

2.5 만화산업 제작 분야

2009년 국내 만화산업 제작 분야 중 오프라인 출판 비중은 76.3%로 전년대비 5.3% 감소한 것으로 나타났다. 이에 반해 온라인 제작 비중은 전년대비 5.3%증가한 23.7%인 것으로 조사되었다.

표 4.2.24 만화출판 제작 비중

(단위 : %)

연도	오프라인 출판 비중	온라인 제작 비중	합계
2007년	84.2	15.8	100.0
2008년	81.6	18.4	100.0
2009년	76.3	23.7	100.0

만화출판업은 온라인 제작 비중이 2007년 15.8%에서 2009년 23.7%로 약 7.9%로 증가한 것으로 분석되었으며, 이와 반대로 오프라인 비중은 지속적으로 하락하고 있는 것으로 나타났다. 스마트폰 등장에 따라 이러한 변화는 더욱 가속화 될 것으로 사료되어진다.

2009년 오프라인 만화출판 유형별 비중을 살펴보면, '어린이·학습 만화'가 68.1%로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 조사되었으며, '만화 단행본'이 29.3%로 그 다음을 차지하였다. 이외에도 '만화잡지' 1.9%, '일일만화' 0.4%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

표 4.2.25 오프라인 만화출판 비중 (단위: %)

오프라인 출판	만화 단행본	어린이· 학습 만화	만화잡지	일일만화	기타	총계
2006년	30.7	67.1	1.2	0.7	0.3	100.0
2007년	31.4	65.3	2.3	0.6	0.4	100.0
2008년	31.5	65.2	2.1	0.5	0.7	100.0
2009년	29.3	68.1	1.9	0.4	0.3	100.0

‘어린이· 학습 만화’의 비중은 전년대비 소폭 증가한 반면 ‘만화단행본’은 전년대비 감소한 것으로 나타났다. ‘어린이· 학습 만화’의 비중은 만화산업에서 증가추세에 있으며, 이는 ‘만화단행본’의 감소에 의한 것도 있지만 어린이· 학습 만화의 이용도가 점점 증가하고 있어 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 사료되어진다.

2009년 온라인 만화 제작 중 가장 높은 비중을 차지하는 ‘스캔만화’는 2006년 55.7%에서 지속적으로 증가하여 2009년 80.7%로 온라인 만화의 대부분을 차지하는 것으로 조사되었다. 이외에는 ‘모바일만화’가 13.8%로 ‘스캔만화’에 이어 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 가장 낮은 비중을 차지하고 있는 ‘스크롤 만화’는 2006년 21.6%에서 2009년에는 5.3%로 지속적으로 감소하는 것으로 나타났다.

표 4.2.26 온라인 만화제작 비중 (단위: %)

온라인 비중	스캔만화	스크롤만화	모바일	기타	총계
2006년	55.7	21.6	22.1	0.6	100.0
2007년	72.3	13.6	13.2	0.9	100.0
2008년	78.2	8.5	12.6	0.7	100.0
2009년	80.7	5.3	13.8	0.2	100.0