

지역웹툰 생태계 조성을 위한 방안 연구

I. 서론
II. 본론
III. 결론
참고문헌
ABSTRACT

최승춘, 윤기헌

초 록

한국 만화산업은 출판만화시장의 축소와 만화대여점의 몰락 등으로 꾸준히 쇠퇴를 거듭하다 2000년대 이후 웹툰의 등장으로 급격한 질적 변화와 폭발적인 양적 성장을 가져왔다. 만화라는 단어는 웹툰의 광의적 의미로 해석되고 있으며, 웹툰은 만화의 포괄적인 개념까지 승계 받고 있다. 웹툰은 디지털기기를 사용하고 데이터화된 원고를 생산, 제공함으로써 콘텐츠의 지역적, 공간적, 물리적 한계를 뛰어 넘고 있다. 더구나 지역별 인적인프라가 꾸준히 성장하고 있는 상황 속에서 정부의 만화산업 지원정책과 맞물려 웹툰체험관, 웹툰캠퍼스, 웹툰창작센터 등의 창작인프라가 지역에 구축되어 활발한 움직임과 성과를 보여주고 있으며, 이에 웹툰은 지역 성장론과 지역분권에 맞는 산업적 모델로 인식받기 시작했다. 그럼에도 불구하고 여전히 수도권과 부천 중심으로 만화인프라가 심각하게 편중되어 불균형한 구조로 놓여있는 현실이다.

만화산업을 견인하고 있는 웹툰은 인터넷의 발달과 함께 성장한 짧은 만화역사를 가지고 있다. 지역웹툰 역시 성장의 초기단계에 진입했을 뿐이다. 만화의 인적인프라와 웹툰의 창작인프라로 활성화된 지역웹툰은 창작시설의 구축완료 이후 향후 성장 동력의 연구와 대안이 절실한 상태이며, 지속적 발전을 위해 새로운 패러다임이 필요한 시점이다. 결국, 웹툰이 지역발전의 새로운 방향인 '문화'로 지정되어 이와 더불어 지역 특성에 맞는 만화콘텐츠를 개발, 지역의 관광, 문화, 예술 산업과 연계하는 모델이 꾸준히 개발되어야 연착륙에 성공할 수 있을 것이다. 이로서 지역웹툰이 지방분권과 지역산업 부흥의 작은 모멘텀으로 작용되길 바란다.

주제어 : 웹툰, 지역웹툰, 웹툰생태계, 만화문화 향유

I. 서론

1. 연구배경 및 문제제기

현재의 만화(Cartoon), 웹툰(Webtoon)작가들의 대부분은 디지털 기기를 사용하여 작품을 창작하고 있다. 이 생산된 결과물을 온라인을 통해 출판사나 플랫폼에 데이터화된 원고로 제공, 유통하고 있다. 작가들은 언제 어디서나 편리하게 인터넷으로 자료 수집을 하고, 스마트기기나 각종 단말기로 다양한 커뮤니티를 통해 상호 정보를 주고받는다. 따라서 웹툰은 거주공간에 제약받고 있지 않으며 중앙에 집중적이고 영향을 많이 받는 출판만화와 달리 지역산업이 자생할 수 있는 조건을 가지고 있다. 하지만 그동안 지역의 만화인프라가 제대로 활성화되지 못했던 상황이었다.

통계 수치로 봐도 오프라인에서 서울, 경기권이 가지는 만화사업 업체 수는 유통업을 제외하고 전국에서 87%를 차지하고 있다. 온라인에서도 서울, 경기권 이외의 업체 수는 고작 7.5%에 불과하다.¹⁾

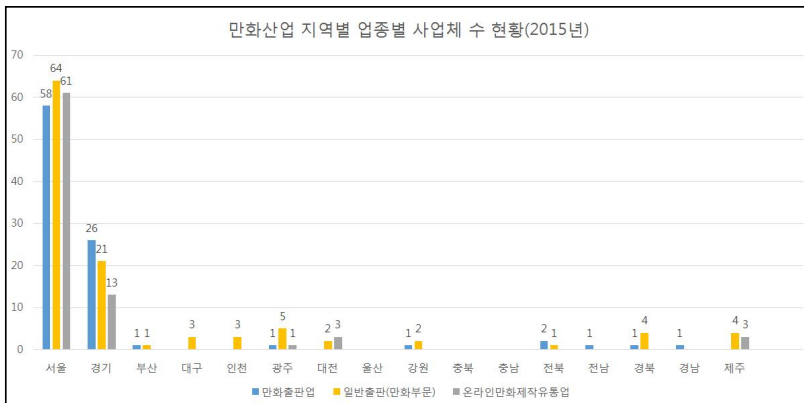


표 1. 만화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황²⁾

1) 한국만화영상진흥원, 「2015~2017 웹툰창작체험관 성과 평가 및 발전 방안보고서」 (2018.1), p.4.

전국의 만화관련 대학은 20곳이 있다. 3) 그 중 서울 경기도를 제외하고 전국의 만화관련 대학이 14개가 지역에 있다. 하지만 만화업체가 수도권에 집중되어 있는 환경에서 지역에서 만화관련 인력들이 배출이 되어도 취업이나 만화시장의 진입에 어려움이 있다. 또한 관련대학을 나오지 않은 인력들 역시 같은 고민을 하고 있는 상황이다. 업체 뿐 아니라 만화관련 교육, 시설, 행사에서도 이러한 문제가 그대로 재현되고 있다. 경남도와 김해시가 주관했던 경남·만화애니메이션페스티벌의 경우를 보면 2014년부터 예산이 30% 이상 축소되었다가 2016년에는 예산마저 끊겨 행사가 폐지되었다.

이렇듯 웹툰이 지역적·공간적 제약이 없는 문화콘텐츠임에도 수도권으로 편중된 불균형한 만화인프라의 현실에 문제를 제기한다. 이어 웹툰이 만화에서 가지는 이론과 개념을 설명하고, 전국의 지역웹툰의 현황을 분석하며 외국의 지역만화 인프라의 성공의 예를 들어 지역웹툰 활성화의 대안을 모색하고자 한다.

1) 선행연구

김대기의 ‘한국 웹툰 산업의 글로벌 지원 정책에 관한 연구’ (2017)를 통해 웹툰의 세계화를 비롯한 경쟁력은 단순한 창작에만 머무는 것이 아니라 문화콘텐츠로서의 다양한 요소를 결합해야하고 장기적 시선으로 봐야한다는 결론을 도출해내고 있다. 4) 하지만 웹툰을 산업적 측면 위주로만 분석하고 해외 수출, 유통, 마케팅 등에만 한정된 연구영역이라 다소 아쉽다.

임학순의 ‘만화클러스터에 대한 만화창작인력의 인식연구’ (2014)에서는 지역문화콘텐츠 산업의 취약성과 지방 문화산업 육성을 만화클러스터로 해결을 하려는 시도를 하고 있다. 이

2)문화체육관광부, 「2017콘텐츠산업통계조사결과(2016년 기준)보도자료」 (2018,6), p.3.

3)순천시, 「글로벌 웹툰창제작지원사업 연구보고서」, (2016.12), p.55.

4)김대기, 「한국 웹툰 산업의 글로벌 지원 정책에 관한 연구」, 한성대 석사학위논문, (2017.12) p.63.

연구에서는 장기적으로 만화산업이 집약된 만화클러스터가 지속, 발전하기 위해서는 문화적 접근과 경제적 접근을 통합적으로 추구할 필요가 있다고 결론을 내렸다.⁵⁾ 그러나 지역 활성화에 대한 필요성을 강조했음에도 연구지역 범위를 수도권과 가까운 부천에 국한하는 한계를 갖고 있고 지역인프라와의 중요성을 강조하면서도 만화창작자의 클러스터에 대한 필요성과 효용성에만 치우친 점이 다소 아쉽다.

김병수, 이진희의 ‘지역중심의 만화 창·제작센터 구축에 대한 연구’ (2016)에서는 문화콘텐츠 산업에서 거의유일하게 지역 창·제작 시스템이 정착될 수 있는 만화, 웹툰 산업에서 비전을 볼 수 있다는 결과를 도출했다.⁶⁾ 그러나 국내에 성공적 사례나 구체적인 대안이 다소 부족한 점을 지적한다. 웹툰의 성장궤도를 계속 유지하기 위해 다각적 방향의 연구가 필요한 시점이다. 기존 정책이나 지원방향은 서울 경기 수도권에 몰려있으며 산업적 측면이나 양적성장의 시각에서만 머물러있다. 이에 새로운 패러다임으로 조금 더 진화된 연구가 필요하다는 문제제기에 이른다.

2) 연구범위

연구의 범위를 웹툰이 활성화가 되기 이전에 만화의 인적인 프라가 이미 조성되어있는 지역을 1차로 선정했으며, 정부의 만화 지원 사업(3차 육성 중장기대책)으로 창작인프라가 최근 조성된 전국 4개 지역을 2차로 선정했다. 이어 전국을 4개 지역으로 (대전·충청, 광주·전남, 대구·경북, 부산·경남) 범위를 설정했다.

또한 지역웹툰 활성화 대안으로는 8,90년대 한국과 같은 만화문화의 소비를 공유하고 있는 일본의 만화인프라로, 한국 웹툰

5)임학순, 「만화클러스터에 대한 만화창작인력의 인식 연구」, 『만화에 니메이션연구』, 통권제36호(2014), pp.611-612.

6)이진희, 김병수, 「지역 중심의 만화 창·제작센터 구축에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권제45호(2016), p.170.

의 성장초기와 시대를 같이 하는 2000년대 이후 설립된 지역만화의 만화인프라에서 선정했다.

II. 본론

1. 웹툰의 개념과 지역웹툰 현황

1) 웹툰의 개념

웹툰(Webtoon)이란 웹사이트의 ‘웹(Web)’ 과 ‘카툰(Cartoon)’의 합성어다. ‘인터넷만화’, ‘온라인만화’, ‘디지털만화’, ‘모바일만화’ 등 웹툰은 지속적으로 기술적인 진화를 거치며 개념적으로 폭넓은 스펙트럼을 지닌다. 넓은 의미에서 웹툰은 인터넷 미디어를 통해 연재되는 만화 전체를 가리킨다.⁷⁾ 1990년대 한국 만화산업은 출판만화시장의 축소와 만화대여점의 몰락으로 꾸준히 쇠퇴를 거듭하다 웹툰의 등장으로 만화시장의 양상은 완전히 바뀐다. 세계적으로도 인쇄만화 시장 규모가 하락 추세인 반면, 디지털만화 시장의 연평균 성장률은 19%로 고성장 전망하고 있다.⁸⁾

웹툰은 초고속 인터넷 등장과 함께 시작되었으며 포털사이트와도 밀접하게 성장한다. 2003년 DAUM이 뉴스 섹션에 ‘만화속 세상’이라는 웹툰 코너를 개설 후 웹툰은 포털사이트 유저들의 폭발적인 인기를 얻기 시작한다. 유례없는 주목과 관심 속에 웹툰은 진화를 거듭하다 레진이라는 플랫폼으로 2013년 유료화에 성공하며 드디어 웹툰은 폭발적인 성장을 하게 된다.

이후 웹툰은 한국만화시장의 성장을 견인하고 있으며, 이제 만화라는 단어는 웹툰의 광의적 의미로 해석되고 있으며 웹툰이

7)윤기현 외, 「웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징」, 『만화애니메이션연구』, 통권제38호(2015), p.181.

8)문화체육관광부, 「만화산업 육성 중장기 계획(2014~2018)」, (2014.5), p.5.

라는 단어는 만화의 개념을 승계 받고 있다. 한국만화시장은 폭발적인 성장을 거듭하여 2015년에는 매출액 9조원을 달성하고 있다.

사업체수	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
8,145	10,003	919,408	29,354	6,715

표 2. 2015년 한국만화산업 매출현황 및 종사자 수⁹⁾

2) 웹툰산업의 현황

2015년 웹툰 산업 현황 및 실태조사 보고서에 따르면 웹툰 산업의 시장 규모액 1,718.77억 원을 국가경제에 투입할 경우 전 산업에서 유발되는 총생산 유발액은 27조 4,285억 원으로, 이 중 웹툰 산업 자체는 약 4,656억 원으로 전체의 1.7%를 차지한다.¹⁰⁾ 또한 웹툰 산업의 부가가치 유발액은 9조 8,245억 원이며, 이중 웹툰 산업 자체에서는 1,531억 원으로 1.6%를 차지하고 있다.

KT경제경영연구소 보고서에 의하면, 국내 웹툰산업 시장의 규모가 1차 매출, 2차 부가가치, 해외수출을 포함해서 2015년에는 4,200억 원, 2018년에는 8,805억 원까지 성장할 것으로 예측되고 있다.

3) 만화인프라의 지역웹툰 현황

(1) 대전·충청 지역

대전은 2014년에 지방 최초로 만화인 사단법인 대전만화연합이 창립되었다. 대전아마추어만화페스티벌이 10년 이상 개최되고 있는 인적자원이 풍부한 지역이다. 또한 대전 충청지역은 전국에서 만화 관련 학과가 가장 많으며 수도·경기권을 제외하고

9) 문화체육관광부, 「2017콘텐츠산업통계조사결과(2016년 기준)보도자료」(2018,6), pp.3-4.

10) 한국콘텐츠진흥원, 「웹툰 산업 현황 및 실태조사 보고서」 요약문,(2015.6), p.6.

인력 배출의 수가 가장 많다. 웹툰체험관 조성사업에도 목원대가 거점형을, 대전정보문화산업진흥원이 지역형을 유치하여 운영 중이며, 2015년 10월에는 대전만화·웹툰 창작센터가 설립되어 작가들이 입주하여 활동 중이다. 2018년에 만화웹툰창작센터를 이주 확대개관을 할 계획이다. 대전은 국제만화가대회를 개최하는 등 만화, 웹툰 관련 활동이 가장 활발한 지역 가운데 하나다. 그럼에도 부천과 수도권이 비교적 가까워 많은 인력들이 수도권으로 몰리고 있는 상황이기도 하다.

(2) 부산·경남 지역

부산시는 수도권 이외의 지역 중 가장 많은 작가군을 가지고 있다. 2011년에 창설된 부산경남만화가연대는 150여명의 프로작가 및 아마추어작가가 활동하고 있다. 이들은 친목위주의 활동과 전시, 행사, 사업을 진행하며, 한편으로는 중앙에 지역의 목소리를 대변하기도 한다. 2017년에 글로벌웹툰센터가 개소하여 만화작가들에게 입주공간을 마련하여 운영하고 있다. 웹툰을 부산시 전략 산업으로 육성할 계획 중에 있으며 지역 만화, 웹툰 진흥 사업에 규모면에서는 다른 지역을 압도하고 있다. 대전과 아울러 지역 웹툰의 성장에 선도적 역할을 하고 있다. 그에 반해 경남은 만화인프라가 매우 열악한 상황이다. 지역이 너무 넓고 도시간 거리가 상대적으로 너무 떨어져있어서 만화클러스터 가능성이 적고 발전의 가능성이 부족한 상황이다. 더욱이 경남도와 김해시가 주관했던 경남만화애니메이션페스티벌이 예산문제로 없어지는 등 부침을 겪었다. 최근 만화관련 사업에 대한 의지를 조금씩 보이고 있지만 만화 인프라는 아직 걸음마 수준이다. 현재 경남문화재단, 경남문화콘텐츠진흥원 2개 기관과 경남영상위원회 기능을 통합해 출발한 경남문화예술진흥원이 합천이 위치해있다.

(3) 광주·전남 지역

광주전남 지역은 경남과 같이 도시 간의 거리가 다소 떨어져있으며 또한 다른 지역에 비해 만화인프라는 다소 열악한 상황

에서도 상대적으로 많은 작가를 배출하고 있다. 허영만과 같은 유명한 만화가를 배출한 곳이기도 하며 현재는 조선대와 순천대에서 만화관련 많은 인력들이 배출되고 있다. 최근 만화인 단체 설립 움직임이 있으며, 순천 역시 웹툰센터 설립 및 지원을 시의 도시전략 가운데 하나로 계획 중이다. 무엇보다도 국내 최초로 웹툰캠퍼스 사업 유치에 성공하면서 기대와 성과가 커지고 있는 상황이다.

(4) 대구·경북 지역

대구경북 지역은 만화관련 각종 공모사업 등 지역 진흥원 중 웹툰 사업에 가장 적극적으로 임하고 있다. 문화유산 등의 지역적 자원을 활용하여 안동 지역 문화 웹툰 지원 사업을 진행 중이며, 현재 경북 경산시에 만화·웹툰 창작센터 설립을 검토 중에 있으며 이어 안동, 문경, 포항에 웹툰창작센터나 체험관을 통해 창작인프라가 구축되었다. 그러나 전문 인재 양성을 위한 만화관련 인력이나 만화 작가수가 현저히 적어 관련 교육에 어려움을 느끼고 있다. 또한 업체가 이 지역으로 이동할 가능성도 적어서 지역 웹툰의 발전이 더딘 상태이다. 더구나 최근 대구미래대가 폐교를 결정함으로써 만화창작과가 사라지게 된다. 따라서 만화관련 대학은 대구·경북에서 사라지게 되는 상황에 놓였다. 경남과 비슷하게 대구 경북지역은 인적 인프라 부분이 해결과제이다.

2. 지역웹툰을 위한 정책과 문제점

1) 3차 만화산업 육성 중장기계획

만화산업발전 육성계획은 정부예산으로 집행하는 정부의 공식적인 산업진흥정책이다. 현재까지 총 3차에 걸친 만화발전 정책이 시행되었다. 1차 계획은 2003년부터 2008년까지 시행되었으며, 국내만화콘텐츠의 질적 향상과 국내 만화시장 규모 확대 및 구조개선이 정책목표였으며 2차 만화발전계획은 만화산업 전

문 인력양성이 정책 목표였다.¹¹⁾

3차 계획에서는 국내시장의 안정과 성숙을 바탕으로 한 ‘착한 성장’을 지향함에 따라 기존의 공급자 중심 가치사슬별 과제 설정 방식에서 한 걸음 나아가 정책 환경과 독자 중심의 시장 여건 변화 요인을 포함한 참여자 중심의 ‘만화생태사슬’을 마련하여 3차 계획의 비전과 목표, 과제를 설정 했다. 3차 계획의 성공적 추진을 위해 정부와 진흥기관, 만화계와의 협력을 기반으로 한 거버너스형 추진체계 수립했으며 3차 계획의 완수를 위한 5대 전략과 20대 과제의 정책 예산은 2014년부터 2018년까지 총 1,584.5억 원이 상정되었다.¹²⁾

따라서 지역웹툰의 활성화를 위한 본격적인 논의는 2014년부터 2018년에 시행된 제3차 만화산업 육성 중장기계획에서야 가능해졌다.

3차 만화산업 육성 중장기 계획에서는 창작기반 확충, 공정한 유통질서 확립, 만화 한류확대 등의 주요 추진과제를 설정함에 따라 이 중 만화 창작기반 확충 부분으로 만화 창의인재 양성 항목으로 디지털만화 창작, 만화스토리 등 전문 교육과 청소년 대상 만화 체험 교육, 멘토링 현장 교육 등 다양한 교육 프로그램 운영이 계획 되었다. 이어 수도권에 집중된 만화 교육을 지역 만화아카데미의 운영 지원을 통해 전국적으로 확산하는 계획¹³⁾으로 이어져 웹툰창작체험관, 웹툰캠퍼스, 웹툰창작센터가 잇달아 지역에 개설되었다.

2016년과 2017년에 웹툰시장 전략적 육성 사업으로 웹툰체험관의 예산이 각각 10억씩 총 20억이 만화진흥원에서 지출되었지만 아직도 정부의 만화 총예산에서의 중앙 편중은 심각한 현실이다.

11)김병수, 이원석, 「3차 만화산업중장기발전계획 수립과 전문 인력양성 정책」, 『만화애니메이션연구』, 통권제32호(2013), pp.161-199.

12)한국만화영상진흥원, 「2015~2017 웹툰창작체험관 성과 및 발전방안 결과보고서」, (2018.1), p.7.

13)문화체육관광광부 보도자료, 「만화산업 육성 중장기계획(요약)」, p.1.

구분	만화산업 예산 (백만 원)	만진원 (백만 원)	콘진원 (백만 원)	만출협 (백만 원)	부천시 (백만 원)	타지역 (백만 원)	기타 (문체부운영비) (백만 원)
	12,430	7,895	2,270	225	1,000	1,000	40

표 3. 2016년 만화예산안, (2016 문화관광부)

(1) 웹툰창작체험관

웹툰창작체험관은 ‘미래 문화콘텐츠 산업의 동력인 웹툰에 대한 창작과 체험을 할 수 있는 창의적 공간으로 웹툰 창작 인력의 양성을 위한 전문 교육과 함께 어린이와 청소년의 창의력 증진과 직업체험을 위해 웹툰 창작을 체험할 수 있는 지역거점’¹⁴⁾이라는 목적으로 설립되었다. 2015년부터 시작하여 2017년까지 3개년에 걸쳐 전국에 중소도시를 아우르고 있으며 현재 2018년도 지속되는 사업이다.

웹툰체험관은 거점형과 지역형 두 가지로 나뉜다. 거점형은 주로 전문교육, 인재양성에 지역형은 청소년이나 어린이 웹툰창작 체험교육에 맞추어져있다. 2015년에는 1,2차 에 나누어서 선정했으며, 1차에서는 만화창작과정 개설대학 및 지역문화콘텐츠진흥기관, 대학 등이 선정되었다. 그러나 2차에서는 지역문화콘텐츠진흥기관으로 제한하고 지역형은 교육예술에 관한 공익활동 목적으로 설립된 비영리단체로 규정돼 도서관, 평생학습관, 지역진흥원들이 다수 선정되었다.

웹툰창작체험관 이전 지방에는 만화창작 인프라가 전무했던 것이 사실이다. 웹툰창작체험관은 지역의 웹툰 창작생태계에 큰 역할을 했으며 정부의 만화, 웹툰정책의 수혜가 골고루 분산되는 효과를 낳았다. 무엇보다 각 지역에서 청소년과 예비 작가에게 창작동기와 환경을 제공했으며¹⁵⁾ 만화의 인적인프라 확대에 큰 영향을 끼쳤다.

14) 한국만화영상진흥원, 앞의 보고서, p.44.

15) 한국만화영상진흥원, 「2015~2017 웹툰창작체험관 성과 및 발전방안 결과보고서」, (2018.1), p.8.

	형태	체험관 명칭	최초선정 연도
수도권 강원권	거점형	청강문화산업대학교	2015-1
		부천만화창작스튜디오(시범거점형)	2015-2
		고양지식정보산업진흥원	2017
	지역형	군포시평생학습원	2015-1
		광진정보도서관	2015-2
		한국만화박물관(시범지역형)	2015-2
		부평기적의 도서관	2015-2
		효성도서관	2015-2
		평택시립안중도서관	2015-2
		속초교육도서관	2015-2
		구립은평뉴타운도서관	2016
		강릉교육문화관	2016
		삼척교육문화관	2017
	안양시립관양도서관	2017	
	둘리뮤지엄	2017	
	충청권	거점형	한국영상대학교
목원대학교			2015-1
충북지식산업진흥원			2015-2
지역형		충남문화산업진흥원	2016
		충청남도서부평생학습관	2015-2
		대전정보문화산업진흥원	2015-2
호남권	거점형	전북문화콘텐츠산업진흥원	2015-2
		거점자립형	전남정보문화산업진흥원
	지역형	완주도서관	2015-1
목포문화재단		2016	
영남권	거점형	부산정보산업진흥원	2015-1
		거점자립형	경북문화콘텐츠진흥원
	지역형	경남문화예술진흥원	2016
		포은중앙도서관	2015-2
		울산동구청소년진로지원센터	2016
		경산시립도서관	2016
문경시청소년문화의집	2016		

표 4. 2017 전국 웹툰체험관 현황

(2) 웹툰캠퍼스

글로벌웹툰센터의 문제점이었던 즉 레지던스와 아카데미에 국한된 기존의 사업영역을 한 단계 뛰어 넘기 위해 정부는 2017년 새롭게 ‘웹툰캠퍼스’ 사업을 시작했다. 하드웨어 외에 소프트

트한 인프라 구축의 필요성을 인식한 것이다. 기존 다른 사업과의 차이점은 웹툰캠퍼스는 웹툰생태계 구축을 목표로 하고 있다는 점이다. 2017년 지역 웹툰 캠퍼스 조성사업 및 운영 공모에서 전남 순천시가 선정되어 이에 2018년 5월까지 6개월에 걸쳐서 지하1층, 지상3층으로 1,550.95㎡ 면적으로 조성될 계획이다.

웹툰캠퍼스는 만화·웹툰 확산으로 도시 브랜드 가치 제고, 선 순환적 웹툰 생태계 구축을 목표로 국비 4억 5천만 원을 포함하여 모두 38억 원을 투입할 계획이다. 또한 웹툰 캠퍼스는 웹툰 체험관의 지역형과 거점형의 복합모델로서 웹툰의 입문과정부터 전문가과정까지 단계별 교육프로그램 및 웹툰 작가를 위한 작업과 일반인 참여가 가능한 체험행사 역시 기획하고 있다. 향후 이곳에서 생산될 양질의 콘텐츠를 기대하고 있다.

(3) 웹툰창작센터

현재 운영 중인 웹툰창작센터는 대전과 부산에 있으며 다른 지역에서도 추가 개설계획 중에 있다. 먼저 대전은 2015년 10월에 옛 충남도청 3층에 ‘만화웹툰창작센터’를 조성했다. 역량 있는 작가 발굴, 입주지원을 통해 큰 성과를 내었고 웹툰창작체험관 사업등을 펼치면서 지역의 어린이와 청소년 그리고 시민들을 대상으로 웹툰 체험 및 교육프로그램을 진행했다. 2018년에 만화웹툰창작센터를 이주 확대개관을 할 계획이다.

부산의 ‘부산글로벌웹툰센터’는 2017년 부산해운대구 센텀시티의 부산문화콘텐츠복합플렉스 3층에 개소했다. 국비 15억 원에 시비 5억 원, 총 20억 원이 투입되어 18개실 43명의 작가를 선발하여 운영하고 있다. 부산시는 글로벌웹툰센터를 중심으로 다양한 만화관련 사업을 펼치고 있다. 2017년 10월에는 웹툰작가 창작지원 사업을 실시했으며, 11월에는 웹툰아카데미 교육생을 모집하여 예비 웹툰작가 교육을 했다. 글로벌 웹툰센터를 개소한 5개월 뒤인 12월에 ‘부산글로벌웹툰페스티벌’을 개최했다. 이는 지역의 창·제작센터가 지역 만화인프라에 얼마나 큰 영향이 있는지 증명하고 있다.

3. 일본의 지역만화인프라 구축사례

1) 지역인프라와 클러스터: 기타큐슈만화박물관

기타큐슈만화박물관(北九州マンガミュージアム)은 기존 박물관이 도시의 외곽이나 공공시설에 함께 있다는 고정관념을 깨고 이동인구가 많은 도심지 고쿠라역 바로 옆에 있으며 더구나 ‘아루아루시티(あるあるcity)’라는 복합 문화 공간 5,6층에 개관했다. 연면적 2,300㎡로 크지는 않지만 5층은 주로 이벤트와 기획전시, 6층은 상설전시와 만화도서관과 사무실 등이 구성되어있으며 기타큐슈시가 전적으로 운영하고 있다. 직원, 학예사 등을 포함하여 모두 약 11명이 근무하고 있으며, 접수와 보안업무를 민간에 위탁하고 있다.

기타큐슈만화박물관은 공공기관의 주도와 공공적 운영을 넘어서 민간과 결합해 민간자본 상업시설에 박물관이 입주한 형태이다. 이것이 규모가 작은 지역에서는 충분히 성공 모델로 인용될 수 있다. 또한 기타큐슈만화뮤지엄과 함께 만화와 관련된 매장이나 업소들이 밀집되어있어 이용객이나 관광객에게 큰 인기를 얻고 있으며 연간 관람객이 10만 명을 상회한다.¹⁶⁾ 이는 지역의 산업과 교통의 인프라를 적극 활용하여 지역 만화인프라를 구축하고 자생적으로 성장하고 있는 좋은 예이다.

2) 도심재생의 모델: 교토국제만화뮤지엄, 미즈키시게루로드

국내 산업구조가 1,2차 산업에서 3차 산업으로 빠르게 변하고 있으며 곧 4차 산업을 준비하고 있는 현 시점에서 도심의 공동화나 슬럼화의 문제가 새로운 도시문제로 대두되고 있다. 이에 도심재생이 사업이 최근 주목 받고 있는데 바로 만화야말로 도심재생의 가장 유용한 콘텐츠라 할 수 있다.

교토국제만화뮤지엄(京都国際マンガミュージアム)은 2006년

16)후쿠오카현, 일본·아시아 팝컬처 사이트, AsianBeat(http://asianbeat.com/ko/feature/issue_spot/ktqmm/)

11월에 교토 시내 폐교된 류이케소학교(龍池小學校) 학교를 리모델링해 개관했다. 만화 수집, 보관, 사업 등의 목적으로 지상 3층 지하 1층으로 구성되어 있으며 전체규모는 전체 규모는 5,010㎡이다. 또한 전체직원 중 전문 학예사가 6명 포함, 약 60여 명이 근무하고 있고, 지하에 있는 수장고는 초창기 근대자료를 포함 자료 30만여 점의 각종 자료가 보관되어 있다. 이외에도 갤러리, 만화열람 공간, 연구실, 공연장, 부대시설 등이 있으며 심지어 외래 연구자를 위한 공간도 따로 제공하고 있다. 2006년 교토시와 교토세이카대학이 함께 설립하고 일본 정부가 힘을 보탠 만화전문 박물관이다. 일본 만화 역사에 중요한 만화작품과 자료를 수집 보관, 관리하는 것을 기본으로 하여 시민들이 만화문화를 향유할 수 있는 다양한 공간으로 구성되어 있다.¹⁷⁾ 교토국제만화뮤지엄은 도심지의 폐교를 이용하여 지역의 문화향유와 지역만화 문화인프라를 확산시키는 좋은 예라고 할 수 있다.

일본 돗토리 현(鳥取県) 사카이미나토 시(境港市)의 미즈키 시게루 로드(水木しげるロード)는 쇠퇴한 폐어촌 된 지역을 만화캐릭터거리로 조성해 재생 모델로 불린다. 특히, ‘요괴만화의 거장’ 미즈키 시게루의 고향에 조성하는 이벤트 효과와 그가 기증한 작품과 캐릭터를 효과적으로 활용했다. 시는 민간과 함께 800m 길이에 130여개 이상의 청동상으로 캐릭터를 재현한 ‘미즈키시게루 로드’를 지역상점가 거리에 만들고 또한 미즈키시게루기념관을 만들어서 작가 사후에도 지속적으로 스토리텔링이 재생산할 수 있도록 하여 콘텐츠의 지속력을 유지할 수 있게 돕고 있다. 이외에도 작품 캐릭터 판매, 요괴 미용실, 요괴 제과점, 요괴 체험장 등 캐릭터를 활용한 다양한 상점이 있으며 거리에는 청동상으로 요괴 캐릭터를 전시하여 많은 관광객에게 흥미를 불러일으키고 있다.

사카이미나토 시는 마을 전체가 미즈키의 ‘요괴 마을’이 되었다고 과언이 아니며 기차역과 요나고 공항에도 미즈키 시게

17)이진희, 김병수, 「지역 중심의 만화 창·제작센터 구축에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』 No.45, 통권제45호(2016), pp.161-162.

루의 요괴캐릭터들을 각 역이름에 부가하여 표시함으로써 시민들과 친화적으로 조성해 놓았다. 사카이미나토 시 방문객은 1993년 2만 명에서 2010년 370만 명으로 시인구의 100배가 넘는다고 한다.¹⁸⁾ 이는 지역의 만화인프라를 활용하여 지역산업과 도심재생의 모델로 훌륭한 사례라 하겠다.

4. 지역웹툰 활성화 대안

1) 문화향유 기회 확대의 필요성

현재 정부와 지자체의 노력으로 전국 34개 지역에 웹툰창작 체험관과 5대 광역시에 속속 웹툰센터가 속속 개관 또는 설립을 준비 중이다. 만화 기초 인프라에 빠져서는 안 되는 레지던스 및 아카데미와 각종 전시와 행사 등이다. 그러나 기존의 패러다임을 변환하여 앞으로는 보다 많은 주민들에게 참여기회를 확대하는 방안으로 문화향유의 노력이 전제되어야 한다.

이제 시민들이 참여하고 산업이 자생하는 생태계를 구축해야 보다 지역에서의 웹툰문화와 산업이 발전할 수 있다. 다양하게 꾸민 만화도서관과 지역작가를 위시한 박물관, 그리고 웹툰아카데미와 레지던스 연계 프로그램 개발 등이 이에 해당한다. 이러한 목표를 달성하기 위해서는 웹툰·만화작가는 물론이고 만화 관련 전문가나 만화관련 학계, 연구원 등의 전문적인 인재양성이 필요하다.

2) 기존 만화인프라의 자립모델 개발

제3차 만화산업 육성 중장기계획에 따라 개관된 전국에 34개의 웹툰체험관과 웹툰창작센터의 한계는 정부지원이 유한하다는 것이다. 현재 부산과 전남진흥원의 웹툰창작체험관 자립형 모델 실험¹⁹⁾이 2016년 진행되었다. 하지만 부산의 경우, 글로벌웹툰센

18)이진희, 김병수, 앞의 논문, p.163.

19)부산과 전남 웹툰창작체험관은 2017년부터 예산을 지원받지 않는 자립형으로 전환되었다.

터 지자체의 예산효과를 보고 있으며 전남은 아직 큰 성과를 내지 못하고 있다. 따라서 결국 지자체와 민간의 자구노력이 있어야 한다. 포항 포은도서관이 체험관과 함께 작은 만화페스티벌을 열고 만화열람실을 개방식 카페처럼 꾸며 많은 시민들의 참여를 유도하는 등의 실험과 같은 사례가 충분히 확산 되어야 한다. 2018년 5월에 개관하는 순천의 웹툰캠퍼스 역시 웹툰산업을 통한 소도시 웹툰생태계의 모델을 만든다는 새로운 시도로서 가치가 있다 하겠다.

3) 각 지역에 특화된 만화문화 정착과 경제적 수익모델 확대

각 지역의 특화된 문화 인프라를 결합시켜 예산과 사업의 중복성을 피하며 보다 경쟁력 있는 결실을 예상할 수 있다.

대전을 포함한 충청권에는 10개정도의 만화관련 대학을 가지고 있다. 풍부한 인적인프라를 바탕으로 지역의 웹툰산업생태계를 구축할 수 있으며 이를 연계하여 일자리 창출과 교육관련 인프라를 통한 새로운 경제적 수익모델을 기대할 수 있다. 부산을 포함한 경남권은 해외를 포함한 만화·웹툰 교류의 전초기지의 역할을 담당할 수 있을 것이다. 현재, 부산과 후쿠오카 현, 프랑스와의 국제교류와 더불어 김해에서 이루어지고 있는 코주부 김용환박물관, 학술대회 추진 등을 예로 들 수 있다. 이미 부산은 해운대 백스코를 중심으로 전시컨벤션 인프라가 활성화 되어있으며 경남지역의 다양한 지역 전시인프라를 활용도 충분히 가능하다. 이것을 만화·웹툰과 접목시켜 국제적 회의나 전시를 통한다면 부산·경남 지역웹툰의 경제적 수익과 소비를 극대화할 수 있다.

광주와 전남권은 지역의 관광산업과 연계하는 동시에 지역적 특성을 살린 레지던스 집약형(도농복합지역)모델을 고려해 볼 수 있으며 윤태호, 이희재, 허영만 등의 이 지역 출신의 유명한 작가를 콘텐츠로 활용하여 일본 돗토리현의 <명탐정 코난>기념관과 같은 관광지역으로 연계가 충분하며 유명캐릭터를 활용한 캐릭터 사업과 각종 웹툰관련 상품을 생산 가능하다. 대구와 경북지역은

지역의 오래된 역사관련 스토리텔링사업을 통하여 선도적으로 콘텐츠를 개발하여 이후 영화와 애니, 뮤지컬 등 2차 창작물로의 확장이 가능하다. 또한 함께 광범위하게 흩어져있는 경북지역의 안동, 문경, 경산, 포항의 웹툰창작체험관 도시들이 연합하여 새로운 연계프로그램이 가능하다. 예를 들어 현재 대구에 건립중인 글로벌웹툰센터와 경북콘텐츠진흥원 등과 유기적으로 연계해 다수의 성과를 공유하면 보다 큰 지역웹툰의 활성화를 기대해 볼 수 있을 것이다.

Ⅲ. 결론

웹툰은 차세대 4차 산업혁명과 맞닿아 있으며 주목받는 콘텐츠 산업으로 인식되어 있다. 지금껏 웹툰을 통한 성장에 힘입어 만화산업을 견인해온 것도 사실이다. 더구나 웹툰은 지역 성장론과 지역분권에 맞는 산업적 모델이다. 제3차 만화산업 육성 중장기계획으로 지역에도 창작인프라가 조성되었다면 이제는 지역의 문화 인프라와 결합시켜 성장 동력을 만들어 낼 시기라 할 수 있다.

따라서 지역웹툰의 생태계 조성의 대안으로 지역시민들에게 문화향유 기회를 확대하여 참여기회를 넓히며 지역의 산업이 자생하는 생태계를 구축하는 것이 중요하다. 이어 각 지역에 이미 설치된 만화인프라 시설들을 정부의 지원에만 기대지 않고 자생적으로 활동이 가능한 자립모델로 개발하는 것이다. 또한 각 지역에 특화된 만화문화를 최대한 활용하는 것인데 대전충청은 풍부한 인적 인프라를 활용하여 지역의 웹툰 생태계를 구축하고, 부산경남은 해외를 포함한 만화·웹툰 교류의 전초기지의 역할을 한다. 광주전남은 지역의 관광산업과 함께 유명캐릭터사업을 진행하며, 대구·경북지역은 풍부한 역사적 자원을 활용하여 각종 콘텐츠 생산을 선도하는 것이다. 이는 중복된 예산의 낭비를 막

고 지역웹툰이 활성화가 될 수 있는 최대한의 효과를 기대할 수 있기 때문이다.

마지막으로 전국의 웹툰체험관을 직접 조사·분석하고, 일본 사례를 현지에서 취재·연구를 했음에도 여전히 지역 만화·웹툰 관련 연구들이 부족한 것이 사실이다. 후속연구들이 이어져 지역 웹툰이 지방분권과 지역산업 부흥의 계기로 작용되길 바란다.

참고문헌

- 김대기, 「한국 웹툰 산업의 글로벌 지원 정책에 관한 연구」, 한성대학교 경영대학 석사학위논문 (2016.12)
- 김병수, 이원석, 「3차 만화산업증장기발전계획 수립과 전문인력양성 정책」, 『만화애니메이션연구』, 통권제32호(2013), pp.161-199.
- 임학순, 「만화클러스터에 대한 만화창작인력의 인식 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권제36호, (2014), pp.611-612.
- 이진희, 김병수, 「지역 중심의 만화 창·제작센터 구축에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권제45호(2016), p170.
- 윤기현 외, 「웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징」, 『만화애니메이션연구』, 통권제38호 (2015), p181.
- 순천시, 「글로벌 웹툰 창작 센터 구축을 통한 만화도시 기본 계획 수립 연구 용역」, (2016.12), p.55.
- 한국만화영상진흥원, 「2015~2017 웹툰창작체험관 성과 평가 및 발전 방안보고서」, (2018.1), pp.4-44.
- 문화체육관광부, 「만화산업 육성 중장기 계획(2014~2018)」, (2014.5), p.5.
- 문화체육관광부 보도자료, 「2017만화산업 육성 중장기계획」 요약, (2014.5), p.1.
- 문화체육관광부 보도자료, 「2017콘텐츠산업통계조사결과(2016년 기준)」, (2018.6), pp.3-4.
- 한국콘텐츠진흥원, 「웹툰 산업 현황 및 실태조사 보고서」 요약문, (2015.6), p.6.
- 후쿠오카현, 일본·아시아 팝컬처 사이트, http://asianbeat.com/ko/feature/issue_spot/ktqmm/, 2017.12.30.

ABSTRACT

A Study on Measures to Create Local Webtoon Ecosystem

Choi, Sung-chun · Yoon, Ki-heon

The cartoon industry in Korea has continued to decline due to the contraction of published comics market and decrease in the number of comic books rental stores until the 2000s when it rapidly started to experience qualitative changes and quantitative growth due to the emergence of webtoon. The market size of webtoon industry, valued at 420 billion won in 2015, is expected to grow to 880.5 billion won by 2018. Notably, most cartoonists who draw cartoon strips are using digital devices and producing scripts in data, thereby overcoming the geographical, spatial and physical limitation of contents. As a result, a favorable environment for the creation of local ecosystems is generated. While the infrastructures of human resources are steadily growing by region, cartoon industries that are supported by the government policy have shown good performance combined with factors of creative infrastructures in local areas such as webtoon experience centers, webtoon campuses and webtoon creation centers, etc. Nevertheless, it is true that cartoon infrastructures are substantially based on a capital area which leads to an imbalanced structure of cartoon industry. To see the statistics, companies of offline cartoon business in Seoul and Gyeonggi Province make up 87%, except for distribution industry. In addition, companies of online cartoon business which are situated outside of Seoul and Gyeonggi Province

form merely 7.5%.

Studies and research on local webtoon are inadequate. The existing studies on local webtoon usually focus on its industrial and economic values, mentioning the word “local” only sometimes. Therefore, this study looked into the current status of local webtoon of the present time for the current state of local cartoon ecosystem, middle and long-term support from the government, and an alternative in the future. Main challenges include the expansion of opportunities to enjoy cartoon cultures, the independence of cartoon infrastructure, and the settlement of regionally specialized cartoon cultures. It means that, in order to enable the cartoon ecosystem to settle down in local areas, it is vital to utilize and link basic infrastructures. Furthermore, it is necessary to consider independence and autonomy beyond the limited support by the government. Finally, webtoon should be designated as a culture, which can be a new direction of the development of local webtoon. Furthermore, desirable models should be continuously researched and studied, which are suitable for each region and connect them with regional tourism, culture and art industry. It will allow the webtoon industry to soft land in the industry. Local webtoon, which is a growth engine of regions and main contents of the fourth industrial revolution, is expected to be a momentum for the decentralization of power and reindustrialization of regions.

Keyword: Webtoon, Local Webtoon, Webtoon Ecosystem, Enjoyment of Cartoon Culture

최승춘
부산대학교 디자인학과 대학원
(46241) 부산광역시 금정구 부산대학로63번길 2 (장전동)
icartoonist@naver.com

윤기현(교신저자)
부산대학교 디자인학과
(46241) 부산광역시 금정구 부산대학로63번길 2 (장전동)
toon@pusan.ac.kr

논문투고일 : 2018.04.04.

심사종료일 : 2018.06.07.

게재확정일 : 2018.06.12.