



Eco System 구축을 통한 E Book 사업 발전 방향

2011. 4. 28

SK Telecom 조용보



I. Introduction

II. e Book 환경

III. eBook Eco System

IV. Interactive e Book

V. Q&A



4대 Contents



4대 Contents Digital 화





Digital Contents 변화



⇒ PC ⇒ 콘솔 ⇒ Online



⇒ 소리바다 ⇒ 멜론,



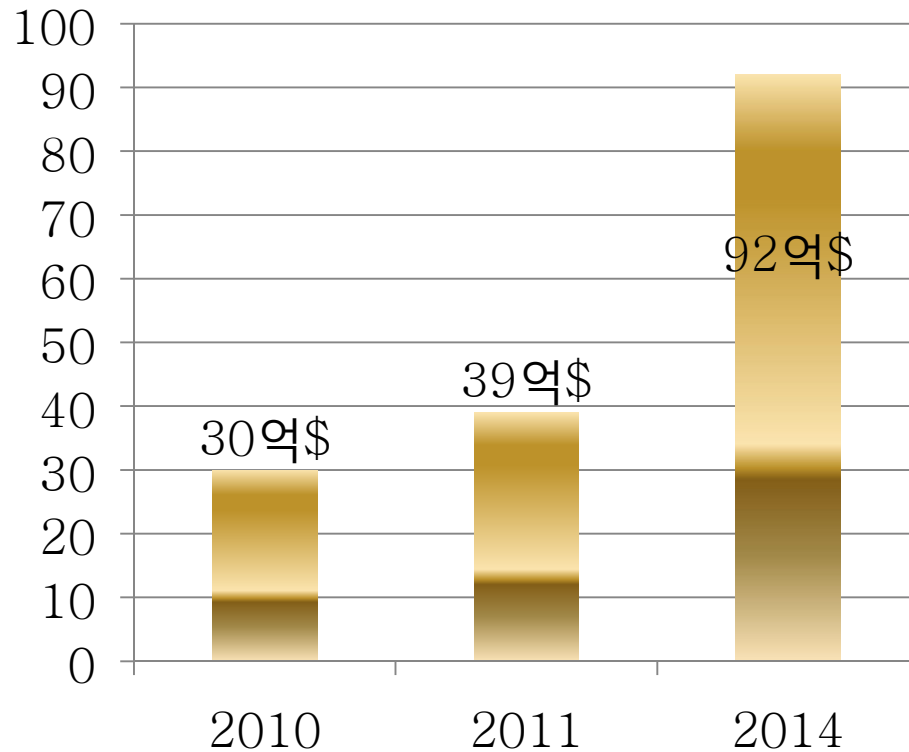
⇒ P2P ⇒ Good Download
iTunes



⇒ Amazon ⇒ ?



Global e Book 시장 전망



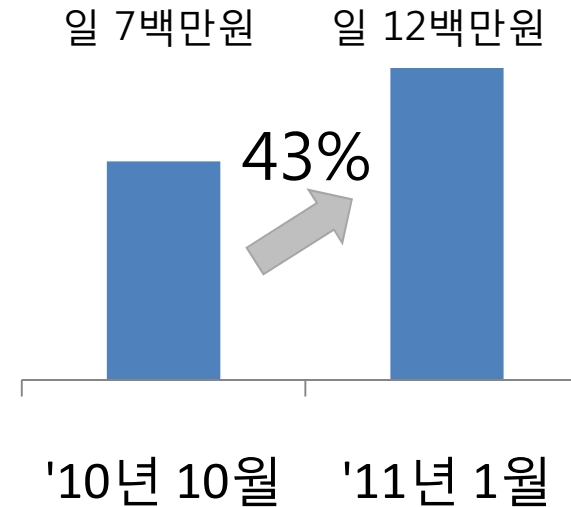
- **아마존에서 전자책이 종이책을 추월**
 - 전자책이 페이퍼백(대중용 판본)보다 15% 많이 판매됨¹⁾
- **미국 14개 대형 출판사의 '10년 1월~11월의 전자책 판매액은**
3억 9200만불
 로 전년 동기 대비 2.7배 증가²⁾
 - 매출 비중도 '09년 3.3%→'10년 10%

1) 아마존 '10년 4분기 실적 발표 2) 미국출판협회, 한국경제신문

태동기



교보문고 E Book 매출 현황



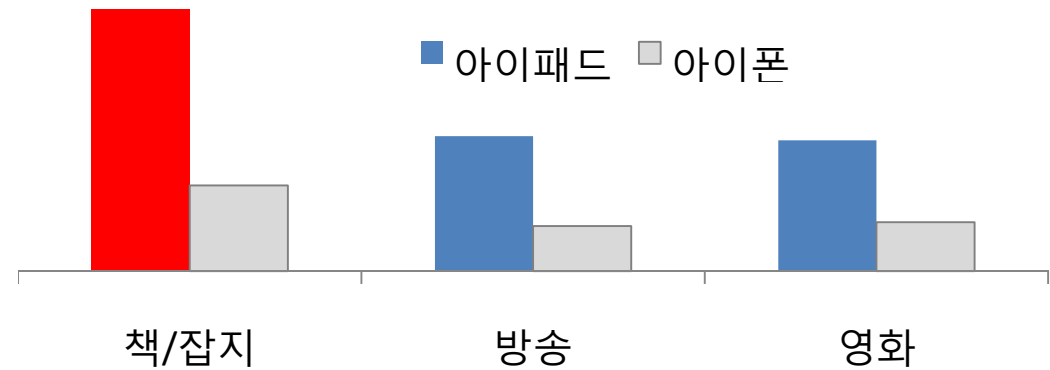
그러나...

Smart Phone으로 읽는 것은 불편

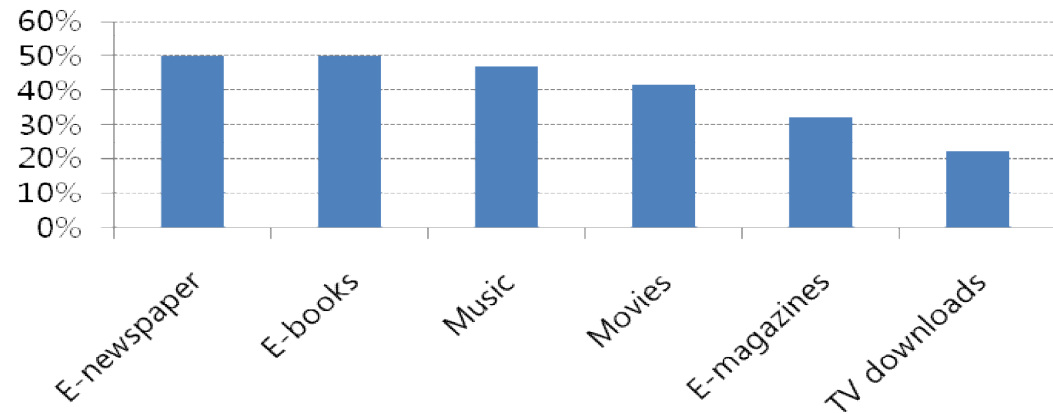
성장의 한계 존재



고객의 구매 패턴 변화

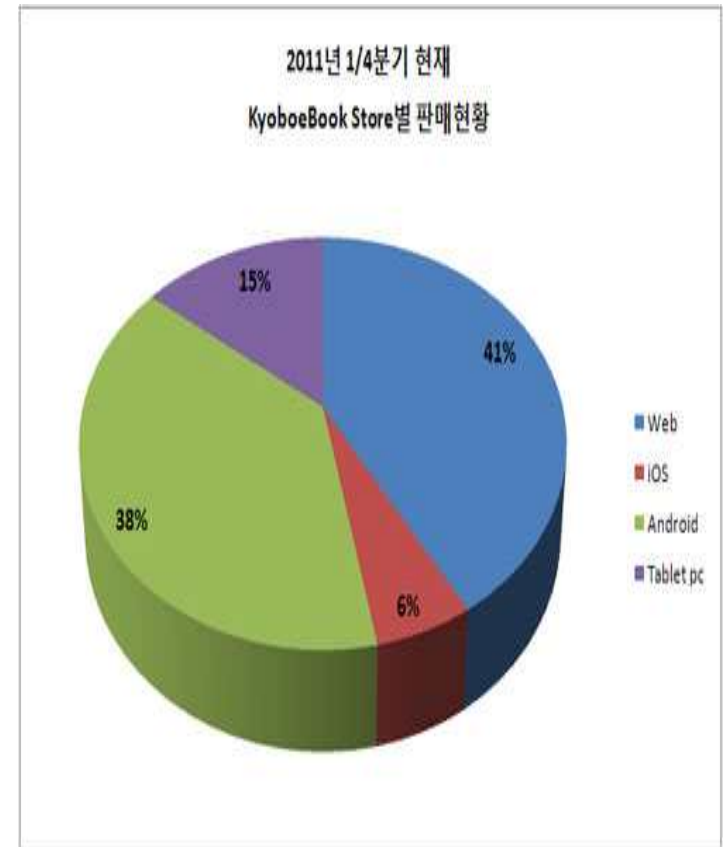
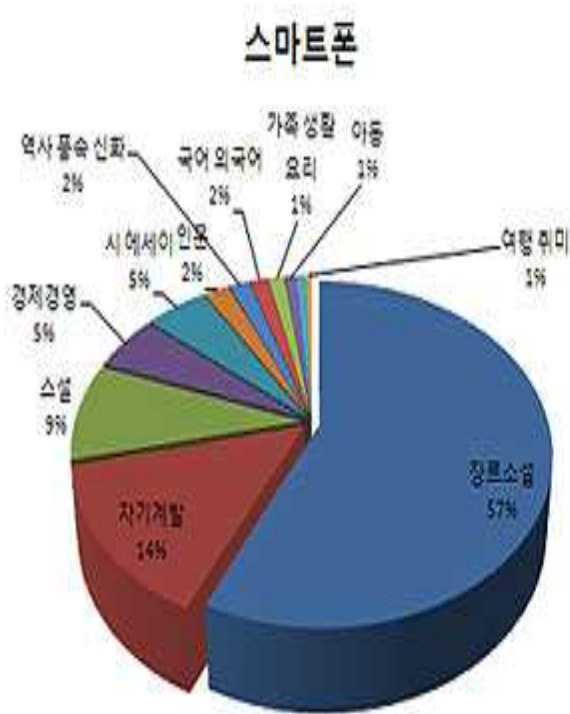


Tablet PC 구입 후 구매가 늘어난 Content¹⁾



1) The Nielsen Company ('10.10) 1) 전체 아이폰/패드 이용자 중 해당 Content 이용자 비중

Tablet PC 이후 e Book 소비 패턴



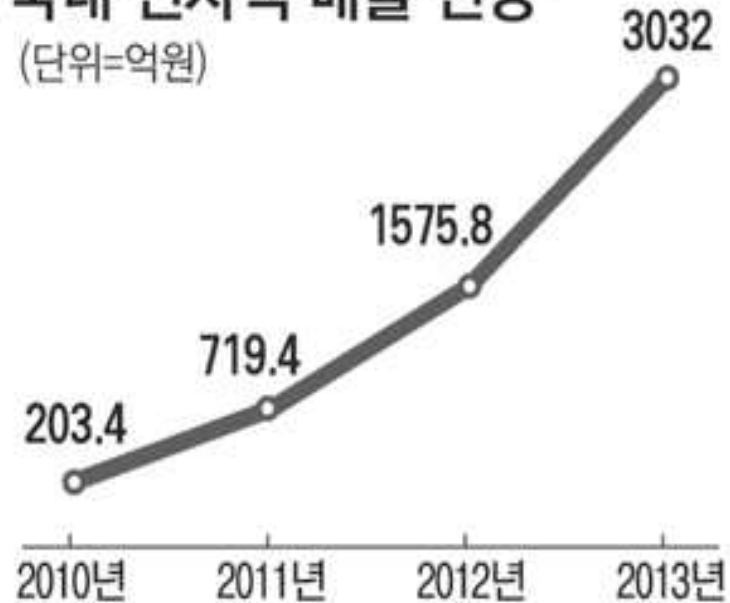
자료 : 로아그룹컨설팅

Tablet PC 이후 e Book 소비 패턴

| 판매경로 | 스마트폰 | Tablet | 전자책 단말기 |
|-------|-------|--------|---------|
| 2010년 | 141.8 | 40 | 21.6 |
| 2011년 | 297 | 480 | 14.4 |
| 2012년 | 360 | 1200 | 15.8 |
| 2013년 | 414 | 2600 | 18.0 |

국내 전자책 매출 전망

(단위=억원)

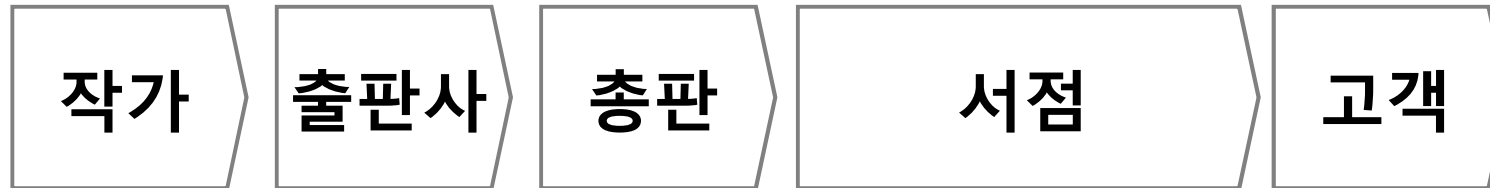


*스마트패드+스마트폰+전용 단말기 통합 매출
자료=로아그룹컨설팅

1) 자료 : 로아컨설팅 그룹, 2011.3

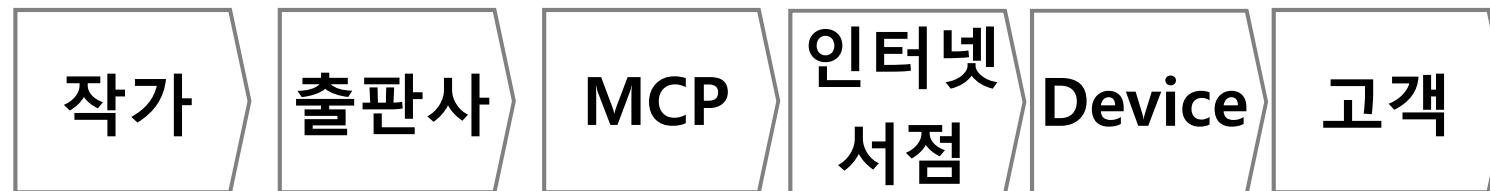


Value Chain – 종이책 시장

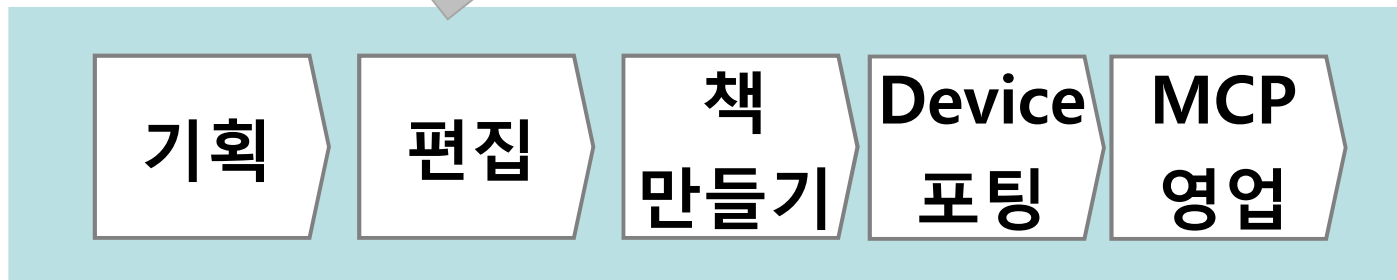


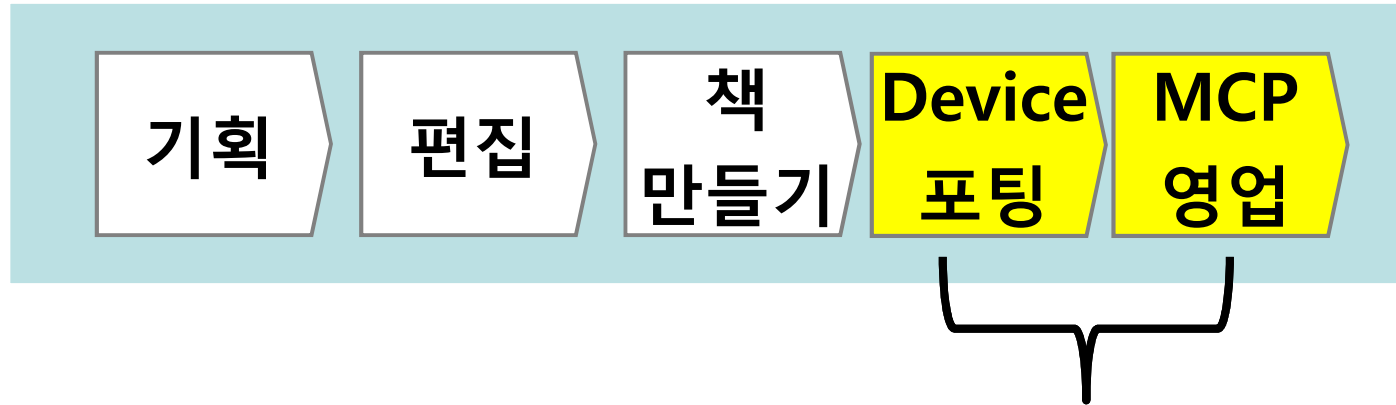
종이책 시장에서는 오프라인 서점과 인터넷서점이 주도

Value Chain – eBook 시장



e Book 시장에서는 제작 과정의 증가로 Value Chain이 늘어남





Paper Book 이외의 Cost 발생

그리고

Device 추가 및 OS Update에 따른

Upgrade Cost 발생

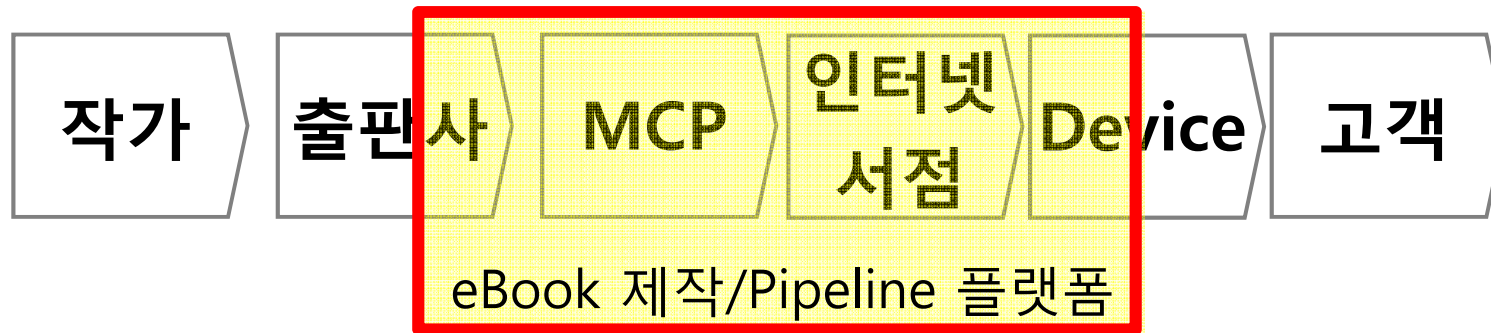


출판사와 고객이 모두 만족할만한 방법이 없을까?

출판사 : 출판 및 e Book 제작/운영비용 감소
고객/유통사 : 다양한 콘텐츠의 공급

Platform을 통한 Eco System 구축

플랫폼 비즈 모델

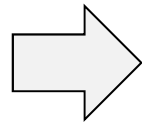


- P Book과 동일 환경의 제작환경 조성
- Device/Version 대응은 플랫폼이 제공
- 플랫폼이 Pipeline 역할도 수행

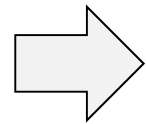
➔ 출판사는 투자비용 없이 제작 전념



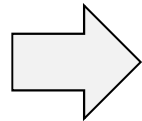
디지털 콘텐츠의 장점은?



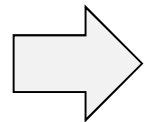
저장, 휴대, 가격



3D



저장, 휴대



?

고객에게 추가 가치 제공 필요



생산자 관점

: 재고부담, 유통비, 등등의 생산에 대한

사업적 이점



소비자 관점의 장점

: 무게, 콘텐츠 가격,

-> 생산자에 비해 사용자 가치는 낮다.

그래서 되냐 안되냐는 논쟁이 존재

So, 우리는 추가 가치를 제공해야함



What is Chrome OS?

We want to take this opportunity to explain why we're excited about the project and how it is a fundamentally different model of computing.

First, it's all about the web. All apps are web apps. The entire experience takes place within the browser and there are no conventional desktop applications. This means users do not have to deal with installing, managing and updating programs.

Second, because all apps live within the browser, there are significant benefits to security. Unlike traditional operating systems, Chrome OS doesn't trust the applications you run. Each app is contained within a security sandbox making it harder for malware and viruses to infect your computer. Furthermore, Chrome OS barely trusts itself. Every time you restart your computer the operating system verifies the integrity of its code. If your system has been compromised, it is designed to fix itself with a reboot. While no computer can be made completely secure, we're going to make life much harder (and less profitable) for the bad guys. If you dig security, read the [Chrome OS Security Overview](#) or [watch the video](#).

Most of all, we are obsessed with speed. We are taking out every unnecessary process, optimizing many operations and running everything possible in parallel. This means you can go from turning on the computer to surfing the web in a few seconds. Our obsession with speed goes all the way down to the metal. We are specifying reference hardware components to create the fastest experience for Google Chrome OS.

There is still a lot of work to do, and we're excited to work with the open source community. We have benefited hugely from projects like GNU, the Linux Kernel, Moblin, Ubuntu, WebKit and many more. We will be contributing our code upstream and engaging closely with these and other open source efforts.

Google Chrome OS will be ready for consumers this time next year. Sign up [here](#) for updates or if you like building your operating system from source, get involved at [chromium.org](#).

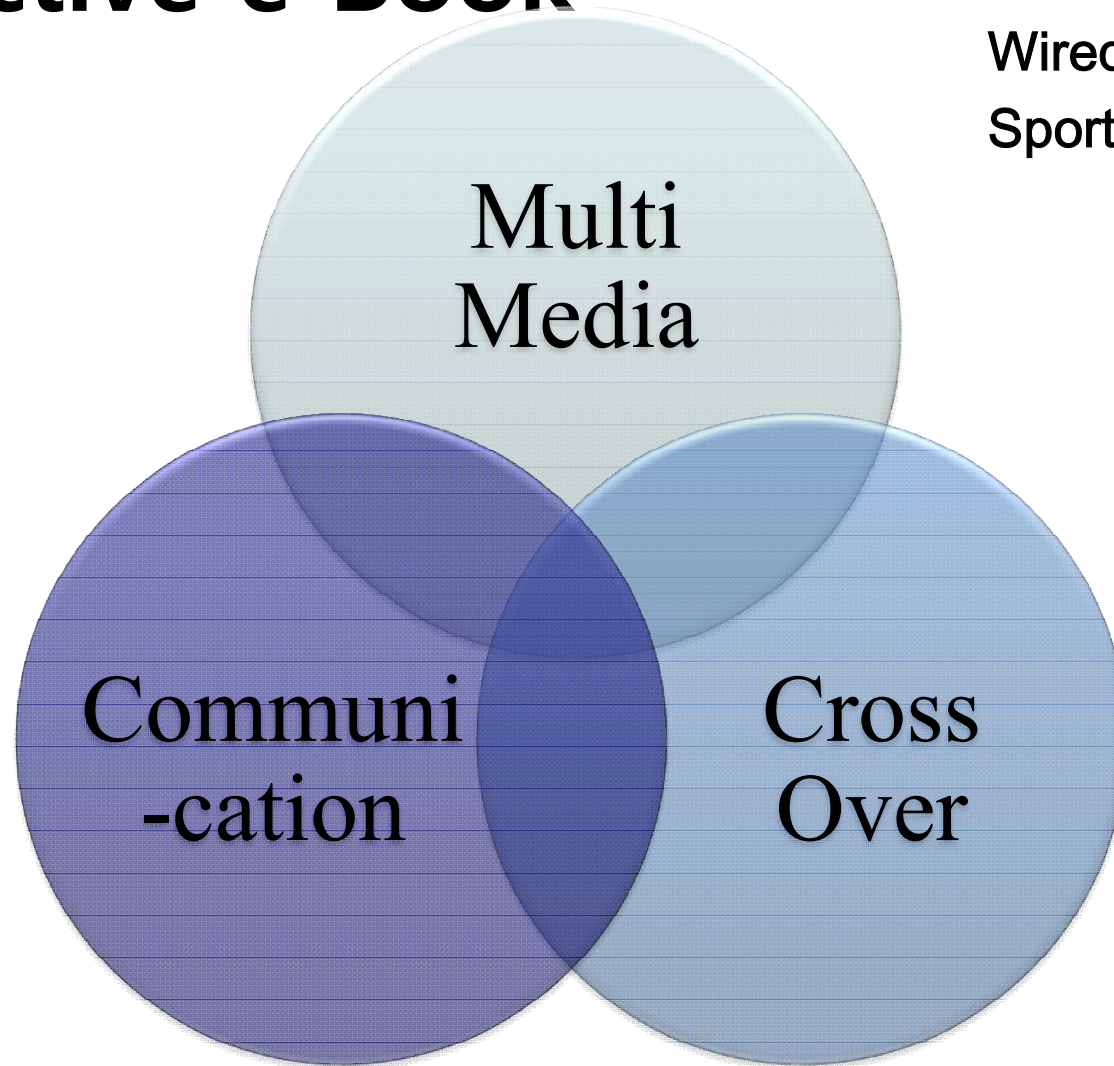
Lastly, here is a short video that explains why we're so excited about Google Chrome OS





Interactive e Book

The element!
Wired
Sports illustrated

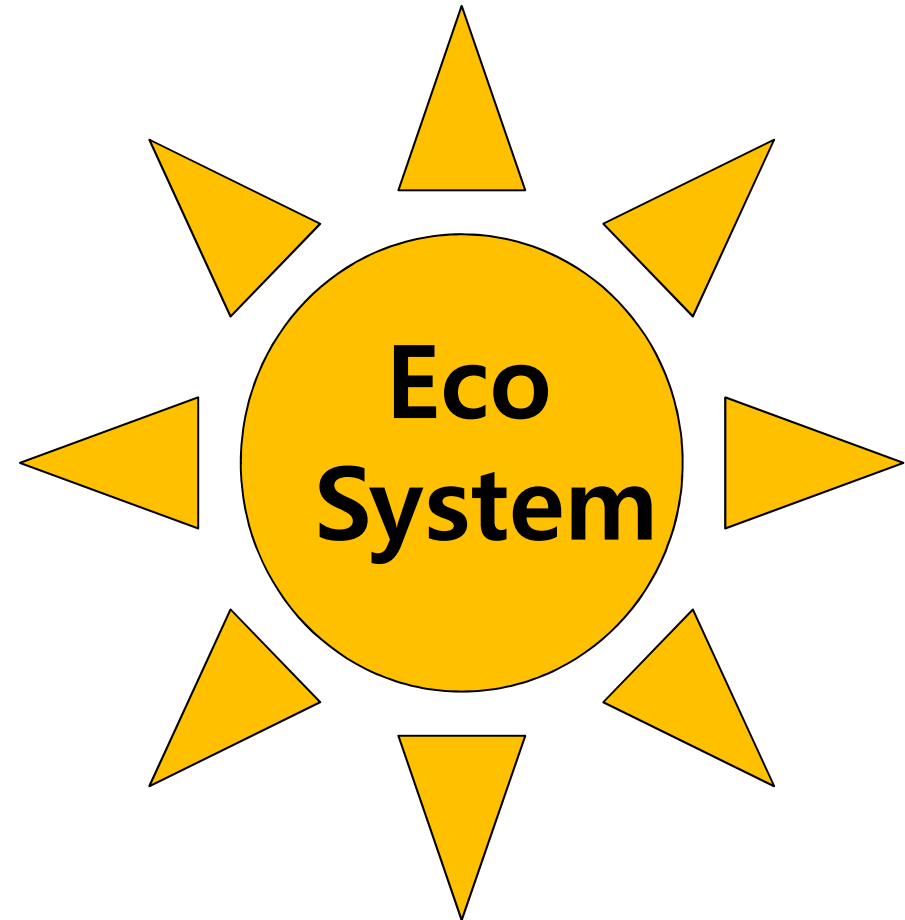
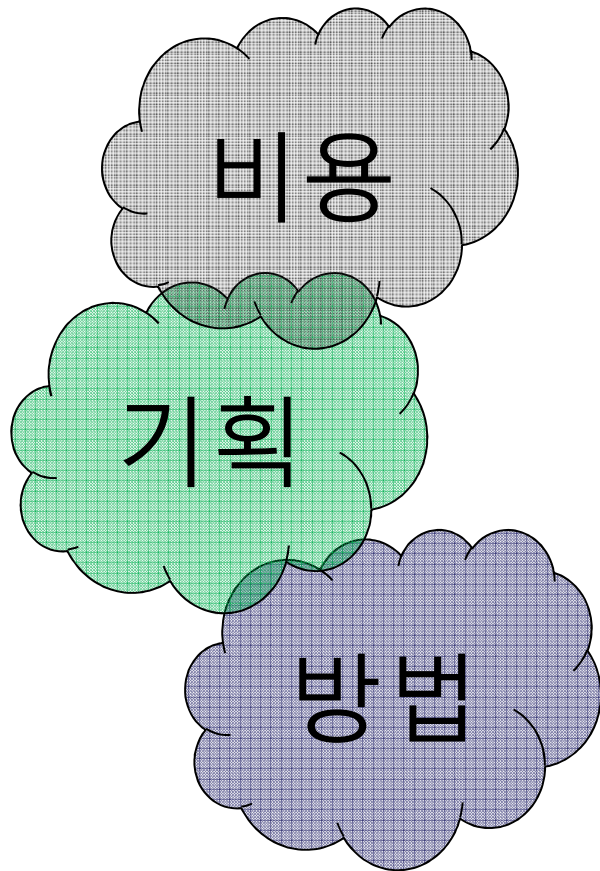




Interactive e Book은 출판 시장의 미래

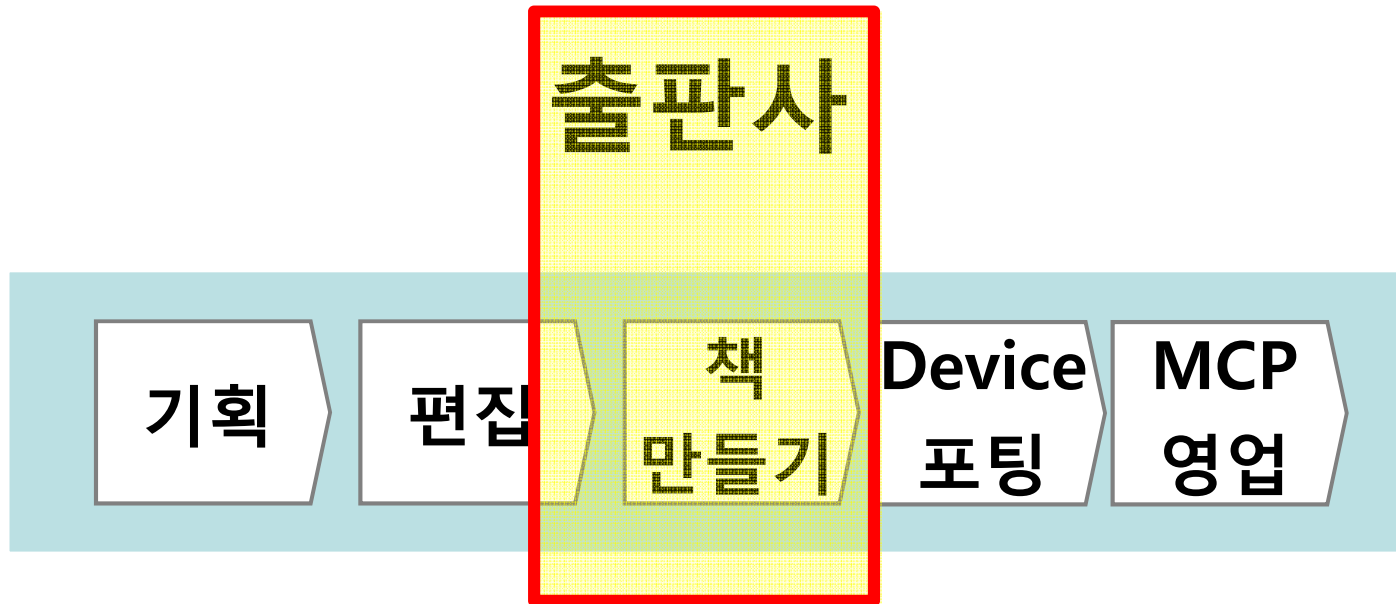
그러나

어떻게 만들고 얼마나 비용이 발생할까?

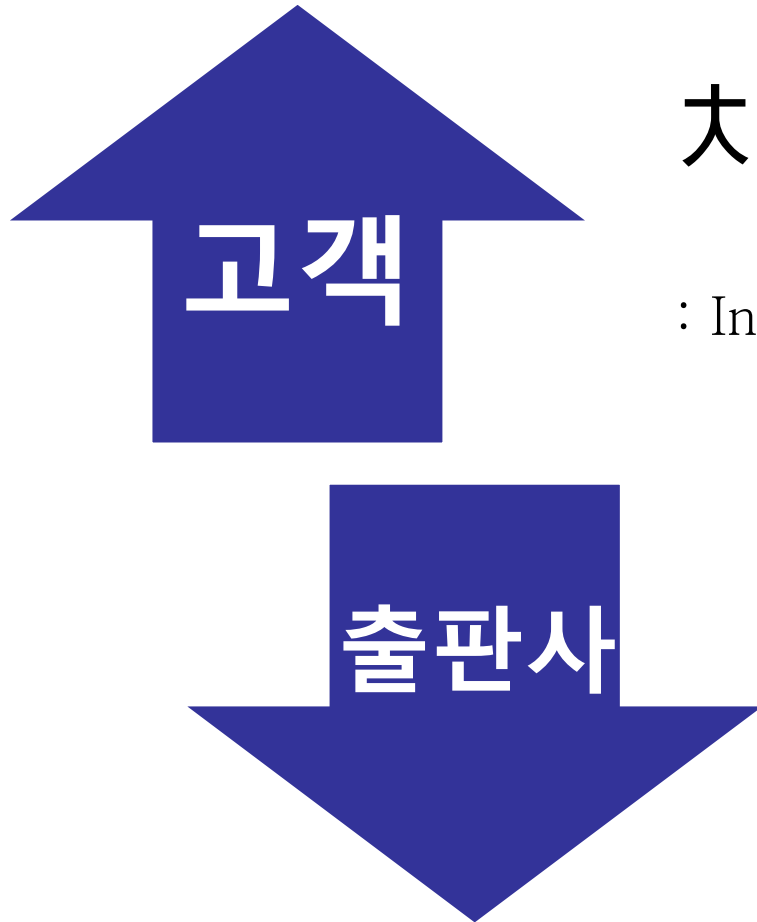




e Book eco system



모든 작업은 플랫폼에서



차별화된 가치

: Inter-communication

비용 절감

제작 난이도

: App → 편집 가능한 Tool

개발이 아닌 편집으로 e Book 제작



Q&A

Contact

조용보

SK텔레콤 e Book TF

장

Yongbo_cho@sk.com