

II. e북에서 멀티미디어북으로, 전자책 시장 분석과 전망

전자책은 종이책보다 휴대와 보관이 편리하고, 다목적 사용이 가능한 장점

- 전자책이란, PC 등 인터넷이 연결된 단말기에서 다운로드를 받거나 인터넷에 접속하여 읽을 수 있는 책을 의미

○ 국내에서는 ‘전자책’, ‘eBook’, 또는 ‘e-Book’이라는 용어가 혼용되고 있으며, 책뿐 아니라 단말기(eBook Reader)까지 포함한 의미로 확대되어 사용

- 대표적인 전자책 단말기로는 아마존닷컴의 킨들(Kindle), 반즈앤노블의 뉴(Nook), 애플사의 아이패드(i-Pad) 등이 있음

○ 초기 전자책 시장은 킨들이 독점하고 있었으나, 아이패드 출시 이후 전자책 이외에 다양한 용도로 사용이 가능한 멀티미디어 단말기 중심으로 시장이 변화 중

| 전자책 단말기 비교 |

단말기	킨들	뉴	아이패드
특징	 <ul style="list-style-type: none"> 스크린 밑에 키패드 1923년 이전의 책들은 무료로 제공 구매한 전자책을 킨들을 사용하는 가족, 친구와 공유 가능 	 <ul style="list-style-type: none"> 위쪽은 일반스크린이고, 아래는 터치스크린으로 조작 종이책처럼 전자책을 서로 빌릴 수 있음(LendMe System*) 	 <ul style="list-style-type: none"> 전체 터치스크린 앱스토어를 통해 수많은 애플리케이션 사용 가능 스마트폰과 PC 사이의 새로운 멀티미디어 장치로 급부상
장점	<ul style="list-style-type: none"> E-ink를 사용하여 눈의 피로도를 최소화하고, 종이책을 읽는 듯한 느낌을 극대화 긴 전지 수명 		<ul style="list-style-type: none"> eBook 이외에 업무, 오락 등 다목적으로 사용 가능 다양한 앱 사용 가능
단점	<ul style="list-style-type: none"> 독서 이외의 기능이 부족하고 흑백화면 * 10년 하반기에 컬러화면과 터치스크린을 장착한 신제품 발매 예정 		<ul style="list-style-type: none"> 짧은 전지 수명(10시간) LCD 컬러화면 사용으로 인한 눈의 피로도

* LendMe System : 뉴(Nook) 사용자들 간의 전자책 대여 시스템. 최대 14일까지 대여 가능하고, 대여해 준 동안은 책을 사용할 수 없음

- 휴대와 보관이 편리하고, 출판부터 구매 과정까지 시간을 절약시켜 준다는 장점이 있는 반면, 컨텐츠의 양, 저작권과 보안 문제는 아직 과제로 남겨져 있음

[장점]

휴대 및 접근성	<ul style="list-style-type: none"> · 휴대의 편리함(언제, 어디서나 소지 및 사용 가능) · 인터넷을 통해 거의 무제한적으로 전자책(콘텐츠) 접근 가능
보관	<ul style="list-style-type: none"> · 물리적인 책 보관 공간 불필요
다용도 단말기	<ul style="list-style-type: none"> · 독서 이외의 다양한 작업 가능 · 사용자가 원하는 대로 맞춤환경 설정 가능
출판 및 배포	<ul style="list-style-type: none"> · 책이 출판, 유통되는 시간 절약 · 출판사를 거치지 않고 저자가 직접 출간도 가능
번역	<ul style="list-style-type: none"> · 단말기에서 여러 가지 언어로 바로 번역 가능

[단점]

콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> · 아직까지는 양적, 질적으로 풍요롭지 못한 콘텐츠 · 단말기 발전 속도에 비해 뒤쳐지는 콘텐츠 발전 속도
내구성	<ul style="list-style-type: none"> · 단말기의 파손 및 고장 위험
안정성	<ul style="list-style-type: none"> · 문서가 영구적으로 지워질 가능성(불완전한 백업시스템)
저작권	<ul style="list-style-type: none"> · 불법복제로 인한 저작권 침해 · 복사, 파일 이동횟수가 제한돼 단말기를 여러 차례 변경할 경우 재구매해야 할 가능성
호환성	<ul style="list-style-type: none"> · 통합되지 않은 파일 포맷으로 인한 단말기 간 호환성 문제

■ 스마트폰과 태블릿PC시장이 확대되면서 전자책 시장이 재주목

■ 애플의 아이패드와 같은 다용도 멀티미디어 장치의 개발로 전자책이 다시 주목을 받고 있으며, 관련 소프트웨어와 애플리케이션도 지속적으로 개발되며 시장이 확대

- 스마트폰에 이은 아이패드의 성공으로 태블릿PC 경쟁이 본격화 되기 시작하여, 9월 중 삼성의 '갤럭시탭(Galaxy Tab)' 출시 이후 국내 시장도 크게 활성화될 전망

아이패드의 글로벌 판매 실적

- 아이패드(I-Pad)는 2010년 4월 3일 최초 발매 이후, 80일 만에 300만대 판매
- 벌매 28일 만에 100만대 판매를 돌파했으며, 이는 아이폰보다 두배 이상 빠른 속도임(아이폰은 최초 출시 후 74일 만에 100만대 돌파)
- 2010년 전세계적으로 1,200만대 판매 예상
- 5월 일본/호주/캐나다 등 9개국, 7월 멕시코/네덜란드/홍콩 등 9개국 추가 판매
- 일본은 출시일 당일 판매 실적이 아이폰 최초 판매 실적의 3배를 상회하며, 판매처(소프트뱅크)에서 3일 만에 예약 접수 중단
※ 국내 아이패드 출시일은 미정(2010년 하반기 출시 예상)

- 아마존닷컴에서 지난 2/4분기 전자책 판매 실적이 양장본 종이책을 추월

- 전자책을 판매한지 33개월 만에, 양장본과 전자책 판매 비율이 100대 180으로 역전

■ 전세계 전자책 시장(단말기 포함)은 연 37.2% 성장하고 있으며, 미국이 65%의 시장 점유율을 보이고 일본, 중국, 인도, 브라질, 그리고 유럽 국가들이 그 뒤를 따르고 있음

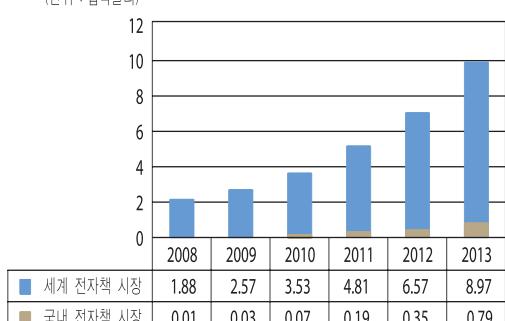
- 지난 3년간 단말기를 포함한 미국의 전자책 시장은 매년 76% 성장 (출처: Forrester)

- 한국의 전자책 시장은 '10년 845억원으로 예상되며, '13년에는 약 7~8천억원대 규모로 성장할 전망

(출처: 한화증권 리서치센터, 문화체육관광부)

전자책 시장 현황 및 전망

(단위 : 십억달러)



출처 : PwC, 한화증권 리서치센터

■ 멀티미디어 단말기가 전자책 전용 단말기를 대체하면서 독자적인 시장 창출

■ 전자책 전용 단말기 시장을 스마트폰과 태블릿PC가 잠식하면서 전체 시장규모 확대

○ 친들은 3년간 300만대를 판매하였으나 아이패드는 3개월간 330만대를 판매

- '10년 친들은 약 55만대 판매 예상, 아이패드는 1,200만대 예상

○ 애플 앱스토어 카테고리 중 전자책 관련

애플리케이션이 다운로드 1위를 차지
(아이패드에서도 아이폰용 애플리케이션 사용 가능)

- 교육용 애플리케이션은 다운로드 4위로
교육콘텐츠 시장성도 주목

○ 태블릿PC는 향후 스마트폰과 기존의

PC와는 또다른 새로운 시장을 창출할 것으로 전망

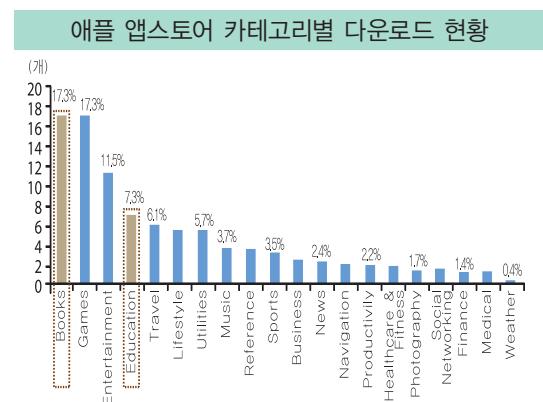
- 아이패드 구매고객의 49%가 별도의 전자책 단말기를 구입할 의사가 없고,
32%는 랩탑이나 넷북 구매의사가 없
다고 응답

- 미국 아이패드 구매고객의 37%는 기존에 아이팟이나 아이폰을 사용해보지 않은, 애플 기기
최초 사용자이며, 45세 이상 그룹의 구매비율이 높게 나타나는 등 독자적인 고객층을 형성

(출처: '10.7.10 연합뉴스, 리졸브마켓리서치 설문조사 재인용)

○ 삼성전자도 전자책 전용 단말기인 'e리더'의 판매를 중단

- 스마트폰을 통한 판매는 1만권, e리더는 600권에 불과(10년 7월, 교보문고 실적)



자료 : 유진투자증권

■ 향후 전자책은 동영상, 3D영상 등을 접목시킨 멀티미디어북으로 발전할 전망

■ 멀티미디어 단말기의 발전에 따라 전자책은 기존의 흑백 텍스트 위주의 전통적인 e북을 넘어 다양한 전달 방식의 다채로운 볼거리를 제공하며 새로운 경험을 선사할 것

○ 멀티미디어 단말기는 기존의 전자책에 대한 기대와 수준을 넘어 전자책 시장의 경쟁구조를 새롭게 창출

- 잡지의 경우, 화면의 사진을 선택하면 확대 되거나 슬라이드쇼 또는 동영상으로 재생
- 광고의 제품 선택시 상세 정보를 제공하고 구매 가능한 사이트로 연결



- 인터넷 무료 컨텐츠로 어려움을 겪어 온 출판사, 신문, 잡지사들은 아이패드 등을 통한 컨텐츠 유료화에 큰 기대
 - 아이팟-뮤직스토어, 아이폰-앱스토어의 수익 모델을 전자책 시장에서도 기대

- 특히 교육용 기기로서는 스마트폰이나 기존의 PC, 노트북에서 구현할 수 없었던 독보적인 강점이 있어 향후 교육용 컨텐츠 산업의 재도약 기대
 - 사용설명서가 필요없는 직관적인 UI와 손가락으로 모든 조작을 할 수 있는 스크린은 아이들에게 최적의 장난감 이자 최초의 교육용구가 될 수 있음
 - 세계 지도, 바닷속 세계, 동화 속 등장인물이 직접 들려 주는 이야기 등 넓은 화면에 3D 그래픽으로 구현된 생생한 컨텐츠 제공 가능
 - 큰 도서관에 가서만 볼 수 있었던 지도책 'World Atlas'도 아이패드를 통해 전세계 곳곳을 확대해서 보고, 관련된 문헌 자료를 동시에 검색 가능
 - 모바일 게임업체인 '컴투스'가 개발한 '오션블루'라는 제품은 3D로 바닷속 세계를 옮겨 놓은 가상의 수족관으로, 물고기나 산호초 등을 터치하면 관련 상세 정보를 제공
 - 교육관련 컨텐츠는 타 컨텐츠에 비해 수익창출 가능성이 월등히 높을 것으로 기대
 - 유료 컨텐츠의 경우, 게임과 엔터테인먼트가 각각 66%, 69%의 비중인데 비해 책과 교육 관련 비중은 90%, 81%

- 아이패드가 정식 발표되는 날 국내 교육업체들의 주가가 들썩였을 정도로 국내에서도 높은 관심
 - 교과서업체, 참고서업체에서도 멀티미디어 컨텐츠를 개발하고 있으며, 학습지 업계에서도 '온+오프라인'을 결합한 형태의 새로운 학습지 모델을 제시할 것으로 기대

내용문의 : 경영연구팀 이정엽 연구원(02-729-6728)

