

## 한국전자출판학회 춘계 학술대회 기술표준화 · 양질의 콘텐츠 확보 절실

한국전자출판학회(회장 임순범)는 지난 4월 12일 오후 2시 30분부터 대한출판문화협회 4층 강당에서 춘계 학술대회를 개최했다. 이번 세미나에서는 (주)다우인큐브, 한국마이크로소프트, (주)마크애니의 후원으로 급변하는 전자책 시장에 대한 쟁점 및 전망, 전자책 플랫폼과 다양한 형태의 전자책 시장에 대한 토론이 진행됐다.

글 | 임남숙 기자 sang@print.or.kr

임순범 회장은 인사말을 통해 “디지털 정보화 환경속에서 콘텐츠 분야 간의 경계가 허물어져가고 있는 이 때에 전자출판 산업의 영역구도와 형태도 급속히 변화되고 있다. 한국전자출판학회는 IT와 출판계를 아우르는 전자출판의 중심적 역할을 수행해 나갈 것이다. 이번 학술대회에서는 급변하는 전자책 시장에 대한 쟁점과 전망에 대해 토론하는 자리가 마련됐다. 다양해지는 전자책 시장에 대해 회원 여러분의 많은 관심과 적극적인 참여를 부탁드립니다.”고 말했다.

이번 학술대회는 전자책 시장의 쟁점과 전망이라는 주제로 이승환 한림대학교 디지털콘텐츠 전공 교수가 ‘새로운 전자책 구매 비즈니스 모델의 등장’에 대해, 김철범 아이이엠피 대표가 ‘전자책, 디지털 콘텐츠의 흐름’에 대해, 구모니카 M&K 대표가 ‘전자책 플랫폼 현황과 쟁점에 대한 연구’에 대해, 손원성 경인교육대학교 컴퓨터교육과 교수가 ‘대학교육에서의 디지털 교과서 활용전략’에 대해, 두경일 세명대학교 미디어창

작학과 교수가 ‘앱북 유형에 따른 효율적 어퍼던스 디자인 적용에 관한 연구’에 대해, 남동선 한글과 컴퓨터 책임연구원이 ‘코믹북에 대한 저작출판을 위한 기술적 포맷 현황 연구’에 대해 발표했다.

### 미국 전자책 매출액 두 배 이상 성장

2012년 7월 미국출판협회 조사보고서에 따르면 2011년 미국내 전자책 매출액은 20억7000만 달러를 기록해 2010년 대비 2배 이상 성장했다. 미국 출판업계에서 전자책 매출이 차지하는 비중도 2010년 6%에서 2011년 15%로 2배 이상 높아졌다.

2012년 휴리서치센터가 발표한 조사 자료에 따르면 16세 이상 미국인 가운데 전자책을 읽은 경험이 있는 사람은 1년만에 16%에서 23%로 늘어났으며, 전자책을 읽을 수 있는 전자책 전용 리더나 태블릿 컴퓨터를 가지고 있다고 답한 경우도 조사 대상자의 33%나 됐다.

한국의 전자책 독서 실태를 살펴보면 문화체육관광부가 실시한 2012년 전자책 독서실태 조사결과에 의하면 컴퓨터나 스마트폰, 태블릿 PC, 전자책 전용 단말기 등의 화면에서 읽을 수 있는 전자책을 지난 1년 동안 1권 이상 읽은 사람은 응답자의 약 15%이며, 연평균 전자책 이용자 독서량은 10.8권으로 나타났다.

전자책을 처음 읽기 시작한 시기는 스마트폰 등 모바일 전자책 이용 기기의 대중화 시기와 일치하는 3년 이내가 대부분이며, 전자책은 종이책에 비해 읽기 속도와 가독성은 높지만 이해도와 집중도는 큰 차이가 없는 것으로 나타났다.

이승환 한림대학교 디지털콘텐츠 전공 교수는 “전자책은 아직까지 이용 가능한 콘텐츠가 부족하고, 기술적인 측면에서도 불편한 생산 유통 구조를 가지고 있어 개선해야 할 부분이 많다. 전자책이 보다 활성화되기 위해서는 전자책 읽기에 관한 교육, 이용자 편의성, 다양한 콘텐츠 확보가 필요하다”고 강조했다.

### 교보문고 등 6개 플랫폼서 전자책 서비스

국내전자책 플랫폼 현황을 살펴보면 교보문고, T스토어, 네이버북스, 올레북, 리디북스, 예스24 등이 있다.

교보문고는 소설, 경제경영 외 26개 장르로 구분돼 있으며, 단말기와 연계된 최저가 회원제 대여 서비스인 이북을 런칭했다. 기존 온·오프라인 서점 영업력을 기반으로 B2B, B2C, B2BC 순의 전자책 전체 1위 매출을 기록하고 있다. T스토어는 T스토어의 하부메뉴로 만화와 함께 위치해 있다. 검색 및 오늘의 책, 새로 나온 책, 다운로드 순위를 순서대로 노출해 장르를 먼저 보이는 전통적인 이북 플랫폼과는 다른 모습을 보인다. 네이버북스는 애플리케이션에 특화된 플랫폼으로 포털 베이스의 모바일 앱 서비스로 B2C에 집중하고 있다. 일반 도서, 만화, 장르소설의 3 카테고리로 구성돼 있다.


구모니카 M&K 대표는 “플랫폼사들이 난립하고 있는 가운데 저

마다의 뷰어와 DRM, 디바이스를 제시하는 것이 전자책 활성화의 걸림돌이 되고 있다”라며 “전자책 시장의 활성화를 위해서는 플랫폼사들이 보다 적극적인 전자책 콘텐츠를 확보해야 하며, 디자인 제작의 철저한 감수를 통해 종이책 독서 경험에 상응하는 양질의 전자책을 제공하려는 노력이 필요하다”고 말했다.

### 애플, 멀티미디어 기능 담은 전자책

애플은 단독 애플리케이션 형태로 제작된 전자책을 말하는 것으로, 멀티미디어, 애니메이션, 인터랙티브 기능을 실행시킬 수 있다. 다양한 멀티미디어 기능을 담고자 하는 매거진, 홍보물, 소식지나 인터랙티브 기능을 넣은 콘텐츠를 제작하기 적합하다.

애플은 인쇄매체에 비해 제작비용이나 배포과정 등 시간과 경제적인 측면에서 상당히 부담이 적다는 면에서 이점이 있다. 구입 시간 및 장소의 제약에서의 자유로움, 휴대성 등은 인쇄 매거진과 차별화된 시장을 구성할 수 있는 장점이 있다. 또한 스마트 디바이스 도입 이후의 애플은 인터랙티브한 측면에서 사용자에게 새로운 읽는 경험을 제공한다. 기존의 애플 환경은 사용자가 콘텐츠를 접하는 데 있어서 이해와 기억이 쉽고 조작 오류를 줄여주는 측면에서의 디자인이 중요한 이슈가 됐다. 하지만 최근 그리고 향후에는 사용자와 애플 UX·UI 디자인 간의 커뮤니케이션과 효율적인 인터랙션을 활용한 재미있고 흥미로운 콘텐츠 제공이 중심이 되고 있다.

두경일 세명대학교 미디어창작학과 교수는 “스마트 디바이스를 기반으로 한 애플에서 확장된 개념으로 어포던스 디자인을 활용한 애플의 구현은 사용자에게 보다 큰 재미와 흥미를 제공한다. 애플 환경을 구성하고 제작하는 데 있어 어포던스 디자인을 고려한 확장된 인터랙션 디자인을 적용한다면 사용자에게 높은 콘텐츠 만족도를 전달할 것이다”고 말했다. 



한국전자출판학회 춘계 학술대회 전경

