소니일본을 대표하는 콘텐츠 대기업 소니가 만화 시장에 진출할 전망이다. 전 세계적인 '나 혼자만 레벨업(나혼렙)' 열풍에 숨겨진 수혜자로 알려진 소니가 만화 시장 진출하려는 움직임을 보이자 라인망가, 카카오픽코마 등 현지 국내 플랫폼들은 시장 규모 확대를 기대하면서도 경쟁에서 밀리지 않기 위해 IP(지식재산권) 비즈니스에 주력하는 모습이다.18일 블룸버그 등 외신에 따르면 소니는 일본의 4대 만화 플랫폼 중 하나인 '메챠코믹'의 운영사 인포콤을 인수할 계획이다. 소니는 사모펀드와 인포콤 최대 주주인 테이진의 보유 지분 58%를 인수한 뒤 공개매수로 지분 100%를 확보할 계획이다. 메챠코믹의 매출과 영업이익 규모는 라인망가나 카카오픽코마 등 일본 현지 국내 플랫폼을 상회하는 것으로 알려졌다.소니는 최근 파라마운트 인수전에 뛰어드는 등 IP 확보에 사활을 걸고 있다. 최초로 글로벌 조회수 143억뷰를 기록한 웹툰 나혼렙을 애니메이션으로 제작한 스튜디오 A1 픽쳐스는 소니의 손자회사다. 소니 산하의 애니메이션 제작사 애니플렉스가 제작위원회에 참가해 전 과정을 주도한 것으로 알려졌다. 나혼렙 게임을 출시한 넷마블이 제작위원회와 글로벌 공동 마케팅을 진행하는 만큼 향후 나혼렙 콘솔 게임 출시에도 소니가 함께할 가능성이 높다.  
  
  
  
나 혼자만 레벨업/사진=카카오엔터테인먼트콘텐츠 업계에서는 소니의 만화 시장 진출은 그동안 다른 글로벌 빅테크가 만화 시장에 진출했던 것과는 다른 의미라고 분석한다. 지금까지 애플, 아마존 등 빅테크가 일본에서 만화 플랫폼을 런칭했으나 콘텐츠가 본업인 기업이 아닌 만큼 운영에는 소극적이었다. 업계에서는 소니가 좋은 IP만 확보한다면 애니메이션, 게임, 음악 등 얼마든지 확장해 나갈 수 있다고 전망한다.경쟁이 심해질수록 네이버(NAVER)나 카카오 등 IP를 가지고 있는 CP(콘텐츠 공급)사의 수혜가 커질 것이라는 분석도 나온다. 실제로 라인망가는 올해 1분기 거래액 반등 이유를 한국 오리지널 IP 수급이라고 설명했다. 메챠코믹은 리디의 오리지널 IP '상수리나무 아래'를 수급해 연재 30일 만에 거래액 25억원을 돌파했다. 소니도 라인망가 웹툰 '선배는 남자아이'를 애니메이션으로 제작한 바 있다.일본에 진출해 있는 국내 플랫폼 기업들은 상황을 예의주시하고 있다. 여전히 출판 만화가 강세인 일본에서 웹툰이라는 새로운 장르를 개척 중인 라인망가 등 국내 플랫폼들은 초대형 경쟁자 등장 소식에 시장 상황을 주시하고 있다. 일본 콘텐츠 대기업이 만화 시장에 진출함에 따라 시장 규모가 확대되는 것은 긍정적인 신호지만 한편으로는 경쟁이 심해져 격전지가 될 것을 우려하는 모습이다.  
  
  
  
라인망가(왼쪽), 카카오픽코마일본 내에서 IP 비즈니스를 활발히 진행 중인 네이버웹툰의 일본어 서비스 라인망가는 올해도 계속해서 웹툰이라는 장르를 일본 독자들에게 알려 나갈 계획이다. '입학용병', 재혼황후' 등 한국 웹툰이 일본에서 연이어 성공한 만큼 좋은 국내 IP를 지속해서 일본 독자들에게 선보인다는 전략이다. 라인망가는 한국의 좋은 IP를 계속 소개해 플랫폼을 키우면 일본의 좋은 IP가 라인망가를 통해 한국, 미국 등 글로벌로 진출할 수 있을 것으로 기대한다.카카오픽코마도 올해 키워드는 좋은 IP 확보를 통한 콘텐츠 라이브러리 확대다. 카카오픽코마는 이를 위해 일본 내에서 웹소설 공모전을 진행하는 등 적극적인 IP 확보에 나섰다. 최근 유럽 사업을 철수하고 일본 사업에 집중하기로 한 카카오픽코마는 선택과 집중 전략으로 수익성을 끌어올리는데 집중한다. 카카오픽코마는 지난해 유료 앱(애플리케이션) 결제액 1위를 기록했다.콘텐츠 업계 관계자는 "일본은 만화 부문에 있어서 만큼은 자부심이 굉장히 강한 나라라서 자국 콘텐츠 대기업인 소니가 만화 시장에 진출한다는 것은 어느 정도 시장에 영향을 미칠 것 같다"며 "나혼렙으로 IP 비즈니스의 성과가 확인된 만큼 결국 앞으로는 좋은 IP를 누가 더 많이 확보하느냐에 싸움이 될 것 같다. IP 확보뿐만 아니라 공모전 같은 IP 발굴도 치열해질 것"이라고 말했다.