

『일본 전자출판 현황 및 보이저(Voyager)사례』

○ 착안점

- 하루에도 약 200여권의 신간도서가 서점에 진열되고 있는 일본에서, 독자 자신에게 맞는 책을 고르기가 쉽지 않다고 해도 과언이 아님
- 누구나가 쉽게 접하는 PC, 휴대폰 등의 매체를 이용하여 소설, 만화 등을 읽는 독자가 늘어가고 있는 지금, 이러한 전자출판 산업의 현황 이해 및 향후 전망에 대해 살펴봄으로써 시사점 파악

○ 목차

1. 전자출판 개요 및 시장동향
2. 전자출판의 향후 전망

1. 전자출판 개요 및 시장동향

□ '전자출판'이란 무엇인가?

- 의미 : 컴퓨터로 책을 만든다, 컴퓨터로 책을 전달한다, 컴퓨터 화면으로 책을 읽는다 등의 것을 대체로 전자출판이라고 함
- 종이출판과의 가장 큰 차이점은 전자출판은 컴퓨터를 이용하여 책을 읽는다는 점이다. 즉, 읽을 도구가 필요하다는 의미
- 전자출판의 보급률
 - 2007년 매출 : 355억엔 (2005년 100억 매출의 약 3.5배 성장)
 - 매출액 중 특히 만화서비스 부문이 급성장하여 2005년 46억엔의 5배인 286억엔에 달함
 - 2012년의 전자출판 매출은 약 1000억엔으로 예측
 - 전자출판의 중요 도구인 모바일 디바이스에서 휴대폰이 차지하는 파워는 압도적임
- ※ 2005년 1년 간의 일본 휴대폰 출시 : 약 4,000만대
- 전자출판에 관한 이해를 돕기 위한 'Q&A'

- Q1 : 만드는 사람이나 독자에게 주는 이점은?
A1 : 제작비용이 매우 적고 재고나 반품이 없음
- Q2 : PC 이외에 읽을 수 있는 수단은?
A2 : 휴대폰, 디지털 카메라, PSP, iPhone 등

□ '전자출판' 시장동향

- 일본 전자출판의 시장 통계가 명확해진 것은 2002년으로, 시장규모는 10억엔이라고 명시
- 전자출판을 가장 먼저 개척한 분야는 휴대폰 업계로, 2003년말 au-KDDI 패킷요금 정액제 도입을 계기, 급격하게 성장하면서 시장을 확대해 나가고 있음

※ 일본에서 휴대폰 시장의 급성장

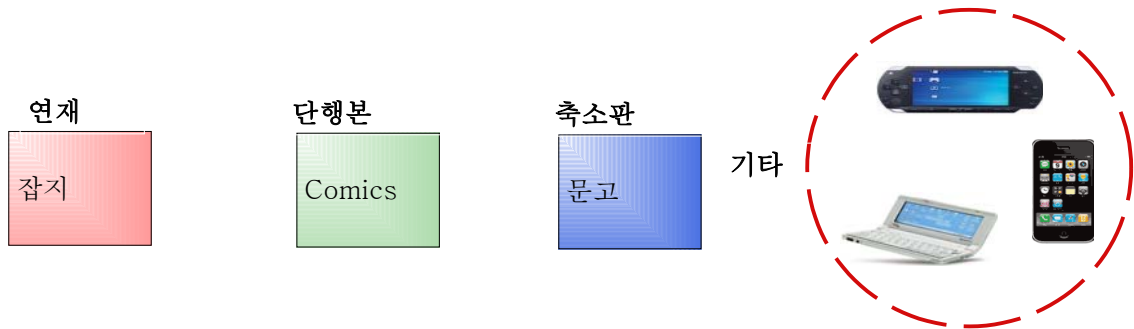
- 2004년 12억엔 → 2007년 283억엔 → 2012년 1,000억엔 돌파
예측

2. 전자출판의 향후 전망

□ 전자 출판은 「출판의 미래」

- 전자출판을 대표하는 '휴대폰 만화'에 대해서
 - 휴대폰 만화의 대표적인 제작방법
 - √스크롤 방식 = Page View
 - 휴대폰의 프레임이 만화페이지 판면을 이동, 이것은 작가나 편집자의 의도가 반영되어야 함. 이점만 배려된다면 제작공정은 간단, 소요시간과 비용을 현저하게 삭감가능
 - √그림 연극방식 = Frame-by-frame View
 - 만화 컷을 하나하나 잘라서 휴대폰 화면에 맞추는 방식. 제작과정에서 번거로움은 있으나, 휴대폰에서의 최적화된 전용 콘텐츠를 생산하고 있다고 할 수 있음
- 휴대폰 콘텐츠의 생성흐름

- 종래형 생산시스템 : 종이 잡지 연재 → 연재된 만화를 묶어 코믹스(단행본) 발행 → 문고 출판 → PC나 휴대폰의 전자매체 서비스



○ 전자 콘텐츠 제작을 위한 최적화 조건


- 전자 콘텐츠 제작을 위한 최적화라고 함은, 보이저(Voyager)사에서 제시한 기준과 같이, 1페이지 세로 1,024 픽셀, 가로 폭은 ASPECT를 유지하면서 축소하는 것을 의미하며, 이는 종이의 약1/60이하로 축소, 작업효율을 현저하게 끌어 올리는 과정을 의미함

※ 예 : 10MB/Page 한권 2권 → 150KB/Page 종이의 1/60이하

- 보이저의 최적화된 화상의 보존방법 (닷북 「.book」)

- √ 『파일을 규칙적인 순서로 나열, 사이즈는 동일화상으로, 화상 품질은 균일하게』한 상태를 ‘닷북’이라고 하며, 이것을 원판으로 다양한 디바이스에 송신 가능
- √ 무엇보다도 만화책 한권의 화상 데이터는 확실하게 고정화 되어 관리가 가능하고, 필요한 홀/짝수의 페이지의 정보 별도보관 가능
- √ 닷북 형식은 소설이나 에세이 등의 문자 콘텐츠에서도 선두
- √ 닷북 형식을 채택한 일본의 대표적인 회사
 - 신초사(新潮社), 분게이슌쥬(文藝春秋), 코단샤(講談社), 쇼각칸(小学館), 카도카와쇼텐(角川書店), 슈에이샤(集英社) 등

√ 휴대폰 송신도 가능하며, iPhone/iPod 활용

※ 참조  닷북을 다양한 디바이스로 송신(iPod)



○ 휴대폰 만화 제작에 대해

- 닷북으로 만들어진 만화는 전용 제작 툴을 이용, 간단하게 휴대폰 송신용 데이터의 작성 가능
- 용량이 클 경우 화질을 떨어뜨리거나, 사이즈를 축소하여 감량하고, 감량되지 않을 경우 장면을 분할하여 제작하는데, 제작방법이 간단하여 작업공정이 적고 시간이나 비용을 절감할 수 있음


○ 와이드 화면 서비스


- 종래의 휴대폰은 240 x 240의 정방형 크기가 기준이나, 닷북에서 만든 표준 사이즈를 전용 제작 툴로 해상크기 변경설정을 하는 것으로 와이드 설정으로 자동 변환, 와이드 사이즈 400 x 240으로 서비스

○ 사례 : 「갓과 쿠와 여름방학」의 Web판 메이킹, 「쿠의 영화칸」

⇒ 「읽듯이 본다」, 「보듯이 읽는다」 추구







「쿠의 영화칸」 화면

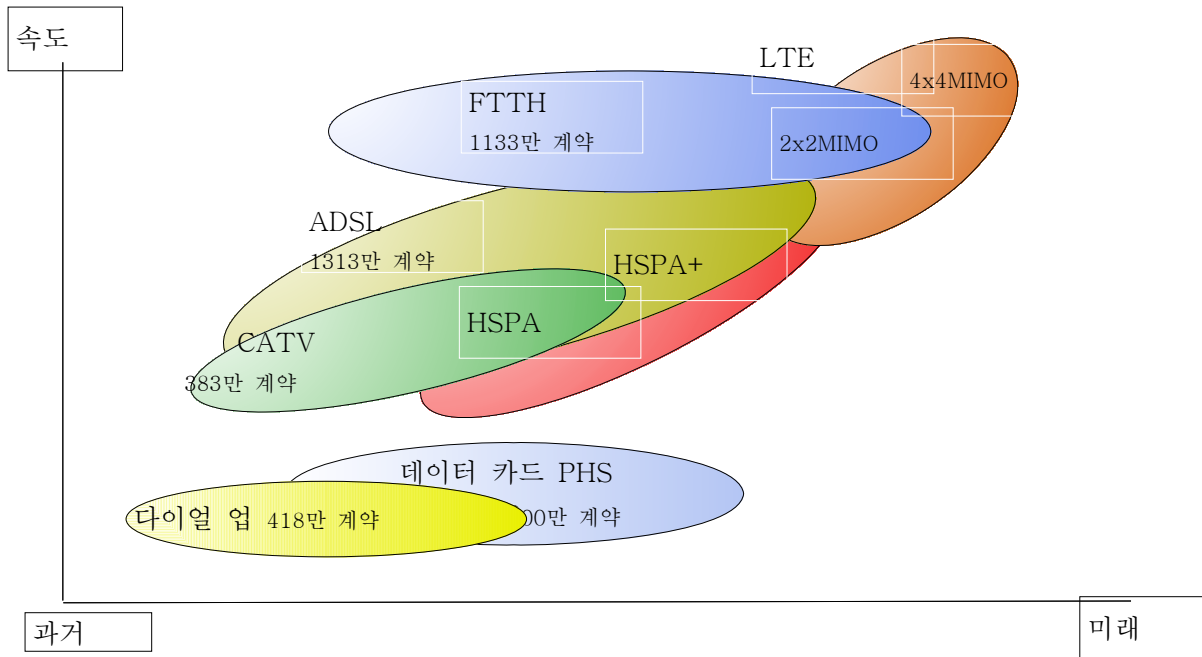
- 음악과 영화, 연극, 잡지나 책이 유효한 정보를 제공하여 우리에게 많은 즐거움을 주었다.
- PC상의 서점이 그것을 감당할 날이 반드시 올것이다

< 「갓과 쿠와 여름방학」 제작 위원회 보이저 >

□ 전자출판의 한후 전망

○ 전자출판을 둘러싼 환경

- 전자출판을 둘러싼 환경은 시시각각 변화, 일본 휴대폰의 전송속도의 진보나 화면 해상도의 수준 향상을 돌이켜보면 미래에는 그 변화가 한층 더 가속화 될 것이라 확신



○ 보이저가 전자출판을 고집하는 이유

- 종이 책은 물리적으로 잔존한다는 유효한 형태를 가지고 있는 반면, 현재 연간 약 8만종, 하루 평균 200권의 책들이 신간으로 서점에 전달되는 가운데 재고 리스크, 반품 등을 이유로 독자는 원하는 책을 만날 가능성 낮아지는 경우가 발생할 수 있어 보이저는 전자출판 고집
- 따라서 만들어진 책을 반영구적인 유통, 경제적인 이유로 종이출판을 단념한 작가들에게 출판의 기회를 제공하는 것('닷컴' 형태)
- 하드웨어나 매체의 변화가 작가나 독자에게 불편을 초래할 수는 있으나, 이것은 하드웨어를 만드는 메이커의 숙제이기도 함
- 누구나 간단한 정보를 발신, 누구나 간단하게 받을 수 있으며, 작품 또한 남길 수 있다는 것이 필요하고, 인터넷은 우리에게 유통이라는 토대를 제공, 닷북을 포함한 전자출판의 기반이 되고 있음