

한국만화100주년위원회
Korean cartoon 100th anniversary commission

“책갈피 사이에 피어난 곰팡이가 풍기는 괴괴한 냄새, 벽면을 가득 채운 무협지와 순정만화, 책장을 넘기는 소리, 웃음을 참지 못하고 킥득거리는 학생들...”

30~40대라면 누구나 기억하고 있을 추억 저편 만화방의 모습이다. 일명 ‘대본소’라고도 불리는 만화방은 70~80년대 마땅한 놀 거리나 휴식 공간이 없는 학생들에게 유일한 휴식처이자 맘껏 상상력을 펼칠 수 있는 ‘해방구’였다. 젊은 시절이 지나면 기억 속으로 사라지기 쉬운 만화가 최근 들어 연극이나 영화, 드라마로 만들어지는 사례가 늘면서 다시 생활 속으로 들어오고 있다. 한국만화 100돌을 맞는 올해는 정부 차원의 만화 육성방안이 발표되고 국내외 홍보나 기념사업도 풍성하다. 한국 만화가 전 국민의 사랑을 받고 세계 시장에서도 위상을 높여 부활의 꽃을 피우는 새로운 세기를 열지 주목된다.

드라마 · 영화 · 웹툰 등 ‘문화의 씨앗’으로 부활한다



만화의 끝없는 진화

과거 책으로 보던 만화는 인쇄 매체라는 틀을 깨고 연극, 영화, 드라마 등의 매체를 만나면서 문화 산업의 '씨앗' 역할을 톡톡히 하고 있다. 또 디지털 시대에 맞게 웹툰으로 진화하기도 하고 게임에 활용되기도 한다.

최근 폭발적인 인기를 끌면서 '꽃남 신드롬'을 일으킨 드라마 '꽃보다 남자'는 원작인 만화에까지 관심이 이어졌다. 지난 92년부터 2004년까지 일본 만화 잡지를 통해 연재된 '꽃보다 남자'는 대만과 일본에서 드라마로 만들어진 후 이번에 국내에서도 드라마로 제작된 것이다. 드라마 방영 이후 인터넷 서점 '리브로' 등에서 '꽃보다 남자' 만화책 판매량이 평소의 20배 이상 급증했다.

몇 년 전만 해도 문학성이 뛰어난 소설이나 로맨스 판타지 소설이 드라마 소재로 주로 활용됐으나 2~3년 전부터 만화가 드라마 소재로 각광받기 시작했다. 궁(박소희), 다모(방학기), 풀 하우스(원수연), 식객(허영만), 타짜(허영만), 불량주부일기(강희우), 전의 전쟁(박봉성) 등의 인기 만화가 드라마로 만들어졌다.

올 들어서만도 '꽃보다 남자' 이외에 고 고우영 작가의 '돌아온 일지매'가 현재 방영중이며 얼마 전에 '바람의 나라' (김진)가 종영됐다. 연내 드라마로 선보일 이현세 작가의 '2009 공포의 외인구단'은 일본에서도 '스트라이크 리브'라는 제목으로 방영될 예정이다.

오프라인에서 온라인으로 급격히 변화하는 시장 환경에서 만화는 인터넷 만화, 즉 웹툰으로도 진화했다. 웹툰 작가들의 활약에 힘입어 웹툰은 여전히 드라마, 연극, 영화의 원천이 되고 있다. 대표적인 온라인 1세대 작가인 강풀은 '순정만화'로 인터넷을 달군 후 책으로 출간하더니 2005년에는 연극 무대에도 올랐다.

'누들누드'로 신선한 충격을 몰고 온 양영순도 인터넷으로 지평을 넓혀 '아색기가', '란의 공식' 등을 포털 사이트에 연재하며 만화 마니아들의 사랑을 받았다. 강풀의 '아파트'는 2006년 고소영 주연의 영화로, '바보'는 2008년 차태현·하지원 주연의 영화로 각각 재탄생했다.

신세기 여는 한국만화

정부는 100돌을 맞은 한국 만화를 글로벌 시장을 선도하는 문화 콘텐츠로 키우기 위해 앞으로 5년간 1425억 원의 예산을 투입하겠다는 만화 진흥정책을 올 초 발표했다. 이를 통해 현재 8600억 원에 불과한 만화산업 규모를 2013년 2조원까지 끌어올리겠다는 목표다.

올해는 만화의 문화적·산업적 기능을 한데 모은 '한국만화영상진흥원'이 오는 9월 부천에 탄생, 만화 산업의 메카로 자리 잡을 전망이다. 만화영상진흥원은 만화의 기획, 전시, 창작, 생산, 소비 등의 일괄 지원 시스템을 통해 한국 만화의 국제 경쟁력을 강화할 방침이다. 해외에 한국 만

만화가 드라마나 영화화돼 큰 인기를 끌고 있다. 왼쪽부터 궁, 꽃보다남자, 다모, 불량주부일기 책 표지





현재 KBS에서 방영중인 드라마 '꽃보다 남자'의 원작인 만화책

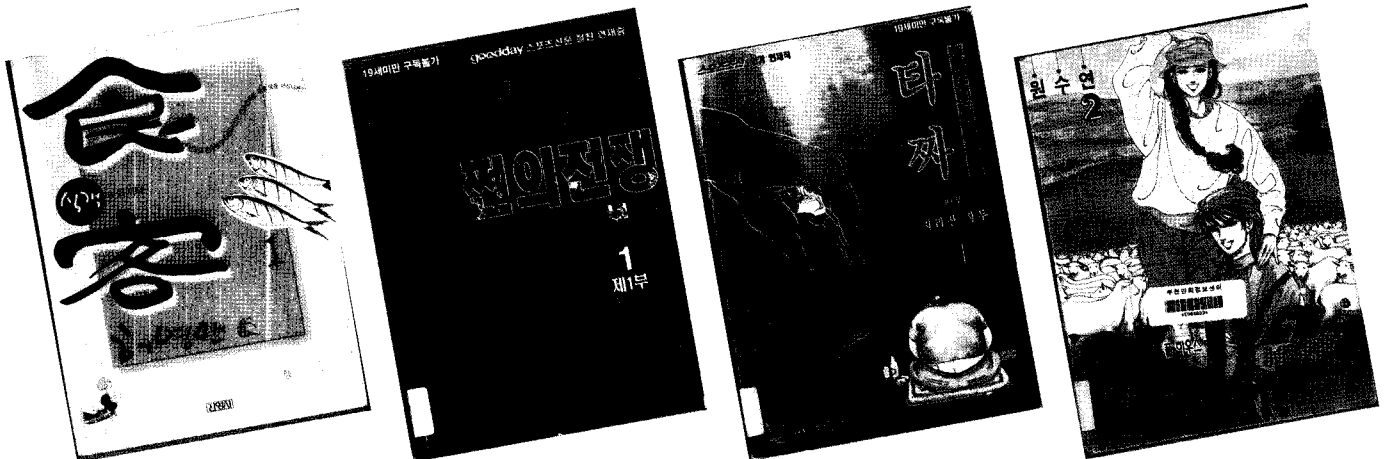
화를 알리는 홍보 활동을 강화하고 각종 기념사업도 추진하고 있다. 2월초 프랑스 앙굴렘에서 열린 만화 페스티벌에서 유럽 진출 가능성이 높다고 평가되는 김진, 박소희, 김병수, 윤태호, 심승현, 소복이, 오연 등 한국 만화가 7인의 특별전시회를 열었다.

만화 창작 및 제작환경 개선 시급

고전하고 있는 출판만화시장 활성화를 위해 정부와 업계가 힘을 모은 새 사업 모델들도 속속 선을 보였다. 한국문화콘텐츠진흥원이 지원하고 씨네21이 펴낸 만화지 <팝툰>과 문화관광부의 지원하에 한국만화출판협회가 발행하고 있는 <2030코믹스>가 대표적 사례라 할 수 있다. 출판만화시장과 달리 꾸준한 성장세를 보이고 있는 온라인만화시장은 만화시장에 새로운 가능성을 여전히 던져주고 있다. 특히 다수의 흥행작품이 온라인 기반으로 창작·유통돼 성공을 거둬 따라 '개별 작품 중심의 흥행구조'에서 탈피, '대형 포털 사이트 등에 참여하는 비즈니스 모델 중심의 흥행구조'로 온라인만화 시장의 흐름이 변화하고 있다고 백서는 설명했다. '만화속 세상', '다음 만화' 등을 내놓은 다음과 네이버, 네이트 등이 그 대표적 주자다.

왼쪽부터 식객, 찌의 전쟁, 타짜, 풀하우스 책 표지

우리 만화, 수출은 어땠을까. 2003년부터 3~4년간 빠른 성장세를 기록했던 국산만화의 해외



수출이 최근 들어 주춤하고 있는 것으로 나타났다. 가장 큰 이유로는 국산 출판만화 시장 침체로 인해 수출 가능한 신작 공급이 크게 줄어든 것을 들 수 있다. 또한, 기존 주요 거점 수출시장이 위축되고 있는 것도 주요한 이유인데, 특히 유럽지역 국산만화 수출 교두보였던 프랑스의 아시아만화시장이 이미 포화상태에 달함에 따라 신규 계약 건수가 크게 감소했다. 백서는 국산만화의 해외 수출 활성화를 위해서는 우수한 신작 발굴과 더불어 국내 만화 창작 및 제작환경 개선 등이 필요하다고 밝히고 있다. 즉 '만화(Manhwa)' 브랜드를 내건 신뢰도 제고가 요구되고 있는 상황이다.

시장 환경 개선도 시급

만화를 원작으로 한 영상물이 활발하게 제작되는 진화 속에서도 대다수 만화가들이 체감하는 창작현실은 여전히 열악한 상황이다. 부천만화정보센터가 지난해 말 만화계 종사자 140명을 대상으로 한 설문 조사에 따르면 응답자의 38%는 낮은 원고료, 32%는 자신의 작품을 연재할 공간 부족 등으로 창작의 어려움을 겪는다고 답했다. 신경순 한국만화가협회 사무국장은 "만화 잡지가 10개도 안 되는 상황에서 온라인 연재가 그나마 가능한 유통 수단이기 때문에 신인 작가 상당수가 무료로 작품을 연재하고 있는 실정"이라고 말했다.

대중들의 만화에 대한 시각도 다른 시각 장르와 비교할 때 저평가돼 있다. 이를 해소하기 위해서는 보다 치열한 작가들의 창의력과 장인정신이 요구되고 있다. '아기공룡 둘리'의 김수정 화백은 "작가로서 긴 생명력을 갖기 위해서는 인내와 자기 성찰 등을 통해 자신에게 철저할 필요가 있다"고 지적했다. 김 화백은 "만화가 세계 시장에 진출하기 위해서는 글로벌 경쟁력을 갖춰야 하지만 글로벌 경쟁력의 진정한 의미는 한국적인 문화와 생활 방식을 보여주면서도 인류의 공통된 감성을 자극, 감동을 주는 것이어야 한다"고 강조했다.

코믹스 시장의 침체

만화를 원작으로 한 콘텐츠들이 늘어가는 가운데 만화 관련 저작권 분쟁이 빈번했다. 출판만화 판매시장은 여전히 침체 분위기였지만 이를 이겨내기 위한 움직임 역시 끊이지 않았다. 온라인 만화시장은 포털 사이트를 중심으로 제2의 도약을 준비했고, 만화 수출 시장은 조금 주춤하는 모습을 보였다.

한국문화콘텐츠진흥원(원장 고석만)이 출간한 '2007 만화산업백서'에 따르면 지난해 만화는 드라마, 영화, 연극판에 분하며 원작 산업으로서의 가치를 유감없이 보여줬다. 드라마 <쩨의 전쟁>, <궁S>, <키드갱>, <위대한 캣츠비> 등이 안방극장을 찾았고, <식객>, <수>, <두 사람이다> 등의 영화가 스크린에 내걸렸다.

콘텐츠의 새 보고로 떠오른 만큼 저작권 관련 시비가 줄을 이었다. 또, 각종 공유 사이트와 포털 사이트의 카페 등을 이용한 불법 스캔만화가 여전히 성행했으며, 특히 과거 대본소용 만화의 온라인 관련 판매를 두고 만화가들과 스토리 작가들이 충돌, 법적 소송이 일기도 했다.

2007년 출판만화 판매시장의 규모는 더욱 줄어 "특히 전문 만화잡지와 만화잡지 연재작을 단행본으로 묶어 출판하는 코믹스 시장의 침체가 가장 두드러졌다"고 백서는 분석하고 있다. 한때 30여 종 이상 발행되던 만화잡지가 2007년 11월 현재 10종에 불과할 정도다. 코믹스는 1990년대 중반과 비교해 30만 부 규모로 감소했다. 그럼에도 상대적으로 고가의 판매용 기획만화 단행본시장은 꾸준한 성과를 거두고 있는 것으로 나타났다. 고급 복간본 출판이 스테디셀러로 부상했고, 2007년도 <파파포포 안단테>(심승현)는 30만 부가 넘게 팔려나갔다. 허영만의 <식객>, 강풀의 <26년> 등이 베스트셀러로 떠올랐다. 아동교양학습만화 역시 소수 베스트셀러 시리즈에 치중돼 있긴 하지만 지속적인 성장세를 보이고 있다.



바람의 나라는 온라인 게임으로 만들어져 큰 인기를 얻었다.

만화가계에서 인터넷으로 ... 온라인 만화시장 48% 성장

2006년 만화산업의 현황과 통계를 담은 한국문화콘텐츠진흥원의 '2007 만화산업백서'에 따르면 2006년 온라인만화 제작·유통업의 규모는 473억 원으로 전년도 319억 원에 비해 48%나 성장했다. 이에 반해 만화책 임대업의 규모는 1천34억 원으로 전년도보다 5.6% 줄어드는 등 감소 추세를 보였다. 전체 만화산업 규모는 7천301억 원으로 전년도(4천362억 원)보다 3천억 원 가량 증가했다.

만화 이용 현황 조사에서도 전체 매체 중 인터넷 만화 이용률은 34.1%로 전년도 보다 6.6%포인트 증가한 것으로 드러났다. 인터넷 만화 이용 빈도는 주 1회가 27.4%로 가장 많았고, 월 1회 16.7%, 2~3일에 1회 16.1% 순이었다. 매일 이용한다는 응답도 9.9%나 됐다. 인터넷 만화 이용 방법으로는 포털사이트 웹툰이 61.1%로 대부분을 차지했다.

2006년 만화산업 수출액은 전년도보다 65만 달러 늘어난 392만 달러, 수입액은 전년도보다 307만 달러 늘어난 397만 달러로 집계됐다. 수출 지역으로는 유럽이 36.1%로 전년도 1위인 북미를 제치고 최대 시장으로 꼽혔다.

만화 소비자 1천500명을 대상으로 한 선호 만화 작품 및 캐릭터 조사에서는 작품은 '원피스'(일본), 캐릭터는 '짱구'(일본)가 1위로 꼽혔다. 하지만 여전히 만화에 대한 국민의 인식은 그다지 긍정적이지 않은 것으로 조사됐다.

만 13~49세의 국민 879명을 대상으로 한 만화 인식태도 조사에서 '만화는 어린이나 보는 것이다', '만화를 즐겨보는 사람은 지적이지 않거나 교양이 없는 것 같다'에 동의하는 응답이 각각 72%와 79.6%로 나타났다.

한편 한국문화콘텐츠진흥원은 만화산업계 주요 동향으로 △드라마, 영화 등에서 만화 원작 활용 증가 △출판만화 판매시장 양극화 △신문 연재만화 영향력 확대 △주요 포털사이트의 전략적 진출 모색 등을 꼽았다.

또 앞으로 영화, 드라마 등의 만화 원작 활용이 확대되고 만화 잡지와 단행본 시장의 침체는 계속될 것으로 전망했다. 유럽과 미주 지역의 만화 수출은 줄지만 아동·학습 만화의 수출은 동남아

와 중국을 중심으로 증가할 것으로 내다봤다.

‘한국만화 100주년’ 기념 다양한 행사 진행

한국 만화 100주년을 기념해 오는 5월 30일부터 6월 3일까지 프레스센터에서 ‘한국 시사만화 100년-역사성과 사회적 역할’을 주제로 국제시사만화포럼이 열린다. 6월 2일에는 한국 만화 100주년 기념식과 함께, 만화 100년사의 주요 사건과 작가, 작품 등을 망라한 ‘한국 만화 100년 연감’이 간행된다. 같은 기간 청계광장 일대에서는 한국의 대표적인 시사만화의 주인공을 소개하는 ‘한국 시사만화 100년 특별전’이, 7~8월에는 ‘만화, 무한 상상의 언어’라는 주제로 역사만화, 어린이 만화, SF만화, 캐리커처, 복권만화 등 다양한 테마의 만화 전시회가 열린다. ☞

사진 자료제공_부천만화정보센터

박성권 기자 vovsys@print.or.kr

한국만화도서 발행종수 및 부수 추이 (1980~2007)

(단위 : 종, 부, %)

구분	발행 종수			발행 부수		
	총 종수	만화	비율(%)	총 부수	만화	비율(%)
1980	23,521	2,536	10.7	68,787,772	4,177,800	6.1
1981	26,712	2,729	10.2	77,655,064	4,527,430	5.8
1982	33,116	3,926	11.8	94,863,373	6,536,384	6.8
1983	36,992	3,671	9.9	110,911,321	6,497,210	5.8
1984	36,755	3,599	9.7	117,150,395	6,701,625	5.7
1985	37,822	4,079	10.7	121,530,404	6,559,717	5.4
1986	42,012	4,601	10.9	152,380,225	7,280,087	4.7
1987	43,575	5,274	12.1	164,089,724	8,288,641	5.0
1988	43,288	4,834	11.1	177,565,115	10,306,914	5.8
1989	43,298	4,461	10.3	204,374,239	7,145,926	3.5
1990	45,842	4,130	9.0	248,673,018	6,833,681	2.7
1991	26,919	4,149	15.4	140,436,655	5,820,160	4.1
1992	29,477	4,694	15.9	142,165,393	5,413,195	3.8
1993	30,948	4,644	15.0	146,428,221	7,206,497	4.9
1994	34,494	4,930	14.2	163,153,613	10,827,510	6.6
1995	32,106	4,699	14.6	157,542,947	13,359,340	8.4
1996	32,256	5,592	17.3	176,158,448	18,021,725	10.2
1997	33,610	6,297	18.7	212,313,339	23,605,460	11.1
1998	36,960	8,122	22.0	190,535,987	33,025,623	17.3
1999	35,044	9,134	26.0	112,506,184	36,665,233	32.5
2000	34,961	9,329	26.6	112,945,032	44,537,041	39.4
2001	34,279	9,117	26.5	117,172,347	42,151,591	35.9
2002	36,185	9,060	25.0	117,498,447	35,944,520	30.5
2003	35,371	9,081	25.6	111,450,224	33,359,330	29.9
2004	35,394	7,867	22.2	108,958,550	26,862,030	24.6
2005	43,585	7,593	17.4	119,656,681	23,267,029	19.4
2006	45,521	7,486	16.4	113,139,627	20,731,575	18.3
2007	41,094	7,290	17.7	32,503,119	118,096,187	13.7

자료출처_ 대한출판문화협회