

제 45회 SPRI 포럼 실감(實感)토크 : VR·AR 현 주소와 미래

# VR웹툰의 역할과 실감만화 기술의 발전 방향

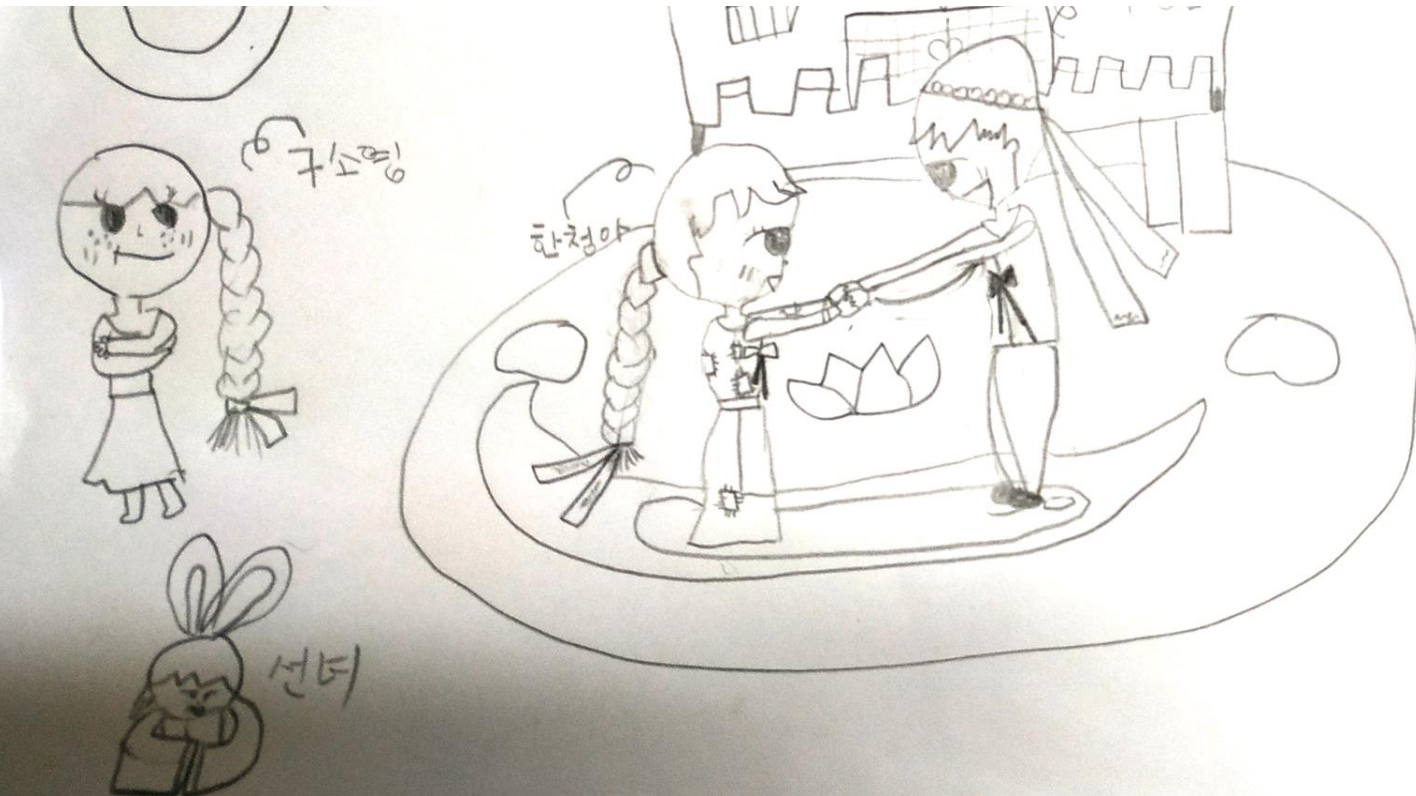


코믹스브이 양병석 대표

2019. 08. 27

# 만화(Comic) 미디어의 특징

- 누구나 제작이 가능하며 대중과 호응하는 미디어
- 이미지 위주의 강한 전달력



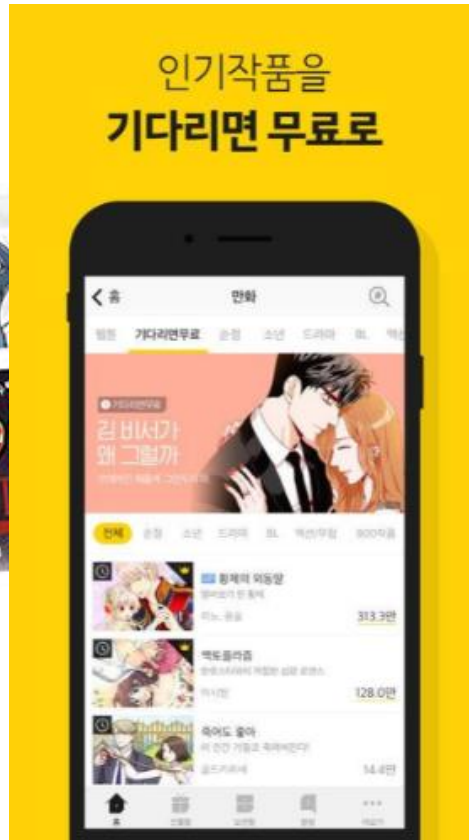
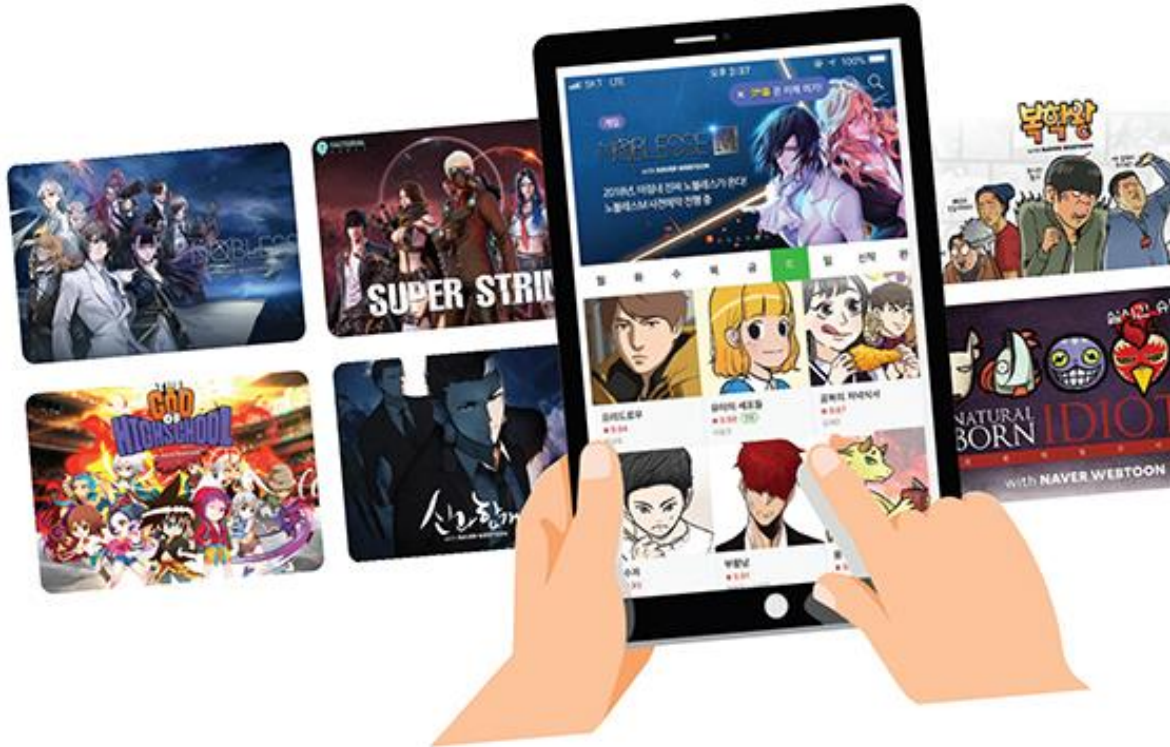
# 인터넷과 만난 만화

- 인터넷 UGC와 SNS에 강력
- 모바일 인터넷에서 강한 폭발력



# 한국 디지털 만화(웹툰)의 성공

- 모바일에 최적화된 포맷, 글로벌 모바일 인터넷 성장
- 디지털과 스낵컬처에 적합한 정교화된 비즈니스 모델
- 신선한 소재로 ip비즈니스 활성화



# 글로벌 디지털 만화시장의 고민

- 단행본/잡지 페이지 만화 위주로 불법 복제에 민감함
- 대중과의 호흡이 중요한 만큼, 국가별 문화 차이

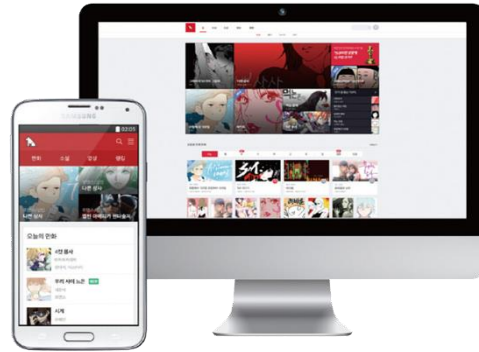


# 실감미디어에서의 디지털 만화(웹툰)은?



## PC웹툰

마우스 휠 스크롤  
주간 연재 정착  
광고 비즈니스 모델  
생활툰



## 모바일웹툰

터치 스크롤  
미리보기  
유료 구매 모델  
성인웹툰



## VR웹툰

?

# 실감미디어 성공 가능성의 선행지표

- 암흑 시장이 보장하는 성공 공식, 3D TV는 이런 적 없습니다.

빅파일을 보다 편리하고 재미있게 이용하세요!  
빅파일 로그인 | 간편 회원가입 500P 지급

영화 드라마 동영상 애니 만화 음악 게임 유틸 교육 기타 요청자료 성인 웹툰 B방송 TOP100 더보기 ▾ VR 전용관

지금 동영상 다운로드 인기TOP10  
22:00 기준 + 더보기

### 동영상

전체 고화질 예능 직 스포츠 e-스포츠 다큐멘터리 가족/유아 기타 +19

채널가이드 열기 | 자료요청 | 받은자료 | 자료 올리기

선택다운 | 찜하기 | 20개씩 >

| 번호       | 제목                       | 용량      | 분류 | 아이디   |
|----------|--------------------------|---------|----|-------|
| 23926163 | 시노자키 아이의 ASMR Part.2     | 146.2MB | VR | 프리미엄존 |
| 23926189 | 시노자키 아이의 ASMR Part.3     | 144.6MB | VR | 프리미엄존 |
| 23907599 | 시노자키 아이의 ASMR Part.1 (3) | 146.1MB | VR | 프리미엄존 |
| 23828008 | 물장구치기 Part.3             | 163.5MB | VR | 프리미엄존 |
| 23639649 | 물장구치기 Part.2 (1)         | 154.5MB | VR | 프리미엄존 |

# 실감미디어에서 VR웹툰의 가능성

- 불법 복제에 강인함
- 글로벌 스토어 규모가 작아 시작부터 글로벌
- 상업만화, 학습만화, 예술만화 모두의 가능성
- 낮은 제작 비용, 풍부한 기존 콘텐츠의 낮은 전환 비용
- 정체된 한국 만화/웹툰 기업들의 새로운 활로
- 5G이슈는 한국에서 시작해서 글로벌로..

U플러스, VR웹툰(스튜디오호랑)

등장인물 1인칭  
VR 웹툰



# 실감미디어에서 VR웹툰의 역할과 종류

## 실감미디어 플랫폼 고객 유인, 새로운 독립 시장으로서의 VR웹툰

| 분류       | 3D만화/인터랙티브웹툰                | 신규 VR웹툰                   |                    | 스크롤 웹툰 전환        | 출판만화 |
|----------|-----------------------------|---------------------------|--------------------|------------------|------|
| 역할       | 마케팅 (현재 이동사)                |                           | 지속적 소비와 매출 (만화 산업) |                  |      |
| VR       | 조의영역 - 덱스터<br>봉천동 귀신 - 스피어툰 | 유명작가 VR웹툰                 | 연재 VR웹툰            | 기존 유명 출판만화       |      |
| 고객       | 만화시장 외 고객 유인                | 만화시장 고객 유인                | 주요 타겟 (매출) 고객      | 기존 출판 만화 고객      |      |
| 기존 시장 예시 | (네이버 웹툰x하일권) 마주쳤다           | (레진코믹스) 마사토끼<br>(저스툰) 윤태호 | 일반 웹툰 전체           | e북, 웹툰앱 소비, 불법유통 |      |

코믹스브이

<VR플랫폼에서 VR만화의 역할과 특성, 코믹스브이의 위치>

# 새로운 독립 시장을 목표하는 코믹스브이

360이미지 이용한  
누구나 접근 쉬운  
창작/감상 웹플랫폼

VR뿐만 아니라  
모바일/PC 지원  
시장 이관 및 확장

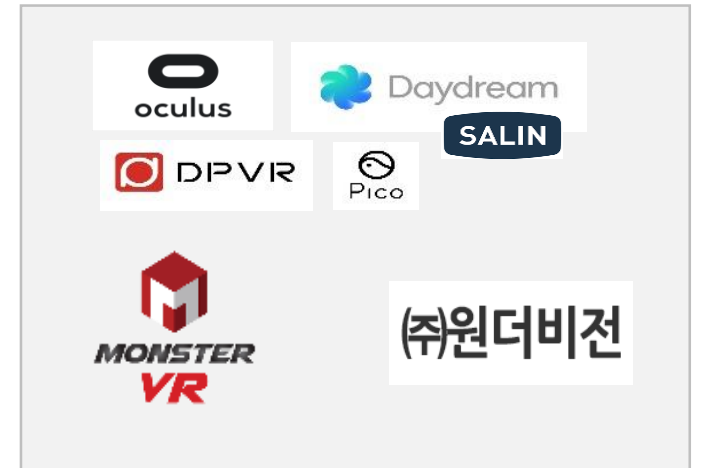
제작, 유통, 판매처  
글로벌 SCM구축  
새로운 VR웹툰 제작



<VR웹툰 만들기 기능>



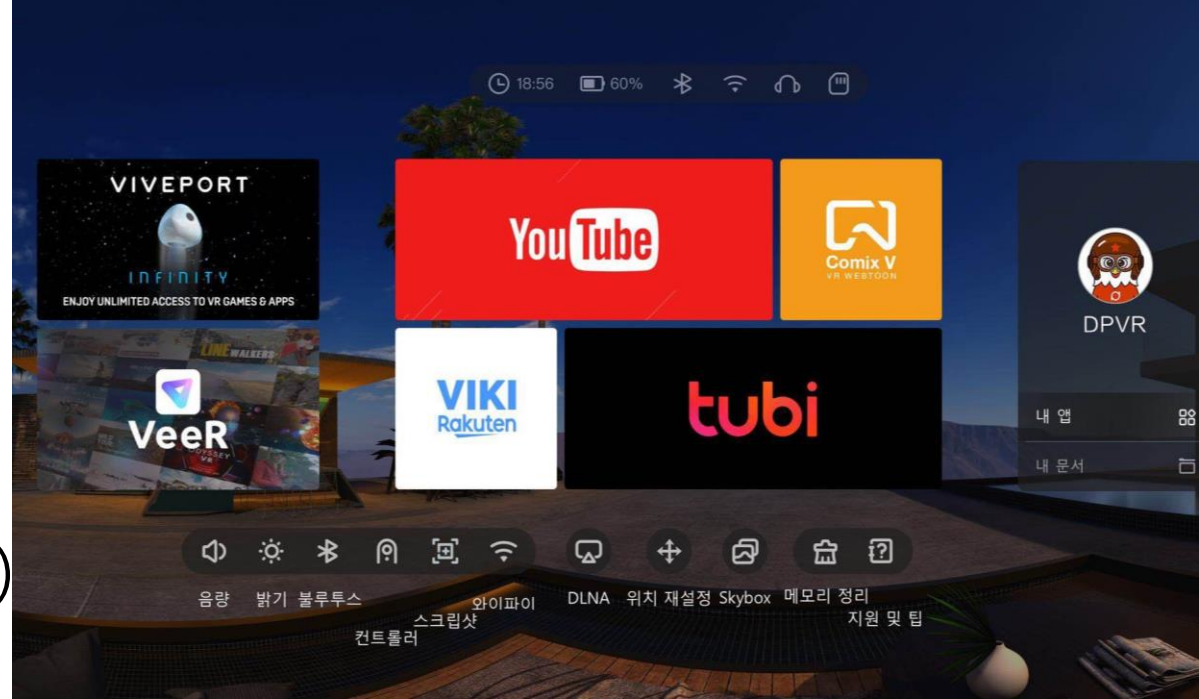
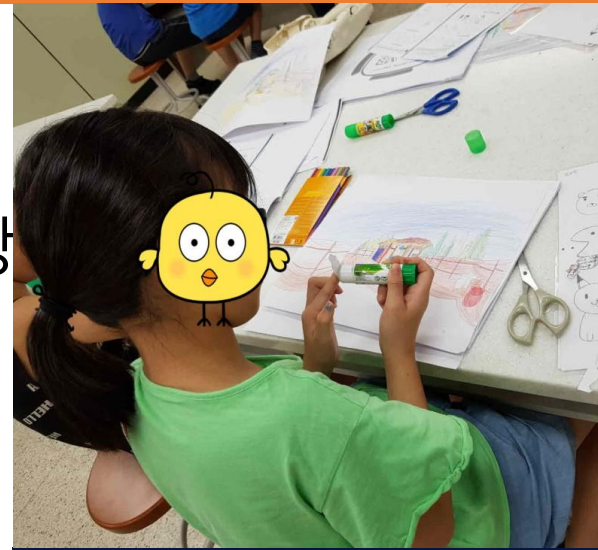
<모바일/웹 다양한 VR기기 지원>



<다양한 코믹스브이 유통채널>

# 시장 확장을 위한 코믹스브이의 고민들과 노력들

- **VR HMD 보급 한계로 작은 시장**
  - 일반 웹툰과 병행 제작, 공동 투자제작
  - 4DVR웹툰같은 기술 융합 통한 시장 확장
- **생소하고 어렵게 느껴지는 VR웹툰**
  - 초~고교 VR웹툰 교육 프로그램 마련
- **VR웹툰 고유 문법 마련**
  - 산학 연계, 한국콘텐츠진흥원 원캠퍼스
- **생산방법의 편의성 지속 개선 필요**
  - 자동 전환 기술 개발
- **빠른 글로벌 진출**
  - 글로벌 협력 채널 확보 (DPVR, CIAYO, ...)



# 한국실감만화의 글로벌 재패를 위해 견실한 실감만화 생태계 조성 필요

| 생태계                             | 대표 기관 명 (예시)   | 역할                                    |
|---------------------------------|--|---------------------------------------|
| VR플랫폼<br>(이통사, HMD,<br>VR웹툰플랫폼) | SKT, KT, U플러스<br>코믹스브이, 스튜디오호랑<br>DPVR, Pico             | - XR플랫폼 기술 개발/지원/연재                   |
| 웹툰플랫폼                           | 네이버, 카카오, 레진코믹스, 투믹스,<br>저스툰, 코믹스브이, 스튜디오호랑              | -콘텐츠 및 ip 제작 공급                       |
| 에이전시                            | 재담미디어, 투유드림,<br>JQ스튜디오, 만화가족                             | -콘텐츠 및 ip 제작 공급                       |
| 작가협회                            | 한국만화가협회, 웹툰<br>작가협회, 우리만화연대                              | -콘텐츠 및 ip 제작 공급<br>-학술연구              |
| 학교                              | 세종대학교, 청강대학교, 한국영상<br>대학교                                | - 학술 연구 및 행사<br>- 기술개발                |
| 매거진/큐레이션                        | 웹툰인사이드, 웹툰가이드  | -학술연구 및 홍보                            |
| 정부기관                            | 과기정통부, 문화체육관광부<br>한국정보통신산업진흥원,<br>한국콘텐츠진흥원,<br>한국만화영상진흥원 | -정책 마련, 행사 지원<br>-기술 개발 지원, 글로벌 진출 지원 |

## 민/관/학/연이 함께하는 <실감만화 포럼>조직 및 활동

(운영 활동) 포럼 조직을 관리, 운영, 포럼의 활동 홍보.

(연구 활동) 실감만화 회원사와 전문가들을 활용 연구 진행

- 기술 : 실감만화 제작 및 유통에 사용되는 기술
- 창작론 : 실감만화 창작에 관한 창작 기법
- 정책 : 실감만화 진흥/규제에 관한 법률과 정책제안
- 콘텐츠 리뷰 : 실감만화 활성화를 위한 콘텐츠 리뷰
- 동향 조사 : 실감만화에 대한 국내외 동향 조사
- 통계 조사 : 실감만화에 대한 국내외 통계 조사

(컨퍼런스) 회원사간 비공개/공개 컨퍼런스

(공모전과 제작지원) 실감 만화 기획 공모전, 제작지원 사업 수행

(공통 인프라 사업) 실감 만화의 공통 기술 인프라 구축하기 위한 각종 사업 진행

- 실감 만화의 기술 표준 및 호환성 작업
- 실감 만화 플랫폼 거버넌스 체계 마련



**Thank you**