

지역 중심의 만화 창·제작센터 구축에 대한 연구

I. 서론
II. 본론
III. 결론
참고문헌
ABSTRACT

이진희, 김병수*

초 록

본 논문은 2013년 이후 급변하는 한국의 만화산업에서 수도권에 집중된 창작 환경의 지역 균형 발전을 위한 방안을 연구하기 위한 것이다. 만화는 여타 문화 콘텐츠 산업에 비해 제작비가 낮을 뿐만 아니라 제작기반이 최소한의 요건만 갖추어지면 가능하므로 지역 분권이 상대적으로 매우 용이한 분야이다.

현재 대부분의 만화 관련 기업, 진흥 기관 등은 서울과 부천 등에 분포하고 있다. 그러나 작가의 경우 전국적으로 분산되어 있으며 해외에서 작품 활동을 전개하는 작가도 유의미한 수치에 이른다. 대전, 부산, 순천, 경북 등에서는 만화 창·제작센터를 구축하기 위해 2015년부터 본격적인 움직임을 보이고 있다.

본 논문에서는 지역별 만화 창·제작센터 구축 움직임을 해외 사례와 함께 살펴보고 각 지역별 특색과 균형, 조화를 어떻게 이룰 것인가를 점검해보고자 한다. 먼저 정부의 만화산업 육성 정책의 현황을 분석했다. 만화산업중장기발전계획을 축으로 한 정부의 만화진흥정책은 그간 한국콘텐츠진흥원과 부천의 한국만화영상진흥원을 축으로 전개되어 왔으나 웹툰 산업이 급성장하면서 각 지역에서도 진흥 기관의 필요성이 2015년 이후 제기되어 왔다. 2019년부터 시행하게 될 4차 만화산업 중장기발전계획 수립을 앞두고 본격적인 지역균형발전의 지원 틀이 갖춰져야 할 것으로 보인다.

해외의 경우는 미국 샌디에고(코미콘), 프랑스의 앙굴렘(국립이미지센터), 일본의 교토(만화박물관), 사카이미나토(미즈키시게루로드) 등 일찍부터 지역을 중심으로 만화진흥 기관, 행사 등이 발달해 왔던 점은 시사하는 바가 크다.

결론에서는 지역마다 만화창·제작센터가 구축된다고 하더라도 지역의 성격과 특징에 맞게 설립되는 것의 중요성과 필요성을 구체적인 방안을 들어 제안하고자 했다. 이를 바탕으로 문화콘텐츠 산업에서 거의 유일하게 지역 창·제작 시스템이 정착될 수 있는 만화, 웹툰 산업의 비전을 제시하고자 한다.

주제어 : 만화, 웹툰, 만화산업, 만화진흥정책, 만화지역균형발전, 만화진흥센터, 만화창·제작센터

I. 서론 : 만화창·제작센터 클러스터 조성의 필요성과 의미

한국의 만화는 2000년대 이후 웹툰(webtoon) 시대로 급격히 변화하고 있다. 웹툰은 2000년대 초부터 주로 포털사이트에서 무료 서비스를 통해 성장해 오다 최근 유료 플랫폼이 성장하면서 새로운 전기를 맞이하고 있다.

웹툰은 드라마, 영화, 연극, 뮤지컬, 게임 등에 소재와 장르를 넘나드는 원천 콘텐츠를 제공하여 문화콘텐츠산업 전반의 활성화에 기여하고 있다. 스마트폰 애플리케이션을 기반으로 하는 웹툰 플랫폼의 등장으로 과금이 수월해지면서 2013년 이후 레진코믹스, 탑툰 등 유료 웹툰 플랫폼이 폭발적으로 성장, 2016년 11월 현재 50여 곳에 이르고 있다.

급변하는 국내 만화·웹툰 산업의 안정적이고 지속적인 발전을 위해 새로운 산업 육성 정책의 필요성이 제기되고 있다. 이 가운데 수도권과 부천에 집중된 만화·웹툰 산업을 지역으로 분산하여 문화콘텐츠산업의 지역균형, 분권 발전을 위한 모델로 삼자는 움직임이 활발하게 전개되고 있다.

만화, 웹툰 작가들이 대부분 디지털 기기를 사용하여 작품을 창작하고 온라인을 통해 출판사나 플랫폼에 데이터화된 원고를 제공하게 되면서 창작 활동 거주지가 자유로워져 수도권이외의 지역에서 창작활동을 하는 사례가 빈번해지는 추세다. 관련 산업이 폭발적으로 성장한 것도 계기가 되었다.

부천에 집중된 작가 창·제작 입주시설이 포화상태를 맞고, 경쟁이 치열해지면서 늘어나는 작가들의 입주 수요를 감당할 수 없게 되었다. 이에 각 지역 출신 작가들이 비싼 임대료를 지불하며 서울, 수도권 등에서 작품을 해야 할 이유가 약해지고 귀향하는 현상과 맞물려 해당 지역에서도 만화, 웹툰 관련 창·제작 시설을 설립하려는 움직임이 본격화되었다. 만화웹툰 창작 공간이 일부 마련된 부산, 대전을 비롯하여 전남, 경북 등 광역시, 도 단위 주요 지역에서도 만화 웹툰 산업 진흥 인프라를 위한 구축 작업에 나서고 있다.

한편의 창작물을 완성하기 위해 거대한 자본이 소요되는 영화나 드라마, 게임, 음반 등 여타문화콘텐츠 산업에 비해 만화, 웹툰은 상대적으로 저렴한 비용으로 작품을 제작할 수 있어 수도권 이외 지역이나 해외에 거주하더라도 큰 문제가 없는 것도 주요한 원인이 되었다. 그러나 설립에 따른 제반 사항이나 운영 방안 등 전략적 대응은 미흡한 수준이다.

우리나라에서 문화산업 클러스터에 관한 논의는 2000년대 들어와서부터 주로 지역문화산업 육성 정책 맥락에서 이루어졌다. 문화산업클러스터에 관한 초기 연구들은 주로 정부 및 공공부문에서 지역문화산업 클러스터 실태 분석, 정책과제 개발, 컨설팅 및 정책평가체계 구축 등에 관한 것이었다.¹⁾

만화, 웹툰에 관한 지역 클러스터 조성은 그간 서울의 서울애니메이션센터, 부천의 한국만화영상진흥원을 중심으로 이루어져 왔다. 현재 지역마다 조성하고자하는 만화, 웹툰 관련 클러스터는 자칫 지역별로 특색 없는 형식적인 공간을 우후죽순으로 생겨나게 할 가능성이 높다. 인적, 물적 중복투자로 인한 재정 낭비 현상을 초래할 가능성도 내재하고 있다.

본 연구는 최근 활발히 논의되고 있는 만화, 웹툰 창·제작센터가 각 지역마다 특색있게 설립되고 네각 지자체별로트위크를 통한 시너지 효과를 낼 수 있는 방안을 모색해보고자 한다. 한국 만화콘텐츠 산업의 현황과 만화인프라 구축의 국내외 사례, 그리고 지역중심의 만화관련 센터 설립의 필요성과 주의해야 할 점들은 무엇인지 살펴보고자 한다.

이와 관련한 선행연구는 간헐적으로 이루어져 왔다. 박물관, 축제, 레지던스 등 실질적인 세목을 중심으로 필요성과 역할에 대한 연구가 중심이 되었다. 박신희는 <만화 창작 진흥을 위한 부천시 한국만화박물관의 역할 모델 연구>에서 한국의 대표적인 만화박물관인 한국만화영상진흥원 한국만화박물관이 장-미셸 토블렘(Jean-Michel Tobelem)의 ‘시장을 문화적으로 조직’ 하는 모

1) 한국지방행정연구원, 「지방문화산업 육성 방안 - 문화산업지구를 중심으로」 2000, 『한국문화관광정책연구원』

텔에 미흡함을 지적하고 박물관 활동 자체가 한국만화의 미래를 전망하게 하고, 또 만화 창작 진흥의 계기가 되어 만화의 예술적, 인문학적 가치를 극대화하며, 그 결과 문화산업의 경쟁력을 이루는 토대가 될 수 있도록 준비를 해야 한다는 것이다.²⁾고 말했다.

유성하는 <만화·애니메이션 분야의 창작지원을 위한 레지던스 프로그램에 관한 연구>에서 미술계에서 활발히 운영되어 온 레지던스가 만화, 애니메이션 분야에 어떻게 적용될 수 있는지에 대해 심도 있게 다루고 있다. 만화·애니메이션을 상업적인 투자대상으로서의 가치보다는 일차적인 사회문화적인 가치로서, 문화적 다양성의 보장을 위한 장치로서 장기적이고 지속적인 지원, 투자가 이루어진다면 국내의 만화·애니메이션은 상업적인 가치를 넘어 문화콘텐츠로서의 공익적 효과를 극대화할 것³⁾ 이라는 결론을 도출한 바 있다.

임학순의 <만화축제의 도시 활성화 가치인식에 관한 연구>에서는 만화축제와 관련하여 ‘축제의 정체성을 도시 활성화 관점에서 시사하는 바가 크다고 할 수 있다’고 지적하고 ‘무엇보다 가치 인식차이를 해소하기 위해 축제의 정체성 확립과 이해관계자들 간의 소통, 그리고 참여기반의 거버넌스 체계를 구축할 필요가 있다. 이를 위해서는 축제를 둘러싼 이해관계지도를 작성하여 전략적으로 이해관계를 조정하기 위한 접근이 필요하다.’⁴⁾며 거버넌스 구축이 지역 만화축제 활성화의 전제임을 제시하였다.

그러나 이상의 연구들은 박물관, 레지던스, 축제 등 세분화된 영역에서 필요성과 문제점 등을 다루고 있어 지역의 만화, 웹툰 창·제작센터의 총체적 기능을 조망하는 데는 한계가 있다. 지역의 만화 웹툰 육성 정책을 총체적으로 다룬 연구는 임학순, 이상

-
- 2) 박신의, 「만화 창작 진흥을 위한 부천시 한국만화박물관의 역할 모델 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2008, p 25
 - 3) 유성하, 「만화·애니메이션분야의 창작지원을 위한 레지던스 프로그램에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2011. 23호, p78
 - 4) 임학순, 『만화축제의 도시 활성화 가치 인식에 관한 연구 : BICOF 사례를 중심으로 만화애니메이션연구』, 2011. 24호, P21

민, 채경진의 <지역의 만화거버넌스 실증분석>과 임학순의 <만화 클러스터에 대한 만화창작인력의 인식 연구>가 있다. 두 연구 모두 연구용역을 토대로 조사 자료를 리서치 하는 중요한 성과임에도 불구하고 지역 창·제작센터의 세부적인 진흥정책을 다루는데까지는 나아가지 못했다.

본 연구는 이상의 선행연구 성과를 바탕으로 보다 종합적이고 입체적인 지역 만화, 웹툰 창·제작센터의 밑그림을 그려보고자 한다.

II. 본론

1. 만화콘텐츠 산업현황

1) 공공 차원의 지원 현황

문화체육관광부는 2013년, ‘제3차 만화산업 육성 중장기 계획’을 통해 2018년까지 국내 만화산업을 ‘매출 1조원, 수출액 1억 달러’ 규모로 성장시킨다는 목표를 수립한 바 있다. 이와 함께 2015년 7개년 지역 콘텐츠코리아랩을 2017년까지 10개 신설하기로 하였으며, 450억 규모의 융합콘텐츠 펀드를 조성하는 등 차세대 유망 콘텐츠 집중육성중 하나로 웹툰을 관심 있게 지켜보고 있다.⁵⁾

게임마이스터고 설립 및 게임셋다운제 완화(강제적 셋다운제에서 부모선택제로 개선)는 웹툰과의 융합콘텐츠로 유망한 게임 산업 지원의 확대로 이어져 국내 웹툰 IP(Intellectual Property)의 수요 또한 증가할 것으로 기대된다. 융합형 웹툰 제작 지원, 웹툰 원작 OSMU 콘텐츠 지원, 전문번역 및 감수 지원을 하는 등 포화상태인 국내의 웹툰 시장에서 벗어나 해외수출로 확대하려는 전략을 세우고 있다. 웹툰 산업을 적극 지원하고자 하는 중앙정부차원의 육성 의지가 한층 강화되는 추세다.

현재 국내 만화 진흥과 관련한 주요 기관은 3곳이다. 부천시

5) 전남정보문화산업진흥원, 「글로벌만화 웹툰창제작센터 구축을 위한 연구」, 2016.6, p2

산하의 한국만화영상진흥원, 서울시 산하의 서울애니메이션센터 그리고 문체부 산하에 있는 한국콘텐츠진흥원이 만화 산업을 지원하고 있다. 3대 기관의 현황을 표로 정리하면 다음과 같다.

<국내 3대 만화 진흥기관>

	한국만화영상진흥원	서울애니메이션센터	한국콘텐츠진흥원
설립	1998년(옛 부천만화정보센터)	1999년 5월 3일	2001년 1월 8일(옛 한국문화콘텐츠진흥원)
위치	경기도 부천	서울중구 예장동	전라남도 나주
상급 기관	부천시	서울시	문체부
주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> - 한국만화박물관 운영 - 만화지원 (공공브랜드/어린이 활성화 등) - 만화작가, 업체 입주 창작 지원 공간 - 한국만화연감 - 디지털만화규장각 - 각종 교육 - 웹툰 체험관 사업 - 부천국제만화축제 개최 운영 	<ul style="list-style-type: none"> - 만화의 집 운영 - 각 협회 입주 - 루키스카우트 만화지원 사업 시행 - 창작지원실 운영 - 크리에이터뱅크 구축 - 웹툰 SPP 개최 - 만화의 거리 조성 - 만화 공간 <재미랑> 운영 	<ul style="list-style-type: none"> - 각종 만화·웹툰 작가, 기업지원 사업 - 대한민국 만화대상 - 네이버 만화해외진출 발전지원금 운용 - 만화산업 백서 발간 - 만화 연계 콘텐츠 지원

3대 기관 가운데 한국만화영상진흥원은 부천시 산하의 부천만화정보센터에서 출발하여 2009년 지금의 진흥원으로 격상된 후 국내 만화 웹툰 산업 진흥의 대표적인 기관으로 자리매김하고 있

다. 서울시의 서울애니메이션센터는 부천의 한국만화영상진흥원 설립 이후 만화에 대한 지원이 줄어들었다가 2014년 이후 재미랑, 재미로 등 만화의 거리 조성 사업을 필두로 만화, 웹툰에 대한 진흥사업을 본격화하고 있다. 한국콘텐츠진흥원은 문체부가 직접 관장하는 산하기관으로써 만화진흥정책의 최일선에 있으나 부천의 한국만화영상진흥원 설립으로 이원화되면서 창작지원 위주의 활성화 사업을 주로 담당하고 있다.

이상의 3대 기관 가운데 한국콘텐츠진흥원은 2014년 5월 나주로 이전했으나 서울사무소를 중심으로 지원 사업을 이어가고 있으며 클러스터 기능보다는 지원 사업 진행 기관의 성격이 강하다. 만화 창·제작센터와 관련하여서는 부천의 한국만화영상진흥원이 대표적이며 서울애니메이션센터도 창·제작센터의 기능을 아우르고 있다. 그러나 두 기관 모두 서울과 부천 등 수도권에 위치하고 있어 지방에 있는 창작자들이 직접적인 수혜를 받기는 지리적으로 매우 불편하다.

지역 만화 창·제작센터가 지역 작가들에게 단순한 작업 공간의 역할만해서는 안된다. 임학순은 <만화클러스터에 대한 만화창작인력의 인식연구>에서 다음과 같이 지적하고 있다.

만화 클러스터와 지역경제의 연계체계를 구축하기 위해서는 만화산업 뿐 아니라 만화 관광, 만화를 활용한 공간 및 기업 브랜딩 등 다양한 접근이 필요하다. 장기적으로 만화클러스터가 도시발전의 동인으로 작동하기 위해서는 문화적 접근과 경제적 접근을 통합적으로 추구할 필요가 있다. 이를 통해서 도시의 만화산업 생태계를 구성하는 만화 창작자, 만화기업, 투융자 환경, 정책지원, 타 산업과의 연계, 지역사회 대학과의 연계, 해외진출 활성화 등이 종합적으로 구축될 수 있을 것이다.⁶⁾

이처럼 지역 만화창·제작센터는 지역 경제, 문화, 관광이 총체적으로 결합된 형태로 조성되는 것이 바람직하다.

6) 임학순, 앞의 글, P 613

2) 산업 현황

출판만화 시장의 지속적인 축소로 인해 잡지, 서점판매용 만화 시장이 위축되면서 출판만화의 원고료는 20년 이상 거의 동결된 상태이며 이로 인해 많은 작가들이 학습만화 쪽으로의 이탈이 가속화 되었다. 그러나 종이 중심의 출판만화 시장에서 전자책 및 디지털 기기 중심으로 소비패턴이 변화였고, 웹툰이라는 새로운 만화 유형이 일반화되며 2000년대 이후 네이버, 다음 등 주요 포털 사이트를 통해 급성장 하게 되었다.

7000억원 규모에서 정체되고 있는 한국의 만화시장은 최근 웹툰과 학습만화가 70% 이상 차지하고 있으며 출판 만화시장의 대부분을 차지하던 학습만화는 2010년대에 이르러서는 성장세가 둔화하는 추세다.

2013년 레진코믹스, 탑툰의 등장으로 유료 웹툰을 전문적으로 서비스하는 플랫폼들이 대거 등장하면서 한국의 만화산업은 새로운 전성기를 맞게 된다. 대형 포털 사이트를 제외한 대부분의 웹툰 플랫폼이 유료 서비스에 치중하고 있으며 만화를 돈 내고 본다는 인식 또한 서서히 안착되고 있는 상황이다.

2016년 현재 웹툰 서비스 플랫폼은 50여 곳 이상으로 추산되며, 폭증한 플랫폼들은 작가 부족 현상으로 인해 신진 작가 영업 경쟁 또한 치열해지고 있다. 작가와 일정 비율로 수익을 배분하는 시스템을 적용하는 유료 웹툰 플랫폼은 시장의 활성화에 크게 기여하고 있다.

웹툰 관련 에이전시도 크게 증가하여 웹툰 시장은 크게 작가, 플랫폼, 에이전시의 구성이 일반화되고 있으며 그 규모는 점점 커지고 있다. 한국콘텐츠진흥원에서는 <웹툰산업현황과 실태조사 연구>에서 2014년 웹툰 산업규모만 1700억 원대로 추산하고 있으며 원고료, PPL, 광고, 라이선싱 등 작가의 수익구조도 다변화하고 있다고 발표한 바 있다.

3. 지역 만화·웹툰 인프라 현황

1) 부천시

인구 90만의 지방자치 단체인 부천시는 현재 유일하게 지자체 산하에 만화 관련 전문 부서를 두고 있으며 세계 최대 규모의 단일 만화진흥기관인 <한국만화영상진흥원>을 설립 운영하고 있다. 2016년 현재 한국만화영상진흥원의 상근인원은 60여명에 이른다.

<한국만화영상진흥원>의 한 해 예산은 100억 원을 상회하며, 부천만화정보센터에서 한국만화영상진흥원으로 격상되면서 시에서 직접 출연하는 예산은 60억 원에 육박한다. 경기도에서 출연하는 10~20억 정도의 예산을 합하면 정부가 한해 편성하는 만화 관련 예산 80억원과 비슷한 규모이다. 한국의 만화·웹툰산업 진흥은 정부가 아니라 부천시가 책임지고 있다고 볼 수도 있을 수 있다.

부천시민의 부담으로 한국의 만화·웹툰 산업 진흥을 언제까지 도모해야하는지 만화계, 부천시 안팎에서 지속적으로 문제제기가 되고 있으나 2016년 10월 26일 웹툰융합창조센터 건립 계획수립 용역 사업설명회를 개최하는 등 만화웹툰 산업에 대한 투자와 육성 규모를 늘리고 있는 추세다. 사업설명회 자료에 따르면 2019년 12월 준공 예정이며, 입주시설, 교육시설, 지원시설, 전문시설 관람시설, 공용시설 등을 갖추고 있어 현재의 한국만화영상진흥원에 필적할만한 공간이 새롭게 구축되는 셈이다.

2) 서울시

서울애니메이션센터는 1999년 설립이후 한국콘텐츠진흥원, 부천만화정보센터와 함께 대표적인 만화진흥기관 가운데 하나였으나 2009년 부천에 한국만화영상진흥원이 설립된 이후로 만화진흥 사업은 축소되어 오고 있다.

그러나 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF)등 꾸준히 만화 관련 사업을 유지하고 있으며, 2015년 서울시는 1,300억 원 가량을 투입하여 현 서울애니메이션센터 재건축을 통해 애니메이션,

웹툰산업 거점인 <남산애니타운>을 조성하기로 발표했다. 이미 명동과 남산 일대에 ‘재미로’ 등을 통해 만화관련 인프라가 형성되어 있었으나 그 규모를 더욱 확대할 것으로 보이며 애니타운을 근거지로 남산 일대를 만화콘텐츠로 벨트화 하려는 계획이다.

내부 공간의 경우 기업과 1인 창작자를 위한 프로젝트 공간, 시민과 관광객을 위한 상상 놀이터, 전시·축제 등을 위한 컨벤션 공간으로 구성된다. 서울시는 이와 함께 명동역 3번 출구에서 서울애니메이션센터까지 450m에 이르는 '재미로'의 기능을 한층 강화해 애니메이션 특화거리를 조성한다는 방침이다. 이를 위해 내년 예산 4억 원을 투입, <재미로>에 창작자 공방을 만들어 작품판매와 창작체험을 할 수 있도록 할 계획이다. 또 웹툰 작가를 만나고 관련 상품도 구매할 수 있는 '웹툰 전문 갤러리숍'을 오픈한다.⁷⁾

연면적은 현재 서울애니메이션센터 7080㎡에서 2만1000㎡로 크게 늘어날 예정이며 입주기업 50개, 연 방문객수는 100만 명을 목표로 하고 있어 규모가 대대적으로 확장된다.

3) 대전시

2015년 10월 대전만화·웹툰 창작센터가 설립되어 현재 9개실 20여명의 작가들이 입주하여 활동 중이다. 2014년 10월 지방 최초로 만화인 사단법인 단체인 (사)대전만화연합이 창립되었으며, 2015년 10월에는 국제만화가대회를 개최하는 등 만화, 웹툰 관련 활동이 가장 활발한 지역 가운데 하나다. 대전시의 만화 관련 담당지원기관인 대전정보문화산업진흥원에서는 2013년부터 웹툰 아카데미를 개설·운영 중이다. 한국만화영상진흥원의 웹툰체험관 조성사업도 목원대학교가 거점형을, 대전정보문화산업진흥원이 지역형을 유치하여 운영하고 있다.

대전 충청지역은 전국에서 만화 관련 학과가 가장 많고(10여 개), 연인원 2만~3만 명 이상이 참여하는 대전아마추어만화페스

7) 정춘욱, 「‘서울애니메이션센터’ 2018년 새단장 남산 애니타운 조성」, 『파이낸셜데일리』, 2015.10.30

티벌이 10년 이상 개최되고 있다. 2016년부터 웹툰제작지원사업을 시작했으며 유치 활동을 벌이고 있는 콘텐츠코리아랩의 주요 테마로 웹툰을 상정하고 있다.

4) 부산시

수도권 이외의 지역 중 가장 많은 작가군을 가진 부산은 2010년 이후 자생적으로 만화가 단체인 부산만화연대를 설립하였고, 현재 사단법인화를 추진 중에 있다.

현재는 부산 콘텐츠코리아랩을 중심으로 활동하며 일부 만화작가 입주 공간을 마련하고 있다. 2016년 30억 예산을 확보하여 해운대 센텀시티 일원에 2017년 개관 예정인 주거형 복합시설인 '글로벌 웹툰 센터'를 구축 중에 있다.

작업공간과 도서관, 회의실, 편의시설, 창작기반 조성, 창작사업 육성, 해외진출 지원, 저작권 취득 및 보호 등의 지원을 계획하고 있으며, 2016년 10월 KNN(부산경남방송), 재담미디어, 자이언트 미디어 공동 주관으로 <제1회 글로벌 웹툰쇼> 주최한 바 있다. 국회 교육문화체육관광위원회 소속 새누리당 서용교(부산 남을) 의원실에 따르면 부산시는 웹툰을 부산시 전략 산업으로 육성할 계획 중이라고 한다. 부산은 지역 만화, 웹툰 진흥 사업에 규모면에서는 다른 지역을 압도하고 있다.

5) (광주)전남

광주 전남 지역은 다른 지역에 비해 만화인프라는 다소 열약하지만 상대적으로 많은 작가를 배출하고 있으며, 현재 만화인 단체 설립 움직임 역시 활발하다.

특히 순천시에는 웹툰센터 설립 및 지원을 순천시 도시전략 가운데 하나로 계획 중이며, 전남정보문화산업진흥원 주관으로 2015년 5월, 글로벌 웹툰창·제작센터 조성과 관련해 첫 세미나를 개최했다. 2016년 6월 전남 글로벌 웹툰창·제작센터 구축 관련 연구 보고회를 갖는 등 웹툰 창작센터 설립 및 지원사업이 가시화 되고 있다. 현재, 순천시 주관으로 2018년 설립을 목표로 <글

로벌 웹툰창·제작센터 설립 타당성 연구 용역>이 시행 중이다. 광주의 조선대학교와 순천의 순천대학교가 지역 만화 관련 명문 대학으로 우수한 인재를 배출하고 있는 것이 강점이다. 전남정보문화산업진흥원은 순천대학교와 함께 한국만화영상진흥원의 웹툰창작체험관 사업에도 선정되어 운영 중이다.

6) (대구)경북

대구를 중심으로 자생적 만화작가 단체인 ‘대구·경북만화인협동조합’을 결성, 운영 중에 있다. 경북콘텐츠진흥원 내 문화콘텐츠 작가창의작업실을 운영하며 웹툰 작가를 지원하고 있고, 만화관련 각종 공모사업 등 지역 진흥원 중 웹툰 사업에 가장 적극적으로 임하고 있다. 특히 경북콘텐츠진흥원이 위치해 있는 안동시와 협업으로 지역의 스토리텔링을 기반으로 한 웹툰을 제작하여 네이버, 다음 등 주요 포털과 연계 사업을 펼치고 있어 큰 호평을 받고 있다.

문화유산 등의 지역적 자원을 활용하여 안동 지역 문화 웹툰 지원 사업을 진행 중이며 현재 경북 경산시에 <만화·웹툰 창작센터 설립>을 검토 중에 있다.

4. 해외 만화 클러스터 조성 사례

1) 프랑스 앙굴렘 <국립만화이미지센터>

프랑스는 유럽에서 가장 많은 만화 작가가 활동하는 국가일 뿐만 아니라 가장 많은 작품을 출간하고 있는 유럽만화의 중심이다. 프랑스 만화 진흥정책의 핵심에는 앙굴렘국제만화축제와 국립만화이미지센터(CNBDI : ité National de la Bande Dessinée et de l' Image,)가 있다. 한국만화영상진흥원의 모델이 되었던 CNBDI는 프랑스 최대의 만화도시 앙굴렘에 1990년 개관하였다. CNBDI가 건립되고 나서 박물관, 상설전시관, 도서관, 만화전문서점 등을 비롯하여 작가의 집 등 다양한 관련 시설이 모여 복합적인 만화 관련단지가 조성되었다. 연인원 30만명의 관람객이 찾는 세계 최대의 앙굴렘국제만화축제는 CNBDI의 기반과 역량에 크게

빛지고 있다.

CNBDI는 2008년부터 국제만화영상단지(CIBDI : Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image)로 확대되어 현재 운영되고 있다. 부천시가 한국만화영상진흥원 일대를 만화영상단지로 개발하려는 계획도 프랑스 앙굴렘의 만화 진흥 관련 정책에서 착안한 것이다. 만화 관련 인프라가 집약되어 있는 앙굴렘의 CIBDI는 프랑스의 지역 중심 만화인프라 조성의 가장 모범적인 사례로 꼽히고 있다.

CIBDI가 만들어진 계기와 과정은 다음과 같다. 1974년부터 열린 앙굴렘 국제만화페스티벌이 계속됨에 따라 만화가들이 축제의 전시에 참가했던 원고들을 앙굴렘 시립미술관에 기증하는 경우가 늘어갔다. 1970-80년대 오리지널 원고가 일정정도 축적되자, 1983년에 미술관은 문화부에 더 이상 원고들을 보관할 공간이 없음을 호소하게 된다. 단지 이러한 이유만은 아니겠지만 1984년, 당시 문화부 장관이었던 자크 랑(Jack Lang)이 앙굴렘에 만화와 이미지 센터- 내부에 박물관, 그리고 미디어관, 디지털 이미지센터를 가지게 될 종합센터-를 건설할 계획을 발표했다.⁸⁾ CNBDI와 관련하여서는 프랑스 만화계와 관련한 국내 최고 전문가인 한상정이 디지털만화규장각에 상세히 기술하고 있다.

‘국립만화이미지센터(Centre national de la bande dessinée et de l'image :CNBDI)’는 1990년에, 그리고 산하 박물관은 그 다음해인 1991년에 개관했다. 약 10여년간의 활동과 더불어 역시 전시공간과 보관공간의 협소성이 지적되어 왔고, 2003년부터 재개관을 준비하기 시작했다. 2005년 11월 내부 직원들이 완성한 기획 컨셉은 5명의 후보 중에 선택된 장-프랑스와 보당(Jean-Francois Bodin)이라는 유명한 건축가에 의해 2009년에 현실화되었다.⁹⁾

한국만화영상진흥원이 세계적인 건축가에게 설계를 맡겨 건축

8) 한상정, 「전통과 원칙의 향기 : 프랑스 국립만화박물관(Le musée de la bande dessinée)」, 『디지털만화규장각』, 2012.1.2

9) 한상정, 같은 글

대상을 수상할 정도로 아름답게 지어진 배경에는 CNBDI 건립과 무관하다고 할 수 없다.

이 건축가는 보르도의 현대 미술관을 설계했고, 파리의 국립현대미술관, 퐁피두 센터의 도서관, 파리 현대미술관등 아주 굵직한 건물들의 초안을 제시했던 작가이기도 하다. 복도와 기술지원실 등을 제외한 박물관의 면적은 총 4,068 m² 이다. 이 중에서 상설전시관이 1,330 m² , 기획전시관이 390 m² 로 상설전시관의 약 30 크기를 자랑한다. 함께 배치된 만화전문서점이 266 m² 이며 사무실(81 m²), 음향 및 동영상 상영이 가능한 컨퍼런스 실(90 m² , 70여석), 자료센터(125 m²), 그룹용 창작 아틀리에(150 m² , 약 15개의 컴퓨터장치들이 배치된 좌석 보유)가 있다.¹⁰⁾

한국만화영상진흥원의 수장고가 포화상태에 이르고 현재 웹툰 융합창조센터 건립 계획을 수립하고 있는 것을 보면 CIBDI와 유사한 경로를 밟고 있다고 할 수 있다. 지역 만화 웹툰 창·제작센터 건립시 참고해야할 부분이다. 한국만화영상진흥원과 CNBDI가 10년도 되기 전에 확대 방안을 발표한 것은 10년, 20년 이상을 내다보는 장기적인 안목이 필요하다는 점을 시사하고 있다.

2) 일본 교토 <교토국제만화박물관>

세계최고 만화 강국인 일본은 잡지를 기반으로 한 민간 중심의 상업만화가 발달해 왔기 때문에 정부나 지자체의 만화진흥육성 정책은 상대적으로 미비한 수준이었다. 만화진흥기관이라고 하기에는 부족한 면이 있지만 교토국제만화박물관은 지방자치단체와 지역 대학이 협업했을 때 어떤 상생의 결과를 보여주는지 알 수 있는 바람직한 사례다.

교토국제만화박물관은 2006년 교토시와 교토세이카대학이 함께 설립하고 일본정부가 힘을 보탠 만화전문 박물관이다. 일본 만화 역사에 중요한 만화작품과 자료를 수집 보관, 관리하는 것을 기

10) 한상정, 같은 글.

본으로 하여 시민들이 만화문화를 향유할 수 있는 다양한 공간으로 구성되어 있다.

일본 전국에는 만화와 관련된 크고 작은 도서관 및 박물관이 약 80여개 정도에 이르는데 이 가운데 규모면에서는 교토만화박물관이 단연 최고다. 일본 국내외 만화와 관련된 귀중한 자료들을 모아놓은 일본의 만화 박물관으로 2006년 11월 25일 개관되었다. 메이지 시대의 잡지나 전후 대본 등의 귀중한 역사자료, 현대의 인기 작품, 세계 각국의 명작 등 약 30만점 (2009년 현재)을 소유하고 있다.¹¹⁾ 상설적인 만화전시와 기획전시도 개최되고 있으며 시민들이 대부분 열람할 수 있는 만화도서관과 만화연구자들이 학문적으로 진흥할 수 있는 만화연구소도 겸비하고 있다.

일본 최초로 만화관련 학과를 설치한 교토세이카 대학에서 설립에 앞장을 섰으며 시당국과 함께 박물관 운영을 책임지고 있다. 특정 작가나 캐릭터를 테마로 한 만화박물관이 일본에 많긴 하지만, 만화라는 장르 자체를 특화한 국제박물관은 이곳이 처음이다.¹²⁾

일본 정부도 만화진흥에 적극적이다. 오락·소일거리로 치부됐던 만화를 당당한 예술로 인정하기 시작했다. 문부과학성은 2000년 ‘교육백서’에 만화·애니메이션을 영화·방송 등과 예술의 한 장르로 공식 기재했다. 2002년에는 ‘지적재산입국(知的財産立國)’을 천명하면서 “만화와 애니메이션의 귀중한 자료가 흩어져 산실되는 것을 막기 위해, 이를 보관하는 활동을 적극 협력하고 장려한다”는 원칙을 발표하기도 했다. 교토만화박물관은 이런 사회적·문화적 환경 속에서 탄생했다.¹³⁾

박물관이다보니 프랑스나 한국의 경우와 달리 작가 지원이나 레지던스 프로그램은 따로 존재하지 않는다. 만화는 개인작업이라는 일본인 특유의 정서와 기질로 인해 생긴 문화로 여겨진다.

11) 위키백과

12) 이영희, 「만화강국 일본의 힘 ‘교토 국제만화박물관’」, 『중앙일보』, 2009.9.30

13) 이영희, 앞의 글.

3) 일본 사카이미나토시의 <미즈키시게루 로드>

일본 돗토리현 사카이미나토시의 미즈키시게루로드는 2003년 폐어촌된 지역을 만화캐릭터거리로 조성하여 관광지로 성공한 대표적인 사례다. 미즈키 시게루는 '로켓맨'을 시작으로 '계계계의 기타로' '농농할멈과 나' '악마군' 등으로 유명한 요괴만화 작가다. 일본 자수포훈장, 앙굴렘상 2회, 2008년 부천국제만화제 해외작가상 등을 수상한 바 있다.

미즈키 시게루는 자신의 작품에 등장하는 캐릭터를 시에 기증했고 시에는 민간과 함께 800m 길이에 130여개 이상의 청동상으로 캐릭터를 재현한 '미즈키시게루로드'를 만들었다. 미즈키 시게루로드에는 청동상 뿐만아니라 작가의 성장 과정과 작품세계를 다룬 기념관도 함께 건립하였으며 연인원 370만명이 찾는 유명 관광지가 되었다. 미즈키시게루로드에는 캐릭터 판매점, 요괴 미용실, 요괴 제과점, 요괴 음식점, 요괴 체험장 등 미즈키 시게루의 만화와 캐릭터를 활용한 다양한 상점이 청동상과 함께 늘어서 있다.

20년 전 이 거리는 빈 가게만 즐비했다. 삼면이 바다에 에워싸여 어업이 번성했던 사카이미나토지만 “대형슈퍼가 생기고 자가용족이 늘며 70년대부터 상점가가 쇠락했다”고 한 가게 주인은 말했다. 시는 문화계의 제안을 받아 이곳 출신 미즈키 작품의 캐릭터 청동상을 꾸민다. 애초 지역민을 붙잡겠다는 소박한 기획은 청동상이 훼손되거나 사라졌다는 얘기가 보도되며 전국적 유명세를 탔다. 국제공항이 있는 요나고에서 사카이미나토까지 '요괴 열차'가 오가고 각종 요괴 이벤트가 열리며 미즈키의 만화세계와 요괴연구 자료를 모은 기념관도 10년 전 생겨 지역 살리기에 가속도를 붙였다.¹⁴⁾

미즈키시게루로드가 있는 사카이미나토시는 마을 전체가 미즈키의 '요괴 소굴'이 되어 만화팬들을 맞이하고 있다. 기차역명도 미즈키 시게루의 만화 주인공 기타로 이름을 따서 개명하기도 했

14) 김영희, 「요괴마을 이야기」, 『한겨레』, 2013.8.21.

다. 폐어촌이었던 사카이미나토시 방문객은 1993년 2만 명에서 2010년 370만 명으로 시인구의 100배가 넘는다고 한다.

5. 지역 만화창·제작센터 조성 전략

1) 지역 만화창·제작센터의 필요성

현재 포털 포함 웹툰 플랫폼에 연재중인 작가 3000명~4000명으로 추산되며 지명도 높은 작가의 경우 2개 이상의 타이틀을 동시에 연재하기도 한다.

또한 계속 늘어나는 웹툰의 수요를 충족시키기 위해 신규 플랫폼들은 작가의 섭외·확보를 목적으로 한 공모전 신설과 각 대학 내 만화관련학과와 협약을 맺는 등 신인 웹툰 작가 발굴에 힘쓰고 있다. 그러나 다른 산업과 다르게 웹툰의 경우 1인 창작 시스템이 급속도로 정착되어 가고 있고, 어시스턴트나 문하생으로 실력을 갈고 닦기보다 곧바로 데뷔하고자하는 지망생의 숫자가 해가 갈수록 급증하고 있어 그 부작용도 속속 늘어나고 있다.

유료플랫폼을 중심으로 한 웹툰 기업들은 2015년 문체부 산하에 (사)한국웹툰산업협회를 설립하였고, 2016년 7월에는 미래창조과학부 산하에 (사)세계웹툰협회가 설립 인가를 받는 등 민간 활동이 확대되고 정부 각 부처의 관심 역시 크게 늘어나고 있다.

그러나 정식 데뷔를 하지 못해 작가가 되지 못한 작가지망생과 수도권 이외의 지역에서 웹툰업계에 진출하고자 하는 신생업체에게 필요한 지원 및 정보는 상대적으로 매우 부족한 실정이다. 또한 수도권을 중심으로 활동하는 작가들에게만 지원 사업이 유리하게 진행되고 있다는 불평은 지방의 작가들의 심리적 소외감으로 작용하고 있기도 하다. 특히 현장인력양성사업이나 창의인재동반사업과 신기술교육사업과 같은 교육사업들은 지방에 거주하는 작가는 거의 수혜를 받기 어렵다.

데뷔를 준비 중인 예비 작가들에게는 고향을 떠나 낯선 수도권으로 이주하게 되는 불편함도 지역 거주자의 필요성을 내재하고 있으며 지역 인재 유출 측면에서도 수도권 집중화는 바람직한 현상은 아니다. 현재 만화관련 대학은 일부를 제외하면 대부분 지역

에 자리해 있다.

<만화관련 대학 현황>¹⁵⁾

수도권		지방		
서울	세종대학교 만화애니메이션학	대전	목원대학교 만화·애니메이션과	
	인덕대학교 만화영상애니메이션과	세종	한국영상대학교 만화콘텐츠과	
	한국예술종합학교 애니메이션전공	충청	공주대학교 만화학부	
경기 도	경민대학교 디지털콘텐츠과		극동대학교 만화애니메이션 전공	
	중부대학교 만화애니메이션학과		남서울대학교 예술영상디자인학과	
	청강대학교 콘텐츠스쿨 만화창작		백석대학교 디자인영상학부	
				상명대학교 만화애니메이션학과
				세한대학교 만화애니메이션학과
				청주대학교 만화애니메이션학과
			광주	조선대학교 만화애니메이션학과
			전라	순천대학교 만화애니메이션학과
				예원대학교 만화게임영상학과
		대구	대구미래대학교 만화창작과	
		부산	부산대학교 애니메이션전공	

이처럼 대다수의 만화 웹툰 작가들이 지역에서 배출됨에도 불구하고 대부분의 작가지망생들이 서울, 부천을 비롯한 수도권으로 창작 거점을 옮기려고 한다. 이는 대부분의 관련 기관, 산업

15) 학과 명칭에 ‘만화’ 라는 표기가 되어 있거나 관련 학과라도 만화 전공교수가 있는 대학임.

체들이 수도권에 집중되어 있기 때문이다. 그러나 만화웹툰 창작의 속성상 굳이 수도권에 거점이 있을 필요는 없다. 더군다나 지속적으로 늘어나는 만화창·제작 수요, 출판·디지털 아카이브, 컨벤션, 웹툰 글로벌 사업을 수행할 공간이 지역에서도 요구되고 있다. 지역중심의 만화네트워크가 부족한 것이 현실화되고 있다.

많은 작가 지방생과 만화·애니메이션 작가들에게 창작공간의 의미는 그들이 살아 숨 쉬는 공간, 즉 생존의 문제와 희망의 장으로 결부되며 자신들의 창작예술품들이 생산되는 종합 공간이다. 또한 작가들의 다양한 체험과 창작 세계를 교류하는 소통의 장소로 존재해 왔으며, 젊은 많은 작가들의 다양한 창작활동을 위한 실험의 장소로써 작업의 기반을 다지고 연구하는 공간, 일반 대중과의 소통의 통로로써 그 기능을 하고 있다.¹⁶⁾

위의 표만 보더라도 지역에서도 충분히 이러한 창·제작 공간을 구축할 필요충분조건이 구비되어있다고 볼 수 있다.

2) 지역 창·제작센터 설립 전략

① 지역 도시재건, 기업 연계, 교류의 장으로서의 클러스터 조성

임학순은 한국만화영상진흥원의 설립에 즈음한 지역 만화클러스터 조성을 위한 전제조건으로 다음과 같은 내용을 제시하고 있다. 만화작가들이 청소년 및 기업의 만화교육활동, 정부지원사업, 도시이미지 재건 노력 등을 통해 지역에 대한 활발한 활동이 요구된다. 이에 상응하여 지방정부의 경우 만화가들의 활동을 지원할 수 있는 체계를 구축하고, 지역 활성화를 위해 잠재적인 수요자인 지역 시민의 구매의지가 높은 부문에서는 지역기업과 함께 만화를 활용한 상품개발에 노력할 것을 주문한다. 만화의 가치를 확산시킬 수 있는 교류의 장이 필요하다.

이는 시민주도형 온라인/오프라인 등 다양한 커뮤니티 활동을 통해 구축 가능할 것이며, 지방정부와 한국만화영상진흥원, 지역 만화가가 함께 만화교육, 만화인프라 등의 여건의 조성에 노력하

16) 유성하, 앞의 글, p77

여야 한다.¹⁷⁾

만화창·제작센터의 작가 입주, 작업 공간은 지역의 만화클러스터 조성의 출발점 역할을 한다. 부천시의 경우 매우 성공적인 선례를 보여주고 있다. 부천시의 만화산업 전략은 만화창작집단과 기업들을 부천지역으로 유입하게 하는데 긍정적으로 작용한 측면이 있다. 만화창작집단은 1999년부터 입주하기 시작하였는데, 1999년에 8팀이던 것이 2013년 현재 71개팀으로 확대되었다. 창작집단의 인력은 1999년에 14명에서 2013년에는 278명으로 지속, 확대되었다. 특히 2010년에 한국만화영상진흥원의 설립으로 새로운 입주공간이 확대되면서 만화창작인력 또한 대폭 확대되었다.¹⁸⁾

② 민관 협력의 거버넌스 형태로 구축

기존에 건립, 운영되고 있는 만화 클러스터의 경우 작가 화실, 입주 공간 등 제작 시설로서는 긍정적인 평가를 받고 있지만 지역 내에서의 역할에 대해서는 회의적인 시각도 존재한다. 만화창작인력들은 만화클러스터가 창작 공간 및 시설 확보, 지식정보 교류, 관계 형성 측면에서 긍정적으로 작용하고 있다고 평가한 반면에 기업, 타 산업, 지역사회와의 소통과 협력 측면에서는 미흡한 것으로 평가하였다.¹⁹⁾

만화 창·제작센터가 성공적으로 설립 운영되기 위해서는 지역의 경제 활성화, 문화 창달에 일정 부분 기여하는 것을 전제조건으로 삼아야 할 것이다. 단순히 지역 출신의 작가들에게 작업 공간을 제공한다는 차원을 넘어 지역 경제와 문화 활성화를 위한 네트워크 구축이 필요하다. 그러나 이러한 조건을 충족하기 위해서는 관주도의 설립보다는 민간과 협력하는 거버넌스 구축이 선행되어야 한다.

17) 임학순, 이상민, 채경진, 「지역의 만화 거버넌스 실증분석」, 『디지털정책 연구』, 4호(2013. 12) p 447~448

18) 임학순, 「만화클러스터에 대한 만화창작인력의 인식연구」, 『만화애니메이션연구』, 36호(2014) p 595

19) 임학순, 앞의 글, P 611

문화콘텐츠와 같이 전문성이 필요한 영역에서의 지자체 주도의 정책은 정책의 효율성 및 효과성 측면에서 한계가 나타날 여지가 높다. 따라서 현대행정에서 요구되는 공동의 서비스 공급체계를 위한 거버넌스 차원에서 협력체계가 구축되어야 한다.²⁰⁾

미즈키 시게루로드는 지역의 관광 인프라와 작가가 어떻게 결합해야할지는 분명하게 보여주고 있다.

방문객 ‘숫자’ 보다 인상적인 건 거리 정착 과정에서 보인 민간의 자발성과 이를 극대화시킨 방식이다. 고향의 쇠락을 안타까워한 미즈키는 청동상의 저작권료를 받지 않았으며 몇 해 전에는 거액을 기부했다. 23점으로 출발한 청동상은 일반인들 모금에 힘입어 153점까지 늘었다. 상급 지자체인 돗토리현은 이 붐을 이어 받아 2년 전 아예 ‘만화왕국 돗토리’ 를 현 슬로건으로 내걸었다.²¹⁾

따라서 만화창·제작센터는 지역 도시재건이라는 큰 기조아래 작가입주, 기업 연계, 교류의 장으로서의 클러스터 조성이라는 대명제를 민관협력의 거버넌스 형태로 풀어가는 것이 올바른 방향이라고 할 수 있겠다.

③ 레지던스 형태의 창작스튜디오 지향

작가들을 위한 창작 스튜디오는 주로 미술 분야에서 발달해 왔다.

현재 국내 창작스튜디오는 국가나 지방자치단체가 예산을 지원하여 건립·운영하고 있는 국립창작스튜디오와 민간 재단 및 기업이 운영하는 사립창작스튜디오의 경우, 그리고 개인이나 작가들이 폐교를 임대하거나 매입하여 운영하는 창작촌의 경우로 크게 구분된다.²²⁾

만화의 경우는 서두에서 살펴본 바와 같이 한국만화영상진흥원과 서울애니메이션센터, 부산콘텐츠코리아랩, 대전만화웹툰창작

20) 임학순, 이상민, 채경진. 앞의 글. p 443

21) 김영희. 위의 글

22) 유성하, 앞의 글, p69

센터 와 같은 지방자치단체를 중심으로 설립 운영되어 왔다.

창작스튜디오는 작가들을 단순히 지역내에 유치하는 것에 머무는 것이 아니라 지역산 콘텐츠의 제작이라는 측면에서 만화의 입지를 강화시켜주기도 한다. 영화, 드라마, 게임과 같은 대자본이 투입되는 콘텐츠를 지역에서 제작하기는 쉽지 않지만 웹툰등 만화장르 분야의 경우 지역에서의 제작이 어렵지 않다. 그리고 그 출발은 창작스튜디오가 되어야한다. 또한 대부분의 작가들이 밤샘작업 등을 많이 하기 때문에 거주지를 아울러 제공하는 레지던스 형태가 되는 것이 바람직하다. 최관호는 이에 대해 미술계의 성공적인 사례를 들어 다음과 같이 제시 한 바 있다.

1995년 처음으로 창작스튜디오가 도입된 이래 10수년 간 각 창작스튜디오에서 배출된 작가들이 국내외에서 활발한 창작활동과 실험적인 작업을 보이고 있는 것을 감안했을 때 창작스튜디오와 레지던스 프로그램은 장기적으로 보면 한국이 문화강대국으로써 국가 경쟁력을 갖추 수 있는 문화콘텐츠 중의 하나임을 제시해 준다.²³⁾

나아가 작가들의 창작스튜디오, 레지던스 공간은 단순한 작품 제작을 위한 공방의 역할에만 머무는 것은 아니다. 또한 공간 지원에만 그치지 않고 공익적 작품(상품) 제작공간으로서도 기능해야한다. 유성하는 이에 대해 다음과 같이 제안하고 있다.

국내 만화·애니메이션 작가들의 창작지원 프로그램 및 공간 조성의 필요성이 대두되는 이 시점에서 한국 실정에 맞는 다양한 프로그램의 개발과 이에 맞는 지원정책이 절실히 요구된다. 국내 창작 만화·애니메이션은 해외에 비해 짧은 역사를 가졌을 지라도 효율적이고 비약적인 발전을 이룩해 냈다. 이러한 콘텐츠에 안정적이고 다양한 지원이 이루어진다면 국내의 만화·애니메이션은 세계적인 경쟁력을 확보할 수 있을 것이다. 그리고 단순한 창작지원만을 위한 지원을 넘어 독립적인 창작 만화·애니메이션이 안정적으로 상영되며 상품화 될 수 있는 공간까지 확보된다면

23) 최관호, 「한국미술창작스튜디오의 현장성과 활성화」, 『홍익대학교 미술대학원 석사학위논문』(2006.12) p 46

단기적인 상업적 이익을 초월하는 공익적 효과를 거둘 수 있을 것이다.²⁴⁾

이를 위해서는 단순한 공간 제공을 넘어 다양한 작품과 작품으로 인해 파생될 수 있는 상품 제작 지원 프로그램도 병행한다면 시너지 효과를 거둘 수 있을 것으로 예측된다.

⑤ 도서관, 전시장, 교육장, 박물관 기능 결합한 만화 복합 문화공간 조성

만화창·제작센터에 함께 조성해야할 공간은 시민들이 편하게 찾아 올 수 있는 도서관, 전시장, 교육장 등을 갖춘 만화, 웹툰 복합 문화공간이다. 일반적으로 제시되는 공간은 대체로 만화도서관, 학생 체험교실, 시민 대상 일반 특강, 만화작품 전시회 등이다. 그러나 ‘다른 지역에서 만드니 우리도 만든다’는 식의 형식적 접근이 아니라 각 지역마다의 차별화와 지향점을 명확히 하는 것이 무엇보다도 중요하다.

분명한 사실은 진정한 브랜드적 가치를 보장하는 것은 만화박물관이라는 시설이 아니라, 그것의 활동에 따른 내적 완성도라는 것이다. 박물관 본연의 활동과 전문성, 이를 바탕으로 한 주민의 박물관 문화에 대한 수용과 향유, 나아가 한국만화의 경쟁력 확보와 이를 통한 문화산업 육성과 긴밀한 협조 내지는 연관관계를 형성하는 것이다.²⁵⁾

박신의는 만화관련 이러한 공간들이 경제적 논리, 산업적 효과 증대에만 치중될 수 있는 점을 경계하고 있다.

예산 등의 여건의 문제보다는 인식의 문제를 더 큰 것으로 말하고 싶다. 전문 인력의 구조적 한계는 무엇보다도 부천시 만화박물관에 대한 인식에 기인하는 것이다. 다시 말하면 만화박물관을 박물관 본연의 활동과 만화라는 장르적 특성을 고려하여 궁극적으로 만화박물관이 창작 진흥의 선진기로서 의미 갖지 않은 채, 만화산업의 효과만을 고려하는 수준이라는 것이다. 그

24) 유성하, 앞의 글, p77

25) 박신의, 앞의 글, p 16-17

나마도 ‘체험과 즐거움을 선사하는’ 관람객 중심의 전시회와 만화도시를 브랜드화하기 위한 대외용 존재 가치가 산업적 효과의 전부가 아닌가 싶다.²⁶⁾

만화창·제작센터를 설립하고자할 때 가장 먼저 맞닥뜨릴 수 있는 난관은 지역 경제에 얼마나 기여하는가라는 관 중심의 사고 방식이다. 구도심 활성화나 재건 차원에서 만화를 활용하자는 방식이 가장 일반적으로 차용된다. 물론 대중 친화력이 뛰어난 만화가 죽어가는 도심에 활력을 불어 넣을 수 있는 저비용 고효율의 장르라고는 하지만 산업적 효과에만 치중하지 않는 지역별 특성을 적절히 반영한 입체적인 접근법이 필요하다.

Ⅲ. 결론 : 지역별 특성화 전략

한국 만화는 100년의 역사를 지나면서 웹툰이라는 장르를 발명하면서 사상 초유의 호황을 맞고 있다.

정부의 정책적 지원을 비롯하여 독자의 증가와 그에 따른 만화 산업 전반의 발전이 어우러져 새로운 만화한류가 시작되고 있는 시점이다. 문화콘텐츠 분야의 뿌리산업으로서의 역할을 차지하고 있는 만화 웹툰은 지역 중심의 자발적 육성으로 제 2의 도약기를 준비중에 있다. 지역에서 창작하기에 가장 저렴한 비용으로 고부가가치를 생산할 수 있는 만화는 지역균형 발전과 분권화를 이룰 수 있는 최적의 콘텐츠라고 봐도 무방하다.

그러나 각 지역마다 별다른 특색 없이 중복, 반복되는 방식의 만화창제작센터의 설립의 예산과 인력의 낭비를 초래할 수 있다. 지금까지 살펴본 전략과 대안을 바탕으로 각 지역별 특성화된 방안을 제시하자면 다음과 같다.

① 부산 : 웹툰 중심의 해외 진출 전진기지의 역할

부산은 서울에 이어 우리나라에서 두 번째로 큰 도시이다. 현

26) 박신의, 앞의 글, p 20

재 활동 중인 만화, 웹툰 작가들도 다른 지방에 비해 많다. <글로벌 웹툰쇼>를 2016년 10월 개최할 정도로 인적, 물적 인프라도 잘 갖추어져 있다. 부산은 세계 최대의 만화강국 일본과 가깝고 항구와 항공 시설이 잘 갖추어져 있기 때문에 글로벌에 방점을 둔 창·제작센터로의 발전이 다른 지역에 비해 용이하다고 볼 수 있다. 또한 아시아 최대 영화제인 부산영화제와 연계한 영화 원작의 만화 웹툰 발굴 제작 관련 사업도 접목하는 것이 필요하다.

② 대전 : 지방생 인큐베이팅과 드라마를 접목한 만화, 웹툰 개발

대전은 충청권에 가장 많은 관련 대학이 있고 대전아마추어만화페스티벌과 같은 자생적인 아마추어 만화축제가 발달해 있으므로 지방생과 학생을 대상으로 한 인큐베이팅에 중점을 두는 것이 바람직하다. 또한 2017년에 HD드라마센터 개관을 앞두고 있어 드라마 원작의 만화웹툰을 발굴하는 사업도 병행하는 것이 우선 순위일 것이다. 과학의 도시를 표방하고 있는 만큼 디지털 제작 기술과 디바이스를 개발하는 것도 대전이 중심이 되면 시너지가 있을 것으로 보인다.

③ 전남 : 관광과 휴양, 아시아문화의 전당, 지역출신 작가 적극 활용

전남은 순천이 가장 적극적으로 만화창제작센터 설립에 앞장서고 있다. 순천은 인근의 여수와 광양 등이 어지간한 광역시급으로 묶여 있으므로 기초자치단체지만 광역시급에 버금가는 지역이라 할 수 있다. 특히 전남지역은 허영만, 이희재, 양영순, 윤태호 등 유명작가를 많이 배출한 지역이라 인적 인프라를 충분히 활용하는 방안을 적극 모색할 필요가 있다. 또한 순천만, 여수 등 천혜의 관광자원을 보유하고 있으므로 관광분야와 협업하고 작가, 학생, 독자들이 휴양을 겸한 워크숍, 세미나 프로그램을 개발하면 효과적일 것으로 보인다. 인근의 광주에 아시아문화의 전당이 대규모로 건립되어 있는 만큼 글로벌 비즈니스, 학술대회와 같은 프로그램을 유치하는 것도 다른 지역과 차별화되는 전남

만의 고유한 전략으로 삼을 수 있다.

④ 경북 : 원천 이야기, 스토리텔링 중심의 만화, 웹툰의 발굴

경북은 다른 지역에 비해 만화, 웹툰에 대한 인프라는 부족하다. 스토리텔링의 원천이 되는 다양한 민담, 설화 이야기는 가장 많이 발굴되어 있는 곳이다. 역사인물, 독립지사, 한국전쟁 당시 가장 치열했던 낙동강 전투, 독도 등 소재도 풍부한 편이다. 이러한 원천 스토리텔링을 기반으로 한 만화, 웹툰 창·제작센터를 건립하는 것이 가장 현실적인 방법이 될 수 있다. 후보지로 거론되는 경산은 대학이 많이 밀집되고 대구와도 가까워 젊은층을 위한 만화웹툰 창·제작센터로 기능하는 것도 고려해 볼만하다. 대학 과정의 만화교육이 약한 만큼 웹툰작가양성과정과 같은 작가 전문교육을 접목하는 것도 좋은 방안이 될 수 있다.

이제 폭발적으로 늘어나는 만화 웹툰의 사회적 수요에 맞는 체계적인 작가 육성 및 보호는 필요 충분 조건을 갖추었다고 볼 수 있다. 각 지역의 특성에 맞는 만화콘텐츠 개발로 무공해 지역특화산업으로 성장 가능성은 충분히 잠재되어 있다. 지역의 관광, 문화, 예술산업과 연계하고 그에 따른 경제 파급효과와 함께 일자리 창출도 기대할 수 있으며, 시민참여 등으로 수도권과의 문화적 격차를 해소하는 혜택을 누릴 수 있는 공간이 만화창제작센터다.

부천과 서울을 중심으로 한 수도권과의 네트워크는 어떻게 풀어갈 것인가가 과제로 남는다. 컨트롤타워로서의 기능을 주문하는 것이 가장 바람직하지만 그렇기 위해서는 선결과제가 많다. 체계적인 후속 연구를 통해 획기적인 연계 방안이 도출 될 수 있기를 기대해 본다.

참고문헌

- 김영희, 「요괴마을 이야기」, 『한겨레』, 2013.8.21.
- 박신의, 「만화 창작 진흥을 위한 부천시 한국만화박물관의 역할 모델 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2008, p 16~25
- 유성하, 「만화·애니메이션분야의 창작지원을 위한 레지던스 프로그램에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 23호(2011), p 69~78
- 이영희, 「만화강국 일본의 힘 ‘교토 국제만화박물관’」, 『중앙일보』, 2009.9.30.
- 임학순, 「만화클러스터에 대한 만화창작인력의 인식연구」, 『만화애니메이션연구』, 36호(2014) p 595~611
- 임학순, 『만화축제의 도시 활성화 가치 인식에 관한 연구 : BICOF 사례를 중심으로 만화애니메이션연구』, 24호(2011), p21~613
- 임학순, 이상민, 채경진, 「지역의 만화 거버넌스 실증분석」, 『디지털정책연구』, 4호(2013. 12) p 443~448
- 전남정보문화산업진흥원, 「글로벌만화 웹툰창제작센터 구축을 위한 연구」, 2016.6, p2
- 정춘옥, 「‘서울애니메이션센터’ 2018년 새단장 남산 애니타운 조성」, 『파이낸셜데일리』, 2015.10.30.
- 최관호 한국미술창작스튜디오의 현장성과 활성화, 홍익대학교 미술대학원 석사학위논문(2006.12) p 46
- 한국지방행정연구원, 「지방문화산업 육성 방안 - 문화산업지구를 중심으로」, 『한국문화관광정책연구원』, 2000
- 한상정, 「전통과 원칙의 향기 : 프랑스 국립만화박물관(Le musée de la bande dessinée)」, 『디지털만화규장각』, 2012.1.2.

ABSTRACT

A Study on Construction of Region-Based Cartoon Creation & Production Center

Lee, Jin-hee · Kim, Byoung-Soo

This thesis aims to research ways for the regional balanced development of cartoon creation & production environment being centered in metropolitan area in Korean cartoon industry which has rapidly changed since 2013. As a cartoon can not only be produced with relative lower production cost comparing to those of other cultural contents industries, but also can be produced only if the minimal requirements for cartoon production is prepared, so the cartoon is a field that the decentralization can be accomplished very easily.

Currently, most cartoon-relevant companies and cartoon promotion institutions are located in Seoul an Bucheon, etc. However, cartoon artists live nationwide, and even cartoon artists producing their works abroad are reached to a significant number. In some regions like Daejeon, Busan, Suncheon and Gyeongbuk (Gyeongsangbuk-do), there have been appeared full-scale movement to construct regional cartoon creation & production centers since 2015.

This thesis aimed to investigate each region's movement to construct cartoon creation & production center with oversea cases, and to check how such movement could be balanced and harmonized with each region's unique features. First of all, this thesis analyzed the status quo of government's policy nurturing the cartoon industry. Korean government's cartoon-promotion policy around the axis of the Cartoon Industry's Mid.Long-Term Development Plan has been developed around the Korea Creative Content Agency and the Korea Manwha(cartoon) Contents Agency in Bucheon, but as the webtoon industry has rapidly grown up, the necessity for building a cartoon promotion institution in each region has been raised since 2015. With the establishment of 4th Cartoon Industry Mid.Long-Term Development Plan to be executed from 2019, it seems that full-scaled support framework for cartoon regional balanced development should be occupied.

For the case of foreign countries, cartoon promotion institutions

and relevant events have been developed around regions from early times like San-Diego, USA(Comicon), Angouleme, France(National Image Center), Kyoto (Cartoon Museum), Sakaiminato(Misuki Sigeru Road), Japan gave a lot of implications.

In the section of conclusion, this study aimed to suggest the importance of and necessity for establishing a cartoon creation & production center in each region appropriately for the region's identity and characteristics with specific plans.

Based on that, this thesis aimed to suggest a vision for cartoon & webtoon industry that regional creation & production system can be settled almost only in the cultural contents industry.

Key Words : Cartoon, Webtoon, Cartoon Industry, Cartoon Promotion Policy, Cartoon Regional Balanced Development, Cartoon Promotion Center, Cartoon Creation & Production Center

이진희

순천대학교 만화애니메이션과 교수

전라남도 순천시 중앙로 255 순천대학교 인문예술관(E8관)504호

Tel : 061-750-5235

jphone@hanmail.net

김병수

목원대학교 만화애니메이션과 교수

대전시 서구 도안북로88 목원대학교 캠퍼스타운 만화애니메이션과 322호

Tel : 042-829-7989

gagcomic@hanmail.net

논문투고일 : 2016.11.01.

심사종료일 : 2016.11.29.

게재확정일 : 2016.11.29.