창간 13주년 기념 좌담회

"전자출판, OSMU 핵심 콘텐츠로 육성해야"

월간 『디지털콘텐츠』는 지난달 3일 '출판의 디지털화 그 의미와 방향'을 주제로 창간 13주년 기념 좌담회를 개최했다. 본지 이창한 편집장의 사회로 진행된 이번 좌담회는 권택민 KIPA 디지털콘텐츠사업단장, 김학원 휴머니스트 대표, 오재혁 북토피아 대표, 정청래 열린우리당 국회의원, 최재현 NHN 국내 총괄 이사(가나다 순) 등이 참석, 전자출판 산업 전반에 대해 열띤 토론을 벌였다. 참석자들은 전자출판 시장의 활성화에 따른 저작권 문제, 이용자들의 인식 확산, 나아갈 방향 등 다양한 주제로 폭넓은 의견을 교환했다.

정리 **박현수** 기자 사진 **이혜성** 기자

- 일시 : 2006년 5월 3일
- 장소 : 소공동 롯데호텔
- 참석자 : 이창한 『디지털콘텐츠』편집장, 권택민 한국소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠사업단장, 김학원 휴머니스트 대표이사, 오재혁 북토피아 대표이사, 정청래 열린우리당 국회의원, 최재현 NHN 국내 총괄 이사(가나다 순)

사회 : 전자출판 산업은 비록 그 규모는 작지만 최근 5년간 연평균 증가율이 30%에 육박할 정도로 급속한 성장을 지속하고 있습니다. 이러한 성장률은 디지털콘텐츠 분야 중에서 디지털 영상에 이어 두 번째로 높은 것입니다.

정보를 소비지향의 정보와 지식창출 정보로 구분해서 보면, 계속 지식이 창출되는 정보에 있어서 출판의 디지털화는 대표적인 콘텐츠라고 할 수 있습니다. 따라서 아직은 전체 DC 시장에서 차지하는 비중이 작지만 향후 그 중요성이 더욱 커질 것으로 전망되는 전자출판 산업에 대해 이야기를 나눠보는 것도 뜻깊은 일이 될 것입니다.

오늘 좌담회에서는 전자출판 분야의 전문 패널들을 모시고 전자출판 시장의 동향, 저작권, 정책 지원 방향 등에 대해 중점적으로 다뤄보도록 하겠습니다.

권택민 단장 : 먼저 국내 전자출판 시장의 현황에 대해 간략히 설명하도록 하겠습니다. 국내 전자책 시장은 오는 2007년 3,000억원대를 예상하고 있는데, 이는 국내 전체 출판시장의 11%에 달하는 규모입니다. 업종별로 좀 더 살펴보면 지난해 전세계 e북 시장 규모는 대략 14억6,000만달러 정도를 형성하고 있는 것으로 조사되고 있습니다. 전세계 DC 시장 규모를 2,424억달러 정도로 추산하고 있기 때문에 전체 시장에서 차지하는 비중은 아직은 미미한 편입니다. 국내 e북 시장도 이와 크게 다르지 않습니다.

지난해 국내 e북 시장 규모를 약 420억원 정도로 파악하고 있는데, 국내 전체 DC 시장을 8조원 정도라고 봤을 때 그 비율은 극히 미미하다고 할 수 있습니다. 그러나 성장률 관점에서 살펴보면 e북은 타 DC에 비해 결코 뒤지지 않습니다.

2010년까지 전세계 온라인음악 시장이 35%의 성장을 이룰 것으로 예상하고 있는데, 전자출판 시장은 이 보다 높은 45%의 성장이 전망되고 있습니다. 국내 e북 시장도 2003년~2005년까지 평균 41.6%의 고속 성장을 지속하고 있는 것으로 나타났습니다. 그러나 기술적 측면에서 보면 아직도 핵심 기술은 미국에 대부분 의존할 정도로 독자적 원천기술이 부족한 상황입니다. 국내 상황을 돌이켜보면 과거 독자적인 기술이 없다보니 너도나도 외국에서 기술을 도입, 관련 기업들이 우후죽순처럼 늘어나 수요는 없는데 공급 업체들만 난무하는 상황이 벌어지기도 했습니다. 그러다가 북토피아와 바로북 등과 같은 e북 업체들이 등장하면서 시장이 안정되기 시작했죠. 특히 북토피아, 바로북, 에피루스 등의 업체들이 전자책 콘텐츠와 솔루션을 통일한 것이 e북 시장 확대에 중요한 계기가 됐습니다.

사회 : 권택민 단장께서 국내 디지털출판의 현황에 대해 간략히 말씀해 주셨는데, 그렇다면 전자출판이 국내 DC 산업에 있어 어떠한 의미를 가지고 있는지 산업적인 측면에서 접근해 봤으면 하는데요.

권 택 민 단장

"이용자와 사업자 양자간 사적복제 규정을 명확히 할 수 있는 가이드라인이 빨리 정해 져야 합니다"

오 재 혁 사장

"전자출판은 단순히 종이책의 디지털화가 아니라 파생상품을 유발시킬 수 있는 콘텐츠로 키워야 합니다"

오재혁 사장 : IMF 사태 이후 국내 오프라인 출판 유통 시장이 많이 위축됐는데, IT 기술이 발전하면서 그 빈 공간을 온라인출판 산업이 메꿔 가고 있습니다. 국내 전체 출판 시장 규모가 3조 정도 되는데, 전자출판 산업이 활성화되면 전체 시장 파이는 급속히 커질 수 있을 것으로 봅니다. 왜냐하면 전자출판은 단순히 콘텐츠의 디지털화가 아닌 파생 산업이 같이 발전할 수 있는 산업이기 때문입니다.

게임 산업을 보면 사람들이 게임을 많이 즐기다 보니 이를 위한 게임 단말기 및 소프트웨어가 함께 발전, 어마어마한 시장 규모를 형성했습니다. 전자출판 시장도 이 같은 맥락에서 접근해야 합니다. 단순히 오프라인 출판물의 컨버팅이 아니라 PC, 단말기 등을 통한 파생상품을 유발시킬 수 있는 원소스멀티유즈의 콘텐츠로 육성해야 합니다.

한가지 예를 들면, 전자교과서의 콘텐츠 시장을 100억원대로 볼 때 전용 단말기가 대량 보급되면 단말기 시장은 300억원 대로 형성될 수 있습니다. 만약 50만대가 시장에 보급되면 기껏해야 수백억원대에 머무를 수도 있던 전자교과서 시장이 2,000억원대로 몇 배의 시장을 형성하게 되는 것입니다. 또한 우리나라는 도서관이 전자책 분야의 주요 수요처인데, 이러한 비즈니스 모델이 국내에만 국한되는 것은 아닙니다. 전세계 어느나라에도 적용 될 수 있습니다. 현재 국내 DC 산업은 게임이 주도하고 있지만 게임 못지않게 유망한 분야가 전자출판 분야라고 할 수 있습니다.

사회 : 그렇군요. 전자출판 시장이 활성화되면서 온라인 유통 채널로서 포털의 역할도 매우 중요해지고 있습니다. NHN에서도 출판 디지털화에 관심이 많은 것으로 알고 있는데요.

최재현 이사 : 아시다시피 네이버는 일일 방문자 1,400만명, 일일 검색 사용자 900만명, 일일 검색 페이지뷰는 1억8,000만건에 달하는

국내 최대 포털입니다. 네이버의 검색창은 모든 정보를 한곳에서 모아서 보여주는 통합 검색입니다. 네이버 검색 서비스의 궁극적인 목표는 지식과 정보가 막힘없이 소통될 수 있는 장으로 만드는 것으로, 도서에 관심을 가지게 된 것도 검색 사용자들의 정보 탐색 욕구를 만족시키기 위한 일환입니다.

NHN은 지난 2004년 7월 북토피아와 제휴를 맺고 도서 본문검색서비스를 시작했습니다. 온라인을 통해 도서 본문 검색 서비스를 실시한 것은 NHN이 세계 최초라고 할 수 있습니다. 도서 검색 서비스는 검색 품질 강화에 도움이 될 수 있고 또 책에 대한 접근성을 용이하게 해줍니다. 하루 30만명이 네이버의 도서 검색 서비스를 이용하고 있으며, 일일 페이지뷰 300만, 본문 적재 책 DB 약 6만권, 일일 매출액 약 2억원 등으로 빠른 시간 안에 서비스가 자리를 잡았습니다.

최 재 현 이사

"네이버의 도서검색 서비스는 일일 이용자 30만명, 일일 페이지뷰 300만, 6만권의 관련 DB 등 빠른 시간 안에 새로운 출판 유통 채널로 자리 잡았습니다"

김 학 원 사장

"출판은 우리나라 고유의 협약이 아닌 전세계적으로 이해관계가 얽힌 문제로 더 늦기전에 디지털 저작권 기준이 논의돼야 합니다"

정 청 래 의원

"전자출판이 아직은 전체 산업에서 차지하는 비중이 작지만 성장속도가 매우 빠른 만큼 표준화 등 각종 현안에 대해 좀 더 관심이 필요할 것입니다"

도서검색 서비스를 통해 이용자에게 본문 검색과 다양한 도서 정보를 제공함으로써 정보의 가치를 높이고, 나아가서는 출판 유통 시장의 활성화에도 어느 정도 기여할 수 있을 것으로 보고 있습니다. 그러나 아직까지 e북에 대해 일부 저작권자 및 오프라인 출판업체들이 주저하는 경향이 있는 것 또한 사실입니다. 유통 · 판매 · 저작권 등의 문제는 어느 한쪽만 나선다고 해결되는 것이 아니라 사회적 합의가 필요한 사항입니다. 얼마 전 출판인들을 초청하여 출판 마케팅에 관한 설명회를 가졌는데, 반응들이 무척 좋았습니다. 전자출판이 활성화 되기 위해서는 유통 창구로서 포털에 대해 전향적인 자세를 가지는 것이 필요합니다.

김학원 사장 : 전자출판의 산업적 측면도 중요하지만 문화적인 영향력에 대해서도 논의가 필요하다고 생각합니다. 오늘날 지식기반사회의 관점에서 살펴봤을 때 대한민국을 지식소비의 강국으로 만들 것이냐 아니면 이야기 창조 국가로 만들 것이냐하는 기로에 지금 와 있습니다. 전자출판의 사업방향도 이러한 측면을 충분히 고려해서 나가야 할 것입니다. 수백년 동안 이어져 오던 저역자 인프라 구조를 디지털환경에서 어떻게 업그레이드 할 것인지 고민이 따라야 합니다. 기존의 지식 생태계를 흔드는 것이 아니라, 양자간 협력 속에서 공통분모를 이끌어 내 업그레이드하는 지혜가 필요한 때 입니다.

또한 출판의 디지털화가 이루어지면서 해야 할 일도 산적해 있습니다. 도서 서지 정보의 표준화 작업, 활자로 된 문화유산의 디지털화 작업 등도 시장 파이를 키우는 것 못지않게 병행되어야 할 일입니다.

정청래 의원 : 전문 패널들이 이야기 하신 것처럼 전자출판 분야는 창의성이 정말 중요하다는 것을 실감합니다. 현 시대는 문화적 가치와 산업적 가치를 얼마나 잘 조화시키느냐가 국가의 중요한 경쟁력이 되고 있습니다. 국회에서도 기업들이 국내 뿐 아니라 세계 시장에서 경쟁력을 확보할 수 있도록 법제도의 보완 등을 마련해야 합니다. 전자출판이 아직은 전체 산업에서 차지하는 비중이 작지만 성장속도가 매우 빠른 만큼 표준화 등 각종 현안에 대해 좀 더 관심이 필요할 것입니다.

사회 : DC 산업이 확대되면서 여러 문제점들도 대두되고 있습니다. 그 중에서도 꼭 언급되고 있는 것이 저작권 문제인데요. 온라인음악, 영화 등이 P2P를 통해 큰 피해를 입고 있듯이 전자출판도 이 문제에서 자유로울 수 없을 것 같은데요.

오재혁 사장 : 일부 무협이나 판타지 소설 등 장르문학 같은 경우에는 P2P 사이트를 통해 불법 복제물이 돌아다니고 있는 것으로 알고 있습니다. 그러나 전체 전자출판 시장을 놓고 본다면 아직 시장 초기 단계이기도 하고, 또한 전자책은 초창기부터 DRM이 장착되어 있기 때문에 온라인음악이나 영화와는 달리 저작권으로 인한 문제 발생소지는 극히 적은 편입니다.

최재현 이사 : 전자출판 시장은 저작권 침해가 빈번히 일어날 정도로 아직 시장이 활성화되어 있지 못한 상황입니다. 네이버의 도서 본문검색 서비스에서도 본문은 본문검색 앞뒤 두 장, 전체 본문의 8%를 넘지 못하게 제한하고 있습니다. 또한 이미지 캡처, 다운로드, 프린트 등이 최신 기술로 접근 불가능하도록 했습니다. 이렇게 원천적으로 복제가 불가능하게 돼 있지만 저작권자들이 여전히 전자출판에 대해 반신반의하고 있는 상황입니다. 아직도

갈길이 멀다고 할 수 있죠.

오재혁 사장 : 전자출판 업체들이 고전하는 이유는 온라인음악이나 영화처럼 불법 다운로드에 의한 위축보다는 다른 곳에서 찾아야 한다고 봅니다. 공공 시장의 축소가 바로 그 것인데요. 정부의 디지털 도서관 육성 정책으로 e북 업체들이 크게 성장할 것으로 기대했지만 실상은 그렇지 못했습니다. e북의 최대 수요처인 공공 도서관이나 초중등학교에서 e북에 대해 종이책과는 달리 공동구매하는 것이 관행처럼 굳어져 있는 것이죠. 일예로 한 교육청에서 e북을 구입하면 이를 산하 교육기관에서 모두 열람할 수 있도록 하고 있습니다. 이를 규제할 수 있는 법제도 또한 전무하다보니 e북 업체들로서는 피해를 고스란히 떠안을 수 밖에 없는 것이죠.

김학원 사장 : 누구나 학창시절 한번쯤은 경험해 봤을 텐데요. 우리나라 모든 도서관에는 복사기가 설치돼 있습니다. 사람들은 2만원을 내고 책을 구입하는 대신, 5,000원을 들여 이 책을 통째로 복사하는 것을 택합니다. 소비자 입장에서는 이것이 더 효율적일지는 모르지만, 이렇게 되면 창작의 토양이 사라지게 됩니다. 이러한 오프라인의 현실이 디지털부문에도 그대로 옮겨지고 있습니다. 교육청에서 e북 20카피 정도 구매해서 관할 500여 개 기관에 한꺼번에 뿌리는 것이 지금의 현실입니다. 더 늦기 전에 디지털 저작권의 기준을 업계에서 논의해야 할 때입니다. 게다가 출판은 우리나라 고유의 협약이 아닌 전세계적으로 이해 관계가 얽혀 있는 문제란 것을 염두에 둬야 할 것입니다.

권택민 단장 : 좀 다른 관점에서 말씀드리겠습니다. 모든 산업에 있어 IT 기술이 접목되면서 산업의 패러다임이 바뀌고 있는 시점입니다. 기술의 진화로 산업간 경계가 허물어지고 있으며 그 사이에서 새로운 산업이 탄생하기도 하지요. 이전에는 결코 양립할 수 없을 것 같던 게임과 교육이 융합하여 최근에는 에듀테인먼트라는 새로운 시장이 형성되기도 했습니다. 이처럼 급격히 변화되는 환경 속에서 지식 창조자가 정당한 댓가를 받아야 산업도 계속 성장할 수 있습니다. 이제 저작권 보호는 산업화의 필수 조건이 됐습니다. 그러나 여기서 한 가지 짚고 넘어가야 할 것이 있습니다. 바로 이용자 권리에 대한 고민입니다. 기업의 저작권 측면만 너무 강조하다보면 정당하게 돈을 지불하고 콘텐츠를 구매한 이용자가 모바일로, PC로 옮겨서 볼 권리는 없느냐하는 문제가 생길 수도 있습니다. 이는 사적 복제 규정이 정확히 이루어져 있지 않음으로 해서 이용자와 사업자간 갈등으로 번질 소지가 충분합니다. 이용자가 구매한 콘텐츠에 대해 어느 정도 복제해야 합법이고 불법이냐, 이러한 것이 명확히 규정되지 않으면 많은 이용자들을 범법자로 만들 수 도 있는 것입니다.

양자 사이에서 균형을 잡는 것이 중요한데, 이는 매우 어려운 문제입니다. 아이포드를 예로 들면 애플이 독자적으로 기술적 보호 장치를 가동하고 있는데, 이를 단순히 해당 업체의 비즈니스 모델로 이해할 것이냐는 매우 난해한 문제입니다. 이로 인해 이용자들은 자신들의 권리를 침해당한다고 할 수 있기 때문에 시민단체들은 반발을 하고 있는 상황이죠. 이러한 문제 해결을 위해 상호간 토의와 논의를 통해 가이드라인을 정할 필요성이 있다고 봅니다. 전자출판 시장이 발전하면 할 수록 이 부분에 대해 많은 고민이 뒤따라야 할 것입니다.

정청래 의원 : 국내 음반시장은 한 때 5,000억원 규모를 상회했지만 지금은 1,500억원 정도에 불과합니다. 시장이 3분의 1로 대폭 줄어들어 회생 불가의 지경까지 이르렀습니다. 이용자들이 정당한 대가를 지불하지 않고 콘텐츠를 이용하겠다는 것은 일순간 좋을 수도 있습니다. 그러나 이런 현상이 지속되면 결국 도서나 음반 창작물 등 창작 콘텐츠를 생산할 수 있는 토대가 무너질 수밖에 없습니다.

전자출판 업계도 오프라인 음악 시장의 이러한 현실을 반면교사로 삼아야 할 것입니다. 아직은 시장 초기 단계로 이런 문제들이 심각하게 불거지고 있지는 않지만, 미리 둑을 쌓아두는 지혜가 필요한 때입니다.

사회 : 출판의 디지털화는 독서인구의 증대, 쌍방향 커뮤니케이션 활성화, 우수한 출판물 생산 등 침체상태의 출판 산업에 새로운 활력을 불러일으킬 것으로 기대를 모으고 있습니다. 게다가 DMB, PMP 등 모바일 단말기의 확대로 인해 e북을 넘어 u북 개념이 등장하면서 더욱 주목을 받고 있는데요. 전자출판 분야는 우리가 세계를 선도해 나갈 수 있는 몇 안 되는 분야 중 하나로 평가받고 있습니다. 출판계와 이용자들의 전자출판에 대한 인식이 좀 더 확산되어 한 단계 도약할 수 있는 한해가 되기를 기원하며 좌담회를 마치도록 하겠습니다.