

C A R T O O N
INDUSTRY WHITE PAPER

2012 만화산업백서



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

C A R T O O N
INDUSTRY WHITE PAPER

2012 만화산업백서



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

한국콘텐츠진흥원

KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

2012 만화산업백서 CONTENTS

제 1 부 만화산업 주요 이슈

제 1 장 2011년 및 2012년 상반기 만화산업 주요 이슈	제 1 절	만화산업 글로벌화를 위한 기존 성과와 후속 방향	2
	제 2 절	만화 제작환경의 변화와 디지털만화의 창작 경향	22
	제 3 절	만화산업에서 기획·개발 전문 스튜디오의 등장, 성과 및 의의	36
	제 4 절	서점용 단행본 중심으로 변화한 출판만화	46
	제 5 절	어린이만화 제작, 출판현황	56
	제 6 절	라이트 노벨 시장의 현황 파악과 분석	68
	제 7 절	잡지 출판사의 성과와 현황 및 발전 가능성 모색	76
	제 8 절	만화 원작의 미디어 이식 현황	89
	제 9 절	만화 유통관련 현황과 변화	99
	제 10 절	동인만화 시장의 현황 및 의미	109

제 2 부 만화산업 심층 이슈: 2012 디지털만화 현황

제 1 장 미국과 일본의 디지털만화 시장 규모	제 1 절	미국 디지털만화 시장 규모 및 현황	122
	제 2 절	일본 디지털만화 시장 규모 및 현황	128
제 2 장 미국 디지털만화 시장 주요 이슈	제 1 절	다양한 앱 만화 콘텐츠와 만화형식의 실험들	133
	제 2 절	웹을 통한 만화 콘텐츠의 유통	140
	제 3 절	기타 휴대용 기기를 통한 만화 콘텐츠의 유통	143
	제 4 절	디지털만화의 약진에 따른 변화들	145



2012 만화산업백서

제 3 장 일본 디지털만화 시장 주요 이슈	제 1 절 일본의 스마트폰 이용자 현황	149
	제 2 절 디지털만화 시장의 변화	152
	제 3 절 디지털만화 잡지의 현황	157
	제 4 절 일본 디지털만화 주요 이슈	161
	제 5 절 주요 디지털만화 서비스	165
	제 6 절 일본 디지털만화 시장의 특징과 전망	171
제 4 장 한국 디지털만화 주요 이슈	제 1 절 디지털 환경의 변화	173
	제 2 절 2012년 한국만화 앱 동향	178
	제 3 절 애플 앱스토어의 개발사별 만화 앱 현황	191

제 3 부 국내 만화산업

제 1 장 국내 만화산업 동향	제 1 절 조사 개요	194
	제 2 절 만화산업 전체 요약	201
	제 3 절 만화산업 사업체 동향	204
	제 4 절 만화산업 매출액 동향	210
	제 5 절 만화산업 제작 동향	223
	제 6 절 만화산업 부가가치액 구성 동향	224
	제 7 절 만화산업 수출입액 동향	225
	제 8 절 만화산업 종사자 동향	229
제 2 장 만화 콘텐츠 소비자 구매실태조사	제 1 절 조사 개요	247
	제 2 절 전체 콘텐츠 장르와 만화 콘텐츠 비교	251
	제 3 절 만화 콘텐츠 이용 실태	258
	제 4 절 만화 콘텐츠 종류별 구입/대여 실태	267
	제 5 절 만화 콘텐츠 세부 장르별 구입/대여 실태	278

제 4 부 해외 만화산업

제 1 장 해외 만화산업 동향	제 1 절 해외 만화산업 개요	328
	제 2 절 권역별 만화산업 동향	330
	제 3 절 주요 국가별 만화산업 동향	331
	제 4 절 분야별 만화산업 동향	332
제 2 장 북미 지역 만화산업 동향	제 1 절 북미 지역 콘텐츠산업 개요	336
	제 2 절 미국 만화산업	337
	제 3 절 캐나다 만화산업	342
제 3 장 남미 지역 만화산업 동향	제 1 절 남미 지역 콘텐츠산업 개요	347
	제 2 절 브라질 만화산업	349
	제 3 절 멕시코 만화산업	353
제 4 장 아시아 지역 만화산업 동향	제 1 절 아시아 지역 콘텐츠산업 개요	357
	제 2 절 일본 만화산업	359
	제 3 절 중국 만화산업	363
	제 4 절 인도 만화산업	367
제 5 장 유럽 지역 만화산업 동향	제 1 절 유럽 지역 콘텐츠산업 개요	371
	제 2 절 독일 만화산업	373
	제 3 절 영국 만화산업	377
	제 4 절 프랑스 만화산업	381
제 6 장 중동·아프리카 지역 만화산업 동향	제 1 절 중동·아프리카 지역 콘텐츠산업 개요	386
	제 2 절 이란 만화산업	388
	제 3 절 아랍에미리트 만화산업	390



2012 만화산업백서

제 5 부 만화산업 주요 정책 및 법제도

제 1 장 국내 만화 관련 주요 법제도 및 저작권 관리현황	제 1 절	만화진흥에 관한 법률의 제정 과정 및 의의	394
	제 2 절	만화 관련 저작권 권리관계의 이해와 최근의 저작권 관련 쟁점	398
	제 3 절	만화산업 저작권 보호 동향	410
제 2 장 국내 만화산업 지원현황	제 1 절	한국콘텐츠진흥원 지원현황	419
	제 2 절	한국만화영상진흥원 지원현황	423
	제 3 절	한국만화출판협회 지원현황	428
	제 4 절	지자체 지원사업 현황	428
부록	I.	만화산업 주요통계 현황	432
	II.	국내 만화산업 관련단체 및 기관 현황	450
	III.	국내외 만화 관련 전시회	451
	IV.	만화 베스트셀러	454
	V.	만화관련 축제·공모·시상	457
	VI.	만화진흥에 관한 법률, 만화진흥에 관한 법률 시행령, 만화진흥에 관한 법률 시행규칙	465

〈표〉 목차 번호 중 첫번째 숫자는 '부', 두번째 숫자는 '장', 세번째 숫자는 '순서'를 의미함

제 1 부 만화산업 주요 이슈

표 1-1-1	국내 만화산업 현황	2
표 1-1-2	세계 만화시장 규모	3
표 1-1-3	지역별 한국만화 수출 현황	3
표 1-1-4	한국만화의 주요 생산과 소비 시장의 해외 진출 비교	13
표 1-1-5	한국만화 작품군별 수명주기에 따른 지역별 해외 수출 접근 방향	15
표 1-1-6	한국만화 대표상품별 해외시장 진출방향	22
표 1-1-7	온라인 만화시장 규모	34
표 1-1-8	〈마법천자문 과학원정대〉 참여 작화팀	41
표 1-1-9	작가 프로덕션과 창작전문 스튜디오의 비교	42
표 1-1-10	2010년 만화 신간 발행 현황	47
표 1-1-11	2011년 만화 신간 발행 현황	48
표 1-1-12	2011 예스24 만화부문 베스트 50	51
표 1-1-13	예스24 어린이만화 카테고리 구분	57
표 1-1-14	교보문고 어린이만화 카테고리 구분	58
표 1-1-15	학습만화의 구분	59
표 1-1-16	만화산업 오프라인 만화출판 제작 비중	61
표 1-1-17	교보문고 아동만화 2012년 상반기 베스트셀러	63
표 1-1-18	2012년 7월 24일 YES24 라이트 노벨 판매순위	71
표 1-1-19	2002~2011년 교보문고 매출 상위 300위 안에 드는 라이트 노벨 작품	72
표 1-1-20	라이트 노벨 한국 출간사 연표	75
표 1-1-21	2012년 9월 현재 장르만화를 다루는 전문 만화 잡지 목록	82
표 1-1-22	'보물섬' 기획 의도	84
표 1-1-23	만화산업의 유통구분	100
표 1-1-24	교보문고 아동만화 2012년 상반기 베스트셀러	102
표 1-1-25	연도별 서점숫자 추이	104
표 1-1-26	만화와 서브컬처 분야의 주요한 국제 행사들	110
표 1-1-27	코믹마켓 참가자 행사별 평균 구매액(2004년 여름 코믹마켓 기준)	118
표 1-1-28	온리전	119



2012 만화산업백서

제 2 부 만화산업 심층 이슈: 2012 디지털만화 현황

표 2-1-1	미국 iOS 앱스토어 도서 카테고리 매출 순위(2012년 10월 8일자)	123
표 2-1-2	미국 구글 플레이 스토어 전체 앱 매출 순위(2012년 10월 8일자)	124
표 2-4-1	2012년 9월 현재 모바일 웹 및 모바일 앱 이용률	177
표 2-4-2	애플 앱스토어의 만화 앱 개발사	191

제 3 부 국내 만화산업

표 3-1-1	조사 개요	194
표 3-1-2	종사자 수별 조사 형식	195
표 3-1-3	만화산업 전수조사와 표본조사 구분	197
표 3-1-4	2011년 기준 만화산업 통계 무응답 사례	199
표 3-1-5	조사 추진절차	200
표 3-1-6	만화산업 분류 체계	201
표 3-1-7	만화산업 총괄	202
표 3-1-8	만화산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년)	203
표 3-1-9	만화산업 사업체 설립연도별 분포	204
표 3-1-10	만화산업 사업체 형태별 분포	205
표 3-1-11	만화산업 사업체 경영형태별 분포	205
표 3-1-12	만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	207
표 3-1-13	만화산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황	207
표 3-1-14	만화산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황	208
표 3-1-15	만화산업 지역별 연도별 사업체 현황	209
표 3-1-16	만화산업 업종별 연도별 매출액 현황	211
표 3-1-17	만화산업 가치사슬별 연도별 매출액 현황	212
표 3-1-18	만화산업 만화 출판업 업종별 연도별 매출액 현황	213
표 3-1-19	만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 연도별 매출액 현황	214
표 3-1-20	만화산업 만화책 임대업 업종별 연도별 매출액 현황	214
표 3-1-21	만화산업 만화 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황	215
표 3-1-22	만화산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)	216
표 3-1-23	만화산업 사업형태별 연도별 매출액 현황	217
표 3-1-24	만화산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)	218
표 3-1-25	만화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황	218
표 3-1-26	만화산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)	219
표 3-1-27	만화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황	220

표 3-1-28	만화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)	221
표 3-1-29	만화산업 지역별 연도별 매출액 현황	222
표 3-1-30	만화산업 콘텐츠 제작 비용	223
표 3-1-31	만화산업 만화출판 제작 비중	223
표 3-1-32	만화산업 오프라인 만화출판 제작 비중	224
표 3-1-33	만화산업 온라인 만화출판 제작 비중	224
표 3-1-34	만화산업 부가가치액 구성 현황(2011년)	225
표 3-1-35	만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황	225
표 3-1-36	만화산업 연도별 수출 및 수입액 현황	226
표 3-1-37	만화산업 연도별 지역별 수출액 현황	226
표 3-1-38	만화산업 연도별 지역별 수입액 현황	227
표 3-1-39	만화산업 해외 수출방법	228
표 3-1-40	만화산업 해외 진출형태	229
표 3-1-41	만화산업 업종별 연도별 종사자 현황	230
표 3-1-42	만화산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)	231
표 3-1-43	만화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	231
표 3-1-44	만화산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)	232
표 3-1-45	만화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	233
표 3-1-46	만화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)	234
표 3-1-47	만화산업 지역별 연도별 종사자 현황	235
표 3-1-48	만화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)	236
표 3-1-49	만화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황	237
표 3-1-50	만화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)	238
표 3-1-51	만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	239
표 3-1-52	만화산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)	240
표 3-1-53	만화산업 성별 연도별 종사자 현황	240
표 3-1-54	만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)	241
표 3-1-55	만화산업 직무별 연도별 종사자 현황	242
표 3-1-56	만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)	243
표 3-1-57	만화산업 학력별 연도별 종사자 현황	244
표 3-1-58	만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)	245
표 3-1-59	만화산업 연령별 연도별 종사자 현황	246
표 3-2-1	만화 콘텐츠 소비자 구매실태 조사 설계	249
표 3-2-2	조사 표본 전체 구성(지역별)	249
표 3-2-3	조사 표본 구성(분기별)	250
표 3-2-4	만화 콘텐츠 장르(유형)	250



2012 만화산업백서

표 3-2-5	전체 콘텐츠 및 만화 콘텐츠 분기별 구입비용 비중	252
표 3-2-6	지역별 전체 콘텐츠 및 만화 콘텐츠 평균 구입비용	253
표 3-2-7	성별/연령별 평균 전체 콘텐츠 및 만화 콘텐츠 구입비용 비중	255
표 3-2-8	소득별 만화 콘텐츠 분기별 구입비용 및 비중	256
표 3-2-9	만화 콘텐츠 분기별 구입비용	257
표 3-2-10	오프라인 및 온라인만화 콘텐츠 이용 비중	258
표 3-2-11	오프라인만화 콘텐츠 종류별 이용 비중	259
표 3-2-12	온라인만화 콘텐츠 종류별 이용 비중	260
표 3-2-13	만화 콘텐츠 이용 경험(복수응답) - 성별/연령별	261
표 3-2-14	만화 콘텐츠 이용 경험(복수응답) - 지역별	262
표 3-2-15	1회 평균 만화 콘텐츠 이용 시간 - 성별/연령별	263
표 3-2-16	1회 평균 만화 콘텐츠 이용 시간 - 지역별	264
표 3-2-17	선호하는 만화 콘텐츠 장르	264
표 3-2-18	선호하는 만화 콘텐츠 장르 - 성별/연령별	266
표 3-2-19	선호하는 만화 콘텐츠 장르 - 지역별	266
표 3-2-20	만화 콘텐츠 종류별 구입/대여 경험 - 분기별	269
표 3-2-21	만화 콘텐츠 종류별 구입/대여 경험 - 성별/연령별	270
표 3-2-22	만화 콘텐츠 종류별 구입/대여 경험 - 지역별	270
표 3-2-23	만화 콘텐츠 종류별 1회 평균 구입/대여 비용 - 분기별	271
표 3-2-24	만화 콘텐츠 종류별 구입/대여 평균 비용 - 성별/연령별	272
표 3-2-25	만화 콘텐츠 종류별 구입/대여 평균 비용 - 지역별	273
표 3-2-26	만화 콘텐츠 국내산 및 외국산 구입/대여 비중 - 성별/연령별	274
표 3-2-27	만화 콘텐츠 국내산 및 외국산 구입/대여 비중 - 지역별	274
표 3-2-28	이벤트 및 기념일 시 만화 콘텐츠 구입/대여 평균 비용	277
표 3-2-29	서점만화 구입 빈도 - 성별/연령별	279
표 3-2-30	서점만화 구입 고려조건 - 성별/연령별	280
표 3-2-31	서점만화 구입 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	281
표 3-2-32	서점만화 2013년 1/4분기 구입 의향 - 성별/연령별	282
표 3-2-33	대여만화 대여 빈도 - 성별/연령별	284
표 3-2-34	대여만화 대여 고려조건 - 성별/연령별	285
표 3-2-35	대여만화 대여 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	287
표 3-2-36	대여만화 2013년 1/4분기 대여 의향 - 성별/연령별	287
표 3-2-37	신문만화 구입 빈도 - 성별/연령별	289
표 3-2-38	신문만화 구입 고려조건 - 성별/연령별	291
표 3-2-39	신문만화 구입 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	292
표 3-2-40	신문만화 2013년 1/4분기 구입 의향 - 성별/연령별	293

표 3-2-41	만화퍼즐 구입 빈도 - 성별/연령별	295
표 3-2-42	만화퍼즐 구입 고려조건 - 성별/연령별	296
표 3-2-43	만화퍼즐 구입 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	298
표 3-2-44	만화퍼즐 2013년 1/4분기 구입 의향 - 성별/연령별	299
표 3-2-45	유희용 만화카드 구입 빈도 - 성별/연령별	300
표 3-2-46	유희용 만화카드 구입 고려조건 - 성별/연령별	302
표 3-2-47	유희용 만화카드 구입 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	303
표 3-2-48	유희용 만화카드 2013년 1/4분기 구입 의향 - 성별/연령별	304
표 3-2-49	온라인만화(웹브라우저기반) 이용 빈도 - 성별/연령별	306
표 3-2-50	온라인만화(웹브라우저기반) 이용 고려조건 - 성별/연령별	307
표 3-2-51	온라인만화(웹브라우저기반) 이용 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	308
표 3-2-52	온라인만화(웹브라우저기반) 2013년 1/4분기 이용 의향 - 성별/연령별	309
표 3-2-53	온라인만화(클라이언트기반) 이용 빈도 - 성별/연령별	311
표 3-2-54	온라인만화(클라이언트기반) 이용 고려조건 - 성별/연령별	312
표 3-2-55	온라인만화(클라이언트기반) 이용 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	314
표 3-2-56	온라인만화(클라이언트기반) 2013년 1/4분기 이용 의향 - 성별/연령별	314
표 3-2-57	웹하드/P2P만화 이용 빈도 - 성별/연령별	316
표 3-2-58	웹하드/P2P만화 이용 고려조건 - 성별/연령별	318
표 3-2-59	웹하드/P2P만화 이용 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	319
표 3-2-60	웹하드/P2P만화 2013년 1/4분기 이용 의향 - 성별/연령별	320
표 3-2-61	모바일만화 이용 빈도 - 성별/연령별	322
표 3-2-62	모바일만화 이용 고려조건 - 성별/연령별	323
표 3-2-63	모바일만화 이용 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	324
표 3-2-64	모바일만화 2013년 1/4분기 이용 의향 - 성별/연령별	325

제 4 부 해외 만화산업

표 4-1-1	2007~2016년 세계 만화시장 규모	328
표 4-1-2	2007~2016년 권역별 만화시장 규모	330
표 4-1-3	2007~2016년 주요 국가별 만화시장 규모	332
표 4-2-1	2007~2016년 북미 지역 국가별 콘텐츠시장 규모	337
표 4-2-2	미국 국가 개요(2011년도 기준)	337
표 4-2-3	2007~2016년 미국 콘텐츠시장 규모	338
표 4-2-4	2007~2016년 미국 만화시장 규모	339
표 4-2-5	캐나다 국가 개요(2011년도 기준)	342
표 4-2-6	2007~2016년 캐나다 콘텐츠시장 규모	343



2012 만화산업백서

표 4-2-7	2007~2016년 캐나다 만화시장 규모	344
표 4-3-1	2007~2016년 남미 지역 국가별 콘텐츠시장 규모	348
표 4-3-2	브라질 국가 개요(2011년도 기준)	349
표 4-3-3	2007~2016년 브라질 콘텐츠시장 규모	349
표 4-3-4	2007~2016년 브라질 만화시장 규모	350
표 4-3-5	멕시코 국가 개요(2011년도 기준)	353
표 4-3-6	2007~2016년 멕시코 콘텐츠시장 규모	353
표 4-3-7	2007~2016년 멕시코 만화시장 규모	354
표 4-4-1	2007~2016년 아시아 지역 국가별 콘텐츠시장 규모	358
표 4-4-2	일본 국가 개요(2011년도 기준)	359
표 4-4-3	2007~2016년 일본 콘텐츠시장 규모	360
표 4-4-4	2007~2016년 일본 만화시장 규모	360
표 4-4-5	중국 국가 개요(2011년도 기준)	363
표 4-4-6	2007~2016년 중국 콘텐츠시장 규모	364
표 4-4-7	2007~2016년 중국 만화시장 규모	364
표 4-4-8	인도 국가 개요(2011년도 기준)	367
표 4-4-9	2007~2016년 인도 콘텐츠시장 규모	368
표 4-4-10	2007~2016년 인도 만화시장 규모	368
표 4-5-1	2007~2016년 서유럽지역 국가별 콘텐츠시장 규모	372
표 4-5-2	2007~2016년 동유럽지역 국가별 콘텐츠시장 규모	373
표 4-5-3	독일 국가 개요(2011년도 기준)	373
표 4-5-4	2007~2016년 독일 콘텐츠시장 규모	374
표 4-5-5	2007~2016년 독일 만화시장 규모	375
표 4-5-6	영국 국가 개요(2011년도 기준)	377
표 4-5-7	2007~2016년 영국 콘텐츠시장 규모	378
표 4-5-8	2007~2016년 영국 만화시장 규모	379
표 4-5-9	프랑스 국가 개요(2011년도 기준)	381
표 4-5-10	2007~2016년 프랑스 콘텐츠시장 규모	382
표 4-5-11	2007~2016년 프랑스 만화시장 규모	383
표 4-6-1	2007~2016년 중동·아프리카지역 국가별 콘텐츠시장 규모	387
표 4-6-2	이란 국가 개요(2011년도 기준)	388
표 4-6-3	2007~2016년 이란 콘텐츠시장 규모	388
표 4-6-4	2007~2016년 이란 만화시장 규모	389
표 4-6-5	아랍에미리트 국가 개요(2011년도 기준)	390
표 4-6-6	2007~2016년 아랍에미리트 콘텐츠시장 규모	390
표 4-6-7	2007~2016년 아랍에미리트 만화시장 규모	392

제 5 부 만화산업 주요 정책 및 법제도

표 5-1-1	콘텐츠 분야의 진흥법들	395
표 5-2-1	2011년 만화창작 역량 강화 사업 선정 작품과 업체	420
표 5-2-2	2012년 매체연재지원사업 선정 작품과 업체	421
표 5-2-3	2011년 해외 전시 참가 지원	421
표 5-2-4	2011년 만화 관련 통합프로모션 지원	422
표 5-2-5	2012년 장편만화 제작지원, 한류소재 만화지원 선정 작품 및 업체	422
표 5-2-6	한국만화영상진흥원의 만화 관련 지원 체계	423

부 록

표 I-1	출판만화 판매시장 규모	432
표 I-2	일반만화 단행본 시장 규모	432
표 I-3	만화단행본 가격대별 시장점유율 추이	433
표 I-4	일반출판물 대비 만화단행본의 발행종수 구성비	433
표 I-5	만화단행본 가격대별 발행종수 비중 변화 추이	433
표 I-6	만화단행본 가격 변동 추이	433
표 I-7	만화단행본 가격대별 정가 추이	433
표 I-8	만화단행본 평균면수	434
표 I-9	만화단행본의 국적별 현황	434
표 I-10	만화단행본에서 번역만화와 한국만화의 상위출판사 현황	434
표 I-11	만화단행본 국적별 통계	435
표 I-12	만화단행본 점유율별 통계	435
표 I-13	만화단행본 장르별 통계	436
표 I-14	주요장르별 비중 추이	436
표 I-15	한국만화 단행본의 장르별 발행 현황	437
표 I-16	번역만화 단행본의 장르별 발행 현황	437
표 I-17	만화단행본 실적출판사 현황	438
표 I-18	만화단행본 실적상위출판사 현황	438
표 I-19	월별 만화단행본 발행종수	439
표 I-20	기간별, 장르별 출간 현황	439
표 I-21	통권이 가장 많은 한국만화 단행본 목록	440
표 I-22	일일만화 판매시장 규모	440
표 I-23	일일만화 발행종수 현황	441
표 I-24	일일만화 평균 발행부수 현황	441



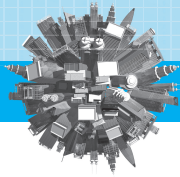
2012 만화산업백서

표 I-25	일일만화 발행종수, 발행가격, 평균면수	441
표 I-26	일일만화의 장르별 발행종수	441
표 I-27	일일만화 출판사별 발행종수	442
표 I-28	일일만화 실적출판사 수	443
표 I-29	최근 5년간 일일만화 다작 작가 현황(30위)	444
표 I-30	일일만화의 월평균 발행종수 추이	445
표 I-31	어린이만화 시장 규모 추정	445
표 I-32	어린이만화 연간 발행종수 추이	445
표 I-33	어린이만화 평균정가 추이	445
표 I-34	어린이만화 월별 발행종수 추이	445
표 I-35	어린이만화 출판실적 상위 출판사 순위	446
표 I-36	라이트 노벨 시장 규모 추정	446
표 I-37	라이트 노벨 연간 발행종수 추이	446
표 I-38	라이트 노벨 월별 발행종수 추이	446
표 I-39	라이트 노벨 평균정가 추이	447
표 I-40	라이트 노벨 면수 추이	447
표 I-41	라이트 노벨 출판사별 출간 순위(전수)	447
표 I-42	장르소설 시장 규모 추정	448
표 I-43	장르소설 연간 발행종수 추이	448
표 I-44	장르소설 월별 발행종수 추이	448
표 I-45	장르소설 평균정가 추이(라이트 노벨 제외)	448
표 I-46	장르소설 평균면수 추이(라이트 노벨 제외)	448
표 I-47	장르소설 출판사별 출간 순위(상위 10위, 라이트 노벨 포함)	449
표 II-1	국내 만화산업 관련단체 현황	450
표 II-2	국내 만화산업 관련기관 현황	450
표 III-1	국내만화 관련 전시회	451
표 III-2	해외만화 관련 전시회	451
표 IV-1	2011년 연간 한국만화 베스트셀러	454
표 IV-2	2011년 연간 국외만화 베스트셀러	455
표 IV-3	2011년 연간 라이트 노벨 베스트셀러	456
표 V-1	만화관련 축제 목록(2010~2011년 기준)	457

〈그림〉 목차 번호 중 첫번째 숫자는 '부', 두번째 숫자는 '장', 세번째 숫자는 '순서'를 의미함

제 1 부 만화산업 주요 이슈

그림 1-1-1	뉴욕타임즈 카툰신디케이션을 통해 활동하고 있는 시사만화가 이원수 검색 화면	5
그림 1-1-2	미국만화 정보사이트에 등록되어 있는 산호의 작품 검색 화면	6
그림 1-1-3	일본에서 활동 중인 고진호의 일러스트 컷	7
그림 1-1-4	미국에서 활동 중인 강찬호의 일러스트 컷	8
그림 1-1-5	최근 프랑스에서 완간된 이두호의 〈임격정〉	9
그림 1-1-6	일본에서 일본작가에 의해 잡지연재만화로 리메이크된 주호민의 〈신과 함께〉	11
그림 1-1-7	최훈의 작품이 연재 중인 중국 포털사이트 QQ.com	16
그림 1-1-8	미국 스토리작가와와의 공동작업으로 발행 중인 이나라의 작품	17
그림 1-1-9	해외투자를 통한 작품 창작을 목적으로 미국으로 건너 간 신예만화작가들	17
그림 1-1-10	일본에서 판매되고 있는 '살아남기 시리즈'의 홍보사이트	19
그림 1-1-11	상대적으로 문예성이 강한 국내 작품을 해외에 소개하고 있는 '케나즈'	19
그림 1-1-12	한국형 포털 웹툰 서비스를 선언한 한국계 미국기업 '타파스미디어'의 사이트	20
그림 1-1-13	〈파페포포 메모리즈(심승현)〉와 〈스노우캣(권윤주)〉	23
그림 1-1-14	다니엘 멀린 굿브레이 - Cells: War On Weird, 2010, 11	25
그림 1-1-15	툰도시의 무빙카툰 배너	26
그림 1-1-16	〈바보(강풀)〉의 무빙카툰	26
그림 1-1-17	영화 〈이웃사람〉과 영화의 원작인 강풀의 〈이웃사람〉	28
그림 1-1-18	대표적인 광고 웹툰 〈세티(윤태호)〉	29
그림 1-1-19	주류 제품의 브랜드 웹툰 〈인플루언스(하일권)〉	30
그림 1-1-20	노동부가 지원한 브랜드 웹툰 〈애프터스쿨홀릭(신의철)〉	30
그림 1-1-21	네이버의 모바일 애플리케이션 광고 '네이버 앱피소드'	32
그림 1-1-22	윈도우용7에 제공되는 '네이버 웹툰' 애플리케이션 실행화면	32
그림 1-1-23	강풀의 〈26년〉	35
그림 1-1-24	한국만화 생태계 기본 구조	37
그림 1-1-25	학습만화와 웹툰의 창작 차별화에 따른 변화	37
그림 1-1-26	웹툰 생태계의 구조도	43
그림 1-1-27	담풍의 브랜드웹툰(기업홍보웹툰) 사례	45
그림 1-1-28	'온라인 영챔프' 런칭 홍보	77
그림 1-1-29	'영챔프' 애플리케이션 화면	79
그림 1-1-30	〈열혈강호〉 애플리케이션 화면	80



2012 만화산업백서

그림 1-1-31	'코믹진링크' 애플리케이션 화면	81
그림 1-1-32	허윤미의 <임금님의 사건수첩>	83
그림 1-1-33	'한국민속촌' 팬아트와 트윗 화면	85
그림 1-1-34	'샌디에이고 코믹콘', '앙골렘 만화페스티벌', '일본 코믹마켓' 로고	109
그림 1-1-35	'타입문(Typemoon)' 소개화면	115

제 2 부 만화산업 심층 이슈: 2012 디지털만화 현황

그림 2-1-1	미국 앱스토어 아이폰 코믹솔로지 앱 매출 순위 변동(2012년 10월 8일까지)	124
그림 2-1-2	미국 구글 플레이 스토어 코믹솔로지 앱 매출 순위 변동(2012년 10월 8일까지)	125
그림 2-1-3	미국 독자의 디지털만화 이용추이	126
그림 2-1-4	아이버스 미디어의 만화 앱들	127
그림 2-1-5	일본의 전자서적 시장 규모	128
그림 2-1-6	전자 코믹 시장의 추이	129
그림 2-1-7	전자서적 시장의 성장 예측	131
그림 2-2-1	킹피처(King Feature) 신디케이트 '데일리링크 코믹스' 앱의 초기화면	134
그림 2-2-2	'메이드파이어' 앱의 모션 코믹스 기법 연출	135
그림 2-2-3	마블 인피니트 코믹스로 첫 출시된 <어벤저스 대 엑스맨>	137
그림 2-2-4	'워킹데드' 앱의 초기화면	138
그림 2-2-5	'비즈망가' 앱 초기화면	139
그림 2-2-6	마블디지털 스토어 사이트	140
그림 2-2-7	다크 호스 코믹스 웹서비스	141
그림 2-2-8	제이망가 웹 서비스	142
그림 2-2-9	미국 태블릿 시장 점유율	143
그림 2-2-10	'아이디더블유'의 아이북스 만화들	144
그림 2-2-11	'킵스타터'의 만화 모금 프로젝트들	146
그림 2-2-12	'킵스타터' 펀딩 성공 확률	147
그림 2-3-1	일본 스마트폰 가입자 추이	150
그림 2-3-2	일본 스마트폰 유저의 성별, 연령대별 구성비	151
그림 2-3-3	안드로이드 기반 코믹 씨모아	153
그림 2-3-4	PC용 코믹 씨모아	153
그림 2-3-5	지구서점 애플리케이션 실행 화면	154
그림 2-3-6	코믹 씨모아 홈페이지 만화 열람 시뮬레이션 화면	156
그림 2-3-7	Comic CYUTT 창간호 표지	158
그림 2-3-8	일본 디지털만화 이용 현황	160

그림 2-3-9	일본 디지털만화 이용 빈도	161
그림 2-3-10	GALAPAGOS STORE 애플리케이션 실행 화면	163
그림 2-3-11	플레이스테이션 Vita에서의 Reader 실행 화면	164
그림 2-3-12	eBook Japan 윈도우PC용 메인화면	166
그림 2-3-13	eBook Japan 태블릿PC 메인화면	167
그림 2-3-14	eBook Japan 전용 뷰어 화면	167
그림 2-3-15	Rental! 전용 뷰어의 이용 설명 화면	168
그림 2-3-16	선데이 코믹스 아이폰 애플리케이션 화면	169
그림 2-3-17	선데이 코믹스 메뉴 조작 설명	170
그림 2-3-18	Book ★ Walker 안드로이드 애플리케이션 실행 화면	171
그림 2-4-1	스마트폰 시대의 모바일 생태계	173
그림 2-4-2	구글 플레이의 만화섹션	174
그림 2-4-3	올레 마켓의 만화 섹션	176
그림 2-4-4	아이폰용 만화 잡지 앱 '영챔프S'	179
그림 2-4-5	'코믹진 점프' 앱	180
그림 2-4-6	<열혈강호> 앱	182
그림 2-4-7	스마트 스터디의 <만화 교과서> 앱	185
그림 2-4-8	떠다니는 섬 <식빵 고양이> 앱	186
그림 2-4-9	아이패드에서 구현한 네이버 스마트툰	187
그림 2-4-10	앱스토어 아이폰 유료 부문 상위에 오른 일본만화 해적판 앱	189
그림 2-4-11	한국만화 스캔레이션 그룹 홈페이지	190

제 3 부 국내 만화산업

그림 3-1-1	만화산업 사업체 설립연도별 분포	204
그림 3-1-2	만화산업 사업체 형태별 분포	205
그림 3-1-3	만화산업 사업체 경영형태별 분포	206
그림 3-1-4	만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	206
그림 3-1-5	만화산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황	208
그림 3-1-6	만화산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황	208
그림 3-1-7	만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	209
그림 3-1-8	만화산업 업종별 연도별 매출액 현황	211
그림 3-1-9	만화산업 만화 출판업 업종별 연도별 매출액 현황	213
그림 3-1-10	만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 연도별 매출액 현황	214
그림 3-1-11	만화산업 만화책 임대업 업종별 연도별 매출액 현황	215



2012 만화산업백서

그림 3-1-12	만화산업 만화 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황	216
그림 3-1-13	만화산업 사업형태별 연도별 매출액 현황	217
그림 3-1-14	만화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황	219
그림 3-1-15	만화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황	220
그림 3-1-16	만화산업 지역별 연도별 매출액 현황	222
그림 3-1-17	만화산업 연도별 부가가치액 구성현황	225
그림 3-1-18	만화산업 연도별 지역별 수출액 현황	227
그림 3-1-19	만화산업 연도별 지역별 수입액 현황	228
그림 3-1-20	만화산업 업종별 연도별 종사자 현황	230
그림 3-1-21	만화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	232
그림 3-1-22	만화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	233
그림 3-1-23	만화산업 지역별 연도별 종사자 현황	235
그림 3-1-24	만화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황	237
그림 3-1-25	만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	239
그림 3-1-26	만화산업 성별 연도별 종사자 현황	241
그림 3-1-27	만화산업 직무별 연도별 종사자 현황	242
그림 3-1-28	만화산업 학력별 연도별 종사자 현황	244
그림 3-1-29	만화산업 연령별 연도별 종사자 현황	246
그림 3-2-1	전체 콘텐츠 대비 만화 콘텐츠 분기별 구입비용	252
그림 3-2-2	지역별 전체 콘텐츠 및 만화 콘텐츠 평균 구입비용	253
그림 3-2-3	성별/연령별 평균 전체 콘텐츠 및 만화 콘텐츠 구입비용	254
그림 3-2-4	월평균 가구 소득대비 만화 콘텐츠 분기별 구입비용	255
그림 3-2-5	기념일 및 이벤트 시 콘텐츠 분기별 구입비용	257
그림 3-2-6	오프라인 및 온라인만화 콘텐츠 이용 비중	258
그림 3-2-7	만화 콘텐츠 이용 경험(복수응답)	260
그림 3-2-8	1회 평균 만화 콘텐츠 이용 시간 - 종류별	262
그림 3-2-9	선호하는 만화 콘텐츠 장르	265
그림 3-2-10	만화 콘텐츠 구입/대여 경험 - 성별/연령별	267
그림 3-2-11	만화 콘텐츠 종류별 구입/대여 경험	268
그림 3-2-12	국내산 및 외국산 만화 콘텐츠 구입/대여 비중 - 분기별	274
그림 3-2-13	만화 콘텐츠 구입/대여 목적	275
그림 3-2-14	이벤트 및 기념일 시 만화 콘텐츠 구입/대여 경험 - 성별/연령별	276
그림 3-2-15	이벤트 및 기념일별 만화 콘텐츠 구입/대여 경험	276
그림 3-2-16	서점만화 구입 빈도	278
그림 3-2-17	서점만화 구입 고려조건	279
그림 3-2-18	서점만화 구입 경로(1+2+3순위)	281

그림 3-2-19	서점만화 2013년 1/4분기 구입 의향	282
그림 3-2-20	대여만화 대여 빈도	283
그림 3-2-21	대여만화 대여 고려조건	285
그림 3-2-22	대여만화 대여 경로(1+2+3순위)	286
그림 3-2-23	대여만화 2013년 1/4분기 대여 의향	288
그림 3-2-24	신문만화 구입 빈도	289
그림 3-2-25	신문만화 구입 고려조건	290
그림 3-2-26	신문만화 구입 경로(1+2+3순위)	292
그림 3-2-27	신문만화 2013년 1/4분기 구입 의향	293
그림 3-2-28	만화퍼즐 구입 빈도	294
그림 3-2-29	만화퍼즐 구입 고려조건	296
그림 3-2-30	만화퍼즐 구입 경로(1+2+3순위)	297
그림 3-2-31	만화퍼즐 2013년 1/4분기 구입 의향	299
그림 3-2-32	유희용 만화카드 구입 빈도	300
그림 3-2-33	유희용 만화카드 구입 고려조건	301
그림 3-2-34	유희용 만화카드 구입 경로(1+2+3순위)	303
그림 3-2-35	유희용 만화카드 2013년 1/4분기 구입 의향	304
그림 3-2-36	온라인만화(웹브라우저기반) 이용 빈도	305
그림 3-2-37	온라인만화(웹브라우저기반) 이용 고려조건	306
그림 3-2-38	온라인만화(웹브라우저기반) 이용 경로(1+2+3순위)	308
그림 3-2-39	온라인만화(웹브라우저기반) 2013년 1/4분기 이용 의향	310
그림 3-2-40	온라인만화(클라이언트기반) 이용 빈도	311
그림 3-2-41	온라인만화(클라이언트기반) 이용 고려조건	312
그림 3-2-42	온라인만화(클라이언트기반) 이용 경로(1+2+3순위)	313
그림 3-2-43	온라인만화(클라이언트기반) 2013년 1/4분기 이용 의향	315
그림 3-2-44	웹하드/P2P만화 이용 빈도	316
그림 3-2-45	웹하드/P2P만화 이용 고려조건	317
그림 3-2-46	웹하드/P2P만화 이용 경로(1+2+3순위)	319
그림 3-2-47	웹하드/P2P만화 2013년 1/4분기 이용 의향	320
그림 3-2-48	모바일만화 이용 빈도	321
그림 3-2-49	모바일만화 이용 고려조건	322
그림 3-2-50	모바일만화 이용 경로(1+2+3순위)	324
그림 3-2-51	모바일만화 2013년 1/4분기 이용 의향	326



2012 만화산업백서

제 4 부 해외 만화산업

그림 4-1-1	2007~2016년 세계 만화시장 분야별 시장 규모	329
그림 4-1-2	2012~2016년 세계 만화시장 분야별 성장 전망	330
그림 4-1-3	2011년 세계 만화시장 분야별/권역별 점유율	331
그림 4-1-4	2007~2016년 세계 인쇄만화 시장 규모	333
그림 4-1-5	2007~2016년 세계 디지털만화 시장 규모	334
그림 4-1-6	2007~2016년 세계 만화시장 동향	335
그림 4-2-1	2011년 세계 권역별 콘텐츠시장 점유율	336
그림 4-2-2	2007~2016년 미국 코믹스시장 동향	340
그림 4-2-3	2007~2016년 미국 그래픽 노블 시장 동향	341
그림 4-2-4	2007~2016년 미국 디지털만화 시장 동향	342
그림 4-2-5	2007~2016년 캐나다 인쇄만화 시장 동향	345
그림 4-2-6	2008~2016년 캐나다 디지털만화 시장 동향	346
그림 4-3-1	2011년 세계 권역별 콘텐츠시장 점유율	347
그림 4-3-2	2007~2016년 브라질 인쇄만화 시장 동향	351
그림 4-3-3	2012~2016년 브라질 디지털만화 시장 동향	352
그림 4-3-4	2007~2016년 멕시코 인쇄만화 시장 동향	355
그림 4-3-5	2014~2016년 멕시코 디지털만화 시장 동향	356
그림 4-4-1	2011년 세계 권역별 콘텐츠시장 점유율	357
그림 4-4-2	2007~2016년 일본 인쇄만화 시장 동향	361
그림 4-4-3	2007~2016년 일본 디지털만화 시장 동향	362
그림 4-4-4	2007~2016년 중국 인쇄만화 시장 동향	365
그림 4-4-5	2008~2016년 중국 디지털만화 시장 동향	366
그림 4-4-6	2007~2016년 인도 인쇄만화 시장 동향	369
그림 4-5-1	2011년 세계 권역별 콘텐츠시장 점유율	371
그림 4-5-2	2007~2016년 독일 인쇄만화 시장 동향	376
그림 4-5-3	2009~2016년 독일 디지털만화 시장 동향	377
그림 4-5-4	2007~2016년 영국 인쇄만화 시장 동향	380
그림 4-5-5	2007~2016년 영국 디지털만화 시장 동향	381
그림 4-5-6	2007~2016년 프랑스 인쇄만화 시장 동향	384
그림 4-5-7	2009~2016년 프랑스 디지털만화 시장 동향	385
그림 4-6-1	2011년 세계 권역별 콘텐츠시장 점유율	386

제 5 부 만화산업 주요 정책 및 법제도

그림 5-1-1	〈부토〉와 〈미피〉의 형태	407
그림 5-1-2	불법복제물 분야별 이용경험	410
그림 5-1-3	온라인 불법복제 출판물 장르별 이용경험	411
그림 5-1-4	불법복제 출판물의 장르별 규모	411
그림 5-1-5	오프라인 불법복제만화 유통량 비교	412
그림 5-1-6	온오프라인 합법출판물 시장 침해규모 1	413
그림 5-1-7	온오프라인 합법출판물 시장 침해규모 2	413
그림 5-1-8	콘텐츠 분야별 기술조치 요청 현황	414
그림 5-1-9	온라인만화 불법복제 단속성과	415
그림 5-1-10	온라인 불법복제 콘텐츠별 단속성과	415
그림 5-1-11	온라인 유통경로별 만화불법복제 유통량	416
그림 5-1-12	2011~2012년 온라인만화 불법저작물 적발 현황	417

