

논문접수일 : 2012.12.20

심사일 : 2013.01.06

게재확정일 : 2013.01.25

**플랫폼 패러다임의 변화에 따른
eBook을 위한 편집디자인 재개념화**

Reconceptualization of Editorial Design for eBooks
According to the Paradigm Shift in Platform

주저자 : 김덕순

오산대학교 시각디자인과 겸임교수

Kim, Deok-soon

Osan College

교신저자 : 김준교

중앙대학교 디자인학부 교수

Kim, Jun-kyo

Chung-Ang University

* 본 논문은 2013년도 중앙대학교 학술연구 지원에 의한 결과임.

본 논문은 2011 디자인트렌드 국제학술대회(2011년 10월 29일)를 통해 선행 발표한 논문을
수정·보완한 것임.

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 문제 및 방법

2. 기존 개념 및 선행연구 고찰

- 2-1. 편집디자인의 개념
- 2-2. 확장된 편집디자인의 개념
- 2-2. eBook의 종류와 형식

3. eBook을 위한 편집디자인 재개념화

- 3-1. 레이아웃
- 3-2. 타이포그래피
- 3-3. 아이콘과 컬러

4. 재개념화에 따른 기대효과

5. 결론

참고문헌

논문요약

인터넷을 기반으로 하는 디지털 영역에서 책은 새로운 변모를 하고 있다. 특히 eBook은 그 특성상 그림과 텍스트뿐만 아니라 사운드와 동영상 등 디지털 콘텐츠의 모든 요소를 융합하는 플랫폼을 가진다. 이는 디자인과 기술의 창조적인 만남을 보여주고 있으며 디자인이 미래에 어떤 의미로 다가올 것인지 화두를 던지고 있다. 따라서 eBook이 디지털 기기의 새로운 유형임을 감안할 때 편집디자인에 관한 연구는 종이책에 대한 연구와 다르게 접근해야 한다. 여기에서 고려해야 하는 것은 대부분의 사용자가 미디어와 접촉에서 중요한 변수로 '익숙함'을 들 수 있다. 또한 활용되는 콘텐츠는 사용자의 자세와 거리에도 영향을 받는다. 본 연구는 eBook에 대한 편집디자인의 개념을 사용자의 익숙함, 자세, 거리라는 변수에 의해 레이아웃, 타이포그래피, 아이콘과 컬러에 어떻게 영향을 주는지 관찰하여 다시 정의하고자 하였다. 따라서 여러 가지 관련문헌 및 자료를 조사하고 선행된 실험들을 고려하여 그에 따른 eBook에 적합한 새롭게 확장된 편집디자인 조형 요소의 관점을 살펴보았다.

그 결과 첫째 사용자의 시선 흐름을 고려한 사용자 입장 분석을 통해 정보의 내용에 따라 레이아웃을 구성해야 한다. 둘째 타이포그래피는 글자의 크기에는 영향을 주나 서체의 형태에서는 큰 차이를 볼 수 없었다. 셋째 화질의 개선은 실사에 가까운 아이콘이나 그래픽 구현을 가능하게 하였고, 컬러는 그러테이

션이나 이미지의 사용을 선호하는 것으로 나타났다.

사용자들이 eBook을 활용하는 대표적 기기인 태블릿 PC와 소설, 잡지, 만화, 뉴스 등 주로 보는 eBook으로 제한해 정리한 한계가 있었음을 밝히며 이후 연구에서는 디지털 매체의 변화에 발맞추어 사용자의 심리, 경험을 고려한 지속적인 eBook 연구가 계속되기를 기대해 본다.

주제어

eBook, 편집디자인, 개념정의

Abstract

The book has been undergoing changes in the Internet-based digital area. Compared to paper books with pictures and texts, the eBook, by nature, has a platform which combines all the elements of digital contents such as pictures, texts, sound, and video. Considering the eBook is a new type of digital device, research on editorial design needs to take a different approach from research on paper books. Users when in contact with the media, 'familiarity' is an important variable that should be considered. In addition, the content that is utilized is the effect of user's attitude and the distance between users and devices. This study redefines the concept of editorial design for eBooks emphasizing it as an extended model of print media, and further examines the newly expanded perspective of formative elements.

As a result, 1. depending on the content of the information considering the flow of the user's gaze, you must configure the layout. 2. Typography affect the size of the letters, but the big difference in the form of letters could be seen. 3. Improve the quality of the screen enables realistic icons or graphics. Showed that users prefer that the image or gradations in the color.

Was used as the Tablet PC devices, leading users to take advantage of the eBook. And limited to the eBook novels, magazines, cartoons, news, etc., a limit had to say. It is hoped that continuous research on eBooks taking into account the changes in digital media as well as the user's psychological state and experiences will take place.

Keyword

eBook, editorial design, definition of concept

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

‘디지털 혁명’으로 요약되는 첨단 정보화 시대를 맞이하여 ‘정보의 상품화’가 급속도로 진행됨으로써 여러 분야에 걸쳐 새로운 패러다임이 정착되고 있다.

특히 인류의 커뮤니케이션 수단은 끊임없이 변화되어 오고 있다. 그 흐름을 살펴보면 인류가 문자를 만들어 내기 전까지는 생각이나 정보를 그림으로 바위나 벽화에 표현해 전달하려고 했다. 하지만 전달력에 한계가 있었으며 기억에 의존하던 지식과 정보를 더 효과적으로 공유하기 위해 문자가 만들어져 기록되었다. 이것은 종이와 인쇄술의 발전을 가져왔다. 그리고 근현대에 들어와 인쇄매체의 대량생산으로 이어졌으며 출판물의 편집과 인쇄 전 과정에 컴퓨터가 접목된 DTP가 등장하였다. 이어서 스마트폰이나 아이패드 같은 휴대용 단말기를 통해 혁명적인 환경이 만들어지게 되었다.

이러한 변화는 커뮤니케이션 ‘전달 도구’의 확장이라고 볼 수 있다. 특히 이러한 디지털 기술은 ‘종이 없는 출판’을 가능하게 하였으며, 기존의 출판 행위 자체를 변화시키고 있다.

이 연구에서는 21세기에도 유효한 출판 매체의 본질에 충실한 ‘eBook을 위한 편집디자인의 재개념화’가 요구된다는 인식으로 출발하였다. 따라서 eBook에 대한 편집디자인의 개념을 사용자의 익숙함, 자세, 거리라는 변수로 레이아웃, 타이포그래피, 아이콘과 컬러에 어떻게 영향을 주는지 관찰하여 eBook에 새롭게 확장된 편집디자인 조형 요소의 관점에서 기대효과들을 살펴보고자 한다.

1-2. 연구 문제 및 방법

컴퓨터 기술에 의해 다양한 표현 기법이 가능해짐에 따라 디자이너들은 기존의 제한된 방법들에서 벗어나 더욱 다양한 실험을 시도하게 되었다.

이것은 감성과 직관을 중요시하는 ‘포스트모더니즘(Postmodernism)’의 본격적인 전개와 맞물려 예술 문화 전반에 걸친 ‘해체(Deconstruction)’의 경향으로 나타나기 시작했다. 특히 뉴미디어를 이용한 전자출판 매체라는 개념이 등장하여 대부분의 정보가 디지털화되었다. 풍부한 자본, 조직 그리고 유통 인프라를 갖춘 기업들이 참여하기 시작한 2010년을 전후하여 eBook의 열기는 전 세계를 달아오르게 하였다.(임헌우, 박병철, 2007)

이 연구는 기본적으로 시대의 변화에 따라 새로운

플랫폼 패러다임의 구축이 필요하다는 전제로 논의를 전개하는 한편, 연구 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구 문제를 설정하여 연구를 진행하고자 한다.

첫째, 편집디자인을 정의하는 기존 개념에서 미디어 환경에 맞는 편집디자인의 조형 요소가 어떻게 확장되었는가? 둘째, eBook을 위한 편집디자인의 재개념화를 통한 기대효과는 무엇인가? 이다.

제시한 연구 문제를 해결하기 위하여 각종 관련문헌 및 자료를 중심으로 분석하였다. 특히 사용자가 eBook을 활용하는 대표적 기기인 태블릿 PC와 소설, 잡지, 뉴스 등 주로 보는 eBook으로 제한해 조사하고 이론적 근거에 입각한 결론을 제시할 것이다.

2. 기존 개념 및 선행연구 고찰

주제의 범위와 다양성에서는 기존의 선행연구들(2000년 이후) 대부분이 출판, 기술표준과 정책 중심으로 이루어지고 있다. 그에 비하여 디자인 관련 분야에 있어서의 연구 결과는 상대적으로 미흡하다고 할 수 있다. 또한 출판물 개발을 중심으로 한 디자인의 실증적 연구가 제조 산업 현장에서 학술결과물과 연계되지 못하고 있는 것으로 나타났다. 출판 산업 전반에 eBook 디자인 상품 개발의 필요성이 아직까지 정착하지 못한 것이 그 원인으로 보이고 있다.

출판, 기술표준과 정책 중심으로 이루어진 대부분의 연구는 이론적 성향과 실증적 성향의 비중이 학술지 및 학위논문 공히 비교적 고른 연구 경향을 나타내었다. 초기 단계에는 주로 이론중심이었으나 최근에는 경험연구 성향의 연구결과물이 증가되는 것이 특징이었다. 이는 개념이 유입되고 관련 이론연구가 어느 정도 진전됨에 따라 출판 분야에 있어서 eBook 개발을 접목하려는 실증적 연구 노력의 결과로 분석된다. 특히 이진(2009)의 “편집 디자인 측면에서의 IPTV UI 분석”은 IPTV의 UI의 분석방법으로 편집디자인의 이론을 적용하여 TV의 메뉴 바 위치를 구성하는 디자인 가이드라인을 모색하였다. 또한 강지혜(2009)의 “북디자인의 관점에서 접근한 디지털 그림책의 발전 방향 연구”는 전자책에 나타나는 다양한 형태의 북디자인 사례를 중심으로 디지털 그림책을 디자인 측면으로 파악하였다.

따라서 본 연구는 편집디자인 이론을 성인 사용자가 주로 활용하는 소설, 잡지, 뉴스 eBook에 적용하여 분석하는 것을 중심으로 진행하였다.

2-1. 편집디자인의 개념

편집디자인은 크게 그리드 시스템을 이용한 레이

아웃, 타이포그래피, 컬러와 이미지 등으로 나뉜다. 첫째, 그리드 시스템이 편집디자인에서 하는 역할은 일정한 평면과 공간에 체계적인 질서를 부여하는 것이다. 레이아웃의 구성에 있어서 시각적 통일성과 일관성 속에서 변화, 리듬을 추구하게 하는 수단이자 방법이 된다. 둘째, 타이포그래피는 구체적인 정보를 전달해 주는 역할을 한다는 점에서 모든 커뮤니케이션 미디어에서 중요한 위치에 있다. 마지막으로 컬러, 이미지 그리고 여백 등의 요소들을 통하여 정보의 집중과 분산을 이끌어 내며 사용자의 시선을 이동시키는 등 감성적 측면의 디자인 발전을 이끌어 낼 수 있다.(임현우, 한상만, 2007)

넓은 의미의 편집디자인 개념은 여러 정보를 공간의 설계를 통해 디자인하는 것이다. 그 의미가 단순히 구성이나 레이아웃으로 제한되지 않는다.

커뮤니케이션 환경의 변화에 따라 인쇄매체를 위한 기존의 편집디자인 개념을 확장해 웹, 모바일 또는 앱으로 그 영역을 확장해야 한다.

2-2. 확장된 편집디자인의 개념

인쇄미디어 중에 가장 오랜 역사를 갖고 있는 형태가 책이며 책을 만드는 과정을 출판(publishing)이라고 한다. 책이란 주어진 정보를 인쇄물로 구체화시키는 과정에서 사용자가 보다 읽기 쉽고, 보기 쉽도록 지면을 제작하는 것을 말한다. 편집디자인 또한 텍스트와 이미지를 분류 정리하는 시각적 작업으로 정의 내릴 수 있다. 그러나 IT 기술의 발전으로 담아야 할 정보의 양적 증가를 가져왔다. 최근 디지털 기술에 기초한 뉴미디어의 등장으로 출판·책 등의 범위가 확장되었다. 또한 정보생산자와 소비자의 경계가 무너졌고, 정보전달 방향이 비선형적·쌍방향적으로 바뀌었다.(김정규, 2001)

디바이스 종류에도 인터넷·태블릿 PC·스마트폰 등과 같은 형태가 추가된 만큼 편집디자인의 개념도 새롭게 재해석 되어야 한다.

따라서 eBook은 인쇄미디어에 없는 다양한 요소들 즉 그림과 텍스트뿐만 아니라 사운드와 동영상 등 디지털콘텐츠의 모든 요소를 융합하는 플랫폼으로 이루어져 있어 복합적으로 다루어야 하기 때문에 eBook에 효과적인 새로운 편집디자인의 개념이 필요하다. 하지만 디자인의 기본원리나 개념들은 그대로 반영하면서 달라진 미디어 디바이스 환경을 효과적으로 담아낼 수 있는 재개념이어야 한다.

2-3. eBook의 종류와 형식

eBook은 매우 광범위한 개념을 가지고 있다. 이전의 PC에서 PDF나 Web-zine형태로 보는 eBook부터 CD-ROM이나 USB에 담긴 여러 포맷의 eBook, 아마존 킨들이나 교보e북 뷰어 같은 전용단말기용 eBook 그리고 최근의 스마트폰이나 태블릿 PC에서 볼 수 있는 멀티미디어 eBook에 이르기까지 모두 eBook이라고 한다.

eBook을 구현하기 위한 기술에는 XML(eXtensible Markup Language)방식, PDF(Portable Document Format)방식 그리고 FLASH방식[그림 1]이 있다. 특히 확장성이 많고 대중에게 많이 알려진 eBook은 책의 형태 그대로 PDF포맷으로 전환한 형식이 있다. 그리고 XML 기반의 ePUB 방식인 전용 eBook 형식[그림 2] 등이 활용되고 있다. 아직까지 ePUB형태의 eBook은 도표나 그림이 많은 내용에는 맞지 않고 있다.



[그림 1] PDF/FLASH 방식



[그림 2] epub 방식

태블릿 PC 단말기의 종류에는 사용성이 편리하고 보편화 되어있지만 백라이트 액정화면으로 눈의 피로가 높은 아이패드, 갤럭시탭 등이 있고, 2007년 판매 시작되어 지속적으로 성장하는 아마존 킨들이 있다. 킨들의 화면은 기존 종이와 흡사한 e-잉크사가 생산하는 전자종이를 사용하고, 백라이트가 없어 어두운 곳에서는 읽기 어렵지만 눈의 피로는 적다는 장점이 있다. 그 외에도 Sony PRS, nook, iRex, Adam 등이 있다.

본 연구에서는 가장 보편적으로 사용되고 있는 태블릿 PC인 안드로이드계의 갤럭시 탭, iOS의 아이패드 그리고 킨들파이어를 중심으로 조사하였다.



[그림 3] 태블릿 PC 단말기

구분	킨들파이어	갤럭시탭 10.1	아이패드2
두께	11.4mm	8.6mm	8.8mm
무게	414g	565g	601-613g
화면크기	7인치	10.1인치	9.7인치
운영체제(OS)	안드로이드	안드로이드	iOS
브라우저	아마존 실크	안드로이드	사파리
백라이트	없음	있음	있음

[표 1] 태블릿 PC 단말기 사양 비교

또한 콘텐츠의 종류에 따라 보기 형식을 분류해 보았다. 먼저 소설류의 가독성이 우선시 되는 경우 페이지 넘김 형식으로 간단하게 이루어져 있다.

잡지나 정보지의 경우는 대부분 자체 제작 앱을 통해 제공되며 좌우상하 슬라이드 방식에 화면을 탭하면 상단이나 하단에 슬라이드 바가 나온다. 이를 통해 화면전환을 빠르게 할 수 있으며 콘텐츠 아이콘을 통해 원하는 콘텐츠로 바로 이동도 가능하다. 또한 북마크 지원을 하고 있어 언제든지 자신이 원하는 페이지로 바로 이동이 가능하다. 차별이 되는 점은 기사에 따라 동영상, 사진, 음성, 영어번역이 지원되는 경우도 있다.[그림 4]



[그림 4] 정보지와 잡지의 형식

뉴스는 인쇄용 신문의 편집디자인 그대로 이루어져 있고 읽고자 하는 기사부분에서 마우스 오른쪽쪽을 클릭하면 선택할 수 있는 메뉴가 나타나고 원하는 메뉴를 클릭해 확대한 기사를 읽거나 스크랩이 가능하도록 되어 있다.[그림 5]



[그림 5] 신문의 형식

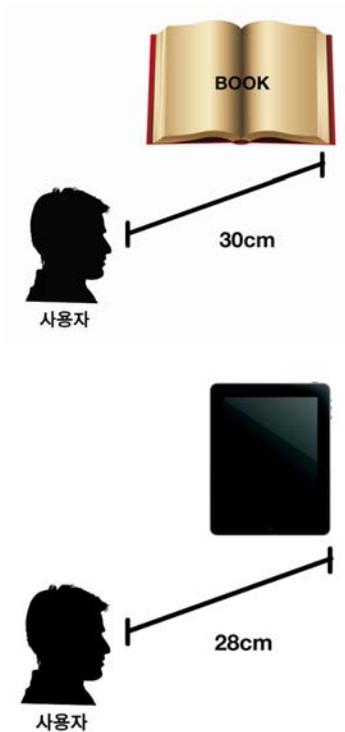
3. eBook을 위한 편집디자인 재개념화

새로운 미디어가 가지고 있는 특징으로 이동성과 개별성을 들 수 있다.(Jensen. 2006) 이러한 특징과 편

집디자인과의 관계를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 이동성이 가지는 단점은 기기의 소형화를 들 수 있다. 작은 기기를 통해 정보를 전달하기 위해서 정보와 화면에 대한 적절한 편집과 레이아웃이 중요하다. 둘째, 개별성의 단점으로는 개인화된 콘텐츠를 정해진 형식과 레이아웃 안에서 효과적으로 전달해야 한다는 것이다. 또한 정보들도 그 내용의 중요도와 우선순위에 따라 시각적으로 차별을 두거나 시선의 흐름을 고려하여 레이아웃을 구성해야 한다. 특히 콘텐츠는 자세와 거리가 맞지 않으면 집중하거나 즐기기가 어렵다.

[그림 6]과 같이 관찰결과 eBook을 위한 단말기나 종이책 모두 사용자와의 사용거리에 차이가 거의 없었다. 이런 점을 고려하여 디자인되어야 한다.



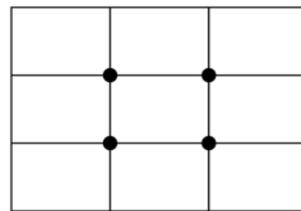
[그림 6] 사용자의 이용형태를 고려한 평균 사용거리

3-1. 레이아웃

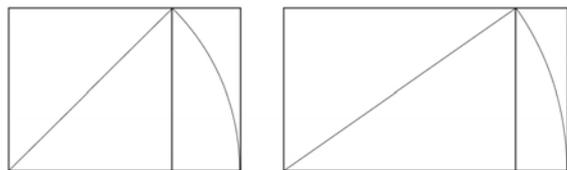
화면 전체 레이아웃의 정형과 비정형 레이아웃에 대한 비교에서 잡지나 그림 위주의 도서 사용자들 대부분은 비정형의 레이아웃을 선호하였다. 그 이유로는 다양한 효과와 재미가 있기 때문이라고 답해 시각적인 변화를 선호하는 것으로 나타났다. 반면 소설이나 내용 위주의 가독성을 우선시 하는 도서의 사용자들은 정형의 레이아웃을 선호하였다. 그 이유로는 깔끔하게 정리되어 있고 기능 습득에 시간을 소비하지 않아 사용이 용이하다고 답했다.(강지혜, 2009)

이러한 결과로 볼 때 사용자의 도서 선택의 특성을 고려한 레이아웃이어야 한다. 또한 레이아웃의 측면에서 볼 때 화면 메뉴 바의 위치는 사용자의 편의성과 심미성을 고려하기에 중요한 요소라고 할 수 있다. 이러한 효율적인 레이아웃 구축을 위해 화면에 적용되는 그리드는 [그림 7]과 같이 사용자의 시선 흐름을 고려하여 역동적이고 활기찬 화면구성과 분할이 가능하다고 알려진 무리분수의 직사각형을 적용하는 것이 효과적이다.

[그림 8]과 같이 대표적으로 쓰이는 무리분수 직사각형은 A4나 A3와 같은 종이의 비율로 쓰이는 루트2 직사각형 비율이다. eBook의 경우는 화면이 4:3이나 5:3의 비율이 주로 사용되므로 이것은 루트3 직사각형의 비율(1:1.732)과 흡사하므로 이와 같은 그리드 시스템의 도입은 유의미한 것으로 나타났다.(한상만, 2007)



[그림 7] 화면분할



[그림 8] 무리분수 직사각형 비율(루트2, 루트3)

이러한 그리드와 사용자의 시선 흐름을 이용하여 메뉴화면의 레이아웃을 선정하는 것이 가능할 것으로 본다.

3-2. 타이포그래피

eBook을 통한 읽기의 환경에서 지각적 가독성(readability)과 물리적 가독성(legibility) 요인이 영향을 끼친다.(채행석 외, 2009) 지각적 가독성은 사용자들이 쉽게 읽고, 쉽게 이해할 수 있는 문장의 질(quality) 또는 상태(state)를 말하며 '보고 지각하는 과정(scan-and-perceiving process)의 성공도'를 나타낸다. 결정요인들로는 어려운 단어의 비율, 문장의 길이, 대명사의 비율, 각각 서로 다른 단어의 수, 접두사와 접미사의 비율, 사용 어휘의 수 등을 들 수 있는데, 예를 들어 어려운 단어가 많지 않고 문장의 길이가 짧으며 필요 없는 대명사 등이 적으면 읽기가 쉽게 된다. 반면 물리적 가독성은 읽기의 용이함과 읽기 속도에 영향을 미치는 요소 즉 글자의 모양, 조형, 글자밝기, 색 등의 본질적인 타이포그래피 요소를 통합하고 조정하는 것을 말한다.

그 결과 eBook은 글자의 크기에서는 한글 본문을 사용할 경우 종이책 본문의 활자 크기보다는 20% 정도 크게 해야 종이책의 경우와 같은 가독성을 유지할 수 있었다. 평균 12pt 크기에 18pt 행간이 무난한 것으로 나타났다. 하지만 서체의 종류에서는 큰 차이를 볼 수 없었으며 비교적 크기가 큰 텍스트에서 높은 물리적 가독성을 볼 수 있었다. 하지만 텍스트를 읽어내는 정확도의 실험에서는 큰 텍스트에서는 주목성은 높일 수 있으나 정확도는 다시 떨어지는 것을 볼 수 있었다.(채행석 외, 2009)

타이포그래피 사용에 대한 실험에 의하면 서체의 종류에 따라 가독성이 높아지는 것이 아니라 사용자가 지면에서 익숙하게 볼 수 있는 서체들에서 높은 가독성을 나타냈다. 특히 메뉴 바에 쓰이는 서체들은 대부분 산세리프체를 사용하고 본문용 서체로는 세리프체가 사용되는 등 인쇄물에서 나타나는 타이포그래피의 경향과 비슷한 경향을 보이고 있었다. 따라서 많은 양의 정보를 전달하는 본문의 경우 세리프체를 사용하고 높은 주목성을 요구하는 메뉴 바에는 산세리프체를 사용하여 굵기를 조절하는 등으로 강조한다. 결과적으로 지면에서 보는 것과 같은 익숙한 인쇄매체의 타이포그래피에서 사용자들은 편의성을 느끼는 것으로 나타났다.(이진, 2009)

이러한 타이포그래피의 양상은 화질과 밀접한 관계가 있다. 기존의 화면에서는 굵기가 가늘고 작은 글씨는 번짐이나 떨림 현상이 있었으나 최근의 화면에는 높은 주사선과 명암비의 개선으로 실사에 가까운 화질을 구현 하고 있어 서체 사용의 선택 범위가 넓어졌다.

3-3. 아이콘과 컬러

편집디자인에서 사진이나 일러스트레이션과 같은 비주얼 요소들의 사용은 사용자들로 하여금 호기심과 시선을 끄는 도구로 사용되고 있다. eBook의 경우 이러한 기능을 하는 것이 아이콘이라고 할 수 있다. eBook은 종이책과 달리 순서대로 페이지를 넘기기만 하는 것이 아니라 언제라도 사용자가 보기 원하는 페이지로 건너뛰는 hyper text 기능이 있다. 몇 차례 건너뛰기를 하다 보면 사용자의 위치에 혼란을 줄 수 있는 경우가 생기기도 한다. 따라서 종이책의 경우보다 빠른 시간 안에 사용자의 정보 해독이 이루어져야 하므로 아이콘의 역할이 더욱 중요하다. 또한 표현에서도 화질개선으로 실사에 가까운 그래픽 구현이 가능하다는 점으로 미루어 볼 때 그 발전 방향은 무궁무진하다고 할 수 있다. 하지만 아직은 초기 단계로 아이콘의 형태는 대부분 텍스트, 간단한 도형과 화살표로만 이루어져 있어 이에 따른 주목성이나 차별성을 찾기 힘들다. 이에 제공하는 업체들 간의 차별화된 아이덴티티 구축을 위해 가장 주목해야 할 디자인 구성 요소가 바로 아이콘이라고 할 수 있다.

컬러에서는 선호하는 색상 형태에 대한 실험에서 그러데이션의 사용이 단색의 사용보다 선호도가 높게 나타났다. 성별에서도 남녀 모두 그러데이션의 사용을 선호하는 것으로 나타났다. 그 이유로는 부드럽어 보이고 내용이 눈에 잘 들어오기 때문이라고 했다. 단색을 선호한 사용자들의 경우는 깔끔하기 때문이라고 했다. 또한 이미지와 패턴 사용의 선호에서는 이미지를 사용하는 것에 선호도가 높게 나타났다. 그 이유로는 지루하지 않고 재미있기 때문이라고 했다.(강지혜, 2009)

4. 재개념화에 따른 기대효과

정보전달이라는 기능적인 면을 강조하는 전통적인 '읽는 것'에서 표현 중심의 '보는 것'으로 정보를 대하는 시선이 달라졌다. eBook은 문자와 이미지가 섞여 있지만 근본적으로 흐름의 매체라고 할 수 있다. 이는 정보를 읽게 만들기보다는 훑어보게 만듦으로 사람들이 글을 대하는 지각 방식을 바꿔놓은 것이다. 이러한 기술의 발전은 디자이너 개인의 감각과 개성을 적극 활용한 작업을 가능하게 하였다.(임현우, 박병철, 2007) 공간에 대한 자유로운 해석과 표현은 기존의 편집디자인이 가지는 엄격성에서 벗어나 보다 탄력적인 구현이 가능하게 했다. 편집디자인 가이드 라인을 기초로 한 연구가 앞으로의 발전에 있어 사용자 입장 분석을 용이하게 할 것으로 본다.

5. 결론

eBook을 새로운 디지털 디바이스라고 볼 때 편집 디자인에 관한 연구는 기존의 종이책과는 다른 측면에서 이루어져야 한다.

여러 가지 관련문헌 및 자료를 조사하고, 선행된 실험들을 고려하고, 연구자의 조사를 통해 그에 따른 효율적인 편집디자인을 모색해 보았다.

그 결과 첫째 시선의 흐름을 고려한 사용자 입장 분석을 통해 정보의 내용에 따라 레이아웃을 구성해야 한다. 많은 정보를 전달해야 하는 본문의 경우 정형의 레이아웃이 그리고 이미지 위주의 본문에는 비정형의 레이아웃이 적합하다. 또한 사용자의 시선 흐름을 고려한 화면이 4:3이나 5:3의 비율이 주로 채택되므로 이것은 루트3 직사각형의 비율(1:1.732)과 흡사해 이러한 그리드 시스템을 도입하는 것이 좋은 것으로 나타났다. 둘째 타이포그래피는 글자의 크기에서는 한글 본문을 사용할 경우 종이책 본문의 활자 크기보다는 20% 정도 크게 해야 종이책의 경우와 같은 가독성을 유지할 수 있었다. 평균 12pt 크기에 18pt 행간이 무난한 것으로 나타났다. 하지만 서체의 형태에서는 큰 차이를 볼 수 없었고 지면에서 보는 것과 같은 익숙한 인쇄매체의 타이포그래피에서 사용자들은 편의성을 느끼는 것으로 나타났다. 셋째 화질의 개선은 실사에 가까운 아이콘이나 그래픽 구현을 가능하게 하였다. 따라서 주목성이나 차별화된 아이덴티티 구축을 위해 가장 주목해야 할 디자인 구성 요소가 바로 아이콘의 개발이라고 할 수 있다. 컬러에서는 그라데이션의 사용이 단색의 사용보다 선호도가 높게 나타났고 패턴의 사용보다는 이미지의 사용을 선호하는 것으로 나타났다.

본 연구에서는 시대, 환경과 플랫폼의 변화에 따른 편집디자인의 조형 요소들을 고찰해 보았다. 본 연구를 통하여 제시된 eBook을 위한 편집디자인의 재개념은 향후 좀 더 포괄적인 논의와 깊은 연구를 통한 이론적인 정립의 필요성을 남겨두고 작게나마 학문적 논의의 단초를 마련하는 것에 의의를 두고자 한다. 향후 디지털 매체의 플랫폼 패러다임 변화에 발맞추어 사용자의 심리에 따른 연구와 사용자의 경험을 통한 사용성을 고려한 지속적인 eBook 연구가 계속되기를 기대해 본다.

참고문헌

- 사사키 도시나오 (2010). 『전자책의 충격』. 서울 : 커뮤니케이션북스.
- 임현우, 한상만 (2007). 『새로운 편집디자인』. 경기 : 나남.
- 이진 (2009). 편집 디자인 측면에서의 IPTV UI 분석. 『인포디자인』, 8(4), 87-95.
- 강지혜 (2009). 북디자인의 관점에서 접근한 디지털 그림책의 발전 방향 연구. 『정보디자인학연구』, 3, 1-12.
- 채행석 외 (2009). IPTV 환경에서의 효율적인 인터페이스 디자인을 위한 인지적·물리적 가독성 요소 연구. 『디자인학연구』, 22(1), 91-104.
- 임현우, 박병철 (2007). 편집디자인에 있어서 플렉서블 그리드에 관한 연구. 『커뮤니케이션디자인학연구』, 23, 68-79.
- 이기성 (2006). 아동출판물 콘테츠 기획과 제작. 『출판논총』, 3, 98-115.
- 김정규 (2001). 「미디어 환경 변화에 따른 출판 디자인 연구」, 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- Jensen, M. (2006). Mobility among young urban dwellers. *Young*, 11(14), 343~361.