

II. 만화

글로벌 웹툰 플랫폼 확대가 한국 웹툰의 해외진출에 주는 시사점

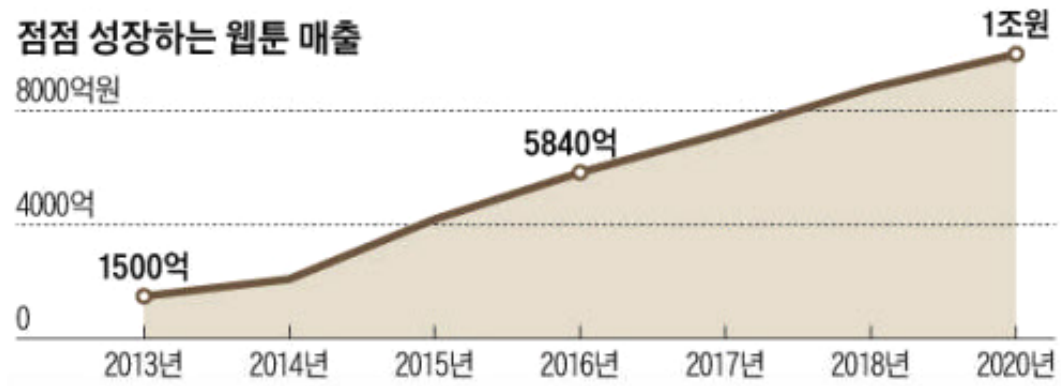
1. 글로벌 시장에서 주목받고 있는 웹툰

- 글로벌 만화시장에서 대부분의 국가들은 여전히 출판 만화 중심의 시장구조를 형성하고 있으며 디지털 만화가 차지하는 비중은 크지 않으나 아시아를 중심으로 웹툰 시장이 빠르게 성장하고 있음. 특히 웹툰 콘텐츠에 대한 인기를 넘어 드라마, 영화, 게임 등을 위한 원천 IP로 활용되면서 주목 받고 있음
 - 웹툰은 일반적으로 ‘세로 스크롤 기반으로 인터넷을 통해 출판되는 디지털 만화’로 정의되며, 글로벌 시장에서 인터넷 만화를 의미하는 웹코믹스(webcomics)나 웹카툰(webcartoon)과는 페이지 전환, 작품 형식 및 길이 등에서 차별적인 것으로 인식되었음. 그러나 최근 디지털 만화시장이 성장하고 한국 웹툰이 아시아를 중심으로 빠르게 확산되면서 국가별로 웹툰과 웹코믹스가 구분 없이 사용되는 경우가 많으며, ‘디지털 만화 또는 인터넷 만화’를 통칭하는 용어로 사용되기도 함
 - 최근 아시아뿐만 아니라 북미, 유럽 등 다양한 지역에서 웹툰 플랫폼이 지속적으로 증가하고 있으며, 기존 만화의 디지털 출판이 아닌 온라인 기반의 작품이 늘어나기 시작
 - 특히 한국 및 중국 등을 중심으로 웹툰 IP 기반의 2차 콘텐츠 제작이 활발해지면서 글로벌 시장에서 웹툰에 대한 관심이 커지고 있음

2. 국내 웹툰 시장 성장에 따른 해외 진출 확대 필요성 증가

- KT경제경영연구소 자료에 따르면 2016년 국내 웹툰 시장은 5,840억 원 규모로 3년 만에 4배에 가까운 놀라운 성장세를 보였으며, 향후 2020년에는 1조 원에 달할 것으로 전망함
 - 이러한 국내 웹툰 시장의 성장에는 유료 서비스 전환 성공, IP를 활용한 2차 콘텐츠 제작으로 수익 확대, 해외 시장에서 발생하는 수익 증가가 주요 원인으로 꼽힘
 - 특히 국내 웹툰이 중국, 동남아를 시작으로 최근에는 북미와 일본 등으로 진출 지역이 확대 되고 있어 향후 웹툰의 해외 수익이 1,000억 원에 이를 것으로 전망되고 있음

그림 | 국내 웹툰 시장 규모 및 전망



출처: KT경제경영연구소: 조선닷컴, 급성장 웹툰시장, 수출로 1조 시대 연다, 2017.4.16 자료 재인용

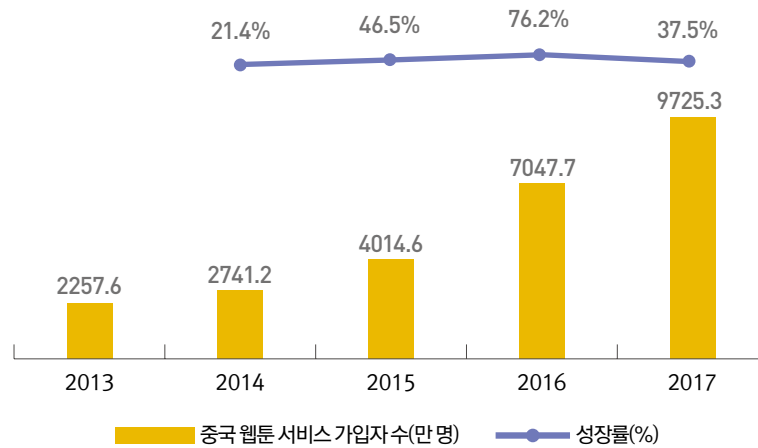
- 그러나 일본 등 해외 웹툰의 국내 유입과 급성장하고 있는 중국의 웹 콘텐츠 시장은 국내 웹툰의 지속성장과 해외 진출 확대에 위기 요인이 될 수 있음
- 국내 웹툰 시장이 빠른 속도로 성장해왔고, 최근 해외 진출 또한 활발해지고 있지만 아직 까지 아시아 국가를 제외하고는 그 성과가 두드러지지 못하고 있는 것이 현실임
- 특히 북미나 유럽 등 다른 권역의 경우 권역에 따라 장르 선호도나 문화적 차이, 시장 구조의 상이함 등으로 아시아 시장과 비교해 해외 진출이 더딘 상황
- 최근 글로벌 시장에서 웹툰에 대한 관심이 커지고 있는 만큼 국내 웹툰의 해외 진출과 이용자 확장을 위해 아시아뿐만 아니라 다른 권역의 웹툰 플랫폼과 콘텐츠 사례를 중심으로 특성들을 파악할 필요가 있음

3. 해외 웹툰 플랫폼 및 콘텐츠 동향

1) 거대 규모를 형성하고 있는 중국 웹툰 시장

- 중국은 거대한 시장 규모를 바탕으로 웹 콘텐츠 수요가 폭증하며, 웹툰 이용자 역시 빠르게 성장하고 있음. 특히 젊은 작가들의 등장과 웹툰을 기반으로 한 2차 콘텐츠 제작이 활발해지면서 주목 받고 있음
- 중국 리서치 기업 아이리서치(iResearch)에 따르면, 2016년 중국 웹툰 이용자 수는 전년 대비 76.2% 증가한 7,075만 명에 이른 것으로 나타남

그림 | 중국 웹툰 플랫폼 이용자 수 및 성장률 변화



출처: iResearch(2016), 2016年中国漫画行业报告

- 중국 웹툰 플랫폼의 경우 한국과 유사한 수익 모델을 보이고 있음. 즉 처음부터 무료로 제공되거나 완결된 웹툰의 경우 유료로 전환하는 케이스를 찾아 볼 수 있으며, 반대로 유료로 서비스하는 웹툰의 경우 일정 기간 이후 무료로 전환하는 것임. 특히 무료 중심의 플랫폼들은 웹툰 자체보다 IP를 활용한 사업을 통해 수익을 내고 있음
- 중국 대표 웹툰 플랫폼은 시나(新浪)의 SNS 웨이보(微博)에서 출시한 웹툰 플랫폼 ‘웨이만화(微漫画)’, 2차 콘텐츠 제작이 주요 비즈니스 모델인 ‘콰이칸 만화(快看漫画)’, 인터넷 기업 텐센트의 ‘텐센트 만화(腾讯动漫)’가 대표적임
 - ‘웨이만화’는 중국 웨이보에서 출시한 웹툰 서비스로 중국 최대 소셜 미디어를 적극 활용해 인기 만화 리스트 정보를 실시간으로 제공하고 있으며, 웨이보와 연동한 다양한 콘텐츠 및 작가 지원 프로그램 등을 실시하고 있음. 국내 웹툰으로는 〈이웃사람〉, 〈아파트〉, 〈신과 함께〉 등이 서비스되고 있음
 - ‘콰이칸 만화’는 인기 만화작가이기도 한 천안니(陈安妮)에 의해 2014년 9월 설립되어 2016년 12월 말 기준 7,150만 명⁴에 이르는 이용자 수를 확보함. 현재 무료로 서비스되고 있으며, 출판, 파생 상품, 2차 콘텐츠 제작 등이 주요 비즈니스 모델임. 국내 웹툰으로

4 搜狐,快看漫画融资2.5亿,去年对它来说是“伟大”的一年,2017.01.11.

※해당이용자 수는 ‘콰이칸 만화’의 발표에 따른 이용자 수로, 발표 시점이나 발표 주체가 다르기 때문에 아이리서치 자료내용과 서로 상충될 수 있음

- 〈마녀〉, 〈황제의 외동딸〉, 〈꽃도사〉 등을 서비스하고 있음
- ‘텐센트 만화’는 중국 최대 인터넷 기업 텐센트의 웹툰 플랫폼으로 2017년 7월 기준 20,000개 이상의 중국과 해외 만화와 600명 이상의 독점 작가, 9,000만 명 이상의 월간 이용자를 보유하고 있음.⁵ 한국 웹툰으로는 다음 웹툰과 카카오페이지 웹툰 20여개 작품이 연재되고 있음
 - ‘텐센트 만화’의 대표 작품인 〈尸兄(시형)〉은 텐센트 누적 조회 수 40억 뷰에 달하며, 이 인기를 기반으로 약 5,000만 위안(90억 원)의 IP 판매 수익을 올림
 - 중국 웹툰 플랫폼의 주요 인기 만화는 판타지, 로맨스 장르가 많은 비중을 차지함. 만화뿐 아니라 다른 웹 콘텐츠들도 특정 장르에 특화된 지점이 있지만 무엇보다 2차 콘텐츠 제작의 용이성이 중요한 중국 웹툰 시장 구조가 중요한 영향을 미친 것으로 파악할 수 있음
 - 또한 이러한 장르적 특성은 일부 일상 만화를 제외하면 아시아 지역에서 거의 유사하게 나타나고 있음

표 | 2017년 7월 12일 중국 주요 웹툰 플랫폼별 인기 만화(‘좋아요’ 및 구독자 수 기준)

플랫폼	작품명	작가	장르
웨이만화	伊吹五月条漫集	神评论工厂	사극/로맨스
	永恒之枪	黑暗王朝	판타지/서스펜스
	渡灵Guarding	—Buddy—	판타지/미스터리
	铁鸥	LAS91214	공상과학/서스펜스
콰이칸만화	朝花惜时	壳小杀/ 夏天岛+左小翎/ 夏天岛	로맨스
	甜美的咬痕	锐思+伊凯	로맨스
	捡到只小狐狸	通幽/夏天岛+叨叨君/夏天岛	로맨스
	与爱有关	空枣	로맨스
	阎王不高兴	使徒子	판타지
텐센트만화	通灵妃	肉肉	로맨스
	猫妖的诱惑	青玉	로맨스
	妖怪名单	糖人家	판타지
	帝王侧	豆子喵喵	사극/로맨스
	我要霸占你的吻	玉米土豆/MDF	코미디/로맨스

출처: 각 웹툰 플랫폼 홈페이지

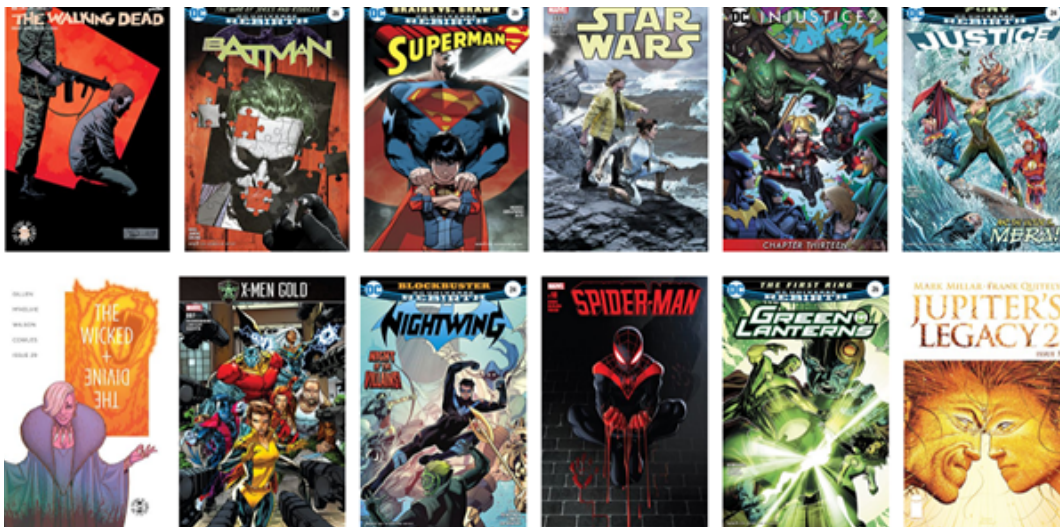
5 南方网, 2017 CCG高峰论坛: 腾讯动漫以《一人之下》分享精品IP价值观, 2017.07.06.

※ 해당 이용자 수는 ‘텐센트’의 발표에 따른 이용자 수로, 발표 시점이나 발표 주체가 다르기 때문에 아이리서치 자료 내용과 서로 상충될 수 있음

2) 점차 높아지는 인지도와 향후 잠재력이 풍부한 미국 웹툰 시장

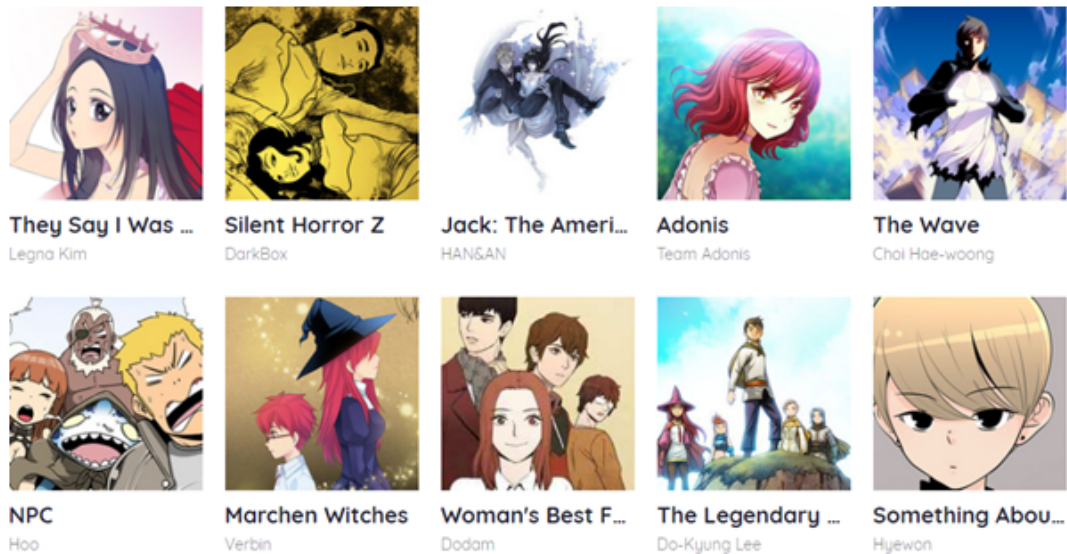
- 미국의 디지털 만화시장은 한국의 웹툰 형식이 아닌 기존 출판 만화의 디지털 서비스 형태가 주류를 이루고 있으며, 장르 또한 인쇄 만화의 대세인 히어로물에 치중되어 있음. 그러나 웹툰 플랫폼인 ‘타파스’가 유료 모델을 도입한 이후 수익이 빠르게 증가하고 있으며, 의회 도서관이 아카이브 서비스를 실시하는 등 향후 잠재력이 큰 시장으로 평가됨
 - 미국 디지털 만화는 웹툰 형식 보다 기존 인쇄 만화의 디지털 전환 성격이 강함. ‘아마존(Amazon)’이 소유한 디지털 만화 서비스 ‘코믹솔로지(comixology)’가 대표적인 플랫폼으로 베스트셀러 작품들은 <워킹 데드(Walking Dead)>, <배트맨(Batman)>, <수퍼맨(Superman)>, <스타워즈(Star Wars)>, <저스티스 리그(Justice League)>, <엑스맨(X-man)> 등 히어로 만화나 드라마를 원작으로 하는 만화인 경우가 대부분
 - 주요 미국 디지털 만화 플랫폼의 경우 다양한 수익 모델을 보여주고 있음. ‘코믹솔로지’의 경우 단편 구매뿐 아니라 일정 비용을 지불하면 플랫폼 내 대부분의 콘텐츠를 볼 수 있는 구독형 서비스가 주요 수익모델임. 반면 ‘타파스’와 같은 웹툰 플랫폼들은 한국과 유사한 비즈니스 모델을 통해 수익을 창출하고 있음
- 인쇄 만화의 디지털 출판이 아닌 웹툰 성격의 만화를 주로 서비스하는 대표적인 플랫폼은 ‘타파스’가 있음. ‘타파스’는 한국의 웹툰 모델을 그대로 미국에 적용한 케이스로 현재 월평균 방문자 수 130만 명과 2만 1,000여 명의 작가, 3,000여 개의 웹툰 작품이 등록되어 있음

그림 | 코믹솔로지 베스트셀러 목록(2017년 7월 12일 판매량 기준)



출처: 코믹솔로지 홈페이지

그림 | '타파스'의 상위 10개 인기 웹툰(2017년 7월 12일 구독자 수 기준)



출처: 타파스 홈페이지

- 주요 인기 웹툰의 상당 수가 한국 웹툰으로 <왕의 딸로 태어났다고 합니다>, <아메리칸 유령 책>, <달빛조각사>, <파동>, <아도니스>, <85년생> 등이 구독자 수 기준 상위 10위에 위치해 있으며, 대부분이 로맨스와 판타지 장르임
- 또한 2016년 유료화 기능을 추가한 후 <왕의 딸로 태어났다고 합니다> 등 월 매출 천만 원 이상의 작품들이 등장하는 가시적 성과를 보이는 중
- 미국 의회도서관은 2017년 6월 온라인에 산재해 있는 웹코믹을 하나로 통합하기 위한 무료 '온라인 웹코믹 아카이브' 서비스 시작. 이는 만화 산업 작가와 캐릭터의 다양성 배양을 목적으로 하고 있으며, 특히 여성, LGBT⁶ 등 주류 만화에 포함되지 못했던 웹툰에 초점을 맞추고 있음
- 미국 의회도서관은 2014년 6월부터 웹코믹 아카이브 개설을 위해 만화를 수집하고, 2017년 6월 웹코믹 아카이브의 정식 서비스를 시작. 아카이브는 웹 전용으로 제작된 만화, 그래픽 노블, 오리지널 만화 일러스트 등을 무료로 공개
- 특히 작가와 캐릭터의 다양성 확대에 초점을 맞추고 있으며, 만화 산업에서 주류가 되지 못한 여성 작가, LGBT 관련 주제를 담고 있는 만화를 수집하고자 했음. 현재 40여 편의 만화가 포함되어 있으나 점차 확대할 예정

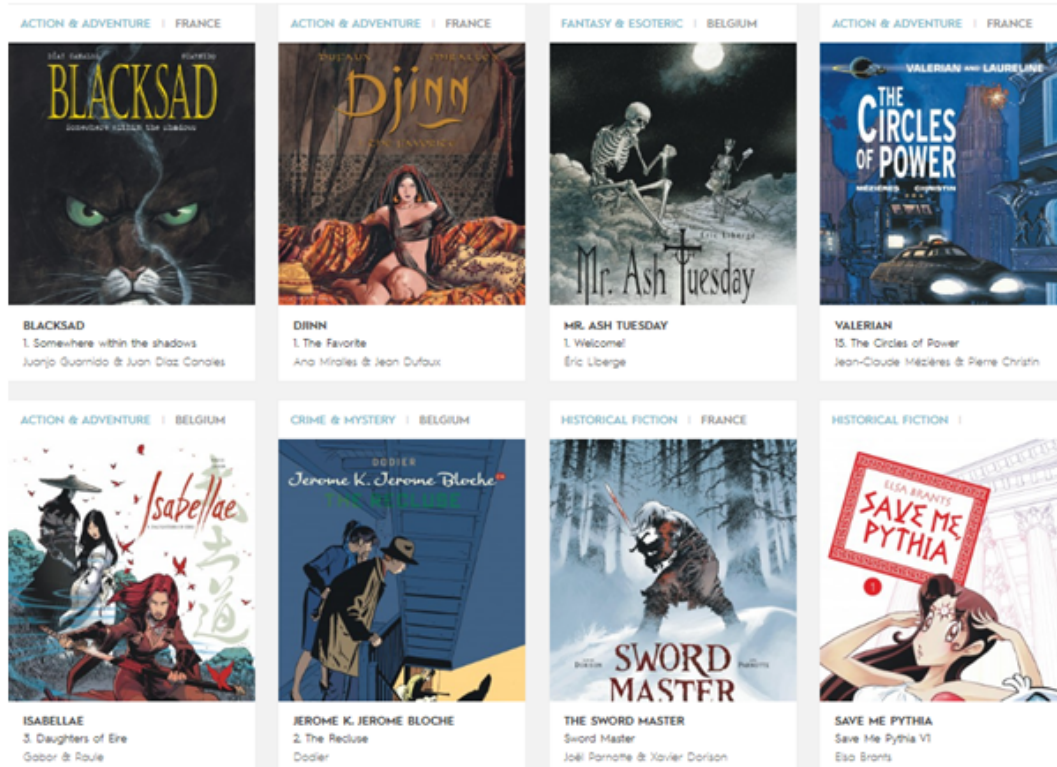
6 레즈비언(lesbian), 게이(gay), 양성애자(bisexual), 트랜스젠더(transgender)의 앞글자를 딴 것으로 성적소수자를 의미

- 미국 의회도서관의 웹코믹 아카이브는 상업적 목적이 아닌 산업 내 다양성을 목적으로 하고 있으며, 기존과 다른 형식의 디지털 만화를 알리고 있다는 점에서 주목할 필요가 있음
- 세계 최대 PC게임 플랫폼인 ‘밸브(Valve)’사의 스팀(Steam) 베타 클라이언트에서 디지털 만화 유통 인터페이스가 발견되면서 스팀이 게임 외에 추가 콘텐츠를 판매할 것이라는 예측이 나옴
 - 스팀은 세계 최대 온라인 PC게임 플랫폼으로 2017년 7월 기준 약 2억 3,000만 명의 이용자를 확보하고 있으며, 최근 2주 동안 게임을 플레이한 액티브 유저만 4,200만 명에 달함. 만화와 게임 IP가 산업적으로 분리되어 있지 않고, 다양한 만화 IP가 게임으로 제작된 것을 감안했을 때 스팀에서 디지털 만화 유통은 자연스러운 현상으로 평가됨
 - 특히 스팀 이용자들이 디지털 유통 플랫폼을 통해 이미 많은 게임 콘텐츠를 구매하고 있으며, 이는 유사한 디지털 콘텐츠 구매에 있어 거부감이 상대적으로 적을 것으로 예상됨
 - 미국에서 만화는 주로 오프라인 매장을 통해 유통되고 있으며, 디지털 플랫폼을 이용하는 독자들은 기존 만화 팬과 다른 성격을 지닌다는 평가. 즉 게이머, 영화나 애니메이션 매니아 같은 대중문화 팬 등이 디지털 만화를 통해 신규 독자가 되고 있다는 것임
 - 따라서 스팀과 같은 이미 안정화된 글로벌 플랫폼에서 디지털 만화 유통은 디지털 만화시장의 성장을 촉진할 것으로 예상되며, 다양한 만화 콘텐츠를 통해 새로운 독자층을 끌어들이 수 있을 것으로 예상됨

3) 예술성 중심의 유럽 만화시장과 웹툰 플랫폼의 성장

- 유럽 만화시장은 아시아에서 인기 있는 판타지, 로맨스나 미국의 히어로물 보다 상대적으로 예술성 있는 만화들이 주를 이루고 있음. 이러한 장르와 내용의 차이는 한국이나 아시아 웹툰이 그대로 진출하기 어려운 배경이 되고 있음
 - 유럽의 대표적인 디지털 만화 플랫폼들은 대부분 세로 스크롤을 기본으로 하는 웹툰 형식 보다 기존 만화 형식을 그대로 지니고 있거나 인쇄 만화의 디지털 버전이 많은 비중을 차지함
 - ‘유럽 코믹스(Europe Comics)’는 프랑스-벨기에 만화 퍼블리셔인 미디어툰 라이선싱(Mediatoon Licensing)이 소유하고 있으며, 현재 유럽연합 집행위원회(European Commission)의 지원을 받고 있는 유럽 전문 디지털 만화 플랫폼임
 - 현재 많은 유럽 만화 퍼블리셔들을 파트너로 두고 있으며, 프랑스-벨기에 만화를 중심으로 유럽 만화를 영어로 번역해 유통하고, 2016년부터 ‘코믹솔로지’에 유럽 만화를 수출하고 있음. 또한 만화 서비스 이외에 유럽 만화 관련 뉴스, 작가 리뷰 등의 정보도 함께 제공하고 있음

그림 | '유럽 코믹스' 베스트셀러(2017년 7월 12일 판매량 기준)



출처: 유럽 코믹스 홈페이지

- '유럽 코믹스'의 주요 베스트셀러 장르는 액션·어드벤처 장르가 많은 비중을 차지하고 있으며, 그 외에 판타지, 범죄·미스터리, 역사 장르가 주를 이루고 있음. 베스트셀러 만화의 대부분은 프랑스와 벨기에 만화가 차지하고 있으나 신간의 경우 폴란드, 세르비아, 이탈리아 등 다양한 유럽 국가들의 만화가 출간되고 있음
- '이즈니오(Izneo)'는 유럽 최대 디지털 만화 플랫폼으로 2010년 5월 서비스를 시작한 이래 1만 개 이상의 유럽 만화 작품을 보유하고 있음. 한 건을 따로 구매할 수도 있으며, 정액제를 통해 모든 만화를 자유롭게 이용할 수도 있음
- '이즈니오' 역시 프랑스-벨기에 만화를 중심으로 인쇄 만화의 디지털 버전 콘텐츠를 주로 제공하고 있음. 베스트셀러 작품들은 주로 프랑스, 벨기에 만화들로 대부분 어드벤처 장르의 만화들이 차지하고 있음
- 인쇄 만화의 디지털 버전이 아닌 웹 페이지나 모바일에 최적화된 웹툰 형식의 디지털 만화는 프랑스의 '델리툰(Delitoun)'이 대표적임. 특히 '델리툰'은 탭툰을 통해 한국 웹툰이 연재되고 있으며, 여러 명의 한국 작가들도 활동 중임

그림 | '이즈니오'의 주요 베스트 셀러 (2017년 7월 2주 기준)



출처: 이즈니오 홈페이지

- 웹툰 중심의 플랫폼 성격으로 다른 유럽 플랫폼에 비해 로맨스와 판타지가 상위에 위치해 있는 경우가 많으나, 아시아 지역처럼 대부분을 차지하는 것은 아님. 인기 순위 1위~7위 웹툰 중 로맨스는 3편이며, 액션 2편, 스릴러와 유머가 각 1편을 차지하고 있음
- 인기 순위 1위를 차지하고 있는 웹툰은 한국 이나래 작가의 <허니 블러드>로 앙굴렘(Angoulême) 페스티벌, 도쿄 엑스포에 초청되어 사인회와 드로잉 쇼(drawing show) 등의 이벤트를 열기도 했음. 현재 매주 연재되고 있는 웹툰의 상당 수가 한국 작가들의 작품임
- 유럽 웹툰의 경우 아시아나 북미와는 차별되는 스토리 및 화풍을 가지고 있으며, 선호 장르 역시 차이를 보여 로맨스나 판타지 보다 액션·어드벤처를 선호하는 편임. 인쇄 만화의 디지털 버전들은 다른 권역에 비해 상대적으로 예술성 등이 강조되고 있으나, 웹툰 플랫폼의 경우 다른 일반 디지털 만화 플랫폼에 비해 장르적 속성이나 상업성이 보다 명확하게 드러나고 있음

4) 유료화 모델이 정착되지 않은 독립 작가 중심의 남미 웹툰 플랫폼

- 중남미의 경우 인구 규모와 디지털 인프라 개선 등으로 잠재력이 높은 시장으로 평가되고 있으나 높은 빈부격차, 불법복제 등의 문제로 기존 만화 출판사들도 디지털 전환을 꺼리면서 웹툰 시장이 크게 활성화 되지는 못하고 있음

- 남미 최대 콘텐츠 소비 시장인 브라질은 만화를 통칭하는 단어로 ‘콰드리뇨(Quadrinho)⁷⁾’가 사용되고 있으나 미국 히어로 만화는 ‘코믹스(Comics)’, 일본 만화는 ‘망가(Manga)’, 브라질 자국 만화는 ‘지비(GIBI)’로 통칭됨
- 〈모니카(Monica)〉를 비롯한 자국 만화가 40년 넘게 브라질 전체 출판 만화시장의 70%를 차지하고 있음. 또한 높은 유통비용과 빈부격차 등으로 인해 해외 만화의 경우 고소득층만을 타깃으로 하기 때문에 발행 부수 자체는 많지 않음
- 디지털 만화시장의 경우 불법복제 문제로 인해 기존 출판사들이 디지털 전환을 꺼리면서 크게 활성화 되지는 못하고 있으며, 디지털 출판이 아닌 웹툰 형식의 만화를 공식적으로 서비스하는 곳은 찾기 힘들. 최근 디지털 출판을 기반으로 하는 ‘콰드리뇨폴레(Quadrinhopole)’ 등의 플랫폼이 출범 하였으며, ‘콰드리뇨폴레’는 ‘GIBI Store’를 통해 약 90여 종의 디지털 만화를 서비스하고 있음
- 멕시코 시장 역시 브라질 만화시장과 상황이 크게 다르지 않음. 멕시코 출판 만화의 경우도 발행 부수가 많지 않아 소비자 물가에 비해 상대적으로 높은 가격이 형성되어 있음. 또한 일본 애니메이션의 영향으로 〈드래곤볼〉이나 〈나루토〉 등 일본 만화 인기가 높은 편임
- 디지털 만화 플랫폼의 경우 ‘TU Comics⁸⁾’, ‘Subcultura⁹⁾’가 대표적임. ‘TU Comics’의 경우 출판 만화 형식을 그대로 따르는 경우가 대부분이며, ‘Subcultura’는 기존 만화 형식 이외에 세로 스크롤 형식을 지닌 만화들이 혼재되어 있음
- 그러나 대부분 독립 만화가들을 위한 플랫폼으로 만화 유료 구독을 위한 메뉴는 찾을 수 없음
- 남미 웹툰 시장은 오프라인 유통 중심의 만화시장과 불법 복제에 대한 우려, 낮은 인터넷 인프라 수준 등으로 인해 디지털 만화시장 자체가 활성화 된 권역은 아님. 자국 만화를 위한 대부분의 디지털 플랫폼들이 수익을 목적으로 하고 있지 않으며, 독립 작가들을 위한 공간으로 활용되고 있음
- 그럼에도 개별 작가들의 블로그 중심으로 파편화되어 있던 디지털 만화시장에서 이들을 한 곳으로 모을 수 있는 플랫폼을 시도하고 있다는 측면은 긍정적으로 평가됨
- 또한 고정 브로드밴드 인프라 상황은 좋지 않으나 모바일 디바이스 보급 확대와 함께 무선 인터넷 인프라가 빠르게 개선되는 모습을 보임. ‘레진코믹스’의 남미 트래픽이 상대적으로 높은 부분을 감안했을 때, 향후 웹 보다 모바일을 중심으로 시장 진출을 고려하는 것이 보다 효과적일 것으로 판단됨

7 <https://quadrinhopole.com/>

8 <http://www.tucomic.es/tucomic>

9 <http://subcultura.es/>

4. 개별 권역 및 국가에 맞는 비즈니스 모델 고려 필요

- 웹툰은 기존 출판 만화와 달리 웹과 모바일에 최적화된 새로운 만화 형식으로 주목 받고 있으며, 콘텐츠뿐 아니라 IP로서의 가치 또한 높게 평가되고 있음. 따라서 현재 한국 웹툰의 해외 진출이 대부분 아시아 국가로 집중되는 상황에서 산업의 지속적인 성장과 확장을 위해서는 시장 다변화가 필수적임
 - 현재 아시아를 중심으로 확장되고 있는 국내 웹툰의 해외 진출은 로맨스와 판타지 장르가 중심이 되고 있으며, 특히 중국 진출의 경우 IP활용 가치가 높게 평가되고 있음
 - 그러나 북미와 유럽의 경우 선호 장르가 아시아 지역과 차이를 보이고 있어 웹툰의 장르 다양성이 필요할 것으로 판단됨. 유럽의 경우 어드벤처, 범죄 수사물의 인기가 상대적으로 높기 때문임. 또한 일반 디지털 만화 플랫폼과 웹툰 플랫폼에서 서비스 하고 있는 콘텐츠가 장르, 콘텐츠 형태, 타깃 독자 등에서 차이를 보이는 부분 역시 감안할 필요가 있음
 - 미국 역시 히어로물을 중심으로 인쇄 만화의 인기가 높으나, 웹툰 소비자들은 기존 만화 독자와 성격이 다른 것으로 평가되고 있어 게임이나 팝 컬처 매니아들에 대한 고려가 필요할 것으로 판단됨
 - 남미 시장의 경우 오프라인 중심의 유통 구조와 불법 복제에 대한 우려 등으로 디지털 플랫폼이 자리 잡는데 시간이 소요될 것으로 예상되나, 향후 잠재력이 높은 시장으로 평가 되고 있는 만큼 장기적인 관점에서의 진출 전략 마련이 필요할 것임
 - 또한 국내 웹툰의 경우 플랫폼을 중심으로 해외 진출이 시도되고 있는 만큼 콘텐츠의 다변화와 함께 현지 작가 및 콘텐츠 발굴은 물론, 개별 권역이나 국가에 맞는 비즈니스 모델 역시 고려할 필요가 있음
 - 콘텐츠 산업에서 원천 IP로 웹툰의 활용가치가 높아지면서 글로벌 시장의 관심이 커지고 있음. 따라서 국내 웹툰의 해외진출 다변화와 이용자 확장을 위해서는 시장 특성에 대한 보다 면밀한 분석과 판단이 필요할 것으로 판단됨

참고문헌

- Business Post, 김준구, 독립법인 된 네이버웹툰의 글로벌공략에 온힘, 2017. 4. 30
- Comiclist, Europe Comics and Cinebook available digitally in English on comiXology, 2016. 7. 22
- Gizmodo, The Library of Congress Wants More People to Get Into Webcomics, 2017. 6. 14

ICv2, ARE DIGITAL COMICS IN THE FUTURE FOR STEAM?, 2017. 6. 13
iResearch(2016), 2016年 中国漫画行业报告
Newsarama, Had DIGITAL Comic Books Hurt PRINT? Retailers, Publishers Talk State of the Business 2017, 2017. 1. 27
Platum, 북미 콘텐츠 플랫폼 타파스, 월 매출 평균 성장률 48% ↑, 2016. 12. 5
Southcn.com, 2017 CCG高峰论坛：腾讯动漫以《一人之下》分享精品IP价值观, 2017. 7. 6
The Washington Post, Webcomic fans, rejoice: Library of Congress is launching a new archive for you, 2017. 6. 13
ZDNet Korea, 폭풍 성장 웹툰…덩치 키우고, 세계로 뚫는다, 2017. 2. 7
조선닷컴, 급성장 웹툰시장, 수출로 1조시대 연다, 2016. 12. 13
출판문화산업진흥원, 도서 저작권 수출 가이드북 - 중남미편, 2017
한국경제, KT 웹툰 플랫폼 '케이툰', 중국 시장 공략 박차, 2017. 4. 16
한국문화관광연구원, 웹툰 미주 시장 현황 및 시사점, 2017
한국콘텐츠진흥원, 미국 콘텐츠 산업동향 2017년 10호