

# 웹툰 산업 시장 동향과 지역 시사점

2023. 6.



## | 내용 |

1. 웹툰 산업 개요
2. 글로벌 디지털 만화 시장 및 주요국 현황
3. 국내 웹툰 산업의 현황 및 특성
4. 기업 및 지원사업 현황
5. 웹툰 작가 특성
6. 지역 시사점

## | 작성 |

구미정책연구소    Tel. 054 479 2262    Mail. thekey@geri.re.kr

# 웹툰 산업 시장 동향과 지역 시사점

## 1 웹툰 산업 개념

### ○ 웹툰 산업

- **(정의)** 웹툰(Webtoon)은 World Wide Web(웹)과 카툰(Cartoon)의 합성어로 디지털로 제작되어 플랫폼을 통해 제공되는 만화를 의미
  - 네이버, 다음 등의 각종 플랫폼 매체에서 연재되는 디지털 만화를 지칭
  - 해외에서도 한국에서 유래한 디지털 만화 형식을 지칭하는 고유명사화
- **(배경)** 디지털 전환에 따른 새로운 콘텐츠 및 미래 먹거리로 웹툰 산업의 부각
  - 만화산업의 디지털 전환에 따른 웹툰 플랫폼과 웹툰 에이전시/제작사의 성장
  - 스마트기기의 보급화와 코로나 19, 스낵 컬처(Snack Culture<sup>1)</sup>) 확산 등으로 수요가 증가함에 따른 웹툰 산업은 외연적으로 급성장 중
- **(성장성)** 2017~2021년 동안 연평균 42.5% 성장, 현재까지 지속적으로 급성장 중
  - 2021년 국내 웹툰 산업 규모는 1조 5,660억원(전년 대비 48.6% 성장)
  - 2020년 국내 웹툰 산업 규모는 1조 538억원(전년 대비 64.6% 성장)

#### <국내 웹툰 산업의 규모>

(단위 : 억원)

구분	2017	2018	2019	2020	2021	CAGR
국내 웹툰 산업 규모	3,799	4,663	6,400	10,538	15,660	42.5%

자료 : 웹툰 사업체 실태조사보고서(2021, 2022), 한국콘텐츠진흥원

1) 스낵 컬처(과자를 먹듯 짧은 시간에 문화 콘텐츠를 소비한다는 뜻) : 웹툰, 웹소설과 웹드라마가 대표적인 스낵 컬처로 시간과 장소에 구애 받지 않고 짧은 시간에 간편하게 문화생활을 즐기는 라이프 스타일 또는 문화 트렌드(출처 : 네이버 지식백과, ICT 시사상식 2017, 2016.12.20)

- ❖ **(구성요소)** 웹툰 산업의 주요 구성요소는 ①에이전시, ② 프로덕션, ③스튜디오, ④CP사, ⑤플랫폼 으로 분류할 수 있음.

<웹툰산업 구성요소>

구성요소	설명
에이전시	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 웹툰 작가가 제작한 작품을 웹툰 플랫폼에 공급하는 유통 역할</li> </ul>
프로덕션	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 웹툰의 전 과정을 기획/제작</li> </ul>
스튜디오	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 웹툰의 기획/제작 과정을 세분화하여 각 부문별 작가와 전문 인력이 작품을 제작하여 플랫폼, 에이전시 등에 납품</li> </ul>
CP사	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 콘텐츠제공자(CP, Content Provider)로서 콘텐츠를 제공하는 개인이나 사업체 전체를 의미함</li> <li>■ 플랫폼을 제외한 모든 웹툰 사업체를 CP사로 분류</li> </ul>
플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 웹툰 유통을 담당하는 상위 사업체임</li> <li>■ 단순 유통을 하는 플랫폼과 스튜디오 설립, 작가 직접 계약을 통한 제작과 투자를 통해 작품을 유지하는 등 웹툰 사업 전 분야에 걸쳐 참여함</li> </ul>

자료 : 웹툰 작가 실태조사 보고서(2022), 한국콘텐츠진흥원

- ❖ **(확장성)** 국내 대형 플랫폼인 네이버, 카카오를 중심으로 진행
  - 글로벌 시장 선점, 웹툰 전문 플랫폼을 기반으로 해외 서비스 개시 등 웹툰 산업의 해외진출이 본격화
  - 웹툰은 IP 세계관 확장을 통해 다양한 콘텐츠를 창출
  - 글로벌 OTT 플랫폼에서는 웹툰을 원작으로 한 드라마, 영화 제작
- ❖ **(확장성)** 국내 대형 플랫폼인 네이버, 카카오를 중심으로 진행
  - 글로벌 시장 선점, 웹툰 전문 플랫폼을 기반으로 해외 서비스 개시 등 웹툰 산업의 해외진출이 본격화
  - 웹툰은 IP 세계관 확장을 통해 다양한 콘텐츠를 창출
  - 글로벌 OTT 플랫폼에서는 웹툰을 원작으로 한 드라마, 영화 제작
- ❖ **(新)산업 탐색)** 웹툰 산업의 지역적인 육성을 위한 작가 육성 및 제도 마련 등 지원방안과 전략이 필요
  - 기존 제조업체의 업종전환 중심으로 신산업 육성, 신산업 선정에서 제조업에 매몰
  - 향후 非제조업의 분야 기반조성 산업군으로 고려하여 육성방안 및 전략수립이 필요

## 2 글로벌 디지털 만화 시장 및 주요국 현황

- ❖ 코로나 19에도 불구하고, 만화산업의 디지털 전환 촉진 등으로 디지털 만화 시장의 규모가 빠르게 성장
  - 2016~2020년 동안 전 세계 디지털 만화시장은 연평균 20.0% 성장
  - 2020년에는 40억 5,100만 달러를 기록
  - 전체 만화시장에서 디지털 만화가 차지하는 비중은 2020년 기준 40.4%
  - 2016~2020년 동안 연평균 15.2%의 성장률
- ❖ 인쇄 만화가 차지하는 비중이 현재는 높은 편이나, 향후 유통 및 소비 구조의 변화에 따라 디지털 전환은 가속화될 것으로 전망
- ❖ **(주요국 동향)** 인쇄만화 → 디지털 만화로 전환되고 있는 추세
- ❖ **(미국)** 12억 2,900만 달러(인쇄 87.5%, 디지털 12.5%)
  - 미국 만화시장은 코믹스를 중심으로 인쇄, 출판물 형태의 시장이 주
  - 미국 만화의 최대 유통업체인 다이아몬드 코믹스는 코로나 19로 2020년 3월 만화책 배급을 잠정 중단
  - 미국의 대형 만화 제작사들도 디지털 플랫폼을 통해 만화 제작·공급을 확대
- ❖ **(일본)** 6,759억 엔(인쇄 39.1%, 디지털 60.9%)
  - 2019년 디지털 만화 시장이 인쇄 만화 시장 규모를 역전
- ❖ **(프랑스)** 종이책 시장 규모(24억 5,500만 달러) 대비 전자책 시장규모 6%(1억 5,700만 달러)이나 만화책을 중심으로 점차 상승 중
  - 종이출판 부문에서 만화책의 판매가 급증, 2021년 기준 출판 시장에서 만화책의 점유율은 약 24%를 기록
- ❖ **(중국)** 46억 위안 규모로 전년대비 약 35% 증가, '26년까지 66억 위안까지 성장할 것으로 예상
  - 또한 우리나라와 유사하게 만화 원작 기반의 영화, 드라마, 애니메이션 중심으로 성장을 견인 중

- 애플리케이션 기반의 모바일 웹툰 시장이 성장 중
- 인공지능과 가상현실 같은 새로운 기술이 융합되면서 시장 규모 확장

<전 세계 디지털 만화 시장 규모>

(단위 : 백만 달러, %)

구분	2016	2017	2018	2019	2020	CAGR
만화	8,538	8,362	8,524	9,152	10,039	4.1
디지털 만화	1,956	2,257	2,565	3,165	4,051	20.0
디지털 만화 비중	22.9	27.0	30.1	34.6	40.4	15.2

자료 : 2021 국외 디지털 콘텐츠 시장 조사(2022), 소프트웨어정책연구소

### 3 국내 웹툰 산업의 현황 및 특성

- 2021년 국내 웹툰 산업의 매출액 규모는 1조 5,660억 원으로 2017~2021년 동안 연평균 42.5%의 성장률

- 에이전시 매출액은 연평균 56.4%, 플랫폼 매출액은 연평균 32.3% 증가

<국내 웹툰 산업의 규모 및 분야별 규모>

(단위 : 억원)

구분	2017	2018	2019	2020	2021	CAGR
국내 웹툰 산업 규모	3,799	4,663	6,400	10,538	15,660	42.5%
에이전시	1,377	2,048	2,527	5,347	8,241	56.4%
플랫폼	2,422	2,615	3,874	5,194	7,419	32.3%

자료 : 웹툰 사업체 실태조사보고서(2021, 2022), 한국콘텐츠진흥원

- 에이전시가 내부 스튜디오를 설립하여 자체 작품을 제작하고 웹툰 IP를 통해 사업을 다 각화하면서 매출을 확대

- (생태계 변화)** 스마트기기의 보급, 스낵컬처 문화의 확산으로 웹툰 산업이 확대되면서 만화산업의 생태계 변화

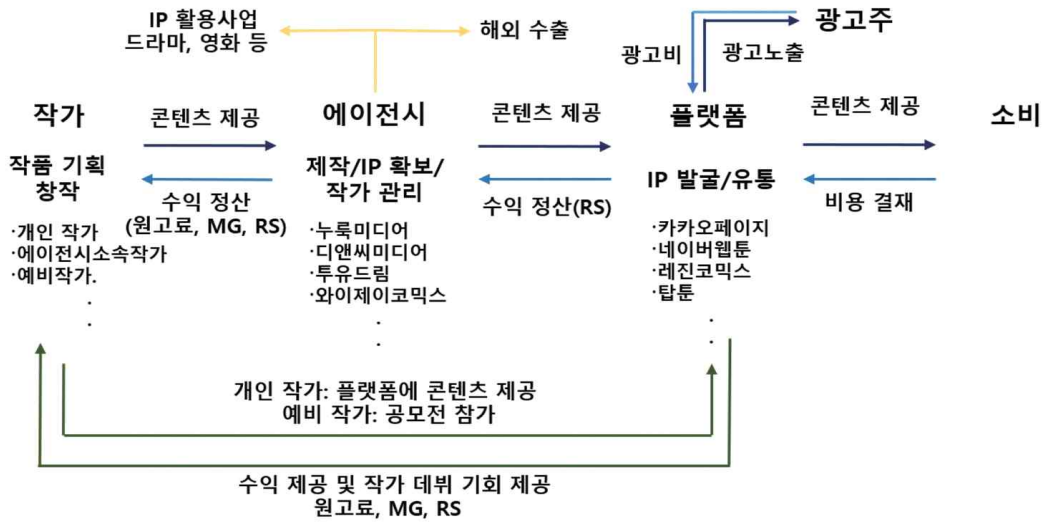
- 전통적인 만화산업 생태계 : 기획/창작, 제작, 유통, 소비로 구성
- 작가가 기획하고 창작한 작품을 출판사에서 단행본, 잡지, 전집 등의 형태로

제작·출판하여 이를 서점, 대여점, 온라인으로 유통하여 소비

- ❖ **(웹툰 산업 구조)** 웹툰 산업의 분업화, 세분화, 전문화되면서 다양한 플레이어들로 구성
  - 1인 제작 형태가 아닌 공동제작, 부업화 제작 시스템 등장으로 웹툰 스튜디오가 증가
  - 웹툰의 기획 및 창작을 담당하는 작가와 스튜디오, 그리고 기획 및 제작, 유통, 2차 판권 등을 담당하는 에이전시
  
- ❖ **(에이전시의 출현)** IP<sup>2)</sup>를 활용한 영화, 드라마, 게임, 캐릭터 등 2차 저작권 시장이 확대되면서 IP 계약 및 저작권 관리에 대한 에이전시의 역할이 강조
  - 와이랩, 드림커뮤니케이션 등과 같은 웹툰 전문 에이전시들이 출현
  - 기존 원작을 활용한 웹툰(웹소설) 증가와 성공으로 인한 플랫폼 업체도 스튜디오 설립 및 작가의 고용을 통해 ) 확보 중
  
- ❖ **(공급 방식의 다변화)** 플랫폼에서의 웹툰 공급방식도 다변화
  - 초창기 웹툰의 공급 채널은 대형 포털 사이트 중심
  - 웹툰 제공을 통해 대량의 트래픽을 발생시켜서 광고 수익 위주
  - 스마트폰 보급화에 따라 모바일을 이용한 웹툰 수요 증가와 함께 웹툰 전문 플랫폼의 등장으로 공급 채널이 확대
  
- ❖ **(비즈니스 모델의 다양화)** 웹툰 전문 플랫폼의 출현과 함께 무료 웹툰 위주에서 부분 유료화 등장
  - 미리보기와 완결작의 다시보기 방식의 유료화와 일부 무료 후 유료 전환, 기다리면 무료 등 제공방식의 다양화 진행

2) IP : 지식재산권(Intellectual Property)

[웹툰 산업의 가치사슬]



원고료	원고의 대가로 받는 금액
RS(Revenue Share)	수익분배율을 의미(플랫폼, CP사, 작가가 비율에 따라 수익 분배 구조)
MG(Minimum Guarantee)	매출과 관계없이 최소수익을 보장해주는 금액(차후 수익 발생 후 RS적용)

자료: K-웹툰산업의 IP확대와 글로벌 진출 시사점(2022.11), 산업연구원 산업경제분석

주: 수식배분 방식에는 원고료, RS, MG 등이 있음

## 4 기업 및 지원사업 현황

### ❖ (사업체 수) 만화산업 생태계가 존재하지 않음

- 지역별 콘텐츠 사업체 현황를 기준으로 만화산업과 관련된 경북지역의 사업체 수는 4개사가 존재

### ❖ (입지 특성) 현 지역에 입지한 이유로는 창업자 혹은 경영진의 연고가 1순위로 나타남

- 주거, 교통, 문화 등 생활의 편리성(21.6%), 동종 혹은 지원업체와의 근접성(21.3%), 저렴한 임대료(18.1%), 고객 및 공급업체와의 근접성(17.7%), 정부 혹은 지원기관의 혜택(12.6%) 순
- 경북의 경우에는 저렴한 임대료 및 입지 비용이 23.3%로 2순위

<지역별 콘텐츠 사업체 수 현황>

지역	합계	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션
전체	5242	115	805	622	226	161	239	599	1693	782
부산	445	6	50	51	20	14	22	61	159	62
대구	299	2	48	34	7	3	16	32	104	53
인천	270	6	34	19	11	6	13	52	88	41
광주	235	17	32	15	8	24	9	25	82	23
대전	294	5	29	19	2	4	10	21	128	76
울산	98	2	16	4	-	2	7	12	41	14
경기	1378	65	383	403	146	67	72	280	608	354
강원	168	2	38	5	3	10	18	17	53	22
충북	133	-	18	8	4	2	10	14	55	22
충남(세종)	156	-	29	9	5	7	8	16	65	17
전북	166	-	25	18	7	1	16	22	60	17
전남	103	-	11	9	4	7	6	10	42	14
경북	211	4	32	16	2	3	12	11	105	26
경남	174	-	46	4	4	5	9	13	65	28
제주	112	6	14	8	3	6	11	13	38	13

자료 : 지역 콘텐츠 기업 현황 및 창작자 실태조사 보고서(2022), 한국콘텐츠진흥원

❖ (지원 현황) 국내 만화산업의 지원 현황은 크게 제작 역량 강화와 유통 지원, 으로 구분

- 제작 역량 강화 분야 : ①창작 및 제작 지원, ② 전문인력 양성, ③ 취약계층 작가 양성, ④공모전 및 시상
- 유통 지원 : ①제작 역량 강화, ② 만화 유통 및 산업 기반 조성, ③ 해외 진출 지원
- 제작 역량 강화는 총 12개 세부사업, 유통지원은 13개 세부사업으로 구분할 수 있음

❖ (지원사업 수행의 애로사항) 지원사업에 대한 애로사항은 복잡한 지원사업 신청 및 행정절차가 31.3%와 짧은 수행기간(21.3%), 지원금액 사용기준 제한(18.8%)로 나타남

- 대다수의 사업체가 1인 혹은 소규모임을 고려할 때, 지원사업에 대한 접근성에 애로사항을 가지고 있음



<국내 만화산업 지원현황>

구분		세부 사업
제작 역량 강화	창작 및 제작지원 (3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양성 만화 제작 지원</li> <li>창작 초기 단계 지원(만화 기획 개발)</li> <li>만화 독립출판 지원</li> </ul>
	전문인력 양성(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>웹툰창작체험관·지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영</li> <li>전문인력 양성</li> </ul>
	취약계층 작가 양성(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>청년 장애인 웹툰아카데미 조성 및 운영</li> <li>웹툰 시니어 멘토링</li> </ul>
	공모전 및 시상 (5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>대한민국 만화 대상</li> <li>오늘의 우리만화</li> <li>대한민국 창작만화 공모전</li> <li>전국 디지털만화 창작경연대회(네이버웹툰 최강자전)</li> <li>만화 원작 활성화 공모전</li> </ul>
유통 지원	제작 역량 강화 (3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>만화 IP 프로모션 지원</li> <li>글로벌 프로젝트 기업 육성</li> <li>신기술 연계 만화 콘텐츠 제작 지원</li> </ul>
	만화 유통 및 산업 기반 조성 (7)	<ul style="list-style-type: none"> <li>웹툰 아카이브 구축</li> <li>만화 자료 수집 및 정보 구축</li> <li>만화 전시</li> <li>만화 콘텐츠 다각화 지원</li> <li>선순환 공정 생태계 조성(만화인 헬프데스크)</li> <li>만화 평론 활성화</li> <li>부천국제만화축제</li> </ul>
	해외 진출 지원 (3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>만화 해외 수출 및 국내외 마케팅 지원</li> <li>한국 만화 해외 전시 및 만화 교류 지원</li> <li>수출 작품 번역 지원</li> </ul>

자료 : 만화산업백서(2022) 요약 정리

❖ (지원분야 수요) 개발 장비 및 도구 지원이 42.5%로 가장 높음

- 유통 및 홍보/마케팅(사업화)가 39.5%, 콘텐츠 관련 교육 및 컨설팅 36.9% 순으로 나타남
- 만화산업에서는 유통 및 사업화지원(44.3%)가 1순위 이며, 다음으로 장비 및 도구지원(40.1%), 저작권 등 법률(34.4%), 교육(32.8%), 작업공간 및 입주 시설(31.8%)이 높게 나타남

## 5 웹툰 작가 특성

- ❖ **(작가 현황)** `21년 기준 국내 웹툰 작가의 수는 총 9,326명으로 전년 대비 (7,407명) 25.9%의 증가를 보임
- ❖ **(작가 특성)** 웹툰 작가의 평균 연령은 33.7세, 성별 비율로는 여성 작가의 비율이 60.8%(`20) → 66.5%(`21) → 69.0%(`22)로 매년 증가하는 추세
  - 2020년 이후에 데뷔한 비중이 32.4%로 점차 증가하는 추세
- ❖ **(지역 분포)** `22년 기준 경북은 약 1.8%의 웹툰 작가가 분포하는 것으로 나타남
  - 대다수 웹툰 작가는 수도권(서울, 경기, 인천)에 거주(69.3%)
- ❖ **(제작 형태)** 오리지널 웹툰 제작 비율이 66.0%를 차지
  - 최근에는 원작(웹소설 등) IP를 활용한 웹툰 제작 비율이 34.0%로 그 지분이 증가하는 추세임
- ❖ **(창작 활동 및 환경)** 일평균 창작 시간은 10.5시간, 주 평균은 5.8일
  - 혼자 작업 작가(45.4%), '1명'의 보조작가 작업 비율은 29.3%
  - 웹툰 창작 활동에서 겪은 어려움은 '작업/휴식 시간 부족'(83.6%)이 가장 높고, 그 '경제적 어려움'(82.7%), '정신/육체 건강 악화'(82.5%), '플랫폼과 수익 배분을 둘러싼 갈등'(54.5%) 등의 순
  - 악성 댓글을 경험한 비율은 50.6%이며, 그 중 76.1%는 악성 댓글로 인해 스트레스를 받는다고 응답함
  - 저작권 침해 경험으로 웹툰 불법 공유 사이트에 게재된 경험이 있는 작가는 58.9%로 나타남.
- ❖ **(계약 현황)** 웹툰 작가가 선호하는 계약상대를 플랫폼(66.8%)
  - 플랫폼을 선호하는 이유는 '수익배분'(69.0%) 때문이고, 에이전시/스튜디오를 선호하는 이유는 '플랫폼과의 계약 시, 더 나은 협상력 확보'(27.2%) 때문인 것으로 나타남.
  - 계약 형태로는 '작품당 연재계약으로 작업(저작권 보유)'이 67.8%(공동저작

포함 시, 89.4%)로 가장 높게 나타남.

- 서면 계약 체결 비율이 87.5%이며, 만화분야 표준계약을 인지하고 있는 작가의 비율은 71.6%로 나타남.

## 6 지역 시사점

### 1) 청년친화형 웹툰 산업 공간 및 기반 조성

#### ○ (기반 조성) 거점형 웹툰창작체험관 지정 및 웹툰캠퍼스 공간 마련

■ 웹툰 창작·소비문화 확산을 위한 지역거점을 마련하여 전문교육 인프라를 조성을 통한 선순환적 만화 생태계를 조성 필요

- 웹툰창작체험관은 예비 창작자 육성을 지원하는 거점형 체험관과 청소년 직업 체험 교육을 지원하는 지역형 체험관 운영 중
- 거점형은 충북, 세종,, 충남, 경기 총 4개소가 있음

■ 현재 경북지역의 거점형은 존재하지 않으며, 유치 및 조성에 대한 세부 실행 계획 및 절차에 대한 준비 필요

<웹툰 창작체험관 조성 현황(33개소)>

구분	기관명	소재지	구분	기관명	소재지
거점형	충북과학기술혁신원	충북	지역형	춘천교육문화관	강원 춘천
거점형	한국영상대학교산학협력단	세종	지역형	발한도서관	강원 동해
거점형	충남정보문화산업진흥원	충남	지역형	선바위도서관	울산 울주
거점형	고양산업진흥원	경기	지역형	의성군립도서관	경북 의성
지역형	평택시립안중도서관	경기 평택	지역형	대현도서관	대구 북구
지역형	포항시립포은중앙도서관	경북 포항	지역형	원주교육문화관	강원 원주
지역형	광진정보도서관	서울 광진	지역형	진천군평생학습센터	충북 진천
지역형	효성도서관	인천 효성	지역형	당진시립도서관	충남 당진
지역형	완주군립중앙도서관	전북 완주	지역형	김해안동문화의집	경남 김해
지역형	경산생활문화센터	경북 경산	지역형	속초교육문화회관	강원 속초
지역형	문경시청소년문화의집	경북 문경	지역형	한봄고등학교	경기 수원
지역형	구립은평뉴타운도서관	서울 은평	지역형	중부대학교산학협력단	경기 고양
지역형	울산동구청소년진로지원센터	울산 동구	지역형	부산연제돛도서관(신규)	부산 연제
지역형	보령시평생학습관	충남 보령	지역형	서울양천도서관(신규)	서울 양천
지역형	삼척교육문화관	강원 삼척	지역형	(사)한국만화가협회(신규)	서울 성동
지역형	안양시립관양도서관	경기 안양	지역형	해피유자립생활센터(신규)	경기 성남
지역형	둘리뮤지엄	서울 도봉	지역형		

자료 : 만화 산업백서(2022), 한국콘텐츠진흥원

❖ **(지역웹툰캠퍼스)**는 웹툰창작체험관의 지역 창작자 육성에서 한 단계 발전하여 수도권에 편중된 만화 관련 인프라의 격차를 해소하고 문화 향유권 확대와 지역 만화산업 활성화를 위해 기획

- 총 9개 지역에서 캠퍼스가 운영 중이며, 전시홀, 쉼터, 교육실, 입주실로 구성
- 경북웹툰캠퍼스(경주)의 경우, 황남초등학교(구)에 조성, 1층은 전시홀 및 쉼터, 교육실로 운영 중이며, 2층은 입주작가실 총 11개, 입주기업실 2개로 운영 중

<웹툰캠퍼스 현황(9개소)>

기관명	소재지
순천글로벌웹툰센터	전남 순천시
대구디지털혁신진흥원	대구 수성구
대전정보문화산업진흥원	대전 중구
부산정보산업진흥원	부산 해운대구
경남문화예술훈원	경남 창원시
제주영상문화산업진흥원	제주 서귀포시
전라북도콘텐츠융합진흥원	전북 전주시
경상북도콘텐츠진흥원	경북 경주시
세종테크노파크(신규)	충남 세종시

자료 : 만화 산업백서(2022), 한국콘텐츠진흥원

## ○ (환경 조성) 웹툰 작가 특성을 고려한 직·주·문 정주환경 조성

❖ **(직장+주거)** 평균 연령(33.7세)을 고려한 직장공간, 주거공간, 문화공간(전시) 조성 필요

- 평균 작업 시간(10.5시간) 및 주 평균(5.8일)을 고려한 직장+주거 공간을 합친 새로운 오피스주거 공간 조성을 통한 신규 작가 양성 및 유치
- 또한 작업 공간 및 입주시설이 높게 나타남에 따라, 작가의 수요를 고려한 주거형 오피스에 대한 방안 마련 필요(폐교 및 유휴시설 활용)

## ○ (생태계 기반 조성) 선순환 생태계 조성

❖ **(지원체계 구축)** 오피스 주거공간과 병행하여, 같은 건물 내 창작물에 대한 사업화지원, 장비 및 도구, 저작권 등 법률지원, 교육 등 원스톱 지원체계를 구축 필요

- 웹툰작가의 평균 연령 및 작업 시간을 고려한 원스톱 지원체계 구축을 통한 밀착 지원 시스템 운영은 필수 조건으로 판단됨
- 차후 지역 내 新산업의 후보군으로 공간조성을 바탕으로 한 웹툰 산업 육성의 기초를 준비하는 것이 선제적인 조건
- 지원 및 교육 시스템이 기구축된 경북문화재단 콘텐츠진흥원의 분원 유치 등도 고려

❖ **(상시 컨설팅 운영)** 웹툰 산업의 규모 확대에 따른 법률, 세무·회계, 창업 등 만화산업 종사자들이 만화 창작 및 산업 활동 과정에서 발생하는 상시 컨설팅 지원제도 필요

- 웹툰 제작 계약서 검토 및 법령 해석, 만화 IP 양도 및 사업화, 불공정 거래에 관한 법률 자문 등 전문 컨설팅

## 2) 예비 웹툰 작가 중심의 통한 웹툰 인재 양성 및 발굴

❖ **(전문인력 양성)** 다양한 만화 창작 전문교육을 통해 웹툰 창작 저변 확대와 단계적 교육 프로그래밍을 통한 만화산업 핵심인력 양성 필요

❖ **(전문교육 과정개설)** 예비 만화가, 현직 만화가 및 업계 종사자 등을 위해 기획, 제작, 비즈니스 실무까지 다양한 역량 강화 교육 프로그램을 제공 필요

- 웹툰 편집, 배경, 스케치 등 웹툰 창작 분야 중 세분화된 교육과정과 오토드로잉, 메타버스 등 기술 교육 등에 대한 세부적인 교육과정 개설이 요구됨
- 웹툰 예비 작가 및 웹툰 산업 관련 종사자의 전체적인 교육 과정 개발이 필요함

❖ **(지역 IP를 활용한 공모전)** 웹툰 창작 저변 확대 및 만화 원천 IP를 활용한 발굴

- 웹툰을 기반으로 한 영화, 드라마, 소설 등 다양한 분야로 확장 가능한 우수 신규 작품을 발굴
- 구미대학교 전국 고교생 게임아트 & 웹툰 공모전(매년 실시)
- 경북웹툰캠퍼스 전시 작가 공모
- 경북문화재단 콘텐츠진흥원과 연계한 공모사업 발굴 방안 마련 필요

- ❖ **(창작지원사업)** 오피스 주거공간지원 및 제작지원을 대상으로 한 예비 웹툰 작가 발굴에 대한 지원사업 추진 방안 마련 필요
  - 경북웹툰캠퍼스 웹툰작가 창작지원사업('23년, 총 9명 선정)

### 3) 기타

- **(로드맵 수립) 지역 내 新산업의 기반조성 산업군으로 웹툰 산업의 지역적인 육성을 중장기 추진 로드맵 수립 필요**
  - ❖ 지역 내 기반이 전무한 웹툰 산업을 육성하기 위한 지역 특성, 작가 특성 등을 고려한 생태계 조성을 위한 중장기 로드맵 수립이 필수
  - ❖ 지역 내 웹툰 산업에 대한 생태계 조성이 미흡함에 따라 유통지원에 대한 부분은 차후 중장기 로드맵 수립을 통한 구체화가 필요

## 참고 문헌



### ○ 국내문헌

- 박지혜, 2022, K-웹툰산업의 IP 확대와 글로벌 진출 시사점. 산업연구원 산업경제분석(2022.11)
- 소프트웨어정책연구소, 2022, 2021 국외 디지털 콘텐츠 시장 조사
- 오은주, 김주진, 송태수, 2020, 디지털경제시대 서울 웹툰산업 성장과 정책과제, 서울연구원
- 한국콘텐츠진흥원, 2021, 2021 웹툰 사업체 실태조사보고서.
- 한국콘텐츠진흥원, 2022, 2022 만화 산업백서.
- 한국콘텐츠진흥원, 2022, 2022 웹툰 사업체 실태조사보고서.
- 한국콘텐츠진흥원, 2022, 2022 웹툰 작가 실태조사보고서.
- 한국콘텐츠진흥원, 2022, 2022 지역 콘텐츠 기업 현황 및 창작자 실태조사.



## GERI 산업이슈 브리프

---

발간호수 : 2023년 제2호

발간물명 : 웹툰산업 시장 동향과 지역 시사점

---

- 본 자료에 수록된 내용은 연구자의 의견으로 기관의 공식 견해가 아님을 밝힙니다.
- 본 자료에 수록된 내용 중 문의사항이 있으시면 아래로 연락주시기 바랍니다.

39171 경북 구미시 산동읍 첨단기업1로 17 구미정책연구소

Tel. 054 479 2262 Mail. thekey@geri.re.kr