

## 특집

# 전자책 충격 이제 시작일 뿐이다



글 | 장 기 영

한국전자출판협회 사무국장  
alice0776@paran.com

세계 곳곳에서 전자책 쓰나미가 몰려오고 있다. 미국 반스앤노블의 임원이 “2년 내에 전자책이 종이책 판매를 넘어설 것”이라고 전망하자마자, 미국출판인협회(AAP)는 지난 1월 전자책 판매가 약 7천만 달러, 2월에는 약 9천만 달러를 달성하여 전년도 같은 기간 대비 169%가 증가하였고, 반면 종이책은 지난 2월 약 8천만 달러로 전년도 같은 기간 대비 24.8%가 감소했다고 밝혔다.

유럽의 경우 아직 전자책 열풍이 미국보다 덜 하지만 영국 피어슨의 경우 지난해 연매출 5.8억 달러 가운데 절반이 넘는 매출이 디지털 부문에서 발생했다. 일본의 경우 지난해 전자책 시장규모는 650억 엔에 달했다. 한국의 경우에도 교보문고가 지난 3월부터 일일 전자책 매출이 1천5백만원을 넘기 시작했다.

이렇게 세계적으로 작년 하반기부터 전자책 시장이 폭발적으로 증가하게 된 이유는 스마트폰이나 스마트패드 같은 단말기 보급이 확산되고 있기 때문이다.

〈표 1〉 태블릿PC 시장(2010년 전체 PC시장의 89% 차지)

구분	전체출하량	아이패드(애플)	갤럭시탭(삼성전자)	기타	
2010년	세계	1,800만대	1,490만대 판매 (시장점유율 83%)	200만대 출시 (시장점유율 약 17%)	
	국내	80만대	40~50만대 판매	50만대 출하 (실질적으로 20~25만대 판매)	아이덴티티(엔스퍼트) 출시
2011년	세계	5,000만대	약 4,000만대 (아이패드2 출시로 전년도 대비 점유율이 높아질 것으로 전망)	약 200~300만대	HP, 에이스, 도시바, 소니 등 태블릿PC 신제품 출시 러시
	국내	120만대	약 60~70만대	약 30~40만대 (8.9인치, 10.1인치 모델 출시 예정)	LG전자, 삼보컴퓨터 등에서 신제품 출시 예정

아이폰의 경우 세계적으로 1억만대 이상이 판매되었고, 태블릿PC의 경우 지난해 1천8백만대에서 올해 5천만대 수준으로 급격하게 늘어날 것으로 전망하고 있다. 국내의 경우 스마트폰은 현재 누적 1천만대가 넘어섰고, 올해 말에는 2,500만대 수준으로 늘어날 것으로 보인다. 태블릿PC는 현재 80만대에서 200만대 수준으로 늘어날 것으로 예상된다. 전자책 콘텐츠 역시 단말기 보급 확대에 따라 빠르게 발전하고 있다.

(표 2) e잉크 전자책 단말기(매년 출하량 325% 성장)

구분	전체출하량	내용
2010년	세계	1,280만대 1위 - 아마존 '킨들' (40~48% 점유율) 2위 - 팬 디지털 '노벨' 3위 - 반스앤노블 '누크'
	국내	5만대 아이리버, 북큐브, 인터파크, 넥스트파피루스, 네오릭스 등에서 출시하고 있지만 지난해 총 누적 대수는 5만대 수준임

그런데 지난 2월 국제출판협회(IPA) 발표에 따르면 전체 출판시장에서 전자책이 차지하고 있는 시장 점유율은 미국 8%, 스페인 1.6%, 남아프리카공화국 1.5%, 일본 1.1% 등 미국과 일부 국가를 제외하고 대부분 1% 미만이라는 결과를 내놓았다. 그리고 2015년에는 미국은 50%로 성장할 것으로 예측하는 반면, 나머지 국가는 5~15% 정도 성장할 것으로 내다보았다.

이렇게 전자책 시장 현황과 전망이 각기 다른 이유는 무엇일까? 그 이유는 e-Book에 대해 바라보는 관점이 다르기 때문이다. 국제출판협회가 발표한 자료는 e-Book을 '종이책 단행본' 이 전자책으로 디지털 전환되어 넘어간 수치를 기준으로 한 것이다. 하지만 국제출판협회의 이러한 관점과 기준은 빠르게 발전하고 있는 전자책산업에 대해 제대로 인식하지 못하게 할 가능성이 크다.

2006년 한국소프트웨어에서 발간한 『2006년 해외 디지털콘텐츠 시장조사: 전자책』에서 전자책을 다음과 같이 정의하고 있다.

“전자책은 단순한 텍스트 기반 정보의 디지털화된 콘텐츠만을 의미하는 것도 아니며, 전자책 구현을 위한 소프트웨어 및 하드웨어 시스템으로만 인식되어서도 안된다. 전자책 안에는 텍스트 기반의 콘텐츠에 멀티미디어 요소를 구현하는 기술 및 소프트웨어 플랫폼, 그리고 이 모두를 패키징 하는 하드웨어 시스템이 융합되어 종이책의 물리적 한계를 뛰어넘어 새로이 창작된 콘텐츠를 전달하는 매체의 역할을 담당하게 되었기 때문이다. 이에 더해, 라디오, 텔레비전, 신문 등 기존 매체의 디지털화, 매체간의 융복합(convergence), 유무선 broadband 보급의 확산 등에 힘입어 디지털 미디어는 콘텐츠를 전달할 수 있는 새로운 방법론으로 부상하고 있다. 다양한 멀티미디어 콘텐츠 구현기술과 쌍방향성이 확대된 콘텐츠가 전자책에 포함되면서 전자책은 새로운 미디어로 거듭나고 있다.”

전자책은 Electronic Book을 줄여서 e-Book 또는 Digital Book이라 하기도 한다. 국내에서는 유비쿼터스 시대에 맞는 전자책을 Ubiquitous Book 또는 u-Book으로 줄여서 부르기도 한다. 전자책을 출간하는 방법론으로 전자출판(Electronic Publishing 또는 e-Publishing), 또는 디지털출판(Digital Publishing), 유비쿼터스출판(Ubiquitous Publishing)으로 동시 사용되기도 한다. 이는 전자책이 어떤 특정한 형태로 규정된 유형물이 아니라 용도나 목적에 따라 다양한 형태로 출간될 수 있는 무정형의 디지털출판물이자 다양한 형태로 재구성될 수 있는 새로운 미디어임을 알 수 있다.

한국전자출판협회에 따르면 2004년 7월부터 2010년 12월까지 부가가치세 면세를 받기 위해 인증을 받은 전자출판물은 총 2,794,097건에 달했다. 이 중에서 종이책 단행본이 디지털로 전환된 것은 약 10만여 건으로 5% 미만이다.

〈표 3〉 한국전자출판협회 한국전자출판물인증센터 연도별 인증건수(2004년 7월~2010년 12월)

연도	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	합계
건수	31,194	3,281	45,029	6,987	311,805	2,034,961	360,840	2,794,097

반면 95%를 차지하고 있는 전자책은 주로 전자사전과, 디지털 학술논문, 저널, 데이터베이스출판물, 교육용 인터랙티브 전자출판물(과거에는 교육용 CD롬타이틀로 존재했다가 최근에는 어플리케이션 등으로 재구성되고 있음.) 등 그 유형이 매우 다양함을 알 수 있다. 또 단말기 유형이나 디지털출판 시스템이나 소프트웨어 기술에 따라 콘텐츠 유형 역시 다양한 형태로 진화·발전해 갈 수 있음을 예측할 수 있다.

지난 20여년간 인터넷 보급 및 발전에 따라 전자책 포맷은 XML, PDF, HTML, 플래시, Djv 등 다양한 형태로 존재해 왔다가, 최근에는 ePub 전자책과 어플리케이션 전자책으로 좁혀가고 있다. 물론 아마존 킨들의 경우 독자포맷(AZW)을 쓰고 있지만, 대부분의 국가에서 ePub 포맷을 채택하고 있어 ePub이 국제표준으로 자리잡고 있고, 스마트폰과 태블릿PC 보급에 따라 어플리케이션 전자책 역시 빠르게 성장하고 있는 중이다.

〈표 4〉 148앱스닷컴 월별 활성 어플리케이션 수

구분	앱	게임	계
2008년 6월	2,074	547	2,621
2008년 7월	2,851	808	3,659
2008년 8월	3,592	1,050	4,642
2008년 9월	4,608	1,382	5,990
2008년 10월	6,029	1,797	7,826
2008년 11월	7,609	2,257	9,866
2008년 12월	9,542	2,777	12,319
2009년 1월	11,945	3,333	15,278
2009년 2월	15,179	4,027	19,206
2009년 3월	18,715	4,809	23,524
2009년 4월	22,484	5,699	28,183
2009년 5월	26,235	6,584	32,819
2009년 6월	31,390	7,559	38,949
2009년 7월	36,887	8,567	45,454
2009년 8월	43,294	9,771	53,065
2009년 9월	50,045	11,189	61,234
2009년 10월	56,470	12,553	69,023
2009년 11월	64,266	14,004	78,270
2009년 12월	79,403	16,354	95,757
2010년 1월	91,168	17,928	109,096
2010년 2월	103,232	19,766	122,998
2010년 3월	116,681	21,587	138,268
2010년 4월	130,389	24,188	154,577
2010년 5월	143,188	26,016	169,204
2010년 6월	157,575	28,234	185,809
2010년 7월	172,640	30,379	203,019
2010년 8월	188,641	32,871	221,512
2010년 9월	202,528	34,931	237,459
2010년 10월	219,154	37,520	256,674
2010년 11월	234,609	39,914	274,523
2010년 12월	255,279	43,932	299,211
2011년 1월	271,075	46,659	317,734
2011년 2월	286,216	49,719	335,935
2011년 3월	303,752	53,221	356,973
2011년 4월	321,970	56,642	378,612

〈표 5〉 148앱스닷컴 카테고리별 활성 어플리케이션 수  
(2011년 5월)

구분	계	백분율
Games	58,395	14.95%
Books	54,267	13.89%
Entertainment	42,213	10.80%
Education	34,003	8.70%
Lifestyle	29,427	7.53%
Utilities	23,584	6.04%
Travel	22,444	5.74%
Music	15,972	4.09%
Reference	14,795	3.79%
Business	14,212	3.64%
Sports	13,016	3.33%
News	10,933	2.80%
Productivity	10,011	2.56%
Healthcare & Fitness	9,366	2.40%
Navigation	7,822	2.00%
Photography	7,775	1.99%
Finance	7,270	1.86%
Social Networking	6,813	1.74%
Medical	6,812	1.74%
Weather	1,602	0.41%
Total	390,732	100.00%

애플 앱스토어는 2008년 출시 이후 지난 1월에 누적 100억건 다운로드, 누적 매출 30억 달러를 기록했다. 148앱스닷컴 집계자료에 따르면 5월 기준으로 전체 어플리케이션은 390,732건이며, 이 중 게임은 총 58,395건으로 14.95%에 달했고, 전자책은 총 54,267건으로 13.89%로 게임을 바짝 뒤쫓고 있다.

국내의 경우에도 월간 《APP》 4월호 통계에 따르면 앱스토어 누적 등록 건수는 애플 앱스토어 한국계 정 267,340건, T스토어 33,171건, 올레마켓 23,880건, 오즈스토어 10,393건으로 빠르게 늘어나고 있는 중이다.

특히 아이패드용 어플리케이션에서는 Books가 16,440건으로 1위를 차지했고, 안드로이드탭용 어플리케이션에서는 e-Book이 20,596건으로 늘어나고 있음을 볼 때, 전자책이 스마트폰에서는 게임에 이어 2위를 차지하고 있지만 태블릿PC에서는 e-Book이 부동의 1위가 될 가능성이 높다는 것을 알 수 있다. 더욱이 아이패드, 갤럭시탭, 옵티머스패드 등 태블릿PC가 올해 광범위하게 보급될 것으로 볼 때 전자책은 우리가 예상하는 것 이상으로 더 빠르고 더 넓고 더 깊게 확산되어 갈 것으로 보인다.

〈표 6〉 2011년 4월 마켓별 누적 앱등록 통계

구분	미국 애플 앱스토어	한국 애플 앱스토어	안드로이드마켓	T스토어	올레마켓	오즈스토어	
등록수	1월	261,708	236,240	196,593	25,370	21,314	6,957
	2월	269,859	244,000	213,148	31,246	21,989	7,217
	3월	276,480	258,400	226,561	31,299	21,693	9,041
	4월	285,878	267,340	243,296	33,171	23,880	10,393

〈표 7〉 2011년 4월 스마트패드 마켓 누적 앱등록 통계

한국 애플 앱스토어 아이패드용 앱 카테고리 비율 (총 62,560건)		T스토어 안드로이드탭용 앱 카테고리 비율 (총 33,570건)	
Books	16,440	e-Book	20,596
Education	7,260	어학/교육	5,056
Entertainment	5,360	뮤직	1,531
Lifestyle	4,700	생활/위치	1,584
Reference	3,360	Fun	1,556
Travel	3,440	코믹	2,480
utilities	3,160	게임	767
Business	2,900	계	33,570
Productivity	2,400		
기타	13,540		
계	62,560		

앞에서도 언급했지만 전자책산업의 특징은 종이책산업이 디지털웨어를 입고 그대로 이동·전환되는 것이 아니라 콘텐츠, 단말기, 소프트웨어기술, 통신네트워크 분야가 어우러지는 새로운 융합산업이자 새로운 미디어이다. 단말기 업체나 통신네트워크 업체가 유통플랫폼 사업에 진입하기도 하고, 콘텐츠 업체가 유통플랫폼과 단말기 영역을 포괄하기도 한다. 기업의 고유 영역이 파괴되기도 하고, 합종연횡을 통해 새로운 혁신적 모델이나 새로운 시장을 만들어 내기도 한다. 그래서 전자책 어느 분야나 기업간 경쟁과 긴장이 팽팽하게 유지되고 있다.

아마존과 애플의 성공사례가 알려지면서 전자책은 콘텐츠, 유통플랫폼, 단말기 분야의 다양한 기업들을 블랙홀처럼 빨아들이고 있는 중이다. 국내에서도 온오프라인 서점은 물론 단말기 업체, 이동통신사, 언론사, 대형 출판사 등 업종을 가리지 않고 뛰어들고 있으며, 그동안 전자책에 대해 보수적이었던 종이책 출판사들도 빠르게 전자책 사업에 동참하고 있다.

이런 상황에서 다른 한편에서는 그들이 드리워지고 있다. 미국의 최대 대형서점 보더스사가 파산신청을 했고, 호주 시드니대학교에서는 도서관 장서 50만권을 처분(별도 보관)하기로 했다. 이러한 현상은 이제 시작에 불과하다. 10인치 내외의 태블릿PC가 스마트폰처럼 보급이 보편화 될 시점에 이르면 종이책에 정체성을 두고 발전해 왔던 오프라인 서점이나 도서관의 경우 과거 패러다임의 급격한 해체와 동시에 재구성되는 과정을 거칠 수밖에 없을 것이다. 전자책이라는 쓰나미에 휩쓸려 무력하게 떠내려 갈 것인가? 아니면 전자책 환경을 다스리고 주도하게 될 것인가? 미래의 모습을 일궈내는 것은 그 현장에서 서 있는 주인공들의 몫이다. <sup>58</sup>