

# 웹툰의 IP 확장 사례와 그 흐름

---

청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨  
문아름

# 0. Contents IP

---



# 0. Contents IP

---

- ✓ 콘텐츠의 구성 요소가 지적재산권이 될 수 있다는 시각
  - ✓ 확장 가능성이 높은 원천 콘텐츠의 기획

연재 그 다음을 생각하는 IP  
다른 매체가 지향하는 바와 웹툰의 특성

# 1. 글로벌 OTT 서비스

# 1. 글로벌 OTT 서비스

2021년 한 해 한국 콘텐츠에만 5500억원 규모 투자  
지난 5년간 한국산 콘텐츠에 누적 7700억원 투자  
5년 누적 투자액의 70%에 달하는 금액을 한 해동안  
쏟아붓는 공격적 투자

“한국 콘텐츠에 대한 믿음은 확고하다, 장르와 포맷  
을 불문해 한국의 스토리텔러들에게 지속적으로 투자  
하고 협업할 것”

테드 사라도스 (넷플릭스 CEO 겸 콘텐츠 책임자)

2021.03.15 아주경제 발췌

넷플릭스 시대의 글쓰기와 기존의 드라마 글쓰기의  
차이점은 에피소드식 캐릭터 변화, 연속 방송을 위한  
‘긴 내러티브’, 협업

패멀라 더글라스(서던 캘리포니아 대학 교수, <스타 트랙> 드라마 시리즈의  
작가)

연재형 만화에서는 이미 익숙한 스토리텔링

# 1. 글로벌 OTT 서비스



#크리처물  
#공포 #액션  
#스릴러



#로맨스  
#SF



#판타지  
#초능력  
#히어로



#군대  
#스릴러

장르물  
시각적 효과

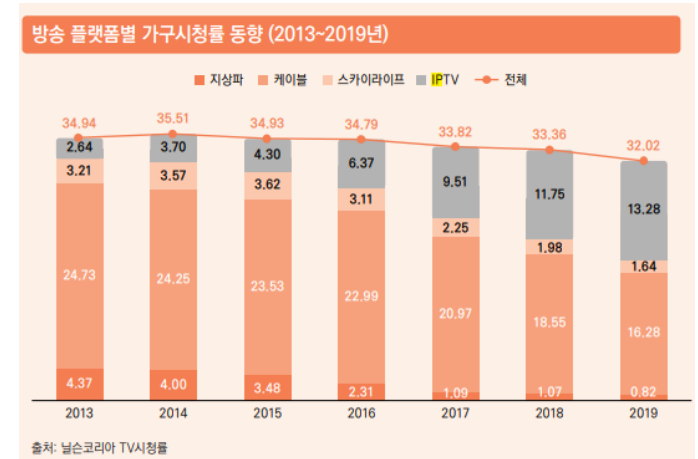
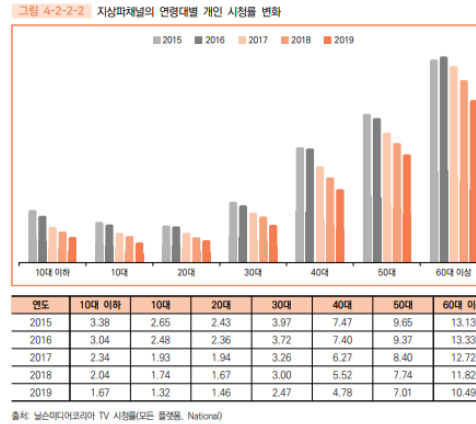
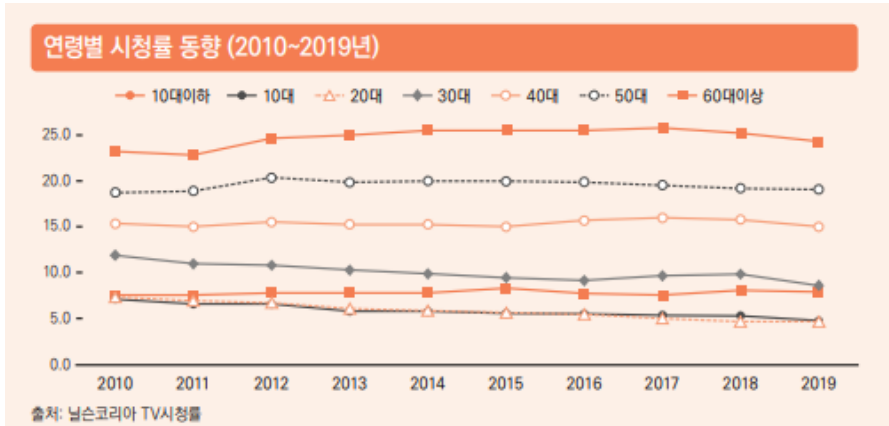
팬덤  
검증된 서사

처음 보는 (?) 어디까지 (!)

## 2. 방송 드라마

---

# 2. 방송 드라마



출처: 한국콘텐츠진흥원, 2020 방송영상 산업백서

10대와 20대 스마트폰 이용빈도는 각각 96.0%,  
 96.9% TV 이용 빈도는 44.9%, 48.6%  
 연령 무관 개인 시청률은 하강  
 50대 이상 시청층  
 IP TV 이용 2.84%에서 13.28%로 증가



- 타깃층이 명확한 드라마의 필요
- 장르물 강세 (〈비밀의 숲〉, 〈괴물〉, 〈시그널〉)
  - 그럼에도 로맨스는 버릴 수 없다
    - 젊은 시청층의 유입



## 2. 방송 드라마



타깃층이 명확한 로맨스  
만화의 상상력을 펼치는 애니메이션

# 3. 애니메이션

---

# 3. 애니메이션

표 2-1-1 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위: 백만 원, %)

구분	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	비중	전년 대비 증감률	연평균 증감률
출판	20,509,764	20,765,878	20,755,334	20,953,772	21,341,176	16.8	1.8	1.0
만화	919,408	976,257	1,082,228	1,178,613	1,337,248	1.1	13.5	9.8
음악	4,975,196	5,308,240	5,804,307	6,097,913	6,811,818	5.4	11.7	8.2
영화	5,112,219	5,256,081	5,494,670	5,889,832	6,432,393	5.1	9.2	5.9
게임	10,722,284	10,894,508	13,142,272	14,290,224	15,575,034	12.3	9.0	9.8
애니메이션	610,175	676,960	665,462	629,257	640,580	0.5	1.8	1.2
방송	16,462,982	17,331,138	18,043,595	19,762,210	20,843,012	16.4	5.5	6.1
광고 <sup>32)</sup>	14,439,925	15,795,229	16,413,340	17,211,863	18,133,845	14.3	5.4	5.9
캐릭터	10,080,701	11,066,197	11,922,329	12,207,043	12,566,885	9.9	2.9	5.7
지식정보	12,342,103	13,462,258	15,041,370	16,290,992	17,669,282	13.9	8.5	9.4
콘텐츠솔루션	4,311,563	4,583,549	4,851,561	5,094,916	5,360,990	4.2	5.2	5.6
합계	100,486,320	106,116,295	113,216,468	119,606,635	126,712,264	100.0	5.9	6.0

출처: 문화체육관광부(2021), <2020 콘텐츠산업조사>

출처: 한국콘텐츠진흥원, 2020 콘텐츠 산업백서

2019년 일본 애니메이션 해외시장 연간 매출 10조원 첫 돌파 (6년째 사상 최고치 경신) (전체 매출 23조원)  
 비디오 패키지와 온라인 부문 매출 규모 역전

출처: 2019.12. 연합뉴스

2019년 전년 대비 1.8% 증가, 2017-2019년 1.9% 감소  
 : 해외 극장용 애니메이션 흥행  
 : 할리우드 애니메이션의 흥행이 한국 애니메이션 산업 매출액 상승에 일부 기여

유아용 아동용 애니메이션 => 실감형 콘텐츠

성인, 청소년 타깃 애니메이션

### 3. 애니메이션



#액션 #판타지 #영웅

〈노블레스〉 일본 애니메이션 회사 프로덕션 IG 제작  
미국 콘텐츠 전문 기업 크런치 롤 글로벌 투자/유통 전담  
〈신의 탑〉 일본 Telecom Animation Film 제작  
미국 콘텐츠 전문 기업 크런치 롤 글로벌 투자/유통 전담  
〈갓 오브하이स्कूल〉 MAPPA 제작  
미국 콘텐츠 전문 기업 크런치 롤 글로벌 투자/유통 전담  
국내: 네이버 시리즈온

성인, 청소년 타깃 애니메이션  
해외 시장  
온라인 플랫폼



### 3. 애니메이션



#### #BL

- 충성도가 높은 사용자
- 유료결제율
- 웹툰-애니-DVD세트-출판-설정집
- 애니메이션 DVD 알라딘 종합 베스트셀러 1위

2019년 8월 텐센트 동영상 플랫폼 방영  
방영 2주만에 동영상 조회수 10억 건 돌파  
드라마 OST 매출액 약 25억원 돌파  
중국 웹소설 원작, 애니메이션 방영



## 4. NEXT

---

- ✓ 콘텐츠의 구성 요소가 지적재산권이 될 수 있다는 시각
  - ✓ 확장 가능성이 높은 원천 콘텐츠의 기획

NEXT

‘다시 쓰기’가 아닌 ‘덧붙여 쓰기’

## 4. NEXT

---

### 트랜스미디어 스토리텔링

1991년 문화연구가 마사 কিন더가

‘한 작품의 캐릭터가 여러 플랫폼에 걸쳐 나타나는 현상’을 서술하기 위해 최초로 등장

### 안드레아 필립스의 트랜스미디어 스토리텔링 요건

다매체

단일하고 통일된 스토리와 사용자 경험

매체 간 불필요한 반복 방지



각색  
‘다시 쓰기’

트랜스미디어 스토리텔링  
‘덧붙여 쓰기’

## 4. NEXT

네이버웹툰이 글로벌 IP 기업과 협업하는 슈퍼캐스팅

슈퍼캐스팅 : 세계 시장에서 충성도 높은 이용자층을 가지고 있는 엔터테인먼트 기업들의 IP를 웹툰이나 웹소설 오리지널 콘텐츠로 제작해 선보이는 프로젝트

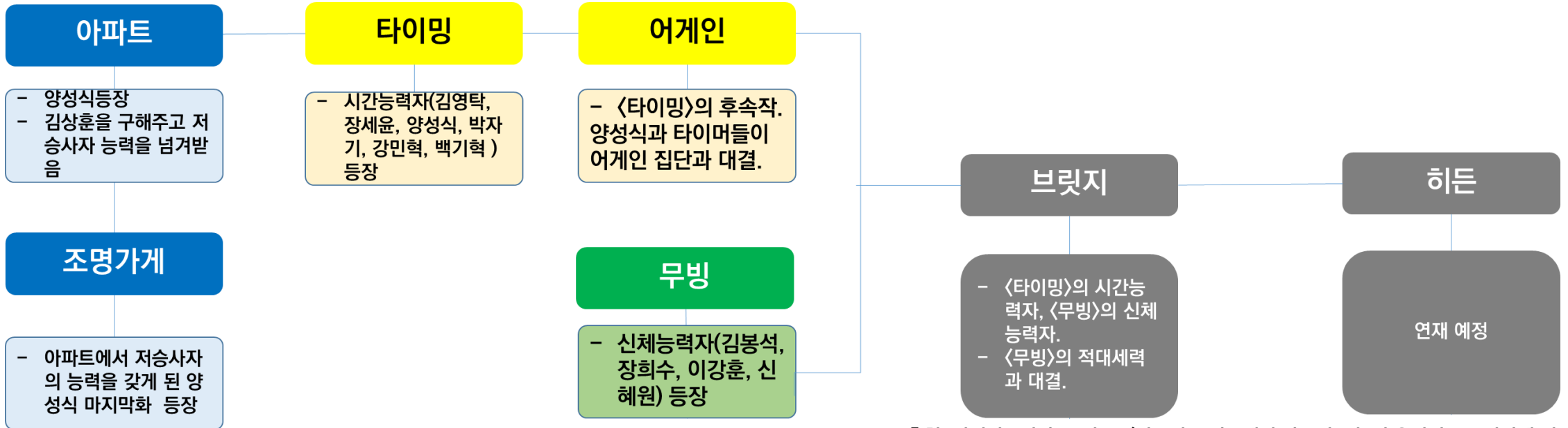
배트맨: 웨인 패밀리 어드벤처

네이버웹툰에서 최초 공개





# 4. NEXT



출처: 디지털규장각, 문아름, <디즈니 플러스에서 강풀의 초능력 유니버스를 만나게 될까?>

콘텐츠 제작사인 스튜디오앤뉴, '무빙' 드라마 제작

총 500억원의 제작비 (넷플릭스 킹덤 200억원, 스위트홈 300억원)

스튜디오앤뉴, 디즈니플러스와 장기 콘텐츠 공급 계약