
만화 창작 생태계 활성화 대책

2013. 6.

콘텐츠정책관

목 차

〈요 약〉	1
I. 현 황	2
○ 한국 만화산업 현황	2
○ 웹툰, 디지털 시대의 만화문화	3
II. 주요 과제	4
○ 창작자 처우 개선	4
○ 유통구조 합리화 및 산업화	5
○ 해외진출 지원	6
III. 과제 목록	7

만화 창작 생태계 활성화 대책 (요약)

□ 만화산업 현황

- (매출) '11년 만화산업 매출액은 7,516억원으로 전체 규모는 정체기로 웹툰 서비스는 대부분 무료라 별도 매출액이 잡히지 않는 산업구조
- (수출) 단, 만화산업 수출액은 '11년 1,721만 달러로 연간 2배씩 급성장하며 '10년부터 흑자로 전환되어 '11년 1,324만 달러 흑자
 - 웹툰의 불법유통 시장을 감안하면 차세대 한류콘텐츠로서 잠재력

□ 주요 추진과제

① 유통구조 합리화 및 산업화

- 만화 유통구조 다변화를 위한 중소 웹툰 미디어 육성 ('13년 신규/3개)
- 만화원작 활용 징검다리 콘텐츠(애니, 단막극, 게임 등) 제작 지원('14년~)
- 국내외 불법만화 저작물 유통 단속 강화 ('13.5월 저작권위-만화계 MOU)

② 창작자 처우 개선

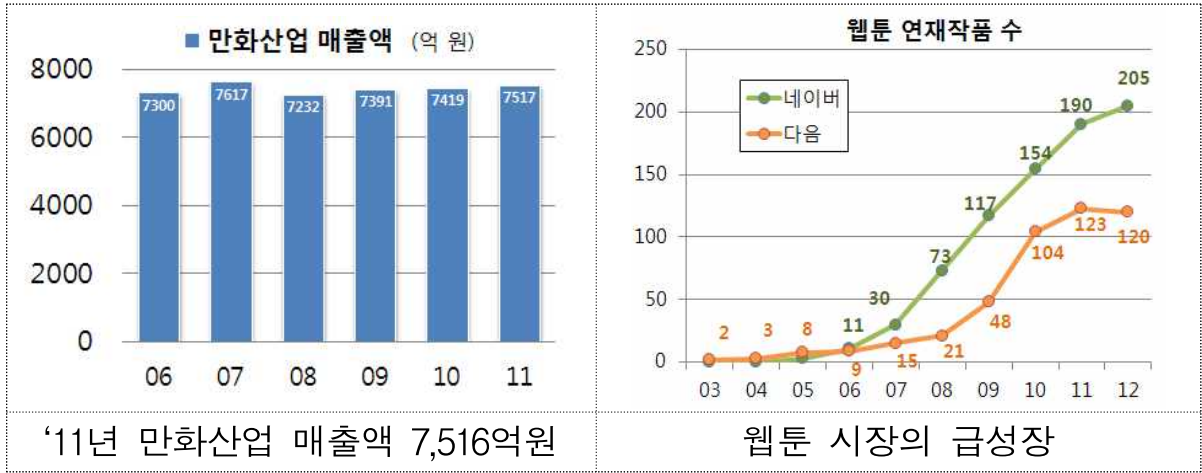
- 예술인복지지원을 통한 만화가 지원(창작디딤돌, 5개월/월60만원)
 - * 문예진흥법 상 문화예술 정의에 '만화'를 포함하도록 개정(도종환의원 발의)하여 지원 명시화
- '13년 만화 추경예산 30억원 전액을 만화창작으로 지원(총102편)
- 정부 지원사업 심사 시 출판·유통사와 작가간의 계약 공정성 검토
 - 불공정 내용 발견 시 탈락을 통해 공정계약 문화 정착 ('13년 추경부터)
- 다음, 네이버 등과 웹툰 상생환경 조성 협력 추진(분기별 회의)
 - * 웹툰 부분유료화 추진, 광고수익 배분, 연재작가 건강검진 등 지원
- 만화심의 제도 정비를 통한 '표현의 자유' 보호(방심위, 여가부 등)

③ 해외진출 지원 : 한국 만화(manhwa) 브랜드화

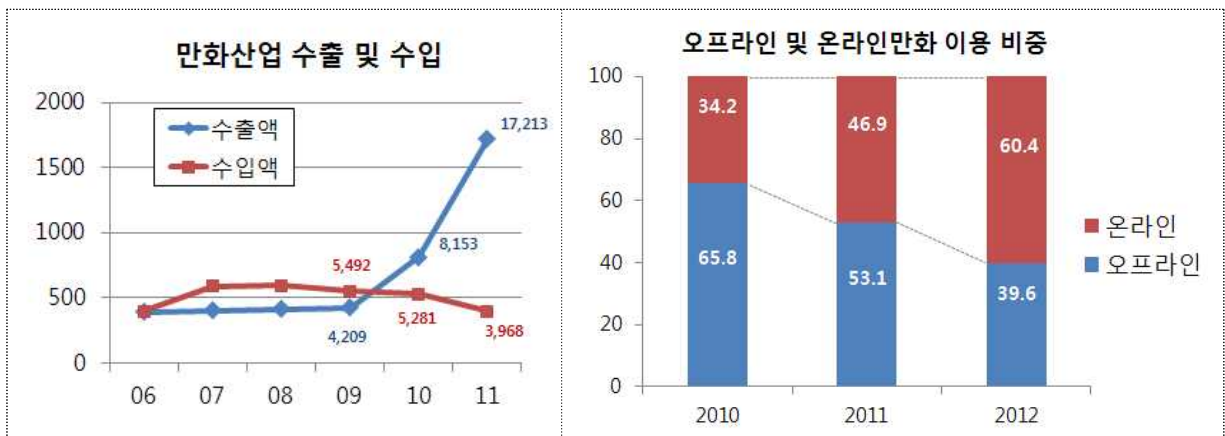
- 만화 전문 번역 지원시스템 구축 ('13년 신규/ 4개 언어권별/ 150편)
- 언어권별 만화번역 전문가 풀 구축, 현지인 감수까지 지원 포함
- 해외만화마켓(7회), 4개 권역 매니지먼트(작가 30명), 국제공동제작(3편), 기획원고 개발(30편), 글로벌 오픈마켓(12편), 해외작가 초청(3명)

현황

□ 한국의 만화산업 현황



- (매출) ‘11년 만화산업 매출액은 7,516억원으로 전체 규모는 정체기로 웹툰 서비스는 대부분 무료라 별도 매출액이 잡히지 않는 산업구조
 - * ‘12년 웹툰시장 원고료 및 직간접 매출 포함 총 388억원 추정(세종대 한창완 교수)
- (수출) 단, 만화산업 수출액은 ‘11년 1,721만 달러로 연간 2배씩 급성장하며 ‘10년부터 흑자로 전환되어 ‘11년 1,324만 달러 흑자
 - 웹툰의 불법유통 시장을 감안하면 차세대 한류콘텐츠로서 잠재력
 - * 일본과는 ‘11년부터 만화산업 흑자 (수출액(664만달러)이 수입액(362만달러)의 2배 육박)

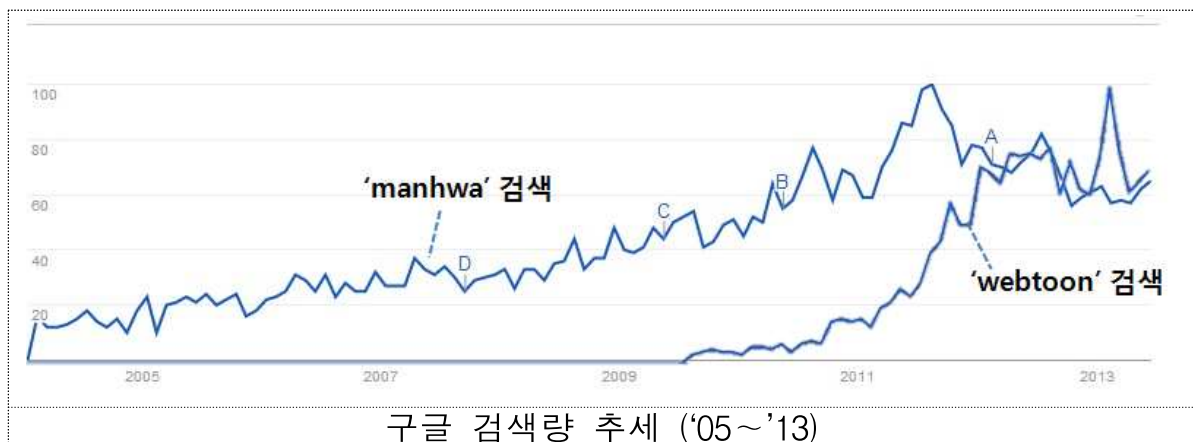


- (OSMU) 만화산업 매출액에서 라이선스 매출액은 18.8%로, 최근 웹툰을 원작으로 한 게임, 영화, 드라마, 캐릭터 등 OSMU 활성화
 - * 다음 웹툰 ‘은밀하게 위대하게’, ‘이끼’, ‘바보’ 등 연재작품 10편 영화화

□ 웹툰, 디지털 시대의 만화 문화

▶ 만화의 칸 전개 대신에 웹페이지를 세로로 내려가며 읽는 '웹툰 (web+cartoon)'은 디지털시대 한국 만화의 고유한 발명품으로 등장

- (향유) 웹툰은 국민 3명 중 1명이 매주 즐기는 문화로 높은 인지도와 검증된 시장성으로 드라마·영화·게임 등의 원작산업(OSMU) 역할
 - * 네이버 웹툰서비스 월 방문자 1,700만 명, 페이지뷰 15억 4천만 회 기록
 - 한국 만화가 문화계의 주류 콘텐츠로 등장하며 걸출한 스타작가가 잇달아 배출되고, 일본 만화의 수입규모와 발간종수는 지속 감소
 - * 일본 만화 수입액 '09년 504만 달러 → '10년 486만 달러 → '11년 362만 달러
- (표현) 지면의 제약이 없어 장르와 소재가 다양, 영화적 연출(오버랩, 줌인), 컬러·배경음악과 플래쉬 활용 등 표현소재와 방식이 풍부
- (유통) 포털사가 작가에 원고료를 지급하고 웹툰을 무료로 제공하기에 웹툰 산업규모가 매출액으로 측정되지 않는 산업구조의 한계 노정
 - 1990년대 만화 대여소, 2000년대 P2P 불법공유와 최근의 웹툰 서비스 까지 만화의 높은 인기에도 '만화를 사서보지 않는 문화'가 고착
 - * '12년 가구당 콘텐츠 구입비용은 연 86만원으로 이중 만화는 25,741원(3%)
 - ** 서점만화 '13년 1/4분기 구입의향 있음 15.8%, 없음 57.9% (소비자 구매실태조사)
- (해외) 국내 웹툰을 실시간 불법번역하여 소개하는 사이트가 미국, 중국에서 생겨날 정도로 한국의 '만화'(manhwa)에 대한 관심 증대
 - '11년 일본시장 만화수출액은 전년대비 4배 성장, 유럽시장 2배 증대
 - * 일본 수출액 '10년 153만달러 → '11년 664만달러, 유럽 '10년 226만달러 → '11년 546만달러
 - '12년 12월 기준 미국의 불법 사이트에 게재된 국내만화 약 1,300여건



Ⅲ

주요 과제

① 유통구조 합리화 및 산업화

- 중소 웹툰 미디어의 발굴·육성 (‘13년 신규/3개)
 - 만화 유통구조 다변화를 위한 중소 웹툰 플랫폼 전략적 발굴을 통해 매체 및 장르 다양화 지원(2개/ 2억원), ‘14년 지원 지속 확대
 - * ‘13년 2개 웹툰 플랫폼(레진코믹스, 코믹플러스) 선정·지원
 - 해외 웹툰 서비스 시장 개척을 위한 글로벌 플랫폼 지원(1개/ 1.5억원)
 - * ‘13년 1개 웹툰 플랫폼(타파스틱/툰부리) 선정·지원
- 만화산업을 기반으로 한 콘텐츠 OSMU 활성화 추진
 - 웹툰 등 우수 만화작품 작가정보 및 시놉시스를 국영문으로 담은 만화 디렉토리 구축(manhwa101.com) 및 3분 영상(‘13년 30편) 제작
 - 만화원작을 활용한 다양한 콘텐츠산업의 가치사슬 활성화를 위하여 소규모 징검다리 콘텐츠(애니, 단막극, 연극, 게임 등) 제작 지원(‘14년~)



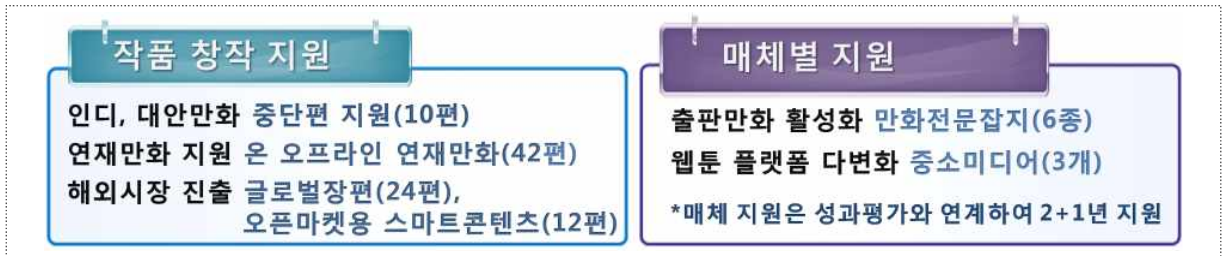
- * 투자 리스크가 큰 영화화 이전 단계에서 소규모 징검다리 콘텐츠 제작을 통해 OSMU 가능성을 타진하고, 고정독자층 형성으로 미디어믹스 활성화

○ 불법만화 저작물 유통 단속 강화

- (국내) 커뮤니티사이트 등의 불법만화 시정권고(경고, 삭제, 전송중단)
 - * ‘12년 만화 불법복제 규모 2,296억원, 국산 만화 약 30% 저작권 침해
 - 만화저작권 상담 및 불법스캔만화 유통 개선(www.comicright.or.kr)
- (해외) 디지털 불법유통 모니터링 및 합법이용계약 체결 지원 (저작권위원회 해외저작권보호센터 상시 및 만화영상진흥원(미, 중/1억원))
 - * 권역별로 신흥시장은 모니터링과 전략적 방임을 통한 독자층 형성 유도, 성숙시장은 단속 및 합법이용 계약 지원을 통한 시장확대 전략 추진

② 창작자 처우 개선

- 예술인복지지원체계를 통한 만화가 창작지원 확대
 - 예술인복지법 상 ‘응용미술’ 분야로 **창작활동비(5개월/월60만원) 지원**
 - * 만화가 협단체를 통한 신청안내 확대 및 향후 별도 분야(‘만화’)로 명시화
- 만화콘텐츠 창작에 대한 정부지원 확대를 통한 위험분담
 - ‘13년 만화산업 육성 추경예산 30억원 전액을 만화창작으로 지원(102편)
 - 만화창작 예산 ‘12년 25억원에서 ‘13년 총 55억원으로 2.2배 확대
 - 올해 중단편 지원(10편)을 신설하고, 전문만화잡지 지원을 확대(1종 → 6종)하여 인디만화, 대안만화의 연재기회를 제공하여 **창작 다양성 도모**



- 공정한 창작생태계 조성을 위한 상생과제 추진
 - 정부 지원사업 심사 시 출판·유통사와 작가간의 **계약 공정성 검토**
 - 법무법인을 통하여 사업에 참여하는 작가와 출판·유통사의 계약 서류를 검토, **불공정 내용 발견 시 심사 탈락** (‘13년 추경사업부터 적용)
 - * 콘텐츠종합지원센터(콘텐츠진흥원), 헬프데스크(만화영상진흥원) 등 상담창구 운영
 - 다음, 네이버 등과의 정책 협의를 통하여 **상생과제 발굴 및 확산**

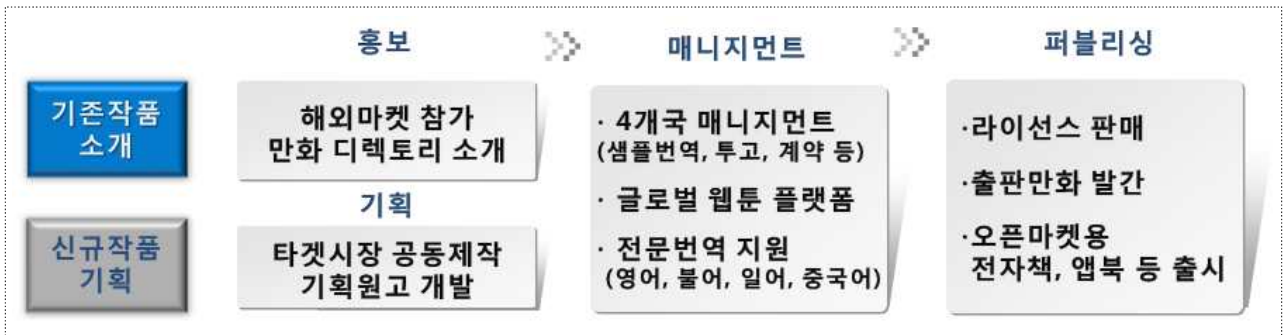
<주요 사례>

- 다음 ‘만화속세상’ 웹툰작가 건강검진 및 프로필사진 촬영 지원(‘13년 6월)
 ‘웹툰마켓’을 통해 연재완결작 유료화 (매출의 90%를 작가에 배분)
- 네이버 광고, 완결작 다시보기 유료화 등으로 ‘13년 5월 부가수익 5.8억 원
 (작가 한 명당 255만원의 고료 외 부가수익 배분)

* 문체부, 콘텐츠진흥원, 만화영상진흥원, 만화연합, 포털사와 정기협의회 구성

- 만화심의 제도의 합리화를 위한 정책협의 추진(방심위, 여가부 등)
 - 웹툰 자율심의제도에 대한 만화진흥법상 근거조항을 신설하여 제도 정착 및 청소년보호법상의 유해매체물 중복 심의 문제 해소 추진
 - * 현재 웹툰은 방송통신심의위와 청소년보호위에서 이중규제 대상

3 해외진출 지원



○ 만화 전문 번역 지원시스템 구축 ('13년 신규)

- 4개 주요 만화시장(북미, 유럽, 일본, 중국)의 우수작품 소개를 위한 번역 지원('13년 10개 업체, 총 150여편 번역(추경)→ '14년 샘플번역 지원 확대)
 - 언어권별 만화번역 전문가 풀 구축, 현지인 감수까지 지원 포함
 - * (사례) 미레야 말레츠키는 한국만화 팬에서 전문 만화 번역자로 성장하며 독일에 한국만화 200여편을 번역 소개하여 한국만화 독자층을 확대
- 만화번역 전문화를 위한 정책연구 및 포럼 개최 (만화영상진흥원)
 - 의성어·의태어, 서체 등 만화번역 이슈 진단 및 현황 조사 등

○ 해외시장 진출 지원 단계별 다각화

- (홍보) 주요 전시회 한국공동관 운영*(프랑크푸르트 북페어 등) 외 기업주도형 해외만화 마켓 참가 지원**(5건)
 - * '13년 10월 프랑크푸르트 북페어에 '한국 웹툰 특별전시관' 운영 계획
 - ** 공모·심사 시 신흥시장(중남미, 아프리카, 중동, 동유럽 등) 참가기업에 가산점
- K-Comics 글로벌 스튜디오(1개국→4개국) 선정, 해외 매니지먼트 지원
 - * 미국, 중국, 일본, 유럽시장 진출 에이전시 4개 선정, 작가 30명 지원 (400백만원)
- (창작) 국제 공동제작(3편, 편당 50백만원)지원과 함께 올해부터 해외 시장 맞춤형 기획원고 개발(30편, 편당 13백만원) 지원 부분 신설
 - 글로벌 오픈마켓용 전자책 제작(신규 창작 12편/디지털 전환 1,500편)
- (교류) 해외만화작가 국내 레지던시 프로그램(3명, 2개월, 부천)

Ⅲ

과제목록

구 분	세부과제	주 관
창작	• 예술인 창작디딤돌 사업	예술인복지재단
	• 신인작가 발굴 매니지먼트 지원	한국콘텐츠진흥원
	• 연재만화 창작지원	
	• 글로벌 장편 제작지원	
	• 중단편만화 창작지원	
	• 정부 지원 시 계약 공정성 검토	한국콘텐츠진흥원
	• 콘텐츠종합지원센터, 헬프데스크 운영	만화영상진흥원
	• 만화심의제도 합리화 정책 협의	문화체육관광부 (방심위, 여가부)
유통	• 중소 미디어·글로벌 플랫폼 지원	한국콘텐츠진흥원
	• 만화 디렉토리 구축	한국콘텐츠진흥원 ('14년~)
	• 만화원작 징검다리 콘텐츠 제작 지원	
	• 국내외 불법 만화 저작물 단속	저작권위원회
	• 만화 저작권 보호활동 지원	한국출판만화협회
	• 디지털만화의 해외 불법 유통 양성화	한국만화영상진흥원
해외 진출	• 오픈마켓용 만화콘텐츠 제작·서비스 지원	한국만화영상진흥원
	• 만화번역 정책연구 및 포럼 개최	한국콘텐츠진흥원
	• 만화 해외마켓 참가 및 전략 프로모션	
	• 글로벌 코믹 프로듀싱 지원 (공동제작, 기획원고, 글로벌 스튜디오 등)	한국만화영상진흥원

문화체육관광부는 만화계의 의견을 수렴하여 만화진흥법 제3조에 따른 '만화 창작 및 만화산업 육성 5개년 계획'을 2013년 하반기에 수립·발표할 예정입니다.