

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

VR웹툰의 역할과 실감만화 기술의 발전 방향

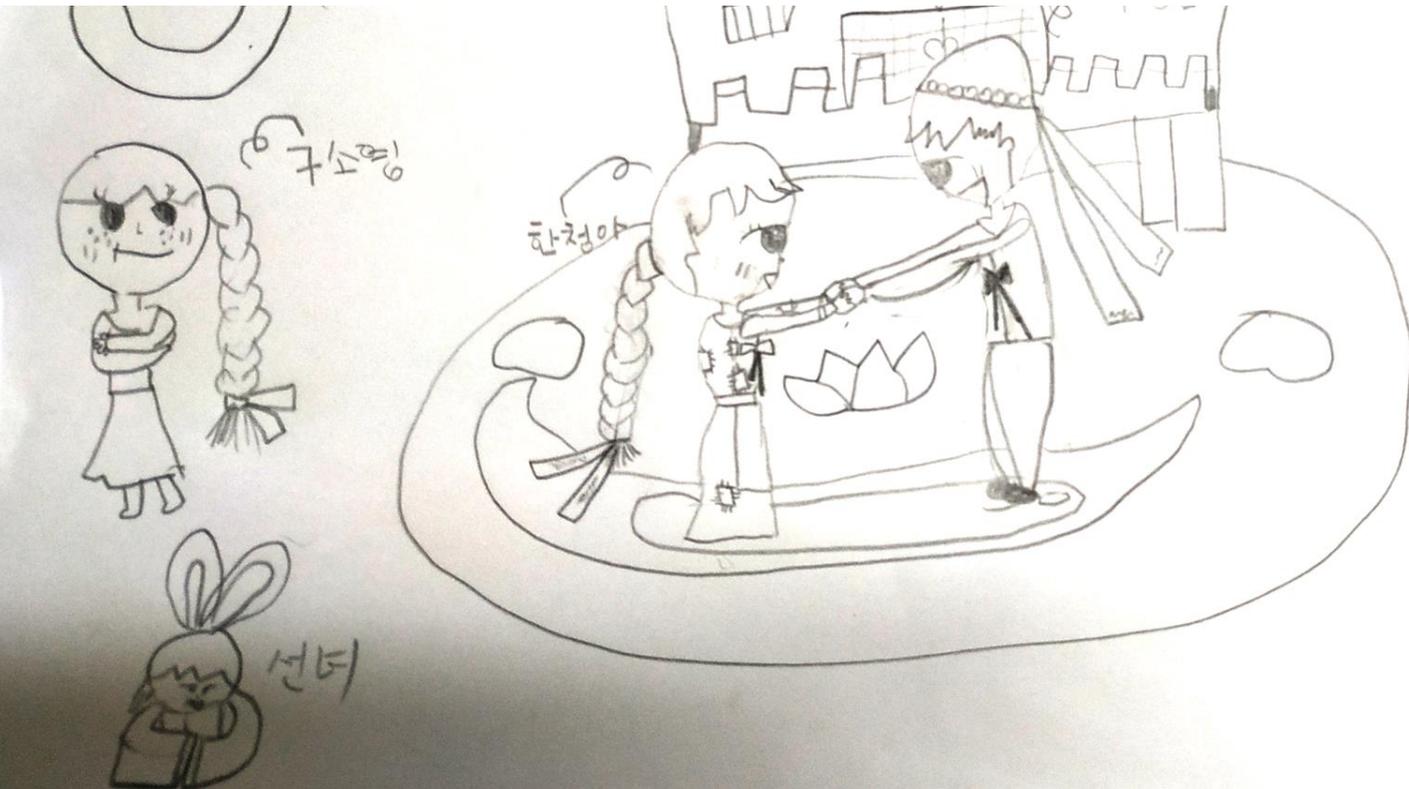


코믹스브이 양병석 대표

2019. 08. 27

만화(Comic) 미디어의 특징

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

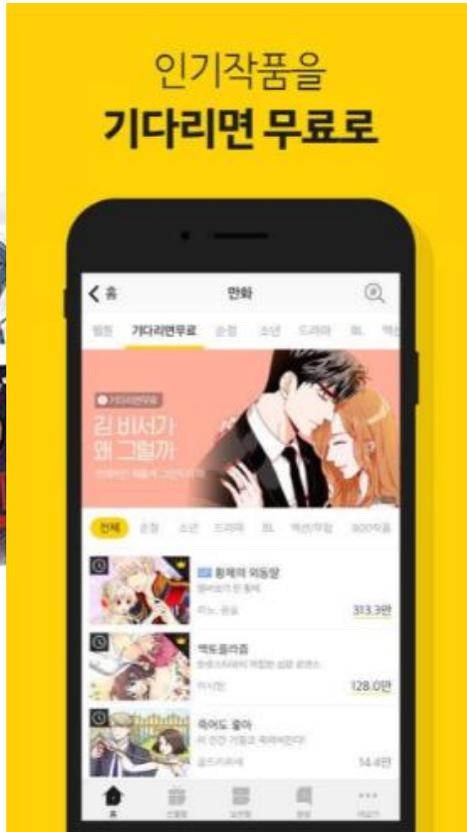
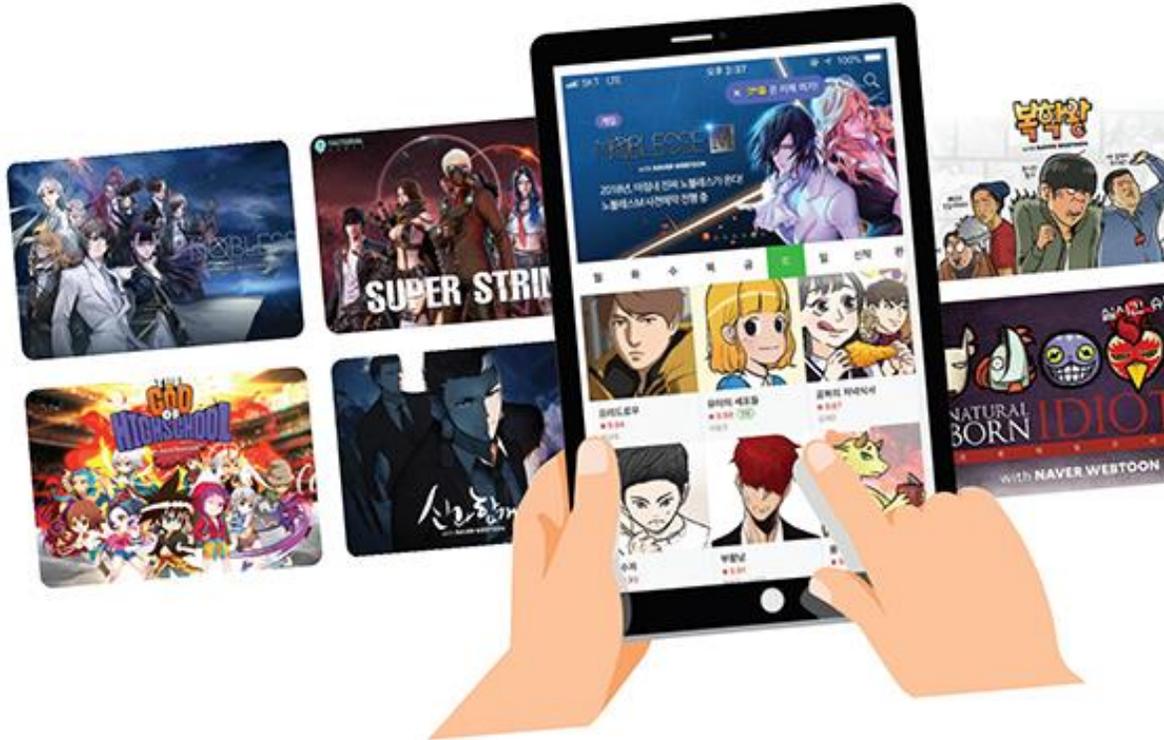


- 인터넷 UGC와 SNS에 강력
- 모바일 인터넷에서 강한 폭발력



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

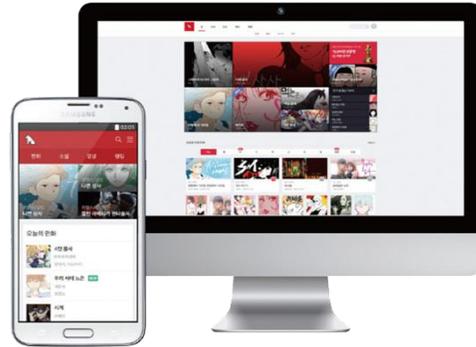


실감미디어에서의 디지털 만화(웹툰)은?



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 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 (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

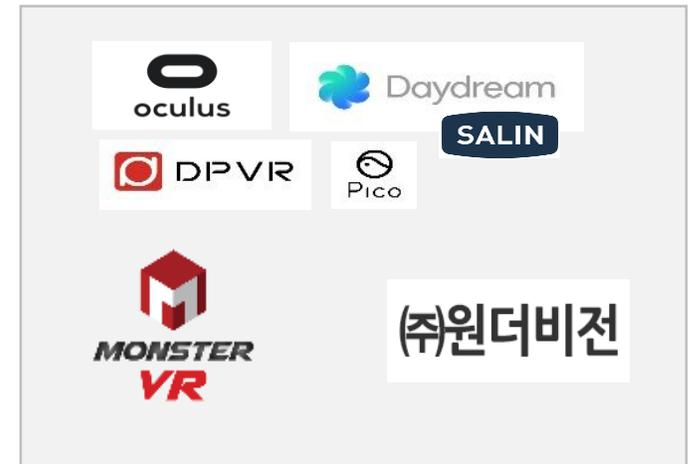
제작, 유통, 판매처
글로벌 SCM구축
새로운 VR웹툰 제작



<VR웹툰 만들기 기능>



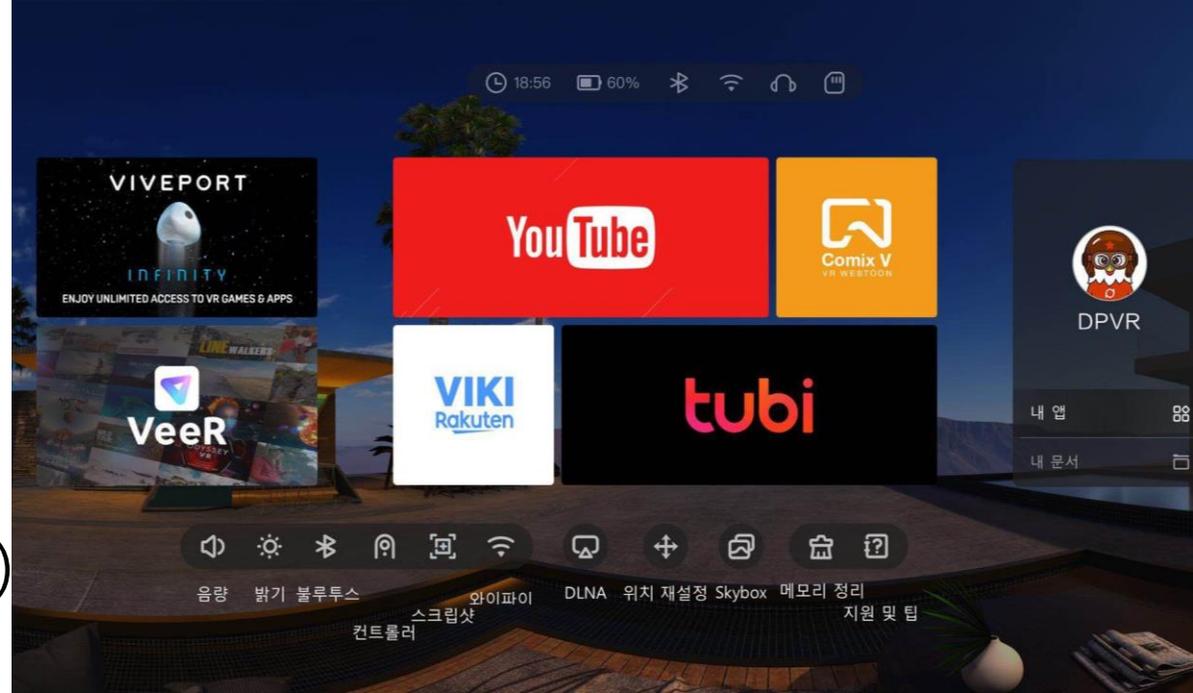
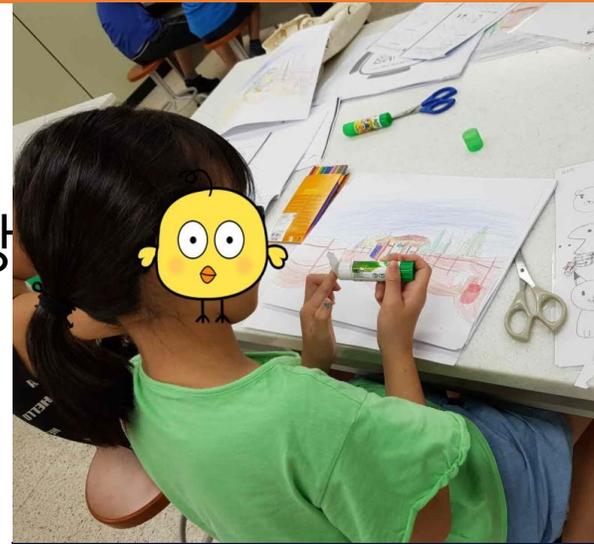
<모바일/웹 다양한 VR기기 지원>



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