

2011. 10. 17.
제7호(통권7호)

콘텐츠산업 동향과 분석

LOCAL BROADCASTING MOVIE GAME CARTOON CHARACTER
CARTOON MUSIC CHARACTER FASHION ANIMATION
BROADCASTING MUSIC ANIMATION LOCAL PERFORMANCE FASHION



한국콘텐츠진흥원



2011. 10. 17.

I 심층 이슈 분석 : 미국 앱(App) 만화시장의 동향과 시사점

1. 미국 디지털 만화시장 구조 및 전망

- 미국 디지털 만화시장은 웹(Web), 전자책(e-Book), 앱(App) 등 스마트기기 중심의 디지털 만화 플랫폼으로 진화하고 있음
- 특히 미국 앱(App) 만화시장은 2009년 50~100만 달러에서 2010년 600~800만 달러로 추정. 2011년은 2010년 시장의 2배 이상 예상
- 만화 앱 판매순위에 따르면, 2010년 이후로 마블, 코믹솔로지, 디씨 코믹스, 아치 코믹스 앱이 도서부문의 매출 순위에서 아이폰과 아이패드 모두 5위 이내 차지
- PSP 등 휴대용 디지털 기기에서의 만화시장은 축소되는 반면 아이폰과 아이패드를 중심으로 디지털 만화 판매가 급속도로 증가하고 있으며, 전자책인 킨들, 누크는 디지털 만화시장에 영향을 미치고 있음. 스마트기기의 이용확대는 디지털 만화시장 확대에 기여할 전망
- 동적 연출이 강조되는 새로운 형식의 만화실험이 지속되면서 영화 및 게임 콘텐츠와의 연동, IPTV 및 SNS와의 연동 등 디지털 만화 생태계의 진화도 가속화될 전망

2. 미국 만화 앱(App) 분석

- 미국 앱스토어에 등재되어 있는 아이폰, 아이패드 만화와 관련된 앱들의 유형을 살펴보면, 디지털 만화 뷰어/구매 기능, 만화 전문서점/출판사 안내 기능, 만화서적 DB 기능, 만화 소식/행사/커뮤니티 관련 제공기능, 게임 연동 및 동적 연출 기능 등이 제공
- 만화 앱의 콘텐츠 게재 방식은 단권 앱, 단일 타이틀 앱, 복수 타이틀 앱, 미국 외 국적의 만화 앱 등 만화를 보고 구매할 수 있는 앱들이 타이틀과 권수에 따라 다름
- 만화 앱 주요 개발사들은 초기 만화 앱 전문 개발사 간의 경쟁에서 출판사들이 경쟁에 참여하면서 본격화. 웹과 앱, 그리고 오프라인 만화 전문서점과 출판사를 연결하는 서비스로 확대하고 있는 코믹솔로지, 마블 앱을 통해 만화 앱의 인기를 얻고 있는 마블, 마블과 함께 디지털 만화시장에서도 경쟁하고 있는 디씨 코믹스, 이외에 이미지, 다크호스 등의 만화 앱 개발사들이 존재

3. 시사점과 제언

- 출판(만화 포함)시장의 불황이 지속되는 가운데, 디지털 만화시장이 급성장하고 있어 앱(App) 만화 전문서점과 상생하는 디지털 만화의 확장전략이 고려되어야 함



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 특히 스마트기기(스마트 폰, 스마트 패드, 스마트 TV)의 보급 확산은 전통적인 출판만화와 디지털 만화(앱 만화) 시장의 소비자층을 분리시키고 있어 한국의 만화출판사와 앱(App) 만화제작사들이 관찰하여 전략을 세워야 할 것임
- 예컨대, 일본 비즈 미디어(VIZ Media)는 만화출판사들(소학관, 집영사, 소학관 프로덕션)이 공동출자한 미국 내 만화 유통회사로 <비즈 망가(VIZ Manga)> 앱을 서비스 중
- 국내도 3대 만화출판사 및 포털사, 이통사, 만화콘텐츠 제작사 등이 공동출자하여 <한국 앱 만화 포털> 구축 후, 운영을 통해 국산 만화의 글로벌 오픈마켓 유통 활성화로 수익모델 확대 필요
- 우수 출판만화에 대해 국내외 주요 오픈마켓용 디지털 만화로 제작하거나 국산 만화 앱 개발자와 서비스 운영자 간의 공정거래 활성화를 유도
- 특히 한국 만화는 어린이 만화, 학습만화 등에서 경쟁력을 가짐으로 풍부한 경험과 환경을 밑바탕으로 앱 만화를 제작하여 미국 앱스토어 진입을 시도하는 것이 필요

II 국내 출판 및 만화시장 동향

1. 2011년 2분기 출판 및 만화산업 매출 및 수출 동향

- 출판산업 매출규모는 약 4조 9,207억원이며, 만화는 약 1,765억원으로 총 5조 972억원중에서 출판(만화포함) 상장사의 매출액 비중은 10.7%
- 출판산업 수출규모는 1,127억원, 만화는 47억원으로 이중에서 출판(만화포함) 상장사의 수출액 비중은 1.3%

2. 온라인 유통구조의 변화에 따른 디지털 만화시장의 성장 기대

- 초기에는 대형 온라인 서점 위주의 전자책 유통구조였으나, 전자책 시장의 확대에 기존 온라인 플랫폼을 보유한 포털, 통신사 등 대기업들의 진출이 활발하여 급성장 예상
 - ※ NHN “네이버북스”, KT “올레북” 등 전자책 플랫폼 서비스 및 구축 중임
- 전자책 시장의 확대는 제작 및 유통비용 효율화로 기존 출판사들에게 매출증대가 기대됨
 - ※ 삼성출판사 “보들북-인기울동동요” 한국 앱스토어 최고 매출 1위 기록(50여종 이상의 교육용 앱을 출시하여 누적 건수 100만건 돌파)
- 국내 대형 포털사들이 온라인 만화 및 웹툰 유통을 주도하였으나, 스마트기기 보급 확대에 따라 통신사에서 온라인 만화와 웹툰 공급을 위한 플랫폼을 준비 중. 향후 국내 만화작가들(웹툰작가 포함)의 시장 진입 기회가 확대될 것으로 전망
 - ※ KT는 대원미디어와 업무협약을 체결하는 등 온라인 만화 플랫폼인 “올레만화” 서비스 구축 중



2011. 10. 17.

• 미국 앱(App) 만화시장의 동향과 시사점

1. 미국 디지털 만화시장 현황

□ 미국 디지털 만화 플랫폼별 현황

○ 웹(Web) 만화

- 웹 플랫폼이 발전한 우리나라와 달리 미국의 웹 만화는 주로 페이지 뷰어 기반의 온라인 열람 서비스로 전개되고 있으며, 2007년 마블 디지털 코믹스가 자사의 수천 종에 이르는 타이틀을 아카이브화하여 유료 회원에게 서비스하고 있음
- 개별 작가들의 독립적인 웹 만화들도 인기를 얻고 있는데, 대표적 사례는 <PhD 코믹스>의 작가 호르헤 참(Jorge Cham)으로, 대학원 생활을 다룬 만화 내용과 관련하여 수년째 미국 전역 대학원에서 초청 강연을 하고 있음
- 미국의 웹 만화 플랫폼은 아이폰, 아이패드 등 스마트 기기의 출현 이후 앱 만화로 급격히 이전되고 있는 상황

○ e 잉크 기반 전자책 만화

- e 잉크를 활용해 전자책을 볼 수 있도록 디스플레이 하는 휴대용 플랫폼으로서 대표적인 기기는 아마존의 킨들
- 만화의 경우, 흑백 화면, 가독성, 스크린 크기 등의 기술적 한계로 인해 흑백 만화 정도만 플랫폼으로 활용하고 있으나, 컬러 위주의 만화 진출은 기술개발 이슈와 맞물려 아직 예측이 불가능

○ 앱(App) 만화

- 앱 만화는 특정 기기의 앱 스토어에서 판매하여 고객의 기기에 설치되는 응용프로그램(애플리케이션)으로 구동되는 만화로서 현재 애플 앱 스토어를 유통환경으로 삼고 있으며, 안드로이드 앱 스토어도 빠르게 성장하고 있음
- 앱 만화의 붐은 애플 아이폰의 보급으로 촉발되었으며, 아이패드로 인해 가장 뜨거운 시장으로 확장

○ 기타 모바일 만화

- 네트워크 기능을 포함한 휴대 게임기 DSi, PSP 등을 통한 디지털 만화가 실험적으로 일부 서비스되고 있으나 산업적으로 유의미한 성과를 판단하기 어려움

I. 심층 이슈 분석



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 디지털 만화로서 앱(App) 만화시장의 동향과 전망
- 디지털 만화 중 새롭게 평가받고 있는 앱 만화시장
 - 최초의 디지털 만화라고 평가받는 1985년도 작품인 <새터(Shatter)>는 피터 B. 길스(Peter B. Gillis)가 스토리를 쓰고, 마이크 센즈(Mike Saenz)가 그림을 그린 작품으로, 이후 미국에서는 디지털 만화의 여러 실험과 시도가 이루어졌음
 - 웹 만화, 모션 코믹스¹⁾, 앱 만화 등 다양한 실험과 시도가 이루어진 미국의 앱 만화시장의 현황은 한국 앱 만화시장의 방향과 전망을 예측하기에 적합한 선행지표가 됨
- 미국 앱(App) 만화시장의 성장
 - 만화 산업관련 웹 소식지 ICv2는 디씨 코믹스, 마블²⁾이 중심이 된 2010년 디지털 만화시장 규모를 600~800만 달러로 추정(<http://www.icv2.com/articles/news/18531.html>)
 - 2009년 같은 사이트에서 디지털 만화시장 규모를 50~100만 달러로 추정했던 것에 비해 약 1,000%의 놀라운 성장을 보여준 수치. 이는 안드로이드, 플레이스테이션, 아마존의 킨들 및 웹상에서의 만화 판매를 제외한 아이폰, 아이패드 만을 대상으로 한 수치
 - 한편 앱 판매 순위를 알려주는 앱 애니 사이트의 통계에 따르면, 마블 앱 등 만화 앱의 판매 순위는 2010년 10월 이후 꾸준히 상위권을 지키고 있으며 2011년에는 마블, 코믹솔로지, 디씨 코믹스가 앱스토어 도서부문의 매출 순위에서 아이폰과 아이패드 모두 5위권 안에 있음
 - 순위가 급격히 오르내리던 2010년 앱스토어 매출액은 600만 달러로 2011년은 상위 업체들의 꾸준한 매출상승에 힘입어 1,800만 달러 정도로 시장이 성장할 것으로 예상
- 앱스토어 내 미국 3대 앱(App) 만화 매출 순위
 - 마블 앱의 아이폰 매출액 순위는 2010년 10월 이후 상위권에서 안정되게 유지. 이 시점에서 마블과 디씨 코믹스는 오프라인과 동시에 디지털 만화를 출시하기 시작했고 오프라인 만화의 가격을 내리는 등 독자의 시선을 끄는 주요 정책들을 발표 했으며, 이미 앱을 다운로드 받은 독자들이 꾸준히 디지털 만화를 구매하기 시작

1) 모션 코믹스는 미국시장에서 사용되는 용어로 만화의 장면에 애니메이션 효과나 음성, 음향 효과를 입힌 만화를 지칭. 형식적 전통은 80년대 디지털 만화에서부터 시작되었으나, 2008년 갑자기 모션코믹스(Motion Comics)라는 유행어로 관심을 받기 시작. 디씨 코믹스, 마블, 디즈니 등의 기업이 뛰어들면서 많은 관심이 집중될 정도로 만화의 플랫폼이거보다는 마케팅 용어로 보는 편이 적합함

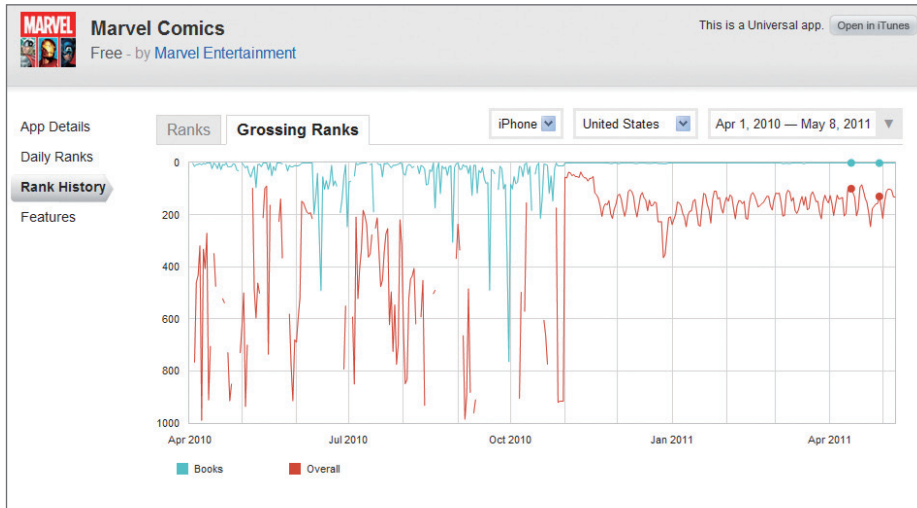
2) 1939년에 설립된 마블은 <아이언맨(Iron Man)>, <스파이더맨(Spider-Man)>, <엑스맨(X-Men)> 등 미국 할리우드에서 장편영화로 리메이크 된 미국의 대표적인 만화 출판사이며, 1935년에 설립된 디씨 코믹스는 글로벌 메이저 기업인 타임워너의 자회사로서 <배트맨(Batman)>, <슈퍼맨(Superman)>, <원더우먼(Wonder Woman)> 등 슈퍼히어로 시리즈를 출간하는 등 세계 2위의 만화 출판사



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

[그림 1] 마블(Marvel)의 아이폰 앱 매출 순위 변동 추이 출처



출처: www.appannie.com

- 만화 출판사가 아닌 앱 개발사로서 코믹솔로지는 놀라운 실적을 보이고 있는데, 마블 앱이 앱 만화시장에 붐을 일으켰지만, 코믹솔로지는 앱 만화 초기부터 쌓은 신뢰와 협력사로부터 공급하는 우수한 콘텐츠가 힘을 발휘했기 때문
- 아치 코믹스 앱은 다운로드 수에서는 마블 앱과 코믹솔로지를 누를 정도로 인기를 누리고 있는 앱. <스캇 필그림(Scott Pilgrim)> 앱과 함께 대학생의 생활을 그린 만화를 소재로 하는 단독 타이틀 앱으로서 높은 판매를 기록
- 향후 디지털 만화와 앱(App) 만화시장의 전망
 - 2011년 디지털 만화는 2010년의 2배 이상 급성장할 것으로 보이며, 웹과 앱 그리고 다중 플랫폼과의 연동 서비스를 통해 새로운 투자와 수익 영역이 개척될 것으로 예상
 - 2010년과 2011년의 디지털 만화시장의 추세를 살펴보면, iOS 기반(애플 운영체제)의 디지털 만화 판매가 아이폰과 아이패드를 중심으로 빠르게 증가. 또한 새로운 플랫폼으로서 안드로이드 기반 디지털 만화가 향후 디지털 만화시장에 영향력을 발휘할 것으로 예상
 - 특히 아이패드 2 출시와 이어지는 경쟁 스마트기기의 이용 확대는 디지털 만화시장의 확대에 더욱 기여할 것으로 예상. 예컨대, 영화 및 게임 콘텐츠와의 연동, 앱을 통한 만화 커뮤니티 형성을 통한 만화 생태계의 진화도 가속화될 전망
 - 동적 연출이 강조되는 새로운 형식의 만화 실험이 계속되면서 IPTV 등과의 연동이 모색될 것으로 예상. SNS와의 연동 속에서 소셜결제 시스템에 의한 유료 모델이 모색될 예정



2011. 10. 17.

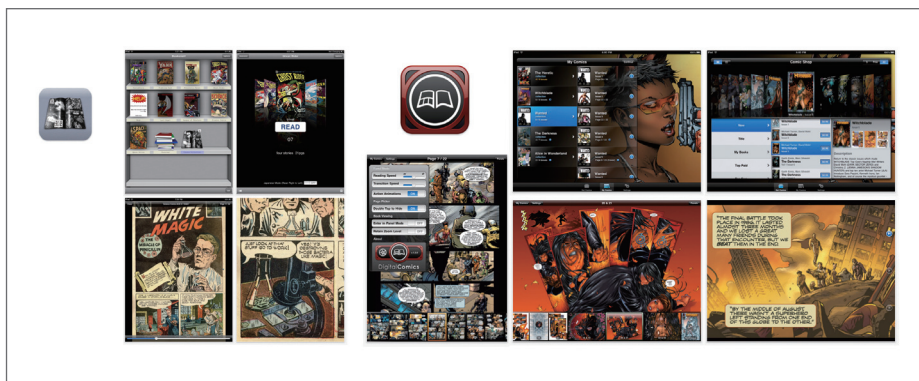
- 반면 휴대용 디지털 기기인 PSP용 디지털 만화시장은 이미 붕괴되고 있으며, 전자책인 킨들, 누크는 디지털 만화시장에 점차 영향을 미치고 있음

2. 미국의 만화 앱(App) 분석

□ 미국 앱스토어의 만화 앱(App) 기능 유형

- 미국 앱스토어에 등재되어 있는 아이폰, 아이패드 만화와 관련된 앱들은 유료 또는 무료로 제공. 이들 앱은 같은 기능들을 종합적으로 또는 1~2개씩 제공하고 있어 이를 기준으로 앱의 종류들을 구분 가능
- 디지털 만화 뷰어 기능
 - 디지털 파일로 변환한 만화 원고를 아이패드, 아이폰에서 페이지 별로 또는 컷(칸) 별로 감상할 수 있도록 하는 기능
 - 초기의 만화 앱들 중에는 단지 스캔한 만화 파일들을 보관하고 읽을 수 있는 기능을 가진 만화 그림 파일 읽기용 앱인 <디지털 코믹스(Digital Comics)>등이 선보였으나, 아이패드와 마블 앱의 출시와 함께 이들은 관심권 밖으로 밀려나거나 인터페이스 구성 등을 혁신하기 시작

[그림 2] 코믹북 리더(Comic Book Reader)와 비디 버즈(BD Buzz) 앱의 인터페이스 및 만화뷰어 형태



- 최근에는 <코믹북 리더(Comic Book Reader)>와 같이 개인용 스캔 파일 뷰어(개인이 스캔한 jpg 등의 이미지파일을 묶어서 보는 리더기)이지만, 마블 앱을 방불케 하는 진화된 형태의 리더도 등장

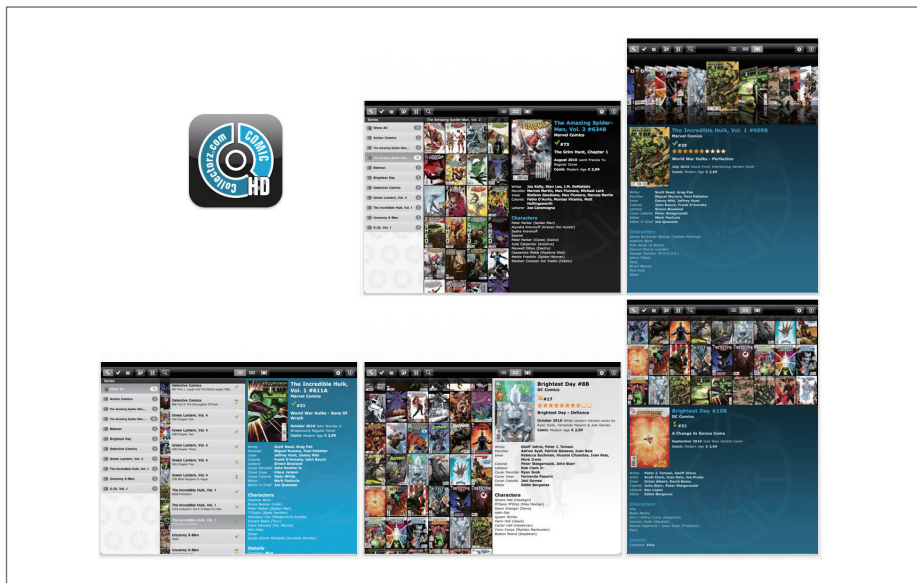


2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 코믹솔로지 앱과 코믹솔로지의 기술을 활용한 마블, 디씨 코믹스등의 앱이 가장 편리한 컷 뷰³⁾ 형태의 앱을 구현하고 있으며, 핀치(Pinch)⁴⁾ 등을 통해 페이지나 화면을 확대하거나 축소하면서 만화를 읽을 수 있는 기능을 구현
- 디지털 만화 구매 기능
 - 디지털 만화를 권별로 또는 에피소드 별로 구매 할 수 있는 기본 정보 열람, 미리보기, 구매의 기능
- 만화 전문 서점 안내 기능
 - 앱 구매자와 가장 가까운 거리에 있는 만화 서점을 찾아주고 위치 및 기본 정보를 소개하는 오프라인 만화 전문 서점 연결 기능

[그림 3] 씨엘지 코믹스(CLZ Comics) 앱 인터페이스



- 만화 서적 DB 기능
 - CLZ라는 앱 시리즈는 만화, 도서, 영화, 음악 게임 수집가용 앱으로 각각 발행
 - 데스크톱 컴퓨터와 연동되어야만 사용할 수 있는 형태의 앱

3) 페이지 형태로 디스플레이 된 만화를 터치할 경우 만화의 한 컷을 보여주고 컷과 컷의 형태로 디스플레이 되는 형식

4) 두 손가락으로 화면을 넓히거나 좁히는 행동

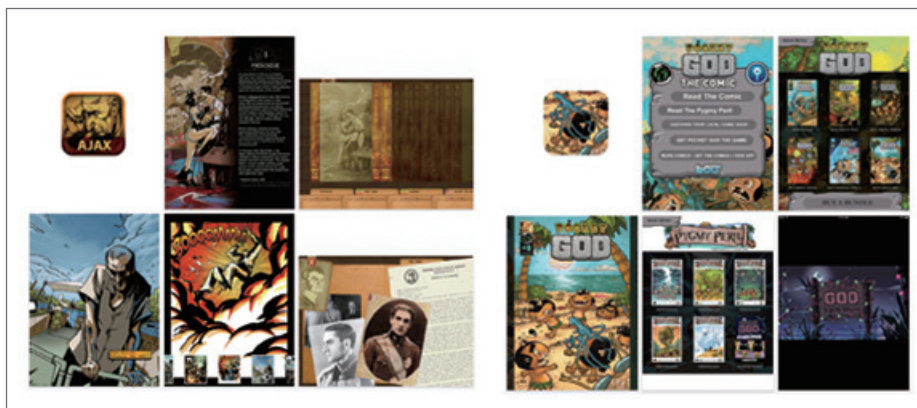


2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 시리즈로 수집가용 전문 앱이 발행되고 있으며, 이들 앱은 상당히 전문적인 요구에 부응하는 만화 도서의 목록과 출간 출판사 등을 종합적으로 제공하는 기능
- 만화 소식 알람 기능
 - 신간 만화 발매 소식 및 만화계 소식, 해당 앱의 회사 홍보 정보 등을 푸시 알람을 통하여 알려주는 기능을 가지고 있는 경우가 많음
- 만화 출판사 홍보 기능
 - 마블사의 경우, <마블 이벤트(Marvel Event)>라는 마블사의 홍보 행사를 알 수 있게 하는 앱을 별도로 서비스
- 만화 콘벤션 관련 홍보
 - 샌디에고 코믹콘, 샌프란시스코 윈더콘, 프랑크푸르트 북페어 등의 개최일과 소식 등을 알 수 있는 <오피셜 코믹콘 앱(Official Comic Con App)>이 있음
- 만화 뉴스 및 커뮤니티 관련
 - 만화 뉴스 기능은 <아이디더블유(IDW)> 앱 등에 내장되어 있으며 만화 뉴스와 커뮤니티 보드를 독자적으로 제공하는 앱도 등장
 - <코믹 북 뉴스(Comic Book News)> 앱은 만화 뉴스만을 전문적으로 업데이트
 - <코믹보드(Comic Board)> 앱은 만화 커뮤니티 기능을 위해 포럼 게시판과 메시지 기능을 가지고 있음

[그림 4] 오퍼레이션 아작스(Operation Ajax)와 포켓갓 코믹스(Pocket GOD Comics) 앱의 인터페이스 및 만화뷰어 형태



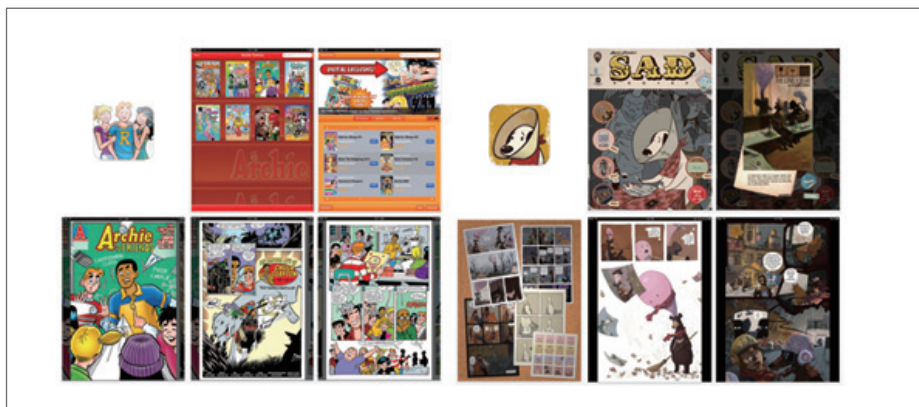


2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 동적 연출 기능
 - 모션 코믹스와 유사하지만 만화의 컷 연출을 존중하는 앱 만화의 흐름을 볼 수 있음
 - 타이틀 제작에 시간이 소요되어 게재 주기는 길지만 흥미를 끌고 있음
 - <오퍼레이션 아작스(Operation Ajax)>, <슈퍼아레(SUPERARE)> 등이 대표
- 게임 연동 기능
 - 앱스토어 게임의 대표적인 인기 콘텐츠인 <포켓갯(Pocket GOD)>과 연동되는 <포켓갯 코믹스(Pocket GOD Comics)>가 있음
 - 현재 연동 수준은 게임 구매로 연결되는 링크 정도로 낮은 편임
- 만화 앱(App)의 콘텐츠 게재 방식 분석
- 아이폰, 아이패드 만화 앱 중 만화를 보고 만화를 살 수 있는 앱들은 타이틀과 권수에 따라 다음과 같이 나눔
- 단권 앱
 - 한권의 만화를 볼 수 있는 앱으로서 뷰어만 포함하는 경우가 많음
 - 예로는 <러브 유토피아(Love Utopia)>, <헤타리아(Hetalia)> 등
- 단일 타이틀 앱
 - 단일한 타이틀의 만화 여러 편을 보고 관리할 수 있는 앱
 - 코믹솔로지, 디씨 코믹스, 아이디더블유 등과 독립작가들이 모두 이러한 방식의 앱을 발행하고 있어서 만화 앱 중 가장 많은 수를 차지

[그림 5] 아치(Archie) 앱과 새드 코믹스(SAD Comics)의 인터페이스 및 만화뷰어 형태





2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 예로는 <아치(Archie)> 시리즈, <스캇 필그림(Scott Pilgrim)>, <소닉(Sonic)>, <블레이드 러너(Blade Runner)>, <워킹데드(Walking Dead)>, <템플스미스(Templsmith)>, <스타워즈(Star Wars)>, <트랜스포머(Transformers)> 등
- 단일 타이틀 앱은 대형 만화출판사가 관심을 가지기 어려운 양식의 독립만화 앱의 출판 형태인 경우가 자주 보임
- 예로는 <플랫 박스(Flat Box)>, <새드 코믹스(SAD Comics)> 등

○ 복수 타이틀 앱

- 여러 타이틀의 만화를 모아서 보여주고 구매할 수 있게 하는 만화 출판사별 혹은 앱 개발사별 앱이 대표적
- 최근에는 만화 앱 판매 호조에 따라 연령대별 앱이 출시되기 시작
- 출판사별 앱의 사례로 <마블(Marvel)>, <디씨 코믹스(DC Comics)>, <이미지(Image)>, <다크호스(Dark Horse)> 등
- 개발사별 앱의 사례로 <코믹솔로지(Comixology)>, <그래픽.리(Graphic.ly)>, <코믹스 플러스(Comics plus)>, <아베 코믹스(Ave Comics)> 등
- 연령대별 앱의 사례로 <코믹스 4 키드(Comics 4 Kid)>, <아이 키즈 코믹스(iKids Comics)>, 불어권의 <데 빌장 떼뜨(Des Bulles en tête)> 등

[그림 6] 아이 키즈 코믹스(Kids Comics)와 데 빌장 떼뜨(Des Bulles en tête) 앱의 인터페이스 및 만화뷰어 형태



○ 미국 외 국적의 만화 앱(App)

- 불어권 그래픽 노블 및 동화 등을 주요 콘텐츠로 하는 <아베 코믹스(Ave Comics)>가 선두
- <아베 코믹스(Ave Comics)>를 시작으로 <코믹스 클라우드 9(Comics Cloud 9)>, <비디



2011. 10. 17.

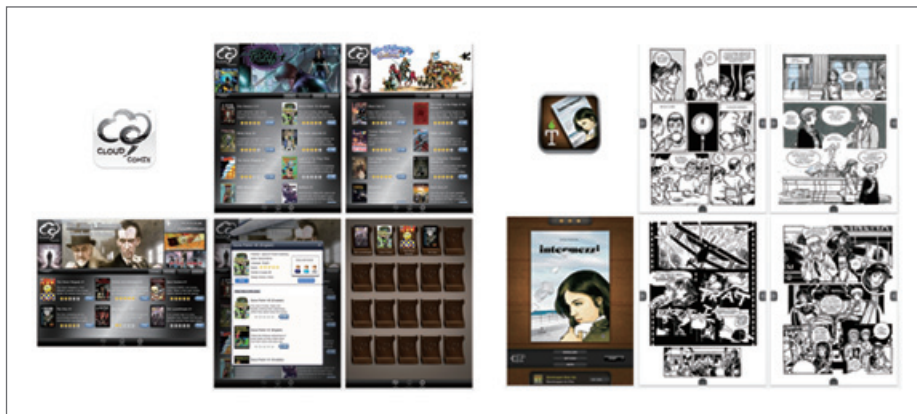
콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 버즈(BD Buzz) 등의 진출이 시작
- 연령별 앱으로도 분류되는 불어권의 <데 빌장 페뜨(Des Bulles en tête)>, 이탈리아어권의 <인테르메지(Intermuzzi)>도 있음

[그림 7] 비디 버즈(BD Buzz) 앱의 인터페이스 및 만화뷰어 형태



[그림 8] 코믹스 클라우드 9(Comics Cloud 9)과 인테르메지(Intermuzzi) 앱의 인터페이스 및 만화뷰어 형태





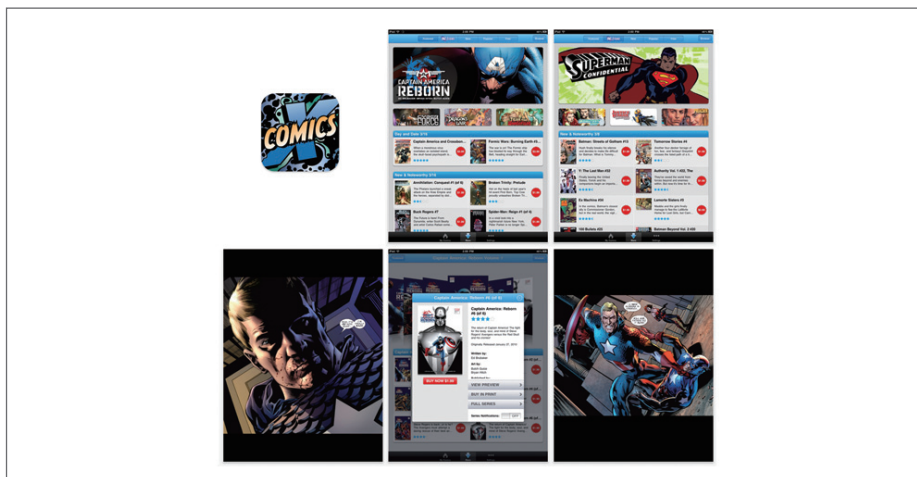
2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

□ 만화 앱(App)의 주요 개발사 현황

- 미국 앱스토어의 만화 앱들은 초기부터 만화 앱 전문 개발사 간의 경쟁 구도에서 차츰 출판사들이 경쟁에 참여하면서 본격적인 시장이 형성
- 코믹솔로지(<http://www.comixology.com>)
 - 2007년에 설립되었으며 초기에는 웹을 통한 만화 판매 인프라 서비스를 제공했으나, 현재 웹과 앱 그리고 오프라인 만화 전문서점과 출판사를 연결하는 서비스로 확장 중

[그림 9] 코믹솔로지(Comixology)의 앱 인터페이스 및 만화뷰어 형태



- 코믹솔로지는 디씨 코믹스, 마블, 이미지, 다크호스 등 주요 출판사 외에 35개 독립 만화 출판사와 계약을 맺고 있으며, 도쿄팝의 타이틀까지 가장 시장점유율이 높은 만화 앱의 개발사. 현재 미국 앱스토어 도서 앱 매출 순위 3위, 미국 앱스토어 아이패드 자체 판매 앱 매출 순위 전체 27위 기록
- 이 회사의 '가이드드 뷰'라는 컷별 보기 방식은 그전 어떤 앱 만화 보기 방식보다 편하고 매력적인 방식으로 수용되고 있으며 이를 바탕으로 앱 만화 시장을 선도
- 아이버스 미디어(<http://www.iversecomics.com/>)
 - 아이버스 미디어는 아이폰, 아이패드, 안드로이드 만화 앱을 선보이며, 미국 앱스토어 도서 앱 중 매출 순위 78위 기록
 - 자체 브랜드 만화 앱인 코믹스 플러스와 함께 다운로드 순위로 만화 앱 중 수위를



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 달리는 단독 타이틀 만화 앱 <아치(Archie)>를 서비스 하고 있으며, <트랜스포머(Transformers)>, <스타트랙(Star Trek)>, <지아이 조(G.I. Joe)> 등 충성도 높은 팬이 있는 만화 앱을 보유
- 특히 아이버스 미디어는 소니의 PSP에서 만화 서비스 솔루션을 제공

[그림 10] 아이버스 미디어의 코믹스 플러스(Comics Plus) 앱 인터페이스 및 만화뷰어 형태



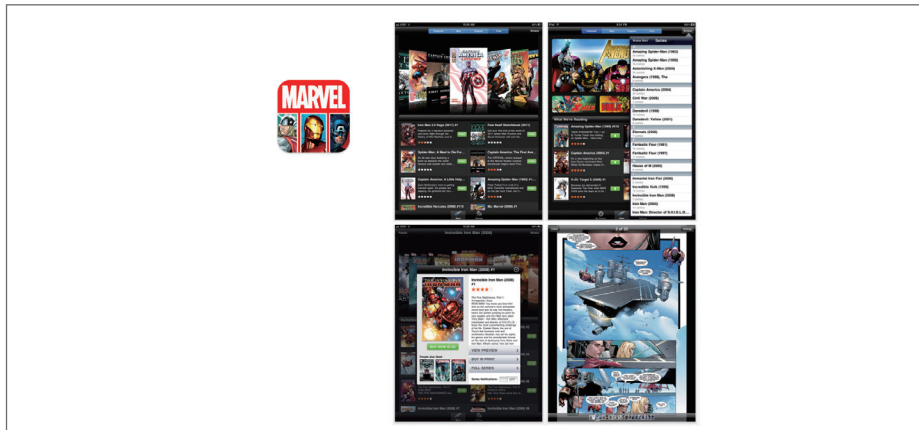
- 그래픽.리(<http://graphic.ly>)
 - 그래픽.리는 모바일과 웹 그리고 PC 환경에서 디지털 만화를 서비스하고 있으며, 미국 앱스토어 도서 앱 매출 순위 465위 기록
 - 특히 앱에서 독특한 방식(보여지는 컷 이외의 컷을 반투명하게 보이도록 하는 방식)의 컷 뷰 솔루션을 제공
- 만화 앱(App)의 주요 출판사 현황
- 마블(<http://marvel.com/>)
 - 미국을 대표하는 만화 출판사로서 만화 앱에서도 선두. 미국 앱스토어 아이폰 도서 앱 매출 순위 1위, 미국 앱스토어 아이패드 자체 판매 앱 매출 순위 전체 22위 기록
 - 아이패드 출시와 함께 킬러 앱으로 마블 앱을 등장시켰으며, 지금의 만화 앱의 인기를 만들어냈음
 - 슈퍼 히어로 코믹스 원작의 영화 개봉에 맞춰 만화 콘텐츠를 업데이트 하고 있음



2011. 10. 17.

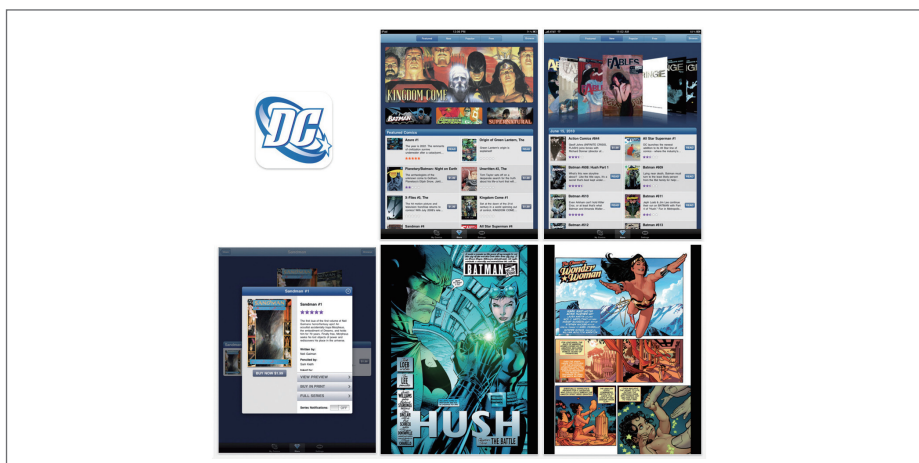
콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

[그림 11] 아이버스 미디어의 코믹스 플러스(Comics Plus) 앱 인터페이스 및 만화뷰어 형태



- 디씨 코믹스(<http://www.dccomics.com/dccomics/>)
 - 마블과 함께 미국 만화시장을 양분하고 있는 출판사로서 디지털 만화시장에서도 마블과 경쟁하고 있으며, 디씨 코믹스 앱의 인기가 안정적으로 유지
 - 미국 앱스토어 아이폰 도서 앱 매출 순위 4위, 미국 앱스토어 아이패드 자체 판매 앱 매출 순위 전체 35위 기록

[그림 12] 디씨 코믹스(DC Comics) 앱의 인터페이스 및 만화뷰어 형태





2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 이미지(<http://www.imagecomics.com>)
 - 미국 만화 3위 출판사로서 마블, 디씨 코믹스 두 출판사에 비해 인기 타이틀 수는 적지만 충성도 높은 독자를 거느린 인기 타이틀이 많음
 - 만화 앱 순위는 마블, 코믹솔로지, 디씨 코믹스에 이어 약세의 4위를 차지. 미국 앱스토어 아이폰 도서 앱 매출 순위 46위 기록

[그림 13] 이미지(Image)의 앱 인터페이스 및 만화뷰어 형태



- 다크호스(<http://www.darkhorse.com>)
 - 1986년에 오레곤 지역의 만화 전문서점을 뿌리로 설립된 만화 출판사로 <에일리언 (Alien)>, <스타워즈(Star Wars)> 등 영화 원작 만화시장을 개척

[그림 14] 다크호스(Dark Horse)의 앱 인터페이스 및 만화뷰어 형태





2011. 10. 17.

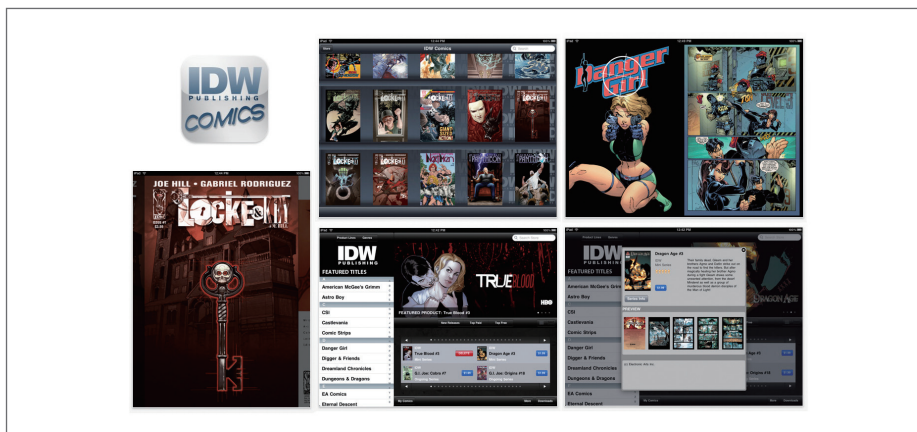
콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 〈스타워즈(Star Wars)〉 영화 원작 만화 분야에서 현재도 선두를 유지하고 있으며, 오리 지널 만화 타이틀로는 〈헬보이(Hellboy)〉, 〈콘크리트(Concrete)〉, 〈코난(Conan)〉 등 인기 타이틀 보유

○ 아이디더블유(IDW)(<http://www.idwpublishing.com>)

- 아이디더블유는 1999년에 설립된 만화출판사로서 4위 규모를 차지하고 있고 자체 만화 앱을 개발. 미국 앱스토어 아이폰 도서 앱 매출 순위 86위 기록
- 〈트루 블러드(True Blood)〉, 〈지아이 죠(G.I. Joe)〉 등의 타이틀을 보유하고 있으며, 아이폰, 아이패드 만화와 함께 소니 PSP와 PSP포터블에 만화를 서비스

[그림 15] 아이디더블유(IDW) 앱 인터페이스 및 만화뷰어 형태



3. 미국 앱(App) 만화 시장진출을 위한 시사점과 제언

□ 미국 앱(App) 만화시장의 시사점

○ 미국 출판만화 시장의 경향

- 현재 미국 출판만화 시장은 지속적인 시장 감소와 독자 축소 현상이 특징
- 특히 그래픽 노블과 망가 스타일의 만화 출판물이 더 큰 감소. 망가 스타일 출판물의 감소는 TV 방영 애니메이션을 통해 프로모션이 되는 히트작의 부재가 원인. 예컨대, 〈블리치(Bleach)〉 이후 대형 인기 작품이 부재
- 디지털 만화시장만이 대조적으로 큰 폭의 성장을 이루고 있지만 만화시장은 전반적으로 불황



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 반면 슈퍼히어로물 원작의 영화화는 해마다 그 양이 늘면서 일정한 팬 층을 유지하고 있으며 지속적으로 대형 흥행작도 등장. 예컨대, <워킹 데드(Walking Dead)> 등 TV 드라마의 원작으로 만화가 활용되는 사례가 증가
- 앱(App) 만화의 출판 만화시장 대체 가능성
 - 미국 온라인 저널 ICv2에서 소개된 앱 만화의 이슈를 살펴보면, 디지털 만화 배급의 시작은 마블의 웹 만화 서비스였지만, 만화 전문 서점들이 느꼈던 기대와 걱정에 비해 판매액이 저조. 그러나 아이패드 출시되고 마블 앱이 인기를 끌자 상황이 변화
 - 특히 2010년 뉴욕 코믹콘에서 디지털 만화를 주제로 디지털 만화의 전망과 출판 만화와 의 공존 및 상생을 위한 전략들이 제안되었음. 디지털 만화의 위협 중 구체적인 문제는 디지털 만화가 출판 만화 보다 싸고 언제나 접근이 가능하다는 것
 - 출판 만화 판매의 지속적인 감소와 디지털 만화 매출의 성장에 고무된 마블과 디씨 코믹스는 출판 만화의 가격을 1달러 인하하여 두 매체 간의 가격차를 좁혔음. 이는 필연적으로 만화 전문서점들의 이윤이 줄어들 수 있게 된 상황
 - 디지털 만화 시장의 성장 비율이 경이적이라고는 하지만 아직은 시장규모가 약 2억 6천만 달러에 달하는 출판 만화에 비해 작은 것이 현실⁵⁾
 - 그러므로 출판 만화 시장의 중추를 이루고 있는 만화 전문 서점과 상생하는 디지털 만화의 확장 전략이 미국 만화 시장에서 무엇보다 중요하게 고려되어야 함
- 디지털 만화 시장의 다각화와 오프라인 만화 시장의 협력
 - 마블은 스타벅스 매장에서 웹에서 디지털 만화를 무료로 볼 수 있게 하는 등 디지털 만화를 통한 만화의 접근을 늘리려고 노력하고 있으며, 크롬 웹 브라우저 전용의 만화 웹 앱을 선보이기도 했음
 - 반면 매출 순위에는 처져 있지만 그래픽.리는 마블보다 앞서 HTML5로 구현한 웹 앱을 선보인바 있음
 - 만화 앱 개발사에서 선도하는 코믹솔로지는 오프라인 만화 전문 서점과의 협력을 구체화하기 위해 만화 전문 서점으로 하여금 그들의 웹사이트에서 디지털 만화를 판매. 웹에서 판매한 만화는 웹뿐만 아니라 아이폰, 아이패드 및 안드로이드 폰에서 동시에 볼 수 있는 서비스를 시작. 이 서비스에 디씨 코믹스도 참여
 - 이처럼 디지털 만화의 급성장에도 불구하고 디지털 만화가 가지는 유연성은 오프라인 사업과의 다각적이고 창조적인 협력 방안들을 마련해 가고 있음

5) <http://www.comichron.com/yearlycomicssales.html>



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

○ 디지털 기기의 보급과 수요층의 다변화

- 아이폰과 아이패드를 비롯한 스마트 모바일 기기의 보급은 만화 전문 서점이라는 독특한 취향 공간으로부터 만화 독자와 만화 구매를 분리
- 코믹솔로지의 <코믹스 포 키드(Comics 4 Kid)>는 특정 연령대를 타겟으로 하는 미국산 앱 만화의 사례인데, 콘텐츠 부족으로 미국 만화시장이 수퍼히어로 등 특정 소재를 중심으로만 발전해 왔음을 보여줌
- 현재 앱스토어의 국가별 도서 판매 순위에는 미국, 영국, 캐나다 등 영어권 국가들 외에 독일, 이탈리아, 프랑스 등의 앱스토어에서도 미국 앱 만화가 상위에 랭크
- 이는 미국 앱 만화가 스마트 모바일 기기에 가장 최적화된 경험 디자인을 보여 준 것과 할리우드 영화를 통해 지속적으로 널리 캐릭터들을 홍보할 수 있던 것이 이유라 할 수 있음
- 수퍼히어로물 만화는 전통적인 출판만화 구매층과 구분이 되는 디지털 만화 소비층이 언어와 국가의 장벽을 넘어 형성될 수 있는 계기를 마련해 준 것으로 보임
- 이탈리아, 프랑스 등 비영어권 국가의 앱 만화들이 차츰 순위에 모습을 나타내고, 특히 <아베 코믹스(Ave Comics)> 앱은 일시적으로 마블 앱을 순위에서 밀어내기도 함
- 비영어권 국가의 앱 만화들 진출사례는 한국의 만화출판사나 앱 만화 제작자들이 면밀히 관찰하며 전략을 구상할 수 있는 사례

□ 미국 앱(App) 만화시장 진출을 위한 제언

○ 일본 망가의 미국 앱 만화 시장진출 사례 벤치마킹

- 비즈 미디어(VIZ Media)⁶⁾는 소학관, 집영사, 소학관 프로덕션(Sho pro)이 출자한 회사로 일본의 만화 콘텐츠에 대한 영어 번역물 저작권과 판매, 온/오프라인 유통, DVD 발매, 캐릭터 라이선스를 관리하는 회사
- 비즈 미디어는 <비즈 망가> 앱을 서비스하고 있으며, 2011년 2월에 새로운 버전의 앱 출시 이후 책 분야 매출액 순위에서 15위 안팎의 비교적 높은 순위를 유지
- <원피스>, <나루토>, <블리치>, <데스노트> 등 소년점프의 핵심 타이틀을 주력으로 내세우며, 권당 4.99달러(현지 단행본 8달러이므로 정가의 30% 할인가)로 판매
- <비즈 망가>의 선전은 그 전 <나루토> 등 인기 타이틀의 영향이 컸으며, 부수적으로 온라인 앱 판매상에서 망가 스타일 콘텐츠 판매의 가능성을 시사

6) 미국 샌프란시스코에 있는 일본 대중문화와 관련된 애니메, 망가 출판사로서 1986년에 Viz LLC라는 이름으로 창립. 또한 2007년 프랑스에 설립된 VIZ Media의 유럽법인(VIZ Media Europe)과 1995년 상해미술출판사와 공동출자로 설립한 VIZ China 등이 있음



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 이밖에 이토츠상사가 <GET YOUR COMIC>이라는 앱을 서비스하고 있으며, 주된 타이틀은 이시노모리 쇼타로의 작품들로 구성. 이후 스퀘어에닉스, 일본 모바일 만화 서비스 회사인 비트웨이 등이 북미시장 진출을 타진하는 등 만화 전문 출판사들의 앱 만화개발 및 유통에 대해 적극적

- 국내도 3대 만화출판사(학산문화사, 대원씨아이, 서울문화사) 뿐만 아니라 상위 만화출판사, 만화포털사, 모바일 만화콘텐츠 제작사 등이 공동출자하여 '한국 앱 만화 포털' 구축 후, 운영을 통해 만화출판사들의 인기 타이틀을 현지어 버전으로 다시 제작하여 공동 유통시키는 국산 만화 앱 개발 및 판매 전략이 필요

○ 국산 만화의 오픈마켓 유통 활성화로 수익모델 확대

- 1990년대 초반 이후 일본만화 수입과 만화잡지-코믹스 시스템을 바탕으로 팽창해온 시장이 대여점의 도입과 축소, 미디어 환경 변화로 출판시장이 위축

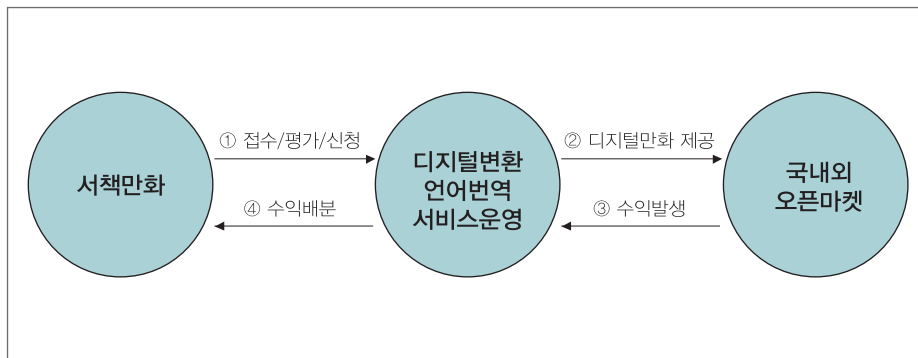
- 최근까지 인터넷 무료 웹툰 서비스, 신문 만화, 불법 스캔 만화 등 수요가 증대되고 오픈마켓 등 신개념 디지털 유통 채널이 확대되고 있으나, 만화 창작시장은 여전히 취약함에 따라 국내 만화콘텐츠 서비스의 수익화 모델 정착이 필요

- 특히 스마트폰용 개방형(open application) 유료 콘텐츠 시장의 등장으로 혁신적인 만화 콘텐츠 서비스 모델 발굴 필요. 개방형 유료 콘텐츠 시장은 국내외 생산자-소비자의 직거래를 통해 높은 효율성과 접근성 및 성장가능성이 높은 분야

- 국내 만화시장은 웹툰 등 디지털 만화 제작이 미국을 중심으로 한 영어권 국가들에 비해 활발하며, 이러한 경험을 바탕으로 해외 디지털 만화시장에 대한 적극적인 공략 필요

- 이에 따라 전 세계적으로 급성장 중인 스마트폰을 활용한 국산 만화의 유료 콘텐츠 서비스 채널 제공 등 국산 만화 콘텐츠의 유통구조 혁신을 위한 지원 필요

[그림 16] 만화콘텐츠 오픈마켓 서비스 개념도





2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 초기 단계로 단행본 만화의 디지털화를 통해 디지털 만화 생산자와 소비자의 직거래 환경(오픈마켓)을 통해 만화콘텐츠의 유료화 수익모델을 정착시키고 국산 만화의 해외시장 진출 통로를 마련
- 다음단계로 우수한 출판 만화에 대해 국내외 주요 오픈마켓용 디지털 만화 변환 제작 지원 필요. 즉 국산 만화의 해외 오픈마켓 서비스를 위한 현지어(영어) 번역, 편집, 가공 지원 및 국내외 오픈마켓 디지털 만화 등록 및 서비스 운영지원 필요
- 국산 만화 앱 개발자(창작자)와 서비스 운영자 간의 공정거래 활성화 유도
 - <문화산업진흥기본법>, <콘텐츠산업진흥법>에 명시된 콘텐츠산업의 공정한 유통환경 조성을 위해 앱 만화 창작자와 서비스 운영자 간의 합리적인 수익배분을 산정 및 분배 가이드라인 마련 필요. 뉴미디어 플랫폼 환경 하에서 공생발전 비즈니스 모델 정착화 필요
 - ※ 디지털만화 서비스 기여도에 따른 차등배분(사례) 형태
 - ① 창작자가 만화만 제공 시 ⇒ 운영자 : 창작자 = 8 : 2
 - ② 창작자가 디지털작업(번역, 변환) 참여 시 ⇒ 운영자 : 창작자 = 5 : 5
- 국산 앱 만화의 해외진출을 위해 고려해야할 요소들
 - 한국 만화는 일본 만화와 비슷한 그림체와 연출기법을 보여 주지만, 일본처럼 '소년지'의 대형 히트작과 같이 시장을 주도할 만한 작품을 보유하고 있지 못함
 - 한국 만화는 어린이 만화, 학습정보 만화 콘텐츠를 많이 보유하고 있으며, 풍부한 경험을 축적하고 있어 이를 활용하여 앱스토어에 진입을 시도해야 할 것임
 - 현재 국내 앱스토어에서 <맹꽁이 서당>시리즈, <Who>는 앱 만화로서 좋은 성과를 보이고 있으나, 모두 국내용 앱의 성격이 짙으며 앱 만화에 최적화된 인터페이스를 창출하려는 노력은 부족
 - 미국 앱스토어 공략을 위해서는 보다 보편적이고 다국적 성격이 강한 판타지 배경을 활용한 교육 만화 콘텐츠 앱 제작이 필요
 - 현재의 앱스토어 독자 수는 정확한 수치로 발표된 바 없으나, 오프라인 독자에 비해 상대적으로 매우 소수이므로 한/영 대역에 대한 수요, 한국어 교육에 대한 수요를 가지고 있는 영어권 한인교포들에게 매력을 줄 수 있는 앱도 도서분야 앱스토어 순위를 좌우할 정도로 영향을 미치고 있음
 - 스마트기기를 통한 독서 경험에 최적화된 인터페이스와 만화 컷의 전환 방법을 구현하는 기술개발이 밑바탕을 이뤄야 시장에서 본격적인 경쟁을 할 수 있을 것으로 판단됨



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

1) 2011년 2분기 출판 및 만화산업 분석⁷⁾ 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

- '11년 2분기 출판산업 매출규모는 약 4조 9,207억 원이며, 만화는 약 1,765억원으로 총 5조 972억원인데, 이 중에서 출판(만화포함) 상장사의 매출액 비중은 10.7%
 - 상장사 매출액을 살펴보면, '11년 2분기는 전년 동기대비 0.7% 증가하였으나, 전분기대비 6.4% 하락하였음. '11년 2분기 매출 경기체감도(CBI)는 출판과 만화가 각각 88, 81로 다소 부진한 상황. 수출 경기체감도(CBI)는 출판 90, 만화 80으로 다소 부진
- '11년 2분기 출판산업 수출규모는 1,127억 원, 만화는 47억원으로 이 중에서 출판/만화 상장사의 수출액 비중은 1.3%
 - 상장사 수출액을 살펴보면, '11년 2분기는 전년동기대비 36.8% 증가하였고, 전분기대비 102.6% 상승하였으며, 수출 경기체감도(CBI)는 출판 90, 만화 80으로 다소 부진함

□ 고용 부문

- 출판 및 만화산업의 '11년 2분기 고용규모를 살펴보면, 21만 5,417명이며, 상장사 고용 비중은 3.5%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 9.8%로 증가하였고 전분기대비 2.0% 상승하였으며, CBI 분석 결과 출판 90이며 만화 83으로 부진함

□ 출판/만화산업 2011년 3분기 전망

- 출판/만화산업 '11년 3분기 매출CBI는 각각 93, 88이며, 수출CBI는 각각 92, 85로 부진할 것으로 예상됨
 - 출판 산업은 유통구조의 경우 오프라인 서점에서 온라인 서점으로 변화하고 있으며, 이러한 유통구조 변화는 지속될 것으로 전망됨
 - ※ 미국의 2위 오프라인 서점체인인 "보더스"가 '11년 7월에 파산하였으며, 이는 미국 내 출판 전문가들의 견해에 따르면, 종이책 수요 감소에 기인한 것으로 분석됨
 - 전자책 시장의 확대가 이루어지고 있으며, 대형 온라인 서점 위주의 전자책 유통구조였으나, 기존 온라인 플랫폼을 보유한 포털, 통신사 등 대기업들의 진출이 활발히 이루어지고 있는 상황이어서 전자책 시장은 폭발적으로 성장할 것으로 전망됨
 - ※ NHN "네이버북스", KT "올레북" 등 전자책 플랫폼 서비스 및 구축 중임

7) 한국콘텐츠진흥원(2011), <2011년 2분기 콘텐츠산업 동향과 분석>

II. 국내 출판 및 만화산업 동향 분석



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 전자책시장의 확대는 제작비용 및 유통비용 효율화를 통해 기존 출판사들에게도 매출증대가 기대됨
 - ※ 삼성출판사 “보들북-인기울동동요” 한국 앱스토어 최고 매출 1위 기록(50여종 이상의 교육용 앱을 출시하여 누적 건수 100만건 돌파)
- 국내 대형 포털사들이 온라인 만화 및 웹툰 유통을 주도하였으나, 스마트기기 보급 확대에 따라 통신사에서도 온라인 만화와 웹툰 공급을 위한 플랫폼을 준비 중임. 향후 국내 만화(웹툰작가 포함)작가들의 시장 진입 기회가 확대될 것으로 전망됨
 - ※ KT는 대원미디어와 업무협약을 체결하는 등 온라인 만화 플랫폼인 “올레만화” 서비스 구축 중
 - ※ 스마트기기 보급확대로 온라인 만화 웹툰의 접근성이 높아짐에 따라 여성 등 신규 수요가 창출되고 있음
- 국내 만화(웹툰 포함)의 국제 경쟁력이 높아짐에 따라 아시아권을 넘어 유럽(프랑스 등) 등 글로벌 시장으로 진출이 활발하게 이루어지고 있으며, 이에 따른 국내 작가들의 인지도 제고로 작품에 대한 기대 수요가 확대되어 투자가 증가하고 있음
 - ※ 프랑스 국립이미지센터와 한국만화가협회가 2013년 개최되는 앙굴렘 국제만화 페스티벌에서 한국만화 특별전 개최를 위한 업무협약을 체결하는 등 유럽지역의 한국만화에 관심이 점점 증대되고 있는 상황임
 - ※ 부천 국제만화축제에서 주호민 작가의 “신과 함께”, 박희정 작가의 “두 번의 결혼식 한 번의 장례식” 등 국내 작품에 대해 총 34억원 투자가 성사됨
- 출판/만화산업 '11년 3분기 고용CBI는 각각 91, 87로 부진할 것으로 예상됨
 - 출판/만화산업의 인력은 국내 수요 정체로 감소할 것으로 전망되나, 국내 작가들의 해외 인지도 제고에 따라 창작인력을 중심으로 해외 진출 확대가 전망되며, 향후 전자책 등에서 인력 수요의 지속적인 증가가 예상됨
 - ※ 한국만화영상진흥원과 코트라가 “토종만화 세계로 나간다” 출범식을 갖고 해외진출이 유망한 작가 5명과 기업 5개사를 선정하여 해외진출을 지원하기로 함

[표 1] 출판산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	77	69	75	71	75	73
2010년 2분기	78	74	75	68	77	74
2010년 3분기	91	95	81	75	85	85
2010년 4분기	89	88	80	84	87	86
2011년 1분기	92	80	89	88	88	87
2011년 2분기	88	90	87	90	84	88
2011년 3분기	93	92	89	91	87	90
2011년 4분기	93	91	82	93	92	90



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- '11년 3분기 출판은 2분기에 이어 전체적으로 정체 또는 상승하고 있으며, 특히 자금사정이 소폭 개선될 것으로 예상됨
- '11년 4분기는 3분기와 유사한 추세를 보일 것으로 전망됨

[표 2] 만화산업 부문별 CB

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	60	83	81	87	75	77
2010년 2분기	69	67	69	75	67	69
2010년 3분기	72	67	69	72	73	71
2010년 4분기	74	68	75	78	74	74
2011년 1분기	85	82	81	85	83	83
2011년 2분기	81	80	82	83	83	82
2011년 3분기	88	85	85	87	86	86
2011년 4분기	91	81	82	89	91	87

- '11년 3분기는 2분기 대비 다소 호전될 것으로 나타남
- '11년 4분기는 3분기 대비 수출을 제외한 전 부분이 상승세를 보일 것으로 전망됨

2) 2011년 2분기 출판/만화산업 상장사 분석

- 출판/만화산업 상장사 매출액, 영업이익액, 수출액, 종사자 수
- 출판/만화산업 상장사 경영실적 변동 추이

[표 3] '10년 2분기~'11년 2분기 출판/만화산업(상장사) 경영실적 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년				2010년	2011년			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
매출액	5,425.4	11,234.4	5,400.6	5,877.0	22,512.0	5,837.6	5,462.4	0.7%	11,300.0
	-6.6%	2.7%	-0.5%	8.8%	0.6%	-0.7%	-6.4%		0.6%
영업이익	384.9	829.3	376.6	448.4	1,654.3	364.7	413.3	7.4%	778.0
	-13.4%	-10.5%	-2.2%	19.1%	-11.8%	-18.7%	13.3%		-6.2%
수출액	11.4	22.6	7.1	15.7	45.4	7.7	15.6	36.8%	23.3
	1.8%	37.6%	-37.7%	121.1%	28.8%	-51.0%	102.6%		3.1%
종사자수	6,543	-	6,692	6,679	-	7,041	7,181	9.8%	-
	-0.9%	-	2.3%	-0.2%	-	5.4%	2.0%		-

* 출판 중 '에디팅'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

[표 4] '10년 2분기~'11년 2분기 출판/만화산업(상장사별) 매출액 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년 매출액				2010년 (전년대비)	2011년 매출액			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
웅진씽크빅	2006.5	4,006.6	1872.9	2,034.5	7,914.0	1,873.0	1,956.5	-2.5%	3829.5
	0.3%	-0.6%	-6.7%	8.6%	-4.1%	-7.9%	4.5%		-4.4%
대교	2147.9	4,281.3	2128.7	2,190.2	8,600.2	2,176.6	2,181.7	1.6%	4358.3
	0.7%	1.7%	-0.9%	2.9%	1.7%	-0.6%	0.2%		1.8%
인터파크	20.8	42.3	22.1	22.3	86.7	23.0	22.3	7.2%	45.3
	-3.3%	-33.2%	6.3%	0.9%	-13.2%	3.1%	-3.0%		7.1%
비상교육	208.3	436.3	181.5	352.5	970.3	270.8	189.1	-9.2%	459.9
	-8.6%	22.0%	-12.9%	94.2%	13.2%	-23.2%	-30.2%		5.4%
에스24	710.9	1,683.7	851.2	827.3	3,362.2	993.2	767.0	7.9%	1760.2
	-26.9%	13.2%	19.7%	-2.8%	9.0%	20.0%	-22.8%		4.5%
능률교육	71.9	222.4	91.9	137.5	451.8	153.8	82.5	14.7%	236.3
	-52.2%	0.7%	27.7%	49.6%	2.8%	11.9%	-46.4%		6.2%
삼성출판사	135.1	297.8	141.7	145.3	584.8	153.7	134.3	-0.6%	288
	-17.0%	-7.0%	4.9%	2.5%	-10.5%	5.8%	-12.6%		-3.3%
예림당	123.9	263.9	110.6	167.5	542.0	165.8	106.6	-14.0%	272.4
	-11.5%	4.4%	-10.7%	51.4%	2.7%	-1.0%	-35.7%		3.2%
이퓨처						27.7	22.4		50.1
							-19.1%		
합계	5,425.4	11,234.4	5,400.6	5,877.0	22,512.0	5,837.6	5,462.4	0.7%	11,300.0
	-6.6%	2.7%	-0.5%	8.8%	0.6%	-0.7%	-6.4%		0.6%

○ 출판/만화 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액은 0.7% 및 0.6% 성장했으며 전분기 대비 6.4% 하락

- '10년 4분기에 약간의 상승세를 제외하고 전반적으로 매출액 하락세를 보인다 '11년 2분기에 이르러 하락폭 확대
- 학습지 및 교육서비스 출판업체인 대교의 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 각각 1.6%, 1.8% 증가했으나, 웅진씽크빅은 각각 2.5%, 4.4% 감소
- ※ 대교는 '11년 상반기 학습지 매출비중이 83.8%로 다소 편향된 매출구조를 가지고 있으며 향후 스마트기기 보급 확대에 따른 '스마트러닝' 활성화에 대비한 산업변화에 대처 능력 확대를 모색



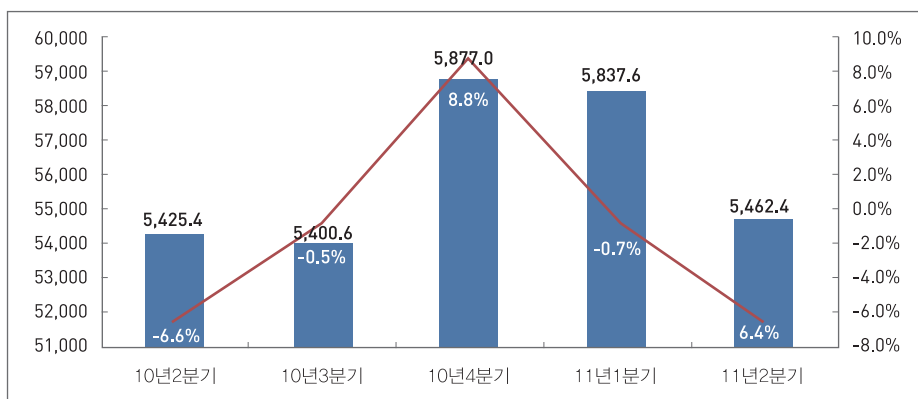
2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 출판물 제작업체인 삼성출판사는 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액이 0.6%, 3.3% 감소, 유통업체인 예스24는 7.9%, 4.5% 성장
 - ※ 삼성출판사는 기존 수익모델인 서점, 할인점, 홈쇼핑, 인터넷서점, 학원, 유치원, 자사쇼핑몰 등 다양한 유통채널을 통해 유·아동시장, 여성취미실용시장 등 분야를 중심으로 매출을 도모하고 있으나 전반적인 종이도서출판 시장의 침체 및 전자책 시장 활성화 지연 등에 영향을 받고 있음. 또한 태블릿 PC 등의 보급 확대에 따른 디지털 콘텐츠 수요증가에 부응하는 신성장전략 수립을 모색, 매출액은 단행본 출판 62.7%(66.4%), 교재출판 14.6%(13.9%)⁸⁾, 휴게소 상품 18.1%(15.4%), 임대매출 4.6%(4.3%) 등으로 구성
 - ※ 예스24는 40%에 가까운 인터넷서점 시장점유율을 기반으로 도서 분야 외에 스마트폰용 앱 출시 등을 통한 전자책, 이러닝(e-learning) 등 디지털콘텐츠 개발 및 판매와 함께 티켓에매 등 신규 사업 투자확대로 매출 상승을 모색. '11년 2분기 매출 구조는 상품매출 96.9%(97.2%)⁹⁾, 수수료매출 3.9%(0.8%), 광고매출 8.0%(1.5%), 기타매출 2.7%(0.5%)
- '11년 2분기 웅진씽크빅(4.5%), 대교(0.2%) 등은 전분기대비 매출액 상승. 인터파크(-3.0%), 비상교육(-30.2%), 예스24(-22.8%), 능률교육(-46.4%), 삼성출판사(-12.6%), 예림당(-19.1%), 이퓨처(-19.1%) 등은 전분기대비 등은 매출하락
 - ※ 능률교육은 초중고 및 성인용 영어학습교재전문 출판사로서 '11년 상반기 매출이 전년동기대비 전화영화 등 기타매출이 49.7%. 저작권매출, 인터넷매출 등이 각각 23.8%, 9.1% 증가했으나, 주력 매출분야인 제품 및 상품매출이 각각 0.3%, 35.7% 감소

[그림 17] '10년 2분기~'11년 2분기 출판(상장사) 매출액 변동

(단위: 억원, %)



8) 괄호는 '11년 1분기 매출액 비중

9) 괄호는 '11년 1분기 매출액 비중



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

[표 5] '10년 2분기~'11년 2분기 출판/만화산업(상장사별) 수출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2010년 수출액				2010년 (전년대비)	2011년 수출액			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
웅진씽크빅	0.0	0.0	0.0	0	0.0	0	0.0		0.0
대교	10.0	20.0	6.0	12	38.0	7	11.0	10.0%	18.0
	0.0%	42.9%	-40.0%	100.0%	22.6%	-41.7%	57.1%		-10.0%
인터파크	0.0	0.0	0.0	0	0.0	0	0.0		0.0
비상교육	0.0	0.0	0.0	0	0.0	0	0.0		0.0
예스24	0.0	0.0	0.0	0	0.0	0	0.0		0.0
능률교육	0.4	1.1	0.4	0.7	2.2	0.2	1.2	200.0%	1.4
	-42.9%	52.8%	0.0%	75.0%	109.5%	-71.4%	500.0%		27.3%
삼성출판사	0.0	0.0	0.0	0	0.0	0	0.0		0.0
예림당	1.0	1.5	0.7	3	5.2	0.5	0.6	-40.0%	1.1
		-11.8%			62.5%				-26.7%
이퓨처					0.0		2.8		2.8
합계	11.4	22.6	7.1	15.7	45.4	7.7	15.6	36.8%	23.3
	1.8%	37.6%	-37.7%	121.1%	28.8%	-51.0%	102.6%		3.1%

- 출판/만화 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 15억 6천만원, 23억 3천만원으로 전년동기 대비 36.8%, 3.1% 증가했으며 전분기대비 102.6% 상승
 - '11년 2분기 및 상반기 수출액 비중은 0.6%, 0.5%
 - 출판은 '10년 2분기 이후 등락을 보이다가 '11년 2분기에는 다소 높은 상승을 보임
 - 대교 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 11억원, 18억원으로 전년동기대비 10.0% 증가, 10.0% 감소, 전분기대비 57.1% 상승
 - 능률교육 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 1억2천만원, 1억4천만원으로 전반적으로 수출액 성장에 비해 규모는 낮은 수준을 보임

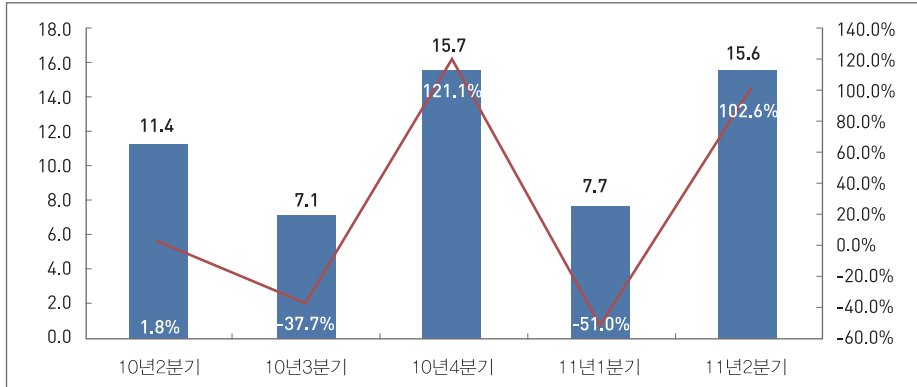


2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

[그림 18] '10년 2분기~'11년 2분기 출판(상장사) 수출액 변동

(단위:억 원, %)



[표 6] '10년 2분기~'11년 2분기 출판/만화산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위:억 원, %)

구분	2010년 영업이익				2010년 (전년대비)	2011년 영업이익			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
웅진씽크빅	206.2	423.7	145.1	141.3	710.1	99.2	135.1	-34.5%	234.3
	-5.2%	3.4%	-29.6%	-2.6%	-17.6%	-29.8%	36.2%		-44.7%
대교	170.0	290.0	182.7	155.8	628.5	124.3	260.5	53.2%	384.8
	41.7%	1.4%	7.5%	-14.7%	4.6%	-20.2%	109.6%		32.7%
인터파크	-76.1	-101.6	-50.1	1.3	-150.4	-15.2	-10.1	86.7%	-25.3
	-198.4%	-84.4%	34.2%	102.6%	24.0%	-1269.2%	33.6%		75.1%
비상교육	41.9	65.5	36.7	69.8	172.0	35.5	3.1	-92.6%	38.6
	77.7%	4.7%	-12.5%	90.1%	-17.2%	-49.1%	-91.3%		-41.1%
에스24	11.8	40.1	6.9	7.8	54.8	19.3	0.3	-97.5%	19.6
	-58.4%	-24.3%	-41.4%	13.5%	-48.6%	146.5%	-98.4%		-51.1%
능률교육	-11.5	22.9	7.6	7.2	37.7	38.3	-6.6	42.8%	31.7
	-133.5%	-21.2%	-165.9%	-4.8%	-16.6%	429.3%	-117.2%		38.6%
삼성출판사	19.1	35.5	16.1	4.1	55.7	10.9	15.2	-20.3%	26.1
	16.3%	-26.1%	-15.6%	-74.4%	-40.0%	164.3%	39.4%		-26.4%
예림당	23.6	53.3	31.6	61.0	145.9	52.4	14.8	-37.3%	67.2
	-20.5%	-43.3%	33.9%	93.0%	-7.7%	-14.1%	-71.8%		26.1%



2011. 10. 17.

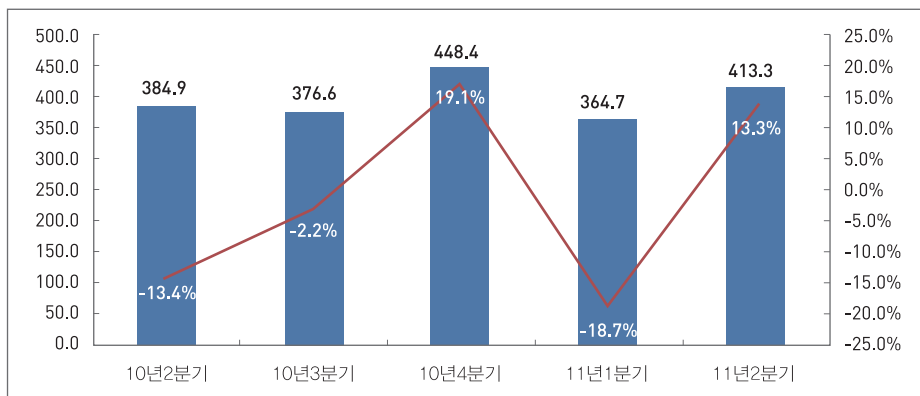
콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

이슈처		0.0			0.0	0.0	1.0		1.0
합계	384.9	829.3	376.6	448.4	1,654.3	364.7	413.3	7.4%	778.0
	-13.4%	-10.5%	-2.2%	19.1%	-11.8%	-18.7%	13.3%		-6.2%

- 출판/만화 '11년 2분기 및 상반기 영업이익은 약 413억원, 778억원으로 전년동기대비 7.4% 증가, 6.2% 감소. 전분기대비 13.3% 상승
 - 대교 '11년 2분기 및 상반기 영업이익은 약 260억원, 384억원으로 전년동기대비 53.2%, 32.7% 증가했으며 전분기대비 109.6% 상승하여 영업이익 증가세를 주도
 - 웅진씽크빅 '11년 2분기 및 상반기 영업이익은 약 135억원, 234억원으로 전년동기대비 24.5%, 44.7% 감소. 전분기대비 36.2% 상승했으나, '10년 1분기 이후부터 영업이익 규모의 감소추세를 보이고 있음
 - 인터파크는 '11년 2분기 약 10억원으로 영업적자를 보이고 있으며 전년동기대비 및 전분기대비 영업손실폭이 줄어들었으나 영업손실폭 감소가 '10년 1분기 이후 영업적자 상태

[그림 19] '10년 2분기~'11년 2분기 출판(상장사) 영업이익액 변동

(단위: 억 원, %)





2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

[표 7] '10년 2분기~'11년 2분기 출판/만화산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 명, %)

구분	2010년 종사자			2011년 종사자		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
웅진씽크빅	2,204	2,197	2,206	2,321	2,388	8.3%
	-0.3%	-0.3%	0.4%	5.2%	2.9%	
대교	3,119	3,173	3,067	3,230	3,271	4.9%
	-2.7%	1.7%	-3.3%	5.3%	1.3%	
인터파크	43	72	86	138	120	179.1%
	30.3%	67.4%	19.4%	60.5%	-13.0%	
비상교육	405	409	416	421	421	4.0%
	1.0%	1.0%	1.7%	1.2%	0.0%	
에스24	310	369	383	395	406	31.0%
	-0.6%	19.0%	3.8%	3.1%	2.8%	
능률교육	208	207	231	264	279	34.1%
	4.0%	-0.5%	11.6%	14.3%	5.7%	
삼성출판사	159	159	166	167	165	3.8%
	6.0%	0.0%	4.4%	0.6%	-1.2%	
예림당	95	106	124	105	86	-9.5%
	1.1%	11.6%	17.0%	-15.3%	-18.1%	
이퓨처					45	
합계	6,543	6,692	6,679	7,041	7,181	9.8%
	-0.9%	2.3%	-0.2%	5.4%	2.0%	

- 출판/만화 '11년 2분기 종사자수는 약 7,181명으로 전년동기대비 9.8% 증가했으며 전분기 대비 2.0% 상승
 - 예림당을 제외한 모든 상장사들은 종사자수의 전년동기대비 증가를 보이고 있음
 - 종사자수 규모가 가장 큰 대교 및 웅진씽크빅 '11년 2분기 종사자수는 3,271명 및 2,388명으로 전년동기대비 4.9%, 8.3% 증가, 전분기대비 1.3%, 2.9% 상승
 - 에스24, 능률교육, 인터파크 '11년 2분기 종사자수는 각각 406명, 279명, 120명으로 전년동기대비 31.0%, 34.1%, 179.1% 증가했으며, 이는 스마트기기 보급 등으로 전자책, 스마트러닝 등 출판 산업의 변화에 따른 신규 인력수요 확대가 기인한 것으로 판단

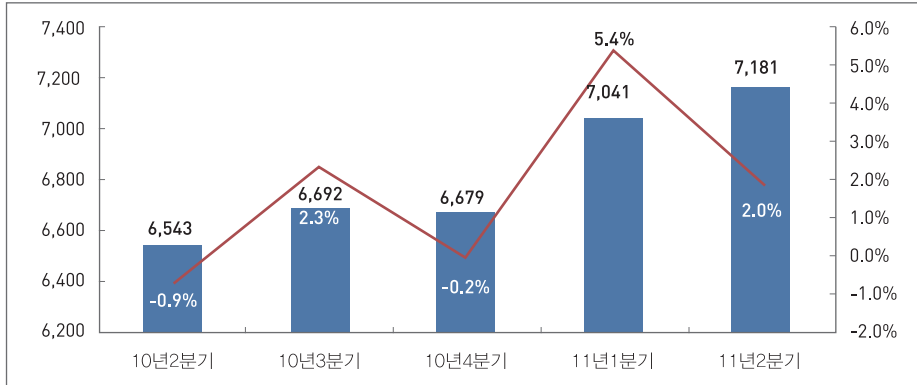


2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

[그림 20] '10년 2분기~'11년 2분기 출판(상장사) 종사자수 변동

(단위: 명, %)



□ 출판/만화산업 상장사 재무분석

○ 출판/만화산업 상장사 재무분석 변동 추이

[표 8] '10년 2분기~'11년 2분기 출판/만화(상장사) 재무분석 변동 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 2분기 전년동기증감
영업이익률	7.1%	7.0%	7.6%	6.2%	7.6%	0.5%p
부채비율	36.5%	34.9%	37.2%	39.2%	39.5%	3.0%p
유동비율	234.1%	235.1%	223.1%	202.8%	202.4%	△31.7%p

- 출판/만화 상장사 영업이익률은 '11년 2분기 7.6%로 '10년 4분기 수준을 보이고 있으며 9.1%로 전년동기대비 0.5%p 상승

- 부채비율은 '10년 3분기까지 하락하다가 '10년 4분기부터 상승세로 반전. '11년 2분기 부채비율은 39.5%로 전년동기대비 3.0%p 증가

- 유동비율은 '10년 3분기 이후 하락세를 나타내고 있으며 '11년 2분기는 202.4%로 전년 동기대비 31.7%p 대폭 하락



2011. 10. 17.

3) 2011년 2분기 출판/만화산업 실태조사 분석

[표 9] '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 출판/만화산업 규모(예측치)

(단위: 백만 원, 명, %)

구 분		출판 매출액(백만원)	출판 수출액(백만원)	출판 종사자(명)
2010년	1분기	5,075,015	92,091	205,999
	2분기	4,933,221	101,683	205,038
	상반기	10,008,236	193,774	-
	3분기	5,025,826	52,112	205,112
	4분기	5,114,903	52,938	204,432
합계	20,148,965	298,824	-	
2011년	1분기	5,112,166	45,698	203,621
	2분기	4,920,710	112,705	204,657
	상반기	10,032,876	158,403	-
2분기 전년동기대비		-0.3%	10.8%	-0.2%
구 분		만화 매출액(백만원)	만화 수출액(백만원)	만화 종사자(명)
2010년	1분기	176,338	-	11,036
	2분기	168,260	-	11,084
	상반기	344,598	-	-
	3분기	178,451	3,637	11,106
	4분기	186,942	5,326	11,068
합계	709,991	8,963	-	
2011년	1분기	183,691	4,362	10,935
	2분기	176,577	4,765	10,760
	상반기	360,268	9,127	-
2분기 전년동기대비		4.9%	-	-2.9%

- 출판산업 '11년 2분기 매출액은 4조 9,207억원으로 전년동기대비 약 0.3% 감소
- 만화산업 '11년 2분기 매출액은 1,765억원으로 전년동기대비 약 4.9% 증가

[표 10] '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 출판/만화산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위: 백만 원, %)

구 분		출판산업 전체 매출액 (백만원)	출판 상장사 매출액 (백만원)	출판산업 전체 대비 상장사 비중(%)
2010년	1분기	5,075,015	580,900	11.4
	2분기	4,933,221	542,540	11.0
	상반기	10,008,236	1,123,440	11.2
	3분기	5,025,826	540,060	10.7
	4분기	5,114,903	587,700	11.5
합계	20,148,965	2,251,200	11.2	
2011년	1분기	5,112,166	583,760	11.4
	2분기	4,920,710	546,240	11.1
	상반기	10,032,876	1,130,000	11.3

* 만화산업을 주력으로 하는 사업체 중 상장되어 있는 사업체가 없음



2011. 10. 17.

콘텐츠산업 동향과 분석 - 출판 / 만화

- 출판산업 '11년 2분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 11.1%로 전년동기대비 약 0.1%p 증가 및 전분기대비 약 0.3%p 감소
- 출판산업 '11년 2분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 1.4%로 전년동기대비 0.3%p 증가 및 전분기대비 약 0.3%p 감소

[표 11] '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 출판/만화산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교 (단위 : 백만원, %)

구 분		출판산업 전체 수출액 (백만원)	출판상장사 수출액 (백만원)	출판산업 전체 대비 상장 사비중(%)
2010년	1분기	92,091	1,120	1.2
	2분기	101,683	1,140	1.1
	상반기	193,774	2,260	1.2
	3분기	52,112	710	1.4
	4분기	52,938	1,570	3.0
	합계	298,824	4,540	1.5
2011년	1분기	45,698	770	1.7
	2분기	112,705	1,560	1.4
	상반기	158,403	2,330	1.5

* 만화산업을 주력으로 하는 사업체 중 상장되어 있는 사업체가 없음

〈참고자료〉

부천국제만화축제(BICOF), 'N-스크린 만화 콘텐츠 유통전략 컨퍼런스' 자료집
 한국콘텐츠진흥원(2011), 『2011년 2분기 콘텐츠산업 동향과 분석(출판/만화편)』.
 한국콘텐츠진흥원(2010), 『2010 해외 콘텐츠시장조사(만화편)』.
 PWC(2011), Global Entertainment & Media Outlook(2011~2015)
 코믹솔로지(<http://www.comixology.com>)
 아이버스 미디어(<http://www.iversecomics.com/>)
 그래픽.리(<http://graphic.ly>)
 마블(<http://marvel.com/>)
 디씨 코믹스(<http://www.dccomics.com/dccomics/>)
 이미지(<http://www.imagecomics.com>)
 다크호스(<http://www.darkhorse.com>)
 아이디더블유(IDW)(<http://www.idwpublishing.com>)
 애플다우로드서치(www.appanie.com)
<http://www.icv2.com/articles/news/>

2011년 콘텐츠산업 동향과 분석 제7호(통권7호) – 만화 / 출판

책임집필 박인하 청강문화산업대 교수(enterani@ck.ac.kr)
서승택 청강문화산업대 교수(comixmaster@ck.ac.kr)
노준석 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀장(yes0253@kocca.kr)

감 수 윤호진 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀장
이기현 한국콘텐츠진흥원 수석연구원
박영일 한국콘텐츠진흥원 수석연구원

발 행 일 2011년 10월 17일

외부자문 정우식 21세기 경제학연구소 박사
박성만 메이븐스퀘어 조사팀장
임학순 카톨릭대 교수
황홍선 한국데이터하우스 대표
김영중 서울문화사 본부장

(c)2011 · 한국콘텐츠진흥원 (www.kocca.kr)