



Interview with 서범강, 회장 at 한국웹툰산업협회



 **KWIA**
(사)한국웹툰산업협회

서범강

회장

한국웹툰산업협회

출처: seobumgang.com

이번 K-웹툰 산업의 구심점 역할을 하는 한국웹툰산업협회 서범강 회장과 함께했다. 만화, 웹툰, 그림책 작가이자 평론가로 활동해 온 그는, 만화웹툰협회총연합 회장 및 한국만화영상진흥원 선임직 이사 등을 역임하며 산업과 학계를 잇는 독보적인 리더십을 발휘하고 있다. 특히 『웹툰 PD가 되는 법』, 『서범강의 웹툰 경제학』 등 다수의 저술 활동을 통해 웹툰 산업의 구조와 미래를 분석해왔으며, 문화체육관광부 장관 표창 및 대한민국 콘텐츠 대상 등을 수상하며 전문성을 인정받았다.

| Summary

K-웹툰은 이제 전 세계 콘텐츠 시장의 주요 축으로 자리 잡았습니다. 한국을 넘어 글로벌 독자들을 사로잡으며 막대한 경제적, 문화적 파급력을 창출하고 있지만, 지속 가능한 성장을 위한 전략적 비전과 산업 생태계의 준비는 여전히 중요한 과제입니다.

이번 인터뷰는 'K-웹툰, 글로벌 확산을 위한 전략과 비전'을 주제로, K-웹툰 산업이 직면한 과제와 차별화된 글로벌 경쟁력을 갖추기 위한 핵심 전략, 그리고 산업 생태계 구축 방안 등에 대해 깊이 있는 이야기를 나누어보았습니다.

해당 원고에 대해 사전 동의 없이 상업 상 또는 다른 목적으로 무단 전재·변경·제3자 배포 등을 금합니다. 또한 본 원고를 인용하시거나 활용하실 경우 *출처 표기* 원본 변경 불가 등의 이용 규칙을 지켜셔야 합니다. 해당 원고의 내용은 집필자 개인의 의견으로 한국콘텐츠진흥원의 공식견해가 아님을 밝힙니다.

Q. 먼저 독자분들께 회장님의 주요 이력과 지금 맡고 계신 협회 활동의 핵심 역할을 간략히 소개해 주실 수 있을까요?

A. 먼저 제가 걸어온 길과 현재 맡고 있는 역할을 충분히 설명 드리는 것이 필요하다고 생각합니다. 웹툰 산업은 지금 한국 콘텐츠의 핵심 분야로 자리 잡았고, 동시에 글로벌 디지털 만화 시장을 주도하는 중요한 국가 산업으로 성장했습니다. 이러한 흐름 속에서 제가 어떤 배경과 경험을 가지고 있으며, 협회장으로서 어떠한 책임과 목표를 가지고 활동하고 있는지 이해하신다면, 이후의 내용도 더욱 깊이 있게 전달될 것이라 생각합니다.

저는 오랫동안 만화·웹툰 분야에서 창작자이자 기획자, 그리고 산업 연구자로 활동해 왔습니다. 특히 '어린이 독자층'이라는 거의 개척되지 않았던 시장을 발굴하기 위해 국내 최초의 어린이 웹툰 플랫폼인 '아이나무툰'을 만들어 8년 넘게 운영해 온 경험은 제게 매우 중요한 자산이 되었습니다. 아이나무툰을 운영하며 새로운 독자군을 발굴하고 콘텐츠 시장의 다양성을 확장하는 일이 얼마나 중요한지 몸소 체감하게 되었고, 이는 제가 웹툰 산업을 단순 창작 기반이 아닌 '사회적·산업적 생태계' 관점에서 바라보게 된 결정적 계기가 되었습니다.

그동안 저는 창작 현장뿐만 아니라 산업 전반의 정책, 유통 구조, 기술 변화, R&D, 글로벌 플랫폼 경쟁, 교육 체계 등의 다층적 문제들을 꾸준히 연구해 왔습니다. 그러한 경험을 바탕으로 2025년 2월, 만화·웹툰 분야의 대표적인 협회 8곳을 통합하는 만화웹툰협회총연합(만총연)의 초대 회장으로 추대되어 활동을 시작하게 되었습니다. 만총연은 웹툰 산업 역사상 최초로 작가, 기업, 교육자, 평론가, 카툰니스트, 스토리 작가 등 다양한 이해 주체들이 하나의 구조 안에서 소통하고 협력할 수 있는 '유일한 대표 기구'라는 점에서 매우 중요한 의미를 지닙니다.

만화·웹툰 분야에서 제가 맡고 있는 핵심 역할 중 첫 번째는 '웹툰 산업 표준화' 구축입니다. 저는 웹툰이 한국에서 시작된 산업이자 세계로 확장된 디지털 포맷이라면, 반드시 체계적인 산업 기준과 공용 식별체계를 가져야 한다고 생각합니다. 이를 위해 출판계의 ISBN처럼 웹툰 고유 식별번호를 부여하는 '웹툰표준식별체계'를 완성하고, 국제 표준으로 제정하는 일을 가장 우선순위로 두고 추진하고 있습니다. 이 체계가 마련되면 작품과 회사마다 고유한 코드를 부여할 수 있게 되어, 유통·정산·저작권·글로벌 수출·통계 분야의 투명성과 정확성이 획기적으로 높아지게 됩니다. 또한 플랫폼 간 시스템 격차로 인해 발생하는 여러 불공정 문제도 상당 부분 해소될 수 있어 업계 전반에 중요한 전환점이 될 것입니다.

두 번째 핵심 역할은 '산업 소통 구조'의 제도화입니다. 웹툰 산업은 창작자, 플랫폼, 에이전시, 제작사, 지자체, 정부 등 다양한 주체들이 하나의 생태계 안에서 밀접하게 연결되어 있지만, 지금까지는 이들이 정기적으로 의견을 교환할 수 있는 공식 협의 구조가 존재하지 않았습니다. 저는 이를 해결하기 위해 정부·국회·기관·플랫폼·창작자 단체가 함께 참여하는 정책 라운드테이블을 구성하고, 산업의 현안을 상시적으로 논의할 수 있는 협의체 제도를 마련하는 데 중점을 두고 있습니다. 이러한 구조가 갖춰져야만 공정한 계약, 불공정 관행 개선, 저작권 보호, 세제 지원, 글로벌 경쟁력 강화 등의 정책이 실질적으로 작동할 수 있습니다.

세 번째로는 '글로벌 산업 외교' 역할입니다. 한국 웹툰은 이미 북미·유럽·일본·동남아에서 디지털 만화의 대표 포맷이 되었고, 해외 시장에서의 파급력도 매우 커지고 있습니다. 저는 만화·웹툰 분야의 전문가로서 해외 정부 기관, 글로벌 플랫폼, 문화·교육 기관 등과 협력하여 한국 웹툰의 산업적 강점과 제도적 기반을 안내하고, 국제 공동 프로젝트를 추진하는 역할을 수행하고자 합니다. 웹툰이 국내의 성공을 넘어 세계의 표준으로 자리 잡기 위해서는 산업 외교의 역할이 앞으로 더욱 중요해질 것입니다.

네 번째 역할은 '웹툰 인재 양성 및 교육 체계 구축'입니다. 웹툰 산업의 성장은 결국 미래 창작자와 제작 인력의 역량에 달려 있습니다. 대학 특강과 산업 연계 교육을 꾸준히 이어오고 있는 이유도 여기에 있습니다. 저는 학생들과 후배 창작자들을 대상으로 글로벌 창작 역량과 산업 이해도를 함께 갖춘 인재 양성에 기여하고자 노력하고 있습니다.

저는 창작자이자 기획자, 그리고 산업 연구자로서의 경험을 바탕으로, 현재 만총연의 회장으로서 한국 웹툰 산업이 다음 단계로 도약하기 위한 제도적·구조적 기반을 구축하는 일에 집중하고 있습니다. 현재까지 협회 활동을 통해 웹툰표준식별체계의 초기 모델인 웹 콘텐츠 UCI를 만들어 냈고, 만화·웹툰인들의 화합과 발전을 장려하는 '웹툰 산업의 날(10월 28일)'을 재정했습니다. 정부에 제안을 통해 월드 웹툰 페스티벌과 월드 웹툰 어워즈를 만들어 냈으며, 만화진흥위원회가 구성되도록 추진하기도 했습니다. 2025년 9월 25일에는 국회에서 '만화·웹툰을 사랑하는 국회의원 모임' (만사모)를 만들어 초당적으로 여야 국회의원 90여 명이 참여하는 뜻있는 모임이 만들어지는 성과를 냈습니다. 현재는 만화·웹툰 분야의 소중한 자료들이 보존, 보호될 수 있도록 '더 위대한 프로젝트'를 추진하고 있기도 합니다. 앞으로도 평생을 웹툰 산업이 더 공정하고, 더 투명하고, 더 글로벌하고, 이상적으로 '지속 가능한 선순환 구조의 생태계'가 되도록 성장시키는 것이 가장 큰 책임이자 목표입니다.

Q. 작가와 평론가, 그리고 사업가로서 웹툰 산업을 바라보신 30년 가까운 경험이 남다르실 것 같습니다. 회장님께서 보시기에 웹툰 산업의 '태동기', '성장기', 그리고 현재의 '글로벌 시대'를 관통하며 겪은 가장 큰 변화나 결정적인 전환점은 무엇이라고 생각하시나요?

A. 웹툰 산업은 지난 20여 년 동안 세 차례의 대전환을 겪으며 단순한 디지털 만화를 넘어 글로벌 문화산업의 핵심 축으로 성장해 왔습니다. 태동기, 성장기, 그리고 현재의 글로벌 시대라는 세 단계는 모두 서로 다른 패러다임의 변화를 이끌어냈고, 이 흐름 속에서 한국 웹툰은 세계 시장을 선도하는 독보적 위치를 확보하게 되었습니다. 이러한 변화의 흐름을 살펴보면 웹툰 산업이 왜 지금 이 시점에서 제도적 성숙과 기술적 도약을 동시에 요구받고 있는지 명확하게 이해하실 수 있습니다.

먼저 웹툰의 태동기였던 2000년대 초반은 '유통의 디지털화'라는 혁명적 변화가 일어난 시기였습니다. 기존의 한국 만화 시장은 종이 잡지를 중심으로 운영되었고, 창작자와 독자 간의 접점은 제한적이었습니다. 그러나 네이버, 다음과 같은 포털 플랫폼이 온라인 연재 시스템을 도입하면서 만화는 더 이상 오프라인 유통망에 의존하지 않게 되었습니다. 특히 세로 스크롤 기반 포맷의 등장은 단순한 형식적 변화가 아니라, 만화의 구조와 연출 방식 자체를 새롭게 재정의한 사건이었습니다. 이 포맷은 PC와 모바일 환경 모두에 최적화되어 있었고, 후에 스마트폰 시대가 도래했을 때 한국 웹툰이 세계에서 가장 빠르게 적응할 수 있었던 근본적 이유가 되었습니다.

또한 이 시기에는 독자들이 플랫폼을 통해 무료로 웹툰을 소비하며 대규모 사용자 기반이 형성되었습니다. 이는 수익 모델 측면에서는 초기 한계가 있었지만, 장기적으로는 '독자 기반 확보 → 작가 유입 증가 → 콘텐츠 풀 확대'라는 선순환 구조를 만들어냈습니다. 즉, 태동기는 웹툰이라는 새로운 콘텐츠 장르가 디지털 네이티브 형태로 탄생하고 생태계의 기본 구조가 마련된 시기였습니다. 한국이 세계적인 디지털 만화 시장의 선두로 올라설 수 있었던 결정적 기반은 바로 이 시기에 형성되었습니다.

2010년대에 접어들며 웹툰 산업은 두 번째 전환기를 맞게 됩니다. 이 시기는 '플랫폼 경제의 확립과 IP 중심 산업 구조의 확대'라는 특징으로 설명할 수 있습니다. 무엇보다 가장 큰 변화는 비즈니스 모델의 혁신이었습니다. 2013년 이후 등장한 '기다리면 무료' 모델은 사용자에게는 합리적인 소비 경험을, 창작자와 플랫폼에는 실질적인 매출 증대를 가능하게 하는 강력한 BM이었습니다. 이를 통해 웹툰은 본격적인 유료 콘텐츠 시장으로 진입하였고, 산업 규모는 가파르게 성장하여 수천억 원대에서 수조 원대 시장으로 도약했습니다.

이 시기의 또 하나의 중요한 변화는 한국 웹툰이 해외 시장에서 영향력을 확대하기 시작했다는 점입니다. 무엇보다 일본 시장에서 픽코마와 라인망가가 큰 성공을 거두며 한국식 웹툰 플랫폼 모델이 글로벌 시장에서도 통한다는 점이 입증되었습니다. 일본은 오랜 만화 강국임에도 불구하고 한국 웹툰 플랫폼이 현지 시장 매출 1위를 차지하는 결과를 만들어냈습니다. 이는 단순한 콘텐츠 수출을 넘어 '플랫폼 시스템 수출'이라는 새로운 산업적 가치를 창출한 의미 있는 사건이었습니다. 이로써 한국은 웹툰이라는 산업의 형태, BM, 운영 방식 등 전체 시스템을 글로벌로 확장하는 주도 국가로 자리 잡게 되었습니다.

IP 비즈니스가 폭발적으로 확장된 시기도 바로 이 성장기였습니다. 웹툰은 드라마, 영화, 애니메이션, 게임 등 다양한 분야로의 확장 가능성이 높은 원천 IP로 주목받았고, 실제로 많은 작품이 OSMU(One Source Multi Use) 전략을 통해 높은 부가가치를 창출했습니다. 제작사와 투자자들은 웹툰을 단순 콘텐츠가 아닌 체계적인 IP Pipeline의 출발점으로 바라보기 시작했고, 이러한 흐름은 산업 전반의 자본 구조와 제작 생태계를 크게 바꾸어 놓았습니다.

현재 진행 중인 글로벌 시대는 웹툰 산업의 세 번째 전환기이며, 산업이 '성숙 단계'로 나아가는 중요한 시점입니다. 이 시대를 규정하는 핵심 키워드는 '표준화, AI, 공정성, 글로벌 허브 경쟁'이라고 말씀드릴 수 있습니다. 먼저, 한국 웹툰은 이제 더 이상 'K-웹툰'이라는 지역적 콘텐츠로만 취급되지 않습니다. 북미와 유럽을 중심으로 글로벌 시장에서 웹툰은 이미 주류 콘텐츠 포맷으로 자리 잡았고, 모바일 퍼스트 환경에 최적화된 디지털 만화의 국제 표준이 되었습니다. 이는 한국이 창조한 포맷이 세계 시장에서 규칙을 만들고 있다는 점에서 매우 중요한 의미를 갖습니다.

두 번째는 AI 기반 제작 시스템의 정착입니다. 채색, 배경, 컷 편집, 번역 등 제작 공정 전반에 AI가 도입되면서 제작비와 제작기간은 30~50%까지 감소하고 있습니다. 이는 단순한 기술적 편의성을 넘어 산업 구조 자체를 바꾸는 변화입니다. 과거에는 작가가 거의 모든 공정을 담당했지만, 지금은 '팀 기반 + 기술 기반' 제작 방식이 일반화되며 제작의 효율성과 작품 수 증가가 가능해졌습니다. 글로벌 시장 확대를 위해 필수적인 현지화(번역·편집) 역시 AI 기술을 통해 크게 향상되고 있습니다.

세 번째는 산업의 제도화입니다. 웹툰이 글로벌로 확장되는 만큼 불법 유통, 저작권 침해, 불투명한 수익 배분 등의 문제가 대두되면서 국가 단위의 표준 식별체계 도입, 저작권 보호 강화, 공정 유통 시스템 구축에 대한 논의가 본격화되고 있습니다. 이는 웹툰 산업이 단순한 문화 콘텐츠 단계에서 벗어나 영화·방송처럼 제도 기반의 '산업'으로 자리 잡는 과정이라고 할 수 있습니다. 산업이 커질수록 안정성과 공정성이 핵심 요소로 요구되기에, 이 흐름은 웹툰의 글로벌 신뢰도 확보에도 중요한 역할을 합니다.

마지막으로 글로벌 허브 경쟁의 본격화입니다. 과거에는 플랫폼 간 경쟁이 중심이었지만, 앞으로는 IP가 글로벌 유통망과 어떻게 접속되는지가 핵심 경쟁력이 됩니다. 다시 말해, 한국 웹툰이 넷플릭스, 디즈니, 아마존, 틱톡 같은 초대형 글로벌 플랫폼과 어떻게 연결되고 협력 구조를 구축하느냐가 산업의 미래를 결정하게 됩니다. 한국은 이미 방대한 IP 풀과 높은 제작 역량을 갖추고 있어 글로벌 허브로 성장할 잠재력이 충분합니다.

종합적으로 말씀드리면, 웹툰 산업은 '포맷의 디지털 선언 → 비즈니스 모델 혁신 → 글로벌 규칙의 재편'이라는 세 단계의 패러다임 이동을 거치며 세계가 주목하는 산업으로 성장했습니다. 한국은 콘텐츠 생산국을 넘어 플랫폼 모델과 산업 규칙을 창조하는 선도 국가로 자리매김했으며, 이는 향후 글로벌 웹툰 생태계의 방향을 결정짓는 데도 큰 영향을 미칠 것입니다.

Q. '아이나무툰'을 통해 국내 최초의 어린이 웹툰 플랫폼을 8년간 운영하셨습니다. 새로운 독자층을 발굴하고 시장을 개척하게 된 배경과, 앞으로 독자층 확대와 IP 다변화를 위해 협회가 주목해야 할 새로운 시장 영역이나 글로벌 확산 전략이 있다면 말씀 부탁드립니다.

A. 아이나무툰은 국내 최초의 어린이 웹툰 플랫폼이라는 상징성과 함께, 지난 8년간 한국 웹툰 산업이 놓치고 있었던 중요한 독자층을 발굴하고 새로운 시장을 개척해 온 플랫폼입니다. 아이나무툰을 운영하며 구축해 온 경험은 단순한 플랫폼 운영을 넘어, 웹툰 산업의 성장 동력을 다변화하고 지속가능한 생태계를 구축하는 데 선구적인 역할을 해왔다고 평가할 수 있습니다. 어린이 웹툰 플랫폼이 등장하기 이전까지 국내 웹툰 시장은 주로 성인과 청소년 독자를 중심으로 형성되어 있었습니다. 그러나 급격한 시장 성장과 플랫폼 경쟁 속에서도 '어린이 독자층'은 유의미한 시장임에도 불구하고 체계적으로 개발되지 않은 상태였습니다. 이러한 사각지대를 인지하고 새로운 시장의 가능성을 발굴하기 위해 아이나무툰을 출범하기로 했지만 또 다른 측면으로는 사회적 공헌을 하자는 취지에서 어린이를 포함한 가족을 위한 '콘텐츠 청정 지역'을 제공해 주고, 어린이들에게 그야말로 '꿈과 희망'을 주고 싶었다고 말할 수 있습니다.

어린이 독자층은 웹툰 산업에서 매우 독특한 특징을 지닌 시장입니다. 성인 독자와 달리 콘텐츠 소비 방식이 다르고, 청소년 독자보다 보호와 관리가 필요한 연령층입니다. 동시에 이들은 한 번 진입하면 오래 머무는 충성도 높은 독자층이기도 합니다. 아이들은 만 6세에서 12세까지 약 6년 이상의 기간 동안 동일한 플랫폼에서 성장하며 콘텐츠를 소비하게 되는데, 이는 플랫폼의 장기적인 독자 기반을 구축하는 데 있어 매우 중요한 특성입니다. 이러한 시장의 구조적 특징을 정확히 이해하고, 어린이에게 적합한 콘텐츠 선정, 학부모와 교육기관이 신뢰할 수 있는 환경 조성, 안전한 플랫폼 운영 시스템을 구축함으로써 시장에 대한 신뢰를 확보하고 싶었습니다.

어린이 시장의 또 다른 강점은 높은 확장성입니다. 어린이는 웹툰에 등장하는 캐릭터에 대한 애착이 강하며, 그 애착은 다양한 OSMU 확장으로 연결될 가능성이 큼니다. 학습지, 아동 도서, 교육용 영상, 애니메이션, 캐릭터 완구 등 다양한 영역으로 확장될 수 있으며, 이러한 확장 가능성은 성인 웹툰보다 더욱 폭넓습니다. 교육과 엔터테인먼트가 결합된 에듀테인먼트(Edu-tainment) 콘텐츠는 세계적으로도 수요가 급증하고 있으며, 아이나무툰이 보유한 어린이 IP는 이러한 글로벌 트렌드를 선도할 수 있는 잠재력을 품고 있습니다. 어린이 웹툰 플랫폼을 운영하며 축적된 경험과 데이터는 향후 이러한 확장 전략을 추진하는 데 있어 매우 중요한 자산이 될 것입니다.

글로벌 시장 관점에서 보자면, 어린이 웹툰은 한국 웹툰 산업이 향후 10년 동안 집중적으로 육성해야 할 핵심 영역 중 하나입니다. 북미와 유럽 시장에서는 이미 어린이용 디지털 콘텐츠가 급성장하고 있습니다. 모바일 퍼스트 환경에 익숙한 Z세대와 알파세대는 영상뿐 아니라 가벼운 텍스트와 그림 형태의 콘텐츠에도 높은 소비 성향을 보이고 있습니다. 미국, 캐나다, 영국, 프랑스 등에서는 어린이 독자를 대상으로 한 STEM 기반 학습만화와 감성형 콘텐츠의 수요가 크게 성장하고 있으며, 이러한 흐름은 앞으로도 지속될 가능성이 높습니다. 한국형 감성과 스토리텔링은 글로벌에서 경쟁력이 높기 때문에, 아이나무툰에서 선보였던 어린이 웹툰들은 충분히 글로벌 시장에서 통할 수 있는 구조를 갖추고 있습니다.

한편 동남아시아와 중남미 시장은 앞으로 한국 어린이 웹툰이 본격적으로 진출해야 할 신흥 시장입니다. 이 지역의 공통된 특징은 아동·청소년 인구 비중이 높고, 모바일 기반 콘텐츠 소비가 빠르게 증가하고 있다는 점입니다. 인도네시아, 베트남, 필리핀 등은 K-콘텐츠 수요가 이미 매우 높으며, 한국의 교육·문화 콘텐츠에 대한 신뢰도 또한 상당합니다. 중남미 역시 브라질, 멕시코를 중심으로 디지털 만화와 웹소설 시장이 빠르게 성장하고 있어, 한국 어린이 웹툰 IP가 진출하기에 적합한 환경을 갖추고 있습니다. 이처럼 어린이 시장은 글로벌 확장성 측면에서도 한국 웹툰 산업의 새로운 기회를 제공하는 분야입니다.

향후 어린이·청소년 독자층 확대와 IP 다변화를 위해 주목해야 할 전략도 명확합니다.

첫째, '어린이 웹툰 표준'을 정립해야 합니다. 어린이 콘텐츠는 안전성, 학습 효과, 정서적 안정 등 다양한 요소를 고려해야 하는 만큼, 연령 등급, 콘텐츠 품질, 광고 가이드라인 등을 체계화한 표준을 마련한다면 산업 전체의 신뢰도를 크게 높일 수 있습니다.

둘째, 글로벌 확산을 목표로 하는 어린이 IP 인큐베이팅 프로그램이 필요합니다. 정부가 협회와 함께 콘텐츠 및 교육기관, 출판사, 애니메이션 스튜디오 등과 협력하여 어린이 특화 IP를 공동 개발하고, 이를 글로벌 기준으로 다듬는 과정을 지원한다면 한국 어린이 웹툰의 글로벌 경쟁력이 한층 강화될 것입니다.

셋째, AI 기반 다국어 번역 및 현지화 시스템 구축이 중요합니다. 어린이 콘텐츠일수록 문화적 차이와 언어적 뉘앙스를 세심하게 조정해야 하는데, AI 번역 기술이 이를 뒷받침할 수 있는 수준에 도달하고 있습니다. 어린이 시장은 언어 장벽이 낮기 때문에 AI를 활용하면 훨씬 빠르게 글로벌 확장이 가능해집니다. 끝으로, 국가 간 공동 어린이 플랫폼 구축 전략입니다. 예를 들어 한국-동남아 공동 플랫폼, 지자체-국가도서관 협력 플랫폼 등을 구축한다면, 교육 및 문화 차원의 의미도 확보하면서 장기적인 시장 기반을 마련할 수 있습니다.

종합적으로 정리하자면, 아이나무툰을 통해 구축한 어린이 웹툰 시장 개척 경험은 한국 웹툰 산업의 미래 성장 방향을 보여주는 매우 상징적인 사례가 될 것입니다. 어린이 시장은 단순히 '새로운 독자층'이 아니라, 향후 10년 뒤 웹툰 산업을 이끌 세대입니다. 만화, 웹툰을 대표하는 주요 협회들이 뜻을 모으고, 정부와 산업계가 이러한 새로운 영역을 선제적으로 준비한다면 한국 웹툰 산업의 글로벌 경쟁력은 더욱 공고해질 것이며, 아이나무툰이 그 출발점이자 핵심 사례로 자리하도록 하는 것이 커다란 꿈이자 목표이기도 합니다.

Q. 올해 2월, 8개 협회를 아우르는 만화웹툰협회총연합(만총연)의 초대 회장으로 취임하셨습니다. 만총연 출범의 가장 큰 의미는 무엇이라고 생각하시며, 특히 '창작자와 기업, 정부가 소통할 수 있는 고리'를 만들기 위해 만총연이 가장 먼저 추진해야 한다고 보시는 핵심 과제는 무엇인지 궁금합니다.

A. 올해 2월, 8개 협회를 아우르는 만화웹툰협회총연합, 이른바 만총연의 초대 회장으로 취임하게 된 것은 제 개인의 직책 이상의 의미를 지닌 일이라고 생각합니다. 무엇보다 만총연의 출범은 한국 만화·웹툰 산업이 마침내 하나의 통합된 목소리를 갖게 된 역사적 순간이라고 할 수 있습니다. 그동안 산업은 급격한 성장세를 보이며 글로벌로 확장되어 왔지만, 정작 창작자와 기업, 플랫폼, 교육기관, 유통사, 정부 모두가 참여하는 단일한 논의 구조는 존재하지 못했습니다. 산업이 크고 영향력이 커지는 만큼, 다양한 이해 주체들의 요구와 과제가 얽히고 복잡해졌지만 이를 총괄적으로 조정하고 산업의 방향을 함께 논의할 조정 기구가 부재하다는 점은 매우 큰 한계였습니다. 이러한 상황 속에서 만총연이 출범한 것은 산업이 단계적 성숙을 향해 나아가기 위한 자연스럽고도 필연적인 흐름이었습니다.

만총연의 출범이 갖는 가장 큰 의미는 바로 이 지점에 있습니다. 이제 한국의 만화·웹툰 산업은 개별 단체나 기업의 이해를 넘어, 산업 전체를 하나의 구조 안에서 바라보고 조율할 수 있는 '산업 대표 단체'를 갖게 되었습니다. 이는 단순히 규모가 커졌다는 의미가 아니라, 창작자와 기업, 그리고 정부가 적극적으로 의견을 교환하고 산업의 장기적 미래를 함께 설계할 수 있는 '정책·산업 허브'가 탄생했다는 의미입니다. 협력 구조가 정비되어야만 지속 가능한 생태계를 만들 수 있고, 산업은 그 과정을 통해 더욱 안정적이며 글로벌 경쟁력이 높은 구조로 나아갈 수 있습니다.

만총연이 앞으로 가장 먼저 해결해야 할 핵심 과제에 대해 말씀드리자면, 저는 크게 세 가지 방향이 가장 시급하며 동시에 산업적으로도 가장 중요한 과제라고 보고 있습니다. 그 가운데 첫 번째는 바로 '산업 표준화'입니다. 웹툰 산업은 빠르게 성장하면서도 표준화 체계는 여전히 미비한 상황입니다. 작품의 분류체계, 메타데이터, 저작권 정보, 수익 배분 구조, 계약 가이드라인, 공정성 기준 등 모든 요소가 플랫폼마다 조금씩 다르게 운영되고 있습니다. 이러한 구조는 창작자에게는 불확실성을, 기업에게는 산업 리스크를, 정부에게는 정책적 판단의 어려움을 제공합니다. 따라서 만총연은 산업 전체를 고려한 표준화 작업을 가장 우선적으로 추진해야 한다고 생각합니다. 웹툰 식별체계(ISBN과 유사한 웹툰 전용 식별번호), 표준 계약서, 저작권 보호 기준, 불법유통 대응 프로토콜 등은 산업 신뢰도를 높이는 핵심 기반이 될 것입니다.

두 번째 핵심 과제는 '정부와 산업, 창작자가 상시적으로 연결되는 협의체의 제도화'입니다. 한국 웹툰은 세계적 성공을 거두고 있지만, 정작 정부 정책은 산업의 현실과 속도에 따라가지 못한다는 지적이 꾸준히 제기되어 왔습니다. 이는 정부의 문제가 아니라, 산업과 정부가 상시적으로 의견을 주고받을 공식적인 구조가 부재했기 때문입니다. 만총연은 이를 해결하기 위해 창작자·기업·플랫폼·정부가 한 자리에 모이는 정례 협의체를 구성할 필요가 있습니다. 국회와 문화부, 과기정통부, 저작권위원회와의 정책 라운드테이블, 창작자와 플랫폼이 참여하는 산업 간담회, 그리고 글로벌 플랫폼 대응을 위한 전문 TF 구성 등이 포함될 수 있습니다. 이러한 소통 구조가 정착될 때 비로소 산업 정책은 실효성을 갖고 추진될 수 있으며, 창작자 보호, 불공정 개선, 국제 경쟁력 강화 등도 속도감 있게 추진될 수 있습니다.

세 번째 과제는 '글로벌 확산을 위한 국제 협력 플랫폼 구축'입니다. 웹툰은 이미 세계적인 디지털 만화의 표준 포맷으로 자리매김했으며, 북미·유럽·동남아를 중심으로 빠르게 시장을 확장하고 있습니다. 그러나 글로벌 확장은 개별 기업이나 플랫폼의 노력만으로는 한계가 있습니다. 불법 사이트 대응, 해외 저작권 분쟁, 글로벌 플랫폼과의 계약 기준, 해외 현지화 가이드라인 등은 국가 단위의 대표 조직이 나서야 해결이 가능한 과제들입니다. 따라서 만총연은 한국 웹툰 산업을 대표하여 해외 정부 기관, 글로벌 플랫폼, 국제 교육·문화기관 등과 협력할 수 있는 국제 협력 구조를 마련해야 합니다. 해외 전시, 공동 포럼, 비즈니스 매칭, 국제 공동 프로젝트 등도 정례화할 필요가 있습니다.

결국 요약하자면, 만총연 출범은 한국 웹툰 산업이 '태동기에서 성장기로', 그리고 '성장기에서 제도적 성숙기로' 넘어가는 결정적 분기점이라고 할 수 있습니다. 산업을 대표하는 통합 조직이 생겼다는 사실 그 자체가 매우 큰 의미이며, 이제는 표준화 작업과 정부와의 상시 협의 구조, 글로벌 협력 플랫폼이라는 세 축을 중심으로 산업 전체를 안정적이고 지속 가능한 방향으로 이끌어야 할 때입니다. 이러한 기반이 완성되어야 한국 웹툰 산업은 단순히 국내 성공에 머무르지 않고, 진정한 글로벌 문화산업으로 도약할 수 있을 것입니다.

Q. 회장님께서 가장 우선적으로 추진해 오신 '웹툰표준식별체계' 도입이 현재 어느 정도 가시적인 성과를 거두었는지 궁금합니다. 이 시스템이 웹툰 종주국으로서 K-웹툰의 공정하고 투명한 유통과 글로벌 경쟁력 강화에 어떤 실질적인 긍정적 변화를 가져올 것으로 기대하시는지 상세히 설명 부탁드립니다.

A. '웹툰표준식별체계'는 (사)한국웹툰산업협회 회장으로서 가장 우선순위를 두고 추진해 온 과제이기도 하고, 동시에 한국이 웹툰 종주국으로서 반드시 갖추어야 할 "산업의 공용 언어"라고 생각하고 있습니다. 한마디로 요약하면, 출판물에 ISBN이 있고, 음원에 ISRC 코드가 있듯이, 웹툰에도 작품과 회차를 식별할 수 있는 국가 단위의 고유한 표준 코드와 데이터 체계를 만들자는 구상으로 시작이 된 일이기도 합니다.

우선 현재까지의 진행 상황을 보자면, 충분하다고 볼 수는 없겠지만 그래도 꾸준한 노력을 통해 '웹 콘텐츠 UCI'가 만들어지면서, 몇 가지 의미 있는 가시적 성과는 분명히 만들어지고 있다고 생각합니다. 첫 번째로는 "개념과 원칙에 대한 합의"를 상당 부분 이끌어냈다는 점입니다. 그동안 업계 안에서도 표준식별체계의 필요성은 이야기 되었지만, 정작 무엇을 기준으로 코드 구조를 설계할 것인지, 작품·시리즈·회차·번역본을 어떻게 구분할지, 누가 관리 주체가 될지 등에 대해서는 정리된 안이 부족했던 것이 사실입니다. 현재는 협회 차원에서 꾸준히 제시했던 기본 구조와 데이터 항목, 운영 원칙에 대한 초안이 만들어 지고, 주요 수행 기관인 국립중앙도서관을 통해 웹 콘텐츠 UCI 운영 협의체를 만들고 관련 부처와 유관 기관, 주요 플랫폼, 제작사, 창작자 단체와 계속해서 논의하며 공통분모를 넓혀가고 있는 중입니다. 현재 그동안의 노력을 인정받아 UCI 제도 운영 협의체에서는 위원장 역할을 맡고 있기도 합니다.

두 번째로는, 단순한 아이디어 수준을 넘어서 실제로 국립중앙도서관에서는 웹툰 콘텐츠 UCI의 운영 가능한 시스템의 구축과 함께 주요 밑그림을 그리고 있다는 점입니다. 어떤 방식으로 웹툰 작품에 고유번호를 부여하고, 그 번호를 유통·정산·통계·저작권 관리에 연동할 것인지에 대한 기본 설계가 이루어졌고, 일부 플랫폼 및 파트너들과는 실제 적용을 위한 의견 교환도 진행하고 있습니다. 물론 모든 이해관계자가 한 번에 움직이기는 어렵기 때문에, 단계별로 시범군을 설정하고, 연동 가능한 영역부터 데이터 구조를 맞추어 가는 방향으로 접근하고 있는 중입니다.

세 번째로는, 웹툰표준식별체계가 단순히 업계 내부의 기술적 장치가 아니라, 향후 정부 정책·통계·지원사업·저작권 보호정책과도 긴밀하게 연결될 수 있는 인프라라는 점을 관련 기관과 공유하고, 공감대를 형성해 나가고 있다는 점입니다. 다시 말해, 이 체계가 갖추어 져야 비로소 웹툰을 “제대로 보는” 산업 통계가 나오고, 정책 타깃이 정확해질 수 있다는 점을 꾸준히 설명하고 해야 하는 상황인 셈입니다.

이제 이 시스템이 실제로 도입·확산되었을 때, 어떤 변화가 기대되는지 이야기할 필요가 있습니다. 가장 먼저 떠올릴 수 있는 효과는 공정하고 투명한 유통 구조입니다. 지금은 플랫폼마다 자체적인 작품 번호와 회차 관리 체계를 갖고 있고, 유통 과정에서의 데이터 구조도 제각각인 것이 현실입니다. 그러다 보니, 동일한 작품이 여러 플랫폼·국가·형태(웹툰, 단행본, 영상화 등)로 활용될 경우에도, 그 흐름을 한눈에 추적하기가 어렵습니다. 표준식별체계가 도입되면, 작품 하나하나가 고유한 “주민등록번호”를 갖게 되고, 이 번호를 기반으로 어느 플랫폼에서, 어떤 언어로, 어떤 형태로 서비스되고 있는지, 어떤 매출이 발생했는지를 체계적으로 관리할 수 있게 됩니다. 이는 곧 정산의 투명성과 연결되고, 창작자와 제작사 입장에서는 자신의 IP가 어디에서 어떻게 활용되고 있는지 보다 명확하게 확인할 수 있는 기반이 되어 주는 것입니다.

또 하나 중요한 부분은 분쟁 예방과 공정한 계약 문화 정착입니다. 지금까지는 작품의 판권 범위, 서비스 영역, 2차·3차 활용 범위를 두고 해석의 여지가 생기거나 정보가 불완전해서 분쟁이 발생하는 사례들이 적지 않았습니다. 표준식별체계가 정착되면, 계약서에도 “어떤 코드로 정의된 IP를 어느 영역에서, 어떤 형식으로 이용한다”는 식으로 명확히 표기할 수 있게 됩니다. 이는 지나치게 복잡한 문장보다 오히려 훨씬 직관적이고, 추후에 계약 범위를 확인하거나 수정할 때에도 큰 도움이 됩니다. 불필요한 오해와 갈등을 줄이고, 업계 전반에 보다 건강한 신뢰 환경을 만들어 줄 수 있다고 기대하고 있습니다.

정책적 측면에서도 변화가 클 것입니다. 지금까지 웹툰 산업에 대한 통계는 플랫폼·기관별로 조각조각 나누어진 데이터를 추정·합산하는 방식에 가까웠습니다. 표준식별체계가 도입되면 작품 단위의 유통·매출·이용 데이터를 보다 일관된 기준으로 수집·분석할 수 있습니다. 어떤 장르와 포맷이 성장하고 있는지, 해외 어느 지역에서 어떤 유형의 K-웹툰이 반응을 얻고 있는지, 또 창작자들의 수익 구조가 어느 부분에서 취약한지 등을 보다 구체적으로 파악할 수 있게 됩니다. 이는 대한민국 웹툰 산업에서 가장 취약한 부분을 강력하게 보완하는 중요한 의미로 이렇게 축적된 데이터는 향후 정부의 지원정책, 세제·금융·수출 지원 설계에 있어 매우 중요한 근거가 될 것입니다. 나아가, 웹툰이 출판물이 아닌 디지털 콘텐츠의 정체성을 인정받고, 조세나 문화정책 측면에서 보다 합리적인 대우를 받기 위한 논의가 되고 인정이 된다면 큰 힘이 될 수 있습니다.

문화적 관점에서 보더라도, 표준식별체계는 “K-웹툰의 기억을 지키는 장치”가 될 수 있습니다. 지금도 수많은 작품들이 쏟아져 나왔다가 플랫폼이나 서비스 정책 변화에 따라 사라지거나, 나중에 다시 찾기 어려워지는 경우가 많습니다. 표준 번호와 메타데이터가 체계적으로 정비되면, 훗날 국립중앙도서관이나 한국만화영상진흥원과 같은 기관에서 한국 웹툰의 역사를 보다 체계적으로 수집·보존할 수 있게 될 수 있습니다. 웹툰이 단지 소비용 콘텐츠에 그치지 않고, 한국 문화의 중요한 유산으로 기록되고 연구될 수 있는 토대가 마련되는 것입니다.

마지막으로, 가장 중요한 질문인 “글로벌 경쟁력”과의 연결을 이야기할 필요가 있습니다. 웹툰표준식별체계는 국내에서만 쓰는 장치가 아니라, 결국에는 국제 유통 규칙과 연결될 수밖에 없습니다. 한국이 웹툰 종주국이라면, 당연히 이 표준을 가장 먼저 설계하고, 이를 국제적으로 제안할 책임과 기회가 함께 있다고 생각합니다. 작품마다 고유의 코드와 정교한 메타데이터가 부여되고, 이 정보가 영어·일본어·중국어 등 다국어로 정리되어 있다면, 해외 바이어와 플랫폼 입장에서는 K-웹툰을 검토하고 편성·투자 결정을 내리기가 훨씬 쉬워집니다. 어떤 작품이 어느 연령대에 맞는지, 어느 나라에서 이미 연재되었는지, 영상화·게임화·머천다이징 권리는 어떻게 되어 있는지 등을 표준화된 데이터로 한 번에 파악할 수 있기 때문입니다.

또한 이 체계는 AI 번역·추천 시스템과도 자연스럽게 연동될 수 있습니다. 표준화된 작품 정보와 식별자가 있어야, 글로벌 플랫폼의 알고리즘 안에서도 K-웹툰이 제대로 인식되고, 유사 작품 추천, 국가별 큐레이션 등에 효율적으로 반영될 수 있기 때문입니다. 표준이 없는 콘텐츠는 검색되기 어렵고, 정렬되기 어렵고, 추천되기 어렵습니다. 반대로 말하면, 표준식별체계는 K-웹툰이 글로벌 디지털 생태계 안에서 ‘찾기 쉽고, 쓰기 쉽고, 투자하기 쉬운 콘텐츠’로 자리 잡게 만드는 핵심 인프라라고 할 수 있습니다.

종합적으로 정리하자면, 웹툰표준식별체계는 당장 내일 눈에 보이는 성과를 보여주는 프로젝트라기 보다는, 향후 5년, 10년을 바라보고 지금부터 차근차근 기반을 다져야 하는 장기 전략에 가깝습니다. 아직 갈 길이 남아 있는 것도 사실이지만, 개념과 방향에 대한 합의, 기본 설계, 유관 기관과의 공감대 형성 등은 이미 의미 있는 진전을 이루었다고 생각합니다. 이 체계가 본격 도입되면, K-웹툰은 공정하고 투명한 유통 구조를 바탕으로, 종주국다운 규칙과 기준을 세계에 제시하는 한 단계 더 성숙한 산업으로 도약할 수 있을 것이라 기대하고 있습니다.

Q. 웹툰 산업에서 ‘공정과 상생’은 늘 중요한 화두입니다. 협회장으로서 창작자, 플랫폼, 에이전시(CP) 간의 건강한 계약 환경과 공정한 수익 배분 구조를 만들기 위해 현재 협회 차원에서 논의 중이거나 구상하고 계신 구체적인 방안이 있다면 소개해 주실 수 있을까요?

A. 웹툰 산업에서 ‘공정과 상생’이라는 가치는 단순히 이상적인 구호에 그치는 것이 아니라, 산업 전반의 지속 성과와 글로벌 경쟁력을 좌우하는 핵심 기반이라고 생각합니다. 웹툰 산업과 같이 창작자, 플랫폼, 제작사(스튜디오), 에이전시(CP)가 긴밀하게 연결된 생태계에서는 어느 한 주체가 약해지거나 불신이 생기면 전체 산업의 균형이 무너질 수 있기 때문에, 협회가 나서서 건강한 계약 환경과 투명한 유통 구조를 마련하는 일은 매우 중요한 과제입니다. 회장으로서 저는 이 문제를 가장 본질적인 구조적 문제로 인식하고 있으며, 현재 협회 차원에서 여러 가지 구체적인 방안을 논의하고 동시에 단계적으로 추진하고 있습니다.

우선 첫 번째로 강조드리고 싶은 부분은 표준 계약서의 개정 및 고도화입니다. 그동안 웹툰 산업에서는 계약서 구조가 플랫폼마다 다르고, CP마다 해석과 적용 방식이 달라서 같은 조건임에도 창작자들이 서로 다른 환경에서 일하는 문제가 발생해 왔습니다. 이는 곧 분쟁의 원인이 되었고, 계약의 신뢰성을 떨어뜨리는 요인으로 작용했습니다. 협회는 이 문제를 해결하기 위해 작가-CP 간 표준계약서와 CP-플랫폼 간 계약서의 공통 기준을 마련하는 작업을 준비하고 있습니다. 저작권 귀속 범위, 이용권한, 매절 구조와 수익배분 방식, 2차 사업(영상화·애니메이션·게임화 등)에 대한 권리 배분, 계약 해지 조항 등에 대해 명확한 기준을 만드는 것이 핵심입니다. 이를 통해 계약이 보다 투명해지고, 각 기관이 계약서를 해석하는 과정에서 발생하는 모호성을 줄일 수 있을 것입니다.

두 번째로는 산업 내 수익 배분 구조를 투명화하기 위한 시스템을 만드는 것입니다. 현행 웹툰 산업에서는 플랫폼 별로 매출의 기준과 정산 방식이 다르며, 특히 광고 매출과 해외 매출 구조는 플랫폼 고유의 운영방식에 따라 달라지는 경우가 많습니다. 창작자와 CP 입장에서는 정산 데이터가 어떤 기준으로 산정되었는지 정확히 파악하기 어렵고, 플랫폼 또한 매출 구조 전체를 공개하는 것이 부담이 되다 보니 상호 간 정보 비대칭 문제가 지속되어 왔습니다. 저는 이를 해소하기 위해 '회차 단위 정산 구조의 표준화'를 추진해야 한다고 구상하고 있습니다. 회차 매출의 기준, 광고 수익 포함 여부, 해외 매출의 환율 적용 방식, 수수료·환불 처리 같은 항목들이 정량 기준으로 정리되면, 산업 전체의 신뢰도가 자연스럽게 높아질 것입니다.

이와 더불어 '유통 데이터 검증 프로토콜'을 도입하는 논의도 진행하고 있습니다. 플랫폼이 내부 시스템을 통해 생성한 정산 데이터를 제3자가 검증할 수 있는 구조를 마련해 투명성을 높이자는 취지입니다. 이것은 현재 국립중앙도서관에서 추진 중인 '웹툰표준식별체계'와도 연동되도록 적극적인 제안을 할 예정입니다. 작품과 회차가 고유 식별 번호로 관리되고, 이 번호와 매출 데이터가 연결된다면, 작품의 유통 흐름이 훨씬 명확하게 파악될 수 있습니다. 이는 창작자 보호는 물론, CP와 플랫폼 간의 신뢰를 높이는 데도 큰 역할을 하게 될 것입니다.

세 번째는 분쟁 예방과 중재 기능을 갖춘 시스템의 구축입니다. 웹툰 산업의 분쟁은 대부분 계약 해석의 차이, 저작권의 분야 구분, 유통·정산 데이터의 불확실성 등 구조적 요인에서 시작되는 경우가 많습니다. 따라서 사후 대처보다 사전 예방이 중요합니다. 저는 협회적 관점에서 장기적으로 '웹툰 권익보호센터(가칭)'를 설립하는 방향을 검토해왔습니다. 이 센터는 계약 상담, 저작권 및 사업권 분쟁 중재, 정산 데이터 검증 지원 등을 포함하는 종합적인 역할을 담당하도록 하는 것이 핵심입니다. 이를 통해 창작자들이 보다 안전한 환경에서 창작 활동을 할 수 있고, 기업 역시 의사결정을 보다 명확하게 할 수 있는 환경이 조성될 것으로 기대하고 있습니다.

추가적으로 협회는 민관협력을 통해 상생 구조를 위한 '분쟁 유형 데이터베이스' 구축도 준비해야 할 것으로 보고 있습니다. 지금까지 발생한 주요 분쟁 사례들을 체계적으로 정리하고, 그 원인을 분석함으로써 표준계약 개정이나 정책 제안에 즉시 반영할 수 있는 체계를 만들었으면 합니다. 산업 내의 반복적인 분쟁은 제도 개선이 필요한 신호입니다. 이 신호를 데이터 기반으로 파악하고 대응하는 것은 협회가 반드시 해야 할 역할이라고 생각합니다. 마지막으로, 저는 산업 내 상생 환경을 확립하기 위해 사전 예방형 가이드라인을 제공하는 정책도 구상하고 있습니다. 계약 전 체크리스트, 영상화 및 해외 진출 계약의 위험 요소 분석, 창작자와 CP를 위한 교육 프로그램 운영 등을 통해, 계약 과정에서 발생할 수 있는 오해와 리스크를 최대한 사전에 차단하는 것이 목적입니다. 특히 글로벌 IP 비즈니스가 빠르게 성장하고 있는 만큼, 해외 계약에 대한 가이드라인과 함께 문화적 차이·시장 규정에 대한 설명도 제공해, 국내 창작자와 기업이 글로벌 시장에서 불리함을 겪지 않도록 돕고자 합니다.

정리하자면, 협회는 단순히 분쟁을 줄이기 위한 수준을 넘어, 산업 전체가 예측 가능하고 신뢰 기반의 구조로 전환되도록 하는 것을 목표로 해야 한다고 생각합니다. 표준 계약서 고도화, 수익 배분의 투명화, 분쟁 예방 시스템이라는 세 가지 축은 앞으로의 웹툰 생태계를 건강하게 만들기 위한 핵심 전략이라고 믿고 있기 때문입니다. '공정과 상생'이 현실적인 산업 시스템으로 자리 잡을 때, K-웹툰은 글로벌 시장에서도 더욱 강력한 경쟁력을 갖추게 될 것이며, 창작자와 기업 모두가 안정적으로 성장할 수 있는 토대가 마련될 것입니다.

Q. 최근 웹툰 산업에서는 단순한 콘텐츠 제작을 넘어 다양한 산업과 융합하는 '웹툰노믹스(Webtoonomics)' 개념이 주목받고 있습니다. 회장님께서 보시기에 웹툰이 단순한 콘텐츠를 넘어 산업 전반에 영향을 주는 핵심 요인은 무엇이라고 생각하시나요?

A. 최근 웹툰 산업에서는 단순한 콘텐츠 제작을 넘어 다양한 산업과 결합하며 경제 전반에 파급력을 미치는 '웹툰노믹스(Webtoonomics)'라는 개념이 주목받고 있습니다. 저는 이 흐름이 단지 새로운 용어의 등장 때문이 아니라, 지난 20여 년간 웹툰 산업이 디지털 기반에서 발전하며 축적해 온 구조적 강점이 본격적으로 발현되고 있기 때문이라고 보고 있습니다. 웹툰은 이제 단순한 엔터테인먼트 장르가 아니라, 다양한 산업을 연결하고 새로운 시장을 창출하는 '원천 산업'으로 자리 잡았으며, 이러한 확장 가능성은 웹툰만이 가진 특수한 속성에서 비롯됩니다. 저는 그런 점에서 웹툰 산업과 경제의 관계를 체계적으로 분석할 필요성을 절감해 왔고, 최근에는 웹툰노믹스라는 개념을 중심으로 웹툰 산업과 경제의 구조를 깊이 파고들어 해법과 인사이트를 제시하는 『웹툰 경제학』을 집필하여 출간 준비 중이기도 합니다. 이 책의 핵심 전제는 웹툰 산업이 단순히 창작 활동이나 흥행 작품의 성공만으로 작동하는 구조가 아니라는 것입니다. 웹툰은 플랫폼 경제, IP 경제, 글로벌 유통, 팬덤 경제, 데이터 기반 창작 시스템, 그리고 기술 혁신까지 결합된 복합 경제 생태계입니다. 따라서 이를 명확하게 이해하고 전략으로 활용 할수록 웹툰노믹스에 기초한 단단하고 지속 가능한 웹툰 산업을 만들어낼 수 있다고 확신하고 있습니다.

그럼 웹툰이 왜 단순한 콘텐츠를 넘어 '산업'으로 평가받게 되었는지, 그리고 왜 웹툰노믹스라는 개념이 중요하게 떠오르고 있는지를 구체적으로 말씀드리고자 합니다. 우선 웹툰은 태생부터 디지털 기반의 원천 IP로 탄생했습니다. 웹이라는 공간에서 스크롤 구조로 진화한 웹툰은 작품이 출시되는 순간부터 전 세계 독자의 반응을 실시간으로 얻을 수 있는 구조를 갖추고 있습니다. 이는 영화나 드라마, 출판물처럼 완성 후 시장 반응을 지켜보는 방식이 아니라, 제작과 소비가 동시에 이루어지며 데이터를 기반으로 반응을 분석해 나갈 수 있는 방식입니다. 이러한 '실시간 시장성 검증 구조'는 웹툰이 다른 문화 콘텐츠 대비 투자 위험이 낮은 IP로 평가받는 이유이기도 합니다.

또한 웹툰 산업은 철저히 데이터 기반으로 운용된다는 점이 매우 큰 강점입니다. 조회수, 유료 전환율, 회차별 이탈율, 국가별 소비 패턴, 댓글 감성 분석 등 웹툰 플랫폼에서 생산되는 데이터는 그 자체로 강력한 경제적 자산입니다. 이러한 데이터는 단순히 작품 기획·운영에만 활용되는 것이 아니라, 드라마화나 영화화, 게임 개발, 출판·머천다이징 전개, 해외 진출 전략 등 모든 확장 산업에서 '사전 검증'의 역할을 합니다. 즉, 웹툰은 각종 확장 산업의 기획 과정에서 실패 확률을 낮추고 성공 가능성을 높여주는 '리스크 관리 장치'이자 '투자 지표'로도 기능하는 것임을 보여주는 것입니다. 이 점에서 웹툰은 단순히 문화산업의 일부가 아니라, 다양한 산업군의 의사결정을 지원하는 경제적 플랫폼이라고 말씀드릴 수 있습니다.

웹툰의 글로벌 확장성 역시 웹툰노믹스를 가능하게 하는 중요한 요인입니다. 웹툰은 모바일 기반의 디지털 콘텐츠로, 국가별 유통 비용과 제작비가 기존 콘텐츠 대비 현저히 낮습니다. 번역과 현지화 과정도 비교적 단순하고 반복적이기 때문에 AI 기반 번역, 자동 편집 기술과 결합할 경우 동시다발적인 글로벌 발행이 가능합니다. 실제로 북미와 유럽의 여러 플랫폼에서는 한국형 웹툰 포맷이 이미 표준으로 자리 잡았고, '세로 스크롤 만화' 자체가 하나의 고유명사처럼 인식되고 있습니다. 이는 한국 웹툰이 단순한 콘텐츠 수출이 아니라 포맷 자체를 세계에 수출한 매우 드문 사례이며, 글로벌 플랫폼 경제 속에서 웹툰이 지속적으로 확장될 수 있는 근본적 기반을 마련한 셈입니다.

기술적 관점에서 웹툰은 타 산업 대비 혁신 수용도가 높은 콘텐츠입니다. 인공지능을 활용한 채색·배경·프리비즈·번역 기술은 이미 제작 현장에서 실질적인 효율을 만들어내고 있습니다. 제작 기간이 30~50% 단축되고, 인건비 부담이 완화되며, 창작자와 스튜디오가 더 많은 작품을 동시에 운영할 수 있는 구조가 만들어지고 있습니다. 이러한 기술 혁신은 단순히 제작 편의성을 높이는 수준을 넘어, 웹툰의 글로벌 공급 능력을 확장시키고, 결과적으로 IP 경제를 더욱 활성화하는 중요한 동력이 됩니다. 기술은 웹툰을 '대량생산'할 수 있는 콘텐츠로 만드는 것이 아니라, '고품질 IP를 효율적으로 확장'할 수 있는 구조를 가능하게 하고 있습니다.

웹툰 산업은 또한 제작비 대비 파급효과가 매우 높은 산업입니다. 한 작품의 제작비는 영상물에 비해 적지만, 그 확장성은 훨씬 넓습니다. 하나의 웹툰이 드라마로, 영화로, 애니메이션으로, 게임으로, 오디오 드라마로 확장되고, 출판물과 굿즈, 관광 콘텐츠, 지역·브랜드 협업까지 다양한 산업을 견인할 수 있습니다. 이러한 고부가가치 구조는 웹툰이 'ROI(Return on Investment)가 가장 높은 콘텐츠'라는 평가를 받게 하는 이유입니다. 웹툰 한 작품이 만들어 낼 수 있는 2차·3차 파급효과는 단순히 콘텐츠의 성공 여부를 넘어, 산업 전체의 성장 동력으로 작용합니다.

마지막으로 웹툰은 여러 산업을 하나의 '슈퍼 벨류체인(Super Value Chain)'으로 연결하는 허브 역할을 하고 있습니다. 출판, 영상, 게임, 애니메이션, 캐릭터 산업뿐 아니라, 관광·공연·교육·신기술 산업까지 웹툰과 연결되면서 새로운 시장을 만들어내고 있습니다. 웹툰이 중심이 되어 산업 간 경계가 사라지고, 다양한 기업과 기관이 하나의 IP를 중심으로 협업하는 구조는 웹툰노믹스의 가장 핵심적인 특징입니다. 웹툰은 단순한 엔터테인먼트가 아니라, 산업의 연결 방식을 혁신하는 플랫폼이라 할 수 있습니다.

정리하자면, 웹툰이 단순한 콘텐츠를 넘어 산업 전반에 영향을 미치고 경제적 파급효과를 만들어내는 이유는 디지털 기반 구조, 데이터 자산화, IP 확장성, 기술 혁신, 글로벌 유통의 용이성, 그리고 다층적 산업 결합성에 있습니다. 그리고 저는 이러한 구조적 특성을 명확하게 이해하고 전략적으로 활용할수록, 웹툰노믹스에 기반한 견고한 웹툰 산업을 구축할 수 있다고 확신하고 있습니다.

Q. K-웹툰은 2023년 매출 2조 원을 돌파하며 글로벌 시장에서 놀라운 성장을 이어가고 있습니다. 회장님께서 이러한 성장의 원동력이 어디에 있다고 보시는지, 또 현장에서 체감하신 K-웹툰만의 차별화된 경쟁력은 어떤 지점에 있다고 생각하시나요?

A. 웹툰 산업이 2023년 매출 2조 원을 돌파한 것은 단지 산업 규모가 커졌다는 의미를 넘어, 한국 웹툰이 디지털 만화 시장의 글로벌 표준으로 확실히 자리 잡았다는 사실을 보여주는 상징적인 순간이라 생각합니다. 저는 이러한 성장이 우연한 흥행이나 일시적 트렌드의 결과가 아니라, 지난 20여 년 동안 한국 웹툰 생태계가 공들여 쌓아 온 구조적 경쟁력의 총합이라고 보고 있습니다. 현장에서 제작사와 창작자, 플랫폼, 해외 파트너들과 직접 교류하며 느끼는 한국 웹툰만의 차별화된 경쟁력은 명확하게 존재하고, 이 요소들이 서로 결합하여 지금의 성과를 만들어 왔다고 판단합니다.

가장 먼저 강조드리고 싶은 부분은 웹툰의 '포맷 혁신성'입니다. 한국 웹툰은 세계 최초로 세로 스크롤 기반의 디지털 전용 만화 포맷을 만들었고, 이는 곧 모바일 시대 콘텐츠 소비문화와 정확히 맞물리는 결정적 강점이 되었습니다.

웹툰은 스마트폰의 화면 구조와 사용자 행동 패턴을 고려해 자연스럽게 진화해 온 콘텐츠입니다. 컷 분할 방식, 색감, 연출의 리듬, 스크롤에 성격을 부여하는 연출 기법까지 모두 모바일 친화적으로 설계되어 있습니다. 이러한 포맷의 혁신은 단순한 보기 방식의 변화가 아니라, 글로벌 독자가 웹툰을 쉽게 받아들이도록 만든 '기본 문법'이자 웹툰이 세계 시장에서 빠르게 성장할 수 있는 초석이 되었습니다.

둘째로 꼽을 수 있는 원동력은 '데이터 기반 창작·운영 시스템'입니다. 한국 웹툰 플랫폼은 세계에서 가장 정교한 데이터 수집·분석 시스템을 갖추고 있습니다. 작품마다 회차별 조회수 흐름, 유료 전환율, 이탈 비율, 댓글 반응, 장르별 소비 패턴 등이 실시간으로 집계되고, 이러한 데이터가 곧 작품 기획과 편집, 마케팅 전략에 직접적으로 반영됩니다. 즉, 한국 웹툰은 경험이나 감각만으로 작품을 운영하는 시대를 일찌감치 벗어났으며, 체계적인 데이터 기반 경영이 가능한 창작 산업으로 진화했습니다. 이러한 시스템 덕분에 웹툰은 실패 위험이 낮고, 신작 발굴의 정확도가 높으며, 2차·3차 사업으로의 확장 또한 매우 전략적으로 이루어지고 있습니다.

셋째로 중요한 경쟁력은 웹툰의 높은 글로벌 확장성입니다. 웹툰은 모바일 기반 디지털 콘텐츠라는 특성 덕분에 국가별 유통 비용이 낮고, 번역과 현지화가 비교적 단순해 빠르게 확장될 수 있습니다. AI 번역과 자동 편집 기술의 도입은 한국 웹툰의 해외 진출 속도를 폭발적으로 높이고 있습니다. 북미와 유럽에서는 이미 '웹툰'이라는 단어가 하나의 장르가 아니라 디지털 만화를 대표하는 고유명사처럼 자리 잡았고, 스크롤 포맷은 글로벌 시장에서 표준형 포맷으로 확산되고 있습니다. 한국 웹툰은 포맷 자체를 세계에 수출한 매우 드문 사례로서, 글로벌 플랫폼 경제와 가장 먼저 연결된 K-콘텐츠라는 점에서 독보적 위치를 차지하고 있습니다.

넷째는 웹툰의 강력한 IP 확장성입니다. 웹툰은 단순히 한 편의 콘텐츠로 끝나는 것이 아니라, 다양한 산업에서 활용할 수 있는 'IP 원천' 역할을 담당합니다. 드라마, 영화, 애니메이션, 게임, 웹소설, 오디오 드라마, 공연, 브랜드 협업, 관광 콘텐츠 등으로의 확장성이 매우 넓으며, 웹툰 한 작품이 만들어낼 수 있는 경제적 파급효과는 다른 어떤 장르보다도 강력합니다. 플랫폼 기반의 팬덤 형성 구조는 작품이 연재되는 동안 수년 동안 독자와의 접점을 유지하게 만들며, IP의 생명력을 높이고 장기적인 수익 기회를 만들어냅니다. 이러한 IP 확장 구조는 K-웹툰을 단순한 콘텐츠 산업이 아니라 '멀티 유즈·멀티 밸류 산업'으로 자리매김시키는 중요한 요인입니다.

다섯 번째 경쟁력은 창작자·제작사·플랫폼·에이전시(CP) 간의 협업 생태계가 매우 체계적이라는 점입니다. 한국 웹툰 산업은 작가 혼자 작업하는 모델에서 벗어나 스튜디오 중심의 팀 기반 제작 시스템으로 발전했고, 플랫폼은 제작사와 협력하여 완성도 높은 콘텐츠를 공급받는 구조를 구축했습니다. CP는 기획·편집·유통을 담당하며 웹툰의 글로벌 확장을 돕고, 영상·게임·출판 제작사는 IP 확장 생태계의 파트너로 참여합니다. 이처럼 하나의 IP를 중심으로 다양한 전문 주체들이 협업하는 구조는 K-웹툰이 높은 품질과 빠른 제작 속도를 유지할 수 있는 원천이 되고 있습니다.

여섯 번째로는 기술 수용성이 높다는 점을 들 수 있습니다. 웹툰 산업은 인공지능, 클라우드, 데이터 엔진, 블록체인 등 새로운 기술이 등장할 때마다 이를 빠르게 흡수해 제작과 유통에 반영해 왔습니다. AI 기반 채색·배경 생성 기술, 자동 번역 및 글로벌 동시 배포 시스템, 댓글 분석을 활용한 감성 데이터 분석, IP 메타데이터 관리 등은 이미 실무에서 활용되고 있으며, 이는 웹툰 제작의 생산성과 글로벌 유통 능력을 동시에 끌어올리고 있습니다.

한국 웹툰 산업이 세계에서 가장 빠르게 성장하는 이유는 기술을 두려워하지 않고, 오히려 기술을 활용해 산업적 효율성을 극대화하는 창작 문화가 정착되어 있기 때문입니다.

정리하자면, 한국 웹툰의 2조 원 시대를 견인한 성장 원동력은 포맷 혁신, 데이터 기반 운영, 글로벌 확장성, IP 경제 구조, 협업 생태계, 기술 수용성이라는 여러 요소가 유기적으로 결합한 결과입니다. 이러한 특성은 한국 웹툰이 세계 시장에서도 꾸준히 성장할 수 있는 강력한 체질적 경쟁력이라고 확신합니다. 저는 현장에서 늘 느낍니다. 웹툰은 단일 콘텐츠 장르가 아니라, 플랫폼·기술·창작 생태계·IP 비즈니스가 유기적으로 결합된 '종합 산업'이라는 것을 말입니다. 이러한 구조적 완성도가 바로 한국 웹툰이 세계적으로 독보적인 경쟁력을 갖추게 된 이유이며, 앞으로도 글로벌 시장에서 흔들리지 않는 성장 축이 될 것이라고 생각합니다.

Q. 최근 생성형 AI의 발전으로 인해 AI가 웹툰 창작 전반에 영향을 미치며 새로운 패러다임을 제시하고 있습니다. 작가님은 이러한 흐름을 어떻게 바라보고 계신지, 실제 창작 과정에서 AI의 활용 가능성은 어느 정도라고 보시는지 듣고 싶습니다.

A. 최근 생성형 AI 기술의 급격한 발전은 웹툰 창작 환경 전반에 새로운 패러다임을 열어가고 있으며, 저 또한 이러한 변화의 흐름을 매우 깊이 있게 지켜보고 있습니다. 웹툰 산업은 디지털 기반에서 출발한 만큼 기술적 변화에 민감하고, 새로운 도구를 빠르게 수용하는 특성이 있습니다. 따라서 AI의 등장은 웹툰 창작의 미래를 규정하는 결정적 변화라고 말씀드릴 수 있습니다. 저는 개인적으로 AI를 위협이 아닌 '창작 도구의 확장'으로 바라보고 있으며, 현재의 기술 수준과 발전 속도를 고려할 때, AI는 앞으로 웹툰 제작 과정 전반에 걸쳐 다양한 방식으로 활용될 가능성이 매우 크다고 보고 있습니다.

무엇보다 AI는 웹툰 제작 과정에서 반복적이고 시간이 많이 소요되던 공정을 크게 단축시키는 역할을 하고 있습니다. 배경 이미지 생성, 채색, 소품 디자인, 프리비즈(Pre-visualization), 장면 구성 등은 AI 기술의 성능이 빠르게 향상되면서 이미 실무 단계로 진입하고 있습니다. 예전에는 작가나 스튜디오가 많은 시간을 들여 세밀하게 작업해야 했던 부분들을, 이제는 AI가 초안을 만들어주고 창작자가 이를 보완하고 수정하는 방식으로 효율화할 수 있습니다. 이는 창작자의 노동 강도를 낮추고, 작품의 완성도에 집중할 수 있는 환경을 마련해 주는 매우 긍정적인 변화라고 생각합니다.

대사 작성이나 장면 전개, 감정 흐름 분석 등 '서사적 요소'에서도 AI의 가능성은 빠르게 확장되고 있습니다. AI는 수많은 데이터 기반으로 캐릭터의 성격이나 감정선, 장르별 전개 패턴 등을 분석하여 창작자에게 새로운 방향성을 제안할 수 있으며, 복잡한 서사를 정리하거나 다양한 스토리 실험을 가능하게 한다는 점에서 창작 과정의 '보조 작가' 역할을 수행할 수 있습니다. 그러나 저는 이 지점에서 중요한 원칙이 있다고 보고 있습니다. AI는 어디까지나 창작자를 보조하는 도구이지, 인간의 감정과 세계관을 대체할 수는 없습니다. 창작자의 철학, 세상에 대한 시선, 인간을 이해하는 깊이는 어떤 기술로도 대체될 수 없기 때문입니다.

AI는 또한 글로벌 진출을 위한 기술적 기반을 강화하는 데에도 큰 역할을 하고 있습니다. 자동 번역 기술은 웹툰의 다국어 배포 속도를 기존 대비 수 배 이상 빠르게 만들고 있으며, 문화적 맥락을 이해하는 번역 AI 모델이 발전할수록 해외 시장에서의 독자 경험 역시 크게 향상될 것입니다.

웹툰의 글로벌 시장은 이미 수십 개국으로 확대되고 있는 만큼, AI는 국내 창작자와 제작 스튜디오가 해외 독자와 과 보다 신속하고 효율적으로 만날 수 있도록 돕는 핵심 기술이 되고 있습니다.

나아가 댓글 분석과 트렌드 감지 기술은 창작자에게 실시간으로 독자의 반응을 시각화하여 제공함으로써 스토리 운영에 매우 유용한 정보를 제공합니다. 어떤 장면에서 독자의 공감이 발생했는지, 어떤 캐릭터가 팬덤을 형성하고 있는지, 어디에서 이탈률이 높아지는지 등은 모두 AI 기반 분석 도구를 통해 더 정확하게 파악할 수 있습니다. 이는 창작자가 작품을 보다 정교하게 운영하는 데 큰 도움을 주며, 작품의 완성도와 흥행 가능성을 동시에 높여주는 기술적 지원이라고 생각합니다.

물론 AI의 등장이 모든 것을 긍정적으로만 바라보게 만드는 것은 아닙니다. 저작권 문제, 윤리적 논란, 창작자의 고유성을 침해할 가능성 등 여러 고민도 여전히 존재합니다. 특히 AI가 학습한 데이터가 어디에서 왔는지, 그 데이터가 작가들의 원작을 침해한 것은 아닌지, AI가 생산한 결과물을 어떻게 법적으로 정의할 것인지 등은 아직 해결해야 할 중요한 과제들입니다. 저는 이러한 문제를 해결하기 위해서는 기술 기업, 정부, 창작자 단체가 함께 논의하며 'AI 시대의 창작 규칙'을 새롭게 정립해 나가는 과정이 반드시 필요하다고 생각합니다.

그럼에도 불구하고 저는 AI 시대가 웹툰 산업에 새로운 도약의 기회를 제공한다고 믿고 있습니다. 웹툰은 본질적으로 디지털 기반에서 출발한 콘텐츠이자, 기술과 창작이 자연스럽게 결합하는 구조를 가지고 있습니다. 이러한 특성 덕분에 웹툰은 AI 기술의 수혜를 가장 빠르게 받고, 가장 창의적인 방식으로 재해석할 수 있는 분야라고 말씀드릴 수 있습니다. 저는 AI를 적절히 활용할 수 있다면, 창작자의 창의성은 더 넓어지고, 제작 속도는 빨라지며, 글로벌 확장력은 훨씬 강해질 것이라고 확신합니다.

결국 AI는 창작자의 자리를 빼앗는 존재가 아니라, 창작자의 능력을 확대해 주는 '확장된 도구'라고 생각합니다. 중요한 것은 기술을 두려워하는 것이 아니라, 창작자의 정체성을 명확히 지키면서 AI를 어떻게 현명하게 활용하느냐입니다. 저는 앞으로도 AI와 함께 진화하는 웹툰 산업의 미래를 매우 긍정적으로 바라보고 있으며, 이를 통해 웹툰 창작의 가능성이 더욱 풍부해지고 확장되리라 기대하고 있습니다.

Q. 더 나아가 이러한 기술적 변화가 웹툰의 표현 방식이나 독자 경험을 확장할 수 있는 가능성은 무엇이라 보시는지, 반대로 기술이 발전하더라도 창작자가 반드시 지켜야 할 고유한 가치나 역할은 무엇인지에 대해서도 의견을 나눠주시면 좋겠습니다.

A. 웹툰 산업은 본질적으로 디지털 기반에서 성장해 온 만큼, 기술적 변화에 가장 민감하게 반응하는 분야라고 할 수 있습니다. 최근 생성형 AI를 중심으로 한 기술 혁신은 웹툰의 제작 방식뿐 아니라 표현 방식, 독자 경험, 그리고 산업 전체의 창작 구조까지 크게 변화시킬 조짐을 보이고 있습니다. 저는 이러한 흐름을 긍정적인 가능성으로 보고 있으며, 기술이 웹툰의 확장성과 창의성을 새로운 차원으로 끌어올릴 수 있는 강력한 기회라고 생각합니다. 물론 기술에 대한 지나친 의존성은 경계해야 하고, 기술이 아무리 발전하더라도 인간 창작자가 지켜야 할 본질적 역할과 고유한 가치는 분명히 존재한다고 보고 있습니다. 이 두 가지를 균형 있게 바라보는 것이 앞으로의 웹툰 산업을 더욱 건강하고 발전적으로 만드는 핵심이라고 생각합니다.

우선 기술적 변화가 웹툰의 표현 방식을 어떻게 확장시킬 수 있는지에 대해 말씀드리고자 합니다. 지금까지 웹툰은 컷 구성, 연출의 리듬, 색감, 장면 전환 등 시각적 요소를 중심으로 발전해 왔습니다. 그러나 AI와 새로운 시각 기술의 등장으로 앞으로의 웹툰은 보다 유동적이고 상호작용적인 표현 방식을 가질 수 있게 될 것으로 예상합니다. 예를 들어 AI 기반 이미지 생성 기술이 발전할 경우, 배경과 색감이 캐릭터의 감정에 따라 실시간으로 변화하는 '적응형 연출'이 가능해질 것입니다. 스크롤 속도나 독자의 시선 이동 데이터를 분석하여 장면의 흐름을 자동으로 조정하는 방식도 구현될 수 있습니다. 이는 웹툰이 그동안 고수해 온 정적인 연출 방식에서 벗어나, 독자와 작품이 서로 반응하는 새로운 형태의 예술로 진화할 가능성을 보여줍니다.

웹툰은 원래부터 영상과 게임, 애니메이션과 자연스럽게 연결되는 구조를 가지고 있었기에, AI 기술의 도입은 이 확장 가능성을 더욱 넓혀 줄거라 생각합니다. AI는 콘텐츠의 프리비즈(Pre-visualization)를 자동으로 만들어 주고, 움직임이나 표정을 2D와 3D 양쪽에서 자연스럽게 생성해 줌으로써 웹툰 IP의 확장 속도를 빠르게 만들어 줍니다. 이는 웹툰이 단순히 한 장르로 머무르는 것이 아니라, 다양한 미디어와 연결되는 '멀티 플랫폼 콘텐츠'로 성장하는 데 중요한 역할을 하게 될 것입니다. 기술이 발전할수록 웹툰은 더 이상 페이지 단위로만 소비되는 콘텐츠가 아니라, 하나의 세계관과 감정이 입체적으로 살아 움직이는 '서사적 공간'으로 확대될 수 있는 기반을 갖추게 되는 것입니다.

독자 경험의 변화 역시 기술 발전이 가져올 매우 중요한 요소입니다. AI 기반 추천 알고리즘과 개인화 기술은 독자가 자신의 취향에 맞는 작품을 더 빠르고 정확하게 발견하도록 도와주며, 장면의 연출 방식도 독자 개인의 온도에 맞춰 조정될 수 있습니다. 예를 들어 감정 몰입도가 높은 장면에서는 색감이 자동으로 조정되거나, 음악·효과음이 독자의 감정 흐름에 따라 제시되는 방식으로 새로운 형태의 몰입이 가능해질 것입니다. 이러한 '개인화된 독서 경험'은 앞으로의 웹툰 소비 방식을 더욱 다변화시키고, 독자에게 깊은 감정적 연결을 제공하는 새로운 서사적 체험으로 이어질 것입니다.

기술은 글로벌 독자 경험을 획기적으로 확장할 수 있습니다. AI 번역 기술이 고도화되면서, 한국 웹툰의 감정선과 미묘한 표현을 보다 자연스럽게 여러 언어로 전달할 수 있는 환경이 마련되고 있습니다. 과거에는 해외 독자가 장르적 재미는 느끼더라도 섬세한 캐릭터 감정이나 대사 톤이 충분히 전달되지 않는 경우가 많았지만, 이제는 AI가 문화적 맥락까지 학습해 '감정 번역'이 가능해지는 방향으로 발전하고 있습니다. 이러한 기술은 한국 웹툰이 글로벌 시장에서 더 폭넓은 공감대를 형성하는 데 중요한 역할을 하게 될 것입니다.

그러나 이러한 기술적 확장이 아무리 진전된다 하더라도, 창작자가 반드시 지켜야 하는 본질적 가치와 역할은 변하지 않는다고 생각합니다. 가장 중요한 것은 바로 인간 창작자만이 가진 '질문하는 능력'과 '세계관을 설계하는 능력'입니다. AI는 데이터를 분석하고 패턴을 찾는 데 매우 뛰어나지만, 완전히 새로운 질문을 던지고, 그 질문을 바탕으로 새로운 세계와 캐릭터를 창조하는 일은 인간만이 할 수 있는 창조적 행위입니다. 이야기가 왜 지금 이 시대에 필요한지, 어떤 메시지를 독자에게 건네고 싶은지, 등장인물의 감정이 어떤 맥락을 가지는지 등은 기술이 대신할 수 없는 인간의 고유한 가치라고 생각합니다.

감정을 설계하고, 작품이 사회와 독자에게 던지는 질문을 정교하게 다듬는 일도 인간 창작자의 고유한 영역입니다. AI가 생성한 이미지나 서사적 요소가 아무리 자연스럽더라도, 그 속에 담긴 윤리적 의미와 감정의 깊이는 결국 창작자의 선택에서 비롯됩니다. 창작자가 자신의 철학과 정체성을 명확히 가지지 않는다면, 기술이 아무리 발전하더라도 작품은 방향성을 잃게 됩니다. 또한 웹툰은 단순한 그림의 나열이 아니라, 창작자가 사회와 독자에게 건네는 메시지의 연속이기 때문에, 작품이 가진 윤리적 책임과 정서적 무게는 인간 창작자가 반드시 지켜야 할 중요한 가치입니다.

결국 저는 기술이 발전한다고 해서 창작자의 역할이 축소된다고 보지 않습니다. 오히려 창작자의 역할은 더 중요해지고 있으며, 기술은 창작자의 상상력과 세계관을 더욱 넓게 펼칠 수 있게 만드는 '확장 도구'가 될 것이라고 확신합니다. 기술은 창작자에게 새로운 표현 가능성을 열어 주고, 반복적인 업무를 줄여서 창작자가 보다 깊이 있는 작업에 집중할 수 있는 여건을 마련해 줍니다. 하지만 작품의 영혼을 설계하고, 독자와 감정적으로 연결되는 지점을 만드는 일은 언제나 인간 창작자의 몫입니다.

따라서 저는 기술과 창작이 대립되는 관계가 아니라, 서로의 장점을 극대화하는 상호 보완적인 관계라고 보고 있습니다. 기술은 웹툰을 더욱 다채롭고 풍부하게 만들며, 창작자는 그 기술을 바탕으로 더 깊고 넓은 세계를 구축하는 역할을 하게 됩니다. 이 균형이 잘 유지될 때, 웹툰 산업은 지금보다 훨씬 더 창의적이고 혁신적인 미래로 나아갈 수 있을 것이라고 믿습니다.

Q. 회장님께서 대학 특강을 비롯해 교육 활동에도 힘쓰고 계십니다. 교육 현장에서 미래 세대와 만날 때, 웹툰 산업의 어떤 측면을 가장 강조하고 계시며, 향후 웹툰 교육의 발전 방향에 대해 어떤 견해를 가지고 계신지 궁금합니다.

A. 저는 산업의 지속성을 위해서는 인재 육성이 무척 중요하다고 믿고 있기에 대학 특강을 비롯한 여러 교육 활동을 지속적으로 이어오고 있습니다. 미래 웹툰 산업을 이끌어갈 젊은 세대와의 만남은 현시대의 흐름을 놓치지 않고 피부로 느끼는 데에 매우 중요하다고 생각하고 있기도 합니다. 교육 현장에서 학생들을 만날 때마다, 웹툰이 단순한 창작 활동의 영역을 넘어 복합적인 산업이라는 점을 가장 먼저 강조하고 있습니다. 많은 학생들이 웹툰을 '이야기를 그리고 그림을 그리는 직업' 정도로 이해하고 있지만, 실제 현장에서의 웹툰 창작은 플랫폼 구조, IP 비즈니스, 데이터 분석, 글로벌 유통, 기술 혁신 등 다양한 요소가 결합된 종합적 생산 과정이기 때문입니다. 그렇기 때문에 창작을 꿈꾸는 학생일수록 산업의 구조를 깊이 있게 이해하는 것이 중요하며, 저는 이러한 관점 전환을 교육의 출발점으로 삼고 있습니다.

무엇보다 저는 학생들에게 웹툰 산업의 본질이 '플랫폼 기반 창작 산업'이라는 점을 반복적으로 말하는 편이기도 합니다. 웹툰은 책이나 필름처럼 고정된 형태로 존재하는 콘텐츠가 아니라, 플랫폼에서 실시간으로 독자 반응이 누적되고 그 데이터를 바탕으로 작품이 운영·보완되는 매우 동적인 콘텐츠라는 점을 주목해야 합니다. 조회수, 유료 전환율, 독자 이탈 지점, 국가별 소비 패턴 등 플랫폼 데이터는 작품의 방향을 결정하는 중요한 도구가 되며, 이는 창작자가 단순히 그림과 스토리만 잘 만드는 것으로는 경쟁력이 부족하다는 사실을 의미합니다. 저는 학생들에게 '창작자는 예술가이기도 하지만 동시에 전략가이자 기획자라고 강조하며, 기술·플랫폼·IP 비즈니스의 관점을 이해하는 것이 앞으로의 생존력과 직결된다는 점을 분명히 전달하고 있습니다.

웹툰 창작 교육에서 또 하나 중요한 요소는 기술의 수용성입니다. 최근 생성형 AI를 비롯한 다양한 창작 보조 기술의 등장으로 인해 웹툰 제작 과정은 빠르게 변화하고 있습니다. 학생들에게 AI를 두려워하거나 피할 대상이 아니라, 오히려 창작자의 역량을 확장해 주는 도구로 이해해야 한다고 말하고 있습니다. 배경 자동 생성, 채색 보조, 프리비즈 제작, 번역 및 현지화 지원 등 AI는 이미 웹툰 제작의 여러 단계에서 실무적으로 활용되고 있습니다. 이러한 기술을 익힌 창작자는 작업 효율을 높이고, 자신만의 창작 세계에 더 많은 에너지를 집중할 수 있게 됩니다. 따라서 저는 교육 과정에서 기술 활용 능력을 기본 역량으로 삼아야 한다고 전합니다.

하지만 기술의 발전이 아무리 빠르다 하더라도, 창작자가 반드시 지켜야 할 고유한 가치와 역할은 변하지 않음을 강조합니다. 가장 중요한 것은 바로 '세계관과 메시지를 설계하는 능력'이 전제가 되어야 함은 무척 중요합니다. 학생들에게는 "작품을 만든다는 것은 자신의 세계를 세우는 일"이라는 점을 항상 강조합니다. 왜 이 이야기를 해야 하는지, 어떤 감정과 경험을 담고 싶은지, 작품이 사회에 던지는 메시지는 무엇인지와 같은 질문은 기술이 대신 답할 수 없는 영역이며, 이는 창작자만의 고유한 정체성이기도 합니다.

동시에 저는 교육의 방향이 단순한 기술 교육이나 스킬 중심 교육으로 머물러서는 안 된다고 생각합니다. 웹툰 교육은 앞으로 더욱 확장된 구조를 가져야 하며, 산업적 관점, 글로벌 관점, 기술적 관점, 그리고 윤리적 관점을 모두 포괄하는 종합적 교육 체계가 되어야 합니다. 특히 글로벌 시장에서 웹툰의 영향력이 커지고 있는 만큼, 해외 시장에 대한 이해와 문화적 감수성, 번역 전략, 글로벌 플랫폼의 운영 방식 등을 가르치는 것은 매우 중요한 교육 요소가 될 것입니다. 저작권, IP 확장 전략, 공정 계약 구조 등 산업의 현실적인 제도적 측면을 함께 교육함으로써, 학생들이 보다 성숙한 창작자로 성장할 수 있도록 돕는 것 또한 필요하다고 보고 있습니다.

이제부터 웹툰 교육은 현장 중심의 실무 교육과 긴밀히 연결되어야 합니다. 많은 학생들이 학교에서 배운 내용과 실제 산업 현장에서 요구되는 역량이 다르다는 괴리를 경험하고 있으며, 이를 해소하기 위해서는 플랫폼 관계자, 제작사, CP, 편집자 등 현업 전문가들과의 협업형 교육 모델이 필수적입니다. 교육 과정 안에 프로젝트형 제작 수업, 포트폴리오 컨설팅, 산업 멘토링, 실무 인턴십 등이 체계적으로 편성될 필요가 있습니다. 이러한 경험은 학생들에게 단순한 지식이 아닌 '현장 감각'을 길러주며, 산업 진입 단계에서의 부담을 크게 줄여주는 역할을 합니다. 결론적으로 "기술을 두려워하지 말고, 산업을 넓게 바라보며, 자신의 세계관을 지키십시오."가 교육의 핵심인 셈입니다. 웹툰은 앞으로도 빠르게 변화하는 산업이지만, 변화 속에서도 변하지 않는 핵심은 '사람이 사람에게 건네는 이야기'라는 사실을 잊지 말아야 합니다. 기술은 표현을 확장해 주는 수단일 뿐, 작품의 영혼과 방향성을 결정하는 주체는 언제나 창작자입니다. 교육이 이러한 균형을 잘 잡아줄 때, 미래의 창작자들은 더욱 풍부하고 강력한 목소리로 웹툰의 다음 시대를 열어갈 수 있을 것이라 믿습니다.

Q. 마지막으로, 웹툰 작가를 꿈꾸는 젊은 세대와 한국 웹툰에 깊은 관심을 가지고 있는 해외 독자 및 바이어들에게 전하고 싶은 메시지가 있다면 부탁드립니다. 또한 추가 메시지가 있다면 함께 들려주시면 감사하겠습니다.

A. 웹툰 작가를 꿈꾸는 젊은 세대와 한국 웹툰을 사랑하고 아껴 주시는 해외 독자-바이어분들께 먼저 감사의 말씀을 드리고 싶습니다. 웹툰 산업이 지금처럼 빠르게 성장하고 글로벌 시장에서 영향력을 넓혀 갈 수 있었던 이유는, 결국 많은 분들이 각자의 자리에서 한국 웹툰을 믿고 응원해 주셨기 때문입니다. 저는 이 자리를 빌려, 웹툰의 미래를 만들어갈 여러분께 꼭 전하고 싶은 몇 가지 메시지를 담아 말씀드리고자 합니다.

먼저, 웹툰 작가를 꿈꾸는 젊은 세대에게 드리고 싶은 말은 단 하나입니다. “여러분의 이야기에는 여러분만이 만들 수 있는 세계가 있다”는 사실을 잊지 마시라는 것입니다. 작품의 영혼을 설계하는 일은 언제나 창작자 본인이 자 생명을 부여하는 신과 같은 역할입니다. 어떤 기술도 창작자의 경험, 감정, 세계관을 대신 만들어 줄 수는 없습니다. 왜 이 이야기를 하고 싶은지, 무엇을 말하고 싶은지, 어떤 질문을 세상에 던지고 싶은지에 대한 깊은 고민은 창작자가 가져야 할 가장 본질적인 태도입니다. 작품은 결국 사람의 마음을 움직이는 예술이기 때문에, 자신의 세계를 지키는 힘이 무엇보다 중요합니다.

동시에 저는 젊은 창작자들에게 웹툰 산업을 ‘창작자 개인의 영역’으로만 바라보지 않기를 권합니다. 웹툰은 플랫폼 기반의 산업이며, 데이터와 기술, 글로벌 유통, IP 확장 등 다양한 요소가 결합되어 움직입니다. 웹툰이 세계에서 주목받는 이유는 단순히 이야기가 재미있기 때문이 아니라, 그 이야기가 플랫폼을 통해 실시간으로 분석되고, 번역 기술을 통해 빠르게 해외로 확산되며, 드라마·영화·게임 등 다양한 산업으로 확장될 수 있는 구조를 갖추고 있기 때문입니다. 그러므로 창작자로 성장하고자 한다면, 앞으로의 웹툰은 예술가이면서 동시에 기획자·전략가·콘텐츠 사업가의 시선을 함께 갖출 필요가 있습니다. 산업을 이해하는 창작자가 곧 더 멀리 성장할 수 있는 창작자입니다.

해외 독자와 바이어분들께도 감사의 말씀을 전합니다. 한국 웹툰은 이제 더 이상 한 국가의 콘텐츠가 아니라, 세계 곳곳에서 사랑받는 글로벌 스토리텔링 포맷이 되었습니다. 웹툰의 특징은 단순한 서사 구성 이상의 깊이를 갖고 있다는 점입니다. 캐릭터의 감정 묘사, 일상의 미세한 결을 포착하는 능력, 장르적 실험 정신, 시각적 연출의 혁신성 등은 웹툰만의 고유한 매력이자 세계 독자들이 공감하는 지점입니다. 저는 앞으로도 웹툰이 글로벌 시장에서 더 많은 감동과 다양성을 전달할 수 있으리라 확신합니다.

해외 바이어분들께는 웹툰을 단순 콘텐츠가 아닌 ‘IP 플랫폼’으로 바라봐 주실 것을 부탁드립니다. 웹툰은 이미 글로벌 영상화, 게임화, 애니메이션화에 최적화된 구조를 갖추고 있습니다. 데이터 기반 창작 시스템과 독자 반응 분석, 검증된 장르 구조, 유연한 스토리 확장성은 웹툰이 글로벌 시장에서 지속적인 성공을 거둘 수 있는 탄탄한 기반입니다. 앞으로도 웹툰은 국제 협업을 통해 더 많은 형태의 콘텐츠로 진화해 갈 수 있을 것입니다.

마지막으로, 이번 인터뷰에서 다 전하지 못한 말이 있다면 이것입니다. “웹툰 산업은 지금도 빠르게 변화하고 있지만, 앞으로 5년, 10년 뒤에는 지금보다 더 크게 변화할 것”이라는 사실입니다. 이현세 선생님께서 웹툰은 지금 ‘아주 똑똑하고 능력 있는 초등학생’이라고 말씀하신 것은 여전히 웹툰은 지금까지의 시간보다 훨씬 길고 긴 성장기를 경험할 것이고, 노력을 게을리하지 않는 한 누구보다도 큰 가능성을 지니고 있다는 뜻이기도 합니다. 생성형 AI, 글로벌 플랫폼 경쟁, 작가 교육 체계, 저작권 보호, 공정한 유통 구조 등 해결해야 할 과제도 많지만, 그만큼 기회도 매우 큼니다. 저는 만화·웹툰 분야의 전문가로서, 그리고 오랫동안 현장에서 활동해 온 창작자로서, 산업과 창작자, 그리고 세계 독자가 함께 성장할 수 있는 생태계를 만드는 일을 앞으로도 꾸준히 이어갈 것입니다.

웹툰을 사랑해 주시는 모든 분들께 진심으로 감사드리며, 여러분의 응원과 관심이 웹툰의 다음 시대를 만들어 갑니다. 그리고 무엇보다 새로운 이야기를 꿈꾸는 모든 젊은 창작자들에게 다시 한번 전하고 싶습니다. 여러분의 시간에는 더욱 더 큰 가치와 성장의 시대의 문이 열리고 있습니다. 그 세계를 믿고, 두려움 없이 도전하시길 응원합니다.

해당 원고에 대해 사전 동의 없이 상업 상 또는 다른 목적으로 무단 전재·변경·제3자 배포 등을 금합니다. 또한 본 원고를 인용하시거나 활용하실 경우 *출처 표기* 원본 변경 불가 등의 이용 규칙을 지켜셔야 합니다. 해당 원고의 내용은 집필자 개인의 의견으로 한국콘텐츠진흥원의 공식견해가 아님을 밝힙니다.