OPEN ACCESS

대학생의 전자책 구독 서비스 이용 실태 및 사용성 평가*

A Study of Assessment for College Students' Usage Patterns and Usability Testing of E-book Subscription Services

신혜원 (Hye-Won Shin)**
신동희 (Dong-Hee Shin)***

초 록

본 연구는 전자책 이용률이 높은 디지털 네이티브 세대인 20대를 대상으로 전자책 구독서비스에 대한 인식을 파악하고자 하였다. 설문조사와 사용성 평가(usability testing)를 병행한 혼합연구 방법을 통해 전자책 이용률이 높은 20대 대학생의 전자책 구독 서비스이용 실태 및 서비스에 대한 인식을 조사하였다. 설문조사를 통해 국내 대학생 202명의 의견을 수집하였고, 전자책 비이용자와 이용자를 구분하여 분석하였다. 설문 결과, 비이용자와 이용자 간의 전자책에 인식의 차이가 나타났으며, 휴대성 및 편의성은 두 연구 참여자 그룹에게 공통적으로 나타나는 전자책의 장점으로 조사되었다. 사용성 평가에서 사용된 '밀리의 서재' 애플리케이션은 가장 대중적인 전자책 플랫폼으로 해당 서비스를 활용하여 전자책 이용 경험이 없는 20대 대학생 10명을 대상으로 평가가 진행되었다. 실험 결과, 연구 참여자들은 전자책의 편의성, 디자인, 다양한 부가 기능, 가성비 등에 대해 긍정적인 반응을 보인 반면, 흥미 부족, 기능 실용성, 터치 오류 및 오작동, 장서 부족, 시스템 문제에 대해서는 부정적인 의견을 나타냈다.

ABSTRACT

The purpose of this study was to assess the perception of e-book subscription services among the digitally native generation in their twenties, who have a high e-book usage rate. This study employed a mixed-methods approach, combining survey responses and usability testing. It aimed to assess the awareness and usage of e-book subscription services among university students in their twenties, a demographic known for their high utilization of electronic devices and e-books. The survey was conducted among 202 university students, and the responses were categorized and examined based on whether they were users or non-users. As a result of the survey, I found there is different awareness of e-book between users and non-users, on the other hand, convenience and portability are the strong point of e-books for users and non-users commonly also. Usability testing was performed on a group of 10 university students in their twenties who had not previously used the 'Millies Library' application, which is renowned as the most widely-used e-book platform. Following the experiment, participants expressed positive feedback regarding various optional features, convenience, design, and cost-effectiveness. However, they also had negative reactions concerning touch errors, malfunctions, functional practicality, a lack of interest, system issues, and the absence of a library.

키워드: 전자책, 전자책 구독 서비스, 사용성, 사용성 평가, 대학생
e-book, e-book subscription service, usability, usability testing, college students

---

* 이 논문은 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문의 일부를 수정・보완한 것임.

** (전)숙명여자대학교 문헌정보학과 석사과정(hw9413@naver.com) (제1저자)
*** 숙명여자대학교 문헌정보학과 조교수(shindh@sookmyung.ac.kr) (교신저자)

■ 논문접수일자 : 2023년 8월 23일 ■ 최초심사일자 : 2023년 9월 6일 ■ 게재확정일자 : 2023년 9월 12일
■ 정보관리학회지, 40(3), 245-271, 2023. http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2023.40.3.245

※ Copyright © 2023 Korean Society for Information Management
This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided that the article is properly cited, the use is non-commercial and no modifications or adaptations are made.

1. 서 론

1.1 연구의 필요성 및 목적

디지털 네이티브(Digital Native)는 어린 시절부터 디지털 환경에서 성장한 세대이자 스마트폰과 컴퓨터 등 디지털 기기를 원어민처럼 자유자재로 활용하는 세대를 의미하는 용어이다(Prensky, 2001). 이들은 아날로그에 대한 경험이 거의 없는 현재 가장 젊은 소비층이며 디지털 언어의 수용 및 활용, 소비 행태에서도 기성세대와 확연한 차이를 보인다.

문화체육관광부(2021)에서 실시한 〈2021 문학실태조사〉에 따르면, 10대와 20대의 전자책 이용률은 60대 이상의 경우보다 10배 이상 높은 것으로 나타났다. 조사된 결과를 통해 전자책 이용률이 가장 활발한 세대는 디지털 네이티브에 속하는 10대와 20대이며, 독서 행태에서도 세대 격차가 나타나는 것을 알 수 있다.

그리고 조사에 따르면 대학생들이 종이책을 대출하여 이용하던 방식에서 전자책 활용으로 정보 이용행태가 변화하고 있는 것이 대학 도서관의 종이책 대출 권수가 감소하는 가장 큰 요인으로 분석되었다(한국교육학술정보원, 2021).

전자책이 대중화에 성공하게 된 배경으로는 스마트 기기의 등장을 빼놓을 수 없으며, 마찬가지로 전자책을 이용하기 시작한 시기는 스마트 기기의 보급 시기와 일치한다. 2022년 기준 국내 스마트폰 보유율은 93.4%를 기록하였고 태블릿 PC 보유율 또한 29.1%를 기록하였고, 이는 지속적으로 전자책 시장이 저변을 넓힐 수 있는 발판이 되었다(정용찬, 김윤화, 2023).

전자책은 시대적 변화에 따라 사용 매체 및 방법뿐만 아니라 그 의미도 함께 변모해왔다. 제수연(2001)은 전자책의 개념을 “인터넷 표준 언어인 HTML과 XML을 응용하여 만든 디지털화 된 책을 독자가 PC나 E-Book 단말기를 통하여 읽는 것”으로 한정하여 설명하였다. 아마존 킨들이 출시된 2007년 이후 전자책은 디지털로 전환된 데이터의 형태인 콘텐츠 자체를 의미하게 되었고, 스마트폰의 등장으로 공간의 제약이 사라지면서 현재는 “인쇄가 된 도서로 간행되었거나, 도서로 간행될 수 있는 저작물을 디지털 데이터로 기록하고, 컴퓨터나 휴대 단말기를 이용해 보고 들을 수 있는 콘텐츠”(이세영, 2010)의 의미로 통용되고 있다.

2017년 출시된 전자책 플랫폼인 ‘밀리의 서재’에서 정기 구독 서비스를 도입한 이후로 국내 전자책 플랫폼의 제공 방식은 콘텐츠별 선택 결제에서 콘텐츠 구독 서비스로 변화하였고(정다희, 2020), 현재의 모습으로 전자책 구독 서비스의 형태가 자리 잡게 되었다.

김선영, 오경수(2015)에 따르면 재사용 의도에 유의미한 영향을 미치는 것은 모바일 서점 애플리케이션 서비스 품질의 고객 만족인 것으로 나타났다. 따라서 전자책 서비스의 품질을 파악하고 이용자 입장에서의 사용성과 만족도를 고려하는 것은 서비스의 재사용을 높일 수 있으며 나아가 전체적인 전자책 산업의 발전으로 이어질 수 있을 것이다.

이에 본 연구에서는 전자책 구독 서비스에 대한 인식을 효과적으로 조사하고자 디지털 기기를 비롯한 전자책 이용률이 높은 20대 대학생을 대상으로 하였다. 전자책 이용자와 비이용자의 관점으로 나누어 설문조사와 사용성 평가를 통해 전자책 구독 서비스에 대한 참여자

들의 인식을 파악하고자 하였으며, 전자책 구독 서비스 시장의 활성화를 위해 기존 이용자들의 만족도를 향상시키면서 새로운 수요를 유발할 수 있는 요소를 밝혀내고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 선행연구

선행 연구에서는 종이책과 전자책을 양립하는 개념으로 설정하여 두 매체의 장단점과 함께 독해력, 가독성, 독해력, 소비자의 인식 및 수용 태도 등을 비교한 연구가 국내외에서 다양한 실험 대상을 통해 활발히 진행되어 왔다.

정미리, 김보연(2013)은 심층적 인터뷰와 함께 종이책과 전자책 사용자의 사용 행위를 관찰 및 측정하기 위해 도널드 노먼(D. Norman)의 사용자 행위 7단계 모델을 적용하였다. 이를 통해 전자책을 사용할 때 사용자는 내용보다 기능적인 면에 집중하는 모습을 보였으며 "종이책과 전자책 사용자가 책 읽는 행위에 대해서 유사한 행위모델을 가진다"는 연구 결과를 도출하였다.

다른 분야의 연구에서도 종이책과 전자책의 비교 연구가 다양하게 진행되었다. 한국아동학회에 논문 중 김태연, 이순형(2014)은 종이책과 전자책이 아동의 이야기 이해도에 미치는 효과를 밝히고자 하였다. 유아가 종이책을 읽을 때와 유사한 환경을 제공하기 위해 직접 제작한 태블릿PC용 전자책을 개발하여 사용하였으며, 유아가 지면과 화면에서 동일한 내용을 볼 때 이해도에 차이가 없음을 검증하였다.

전자책의 대중화 및 활성화 이후에는 이용자 중심의 연구에 대한 중요성이 강조되기 시작하며 전자책 이용자의 서비스와 콘텐츠의 품질을 강조한 연구가 주로 진행되어 왔다.

이용준(2010)의 연구에서는 이용자의 인식을 중심으로 행동 기반의 설문 연구를 진행했다. 결과적으로, 경험자 수의 증가, 다양한 디바이스의 등장, 그리고 전자책의 인지도 상승으로 인해 전자책의 유용성을 인식하는 사람들이 더 많아졌으나 이와 반대로, 콘텐츠 부족과 높은 가격이 전자책 시장의 활성화를 어렵게 만드는 요인으로 나타났다.

정다희(2020)는 전자책 이용자가 지속적인 구독을 선택하게 만드는 요인을 조사하였으며 연구 결과, 이용자들은 경제적인 효용성이 확실한 구독 서비스를 이용할 때 책을 1권씩 구입하는 것보다 더 오래 구독을 유지하려는 경향이 나타났다.

그리고 다양한 매체를 대상으로 한 전자책 사용성 평가에 관한 연구를 선행연구에서 찾아볼 수 있다. 사용성(usability)은 시스템의 수용성(acceptability)을 구성하는 요소 중 하나이며, 사용자가 주어진 환경에서 효율적이고 쉽게 작업을 수행할 수 있는 정도를 의미하는 것이다(Nielsen, 1994). 선행연구에서의 사용성 평가는 주로 단말기, 웹사이트, 플랫폼 등을 통해 진행되어 왔다.

곽승진, 배경재(2011)는 전자책의 사용성 평가에 적용하기 위한 평가 요소를 정의한 후, 해당 요소를 활용하여 전자책 단말기의 사용성 평가 실험을 수행하였으며, 김현정(2012)은 전자책 단말기 인터페이스의 사용성을 세 가지 특징적인 유형으로 분류하여 다양한 시각에서

비교하고 사용성에 영향을 미치는 요인을 파악하였다.

앞선 선행연구를 살펴본 결과, 전자책 이용자의 관점에서의 연구가 주로 진행되어 왔으며 전자책이 구독서비스로서 자리 잡기 전이었으므로 현재 유통되는 전자책 플랫폼과 구독서비스를 대상으로 아직 그 사용성에 관한 연구가 부족한 상황이다. 따라서 본 연구는 비이용자의 관점을 포함하여 현재 국내에서 대중적으로 상용되고 있는 전자책 플랫폼과 전자책 구독서비스를 대상으로 연구를 진행하고자 한다.

2.2 전자책의 개념 및 정의

「출판문화산업진흥법」의 정의에 따르면 "전자출판물이란 출판문화산업진흥법에 따라 신고한 출판사가 저작물 등의 내용을 전자적 매체에 실어 이용자가 컴퓨터 등 정보처리장치를 이용하여 그 내용을 읽거나 보거나 들을 수 있게 발행한 전자책 등의 간행물"을 말한다.[1)]

한국도서관협회의 문헌정보학용어사전에 의하면 "개인용 컴퓨터나 전자책 리더기를 통하여 읽을 수 있도록 고안된 전통적인 인쇄형 도서의 전자 버전"으로 정의하고 있다.[2)] 한국정보통신기술협회의 정보통신용어사전에 따르면 "문자나 화상 같은 정보를 컴퓨터, CD-ROM, 플로피 디스크 등 전자 매체에 기록해서 서적과 같이 이용할 수 있는 출판 형태의 총칭"을 의미한다.[3)]

해외 연구에서는 "컴퓨터 또는 다른 전자 기기로 제작, 출판, 독서가 가능하며 텍스트와 이미지로 구성된 디지털 형태의 도서 분량의 출판물"로 전자책을 설명한 사례가 있다(Gardiner & Musto, 2010).

전자책의 개념이 시대의 변화에 따라 계속 변화하였기 때문에 의미 또한 사업 주체에 따라 조금씩 다르게 사용되고 있다. 이에 따른 국내외의 여러 정의를 정리해보면 다음과 같다.

- 국제전자출판포럼(IDPF): "CD-ROM, PDA, 각종 전자책 Viewer를 통해 디지털화된 포맷으로 전달되는 콘텐츠"
- 미국국립표준기술연구소(National Technical Information Service, NTIS): "책을 보는 것과 유사한 형태로 표시하는 단말 시스템 그 자체, 즉 하드웨어(device)"
- 한국전자출판협회(KEPA): "도서로 간행되었거나 또는 도서로 간행될 수 있는 저작물의 내용이 디지털 데이터로 전자적 기록매체, 저장장치에 수록되고 컴퓨터 또는 휴대단말기를 이용해 그 내용을 보고 들을 수 있는 것, 즉 콘텐츠(contents)를 지칭"(이세영, 2010)

2.3 구독경제

구독경제(Subscription Economy)는 "일정 액을 내면 사용자가 원하는 상품이나 서비스를 공급자가 주기적으로 제공하는 신개념 유통 서비스로서, 일정 금액을 지불하고 주기적으로 생

1) https://www.law.go.kr/법령/출판문화산업진흥법 [인용일 2023.08.23]
2) https://www.kla.kr/kla/ [인용일 2023.08.23]
3) https://terms.tta.or.kr/ [인용일 2023.08.23]

필품이나 의류 등을 받아 사용하거나 여러 종류의 차량을 이용할 수 있는 서비스(박현길, 2019)" 이며 일정 금액을 먼저 지불하고 정기적으로 제품이나 서비스를 구독해서 사용하는 경제모델을 말한다.

구독 경제 모델은 일반적으로 정기배송형(넷플릭스 형태), 렌탈형, 무제한 이용형(정수기 형태)으로 분류된다. 정기배송형의 대표적인 예로는 OTT(Over The Top) 서비스 플랫폼인 넷플릭스(Netflix)가 있으며, 정해진 금액을 지불하고 영화를 시청하는 모델을 제공한다. 반면에 렌탈형 구독 경제 모델은 정해진 금액을 지불하고 생활가전 제품과 같은 제품을 빌려서 사용하는 경우를 의미한다. 렌탈형 모델은 자동차, 명품, 가구 등의 고가 제품에 주로 적용되는 모델이며, 일례로 국내에서는 현대자동차에서 '제네시스 스펙트럼(Genesis Spectrum)'[4]이라는 자동차 구독 서비스를 선보였다. 그리고 음악을 무제한으로 들을 수 있는 음원 사이트는 무제한 이용형 모델에 해당한다(박현길, 2019).

2020년 Zuora의 분석에 따르면, 코로나19로 인해 많은 기업들이 구독자 수의 증가가 빨라졌다는 것이 확인되었다. 예기치 않은 펜데믹 상황이 구독경제의 성장에 영향을 미친 것이다. 이러한 환경적 요인에 소유의 개념이 약화되고 일시적인 사용에 대한 권리를 추구하는 새로운 소비 패턴의 유행이 더해져 구독경제 시장이 성장할 수 있었으며, 뉴스와 음악뿐 아니라 전문 지식, 도서, 애니메이션, 가전까지 구독경제 모델을 기반으로 하는 모바일 앱 서비스 또한 다양한 영역으로 넓혀가고 있다.

김미나, 박설우(2023)의 연구에 따르면 서적 외에도 제품 또는 서비스에 대해서도 '구독'이라는 용어가 정기적인 배송을 포함하는 의미로 사용된다고 설명된다. 해당 연구에서는 구매에 해당하는 보충구독과 추천구독, 대여에 해당하는 특정 제품 고정 대여와 교체 대여, 그리고 온라인 및 오프라인 이용 권한 부여의 6가지 유형으로 구독경제의 유형을 제시하였다. 제시된 분류에 따르면 전자책은 소비자에게 약정 기간 동안 서비스 접근 권한을 제공하는 '온라인 이용 권한(on-line access)'에 해당한다.

3. 연구 방법

3.1 설문조사

본 연구를 통해 전자책 시장의 활성화 방안을 제시하고 전자책 구독 서비스의 개선을 도모하고자 하였으며, 연구 목적의 효과적인 달성을 위해 전자기기의 주요 소비층인 20대의 인식 파악이 효과적일 것으로 판단하였다. 따라서 20대를 대상으로 설문조사를 진행하여 전자책 및 전자책 구독 서비스의 이용 실태를 알아보고자 하였으며, 연구 대상을 대학생으로 규정하여 원활한 표집을 하고자 하였다.

설문에 사용된 양식은 온라인 구글 폼(Google Forms)으로 작성되었으며 대학생들이 자주 사용하는 포털 사이트, 커뮤니티, 카페 등에 비대면으로 배포하여 연구 목적에 맞는 대상을 확보하고자 하였다.

4) https://www.genesis.com/kr/ko/shopping/genesis-spectrum.html [인용일 2023.09.10]

3.1.1 설문 대상 선정

현재 국내 소재 대학에 재학 또는 휴학 중인 남녀 대학생들을 대상자로 선정하여 설문조사를 실시한 후 추출된 결과를 수집 및 분석하였다. 설문 참가자들의 성실한 참여를 독려하고자 50명에게 추첨을 통한 커피 기프티콘 제공을 고지하였다. 총 204개의 응답이 모집되었으며 설문조사는 2023년 2월 26일부터 시작하여 4월 15일까지 진행되었다. 설문 결과는 중복된 응답 2개를 제외하여 유효응답 202명을 대상으로 분석을 실시하였다.

3.1.2 설문 문항 구성

본 설문에서 적용된 전자책의 의미는 국제전자출판포럼(IDPF)과 한국전자출판협회(KEPA)의 정의에 따라 "디지털 데이터로 전자적 기록매체, 저장장치에 수록되고 컴퓨터 또는 휴대단말기를 이용해 그 내용을 보고 들을 수 있는 것, 즉 콘텐츠(content) 자체"(이세영, 2010)로 지칭하였다. 또한 줄글로 이루어진 도서로 한정하고자 모든 문항에는 웹툰과 만화책을 제외한 응답을 요청하였고 응답자들의 혼동을 방지하기 위해 관련 문항에는 별도로 설명을 표기하였다.

설문지에서 1-5번 문항은 공통 질문으로서 사용자 및 비사용자가 공통적으로 답변하는 사회 인구적 특성, 전자책 인지도, 전자책 이용 경험 관련 문항으로 작성되었다. 전자책 이용 경험이 있는 연구 참여자 (이하 '전자책 이용자')와 이용 경험이 없는 연구 참여자 (이하 '전자책 비이용자')로 나누어서 각각 다른 질문이 포함된 설문조사가 5번 문항을 기준으로 제공되었다. 또한, 전자책 이용자와 전자책 비이용자의 설문 결과 응답을 구분하여 수집 후 분석하였다.

설문지는 총 47개의 질문으로 이루어져 있으며, 주로 객관식 문항으로 구성되어 있으며, 이 질문들은 다음과 같은 범주로 나누어진다. 사회 인구적 특성을 파악하는 질문 3개, 전자책에 대한 인지도 및 경험과 관련된 질문 2개, 전자책을 사용하는 사람들을 위한 질문 26개, 그리고 전자책을 사용하지 않는 사람들을 위한 질문 17개로 이루어져 있으며, 일부 주관식 질문도 포함되어 있다. 각 문항과 선택지의 내용은 박수진(2007), 이용준(2010), 남영준, 최성은(2011), 정미리, 김보연(2013), 정재열, 신동희(2014)의 선행 연구와 문화체육관광부(2013)의 〈2012 전자책 독서실태조사〉를 참고하여 연구자의 의도와 연구의 목적에 맞게 수정하여 재구성하였다. 요약한 설문의 내용은 다음의 〈표 1〉과 같다.

전자책 선호기기를 묻는 문항은 박수진(2007)의 선행연구를 참고하였다. 선행연구의 '향후 전자책의 선호매체' 관련 문항에서 현재 사용하지 않는 매체를 삭제하고 태블릿 PC, 노트북 항목을 추가하였다. 인터넷(컴퓨터) 항목을 데스크톱으로 대체하는 등 5개의 선택지로 시대에 맞게 구성하였다.

독서 목적을 묻는 문항은 남영준, 최성은(2011)의 연구의 '전자책 이용 목적' 문항에 대한 선택지를 참고 및 수정하였다. 참고한 항목은 '독서', '정보 획득', '과제 수행', '기타'의 총 4개 선택지이며, 단어에 해당하는 부분으로 문장 형식으로 수정하고 한 개를 더 추가하여 5개 선택지로 최종 구성하였다. 독서 분야를 묻는 문항 또한 5개에서 11개의 선택지로 세분화하여 확

〈표 1〉 설문지 문항 구성 요약

구분		내용	문항수
사회 인구적 특성		• 성별, 나이, 전공	3
인지도 및 경험		• 전자책 인지도, 이용 경험	2
전자책 이용자	전자책 이용 방식	• 이용 방식, 선호 기기	2
	전자책 플랫폼	• 플랫폼 이름, 장단점	3
	전자책/종이책 비교	• 독서 빈도 비교 • 구입 비용 비교	6
	전자책 이용 양상	• 이용 시기, 계기, 공간 • 이용 목적, 독서 분야 • 선택 기준	6
	전자책 특징, 가격, 만족도	• 장단점, 개선점, 적정 가격 • 만족도 및 그 이유	7
	전자책 이용 의향	• 지속 이용 의향 • 예상 독서 방식	2
전자책 비이용자	종이책 독서 양상	• 독서 빈도, 구입 비용 • 독서 공간, 독서 분야 • 선택 기준, 독서 목적	7
	비이용 이유	• 전자책 비이용 이유	1
	전자책 장단점, 가격	• 전자책 장단점, 적정 가격	3
	이용 의향	• 전자책 이용 의향 및 그 이유 • 선호 기기, 목적, 선호 기기 • 전자책 개선점	6

장시켰다.

전자책의 장점 및 단점에 대한 문항 또한 정미리, 김보연(2013)의 연구를 참조하였으며, 응답자들의 정확한 응답을 얻기 위해 문항을 다양하게 구성하였고 복수응답을 요청하였다.

참조한 전자책 적정 가격 관련 문항은 이용준(2010)의 연구에서 객관식으로 구성되어 있던 문항을 단답식으로 수정하였고, 10,000원에 해당하는 종이책을 전자책으로 읽는다고 가정할 때, 본인이 적정하다고 생각하는 전자책의 가격을 기술하도록 요청하였다.

또한 정재열, 신동희(2014)의 연구에서 참조한 도서 선택 기준 문항은 기존의 8개 항목을 확장 및 세분화하여 기타 항목을 포함한 11개 항목으로 구성하였다.

전자책 이용 의향에서 향후 예상 독서 방식에 해당하는 문항은 문화체육관광부(2013)의 〈2012 전자책 독서실태조사〉에서 '어떤 형태의 책도 읽지 않을 것이다' 항목을 삭제하고 5개의 선택지로 축소 구성하였다. 문화체육관광부의 간행물 중 전자책만을 다룬 전자책 독서실태조사는 2013년 자료만 제공하고 있으며, 이후로는 전자책에 대한 문항이 국민 독서실태조사에 일부 포함되어 발간되었기 때문에 본 연구에서는 전자책 관련 문항에 집중하고자 해당 통계자료를 참조하였다. 선행연구에서 참조하여 수정된 내용은 다음의 〈표 2〉와 같다.

〈표 2〉 참조 설문 항목 대조표

참조 연구	참조 항목	수정된 내용
박수진 (2007)	(p.62) 〈표 12〉 향후 전자책의 선호매체 ① 인터넷(컴퓨터) ② 전자책 뷰어 ③ 전자책 전용 단말기 ④ Disk책 ⑤ PDA ⑥ 휴대폰	전자책을 볼 때 가장 많이 이용하는 기기는 무엇입니까? ① 휴대폰 ② 태블릿 PC ③ 노트북 ④ 데스크톱 ⑤ 전용 단말기(E-book 리더기)
이용준 (2010)	(p.234) 〈표 11〉 종이책 대비 전자책의 적정 가격 ① 종이책과 같은 가격 ② 종이책의 2/3 가격 ③ 종이책의 1/2 가격 ④ 종이책의 1/3 가격 ⑤ 종이책의 1/4 가격 ⑥ 잘 모름	가격이 10,000원인 종이책을 전자책으로 읽는다고 가정했을 때, 적정하다고 생각하는 전자책의 가격을 적어주시기 바랍니다.
남영준, 최성은 (2011)	(p.296) 〈표 6〉 전자책 이용행태 - 전자책 이용목적: ① 과제수행 ② 독서 ③ 정보획득 ④ 기타	전자책을 이용하는 주 목적은 무엇입니까? ① 과제 및 업무를 위해 ② 책을 읽는 즐거움을 위해 ③ 지식과 정보를 얻기 위해 ④ 여가시간을 보내기 위해 ⑤ 기타
정미리, 김보연 (2013)	(p.674) 〈표 1〉 전자책의 장점 및 단점 전자책의 장점: 비용절감, 휴대의 편리성, 비거리성, 연구성, 변형성, 자원절약 및 환경보존, 멀티미디어 출판 기능성, 저렴한 가격, 신속한 업그레이드	이용하면서 느꼈던 전자책의 장점은 무엇이라고 생각하십니까? ① 휴대의 편리성 ② 다양한 기기(ex. 스마트폰, 태블릿PC 등)를 통해 읽을 수 있음(접근성) ③ 시간과 장소에 구애를 받지 않고 볼 수 있음(유비쿼터스, ubiquitous) ④ 종이책에 비해 가격이 저렴함(비용 절감) 기기 하나로 수십권의 책을 가지고 다님(효율성) ⑤ 공간을 많이 차지하지 않음(보관의 용이성) ⑥ 찾고자 하는 책이나 단어의 검색이 편리함(검색의 용이성) ⑦ 다양한 기능(ex. 북마크, 하이라이트 등)을 동시에 이용할 수 있음(기능성) ⑧ 종이 소비량을 감소시켜 친환경적(자원절약 및 환경보전) ⑨ 분실, 훼손의 위험이 없음(영구성) ⑩ 기타
정미리, 김보연 (2013)	(p.674) 〈표 1〉 전자책의 장점 및 단점 전자책의 단점: 소비자의 고정비용 증대, 기술성, 소프트웨어의 다양성, 보안성, 가독성의 문제	이용하면서 느꼈던 전자책의 단점은 무엇이라고 생각하십니까? ① 기능을 익히기 어려움 ② 눈의 피로 증가 ③ 낮은 가독성(可讀性)으로 인한 집중력 저하 ④ 읽고자 하는 책이 없음 ⑤ 종이책만의 다양한 감각(ex. 책의 질감, 냄새, 소리 등)의 부족 ⑥ 물리적인 소유욕 충족의 어려움 ⑦ 소비자의 고정비용 증대 ⑧ 단말기 배터리 소모량 증가 ⑨ 데이터 소모량 증가 ⑩ 전체적인 내용을 스키밍(skimming, 훑어 읽기) 하기 어려움 ⑪ 개인정보 유출 위험 ⑫ 기타

참조 연구	참조 항목	수정된 내용
정재열, 신동희 (2014)	(p.1136) 〈표 3〉 쇼핑성향 설문 책의 명성, 정보의 길이, 소장가치, 작가/저자의 유명도, 가격, 베스트셀러 여부, 디자인, 광고여부	전자책을 선택할 때 가장 중요하게 생각하는 기준은 무엇입니까? ① 책의 소장가치 ② 베스트셀러 순위 ③ 선호하는 작가 ④ 선호하는 장르 ⑤ 리뷰 혹은 평점 ⑥ 주변의 추천 ⑦ 가격 ⑧ 책 광고 ⑨ 책 디자인 ⑩ 기타
문화체육관광부 (2013)	(p.116) 5년 후 자신의 독서방식 변화 예상 ① 대부분 종이책으로 읽고 일부만 전자책으로 읽을 것이다. ② 모든 책을 종이책으로만 읽을 것이다. ③ 종이책과 전자책의 비중이 절반 정도씩 될 것이다. ④ 대부분 전자책으로 읽고 일부만 종이책으로 읽을 것이다. ⑤ 어떤 형태의 책도 읽지 않을 것이다. ⑥ 모든 책을 전자책으로만 읽을 것이다.	5년 후 예상되는 귀하의 독서 방식(종이책 및 전자책 비중)의 변화는 어떻게 되십니까? ① 종이책만 이용 ② 종이책 위주 ③ 절반 정도씩 ④ 전자책 위주 ⑤ 전자책만 이용

3.2 사용성 평가

3.2.1 실험 대상 선정

비이용자들을 대상으로 전자책에 대한 인식과 사용성을 파악하기 위해 전자책 구독 서비스 경험이 전혀 없는 총 10명의 국내 남녀 대학생을 대상으로 실험을 착수했다. 남녀 비율은 각 5명씩 1:1의 성비로 동일하게 구성하였다.

편의 표집(convenience sampling)(Lunneborg, 2007) 방법을 활용하여 S대학교 커뮤니티에 설문조사를 게시하면서 사용성 평가에 참여할 의사가 있는 지원자를 일차적으로 모집하였고, 편의 표집으로 모집된 참가자들을 통해 실험 조건에 맞는 다른 참가자를 소개받는 눈덩이 표집(snowball sampling)(성태제, 시기자, 2006) 방법을 병행하였다.

사용성 평가에 사용된 전자책 플랫폼은 '밀리의 서재'로 선정하였다. 밀리의 서재는 2017년 국내에 전자책 시장에 구독 서비스를 처음 도입한 플랫폼이며 월 9,900원에 전자책을 무제한 열람할 수 있는 서비스이다.[5] 밀리의 서재에서 제공하는 첫 달 무료 구독 서비스로 참가자들의 비용 부담이 없다는 점과 앞서 진행했던 설문조사에서 밀리의 서재가 이용자들이 뽑은 가장 대중적인 전자책 플랫폼으로 조사된 것이 실험 도구 선정의 이유가 되었다.

사용성 평가 참가자들의 전공 분야는 진로정보망 커리어넷[6]의 학과정보에 따라 분류하였으며 참가자의 개요는 다음 〈표 3〉과 같다.

5) https://www.millie.co.kr/ [인용일 2023.08.23]
6) https://www.career.go.kr/ [인용일 2023.08.23]

〈표 3〉 실험 참가자 개요

참가자	성별	나이	전공
P1	남	24	건축학과
P2	남	27	컴퓨터공학과
P3	남	24	생명공학과
P4	남	24	환경공학과
P5	남	24	생물학과
P6	여	19	응용소프트웨어공학과
P7	여	23	일어일문학과
P8	여	22	환경공학과
P9	여	21	유아교육학과
P10	여	23	심리학과

3.2.2 실험 방법

실험은 2023년 3월 20일부터 2023년 4월 15일까지 27일에 걸쳐 진행되었다. 실험은 연구자와 참가자의 직접 대면을 통해 진행되었으며 소요 시간은 약 30분으로 태스크 수행 20분, 휴식 시간 5분, 사용성 평가 설문 5분이 소요되었다.

실험하기 전, 참가자에게 태스크 수행 과정 촬영에 대한 사전동의를 받았으며, 태스크를 수행하는 동안 참가자들의 행동 관찰이 함께 이루어졌다. 수행 장면은 연구자의 휴대폰을 사용하여 동영상으로 녹화하였다. 이 과정은 참가자들의 말소리를 함께 녹음하고 태스크별 수행 시간과 터치 횟수를 기록하기 위한 목적으로 실행되었다.

모든 태스크 수행 과정은 참가자 개인 소유의 휴대폰을 사용하였고 각 태스크별로 소요되는 시간을 확인하기 위해 참가자 옆에 스톱워치를 두고 직접 조작하면서 태스크를 진행하도록 요청하였다.

모든 태스크 수행을 마치면 5분간 휴식 후 참가자들의 주관적인 생각을 바탕으로 점수를 매기는 만족도 평가를 진행하였다. 만족도 평가는 사용성 평가 요소를 추출한 설문지를 통해 이루어졌다. 또한 원치 않는 과금이 발생되는 상황을 방지하기 위해 전체 실험 종료 후 구독 해지 방법을 안내하였다.

실험을 진행하는 동안 개인의 주관적인 생각과 행동의 관찰에 집중하기 위해 연구자의 개입은 최소화되었고, 참가자들의 솔직한 의견을 통한 심도 있는 데이터를 추출하기 위해 생각 말하기(think aloud)(김정현, 양다연, 박선영, 2021) 방법을 함께 적용하여 진행 중에 떠오르는 주관적인 생각과 느낌을 자유롭게 소리 내어 말할 수 있도록 편안한 분위기를 유도하였다.

3.2.3 수행 태스크 구성

총 40개의 수행 태스크 목록은 모두 밀리의 서재에서 무료로 제공하는 기능을 직접 사용해보는 것으로 구성되었으며, 곽승진, 배경재(2011)의 연구와 윤성욱, 김희선, 김현기(2013)의 연구를 참조하여 수정 및 재구성하였다. 참가자들이 수행한 태스크 목록은 다음의 〈표 4〉로 요약하였다.

〈표 4〉 수행 태스크 목록 요약

종류	내용	문항수
사전 파악	• 홈페이지 가입 및 구독 시작 • 베스트셀러 순위 확인	3
책 다운로드	• 내 서재 폴더에 책 담기 • 원하는 책 다운로드	2
페이지 확인	• 전체 페이지 수 확인	1
페이지 이동	• 원하는 페이지로 이동	3
독서 부가 기능	• 화면 밝기 조정, 배경 색상 변경 • 글꼴 및 글꼴 크기 변경 • 줄 간격 및 여백 조정 • 하이라이트 및 메모 표시 및 삭제 • 북마크 기록 및 삭제 • 본문 내 키워드 검색 • 하단 정보 설정 변경	19
뷰어 종료 후 내 서재로 이동		2
내 서재	• 도서 목록 정렬 변경 • 독서 진행률 조회 • 원하는 도서 책장에 담기 • 도서 뷰어 열고 닫기 • 독서 노트 이용 • 책 정보 확인 • 도서 목록 삭제 • 월간 통계 확인	9
검색창에 키워드 검색		1

3.2.4 평가 문항 구성

태스크 수행을 마친 후 이루어진 사용성 평가는 선행연구를 참고하여 전자책 구독 서비스에 대한 감성적, 기능적 만족도를 측정하는 사용성 평가 요소를 추출하였다. 추출된 평가 요소를 바탕으로 태스크 수행을 하면서 느꼈던 주관적인 평가와 만족도를 묻는 내용으로 구성하였다.

전체적인 사용성 평가 문항의 논리는 곽승진, 배경재(2011)의 연구를 참조하여 평가 요소와 질문을 구성하였다. 장선화와 한상완(2004)의 전자책 이용성 평가 요소, 그리고 김현정(2012)과 윤성욱, 김희선, 김현기(2013)의 전자책 인터페이스 관련 연구에서 사용된 감성적 만족도 측정 질문 리스트를 참고하고 수정하여 평가 요소에 통합하였다. 또한, 김정현, 양다연, 박선영(2021)의 연구에서 활용된 복지정보플랫폼 사용성 평가 척도도 일부를 참고하여 재조정하였다. 이렇게 추출된 13개의 평가 요소와 28개의 세부 평가 질문을 바탕으로 사용성 평가 질문 리스트를 선별하였다. 각 질문에 대해 참가자들로 하여금 5점 척도(1~5까지 스케일의 점수로 나누어져 있으며, 만족도가 높을수록 높은 점수)로 평가를 진행하도록 하였다. 사용성 평가를 위한 질문의 리스트는 전반적인 인상 4문항, 가시성 1문항, 흥미성 2문항, 시스템 성능

2문항, 조작성 오류 1문항, 디자인 2문항, 가독성 2문항, 메뉴 구성 2문항, 편의성 4문항, 기능성 4문항, 정보의 적절성 2문항, 친숙성 1문항, 가격 1문항으로 구성되었다.

4. 연구결과

4.1 설문조사 결과

응답자들의 성비는 55.4%가 여성, 44.6%이 남성이었으며 응답자의 평균 연령은 23.4세로 조사되었다.

전자책에 대한 인지도를 묻는 문항에서는 '기능, 사용까지 잘 알고 있다'가 전체 응답자 중 72명(35.6%)으로 가장 많았고, '정확한 개념을 알고 있다'고 답한 응답자가 31명(15.3%)이었다. 이를 통해 정확한 개념 이상을 알고 있는 응답자는 총 103명(51.0%)으로 과반수 이상인 것으로 조사되었다.

응답자 중 전자책 이용 경험이 있는 사람은 137명(67.8%)명, 이용 경험이 없는 사람은 65명(32.2%)으로 전자책 이용자가 비이용자에 비해 두 배 이상 많은 것으로 조사되었다.

4.1.1 전자책 이용자

응답자 중 전자책 이용자 137명을 대상으로 전자책 이용 방식에 대해 묻는 설문을 진행한 결과(〈표 5〉 참조), '비정기적으로 유/무료 콘텐츠를 혼합하여 이용한다'가 36명(26.3%)으로 가장 많았으며 '비정기적으로 유료 콘텐츠만 이용한다'가 31명(22.6%)으로 조사되었다. 응답률은 고르게 분포되어 있지만 정기 구독과 비정기적 이용의 차이는 큰 것으로 확인되었으며, 이를 통해 전자책 정기 구독률이 비교적 낮고 비정기적인 이용이 더 많은 것을 알 수 있었다.

전자책 이용자들의 일주일 평균 독서량은 전자책, 종이책 모두 '1~3권 이하'라는 응답이 가장 많았으며 다음으로 많은 응답은 두 문항 모두 '최근 3개월 이내 독서를 한 적이 없다'로 나타났다. 따라서 전자책 이용자의 독서량은 대부분 주 0~3권으로 많지 않기 때문에 달마다 고정 비용이 발생하는 정기 구독이 독서량이 많지 않은 이용자들에게는 효용성이 낮게 느껴지기 때문에 〈표 5〉에서 전자책의 정기 구독률 또한 낮게 나타난 것이다.

〈표 5〉 전자책 이용방식

구분	항목	응답수(명)	비율(%)
전자책을 어떠한 방식으로 이용하고 계십니까? (혹은 이용해 보셨습니까?)	현재 정기 구독 중인 독서 플랫폼이 있다.	20	14.6
	전자책 플랫폼 정기 구독 경험 있으나 현재는 이용하지 않는다.	26	19.0
	비정기적으로 유료 콘텐츠만 이용한다(혹은 이용 경험 있다).	31	22.6
	비정기적으로 유/무료 콘텐츠를 혼합하여 이용한다(혹은 이용 경험 있다).	36	26.3
	무료 콘텐츠만 이용한다(혹은 이용 경험 있다).	24	17.5
합 계		137	100

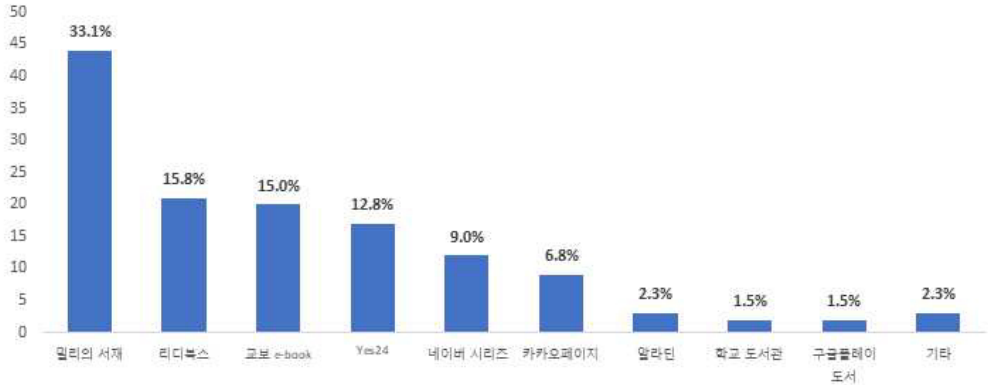
국내 전자책 앱 중 전자책 이용자들이 가장 자주 이용하는 전자책 플랫폼에 대해 단답식으로 질문한 결과, 무효응답 4개를 제외한 133명 중 44명(33.1%)이 '밀리의 서재'라고 답하였다(〈그림 1〉 참조). 밀리의 서재라고 답한 응답자들 대부분은 다양한 콘텐츠, 장서수, 편의성 등을 해당 플랫폼의 장점으로 꼽았다. 2위인 '리디북스' 보다는 17.3% 더 높은 응답률을 보였다. 상위 4개 항목이 모두 전자책 구독 서비스를 기반으로 한 국내 전자책 플랫폼으로 확인되었으며 따라서 현재 국내 전자책 시장에 구독경제 모델이 자리 잡은 것을 알 수 있었다.

그 다음 전자책 이용자들에게 〈그림 1〉에서 답한 전자책 플랫폼의 장단점을 간단한 주관식으로 적도록 요청했다. 유사성을 가진 응답들을 같은 항목으로 분류하여 결과로 나타낸 결과, 전자책 이용자들이 가장 많이 이용하는 전자책 플랫폼의 장점에서는 '장서 수/종류'가 34명(32.1%)의 가장 많은 응답률을 보였다. 다음으로는 '편의성'이 33명(31.1%)의 거의 유사한 수치로 나타났고, 이어서 '접근성' 22명(20.8%), '디자인' 15명(14.2%), '가격' 12명(11.3%) 등이 있었다. 이외에도 '대중성', '부가기능', '흥미성', 'UI 및 시스템', '할인 및 서비스' 등 다양한 답변들이 있었다.

반대로 가장 많이 사용하는 전자책 플랫폼의 단점에 대해 묻는 문항에서는 '없다'고 답한 응답이 33명(25.8%)으로 가장 많았고, 그 다음으로 많은 응답은 26명(20.3%)이 답한 '장서 부족'이었다. 이용자들은 대체로 전자책 플랫폼이 제공하는 서비스에 만족한다는 것을 알 수 있었으며, 더 많은 도서와 콘텐츠를 이용하고 싶어 하는 것으로 조사되었다.

전자책의 연간 도서 구입비용은 '10,000원~20,000원'이라고 답한 응답이 37명(27.0%)으로 가장 많았다. 33명(24.1%)이 종이책 구입에 연 50,000원 이상을 소비한다고 답한 반면, 전자책 구입비용이 연 50,000원 이상이라고 답한 응답자는 17명(12.4%)이었다(〈표 6〉 참조). 따라서 이용자들이 종이책을 이용할 때보다 전자책을 이용할 때 실제로 비용을 절약한다는 결과가 확인되었다.

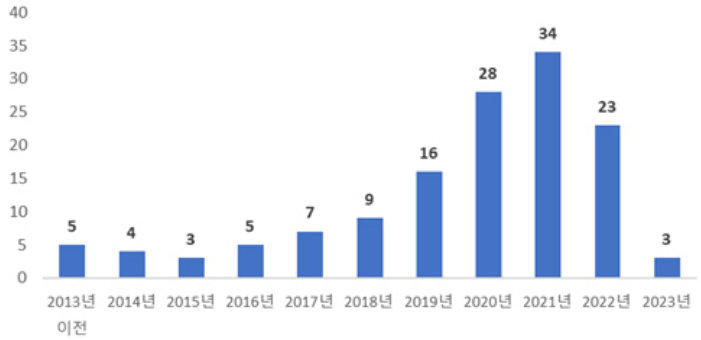
전자책 이용자들에게 전자책을 처음 이용하기 시작한 시기에 대해 질문한 결과는 〈그림 2〉와



〈그림 1〉 전자책 이용자들이 가장 많이 이용하는 전자책 플랫폼

〈표 6〉 전자책 이용자들의 연간 도서 구입비용

구분	전자책		종이책	
	응답수(명)	비율(%)	응답수(명)	비율(%)
10,000원 미만	27	19.7	22	16.1
10,000원~20,000원	37	27.0	27	19.7
20,000원~30,000원	16	11.7	15	10.9
30,000원~40,000원	11	8.0	11	8.0
40,000원~50,000원	6	4.4	7	5.1
50,000원 이상	17	12.4	33	24.1
1년 이내 이용 이력 없음	23	16.8	22	16.1
합계	137	100	137	100



〈그림 2〉 전자책 첫 이용 시기(명)

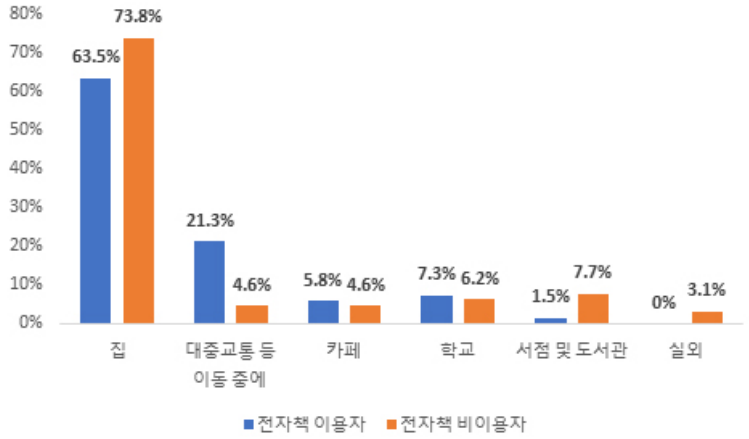
같다. 8.8%의 상승률을 보인 2019년에서 2020년 사이가 상승률이 가장 높은 것으로 나타났다. 전자책을 가장 많이 이용하기 시작한 시기는 2021년으로 조사되었으며, 34명(24.8%)의 응답자가 2021년부터 전자책을 이용하기 시작했다고 답했다. 2019년부터 2021년까지의 계속되는 상승세는 코로나19로 인해 영향을 받은 것으로 볼 수 있다.

응답자들에게 전자책을 이용하기 시작한 계기를 간단한 주관식으로 답할 것을 요청한 결과, 전자책을 읽기 시작한 계기로는 '편의성'이 18명(12.3%)으로 가장 많았으며 '간편해서', '편리해서' 등의 의견이 이에 포함되었다. 다음으로 '휴대성'이 두 번째로 많은 응답수로 조사되었으며 16명(11.0%)의 응답률을 보였다. '휴대성'이라고 답한 응답자 중 7명은 전자책을 이용하게 된 계기로 출퇴근 시간에 이동하면서 편리하게 이용할 수 있다는 점을 언급하였다. 7명(4.8%)의 응답자들은 태블릿PC 구입이 전자책을 읽기 시작한 계기라고 답하였는데, 이들 중 일부는 태블릿PC를 구입하면서 전자책 구독서비스 앱 이용권 혜택을 제공받았다고 답했다.

전자책을 볼 때 사용하는 기기를 묻는 문항에서는 '휴대폰'이 81명(59.1%), '태블릿PC'가 49명(35.8%)으로 조사되었다(〈표 7〉 참조). 대학생들이 과제나 필기 용도로 태블릿PC를 구입하

〈표 7〉 가장 많이 이용하는 전자책 기기

구분	항목	응답수(명)	비율(%)
전자책을 볼 때 가장 많이 이용하는 기기는 무엇입니까?	휴대폰	81	59.1
	태블릿PC	49	35.8
	노트북	2	1.5
	데스크톱	2	1.5
	전용 단말기(E-book 리더기)	3	2.2
합 계		137	100



〈그림 3〉 가장 많이 독서를 하는 공간

는 경우가 많아지면서 전자책에 대한 접근성이 높아진 것이다. 가장 많이 독서를 하는 공간을 비교한 문항에서 전자책 이용자와 비이용자의 차이에서 전자책 이용에 휴대성이 중요하다는 것을 확인할 수 있다(〈그림 3〉 참조).

전자책 이용자에게는 전자책 독서 장소에 대해, 비이용자에게는 종이책을 읽는 장소에 대해 질문하였다. 그 결과, '대중교통 등 이동 중에' 항목에서 두 집단이 다른 양상이 나타난 것을 볼 수 있었다. 대중교통을 이용하면서 독서를 하는 전자책 이용자들은 21.3%이었지만 같은 항목의 전자책 비이용자의 응답률은 4.6%로 나타난 것이다.

전자책 이용자들이 생각하는 전자책의 장단점을 복수응답으로 선택하도록 요청하였다. 전자책의 장점을 묻는 문항에서는 '휴대의 편리성'(26.9%)이 가장 많았고, 다음으로 '다양한 기기를 통해 읽을 수 있음'(19.8%), '시간과 장소에 구애를 받지 않고 볼 수 있음'(14.9%), '기기 하나로 수십 권의 책을 가지고 다님'(11.1%) 순으로 조사되었다.

전자책의 단점을 묻는 문항에서는 '눈의 피로 증가'(29.8%)가 가장 많은 응답을 얻었으며 이어서 '종이책만의 다양한 감각 부족'(16.2%), '낮은 가독성(可讀性)으로 인한 집중력 저하'(15.9%) 등이 있었다. 또한 전자책의 개선점에

대해 묻는 복수응답 문항에서는 '더 많은 도서의 확충'(17.0%), '할인 및 혜택'(11.4%), '이용의 편리성'(10.9%), '우수한 콘텐츠의 확충'(9.4%) 순으로 조사되었다.

향후 전자책 지속 이용 의향에 대해서는 99명(72.3%)의 응답자가 '있다'고 답하였다. 그리고 전자책에 대한 만족도를 5점 척도(1~5까지 스케일의 점수로 나누어져 있으며, 만족도가 높을수록 높은 점수)를 기준으로 전자책 이용자들에게 주관적인 만족도를 적도록 요청한 결과 평균 3.6점으로 조사되어 이용자들은 전자책 서비스에 양호한 만족도를 보였다.

다음으로는 5년 후 예상되는 독서 방식의 변화에 대해 질문하였다(〈표 8〉 참조). '전자책 위주'라고 답한 사람이 39명(28.5%)으로 22명(16.1%)인 '종이책 위주'의 응답수보다 더 많았으며, 가장 많은 응답을 차지한 항목은 '절반 정도씩'으로 44.5%의 응답률을 보였다.

4.1.2 전자책 비이용자

전자책 이용자의 독서량과 비교하기 위해 전자책 비이용자 65명에게도 일주일 독서량에 대해 질문하였다. '현재(최근 3개월 이내) 독서를 한 적이 없다' 33명(50.8%), '1~3권' 30명(46.2%)으로, 독서량이 0~3권인 사람의 비율이 63명(96.9%)으로 나타났다. 전자책 이용자들의 응답과 비교했을 때 특히 '현재(최근 3개월 이내) 독서를 한 적이 없다'고 답한 응답자의 비율은 약 17% 높은 비율로 나타났다. 전자책 비이용자의 독서량은 이용자에 비해 상대적으로 적었으며, 전자책 이용과 독서량과 독서에 대한 관심도가 연관이 있다는 것을 알 수 있었다.

전자책 비이용자들이 생각하는 전자책의 장점을 묻는 문항에서도 이용자들의 응답과 마찬가지로 '휴대의 편리성이 27.5%로 가장 많았고, '기기 하나로 수십 권의 책을 가지고 다님'(16.2%), '다양한 기기를 통해 읽을 수 있음'(12.6%)이 그 다음으로 많았다. 편의성, 휴대성, 접근성 등이 비이용자들에게도 같은 장점으로 나타났으며 이용자와 비이용자가 생각하는 전자책의 장점은 큰 차이가 없는 것으로 확인되었다.

전자책의 단점을 묻는 문항에서는 '눈의 피로 증가'가 26.1%로 가장 많았다. 눈의 피로, 낮은 가독성, 종이책만의 다양한 감각의 부족은 이용자와 비이용자 모두 공통적으로 생각하는 전자책의 단점으로 나타났다.

그리고 비이용자들에게 전자책을 이용하지 않는 이유에 대해 질문한 결과(〈표 9〉 참조), '종이책을 더 선호해서'라는 응답이 24명(36.9%), '필요성을 못 느껴서'가 20명(30.8%)로 조사되었

〈표 8〉 전자책 이용자들의 5년 후 예상 독서 방식

구분	항목	응답수(명)	비율(%)
5년 후 예상되는 귀하의 독서 방식(종이책 및 전자책 비중)의 변화는 어떻게 되십니까?	종이책만 이용	7	5.1
	종이책 위주	22	16.1
	절반 정도씩	61	44.5
	전자책 위주	39	28.5
	전자책만 이용	8	5.8
합 계		137	100

〈표 9〉 전자책을 이용하지 않는 이유

구분	항목	응답수(명)	비율(%)
전자책을 이용하지 않는 가장 큰 이유는 무엇입니까?	종이책을 더 선호해서	24	36.9
	필요성을 못 느껴서	20	30.8
	이용이 낯설어서	14	21.5
	이용할 만한 콘텐츠가 없어서	4	6.2
	이용이 불편해서	1	1.5
	기타	2	3.1
합 계		65	100

다. 비이용자들의 종이책에 대한 높은 선호도나 독서 자체에 대한 관심이 적은 것이 전자책의 필요성을 느끼지 못하는 이유로 볼 수 있다.

다음으로는 전자책 비이용자들에게 가격이 10,000원인 종이책을 전자책으로 읽는다고 가정했을 때 자신이 생각하는 전자책의 가격을 단답식으로 작성하도록 요청하였다. 조사 결과, 전자책 비이용자들이 생각하는 전자책의 가격은 평균 5,026원으로 나타났고 이는 종이책의 50.3% 수준이었다. 전자책 이용자들에게 같은 질문을 했을 때 전자책 이용자들이 생각하는 평균 가격은 5,680원(종이책의 56.8%)이었으며 비이용자들의 응답과 비교했을 때 654원(6.5%) 더 높은 금액이었다. 전자책 비이용자들의 전자책에 대한 인식과 가치는 이용자들에 비해 낮게 평가되었으며, 전자책 가치 평가에 이용 경험이 영향을 미치는 것을 확인할 수 있었다.

비이용자들에게 향후 전자책 이용 의향에 대해 묻는 질문에서도 '잘 모르겠다'가 27명(41.5%), '없다'가 25명(38.5%)으로 나타나 전자책 이용 유무에 따른 유의미한 차이를 확인할 수 있었다. '있다'고 답한 사람은 13명(20%)로 나타났으며 이는 같은 항목에 대한 전자책 이용자의 결과와 비교했을 때 52.3%의 큰 차이를 보였다(〈표 10〉 참조).

향후 전자책 이용 의향이 없다고 응답한 25명에게는 그 이유에 대해 간단한 주관식으로 답해줄 것을 요청하였다. 그 결과, 무효응답 2명을 제외한 23명 중 9명이 '종이책을 더 선호한다'고 답했다. 이에 해당하는 의견으로는 '종이책이 익숙함', '종이책보다 나은 점을 모르겠음', '종이책을 읽는 감성이 없어서' 등이 있었다. 그 외의 의견으로는 '필요성을 못 느낌', '책을 잘 읽지 않음', '눈의 피로가 커서', '가독성이 낮아서' 등이 있었다.

〈표 10〉 향후 전자책 이용 의향

구분	항목	응답수(명)	비율(%)
앞으로 전자책을 이용할 의향이 있으십니까?	있다	13	20.0
	잘 모르겠다	27	41.5
	없다	25	38.5
합 계		65	100.0

4.2 사용성 평가 결과

4.2.1 태스크 수행 결과

참가자 10명의 전체 평균 소요시간은 840.9초, 전체 평균 터치 횟수는 718.6회로 나타났다. 남성 참가자는 평균 829.4초/800.4회, 여성 참가자는 평균 852.4초/636.8회로 여성이 남성보다 더 적은 터치 횟수로 태스크를 수행하였지만 수행 시간은 더 길게 소요된 것을 알 수 있었다.

소요시간이 가장 긴 태스크는 평균 82.94초를 기록한 '27. 왼쪽 하단 정보를 시계(24)로 변경'이었다. 해당 기능이 뷰어 내 메뉴에서 잘 눈에 띄지 않는 하단부에 위치하여 대부분의 참가자들이 찾는 데 긴 시간이 소요된 것으로 보인다.

소요시간이 두 번째로 길면서 동시에 두 번째로 터치 횟수가 많은 태스크는 평균 72.72초/75.60회를 기록한 '3. 일간 베스트 1위부터 5위까지 순서대로 책 이름 소리 내어 말하기'였다. 긴 시간이 소요된 이유는 앱의 첫 화면에서 보이는 베스트셀러 순위가 항목별로 산재되어 있기 때문에 종합 순위가 눈에 띄지 않기 때문이다.

소요시간이 가장 짧은 태스크는 '30. 내 서재 탭으로 이동'으로 평균 3.18을 기록하였다. 직전의 태스크 내용에 따라 참가자들은 앱 초기 화면으로 이동하게 되었고, 내 서재 탭이 앱 초기 화면에서 바로 볼 수 있는 메인 메뉴에 위치하고 있기 때문에 어렵지 않게 찾을 수 있었던 것이다. 동일한 이유로 터치 횟수가 가장 적은 태스크 또한 평균 1.89회의 '30. 내 서재 탭으로 이동'으로 나타났다.

터치 횟수가 가장 많은 태스크는 평균 81.44회의 '1. 홈페이지 가입하기'로 나타났다. 이는 회원가입 과정에서 비밀번호를 만들 때 영문, 숫자, 특수문자를 모두 포함하도록 되어 있어 비밀번호 자릿수가 길어지는 것이 원인으로 조사되었다.

4.2.2 사용성 평가 결과

10명의 연구 참가자들이 태스크를 수행함으로써 경험한 앱에 대한 만족도와 사용성을 평가한 결과, 전체 항목의 평균 점수는 5점 만점 기준 3.6점으로 중간 이상의 점수를 받았으며 그 중에서 전체적인 만족감에 대한 점수는 3.8점이었다.

가장 높은 점수를 얻은 평가 요소는 평균 4.5점의 '뷰어 내의 글자를 명쾌하게 식별할 수 있다.'와 '원하는 정보를 쉽게 검색할 수 있다.'항목이었으며, 뷰어의 가독성과 함께 정보 검색 기능이 참가자들에게 가장 높이 평가된 것을 알 수 있었다.

두 번째로 높은 점수를 받은 항목은 '내가 원하는 정보에 알맞은 결과를 찾을 수 있다.'였으며, 평균 4.4점을 받았다. 이어서 '책 다운로드 속도가 빠르다.'가 평균 4.3점으로 그 다음으로 높은 점수를 기록하였다. 참가자들은 안정적인 시스템 성능과 검색 결과의 정확도와 대해 긍정적인 의견을 보였으며 대체적으로 만족한다고 답하였다.

평가 요소 중 '종이책을 읽는 것과 비슷하다'는 평균 1.9로 가장 낮은 점수를 받았다. 종이책과 전자책은 모두 독서가 주기능인 독서 매체이지만 참가자들은 둘을 다른 매체로 인식하고 있었기 때문에 서로 비교하면서 다양한 의견을 제시하였다.

〈표 11〉 태스크 수행 결과

구분	시간 평균(초)	터치 평균(회)
1. 홈페이지 가입하기	63.64	81.44
2. 첫 달 무료 구독 시작하기	41.59	26.00
3. 일간 베스트 1위부터 5위까지 순서대로 책 이름 소리 내어 말하기	72.72	75.60
4. 일간 베스트 중 1~3위 내 서재 기본 폴더에 담기	39.84	33.00
5. 일간 베스트 중 원하는 책 다운로드 후 바로 읽기	27.11	17.00
6. 전체 페이지 수 확인 후 소리 내어 말하기	4.87	2.40
7. 5페이지 앞으로 이동	5.00	6.00
8. 5페이지 뒤로 이동	4.93	6.20
9. 100페이지로 이동	32.25	32.00
10. 화면 밝기를 70으로 변경	19.74	14.30
11. 배경색을 원하는 색으로 변경	8.23	7.80
12. 글꼴 크기를 가장 크게 변경	6.99	5.90
13. 글꼴 크기를 가장 작게 변경	4.80	3.60
14. 원하는 다른 글꼴로 변경	12.91	13.40
15. 줄 간격을 +5로 변경	7.54	5.90
16. 줄 간격으로 0으로 변경	5.73	3.20
17. 상하 여백을 -3으로 변경	5.60	3.70
18. 좌우 여백을 -3으로 변경	5.44	3.50
19. 현재 페이지에서 3번째 행 전체 선택 후 하이라이트 표시	33.19	21.50
20. 하이라이트 표시한 부분에 “테스트”라는 내용의 메모 추가	11.65	13.60
21. 하이라이트 한 부분을 ‘텍스트로 공유하기’하여 카카오톡 - 나에게 보내기	25.06	17.10
22. 하이라이트 및 메모 삭제	10.89	9.00
23. 도서의 24페이지, 53페이지, 102페이지를 각각 북마크로 추가	38.12	28.70
24. 북마크 등록한 페이지 중 원하는 곳으로 이동	12.77	17.20
25. 북마크 등록한 페이지 모두 삭제하기	13.04	11.70
26. 본문에서 ‘발행’ 검색하여 검색결과 중 가장 상단의 페이지로 이동하기	19.66	18.90
27. 왼쪽 하단 정보를 시계(24)로 변경	82.94	58.80
28. 오른쪽 하단 정보를 페이지 수로 변경	9.95	7.50
29. 뷰어 종료 후 앱 초기 화면으로 이동	10.49	10.40
30. 내 서재 탭으로 이동	3.18	1.80
31. 내 서재 도서 목록을 ‘책 제목 순’으로 변경	12.25	7.40
32. 읽고 있는 책의 독서 진행률 확인 후 소리 내어 말하기	16.58	7.10
33. 목록 중 원하는 도서를 한 권 선택하여 책장 기본 폴더에 담기	31.33	20.30
34. 목록 중 원하는 도서를 한 권 선택하여 뷰어를 열고 다시 내 서재로 돌아오기	16.15	11.30
35. “멋진 책입니다.”라는 내용의 한 줄 리뷰 작성 후 등록하기	19.84	34.00
36. 내 서재의 독서노트 탭으로 이동하여 한 줄 리뷰 삭제	27.83	22.00
37. 목록 중 원하는 도서의 책 정보 확인	24.07	15.00
38. 목록 중 원하는 도서를 한 권 선택하여 내 서재에서 삭제	8.39	6.70
39. 월간 통계 확인 후 책/독서시간/독서루틴 소리 내어 말하기	20.33	12.50
40. 검색창에 ‘인간실격’(저자: 다자이 오사무) 검색, 다운로드 후 뷰어 열기	24.29	25.20

두 번째로 낮은 점수를 받은 항목은 '조작에 방해되는 요소가 없다.'였으며 평균 2.8점을 받았다. 참가자들 중 일부는 태스크 수행 중 부가기능을 사용하면서 여러 번의 시행착오를 겪었고 이러한 이유로 조작성 오류에 낮은 점수를 준 것으로 조사되었다. 특히 본문을 소리 내어 읽어주는 뷰어 내 오디오의 오작동과 터치 감도 문제에 대한 의견이 많았다.

전반적인 재사용 의사는 평균 3.1점으로 중간 정도의 점수를 받았다. 10명의 참가자 중 3명이 실험 이후에도 더 사용을 해볼 것이라고 답했는데, 이들은 모두 평소 종이책으로 독서를 즐겨 하거나 정기배송형 구독모델인 OTT 서비스를 이용해본 경험이 있지만 전자책과 전자책 구독서비스는 경험해 본 적이 없었던 참가자들이었다. 이 3명의 참가자들은 재사용에 영향을 준 결정적 요인이 저렴한 구독료 및 가성비와 첫 달 무료 서비스라고 답하였으며, (밀리의 서재 기준) 월 9,900원에 읽고 싶은 책을 마음껏 읽을 수 있다는 점이 콘텐츠별 선택 구매와 같은 이전의 전자책 이용 방식과 차별되는 장점이라고 답하였다. 또 다른 참가자는 통신사 혜택과 매달 다양한 프로모션 및 할인이 제공되어 부담 없이 독서를 할 수 있을 것 같다는 의견을 제시했다.

4.2.3 주요 의견 분석

생각 말하기 방법을 활용한 것을 통해 참가자들이 구술한 내용은 크게 긍정적 의견, 부정적 의견으로 구분하였으며, 정리한 내용은 다음의 〈표 12〉, 〈표 13〉과 같다.

〈표 12〉 주요 의견 유형(긍정적 의견)

유형	주요 내용
다양한 부가기능	"통계나 책 추천, 포인트 제도같은 흥미 요소가 있어서 좋은 것 같아요." (P1)
	"책장을 (여러 폴더로) 나눠서 보관할 수 있는게 좋은 것 같아요." (P4)
	"통계 기능이 괜찮은 것 같아요." (P4)
	"여러 가지 기능을 내 맘대로 설정할 수 있어서 좋은 것 같아요." (P6)
	"내가 하고 싶은 대로 설정하고 책을 쉽게 읽을 수 있어서 좋았어요." (P9)
	"다양한 기능들이 있어서 사용해보고 싶게 만들어요." (P10)
편의성	"본문 검색에서 전체 결과를 한 눈에 볼 수 있어서 좋네요." (P4)
	"생각보다 다운로드 속도가 빨라서 좋았어요, 두 번째(부터) 열 때는 거의 0.5초 만에 바로 열리구요." (P6)
	"종이책이랑 비슷하진 않지만 이게 더 편해서 좋은 것 같은데?" (P9)
	"기계치인 제가 쓸 수 있는 정도면 편리한 것 같아요." (P10)
	"종이책이 더 좋긴 한데 편의성 면에서 전자책도 괜찮은 것 같아요." (P10)
디자인	"깔끔해서 보기에는 나쁘지 않은 듯?" (P2)
	"디자인은 무난히 괜찮은 것 같아요." (P3)
	"이미지의 색감이 밝아서 디자인적인 부분이 맘에 들었어요." (P8)
가성비	"이 가격에 무제한 이용이라면 가성비는 확실히 좋은 것 같아요." (P5)
	"무제한이면 너무 괜찮은데요?" (P10)

〈표 13〉 주요 의견 유형(부정적 의견)

유형	주요 내용
터치 오류 및 오작동	“아니, 메뉴 누르려는데 이게(오디오 기능) 왜 자꾸 켜지는 거야?” (P1)
	“섬세한 터치가 안 되어서 힘들었어요.” (P3)
	“나가려고 하는데 자꾸 페이지가 넘어가서 터치 감도가 별로인 것 같아요.” (P4)
	“화면 가운데를 누르고 싶은데 자꾸 책장이 넘어가는 게 불편했어요.” (P8)
	“책 아래쪽을 누르면 오디오가 자꾸 켜져서 짜증났어요.” (P9)
기능 실용성 문제	“필요한 기능이 충분히 있는 것 같은데 찾기 힘들고 눈에 잘 안띄는 것 같아요.” (P3)
	“쓰라고 만들어놓은 기능을 왜 이렇게 깊숙이 숨겨놓은 거지?” (P4)
	“폰트 바꿀 때 ‘글꼴’이라고 메뉴에 확실히 표기하는 게 좋을 것 같아요.” (P5)
	“너무 찾기 힘든 곳에 있는 기능도 있어요.” (P10)
흥미 부족	“전자책이 많이 대중화되긴 했는데 특별히 흥미 있는 건 잘 모르겠어요.” (P2)
	“흥미는 있는데… 독서를 잘 안 해서 재사용은 안 할 것 같아요.” (P7)
	“종이책도 잘 안 읽기 때문에 유튜브같은 앱에 비해 경쟁력이 약한 것 같아요.” (P9)
시스템 문제	“앱 내에서 이동하는데 딜레이가 좀 있는 것 같아요. 많이 버벅거리기도 하고.” (P5)
장서 부족	“〈사피엔스〉같은 유명한 책이 없다고? 그건 좀 별로다.” (P2)

5. 결론 및 제언

본 연구의 목적은 전자책 구독 서비스의 활성화와 개선을 위한 방향성 탐색에 있으며, 최근 전자책 이용 방식이 구독 서비스의 형태로 자리 잡은 시점에서 연구를 진행하고자 하였다. 2017년부터 국내에서 전자책에 구독경제 모델을 적용한 구독 서비스가 시작되었고, 전자 기기의 발전은 전자책의 발전에도 큰 영향을 미친다. 따라서 전자책과 가장 가까운 세대의 관점에서 전자책 구독 서비스의 이용 실태를 탐구하기 위해 디지털 네이티브 세대에 속하는 20대의 의견을 조사하고자 하였고, 원활한 표집을 위해 연구대상을 20대 대학생으로 선정하였다.

설문조사는 전자책 경험이 있는 이용자와 경험이 없는 비이용자를 구분하여 대학생들의 전자책의 인식 파악을 하고자 실시하였다. 두 집단의 설문 결과를 비교하여 분석한 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 이용자가 비이용자에 비해 두 배 이상 더 많았으며 응답자 과반수 이상이 전자책의 정확한 개념을 인지하고 있었다. 전자책 이용자들의 설문 결과에서는 전자책의 비정기적 이용률이 정기적 이용률보다 더 높은 것으로 나타났다. 이를 통해 전자책의 대중화는 이루어졌으나 정기적인 전자책 구독 서비스의 이용률은 여전히 낮은 것을 알 수 있었다. 이러한 결과의 원인은 이용자들의 일주일 평균 독서량이 전자책과 종이책 모두 낮은 것으로 조사되어 고정 비용이 발생하는 정기 구독의 필요성을 느끼지 못하는 것으로 분석되었다. 또한 전자책 비이용자들은 이용자에 비해 ‘최근 3개월 이내에 독서를 한 적 없다’는 의견이 약 17% 높게 나타나 독서량과 전자책 이용 사이에도 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

둘째, 전자책 이용자들 137명 중 46명(33.6%)

이 정기 구독 경험이 있었으며, 이용자들이 가장 많이 이용하는 전자책 플랫폼(〈그림 1〉)에서 상위 4개 항목이 모두 전자책 구독 서비스를 제공하는 플랫폼인 것으로 나타났다. 또한 전자책 첫 이용 시기(〈그림 2〉)를 묻는 문항에서 국내 전자책 구독 서비스가 본격적으로 시작된 2019년에서 2021년 사이에 이용자들이 가장 많이 증가하였다. 이러한 결과를 통해 현재 구독 경제의 유행과 더불어 전자책 이용 방식 또한 콘텐츠별 구매 방식에서 구독 서비스로 전환되고 있다는 것을 알 수 있었다.

셋째, 편의성과 휴대성은 이용자와 비이용자가 공통적으로 생각하는 전자책의 장점으로 조사되었다. 전자책 이용자들이 비이용자들에 비해 대중교통 이용 중에 독서를 하는 비율이 더 높게 나타난 것을 통해 휴대성은 공간 제약이 적은 전자책의 장점과 이어지는 것을 확인할 수 있었다. 또한 이용자들은 비이용자들보다 전자책의 장점 중 휴대성의 중요도를 더 높이 평가하고 있었다.

넷째, 눈의 피로 증가, 종이책만의 감각 부족, 낮은 가독성 등은 이용자와 비이용자가 공통적으로 전자책의 주요 단점으로 인식하고 있었다. 그리고 이용자들은 5년 후 독서 방식 변화에 대한 문항에서 두 매체를 함께 이용하겠다는 의견이 가장 많았다. 이를 통해 참가자들은 종이책과 전자책을 서로 다른 역할과 기능의 매체로 인식하고 있으며 필요한 상황에 따라 선택하는 것으로 나타났다.

다섯째, 전자책에 대한 가치 평가에 전자책 이용 유무가 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 전자책 이용자들이 비이용자에 비해 전자책에 대한 가치를 더 높이 평가한 것이다. 전자책 이용자들은 전자책 지속 이용에 대해 긍정적인 의견을 나타낸 반면 비이용자들은 향후 전자책 이용 여부에 대해 회의적인 반응이 더 많았다. 이는 비이용자들이 대체로 독서에 대한 관심도가 낮거나 종이책을 더 선호하는 경향이 있기 때문이다. 하지만 이용자들의 긍정적인 평가는 전자책 구독 서비스가 충분한 견인력을 갖추고 있다는 것을 의미한다. 따라서 비이용자들의 인식을 개선하여 심리적 거리감을 줄여주는 것이 전자책에 대한 접근성을 높이는 데 필요하다.

설문 분석 결과, 전자책의 활성화를 위해서는 새로운 소비자를 발굴하는 것 또한 중요하다는 것을 알 수 있었다. 이러한 개선의 방향을 파악하기 위해 전자책을 이용 경험이 없는 대학생들을 대상으로 전자책 앱을 사용해보고 평가하는 사용성 평가를 실시하였다. 설문을 통해 조사된 대학생들에게 가장 대중적인 전자책 앱을 실험 도구로 사용하였으며, 다음과 같은 유용한 결론을 도출하였다.

첫째, 참가자들은 대체로 전자책의 기능과 그 편의성에 대해 만족하였으며 사용법을 쉽게 익혔다. 실험 참가자들은 모두 20대로 구성되어 대부분 스마트폰 사용 경험이 많고 모바일 앱에 대한 숙련도가 높았다. 그렇기 때문에 앞선 설문조사에서 비이용자들은 전자책의 사용법을 어렵게 느끼고 있었지만 실제 이용해본 결과, 조작과 사용법에 있어서 어려움은 크지 않은 것으로 조사되었다.

둘째, 참가자들이 실험을 진행하면서 가장 많이 언급한 것은 전자책의 부가 기능에 대한 의견이었다. 이를 통해 전자책의 가장 눈에 띄는 특징은 다기능성이라는 것을 알 수 있었다. 참가자들은 기능의 다양성과 흥미성에 대해 긍정

적인 반응을 보였지만, 디테일한 구성과 실용성 면에서는 부정적인 의견이 언급되어 이러한 부분의 개선이 필요할 것으로 조사되었다.

셋째, 참가자들은 조작 오류와 뷰어 내의 터치 감도에 불편함을 많이 느끼는 것으로 조사되었다. 실험 결과, 참가자들이 뷰어를 이용할 때 조작 오류가 잦았고, 이는 휴대폰 화면 크기는 한정적이지만 뷰어 내 부가기능이 많아서 발생하는 현상으로 나타났다. 전자책 뷰어의 사용성에 대해 제고하여 다양한 부가기능이 단점이 되지 않도록 해야 할 것이다.

넷째, 참가자들이 전자책 앱의 사용성을 평가한 결과, 전체 점수는 5점 만점 기준 평균 3.6점으로 보통 이상이었다. 평가 항목 중 전체적인 만족감에 대한 점수는 평균 3.8점이었다. 실제로 재사용 의사를 밝힌 참가자는 10명 중 3명이었으며, 이들은 전자책 구독 서비스의 특징 중 편의성, 가성비의 장점이 재사용 결정에 가장 큰 영향을 미쳤다고 답했다. 또한 첫 달 무료 서비스를 제공하기 때문에 참가자들이 부담 없이 체험할 수 있는 것도 재사용 이유 중 하나로 조사되었다. 나머지 7명 중 4명은 재사용을 하지 않는 이유로 종이책과 비교했을 때 특별한 메리트가 없기 때문이라고 답하였으며, 이는 설문조사에서 나타난 비이용자들의 응답과 유사하였다. 이처럼 전자책과 종이책은 같은 독서 매체로서 자주 비교되지만 서로 다른 장단점을 지니고 있기 때문에 이용자들은 상황과 기호에 맞게 선택하여 이용하게 된다. 그러므로 전용 커뮤니티 활성화, 앱 이용자들을 위한 혜택 제공 등 온라인에서만 가능한 전자책의 독자적인 영역을 구축하고, 오디오북과 같은 전자책의 장점을 살린 콘텐츠를 개발해야 한다.

본 연구는 전자책 구독 서비스를 혼합연구 방법을 통해 이용자와 비이용자의 관점에서 실증적으로 연구하고자 하였다. 연구를 통해 이용자들에게 어떠한 특성이 중요하게 인식되며 이를 어떻게 발전시켜야 하는지, 비이용자들의 수요를 늘리기 위해서는 어떤 요소를 보완해야 하는지 검토했다는 점에서 기존 연구와의 차별점이 있다. 또한 물질적인 재화로서의 전자책이 아닌 서비스로서의 전자책에 초점을 맞추었으며, 설문조사와 사용성 평가를 함께 진행함으로써 서비스를 제공받는 고객 입장에서의 이용자들 의견을 구체적으로 확인할 수 있었다는 점에서 연구적 의의를 가진다. 참가자들은 하나의 앱에서 단순 독서 기능만 갖춘 전자책이 아닌 디자인, 콘텐츠의 종류, 가성비, 시스템 성능, 메뉴 구성, 검색 및 부가 기능 등을 포함한 다양한 서비스를 제공받기 원하며, 이러한 요소들의 종합 점수가 곧 서비스 가치를 판단하는 척도와 재사용 여부를 결정한다는 것을 알 수 있었다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 한계를 갖는다. 첫째, 설문조사에서 전자책 이용자와 비이용자의 비율이 불균형 하여 조사 결과의 일반화에 한계가 있다. 따라서 비이용자들의 표본 크기를 확대하여 후속 연구가 이뤄질 필요가 있다. 둘째, 사용성 평가에서 참가자들의 개인 소유의 휴대폰을 사용했기 때문에 완전히 동일한 실험환경을 조성할 수 없었다는 한계가 있었다. 향후 전자책 플랫폼과 구독 서비스의 발전에 따라 그에 따른 더욱 다양한 연구가 이루어져야 할 것이며, 다양한 세대와 집단을 대상으로 광범위한 연구가 지속적으로 이루어져 더 많은 이용자들의 의견을 반영한 연구가 이루어질 수 있기를 기대해본다.

참 고 문 헌

곽승진, 배경재 (2011). 전자책 단말기의 사용성 평가에 관한 실험적 연구. 정보관리학회지, 28(3), 313-333. http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2011.28.3.313

김미나, 박설우 (2023). 구독경제 유형과 제품 유형 차이가 구독 의도에 미치는 영향. 유통연구, 28(1), 61-81. https://doi.org/10.17657/jcr.2023.1.31.4

김선영, 오경수 (2015). 모바일 서점 애플리케이션 서비스 품질이 고객만족과 재사용 의도에 미치는 영향. 한국콘텐츠학회논문지, 15(10), 535-546. http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2015.15.10.535

김정현, 양다연, 박선영 (2021). 복지정보플랫폼 사용성에 관한 탐색적 연구: 광역 지방자치단체 복지정보플랫폼의 사용성 평가를 중심으로. 한국사회복지행정학, 23(4), 87-108. https://doi.org/10.22944/kswa.2021.23.4.004

김태연, 이순형 (2014). 읽기매체의 종류에 따른 유아의 이야기 이해도 차이: 종이책과 전자책. 아동학회지, 35(4), 249-262. http://doi.org/10.5723/KJCS.2014.35.4.249

김현정 (2012). 전자책 단말기 인터페이스의 사용성 비교 분석. 디지털디자인학연구, 12(1), 537-546. https://doi.org/10.17280/JDD.2012.12.1.051

남영준, 최성은 (2011). 대학도서관 전자책 서비스 이용자 만족도에 관한 연구. 한국문헌정보학회지, 45(1), 287-310. https://doi.org/10.4275/KSLIS.2011.45.1.287

문화체육관광부 (2013). 2012 전자책 독서실태조사.

문화체육관광부 (2021). 2021 문학 실태조사.

박수진 (2007). 종이책과 전자책의 유형별 선호매체에 관한 연구, 석사학위논문, 성균관대학교 언론정보대학원.

박현길 (2019). 구독경제 Subscription Economy. 마케팅, 53(7), 32-44.

성태제, 시기자 (2006). 연구방법론, 서울: 학지사.

윤성욱, 김희선, 김현기 (2013). 전자책 (e-Book) 인터페이스 사용성 평가에 관한 연구. 한국콘텐츠학회논문지, 13(4), 137-144. https://doi.org/10.5392/JKCA.2013.13.04.13

이세영 (2010). 전자출판산업, 현황과 전망. 한국콘텐츠진흥원, 10-02.

이용준 (2010). 한국전자책 시장에 대한 수용자 인식 연구. 한국출판학연구, 36(2), 213-250.

장선화, 한상완 (2004). 전자책 활용에 영향을 미치는 요인 연구. 정보관리학회지, 21(3), 269-287. https://doi.org/10.3743/KOSIM.2004.21.3.269

정다희 (2020). 전자책 구독 서비스 이용 요인의 상관관계에 관한 연구. 한국디지털콘텐츠학회 논문지, 21(10), 1791-1800. http://doi.org/10.9728/dcs.2020.21.10.1791

정미리, 김보연 (2013). 행위기반의 종이책과 전자책 사용자 분석: iBooks 기능을 통해 살펴본 7단계 사용자 행위 모델. 디지털디자인학연구, 13(1), 671-680. https://doi.org/10.17280/JDD.2013.13.1.064

정용찬, 김윤화 (2023). 2022 방송매체 이용행태 조사. 방송통신위원회.

정재열, 신동희 (2014). 전자책과 종이책 독자의 도서 구매 의도와 성향 연구: 서점에서 구매하는 상황을 중점으로. 한국 HCI 학회 학술대회, 1135-1137.

제수연 (2001). 전자책의 현황 및 활성화에 관한 연구. 석사학위논문, 이화여자대학교 정보과학대학원.

한국교육학술정보원 (2021). 2020년 대학도서관 통계조사 및 최근 10년 간 추이.

Gardiner, E. & Musto, R. G. (2010). The Electronic Book, The Oxford Companion to the Book, 164, Oxford: Oxford University Press.

Lunneborg, C. E. (2007). Convenience sample. The Blackwell Encyclopedia of Sociology, 2007(2), 788-790. https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeosc131

Nielsen, J. (1994). Usability Engineering. Massachusetts: Morgan Kaufmann.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. On the Horizon, 9(5), 1-6. https://doi.org/10.1108/10748120110424816

• 국문 참고문헌에 대한 영문 표기
(English translation of references written in Korean)

Chung, Dahee (2020). A correlation analysis of e-book subscription plans. Journal of Digital Contents Society, 21(10), 1791-1800. http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2020.21.10.1791

Jang, Seon-Hwa & Han, Sang-Wan (2004). A study on usability evaluation factors for e-book user interface. Journal of the Korean Society for Information Management, 21(3), 269-287. https://doi.org/10.3743/KOSIM.2004.21.3.269

Je, Su Yeon (2001). Research on the Current Status and Development of eBook, Master's thesis, Ewha Womans University.

Jeong, Jae-Yeol & Shin, Dong-Hee (2014). Book readers shopping orientation between printed book and e-book. Journal of the HCI Society of Korea, 1135-1137.

Jung, Mi Ri & Kim, Boyeon (2013). Analysis about paper-books and electronic-books based on the human behavior: through case analysis of ibooks application through 7 step user activity model. Journal of Digital Design, 13(1), 671-680. https://doi.org/10.17280/JDD.2013.13.1.064

Jung, YongChan & Kim, YoonHwa (2023). The 2022 Survey of Broadcast Media Usage Behavior

in Korea.

Kim, Hyunjeong (2012). Comparative analysis on usability of e-book reader interface. Journal of Digital Design, 12(1), 537-546. https://doi.org/10.17280/JDD.2012.12.1.051

Kim, JungHyun, Yang, Dayeon, & Park, Sunyoung (2021). An exploratory study on usability of welfare information platform: usability evaluation of local government welfare information platforms. Journal of Korean Social Welfare Administration, 23(4), 87-108. https://doi.org/10.22944/kswa.2021.23.4.004

Kim, Mina & Park, Seolwoo (2023). The difference between subscription economy types and product types on subscription intention. Journal of Channel and Retailing, 28(1), 61-81. https://doi.org/10.17657/jcr.2023.1.31.4

Kim, Sun-Young & Oh, Kyung-Soo (2015). Influence of mobile bookstore application service quality on user satisfaction and reuse intention. The Journal of the Korea Contents Association, 15(10), 535-546. http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2015.15.10.535

Kim, Tae-Yeon & Yi, Soon-Hyung (2014). The differences in children's story comprehension according to the types of reading media paperback books vs. electronic books. Korean Journal of Child Studies, 35(4), 249-262. http://dx.org/10.5723/KJCS.2014.35.4.249

Korea Education and Research Information Service (2021). University Library Statistics Survey and Trends over the Last 10 Years.

Kwak, Seung-Jin & Bae, Kyung-Jae (2011). An experimental study on the usability test for the e-book reader. Journal of the Korean Society for Information Management, 28(3), 313-333. http://doi.org/10.3743/KOSIM.2011.28.3.313

Lee, Yong-Jun (2010). Research of audience perception on korea e-book market. Studies of Korean Science, 36(2), 213-250.

Ministry of Culture, Sports, and Tourism (2013). The 2012 Survey of E-book Reading Behavior in Korea.

Ministry of Culture, Sports, and Tourism (2021). The 2021 Survey of Literature in Korea.

Nam, Young-Joon & Choi, Sung-Eun (2011). A study on user satisfaction with e-book services in university libraries. Journal of the Korean Society for Library and Information Science, 45(1), 287-310. https://doi.org/10.4275/KSLIS.2011.45.1.287

Park, Hyun-Gil (2019). Subscription economy. Marketing, 53(7), 32-44.

Park, Su-Jin (2007). A Study on the Preference Media Based on Media Types between Paper-books and Electronic-books, Master's thesis, Sungkyunkwan University.

Seong, Tae-Je & Si, Ki-Ja (2006). Research Methodology. Seoul: Hakjisa.

Yi, Se-young (2010). The e-publishing industry: current status and outlook. Korea Creative Content Agency, 10-02.

Yoon, Sungwook, Kim, Heesun, & Kim, Hyenki (2013). A study on the usability evaluation of e-book interface. The Journal of the Korea Contents Association, 13(4), 137-144. http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2013.13.04.137