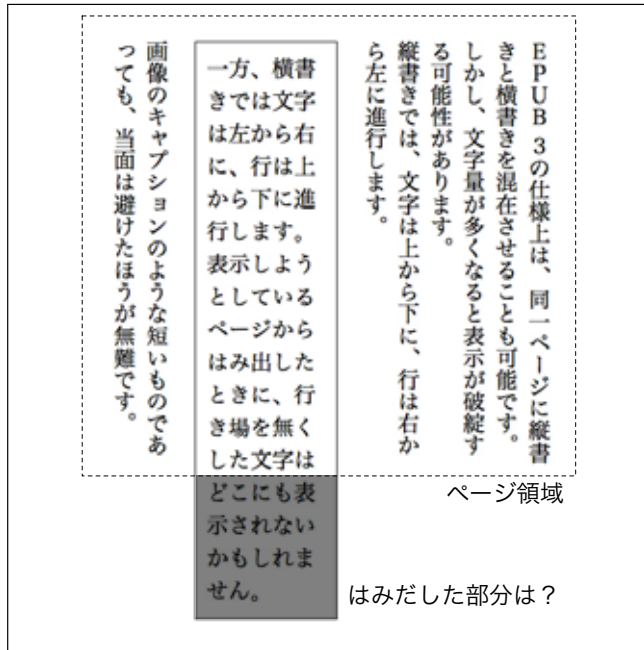
‘타깃이 ○○이므로 768 × 1024 이상의 모니터로 깨끗하게 보이면 된다’고 생각하는 것은 위험합니다. 물론 타깃 디바이스에서 가장 잘 보이도록 만드는 것은 중요합니다. 그러나 타깃 디바이스에서도 문자 사이즈를 변경하거나 세로쓰기 / 가로쓰기를 변환하거나 하면 외관이 달라집니다. 그러한 패턴들에서 잘 보이도록 조정하기보다는, 다양한 모니터 사이즈와 문자 사이즈에서 리플로우하여 페이지네이션이 바뀌어도 무난한 제작방식이 좋습니다.

③ 세로쓰기의 혼재는?

이퍼브 3의 사양으로는 같은 페이지에서 세로쓰기와 가로쓰기를 혼재시키는 것도 가능합니다. 그러나 문자량이 많아지면 표시가 깨질 가능성이 있습니다. 세로쓰기에서는 문자가 위에서 아래로, 행은 오른쪽에서 왼쪽으로 진행합니다. 한편 가로쓰기에서는 문자는 좌에서 우로, 행은 위에서 밑으로 진행합니다. 표시하려는 페이지에서 포함되지 못한 문자는 어디에도 표시되지 않을 수 있습니다. 사진 설명(캡션)처럼 짧은 문장이라도 주의해서 피하는 것이 무난합니다.

④ 표의 조판에 대해

표의 조판도 동일합니다. 문서구조나 접근성의 관점에서도 표의 조판은 표의 조판으로 취급하는 것이 바람직합니다만, 많은 경우 조판이 필요한 것은 가로쓰기의 표일 것입니다. 세로쓰기 본문에서 가로쓰기의 표를 취급할 경우에는 빠져나온 부분이 제 자리를 차지하지 못하고 표기되지 않을 수도 있으므로 우선은 이를 피하고 화상 등으로 대신하는 것이 좋습니다.



세로쓰기와 가로쓰기가 혼재된 경우의 표시 사례. 세로쓰기 조판에서 가로쓰기가 섞일 경우 검정 바탕색 부분과 같이 페이지 영역을 벗어나는 경우가 발생할 수 있다.

❖ 변환 지원

▽ 도트북에서 이퍼브 3로의 변환

이퍼브 3로 제작된 전자책의 판매는 아직 미흡합니다. 보이저에서는 기존의 도트북에서 이퍼브 3로의 변환 지원을 하고 있습니다. 변환에는 '전자서적 교환 포맷'을 활용하고 있습니다. 아쉽게도 현시점에서는 유통사마다 이퍼브 제작 사양이 다른 경우가 있습니다. '전자서적 교환 포맷'을 이용한 변환 방식에 의해, 유통사마다 다른 제작 사양에 대응하고 있습니다.

▽ 변환을 의식한 제작

여기에 유통사의 대응 상황이 작용하여 당분간은 도트북을 계속 만드는 경우도 있을지 모릅니다. 그러한 경우에는 가능한 이퍼브로 할 것을 상정하는 제작을 하는 것이 중요합니다. 다음은 그 예입니다.

- 스타일 시트를 이용한 기술(記述)에 유의한다.
- 문자 사이즈 지정은 가능한 포개지지 않도록 한다.
- 표제어 사이즈는 표제어 태그로 지정한다(표제어 사이즈를

폰트 태그로 사이즈 지정을 하지 않는다).

- 표제어 문장에서 행렬 정리의 변경을 하지 않는다.
- 장, 절, 항 등의 구조를 표제어에 반영한다.
- 외국문자 등의 기술에서는 코멘트로 유니코드 값을 쓰고, 다른 포맷으로 변환하기 위한 정보를 남긴다.
- 페이지를 넘기는 지정을 하지 않는다.
- 세로쓰기 문장에서 아라비아 숫자 등의 가로쓰기는 자동 기능을 쓰지 않고 별도로 지정한다.

❖ 보이저의 BinB

▽ Radium과의 관계

앞에서 살펴본 것처럼 Radium은 이퍼브 3의 참조 시스템을 목적으로 합니다.

각 유통사가 이퍼브 리더를 개발할 때에는 그 성과를 그대로 사용해도 좋지만, 실제로는 Radium에서의 방법을 참고해서 이퍼브 리더를 개발하는 경우가 많을 것입니다. (Radium 프로젝트 중에서 We do not plan to develop or host a full-featured commercial-quality application based on Radium. 이라고 기술되어 있어서 Radium 프로젝트 자체로 상용 애플리케이션을 개발하는 것은 목적으로 하지 않습니다.)

보이저가 목적으로 하는 '박스 인 브라우저 = 웹 브라우저에서의 독서'는 다양한 HTML5 대응 웹 브라우저(Safari, Google Chrome 만이 아니라 Firefox, Internet Explorer 등도 포함)에서 작동시키는 것을 목적으로 하므로, Radium 프로그램을 직접 이용하지는 않습니다만 Radium을 이용한 이퍼브 3의 작동, 표시를 참조하면서 개발을 진행하고 있습니다.

▽ HTML5 브라우저를 사용한 독서 시스템

BinB는 HTML5 대응 브라우저만의 독서를 실현하는 것입니다. 전술한 것과는 모순이 있는 것처럼 느끼실지 모르겠습니다만, 보이저의 BinB는 웹 브라우저를 사용한 전자책 리더입니다. 스크롤에 의한 표시뿐만 아니라 세로쓰기 페이지네이션을 실현했습니다. 또한 콘텐츠 자체를 웹 애플리케이션으로 제작하는 것이 아니라, 어디까지나 리더입니다. 열람 가능한 콘텐츠는 이퍼브 파일입니다(물론 도트북도 가능합니다).

BinB는 인스톨 해서 사용하는 '애플리케이션'이 아닙니다. 전자책 리더를 HTML5 대응 브라우저상에서 작동시켜서 각 플랫폼(각종 디바이스나 OS)에서 작동하도록 하고 있습니다.

애플리케이션의 경우에는 플랫폼별로 개발하고 배포할 필요가 있습니다. 애플리케이션 개발에는 시간과 비용이 소요됩니다. 플랫폼에 따라서는 자유롭게 애플리케이션을 배포하지 못 하는 경우도 있습니다.

그러나 웹 브라우저는 많은 플랫폼에서 표준으로 인스톨되어 있습니다.

가능한 빨리 독자들에게 전자책을 전달하기 위해서는 웹 브라우저를 이용한 독서환경이 유효하다고 생각합니다.

▽ 웹과의 연계

여기까지 여러 가지 기술했습니다만, 전자책과 전자출판에 있어서 진정으로 필요한 것은 무엇일까요.

서비스용 포맷, 표시하는 뷰어, 표시를 위한 디바이스, 판매 사이트, 구입 완료한 또는 무료 콘텐츠를 진열하는 책장, 관련 정보를 참조하거나 감상을 나눌 수 있는 공간…….

이러한 것들은 여러 방법으로 실현할 수 있고, 실제로 여러 가지 방법들이 제공되고 있습니다.

보이저에서는 이러한 것들을 실현하기 위해서 ‘웹 브라우저’를 모든 것의 중심에 두고 생각합니다.

웹 브라우저를 이용하면 각종 연계가 매우 편리할 뿐만 아니라 리더 애플리케이션의 인스톨을 위한 번거로움으로부터도 해방됩니다.

도서를 찾기 위해 SNS 전용 앱을 사용하기도 합니다만, 모든 SNS는 웹 서비스입니다. SNS에서 소개한 도서는 웹 브라우저의 링크를 통해 곧바로 그 책에 접근 가능합니다. 전자책을 판매하는 곳들도 웹상에 있습니다. 북스 인 브라우저 시스템이라면 웹상의 판매점에서 구입한 전자책을 다운로드하여 앱으로 열어 읽으면 번거로울 것도 없고, 그대로 웹 브라우저에서 표시됩니다. 그리고 보이저의 BinB는 HTML5 대응 웹 브라우저에서의 문자 조합 엔진이 구비되어 있으므로 PC에서도, 아이폰/아이패드에서도, 안드로이드에서도(비공식이지만 리눅스에서도) 브라우저에서 그대로 읽을 수가 있습니다. 구입한 책은 클라우드 책장에 있으므로 PC에서 도중까지 읽고 그 다음을 스마트폰으로 읽는 식의 연계성 있는 독서법이 가능합니다.

마음에 드는 책을 트위터나 페이스북에 소개할 수도 있습니다. BinB 시스템에서는 단지 소개에 그치는 것이 아니라 트위터나 페이스북 안에 책을 그대로 붙여서 읽게 할 수도 있습니다.



© 2012 Petit Kashima

좌측이 BinB에서의 표시이고 우측이 저자의 블로그. 임베드 기능을 사용하여 블로그에 전자책을 표시할 수 있다. BinB로 이동을 하지 않아도 블로그상에서 책을 읽을 수 있다.

종이책에는 집어넣기 어려운 자료를 전자책에 수록하고 싶은 경우도 있을 것입니다(18~19쪽 참조).

이퍼브라는 서비스 파일에 그와 같은 자료나 영상 등을 포함시킬 수 있습니다. 점점 늘어만 가는 참조 정보를 웹상에 준비하여, 거기에 더한층의 보완을 해보면 책이 흥미롭게 확장되는 경험을 할 수 있을 것입니다. 물론 모든 것이 실현된 것은 아닙니다. 많은 과제가 있습니다. 그러나 개방형 표준 포맷을 추구하는 이퍼브와 웹 브라우저만으로도 홍보부터 판매, 독서, 소셜 리딩에 이르기까지 포괄하는 BinB는 지금까지 없었던 독서환경을 실현해 나갈 것입니다.

디지털이 당신에게 부여한 힘이 있습니다. 당신은 작가이자 편집자이자 출판자이며, 그것을 지탱하는 독자이기도 합니다. 당신은 전자출판의 세계를 만드는 중요한 주역을 맡고 있습니다.

빛나는 현재 - 오래고도 새로운 표현

(주)보이저 대표이사 하기노 마사아키 (萩野正昭)

자주 '전자출판다운 (전자출판이기 때문에 가능한) 작품' 이라는 말이 쓰이곤 합니다. 말하자면, 종이책을 단순 전환한 전자책이 주류인 전자출판의 세계를 아우르는 표현입니다. 하지만 경우에 따라 이 말을 쓰는 사람들조차 그 의미를 확실히 알고 있는지는 의문입니다. 그 말의 뜻은 종이책으로는 구현할 수 없는 소리, 영상, 애니메이션 등을 적절히 활용한 전자책을 가리키는 것으로 이해됩니다. 새로운 기술이 생겨나면 그 새로움의 의미를 이해하기 위해, 그에 걸맞는 콘텐츠가 요구됩니다. 실제 콘텐츠를 몸으로써 많은 사람들이 새로운 기술의 가능성을 쉽게 느낄 수 있기 때문입니다. 그로 인해 무리하게 콘텐츠들이 만들어지는 경우도 있었습니다.

저는 이러한 경향에 이의를 제기하고자 합니다. 전자적인 콘텐츠 일반에 대해 새로운 표현이 기대되고 있는 것은 확실합니다. 또한 새로운 표현에 도전하는 것을 부인하고 싶지도 않습니다. 하지만 새로운 속에 있는 기술 의존이, 만들어진 작품의 생명을 좌우하는 경우도 많다는 것을 인식해야 합니다. 이것이 1990년대 초에 일어난 멀티미디어 시대의 교훈입니다.

당시 작품의 대부분은 현재 남아있지 않습니다. 작품을 보고자 한다면 작품을 보존하는 것뿐만 아니라 당시의 가동 시스템 (하드웨어)까지 남아있어야 하기 때문입니다. 이 점은 디지털 콘텐츠 출판이란 것이 그 시대의 컴퓨터, 또는 시스템 논리에 기반하여 개발된 디바이스에서 열람하는 것을 전제로 한다는 점을 다시 한번 우리들에게 깨닫게 합니다. '전자출판다운'의 현실이 여기에 있습니다.

종이책에서는 어떠했습니까? 책은 출판되면 그 형태를 반영구적으로 남깁니다. 소멸되는 일이 일어나기 어렵습니다. 출판사가 사라진다 해도 책은 살아남습니다. 손에 들고 시간을 초월해 읽을 수 있는, 실로 간결하고 알기 쉬운 매체입니다.

소리와 영상은 어떻습니까? 기록매체에 좌우되어 녹음 테이프의 경우 시대와 함께 형상을 바꾸어 디스크로, 메모리 카드로 변모했습니다. 영상도 필름, 테이프, 디스크, 메모리 등으로 동일한 변화가 동반되었습니다. 그렇지만 시정하는 내용이 바뀐 것은 아닙니다. 그 점이 '전자출판다운'이라는 시각과 많이 다른 부분입니다. 저는 전자출판은 오히려 출판이라는 선행 미디어를 전제로 하여 거기에서부터 발전하는 무엇인가를 찾아내는 여로에 나서야 한다고 생각합니다.

한 가지 사례를 들어보겠습니다. 로스앤젤레스에는 아카데미상으로 유명한 재단이 운영하는 도서관이 있습니다. 그곳에는 영화에 관한 책과 자료가 보관되어 있습니다만, 어느 때가 구로사와 아키라 (黒澤明) 감독이 제작하고자 했으나 그러지 못한 영화 『토라 토라 토라 (虎虎虎)』의 준비 원고 시나리오가 있는 것을 알게 되었습니다.

이 영화는 다른 시나리오와 다른 감독의 손에 넘어가 『토라·토라·토라!』로 1970년에 개봉되었습니다만, 당초에는 구로사와 아키라 감독이 메가폰을 잡을 예정이었던 영화였습니다. 도중 강판한 구로사와 아키라 감독은 자신이 관련된 이 영화의 모든 기록을 폐기했습니

다. 따라서 그가 최초로 참여해 쓰여진 시나리오 『토라 토라 토라』의 행방도 묘연해졌습니다.



존재가 확인된 시나리오 준비 원고 『토라 토라 토라』의 복사본. 구로사와 아키라, 오구니 히데오, 기쿠치 료조우 지음. A4 사이즈로 700매 정도 분량. 복사 수량의 제한 규정이 있어서, 복사 규정에 따르면 전체 분량을 복사하는데 7년이 걸린다. 구로사와 감독의 아들인 구로사와 히사오 씨의 협력을 얻어 우리는 이것을 일본에 가져올 수 있었다.

Academy Foundation Margaret Herrick Library 소장.

이 시나리오는 복사본이 일본에 전해져 저작권자의 허락을 받아 전자출판되었습니다. 진주만 공격으로부터 정확히 70년이 지난 2011년 12월 8일의 일입니다. 현재 무료로 열람이 가능합니다 (<http://tt2.me/12548>).

이 일을 계기로 우리는 관련된 다양한 자료를 접하게 되었습니다. 본격적인 귀중한 정보를 접할 수가 있었습니다.

『토라 토라 토라 (虎虎虎)』가 『토라·토라·토라!』로, 이 영화의 모든 것을 보고 전달하여 일관되게 제작에 관여한 것은 미술 스태프뿐이었습니다. 미술감독을 역임한 것은 무라키 요시로 (村木与四郎), 그의 핵심 조수는 콘도 츠카사 (近藤司)였습니다.

『대계 (大系) 구로사와 아키라』(고단샤 간행)의 편자인 하마노 야스키 (浜野保樹)는 연구자로서 『토라 토라 토라』가 거처온 운명을 잘 알고 있었습니다. 하마노의 조사와 진력으로 시나리오 준비 원고인 『토라 토라 토라』의 존재가 밝혀지고, 구로사와 아키라 감독의 아들인 구로사와 히사오의 지원이 있어서 그 복사물을 일본으로 가져올 수 있었습니다.

시나리오 준비 원고 『토라 토라 토라』의 전자출판을 했던 그 때에 하마노 야스키 저 『해설 '토라 토라 토라' — 근본적으로는 비극이라는 것이 토대이다』가 동시에 전자출판되었습니다 (<http://tt2.me/12552>).

하마노 야스키는 또 생전의 무라키 요시로와 교류하면서, 그가 보존한 자료의 존재를 알고 있었습니다. 미술 조수를 했던 콘도 츠카사는 이제 81세가 되어 다카라츠키시에 살고 있는 것을 알게 되었습니다. 어떤 우연을 계기로 저는 콘도의 아들을 알게 되어 전모를 파악하게 된 것입니다.

영화 촬영용으로 후쿠오카현 온가군 아시아초의 해안에는 두 척의 군함, '전함 나가토' '쿠우보 아가기'의 건조가 이루어졌는데, 이에 대한 극명한 자료와 사진에 의해 우리는 그에 대한 사실을 알게 되었습니다. 두 사람이 보존한 자료 중에는 구로사와 감독이 손수 그린 그림 콘티 수십 점도 발견되었습니다.

미술 스태프는 영화의 시각적 설계를 담당하는 사람입니다. 그러므로 도면이나 스케치, 사진 등의 자료를 가장 많이 다루었던 입장이기도 했던 것입니다. 이것들은 모든 기록을 파기하라고 했던 구로사와 감독의 지시가 미치지 않는 곳에서 긴 시간 동안 보존된 것입니다.

얼마 지나지 않아 저는 81세를 넘기고도 건강한 콘도 씨를 방문했습

니다. 당시의 이야기를 듣기 위해서였습니다. 콘도 씨와의 인터뷰는 어떤 시대의 어떤 영화 제작에 관한 귀중한 기록이 되었습니다. 시대의 증언이라 해도 좋겠지요. 보존된 많은 현장 사진, 도면, 나아가 당시의 견적서나 예산에 이르는 자료까지 모아, 이 증언이 출판물로 묶여져 세상에 나온다면.....

우리는 현재를 살아갑니다. 좀 거창한 표현일지는 모르지만 그렇습니다. 좀더 말하자면, 필사적으로 살아갑니다. 지금 하고 있는 것, 열심히 하는 것들, 분명히 지금 당신 이외에는 할 수 없는 위대한 도전이라 할 만한 일들, 그것이 무엇이든 어딘가에서 사라지는 무상함을 등에 짊어진 일들일지도 모릅니다. 나무로 만든 군함과 같은 운명은 아닐지! 얼마나 겉모습이 멋지더라도 언젠가는 바다 밑에 가라앉아 형체조차 찾기 어려운…….

저는 지금 『토라 토라 토라』의 전자출판을 둘러싸고 일어났던 일을 정리해 보았습니다. 출판이란 하나의 행위로부터 이와 연관된 사람들이나 사물, 사실의 분출, 놀라움과 전율, 눈을 의심할 수밖에 없는 사실들이 부각되었습니다. 출판에 국한된 이야기만은 아닐 것입니다.



『토라 토라 토라(虎虎虎)』에서 '토라·토라·토라(トラ・トラ・トラ!)'로 이 영화에 일관되게 관여하면서 미술 담당으로서 군중의 오피 세트 건조를 담당했던 콘도 츠카사의 종합언과 현장 사진, 도면 등을 링크시켜 재현한 전도 출판 논픽션의 시도, 『나무로 군함을 만든 남자』라는 제목으로 2012 년 가을 보이저에서 간행.

세상이란 이렇듯 다양한 관련성 속에 개별적인 것들이 놓여 있음을 알고 있습니다. 이것을 ‘빛나는 현재 (있는 것의 빛남)’ 라고 총괄해 봅니다. ‘있는 것’ 이란 실려되는 말일지도 모릅니다.

따라서 존재하는 것, 살아있는 것, 죽어도 거기에 남겨진 기록과 자료…… 등이라고 생각해 주세요. 각각이 빛나는 것이라 하더라도, 그것들을 종합하고 연결하는 무언가가 작용함으로써 그 빛남이 한층 더

해질 것이라 생각합니다. 여기서 완성되는 문맥이야말로 전자출판이
담당해야 할 최초의 임무가 아닐까요.

문득 제 책상을 둘러보고, 그리고 책장을 봅니다. 구로이와 히사코(黒岩比佐子)의 『땡과 펜』, 가토 카오루(加藤馨)의 『각본가 미즈키 요코(水木洋子)』, 오구라 미에코(小倉美恵子)의 『신의 부적』, 맥스웰 테일러 케네디가 쓰고 나카무라 유이가 옮긴 『특공(特攻)』 등이 보입니다.

이 책들은 생각나는 대로 예를 들었을 뿐 특별한 의미가 있는 것은 아

됩니다. 다만 생각나는 것은, 이러한 노작들이 이루어진 배경을 이루는 방대한 관련 저작, 자료, 편지, 메모, 사진 등의 존재를 머릿속에 떠올려 봅니다. 저자들에 의해 엄선된 이런 정보들이, 책을 보는 우리들에게 모두 보일 리가 없습니다. 모든 것은 저자에 의해 한 권의 책으로 정리되고 혼심의 힘으로 묶여진 패키지로 우리들에게 전달된 것입니다. 그것이 책이고, 지금 제 눈 앞에 독서라는 질문을 거쳐 불가사의한 빛을 발하고 있는 것입니다.

그렇다면 책은 하나의 ‘있는 것(현재)’으로서 우리에게 용기를 주고, 책에 내포된 빛에 더하여 무엇인가를 추가하도록 우리에게 어떤 행위를 요청하는 것이라고 생각합니다.

전자책 디자인의 첫 걸음

(주) 보이저 이사 · 기획실장 가마타 준코 (鎌田純子)

2010 년 이래 전자책의 상황은 급변했다. 스마트폰, 태블릿 PC 의 급속한 보급에 의해 잠재적인 전자책 독자층이 급증했다. 라이프스타일에 맞추어 여러 가지 단말기가 출시되고 있다. 화면 사이즈도 각각 각색이다. 물론 이와 같은 변화는 전자출판 시장의 확대를 위해 좋은 일이다. 다만, 책을 디자인하는 측면에서 보자면 기준으로 삼을 사이즈를 최적화하기 어렵다는 것을 의미한다. 일반적으로 소형 단말기에서는 리플로우 방식이 권장되고, 큰 화면이라면 고정형이 읽기 좋을 것이다. 여기서는 양쪽 방식의 우수성을 겸비한 하이브리드형 디자인에 대해 설명하고자 한다.

2011 년 5 월 무렵, 하나의 기획서가 우리 회사에 접수되었다. 지진으로 직장을 잃은 스위스 작가가 그림책을 내고자 한다는 것이다. 전자책으로 내도 좋다면 해보자고 가볍게 제안하고 계약, 소재 등의 준비를 거쳐 반년 이상 걸려 디지털 제작이 시작되었다.

그 사이에 전자책을 둘러싼 상황은 급변했다. 파일 형식이 이퍼브 3 위주로 기울었다. 도트북(.book) 만을 생각해도 좋았던 시대가 끝나고 다시 한번 그랜드 디자인을 만들어야만 했다. 기존의 기초부터 새로 고쳐 나가야 했다. 그렇게 결정하고 『비비의 키즈 요가』 제작을 시작했다.

❖ 고정형과 리플로우, 어느쪽이 좋은가?

종래부터 보이저는 리플로우형 전자책에 천착해 왔다. 지금까지 해 온 대로라면 그림책이라 하더라도 리플로우 방식으로 제작했을 것이다. 그런데 이번에는 그렇게 정하기가 망설여졌다. 그림책은 작가가 그림과 글 양쪽을 결합해 지면을 구성한 책이다. 리플로우로 하면 구성 요소를 분리해야만 한다. 그냥 리플로우 방법을 택해 작품성이 유지될 수 있을 것인가. 개인마다의 표현을 살린 작품이 기술의 제약으로 디지털의 노예가 되는 것은 싫다는 생각이 들었다.

우선 타깃 디바이스를 정했다. 모든 것을 검증하는 것은 불가능하다. 기종과 화면의 픽셀 수, 대각선 길이(인치 수) 등의 정보, 자신이 표준으로 삼고자 하는 디바이스를 정했다. 나는 갤럭시 S II, 아이폰 4/4S, 아이패드 / 아이패드 2 를 골랐다.

단말기를 가로가 긴 방향으로(옆으로) 놓았을 때를 랜드스케이프(landscape), 세로로 세웠을 때를 포트레이트(Portrait)라고 한다. 한 페이지씩 아이패드에 넣어보았다. 원래 가로 보기를 상정하여 그려진 작품이므로 보기가 참 좋았다. 문제는 포트레이트였다. 단말기의 방향을 바꿔 보았으나, 도저히 볼 수 없는 화면이 되어버렸다. 그래서 포트레이트로 고정해서 편집해 보았으나 비참한 결과가 나왔다. 직원 모두가 싫은 얼굴을 했다. 아이폰과 아이패드를 동일한 디자인으로 사용하면 안 된다는 말인가.

나는 리플로우 방식과 고정형의 두 가지를 모두 이용하는 하이브리드 방식을 목표로 리플로우 방식부터 착수했다. 비로소, 일반 편집자와 디자이너들이 어찌서 전자책에 부담 없이 뛰어들지 못하는가를 헤아릴 수 있었다. 종이책이라는 고정형 방식에 비해 전자책에서는 디자인의



하이브리드 방식의 사례. 고정형과 리플로우형을 단말기에 따라 바꿀 수 있다.
『비비의 키즈 요가』 © Bibi. 구입은 <http://binb-store.com/>

토대가 제한적이다. 손바닥에 얹는 폭 5 센티의 세계와 책상에 탁 올려놓는 폭 30~40 센티의 세계를 동시에 생각하지 않으면 안 된다. 그들에게는 그 점이 가장 어려운 일이다.

❖ 앱이 사라지면 독자가 바뀐다

완성된 시제품을 저자에게 보이는 단계에서, 우리는 스위스인 저자가 일본어를 읽지 못 한다는 것을 알게 되었다. 보이저에서는 현재 '북스 인 브라우저' 방식이라 불리는 웹 브라우저를 이용한 독서 시스템을 개발하고 있다. BinB(비인비)가 그것이다. URL에 접속하면 간단히 읽을 수 있는 방식이다.

아무런 영문 설명도 없는 상태에서, 과연 읽을 수 있을 것인가. 영어로 설명을 해야만 하는 것일까. 이 한 권을 위해서 판매 시스템을 영어로 해야 하는가. 많은 의문이 들었다. 스태프에게 설정을 부탁하고 저자에게 시독용 URL을 보냈다. 얼마 후 전화가 왔다. 전화 저편에서 기뻐하는 목소리가 들렸다. 읽었다!

미국의 조사를 보면 전자책 판매에서 애플리케이션 인스톨 단계에서 절반 정도가 포기한다고 한다. 앱은 불필요한 것이다. 앱을 의식하지 않아도 될 만큼 간단히 읽을 수 있어야만 시장이 열릴 것이라 믿는다.

VOYAGER

A Ray of Hope (희망의 등불)

2012 년 7 월 4 일 일본어판 초판 발행

2012 년 10 월 20 일 한국어판 초판 발행

표지 디자인 平野甲賀 본문 디자인 (주) 丸井工文社

한국어 번역 白源根 한국어판 편집 (주) 한국이퍼브

발행처 (주) 보이저 (Voyager Japan, Inc.)

(우편번호 150-0001) 東京都渋谷區神宮前 5-41-14

<http://www.voyager.co.jp/>

TEL. +81-3-5467-7070 FAX. +81-3-5467-7080

- 본 카탈로그에 기재된 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다.
- T-Time, 도트북(.book), BinB 및 로고는 (주) 보이저의 등록 상표입니다.
- 기타 회사명, 제품명은 각사의 등록상표 또는 상표입니다.