

유럽 콘텐츠 산업동향

유럽 주요국의 만화 및 디지털만화 시장 현황

유럽 콘텐츠 산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF EUROPE

2021 년 1 호

구분(장르)	제 목	Key Word
	유럽 주요국의 만화 및 디지털만화 시장 현황	
	1. 유럽 만화 시장의 성장	
	1) 만화의 탄생과 발전	
	2) 출판만화의 구분 방식	
	3) 디지털만화의 확산 추세	
	2. 유럽 디지털만화 시장의 현황과 전망	
	1) 출판만화 시장의 축소	유럽
	2) 세계와 유럽의 디지털만화 시장 현황	만화
	3) 코로나 시대의 유럽 만화산업	디지털만화
	3. 주요국의 만화시장 동향	
	1) 영국 만화시장 동향	
	2) 프랑스 만화시장 동향	
	3. 유럽의 만화 관련 행사	
	1) 유럽의 만화 페스티벌 행사	
	2) 유럽의 코믹콘 행사	

작성 | 한국콘텐츠진흥원 유럽비즈니스센터

배포 | 2021. 2. 17.



유럽 주요국의 만화 및 디지털만화 시장 현황

I. 유럽 만화 시장의 성장

순서

1. 만화의 탄생과 발전
2. 출판만화의 구분 방식
3. 디지털만화의 확산 추세

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

1 만화의 탄생과 발전

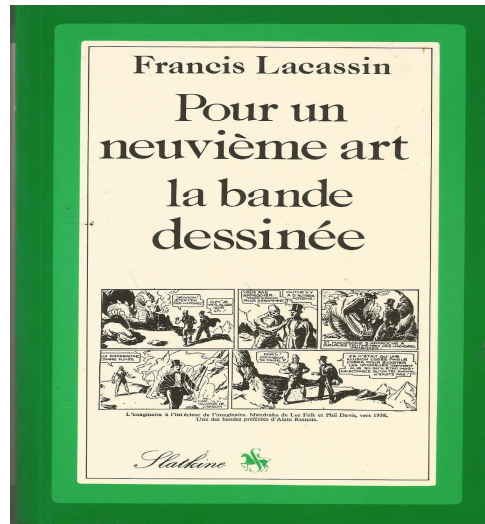
>>>

- ✔ 만화는 크게 종이책으로 인쇄되는 ‘출판만화’와 디지털만으로 공개되는 ‘디지털만화’로 나뉘는데, 유럽에서는 전통적으로 출판만화가 강세를 보여왔음.
- ✔ 출판만화의 효시가 된 근대만화는 프랑스어권 스위스 제네바의 로돌프 퇴퍼(Rodolphe Töpffer)가 1827 년작 ‘비외 부아씨의 이야기(Histoire de M. Vieux Bois)’에서 연속된 칸의 형태를 갖춘 데서 시작되었음. 이후 프랑스-벨기에, 영국, 독일, 이탈리아, 스페인, 포르투갈, 네덜란드 등 유럽 국가들은 각각 독자적인 만화 산업을 키워왔음.



[그림 1] 로돌프 퇴퍼의 ‘비외 부아씨의 이야기’

- 1960년대부터 프랑스에서는 기존 예술 분야인 건축, 조각, 회화, 음악, 문학, 공연, 영화, 미디어아트에 이어 만화를 '제9의 예술(neuvième art)'로 인식하기 시작했음. 1971년 시각표현문학연구센터(CELEG)의 프랑시스 라카생(Francis Lacassin) 소장이 '제9의 예술, 만화를 위하여(Pour un neuvième art, la bande dessinée)'를 출간하면서 본격적으로 인정받았음.¹⁾

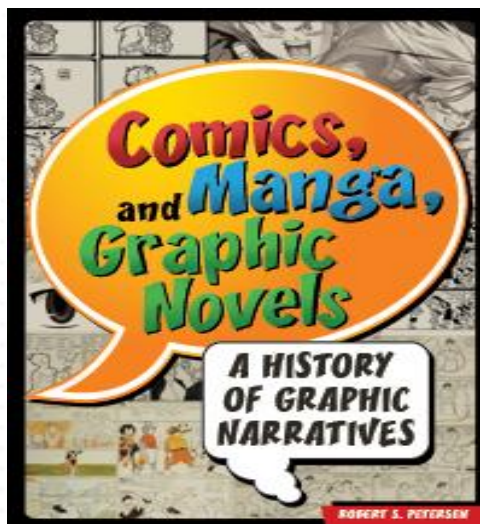


[그림 2] 프랑시스 라카생의 '제9의 예술, 만화를 위하여' ²⁾

2 출판만화의 구분 방식

»»

- 출판만화는 흔히 '코믹 북(comic book)'으로 번역되지만 유럽에서는 코믹스(comics), 망가(manga), 그래픽노블(graphic novel)의 3가지 장르로 나뉘어 지칭하는 경우가 많음.³⁾



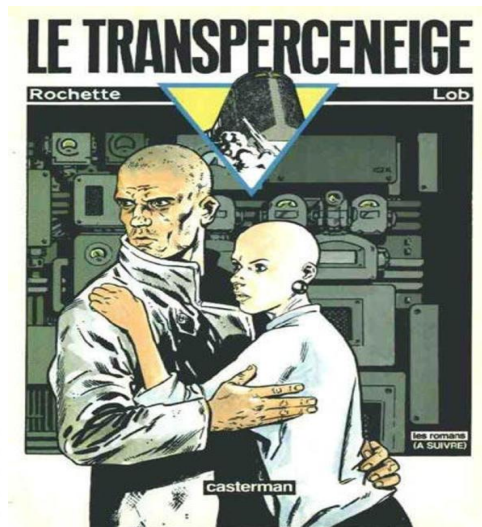
[그림 3] 로버트 피터슨의 저서 '코믹스, 망가 그리고 그래픽노블'

1) <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article451>

2) Francis Lacassin, *Pour un neuvième art, la bande dessinée*, Slatkine ressources, 1971.

3) Robert S. Petersen, *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*, Praeger, 2010.

- ✓ 영국과 독일에서는 일반적인 유럽 만화를 ‘코믹스’, 일본과 아시아의 만화를 ‘망가’로 구분하고 ‘그래픽노블’ 장르도 특화되어 있음. 때로는 미국의 만화를 ‘아메리칸 코믹스’로 별도 구분하기도 함.
- ✓ 프랑스에서는 출판만화를 방드 데시네(bande dessinée) 줄여서 ‘베데(BD)’라 하는데 프랑스와 벨기에에서 만드는 일반적인 만화를 가리킬 때 사용함. 아시아의 단색 스타일 만화는 ‘망가(le manga)’, 미국의 슈퍼히어로 스타일 만화 ‘코믹스(le comics)’, 그래픽노블 스타일의 컬러 만화는 ‘로망그라픽(roman graphique)’으로 호칭함.⁴⁾
- ✓ ‘그래픽노블’은 가벼운 주제를 다루며 연속된 칸으로 이어진 코믹스와는 다르게 적은 수의 풀컬러 그림을 이용해서 사회적 이슈나 철학적 사유를 진지하게 다룸. 봉준호 감독의 영화 ‘설국열차’가 프랑스 작가 자크 로브(Jacques Lob)와 장마르크 로셰트(Jean-Marc Rochette)의 그래픽노블 ‘르 트란스페르스네주(Le Transperceneige)’를 원작으로 사용했음.

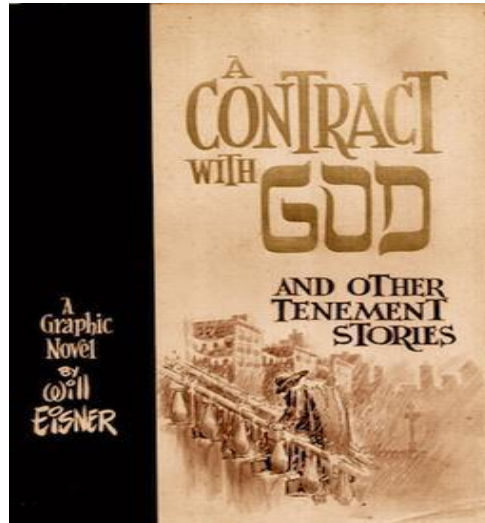


[그림 4] 원작 그래픽노블 ‘르 트란스페르스네주’

- ✓ 참고로 그래픽노블이라는 용어는 1978 년 미국의 윌 아이스너(Will Eisner)가 ‘신과의 계약(A Contract With God)’을 출간하면서 만화의 위상을 문학 수준으로 높이기 위해 처음 사용했음. 1988 년부터는 그의 이름을 따서 ‘아이스너상(Eisner Award)’이 매년 샌디에이고 코믹콘에서 수여되어 ‘만화의 아카데미상’이라고 불림.⁵⁾

4) <https://www.europe1.fr/culture/Angouleme-quelle-difference-entre-une-BD-un-Comics-et-un-manga-766274>

5) <https://www.comic-con.org/awards/eisner-awards-current-info>



[그림 5] 윌 아이스너의 '신과의 계약' 6)

3 디지털만화의 확산 추세

»»

- ✔ 유럽은 출판만화가 대부분이었지만 개인용 컴퓨터와 스마트폰의 확산으로 인해 화면으로 책을 읽으려는 독자들이 많아지면서 '디지털만화'의 출판이 늘어나고 있음.
- ✔ '디지털만화'는 크게 2 가지로 구분됨. 하나는 디지털 형식으로 제작된 코믹스, 망가, 그래픽노블을 가리키는 '디지털코믹(digital comic)' 또는 'e 코믹(e-comics)'이고, 다른 하나는 웹툰처럼 인터넷으로 서비스되는 '웹코믹(webcomic)' 또는 '온라인코믹(online comic)'으로 구별됨.
- ✔ '웹툰(webtoon)'은 한국의 온라인만화를 가리키는 전용 용어로 인식되다가 최근에는 온라인만화 전체를 가리키는 용어로 확산되고 있음. 예를 들어 2019년 출범한 프랑스어 온라인 코믹 플랫폼 '웹툰 팩토리(Webtoon Factory)'는 웹툰을 "스마트폰에서 세로로 스크롤을 하면서 보게 만든 만화책이다"라고 정의했음.⁷⁾
- ✔ 유럽의 디지털만화는 시리즈보다 단행본이 많으며 미국의 슈퍼히어로물, 아시아의 로맨스물과 다르게 액션, 어드벤처, SF 장르에 대한 선호도가 높음.
- ✔ 유럽의 디지털만화 플랫폼 중에서는 '이즈네오'와 '유럽코믹스'를 주목할 만함.

6) Will Eisner, *A Contract With God*, Baronet Trade Paper, 1978.

7) <https://www.webtoonfactory.com/en/annexes/apropos/>

1. 이즈네오(Izneo)

- 유럽 최초의 디지털만화 플랫폼은 2010 년에 시작된 프랑스의 ‘이즈네오’이며 현재 2 만 종 이상의 만화, 코믹스, 망가, 그래픽노블을 서비스하고 있음.



[그림 6] 유럽 최초의 디지털만화 전문플랫폼 ‘이즈네오’⁸⁾

- PC, 스마트폰, 아이패드 등 여러 디지털 기기에서 전용 앱과 웹사이트를 통해 이용이 가능함.



[그림 7] 휴대용 게임기 닌텐도 스위치에서도 작동하는 이즈네오의 전용 앱

- 이즈네오 단순주식회사(SAS)의 지분 절반은 프랑스 만화 시장 매출의 45%를 담당하는 만화책 출판사 컨소시엄이, 나머지 절반은 프랑스 출판계 1 위 기업 프낙다르티(Fnac-Darty)가 보유하고 있음.⁹⁾
- 참고로 이즈네오의 사옥은 유명 프랑스 만화 ‘아스테릭스(Astérix)’의 스토리작가의 이름을 딴 르네 고시니 거리(Rue René-Goscinny)에 소재함. 거리 곳곳에 만화 속 말풍선을 붙여 만화출판사 거리로 특화시켰음.

8) <http://www.izneo.com/>

9) <https://prezi.com/lqkung7qem-7/the-first-digital-comics-platform-in-europe/>



[그림 8] 르네 고시니 거리의 만화 말풍선 이정표

2. 유럽코믹스(Europe Comics)

- 유럽 13 개 만화책 출판사들이 2015 년 공동 설립한 ‘유럽코믹스’는 디지털만화 플랫폼으로, 1 천 종이 넘는 유럽 만화 작품을 문학유산으로 인식하고 영어로 번역해 해외에 소개하는 것을 목적으로 운영됨.



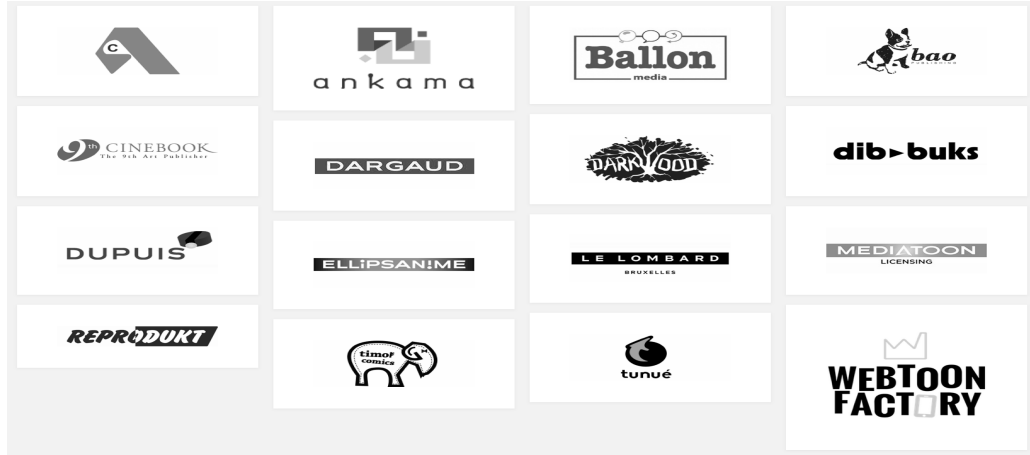
[그림 9] 유럽 디지털만화의 판로를 개척하고 있는 유럽코믹스¹⁰⁾

- 자체 웹사이트뿐만 아니라 이즈네오, 코믹솔로지(Comixology), 코보(Kobo) 등 e 북 전용 플랫폼과 애플, 구글, 아마존, 오버드라이브 등의 서비스를 통해 디지털만화를 배포함.
- 프랑스-벨기에 만화 에이전시 미디어툰 라이선싱(Mediatoon Licensing)의 제안으로 8 개국의 출판사 동맹이 결성되었으며, 유럽위원회(EC)가 운영하는 창의유럽프로그램(Creative Europe Programme)에서 2015 년부터 2019 년까지 20 만 유로(약 3 억 원)를 지원받아 벤처기업으로 출발했음.¹¹⁾
- 유럽코믹스의 파트너 출판사들은 영국의 시네북(Cinebook), 프랑스의 다르고(Dargaud)와 미디어툰 라이선싱(Mediatoon Licensing) 그리고 엘립스아нім 프로덕션(Ellipsanime Productions), 이탈리아의 바오 퍼블리싱(BAO Publishing)과 투누에(Tunué), 스페인의 디북스(Dibbux),

10) <http://www.europecomics.com>

11) <https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/projects/ce-project-details/#project/559716-CREA-1-2015-1-FR-CULT-COOP2>

벨기에의 발롱메디아(Ballon Media)와 뒤퐁이(Dupuis) 그리고 르롱바르(Le Lombard), 폴란드의 티모프 이 치스 브스폴니츠(Timof i Cisi Wspólnicy), 터키의 아칸 아잔스(Akan Ajans), 세르비아의 다크우드(Darkwood) 등 8개국 13개에 달함.



[그림 10] 유럽코믹스의 8개국 13개 파트너사¹²⁾

3. 코믹솔로지(ComiXology)

- ‘코믹솔로지’는 2007년 데이비드 스타인버거(David Steinberger)를 CEO로 만화 팬들의 온라인 커뮤니티로 출발해 사이트(comixology.com)를 개설했음.
- 2009년에 디지털만화를 서비스하는 플랫폼 ‘코믹스 바이 코믹솔로지(Comics by ComiXology)’를 런칭하고, 2014년에는 디지털 제약 관리(DRM)를 해제한 PDF 파일로 서비스하기 시작해 북미 최대의 디지털만화 플랫폼으로 자리 잡았으며, 세계 최대 전자상거래 업체인 미국 아마존(Amazon)에 인수되었음.
- 2013년에는 ‘코믹솔로지 유럽(ComiXology Europe)’ 서비스를 시작해서 현재 영어판¹³⁾과 불어판¹⁴⁾으로 운영되고 있으며, 프랑스 만화전문 출판사 델쿠르(Delcourt)와의 콘텐츠 제휴를 시작으로 유럽코믹스 등 여러 만화 판권 소유자들의 작품을 폭넓게 서비스하고 있음.

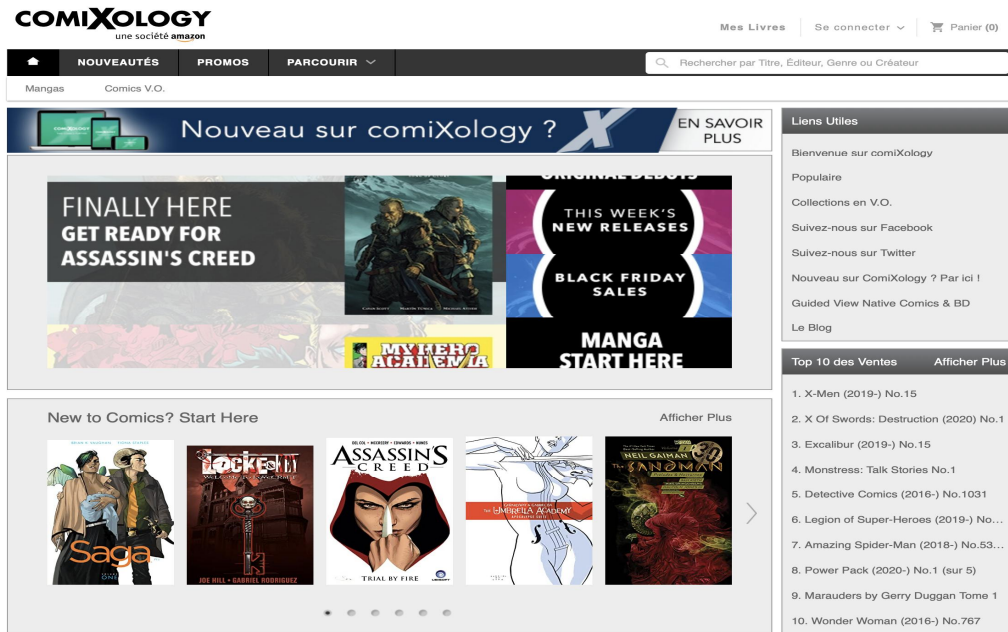


[그림 11] 코믹솔로지의 로고

12) <http://www.europecomics.eu>

13) <https://www.comixology.eu>

14) <https://www.comixology.fr>



[그림 12] '코믹솔로지 유럽'의 프랑스어판 화면

II. 유럽 디지털만화 시장의 현황과 전망

순서

1. 출판만화 시장의 축소
2. 세계와 유럽의 디지털만화 시장 현황
3. 코로나 시대의 유럽 만화산업

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

1 출판만화 시장의 축소

>>>

- 만화산업은 '출판만화(인쇄만화)'와 '디지털만화'로 구분됨. 유럽 주요 국가들의 만화시장을 살펴보면 출판만화는 대부분 축소되거나 정체 상태에 있는 반면, 디지털코믹과 웹툰을 포함한 디지털만화 부문은 가파른 성장세를 보이고 있음.
- 프랑스의 경우, '출판만화'는 2014년 4억 8,100만 달러에서 2016년 4억 6,900만 달러로 감소했으며, 2018년에는 4억 5,100만 달러로 다시 감소해 연평균 -1.6%의 성장을 하향을 기록했음. 반면에 '디지털만화'는 2014년 4,000만 달러에서 2016년 5,400만 달러로 증가해 2018년에는 6,800만 달러를 기록하는 등 연평균 17.5%의 성장률을 달성했음.

- ❑ 영국의 경우, ‘출판만화’는 2014년 3억 9,600만 달러에서 2016년 3억 7,800만 달러, 2018년에는 3억 5,900만 달러로 계속 감소해 연평균 -2.3%의 성장률 하강을 기록했음. 반면에 ‘디지털만화’는 2014년 4,500만 달러에서 2016년 5,800만 달러, 2018년에는 7,100만 달러를 기록하는 등 연평균 14.4%의 성장률을 달성했음.
- ❑ 독일의 경우, ‘출판만화’는 2014년 5억 4,300만 달러에서 2016년 5억 6,200만 달러, 2018년에는 5억 6,400만 달러로 계속 감소해 연평균 1%의 저조한 성장률에 머물렀음. 반면에 ‘디지털만화’는 2014년 3,200만 달러에서 2016년 4,400만 달러, 2018년에는 5,600만 달러를 기록하는 등 연평균 18.8%의 높은 성장률을 기록했음.

구 분		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
프랑스	인쇄만화	481	476	469	461	451
	디지털만화	40	47	54	61	68
영국	인쇄만화	396	387	378	369	359
	디지털만화	45	52	58	65	71
독일	인쇄만화	543	547	562	558	564
	디지털만화	32	38	44	50	56

[그림 13] 유럽 만화시장 규모와 추이 ¹⁵⁾

2 세계와 유럽의 디지털만화 시장 현황

»»

1. 세계 디지털만화 시장 현황

- 세계 디지털만화 시장 규모는 2013년 5억 1,200만 달러에서 2017년 9억 1,200만 달러로 78% 성장했음. IT 기술의 발전과 모바일 라이프 확산에 따른 웹툰의 인기 확대 및 구독형 서비스의 증가 덕분에 2022년까지 연평균 8.1%의 성장률을 보일 것으로 전망됨.

(단위: 백만 달러)



[그림 14] 세계 디지털만화 시장의 규모 및 전망 ¹⁶⁾

15) 한국만화영상진흥원, 해외만화산업 리포트: 유럽의 만화, 웹툰 시장 및 기업 동향, 2018.10, p.3.

- 만화 시장에서 디지털만화의 비중은 2013년에는 7.4% 수준이었지만 2015년에는 10.0%, 2017년에는 12.8%로 커졌으며, 전망치를 살펴보면 2019년에 15.3%, 2022년에 18.5%에 도달해 지속적인 고속 성장이 예상됨.
- 특히 2017년에서 2022년까지의 연평균 성장률 전망치가 만화산업은 0.4%에 불과하지만 디지털만화는 8.1%에 달해 20 배를 넘는 성장 잠재력을 지니고 있음.

표 25 세계 만화 및 디지털만화 시장규모 및 전망, 2013~2022 (단위: 백만 달러, %)

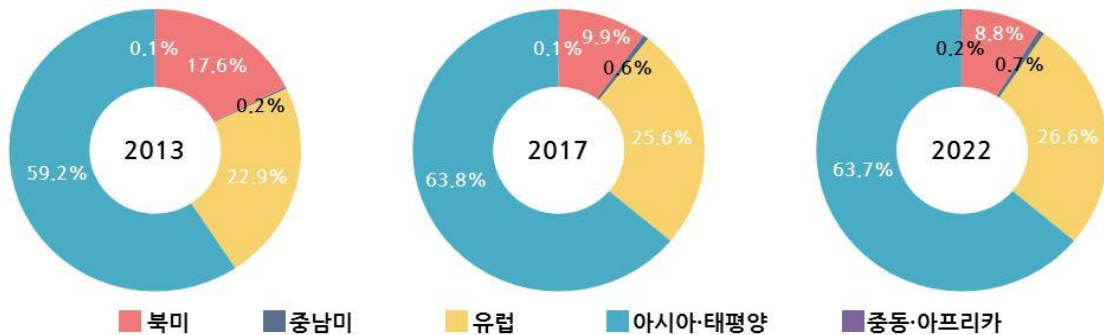
구분	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2017-22 CAGR
만화	6,942	6,905	7,003	7,130	7,135	7,189	7,228	7,251	7,263	7,274	0.4
디지털만화	512	607	703	812	912	1,012	1,107	1,193	1,273	1,345	8.1
디지털비중	7.4	8.8	10.0	11.4	12.8	14.1	15.3	16.4	17.5	18.5	-

출처 : ICv2(2013~2017), PwC(2018)

[그림 15] 세계 만화 및 디지털만화 시장의 규모 및 전망 17)

2. 유럽 디지털만화 시장 현황

- 세계 디지털만화 시장에서 유럽의 비중은 2013년 22.9%에서 2017년 25.6%로 2.7% 성장했고, 2022년에는 26.6%로 3.9%의 추가 성장이 예상되는 등 향후 지속적으로 확대될 것이라 전망됨.



[그림 16] 세계 디지털콘텐츠 시장 중 유럽의 비중 추이 및 전망¹⁸⁾

- 유럽 디지털만화 시장의 규모와 성장률은 급격히 증가해왔음. 2013년 1억 1,700만 달러였다가 2015년 1억 7,600만 달러, 2017년 2억 3,300만 달러로 4년만에 2배나 성장했음.
- 전망치를 살펴보면 2019년에 2억 8,700만 달러, 2021년에 3억 3,700만 달러로 4년만에 다시 45%의 성장률을 보일 것으로 예상됨. 연평균 성장률은 하강 추세에 있지만 2017년부터 2022년까지의 연평균 성장률이 8.9%로 여타 디지털콘텐츠보다 높은 잠재력을 지니고 있음.

16) 과학기술정보통신부, 2018 국외 디지털콘텐츠 시장조사, 2018.

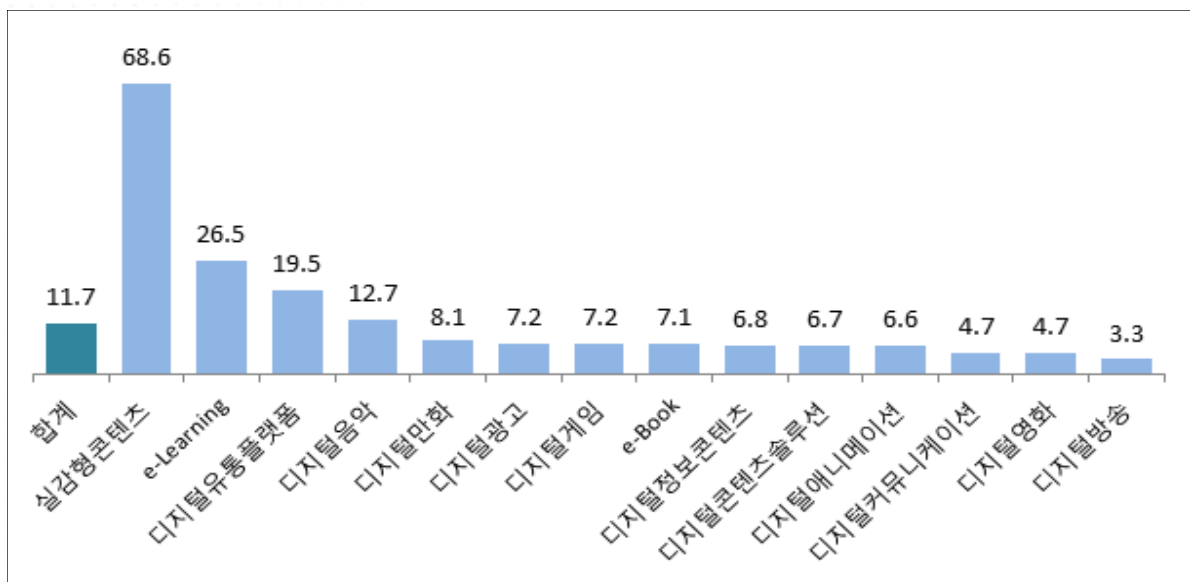
17) 과학기술정보통신부, 2018 국외 디지털콘텐츠 시장조사, 2018, p.47.

18) 과학기술정보통신부, 2018 국외 디지털콘텐츠 시장조사, 2018, p.47.



[그림 17] 유럽 디지털만화 시장의 규모 및 전망 19)

- 참고로 같은 기간 세계 디지털콘텐츠별 연평균 성장률은 실감형 콘텐츠 68.6%, e 러닝 26.5%, 디지털 유통플랫폼 19.5%, 디지털음악 12.7%, 디지털만화 8.1%로 예상됨. 그밖에는 디지털 게임 7.2%, 디지털 광고 7.2%, e 북 7.1%, 디지털 정보 콘텐츠 6.8%, 디지털콘텐츠 솔루션 6.7%, 디지털 애니메이션 6.6%, 디지털 영화 4.7%, 디지털 커뮤니케이션 4.7%, 디지털 방송 3.3% 등의 다소 낮은 성장률이 예상됨.
- 게다가 우리나라의 스마트폰 보급률이 95%를 넘어섰고 세계적으로도 지속 상승할 것으로 전망되는 가운데, 유럽은 2017년 기준으로 서유럽이 아직 76.4%, 중부유럽 및 동유럽이 61.3%에 불과해 향후 디지털만화 시장도 동반 확대될 것으로 보임.



[그림 18] 세계 디지털콘텐츠별 연평균 성장률 비교 20)

19) 과학기술정보통신부, 2018 국외 디지털콘텐츠 시장조사, 2018, p.50.

20) 프라이스워터하우스쿠퍼스(PwC) 2018년 집계.

3 코로나 시대의 유럽 만화산업



- ✔ 유럽 대부분의 국가들이 3월부터 한 달 동안 나라 전체를 강제 봉쇄하는 섣다운 정책을 실시함에 따라 만화산업도 상응하는 타격을 받고 있음. 특히 유럽 국가들은 소비자들이 직접 서점을 찾아와 책을 뒤적이며 고르는 방식으로 운영되던 출판만화계 위주라서 생존 위기에 놓여 있음. 독일출판사서점연맹(Börsenverein des Deutschen Buchhandels)의 집계에 따르면, 한 달 간의 섣다운으로 인한 피해액이 5억 유로(약 5,500억 원)에 달함.²¹⁾
- ✔ 서점에서는 마스크를 쓰지 않으면 입장을 거절하고 책을 만질 때마다 손소독제 사용을 권유하는 등 보건에 각별히 신경 쓰고 있지만, 방문객의 수가 계속 줄어드는 상황임. 대중교통 이용자가 줄어든 것도 도심 속 작은 책방들을 힘들게 하는 요인임.
- ✔ 프랑스는 인근 국가에 비해 자국의 문화산업을 강력하게 보호하는 정책을 펴고 있지만 산업계의 타격을 완전히 보상해주지는 못함. 코로나 사태가 장기화되면서 대출금을 갚지 못하는 서점들이 늘어나고 있음. 브뤼노 르메르(Bruno Le Maire) 프랑스 재무장관은 “서점은 평소에도 이윤이 적은 분야라서 파산이 속출할 가능성이 높다”고 우려한 바 있음.²²⁾
- ✔ 만화계 종사자들과 애호가들이 모이는 직거래 장터이자 코스튬플레이 경연의 장소였던 유럽의 코믹콘(Comic Con) 행사들도 코로나 확산으로 인해 줄줄이 취소되었음.
- ✔ 반면에 소비자들이 서점을 직접 방문해서 구매하는 출판만화의 고전과 달리, 디지털만화는 격리 기간 중에도 언제 어디서나 즐길 수 있다는 장점 덕분에 오히려 매출이 성장하고 있음.

21) <https://www.dw.com/en/how-the-coronavirus-impacts-the-book-industry/a-53210592>

22) <https://www.reuters.com/article/us-health-coronavirus-france-bookstore-idUSKBN22P1SH>

III. 주요국의 만화시장 동향

순서

1. 영국 만화시장 동향
2. 프랑스 만화시장 동향

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

1 영국 만화시장 동향

>>>

1. 출판만화의 쇠퇴와 디지털만화의 확대

- 영국의 만화 산업은 1960년대와 70년대에 영국 만화산업은 황금기를 누렸으나 이후로는 수축과 정체를 반복해왔으며, 2017년의 이례적인 성장을 제외하면 2014년부터 2023년까지의 연평균 성장률 전망치가 -2% 이하로 부정적인 수치를 보이고 있음.

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2014	2015	2016	2017	2018p	2019	2020	2021	2022	2023	2018-23 CAGR ⁵²⁾
출판	14,226	14,115	13,991	13,673	13,471	13,266	13,050	12,847	12,655	12,474	-1.53
만화	189	184	178	216	231	225	220	215	211	207	-2.15

[그림 19] 영국 출판 및 만화 시장 규모 및 전망 ²³⁾

- 이유로는 크게 2 가지를 꼽을 수 있음. 첫째는 출판산업 자체가 겪고 있는 지속적인 불황의 여파가 출판만화에 미쳤기 때문이고, 둘째는 슈퍼히어로를 내세우는 미국 만화작품의 수입으로 인해 경쟁 구도에서 뒤처지고 있기 때문임.²⁴⁾
- 영국 만화가 루 스트링어(Lew Stringer)가 “영국 만화 산업은 더 이상 존재하지 않는다”고 비판할 정도로 출판만화 시장의 축소가 가속화되고 있음.²⁵⁾
- 최근 들어 만화 매출의 상당 부분이 출판만화에서 디지털만화로 옮겨가고 있음. 출판만화와 달리 디지털만화는 플러스 성장을 계속하고 있으며, 2017년 이후로는 종이인쇄를 하지 않고 디지털만화만 취급하는 출판사들이 늘어나는 상황임.

23) 한국콘텐츠진흥원, 2019 해외 콘텐츠시장 분석, 2020, p.111.

24) https://downthetubes.net/?page_id=711025) <http://lewstringer.blogspot.com/2015/03/state-of-industry.html>

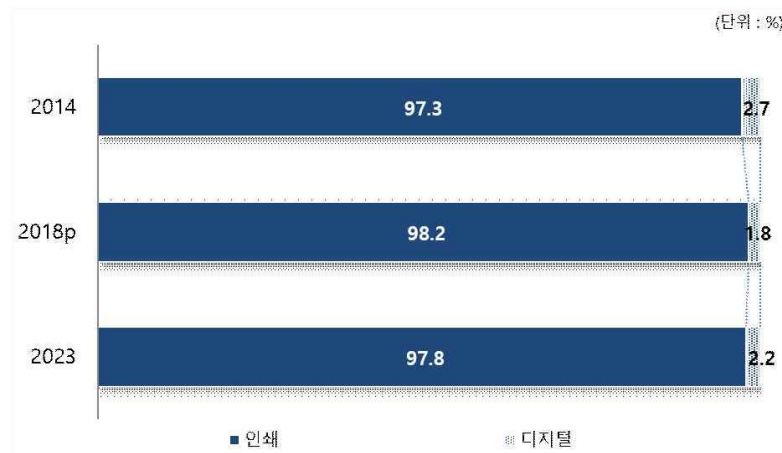
[단위 : 백만 달러, %]

구분	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2018-23 CAGR
인쇄	184	179	174	211	227	221	216	211	206	203	-2.2
디지털	5.1	4.3	3.2	4.7	4.1	4.3	4.3	4.4	4.4	4.5	1.6
합계	189	184	178	216	231	225	220	215	211	207	-2.1

출처: ICv2(2019), SNE(2019), PwC(2019)

[그림 20] 영국 출판만화 및 디지털만화 시장 규모 및 전망 26)

- 다만 디지털만화의 비중은 3% 이하에 그치는 상황이지만 향후 출판만화와 디지털만화 간의 격차는 점점 좁혀질 것으로 예상됨.



[그림 21] 영국 만화시장 부문별 점유율 비교 (2014~2023) 27)

- 디지털 매출의 증가로 탈인쇄매체 현상이 번지고 전자관리 방식의 매출시점 집계(ePOS)가 늘어나는 추세임. 유력 일간지 텔레그라프(Telegraph)는 발행부수를 기준으로 삼는 ABC 협회의 집계에 2020년부터 응하지 않겠다고 선언한 바 있음.²⁸⁾

2. 만화 전문잡지들의 디지털 전환

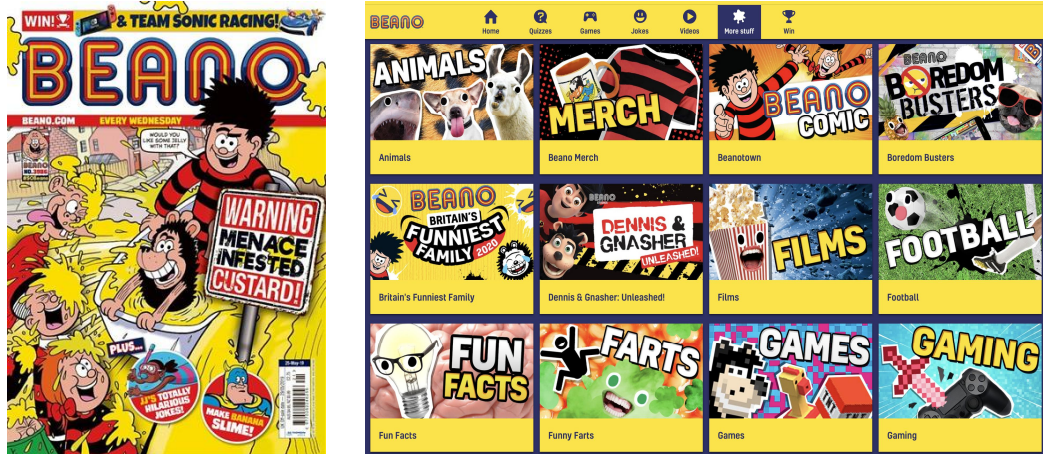
- 출판만화의 약세에도 불구하고 디지털만화로 전환해 인기를 이어가는 사례도 있음.
- ‘더 비노(The Beano)’는 DC 톰슨(D.C. Thomson) 출판사가 1938년에 창간해 80년 넘게 명맥을 유지해온 영국 최장수 만화잡지로 2019년 8월에 제 4,000호를 발간했음. 어린이 대상 잡지임에도 주인공들이 폭력, 왕따 등 과격한 행동과 절도, 사기 등 반사회적인 행동을 보인다는 비판이 있으나 문제 행위에 대한 처벌도 함께 등장하기에 대중들의 호감을 잃지 않고 있음. 2017년부터 게임, 퀴즈, 영상을 함께 서비스하는 종합적인 콘텐츠 포털사이트를 개설함으로써 디지털 혁신을 이끌어가고 있다는 호평을 얻었음.²⁹⁾

26) 한국콘텐츠진흥원, 2019 해외 콘텐츠시장 분석, 2020, p.111.

27) 한국콘텐츠진흥원, 2019 해외 콘텐츠시장 분석, 2020, p.188.

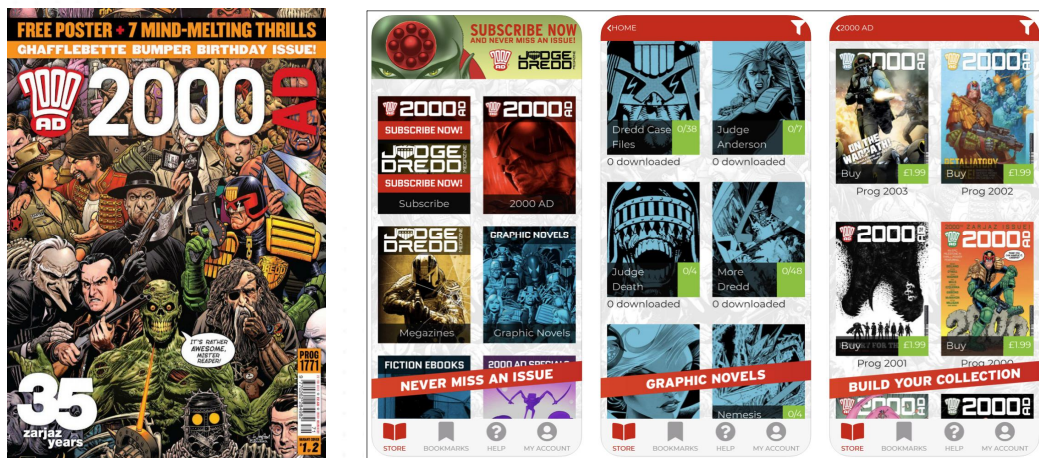
28) <https://www.inpublishing.co.uk/articles/telegraph-quits-abc-15087>

29) <https://rts.org.uk/article/how-beano-leading-digital-revolution>



[그림 22] '더 비노'의 표지와 포털사이트 30)

- '투사우전드 에이디(2000 AD)'는 SF 만화 전문잡지로 1977 년 창간해 2016 년에 제 2000 호를 발간했으며 '호' 대신에 '프록(prog)'이라는 용어로 부르기도 함. '저지 드레드(Judge Dredd)'를 비롯해 많은 SF 캐릭터를 탄생시켜 소설, 영화, 드라마에 영감을 주었음. 현 출판사인 리벨리온 디벨롭먼트(Rebellion Developments)가 2015 년 디지털저작권(DRM)을 제거한 모바일 전용 앱을 발표해 PDF 파일로 다운로드 받을 수 있도록 서비스 방침을 바꿈으로써 디지털 시대에 성공적으로 안착했다는 평가를 받고 있음.

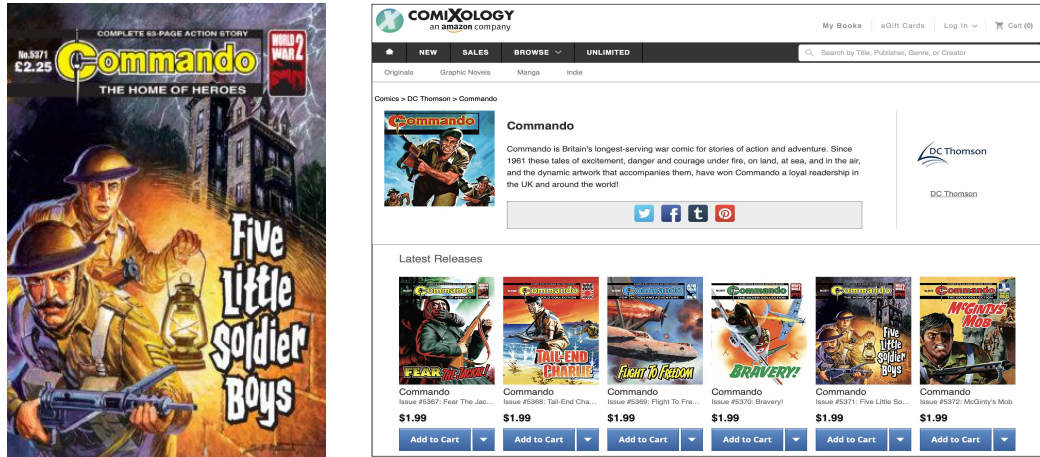


[그림 23] '투사우전드 에이디'의 표지와 모바일 앱31)

- '코만도(Commando)'는 DC 톰슨(D.C. Thomson) 출판사가 1961 년에 창간한 전쟁만화 전문잡지임. 정식 명칭은 '액션 어드벤처를 위한 코만도(Commando for Action and Adventure)'이며 제 1, 2 차 세계대전을 배경으로 하는 만화를 게재하고 있음. 2010 년에 발간한 제 4342 호부터 디지털만화 플랫폼 코믹솔로지(Comixology)를 통해 온라인 서비스를 시행하고 있으며 2020 년 현재 제 5300 호를 돌파했음.

30) <https://www.beano.com>

31) <https://2000ad.com>



[그림 24] '코만도'의 표지와 코믹솔로지의 온라인 서비스³²⁾

- 단행본 판매가 아닌 온라인구독(subscription) 방식으로 만화콘텐츠를 제공하는 사례가 늘어나고 있음. 데이빗 피클링 북스(David Fickling Books) 출판사는 초등학생 대상 인기 만화주간지 '디에프씨(DFC)'를 2012년 '더 피닉스(The Phoenix)'로 개칭했으며 2015년 200호, 2019년 400호를 돌파해 인기를 이어가고 있음. 더 피닉스는 영국 최초의 독립만화로 '광고 없는 만화잡지'를 표방하며 독자들의 구독 신청만으로 운영함. 요금제는 현재 4개호에 1파운드(약 1,500원), 매달 무제한 10파운드(약 15,000원), 연간 무제한 99.99파운드(약 15만원)로 구성되어 있음.



[그림 25] '더 피닉스' 제1호, 제200호, 제400호의 표지³³⁾

32) <https://www.commandocomics.com>

33) <https://www.thephoenixcomic.co.uk>

3. 디지털만화 부가가치세 20% 인하

- 수낙 리시(Sunak Rishi) 영국 재무장관은 2020 년 4 월 디지털 출판에 대한 부가가치세를 20% 낮추겠다고 발표했으며, 혜택 대상에는 디지털만화를 포함해 책, 신문, 잡지 등 모든 종류의 디지털 출판이 해당됨.³⁴⁾



|그림 26| 수낙 리시 영국 재무장관

- 아마존이 운영하는 디지털만화 플랫폼 ‘코믹솔로지(Comixology)’는 “콘텐츠 제공 업체의 가격과 환율 그리고 세금이 소매가를 인상시킨다”고 반복적으로 하소연하다가 2020 년 3 월 “세금으로 인해 최대 70%까지 디지털만화 가격을 인상할 수밖에 없다”고 발표했다.
- 미국 코믹솔로지 사이트에서 4.99 달러(약 5,700 원)에 판매되는 디지털만화가 영국 코믹솔로지에서는 가격이 2.99 파운드(약 4,500 원)였으나, 인상 후에는 영국 파운드와 미국 달러에 1:1 환율을 적용하여 4.99 파운드(약 7,500 원)으로 수정했음.

COMIXOLOGY
an amazon company

|그림 27| 디지털만화 플랫폼 ‘코믹솔로지’의 로고

- 이는 최대 67%의 인상 효과를 가져온다는 점에서 심각한 문제로 지적되었고 디지털콘텐츠 시장의 축소를 우려한 영국 정부가 급하게 개선안을 마련했음.
- 정부는 코로나 19 사태로 인해 디지털콘텐츠 소비를 늘린 가정이 많은 상황에서 이용자들에게 도움을 주어야 한다며 세금을 인하했음. 덕분에 가격이 다시 20% 낮아져서 99 펜스(약 1,500 원) 작품은 79 펜스(약 1,200 원), 3.99 파운드(약 6,000 원) 작품은 3.19 파운드(약 4,800 원)로 변경되었음.

34) <https://bleedingcool.com/comics/uk-government-removes-vat-sales-tax-on-digital-comics/>

- 그러나 유럽연합과 영국에서 부과하는 세금은 매출액의 2% 정도에 불과하고 영국에서는 별도의 판매세도 매기지 않음. 가격 상승의 요인이 된 것은 영국의 유럽연합 탈퇴에 따른 환율 변동이 가장 큰 것으로 분석됨.
- 2019년에는 1 파운드가 1.25 달러의 가치를 지녔으나 브렉시트(Brexit) 선언 이후 2020년에는 1 달러로 낮아지면서 미국 기업인 코믹솔로지의 수익률이 악화되었고, 결국 수익 목표를 달성하기 위해 작품당 최대 70%에 가까운 가격 인상을 단행했음.
- 기업의 수익 보전을 위해 정부가 과세를 포기했다는 여론이 발생하는 등 디지털콘텐츠에 대한 사회적 논의와 합의가 촉구되고 있음.

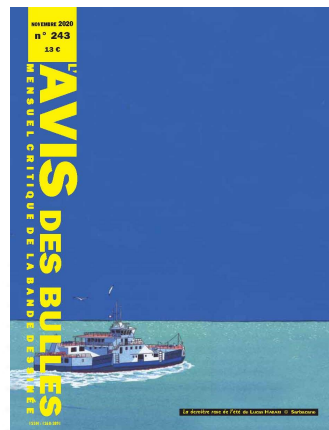
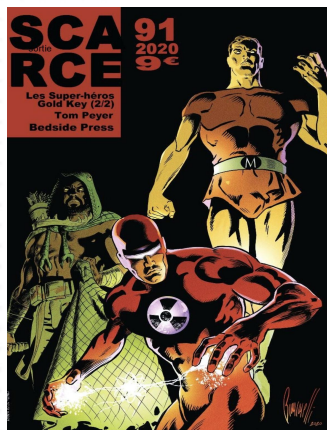
2

프랑스 만화 시장 동향



1. 만화 비평 전문지의 명맥 유지

- 프랑스는 1960년대부터 지속적으로 만화 전문지가 창간되면서 출판산업의 한 축을 담당해왔으며, 2000년대 들어 출판만화가 사양길에 접어들면서 대다수가 폐간되었으나 최근 들어 새로운 만화 전문지들이 탄생하면서 명맥을 유지하고 있음.
- 20년 이상 명맥을 유지하며 현재까지 발간되고 있는 사례로는 1973년 개인출판으로 시작한 ‘옴(Hop!)’³⁵⁾, 1983년 창간된 미국만화 전문지 ‘스카르스(Scarce)’³⁶⁾, 1991년 창간된 일본만화 전문지 ‘아니메랜드(AnimeLand)’³⁷⁾, 1996년 창간된 ‘라비 데 뵐(L'Avis des Bulles)’³⁸⁾, 1997년에 창간된 ‘카날 베데(Canal BD)’³⁹⁾ 등 5개 정도에 불과할 만큼 출판만화 시장의 변화가 많았음.



[그림 28] ‘스카르스’와 ‘라비 데 뵐’의 최근호 표지

- 2000년 이후 창간되어 현재까지 발간되는 전문지로는 2004년에 창간된 고전만화 복원전문 계간지 ‘파피에 니클레(Papiers Nickelés)’⁴⁰⁾, 2005년 창간되어 만화 비평전문 무가지

35) <https://www.hop-bd.fr>

36) <http://scarcemag.blogspot.com>

37) <https://animeland.fr>

38) <http://avisdesbulles.com>

39) <https://www.canalbd.net>

‘조(Zoo)’, 1998 년에 창간되었다가 2005 년에 ‘빌도제(BullDozer)’로 바뀐 후 2006 년에 다시 이름을 되찾은 월간지 ‘데베데(dBD)’⁴¹⁾, 1969 년에 창간되었으나 중간에 폐간되었다가 2017 년에 다시 등장한 ‘레 카이에 드 라 베데(Le Cahiers de la BD)’⁴²⁾, 2017 년에 ‘데베데(dBD)’의 모회사에서 새로 만들어낸 만화 디자인 전문지 ‘레 자르 데시네(Le Arts Dessinées)’⁴³⁾ 등이 있음.

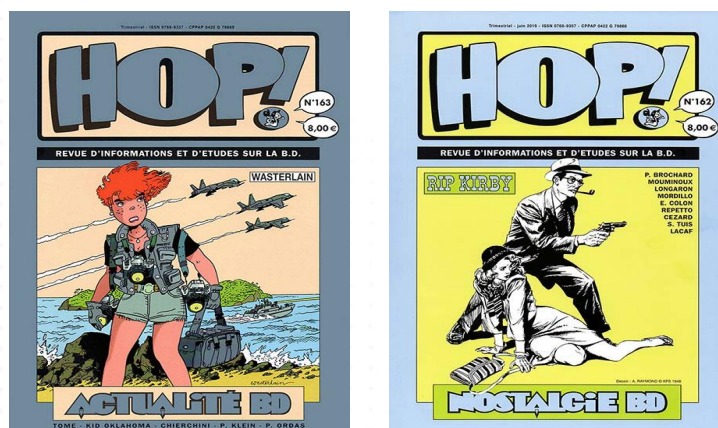
- 프랑스의 만화 전문지 중 주목할 만한 사례로는 ‘옵’과 ‘레 카이에 드 라 베데’를 꼽을 수 있음.



[그림 29] ‘데베데’와 ‘파피에 니클레’의 최근호 표지

1) 옵(Hop!)

- 1972 년부터 비영리조직인 ‘만화의 그래픽 표현방법 연구협회(AEMEGBD)’에서 제작해온 만화전문지로서 만화 정보뿐만 아니라 심층적인 연구를 담아 분기별로 발간 중임.⁴⁴⁾
- 만화계 동향을 살펴보고 작가와 출판사를 인터뷰하는 ‘옵 악튀알리테 베데(HOP! Actualité BD)’와 불어권과 세계 각국의 고전만화를 재발행하는 ‘옵 노스탈지 베데(HOP! Nostalgie BD)’를 각각 연 2 회씩 펴내고 있음.



[그림 30] ‘옵 악튀알리테 베데’와 ‘옵 노스탈지 베데’의 표지

40) <https://papiersnickels.fr>

41) <http://www.dbdmag.fr>

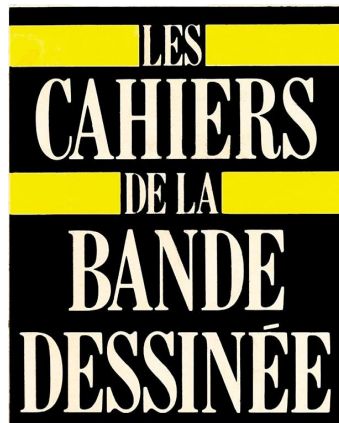
42) <https://www.facebook.com/lescahiersdelaBD>

43) <https://www.lesartsdessines.fr>

44) <https://www.hop-bd.fr>

2) 레 카이에 드 라 베데(Le Cahiers de la BD)

- 1969 년에 10 대 청소년이던 자크 글레나(Jacques Glénat)가 자비로 출판하기 시작한 만화잡지로서 전문출판사에 인수되었다가 1990 년에 폐간되었으며, 2004 년과 2005 년에 글레나 출판사(Edition Glénat)에서 다시 출간했다가 중지되었음.
- 2017 년 9 월에 작가 겸 잡지 편집장 뱅상 베르니에르(Vincent Bernière)의 주도로 재출간해서 광고 없이 구독자들의 지원으로 진행하는 크라우드펀딩 방식을 도입해 현재까지 분기별로 펴내고 있음.⁴⁵⁾



[그림 31] '레 카이에 드 라 베데'의 초창기 로고와 최근호 표지

3) 라 르뷔 데시네(La Revue Dessinée)

- 2013 년 9 월에 출범한 만화 전문 계간지로서 연구 결과물, 설문조사, 관련 보고서 등 만화와 연관된 진지한 정보들을 다룸.⁴⁶⁾
- 만화의 시각적 아름다움뿐만 아니라 내용에 얹힌 정치, 경제, 사회, 생태 문제를 집중적으로 파헤친 덕분에 많은 인기를 끌고 있으며 판매 부수는 2 만 부 이상이고 정기구독자만 6 천 명에 달함.



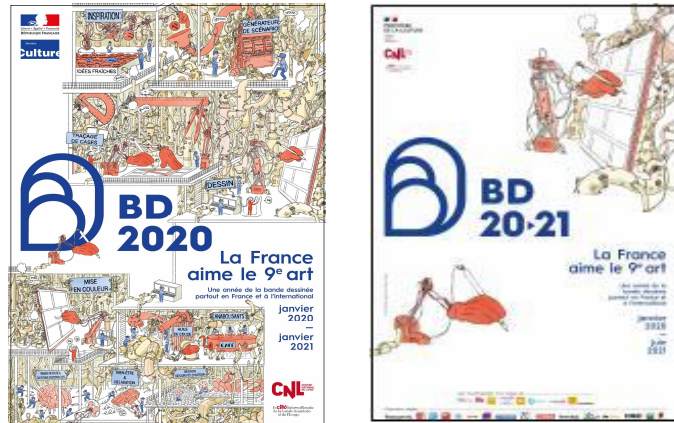
[그림 32] '라 르뷔 데시네' 창간호와 최근호의 표지

45) <https://www.facebook.com/lescahiersdelaBD>

46) <https://www.4revues.fr>

2. '2020 만화의 해' 지정

- 프랑스 문화부는 2020년을 '만화의 해(Année de la Bande Dessinée)'로 지정하고 프랑스어권을 비롯한 전 세계에서 관련 행사를 진행 중임. '베데 2020(BD 2020)'이라 명명된 이 행사는 코로나 19 사태로 인해 여러 세부행사가 지연되는 바람에 2021년 6월까지 계속하기로 결정했음.⁴⁷⁾



[그림 33] 프랑스 '2020 만화의 해' 원본 포스터와 변경된 포스터

- 프랑스는 만화책 구매 경험자가 전체 인구의 15%에 해당하는 840만 명에 달하지만, 학교와 도서관에서는 만화를 위해 별도의 프로그램을 진행하거나 공간을 조성하는 일이 적다는 항의가 있었음.⁴⁸⁾
- 2019년 1월 앙굴렘 국제만화이미지센터(CNBDI)의 피에르 룽게레티(Pierre Lungheretti) 센터장이 만화예술 관련 정책에 대한 54개의 제안을 담은 '만화, 문화예술의 새로운 국경선(La bande dessinée, nouvelle frontière artistique et culturelle)' 보고서를 프랑스 문화부에 제출하면서 '만화의 해' 지정이 긴급 결정되었음.⁴⁹⁾



[그림 34] '룽게레티 보고서'의 표지와 피에르 룽게레티 국제만화이미지센터장

47) <https://www.actuabd.com/L-annee-de-la-BD-BD-2020-prolongee-jusqu-en-juin-2021>

48) <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/livres/2020-annee-de-la-bd-vraiment-29-01-2020-8247159.php>

49) <https://www.culture.gouv.fr/Actualites/La-bande-dessinee-nouvelle-frontiere-artistique-et-culturelle>

- ‘룽게레티 보고서(Rapport Lungheretti)’라 불리는 이 문건은 다음의 7대 전략을 중심으로 만화산업의 중흥을 제안하고 있음.⁵⁰⁾ ① 제9의 예술이라 불리는 만화에 대한 제도적, 상징적 인식 강화 ② 작가의 상황 개선을 위한 공동의 책임감 ③ 다원주의 장르 하에 만화의 가시성과 보급 확산 ④ 문화예술교육 정책의 의욕적인 실행 ⑤ 프랑스 만화의 더욱 강력한 세계 전파 보장 ⑥ 만화유산에 대한 국가정책 시행 ⑦ 만화 담당부처 신설
- 프랑크 리에스터 문화부장은 2019년 1월 30일 앙굴렘 국제만화페스티벌 개막식 연설을 통해 “만화산업은 큰 성공을 거두었지만 만화작가들에 대한 처우는 아직 열악하다”고 지적하고, 예술가들에 대한 고용 불안정을 개선하고 바람직한 사회생태계 조성을 위해 국가가 매개자로서 나서겠다”고 밝히며 2020년을 만화의 해로 지정하겠다고 선언했음.⁵¹⁾
- 프랑스에서만 800여 개의 만화 관련 행사가 진행될 예정이며, 한국을 포함한 전 세계의 행사는 1천여 개가 넘음.⁵²⁾ 우리나라에서는 9월 10일부터 10월 8일까지 서초구립도서관과 세종특별시에서 ‘프랑스 어린이만화전’이 진행되었음.



[그림 35] 국내에서 진행된 프랑스 어린이만화전 포스터

3. 만화 창작자를 위한 ‘라신 보고서’ 발표

- 프랑크 리에스테르(Franck Riester) 프랑스 문화부장은 2020년 1월 22일에 141쪽에 달하는 ‘작가와 창작 행위(L'auteur et l'acte de création)’ 보고서를 발표해 문화예술 분야 종사자들의 처우 개선 방안을 제시했음. 룽게레티 보고서의 제안으로 작성이 시작된 이 문건은 1990년부터 현재까지 30년 동안 만화창작과 관련된 변화를 중점 분석했음.⁵³⁾

50) <https://www.culture.gouv.fr/Actualites/La-bande-dessinee-nouvelle-frontiere-artistique-et-culturelle>

51) <http://www.etatsgenerauxbd.org/2019/01/30/rapport-lungheretti-discours-ministre-culture/>

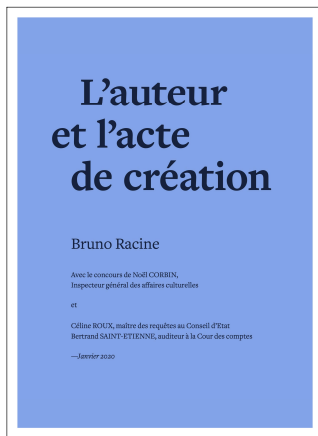
52) <https://www.bd2020.culture.gouv.fr/Programme#/pinpoints/35089428>

53) <https://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Rapports/L-auteur-et-l-acte-de-creation>



[그림 36] 프랑크 리에스테르 프랑스 문화부장관

- 전임 국립도서관장인 브뤼노 라신(Bruno Racine) 감사원 수석고문의 총괄 지휘 아래 2019 년 4 월부터 2020 년 1 월까지 작성 제출되었기에 ‘라신 보고서(Rapport Racine)’라 불림.



[그림 37] 라신 보고서 및 브뤼노 라신 전 국립도서관장

- 리에스테르 문화부장관이 개선안 도출을 약속했으나 앙굴렘 국제만화페스티벌(FIBD) 행사가 임박했는데도 발표되지 않아 만화 창작자와 만화산업 종사자들이 2021 년 행사를 보이콧하겠다고 선언했으나 개막 1 주일 전에 확정되었음.
- 프랑스에서는 만화 작품이 히트해도 제작사와 배급사가 수익의 대부분을 차지하는 바람에 창작자들은 열악하고 불안정한 상태에서 벗어나지 못 하는 일이 많았음. 2018 년 결성된 프랑스 ‘직업작가동맹(La ligue des auteurs professionnels)’의 통계에 따르면, 27 만 명에 달하는 만화산업 종사자들의 53%가 최저생계비도 벌지 못하고 있으며, 전체의 88%는 질병에 걸려도 휴가를 보장받은 적이 없음. 54)

54) Bruno Racine, *L'auteur et l'acte de création*, Ministère de la Culture, 2020, p.23.

- 특히 젊은 작가와 여성 작가의 처우가 심각한 상태에 놓여 있어 프랑스 문필가협회(SGDL)의 마리 셀리에(Marie Sellier) 협회장이 “작가는 선망받는 직업이지만 통장은 아무도 부러워하지 않는다”고 풍자할 정도임.⁵⁵⁾ 게다가 기존 업체들의 독과점이 심해서 새로운 제작업체나 예술가들이 시장에 진입하기가 어려웠음.
- 이에 장기적으로 산업체계를 개편하기 위한 23 개의 권고안이 도출되었음. 보고서의 권고안들은 ① 직업작가의 정의(제 1~4 안) ② 예술작가의 집단성 강화(제 5~11 안) ③ 예술작가에 대한 개별적 지원(제 12~23 안) 등 3 개 섹션으로 구성되었으며 세세한 설명과 지침을 담았음.
- 예술, 출판, 방송계의 조합 대표들로 구성된 국립예술작가위원회를 신설해서 작사작곡편곡자협회(SACEM), 어문저작자협회(Sofia), 미술조형작가협회(ADAGP) 등의 저작권 관리 주체들을 관리하고 ‘저자의 권리(droit d’auteur)’가 작가들에게 고르게 도움을 주는 ‘저자들의 권리(droit des auteurs)’로 작동하도록 감독하는 혁신안이 포함되었음.
- 라신 보고서로 인해 앞으로는 예술가와 작가를 막연한 ‘천직(vacation)’으로만 여기는 것이 아니라 엄연한 ‘직업(métier)’으로 인식함으로써 연금제도와 같은 복지정책에 있어서도 사각지대가 줄어들 것으로 기대됨.⁵⁶⁾

55) <https://www.telerama.fr/livre/l-ecrivain-jouit-d-un-statut-envie-mais-son-compte-en-banque-n-est-pas-enviable,139843.php>

56) <https://www.telerama.fr/livre/rapport-racine-pour-les-artistes-auteurs,-23-mesures-prometteuses...-quil-faut-concretiser,n6595078.php>

IV. 유럽의 만화 관련 행사

순서

1. 유럽의 만화 페스티벌 행사
2. 유럽의 코믹콘 행사

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

1 유럽의 만화 페스티벌 행사

>>>

- ✔ 만화 페스티벌(comics festival)은 만화와 관련된 기업과 인물이 한자리에 모이는 축제이자 시장이자 정보 교류의 장이라 할 수 있음. 유럽 각국은 1990년대부터 만화 페스티벌을 진행해왔으나 2020년에는 코로나 사태로 인해 대부분의 행사가 취소되었고 2021년 행사는 개최지를 확정해 홍보하고 있음. 유럽 주요 국가들의 대표적인 만화 행사들은 다음과 같음.
- ✔ 영국 '레이크스 국제 만화 예술 페스티벌(The Lakes International Comic Art Festival)'⁵⁷⁾: 2013년 영국 중부 캔달에서 시작되어 매년 10월마다 개최되었으며 '만화상(Comics Laureate)'와 '세르지오 아라고네스 국제상(The Sergio Aragonés International Award)'을 수여해서 예술적 만화를 발굴하고 알리는 데 주력하고 있음.
- ✔ 프랑스 '앙굴렘 국제 만화 페스티벌(Angoulême International Comics Festival)'⁵⁸⁾: 1972년 프랑스 서부 앙굴렘에서 시작되어 프랑스의 만화 행사를 대표하는 축제로 발전했음. 매년 20만 명이 방문하는 대형 행사이며 2013년부터 2016년까지 한국만화 특별전을 개최한 인연이 있음.
- ✔ 프랑스 '릴 만화 페스티벌(Lille Comics Festival)'⁵⁹⁾: 2006년부터 프랑스 북부 릴에서 매년 11월경에 개최되어 왔으며 영국과 미국의 만화를 주로 소개하는 행사로 자리 잡았음. 2007년부터는 '세스 피셔 상(Prix Seth Fisher)'을 제정해 수여하고 있으며 2019년부터는 '루베 만화 페스티벌(Roubaix Comics Festival)'로 변경되었음.
- ✔ 스위스 '푸메토 국제 만화 페스티벌(Fumetto International Comics Festival)'⁶⁰⁾: 1992년 스위스 중부 루체른에서 시작되었으며 다언어 국가의 특성상 여러 언어권의 작품을 초청해 아동, 청소년, 성인 등 연령대에 따라 구역을 나눠 전시하는 특징이 있음.

57) <https://www.comicartfestival.com>58) <https://www.bdangouleme.com>59) <https://www.lillecomicsfestival.com>60) <https://www.fumetto.ch>

- ❖ 이탈리아 ‘루카 만화 게임 페스티벌(Lucca Comics & Games)’⁶¹⁾: 1967 년 이탈리아 중북부 루카에서 시작되어 매년 10 월에 개최되어 왔으며, 매년 25 만 명이 넘는 방문객을 유치해 현재 유럽 최대 규모의 만화 페스티벌로 자리 잡았음.
- ❖ 스페인 ‘바르셀로나 국제 만화 페어(Barcelona International Comic Fair)’⁶²⁾: 1981 년 스페인 동부 바르셀로나에서 개최해왔으며 카탈루냐어로 ‘국제 살롱전(Saló Internacional)’이라 표기됨. 40 년 동안 지속되면서 이제는 스페인 내 만화 작가와 출판사들이 독자들을 만나는 전통적인 행사로 자리매김했음.
- ❖ 포르투갈 ‘아마도라 만화 페스티벌(Amadora BD)’⁶³⁾: 1990 년 포르투갈 중부 아마도라에서 ‘피브다(FIBDA)’라는 명칭으로 출발했지만 현재 ‘아바도라 베데(Amadora BD)’로 바뀌었음. 주로 출판만화 중심으로 진행하기에 유럽의 만화 작가들에게는 중요한 행사로 여겨지고 있음.
- ❖ 핀란드 ‘헬싱키 만화 페스티벌(Helsinki Comics Festival)’⁶⁴⁾: 1979 년부터 핀란드 수도 헬싱키에서 개최되어 왔으며 북유럽에서 가장 큰 만화 행사로 자리 잡았음. 주로 출판만화 중심으로 운영되고 있으며 아동만화와 아마추어 작품을 위한 전시 구역도 별도로 마련하는 것이 특징임.
- ❖ 폴란드 ‘우치 국제 만화·게임 페스티벌(International Festival of Comics and Games)’⁶⁵⁾: 1991 년 폴란드 중부 키엘체에서 시작되었으며 1992 년부터 인근 대도시 우치로 옮겨져 매년 진행되어 현재 동유럽에서 가장 큰 만화 및 게임 행사로 자리 잡았음.
- ❖ 세르비아 ‘살롱 스트리파 만화 페스티벌(International Comics Festival ‘Salon Stripa)’⁶⁶⁾: 2003 년부터 세르비아 수도 베오그라드에서 매년 개최되어 왔으며 ‘살롱 스트리파’라고도 불림. 전 세계 모든 연령대의 만화 작가들이 참가할 수 있는 국제 경연을 진행하며 세르비아 만화에 이바지한 인물을 선정해 매년 특별상을 수여함.

1

유럽의 코믹콘 행사



- ❖ 코믹콘(Comic Con)은 ‘만화책 컨벤션(Comic Book Convention)’의 약자로서 개인, 기업, 기관 등 누구나 열 수 있는 행사이며 구성이나 방식이 정해져 있지 않다는 특징이 있음.
- ❖ 유럽 각국에서도 코믹콘 행사가 개최되어 왔으나 2020 년은 코로나로 인해 대부분의 행사가 취소되거나 연기되었음. 참고로 2019 년에 개최된 유럽의 코믹콘은 다음과 같음.⁶⁷⁾

61) <https://www.luccacomicsandgames.com>62) <https://www.ficomic.com>63) <http://amadorabd.com>64) <https://sarjakuvafestivaalit.fi>65) <https://komiksfestival.com>66) <https://www.salonstripaskc.rs>67) <https://cosplaycompany.com/cosplay-column/30-of-the-best-comic-cons-in-europe-2019/>

- ✔ 2 월: 벨기에 '브뤼셀 코믹콘(Comic Con Brussels)', 프랑스 '루베 만화 페스티벌(Roubaix Comic Festival)', 프랑스 '마르세유 일본만화 엑스포(Japan Expo Sud)', 스페인 '발렌시아 히어로즈 코믹콘(Heroes Comic Con Valencia)', 스웨덴 린셰핑 '내르콘 동계 코믹콘(Närcon Winter)',
- ✔ 3 월: 네덜란드 '로테르담 코믹콘(Comic Con Rotterdam)', 폴란드 '루미아 코믹콘(Rumia Comic Con)', 영국 '버밍엄 코믹콘(MCM Birmingham Comic Con)'
- ✔ 4 월: 이탈리아 '로마 로믹스(Romics 25th Edition)', 독일 '베를린 트위치콘(FACTS Twitch Con Europe)', 독일 '도르트문트 춘계 코믹콘(Comic Con Dortmund Spring)'
- ✔ 5 월: 포르투갈 '리스본 이베르아니메(IberAnime LX)', '영국 런던 코믹콘(MCM London Comic Con)', 프랑스 '팡타스틱 코믹콘(Fauntastic)'
- ✔ 6 월: 독일 '뒤셀도르프 코믹콘 도코미(DoKomi)', 네덜란드 '로테르담 애니메콘(AnimeCon)', 독일 '뮌헨 코믹콘(Comic Con Munich)', 독일 '슈투트가르트 코믹콘(Comic Con Stuttgart)'
- ✔ 7 월: 독일 '줄 코믹콘(EAST 9 Suh)', 스웨덴 린셰핑 '내르콘 하계 코믹콘(Narcon Summer)', 영국 '런던 영화 코믹콘(London Film & Comic Con 2019)', 영국 '맨체스터 코믹콘(MCM Manchester Comic Con 2019)'
- ✔ 8 월: 독일 '만하임 애니매직(AnimagiC)', 영국 '버밍엄 인소니아 게이밍 페스티벌(Insomnia Gaming Festival 65)', 네덜란드 '암스테르담 코믹콘(Comic Con Amsterdam)'
- ✔ 9 월: 독일 '베를린 코믹콘(Comic Con Berlin)', 영국 '글래스고 스코틀랜드 코믹콘(MCM Scotland Comic Con)'
- ✔ 10 월: 이탈리아 '로마 로믹스(Romics 26th Edition)', 독일 '오펜부르크 영화 코믹콘(Film and Comic Con Offenburg)', 스페인 '마드리드 히어로즈 코믹콘(Heroes Comic Con)', 벨기에 '헨트 트위치콘(FACTS Gent)' 프랑스 '파리 코믹콘(Comic Con Paris)', 영국 '런던 코믹콘(MCM London Comic Con 2019)'
- ✔ 11 월: 오스트리아 '비엔나 코믹콘(VIECC Vienna Comic Con)', 영국 '버밍엄 코믹콘(MCM Birmingham Comic Con)'
- ✔ 12 월: 독일 '도르트문트 동계 코믹콘(Comic Con Dortmund Winter)'

유럽 비즈니스센터 담당자 연락처

유성훈 센터장	+33-1-42-93-02-84	misterx1@kocca.kr
길서경 주임	+33-1-42-93-02-83	seokyeongkil@kocca.kr

유럽 주요국의 만화 및 디지털 만화시장 현황

A Status of Cartoon and Digital Cartoon Market in Major European Countries

주관기관	한국콘텐츠진흥원
감수	유성훈 (유럽비즈니스센터 센터장)
집필자	임동욱
발행인	김영준 (한국콘텐츠진흥원장)
발행일	2021년 2월 17일
발행처	한국콘텐츠진흥원
주소	전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전화	1566-1114
홈페이지	www.kocca.kr
ISSN	2733-5798 (비매품)

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”