

2009 만화산업백서 요약

□ 2008년 및 2009년 상반기 만화산업계 주요동향

1. 온라인 기반 창작활동 및 서비스 증가

- 2008년 만화산업 창작 부문의 특징 중 하나는 다양한 창작활동의 기반으로서 온라인 커뮤니티의 기능이 강화된 한해
- 커뮤니티에 게재된 작품들은 종종 일반인들의 많은 관심의 대상이 되기도 하면서 단행본으로 출판되거나 작가의 프로 데뷔로 이어지는 새로운 작가 데뷔 채널이 되기도함
- 2008년 한해 네이버, 다음, 야후등 대형포털을 필두로 온라인 만화서비스가 더욱 확대되며 온라인 포털 사이트가 더욱 부각됨
- 온라인 만화는 일상적인 감상과 여기에서 비롯된 웃음을 통해 작가와 독자의 결속을 강화하는 특징을 지니며, 표현의 욕구와 디지털 이미지 편집기(포토샵) 및 디지털 사진기 등에 대한 운용 능력만 있으면 누구나 창작 시장에 진입할 수 있으므로 향후 온라인 만화시장의 규모는 더욱 확장될 것으로 전망

2. 활발한 글로벌 시장 진출 시도

- 2008년 <프리즈너6> <격류혈> <죽음이 둘을 갈라놓을 때까지> <프로트 미션 : 도그 라이프> <바가> 등이 일본 만화잡지에 연재되었으며, <고스트 페이스>, <맥시멈 라이드(Maximum Ride)>가 미국에서 출간 또는 연재되며 국내 작가의 글로벌진출 성공사례가 증가
- 2005년 이후 국내 만화의 해외 수출은 지속적으로 증가하여 2008년에는 수출액 413.5만 달러를 기록하며 꾸준히 증가하고 있으며, 수출지역도 아프리카까지 진출하며 다변화되기 시작

- 2008년과 2009년은 한국만화의 100주년을 맞이하며, ‘앙골렘 국제만화페스티벌, 볼로냐 국제아동도서전, ‘한국만화 유럽 특별전 등 국제 전시회 참가 및 해외 전시회 개최 활성화됨

3. 학습만화 강세와 OSMU 전개 지속

- 학습만화 시장이 짧은 시간에 전체 만화시장에서 차지하는 규모와 비중이 빠르게 성장하였으며, 2008년도에도 학습만화의 지속적 강세가 유지되며 만화시장의 트렌드로 자리 잡음
- 2008년에도 만화의 크로스 미디어 현상은 활발하게 나타났다. 크로스 미디어 현상은 드라마나 영화 감상 후 역(易)으로 원작만화를 찾아보는 독자를 증가시키는 등 만화산업 발전에 기여
- <꽃보다 남자>, <일지매>,<외인구단>,<사랑해>,<타짜>등은 드라마로, 허영만의 <식객>, 강풀의 <바보>와 <순정만화> 등은 영화로서 재탄생되며, 이외에도 게임과 공연 등으로의 OSMU가 이루어진 많은 작품들이 나타남

4. 한국만화 100주년 기념사업과 인기 만화 리메이크 전개

- 2009년은 최초의 한국만화인 이도영 화백의 시사만화가 1909년 6월 2일 ‘대한민보’에 실린지 100주년이 되는 해
- 주요 기념사업으로는 ‘한국만화 100주년 기념식’, ‘한국만화 100주년 기념전시’, ‘한국만화 100주년 조사연구 사업’, ‘국제시사만화포럼 및 시사만화 특별전’ 등이 있음
- 2009년에는 1970-1980년대 인기 만화인 <진진돌이>, <번데기 야구단>, <로봇 찌빠>, <로봇 킹> 등의 고전 명작만화에 대한 리메이크 사업이 실시됨

1. 만화산업규모

- 2008년 국내 만화산업의 총매출액은 7,232억 원 규모로 조사되었으며, 총매출액 규모는 2007년 대비 5.0% 감소한 수준

구분	매출액		증감
	2007년	2008년	
만화출판업	3,247억원	3,013억원	-234억원
온라인만화제작유통업	529억원	474억원	-55억원
만화책임대업	713억원	733억원	+20억원
만화도소매업	3,127억원	3,013억원	-144억원
총 합계	7,617억원	7,233억원	-384억원

2. 만화산업 수출입규모

- 수출액은 2005년 이후 지속적으로 증가하고 있으나, 수입액 역시 2005년 이후 꾸준히 증가하고 있는 것으로 분석됨. 2008년 수입액은 수출액보다 180.2만 달러 많은 593.7만 달러로 나타남

구분	수출입규모		증감
	2007년	2008년	
수출액	399만 달러	414만 달러	+15만 달러
수입액	590만 달러	594만 달러	+4만 달러

3. 지역별 수출입 현황

- 2008년 기준 만화산업 수출액이 가장 많은 지역은 유럽으로 162.3만 달러의 수출액을 기록하였으며, 05년부터 연평균 98.2%씩 증가
- 2008년 기준 만화산업 수입액은 일본이 543만달러로 전체 수입액의 91.5%를 차지

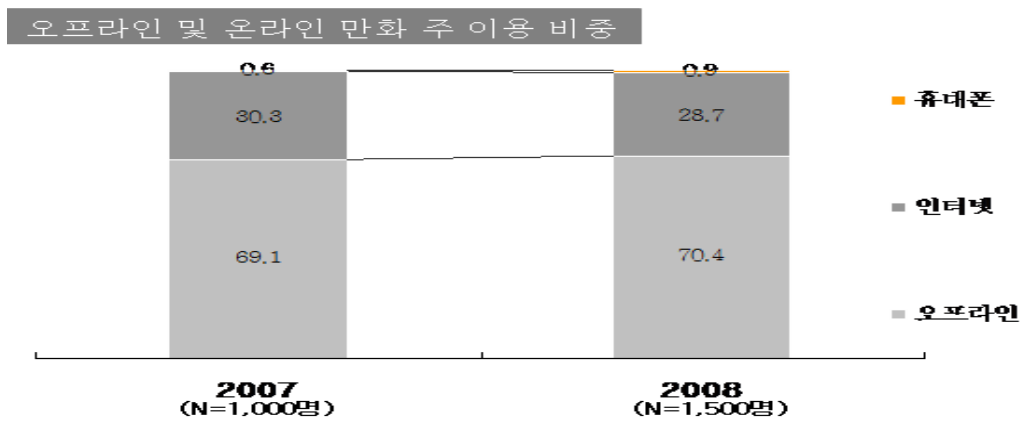
구분	중국	일본	동남아	북미	유럽	기타	총계
수출액(비중)	421(102%)	616(14.9%)	507(12.3%)	936(22.6%)	1,623(39.3%)	32(0.8%)	4,135(100%)
수입액(비중)	109(1.8%)	5,432(91.5%)	-	297(5.0%)	99(1.7%)	-	5,937(100%)

4. 만화이용 비중 및 만화보는 시간

- 한 달 평균 만화 보는 시간은 전체 평균 시간 206.8분으로 조사되어 2007년과 비교하면 만화를 보는 시간이 감소
- 연령별로 살펴보면, 10대 후반이 314.5분으로 한 달 평균 만화 보는 시간이 가장 많고, 그 다음으로는 10대 초반이 282.9분, 20대 초반이 247.1분, 20대 후반이 224.0분, 30대가 169.4분, 40대는 95.1분으로 응답하여 전반적으로 연령층이 높아질수록 만화 보는 시간이 감소

< 오프라인 및 온라인 만화 주이용 비중 >

(단위: %)

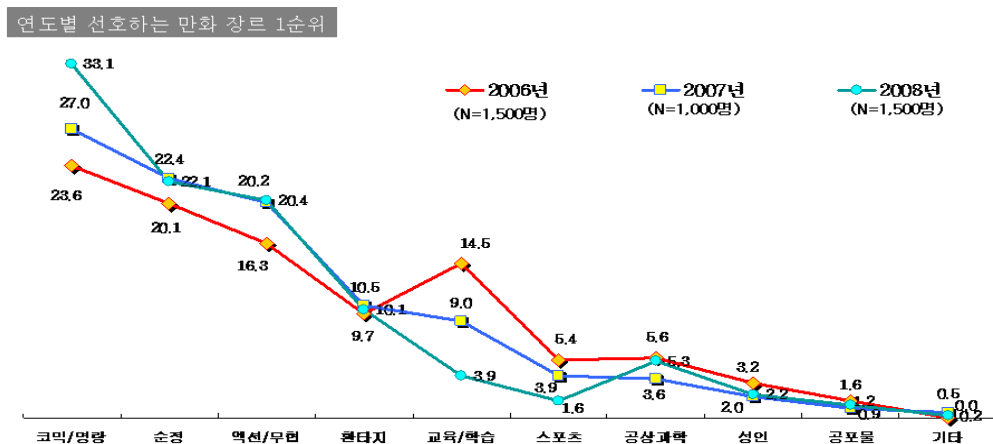


5. 선호하는 만화 장르

- 선호하는 만화 장르를 살펴보면, 코믹/명량(33.1%)을 가장 선호하는 것으로 분석되었으며, 그 다음으로 순정 (22.1%), 액션/무협(20.4%), 판타지 (10.1%) 순으로 선호

<연도별 선호하는 만화 장르>(1순위)

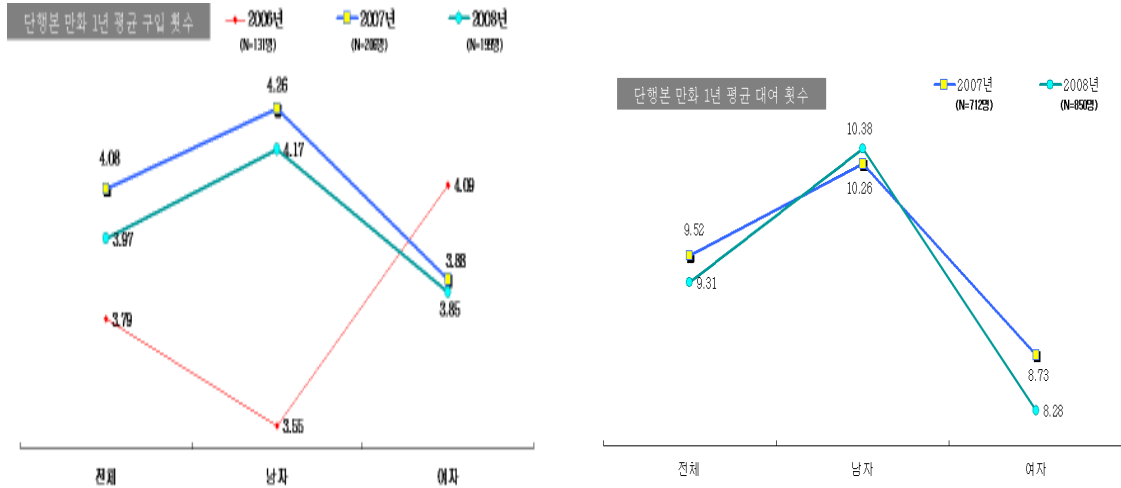
(단위: %)



6. 단행본 만화 1년 평균 구입 및 대여 횟수

<단행본 만화 1년 평균 구입 및 대여 횟수>

(단위: 회/년)

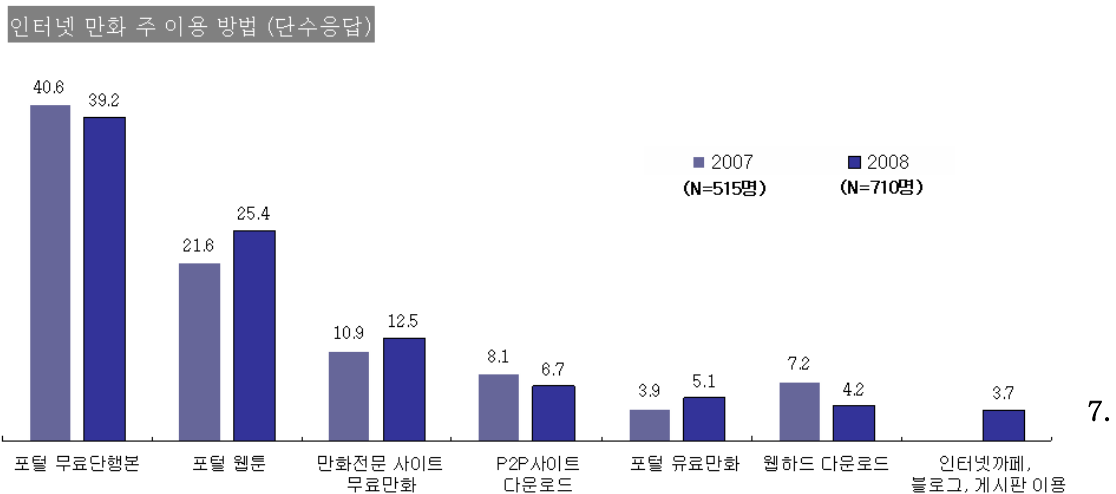


7. 인터넷 만화 주이용 방법(단수응답)

- 2008년 인터넷 만화 주이용 방법을 살펴보면, 포털무료 단행본이 39.2%로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 다음으로 포털웹툰 25.4%, 만화전문 사이트 무료만화 12.5% 순으로 나타남

<인터넷 만화 주이용 방법 (단수응답)>

(단위: %)



8. 해외 만화산업 현황

- 2008년 세계 만화시장 규모는 64억 4770만 달러로 나타남
- 2009년 전세계 만화시장규모는 2008년 대비 약 2.3% 감소한 63억 110만 달러 규모가 될 것으로 예상되며, 연평균 1.9%의 증가세를 보이며 2014년까지 69억 3150만 달러 규모를 형성할 것으로 추산

세계 만화시장 규모

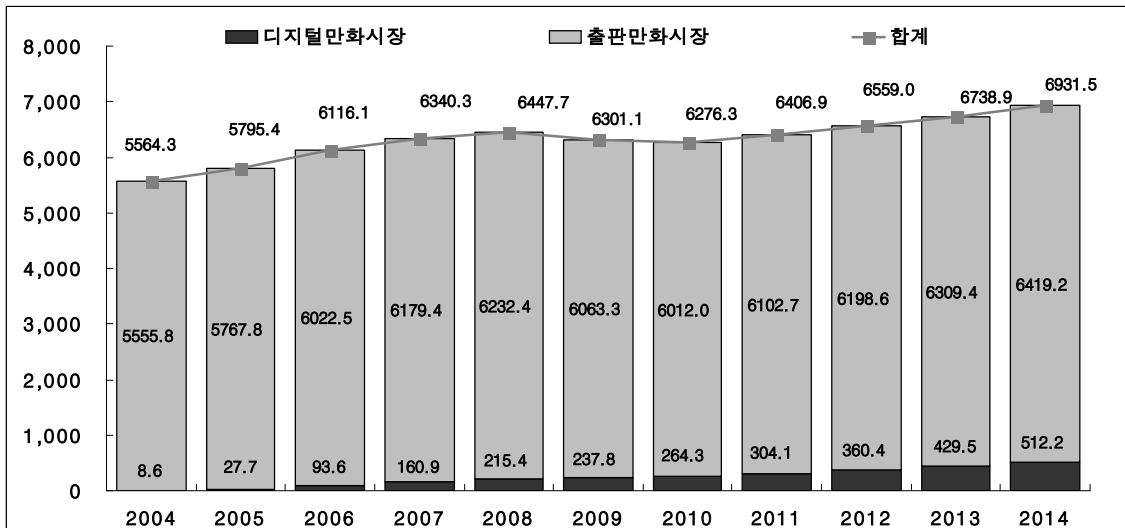
(단위: 백만 달러)

구분	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	09-14 CAGR
출판만화시장	5555.8	5767.8	6022.5	6179.4	6232.4	6063.3	6012.0	6102.7	6198.6	6309.4	6419.2	1.1%
디지털만화시장	8.6	27.7	93.6	160.9	215.4	237.8	264.3	304.1	360.4	429.5	512.2	16.6%
합계	5564.3	5795.4	6116.1	6340.3	6447.7	6301.1	6276.3	6406.9	6559.0	6738.9	6931.5	1.9%

※ 출처 : 한국콘텐츠진흥원(2009), '2009년 해외 콘텐츠 시장 조사 : 만화편.'

<세계 만화시장 규모 >

(단위: 백만 달러)



※ 출처 : 한국콘텐츠진흥원(2009), '2009년 해외 콘텐츠 시장 조사 : 만화편.'