

# 電子書籍ビジネスの 理想と現実

ITからの電子書籍ビジネスへのアプローチ

ブレインハーツ株式会社 谷川 耕一  
@ktanikaw



# まずは自己紹介

- SI会社でエンジニア、担当はAI、エキスパートシステムなど
- 出版社アスキーで、月刊誌『UNIX MAGAZINE』の編集担当
- 日本オラクルでマーケティング担当
  - データウェアハウス関連製品、エンタープライズ系Oracle Database製品マーケティング
  - 広告、宣伝、広報、Webなどマーケティング・コミュニケーションも担当
- 現在はブレインハーツ株式会社に所属
  - いわゆるソフトハウス。オープン系システムの受託開発
  - 最近はクラウド、モバイル、NFCなどに関連する開発に注力中
  - 「**eBookPro**」という屋号で電子書籍関連ビジネスにも注力中
- フリーランスジャーナリスト
  - 過去の経験を活かし、フリーランスのIT分野ジャーナリストとして取材、記事執筆など
  - 翔泳社DB Onlineチーフキュレーター、ITmediaオルタナティブブログ ブロガー



# eBookProとは

- 2010年8月、雑誌『JazzJapan』創刊時に電子書籍化を担当。IT開発のブレインハーツとWeb、コンテンツに強いCMパンチが組んでプロジェクトチームを結成。そこから両社コラボレーションプロジェクト「eBookPro」が活動を開始



# 電子書籍元年

- 2010年にはApple iPad、日本語表示可能なKindle、SONY Reader、シャープGALAPAGOSなどが相次いで提供開始。日本における「電子書籍元年」と言われた
  - とはいえ、実際は各種電子書籍端末が提供された「**電子書籍端末元年**」に過ぎなかった
- 2012年、楽天Kobo発売、満を持してAmazon Kindleが日本市場に本格参入
  - 2年が経過してやっと本当の意味での「電子書籍元年」に
  - もう1つの本命(?) Apple iBooks Storeはいまだ動かず
    - 市場にある現役モバイル端末はApple iOSのものが圧倒的多数



# AmazonやAppleを使えば 海外展開も容易に

BHL

- 英語のコンテンツなら電子化してすぐに海外展開できる
- 販売地域の出版社などとの面倒な交渉も必要なし



# 日本でKoboやKindleが 遅れた影響は？

Bull

- 紙の書籍をスキャンする**自炊**が流行った
- **電子書籍アプリケーション**がiPhone/iPad向けに開発され提供された
  - 多種多様なアプリが販売され、現状では単純な電子書籍アプリはApple審査を通らない
- 日本独自の電子書籍ストアが多数オープン
  - すでに淘汰が始まっている？
- 出版社と外資電子書籍ストアとの確執
  - 日本語電子書籍がなかなか増えない、最新刊がすぐには電子化されない

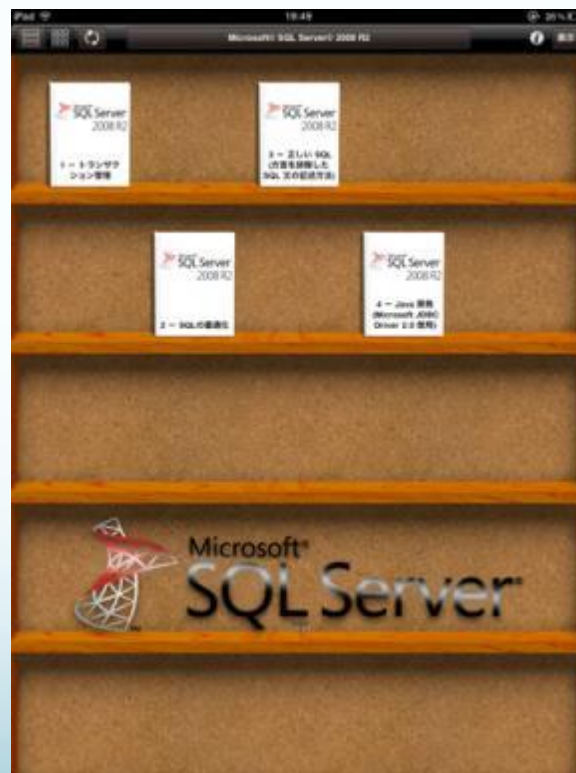


# iOS向けの電子書籍アプリ

小説など用のスタンドアロンアプリ



書棚型でコンテンツはサーバー配信



# iOS向けの電子書籍アプリ

ビデオ映像を埋め込んだ電子書籍

審査対策でサイン機能などを追加





# EPUB 3.0の登場

- リフロー型の電子書籍フォーマットEPUB
  - リフローフォーマットには日本独自のXMDF、ドットブックもあり
- 2011年11月EPUB 3.0がIDPF(国際電子出版フォーラム)によって公式規格に
  - 実質的な、電子書籍の標準規格
  - EPUB 3.0で、日本語の縦書きやルビなどに対応
  - HTML5ベースで音声、動画の埋め込みなども可能に
- 多くの電子書籍ストアがEPUB電子書籍へとシフト中



# EPUB 3.0なら アプリと同じことが実現できる

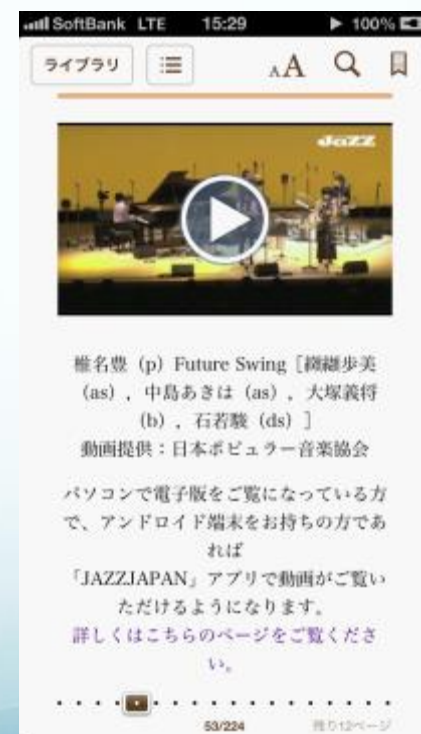
BH

- 画像、音声、動画の埋め込み
- JavaScriptによるインタラクティブな機能も実装可能
- FacebookやTwitterとの連携も可
- とはいえ現状は、EPUB 3.0の仕様すべてを満たすEPUBリーダーが存在しない。これらの機能がどこまでどのように表現されるかは、**リーダーの機能次第**



# 動画を埋め込んだEPUB例

- 雑誌『JazzJapan』では、雑誌には向かないと言われているEPUBで電子書籍化。当初から動画を埋め込んだEPUB電子書籍を販売
  - Apple iBooksでは再生できるが、Androidにはいまのところ動画を再生できる標準的なリーダーがない
  - AndroidではARを使って動画再生という工夫



# ちょっと脱線しますが ARは面白い

BH

- AR (Augmented Reality) とは
  - 日本語では拡張現実
  - セカイカメラで有名に
- ARはいったい何に使うもの？
  - リアルの世界とバーチャルの世界を結び付けるもの
  - 紙のコンテンツとITを結び付ける
  - 電子書籍と動画、Webを結び付ける
- ARを使ったマーケティング例
  - アーチストのファンクラブ会報誌に特別動画を連携
  - 配布した卓上カレンダーから動画を再生
  - イベント配布カタログから説明動画を再生し、自社Webに誘導



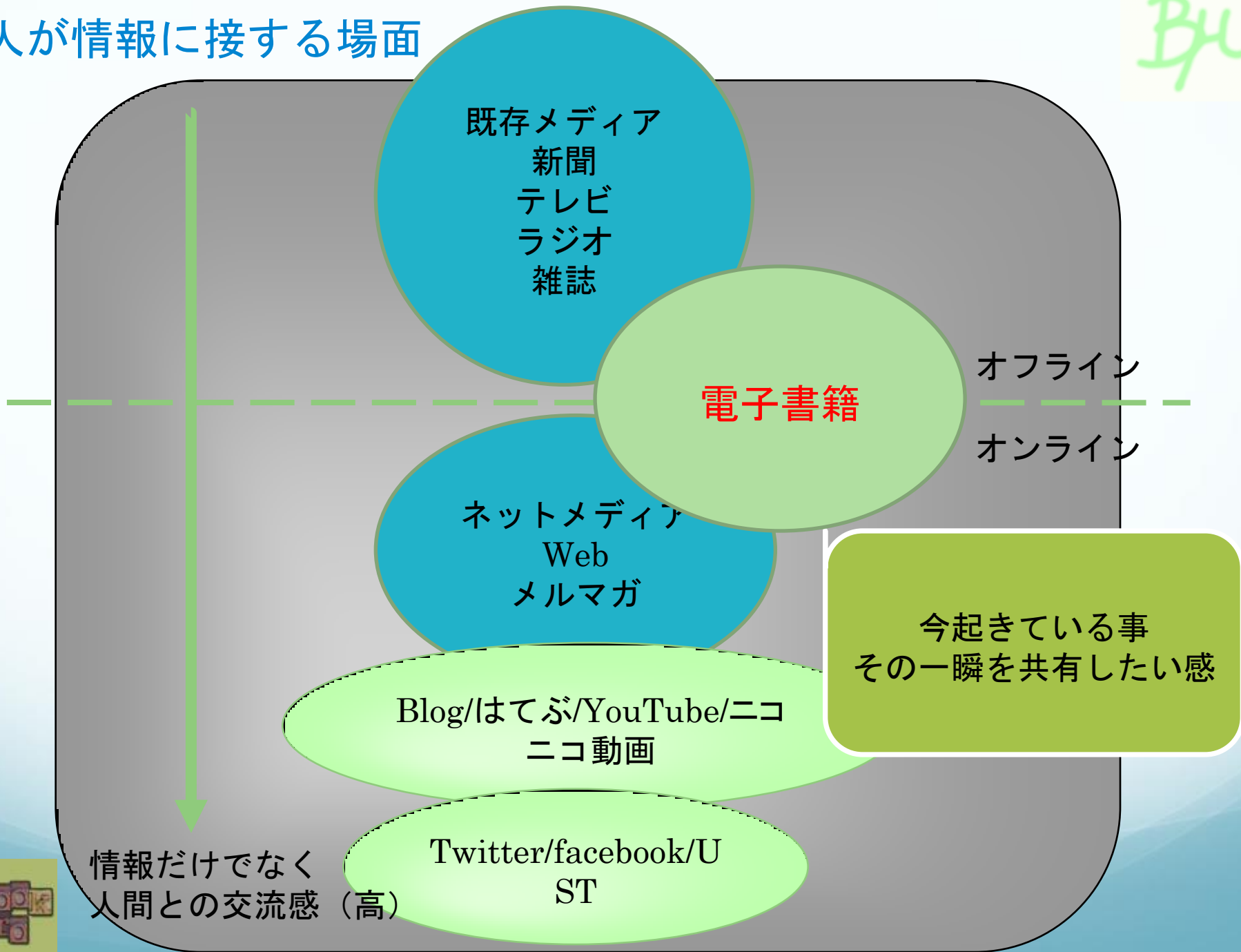
# 電子書籍のメリット、デメリット

- メリット
  - 今後市場が大きく拡大する可能性がある(富士キメラの調査結果によると2012年度654億円が2017年度に2343億円に)
  - **ロングテールのビジネス**が展開しやすい
  - 現状ならコストをあまりかけずに電子書籍化が行えるので、**参入障壁は低い**
  - 世界を相手にビジネスができる
- デメリット
  - **単価が安い**ので、あまり儲からない
  - ゲームと同様、当たるか当たらないかは**バクチ的要素**あり
  - 日本では、既存大手出版社のコンテンツ力にはかなわない



# 人が情報に接する場面

BHL



# IT視点で見た電子書籍ビジネス

- 現状の紙の書籍を電子化する世界では、IT屋は活躍する場はほとんどない
  - いまから電子書籍リーダーを作るのでは、すでに出遅れ
  - 電子書籍リーダー作りはWebブラウザを作るようなもの。苦労多くて利益なし。仮に優秀なものができあがっても、販売して商売になるようなものではない
- EPUBの世界はWebの世界に似ている
  - プログラミングというよりはHTML5による表現の世界
  - すでに、EPUBを作成する仕事は価格競争の時代に突入



# フルスペックの EPUB 3.0時代がくれば

BH

- よりプログラミング的要素が求められる時代がくる
  - 現状の紙を電子化するだけの世界は過渡期のビジネス。より多機能で表現力の高い、電子書籍ならではの表現が求められる時代が控えている
  - 動画の埋め込み、言語の切り替え、JavaScriptを使った機能追加など、EPUB 3.0の仕様をフルに活用する電子書籍を作成し配布するようになれば、プログラミング的要素がどんどん増えて、IT屋の活躍する場に
  - クラウドとの連携も、電子書籍の発展においては今後のキーになりそう
  - 「出版」中心の電子書籍ビジネス以外の可能性





# たとえば、マニュアルを電子化

- 操作説明書などのマニュアル類は電子書籍に向いている
  - 言葉で説明するよりも、動画を見せれば一目瞭然
  - 検索性も紙の書籍より抜群にいい
  - 電子なら、更新、差し替えも簡単
  - コンテンツをサーバーで一元管理してクライアントに配布すれば、常に最新版をユーザーに提供できる環境も整備できる
- コンテンツのサーバーでの一元管理、配布は電子化ならではの優位性



# コンテンツの サーバー管理の応用

BH

- たとえば、旅行ガイドの電子化の場合



各都市ごとのコンテンツをEPUB  
化してサーバーのデータベースに  
格納

自分が訪問する都市だけ選択



自分だけのオリジナルの  
旅行ガイドが手に入る



# 電子書籍も

BH

## 新たなプラットフォームの1つ

- 電子書籍を出版社的な視点で捉えない
  - 既存の出版社の世界には、さまざまなしがらみやビジネス作法などがあり、IT屋はなかなか参入できない
  - そもそも、電子書籍はそうそう売れるものではない。単価の安いものを、たくさん売らなければならないビジネスモデルは、IT屋はあまり得意でない
- スマートフォンなどのデバイスと同様、1つのITプラットフォームとして見る
  - 表現方法が1つ増えた
  - ユーザーとの接点が1つ増えた
- 出版ビジネスではなく、まったく新しいビジネスの可能性を探る
  - 電子書籍を作って売るのはないビジネスモデル
  - 誰が、どんなものにお金を払ってくれるのかを考える

