

책의 미래, 출판의 미래

# 국내외 전자책산업 동향과 비즈니스전략

장기영 한국전자출판협회 사무국장

책의미래 ([www.ebookstory.com](http://www.ebookstory.com))  
한국전자출판협회 ([www.kepa.or.kr](http://www.kepa.or.kr))  
[alice0776@paran.com](mailto:alice0776@paran.com)

# 1. 국내외 전자책산업동향 (1)

## 시장규모

**pwc 세계 전자책 시장 규모 및 성장 추이** (단위:백만 달러)

권역별	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	'09-'14 연평균 성장률
세계	1,224	1,631	2,191	2,477	3,006	3,790	5,048	6,532	8,262	27.2%
북미권	796	976	1,209	1,588	2,005	2,488	2,984	3,447	3,890	21.5%
유럽권	30	68	117	146	194	292	519	837	1,257	53.8%
일본	168	243	327	358	394	454	529	626	746	15.8%
중국	11	21	41	51	67	102	157	224	304	42.9%
아.태권	82	170	311	349	424	561	885	1,225	1,585	35.3%
남미권	26	52	94	103	123	162	257	360	480	36.0%

출처: PwC, Global Entertainment and Media Outlook: 2009-2013, '한국콘텐츠진흥원, 2009 콘텐츠시장조사'

**국내 전자책 시장 규모 및 성장 추이** (단위:억원)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	06-13 연평균 성장률
전자책	825	1,235	1,278	1,323	1,975	2,891	3,250	5,838	<b>32.3%</b>
전자사전	1,220	2,100	2,400	2,542	2,597	2,613	2,518	2,581	<b>11.3%</b>
전문지식/학술논문	127	192	214	248	251	264	270	282	<b>12.1%</b>

# 1. 국내외 전자책산업동향 [2]

## 해외 동향

<p>아마존</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 전자책 전용단말기 '킨들' '킨들DX' 출시 (300만대 판매, 65%비중)</li> <li>▶ 전자책 30만여 종 서비스 중</li> </ul>	<p>애플 '아이패드' 출시로 단말기 가격 인하 (379달러(약 46만4500원) / 저자작가, 출판사에 인세 70%제공</p>
<p>구글</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 디지털도서관 프로젝트 '구글 북서치' 진행 중</li> <li>▶ 세계 도서 1천만권 서비스 계획 (2010년부터 전자책 서비스)</li> </ul>	<p>올해 구글에디션 발표 예정</p>
<p>애플</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 콘텐츠 거래장터 오픈 (2008.7월 서비스)</li> <li>▶ 현재 20억 건 다운로드 총 거래액 20억 달러 달성 (전세계 '앱스토어' 열풍)</li> <li>▶ 아이패드 출시로 전자책시장에 새로운 강자로 부각(미국 신문협 등 콘텐츠 제공 확대)</li> </ul>	<p>새로운 전자책 강자로 부각중(현재 아이패드 100만대 판매, 올해 1천만대 예상) / 애플 매출에서 아이폰 매출이 절반에 육박</p>
<p>일본</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 소니 : e잉크단말기 'PRS' 시리즈 출시</li> <li>▶ NTT도코모 : 콘텐츠 CP기업 10만개 육성 (모바일 소설 강점)</li> <li>▶ 신초샤 등 주요 출판사 '모바일 휴대 전화문고' 개설</li> <li>▶ 베스트셀러에 모바일소설</li> </ul>	<p>모바일소설 1위 작가 가코스타츠 연500억원수익</p>
<p>유럽</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 스프링거 등 디지털출판(데이터베이스 중심) 40년 역사</li> <li>▶ 아마존, 구글, 애플 등의 움직임에 예의주시하면서 전자책 사업 진출에 고심</li> <li>▶ 보다폰 등 모바일 중심 전자책 서비스 가속화</li> </ul>	<p>유럽연합 주도 '유로피아나' 출판사 디지털출판사업 가속화</p>

# 1. 국내외 전자책산업동향 [3]

## 국내 동향

단말기	▶삼성전자 : SNE-60K(e잉크단말기) 출시 ▶LG디스플레이 : e잉크 단말기+태양전지 <솔라e북> 시제품 발표 ▶아이리버/네오릭스 : e잉크 단말기 상위버전 출시 ▶서전미디어텍 : e잉크단말기 <옴니북> 출시 (윈도우CE 기반/북큐브에서 판매) ▶넥스트파피루스 : e잉크단말기 <페이지원> 출시 ▶인터파크 : e잉크 <비스킷>출시	애플 ‘아이패드’ 출시 앞두고 e 잉크단말기 가격인하 예상 (10만원대 후반)
이통사	▶SK텔레콤 : 전자책 오픈마켓 서비스 런칭 예정 / 모바일 어플리케이션 오픈마켓 T-store 오픈 ▶KT : 전자책 및 모바일 콘텐츠 오픈마켓 <쿡북까페> 오픈 (인큐브테크)	KT 전자책 플랫폼 사업자 본격 진출. SKT도 참여 예상
유통사	▶교보문고 : 삼성전자와 제휴 / e잉크단말기/스마트폰 기반 무선 전자책 서비스 론칭 (6-7만종) ▶인터파크 : 2010년 3월 전자책 ‘비스킷’서비스 시작 (2만5천종) / ▶에스24/알라딘 : 한국e퍼브 출범 (3만종) ▶북센 : 모바일 전자책 오픈마켓 서비스 론칭 (스마트폰 기반 모비북)	콘텐츠 확보 전쟁
전자책 업체	▶누리미디어 : 학술논문 등 도서관 시장 전문화 / ▶한국학술정보 : POD, 학술논문 등 전문화 / ▶한솔인티큐브 / TV석세스 : 오디오북 전문화 / ▶모아진 : 전자잡지(사보 포함) 전문화 / ▶조은커뮤니티 : 도서관, 공공기관 판매 주력 / ▶바로북 : 아이작가2.0 서비스로 UCC기반 장르문학 전자책으로 전문화 / ▶지니소프트 : 웹-모바일 동시연동 전자책 오픈마켓(ePub기반) 전문화 / ▶인큐브테크 : KT 디지털콘텐츠 플랫폼 구축 / ▶제이알크리에이티브 : 전자책 사업 진출 / ▶스포크시스템즈/케이디엠티 : HTML/플래시 기반 다국어전자책 서비스, 다국어 전자책동화로 삼성TV앱스 진출	대기업, 대자본에 대항하는 전문화 특성화 및 연합형태로 발전
출판사	▶(주)출판콘텐츠 공동 법인 설립 : 김영사, 더난, 문학과지성사, 시공사, 푸른숲 등 40여개 출판사들은 전자책 콘텐츠 관리 회사 (주)한국출판콘텐츠 설립(8월) / ▶(주)한국e퍼브 공동법인 설립 / ▶누리미디어,범문사 등 18개 기업 ‘미국도서관 등 글로벌 디지털도서관 유통’추진 / ▶창비, 민음사 등 메이저 출판사 : 독자적인 전자책 비즈니스 모델 추구 / ▶웅진씽크빅 전자책사업 발표 (수십여개 임프린터 출판사 기반)	혼돈과 딜레마 속에서 일부 메이저출판사 독자적인 비즈니스모델 추구
저자·작가·기타	▶두산동아, 능률교육 등 교육업체 : 애플 앱스토어 어플리케이션 등록 판매 / ▶조선일보 : 텍스트어 오픈. 언론사간 전자책사업을 둘러싸고 물밑 헤게모니 치열 / ▶한국일보 등 : 애플 앱스토어에 뉴스 어플리케이션 경쟁 치열 / ▶황석영 등 유명작가 : 전자책/종이책 동시 출간 호의적 (박범신, 황석영 등 인터넷 연재소설)	저자작가 유통플랫폼에 콘텐츠 직접 제공 시작

# 1. 국내외 전자책산업동향 (4)

## 단말기 동향

단말기 보급 중요성 : 단말기구매 -> 전자책구매 -> 시장확대 선순환 발전과정

### E잉크

아이패드 등장으로 판매위축



킨들DX



삼성SNE-60K



아이리버 Story



인터파크 비스킷

### 스마트폰

국내 올해 400만대 예상



아이폰4G



갤럭시S



팬텍 시리우스



LG 옵티머스

### 태블릿PC/스마트TV

삼성/LG/삼보 하반기 출시



아이패드



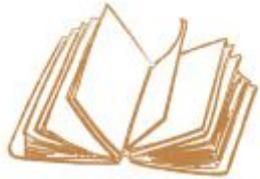
엔스퍼트



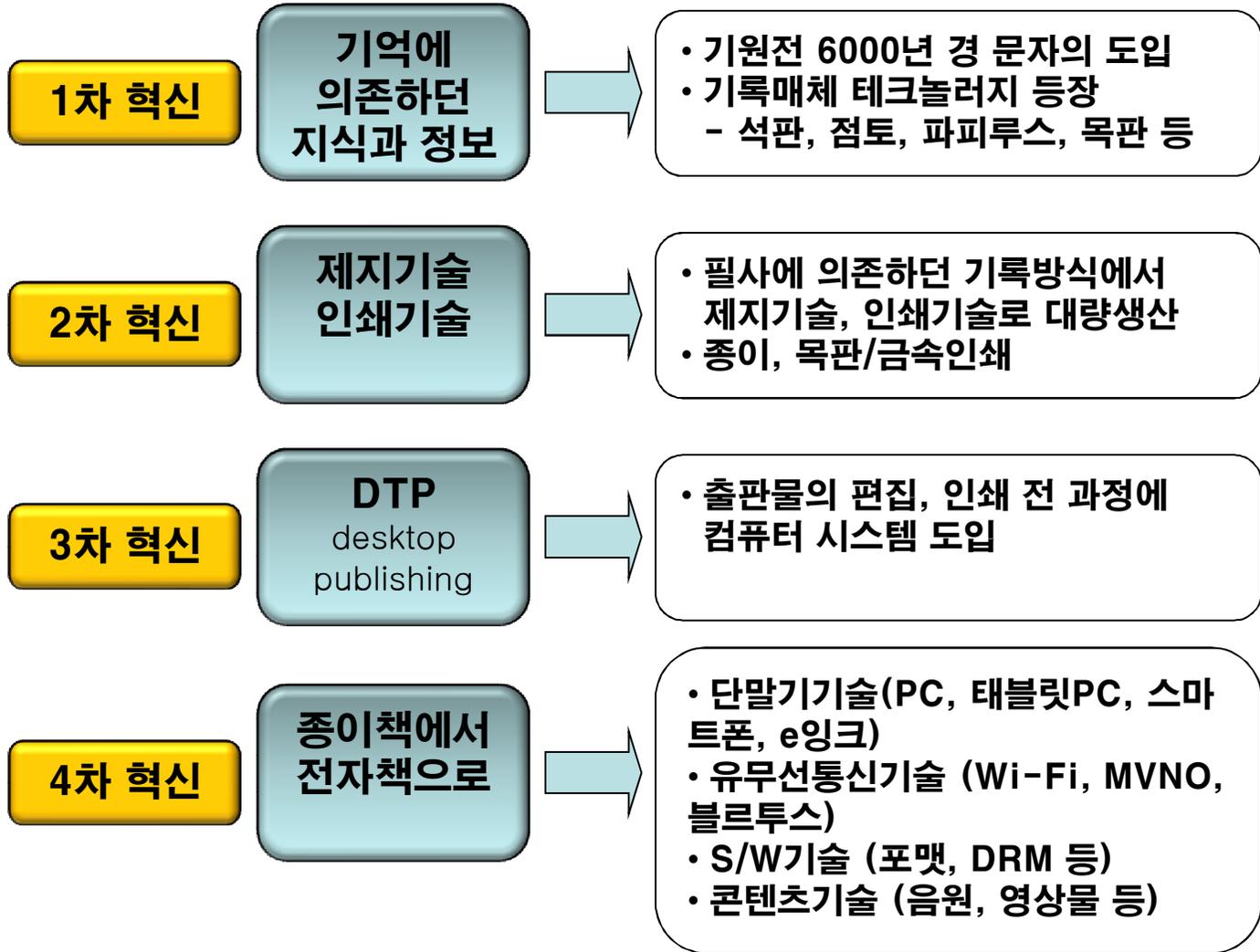
삼성 스마트TV



구글TV



책은 인류역사상 가장 먼저 등장한 미디어  
가장 오랫동안 영향력을 행사한 미디어  
앞으로도 소멸되지 않을 미디어



### ‘고비용 저효율’에서 ‘저비용 고효율’ 출판산업으로 이동

- ◆출판시장 1997년 4조원 시장에서 2008년 2조5천억원 시장으로 감소
- ◆종이책 90%가 연 100권 내외로 판매되고 있으며, 종이책 판매 대비 과도한 제작비용, 물류비용으로 출판사의 수익성이 악화되고 있음
- ◆국내 출판사 3만개 돌파, 그러나 이중 지난해 책을 단 한 권이라도 낸 곳은 2천777개(8.7%)였으며, 무실적 출판사는 2만8천962개(91.3%)에 불과 (2009한국출판연감)

### 지구온난화 등에 따라 친환경 출판환경 도래

- ◆국내 종이책에 소비되는 종이 소비량 연간 200톤, 이는 30년생 나무 3천5백만 그루에 해당 (지구온난화 등 환경문제에 출판산업 역시 비껴갈 수 없는 상황)
- ◆종이책 대신 다양한 디지털매체 활용으로 친환경 출판산업 선도
- ◆중국의 경우 종이 소비를 줄이기 위해 국가 차원에서 전자출판 적극 권장

## 2. 전자책산업 개요 (3)

# 무엇이 변화하고 있는가?

	변화의 지점	특징
독서 (매체영향력)	책 -> 신문 -> TV -> 유선인터넷 -> 모바일로 매체 영향력 이동중	<ul style="list-style-type: none"> <li>■아이폰 등 스마트폰 폭발력</li> </ul>
창작	소수 전문가 -> 인터넷 기반의 프로슈머 대거 등장 (독자이자 동시에 작가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■해외번역도서 비중 30%</li> <li>■국내 저자/작가층 취약</li> <li>■인터넷 기반 창작 활동 대중화</li> </ul>
출판사	종이책(고비용저효율) -> 전자책(저비용고효율)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■출판사 양극화 심화</li> <li>■종이책 판매 지속적 감소</li> </ul>
유통	단순 유통구조 -> 멀티 유통구조	<ul style="list-style-type: none"> <li>■다수 플랫폼 사업자 등장</li> <li>■콘텐츠 유통채널 폭발적 증가</li> </ul>

**기존의 서적 유통 구조**

저자 (출판사 분에서 10%) ← 70원  
 출판사 (70%) ← 700원  
 도매상인 (8%) ← 780원  
 서점 (22%) ← 1000원  
 독자

**iPad를 통한 전자서적 유통 구조**

출판사 (70%) ← 560원  
 혹은 저자 (70%) ← 560원  
 iPad의 iBooks (30%) ← 800원  
 독자 (정가의 20% 할인판매)

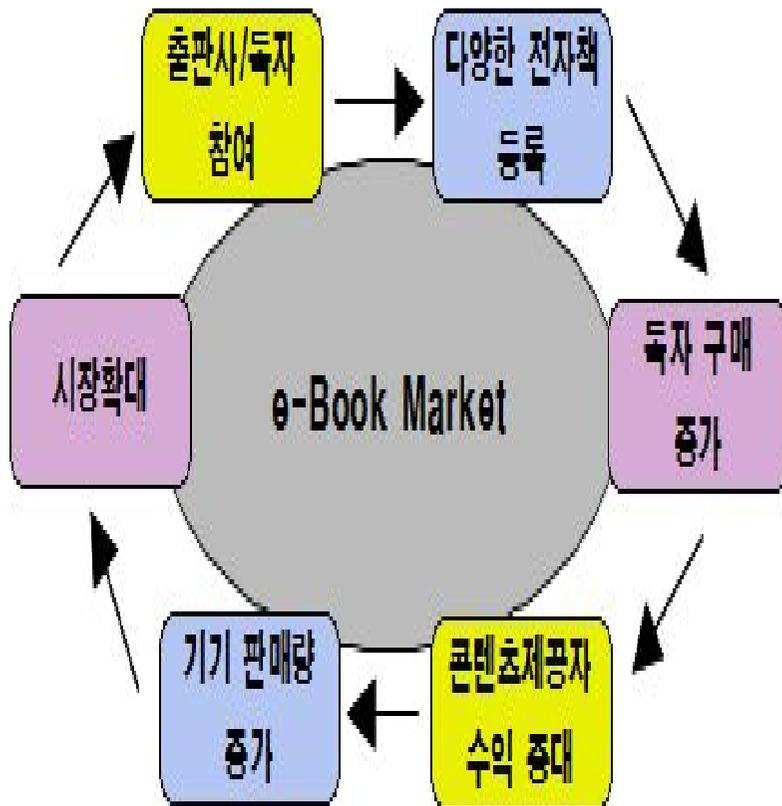
저작권이 출판사에 있는 경우  
 저작권이 저자에게 있는 경우

## 2. 전자책산업 개요 (4)

# 무엇이 변화하고 있는가?

	변화의 지점	특징
산업구조	<p>제지, 필름, 인쇄, 서점, 출판사 등 단순구조</p>	<p>■콘텐츠, 단말기, IT기술, 유통 등 복합적인 산업 융합으로 거대 산업규모 창출</p>

### 선순환 발전구조 창출



### 전자책이란?

"전자책은 단순한 텍스트 기반 정보의 디지털화된 콘텐츠만을 의미하는 것도 아니며, 전자책 구현을 위한 소프트웨어 및 하드웨어 시스템으로만 인식되어서도 안 된다. 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.**"

**첫째로 전자책 관련산업이 끊임없이 선순환 발전구조를 창출**한다는 점이다. 마치 살아있는 자연 생태계처럼 e-Book마켓을 중심으로 콘텐츠, 단말기의 동시 성장을 통해 시장이 확대되는 과정을 만들어 낸다. 여기에서 주목할 점은 콘텐츠 생산에서 출판사와 독자의 경계가 모호해지는 프로슈머(prosumer) 개념이 점점 더 강화된다는 것이다.

**둘째로 전자책 관련 산업에 연관되는 업계가 폭발적으로 증가**한다는 점이다. 전자책 하면 흔히 출판사, 유통사, 전자책 전용 단말기 업계만 참여하는 수준으로 이해하는 경우가 많다. 하지만 그렇지 않다. 전자책을 둘러싼 산업 연계사슬은 출판사, 서점업계, 디지털콘텐츠업계, 인터넷업계, 단말기업계, 기술업계, 통신업계 등 연관된 산업군이 넓고 깊다.

## 2. 전자책산업 개요 (6)

## 국내 출판사 현황과 특징

미디어 · 독서환경	인터넷, 뉴미디어 등장으로 인해 종이책매체 영향력 급속하게 감소
환경오염 산업	국내 종이책 소비 종이 200만톤 (3,500만그루 희생)
시장규모 감소	1997년 단행본 시장 4조원 규모에서 현재 2조5천억원 규모로 축소
양극화 심화	상위 3~5% 이내 출판사 과독점, 중소출판사 몰락
해외 번역도서 의존도 심화	해외번역도서 비중 30%이상, 베스트셀러의 경우 50% 이상
국내 저자 · 작가층 취약	스타마케팅, 기획출판으로 출판사-저자 종속관계로 저자층 취약해짐
고비용 출판구조	원재자값 상승, 마케팅비용 증가로 고비용 구조 고착화 (종당 2-3천만원) 사재기 등의 문제가 끊임없이 불거져 나올 수밖에 없는 구조적 문제 고비용 저효율의 대표적 산업으로 인식
결론	<p><b>전자책사업 가속화</b></p> <p><b>先전자책 後종이책 구조로 출판시스템으로 을 변화시키는 것</b></p>

### 3. 전자책산업 특징 (1)

## 전자출판물 범위

<p>전자책</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단행본이나 chapter 단위로 출간되는 전자출판물. 현재는 종이책이 디지털로 출간되는 경우가 많으나, 향후 종이책 없이 전자책으로 출간되는 경우가 다수를 차지할 것으로 예상됨</li> <li>• 종이책이 전자책으로 출간 : 현재 교보문고, 인터파크, 북센, 예스24, U페이퍼, 바로북, ebook21닷컴, 북큐브 등 20만종 이내</li> <li>• 전자책으로 직출간 : U페이퍼, 신영미디어, 아이작가 등 20여개 사이트에서 7~8만 종으로 추산됨 (장르문학이나 여행수기 등을 중심으로 빠르게 확산되고 있음)</li> <li>• 과거 이통사 플랫폼에 공급하던 만화 전자책의 경우 2만여 종에 달함. 위피 폐지, 국내 이통사 콘텐츠 서비스 약화에 따라 만화 콘텐츠 업체들은 아이폰 앱스토어 등으로 진출하고 있고, 인터넷 서점, 단말기 업체 등에 콘텐츠 공급 채널을 늘려나가고 있음</li> </ul>
<p>전자사전</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 50여개 출판사가 발간하는 전자사전 종류는 200여 종에 이룸</li> <li>• 포털과 전자사전(단말기)에만 공급되었으나 최근에는 핸드폰은 물론 스마트폰으로 대거 공급되고 있음. 아이폰 앱스토어에서는 전자사전 어플리케이션으로 직공급</li> </ul>
<p>오디오북</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 오디오북 종수는 1만여 종이지만 종이책 부록(CD롬)으로 제공하던 오디오북이 각종 단말기에 공급되기 시작함</li> <li>• 대표적인 업체로는 한솔인티큐브, 북리슨 등 소수의 업체가 있음</li> </ul>
<p>데이터베이스 출판</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육업체의 문제은행 등이 데이터베이스 패키지로 판매되거나 회원제 서비스로 판매되고 있는 경우가 많음 (최근 아이폰 어플리케이션으로 서비스 확대중)</li> <li>• 두산동아, 대교, 능률교육 등 메이저 출판사와 e러닝 업체가 데이터베이스출판 형태의 비즈니스 모델을 강화해 나가고 있음</li> </ul>
<p>디지털 학술논문/저널</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국학술정보, 누리미디어 등 10개 이내 업체가 존재하고 대략 200만종 이상 출간되어 서비스 되고 있음</li> <li>• 교보문고, 인터파크에서 스프링거사로부터 3만종의 해외논문/저널 등을 공급받아 서비스</li> </ul>
<p>전자신문/ 전자잡지</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전자신문의 경우 조선일보, 동아일보, 한국일보, 국민일보, 전자신문 등 메이저 언론사 대부분이 스마트폰 전자신문 서비스를 하고 있음</li> <li>• 최근 조선일보(텍스토어) 등 독자적인 플랫폼 서비스를 갖추고 전자신문은 물론 단행본 전자책 서비스까지 확대하고 있음</li> <li>• 전자잡지의 경우 한국잡지협회 소속 잡지들의 콘텐츠 1만여 종이 디지털화되어 서비스되고 있음</li> </ul>
<p>기타</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정부, 공공기관, 기업, 지자체 등에서 발간하는 웹 기반의 전자출판물로 광범위하게 출간되고 있음</li> </ul>

### 3. 전자책산업 특징 (2)

## 전자출판물 주요 유통경로

<b>콘텐츠</b>	<b>B2C</b>	<b>인터넷서점</b>	교보문고, 북센, 인터파크, 예스24...	
		<b>이동사</b>	KT(2010.6월), SKT(하반기)	통합 앱스토어
		<b>연등사</b>	텍스토어 (조선일보), 한국일보...	
		<b>IPTV</b>	SK, LG, KT(일부 서비스중)	알티캐스트
		<b>전자책포털</b>	U-Papre (지니소프트) eBook21.com (조은커뮤니티) 아이작가2.0 (바로북) 북큐브 (북큐브네트웍스) 우리전자책 (블루마운틴, 에피루스)	통합 오픈마켓 (가능성)
		<b>단말기업체</b>	해외 : 아이폰, 아이패드 국내 : 인터파크, 아이리버, 네오릭스, 삼성전자 넥스트파피루스 etc	e잉크 스마트폰
		<b>기타</b>	웅진씽크빅, 기타	
	<b>B2B</b>	<b>도서관</b>	국공사립 도서관 (2천여개)	
		<b>교육기관</b>	초중고/대학/기타 특수학교	디지털교과서
		<b>공공기관</b>	교육청/정부 산하기관/지자체	
		<b>아파트</b>	300세대 이상 아파트 문고	건설업체
		<b>기업</b>	항공사/철도/은행/학원 etc	직무교육
	<b>글로벌</b>	<b>글로벌유통</b>	애플 '앱스토어' 구글 '안드로이드'	직거래
		<b>해외수출</b>	콘텐츠 라이선스 판매	

### 3. 전자책산업 특징 (3)

## 전자책 제작 및 서비스 형태



<b>포맷</b>	ePUB	PDF	플래시	HTML	데이터베이스
-----------	------	-----	-----	------	--------

<b>단말기</b>	PC/노트북	e잉크	스마트폰	태블릿PC	디지털TV	전자사전/PMP
------------	--------	-----	------	-------	-------	----------

## 4. 전자책 비즈니스 전략 (1)

## 애플 아이폰/아이패드(1)

### ◇2009년 상반기 휴대폰 업체 영업현황

	(단위:100만달러)		
	매출	영업이익	영업마진
노키아	17,014	1,926	11.3%
RIM	6,887	1,423	20.7%
소니 에릭슨	4,561	(841)	(18.5)%
삼성전자	12,223	1,283	10.5%
LG전자	6,514	593	9.1%
모토로라	3,630	(762)	(21.0)%
소계	50,829	3,622	7.1%
애플	5,094	2,038	40%
기타업체	9,869	740	7.5%
합계	65,792	6,400	9.7%
애플의비중	8%	32%	
소니에릭슨과 모토로라 영업 마진을 0%로 할 경우			
합계	65,792	8,003	
애플의비중	8%	25%	

◇상반기 휴대폰 업체 이익 집계 [자료=벤스타인]

### 1. 현황

- 5,700만대 판매
- 매출은 5위에 불과하지만 영업이익은 1위

### 2. 전망

- 앱스토어 거래총액 20억 달러 (애플 30%)
- 2010년 태블릿PC 까지 진출
- 휴대용 아이폰과 아이패드를 중심으로 세력확장

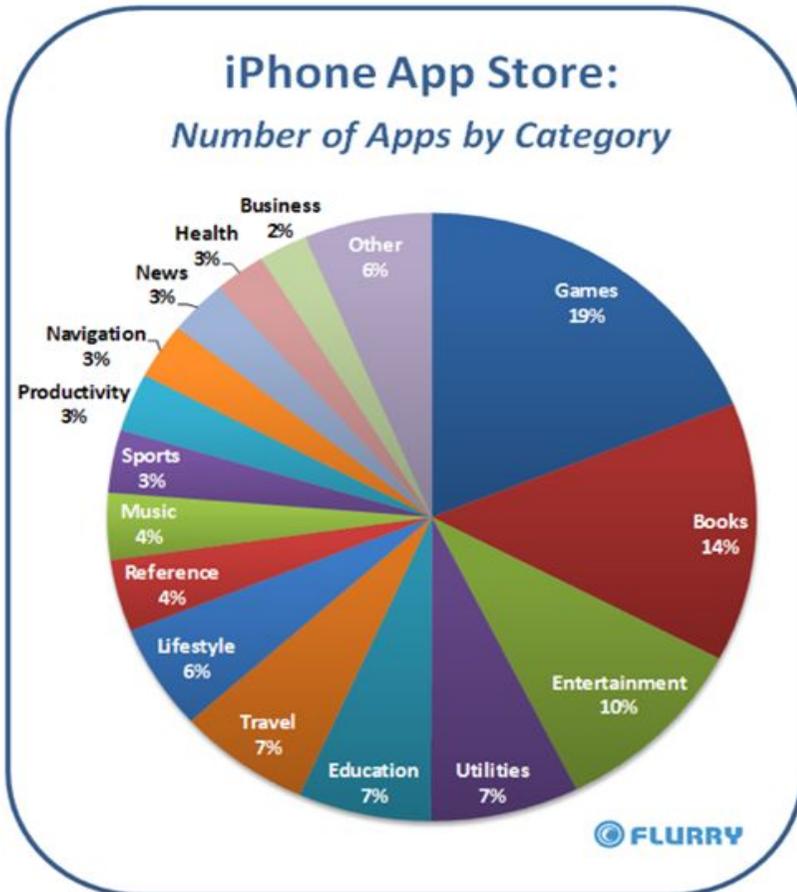
### 3. 교훈

- 콘텐츠제공자를 위한 앱스토어 구축
- 콘텐츠제공자의 자발적 참여

### 4. 핵심 키워드

- 혁신 (이통사 중심의 콘텐츠 유통구조 파괴)
- 오픈마켓과 프로슈머
- 생태계 (전세계 수만명의 개발자에 수익창출 제공)

### 앱스토어 전자책 판매 비율

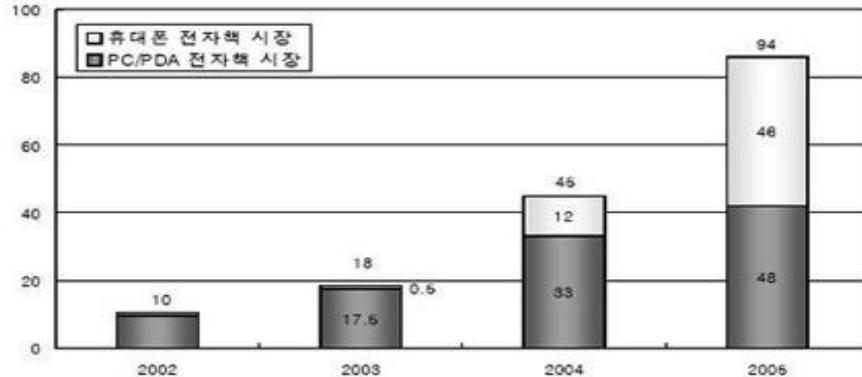


Source: Aptism.com, July 2009

1. 앱스토어에서 전자책 판매 점을
  - 게임 19%
  - 전자책 14%
2. 스마트폰, 태블릿PC에서 가장 빠른 콘텐츠 공급은
  - 게임 : 개발 소요 시간
  - 전자책 : 이미 기 개발된 콘텐츠 무수히 많음
3. 누구나 쉽게 참여해서 얻는 수익구조
  - 전세계 젊은층에게 어필
  - 다중이 개발자이자 소비자로 참여
4. 2010년 아이패드 출시
  - 3.5인치 아이폰이 10인치 아이패드 확장
  - 전자책, 멀티미디어콘텐츠, TV등으로 확장 목적
  - 10만건 앱스토어 기반의 콘텐츠와 개발자 기반
  - 80일 만에 300만대 판매

## 4. 전자책 비즈니스 전략 (3)

## 일본 모바일북 사례



출처 : 『電子書籍ビジネス調査報告書 2006』, インプレス, 2006.9.  
▲휴대폰 전자책 시장의 급성장(단위: 억 엔)

### 모바일 중심으로 전자책산업 이동

2008년 464억엔(약 6천400억원)

모바일전자책 402억엔  
PC용 전자책 62억엔(전년도 72억엔)

1. NTT그룹 망 개방으로  
현재 10만개 CP 활동 (공식,비공식 포함)

2. 모바일 소설 활성화

- 출판사 기반 아님
- 아마추어 작가 중심으로 프로슈머 구현
- 베스트셀러 10종 중 5-6종이 모바일소설
- 신초샤 등 주요 출판사 ‘모바일 휴대전화문고’ 개설

● 베스트셀러에 모바일 소설 진입 (모바일소설 1위 작가 가코스타츠 연 500억 원 수익)



### 두산동아 <세계대백과사전>

사전 등 출판콘텐츠를 바탕으로 데이터베이스출판 비즈니스의 새로운 영역을 개척한 사례,  
데이터베이스출판, 포털과 콘텐츠공급 제휴  
사전콘텐츠의 포털, 전자사전, 핸드폰 등 공급채널을 확대하는 모티프 제공

○ 막대한 비용과 시간을 투자하여 만든 종이책 두산세계대백과의 경우 종이책 매출의 하락을 극복하고자 CD롬타이틀로 출시되었으나 불법복제로 인해 CD롬타이틀 사업을 포기했다. 두산동아에서는 CD롬타이틀 사업을 과감하게 포기하는 대신 두산세계대백과사전 콘텐츠를 네이버에 5년간 독점공급하여 활로를 모색했다.

### 시사점

- 사전콘텐츠의 디지털 데이터베이스 출판
- 네이버(포털)과 콘텐츠 공급 (당시 혁신적 비즈모델 로 새로운 가치 창출)

## 4. 전자책 비즈니스 전략 (5)

# 아이스크림



### 시공미디어 <아이스크림>

KBS의 다양한 동영상 소스와 교과서를 결합하여 만든 멀티미디어 보조교재  
KBS와 시공미디어가 공동으로 제작하여 성공한 사례

- 아이스크림(영어로 배우는 초등학교 사회/과학)은 초등학교 정규 사회/과학 교과의 주요 차시를 영어로 배울 수 있도록 구성한 제품. “영어로 배우는 초등학교 사회/과학”은 초등 영어 체험 교실에서 사회/과학 교과를 영어로 된 동영상, 애니메이션, 게임 등으로 활용하고, 이후 방과후 시간에 학생 스스로 반복 학습을 통해 자연스럽게 영어와 교과 능력을 향상시키는 영어 교육 콘텐츠
- 시공미디어와 KBSi 공동 영업망을 중심으로 B2B 판매로 연 매출 30억원
- 초기에는 초등학교에 CD/DVD 타이틀로 판매 제공하고, 추후엔 초등학생과 교사에게 제공하는 온라인 스트리밍 서비스로 발전해 가고 있음

### 시사점

- 텍스트+이미지+동영상 디지털 데이터베이스 출판
- CD/DVD 타이틀에서 시작하여 웹 데이터베이스 출판으로 확대
- B2B시장에서 자본 축적하여 B2C 시장으로 진출

## 4. 전자책 비즈니스 전략 (6)

# 리틀팍스 '플래시 영어동화'



### 리틀팍스

영어콘텐츠를 플래시 동화를 제작하여 전자도서관 형태로 서비스하고 있으며, 이를 기반으로 직영 어학원을 설립하여 실시간 교재로 활용되고 있다.

- 설립초기 직원1-2명으로 시작하여 현재 8개 직영 어학원, 미국/일본 현지 법인 설립

- (주)리틀팍스는 '멀티미디어 동화에 의한 영어교육'을 지향하는 영어교육 전문회사 1996년 미국에서 TESOL (영어교육학석사)과정을 공부하면서, 멀티미디어 동화에 의한 영어교육의 중요성을 인식하여, 1998년 세계의 인터넷 상에서 찾을 수 있는 멀티미디어 동화를 소개하는 Free English 사이트 오픈
- 2000년 세계시장에 영어교육의 새로운 대안을 제시하기 위해 리틀팍스 사이트 오픈
- 리틀팍스의 동화는 그 우수성이 세계적으로 인정되어, 현재 미국, 일본으로 수출되어 영어의 본 고장인 미국과 일본에도 진출

### 시사점

- 영어콘텐츠로 미국, 일본 현지법인 진출
- 독자적인 콘텐츠로 승부
- 고품질 콘텐츠로 호흡이 긴 사업전략 구체화



### 전자사전에서 깜박이까지

- 콘텐츠 + 단말기가 결합한 패키지 상품으로 교육시장에서 지속적인 시장을 형성하고 있음
- 현재 깜박이 30만대 판매, 메모리1080, 하프스터디, 마이센스 등 경쟁 제품 대거 등장

### 시사점

- 콘텐츠 + 단말기 융합 ‘패키지 전략’
- 사전콘텐츠 + 전자사전 = 연 2,600억원 시장 창출
- 영어콘텐츠 + PMP 단말기 = 깜박이 하나로  
연 1천억원 시장 창출

**전자책산업 동향과 비즈니스 전략**

**감사합니다**