

전자책, 무엇이 문제인가?

- 전자책 전반에 대한 고찰과 활성화에 대한 모색 -

황 현 수

June 23, 2012

harris@interpark.com



시작하며

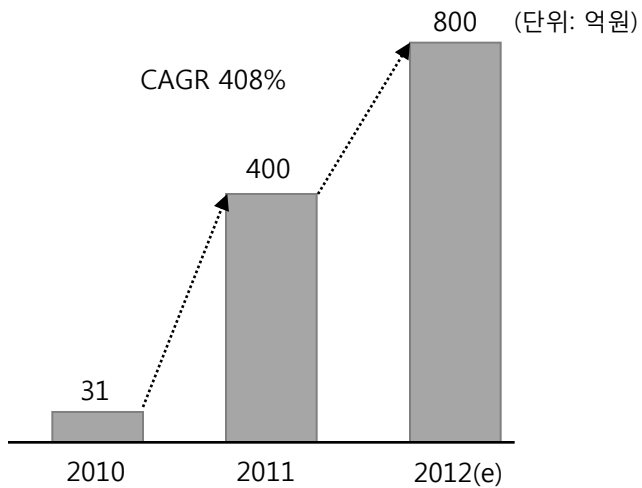
- 전자책, eBook이란 용어에 대해 잠시..
 - 얼마나 사용하고 있는가?
 - e-book = e + book
 - 웹툰은 전자책인가?
 - e-mail -> mail

- 전자책에 대해 오늘 무엇을 얘기할것인가?
 - 시장규모, 시장성
 - 업계동향
 - 핵심경쟁력
 - Insight or Idea

전자책 시장규모

- Market Size

2012년 700~800억 예상



Source: 각사 자료집계

컨텐츠매출 : B2C + B2B

- Growth

- 200% 성장?!
- 스마트폰, 스마트패드의 활황

앞으로 1,600억원, 3~4,000억원으로 성장?

누가 매력적인 시장으로 만들것인가?

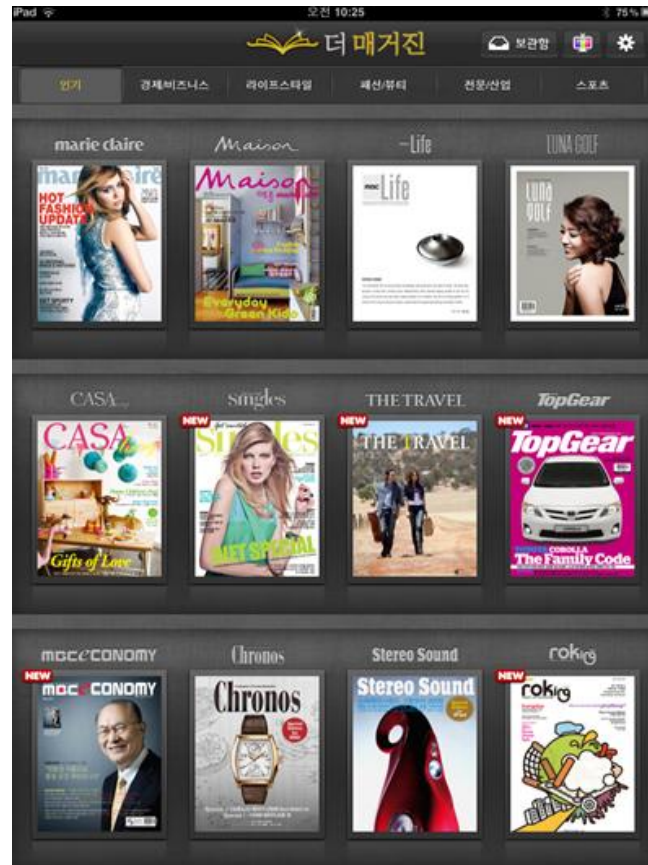
전자책 업계동향

구분	주요업체 및 동향
언론사/출판사 (조선일보, 웅진씽크빅, 삼성출판사 등)	- 조선일보: 텍스트어를 통해 콘텐츠 자체 서비스 - 출판사: App북 중심으로 자체 콘텐츠 직접 개발/유통
유통 에이전시 (e-KPC, 한국e퍼브)	- e-KPC: 주요출판사를 내세워 업계영향력 제고중 - 한국e퍼브: 출판사/인터넷서점 출자, 전자책단말기 제작중(w예스24,알라딘)
온라인서점 (교보문고, 인터파크, 예스24, 알라딘)	- 교보문고: 전자책 사업에 가장 적극적이며, B2C 외 B2B사업 등 독자행보 지속 - 인터파크: 비스킷 단말기 사업 이후, 콘텐츠 사업에 집중 - 예스24/알라딘: 한국epub에 공동출자한 상태이나, 큰 움직임은 없음
전문 업체 (리디북스, 웅진OPMS, 북큐브)	- 리디북스: 신생업체(자본금 50억)로, 서비스퀄리티로 고객층 확보 - D/L실적우수 - 웅진OPMS, 북큐브: 유통 포털 사이트 지향
포털 (네이버, 다음)	- 네이버: 모바일웹툰에 이어 네이버북스 서비스 런칭, 전자책 카테고리 확대 중(만화>잡지,장르->단행본)
이동사 (SKT, KT, LGT)	- SKT T-스토어, KT 올레마켓, LG 등: 오픈마켓 형태의 모바일콘텐츠 포털 지향
S/W개발사 (마크애니, 유니닥스, 인프라웨어)	- 인프라웨어: PC뷰어 개발역량을 바탕으로 전자책 서비스(palao) 직접 진출
H/W제조사 (삼성, 애플, 아이리버, 넥스트파피루스)	- 삼성전자 리더스허브, 애플 ibooks 등 자체 단말기내 오픈마켓형 서비스 추진 (애플은 제작툴 개발/배포)

전자책 업계동향

- 아직 열리지도 않은 시장인데 벌써 Red Ocean 인건가?
- e+Book은 큰 흐름상 대세라는 기대감 존재 (시점?)
- 인터넷 서비스라는 낮은 진입장벽
- 결국 Content Owner에서 Platform Leader로

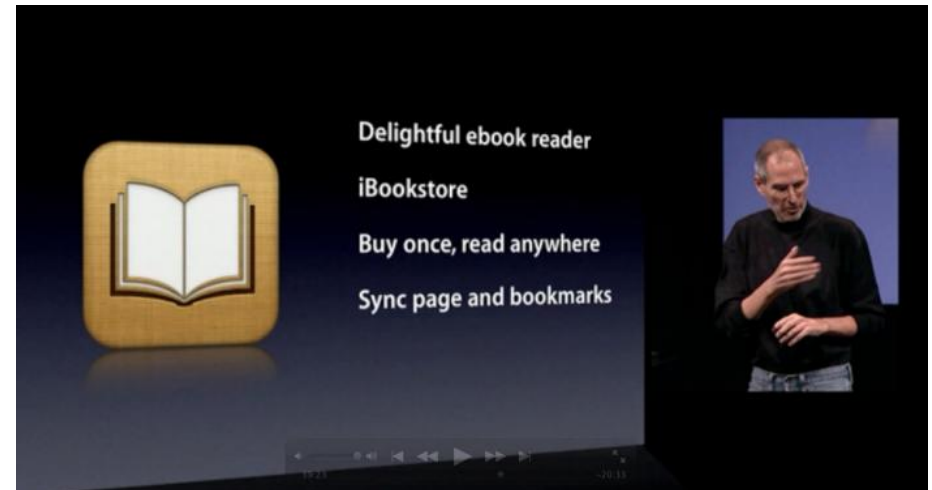
서비스 경쟁



(모바일) 서비스 = 디테일 = 손맛 = 지속적인 업데이트

그러나 아직 Dominant Player는 없다!

잠재적 경쟁자, Amazon.com

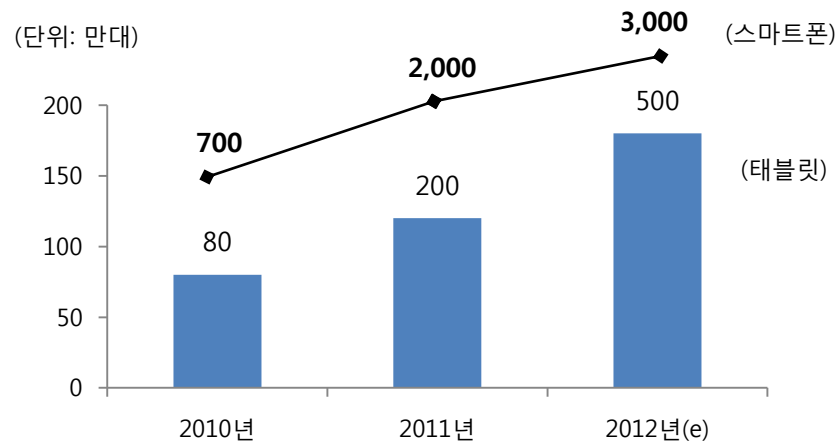


번역서 출간비중. 30%이하, 베스트셀러 50% 이상

번역서 eBook출간계약 용이할 경우 advantage 확보

전자책 시장전망

- 출판사의 전자책 저항심리 감소 -> 콘텐츠 수급 활성화
- 스마트폰/스마트패드 보급 증가 -> 단말기 점점 확대



- 포털업체의 진입 -> 전자책 경험자수 증가

전자책의 핵심경쟁력은 무엇인가?

1. 콘텐츠 Quantity & Quality

- 현 전자책과 종이책 베스트순위 차이 원인
- Cf. 전자책 : 신문, 잡지, 장르/만화 – 소장니즈, Light, Short

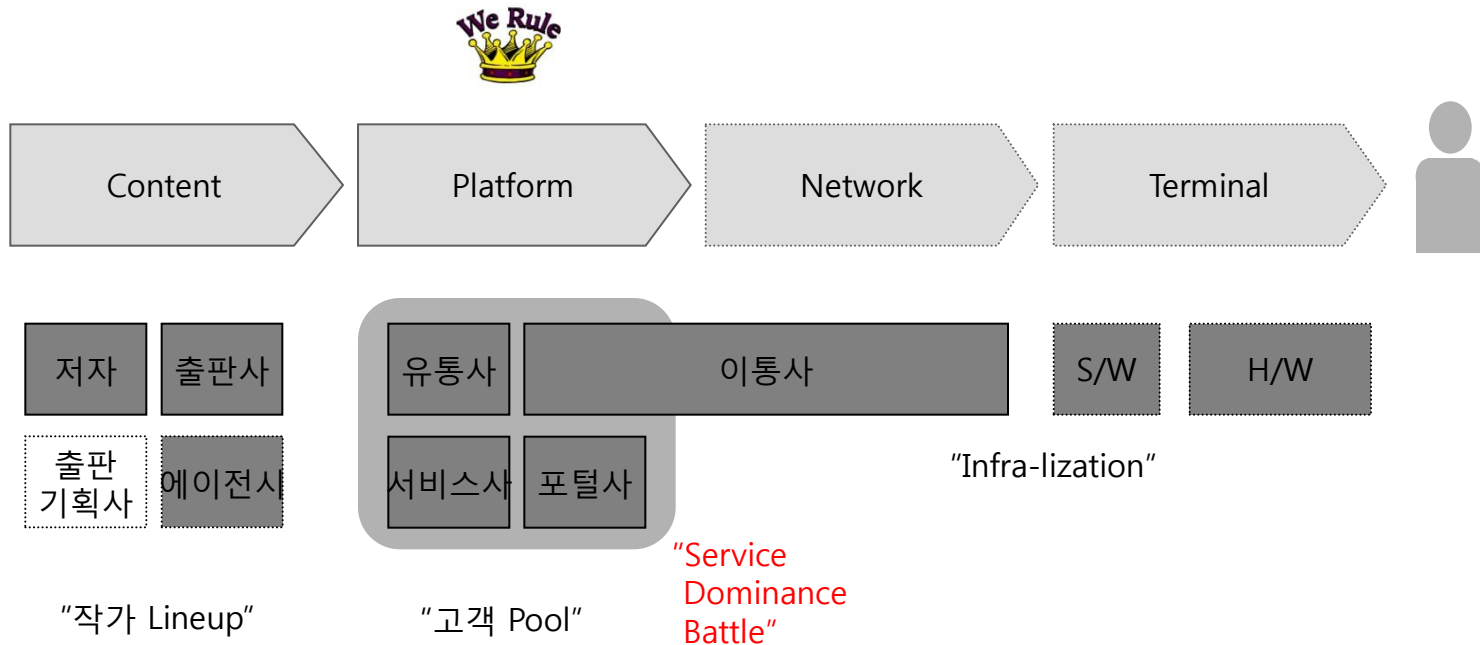
2. 서비스 Quality

- Case : 리디북스(4.1.1), 더매거진, 네이버북스
- 디자인/가독성 : 메뉴/버튼~페이지이동~반대방향보기

3. 마케팅 Power

- 콘텐츠와 서비스경쟁력이 같다면...모객력이 KEY!
- Question : 네이버가 eBook시장에서 어떤 위치를 점할것인가?

전자책 Value Chain



eBook 은 뭐가 다른가? vs Music

- 공급자
 - Long Long Tail
 - 등록업체: 40,000소
 - 1년 1회 발간업체 5,000소
 - 1년 신간 7~80,000종

- 사용자/컨텐츠

구분	Music	Book
L/R Time	3~4분	3~4일
Packaging	원하는곳만으로	하나의 스토리로

웹툰 : 콘텐츠 구조/UI의 변화

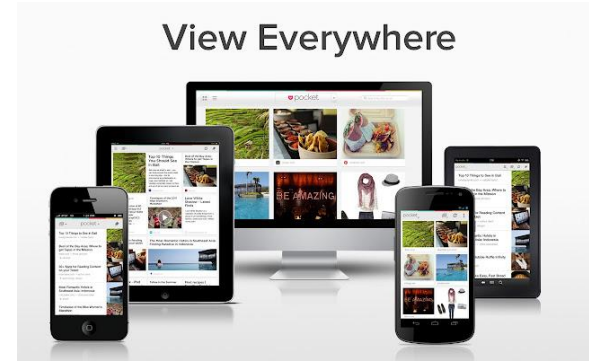
- 포털을 통해 신문의 패키징된 콘텐츠는 분절되어 검색되고 리플되고
- 블로그를 통해 뉴스도 잡지 콘텐츠도 누구나 쓸수 있게되고

- 웹툰을 통해 만화 콘텐츠는...



모바일에 적합한 읽기경험

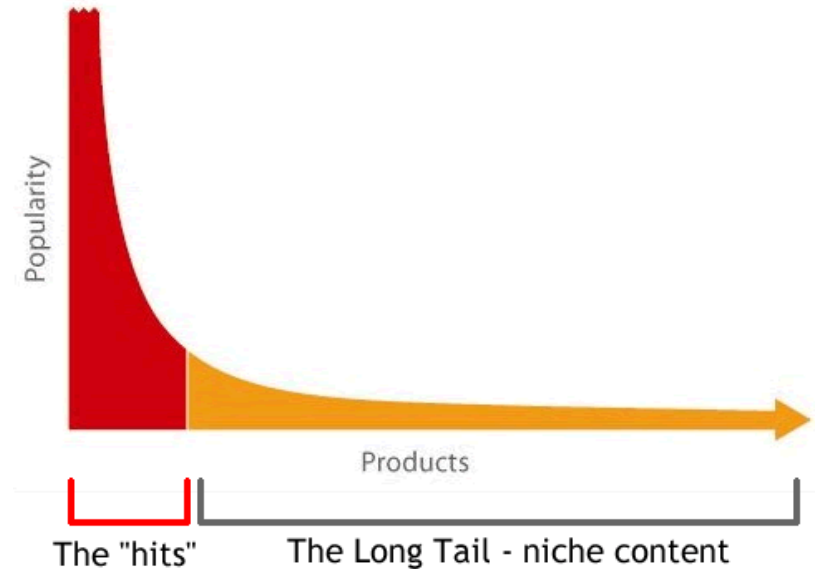
- ❖ Flipboard
- ❖ Pocket
- ❖ Instapaper



- “잡지”처럼 : 리스트목록형의 단조로움에서 탈피
- “책”처럼 : 배너, 링크 제거로 가독성 증대
- 편의성 : 나중읽기, 여러단말에서 읽기, 오프라인에서 읽기

미디어로의 접근

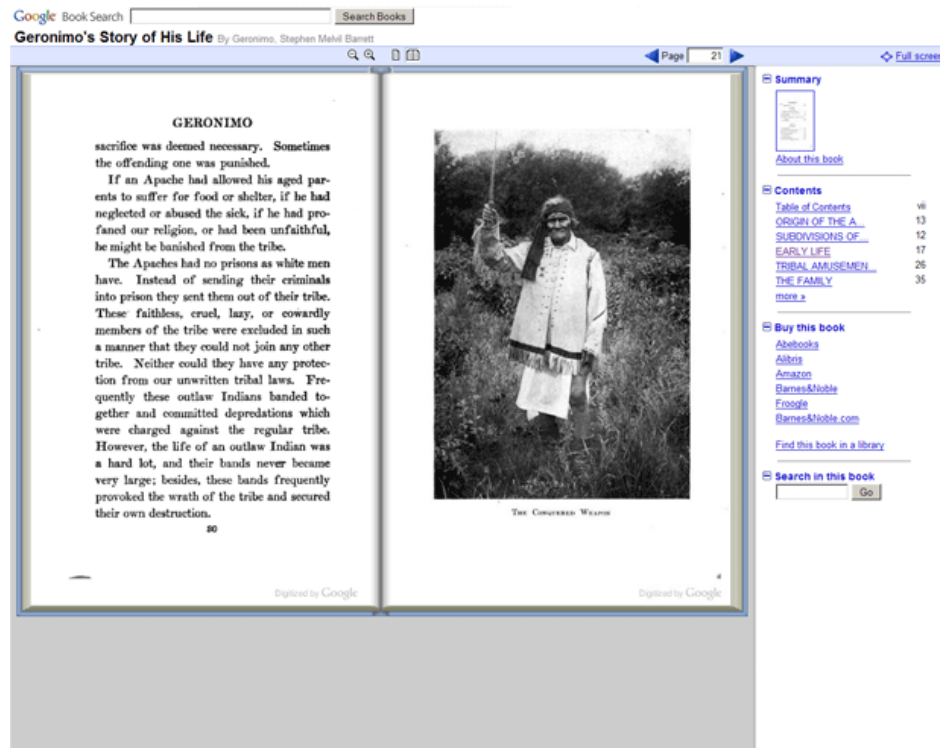
- 뉴스, 잡지, 블로그, 레포트, 웹툰
 - 신문뉴스 -> 포털뉴스, 기사/작가연재 -> 블로그
 - 잡지 -> 네이버컨텐츠
 - 기자/작가/저자 -> 블로거/필자
- 유료 -> 무료 : 구독료 -> 광고
 - HEAD : 영화 비즈니스 - 구독료
 - TAIL : 드라마 비즈니스 - 광고



컨텐츠로의 접근

1. 단행본

- 인문/사회과학/역사/경제경영/자기계발/소설/비소설/종교/예술/자연과학
- 카테고리별로도 컨텐츠속성과 사용자니즈, 독서행태가 다름
- 장르문학



컨텐츠로의 접근

2. 어린이책

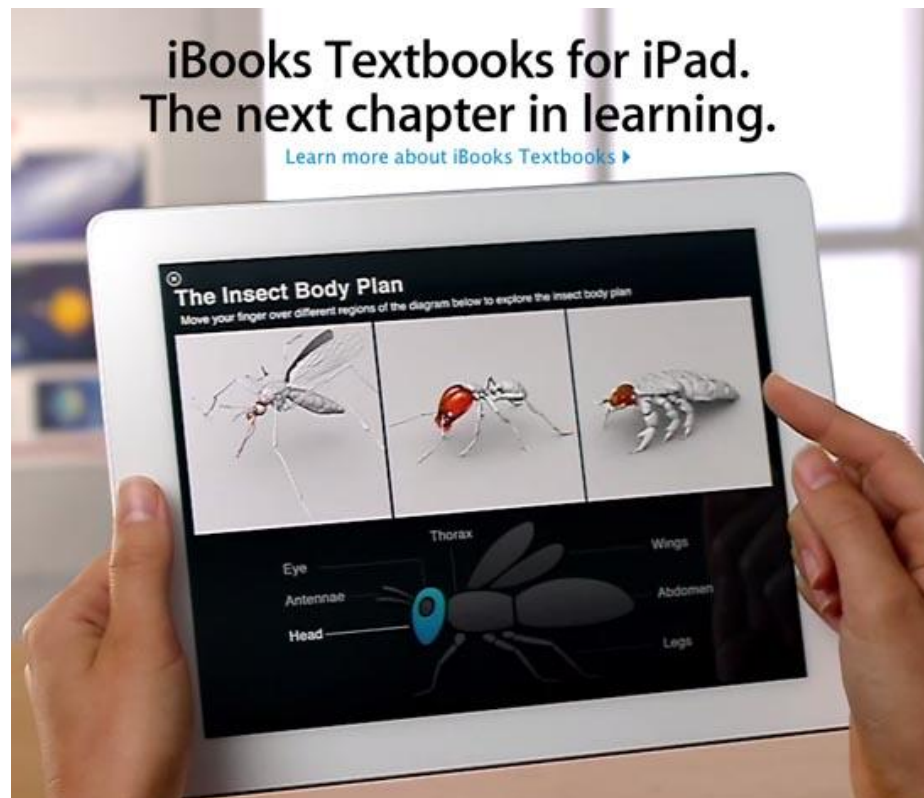
- 멀티미디어북 -> 개발 Studio Model
- 캐릭터 비즈니스 -> OSMU Model
- Subscription Business Model



컨텐츠로의 접근

3. 학습서

- 사전연동, 용어풀이, 링크... HTML5 / e-Learning
- Apple의 관심 . Why? 혁신이 절실한곳, 자신이 유리한곳



맺으며...

- eBook은 인터넷 (컨텐츠) 서비스다.
서비스의 혁신은 생각보다 작은 곳에 있으며, 답은 언제나 사용자에게 있다.
- eBook 시장은 어느시점에 어느정도의 규모로 성장할 것인가는
누가 어떻게 시장을 만드느냐에 달렸다.
- Case : 인터넷전화, VoIP