

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

혁신성장품목분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

전자출판

융합 기술로 발전하고 있는 전자출판 산업

요약

배경기술분석

심층기술분석

산업동향분석

주요기업분석



작성기관

한국기업데이터(주)

작성자

임성민

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술신용평가기관에 발주하여 작성한 것입니다.
- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미공개 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-3215-2479)로 연락하여 주시기 바랍니다.

전자출판

융합 기술로 발전하고 있는 전자출판 산업

■ 출판물의 단순 디지털화가 아닌 융합기술로 발전

표준국어대사전에 따르면 전자출판은 컴퓨터를 이용하여 책의 편집·조판 따위의 제작을 하는 출판이나, 종이에 인쇄하는 방식 대신에 시디롬에 문자와 도형 정보를 기억시켜 독자들에게 제공하는 일로 정의 되어 있다. 실제 출판현장에서는 전자출판, 디지털 출판, 전자책, 디지털 콘텐츠 등 다양한 용어가 혼용되어 사용되고 있으며 전자책을 도서로 간행되었거나 도서로 간행될 수 있는 저작물의 내용을 휴대가 가능한 전용단말기, 태블릿PC, 스마트폰과 같은 단말기를 통해 읽을 수 있도록 한 것으로 규정하고 있다. 이러한 플랫폼화는 결과적으로 출판산업, 출판문화산업 부분까지도 확장되어, 도서, 저술, 유통, 단말기 등 책과 관련된 산업 변화 전체를 이끌고 있으며, 독서 주체들이 직접적으로 책을 저술, 창작하여 유통하는 현상으로도 변화되고 있다. 이러한 출판물을 제작하면서 유통, 소비자들에게 전달하기 까지 다양한 산업이 융합되고 있으며 이에 따른 발전이 기대된다.

■ 전자출판 시장을 주도하는 개인 집필자 및 플랫폼사업자

개인 집필 인원의 증가, 소셜미디어 확대 등 개인이 자유롭게 집필한 제품에 대한 커뮤니티가 발전하게 되었으며, 이를 활용한 플랫폼사업자들이 전자출판 시장에 진입하면서, 하나의 산업으로 발전하게 되었다. 이에 따라 기존의 출판사들을 이용한 출판 이외에도 저자-플랫폼-유통-소비 라는 연결 시스템이 구축되었으며, 만화, 소설 뿐만 아니라 고객의 니즈를 파악하여 콘텐츠 창작부터 소비까지 이루어질 수 있게 하였다. 향후 이러한 전자책 관련 콘텐츠는 하나의 IP로 창출되어 개인 소비자를 위한 굿즈 판매, 영화·드라마 제작 등까지 새로운 산업과의 융합도 이루게 된다.

■ 종이책 시장과 동반 성장 가능성

매년 종이책 시장을 포함한 국내 출판 시장은 1% 정도의 성장률을 보이고 있다. 하지만 2020년도 코로나의 발생으로 집안 생활시간이 증가하며 국내 종이책 시장 성장은 더욱 클 것으로 예상된다. 이에 전자출판 시장 역시 다양한 형태로 소비자들에게 다가가고 있다. 기존의 웹툰이나 웹소설 뿐만 아니라 오디오북이나, 직접 책을 편찬할 수 있는 시스템을 구축하는 것이다. 또한, 유년시절부터 디지털 매체의 노출로 인해 종이책과 전자출판과의 이질감을 느끼지 못하는 세대가 지속적으로 확산 되는 점에서 디지털 전자출판 시장에 대한 성장도 기대된다.

I. 배경기술분석

변화가 시작되는 전자출판

전자출판은 기존 종이책 시장을 대체하고 있으며, 언제 어디서나 휴대단말기를 통해 접근하여 활용할 수 있는 특징을 가진다. 이러한 특징에 맞도록 다양한 플랫폼 업체들이 등장하고 있으며, 개인 출판사, 집필자 등을 중심으로 다양한 콘텐츠가 개발되고 있다.

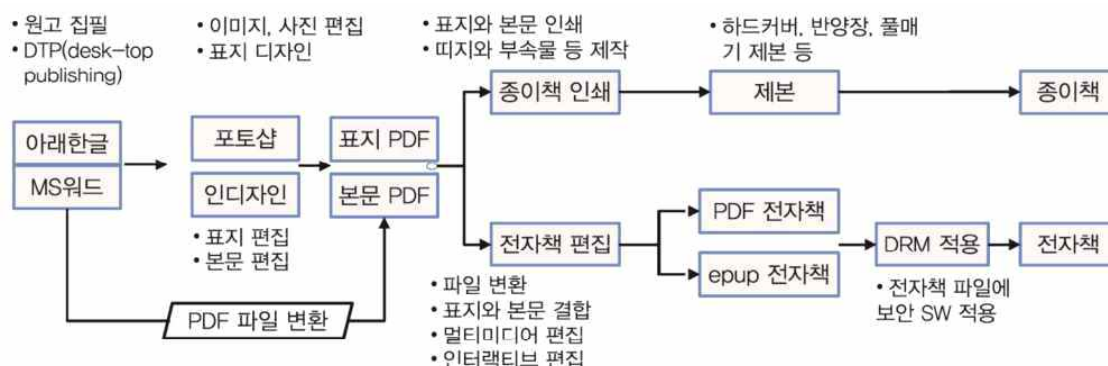
■ 출판물의 단순 디지털화가 아닌, 콘텐츠·기기·관련 산업들의 융합기술로 발전 전자출판의 개요

표준국어대사전에 따르면 전자출판은 컴퓨터를 이용하여 책의 편집·조판 따위의 제작을 하는 출판이나, 종이에 인쇄하는 방식 대신에 시디롬에 문자와 도형 정보를 기억시켜 독자들에게 제공하는 일로 정의 되어 있다. 실제 출판현장에서는 전자출판, 디지털 출판, 전자책, 디지털 콘텐츠 등 다양한 용어가 혼용되어 사용되고 있으며 전자책을 도서로 간행되었거나 도서로 간행될 수 있는 저작물의 내용을 휴대가 가능한 전용단말기, 태블릿PC, 스마트폰과 같은 단말기를 통해 읽을 수 있도록 한 것으로 규정하고 있다.

우리나라에서는 1992년 처음 한국전자출판 협회가 설립된 이후, 90년대 중반부터 전자책 산업이 시작되었으나, 콘텐츠가 풍부하지 않은 점과, 데스크탑이나 노트북 등으로만 접할 수 있는 점에서 크게 성장하지 못하였다. 하지만, 2010년대에 접어들면서 전자책 전용 단말기, 스마트폰 및 태블릿 PC 등의 보급이 되었으며, 이를 기반으로 전자책 관련 다양한 콘텐츠, 기기, 관련 사업들이 개발 되면서, 변화하기 시작하였다.

사업초기 전자출판에 적극적이지 않던 기존 출판사 역시 전자출판 시장에 진입하기 시작하였으며 디지털 기술의 발전은 산업 간 융합을 가속화 시키며 새로운 형태의 다양한 전자출판 콘텐츠도 발전하게 되었다. 이는 곧 출판물 하나하나가 독립된 형태로 발간되는 시대와 달리 출판물들이 공개되고, 판매되는 플랫폼 형태의 사업으로 발전하는 것이다. 이에 따라 네이버, 카카오, 구글, 페이스북 등의 기존 소셜 플랫폼 이외에도, 밀리의 서재, 투믹스, 탑툰 등과 같은 다양한 형태의 플랫폼도 등장하고 있다.

[그림 1] 종이책과 전자책의 출판 단계



*출처: 한국정보통신기술협회

이러한 플랫폼화는 결과적으로 출판산업, 출판문화산업 부분까지도 확장되어, 독서, 저술, 유통, 단말기 등 책과 관련된 산업 변화 전체를 이끌고 있으며, 독서 주체들이 직접적으로 책을 저술, 창작하여 유통하는 현상으로도 변화되고 있다.

또한, 전자출판의 결과물인 전자책은 기존 서적과 달리 별도의 인쇄나 종이를 사용하지 않아 환경 부담이 적고, 향후 재고 처리나 별도의 서적 처리에 비용이 발생하지 않는 장점이 있다. 또한, 기존에 발생하는 비용을 콘텐츠 기획·제작에 투입할 수 있는 점에서 양질의 콘텐츠를 공급할 수 있게 되었으며, 소비자는 휴대폰이나 태블릿과 같은 모바일 기기를 통해 언제 어디서나 콘텐츠를 이용할 수 있게 되었다.

하지만 이러한 장점에도 불구하고 기존 사용자들이 느끼는 종이 질감이나 냄새로부터 얻는 읽는 즐거움이나, 자유롭게 줄을 긋거나 메모할 수 있는 물리적인 한계가 존재하며, 무분별한 복제 및 유통으로 콘텐츠에 대한 흥미를 잃는 경우도 발생하고 있다.

전자출판 시장을 주도하는 개인 집필자 및 플랫폼사업자

기존 종이책의 경우 집필 -> 출판사 -> 인쇄 -> 제본 -> 유통사 또는 서점의 프로세스를 거친 후 소비자들에게 책을 제공하였으며, 초기 전자출판 역시 기존의 종이책을 디지털화 하거나, 전문 작가들에 의해 집필된 콘텐츠를 바탕으로 출판사를 거쳐 별도의 플랫폼 등을 통해 유통되었다. 하지만, 개인 집필 인원의 증가, 소셜미디어 확대 등 개인이 자유롭게 집필한 콘텐츠에 대한 커뮤니티가 발전하게 되었으며, 이를 활용한 플랫폼사업자들이 전자출판 시장에 진입하게 되면서, 하나의 산업으로 발전하게 되었다.

[그림 2] 개인 연재가 가능한 사이트 '문피아'



*출처: 문피아 사이트 캡처

이에 따라 기존의 출판사들을 이용한 출판 이외에도 저자-플랫폼-유통-소비 라는 연결 시스템이 구축되었으며, 만화, 소설 뿐만 아니라 고객의 니즈를 파악하여 콘텐츠 창작부터 소비까지 이루어질 수 있게 하였다. 향후 이러한 전자책 관련 콘텐츠는 하나의 IP로 창출되어 개인 소비자를 위한 굿즈 판매, 영화·드라마 제작 등까지 새로운 산업과의 융합도 이루게 된다.

독서방법의 변화

‘2019년 국민독서실태조사-문화체육관광부’가 발표한 자료에 따르면 종이책에 대한 국민 독서율은 52.1%로 2017년도 대비 7.87% 감소하였으며, 독서량 역시 2017년도 8.3권에서 2019년도 6.1권으로 감소한 것으로 확인되고 있다. 이는 곧 출판사의 매출과도 연관되고 있으며, 대다수의 출판사가 매출은 성장하였으나, 영업이익은 하락한 것으로 확인되었다.

여러 출판사에서는 종이책을 직접적으로 홍보하고, 판매하는 비용을 추가적으로 사용하는데 따른 것으로 보인다. 이와 반대로 ‘중소기업 기술로드맵(2018~2020)’에 따르면 국내 전자출판 시장은 2012년 3,495억 원에서 연평균 3.98% 성장하여 2016년 4,086억 원 규모로 증가하였으며, 2021년에는 5,305억 원의 시장규모를 형성할 것으로 전망하는 등 일상생활에서 별도의 종이책을 소지하지 않고 휴대 단말기를 통해 접근할 수 있는 시장의 선호도가 증가하고 있는 것으로 보인다.

메이저 출판사들 역시 전자출판에 대한 관심도가 높아졌으며 수익력을 높이기 위한 전자책 가격 책정 등을 진행하고 있다. 동일한 책을 발간하면서도 종이책과 전자책에 대한 가격 차이를 두고, 이에 따른 맞춤형 소비자 판매 방식을 적용하고 있는 것이다.

소비자들 역시 두 가지 부류로 변화하고 있다. 기존 책을 단순히 전자책으로만 변화할 경우 전자기기를 통한 장문 읽기의 부담감과 미디어 등의 화려한 콘텐츠의 유혹에 따른 책에 대한 흥미도가 떨어지는 모습을 보이고 있으며, 웹툰이나 웹소설 등과 같이 스낵 컬처(snack culture)형 콘텐츠에 대한 관심도가 높아지는 부류가 있는 반면, 아직까지 종이책이 주는 질감 및 책상에 꽂아두고 바로바로 확인할 수 있는 편의성을 선호하는 부류가 있는 것으로 확인된다.

전자출판 산업의 특징

전자 출판에서의 콘텐츠 생산은 종이출판처럼 출판사나 개인 저작자가 담당하고 있으며 콘텐츠 유통과 서비스는 전자출판 유통사 또는 플랫폼사가 담당하고 있다. 전자출판은 디지털 영역에 들어가며 개방된 플랫폼을 통해 누구나 콘텐츠를 구성, 제작할 수 있어 기존 출판사 소속의 편집자나 전문가 뿐 만 아니라 개인, 일반 대중으로 확대된다는 것이다. 또한 이러한 변화는 일부 소수 독자를 위한 전문적인 분야, 다양한 장르에 대한 발행으로도 이루어지고 있다.

또 다른 특징으로는 콘텐츠의 다양성 및 생산성이다. 기존 종이책과는 다르게 별도의 조판이나 인쇄를 위한 설비, 비용 투입이 없는 점에서 비용이 들지 않고 플랫폼 등을 통해 콘텐츠 유통이 되는 점에서 생산량의 제한이 없다는 것이다. 다른 방향으로 종이책에서 보여줄 수 있는 그림이나, 사진과 달리 오디오, 영상 등을 추가 삽입하여 종합 멀티미디어 콘텐츠로 발전할 수 있다는 것이다.

최근 ‘큐레이션, 빈지 뷰잉, 밀리의 서재’와 같은 오디오 북, 디지털 뷰 서비스가 선보이고 있으며, 기존 네이버나 다음과 같이 웹툰을 제공하면서 별도의 배경 음악을 삽입하여 집중도를 높

이는 방향도 지속되고 있다. 향후 IT 기술의 발달과 함께 융합 콘텐츠 사업으로의 변화가 기대된다. 이외에도 단순히 단권 구입이 아닌 월정액 무제한 스트리밍 방식으로 소비 형태 변화도 시도되고 있다.

마지막으로 전자출판을 기반으로 한 높은 접근성은 곧 다양한 분야의 확장성을 가지고 오게 된다. 특히 다양한 형태로 전자출판이 되고 있는 웹툰과 웹소설의 경우 현재 드라마·영화 뿐만 아니라 연극, 게임, 종이책으로 재 발간되는 등 확장성이 높은 특징을 보인다.

[그림 3] 웹소설을 활용한 다양한 콘텐츠 확장



*출처: 저스티스 관련 뉴스 및 사이트 캡처

Ⅱ. 심층기술분석

다양한 융합 산업으로 발전하는 전자출판산업

전자출판은 종이출판과 달리 인쇄물이 없는 점에서 온라인으로 유통되고 있으며, 또한 작가와 소비자 모두 원활히 사용할 수 있는 플랫폼 산업과 책이나 웹툰 등을 작성하는 소프트웨어 산업, 이러한 전자파일의 무분별한 복제 및 게시를 막기 위한 DRM 개발, 보안 산업이 병행되고 있다. 또한 창작물(출판물)을 소비할 수 있는 단말기 산업 등 전자출판산업은 융합산업으로 발전하고 있다.

■ 전자출판 업무 프로세스

전자출판은 종이출판과 달리 전문작가 뿐만 아니라 1인 출판사가 콘텐츠를 생산하는 경우가 많다. 또한 제작된 출판물에 대해서도 기존과 달리 개인적으로 전문 프로그램을 활용하는 방식으로 제작하고 있다. 이 과정에서 다양한 소프트웨어, 보안과 같은 IT 기술이 접목되고 향후 콘텐츠 소비에 사용되는 단말장치에 대한 개발이 이루어지고 있다.

[그림 4] 전자출판 업무 프로세스



*출처: 한국출판인회의

■ 변화하는 전자출판 시장 참여자들

콘텐츠 생산자 분야

콘텐츠 창작에 대한 관심이 높아지고, 기존 수입 이외에 투잡 개념으로 접근하는 인구의 증가, 편집 및 사용성이 높아진 플랫폼의 증가에 따라 콘텐츠, 즉 출판물을 제작하는 인구가 증가하게 되었다. 어디서나 손쉽게 접속하여 글쓰기나 콘텐츠 제작이 가능하고 책 한권 분량이 아닌 짧은 분량의 글이라도 자유롭게 올리고 공유할 수 있는 특징이 있고, 출판 이전까지 여러 사람들의 피드백을 얻을 수도 있어 문장력의 완성도 역시 높아지고 있는 추세이다.

출판사 없이도 직접 유통사와 계약을 맺고 다양한 프로그램을 활용하여 책을 편집, 등록을 할 수도 있다. 제작이 완료된 출판물에 대해서는 온라인 게재뿐만 아니라 종이책으로 제작할 수 있

는 시스템도 구축되어 있다. 이러한 편의성 증가는 결과적으로 콘텐츠 생산자의 진입장벽을 낮추고 누구나 책을 쓰고 공개할 수 있는 환경을 만들고 있다.

전자책 포맷 분야

전자책은 다양한 포맷으로 작성되고 있으나 주로 ePub, PDF 및 각 단말기 및 플랫폼사에서 제공하는 포맷으로 제작되고 있다. ePub는 ‘electronic Publication’의 준말로 국제디지털출판포럼에서 제정한 전자책의 기술 표준이다. 2007년 9월 공식 표준이 된 이후 많은 전자책 업체에서 해당 포맷을 바탕으로 e북 콘텐츠를 제작하고 있으며, 화면 크기에 따라 레이아웃을 바꿀 수 있어 다양한 크기의 화면에서 책을 볼 수 있다.

다만, 초기 ePub 양식은 흑백 화면인 e잉크 전자책 단말기를 중심으로 발전하여 문제집이나, 잡지, 전문서적, 편집·디자인이 화려한 출판물에 적용하기 어려웠다. 이에 2011년 ePub 3.0 발표되면서 큰 전환기를 맞이하게 된다. ePub 3.0은 스마트폰과 태블릿 PC가 보급되는 상황에서 발표된 점에서 웹문서로 표현하던 것들은 전자책으로 구현할 수 있게 하였다.

[표 1] ePub3의 주요기능 및 특징

주요 특징 및 기능	내용
멀티미디어 표현	▶ HTML5를 수용하여 오디오와 비디오 등 리치 미디어 표현
스크립트 지원	▶ 자바스크립트를 이용하여 동적 이벤트 구현
메타데이터	▶ 더블린 코어 기반의 전자책 메타데이터(식별자, 제목, 언어 요소) 제공
MathML 이용	▶ 수식을 그래픽, 이미지 형태가 아닌 텍스트 형태로 표현
CSS3 지원	▶ 행 조절, 하이픈 연결하기 등에 대해 좀 더 미려한 조정 가능
다중 스타일 시트	▶ 다이내믹한 가로쓰기, 세로쓰기 가능
OTF&OWOFF	▶ 사용자 시스템에 설치되지 않은 서체에 대하여 ePub파일 내부에 서체를 담아 표시 하도록 허용
SVG 지원	▶ SVG 파일 그 자체뿐만 아니라 콘텐츠 내부에 위치한 인라인 벡터 그래픽 표현 가능

*출처: 한국출판인회의, 한국기업데이터 재작성

이 외에도 PDF와 같이 원래 전자문서의 호환성을 고려해 만든 표준 양식 또 마이크로소프트나 워드, 한글과 같은 문서 작성 프로그램을 활용하여 손쉽게 변환할 수 있게 되었다. 다만, PDF는 레이아웃이 고정되어 있어 화면이 작거나 성능이 저하되는 기계에서는 가독성이 떨어지고 파일 크기도 축소하기 어려운 점이 있다.

전자책 SW 분야

앞서 언급한 ePub 양식을 제작하기 위해서 다양한 프로그램이 개발되고 있다. 주로 QuarkXpress, Indesign 등이 있으며, 종이책을 만들기 위해 제작한 데이터 등을 ePub형태로 변환하는 기능을 지원하고 있다. 최근에는 ePub 제작을 위해 Google Sigil, Namo Author 등이 개발되어 저자들을 이끌고 있으며, 유료 프로그램 뿐만 아니라 다양한 무료 프로그램도 선보이면서 안정적이면서도 다양한 기능을 제공하고자 하고 있다.

전자책 보안 솔루션 분야(DRM)

전자출판 산업 초기, 가장 큰 문제는 종이책과 달리 무형의 파일 형태로 제공되는 점에서 무분별한 유통과 복제, 정산 문제에 지속되었다. 출판사나 플랫폼사 역시 해당 문제에 대한 기술개발을 끊임없이 수행하고 있으며 이에 따라 문서보안솔루션 업체와 함께 워터마킹, 핑거프린팅, 암호화 DRM, 스트리밍 DRM 기술 등을 접목하고 있다. 다만, 이러한 DRM이 각 유통사, 플랫폼사 별로 상이한 점에서 전용 단말기 또는 앱에서만 사용되는 불편함도 가지고 있다.

[표 2] 전자출판 DRM 기술




기술명	내용
워터마킹	▶ 콘텐츠의 불법적인 사용을 막기 위해 콘텐츠에 저작권 정보를 내포, 이미지나 영상 콘텐츠에 저작권자의 로고나 정보를 명시하는 방식 사용함
핑거프린팅	▶ 불법적인 사용을 막기 위한 정보를 콘텐츠에 내포한다는 점에서 워터마크와 유사하지만 저작권자의 정보가 아니라 사용자의 정보를 삽입하여 불법적으로 사용자의 정보를 추적하는데 용이함
암호화 DRM	▶ 특정한 키를 사용하여 콘텐츠를 암호화해서 허가된 키를 발급받은 사용자만 암호화된 콘텐츠를 복호화 할 수 있도록 함
스트리밍 DRM	▶ 인터넷의 발전으로 활성화된 스트리밍 미디어를 위한 기술로 영상 녹화나 녹음 등을 방지하는 기술

*출처: 한국전자출판협회, 한국기업데이터 재작성

단말기 개발 분야

일반적으로 스마트폰이나 태블릿 PC를 활용하여 전자출판물을 접하는 경우가 많다. 하지만 종이책이 주는 질감이나, 종이를 넘기는 느낌, 감성 등을 스마트폰이나 태블릿으로 느끼기에는 아직 부족함이 느껴진다. 이에 출판사 및 플랫폼사는 다양한 전자책 출판물 전용 단말기를 출시·개발하고 있다.

[그림 5] 현재 판매중인 다양한 전자책 단말기

 <p>[리디박스] 리디페이퍼 ... 199,000원 N Point 5,970원 ①광고 29CM 최대 15% 할인</p>	 <p>오닉스 북스 포크3 이북... 219,000원 N Point 6,570원 ①광고 이노스페이스원 포크3 특별한 혜택</p>
 <p>ONYX BOOX Poke3 오닉스 북스 포크3 6인치 이북... 219,000원 N Point 구매 999+ 리뷰 572 이노스페이스원</p>	 <p>리디 페이퍼 프로 이북 리더기 전자책 단말기 (...) 169,000원 N Point 구매 999+ 리뷰 746 리디박스</p>
 <p>크레마 사운드업 (crema soundup) yes24버전 121,910원 리뷰 701 점 40 G9</p>	 <p>오닉스 북스 포크3 안드로이드 이북리더기 국... 219,000원 N Point 구매 999+ 리뷰 657 타오루코리아</p>

*출처: 네이버 쇼핑

아마존 ‘킨들(Kindle)’, 반스&노블 ‘누크(NooK)’, 예스24 ‘크레마(Crema)’, 리더북스 ‘페이퍼’ 등이 출시되었으며, 기존 태블릿과는 다르게 LCD나 LED 화면이 아닌 전자 종이 디스플레이(E-Paper Display)를 적용, 저전력, 방수, 높은 가독성을 보이고 있다. 다만, 입자들이 이동하여 글씨나 그림을 표현하고 있는 점에서 화면에 잔상이 남는 문제점도 있으나 이를 해소하기 위해 화면을 자동으로 깜빡이게 하는 등 잔상을 없애는 방법을 고안해 내고 있다.

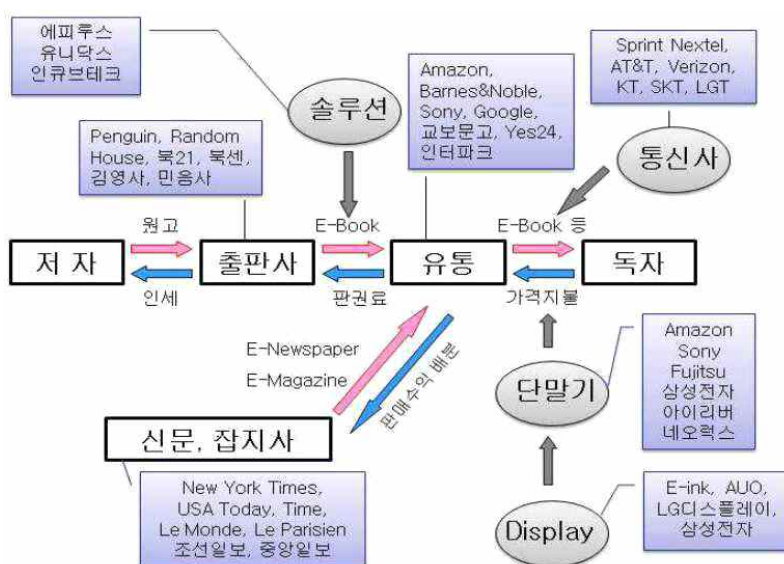
현재 EPD 디스플레이의 2차 혁신도 이루어지고 있다. 대부분의 EPD 단말기가 흑백이라면, 컬러 EPD 단말기가 개발·출시되고 있는 것이다. 2세대 EPD 단말기로 불리는 이 제품들은 컬러는 물론 오디오북을 읽어주는 TTS기능 등을 추가하고 있다. 이처럼 전자출판만을 위한 전자책 단말기 및 다양한 디바이스(스마트폰&태블릿PC)는 지속적인 개발을 이룰 것으로 보인다.

유통, 플랫폼 분야

콘텐츠 창작에 대한 관심이 높아짐에 따라 개인 출판, 셀프퍼블리싱에 대한 관심도가 증가하였으며, 일반적으로 책을 출판하던 기존 출판사와는 다르게 셀프퍼블리싱에 대한 욕구를 만족시킬 수 있는 다양한 플랫폼이 개발·출시되고 있다. 특히 유통사와의 계약을 통해 종이책 출간이나, 디자인 편집, 저작권 확보 등의 출간 이외의 상황에 대해서도 도움을 주는 수준까지도 오르게 되었다.

출판 분야에서는 2002년 캐나다에서 설립된 툴루닷컴을 확인 해 볼 수 있다. 툴루닷컴은 출판을 원하는 누구나 최소한의 절차와 비용을 통해 책을 출간할 수 있게 도와주고 있으며, 작가와 독자 두 그룹을 사용자로 삼아 상호작용하여 시너지 효과를 낼 수 있게 하였다. 기존 출판 시장은 출판사를 중심으로 소수의 작가들이 다수의 독자들에게 책을 판매한다면, 툴루닷컴은 독자가 곧 작가이고, 작가가 바로 독자가 될 수 있도록 한 것이다. 우리나라 역시 웹사이트 상에서 누구나 책을 제작하고 판매할 수 있도록 다양한 플랫폼이 출시되고 있으며, ‘유페이퍼, 이퍼플, 작가의 탄생’ 이외에도 분야별 특징을 살린 플랫폼 업체들이 지속적으로 증가하고 있는 추세이다.

[그림 6] 전자출판 시장의 가치 사슬



*출처: 한국콘텐츠진흥원

Ⅲ. 산업동향분석

다양한 성장 루트를 찾고 있는 출판 산업

코로나 19로 인해 개인 시간이 증가하면서 종이책에 대한 수요 및 전자책에 대한 수요도 동반 상승하고 있다. 하지만 이러한 성장률 자체가 크지 않은 점에서 출판 산업계에서는 다양한 성장 루트를 확보하여 보다 큰 성장을 위한 노력을 지속하는 중이다.

■ 국내 출판업계 현황

대한출판문화협회의 2019년 출판시장 통계자료를 살펴보면 2018년도 서적출판업의 매출액은 4조 1,909억 원(전년대비 0.7% 증가), 서적, 신문 및 잡지류 소매업의 매출액은 2조 3,978억 원(전년대비 0.2% 감소)으로 보이고 있다.

[표 3] 출판산업의 매출액 현황(2014~2018)

(단위 : 백만 원, %)

산업별	2014년	2015년	2016년 (9차)	2016년 (10차)	2017년	2018년	증감률
서적, 신물 및 잡지류 소매업	2,056,259	2,323,988	2,445,626	2,426,236	2,403,722	2,397,788	-0.2
서적, 잡지 및 기타 인쇄물 도매업	1,987,804	2,756,370	2,547,743	2,556,362	2,537,268	2,689,313	6.0
서적출판업	3,810,172	3,742,368	3,868,509	3,862,018	3,890,744	4,190,858	7.7
일반서적 출판업	1,659,177	1,705,832	1,715,708	1,704,438	1,710,287	1,755,007	2.6
교과서 및 학습서적 출판업	2,081,416	1,962,612	2,063,969	2,047,885	2,018,062	2,208,452	9.4
만화 출판업	69,579	73,924	88,832	109,695	162,395	227,399	40.0

*출처: 대한 출판 문화협회, 통계청 서비스조사업, 한국기업데이터 재작성
주 : 2017년부터 10차 산업분류로 조사되었으며, 2016년 이전 자료는 9차 산업분류를 10차로 연계하여 서비스

통계청 자료의 경우 2018년도 전체 출판산업(출판업, 인쇄업, 출판 도소매업, 온라인출판유통업, 출판임대업)의 매출액은 20조 9,537억 원으로 2017년도 20조 7,553억 원, 2016년도 20조 7,658억 원 대비 소폭 상승한 것으로 조사되었다.

대한출판문화협회의 ‘2019년 출판시장통계’ 를 살펴보면 2019년도 성인의 종이책 독서율은 52.1%로 2년 전(2017년) 대비 7.8% 감소하였으나, 전자책의 경우 전체평균 2017년도 1.1%에서 2019년도 1.2%로 증가하였으며 오디오북 독서량이 새롭게 개편되어 독서량 측정에 편입되었다.

출판산업 관련 육성 예산은 2019년 기준 약 425억 원으로 2018년도 대비 약 6억 원(1.5%)로 증가한 것으로 확인되고 있으며, 이중 전자 출판산업 육성을 위한 예산은 2017년도 2,932백만 원에서 2019년도 2,480백만 원으로 감소세를 보이고 있는 것으로 확인되었다. 다만 공공도서관 등의 전자자료 구매 예산액은 2015년도 4,473천 원에서 2017년도 5,060 천 원, 2019년도 6,430천 원으로 증가세를 보이고 있다.

인터넷/ 모바일 전자출판제작과도 관련하여 2016년도 292,488백만 원이던 매출액은 2018년도 383,026백만 원으로 증가세를 보이고 있으며 온라인 출판 유통업 역시 2016년도 215,236백만 원에서 2018년도 259,677백만 원으로 증가세를 보이고 있다.

[표 4] 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황(2016~2018)

(단위 : 백만 원, %)

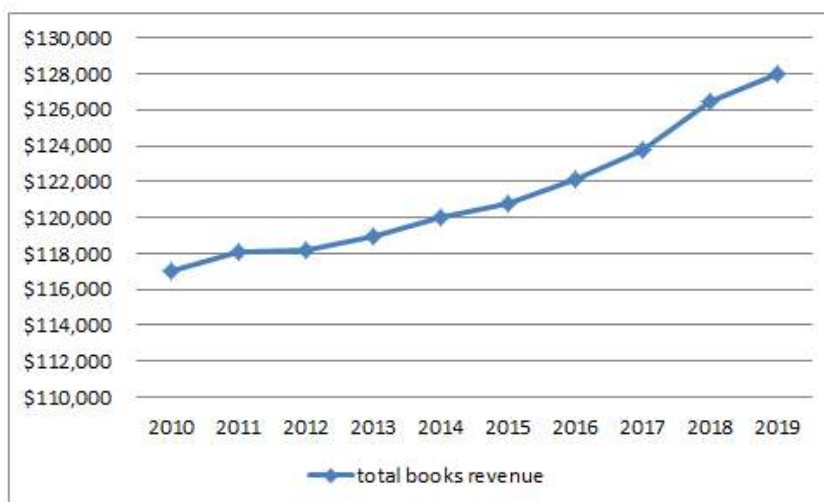
소분류	2016년	2017년	2018년	비중	증감률
출판산업 전체 매출	20,765,878	20,755,334	20,953,772	100	1.0
인터넷/모바일 전자출판제작업	292,488	340,357	383,026	1.8	12.5
*인터넷/모바일 전자출판서비스업	215,236	238,846	259,677	1.2	8.7

*출처: 문화체육관광부(2020), '2019 콘텐츠산업 통계조사(2018년 기준)', 한국기업데이터 재작성
 주 : 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

■ 세계 출판업계 변화

세계출판(종이책 + 전자책) 시장규모는 2010년 1,170억 달러에서 2018년도 1,260억 달러(약 150조 원)로 매년 1~2% 증가 추세를 보이고 있다.

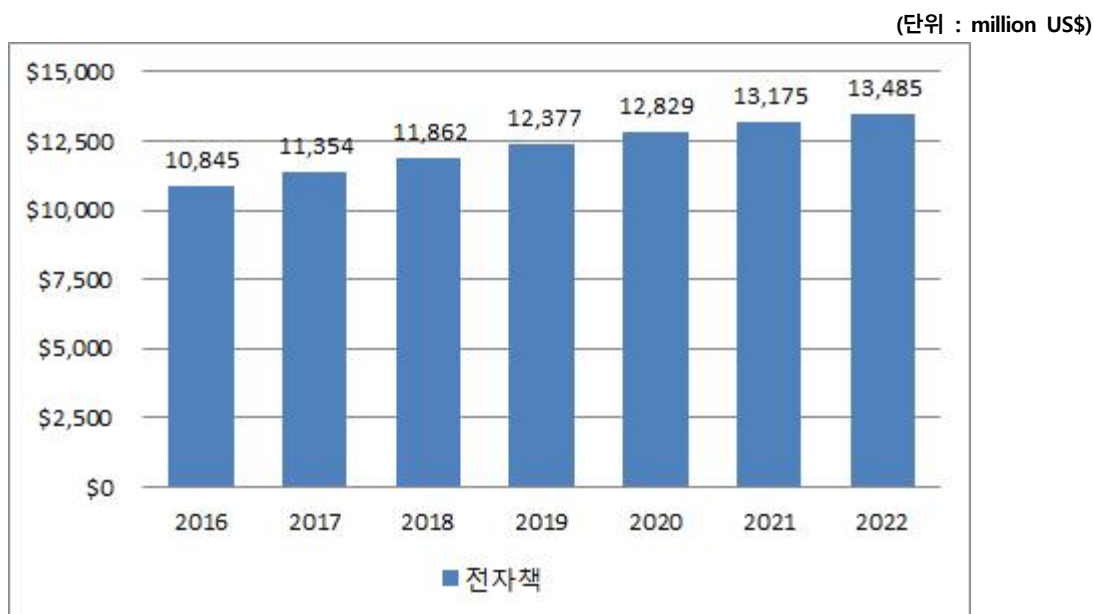
[그림 7] 세계 출판 시장규모



*출처: Global Entertainment and Media Outlook 2015~2019, PwC, Ovum, 한국기업데이터 재가공

이 중 전자책 시장은 2018년도 총 118억 달러(약 14조원) 규모로 북미 시장으로만 한정할 경우 전자책 시장 점유율은 20% 내외로 최근 감소 추세를 보이고 있다.

[그림 8] 전자책 시장



*출처: Global Entertainment and Media Outlook 2015~2019, PwC, Ovum, 한국기업데이터 재가공

한국출판문화산업진흥원의 ‘2020년 해외출판동향 리포트’를 보면 미국 출판 시장의 경우 처음 봉쇄가 시작되었을 때 출판사들은 출판을 미루는 방향으로 노선을 잡았었다. 하지만 초기 전망과 다르게 학생들의 재택 수업으로 인해 유아, 청소년, 논픽션 부분의 큰 성장을 가지게 되었고, 부모들 역시 학생들을 위해 재미있는 책을 다수 구매하게 되었다.

출판 형식에 있어서 전자책 판매는 약 14% 증가하였다. 디지털 형식의 오디오북이 15% 정도 증가하였으며, 소비자들은 코로나로 인해 직접 서점을 방문하여 책을 구매하는 것이 아닌 온라인을 통해 책을 구매하기 시작하였다. 책의 형식별 독서량 및 독자의 핵심 행동에도 큰 변화는 없었으나, 전체 출판업 매출은 2019년 259억 3,000만 달러로 2018년 256억 3,000만 달러에 비해 1.1% 증가하였다. 온라인 소매 채널의 매출은 지난 5년간 20% 가까이 증가하였으며 직접적인 소매 채널의 매출은 35.9% 감소하는 등 독자들의 구매 방식의 변화가 뚜렷하게 나타났다.

독일의 경우 코로나 19 상황을 타계하기 위해 고객과의 관계, 디지털 혁신 등을 활용하였다. 서점이 쇠락한 기간의 매출은 급격히 감소하였으나, 출판업계는 배달 서비스와 온라인 이벤트 등을 창출해 내었으며, 다양한 콘텐츠를 통해 자극을 주고 정보를 제공하며 토론을 장려하기 시작하였다. 책을 통해 교육을 대체하도록 하였다. 현재 독일은 4백만 권 이상의 도서가 있으며, 대부분 직접 서점에서 책을 구매하고 있는 문화이다. 전자책 역시 2013년부터 수요가 줄고 있다. 2018년도 소폭 증가하는 추세였으나, 전체적인 출판 시장 자체가 크게 성장하고 있지 않은 점에서 감소세를 보이고 있는 것으로 예상된다.

[그림 9] 독일 내 디지털 출판 수요



영국은 2018년도 보다 2019년도 인쇄, 디지털, 국내외 판매 모두 증가하는 추세를 보였다. 특히 오디오북 다운로드가 39.3% 증가하였으며, 그 외 논픽션과 참고문헌, 아동 도서 등이 약 5%의 증가세를 보였다. 하지만 2019년이 지나고 코로나로 인해 영국 역시 많은 영향을 받게 된다. 하지만 영국 출판업계는 포기하지 않고 좀 더 좋은 품질의 책, 내용을 중시하는 콘텐츠를 제작하는 시기로 생각하고 헤쳐 나가고 있다.

■ 다양한 마켓 진출로 성장 기대

웹소설 및 웹툰의 경우 현재 우리나라 전자출판업계에 많은 부분을 차지하고 있다. 이러한 부분은 차츰 IP화 되어 영화나 드라마, 다양한 방식으로 확장하여 매출을 얻어낼 것으로 보인다. 또한 국내에 한정되지 않고 글로벌 시장 진출에도 큰 영향을 미칠것으로 보인다. 판매형식 역시 단행본이나 하나의 콘텐츠를 바로 판매하는 것이 아닌, 구독제, 정액제와 같은 다양한 서비스를 바탕으로 성장할 것으로 보인다.

마지막으로, 전자출판 시장은 기존의 참고서나, 교과서와 같은 기존 시장까지도 많은 영향을 줄 것으로 보인다. 현재 큰 성장잠재력을 가진 온라인 동영상 교육 시장 역시, 전자출판에서 시작된 부류 중 하나로 볼 수도 있을 것이고, 코로나로 인해 대면 수업이 힘들어질 경우 디지털 교과서 사업 부분에 대한 수요도 지속적으로 증가할 것으로 예상된다.

IV. 주요기업분석

국내 주요 전자출판 관련 업체

스마트 기반산업의 급성장으로 출판업계 단독적으로 사업을 영위하기 보다는 다양한 IT, 기술 개발 업체와의 협업을 통해 마케팅, 플랫폼, 출판 업무를 수행하는 모습으로 변화하고 있다.

■ 해외 주요 전자출판 기업 동향

[Adobe] 과거 종이책 제작툴을 개발한 경험(개발 소프트웨어-Indesign)을 바탕으로 전자책 양식으로 특화된 ePub보다 종이책 레이아웃에 특화되어 있는 솔루션이 있으며 최근 전자책에 대한 개발도 지속하고 있다

[Quark] ePub에 맞추어 레이아웃을 구성하면 내보내기 기능을 이용하여 ePub 전자책이 제작될 수 있도록 하였다. 특히 QuarkXpress는 현재에도 세계적으로 가장 많이 사용되는 전자책 툴 중 하나이다.

[Apple] 자체 제작한 워드프로세서 프로그램으로 다양한 문서 편집과 ePub 내보내기 기능을 지원하고 있다. 다만 해당 프로그램은 자체 운영체제를 활용 해야되는 점에서 고가의 MAC 관련 하드웨어를 필요로 한다.

[Google] 무료로 이용할 수 있는 HTML 코드에 따라 다양한 기능이 구현 가능한 소프트웨어를 개발, 배포하고 있다.

[Amazon] 직접 출판을 할 수 있는 Kindle의 Self-Publish ebook 프로그램을 통하여 베스트 셀러 책의 구매 비용 등이 감소되었으며, 기존 출판 생태계의 변화를 이끌고 있다.

이처럼 해외 유명 전자출판 기업은 주로 IT 전문 기업으로 출판 업계와 협업하여 보다 편리하고 사용자의 접근을 쉽게 할 수 있는 플랫폼 기반 사업으로 확장시키고 있다.

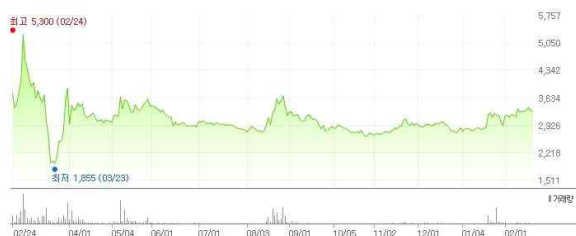
■ 국내 주요 전자출판 기업 동향

출판 산업을 대표하는 국내 대표적인 기업으로는 비상교육, 대교, 삼성출판사, 예림당, 예스 24, 교보문고 등이 있다. **[비상교육]**은 2002년 설립된 출판사이자 교육 전문기업으로 동회사에서 출판한 <완자>는 최단 기간 천만 권을 판매한 기록이 있으며, **[대교]**는 학습지인 눈높이와 아동도서 전문출판회사인 대교출판, 유아교육 전문 업체 인대교소빅스, 특수목적고 입시를 목적으로 하는 교육업체 페르마에듀 등을 전문으로 하고 있다. 특히 대교는 미국의 스콜라스틱과 함께 ‘마이 퍼스트 스토리’ 시리즈를 출시하였으며, 이는 영어동화와 한글동화를 함께 접할 수 있는 페어북 형태로 실물 도서를 기반으로, 디지털 동화와 오디오 통화, 인공지능(AI) 스피커 등 다양한 디지털 콘텐츠를 활용해 입체적인 영영동화 읽기가 가능하도록 하였다. **[YES 24]**는 국내 인터넷 서점 업계 1위로, 전체 인터넷 쇼핑몰 내 순위권에 있으며 2004년에는 도서 본문 검색 서비스 오피, 2006년에는 U-BOOK 서비스와 SK 텔레콤의 무선네이트를 이용한 모바일 서점 등 다양한 전자 출판 콘텐츠를 제공하였다.

■ 전자출판 관련 코스닥 기업 현황

[NE능률(코스닥)] NE능률은 출판 및 인쇄진흥법, 이러닝 산업 발전법에 근거하여 영업교육 및 출판사업 등을 영위할 목적으로 설립되었으며, 영유아부터 성인에 이르는 폭 넓은 고객을 대상으로 영어교육을 포함한 다양한 교육출판 사업과 서비스를 제공하고 있다. 동사는 2025 목표비전으로 콘텐츠와 에듀테크 중심의 교육 플랫폼 선도 기업으로 도약을 목표로 하고 있으며 이를 위해 기술을 접목한 전자출판 서비스를 지속적으로 개발하고 있다. 또한 교과서의 개발과 관련된 교육용 교재, 전자책 표현기술, 실감형 콘텐츠 제작, 표현 및 상호 작용 기술 등을 자체 보유하고 있다.

[그림 10] NE능률 주가추이 및 기본재무현황



<과거 1년간 주가추이>

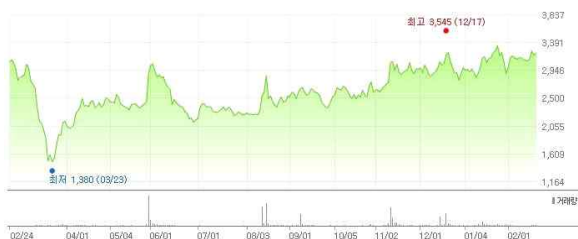
	매출액 (억원)	영업이익 (억원)	순이익 (억원)	부채비율 (%)
2017년	575	27	7	62.12
2018년	860	-22	-44	66.63
2019년	846	29	7	60.59
2020년 3분기	460	-55	-62	44.01

<요약 재무지표(IFRS 연결 기준)>

*출처: NAVER 금융, 한국기업데이터 재구성

[예림당(코스닥)] 예림당은 도서출판업 및 그 부대사업을 주요 사업을 목적으로 온라인 서점, 홈쇼핑, 대형마트, 대형서점, 직거래서점, 전시회 등의 행사 매출로 이루어진 균형 잡힌 영업 포트폴리오를 보유하고 있다. 특히 멀티미디어 기능의 구현이 가능한 태블릿 PC가 출시되며 도서 분야에서도 기존의 종이책 위주의 출판 사업현황과 다른 비즈니스 환경이 전개됨에 따라 동사는 대표브랜드인 ‘Why?’ 시리즈를 안드로이드 버전의 전자책 출시, 아이패드용 앱북 제작, ‘Why?튜브’ 등을 통해 사업 확장을 지속하고 있다.

[그림 11] 예림당 주가추이 및 기본재무현황



<과거 1년간 주가추이>

	매출액 (억원)	영업이익 (억원)	순이익 (억원)	부채비율 (%)
2017년	6,433	473	362	138.88
2018년	7,611	422	328	59.90
2019년	8,359	-247	-490	189.63
2020년 3분기	2,390	-1,021	1,199	271.06

<요약 재무지표(IFRS 연결 기준)>

*출처: NAVER 금융, 한국기업데이터 재구성

[파수(코스닥)] 파수는 보안소프트웨어 업체로서 데이터보안, 애플리케이션 보안 등의 서비스를 제공하고 있다. 특히 디지털 저작권 기술을 적용한 ePub 파일 생성장치 개발, DRM을 통한 무분별한 복제 문제를 보안적으로 해결하는 기술력을 보유하고 있다.

[그림 12] 파수 주가추이 및 기본재무현황



<과거 1년간 주가추이>

	매출액 (억원)	영업이익 (억원)	순이익 (억원)	부채비율 (%)
2017년	293	13	6	191.01
2018년	322	15	10	114.40
2019년	354	-30	-39	175.44
2020년 4분기(E)	385	8	-5	182.04

<요약 재무지표(IFRS 연결 기준)>

*출처: NAVER 금융, 한국기업데이터 재구성