



# 아날로그의 반격

## 디지털, 그 바깥의 세계를 발견하다

데이비드 색스 지음 / 박상현 · 이승연 옮김

2017년 6월 30일 출간 | 판형 147\*215 | 448쪽 | 16,800원 | 분야 경제/경영 | ISBN 979-11-6056-021-3 03320

(주소) 경제/경영 > 마케팅/세일즈 > 트렌드/세계경제

(부조) 사회과학 > 미래예측

## 책 소개

실리콘밸리의 몰스킨 열풍부터 아마존 오프라인 서점의 등장까지  
문화, 심리, 교육, 경제 전반을 뒤흔드는 새로운 아날로그 유행의 탄생

- 왜 아마존은 맨해튼에 오프라인 서점을 냈을까? (5장 인쇄물)
- 실리콘밸리 리더들이 몰스킨 노트에 빠진 까닭은? (2장 종이)
- 오바마가 사랑하는 아날로그 시계, 시놀라는 어떻게 부활했을까? (7장 일)
- 레이디 가가는 왜 스트리밍 서비스 대신 LP레코드로 돌아섰을까? (1장 레코드판)
- 턴테이블과 필름 카메라에 열광하는 10대들의 이야기! (3장 필름)
- 아이패드와 교사를 대신할 수 있을까? (8장 학교)
- 낮에는 코딩, 밤에는 수제 맥주 만드는 밀레니얼 세대의 일상! (9장 실리콘밸리)

디지털 라이프가 영구적인 현실이 된 지금, 새로운 얼굴을 한 아날로그가 유행하기 시작했다. 테크 놀로지 기업의 혁신가들과 젊은 세대(일찍이 그것을 경험한 적 없던) 편리하고 친숙한 디지털 기술 대신 아날로그 제품과 아이디어를 의식적으로 선택하고 있다. 경제적으로도, 시간적으로도, 정신적으로도 비용이 큰 아날로그에 다시금 뜨거운 관심과 투자가 쏟아지는 이유는 무엇일까?

<뉴욕타임스>, <블룸버그 비즈니스위크> 칼럼니스트이자 비즈니스, 문화 트렌드의 변화를 지속적으로 추적해온 저자 데이비드 색스가 밀라노 디자인 위크부터 미국 내슈빌의 레코드 공장까지 디지털 시대의 놀라운 반전, '아날로그의 반격' 현장을 탐험한다. 그는 뛰어난 관찰력을 바탕으로 변화의 핵심을 파악하고 소비자 심리학과 경영학, 그리고 관련 업계 최전선의 다양한 리포트를 종합해 디지털 라이프의 한계와 그 바깥에 실재하는 아날로그 세계의 가능성과 미래를 보여준다.

### 아마존은 왜 오프라인으로 진출했을까?

아마존이 뉴욕 맨해튼에 오프라인 서점을 열고, 미국 내 최대 유기농 식품업체인 홀푸드 마켓까지 인수하면서 온오프라인의 경계가 허물어지고 있다는 뉴스가 쏟아진다. 고비용, 비효율의 상징으로 여겨졌던 오프라인 매장은, 온라인 데이터와 시스템을 바탕으로 새롭게 태어나고 있다. 'O to O(Online to Offline · 온라인과 오프라인의 융합)' 마케팅을 이용해 더 넓은 시장으로 확장하고 있는 것이다. 이건 온라인 공룡 아마존이라서 가능한 과감하고 예외적인 선택일까?

《아날로그의 반격》의 저자 데이비드 색스는 오프라인 매장들이 보여주는 멋진 반전을 우연이나 일시적인 유행으로 보지 않는다. 애플 제품을 가장 비싸게 판매하는 애플 오프라인 매장부터 뉴욕 한복판에 들어선 대형 서점 북컬처, 유니온스퀘어 그린마켓에서 벌어지는 농산물 직거래 장터까지. 그가 보고 들은 오프라인 매장의 성공 요인은 오프라인을 온라인의 보완재라고 치부하는 세간의 예상과는 크게 달랐다. 오프라인 시장이 온라인 시장보다 훨씬 크다는 사실의 발견, 그리고 오프라인이 주는 즐거움. 《아날로그의 반격》에서 펼쳐지는 다양한 성공 사례와 트렌드의 거대한 변화는 이러한 배경에서 이뤄진다.

## 즐거움, 잃어버린 아날로그 가치의 재발견

색스가 만난 사람들은 ‘즐거움’을 아날로그의 가장 큰 매력으로 꼽았다.

“레코더판으로 음악을 듣는 행위는 하드 드라이브의 음악을 꺼내 듣는 것보다 더 큰 참여감을 주고, 궁극적으로 더 큰 만족감을 준다. 레코더판이 꽃힌 서가에서 앨범을 골라 디자인을 꼼꼼히 들여다보다가 턴테이블의 바늘을 정성스레 내려놓는 행위, 그리고 레코더판의 표면을 긁는 듯한 음악 소리가 스피커로 흘러나오기 직전 1초 동안의 침묵. 이 모든 과정에서 우리는 손과 발과 눈과 귀, 심지어 (레코더판 표면에 쌓인 먼지를 불어내기 위해) 가끔은 입도 사용해야 한다. 우리가 가진 물리적인 감각을 더 많이 동원하게 되는 것이다. 레코더판이 주는 경험에는 계량화할 수 없는 풍성함이 있다. 효율성이 떨어진다든 바로 그 이유 때문에 더 재미있는 경험이다.” (프롤로그)

아날로그는 만져지는 물건과 감각적인 경험이 점점 사라져가는 영역에서 손으로 만지고 느낄 수 있는 물건을 만들고 소유하는 기쁨을 준다. 내 생각을 종이 위에 펜으로 써내려가면서 느끼는 오감의 만족이, 찍는 즉시 눈과 손으로 만져지는 폴라로이드 사진의 마술이, 매끈하게 인쇄된 토요일 신문을 손으로 넘기는 동작의 질감이, 턴테이블의 바늘이 반짝반짝 빛나는 레코더판으로 내려가면서 음악이 재생되는 순간의 희열이, 모두 아날로그가 가져다주는 커다란 즐거움이다. 이러한 즐거움을 기억하거나 이 경험 전부를 스마트폰과 모니터 화면으로만 접했던 이들에게는 값을 매기기 힘든 짜릿한 경험일 것이다.

밀라노 디자인 위크 트렌드세터들의 필수 아이템이 된 몰스킨 노트의 이야기, 뉴욕 한복판 서점 북 컬처에서 일어난 독서붐이라는 문화충격, 음반 매장에서 LP레코더를 찾는 밀레니얼 세대의 목소리가 소개된다.

## 승자독식의 경제 구조를 전복하다!

### 아날로그 유통 가치의 재발견

색스가 발견한 또 다른 아날로그의 장점은 이윤이다. 승자독식, 소득 격차라는 문제를 야기한 디지털 경제와 달리 아날로그와 디지털이 결합된 경제 모델은 기업들 간 이익의 균형을 맞춰준다. 색스가 발견한 바, 실리콘밸리의 테크 기업이 하나 더 생기는 것보다 작은 레코더점이나 시계 공장이 들어서 는 것이 지역 경제에 더욱 넓고 크고 분배적인 이윤과 활력을 발생시키는 것이다.

“실직 상태인 대다수의 디트로이트 사람들은 대학 학위가 없습니다. 지역사회에 일자리를 만들고 싶다면 도대체 왜 대졸 일자리만 가져오는 겁니까? 아날로그는 성장 트렌드가 아니지만 현명한 비즈니스예요. 이 도시에 유통 창고와 야후 중 하나를 유치할 수 있다면 인력 풀에 도움이 되는 쪽을 택해야 하지 않겠어요?” (7장 일)

다른 한편 기존의 비즈니스 세계가 디지털에 초점을 맞추고 있기 때문에, 아날로그 기술을 새롭고 참신한 방법으로 활용하는 기업이나 개인이 돋보이고 성공할 가능성이 높아졌다. 적은 숫자의 가치 있는 독자들을 대상으로 소량 생산한 고품질 잡지가 등장하고 중쇄를 거듭하면서 대형 출판 기업이

독립 잡지 모델을 흉내 내는 상황이 벌어진 것이 하나의 예로 소개된다. (5장 인쇄물)

또한 아날로그는 때때로 더 나은 결과물을 내놓는 최고의 솔루션이기도 하다. 아이디어의 자유로운 흐름을 기록할 때는 키보드나 터치스크린이 펜을 이기지 못한다. 책에서는 디지털 트렌드의 가장 선두에 서 있는 애플 오프라인 스토어의 성공이, 오바마가 사랑하는 디트로이트산 시계 ‘시놀라’의 부활 스토리가, 어도비와 구글, 유튜브의 디지털 프리존과 아날로그 디자인 코스가 불러온 혁신적인 아이디어를 만날 수 있다.

## 아날로그, 포스트디지털 시대를 설계하는 핵심 키워드

“모든 오래된 것이 머지않아 새로운 것으로 탄생할 것이다.” 작가 스티븐 킹의 문장은 그래서 지금 그 어느 때보다 현실적으로 들린다. 포스트디지털 시대의 핵심 키워드가 된 아날로그. 독자는 이 책에서 디지털 일상에 반격을 가한 아날로그가 열어젖힌 강렬하고 새로운 우주를 만날 수 있다. 이 책은 로봇과 인공지능, 데이터 알고리즘 등 디지털의 혜택과 도구를 더 잘 활용하기 위해 우리가 활용할 수 있는 게 무엇인지, 그리고 구체적으로 무엇을 해야하는지(무엇을 실행하고 어떤 사업을 시작하고, 어디에 기회가 있고, 틈새시장의 현실과 가능성을) 되짚어준다.

1부 ‘아날로그 사물의 반격’에서는 레코드판, 종이 제품, 필름 사진, 보드게임의 새로운 시장을 살펴봄으로써 과거의 아날로그 제품을 제조·판매하는 기업이 어떻게 소비자의 근본적 욕망을 활용했는지, 그리고 어떻게 그 과정에서 성공을 이끌어냈는지에 관한 이야기가 펼쳐진다.

2부 ‘아날로그 아이디어의 반격’에서는 출판, 유통, 제조, 교육은 물론 실리콘밸리로에서도 교훈을 이끌어냄으로써 오늘날의 디지털 중심의 경제에서 아날로그적 아이디어가 가진 혁신적이고 파괴적인 잠재력, 그리고 그것을 적극적으로 수용하는 사람들에게 누릴 이점들이 소개된다.

## 저자 소개

### 데이비드 섹스David Sax

캐나다의 비즈니스 및 문화 전문 저널리스트이자 논픽션 작가이다. <뉴욕타임스>, <블룸버그 비즈니스위크>, <뉴욕커> 등에 칼럼을 기고해 왔으며, 지금까지 세 권의 책을 집필했다. 가장 최근 저서인 《아날로그의 반격The Revenge of Analog》은 2016년 뉴욕타임스 선정 올해의 책에 뽑혔고 2017년 카네기 메달 후보작에 올랐다. 또한 <뉴욕타임스>, <워싱턴포스트>, <파이낸셜타임스>, <퍼블리셔스 위클리> 등 언론으로부터 포스트디지털 시대 새로운 아날로그 트렌드를 포착한 책으로 극찬 받았다. 심리학과 비즈니스 업계 최전선의 리포트들을 종합하고 뛰어난 관찰력을 바탕으로 쓴 재치있고 탁월한 르포르타주라는 평가를 받았다. 섹스는 책에서 인간이 쇼핑하고, 상호작용하며, 심지어 생각하는 방법에 대한 깊은 진실을 드러낸다. 독자는 디지털 라이프의 한계와 그 바깥에 실재하는 세계의 견고한 미래를 만나볼 수 있다.

## 역자 소개

## 박상현

사회학과 미술사를 공부했고, 테크놀로지에 매료되어서 친구와 IT 스타트업에 세웠으며, 지금은 디지털 미디어 스타트업을 키우는 일을 하면서 관련된 글을 쓰고 있다. 그렇게 아날로그와 디지털 세계를 오가다가 이북 리더기를 포기하고 종이책으로 돌아설 무렵, 이 책의 번역을 제안 받았다.

## 이승연

프리랜서 번역가, 편집자로 일하며 회사의 기억과 리듬을 차츰 지워가는 중이다. 모든 글자와 말과 사람이 제자리를 찾아가기를, 그로 인해 세상이 좀 더 평화롭기를 꿈꾼다.

## 차례

프롤로그 진짜가 아니라는 느낌

새로운 프리즘/ 포스트디지털 시대의 돌파구

### 1부 아날로그 사물의 반격

#### 1장 레코드판 스마트폰을 탈출한 미래 세대의 음악

사람의 손길이 필요한 일/ 스트리밍이 부활시킨 레코드판/ 젊은 사람들이 턴테이블을 사고 있어요/ 데이비드 보위의 떨리는 목소리/ 번갯불과 반딧불이

#### 2장 종이 가장 오래된 제품의 새로운 미래

노트 메이커에서 디지털 시대 아이콘으로 / 종이 노트는 전원도, 부팅 시간도, 동기화도 없습니다/ 몰스킨이라는 브랜드 DNA/ 실리콘밸리 기업이 종이 명함을 주문하는 이유 / 가장 창의적인 테크놀로지

#### 3장 필름 로모그래피와 인스타그램이 말하는 것들

코닥 공장의 폭파 사진/ 21세기에 필름 회사를 차린다고? / 로모그래피와 인스타그램/ 잠자는 거인을 깨워라/ 임파서블 프로젝트/ 깨어난 포스

#### 4장 보드게임 네트워크 바깥의 네트워크

‘쿨’한 사교의 공간 / 거기서 사람들은 다가가고 이야기하고 웃는다/ 상대의 표정을 읽어내는 재미/ 게임 소블리에 / 보드게임의 디지털 활용법/ 게임 디자이너의 밤

### 2부 아날로그 아이디어의 반격

#### 5장 인쇄물 무겁기 때문에 무게 있는 이야기

독립 잡지 구독 서비스/ 트래픽과 독자의 차이점/ 스마트해지는 느낌을 팝니다/ 완독의 즐거움/ 풀뿌리와 틈새시장의 반격

## 6장 오프라인 매장 알고리즘이 말하지 못하는 것들

유브 갓 오프라인/ 점원이 추천하는 책 / 아마존 성공의 함정/ 애플 제품을 가장 비싸게 사는 곳/ 뉴욕의 풍경에서 책을 지워보세요 / 북컬처

## 7장 일 로봇을 대체한 노동자들의 이야기

디지털 경제의 창조적 '파괴'/ 상처받은 자동차의 도시/ 인간의 판단력을 되찾아오다/ 승자 독식의 디지털 비즈니스/ 1루타와 2루타로 득점하는 게임 / 지역 공동체를 위한 투자

## 8장 학교 아이패드가 교사를 대신할 수 있을까?

즐거움과 교육적 효과의 차이/ 아이들에게 노트북을 한 대씩 주자/ 교육 혁신: 교사와 학생이 빠진/ 공감 능력은 어떻게 길러지는가/ 디자인 사고/ 의심하는 연습/ 교사들이 해왔던 일 / 교사와 학생의 관계

## 9장 실리콘밸리 낮에는 코딩, 밤에는 수제 맥주

언플러징/ 리노베이션 디지털/ 마찰과 창의성의 관계/ 새로운 얼굴의 아날로그/ 우리 몸도 아날로그잖아요

## 에필로그 여름의 반격

테크놀로지를 금지해서 '보존'하려는 것/ 균형을 찾는 과정

감사의 말

역자 후기

참고 문헌

## 책 속으로

아주 최근까지만 해도 디지털화가 가능한 사물의 운명은 이미 정해진 듯했다. 잡지는 온라인으로만 존재할 것이고, 모든 구매는 웹을 통해서만 이루어질 것이며, 교실은 가상공간에 존재할 것이었다. 컴퓨터가 대신할 수 있는 일자리는 곧 사라질 일자리였다. 프로그램이 하나 생길 때마다 세상은 비트와 바이트로 전환될 것이고, 그 결과 우리는 디지털 유토피아에 도달하거나, 아니면 터미네이터와 마주칠 것처럼 보였다. 그러나 아날로그의 반격은 그와는 다른 내러티브를 보여준다. 기술 혁신의 과정은 좋은 것에서 더 좋은 것으로, 그리고 가장 좋은 것으로 천천히 나아가는 이야기가 아니라는 점이다. 혁신의 과정은 우리가 어떤 존재이며 어떻게 작동하는지를 이해하게 도와주는 일련의 시도들이다. (프롤로그)

디지털이 거의 고사시킨 아날로그 레코드판의 부활에 일조한 것은 다름 아닌 디지털이었다. LP 시장은 점점 더 성장했고 LP 팬들은 레코드판을 사고팔기 위해 인터넷으로 모여들었다. 수백만 장의 앨범이 이베이에서 경매되고, 아마존에서 팔리고, 디스콕스 같은 거대 온라인 장터에서 거래되는 동안 디지털 음악의 장점은 단점이 되어버렸다. (1장 레코드판)

종이는 ‘쿨’해졌다. 오늘날 양초나 자전거가 기술적으로는 ‘한물간’ 물건임에도 ‘쿨’하게 느껴지는 것과 마찬가지로. 활자 인쇄기 제작사와 문구 회사들이 모든 도시에서 새롭게 등장하고 있으며, 가장 잘 팔리는 출판물 중에는 어른들을 위한 컬러링북도 끼어 있다. 새로운 펜, 문구류, 종이에 특화된 작은 매장들이 세계 곳곳에서 문을 열고 있다. (2장 종이)

“처음에 사람들은 디지털 사진의 가장 큰 문제점은 화질이라서 화질이 개선되기만 하면 디지털이 승리할 거라고 생각했지요. 그러나 디지털 사진의 가장 큰 문제는 그게 실체가 아니라는 점입니다. 사진들이 사라지고 있어요. 더 이상 가족 앨범은 없고 인화된 사진도 없어요. 손으로 만지거나 흔들 수 있는 게 없습니다. 그제야 사람들은 그런 경험을 그리워하기 시작했지요.” (3장 필름)

게임을 혼자서 하든 여럿이 하든, 우리가 컴퓨터와 놀 때는 그 경험의 주도권을 소프트웨어와 나눠야 한다. 우리는 상상력을 동원하여 놀이의 경험을 창조하는 능력이 있지만 프로그램과 기기가 그런 능력을 제한해버린다. 마인크래프트같이 유연한 게임조차 그렇다. (4장 보드게임)

디지털 경험에는 잉크 냄새도, 바스락바스락 책장을 넘기는 소리도, 손가락에 느껴지는 종이의 촉감도 없다. 이런 것들은 기사를 소비하는 방법과 아무런 관계도 없어 보이지만 사실은 그렇지 않다. 아이패드로 읽는다면 모든 기사가 똑같아 보이고 똑같이 느껴진다. 그러나 인쇄된 페이지에서 인쇄된 페이지로 넘어갈 때는 그런 정보의 과잉을 느끼지 못한다. (5장 인쇄물)

미국 사람들은 일주일의 휴가를 받으면 평균 하루 반 정도를 쇼핑에 쓴다고 한다. 소셜 미디어 플러그인을 아무리 잘 디자인하더라도, 유튜브에서 아무리 많은 언박싱 동영상을 시청하더라도 그 같은 사회적 상호작용은 온라인상에서 일어날 수 없다. (6장 오프라인 매장)

“테크놀로지가 더 복잡해지고 충분히 발달하게 되면 더 새롭거나 더 효과적인 테크놀로지로 대체됩니다.” 라파엘리는 내게 창조적 파괴의 전통적 경로를 설명했다. “하지만 특이한 상황들도 존재합니다. 죽은 테크놀로지들이 새 생명을 찾기 위해 위치를 재조정하는 거죠.” (7장 일)

“우리는 노출과 토론을 통해 배움을 얻죠.” 이 과정에서 가장 중요한 것은 교실 공간이었다. 시와의 교실 벽에는 메모, 그림, 개념, 표어 등 통합사고나 디자인 사고의 여러 요소들로 채워진 종이가 도배되어 있었다. 학생들은 학기 내내 그것들을 보고 배웠다. (8장 학교)

낮에는 코딩을 하지만 밤에는 LP레코드판을 모으고 수제 맥주를 만들고 보드게임을 하고 낡은 오토바이를 수리했다. 더욱 흥미롭게도 아날로그에 대한 그들의 견해는 그들의 디지털 업무와 딱 맞아떨어졌다. 나는 아날로그 도구와 프로세스를 활용하여 디지털 소프트웨어와 하드웨어를 제작하는 개인과 회사를 점점 더 많이 만나게 되었다. (9장 실리콘밸리)