

2.2.2. 온라인만화 제작·유통업 매출 현황

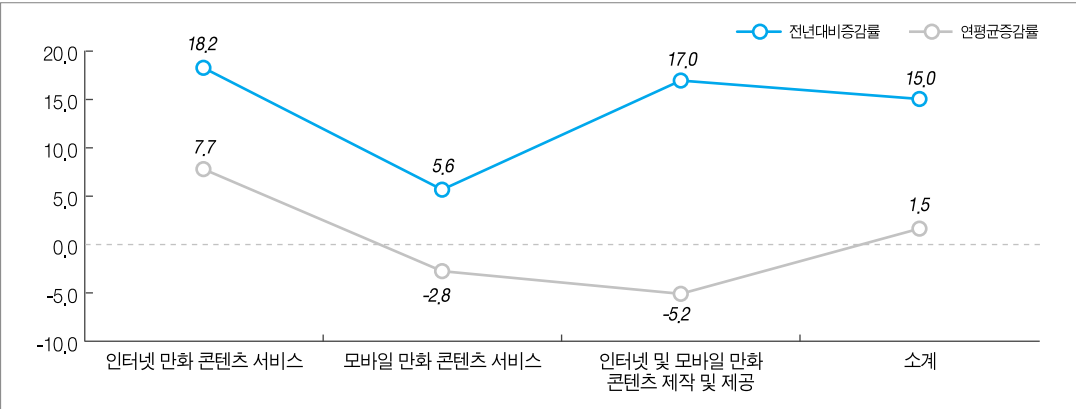
2009년 온라인만화 제작·유통업은 545억 원으로 전년대비 15.0%, 연평균 1.5% 증가하였다. 매출액을 자세히 살펴보면 '인터넷 만화 콘텐츠 서비스'는 285억 원(52.3%)으로 가장 크며, 그 다음은 '인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공'이 146억 원(26.9%)으로 나타났다. 마지막으로 '모바일 만화 콘텐츠 서비스'는 113억 원(20.8%)으로 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

매출액을 살펴보면 '인터넷 만화 콘텐츠 서비스'는 2007년 245억 원에서 2008년에 241억 원으로 약간 감소하긴 했지만 비슷한 수준을 유지하였다. 하지만 2009년에 285억 원으로 증가하여 2008년 대비 18.2% 증가한 것으로 조사되었다. 이와는 다르게 '인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공'은 전년대비 17.0% 증가하였으나 연평균 5.2% 감소하였다. '모바일 만화 콘텐츠 서비스'는 전년대비 5.6% 증가하였으나 연평균 2.8% 감소한 것으로 나타났다.

온라인만화가 만화산업에서 차지하는 위치는 점점 높아지고 있다. 또한 만화산업을 유통시킬 수 있는 플랫폼이 다양해지고 있으며, 스마트폰과 e-book의 등장으로 디지털 플랫폼화 되고 있다. 이러한 변화의 바람을 타고 온라인 만화 제작·유통업에서 향후 새로운 성장 기점을 만들 수 있을 것으로 기대된다.

소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	24,588	24,120	28,521	52.3	18.2	7.7
모바일 만화 콘텐츠 서비스	12,004	10,748	11,348	20.8	5.6	▽2.8
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	16,342	12,550	14,682	26.9	17.0	▽5.2
소계	52,934	47,418	54,551	100.0	15.0	1.5

그림 4.2.3 온라인 만화 제작·유통업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



IV. 콘텐츠산업동계조사 부문별 결과