

웹툰



데이터분석본부 산업시장분석연구팀 책임연구원 **김한국** Tel: 02-3299-6065 e-mail: hgkim712@kisti.re.kr

KEY FINDING

1. 웹툰은 스크롤 형식의 온라인 만화로서 무한에 가까운 공간에서 자유롭게 표현이 가능하고, 웹을 통해 쉽게 접근하고 서비스할 수 있다. 이러한 특성 덕분에 기존 출판 만화의 공간적 한계와 유통과정을 극복하며 콘텐츠 생산자와 소비자 모두에게 편의성을 제공한다.
2. 세계 웹툰 시장은 2021년 36.7억 달러로 기록하였고, 2026년까지 연평균 32.4 %로 성장해 149.5억 달러의 시장을 형성할 것으로 예상되며, 이는 전세계적인 웹툰 수요 증가를 입증하고 있다.
3. 2021년 국내 웹툰 시장 규모는 1조1,218억 원으로 연평균 23.5 %의 성장률을 보여 2026년에는 3조2,229억 원으로 성장할 전망이다. 이는 웹툰의 대중적 인기, 2차 콘텐츠 활성화, 글로벌 확장 등에 기인하며, 디지털 콘텐츠 시장에서 핵심 역할을 한다는 것을 보여준다.
4. 해외 웹툰 업체는 벨기에의 뒤퐁(Dupuis), 프랑스의 이즈네오(Izneo), 미국의 스텔라(Stela) 등이 있으며, 이들은 각 지역의 웹툰 산업 발전을 이끌고 있다. 한편 국내에서는 네이버웹툰과 카카오엔터테인먼트가 주요 플레이어로 다양한 콘텐츠와 플랫폼을 제공하며 웹툰 시장을 주도하고 있다.
5. 웹툰 시장 경쟁력 확보를 위해 고정 독자층 확보, 빠르고 지속적인 콘텐츠 제공, 그리고 2차 저작물 제작으로 사업 영역 확장이 중요하다.

1) 시장의 개요

웹툰은 웹(Web)과 카툰(Cartoon)의 합성어로서 전통적인 단행본의 페이지 형식 출판 만화와는 달리 PC나 모바일 디바이스에서 쉽게 즐길 수 있도록 스크롤 형식으로 제작된 온라인 만화이다. 기

존의 출판 만화는 종이라는 한정된 공간에 내용을 표현하는 한계가 있었으나, 웹툰은 거의 무한한 공간에 자유롭게 연출할 수 있는 능력을 보여주고 있다. 그래서 여러 컷을 한 장의 종이에 담아내던 기존의 방식에서 벗어나 한 컷, 한 컷을 독립적으로 보여줌으로써 독자의 집중도를 높일 수 있게 되었다. 출판 만화가 인쇄, 보관, 유통

등의 단계를 거쳐야 했던 것과는 달리, 웹툰은 웹을 통해 쉽게 서비스가 가능해져 콘텐츠 생산자와 소비자, 양측의 접근성이 크게 향상되었다는 장점이 있다. 이런 특성 덕분에 웹툰의 등장은 만화 시장의 급속한 성장을 이끌어내고 있다.

웹툰 제작 방식은 크게 두 가지로 나뉜다. 하나는 오리지널(창작)

시나리오를 가지고 있는 개인 작가가 제작하는 방법인 반면, 다른 하나는 웹툰 스튜디오가 제작하는 방법이다. 더 나아가 웹툰 스튜디오 제작 방식은 외주 작가 병행 제작 방식과 인하우스 제작 방식으로 나뉘어진다.

표 1 개인 작가 웹툰 제작 방식

구분	내용
연재처 확보	<ul style="list-style-type: none"> • 기획부터 제작까지 완성한 후 플랫폼 투고를 통한 연재 방식으로 데뷔 가능함. • 공모전을 지원하거나, 에이전시를 통하여 연재처를 확보함. • 도전만화(네이버웹툰) 작가가 직접 연재하고 작품 홍보를 통하여 연재처를 확보함.
장점	<ul style="list-style-type: none"> • 윤리 및 사회 통념적으로 적절하지 않은 내용을 제외하고는, 기획하고 표현하고 싶은 의도를 자유롭게 표현 가능함. • 연재 시작 전까지 시간적 여유가 있으며 마감 기간은 작가 의지에 따라 달라짐. • 플랫폼과의 직계약을 통한 연재처 확보 시 작품의 로열티 부분에서 가장 유리한 조건을 만들 수 있음.
단점	<ul style="list-style-type: none"> • 모든 과정을 작가 혼자 부담해야 하기에 주간 연재가 쉽지 않으며, 휴재가 잦을 수 있음. • 작가 개인적으로 어시스턴트를 고용하기엔 비용적인 부담이 큼. • 초기 준비 과정 중 시간이 많이 들어 트렌드가 지나버리는 상황이 생길 수 있음.

출처: 한국과학기술정보연구원 작성

표 2 웹툰 스튜디오 제작 방식

구분	내용
연재처 확보	<ul style="list-style-type: none"> • 작가 관리 및 마감 관리를 스튜디오(에이전시)에서 대신하기에 플랫폼 연재처 확보가 수월한 편임.
장점	<ul style="list-style-type: none"> • 인력 구성이 세팅되어 있어 체계적으로 안정적인 제작이 가능함. • 여러 작업인력 투입이 가능하여, 작품 제작 시간이 단축되며 퀄리티를 높일 수 있음. • 전문적인 편집장 및 담당PD를 보유하고 있어 작품의 전체적 관리가 가능함.
단점	<ul style="list-style-type: none"> • 대량 인력이 투입되는 만큼 제작비가 많이 소모되며, 작품의 판매 수익이 적을 경우 회사의 리스크가 커질 수 있는 위험이 있음. • 전체적인 퀄리티는 유지되나 더 좋은 퀄리티를 만들기 어렵고, 만들어지는 작품의 그림체와 캐릭터들이 통일되는 상황이 벌어질 수 있음.

출처: 한국과학기술정보연구원 작성

최근 웹툰 시장의 성장세에 따라, AI 채색 기술과 AI 답툰 등 새로운 웹툰 제작 기술, 즉 AI 제작 방식에 대한 요구 또한 증가하고 있다. 디지털화와 인터넷의 발전에 따라서 웹툰 산업은 지속적인 성장

을 이루고 파급 효과가 클 뿐만 아니라 개인 작가나 작은 스튜디오도 자신의 작품을 대중에게 선보일 수 있어 진입장벽이 낮기 때문에 매력적인 영역이라고 할 수 있다.

표 3 산업적인 측면에서의 웹툰의 특징

특징	내용
성장기 산업	<ul style="list-style-type: none"> 국내 웹툰 시장은 작가수가 2010년 443 명에서 2020년11월 8,679 명으로 약 20배, 웹툰 누적 작품수가 2010년 667 편에서 2020년11월 11,630 편으로 약 17배 증가하는 등 빠르게 성장 중임.
파급성이 높은 산업	<ul style="list-style-type: none"> 최근에는 폭넓은 독자층 구축을 통한 콘텐츠 유료화, 광고 모델, 영상화 등의 2차 판권 판매 등 다양한 비즈니스 모델이 도입되고 있음. 흥행성이 검증된 웹툰 IP를 중심으로 하는 웹툰의 2차 판권 유관 산업 또한 빠르게 성장해 나갈 것으로 기대됨.
경기 민감도가 낮은 산업	<ul style="list-style-type: none"> 웹툰 및 웹소설은 화차당 지불 비용이 타 엔터테인먼트 콘텐츠에 비해 소액이며(화차당 100~500 원), PC나 스마트폰 등 다양한 디바이스를 통해 이동 시간을 포함해 언제 어디서나 이용 가능한 특징을 가지고 있어 경기 변동 및 계절성으로 인한 영향은 미미하다고 볼 수 있음.
진입장벽이 낮은 산업	<ul style="list-style-type: none"> 웹툰 산업은 타 엔터테인먼트 산업에 비해 진입장벽이 높지 않은 산업적 특성상 현재 국내에서만 30 개 이상의 웹툰 플랫폼이 경쟁을 벌이며 다양한 종류의 웹툰 작품을 제공하고 있음. 저비용으로도 초기에 시장 진입이 가능하지만 포털 중심 일부 업체들이 다수 확보한 회원과 무료 콘텐츠 제공, 광고 등으로 시장 선점 효과를 누리고 있음.

출처: 한국과학기술정보연구원 작성

2) 정책 및 규제 현황

2023년 상반기에 우리나라 국회는 웹툰 산업의 진흥을 위한 '만화 진흥에 관한 법률' 개정안을 통과시켰다. 개정안은 웹툰산업의 폭발적인 성장을 지원하고, 관련해서 발생한 문제를 해결하기 위해 웹툰에 관한 내용과 창작자 권익 보호에 대한 내용이 주로 담겼다. 웹툰에 대한 정의를 신설해 혼용됐던 만화와 웹툰을 구분하였고, 표준계약서 사용을 권장하기 위해 표준계약서를 사용할 경우 재정적인 지원 우대 근거를 추가했으며, 정부에 표준 계약서 사용에 관한 실태조사 권한을 부여했다.

또한 만화 관련 문헌, 작품, 원고 같은 자료를 수집, 보존, 관리하고 만화산업 실태를 조사할 수 있는 근거를 새로 만들어 기초 자료와 통계를 축적하는 제도적 기틀도 마련했다. 문화체육관광부는 웹툰 표준식별체계(UCI) 체계 도입 등 제도 개선 연구를 진행할 예정이며, 제5차 만화산업 진흥 중장기 계획 수립 등 공정 생태계 조성 정책도 추진할 예정이다.

현재 국가적 차원에서의 웹툰 규제는 전혀 없다. 2012년 방송통신심의위원회는 웹툰을 '인터넷 정보'로 정의 내리고 심의의 대상으로 삼으려 하였지만, 이러한 시도는 무산되었고, 현재 웹툰은 웹툰 자율 규제위원회, 플랫폼 자체 심의와 같은 민간 자율규제에 따라서 운영되고 있다. 웹툰 자율 규제위원회는 2012년 방송통신심의위원회와 한국만화가협회가 체결한 '자율 규제 협력에 대한 업무협약'을 근거로 출범하였으며, 웹툰의 표현이나 소재 등에 문제가 있

어 민원이 접수되면 이에 대해 조사를 시행하고 내용 수정, 작품의 등급 조정, 서비스 종료 등을 웹툰 플랫폼에 권고한다. 웹툰 플랫폼은 웹툰 자율 규제위원회에 참여하고, 작가 등과 협의해 자율적으로 연령 등급을 정하고 있다. 전체 웹툰 시장에서 가장 규모가 큰 네이버 웹툰 역시 간행물 윤리 위원회의 심의 기준과 웹툰 자율 규제위원회의 웹툰 연령등급 분류 자가진단표를 기준으로 한 내부 가이드라인에 따라 운영되고 있다.

미국의 웹툰 규제 상황은 주로 민간 플랫폼의 콘텐츠 조정(moderation) 정책에 의해 결정된다. 예를 들어, 웹툰은 앱스토어와 구글 애드센스의 정책을 따라야 하며, 이는 성적으로 명백한 내용이나 포르노그래픽 만화를 금지하고 있다.

일본과 유럽에서는 웹툰을 특별히 규제하고 있지는 않고, 일본 정부의 경우 웹툰을 포함한 만화와 애니메이션을 국제적으로 홍보하려는 명확한 의지를 가지고 있고, 유럽연합은 디지털 만화 시장의 강화를 위해 유럽 출판사들의 디지털 전환을 지원하는 프로그램을 추진하고 있다.



3) 시장동향

| 시장 규모 및 전망

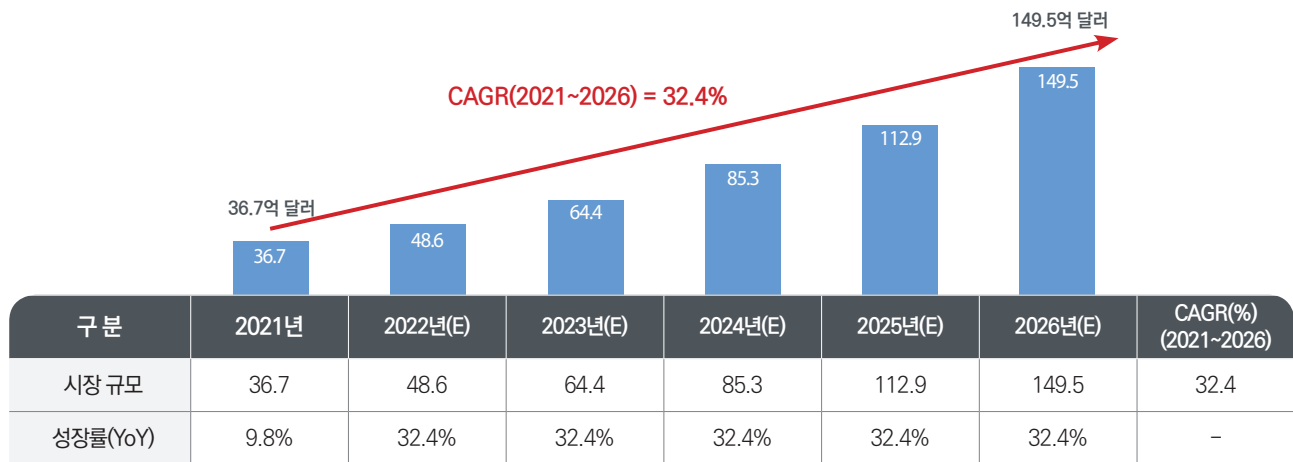
세계 웹툰 시장은 눈부신 성장을 보이고 있는데, 2021년 웹툰 세계 시장 규모는 36.7억 달러를 기록하였고, 2026년까지는 연평균 32.4 %의 성장률을 보이며 149.5억 달러의 시장을 형성할 것으로 전망된다. 이렇게 급속히 확대되고 있는 웹툰 시장은 이미 디지털 콘텐츠 분야에서 중요한 부분을 차지하고 있으며, 이는 다양한 2차 콘

텐츠의 발전 가능성과 함께 전세계적으로 웹툰의 수요가 증가하고 있다는 것을 입증하고 있다.

국내 웹툰 시장은 매우 활발한 성장을 보이고 있는데, 2021년에는 1조1,218억 원의 규모를 기록했으며 2026년까지 연평균 23.5 %의 성장률을 보여 3조2,229억 원의 시장을 형성할 것으로 전망된다. 이러한 급속한 성장은 웹툰의 대중적인 인기, 다양한 2차 콘텐츠의 활성화, 그리고 플랫폼의 글로벌 확장 등에 기인하며, 이는 국내 웹툰 산업이 세계적으로 확장되고 있는 디지털 콘텐츠 시장에서 핵심적인 역할을 하고 있음을 보여주는 중요한 지표이다.

표 4 웹툰의 세계 시장 규모

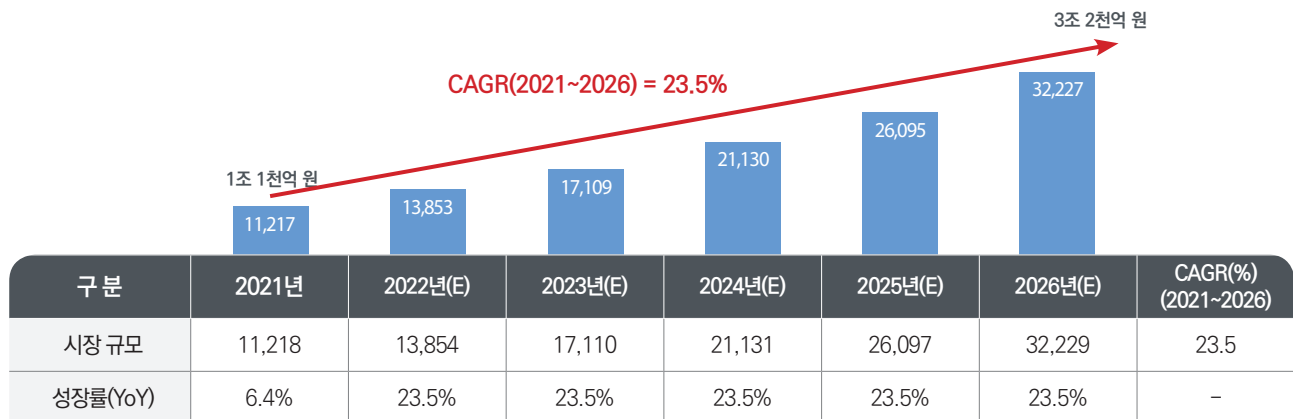
(단위 : 억 달러)



출처: "Global Webtoons Market Size, Status and Forecast 2022-2028", QYResearch, 2022.

표 5 국내 웹툰 시장 규모

(단위 : 억 원)



출처: "2021 웹툰 사업체 실태조사", 한국콘텐츠진흥원, 2021.

* 산출근거: 2021년은 세계 웹툰 시장 × 세계 웹툰 시장에서 국내 웹툰 시장이 차지하는 비중(26.7%) × 환율, 2022년~2026년은 아시아-태평양 디지털만화 CAGR (2019~2024) 23.5%(소프트웨어정책연구소(2021)) 적용 추정

* 환율(KRW/USD): ('21~)'1,144.4

경쟁 현황

해외의 주요 웹툰 업체는 다양한 국가에서 활발하게 운영되고 있다. 벨기에에는 뒤퐁(Dupuis)라는 업체가 있으며, 이 업체는 유럽 최초의 웹툰 오리지널 창작 플랫폼을 운영한 것으로 알려져 있다. 프랑스에는 이즈네오(Izneo)라는 웹툰 업체가 위치해 있는데, 이 업체는 다양한 언어로 제공함으로써 유럽 내에서 웹툰을 널리 확산시키

는데 주요한 역할을 하고 있다. 또한 미국에는 스텔라(Stela)와 그래파이트 코믹스(Graphite Comics)라는 웹툰 업체가 있으며, 이들은 미국 내 웹툰 산업의 성장을 주도하고 있다. 중국에서는 사이드워크 그룹(SideWalk Group)이라는 웹툰 업체가 있으며, 이 업체는 중국 내에서 큰 영향력을 행사하고 있다. 이러한 해외 웹툰 업체는 각자의 지역에서 웹툰 산업을 선도하며, 전 세계적으로 웹툰 산업의 성장을 이끌고 있다.

표 4 해외 웹툰 업체

업체	현황
뒤퐁(Dupuis) (벨기에)	<ul style="list-style-type: none"> Éditions Dupuis S.A.는 1922년 설립된 만화책 및 잡지를 발행하는 벨기에 출판사로서 유럽 최초의 웹툰 오리지널 창작 플랫폼 Webtoon Factory를 운영함. Webtoon Factory는 스릴러부터 판타지, 유머, 공포, 드라마, 로맨스 등 모든 장르를 포괄하며, 유럽 작가 위주로 구성됨.
이즈네오(Izneo) (프랑스)	<ul style="list-style-type: none"> Izneo는 2010년에 설립된 전자 만화책 플랫폼으로 전 세계 220개 이상의 출판사 및 독립 작가들의 만화, 웹툰, 코믹스, 그래픽노블 작품을 프랑스어, 영어, 독일어 및 네덜란드어로 제공함.
스텔라(Stela) (미국)	<ul style="list-style-type: none"> Stela는 iOS 및 Android에서 사용할 수 있는 Stela Unlimited 앱을 통해 수천 페이지의 독점 만화와 소설을 모바일로 제공함. Stela 라이브러리에 Brian Wood, Ron Wimberly, Stuart Moore, Evan Dorkin, Sarah Dyer, Joe Casey, Irene Koh 등 수상 경력에 빛나는 작가와 일러스트레이터의 작품이 포함되어 있음.
그래파이트 코믹스 (Graphite Comics) (미국)	<ul style="list-style-type: none"> Graphite Comics는 디지털 만화 유통 및 소비 플랫폼 Graphite Comics를 운영하는 업체로 메이저 출판사 작품 뿐 아니라 독립작가의 작품들도 소개되어 있으며, 콘텐츠에는 광고가 포함되어 있어 디지털 콘텐츠를 무료로 이용할 수 있음. 61 개 언어로 만화를 공급하고 있으며, 인공지능을 사용해 사용자의 행동, 전에 본 것, 주변 사람들이 좋아하는 것 등의 요소를 고려하여 독자 취향에 맞는 콘텐츠를 골라주는 것이 특징임.
사이드워크 그룹 (SideWalk Group) (중국)	<ul style="list-style-type: none"> Sidewalk Group은 2016년 설립된 업체로서 전 세계 사용자에게 고품질의 만화 읽기 경험을 제공하기 위한 모바일 퍼블리싱 플랫폼 WebComics를 운영하고 있음. WebComics는 북미 최대 모바일 퍼블리싱 플랫폼으로 Google Play에서 74 개의 추천을 받았으며, 24 개국 이상에서 App Store 읽기 목록 1위를 차지하였음.

출처: "Global Webtoons Market Size, Status and Forecast 2022-2028", QYResearch, 2022.

국내 웹툰 시장에서 주요한 플랫폼 업체들은 다양한 서비스를 제공하고 있다. 네이버웹툰은 국내 웹툰 플랫폼 중 가장 큰 규모를 자랑하며, 다양한 장르의 웹툰을 제공하고 있다. 카카오펀터데이먼트 역시 웹툰 시장에서 큰 영향력을 가진 업체로서 다양한 장르와 스타일의 웹툰을 제공하며 많은 독자에게 사랑받고 있다.

또한 키다리스튜디오와 콘텐츠퍼스트, 미스터블루, 투믹스와 같은 업체도 웹툰 시장에서 주요한 역할을 하고 있다. 키다리스튜디오는 원작 웹툰의 제작과 판권 활용에 초점을 맞추고 있으며, 콘텐츠퍼스트는 다양한 장르의 웹툰을 제공하는데 집중하고 있다. 미스터블루는 웹툰 제작뿐만 아니라 웹소설, 게임 등의 다양한 콘텐츠를 제공

하고 있다. 투믹스는 웹툰 작가를 위한 창작 플랫폼으로서 누구나 웹툰을 쉽게 게시하고 공유할 수 있는 공간을 제공한다.



표 7 국내 업체 현황

업 체	현 황
네이버웹툰	<ul style="list-style-type: none"> • 네이버 포털 내 서비스 중 하나로 시작한 네이버웹툰은 2015년2월부터 네이버의 사내 독립 기업(Company-In-Company)으로 운영되다가 2017년 분사하였음. • 글로벌 1위 웹툰 플랫폼인 네이버웹툰(한국)은 LINE Manga(일본), WEBTOON(미국/유럽), LINE WEBTOON(동남아)을 운영하는 외에, 국내 최초 웹툰 크리에이터 플랫폼 '도전만화'와 글로벌 아마추어 크리에이터 플랫폼 'CANVAS'를 운영하고 있음.
카카오엔터테인먼트	<ul style="list-style-type: none"> • 카카오엔터테인먼트는 2021년3월 카카오페이지와 카카오M의 합병으로 탄생한 카카오의 종합 콘텐츠 자회사로 웹툰, 웹소설 등의 다양한 온라인 유료 콘텐츠 이용권을 카카오페이지, 카카오톡 그리고 픽코마 앱을 통해 판매하는 동시에 외부 플랫폼에 웹툰, 웹소설을 공급하고 있음. • 2021년5월 Tapas Media(웹툰 플랫폼 Tapas 운영)와 Radish Media(모바일 특화형 영문 소설 콘텐츠 플랫폼 Radish 운영)를 각각 6천억 원, 5천억 원, 2021년12월 Wuxiaworld(세계 최대 무협 웹소설 플랫폼)을 450억 원에 인수함으로써 북미 진출을 위한 삼각대(타파스-레디쉬-우시아월드)를 마련하였음.
키다리스튜디오	<ul style="list-style-type: none"> • 키다리스튜디오는 1987년 7월 설립된 콘텐츠 전문 기업으로 e-Book서비스 및 e-러닝 사업을 중심으로 사업을 영위하다 2016년 바로북, 2018년 봄코믹스를 흡수합병하여 웹툰 및 웹소설 플랫폼 서비스 사업에 진출하였음. • 봄툰(로맨스 위주의 여성향 웹툰 플랫폼), 델리툰(2019년7월 DELITOON(프랑스) 인수, EU 1위 웹툰 플랫폼), 레진코믹스(2021년2월 레진엔터테인먼트 인수) 자체 플랫폼 운영과 타 플랫폼에 웹툰 및 웹소설 서비스를 제공하고 있음. • 2021년12월 키다리아엔티 흡수합병을 완료하여 콘텐츠의 1) 제작 → 2) 공급 → 3) 2차 저작물(영상)로 제작 가능한 밸류체인을 완성하였음.
콘텐츠퍼스트	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠퍼스트는 글로벌 프리미엄 콘텐츠 플랫폼 태피툰(Tappytoon)을 운영함. • 미국에서의 접속이 가장 많기 때문에, Tappytoon의 서버 관련 인프라의 주 거점은 미국을 비롯한 북미지역임. • 주로 카카오페이지와 카카오톡의 작품을 서비스하고 있으며, 이외에도 레진코믹스, 코미코, 봄툰, 북큐브, 미스터블루 등의 작품들도 서비스하고 있음.
미스터블루	<ul style="list-style-type: none"> • 미스터블루는 만화 웹툰 웹소설 전자책, 출판 및 플랫폼 운영 전문기업으로 자체 웹툰 플랫폼 '미스터블루'를 운영함. • 동사 플랫폼에서 시즌4, 외전까지 연재된 BL 웹툰 '겨울지나 봄'은 2차 영상 콘텐츠로 제작되어 오디오 드라마는 2021년5월 오디오코믹스를 통해 런칭되었으며, 웹드라마(더블유스토리와 바닐라프로덕션, 어나더픽처스에서 공동 제작)는 2022년2월 유튜브에 공개됨.
투믹스	<ul style="list-style-type: none"> • 투믹스는 유료 웹툰 연재 사이트 투믹스¹⁾(https://www.toomics.com)를 운영함. • 성인·남성향 웹툰을 주력으로 하며, 성인 웹툰을 통하여 고정 독자층을 마련하여 크게 성장한 이후, 독자 연령층의 스펙트럼을 넓히기 위해 비성인 다장르 웹툰을 연이어 선보이고 있음.

출처: 보도자료 참조, 한국과학기술정보연구원 재구성

4) 분석자 인사이트

웹툰 시장에서 경쟁력을 확보하기 위해서는 몇 가지 중요한 전략이 필요하다. 첫 번째는 고정적인 독자층을 확보하는 것이다. 이는

꾸준한 팬베이스를 유지하고 신규 독자를 유지하는 데 중요한 요소이다. 두 번째로, 빠르고 지속적인 콘텐츠 제공이 요구된다. 이를 통해 독자들이 지속적으로 콘텐츠를 소비하고 새로운 콘텐츠를 기다리게 만들어야 한다. 마지막으로, 원작에서 파생될 수 있는 영화, 드라


1) 2015년 5월 '팜툰'이라는 이름으로 정식 서비스를 시작하였고, 2016년 9월 사이트 명과 도메인을 모회사의 이름인 '투믹스'로 변경함.

마, 캐릭터 상품 등의 2차 저작물 제작을 통한 사업 영역 확장을 추구해야 한다. 이는 콘텐츠의 가치를 더욱 높이고 다양한 수익 창출의 경로를 마련하는 데 중요하다. 이 세 가지 전략을 통해 웹툰 시장에서의 경쟁력을 확보하고 수익을 극대화할 수 있다.

기술적인 측면에 있어서, 현재 'AI 답툰'이라는 콘티 기반으로 작화하는 기술이 개발 중이다. 웹툰 업계의 고질적인 노동 악화 문제를 해결하기 위해 콘티와 초고 스케치를 활용해 제작 과정을 딥러닝(기계 학습)을 통해 자동화하는 방식이다. 이 기술은 한국전자통신연구원(ETRI)과 한국콘텐츠진흥원이 수년간의 단계를 거치면서 지속적으로 고도화를 진행하고 있는데, 2024년까지 3단계에 걸쳐 완성하는 것이 목표이다.

또한 작화 기반의 'AI 컬러링'이라는 기술의 발전도 진행 중이다.

AI 컬러링은 많은 웹툰 및 컬러 만화 이미지를 기초로 비슷한 이미지와 그림을 판단하여 채색을 진행하는 기술이다. 어도비 포토샵에 AI를 사용해 채색하는 기능은 있지만, 웹툰에 사용하기 어려울 정도로 기능이 부족하고 만족도가 낮은 상황이다. 일부 업체가 채색 AI를 만드는 테스트를 진행했으며, AI 채색을 웹툰 제작에 적용하기 위한 기술 개발이 활발히 진행 중이며, 향후 발전이 기대되는 기술 개발 아이템 중 하나이다.

AI 채색 기술뿐 아니라 러프한 스케치와 간단한 정보를 입력하면 AI가 그림을 그려주는 기술도 등장하고 있다. 상용화에 적합한 결과물을 도출할 수 있는 AI는 아직 개발되지 않았지만, 수년 내로 등장할 것으로 예상된다. 





www.astinet.kr
에서 원문을 다운로드
받으실 수 있습니다.

ASTI MARKET INSIGHT



본원 (우)34141 대전광역시 유성구 대학로 245 한국과학기술정보연구원
T. 042) 869-1004, 1234 F. 042) 869-1091

분원 (우)02456 서울특별시 동대문구 회기로 66 한국과학기술정보연구원
T. 02) 3299-6114 F. 02) 3299-6244

