

## 만화산업계 주요 동향

### □ 만화산업계 주요 동향

#### 1. 만화 원작산업화 가속

- 최근 국내 대중문화계 전반의 관심을 모은 만화원작 활용 지속
- TV 드라마
  - 높은 시청률을 기록한 「쩨의 전쟁」(박인권)
  - 「키드갱」(신영우), 「위대한 캐츠비」(강도하) 등 케이블 드라마 방영
- 영화 : 2007년 영화의 만화원작 활용 두드러짐
  - 「수」(원작 「더블캐스팅」, 신영우), 「두사림이다」(강경욱), 「식객」(허영만) 등 개봉
  - 「식객」은 새로운 소재와 탄탄한 작품성으로 침체기에 빠진 국내 영화계에 활력을 불어넣은 성공작으로 평가됨
- 기타
  - TV 애니메이션 시리즈 「르브비하프 왕국 재건설기」(김민회), 창작 뮤지컬 「위대한 캐츠비」 등 인기

#### 2. 출판만화 판매시장 양극화

- 출판만화시장의 침체 지속
  - 만화잡지 및 코믹스 단행본의 시장 침체
  - 일본만화 「신의 물방울」이 권당 10만 부 이상의 베스트셀러 기록했으나 국산 만화 중 히트작 부재
- 아동학습만화의 성장세 주춤
  - 소수 베스트셀러 시리즈로의 판매집중 현상 심화
  - 아동학습만화의 새로운 유통채널로 '홈쇼핑'이 각광받기 시작
- 판매용 기획만화 단행본 시장의 성장
  - 코믹스 단행본에 비해 상대적으로 고가의 판매용 기획만화 단행본 시장 성장
  - 고급 북간본의 출판에 따른 다수의 스테디셀러 기록
  - 「파페포포 안단테」의 30만부 판매기록, 「식객」·「26년」 등 베스트셀러화

#### 3. 신문연계만화의 영향력 확대

- 「타짜」·「식객」(허영만), 「불량주부 일기」(강희우), 「쩨의 전쟁」(박인권) 등이 일간지와 스포츠신문 연계를 통해 대중적 인기를 얻고, 영화와 드라마로 제작되어 큰 수익을 올리면서 신문 연재가 중요 만화콘텐츠 유통시스템으로 부각

#### 4. 출판만화시장 활성화를 위한 시도 등장

- 2007년 출판만화시장의 정체를 극복하기 위해 업계와 정부의 새로운 정책적 시도 등장
- 한국문화콘텐츠진흥원 지원, (주)씨네21 발행 만화잡지 『뽕툰』 창간
- 문화관광부 지원, 한국만화출판협회 발행 편의점 유통 전문 만화단행본 시리즈 『2030시리즈』

#### 5. 주요 포털사이트의 전략적 진출 모색

- 온라인 만화시장의 지속적 성장세 및 대형 포털사이트 참여 비즈니스 모델 중심의 흥행구조 심화
- 다음, 네이버, 네이트 등의 온라인 만화 서비스 강세

#### 6. 국산만화 해외수출 주춤

- 국내 출판시장 침체에 따른 콘텐츠 공급 부족으로 인한 수출 주춤세
- 유럽 등 주요 거점 수출시장의 위축 및 아시아만화 포화에 따른 계약 감소

#### 7. 만화 저작권 둘러싼 크고 작은 분쟁 연달아 발생

- 만화 대본소용 만화의 온라인 판권 판매를 둘러싼 만화가들과 스토리작가들의 충돌
- 불법 스캔만화의 배포 단속

### □ 경기전망세 ☞ 국내외 경기 다소 호름

- 영화, 드라마 등의 만화 원작 활용 확대
  - 국산 만화 중심의 원작활용에서 벗어나 일본 등 해외 만화 원작 활용도 증가
  - 스포츠지, 만화잡지, 포털사이트 등의 만화원작 활용 제작 참여
- 만화잡지 시장 및 코믹스 단행본 시장의 침체 지속
- 유럽, 미주 등의 수출실적 감소. 단, 아동학습만화의 수출실적은 동남아·중국 중심 증가 예정

## 2007 만화산업백서 요약

### □ 주요내용

#### 1. 만화산업규모

구분	매출액		증감
	2005년	2006년	
만화출판업	2,117억원	2,960	+ 843억원
온라인만화 제작유통업	319억원	4,73	+ 154억원
만화책임대업	1,096억원	1,034	- 62억원
만화도소매업	830억원	2,833	+ 2,003억원
총 합계	4,362억원	7,301억원	

#### < 설명 >

- 만화 소비시장 규모는 2006년 기준 4,218억 원으로 산출  
- 구입규모 : 3,186억 원/대여규모 : 1,032억 원
- 2005년까지 출판산업 매출액으로 집계되었던 아동·학습만화가 만화산업 매출규모에 포함됨에 따라 만화출판업(843억원 증가) 및 만화도소매업(2,033억원 증가)의 증가가 발생

#### 2. 만화산업 수출입규모

구분	수출입규모		증감
	2005년	2006년	
수출액	327만 달러	392만 달러	+65만 달러
수입액	90만 달러	397만 달러	+307만 달러

#### < 설명 >

- 만화 수출입규모는 2006년 각각 392만 달러와 397만 달러로 집계되어 전년 대비 증가
- 만화 수입액의 급증은 산업체 조사 응답률 증가에 따른 것으로 전년 대비 수입규모의 증가로 해석하기 어려움

#### 3. 지역별 수출입 현황

(단위 : 만 달러)

구분	중국	일본	동남아	북미	유럽	기타	총계
수출액(비중)	39(9.9%)	77(19.7%)	44(11.2%)	85(21.6%)	141(36.1%)	6(1.5%)	392(100%)
수입액(비중)	16(4.0%)	343(86.4%)	-	22(5.5%)	16(4.1%)	-	397(100%)

#### < 설명 >

- 수출은 2005년 북미가 43.7%로 1위 기록하였으나, 2006년도에는 유럽이 36.1%로 수출 1위지역으로 부상
- 수입은 2005년(87.4%)에 이어 2006년(86.4%)로 일본 중심으로 이뤄짐

#### 4. 국내 선호만화 및 만화캐릭터 Best 7

선호 만화 작품				선호 만화캐릭터			
순위	만화작품	선호도	국적	순위	만화캐릭터	선호도	국적
1	원피스	6.2%	일본	1	짱구	12.1%	일본
2	열혈강호	4.3%	한국	2	둘리	9.0%	한국
	짱구는 못말려	4.3%	일본	3	도라에몽	5.5%	일본
4	나루토	3.0%	일본	4	몽키D루피	4.5%	일본
	슬램덩크	3.0%	일본	5	케로로	4.1%	일본
6	궁	2.6%	한국	6	미키마우스	4.1%	미국
7	타짜	2.6%	한국	7	강백호	3.1%	일본

#### < 설명 >

- 만화소비자 1천5백명을 대상으로 만화작품 및 만화 캐릭터 선호도를 조사한 결과, 조사 응답자의 51.3%가 '좋아하는 만화작품이 있다', 조사응답자의 35.9%가 '좋아하는 만화 캐릭터가 있다'고 답함
- 선호 만화작품 및 만화캐릭터는 다양하게 나타났으나, 다수가 애니메이션이나 드라마, 영화 등 타 문화콘텐츠로의 원작 활용이 이뤄진 작품으로 만화의 OSMU가 소비자의 만화작품 인식에 크게 기여함을 알 수 있음
- 일본 만화 작품 및 만화 캐릭터의 선호도가 높아 선호 작품 상위 7개 중 4개 작품, 선호 만화캐릭터 상위 7개 중 5개가 일본 작품으로 나타남

### 5. 대국민 만화 인식태도

구분	긍정		보통	부정	
	매우 긍정	긍정하는 편		부정하는 편	매우 부정
만화콘텐츠에 대한 인식	4.1%	31.3%	58.2%	5.5%	0.9%
'만화는 어린아이나 보는 것이다'동의 정도	37.0%	35.0%	19.8%	6.9%	1.3%
'만화를 즐겨보는 사람은 지식이 부족하거나 교양이 없을 것 같다'동의 정도	39.7%	39.9%	16.0%	3.9%	0.5%
'만화는 지식정보 채널이다'동의 정도	11.4%	42.7%	31.2%	12.5%	2.3%
'만화는 현대사회에 반드시 필요한 매체이다'동의 정도	9.8%	37.2%	39.9%	10.7%	2.4%
'만화는 나에게 유의한 점이 많다'동의 정도	5.5%	25.1%	45.5%	20.1%	3.9%
'성인용 만화는 대부분 저급한 내용이 많다'동의 정도	14.0%	27.4%	32.5%	23.9%	2.2%
만화 원작 활용에 대한 흥미 및 관심도	6.9%	35.0%	40.4%	14.2%	3.4%
만화 원작 영화나 드라마 시청의향	5.1%	37.0%	42.2%	13.0%	2.7%

구분	예	아니오
불법 만화콘텐츠 이용경험률	22.0%	78.0%

#### < 설명 >

- 전국 5대 도시(서울, 부산, 대구, 대전, 광주) 만 13~49세 국민 879명을 대상으로 조사
- 만화 콘텐츠 이용에 대한 부정적 인식은 6.4%로 낮았으나, '만화는 어린아이나 보는 것이다'(72%)나 '만화를 즐겨보는 사람은 지식이 부족하거나 교양이 없을 것 같다'(79.6%)에 대한 동의는 높게 나타나 만화 콘텐츠에 대한 미이러한 인식을 보여줌
- 만화 원작 활용에 대한 흥미도가 41.9%, 만화 원작 활용 영화나 드라마의 시청의향은 42.1%로 나타나 만화 OSMU에 대한 관심도가 높은 편
- 불법 스캔만화에 대한 이용경험률은 22.0%로 나타남

### 6. 전국민 만화 이용 현황

구분	만화책 보유율	이용률						구입률		대여경험률
		신문연재만화	단행본만화	이동학습만화	만화잡지	인터넷만화	모바일만화	단행본잡지	이동학습만화	
05년	44.8%	59.4%	44.6%	미조사	15.7%	27.5%	2.6%	12.2%	-	28.8%
06년	53.2%	57.0%	44.6%	39.5%	22.1%	34.1%	3.0%	22.4%	22.4%	26.4%

구분	단행본 주요구입처	만화연재잡지
서점	64.9%	70.0%
대형할인점/백화점/서적코너	26.7%	20.0%
인터넷쇼핑몰	9.2%	6.7%
인터넷전문서점	4.6%	3.3%
만화방	2.3%	-
도서대여점	0.8%	-
기타	0.8%	3.3%

#### < 설명 >

- 전국 5대 도시(서울, 부산, 대구, 대전, 광주) 만 7~49세 국민 1,000명을 대상으로 조사
- 만화책보유율은 53.2%로 전년도 대비 8.2% 증가
- 주요 만화콘텐츠 이용매체는 신문(57.0%)-단행본(44.6%)-이동학습만화(39.5%) 순
- 인터넷 만화와 모바일 만화 이용률은 34.1%와 3.0%로 각각 전년도 대비 6.6%와 0.4%성장
- 만화 단행본 및 만화잡지의 주요 구입처는 서점-대형할인점/백화점/서적코너-인터넷쇼핑몰 순

### 7. 소비자 만화소비현황(구입빈도 및 금액)

구분	이동학습만화			만화단행본		
	연간 구입빈도	1회 지출비용	연간 지출비용	연간 구입빈도	1회 지출비용	연간 지출비용
05년	4.43회	15,399원	68,218원	-	-	-
06년	3.25회	22,755원	73,954원	3.79회	8,634원	32,723원
증감	-1.18회	+7,000원	+5,736원	-	-	-

#### < 설명 >

- 연간 출판만화 구입액은 106,677원(만화잡지 구입액 제외)으로 이동학습만화의 구입비중이 높음

### 8. 인터넷만화 이용 현황

구분	이용빈도					이용방법			이용요금				
	1주일 1회	1개월 1회	2-3일 1회	매일	2-3주 1회	포털 웹툰	신문연재(인터넷)	뷰어 만화	e-book	권당 지불	일정액	월정액	기타
06년 기준	27.4%	16.7%	16.1%	9.9%	7.9%	61.1%	22.2%	11.1%	5.6%	49.5%	20.8%	28.7%	1.0%

#### < 설명 >

- 인터넷만화 이용현황은 1주일 1회 이상, 포털사이트의 웹툰 이용이 가장 많으며 이용요금은 권당 지불제를 가장 선호하나 월정액과 일정액 중에는 월정액을 선호하는 것으로 나타남

### 9. 만화산업 종사자 현황

분류	종사자		비중
	2005년	2006년	
만화출판업	991명	2,085명	16.3%
온라인만화 제작 및 유통업	350명	408명	3.2%
만화책 임대업	7,178명	6,518명	50.9%
만화 도소매업	529명	3,807명	29.7%
만화산업 종사자 총계(창작자 제외)	9,048명	12,818명	100%

< 설명 >

○ 만화 창작자를 제외한 만화산업 종사자는 2006년 기준 12,818명임

### 10. 해외 만화시장 동향

해외 지역	주요현황 및 동향
일본	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2006년 만화시장규모 4,810억엔으로 전년도 대비 4.2% 감소</li> <li>· 시장 위축에 따른 기존 잡지의 폐휴간 현상에도 불구하고, 콘텐츠 확보 차원의 만화잡지 창간</li> </ul> <p>&lt;시장동향&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 독자의 고령화 심화</li> <li>② 모바일 만화시장의 급성장 : 06년 280억엔(전년도 대비 180억엔 성장)</li> <li>③ 본격적 국제화 진출 : 일본 출판사의 해외 진출 현상</li> <li>④ 영화, 드라마 등 엔터테인먼트 콘텐츠의 만화원작활용 급증</li> <li>⑤ 고급교육기관의 만화학과 설치 및 만화인력 공급 시도</li> </ol>
미국	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 06년 만화시장규모 5억5천만달러(전년도 대비 18.2% 성장)</li> </ul> <p>&lt;시장동향&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 만화 원작 영화의 성공 : 슈퍼맨 리턴즈, 엑스맨, 300, 고스터라이더 등</li> <li>② 디지털 만화의 등장 : 마블코믹스의 인터넷 시장 진출 등</li> <li>③ 일본 망가의 빠른 시장 점유 : 06년 2억 달러의 매출 기록</li> <li>④ 한국만화의 미국시장 공략 : 한국출판사 계열 아이스쿠니언, 넷코믹스 등</li> <li>⑤ 그래픽 노블 시장의 확대 : 전년도 대비 12% 이상의 고성장</li> </ol>
유럽	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 프랑스 4억4천만 유로, 독일 8천2백만 유로, 영국 1억1천만 파운드 등의 시장규모</li> <li>· 유럽 만화시장의 지속적 성장, 주요성장요인은 아시아만화 시장의 확대</li> <li>- 06년 기준 유럽의 아시아 만화 시장규모 : 5억 달러, 4천만부 판매</li> <li>· 아시아 만화의 공급 확대에 따른 시장 과포화 현상 우려 → 한국만화 수출 우려</li> </ul>
중국	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 중국 만화시장규모 RMB 13억원(한화 1,700억원, 05년 기준) → 빠른 성장</li> </ul> <p>&lt;시장동향&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 국영 만화잡지의 몰락 및 &lt;만우&gt;, &lt;선레이 스토리 100&gt; 등 민영 만화잡지 활약</li> <li>② 애니메이션 북 판매의 정착</li> <li>③ 만화 단행본의 성장세를 능가하는 아동학습만화 시장</li> </ol>