

발간등록번호

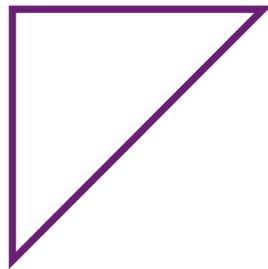
11-B552644-000246-10

2023 웹툰 작가 실태조사

20

23

— KOCCA 23-19



발간등록번호

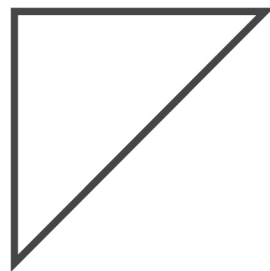
11-B552644-000246-10

2023 웹툰 작가 실태조사

20

23

— KOCCA 23-19



본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며,
본원의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

제출문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 "2023 웹툰 작가 실태조사"의
결과보고서로 제출합니다.

2023년 11월

연구/조사기관 : (주)리서치앤리서치

연구/조사책임자 : 임상호 (리서치앤리서치 팀장)

연구원 : 정수현 (리서치앤리서치 연구원)

2023년

웹툰작가 실태조사



조사기간 : 2023년 7월 11일 ~ 10월 30일

조사대상 : 최근 5년 이내 웹툰을 연재한 이력이 있는 국내 웹툰 작가

조사방법 : 온라인 조사

주요조사내용 : 창작 환경, 계약 관행, 수입 현황, 불공정 관행 등

1. 웹툰작가의 특성

성별 및 연령

Base : 800명, 단위 : %



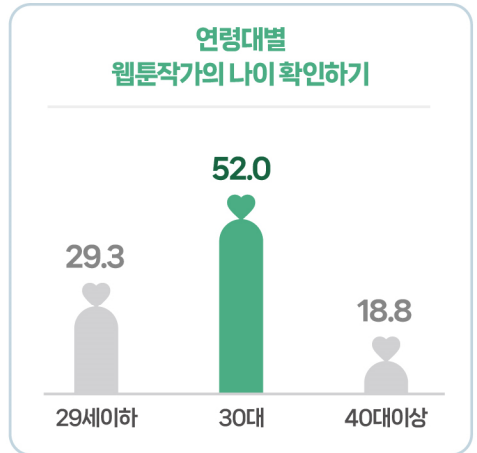
여성
68.4



남성
31.6

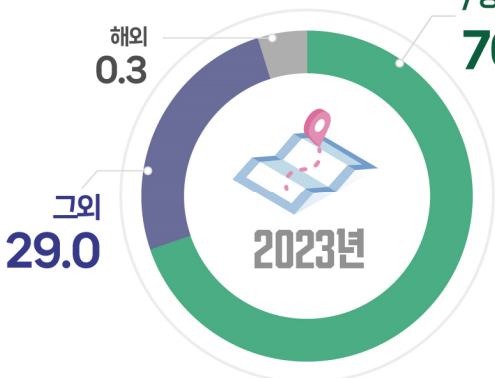


연령대별 웹툰작가의 나이 확인하기



응답 작가 거주지

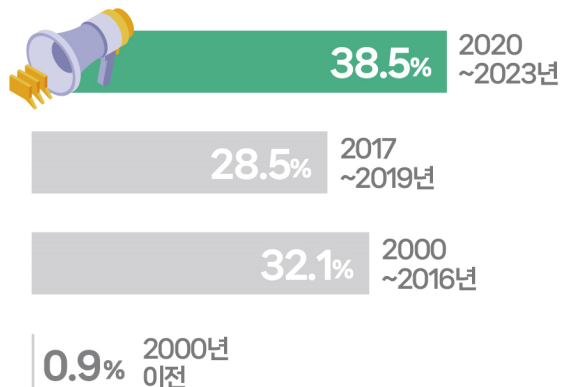
Base : 800명, 단위 : %



서울/인천
/경기
70.8

데뷔 연도

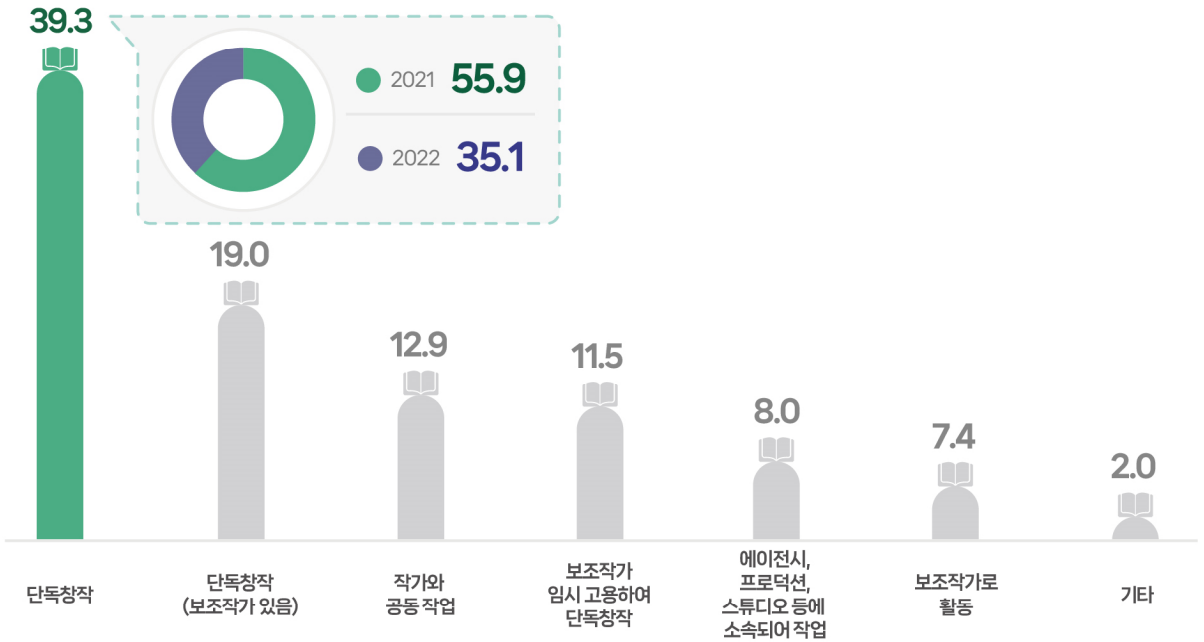
Base : 800명, 단위 : %



2. 창작 활동 및 환경

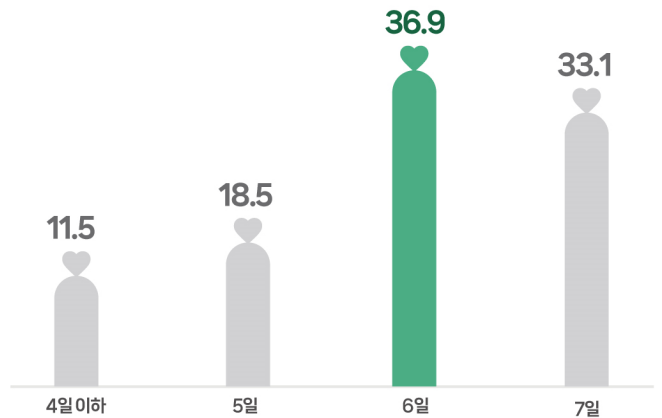
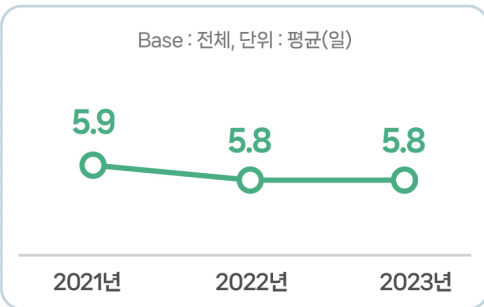
최근 1년동안 창작작업을 한 방식

Base : 800명, 단위 : %



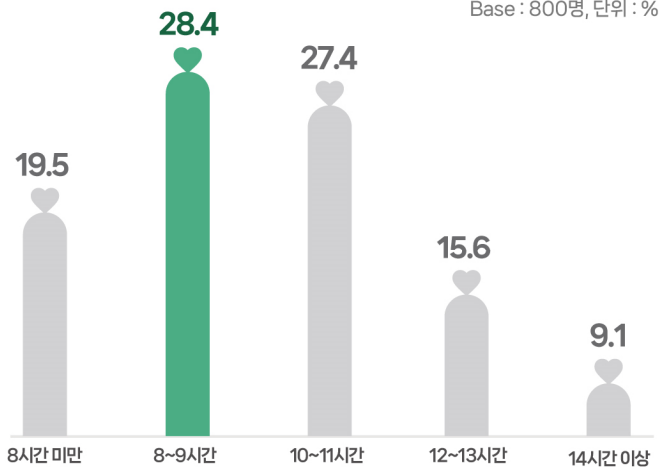
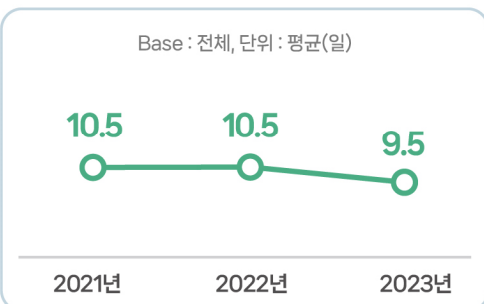
일주일 중 창작을 하는 평균 일수

Base : 800명, 단위 : %



일주일 중 창작하는 날의 평균 소요 시간

Base : 800명, 단위 : %



3. 연수입

최근 1년 내 연재 작가 연간 총 수입

Base : 627명, 단위 : %

평균 금액

6,476.5만원



5천만 원 이상



3천만 원~5천만 원 미만



2천만 원~3천만 원 미만



1천만 원~2천만 원 미만



1천만원 미만



최근 1년 동안 1년 내내 연재한 작가 연간 총 수입

Base : 255명, 단위 : %

평균 금액

9,840.8만원



5천만 원 이상



3천만 원~5천만 원 미만



2천만 원~3천만 원 미만



1천만 원~2천만 원 미만



1천만원 미만



주된 수입원_1+2+3순위

Base : 800명, 단위 : %

MG
(최저수익보장금)



RS
(수익분배율)



원고료



해외 유통



2차적 저작권료



광고 수익



기타



인세(단행본 등)

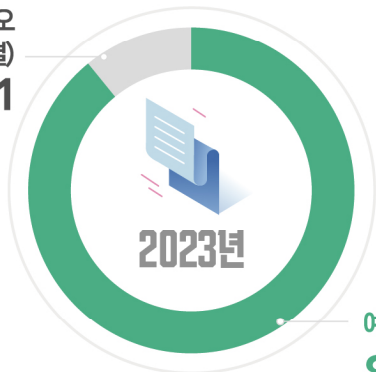


4. 계약 및 거래 관행

서면계약 체결 여부

Base : 800명, 단위 : %

아니오
(구두계약체결)
16.1



계약 시, 계약 조건 결정 방식

Base : 671명, 단위 : %

플랫폼 혹은 에이전시에서 제시한 계약조건을 그대로 수용하였다.

59.6

계약 조항 전부 또는 일부에 대하여 상호 협의 하에 변경하였다.

38.0

기타
2.4



계약 형태

Base : 800명, 단위 : %

작품 당 연재 계약으로 작업 : 작품의 저작권을 작가(개인사업자 포함) 가 소유하면서, 상대방에게 지적재산권 이용허락

65.5

작품 당 연재 계약으로 작업 : 작품의 저작권이 상대방에게 양도되거나 공동저작물로서 계약

25.4

인적용역을 제공하는 한시적 계약 : 외주/도급 계약 등으로 작품의 저작권을 작가가 소유하지 않음

13.3

근로계약으로 작업 : 플랫폼 출판사 스튜디오, 에이전시, 프로덕션 등에 정규직이나 계약직 형태로 종사하는 웹툰 작가

10.8

비계약 형태로 작업 : 특별한 계약 없이 구두 계약 형태로 작업하는 경우

5.6

기타

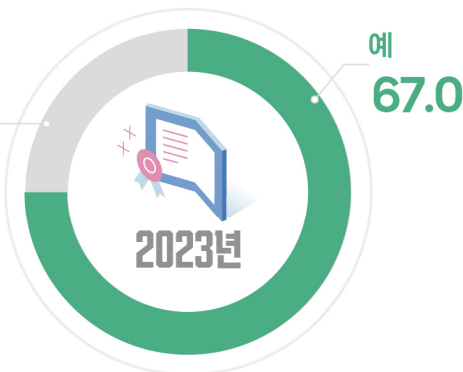
1.0



표준계약서 인지 여부

Base : 800명, 단위 : %

아니오
33.0



표준계약서 참고 여부

Base : 536명, 단위 : %

표준계약서양식을 그대로 활용
16.4

표준계약서 양식 미활용
51.3

일부 계약 조항만 활용 작성
32.3



4. 계약 및 거래 관행

실제 계약 내용 - 계약 상대

Base : 852건, 단위 : %

플랫폼



에이전시



스튜디오



기타



실제 계약 내용 - 대가지급방식

Base : 851건, 단위 : %

원고료



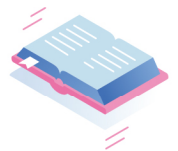
월MG



누적MG



기타



실제 계약 내용 - 작가의 수익분배비율 (계약상대 : 작가)

Base : 848건, 단위 : %

80% 이상



70% 이상 ~ 80% 미만



60% 이상 ~ 70% 미만



50% 이상 ~ 60% 미만



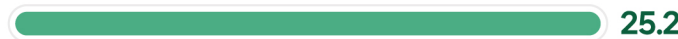
40% 이상 ~ 50% 미만



30% 이상 ~ 40% 미만



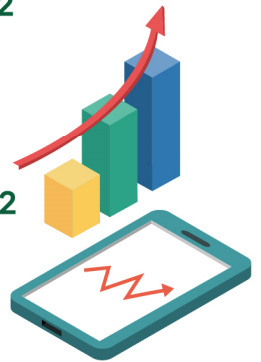
30% 미만



없음



모름/비공개



실제 계약 내용 - 해당 원고료/MG

Base : 848건, 단위 : %



50~100만원미만

39.5%

100만 원 이상

38.8%

50만 원 미만

19.9%

무응답

1.8%

최소값

약 4만원

중앙값

약 80만원

평균

약 105만원

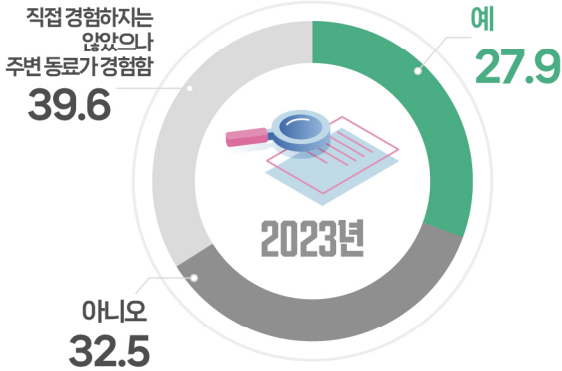
최대값

약 2500만원

5. 불공정 계약/행위 경험 여부

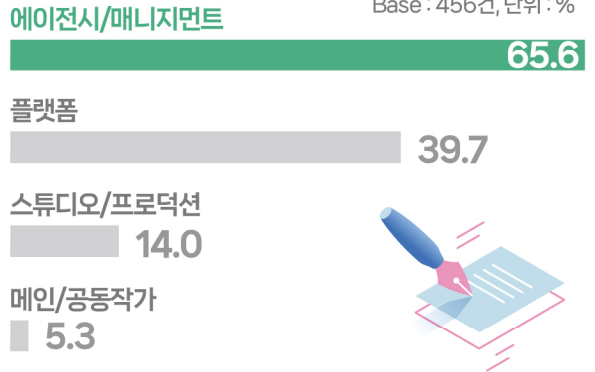
불공정 계약/행위 경험 여부

Base : 800명, 단위 : %



계약 관련 불공정 행위_불공정 행위를 한 상대

Base : 456건, 단위 : %



계약 관련 불공정 행위

Base : 223명, 단위 : %

2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약

30.5

계약 체결 전 계약 사항 수정 요청 했으나 거부당함

23.8

매출/RS 리포트 또는 정산내역 불성실 제공 혹은 미제공

24.2

일방적 계약 해지

21.1

적정한 수익배분을 받지 못하거나 원고료/MG 또는 수익배분 제한/지연

21.1

매절 계약 강요

19.7

계약서에 포함된 전문용어에 대한 자세한 설명 부재 및 질문에 대한 답변 미흡

19.7

플랫폼의 자사/계열사나 특정 작가의 작품 등을 우대하는 차별 경험 (노출순위, 마케팅 등)

18.8

일방적인 계약 변경

11.7

계약서를 사전에 제공하지 않아 미리 살펴볼 여유를 주지 않음

10.8

계약범위를 벗어난 저작물의 무단 사용

8.1

전문가에게 계약서를 상담 받고자 했으나 비밀유지조항을 들어서 불가능하다는 통보를 받음

6.3

계약 시 불공정 경험 없음

4.9

기타

16.6



5. 불공정 계약/행위 경험 여부

Base : 223명, 단위 : %

창작 관련 불공정 행위

금전적 대가나 명확한 기준 없이 담당자의 취향에 맞을 때까지 반복적인 수정요구를 받음

30.9

연재 플랫폼/에이전시 등이 작품 기획, 창작에 부당하게 개입함 (예. 과한 컷수 제한, 내용변경)

30.0

연재 플랫폼/에이전시 등이 마케팅/홍보를 해주지 않음

23.8

창작 과정에서 불공정 경험 없음

23.3

연재 플랫폼/에이전시 등이 무리하게 작업시간 단축을 요구함

20.6

불가피한 사정이 있을 시 휴재/마감시간 연기가 가능하다고 계약했음에도 불구하고 휴재, 마감시간 연기 등 불가 통보

16.6

기타

14.3

작품 계약 전 또는 입사 등의 심사를 목적으로 지나친 양의 원고 작업을 요구함

11.2

계약 종료 이후 재계약으로 인한 재출간 시, 대가 지급 없이 내용 수정 요구 받음

7.6

플랫폼/에이전시의 담당자나 직원이 욕설, 폭언, 성희롱 등의 피해를 가함

6.7

계약상 업무 범위를 벗어난 일(광고물 제작, PPL 삽입 등)을 관행이라는 명목으로 요구함

5.4

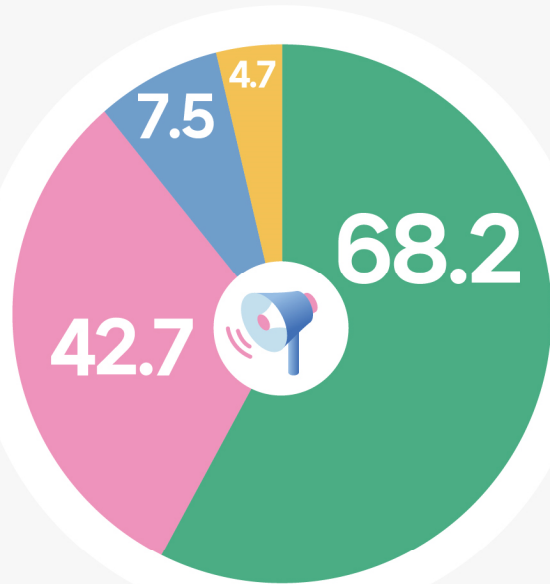
메인작가, 또는 공동작가로부터 욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음

4.5



창작 관련 불공정 행위_불공정 행위를 한 상대

Base : 358건, 단위 : %



● 에이전시/매니지먼트

● 플랫폼

● 스튜디오/프로덕션

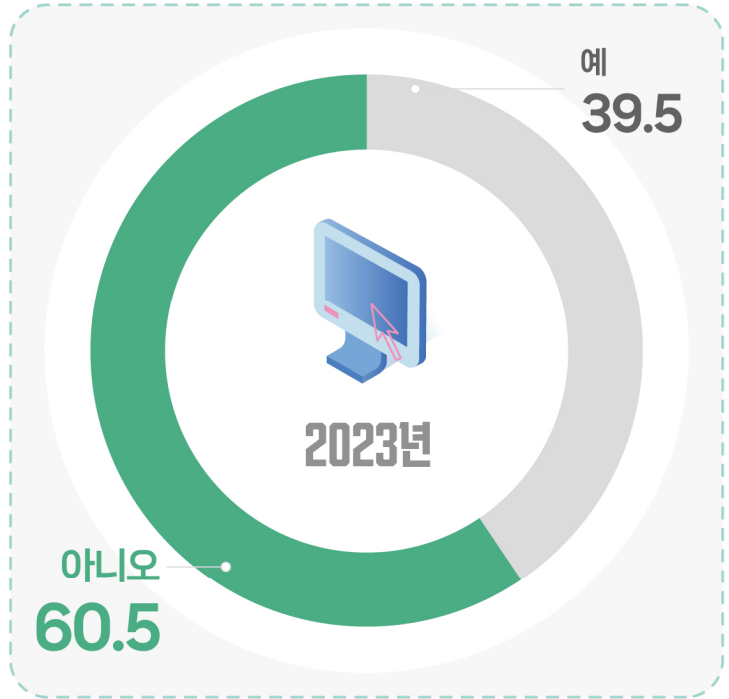
● 메인/공동작가

6. 저작권 침해

웹툰 불법 공유 사이트 게재 경험

Base : 800명, 단위 : %

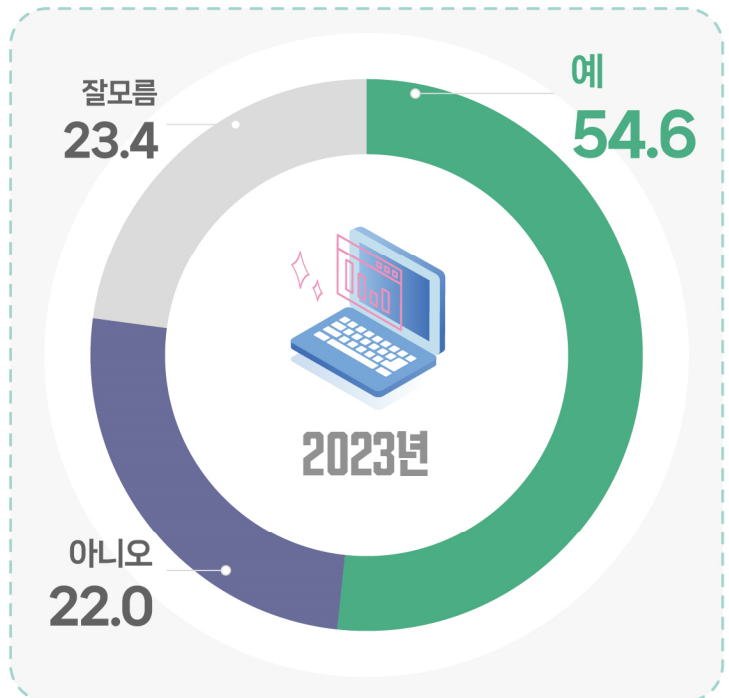
- 아니오
- 예



웹툰 저작권 침해당한 경험

Base : 800명, 단위 : %

- 예
- 아니오
- 잘 모름



목차

I 조사개요

1. 조사 목적	3
2. 조사 개요	3
3. 설문조사 개요	4
가. 설문조사 대상 및 방법	4
나. 설문조사 내용	5
다. 응답자 특성	7
4. FGI 개요	8
가. FGI 대상 및 방법	8
나. FGI 내용	9
5. IDI(In-Depth Interview) 개요	10
가. 내용 및 대상	10
6. 주요 용어 설명	13
가. 사업체 유형	13
나. 대가 지급 및 수익배분 방식 관련	14
다. 직무 관련 용어	15
7. 조사 해석 시 유의사항	16

II 웹툰 작가 실태조사 결과

1. 웹툰 작가 특성	19
가. 성별 및 연령	19
나. 데뷔 연도	20
다. 거주지	21
라. 연간 총 수입	22
마. 주요 활동 플랫폼	23
바. 계약 상대별	24
2. 창작 활동 및 환경	26
가. 작품 연재여부	26
나. 창작 활동 분야	27
다. 창작 활동 환경	31
라. 창작 주력분야	34
마. 창작 활동분야	35
바. 사업체 보유 여부	36
사. 웹툰으로 발생하는 수익	37
아. 연재계약 기준 실제 계약 조건	47

3. 웹툰 작가의 노동실태	57
가. 웹툰창작 활동 방식	57
나. 웹툰 창작 소요시간	67
다. 웹툰 사전제작	77
라. 웹툰 제작 시	82
마. 애로사항	99
바. 예술인복지재단 관련	113
사. 인공지능 관련	115
4. 계약 관행 및 거래	121
가. 계약 관련 사항	121
나. 서면 계약시, 작가 수익 및 저작권	125
다. 제작 계약의 방식 및 조건	131
라. 계약 상황의 판단	134
마. 계약 체결 시 계약 내용	139
바. 법적 지식 보유 및 계약 용어 이해	143
사. 계약서 검토 방법	149
아. 표준계약서 관련	151
자. 매출/RS 정산 관련	158
5. 불공정 행위, 계약 및 관행 관련	169
가. 웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부	169
나. 불공정 계약/행위 대응 관련	170
다. 계약 관련 불공정 행위	174
라. 2차적 저작물 작성 계약	193
마. 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견	199
바. 불공정 계약 및 행위, 관행을 개선하기 위해 중요하다고 생각하는 것	202
6. 웹툰 불법유통 및 저작권 침해 경험	203
가. 웹툰 불법공유 사이트 게재 경험	203
나. 웹툰 저작권 침해경험	205
다. 저작권 침해 받은 방식	207
라. 저작권 침해 시 대응방식	209

III 웹툰 작가 대상 FGI 및 IDI 주요 내용

1. 작가 FGI (Focus Group Interview) 개요	213
가. 개요	213
나. 조사 방법 및 대상	213
다. 참석자 특성	214
라. FGI 주요 내용	215
2. 작가 FGI 주요 내용	216
가. 창작 활동 및 환경	216
나. 계약관행	237
3. 작가 IDI (In-Depth Interview) 개요	248
가. IDI 개요	248
나. 조사 방법 및 대상	248
다. 유의사항	248
4. 작가 IDI 주요 내용	252
가. 창작 활동 및 환경	252
나. 계약관행	274
5. 불공정 계약/행위 사례	293

IV 결론

1. 조사의 의의	305
2. 주요 조사 결과 분석	306
가. 창작환경과 AI	306
나. 계약 및 거래 관행 관련	308
다. 컷수와 장르, 연수입과의 관계	309
라. 웹툰 작가 연수입	309
3. 논의 및 제언	310
가. 조사 범위의 확대	310
나. 계약의 표준화 관련	311
다. 불공정 계약/행위 경험을 추이 파악 필요	313

※ 부록

1. 웹툰 작가 실태조사 설문지	317
-------------------------	-----



표 목차

〈표 1-1〉 조사 개요	4
〈표 1-2〉 설문조사 내용	5
〈표 1-3〉 응답자 특성표	7
〈표 1-4〉 FGI 대상 참가자 구성	8
〈표 1-5〉 FGI 내용	9
〈표 1-6〉 IDI 내용	10
〈표 1-7〉 IDI 참여자 구성 (1)	11
〈표 1-8〉 IDI 참여자 구성 (2)	12
〈표 1-9〉 사업체 유형별 용어 설명	13
〈표 1-10〉 대가 지급 및 수익배분 방식	14
〈표 2-1〉 성별	19
〈표 2-2〉 연령	19
〈표 2-3〉 데뷔 연도	20
〈표 2-4〉 거주지	21
〈표 2-5〉 연간 총 수입	22
〈표 2-6〉 주요 활동 플랫폼	23
〈표 2-7〉 계약 상대별	24
〈표 2-8〉 주요 활동 플랫폼 TOP 19	25
〈표 2-9〉 작품 연재여부	26
〈표 2-10〉 창작하기를 희망하는 장르 (1+2+3순위)	28
〈표 2-11〉 실제 제작 장르 (1+2+3순위)	30
〈표 2-12〉 장르별 회당 평균 컷수	31
〈표 2-13〉 계약 형태	33
〈표 2-14〉 창작 주력분야	34
〈표 2-15〉 창작 활동분야	35
〈표 2-16〉 사업체 보유 여부	36
〈표 2-17〉 최근 1년 내 작품 연재기간	37
〈표 2-18〉 최근 1년 내 연재 작가 연간 총 수입 - 계약별 현황	38
〈표 2-19〉 최근 1년 내 연재작가 총수입	39

〈표 2-20〉 최근 1년 동안 1년 내내 연재한 작가 연간 총 수입 - 계약별 현황	40
〈표 2-21〉 최근 1년 동안 1년 내내 연재한 작가 연간 총 수입	41
〈표 2-22〉 최근 1년 외 연재 기간	43
〈표 2-23〉 최근 1년 외 연재 작가 연간 총 수입 - 계약별 현황	44
〈표 2-24〉 최근 1년 외 연재 작가 연간 총 수입	44
〈표 2-25〉 주 수입원 (1순위)	46
〈표 2-26〉 주 수입원 (1+2+3순위)	46
〈표 2-27〉 계약 상대	47
〈표 2-28〉 대가지급방식	48
〈표 2-29〉 수익분배비율	49
〈표 2-30〉 회당 원고료/MG	50
〈표 2-31〉 계약한 화수	51
〈표 2-32〉 계약한 컷수	52
〈표 2-33〉 실제 계약 장르	54
〈표 2-34〉 RS 정산경험	55
〈표 2-35〉 웹툰의 형태	56
〈표 2-36〉 최근 1년 동안 창작작업을 한 방식	58
〈표 2-37〉 작업에 참여한 보조작가 수	59
〈표 2-38〉 보조작가 계약서 작성 여부	60
〈표 2-39〉 보조작가 대가 비용(편당 금액)	62
〈표 2-40〉 보조작가 대가비용(원고료 및 MG 비율)	64
〈표 2-41〉 최근 5년 이내 보조작가 활동 여부	65
〈표 2-42〉 월평균 창작 활동비용	66
〈표 2-43〉 일주일 중 창작을 하는 평균 일수	68
〈표 2-44〉 일주일 중 창작하는 날의 평균 소요 시간	70
〈표 2-45〉 창작하는 날 중 작업량이 많은 날의 소요 시간	72
〈표 2-46〉 최소 창작 소요시간	73
〈표 2-47〉 한 화 제작까지 걸리는 일 수	74
〈표 2-48〉 평균 제작 회당 컷수	75



표 목차

〈표 2-49〉 적절하다고 생각하는 화당 컷수	76
〈표 2-50〉 사전제작 여부	77
〈표 2-51〉 사전제작 시 제작 화수	79
〈표 2-52〉 사전제작 시 기간	80
〈표 2-53〉 사전제작 시 비용 지급 여부	81
〈표 2-54〉 작가 재량권 - 휴재 조정	83
〈표 2-55〉 작가 재량권 - 컷수 조정	85
〈표 2-56〉 작가 재량권 - 제작일정 조정	87
〈표 2-57〉 작가 재량권 - 사전제작 분량 조정	89
〈표 2-58〉 작가 재량권 - 기획 자율성	91
〈표 2-59〉 휴재가 어려운 이유(1순위)	93
〈표 2-60〉 휴재 횟수 및 방법	95
〈표 2-61〉 화당 컷수 조절이 어려운 이유(1순위)	97
〈표 2-62〉 화당 컷수 조절이 어려운 이유(1+2+3순위)	98
〈표 2-63〉 창작 시 애로사항 (중복응답)	100
〈표 2-64〉 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환 (1/2)	102
〈표 2-65〉 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환 (2/2)	103
〈표 2-66〉 악성 댓글 경험 여부	104
〈표 2-67〉 악성 댓글 스트레스 정도	106
〈표 2-68〉 악성 댓글 종류(1+2+3순위)	108
〈표 2-69〉 악성 댓글을 근절하기 위해 가장 필요한 사항	110
〈표 2-70〉 웹툰 작가에게 필요한 지원사항	112
〈표 2-71〉 예술인복지재단 등록 여부	113
〈표 2-72〉 예술인복지재단 미등록한 이유	114
〈표 2-73〉 웹툰 제작 시 인공지능 도구 도입 의향	116
〈표 2-74〉 정부지원을 통한 시관련 교육 및 컨설팅 참여 의향	118

〈표 2-75〉 인공지능 도입 및 활용수준	120
〈표 2-76〉 서면 계약 체결 여부	121
〈표 2-77〉 선호하는 계약 당사자	122
〈표 2-78〉 플랫폼 선호 이유	123
〈표 2-79〉 에이전시 선호 이유	124
〈표 2-80〉 정산 및 수익배분 방식	125
〈표 2-81〉 2차 저작권 관련	126
〈표 2-82〉 계약 기간	127
〈표 2-83〉 저작권 소유자	128
〈표 2-84〉 해외 연재 관련	129
〈표 2-85〉 서면 계약서 조항 명시 여부 : 휴재에 관련한 사항	130
〈표 2-86〉 제작계약 형태	131
〈표 2-87〉 계약 시, 계약 조건 결정 방식	132
〈표 2-88〉 계약 체결 시, 계약 조건 수용 이유	133
〈표 2-89〉 계약 상황의 판단 (전체)	134
〈표 2-90〉 계약 내용 및 용어를 이해함	135
〈표 2-91〉 PD의 계약 사전 설명이 있었음	136
〈표 2-92〉 계약 설명 시 구체적인 설명이 있었음	137
〈표 2-93〉 충분한 계약 검토 시간이 있었음	138
〈표 2-94〉 계약 수정 요구 여부	139
〈표 2-95〉 계약 수정 요구 여부	140
〈표 2-96〉 수정 요구한 계약서 내용 반영도	141
〈표 2-97〉 계약 체결 시 유의하여 살펴보는 조항 (1+2순위)	142
〈표 2-98〉 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (전체)	143
〈표 2-99〉 저작권 이용 관련	144
〈표 2-100〉 출판 및 유통관련	145



표 목차

〈표 2-101〉 대가 및 수익분배	146
〈표 2-102〉 2차적 저작물 관련	147
〈표 2-103〉 계약 기간 및 갱신 관련	148
〈표 2-104〉 계약서 검토 방법 (1+2순위)	150
〈표 2-105〉 표준계약서 인지	151
〈표 2-106〉 계약 시, 표준계약서 참고 여부	152
〈표 2-107〉 참고하는 표준계약서 양식 (1+2+3순위)	153
〈표 2-108〉 표준계약서가 계약에 도움이 되는 정도	155
〈표 2-109〉 표준계약서가 도움이 되지 않는 이유	157
〈표 2-110〉 정산 기준에 대한 설명 여부	158
〈표 2-111〉 계약 시, MG에 대한 설명 여부	159
〈표 2-112〉 매출/RS 리포트 수령 여부	160
〈표 2-113〉 매출/RS 리포트 제공 시기	161
〈표 2-114〉 매출/RS 정산 기준	162
〈표 2-115〉 매출/RS 리포트 확인 가능 정보	163
〈표 2-116〉 매출/RS 리포트 받는 방식	164
〈표 2-117〉 매출/RS 리포트 신뢰도	165
〈표 2-118〉 매출/RS 리포트에 보완이 필요한 내용	166
〈표 2-119〉 매출/RS 리포트 제공 계약 조항 명시 여부	167
〈표 2-120〉 매출/RS 리포트 제공 계약 이행 여부	168
〈표 2-121〉 웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부	169
〈표 2-122〉 웹툰 작가의 불공정 계약 대처 방식 (1+2순위)	171
〈표 2-123〉 웹툰 작가가 불공정 계약/행위 대응하지 않은 이유	173
〈표 2-124〉 계약관련 불공정 행위	175
〈표 2-125〉 계약관련 불공정 행위	176
〈표 2-126〉 일방적 계약 사례	178
〈표 2-127〉 일방적 계약 사례	179

〈표 2-128〉 일방적 계약 해지 사례	181
〈표 2-129〉 일방적 계약 해지 사례	182
〈표 2-130〉 일방적 계약 변경 조건	184
〈표 2-131〉 플랫폼의 차별 대우	186
〈표 2-132〉 불공정 행위를 한 상대 - 계약 관련	188
〈표 2-133〉 창작 관련 불공정 행위	190
〈표 2-134〉 창작 관련 불공정 행위	191
〈표 2-135〉 불공정 행위를 한 상대 - 창작 관련	192
〈표 2-136〉 2차적 저작권 동시 계약 관련 의견	194
〈표 2-137〉 2차적 저작권 동시 계약 부당한 이유	196
〈표 2-138〉 2차적 저작물 수익 배분 비율	198
〈표 2-139〉 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견	200
〈표 2-140〉 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견	201
〈표 2-141〉 불공정 계약 및 행위, 관행을 개선하기 위해 중요하다고 생각하는 것	202
〈표 2-142〉 웹툰 불법공유 사이트 게재 경험	204
〈표 2-143〉 웹툰 저작권 침해경험	206
〈표 2-144〉 저작권 침해 받은 방식	208
〈표 2-145〉 저작권 침해 시 대응방식(1+2순위)	210



그림 목차

[그림 2-1] 성별 및 연령	19
[그림 2-2] 데뷔 연도	20
[그림 2-3] 거주지	21
[그림 2-4] 연간 총 수입	22
[그림 2-5] 주요 활동 플랫폼	23
[그림 2-6] 계약 상대별	24
[그림 2-7] 작품 연재여부	26
[그림 2-8] 창작하기를 희망하는 장르 (1+2+3순위)	27
[그림 2-9] 실제 제작 장르 (1+2+3순위)	29
[그림 2-10] 장르별 회당 평균 컷수	31
[그림 2-11] 계약 형태	32
[그림 2-12] 창작 주력분야	34
[그림 2-13] 창작 활동분야	35
[그림 2-14] 사업체 보유 여부	36
[그림 2-15] 최근 1년 내 작품 연재기간	37
[그림 2-16] 최근 1년 내 연재 작가 연간 총 수입	38
[그림 2-17] 최근 1년 동안 1년 내내 연재한 작가 연간 총 수입	40
[그림 2-18] 최근 1년 외 연재 기간	42
[그림 2-19] 최근 1년 외 연재작가 연간 총 수입	44
[그림 2-20] 주 수입원 (전체)	45
[그림 2-21] 주 수입원 (연도별 비교)	45
[그림 2-22] 계약 상대	47
[그림 2-23] 대가지급방식	48
[그림 2-24] 수익분배비율	49
[그림 2-25] 화당 원고료/MG	50
[그림 2-26] 계약한 회수	51
[그림 2-27] 계약한 컷수	52
[그림 2-28] 실제 계약 장르	53
[그림 2-27] 계약한 컷수	52
[그림 2-28] 실제 계약 장르	53
[그림 2-29] RS 정산경험	55
[그림 2-30] 웹툰의 형태	56
[그림 2-31] 최근 1년 동안 창작작업을 한 방식	57
[그림 2-32] 작업에 참여한 보조작가 수	59
[그림 2-33] 보조작가 계약서 작성 여부	60

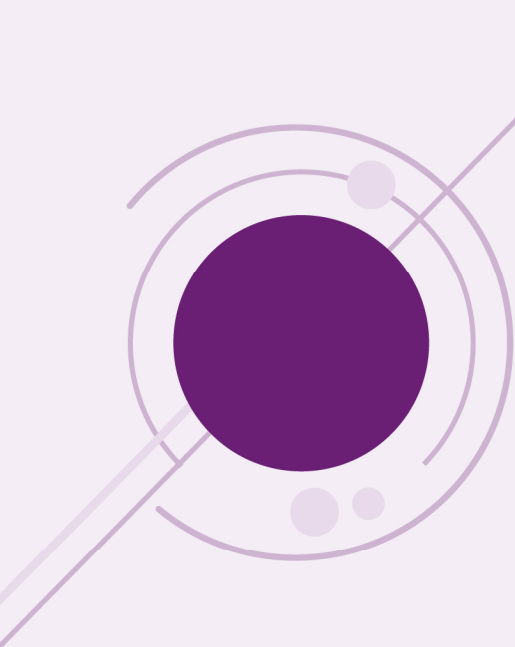
[그림 2-34] 보조작가 대가 비용(편당 금액)	61
[그림 2-35] 보조작가 대가비용(원고료 및 MG 비율)	63
[그림 2-36] 최근 5년 이내 보조작가 활동 여부	65
[그림 2-37] 월평균 창작 활동비용	66
[그림 2-38] 일주일 중 창작을 하는 평균 일수	67
[그림 2-39] 일주일 중 창작하는 날의 평균 소요 시간	69
[그림 2-40] 창작하는 날 중 작업량이 많은 날의 소요 시간	71
[그림 2-41] 최소 창작 소요시간	73
[그림 2-42] 한 화 제작까지 걸리는 일 수	74
[그림 2-43] 평균 제작 회당 컷수	75
[그림 2-44] 적절하다고 생각하는 화당 컷수	76
[그림 2-45] 사전제작 여부	77
[그림 2-46] 사전제작 시 제작 화수	78
[그림 2-47] 사전제작 시 기간	80
[그림 2-48] 사전제작 시 비용 지급 여부	81
[그림 2-49] 작가 재량권 - 휴재 조정	82
[그림 2-50] 작가 재량권 - 컷수 조정	84
[그림 2-51] 작가 재량권 - 제작일정 조정	86
[그림 2-52] 작가 재량권 - 사전제작 분량 조정	88
[그림 2-53] 작가 재량권 - 기획 자율성	90
[그림 2-54] 휴재가 어려운 이유(1순위)	92
[그림 2-55] 휴재 횟수 및 방법	94
[그림 2-56] 화당 컷수 조절이 어려운 이유	96
[그림 2-57] 창작 시 애로사항 (중복응답)	99
[그림 2-58] 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환	101
[그림 2-59] 악성 댓글 경험 여부	104
[그림 2-60] 악성 댓글 스트레스 정도	105
[그림 2-61] 악성 댓글 종류	107
[그림 2-62] 악성 댓글을 근절하기 위해 가장 필요한 사항	109
[그림 2-63] 웹툰 작가에게 필요한 지원사항	111
[그림 2-64] 예술인복지재단 등록 여부	113
[그림 2-65] 예술인복지재단 미등록한 이유	114
[그림 2-66] 웹툰 제작 시 인공지능 도구 도입 의향	115



그림 목차

[그림 2-67] 정부지원을 통한 AI관련 교육 및 컨설팅 참여 의향	117
[그림 2-68] 인공지능 도입 및 활용수준	119
[그림 2-69] 서면 계약 체결 여부	121
[그림 2-70] 선호하는 계약 당사자	122
[그림 2-71] 플랫폼 선호 이유	123
[그림 2-72] 에이전시 선호 이유	124
[그림 2-73] 정산 및 수익배분 방식	125
[그림 2-74] 2차 저작권 관련	126
[그림 2-75] 계약 기간	127
[그림 2-76] 저작권 소유자	128
[그림 2-77] 해외 연재 관련	129
[그림 2-78] 서면 계약서 조항 명시 여부 : 휴재에 관련한 사항	130
[그림 2-79] 제작계약 형태	131
[그림 2-80] 계약 시, 계약 조건 결정 방식	132
[그림 2-81] 계약 체결 시, 계약 조건 수용 이유	133
[그림 2-82] 계약 상황의 판단 (전체)	134
[그림 2-83] 계약 내용 및 용어를 이해함	135
[그림 2-84] PD의 계약 사전 설명이 있었음	136
[그림 2-85] 계약 설명 시 구체적인 설명이 있었음	137
[그림 2-86] 충분한 계약 검토 시간이 있었음	138
[그림 2-87] 계약 수정 요구 여부	139
[그림 2-88] 계약 수정 요구 여부	140
[그림 2-89] 수정 요구한 계약서 내용 반영도	141
[그림 2-90] 계약 체결 시 유의하여 살펴보는 조항 (1+2순위)	142
[그림 2-91] 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (전체)	143
[그림 2-92] 저작권 이용 관련	144
[그림 2-93] 출판 및 유통관련	145
[그림 2-94] 대가 및 수익분배	146
[그림 2-95] 2차적 저작물 관련	147
[그림 2-96] 계약 기간 및 갱신 관련	148
[그림 2-97] 계약서 검토 방법 (1+2순위)	149
[그림 2-98] 표준계약서 인지	151
[그림 2-99] 계약 시, 표준계약서 참고 여부	152

[그림 2-100]	참고하는 표준계약서 양식 (1+2+3순위)	153
[그림 2-101]	표준계약서가 계약에 도움이 되는 정도	154
[그림 2-102]	표준계약서가 도움이 되지 않는 이유	156
[그림 2-103]	정산 기준에 대한 설명 여부	158
[그림 2-104]	계약 시, MG에 대한 설명 여부	159
[그림 2-105]	매출/RS 리포트 수령 여부	160
[그림 2-106]	매출/RS 리포트 제공 시기	161
[그림 2-107]	매출/RS 정산 기준	162
[그림 2-108]	매출/RS 리포트 확인 가능 정보	163
[그림 2-109]	매출/RS 리포트 받는 방식	164
[그림 2-110]	매출/RS 리포트 신뢰도	165
[그림 2-111]	매출/RS 리포트에 보완이 필요한 내용	166
[그림 2-112]	매출/RS 리포트 제공 계약 조항 명시 여부	167
[그림 2-113]	매출/RS 리포트 제공 계약 이행 여부	168
[그림 2-114]	웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부	169
[그림 2-115]	웹툰 작가의 불공정 계약 대처 방식 (1+2순위)	170
[그림 2-116]	불공정 계약 미대응 사유	172
[그림 2-117]	계약관련 불공정 행위 경험	174
[그림 2-118]	일방적 계약 사례	177
[그림 2-119]	일방적 계약 해지 사례	180
[그림 2-120]	일방적 계약 조건 변경	183
[그림 2-121]	플랫폼의 차별 대우	185
[그림 2-122]	불공정 행위를 한 상대 - 계약 관련	187
[그림 2-123]	창작 관련 불공정 행위	189
[그림 2-124]	불공정 행위를 한 상대 - 창작 관련	192
[그림 2-125]	2차적 저작권 동시 계약 관련 의견	193
[그림 2-126]	2차적 저작권 동시 계약 부당한 이유	195
[그림 2-127]	2차적 저작물 수익 배분 비율	197
[그림 2-128]	불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견	199
[그림 2-129]	웹툰 불법공유 사이트 게재 경험	203
[그림 2-130]	웹툰 저작권 침해경험	205
[그림 2-131]	저작권 침해 받은 방식	207
[그림 2-132]	저작권 침해 시 대응방식(1+2순위)	209



목차

■ 요약 문 ■

제1장 조사 개요

1. 조사 목적

- 국내 웹툰산업 작가의 창작 환경, 복지 환경, 수입, 계약 관행 등의 실태를 파악하였다.

2. 조사 개요

- 국내 웹툰산업 내 웹툰 작가의 창작 환경, 계약 관행, 창작자 복지 현황 외에 불공정 계약/행위에 대한 세부적인 문항을 추가하여 조사를 진행하였다.
- 웹툰산업 내 이해 당사자인 웹툰 작가 대상 심층 인터뷰를 진행하여, 주요 계약 관행, 창작 환경, 산업 전반 변화 이슈에 대한 웹툰 작가의 의견을 조사하였다.

3. 설문조사 개요

- 조사 시점 기준으로 최근 5년 이내(2018년 7월 ~ 2023년 7월) 작품 활동을 한 국내 웹툰 작가를 조사 대상으로 선정하였다.
- 설문조사는 표본 규모, 모집 방식 난도 등을 고려하여, 온라인 조사 방법으로 진행하였으며, 웹툰 협단체의 협조를 받아, 각 협회에 가입한 작가와 웹툰 작가 커뮤니티에 인증된 웹툰 작가에 온라인 설문 조사 링크를 발송하는 형식으로 조사를 진행하였다.
- 설문조사는 2023년 7월 11일부터 10월 30일까지 약 60일간 진행하였으며, 조사 기간 동안 응답자는 총 800명이다.

제2장 웹툰 작가 실태조사 결과

1. 작가 특성

- 전체 응답자의 성별 분포를 살펴보면, 여성 응답자의 비율이 68.4%로 나타나며, 이는 남성 응답자 비율인 31.6%보다 두 배 이상 높은 것으로 나타났다.
- 연령별 분포에서는 '30대' 응답자 비율이 전체의 52.0%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '29세 이하'(29.3%), '40대 이상'(18.8%) 순으로 나타났다.

2. 창작 활동 및 환경

가. 창작 활동 분야

- 창작 활동분야를 살펴보면, '글+그림'이 47.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '글(스토리, 콘티, 기획)'(18.5%), '글 제외 그림 전반'(15.8%), '작화(데생, 선화)'(7.9%), '작화(채색, 밑색, 음영, 효과)'(6.1%), '배경(배경제작, 배치, 보정)'(2.6%), '기타'(2.0%) 순으로 조사되었다.

나. 창작 활동 시간

- 일주일 중 평균 창작 일수는 평균 5.8일로 나타나, 작년과 비슷한 수준을 보였다. 세부적으로 살펴보면, 전체적으로 '6일'의 비율이 36.9%로 가장 높았으며, 다음으로 '7일'(33.1%), '5일'(18.5%), '4일 이하'(11.5%) 순으로 나타났다.

다. 창작 활동 방식 및 비용

- 웹툰 작가를 대상으로 한 최근 1년 동안의 창작 작업 방식 조사 결과, 전체적으로 '모든 과정을 단독으로 창작'하는 방식을 채택하는 작가가 39.3%로 가장 많았으며, 다음으로 '단독창작(보조작가 있음)'(19.0%), '작가와 공동작업'(12.9%), '임시 고용하여 단독창작'(11.5%) 순으로 나타났다.
- 작업에 참여한 보조작가 수를 살펴보면, '1명'의 보조작가와 함께 작업하는 경우가 35.9%로 가장 많았다.
- 보조작가와 작업하는 웹툰 작가를 대상으로 한 계약서 작성 여부 조사 결과, 전체적으로 '그렇다'라고 응답한 작가가 54.9%로, 절반 이상이 보조작가와의 계약서를 작성한 것으로 나타났으며, '그렇지 않다'라고 응답한 작가는 45.1%였다.
- 월평균 창작활동 비용은 평균 249.1만 원으로, '200만 원 이상'이 44.4%로 가장 높게 나타났다.

라. 창작 활동 성과

- 최근 1년 내내 작품을 연재한 경험이 있는 작가의 연간 총수입 평균은 9,840.8만 원으로 전년도 대비 2,029.2만 원 감소한 것으로 나타났다. 또한, 최근 1년 내 작품을 연재한 경험이 있는 작가의 연간 총수입 평균은 6,476.5만 원으로 전년도 대비 2,097.2만 원 감소한 것으로 조사되었으며, 최근 1년 외 연재작가 연간 총수입의 평균은 4,013.1만 원으로 전년도 대비 144.5만 원 감소한 것으로 나타났다.
- 주 수입원을 살펴보면, 1순위 기준으로는 '원고료'가 41.8%로 가장 높게 나타났으며, 1+2+3순위 기준으로는 'MG'가 63.8%로 가장 높게 나타났다.
- 웹툰 작가를 대상으로 한화 당 원고료/MG 조사 결과, 평균 약 105만 원으로 조사되었다.
- 웹툰 창작 시 애로사항을 100점 평균을 기준으로 살펴보면, '경제적 어려움'이 76.4점으로 가장 높은 비율을 차지했으며, 다음으로 '정신/육체 건강 악화'(76.3점), '작업/휴식 시간 부족'(75.3점), '플랫폼과 수익 배분 갈등'(61.2점), '에이전시와 수익 배분 갈등'(59.0점), '악플 스트레스'(54.7점), '작업실 운영 어려움'(53.4점), '에이전시와 관계'(46.3점), '플랫폼과 관계'(45.1점)의 순으로 조사되었다.
- 악성 댓글을 경험한 비율은 56.8%이며, 그 중 71.8%는 악성 댓글로 인해 스트레스를 받는다고 응답하였다.

3. 계약 관행

가. 대가 지급 및 수익 배분 방식

- 웹툰 작가를 대상으로 한 대가지급방식 조사 결과, 전체적으로 ‘원고료’를 주요 수익원으로 하는 작가가 49.6%로 가장 많았다. 이어서 ‘월MG’(17.6%), ‘누적MG’(27.6%), ‘기타’(5.2%)의 순으로 나타났다.
- 웹툰 작가를 대상으로 한 수익분배비율 조사 결과, 전체적으로 ‘50% 이상~60% 미만’ 및 ‘30% 미만’의 수익분배비율을 받는 작가가 각 25.2%로 가장 많았으며, 이어서 ‘70% 이상~80% 미만’(17.6%), ‘60% 이상~70% 미만’(11.0%), ‘40% 이상~50% 미만’(10.6%) 등의 순으로 나타났다. ‘80% 이상’ 받는 작가는 2.2%, ‘모름/비공개’는 1.2%로 나타났다.

나. 계약 현황

- 선호하는 계약 당사자에 대해 살펴보면, ‘플랫폼과 직접 계약’을 선호하는 비율이 66.8%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘에이전시(매니지먼트)와 계약’(14.8%), ‘상관없다’(18.5%)의 순으로 나타났다.
- 웹툰 작가들의 계약 형태를 살펴보면, ‘상대방에게 지적재산권 허락’의 비율이 65.5%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로는 ‘상대방과 공동저작물로서 계약’(25.4%), ‘인적용역을 제공하는 한시적 계약’(13.3%), ‘근로계약으로 작업’(10.8%), ‘비 계약형태로 작업’(5.6%), ‘기타’(1.0%)의 순으로 나타났다.

다. 계약 관련

- 계약 시 서면 계약 체결 비율은 83.9%로 전년 87.5% 대비 3.6%p 감소하였다.

라. 계약 시 상황

- 계약 시, 계약 조건 결정 방식을 살펴보면, '제시한 계약 조건 그대로 수용'이 59.6%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 63.2% 대비 3.6%p 낮은 것으로 조사되었다.
- 계약 수정 요구 여부를 살펴보면, '수정 요구'에 대한 비율은 42.9%로 전년 46.6% 대비 3.7%p 감소한 것으로 나타났다.

마. 표준계약서 관련

- 만화분야 표준계약서 인지 여부를 살펴보면, '표준계약서 인지함'의 비율이 67.0%로 가장 높게 나타났으며, '표준계약서를 인지하지 못함'의 비율은 33.0%로 나타났다. '표준계약서 인지함'은 67.0%로, 전년도 71.6% 대비 4.6%p 감소된 것으로 조사되었다.
- 계약 시, 표준계약서 참고 여부를 살펴보면, '표준계약서 양식 미사용'의 비율이 51.3%로 가장 높은 비율을 차지하는 것으로 나타났으며, 전년도 46.7% 대비 4.6%p 상승한 것으로 조사되었다.

바. 매출/RS 정산 관련

- 정산 기준에 대한 설명 여부를 살펴보면, '계약 시 설명이 있었음'의 비율이 76.4%로 과반수 이상으로 나타났다. '계약 시 설명이 없었음'은 23.6%로 조사되었다.
- 매출/RS 리포트 수령 여부를 살펴보면, '리포트를 수령한 적이 있음'의 비율이 58.8%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 59.1%p 대비 0.3%p 감소한 것으로 조사되었다.

4. 저작권 침해 경험

- 웹툰 작가의 27.9%가 불공정 계약/행위를 경험하였으며, 전년 대비 31.0%p 감소하였다.
- 웹툰 저작권 침해경험을 살펴보면, '침해 경험이 있음'이라고 응답한 비율이 54.6%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 51.4% 대비 3.2%p 증가한 것으로 조사되었다.

5. 불공정 행위 및 계약 관련

가. 불공정 행위, 계약 여부 및 대응 관련

- 웹툰 작가의 27.9%가 불공정 계약/행위를 경험하였으며, 전년 대비 31.0%p 감소하였다.
- 불공정 계약/행위를 경험한 웹툰 작가의 계약 대처 방식을 살펴보면, ‘업계 지인/동료의 도움’이 43.5%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 63.7%p 대비 20.2%p 낮게 나타난 것으로 조사되었다.
- 불공정 계약 미대응 사유를 살펴보면, ‘대응해도 문제가 해결되지 않을 것으로 판단’이 35.9%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 28.1%p 대비 7.8%p 증가한 것으로 나타났다.

나. 계약 관련 불공정 행위

- 웹툰 계약 관련 불공정 행위를 살펴보면, ‘제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약’이 30.5%로 가장 높게 나타났다.
- 일방적 계약 사례를 살펴보면, ‘특정 계약금 지급 방식(월MG, 누적MG, 매절계약 등) 또는 수익배분 비율로 계약 강요’가 25.0%로 가장 높게 나타났다.
- ‘일방적 계약 해지 사례’를 살펴보면, ‘특별한 이유 없이 계약 상대자의 일방적인 통보’가 53.2%로 가장 높게 나타났다.
- ‘일방적 계약 조건’을 살펴보면, ‘대가 유형 및 규모, 수익배분율(RS등¹⁾)’의 비율이 42.3%로 가장 높게 나타났다.
- 불공정 행위를 한 상대를 살펴보면, ‘에이전시/매니지먼트’가 65.6%로 가장 높게 나타났다.
- 2차적 저작물 수익 배분 비율을 살펴보면, ‘해당사항 없음’이 33.8%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 35.5%p 대비 1.5%p 감소한 것으로 조사되었다.
- 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견의 필요 비율에 대해 살펴보면, ‘불법 유통 배상금 분배’가 88.1%로 가장 높게 나타났다.

1) 정산금액 지급 시기 및 정산 지급 방법을 의미한다.

A decorative graphic consisting of several concentric purple circles and lines. A solid purple circle in the center contains the text '제1장'. Surrounding it are several lighter purple circles and lines, some of which are partially cut off by the edges of the page. A thin purple line extends from the top right towards the center, and another extends from the bottom left towards the center.

제1장

조사 개요

1장 조사 개요

1. 조사 목적

- 국내 웹툰산업 작가의 창작 환경, 복지 환경, 수입, 계약 관행 등의 실태를 파악하였다.
- 국내 웹툰 작가에 대한 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원을 포함한 기타 관련 기관의 웹툰산업 관련정책 수립을 위한 기초 통계자료로 활용하기 위해 본 조사를 진행하였다.

2. 조사 개요

- 국내 웹툰산업 내 웹툰 작가의 창작 환경, 계약 관행, 창작자 복지 현황 외에 불공정 계약/행위에 대한 세부적인 문항을 추가하여 조사를 진행하였다.
- 웹툰산업 내 이해 당사자인 웹툰 작가 대상 심층 인터뷰를 진행하여, 주요 계약 관행, 창작 환경, 산업 전반 변화 이슈에 대한 웹툰 작가의 의견을 조사하였다.
- 본 조사를 통해 수집한 양적, 질적 자료를 바탕으로 웹툰 작가의 창작 환경 및 계약 관행 개선을 위한 논의사항을 제안하였다.



3. 설문조사 개요

가. 설문조사 대상 및 방법

- 조사 시점 기준으로 최근 5년 이내(2018년 7월 ~ 2023년 7월) 작품 활동을 한 국내 웹툰 작가를 조사 대상으로 선정하였다.
- 설문조사는 표본 규모, 모집 방식 난도 등을 고려하여, 온라인 조사 방법으로 진행하였으며, 웹툰 협단체의 협조를 받아, 각 협회에 가입한 작가와 웹툰 작가 커뮤니티에 인증된 웹툰 작가에 온라인 설문 조사 링크를 발송하는 형식으로 조사를 진행하였다.
- 설문조사는 2023년 7월 11일부터 10월 30일까지 약 60일간 진행하였으며, 조사 기간 동안 응답자는 총 800명이다.

〈표 1-1〉 조사 개요

구분	내용
조사 대상	최근 5년 이내 작품 활동을 한 국내 웹툰 작가
조사 방법	온라인 조사
조사 목표	800명
조사 규모	800명
조사 기간	2023년 7월 11일(화) ~ 2023년 10월 30일(월)

나. 설문조사 내용

□ 「2023 웹툰 작가 실태조사」에서 조사한 내용은 다음과 같다.

〈표 1-2〉 설문조사 내용

구분		내용
응답자 특성	인구통계학적 특성	- 성별, 연령대, 거주지
	기본 특성	- 데뷔 연도, 주 활동 플랫폼, 작품 연재 기간
창작 활동 및 환경	창작 활동 분야	- 창작 주력 분야, 실제 활동 분야, 웹툰 형태 - 선호 장르, 실제 제작 장르
	창작 활동 시간	- 일 평균 창작 시간, 주 평균 창작 일수
	창작 활동 방식	- 월 평균 창작 활동 비용, 창작 작업 방식
	창작 활동 성과	- 최근 1년/가장 최근 작품 연재 연도 연간 총수입 - 주 소득원 구분, MG 또는 원고료 수준
	보조작가 활용	- 보조작가 활용, 계약서 작성 여부 - 편당 대가 지불 방식 및 금액
	창작 활동 애로사항	- 웹툰 창작 활동 애로사항 - 악성 댓글 경험 및 스트레스 정도 - 악성 댓글 종류 - 악성 댓글 근절방안 - 웹툰 작가에 필요한 지원사항
창작자 복지	예술인복지재단 인지 및 수혜	- 예술인 고용보험 가입 여부 - 미가입 이유
웹툰 불법 유통 및 저작권 침해 경험		- 웹툰 불법 유통 사이트 게재 경험 - 저작권 침해 경험 - 저작권 침해 대응 방식



구분		내용
계약 관행 및 거래	계약 관행	<ul style="list-style-type: none"> - 계약 형태 - 서면계약 체결여부 - 조항별 상세도
	표준계약서 인지 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> - 표준계약서 인지 - 표준계약서 활용 여부 - 표준계약서가 계약 시 도움이 된 정도 - 표준계약서가 도움이 되지 않는 이유 - 계약 시 참고하는 표준계약서 종류
	대가 지급 및 수익배분 방식	<ul style="list-style-type: none"> - 대가 지급 계약 형태
	매출/RS 리포트 및 정산 방식	<ul style="list-style-type: none"> - 매출/RS 리포트 제공 여부 - 매출/RS 리포트 제공 시기 - 매출/RS 리포트 상세 내역 - 매출/RS 리포트에서 확인 가능한 정보 - 매출/RS 리포트 제공 방식 - 매출/RS 리포트 신뢰도 - 매출/RS 리포트 보충이 필요한 내용 - 매출/RS 리포트 계약서 명시 여부 - 매출/RS 리포트 제공 이행 여부
	계약 상황 및 계약 이해도	<ul style="list-style-type: none"> - 계약 시 상황 - 계약 시 유의하여 보는 조항 - 계약 시, MG 및 정산 방식 설명 여부 - 계약 관련 사전 지식 보유도 - 계약서 관련 공공기관 교육 필요성
	계약 수정	<ul style="list-style-type: none"> - 계약 조건 수용 여부, 수정 요구 - 수정을 요구한 내용, 수정 반영도
불공정 계약 및 행위	불공정 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 불공정 경험 여부 - 불공정 법률적 문제 해결 방식 - 불공정 미대응 이유
	계약 관련 불공정	<ul style="list-style-type: none"> - 계약 관련 불공정 경험 여부 및 유형 - 일방적 계약 유형 - 일방적 계약 해지 유형 - 일방적 계약 조건 변경 유형 - 차별 대우 원인
	창작 관련 불공정	<ul style="list-style-type: none"> - 창작관련 불공정 경험 여부 및 유형
	2차적 저작물 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 2차적 저작물 동시 계약 관련 의견 - 2차적 저작물 수익 배분율
	불공정 계약/행위 등의 개선을 위해 필요한 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 불공정 계약/행위/관행 개선을 위해 필요한 사항 - 웹툰산업의 상생 발전을 위한 이상적인 수익 배분 구조

다. 응답자 특성

〈표 1-3〉 응답자 특성표

구분		사례수	%
전 체		(800)	100.0
성별	남	(253)	31.6
	여	(547)	68.4
연령	29세 이하	(234)	29.3
	30대	(416)	52.0
	40대 이상	(150)	18.8
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	0.9
	2000~2016년	(257)	32.1
	2017~2019년	(228)	28.5
	2020~2023년	(308)	38.5
주력 분야	글+그림	(459)	57.4
	글(스토리, 콘티)	(121)	15.1
	그림(작화) 전반	(116)	14.5
	작화(데생, 선화)	(54)	6.8
	작화(채색, 밀색, 효과)	(40)	5.0
	배경	(10)	1.3
창작 활동 분야	글+그림	(377)	47.1
	글(스토리, 콘티)	(148)	18.5
	기타	(16)	2.0
	그림(작화) 전반	(126)	15.8
	작화(데생, 선화)	(63)	7.9
	작화(채색, 밀색, 효과)	(49)	6.1
	배경	(21)	2.6
계약상대자	플랫폼	(424)	53.0
	에이전시	(255)	31.9
	스튜디오	(91)	11.4
	기타	(30)	3.8
계약 유형	작품당(저작권소유)	(524)	65.5
	작품당(양도/공동저작권)	(203)	25.4
	근로계약	(86)	10.8
	인적용역	(106)	13.3
	비계약	(45)	5.6
	기타	(8)	1.0
창작 작업방식	단독 창작	(314)	39.3
	단독 창작(보조작가 유)	(244)	30.5
	CP사 소속	(64)	8.0
	작가 공동 작업	(103)	12.9
	보조작가	(59)	7.4
	기타	(16)	2.0



4. FGI 개요

가. FGI 대상 및 방법

- 본 조사인 설문조사는 정량조사이므로 거시적인 실태를 파악하는 기초자료이나, 세부적인 안건을 파악할 수 없다는 한계가 있다. 따라서 본 조사에서 조사한 웹툰 작가의 창작환경, 계약관행, 불공정 계약 및 행위 실태를 심층적으로 파악하기 위해 FGI(Focus Group Interview)를 병행했다.
- 본 조사에서 FGI 참여 의향이 있다고 응답한 응답자를 대상으로 진행되었다.
- FGI는 데뷔한 이후의 활동 기간과 거주기간을 고려하여 총 5개의 집단을 구성하였다.

〈표 1-4〉 FGI 대상 참가자 구성

구분	성명	경력	활동 분야	거주지
1그룹 데뷔 5년 차 이상, 수도권 거주 작가	A1	10년	글+그림	서울
	A2	17년	글(스토리)	서울
	A3	9년	글(스토리)	서울
	A4	8년	그림콘티	서울
	A5	8년	글+그림	서울
2그룹 데뷔 5년 차 이상, 비수도권 거주 작가	B1	6년	글+그림	부산
	B2	14년	글+그림	부산
3그룹 데뷔 5년 차 미만, 수도권 거주 작가	C1	3년	글+그림	파주
	C2	4년	글+그림	부천
	C3	2년	글+그림	서울
	C4	2년	글+그림	인천
	C5	4년	글+그림	서울
4그룹 데뷔 5년 차 미만, 수도권 거주 작가	D1	3년	콘티	대전
	D2	3년	그림	천안
	D3	4년	콘티	제주도
	D4	4년	그림	대전
5그룹 22 ~ 23년 데뷔 작가	E1	1년	글+그림	서울
	E2	1년	글+그림	광양
	E3	1년	글+그림	대구
	E4	1년	글+그림	대구
총 참여 인원 합계				20명

나. FGI 내용

〈표 1-5〉 FGI 내용

구분		내용
소개		FGI 목적 소개 및 자기소개
창작 활동 및 환경	창작 활동 및 현황	창작 주력 분야, 웹툰 형태, 창작 시간, 컷수에 대한 의견
	노블코믹스	노블코믹스가 산업/창작환경에 끼치는 영향
	계약 경험	선호하는 계약 상대와 이유
	보조작가 경험	보조작가 경험 여부, 협업 시 계약서 작성 여부
	AI 활용	AI 도입 의향, AI 활용의 기준 등
	복지 및 애로사항	휴재, 사업체의 복지, 고용보험 가입 등
계약 관행	계약 검토	계약 과정, 계약 검토 방법
	표준계약서	계약 시 표준계약서 참고하는 정도
	계약 상대와 관계	계약 상대와의 관계의 영향
	2차적 저작물 권리	2차적 저작물 작성권 계약에 대한 의견
정산 및 수수료	MG제도	MG 지급 방식에 대한 이해와 의견
	매출/RS 리포트	제공 주기 및 제공 방식, 신뢰도
	수익 비율	이상적인 수익 배분 비율
	코로나19 이후	코로나19 해제 이후로 매출 실적에 대한 의견
불공정 계약/행위 경험	불공정 경험 여부	불공정 계약/행위 경험 여부, 대응 방식
	계약 관련	일방적 계약 유도 등 세부 사례
	정산, 수수료 관련	과도한 손해배상, 정산 누락 등 세부 사례
	창작/유통 관련	과도한 수정 요구 등 세부 사례



5. IDI(In-Depth Interview) 개요

가. 내용 및 대상

- 본 조사는 전년도에 시행된 「웹툰 불공정 계약 실태조사」의 문항과 이번 연도에 새롭게 구성된 건강상태나 AI 도입 의향과 같은 신규 문항의 내용을 추가하여 FGI와 동일한 수준에서 IDI가 진행되었다.
- 본 조사에서 IDI 참여 의향이 있다고 응답한 응답자를 대상으로 진행되었다.

〈표 1-6〉 IDI 내용

구분		세부내용
소개		IDI 목적 소개 및 자기소개
창작 활동 및 환경	창작 활동 및 현황	창작 주력 분야, 웹툰 형태, 창작 시간, 컷수에 대한 의견
	노블코믹스	노블코믹스가 산업/창작환경에 끼치는 영향
	AI 활용	AI 도입 의향, AI 활용의 기준 등
	복지 및 애로사항	휴재, 사업체의 복지, 고용보험 가입 등
계약 관행	계약 검토	주로 보는 조항, 계약 검토 방법
	표준계약서 사용	계약 시 표준계약서 참고하는 정도
	2차적 저작물 권리	2차적 저작물 작성권 계약에 대한 의견
	계약 상대와 관계	계약 상대와의 관계의 영향, 플랫폼-에이전시 계약 차이
정산 및 수수료	MG제도	MG 지급 방식에 대한 이해와 의견
	매출/RS 리포트	제공 주기 및 제공 방식, 신뢰도
	수익 비율	이상적인 수익 배분 비율
	코로나19 이후	코로나19 해제 이후로 매출 실적에 대한 의견
불공정 계약/행위 경험	불공정 경험 여부	불공정 계약/행위 경험 여부, 대응 방식
	계약 관련	일방적 계약 유도 등 세부 사례
	정산, 수수료 관련	과도한 손해배상, 정산 누락 등 세부 사례
	창작/유통 관련	과도한 수정 요구 등 세부 사례

<표 1-7> IDI 참여자 구성 (1)

구분	성명	경력	활동 분야	불공정경험
신인작가	신인작가1	2년	글+그림	경험 있음
	신인작가2	2년	글+그림	경험 있음
	신인작가3	1년	글+그림	경험 있음
	신인작가4	1년	작화	경험 있음
	신인작가5	2년	글+그림	경험 없음
	신인작가6	1년	글+그림	주변인 경험
	신인작가7	2년	그림	주변인 경험
	신인작가8	2년	글+그림	주변인 경험
	신인작가9	2년	그림	경험 있음
	신인작가10	2년	그림	주변인 경험
기성작가	기성작가1	4년	글+그림	경험 없음
	기성작가2	6년	글+그림	주변인 경험
	기성작가3	4년	글+그림	주변인 경험
	기성작가4	10년	그림콘티	경험 있음
	기성작가5	3년	글+그림	주변인 경험
	기성작가6	17년	글+그림	주변인 경험
	기성작가7	10년	그림	경험 있음
	기성작가8	10년	글+그림	주변인 경험
	기성작가9	30년	글+그림	경험 있음
	기성작가10	13년	글+그림	경험 없음
	기성작가11	20년	그림	경험 없음
	기성작가12	17년	글+그림	경험 없음
	기성작가13	6년	글	주변인 경험
	기성작가14	14년	글+그림	경험 없음



〈표 1-8〉 IDI 참여자 구성 (2)

구분	성명	경력	활동 분야	불공정경험
기성작가	기성작가15	6년	글+그림	경험 있음
	기성작가16	11년	글+그림	주변인 경험
	기성작가17	10년	그림	경험 있음
	기성작가18	7년	그림	주변인 경험
	기성작가19	20년	글	경험 있음
	기성작가20	20년	글	경험 있음
	기성작가21	12년	그림	경험 없음
	기성작가22	4년	글+그림	주변인 경험
	기성작가23	3년	글	주변인 경험
	기성작가24	4년	콘티	경험 있음
	기성작가25	5년	글+그림	경험 있음
	기성작가26	15년	글+그림	경험 없음
	기성작가27	5년	그림	주변인 경험
	기성작가28	3년	글콘티	경험 있음
	기성작가29	5년	글+그림	경험 있음
	기성작가30	30년	글+그림	경험 있음
	기성작가31	6년	글+그림	경험 있음
	기성작가32	3년	글+그림	주변인 경험
	기성작가33	15년	글+그림	경험 있음
	기성작가34	3년	그림	주변인 경험
기성작가35	30년	글+그림	경험 있음	
기성작가36	6년	글+그림	경험 있음	
기성작가37	8년	글+그림	경험 있음	
기성작가38	7년	그림	주변인 경험	
기성작가39	7년	글+그림	경험 있음	
기성작가40	22년	글+그림	경험 있음	
총 참여 인원 합계			50명	

6. 주요 용어 설명

가. 사업체 유형

〈표 1-9〉 사업체 유형별 용어 설명

사업체 유형	설명
에이전시	<ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 작가가 제작한 작품을 웹툰 플랫폼에 공급하는 유통 역할을 한다. - 사업체별로 작가 전속 계약을 포함한 매니지먼트도 동시에 영위하는 사례도 있다.
프로덕션	<ul style="list-style-type: none"> - 웹툰의 전 과정을 기획/제작하는 역할을 한다.
스튜디오	<ul style="list-style-type: none"> - 웹툰의 기획/제작 과정을 세분화하여 각 부문별 작가와 전문 인력이 작품을 제작하여 플랫폼, 에이전시 등에 납품한다. - 본 보고서에서는 프로덕션과 스튜디오라는 용어를 혼용하여 사용한다. - 기성 작가가 자신의 작품 제작을 위해 설립하거나 CP사에서 자사 IP를 활용한 작품을 만들기 위해 설립하는 경우도 있다.
플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 유통을 담당하는 상위 사업체이다. - 단순 유통을 하는 플랫폼과 스튜디오 설립, 작가 직접 계약을 통한 제작과 투자를 통해 작품을 유치하는 등 웹툰 사업 전 분야에 걸쳐 참여한다.
CP사	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠제공자(CP, Content Provider)로서 콘텐츠를 제공하는 개인이나 사업체 전체를 의미한다. - 본 보고서에서는 플랫폼을 제외한 모든 웹툰 사업체를 CP사로 분류하여 표기한다.



나. 대가 지급 및 수익배분 방식 관련

〈표 1-10〉 대가 지급 및 수익배분 방식

지급 유형	설명												
원고료	<ul style="list-style-type: none"> - 원고의 대가로 받는 금액이다. - 원고료를 지급하고 수익 배분을 RS에 따라 정산하며, MG와 달리 원고료로 지급한 금액은 수익 배분에서 차감하지 않는다. 												
RS	<ul style="list-style-type: none"> - RS(Revenue Share)는 수익분배율을 의미한다. - 일반적으로 웹툰 판매 매출액을 기준으로 플랫폼, CP사, 작가가 각 비율에 따라 나눠 갖는 수익 분배 구조를 의미한다. 												
MG	<ul style="list-style-type: none"> - MG(Minimum Guarantee)는 최소보장금을 의미한다. - 매출과 관계없이 회사가 최소수익을 보장해주는 금액을 의미한다. - 일정 금액을 회사가 선지급하고, 이후 수익이 발생하면 수익배분액(RS)이 MG 지급액을 넘었을 경우에 분배하는 방식이다. - 가장 많이 사용하는 MG 지급 방식은 아래와 같은 표로 구분할 수 있다. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">구분</th> <th colspan="2">수익 배분 시 계산 방식</th> </tr> <tr> <th>선차감</th> <th>후차감</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">MG 누적 여부</td> <td>월MG</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월되지 않는다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분한다. </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월되지 않는다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감한다. </td> </tr> <tr> <td>누적MG</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월된다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분한다. </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월된다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감한다. </td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> - MG 금액의 누적여부에 따라, 월MG, 누적MG로 구분하고, 수익배분 방식에 따라 선차감, 후차감 방식으로 나눌 수 있다. - 이 외에도 해외유통 등을 포함한 통합MG 등의 여러 방식이 존재한다²⁾. 	구분	수익 배분 시 계산 방식		선차감	후차감	MG 누적 여부	월MG	<ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월되지 않는다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분한다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월되지 않는다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감한다. 	누적MG	<ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월된다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분한다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월된다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감한다.
구분	수익 배분 시 계산 방식												
	선차감	후차감											
MG 누적 여부	월MG	<ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월되지 않는다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분한다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월되지 않는다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감한다. 										
	누적MG	<ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월된다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분한다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 지급된 MG는 이월된다. - 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감한다. 										

2) MG 지급 방식은 계약에 따라 다를 수 있으나, 선차감 또는 후차감 시에 매출이 아닌 순이익을 기준으로 계산할 수도 있다.

다. 직무 관련 용어

- 1) 웹툰PD: 웹툰PD는 출판만화에서 만화기사 또는 편집자 직무와 유사하나, 현재의 웹툰 PD는 작가 섭외 및 작품 관리 외에도 다양한 직무를 수행하고 있고 사업체 규모나 유형에 따라 기획PD, 편집PD 등으로 세부 직무로 나뉘기도 하나, 아래의 역할을 모두 수행하는 경우도 있다.

〈웹툰PD의 업무와 역할〉

- 정영훈. 「웹툰PD가 되고 싶습니다」. 길벗. 2021.12.10. 31쪽
작품기획, 작가섭외, 작품 관리(연재 및 완결, 매니지먼트),
작품 판매(세일 또는 리세일), 작품 프로모션, 라이선스 관리
작품 해외수출입 관리, 거래처 관리

- 2) 웹툰작가: 일반적으로 웹툰 플랫폼 등을 통해 웹툰을 연재하여 데뷔하는 작가로 한정할 수 있으나, 작가 1인이 웹툰 기획/제작을 하는 경우 외에도 공동제작이나 스튜디오 형태의 제작이 늘어나고 있다. 따라서 2023년도 조사에서는 웹툰 작가 유형을 세부적으로 구분하였는데, 그 유형은 아래와 같다.

〈웹툰 작가의 유형〉

글+그림 : 작가 1인이 기획/제작 할 수 있는 작가
글(스토리, 콘티) : 스토리나 글콘티 또는 그림콘티까지 제작하는 작가
그림(작화) 전반 : 글이나 콘티에는 관여하지 않고, 선화, 채색, 배경만 작업하는 작가 (그림작가로 병기)
작화(데생, 선화) : 선화만 작업하는 작가 (선화작가로 병기)
작화(채색, 밀색, 효과) : 색 작업만 작업하는 작가 (채색작가로 병기)
배경 : 3D 프로그램 등을 사용하여 배경만 작업하는 작가



7. 조사 해석 시 유의사항

- 본 보고서에서 제공하는 수치는 소수 둘째자리에서 반올림 되었으므로, 세부 항목의 값이 전체 합계와 일치하지 않을 수도 있다.
- 복수응답 문항과 순위 문항은 하나의 문항에 여러 개의 답변을 허용한 결과를 모두 집계하여, 응답률의 합계가 100.0을 넘을 수도 있다.
- 동의 정도, 필요도, 신뢰도 등의 정도나 수준을 묻는 문항은 5점 리커트 척도로 측정하였으며, 결과값은 부정(①+②), 보통(③), 긍정(④+⑤) 등 세 구간으로 구분 후 합산한 값과, 5점 및 100점 환산 평균을 같이 제시한다.
- 본 조사는 웹툰 관련 협회 및 단체에 온라인 설문조사 링크 배포하는 방식으로 조사가 이루어져, 본 조사에 참여한 응답자가 국내 웹툰산업에서 종사하는 작가 모집단 전체를 의미한다고 보기 어려우므로 해석의 주의가 필요하다.
- 2020년 웹툰 작가 실태조사부터 조사 대상이 5년 이내 활동 작가로 모집단의 범위가 넓어졌을 뿐만 아니라, 2023 웹툰 작가 실태조사에서는 웹툰 스튜디오의 확대와 공동/분업 제작 확대에 의해 웹툰 작가를 세부 직무별로 구분하여 조사하였기에, 전년도 자료와 직접적인 시계열 비교에 유의가 필요하다.



제2장

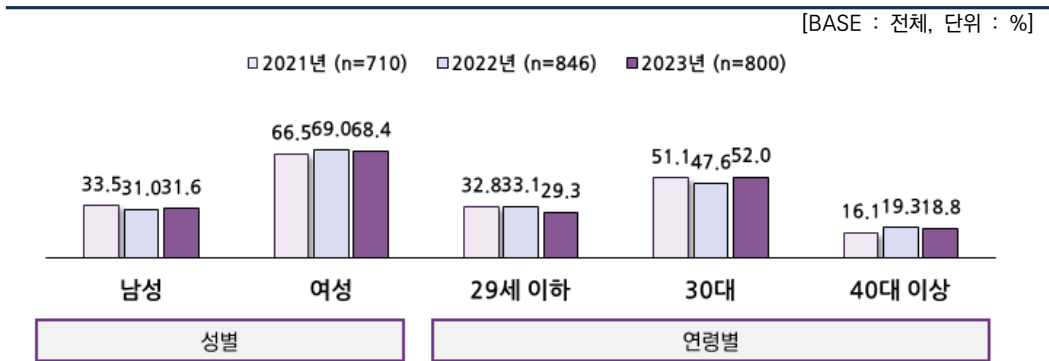
웹툰 작가 실태조사 결과

제 2장 웹툰 작가 실태조사 결과

1. 웹툰 작가 특성

가. 성별 및 연령

- 전체 응답자의 성별 분포를 살펴보면, 여성 응답자의 비율이 68.4%로 나타나며, 이는 남성 응답자 비율인 31.6%보다 두 배 이상 높은 것으로 나타났다.
- 연령별 분포에서는 '30대' 응답자 비율이 전체의 52.0%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '29세 이하'(29.3%), '40대 이상'(18.8%) 순으로 나타났다.
- 작가의 성별 비율을 살펴보면, '여성'의 비율이 2021년 66.5%, 2022년 69.0%, 2023년 68.4%로 남성에 비해 높은 것으로 나타났다.
- 연령별로 살펴보면, '30대'가 2021년 51.1%, 2022년 47.6%, 2023년 52.0%로 가장 높은 것으로 조사되었다.



[그림 2-1] 성별 및 연령

〈표 2-1〉 성별

[Base : 전체, 단위 : 명, %]

성별	남성	여성
응답자 수	(800)	(253)
(비율)	31.6	68.4

〈표 2-2〉 연령

[Base : 전체, 단위 : 명, %]

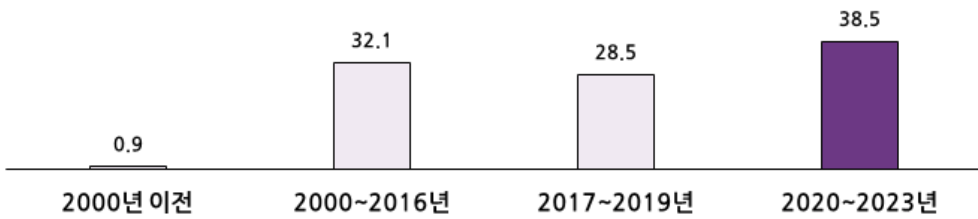
구분	29세 이하	30대	40대 이상	전체
응답자 수	(234)	(416)	(150)	(800)
(비율)	29.3	52.0	18.8	100.0



나. 데뷔 연도

- 2023년의 경우, 전체 작가 중 '2000~2016년'에 데뷔한 비율이 32.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '2020~2023년'(38.5%), '2017~2019년'(28.5%) 등의 순으로 나타났다.

[BASE : 전체, 단위 : %]



[그림 2-2] 데뷔 연도

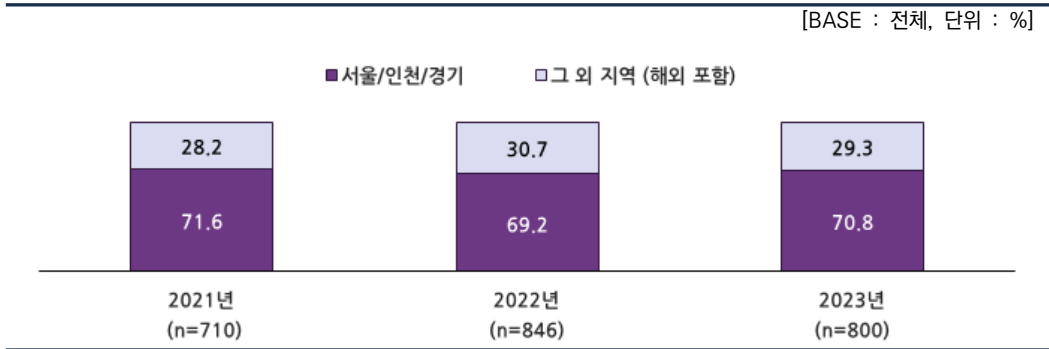
〈표 2-3〉 데뷔 연도

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사료수	2000년 이전	2000~2016년	2017~2019년	2020~2023년	
전 체	(800)	0.9	32.1	28.5	38.5	
활동 분야	글+그림	(377)	0.8	31.0	28.6	39.5
	글(스토리, 콘티)	(148)	1.4	42.6	32.4	23.6
	그림(작화) 전반	(126)	0.0	0.0	43.8	56.3
	작화(데생, 선화)	(63)	0.0	36.5	22.2	41.3
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	3.2	27.0	23.8	46.0
	배경	(21)	0.0	16.3	22.4	61.2
	기타	(16)	0.0	28.6	52.4	19.0
계약 상대	플랫폼	(424)	0.5	35.1	29.0	35.4
	에이전시	(255)	0.8	31.4	27.1	40.8
	스튜디오	(91)	1.1	23.1	33.0	42.9
	기타	(30)	6.7	23.3	20.0	50.0

다. 거주지

- 2023년 조사에 참여한 웹툰 작가 중 70.8%는 수도권(서울, 경기, 인천)에 거주하는 것으로 나타나, 2020년, 2021년과 비슷한 경향을 보이고 있다.³⁾
- 지역별로 살펴보면, 전체 작가 중 ‘서울/경기/인천’ 지역에 거주하는 비율이 70.8%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘그외 지역’(29.0%), ‘해외’(0.3%) 순으로 나타났다.



[그림 2-3] 거주지

<표 2-4> 거주지

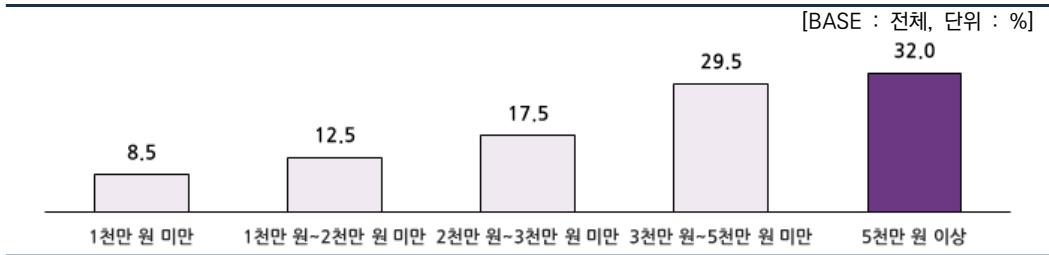
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	서울/경기/인천	해외	그외지역
전 체	(800)	70.8	0.3	29.0
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	85.7	0.0	14.3
	2000년~2016년 (257)	72.8	0.4	26.8
	2017년~2019년 (228)	75.4	0.4	24.1
	2020년~2023년 (308)	65.3	0.0	34.7
활동 분야	글+그림 (377)	72.1	0.0	27.9
	글(스토리, 콘티) (148)	73.0	0.7	26.4
	그림(작화) 전반 (126)	72.2	0.0	27.8
	작화(데생, 선화) (63)	68.3	1.6	30.2
	작화 (채색, 밀색, 효과) (49)	53.1	0.0	46.9
	배경 (21)	76.2	0.0	23.8
	기타 (16)	62.5	0.0	37.5
계약 상대	플랫폼 (424)	71.5	0.0	28.5
	에이전시 (255)	66.7	0.4	32.9
	스튜디오 (91)	81.3	0.0	18.7
	기타 (30)	63.3	3.3	33.3

3) 소수점 둘째자리에서 반올림된 값을 합산한 것이므로 각 비율의 합계가 100.0%이 아님을 유의하여야 한다.

라. 연간 총 수입⁴⁾⁵⁾

- 전체 작가의 연간 총 수입 분포를 살펴보면, '5천만 원 이상'을 벌어들이는 비율이 32.0%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '3천만 원~5천만 원 미만'(29.5%), '2천만 원~3천만 원 미만'(17.5%), '1천만 원~2천만 원 미만'(12.5%), '1천만 원 미만'(8.5%) 순으로 나타났다.
- 계약상대별로는 플랫폼과 계약한 작가들이 '5천만 원 이상' 벌어들이는 비율이 35.1%로 가장 높으며, 스튜디오와 계약한 작가는 '3천만 원~5천만 원 미만'의 비율이 34.1%로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-4] 연간 총 수입

<표 2-5> 연간 총 수입

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

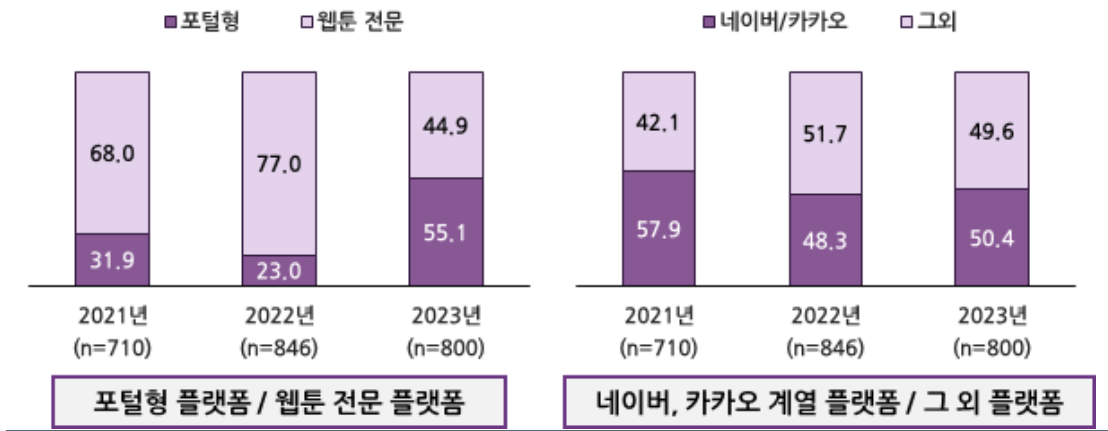
구분	사례수	1천만 원 미만	1천만 원~2천만 원 미만	2천만 원~3천만 원 미만	3천만 원~5천만 원 미만	5천만 원 이상	
전 체	(800)	8.5	12.5	17.5	29.5	32.0	
활동 분야	글+그림	(377)	6.6	12.5	14.3	31.0	35.5
	글(스토리, 콘티)	(148)	12.8	10.1	20.3	30.4	26.4
	그림(작화) 전반	(126)	9.5	11.1	15.9	24.6	38.9
	작화(데생, 선화)	(63)	3.2	17.5	28.6	28.6	22.2
	작화(채색, 밑색, 효과)	(49)	18.4	10.2	28.6	24.5	18.4
	배경	(21)	0.0	14.3	14.3	33.3	38.1
	기타	(16)	6.3	31.3	6.3	37.5	18.8
계약 상대	플랫폼	(424)	8.0	11.6	15.8	29.5	35.1
	에이전시	(255)	7.5	12.9	20.8	29.0	29.8
	스튜디오	(91)	8.8	12.1	15.4	34.1	29.7
	기타	(30)	23.3	23.3	20.0	20.0	13.3

- 4) 본 조사의 연간 총수입은 조사 응답 시점을 기준으로 1년 전부터 기간을 역산한다. 본 조사가 2023년 7월부터 10월까지 진행되었으므로, 이번 조사에 참여한 작가들이 응답한 연간 총수입에 해당하는 시기는 2022년 7월 ~ 2022년 10월부터 조사 응답 시점까지의 약 1년의 기간을 의미한다.
- 5) 최근 1년 내 작품을 연재하지 않은 경우에는 최근 5년 이내의 작품 연재를 한 시기의 연간 총수입을 응답하도록 했으므로, 2019년 7월부터 최근 1년 이전까지의 기간을 기준으로 연간 총 수입을 응답했다.

마. 주요 활동 플랫폼

- 전체 작가 중 ‘포털형 플랫폼⁶⁾’에서 활동하는 비율이 55.1%로, ‘웹툰 플랫폼’의 44.9%보다 높게 나타났다.
- 활동 플랫폼 분류(그 외, 카카오, 네이버)를 살펴보면, ‘네이버 및 카카오 계열 플랫폼’이 50.4%로 가장 높게 나타났으며, 활동 플랫폼 분류(포털, 웹툰)별로 살펴보면, ‘포털형 플랫폼’이 55.1%로 가장 높게 나타났다.

[BASE : 전체, 단위 : %]



[그림 2-5] 주요 활동 플랫폼

〈표 2-6〉 주요 활동 플랫폼

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

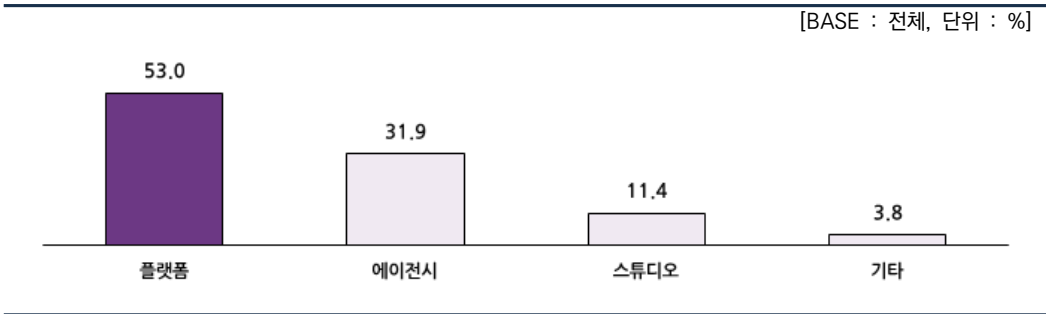
구분	사례수	활동 플랫폼 분류(포털, 웹툰)		사례수	활동 플랫폼 분류(그외, 카카오, 네이버)			
		포털형 플랫폼	웹툰플랫폼		그 외 플랫폼	카카오계열	네이버계열	
전 체	(731)	55.1	44.9	(800)	49.6	27.4	23.0	
성별	남	(219)	57.1	42.9	(253)	50.6	23.3	26.1
	여	(512)	54.3	45.7	(547)	49.2	29.3	21.6
연령별	29세 이하	(219)	53.0	47.0	(234)	50.4	25.6	23.9
	30대	(390)	55.9	44.1	(416)	47.6	27.9	24.5
	40대 이상	(122)	56.6	43.4	(150)	54.0	28.7	17.3
데뷔 연도별	2000년 이전	(5)	40.0	60.0	(7)	71.4	28.6	0.0
	2000년~2016년	(227)	60.4	39.6	(257)	46.7	28.8	24.5
	2017년~2019년	(211)	47.4	52.6	(228)	56.1	25.4	18.4
	2020년~2023년	(288)	56.9	43.1	(308)	46.8	27.6	25.6

6) 네이버웹툰, 카카오(다음)웹툰을 의미한다.



바. 계약 상대별

- 계약 상대별로는, 전체 작가 중에서 '플랫폼'과 계약한 비율이 53.0%로 가장 높게 나타남. '에이전시'와의 계약은 31.9%, '스튜디오'와의 계약은 11.4%, 그리고 '기타' 계약을 한 작가는 3.8%로 나타났다.
- 활동 분야별로는 글+그림을 담당하는 작가 중, '플랫폼'과 계약한 비율이 70.8%로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-6] 계약 상대별

〈표 2-7〉 계약 상대별

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분		사례수	플랫폼	에이전시	스튜디오	기타
전 체		(800)	53.0	31.9	11.4	3.8
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	28.6	28.6	14.3	28.6
	2000년~2016년	(257)	58.0	31.1	8.2	2.7
	2017년~2019년	(228)	53.9	30.3	13.2	2.6
	2020년~2023년	(308)	48.7	33.8	12.7	4.9
활동 분야	글+그림	(377)	70.8	22.8	3.2	3.2
	글(스토리, 콘티)	(148)	44.6	39.2	12.8	3.4
	그림(작화) 전반	(126)	38.9	44.4	13.5	3.2
	작화(데생, 선화)	(63)	31.7	39.7	25.4	3.2
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(49)	26.5	32.7	28.6	12.2
	배경	(21)	28.6	28.6	38.1	4.8
	기타	(16)	18.8	50.0	31.3	0.0

〈표 2-8〉 주요 활동 플랫폼 TOP 19

[BASE : 전체, 단위 : %]

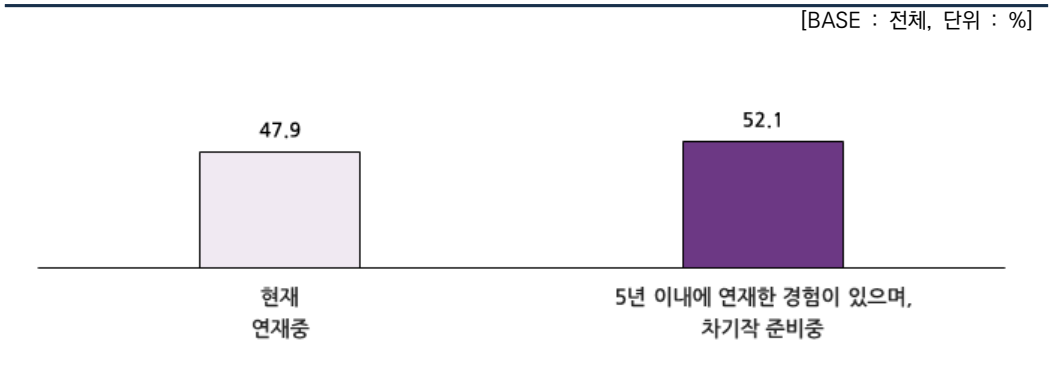
순위	2021년 (n=710)		2022년 (n=846)		2023년 (n=800)	
	플랫폼명	비율	플랫폼명	비율	플랫폼명	비율
1	네이버웹툰	28.2	카카오페이지	20.0	네이버웹툰	18.9
2	카카오페이지	14.2	네이버웹툰	16.9	카카오페이지	18.3
3	다음(카카오)웹툰	10.3	봄툰	7.1	카카오웹툰	9.1
4	네이버시리즈	5.2	카카오웹툰	6.1	레진코믹스	6.6
5	레진코믹스	5.2	레진코믹스	6.0	리디	6.0
6	봄툰	5.1	네이버시리즈	5.3	봄툰	5.9
7	코미코	4.6	미스터블루	5.0	기타	5.3
8	리디북스	3.7	리디	4.3	네이버시리즈	4.1
9	케이툰	3.1	투믹스	4.1	탑툰	3.8
10	투믹스	3	코미코	2.8	미스터블루	3.8
11	미스터블루	2.8	케이툰	2.2	만화경	3.0
12	버프툰	2.3	탑툰	2.2	투믹스	2.1
13	탑툰	2.3	피너툰	2.1	코미코	1.9
14	피너툰	1.1	애니툰	1.8	레알코믹스	1.6
15	배틀코믹스	0.7	버프툰	1.3	애니툰	1.4
16	이비에스(EBS)툰	0.7	레알코믹스	0.9	케이툰	1.3
17	만화경	0.6	조아라	0.7	노벨피아	1.0
18	비독점	0.6	마녀코믹스	0.6	버프툰	1.0
19	기타	3.4	무툰	0.6	북큐브	0.8



2. 창작 활동 및 환경

가. 작품 연재여부

- 작품 연재여부를 살펴보면, 최근 5년 이내에 연재한 경험이 있으며 차기작 준비 중인 작가의 비율이 52.1%로, 현재 연재 중인 작가의 비율인 47.9%보다 더 높게 나타났다.



[그림 2-7] 작품 연재여부

〈표 2-9〉 작품 연재여부

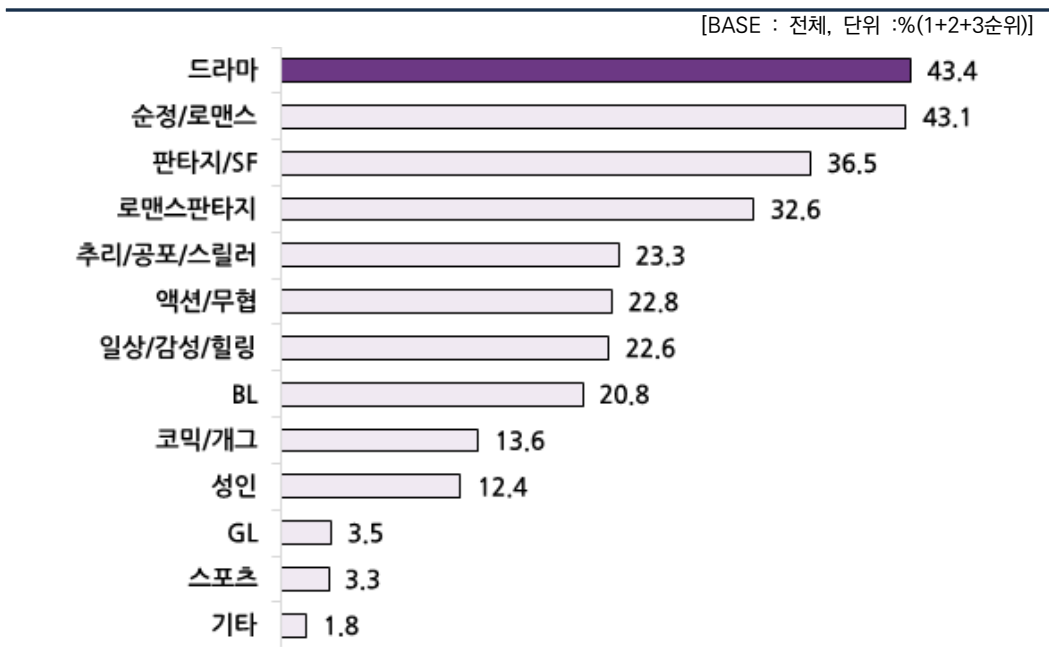
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	현재 연재 중이다	최근 5년 이내에 연재한 경험이 있으며, 차기작 준비 중이다
전 체	(800)	47.9	52.1
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	28.6	71.4
	2000년~2016년 (257)	43.2	56.8
	2017년~2019년 (228)	44.7	55.3
	2020년~2023년 (308)	54.5	45.5
활동 분야	글+그림 (377)	50.1	49.9
	글(스토리, 콘티) (148)	44.6	55.4
	그림(작화) 전반 (126)	46.8	53.2
	작화(데생, 선화) (63)	38.1	61.9
	작화 (채색, 밀색, 효과) (49)	59.2	40.8
	배경 (21)	28.6	71.4
	기타 (16)	62.5	37.5
계약 상대	플랫폼 (424)	47.4	52.6
	에이전시 (255)	48.2	51.8
	스튜디오 (91)	48.4	51.6
	기타 (30)	50.0	50.0

나. 창작 활동 분야

1) 창작하기를 희망하는 장르

- 창작하기를 희망하는 장르를 살펴보면, ‘드라마’가 43.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘순정/로맨스’(43.1%), ‘판타지/SF’(36.5%), ‘로맨스판타지’(32.6%) 등의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 기타 분야를 제외하고 배경 분야의 작가들은 ‘판타지/SF’ 장르를 선호하는 비율이 57.1%로 가장 높게 나타났으며, 작화(채색, 밀색, 효과)작가의 경우, ‘순정/로맨스’를 선호하는 비율이 51.0%로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-8] 창작하기를 희망하는 장르 (1+2+3순위)



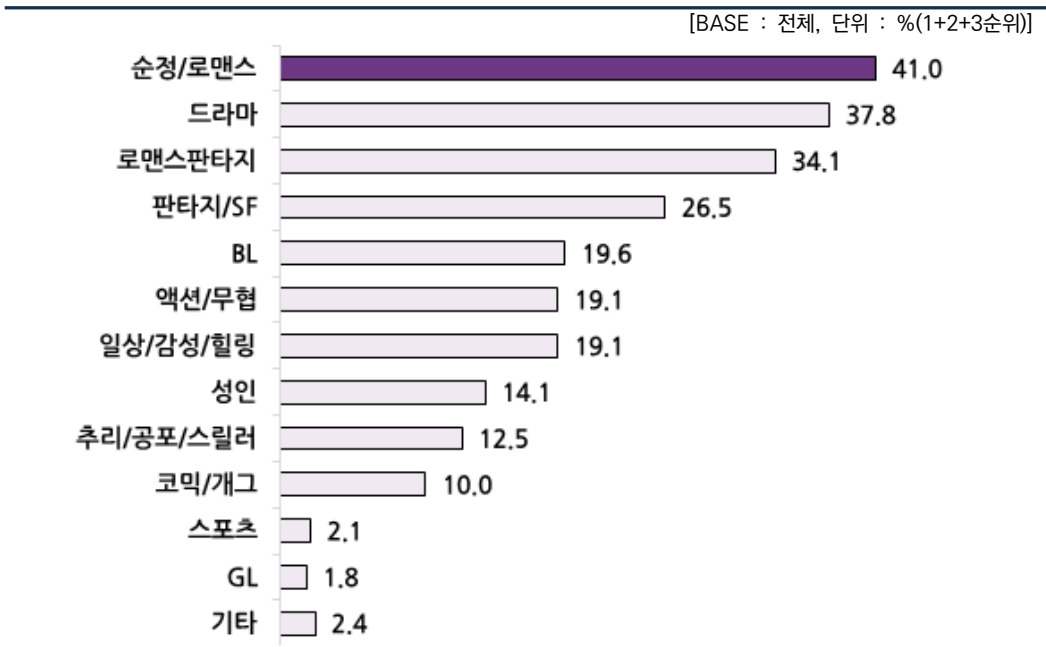
〈표 2-10〉 창작하기를 희망하는 장르 (1+2+3순위)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %(1+2+3순위)]

구분	사례수	드라마	순정/ 로맨스	판타지 /SF	로맨스 판타지	추리/ 공포/ 스릴러	액션/ 무협	일상/ 감성/ 힐링	BL	코믹/ 개그	성인	GL	스포츠	기타	
전 체	(800)	43.4	43.1	36.5	32.6	23.3	22.8	22.6	20.8	13.6	12.4	3.5	3.3	1.8	
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	42.9	42.9	42.9	0.0	14.3	14.3	57.1	28.6	14.3	14.3	0.0	0.0	14.3
	2000년~2016년	(257)	46.7	33.9	42.4	21.8	29.6	26.5	21.0	14.8	16.7	12.8	2.7	3.1	3.1
	2017년~2019년	(228)	41.7	44.7	36.0	31.6	21.5	26.3	26.8	18.9	11.8	11.4	3.5	4.4	0.4
	2020년~2023년	(308)	41.9	49.7	31.8	43.2	19.5	17.2	20.1	26.9	12.3	12.7	4.2	2.6	1.3
활동 분야	글+그림	(377)	46.2	46.4	33.2	29.7	22.5	20.7	26.0	19.4	12.7	10.6	2.1	4.2	3.4
	글(스토리, 콘티)	(148)	43.9	39.2	37.2	35.8	27.7	27.0	20.3	15.5	18.9	13.5	6.1	2.7	0.0
	그림(작화) 전반	(126)	44.4	45.2	35.7	31.7	25.4	22.2	19.0	27.0	12.7	18.3	1.6	2.4	0.8
	작화(데생, 선화)	(63)	33.3	22.2	49.2	34.9	17.5	34.9	19.0	22.2	14.3	15.9	4.8	1.6	0.0
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(49)	36.7	51.0	34.7	46.9	16.3	18.4	24.5	32.7	4.1	8.2	12.2	2.0	0.0
	배경	(21)	23.8	23.8	57.1	28.6	23.8	14.3	9.5	14.3	9.5	4.8	0.0	4.8	0.0
	기타	(16)	50.0	68.8	43.8	31.3	25.0	12.5	18.8	18.8	25.0	6.3	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(424)	45.0	43.4	36.8	26.4	23.8	22.9	20.5	22.9	12.3	13.2	2.6	4.2	2.4
	에이전시	(255)	42.0	44.7	32.5	40.0	22.4	22.0	26.7	18.0	16.1	12.5	3.9	1.2	0.4
	스튜디오	(91)	36.3	37.4	44.0	39.6	26.4	28.6	14.3	19.8	13.2	8.8	7.7	4.4	0.0
	기타	(30)	53.3	43.3	43.3	36.7	13.3	10.0	43.3	16.7	13.3	10.0	0.0	3.3	10.0

2) 실제 제작 장르

- 웹툰 작가들이 실제로 제작하는 장르로는 ‘순정/로맨스’가 41.0%로 가장 높은 비율로 조사되었으며, 다음으로 ‘드라마’(37.8%), ‘로맨스판타지’(34.1%), ‘판타지/SF’(26.5%) 등의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 글(스토리, 콘티) 분야의 경우, ‘로맨스판타지’ 선호도가 43.9%로 가장 높게 나타났으며, 글+그림 분야는 ‘순정/로맨스’ 장르가 43.8%로 가장 높은 것으로 나타났다.



[그림 2-9] 실제 제작 장르 (1+2+3순위)



〈표 2-11〉 실제 제작 장르 (1+2+3순위)

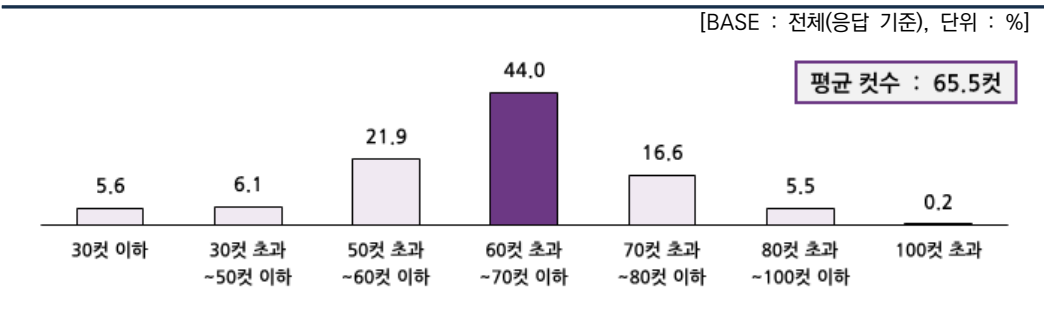
[BASE : 전체, 단위 : 명, %(1+2+3순위)]

구분	사례수	순정/로맨스	드라마	로맨스 판타지	판타지/SF	BL	액션/무협	일상/감성/힐링	성인	추리/공포/스릴러	코믹/개그	스포츠	GL	기타	
전 체	(800)	41.0	37.8	34.1	26.5	19.6	19.1	19.1	14.1	12.5	10.0	2.1	1.8	2.4	
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	42.9	42.9	14.3	42.9	28.6	14.3	14.3	14.3	0.0	0.0	0.0	14.3	
	2000년~2016년	(257)	35.8	42.0	21.4	35.0	16.0	26.1	17.5	16.0	16.0	14.8	4.3	2.7	4.3
	2017년~2019년	(228)	43.9	36.8	38.2	25.0	18.0	21.5	27.2	14.5	11.0	10.5	2.2	2.2	1.3
	2020년~2023년	(308)	43.2	34.7	42.2	20.1	23.7	11.7	14.6	12.3	10.7	5.8	0.3	0.6	1.3
활동 분야	글+그림	(377)	43.8	40.8	27.3	26.5	20.2	17.0	24.7	10.3	14.6	10.9	2.1	0.5	4.0
	글(스토리, 콘티)	(148)	39.9	39.9	43.9	24.3	19.6	25.7	16.9	18.2	10.8	11.5	3.4	6.1	2.0
	그림(작화) 전반	(126)	42.9	38.1	35.7	22.2	17.5	15.9	15.9	19.8	11.9	8.7	2.4	0.8	0.8
	작화(데생, 선화)	(63)	31.7	30.2	33.3	34.9	17.5	25.4	11.1	15.9	6.3	7.9	1.6	0.0	0.0
	작화(채색, 밀색, 효과)	(49)	34.7	26.5	55.1	26.5	26.5	14.3	10.2	8.2	14.3	4.1	0.0	4.1	0.0
	배경	(21)	19.0	9.5	28.6	38.1	14.3	28.6	9.5	23.8	4.8	9.5	0.0	0.0	0.0
	기타	(16)	56.3	43.8	37.5	31.3	18.8	12.5	6.3	18.8	12.5	12.5	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(424)	40.1	39.9	25.2	26.7	22.4	18.6	21.0	14.2	12.0	9.4	2.8	1.7	2.8
	에이전시	(255)	44.3	35.7	45.5	22.0	15.7	19.6	16.1	13.3	12.2	9.8	0.4	2.0	1.6
	스튜디오	(91)	39.6	28.6	40.7	30.8	16.5	25.3	16.5	17.6	14.3	12.1	3.3	2.2	0.0
	기타	(30)	30.0	53.3	43.3	50.0	23.3	3.3	26.7	10.0	16.7	13.3	3.3	0.0	10.0

다. 창작 활동 환경

1) 장르별 회당 평균 컷수⁷⁾

- 장르별 회당 평균 컷 수는 평균 65.5컷으로 나타났으며, 세부적으로 살펴보면, '60컷 초과~70컷 이하'가 44.0%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '50컷 초과~60컷 이하'(21.9%), '70컷 초과~80컷 이하'(16.6%) 등의 순으로 나타났다.
- 실제 제작 장르별로 살펴보면, 액션/무협의 평균 컷수가 71.1컷으로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-10] 장르별 회당 평균 컷수

<표 2-12> 장르별 회당 평균 컷수

[BASE : 전체(응답 기준), 단위 : 명, %]

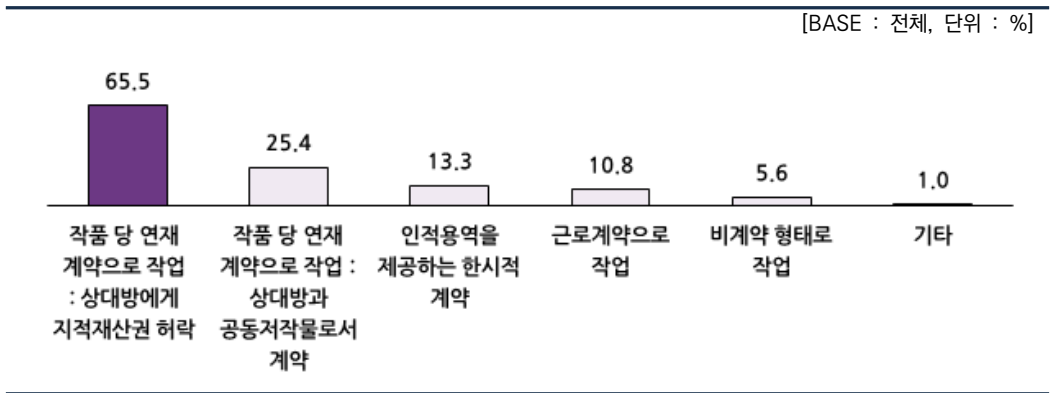
구분	사례수	컷수 범위							평균 (컷)	
		30컷 이하	30컷 초과 ~50컷 이하	50컷 초과 ~60컷 이하	60컷 초과 ~70컷 이하	70컷 초과 ~80컷 이하	80컷 초과 ~100컷 이하	100컷 초과		
전 체	(1,921)	5.6	6.1	21.9	44.0	16.6	5.5	0.2	65.5	
실제 제작 장르	드라마	(302)	2.3	4.6	20.5	47.7	19.2	5.6	0.0	68.1
	판타지/SF	(212)	6.6	5.2	18.4	35.8	22.6	9.9	1.4	67.9
	액션/무협	(153)	3.9	6.5	9.2	39.2	24.8	15.7	0.7	71.1
	순정/로맨스	(328)	4.0	5.2	23.2	49.4	15.5	2.7	0.0	65.6
	로맨스판타지	(273)	4.0	4.4	13.9	54.9	18.3	4.4	0.0	66.9
	일상/감성/힐링	(153)	17.0	17.6	24.2	29.4	9.2	2.6	0.0	55.8
	추리/공포/스릴러	(100)	2.0	5.0	22.0	38.0	20.0	13.0	0.0	70.3
	스포츠	(17)	29.4	11.8	0.0	35.3	17.6	5.9	0.0	55.4
	성인(남성향/여성향 포함)	(113)	2.7	0.0	27.4	53.1	15.0	1.8	0.0	66.0
	BL	(157)	0.0	1.3	45.9	47.1	5.7	0.0	0.0	64.3
	GL	(14)	7.1	0.0	64.3	21.4	7.1	0.0	0.0	60.4
코믹/개그	(80)	18.8	15.0	22.5	31.3	8.8	3.8	0.0	55.3	
기타	(19)	21.1	31.6	15.8	15.8	15.8	0.0	0.0	50.1	

7) 전년 조사와 달리 금년도 조사부터 실제 제작 장르 별로 조사를 진행하였으므로, 복수로 응답할 수 있도록 변경되었다. 본 항의 전체는 응답자 전체를 의미하지 않으며, 응답 건수 전체를 의미한다.



2) 계약 형태

- 웹툰 작가들의 계약 형태를 살펴보면, ‘상대방에게 지적재산권 허락’의 비율이 65.5%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로는 ‘상대방과 공동저작물로서 계약’(25.4%), ‘인적용역을 제공하는 한시적 계약’(13.3%), ‘근로계약으로 작업’(10.8%), ‘비 계약형태로 작업’(5.6%), ‘기타’(1.0%)의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면, ‘상대방에게 지적재산권 허락’의 경우, 글+그림에서 활동하는 작가들의 비율이 80.9%로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-11] 계약 형태

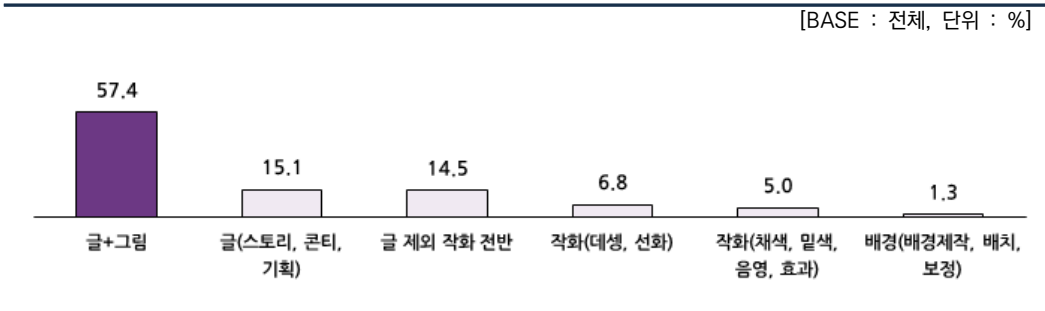
〈표 2-13〉 계약 형태

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	작품 당 연재 계약으로 작업 : 상대방에게 지적재산권 허락	작품 당 연재 계약으로 작업 : 상대방과 공동저작물로 서 계약	인적용역을 제공하는 한시적 계약	근로계약으로 작업	비계약 형태로 작업	기타	
전 체	(800)	65.5	25.4	13.3	10.8	5.6	1.0	
대위 연도	2000년 이전	(7)	71.4	14.3	14.3	14.3	0.0	0.0
	2000년~2016년	(257)	78.6	16.7	9.3	7.4	4.7	1.9
	2017년~2019년	(228)	55.7	33.8	10.5	13.2	7.0	0.0
	2020년~2023년	(308)	61.7	26.6	18.5	11.7	5.5	1.0
활동 분야	글+그림	(377)	80.9	16.2	5.0	8.0	3.7	0.8
	글(스토리, 콘티)	(148)	65.5	35.8	14.2	7.4	6.1	0.0
	그림(작화) 전반	(126)	57.9	36.5	13.5	9.5	2.4	1.6
	작화(데생, 선화)	(63)	38.1	39.7	28.6	23.8	4.8	0.0
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(49)	30.6	20.4	36.7	20.4	20.4	4.1
	배경	(21)	4.8	19.0	42.9	23.8	28.6	0.0
	기타	(16)	56.3	25.0	25.0	18.8	0.0	6.3
계약 상대	플랫폼	(424)	76.2	20.8	5.0	7.5	3.5	0.7
	에이전시	(255)	60.8	28.2	22.0	11.0	5.5	1.2
	스튜디오	(91)	34.1	36.3	23.1	25.3	9.9	2.2
	기타	(30)	50.0	33.3	26.7	10.0	23.3	0.0

라. 창작 주력분야

- 창작 주력분야를 살펴보면, ‘글+그림’이 57.4%로 가장 높게 나타났으며, ‘글(스토리, 콘티, 기획)’(15.1%), ‘글 제외 작화 전반’(14.5%), ‘작화(데생, 선화)’(6.8%), ‘작화(채색, 밀색, 음영, 효과)’(5.0%), ‘배경(제작, 배치, 보정)’(1.3%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-12] 창작 주력분야

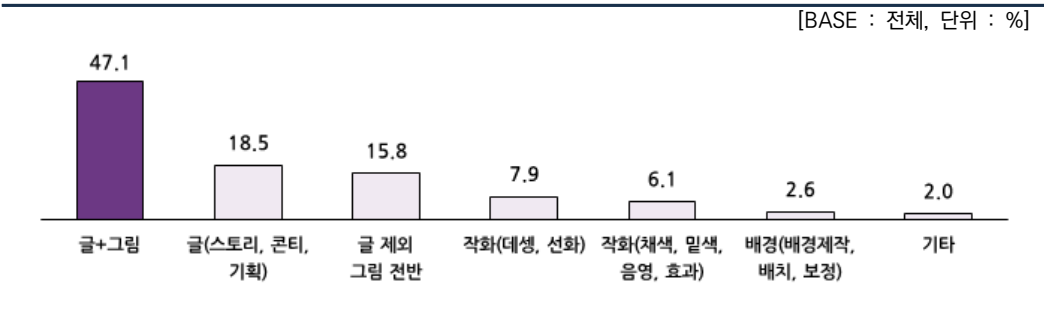
〈표 2-14〉 창작 주력분야

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	글+그림	글 (스토리, 콘티, 기획)	글 제외 작화 전반	작화(데생, 선화)	작화(채색, 밀색, 음영, 효과)	배경 (제작, 배치, 보정)
전 체	(800)	57.4	15.1	14.5	6.8	5.0	1.3
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	85.7	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년 (257)	61.9	17.5	12.5	4.7	2.7	0.8
	2017년~2019년 (228)	57.9	18.4	11.8	7.0	3.1	1.8
	2020년~2023년 (308)	52.6	10.7	18.5	8.4	8.4	1.3
활동 분야	글+그림 (377)	92.3	2.9	4.0	0.8	0.0	0.0
	글(스토리, 콘티) (148)	33.8	66.2	0.0	0.0	0.0	0.0
	그림(작화) 전반 (126)	25.4	2.4	68.3	2.4	1.6	0.0
	작화(데생, 선화) (63)	27.0	6.3	7.9	57.1	1.6	0.0
	작화 (채색, 밀색, 효과) (49)	10.2	2.0	12.2	6.1	69.4	0.0
	배경 (21)	4.8	0.0	0.0	42.9	9.5	42.9
계약 상대	기타 (16)	37.5	25.0	25.0	0.0	6.3	6.3
	플랫폼 (424)	68.6	15.3	9.7	3.8	2.6	0.0
	에이전시 (255)	52.2	12.5	20.8	7.8	5.5	1.2
	스튜디오 (91)	24.2	22.0	17.6	18.7	11.0	6.6
기타 (30)	43.3	13.3	20.0	3.3	16.7	3.3	

마. 창작 활동분야

- 창작 활동분야를 살펴보면, ‘글+그림’이 47.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘글(스토리, 콘티, 기획)’(18.5%), ‘글 제외 그림 전반’(15.8%), ‘작화(데생, 선화)’(7.9%), ‘작화(채색, 밀색, 음영, 효과)’(6.1%), ‘배경(배경제작, 배치, 보정)’(2.6%), ‘기타’(2.0%) 순으로 조사되었다.



[그림 2-13] 창작 활동분야

〈표 2-15〉 창작 활동분야

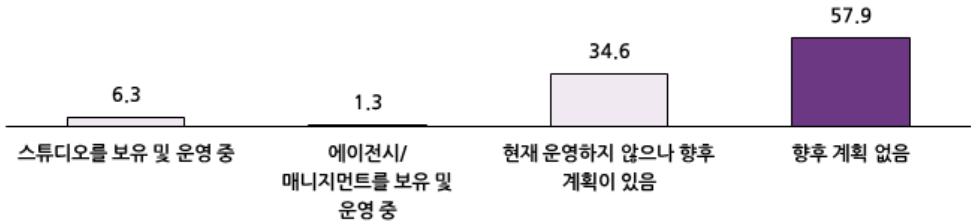
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분		사례수	글+그림	글(스토리, 콘티, 기획)	글 제외 그림 전반	작화(데생, 선화)	작화(채색, 밀색, 음영, 효과)	배경(배경제작, 배치, 보정)	기타
전 체		(800)	47.1	18.5	15.8	7.9	6.1	2.6	2.0
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	42.9	28.6	0.0	28.6	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(257)	45.5	24.5	17.9	6.6	3.1	2.3	0.0
	2017년~2019년	(228)	47.4	21.1	12.3	6.6	4.8	4.8	3.1
	2020년~2023년	(308)	48.4	11.4	16.9	9.4	9.7	1.3	2.9
활동 분야	글+그림	(377)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	글(스토리, 콘티)	(148)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	그림(작화) 전반	(126)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	작화(데생, 선화)	(63)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	작화(채색, 밀색, 효과)	(49)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	배경	(21)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	기타	(16)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
계약 상대	플랫폼	(424)	63.0	15.6	11.6	4.7	3.1	1.4	0.7
	에이전시	(255)	33.7	22.7	22.0	9.8	6.3	2.4	3.1
	스튜디오	(91)	13.2	20.9	18.7	17.6	15.4	8.8	5.5
	기타	(30)	40.0	16.7	13.3	6.7	20.0	3.3	0.0

바. 사업체 보유 여부

□ 사업체 보유 여부를 살펴보면, ‘향후 계획 없음’이 57.9%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘현재 운영하지 않으나, 향후 계획이 있음’(34.6%), ‘스튜디오를 보유 및 운영 중’(6.3%), ‘에이전시/매니지먼트를 보유 및 운영 중’(1.3%)의 순으로 나타났다.

[BASE : 전체, 단위 : %]



[그림 2-14] 사업체 보유 여부

〈표 2-16〉 사업체 보유 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

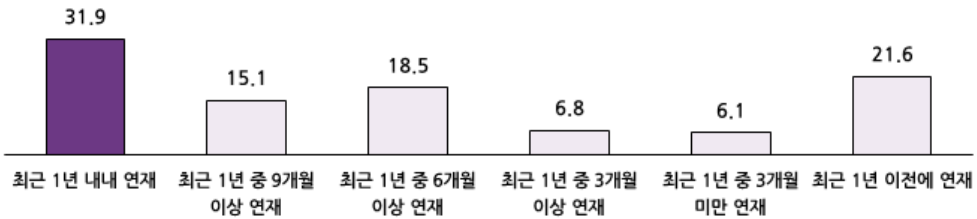
구분	사례수	스튜디오를 보유 및 운영 중	에이전시/매니지먼트를 보유 및 운영 중	현재 운영하지 않으나, 향후 계획이 있음	향후 계획 없음
전 체	(800)	6.3	1.3	34.6	57.9
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	14.3	0.0	57.1	28.6
	2000년~2016년 (257)	11.3	2.7	31.9	54.1
	2017년~2019년 (228)	3.5	0.9	43.9	51.8
	2020년~2023년 (308)	3.9	0.3	29.5	66.2
활동 분야	글+그림 (377)	6.9	0.3	37.7	55.2
	글(스토리, 콘티) (148)	6.1	2.0	41.2	50.7
	그림(작화) 전반 (126)	8.7	3.2	23.8	64.3
	작화(데생, 선화) (63)	6.3	3.2	33.3	57.1
	작화 (채색, 밀색, 효과) (49)	0.0	0.0	26.5	73.5
	배경 (21)	0.0	0.0	23.8	76.2
기타 (16)	0.0	0.0	31.3	68.8	
계약 상대	플랫폼 (424)	6.4	1.4	33.7	58.5
	에이전시 (255)	6.3	0.8	37.3	55.7
	스튜디오 (91)	2.2	2.2	34.1	61.5
	기타 (30)	16.7	0.0	26.7	56.7

사. 웹툰으로 발생하는 수익

1) 최근 1년 내 작품 연재기간

- 최근 1년 내 작품 연재기간을 살펴보면, ‘최근 1년 내내 연재’가 31.9%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘최근 1년 이전에 연재’(21.6%), ‘최근 1년 중 6개월 이상 연재’(18.5%), ‘최근 1년 중 9개월 이상 연재’(15.1%), ‘최근 1년 중 3개월 이상 연재’(6.8%) 등의 순으로 나타났다.

[BASE : 전체, 단위 : %]



[그림 2-15] 최근 1년 내 작품 연재기간

<표 2-17> 최근 1년 내 작품 연재기간

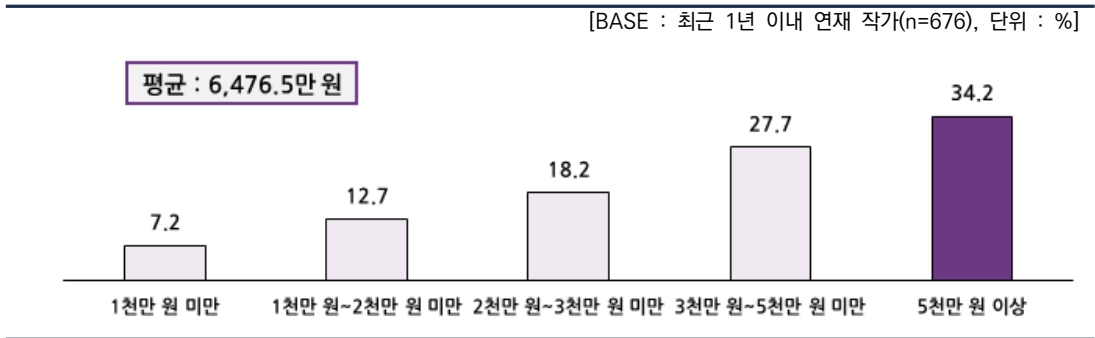
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	최근 1년 내내 연재	최근 1년 중 9개월 이상 연재	최근 1년 중 6개월 이상 연재	최근 1년 중 3개월 이상 연재	최근 1년 중 3개월 미만 연재	최근 1년 이전에 연재
전 체	(800)	31.9	15.1	18.5	6.8	6.1	21.6
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	14.3	14.3	28.6	14.3	0.0	28.6
	2000년~2016년 (257)	30.7	15.2	15.2	5.4	5.4	28.0
	2017년~2019년 (228)	32.5	14.5	21.5	7.0	4.4	20.2
	2020년~2023년 (308)	32.8	15.6	18.8	7.5	8.1	17.2
활동 분야	글+그림 (377)	30.2	15.4	19.1	6.9	6.1	22.3
	글(스토리, 콘티) (148)	34.5	14.9	14.9	5.4	7.4	23.0
	그림(작화) 전반 (126)	32.5	15.1	18.3	7.1	2.4	24.6
	작화(데생, 선화) (63)	27.0	17.5	17.5	11.1	9.5	17.5
	작화 (채색, 밀색, 효과) (49)	34.7	12.2	16.3	8.2	8.2	20.4
	배경 (21)	33.3	19.0	38.1	0.0	4.8	4.8
	기타 (16)	50.0	6.3	25.0	0.0	6.3	12.5
계약 상대	플랫폼 (424)	29.5	16.3	19.8	6.4	5.9	22.2
	에이전시 (255)	38.0	9.4	16.1	7.1	5.5	23.9
	스튜디오 (91)	25.3	23.1	22.0	7.7	6.6	15.4
	기타 (30)	33.3	23.3	10.0	6.7	13.3	13.3



2) 최근 1년 내 연재 작가 연간 총 수입

- 최근 1년 내 작품을 연재한 경험이 있는 작가의 연간 총수입 평균은 6,476.5만 원으로 조사되었다. 세부적인 비율을 살펴보면, '5천만 원 이상'이 34.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '3천만 원~5천만 원 미만'(27.7%), '2천만 원~3천만 원 미만'(18.2%), '1천만 원~2천만 원 미만'(12.7%), '1천만 원 미만'(7.2%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-16] 최근 1년 내 연재 작가 연간 총 수입

<표 2-18> 최근 1년 내 연재 작가 연간 총 수입 - 계약별 현황

[BASE : 최근 1년 이내 연재 작가(n=676), 단위 : 명, %, 만 원]

구분	사례수	1천만 원 미만	1천만 원~2천만 원 미만	2천만 원~3천만 원 미만	3천만 원~5천만 원 미만	5천만 원 이상	평균 (만 원)	최소 (만 원)	중간 (만 원)	최대 (만 원)	
전 체	(676)	7.2	12.7	18.2	27.7	34.2	6,476.5	115.0	3,500.0	693,000.0	
대가 지급 방식	원고료	(322)	7.1	11.8	16.5	27.0	37.6	4,917.4	115.0	3,600.0	100,000.0
	월MG	(120)	11.8	11.8	21.0	25.2	30.3	7,663.2	120.0	3,000.0	150,000.0
	누적MG	(199)	5.5	13.1	20.6	28.6	32.2	5,026.5	450.0	3,500.0	70,166.0
	기타	(35)	2.9	20.0	11.4	37.1	28.6	25,135.1	150.0	3,500.0	693,000.0

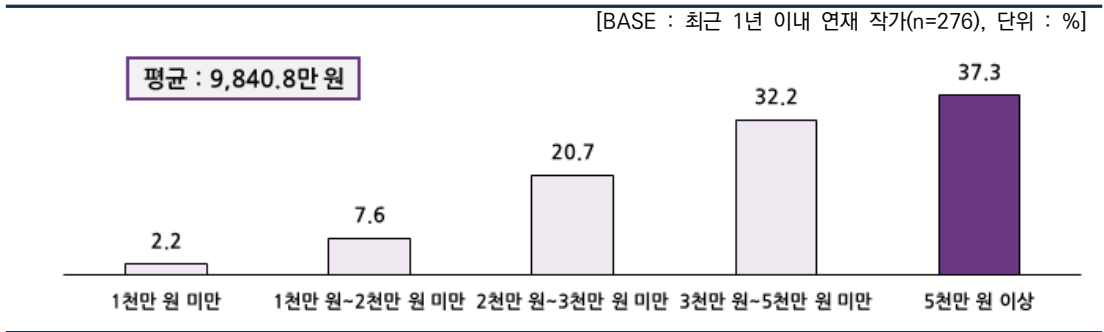
〈표 2-19〉 최근 1년 내 연재작가 총수입

[BASE : 최근 1년 이내 연재 작가(n=676), 단위 : 명, %, 만 원]

구분	사례수	1천만 원 미만	1천만 원~2천만 원 미만	2천만 원~3천만 원 미만	3천만 원~5천만 원 미만	5천만 원 이상	평균 (만 원)	최소 (만 원)	중간 (만 원)	최대 (만 원)	
전 체	(676)	7.2	12.7	18.2	27.7	34.2	6,476.5	115.0	3,500.0	693,000.0	
데 뷁 연 도	2000년 이전	(5)	0.0	0.0	0.3	0.3	0.1	6,268.0	2,000.0	3,000.0	20,000.0
	2000년~2016년	(204)	1.5	3.3	4.1	6.4	14.9	11,611.5	150.0	4,800.0	693,000.0
	2017년~2019년	(195)	2.1	3.1	4.7	8.1	10.8	4,693.7	120.0	4,000.0	30,000.0
	2020년~2023년	(272)	3.7	6.4	9.0	12.9	8.3	3,900.6	115.0	3,000.0	70,166.0
활 동 분 야	글+그림	(311)	2.5	5.9	6.7	13.5	17.5	5,681.2	178.0	3,600.0	100,000.0
	글(스토리, 콘티)	(130)	2.4	2.5	4.3	5.2	4.9	12,206.0	300.0	3,000.0	693,000.0
	그림(작화) 전반	(15)	0.0	0.7	0.0	1.0	0.4	3,376.0	1,000.0	3,200.0	7,000.0
	작화(대생, 선화)	(100)	1.2	1.3	2.1	3.7	6.5	5,179.4	120.0	4,000.0	30,000.0
	작화(채색, 밑색, 효과)	(56)	0.0	1.3	3.0	2.1	1.9	3,462.8	1,000.0	2,840.0	8,000.0
	배경	(44)	1.2	0.6	1.8	1.2	1.8	3,706.4	115.0	2,750.0	12,500.0
	기타	(20)	0.0	0.3	0.4	1.0	1.2	4,905.0	1,000.0	3,800.0	12,000.0
계 약 상 대	플랫폼	(351)	3.6	5.9	8.7	15.2	18.5	5,033.7	120.0	3,500.0	100,000.0
	에이전시	(215)	1.8	4.0	6.8	8.4	10.8	10,147.8	270.0	3,500.0	693,000.0
	스튜디오	(81)	0.9	1.5	1.9	3.4	4.3	4,243.1	150.0	3,200.0	10,000.0
	기타	(29)	1.0	1.3	0.7	0.6	0.6	2,833.0	115.0	1,740.0	15,000.0
작 업 방 식	단독 창작	(250)	2.5	4.1	5.8	11.2	13.3	4,514.7	270.0	3,500.0	20,000.0
	단독 창작 (보조작가 유)	(212)	1.8	2.8	6.1	8.0	12.7	6,237.0	178.0	3,920.0	100,000.0
	CP사 소속	(50)	0.0	1.0	2.1	3.1	1.2	3,602.0	1,000.0	3,000.0	15,000.0
	작가 공동 작업	(90)	1.5	3.0	2.2	2.8	3.8	16,415.9	300.0	2,900.0	693,000.0
	보조작가	(57)	1.5	1.6	1.0	2.2	2.1	3,390.9	115.0	3,000.0	8,640.0
	기타	(17)	0.0	0.1	1.0	0.3	1.0	4,376.5	1,900.0	3,300.0	10,000.0
사 업 체 보 유 여 부	스튜디오를 보유 및 운영 중	(41)	0.0	0.1	0.4	1.9	3.6	27,539.7	2,000.0	6,500.0	693,000.0
	에이전시/매니지먼트를 보유 및 운영 중	(6)	0.0	0.0	0.0	0.1	0.7	6,750.0	3,500.0	7,000.0	10,000.0
	현재 운영하지 않으나 향후 계획이 있음	(225)	1.5	1.9	6.4	11.5	12.2	5,295.1	178.0	4,000.0	100,000.0
	향후 계획 없음	(399)	5.8	10.7	11.3	13.7	17.9	5,061.5	115.0	3,000.0	150,000.0

3) 최근 1년 동안 1년 내내 연재한 작가 연간 총 수입

- 최근 1년 동안 1년 내내 작품을 연재한 경험이 있는 작가의 연간 총수입 평균은 9,840.8만 원으로 조사되었다. '5천만 원 이상'의 비율이 37.3%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '3천만 원~5천만 원 미만'(32.2%), '2천만 원~3천만 원 미만'(20.7%), '1천만 원~2천만 원 미만'(7.6%), '1천만 원 미만'(2.2%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-17] 최근 1년 동안 1년 내내 연재한 작가 연간 총 수입

<표 2-20> 최근 1년 동안 1년 내내 연재한 작가 연간 총 수입 - 계약별 현황

[BASE : 최근 1년 내내 연재작가(n=276), 단위 : 명, %, 만 원]

구분	사례수	1천만 원 미만	1천만 원~2천만 원 미만	2천만 원~3천만 원 미만	3천만 원~5천만 원 미만	5천만 원 이상	평균 (만 원)	최소 (만 원)	중간 (만 원)	최대 (만 원)	
전 체	(276)	2.2	7.6	20.7	32.2	37.3	9,840.8	450.0	4,000.0	693,000.0	
대가 지급 방식	원고료	(113)	3.5	8.8	23.0	34.5	30.1	5,418.7	543.0	3,600.0	100,000.0
	월MG	(46)	2.2	6.7	13.3	31.1	46.7	15,100.1	864.0	4,500.0	150,000.0
	누적MG	(99)	1.0	7.1	22.2	29.3	40.4	5,993.4	450.0	4,000.0	70,166.0
	기타	(18)	0.0	0.0	16.7	38.9	44.4	46,094.4	2,400.0	3,850.0	693,000.0

〈표 2-21〉 최근 1년 동안 1년 내내 연재한 작가 연간 총 수입

[BASE : 최근 1년 내내 연재작가(n=276), 단위 : 명, %, 만 원]

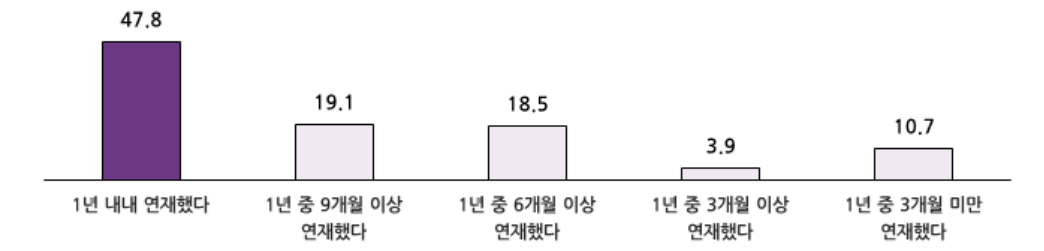
구분	사례수	1천만 원 미만	1천만 원~2천만 원 미만	2천만 원~3천만 원 미만	3천만 원~5천만 원 미만	5천만 원 이상	평균 (만 원)	최소 (만 원)	중간 (만 원)	최대 (만 원)
전 체	(276)	2.2	7.6	20.7	32.2	37.3	9,840.8	450.0	4,000.0	693,000.0
데 뷁 연 도	2000년 이전	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	2,000.0	2,000.0	2,000.0
	2000년~2016년	(92)	1.1	3.3	20.7	21.7	53.3	19,893.2	450.0	5,650.0
	2017년~2019년	(78)	2.6	7.7	14.1	42.3	33.3	4,751.3	543.0	4,000.0
	2020년~2023년	(105)	2.9	11.4	24.8	34.3	26.7	4,888.5	600.0	3,200.0
활 동 분 야	글+그림	(120)	0.8	4.2	15.0	33.3	46.7	7,471.9	543.0	4,500.0
	글(스토리, 콘티)	(60)	5.0	11.7	25.0	30.0	28.3	22,707.9	450.0	3,000.0
	그림(작화) 전반	(8)	0.0	50.0	0.0	37.5	12.5	3,025.0	1,000.0	2,500.0
	작화(대생, 선화)	(42)	0.0	2.4	11.9	35.7	50.0	6,469.5	1,300.0	4,984.5
	작화(채색, 밑색, 효과)	(20)	0.0	10.0	50.0	30.0	10.0	3,060.0	1,000.0	2,550.0
	배경	(19)	10.5	10.5	31.6	15.8	31.6	4,217.9	600.0	2,880.0
	기타	(7)	0.0	0.0	42.9	57.1	0.0	2,814.3	2,000.0	3,000.0
계 약 상 대	플랫폼	(134)	0.7	4.5	15.7	35.1	44.0	6,463.5	543.0	4,500.0
	에이전시	(108)	1.9	9.3	25.0	29.6	34.3	16,017.7	450.0	3,750.0
	스튜디오	(24)	0.0	16.7	20.8	37.5	25.0	3,649.2	1,000.0	3,000.0
	기타	(10)	30.0	10.0	40.0	10.0	10.0	3,246.0	600.0	2,430.0
계 약 유 형	작품당(저작권소유)	(196)	2.6	6.6	20.4	28.6	41.8	11,478.4	450.0	4,000.0
	작품당 (양도/공동저작)	(67)	1.5	4.5	23.9	37.3	32.8	15,062.5	700.0	4,000.0
	근로계약	(20)	0.0	10.0	40.0	35.0	15.0	4,135.0	1,200.0	2,900.0
	인적용역	(40)	0.0	15.0	42.5	32.5	10.0	3,183.5	1,200.0	2,800.0
	비계약	(4)	0.0	25.0	25.0	0.0	50.0	4,825.0	1,600.0	3,850.0
	기타	(5)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	30,400.0	7,000.0	8,000.0
작 업 방 식	단독 창작	(73)	2.7	5.5	17.8	42.5	31.5	5,019.5	543.0	3,600.0
	단독 창작 (보조작가 유)	(88)	0.0	4.5	17.0	26.1	52.3	8,429.6	1,000.0	5,000.0
	CP사 소속	(29)	0.0	3.4	37.9	44.8	13.8	3,820.7	1,700.0	3,000.0
	작가 공동 작업	(41)	2.4	19.5	17.1	22.0	39.0	32,287.6	450.0	3,500.0
	보조작가	(33)	9.1	12.1	15.2	36.4	27.3	3,740.6	600.0	4,500.0
	기타	(12)	0.0	0.0	50.0	8.3	41.7	4,150.0	2,200.0	3,150.0



4) 최근 1년 외 연재 기간

- 최근 1년 외 연재 기간 조사 결과를 살펴보면, ‘1년 내내 연재했다’가 47.8%로 가장 높은 비율을 차지했다. 이어서 ‘1년 중 9개월 이상 연재했다’(19.1%), ‘1년 중 6개월 이상 연재했다’(18.5%), ‘1년 중 3개월 이상 연재했다’(3.9%), ‘1년 중 3개월 미만 연재했다’(10.7%) 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면, ‘1년 내내 연재했다’고 응답한 작가 중, 그림(작화)전반 및 기타 작가를 제외하고, 작화(채색, 밀색, 효과) 담당 작가의 비율이 54.5%로 가장 높게 나타났으며, ‘1년 중 3개월 미만 연재한’ 작가들 중, 그림(작화)전반 및 기타 작가를 제외하고 배경 담당 작가의 비율이 30.0%로 가장 높게 나타났다.
- 계약 상대별로는 ‘1년 내내 연재했다’고 응답한 작가 중, 에이전시와 계약한 작가의 비율이 59.0%로 가장 높게 나타났다.

[BASE : 최근 1년 이내 연재한 경험 없는 작가(n=178), 단위 : %]



[그림 2-18] 최근 1년 외 연재 기간

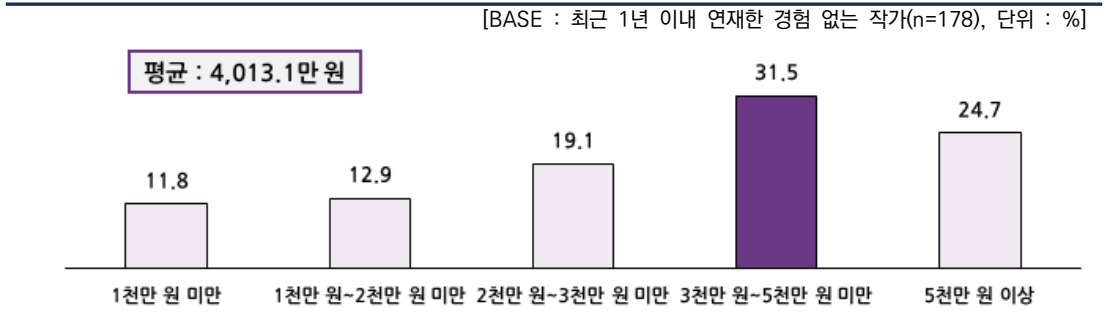
〈표 2-22〉 최근 1년 외 연재 기간

[BASE : 최근 1년 이내 연재한 경험 없는 작가(n=178), 단위 : 명, %, 만 원]

구분		사례수	1년 이내 연재했다	1년 중 9개월 이상 연재했다	1년 중 6개월 이상 연재했다	1년 중 3개월 이상 연재했다	1년 중 3개월 미만 연재했다
전 체		(178)	47.8	19.1	18.5	3.9	10.7
데 뷁 연 도	2000년 이전	(2)	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0
	2000년~2016년	(73)	52.1	16.4	17.8	2.7	11.0
	2017년~2019년	(48)	52.1	29.2	10.4	6.3	2.1
	2020년~2023년	(55)	40.0	12.7	27.3	3.6	16.4
활 동 분 야	글+그림	(86)	50.0	24.4	14.0	2.3	9.3
	글(스토리, 콘티)	(36)	44.4	16.7	30.6	2.8	5.6
	그림(작화) 전반	(2)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	작화(데생, 선화)	(32)	46.9	18.8	15.6	9.4	9.4
	작화(채색, 밑색, 효과)	(11)	54.5	0.0	18.2	0.0	27.3
	배경	(10)	20.0	10.0	30.0	10.0	30.0
기타	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
계 약 상 대	플랫폼	(96)	43.8	27.1	18.8	2.1	8.3
	에이전시	(61)	59.0	11.5	11.5	4.9	13.1
	스튜디오	(16)	31.3	0.0	43.8	12.5	12.5
	기타	(5)	40.0	20.0	20.0	0.0	20.0
계 약 유형	작품당(저작권소유)	(124)	55.6	17.7	16.1	2.4	8.1
	작품당 (양도/공동저작)	(39)	41.0	28.2	17.9	10.3	2.6
	근로계약	(17)	47.1	11.8	35.3	0.0	5.9
	인적용역	(22)	36.4	13.6	27.3	4.5	18.2
	비계약	(8)	37.5	12.5	0.0	0.0	50.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
작 업 방 식	단독 창작	(77)	41.6	29.9	15.6	5.2	7.8
	단독 창작 (보조작가 유)	(47)	55.3	17.0	17.0	2.1	8.5
	CP사 소속	(17)	23.5	11.8	47.1	11.8	5.9
	작가 공동 작업	(25)	72.0	4.0	20.0	0.0	4.0
	보조작가	(8)	25.0	0.0	0.0	0.0	75.0
	기타	(4)	75.0	0.0	0.0	0.0	25.0

5) 최근 1년 외 연재작가 연간 총 수입

- 최근 1년 외 연재작가 연간 총수입의 평균은 4,013.1만 원으로 조사되었으며, 세부적인 비율을 살펴보면, '3천만 원~5천만 원 미만'의 비율이 31.5%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '5천만 원 이상'(24.7%), '2천만 원~3천만 원 미만'(19.1%), '1천만 원~2천만 원 미만'(12.9%), '1천만 원 미만'(11.8%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-19] 최근 1년 외 연재작가 연간 총 수입

<표 2-23> 최근 1년 외 연재 작가 연간 총 수입 - 계약별 현황

[BASE : 최근 1년 내내 연재한 경험이 없는 작가(n=178), 단위 : 명, %, 만 원]

구분	사례수	1천만 원 미만	1천만 원~2천만 원 미만	2천만 원~3천만 원 미만	3천만 원~5천만 원 미만	5천만 원 이상	평균 (만 원)	최소 (만 원)	중간 (만 원)	최대 (만 원)	
전 체	(178)	11.8	12.9	19.1	31.5	24.7	4,013.1	5.0	3,000.0	40,000.0	
대가 지급 방식	원고료	(102)	14.7	15.7	13.7	29.4	26.5	4,251.2	5.0	3,000.0	40,000.0
	월MG	(31)	3.2	9.7	16.1	38.7	32.3	4,372.9	500.0	4,000.0	12,000.0
	누적MG	(36)	8.3	11.1	36.1	25.0	19.4	3,349.8	181.0	2,650.0	20,000.0
	기타	(9)	22.2	0.0	22.2	55.6	0.0	2,728.9	60.0	3,000.0	4,500.0

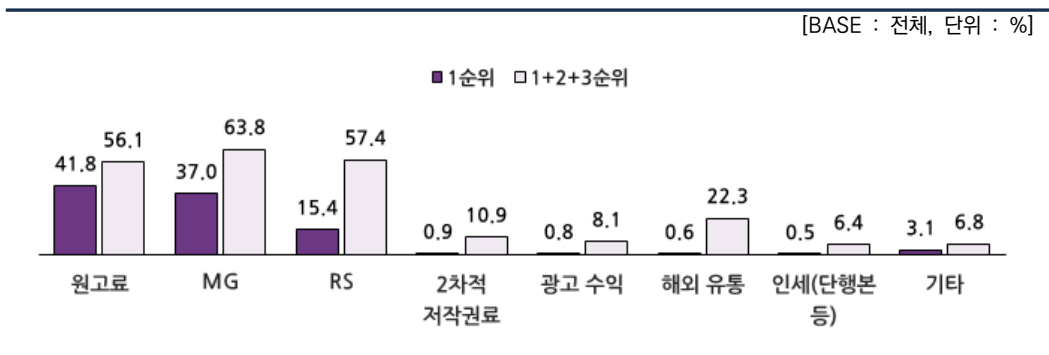
<표 2-24> 최근 1년 외 연재 작가 연간 총 수입

[BASE : 최근 1년 내내 연재한 경험이 없는 작가(n=178), 단위 : 명, %, 만 원]

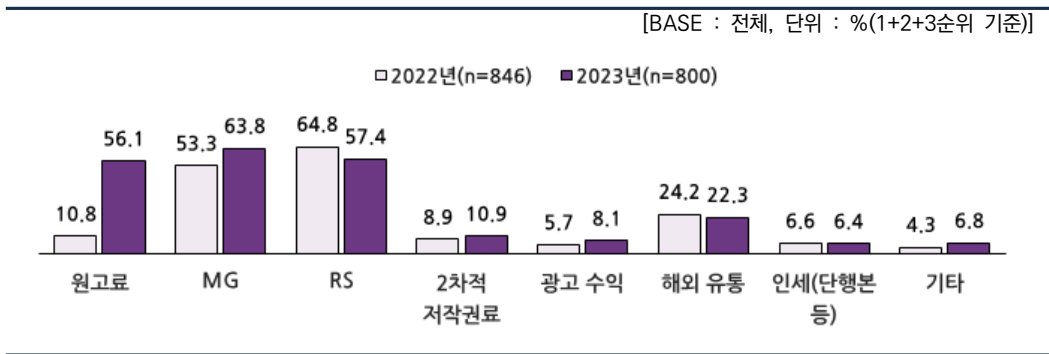
구분	사례수	1천만 원 미만	1천만 원~2천만 원 미만	2천만 원~3천만 원 미만	3천만 원~5천만 원 미만	5천만 원 이상	평균 (만 원)	최소 (만 원)	중간 (만 원)	최대 (만 원)	
전 체	(178)	11.8	12.9	19.1	31.5	24.7	4,013.1	5.0	3,000.0	40,000.0	
최근 1년 외 연재 기간	1년 내내 연재	(85)	3.5	11.8	29.4	21.2	34.1	4,766.7	181.0	3,000.0	40,000.0
	1년 중 9개월 이상 연재	(34)	5.9	11.8	8.8	50.0	23.5	3,975.3	500.0	3,000.0	20,000.0
	1년 중 6개월 이상 연재	(33)	15.2	12.1	15.2	45.5	12.1	3,106.1	400.0	3,000.0	12,000.0
	1년 중 3개월 이상 연재	(7)	42.9	14.3	0.0	28.6	14.3	1,907.1	200.0	1,000.0	5,000.0
	1년 중 3개월 미만 연재	(19)	42.1	21.1	5.3	21.1	10.5	3,060.5	5.0	1,000.0	30,000.0

6) 주 수입원

- 주 수입원을 살펴보면, 1순위 기준으로는 ‘원고료’가 41.8%로 가장 높게 나타났으며, 1+2+3순위 기준으로는 ‘MG’가 63.8%로 가장 높게 나타났다.
- 연도별로 살펴보면, 2023년의 경우 ‘MG’가 63.8%로 가장 높게 나타났다.
 - 1순위 기준 활동 분야별로 살펴보면, 주 수입원이 ‘원고료’라고 응답한 작가들 중, 작화(채색, 밀색, 효과)담당 작가의 비율이 59.2%로 가장 높게 나타났으며, 1+2+3순위 기준 활동 분야별로 살펴보면, 주 수입원이 ‘MG’라고 응답한 작가들 중, 그림(작화)전반 담당 작가의 비율이 75.4%로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-20] 주 수입원 (전체)



[그림 2-21] 주 수입원 (연도별 비교)



〈표 2-25〉 주 수입원 (1순위)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	원고료	MG	RS	2차적 저작권료	광고 수익	해외 유통	인세 (단행본 등)	기타
전 체	(800)	41.8	37.0	15.4	0.9	0.8	0.6	0.5	3.1
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	57.1	28.6	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(257)	42.4	33.5	16.7	1.9	0.4	1.2	1.6
	2017년~2019년	(228)	38.2	37.3	18.0	0.9	1.8	0.0	0.0
	2020년~2023년	(308)	43.5	39.9	12.3	0.0	0.3	0.6	0.0
활동 분야	글+그림	(377)	45.4	30.0	21.2	0.3	0.8	0.5	0.0
	글(스토리, 콘티)	(148)	38.5	39.9	14.2	0.7	0.7	0.7	1.4
	그림(작화) 전반	(126)	29.4	57.9	9.5	0.0	0.0	0.8	0.8
	작화(데생, 선화)	(63)	44.4	39.7	7.9	1.6	0.0	1.6	1.6
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	59.2	26.5	6.1	0.0	0.0	0.0	0.0
	배경	(21)	33.3	19.0	4.8	19.0	9.5	0.0	0.0
	기타	(16)	31.3	56.3	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(424)	43.2	32.3	20.8	0.7	0.9	0.5	0.5
	에이전시	(255)	35.3	47.8	12.2	0.8	0.0	0.8	0.8
	스튜디오	(91)	42.9	37.4	2.2	2.2	2.2	0.0	0.0
	기타	(30)	73.3	10.0	6.7	0.0	0.0	3.3	0.0

〈표 2-26〉 주 수입원 (1+2+3순위)

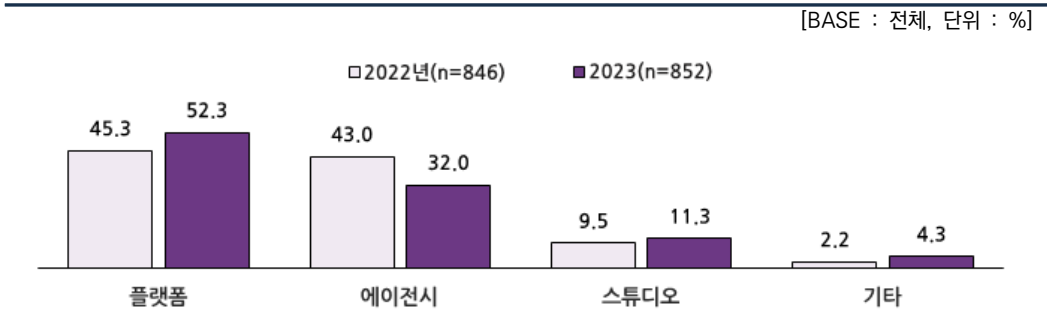
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	MG	RS	원고료	해외 유통	2차적 저작권료	광고 수익	인세 (단행본 등)	기타
전 체	(800)	63.8	57.4	56.1	22.3	10.9	8.1	6.4	6.8
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	28.6	71.4	71.4	42.9	14.3	0.0	14.3
	2000년~2016년	(257)	57.2	65.4	57.2	28.8	16.0	6.6	9.7
	2017년~2019년	(228)	68.9	57.9	54.8	18.0	14.5	11.4	7.5
	2020년~2023년	(308)	66.2	50.0	55.8	19.5	3.9	7.1	2.6
활동 분야	글+그림	(377)	61.5	68.2	63.1	23.9	12.5	10.1	7.2
	글(스토리, 콘티)	(148)	73.0	59.5	58.1	15.5	13.5	11.5	8.8
	그림(작화) 전반	(126)	75.4	57.1	37.3	35.7	6.3	2.4	5.6
	작화(데생, 선화)	(63)	57.1	28.6	50.8	12.7	7.9	3.2	4.8
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	44.9	36.7	65.3	14.3	6.1	0.0	2.0
	배경	(21)	28.6	9.5	33.3	4.8	19.0	19.0	0.0
	기타	(16)	68.8	25.0	43.8	25.0	0.0	6.3	0.0
계약 상대	플랫폼	(424)	63.4	70.5	62.5	25.5	11.8	9.9	6.4
	에이전시	(255)	69.8	47.5	44.7	23.5	8.6	6.3	5.5
	스튜디오	(91)	60.4	35.2	49.5	5.5	14.3	7.7	5.5
	기타	(30)	26.7	23.3	83.3	16.7	6.7	0.0	16.7

아. 연재계약 기준 실제 계약 조건⁸⁾

1) 계약 상대

- 작가들의 계약상대를 살펴보면, '플랫폼'과 계약한 경우가 52.3%로 가장 많았고, 그 다음으로는 '에이전시'(32.0%), '스튜디오'(11.3%), '기타'(4.3%) 순으로 나타났다.



[그림 2-22] 계약 상대

<표 2-27> 계약 상대

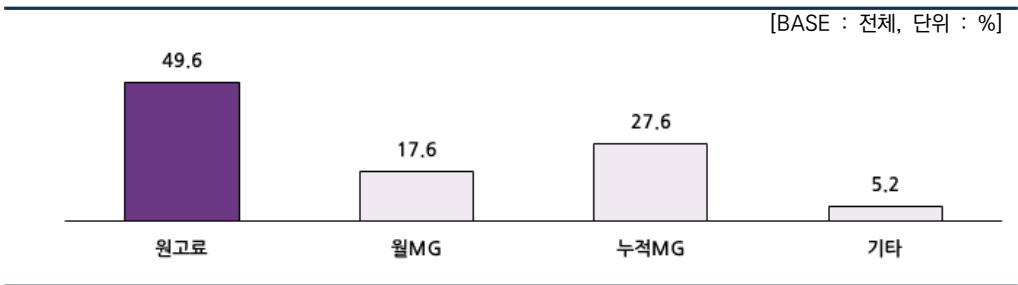
[BASE : 전체, 단위 : 건, %]

구분	사례수	플랫폼	에이전시	스튜디오	기타	
전 체	(852)	52.3	32.0	11.3	4.3	
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	28.6	28.6	14.3	28.6
	2000년~2016년	(276)	57.6	31.5	8.0	2.9
	2017년~2019년	(242)	52.5	31.8	12.8	2.9
	2020년~2023년	(327)	48.3	32.7	12.8	6.1
활동 분야	글+그림	(395)	70.9	22.3	3.3	3.5
	글(스토리, 콘티)	(166)	42.8	41.6	12.7	3.0
	그림(작화) 전반	(132)	38.6	43.2	13.6	4.5
	작화(데생, 선화)	(67)	32.8	40.3	23.9	3.0
	작화(채색, 밀색, 효과)	(54)	24.1	31.5	27.8	16.7
	배경	(21)	28.6	28.6	38.1	4.8
기타	(17)	17.6	52.9	29.4	0.0	
계약 상대	플랫폼	(446)	98.2	1.1	0.4	0.2
	에이전시	(276)	2.5	96.7	0.0	0.7
	스튜디오	(97)	1.0	1.0	95.9	2.1
	기타	(33)	0.0	0.0	3.0	97.0

8) 전년 조사와 달리 금년도 조사부터 계약 건수 별로 조사를 진행하였으므로, 복수로 응답할 수 있도록 변경되었다. 본 항의 전체는 응답자 전체를 의미하지 않으며, 응답 건수 전체를 의미한다.

2) 대가지급방식

- 웹툰 작가를 대상으로 한 대가지급방식 조사 결과, 전체적으로 ‘원고료’를 주요 수익원으로 하는 작가가 49.6%로 가장 많았다. 이어서 ‘누적MG’(27.6%), ‘월MG’(17.6%), ‘기타’(5.2%)의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면, ‘원고료’에 응답한 작가들 중 배경 작가의 비율이 76.2%로 가장 높게 나타났으며, 그림(작화)전반 작가는 28.0%로 가장 낮게 나타났다.
- 계약 상대별로는, ‘원고료’ 응답 기준으로 기타를 제외하고 플랫폼과 계약한 작가의 비율이 58.7%로 가장 높게 나타났으며, 에이전시와 계약한 작가의 비율이 31.3%로 가장 낮게 나타났다.



[그림 2-23] 대가지급방식

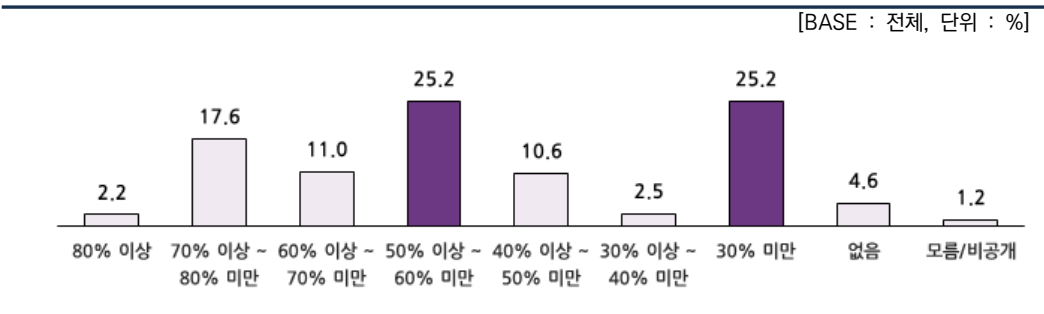
〈표 2-28〉 대가지급방식

[BASE : 전체, 단위 : 건, %]

구분	사례수	원고료	월MG	누적MG	기타
전 체	(851)	49.6	17.6	27.6	5.2
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	57.1	28.6	14.3	0.0
	2000년~2016년 (276)	51.4	19.6	25.4	3.6
	2017년~2019년 (241)	50.6	17.0	27.4	5.0
	2020년~2023년 (327)	47.1	16.2	30.0	6.7
활동 분야	글+그림 (395)	56.2	16.5	23.5	3.8
	글(스토리, 콘티) (165)	49.1	20.6	24.2	6.1
	그림(작화) 전반 (132)	28.0	22.7	43.2	6.1
	작화(데생, 선화) (67)	41.8	23.9	32.8	1.5
	작화 (채색, 밀색, 효과) (54)	61.1	9.3	20.4	9.3
	배경 (21)	76.2	0.0	9.5	14.3
	기타 (17)	29.4	0.0	58.8	11.8
계약 상대	플랫폼 (446)	58.7	16.8	21.5	2.9
	에이전시 (275)	31.3	20.4	44.0	4.4
	스튜디오 (97)	51.5	16.5	17.5	14.4
	기타 (33)	72.7	9.1	3.0	15.2

3) 수익분배비율

- 웹툰 작가를 대상으로 한 수익분배비율 조사 결과, 전체적으로 '50% 이상~60% 미만' 및 '30% 미만'의 수익분배비율을 받는 작가가 각 25.2%로 가장 많았으며, 이어서 '70% 이상~80% 미만'(17.6%), '60% 이상~70% 미만'(11.0%), '40% 이상~50% 미만'(10.6%) 등의 순으로 나타났다. '80% 이상' 받는 작가는 2.2%, '모름/비공개'는 1.2%로 나타났다.
- 대가 지급 방식별로 살펴보면, '50%이상~60%미만'의 수익분배비율을 받는다고 응답한 작가 중, 누적 MG방식으로 대가를 지급받는다고 응답한 작가의 비율이 33.8%로 가장 높게 나타났으며, '30% 미만'의 응답 비율 중, 월MG방식으로 대가를 지급받는다고 응답한 작가가 31.5%로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-24] 수익분배비율

<표 2-29> 수익분배비율

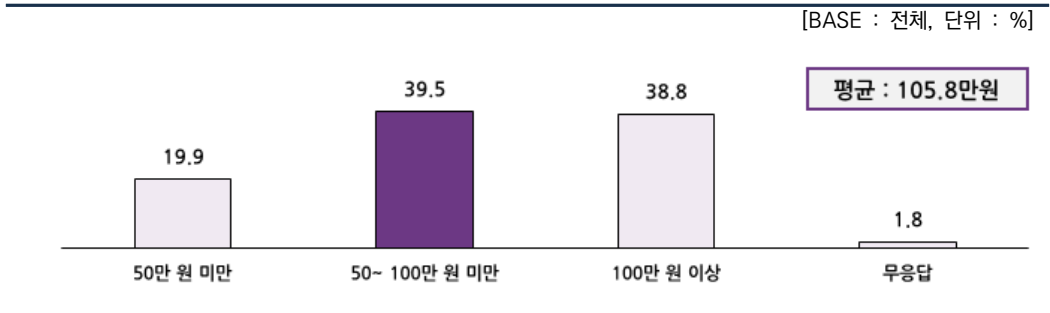
[BASE : 전체, 단위 : 건, %]

구분	사례수	80% 이상	70% 이상 ~ 80% 미만	60% 이상 ~ 70% 미만	50% 이상 ~ 60% 미만	40% 이상 ~ 50% 미만	30% 이상 ~ 40% 미만	30% 미만	없음 ⁹⁾	모름/비공개	
전 체	(803)	2.2	17.6	11.0	25.2	10.6	2.5	25.2	4.6	1.2	
대가 지급 방식	원고료	(389)	2.8	26.2	14.1	17.5	8.7	0.5	20.8	8.7	0.5
	월MG	(149)	3.4	10.1	6.0	32.2	8.7	5.4	31.5	0.0	2.7
	누적MG	(234)	0.0	9.4	8.1	33.8	14.1	3.8	29.5	0.0	1.3
	기타	(31)	6.5	6.5	16.1	22.6	16.1	3.2	16.1	9.7	3.2

9) '없음' 응답의 경우 매절계약, 수익분배를 하지 않는 대신 원고료를 높게 받는 계약, 일시적인 기획/홍보 만화 웹툰 제작 계약, 보조작가 작업수입 등이거나 혹은 불공정 계약일 수도 있다.

4) 화당 원고료/MG

- 웹툰 작가를 대상으로 한화 당 원고료/MG 조사 결과, 평균 약 105.8만 원으로 조사되었다. 전체적으로 '50~100만 원 미만' 받는 작가가 39.5%로 가장 많았으며, '100만 원 이상'(38.8%), '50만 원 미만'(19.9%)의 순으로 나타났다.



[그림 2-25] 화당 원고료/MG

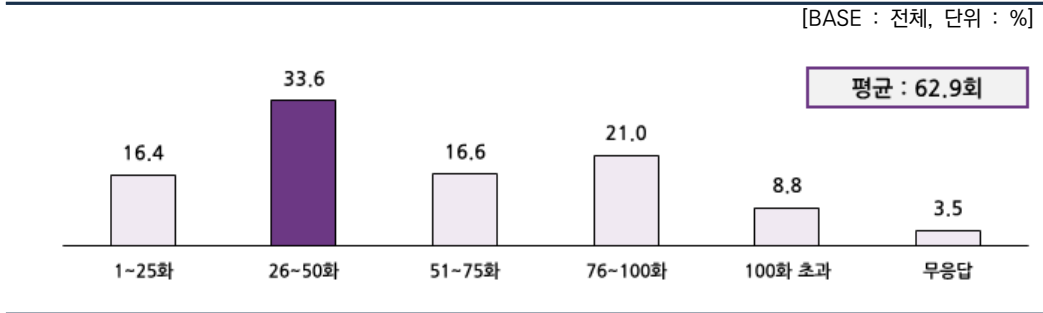
<표 2-30> 화당 원고료/MG

[BASE : 전체, 단위 : 건, %]

구분	사례수	50만 원 미만	50~100만 원 미만	100만 원 이상	무응답	평균 (만 원)	최소 (만 원)	중간 (만 원)	최대 (만 원)	
전 체	(848)	19.9	39.5	38.8	1.8	105.8	4.0	80.0	2,500.0	
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	28.6	42.9	28.6	0.0	100.7	30.0	60.0	250.0
	2000년~2016년	(274)	16.8	39.1	42.7	1.5	126.8	5.0	80.0	2,500.0
	2017년~2019년	(240)	19.6	38.8	40.4	1.3	105.9	4.0	80.0	500.0
	2020년~2023년	(327)	22.6	40.4	34.6	2.4	88.2	10.0	75.0	300.0
활동 분야	글+그림	(394)	15.5	46.7	36.5	1.3	108.3	5.0	80.0	2,500.0
	글(스토리, 콘티)	(164)	37.8	36.0	23.8	2.4	78.9	5.0	60.0	500.0
	그림(작화) 전반	(132)	6.1	31.1	60.6	2.3	137.3	4.0	110.0	1,000.0
	작화(데생, 선화)	(66)	10.6	36.4	50.0	3.0	113.4	19.0	100.0	500.0
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(54)	35.2	31.5	33.3	0.0	74.4	7.0	60.0	270.0
	배경	(21)	38.1	14.3	47.6	0.0	146.2	15.0	70.0	300.0
계약 상대	기타	(17)	23.5	41.2	29.4	5.9	85.6	10.0	85.0	180.0
	플랫폼	(444)	16.4	48.4	34.5	0.7	106.3	4.0	75.0	2,500.0
	에이전시	(274)	19.0	30.7	48.5	1.8	110.5	9.0	90.0	500.0
	스튜디오	(97)	24.7	29.9	38.1	7.2	90.9	10.0	75.0	300.0
기타	(33)	60.6	21.2	18.2	0.0	102.1	5.0	40.0	1,000.0	

5) 계약한 화수

- 계약한 화수를 살펴보면, 평균적으로 62.9회를 제작하는 것으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면 '26~50화' 화수를 계약한 작가가 33.6%로 가장 많았으며, '76~100화'(21.0%), '51~75화'(16.6%), '1~25화'(16.4%)의 순으로 나타났다.



[그림 2-26] 계약한 화수

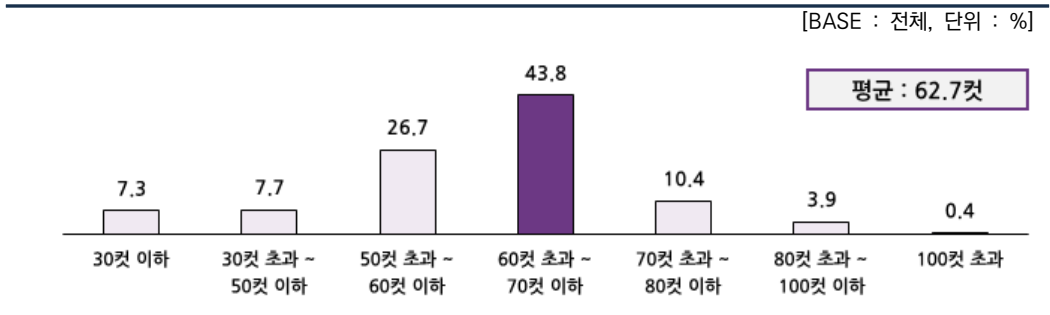
<표 2-31> 계약한 화수

[BASE : 전체, 단위 : 건, %]

구분	사례수	1~25화	26~50화	51~75화	76~100화	100화 초과	무응답	평균 (회)	최소 (회)	중간 (회)	최대 (회)
전 체	(848)	16.4	33.6	16.6	21.0	8.8	3.5	62.9	1.0	50.0	500.0
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	57.1	28.6	0.0	14.3	0.0	31.0	1.0	20.0	100.0
	2000년~2016년	(274)	13.1	33.6	20.4	20.4	10.6	1.8	68.2	1.0	60.0
	2017년~2019년	(240)	15.4	41.7	12.9	20.0	5.4	4.6	56.0	1.0	50.0
	2020년~2023년	(327)	19.0	27.8	16.5	22.3	10.1	4.3	64.0	1.0	52.0
활동 분야	글+그림	(394)	21.1	26.6	20.1	20.6	9.1	2.5	60.1	1.0	54.0
	글(스토리, 콘티)	(164)	13.4	41.5	11.6	23.2	7.3	3.0	63.5	1.0	50.0
	그림(작화) 전반	(132)	10.6	34.8	20.5	22.0	9.1	3.0	67.9	1.0	55.5
	작화(데생, 선화)	(66)	10.6	39.4	10.6	22.7	12.1	4.5	68.0	1.0	50.0
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(54)	20.4	42.6	7.4	13.0	5.6	11.1	58.0	2.0	40.0
	배경	(21)	4.8	66.7	0.0	19.0	4.8	4.8	53.1	1.0	40.0
	기타	(17)	5.9	17.6	29.4	23.5	17.6	5.9	89.6	25.0	70.0
계약 상대	플랫폼	(444)	18.2	33.1	20.5	19.1	6.5	2.5	58.2	1.0	50.0
	에이전시	(274)	12.8	31.8	12.8	27.4	12.0	3.3	70.7	1.0	60.0
	스튜디오	(97)	11.3	46.4	12.4	12.4	10.3	7.2	66.1	1.0	50.0
	기타	(33)	36.4	18.2	9.1	18.2	9.1	9.1	51.3	1.0	40.0

6) 계약한 컷수

- 계약한 컷수를 살펴보면, 평균 62.7컷을 계약하는 것으로 나타났다. 세부적으로는 '60컷 초과~70컷 이하' 범위의 컷수를 계약한 작가가 43.8%로 가장 많았으며, 이어서 '50컷 초과~60컷 이하'(26.7%), '70컷 초과~80컷 이하'(10.4%) 순으로 나타났다.



[그림 2-27] 계약한 컷수

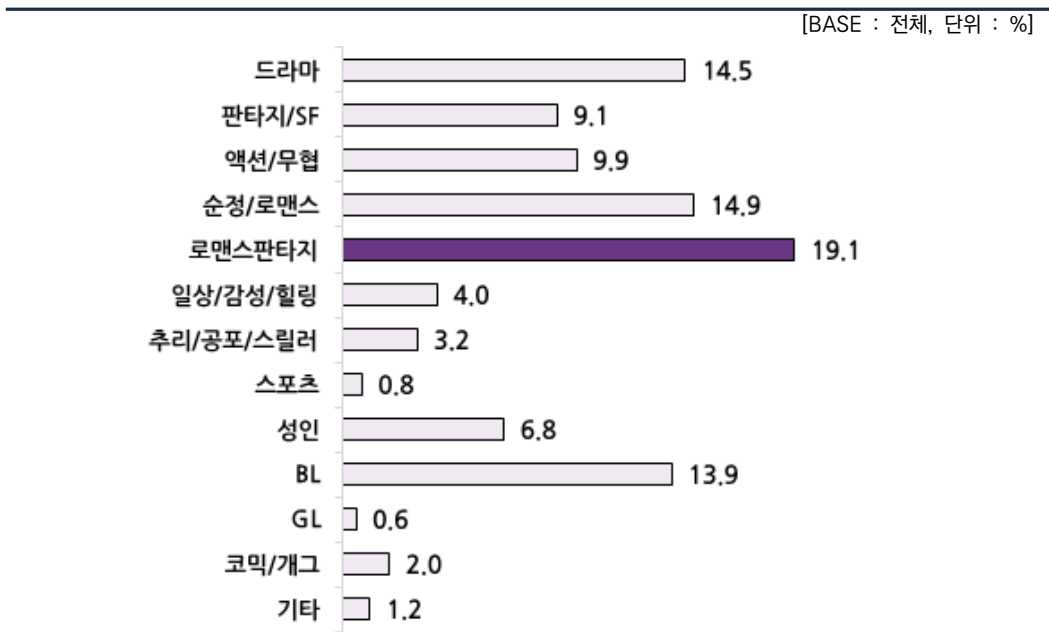
〈표 2-32〉 계약한 컷수

[BASE : 전체, 단위 : 건, %]

구분	사례 수	30컷 이하	30컷 초과 ~ 50컷 이하	50컷 초과 ~ 60컷 이하	60컷 초과 ~ 70컷 이하	70컷 초과 ~ 80컷 이하	80컷 초과 ~ 100컷 이하	100컷 초과	평균 (컷)	최소 (컷)	중간 (컷)	최대 (컷)
전 체	(848)	7.3	7.7	26.7	43.8	10.4	3.9	0.4	62.7	0.0	65.0	150.0
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	0.0	28.6	0.0	57.1	0.0	0.0	14.3	75.7	50.0	70.0	150.0
	2000년~2016년 (274)	10.9	10.2	27.4	35.4	10.2	5.5	0.4	60.4	0.0	65.0	120.0
	2017년~2019년 (240)	9.2	10.8	31.3	37.9	7.9	2.9	0.0	60.0	0.0	60.0	100.0
	2020년~2023년 (327)	3.1	2.8	23.2	54.7	12.5	3.4	0.3	66.3	0.0	70.0	120.0
활동 분야	글+그림 (394)	8.9	7.1	29.4	40.1	10.2	4.1	0.3	62.0	0.0	65.0	120.0
	글(스토리, 콘티) (164)	7.3	6.1	29.3	47.0	6.1	3.7	0.6	62.5	0.0	65.0	150.0
	그림(작화) 전반 (132)	2.3	7.6	25.8	47.7	10.6	5.3	0.8	65.8	10.0	65.0	120.0
	작화(데생, 선화) (66)	4.5	12.1	12.1	51.5	15.2	4.5	0.0	64.0	20.0	70.0	100.0
	작화 (채색, 밀색, 효과) (54)	9.3	3.7	22.2	48.1	16.7	0.0	0.0	62.6	3.0	65.0	80.0
	배경 (21)	19.0	33.3	9.5	23.8	14.3	0.0	0.0	49.8	20.0	40.0	80.0
	기타 (17)	0.0	0.0	35.3	47.1	11.8	5.9	0.0	67.4	60.0	65.0	90.0
계약 상대	플랫폼 (444)	8.3	7.7	30.2	39.4	10.4	3.4	0.7	61.6	0.0	65.0	150.0
	에이전시 (274)	4.4	4.4	27.4	48.5	11.3	4.0	0.0	64.9	0.0	65.0	100.0
	스튜디오 (97)	7.2	15.5	13.4	48.5	9.3	6.2	0.0	63.1	20.0	65.0	100.0
	기타 (33)	18.2	12.1	12.1	48.5	6.1	3.0	0.0	57.5	4.0	65.0	100.0

7) 실제 계약 장르

- 웹툰 작가를 대상으로 한 실제계약 장르 조사 결과, 전체적으로 ‘로맨스판타지’가 19.1%로 가장 높은 비율을 차지했으며, 이어서 ‘순정/로맨스’(14.9%), ‘드라마’(14.5%), ‘판타지/SF’(9.1%) 등의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면, ‘로맨스 판타지’ 장르로 실제 계약한다고 응답한 비율 중, 작화(채색, 밀색, 효과) 담당 작가가 37.0%로 가장 높게 나타났으며, 글+그림 담당 작가의 비율이 12.4%로 가장 낮게 나타났다.
- 계약상대별로, ‘로맨스 판타지’ 로 응답한 작가 중, 에이전시와 계약한 작가의 비율이 30.2%로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-28] 실제 계약 장르



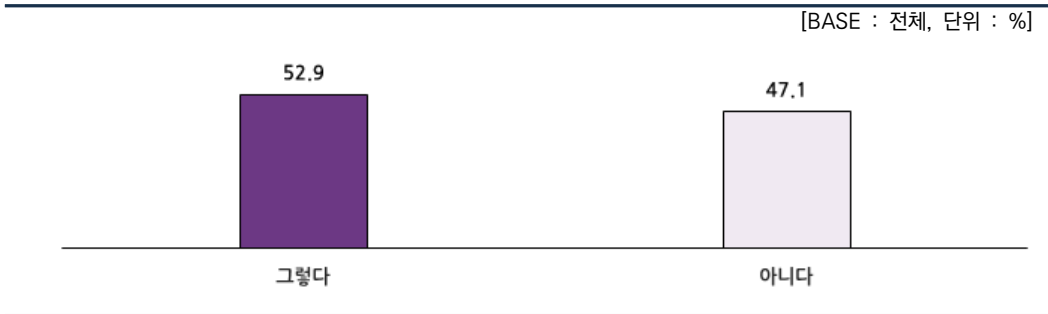
〈표 2-33〉 실제 계약 장르

[BASE : 전체, 단위 : 건, %]

구분		사례수	드라마	판타지/SF	액션/무협	순정/로맨스	로맨스판타지	일상/감성/힐링	추리/공포/스릴러	스포츠	성인	BL	GL	코믹/개그	기타
전체		(848)	14.5	9.1	9.9	14.9	19.1	4.0	3.2	0.8	6.8	13.9	0.6	2.0	1.2
데뷔연도	2000년 이전	(7)	14.3	0.0	14.3	14.3	28.6	0.0	0.0	0.0	0.0	14.3	0.0	14.3	0.0
	2000년~2016년	(273)	16.1	12.1	13.2	12.5	9.9	5.1	4.8	1.5	7.7	12.5	0.7	2.6	1.5
	2017년~2019년	(241)	17.4	9.5	10.8	14.5	19.1	2.9	1.7	0.8	7.1	12.9	0.8	2.1	0.4
	2020년~2023년	(327)	11.0	6.4	6.4	17.1	26.6	4.0	3.1	0.3	6.1	15.9	0.3	1.2	1.5
활동분야	글+그림	(394)	15.0	10.2	7.6	16.8	12.4	6.1	4.1	1.3	4.8	16.2	0.5	3.3	1.8
	글(스토리, 콘티)	(164)	14.6	7.3	13.4	13.4	19.5	3.0	4.3	0.6	9.1	11.6	1.2	0.6	1.2
	그림(작화) 전반	(132)	18.2	6.8	8.3	14.4	24.2	0.8	1.5	0.0	9.8	12.9	0.0	2.3	0.8
	작화(데생, 선화)	(66)	7.6	10.6	16.7	13.6	28.8	3.0	0.0	1.5	10.6	7.6	0.0	0.0	0.0
	작화(채색, 밀색, 효과)	(54)	9.3	9.3	7.4	11.1	37.0	3.7	1.9	0.0	3.7	14.8	1.9	0.0	0.0
	배경	(21)	14.3	19.0	19.0	0.0	28.6	0.0	4.8	0.0	4.8	9.5	0.0	0.0	0.0
	기타	(17)	17.6	0.0	11.8	23.5	23.5	0.0	0.0	0.0	5.9	17.6	0.0	0.0	0.0
계약상대	플랫폼	(443)	16.9	9.5	8.4	15.1	11.3	5.2	3.8	1.1	7.2	17.8	0.5	1.8	1.4
	에이전시	(275)	10.2	8.0	10.2	14.9	30.2	2.9	2.9	0.4	6.5	10.5	0.7	1.5	1.1
	스튜디오	(97)	14.4	10.3	18.6	15.5	21.6	0.0	2.1	1.0	6.2	8.2	1.0	1.0	0.0
	기타	(33)	18.2	9.1	3.0	9.1	24.2	9.1	0.0	0.0	6.1	6.1	0.0	12.1	3.0

8) RS 정산경험

- RS 정산 경험 조사 결과를 살펴보면, 전체적으로 ‘그렇다’라고 응답한 작가가 52.9%로, 절반 이상의 작가가 RS 정산 경험이 있는 것으로 나타났으며, ‘그렇지 않다’라고 응답한 작가는 47.1%였다.
- 대가 지급 방식별로는 원고료를 받는 작가 중에서는 ‘그렇다’(58.8%)라고 응답한 비율이 더 높았고, 월MG를 받는 작가 중에서도 ‘그렇다’(59.7%)라고 응답한 비율이 높았다. 반면, 누적MG를 받는 작가 중에서는 ‘아니오’(57.9%)라고 응답한 비율이 더 높았으며, 기타 대가를 받는 작가 중에서도 ‘아니오’(68.2%)라고 응답한 비율이 높았다.



[그림 2-29] RS 정산경험

〈표 2-34〉 RS 정산경험

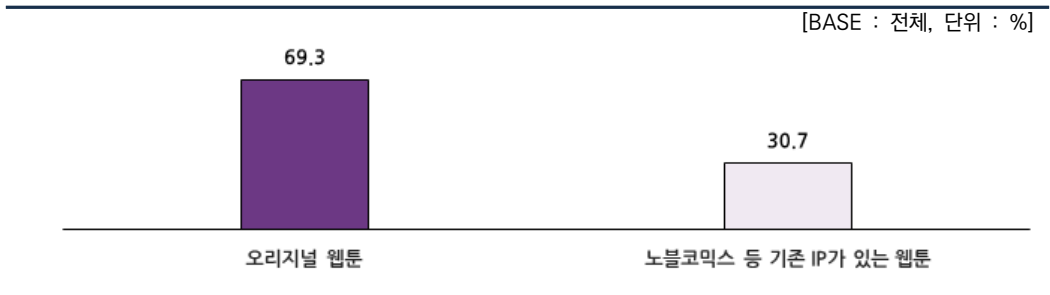
[BASE : 전체, 단위 : 건, %]

구분		사례수	그렇다	아니다
전 체		(848)	52.9	47.1
대가 지급 방식	원고료	(420)	58.8	41.2
	월MG	(149)	59.7	40.3
	누적MG	(235)	42.1	57.9
	기타	(44)	31.8	68.2



9) 웹툰의 형태

- 웹툰 작가를 대상으로 한 웹툰의 형태 조사 결과, 전체적으로 ‘오리지널 웹툰’을 작업하는 작가가 69.3%로 대다수를 차지했으며, ‘노블코믹스 등 기존 IP가 있는 웹툰’을 작업하는 작가는 30.7%였다.
- 활동 분야별로는 글+그림 작가의 경우, ‘오리지널 웹툰’(89.0%)이 압도적으로 높았으며, 글(스토리, 콘티)작가는 ‘오리지널 웹툰’(66.7%), 그림(작화) 전반을 담당하는 작가들은 ‘노블코믹스 등 기존 IP가 있는 웹툰’(51.5%)순으로, 높은 비율을 보였다.



[그림 2-30] 웹툰의 형태

〈표 2-35〉 웹툰의 형태

[BASE : 전체, 단위 : 건, %]

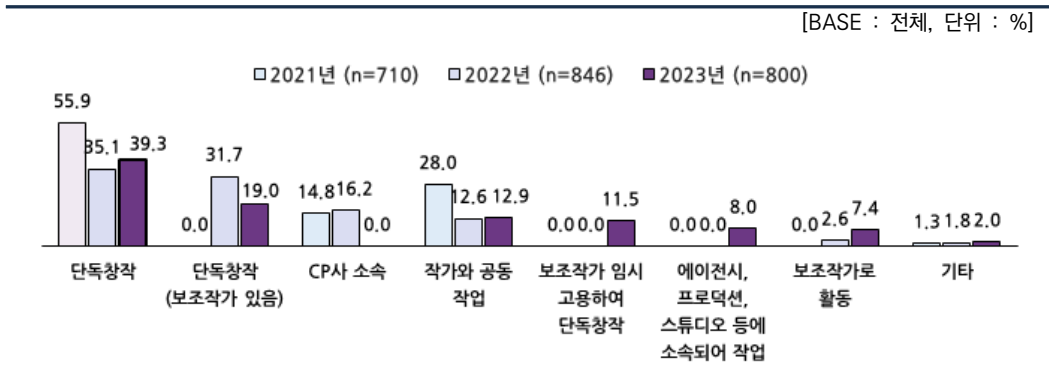
구분	사례수	오리지널 웹툰	노블코믹스 등 기존 IP가 있는 웹툰
전 체	(846)	69.3	30.7
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	100.0	0.0
	2000년~2016년 (273)	74.7	25.3
	2017년~2019년 (240)	71.7	28.3
	2020년~2023년 (326)	62.3	37.7
활동 분야	글+그림 (392)	89.0	11.0
	글(스토리, 콘티) (165)	66.7	33.3
	그림(작화) 전반 (132)	48.5	51.5
	작화(데생, 선화) (65)	35.4	64.6
	작화 (채색, 밀색, 효과) (54)	42.6	57.4
	배경 (21)	61.9	38.1
	기타 (17)	23.5	76.5
계약 상대	플랫폼 (442)	86.0	14.0
	에이전시 (274)	50.7	49.3
	스튜디오 (97)	47.4	52.6
	기타 (33)	63.6	36.4

3. 웹툰 작가의 노동실태

가. 웹툰창작 활동 방식

1) 최근 1년 동안 창작작업을 한 방식

- 웹툰 작가를 대상으로 한 최근 1년 동안의 창작 작업 방식 조사 결과, 전체적으로 ‘모든 과정을 단독으로 창작’하는 방식을 채택하는 작가가 39.3%로 가장 많았으며, 다음으로 ‘단독창작(보조작가 있음)’(19.0%), ‘작가와 공동작업’(12.9%), ‘임시 고용하여 단독창작’(11.5%) 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면 글+그림을 담당하는 작가 중에서는 ‘모든 과정을 단독으로 창작’(54.1%)이 가장 높았으며, 글(스토리, 콘티) 작가 중에서는 ‘작가와 공동작업’(34.5%), 그림(작화)전반을 담당하는 작가들은 ‘단독창작(보조작가 있음)’(31.0%)로 각각 높은 비율을 보였다.
- ‘단독창작(보조작가 있음)’은 보조작가를 향시 고용하여 활용하는 관계를 의미하며, 금년 조사부터 ‘보조작가 임시 고용하여 단독창작’이라는 항목으로 분리되어 조사하였다.



[그림 2-31] 최근 1년 동안 창작작업을 한 방식



〈표 2-36〉 최근 1년 동안 창작작업을 한 방식

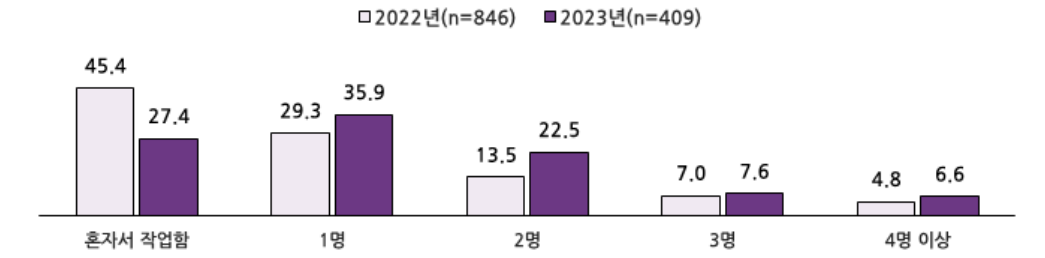
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	모든 과정을 단독으로 창작	단독창작 (보조작가 있음)	작가와 공동작업	보조작가 임시 고용하여 단독창작	에이전시, 프로덕션, 스튜디오 등에 소속되어 작업	보조작가로 활동	기타	
전 체	(800)	39.3	19.0	12.9	11.5	8.0	7.4	2.0	
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	28.6	14.3	14.3	14.3	28.6	0.0	0.0
	2000년~2016년	(257)	36.6	19.1	20.2	11.7	6.6	3.1	2.7
	2017년~2019년	(228)	44.3	15.4	8.3	12.3	8.3	9.6	1.8
	2020년~2023년	(308)	38.0	21.8	10.1	10.7	8.4	9.4	1.6
활동 분야	글+그림	(377)	54.1	23.6	2.4	14.6	1.3	3.2	0.8
	글(스토리, 콘티)	(148)	29.7	5.4	34.5	6.1	14.2	9.5	0.7
	그림(작화) 전반	(126)	27.8	31.0	24.6	10.3	3.2	1.6	1.6
	작화(데생, 선화)	(63)	20.6	12.7	4.8	9.5	34.9	4.8	12.7
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(49)	18.4	12.2	10.2	8.2	12.2	36.7	2.0
	배경	(21)	38.1	0.0	4.8	4.8	19.0	33.3	0.0
	기타	(16)	6.3	12.5	18.8	25.0	12.5	18.8	6.3
계약 상대	플랫폼	(424)	48.1	18.9	11.8	12.0	1.4	5.4	2.4
	에이전시	(255)	27.5	23.5	15.3	14.1	12.5	5.9	1.2
	스튜디오	(91)	36.3	8.8	8.8	3.3	28.6	13.2	1.1
	기타	(30)	23.3	13.3	20.0	6.7	0.0	30.0	6.7

2) 작업에 참여한 보조작가 수

- 작업에 참여한 보조작가 수를 살펴보면, ‘1명’의 보조작가와 함께 작업하는 경우가 35.9%로 가장 많았으며, ‘혼자서 작업함’(27.4%), ‘2명’(22.5%), ‘3명’(7.6%), ‘4명 이상’(6.6%) 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로는 글+그림 작가는 ‘1명’(55.6%)의 보조작가와 함께 작업하는 경우가 가장 높았으며, 글(스토리, 콘티) 작가 중에서는 ‘혼자서 작업함’(62.8%), 그림(작화) 전반을 담당하는 작가는 ‘1명’(32.9%)의 보조작가와 함께 작업하는 경우가 가장 많았다.

[BASE : 에이전시 소속 또는 공동으로 작업하는 경우, 단위 : %]



[그림 2-32] 작업에 참여한 보조작가 수

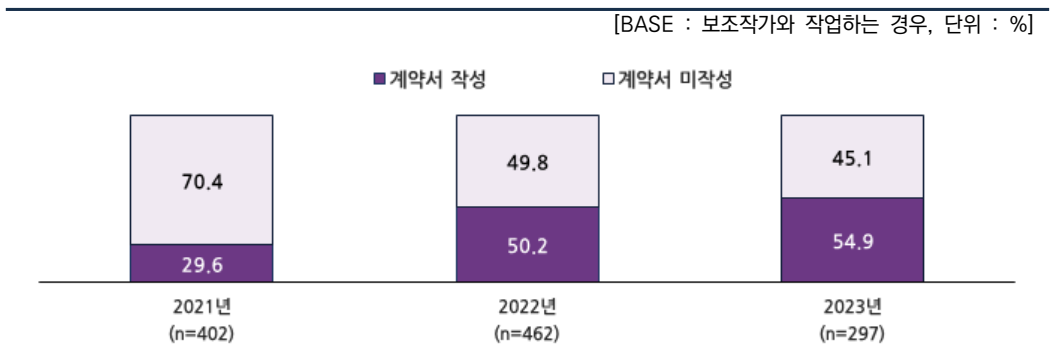
〈표 2-37〉 작업에 참여한 보조작가 수

[BASE : 에이전시 소속 또는 공동으로 작업하는 경우(n=409), 단위 : 명, %]

구분	사례수	혼자서 작업함	1명	2명	3명	4명 이상
전 체	(409)	27.4	35.9	22.5	7.6	6.6
데뷔 연도	2000년 이전 (4)	25.0	75.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년 (152)	32.2	34.2	17.8	9.9	5.9
	2017년~2019년 (100)	25.0	41.0	23.0	6.0	5.0
	2020년~2023년 (153)	24.2	33.3	27.5	6.5	8.5
활동 분야	글+그림 (160)	8.8	55.6	23.8	7.5	4.4
	글(스토리, 콘티) (86)	62.8	20.9	9.3	3.5	3.5
	그림(작화) 전반 (85)	17.6	32.9	28.2	14.1	7.1
	작화(데생, 선화) (41)	41.5	12.2	22.0	0.0	24.4
	작화 (채색, 밀색, 효과) (21)	23.8	14.3	52.4	4.8	4.8
	배경 (5)	60.0	0.0	0.0	40.0	0.0
계약 상대	기타 (11)	36.4	36.4	18.2	9.1	0.0
	플랫폼 (194)	18.0	49.0	21.1	6.2	5.7
	에이전시 (158)	31.0	27.2	26.6	8.2	7.0
	스튜디오 (43)	51.2	14.0	16.3	9.3	9.3
기타 (14)	42.9	21.4	14.3	14.3	7.1	

3) 보조작가 계약서 작성 여부

- 보조작가와 작업하는 웹툰 작가를 대상으로 한 계약서 작성 여부 조사 결과, 전체적으로 ‘그렇다’라고 응답한 작가가 54.9%로, 절반 이상이 보조작가와의 계약서를 작성한 것으로 나타났으며, ‘그렇지 않다’라고 응답한 작가는 45.1%였다.
- 연간 총수입별로 살펴보면, 3천만 원~5천만 원 미만의 수입을 가진 작가들 중에서 계약서를 작성한 비율이 59.7%로 가장 높았으며, 1천만 원 미만 범위의 수입을 가진 작가들 중에서는 계약서를 작성하지 않은 비율이 64.3%로 가장 높았다.



[그림 2-33] 보조작가 계약서 작성 여부

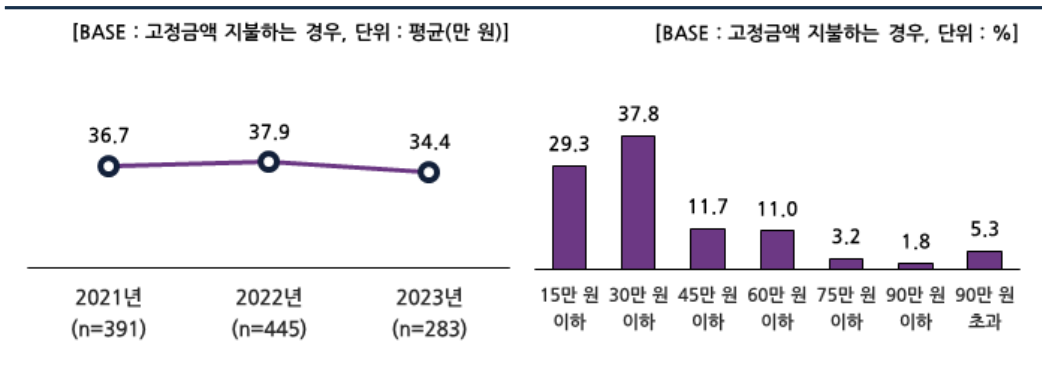
〈표 2-38〉 보조작가 계약서 작성 여부

[BASE : 보조작가와 작업하는 경우(n=297), 단위 : 명, %]

구분		사례수	계약서 작성	계약서 미작성
전 체		(297)	54.9	45.1
연간 총수입	1천만 원 미만	(14)	35.7	64.3
	1천만 원~2천만 원 미만	(31)	58.1	41.9
	2천만 원~3천만 원 미만	(54)	44.4	55.6
	3천만 원~5천만 원 미만	(77)	59.7	40.3
	5천만 원 이상	(121)	57.9	42.1
보조작가 수	1명	(147)	44.2	55.8
	2명	(92)	57.6	42.4
	3명	(31)	80.6	19.4
	4명 이상	(27)	74.1	25.9

4) 보조작가 대가 비용(편당 금액)

- 보조작가에게 고정금액을 지불하는 웹툰 작가를 대상으로 한 대가 비용 조사 결과, 평균 34.4만 원을 지불하는 것으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면, ‘30만 원 이하’의 대가를 지불하는 경우가 37.8%로 가장 많았으며, 이어서 ‘15만 원 이하’(29.3%), ‘45만 원 이하’(11.7%), ‘60만 원 이하’(11.0%) 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로는 글+그림을 담당하는 작가 중에서는 ‘15만 원 이하’ 및 ‘30만 원 이하’(각 37.1%)가 공동으로 높았으며, 글(스토리, 콘티) 작가 중에서는 ‘30만 원 이하’(44.8%), 그림(작화) 전반을 담당하는 작가 또한 ‘30만 원 이하’(38.6%)가 높은 비율을 보이는 것으로 나타났다.
- 계약 상대별로는 플랫폼과 계약한 작가 중에서는 ‘15만 원 이하’(40.8%)가 가장 높았고, 에이전시와 계약한 작가 중에서는 ‘30만 원 이하’(42.5%), 스튜디오와 계약한 작가 중에서는 ‘60만 원 이하’(38.9%)로 나타났다.
- 작업방식을 세부적으로 살펴보면, 보조작가 항시 고용의 평균은 31.8만 원, 보조작가 임시 고용의 평균은 37.6만 원으로 나타났다.



[그림 2-34] 보조작가 대가 비용(편당 금액)



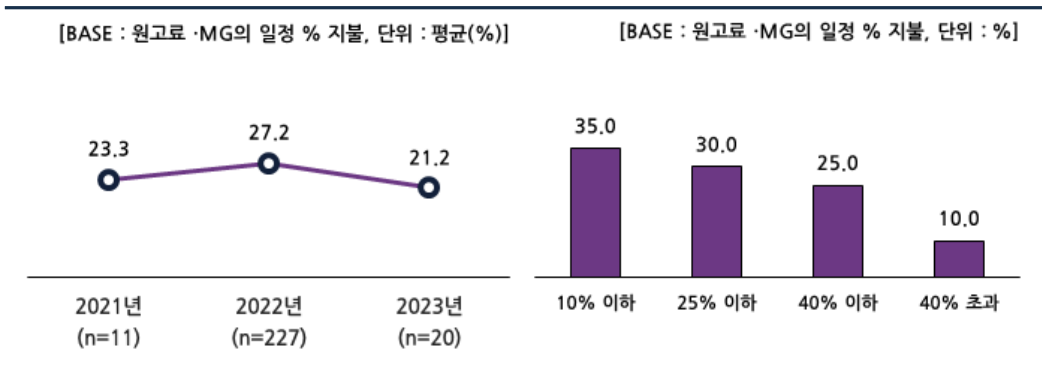
〈표 2-39〉 보조작가 대가 비용(편당 금액)

[BASE : 고정금액을 지불하는 경우(n=283), 단위 : 명, %, 만 원]

구분	사례수	15	30	45	60	75	90	90	평균 (만 원)	최소 (만 원)	중간 (만 원)	최대 (만 원)	
		만 원 이하	만 원 이하	만 원 이하	만 원 이하	만 원 이하	만 원 이하	만 원 초과					
전 체	(283)	29.3	37.8	11.7	11.0	3.2	1.8	5.3	34.4	5.0	25.0	250.0	
데뷔 연도	2000년 이전	(3)	33.3	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0	27.0	5.0	16.0	60.0	
	2000년~2016년	(95)	21.1	35.8	12.6	13.7	5.3	4.2	7.4	42.6	10.0	30.0	250.0
	2017년~2019년	(71)	33.8	39.4	12.7	8.5	2.8	0.0	2.8	29.6	7.0	25.0	200.0
	2020년~2023년	(114)	33.3	38.6	10.5	9.6	1.8	0.9	5.3	30.7	8.0	25.0	130.0
활동 분야	글+그림	(140)	37.1	37.1	12.9	6.4	1.4	1.4	3.6	29.6	10.0	20.0	250.0
	글(스토리, 콘티)	(29)	31.0	44.8	3.4	6.9	3.4	3.4	6.9	36.9	5.0	25.0	250.0
	그림(작화) 전반	(70)	15.7	38.6	12.9	18.6	2.9	2.9	8.6	42.3	8.0	30.0	200.0
	작화(데생, 선화)	(22)	9.1	36.4	18.2	18.2	9.1	0.0	9.1	42.4	10.0	37.5	100.0
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(14)	35.7	21.4	7.1	21.4	14.3	0.0	0.0	34.1	10.0	30.0	70.0
	배경	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	30.0	30.0	30.0	30.0
기타	(7)	57.1	42.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.6	7.0	15.0	30.0	
계약 상대	플랫폼	(152)	40.8	35.5	7.9	5.9	3.3	2.0	4.6	32.1	5.0	20.0	250.0
	에이전시	(106)	16.0	42.5	17.9	14.2	1.9	1.9	5.7	35.6	8.0	30.0	120.0
	스튜디오	(18)	11.1	22.2	11.1	38.9	5.6	0.0	11.1	48.3	9.0	50.0	105.0
	기타	(7)	28.6	57.1	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0	30.9	10.0	30.0	75.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(227)	33.0	38.3	11.9	8.4	3.1	1.3	4.0	31.2	7.0	25.0	250.0
	작품당 (양도/공동저작)	(59)	20.3	40.7	10.2	16.9	1.7	3.4	6.8	39.3	10.0	30.0	200.0
	근로계약	(27)	22.2	25.9	11.1	22.2	7.4	3.7	7.4	41.1	5.0	35.0	120.0
	인적용역	(16)	50.0	25.0	0.0	18.8	6.3	0.0	0.0	27.5	10.0	20.0	70.0
	비계약	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	30.0	30.0	30.0	30.0
	기타	(4)	25.0	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0	25.0	83.8	15.0	35.0	250.0
작업 방식 (세부)	보조작가 항시 고용	(142)	28.9	38.0	10.6	12.0	2.8	2.8	4.9	31.8	7.0	25.0	200.0
	보조작가 임시 고용	(79)	35.4	36.7	15.2	7.6	1.3	0.0	3.8	37.6	5.0	30.0	100.0
	CP사 소속	(19)	15.8	47.4	0.0	26.3	5.3	0.0	5.3	37.6	5.0	30.0	100.0
	작가 공동 작업	(37)	27.0	32.4	16.2	8.1	5.4	2.7	8.1	42.6	8.0	30.0	250.0
	기타	(6)	16.7	50.0	0.0	0.0	16.7	0.0	16.7	68.3	10.0	30.0	250.0

5) 보조작가 대가비용(원고료 및 MG 비율)

- 보조작가 대가비용(원고료 및 MG 비율) 조사 결과, 평균 21.2%로 나타났으며, 세부적으로 살펴보면 '10% 이하'의 비율로 대가를 지불하는 경우가 35.0%로 가장 많았으며, 이어서 '25% 이하'(30.0%), '40% 이하'(25.0%), '40% 초과'(10.0%) 순으로 나타나, MG 비율이 높아질수록 대가비용은 감소하는 경향이 나타났다.
- 활동 분야별로는 글+그림을 담당하는 작가가 '10% 이하', '25% 이하', '40% 초과' 각 28.6%로 가장 높게 나타났으며, 글(스토리, 콘티)작가는 '40% 이하'가 50.0%로 높게 나타났다. '그림(작화) 전반'을 담당하는 작가는 '10% 이하'(66.7%)가 가장 높은 비율을 차지했다.
- 계약 상대별로는 플랫폼과 계약한 작가 중에서는 '10% 이하'(45.5%)가 가장 높았고, 에이전시와 계약한 작가 중에서는 '25% 이하'(60.0%), 스튜디오와 계약한 작가 중에서는 '40% 이하'가 66.7%로 가장 높게 나타났다.
- 작업방식을 세부적으로 살펴보면, 보조작가 향시 고용의 평균 비율은 21.2%, 보조작가 임시 고용의 평균 비율은 21.3%로 조사되었다.



[그림 2-35] 보조작가 대가비용(원고료 및 MG 비율)



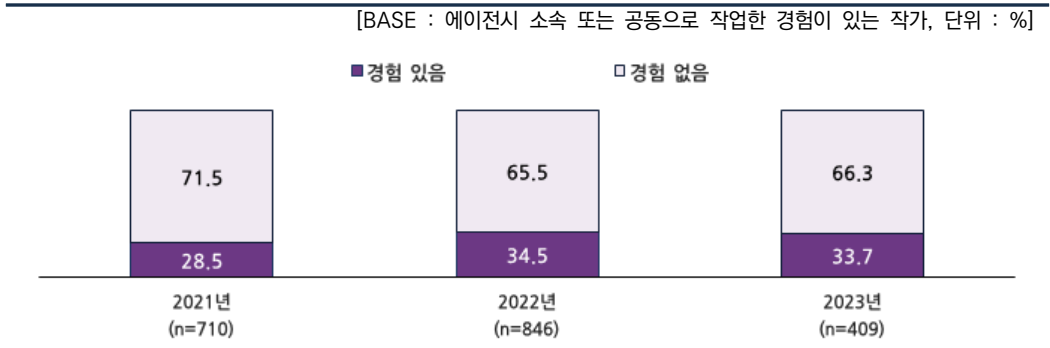
〈표 2-40〉 보조작가 대가비용(원고료 및 MG 비율)

[BASE : 원고료 및 MG의 일정 % 지불하는 경우(n=20), 단위 : 명, %, 만 원]

구분		사례수	10% 이하	25% 이하	40% 이하	40% 초과	평균 (%)	최소 (%)	중간 (%)	최대 (%)
전 체		(20)	35.0	30.0	25.0	10.0	21.2	5.0	20.0	50.0
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	5.0	5.0	5.0	5.0
	2000년~2016년	(10)	30.0	20.0	40.0	10.0	24.0	5.0	27.5	50.0
	2017년~2019년	(5)	20.0	60.0	20.0	0.0	19.0	10.0	20.0	30.0
	2020년~2023년	(4)	50.0	25.0	0.0	25.0	20.8	10.0	11.5	50.0
활동 분야	글+그림	(7)	28.6	28.6	14.3	28.6	26.1	10.0	20.0	50.0
	글(스토리, 콘티)	(4)	25.0	25.0	50.0	0.0	21.3	5.0	25.0	30.0
	그림(작화) 전반	(3)	66.7	33.3	0.0	0.0	11.7	5.0	10.0	20.0
	작화(데생, 선화)	(2)	0.0	100.0	0.0	0.0	20.0	15.0	20.0	25.0
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(3)	33.3	0.0	66.7	0.0	23.3	10.0	30.0	30.0
	배경	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	10.0	10.0	10.0	10.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(11)	45.5	27.3	18.2	9.1	18.9	5.0	13.0	50.0
	에이전시	(5)	20.0	60.0	0.0	20.0	23.0	10.0	20.0	50.0
	스튜디오	(3)	33.3	0.0	66.7	0.0	23.3	10.0	30.0	30.0
	기타	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	30.0	30.0	30.0	30.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(12)	16.7	33.3	33.3	16.7	26.5	10.0	27.5	50.0
	작품당 (양도/공동저작)	(8)	37.5	37.5	25.0	0.0	18.1	5.0	17.5	30.0
	근로계약	(2)	100.0	0.0	0.0	0.0	7.5	5.0	7.5	10.0
	인적용역	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	비계약	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	10.0	10.0	10.0	10.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
작업 방식 (세부)	보조작가 항시 고용	(6)	16.7	50.0	33.3	0.0	21.2	5.0	20.0	50.0
	보조작가 임시 고용	(6)	33.3	33.3	16.7	16.7	21.3	10.0	22.5	30.0
	CP사 소속	(2)	50.0	0.0	50.0	0.0	17.5	5.0	17.5	30.0
	작가 공동 작업	(6)	50.0	16.7	16.7	16.7	20.8	5.0	15.0	50.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

6) 최근 5년 이내 보조작가 활동 여부

- 최근 5년 이내 보조작가 활동 여부 조사 결과를 살펴보면, ‘활동하지 않았다’라고 응답한 작가가 66.3%로 대부분이 보조작가로 활동한 경험이 없는 것으로 나타났다. 2022년의 경우 또한, ‘활동하지 않았다’가 65.5%로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-36] 최근 5년 이내 보조작가 활동 여부

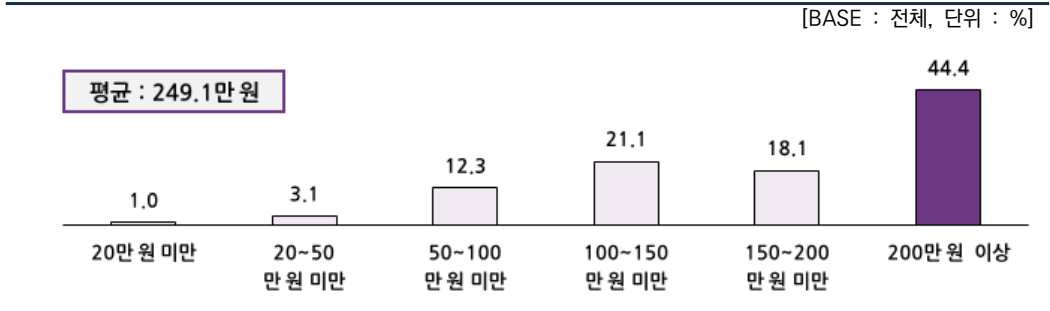
〈표 2-41〉 최근 5년 이내 보조작가 활동 여부

[BASE : 에이전시 소속 또는 공동으로 작업한 경험이 있는 작가(n=409), 단위 : %]

구분	사례수	경험 있음	경험 없음
전 체	(409)	33.7	66.3
데뷔 연도	2000년 이전 (4)	0.0	100.0
	2000년~2016년 (152)	25.0	75.0
	2017년~2019년 (100)	37.0	63.0
	2020년~2023년 (153)	41.2	58.8
활동 분야	글+그림 (160)	24.4	75.6
	글(스토리, 콘티) (86)	24.4	75.6
	그림(작화) 전반 (85)	42.4	57.6
	작화(데생, 선화) (41)	41.5	58.5
	작화 (채색, 밑색, 효과) (21)	71.4	28.6
	배경 (5)	80.0	20.0
	기타 (11)	54.5	45.5
계약 상대	플랫폼 (194)	30.4	69.6
	에이전시 (158)	36.1	63.9
	스튜디오 (43)	44.2	55.8
	기타 (14)	21.4	78.6

7) 월평균 창작 활동비용

- 월평균 창작 활동비용은 장비구입, 자료구입, 보조작가 대가, 작업실 대여료, 식비 등 웹툰 작가로서 연재활동을 하며 생활을 영위하는데 필요한 비용 전반을 의미한다.
- 월평균 창작활동 비용은 평균 249.1만 원으로, '200만 원 이상'이 44.4%로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-37] 월평균 창작 활동비용

<표 2-42> 월평균 창작 활동비용

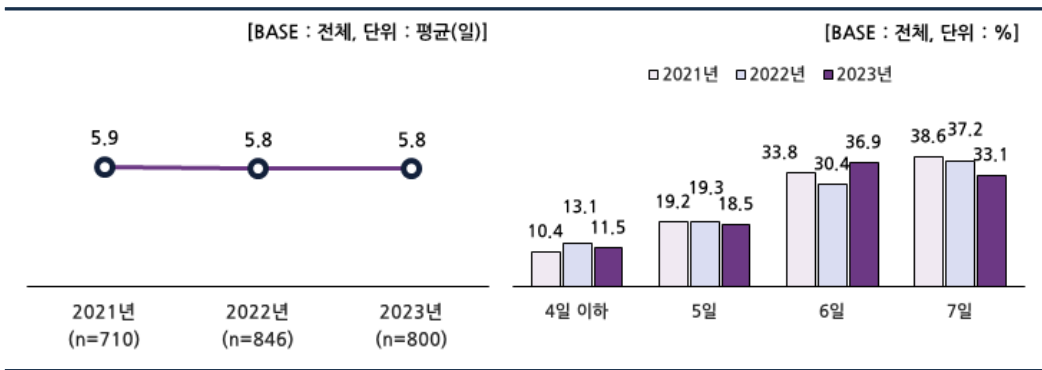
[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 만 원]

구분	사례수	20만 원 미만	20~50만 원 미만	50~100만 원 미만	100~150만 원 미만	150~200만 원 미만	200만 원 이상	평균 금액
전 체	(800)	1.0	3.1	12.3	21.1	18.1	44.4	249.1
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	0.0	0.0	0.0	0.0	14.3	85.7	361.0
	2000년~2016년 (257)	0.0	1.6	6.6	16.0	17.1	58.8	332.0
	2017년~2019년 (228)	1.3	3.1	9.2	24.1	17.1	45.2	240.2
	2020년~2023년 (308)	1.6	4.5	19.5	23.7	19.8	30.8	184.0
활동 분야	글+그림 (377)	0.8	2.9	13.5	22.0	19.1	41.6	237.7
	글(스토리, 콘티) (148)	1.4	0.7	14.2	23.0	18.2	42.6	223.4
	그림(작화) 전반 (126)	0.0	5.6	6.3	18.3	13.5	56.3	362.6
	작화(데생, 선화) (63)	3.2	1.6	11.1	15.9	15.9	52.4	222.6
	작화(채색, 밑색, 효과) (49)	2.0	6.1	16.3	22.4	22.4	30.6	182.2
	배경 (21)	0.0	4.8	4.8	19.0	14.3	57.1	243.1
	기타 (16)	0.0	6.3	12.5	25.0	31.3	25.0	179.1
계약 상대	플랫폼 (424)	0.5	2.8	11.3	22.2	19.8	43.4	243.3
	에이전시 (255)	0.8	2.0	11.0	22.7	14.1	49.4	277.8
	스튜디오 (91)	3.3	5.5	14.3	13.2	22.0	41.8	220.9
	기타 (30)	3.3	10.0	30.0	16.7	16.7	23.3	172.8
작업 방식	단독 창작 (314)	1.0	3.5	15.6	24.8	18.8	36.3	200.1
	단독 창작 (보조작가 유) (244)	0.4	0.8	7.0	11.9	16.0	63.9	341.8
	CP사 소속 (64)	1.6	7.8	7.8	18.8	20.3	43.8	248.5
	작가 공동 작업 (103)	1.0	5.8	14.6	21.4	12.6	44.7	250.9
	보조작가 (59)	3.4	0.0	20.3	40.7	27.1	8.5	132.9
	기타 (16)	0.0	6.3	0.0	25.0	31.3	37.5	217.9

나. 웹툰 창작 소요시간

1) 일주일 중 창작을 하는 평균 일수

- 일주일 중 평균 창작 일수는 평균 5.8일로 나타나, 작년과 비슷한 수준을 보였다. 세부적으로 살펴보면, 전체적으로 '6일'의 비율이 36.9%로 가장 높았으며, 다음으로 '7일'(33.1%), '5일'(18.5%), '4일 이하'(11.5%) 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로는 그림(작화) 전반을 담당하는 작가는 평균 6.3일로, 평균 창작 일수가 가장 높은 것으로 나타났다.



[그림 2-38] 일주일 중 창작을 하는 평균 일수



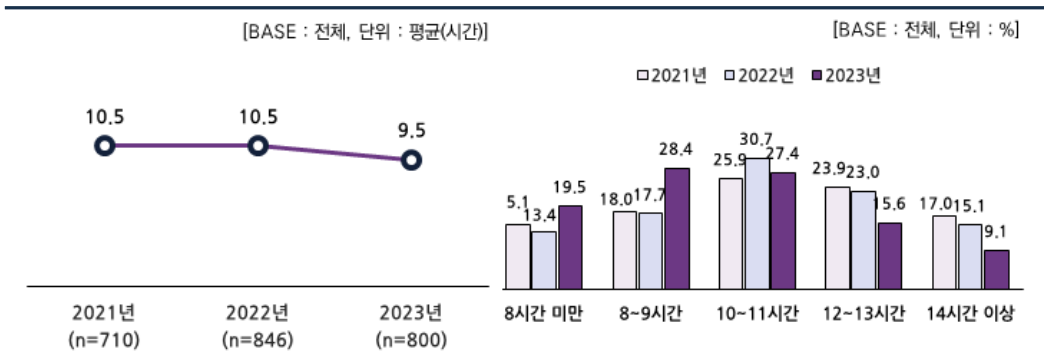
〈표 2-43〉 일주일 중 창작을 하는 평균 일수

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 일]

구분	사례수	4일 이하	5일	6일	7일	평균 (일)	최소 (일)	중간 (일)	최대 (일)
전 체	(800)	11.5	18.5	36.9	33.1	5.8	1.0	6.0	7.0
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	14.3	0.0	14.3	71.4	6.1	2.0	7.0
	2000년~2016년	(257)	14.4	15.6	35.8	34.2	5.8	1.0	6.0
	2017년~2019년	(228)	13.6	25.0	38.2	23.2	5.6	1.0	6.0
	2020년~2023년	(308)	7.5	16.6	37.3	38.6	6.0	2.0	6.0
활동 분야	글+그림	(377)	5.8	17.8	40.1	36.3	6.0	2.0	6.0
	글(스토리, 콘티)	(148)	20.9	28.4	33.1	17.6	5.3	1.0	6.0
	그림(작화) 전반	(126)	5.6	10.3	33.3	50.8	6.3	3.0	7.0
	작화(데생, 선화)	(63)	17.5	19.0	34.9	28.6	5.7	3.0	6.0
	작화(채색, 밑색, 효과)	(49)	20.4	10.2	42.9	26.5	5.6	2.0	6.0
	배경	(21)	52.4	19.0	19.0	9.5	4.6	3.0	4.0
	기타	(16)	0.0	31.3	37.5	31.3	6.0	5.0	6.0
계약 상대	플랫폼	(424)	10.4	17.7	39.2	32.8	5.9	1.0	6.0
	에이전시	(255)	7.8	16.5	37.6	38.0	6.0	1.0	6.0
	스튜디오	(91)	20.9	29.7	27.5	22.0	5.5	3.0	5.0
	기타	(30)	30.0	13.3	26.7	30.0	5.2	2.0	6.0
작업 방식	단독 창작	(524)	7.6	14.7	38.9	38.7	6.0	1.0	6.0
	단독 창작 (보조작가 유)	(203)	11.3	24.6	36.0	28.1	5.8	2.0	6.0
	CP사 소속	(86)	14.0	39.5	27.9	18.6	5.5	3.0	5.0
	작가 공동 작업	(106)	11.3	18.9	42.5	27.4	5.8	1.0	6.0
	보조작가	(45)	42.2	13.3	28.9	15.6	4.9	1.0	5.0
	기타	(8)	25.0	25.0	12.5	37.5	5.5	3.0	5.5

2) 일주일 중 창작하는 날의 평균 소요 시간

- 일주일 중 창작하는 날의 평균 소요 시간 조사 결과, 평균 소요 시간은 9.5시간이며, 전년도 대비 1.0시간이 감소한 것으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, 8~9시간이 28.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘10~11시간’(27.4%), ‘8시간 미만’(19.5%), ‘12~13시간’(15.6%), ‘14시간 이상’(9.1%)의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로는 그림(작화) 전반을 담당하는 작가는 평균 소요 시간이 10.4시간으로 가장 높았으며, 다음으로 글+그림이 9.8시간으로 조사되었다. 대체로 그림 전반 및 글과 그림을 같이 작업하는 작가들의 창작 평균 소요시간이 높게 나타나는 것으로 조사되었다.



[그림 2-39] 일주일 중 창작하는 날의 평균 소요 시간

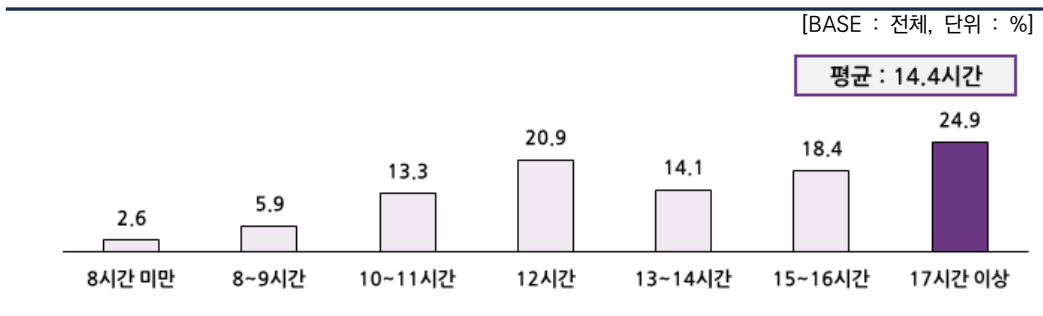
〈표 2-44〉 일주일 중 창작하는 날의 평균 소요 시간

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 시간]

구분	사례수	8시간 미만	8~9시간	10~11시간	12~13시간	14시간 이상	평균 (시간)	최소 (시간)	중간 (시간)	최대 (시간)	
전 체	(800)	19.5	28.4	27.4	15.6	9.1	9.5	2.0	10.0	24.0	
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	0.0	14.3	28.6	28.6	28.6	11.9	8.0	12.0	17.0
	2000년~2016년	(257)	20.6	23.7	24.9	19.1	11.7	9.7	2.0	10.0	16.0
	2017년~2019년	(228)	18.0	34.6	29.4	11.0	7.0	9.3	3.0	9.0	16.0
	2020년~2023년	(308)	20.1	27.9	27.9	15.9	8.1	9.5	2.0	10.0	24.0
활동 분야	글+그림	(377)	16.2	27.1	31.0	15.1	10.6	9.8	3.0	10.0	20.0
	글(스토리, 콘티)	(148)	34.5	31.8	18.9	13.5	1.4	8.1	2.0	8.0	14.0
	그림(작화) 전반	(126)	9.5	21.4	32.5	23.0	13.5	10.4	4.0	10.0	16.0
	작화(데생, 선화)	(63)	12.7	41.3	27.0	9.5	9.5	9.4	4.0	9.0	16.0
	작화(채색, 밑색, 효과)	(49)	22.4	30.6	20.4	16.3	10.2	9.6	2.0	9.0	24.0
	배경	(21)	42.9	28.6	19.0	9.5	0.0	8.0	6.0	8.0	13.0
	기타	(16)	25.0	25.0	12.5	18.8	18.8	9.9	5.0	9.0	16.0
계약 상대	플랫폼	(424)	19.1	26.7	29.7	15.3	9.2	9.5	2.0	10.0	17.0
	에이전시	(255)	21.6	25.1	25.9	16.1	11.4	9.7	3.0	10.0	24.0
	스튜디오	(91)	14.3	42.9	23.1	14.3	5.5	9.1	2.0	9.0	16.0
	기타	(30)	23.3	36.7	20.0	20.0	0.0	8.8	3.0	8.5	13.0
작업 방식	단독 창작	(314)	21.3	35.0	25.8	12.4	5.4	9.1	3.0	9.0	16.0
	단독 창작 (보조작가 유)	(244)	14.3	19.3	31.6	18.4	16.4	10.4	3.0	10.0	20.0
	CP사 소속	(64)	14.1	39.1	23.4	18.8	4.7	9.3	4.0	9.0	16.0
	작가 공동 작업	(103)	28.2	25.2	20.4	18.4	7.8	8.9	3.0	9.0	16.0
	보조작가	(59)	20.3	27.1	37.3	10.2	5.1	9.4	2.0	10.0	24.0
	기타	(16)	25.0	18.8	18.8	25.0	12.5	9.8	5.0	10.0	16.0

3) 창작하는 날 중 작업량이 많은 날의 소요 시간

- 창작하는 날 중 작업량이 많은 날의 평균 소요 시간은 14.4시간으로 나타났다. 가장 많은 비율을 차지한 시간대는 '17시간 이상'(24.9%)였으며, 다음으로 '12시간'(20.9%), '15~16시간'(18.4%) 등의 순이었다.
- 활동 분야별로는 그림(작화)전반을 담당하는 작가가 평균 소요 시간이 15.5시간으로 가장 높았으며, 글(스토리, 콘티)은 13.2시간으로 가장 낮았다.
- 작업 방식별로는 보조작가가 있는 단독창작 작가가 평균 소요 시간이 15.8시간으로 가장 높았으며, 단독창작 작가의 경우, 평균 13.6시간으로 조사되었다. 같은 단독창작 작가더라도, 보조작가가 있는 단독창작 작가의 평균 작업 소요시간이 높게 나타나는 것으로 조사되었다.



[그림 2-40] 창작하는 날 중 작업량이 많은 날의 소요 시간



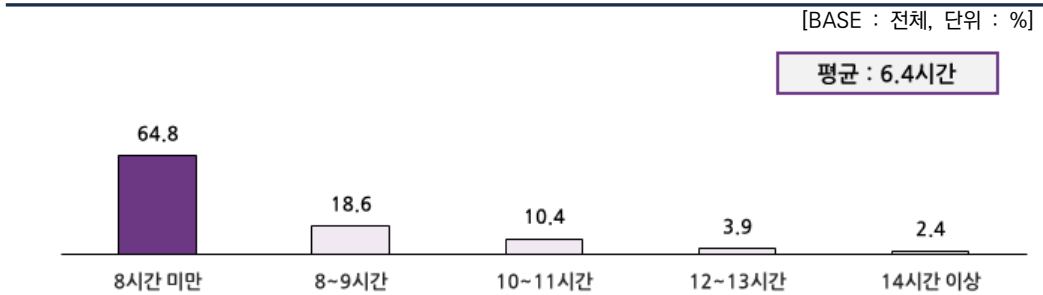
〈표 2-45〉 창작하는 날 중 작업량이 많은 날의 소요 시간

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 시간]

구분		사례수	8시간 미만	8~9시간	10~11시간	12시간	13~14시간	15~16시간	17시간 이상	평균 (시간)
전 체		(800)	2.6	5.9	13.3	20.9	14.1	18.4	24.9	14.4
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	0.0	0.0	14.3	42.9	0.0	0.0	42.9	16.0
	2000년~2016년	(257)	2.3	5.1	11.7	19.1	14.4	16.7	30.7	14.9
	2017년~2019년	(228)	2.6	4.4	14.9	19.7	11.8	22.8	23.7	14.4
	2020년~2023년	(308)	2.9	7.8	13.3	22.7	15.9	16.9	20.5	13.9
활동 분야	글+그림	(377)	1.9	4.8	11.4	21.5	15.1	19.1	26.3	14.7
	글(스토리, 콘티)	(148)	8.1	10.1	18.2	17.6	10.8	16.9	18.2	13.2
	그림(작화) 전반	(126)	0.8	2.4	10.3	15.9	14.3	25.4	31.0	15.5
	작화(데생, 선화)	(63)	0.0	9.5	17.5	33.3	4.8	15.9	19.0	13.3
	작화(채색, 밑색, 효과)	(49)	2.0	4.1	8.2	22.4	28.6	8.2	26.5	14.3
	배경	(21)	0.0	4.8	28.6	23.8	9.5	14.3	19.0	13.3
	기타	(16)	0.0	12.5	12.5	18.8	18.8	6.3	31.3	14.4
계약 상대	플랫폼	(424)	2.4	6.4	12.7	20.8	15.6	19.6	22.6	14.3
	에이전시	(255)	2.4	6.7	11.8	20.4	11.0	17.6	30.2	14.8
	스튜디오	(91)	2.2	3.3	18.7	23.1	17.6	17.6	17.6	13.6
	기타	(30)	10.0	0.0	16.7	20.0	10.0	10.0	33.3	14.2
작업 방식	단독 창작	(314)	2.5	7.0	15.0	25.2	15.3	16.2	18.8	13.6
	단독 창작 (보조작가 유)	(244)	0.4	3.3	9.4	18.4	14.3	20.9	33.2	15.8
	CP사 소속	(64)	0.0	9.4	15.6	31.3	12.5	14.1	17.2	13.5
	작가 공동 작업	(103)	8.7	8.7	15.5	9.7	12.6	17.5	27.2	14.1
	보조작가	(59)	5.1	0.0	13.6	20.3	11.9	25.4	23.7	14.2
	기타	(16)	0.0	12.5	12.5	6.3	12.5	18.8	37.5	14.8

4) 최소 창작 소요시간

- 웹툰 작가의 최소 창작 소요시간은 평균 6.4시간으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면, 가장 많은 비율을 차지한 시간대는 '8시간 미만'이 64.8%로 가장 높게 나타났으며, 순서대로 '8~9시간'(18.6%), '10~11시간'(10.4%) 순으로 조사되었다.



[그림 2-41] 최소 창작 소요시간

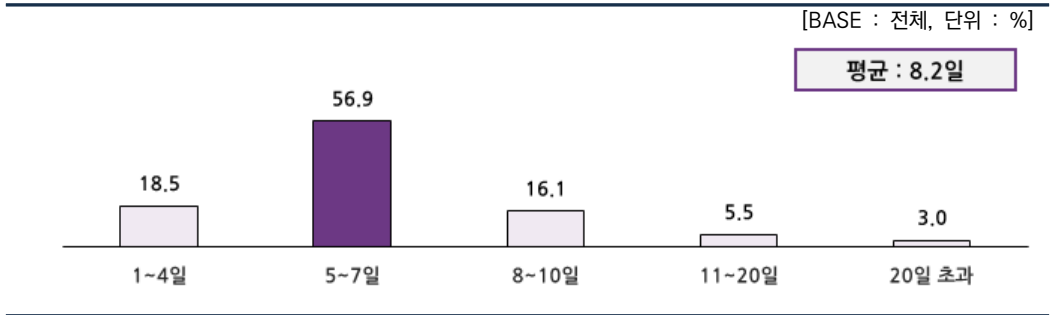
〈표 2-46〉 최소 창작 소요시간

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 시간]

구분	사례수	8시간 미만	8~9시간	10~11시간	12~13시간	14시간 이상	평균 (시간)	최소 (시간)	중간 (시간)	최대 (시간)
전 체	(800)	64.8	18.6	10.4	3.9	2.4	6.4	0.0	6.0	20.0
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	57.1	28.6	0.0	0.0	14.3	6.9	3.0	5.0	17.0
	2000년~2016년 (257)	54.5	23.3	12.8	5.4	3.9	6.9	0.0	6.0	16.0
	2017년~2019년 (228)	76.3	11.4	7.5	3.5	1.3	5.9	0.0	5.0	16.0
	2020년~2023년 (308)	64.9	19.8	10.7	2.9	1.6	6.4	0.0	6.0	20.0
활동 분야	글+그림 (377)	62.6	17.0	11.9	5.0	3.4	6.8	0.0	6.0	20.0
	글(스토리, 콘티) (148)	77.7	14.2	5.4	2.0	0.7	5.3	0.0	5.0	14.0
	그림(작화) 전반 (126)	50.8	25.4	18.3	3.2	2.4	7.1	2.0	7.0	14.0
	작화(데생, 선화) (63)	68.3	25.4	1.6	3.2	1.6	6.5	1.0	6.0	16.0
	작화(채색, 밑색, 효과) (49)	67.3	18.4	8.2	6.1	0.0	6.0	0.0	6.0	12.0
	배경 (21)	81.0	19.0	0.0	0.0	0.0	5.2	2.0	5.0	9.0
	기타 (16)	62.5	18.8	12.5	0.0	6.3	6.4	0.0	6.0	16.0
계약 상대	플랫폼 (424)	63.9	18.2	11.6	4.0	2.4	6.5	0.0	6.0	17.0
	에이전시 (255)	61.2	22.0	9.4	4.7	2.7	6.5	0.0	6.0	20.0
	스튜디오 (91)	73.6	14.3	8.8	1.1	2.2	6.1	2.0	6.0	16.0
	기타 (30)	80.0	10.0	6.7	3.3	0.0	5.5	1.0	5.0	13.0
작업 방식	단독 창작 (314)	69.1	15.6	9.6	3.8	1.9	6.3	0.0	6.0	16.0
	단독 창작 (보조작가 유) (244)	55.7	21.7	13.9	5.7	2.9	7.0	0.0	7.0	20.0
	CP사 소속 (64)	65.6	23.4	6.3	3.1	1.6	6.4	1.0	6.0	16.0
	작가 공동 작업 (103)	62.1	21.4	11.7	1.9	2.9	6.1	0.0	6.0	14.0
	보조작가 (59)	83.1	11.9	3.4	1.7	0.0	5.3	0.0	5.0	12.0
	기타 (16)	62.5	18.8	6.3	0.0	12.5	6.8	1.0	6.0	16.0

5) 한 화 제작까지 걸리는 일 수

- 웹툰 작가가 한 화 제작까지 걸리는 평균 일 수는 8.2일로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, 가장 많은 비율을 차지한 일 수의 범위는 '5~7일'(56.9%)이었으며, 이어서 '8~10일'(16.1%), '1~4일'(18.5%) 순으로 나타났다.



[그림 2-42] 한 화 제작까지 걸리는 일 수

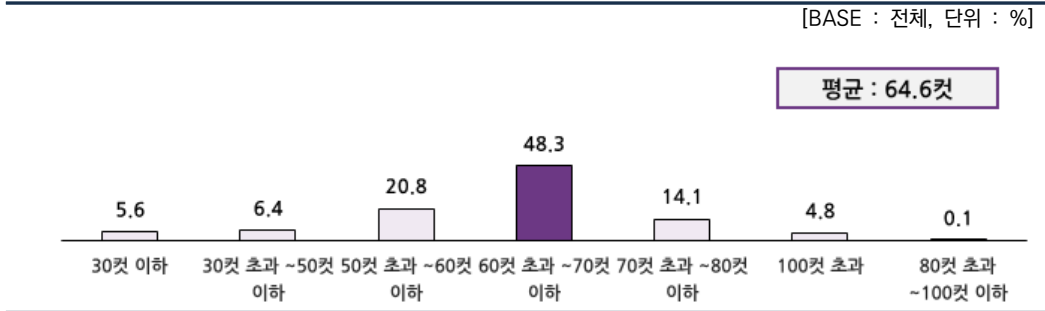
<표 2-47> 한 화 제작까지 걸리는 일 수

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 일]

구분	사례수	1~4일	5~7일	8~10일	11~20일	20일 초과	평균 (일)	최소 (일)	중간 (일)	최대 (일)
전 체	(800)	18.5	56.9	16.1	5.5	3.0	8.2	1.0	6.0	120.0
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	0.0	57.1	28.6	14.3	0.0	8.6	6.0	7.0	14.0
	2000년~2016년 (257)	18.3	65.8	12.5	2.3	1.2	6.8	1.0	6.0	100.0
	2017년~2019년 (228)	20.6	53.9	12.3	4.8	8.3	10.8	1.0	6.0	80.0
	2020년~2023년 (308)	17.5	51.6	21.8	8.4	0.6	7.4	1.0	7.0	120.0
활동 분야	글+그림 (377)	11.9	62.9	16.7	5.6	2.9	8.3	1.0	6.0	120.0
	글(스토리, 콘티) (148)	43.9	41.2	6.1	2.7	6.1	8.9	1.0	5.0	100.0
	그림(작화) 전반 (126)	4.0	56.3	31.0	5.6	3.2	9.3	3.0	7.0	70.0
	작화(데생, 선화) (63)	11.1	68.3	14.3	6.3	0.0	6.7	3.0	6.0	20.0
	작화(채색, 밑색, 효과) (49)	26.5	46.9	14.3	12.2	0.0	7.0	1.0	6.0	20.0
	배경 (21)	47.6	52.4	0.0	0.0	0.0	4.2	2.0	5.0	7.0
계약 상대	기타 (16)	18.8	56.3	12.5	12.5	0.0	6.4	1.0	5.5	14.0
	플랫폼 (424)	18.2	60.4	13.2	6.4	1.9	7.8	2.0	6.0	120.0
	에이전시 (255)	13.7	58.4	20.4	5.9	1.6	7.4	1.0	7.0	60.0
	스튜디오 (91)	27.5	45.1	13.2	1.1	13.2	13.1	1.0	6.0	80.0
작업 방식	기타 (30)	36.7	30.0	30.0	3.3	0.0	6.0	1.0	6.5	12.0
	단독 창작 (314)	19.7	55.4	11.5	6.7	6.7	10.3	1.0	6.0	120.0
	단독 창작 (보조작가 유) (244)	3.7	63.9	25.4	6.1	0.8	7.7	3.0	7.0	45.0
	CP사 소속 (64)	25.0	56.3	14.1	4.7	0.0	6.0	2.0	5.5	15.0
	작가 공동 작업 (103)	21.4	57.3	18.4	2.9	0.0	6.3	1.0	6.0	14.0
	보조작가 (59)	62.7	33.9	0.0	1.7	1.7	5.0	1.0	4.0	60.0
기타 (16)	12.5	62.5	18.8	6.3	0.0	7.3	3.0	7.0	20.0	

6) 평균 제작 회당 컷수

- 평균 제작 회당 컷수를 살펴보면, 평균 64.6컷으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면, 가장 많은 비율을 차지한 컷수 범위는 ‘60컷 초과~70컷 이하’(48.3%)이었으며, 이어서 ‘50컷 초과~60컷 이하’(20.8%), ‘70컷 초과~80컷 이하’(14.1%) 순으로 나타났다.



[그림 2-43] 평균 제작 회당 컷수

〈표 2-48〉 평균 제작 회당 컷수

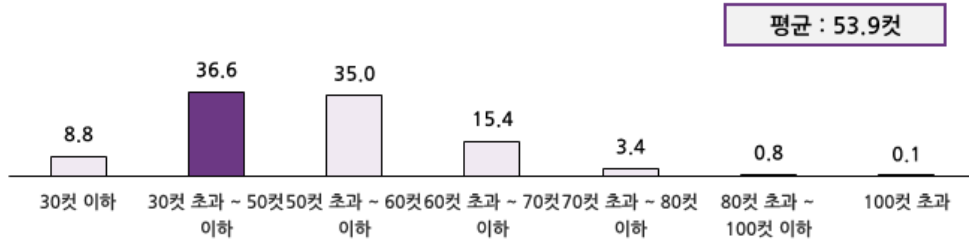
[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 컷]

구분	사례수	30컷 초과		50컷 초과		60컷 초과		70컷 초과		100컷 초과	80컷 초과 ~100컷 이하	평균 (컷)
		30컷 이하	~50컷 이하	~60컷 이하	~70컷 이하	~80컷 이하						
전 체	(800)	5.6	6.4	20.8	48.3	14.1	4.8	0.1	64.6			
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	0.0	14.3	0.0	42.9	28.6	0.0	14.3	80.0			
	2000년~2016년 (257)	7.8	9.3	21.8	40.1	14.8	6.2	0.0	62.9			
	2017년~2019년 (228)	8.8	6.6	26.3	45.2	10.1	3.1	0.0	61.8			
	2020년~2023년 (308)	1.6	3.6	16.2	57.5	16.2	4.9	0.0	67.8			
활동 분야	클+그림 (377)	4.8	6.4	26.3	42.2	15.4	5.0	0.0	64.8			
	클(스토리, 콘티) (148)	6.1	4.1	20.9	54.1	9.5	4.7	0.7	65.0			
	그림(작화) 전반 (126)	3.2	4.0	14.3	56.3	15.1	7.1	0.0	67.1			
	작화(데생, 선화) (63)	11.1	9.5	7.9	50.8	17.5	3.2	0.0	62.2			
	작화(채색, 밀색, 효과) (49)	4.1	6.1	20.4	57.1	12.2	0.0	0.0	64.6			
	배경 (21)	23.8	33.3	9.5	14.3	19.0	0.0	0.0	48.2			
계약 상대	기타 (16)	0.0	0.0	6.3	81.3	6.3	6.3	0.0	68.4			
	플랫폼 (424)	6.6	7.1	22.4	45.3	13.9	4.5	0.2	63.8			
	에이전시 (255)	3.5	2.7	19.2	53.7	16.9	3.9	0.0	66.9			
	스튜디오 (91)	5.5	11.0	17.6	46.2	11.0	8.8	0.0	63.8			
	기타 (30)	10.0	13.3	20.0	50.0	3.3	3.3	0.0	60.6			
작업 방식	단독 창작 (314)	11.1	12.1	20.4	38.2	13.7	4.5	0.0	60.8			
	단독 창작 (보조작가 유) (244)	1.6	1.6	25.0	52.0	15.2	4.5	0.0	66.9			
	CP사 소속 (64)	1.6	3.1	14.1	53.1	21.9	4.7	1.6	69.6			
	작가 공동 작업 (103)	1.9	2.9	16.5	62.1	7.8	8.7	0.0	67.8			
	보조작가 (59)	5.1	5.1	22.0	52.5	13.6	1.7	0.0	64.0			
	기타 (16)	0.0	6.3	12.5	62.5	18.8	0.0	0.0	66.2			

7) 적절하다고 생각하는 화당 컷수

- 적절하다고 생각하는 평균 화당 컷수는 평균 53.9컷으로 나타났다. 세부적으로, 가장 많은 비율을 차지한 컷수 범위는 '30컷 초과~50컷 이하'가 36.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '50컷 초과~60컷 이하'(35.0%), '60컷 초과~70컷 이하'(15.4%) 등의 순으로 조사되었다.

[BASE : 전체, 단위 : %]



[그림 2-44] 적절하다고 생각하는 화당 컷수

<표 2-49> 적절하다고 생각하는 화당 컷수

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 컷]

구분	사례수	30컷 이하	30컷 초과 ~ 50컷 이하	50컷 초과 ~ 60컷 이하	60컷 초과 ~ 70컷 이하	70컷 초과 ~ 80컷 이하	100컷 초과	80컷 초과 ~ 100컷 이하	평균 (컷)
전 체	(800)	8.8	36.6	35.0	15.4	3.4	0.8	0.1	53.9
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	14.3	14.3	42.9	14.3	0.0	0.0	14.3	66.4
	2000년~2016년 (257)	12.1	35.0	34.2	14.0	3.5	1.2	0.0	52.8
	2017년~2019년 (228)	12.3	38.2	32.9	12.7	3.1	0.9	0.0	52.2
	2020년~2023년 (308)	3.2	37.3	37.0	18.5	3.6	0.3	0.0	55.9
활동 분야	글+그림 (377)	7.2	39.3	33.4	16.4	2.9	0.8	0.0	54.1
	글(스토리, 콘티) (148)	6.1	31.8	37.2	16.9	5.4	2.0	0.7	57.3
	그림(작화) 전반 (126)	5.6	38.1	38.9	13.5	4.0	0.0	0.0	54.5
	작화(데생, 선화) (63)	19.0	27.0	36.5	15.9	1.6	0.0	0.0	50.6
	작화(채색, 밑색, 효과) (49)	6.1	51.0	28.6	12.2	2.0	0.0	0.0	51.3
	배경 (21)	57.1	14.3	23.8	4.8	0.0	0.0	0.0	37.4
	기타 (16)	0.0	31.3	50.0	12.5	6.3	0.0	0.0	57.5
계약 상대	플랫폼 (424)	9.9	37.3	32.3	16.3	3.3	0.7	0.2	53.5
	에이전시 (255)	5.1	35.3	41.2	14.1	3.5	0.8	0.0	55.4
	스튜디오 (91)	13.2	38.5	28.6	14.3	4.4	1.1	0.0	52.7
작업 방식	기타 (30)	10.0	33.3	40.0	16.7	0.0	0.0	0.0	51.9
	단독 창작 (314)	17.5	36.0	24.8	16.2	3.8	1.6	0.0	51.2
	단독 창작 (보조작가 유) (244)	2.9	41.8	39.3	13.5	2.5	0.0	0.0	54.5
	CP사 소속 (64)	4.7	29.7	45.3	12.5	6.3	0.0	1.6	58.1
	작가 공동 작업 (103)	1.9	28.2	45.6	20.4	2.9	1.0	0.0	58.0
	보조작가 (59)	5.1	33.9	47.5	10.2	3.4	0.0	0.0	54.4
기타 (16)	0.0	62.5	12.5	25.0	0.0	0.0	0.0	53.4	

다. 웹툰 사전제작

1) 사전제작 여부

- 웹툰 사전제작 여부에 대해 살펴보면, 작품을 사전제작 한다고 응답한 작가의 비율이 71.6%로 가장 높게 나타난 반면, 28.4%의 작가들은 사전제작을 하지 않는다고 응답했다. 최근 작품 제작 추세가 전반적으로 사전 계획과 제작 과정을 거쳐 제작하는 것으로 조사되었다.

[BASE : 전체, 단위 : %]



[그림 2-45] 사전제작 여부

〈표 2-50〉 사전제작 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

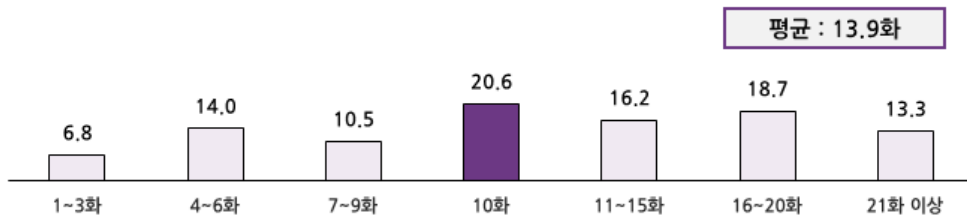
구분	사례수	사전제작을 함	사전제작을 하지 않음
전 체	(800)	71.6	28.4
데뷔 연도	2000년 이전 (7)	71.4	28.6
	2000년~2016년 (257)	75.5	24.5
	2017년~2019년 (228)	59.2	40.8
	2020년~2023년 (308)	77.6	22.4
활동 분야	글+그림 (377)	69.5	30.5
	글(스토리, 콘티) (148)	66.9	33.1
	그림(작화) 전반 (126)	85.7	14.3
	작화(데생, 선화) (63)	74.6	25.4
	작화(채색, 밀색, 효과) (49)	71.4	28.6
	배경 (21)	33.3	66.7
	기타 (16)	93.8	6.3
계약 상대	플랫폼 (424)	65.1	34.9
	에이전시 (255)	83.5	16.5
	스튜디오 (91)	65.9	34.1
	기타 (30)	80.0	20.0
작업 방식	단독 창작 (314)	56.4	43.6
	단독 창작 (보조작가 유) (244)	84.0	16.0
	CP사 소속 (64)	85.9	14.1
	작가 공동 작업 (103)	91.3	8.7
	보조작가 (59)	47.5	52.5
	기타 (16)	87.5	12.5



2) 사전제작 시 제작 화수

- 사전제작 시 제작 화수에 대해 살펴보면, 평균적으로 사전제작 시 13.9화를 제작한다고 나타났다. 세부적으로, '10화'가 20.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '16~20화'(18.7%), '11~15화'(16.2%), '4~6화'(14.0%), '21화 이상'(13.3%), '7~9화'(10.5%), '1~3화'(6.8%)의 순으로 조사되었다.
- 계약 상대별로는 스튜디오와 계약한 작가들의 평균 제작 화수가 16.8화로 가장 높았으며, 에이전시와 계약한 작가들은 16.4화, 플랫폼과 계약한 작가들은 평균 11.4화로 조사되었다.
- 작업 방식별로는 CP사 소속 작가들의 평균 제작 화수가 18.6화로 가장 높았으며, 단독 창작 작가들은 평균 11.8화를 사전제작 하는 것으로 가장 낮게 조사되었다.

[BASE : 사전제작을 하는 작가(n=573), 단위 : %]



[그림 2-46] 사전제작 시 제작 화수

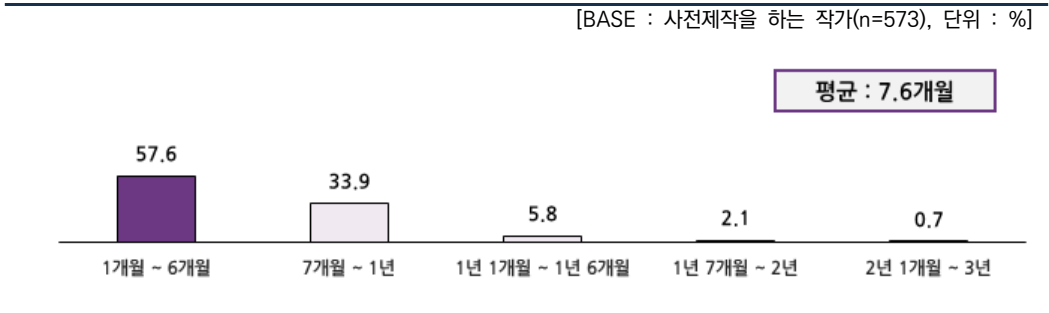
〈표 2-51〉 사전제작 시 제작 화수

[BASE : 사전제작을 하는 작가(n=573), 단위 : 명, %, 회]

구분		사례수	1~3화	4~6화	7~9화	10화	11~15화	16~20화	21화 이상	평균 (화)
전 체		(573)	6.8	14.0	10.5	20.6	16.2	18.7	13.3	13.9
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	20.0	0.0	0.0	20.0	20.0	20.0	20.0	15.4
	2000년~2016년	(194)	8.2	18.0	13.9	22.7	15.5	11.9	9.8	11.7
	2017년~2019년	(135)	4.4	17.8	10.4	24.4	12.6	19.3	11.1	13.5
	2020년~2023년	(239)	6.7	8.8	7.9	16.7	18.8	23.8	17.2	15.8
활동 분야	글+그림	(262)	9.5	16.4	11.5	23.3	18.3	14.5	6.5	12.1
	글(스토리, 콘티)	(99)	6.1	12.1	9.1	19.2	17.2	21.2	15.2	14.3
	그림(작화) 전반	(108)	1.9	13.9	10.2	17.6	16.7	22.2	17.6	14.7
	작화(대생, 선화)	(47)	6.4	8.5	8.5	19.1	12.8	25.5	19.1	16.4
	작화(채색, 밑색, 효과)	(35)	5.7	8.6	8.6	20.0	11.4	22.9	22.9	17.9
	배경	(7)	0.0	28.6	14.3	0.0	0.0	14.3	42.9	17.6
	기타	(15)	6.7	6.7	13.3	20.0	0.0	20.0	33.3	17.0
계약 상대	플랫폼	(276)	6.5	19.6	14.9	23.2	19.6	11.6	4.7	11.4
	에이전시	(213)	7.0	7.0	8.5	15.5	12.2	25.4	24.4	16.4
	스튜디오	(60)	5.0	8.3	1.7	23.3	15.0	31.7	15.0	16.8
	기타	(24)	12.5	25.0	0.0	29.2	16.7	8.3	8.3	12.4
작업 방식	단독 창작	(177)	9.6	19.8	8.5	24.9	15.3	13.6	8.5	11.8
	단독 창작 (보조작가 유)	(205)	5.9	10.2	15.1	19.5	18.5	18.5	12.2	13.6
	CP사 소속	(55)	3.6	9.1	3.6	16.4	7.3	32.7	27.3	18.6
	작가 공동 작업	(94)	6.4	13.8	10.6	16.0	21.3	18.1	13.8	13.9
	보조작가	(28)	7.1	14.3	7.1	17.9	7.1	28.6	17.9	17.5
	기타	(14)	0.0	14.3	0.0	35.7	14.3	14.3	21.4	17.4

3) 사전제작 시 기간

- 사전제작 시간 조사 결과는 평균 7.6개월로 조사되었다. ‘1개월~6개월’(57.6%), ‘7개월~1년’(33.9%), ‘1년 1개월~1년 6개월’(5.8%), ‘1년 7개월~2년’(2.1%), ‘2년 1개월~3년’(0.7%)의 순으로 나타났다.



[그림 2-47] 사전제작 시 기간

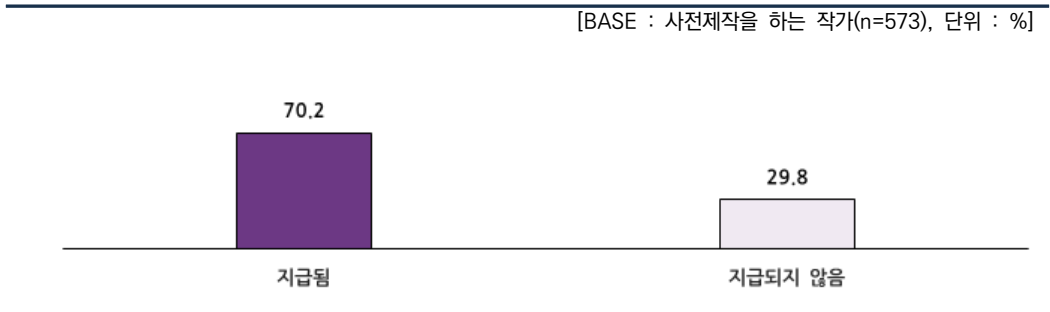
〈표 2-52〉 사전제작 시 기간

[BASE : 사전제작을 하는 작가(n=573), 단위 : 명, %, 개월]

구분		사례수	1개월 ~ 6개월	7개월 ~ 1년	1년 1개월 ~ 1년 6개월	1년 7개월 ~ 2년	2년 1개월 ~ 3년	평균 (개월)
전 체		(573)	57.6	33.9	5.8	2.1	0.7	7.6
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	80.0	20.0	0.0	0.0	0.0	6.2
	2000년~2016년	(194)	67.0	27.8	3.1	1.5	0.5	6.8
	2017년~2019년	(135)	60.7	31.9	5.2	1.5	0.7	7.1
	2020년~2023년	(239)	47.7	40.2	8.4	2.9	0.8	8.5
활동 분야	글+그림	(262)	60.3	32.1	5.0	1.9	0.8	7.2
	글(스토리, 콘티)	(99)	62.6	30.3	5.1	2.0	0.0	7.3
	그림(작화) 전반	(108)	48.1	41.7	10.2	0.0	0.0	8.1
	작화(데생, 선화)	(47)	57.4	27.7	2.1	8.5	4.3	9.2
	작화(채색, 밑색, 효과)	(35)	57.1	37.1	5.7	0.0	0.0	7.3
	배경	(7)	57.1	42.9	0.0	0.0	0.0	6.6
	기타	(15)	46.7	40.0	6.7	6.7	0.0	9.1
계약 상대	플랫폼	(276)	66.3	29.3	3.3	0.7	0.4	6.7
	에이전시	(213)	44.1	40.4	10.3	4.2	0.9	9.1
	스튜디오	(60)	55.0	40.0	3.3	0.0	1.7	7.6
	기타	(24)	83.3	12.5	0.0	4.2	0.0	5.3
작업 방식	단독 창작	(177)	65.5	29.9	2.8	1.7	0.0	6.3
	단독 창작 (보조작가 유)	(205)	49.8	37.1	9.8	2.0	1.5	8.7
	CP사 소속	(55)	38.2	50.9	5.5	3.6	1.8	9.1
	작가 공동 작업	(94)	63.8	31.9	4.3	0.0	0.0	7.1
	보조작가	(28)	75.0	21.4	3.6	0.0	0.0	6.2
	기타	(14)	71.4	7.1	0.0	21.4	0.0	8.1

4) 사전제작 시 비용 지급 여부

- 사전제작 비용 지급 여부 조사 결과를 살펴보면, 전체 작가 중 70.2%가 ‘사전제작 비용을 지급받았다’고 조사되었으며, 29.8%는 ‘지급받지 않았다’고 조사되었다.



[그림 2-48] 사전제작 시 비용 지급 여부

<표 2-53> 사전제작 시 비용 지급 여부

[BASE : 사전제작을 하는 작가(n=573), 단위 : 명, %]

구분	사례수	지급됨	지급되지 않음
전 체	(573)	70.2	29.8
데뷔 연도	2000년 이전 (5)	80.0	20.0
	2000년~2016년 (194)	58.8	41.2
	2017년~2019년 (135)	74.1	25.9
	2020년~2023년 (239)	77.0	23.0
활동 분야	글+그림 (262)	56.5	43.5
	글(스토리, 콘티) (99)	76.8	23.2
	그림(작화) 전반 (108)	77.8	22.2
	작화(데생, 선화) (47)	91.5	8.5
	작화(채색, 밑색, 효과) (35)	88.6	11.4
	배경 (7)	71.4	28.6
	기타 (15)	100.0	0.0
계약 상대	플랫폼 (276)	54.3	45.7
	에이전시 (213)	85.9	14.1
	스튜디오 (60)	83.3	16.7
	기타 (24)	79.2	20.8
작업 방식	단독 창작 (177)	58.8	41.2
	단독 창작 (보조작가 유) (205)	70.7	29.3
	CP사 소속 (55)	87.3	12.7
	작가 공동 작업 (94)	72.3	27.7
	보조작가 (28)	85.7	14.3
	기타 (14)	92.9	7.1

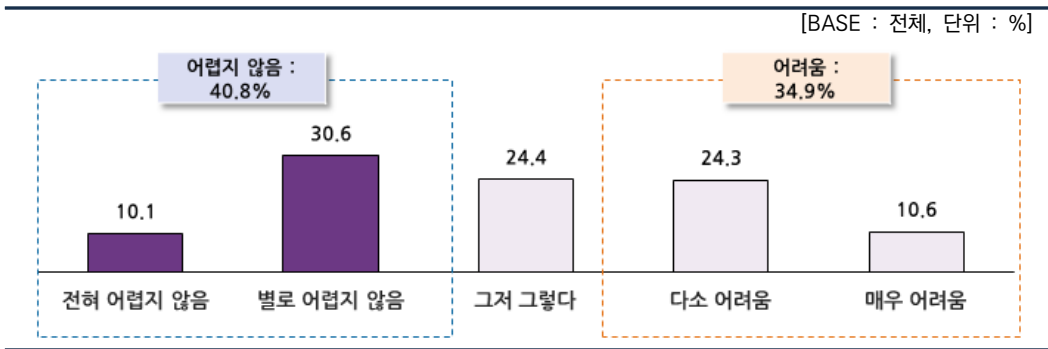


라. 웹툰 제작 시

1) 작가 재량권 - 휴재 조정

□ 작가 재량권 중 휴재조정에 대해 살펴보면, 평균 5점 기준 2.95점으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, '어렵지 않음'이 40.8%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '어려움'(34.9%), '그저 그렇다'(24.4%)의 순으로 나타났다.

○ 활동 분야별로 살펴보면, 작화(채색, 밀색, 효과) 분야의 작가가 평균 3.24점으로 가장 높게 나타났으며, 배경을 담당하는 작가의 평균은 2.43점으로 가장 낮게 나타났다.



[그림 2-49] 작가 재량권 - 휴재 조정

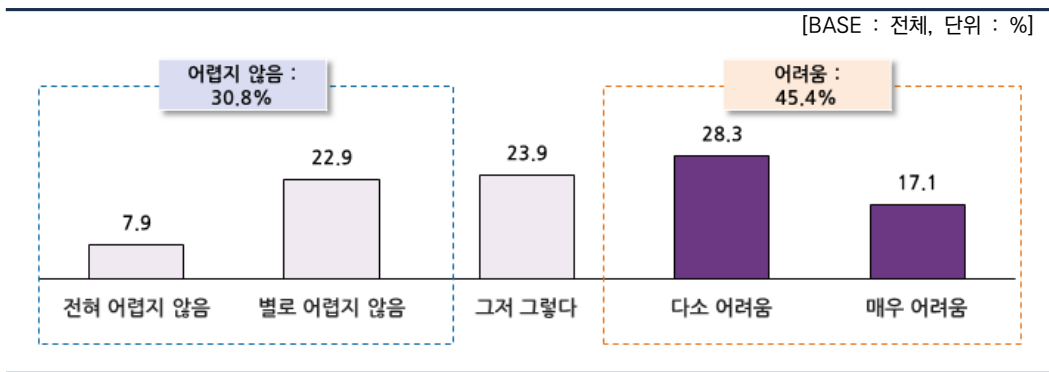
〈표 2-54〉 작가 재량권 - 휴재 조정

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움	어렵지 않음	그저 그렇다	어려움	5점 평균	
전 체	(800)	10.1	30.6	24.4	24.3	10.6	40.8	24.4	34.9	2.95	
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	42.9	0.0	14.3	42.9	0.0	42.9	14.3	42.9	2.57
	2000년~2016년	(257)	12.5	35.4	18.7	23.7	9.7	47.9	18.7	33.5	2.83
	2017년~2019년	(228)	6.1	34.2	27.6	21.1	11.0	40.4	27.6	32.0	2.96
	2020년~2023년	(308)	10.4	24.7	26.9	26.6	11.4	35.1	26.9	38.0	3.04
활동 분야	글+그림	(377)	11.9	27.6	24.7	25.7	10.1	39.5	24.7	35.8	2.94
	글(스토리, 콘티)	(148)	11.5	29.7	25.7	23.6	9.5	41.2	25.7	33.1	2.90
	그림(작화) 전반	(126)	8.7	33.3	25.4	23.8	8.7	42.1	25.4	32.5	2.90
	작화(데생, 선화)	(63)	6.3	34.9	22.2	25.4	11.1	41.3	22.2	36.5	3.00
	작화(채색, 밑색, 효과)	(49)	4.1	30.6	22.4	22.4	20.4	34.7	22.4	42.9	3.24
	배경	(21)	4.8	66.7	14.3	9.5	4.8	71.4	14.3	14.3	2.43
	기타	(16)	6.3	25.0	25.0	18.8	25.0	31.3	25.0	43.8	3.31
계약 상대	플랫폼	(424)	13.0	30.9	22.6	21.7	11.8	43.9	22.6	33.5	2.88
	에이전시	(255)	7.1	31.0	27.5	27.5	7.1	38.0	27.5	34.5	2.96
	스튜디오	(91)	7.7	27.5	23.1	25.3	16.5	35.2	23.1	41.8	3.15
	기타	(30)	3.3	33.3	26.7	30.0	6.7	36.7	26.7	36.7	3.03

2) 작가 재량권 - 컷수 조정

- 작가 재량권 중 컷수조정에 대해 살펴보면, 평균 5점 기준 3.24점으로 조사되어, 작가들은 전반적으로 작업 시 컷수 조정에 어려움을 느끼는 것으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, '어려움'이 45.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '어렵지 않음'(30.8%), '그저 그렇다'(23.9%)의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 작화(채색, 밀색, 효과) 분야의 작가가 평균 3.71점으로 가장 높게 나타났으며, 글+그림 분야의 작가 평균 2.99점으로 가장 낮게 나타났다.



[그림 2-50] 작가 재량권 - 컷수 조정

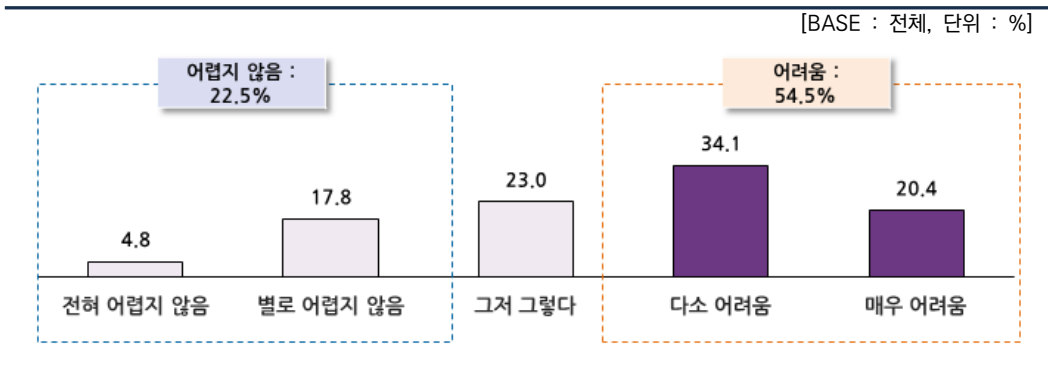
〈표 2-55〉 작가 재량권 - 컷수 조정

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움	어렵지 않음	그저 그렇다	어려움	5점 평균	
전 체	(800)	7.9	22.9	23.9	28.3	17.1	30.8	23.9	45.4	3.24	
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	0.0	0.0	28.6	28.6	42.9	0.0	28.6	71.4	4.14
	2000년~2016년	(257)	8.2	27.2	29.2	21.4	14.0	35.4	29.2	35.4	3.06
	2017년~2019년	(228)	7.5	20.6	24.6	31.1	16.2	28.1	24.6	47.4	3.28
	2020년~2023년	(308)	8.1	21.4	18.8	31.8	19.8	29.5	18.8	51.6	3.34
활동 분야	글+그림	(377)	9.8	27.6	26.5	26.3	9.8	37.4	26.5	36.1	2.99
	글(스토리, 콘티)	(148)	10.1	21.6	21.6	29.1	17.6	31.8	21.6	46.6	3.22
	그림(작화) 전반	(126)	3.2	19.8	19.8	31.0	26.2	23.0	19.8	57.1	3.57
	작화(데생, 선화)	(63)	3.2	17.5	22.2	31.7	25.4	20.6	22.2	57.1	3.59
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	6.1	12.2	20.4	26.5	34.7	18.4	20.4	61.2	3.71
	배경	(21)	0.0	9.5	38.1	28.6	23.8	9.5	38.1	52.4	3.67
	기타	(16)	12.5	18.8	12.5	37.5	18.8	31.3	12.5	56.3	3.31
계약 상대	플랫폼	(424)	10.4	24.5	28.1	26.7	10.4	34.9	28.1	37.0	3.02
	에이전시	(255)	6.3	22.7	20.8	26.7	23.5	29.0	20.8	50.2	3.38
	스튜디오	(91)	1.1	18.7	13.2	35.2	31.9	19.8	13.2	67.0	3.78
	기타	(30)	6.7	13.3	23.3	43.3	13.3	20.0	23.3	56.7	3.43

3) 작가 재량권 - 제작일정 조정

- 작가 재량권 중 제작일정 조정에 대해 살펴보면, 평균 5점 기준 3.48점으로 조사되어, 작가들이 제작일정 조정에 어려움을 겪는 것으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면 '어려움'이 54.5%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '그저 그렇다'(23.0%), '어렵지 않음'(22.5%)의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 작화(데생, 선화) 분야의 작가가 평균 3.75점으로 가장 높게 나타났으며, 글(스토리, 콘티)의 평균이 3.30점으로 가장 낮게 나타났다.



[그림 2-51] 작가 재량권 - 제작일정 조정

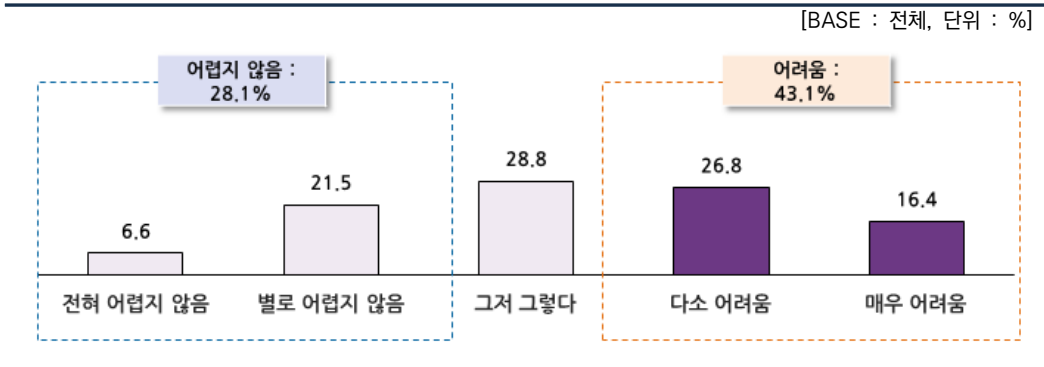
〈표 2-56〉 작가 재량권 - 제작일정 조정

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움	어렵지 않음	그저 그렇다	어려움	5점 평균	
전 체	(800)	4.8	17.8	23.0	34.1	20.4	22.5	23.0	54.5	3.48	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	0.0	0.0	14.3	71.4	14.3	0.0	14.3	85.7	4.00
	2000년~2016년	(257)	4.7	17.9	26.5	28.4	22.6	22.6	26.5	51.0	3.46
	2017년~2019년	(228)	3.9	14.0	20.2	40.4	21.5	18.0	20.2	61.8	3.61
	2020년~2023년	(308)	5.5	20.8	22.4	33.4	17.9	26.3	22.4	51.3	3.37
활동 분야	글+그림	(377)	4.5	17.8	23.3	37.9	16.4	22.3	23.3	54.4	3.44
	글(스토리, 콘티)	(148)	9.5	18.2	25.7	26.4	20.3	27.7	25.7	46.6	3.30
	그림(작화) 전반	(126)	2.4	20.6	18.3	34.9	23.8	23.0	18.3	58.7	3.57
	작화(데생, 선화)	(63)	3.2	12.7	22.2	30.2	31.7	15.9	22.2	61.9	3.75
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	2.0	18.4	28.6	28.6	22.4	20.4	28.6	51.0	3.51
	배경	(21)	4.8	14.3	33.3	38.1	9.5	19.0	33.3	47.6	3.33
	기타	(16)	0.0	12.5	0.0	37.5	50.0	12.5	0.0	87.5	4.25
계약 상대	플랫폼	(424)	6.6	18.9	24.5	30.9	19.1	25.5	24.5	50.0	3.37
	에이전시	(255)	3.1	16.9	21.2	36.1	22.7	20.0	21.2	58.8	3.58
	스튜디오	(91)	2.2	14.3	22.0	37.4	24.2	16.5	22.0	61.5	3.67
	기타	(30)	0.0	20.0	20.0	53.3	6.7	20.0	20.0	60.0	3.47

4) 작가 재량권 - 사전제작 분량 조정

- 작가 재량권 중 사전제작 분량 조정에 대해 살펴보면, 평균 5점 기준 3.25점으로 조사되어, 작가들이 사전제작 분량 조정에 전반적으로 어려움을 겪고 있는 것으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, '어려움'이 43.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '그저 그렇다'(28.8%), '어렵지 않음'(28.1%)의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 작화(채색, 밀색, 효과) 분야의 작가가 평균 3.65점으로 가장 높게 나타났으며, 글+그림을 담당하는 작가의 평균은 3.03으로 가장 낮게 조사되었다.



[그림 2-52] 작가 재량권 - 사전제작 분량 조정

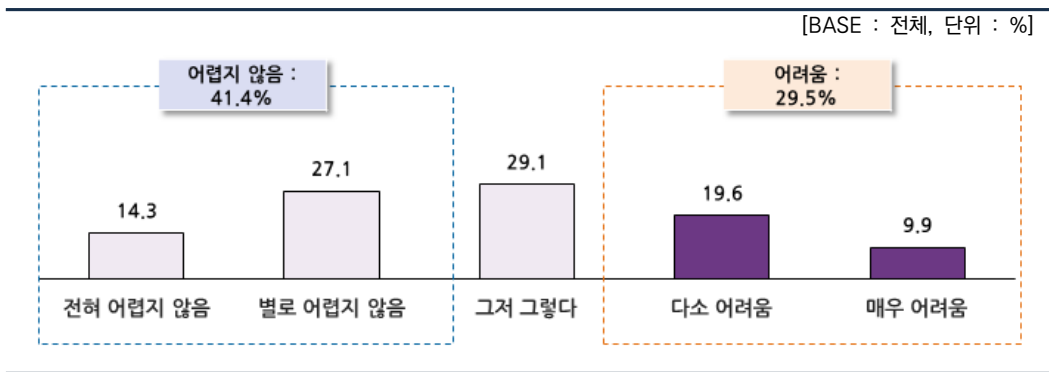
〈표 2-57〉 작가 재량권 - 사전제작 분량 조정

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움	어렵지 않음	그저 그렇다	어려움	5점 평균
전 체	(800)	6.6	21.5	28.8	26.8	16.4	28.1	28.8	43.1	3.25
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	0.0	0.0	28.6	57.1	14.3	0.0	28.6	71.4	3.86
	2000년~2016년 (257)	6.2	25.7	31.9	22.6	13.6	31.9	31.9	36.2	3.12
	2017년~2019년 (228)	4.8	15.8	28.1	33.3	18.0	20.6	28.1	51.3	3.44
	2020년~2023년 (308)	8.4	22.7	26.6	24.7	17.5	31.2	26.6	42.2	3.20
활동 분야	글+그림 (377)	8.5	26.0	29.4	26.5	9.5	34.5	29.4	36.1	3.03
	글(스토리, 콘티) (148)	6.8	19.6	29.1	27.0	17.6	26.4	29.1	44.6	3.29
	그림(작화) 전반 (126)	6.3	19.0	24.6	31.0	19.0	25.4	24.6	50.0	3.37
	작화(데생, 선화) (63)	4.8	11.1	30.2	25.4	28.6	15.9	30.2	54.0	3.62
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	0.0	16.3	30.6	24.5	28.6	16.3	30.6	53.1	3.65
	배경 (21)	0.0	14.3	42.9	19.0	23.8	14.3	42.9	42.9	3.52
	기타 (16)	0.0	18.8	12.5	18.8	50.0	18.8	12.5	68.8	4.00
계약 상대	플랫폼 (424)	9.2	25.0	30.0	25.2	10.6	34.2	30.0	35.8	3.03
	에이전시 (255)	5.1	20.4	27.5	25.9	21.2	25.5	27.5	47.1	3.38
	스튜디오 (91)	0.0	11.0	28.6	30.8	29.7	11.0	28.6	60.4	3.79
	기타 (30)	3.3	13.3	23.3	43.3	16.7	16.7	23.3	60.0	3.57

5) 작가 재량권 - 기획 자율성

- 작가 재량권 중 기획 자율성에 대해 살펴보면, 평균 5점 기준 2.84점으로, 상대적으로 작가 재량권 중 기획 자율성에 비교적 어려움을 느끼지 않는 것으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면, '어렵지 않음'이 41.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '어려움'(29.5%), '그저 그렇다'(29.1%)의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 배경 분야의 작가가 평균 3.33점으로 기획 자율성이 가장 낮게 나타났으며, 글+그림을 담당하는 작가의 평균이 2.54점으로 기획 자율성에 어려움을 느끼지 않는 것으로 나타났다.



[그림 2-53] 작가 재량권 - 기획 자율성

〈표 2-58〉 작가 재량권 - 기획 자율성

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

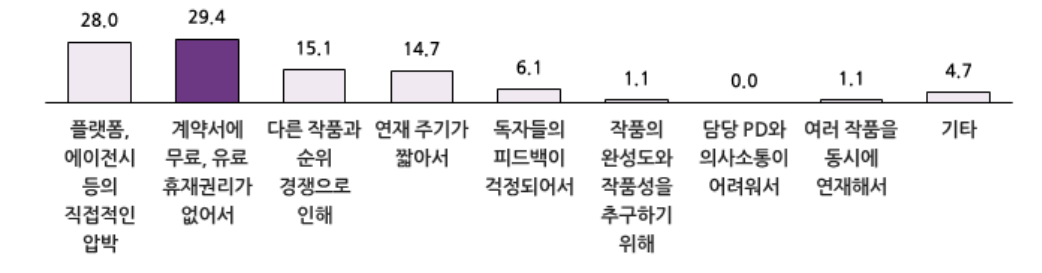
구분	사례수	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움	어렵지 않음	그저 그렇다	어려움	5점 평균	
전 체	(800)	14.3	27.1	29.1	19.6	9.9	41.4	29.1	29.5	2.84	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	14.3	0.0	42.9	28.6	14.3	42.9	42.9	3.29	
	2000년~2016년	(257)	17.1	32.3	27.6	15.2	7.8	49.4	27.6	2.64	
	2017년~2019년	(228)	11.0	23.7	32.9	22.8	9.6	34.6	32.9	2.96	
	2020년~2023년	(308)	14.3	26.0	27.3	20.8	11.7	40.3	27.3	32.5	2.90
활동 분야	글+그림	(377)	20.7	30.2	27.3	17.5	4.2	50.9	27.3	21.8	2.54
	글(스토리, 콘티)	(148)	12.8	27.0	26.4	25.0	8.8	39.9	26.4	33.8	2.90
	그림(작화) 전반	(126)	8.7	21.4	33.3	20.6	15.9	30.2	33.3	36.5	3.13
	작화(데생, 선화)	(63)	3.2	28.6	30.2	17.5	20.6	31.7	30.2	38.1	3.24
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	8.2	14.3	36.7	20.4	20.4	22.4	36.7	40.8	3.31
	배경	(21)	0.0	23.8	33.3	28.6	14.3	23.8	33.3	42.9	3.33
	기타	(16)	0.0	37.5	31.3	6.3	25.0	37.5	31.3	31.3	3.19
계약 상대	플랫폼	(424)	17.0	32.8	25.5	17.5	7.3	49.8	25.5	24.8	2.65
	에이전시	(255)	12.9	21.2	31.4	23.1	11.4	34.1	31.4	34.5	2.99
	스튜디오	(91)	3.3	20.9	37.4	19.8	18.7	24.2	37.4	38.5	3.30
	기타	(30)	20.0	16.7	36.7	20.0	6.7	36.7	36.7	26.7	2.77



6) 휴재가 어려운 이유

- 웹툰 작가들이 휴재를 어려워하는 주된 이유의 1순위를 기준으로 살펴보면, 전체적으로, ‘계약서에 무료, 유료 휴재권리가 없어서’가 29.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박’(28.0%), ‘다른 작품과 순위 경쟁으로 인해’(15.1%), ‘연재 주기가 짧아서’(14.7%) 등의 순으로 조사되었다.

[BASE : 휴재를 하기 어렵다고 응답한 작가(n=279), 단위 : %(1순위)]



[그림 2-54] 휴재가 어려운 이유(1순위)

〈표 2-59〉 휴재가 어려운 이유(1순위)

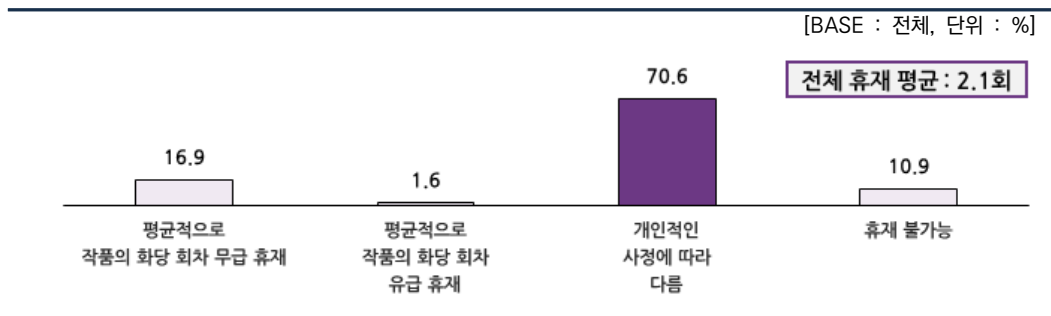
[BASE : 휴재를 하기 어렵다고 응답한 작가(n=279), 단위 : 명, %]

구분	사례수	계약서에 무료, 유료 휴재권리가 없어서	플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박	다른 작품과 순위 경쟁으로 인해	연재 주기가 짧아서	독자들의 피드백이 격정되어서	여러 작품을 동시에 연재해서	작품의 완성도와 작품성을 추구하기 위해	기타
전 체	(279)	29.4	28.0	15.1	14.7	6.1	1.1	1.1	4.7
데뷔 년도	2000년 이전	(3)	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(86)	37.2	25.6	16.3	11.6	3.5	1.2	3.5
	2017년~2019년	(73)	26.0	31.5	9.6	21.9	6.8	1.4	1.4
	2020년~2023년	(117)	25.6	27.4	17.1	12.8	7.7	0.9	0.9
활동 분야	글+그림	(135)	28.9	23.7	18.5	17.0	5.9	1.5	3.0
	글(스토리, 콘티)	(49)	24.5	38.8	16.3	12.2	6.1	0.0	2.0
	그림(작화) 전반	(41)	41.5	31.7	7.3	7.3	7.3	0.0	4.9
	작화(데생, 선화)	(23)	39.1	21.7	17.4	17.4	0.0	0.0	4.3
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(21)	23.8	28.6	4.8	19.0	4.8	0.0	19.0
	배경	(3)	0.0	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0
	기타	(7)	0.0	28.6	14.3	0.0	14.3	14.3	28.6
계약 상대	플랫폼	(142)	27.5	23.2	21.8	15.5	7.7	0.7	2.8
	에이전시	(88)	28.4	38.6	5.7	14.8	5.7	1.1	3.4
	스튜디오	(38)	31.6	23.7	15.8	15.8	2.6	2.6	7.9
	기타	(11)	54.5	18.2	0.0	0.0	0.0	0.0	27.3
작업 방식	단독 창작	(113)	27.4	25.7	16.8	18.6	7.1	1.8	0.9
	단독 창작 (보조작가 유)	(85)	30.6	30.6	10.6	14.1	8.2	0.0	5.9
	CP사 소속	(26)	15.4	30.8	26.9	19.2	3.8	0.0	3.8
	작가 공동 작업	(33)	45.5	27.3	21.2	0.0	0.0	0.0	6.1
	보조작가	(20)	25.0	25.0	0.0	15.0	5.0	5.0	25.0
	기타	(2)	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0



7) 휴재 횟수 및 방법

- 웹툰 작가들의 무급 및 유급휴재의 횟수를 살펴보면, 무급휴재 평균 2.1회, 유급휴재는 평균 1.0회로 조사되어, 전반적으로 유급휴재보다 무급휴재의 횟수가 높게 조사되었다.
- 휴재 방법을 살펴보면, '질병, 상해, 경조사 등 연재를 할 수 없는 개인적인 사정에 따라 다름'의 이유가 70.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '평균적으로 작품의 화당 회차 무급휴재'(16.9%), '휴재 불가능'(10.9%), '평균적으로 작품의 화당 회차 유급휴재'(1.6%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-55] 휴재 횟수 및 방법

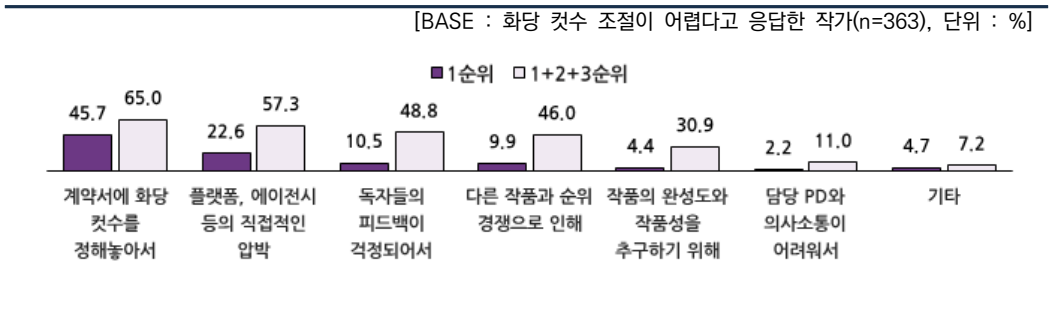
〈표 2-60〉 휴재 횟수 및 방법

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 회]

구분	사례수	무급 휴재	유급 휴재	개인적인 사정에 따라 다름	휴재 불가능	휴재				휴재 평균 (유+무)	
						무급		유급			
						사례수	평균 (회)	사례수	평균 (회)		
전 체	(800)	16.9	1.6	70.6	10.9	(135)	2.1	(13)	1.0	2.1	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	0.0	0.0	85.7	14.3	(0)	0.0	(0)	0.0	0.0
	2000년~2016년	(257)	18.7	1.2	71.2	8.9	(48)	3.3	(3)	1.0	3.6
	2017년~2019년	(228)	19.3	2.6	62.3	15.8	(44)	1.5	(6)	1.0	1.5
	2020년~2023년	(308)	14.0	1.3	76.0	8.8	(43)	1.2	(4)	1.0	1.2
활동 분야	글+그림	(377)	21.2	2.4	66.8	9.5	(80)	1.4	(9)	1.0	1.4
	글(스토리, 콘티)	(148)	10.8	0.0	73.6	15.5	(16)	2.3	(0)	0.0	2.2
	그림(작화) 전반	(126)	19.8	1.6	69.0	9.5	(25)	4.0	(2)	1.0	3.6
	작화(데생, 선화)	(63)	17.5	1.6	69.8	11.1	(11)	2.3	(1)	1.0	3.9
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	4.1	2.0	81.6	12.2	(2)	1.0	(1)	1.0	1.0
	배경	(21)	4.8	0.0	85.7	9.5	(1)	1.0	(0)	0.0	1.0
기타	(16)	0.0	0.0	93.8	6.3	(0)	0.0	(0)	0.0	0.0	
계약 상대	플랫폼	(424)	19.3	2.6	71.0	7.1	(82)	1.6	(11)	1.0	1.8
	에이전시	(255)	16.1	0.0	69.8	14.1	(41)	3.3	(0)	0.0	3.3
	스튜디오	(91)	9.9	2.2	69.2	18.7	(9)	1.0	(2)	1.0	1.0
	기타	(30)	10.0	0.0	76.7	13.3	(3)	1.0	(0)	0.0	1.0
직업 방식	단독 창작	(314)	12.7	1.0	72.6	13.7	(40)	1.7	(3)	1.0	1.6
	단독 창작 (보조작가 유)	(244)	28.3	2.5	61.5	7.8	(69)	2.3	(6)	1.0	2.2
	CP사 소속	(64)	7.8	3.1	76.6	12.5	(5)	1.4	(2)	1.0	1.3
	작가 공동 작업	(103)	18.4	1.9	72.8	6.8	(19)	1.6	(2)	1.0	1.5
	보조작가	(59)	1.7	0.0	83.1	15.3	(1)	1.0	(0)	0.0	1.0
	기타	(16)	6.3	0.0	87.5	6.3	(1)	12.0	(0)	0.0	12.0

8) 화당 컷수 조절이 어려운 이유

- 화당 컷수 조절이 어려운 이유 1순위를 먼저 살펴보면, '계약서에 화당 컷수를 정해놓아서'가 45.7%로 가장 높은 비율을 차지하는 것으로 조사되었으며, 다음으로 '플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박'(22.6%), '독자들의 피드백이 걱정되어서'(10.5%), '다른 작품과 순위 경쟁으로 인해'(9.9%) 등의 순으로 나타났다.
- 화당 컷수 조절이 어려운 이유 1+2+3순위까지 살펴보면, '계약서에 화당 컷수를 정해놓아서'의 이유가 65.0%로 가장 높은 비율을 차지했으며, 다음으로 '플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박'(57.3%), '독자들의 피드백이 걱정되어서'(48.8%), '다른 작품과 순위 경쟁으로 인해'(46.0%) 등의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별 1순위를 먼저 살펴보면, 작화(데생, 선화)를 담당하는 작가 중에서는 '계약서에 화당 컷수를 정해놓아서'가 36.1%로 가장 높았고, 배경을 담당하는 작가들은 '계약서에 화당 컷수를 정해놓아서'가 45.5%로 가장 높게 나타났다.
- 활동 분야별 1+2+3순위까지 살펴보면, 작화(데생, 선화)를 담당하는 작가 중에서는 '플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박'이 75.0%로 가장 높게 나타났으며, 배경을 담당하는 작가는 '계약서에 화당 컷수를 정해놓아서'가 63.6%로 가장 높게 조사되었다.



[그림 2-56] 화당 컷수 조절이 어려운 이유

〈표 2-61〉 화당 컷수 조절이 어려운 이유(1순위)

[BASE : 화당 컷수 조절이 어렵다고 응답한 작가(n=363), 단위 : 명, %]

구분	사례수	계약서에 화당 컷수를 정해놓아서	플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박	독자들의 피드백이 걱정되어서	다른 작품과 순위 경쟁으로 인해	작품의 완성도와 작품성을 추구하기 위해	담당 PD와 의사소통이 어려워서	기타
전 체	(363)	45.7	22.6	10.5	9.9	4.4	2.2	4.7
데뷔 년도	2000년 이전	(5)	40.0	20.0	0.0	40.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(91)	41.8	23.1	8.8	17.6	2.2	1.1
	2017년~2019년	(108)	39.8	30.6	13.0	5.6	4.6	3.7
	2020년~2023년	(159)	52.2	17.0	10.1	7.5	5.7	1.9
활동 분야	글+그림	(136)	46.3	20.6	14.7	12.5	3.7	0.7
	글(스토리, 콘티)	(69)	49.3	20.3	17.4	5.8	2.9	2.9
	그림(작화) 전반	(72)	45.8	25.0	5.6	8.3	5.6	1.4
	작화(데생, 선화)	(36)	36.1	33.3	0.0	11.1	11.1	5.6
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(30)	43.3	16.7	0.0	16.7	3.3	3.3
	배경	(11)	45.5	36.4	18.2	0.0	0.0	0.0
	기타	(9)	55.6	11.1	0.0	0.0	0.0	11.1
계약 상대	플랫폼	(157)	47.8	15.3	17.2	10.8	5.7	0.6
	에이전시	(128)	46.9	28.1	6.3	10.9	3.1	1.6
	스튜디오	(61)	39.3	34.4	4.9	6.6	0.0	8.2
	기타	(17)	41.2	5.9	0.0	5.9	17.6	0.0
작업 방식	기타	(17)	41.2	5.9	0.0	5.9	17.6	0.0
	단독 창작	(144)	43.8	27.1	16.7	5.6	4.2	2.1
	단독 창작 (보조작가 유)	(103)	45.6	19.4	7.8	17.5	2.9	1.0
	CP사 소속	(36)	33.3	33.3	5.6	13.9	5.6	5.6
	작가 공동 작업	(42)	54.8	16.7	7.1	4.8	11.9	0.0
	보조작가	(31)	54.8	12.9	3.2	9.7	0.0	3.2
기타	(7)	57.1	0.0	0.0	0.0	0.0	14.3	



〈표 2-62〉 화당 컷수 조절이 어려운 이유(1+2+3순위)

[BASE : 화당 컷수 조절이 어렵다고 응답한 작가(n=363), 단위 : 명, %]

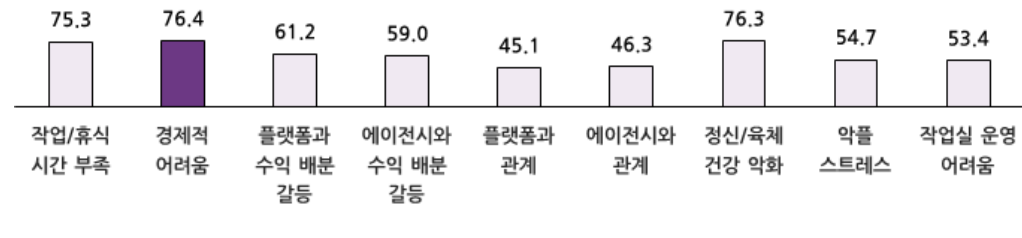
구분	사례수	계약서에 화당 컷수를 정해놓아서	플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박	독자들의 피드백이 걱정되어서	다른 작품과 순위 경쟁으로 인해	작품의 완성도와 작품성을 추구하기 위해	담당 PD와 의사소통이 어려워서	기타	
전 체	(363)	65.0	57.3	48.8	46.0	30.9	11.0	7.2	
데뷔 년도	2000년 이전	(5)	60.0	40.0	60.0	40.0	60.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(91)	58.2	53.8	54.9	61.5	30.8	7.7	6.6
	2017년~2019년	(108)	63.9	68.5	52.8	44.4	30.6	11.1	2.8
	2020년~2023년	(159)	69.8	52.2	42.1	38.4	30.2	13.2	10.7
활동 분야	글+그림	(136)	67.6	50.0	69.9	55.1	31.6	6.6	1.5
	글(스토리, 콘티)	(69)	65.2	72.5	50.7	37.7	37.7	7.2	1.4
	그림(작화) 전반	(72)	65.3	56.9	33.3	48.6	30.6	12.5	15.3
	작화(데생, 선화)	(36)	66.7	75.0	30.6	30.6	27.8	25.0	5.6
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(30)	50.0	46.7	23.3	43.3	23.3	16.7	20.0
	배경	(11)	63.6	45.5	36.4	36.4	18.2	0.0	9.1
기타	(9)	66.7	33.3	11.1	33.3	22.2	33.3	33.3	
계약 상대	플랫폼	(157)	66.9	50.3	62.4	49.0	33.8	7.0	2.5
	에이전시	(128)	64.8	68.0	40.6	46.1	27.3	14.1	8.6
	스튜디오	(61)	65.6	62.3	31.1	42.6	23.0	16.4	8.2
	기타	(17)	47.1	23.5	47.1	29.4	58.8	5.9	35.3
작업 방식	단독 창작	(144)	66.0	65.3	61.1	45.8	32.6	7.6	0.7
	단독 창작 (보조작가 유)	(103)	62.1	49.5	49.5	49.5	33.0	8.7	9.7
	CP사 소속	(36)	69.4	75.0	30.6	36.1	25.0	27.8	8.3
	작가 공동 작업	(42)	64.3	54.8	40.5	57.1	35.7	11.9	9.5
	보조작가	(31)	61.3	38.7	25.8	35.5	16.1	12.9	19.4
	기타	(7)	85.7	14.3	28.6	28.6	28.6	14.3	28.6

마. 애로사항

1) 창작 시 애로사항

- 웹툰 창작 시 애로사항을 100점 평균을 기준으로 살펴보면, '경제적 어려움'이 76.4점으로 가장 높은 비율을 차지했으며, 다음으로 '정신/육체 건강 악화'(76.3점), '작업/휴식 시간 부족'(75.3점), '플랫폼과 수익 배분 갈등'(61.2점), '에이전시와 수익 배분 갈등'(59.0점), '악플 스트레스'(54.7점), '작업실 운영 어려움'(53.4점), '에이전시와 관계'(46.3점), '플랫폼과 관계'(45.1점)의 순으로 조사되었다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 그림(작화) 전반을 담당하는 작가는 '작업/휴식 시간 부족'이 85.3점으로 가장 높게 나타났으며, 배경을 담당하는 작가는 '경제적 어려움'이 65.5점으로 가장 높게 조사되었다.

[BASE : 전체, 단위 :%, 100점 평균]



[그림 2-57] 창작 시 애로사항 (중복응답)



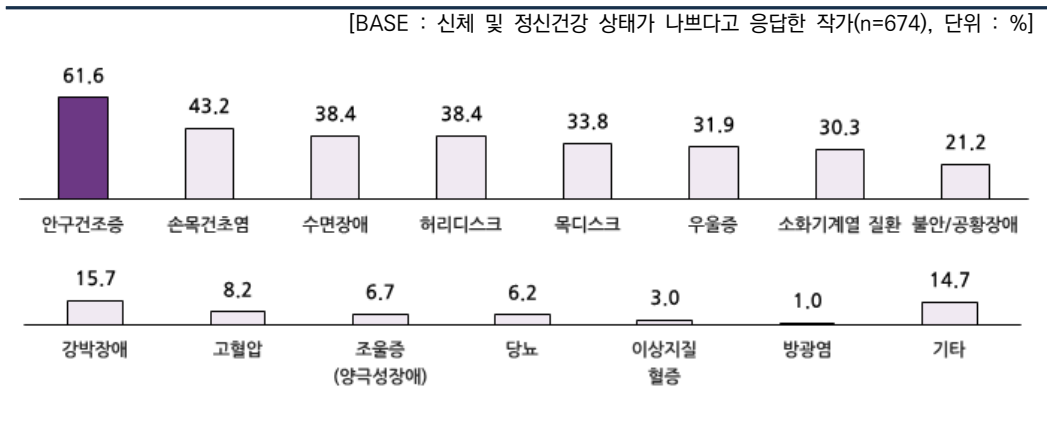
〈표 2-63〉 창작 시 애로사항 (중복응답)

[BASE : 전체, 단위 : 명, 점, 100점 평균]

구분	사례수	작업/휴식 시간 부족	경제적 어려움	플랫폼과 수익 배분 갈등	에이전시와 수익 배분 갈등	플랫폼과 관계	에이전시와 관계	정신/육체 건강 악화	악플 스트레스	작업실 운영 어려움	
전 체	(800)	75.3	76.4	61.2	59.0	45.1	46.3	76.3	54.7	53.4	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	82.1	89.3	67.9	60.7	42.9	35.7	85.7	64.3	78.6
	2000년~2016년	(257)	77.3	78.8	57.7	56.5	42.4	43.4	76.9	55.9	53.1
	2017년~2019년	(228)	71.4	74.1	65.8	61.2	50.0	51.4	73.6	55.7	54.6
	2020년~2023년	(308)	76.3	75.7	60.5	59.3	43.8	45.3	77.4	52.7	52.1
활동 분야	글+그림	(377)	76.4	76.4	58.4	56.7	44.0	44.2	77.6	57.6	54.9
	글(스토리, 콘티)	(148)	68.6	74.7	63.0	57.6	48.1	49.3	67.4	51.2	55.7
	그림(작화) 전반	(126)	85.3	78.8	64.1	63.3	43.7	45.8	81.2	54.6	49.4
	작화(데생, 선화)	(63)	74.6	75.8	67.1	67.1	46.4	51.2	79.4	52.8	56.0
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(49)	71.9	80.6	62.2	59.2	46.9	52.0	76.0	46.9	42.9
	배경	(21)	52.4	65.5	59.5	54.8	46.4	45.2	69.0	57.1	48.8
	기타	(16)	75.0	76.6	62.5	64.1	43.8	39.1	85.9	48.4	54.7
계약 상대	플랫폼	(424)	74.1	74.9	57.5	55.3	42.6	45.1	75.1	57.0	53.5
	에이전시	(255)	78.8	78.2	66.7	65.5	48.1	45.5	79.4	53.2	52.9
	스튜디오	(91)	72.3	75.5	65.9	60.4	48.6	52.2	73.6	52.2	52.2
	기타	(30)	70.8	83.3	50.8	50.8	44.2	53.3	73.3	42.5	58.3

2) 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환

- 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환에 대해 살펴보면, ‘안구건조증’이 61.6%으로 과반수 이상을 차지하는 것으로 조사되었으며, 다음으로 ‘손목건초염’(43.2%), ‘수면장애’ 및 ‘허리디스크’(각 38.4%), ‘목디스크’(33.8%), ‘우울증’(31.9%), ‘소화기계열 질환’(30.3%), ‘불안/공황장애’(21.2%), ‘강박장애’(15.7%), ‘고혈압’(8.2%) 등의 순으로 조사되었다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 글+그림 전반을 담당하는 작가는 ‘안구 건조증’이 65.6%로 가장 높게 나타났으며, 배경을 담당하는 작가들은 ‘목디스크’가 70.0%로, 주된 질환으로 조사되었다.



[그림 2-58] 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환

〈표 2-64〉 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환 (1/2)

(계속)

[BASE : 신체 및 정신건강 상태가 나쁘다고 응답한 작가(n=674), 단위 : 명, %]

구분	사례수	안구 건조증	손목 건초염	수면장애	허리 디스크	목디스크	우울증	소화기 계열 질환	불안/ 공황장애	
전 체	(674)	61.6	43.2	38.4	38.4	33.8	31.9	30.3	21.2	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	57.1	14.3	71.4	28.6	28.6	57.1	42.9	28.6
	2000년~2016년	(228)	61.8	37.7	39.0	43.9	37.7	32.5	35.5	27.6
	2017년~2019년	(189)	61.9	48.1	40.7	40.2	36.5	24.9	26.5	18.0
	2020년~2023년	(250)	61.2	45.2	35.2	32.4	28.4	36.0	28.0	17.6
활동 분야	글+그림	(311)	65.6	42.4	38.3	39.2	32.2	31.2	31.2	21.2
	글(스토리, 콘티)	(122)	59.0	33.6	34.4	44.3	31.1	26.2	23.0	19.7
	그림(작화) 전반	(110)	62.7	51.8	45.5	40.9	35.5	42.7	39.1	28.2
	작화(대성, 선화)	(55)	45.5	38.2	38.2	36.4	36.4	30.9	25.5	18.2
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(44)	61.4	56.8	31.8	27.3	31.8	36.4	31.8	20.5
	배경	(20)	40.0	50.0	45.0	20.0	70.0	10.0	25.0	5.0
	기타	(12)	83.3	41.7	33.3	16.7	25.0	33.3	25.0	16.7
계약 상대	플랫폼	(359)	64.9	43.2	39.3	41.5	34.8	28.7	26.5	20.6
	에이전시	(221)	61.5	42.1	39.8	37.6	31.2	34.8	36.7	25.3
	스튜디오	(67)	47.8	47.8	22.4	31.3	40.3	32.8	26.9	9.0
	기타	(27)	51.9	40.7	55.6	22.2	25.9	48.1	37.0	25.9

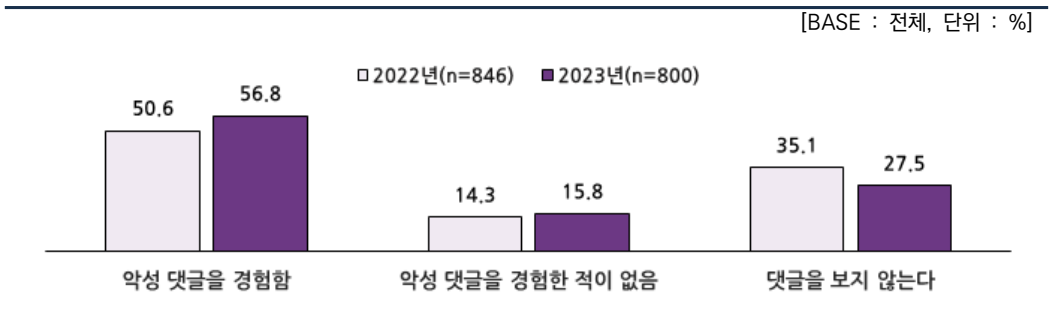
〈표 2-65〉 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환 (2/2)

[BASE : 신체 및 정신건강 상태가 나쁘다고 응답한 작가(n=674), 단위 : 명, %]

구분	사례수	강박장애	고혈압	조울증 (양극성 장애)	당뇨	이상 지질혈증	방광염	기타	
전 체	(674)	15.7	8.2	6.7	6.2	3.0	1.0	14.7	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	28.6	14.3	14.3	42.9	28.6	0.0	28.6
	2000년~2016년	(228)	15.4	11.4	6.6	8.3	3.9	0.4	13.2
	2017년~2019년	(189)	15.9	4.2	5.8	2.6	2.6	1.1	10.6
	2020년~2023년	(250)	15.6	8.0	7.2	6.0	1.6	1.6	18.8
활동 분야	글+그림	(311)	16.1	5.5	7.7	4.8	2.3	1.6	17.0
	글(스토리, 콘티)	(122)	12.3	10.7	5.7	7.4	4.1	0.0	8.2
	그림(작화) 전반	(110)	20.0	17.3	3.6	10.0	5.5	0.0	19.1
	작화(데생, 선화)	(55)	18.2	7.3	7.3	7.3	0.0	1.8	16.4
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(44)	18.2	2.3	6.8	4.5	2.3	0.0	11.4
	배경	(20)	0.0	5.0	0.0	0.0	5.0	0.0	0.0
	기타	(12)	8.3	0.0	25.0	8.3	0.0	8.3	8.3
계약 상대	플랫폼	(359)	16.4	5.6	6.1	5.0	1.9	1.7	12.8
	에이전시	(221)	15.8	11.3	7.7	8.1	3.6	0.5	18.6
	스튜디오	(67)	10.4	10.4	6.0	4.5	3.0	0.0	10.4
	기타	(27)	18.5	11.1	7.4	11.1	11.1	0.0	18.5

3) 악성 댓글 경험 여부

- 악성 댓글 경험 여부에 대해 살펴보면, 전체 응답자 중 56.8%가 ‘악성 댓글을 경험한 적이 있다’고 응답했으며, 다음으로 ‘댓글을 보지 않는다’(27.5%), ‘그렇지 않다’(15.8%)의 순으로 조사되었다.
- 활동 분야별로 살펴보면, ‘악성 댓글을 경험했다’고 응답한 작가 중, 글+그림분야의 작가 비율이 63.4%로 가장 높게 나타났으며, 배경담당 작가 비율이 9.5%로 가장 낮게 나타났다.



[그림 2-59] 악성 댓글 경험 여부

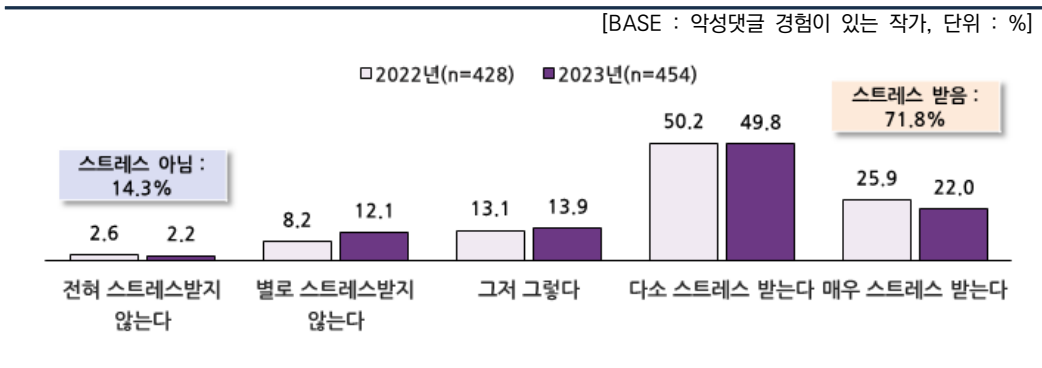
<표 2-66> 악성 댓글 경험 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	악성 댓글을 경험함	악성 댓글을 경험한 적이 없음	댓글을 보지 않는다
전 체	(800)	56.8	15.8	27.5
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	100.0	0.0	0.0
	2000년~2016년 (257)	69.6	12.5	17.9
	2017년~2019년 (228)	48.7	17.1	34.2
	2020년~2023년 (308)	51.0	17.9	31.2
활동 분야	글+그림 (377)	63.4	15.1	21.5
	글(스토리, 콘티) (148)	56.1	8.1	35.8
	그림(작화) 전반 (126)	60.3	13.5	26.2
	작화(데생, 선화) (63)	42.9	28.6	28.6
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	40.8	22.4	36.7
	배경 (21)	9.5	42.9	47.6
	기타 (16)	43.8	12.5	43.8
계약 상대	플랫폼 (424)	61.3	15.8	22.9
	에이전시 (255)	59.2	12.2	28.6
	스튜디오 (91)	36.3	24.2	39.6
	기타 (30)	33.3	20.0	46.7

4) 악성 댓글 스트레스 정도

- 악성 댓글 스트레스 정도를 살펴보면, ‘스트레스를 받는다’의 비율이 71.8%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘스트레스 아님’(14.3%), ‘그저 그렇다’(13.9%)의 순으로 조사되었다.
- ‘스트레스 받음’의 비율은 71.8%로, 작년 76.1%대비 4.3%p 감소한 것으로 조사되었으나, 작가들이 느끼는 악성 댓글의 스트레스 정도는 여전히 높은 것으로 조사되었다.



[그림 2-60] 악성 댓글 스트레스 정도



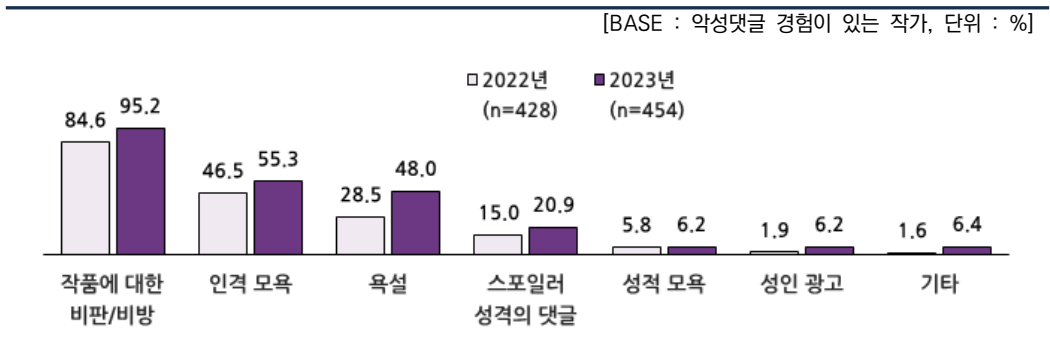
〈표 2-67〉 악성 댓글 스트레스 정도

[BASE : 악성댓글 경험이 있는 작가(n=454), 단위 : 명, %, 점]

구분		사례수	전혀 스트레스 받지 않는다	별로 스트레스 받지 않는다	그저 그렇다	다소 스트레스 받는다	매우 스트레스 받는다	스트레스 아님	보통	스트레스 받음	5점 평균
전 체		(454)	2.2	12.1	13.9	49.8	22.0	14.3	13.9	71.8	3.77
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	0.0	0.0	28.6	28.6	42.9	0.0	28.6	71.4	4.14
	2000년~2016년	(179)	1.1	14.0	11.7	49.2	24.0	15.1	11.7	73.2	3.81
	2017년~2019년	(111)	2.7	9.9	18.0	45.9	23.4	12.6	18.0	69.4	3.77
	2020년~2023년	(157)	3.2	12.1	12.7	54.1	17.8	15.3	12.7	72.0	3.71
활동 분야	글+그림	(239)	2.5	9.6	15.1	48.5	24.3	12.1	15.1	72.8	3.82
	글(스토리, 콘티)	(83)	2.4	18.1	14.5	50.6	14.5	20.5	14.5	65.1	3.57
	그림(작화) 전반	(76)	1.3	13.2	9.2	53.9	22.4	14.5	9.2	76.3	3.83
	작화(데생, 선화)	(27)	0.0	22.2	7.4	37.0	33.3	22.2	7.4	70.4	3.81
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(20)	5.0	5.0	20.0	55.0	15.0	10.0	20.0	70.0	3.70
	배경	(2)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	4.00
	기타	(7)	0.0	0.0	28.6	57.1	14.3	0.0	28.6	71.4	3.86
계약 상대	플랫폼	(260)	0.4	10.4	14.2	51.9	23.1	10.8	14.2	75.0	3.87
	에이전시	(151)	4.0	13.2	12.6	50.3	19.9	17.2	12.6	70.2	3.69
	스튜디오	(33)	6.1	24.2	12.1	30.3	27.3	30.3	12.1	57.6	3.48
	기타	(10)	10.0	0.0	30.0	50.0	10.0	10.0	30.0	60.0	3.50

5) 악성 댓글 종류

- 악성 댓글의 종류 1+2+3순위를 위주로 살펴보면, 전체 응답자 중 95.2%가 ‘작품에 대한 비판/비방’을 경험한 것으로 조사되었으며, 다음으로 ‘인격 모욕’(55.3%), ‘욕설’(48.0%), ‘스포일러 성격의 댓글’(20.9%), ‘성인 광고’ 및 ‘성적 모욕’(각 6.2%), ‘기타’(6.4%) 순으로 조사되었다.
- ‘작품에 대한 비방 및 비판은’ 95.2%로, 전년 84.6% 대비 10.6%p 증가한 것으로 조사되었다.



[그림 2-61] 악성 댓글 종류



〈표 2-68〉 악성 댓글 종류(1+2+3순위)

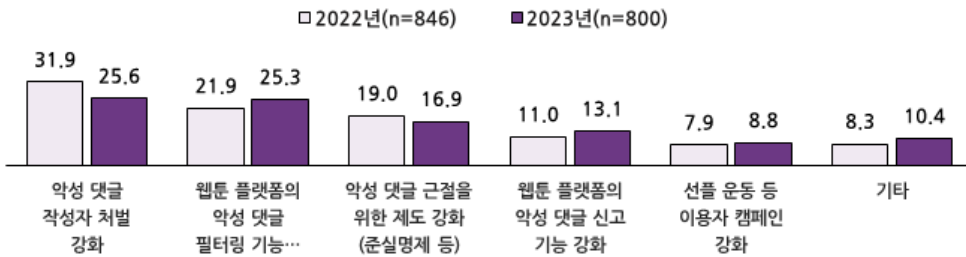
[BASE : 악성댓글 경험이 있는 작가(n=454), 단위 : 명, %]

구분	사례수	작품에 대한 비판/비방	인격 모욕	욕설	스포일러 성격의 댓글	성인 광고	성적 모욕	기타
전 체	(454)	95.2	55.3	48.0	20.9	6.2	6.2	6.4
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	100.0	71.4	28.6	0.0	0.0	14.3
	2000년~2016년	(179)	93.3	64.8	51.4	17.3	6.7	7.3
	2017년~2019년	(111)	96.4	59.5	52.3	19.8	9.9	6.3
	2020년~2023년	(157)	96.2	40.8	42.0	26.8	3.2	6.4
활동 분야	글+그림	(239)	96.2	59.8	47.3	21.8	6.3	7.1
	글(스토리, 콘티)	(83)	95.2	62.7	51.8	21.7	8.4	4.8
	그림(작화) 전반	(76)	93.4	46.1	48.7	13.2	5.3	7.9
	작화(데생, 선화)	(27)	96.3	48.1	48.1	25.9	3.7	0.0
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(20)	90.0	20.0	45.0	25.0	5.0	0.0
	배경	(2)	100.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(7)	85.7	42.9	28.6	42.9	0.0	14.3
계약 상대	플랫폼	(260)	95.4	57.7	48.8	22.3	6.2	6.9
	에이전시	(151)	94.0	53.0	48.3	18.5	5.3	5.3
	스튜디오	(33)	97.0	45.5	48.5	24.2	12.1	3.0
	기타	(10)	100.0	60.0	20.0	10.0	0.0	10.0

6) 악성 댓글을 근절하기 위해 가장 필요한 사항

- 악성 댓글을 근절하기 위해 가장 필요한 사항에 대해 살펴보면, 전체 응답자 중 25.6%가 ‘악성 댓글 작성자 처벌 강화’를 가장 필요한 사항으로 꼽았으며, 순서대로 ‘웹툰 플랫폼의 악성 댓글 필터링 기능 강화’(25.3%), ‘악성 댓글 근절을 위한 제도 강화(준실명제 등)’(16.9%), ‘웹툰 플랫폼의 악성 댓글 신고 기능 강화’(13.1%), ‘선플 운동 등 이용자 캠페인 강화’(8.8%), ‘기타’(10.4%)순으로 조사되었다.
- ‘악성 댓글 작성자 처벌 강화’는 25.6%로 가장 높게 나타났으며, 전년 31.9% 대비 6.3%p 감소된 것으로 조사되었다.

[BASE : 전체, 단위 : %]



[그림 2-62] 악성 댓글을 근절하기 위해 가장 필요한 사항



〈표 2-69〉 악성 댓글을 근절하기 위해 가장 필요한 사항

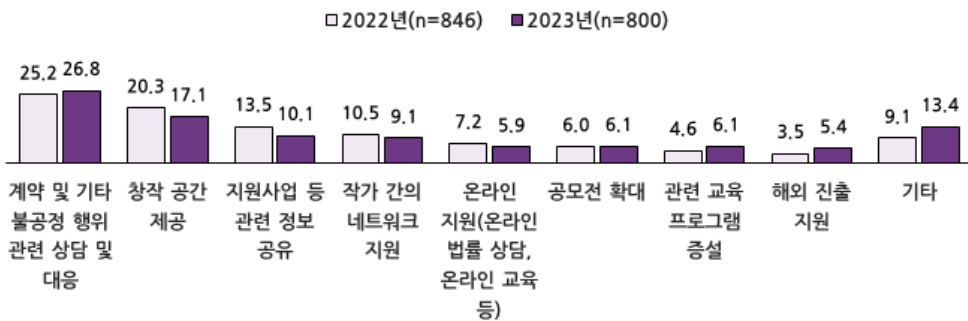
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	악성 댓글 작성자 처벌 강화	웹툰 플랫폼의 악성 댓글 필터링 기능 강화	악성 댓글 근절을 위한 제도 강화(준실명제 등)	웹툰 플랫폼의 악성 댓글 신고 기능 강화	선플 운동 등 이용자 캠페인 강화	기타	
전 체	(800)	25.6	25.3	16.9	13.1	8.8	10.4	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	14.3	42.9	14.3	0.0	14.3	14.3
	2000년~2016년	(257)	24.9	22.6	17.9	12.5	11.7	10.5
	2017년~2019년	(228)	24.1	27.6	13.6	16.2	12.3	6.1
	2020년~2023년	(308)	27.6	25.3	18.5	11.7	3.6	13.3
활동 분야	글+그림	(377)	25.5	28.1	16.4	12.7	8.2	9.0
	글(스토리, 콘티)	(148)	20.3	31.1	14.9	15.5	7.4	10.8
	그림(작화) 전반	(126)	30.2	19.8	19.8	11.9	5.6	12.7
	작화(데생, 선화)	(63)	22.2	25.4	14.3	14.3	14.3	9.5
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	30.6	12.2	26.5	10.2	4.1	16.3
	배경	(21)	23.8	4.8	4.8	14.3	47.6	4.8
	기타	(16)	43.8	12.5	18.8	12.5	0.0	12.5
계약 상대	플랫폼	(424)	25.2	27.6	15.1	13.0	9.4	9.7
	에이전시	(255)	26.3	25.5	19.2	12.2	7.1	9.8
	스튜디오	(91)	30.8	12.1	16.5	17.6	11.0	12.1
	기타	(30)	10.0	30.0	23.3	10.0	6.7	20.0

7) 웹툰 작가에게 필요한 지원사항

- 웹툰 작가에게 필요한 지원사항을 살펴보면, ‘계약 및 기타 불공정 행위 관련 상담 및 내용’이 26.8%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘창작 공간 제공’(17.1%), ‘지원사업 등 관련 정보 공유’(10.1%), ‘작가 간의 네트워크 지원’(9.1%) 등의 순으로 조사되었다.
- 전체적으로 ‘계약 및 기타 불공정 행위 관련 상담 및 대응’이 26.8%로 가장 높게 나타났으며, 전년 25.2% 대비 1.6%p 증가한 것으로 조사되었다.

[BASE : 전체, 단위 : %]



[그림 2-63] 웹툰 작가에게 필요한 지원사항



〈표 2-70〉 웹툰 작가에게 필요한 지원사항

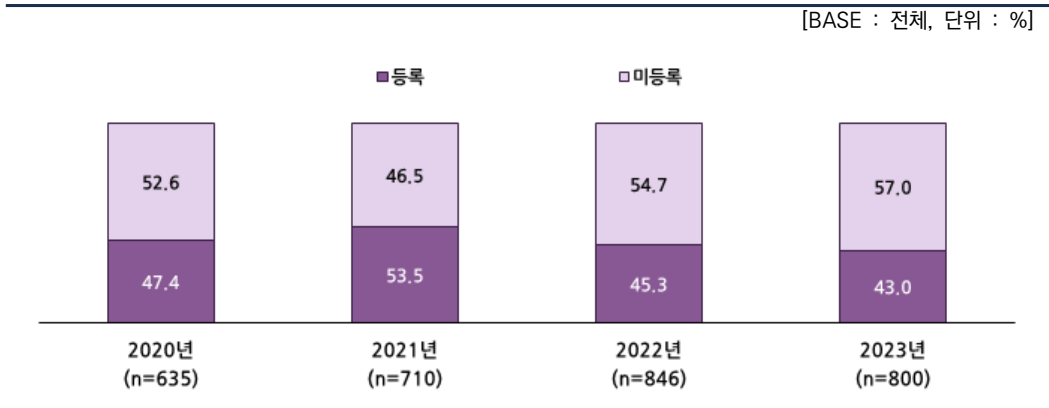
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	계약 및 기타 불공정 행위 관련 상담 및 내용	창작 공간 제공	자원사업 등 관련 정보 공유	작가 간의 네트워크 자원	관련 교육 프로그램 증설	공모전 확대	온라인 지원 (온라인 법률 상담, 온라인 교육 등)	해외 진출 지원	기타	
전 체	(800)	26.8	17.1	10.1	9.1	6.1	6.1	5.9	5.4	13.4	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	28.6	0.0	28.6	0.0	0.0	0.0	14.3	28.6	
	2000년~2016년	(257)	20.6	19.5	12.8	6.2	4.7	7.0	8.2	3.5	17.5
	2017년~2019년	(228)	25.4	18.0	10.5	9.2	8.3	10.1	4.4	6.6	7.5
	2020년~2023년	(308)	32.8	14.9	7.1	11.7	5.8	2.6	5.2	5.8	14.0
활동 분야	글+그림	(377)	21.8	18.3	10.3	9.0	7.2	5.0	6.4	6.1	15.9
	글(스토리, 콘티)	(148)	27.7	23.6	8.1	7.4	3.4	7.4	3.4	7.4	11.5
	그림(작화) 전반	(126)	31.0	14.3	11.1	7.9	3.2	7.1	7.1	4.8	13.5
	작화(데생, 선화)	(63)	38.1	9.5	12.7	15.9	7.9	6.3	4.8	0.0	4.8
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(49)	34.7	10.2	6.1	14.3	6.1	4.1	8.2	2.0	14.3
	배경	(21)	19.0	9.5	14.3	0.0	23.8	19.0	4.8	0.0	9.5
	기타	(16)	43.8	12.5	12.5	6.3	0.0	0.0	6.3	12.5	6.3
계약 상대	플랫폼	(424)	22.6	18.6	10.1	8.0	7.1	7.1	6.6	6.1	13.7
	에이전시	(255)	34.1	15.3	10.6	11.4	5.1	2.7	5.1	3.1	12.5
	스튜디오	(91)	25.3	13.2	9.9	9.9	4.4	13.2	3.3	8.8	12.1
	기타	(30)	26.7	23.3	6.7	3.3	6.7	0.0	10.0	3.3	20.0

바. 예술인복지재단 관련

1) 예술인복지재단

- 예술인복지재단 등록률은 43.0%로 전년 45.3% 대비 2.3%p 감소하였으며, 최근 3년 기준 꾸준히 감소하고 있는 것으로 조사되었다.



[그림 2-64] 예술인복지재단 등록 여부

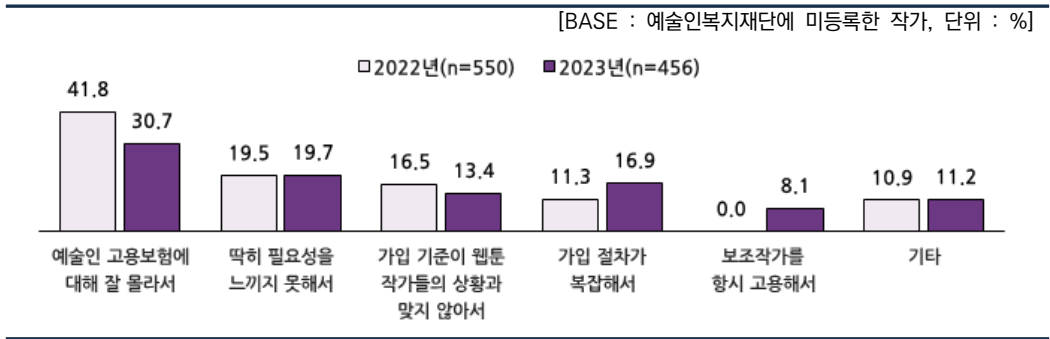
<표 2-71> 예술인복지재단 등록 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	등록	미등록
전 체	(800)	43.0	57.0
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	42.9	57.1
	2000년~2016년 (257)	41.6	58.4
	2017년~2019년 (228)	41.7	58.3
	2020년~2023년 (308)	45.1	54.9
활동 분야	글+그림 (377)	41.6	58.4
	글(스토리, 콘티) (148)	48.6	51.4
	그림(작화) 전반 (126)	42.9	57.1
	작화(데생, 선화) (63)	42.9	57.1
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	38.8	61.2
	배경 (21)	33.3	66.7
	기타 (16)	50.0	50.0
계약 상대	플랫폼 (424)	42.0	58.0
	에이전시 (255)	50.6	49.4
	스튜디오 (91)	33.0	67.0
	기타 (30)	23.3	76.7

2) 예술인복지재단 미등록한 이유

- 예술인복지재단에 등록하지 않은 이유로는 '예술인 고용보험에 대해 잘 몰라서'(30.7%)에 대한 응답 비율이 가장 높게 나타났으며, 전년 41.8% 대비 11.1%p 감소하였다.



[그림 2-65] 예술인복지재단 미등록한 이유

<표 2-72> 예술인복지재단 미등록한 이유

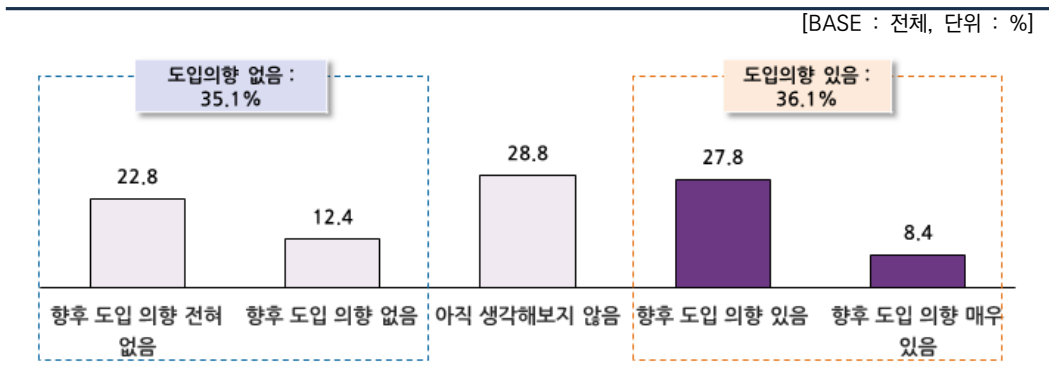
[BASE : 예술인복지재단에 미등록한 작가, 단위 : 명, %]

구분	사례수	예술인 고용보험에 대해 잘 몰라서	딱히 필요성을 느끼지 못해서	가입 절차가 복잡해서	가입 기준이 웹툰 작가들의 상황과 맞지 않아서	보조작가를 항상 고용해서	기타
전 체	(456)	30.7	19.7	16.9	13.4	8.1	11.2
데뷔 년도	2000년 이전 (4)	25.0	25.0	0.0	25.0	0.0	25.0
	2000년~2016년 (150)	27.3	17.3	20.0	17.3	9.3	8.7
	2017년~2019년 (133)	27.8	29.3	12.0	13.5	6.0	11.3
	2020년~2023년 (169)	36.1	14.2	18.3	9.5	8.9	13.0
활동 분야	글+그림 (220)	30.0	23.2	15.5	10.0	10.5	10.9
	글(스토리, 콘티) (76)	31.6	30.3	11.8	13.2	2.6	10.5
	그림(작화) 전반 (72)	31.9	12.5	16.7	12.5	15.3	11.1
	작화(데생, 선화) (36)	38.9	8.3	19.4	25.0	2.8	5.6
	작화 (채색, 밑색, 효과) (30)	26.7	10.0	20.0	23.3	0.0	20.0
	배경 (14)	14.3	7.1	50.0	21.4	0.0	7.1
기타 (8)	37.5	0.0	25.0	12.5	0.0	25.0	
계약 상대	플랫폼 (246)	28.5	22.8	15.9	11.0	8.9	13.0
	에이전시 (126)	37.3	15.1	17.5	15.1	8.7	6.3
	스튜디오 (61)	26.2	19.7	19.7	18.0	3.3	13.1
	기타 (23)	30.4	13.0	17.4	17.4	8.7	13.0

사. 인공지능 관련

1) 웹툰 제작 시, 인공지능 도구 도입 의향

- 웹툰 제작 시 인공지능 도구 도입 의향을 살펴보면, 도입의향에 대한 평균이 2.87점으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, ‘도입의향 있음’이 36.1%로 가장 높게 나타났으며, 순서대로 ‘도입의향 없음’(35.1%), ‘아직 생각해보지 않음’(28.8%)의 순으로 조사되었다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 글(스토리, 콘티)을 담당하는 작가 평균 3.31점으로, 인공지능 도구 활용 의향이 가장 높게 조사되었으며, 반대로 작화(채색, 밀색, 효과)를 담당하는 작가의 평균은 2.06점으로 가장 낮게 조사되었다.



[그림 2-66] 웹툰 제작 시 인공지능 도구 도입 의향



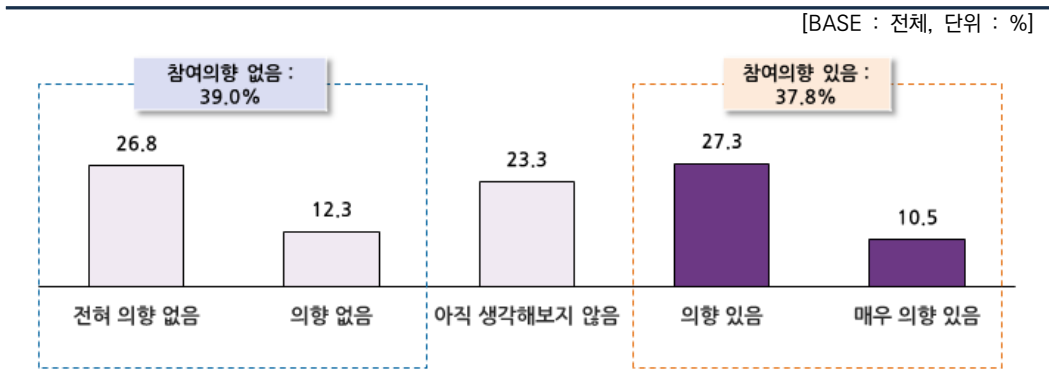
〈표 2-73〉 웹툰 제작 시 인공지능 도구 도입 의향

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	향후 도입 의향 전혀 없음	향후 도입 의향 없음	아직 생각해 보지 않음	향후 도입 의향 있음	향후 도입 의향 매우 있음	도입 의향 없음	생각해 보지 않음	향후 도입의향 있음	5점 평균	
전 체	(800)	22.8	12.4	28.8	27.8	8.4	35.1	28.8	36.1	2.87	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	14.3	0.0	42.9	42.9	0.0	14.3	42.9	3.14	
	2000년~2016년	(257)	15.6	12.1	35.4	25.3	11.7	27.6	35.4	3.05	
	2017년~2019년	(228)	17.5	7.5	28.9	35.5	10.5	25.0	28.9	3.14	
	2020년~2023년	(308)	32.8	16.6	22.7	23.7	4.2	49.4	22.7	2.50	
활동 분야	글+그림	(377)	18.8	12.2	31.3	30.8	6.9	31.0	31.3	2.95	
	글(스토리, 콘티)	(148)	16.2	6.8	23.0	37.8	16.2	23.0	23.0	3.31	
	그림(작화) 전반	(126)	30.2	17.5	23.0	20.6	8.7	47.6	23.0	2.60	
	작화(데생, 선화)	(63)	25.4	14.3	33.3	22.2	4.8	39.7	33.3	2.70	
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(49)	51.0	8.2	26.5	12.2	2.0	59.2	26.5	14.3	2.06
	배경	(21)	14.3	19.0	52.4	14.3	0.0	33.3	52.4	14.3	2.67
	기타	(16)	31.3	25.0	25.0	6.3	12.5	56.3	25.0	18.8	2.44
계약 상대	플랫폼	(424)	21.0	10.4	32.1	26.4	10.1	31.4	32.1	36.6	2.94
	에이전시	(255)	25.5	16.5	25.9	24.7	7.5	42.0	25.9	32.2	2.72
	스튜디오	(91)	23.1	11.0	22.0	39.6	4.4	34.1	22.0	44.0	2.91
	기타	(30)	23.3	10.0	26.7	36.7	3.3	33.3	26.7	40.0	2.87

2) 정부지원을 통한 시관련 교육 및 컨설팅 참여 의향

- 정부지원을 통한 시관련 교육 및 컨설팅 참여 의향을 살펴보면, 평균 2.83점으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, '참여 의향 있음'이 37.8%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '참여 의향 없음'(39.0%), '아직 생각해보지 않음'(23.3%) 순으로 조사되었다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 글(스토리, 콘티)을 담당하는 작가들이 평균 3.19점으로 시 교육 및 컨설팅 참여 의향이 가장 높게 조사되었으며, 반대로 작화(채색, 밑색, 효과)를 담당하는 작가들의 평균은 2.02점으로 가장 낮게 나타났다.



[그림 2-67] 정부지원을 통한 시관련 교육 및 컨설팅 참여 의향



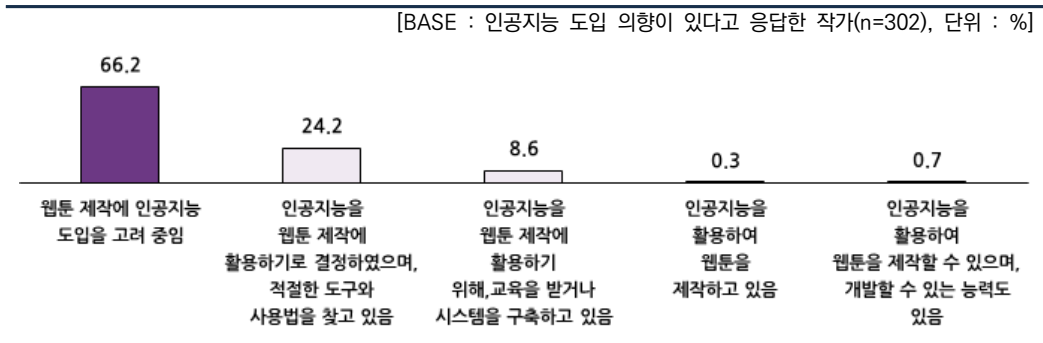
〈표 2-74〉 정부지원을 통한 시관련 교육 및 컨설팅 참여 의향

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	전혀 의향 없음	의향 없음	아직 생각해 보지 않음	의향 있음	매우 의향 있음	의향 없음	생각 해보지 않음	의향 있음	5점 평균
전 체	(800)	26.8	12.3	23.3	27.3	10.5	39.0	23.3	37.8	2.83
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	14.3	14.3	28.6	28.6	14.3	28.6	28.6	42.9	3.14
	2000년~2016년 (257)	18.3	14.4	22.6	33.1	11.7	32.7	22.6	44.7	3.05
	2017년~2019년 (228)	20.6	11.8	28.1	27.6	11.8	32.5	28.1	39.5	2.98
	2020년~2023년 (308)	38.6	10.7	20.1	22.1	8.4	49.4	20.1	30.5	2.51
활동 분야	글+그림 (377)	21.8	11.4	25.7	30.2	10.9	33.2	25.7	41.1	2.97
	글(스토리, 콘티) (148)	16.9	8.8	27.7	31.8	14.9	25.7	27.7	46.6	3.19
	그림(작화) 전반 (126)	38.9	11.1	22.2	19.8	7.9	50.0	22.2	27.8	2.47
	작화(데생, 선화) (63)	28.6	23.8	12.7	23.8	11.1	52.4	12.7	34.9	2.65
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	55.1	10.2	16.3	14.3	4.1	65.3	16.3	18.4	2.02
	배경 (21)	23.8	33.3	9.5	33.3	0.0	57.1	9.5	33.3	2.52
	기타 (16)	50.0	6.3	12.5	18.8	12.5	56.3	12.5	31.3	2.38
계약 상대	플랫폼 (424)	22.9	12.7	25.7	26.9	11.8	35.6	25.7	38.7	2.92
	에이전시 (255)	34.5	9.8	21.6	24.7	9.4	44.3	21.6	34.1	2.65
	스튜디오 (91)	25.3	13.2	20.9	33.0	7.7	38.5	20.9	40.7	2.85
	기타 (30)	20.0	23.3	10.0	36.7	10.0	43.3	10.0	46.7	2.93

3) 인공지능 도입 및 활용수준

- 인공지능 도입 및 활용 수준에 대해 살펴보면, ‘웹툰 제작에 인공지능 도입을 고려 중임’이 66.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘인공지능을 웹툰 제작에 활용하기로 결정하였으며, 적절한 도구와 사용법을 찾고 있음’(24.2%), ‘인공지능을 웹툰 제작에 활용하기 위해, 교육을 받거나 시스템을 구축하고 있음’(8.6%) 등의 순으로 조사되었다.



[그림 2-68] 인공지능 도입 및 활용수준



〈표 2-75〉 인공지능 도입 및 활용수준

[BASE : 인공지능 도입 의향이 있다고 응답한 작가(n=302), 단위 : 명, %]

구분	사례수	웹툰 제작에 인공지능 도입을 고려 중임.	인공지능을 웹툰 제작에 활용하기로 결정하였으며, 적절한 도구와 사용법을 찾고 있음	인공지능을 웹툰 제작에 활용하기 위해, 교육을 받거나 시스템을 구축하고 있음	인공지능을 활용하여 웹툰을 제작하고 있음	인공지능을 활용하여 웹툰을 제작할 수 있으며, 개발할 수 있는 능력도 있음	
전 체	(302)	66.2	24.2	8.6	0.3	0.7	
데뷔 년도	2000년 이전	(3)	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(115)	68.7	24.3	6.1	0.9	0.0
	2017년~2019년	(90)	58.9	25.6	13.3	0.0	2.2
	2020년~2023년	(94)	70.2	22.3	7.4	0.0	0.0
활동 분야	글+그림	(155)	63.2	27.1	9.7	0.0	0.0
	글(스토리, 콘티)	(69)	72.5	14.5	8.7	1.4	2.9
	그림(작화) 전반	(35)	62.9	25.7	11.4	0.0	0.0
	작화(데생, 선화)	(22)	72.7	27.3	0.0	0.0	0.0
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(9)	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0
	배경	(7)	42.9	42.9	14.3	0.0	0.0
	기타	(5)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(164)	70.1	20.7	9.1	0.0	0.0
	에이전시	(87)	63.2	27.6	9.2	0.0	0.0
	스튜디오	(37)	51.4	32.4	8.1	2.7	5.4
	기타	(14)	78.6	21.4	0.0	0.0	0.0

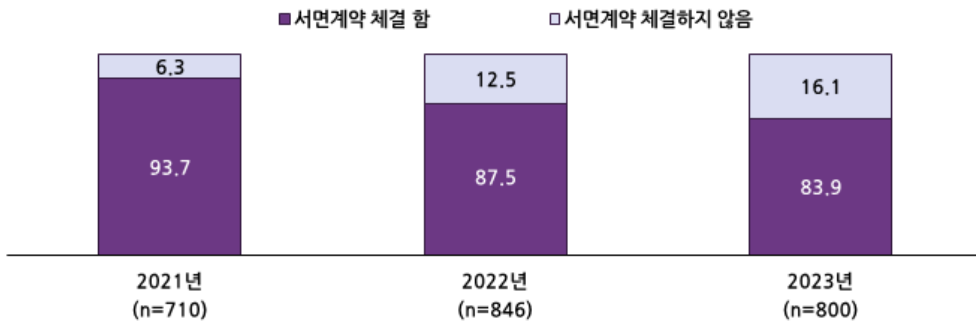
4. 계약 관행 및 거래

가. 계약 관련 사항

1) 서면 계약 체결 여부

- 계약 시 서면 계약 체결 비율은 83.9%로 전년 87.5% 대비 3.6%p 감소하였다.
- 활동 분야별로는 글+그림 작가의 서면계약 체결 비율이 87.0%로 가장 높게 나타났고, 계약상대별로는 에이전시의 서면계약 체결 비율이 86.3%로 가장 높게 나타났다.

[BASE : 전체, 단위 : %]



[그림 2-69] 서면 계약 체결 여부

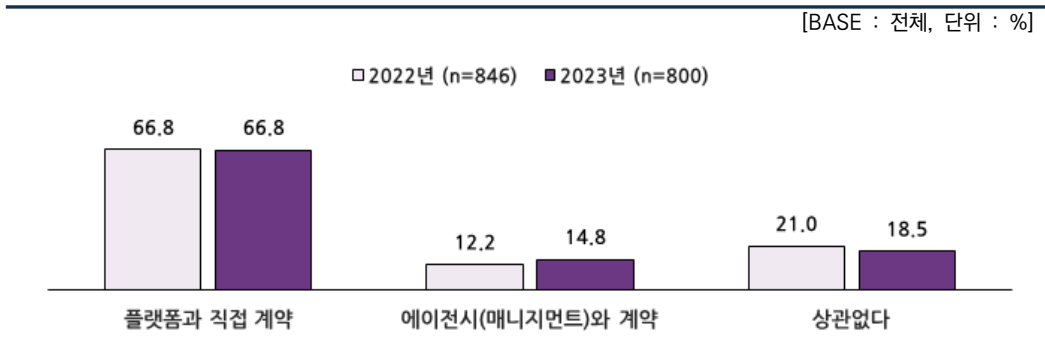
〈표 2-76〉 서면 계약 체결 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	서면계약 체결함	서면계약 체결하지 않음
전 체	(800)	83.9	16.1
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	100.0	0.0
	2000년~2016년 (257)	87.5	12.5
	2017년~2019년 (228)	74.6	25.4
	2020년~2023년 (308)	87.3	12.7
활동 분야	글+그림 (377)	87.0	13.0
	글(스토리, 콘티) (148)	84.5	15.5
	그림(작화) 전반 (126)	84.1	15.9
	작화(데생, 선화) (63)	76.2	23.8
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	77.6	22.4
	배경 (21)	47.6	52.4
	기타 (16)	100.0	0.0
계약 상대	플랫폼 (424)	85.4	14.6
	에이전시 (255)	86.3	13.7
	스튜디오 (91)	74.7	25.3
	기타 (30)	70.0	30.0

2) 선호하는 계약 당사자

- 선호하는 계약 당사자에 대해 살펴보면, ‘플랫폼과 직접 계약’을 선호하는 비율이 66.8%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘에이전시(매니지먼트)와 계약’(14.8%), ‘상관없다’(18.5%)의 순으로 나타났다.
- 글+그림 작가의 경우, ‘플랫폼과 직접 계약’의 비중이 75.9%로 가장 높게 나타났으며, 배경 작가는 ‘에이전시(매니지먼트)와 계약’이 66.7%로 대부분을 차지하는 것으로 조사되었다.



[그림 2-70] 선호하는 계약 당사자

<표 2-77> 선호하는 계약 당사자

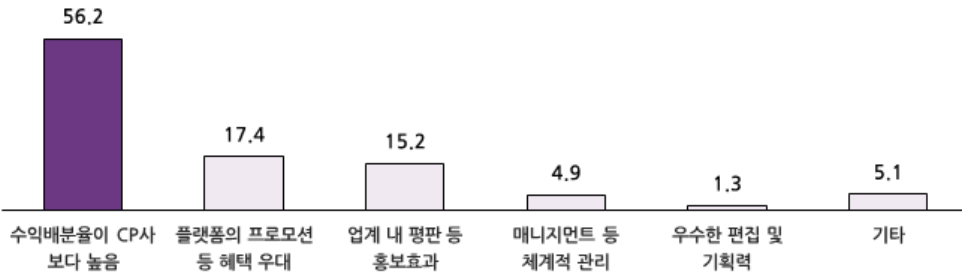
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	플랫폼과 직접 계약	에이전시(매니지먼트)와 계약	상관없다
전 체	(800)	66.8	14.8	18.5
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	71.4	14.3	14.3
	2000년~2016년 (257)	69.3	19.5	11.3
	2017년~2019년 (228)	62.3	14.5	23.2
	2020년~2023년 (308)	67.9	11.0	21.1
활동 분야	글+그림 (377)	75.9	9.3	14.9
	글(스토리, 콘티) (148)	60.1	18.2	21.6
	그림(작화) 전반 (126)	64.3	15.1	20.6
	작화(데생, 선화) (63)	57.1	20.6	22.2
	작화 (채색, 밀색, 효과) (49)	59.2	12.2	28.6
	배경 (21)	9.5	66.7	23.8
기타 (16)	68.8	25.0	6.3	
계약 상대	플랫폼 (424)	82.3	7.3	10.4
	에이전시 (255)	51.0	26.3	22.7
	스튜디오 (91)	41.8	19.8	38.5
	기타 (30)	56.7	6.7	36.7

3) 플랫폼 선호 이유

- 플랫폼 선호 이유를 살펴보면, '수익 배분율이 CP사 보다 높음'이 56.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '플랫폼의 프로모션 등 혜택 우대'(17.4%), '업계 내 평판 등 홍보 효과'(15.2%), '매니지먼트 등 체계적 관리'(4.9%), '우수한 편집 및 기획력'(1.3%) 등이 계약 선호 이유로 나타났다.

[BASE : 플랫폼을 선호하는 작가(n=534), 단위 : %]



[그림 2-71] 플랫폼 선호 이유

〈표 2-78〉 플랫폼 선호 이유

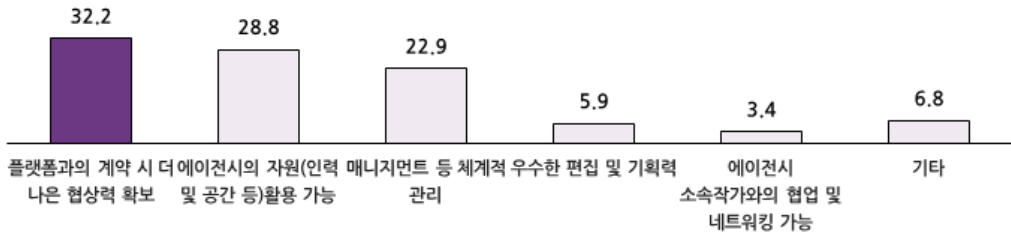
[BASE : 플랫폼을 선호하는 작가(n=534), 단위 : 명, %]

구분	사례수	수익배분율이 CP사 보다 높음	플랫폼의 프로모션 등 혜택 우대	업계 내 평판 등 홍보효과	매니지먼트 등 체계적 관리	우수한 편집 및 기획력	기타
전 체	(534)	56.2	17.4	15.2	4.9	1.3	5.1
데뷔 년도	2000년 이전 (5)	20.0	60.0	0.0	20.0	0.0	0.0
	2000년~2016년 (178)	64.0	10.1	12.9	6.2	1.1	5.6
	2017년~2019년 (142)	56.3	19.0	15.5	2.8	0.7	5.6
	2020년~2023년 (209)	50.2	21.5	17.2	4.8	1.9	4.3
활동 분야	글+그림 (286)	50.7	16.1	19.6	5.9	1.7	5.9
	글(스토리, 콘티) (89)	64.0	10.1	16.9	4.5	1.1	3.4
	그림(작화) 전반 (81)	65.4	21.0	8.6	0.0	0.0	4.9
	작화(데생, 선화) (36)	63.9	27.8	2.8	2.8	2.8	0.0
	작화 (채색, 밑색, 효과) (29)	48.3	27.6	3.4	10.3	0.0	10.3
	배경 (2)	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
기타 (11)	63.6	27.3	0.0	9.1	0.0	0.0	
계약 상대	플랫폼 (349)	51.9	17.5	17.5	4.9	2.0	6.3
	에이전시 (130)	66.2	17.7	11.5	2.3	0.0	2.3
	스튜디오 (38)	60.5	18.4	7.9	10.5	0.0	2.6
	기타 (17)	58.8	11.8	11.8	11.8	0.0	5.9

4) 에이전시 선호 이유

- 에이전시 계약을 선호하는 이유를 살펴보면, ‘플랫폼과의 계약 시 더 나은 협상력 확보’가 32.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘에이전시의 자원(인력 및 공간 등) 활용 가능’(28.8%), ‘매니지먼트 등 체계적 관리’(22.9%), ‘우수한 편집 및 기획력’(5.9%) 등의 순으로 나타났다.

[BASE : 에이전시를 선호하는 작가(n=118), 단위 : %]



[그림 2-72] 에이전시 선호 이유

<표 2-79> 에이전시 선호 이유

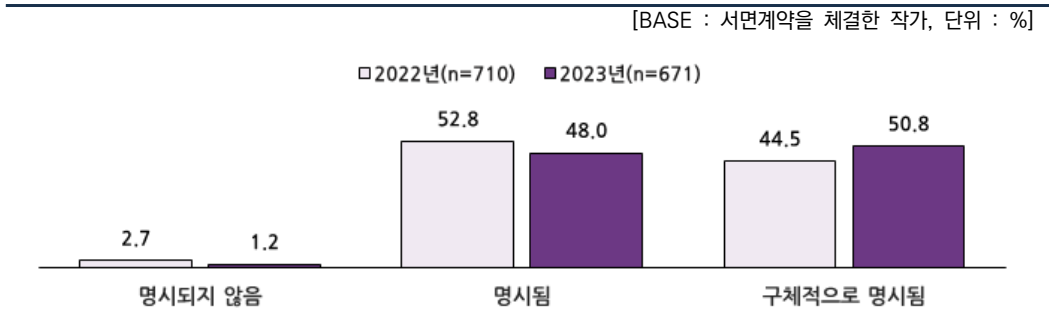
[BASE : 에이전시를 선호하는 작가(n=118), 단위 : 명, %]

구분	사례수	플랫폼과의 계약 시 더 나은 협상력 확보	에이전시의 자원(인력 및 공간 등) 활용 가능	매니지먼트 등 체계적 관리	우수한 편집 및 기획력	에이전시 소속작가와의 협업 및 네트워킹 가능	기타	
전 체	(118)	32.2	28.8	22.9	5.9	3.4	6.8	
데뷔 년도	2000년 이전	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
	2000년~2016년	(50)	32.0	28.0	26.0	2.0	2.0	10.0
	2017년~2019년	(33)	30.3	27.3	27.3	12.1	3.0	0.0
	2020년~2023년	(34)	32.4	32.4	14.7	5.9	5.9	8.8
활동 분야	글+그림	(35)	31.4	34.3	17.1	5.7	2.9	8.6
	글(스토리, 콘티)	(27)	37.0	14.8	37.0	3.7	3.7	3.7
	그림(작화) 전반	(19)	26.3	31.6	10.5	5.3	5.3	21.1
	작화(데생, 선화)	(13)	38.5	53.8	7.7	0.0	0.0	0.0
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(6)	33.3	50.0	0.0	16.7	0.0	0.0
	배경	(14)	28.6	7.1	50.0	14.3	0.0	0.0
	기타	(4)	25.0	25.0	25.0	0.0	25.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(31)	29.0	22.6	22.6	9.7	3.2	12.9
	에이전시	(67)	29.9	32.8	22.4	6.0	4.5	4.5
	스튜디오	(18)	44.4	27.8	22.2	0.0	0.0	5.6
	기타	(2)	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0

나. 서면 계약시, 작가 수익 및 저작권

1) 정산 및 수익배분 방식

- 정산 및 수익배분 방식을 살펴보면, ‘구체적으로 명시됨’이 50.8%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘명시됨’(48.0%), ‘명시되지 않음’(1.2%)의 순으로 조사되었다. ‘구체적으로 명시됨’의 비율은 50.8%로, 작년 44.5% 대비 6.3%p 증가한 것으로 조사되었다.



[그림 2-73] 정산 및 수익배분 방식

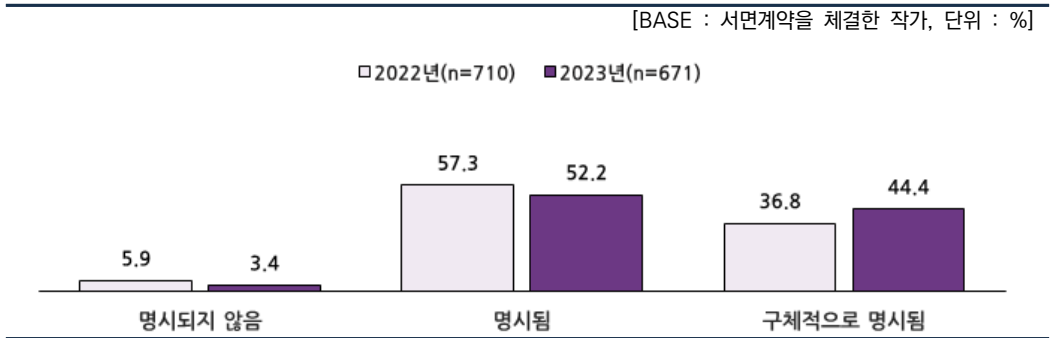
〈표 2-80〉 정산 및 수익배분 방식

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=671), 단위 : 명, %]

구분	사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체	(671)	1.2	48.0	50.8
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	14.3	28.6	57.1
	2000년~2016년 (225)	1.8	44.4	53.8
	2017년~2019년 (170)	0.0	44.7	55.3
	2020년~2023년 (269)	1.1	53.5	45.4
활동 분야	글+그림 (328)	1.2	46.3	52.4
	글(스토리, 콘티) (125)	0.8	45.6	53.6
	그림(작화) 전반 (106)	0.9	42.5	56.6
	작화(데생, 선화) (48)	2.1	56.3	41.7
	작화 (채색, 밑색, 효과) (38)	0.0	65.8	34.2
	배경 (10)	0.0	70.0	30.0
	기타 (16)	6.3	56.3	37.5
계약 상대	플랫폼 (362)	0.3	42.5	57.2
	에이전시 (220)	1.4	55.9	42.7
	스튜디오 (68)	4.4	51.5	44.1
	기타 (21)	4.8	47.6	47.6

2) 2차 저작권 관련

- 2차 저작권 관련하여 살펴보면, '명시됨'이 52.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '구체적으로 명시됨'(44.4%), '명시되지 않음'(3.4%)의 순으로 조사되었다. '명시됨'의 비율은 52.2%로, 작년 57.3% 대비 5.1%p 감소한 것으로 조사되었다.



[그림 2-74] 2차 저작권 관련

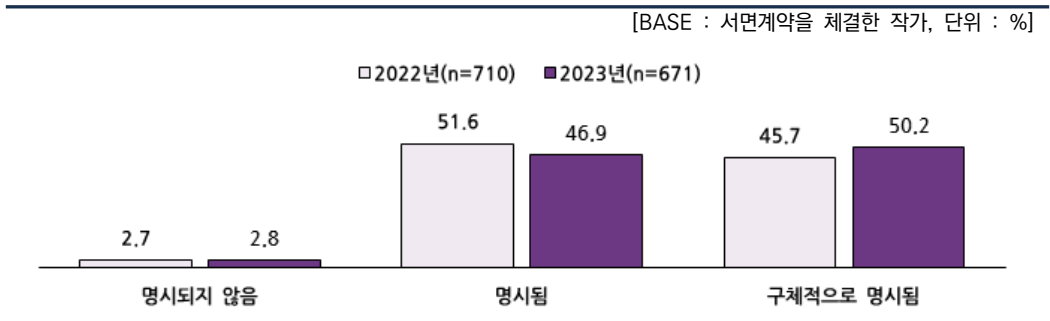
<표 2-81> 2차 저작권 관련

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=671), 단위 : 명, %]

구분	사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체	(671)	3.4	52.2	44.4
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	28.6	28.6	42.9
	2000년~2016년 (225)	2.7	48.9	48.4
	2017년~2019년 (170)	4.1	51.2	44.7
	2020년~2023년 (269)	3.0	56.1	40.9
활동 분야	글+그림 (328)	1.2	50.3	48.5
	글(스토리, 콘티) (125)	4.0	52.8	43.2
	그림(작화) 전반 (106)	2.8	48.1	49.1
	작화(태생, 선화) (48)	10.4	56.3	33.3
	작화 (채색, 밑색, 효과) (38)	10.5	65.8	23.7
	배경 (10)	0.0	70.0	30.0
	기타 (16)	12.5	56.3	31.3
계약 상대	플랫폼 (362)	0.8	49.4	49.7
	에이전시 (220)	5.0	58.2	36.8
	스튜디오 (68)	11.8	48.5	39.7
	기타 (21)	4.8	47.6	47.6

3) 계약 기간

- 계약 기간과 관련하여 살펴보면, '구체적으로 명시됨'이 50.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '명시됨'(46.9%), '명시되지 않음'(2.8%)의 순으로 조사되었다. '구체적으로 명시됨'의 비율은 50.2%로, 작년 45.7% 대비 4.5%p 증가한 것으로 조사되었다.



[그림 2-75] 계약 기간

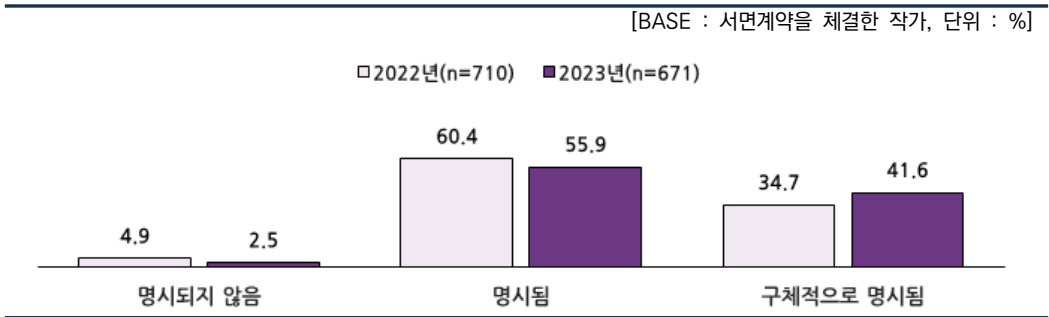
<표 2-82> 계약 기간

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=671), 단위 : 명, %]

구분	사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체	(671)	2.8	46.9	50.2
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	14.3	28.6	57.1
	2000년~2016년 (225)	0.9	44.4	54.7
	2017년~2019년 (170)	2.4	42.9	54.7
	2020년~2023년 (269)	4.5	52.0	43.5
활동 분야	글+그림 (328)	2.1	44.5	53.4
	글(스토리, 콘티) (125)	0.0	48.0	52.0
	그림(작화) 전반 (106)	5.7	41.5	52.8
	작화(데생, 선화) (48)	10.4	56.3	33.3
	작화 (채색, 밑색, 효과) (38)	2.6	65.8	31.6
	배경 (10)	0.0	60.0	40.0
	기타 (16)	0.0	43.8	56.3
계약 상대	플랫폼 (362)	1.9	43.1	55.0
	에이전시 (220)	5.0	50.0	45.0
	스튜디오 (68)	1.5	58.8	39.7
	기타 (21)	0.0	42.9	57.1

4) 저작권 소유자

- 저작권 소유자와 관련하여 살펴보면, '명시됨'의 비율이 55.9%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '구체적으로 명시됨'(41.6%), '명시되지 않음'(2.5%)의 순으로 조사되었다. '명시됨'의 비율은 55.9%로, 작년 60.4% 대비 4.5%p 감소한 것으로 조사되었다.



[그림 2-76] 저작권 소유자

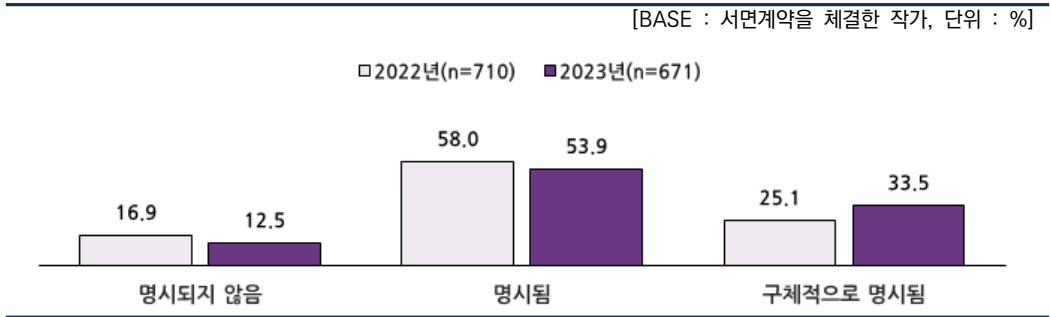
〈표 2-83〉 저작권 소유자

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=671), 단위 : 명, %]

구분	사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체	(671)	2.5	55.9	41.6
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	14.3	57.1	28.6
	2000년~2016년 (225)	1.8	50.7	47.6
	2017년~2019년 (170)	1.8	57.6	40.6
	2020년~2023년 (269)	3.3	59.1	37.5
활동 분야	글+그림 (328)	1.5	52.4	46.0
	글(스토리, 콘티) (125)	3.2	55.2	41.6
	그림(작화) 전반 (106)	2.8	56.6	40.6
	작화(데생, 선화) (48)	4.2	70.8	25.0
	작화 (채색, 밑색, 효과) (38)	2.6	65.8	31.6
	배경 (10)	0.0	70.0	30.0
	기타 (16)	12.5	50.0	37.5
계약 상대	플랫폼 (362)	1.1	51.9	47.0
	에이전시 (220)	4.1	61.8	34.1
	스튜디오 (68)	5.9	57.4	36.8
	기타 (21)	0.0	57.1	42.9

5) 해외 연재 관련

- 해외 연재 관련 방식을 살펴보면, ‘명시됨’이 53.9%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘구체적으로 명시됨’(33.5%), ‘명시되지 않음’(12.5%)의 순으로 조사되었다. ‘명시됨’의 비율은 53.9%로, 작년 58.0% 대비 4.1%p 감소한 것으로 조사되었다.



[그림 2-77] 해외 연재 관련

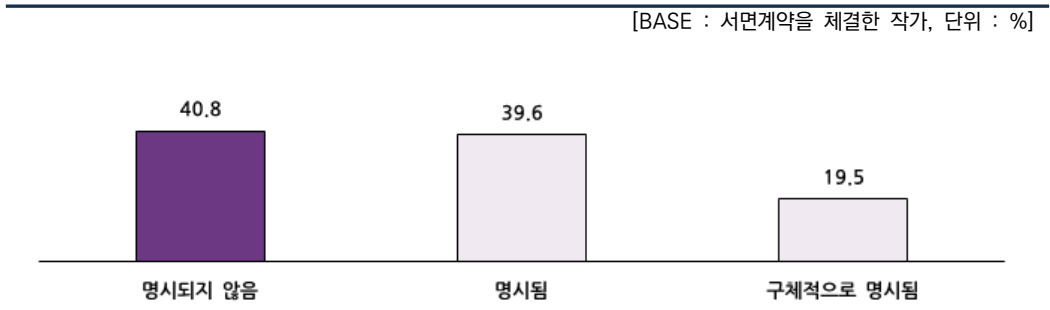
<표 2-84> 해외 연재 관련

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=671), 단위 : 명, %]

구분	사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체	(671)	12.5	53.9	33.5
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	28.6	42.9	28.6
	2000년~2016년 (225)	7.6	50.7	41.8
	2017년~2019년 (170)	12.9	53.5	33.5
	2020년~2023년 (269)	16.0	57.2	26.8
활동 분야	글+그림 (328)	8.8	50.9	40.2
	글(스토리, 콘티) (125)	12.0	55.2	32.8
	그림(작화) 전반 (106)	6.6	60.4	33.0
	작화(데생, 선화) (48)	20.8	62.5	16.7
	작화 (채색, 밑색, 효과) (38)	39.5	50.0	10.5
	배경 (10)	40.0	40.0	20.0
	기타 (16)	25.0	56.3	18.8
계약 상대	플랫폼 (362)	8.0	53.0	39.0
	에이전시 (220)	14.5	57.7	27.7
	스튜디오 (68)	26.5	45.6	27.9
	기타 (21)	23.8	57.1	19.0

6) 휴재에 관련한 사항

- 휴재에 관련한 사항을 살펴보면, ‘명시되지 않음’이 40.8%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘명시됨’(39.6%), ‘구체적으로 명시됨’(19.5%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-78] 서면 계약서 조항 명시 여부 : 휴재에 관련한 사항

〈표 2-85〉 서면 계약서 조항 명시 여부 : 휴재에 관련한 사항

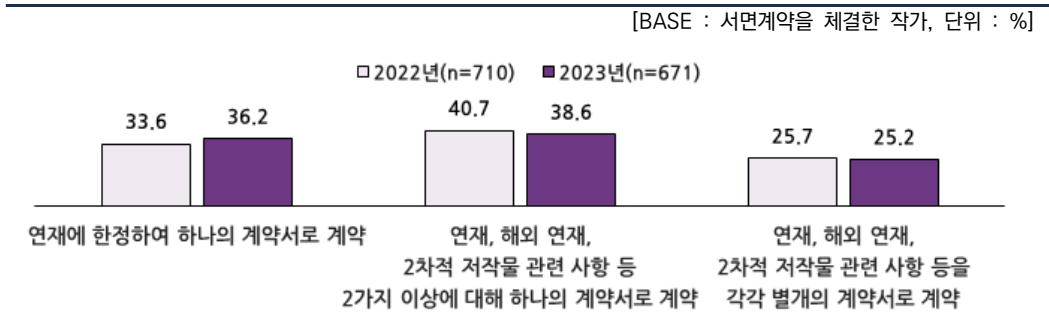
[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=671), 단위 : 명, %]

구분	사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체	(671)	40.8	39.6	19.5
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	57.1	42.9	0.0
	2000년~2016년 (225)	44.9	36.4	18.7
	2017년~2019년 (170)	35.3	43.5	21.2
	2020년~2023년 (269)	40.5	39.8	19.7
활동 분야	글+그림 (328)	30.5	46.6	22.9
	글(스토리, 콘티) (125)	47.2	32.0	20.8
	그림(작화) 전반 (106)	47.2	35.8	17.0
	작화(데생, 선화) (48)	54.2	37.5	8.3
	작화 (채색, 밀색, 효과) (38)	65.8	26.3	7.9
	배경 (10)	30.0	60.0	10.0
	기타 (16)	68.8	6.3	25.0
계약 상대	플랫폼 (362)	27.6	45.0	27.3
	에이전시 (220)	58.2	33.2	8.6
	스튜디오 (68)	52.9	32.4	14.7
	기타 (21)	47.6	38.1	14.3

다. 제작 계약의 방식 및 조건

1) 제작계약 형태

- 제작계약 형태 방식 및 조건을 살펴보면, '2가지 이상에 대해 하나의 계약서로 계약'이 38.6%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 대비 2.6%p 낮게 나타났다.



[그림 2-79] 제작계약 형태

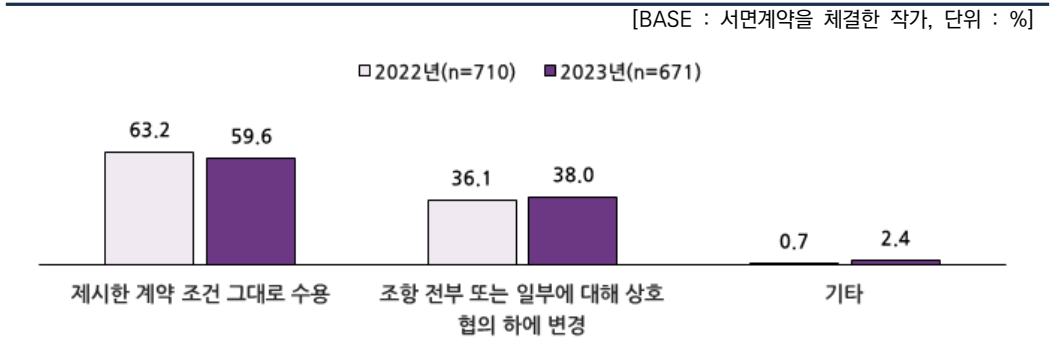
<표 2-86> 제작계약 형태

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=671), 단위 : 명, %]

구분	사례수	연재에 한정하여 하나의 계약서로 계약	연재, 해외 연재, 2차적 저작물 관련 사항 등 2가지 이상에 대해 하나의 계약서로 계약	연재, 해외 연재, 2차적 저작물 관련 사항을 각각 별개의 계약서로 계약
전 체	(671)	36.2	38.6	25.2
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	57.1	42.9	0.0
	2000년~2016년 (225)	24.0	46.7	29.3
	2017년~2019년 (170)	39.4	38.8	21.8
	2020년~2023년 (269)	43.9	31.6	24.5
활동 분야	글+그림 (328)	35.1	31.7	33.2
	글(스토리, 콘티) (125)	32.0	48.8	19.2
	그림(작화) 전반 (106)	24.5	51.9	23.6
	작화(데생, 선화) (48)	37.5	52.1	10.4
	작화 (채색, 밀색, 효과) (38)	63.2	26.3	10.5
	배경 (10)	80.0	20.0	0.0
계약 상대	기타 (16)	75.0	12.5	12.5
	플랫폼 (362)	30.4	32.9	36.7
	에이전시 (220)	36.8	49.1	14.1
	스튜디오 (68)	63.2	32.4	4.4
	기타 (21)	42.9	47.6	9.5

2) 계약 시, 계약 조건 결정 방식

- 계약 시, 계약 조건 결정 방식을 살펴보면, '제시한 계약 조건 그대로 수용'이 59.6%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 63.2% 대비 3.6%p 낮은 것으로 조사되었다.



[그림 2-80] 계약 시, 계약 조건 결정 방식

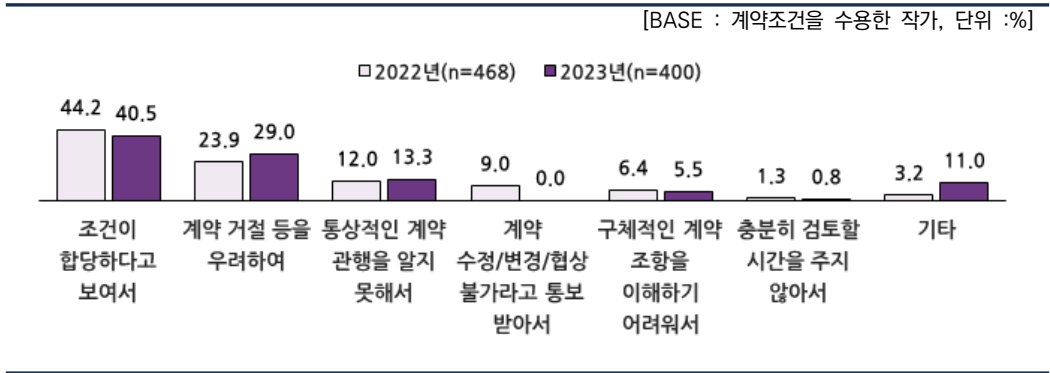
<표 2-87> 계약 시, 계약 조건 결정 방식

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=671), 단위 : 명, %]

구분	사례수	제시한 계약 조건 그대로 수용	조항 전부 또는 일부에 대해 상호 협의 하에 변경	기타
전 체	(671)	59.6	38.0	2.4
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	14.3	85.7	0.0
	2000년~2016년 (225)	58.2	39.6	2.2
	2017년~2019년 (170)	55.3	40.6	4.1
	2020년~2023년 (269)	64.7	33.8	1.5
활동 분야	글+그림 (328)	64.9	32.0	3.0
	글(스토리, 콘티) (125)	55.2	43.2	1.6
	그림(작화) 전반 (106)	52.8	44.3	2.8
	작화(데생, 선화) (48)	56.3	43.8	0.0
	작화 (채색, 밀색, 효과) (38)	60.5	39.5	0.0
	배경 (10)	50.0	50.0	0.0
계약 상대	기타 (16)	43.8	50.0	6.3
	플랫폼 (362)	64.6	31.5	3.9
	에이전시 (220)	53.6	45.9	0.5
	스튜디오 (68)	51.5	47.1	1.5
	기타 (21)	61.9	38.1	0.0

3) 계약 체결 시, 계약 조건 수용 이유

- 계약 체결 시, 계약 조건 수용 이유를 살펴보면, ‘조건이 합당하다고 보여서’가 40.5%로, 전년도 44.2% 대비 3.7%p 감소한 것으로 나타났다.



[그림 2-81] 계약 체결 시, 계약 조건 수용 이유

<표 2-88> 계약 체결 시, 계약 조건 수용 이유

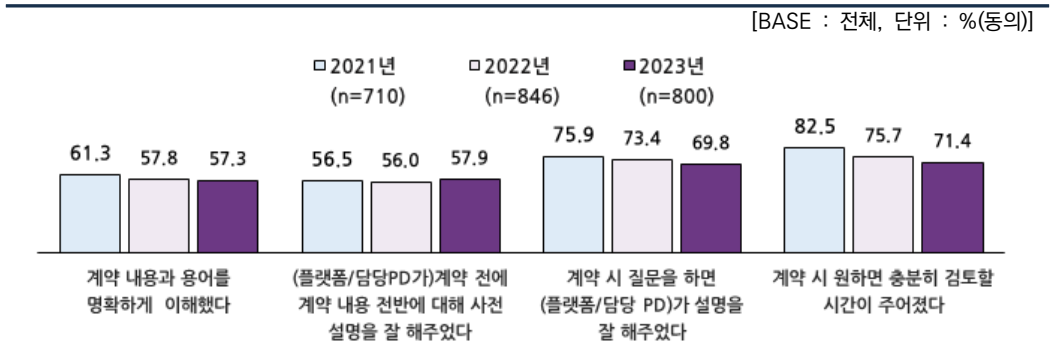
[BASE : 계약조건을 수용한 작가(n=400), 단위 : 명, %]

구분	사례수	플랫폼 혹은 에이전시가 제시한 조건이 합당하다고 보여서	계약 거절 등을 우려하여	구체적인 계약 조항을 이해하기 어려워서	통상적인 계약 관행을 알지 못해서	충분히 검토할 시간을 주지 않아서	기타	
전 체	(400)	40.5	29.0	5.5	13.3	0.8	11.0	
데뷔 년도	2000년 이전	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(131)	43.5	34.4	2.3	6.1	0.0	13.7
	2017년~2019년	(94)	42.6	29.8	7.4	7.4	2.1	10.6
	2020년~2023년	(174)	37.4	24.7	6.9	21.3	0.6	9.2
활동 분야	글+그림	(213)	44.6	30.5	3.8	9.9	0.5	10.8
	글(스토리, 콘티)	(69)	43.5	31.9	4.3	8.7	0.0	11.6
	그림(작화) 전반	(56)	37.5	30.4	3.6	14.3	0.0	14.3
	작화(데생, 선화)	(27)	29.6	18.5	14.8	22.2	7.4	7.4
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(23)	21.7	13.0	17.4	39.1	0.0	8.7
	배경	(5)	20.0	40.0	20.0	20.0	0.0	0.0
기타	(7)	28.6	28.6	0.0	28.6	0.0	14.3	
계약 상대	플랫폼	(234)	45.7	28.2	4.3	7.7	0.4	13.7
	에이전시	(118)	33.9	28.8	8.5	17.8	1.7	9.3
	스튜디오	(35)	28.6	40.0	5.7	22.9	0.0	2.9
	기타	(13)	38.5	15.4	0.0	46.2	0.0	0.0

라. 계약 상황의 판단

1) 계약 상황의 판단(전체)

- 계약 상황의 판단 전체 '동의'의 비율을 살펴보면, '계약 시 원하면 충분히 검토할 시간이 주어졌다'의 비율이 71.4%로, 전년 75.7% 대비 4.3%p 감소한 것으로 나타났다.



[그림 2-82] 계약 상황의 판단 (전체)

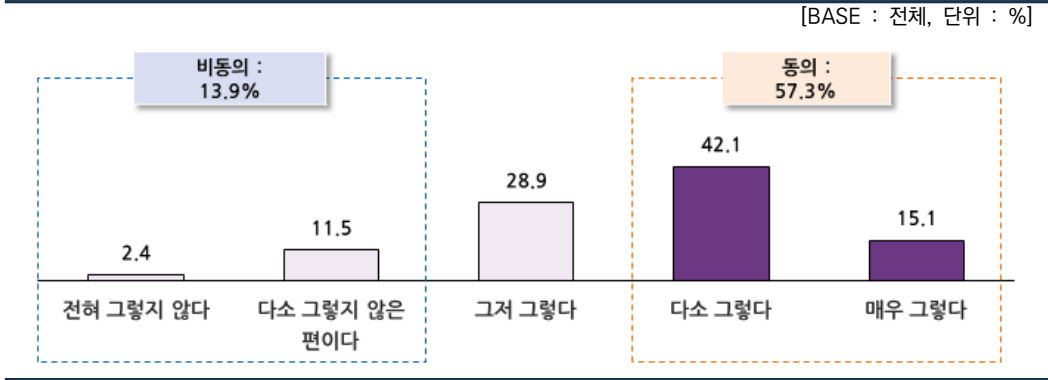
<표 2-89> 계약 상황의 판단 (전체)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %(동의)]

구분	사례수	계약 내용과 용어를 명확하게 이해함	계약 전에 계약 내용 전반에 대한 사전 설명을 잘 해줌	계약 시 질문을 하면 담당 PD가 설명을 잘 해줌	계약 시 검토할 충분한 시간이 주어졌음
전 체	(800)	57.3	57.9	69.8	71.4
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	42.9	28.6	57.1	71.4
	2000년~2016년 (257)	63.8	59.9	73.9	75.9
	2017년~2019년 (228)	53.5	60.1	69.7	68.9
	2020년~2023년 (308)	54.9	55.2	66.6	69.5
활동 분야	글+그림 (377)	58.6	63.1	74.0	73.2
	글(스토리, 콘티) (148)	66.2	58.8	71.6	77.0
	그림(작화) 전반 (16)	43.8	62.5	87.5	87.5
	작화(데생, 선화) (126)	59.5	51.6	74.6	77.8
	작화 (채색, 밀색, 효과) (63)	42.9	39.7	47.6	55.6
	배경 (49)	49.0	46.9	57.1	55.1
	기타 (21)	28.6	71.4	33.3	33.3
계약 상대	플랫폼 (424)	60.1	65.3	75.7	74.3
	에이전시 (255)	53.3	47.1	63.9	69.0
	스튜디오 (91)	52.7	54.9	59.3	63.7
	기타 (30)	63.3	53.3	66.7	73.3

2) 계약 내용 및 용어를 이해함

- 계약 내용 및 용어를 이해하였는지에 대해 살펴보면, 평균 3.56점으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, '동의'가 57.3%로 가장 높게 나타났으며, 순서대로 '그저 그렇다'(28.9%), '비동의'(13.9%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-83] 계약 내용 및 용어를 이해함

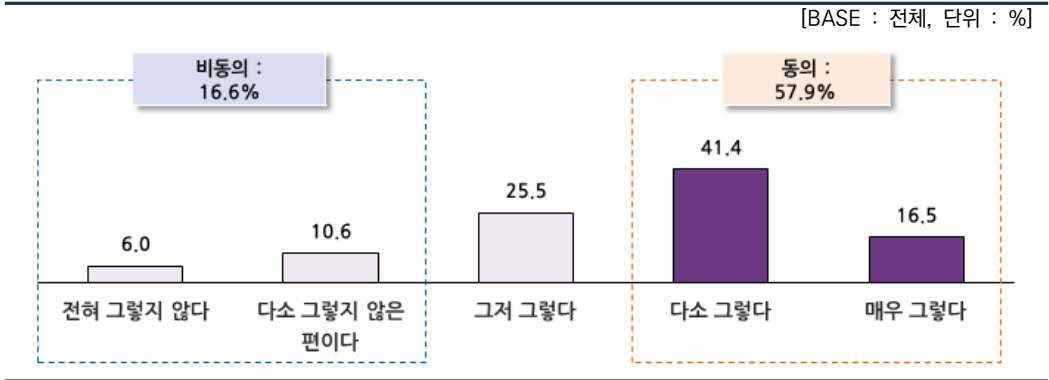
<표 2-90> 계약 내용 및 용어를 이해함

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	비동의	보통	동의	평균 (5점)
전 체	(800)	2.4	11.5	28.9	42.1	15.1	13.9	28.9	57.3	3.56
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	0.0	14.3	42.9	42.9	0.0	14.3	42.9	42.9	3.29
	2000년~2016년 (257)	2.3	8.2	25.7	48.2	15.6	10.5	25.7	63.8	3.67
	2017년~2019년 (228)	2.6	10.5	33.3	36.4	17.1	13.2	33.3	53.5	3.55
	2020년~2023년 (308)	2.3	14.9	27.9	41.2	13.6	17.2	27.9	54.9	3.49
활동 분야	글+그림 (377)	1.3	9.0	31.0	41.9	16.7	10.3	31.0	58.6	3.64
	글(스토리, 콘티) (148)	2.7	8.1	23.0	47.3	18.9	10.8	23.0	66.2	3.72
	그림(작화) 전반 (126)	3.2	10.3	27.0	45.2	14.3	13.5	27.0	59.5	3.57
	작화(데생, 선화) (63)	4.8	19.0	33.3	33.3	9.5	23.8	33.3	42.9	3.24
	작화 (채색, 밀색, 효과) (49)	2.0	16.3	32.7	40.8	8.2	18.4	32.7	49.0	3.37
	배경 (21)	9.5	38.1	23.8	23.8	4.8	47.6	23.8	28.6	2.76
	기타 (16)	0.0	31.3	25.0	37.5	6.3	31.3	25.0	43.8	3.19
계약 상대	플랫폼 (424)	1.9	10.8	27.1	41.0	19.1	12.7	27.1	60.1	3.65
	에이전시 (255)	2.4	10.2	34.1	43.9	9.4	12.5	34.1	53.3	3.48
	스튜디오 (91)	5.5	16.5	25.3	37.4	15.4	22.0	25.3	52.7	3.41
	기타 (30)	0.0	16.7	20.0	56.7	6.7	16.7	20.0	63.3	3.53

3) PD의 계약 사전 설명이 있었음

- PD의 계약 사전 설명이 있었는지에 대해 살펴보면, 평균 3.52점으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, '동의함'이 57.9%로 가장 높게 나타났으며, 순서대로 '그저 그렇다'(25.5%), '비동의'(16.6%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-84] PD의 계약 사전 설명이 있었음

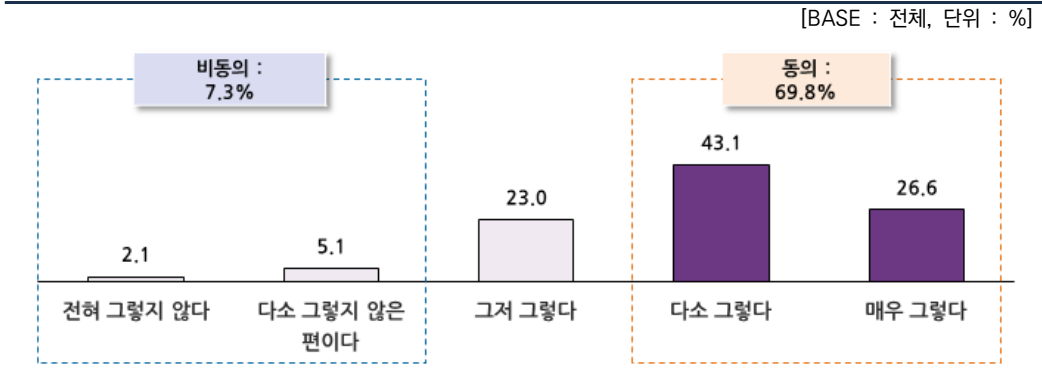
<표 2-91> PD의 계약 사전 설명이 있었음

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	비동의	보통	동의	평균 (5점)
전 체	(800)	6.0	10.6	25.5	41.4	16.5	16.6	25.5	57.9	3.52
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	0.0	0.0	71.4	28.6	0.0	0.0	71.4	28.6	3.29
	2000년~2016년 (257)	5.4	10.9	23.7	40.5	19.5	16.3	23.7	59.9	3.58
	2017년~2019년 (228)	4.8	9.6	25.4	43.4	16.7	14.5	25.4	60.1	3.57
	2020년~2023년 (308)	7.5	11.4	26.0	40.9	14.3	18.8	26.0	55.2	3.43
활동 분야	글+그림 (377)	4.0	8.2	24.7	45.9	17.2	12.2	24.7	63.1	3.64
	글(스토리, 콘티) (148)	6.1	12.2	23.0	35.8	23.0	18.2	23.0	58.8	3.57
	그림(작화) 전반 (126)	7.9	15.1	25.4	34.9	16.7	23.0	25.4	51.6	3.37
	작화(데생, 선화) (63)	11.1	14.3	34.9	28.6	11.1	25.4	34.9	39.7	3.14
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	12.2	10.2	30.6	40.8	6.1	22.4	30.6	46.9	3.18
	배경 (21)	0.0	0.0	28.6	66.7	4.8	0.0	28.6	71.4	3.76
	기타 (16)	6.3	18.8	12.5	56.3	6.3	25.0	12.5	62.5	3.38
계약 상대	플랫폼 (424)	4.5	8.0	22.2	46.5	18.9	12.5	22.2	65.3	3.67
	에이전시 (255)	9.4	14.1	29.4	31.4	15.7	23.5	29.4	47.1	3.30
	스튜디오 (91)	4.4	14.3	26.4	44.0	11.0	18.7	26.4	54.9	3.43
	기타 (30)	3.3	6.7	36.7	46.7	6.7	10.0	36.7	53.3	3.47

4) 계약 설명 시 구체적인 설명이 있었음

- 계약 설명 시 구체적인 설명이 있었는지에 대해 살펴보면, 평균 3.87점으로 조사되어, 구체적인 설명 후 계약을 체결하는 것으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, '동의함'이 69.8%로 가장 높게 나타났으며, 순서대로 '그저 그렇다'(23.0%), '비동의'(7.3%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-85] 계약 설명 시 구체적인 설명이 있었음

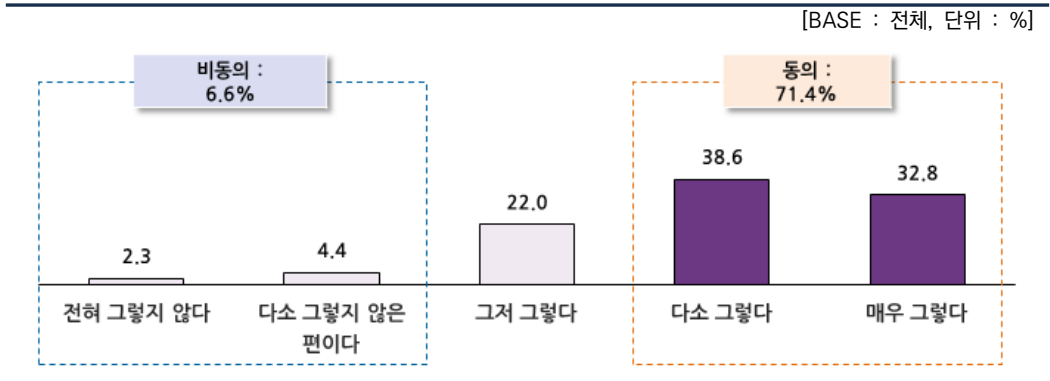
〈표 2-92〉 계약 설명 시 구체적인 설명이 있었음

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	비동의	보통	동의	평균 (5점)
전 체	(800)	2.1	5.1	23.0	43.1	26.6	7.3	23.0	69.8	3.87
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	0.0	0.0	42.9	57.1	0.0	0.0	42.9	57.1	3.57
	2000년~2016년 (257)	1.2	4.7	20.2	44.4	29.6	5.8	20.2	73.9	3.96
	2017년~2019년 (228)	1.8	5.7	22.8	44.7	25.0	7.5	22.8	69.7	3.86
	2020년~2023년 (308)	3.2	5.2	25.0	40.6	26.0	8.4	25.0	66.6	3.81
활동 분야	글+그림 (377)	1.6	4.5	19.9	45.1	28.9	6.1	19.9	74.0	3.95
	글(스토리, 콘티) (148)	2.7	5.4	20.3	41.2	30.4	8.1	20.3	71.6	3.91
	그림(작화) 전반 (126)	2.4	4.0	19.0	44.4	30.2	6.3	19.0	74.6	3.96
	작화(데생, 선화) (63)	4.8	9.5	38.1	36.5	11.1	14.3	38.1	47.6	3.40
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	2.0	8.2	32.7	40.8	16.3	10.2	32.7	57.1	3.61
	배경 (21)	0.0	4.8	61.9	28.6	4.8	4.8	61.9	33.3	3.33
	기타 (16)	0.0	0.0	12.5	56.3	31.3	0.0	12.5	87.5	4.19
계약 상대	플랫폼 (424)	0.9	4.5	18.9	44.8	30.9	5.4	18.9	75.7	4.00
	에이전시 (255)	3.9	6.3	25.9	42.0	22.0	10.2	25.9	63.9	3.72
	스튜디오 (91)	2.2	6.6	31.9	36.3	23.1	8.8	31.9	59.3	3.71
	기타 (30)	3.3	0.0	30.0	50.0	16.7	3.3	30.0	66.7	3.77

5) 충분한 계약 검토 시간이 있었음

- 충분한 계약 검토 시간이 있었는지에 대해 살펴보면, 평균 3.95점으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, '동의함'이 71.4%로 가장 높게 나타났으며, 순서대로 '그저 그렇다'(22.0%), '비동의'(6.6%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-86] 충분한 계약 검토 시간이 있었음

〈표 2-93〉 충분한 계약 검토 시간이 있었음

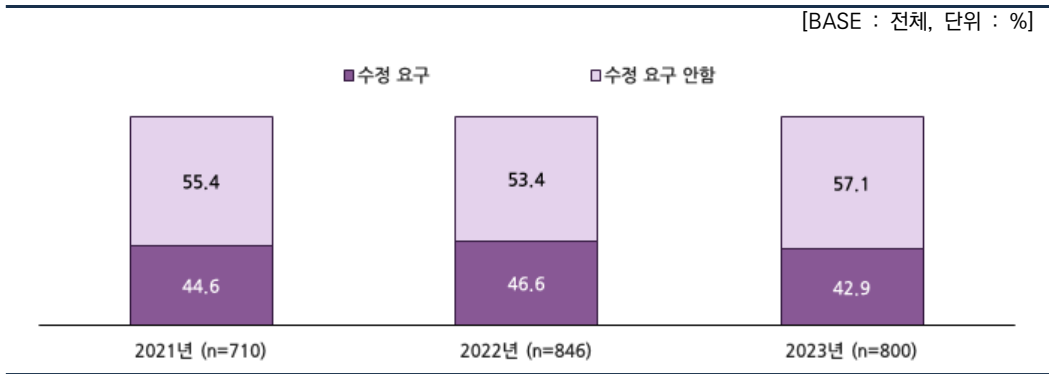
[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	비동의	보통	동의	평균 (5점)
전 체	(800)	2.3	4.4	22.0	38.6	32.8	6.6	22.0	71.4	3.95
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	0.0	0.0	28.6	14.3	57.1	0.0	28.6	71.4	4.29
	2000년~2016년 (257)	1.2	3.5	19.5	41.6	34.2	4.7	19.5	75.9	4.04
	2017년~2019년 (228)	2.2	3.9	25.0	40.4	28.5	6.1	25.0	68.9	3.89
	2020년~2023년 (308)	3.2	5.5	21.8	35.4	34.1	8.8	21.8	69.5	3.92
활동 분야	글+그림 (377)	1.9	4.0	21.0	36.3	36.9	5.8	21.0	73.2	4.02
	글(스토리, 콘티) (148)	1.4	1.4	20.3	43.2	33.8	2.7	20.3	77.0	4.07
	그림(작화) 전반 (126)	2.4	4.0	15.9	46.8	31.0	6.3	15.9	77.8	4.00
	작화(데생, 선화) (63)	4.8	9.5	30.2	31.7	23.8	14.3	30.2	55.6	3.60
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	2.0	6.1	36.7	30.6	24.5	8.2	36.7	55.1	3.69
	배경 (21)	4.8	19.0	42.9	19.0	14.3	23.8	42.9	33.3	3.19
	기타 (16)	6.3	0.0	6.3	62.5	25.0	6.3	6.3	87.5	4.00
계약 상대	플랫폼 (424)	1.2	4.7	19.8	38.4	35.8	5.9	19.8	74.3	4.03
	에이전시 (255)	3.1	3.5	24.3	39.2	29.8	6.7	24.3	69.0	3.89
	스튜디오 (91)	4.4	5.5	26.4	36.3	27.5	9.9	26.4	63.7	3.77
	기타 (30)	3.3	3.3	20.0	43.3	30.0	6.7	20.0	73.3	3.93

마. 계약 체결 시 계약 내용

1) 계약 수정 요구 여부

- 계약 수정 요구 여부를 살펴보면, ‘수정 요구’에 대한 비율은 42.9%로 전년 46.6% 대비 3.7%p 감소한 것으로 나타났다.



[그림 2-87] 계약 수정 요구 여부

〈표 2-94〉 계약 수정 요구 여부

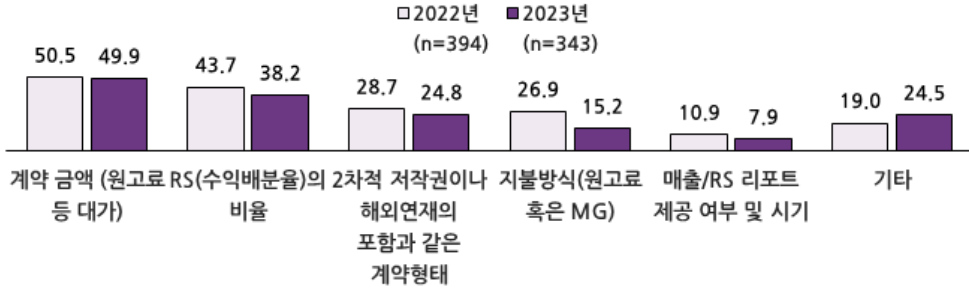
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	수정요구를 한 적 있음	수정요구를 한 적 없음
전 체	(800)	42.9	57.1
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	85.7	14.3
	2000년~2016년 (257)	45.9	54.1
	2017년~2019년 (228)	42.1	57.9
	2020년~2023년 (308)	39.9	60.1
활동 분야	글+그림 (377)	39.5	60.5
	글(스토리, 콘티) (148)	42.6	57.4
	그림(작화) 전반 (126)	52.4	47.6
	작화(데생, 선화) (63)	39.7	60.3
	작화 (채색, 밀색, 효과) (49)	51.0	49.0
	배경 (21)	19.0	81.0
	기타 (16)	68.8	31.3
계약 상대	플랫폼 (424)	37.3	62.7
	에이전시 (255)	53.7	46.3
	스튜디오 (91)	35.2	64.8
	기타 (30)	53.3	46.7

2) 수정 요구한 계약서 내용

- 수정 요구한 계약서 내용에 대해 살펴보면, ‘계약금액(원고료 등 대가)’가 49.9%로 가장 높게 나타났으며, 전년 50.5% 대비 0.6%p 감소한 것으로 조사되었다.

[BASE : 계약서 수정 요구 경험이 있는 작가, 단위 : %]



[그림 2-88] 계약 수정 요구 여부

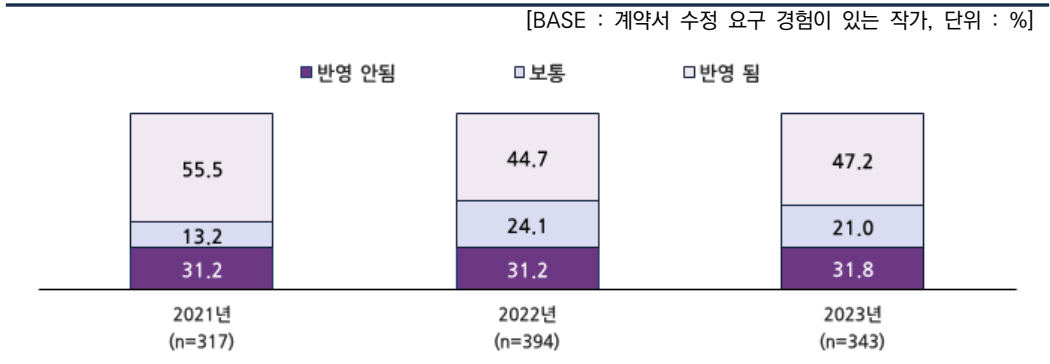
<표 2-95> 계약 수정 요구 여부

[BASE : 계약서 수정 요구 경험이 있는 작가(n=343), 단위 : 명, %]

구분	사례수	계약 금액 (원고료 등 대가)	RS(수익배분율)의 비율	2차적 저작권이나 해외연재의 포함과 같은 계약형태	지불방식(원고료 혹은 MG)	매출/RS 리포트 제공 여부 및 시기	기타
전 체	(343)	49.9	38.2	24.8	15.2	7.9	24.5
데뷔 년도	2000년 이전 (6)	66.7	0.0	50.0	33.3	16.7	0.0
	2000년~2016년 (118)	51.7	35.6	27.1	11.9	7.6	23.7
	2017년~2019년 (96)	47.9	34.4	28.1	10.4	10.4	22.9
	2020년~2023년 (123)	48.8	45.5	18.7	21.1	5.7	27.6
활동 분야	글+그림 (149)	49.0	38.9	24.2	17.4	6.7	22.8
	클(스토리, 콘티) (63)	57.1	39.7	28.6	12.7	4.8	25.4
	그림(작화) 전반 (66)	50.0	45.5	24.2	13.6	7.6	21.2
	작화(데생, 선화) (25)	28.0	40.0	36.0	32.0	20.0	24.0
	작화 (채색, 밀색, 효과) (25)	60.0	16.0	16.0	4.0	4.0	28.0
	배경 (4)	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0	50.0
	기타 (11)	45.5	27.3	18.2	0.0	27.3	45.5
계약 상대	플랫폼 (158)	48.1	35.4	26.6	20.3	7.0	24.1
	에이전시 (137)	51.1	43.8	21.9	11.7	10.2	22.6
	스튜디오 (32)	50.0	34.4	25.0	9.4	3.1	28.1
	기타 (16)	56.3	25.0	31.3	6.3	6.3	37.5

3) 수정 요구한 계약서 내용 반영도

- 수정 요구한 계약서 내용 반영도에 대해 살펴보면, 평균 3.10점으로 나타났다. ‘반영됨’이 47.2%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 44.7% 대비 2.5%p 상승한 것으로 조사되었다.



[그림 2-89] 수정 요구한 계약서 내용 반영도

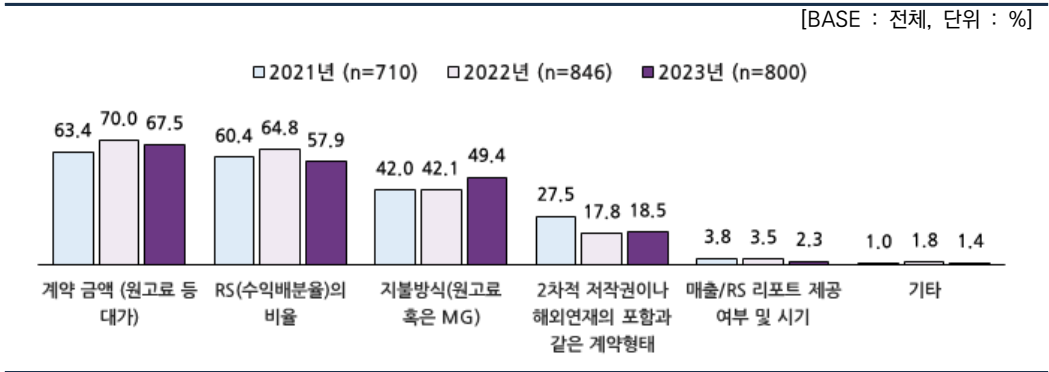
<표 2-96> 수정 요구한 계약서 내용 반영도

[BASE : 계약서 수정 요구 경험이 있는 작가(n=343), 단위 : 명, %]

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	부정	보통	긍정	평균 (5점)	
전 체	(343)	14.6	17.2	21.0	37.6	9.6	31.8	21.0	47.2	3.10	
데뷔 년도	2000년 이전	(6)	0.0	0.0	16.7	83.3	0.0	0.0	16.7	83.3	3.83
	2000년~2016년	(118)	14.4	11.0	22.0	40.7	11.9	25.4	22.0	52.5	3.25
	2017년~2019년	(96)	14.6	18.8	20.8	36.5	9.4	33.3	20.8	45.8	3.07
	2020년~2023년	(123)	15.4	22.8	20.3	33.3	8.1	38.2	20.3	41.5	2.96
활동 분야	글+그림	(149)	14.8	20.8	18.1	36.9	9.4	35.6	18.1	46.3	3.05
	글(스토리, 콘티)	(63)	4.8	12.7	23.8	46.0	12.7	17.5	23.8	58.7	3.49
	그림(작화) 전반	(66)	25.8	12.1	19.7	34.8	7.6	37.9	19.7	42.4	2.86
	작화(데생, 선화)	(25)	20.0	24.0	24.0	28.0	4.0	44.0	24.0	32.0	2.72
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(25)	8.0	12.0	36.0	36.0	8.0	20.0	36.0	44.0	3.24
	배경	(4)	0.0	25.0	50.0	25.0	0.0	25.0	50.0	25.0	3.00
계약 상대	기타	(11)	9.1	18.2	0.0	45.5	27.3	27.3	0.0	72.7	3.64
	플랫폼	(158)	20.3	17.1	17.7	34.8	10.1	37.3	17.7	44.9	2.97
	에이전시	(137)	10.2	17.5	22.6	41.6	8.0	27.7	22.6	49.6	3.20
	스튜디오	(32)	6.3	15.6	28.1	40.6	9.4	21.9	28.1	50.0	3.31
	기타	(16)	12.5	18.8	25.0	25.0	18.8	31.3	25.0	43.8	3.19

4) 계약 체결 시 유의하여 살펴보는 조항

- 계약 시 유의하여 살펴보는 조항으로는 ‘계약금액(원고료 등 대가)’이 67.5%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 70.0% 대비 2.5%p 낮게 조사되었다.



[그림 2-90] 계약 체결 시 유의하여 살펴보는 조항 (1+2순위)

<표 2-97> 계약 체결 시 유의하여 살펴보는 조항 (1+2순위)

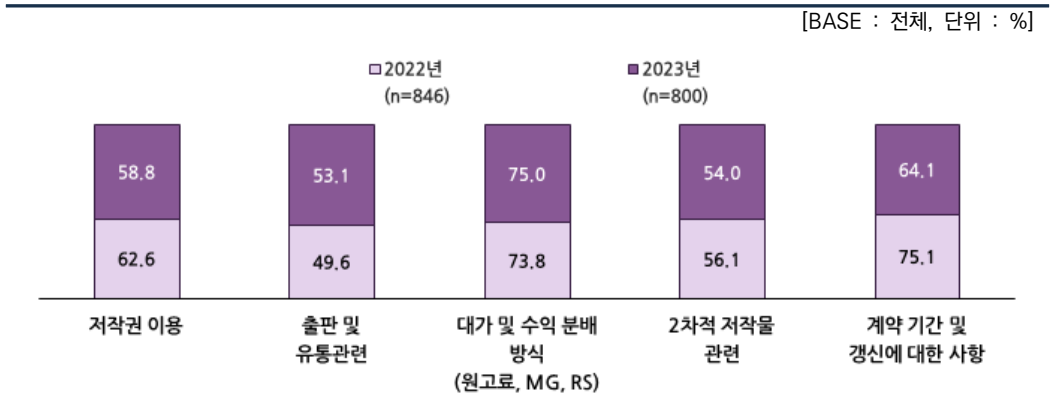
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	계약 금액 (원고료 등 대가)	RS (수익배분율) 비율	지불방식(원고료 혹은 MG)	2차적 저작권이나 해외연재의 포함과 같은 계약형태	매출/RS 리포트 제공 여부 및 시기	기타
전 체	(800)	67.5	57.9	49.4	18.5	2.3	1.4
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	71.4	28.6	42.9	57.1	0.0	0.0
	2000년~2016년 (257)	68.1	60.7	45.5	19.1	2.3	0.8
	2017년~2019년 (228)	64.0	52.2	54.4	22.4	2.2	0.4
	2020년~2023년 (308)	69.5	60.4	49.0	14.3	2.3	2.6
활동 분야	글+그림 (377)	67.4	57.3	52.8	17.5	1.9	1.6
	글(스토리, 콘티) (148)	73.6	56.8	43.9	20.3	2.7	0.0
	그림(작화) 전반 (126)	59.5	73.8	42.9	19.8	2.4	0.8
	작화(데생, 선화) (63)	66.7	57.1	52.4	11.1	4.8	1.6
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	69.4	38.8	57.1	20.4	2.0	4.1
	배경 (21)	61.9	28.6	61.9	23.8	0.0	0.0
	기타 (16)	81.3	56.3	18.8	31.3	0.0	6.3
계약 상대	플랫폼 (424)	67.2	57.5	50.9	17.5	1.9	1.7
	에이전시 (255)	68.2	63.5	46.3	16.1	3.5	0.8
	스튜디오 (91)	61.5	47.3	53.8	26.4	1.1	2.2
	기타 (30)	83.3	46.7	40.0	30.0	0.0	0.0

바. 법적 지식 보유 및 계약 용어 이해

1) 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (전체)

- 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약에 대한 ‘이해’의 전체 비율을 살펴보면, ‘대가 및 수익분배 방식(원고료, MG, RS)’의 비율이 75.0%로 가장 높게 나타났으며, 전년 73.8% 대비 1.2%p 높은 것으로 나타났다.



[그림 2-91] 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (전체)

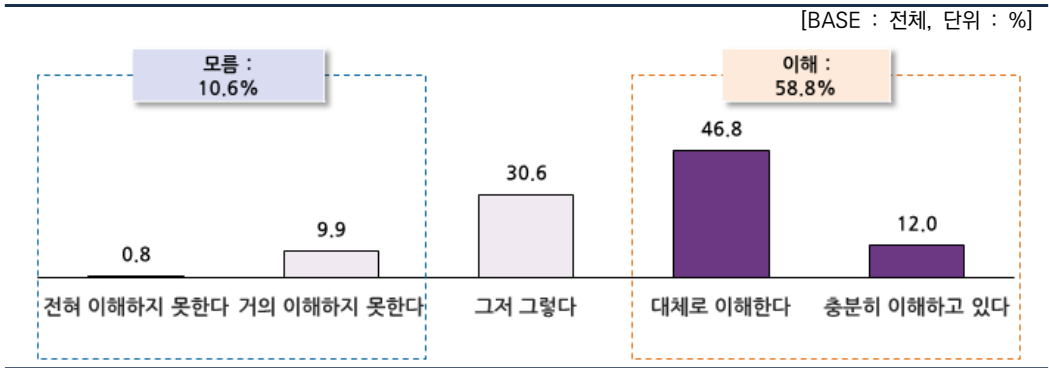
<표 2-98> 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (전체)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	저작권 이용	출판 및 유통관련	대가 및 수익분배 방식 (원고료, MG, RS)	2차적 저작물 관련	계약 기간 및 갱신에 대한 사항
전 체	(800)	58.8	53.1	75.0	54.0	64.1
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	57.1	42.9	28.6	42.9	42.9
	2000년~2016년 (257)	66.1	61.9	79.4	60.7	70.4
	2017년~2019년 (228)	59.2	55.7	75.0	57.5	63.2
	2020년~2023년 (308)	52.3	44.2	72.4	46.1	60.1
활동 분야	글+그림 (377)	60.7	54.9	75.9	56.8	67.4
	글(스토리, 콘티) (148)	62.8	59.5	76.4	58.1	67.6
	그림(작화) 전반 (16)	43.8	37.5	75.0	50.0	56.3
	작화(데생, 선화) (126)	59.5	50.8	78.6	49.2	62.7
	작화 (채색, 밑색, 효과) (63)	50.8	42.9	73.0	46.0	54.0
	배경 (49)	53.1	42.9	65.3	49.0	51.0
	기타 (21)	38.1	57.1	57.1	42.9	57.1
계약 상대	플랫폼 (424)	58.3	56.1	77.4	55.7	65.1
	에이전시 (255)	60.4	49.0	76.5	52.9	66.7
	스튜디오 (91)	54.9	49.5	61.5	50.5	53.8
	기타 (30)	63.3	56.7	70.0	50.0	60.0

2) 저작권 이용 관련

- 저작권 이용 관련에 대한 평균은 3.59점으로 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면, '이해함'이 58.8%로 가장 높게 나타났으며, 순서대로 '그저 그렇다'(30.6%), '잘 모름'(10.6%)의 순으로 조사되었다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 글+그림을 담당하는 작가 평균은 3.68점으로, 저작권 이용 관련 의식이 가장 높은 것으로 조사되었다.



[그림 2-92] 저작권 이용 관련

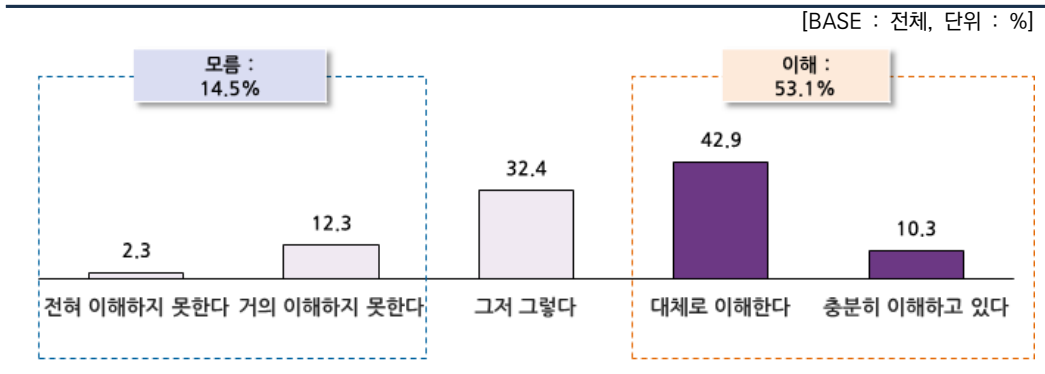
〈표 2-99〉 저작권 이용 관련

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 이해하지 못한다	거의 이해하지 못한다	그저 그렇다	대체로 이해한다	충분히 이해하고 있다	모름	보통	이해	평균 (5점)	
전 체	(800)	0.8	9.9	30.6	46.8	12.0	10.6	30.6	58.8	3.59	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	0.0	0.0	42.9	57.1	0.0	0.0	42.9	57.1	3.57
	2000년~2016년	(257)	0.4	8.9	24.5	50.6	15.6	9.3	24.5	66.1	3.72
	2017년~2019년	(228)	0.4	8.8	31.6	46.5	12.7	9.2	31.6	59.2	3.62
	2020년~2023년	(308)	1.3	11.7	34.7	43.5	8.8	13.0	34.7	52.3	3.47
활동 분야	글+그림	(377)	0.3	5.6	33.4	47.2	13.5	5.8	33.4	60.7	3.68
	글(스토리, 콘티)	(148)	2.0	6.1	29.1	49.3	13.5	8.1	29.1	62.8	3.66
	그림(작화) 전반	(126)	0.8	8.7	31.0	50.0	9.5	9.5	31.0	59.5	3.59
	작화(태생, 선화)	(63)	0.0	22.2	27.0	41.3	9.5	22.2	27.0	50.8	3.38
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	2.0	24.5	20.4	42.9	10.2	26.5	20.4	53.1	3.35
	배경	(21)	0.0	42.9	19.0	33.3	4.8	42.9	19.0	38.1	3.00
기타	(16)	0.0	18.8	37.5	37.5	6.3	18.8	37.5	43.8	3.31	
계약 상대	플랫폼	(424)	0.9	9.9	30.9	42.5	15.8	10.8	30.9	58.3	3.62
	에이전시	(255)	0.8	5.9	32.9	52.9	7.5	6.7	32.9	60.4	3.60
	스튜디오	(91)	0.0	16.5	28.6	47.3	7.7	16.5	28.6	54.9	3.46
	기타	(30)	0.0	23.3	13.3	53.3	10.0	23.3	13.3	63.3	3.50

3) 출판 및 유통관련

- 출판 및 유통관련에 대한 평균은 3.47점으로 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면, '이해함'이 53.1%로 가장 높게 나타났으며, 순서대로 '그저 그렇다'(32.4%), '잘 모름'(14.5%)의 순으로 조사되었다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 글(스토리+콘티)을 담당하는 작가 평균은 3.55점으로, 출판 및 유통관련에 대한 이해가 가장 높은 것으로 조사되었다.



[그림 2-93] 출판 및 유통관련

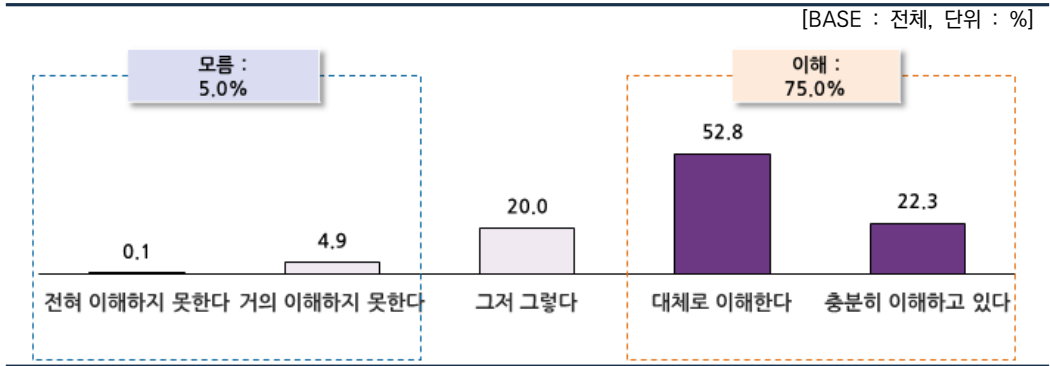
〈표 2-100〉 출판 및 유통관련

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 이해하지 못한다	거의 이해하지 못한다	그저 그렇다	대체로 이해한다	충분히 이해하고 있다	모름	보통	이해	평균 (5점)
전 체	(800)	2.3	12.3	32.4	42.9	10.3	14.5	32.4	53.1	3.47
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	0.0	14.3	42.9	42.9	0.0	14.3	42.9	42.9	3.29
	2000년~2016년 (257)	2.3	6.6	29.2	49.8	12.1	8.9	29.2	61.9	3.63
	2017년~2019년 (228)	2.2	7.9	34.2	44.7	11.0	10.1	34.2	55.7	3.54
	2020년~2023년 (308)	2.3	20.1	33.4	35.7	8.4	22.4	33.4	44.2	3.28
활동 분야	글+그림 (377)	1.1	9.0	35.0	44.3	10.6	10.1	35.0	54.9	3.54
	글(스토리, 콘티) (148)	2.7	9.5	28.4	48.6	10.8	12.2	28.4	59.5	3.55
	그림(작화) 전반 (126)	3.2	11.9	34.1	38.9	11.9	15.1	34.1	50.8	3.44
	작화(데생, 선화) (63)	3.2	20.6	33.3	34.9	7.9	23.8	33.3	42.9	3.24
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	6.1	26.5	24.5	36.7	6.1	32.7	24.5	42.9	3.10
	배경 (21)	4.8	14.3	23.8	52.4	4.8	19.0	23.8	57.1	3.38
기타 (16)	0.0	37.5	25.0	25.0	12.5	37.5	25.0	37.5	3.13	
계약 상대	플랫폼 (424)	2.4	10.1	31.4	43.9	12.3	12.5	31.4	56.1	3.54
	에이전시 (255)	1.6	12.9	36.5	41.6	7.5	14.5	36.5	49.0	3.40
	스튜디오 (91)	2.2	18.7	29.7	38.5	11.0	20.9	29.7	49.5	3.37
	기타 (30)	6.7	16.7	20.0	53.3	3.3	23.3	20.0	56.7	3.30

4) 대가 및 수익분배

- 대가 및 수익분배에 대한 평균은 3.92점으로 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면, '이해함'이 75.0%로 가장 높게 나타났으며, 순서대로 '그저 그렇다'(20.0%), '잘 모름'(5.0%)의 순으로 조사되었다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 글+그림을 담당하는 작가 평균은 3.99점으로, 대가 및 수익분배 관련한 이해도가 가장 높은 것으로 나타났다.



[그림 2-94] 대가 및 수익분배

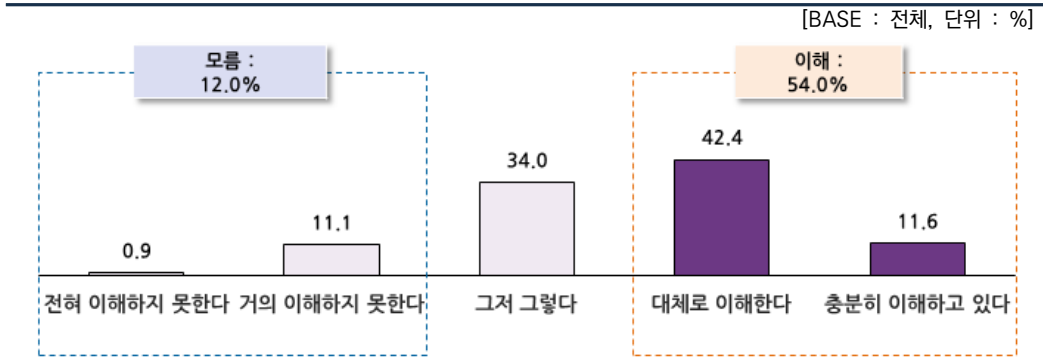
<표 2-101> 대가 및 수익분배

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 이해하지 못한다	거의 이해하지 못한다	그저 그렇다	대체로 이해한다	충분히 이해하고 있다	모름	보통	이해	평균 (5점)	
전 체	(800)	0.1	4.9	20.0	52.8	22.3	5.0	20.0	75.0	3.92	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	0.0	28.6	42.9	14.3	14.3	28.6	42.9	28.6	3.14
	2000년~2016년	(257)	0.4	2.7	17.5	55.6	23.7	3.1	17.5	79.4	4.00
	2017년~2019년	(228)	0.0	4.4	20.6	51.8	23.2	4.4	20.6	75.0	3.94
	2020년~2023년	(308)	0.0	6.5	21.1	51.9	20.5	6.5	21.1	72.4	3.86
활동 분야	글+그림	(377)	0.0	2.9	21.2	49.9	26.0	2.9	21.2	75.9	3.99
	글(스토리, 콘티)	(148)	0.7	3.4	19.6	55.4	20.9	4.1	19.6	76.4	3.93
	그림(작화) 전반	(126)	0.0	5.6	15.9	57.1	21.4	5.6	15.9	78.6	3.94
	작화(데생, 선화)	(63)	0.0	9.5	17.5	63.5	9.5	9.5	17.5	73.0	3.73
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	0.0	12.2	22.4	44.9	20.4	12.2	22.4	65.3	3.73
	배경	(21)	0.0	14.3	28.6	57.1	0.0	14.3	28.6	57.1	3.43
기타	(16)	0.0	6.3	18.8	37.5	37.5	6.3	18.8	75.0	4.06	
계약 상대	플랫폼	(424)	0.2	3.1	19.3	50.5	26.9	3.3	19.3	77.4	4.01
	에이전시	(255)	0.0	2.7	20.8	58.8	17.6	2.7	20.8	76.5	3.91
	스튜디오	(91)	0.0	17.6	20.9	45.1	16.5	17.6	20.9	61.5	3.60
	기타	(30)	0.0	10.0	20.0	56.7	13.3	10.0	20.0	70.0	3.73

5) 2차적 저작물 관련

- 2차적 저작물 관련에 대한 평균은 3.53점으로 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면, '이해함'이 54.0%로 가장 높게 나타났으며, 순서대로 '그저 그렇다'(34.0%), '잘 모름'(12.0%)의 순으로 조사되었다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 글+그림을 담당하는 작가 평균은 3.60점으로, 2차적 저작물 관련한 이해도가 가장 높은 것으로 조사되었다.



[그림 2-95] 2차적 저작물 관련

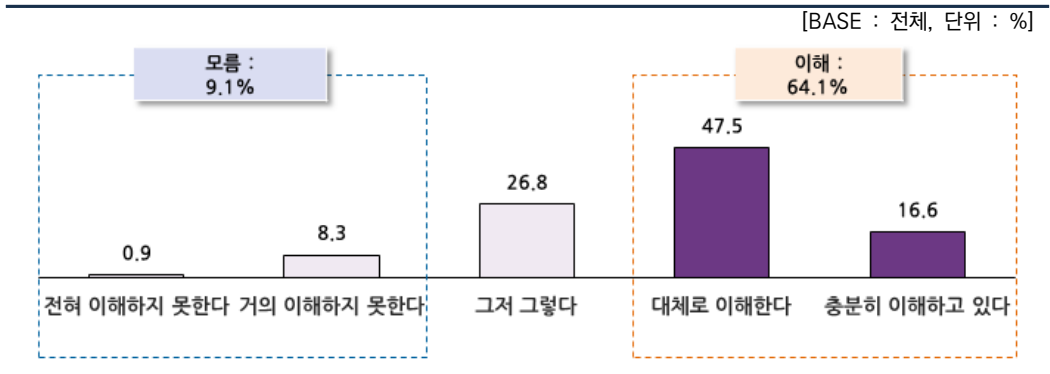
<표 2-102> 2차적 저작물 관련

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 이해하지 못한다	거의 이해하지 못한다	그저 그렇다	대체로 이해한다	충분히 이해하고 있다	모름	보통	이해	평균 (5점)	
전 체	(800)	0.9	11.1	34.0	42.4	11.6	12.0	34.0	54.0	3.53	
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	0.0	28.6	28.6	28.6	14.3	28.6	28.6	42.9	3.29
	2000년~2016년	(257)	0.8	7.8	30.7	45.9	14.8	8.6	30.7	60.7	3.66
	2017년~2019년	(228)	0.4	6.1	36.0	45.2	12.3	6.6	36.0	57.5	3.63
	2020년~2023년	(308)	1.3	17.2	35.4	37.7	8.4	18.5	35.4	46.1	3.35
활동 분야	글+그림	(377)	0.5	7.4	35.3	45.4	11.4	8.0	35.3	56.8	3.60
	글(스토리, 콘티)	(148)	2.7	9.5	29.7	41.9	16.2	12.2	29.7	58.1	3.59
	그림(작화) 전반	(126)	0.8	7.9	42.1	38.1	11.1	8.7	42.1	49.2	3.51
	작화(데생, 선화)	(63)	0.0	19.0	34.9	36.5	9.5	19.0	34.9	46.0	3.37
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	0.0	30.6	20.4	40.8	8.2	30.6	20.4	49.0	3.27
	배경	(21)	0.0	19.0	38.1	38.1	4.8	19.0	38.1	42.9	3.29
기타	(16)	0.0	37.5	12.5	43.8	6.3	37.5	12.5	50.0	3.19	
계약 상대	플랫폼	(424)	1.4	9.9	33.0	41.3	14.4	11.3	33.0	55.7	3.57
	에이전시	(255)	0.4	8.6	38.0	44.3	8.6	9.0	38.0	52.9	3.52
	스튜디오	(91)	0.0	22.0	27.5	41.8	8.8	22.0	27.5	50.5	3.37
	기타	(30)	0.0	16.7	33.3	43.3	6.7	16.7	33.3	50.0	3.40

6) 계약 기간 및 갱신 관련

- 계약 기간 및 갱신 관련에 대한 평균은 3.71점으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면, '이해함'이 64.1%로 가장 높게 나타났으며, 순서대로 '그저 그렇다'(26.8%), '잘 모름'(9.1%)의 순으로 조사되었다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 글+그림을 담당하는 작가 평균은 3.81점으로, 계약 기간 및 갱신 관련에 대한 이해가 가장 높은 것으로 조사되었다.



[그림 2-96] 계약 기간 및 갱신 관련

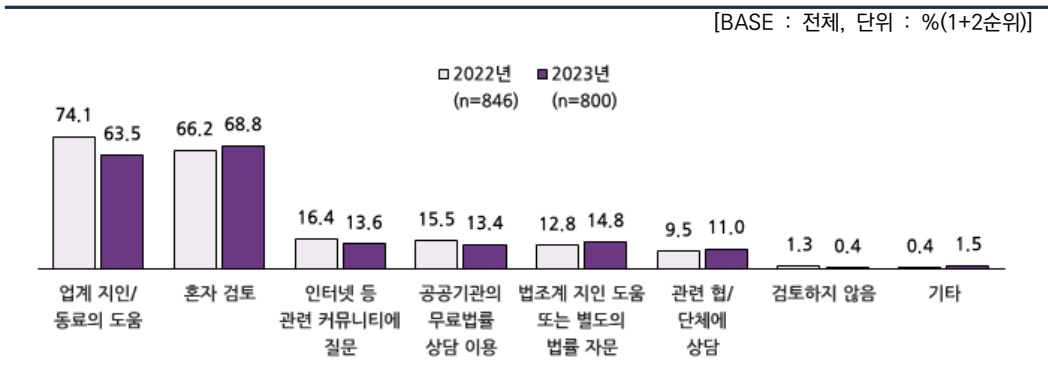
〈표 2-103〉 계약 기간 및 갱신 관련

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 이해하지 못한다	거의 이해하지 못한다	그저 그렇다	대체로 이해한다	충분히 이해하고 있다	모름	보통	이해	평균 (5점)
전 체	(800)	0.9	8.3	26.8	47.5	16.6	9.1	26.8	64.1	3.71
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	0.0	0.0	57.1	14.3	28.6	0.0	57.1	42.9	3.71
	2000년~2016년 (257)	0.4	6.6	22.6	51.4	19.1	7.0	22.6	70.4	3.82
	2017년~2019년 (228)	0.4	7.9	28.5	48.7	14.5	8.3	28.5	63.2	3.69
	2020년~2023년 (308)	1.6	10.1	28.2	44.2	15.9	11.7	28.2	60.1	3.63
활동 분야	글+그림 (377)	0.0	5.8	26.8	47.5	19.9	5.8	26.8	67.4	3.81
	글(스토리, 콘티) (148)	2.0	4.7	25.7	50.7	16.9	6.8	25.7	67.6	3.76
	그림(작화) 전반 (126)	0.8	7.9	28.6	48.4	14.3	8.7	28.6	62.7	3.67
	작화(데생, 선화) (63)	3.2	19.0	23.8	46.0	7.9	22.2	23.8	54.0	3.37
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	0.0	18.4	30.6	36.7	14.3	18.4	30.6	51.0	3.47
	배경 (21)	0.0	28.6	14.3	57.1	0.0	28.6	14.3	57.1	3.29
기타 (16)	6.3	0.0	37.5	37.5	18.8	6.3	37.5	56.3	3.63	
계약 상대	플랫폼 (424)	0.9	8.3	25.7	45.8	19.3	9.2	25.7	65.1	3.74
	에이전시 (255)	0.4	5.9	27.1	54.1	12.5	6.3	27.1	66.7	3.73
	스튜디오 (91)	2.2	13.2	30.8	37.4	16.5	15.4	30.8	53.8	3.53
	기타 (30)	0.0	13.3	26.7	46.7	13.3	13.3	26.7	60.0	3.60

사. 계약서 검토 방법

- 웹툰 작가들의 계약서 검토 방법을 살펴보면, ‘혼자 검토’를 하는 비율이 68.8%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 66.2% 대비 2.6%p 증가한 것으로 조사되었다.
- 세부적으로 살펴보면, ‘업계 지인 및 동료의 도움’(63.5%), ‘법조계 지인 도움 또는 별도의 법률 자문’(14.8%), ‘인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문’(13.6%), ‘공공기관의 무료법률 상담 이용’(13.4%) 등의 순으로 나타났다.



[그림 2-97] 계약서 검토 방법 (1+2순위)



〈표 2-104〉 계약서 검토 방법 (1+2순위)

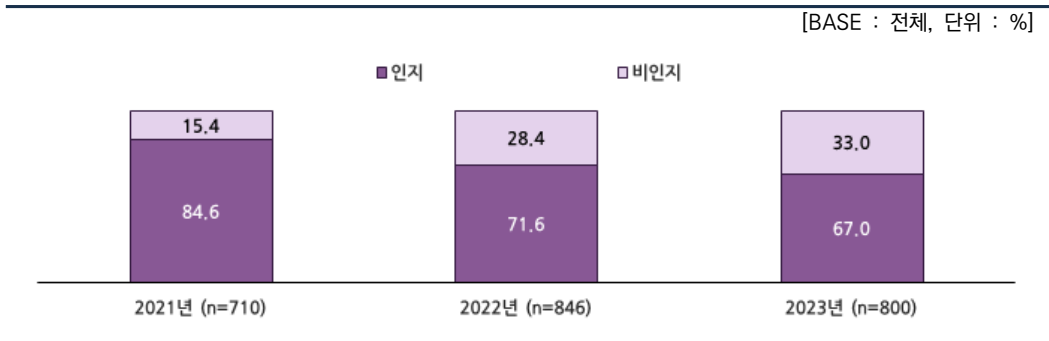
[BASE : 전체, 단위 : 명, %(1+2순위)]

구분	사례수	혼자 검토	업계 지인/동료의 도움	법조계 지인 도움 또는 별도의 법률 자문	인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문	공공기관의 무료법률 상담 이용	관련 협/단체에 상담	검토하지 않음	기타
전 체	(800)	68.8	63.5	14.8	13.6	13.4	11.0	0.4	1.5
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	85.7	57.1	0.0	14.3	14.3	0.0	0.0
	2000년~2016년	(257)	76.3	60.7	11.7	11.7	12.1	8.9	0.0
	2017년~2019년	(228)	53.1	64.5	22.4	14.0	16.2	19.7	0.4
	2020년~2023년	(308)	73.7	65.3	12.0	14.9	12.3	6.5	0.6
활동 분야	글+그림	(377)	67.9	65.5	15.6	14.1	13.0	13.3	0.0
	글(스토리, 콘티)	(148)	69.6	59.5	17.6	10.1	14.9	11.5	2.0
	그림(작화) 전반	(126)	71.4	66.7	10.3	14.3	17.5	5.6	0.0
	작화(데생, 선화)	(63)	73.0	60.3	12.7	11.1	7.9	12.7	0.0
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	71.4	57.1	10.2	26.5	10.2	4.1	0.0
	배경	(21)	47.6	71.4	28.6	4.8	9.5	9.5	0.0
	기타	(16)	62.5	50.0	6.3	12.5	12.5	12.5	0.0
계약 상대	플랫폼	(424)	67.5	63.7	17.7	14.2	13.4	12.0	0.5
	에이전시	(255)	72.2	63.5	8.6	12.5	13.3	10.2	0.4
	스튜디오	(91)	60.4	61.5	18.7	12.1	17.6	11.0	0.0
	기타	(30)	83.3	66.7	13.3	20.0	0.0	3.3	0.0

아. 표준계약서 관련

1) 만화분야 표준계약서 인지 여부

- 만화분야 표준계약서 인지 여부를 살펴보면, '표준계약서 인지함'의 비율이 67.0%로 가장 높게 나타났으며, '표준계약서를 인지하지 못함'의 비율은 33.0%로 나타났다. '표준계약서 인지함'은 67.0%로, 전년도 71.6% 대비 4.6%p 감소된 것으로 조사되었다.



[그림 2-98] 표준계약서 인지

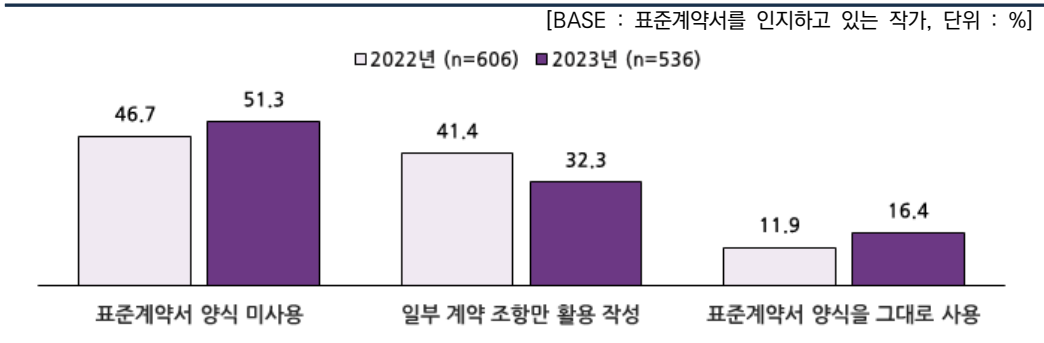
<표 2-105> 표준계약서 인지

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	표준계약서 인지함	표준계약서 인지하지 못함
전 체	(800)	67.0	33.0
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	85.7	14.3
	2000년~2016년 (257)	79.8	20.2
	2017년~2019년 (228)	61.8	38.2
	2020년~2023년 (308)	59.7	40.3
활동 분야	글+그림 (377)	68.4	31.6
	글(스토리, 콘티) (148)	75.7	24.3
	그림(작화) 전반 (126)	71.4	28.6
	작화(데생, 선화) (63)	58.7	41.3
	작화 (채색, 밑색, 효과) (49)	46.9	53.1
	배경 (21)	28.6	71.4
	기타 (16)	62.5	37.5
계약 상대	플랫폼 (424)	64.2	35.8
	에이전시 (255)	77.3	22.7
	스튜디오 (91)	48.4	51.6
	기타 (30)	76.7	23.3

2) 계약 시, 표준계약서 참고 여부

- 계약 시, 표준계약서 참고 여부를 살펴보면, '표준계약서 양식 미사용'의 비율이 51.3%로 가장 높은 비율을 차지하는 것으로 나타났으며, 전년도 46.7% 대비 4.6%p 상승한 것으로 조사되었다. 다음으로 '일부 계약 조항만 활용 작성'(32.3%), '표준계약서 양식을 그대로 사용'(16.4%) 순으로 조사되었다.



[그림 2-99] 계약 시, 표준계약서 참고 여부

<표 2-106> 계약 시, 표준계약서 참고 여부

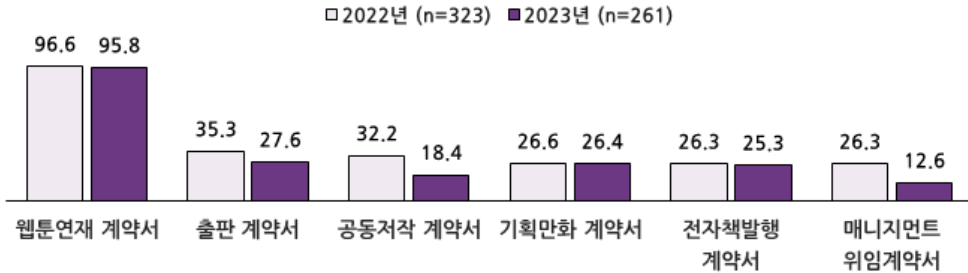
[BASE : 표준계약서를 인지하고 있는 작가(n=536), 단위 : 명, %]

구분	사례수	표준계약서 양식 미사용	일부 계약 조항만 활용 작성	표준계약서 양식을 그대로 사용
전 체	(536)	51.3	32.3	16.4
데뷔 년도	2000년 이전 (6)	33.3	50.0	16.7
	2000년~2016년 (205)	55.1	32.2	12.7
	2017년~2019년 (141)	41.8	34.0	24.1
	2020년~2023년 (184)	54.9	30.4	14.7
활동 분야	글+그림 (258)	47.3	31.8	20.9
	글(스토리, 콘티) (112)	42.9	40.2	17.0
	그림(작화) 전반 (90)	80.0	32.2	0.0
	작화(데생, 선화) (37)	56.7	21.6	11.1
	작화 (채색, 밑색, 효과) (23)	70.3	26.1	8.1
	배경 (6)	73.9	16.7	0.0
계약 상대	기타 (10)	50.0	20.0	33.3
	플랫폼 (272)	48.5	30.5	21.0
	에이전시 (197)	59.9	28.9	11.2
	스튜디오 (44)	36.4	52.3	11.4
기타 (23)	39.1	43.5	17.4	

3) 참고하는 표준계약서 양식

- 참고하는 표준계약서 양식을 살펴보면, '웹툰연재계약서'의 비율이 95.8%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 96.6% 대비 0.8%p 감소한 것으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, '출판 계약서'(27.6%), '기획만화 계약서'(26.4%), '전자책발행 계약서'(25.3%), '공동저작 계약서'(18.4%), '매니지먼트 위임계약서'(12.6%)의 순으로 조사되었다.

[BASE : 표준계약서를 계약 시 활용하는 작가, 단위 : %]



[그림 2-100] 참고하는 표준계약서 양식 (1+2+3순위)

〈표 2-107〉 참고하는 표준계약서 양식 (1+2+3순위)

[BASE : 표준계약서를 계약 시 활용하는 작가(n=261), 단위 : 명, %]

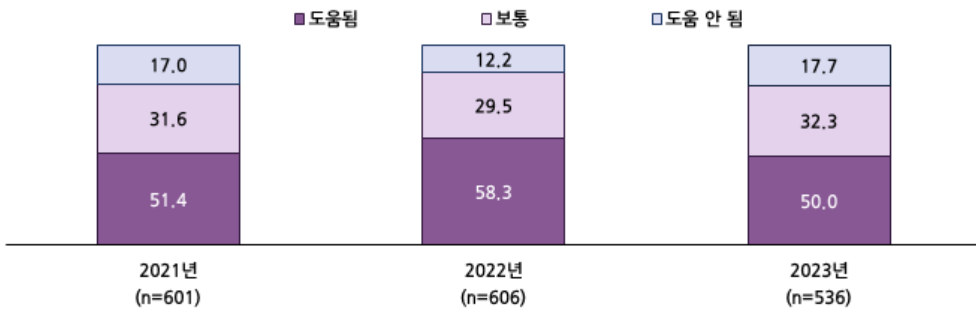
구분	사례수	웹툰연재 계약서	출판계약서	기획만화 계약서	전자책발행 계약서	공동저작 계약서	매니지먼트 위임계약서
전 체	(261)	95.8	27.6	26.4	25.3	18.4	12.6
데뷔 년도	2000년 이전 (4)	75.0	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년 (92)	95.7	33.7	20.7	13.0	18.5	16.3
	2017년~2019년 (82)	95.1	28.0	29.3	31.7	12.2	7.3
	2020년~2023년 (83)	97.6	19.3	30.1	33.7	25.3	14.5
활동 분야	글+그림 (136)	95.6	30.9	24.3	33.1	13.2	11.0
	글(스토리, 콘티) (64)	98.4	21.9	31.3	21.9	17.2	18.8
	그림(작화) 전반 (39)	92.3	28.2	28.2	15.4	33.3	7.7
	작화(데생, 선화) (11)	90.9	27.3	36.4	9.1	18.2	9.1
	작화 (채색, 밑색, 효과) (6)	100.0	16.7	16.7	0.0	16.7	0.0
	배경 (3)	100.0	33.3	0.0	0.0	66.7	33.3
	기타 (2)	100.0	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0
계약 상대	플랫폼 (140)	97.1	25.7	24.3	35.0	12.9	7.9
	에이전시 (79)	94.9	25.3	25.3	16.5	22.8	17.7
	스튜디오 (28)	96.4	39.3	32.1	7.1	32.1	28.6
	기타 (14)	85.7	35.7	42.9	14.3	21.4	0.0



4) 표준계약서가 계약에 도움이 되는 정도

- 표준계약서가 계약에 도움이 되는 정도를 살펴보면, 평균 3.38점으로 나타나, 전반적으로 웹툰 작가들에게 표준계약서가 계약 시 도움이 되는 것으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, '도움 됨'(50.0%), '보통'(32.3%), '도움 안됨'(17.7%)의 순으로 나타났다.
- 활동 분야별로 살펴보면, 글+그림 작가의 평균이 3.53점으로 가장 높게 나타났다.

[BASE : 표준계약서를 인지하고 있는 작가, 단위 : %]



[그림 2-101] 표준계약서가 계약에 도움이 되는 정도

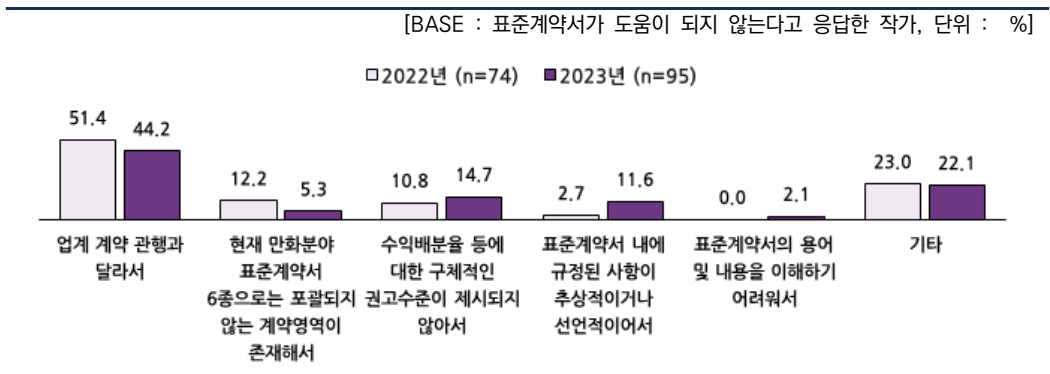
〈표 2-108〉 표준계약서가 계약에 도움이 되는 정도

[BASE : 표준계약서를 인지하고 있는 작가(n=536), 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	도움 안됨	보통	도움 됨	평균 (5점)	
전 체	(536)	6.0	11.8	32.3	37.9	12.1	17.7	32.3	50.0	3.38	
데뷔 년도	2000년 이전	(6)	16.7	0.0	16.7	66.7	0.0	16.7	16.7	66.7	3.33
	2000년~2016년	(205)	10.2	11.2	34.1	30.7	13.7	21.5	34.1	44.4	3.26
	2017년~2019년	(141)	2.8	14.9	27.0	44.0	11.3	17.7	27.0	55.3	3.46
	2020년~2023년	(184)	3.3	10.3	34.8	40.2	11.4	13.6	34.8	51.6	3.46
활동 분야	글+그림	(258)	5.0	10.1	26.4	44.2	14.3	15.1	26.4	58.5	3.53
	글(스토리, 콘티)	(112)	7.1	9.8	32.1	38.4	12.5	17.0	32.1	50.9	3.39
	그림(작화) 전반	(90)	2.2	16.7	50.0	21.1	10.0	18.9	50.0	31.1	3.20
	작화(데생, 선화)	(37)	16.2	13.5	21.6	37.8	10.8	29.7	21.6	48.6	3.14
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(23)	4.3	8.7	47.8	39.1	0.0	13.0	47.8	39.1	3.22
	배경	(6)	0.0	16.7	33.3	33.3	16.7	16.7	33.3	50.0	3.50
	기타	(10)	20.0	30.0	30.0	20.0	0.0	50.0	30.0	20.0	2.50
계약 상대	플랫폼	(272)	5.9	9.6	29.8	37.9	16.9	15.4	29.8	54.8	3.50
	에이전시	(197)	6.6	15.2	35.5	35.5	7.1	21.8	35.5	42.6	3.21
	스튜디오	(44)	6.8	11.4	38.6	36.4	6.8	18.2	38.6	43.2	3.25
	기타	(23)	0.0	8.7	21.7	60.9	8.7	8.7	21.7	69.6	3.70

5) 표준계약서가 도움이 되지 않는 이유

- 표준계약서가 도움이 되지 않는 이유로는 ‘업계 계약 관행과 달라서’가 44.2%로 가장 높게 나타났다. 세부적으로 살펴보면 ‘수익배분을 등에 대한 구체적인 권고수준이 제시되지 않아서’(14.7%), ‘표준계약서 내에 규정된 사항이 추상적이거나 선언적이어서’(11.6%) 등의 순으로 조사되었다.
- 기타 의견으로는, ‘실제 업계의 작업 환경이나 계약 관행에 따른 현실적인 괴리’, ‘다양한 창작 형태에 대한 부족한 반영’, ‘작가가 처한 특정 상황이나 계약 조건에 대한 구체적인 지침 부족’ 등이 조사되었다.



[그림 2-102] 표준계약서가 도움이 되지 않는 이유

〈표 2-109〉 표준계약서가 도움이 되지 않는 이유

[BASE : 표준계약서가 도움이 되지 않는다고 응답한 작가(n=95), 단위 : %]

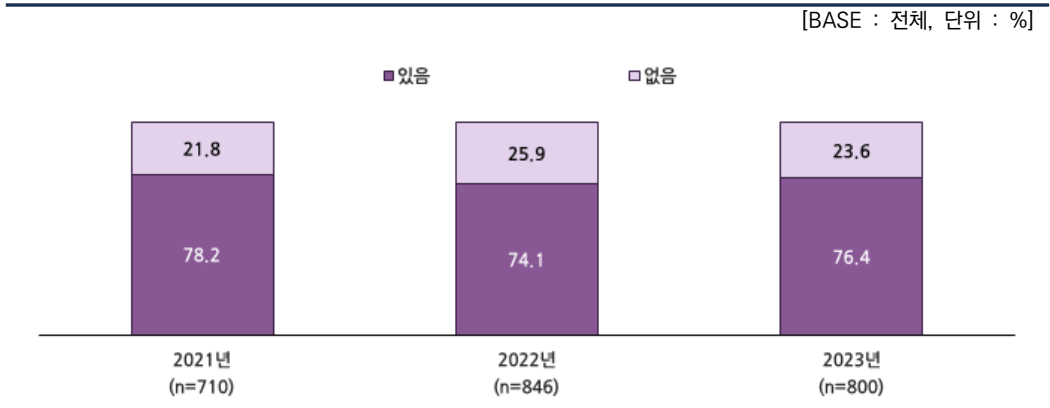
구분	사례수	업계 계약 관행과 달라서	수익배분 등에 대한 구체적인 권고수준이 제시되지 않아서	표준계약서 내에 규정된 사항이 추상적이거나 선언적이어서	현재 만화분야 표준계약서 6종으로는 포괄되지 않는 계약영역이 존재해서	표준계약서의 용어 및 내용을 이해하기 어려워서	기타	
전 체	(95)	44.2	14.7	11.6	5.3	2.1	22.1	
데뷔 년도	2000년 이전	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	2000년~2016년	(44)	50.0	13.6	9.1	4.5	4.5	18.2
	2017년~2019년	(25)	40.0	16.0	8.0	8.0	0.0	28.0
	2020년~2023년	(25)	40.0	16.0	20.0	4.0	0.0	20.0
활동 분야	글+그림	(39)	59.0	12.8	5.1	2.6	0.0	20.5
	글(스토리, 콘티)	(19)	31.6	5.3	5.3	10.5	5.3	42.1
	그림(작화) 전반	(17)	23.5	23.5	35.3	11.8	0.0	5.9
	작화(데생, 선화)	(11)	54.5	9.1	9.1	0.0	9.1	18.2
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(3)	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	33.3
	배경	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(5)	40.0	20.0	20.0	0.0	0.0	20.0
계약 상대	플랫폼	(42)	45.2	11.9	9.5	9.5	2.4	21.4
	에이전시	(43)	41.9	18.6	9.3	2.3	0.0	27.9
	스튜디오	(8)	62.5	12.5	12.5	0.0	12.5	0.0
	기타	(2)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0



자. 매출/RS 정산 관련

1) 정산 기준에 대한 설명 여부

- 정산 기준에 대한 설명 여부를 살펴보면, '계약 시 설명이 있었음'의 비율이 76.4%로 과반수 이상으로 나타났다. '계약 시 설명이 없었음'은 23.6%로 조사되었다.



[그림 2-103] 정산 기준에 대한 설명 여부

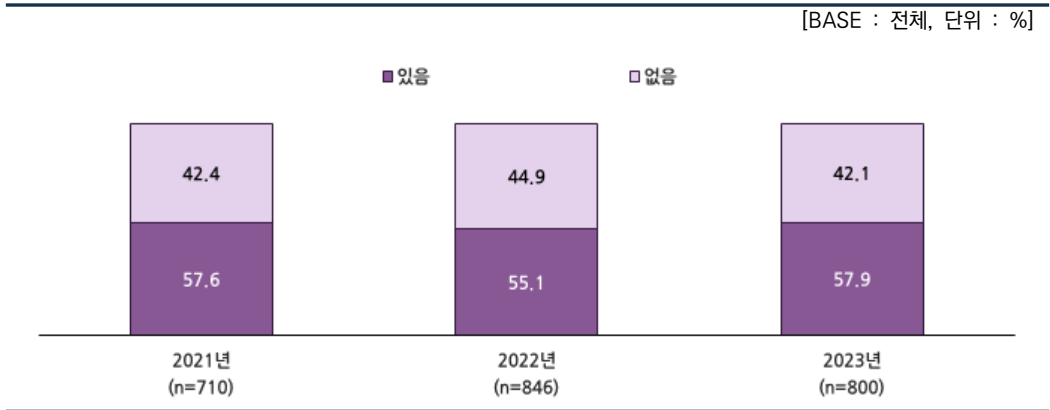
〈표 2-110〉 정산 기준에 대한 설명 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분		사례수	있음	없음
전 체		(800)	76.4	23.6
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	57.1	42.9
	2000년~2016년	(257)	80.9	19.1
	2017년~2019년	(228)	69.7	30.3
	2020년~2023년	(308)	77.9	22.1
활동 분야	글+그림	(377)	85.1	14.9
	글(스토리, 콘티)	(148)	75.7	24.3
	그림(작화) 전반	(126)	73.0	27.0
	작화(데생, 선화)	(63)	60.3	39.7
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	57.1	42.9
	배경	(21)	42.9	57.1
	기타	(16)	68.8	31.3
계약 상대	플랫폼	(424)	82.3	17.7
	에이전시	(255)	73.3	26.7
	스튜디오	(91)	52.7	47.3
	기타	(30)	90.0	10.0

2) 계약 시 MG에 대한 설명 여부

- 계약 시 MG에 대한 설명을 상세하게 들은 작가 비중은 57.9%로 전년 55.1% 대비 2.8%p 증가한 수치로 조사되었다.



[그림 2-104] 계약 시, MG에 대한 설명 여부

<표 2-111> 계약 시, MG에 대한 설명 여부

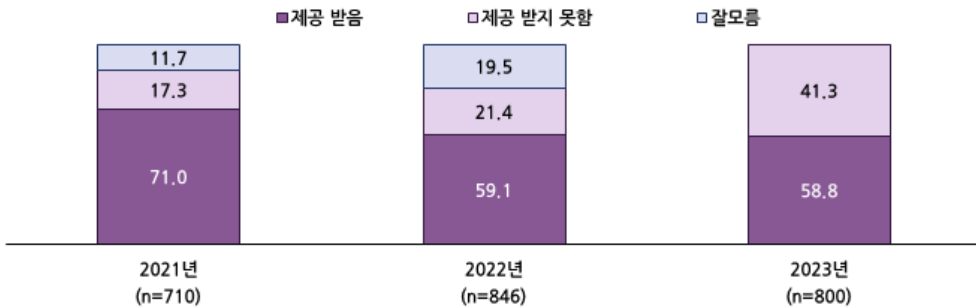
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분		사례수	있음	없음
전 체		(800)	57.9	42.1
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	14.3	85.7
	2000년~2016년	(257)	63.4	36.6
	2017년~2019년	(228)	56.1	43.9
	2020년~2023년	(308)	55.5	44.5
활동 분야	글+그림	(377)	63.9	36.1
	글(스토리, 콘티)	(148)	60.8	39.2
	그림(작화) 전반	(126)	50.0	50.0
	작화(대생, 선화)	(63)	55.6	44.4
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	36.7	63.3
	배경	(21)	38.1	61.9
	기타	(16)	50.0	50.0
계약 상대	플랫폼	(424)	63.2	36.8
	에이전시	(255)	56.1	43.9
	스튜디오	(91)	41.8	58.2
	기타	(30)	46.7	53.3

3) 매출/RS 리포트 수령 여부¹⁰⁾

- 매출/RS 리포트 수령 여부를 살펴보면, ‘리포트를 수령한 적이 있음’의 비율이 58.8%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 59.1%p 대비 0.3%p 감소한 것으로 조사되었다.

[BASE : 전체, 단위 : %]



[그림 2-105] 매출/RS 리포트 수령 여부

〈표 2-112〉 매출/RS 리포트 수령 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

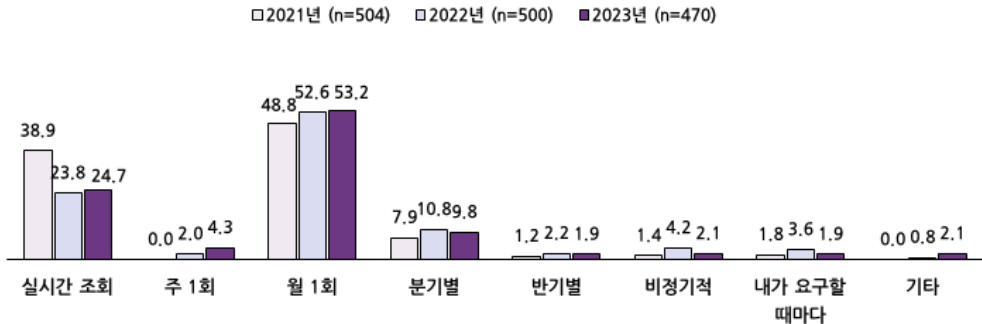
구분		사례수	있음	없음
전 체		(800)	58.8	41.3
데뷔 년도	2000년 이전	(7)	57.1	42.9
	2000년~2016년	(257)	70.4	29.6
	2017년~2019년	(228)	53.1	46.9
	2020년~2023년	(308)	53.2	46.8
활동 분야	글+그림	(377)	66.8	33.2
	글(스토리, 콘티)	(148)	60.1	39.9
	그림(작화) 전반	(126)	60.3	39.7
	작화(데생, 선화)	(63)	39.7	60.3
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	30.6	69.4
	배경	(21)	14.3	85.7
	기타	(16)	62.5	37.5
계약 상대	플랫폼	(424)	68.9	31.1
	에이전시	(255)	56.1	43.9
	스튜디오	(91)	28.6	71.4
	기타	(30)	30.0	70.0

10) 금년 조사부터는, ‘잘 모름’의 항목이 제외되었으므로 해석에 유의해야 한다.

4) 매출/RS 리포트 수령 시기

- 매출/RS 리포트 수령 시기는 ‘월 1회’가 53.2%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 52.6% 대비 0.6%p 증가된 수치로 조사되었다.

[BASE : 매출/RS 리포트를 제공받는 작가, 단위 : %]



[그림 2-106] 매출/RS 리포트 제공 시기

<표 2-113> 매출/RS 리포트 제공 시기

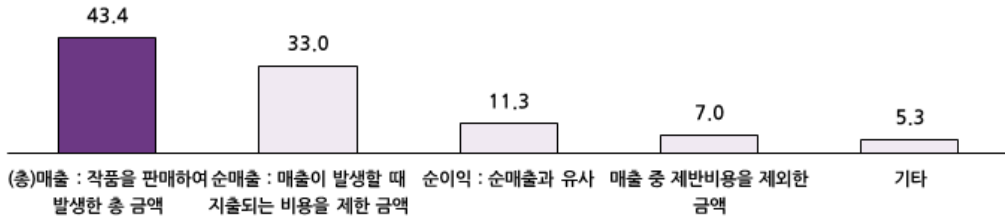
[BASE : 매출/RS 리포트를 제공받는 작가(n=470), 단위 : 명, %]

구분	사례수	실시간 조회	주 1회	월 1회	분기별	반기별	비정기적	내가 요구할 때마다	기타
전 체	(470)	24.7	4.3	53.2	9.8	1.9	2.1	1.9	2.1
데뷔 년도	2000년 이전	(4)	0.0	0.0	75.0	0.0	0.0	0.0	25.0
	2000년~2016년	(181)	27.6	7.2	49.7	7.2	1.7	2.8	1.7
	2017년~2019년	(121)	21.5	1.7	57.9	13.2	1.7	1.7	0.8
	2020년~2023년	(164)	24.4	3.0	53.0	10.4	2.4	1.8	2.4
활동 분야	글+그림	(252)	30.6	6.0	48.8	8.3	1.6	2.8	0.8
	글(스토리, 콘티)	(89)	18.0	2.2	64.0	7.9	1.1	1.1	3.4
	그림(작화) 전반	(76)	25.0	3.9	50.0	14.5	3.9	1.3	0.0
	작화(데생, 선화)	(25)	0.0	0.0	68.0	12.0	0.0	4.0	8.0
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(15)	26.7	0.0	40.0	20.0	0.0	0.0	13.3
	배경	(3)	0.0	0.0	66.7	0.0	0.0	0.0	33.3
계약 상대	기타	(10)	0.0	0.0	70.0	10.0	10.0	0.0	0.0
	플랫폼	(292)	37.0	5.8	42.8	8.2	0.3	2.1	2.1
	에이전시	(143)	4.2	2.1	73.4	11.2	4.9	1.4	1.4
	스튜디오	(26)	0.0	0.0	53.8	23.1	0.0	7.7	7.7
	기타	(9)	22.2	0.0	66.7	0.0	11.1	0.0	0.0

5) 매출/RS 리포트의 정산 기준

- 매출/RS 리포트의 정산 기준을 살펴보면, '(총)매출 : 작품을 판매하여 발생한 총 금액'의 비중이 43.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '순매출 : 매출이 발생할 때 지출되는 비용을 제한 금액'(33.0%), '순이익 : 순매출과 유사'(11.3%), '매출 중 제반비용을 제외한 금액'(7.0%), '기타'(5.3%) 등의 순으로 조사되었다.

[BASE : 매출/RS 리포트를 제공받는 작가, 단위 : %]



[그림 2-107] 매출/RS 정산 기준

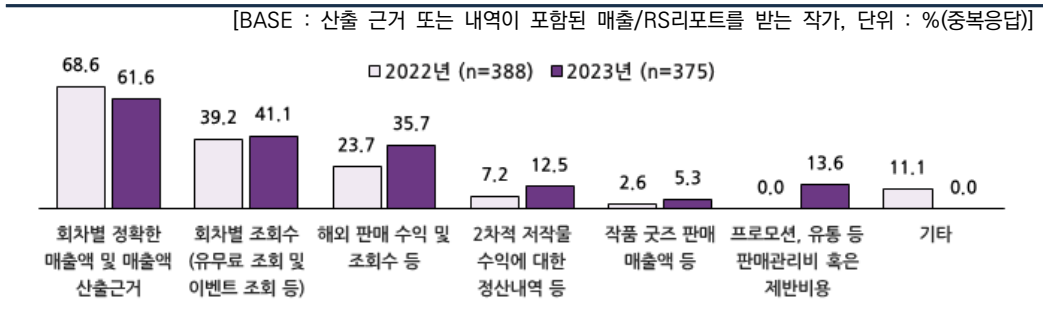
<표 2-114> 매출/RS 정산 기준

[BASE : 매출/RS 리포트를 제공받는 작가(n=470), 단위 : 명, %]

구분	사례수	(총)매출 : 작품을 판매하여 발생한 총 금액	순매출 : 매출이 발생할 때 지출되는 비용을 제한 금액	순이익 : 순매출과 유사	매출 중 제반비용을 제외한 금액	기타	
전 체	(470)	43.4	33.0	11.3	7.0	5.3	
데뷔 년도	2000년 이전	(4)	25.0	75.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(181)	43.1	31.5	11.0	6.6	7.7
	2017년~2019년	(121)	40.5	34.7	13.2	8.3	3.3
	2020년~2023년	(164)	46.3	32.3	10.4	6.7	4.3
활동 분야	글+그림	(252)	45.6	30.6	11.5	6.3	6.0
	글(스토리, 콘티)	(89)	40.4	34.8	15.7	5.6	3.4
	그림(작화) 전반	(76)	50.0	30.3	6.6	9.2	3.9
	작화(데생, 선화)	(25)	24.0	44.0	16.0	12.0	4.0
	작화(채색, 밀색, 효과)	(15)	46.7	26.7	6.7	6.7	13.3
	배경	(3)	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0
기타	(10)	10.0	70.0	0.0	10.0	10.0	
계약 상대	플랫폼	(292)	46.9	31.2	10.6	6.5	4.8
	에이전시	(143)	40.6	32.9	13.3	7.0	6.3
	스튜디오	(26)	19.2	53.8	7.7	15.4	3.8
	기타	(9)	44.4	33.3	11.1	0.0	11.1

6) 매출/RS 리포트 확인 가능 정보

- 산출 근거 또는 내역이 포함된 매출/RS 리포트를 받는 경우, '회차별 정확한 매출액 및 산출근거'를 확인할 수 있다는 비율이 61.6%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 68.6% 대비 7.0%p 감소한 수치로 조사되었다.



[그림 2-108] 매출/RS 리포트 확인 가능 정보

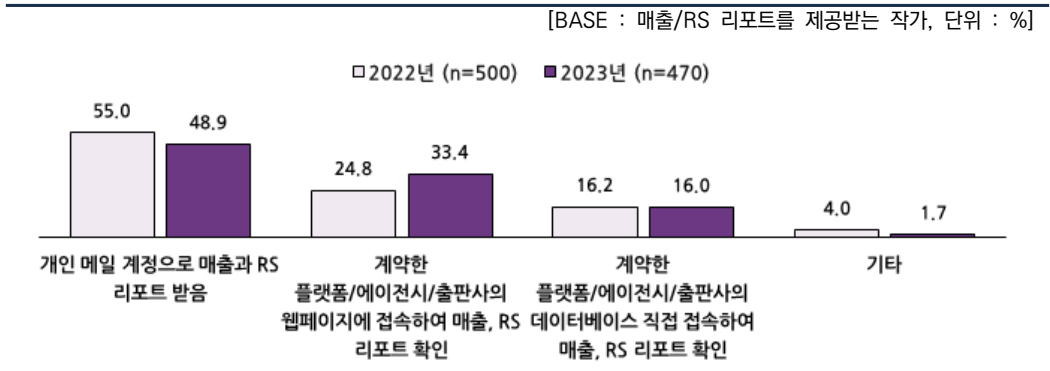
<표 2-115> 매출/RS 리포트 확인 가능 정보

[BASE : 산출 근거 또는 내역이 포함된 매출/RS리포트를 받는 작가(n=375), 단위 : 명, %(중복응답)]

구분	사례수	회차별 정확한 매출액 및 산출근거	회차별 조회수 (유무료 조회 및 이벤트 조회 등)	해외 판매 수익 및 조회수 등	프로모션, 유통 등 판매관리비 혹은 제반비용	2차적 저작물 수익에 대한 정산내역 등	작품 굿즈 판매 매출액 등
전 체	(375)	61.6	41.1	35.7	13.6	12.5	5.3
데뷔 년도	2000년 이전 (2)	50.0	50.0	50.0	50.0	0.0	0.0
	2000년~2016년 (144)	62.5	39.6	33.3	13.2	13.2	5.6
	2017년~2019년 (98)	58.2	46.9	32.7	10.2	15.3	5.1
	2020년~2023년 (131)	63.4	38.2	40.5	16.0	9.9	5.3
활동 분야	글+그림 (210)	67.1	41.9	33.8	12.9	13.3	5.7
	글(스토리, 콘티) (72)	56.9	50.0	33.3	13.9	9.7	4.2
	그림(작화) 전반 (56)	60.7	35.7	41.1	10.7	16.1	3.6
	작화(데생, 선화) (14)	35.7	28.6	35.7	35.7	14.3	7.1
	작화 (채색, 밀색, 효과) (13)	53.8	38.5	38.5	7.7	7.7	15.4
	배경 (2)	50.0	50.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	기타 (8)	25.0	0.0	50.0	25.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼 (255)	68.2	50.2	30.6	9.8	9.4	5.5
	에이전시 (98)	50.0	21.4	49.0	20.4	20.4	5.1
	스튜디오 (15)	33.3	26.7	40.0	20.0	13.3	6.7
	기타 (7)	42.9	14.3	28.6	42.9	14.3	0.0

7) 매출/RS 리포트 받는 방식

- 매출/RS 리포트를 받는 방식을 살펴보면, '개인 메일 계정으로 받음'의 비율이 48.9%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 55.0% 대비 6.1%p 감소하였다.



[그림 2-109] 매출/RS 리포트 받는 방식

<표 2-116> 매출/RS 리포트 받는 방식

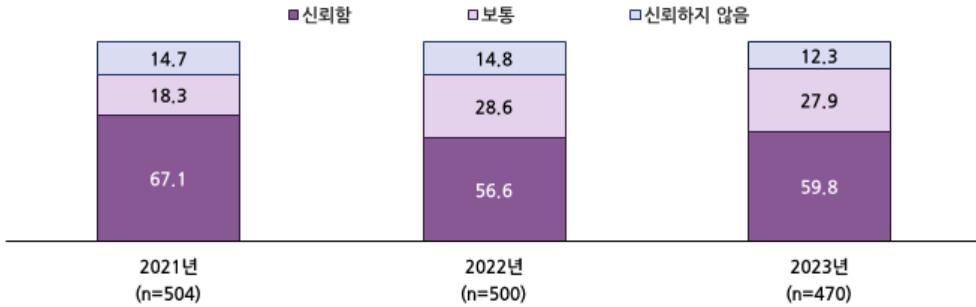
[BASE : 매출/RS 리포트를 제공받는 작가(n=470), 단위 : 명, %]

구분	사례수	개인 메일 계정으로 매출과 RS 리포트 받음	계약한 플랫폼/에이전시/출판사의 웹페이지에 접속하여 매출, RS 리포트 확인	계약한 플랫폼/에이전시/출판사의 데이터베이스 직접 접속하여 매출, RS 리포트 확인	기타
전 체	(470)	48.9	33.4	16.0	1.7
데뷔 년도	2000년 이전 (4)	75.0	0.0	25.0	0.0
	2000년~2016년 (181)	45.9	38.7	13.8	1.7
	2017년~2019년 (121)	51.2	28.9	19.8	0.0
	2020년~2023년 (164)	50.0	31.7	15.2	3.0
활동 분야	글+그림 (252)	38.5	38.9	20.2	2.4
	글(스토리, 콘티) (89)	64.0	27.0	7.9	1.1
	그림(작화) 전반 (76)	55.3	28.9	15.8	0.0
	작화(데생, 선화) (25)	72.0	16.0	8.0	4.0
	작화 (채색, 밑색, 효과) (15)	40.0	40.0	20.0	0.0
	배경 (3)	100.0	0.0	0.0	0.0
	기타 (10)	70.0	30.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼 (292)	30.5	46.2	21.6	1.7
	에이전시 (143)	79.7	14.7	4.2	1.4
	스튜디오 (26)	80.8	3.8	11.5	3.8
	기타 (9)	66.7	0.0	33.3	0.0

8) 매출/RS 리포트 신뢰도

- 매출/RS 리포트 신뢰도를 살펴보면, 평균 3.64점으로 가장 높게 나타났으며, 세부적으로 '신뢰함'(59.8%), '보통'(27.9%), '신뢰하지 않음'(12.3%)의 순으로 나타났다.

[BASE : 매출/RS 리포트를 제공하는 작가, 단위 : %]



[그림 2-110] 매출/RS 리포트 신뢰도

<표 2-117> 매출/RS 리포트 신뢰도

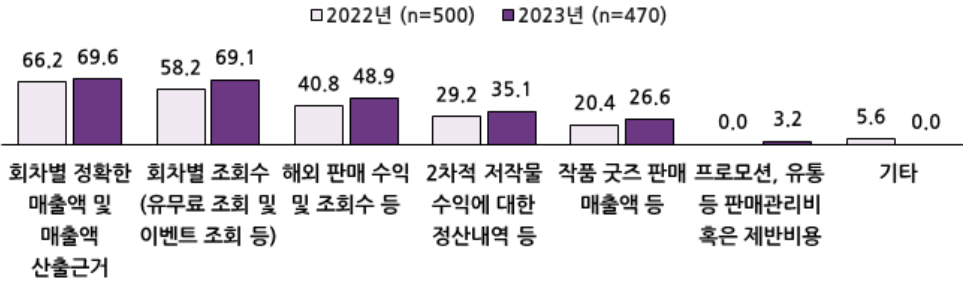
[BASE : 매출/RS 리포트를 제공하는 작가(n=470), 단위 : 명, %, 점]

구분	사례수	전혀 신뢰하지 않는다	다소 신뢰하지 않는다	그저 신뢰한다	다소 신뢰한다	매우 신뢰한다	신뢰하지 않음	보통	신뢰함	평균 (5점)	
전 체	(470)	1.5	10.9	27.9	41.5	18.3	12.3	27.9	59.8	3.64	
데뷔 년도	2000년 이전	(4)	0.0	0.0	75.0	25.0	0.0	0.0	75.0	25.0	3.25
	2000년~2016년	(181)	1.1	9.9	28.7	43.1	17.1	11.0	28.7	60.2	3.65
	2017년~2019년	(121)	1.7	8.3	26.4	43.0	20.7	9.9	26.4	63.6	3.73
	2020년~2023년	(164)	1.8	14.0	26.8	39.0	18.3	15.9	26.8	57.3	3.58
활동 분야	글+그림	(252)	1.6	8.7	24.6	42.9	22.2	10.3	24.6	65.1	3.75
	글(스토리, 콘티)	(89)	1.1	6.7	24.7	50.6	16.9	7.9	24.7	67.4	3.75
	그림(작화) 전반	(76)	2.6	17.1	30.3	35.5	14.5	19.7	30.3	50.0	3.42
	작화(데생, 선화)	(25)	0.0	16.0	56.0	24.0	4.0	16.0	56.0	28.0	3.16
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(15)	0.0	20.0	26.7	40.0	13.3	20.0	26.7	53.3	3.47
	배경	(3)	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	33.3	33.3	33.3	3.00
기타	(10)	0.0	20.0	50.0	20.0	10.0	20.0	50.0	30.0	3.20	
계약 상대	플랫폼	(292)	1.0	9.9	21.9	42.1	25.0	11.0	21.9	67.1	3.80
	에이전시	(143)	2.8	12.6	37.1	40.6	7.0	15.4	37.1	47.6	3.36
	스튜디오	(26)	0.0	11.5	46.2	34.6	7.7	11.5	46.2	42.3	3.38
	기타	(9)	0.0	11.1	22.2	55.6	11.1	11.1	22.2	66.7	3.67

9) 매출/RS 리포트에 보완이 필요한 내용

- 매출/RS 리포트에 보완이 필요한 내용을 살펴보면, ‘회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출근거’의 비율이 69.6%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 66.2% 대비 3.4%p 증가하였다.

[BASE : 매출/RS 리포트를 제공받는 작가, 단위 : %(중복응답)]



[그림 2-111] 매출/RS 리포트에 보완이 필요한 내용

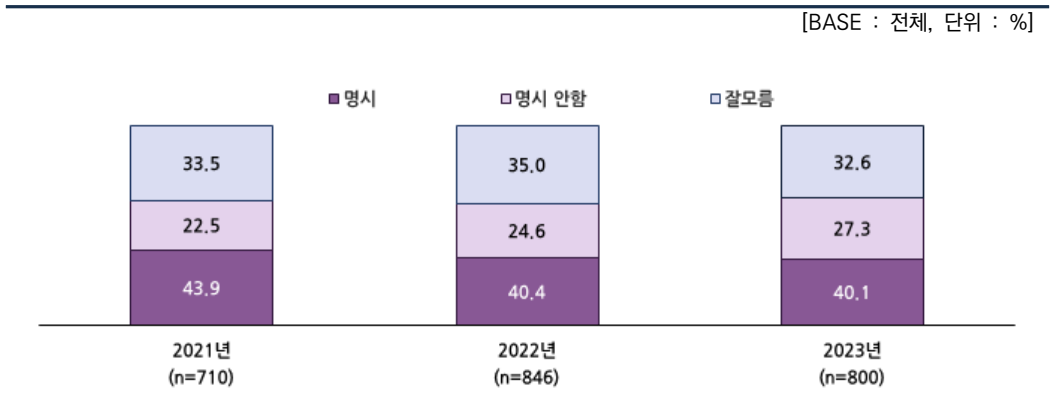
<표 2-118> 매출/RS 리포트에 보완이 필요한 내용

[BASE : 매출/RS 리포트를 제공받는 작가(n=470), 단위 : 명, %(중복응답)]

구분	사례수	회차별 조회수 (유무료 조회 및 이벤트 조회 등)	회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출근거	해외 판매 수익 및 조회수 등	작품 굿즈 판매 매출액 등	2차적 저작물 수익에 대한 정산내역 등	프로모션, 유통 등 판매관리비 혹은 제반비용
전 체	(470)	69.1	69.6	48.9	26.6	35.1	3.2
데뷔 년도	2000년 이전 (4)	75.0	75.0	50.0	25.0	50.0	0.0
	2000년~2016년 (181)	70.2	66.9	49.7	21.0	31.5	2.2
	2017년~2019년 (121)	73.6	75.2	49.6	27.3	35.5	1.7
	2020년~2023년 (164)	64.6	68.3	47.6	32.3	38.4	5.5
활동 분야	글+그림 (252)	65.9	67.1	50.0	26.2	34.9	4.4
	글(스토리, 콘티) (89)	70.8	71.9	41.6	19.1	29.2	1.1
	그림(작화) 전반 (76)	77.6	68.4	52.6	31.6	42.1	2.6
	작화(데생, 선화) (25)	72.0	76.0	48.0	32.0	36.0	4.0
	작화 (채색, 밑색, 효과) (15)	73.3	80.0	66.7	46.7	40.0	0.0
	배경 (3)	33.3	100.0	33.3	0.0	33.3	0.0
기타 (10)	70.0	80.0	40.0	30.0	30.0	0.0	
계약 상대	플랫폼 (292)	65.8	64.0	44.9	25.0	33.9	3.4
	에이전시 (143)	74.8	81.1	58.0	30.8	37.8	2.1
	스튜디오 (26)	69.2	65.4	34.6	19.2	26.9	3.8
	기타 (9)	88.9	77.8	77.8	33.3	55.6	11.1

10) 매출/RS 리포트 제공 계약 조항 명시 여부

- 매출/RS 리포트 제공 계약 조항 명시 여부를 살펴보면, '명시함'의 비율이 40.1%로 가장 높게 조사되었으며, 전년도 40.4% 대비 0.3%p 낮게 나타났다.



[그림 2-112] 매출/RS 리포트 제공 계약 조항 명시 여부

<표 2-119> 매출/RS 리포트 제공 계약 조항 명시 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

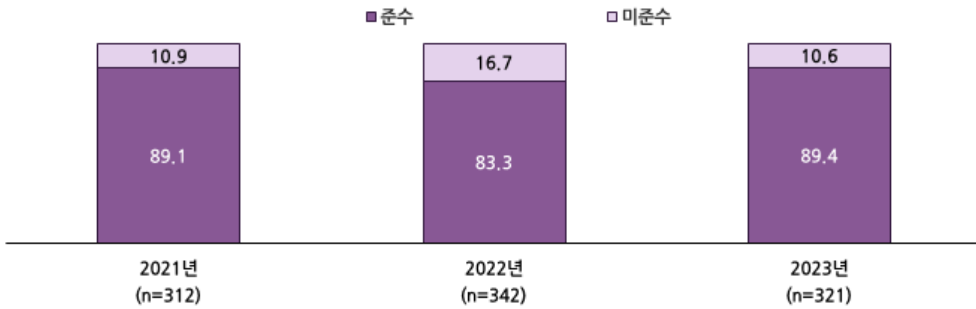
구분	사례수	명시함	명시 안함	잘 모름
전 체	(800)	40.1	27.3	32.6
데뷔 년도	2000년 이전 (7)	57.1	28.6	14.3
	2000년~2016년 (257)	47.9	26.5	25.7
	2017년~2019년 (228)	37.7	26.8	35.5
	2020년~2023년 (308)	35.1	28.2	36.7
활동 분야	글+그림 (377)	46.9	19.1	34.0
	글(스토리, 콘티) (148)	38.5	30.4	31.1
	그림(작화) 전반 (126)	39.7	23.0	37.3
	작화(데생, 선화) (63)	38.1	41.3	20.6
	작화 (채색, 밀색, 효과) (49)	14.3	55.1	30.6
	배경 (21)	0.0	61.9	38.1
	기타 (16)	37.5	37.5	25.0
계약 상대	플랫폼 (424)	48.8	19.8	31.4
	에이전시 (255)	36.1	32.2	31.8
	스튜디오 (91)	18.7	44.0	37.4
	기타 (30)	16.7	40.0	43.3



11) 매출/RS 리포트 제공 계약 이행 여부

- 매출/RS 리포트 제공 계약 이행 여부를 살펴보면, '준수'의 비율이 89.4%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 83.3% 대비 6.1%p 높게 나타났다.

[BASE : 매출/RS리포트 제공 시, 계약 명시하는 작가, 단위 : %]



[그림 2-113] 매출/RS 리포트 제공 계약 이행 여부

<표 2-120> 매출/RS 리포트 제공 계약 이행 여부

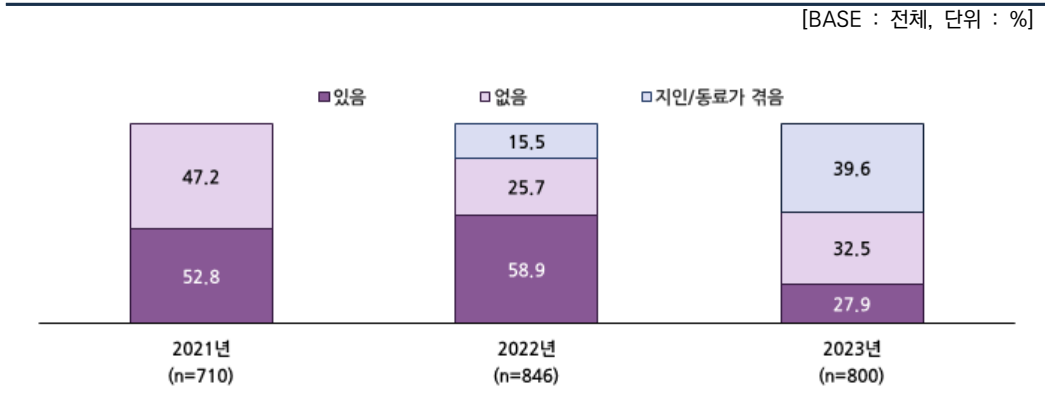
[BASE : 매출/RS리포트 제공 시, 계약 명시하는 작가(n=321), 단위 : 명, %]

구분	사례수	준수	미준수
전 체	(321)	89.4	10.6
데뷔 년도	2000년 이전 (4)	75.0	25.0
	2000년~2016년 (123)	91.1	8.9
	2017년~2019년 (86)	90.7	9.3
	2020년~2023년 (108)	87.0	13.0
활동 분야	글+그림 (177)	91.0	9.0
	글(스토리, 콘티) (57)	89.5	10.5
	그림(작화) 전반 (50)	92.0	8.0
	작화(데생, 선화) (24)	75.0	25.0
	작화 (채색, 밑색, 효과) (7)	71.4	28.6
	배경 (0)	0.0	0.0
	기타 (6)	100.0	0.0
계약 상대	플랫폼 (207)	92.3	7.7
	에이전시 (92)	84.8	15.2
	스튜디오 (17)	82.4	17.6
	기타 (5)	80.0	20.0

5. 불공정 행위, 계약 및 관행 관련

가. 웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부¹¹⁾

- 웹툰 작가의 27.9%가 불공정 계약/행위를 경험하였으며, 전년 대비 31.0%p 감소하였다.



[그림 2-114] 웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부

<표 2-121> 웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	경험함	경험하지 않음	업계 지인/동료가 경험	
전 체	(800)	27.9	32.5	39.6	
활동분야 별	글+그림	(377)	25.7	37.4	36.9
	글(스토리, 콘티)	(148)	29.1	33.1	37.8
	그림(작화) 전반	(126)	35.7	19.8	44.4
	작화(데생, 선화)	(63)	27.0	30.2	42.9
	작화(채색, 밀색, 효과)	(49)	34.7	20.4	44.9
	배경	(21)	4.8	52.4	42.9
	기타	(16)	18.8	31.3	50.0
계약상대 별	플랫폼	(424)	25.0	39.6	35.4
	에이전시	(255)	38.4	17.3	44.3
	스튜디오	(91)	14.3	40.7	45.1
	기타	(30)	20.0	36.7	43.3

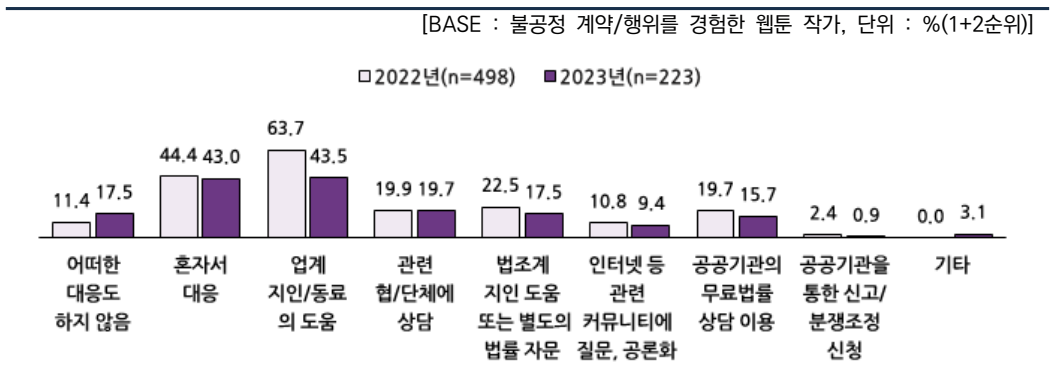
11) 전년도와 달리 직접 불공정 경험을 한 비율이 낮게 나타났는데, 이는 사회적 이슈로 인한 조사 외적인 요인이 개입한 영향으로 추정된다. 관련 내용은 결론에서 다루었다.



나. 불공정 계약/행위 대응 관련

1) 웹툰 작가의 불공정 계약 대처 방식

□ 불공정 계약/행위를 경험한 웹툰 작가의 계약 대처 방식을 살펴보면, ‘업계 지인/동료의 도움’이 43.5%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 63.7% 대비 20.2%p 낮게 나타난 것으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, ‘혼자서 대응’(43.0%), ‘관련 협/단체에 상담’(19.7%), ‘어떠한 대응도 하지 않음’ 및 ‘법조계 지인 도움 또는 별도의 자문’(각 17.5%) 등의 순으로 조사되었다.



[그림 2-115] 웹툰 작가의 불공정 계약 대처 방식 (1+2순위)

〈표 2-122〉 웹툰 작가의 불공정 계약 대처 방식 (1+2순위)

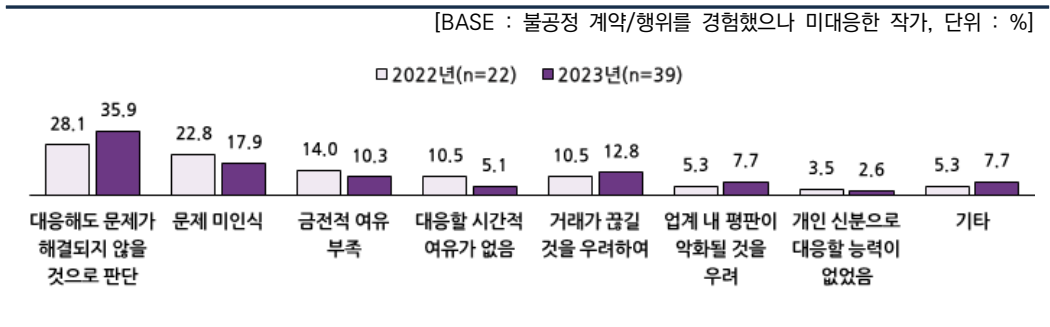
[BASE : 불공정 계약/행위를 경험한 웹툰 작가(n=223), 단위 : 명, %(1+2순위)]

구분	사례 수	업계 지인/동료 의 도움	혼자서 대응	관련 협/단체에 상담	법조계 지인 도움 또는 별도의 법률 자문	어떠한 대응도 하지 않음	공공기관 의 무료법률 상담 이용	인터넷 등 관련 커뮤니티 에 질문, 공론화	공공기관 (공정거래 위원회 등)을 통한 신고/분쟁 조정 신청	기타
전 체	(223)	43.5	43.0	19.7	17.5	17.5	15.7	9.4	0.9	3.1
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(85)	43.5	51.8	28.2	8.2	12.9	16.5	4.7	1.2
	2017년~2019년	(62)	43.5	40.3	17.7	24.2	17.7	17.7	12.9	1.6
	2020년~2023년	(75)	42.7	36.0	12.0	22.7	22.7	12.0	12.0	0.0
활동 분야	글+그림	(97)	49.5	40.2	20.6	19.6	15.5	12.4	10.3	1.0
	글(스토리, 콘티)	(43)	32.6	44.2	16.3	18.6	25.6	16.3	7.0	0.0
	그림(작화) 전반	(45)	37.8	44.4	24.4	8.9	15.6	26.7	8.9	2.2
	작화(데생, 선화)	(17)	64.7	58.8	11.8	23.5	0.0	11.8	11.8	0.0
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(17)	35.3	41.2	23.5	11.8	23.5	11.8	11.8	0.0
	배경	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(3)	33.3	33.3	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(106)	47.2	38.7	21.7	16.0	15.1	14.2	12.3	0.0
	에이전시	(98)	40.8	45.9	16.3	18.4	19.4	18.4	7.1	2.0
	스튜디오	(13)	38.5	61.5	30.8	15.4	15.4	15.4	7.7	0.0
	기타	(6)	33.3	33.3	16.7	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(149)	45.0	49.7	20.8	14.8	14.8	14.1	11.4	0.7
	작품당 (양도/공동저작권)	(69)	44.9	42.0	15.9	29.0	13.0	18.8	7.2	1.4
	근로계약	(29)	69.0	31.0	24.1	37.9	6.9	13.8	10.3	0.0
	인적용역	(43)	27.9	41.9	16.3	14.0	25.6	18.6	11.6	0.0
	비계약	(8)	12.5	50.0	12.5	25.0	25.0	12.5	12.5	0.0
	기타	(3)	33.3	0.0	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0
직업 방식	단독 창작	(74)	52.7	43.2	21.6	21.6	12.2	14.9	9.5	2.7
	단독 창작 (보조작가 유)	(70)	44.3	47.1	20.0	11.4	17.1	15.7	5.7	0.0
	CP사 소속	(16)	50.0	37.5	12.5	18.8	6.3	25.0	18.8	0.0
	작가 공동 작업	(43)	32.6	41.9	23.3	11.6	25.6	16.3	9.3	0.0
	보조작가	(14)	28.6	28.6	7.1	28.6	42.9	0.0	7.1	0.0
	기타	(6)	16.7	50.0	16.7	50.0	0.0	33.3	33.3	0.0



2) 불공정 계약 미대응 사유¹²⁾

- 불공정 계약 미대응 사유를 살펴보면, ‘대응해도 문제가 해결되지 않을 것으로 판단’이 35.9%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 28.1% 대비 7.8%p 증가한 것으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면, ‘문제가 생겼을 당시에 정보 부족으로 인해, 문제로 인식하지 못함’(17.9%), ‘거래가 끝길 것을 우려하여’(12.8%), ‘금전적 여유 부족’(10.3%) 등의 순으로 조사되었다.



[그림 2-116] 불공정 계약 미대응 사유

12) 사례수가 적어, 해석에 유의해야 한다.

〈표 2-123〉 웹툰 작가가 불공정 계약/행위 대응하지 않은 이유

[BASE : 불공정 계약/행위를 경험했으나 미대응한 작가(n=39), 단위 : 명, %]

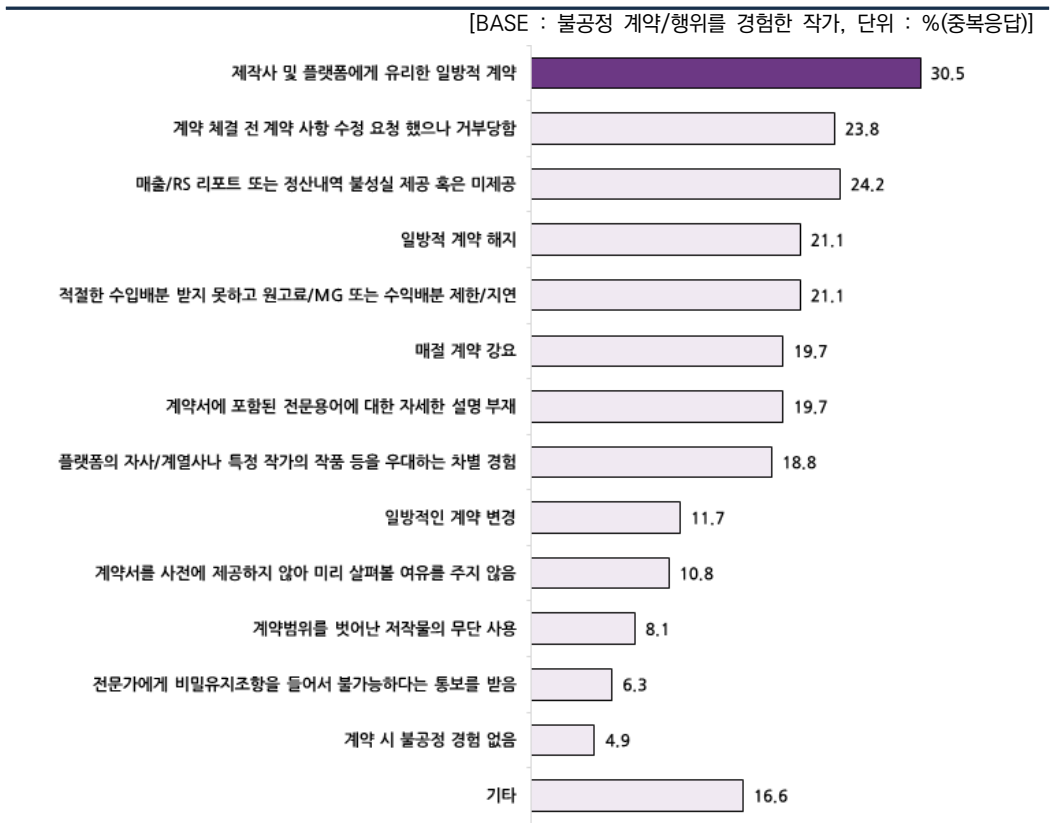
구분	사례 수	대응해도 문제가 해결되지 않을 것으로 판단	문제가 생겼을 당시에 정보 부족으로 인해, 문제로 인식하지 못함	거래가 끊길 것을 우려하여	금전적 여유 부족 (고소/고발, 변호사 선임, 재판 등)	업계 내 평판이 악화될 것을 우려	대응할 시간적 여유가 없음 (차기작 준비, 투고용 원고 준비 등)	협화, 조합 등에 소속되지 않아 개인 신분으로 대응할 능력이 없음	기타
전 체	(39)	35.9	17.9	12.8	10.3	7.7	5.1	2.6	7.7
데뷔 연도	2000년 이전	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(11)	54.5	18.2	0.0	9.1	9.1	0.0	0.0
	2017년~2019년	(11)	27.3	9.1	9.1	18.2	9.1	9.1	9.1
	2020년~2023년	(17)	29.4	23.5	23.5	5.9	5.9	5.9	0.0
활동 분야	글+그림	(15)	40.0	6.7	26.7	0.0	6.7	6.7	6.7
	글(스토리, 콘티)	(11)	45.5	9.1	9.1	18.2	18.2	0.0	0.0
	그림(작화) 전반	(7)	42.9	28.6	0.0	14.3	0.0	0.0	14.3
	작화(데생, 선화)	(4)	0.0	25.0	0.0	25.0	0.0	25.0	0.0
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	배경	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
기타	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
계약 상대	플랫폼	(16)	43.8	6.3	18.8	6.3	12.5	6.3	0.0
	에이전시	(19)	36.8	21.1	5.3	10.5	5.3	5.3	5.3
	스튜디오	(2)	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(2)	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(22)	36.4	13.6	18.2	9.1	13.6	4.5	0.0
	작품당 (양도/공동저작)	(9)	55.6	22.2	11.1	0.0	0.0	0.0	0.0
	근로계약	(2)	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	인적용역	(11)	27.3	18.2	9.1	18.2	0.0	9.1	9.1
	비계약	(2)	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(2)	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
작업 방식	단독 창작	(9)	55.6	11.1	11.1	0.0	22.2	0.0	0.0
	단독 창작 (보조작가 유)	(12)	33.3	25.0	16.7	8.3	0.0	8.3	0.0
	CP사 소속	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	작가 공동 작업	(11)	36.4	18.2	9.1	18.2	9.1	0.0	0.0
	보조작가	(6)	16.7	16.7	16.7	0.0	0.0	16.7	16.7
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0



다. 계약 관련 불공정 행위

1) 계약 관련 불공정 행위 경험

- 웹툰 계약 관련 불공정 행위 경험에 대해 살펴보면, ‘제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약’이 30.5%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘매출/RS리포트 또는 정산내역 불성실 제공 혹은 미제공’(24.2%), ‘계약 체결 전 계약사항 수정 요청했으나, 거부당함’(23.8%) 등의 순으로 조사되었다.



[그림 2-117] 계약관련 불공정 행위 경험

〈표 2-124〉 계약관련 불공정 행위

[BASE : 불공정 계약/행위를 경험한 작가(n=223), 단위 : 명, %(중복응답)]

구분	사례 수	2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약	매출/RS 리포트 또는 정산내역 불성실 제공 혹은 미제공	계약 체결 전 계약 사항 수정 요청 했으나 거부당함	일방적 계약 해지	적정한 수익배분을 받지 못하거나 원고료/MG 또는 수익배분 제한/자연	매절 계약 강요	계약서에 포함된 전문용어에 대한 자세한 설명 부재 및 질문에 대한 답변 미흡
전 체	(223)	30.5	24.2	23.8	21.1	21.1	19.7	19.7
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(85)	34.1	23.5	23.5	28.2	17.6	21.2
	2017년~2019년	(62)	27.4	24.2	19.4	16.1	19.4	12.9
	2020년~2023년	(75)	29.3	25.3	28.0	17.3	26.7	24.0
활동 분야	글+그림	(97)	27.8	33.0	27.8	16.5	21.6	20.6
	글(스토리, 콘티)	(43)	23.3	9.3	18.6	27.9	11.6	30.2
	그림(작화) 전반	(45)	40.0	24.4	26.7	24.4	24.4	15.6
	작화(데생, 선화)	(17)	41.2	17.6	11.8	17.6	23.5	5.9
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(17)	29.4	23.5	17.6	29.4	23.5	17.6
	배경	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
기타	(3)	33.3	0.0	33.3	0.0	33.3	0.0	
계약 상대	플랫폼	(106)	29.2	22.6	26.4	20.8	16.0	12.3
	에이전시	(98)	34.7	29.6	23.5	18.4	27.6	27.6
	스튜디오	(13)	23.1	7.7	15.4	46.2	15.4	30.8
	기타	(6)	0.0	0.0	0.0	16.7	16.7	0.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(149)	28.9	26.8	23.5	23.5	24.2	14.1
	작품당 (양도/공동저작)	(69)	33.3	11.6	18.8	17.4	15.9	31.9
	근로계약	(29)	27.6	3.4	27.6	10.3	10.3	51.7
	인적용역	(43)	34.9	16.3	27.9	27.9	20.9	27.9
	비계약	(8)	0.0	12.5	12.5	37.5	25.0	12.5
	기타	(3)	66.7	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0
작업 방식	단독 창작	(74)	20.3	28.4	23.0	14.9	25.7	24.3
	단독 창작 (보조작가 유)	(70)	48.6	28.6	31.4	20.0	21.4	12.9
	CP사 소속	(16)	18.8	18.8	31.3	18.8	12.5	50.0
	작가 공동 작업	(43)	30.2	14.0	18.6	25.6	16.3	14.0
	보조작가	(14)	14.3	21.4	7.1	42.9	21.4	21.4
	기타	(6)	16.7	16.7	0.0	33.3	16.7	0.0

계속 →

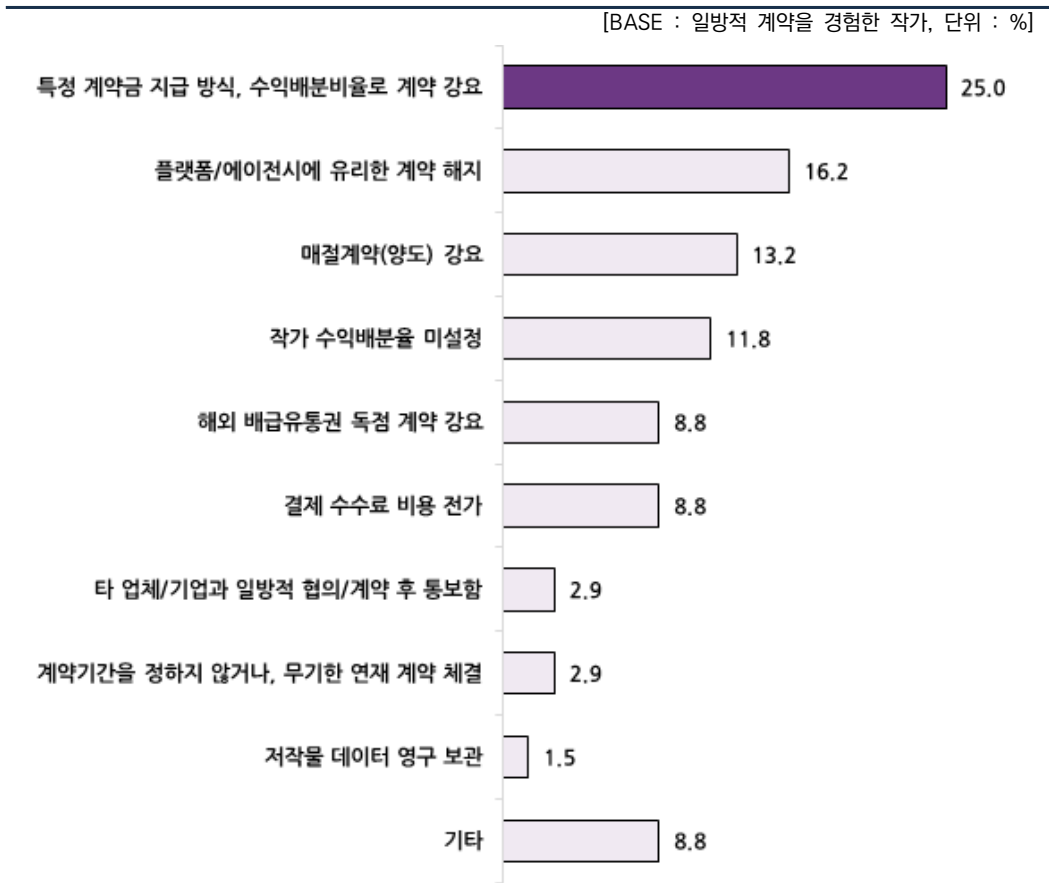
〈표 2-125〉 계약관련 불공정 행위

[BASE : 불공정 계약/행위를 경험한 작가(n=223), 단위 : 명, %]

구분	사례 수	플랫폼의 자사/계열사나 특정 작가의 작품 등을 우대하는 차별 경험 (노출순위, 마케팅 등)	일방적인 계약 변경	계약을 사전에 제공하지 않아 미리 살펴볼 여유를 주지 않음	계약범위를 벗어난 저작물의 무단 사용	전문가에게 계약을 상담 받고자 했으나 비밀유지조항을 들어서 불가능하다는 통보를 받음	계약 시 불공정 경험 없음	기타	
전 체	(223)	18.8	11.7	10.8	8.1	6.3	4.9	16.6	
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(85)	20.0	12.9	9.4	11.8	2.4	7.1	11.8
	2017년~2019년	(62)	22.6	16.1	9.7	9.7	9.7	3.2	21.0
	2020년~2023년	(75)	13.3	6.7	13.3	2.7	8.0	4.0	18.7
활동 분야	글+그림	(97)	22.7	8.2	11.3	11.3	6.2	4.1	13.4
	글(스토리, 콘티)	(43)	18.6	16.3	2.3	2.3	7.0	2.3	16.3
	그림(작화) 전반	(45)	17.8	15.6	8.9	8.9	8.9	6.7	22.2
	작화(데생, 선화)	(17)	11.8	11.8	23.5	5.9	0.0	5.9	11.8
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(17)	5.9	11.8	23.5	5.9	0.0	11.8	17.6
	배경	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
기타	(3)	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	66.7	
계약 상대	플랫폼	(106)	23.6	8.5	11.3	10.4	4.7	7.5	13.2
	에이전시	(98)	15.3	15.3	11.2	7.1	7.1	2.0	15.3
	스튜디오	(13)	15.4	15.4	7.7	0.0	15.4	0.0	38.5
	기타	(6)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7	50.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(149)	22.1	12.8	7.4	6.7	4.7	6.0	17.4
	작품당 (양도/공동저작)	(69)	10.1	11.6	14.5	11.6	7.2	0.0	17.4
	근로계약	(29)	3.4	10.3	13.8	17.2	3.4	3.4	0.0
	인적용역	(43)	23.3	14.0	14.0	2.3	9.3	4.7	11.6
	비계약	(8)	12.5	0.0	12.5	25.0	0.0	12.5	37.5
	기타	(3)	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3
작업 방식	단독 창작	(74)	17.6	9.5	12.2	10.8	6.8	5.4	10.8
	단독 창작 (보조작가 유)	(70)	20.0	7.1	12.9	10.0	5.7	5.7	20.0
	CP사 소속	(16)	12.5	25.0	12.5	6.3	0.0	0.0	12.5
	작가 공동 작업	(43)	25.6	18.6	2.3	2.3	4.7	2.3	16.3
	보조작가	(14)	7.1	7.1	14.3	7.1	21.4	14.3	28.6
	기타	(6)	16.7	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0	33.3

2) 일방적 계약 사례

- 일방적 계약 사례를 살펴보면, ‘특정 계약금 지급 방식(월MG, 누적MG, 매절계약 등) 또는 수익배분 비율로 계약 강요’가 25.0%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘플랫폼/에이전시에 유리한 계약 해지, 손해배상 조항 존재함’(16.2%), ‘2차적 저작물 제작 시 매절계약(양도) 강요’(13.2%) 등의 순으로 조사되었다.



[그림 2-118] 일방적 계약 사례



〈표 2-126〉 일반적 계약 사례

[BASE : 일반적 계약을 경험한 작가(n=68), 단위 : 명, %]

구분	사례수	특정 계약금 지급 방식(월MG, 누적MG, 매절계약 등) 또는 수익배분비율로 계약 강요	플랫폼/에이전시에 유리한 계약 해지, 손해배상 조항 존재함	2차적 저작물 제작 시 매절계약(양도) 강요	2차적 저작물 제작 계약 시 작가 수익배분을 미설정	해외 배급유통권 독점 계약 강요
전 체	(68)	25.0	16.2	13.2	11.8	8.8
데뷔 연도	2000년 이전	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(29)	20.7	6.9	17.2	20.7
	2017년~2019년	(17)	41.2	17.6	5.9	0.0
	2020년~2023년	(22)	18.2	27.3	13.6	9.1
활동 분야	글+그림	(27)	37.0	11.1	7.4	11.1
	글(스토리, 콘티)	(10)	10.0	20.0	20.0	20.0
	그림(작화) 전반	(18)	22.2	11.1	22.2	5.6
	작화(데생, 선화)	(7)	14.3	42.9	0.0	28.6
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(5)	0.0	20.0	20.0	0.0
	배경	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0
기타	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	
계약 상대	플랫폼	(31)	32.3	9.7	9.7	6.5
	에이전시	(34)	20.6	23.5	11.8	17.6
	스튜디오	(3)	0.0	0.0	66.7	0.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(43)	25.6	11.6	9.3	14.0
	작품당 (양도/공동저작)	(23)	17.4	8.7	21.7	13.0
	근로계약	(8)	0.0	0.0	50.0	0.0
	인적용역	(15)	20.0	33.3	20.0	0.0
	비계약	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(2)	50.0	0.0	0.0	0.0
작업 방식	단독 창작	(15)	20.0	13.3	6.7	20.0
	단독 창작 (보조작가 유)	(34)	26.5	14.7	11.8	11.8
	CP사 소속	(3)	33.3	0.0	66.7	0.0
	작가 공동 작업	(13)	23.1	15.4	15.4	7.7
	보조작가	(2)	50.0	50.0	0.0	0.0
	기타	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0

계속 →

〈표 2-127〉 일방적 계약 사례

(←계속)

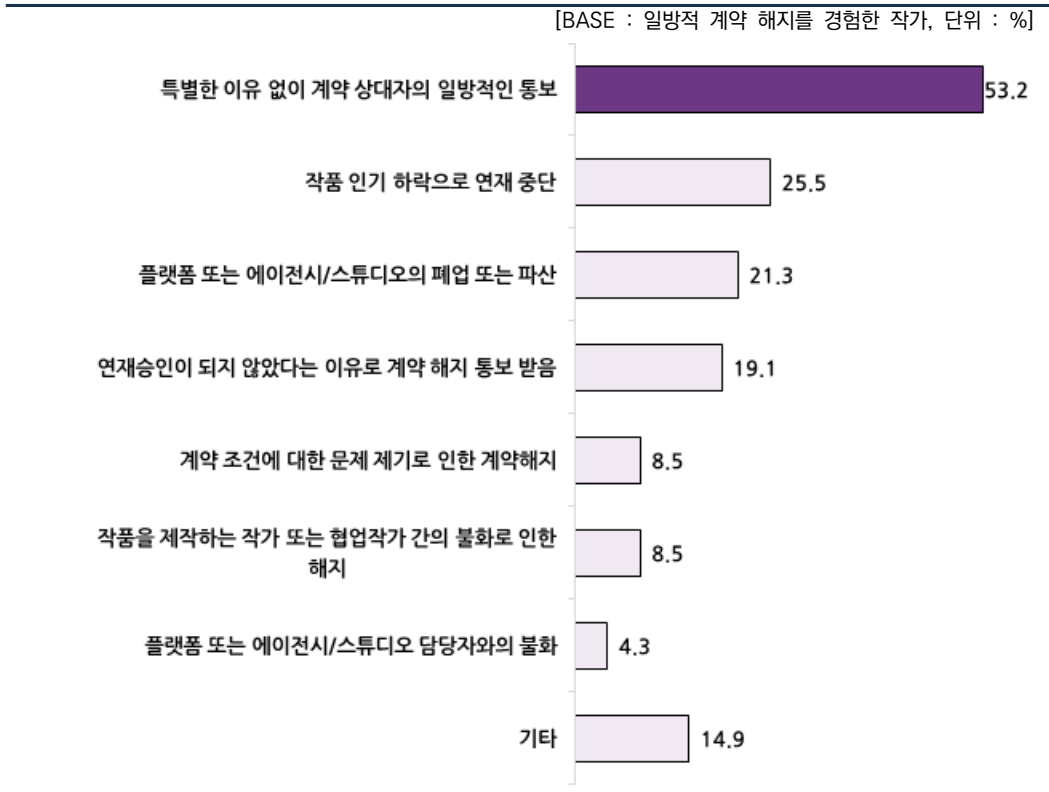
[BASE : 일방적 계약을 경험한 작가(n=68), 단위 : 명, %]

구분	사례수	결제 수수료 비용 전가	플랫폼/에이전시 가 2차적 저작물 제작을 위한 타 업체/기업과 일방적 협의/계약 후 통보함	계약기간을 정하지 않거나, 계약 연장 조항을 통한 연장이 아닌 무기한 연재 계약 체결	저작물 데이터 영구 보관	기타
전 체	(68)	8.8	2.9	2.9	1.5	8.8
데뷔 연도	2000년 이전	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(29)	3.4	3.4	6.9	10.3
	2017년~2019년	(17)	11.8	5.9	0.0	0.0
	2020년~2023년	(22)	13.6	0.0	0.0	13.6
활동 분야	글+그림	(27)	7.4	3.7	7.4	0.0
	글(스토리, 콘티)	(10)	10.0	0.0	0.0	10.0
	그림(작화) 전반	(18)	16.7	5.6	0.0	11.1
	작화(대생, 선화)	(7)	0.0	0.0	0.0	14.3
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(5)	0.0	0.0	0.0	40.0
	배경	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(31)	12.9	6.5	6.5	0.0
	에이전시	(34)	2.9	0.0	0.0	17.6
	스튜디오	(3)	33.3	0.0	0.0	0.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(43)	11.6	2.3	4.7	7.0
	작품당 (양도/공동저작)	(23)	13.0	4.3	0.0	17.4
	근로계약	(8)	0.0	0.0	0.0	25.0
	인적용역	(15)	0.0	0.0	0.0	20.0
	비계약	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(2)	0.0	0.0	0.0	50.0
작업 방식	단독 창작	(15)	20.0	0.0	6.7	0.0
	단독 창작 (보조작가 유)	(34)	5.9	2.9	2.9	11.8
	CP사 소속	(3)	0.0	0.0	0.0	0.0
	작가 공동 작업	(13)	7.7	7.7	0.0	15.4
	보조작가	(2)	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0



3) 일방적 계약 해지 사례

- ‘일방적 계약 해지 사례’를 살펴보면, ‘특별한 이유 없이 계약 상대자의 일방적인 통보’가 53.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘작품 인기 하락으로 연재중단’(25.5%), ‘플랫폼 또는 에이전시/스튜디오의 폐업 또는 파산’(21.3%), ‘연재승인이 되지 않았다는 이유로 계약 해지 통보 받음’(19.1%) 등의 순으로 나타났다.



[그림 2-119] 일방적 계약 해지 사례

〈표 2-128〉 일방적 계약 해지 사례

[BASE : 일방적 계약 해지를 경험한 작가(n=47), 단위 : 명, %]

구분	사례 수	특별한 이유 없이 계약 상대자(플랫폼, 에이전시, 작가 등의 일방적인 통보)	작품 인기 하락으로 연재 중단 (구독률/매출/평점 하락 등)	플랫폼 또는 에이전시/스튜디오의 폐업 또는 파산	플랫폼 심사 시, 연재승인이 되지 않았다는 이유로 계약 해지 통보 받음
전 체	(47)	53.2	25.5	21.3	19.1
데뷔 연도	2000년 이전	(0)	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(24)	41.7	33.3	25.0
	2017년~2019년	(10)	60.0	20.0	20.0
	2020년~2023년	(13)	69.2	15.4	15.4
활동 분야	글+그림	(16)	37.5	31.3	31.3
	글(스토리, 콘티)	(12)	50.0	16.7	0.0
	그림(작화) 전반	(11)	72.7	18.2	27.3
	작화(데생, 선화)	(3)	33.3	33.3	33.3
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(5)	80.0	40.0	20.0
	배경	(0)	0.0	0.0	0.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(22)	36.4	31.8	27.3
	에이전시	(18)	66.7	11.1	16.7
	스튜디오	(6)	66.7	50.0	16.7
	기타	(1)	100.0	0.0	0.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(35)	42.9	28.6	20.0
	작품당 (양도/공동저작)	(12)	50.0	25.0	16.7
	근로계약	(3)	33.3	100.0	33.3
	인적용역	(12)	66.7	16.7	25.0
	비계약	(3)	66.7	0.0	0.0
	기타	(1)	100.0	0.0	0.0
작업 방식	단독 창작	(11)	45.5	27.3	27.3
	단독 창작 (보조작가 유)	(14)	57.1	21.4	21.4
	CP사 소속	(3)	66.7	33.3	66.7
	작가 공동 작업	(11)	45.5	27.3	18.2
	보조작가	(6)	83.3	16.7	0.0
	기타	(2)	0.0	50.0	0.0

계속 →



〈표 2-129〉 일방적 계약 해지 사례

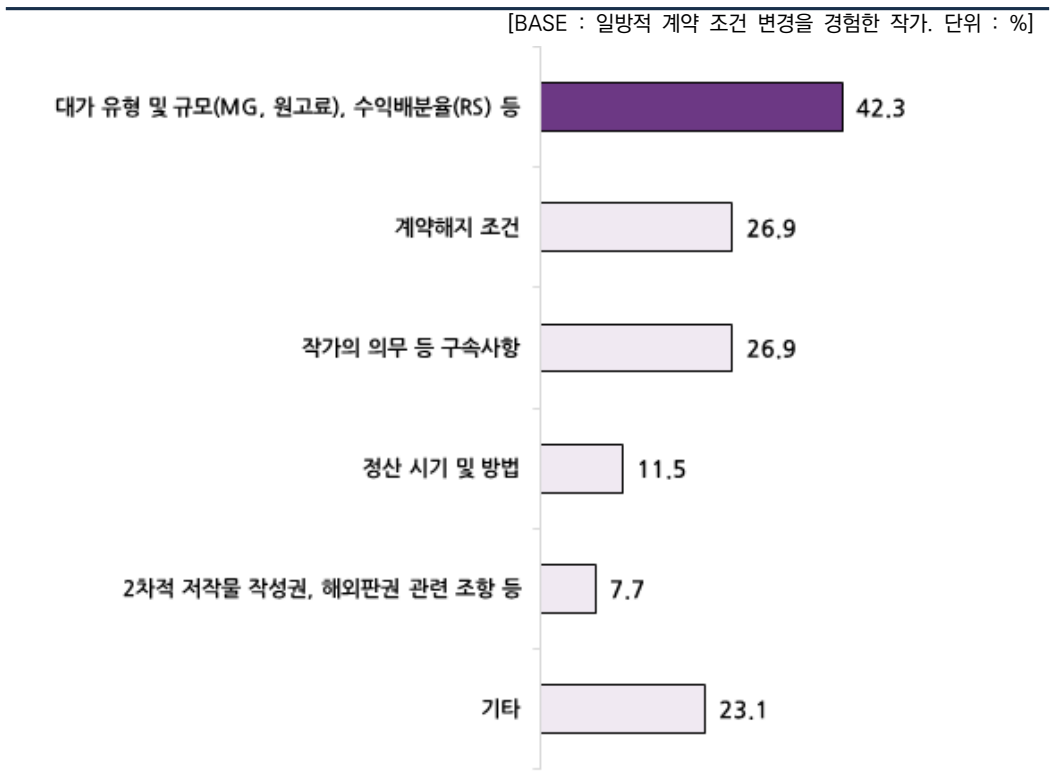
(←계속)

[BASE : 일방적 계약을 경험한 작가(n=47), 단위 : 명, %]

구분	사례 수	계약 조건에 대한 문제 제기로 인한 계약해지	작품을 제작하는 작가 또는 협업작가 간의 불화로 인한 해지 통보	플랫폼 또는 에이전시/스튜디오 담당자와의 불화	기타
전 체	(47)	8.5	8.5	4.3	14.9
데뷔 연도	2000년 이전	(0)	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(24)	4.2	4.2	8.3
	2017년~2019년	(10)	0.0	0.0	40.0
	2020년~2023년	(13)	23.1	23.1	7.7
활동 분야	글+그림	(16)	6.3	6.3	12.5
	글(스토리, 콘티)	(12)	8.3	0.0	25.0
	그림(작화) 전반	(11)	9.1	9.1	9.1
	작화(데생, 선화)	(3)	33.3	0.0	0.0
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(5)	0.0	40.0	0.0
	배경	(0)	0.0	0.0	0.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(22)	13.6	9.1	9.1
	에이전시	(18)	0.0	11.1	27.8
	스튜디오	(6)	0.0	0.0	0.0
	기타	(1)	100.0	0.0	0.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(35)	5.7	2.9	17.1
	작품당 (양도/공동저작)	(12)	16.7	8.3	16.7
	근로계약	(3)	33.3	0.0	0.0
	인적용역	(12)	16.7	25.0	25.0
	비계약	(3)	33.3	33.3	0.0
	기타	(1)	0.0	0.0	0.0
직업 방식	단독 창작	(11)	0.0	9.1	18.2
	단독 창작 (보조작가 유)	(14)	14.3	7.1	7.1
	CP사 소속	(3)	0.0	0.0	0.0
	작가 공동 작업	(11)	0.0	0.0	18.2
	보조작가	(6)	16.7	33.3	16.7
	기타	(2)	50.0	0.0	0.0

4) 일방적 계약 조건 변경¹³⁾

- ‘일방적 계약 조건 변경’을 살펴보면, ‘대가 유형 및 규모, 수익배분율(RS)등¹⁴⁾’의 비율이 42.3%로 가장 높게 나타났으며, ‘계약해지 조건’ 및 ‘작가의 의무 등 구속사항’(각 26.9%) 등의 순으로 조사되었다.
- 계약 상대별로, ‘대가 유형 및 규모 및 수익배분율’로 응답한 작가 중, 플랫폼과 계약한 작가의 비율이 55.6%로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-120] 일방적 계약 조건 변경

13) 사례수가 적어 해석에 유의하여야 한다.

14) 정산금액 지급 시기 및 정산 지급 방법을 의미한다.



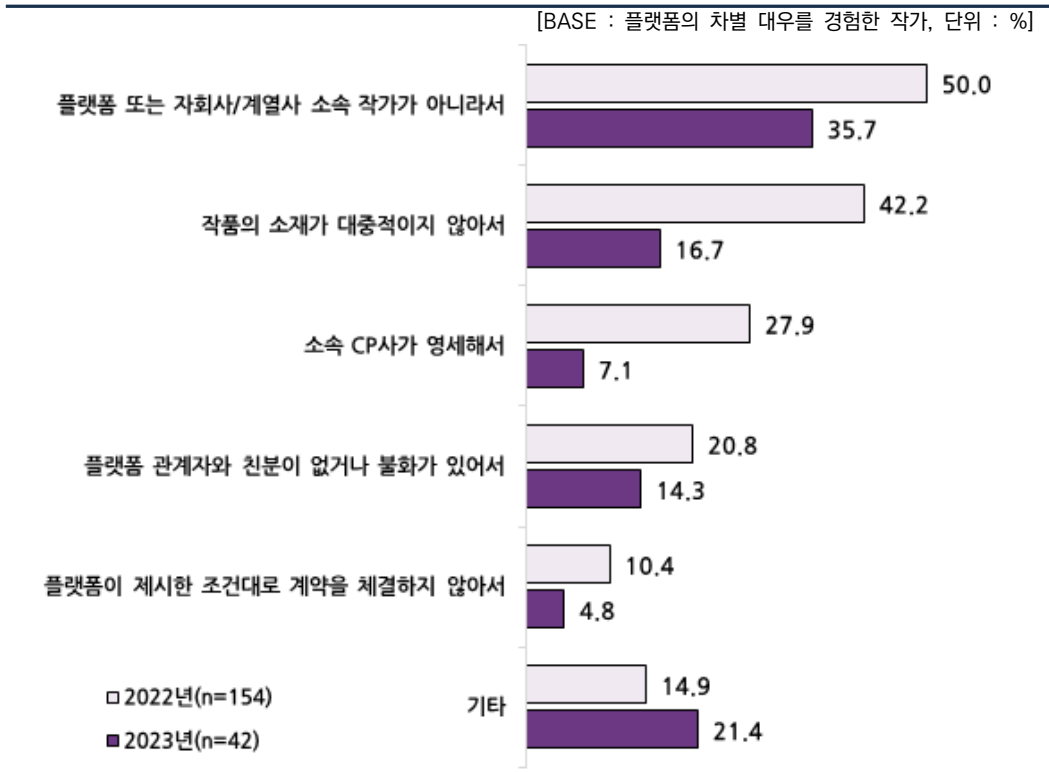
〈표 2-130〉 일방적 계약 변경 조건

[BASE : 일방적 계약 조건 변경을 경험한 작가(n=26), 단위 : 명, %]

구분	사례 수	대가 유형 및 규모(MG, 원고료), 수익배분율(RS) 등	계약해지 조건	작가의 의무 등 구속사항	정산 시기 및 방법	2차적 저작물 작성권, 해외판권 관련 조항 등	기타
전 체	(26)	42.3	26.9	26.9	11.5	7.7	23.1
데뷔 연도	2000년 이전	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(11)	45.5	27.3	36.4	0.0	18.2
	2017년~2019년	(10)	40.0	30.0	20.0	10.0	0.0
	2020년~2023년	(5)	40.0	20.0	20.0	40.0	0.0
활동 분야	글+그림	(8)	62.5	12.5	25.0	0.0	12.5
	글(스토리, 콘티)	(7)	42.9	28.6	14.3	14.3	14.3
	그림(작화) 전반	(7)	28.6	28.6	57.1	14.3	0.0
	작화(데생, 선화)	(2)	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(2)	50.0	50.0	0.0	50.0	0.0
	배경	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(9)	55.6	22.2	33.3	22.2	11.1
	에이전시	(15)	33.3	26.7	20.0	6.7	6.7
	스튜디오	(2)	50.0	50.0	50.0	0.0	0.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(19)	36.8	21.1	21.1	10.5	10.5
	작품당 (양도/공동저작권)	(8)	37.5	37.5	37.5	12.5	0.0
	근로계약	(3)	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0
	인적용역	(6)	33.3	50.0	33.3	16.7	0.0
	비계약	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
작업 방식	단독 창작	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	단독 창작 (보조작가 유)	(5)	40.0	40.0	60.0	0.0	0.0
	CP사 소속	(4)	75.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	작가 공동 작업	(8)	25.0	12.5	37.5	25.0	12.5
	보조작가	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	기타	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

5) 플랫폼의 차별 대우

- 플랫폼의 차별 대우를 살펴보면, ‘플랫폼 또는 플랫폼 자회사/계열사 소속 작가가 아니라서’의 비율이 35.7%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 50.0% 대비 14.3%p 낮게 나타났다. 세부적으로 살펴보면 ‘작품의 소재가 대중적이지 않아서’(16.7%), ‘플랫폼 관계자와 친분이 없거나 불화가 있어서’(14.3%), ‘소속 CP사가 영세해서’(7.1%) 등의 순으로 조사되었다.



[그림 2-121] 플랫폼의 차별 대우



〈표 2-131〉 플랫폼의 차별 대우

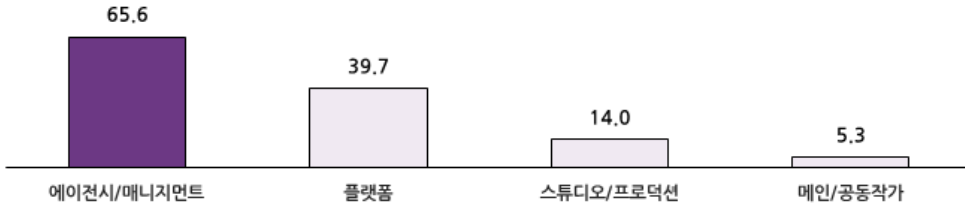
[BASE : 플랫폼의 차별 대우를 경험한 작가(n=42), 단위 : 명, %]

구분	사례 수	플랫폼 또는 플랫폼 자회사/계열사 소속 작가가 아니라서	작품의 소재가 대중적이지 않아서 (소수 장르, 성인물 등)	플랫폼 관계자와 친분이 없거나 불화가 있어서	소속 제작사(에이전시/스튜디오/프로덕션)가 영세해서	플랫폼이 제시한 조건대로 계약을 체결하지 않아서	기타	
전 체	(42)	35.7	16.7	14.3	7.1	4.8	21.4	
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(17)	52.9	11.8	11.8	5.9	0.0	17.6
	2017년~2019년	(14)	14.3	28.6	14.3	7.1	7.1	28.6
	2020년~2023년	(10)	40.0	0.0	20.0	10.0	10.0	20.0
활동 분야	글+그림	(22)	36.4	18.2	9.1	9.1	4.5	22.7
	글(스토리, 콘티)	(8)	50.0	12.5	25.0	0.0	12.5	0.0
	그림(작화) 전반	(8)	25.0	25.0	12.5	0.0	0.0	37.5
	작화(데생, 선화)	(2)	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0
	작화 (채색, 밀색, 효과)	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	배경	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
기타	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	
계약 상대	플랫폼	(25)	32.0	20.0	12.0	4.0	4.0	28.0
	에이전시	(15)	46.7	13.3	13.3	13.3	6.7	6.7
	스튜디오	(2)	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0
	기타	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(33)	42.4	15.2	9.1	6.1	6.1	21.2
	작품당 (양도/공동저작)	(7)	42.9	14.3	14.3	0.0	14.3	14.3
	근로계약	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	인적용역	(10)	10.0	10.0	40.0	10.0	10.0	20.0
	비계약	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
작업 방식	단독 창작	(13)	53.8	15.4	0.0	0.0	0.0	30.8
	단독 창작 (보조작가 유)	(14)	21.4	21.4	14.3	14.3	7.1	21.4
	CP사 소속	(2)	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0
	작가 공동 작업	(11)	45.5	18.2	18.2	9.1	0.0	9.1
	보조작가	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

6) 불공정 행위를 한 상대 - 계약 관련¹⁵⁾

- 불공정 행위를 한 상대를 살펴보면, '에이전시/매니지먼트'가 65.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '플랫폼'(39.7%), '스튜디오/프로덕션'(14.0%), '메인/공동작가'(5.3%)의 순으로 조사되었다.

[BASE : 계약 관련 불공정 경험 사례, 단위 : %]



[그림 2-122] 불공정 행위를 한 상대 - 계약 관련

15) 본 항의 집계 기준은 조사에 참여한 작가 기준이 아닌, 조사에 참여한 작가가 응답한 개별 사례 기준이므로, 개별 건수로 해석해야 한다.



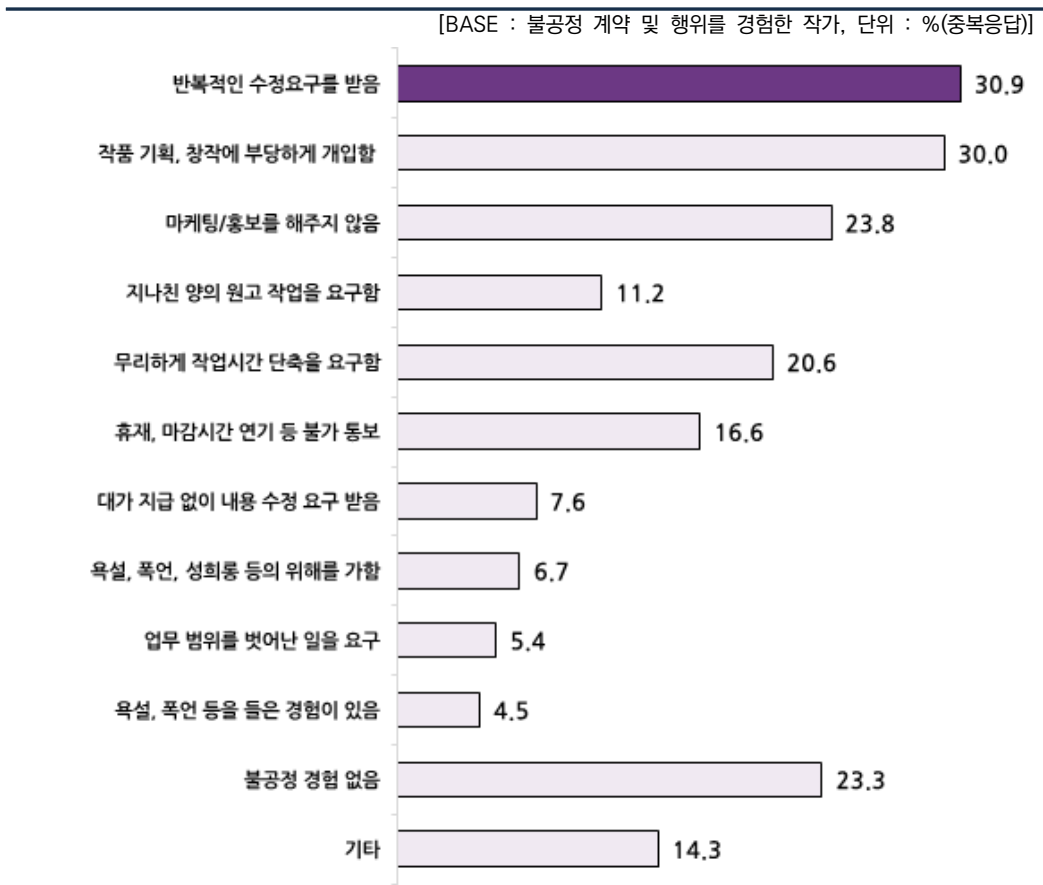
〈표 2-132〉 불공정 행위를 한 상대 - 계약 관련

[BASE : 계약 관련 불공정 경험 사례(n=456), 단위 : 건, %]

구분	사례수	에이전시 /매니지먼트	플랫폼	스튜디오 /프로덕션	메인/공동작가
전 체	(456)	65.6	39.7	14.0	5.3
2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약	(68)	64.7	50.0	11.8	0.0
계약 체결 전 계약 사항 수정 요청 했으나 거부당함	(53)	69.8	50.9	5.7	3.8
매절 계약 강요	(44)	77.3	40.9	9.1	4.5
계약범위를 벗어난 저작물의 무단 사용	(18)	55.6	55.6	11.1	0.0
계약서에 포함된 전문용어에 대한 자세한 설명 부재 및 질문에 대한 답변 미흡	(44)	72.7	38.6	15.9	2.3
계약서를 사전에 제공하지 않아 미리 살펴볼 여유를 주지 않음	(24)	62.5	33.3	16.7	8.3
전문가에게 계약서를 상담 받고자 했으나 비밀유지조항을 들어서 불가능하다는 통보를 받음	(2)	50.0	100.0	0.0	0.0
일방적 계약 해지	(47)	51.1	44.7	19.1	10.6
적정한 수익배분을 받지 못하거나 원고료/MG 또는 수익배분 제한/지연	(47)	66.0	27.7	12.8	6.4
매출/RS 리포트 또는 정산내역 불성실 제공 혹은 미제공	(54)	70.4	37.0	9.3	5.6
일방적인 계약 변경	(26)	57.7	34.6	23.1	7.7
기타	(29)	62.1	6.9	34.5	13.8

7) 창작 관련 불공정 행위

- 창작 관련 불공정 행위를 살펴보면, ‘반복적인 수정요구를 받음’이 30.9%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘작품, 기획, 창작에 부당하게 개입함’(30.0%), ‘마케팅/홍보를 해주지 않음’(23.8%), ‘불공정 경험 없음’(23.3%) 등의 순으로 조사되었다.
- 활동 분야별로 살펴보면, ‘반복적인 수정요구를 받았다’고 응답한 작가 중, 작화(데생, 선화) 담당 작가의 응답 비율이 47.1%로 가장 높게 나타났으며, 작화(채색, 밀색, 효과) 담당 작가는 23.5%로 비교적 낮게 나타났다.
- 계약 유형별로 살펴보면, 인적용역의 형태로 계약한 작가의 경우, ‘반복적인 수정요구를 받음’ 및 ‘작품, 기획, 창작에 부당하게 개입함’이 각 39.5%로 가장 높게 나타났다.



[그림 2-123] 창작 관련 불공정 행위



〈표 2-133〉 창작 관련 불공정 행위

[BASE : 불공정 계약 및 행위를 경험한 작가(n=223), 단위 : 명, %(중복응답)]

구분	사례 수	반복적인 수정요구를 받음	작품 기획, 창작에 부당하게 개입함	마케팅/홍보를 해주지 않음	지나친 양의 원고 작업을 요구함	무리하게 작업시간 단축을 요구함	휴재, 마감시간 연기 등 불가 통보
전 체	(223)	30.9	30.0	23.8	11.2	20.6	16.6
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(85)	18.8	28.2	28.2	11.8	15.3
	2017년~2019년	(62)	38.7	30.6	17.7	12.9	22.6
	2020년~2023년	(75)	38.7	30.7	22.7	9.3	25.3
활동 분야	글+그림	(97)	27.8	28.9	30.9	8.2	23.7
	글(스토리, 콘티)	(43)	34.9	34.9	16.3	14.0	9.3
	그림(작화) 전반	(45)	31.1	35.6	20.0	17.8	15.6
	작화(데생, 선화)	(17)	47.1	23.5	23.5	5.9	29.4
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(17)	23.5	11.8	5.9	11.8	35.3
	배경	(1)	100.0	100.0	0.0	0.0	100.0
	기타	(3)	0.0	33.3	66.7	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(106)	22.6	24.5	25.5	9.4	15.1
	에이전시	(98)	36.7	35.7	22.4	13.3	26.5
	스튜디오	(13)	53.8	38.5	23.1	15.4	15.4
	기타	(6)	33.3	16.7	16.7	0.0	33.3
계약 유형	작품당(저작권소유)	(149)	29.5	32.9	29.5	12.1	18.1
	작품당 (양도/공동저작권)	(69)	27.5	21.7	21.7	11.6	21.7
	근로계약	(29)	31.0	13.8	13.8	3.4	24.1
	인적용역	(43)	39.5	39.5	14.0	11.6	25.6
	비계약	(8)	25.0	37.5	12.5	0.0	50.0
	기타	(3)	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0
작업 방식	단독 창작	(74)	29.7	31.1	24.3	5.4	23.0
	단독 창작 (보조작가 유)	(70)	31.4	27.1	31.4	15.7	24.3
	CP사 소속	(16)	43.8	25.0	18.8	6.3	25.0
	작가 공동 작업	(43)	32.6	37.2	18.6	16.3	4.7
	보조작가	(14)	28.6	35.7	7.1	14.3	42.9
	기타	(6)	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0

계속 →

〈표 2-134〉 창작 관련 불공정 행위

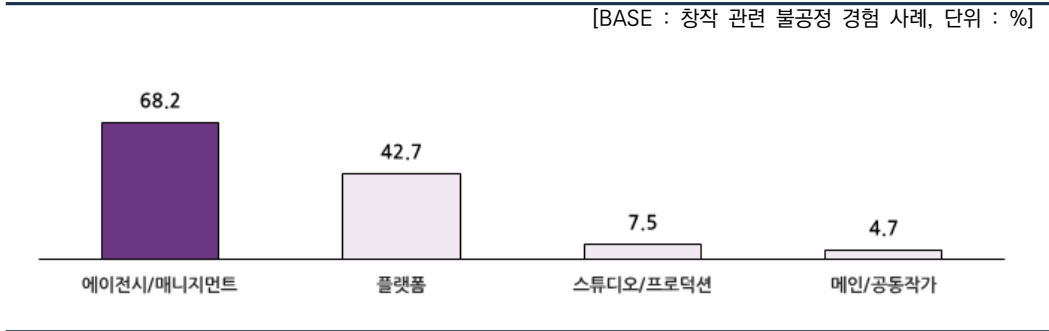
(←계속)

[BASE : 불공정 계약 및 행위를 경험한 작가(n=223), 단위 : 명, %(중복응답)]

구분	사례 수	대가 지급 없이 내용 수정 요구 받음	욕설, 폭언, 성희롱 등의 위해를 가함	업무 범위를 벗어난 일을 요구	욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음	불공정 경험 없음	기타
전 체	(223)	7.6	6.7	5.4	4.5	23.3	14.3
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(85)	4.7	5.9	0.0	7.1	25.9
	2017년~2019년	(62)	8.1	6.5	4.8	1.6	22.6
	2020년~2023년	(75)	10.7	8.0	12.0	4.0	21.3
활동 분야	글+그림	(97)	10.3	6.2	4.1	6.2	21.6
	글(스토리, 콘티)	(43)	2.3	2.3	4.7	4.7	20.9
	그림(작화) 전반	(45)	8.9	13.3	6.7	2.2	20.0
	작화(데생, 선화)	(17)	0.0	5.9	0.0	0.0	29.4
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(17)	5.9	5.9	5.9	5.9	47.1
	배경	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	기타	(3)	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(106)	7.5	7.5	1.9	5.7	27.4
	에이전시	(98)	9.2	7.1	10.2	3.1	20.4
	스튜디오	(13)	0.0	0.0	0.0	7.7	15.4
	기타	(6)	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7
계약 유형	작품당(저작권소유)	(149)	6.0	7.4	5.4	6.0	24.2
	작품당 (양도/공동저작권)	(69)	8.7	5.8	4.3	0.0	20.3
	근로계약	(29)	17.2	3.4	6.9	3.4	3.4
	인적용역	(43)	2.3	4.7	11.6	0.0	30.2
	비계약	(8)	12.5	0.0	0.0	0.0	25.0
	기타	(3)	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0
작업 방식	단독 창작	(74)	14.9	9.5	4.1	6.8	18.9
	단독 창작 (보조작가 유)	(70)	4.3	5.7	5.7	1.4	22.9
	CP사 소속	(16)	0.0	0.0	6.3	6.3	12.5
	작가 공동 작업	(43)	4.7	9.3	4.7	7.0	23.3
	보조작가	(14)	7.1	0.0	14.3	0.0	42.9
	기타	(6)	0.0	0.0	0.0	0.0	66.7

8) 불공정 행위를 한 상대 - 창작 관련

- 불공정 행위를 한 상대를 살펴보면, '에이전시/매니지먼트'가 68.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '플랫폼'(42.7%), '스튜디오/프로덕션'(7.5%), '메인/공동작가'(4.7%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-124] 불공정 행위를 한 상대 - 창작 관련

〈표 2-135〉 불공정 행위를 한 상대 - 창작 관련

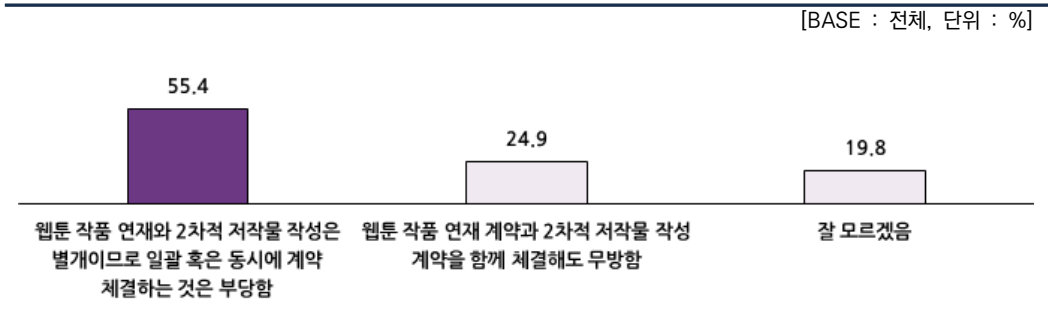
[BASE : 창작 관련 불공정 경험 사례(n=358), 단위 : 건, %]

구분	사례수	에이전시/매니지먼트	플랫폼	스튜디오/프로덕션	메인/공동작가
전 체	(358)	68.2	42.7	7.5	4.7
연재 플랫폼/에이전시 등이 작품 기획, 창작에 부당하게 개입함 (예. 과한 컷수 제한, 내용변경)	(67)	65.7	43.3	6.0	4.5
연재 플랫폼/에이전시 등이 무리하게 작업시간 단축을 요구함	(46)	69.6	39.1	10.9	10.9
불가피한 사정이 있을 시 휴재/마감시간 연기가 가능하다고 계약했음에도 불구하고휴재, 마감시간 연기 등 불가 통보	(37)	73.0	51.4	2.7	0.0
금전적 대가나 명확한 기준 없이 담당자의 취향에 맞을 때까지 반복적인 수정요구를 받음	(69)	76.8	23.2	11.6	2.9
계약 종료 이후 재계약으로 인한 재출간 시, 대가 지급 없이 내용 수정 요구 받음	(17)	70.6	41.2	5.9	0.0
계약 상 업무 범위를 벗어난 일(광고물 제작, PPL 삽입 등)을 관행이라는 명목으로 요구함	(12)	83.3	25.0	0.0	0.0
연재 플랫폼/에이전시 등이 마케팅/홍보를 해주지 않음	(53)	50.9	73.6	3.8	3.8
작품 계약 전 또는 입사 등의 심사를 목적으로 지나친 양의 원고 작업을 요구함	(25)	84.0	44.0	12.0	0.0
기타	(32)	56.3	34.4	9.4	15.6

라. 2차적 저작물 작성 계약

1) 2차적 작성권 동시 계약 관련 의견

- 2차적 작성권 동시 계약 관련 의견을 살펴보면, ‘웹툰 작품 연재와 2차적 저작물 작성은 별개이므로 일괄 혹은 동시에 계약 체결하는 것은 부당함’이 55.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘웹툰 작품 연재 계약과 2차적 저작물 작성 계약을 함께 체결해도 무방함’(24.9%), ‘잘 모르겠음’(19.8%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-125] 2차적 작성권 동시 계약 관련 의견



〈표 2-136〉 2차적 작성권 동시 계약 관련 의견

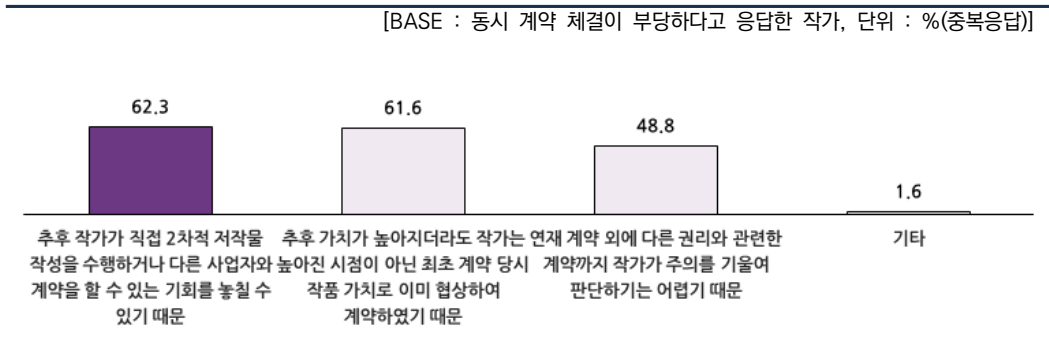
[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례 수	웹툰 작품 연재와 2차적 저작물 작성은 별개이므로 일괄 혹은 동시에 계약 체결하는 것은 부당함	웹툰 작품 연재 계약과 2차적 저작물 작성 계약을 함께 체결해도 무방함	잘 모르겠음	
전 체	(800)	55.4	24.9	19.8	
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	57.1	0.0	42.9
	2000년~2016년	(257)	58.0	31.1	10.9
	2017년~2019년	(228)	50.4	31.6	18.0
	2020년~2023년	(308)	56.8	15.3	27.9
활동 분야	글+그림	(377)	60.7	22.3	17.0
	글(스토리, 콘티)	(148)	52.7	28.4	18.9
	그림(작화) 전반	(126)	49.2	27.8	23.0
	작화(데생, 선화)	(63)	47.6	27.0	25.4
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	55.1	18.4	26.5
	배경	(21)	28.6	52.4	19.0
	기타	(16)	68.8	6.3	25.0
계약 상대	플랫폼	(424)	55.0	27.4	17.7
	에이전시	(255)	63.1	15.3	21.6
	스튜디오	(91)	38.5	41.8	19.8
	기타	(30)	46.7	20.0	33.3
계약 유형	작품당(저작권소유)	(524)	62.4	20.6	17.0
	작품당 (양도/공동저작)	(203)	46.3	32.0	21.7
	근로계약	(86)	57.0	25.6	17.4
	인적용역	(106)	63.2	17.0	19.8
	비계약	(45)	31.1	28.9	40.0
	기타	(8)	75.0	25.0	0.0
작업 방식	단독 창작	(314)	49.4	30.3	20.4
	단독 창작 (보조작가 유)	(244)	61.1	20.5	18.4
	CP사 소속	(64)	60.9	20.3	18.8
	작가 공동 작업	(103)	64.1	17.5	18.4
	보조작가	(59)	37.3	35.6	27.1
	기타	(16)	75.0	12.5	12.5

계속 →

2) 2차적 작성권 동시 계약 부당한 이유

- 2차적 작성권 동시 계약이 부당한 이유를 살펴보면, ‘추후 작가가 직접 2차적 저작물 작성을 수행하거나 다른 사업자와 계약을 할 수 있는 기회를 놓칠 수 있기 때문’이 62.3%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘추후 가치가 높아지더라도 작가는 높아진 시점이 아닌 최초 계약 당시 작품 가치로 이미 협상하여 계약하였기 때문’(61.6%), ‘연재 계약 외에 다른 권리와 관련한 계약까지 작가가 주의를 기울여 판단하기는 어렵지 않기 때문’(48.8%), ‘기타’(1.6%)의 순으로 조사되었다.



[그림 2-126] 2차적 작성권 동시 계약 부당한 이유



〈표 2-137〉 2차적 작성권 동시 계약 부당한 이유

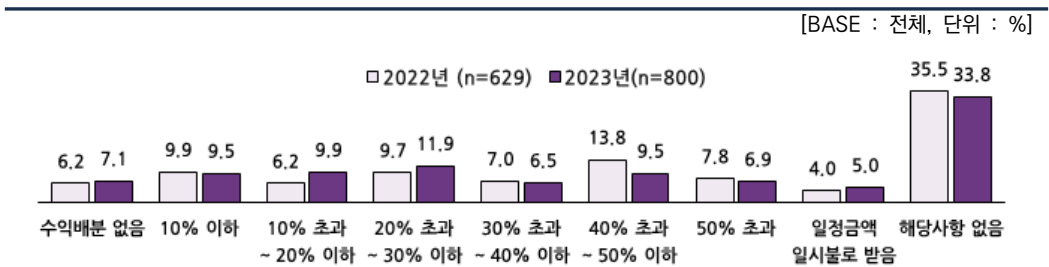
[BASE : 동시 계약 체결이 부당하다고 응답한 작가(n=443), 단위 : 명, %(중복응답)]

구분		사례 수	추후 작가가 직접 2차적 저작물 작성을 수행하거나 다른 사업자와 계약을 할 수 있는 기회를 놓칠 수 있기 때문	추후 가치가 높아지더라도 작가는 높아진 시점이 아닌 최초 계약 당시 작품 가치로 이미 협상하여 계약하였기 때문	연재 계약 외에 다른 권리와 관련한 계약까지 작가가 주의를 기울여 판단하기는 어렵기 때문	기타
전 체		(443)	62.3	61.6	48.8	1.6
데뷔 연도	2000년 이전	(4)	50.0	75.0	50.0	0.0
	2000년~2016년	(149)	64.4	67.8	39.6	2.7
	2017년~2019년	(115)	67.8	57.4	51.3	0.9
	2020년~2023년	(175)	57.1	58.9	54.9	1.1
활동 분야	글+그림	(229)	64.2	55.5	48.9	1.7
	글(스토리, 콘티)	(78)	65.4	64.1	35.9	1.3
	그림(작화) 전반	(62)	64.5	75.8	56.5	3.2
	작화(채색, 밑색, 효과)	(27)	51.9	63.0	48.1	0.0
	배경	(6)	33.3	100.0	33.3	0.0
	기타	(11)	45.5	72.7	54.5	0.0
	기타	(11)	45.5	72.7	54.5	0.0
계약 상대	플랫폼	(233)	68.7	55.4	48.1	2.1
	에이전시	(161)	55.9	64.6	52.2	0.6
	스튜디오	(35)	51.4	85.7	45.7	2.9
	기타	(14)	57.1	71.4	28.6	0.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(327)	65.7	65.4	46.2	1.5
	작품당(양도/공동저작권)	(94)	55.3	52.1	48.9	1.1
	근로계약	(49)	46.9	46.9	51.0	2.0
	인적용역	(67)	65.7	62.7	50.7	0.0
	비계약	(14)	78.6	71.4	35.7	7.1
	기타	(6)	50.0	50.0	33.3	0.0
직업 방식	단독 창작	(155)	63.9	47.1	53.5	1.3
	단독 창작(보조작가 유)	(149)	57.7	66.4	47.0	1.3
	CP사 소속	(39)	56.4	71.8	43.6	0.0
	작가 공동 작업	(66)	69.7	68.2	36.4	4.5
	보조작가	(22)	59.1	77.3	68.2	0.0
	기타	(12)	83.3	91.7	58.3	0.0

계속 →

3) 2차적 저작물 수익 배분 비율

- 2차적 저작물 수익 배분 비율을 살펴보면, ‘해당사항 없음’이 33.8%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 35.5% 대비 1.7%p 감소한 것으로 조사되었다.
- 계약 상대별로 살펴보면, 스튜디오와 계약한 작가의 경우, ‘30% 이하’가 15.4%로 가장 높게 나타났다.
- 계약 유형별로 살펴보면, 근로계약으로 계약한 작가의 경우, 마찬가지로 ‘30% 이하’가 29.1%로 가장 높게 나타났다.



※ 2022년(n=629)의 경우, 불공정 행위를 간접 경험한 작가 대상

[그림 2-127] 2차적 저작물 수익 배분 비율



〈표 2-138〉 2차적 저작물 수익 배분 비율

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

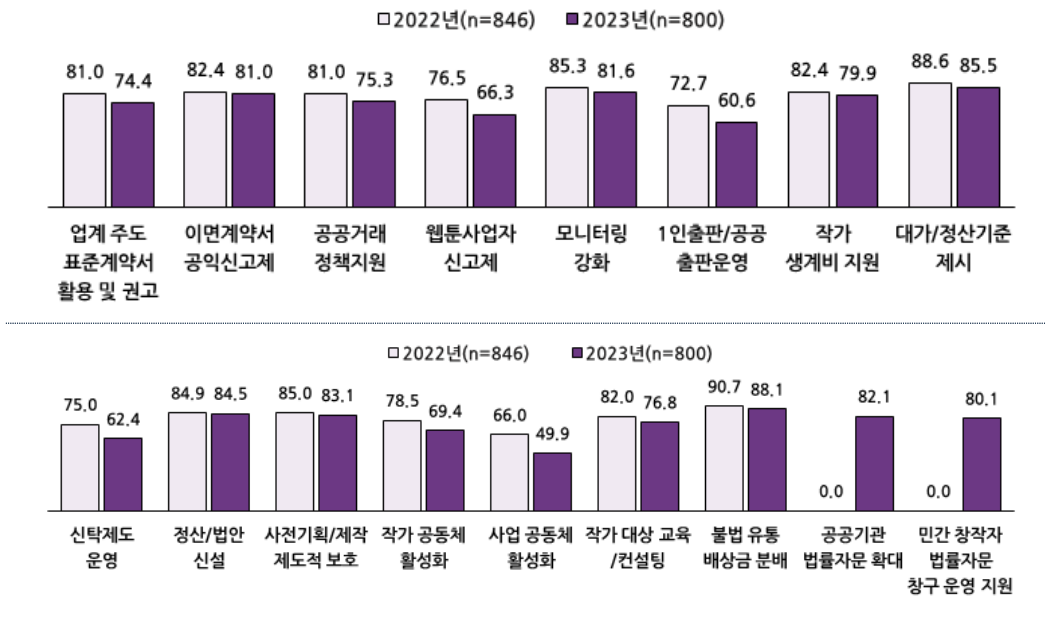
구분	사례 수	수익 배분 없음	10% 이하	20% 이하	30% 이하	40% 이하	50% 이하	50% 초과	일정 금액 일시불로 받음	2차 저작물 관련 계약 하지 않음/해당 사항 없음	
전 체	(800)	7.1	9.5	9.9	11.9	6.5	9.5	6.9	5.0	33.8	
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	14.3	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0	14.3	57.1	
	2000년~2016년	(257)	5.4	11.3	12.1	10.1	5.4	9.7	10.9	7.4	27.6
	2017년~2019년	(228)	6.6	11.8	13.2	14.0	6.1	8.8	3.9	3.9	31.6
	2020년~2023년	(308)	8.8	6.5	5.8	11.7	7.8	10.1	5.8	3.6	39.9
활동 분야	글+그림	(377)	4.5	6.1	8.5	13.0	6.9	13.3	10.1	7.4	30.2
	글(스토리, 콘티)	(148)	6.1	20.3	6.8	12.8	4.7	8.8	6.8	4.7	29.1
	그림(작화) 전반	(126)	4.8	7.9	14.3	10.3	7.9	5.6	2.4	3.2	43.7
	작화(대생, 선화)	(63)	12.7	9.5	17.5	17.5	1.6	7.9	1.6	1.6	30.2
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	20.4	8.2	6.1	2.0	8.2	2.0	4.1	0.0	49.0
	배경	(21)	28.6	4.8	23.8	4.8	14.3	0.0	4.8	0.0	19.0
기타	(16)	6.3	12.5	0.0	6.3	6.3	0.0	0.0	0.0	68.8	
계약 상대	플랫폼	(424)	3.3	9.2	11.1	10.6	7.8	11.1	8.7	6.8	31.4
	에이전시	(255)	11.0	10.2	8.2	12.9	3.9	10.2	5.1	3.5	34.9
	스튜디오	(91)	12.1	9.9	11.0	15.4	7.7	2.2	4.4	2.2	35.2
	기타	(30)	13.3	6.7	3.3	10.0	6.7	3.3	3.3	0.0	53.3
계약 유형	작품당(저작권소유)	(524)	3.8	8.0	8.6	8.6	5.0	11.3	8.8	6.3	39.7
	작품당 (양도/공동저작)	(203)	5.4	12.8	13.3	20.7	8.9	7.4	2.5	4.9	24.1
	근로계약	(86)	14.0	8.1	2.3	29.1	2.3	7.0	1.2	0.0	36.0
	인적용역	(106)	23.6	12.3	11.3	11.3	5.7	2.8	2.8	0.9	29.2
	비계약	(45)	8.9	11.1	15.6	0.0	6.7	17.8	8.9	2.2	28.9
	기타	(8)	25.0	12.5	0.0	12.5	12.5	0.0	25.0	0.0	12.5
작업 방식	단독 창작	(314)	4.5	6.7	11.5	16.6	10.2	9.6	7.6	6.1	27.4
	단독 창작 (보조작가 유)	(244)	5.3	7.0	8.2	8.6	5.3	12.7	7.8	6.1	38.9
	CP사 소속	(64)	14.1	23.4	6.3	12.5	1.6	3.1	1.6	1.6	35.9
	작가 공동 작업	(103)	4.9	9.7	9.7	6.8	5.8	10.7	8.7	3.9	39.8
	보조작가	(59)	25.4	20.3	11.9	5.1	0.0	0.0	0.0	1.7	35.6
	기타	(16)	6.3	6.3	12.5	25.0	0.0	12.5	12.5	0.0	25.0

계속 →

마. 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견¹⁶⁾

- 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견의 필요 비율에 대해 살펴보면, ‘불법 유통 배상금 분배’가 88.1%로 필요 비율이 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘대가/정산기준 제시’(85.5%), ‘정산/법안 신설’(84.5%), ‘사전기획/제작 제도적 보호’(83.1%), ‘공공기관 법률자문 확대’(82.1%), ‘모니터링 강화’(81.6%), ‘이면 계약서 공익 신고제’(81.0%) 등의 순으로 조사되었다.

[BASE : 전체, 단위 : %(필요응답비율 합산)]



[그림 2-128] 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견

16) 항목별 각 필요응답비율(필요함+매우 필요함)을 합산한 수치이므로 해석에 유의하여야 한다.



〈표 2-139〉 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견

[BASE : 전체, 단위 : 명, %(필요응답비율 합산)]

구분	사례 수	업계 주도 표준 계약서 활용 및 권고	이면 계약서 공익 신고제	공공거래 정책지원	웹툰 사업자 신고제	모니터링 강화	1인출판/공 공출판 운영	작가 생계비 지원	대가 /정산기준 제시
전 체	(800)	74.4	81.0	75.3	66.3	81.6	60.6	79.9	85.5
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	71.4	71.4	71.4	71.4	57.1	57.1	85.7
	2000년~2016년	(257)	70.8	81.3	73.2	62.3	82.5	61.5	79.8
	2017년~2019년	(228)	69.7	75.0	75.0	64.0	75.0	63.2	74.6
	2020년~2023년	(308)	80.8	85.4	77.3	71.1	86.4	58.1	83.8
활동 분야	글+그림	(377)	79.0	82.5	77.7	71.4	83.8	65.3	81.2
	글(스토리, 콘티)	(148)	68.2	73.0	69.6	62.2	78.4	63.5	70.3
	그림(작화) 전반	(16)	93.8	87.5	93.8	75.0	93.8	62.5	81.3
	작화(데생, 선화)	(126)	70.6	80.2	69.0	61.9	82.5	48.4	83.3
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(63)	69.8	88.9	74.6	57.1	71.4	55.6	84.1
	배경	(49)	75.5	79.6	85.7	67.3	87.8	53.1	89.8
기타	(21)	52.4	90.5	71.4	47.6	66.7	61.9	66.7	
계약 상대	플랫폼	(424)	74.1	82.1	76.4	67.9	82.1	65.1	79.7
	에이전시	(255)	78.0	80.0	73.3	63.1	83.5	52.5	80.0
	스튜디오	(91)	61.5	76.9	75.8	67.0	74.7	62.6	76.9
	기타	(30)	86.7	86.7	73.3	66.7	80.0	60.0	90.0
계약 유형	작품당(저작권소유)	(524)	80.7	83.2	77.1	69.3	87.2	61.3	81.5
	작품당 (양도/공동저작권)	(203)	66.0	76.4	72.4	62.6	71.9	58.1	78.8
	근로계약	(86)	65.1	84.9	74.4	64.0	73.3	64.0	88.4
	인적용역	(106)	80.2	84.9	74.5	67.0	84.9	52.8	83.0
	비계약	(45)	48.9	66.7	75.6	55.6	64.4	60.0	71.1
	기타	(8)	75.0	75.0	37.5	75.0	87.5	50.0	75.0
작업 방식	단독 창작	(314)	67.2	79.6	76.4	65.0	76.8	67.2	78.3
	단독 창작 (보조작가 유)	(244)	79.9	81.6	76.2	68.4	86.5	52.9	81.6
	CP사 소속	(64)	84.4	87.5	78.1	71.9	87.5	65.6	85.9
	작가 공동 작업	(103)	81.6	87.4	68.9	61.2	82.5	58.3	77.7
	보조작가	(59)	69.5	69.5	74.6	74.6	83.1	61.0	79.7
	기타	(16)	62.5	75.0	68.8	37.5	68.8	43.8	75.0

계속 →

〈표 2-140〉 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견

(←계속)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %(필요응답비율 합산)]

구분	사례 수	신탁제도 운영	정산/법안 신설	사전기획/제작 제도적 보호	작가 공동체 활성화	사업 공동체 활성화	작가 대상 교육/컨설팅	불법 유통 배상금 분배	공공기관 법률자문 확대	민간 창작자 법률자문 청구 운영 지원
전 체	(800)	62.4	84.5	83.1	69.4	49.9	76.8	88.1	82.1	80.1
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	85.7	71.4	71.4	42.9	14.3	42.9	71.4	42.9
	2000년~2016년	(257)	59.5	84.4	86.4	62.6	38.1	74.7	89.1	80.2
	2017년~2019년	(228)	61.8	79.8	80.3	69.3	56.6	72.8	84.2	76.3
	2020년~2023년	(308)	64.6	88.3	82.8	75.6	55.5	82.1	90.6	83.8
활동 분야	글+그림	(377)	64.5	86.5	86.7	74.0	54.4	79.6	90.7	83.8
	글(스토리, 콘티)	(148)	64.9	80.4	79.1	64.9	47.3	75.0	85.8	77.7
	그림(작화) 전반	(16)	56.3	93.8	93.8	93.8	62.5	87.5	100.0	100.0
	작화(데생, 선화)	(126)	54.0	81.7	78.6	57.9	38.1	68.3	86.5	73.8
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(63)	58.7	88.9	77.8	63.5	46.0	76.2	85.7	79.4
	배경	(49)	65.3	89.8	89.8	75.5	53.1	79.6	85.7	83.7
	기타	(21)	66.7	61.9	66.7	71.4	52.4	76.2	71.4	66.7
계약 상대	플랫폼	(424)	63.2	84.7	83.7	72.4	52.4	77.8	87.3	82.1
	에이전시	(255)	61.2	85.5	83.1	65.5	44.7	75.3	90.6	77.6
	스튜디오	(91)	62.6	79.1	79.1	68.1	54.9	75.8	83.5	79.1
	기타	(30)	60.0	90.0	86.7	63.3	43.3	76.7	93.3	76.7
계약 유형	작품당(저작권소유)	(524)	62.6	88.0	87.8	71.2	48.1	79.4	92.2	85.1
	작품당 (양도/공동저작)	(203)	62.1	80.8	76.8	67.5	57.1	75.9	83.3	78.3
	근로계약	(86)	67.4	76.7	73.3	69.8	61.6	68.6	79.1	76.7
	인적용역	(106)	67.0	86.8	85.8	67.0	46.2	84.9	86.8	82.1
	비계약	(45)	60.0	73.3	75.6	77.8	37.8	53.3	77.8	51.1
	기타	(8)	62.5	100.0	87.5	50.0	25.0	62.5	87.5	50.0
직업 방식	단독 창작	(314)	64.3	80.3	79.0	70.1	56.1	73.9	84.4	76.4
	단독 창작 (보조작가 유)	(244)	59.0	86.5	88.5	68.4	43.9	79.9	92.6	84.0
	CP사 소속	(64)	71.9	90.6	84.4	71.9	56.3	79.7	90.6	82.8
	작가 공동 작업	(103)	53.4	84.5	85.4	66.0	34.0	75.7	94.2	83.5
	보조작가	(59)	76.3	89.8	79.7	78.0	67.8	78.0	78.0	78.0
	기타	(16)	43.8	93.8	75.0	50.0	31.3	75.0	81.3	68.8



바. 불공정 계약 및 행위, 관행을 개선하기 위해 중요하다고 생각하는 것

- 조사에 참여한 웹툰 작가들의 불공정 계약 및 행위, 관행을 개선하기 위해 중요하다고 생각하는 기타 의견은 아래와 같다.

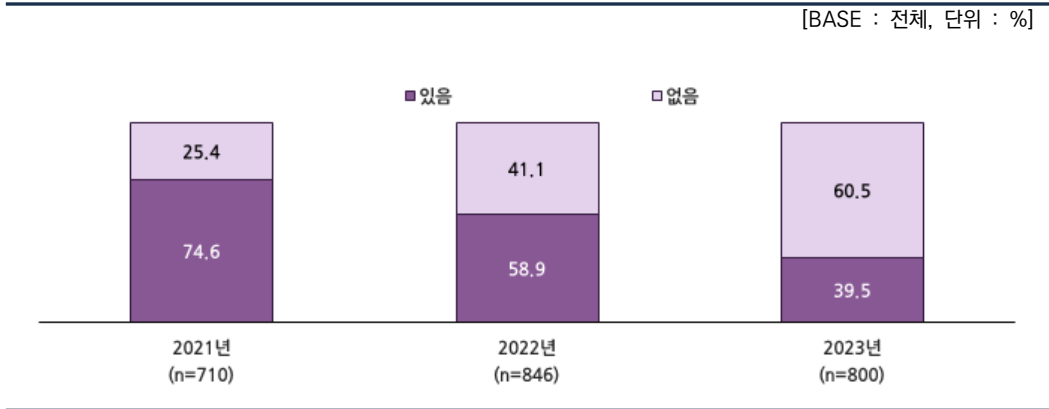
〈표 2-141〉 불공정 계약 및 행위, 관행을 개선하기 위해 중요하다고 생각하는 것

순번	불공정 계약 및 행위, 관행을 개선하기 위해 중요하다고 생각하는 것
1	최소 RS 분배기준이 필요하며, 수익배분율이 보장되어야 한다.
2	휴재 보장과 불법 다운로드 근절이 최우선으로 필요하다.
3	실업급여 보장 등 프리랜서에게 주는 혜택을 정부차원에서 확대할 필요가 있다.
4	불공정계약을 자행하는 업체에 대한 단속 및 처벌 강화 필요. 불법 이용자와 불법사이트 운영자에 대한 강력한 처벌 또한 병행되어야 한다.
5	이중 수수료(플랫폼의 자회사 에이전시 등), 과도한 유통 수수료 등으로 유료 수익 중 창작자가 플랫폼보다 적은 수익을 가져가는 것이 일반적이기 때문에, 업체에서 부과하는 수수료의 제한이 있었으면 한다.
6	매출 근거 산출 리포트 상세제공 의무화가 필요하며, 플랫폼 프로모션 시(보너스 코인, 기다리면무료 등) 작가에게 정산이 필요하다. 또한 오리지널 작품은 절대적인 마케팅 횡수를 지원하여야 하고, 독점계약 시 독점 권리에 대한 비용 정산이 필요하다.
7	불법 및 불량 기업 및 관계자의 정보를 작가 간 공유토록 하여 피해를 최소화 하여야 한다. (작가 간 커뮤니티 활성화 등)
8	불공정 계약 행위의 플랫폼 및 에이전시에 대한 법률적인 재제가 필요하며, 관련 내용 법제화가 필수적으로 요구된다.
9	완성에 가까운 퀄리티의 원고를 테스트라 우기며, 무보수로 진행하게 만드는 관행은 근절되어야 한다. 또한, 어린 나이의 작가 지망생들이 많은 업계 생태계를 고려하여 불공정한 일을 당하지 않도록 사전 교육이 선행되어야 한다.
10	불법 사이트에 대한 정부 차원의 적극적인 대응(URL 차단 등)은 반드시 우선되어야 한다.
11	계약서 내용이 너무 어렵고, 자문을 받기 현실적으로 어려운 실정이어서 쉬운 용어로 이루어진 모두가 이해 할 수 있는 표준 계약서가 보편화되어야 할 필요성이 있다.
12	언제든 법률적으로 지원받을 수 있고 자유롭게 신고할 수 있는 정책이 활성화 되어야 한다.
13	웹툰의 수익 분배가 투명하고 공정하게 이뤄져야 한다. 다양한 배경과 특성을 가진 작가들의 창작물에 대한 기회를 증진시키고, 특정 집단이 불리하지 않게 조정이 필요하다.
14	AI 기술 이용 시, 원 그림의 저작권 문제가 발생될 우려가 있는 상황에서 무분별한 제약 없는 기술 개발은 작가들의 저작권을 무시하는 행위이며, 장기적으로 보았을 때 위험한 상황을 초래할 수 있기 때문에, 국가차원에서의 관련 규제가 필요하다.
15	어시스턴트 고용 표준 계약서나 견본이 만들어졌으면 하며, 작가를 위한 어시스턴트 고용 관련 교육 프로그램이 있었으면 좋겠다.

6. 웹툰 불법유통 및 저작권 침해 경험

가. 웹툰 불법공유 사이트 게재 경험

- 웹툰 작가의 39.5%가 불공정 계약/행위를 경험하였으며, 전년도 58.9% 대비 19.4%p 감소한 것으로 조사되었다.



[그림 2-129] 웹툰 불법공유 사이트 게재 경험



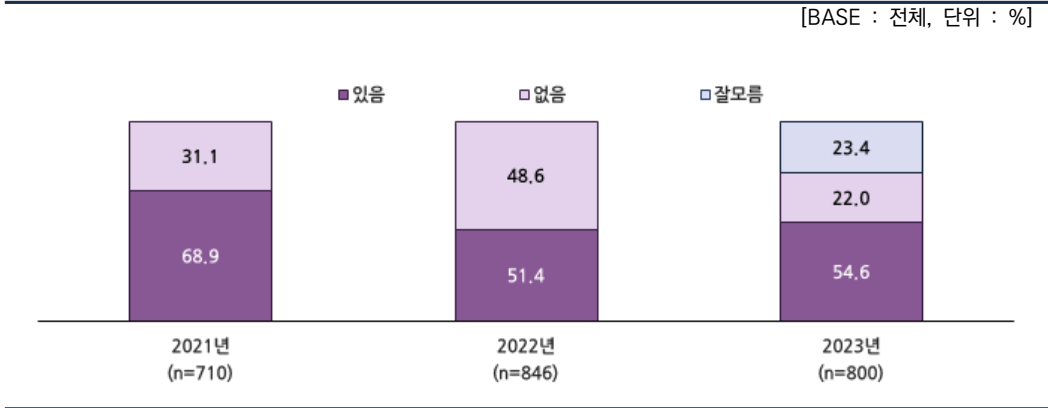
〈표 2-142〉 웹툰 불법공유 사이트 게재 경험

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분	사례수	침해받은 적이 있음	침해받은 적이 없음	
전 체	(800)	39.5	60.5	
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	14.3	85.7
	2000년~2016년	(257)	47.1	52.9
	2017년~2019년	(228)	33.3	66.7
	2020년~2023년	(308)	38.3	61.7
활동 분야	글+그림	(377)	40.6	59.4
	글(스토리, 콘티)	(148)	41.9	58.1
	그림(작화) 전반	(126)	42.9	57.1
	작화(데생, 선화)	(63)	34.9	65.1
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	36.7	63.3
	배경	(21)	4.8	95.2
	기타	(16)	37.5	62.5
계약 상대	플랫폼	(424)	43.6	56.4
	에이전시	(255)	38.4	61.6
	스튜디오	(91)	27.5	72.5
	기타	(30)	26.7	73.3
계약 유형	작품당(저작권소유)	(524)	48.1	51.9
	작품당 (양도/공동저작)	(203)	31.5	68.5
	근로계약	(86)	25.6	74.4
	인적용역	(106)	34.0	66.0
	비계약	(45)	2.2	97.8
	기타	(8)	37.5	62.5
작업 방식	단독 창작	(314)	25.2	74.8
	단독 창작 (보조작가 유)	(244)	54.5	45.5
	CP사 소속	(64)	43.8	56.3
	작가 공동 작업	(103)	57.3	42.7
	보조작가	(59)	11.9	88.1
	기타	(16)	62.5	37.5

나. 웹툰 저작권 침해경험

- 웹툰 저작권 침해경험을 살펴보면, ‘침해 경험이 있음’이라고 응답한 비율이 54.6%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 51.4% 대비 3.2%p 증가한 것으로 조사되었다.



[그림 2-130] 웹툰 저작권 침해경험



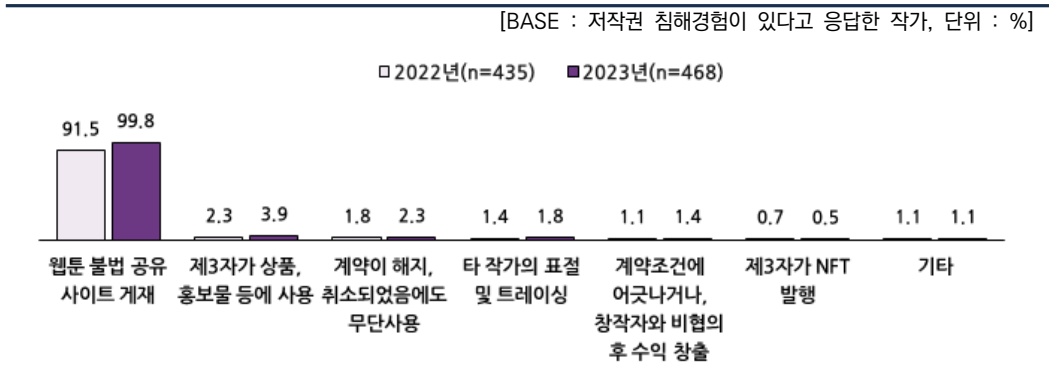
〈표 2-143〉 웹툰 저작권 침해경험

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

구분		사례수	침해경험이 있음	침해경험이 없음	잘 모름
전 체		(800)	54.6	22.0	23.4
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	14.3	57.1	28.6
	2000년~2016년	(257)	64.6	16.7	18.7
	2017년~2019년	(228)	49.6	25.9	24.6
	2020년~2023년	(308)	51.0	22.7	26.3
활동 분야	글+그림	(377)	56.2	24.9	18.8
	글(스토리, 콘티)	(148)	55.4	21.6	23.0
	그림(작화) 전반	(126)	63.5	12.7	23.8
	작화(데생, 선화)	(63)	46.0	20.6	33.3
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(49)	44.9	26.5	28.6
	배경	(21)	14.3	38.1	47.6
	기타	(16)	56.3	0.0	43.8
계약 상대	플랫폼	(424)	59.0	22.9	18.2
	에이전시	(255)	54.9	16.5	28.6
	스튜디오	(91)	39.6	27.5	33.0
	기타	(30)	36.7	40.0	23.3
계약 유형	작품당(저작권소유)	(524)	65.3	16.2	18.5
	작품당 (양도/공동저작권)	(203)	45.8	31.0	23.2
	근로계약	(86)	43.0	37.2	19.8
	인적용역	(106)	50.0	24.5	25.5
	비계약	(45)	4.4	33.3	62.2
	기타	(8)	75.0	25.0	0.0
직업 방식	단독 창작	(314)	37.3	33.1	29.6
	단독 창작 (보조작가 유)	(244)	72.1	10.2	17.6
	CP사 소속	(64)	64.1	14.1	21.9
	작가 공동 작업	(103)	76.7	9.7	13.6
	보조작가	(59)	18.6	47.5	33.9
	기타	(16)	81.3	0.0	18.8

다. 저작권 침해 받은 방식

- 저작권 침해 받은 방식을 살펴보면, '웹툰 불법 공유 사이트 게재'가 99.8%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 91.5% 대비 8.3%p 증가한 것으로 조사되었다.
- 조사 결과, 웹툰 불법 공유 사이트 게재의 문제가 대부분을 차지하며, 작가들에게 주 문제 요인으로 인식되고 있음으로 조사되었다.



[그림 2-131] 저작권 침해 받은 방식



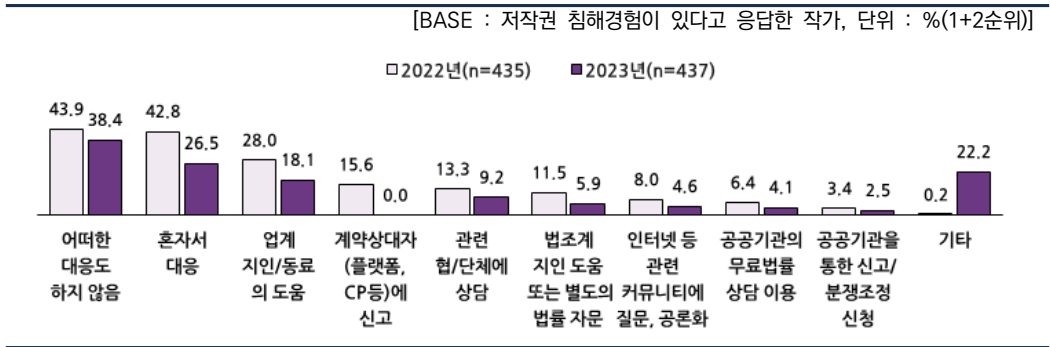
〈표 2-144〉 저작권 침해 받은 방식

[BASE : 저작권 침해경험이 있다고 응답한 작가(n=437), 단위 : 명, %]

구분	사례 수	웹툰 불법 공유 사이트 게재	제3자가 상품, 홍보물 등에 사용	계약이 해지, 취소되었음 에도 무단사용	타 작가의 표절 및 트레이싱	계약조건에 어긋나거나, 창작자와 비협의를 후 수익창출	제 3자가 NFT 발행	기타
전 체	(437)	99.8	3.9	2.3	1.8	1.4	0.5	1.1
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(166)	99.4	4.2	3.6	1.8	1.2	1.2
	2017년~2019년	(113)	100.0	5.3	3.5	2.7	0.9	0.9
	2020년~2023년	(157)	100.0	2.5	0.0	1.3	1.9	1.3
활동 분야	글+그림	(212)	99.5	4.2	0.9	2.4	0.9	0.5
	글(스토리, 콘티)	(82)	100.0	3.7	3.7	1.2	2.4	0.0
	그림(작화) 전반	(80)	100.0	0.0	0.0	11.1	0.0	0.0
	작화(데생, 선화)	(29)	100.0	5.0	5.0	0.0	1.3	3.8
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(22)	100.0	3.4	3.4	0.0	0.0	3.4
	배경	(3)	100.0	0.0	0.0	4.5	4.5	0.0
기타	(9)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
계약 상대	플랫폼	(250)	99.6	6.0	2.8	2.0	0.8	0.4
	에이전시	(140)	100.0	0.7	2.1	2.1	2.1	0.7
	스튜디오	(36)	100.0	2.8	0.0	0.0	2.8	2.8
	기타	(11)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	18.2
계약 유형	작품당(저작권소유)	(342)	100.0	4.1	2.3	1.8	0.9	0.6
	작품당 (양도/공동저작권)	(93)	100.0	3.2	3.2	2.2	1.1	3.2
	근로계약	(37)	100.0	2.7	2.7	2.7	2.7	0.0
	인적용역	(53)	100.0	0.0	1.9	1.9	3.8	0.0
	비계약	(2)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(6)	83.3	16.7	0.0	16.7	0.0	16.7
작업 방식	단독 창작	(117)	100.0	5.1	2.6	0.9	0.0	0.9
	단독 창작 (보조작가 유)	(176)	100.0	2.8	1.7	2.3	1.7	0.6
	CP사 소속	(41)	100.0	2.4	0.0	2.4	0.0	0.0
	작가 공동 작업	(79)	100.0	6.3	5.1	2.5	1.3	1.3
	보조작가	(11)	100.0	0.0	0.0	0.0	18.2	0.0
	기타	(13)	92.3	0.0	0.0	0.0	0.0	15.4

라. 저작권 침해 시 대응방식

- 저작권 침해 시 대응방식을 살펴보면, ‘어떠한 대응도 하지 않음’이 38.4%로 가장 높게 나타났으며, 전년도 43.9%p 대비 5.5%p 감소한 것으로 조사되었다. 세부적으로 살펴보면, ‘혼자서 대응’(26.5%), ‘업계 지인/동료의 도움’(18.1%), ‘관련 협/단체에 상담’(9.2%) 등의 순으로 조사되었다.



[그림 2-132] 저작권 침해 시 대응방식(1+2순위)



〈표 2-145〉 저작권 침해 시 대응방식(1+2순위)

[BASE : 저작권 침해경험이 있다고 응답한 작가(n=437), 단위 : 명, %(1+2순위)]

구분	사례 수	어떠한 대응도 하지 않음	혼자서 대응	업계 지인/동료의 도움	관련 협/단체에 상담	법조계 지인 도움 또는 별도의 법률 자문	인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문, 공론화	저작권 보호원의 국내/해외 보호요청 신청	공공기관의 무료법률 상담 이용	공공기관 (공정 거래 위원회 등)을 통한 분쟁조정 신청	기타	
전 체	(437)	38.4	26.5	18.1	9.2	5.9	4.6	4.3	4.1	2.5	22.2	
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	
	2000년~2016년	(166)	31.3	27.1	17.5	12.0	3.6	4.8	4.2	4.2	32.5	
	2017년~2019년	(113)	31.0	31.0	20.4	9.7	5.3	6.2	6.2	4.4	23.9	
	2020년~2023년	(157)	51.6	22.9	17.2	5.7	8.9	3.2	3.2	3.8	3.8	9.6
활동 분야	글+그림	(212)	34.9	22.6	18.4	11.3	9.4	2.8	6.1	4.7	2.4	25.5
	글(스토리, 콘티)	(82)	36.6	31.7	17.1	6.1	1.2	4.9	3.7	3.7	4.9	24.4
	그림(작화) 전반	(80)	43.8	32.5	23.8	7.5	3.8	7.5	2.5	2.5	1.3	15.0
	작화(데생, 선화)	(29)	55.2	24.1	10.3	10.3	0.0	3.4	3.4	0.0	0.0	17.2
	작화 (채색, 밑색, 효과)	(22)	40.9	22.7	9.1	9.1	0.0	9.1	0.0	9.1	4.5	18.2
	배경	(3)	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3
기타	(9)	33.3	44.4	11.1	0.0	22.2	11.1	0.0	11.1	0.0	11.1	
계약 상대	플랫폼	(250)	32.0	30.0	19.6	9.6	7.6	5.6	4.4	4.0	2.8	25.2
	에이전시	(140)	46.4	23.6	12.1	8.6	2.1	2.9	5.7	5.0	1.4	19.3
	스튜디오	(36)	47.2	19.4	25.0	11.1	8.3	5.6	0.0	2.8	5.6	11.1
	기타	(11)	54.5	9.1	36.4	0.0	9.1	0.0	0.0	0.0	0.0	27.3
계약 유형	작품당(저작권소유)	(342)	36.0	26.6	19.3	9.9	5.6	4.1	5.0	4.4	2.6	24.3
	작품당 (양도/공동저작)	(93)	44.1	30.1	19.4	9.7	7.5	4.3	5.4	1.1	2.2	15.1
	근로계약	(37)	45.9	21.6	8.1	2.7	2.7	13.5	2.7	2.7	2.7	27.0
	인적용역	(53)	49.1	20.8	5.7	9.4	3.8	0.0	3.8	3.8	1.9	24.5
	비계약	(2)	0.0	100.0	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(6)	16.7	33.3	16.7	0.0	33.3	16.7	0.0	33.3	0.0	16.7
작업 방식	단독 창작	(117)	34.2	23.9	19.7	16.2	11.1	6.0	6.8	5.1	3.4	18.8
	단독 창작 (보조작가 유)	(176)	39.2	29.5	20.5	7.4	3.4	4.5	5.1	2.3	0.6	22.2
	CP사 소속	(41)	56.1	12.2	4.9	4.9	2.4	2.4	0.0	7.3	4.9	22.0
	작가 공동 작업	(79)	34.2	32.9	17.7	6.3	5.1	3.8	1.3	5.1	5.1	24.1
	보조작가	(11)	27.3	27.3	27.3	9.1	0.0	9.1	0.0	9.1	0.0	18.2
	기타	(13)	46.2	15.4	7.7	0.0	15.4	0.0	7.7	0.0	0.0	46.2



제3장

웹툰 작가 대상
FGI 및 IDI 주요
내용

1. 작가 FGI (Focus Group Interview) 개요

가. 개요

- 본 조사인 설문조사는 정량조사이므로, 거시적인 실태를 파악하는 기초자료이나, 세부적인 안건을 파악할 수 없다는 한계가 있다. 따라서 본 조사에서 조사한 웹툰 작가의 창작환경, 계약관행, 불공정 계약 및 행위 실태를 세부적으로 파악하기 위해 심층적으로 파악하기 위해 FGI(Focus Group Interview)를 병행했다.
- 「2023 웹툰 작가 실태조사」는 신규 문항을 포함하여 전년도에 시행된 「웹툰 불공정 계약 실태조사」의 내용을 포함하여 조사했으므로, 이번 연도에 새롭게 구성된 건강상태나 AI 도입 의향과 같은 신규 문항의 내용 외에도 기존의 내용을 가능한 유지하여 FGI가 진행되었다.

나. 조사 방법 및 대상

- 「2023 웹툰 작가 실태조사」 중 본 조사에서 FGI 참여 의향이 있다고 응답한 응답자를 대상으로 진행되었다.
- FGI는 데뷔한 이후의 활동 기간과 거주기간을 고려하여 총 5개의 집단을 구성하였다.

【FGI 집단 구분】

그룹특성	중그룹	경력	거주지
기성 작가	그룹 1	데뷔 5년 차 이상	수도권 거주
	그룹 2	데뷔 5년 차 이상	비수도권 거주
	그룹 3	데뷔 5년 차 미만	수도권 거주
	그룹 4	데뷔 5년 차 미만	비수도권 거주
신인 작가	그룹 5	2022~2023년 데뷔 신인 작가	구분 없음

다. 참석자 특성

- FGI에 참석한 참석자들의 특징은 아래와 같다.
 - 활동 분야의 경우 최근 계약이나 작품을 기준으로 활동하고 있는 분야이므로, 콘티 작가라 표시되었을 경우에도, 과거에는 글+그림 모두 작업한 경험이 있는 작가일 수 있다.

【FGI 참석자 구성】

구분	성명	경력	활동 분야	거주지
1그룹 데뷔 5년 차 이상, 수도권 거주 작가	A1	10년	글+그림	서울
	A2	17년	글(스토리)	서울
	A3	9년	글(스토리)	서울
	A4	8년	그림콘티	서울
	A5	8년	글+그림	서울
2그룹 데뷔 5년 차 이상, 비수도권 거주 작가	B1	6년	글+그림	부산
	B2	14년	글+그림	부산
3그룹 데뷔 5년 차 미만, 수도권 거주 작가	C1	3년	글+그림	파주
	C2	4년	글+그림	부천
	C3	2년	글+그림	서울
	C4	2년	글+그림	인천
	C5	4년	글+그림	서울
4그룹 데뷔 5년 차 미만, 수도권 거주 작가	D1	3년	콘티	대전
	D2	3년	그림	천안
	D3	4년	콘티	제주도
	D4	4년	그림	대전
5그룹 22 ~ 23년 데뷔 작가	E1	1년	글+그림	서울
	E2	1년	글+그림	광양
	E3	1년	글+그림	대구
	E4	1년	글+그림	대구
총 참여 인원 합계				20명

라. FGI 주요 내용

□ FGI에서 주로 다룬 내용은 아래와 같다.

【FGI 주요 내용】

주요 내용 구분		세부 내용
소개		FGI 목적 소개 및 자기소개
창작 활동 및 환경	창작 활동 및 현황	창작 주력 분야, 웹툰 형태, 창작 시간, 컷수에 대한 의견
	노블코믹스	노블코믹스가 산업/창작환경에 끼치는 영향
	계약 경험	선호하는 계약 상대와 이유
	보조작가 경험	보조작가 경험 여부, 협업 시 계약서 작성 여부
	AI 활용	AI 도입 의향, AI 활용의 기준 등
	복지 및 애로사항	휴재, 사업체의 복지, 고용보험 가입 등
계약 관행	계약 검토	계약 과정, 계약 검토 방법
	표준계약서	계약 시 표준계약서 참고하는 정도
	계약 상대와 관계	계약 상대와의 관계의 영향
	2차적 저작물 권리	2차적 저작물 작성권 계약에 대한 의견
정산 및 수수료	MG제도	MG 지급 방식에 대한 이해와 의견
	매출/RS 리포트	제공 주기 및 제공 방식, 신뢰도
	수익 비율	이상적인 수익 배분 비율
	코로나19 이후	코로나19 해제 이후로 매출 실적에 대한 의견
불공정 계약/행위 경험	불공정 경험 여부	불공정 계약/행위 경험 여부, 대응 방식
	계약 관련	일방적 계약 유도 등 세부 사례
	정산, 수수료 관련	과도한 손해배상, 정산 누락 등 세부 사례
	창작/유통 관련	과도한 수정 요구 등 세부 사례



2. 작가 FGI 주요 내용

가. 창작 활동 및 환경

1) 창작 시간

- 창작 시간에 대해 좌담회를 진행한 결과, 웹툰 작가들의 창작 시간은 개인별로 상당히 차이가 있지만, 대부분은 하루에 최소 6시간 이상 작업하는 것으로 나타났다.
 - 일부 작가들은 하루에 10시간 이상을 작업하는 경우도 있으며, 마감 기한이 임박하거나 일이 급하게 생길 때는 밤새 작업하는 경우도 있다고 응답해, 작업량에 따라서 작가 간 창작 시간의 차이는 있는 것으로 나타났다.
 - 주간 연재를 하는 작가들은 거의 매일 작업을 하며, 자는 시간을 제외한 나머지 시간을 거의 전부 작업에 할애한다고 응답했다.

- 창작 시간이라는 표현이 명확하게 정의하기 어려운 개념이라는 점도 나타났다.
 - 스토리 구상을 위해 단순히 메모하는 것도 창작 시간이라 생각하는 작가도 있었으나, 이미 트리트먼트(기획안)를 모두 구성한 상태라면 콘티나 스토리 구성은 별도로 할 필요가 없이 작업만 하므로, 스토리 구상 시간도 창작 시간에 포함하지는 않는다는 응답도 있었다.
 - 웹툰 작가들마다 창작 시간의 개념에 대해 생각하는 것이 다르나, 본 조사에서는 창작 시간에 대해 명확히 정의하지 않은 상태로 물어왔으므로, 최소 시간이나 최대 시간 등에 대해 조금 더 유의하여 해석할 필요가 있다.

창작 시간 관련 의견

✓ 창작 시간은 작가별로 차이가 있으나 6시간 이상

- 매일 10시간은 안 넘기려고 노력합니다. 마감이 급하다거나 일이 생기면 10시간 넘어가고 밤을 새우는 경우도 있으나, 의도적으로 하루에 11시간 이상은 넘기지 않으려고 노력하고 있어요.
(9년차, 글(스토리), A3 작가)
- 주간 연재할 때랑 안 할 때도 다른데요. 주간 연재할 때는 비슷한 것 같아요. 그래도 일주일에 하루는 좀 쉬려고 하는데, 마음대로는 안 되고, 주 6일에 자는 시간 8시간 빼고 다 작업하는 데 사용하죠.
(3년차, 글+그림, C1 작가)
- 작품 준비할 때는 피드백 받고 승인받는 과정이 있어서 보통 하루에 6시간 정도 작업해요. 피드백 보낸 다음에는 가끔 할 일이 없어질 때도 있죠. 제가 그림과 콘티까지 다 하니깐, 마감 일정 들어가면 보통 일주일에 4일 정도는 그림 그리고, 나머지 시간엔 식자 작업 같은 걸 도와줘요. 예전에 연재하면서는 일주일에 5일까지 작업한 적도 있고, 하루에 대충 6시간에서 7시간 정도 쓰는 것 같아요.
(1년차, 글+그림, D1 작가)
- 공모전에 웹툰 제출할 때는 보통 60화 분량으로 해요. 일어나자마자 바로 작업 시작하고, 밥 먹을 시간만 따로 내서 식사하고 나서 다시 작업하는 식이에요. 이렇게 하다 보면 결국 하루 종일 작업하게 되더라고요.
(1년차, 글+그림, E2 작가)

✓ 창작 활동 시간의 명확한 구분이 어려움

- 저는 그냥 생각나는 대로 계속 메모를 적어놔서 창작 시간에 대한 시간 구분이 좀 없는 편인 것 같긴 해요.
(1년차, 글(스토리), E1 작가)
- 오리진널 작품 하면서 글이랑 그림 다 혼자 했고, 어시스턴트도 안 썼거든요. 그래서 일주일에 거의 6일이나 매일같이, 잠만 자고 밥 먹는 시간마저 아까울 정도로 엄청 바쁘게 작업했어요. 마감하고 나면 겨우 잘 수 있는 날이 반복되고, 작업실에만 계속 앉아 있으니까 몸은 건강한데 정신적으로 힘들더라고요. 그렇게 일주일 내내 거의 앉아만 있었던 것 같아요.
(4년차, 콘티, D3 작가)
- 전체 스토리라인이 트리트먼트로 이미 다 짜여 있으면, 콘티는 바로 그림으로 그리기 시작해야 하니까 이 부분은 창작 시간으로 봐야 할 것 같아요. 근데 연재 중에는 구상하는 시간이 따로 필요하다고 보기는 어려워요, 이미 스토리가 다 짜여 있으니까요.
(2년차, 글+그림, C4 작가)



2) 노블코믹스로 인한 제작 환경의 변화

- 좌담회에 참석한 작가들을 대상으로 노블코믹스에 대한 의견을 조사한 결과, 전반적으로 긍정적인 의견보다 부정적인 의견이 더 많이 나타났다.
- 부정적인 영향에 대해서는 5가지를 뽑았는데, '시장 과포화 및 품질 저하', '수익 분배 및 제작 리스크', '창의성의 제한 및 상업성 추구', '작가의 역할 변화 및 스트레스', '장르의 획일화 및 독자 피로감'을 꼽았다.
 - 노블코믹스의 증가로 인해 시장이 과포화되고, 웹툰의 품질이 저하되는 문제가 있다고 지적했다.
 - 노블코믹스 제작에는 원작자나 권리를 소유한 회사 등 여러 계약 당사자들이 관련되어 있어, 수익 분배가 복잡하고 작품이 성공하지 못하면 실제로 창작한 작가의 수익이 크게 극대화되지 않는다는 단점을 지적했다.
 - 노블코믹스 제작 시 창의성이 제한되고, 상업성을 추구하는 경향이 강화되고 있다고 느낀다는 의견을 주었다. 특히, 일정한 키워드나 트렌드에 맞춰 작품을 제작해야 하는 압박을 받는다고 응답했다.
 - 노블코믹스의 시장 점유율이 높아지며, 웹툰의 장르가 획일화 되고, 비슷한 내용이 많아지면서 독자들이 피로를 느끼고 있다는 지적을 했다.
- 긍정적인 영향에 대해서는 '창작의 효율성', '창작 기회 증가', '시장의 확장', '진입 안정성'에 대해 의견을 주었다.
 - 특히 창작의 효율성 부분에 대해서는 노블코믹스가 분업형식으로 제작이 되다보니 작가가 자신의 강점을 가장 잘 살릴 수 있는 기회가 되었다는 의견을 주었다.
 - 노블코믹스가 오리지널 작품에 비해 어느 정도의 예측된 안정성이 있어, 작가들이 플랫폼에 작품을 런칭할 수 있는 기회를 더 주고, 스튜디오도 많아지며 창작자들이 일할 수 있는 기회가 많아졌다는 점이 긍정적인 부분이란 의견을 주었다.
 - 노블코믹스로 인해 웹소설의 독자들도 웹툰으로 유입되어 전반적인 웹툰 시장의 크기가 커졌다는 의견을 주었다.

노블코믹스로 인한 긍정적 변화 (1)

✓ 작가로서 활동의 기회가 많아진 것은 긍정적

- 오리지널 작품에 비해 MG가 많이 나오는 편이에요. 예를 들어, 전체적으로는 MG를 200만 원을 출 경우, 오리지널 작품의 콘티 작가로 일을 하면 한 화 기준으로 20~30만 원을 받는데, 노블코믹스 작품을 하면 50만 원을 받게 된다는 거죠. 분업하는 게 독립해서 일하는 것보다 비율 대비 돈을 많이 받는 거죠.

(10년차, 글+그림, A1 작가)

- 작품마다 다르겠지만, 노블코믹스 같은 경우는 검증된 콘텐츠가 웹툰화 되는 거라서 플랫폼에 편성되는 게 더 쉽죠. 오리지널을 할 때 신인 작가뿐만 아니라 기성 작가들도 신작 들어가는 게 진입 장벽이 좀 있는데, 노블코믹스 같은 경우는 이미 성공한 IP이고 팬도 있으니 비교적 진입이 쉽죠.

(9년차, 글, A3 작가)

- 기존에 있는 팬들을 영입해 온다는 거라든지, 그리고 힘이 있는 업체가 이제 끼어 있지 않습니까, 원작사라든지, 에이전시라든지. 그러다보니 홍보 쪽으로 런칭했을 때 추진력이 확실히 좀 남다른 것 같습니다.

(6년차, 글+그림, B1 작가)

- 노블코믹스가 많아지면서 작가 데뷔를 할 수 있는 여지가 많아졌고, 오리지널 작품보다 노블코믹스가 원고 단가도 더 높은 것 같아요. 그리고 성공한 IP로 제작을 하는 것이다 보니까 실패에 대한 안정망도 어느 정도 있는 편이고요.

(1년차, 글+그림, E4 작가)

- 회사에서는 이미 기획을 마친 후에 작가를 구하는 경우가 많아요. 대부분은 플랫폼에 올라갈 걸 전제로 시작하죠. 이게 이미 정해진 일이기도 하고요. 게다가 회사 입장에서는 저작권이 여러 부분으로 나눠지다 보니까, 계약을 통해 전송권을 계속 회사가 갖고 있을 수 있어요. 그래서 프로모션을 열심히 하죠. 프로모션을 많이 하면 회사에도 이득이니까요.

(8년차, 글+그림, A5 작가)

- 창작자들에게 기회가 많이 돌아가는 건 정말 좋은 일 같아요. 그리고 또 하나 좋은 건, MG(최소 보장 금액)를 꽤 후하게 책정해주는 경향이 있다는 거예요. 제 주변을 봐도 그렇더라고요. 이게 작가들한테는 어느 정도 수입 보장이 되니까 좋은 측면이라고 생각해요.

(3년차, 글+그림, C4 작가)



노블코믹스로 인한 부정적 변화 (1)

✓ 시장 과포화, 저작권분할 등은 문제

- 수입을 많이 나누는 건 리스크가 있어요. 작품이 성공하면 좋겠지만, 안 됐을 때는 노동량이 엄청나게 늘어나죠. 오리지널 작품은 작가한테 좀 더 자유가 있지만, 노블코믹스 같은 경우는 업체가 원하는 대로 해야 되니까 수정도 많고, 자기 스타일과 안 맞아도 규격에 맞춰야 되는 스트레스가 엄청나요. 그래서 작품이 잘 안 풀리면 리스크가 정말 크다고 느껴져요.

(9년차, 글, A3 작가)

- 오리지널 작품은 성공 여부가 불확실하니까, A플랫폼 같은 곳으로 가야 성공할 확률이 높은 것 같아요. B플랫폼은 주로 로맨스 판타지 같은 인기 있는 IP 위주로 프로모션을 많이 하니까요. 오리지널은 도박 같은 거라, 인기 작가도 새 작품 실패할 수 있으니 프로모션을 많이 안 하죠. 그래서 순위에서 밀리게 되는 거고요. A플랫폼에서라도 오리지널 IP를 밀어준다고 생각했는데, 이젠 여기서도 경쟁이 시작되는 것 같아요.

(3년차, 글+그림, C1 작가)

- 노블코믹스 각색 콘티를 하면서 느낀 건, 오리지널 작품은 좀 더 편하게 작업할 수 있는데, 노블코믹스는 독자들이 화려한 것을 원하니까 부담이 커요. 독자 만족도는 높지만 작가 입장에서는 그렇게까지 만족스럽지 않을 때가 많죠. 대부분 스튜디오나 플랫폼에서 나눠서 작업하니까 개인 작가로서는 한계가 있어요.

(4년차, 콘티, D3 작가)

- 단점이라면, 저작권이나 RS에 관련된 사람이나 회사가 많아서 작가가 창작을 마음대로 할 수 없는 거죠. 원작 회사, 원작자, 에이전시, 각색 작가, 그림 작가 모두와 협의해야 해요. 작품이 잘 되면 좋지만, 수익이 나면 그걸 다시 모두와 나눠야 하니까요. 수익 지분이 여러 개로 나뉘는 게 단점이에요.

(4년차, 그림, D4 작가)

노블코믹스로 인한 부정적 변화 (2)

- ‘회·빙·환’이라고 회귀, 빙의, 환생 이 키워드를 넣어야 좀 팔린다면서 저한테도 다음에 쓸 작품에 그런 키워드를 넣어서 써보라고 첨언을 많이 해요. 작품이 상업성을 좀 많이 추구하게 되는 추세가 생긴 것 같아요.

(1년차, 글, E2 작가)

- 노블코믹스 시장이 커지면서, 개인 작업을 하는 작가에게는 부정적인 영향을 주었다고 생각해요. 역량에 따라 다르겠지만 개인 작업 작가가 어시를 쓴다고 해도 스튜디오에서 제작하는 웹툰의 퀄리티를 쉽게 따라가기 어렵거든요. 그리고 상업성을 추구하다보니 장르도 획일화되어 나오는 경우도 많고요. 그다음으로는 웹툰 판을 블루오션이라고 생각해서 엄청나게 많은 신생 업체들이 생겼는데, 업체들이 단순 수익을 내겠다는 생각으로 들어오다 보니 작가에게 불공정한 계약을 하는 경우가 많아졌어요.

(1년차, 글+그림, E4 작가)

- 노블코믹스가 너무 많아지면서, 장르의 차별력이 없게 만들었고, 독자들이 피로감을 느끼게 되었다는 것과 에이전시나 스튜디오를 중심으로 제작이 되다보니 작가를 하나의 부품처럼 생각하는 풍조가 생겼다는 문제가 있어서 회의적이기도 합니다.

(3년차, 글+그림, C4 작가)



3) 제작 컷수와 적정 컷수

- 좌담회에 참석한 웹툰 작가들에게 웹툰 제작 컷수에 대한 내용을 조사한 결과, 보통 60~70컷 정도로 계약을 하나 독자의 요구와 서사적 필요성으로 인해 계약한 컷수보다 더 많은 컷을 그려야할 때가 있다고 응답했다.
 - 60~70컷이라는 기준은 모든 장르의 웹툰에 포함되는 것은 아니며, 장르별로 독자들의 원하는 차이가 있다고 언급했다.
 - 특히 계약상으로는 60~70컷이라 명시되어 있다고 하더라도 초반 1~3화는 독자를 유입시키기 위한 하나의 유인모델로서 화별로 120화까지 작업하는 것이 일반화되어 있다고 밝혔으나, 이 제작 관행이 굳어지는 것에 대해서는 우려했다.

- 좌담회에 참석한 웹툰 작가들에게 적절하다고 생각하는 컷수에 대해 조사한 결과, 많은 작가가 30~40컷 사이가 체력적으로 무리가 가지 않는 선에서 작업하기에 적절하다고 응답했다. 그러나 서사적인 필요성, 독자들의 요구로 인해 30~40컷으로 한화를 만드는 것이 일부 장르를 제외하고는 어렵다는 의견을 주었다.
 - 컷수를 줄이기 가장 어려운 이유는 계약서에 명시되어 있어서라기보다, 독자들의 혹평이나 욕설로 인해 작품의 평점이 내려가 매출 실적도 좋지 않아지기 때문으로 나타났다. 특히 오히려 작화의 난도가 높은 액션이나 로맨스판타지 같은 장르에서 스튜디오 체제의 제작과 단독 창작의 품질 차이의 원인에 대해 독자들은 고려하지 않아 경쟁이 더욱 심화되고 있다는 우려를 표현했다.
 - 웹툰 작가의 부담을 줄이기 위해 과거 특정 플랫폼에서는 연재 주기를 1주에 1회가 아닌 더 긴 기간으로 하였으나, 얼마 가지 않아 사라진 사례가 있고, 매일 공개되는 방식도 새로 생기다보니 경쟁이 심화되어 컷수를 줄이기 어렵다는 의견도 있었다.

제작 컷수와 적정 컷수

✓ 제작하는 컷수

- 계약서에는 보통 60~70컷으로 돼 있어요. 그 이하로는 독자들이 재미를 못 느낀다고 생각해요. 서사적으로 보여줄 수 있는 최소한의 복선도 30~40컷 안에서는 못 보여주죠. 독자 반응 때문에 컷수가 늘어나는 때도 있고, 보통은 80에서 많게는 120컷까지 그리게 되는데, 가능하면 줄이려고 하고 있어요.

(17년차, 글(스토리), A2 작가)

- 저도 계약서에 60컷으로 명시된 경우가 많아요. 현재는 50컷 내외로 작업하고 있는데, 대부분의 플랫폼에서 별다른 제지를 하지 않더라고요.

(3년차, 그림, D2 작가)

- 장르별로 계약서에 명시되는 컷수가 달라요. 일상툰이나 생활툰은 컷수가 적어도 되는 반면, 로맨스 판타지나 스릴러 같은 장르는 더 많은 컷을 선호하죠.

(9년차, 글(스토리), A3 작가)

- 제 계약서에는 65컷으로 돼 있어요. 다른 에이전시에서는 70컷이나 60컷인 경우도 있고요. 포털 같은 곳에서는 컷수가 엄청나게 많아지는데, 제가 거기서 작업해본 적은 없어서 잘 모르겠어요. 유료 플랫폼은 작가들 사정을 좀 더 봐주는 것 같아요.

(8년차, 글+그림, A5작가)

✓ 초반 화수가 100컷을 넘어가는 이유

- 초반 1~3화는 컷수를 많이 그리길 요구합니다. 사실 업체 입장은 이해가 가요. 사건을 만들어내고, 사건을 겪는 인물을 독자들에게 납득시켜야하니 초반에 컷수가 많아지는 건 알겠어요. 하지만 제 생각에는 다른 방법도 있을 것 같아요. 예를 들어, 1화와 2화를 동시에 런칭하는 식으로요. 120컷짜리 두 편을 나눠서 내는 것도 하나의 방법이라고 생각해요. 초반 화수가 100컷을 넘어가는 게 고착화되는 것 같아서 걱정이예요.

(14년차, 글+그림, B2 작가)



적절한 컷수

✓ 적절한 컷수

- 저는 주로 사극을 하다 보니까 내용이 정보량이 많아요. 과잉되는 정보에도 독자들이 지칠 때가 있어서 제 작품이 60컷, 80컷 정도가 되면 힘들어하지 않을까 생각하죠. 그런데 액션 만화를 한다면 독자들은 화려한 장면을 많이 보고 싶어 하는데 주로 싸우는 구성으로 되어있으면 내용상으로는 진행이 안 되니 독자들은 더 많은 컷수를 요구할 수도 있다고 생각해요. 장르마다 조금 다를 수는 있지만 컷수를 굳이 계약서에 규정을 해야되나란 생각은 조금 있어요.

(14년차, 글+그림, B2 작가)

- 70컷 정도까지는 어떻게든 할 수 있고, 욕심이 들면 더 하게 되는 경우도 있죠. 그런데 컷수가 있더라도 작업량이 많은데 매출이 안 나오는 상황이라면 어시스턴트를 고용하는 게 너무 큰 출혈이에요. 제가 외벌이가 아니어서 버티는 거지만, 만약 외벌이었다면 감당하기 어려웠을 겁니다.

(2년차, 글+그림, C4 작가)

- 저는 생각에는 40컷까지가 적당한데, 독자들은 그걸 너무 짧다고 해요. 그래서 60컷까지가 딱 적당한 것 같아요.

(17년차, 글(스토리), A2 작가)

✓ 컷수를 줄이기 어려운 이유

- 액션 장면이 많을 때 그림 작가는 엄청 힘들어요. 독자들은 진행이 없다고 불평하지만, 그런 장면도 열심히 그렸는데 어떻게 더 진행시켜요? 그리고 대형 스튜디오에서는 더 많은 사람을 투입해서 좋은 퀄리티와 많은 컷을 같은 가격에 팔아요. 사람이 많이 붙어서 작업했다는 걸 업계 사람은 알고 있지만, 독자들은 알지도 않고 관심사항도 아니죠.

(9년차, 글(스토리), A3 작가)

- 10일 연재나 한 달 연재 같은 연재 방식은 결국 사라졌어요. 사람들이 익숙한 주류인 매주 1회 연재 패턴을 못 따라가니까요. 최근에는 매일 공개되는 방식이 생겼면서 경쟁이 더 심해지고 있어요.

(17년차, 글(스토리), A2 작가)

- 오리지널 작품은 50컷에서 60컷 사이로 작업했는데, 다른 플랫폼에서는 58~59컷으로 보내니까 더 늘려서 60컷으로 만들라고 해서 억지로 늘렸어요.

(4년차, 콘티, D3 작가)

- 대중의 요구가 있죠. 60컷으로 계약한 작품에서 컷수가 적다는 댓글과 평점 하락에 에이전시가 사과하고 컷수를 80컷으로 늘리고 원고료도 올렸어요. 독자들이 반발하면 수습이 어려워요.

(4년차, 그림, D4 작가)

4) 웹툰 제작에서의 AI 활용

- 웹툰 제작에서 AI 활용에 대한 의견을 물은 결과, 작가들은 AI의 활용 가능성에 대해 긍정적이면서도 우려스러운 점에 대해 다수의 의견을 주었다.
 - 웹툰의 제작 공정이 분업화가 되면서, 개인 작가가 스튜디오 수준의 품질의 작품을 제작하기 어려운 현실에서 AI는 필수적인 보조 도구가 될 수 있으나, AI의 활용이 스튜디오가 소속된 작가들의 인원을 감축하는 등 산업 내 기회의 축소와 같은 부정적인 영향으로 이어질 수 있다는 점을 주의해야 한다는 의견을 주었다.
 - 법적으로 타인의 저작권을 침해하는 방식으로 AI 학습이 이루어지는 것도 우려한다고 응답했다. 개인 작가가 자신의 그림체만으로 AI를 학습시킬 수 있다면 사용을 고려할 수 있지만, 다른 작가의 그림을 학습 데이터로 사용하는 것은 문제가 될 수 있다고 지적했다.

- 웹툰 제작에서 AI 활용의 마지노선에 대해서는 작가가 개인 작업물의 보조적인 수단으로써 활용하는 선까지는 긍정적이거나, 그 이상의 작업을 AI가 하게 되는 것은 우려스럽다는 의견이 많았다.
 - 좌담회에 참여한 일부 작가들은 이미 자료 수집, 채색 보조, 소품 그림과 같은 부분에서는 AI를 보조적인 수단으로써 활용하고 있는 중으로 나타났다.

- AI가 웹툰에서 활용되는 것은 피할 수 없는 흐름이기 때문에, AI 활용에 대한 의견을 묻기보다, 법적으로 AI 활용에 관한 기준점이나 학습 데이터 무단 사용 등에 대해 논의가 빠르게 이루어져야 한다는 소수 의견도 있었다.

AI 활용에 대한 의견

✓ 피할 수는 없으나, 우려스러운 부분이 있어

- 개인 작가가 혼자서 웹툰 스튜디오처럼 품질 높은 작품을 만드는 건 사실상 불가능해요. 대역섯 명이 작업하는 스튜디오와 달리, 저는 글과 그림을 모두 혼자 해야 하니까요. 이런 상황에서 독자들은 그림 퀄리티를 보고 '이 작가 그림 별로네'라고 생각할 수도 있어요. 그래서 어쩔 수 없이 AI를 사용했죠. 하지만 스튜디오에서 AI가 있으니 이미 고용했던 사람을 해고하는 것으로 변한다면, 그건 결국 시장의 노동자들이 직업을 잃는 일이 될 수 있어요. 제 오리지널리티가 있는 작품에서는 AI를 사용하지 않을 생각이예요.

(8년차, 그림콘티, A4 작가)

- AI의 학습 데이터가 정말 중요하다고 생각해요. 만약 제 그림체로만 학습된 AI라면 사용할 의향이 있지만, 개발자 친구에게 물어보니 그렇게는 불가능하고 다른 학습 데이터가 필요하대요. 그 부분이 해결되지 않는 이상, 저는 AI를 사용하지 않을 것 같아요.

(10년차, 글+그림, A1 작가)

- 기술이 인간을 기다려주지 않는다는 걸 알고 있어요. 언젠가 AI가 전반적으로 사용되기 시작할 거라고 생각해요. 지금 중요한 건 AI 사용 여부가 아니라, 광범위하게 쓰이기 전에 어떤 법적 준비를 해야 할지 고민하고 대비하는 거죠. 법적인 문제가 해결된다면, 저는 가능한 빨리 AI를 사용하고 싶어요.

(9년차, 글(스토리), A3 작가)

- 저는 현재 AI를 조수처럼 활용하고 있어요. 예를 들어, 유화나 하늘같은 특정 소재들을 AI로 출력해서 작업에 사용해요. 예전에는 이런 일을 위해 다른 작가에게 부탁하거나 외주를 줘야 했는데, 이제는 AI로 쉽게 처리할 수 있어요. 이런 부분에서 AI는 정말 편리해요.

(2년차, 글+그림, C4 작가)

- 제가 만든 1, 2화를 AI로 학습시켜서 그 결과물을 사용하는 건 괜찮지만, 처음부터 AI가 다른 사람의 그림을 학습한 결과물을 사용하는 것에는 문제가 있다고 봐요. 그건 저작권이나 창작의 오리지널리티에 영향을 줄 수 있으니까요.

(1년차, 글+그림, E1 작가)

AI 활용의 마지노선

✓ 보조적인 도구로서는 긍정적이나, 그 선을 넘는 것은 위험하다고 판단

- 자료 조사 같은 부분에 AI는 확실히 도움이 될 것 같아요. 아직 웹툰 제작 전반에 AI가 많이 쓰이지는 않는다고 들었어요. 하지만 나중에는 분명히 많이 쓰일 거고, 현재는 비윤리적이지 않고 저작권을 해치지 않는 범위 내에서 AI를 활용하는 방향으로 가야 한다고 생각해요.

(17년차, 글(스토리), A2 작가)

- 챗GPT 같은 AI가 가끔 제가 생각하지 못한 아이디어를 던져줘요. AI가 만들어낸 아이디어를 바탕으로 이야기를 발전시키는데, 보조 수단으로는 정말 유용하다고 느껴져요.

(14년차, 글+그림, B2 작가)

- AI로 일부 작업을 대체하는 건 괜찮아요. 배경 같은 부분은 AI에게 맡기면 좋아요. 저는 그림 그리는 걸 좋아해서 그 부분은 AI에게 맡기고 싶지 않지만, 배경이나 이펙트 같은 부분은 AI가 더 잘할 수 있으니까요. 하지만 전체 과정을 AI가 대체하는 건 문제라고 생각합니다.

(1년차, 글+그림, E4 작가)

- 일단 AI 사용에 있어서 비윤리적인 방식은 당연히 제한해야 한다고 생각해요. 그림 스타일이나 이런 것들도 저작권을 침해하지 않는 선에서라면 AI를 활용할 수 있을 거 같아요. 하지만 상업적으로 이용하는 건 저작권 문제가 생길 수 있으니 막아야 한다고 봐요. 그 외에는 AI 분야의 발전을 위해 좀 느슨하게 허용해줘야 할 것 같아요. 그리고 AI가 일정한 선을 넘어서면 다른 제재가 필요할 거라고 생각합니다.

(6년차, 글+그림, B1 작가)



5) 복지 및 애로사항

① 예술인 고용보험

- 웹툰 작가들의 예술인 고용보험에 대한 의견을 조사한 결과, 전반적으로 예술인 고용보험의 존재에 대해서는 긍정적이나, 작가의 현실과 동떨어져 있어서 실질적으로 도움이 되지는 않는다는 의견이 우세했다.
 - 예술인 고용보험이 수입이 없는 기간에 생활비 보장을 위해 고용보험에 드는 것인데, 웹툰의 판매 특성상 월마다 일정 RS 수입이 들어오게 되는데, 이 수입이 생계를 유지하기 어려운 수준임에도 기준을 넘어 실업급여를 받지 못한다고 지적했다.
 - 예술인 고용보험의 현재 구조는 웹툰 작가들의 특성을 충분히 고려하지 않아, 작가들이 보험의 혜택을 받지 못하는 점을 지적했다. 특히, 어시스턴트를 고용하는 경우 실업급여 수급 자격을 잃는 점을 가장 많이 언급했다.
 - 예술인 고용보험 웹툰 작가의 수익 구조를 파악하지 않고, 충분한 조사 없이 도입되었고, 제도적 허점이 많다고 지적했다. 웹툰 작가들은 제도의 혜택을 보기보다는 오히려 불리한 상황에 처해 있다고 느끼고 있다.

예술인 고용보험 (1)

✓ 예술인 고용보험의 존재 의의는 있으나, 실효성에 대해서는 의문

- 제가 아는 작가님이 예술인 고용보험에 가입하려고 했는데, RS가 조금이라도 나오면 실업급여를 못 받는 거예요. 그래서 한 번도 실업급여를 못 받았대요. 그리고 고용보험 관련해서 전화해도 답이 없고, 이 직종에 대한 이해도가 낮아 보인다고 하시더라고요.
(17년차, 글(스토리), A2 작가)
- 예술인 고용보험의 가장 큰 혜택 중 하나가 실업급여인데, RS나 추가적인 수입이 계속 들어오는 작가나 예술가 입장에서는 실업급여 조건을 충족시키기 어려워요. 몇 개월 동안 수입이 없어야 하는데, 그게 힘들죠. 그래서 이 보험은 좀 유명무실하다고 느껴져요.
(2년차, 글+그림, C4 작가)

예술인 고용보험 (2)

- 어시스턴트로서 예술인 고용보험에 가입했을 때는 실업급여를 받아서 좋았는데, 작가 입장에서는 별로 도움이 안 되는 것 같아요. 작가가 어시스턴트를 고용하면 실업급여를 못 받잖아요. 웹툰 작가들은 어시 없이 작업하기 어렵기 때문에, 대부분 실업급여를 못 받을 것 같아요.
(1년차, 글+그림, D1 작가)
- 예술인 고용보험의 실효성에 대해서 의문이 있어요. 허점이 많고, 못 받는 작가가 더 많은 것 같아요. 조금씩 고치려고 하는 것 같은데 혜택을 본 사람이 없고, 상업적으로 이용하면 안 된다고 해서 강제 가입시키고 벌금을 내라고 하더라고요. 그리고 웹툰 작가는 완결 나도 수익이 조금 나오면 실업급여를 못 받으니까 너무 허점이 많아요. 개선이 필요하다고 생각해요.
(1년차, 글+그림, E2 작가)
- 예술인 고용보험은 좀 애매해요. 어시로 일할 때는 실업급여를 받을 수 있었지만, 작가로서는 별 도움이 안 되더라고요. 웹툰 작가들은 수익이 조금이라도 있으면 실업급여를 못 받으니까요. 그리고 이런 2차 수익이나 판권료 같은 것도 어떻게 처리될지 모르겠어요. 그래서 예술인 고용보험, 사실 있으나 마나 한 것 같아서, 좀 개선이 필요하지 않나 싶어요.
(1년차, 글+그림, E4 작가)



② 데뷔 이후의 건강 상태

- 좌담회에 참석한 작가들을 대상으로 데뷔 이후의 건강 상태에 대해 물은 결과, 주로 스트레스로 인한 정신질환이나 번아웃 증후군을 공통적으로 경험하는 것으로 나타났다. 그다음으로는 손목건초염, 디스크와 같은 주로 정형외과와 관련된 질환을 주로 경험했다고 응답했다.
- 웹툰 작가들은 대다수가 데뷔 이후 신체적, 정신적 건강이 나빠졌다고 응답했다. 흔히 겪는 건강 문제로는 위염, 역류성 식도염, 과민성 대장염, 디스크, 목 건초염 등이 있으며, 이러한 질환들이 일반적으로 웹툰 작가들 사이에서 흔히 나타나는 것으로 보인다.
- 정신 건강 측면에서도, 작가들은 무기력증, 번아웃, 강박장애 등 다양한 심리적 문제를 겪고 있다고 응답했다. 연재 준비와 작업 중 스트레스가 심리적 부담으로 이어지고 있으며, 이는 우울증이나 무기력증과도 연관이 있다고 응답했다.
- 일부 작가들은 신체적, 정신적 측면에서 건강 문제를 해결하기 위해 운동, 친구 및 가족과의 시간, 취미 활동 등을 통해 회복하기 위한 노력을 하고 있다고 응답했다.

데뷔 이후의 건강 상태

✓ 대다수의 웹툰 작가는 신체적, 정신적 건강이 나빠졌다고 응답

- 웹툰 작가로서 위염, 역류성 식도염, 과민성 대장염, 디스크, 건초염 같은 건 기본으로 다 있고, 수면 장애, 거북목, 시력 저하도 왔어요. 다른 작가님들도 밤낮 바뀌어서 작업하다 보니 휴재 기간에 한 달 동안 치료를 받으시더라고요.

(9년차, 글(스토리), A3 작가)

- 저 같은 경우는 액정 태블릿으로 작업을 하다 보니까 일자목이 생기더라고요. 일자목 때문에 어깨랑 등 쪽 근육에 피로나 통증이 많더라고요.

(3년차, 글+그림, B1 작가)

- 저도 건강이 나빠졌고, 심리 상담도 받아봤어요. 연재 준비 중이라 지원을 못 받았고요. 무기력증, 번아웃, 강박장애 때문에 상담을 받았는데, 주5일 근무했을 때 좀 나아졌어요. 건강상으로는 크게 망가진 후에 헬스를 통해서 좀 나아졌지만, 생리불순, 허리 디스크, 손목 터널증후군, 수면 부족, 영양 부족 등이 문제였죠.

(2년차, 글+그림, C3 작가)

- 저는 연재 중반부터 우울증과 무기력증이 심했어요. 연재 전, 중, 후에 계속 심리적으로 힘들었는데, 종료 후에 운동하고 친구들 만나고 강아지도 입양해서 좀 나아졌어요. 운동은 거의 필수인 것 같고, 주변 동료 작가분들도 정신적으로 힘들어하는 분들이 많아요.

(4년차, 콘티, D3 작가)



③ 휴재

- 좌담회에 참석한 작가들을 대상으로 휴재가 이루어지는 과정과 최근 제시된 '유료 휴재권'이라는 개념에 대한 의견을 조사한 결과, 휴재 관련 조항이 계약서에 명시된 경우가 있기도 하나, 전반적으로 계약 상대자(에이전시, 플랫폼)과의 협의를 통해 휴재가 이루어진다고 응답했다.
 - 유료 휴재권에 대해서는 비현실적이라는 의견이 많았으나, 그럼에도 일정 기간 연재했을 시에 강제로라도 휴재하는 기간을 갖도록 강제하는 계약서 내 조항이나 제도적인 보장이 필요하다는 점은 동의한다고 응답했다.
 - 휴재가 조율되는 과정도 PD나 사업체의 성향에 따라 달라질 수 있다고 언급했다. 작가 출신이거나 전공자와 같은 경우에는 작가 친화적이므로 휴재를 사용하는 것에 관대하지만, 그 경우가 아닐 때는 다르다고 응답했다.

- 유료 휴재권에 대해서는 있으면 좋겠다는 의견이 전반적이거나 현실적으로 구성되기 어렵다고 생각하는 것으로 나타났다.
 - 현재 웹툰 유통 및 제작 과정이 유료 휴재권이 실현되기에는 적합하지 않은 구조라는 점을 지적했다.
 - 한 작가는 일부 작가들이 유료 휴재권을 악용하는 작가들도 있을 수 있다는 우려를 표현했다.

휴재가 이루어지는 방식

✓ 휴재가 이루어지는 과정은 협의하거나 계약서에 포함되기도 함

- PD나 회사 문화에 따라 다른 것 같아요. 작가 출신이나 만화 전공자가 PD면 작가들한테 관대해요. 그러나 다른 분야 출신 PD는 작가의 마음을 모르니까 플랫폼의 지시대로만 하더라고요. 보통 플랫폼과 협의해서 휴재를 조정할 수 있어요.

(9년차, 글(스토리), A3 작가)

- 저는 휴재를 한 번 했어요. 스토리 정리할 시간이 필요하고 세이브도 부족해서 막바지에 3주간 했죠. 당시 코로나 백신으로 몸이 안 좋아져서 그랬어요. 부담스럽지는 않았고, 회사도 이런 사유로 휴재하는 걸 막지 않아요. 자주 하는 휴재는 좀 눈치 보이지만, 가끔은 괜찮아요.

(8년차, 글+그림, A5 작가)

- 저는 계약서에 휴재 조건이 있는지 모르겠어요. 회사와 합의가 가능하긴 했죠. 제 플랫폼은 생긴 지 얼마 안 됐어요. 휴재가 숨통을 좀 트여주긴 해요. 주간 마감을 해도 가끔 밀리니 휴재 주간에도 쉬지는 못해요. 그냥 작업을 좀 더 해요. 휴재가 있어서 콘티 작업이 좀 더 편해지긴 하지만, 정말 쉬는 건 아니에요.

(4년차, 글+그림, C5 작가)

✓ 휴재를 제도적으로 정할 필요성 지적

- 작가들이 생계 때문에 일을 놓지 않는 건 알겠지만, 우리나라는 일 중독에 관대한 편이에요. 작가들의 정신 건강이 피해를지고 있는 것 같아요. 그래서 제도화해서 분기별로 한 번씩 쉬게 하는 게 맞지 않나라는 생각이 들어요.

(14년차, 글+그림, B2 작가)

- 명절 연휴 같은 경우는 편집부가 쉬면서 작가한테는 마감을 당겨서 하라는 경우도 있어요. 연휴 때문에 작가들한테 더 많은 일을 주는 건 부당하다고 생각해요.

(4년차, 그림, D4 작가)



유급 휴재권에 대한 의견

✓ 유급 휴재에 대해서는 긍정적이나, 현실성이 없다고 지적

- 유급 휴재 횟수 제한 같은 게 없으면 악용할 사람이 생길 거예요. 질병이나 다른 사유로 휴재를 할 때 최대 몇 회까지 할 수 있는지 기준이 있으면 좋겠어요, 작가 입장에서.
(9년차, 글(스토리), A3 작가)
- 유급 휴재를 악용할 작가가 몇 명이나 있을지 모르겠지만, 대부분의 작가들은 독자와 만나는 게 즐거워서 창작 활동을 해요. 돈 받으니까 쉬겠다는 태도를 가진 사람은 작가 타이틀이 무색하죠.
(8년차, 그림콘티, A4 작가)
- 유급 휴재가 좋은 한데, 업체가 감당해야 할 리스크도 크다고 생각해요. 적절한 타협이 필요하겠죠. 장기 연재 시 어느 정도 발생할 수 있다든지 그런 기준이 필요할 것 같아요. 플랫폼, 에이전시, 작가가 같이 논의해야 할 부분이에요. 무급이라도 쉬 수만 있다면, 그것도 괜찮을 것 같아요.
(14년차, 글+그림, B2 작가)
- 원하긴 하지만 유급 휴재는 현실적으로 불가능하다고 봐요. 한국 사회에서 일반적인 사업체 직원도 제대로 휴가를 못 쓰는 상황인데, 웹툰 작가가 그런 대우를 받기는 어렵다고 생각해요.
(4년차, 그림, D4 작가)
- 저희가 회차당 고료를 받는대거나 아니면 독자들이 결제한 만큼 정산 받는 식으로 수입이 들어오는 건데, 휴재를 하는데 고료를 지급 받거나 정산 내용으로 반영된다? 시스템 상, 유급 휴재가 가능할지 그건 잘 모르겠네요.
(1년차, 글+그림, E3 작가)
- 유급 휴직보다는 그냥 제작 지원금으로 이름만 좀 바꾼다면 충분히 실행 가능할 수 있을 것 같아요.
(1년차, 글+그림, E2 작가)

④ 불법 유통 근절 방안

- 좌담회에 참석한 웹툰 작가들에게 불법 유통 근절 방안에 관해 물은 결과, 웹툰 작가들은 저작권 보호를 위해 저작권 신고 절차의 간소화가 필요하며 불법 유통자에 대한 강력한 처벌이 필요하다고 응답했으며, 이용자에 대한 처벌은 조심스러운 입장을 표현했다.
 - 공통적으로 불법 유통자에 대한 처벌이 강화되어야 하며, 불법 유통 사이트가 사라지지 않으면 불법 유통을 근절하기 어렵다는 의견을 주었다.
 - 일부 작가는 자기 작품에 대한 최소한의 방어책으로 손쉬운 신고체계가 필요하다는 의견을 주었다.
 - 일부 작가는 웹툰의 유통을 맡은 웹툰 플랫폼이 불법 유통 감시라는 제 역할을 제대로 하지 않고 있다고 지적했으며, 정부도 적극적인 행동을 취해야 할 필요가 있다고 지적했다.

- 불법 이용자 처벌에 대해서는 신중하게 접근해야 한다는 의견이 전반적으로 나타났다.
 - 아직 웹툰을 주로 소비하지 않은 잠재 소비자는 웹툰이 유료로서의 가치가 있는지에 대해 회의적인 입장이라 잠재적인 독자에 대한 의식 개선 캠페인을 강화해야한다는 의견이 있었다.
 - 이용자를 처벌하기보다 합법적으로 이용하도록 유도해야한다는 의견도 있었다.



불법 유통 근절 방안

✓ 신고는 쉽게, 유통자에 대한 처벌은 무겁게

- 저작권 신고를 쉽게 할 수 있게 하는 게 중요해요. 제 경험상 웹소설 시장이 클 수 있었던 이유 중 하나는 작가들이 직접 고소하는 일이 많았기 때문이에요. 그런데 현재는 고소 절차가 어떻게 진행되는지도 잘 모르고, 에이전시에 의존하는 경우가 많죠. 그래서 제가 생각하기에는 작가들이나 독자들이 간단하게 로그인해서 링크로 신고할 수 있는 시스템이 있었으면 해요. 그래야 불법 복제가 많이 줄어들 것 같아요.

(9년차, 글(스토리), A3 작가)

- 플랫폼들이 불법 유통을 제대로 감시하고 있다고 생각하지 않아요. 작가들이 뭉쳐서 캠페인을 하고 있는데, 플랫폼 측은 실질적으로 불법 도용 방지를 위한 프로그램을 만들고 있는지 의문이에요. 정부에서도 이런 문제에 좀 더 적극적으로 대응했으면 좋겠다는 생각이 들어요.

(14년차, 글+그림, B2 작가)

- 불법 사이트를 단순히 폐쇄하는 것뿐만 아니라, 운영자에게 무거운 처벌을 내려야 해요. 이런 사이트 운영으로 인한 피해가 크니까요. 처벌이 공공연히 알려져야, 사람들이 불법 사이트를 이용하는 것을 꺼리게 될 거라 생각해요.

(2년차, 글+그림, C3 작가)

✓ 이용자도 처벌하는 것에 대해서는 회의적

- 단순 이용자를 처벌하는 것은 어렵고, 너무 가혹하다고 봐요. 특히 어린 친구들이 많은데, 이들을 너무 엄격하게 처벌하는 것은 반대해요. 그보다는 불법 업로드를 하는 사람들을 처벌하는 게 더 효과적일 것 같아요.

(9년차, 글(스토리), A3 작가)

- 웹툰을 주로 소비하지 않는 사람들은 불법 이용에 대한 인식이 약해요. 만약 소비자까지 처벌한다면, 이들은 웹툰을 더 이상 보지 않을 것 같아요. 그보다는 불법 사이트의 경로를 차단하고, 정식 사이트의 접근성을 높이는 방향이 더 긍정적인 결과를 가져올 것 같아요.

(2년차, 글+그림, C3 작가)

나. 계약관행

1) 검토 단계

① 주로 검토하는 조항

- 좌담회에 참석한 웹툰 작가들은 주로 ‘저작권 소유’가 누구인지, MG 또는 원고료가 어느 정도이며 계산이 어떻게 이루어지는지, 계약 종료 일자와 문제 발생 시 책임 소재가 누구에게 있는지 주로 확인한다고 응답했다.

주로 검토하는 조항

✓ 저작권, 대가, 계약기간, 책임보증 조항

- 2차 저작권이란 본 저작권, MG나 RS, 재판매나 플랫폼별이나 용어가 되게 헷갈려요. 주로 저작권을 중심으로 보고, 그 다음 2차 저작권 그리고 마감일 그리고 내가 돈 언제 받을지 정도 봐요.
(9년차, 글(스토리), A3 작가)
- 저 같은 경우는 연재 종료 후 MG 계산 하고, 그리고 계약 종료 일자를 위주로 보고 있습니다.
(14년차, 글+그림, B2 작가)
- 문제 됐을 때 누가 책임지냐에 대한 조건들이 종종 있거든요. 그걸 우선적으로 봅니다.
(2년차, 글+그림, D4 작가)



② 계약서를 검토하는 방식

- 좌담회에 참석한 웹툰 작가들은 주로 혼자서 계약서를 검토하는 경우가 많은 것으로 나타났다. 필요에 따라 협회나 공공기관의 지원도 활용하지만 이용하는 경우는 많지 않은 것으로 나타났다.
 - 대다수의 웹툰 작가는 계약서 검토를 혼자 하거나, 주변 가족, 동료, 선배 작가의 도움을 받는다고 응답하였는데, 이는 계약을 검토해주는 주변 가족, 동료, 선배 작가의 계약 내용의 이해와 해석 능력에 따라 좋은 계약을 놓치거나, 작가에게 불리한 계약임에도 계약을 체결하는 등의 우려스러운 점이 있다.
 - 일부 작가는 서면(메일) 상으로 계약서에 관한 내용을 계약상대자에게 묻는 과정을 통해 모든 내역을 남기고 응답받은 내용을 근거로 계약을 진행한다고 응답했다.
- 협회나 공공기관에서 제공하는 법률 서비스를 이용했다는 응답을 한 예도 있으나, 계약서 전문을 검토해주지 않고 기간도 오래 걸려서 실익이 크지 않다고 생각한다고 응답했다.

검토하는 방식

✓ 주로 혼자하거나 주변 가족이나 동료의 도움을 받음

- 혼자 하거나 선배 작가한테 도움을 요청합니다.
(2년차, 글+그림, C4 작가)
- 저는 계약을 직접 읽어보고 의문이 드는 부분이 있으면, 계약 업체에 문의해요. 그들은 메일로 설명을 보내주고, 저는 그 내용을 바탕으로 판단하고 진행해요. 대부분의 경우, 합리적인 내용이더라고요.
(4년차, 글+그림, C2 작가)
- 첫 작품 계약할 때는 지인 변호사에게 검토를 부탁했어요. 그리고 다른 작품 계약을 할 때는 제가 직접 검토하고, 수정할 부분이 있으면 요청해 계약을 진행했습니다.
(3년차, 콘티, D1 작가)
- 저는 기존 데뷔한 작가 친구들한테 같이 봐달라고 아예 파일을 뿌려버렸어요.
(1년차, 글+그림, E2 작가)
- 저는 첫 계약을 부모님과 함께 검토했어요. 수능을 치고 바로 성인이 되어서 계약한 케이스라, 부모님이 걱정하셨거든요. 표준계약을 찾아보고 비교하면서 계약을 체크했어요.
(1년차, 글+그림, E3 작가)

✓ 협회, 공공기관의 도움을 받는 경우

- 저 같은 경우는 지망생 때나 이제 데뷔 초기에는 만화인 헬프데스크 이런 법률 자문 무료로 해서 그냥 계약을 보내서 확인했구요.
(4년차, 그림, D4 작가)
- 일단 오래 걸린다고 하더라고요. 봐야될 게 많아서 1~2주 걸린다고 들었고. 사실 지인분들이랑 얘기하면 다 답이 나오기 때문에 잘 이용하지 않아요. 만약에 물어볼 분들이 없으면 거기에다가 물어볼 것 같긴 해요. 또, 전체 계약을 검토하는 서비스가 아니라 특정 조항에 관한 질문에 답변받는 방식이라고 들었어요. 그래서 전체 계약을 검토하는 데에는 한계가 있을 것 같아요. 만약 3일 이내 정도로 빠르게 답변받을 수 있다면 이용해볼 의향은 있어요.
(1년차, 글+그림, E4 작가)



2) 표준계약서 관련

- 좌담회에 참석한 웹툰 작가들을 대상으로 표준계약서에 대한 의견을 조사한 결과, 실질적으로 활용하지는 않지만, 존재 자체의 의의를 두고 있다고 응답했다.
 - 일부 업체들이 표준계약서를 변형하여 사용하고 있다고 지적하며, 표준계약서가 현실 상황을 충분히 반영하지 못하고 있다고 응답했다. 주로 MG(최소수익보장금), RS(수익정산비율) 등 대가 지급과 관련된 조항이 부족하여, 현행 표준계약서가 업계의 현실을 제대로 반영하고 있지 않다는 점을 지적했다.
 - 특히 기존의 업체가 아닌 신규 업체가 표준계약서를 활용하여 계약을 할 수 있다는 점이 이점이라는 의견이 있었다.
 - 그 외 실질적으로 계약할 때 참고하진 않아도, 표준계약서가 있는데도 작가에게 불공정한 계약이 많이 체결되는 업계에서, 존재하지 않다면 더 불공정했을 거라는 시각도 있었다.

- 좌담회에 참석한 웹툰 작가들을 대상으로 표준계약서에 대한 의견을 조사한 결과, 용어가 너무 어려운 점이 있고, 대가지급 및 수익 배분과 관련 조항 강화, 사전 제작용 간이 계약서가 필요하다는 의견을 주었다.

표준계약서에 대한 의견

✓ 표준계약서 활용에 대한 의견

- 표준계약서가 처음 나왔을 때 많은 말이 있었어요. 특히 업체 측에서 반응이 많았죠. 그 계약서 뒤에는 MG, RS, 수익 배분 같은 중요한 내용이 없어서요. 2차 저작권, 전송권 등이 체크되는데, 많은 작가들이 그 내용을 잘 모르더라고요. 그래서 우리 회사는 처음엔 표준계약서를 사용했는데, 현실에 맞지 않아서 지금은 변형한 버전을 사용하고 있어요.
(9년차, 글(스토리), A3 작가)
- 표준계약서가 있으면 특히 신생 업체에 도움이 된다고 봐요. 오래된 업체는 별문제 없겠지만, 신생 업체들은 자기 기준으로 계약을 할 때가 있어요. 그래서 표준계약서가 기본으로 존재하면, 무지한 작가들이 독단적인 계약에 말려드는 걸 방지할 수 있겠죠.
(14년차, 글+그림, B2 작가)
- 표준계약서를 읽어본 적은 있지만, 그 존재 자체가 중요한 의미를 갖는다고 생각해요. 없었다면 더 나쁜 계약들이 얼마나 많았을지 상상도 하기 싫어요.
(4년, 글+그림, C2 작가)

✓ 표준계약서에서 개선이 되어야 할 사항

- 표준계약서의 용어를 더 쉽게 만들어야 해요. 변호사 자문을 받지 못하는 작가들도 이해하기 쉽도록요. 법률 전문가가 작성한 복잡한 용어보다는 명확하고 직관적으로 보이는 내용이 필요해요.
(8년차, 글+그림, A5 작가)
- 사전 테스트용 간이 계약서가 필요해요. 제가 테스트 콘티를 해보라는 요청을 받고 보냈는데, 정식 계약이 끝난 줄 알았어요. 그런데 나중에 수정을 요구하더라고요. 사전 제작에 대한 명확한 계약 내용이 필요합니다.
(8년차, 그림콘티, A4 작가)
- 선차감, 후차감 제도는 작가에게 좋지 않아요. 이 부분이 표준계약서에 명시되고, 회사 측에서도 이를 지침으로 삼았으면 좋겠어요.
(1년차, 글+그림, E4 작가)



3) 대가 지급 및 수익 분배 관련

① MG(Minimum Guarantee)제도 현황

- 좌담회에 참석한 작가들을 대상으로 MG제도에 대한 이해도를 파악한 다음, 현재 웹툰 업계에서 MG 제도가 어떻게 활용되고 있는지 조사한 결과, 좌담회에 참석한 작가들은 MG의 개념에 대해 일정 수준까지는 이해하고 있었으나, '선차감', '후차감'과 같은 개념이 제시된 이후부터는 경력이 많은 작가라도 이해하는 데 어려움을 겪었다.
- 특히 업계의 용어가 표준화가 되어있지 않다는 점을 지적했다. 특히, 업체와 작가 간의 용어 사용이 일치하지 않으며, 업체가 알려지지 않은 신생 용어를 만들어 사용하거나, MG 방식임에도 원고료인 것처럼 설명하는 등 작가들에게 혼란을 초래하며, 이는 계약서의 내용을 이해하는 데 있어 중요한 장애가 되는 것으로 나타났다.
- 일부 업체의 경우에는 계약을 담당하는 PD도 대가 지급 방식에 대해 명확한 이해를 하고 있지 않다는 점을 지적했다.

- 좌담회에 참석한 작가들을 대상으로 MG제도가 활용되는 이유에 대해 묻자, 웹툰산업에서 수익이 발생하는 구조상 원고료 체계를 유지하기는 어렵다는 의견이 있었고, 현재의 웹툰 제작의 사전 제작 기간을 예로 들며, 원고료 제도에서는 사전 제작 기간에 고료가 지급되기 어렵다는 점을 지적했다.
- 연재가 진행되는 중이라 하더라도, 원고료 체계에서는 생활비와 보조작가(어시스턴트) 고용비까지 모두 감당하려면 개인 대출을 받아야 할 정도로 원고료 체계에서는 감당할 수 있는 수준이 아니며, MG일 때 그나마 가능하다고 응답했다.
- 산업적으로 봤을 때, 작품을 유통하는 플랫폼으로부터 연재 이전부터 투자가 진행되는데, 원고료만 유지된다면 사업체가 부담하는 할당이 커져서 어려우며, 작품에 대한 리스크는 작가와 플랫폼, 업체 모두가 부담하는 것에 대해서는 납득하나 신생 용어가 너무 많아 계약의 혼란을 초래하는 것이 문제라 지적했다.

MG제도에 대한 의견 (1)

✓ 업계 내 표준용어 통일이 되어있지 않음

- 계약서에 'MG'라고 쓰여있는데, 너무 복잡하게 쓰여 있어서 무슨 뜻인지 알 수 없었어요. '선차감'인지 '후차감'인지 헷갈렸죠. 계약 업체에 문의했지만, 그들도 잘 몰랐고, 명확히 설명하지 않으려고 에둘러 대답하더군요. 결국 몇 시간 동안 통화할 수 없으니 그냥 넘어갔어요.
(2년차, 글+그림, C3 작가)
- 계약서에 '누적 MG'라는 말이 없었어요. '통합 MG' 같은 다른 용어로 쓰여 있었죠. 그래서 누적인지 모르고 계약했어요.
(3년차, 글+그림, C1 작가)
- 수식이나 용어가 업체마다 다릅니다. 작가와 업체 간의 이해 차이가 크고, 일부러 숨기는 경우도 많아요. 이런 것들이 정리될 필요가 있습니다.
(4년차, 글+그림, C2 작가)
- 통MG라고 또 있더라고요. 이게 또 이해 안 가는 거죠. 업체마다 새로운 용어가 생겨나고 있는데, 이게 작가들이 따라가기 어려울 때가 있어요.
(14년차, 글+그림, B2 작가)
- MG 방식이랑 선차감, 후차감보다는 회사마다 지칭하는 게 많이 달라서 순매출에서 어떻게 하고 총매출에서 뭘 어떻게 하고 이게 사실 더 어려웠던 것 같아요. 왜냐하면 회사마다 같은 단어인데도 다르게 쓰는 경우가 있어서요. MG를 원고료라고 하는데 나중에서야 MG임을 뒤늦게 알게 됩니다. '순매출'이란 용어의 의미도 명확하지 않습니다. 매출 발생 후 MG를 차감하는 것인지, 아니면 매출이 발생한 이후 나에게 넘어온 금액에서 차감하는 것인지 애매합니다. 단어 자체만 나열되어 있어서, 회사가 말하는 '순매출'과 '총매출'이 실제로 무엇을 의미하는지, 정산 시점이 어느 시점에 대한 것인지 정확히 파악하기 어렵더라고요.
(1년차, 글+그림, E4 작가)



MG제도에 대한 의견 (2)

✓ MG제도가 업계 내에서 주로 활용되는 이유

- 업체들이 모든 리스크를 감당할 순 없잖아요. 큰 플랫폼들은 광고로 리스크 관리를 하겠지만, 그렇지 않은 경우 리스크가 있는 거라 존재 이유는 이해해요. 그런데 이 과정에서 선차감, 후차감, 월 MG, 누적 MG 같은 용어들이 작가들에게 혼란을 주는 건 사실이에요.

(14년차, 글+그림, B2 작가)

- 저는 원고료, RS로도 계약해보고, 외주로도 해봐서 MG도 해봤잖아요. 원고료, RS 계약할 때는 연재 전까지 돈이 한 푼도 없어요. MG는 미리 돈을 받아서 생활하는 거니까, 큰 돈을 미리 받고 생활비를 미리 벌 수 있잖아요. 원고료 계약은 연재 전까지 돈이 안 들어와서 문제가 되죠.

(3년차, 글+그림, C1 작가)

- 로맨스판타지 같은 장르는 어시스턴트를 많이 고용해야 하니까 MG가 필요해요. 생활비 플러스 어시비를 내야 하는데, 대출받아서 어시비를 낼 바에야 회사에서 무이자로 받는 게 낫죠. 어차피 돈을 갚아야 한다면 말이에요.

(2년차, 글+그림, C3 작가)

② 매출/RS 리포트 (정산서) 관련

- 좌담회에 참석한 작가들을 대상으로 매출/RS 리포트(정산서)에 포함된 내용에 관해 물은 결과, 판매 내역, 결제 방식(웹, 안드로이드 등), 캐시 판매량, 캐시 단가, 수수료율, 수익 배분율, 누적 MG, 누적 RS, 잔여 MG, 초과 수익 배분액 등이 포함되어 있다고 응답했다.
 - 그러나 조회수에 대해서는 실질적으로 조회수가 매출로 항상 이어지지 않으므로 크게 유의미한 자료는 아니라는 의견도 있었다.
- 좌담회에 참석한 작가들을 대상으로 매출/RS 리포트(정산서)를 받는 방식과 신뢰도, 포함된 내용을 물은 결과, 메일로 받거나 정산 사이트 접속, CMS 프로그램 접속 방식 등 작가별로 경험이 다른 것으로 나타났으나, 비교적 플랫폼의 정산서 공개 방식에 대해 만족한다고 응답했다.
 - 특히 에이전시에서 제공하는 경우에는 조작할 수 있는 여지가 많으므로 신뢰하기 어렵다는 의견이 우세했다.
 - 일부 작가는 플랫폼-에이전시-작가로 이어지는 3자 계약 관계에서 에이전시의 승인이 있어야 플랫폼의 정산 페이지를 작가가 직접 확인할 수 있음에도 승인해주지 않는 에이전시가 있다고 지적했다.



매출/RS 리포트

✓ 매출/RS 리포트(정산서)에 주로 포함된 내용

- 정산서에 들어가는 내용에는 판매내역, 구분으로 웹에서 결제됐느냐, 안드로이드에서 결제됐느냐 이런 거 있고, 캐시로 얼마나 팔렸는지, 캐시당 단가, 수수료율, 수익 배분율, 누적 MG, 누적 RS, 잔여 MG, 초과 수익 배분액 이렇게 있네요.

(1년차, 글+그림, E2 작가)

- 저는 플랫폼은 가능하고 에이전시는 안돼요. 플랫폼인데 그냥 정산 내역이 나왔다고 메일이 오고 거기서 링크를 클릭하면 거기에 사이트로 연결이 돼요.

(8년차, 그림콘티, A4 작가)

- 조회수가 결제로 바로 이어지지 않다 보니까 사실 조회수는 정산서에 중요한 정보와는 무관하지 않나 싶습니다.

(14년차, 글+그림, B2 작가)

✓ 매출/RS 리포트(정산서)를 받는 방식

- 제가 계약한 플랫폼은 CMS 프로그램이 있어서 이제 거기에 그걸 설치를 하고 로그인을 하는 식으로 확인해요. 그래서 어느 정도 신뢰를 하고 있어요.

(3년차, 그림, D2 작가)

- 저는 메일로 받습니다. 전에 회사들도 그렇고.

(4년차, 그림, D4 작가)

- 작은 에이전시들은 자기들이 자체적으로 표를 만들어서 주거든요. 근데 플랫폼 같은 경우에는 그냥 제가 로그인해서 조회하면 이렇게 짝 나오니까 그거는 믿음이 가죠. 근데 이런 작은 회사에서 이렇게 주는 것들은 정산서라니까 알겠다고 하고 받는데, 사실 진짜로 맞는지는 알 수 없죠.

(3년차, 글+그림, C1 작가)

- 최근의 사례가 카카오페이지 측에서는 카카오포털이라고 작가들에게 그 내역을 공개하는 프로그램을 만들었거든요. 그걸 받고 나서는 신뢰를 했는데, 그전에 표를 줄 때는 절대 신뢰가 안 됐고요. 그리고 카카오페이지 작가들에게는 일괄적으로 가입할 수 있는 권한을 줬어요. 그런데 에이전시에게 저도 이걸 가입하겠다고 승인을 받아야 가입을 할 수 있는데, 그걸 거부하고 있는 에이전시들이 상당히 많다는 점이 의심스럽습니다.

(2년차, 글+그림, C3 작가)

③ 코로나19 이후의 수입

- 코로나19 이후 웹툰 작가들 사이에서 수입 변화에 대한 다양한 체감과 경험이 있었다. 수익 감소의 원인으로는 노블코믹스의 과도화, 시장 포화를 원인으로 꼽았다.
 - 코로나19 시기가 사회적 거리두기로 인한 산업이 성장하는 특수한 시기였으며, 성장기에 노블코믹스와 과도한 유통, 시장의 포화였다가 최근에는 수입 감소가 두드러지게 작가와 CP사 모두에서 체감하고 있는 것으로 나타났다.
 - BL과 같이 코로나19 이전에도 꾸준한 소비자층이 있는 비주류 장르의 경우에는 수입 변화를 타 장르에 비해 더디게 영향을 받았다는 일부 의견도 있었다.

코로나19 이후의 수입 변화

✓ 코로나19 시기가 특수한 시기였으며, 현재는 정체·감소기 진입

- 실제로 시장이 안 좋아졌어요. 코로나가 끝난 이후로 RS 수익까지 정산 받은 적이 없어요. 그리고 주변에 알고 있는 CP사 PD님들이랑 얘기를 해봤는데, 옛날에는 프로모션을 받으면 30만이나 50만 조회수 정도면 RS가 나왔는데, 요즘은 안 그래요. 게다가 투자비용이 1억 2천만 원 정도 들어갔는데 수익을 5천만 원 정도밖에 못 내는 경우도 있네요.
(17년차, 글(스토리), A2 작가)
- 코로나 특수로 수익이 확 뜬 것도 있었지만, 그 시기에 노블코믹스가 너무 많아졌어요. 그래서 CP사들이 고용을 엄청 했었고요. 그런데 지금 매출이 확 꺾이다보니, 제작비는 그대로 똑같이 들어가니 매출이 나오질 않아, 문을 닫거나 인원을 감축하고 있는 걸로 알아요.
(9년차, 글(스토리), A3 작가)
- 코로나 전에는 노블코믹스가 그냥 있다 정도였는데, 급증을 해버린 거죠, 어떻게 보면은 이때 독자님들이 원래 만화를 보지 않았었는데 코로나 시절에 밖에서 할 게 없으니까 내부 활동을 하다보니 그 중에 하나로 웹툰을 보게 된 거겠죠. OTT 시장도 당시에 많이 커졌듯이 웹툰이 많이 급성장을 했고, 그로 인해서 제작사라든지 유통사도 많이 생겼고, 작가님들도 일감이 많이 생기고 했는데, 문제는 과포화 상태였기도 하다보니, 지금 더 빨리 꺼지고 있는 상황이거든요.
(14년차, 글+그림, B2 작가)
- 저는 장르가 BL이다 보니까 다른 메이저한 로맨스 이런 장르보다 독자분들이 꾸준히 있는 편이에요. 보는 사람만 보니까요. 그래서 딱히 큰 영향을 받지는 않았는데 영향이 있기는 있거든요. 근데 확실히 다른 장르보다는 좀 늦게 받긴 했어요. 저는 최근에서야 느꼈거든요.
(4년차, 글+그림, C5 작가)



3. 작가 IDI (In-Depth Interview) 개요

가. IDI 개요

- 본 조사인 설문조사는 정량조사이므로, 거시적인 실태를 파악하는 기초자료이나, 세부적인 안건을 파악할 수 없다는 한계가 있다. 따라서 본 조사에서 조사한 웹툰 작가의 창작환경, 계약관행, 불공정 계약 및 행위 실태를 심층적으로 파악하기 위해 FGI(Focus Group Interview)를 진행하나, 일정한 시간에 작업 시간이 불규칙한 웹툰 작가를 동시에 섭외하는 데에 어려움이 있고, FGI의 특성상 모든 참석자가 발언의 양이 동등하지 않으므로, IDI(In-Depth Interview)도 진행되었다.
- FGI와의 통일성을 위해, IDI에서도 「2023 웹툰 작가 실태조사」는 신규 문항을 포함하여 전년도에 시행된 「웹툰 불공정 계약 실태조사」의 내용을 포함하여 조사했으므로, 이번 연도에 새롭게 구성된 건강상태나 AI 도입 의향과 같은 신규 문항의 내용 외에도 기존의 내용을 가능한 유지하는 방향으로 진행되었다.

나. 조사 방법 및 대상

- 「2023 웹툰 작가 실태조사」 중 본 조사에서 IDI 참여 의향이 있다고 응답한 응답자를 대상으로 진행되었다.
- IDI는 인터뷰 대상자인 웹툰 작가가 대면 인터뷰 방식이 어렵다는 점을 고려하여 전화로 진행되었으며, 인터뷰 내용 전반을 녹취한 뒤, 분석이 이루어졌다.

다. 유의사항

- FGI와 설문을 하는 항목이 유사하므로, FGI에서 주로 언급된 내용의 비중을 줄이고, MG제도, 휴재권, AI활용과 같이 현 웹툰산업 내에서 논의가 필요하거나, 계약 관행과 관련된 부분에 대해서는 기초자료로서의 의미가 있으므로 심층 분석을 진행했다.
- 그러나 FGI와의 내용이 크게 차이가 나지 않는 창작 시간과 같은 내용의 분석 비중은 줄였다.

【IDI 참여자 구성 (1)】

구분	성명	경력	활동 분야	불공정경험
신인작가	신인작가1	2년	글+그림	경험 있음
	신인작가2	2년	글+그림	경험 있음
	신인작가3	1년	글+그림	경험 있음
	신인작가4	1년	작화	경험 있음
	신인작가5	2년	글+그림	경험 없음
	신인작가6	1년	글+그림	주변인 경험
	신인작가7	2년	그림	주변인 경험
	신인작가8	2년	글+그림	주변인 경험
	신인작가9	2년	그림	경험 있음
	신인작가10	2년	그림	주변인 경험
기성작가	기성작가1	4년	글+그림	경험 없음
	기성작가2	6년	글+그림	주변인 경험
	기성작가3	4년	글+그림	주변인 경험
	기성작가4	10년	그림콘티	경험 있음
	기성작가5	3년	글+그림	주변인 경험
	기성작가6	17년	글+그림	주변인 경험
	기성작가7	10년	그림	경험 있음
	기성작가8	10년	글+그림	주변인 경험
	기성작가9	30년	글+그림	경험 있음
	기성작가10	13년	글+그림	경험 없음
	기성작가11	20년	그림	경험 없음
	기성작가12	17년	글+그림	경험 없음
	기성작가13	6년	글	주변인 경험
	기성작가14	14년	글+그림	경험 없음



【IDI 참여자 구성 (2)】

구분	성명	경력	활동 분야	불공정경험
기성작가	기성작가15	6년	글+그림	경험 있음
	기성작가16	11년	글+그림	주변인 경험
	기성작가17	10년	그림	경험 있음
	기성작가18	7년	그림	주변인 경험
	기성작가19	20년	글	경험 있음
	기성작가20	20년	글	경험 있음
	기성작가21	12년	그림	경험 없음
	기성작가22	4년	글+그림	주변인 경험
	기성작가23	3년	글	주변인 경험
	기성작가24	4년	콘티	경험 있음
	기성작가25	5년	글+그림	경험 있음
	기성작가26	15년	글+그림	경험 없음
	기성작가27	5년	그림	주변인 경험
	기성작가28	3년	글콘티	경험 있음
	기성작가29	5년	글+그림	경험 있음
	기성작가30	30년	글+그림	경험 있음
	기성작가31	6년	글+그림	경험 있음
	기성작가32	3년	글+그림	주변인 경험
	기성작가33	15년	글+그림	경험 있음
	기성작가34	3년	그림	주변인 경험
	기성작가35	30년	글+그림	경험 있음
	기성작가36	6년	글+그림	경험 있음
	기성작가37	8년	글+그림	경험 있음
	기성작가38	7년	그림	주변인 경험

【IDI 참여자 구성 (3)】

구분	성명	경력	활동 분야	불공정경험
기성작가	기성작가39	7년	글+그림	경험 있음
	기성작가40	22년	글+그림	경험 있음
총 참여 인원 합계			50명	

【IDI 주요 내용】

주요 내용 구분		세부 내용
소개		FGI 목적 소개 및 자기소개
창작 활동 및 환경	창작 활동 및 현황	창작 주력 분야, 웹툰 형태, 창작 시간, 컷수에 대한 의견
	노블코믹스	노블코믹스가 산업/창작환경에 끼치는 영향
	AI 활용	AI 도입 의향, AI 활용의 기준 등
	복지 및 애로사항	휴재, 사업체의 복지, 고용보험 가입 등
계약 관행	계약 검토	주로 보는 조항, 계약 검토 방법
	표준계약서 사용	계약 시 표준계약서 참고하는 정도
	2차적 저작물 권리	2차적 저작물 작성권 계약에 대한 의견
	계약 상대와 관계	계약 상대와의 관계의 영향, 플랫폼-에이전시 계약 차이
정산 및 수수료	MG제도	MG 지급 방식에 대한 이해와 의견
	매출/RS 리포트	제공 주기 및 제공 방식, 신뢰도
	수익 비율	이상적인 수익 배분 비율
	코로나19 이후	코로나19 해제 이후로 매출 실적에 대한 의견
불공정 계약/행위 경험	불공정 경험 여부	불공정 계약/행위 경험 여부, 대응 방식
	계약 관련	일방적 계약 유도 등 세부 사례
	정산, 수수료 관련	과도한 손해배상, 정산 누락 등 세부 사례
	창작/유통 관련	과도한 수정 요구 등 세부 사례



4. 작가 IDI 주요 내용

가. 창작 활동 및 환경

1) 노블코믹스로 인한 제작 환경의 변화

- 인터뷰에 응한 작가들을 대상으로 노블코믹스에 대한 의견을 조사한 결과, 좌담회와 유사한 의견을 주었다.
- 긍정적인 영향에 대해서는 업계 내 업무의 세분화와 직군 확장을 언급했다.
 - 웹소설 기반의 웹툰 제작으로 새로운 직업군, 예를 들어 각색가나 스토리 어시스턴트가 등장했으므로, 창작자에게 기회를 주면서 전반적인 직군이 늘어나는 계기가 되었다는 의견을 주었다.
 - 웹툰 작가 데뷔 장벽이 낮아져서, 산업에 많은 창작자가 유입되는 점도 장점이라는 의견을 주었다.
- 부정적인 영향에 대해서는 주로 ‘오리지널 작품의 제작 기회 감소’를 공통적으로 언급했다. 플랫폼과 CP사가 웹소설의 웹툰화에만 집중하게 되면서 오리지널 작품이 플랫폼에 진입하는데 어려움을 겪고 있다고 지적했다.
 - 부수적인 영향으로 웹소설 작가들도 웹툰화를 염두하여 글을 쓰게 되기 때문에 잘 팔리는 수익성 있는 장르나 소재로만 콘텐츠가 생산된다는 점을 지적했다.
 - 일부 업체에서 저작물을 만드는데 아무런 기여를 하지 않았는데도, 단순히 권리를 가지고 있기 때문에 2차 저작물에 대한 저작권을 무조건 소유하는 방향으로 계약을 종용하고 있다는 점을 지적했다.
 - 한편으로는 원작 팬에 대한 기대도 충족해야하며, 원작의 내용을 담아내기 위해서는 연재하기 위한 최소 화수가 길어지므로, 작가의 노동의 양도 과도해지고 있다는 의견을 주었다.

노블코믹스로 인한 긍정적 변화

✓ 작가로서 활동의 기회가 많아진 것은 긍정적

- 노블코믹스가 생긴 이후에는 아무래도 장점은 업무가 세분화가 되고 직군이 늘어났어요. 실례로 원래는 없었던 각색 작가라는 게 생기게 됐죠. 기존에도 작화는 파트별로 많이 나눠져 있었는데 스토리는 그렇지 못했거든요. 그런데 대형 스튜디오나 혹은 제작사 쪽에 취직하는 스토리 어시스턴트 혹은 보조 스토리 작가들이 생겼으니까 직군이 늘어났다는 면에서도 장점이 있는 것 같아요.

(기성작가 5)

- 단점이라는 게 있을까요? 그냥 장점만 있을 것 같은데, 다양한 작품이 나오면 나올수록 좋은 것 같아요. 웹툰산업이나 만화계에 대해서 그냥 저는 긍정적으로 보고 있습니다.

(기성작가 10)

- 일단 노블코믹스를 하면서 느끼는 게 항상 소설 같은 경우는 속도감이 있는 전개가 있기 때문에 그 만화의 내용이 처지는 일이 없고, 원작이 있기 때문에 중간에 조금 부족했던 면이나 재미있었던 면을 더 극대화시킬 수 있는 장점이 있죠. 다시 말해 좀 더 내용적으로 보강을 할 수 있는 기회가 있어서 원작보다 더 좋은 작품이 되는 것 같은 그런 생각이 들고요.

(기성작가 8)

- 공정화가 진행되면서 업계가 세분화되고 있어요. 어떻게 보면 장점으로 느껴지기도 해요. 그 과정에서 매뉴얼이 생겨나면서 대중에게 먹힐 수 있는 방식들이 생기잖아요. 이런 게 나에게도 참고할 만한 기준점이 되어주고 있어서, 이러한 변화가 장점으로 작용할 수도 있겠다는 생각이 들어요.

(기성작가 25)

- 작가로 데뷔하는 입장에서 보면, 진입 장벽이 많이 낮아진 게 큰 장점이예요. 시나리오나 스토리에 대한 고민을 줄일 수 있으니까요. 이미 확보된 독자층을 가져갈 수 있는 기회도 있고요. 요즘은 IP를 가지고 있다면 기본적으로 에이전시나 스튜디오와 연결되어야 해서, 예전처럼 작가가 A부터 Z까지 모든 것을 혼자 해야 하는 상황이 아니예요. 예를 들어 스케치만 하거나 콘티만 짜도 되는 식으로 작업이 세분화되었죠. 이렇게 진입 난이도가 낮아진 건 정말 큰 장점이라고 볼 수 있어요.

(기성작가 34)



✓ 오리지널 작품의 축소와 작가의 입지 축소

- 단점은 오리지널 작품으로 시장에 도전하는 게 거의 불가능해진 거죠. 대부분의 업체나 플랫폼들이 노블코믹스가 아니면 스토리 작가가 참여할 수가 없어요. 따로 그림 작가를 선택해서 처음부터 그림 작가와 함께 오리지널 작품을 하지 않으면요.

(기성작가 19)

- 공장형으로 이제 똑같은 걸 찍어내는 느낌이 들고, 그리고 너무 분업화되어 있다 보니까 완전히 전문화는 아직 안 돼 있는 것 같아서 결국에는 A부터 Z까지 할 수 있는 작가가 별로 없다는 점이 문제라고 생각해요.

(기성작가 14)

- 노블코믹스의 대다수가 그냥 오리지널처럼 80화, 100화 이렇게 끝나는 게 아니라 원작을 기반으로 하다 보니 엄청나게 긴 장편으로 구성되니까, 아무래도 작가들 컨디션 문제가 좀 되지 않을까 생각이 드네요.

(기성작가 7)

- 단점도 분명 있어요. 웹소설의 웹툰화가 필수 조건처럼 되어버린 것이 큰 문제죠. 출판사, 기획사, 드라마 제작사 모두 IP를 확보하려고 경쟁하는데, 이 과정에서 오리지널 작품이 소외되는 경향이 있어요. 예를 들어, 로맨틱 코미디 장르는 웹소설에서도 성공하기가 어렵기 때문에 웹툰으로 만들어지기 어려운 문제도 있죠. 오히려 웹소설 작가들도 웹툰 제작을 염두하여 글을 쓰다보니, 웹소설 산업에도 좋지 않은 영향을 끼치고 있다고 생각해요.

(기성작가 20)

- 저작물이라는 것은 원칙적으로 실제로 기여를 하지 않으면 저작자가 될 수 없거든요. 그럼에도 불구하고, 에이전시에서 공동 저작자라는 취지에서 계약을 하거나 아니면 공동 저작자를 거부하면 저작물에 대한 명의(지분)을 나눠가져요.

(기성작가 37)

2) 적정 컷수와 컷수를 줄이기 어려운 이유

- 인터뷰에 응한 작가들을 대상으로 제작할 수 있는 화당 적정 컷수와 컷수를 조절하기 어려운 이유를 조사한 결과, 직담회와 유사한 의견을 주었다.
- 작품의 품질 유지와 스튜디오 제작 작품과의 경쟁을 고려하면 한 화에 60~70컷을 제작하는 정도가 적당하다는 의견을 주었다.
 - 특히 작가로서는 한 화 50컷 정도가 무리가 가지 않는 선에서 충분히 제작할 수 있는 분량이지만, 독자들이 적어도 70컷에 만족하고 있다고 응답했다.
 - 작품 간 경쟁이 심화되면서 화당 컷수의 분량도 증가하고 있으므로, 과도한 경쟁을 막기 위해서라도 최대 제작 컷수에 대한 논의가 필요하다는 의견도 있었다.
 - 작가마다 장르마다 요구되는 최소 컷 수는 서로 다를 수 있으며, 이는 계약상의 제한이나 업체의 요구에 따라 달라질 수 있다는 의견을 주었다. 특히 남성향 장르에서는 70컷 이상을 요구하는 경우가 많다고 지적했다.
- 컷수 조절이 어려운 이유에 대해 물은 결과, 작품의 품질 유지와 스튜디오 제작 작품과의 경쟁, 계약적 제한, 작가 개인의 욕심으로 인해 컷수 조절이 힘들다는 의견을 주었다.
 - 일반적으로는 회사와 계약한 컷수 내외로 제작하는 경향이 있지만, 개인 작품을 하는 작가는 작품에 대한 애정이나 욕심으로 인해, 화당 컷수를 과도하게 그리는 경우도 있다는 의견을 주었다. 이런 제작 관행이 고착화되면 신인 작가들이 초창기부터 너무 많은 컷수를 감당해야 하는 악순환이 반복될 수 있다는 우려를 표현했다.
 - 회사와 계약한 경우에는 컷수가 많더라도, 이미 계약했기 때문에 줄이기 어렵다는 의견을 주었다.
 - 특히 작품의 품질 관리에 대한 부분에서 유사한 의견이 많이 나타났는데, 장르에 특성에 따라 컷수가 많아질 수밖에 없다는 것이다.



적절한 컷수

✓ 품질관리를 고려한 적절한 컷수는 60~70컷 사이

- 60컷에서 70컷 정도 사이면 괜찮은 것 같은데, 퀄리티가 아무래도 다른 작가들끼리 경쟁하면서 과열이 되다 보니까 그 부분은 개인마다 편차가 있을 것 같습니다.

(기성작가 5)

- 작품으로서 좋은 컷수와 작가가 소화해낼 수 있는 컷수가 차이가 있습니다. 지금 현재 창작 환경 상태에서는 컷수가 과도하게 많다고 생각합니다. 그런데 이 많은 컷수가 독자들에게 있어서는 읽기 편한 건 사실입니다.

너무 컷수가 적으면 스토리를 이끌어 나가는데 좀 맥이 끊어지고, 독자들 입장에서도 좋지 않을 수가 있기는 해요. 제 생각에는 이제 50, 60컷 정도가 소화해낼 수 있는 선이고, 그 이상 넘어가면 몸에 부하가 걸린다고 생각하고요. 독자들이 읽기 편한 컷수는 최소 70컷 이상은 돼야지 독자들이 읽는 맛이 난다고 생각합니다. 작가와 독자 간의 입장을 맞추기가 좀 애매한 부분이 있습니다.

(기성작가 9)

- 저는 제한이 좀 필요해 보이는 게 그래도 오리지널 파트랑 그리고 여성향 쪽은 그래도 좀 덜해요. 계약서에는 60컷 내외로 한다라고 정하는 곳이 많은데, 남성향 쪽에서는 기본으로 70컷 이상을 회사에서 먼저 요구를 하더라고요. 역으로 댓글 반응들을 보면서 그래도 요새는 70~80컷 이상은 그럭저럭 반응이 올라온다라는 식으로 말하는 PD들이 많다 보니까 업계가 치킨 게임이 되는 느낌이 들어서 아예 최대 상한 컷을 제한하면 거기에 맞춰서 제작 환경이 바뀌지 않을까 싶어요.

(기성작가 13)

- 저는 60컷 정도가 적당한 것 같아요. 아무래도 회사 입장에서는 같은 돈을 투자해서 내용을 좀 더 많이 담기 위해서 그러시는 것 같은데, 출판만화 기준으로 예전에는 한 페이지에 많아야 다섯 컷 정도 했었으니까요. 16페이지 연재한다고 하면 이제 그래서 한 60~70컷 이렇게 나오는데, 그때는 흑백 만화였고, 지금은 올 컬러 만화라서 쉽지 않다고 생각합니다.

(기성작가 11)

컷수를 줄이기 어려운 이유

✓ 작품의 품질관리, 스튜디오 작품과의 경쟁, 계약상의 제한

- 일단 컷수가 줄어든다는 건 내용상 전개가 한 챕터 빠지는 거랑 비슷한 맥락이기 때문에 독자가 이걸 보고 너무 지루하게 느끼지는 않을지 생각하고요. 요즘 웹툰계를 보면 스튜디오 단위로 움직이는 곳이 많아서 컷수가 기본적으로 많기 때문에 상대적으로 전개를 느리다고 느껴지지 않을까, 일단 독자들의 시각에서 먼저 걱정하는 게 사실이죠.

(기성작가 8)

- 일단은 스토리상으로 기승전결, 그리고 다음 화에 대한 기대치를 담아야 하는데, 스토리상의 서사적인 부분과 만화적인 연출, 재미나 애드립이나 코믹 등의 요소를 담다보면, 사실 75컷에서 모두 담아내기는 힘들어요. 일상툰 같은 경우 별개고요. 무협이나 판타지처럼 많은 연출, 칼을 내리치더라도 쓱 내리치는 게 아니라 칼을 들어서 겨누고 하는 액션의 단계들이 나오면 당장 대여섯 컷이 소요가 되는데, 컷수를 줄이기 위해서 빼버리면 만화적인 재미는 확 사라지거든요. 그러니까 내용은 전달되지만 만화로서의 어떤 재미나 연출적인 특징은 전달이 안 되는 상황이 될 수 있으니, 컷수가 제한됐을 경우에 단점도 있는 거죠.

(기성작가 12)

- 저 같은 경우에는 컷수 자체도 회사에서 콘티 수정 과정에서 다 정해주기 때문에 느리라고 하면 늘리는 입장이어서, 회사가 하는 지시에 안 된다고 할 수가 없는 입장이었어요.

(신인작가 3)

- 작가들이 회사와 일할 때는 계약된 컷수 만큼만 작업하는 경향이 있어요. '돈 받은 만큼만 일할게'라는 생각으로, 컷수를 줄이려는 경우가 종종 있죠. 반면, 개인 창작을 할 때는 자신의 작품에 대한 애정과 욕심 때문에 스스로 컷수를 늘리는 경향이 있어요. 제가 어릴 때처럼 그림 그리는 걸 너무 좋아해서 밤새 그릴 때도 있었거든요. 문제는 신인 작가들이나 독자들에게 더 빨리 다가가고 싶어 하는 작가들이 자제력을 잃고 100컷씩 그리게 되면서 악순환을 만들 수 있다는 거예요. 이런 상황에서는 작가 스스로 자제하는 능력이 필요해요. 모든 작가가 그렇게 하지는 않지만, 일부는 작품에 대한 애정이 넘쳐서 컷수를 과도하게 늘리는 경향이 있죠. 회사도 중요하지만, 작가 본인도 컷수를 스스로 조절해야 한다고 생각해요.

(기성작가 26)



3) 웹툰 제작에서의 AI 활용

- 웹툰 제작에서 AI 활용에 대한 작가들의 의견을 종합해보면, 대부분의 작가들은 AI의 잠재력에 긍정적이나 그에 따른 우려도 함께 나타냈다.
- AI를 실제로 활용하거나 시도해본 경험이 있는 작가는 현재 시중에 나와있는 AI 활용의 가능성과 한계에 대한 의견을 주었다.
 - 많은 작가가 AI를 채색 어시스턴트 정도의 수준으로 활용하는 데 관심을 보였으나, 현재의 기술 수준과 저작권 문제에 대한 우려로 인해 실제 사용에는 조심스러운 태도를 보였다.
 - 일부 작가들은 AI의 효율성과 시간 절약 면에서의 장점을 인정하면서도, 저작권 문제 해결과 AI에 대한 명확한 규제가 필요하다고 주장했다.
- 그림 AI와 관련하여 좌담회와 동일하게 학습데이터의 저작권에 관한 문제가 우선적으로 해결되어야 한다고 응답했다. 학습데이터를 자기 작품만으로 하거나 합법적인 저작물을 활용했을 때는 사용을 하겠다는 의향이 있으나, 그전에는 걱정되는 의견이 많았다.
 - 일부 작가는 AI를 사용하더라도 독자가 수용할 수 있을지 우려된다고 응답했다.
 - 한편으로는 신규작가들이 자신들의 명확한 그림체가 없는 상태로 AI를 활용하게 되면서 창작물의 품질이 저하될 수 있다는 우려도 했다.
- 좌담회와 동일하게 웹툰 제작에서 AI 활용의 마지노선에 대해서는 작가가 개인 작업물의 보조적인 수단으로서 활용하는 것에 대해서는 긍정적이나, 그 이상의 작업을 AI가 하게 되는 것은 우려스럽다는 의견이 많았다.
 - AI를 작업의 보조적인 도구로 활용하는 것에 대해선 긍정적인 반응을 보였으나, 작품의 핵심적인 부분까지 AI가 담당하는 것에 대해서는 우려를 나타냈다.
 - 대중에게 공개될 때, AI를 활용한 작품과 그렇지 않은 작품 간의 구분이 명확해야 하며, 특히 AI의 활용이 창작물의 독창성과 창작자의 노력을 저하시키지 않도록 해야 한다는 의견도 있었다.

AI 활용에 대한 의견 (1)

- 현재 AI를 활용하고 있지는 않지만, 향후 기술이 발전하여 채색 어시스턴트 수준까지 도달한다면, 어시스턴트 비용 절감을 위해 사용할 수 있을 것 같아요. 하지만 기술적 한계와 저작권 문제가 있어서 아직은 사용하기가 망설여집니다.

(기성작가 1)

- 작가의 노력이 폄하될 수 있다는 우려가 있습니다. 무분별한 사용과 AI를 이용한 표절 사례도 있어서, 이러한 추세가 창작이 아닌 산업화로 흐르는 것에 문제가 있다고 생각합니다.

(기성작가 6)

- 시대의 흐름을 막을 수는 없다고 봅니다. 저작권 문제만 해결된다면, 포도삽처럼 저작권을 구매하여 사용하는 시스템이 될 것 같아요.

(기성작가 4)

- AI 기술에 대한 기대가 컸지만, 아직은 발달이 부족하다고 느껴집니다. 일부 작가들은 사용하고 있으나, 원작자의 허락 없이 데이터를 학습하는 문제가 해결되어야 더 많이 사용할 수 있을 것 같아요. 근데 생각보다 아직은 전반적 사용이 이루어지기에는 덜 발달했다는 느낌을 받아서 저처럼 아마 일부를 쓰는 분들은 좀 있을 거예요.

부정적인 점은 데이터 학습을 원작자 허락을 정당하게 받고 한 케이스가 드물다 보니, 그 부분이 어느 정도 해결이 돼야 작가들도 좀 드러내놓고 쓸 텐데, 이게 되게 조심스러워하는 분위기가 돼버렸어요.

(기성작가 13)

- AI가 어떤 방식으로 자료를 수집하는지에 대한 논의가 필요합니다. 제작자의 허락 없이 자료를 수집하는 현재의 방식에는 문제가 있다고 봅니다. 만약 AI가 특정 작가의 정보를 수집하여 활용한다면 좋겠지만, 불특정 다수의 작품을 학습하는 것은 저작권 침해의 우려가 있습니다. AI를 사용한다면, 제 개성을 강화하는 방향으로 활용하고 싶습니다.

(기성작가 8)

- AI를 활용하면 스토리 구상과 브레인스토밍을 빠르게 할 수 있고, 기본적인 이야기 구조를 설정하는 데 도움이 됩니다. 그러나 창작물의 완성도에는 여전히 인간 작가의 역할이 중요합니다. AI가 무단으로 학습한 자료 사용에 대한 저작권 문제에 대해 우려하며, 법적 규제가 필요하다고 생각합니다.

(기성작가 14)

- 작가와 AI의 문제가 아니라, 플랫폼과 기획사들이 저비용 작품을 만들려는 접근에 문제가 있다고 봅니다. 플랫폼이 작가를 배제하거나 역할을 줄이는 것에 대한 우려가 있습니다.

(기성작가 12)

AI 활용에 대한 의견 (2)

- 저는 AI를 활용하는 것에 찬성하는 입장입니다. 4년 전부터 AI 사용을 고려했는데, 그림 작가는 글 작가든 많은 도움이 됩니다. AI를 클립 스튜디오나 스케치 같은 도구로 생각하면, 작업 시간을 최대 90%, 적어도 50%는 줄일 수 있습니다. 이는 작가들이 건강 관리에 집중하고 품질을 높이는 데 도움이 됩니다. 하지만 저작권 문제가 우려되는데, 이는 각 작가별로 그림체를 운영할 수 있는 AI 도구가 개발된다면 해결될 수 있습니다. 다만, 업체들이 이를 이용해 같은 분량의 작업에 적은 대가를 지급하려는 문제는 조절할 필요가 있습니다. 챗GPT와 같은 대화형 프로그램을 활용하면, 원래 일주일애 한두 개 작품을 만들던 것을 네 개까지 만들 수 있게 됩니다. AI를 사용하는 한 저작권 위반만 없다면 상황이 좋다고 생각하며, 이번 겨울에 AI 사용을 위한 공부나 개발에 시간을 할애할 생각입니다.

(기성작가 19)

- 일반인들이 AI를 어떻게 바라보는지 우려됩니다. 디지털 작업이 도입되었을 때도 그 공정의 어려움이 잘 이해되지 않았던 것처럼, AI가 사용되면 그림 작가들의 노고가 제대로 인정받지 못할 것 같아요.

(기성작가 17)

- AI의 도입 자체에 대해 상관없다고 생각합니다. 시장이 평준화되고, 모든 사람이 AI를 사용하게 되면 차별화가 사라질 수 있습니다. 다만, 저작권 문제가 없어야 합니다. 개인이 자신의 자료를 이용해 AI를 사용하는 것에 문제가 없다고 봅니다.

(기성작가 21)

- AI를 사용하는 것에 긍정적이지만, 불법적 남용을 방지하고 작가들에게 피해가 가지 않도록 조심스러운 접근이 필요합니다. 개인이 자신의 그림체를 학습시킨 AI를 사용하는 것에 대해서는 긍정적으로 생각합니다. 창작에 있어서 AI를 참고자료로 사용하는 것도 유용하다고 봅니다.

(신인작가 4)

- AI의 사용으로 인한 작가들의 허무함이 걱정합니다. 고전적인 방법으로 그림을 그리는 것과 AI를 사용하는 것의 차이는 크고, 이는 특히 자신만의 그림체를 가지지 못한 신인 작가들에게 더 큰 문제가 될 수 있습니다. 자신만의 특징점이 있는 작가가 사라지는 거니까요. 결국 모두가 AI를 사용하는 방향으로 나아갈 것 같지만, 이러한 변화에 대한 우려가 있습니다.

(기성작가 26)

AI 활용의 마지노선

✓ 보조적인 도구로서는 긍정적이거나, 일정한 선을 넘는 것은 위험하다고 판단

- AI를 보조 도구로 사용하는 것은 긍정적이지만, 그 한계를 넘어서는 것은 위험하다고 생각합니다.
예를 들어, 작가가 만든 원고에 AI가 리터치하거나 채색하는 정도까지는 괜찮을 것 같아요.

(기성작가 2)

- AI가 어시스턴트가 해줄 수 있는 부분들, 예를 들어 밑색 칠하기 등을 도와준다면 유용할 것 같습니다.
AI의 퀄리티가 높게 나오는 것을 보면, 원하는 작가들에게 필요한 부분을 충족시킬 수 있을 것 같아요.

(기성작가 7)

- 콘티와 기초 드로잉은 작가가 하고, 그 이후의 펜선 단계나 선 정리 같은 반복 작업은 AI가 도와줄 수 있을 것 같습니다. 이러한 작업들은 과거에도 어시스턴트가 담당했던 분야였으니, 저작권 이슈만 해결된다면 AI를 사용하는 것에 문제가 없을 것 같습니다.

(기성작가 13)



4) 복지 및 애로사항

① 데뷔 이후의 건강 상태

- 인터뷰에 응한 작가들에게 데뷔 이후의 건강 상태에 대해 물은 결과, 좌담회에 참석한 작가들과 유사하게 허리 디스크, 손목 통증 같은 골격계나 신경계와 관련된 질환을 가장 많이 앓고 있으며, 정신적으로는 우울증이나 과도한 스트레스에 시달리고 있다고 응답했다.
- 신체적 건강의 경우 일부 작가는 운동 등이나 치료를 통해 관리하고 있다고 응답했지만, 웹툰 작가들의 작업시간이 과중함을 고려할 때, 적절히 치료받지 못하는 작가도 상당수 있는 것으로 보인다.
- 정신적 건강에 대해서는 단순히 개인적인 느낌보다는 실제로 병원의 진료를 받은 사례를 중심으로 수집했음에도, 우울증을 치료받고 있다거나 상담을 받고 있다는 응답을 한 작가가 있었다.

데뷔 이후의 건강 상태

✓ 대다수의 웹툰 작가는 신체적, 정신적 건강이 나빠졌다고 응답

- 건강적인 측면으로는 손목이 많이 아파서 도수 치료 같은 거 받을 때도 있고, 근데 저는 근력 운동이나 필라테스를 꾸준히 좀 하는 편이라서 주변에 비하면 저는 크게 고통을 받고 있지 않은 것 같아요.
(신인작가 7)
- 저는 신체적으로 디스크가 발생해서, 디스크 치료를 꽤 오래 받았어요, 몇 년 동안.
(기성작가 36)
- 다들 비슷하시겠지만 허리 쪽이 많이 안 좋아져서 허리 디스크 때문에 한동안 병원을 다녔고, 요즘에도 주기적으로 통증이 올라오면 다시 병원을 다니고 있고요. 해결할 수 있는 문제가 아니라서 좀 불편함이 있고, 그거 외에도 자잘하게 손목 통증이라든지 어깨 쪽에 통증이 심해져서 약을 먹으면서 작업을 하고 있어요.
(기성작가 25)
- 정신적으로는 우울증이란 공황장애가 왔고, 스트레스 과중으로 인해 염증 수치가 올라가서 몸 안에 담석이 생겼어요. 이로 인해 쓸개를 떼어내는 수술을 했었습니다.
(기성작가 17)

- 저도 디스크 쪽에 이제 약간 협착증 같은 게 있고, 목도 약간 목도 약간 안 좋고, 저는 그나마 두 가지 정도인데, 현장에서 작업하는 사람들은 대부분 최소 디스크 관련된 질환, 그리고 손목 증후군, 손가락 증후군은 다 있죠. 저는 기본적으로는 허리 쪽과 목 쪽에 디스크가 약간 안 좋죠.

(기성작가 19)

- 저는 허리랑 방광염이 좀 심해서요. 사실 웹툰이 주 단위로 마감한다는 것 자체가 굉장히 스트레스가 쌓이는 시스템이라는 생각이 들고, 노동 시스템 자체가 너무 사실 말도 안 된다고 생각해요.

(기성작가 14)

- 우울증을 2년 전에 진단을 받았는데, 근데 약을 먹기에는 좀 제가 거부감이 들어서 자가 치료를 한번 해보려고 계속 노력 중인데, 어쨌든 그런 증상은 있어요, 확실히.

(기성작가 10)



② 휴재

- 인터뷰에 응한 작가들에게 휴재가 이루어지는 과정과 휴재를 하기 어려운 이유, 그리고 유료 휴재권에 대한 의견을 묻은 결과, 좌담회와 비슷한 의견을 주었다.
- 휴재 과정에 대해 살펴보면, 주로 플랫폼의 강제가 가장 주요하게 작용하는 것으로 보이며, 상해나 개인적으로 긴급하거나 중대한 상황을 제외하고는 휴재가 잘 이루어지지 않는 것으로 나타났다.
 - 대부분의 플랫폼은 작가에게 휴재를 권장하지 않으며, 휴재가 필요할 경우 사전 협의나 계약서에 명시되어야 합니다. 상해나 긴급 상황 외에는 휴재가 어렵고, 일부 플랫폼은 1년이 지나야 휴재를 허용한다는 의견을 주었다.
 - 일부 플랫폼에서는 휴재를 하더라도 매출에 대한 감당은 작가의 몫이므로 취재나 자료조사, 정비가 목적이라면 휴재 협의가 가능하다는 의견을 주었다.
- 많은 작가들이 휴재를 하기 어려운 이유로 수입의 감소를 꼽았다. 연재를 하면서 계약에 따라 화당 발생하는 고료(원고료, MG)를 지급받을 수 없을 뿐만 아니라, 휴재를 했을 시에 독자들의 이탈률이 높아, 회복이 어렵다는 의견을 주었다.
 - 많은 작가들이 휴재를 피하려고 하며, 휴재 시 독자 이탈 및 수익 감소가 주된 이유라고 밝혔다. 특히 휴재로 인한 수입 감소는 프리랜서 작가들에게 큰 부담이므로 개인사나 질병, 상해와 같은 작업이 불가능한 이유를 제외하고는 휴재가 어렵다고 느꼈다.
 - 일부 플랫폼에서는 명절이나 특정 기간에 휴재를 허용해주는 정책을 펼친 적도 있었지만, 독자들의 이탈 문제가 해결되지 않아 휴재하는 것에 대한 부담이 있다는 의견을 주었다.
- 유급 휴재에 대한 필요성은 인정하고, 존재한다면 작가에게 도움이 된다는 의견이 공통되게 나타났지만, 일부 작가들은 프리랜서라는 지위 때문에 유급 휴재의 실현 가능성은 적다고 지적했다.
 - 계약 시 유급 휴재에 대한 조항이 있는 것이 해결책이 될 수 있다는 작가도 있었지만, 갑작스런 계약 환경 변화가 어렵다는 의견을 준 작가도 있었다.

휴재가 이루어지는 방식

✓ 휴재가 이루어지는 과정은 상호 협의하거나 계약서에 포함

- 플랫폼에서는 원칙적으로 휴재를 안 하게 돼 있어요. 대충 1년 지나면 한 번씩 휴재할 수 있다고 하더라고요. 회사에서도 안 된다고 하고, 독자들 눈치도 보여서 휴재하기가 쉽지 않아요.

(기성작가 1)

- 휴재에는 두 가지 경우가 있습니다. 첫 번째는 플랫폼에 미리 알리고 휴재를 결정하는 것이고, 두 번째는 마감 기한을 맞추지 못해 어쩔 수 없이 휴재를 하는 상황입니다. 마감을 맞추지 못하면 일주일이 밀리는 문제가 있기 때문입니다.

(기성작가 5)

- 개인적으로 휴재를 하지 않으려고 노력합니다만, 컴퓨터 고장과 같은 불가피한 상황에서는 휴재를 할 수밖에 없었습니다. 만약 반년에 한 번 정도 휴재할 수 있는 권리가 있다면, 그것은 매우 도움이 될 것 같다는 생각을 합니다.

(기성작가 8)

- 일반적으로 비축분이 줄어들기 시작할 때 휴재를 고려하곤 합니다. 이런 상황에서는 미리 제작진에게 통보하고 취재를 진행한 뒤에 휴재 결정을 내립니다. 제가 계약한 플랫폼에서는 휴재에 대해 크게 신경 쓰지 않는 편입니다. 왜냐하면, 휴재가 시작되면 작가의 인기가 변하고 수입도 감소할 수 있기 때문에, 그 책임은 작가 본인이 감당해야 하는 부분이라고 여겨집니다.

다른 플랫폼의 정책은 잘 모르겠습니다만, 노블코믹스 작업할 때는 그들의 일정에 맞추어야 했습니다. 처음에는 주 6.5일을 작업하다가 몸 상태가 안 좋아지면서 일정이 밀리기 시작했고, 그 이후로는 작업 시간을 주 5.5일 혹은 5일 정도로 줄였습니다. 노블코믹스는 콘티가 미리 많이 나와 있지 않아서 비축을 쌓을 수 없었기 때문에, 빠르게 작업하는 수밖에 없었습니다. 만약에 몸 상태가 나빠지면 일정이 그대로 밀리는 상황이 발생했었죠. 개인적으로 연재할 때는 시나리오를 미리 쌓아두고 들어가기 때문에 휴재에 대해 크게 신경 쓰지 않았고, 그래서 특별히 힘들지는 않았습니다.

(기성작가 18)



휴재를 하기 어려운 이유

✓ 휴재가 어려운 원인은 수입의 감소

- 플랫폼마다 다르지만, 대체로 휴재 자체는 그렇게 어렵지 않아요. 문제는 휴재를 하고 나면 경제적으로 힘들어져요. 보통 유료 회차가 있고, 한 회차당 들어오는 수익을 생각해보면, 휴재를 하면 그 회차 수익이 줄어들잖아요. 예를 들어, 유료 회차가 5개 있고, 한 회차당 200원 정도 수익이 생긴다고 치면, 휴재를 하면 그만큼 수익이 800원으로 줄어드는 거죠. 결국 휴재를 할 때마다 내 수익은 25%씩 줄어드는 거나 마찬가지예요. 그래서 플랫폼에서는 휴재를 막진 않지만, 작가로서는 고정 수입이 줄어들리는 것을 감당하기 어렵죠.

(기성작가 5)

- 신인 작가들에게 휴재는 더 어렵습니다. 플랫폼의 압력이 크기 때문이죠. 계약서에는 휴재에 관한 조항이 없을지라도, 실제로는 갑을 관계에서 '휴재하시면 안 됩니다'라는 말만으로도 큰 압박을 받게 되죠. 심지어 휴재할 수 있다고 하더라도, 출혈 경쟁 때문에 작가들은 휴재를 겁내게 됩니다. 수익적인 측면에서도 사실상 무급휴직이나 다름없으니까요. 과거 출판 시절에는 명절 때 모든 작품이 쉬도록 강제되었던 것과 대비되는 상황입니다. 지금은 자율에 맡겨져도 실제로는 쉬지 못하는 경우가 대부분이죠. 수입적인 측면, 경쟁적인 측면에서 쉬기 어렵고, 작가님 안 됩니다라는 말에서부터 신인 작가나 경력이 오래된 분들 모두 허들을 넘기 어렵습니다.

(기성작가 9)

- 휴재를 하게 되면, 매출 하락이 눈에 띄게 나타나기 때문에, 가능한 안 하는 쪽으로 방향을 잡고 있어요. 휴재는 보통 심각한 건강 문제가 있을 때만 고려해요. 코로나에 걸리거나, 일상생활이 불가능할 정도로 장염이나 고열감기에 걸렸을 때와 같은 상황이죠. 그 외에는 일부러 휴재를 하지 않으려고 해요. 결국 작가 본인에게 손해로 돌아오니까요.

(기성작가 13)

- 주 1회 연재로 계약을 했는데, 휴재를 내버리면 계약 위반처럼 느껴지니까 좀 조심스러웠던 것 같아요.

(신인작가 2)

- 휴재를 하면 독자 이탈이 심각하다는 걸 CMS 통계로 확인했어요. 한 번 휴재를 하면, 기존 독자의 3분의 1이 떠나고, 그들이 돌아오는 데 한 달 정도 걸리더라고요. 그래서 휴재는 단기적으로도 경제적인 손실을 가져오고, 장기적으로도 독자 이탈 문제를 야기하기 때문에, 가능한 피하고 싶은 거죠.

(기성작가 8)

유급 휴재권에 대한 의견

✓ 유급 휴재의 필요성은 인지하나, 가능성에 대해서는 회의적

- 유급 휴재를 바라는 것은 아니에요. 수익은 대부분 독자들이 우리 원고를 보고 나는 거니까, 플랫폼에서 추가로 돈을 주는 건 크게 기대하지 않아요. 원고를 내놓지 않고서 수익을 기대하는 건 좀 과한 요구 같아요. 그래도 가끔은 다 같이 쉬는 날을 만들어주는 게 좋을 것 같아요. 예를 들면 명절 같은 날에 1년에 한두 번 정도 다 같이 쉬는 날을 만들어주면 좋겠어요. 이런 식으로 모두가 일하지 않는 기간을 정해주면 좋을 것 같아요.

(기성작가 5)

- 유급 휴재는 필요하다고 생각해요. 계약할 때 이런 부분이 보장되어야 한다고 봐요. 유급 휴재가 실제로 시행되면, 작가들이 좀 더 용기를 내서 휴재를 할 수 있을 거라고 생각해요. 하지만 출혈 경쟁이 심한 업계에서는 휴재를 쉽게 결정하기 어려운 작가들도 많을 거예요. 유급 휴재가 모든 문제를 해결할 순 없겠지만, 분명히 의미 있는 변화가 될 수 있다고 봐요.

(기성작가 9)

- 플랫폼에서 직접 돈을 주는 건 없으니, 유급 휴재가 실제로 의미가 없다고 생각해요. MG도 결국엔 내 원고가 팔린 만큼만 돈을 받는 거니까. 유급 휴재가 도입된다 해도, 그건 나중에 내 수익에서 까이는 거라고 보거든요. 그래서 유급 휴재가 있다고 해도 큰 의미를 두지 않아요.

(기성작가 15)

- 유급 휴재는 작가에게도 부담이 될 수 있어요. 어차피 채워야 하는 부분이고, 휴재를 하면 수익이나 인기가 떨어지니까요. 휴재를 하면 MG적인 측면에서 큰 손해를 볼 수 있어요. 특히 인기 있는 작가가 아니라면 더더욱 휴재가 부담이 될 수 있죠.

(기성작가 12)

- 유급이 아니어도 괜찮아요. 법적으로 휴재를 정해줬으면 좋겠어요. 예를 들어 5주 연재 후에 한 번씩 휴식권을 준다면, 총 6주 중에 1주는 쉬는 걸 법적으로 정해주면 좋을 것 같아요. 그렇게 되면 좀 더 여유롭게 일할 수 있을 거 같아요.

(기성작가 20)

- 유급 휴재는 계약할 때 1년에 한두 번 정도로 조건을 넣는 게 좋을 것 같아요. 하지만 그냥 바로 1년 내에 2회 보장해달라는 것은 좀 강한 요구 같아요. 작가는 프리랜서라 일한 만큼 보상을 받는 게 맞으니까요.

(기성작가 19)

- 유급 휴재는 불가능하다고 봐요. 웹툰 작가는 자영업자니까, 일한 만큼 벌 수 있는 거잖아요. 유급 휴가를 받으려면 어딘가에 소속되어야 가능한데, 그런 유급 휴가는 스튜디오 소속 작가들에게만 해당될 것 같아요.

(신인작가 6)



③ 불법 유통 근절 방안

- 인터뷰에 응한 작가들을 대상으로 웹툰의 불법 유통을 근절하기 위한 의견을 물은 결과, 강력한 법적 조치, 대중의 인식 개선, 그리고 플랫폼의 서비스 개선 등 다양한 방면에서의 노력이 필요하다는 의견을 주었다.
- 징벌적 손해배상과 관련된 의견을 준 작가들은 플랫폼의 주도로 확실한 선례와 피해 작가에게도 피해 보상이 되어야 한다는 의견을 주었다.
 - 많은 작가들은 징벌적 손해배상의 도입으로 확실한 선례를 남겨야 한다고 주장했다. 이는 일관된 처벌을 통해 불법 유통을 억제하는 효과를 기대할 수 있다.
 - 추가적으로 법적으로 적극적으로 나서야 할 대상은 플랫폼이며, 플랫폼이 직접 불법 유통자를 잡아 고소하고, 재판을 통해 징역이나 벌금형을 구현하여 피해 작가에게 보상을 제공해야 한다고 주장했다.
- 대중의 인식 개선에 대한 의견을 준 작가는 일반 대중의 인식 개선이 필수적이라고 강조했다. 또한 이용자가 이용하지 못하도록 불법 사이트의 지속적인 차단할 필요성을 강조하며, 차단되더라도 계속 생겨나는 불법 유통 사이트를 항시 감시해야 한다고 주장했다.
- 일부 작가는 불법 사이트보다 현재의 플랫폼이 제공하는 사용자 경험이 비교할 수 없다는 점을 지적했다. 불법 사이트에서는 여러 플랫폼의 작품을 한 번에 볼 수 있다는 점, 작가에게 조금은 불리할 수 있더라도 구독제와 같은 요금제를 더 고민해야 할 필요성이 있다는 의견을 주었다.

불법 유통 근절 방안

✓ 유통자 중심의 처벌, 잠재적 이용자에 의식 개선

- 징벌적 손해배상을 도입해서 확실한 선례를 남기는 게 중요하다고 생각해요. 그렇게 해야만 사람들이 뭔가 경각심을 가질 수 있을 거예요. 사실 지금도 불법적인 유통이 계속되고 있는데, 이런 징벌적 조치가 있다면 사람들이 불법 유통을 조금이라도 줄일 거라고 봐요. 100번 퍼갈 거라면 최소 80번은 안 퍼가지 않겠어요.

(신인작가 7)

- 플랫폼이 실제로 불법 유통하는 사람들을 잡아 고소하고, 그걸 끝까지 밀고 가서 징역이나 벌금형으로 이어지게 해야 해요. 그리고 그 과정에서 피해를 본 작가들한테 보상이나 지원을 해줄 수 있는 사례를 만들어야 해요. 그런 사례가 있으면 불법 유통하는 사람들에게도 경각심을 줄 수 있고, 피해 작가들에게도 조금이라도 도움이 될 거예요.

(기성작가 37)

- 일반 사람들이 불법 이용이 잘못된 거라는 인식을 가지고 있지 않은 것 같아요. 그래서 이런 의식 개선이 필요하다고 생각해요. 사람들이 불법 이용이 잘못됐다는 걸 알고, 그런 행동을 하지 않도록 만드는 게 중요해요.

(신인작가 8)

- 플랫폼에서는 법적 대처를 하고 있지만, 실질적으로 작가들에게 돌아오는 것은 별로 없어요. 이익을 공유하는 부분에서는 공동으로 대처하려고 하지만, 작가들은 주로 작업에 집중해야 하니까 상세한 진행 상황을 알기 어려워요. 플랫폼 측에서 이후 진행 상황에 대해서 제대로 알려주지 않는 것이 좀 아쉬워요.

(기성작가 40)

- 지하철에서 옆 사람이 불법 사이트에서 만화를 보는 걸 봤어요. 워터마크 같은 게 표시되어 있고, 밑에는 광고판 같은 게 있더라고요. 불법 사이트를 아무리 없애도 다른 사이트가 생겨나는 건 끝이 없는 것 같아요. 그래도 계속 막아야겠죠. 범죄가 생긴다고 해서 그냥 두고 볼 순 없으니까.

(기성작가 26)

- 나라에서 불법 사이트를 다 막아야 되는 거 아닌가요? 만화뿐만 아니라 영상 음악 이런 거 다 막아야 될 것 같아요.

(기성작가 23)

- 불법 이용을 아예 없애는 건 불가능해요. 현재 플랫폼이 불법 사이트보다 좋은 사용 경험을 제공하지 못하고 있는 것도 문제죠. 정액제 같은 다양한 요금제를 고민해봐야 할 필요가 있다고 생각합니다. 이런 요금제가 독자를 끌어들이 수 있을 거예요.

(기성작가 18)



④ 예술인 고용보험

- 웹툰 작가들의 예술인 고용보험에 대한 의견을 조사한 결과, 좌담회와 유사하게 예술인 고용보험에 대해 긍정적인 의견보다는 부정적인 의견이 많았다. 예술인 고용보험에 대해 복잡한 가입 절차, 직업적 특성의 미반영, 혜택에 대한 의문, 그리고 경제적 어려움 등의 문제가 있다고 지적했다.
 - 가입 절차가 복잡하고 기준이 까다로운 점을 개선할 필요가 있다.
 - 예술인 고용보험의 현재 구조는 웹툰 작가들의 특성을 충분히 고려하지 않고 있으며, 이에 따라 많은 작가들이 보험의 혜택을 받지 못한다고 지적했다. 특히 연재하지 않는 기간에 저작권 수익(RS)이 일정 기준을 넘으면 대상에서 제외되는 현실과의 괴리를 지적했다.
 - 예술인 고용보험의 운영 방식에 회의적이라는 응답도 주었다. 상위에 있는 작가는 보험을 들 필요가 없으므로 보험 운용 기금의 유지가 어려워서 제도 자체를 믿지 못하겠다는 의견이었다.

- 인터뷰에 참여한 작가 중에서는 예술인 고용보험 제도를 모른다고 응답한 작가도 일부 있었다.

예술인 고용보험

✓ 예술인 고용보험 가입이 어려움

- 예술인 고용보험에 가입하려고 했는데, 서류 절차가 상당히 까다로워서 못했어요. 서류를 한두 개 제출하는 것만으로는 부족하고, 월급 통장을 보여달라고 하더라고요. 제출해도 이것만은 부족하다고 하고, 더 많은 서류가 필요하다고 하니까 정말 어렵더라고요. 월급 통장이나 지급 내역서 중 하나만으로도 가입이 가능하도록 한다면 좋겠는데, 현재는 통장 사본이 꼭 필요하다고 해서 좀 유도리가 없는 느낌이 들었어요.

(기성작가 4)

- 웹툰 작가라는 직업이 예술인 고용보험에 잘 적용되지 않는 부분이 많은 것 같아요. 웹툰 작가들은 작품 하나를 완료한 후에도 계속해서 수익이 발생하거든요. 그런데 그 수익이 있으면 실업급여나 다른 혜택을 받을 수 없다고 하더라고요. 정확히 맞는지는 모르겠지만, 그래서 수익이 조금이라도 발생하면 고용보험의 혜택을 받지 못하는 상황이 있어요. 그래서 예술인 고용보험에서 웹툰 작가들의 직업적 특성을 좀 더 고려한 제도가 필요하다고 생각해요.

(기성작가 14)

- 스튜디오를 운영할 때, 회사에서 보험을 들어주지 않으면 개인이 들어야 하는 상황이었어요. 연재에서 잘리고 나서 놓고 있을 때 어느 정도 지원을 받을 수 있다고 하는데, 그 원리 자체가 이해가 잘 안 됐어요. 프랑스처럼 예술인 보조금 형식으로 나오는 건 좋은데, 고용보험은 납입한 만큼 보상받는 방식이잖아요. 작가들은 일하다 잘리고 또 다시 작업하고, 차기작 언제 될지 모르는 게 일상인데, 이게 과연 지속 가능한 제도인지 의문이 들어요. 상위 작가들이 많이 내면 하위 작가들이 혜택을 볼 수 있겠지만, 그렇지 않으면 어떨까 싶고, 강제가 아닌 이상 상위 작가들은 들 이유가 없으니까요. 그래서 저는 이 제도에 대한 관심이 사그라들었어요.

(기성작가 18)

- 대부분의 작가들은 아직도 영세한 상태를 벗어나지 못하고 있어요. 소수의 인기 작가들만 엄청나게 벌고 있지만, 대부분의 작가들은 힘들게 작업하면서도 애정으로 작품을 이어가고 있죠. 그런 상황에서 보험을 유지하기는 현실적으로 어렵습니다. 대부분의 작가들에게는 이 제도가 현실적이지 않다는 거죠.

(기성작가 35)



⑤ 작가 대상 교육 및 사업에 대한 의견

- 웹툰 작가들을 대상으로 웹툰 작가로 살면서 듣고 싶은 의향이 있는 교육이 무엇인지 조사한 결과, 많은 작가가 법률 지식을 키울 수 있는 강의를 필요하다는 의견을 주었고, 그다음으로는 ‘스토리’, ‘연출 및 보정’, ‘AI 활용’ 관련 강의를 있으면 좋겠다는 의견을 주었다.
 - 법률적 지식 및 업계 현황 이해를 위해 법률적 지식과 업계의 최신 트렌드에 대한 교육을 듣고 싶다는 의향을 밝힌 경우가 많았다.
 - 그 다음으로는 기술적인 측면에서 스토리 작법이나 연출 및 보정법 등을 배우고 싶다는 의견도 많이 나타났다.
 - AI 도입에 긍정적인 작가들 외에도 실제로 사용할 의향이 없다는 일부 작가들도 AI 도입에 대비하기 위해서는 관련 강의를 필요하다는 의견을 주었다.

- 일부 의견으로는 교육도 필요하지만 웹툰을 작업하는 데 있어서, 내용을 자문해줄 수 있는 다양한 직종의 현업 전문가와 매칭할 수 있는 프로그램이 있으면 좋겠다는 의견을 주었다.

작가 대상 교육 및 사업에 대한 의견

- 스토리를 짜는 능력을 기르고 싶은데, 그거 때문에 학원도 다녀본 적 있어요.
(기성작가 2)
- 첫째로, 연출 기술을 배우고 싶어요. 화면 구성이나 장면의 흐름을 어떻게 더 예쁘고ダイナミック하게 보여줄 수 있는지에 대한 것들이요. 둘째로는 마무리 보정 작업을 어떻게 더 고급지게 할 수 있는지 배우고 싶어요. 지금은 대충 넣어보기만 하는데, 더 전문적인 방법을 배우고 싶어요. 마지막으로 법률적인 지식에 대한 교육도 필요하다고 생각해요.
(신인작가 1)
- 제가 만약 특정 분야에 대해 작업을 하고 싶으면, 그 분야의 전문가와 대화할 수 있는 교육이 있으면 좋겠어요. 예를 들면, 형사 이야기를 하고 싶을 때 형사들과의 대화나, 무역 회사 이야기를 할 때는 무역 회사의 실제 상황에 대해 배울 수 있는 거죠. 이런 전문가들의 실제 이야기를 듣고 작업에 반영할 수 있다면, 작품의 디테일이 훨씬 더 살아날 것 같아요.
(기성작가 6)
- 저는 항상 스토리 전개에 대해 고민이 많았어요. 스토리를 어떻게 구성해 나가는지에 대한 교육을 듣고 싶어요. 그리고 작품을 준비하면서 다른 작품을 볼 시간이 부족했는데, 기존 작품들을 시놉시스 형태로 분석하고, 그 작품이 어떻게 전개되는지 배울 수 있는 교육이 있다면 정말 좋을 것 같아요.
(기성작가 3)
- 스토리 작성이나 시나리오 작업에 대한 강의가 있으면 좋겠어요. 시와 관련된 강의도 흥미롭죠. 시를 활용해 만화를 그리는 방법, 특히 작가가 자신의 노동력을 효과적으로 줄일 수 있는 방법에 대한 것들이요. 스토리나 그림 방면에서 현재 시대에 맞는 강의가 있다면 정말 도움이 될 것 같아요.
(기성작가 14)



나. 계약관행

1) 주로 검토하는 조항

- 인터뷰에 응한 웹툰 작가들은 주로 대가 지급의 수준이나 방식에 대해 가장 많이 살펴보겠다고 응답했고, 그 다음으로는 저작권 소유자나 2차적 저작물 권리에 대한 부분을 가장 많이 본다고 응답했다.
- 수익 배분 및 MG(최소수익보장금)를 주로 살펴보겠다는 의견이 가장 많았는데, 작가의 수입과 직결되는 중요한 요소이기 때문에 가장 먼저 살펴보는 것이라 볼 수 있다. 그러나 일부 작가는 계약서의 MG에 대한 내용이 명확하게 정의되어 있지 않아서 피해를 보았다고 응답했다.
- 작가의 창작물에 대한 저작권과 2차 저작권(예: 드라마, 영화, 뮤지컬 등의 2차 창작물에 대한 권리)은 또 다른 주요 관심사입니다. 작가들은 자신의 작품이 다양한 매체로 확장될 때 그에 따른 권리와 수익 분배에 대해 명확히 해야한다고 응답했다. 이 2차적 저작물 계약의 경우에는 작품 계약 시에 부속합의서든 별도의 계약서든 한번에 체결하도록 하는 계약 관행에서 비롯된 것으로 보인다.
- 기간과 그동안의 서비스 조건이나 수정 사항에 대한 내용도 작가의 작업 계획과 직결되는 부분이므로 주의 깊게 살펴보겠다고 응답했다.

주로 검토하는 조항

✓ 저작권, 대가를 주로 봄

- 저는 수익 쉐어 비율하고 MG가 얼마 정도로 나오는지 주로 봐요. (기성작가 15)
- 저작권이죠. 저작권하고 2차 판권. (기성작가 38)
- 수익 배분이랑 2차 저작권 관련된 부분을 위주로 보는 것 같아요. (기성작가 25)
- 2차 저작권에 대한 계약은 작품 한정으로만 이루어졌으면 해요. 현재는 계약서에 여러 가지 가능성을 다 포함시켜서, 이 작품이 드라마가 되거나 뮤지컬이 되거나 해외로 나갈 경우의 수익 분배까지 모두 포함시키는데, 처음 계약은 오로지 그 작품의 연재에만 한정되었으면 좋겠어요. 그러니까 50화를 네이버에 5년 동안 연재하는 계약 건만 했으면 하고, 나중에 다른 오더가 들어오면 그때마다 별도의 계약을 맺었으면 좋겠어요. 드라마나 뮤지컬이 되면 그때 작가와 다시 계약을 맺는 것처럼, 굳이 모든 것을 한번에 계약서에 넣을 필요는 없다고 봐요. (기성작가 6)
- 음의 입장이다 보니까 작품으로 언제까지 마감하고, 고료가 얼마인지 많이 보게 되요. (기성작가 11)
- 일단은 저작권에 대한 개념을 굉장히 잘 보고 있고요. 저는 저작권에 대해 매우 신중하게 접근하고 있어요. 2차 저작권에서 어느 정도의 수익이 보장되는지, 해외 판권의 경우 어떻게 다루어지고 있는지 등을 꼼꼼히 살펴봐요. 그리고 작가들이 자주 놓치는 부분이 바로 잔금 지급 부분이에요. 작품을 완성한 후에는 빨리 대가를 받고 싶은 게 당연한데, 몇 개월 후에 지급되는 경우가 많아서 실제 생활에 큰 영향을 미칠 수 있어요. 그래서 그런 부분에 대해서도 주의 깊게 살펴보고 있습니다. (기성작가 12)



2) 플랫폼과 에이전시 계약 비교

- 인터뷰에 응한 플랫폼과 직접 계약한 작가와 에이전시 계약 작가의 경험을 비교한 결과 플랫폼이 수익 보전이 더 잘 된다는 점에서 전반적으로 긍정적이었지만, 부정적인 경험을 한 경우에는 플랫폼이나 CP사의 문제라기보다는 업체 간 차이가 있는 것으로 나타났다.

- 플랫폼과 직접 계약한 작가의 경우, 추가적인 혜택과 지원이 제공되는 것으로 나타났다.
 - 설 선물, 경조사 때의 선물 등 다양한 형태의 보너스가 제공되며, 건강검진, 배경 구입비 지원, 작업 도구 제공 등의 복지가 포함된다.
 - 일부 플랫폼은 명절 선물과 일시적인 복지를 제공하며, 또한, 배경비 지원, 어시스턴트 비용 정산 대행 등 실질적인 작업과 관련된 지원도 제공된다.
 - 플랫폼과의 계약 종료 후에는 수익 보전이 된다는 점에서 긍정적인 의견이 많았다.

- 에이전시와 계약한 작가의 경우, 플랫폼보다는 세세한 부분까지 케어하는 경우가 많았다.
 - 에이전시는 생일 선물 제공 등 일시적인 선물을 하며, 3D 배경 지원비나 밑색 작업 지원 등 구체적인 작업 지원을 제공한다고 응답했다.
 - 플랫폼보다 작품 개발 단계에서 코멘트 제공, 시놉시스 작성 지원, 회의 진행 등 창작 과정에 직접적인 도움을 준다고 응답했다.
 - 그러나 에이전시 계약 작가들은 플랫폼과 직접 계약한 작가들에 비해 복지 혜택이 적다고 느끼며, 휴재권이나 수익 분배에서의 자율성이 제한적인 점을 지적했다. 특히 연재 종료 이후의 수익분배율을 지적했다.

플랫폼과의 계약

- 플랫폼과 직계약을 맺은 작가들은 가끔 설 선물이나 경조사 때 선물을 받는 등의 혜택을 받는 경우가 많아요. 이런 점에서는 계약 유형에 따라 차이가 있는 것 같습니다. 직계약 작가들은 이런 복지 혜택을 좀 더 많이 받는 편이에요.

(기성작가 5)

- 대형 플랫폼에서는 가끔 건강검진을 제공하기도 해요. 불편하긴 하지만, 노력하면 이용할 수 있어서 그게 가장 큰 복지 중 하나라고 생각해요. 그 외에 플랫폼 이용권을 제공해서 다른 작품도 볼 수 있고 자신의 작품도 검토할 수 있게 해주는 것 외에는 떠오르는 복지는 많지 않네요.

(기성작가 9)

- 플랫폼에서 스토리를 제공할 때는 배경 구입비를 어느 정도 지원해줬어요. 완전히 만족스러운 수준은 아니지만, 일부를 지원해주는 정도였죠. 명절 때는 선물도 보내주고, 심지어 손 안마기 같은 것도 보내준 적이 있어요.

(기성작가 15)

- 계약 당시 배경비를 한 번 지원받은 적이 있어요. 소액이었지만, 이미 다 써버렸죠. 어시스턴트 비용 정산을 대신해주는 것도 복지라고 볼 수 있을지 모르겠지만, 그것도 꽤 편리했어요. 처음에는 안 해주다가 어시가 자주 안 바뀌는 조건으로 정산 처리를 해줬으니까 그것도 좋았고요.

(기성작가 13)

- 플랫폼으로부터 수익은 들어오는 대로 제게 다 돌아오고요. 하지만 연재가 끝나고 구 작품이 되면 에이전시에 맡기게 되는데, 그 경우에는 수익 분배 비율이 달라져요. 보통 에이전시에 맡겨도 그 비율을 잘 바꿔주지 않는 경향이 있어요.

(기성작가 20)

- 건강검진을 2년에 한 번씩 해주는 정도의 복지를 제공하고 있어요. 그게 전부인 것 같습니다.

(기성작가 22)

- 저는 플랫폼과 계약하는 것이 좋다고 생각해요. 에이전시나 매니지먼트사와 계약할 때는 작가에게 더 도움이 되는 방향으로 계약을 진행해야 한다고 봐요. 단순히 계약만 체결하는 것이 아니라, 작가의 작업을 좀 더 지원할 수 있는 방식으로 말이죠. 많은 기획사가 생겨나면서 이 과정이 좀 복잡해졌어요.

(기성작가 12)



에이전시와 계약

- 에이전시는 작가를 더 세세하게 케어해주는 경향이 있어요. 말복에 커피를 보내주거나, 추석 선물을 주거나, 생일 때 무언가를 보내주는 등의 세심한 배려를 해주죠. 3D 배경 지원비로 50만 원을 받은 적도 있고요. 그리고 이전에는 밑색 작업을 회사에서 직접 고용한 작가님이 해주었기 때문에 그것도 꽤 도움이 됐어요.
(기성작가 8)
- 에이전시와 계약하면 작품에 대한 코멘트나 시놉시스 작성 방법 등을 함께 논의하고, 작가가 신경 쓰지 못하는 부분에 대해서도 도움을 주곤 해요. 회의를 함께 하여 작품이 더 나아질 수 있게 지원해주는 것들이 있죠.
(신인작가 1)
- 에이전시 계약 작가들은 복지가 좋지 않은 편이에요. 에이전시에서는 휴재권 같은 것도 별도로 제공하지 않고, '너희들 마음대로 해라'라는 식으로 나오는 경우가 많아요. 그리고 연재가 끝나고 나서는 수익 분배 비율이 달라지는데, 에이전시는 그 비율을 잘 바꿔주지 않는 경향이 있어요.
(기성작가 20)
- 에이전시가 RS 정산 때 얼마를 떼어가는지가 중요해요. 중간에 끼어있는 에이전시는 수익에서 일정 부분을 가져가니까, 그 RS 부분에서 작가와 에이전시의 이해관계가 많이 달라지죠.
(기성작가 33)

3) 표준계약서 관련

- 인터뷰에 응한 웹툰 작가들을 대상으로 표준계약서에 대한 의견을 조사한 결과, 표준계약서 있더라도, 계약 상대인 플랫폼이나 에이전시 등에서 자체 계약서 양식으로 계약을 하는 것이 일반적이기 때문에 큰 효용성이 없는 점을 지적했다.
 - 일부 작가들은 표준계약서가 특히 신인 작가나 지망생에게 유용하다고 생각한다. 이는 계약서에 대한 지식이 부족한 이들에게 유용한 참고자료가 될 수 있다는 것이다.
 - 작가들은 표준계약서를 꺼내는 것이 실제 계약에 도움이 되지 않을뿐더러 오히려 방해될 수 있다고 지적한다. 신인이나 무명 작가에게는 표준계약서를 제시하는 것이 계약 당사자와의 관계에 부정적인 영향을 줄 수 있고, 계약이 체결되기 어려워지는 문제가 있다고 지적했다.

- 표준계약서 개선이 필요한 점은 표준계약서의 내용을 이해하기 어려운 점과 표준계약서의 강제성이 없어 실효성이 없는 점이었다.
 - 일부 작가는 계약서의 내용이 너무 복잡하고 어렵다고 지적한다. 이로 인해 실질적인 이해와 활용이 어려워지며, 계약서의 내용 중 독자가 결제한 금액에 대한 정확한 정보 제공, 작가의 수익 비율 등에 대해 이해하기 어려워 명확성이 부족하다는 의견이 있다.
 - 표준계약서에는 법적 강제성이 부족하여 실질적인 도움이 되지 않는다는 견해도 있다. 계약서의 법적 효력과 실질적인 적용에 대한 의문을 많은 작가들이 제기했다.

표준계약서에 대한 의견

✓ 표준계약서 활용에 대한 의견

- 표준계약서가 신인 작가나 지망생들에게는 매우 도움이 된다고 생각해요. 잘 모르는 분들에게 참고할 수 있는 계약서가 있다면 훨씬 좋을 것 같습니다. 이렇게 되면 신인 작가들이 좀 더 안정적으로 계약할 수 있는 기반을 마련할 수 있을 거예요.

(기성작가 1)

- 신인이나 무명 작가가 표준계약서를 꺼내면 계약을 할 생각이 없다는 식으로 받아들여지곤 해요. 갑의 위치에 있는 플랫폼이나 회사들은 표준계약서에 따라 계약하기를 꺼리죠. 작가로서 현실을 파악하고, 내가 원하는 것을 주장하려고 하면 불리한 상황에 처할 수 있어요.

(기성작가 6)

- 보조작가와 계약을 할 때나 작가로서 계약서를 작성해야 할 때 표준계약서를 기본 품으로 사용하기에 좋아요. 하지만 플랫폼이나 회사와 계약할 때는 그들이 자체적인 품을 제공하고, 작가 입장에서는 그것을 바꿔달라고 할 수 있는 방법이 없어요. 그래서 선택지가 없다고 느껴져요.

(기성작가 13)

- 표준계약서를 봤는데, 글자가 많아서 대부분의 작가는 계약서가 비슷하다고 생각해요. 20년간 수십 번 계약을 해봤지만, 계약서 조항을 따로 비교해보지 않았습니니다.

(기성작가 11)

- 표준계약서에 법적인 강제성이 없어서, 이게 실제로 도움이 되는지 잘 모르겠어요. 좋은 계약서라 해도 실제로는 활용되지 않으면 의미가 없잖아요.

(기성작가 20)

- 표준계약서를 사용하지 않고 회사용 계약서를 따로 만들어서 제공하는 경우가 많아요. 표준계약서를 요구하면 계약을 안 할거냐는 반응을 보이죠. 작가 입장에서는 많은 선택지가 없어요.

(기성작가 35)

✓ 공개 기한, 대가 계산, 강제성이 필요

- 계약만 해놓고 작품이 안 되면 연재 계약이 이루어지지 않는 경우가 있어요. 에이전시들이 이런 상황에 충격을 받을 때가 많습니니다. 작가와 계약을 하고 나서 연재가 안 됐다며 계약을 해지하는 경우가 종종 있죠.

(신인작가 1)

- 독자가 결제한 금액과 작가에게 실제로 들어오는 금액에 대한 설명이 필요해요. 많은 작가들이 계약할 때 이 부분을 모르고 계약해요. 자신이 작업에서 어느 정도의 수익을 가져갈 수 있는지 정확히 인지하는 게 중요해요.

(기성작가 5)

- 표준계약서를 사용해야 하는 법적이거나 강제적인 이유가 없다면, 작가 입장에서는 의미가 없어요. 좋은 계약서라도 실제로 활용되지 않으면 관상용에 불과하죠.

(기성작가 9)

4) 대가 지급 및 수익 분배 관련

① MG(Minimum Guarantee)제도 현황

- MG 제도에 대해서는 좌담회에 이어 인터뷰에서도 작가들 간 상반된 의견이 많이 나타났다. 긍정적인 의견과 부정적인 의견을 종합하였을 때, MG제도는 웹툰 시장의 성장과 작가들의 수익 창출에 일정 부분 기여하고 있으나, 제도의 복잡성, 투명성 부족, 그리고 작가들의 수익과 창작 동기에 미치는 영향에 대한 고려가 필요하다.
 - 많은 작가들은 MG제도에 대한 명확한 이해와 개선된 투명성, 그리고 수익 분배의 공정성을 요구하고 있다. 이는 작가들의 창작 활동과 직결되는 중요한 사안으로 향후 작가들의 권익 보호에 중요한 영향을 줄 것으로 보인다.

- MG 지급 방식에 대한 이해 정도를 묻는 질문에서도, 작가 간 MG 방식에 대한 이해도도 각기 다른 것으로 나타났다.
 - 일부 작가들은 MG제도의 복잡성으로 인해 이해하는 데 어려움을 겪는다고 언급했다.
 - 작가들은 MG제도가 최소한의 생계를 보장해주는 것으로 인식하며, 이를 통해 안정적으로 작품을 창작할 수 있다고 보고 있다.
 - 그러나 원고료와 MG제도 사이의 차이를 지적하는 의견도 있었는데, 일부 작가들은 원고료가 더 안정적인 수입원으로 보고 있다. 반면, MG제도는 잠재적인 수익을 미리 받는 것으로 인식하고 있으며, 일부는 MG를 투자금 혹은 대출금이라 여겼다.

- 공통적으로 MG제도의 투명성 부족 문제가 지적되었다. 작가들은 MG제도에 대한 보다 명확하고 이해하기 쉬운 설명이 필요하다고 느낀다.

- 작가들의 MG제도에 대한 주요 찬반 의견을 살펴보면 아래와 같다.
 - 일부 작가들은 MG제도에 찬성하는 입장을 표명했다. 이들은 MG제도가 작가에게 안정적인 수입을 보장하고, 웹툰 시장의 다양성과 성장에 기여했다고 보고 있다.
 - 반면, 다른 작가들은 MG제도가 원고료 시스템에 비해 불리하며, 작가의 수익성과 창작욕을 저하시킨다고 비판했다. 또한, MG제도로 인한 작가의 부담과 플랫폼의 리스크 회피 문제를 지적했다.



MG제도에 대한 의견 (1)

- MG가 뭔지 알고는 있습니다. 그런데 방식이 복잡해서 설명을 들어도 매번 잊어버려요.
(기성작가 1)
- 일단 생계를 위해 작품을 하나라도 더 하고 싶어요. 하지만 RS만으로 수익을 얻으라고 하면 현실적으로 어려워요. MG나 RS의 배분이 투명하게 이루어진다면 현재 상황에서도 나쁘지 않다고 생각해요.
(신인작가 1)
- 원고료가 좋죠. 원고료는 실제로 작업을 수행하는데 필요한 비용입니다. 반면 MG는 사실상 작가가 향후에 받아야 할 수익의 일부를 미리 받는 것에 지나지 않죠. 만약 인기 있는 작가라면, 출판사나 플랫폼은 단순히 MG를 제공하는 것을 넘어 계약금도 지급하며 전속 계약을 제안할 겁니다. 계약금, 원고료, 그리고 전속 계약은 작가에게 가장 이상적인 조건이라고 할 수 있어요. 이것은 결국 시장에서의 힘의 균형과 누가 더 많은 협상력을 가지고 있는지에 달려 있습니다. 예전에는 이러한 계약 조건이 일반적이었으나, 최근에는 이러한 혜택을 받는 작가들이 줄어들고 있는 것 같아요.
(기성작가 6)
- 현재의 제도에 대해 반대합니다. 주된 이유는 생활 보장이 되지 않는다는 것입니다. 이 업종은 개인 사업자에 가깝지만, 택배 기사와 같이 최소한의 보호 장치조차 제공되지 않습니다. 작가들이 이 업종에서 유지하기 위해서는 어떤 형태의 보호 장치가 필요합니다. 현행 제도는 작가들을 불안정한 상황에 놓아두고 있으며, 이것이 개선되지 않는다면 지속 가능한 창작 환경을 구축하는 것은 어려울 것입니다.
(기성작가 10)
- 작품의 수가 증가함에 따라, 모든 작품이 성공할 수는 없고, 회사는 실패의 리스크를 최소화하려는 경향이 있습니다. 과거에는 고료나 MG가 없었지만, MG 제도가 도입되면서 작가들에게 최소한의 작업비를 보장하는 구조가 생겼습니다. 하지만 MG에 대한 충분한 설명이 부족한 것이 문제입니다. 작가들이 MG 제도를 이해하고 올바르게 활용할 수 있도록 하는데 도움이 될 만한 명확한 가이드라인과 설명이 필요합니다. 예를 들어, 한 달 동안 얼마의 수익이 발생하면 작가에게 어느 정도의 수익이 돌아가는지에 대한 명확한 예시를 제공하는 것이 중요하다고 생각합니다.
(기성작가 5)

MG제도에 대한 의견 (2)

- 출판 만화의 경우, 원고료를 받고, 단행본 판매로 추가 수익을 얻는 구조입니다. 이는 현재 웹툰에서 RS를 통해 추가 수익을 얻는 것과 비슷합니다. 단행본 판매로 수익을 창출하는 것과 웹툰에서의 RS를 통해 얻는 수익이 비슷한 구조라고 생각해요.

(기성작가 10)

- 예전의 원고료 시스템과 비교해보면, 현재의 시스템이 작가에게 득이 되는 부분은 거의 없습니다. 원고료 체제는 웹툰 시장이 확대되고 수익성이 증가함에도 불구하고, 작가에게 혜택이 많지 않습니다. 웹툰 시장은 넓어졌지만, MG 시스템으로 인해 작가들이 웹툰 시장의 이점을 충분히 누리지 못하고 있다고 생각합니다.

(기성작가 9)

- 일단 작가들은 생계를 유지해야 하니까, 어디든 돈이 필요해요. 예를 들어 성인 웹툰 작가들은 연재를 통해 수입을 얻어야 하는데, 당장 한 달도 버티기 힘든 상황이 많아요. 그래서 선불로 돈을 주겠다는 제안이 오면, 어쩔 수 없이 그 제안을 받아들여야 합니다. 성인물 연재를 시작하기 전에 세이브 작업을 해야 하는데, 이게 보통 10화 정도 소요되죠. 이를 빠르게 만들어도 두세 달은 걸립니다. 그 기간 동안 수입이 없으면 어떻게 버티겠어요? 그래서 MG를 미리 받는 것이 필요하고, 그렇게 해서 작품 제작을 시작할 수 있는 거죠.

(기성작가 15)

- 회사 입장에서는 고료 시스템이 부담스럽고, 작가 입장에서는 고료가 부족하게 느껴질 수 있어요. 저는 오리지널 작업을 하기 때문에 MG를 크게 받는 것이 큰 이득이라고 느끼지 못해요. 그래서 개인적으로 MG를 선호하지는 않습니다.

(기성작가 13)

- MG를 체결하는 방식은 플랫폼이나 제작사가 책임을 지기 싫어서 그런 것이 아닐까 생각해요. 플랫폼과 제작사 모두 리스크를 감수하고 싶지 않아서 MG 제도를 사용하는 것 같습니다.

(기성작가 16)



MG제도에 대한 의견 (3)

- MG, 즉 선투자금 지금은 결국 투자금이라고 볼 수 있어요. 회사가 작품에 투자하고 그 투자금을 회수하는 시스템이죠. 이 시스템에서 MG는 연재 중에 다 차고 나면 그 이후의 수익금을 작가가 가져가는 구조입니다. MG를 주는 회사 입장에서는 손익분기점을 항상 고려해야 하기 때문에, 이런 선택은 어쩔 수 없는 부분이라고 생각합니다. 비록 작가에게는 어려움이 있을 수 있지만, 회사 입장에서도 이해할 수 있는 선택이라고 봅니다.

(기성작가 7)

- MG 제도가 많이 채택되는 이유 중 하나는 에이전시나 회사가 작품에 투자하기 때문입니다. 그들은 돈을 회수해야 하므로 작품이 팔려야 합니다. 고료 제도가 채택되었다면, 회사들은 고료로만 작품을 만들었겠죠. 하지만 그럴 수 없으니 MG 제도를 사용합니다. 이 제도는 회사가 손해를 안 보기 위한 것이지만, 작품이 실패하면 회사도 손해를 봅니다. MG는 회사에도 리스크가 있기 때문에, 고료에 비해 상대적으로 낮은 수준이 될 수밖에 없어요. 고료는 순수한 추가 수익만을 위한 것이지만, MG는 초과 수익을 포기하더라도 매달 들어오는 수익을 높게 유지할 수 있다는 장점이 있습니다.

(기성작가 20)

- 저는 찬반이라기보다는 일단 필요하다고 봐요. 저는 MG 제도가 필요하다고 생각합니다. 차라리 원고료 제도와 MG 제도를 작가가 선택할 수 있는 시스템이 필요해요. 작가가 자의로 선택해서 이용할 수 있어야 합니다. 만약 작가가 자신이 받은 돈보다 더 많은 수익을 낼 수 있다면, MG가 더 많은 수익을 가져다줄 수 있습니다.

(기성작가 19)

- 고료 제도는 MG보다 작가와의 계약을 더 엄격하게 보게 됩니다. 하지만 MG 제도는 처음에 작가에게 쥐야 할 돈을 줄일 수 있기 때문에, 많은 작품을 시장에 내놓는 기반이 됩니다. 초기에는 이 제도가 웹툰산업의 성장에 도움이 되었지만, 장기적으로는 작가들의 창작욕을 줄여버렸어요. 비주류 장르의 경우, MG의 대가가 낮아져서 작가들의 창작욕도 줄어들었다고 생각합니다. MG 제도는 웹툰산업 성장에는 도움이 되었지만, 질 좋은 작품을 만드는 데는 반반이라고 생각합니다.

(기성작가 18)

MG제도에 대한 의견 (4)

- MG 제도에 찬성하는 입장입니다. 양쪽 모두 이해관계가 있기 때문에, 작가는 최소한의 생활비인 원고료와 추가적인 수익을 모두 원합니다. 모든 작품이 충분한 수입을 내는 것은 아니기 때문에, 회사는 무조건적인 보장을 해줄 수는 없어요. 하지만 최소한의 작업비는 보장하면서, 수입이 잘 나오면 RS 방식으로 수익을 분배하는 것이 MG 제도의 핵심입니다. 이 제도는 정산이 투명하게 이루어지고, 회사가 수익을 부당하게 가져가지 않는 한, 작가에게 좋은 제도라고 생각합니다.
(기성작가 24)
- MG 제도에 대해 찬성하는 편에 가깝습니다. MG 제도가 작가에게 불편함을 주는 부분이 있긴 하지만, 작품의 수가 늘어나고 다양한 장르가 생겨난 것은 MG 제도의 역할이라고 생각합니다. 이로 인해 시장이 커질 수 있었고, 독자들의 유입도 증가했습니다. 따라서, MG 제도가 웹툰산업의 성장에 긍정적인 영향을 미쳤다고 생각합니다.
(기성작가 25)
- 현재의 MG 제도는 원고료를 작가에게 충분히 제공하는 데에는 부족해 보입니다. 원고 제작비용이 높아지는 추세에도 불구하고, MG의 금액은 점점 낮아지고 있어요. 예를 들어, 순정만화나 로맨스 판타지 장르의 경우 어시스턴트 비용이 많이 들어서 MG가 적은 경우에는 작가에게 부담이 됩니다. 예전에는 원고료가 더 높았지만, 작품 수가 많아지면서 점점 줄어들고 있는 것 같아요.
(기성작가 26)
- 고료 제도에 비해 MG 제도가 더 낫다고 생각합니다. 고료 제도는 회사가 정한 금액을 지급하는 것이지만, 대부분의 작가는 최소 금액만 받습니다. 이 금액은 협상이 어렵고, 대히트를 치지 않으면 올라가지 않습니다. 반면, MG 제도는 작품이 조금만 잘 되어도 MG가 빠르게 소진되고 RS로 넘어갈 수 있습니다. 출판 산업에서는 종이책이 출판되면 수익 분배가 작가에게 불리하게 설정되어 있지만, 웹툰산업에서는 MG 제도가 더 나은 선택이라고 생각합니다.
(신인작가 6)



② 매출/RS 리포트 (정산서) 관련

- 웹툰 유통에 대한 매출/RS 리포트(정산서)에 포함된 내용이나 받는 방식, 신뢰도에 관해 물은 결과, 정산서의 투명성 확보에 대한 의견이 공통적으로 나타났다.
- 매출/RS 리포트(정산서)에 주로 포함된 내용으로는 주로 코인 결제 개수, 코인 가치, 총 매출액, 구매 횟수 등이 있었다.
 - 그러나 일부 작가는 리포트가 간략화되어 가는 추세라고 언급하며, 세부 내역의 부족을 지적했다.
 - 작가들은 회차별, 일자별, 주일별 매출 등을 볼 수 있지만, 플랫폼에 따라 정보의 정도가 다르며, 일부는 총매출을 확인할 수 없는 경우도 있었다.
- 매출/RS 리포트(정산서)를 받는 방식은 월별이나 분기별로 이메일 혹은 CMS(콘텐츠 관리 시스템)를 통해 제공된다는 작가도 있었으나, 개인 메일에 엑셀 파일로 오는 방식으로 이루어진다는 응답도 많았다.
 - 일부 작가는 에이전시를 통해 정리된 매출 리포트를 받으며, 이를 언제든지 열람할 수 있는 권한을 부여받는 예도 있다.
 - 그러나 엑셀 파일의 형태로 제공되는 리포트는 자유롭게 수정할 수 있으므로 신뢰도에 의문을 제기하는 의견도 있다.
- 매출/RS 리포트(정산서)의 신뢰도는 작가에 따라 다양하게 인식된다. 일부 작가는 리포트에 오류가 발생한 경험을 통해 신뢰도가 떨어졌다고 언급했다.
 - CP사를 통해 제공되는 리포트의 경우 신뢰도가 더 낮다고 여겨지며, 전산 시스템을 통한 직접적인 확인이 더 정확하다고 인식된다.
 - 아직 업계 전반적으로 리포트의 중요성에 대한 인식 부족과 누락 실수 등으로 인해 투명성이 제대로 확보되지 않는 예도 있어, 정산서 지급 의무 등에 대한 개선이 필요한 것으로 나타났다.

매출/RS 리포트의 내역

✓ 매출/RS 리포트(정산서)에 주로 포함된 내용

- 코인 결제 개수랑 매출을 나눈 것 등을 보여줘요. 그런데 각색 콘티는 회당, 이런 식으로 보여주질 않더라고요. 한 분기에 이 플랫폼에서 얼마나 나왔다, 이렇게 한 줄만 해서 주시더라고요.
(기성작가 10)
- 작품의 유료 결제에 사용하였던 코인이라고 부르죠. 네이버웹툰에서는 쿠키라고도 부르기는 하는데 총 코인과 그로 인한 매출과 배분율 정도가 있어요. 물론 좀 더 세부적으로 나와 있는 사이트가 예전에는 있었기는 한데 점점 간략화되어 가는 추세입니다.
(기성작가 9)
- 일단은 전체 총매출액, 구매 횟수, 캐시가 있잖아요. 각 사이트마다 코인이든, 쿠키이든 간에 총 개수도 보일 수 있고, 회차별로 몇 명이 어떻게 결제했는지 볼 수 있고 기간별로도 다 조회가 가능해요.
(기성작가 13)
- 어느 플랫폼에서 얼마의 수익이 나왔다 정도만 나오죠, 상세하게는 나오지 않고 그냥 큰 매출에 대해서 해서 얼마 나왔고 작가님한테 얼마 줍니다, 정도만 나와요.
(기성작가 19)
- 총매출은 알 수 없고, 총 코인만 알 수 있는데, 코인 숫자를 바탕으로 해서 거기에서 배분받을 금액만 알 수 있거든요, 총매출은 알 수 없게 돼 있어요, 왜냐하면 그 총매출이라는 게 코인 가격에 따라서 달라지고, 코인 가격이 110원도 했다가 150원도 했다가 코인 가격이라는 게 불분명해서 평균치를 통해서 추산할 수밖에 없거든요.
(기성작가 18)
- RS 리포트 같은 경우는 메일로 주시기도 하고, 에이전시 측에서 만들어둔 요일, 일별 매출이랑 주별 매출을 정리해둔 시트가 있는데, 그거를 제가 언제든지 들어가서 볼 수 있도록 권한을 주신 상태입니다.
(기성작가 24)



✓ 매출/RS 리포트(정산서)를 받는 방식

- 월별이나 분기별 고지, CMS라고 부르기도 하는 사이트를 들어가서 보고는 있는데 메일로 받느냐 그쪽(CMS)에 올려주느냐 차이일 뿐 그렇게 크게 유의미하게 차이가 나지는 않습니다.
(기성작가 9)
- 메일로 엑셀 파일을 받는데 엑셀이라는 게 자기 마음대로 고칠 수도 있는 게 엑셀 파일이잖아요. 그런데다가 막말로 도장이 찍혀 있는 것도 아니고 증명서처럼 신빙성이 있는 것도 아니고 물론 업체를 안 믿는 건 아닌데, 최소한 그런 부분이 좀 믿음이 안 가죠. 거기에 대해서 반론을 제기할 수가 없잖아요.
(기성작가 15)
- CMS 통계 서비스가 있어서 거기서 이제 일별로 통계를 봤었고요. 그리고 다른 데는 월별로 통계를 내려준걸 에이전시가 받아서 재정산을 해서 저한테 리포트를 보내준 형식이었고, 지금 에이전시는 정산을 안 받아서 모르겠는데, 중간에 유통 과정이 길수록 뭔가 불투명한 공개라는 생각은 들긴 해요.
(기성작가 8)

매출/RS 리포트의 신뢰도

✓ 매출/RS 리포트(정산서)의 신뢰도는 낮은 편

- 원래 RS 리포트에 대한 신뢰도가 매우 높았어요. 하지만 최근에 회사에 선지급을 요청했을 때, 리포트에서 한 회차를 빼먹는 실수가 있었어요. 이를 수정 요청했지만, 또 잘못 기입되는 일이 발생해 신뢰도가 떨어졌어요. 이 일 때문에 저는 몇 달간의 정산 내역을 정리해서 회사에 보내기도 했습니다.

(기성작가 2)

- CP사를 통해 제공되는 RS 리포트, 특히 대형 플랫폼을 제외한 다른 플랫폼들에 대한 리포트는 신뢰도가 그리 높지 않습니다. 제가 계약한 한 곳에서는 과거에 리포트가 잘못된 적도 있었습니다.

(기성작가 5)

- 전산 시스템을 통한 확인이 엑셀로 받는 것보다 정확합니다. 저는 초창기부터 함께 했던 회사를 믿고 일해왔지만, 어느 날 수익배분이 정확하지 않은 것을 발견했어요. 모든 회사가 그런 것은 아니지만, 저 같은 경우는 처음 회사를 옮겨본 경험이라, 각 플랫폼마다 전산 시스템을 제공하는 것에 대해 작가에게 더 많은 정보를 공유해주었으면 좋겠습니다.

(기성작가 7)

- 저는 RS 리포트를 제대로 받고 있어서 실감이 어려운데, 주변에서는 여전히 RS 리포트의 신뢰도에 대해 우려를 표합니다. 과거에 비해 투명성은 늘었지만, 에이전시나 플랫폼이 RS 리포트의 중요성을 여전히 충분히 인식하지 못하고 있습니다. 이로 인해 실수로 리포트가 누락되거나, 몇 달 동안 보고를 미루는 경우도 있습니다.

(기성작가 24)



③ 코로나19 이후의 수입

- 코로나19 이후 웹툰 작가들 사이에서 수입 변화에 대한 다양한 체감과 경험이 있었다. 수익 감소의 원인으로는 경제적 영향, 엔터테인먼트 산업 내의 변화, 작품 수의 증가 등이 꼽혔다.
- 업계 전반적으로는 작가와 에이전시가 가장 큰 영향을 받았으며, 오히려 코로나19 당시의 규모의 확장으로 인한 과도한 경쟁의 결과의 여파가 현재 나타나고 있다는 것으로 볼 수 있다.
- 일부 작가들은 코로나19 이후 실제 수입 감소를 경험했다고 언급했다. 특히, 많은 작가들이 작품 수의 증가로 인해 경쟁이 심화되었고, 이로 인해 수익이 줄었다고 느끼고 있다.
 - 주변 작가들 사이에서는 수익이 절반 가까이 줄었다는 의견이 흔히 나왔으며, 업계 전반적으로 투자가 줄어들고 어려움을 겪고 있다는 인식이 있었다.
 - 일부 작가들은 수익 감소로 인해 새로운 작품을 시작하는 데 어려움을 겪었으며, 계약을 맺기 힘든 상황에 직면했다고 밝혔다.
 - 반면, 일부 작가들은 코로나19 이후의 수입 변화를 크게 체감하지 못했다고 밝혔다. 이들은 연재를 계속하고 있었기 때문에, 개인적으로 큰 영향을 받지 않았다고 느꼈다.
- 작가들은 수익 감소의 원인으로 코로나19로 인한 경제적 영향도 있을 수 있지만, 과도한 경쟁으로 인한 여파가 있다는 점을 지적했다.
 - 일부 작가는 독자들의 피로감과 웹툰 콘텐츠에 대한 반복성, 너무 많은 작품 수의 증가가 수익 감소에 영향을 미쳤다고 봤다.
- 작가들이 체감하는 업계의 반응으로는 스튜디오나 작은 출판사들이 더 큰 타격을 받았다는 의견이 있었다. 따라서 제작비가 줄어들고, 작가들에게 지급되는 최소 제작비도 감소했다고 언급됐다.
 - 코로나19 당시에는 웹툰 시장의 규모가 실제로는 커졌지만, 매출 분배가 고르지 않아 작가와 에이전시가 가장 큰 손해를 보고 있다는 의견도 있었다.

코로나19 이후의 수입 변화 (1)

✓ 체감을 못한 작가도 있으나, 수입이 감소되었다는 작가도 많음

- 중간에 좀 쉬는 기간이 길기도 했고, 그리고 개인적으로 코로나19보다 작품 수가 너무 많아져서 거기에서 작가들끼리 파이를 나누는게 불만인 편이에요.

(기성작가 1)

- 일단 저는 체감을 못했어요.

(기성작가 4)

- 주변에 있는 사람들도 다 수익이 거의 한 절반 가까이 준 걸로 알고 있습니다. 실제로 투자 자체도 많이 줄었고 업계 자체가 빙하기에 들어간다는 얘기가 나올 정도로 사실 좀 많이 어렵긴 합니다.

(기성작가 5)

- 얘기는 그렇게 듣는데 제가 작업하면서 계속 연재를 하는 중이라서 그런지 몰라도 딱히 크게 체감하지 못했어요. 매출도 떨어지고 했다고 얘기는 PD한테나 저희 에이전시한테나 그런 얘기는 들긴 듣거든요. 제 본인 생활에 체감이 온다든가 이런 건 아직까지는 없었어요.

(기성작가 15)

- 코로나19 끝나고 나서 실제로 규모가 준 걸 체감해요. 매출 기준으로 보면 3분의 1로 줄었고, RS까지 고려하면 3분의 2가 줄어들었죠.

(기성작가 13)

- 제가 느끼기에도 뭔가 웹툰을 많이 요새 안 보시는 것 같아요. 그래서 그 이유가 사실은 코로나 영향도 있겠지만, 영향이라기보다는 유튜브가 확대가 되면서 확대가 되면서 거기로 넘어간 것이 아닐까라는 생각은 해본 적이 있어요.

(신인작가 2)

- 다른 스튜디오 두 회사를 만나봤는데요. 조금 어려워하시는 것 같더라고요. 그러다 보니까 제가 계약을 하고 싶어도 어떤 보장해 줄 수 있는 금액을 주는 것도 힘들어하시는 것 같아요.

(기성작가 11)

- 수익도 많이 줄었고요. 스튜디오들이 되게 새로 많이 나왔었잖아요. 그런 업체들한테 타격이 좀 클 것 같아요.

(기성작가 7)

코로나19 이후의 수입 변화 (2)

- 일단 작가 입장에서는 굉장히 불리한 상황이었던 것 같아요. 그러니까 기존 제작비가 굉장히 줄어들었어요. 예전에는 최저 제작비가 350~400만 원이었다면 지금 250까지 줄어든 상황이라서 작가들한테 굉장히 곤란한 상황인데, 전체적인 사업 전반으로는 생산 단가 거품이라고 말은 못 하겠고요. 생산 단가가 낮아지면서 오히려 외부 쪽에서 투자하기에 좋은 시장이 형성되지 않았을까 그런 생각은 합니다.

(기성작가 12)

- 코로나19 이후 업계의 규모가 줄어들고 있는 것을 몸소 체감하고 있습니다. 제 작품의 매출이 절반으로 감소한 것이 그 증거죠. 코로나 시기에는 매출이 상승하는 추세였지만, 이후에는 상황이 달라졌습니다. 제가 활동을 시작했을 때 주당 약 50개의 작품이었던 것이 지금은 90개로 증가했습니다. 이는 곧 매출이 작품 수에 따라 분산되고 있다는 것을 의미합니다. 전체적인 매출은 증가했다고 알고 있지만, 개별 작가들이 체감하는 매출은 감소했습니다. 이러한 상황에서 플랫폼은 손해를 보지 않습니다. 매출이 동일하니까요.

물론 작품 수가 증가함에 따라 플랫폼의 지출도 있겠지만, 가장 큰 타격을 받는 이는 작가와 에이전시입니다. 특히 에이전시는 더 큰 리스크를 감수하죠. 많은 이들이 오리지널로 작품 수를 늘리는 것이 힘들다는 것을 알지 못합니다. 노블코믹스의 확대가 그 예입니다. 많은 작가들이 스튜디오를 설립하여 공장식으로 작품을 찍어내는 경향이 있는데, 이 방식은 결국 실패로 이어진다는 것을 경험을 통해 알고 있습니다. 이러한 상황은 업계에 큰 도전이 될 것입니다.

(기성작가 20)

- 코로나가 끝나고 나서 해고되었습니다.

(기성작가 18)

- 일단 제가 작품을 끝낸지가 한참 지났음에도 불구하고, 아직까지 차기작을 준비하지 못하고 있는 상황이고요, 한 번은 10화까지 그렸는데 계약이 불가하다는 통보를 받았습니다. 그로 인해 요즘 심사 기준이 많이 엄격해졌다고 느낀 계기가 되었죠.

(기성작가 17)

- 플랫폼 작품 연재 수만 해도 이전보다 훨씬 많아졌는데, 이로 인해 경쟁에서 살아남기가 까다롭게 느껴지고, 힘이 듭니다.

(기성작가 26)

- 코로나19 영향보다는 독자들이 지루함을 느낀 게 아닐까요, 작품의 흥수 속에서 사람들이 지친 게 아닐까 싶어요.

(기성작가 8)

5. 불공정 계약/행위 사례

- FGI와 IDI에서 언급된 불공정 계약 및 행위에 대한 사례를 별도로 정리하였다.
- 전년도에 시행된 「웹툰산업 불공정 계약 실태조사」의 불공정 유형을 기준으로 분류 작업을 진행했다. 주요 분류 체계는 총 3가지로 나누었으며, 불공정 경험은 민감한 주제이므로 추가적인 익명 처리를 위해 FGI와 IDI에서 활용한 부호화된 가명을 활용하지 않았다.

【「웹툰산업 불공정 계약 실태조사」의 불공정 계약/행위 유형】

계약 관련		정산 및 수수료 관련		창작/유통 관련		
계약 체결	계약서 검토 불가	대가 지급	대가 방식 강요	계약 범위 초과	끊임없는 수정·보완요구	
	서면계약 여부		지연/미지급		대가 없는 수정·보완요구	
	매절계약 강요	매출/RS 리포트 누락/미제공			업무 이외 지시	
	일방적 계약 강요		정보격차	불투명 정산	창작개입	제작·창작활동 개입
계약 이행	계약조건 미이행	배상금 미지급				지나치거나 차별적 심의, 검열
계약수정	일방적 계약 변경		손해배상	배상금 과다 산정	유통	정보·아이디어 무상도용
	계약 수정 불가	수수료				유통 수수료 과대계상
계약해지	일방적 계약해지					
	계약 해지 불가	정보격차				계약 정보 공유 없음
저작권	일방적 양도					
	2차 저작물 작성권 계약 동시 체결	저작권				독점/비독점 계약 미이행
	해외 유통권 동시 체결 강요					무단 이용/사용



1) 계약 관련 불공정 행위

순번	사례	불공정 유형
1	<p>불공정을 모두가 안고 계약할 수밖에 없는 게 국내랑 해외 계약서를 따로 써야 된다고 알고 있지만 회사들이 사실은 그 해외 계약서를 같이 계약할 수밖에 없이 만들거든요. (기성 글+그림 작가)</p>	<p>일방적 계약 해외 유통권 동시 체결 강요</p>
2	<p>원고 완성은 했어요. 그러니까 그 전체 화수는 그냥 RS만 하자 했는데, 계약해놓고 본사가 망해서 별일 없이 그냥 끝났어요. (기성 글+그림 작가)</p>	<p>일방적 계약 해지</p>
3	<p>저는 작품을 연재하고 있었을 때, 에이전시로부터 일방적인 계약 해지 통보를 받았습시다. 그때의 상황은 정말 갑작스러웠죠. 제 생각엔 한두 편만 더 그리면 자연스럽게 이야기를 마무리할 수 있었을 텐데, 그러지 못한 게 너무 안타까웠어요. 저는 그렇게 과한 요구를 한 것이 아니었습니다. 통보받기 불과 일주일이나 이주 전만 해도, 이야기에 신선함을 더하기 위해 새로운 캐릭터를 도입하기로 했었죠. 하지만 상황이 바뀌면서 이야기가 용두사미가 되어버린 것이 너무나도 아쉬웠습시다. 에이전시에서는 이야기를 2회차 안에 마무리하라고 요구했지만, 사실상 물리적으로 3회차나 4회차가 필요했어요. 조금만 더 시간을 달라고 요청했지만, 그것조차 받아들여지지 않았죠. 그 상황에서 배상을 요구한다거나 하는 것은 현실적으로 불가능한 일이었습니다. (기성 글+그림 작가)</p>	<p>일방적 계약해지</p>
4	<p>계약 전 테스트 과정에서 피드백을 받았는데, 풀컬러라서 작업량이 상당히 많았는데도 업계의 일반적이 표준이나 커뮤니티에서 어느 정도 자리 잡힌 가격 표준에도 못 미치는 가격으로 책정해서 주려고 하더라고요. (신인 글+그림 작가)</p>	<p>대가 방식 강요</p>

순번	사례	불공정 유형
5	<p>저작권 양도랑 그리고 저작권 인정 자체를 안 해주는 식으로 계약을 유도해서 계약 파기를 요청했습니다. (기성 그림콘티 작가)</p>	일방적 양도
6	<p>제가 천만 원을 수익이 났는데 100만 원 정도밖에 못 받았는데 알고보니, 업체 측에서 계약을 불공정하게 썼던 거예요. 크게 일 안 만드는 대신 어린 학생 작가들이 몇 명 더 있어서, 그분들 계약서까지 다 바꾸라고 하는 식으로 넘어갔어요. (기성 글+그림 작가)</p>	유통 수수료 과대계상
7	<p>대형 플랫폼도 마찬가지로인데 연재 들어가기 직전까지 계약서를 작성하지 않는다는 거, 원고를 세이브까지 완성되어 있는데도 불구하고 자금적으로도 얼마든지 여유가 있는 플랫폼이 연재 직전까지 계약서를 작성하지 않는 경우가 더 많아요. 그리고 그때 연재 자체가 취소되는 예도 있습니다. (기성 글+그림 작가)</p>	서면계약 미이행 일방적 계약해지
8	<p>저작권 매절 계약 같은 경우는 강요는 안 하는데 안 하면 안 되는 거 있잖아요. 돈이 없으니까 이걸 안 받아들일 수가 없는 상황에 있는 작가들이 있는데, 그런 작가들은 받아들일 수밖에 없는 거죠. (기성 글+그림 작가)</p>	매절계약 강요



순번	사례	불공정 유형
9	<p>계약 맨 처음에 어떻게 계약을 할 거다라고 얘기를 했는데 그 내용부터가 일단 불공정이었고, 계약서를 받아봤을 때도 표면상으로는 문제가 없어 보이는데 들여다보니까 조항이 두루뭉실하게 적혀 있기 때문에 불공정하게 적용할 수 있는 상황이었던 것 같아요. 특히 MG 관련해서 보통은 회당으로 받는 게 일반적인데, 1달 기준으로 50만 원 주겠다는 계약이었어요. 그럼 한 달에 5화가 나가도, 4화가 나가도 50만 원이잖아요?</p> <p>(신인 글+그림 작가)</p>	대가 방식 강요
10	<p>작품을 끝내고 연재가 종료가 돼도 회사에서는 계속 이걸로 수익을 만들기 위해서 유통을 하잖아요. 그러면 추후에 일본 진출을 한다거나 중국에 진출한다거나 하면은 이런 부분에 대해 어떠한 피드백이 없어서 그게 지금 진행이 되고 있는지, 안 되는지를 전혀 모르는 상황이거든요.</p> <p>(기성 그림 작가)</p>	정보 격차
11	<p>공동 제작을 하는데 글 작가 지인이 계약을 했어요. 저한테 계약서를 배부를 해줘야 되는데 배부를 못 받았고, 그리고 MG를 받았거든요. 12화까지 만들고, 4주 있다가 사흘 만에 이제 계약 해지 통보를 받았어요. 그래서 돈을 다시 줬죠. 그래서 시간은 시간대로 돈은 돈대로 다시 돌려주고.</p> <p>(기성 그림 작가)</p>	서면계약 미이행 일방적 계약해지
12	<p>예전에 신규 플랫폼이라는 모 플랫폼 갔는데 처음 계약서는 나쁘지 않았거든요. 근데 연재에 들어가려고 하니 갑자기 어떤 곳에서 무슨 특별한 제안이 왔다고 이면 계약서를 내밀더라고요. 그 계약서 내용은 작품이 (중국 자본에) 묶이는 거였습니다. 그런데 이렇게 하는 데가 꽤 많은 걸로 알고 있습니다.</p> <p>(기성 글 작가)</p>	일방적 계약 변경 이면계약서

순번	사례	불공정 유형
13	<p>저는 분명히 마감을 어긴 적도 한 번도 없는데 일방적인 계약 파기를 당한 적 있고요. 그리고 글 작가를 우선시하다 보니까 잘못된 글 작가가 했는데도 불구하고 그림 작가인 제 탓을 하면서 저한테 서약서를 쓰라고 한다든지 강제적인 제재가 있었어요.</p> <p>(기성 그림 작가)</p>	<p>일방적 계약해지, 업무 이외 지시</p>
14	<p>계약을 조율하는 과정에서 제가 70~80컷을 얘기하고 서로 합의했다면, "75컷을 기준으로 한다." 이런 식으로 써줘야 하는데, 얼버무리면서 "90컷 이상이면 돈을 만 원씩 주겠다." 라고 하면서 악용했으니까 제대로 조율이 안됐죠.</p> <p>(신인 글+그림 작가)</p>	<p>일방적 계약 강요 계약 수정 불가</p>
15	<p>계약서에 기본적으로 들어가는 게 작품이 수익성이 안 좋을 경우에는 회사에서 임의로 계약을 해지하고 연재를 중지할 수 있다, 이게 제가 계약한 데는 다 들어가 있었거든요. 그런데, 수익성이 악화된다는 기준이 명확하지도 않고, 회사 측에서 수익성이 좋지 않으면 그냥 계약 해지할 수 있는 조항이니까, 작가 입장에서는 안 좋은 것 같습니다.</p> <p>(기성 콘티 작가)</p>	<p>일방적 계약해지 조항</p>
16	<p>드라마가 원작인 웹툰을 연재했는데, 원작시간 판권 문제로 인해서 웹툰이 서비스 종료된다는 통보를 받았어요. 기대 수익만큼 벌리지 않으니까 종료한다는 건 알겠는데, 제가 작업한 부분은 전혀 인정받지 못하니까 그 부분에서는 정말 화가 나고, 어떻게든 제가 작업한 거라도 인정받기 위해서 방법을 알아보고 있어요.</p> <p>(기성 글+그림 작가)</p>	<p>일방적 계약해지</p>



순번	사례	불공정 유형
17	<p>기본 계약서만 쓰고 2차 저작물에 대한 컨택이 왔을 때 계약서를 쓰는 게 원칙인데, 그냥 한번에 합니다. 그러니까 기본 계약서에 더해 2차 저작권 양도 계약서인거죠. 그런데 사인을 하지 않겠다고 하면 배분율을 낮춥니다. 그러니까 전부 동의를 해야지만 7대 3을 받을 수가 있어요.</p> <p>(기성 글+그림 작가)</p>	2차 저작물 작성권 계약 동시 체결

2) 정산 및 수수료 관련

순번	사례	불공정 유형
1	<p>저랑 에이전시 간의 계약은 항상 공개를 하게 돼 있는데, 제 작품에 대한 에이전시와 플랫폼과의 B2B 계약 조건에 대해서는 전혀 알려주지 않았어요.</p> <p>(기성 글 작가)</p>	정보격차
2	<p>처음에 캐릭터 시트를 제작을 할 때 분명히 캐릭터 시트 제작 비용을 따로 챙겨주신다고 말씀하셨는데, 그런 부분이 계약서에 들어가 있지 않거든요. 제작에 거의 한 달 반 정도 걸렸는데 에이전시에서는 대가를 주겠다고했던 거에 대한 언급이 없어지더라고요. 그래서 제가 저도 경력이 꽤 있는 사람인데도 이 정도면 신인 작가는 더 말을 못할 것 같다는 생각이 들더라고요.</p> <p>(기성 그림 작가)</p>	대가 지급 지연/미지급
3	<p>제가 이유 없이 작업 거부했을 때 제가 3천만 원을 일주일 내에 입금한다는 조항이 있었어요. 그래서 계약서를 일부 부분 수정해 달라고 요청했는데 그쪽에서는 "이건 작업 거부니까 3천만 원 물어야 된다" 이런 식으로 협박을 한 거죠.</p> <p>(신인 글+그림 작가)</p>	과도한 손해배상
4	<p>연재가 종료된 이후에 이 데뷔작을 비독점으로 풀기 시작했어요. 비독점을 어느 회사에다가 비독점했는지 안 알려줘요. 그래서 제가 도대체 내 작품이 어디에서 팔리고 있는 거냐, 알려달라고 요청을 세 번이나 해서 받았어요.</p> <p>(기성 글+그림 작가)</p>	정보격차



순번	사례	불공정 유형
5	<p>지각비를 그것도 그 회차에 대한 비율이 아니라, 월 수익에서 일부를 차감하겠다는 식이에요. 매일 전송 시간이 이게 3시가 마감이었었는데, 3시 1분에 가서 지각으로 처리하는 게 정말 속상했어요.</p> <p>더 속상한 거는 원고를 플랫폼에 보낸 당일에 연재되는 시스템이 아니고, 플랫폼 업로드 이틀 전이 마감일인데 그 시간을 늦은 거였어요. 그러니까 정시 연재에는 지장이 전혀 없던 사안인데, 지각비를 받고 있었던 거예요.</p> <p>물론 제가 사인은 했지만 이런 조항이 명시돼 있는게 불편하다고 했더니, 실제로는 안 한다며 약속을 안 지키는 분들이 너무 많아서 경각심을 주기 위해 넣은 조항이라고 했어요.</p> <p style="text-align: right;">(기성 글+그림 작가)</p>	과도한 손해배상

3) 창작 및 유통 관련 불공정 행위

순번	사례	불공정 유형
1	<p>플랫폼에서 연재하면 제 그림을 쓰는 데 너무 거리낌이 없다고 느낄 때가 간혹 있어요. 어차피 잘 되려고 광고용으로 쓰는 거긴 하지만, 예를 들어 플랫폼 홍보 광고에 쓰일 때는 적어도 작가에게 미리 언질은 줘야 하지 않나 생각합니다.</p> <p>(기성 글+그림 작가)</p>	저작권 무단이용/사용
2	<p>회의를 통해서 10번에서 15번 수정을 하는데, 그 때마다 4~5시간씩 통화를 해야 했습니다. 그렇게 해서 1박 2일 동안 수정을 했어요. 회의가 너무 길어지다보니 작업 시간이 부족해 지각을 하는 건데, 결과적으로는 늦었으니 지각비를 내라고 하는 거죠.</p> <p>(신인 글+그림 작가)</p>	끊임없는 수정·보완요구, 제작·창작활동 개입, 배상금 과다 산정
3	<p>콘티 작가는 그냥 구도만 잡는 건데 소품이나 자세한 묘사를 좀 해달라고 하시는 경우도 있고, 수정 횟수가 3회로 계약서에 쓰여 있다며 계속 자잘한 것들을 수정 요청해서가지고 한 회에 수정이 3회가 넘어갔는데, 재차 수정을 또 요구하시는 경우도 있었어요.</p> <p>(기성 콘티 작가)</p>	끊임없는 수정·보완요구 업무 이외 지시
4	<p>제가 최근에 겪은 일이었는데, 원고를 다 넘겼는데 이미 다 넘기고 나서 한두 달 정도 뒤부터 갑자기 말도 안 되는 수정을 요구해서 제가 한 번은 해줬고, 그다음부터 계속 뒷부분도 수정 요구를 하니깐. 제가 (계약) 끝냈어요.</p> <p>(기성 글+그림 작가)</p>	대가 없는 수정·보완요구



순번	사례	불공정 유형
5	<p>무료로 너무 많이 푸는 것 같아요. 한 번 거부하면 더 이상 프로모션 받기가 힘들어져요. 3시간마다 무료 같은 시스템이다 보니, 작가에게 돌아가는 것도 없는데 회사는 왜 돈이 될 만한 사업을 안 하나, 이런 생각이 있어요.</p> <p>(기성 글+그림 작가)</p>	홍보/유통 비용 전가
6	<p>이미 완결이 난 상태인 작품에 대해서 에이전시에서 레이어 등 수정 요청을 보냈더라고요. 그걸 확인을 안 했더니 나중에 법적 대응 하겠다고 문자가 왔어요. 바빠서 오래 걸린다고 하니, 그냥 알아서 수정 하셨어요..</p> <p>(신인 글+그림 작가)</p>	대가 없는 수정·보완요구

A decorative graphic on the left side of the page. It features a central dark purple circle containing the text '제4장'. This central circle is surrounded by several concentric, lighter purple circles of varying radii. A thin purple line extends from the top right towards the center, and another thin purple line extends from the bottom left towards the center, intersecting the circles. There are also a few small, light purple dots scattered around the main graphic.

제4장

결론

1. 조사의 의의

- 「2023 웹툰 작가 실태조사」는 2018년부터 시행한 통계 조사로 웹툰 작가의 창작 활동 및 환경, 계약 및 거래 관행의 실태를 지속적으로 파악하고, 웹툰산업 정책수립과 현재 활동하는 웹툰 작가 및 웹툰 작가 지망생, 웹툰 사업체 근로자 등에 업계 내 현황 파악이라는 주요 기초 정보를 제공하는 것에 의의를 두고 있다.
- 창작 환경과 관련하여, 2021년까지의 조사에서는 웹툰 작가의 유형을 단순화하였으나, 2022년에 시행된 조사부터 현재까지 웹툰 제작 환경의 공정화 또는 공동 작업의 증가로 인해, 웹툰 작가의 유형도 각 부문별로 전문화, 분업화 되어있다는 것을 반영하여, 여러 세부 직무별로 조사를 진행하였다.
- 이번 조사에서는 공정한 산업 환경을 조성하기 위해 2022년에 개별적으로 진행했던 웹툰 관련 불공정 부분을 작가 및 사업체에 개별 문항으로 포함하여 진행하였으며, 또한 계약 및 거래 관행의 문항을 세분화 및 확장하였고, 불공정 계약, 거래, 행위 등의 전년도에 진행한 연구에 기반한 문항 개발로 세부 불공정 사례 파악에도 중점을 두어, 웹툰산업 내 특정한 불공정 사례를 수집하였다.
- 2023년도 조사에서는 총 800명의 최근 5년 이내 연재한 경험이 있는 작가가 응답에 참여하였으나, 웹툰 제작 환경의 변화로 인해 웹툰 작가의 일반적인 개념이 변화해야할 필요가 있을 뿐만 아니라 웹툰산업 내에서 창작 활동을 하고 있는 작가 모집단을 대표한다고 보기 어려우므로 유의가 필요하다.



2. 주요 조사 결과 분석

가. 창작환경과 AI

- 웹툰 작가를 대상으로 한 최근 1년 동안의 창작 작업 방식 조사 결과, 전체적으로 ‘모든 과정을 단독으로 창작’하는 방식을 채택하는 작가가 39.3%로 가장 높게 나타났으며, 단독 창작의 비율은 감소중인 추세에 있으나, 독립성과 창의성이 유지되어야 하는 특수한 직업적인 특성, 보조 작가 및 소속이 없는 개인 작가 등의 여러 환경적인 요소가 맞물려, 작가의 단독작업은 여전히 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

- 작업에 참여한 보조 작가 수를 살펴보면, ‘1명’의 보조 작가와 함께 작업하는 경우가 35.9%로 가장 많았으며, 이 중, 보조 작가와 작업 시 계약 여부를 살펴보면, ‘그렇다’라고 응답한 비율이 54.9%로 과반수 이상을 차지하였다. 또한, 보조 작가의 대가 비용 결과로는 ‘30만 원 이하’가 37.8%로 나타났으며, 보조 작가 대가비용(원고료 및 MG비율)은 ‘10% 이하’가 35.0%로 조사되어, 보조 작가의 열악한 환경의 처우 개선이 필요한 것으로 조사되었다.

- 일평균 창작 활동 시간, 주 평균 창작일 수는 전년도 조사와 동일한 수준으로 나타났으나, 이는 제작하는 웹툰의 장르나 작화 수준, 컷수, 개인의 작업 능력(툴 사용 능력, 작업 소스 제작 능력), 제작방식 등이 분리되지 않은 순수한 제작 창작 시간이므로, 주 기준으로 평균 창작하는 시간이 9.5시간인 것을 감안하였을 때, 5.8시간이 소요된다는 해석은 지양하여야 할 필요가 있다.

- 웹툰 제작 시, 인공지능 도구 도입의향에 대한 평균이 2.87점으로, ‘도입의향 있음’이 36.1%로 가장 높게 조사되었다. 또한, 정부지원을 통한 AI관련 교육 및 컨설팅 참여 의향은 평균 2.83점으로, ‘참여 의향 있음’이 37.8%로 높게 나타났으며, 인공지능 도입 및 활용 수준과 관련하여 ‘웹툰 제작에 인공지능 도입을 고려중임’의 비율이 66.2%로 나타났는데, 인공지능 도입 의향이 있는 작가들은 아직 실제로 활용하기 위해 준비를 하기 보다는 단순히 고려만 하고 있는 상황으로 나타났다. 조사 시점에서 인공지능을 웹툰 제작에 도입하기 위해 실제로 준비하고 있는 비율은 32.8%로 나타났으며, 실제로 제작에 활용 중인 작가는 1.0%로 나타났다.
- 글(스토리, 콘티) 작가의 AI 도입 의향이 타 분야의 작가보다 높게 나타났는데, 단독 작업을 했을 시의 노동시간이나, AI를 활용하면 그림작가 없이도 작품을 창작할 수 있다는 점에서 의향이 높은 것으로 보인다.
- 그러나 AI를 창작환경에 적용하였을 때 나타나는 저작권 및 불법 도용의 문제는 여전하므로, 추후 창작환경 시 AI의 확대 사용을 위해서는 무분별한 활용을 지양하되, 위와 같은 문제를 정부 차원에서 법제화 하는 등 근본적으로 해결하여야 할 필요가 있다.



나. 계약 및 거래 관행 관련

- 웹툰 작가의 52.3%는 플랫폼과 계약 체결하는 것을 선호하는 것으로 나타났으며, 플랫폼을 선호하는 주요한 이유는 CP사와 대비하여 수익배분비율(RS)에서 더 높은 수익률을 낼 수 있기 때문인 것으로 조사되었다.
 - 플랫폼 선호 이유를 살펴보면, '수익 배분율이 CP사 보다 높음'이 56.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '플랫폼의 프로모션 등 혜택 우대'(17.4%), '업계 내 평판 등 홍보 효과'(15.2%), '매니지먼트 등 체계적 관리'(4.9%), '우수한 편집 및 기획력'(1.3%) 등이 계약 선호 이유로 나타났다.

- 웹툰 작가들의 서면계약 체결 비율은 83.9%로 대부분을 차지하는 것으로 나타났다. 웹툰 작가들의 권리 및 저작권 보호, 수익 분배 명확화 요구가 점차 높아짐에 따라, 서면계약의 체결 비율도 높게 나타나는 것으로 추정된다.
 - 서면 계약 시 정산 및 수익배분의 방식은, '구체적으로 명시됨'이 50.8%로 높게 나타났으며, 계약 기간 및 저작권 소유자 또한 '구체적으로 명시됨'이 각 50.2%, 55.2%로 높게 나타난 것으로 조사되었다. 그러나 휴재에 관련한 사항에서는 '명시되지 않음'의 비율이 40.8%로 가장 높게 나타나, 아직까지 작가의 휴식권 보장이 제대로 이루어지지 않고 있음이 나타났다.

- 계약 조건 결정 방식의 경우, '제시한 계약 조건 그대로 수용'이 59.6%로 나타났으며, 계약 조건의 수용 이유는 '조건이 합당하다고 보여서'의 응답이 40.5%로 높게 나타났다.

- 법적 지식 보유 및 계약 용어의 이해도를 보면 '전체 저작권 이용', '출판 및 유통관련', '대가 및 수익분배 방식(원고료, MG, RS)', '2차적 저작물 관련', '계약 기간 및 갱신에 대한 사항' 중 '출판 및 유통관련'에 대한 이해도가 53.1%로 가장 높게 조사되었다.

- 표준계약서가 도움이 되는 정도를 살펴보면, 2022년 대비 8.3%p가 줄어들었으며, 그에 따른 표준계약서가 도움이 되지 않는 이유로는 '업계 관행과 달라서'가 44.2%로 가장 높게 나타난 것으로 조사되었다.
 - 표준계약서가 도움이 되지 않는다고 응답한 작가들은 계약서에 명시된 내용과 계약 관행 간의 현실적인 괴리를 문제점으로 지적했다. 만화분야의 표준 계약서 조항 및 조건을 세분화하여 작가가 처한 특정 상황이나 계약 조건에 대한 구체적인 지침이 마련되어야 할 필요성이 있다고 보인다.

다. 컷수와 장르, 연수입과의 관계

- 장르별 회당 평균 컷 수는 평균 65.5컷으로 나타났으며, ‘60컷 초과~70컷 이하’가 44.0%로 가장 높게 나타나, 작가들이 한 회당 상당한 양의 콘텐츠를 제작하고 있음이 나타났다.
- 창작하기를 희망하는 장르를 살펴보면, ‘드라마’가 43.4%로 가장 높게 조사되었으며, 실제로 제작하는 장르로는 ‘순정/로맨스’가 41.0%로 가장 높은 비율로 조사되었으며, 다음으로 ‘드라마’(37.8%), ‘로맨스판타지’(34.1%), ‘판타지/SF’(26.5%) 등의 순으로 나타났다.
- 전체 작가의 연간 총 수입 분포를 살펴보면, 전체 작가 중 32.0%가 연간 5천만 원 이상의 수입을 얻고 있음이 조사되었다.
 - 수입과 컷 수와의 관계에서 수입은 단순히 컷 수에만 의존하는 것이 아니라, 작품의 인기 및 플랫폼의 프로모션, 작가의 명성 등 다양한 외부적인 요인이 존재하므로 회당 컷 수와 수입 사이의 상관관계가 있다는 해석은 지양하여야 할 필요가 있다.

라. 웹툰 작가 연수입

- 2023년 조사에 참여한 웹툰 작가의 연간 총 수입은 전반적으로 하락한 것으로 나타났는데, 일부 매출액이 높은 작가들이 스튜디오에 포함되어 조사됨에 따라 수치가 감소한 측면이 있으므로 해석에 유의할 필요가 있다.
 - 최근 1년 내 작품을 연재한 경험이 있는 작가의 연간 총수입 평균은 6,476.5만 원으로 전년도 대비 2,097.2만 원 감소한 것으로 나타났다.
 - 최근 1년 내내 작품을 연재한 경험이 있는 작가의 연간 총수입 평균은 9,840.8만 원으로 전년도 대비 2,029.2만 원 감소한 것으로 나타났다.
 - 최근 1년 외 연재작가 연간 총수입의 평균은 4,013.1만 원으로 전년도 대비 144.5만 원 감소한 것으로 나타났다.
- FGI/IDI에서 언급되었듯이 지난 21년과 22년 사이에 웹툰산업이 급격히 성장하였으나, 코로나19의 종식으로 인한 외부 활동 활성화, 과도한 작품 경쟁 등으로 인해 최근 1년 내내 연재한 작가의 연수입도 정체기에 있는 것으로 추정된다.



3. 논의 및 제언

가. 조사 범위의 확대

- 「웹툰 작가 실태조사」는 시행된 이후로 2022년의 「웹툰산업 불공정 계약 실태조사」, 2019년의 「웹툰 어시스턴트 실태조사」와 같이 사회적 이슈나 필요에 따라 부가조사가 시행되었다.
- 2023년에는 「웹툰산업 불공정 계약 실태조사」를 위해 개발되었던 불공정 계약/행위와 관련된 문항과 계약 관행과 관련된 문항을 유지하여 확장하였으나, 본 조사는 전통적인 의미의 웹툰 작가를 대상으로 조사가 이루어졌으므로, 웹툰산업 내 주요 참여자인 스튜디오 소속 직원이나 보조작가(어시스턴트)에 대한 실태 파악을 하는 데에는 한계가 있다. 그러나 웹툰산업의 분업화, 공장화가 많아진 현재 상황에서 단순히 '웹툰 작가'를 조사 대상으로 한정하지 않고, 스튜디오에서 근무하는 작가들에 대한 조사도 필요해질 것이다.
 - 공정화/분업화 또는 스튜디오 제작 체제에서는 기획 및 제작PD의 중요성이 있으므로 세부 인력 정책을 세우기 위해서는 인력수요관점에서의 조사도 할 가치가 있다.
- 웹툰 작가 간의 수입의 격차도 더 크게 벌어지면서, 작가들이 사업체를 운영하거나 사업자를 등록하는 것을 고려하고 있다. 이번에 사업체 보유 여부와 향후 의향을 조사한 결과, 조사에 참여한 7.6%의 웹툰 작가는 이미 스튜디오나 에이전시를 보유하거나 운영 중이라고 응답했고, 34.6%는 현재는 보유하거나 향후 계획이 없더라도 향후 계획이 있다고 응답했다. 사업체를 보유한 작가는 웹툰 작가 연수입을 추정하는 과정에서도 지나친 극단값을 가질 수 있어 단순 기술 평균을 높이는 문제가 있어 해석에 유의할 필요가 있다.
- 따라서 웹툰산업의 발전이나 창작자 안정망을 구축하는 등의 정책적 기초자료를 확보하기 위해서는 산업 내 모든 이해 당사자로 그 범위를 확대해야하고, 웹툰 작가의 정의를 재정립할 필요가 있다.

나. 계약의 표준화 관련

- 지난 「웹툰산업 불공정 계약 실태조사」나 본 조사에서도 언급된 것처럼 웹툰산업의 발전에 따라 계약서의 세부 조항이나 관행도 변화하고 있지만, 현행 만화분야 표준계약서가 업계 계약의 내용을 충실하게 반영하지 못하고 있다는 지적이 있다.
 - 본 조사에서도 표준계약서가 도움이 되지 않는다고 응답한 작가 95명 중 44.2%가 '업계 계약 관행과 달라서' 계약에 도움이 되지 않는다고 응답했다.
 - FGI/IDI에서도 현행 표준계약서가 대가 지급과 같이 중요한 부분을 제대로 설명하고 있지 않으며, 단순 원고료만 명시하고 MG와 같은 부분이 명확히 명시되지 않고 있다는 점을 지적했다.
- 급격히 성장하고 있는 산업 안에서 표준화된 계약서가 존재하지 않는다는 것은 여러 문제를 야기할 수 있다. 특히 산업 내 이해당사자 간에도 통용되는 용어에 대한 이해도가 차이가 날 수 있으며, 불공정한 계약을 체결할 수도 있는 가능성이 있다.
 - FGI/IDI에서 여러 웹툰 작가에게 MG에 대한 설명을 해달라고 부탁한 결과, 데뷔 경력과는 상관없이 정반대로 설명하거나, '선차감', '후차감'과 같은 개념에 대해서는 혼란스러워하고, 자세히는 모른다고 응답한 작가가 적지 않았다. 그리고 총매출과 순매출의 차이까지 명백하게 이해하고 있는 작가는 많지 않았다.
 - 주요 계약의 내용으로 대가 지급과 수익 분배와 관련된 사항을 작가들이 가장 많이 검토하는 만큼 작가의 생계와 직결된 내용임에도 표준화가 되어 있지 않아 혼란이 발생하고 있어, 이를 해결해야할 필요가 있다.
- 기초자료를 수집하기 위한 관점에서는 응답을 하는 작가가 설문지 내용을 잘못 이해할 수도 있다는 점과 본 설문지 측정하려는 것과 응답자가 응답한 내용이 다른 안면 타당도 저하로 인한 오류가 발생할 수 있다는 점이 문제가 될 수 있다.
 - 주 수입원이 '원고료'(56.1%)라는 응답이 전년도(10.8%)에 비해 45.3%p 증가하였는데, 증가 원인이 작가들이 실제로는 MG임에도 계약서상으로 원고료로 표기되어, 원고료라고 응답했을 가능성이 있다. 실제로 이번 조사에서 몇몇 작가들이 "회사마다 같은 단어인데도 다르게 쓰는 경우가 있으며, MG를 원고료라고 하는데 나중에야 MG임을 뒤늦게 알게 된다"¹⁷⁾고 언급했다.

17) 본 보고서의 제3장 중 MG제도에 대한 의견 참조



- 매출/RS 리포트라는 용어도 본 조사에서는 계속 활용해 왔으나, 실제로 웹툰 작가들이 주로 활동하는 커뮤니티에서는 매출/RS 리포트라는 용어보다는 정산서라는 용어를 더 많이 사용한다. 실제로는 매출/RS 리포트를 받고 있음에도, 용어를 잘 몰라서 받지 않는다고 응답했을 가능성을 배제하기 어렵다. 따라서 추후년도 조사에서는 정산서라는 표현을 병기하여 안면 타당도를 높여야할 필요가 있다.
- 결론적으로 건강한 계약 문화의 확립과 웹툰 분야의 조사의 신뢰도와 타당도를 확보를 위해서는 표준화된 계약 용어 사용이 우선되어야 할 필요가 있다.

다. 불공정 계약/행위 경험률 추이 파악 필요

- 이번 조사에서 웹툰 작가와 웹툰 사업체 모두 불공정을 경험했다고 응답한 비율이 전년도에 비해 낮게 나타났다.
 - 웹툰 작가의 27.9%가 전년도와 달리 직접 불공정 계약이나 행위를 직접 경험했다고 응답했다. 전년 58.9%였던 것과 달리 31.0%p 감소하였다.
 - 그러나 직접 경험과 간접 경험(업계 지인/동료가 경험)을 합산해서 보면 이번 조사에서는 72.1%가 불공정 경험을 직/간접적으로 경험하였고, 전년도에는 67.5%가 직/간접적으로 경험하였다.
 - 따라서 직접 경험률은 낮을 수 있으나, 간접 경험률은 4.6%p 차이를 보이므로 웹툰 업계 내에서 불공정 계약이나 행위가 감소하였다고 판단하기보다, 추후년도 조사를 통해 추이를 봐야할 필요성이 있다.

- 이번 조사에서 직접 불공정 경험률이 많이 감소한 이유로는 조사 내적인 원인보다 조사 외적인 원인이 관여하였을 영향이 크다.
 - 본 조사 시작일은 23년 7월 11일이나 23년 3월, 이우영 작가가 자신의 작품인 「검정고무신」에 대한 저작권 분쟁을 하다가 1심 판결이 나오기 전에 생을 마감한 일이 발생¹⁸⁾하였고, 이에 따라, 웹툰계, 만화계와 사회에서도 창작자의 저작권에 대한 관심이 높은 상황이었으므로, 웹툰 작가는 사회적으로 바람직하게 보이려고 행동¹⁹⁾하여 응답에도 영향을 주었을 수 있다.
 - 특히 전년도 「웹툰산업 불공정 계약 실태조사」에서 언급하였듯이, 가장 시급한 것은 웹툰 사업체와 웹툰 작가 간 정보 격차가 크다는 점이었다. 특히 정산서 관련하여, 상세한 내역을 받아보고 싶다는 작가들의 요구가 많았다. 전년도에는 카카오²⁰⁾ 등의 플랫폼들이 정산 과정의 투명화를 시행하였다는 점이 불공정을 경험했다는 응답이 낮은 건에 영향을 줄 가능성이 있기 때문에, 해석 시 유의하여야 한다.

18) 시사인. 검정고무신 작가는 왜 세상을 등졌나. (2023.04.14.)

(<https://www.sisain.co.kr/news/articleView.html?idxno=50053>)

19) 사회적바람직성편향(Social Desirability Bias), 자기보고식 설문조사에서 응답자가 실제 경험이나 생각 대신 사회적으로 바람직하도록 응답하는 경향을 의미한다.

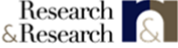
20) 파이낸셜뉴스. 카카오엔터, 작가용 정산사이트 만든다. (2022.04.11.)

(<https://www.fnnews.com/news/202204111605440948>)



부록

1. 웹툰 작가 실태조사 설문지



ID

2023년도 웹툰산업 실태조사 (작가)

2023032202-0

LIST ID :

안녕하세요?
한국콘텐츠진흥원에서는 웹툰 작가의 창작환경과 계약관행에 대한 실태를 파악하기 위해 매년 '웹툰산업 실태조사'를 진행하고 있습니다.

본 조사는 만화진흥에 관한 법률 제13조의2(통계의 작성)에 의거하여 진행되는 웹툰산업 실태조사 중 웹툰 작가를 대상으로 한 조사입니다.

본 조사를 통해 얻은 자료는 향후 웹툰 작가의 창작환경 개선, 불공정 계약, 행위, 관행 개선을 위한 정책연구, 표준계약서 개발 등 향후 웹툰 창작자 보호와 국내의 웹툰 산업 진흥을 위한 정책의 기초자료로 활용될 예정이니, 정확한 실태 파악을 위해 성실한 응답 부탁드립니다.

귀하께서 응답해주신 내용은 통계법 제33조에 의거하여 비밀이 보장되며, 설문에 대한 모든 응답과 개인적인 사항은 철저히 비밀과 무기명으로 처리되고 통계분석 목적 외에는 절대 사용되지 않습니다.

바쁘시더라도 조금만 시간을 내주셔서 본 조사에 응해주시면 감사하겠습니다.

2023. 06.

- 주 관 기 관 : 한국콘텐츠진흥원
- 협 조 기 관 : 공정거래위원회
- 조 사 기 관 : (주)리서치앤리서치(R&R)

SQ. 응답자 분류

SQ01. 귀하께서는 현재 작품 연재 중이신가요? 아니면 다음 작품 준비 중이신가요?
 ① 현재 연재 중이다 ⇨ SQ02
 ② 최근 5년 이내에 연재한 경험이 있으며, 차기작 준비 중이다 ⇨ SQ02
 ③ 최근 5년 이내에 연재한 경험이 없으며, 연재 준비 중이지 않다 ⇨ 조사종단(EXIT)

SQ02. 응답자 분류를 위해 기초 정보를 수집하고 있습니다. 아래의 각 항목에 대해 응답을 부탁드립니다.

A1. 성별	① 남성	② 여성	A2. 연령	만 ___ 세
A3. 거주지역	① 서울 ② 부산 ③ 대구 ④ 인천 ⑤ 광주 ⑥ 대전 ⑦ 울산 ⑧ 세종 ⑨ 경기 ⑩ 강원 ⑪ 충북 ⑫ 충남 ⑬ 전북 ⑭ 전남 ⑮ 경북 ⑯ 경남 ⑰ 제주 ⑱ 해외 : _____			

- 1 -

A07. 최근 웹툰 연재 계약을 기준으로 귀하의 웹툰 플랫폼(에이전시/스튜디오와의 실제 계약의 조건은 어떠하시나요?
(※ 자료의 정확성을 위해 가능한 현재 실제 계약서와 비교하시며 작성을 부탁드립니다.)

※ 다음은 웹툰 연재계약 시 주로 활용되는 대가지급방식의 주요 용어입니다.
실제 계약서에는 다른 방식으로 표현되었을 수 있으므로, 계약 내용을 비교하시어 응답 부탁드립니다.

1. MG(최소수익배분, Mirimum Guarantee)

- 매출과 관계없이 작품에서 발생하는 기대수익 중 최소금액을 지급하는 방식이며 이미 지급된 MG 이상의 매출(순이익, 순매출)이 발생하여야 수익분배비율(RS)에 따라 수익이 분배됩니다. 월MG는 월 기준으로 MG가 누적되고, 누적MG는 계약기간이 끝날 때까지 MG가 누적됩니다.

2. RS(수익분배비율, Revenue Share)

- 작품의 유통, 판매를 통해 발생하는 매출을 계약에 따라 사전에 정한 비율로 나누어 갖는 구조

3. 차감방식

- 선차감은 작품에서 발생하는 매출에서 지급된 MG를 먼저 제하고, RS에 따라 나누는 방식이며, 후차감은 작품에서 발생하는 매출을 RS로 나누어 정산분을 산정한 금액에서 MG를 제하는 방식입니다. 정산 대상이 되는 금액의 표현은 총매출, 순이익, 순매출 등 다양합니다.

순번	계약 상대	대가지급방식	차감방식 (MG인 경우)	수익분배비율 (RS)	화당 원고료/ MG	계약 회수	화당 컷수	장르
1	① 플랫폼 ② 에이전시 ③ 스튜디오 ④ 기타 : ()	① 원고료 ② 월MG ③ 누적MG ④ 기타 : ()	① 선차감 ② 후차감 ③ 잘 모름	(계약상대) : (작가)	__ 만원	__ 회	__ 컷	__
2	① 플랫폼 ② 에이전시 ③ 스튜디오 ④ 기타 : ()	① 원고료 ② 월MG ③ 누적MG ④ 기타 : ()	① 선차감 ② 후차감 ③ 잘 모름	(계약상대) : (작가)	__ 만원	__ 회	__ 컷	__
<입력시 추가 생성, 최대 5개>								

<장르>

- ①드라마 ②판타지/SF ③액션/무협 ④순정/로맨스 ⑤로맨스판타지 ⑥일상/감성/힐링
⑦추리/공포/스릴러 ⑧스포츠 ⑨성인(남성향/여성향 포함) ⑩BL ⑪GL ⑫코믹/개그 ⑬기타()

A07a1. 위 계약 중 RS 수익까지 정산된 경험이 있으신가요?

항목	응답
[A07-1에 입력한 응답 요약]	① 예 ② 아니오
[A07-2에 입력한 응답 요약]	① 예 ② 아니오
[A07-3~5에 입력한 응답 요약]	① 예 ② 아니오

※ 다음은 웹툰 작가의 노동 실태를 파악하기 위한 질문입니다.

A09. 귀하께서 웹툰 창작 활동을 할 때 월 평균 창작활동비 및 생활비는 어떻게 되시나요?

항목	응답
자재구입비(장비 및 브러시, 배경 등 예셋)	월 평균 _____ 만원
보조인력비	월 평균 _____ 만원
작업실 임대비	월 평균 _____ 만원
식비 등 생활비	월 평균 _____ 만원
주거비	월 평균 _____ 만원
기타 : [직접입력] 1	월 평균 _____ 만원

A10. 다음은 귀하께서 웹툰 창작에 소요하는 시간에 대한 질문입니다.

(식사, 수면, 출퇴근 등을 제외하고 순수하게 웹툰 창작에 소요하는 시간을 기준으로 응답 부탁드립니다.)

항목	응답
1. 일주일 중 웹툰 창작 활동하는 평균 일수	평균 __ 일
2. 일주일 중 웹툰 창작 활동하는 날의 하루 평균 웹툰 창작 소요 시간	평균 __ 시간
2-1. 일주일 중 마감 등으로 인해 작업량이 많은 일의 최대 창작 소요 시간	__ 시간
2-2. 최소 창작 소요 시간	__ 시간
3. 한 화 제작까지 걸리는 일수	평균 __ 일

A10a. 귀하께서는 한 화당 평균적으로 몇 컷을 제작하고 계신가요?

_____ 컷

A10a1. 적절하다고 생각하는 한 화당 컷 수는 어느 정도인가요?

_____ 컷

A11. 계약 체결 후 귀하의 작품이 공개되기 전 사전 제작을 하시나요?

① 사전 제작을 함 ⇨ A11a1 ② 사전 제작을 하지 않음

A11a1. (A11 ① 응답 시) 사전 제작 시에 몇 화 정도를 제작하시나요?

_____ 화

A11a2. (A11 ① 응답 시) 사전 제작 기간은 어느 정도인가요?

_____ 개월

A11a3. (A11 ① 응답 시) 사전 제작 시에 제작비(원고료, MG 또는 그외)가 지급되나요?

① 지급됨 ② 지급되지 않음



A12. 다음은 귀하께서 웹툰 창작에 있어 어느 정도의 재량권을 행사할 수 있는지에 대한 질문입니다.
가능한 솔직하게 응답 부탁드립니다.

	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움
1. 불가피한 사정이 있을 시 조정을 통해 휴제를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
2. 화당 컷수를 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
3. 연재 주기 등 제작 일정을 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
4. 작품 공개 전 사전제작 분량을 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
5. 스토리, 캐릭터 등 작품에 창작을 원 의도대로 연재할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

A12a. (A12의 1에서 ④, ⑤ 응답한 경우) 휴제가 어렵다고 생각하시는 이유는 무엇인가요?

비중이 큰 순으로 3개까지 선택해 주세요. 1순위 __ 2순위 __ 3순위 __

- ① 계약서에 무료, 유료 휴재권리가 없어서 ② 연재 주기가 짧아서
- ③ 플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박 ④ 다른 작품과 순위 경쟁으로 인해
- ⑤ 여러 작품을 동시에 연재해서 ⑥ 독자들의 피드백이 걱정되어서
- ⑦ 작품의 완성도와 작품성을 추구하기 위해 ⑧ 담당 PD와 의사소통이 어려워서
- ⑨ 기타 (직접 입력 :)

A12a1. 귀하께서 웹툰 작품을 연재하시면서 휴제는 보통 어떻게 이루어지는 편인가요?

- ① 평균적으로 작품의 __ 화 당 __ 회 무급 휴재
- ② 평균적으로 작품의 __ 화 당 __ 회 유급 휴재
- ③ 질병, 상해, 검조사 등 연재를 할 수 없는 개인적인 사정에 따라 다름
- ④ 휴재 불가능

A12b. (A12의 2에서 ④, ⑤ 응답한 경우) 화당 컷수 조절이 어렵다고 생각하시는 이유는 무엇인가요?

비중이 큰 순으로 3개까지 선택해 주세요. 1순위 __ 2순위 __ 3순위 __

- ① 계약서에 화당 컷수를 정해놓아서 ② 플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박
- ③ 독자들의 피드백이 걱정되어서 ④ 다른 작품과 순위 경쟁으로 인해
- ⑤ 작품의 완성도와 작품성을 추구하기 위해 ⑥ 담당 PD와 의사소통이 어려워서
- ⑦ 기타 (직접 입력 :)

※ 다음은 귀하의 웹툰 창작 활동 애로사항 및 기타와 관련된 질문입니다.

A13. 웹툰 창작 활동을 할 때 다음 사항에 대해 얼마나 어려움을 느끼고 계신가요?

	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움
1. 연재 마감 부담으로 인한 작업시간 및 휴식시간 부족	①	②	③	④	⑤
2. 적고 불규칙한 수입 및 차기작 준비 중 경제적 어려움	①	②	③	④	⑤
3. 플랫폼과의 수익 배분 (수수료 등)을 둘러싼 갈등	①	②	③	④	⑤
4. 에이전시와의 수익 배분 (수수료 등)을 둘러싼 갈등	①	②	③	④	⑤
5. 플랫폼과의 관계(담당 PD와의 관계 등)	①	②	③	④	⑤
6. 에이전시(매니지먼트)와의 관계(담당 PD와의 관계 등)	①	②	③	④	⑤
7. 과도한 작업으로 정신적/육체적 건강 악화	①	②	③	④	⑤
8. 악플 스트레스	①	②	③	④	⑤
9. 별도의 창작 공간(작업실 등) 운영의 어려움	①	②	③	④	⑤

A13a1. 웹툰 창작 활동을 한 이후의 신체 및 정신 건강 상태는 어떠하신가요?

매우 나쁘다	나쁘다	보통이다	좋다	매우 좋다
①	②	③	④	⑤

A13a2. 웹툰 창작 활동을 한 이후로 의사로부터 진단받은 신체 및 정신 질환을 모두 선택하여 주세요.

(실제로 진단 받거나 치료까지 한 경험이 있는 경우에만 응답해주세요.)

- ① 안구건조증 ② 손목건초염 ③ 허리디스크 ④ 목디스크
 ⑤ 우울증 ⑥ 수면장애 ⑦ 불안/공황장애 ⑧ 조울증(양극성장애)
 ⑨ 강박장애 ⑩ 방광염 ⑪ 고혈압 ⑫ 이상지질혈증
 ⑬ 당뇨 ⑭ 소화기계열 질환 ⑮ 기타 : () ⑯ 진단받지 않음

A14. 귀하께서는 평소 본인 작품에 대한 악성 댓글을 경험하신 적이 있으신가요?

- ① 있다 ② 없다 ☞ A14c ③ 댓글을 보지 않는다 ☞ A14c

A14a. 귀하의 악성 댓글에 대한 스트레스 정도는 어느 정도인가요?

전혀 스트레스 받지 않는다	별로 스트레스 받지 않는다	그저 그렇다	다소 스트레스 받는다	매우 스트레스 받는다
①	②	③	④	⑤

A14b. 귀하께서 경험한 악성댓글의 종류는 무엇인가요? 순서대로 3개만 선택해 주세요.

1순위 _____ 2순위 _____ 3순위 _____

- ① 작품에 대한 비판/비방 ② 인격 모욕 ③ 욕설 ④ 성적 모욕
 ⑤ 스포일러 성격의 댓글 ⑥ 성인 광고 ⑦ 기타

A14c. 귀하께서는 웹툰 작품 및 작가에 대한 악성 댓글을 근절하기 위해서는

어떤 점이 가장 필요하다고 생각하시나요?



- ① 웹툰 플랫폼의 악성 댓글 필터링 기능 강화 ② 웹툰 플랫폼의 악성 댓글 신고 기능 강화
- ③ 선플 운동 등 이용자 캠페인 강화 ④ 악성 댓글 작성자 처벌 강화
- ⑤ 악성 댓글 근절을 위한 제도 강화(준실명제 등) ⑥ 기타 _____

A15. 귀하께서는 웹툰 작가에게 **현실적으로 가장 필요한 지원**은 무엇 이라고 생각하시나요?

- ① 창작 공간 제공 ② 관련 교육 프로그램 증설
- ③ 작가 간의 네트워크 지원 ④ 공모전 확대
- ⑤ 해외 진출 지원 ⑥ 계약 및 기타 불공정 행위 관련 상담 및 내용
- ⑦ 지원사업 등 관련 정보 공유 ⑧ 온라인 지원(온라인 법률 상담, 온라인 교육 등)
- ⑨ 기타 _____

A16. 귀하께서는 **예술인 고용보험**에 가입되어 있으신가요?

- ① 예 ② 아니오

A16a. (A16에 ② 응답) 귀하께서 예술인 고용보험에 **가입하지 않으신 주된 이유**는 무엇인가요?

- ① 예술인 고용보험에 대해 잘 몰라서 ② 가입 절차가 복잡해서
- ③ 딱히 필요성을 느끼지 못해서 ④ 가입 기준이 웹툰 작가들의 상황과 맞지 않아서
- ⑤ 보조작가를 항시 고용해서 ⑥ 기타 _____

A17. 최근 미드저니, NovelAI, Webtoon AI Painter 등 다양한 그림 제작 인공지능(AI)가 등장하고 있습니다. 귀하께서는 향후 웹툰 제작에 위와 같은 도구를 활용할 의향이 있으신가요?

향후 도입 의향 전혀 없음	향후 도입 의향 없음	아직 생각해보지 않음	향후 도입 의향 있음	향후 도입 의향 매우 있음
①	②	③	④	⑤

A17a01. 정부지원을 통해 그림 제작 인공지능(AI) 관련 교육이나 컨설팅 등이 이루어진다면 참여하실 의향이 있으신가요?

전혀 의향 없음	의향 없음	아직 생각해보지 않음	의향 있음	매우 의향 있음
①	②	③	④	⑤

A17a02. (A17a01 ④, ⑤ 응답시) 응답시) 의향이 있으시다면, 귀하의 인공지능 도입 및 활용은 어느 수준인가
요?

- ① 웹툰 제작에 인공지능 도입을 고려 중이다.
- ② 인공지능을 웹툰 제작에 활용하기로 결정하였으며, 적절한 도구와 사용법을 찾고 있다.
- ③ 인공지능을 웹툰 제작에 활용하기 위해, 교육을 받거나 시스템을 구축하고 있다.
- ④ 인공지능을 활용하여 웹툰을 제작하고 있다.
- ⑤ 인공지능을 활용하여 웹툰을 제작할 수 있으며, 개발할 수 있는 능력도 있다.



B01e. (B01d에 ① 응답 시) 계약 체결 당시 플랫폼 혹은 에이전시가 제시한 조건을 그대로 수용한 이유는 무엇인가요?

- ① 플랫폼 혹은 에이전시가 제시한 조건이 합당하다고 보아서
- ② 계약 거절 등을 우려하여
- ③ 구체적인 계약 조항을 이해하기 어려워서
- ④ 통상적인 계약 관행을 알지 못해서
- ⑤ 충분히 검토할 시간을 주지 않아서
- ⑥ 기타 _____

B02. 귀하는 **가장 최근 계약 시** 다음 사항에 대해 어떠했다고 생각하시나요?

항목	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다
1. 계약 내용과 용어를 명확하게 이해했다	①	②	③	④	⑤
2. (플랫폼/담당PD)가 계약 전에 계약 내용 전반에 대해 사전 설명을 해주었다	①	②	③	④	⑤
3. 계약 시 질문을 하면 (플랫폼/담당PD)가 설명을 잘 해줬다	①	②	③	④	⑤
4. 계약 시 원하면 충분히 검토할 시간이 주어졌다	①	②	③	④	⑤

B03. 귀하께서는 **최근 5년 이내 (2019년 7월 ~ 2023년 현재까지)** 계약을 체결하시면서 계약 내용에 대해 수정요구를 하신 적이 있으신가요?

- ① 예
- ② 아니오 ☞ B04번

B03a. (B3 ① 응답) 그렇다면, 귀하께서 **수정을 요구하신 계약서 내용은** 무엇인가요? **모두** 선택하여 주세요.

- ① 계약 금액 (원고료 등 대가)
- ② 지불방식(원고료 혹은 MG)
- ③ RS(수익배분율)의 비율
- ④ 2차적 저작권이나 해외연재의 포함과 같은 계약형태
- ⑤ 매출/RS 리포트 제공 여부 및 시기
- ⑥ 기타 _____

B03b. (B3 ① 응답) 계약 수정 요구에 대해 반영이 되는 편이었나요?

전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤

B04. 귀하께서 계약을 체결하실 때, **가장 유의해서 살펴보는 조항**은 무엇인가요? 순서대로 **2개**만 선택하여 주세요.
1순위 _____ 2순위 _____

- ① 계약 금액 (원고료 등 대가)
- ② 지불방식(원고료 혹은 MG)
- ③ RS(수익배분율)의 비율
- ④ 2차적 저작권이나 해외연재의 포함과 같은 계약형태
- ⑤ 매출/RS 리포트 제공 여부 및 시기
- ⑥ 기타 _____

최소 1순위

B05. 귀하께서는 평소 계약상 용어, 저작권 관련 법령 내용에 대해 어느 정도 이해를 갖추고 있다고 생각하시나요?

용어 및 법령	전혀 이해하지 못한다	거의 이해하지 못한다	그저 그렇다	대체로 이해한다	충분히 이해하고 있다
1. 양도/이용허락/저작권 소유권자 등 저작권 소유권권	①	②	③	④	⑤
2. 출판권, 배타적 발행권, 전송권 등	①	②	③	④	⑤
3. 대가 및 수익 분배 방식 (원고료, MG, RS)	①	②	③	④	⑤
4. 2차적 저작물 작성권 정의와 범위 등	①	②	③	④	⑤
5. 계약 기간 및 갱신에 대한 사항	①	②	③	④	⑤

B06. 귀하께서는 계약서에 대한 검토를 할 시에, 어떻게 검토하는 편이신가요?

순서대로 2개까지 선택해 주세요.

1순위 __ 2순위 __

- ① 혼자 검토
- ② 업계 지인/ 동료의 도움
- ③ 법조계 지인 도움 또는 별도의 법률 자문
- ④ 관련 협/단체에 상담
- ⑤ 공공기관의 무료법률 상담 이용 (서울시 '눈물그만상담센터', 예술인복지재단 '상담컨설팅', 콘텐츠진흥원 '공정상생센터', 만화영상진흥원 '만화인 무료 법률상담', 한국만화영상진흥원 '만화인 헬프 데스크', 한국저작권위원회 '저작권법률지원센터' 등)
- ⑥ 인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문
- ⑦ 기타 (구체적으로 : _____)
- ⑧ 검토하지 않음

최소 1순위

B07. 귀하께서는 웹툰 분야에도 문화체육관광부가 제시한 <표준계약서>가 있는 것을 알고 계신가요?

- ① 예 ☞ B07a
- ② 아니오 ☞ B09번

B07a. (B07 ① 응답) 귀하는 가장 최근 계약 시 문화체육관광부에서 제시한 만화(웹툰) 분야 <표준계약서> 양식을 얼마나 참고하셨나요?

- ① 표준계약서 양식을 그대로 활용
- ② 일부 계약 조항만 활용 작성
- ③ 표준계약서 양식 미활용

B07b. (B07a ①, ② 응답) 귀하는 실제 계약 시 문화체육관광부에서 제시한 만화(웹툰) 분야 <표준계약서> 중 주로 어떤 양식을 참고하시나요? 최대 3개까지 응답해주세요.

1순위 __ 2순위 __ 3순위 __

- ① 웹툰연재계약서
- ② 전자책발행계약서
- ③ 기획만화계약서
- ④ 출판계약서
- ⑤ 공동저작계약서
- ⑥ 매니지먼트 위임계약서



B08. (B07 ① 응답) <표준계약서>가 귀하가 공정한 계약을 체결하는 데에 도움이 된다고 생각하시나요?

전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤

B08a. (B08에 ①, ② 응답) <표준계약서>가 도움이 되지 않는다고 생각하는 이유는 무엇인가요?

- ① 업계 계약 관행과 달라서
- ② 표준계약서 내에 규정된 사항이 추상적이거나 선언적이어서
- ③ 수익배분을 등에 대한 구체적인 권고수준이 제시되지 않아서
- ④ 현재 만화분야 표준계약서 6종으로는 포괄되지 않는 계약영역이 존재해서
- ⑤ 표준계약서의 용어 및 내용을 이해하기 어려워서
- ⑥ 기타 : _____

B09. 귀하께서는 **가장 최근 계약 시 정산 기준**에 대한 설명을 들으셨나요?

- ① 예
- ② 아니오

B10. 귀하께서는 **가장 최근 계약 시 MG**에 대한 설명을 업체로부터 상세히 들은 적이 있으신가요?

※ MG(미니멈 가런티, Minimum Guarantee) : 매출 여부와 상관없이 작가에게 최소한의 수익보장

- ① 있다
- ② 없다

B11. 귀하께서는 **현재 계약한 작품에 대한 매출과 RS 리포트**를 제공받고 있으신가요?

※ RS(수익배분: Revenue Share: 매출액을 기준으로 비율에 따라 나누기로 약정하는 금액, RG(Running Guarantee)라고도 함)

- ① 예 ☞ B11a번
- ② 아니오

B11a. (B11 ① 응답) **매출과 RS 리포트**를 얼마나 자주 제공받고 있으신가요?

- ① 실시간 조회
- ② 주 1회
- ③ 월 1회
- ④ 분기별
- ⑤ 반기별
- ⑥ 비정기적
- ⑦ 요구할 때마다
- ⑧ 기타 : _____

B11b. (B11 ① 응답) 귀하의 계약서상 수익분배금 정산 기준은 다음 중 어떠한 용어로 명시되어있으셨나요?

- ① (총)매출 : 작품을 판매하여 발생한 총 금액
- ② 순매출 : 매출이 발생할 때 지출되는 비용을 제한 금액
- ③ 순이익 : 순매출과 유사
- ④ 매출 중 제반비용을 제외한 금액
- ⑤ 기타 : _____

B11c. (B11 ① 응답) **얼마나 상세한 매출과 RS 리포트 내역**을 제공받고 있으신가요?

※ 산출 근거 : 연재처의 무료/유료 조회수, 플랫폼/에이전시 수수료 산정 비율 등

- ① 산출 근거와 내역이 구체적으로 포함된 정보
- ② 산출 근거 없이 내역만 포함된 정보
- ③ 총 매출액만 포함된 정보
- ④ 기타 : _____

B11c1. (B11c ①, ② 응답) 매출/RS 보고서에서 확인이 가능한 정보는 무엇인가요? 모두 선택 부탁드립니다.

- ① 회차별 조회수 (유무료 조회 및 이벤트 조회 등)
- ② 회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출근거
- ③ 해외 판매 수익 및 조회수 등
- ④ 작품 굿즈 판매 매출액 등
- ⑤ 2차적 저작물 수익에 대한 정산내역 등
- ⑥ 기타 : _____

B11d. (B11 ① 응답) 매출/RS 보고서를 어떤 방식으로 받고 계시나요?

- ① 개인 메일 계정으로 매출과 RS 리포트 받음
- ② 계약한 플랫폼/에이전시/출판사의 웹페이지에 접속하여 매출, RS 리포트 확인
- ③ 계약한 플랫폼/에이전시/출판사의 데이터베이스 직접 접속하여 매출, RS 리포트 확인
- ④ 기타

B11e. (B11 ① 응답) 매출/RS 보고서를 어느 정도 신뢰하시나요?

전혀 신뢰하지 않는다	다소 신뢰하지 않는다	그저 그렇다	다소 신뢰한다	매우 신뢰한다
①	②	③	④	⑤

B11f. (B11 ① 응답) 매출/RS 보고서에서 보충이 필요한 내용은 무엇이라고 생각하시나요? 모두 선택 부탁드립니다.

- ① 회차별 조회수 (유무료 조회 및 이벤트 조회 등)
- ② 회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출근거
- ③ 해외 판매 수익 및 조회수 등
- ④ 작품 굿즈 판매 매출액 등
- ⑤ 2차적 저작물 수익에 대한 정산내역 등
- ⑥ 기타 : _____

B12. 귀하의 계약서에는 매출과 RS 리포트를 제공받기로 명시되어있으신가요?

- ① 예
- ② 아니오 ☞ C01번
- ③ 잘 모름 ☞ C01번

B12a. (B12 ① 응답) 귀하께서는 계약서에 약속된 시기에 매출과 RS 리포트를 제공받고 있으신가요?

- ① 예
- ② 아니오

C03a. (C03에서 ① 응답) 2차적 저작권, 해외 판권 등 계약상대자에 유리한 일방적 계약을 경험하셨다면, 그 계약 내용은 무엇이었나요?

- ① 2차적 저작물 제작 시 매절계약(양도) 강요
- ② 2차적 저작물 제작 계약 시 작가 수익배분을 미설정
- ③ 결제 수수료 비용 전가
- ④ 특정 계약금 지급 방식(월MG, 누적MG, 매절계약 등) 또는 수익배분비율로 계약 강요
- ⑤ 해외 배급유통권 독점 계약 강요
- ⑥ 저작물 데이터 영구 보관
- ⑦ 플랫폼/에이전시가 2차적 저작물 제작을 위한 타 업체/기업과 일방적 협의/계약 후 통보함
- ⑧ 의뢰/도급 등이 아닌 1인 기획/제작임에도 업무상저작물 또는 공동저작물로 취급
- ⑨ 플랫폼/에이전시에 유리한 계약 해지, 손해배상 조항 존재함
- ⑩ 계약기간을 정하지 않거나, 계약 연장 조항을 통한 연장이 아닌 무기한 연재 계약 체결
- ⑪ 기타 (_____)

C03b. (C03에서 ⑧ 응답) 일방적 계약 해지를 경험하셨다면, 계약 해지 사유는 무엇이었나요?
해당되는 것을 모두 골라주세요.

- ① 작품의 내용을 문제 삼아 해지 (선정성, 폭력성 등)
- ② 작품 인기 하락으로 연재 중단 (구독률·매출·평점 하락 등)
- ③ 플랫폼 심사 시, 연재승인이 되지 않았다는 이유로 계약 해지 통보 받음
- ④ 플랫폼 또는 에이전시/스튜디오의 폐업 또는 파산
- ⑤ 플랫폼 또는 에이전시/스튜디오 담당자와의 불화
- ⑥ 계약 조건에 대한 문제 제기로 인한 계약해지
- ⑦ 작품을 제작하는 작가 또는 협업작가 간의 불화로 인한 해지 통보
- ⑧ 특별한 이유 없이 계약 상대자(플랫폼, 에이전시, 작가 등)의 일방적인 통보
- ⑨ 기타 (_____)

C03c. (C03에서 ⑩ 응답) 일방적 계약 조건 변경을 경험하셨다면, 주로 어떠한 계약조건이 변경되었나요?
해당되는 것을 모두 골라주세요.

- ① 대가 유형 및 규모(MG, 원고료), 수익배분율(RS) 등
- ② 2차적 저작물 작성권, 해외판권 관련 조항 등
- ③ 계약해지 조건
- ④ 정산 시기 및 방법
- ⑤ 작가의 의무 등 구속사항
- ⑥ 기타(_____)

C03d. (C03에 ⑫ 응답) 귀하께서 플랫폼의 자사/계열사, 또는 다른 작가에 비해 현저하게 불리한 취급을 당한 이유는 무엇이라고 생각하시나요?

- ① 플랫폼 또는 플랫폼 자회사/계열사 소속 작가가 아니어서
- ② 소속 제작사(에이전시/스튜디오/프로덕션)가 영세해서
- ③ 플랫폼이 제시한 조건대로 계약을 체결하지 않아서
- ④ 작품의 소재가 대중적이지 않아서 (소수 장르, 성인물 등)
- ⑤ 플랫폼 관계자와 친분이 없거나 불화가 있어서
- ⑥ 기타 : _____



C03e. (C03 ①~⑩, ⑬) 계약 과정에서 불공정 행위를 한 계약 상대는 누구인가요?

항목	응답 (최대 2개 선택)
C03 보기 내용 1	① 플랫폼 ② 에이전시/매니지먼트 ③ 스튜디오/프로덕션 ④ 메인/공동작가
C03 보기 내용 2	① 플랫폼 ② 에이전시/매니지먼트 ③ 스튜디오/프로덕션 ④ 메인/공동작가
(자동 생성)	① 플랫폼 ② 에이전시/매니지먼트 ③ 스튜디오/프로덕션 ④ 메인/공동작가

C04. 귀하는 가장 최근 창작 과정에서 불공정 행위를 경험한 사례를 모두 선택해 주세요.

- ① 연재 플랫폼/에이전시 등이 작품 기획, 창작에 부당하게 개입함 (예. 과한 컷수 제한, 내용변경)
- ② 연재 플랫폼/에이전시 등이 무리하게 작업시간 단축을 요구함
- ③ 불가피한 사정이 있을 시 휴재·마감시간 연기가 가능하다고 계약했음에도 불구하고 휴재, 마감시간 연기 등 불가 통보
- ④ 금전적 대가나 명확한 기준 없이 담당자의 취향에 맞을 때까지 반복적인 수정요구를 받음
- ⑤ 계약 종료 이후 재계약으로 인한 재출간 시, 대가 지급 없이 내용 수정 요구 받음
- ⑥ 계약 상 업무 범위를 벗어난 일(광고물 제작, PPL 삽입 등)을 관행이라는 명목으로 요구함
- ⑦ 연재 플랫폼/에이전시 등이 마케팅/홍보를 해주지 않음
- ⑧ 작품 계약 전 또는 입사 등의 심사를 목적으로 지나친 양의 원고 작업을 요구함
- ⑨ 플랫폼/에이전시 직원에게 욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음
- ⑩ 메인작가, 또는 공동작가로부터 욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음
- ⑪ 기타 (구체적으로 : _____)
- ⑫ 창작 과정에서 불공정 경험 없음 ⇨ C05

C04d. (C04 ①~⑧, ⑩) 창작 과정에서 불공정 행위를 한 상대는 누구인가요?

항목	응답 (최대 2개 선택)
C04 보기 내용 1	① 플랫폼 ② 에이전시/매니지먼트 ③ 스튜디오/프로덕션 ④ 메인/공동작가
C04 보기 내용 2	① 플랫폼 ② 에이전시/매니지먼트 ③ 스튜디오/프로덕션 ④ 메인/공동작가
(자동 생성)	① 플랫폼 ② 에이전시/매니지먼트 ③ 스튜디오/프로덕션 ④ 메인/공동작가

C05. 플랫폼이나 에이전시가 웹툰 작품 연재 계약을 체결하면서 2차적 저작물 작성과 관련한 계약을 같이 체결하도록 요구하는 것에 대해 어떻게 생각하시나요?

- ① 웹툰 작품 연재와 2차적 저작물 작성은 별개이므로 일괄 혹은 동시에 계약 체결하는 것은 부당함
- ② 웹툰 작품 연재 계약과 2차적 저작물 작성 계약을 함께 체결해도 무방함
- ③ 잘 모르겠음

C05a. (C05에 ① 응답) 웹툰 작품 연재계약과 2차 저작물 작성 계약을 같이 체결하도록 요구하는 것이 부당하다고 생각하시는 이유는 무엇인가요? (복수응답)

- ① 추후 작가가 직접 2차적 저작물 작성을 수행하거나 다른 사업자와 계약을 할 수 있는 기회를 놓칠 수 있기 때문
- ② 작가 입장에서 최초 계약 시에 전체적인 계약내용이나 조건에 대해 상세한 정보나 지식이 부족하므로 연재 계약 외에 다른 권리와 관련한 계약까지 작가가 주의를 기울여 판단하기는 어렵기 때문
- ③ 추후 연재가 진행되면서 작품이 인기를 얻어 2차 사업화에 대한 가치가 높아지더라도 작가는 높아진 시점이 아닌 최초 계약 당시 작품 가치로 이미 협상하여 계약하였기 때문
- ④ 기타 (구체적으로 : _____)

C05b. 현재 또는 가장 최근 계약을 기준으로 귀하의 작품 매출에서 플랫폼이나 에이전시와 2차적 저작물 관련 수익 배분 시 귀하에게 배분되는 수익 비율(예: 웹툰을 영화로 제작할 경우 작가로서 보장받는 수익배분율)은 어느 정도인가요?

- ① 수익 배분 없음 ② 10% 이하 ③ 20% 이하 ④ 30% 이하
⑤ 40% 이하 ⑥ 50% 이하 ⑦ 50% 초과 ⑧ 일정 금액 일시불로 받음
⑨ 2차 저작물 관련 계약 하지 않음/해당사항 없음

D. 불공정 계약/행위 등의 개선을 위한 의견

D01. 웹툰산업 내의 불공정 계약/행위/관행 등의 개선을 위해서는 어떠한 것이 필요하다고 생각하시나요?

항목	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	보통이다	필요하다	매우 필요하다
1. 업계 주도로 표준계약서 개정 및 업계에 대한 활용 권고	①	②	③	④	⑤
2. 이면계약서에 대한 공익신고제도 운영	①	②	③	④	⑤
3. 공정거래/갑을 간 상생선언 등의 문화 조성을 위한 지원 (가점 부여, 세금 혜택 등)	①	②	③	④	⑤
4. 관련 법률 내에 만화 사업자 신고제 도입	①	②	③	④	⑤
5. 한국콘텐츠진흥원/공정거래위원회 등 조사/모니터링을 통한 불공정행위에 대한 인식 환기	①	②	③	④	⑤
6. 1인 출판을 위한 플랫폼 운영 또는 공공출판제도 운영	①	②	③	④	⑤
7. 플랫폼/에이전시 등의 부도/파산/재산 정리, 일방적 계약해지 등으로 인해 생계에 피해가 없도록 생계비 지원	①	②	③	④	⑤
8. 권리자들의 권익 보호를 위한 정상방식 및 수익분배(RS, MG 등) 기준 제시 (또는 분배율 개선 관련 제도 시행)	①	②	③	④	⑤
9. 원활한 수익분배/원활한 대금지급을 위해 신탁기관 활성화를 통한 신탁제도 운영	①	②	③	④	⑤
10. 플랫폼/에이전시/출판사 등의 부도/파산/재산 정리로 인한 대가 미지급/계약파기가 발생하지 않도록 관계 법안 신설/보완	①	②	③	④	⑤
11. 기획/제작/창작 관련하여 사전 기획비 (플랫폼, 에이전시 심사를 위한 원고 작업 등) 인정에 대한 제도적 보호 정책 마련	①	②	③	④	⑤
12. 웹툰 작가(글, 그림, 어시스턴트 포함)들의 조합, 연합회, 협회 등을 통한 활동 활성화	①	②	③	④	⑤
13. 웹툰 사업체(플랫폼, 에이전시, 스튜디오)들의 조합, 연합회, 협회 등을 통한 활동 활성화	①	②	③	④	⑤
14. 웹툰 작가(글, 그림, 어시스턴트 포함)를 대상으로 한 저작권, 계약서 작성 등 교육 및 출판 법률 컨설팅 지원	①	②	③	④	⑤
15. 불법 유통 피해에 배상책임 강화와 배상금을 에이전시, 작가에게 분배하는 법적 기반 마련	①	②	③	④	⑤
16. 웹툰 작가 대상 공공기관의 법률 자문, 상담창구 운영 확대 지원	①	②	③	④	⑤
17. 웹툰 작가 대상 민간 창작자 협단체의 법률 자문 창구 운영 지원	①	②	③	④	⑤

D02. 이외의 웹툰산업 내의 불공정 계약/행위/관행을 개선하기 위해 중요하다고 생각되는 사항이 있다면 자유롭게 기재하여 주세요.

2023 웹툰 작가 실태조사

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원
연구총괄 | 송영훈 (콘텐츠산업정책연구센터 산업정보팀 팀장)
 | 이윤주 (콘텐츠산업정책연구센터 산업정보팀 주임)
수행기관 | 주식회사 리서치앤리서치
연구책임 | 임상호 (주식회사 리서치앤리서치 팀장)
연구원 | 정수현 (주식회사 리서치앤리서치 연구원)

발행인 | 조현래 (한국콘텐츠진흥원장)
발행일 | 2024년 1월 17일
발행처 | 한국콘텐츠진흥원
주소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전화 | 1566-1114
홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호_KOCCA 23-19
정부간행물 발간등록번호 11-B552644-000246-10
ISBN_979-11-6677-189-7(93600) (비매품)

* 본 보고서의 저작권은 한국콘텐츠진흥원이 소유하고 있으며, 내용을 인용하고자 할 경우에는 반드시 『2023 웹툰 작가 실태조사』 ○ ○ 쪽에서 인용하였음을 표시해 주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”