

2022년 웹소설 분야 산업 현황 실태조사

 한국출판문화산업진흥원



2022년 웹소설 분야 산업 현황 실태조사

2023. 9.



한국출판문화산업진흥원

■ 연구기관

(주)비욘드리서치

■ 연구진

책임연구원 백경현 (비욘드리서치 대표)
연구원 김경남 (비욘드리서치 부장)
연구원 양병곤 (비욘드리서치 과장)
연구원 차민주 (비욘드리서치 부대표)
공동연구원 정성원 (법무법인 대지 대표 변호사)
연구보조원 이희종 (비욘드리서치 사원)

2022년 웹소설 분야 산업 현황 실태조사

발행일	2023년 9월 4일
발행처	한국출판문화산업진흥원 전라북도 전주시 덕진구 중동로 63 ☎ 063-219-2700 ☎ 063-219-2719
연구기관	(주)비욘드리서치

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

제 출 문

한국출판문화산업진흥원 원장 귀하

본 보고서를 『2022년 웹소설 분야 산업 현황 실태조사』에 관한 최종
보고서로 제출합니다.

2023년 9월
(주)비온드리서치 대표 백 경 현

목차

제1장 조사개요

제 1 절 조사개요

1. 조사의 배경	1
2. 조사의 필요성	2
3. 조사의 목적	2
4. 조사 세부 추진 내용	2

제 2 절 실태조사 설계

1. 조사대상	4
2. 조사 시기	4
3. 대상별 조사설계	5
4. 대상별 조사내용	8
5. 자료검증 및 처리	13

제2장 문헌연구

제 1 절 웹소설의 정의와 특징

1. 웹소설의 정의	17
2. 웹소설의 역사와 변화	17
3. 웹소설의 특징	19
4. 웹소설 주요 공급자	23
5. 웹소설 원작의 미디어 믹스	26

제 2 절 해외 웹소설 시장 현황

1. 글로벌 웹소설 시장 현황	28
2. 중국 웹소설 시장 현황	29

제 3 절 국내 웹소설 시장 현황

1. 국내 웹소설 이용자 수 추정	34
2. 국내 웹소설 시장 규모 추정	35

제3장 웹소설 창작자 조사결과

제 1 절 창작자 일반현황

1. 웹소설 창작자 일반현황	43
-----------------------	----

제 2 절 웹소설 창작/기획 활동 현황

1. 웹소설 작가 등단 경로	45
2. 주 활동 플랫폼	46
3. 주 웹소설 장르	50
4. 웹소설 창작/기획 활동 유형	52
5. 작가 경력과 연재 작품 수	53
6. 웹소설 작업 기간	54
7. 웹소설 창작 방식	55
8. 개인 창작공간 현황	56

제 3 절 웹소설 관련 수입 및 고용현황

1. 연간 총 수입 및 수입유형별 비중	59
2. 작업 활동 비용	61
3. 창작 활동비 지출 요인별 비중	62
4. 웹소설 작품 평균 원고료 수준	63
5. 웹소설 에이전시(CP) 소속현황	65
6. 협·단체 가입 여부	69
7. 예술인 경력정보시스템 등록 현황	70
8. 웹소설 창작 활동 시 요인별 어려움 인식 수준	72

제 4 절 웹소설 관련 거래 및 계약 현황

1. 웹소설 연재 계약 과정	77
2. 웹소설 계약 및 거래 형식	78
3. 웹소설 계약 형태별 비율	79
4. 계약 체결 시 살펴보는 조항	80
5. 계약 체결 조건	82
6. 수익 배분 비율	84
7. 웹소설 제작 계약 형태	85

8. 2 차적 저작물 계약 관련 현황	86
9. 작품 계약과 2 차적 저작물 계약 체결에 대한 의견	89
10. 법적 문제 및 불공정 사례	91
11. 법률적 문제 발생 시 대처방안	94
12. 웹소설 표준계약서 현황	95

제 5 절 최신 웹소설 트렌드 및 산업 정책 의견

1. 코로나 19 이후 활동요인별 변화수준	98
2. 창작물 질적 수준 저하 영향요인	100
3. 해외 시장 경쟁력	101
4. 국내 웹소설 정책 방향	104
5. 웹소설 도서정가제 적용에 대한 의견	105

제4장 웹소설 CP사/플랫폼사 조사결과

제 1 절 기업 일반현황

1. 응답기업 특성	109
2. 평균 매출액 및 웹소설 관련 매출 비중	110
3. 웹소설 관련 항목별 매출 비중	111
4. 웹소설 2 차적 저작권 매출 관련 항목별 매출 비중	112
5. 종사자 수	113
6. 직종별 종사자 수	114
7. 소속 웹소설 작가 수	115

제 2 절 웹소설 관련 활동 현황

1. 웹소설 관련 사업영역	116
2. 창작/기획/거래되는 웹소설 장르	117
3. 작품 연재까지(수익 발생) 평균 소요기간	119
4. 웹소설 연재 수준	120
5. 웹소설 연재 수	121
6. 웹소설 작가 발굴 유형	122
7. 웹소설 판매 매출 정산 비율	123
8. 웹소설 거래처 유형	124

9. 웹소설 수출실적 여부	126
10. 웹소설 수출 규모	127
11. 웹소설 수출 국가	128
12. 웹소설 사업 운영 시 애로사항	129

제 3 절 웹소설 관련 거래 및 계약 현황

1. 웹소설 작가와의 계약 및 거래 형식	132
2. 계약 체결 시 가장 유의해서 작성하는 조항	133
3. 웹소설 IP 2 차적 저작물 활용을 위한 계약 진행 경험	134
4. 2 차적 저작물 활용을 위해 주로 이루어진 계약 형태	135
5. 웹소설 IP 계약 시 애로사항	136
6. 법률적 문제 발생 시 해결방안	137
7. 출판 분야 표준계약서 사용 여부	138
8. 출판 분야 표준계약서 사용하지 않은 이유	139
9. 웹소설 분야 별도 표준계약서 필요 여부	140
10. 계약 관련 불공정한 관행 경험 여부	141

제 4 절 최신 웹소설 트렌드 및 산업 정책 의견

1. 코로나 19 이후 활동요인별 변화수준	142
2. 웹소설 창작물 질적 수준 저하 영향요인	144
3. 해외 진출을 위한 국내 웹소설 경쟁력	146
4. 해외 진출을 위해 필요한 지원	147
5. 가장 중요한 정책 방향	149
6. 도서정가제 관련 의견	150

제5장 웹소설 이용자 조사결과

제 1 절 응답자 인구통계 분포

1. 응답자 특성	153
2. 디지털 콘텐츠 이용 현황	155

제 2 절 웹소설 이용률 및 행후 이용의향

1. 웹소설 이용률	160
------------------	-----

2. 평소 독서 감상 행태	161
3. 최근 웹소설 비이용 이유	162
4. 웹소설 제공 플랫폼 이용 경험	164
5. 향후 웹소설 이용 의향	165
6. 웹소설 이용을 위한 개선점	166
7. 웹소설 도서정가제 적용 관련 인식	168

제 3 절 웹소설 이용 현황

1. 웹소설 이용자 응답자 특징	169
2. 웹소설 최초 이용 시기 및 이유	171
3. 최근 1년 간 웹소설 이용 빈도	174
4. 신간 웹소설 관련 정보 획득 경로	175
5. 웹소설 이용 시간 및 장소	176
6. 향후 웹소설 이용 행태	183
7. 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼) 및 이용 이유	185
8. 즐겨보는 웹소설 작품 수	190
9. 웹소설 이용 형태	191
10. 웹소설 선택 시 중요 고려 기준	192
11. 웹소설 선호 유형	194
12. 즐겨보는 웹소설 장르	195

제 4 절 웹소설 유료결제 이용 현황

1. 웹소설 유료결제 이용 행태	197
2. 최근 1년 내 웹소설 제공 방법별 이용 경험	205
3. 장기연재 웹소설 관련 태도	207
4. 웹소설 추천 경험	209

제 5 절 웹소설의 2차적 저작물 이용 관련

1. 웹소설 원작 콘텐츠 이용 행태	214
2. 웹소설 원작 콘텐츠 이용 만족도	220
3. 국내 웹소설 창작물 질적 저하 유발 우려 사항	225
4. 해외 OTT 및 2차적 저작권 시장에서 국내 웹소설 경쟁력	226

5. 도서정가제에 대한 인식	227
-----------------------	-----

제6장 결론 및 시사점

제 1 절 결론

1. 국내 웹소설 산업 규모 및 이용자 규모 파악	231
2. 웹소설 창작자 주요 조사결과	234
3. 웹소설 CP 사/플랫폼사 주요 조사결과	237
4. 웹소설 이용자 주요 조사결과	239

제 2 절 시사점

1. 웹소설 계약 및 법률적 문제 해결을 위한 지원	243
2. 창작자들의 제도권 내 진입을 유도하는 다양한 홍보	244
3. 웹소설 창작 활동 보장을 위한 지원	244
4. 웹소설 불공정거래 및 계약 근절을 위한 표준계약서 마련 필요	245

부록

제 1 절 웹소설 표준계약서 (안) 작성 개요

제 2 절 웹소설 분야 출판권 설정 계약서(초안)

제 3 절 웹소설 분야 전자출판 배타적발행권 설정 계약서(초안)

제 4 절 웹소설 연재 및 대리중개 위임계약서(초안)

참고문헌	281
------------	-----

설문지	283
-----------	-----

표 목차

<표 1-1> 세부 추진 내용	3
<표 1-2> 웹소설 창작자 실태조사 설계	5
<표 1-3> 웹소설 CP 사/플랫폼사 실태조사 설계	6
<표 1-4> 웹소설 이용자 실태조사 설계	7
<표 1-5> 일반인 표본할당표	7
<표 1-6> 웹소설 창작자 실태조사 내용	8
<표 1-7> 웹소설 CP 사/플랫폼사 실태조사 내용	10
<표 1-8> 웹소설 이용자 실태조사 내용	11
<표 1-9> 자료처리 프로세스	13
<표 2-1> 웹소설 장르 구분	22
<표 2-2> 국내 주요 웹소설 플랫폼 사이트	23
<표 2-3> 국내 주요 웹소설 CP 사	24
<표 2-4> 주요 웹소설 원작 드라마	26
<표 2-5> 2017 년 웹소설을 원작으로 제작된 드라마 TOP10	31
<표 2-6> 2017 년 웹소설을 원작으로 제작된 만화 TOP5	31
<표 2-7> 중국 주요 웹소설 기업과 산하 플랫폼명	32
<표 2-8> 국내 웹소설 모바일앱별 이용자 수 및 전체 웹소설 이용자 수 추정결과	35
<표 2-9> 주요 웹소설 플랫폼 사업체 매출액 추정 (2022 년 추정치)	39
<표 2-10> 국내 웹소설 산업규모 추정 (주요 플랫폼 사업체 매출 기준)	40
<표 3-1> 웹소설 창작자 인구통계 분포	44
<표 3-2> 웹소설 작가 등단 경로 (단위 : %)	46
<표 3-3> 주 활동 플랫폼 (단일 1 순위) (단위 : %) (계속)	47
<표 3-3> 주 활동 플랫폼 (단일 1 순위) (단위 : %)(계속)	48
<표 3-3> 주 활동 플랫폼 (단일 1 순위) (단위 : %)	48
<표 3-4> 주 활동 플랫폼 (합산순위) (단위 : %)(계속)	49
<표 3-4> 주 활동 플랫폼 (합산순위) (단위 : %) (계속)	49
<표 3-4> 주 활동 플랫폼 (합산순위) (단위 : %)	50
<표 3-5> 주 웹소설 장르 (단위 : %) (계속)	51
<표 3-5> 주 웹소설 장르 (단위 : %)	51
<표 3-6> 주요 웹소설 창작/기획 활동 유형 (단위 : %)	52
<표 3-7> 총 경력 및 연재 작품 수 (단위 : 년, 개)	53
<표 3-8> 평균 웹소설 작품 완성기간 (단위 : %, 일, 시간)	54
<표 3-9> 웹소설 창작 방식 (단위 : %)	55

<표 3-10> 개인 창작공간 보유여부 (단위 : %)	56
<표 3-11> 개인 창작공간 소유 형태 (단위 : %)	57
<표 3-12> 임대공간, 보증금, 월 임대료 수준 (단위 : 평, 만원)	58
<표 3-13> 연간 총 수입, 수입유형별 비중 (단위 : 만원, %)	59
<표 3-14> 웹소설 관련 외 수입원 종류 (단위 : %)	60
<표 3-15> 웹소설 작업을 위한 평균 활동 비용 (단위 : %)	61
<표 3-16> 웹소설 창작 활동비 지출 요인별 비중 (단위 : %)	62
<표 3-17> 웹소설 작품 평균 원고료 수준 (단위 : %)	64
<표 3-18> 웹소설 CP 사 소속여부 (단위 : %, 명)	65
<표 3-19> 웹소설 CP 사와 계약한 이유 (단위 : %)	66
<표 3-20> 웹소설 에이전시(CP)의 수익지급 방식 (단위 : %)	67
<표 3-21> 수익지급 유형별 평균 정산비율 (단위 : %)	68
<표 3-22> 웹소설 및 창작자 관련 협·단체 가입 여부 (단위 : %)	69
<표 3-23> 예술인 경력정보시스템 등록 여부 (단위 : %)	70
<표 3-24> 예술인 경력정보시스템 미등록 이유 (단위 : %)	71
<표 3-25> 1) 마감 부담으로 인한 작업시간 및 휴식시간 부족 (단위 : %)	73
<표 3-26> 2) 적고 불규칙한 수입 (경제적 어려움) (단위 : %)	73
<표 3-27> 3) 웹소설 작품 기획에 대한 어려움 (단위 : %)	74
<표 3-28> 4) 플랫폼/에이전시와의 수익 배분을 둘러싼 갈등 (단위 : %)	74
<표 3-29> 5) 플랫폼/에이전시와의 관계 (단위 : %)	75
<표 3-30> 6) 과도한 작업으로 정신적/육체적 건강 악화 (단위 : %)	75
<표 3-31> 7) 악플 스트레스 (단위 : %)	76
<표 3-32> 8) 전반적 창작활동의 어려움 (단위 : %)	76
<표 3-38> 웹소설 연재 계약 과정 (단위 : %)	77
<표 3-34> 웹소설 계약 및 거래 형식 (단위 : %)	78
<표 3-35> 웹소설 계약 형태별 비율 (단위 : %)	79
<표 3-36> 계약 체결 시 유의해서 살펴보는 조항 (단일 1 순위) (단위 : %)	80
<표 3-37> 계약 체결 시 유의해서 살펴보는 조항 (1,2 순위 합산순위) (단위 : %)	81
<표 3-38> 계약 체결 조건 (단위 : %)	82
<표 3-39> 계약 조건 수용 이유 (단위 : %)	83
<표 3-40> 에이전시와 수익 배분 비율 (작가 : 플랫폼 또는 에이전시(CP)) (단위 : %)	84
<표 3-41> 웹소설 제작 계약 형태 (단위 : %)	85
<표 3-42> 2 차적 저작물 활용 계약 및 거래 경험 (단위 : %)	86
<표 3-43> 2 차적 저작물 관련 계약 형태 (단위 : %)	87
<표 3-44> 웹소설 IP 계약 및 거래 시 어려움점 (단위 : %)	88
<표 3-45> 작품 연재 계약과 2 차적 저작물 작성 계약 방식에 대한 의견 (단위 : %) ..	89

<표 3-46> 작품 연재 계약과 2 차적 저작물 계약 동시 체결이 부당하다고 생각하는 이유 (단위 : %)	90
<표 3-47> 불공정 경험 여부 및 유형 (단위 : %) (계속)	92
<표 3-47> 불공정 경험 여부 및 유형 (단위 : %)	92
<표 3-48> 일방적 계약 해지 및 해제 사유 (단위 : %)	93
<표 3-49> 법률적 문제 발생 시 대처방안 (단위 : %)	94
<표 3-50> 문화체육관광부의 출판 분야 표준계약서 양식 사용여부 (단위 : %)	95
<표 3-51> 문화체육관광부의 출판 분야 표준계약서 내용 및 기술방식 참고여부 (단위 : %)	96
<표 3-52> 웹소설 분야 별도 표준계약서 필요성 (단위 : %)	97
<표 3-53> 1) 웹소설 창작 및 기획 (단위 : %)	98
<표 3-54> 2) 웹소설 거래 및 유통 (단위 : %)	99
<표 3-55> 3) 웹소설을 이용한 2 차적 저작물 제작 (단위 : %)	99
<표 3-56> 웹소설 창작물 질적 수준 저하에 영향을 미치는 요인 (단위 : %)	100
<표 3-57> 국내 웹소설의 해외 시장 경쟁력 수준 (단위 : %)	101
<표 3-58> 국내 웹소설의 해외 시장 진출을 위한 필요한 지원 (1 순위 단일순위) (단위 : %)	102
<표 3-59> 국내 웹소설의 해외 시장 진출을 위해 필요한 지원 (1,2 순위 합산순위) (단위 : %)	103
<표 3-60> 바람직한 국내 웹소설 정책 방향 (단위 : %)	104
<표 3-61> 웹소설의 도서정가제 적용 의견 (단위 : %)	105
<표 4-1> 웹소설 플랫폼/CP 사 기업현황	109
<표 4-2> 사업체 평균 매출액 및 웹소설 관련 매출 비중	110
<표 4-3> 웹소설 관련 항목별 매출 비중	111
<표 4-4> 웹소설 2 차적 저작권 매출 관련 항목별 매출 비중	112
<표 4-5> 종사자 수	113
<표 4-6> 직종별 종사자 수	114
<표 4-7> 소속 웹소설 작가 수	115
<표 4-8> 진행 중인 사업영역	116
<표 4-9> 창작/기획/거래되는 웹소설 장르(1 순위)	117
<표 4-10> 창작/기획/거래되는 웹소설 장르(1+2+3 순위) (계속)	118
<표 4-11> 창작/기획/거래되는 웹소설 장르(1+2+3 순위)	118
<표 4-12> 작품 연재까지(수익 발생) 평균 소요기간	119
<표 4-13> 웹소설 연재 수준	120
<표 4-14> 웹소설 연재 수	121
<표 4-15> 웹소설 작가 발굴 유형	122
<표 4-16> 웹소설 판매 매출 정산 비율	123
<표 4-17> 웹소설 주요 거래처 유형 (1 순위)	124
<표 4-18> 웹소설 거래처 유형 (1+2 순위)	125
<표 4-19> 웹소설 수출실적 여부	126

<표 4-20> 웹소설 수출 규모	127
<표 4-21> 웹소설 수출 국가	128
<표 4-22> 웹소설 사업 애로사항 (1 순위) (계속)	129
<표 4-22> 웹소설 사업 애로사항 (1 순위)	130
<표 4-23> 웹소설 사업 애로사항 (1+2 합산순위) (계속)	130
<표 4-23> 웹소설 사업 애로사항 (1+2 순위 합산순위)	131
<표 4-23> 웹소설 작가와의 계약 및 거래 형식	132
<표 4-24> 계약 체결 시 가장 유의해서 작성하는 조항 (1 순위)	133
<표 4-25> 계약 체결 시 가장 유의해서 작성하는 조항 (1+2 순위)	133
<표 4-26> 웹소설 IP 2 차적 저작물 활용을 위한 계약 진행 경험	134
<표 4-27> 2 차적 저작물 활용을 위해 주로 이루어진 계약 형태	135
<표 4-28> 웹소설 IP 계약 애로사항	136
<표 4-29> 법률적 문제 발생 시 해결방안	137
<표 4-30> 출판 분야 표준계약서 사용 여부	138
<표 4-31> 출판 분야 표준계약서 사용하지 않은 이유	139
<표 4-32> 웹소설 분야 별도 표준계약서 필요 여부	140
<표 4-33> 계약 관련 불공정한 관행 경험 여부	141
<표 4-34> 1) 웹소설 창작 및 기획 (단위 : %)	142
<표 4-35> 2) 웹소설 거래 및 유통 (단위 : %)	143
<표 4-36> 3) 웹소설을 이용한 2 차적 저작물 제작 (단위 : %)	143
<표 4-37> 웹소설 창작물의 질적 수준 저하를 가져올 수 있는 것 (계속)	144
<표 4-37> 웹소설 창작물의 질적 수준 저하를 가져올 수 있는 것	145
<표 4-38> 해외 진출을 위한 국내 웹소설 경쟁력	146
<표 4-39> 해외 진출을 위해 필요한 지원 (1 순위)	147
<표 4-40> 해외 진출을 위해 필요한 지원 (1+2 순위 합산순위)	148
<표 4-45> 가장 중요한 정책 방향	149
<표 4-46> 도서정가제 관련 의견	150
<표 5-1> 응답자 인구통계	153
<표 5-2> 월 1 회 이상 이용하는 디지털 콘텐츠 유형 (계속)	156
<표 5-3> 유료결제 구입 경험 디지털 콘텐츠 (계속)	157
<표 5-4> 디지털 콘텐츠 월 평균 유료 이용 금액	159
<표 5-5> 평소 독서 이용 여부	161
<표 5-6> 최근 웹소설 비이용 이유	163
<표 5-7> 웹소설 제공 플랫폼 이용 경험	164
<표 5-8> 향후 웹소설 이용 의향	165
<표 5-9> 웹소설 이용을 위한 개선점 (단일 1 순위)	167

<표 5-10> 웹소설 도서정가제 적용 관련 태도	168
<표 5-11> 웹소설 이용자 응답자 인구통계	169
<표 5-12> 웹소설 최초 이용 시기	171
<표 5-13> 웹소설 최초 이용 계기 (계속)	173
<표 5-14> 웹소설 이용 빈도	174
<표 5-15> 신간 웹소설 관련 정보 획득 경로	175
<표 5-16> 웹소설 이용 시간대 - 주중	177
<표 5-17> 웹소설 이용 시간대 - 주말	178
<표 5-18> 웹소설 이용 장소 - 주중	179
<표 5-19> 웹소설 이용 장소 - 주말	180
<표 5-20> 웹소설 평균 이용 시간 - 주중	181
<표 5-21> 웹소설 평균 이용 시간 - 주말	182
<표 5-22> 향후 1년 간 웹소설 이용 변화 예상	183
<표 5-23> 향후 웹소설 이용 감소 예상 이유	184
<표 5-24> 향후 1년 간 웹소설 이용 증가 예상 이유	185
<표 5-25> 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼) (계속)	187
<표 5-26> 주 이용 플랫폼 선택 이유 (계속)	189
<표 5-27> 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼)	190
<표 5-28> 웹소설 이용 형태	192
<표 5-29> 웹소설 선택 시 중요 고려 기준 (계속)	193
<표 5-30> 웹소설 선호 유형	194
<표 5-31> 즐겨보는 웹소설 장르 (계속)	196
<표 5-32> 최근 1년 간 유료결제 이용 경험 및 금액/ 이용기간	198
<표 5-33> 웹소설 선호 구매 방식	199
<표 5-34> 편당 유료결제 금액	200
<표 5-35> 웹소설 유료 금액에 대한 인식	201
<표 5-36> 웹소설 유료 금액 비적정 인식 시, 최대 지불 가능 금액	202
<표 5-37> 유료 웹소설 무료 이용 방법	203
<표 5-38> 향후 웹소설 유료결제 이용 의향	204
<표 5-39> 최근 1년 내 웹소설 이용 경험 방법	205
<표 5-40> 웹소설 이용 경험 방법 이용 이유	206
<표 5-41> 장기연재 웹소설 작품 유료 이용 경험	207
<표 5-42> 장기연재 웹소설 작품에 대한 인식	208
<표 5-43> 웹소설 작품 추천 경험	209
<표 5-44> 웹소설 작품 추천 이유	211
<표 5-45> 웹소설 작품 비추천 이유	213

<표 5-46> 웹소설 원작 콘텐츠 이용 경험	215
<표 5-47> 웹소설 원작 콘텐츠별 시청 경험	216
<표 5-48> 콘텐츠별 웹소설 원작 감상 시기 _ 드라마	217
<표 5-49> 콘텐츠별 웹소설 원작 감상 시기 _ 웹툰	218
<표 5-50> 콘텐츠별 웹소설 원작 감상 시기 _ 영화	218
<표 5-51> 콘텐츠별 웹소설 원작 감상 시기 _ 애니메이션	219
<표 5-52> 웹소설 원작 콘텐츠 만족도 _ 드라마	220
<표 5-53> 웹소설 원작 콘텐츠 만족도 _ 웹툰	221
<표 5-54> 웹소설 원작 콘텐츠 만족도 _ 영화	221
<표 5-55> 웹소설 원작 콘텐츠 만족도 _ 애니메이션	221
<표 5-56> 웹소설 원작 콘텐츠 만족 이유	223
<표 5-57> 웹소설 원작 콘텐츠 불만족 이유	224
<표 5-58> 국내 웹소설 창작물 질적 저하 유발 우려 사항	225
<표 5-59> 해외 OTT 및 2 차적 저작권 시장에서 국내 웹소설 경쟁력	226
<표 5-60> 웹소설 도서정가제 적용 관련 태도 _ 웹소설 이용자	227
<표 6-1> 국내 웹소설 산업규모 추정 (주요 플랫폼 사업체 매출 기준)	232
<표 6-2> 국내 웹소설 모바일앱별 이용자 수 및 전체 웹소설 이용자수 추정결과	233

그림 목차

<그림 2-1> 중국 웹소설 시장규모 추이	29
<그림 2-2> 중국 웹소설 업계 매출 구조	30
<그림 2-3> 2015.12 ~2020.03 웹소설(인터넷 문학) 사용자 규모 및 사용률	33
<그림 2-4> 2015.12 ~2020.03 모바일 웹소설(인터넷 문학) 사용자 규모 및 사용률 ..	33
<그림 2-5> 네이버 콘텐츠 분야 분기별 매출	37
<그림 2-6> 카카오 콘텐츠 부문 분기별 매출	38
<그림 3-1> 웹소설 작가 등단 경로	45
<그림 3-2> 주 활동 플랫폼 (우선순위)	47
<그림 3-3> 주 웹소설 장르	50
<그림 3-4> 주요 웹소설 창작/기획 활동 유형	52
<그림 3-5> 평균 웹소설 작품 완성기간	54
<그림 3-6> 웹소설 창작 방식	55
<그림 3-7> 개인 창작공간 보유여부	56
<그림 3-8> 개인 창작공간 소유 형태	57
<그림 3-9> 웹소설 관련 외 수입원 종류	60
<그림 3-10> 웹소설 작업을 위한 평균 활동 비용	61
<그림 3-11> 웹소설 창작 활동비 지출 요인별 비중	62
<그림 3-12> 웹소설 작품 평균 원고료 수준	63
<그림 3-13> 웹소설 CP 사 소속여부	65
<그림 3-14> 웹소설 CP사와 계약한 이유	66
<그림 3-15> 웹소설 에이전시(CP)의 수익지급 방식	67
<그림 3-16> 웹소설 및 창작자 관련 협·단체 가입 여부	69
<그림 3-17> 예술인 경력정보시스템 등록 여부	70
<그림 3-18> 예술인 경력정보시스템 미등록 이유	71
<그림 3-19> 웹소설 창작 활동 시 외부요인별 어려움 인식 수준	72
<그림 3-20> 웹소설 연재 계약 과정	77
<그림 3-21> 웹소설 계약 및 거래 형식	78
<그림 3-22> 웹소설 계약 형태별 비율	79
<그림 3-23> 계약 체결 시 유의해서 살펴보는 조항 (우선순위)	80
<그림 3-24> 계약 체결 조건	82
<그림 3-25> 계약 조건 수용 이유	83
<그림 3-26> 에이전시와 수익 배분 비율 (작가 : 플랫폼 또는 에이전시(CP))	84
<그림 3-27> 웹소설 제작 계약 형태	85

<그림 3-28> 2 차적 저작물 활용 계약 및 거래 경험	86
<그림 3-29> 2 차적 저작물 관련 계약 형태	87
<그림 3-30> 웹소설 IP 계약 및 거래 시 어려운점	88
<그림 3-31> 작품 연재 계약과 2 차적 저작물 작성 계약 방식에 대한 의견	89
<그림 3-32> 작품 연재 계약과 2 차적 저작물 계약 동시 체결이 부당하다고 생각하는 이유	90
<그림 3-33> 불공정 경험 여부 및 유형	91
<그림 3-34> 일방적 계약 해지 및 해제 사유	93
<그림 3-35> 법률적 문제 발생 시 대처방안	94
<그림 3-36> 문화체육관광부의 출판 분야 표준계약서 양식 사용여부	95
<그림 3-37> 문화체육관광부의 출판 분야 표준계약서 내용 및 기술방식 참고여부	96
<그림 3-38> 웹소설 분야 별도 표준계약서 필요성	97
<그림 3-39> 코로나 19 이후 웹소설 분야 활동요인별 변화도	98
<그림 3-40> 웹소설 창작물 질적 수준 저하에 영향을 미치는 요인	100
<그림 3-41> 국내 웹소설의 해외 시장 경쟁력 수준	101
<그림 3-42> 국내 웹소설의 해외 시장 진출을 위한 필요한 지원 (우선순위)	102
<그림 3-43> 바람직한 국내 웹소설 정책 방향	104
<그림 3-44> 웹소설의 도서정가제 적용 의견	105
<그림 4-1> 사업체 평균 매출액 및 웹소설 관련 매출 비중	110
<그림 4-2> 웹소설 관련 항목별 매출 비중	111
<그림 4-3> 웹소설 2 차적 저작권 매출 관련 항목별 매출 비중	112
<그림 4-4> 평균 종사자 수	113
<그림 4-5> 직종별 종사자 수	114
<그림 4-6> 소속 웹소설 작가 수	115
<그림 4-7> 진행 중인 사업영역	116
<그림 4-8> 창작/기획/거래되는 웹소설 장르	117
<그림 4-9> 작품 연재까지(수익 발생) 평균 소요기간	119
<그림 4-10> 웹소설 연재 수준	120
<그림 4-11> 웹소설 연재 수	121
<그림 4-12> 웹소설 작가 발굴 유형	122
<그림 4-13> 웹소설 판매 매출 정산 비율	123
<그림 4-14> 웹소설 주요 거래처 유형	124
<그림 4-15> 웹소설 수출실적 여부	126
<그림 4-16> 웹소설 수출 규모	127
<그림 4-17> 웹소설 수출 국가	128
<그림 4-18> 웹소설 사업 운영 시 애로사항	129
<그림 4-19> 웹소설 작가와의 계약 및 거래 형식	132

<그림 4-20> 계약 체결 시 가장 유의해서 작성하는 조항	133
<그림 4-21> 웹소설 IP 2 차적 저작물 활용을 위한 계약 진행 경험	134
<그림 4-22> 2 차적 저작물 활용을 위해 주로 이루어진 계약 형태	135
<그림 4-23> 웹소설 IP 계약 애로사항	136
<그림 4-24> 법률적 문제 발생 시 해결방안	137
<그림 4-25> 출판 분야 표준계약서 사용 여부	138
<그림 4-26> 출판 분야 표준계약서 사용하지 않은 이유	139
<그림 4-27> 웹소설 분야 별도 표준계약서 필요 여부	140
<그림 4-28> 계약 관련 불공정한 관행 경험 여부	141
<그림 4-29> 코로나 19 이후 웹소설 분야 활동요인별 변화도	142
<그림 4-30> 코로나 19 이후 웹소설 분야 활동요인별 변화도	144
<그림 4-31> 해외 진출을 위한 국내 웹소설 경쟁력	146
<그림 4-32> 해외 진출을 위해 필요한 지원	147
<그림 4-33> 가장 중요한 정책 방향	149
<그림 4-34> 도서정가제 관련 의견	150
<그림 5-1> 월 1 회 이상 이용하는 디지털 콘텐츠 유형	155
<그림 5-2> 유료결제 구입 경험 디지털 콘텐츠	157
<그림 5-3> 디지털 콘텐츠 월 평균 유료 이용 금액	159
<그림 5-4> 웹소설 이용률	160
<그림 5-5> 평소 독서 이용 여부	161
<그림 5-6> 웹소설 비용 이유	162
<그림 5-7> 웹소설 제공 플랫폼 이용 경험	164
<그림 5-8> 향후 웹소설 이용 의향	165
<그림 5-9> 웹소설 이용을 위한 개선점	166
<그림 5-10> 웹소설 도서정가제 적용 관련 태도	168
<그림 5-11> 웹소설 최초 이용 시기	171
<그림 5-12> 웹소설 최초 이용 계기	172
<그림 5-13> 웹소설 이용 빈도	174
<그림 5-14> 신간 웹소설 관련 정보 획득 경로	175
<그림 5-15> 웹소설 이용 시간대 - 주중	176
<그림 5-16> 웹소설 이용 시간대 - 주말	178
<그림 5-17> 웹소설 이용 장소 - 주중	179
<그림 5-18> 웹소설 이용 장소 - 주말	180
<그림 5-19> 웹소설 평균 이용 시간 - 주중	181
<그림 5-20> 웹소설 평균 이용 시간 - 주말	182
<그림 5-21> 향후 1 년 간 웹소설 이용 변화 예상	183

<그림 5-22> 향후 웹소설 이용 감소 예상 이유	184
<그림 5-23> 향후 웹소설 이용 증가 예상 이유	185
<그림 5-24> 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼)	186
<그림 5-25> 주 이용 플랫폼 선택 이유	188
<그림 5-26> 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼)	190
<그림 5-27> 웹소설 이용 형태	191
<그림 5-28> 웹소설 선택 시 중요 고려 기준	193
<그림 5-29> 웹소설 선호 유형	194
<그림 5-30> 즐겨보는 웹소설 장르	195
<그림 5-31> 최근 1년 간 유료결제 이용 경험 및 금액/ 이용기간	197
<그림 5-32> 웹소설 선호 구매 방식	199
<그림 5-33> 편당 유료결제 금액	200
<그림 5-34> 웹소설 유료 금액에 대한 인식	201
<그림 5-35> 웹소설 유료 금액 비적정 인식 시, 최대 지불 가능 금액	202
<그림 5-36> 유료 웹소설 무료 이용 방법	203
<그림 5-37> 향후 웹소설 유료결제 이용 의향	204
<그림 5-38> 최근 1년 내 웹소설 이용 경험 방법	205
<그림 5-39> 웹소설 이용 경험 방법 이용 이유	206
<그림 5-40> 장기연재 웹소설 작품 유료 이용 경험	207
<그림 5-41> 장기연재 웹소설 작품에 대한 인식	208
<그림 5-42> 웹소설 작품 추천 경험	209
<그림 5-43> 웹소설 작품 추천 이유	210
<그림 5-44> 웹소설 작품 비추천 이유	212
<그림 5-45> 웹소설 원작 콘텐츠 이용 경험	214
<그림 5-46> 웹소설 원작 콘텐츠별 시청 경험	216
<그림 5-47> 콘텐츠별 웹소설 원작 감상 시기	217
<그림 5-48> 콘텐츠별 웹소설 원작 콘텐츠 만족도	220
<그림 5-49> 웹소설 원작 콘텐츠 만족 이유	222
<그림 5-50> 웹소설 원작 콘텐츠 불만족 이유	224
<그림 5-51> 국내 웹소설 창작물 질적 저하 유발 우려 사항	225
<그림 5-52> 해외 OTT 및 2차적 저작권 시장에서 국내 웹소설 경쟁력	226
<그림 5-53> 웹소설 도서정가제 적용 관련 태도 _ 웹소설 이용자	227
<그림 6-1> 웹소설 창작 활동 현황 (1 순위, 1+2 순위)	234
<그림 6-2> 웹소설 관련 거래 및 계약 현황	236
<그림 6-3> 웹소설 이용현황 (1 순위, 1+2+3 순위)	240
<그림 6-4> 웹소설 유료 이용 행태	241

<그림 6-5> 웹소설 2 차적 저작물 이용 행태	242
-----------------------------------	-----

제1장

조사개요



제1절 조사개요

1. 조사의 배경

- 웹소설은 인터넷 소설을 한 곳에서 쉽게 이용할 수 있는 플랫폼에 연재되는 장르 소설을 통칭한다. 책이나 잡지 같은 인쇄, 출판물 매체로 발간하는 것이 아니라 인터넷을 이용하여 온라인(전자통신망)에 연재했던 통신 문학, 인터넷 소설이 현재 정의하는 웹소설의 출발점이라고 볼 수 있다.
- 전자책(e-Book)은 이미 발간된 텍스트를 디지털 미디어 매체와 결합하여 책의 제작과 유통을 온라인 공간으로 이동시킨 것으로서, 보급 초기에는 구현할 수 있는 매체가 한정되어 있어 주목받지 못하다가 스마트 미디어의 발달에 힘입어 독자들이 모바일 기기를 이용하게 되면서 기존의 종이책처럼 정식 콘텐츠로 자리를 잡게 되었다.
- 전자책처럼 이미 발간된 텍스트를 온라인 플랫폼에서 제공하는 웹소설도 일부 있으나 대부분의 웹소설은 전자책과 달리 작가가 바로 온라인 플랫폼을 통해 정해진 일자에 연재하는 형태로 작품이 제공되고 있다는 점에서 차이가 있다.
- 이와 같이 ‘도서 출판’이라는 형식과 절차에 얽매이지 않으면서, 누구나 쉽고 자유롭게 접근할 수 있는 환경인 온라인상에서 연재할 수 있는 웹소설의 특징으로 인해 새롭고 획기적인 소재의 웹소설 작품들이 대거 등장하였고 이에 많은 사람들이 관심을 가지고 이용하게 되었다.
- 웹소설 시장은 스마트폰 등 IT기기와 온라인 플랫폼의 성장과 함께 발전해왔다고 해도 과언이 아니다. 웹소설은 초기에 100원 정도의 적은 금액으로 손쉽게 접할 수 있었기에 젊은 층을 시작으로 시장이 급속히 확산되었고, 지금은 연령대와 상관없이 많은 이용자들이 빠르고 가볍게 즐길 수 있는 콘텐츠로 자리 잡았다.
- 특히, 지난 2020년 초 국내 코로나19 확산 이후 사회적 거리두기 시행으로 개인 여가 시간이 늘어나면서 온라인 콘텐츠 서비스 이용이 폭발적으로 증가하였고, 이에 따라 웹소설 시장 또한 크게 성장한 것으로 보인다.
- 뿐만 아니라, 웹소설 IP는 다양한 콘텐츠로의 활용도가 높아 웹소설을 원작으로 하는 작품이 웹툰, 드라마, 영화, 애니메이션 등 다른 매체에서 흥행에 성공한 사례도 다수 확인되고 있다. 웹소설을 이용한 2차 콘텐츠 제작이 활발해짐에 따라 향후에도 웹소설 시장의 성장세는 계속될 것이다.

2. 조사의 필요성

- 웹소설 분야 산업이 꾸준히 성장하고 있는 데 반해 이와 관련하여 웹소설 산업 전체를 조망하거나 산업 구성원들에 대한 현황을 구체적으로 파악한 자료는 아직 구축되지 못하였으며, 일부 시장규모나 이용자 수에 대한 파편적인 자료들이 대부분인 상황이다.
- 따라서, 현재 웹소설 분야 산업의 구조와 구성원에 대한 실태를 파악하고 구성원 간의 문제점과 해결방안을 모색하기 위한 기초자료 확보의 필요성이 제기되고 있다.
 - 먼저 국내 웹소설 시장의 급격한 성장이 확인됨에 따라 시장에 관한 제반 사항들을 종합적으로 평가하고 전망할 필요가 있다.
 - 국내외 웹소설 산업 동향을 파악하고, 현재 창작자와 관계자가 겪고 있는 문제점 등 주요 쟁점사항을 파악해 볼 필요가 있다.
 - 정부 차원의 웹소설 산업 활성화와 중장기 지원 정책 마련에 활용할 수 있는 기초자료를 확보할 필요가 있다.

3. 조사의 목적

- 본 조사는 앞서의 필요성을 인식하고 국내 웹소설 산업과 관련한 전방위적 탐색을 목표로 다음과 같은 세부 조사목적을 가지고 있다.
 - 문헌연구 등을 통해 국내외 최신 이슈를 확인하여 산업의 변화와 트렌드를 파악하여 시사점을 분석하고자 한다.
 - 웹소설 산업 구성원별 전방위적 실태를 조사하고 현황을 확인할 수 있는 통계자료를 확보하고 웹소설 시장의 규모를 추정할 수 있는 방법론을 제시한다.
 - 웹소설 창작자와 관계사 간의 권익을 보호하고 제도적 장치를 마련하기 위한 웹소설 분야 표준계약서의 필수조항을 제시한다.

4. 조사 세부 추진 내용

- 본 조사의 범위는 문헌연구 및 사례조사, 웹소설 산업 구성원별 실태조사, 웹소설 분야 표준계약서 관련 분석, 연구 등 3가지로 구성되어 있다.

<표 1-1> 세부 추진 내용

1단계 문헌 분석/ 표준계약서 분석	• 목표: 국내외 웹소설 관련 시장 환경 및 현황 파악
	• 대상: 관련 국내외 기사, 논문 등
	• 방법: 기사, 논문, 자료 등의 수집, 검토, 분석 및 비교
↓	• 목표: 웹소설 분야 표준계약서 필수 조항에 대한 연구
	• 대상: 웹소설 창작자, 관계사 간 계약서, 출판 분야 표준계약서
	• 방법: 법무법인 등 전문가를 이용한 의견수렴
2단계 실태조사	• 목표: 웹소설 산업 구성원의 현황 파악 및 의견 청취
	• 대상: 웹소설 창작자, 웹소설 CP사/플랫폼사, 일반인(이용자 포함)
	• 방법: 구조화된 질문지를 이용한 설문 조사 및 심층인터뷰
↓	
	• 내용: 국내 웹소설 산업 현황에 대한 분석
3단계 평가분석	
↓	
	• 내용: 국내 웹소설 산업에 대한 시사점 및 제언
4단계 시사점 및 제언	

제2절 실태조사 설계

1. 조사대상

- 본 실태조사의 대상은 웹소설 산업 구성원을 기준으로 공급자와 수요자 관점에서 구분하였다.
- 먼저 공급자는 웹소설을 제공하는 창작자(개인)와 에이전시(CP사) 및 플랫폼사(기업)를 대상으로 하며, 수요자는 현재 웹소설을 이용하고 있는 이용자를 중심으로 구성하였다.

■ 참고 : 웹소설 주요 구성원 조사대상 구분

- a. 웹소설 창작자 : 웹소설을 만들어내는 주체로 기획, 창작 업무를 진행하는 자를 말하며, 본 조사에서는 전문적인 웹소설 창작자를 대상으로 한다.
 - b. 웹소설 CP사 : 온라인 플랫폼사에 웹소설을 제공하는 업체로 작가와 계약하여 출판, 오프라인 유통 등을 통해 매출을 발생시키는 사업자이다.
 - c. 웹소설 플랫폼사 : 웹소설이 연재되고 유통되는 웹사이트를 말하며, 주로 CP사를 통해 웹소설을 제공받거나 작가와 직접 계약하여 웹소설을 제공하는 CP로서의 역할도 병행한다.
 - d. 웹소설 이용자 : 일반인 중 웹소설을 이용하고 있는 이용자를 대상으로 한다.
- 본 실태조사에서는 웹소설 CP사와 플랫폼사를 공급기업의 관점에서 보고 통합하여 조사를 진행하였다.

2. 조사 시기

- 실태조사 기준 시점은 2021년 12월을 기준으로 하며, 실태조사 대상 기간은 2021년 1월~12월까지 1년간으로 하였다.
- 실제 실태조사 진행시기는 지난 2022년 10월부터 12월까지 3개월간 진행하였다.

3. 대상별 조사설계

1) 웹소설 창작자 조사설계

- 웹소설 창작자의 조사모집단은 2017년 출판문화산업진흥원의 ‘웹소설 실태조사’와 2022년 콘텐츠진흥원의 ‘이야기산업 실태조사’ 수행 시 구축된 명부에서 현재 웹소설 창작 작업 여부를 파악한 뒤, 해당되는 경우만 조사를 진행하는 방식으로 이루어졌다.
- 또한, 현재 운영중인 웹소설 CP사 등을 통해 계약된 창작자들에게 조사에 참여할 수 있도록 요청하는 협조를 통해 추가적인 표본을 확보하였다.
- 그 밖에 추가 응답자 확보를 위해 기존 응답자 소개 방식을 이용한 스노우볼 샘플링 방법을 함께 이용하였다.
- 최종 유효표본 확보 목표는 500명이었으며, 조사 방법은 온라인 조사로 진행하였다.

<표 1-2> 웹소설 창작자 실태조사 설계

구분	내용
목표모집단	국내 웹소설 창작자
조사모집단	최근 1년 간(2021.1.~2021.12.) 웹소설 창작활동을 한 만 20~70세 미만 작가
표본설계	판단표본추출법 (Purposive Sampling)
조사방법	구조화된 설문지를 이용한 온라인 조사
목표 유효표본수	총 500명
조사기간	2022년 11월 ~ 12월

2) 웹소설 CP사/플랫폼사 조사설계

- 웹소설 CP사와 플랫폼사는 인터넷 검색을 통해 현재 운영 중인 사업체를 1차로 정리하였고, 이전 유사연구인 한국출판문화산업진흥원의 ‘웹소설산업 실태조사’에 사용하였던 웹소설 CP사 사업체 정보와 매칭하여 명부를 확보하고 이를 이용하여 현재 영업 여부 등을 파악하는 현행화 작업을 진행하였다.
- 이 중 웹툰과 웹소설을 함께 담당하고 있는 사업체는 포함하였으나, 웹툰 분야만 담당하는 사업체는 제외하는 과정을 거쳤다.
- 그 외에도 국내 전자책 출판사 명부를 이용하여 온라인 검색 등을 통해 웹소설 분야 담당 여부를 확인하였고 1차로 확인된 사업체는 조사명부에 포함하여 진행하였다. 그

후 실제 실태조사 진행 시 웹소설 분야 사업영위 여부를 확인하는 스크리닝 질문을 이용하여 최종 확인된 사업체만 유효표본에 포함하는 절차로 진행되었다.

- 최종 유효표본 확보 목표는 100개 사였으며, 조사 방법은 사전 컨택을 통한 온라인 조사로 진행하였다.
- 사전 컨택 후 온라인 조사 방식은 사전에 사업체 담당자를 유선으로 확인하고 조사 참여 협조를 구한 후 온라인 조사에 참여할 수 있는 URL을 전달하여 응답자가 직접 설문에 기입하는 방식을 의미한다.

<표 1-3> 웹소설 CP사/플랫폼사 실태조사 설계

구분	내용
목표모집단	국내 웹소설 CP사 및 플랫폼 사업체
조사모집단	최근 1년 간(2021.1.~2021.12.) 웹소설 분야 사업을 영위하고 있는 사업체
표본설계	판단표본추출법 (Purposive Sampling)
조사방법	구조화된 설문지를 이용한 온라인 조사
목표 유효표본수	총 100개 사
조사기간	2022년 11월 ~ 12월

3) 웹소설 이용자 조사설계

- 웹소설 이용자 조사는 일반인 중 웹소설을 이용하는 비율도 함께 파악하기 위해 2단계에 걸친 조사구조로 이루어졌다.
- 먼저, 일반인 유효표본 2,000명에 대해 조사기준 시점인 2022년 10월 주민등록인구 통계의 성, 연령, 지역(광역시 기준)별 분포에 맞춰 비례할당을 진행하여 표본설계를 구성하고 이에 따라 온라인 조사를 진행하였다.
- 이 후 조사내용 중 평소 웹소설을 최소 월 1회 이상 이용한다고 응답한 대상은 최근 웹소설 이용자로 보고 보다 구체적인 이용 현황과 실태를 파악하는 웹소설 이용자 실태조사 설문으로 넘어가 조사를 계속 진행하였다.
- 단, 웹소설을 가끔 이용하거나, 또는 예전에 이용했으나 현재는 이용하지 않는다고 한 경우 이용자 실태를 파악하는데 시의성이 낮아 이용자 실태조사로 연결하지 않았으며, 한 번도 이용해 본 적이 없다고 응답한 대상과 함께 향후 웹소설 이용 의향에 대한 조사만 진행하였다.

<표 1-4> 웹소셜 이용자 실태조사 설계

구분	내용
목표모집단	일반국민
일반국민 조사모집단	디지털 콘텐츠를 이용하는 만 15~80세 미만 일반국민
웹소셜 이용자 조사모집단	디지털 콘텐츠 중 웹소셜을 이용하는 만 15~80세 미만 일반국민
표본설계	할당표본추출법 (Quota Sampling)
조사방법	구조화된 설문지를 이용한 온라인 조사
목표 유효표본수	총 2,000명 중 웹소셜 이용자 500명 이상
조사기간	2022년 10월

- 참고로, 일반인 유효표본 2,000명에 대한 주민등록인구통계 기준 성, 연령, 지역별 표본할당은 다음과 같다.

<표 1-5> 일반인 표본할당표

구분	남자(명)					여자(명)					합계 (명)
	10~ 20대	30대	40대	50대	60대 이상	10~ 20대	30대	40대	50대	60대 이상	
전국	190	192	212	215	199	182	196	212	208	194	2,000
서울	23	24	24	23	21	23	24	24	23	21	230
부산	13	13	13	15	13	12	13	13	15	12	132
대구	11	12	13	13	11	11	11	13	13	11	119
인천	12	12	13	13	13	12	12	13	13	12	125
광주	10	11	11	11	9	9	11	11	9	9	101
대전	9	9	11	9	11	9	11	10	9	11	99
울산	8	7	8	9	9	8	8	8	9	8	82
세종	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48
경기	27	27	29	28	27	27	28	28	28	26	275
강원	8	8	10	11	9	8	9	10	10	8	91
충북	9	9	9	11	9	8	9	11	10	9	94
충남	10	10	11	11	11	9	9	11	11	11	104
전북	9	9	11	11	10	9	9	11	11	9	99
전남	9	8	11	11	9	8	9	11	9	10	95
경북	11	11	12	12	12	9	11	11	11	12	112
경남	12	12	14	15	13	11	12	15	15	13	132
제주	5	5	7	7	7	5	5	7	7	7	62

4. 대상별 조사내용

1) 웹소설 창작자 조사내용

- 웹소설 창작자 대상의 조사항목은 인구통계 특성을 포함하여 5개 범주의 60개 문항으로 구성되었다.

<표 1-6> 웹소설 창작자 실태조사 내용

구분	조사내용
웹소설 창작/기획 활동 현황	웹소설 작가 등단 경로
	주 활동 플랫폼
	창작/기획하는 웹소설 장르
	주된 웹소설 창작/기획 활동
	웹소설 창작 경력
	연재 완료된 웹소설 및 연재 중인 작품 수
	웹소설 작품 완성 기간 / 일주일 평균 작업일수 / 일 평균 작업시간
	웹소설 창작 작업 방식
	개인 창작공간 보유 여부 / 개인 창작공간 소유형태 / 임대 공간 크기 및 지불비용
웹소설 관련 수입 및 고용 현황	연간 총 수입
	유형별 수입 비중 / 타 수입원 유형
	웹소설 작품 활동을 위한 평균 활동 비용
	웹소설 창작 활동에 필요한 요인별 지출 비중
	웹소설 작품 평균 원고료 수준
	웹소설 CP사 소속여부 / 소속 창작자 수 / CP사 계약이유 / 연재 수익지급 방식
	웹소설 및 창작자 협단체 가입 여부
	예술인경력정보시스템 등록 여부 / 미등록 사유
	웹소설 창작활동 시 요인별 어려움 인식수준

구분	조사내용
웹소설 관련 거래 및 계약 현황	웹소설 연재 계약 과정
	웹소설 계약 및 거래 형식
	웹소설 계약 형태별 비중 (서면/구두)
	계약 체결 시 유의해서 살펴보는 조항
	계약 체결 시 계약 조건 결정 방식 / 플랫폼 및 CP사 제시 조건 수용유형
	플랫폼 및 CP사와 수익 배분 비율
	최근 웹소설 작품 계약 형태
	2차적 저작물 활용을 위한 계약 경험 / 계약 형태 / 웹소설 IP 계약 시 어려운 점
	작품 연재 계약 시 2차적 저작물 계약 체결 요구에 대한 인식 / 부당한 이유
	웹소설 관련 계약 및 거래 시 불공정 경험 사례 / 불공정 경험 사유
	웹소설 관련 법률적 문제 및 불공정 거래 발생 시 해결 방안
	웹소설 작품 계약 시 표준계약서 작성 여부
	계약 시 출판 분야 표준계약서 참고 여부
	웹소설 분야 별도 표준계약서 필요성
최신 웹소설 트렌드 및 산업 정책에 대한 의견	코로나19 이후 웹소설 분야 활동 비중 변화 수준
	국내 웹소설 창작물 질적 수준 저하 요인
	해외 시장 진출을 위한 국내 웹소설의 경쟁력 수준
	국내 웹소설의 해외 시장 진출을 위해 필요한 지원
	국내 웹소설 분야 정책 방향 중 중요요인
	도서정가제에 대한 의견
인구통계특성	성별 / 나이 / 결혼여부 / 자녀 여부 / 학력 / 거주지역

2) 웹소설 CP사/플랫폼사 조사내용

○ 웹소설 CP사/플랫폼사 대상의 조사항목은 총 4개 범주의 41개 문항으로 구성되었다.

<표 1-7> 웹소설 CP사/플랫폼사 실태조사 내용

구분	조사내용
기업 일반현황	기업형태
	주 사업분야
	소재지
	업력
	2021년 기준 매출액 / 웹소설 관련 매출비중
	2021년 기준 웹소설 관련 매출액 중 항목별 매출 비중
	2021년 기준 웹소설 관련 2차적 저작권 매출 중 세부 분야별 비중
	2021년 기준 종사자 수 (정규직, 비정규직 포함) / 직종별 종사자 수
웹소설 관련 활동 현황	소속 웹소설 작가 수 (독점, 비독점)
	진행하고 있는 사업영역
	창작/기획/거래되는 웹소설 장르
	웹소설 작품 연재까지 소요되는 준비기간
	웹소설 연재 수준
	2021년 신규 웹소설 등록 수 및 신간 연재 작품 수
	웹소설 작가 발굴 경로
	웹소설 판매를 통한 매출 정산 비율
	웹소설 주요 거래처 유형
	2021년 웹소설 관련 수출 실적 여부
	2021년 웹소설 수출 규모 / 주요 수출국
웹소설 관련 거래 및 계약 현황	웹소설 사업 운영 시 어려운 점
	지난 1년간 웹소설 작가와 계약 및 거래 형식
	웹소설 작가와 계약 체결 시 유의해서 작성하는 조항
	웹소설 IP의 2차적 저작물 활용을 위한 콘텐츠 제작사와 계약 및 거래 진행 경험
	2차적 저작물 활용을 위한 계약 형태 / 웹소설 IP 계약 및 거래 진행 시 어려운 점
	웹소설 작품의 법률적 문제 발생 시 해결방안
	창작자와 계약 시 표준계약서 양식 적용 여부 / 표준계약서 미사용 이유
	웹소설 분야 표준계약서 필요성
	플랫폼 또는 CP사와의 계약 관련 불공정 관행 경험 여부 / 불공정 관행 사례

구분	조사내용
최신 웹소설 트렌드 및 산업 정책에 대한 의견	코로나19 이후 웹소설 분야 활동 비중 변화 수준
	국내 웹소설 창작물 질적 수준 저하 요인
	해외 시장 진출을 위한 국내 웹소설의 경쟁력 수준
	국내 웹소설의 해외 시장 진출을 위해 필요한 지원
	국내 웹소설 분야 정책 방향 중 중요요인
	도서정가제에 대한 의견

3) 웹소설 이용자 조사내용

- 웹소설 이용자 조사는 전체 일반인 중 웹소설 이용 여부를 파악하기 위한 콘텐츠 이용 현황 조사 파트와 실제 웹소설 이용자들의 실태를 확인하는 웹소설 이용 현황조사 파트로 구분하였다.

<표 1-8> 웹소설 이용자 실태조사 내용

구분	조사내용
응답자 일반현황 (공통문항)	성별 / 연령 / 거주지역 / 월평균 개인 소득 / 직업
	월 1회 이상 이용하는 디지털 콘텐츠 유형
	유료결제(구입)하는 디지털 콘텐츠 유형
	이용 중인 디지털 콘텐츠 월평균 이용금액
웹소설 이용 의향 (미이용자 문항)	평소 독서 여부
	웹소설 콘텐츠 경험 여부 (과거부터 지금까지)
	웹소설을 이용하지 않는 이유
	향후 웹소설 이용 의향
	웹소설 이용이 가능한 개선 방향
	도서정가제에 대한 의견

구분	조사내용
웹소설 이용 현황 (이용자 문항)	웹소설을 처음 접하게 된 시기
	웹소설 이용 이유
	웹소설 이용 빈도
	신간 웹소설 정보 획득 경로
	웹소설을 보는 시간대 (주중, 주말)
	웹소설을 보는 장소 (주중, 주말)
	1회 기준 웹소설 이용 시간
	웹소설 이용을 위한 주 이용 기기(디바이스)
	향후 웹소설 이용량 변화 수준 / 이용 감소 시 이유 / 이용 증가 시 이유
	평소 웹소설 이용 서비스(플랫폼) 종류 / 해당 플랫폼 이용 이유
	즐거보는 웹소설 작품 수 (완결 작품 수, 연재 중 작품 수)
	웹소설 이용 형태에 대한 유형별 수준
	웹소설 선택 시 중요한 기준
	웹소설 선호유형
	평소 즐겨보는 웹소설 장르
유료결제 이용 현황 (이용자 문항)	최근 1년간 웹소설 유료 결제 경험 / 1회 평균 결제 금액 / 평균 결제 이용기간
	선호하는 웹소설 구매 방식
	즐거보는 웹소설 편당 유료 금액 / 해당 지불금액의 적정성
	유료 이용 시 1편 당 지불가능 최대 금액 수준
	웹소설 무료 이용 방법
	향후 웹소설 유료 결제 지속 의향
	추가적인 웹소설 이용 방식별 경험 여부 / 해당 방식 이용 이유
	장기연재 웹소설 작품의 유료 이용경험
	장기연재 웹소설 작품에 대한 공감수준
웹소설의 2차적 저작물 이용에 대한 사항 (이용자 문항)	웹소설 원작의 드라마, 영화, 웹툰, 애니메이션 등 콘텐츠 시청 경험
	웹소설 원작 시청 콘텐츠 유형, 작품제목, 원작 감상 시기
	웹소설 원작 콘텐츠의 전반적 만족도 / 불만족 이유 / 만족 이유
	국내 웹소설 창작물 질적 수준 저하 요인
	해외 OTT 및 2차적 저작권 시장에서 국내 웹소설의 경쟁력 수준
	도서정가제에 대한 의견

5. 자료검증 및 처리

- 자료수집 방법에 따른 검증 절차를 도입하여 자료의 오류 제거 작업을 진행함으로써 정확한 응답결과와 신뢰성을 확보하였다.
 - 모든 대상의 정량조사는 온라인 조사 방식으로 진행된 만큼, 사전 시스템 구축 시 기본적인 오류(무응답, 논리적 오류, 잘못된 데이터 입력 등)를 자체적으로 검증하여 응답 참여자에게 안내하는 시스템을 적용함으로써 사전에 발생할 수 있는 1차 오류를 제거하였다.
 - 이후 조사 시작 전 베타테스트를 진행하여 웹 설문 상의 논리적 오류나 시스템적 문제 발생 여부 등을 파악하는 사전 검증 작업을 진행하였다.
- 최종 조사된 유효표본 응답은 기록상의 오류 및 누락검증을 확인하는 에디팅(Editing) 과정을 거치며, 입력된 데이터는 부호화 작업인 코딩(Coding)을 통해 Raw-Data 형태로 정리하였다.
 - 전체적인 데이터는 입력된 자료의 오류를 검색하기 위한 데이터 클리닝(Data Cleaning) 과정을 거쳐 최종 Raw-Data로 구축하고 분석에 사용하였다.

<표 1-9> 자료처리 프로세스

응답내용 확인 (Editing)	입력 및 부호화 (Punching/Coding)	데이터 검증 프로세싱 (Data Cleaning)	최종 Raw-Data 구축 및 분석 (Data Analysis)
기록상의 오류 및 누락검증	설문 자료 입력 및 주관식 내용의 부호화	입력 자료의 논리적 오류검색	데이터 분석 명령어 작업

※ 최종 조사된 응답 결과 중 사례 수 30표본 이하는 해석 시 유의 할 필요가 있음

제2장

문헌연구



제1절 웹소설의 정의와 특징

1. 웹소설의 정의

- 웹소설은 온라인상에서 연재되는 소설 형태를 의미하며, 2013년 네이버가 ‘웹소설’ 서비스를 시작하면서 용어가 상용화되었다고 볼 수 있다. 이는 90년대 PC통신 문화, 2000년대 인터넷 소설과 팬픽 문화를 지나 온라인에서의 연재소설을 일컬어 ‘웹소설’로 지칭한 것을 의미한다. 현재의 웹소설에 대한 통상적 정의는 ‘온라인(web/app)을 통해 연재되는 장르 소설’을 통칭하는 말로 설명된다.
- 구체적인 웹소설의 속성을 정의하면 다음과 같다.¹⁾
 - 첫째, 이용자는 인터넷을 통한 온라인상의 웹(web) 또는 앱(app)을 매개로 이용할 수 있다.
 - 둘째, 온라인을 통해 처음 연재가 시작된다.
 - 셋째, 연재되는 텍스트의 장르는 소설이다.

2. 웹소설의 역사와 변화

1) 웹소설의 기원

(1) 1990년대 PC통신 연재소설의 시작

- 국내 웹소설의 기원을 살펴보기 위해서는 그 시초라 볼 수 있는 PC통신 소설로 거슬러 올라가 봐야 한다.
- 국내 최초의 PC통신 소설은 1989년부터 시작된 천리안, 하이텔 등의 동아리, 동호회에서 연재되는 소설을 시초로 보고 있으며, 이를 시작으로 PC통신을 통한 연재 후 서적으로 출판되는 작품들이 나타나기 시작하였다.
- 특히 1995년은 PC통신 연재소설의 전성기라 할 수 있는데 이때 대표적인 소설이 『퇴마록』, 『드래곤 라자』 등이 나타난 해였고, 이는 향후 책으로 출판되어 엄청난 인기를 끈 작품이 되었다.
- 이때가 국내 판타지 소설의 붐이 일어나는 시기였으며, 이렇게 소설로 큰 인기를 얻은 퇴 『퇴마록』은 게임, 만화, 영화로도 제작되어 상영되었다.

1) 한국콘텐츠진흥원, <IP비즈니스 기반의 웹소설 활성화 방안>, 2018.

- 이후 최초 공상과학소설로 시작되었던 PC통신 연재소설은 판타지 소설로 큰 흐름이 변경되었고 이때 한국의 판타지 소설 발전도 함께 이루어졌다고 보는 경향이 많다.

(2) 2000년대 인터넷 소설의 변화

- 2000년대로 넘어오며 판타지 소설을 인터넷에 연재하던 현상이 과열화되며 일명 ‘양판소 - 양산형 판타지 소설’의 등장으로 이후 인터넷에 연재하는 판타지 소설이 감소한 대신, 이 시기에 팬덤 위주의 문화가 형성되기 시작하면서 2000년 초반 귀여니의 인터넷 로맨스 소설이 큰 인기를 얻게 되었다.
 - 귀여니의 대표적인 인터넷 소설은 2001년 『그놈은 멋있었다』와 2004년 『늑대의 유혹』으로 향후 종이책과 영화로도 만들어졌다.
- 이러한 귀여니의 성공으로 인터넷 소설의 부류는 아마추어 장르소설로 주로 판타지, 무협, 로맨스 소설 등이 해당된다는 인식이 높아졌다고 볼 수 있다.

(3) 2010년대 본격적인 웹소설의 등장

- 웹소설이 본격적인 수익구조를 가지게 된 것은 2005년 문피아(당시 GO!무림판타지 - 약칭 GO!무판)에서 편당 100원의 결제를 업계 최초로 서비스하였으며 당시 북토피아(북큐브의 전신)라는 업계 1위 e-Book 업체와 계약을 하고 유료연재를 최초로 도입하게 되었다.
 - 최초 이러한 유료화 정책에 대해 이용자들의 반발이 매우 컸으나, 이를 통해 향후 웹소설의 유료결제 수익모델을 빠르게 정착시킬 수 있는 계기가 된 것으로 평가하고 있다.
- 이후 2008년 조아라(JOARA)의 성인소설 연재 서비스인 노블레스에서 연재된 소설에 대해 정액제 운영을 시작하게 되었다.
- 웹소설이라는 용어는 2013년 1월 네이버가 ‘네이버 웹소설’ 서비스를 시작하면서 일반화되었다. 이를 계기로 인터넷 소설이라는 용어는 웹소설로 완전히 대체되었으며, 네이버는 이미 ‘네이버 웹툰’으로 성공을 거두었기에 이와 유사한 이미지를 가져와 시장 진입을 수월하게 하기 위해 ‘웹소설’이라는 용어를 사용하게 된 것으로 보인다.
 - 네이버 웹소설은 기존의 정액제, 편당결제 방식에서 벗어나 ‘네이버 웹툰’에서 사용하였던 미리보기 결제모델을 채택하였고 네이버의 시장 진입은 웹소설 대중화에 큰 영향을 미쳤다고 볼 수 있다

(4) 2014~2017년 이후 웹소설 시장의 변화

- 2014년 카카오는 카카오페이지를 통해 편당결제 소설을 매일 1편 무료로 보는 서비스

를 도입하면서, 웹소설 시장에 참여하게 되었다. 이를 계기로 웹소설 시장 초기 비즈니스 모델은 편당결제로 일원화되어 갔으며, 이 과정에서 카카오페이지는 뒤늦게 뛰어든 웹소설 시장에서 선발주자들을 넘어 가장 많은 시장점유율을 확보하게 된다.

- 이러한 카카오페이지의 등장으로 초기 웹소설 시장을 선도하던 플랫폼사들은 경쟁우위를 빼앗기며 입지가 축소되거나 존재감을 잃는 모습들을 보였으며, 네이버 웹소설 또한 점차 실적이 떨어지는 모습을 보이기도 했다.
- 2016년부터는 웹소설을 원작으로 하는 드라마, 웹툰화 등의 OSMU(One Source Multi Use)가 태동하면서 웹소설 IP의 확장성이 주목받기 시작하였다

(5) 2020년대 웹소설 시장의 확대

- 편당결제가 일반화되기 시작한 2013년 이후 매년 웹소설 시장은 급격한 성장세를 보였으며, 그 상승폭도 매년 크게 증가하였다.
- 네이버는 2018년도에 그간 성적이 좋지 않았던 네이버 웹소설 대신 자사의 다른 웹소설 플랫폼인 네이버 북스를 ‘네이버 시리즈’로 확대 개편하고 공격적인 마케팅 등을 통해 카카오페이지, 문피아 등을 따라잡는 발판을 마련하였다.
- 웹소설을 원작으로 한 웹툰화는 초기에 여성향의 로맨스 웹소설을 중심으로 이뤄졌으나 2018년 판타지 장르 웹소설 『나 혼자만 레벨업』이 웹툰화로 엄청난 성공을 거두면서, 장르를 가리지 않고 웹소설 원작 웹툰이 다수 만들어지는 계기가 마련되었다.
- 2020년대에는 웹소설 원작의 웹툰화가 더욱 활발히 전개되었다. 카카오페이는 웹소설 원작 웹툰 카테고리를 따로 구분할 정도로 활성화되었으며, 이를 통해 웹소설 시장과 웹툰 시장이 연동되고 신규 독자 유입의 순환 구조가 정착되었다. 이러한 웹소설 IP의 웹툰화는 시장 규모를 크게 상승시켰으며, 과거의 서브컬처 영역으로 인식되었던 웹소설은 일반 대중들도 소비하는 대중문화의 영역으로 부상되었다.

3. 웹소설의 특징

- 앞서 웹소설의 정의에서도 언급한 것처럼 웹소설의 가장 큰 특징 중 하나는 ‘온라인 매개 연재’이다. 물론 연재 환경에서 차이가 있더라도 웹소설도 문학 장르 중 ‘소설’에 해당한다는 점에서는 기존의 종이책 소설과 큰 차이가 없다고 인식되기도 한다.
- 그러나 이러한 연재 환경의 변화는 웹소설의 서술 방식과 장르에도 크게 영향을 미치고 있을 뿐만 아니라 웹소설 시장의 전반적인 트렌드에까지도 연동되는 등 매체 환경적인 측면 이상의 차이를 만들어내고 있다.

1) 웹소설 서술의 특징

- 웹소설은 일반적인 종이책 소설에 비해 비교적 간결함을 추구할 뿐만 아니라 상당히 압축적이고 쉬운 용어로 작성되는 특징이 있다. 이는 온라인이라는 연재 환경이 많은 영향을 주었다고 판단되며, 이용하는 이용자들도 일반적인 소설과 웹소설을 다르게 인식하고 있기 때문이라고 볼 수 있다.
- 웹소설이 가진 독특한 서술적 특징을 정리하면 다음과 같다.
 - 첫째, 웹소설은 편당결제 방식으로 한 회에 읽을 수 있는 분량이 제한적이므로 각 회차 내에서 흥미와 재미를 담아야 하며 이야기의 전개 속도를 빠르게 가져가는 구조로 이루어진다.
 - 둘째, 최근에는 온라인 웹(web)사이트보다 스마트폰 등 모바일 환경(app)에서 웹소설을 이용하는 경우가 많기 때문에, 모바일의 작은 화면에서도 읽기 쉽고 시각적인 구체성을 제공하기 위해 대체로 묘사를 위한 설명보다 대화 중심의 사건 진행과 인물 서술 방식이 적용된다.²⁾
 - 셋째, 웹소설은 진행 속도가 빠르고 압축적이며 대화 위주의 전개방식을 사용하기에 독자들로 하여금 대리만족을 주는 매체로 인식되고 있다. 따라서, 복잡한 인과관계 및 주인공의 역경을 담아내기보다 우수한 능력의 주인공을 통해 빠르게 성취를 이루어 나가는 형태의 전개 방식을 선호하게 된다. 이를 통해 끊임없이 이어지는 흥미를 제공하고 지속적인 회차 구매가 이루어질 수 있도록 구성된다.
 - 넷째, 웹소설은 성별이나 연령, 직업을 가리지 않는 일반대중을 대상으로 하는 콘텐츠 인만큼 누구나 쉽게 접할 수 있도록 의도적으로 단순한 문체와 어휘를 사용하여 가독성을 높이는 특징이 가지고 있다. 이는 웹소설이 상대적으로 작품성이나 문학성을 추구하기보다 많은 사람들이 쉽고 빠르게 재미를 느낄 수 있도록 하는 것이 가장 큰 목표이기 때문이기도 하다.

2) 웹소설 장르의 특징

- 웹소설 장르는 제각각의 클리셰를 가지고 있으며 여기에 맞춰 제작되거나 소비된다고 볼 수 있다.
 - 웹소설 장르는 웹소설 독자와 작가가 공유하는 장르적 기호를 공유하고 이를 토대로 실시간으로 창작, 소비되는 특징을 가진다 할 수 있다.
 - 작가와 독자는 실시간으로 상호작용을 하게 되며, 이때 독자는 해당 작품의 장르 취

2) 한국콘텐츠진흥원, <IP비즈니스 기반의 웹소설 활성화 방안>, 2018.

향을 공유하고 작가는 여기에서 나타나는 독자의 의견과 요구를 참고하여 작품의 기획과 창작에 적용하기도 한다.

- 결국, 웹소설의 장르는 상업적 목적 달성을 위해 독자의 니즈를 겨냥하고 상호교류를 통해 확장된 클리셰에 따라 자연스러운 장르 커뮤니티 형태로 변화된다고 볼 수 있다.
- 그 중 웹소설은 가장 먼저 젠더 장르로 분류되며 그 뒤에 개별 클리셰와 특징을 지닌 하위 장르로 분류된다.
 - 하위 장르에서는 다시 메이저 장르와 마이너 장르로 나눌 수 있다.

(1) 젠더 장르

- 웹소설은 내용면에서 크게 젠더 장르로 다음과 같이 나누어진다.
 - 여성향 : 여성이 선호하며, 여성적 성향에 영향을 받은 서사 및 클리셰가 중심이 되는 장르 (주로 로맨스를 통한 주인공의 사회적 성공, 성취, 서사)
 - 남성향 : 남성이 선호하며, 남성적 성향에 영향을 받는 서사, 클리셰가 중심이 되는 장르 (주로 노력에 따른 주인공의 성공, 성취, 서사)
- 웹소설 젠더 장르는 성별 간 선호를 기반으로 축적된 젠더적 기호들의 집합으로 볼 수 있으며, 이러한 인식은 선명해졌지만, 일부 판타지나 로맨스만으로는 젠더 장르를 정의하기 어려운 경우도 발생한다.
- 일부 메가 히트를 기록하는 웹소설 히트작은 젠더를 뛰어 넘는 경우에만 탄생하고 있다.

(2) 하위 장르

- 하위 장르는 젠더 성향 아래 다양한 클리셰와 구조를 가지고 있고 그 규모에 따라 메이저 장르와 마이너 장르 등으로 나누어 질 수 있다.
 - 메이저 장르 : 독자적인 장르적 흐름을 형성하고, 선도적인 대표작품이 존재하며, 웹소설 내에서 뚜렷한 판매량과 세계관 등을 구상하여 성공한 장르를 일컬음
 - 마이너 장르 : 독자적인 장르적 흐름을 형성하지 못하였거나, 대표작을 보유하지 못한 경우, 또는 아직 메이저 장르에 비해 흐름이 미약하여 웹소설 내에서 제대로 실체화되지 못한 장르 분류를 일컬음
- 이러한 하위 장르는 특정 소재나 주제와 관련한 장르 개념이기보다 웹소설 내에서 현재 트렌드를 이끌고 있는 분류와 그렇지 못한 분류로 구분하는 개념으로 사용된다.

(3) 핵심주제 및 소재별 장르 분류

○ 웹소설 장르를 이야기의 주제나 소재에 따라 장르를 분류하면 다음과 같다.

<표 2-1> 웹소설 장르 구분

장르	설명
로맨스	연애 이야기, 연애 사건 등을 중심으로 다룬 장르
판타지	마법과 초자연적인 현상을 주요한 플롯의 요소, 주제, 배경으로 삼는 픽션 장르
로판 (로맨스판타지)	로맨스와 판타지 장르 결합
현판 (현대 판타지)	현대를 배경으로 하는 판타지 장르
무협	무술이 뛰어난 협객의 이야기로 통상 무술이 들어간 장르
퓨전/현대물	현대를 살아가는 인물이 무협지의 무공이나 판타지 소설의 마법 같은 초자연적인 힘을 얻는 것을 소재로 한 장르
게임	게임적 요소를 포함하거나 게임 세계관을 가진 장르
미스터리	미지의 요소를 다루는 장르로 보통 초자연적인 이야기와 수수께끼를 푸는 이야기로 구분
역사물/대체역사	역사적인 사건이나 인물 등을 소재로 하는 장르로 통칭
패러디	가상 작품의 내용이나 문체를 교묘히 모방하여 과장이나 풍자로서 재창조하는 것을 의미, 국내 웹소설에서는 주로 유명 만화나 소설 패러디가 많음
스포츠	축구와 야구 같은 스포츠를 소재로 한 장르
BL	Boy's Love의 줄임말로 남성 동성애 서사를 포함하는 장르
GL(백합)	Girl's Love의 줄임말로 여성 동성애 서사를 포함하는 장르
라이트노벨	표지 및 삽화에 애니메이션풍의 일러스트를 많이 사용한 젊은 층을 대상으로 한 소설
SF	미래의 배경, 미래의 과학과 기술, 우주여행, 시간여행, 외계 생명체 등을 소재로 하는 장르
팬픽	특정 작품이나 유명인의 팬이 작품의 캐릭터, 세계관, 설정 등을 재사용하여 자신이 원하는 방향으로 이야기를 이끌어나가거나 패러디한 2차 창작물

* 출처 : 한국콘텐츠진흥원, <스몰 콘텐츠 웹소설의 빅 플랫폼 전략>, 2016.

4. 웹소설 주요 공급자

1) 웹소설 플랫폼사

- 웹소설 플랫폼사는 온라인에서 웹소설이 연재되는 웹사이트나 애플리케이션을 운영하는 공급자를 의미하며, 웹소설 이용자(소비자)가 직접 접촉하는 유통사를 의미한다.
- 웹소설 플랫폼을 운영하기 위해서는 자체 온라인 플랫폼 서비스를 구축하여야 하며, 웹소설의 온라인 판매 비즈니스 모델인 유료 연재 기능이 탑재되어야 한다.
- 단, 모든 웹소설 플랫폼이 창작자가 쓴 소설을 업로드할 수 있는 기능을 제공하고 있지는 않고, 유료 연재 작품만 제공하는 형식의 웹소설 플랫폼도 존재하고 있다는 것이 특징이다. 또한, 웹툰과는 다르게 인기 웹소설의 경우 복수의 플랫폼에서 서비스가 가능하기 때문에 다양한 플랫폼에서 동일한 웹소설 작품을 구매할 수도 있다.
- 웹소설의 시장 규모가 커지면서 다양한 웹소설 플랫폼들이 생겨나고 있지만, 국내 이용자들에게 인기가 높고 많이 이용하는 플랫폼은 그 수효가 제한적이다.
 - 카카오페이지 스테이지는 신인작가를 위한 무료 웹소설 연재 플랫폼으로 2021년 9월 서비스를 시작하였다.

<표 2-2> 국내 주요 웹소설 플랫폼 사이트

유형	플랫폼명			
자유연재 가능 플랫폼	문피아	노벨피아	라이크노벨	판도라의 상자
	와글	조아라	스낵북	원스토리
	톡소다	미노벨	카카오페이지 스테이지	시크릿러브
	네이버 웹소설	채티	블라이스	브릿G
	봄툰	로망띠꼬	북팔	민트박스
	허니문	디리토		
자유연재 불가 플랫폼	판무림	무툰	미툰	네이버 시리즈
	버프툰	코미코	스토리24	카카오페이지
	미스터블루	리디	북큐브	

2) 웹소설 CP사 (웹소설 출판사)

- 웹소설 CP사는 일명 웹소설 출판사 또는 웹소설 매니지먼트사 등으로 불리는 웹소설 공급자이며 주로 웹소설 출판과 플랫폼별 유통을 담당하는 사업체이다.

- 단, 콘텐츠 제공사(Contents Provider)의 약자인 CP사로만 쓰일 경우 웹소설이 아닌 웹툰, 음원, 동영상 등 종류에 상관없는 웹 콘텐츠 제작 및 유통 기업을 모두 일컫는 용어이므로, 웹소설 콘텐츠와 관련하여서는 ‘웹소설 CP사’로 명확히 명명하였다.
- 웹소설 CP사들은 기존의 웹소설 플랫폼사가 출판사 업무를 겸하고 있는 경우도 있으며, 이 때 CP사명과 플랫폼명이 동일한 경우도 있고 다른 이름을 사용하는 경우도 있다.
- 2010년대 중반 이후 웹소설 시장이 성장하면서 기존의 장르소설 출판사들이 웹소설 출판사로 사업 노선을 변경하거나, 기존의 출판사 편집자들이 독립하여 개별적인 웹소설 CP사를 설립, 운영하는 경우가 점차 늘어나고 있는 추세이다.
- 종이책 시장이 불황을 맞이함에 따라 상대적으로 성장하는 웹소설 시장으로 진출하는 출판사들이 늘어나고 있다.
- 웹소설 CP사들의 주요 업무로는 웹소설 연재본의 ISBN 발급, 웹소설 플랫폼에서의 작품 유통, 웹소설 작품 프로모션 관리, 웹소설 표지 제작, 웹소설 교정·교열 및 편집, 소속 웹소설 작가 관리 등을 맡고 있다.

<표 2-3> 국내 주요 웹소설 CP사

웹소설 CP사명		
가람미디어허브	가하	고렘팩토리
교보문고	구디스튜디오	그래출판
그레이스	글로번	글로벌콘텐츠그룹(주)
글빛는 이야기꾼	나인스펙트럼	노벨피아
노이컴퍼니	누온미디어	늘솔
다산북스	다소다미디어	다운크리에이티브
달빛출판사	대원씨아이	더잼미디어
데이즈엔터(주)	디씨씨이엔티(주)	디앤씨미디어
디엘미디어	딜라이트북스	라돌체비타
러프미디어	레드독퍼블리싱그룹	레토북스
로망띠끄	로크미디어	리디북스
리케	마루코믹스	마야마루
마이디팟	메이릴리	문피아
뮤즈앤북스	바로나글	베아트리체
봄미디어	북극여우	북스트림
북큐브네트웍스	북팔	뷰컴즈
브리드	블루코드	블루픽

웹소설 CP사명		
비단숲	비전비엔피	뿔미디어
삼양씨앤씨	새벽의밤	서울미디어코믹스
솔나미디어	웜표	슈퍼코믹스스튜디오
스노우미디어	스카이미디어	스토리숲
스토리아	스토리워즈	스토리작
스토리툰즈	스토리펀치	스토린랩
스튜디오 예스원	스튜디오12	시즈닝북스
신영미디어	씨엔씨레볼루션	아미티에
알에스미디어	어나더	어울림출판사
에브리웨이	에이시스미디어	AK커뮤니케이션즈
에이템포미디어	에이투지엔터테인먼트	에피루스
엠스토리허브	엠젯패밀리	연필
영상출판미디어	예원북스	오렌지디
오쉬컴퍼니	OS미디어	온글미디어
와이엠북스	우신출판사	웅진씽크빅
원스토리	웨일노블	위벨
위즈덤하우스	윤송	이터널유니버스
이플북스	인타임	자음과모음
작가컴퍼니	재미로	JAM
제우미디어	제이알매니지먼트	JHS
JK미디어	제이트리미디어	제이플미디어
조아라	조은세상	주은
채음	청어람	카멜
카카오엔터테인먼트	KW Books	콘텐츠랩블루
크릭앤리버엔터테인먼트	키다리스튜디오	태랑
테라핀	텐북	톡크
툰플러스	트윈플스토리	파란미디어
패러그래프	페퍼민트	피크
피플앤스토리	하늘꽃	학산문화사
해피북스투유		

5. 웹소설 원작의 미디어 믹스

- 미디어 믹스(Media Mix)란 일반적인 미디어 산업에서 지적재산권(IP)을 소설, 영화, 만화, 게임, 캐릭터 제품 등 여러 매체로 출시하는 것을 말하며, 본 보고서에서는 웹소설이 타 콘텐츠 장르로 활용되는 것을 의미한다.
- 웹소설 시장에서 가장 성공적인 미디어 믹스는 웹툰화이다. 2010년 중반 이후부터 시도된 웹소설의 웹툰화는 웹툰과 웹소설 사업을 병행하는 대형 플랫폼사인 카카오페이지의 ‘나 혼자만 레벨업’ 웹툰화의 성공에 힘입어 네이버 웹툰, 문피아 등에서도 웹소설을 원작으로 한 웹툰 작품을 활발히 발표하고 있다.
- 이에 따라 2019년 이후로는 인기 웹소설 작품의 웹툰화는 당연한 관행으로 여겨지고 있으며, 2020년대부터 웹소설과 웹툰의 연동이 일반화되고 있다.
- 웹소설의 웹툰화 이외의 미디어 믹스로 웹소설의 드라마화를 들 수 있는데 이는 주로 사극 로맨스, 현대로맨스 장르에서 활발하게 이루어지고 있다.

<표 2-4> 주요 웹소설 원작 드라마

제목	방영시기	방송사 및 스트리밍	방송횟수
미스터 백	2014	MBC	16부작
빛나거나 미치거나	2015	MBC	24부작
구르미 그린 달빛	2016	KBS	18부작
애타는 로맨스	2017	OCN	14부작
김비서가 왜 그럴까	2018	TvN	16부작
설렘주의보	2018	MBN/Dramax	16부작
탐매니지먼트	2018	유튜브	16부작
그녀의사생활	2019	TvN	16부작
저스티스	2019	KBS	32부작
진심이 닿다	2019	TvN	16부작
서류상 아빠	2020	웹드라마	6부작
그래서 나는 안티팬과 결혼했다	2021	네이버TV	16부작
선배, 그 립스틱 바르지 마요	2021	JTBC	16부작
시맨틱 에러	2022	왓챠	8부작
신입사원	2022	왓챠	
어쩌다 전원일기	2022	넷플릭스	12부작
키스 씹스 센스	2022	디즈니 플러스	12부작
사내맞선	2022	SBS	12부작
어게인 마이 라이프	2022	SBS	16부작
재벌집 막내아들	2022	JTBC	16부작
금혼령, 조선 혼인 금지령	2022	MBC	12부작
꽃선비 열애사	2023 상반기 예정	SBS	16부작
성스러운 아이돌	2023 상반기 예정	TvN	

- 그 외 웹소설을 원작으로 한 영화로는 ‘그래서 나는 안티팬과 결혼했다(2016)’과 ‘시멘틱에러 : 더 무비(2022)’ 작품 등이 있었다.
- 웹소설을 원작으로 한 애니메이션은 제작이 확정되어 준비 중인 작품들이 7개 정도로 확인되었다.
 - ‘나 혼자만 레벨업(2023)’, ‘달빛조각사(미정)’, ‘A.I. 닥터(미정)’, ‘이계 검왕 생존기(미정)’, ‘전지적 독자 시점(미정)’, ‘그녀가 공작저로 가야 했던 사정(2023)’, ‘어느 날 공주가 되어버렸다(2022)’ 등의 작품들이다.

제2절 해외 웹소설 시장 현황

1. 글로벌 웹소설 시장 현황

- 해외에서 국내와 유사하게 유료 연재 모델을 기반으로 한 웹소설 시장이 형성된 국가는 중국이 유일하다.
- 일본이나 영미권에서도 대표적인 인터넷 소설 문화가 존재하기는 하지만 한국과 중국처럼 유료 연재 모델이 정착되지는 않았다.
- 일본의 경우, 2010년대를 기점으로 인터넷 소설과 라이트 노벨 시장이 연동되어 인터넷 소설이 서적으로 출간되는 사례가 점차 일반화되어 있고 있지만, 아직 우리나라의 웹소설 비즈니스 모델이 적용되어 상업적으로 유통하는 시장이 발달될 여지가 부족하다고 볼 수 있다.
- 최근 국내 대표 웹소설 플랫폼사들은 비즈니스 모델로 축적된 경쟁력을 바탕으로 사업 확대를 위해 해외로 진출하기 시작했다.
 - 카카오엔터테인먼트는 지난 2021년 북미 웹소설 플랫폼 우시아월드를 450억에 인수하였다. 우시아월드는 주로 아시아 지역의 웹소설을 번역해 미국에 서비스하는 플랫폼으로 전체 매출의 85%가 정기구독일 정도로 탄탄한 독자층을 확보하고 있다. 또한, 북미 웹툰 플랫폼 타파스와 래디시를 각각 인수하여 본격적인 북미 시장의 영향을 확대한다는 방침을 세웠다.
 - 네이버는 2021년 1월 세계 최대 웹소설 플랫폼 왓패드 인수를 시작으로 2022년 4월에는 일본 전자책 서비스 '이북 이니셔티브 재팬'의 자회사 편입을 진행하였고, 미국 코믹스의 대표주자인 DC와도 손잡고 신작 작품을 공개하는 등 적극적인 해외 진출을 이루고 있다. 지난 2022년 10월에는 북미 쪽에 프리미엄 웹소설 플랫폼 '온더'를 출시하고 유료 모델을 도입하였다.³⁾

3) IT조선, 북미 웹소설 시장에 도전당 낸 네·카오...“이유 있었네”, 2023.01.13

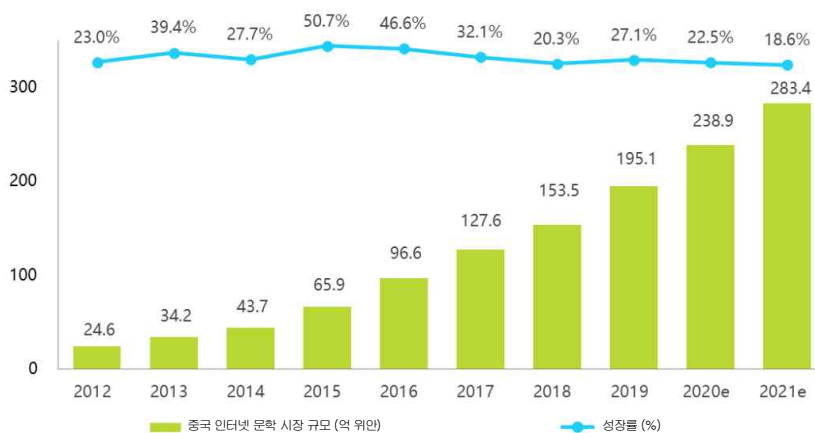
2. 중국 웹소설 시장 현황

- 전술한 바와 같이 중국은 우리나라 웹소설 시장과 동일한 방식의 유료 시장이 형성되어 있는 유일한 해외 사례이므로 이 시장의 주요 현황과 특성 등을 살피는 것은 글로벌 웹소설 시장을 이해하는 데 큰 도움이 될 것이다.

1) 중국 웹소설 시장의 규모

- 중국의 웹소설은 대략 2000년대 전후에 시작되었다고 보고 있는데, 몇몇의 독자들이 직접 글을 써서 게시판에 올리기 시작한 것을 중국 웹소설의 원형으로 보고 있다.
- 중국 웹소설 시장은 2003년 치디엔중문망(起点中文网)이 최초 유료 서비스 모델을 출시하면서 태동하였으며, 여기서 정착된 비즈니스 모델로 인한 고정 수입의 창출은 전업 웹소설 작가의 출현을 가능하게 했다. 그 이후 웹소설의 대형 히트작들이 나오게 되면서 지금까지 중국의 웹소설 산업은 폭발적인 성장세를 유지하고 있다.
- 최근 중국의 iResearch에서 발표한 「2020년 중국 웹소설 판권 보호 연구 보고서」에 의하면, 웹소설 시장 규모는 약 283억 위안(한화 5조 원 이상)으로 나타났다.
 - 해당 보고서에 의하면, 중국 웹소설 독자 수는 약 4억 6,000만 명, 플랫폼에 등록된 작가는 1,700만 명 이상이며 계약 작가는 100만 명 이상, 매년 신규 계약 작품은 200만 개 이상으로 나타난다.

2012~2021년 중국 인터넷 문학 산업 시장 규모



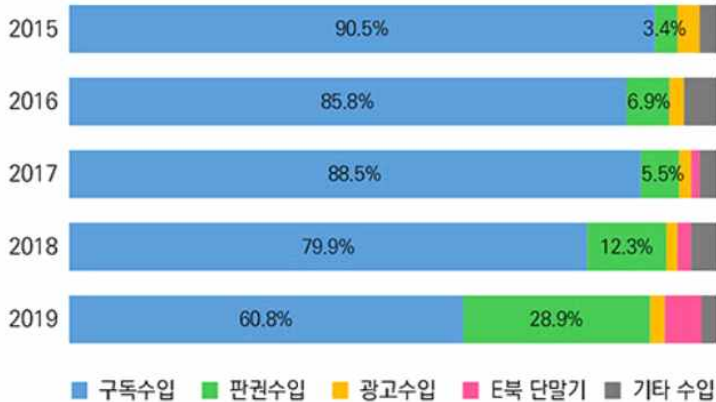
설명: 1. 중국 인터넷 문학 시장 계산에는 온라인 유료 독서 수입, 인터넷 문학 저작권 운영 수입, 게임 연계 운송 및 관련 트래픽에서 발생하는 광고 수입이 포함됩니다. 2. 일부 데이터는 2020년 인터넷 문학 관련 보고서에서 조정될 것입니다.
출처: 종합 기업 재무 보고서 및 전문가 인터뷰, 통계 모델에 따라 계산되며 참고용으로만 제공됩니다.

©2020.4 iResearch Inc. <그림 2-1> 중국 웹소설 시장규모 추이 www.iresearch.com.cn

*출처 : iResearch, 2020년 중국 웹소설 판권 보호 연구 보고서

2) 중국 웹소설의 특징

- 2015년, 텐센트가 중국내 주요 웹소설 플랫폼들을 인수한 후 웨원그룹을 출범시키면서 중국 웹소설 산업의 매출 구조는 도약의 계기를 맞게 되었다.
- 2015년, 3.4%에 불과한 판권 수입이 2019년에는 28.9%까지 증가했으며 구독수입은 같은 기간 90.5%에서 60.8%로 감소하였다.



<그림 2-2> 중국 웹소설 업계 매출 구조

* 출처 : 중국 음원, 디지털 출판협회

- 2015년 이후 5년간 중국 웹소설 기업의 매출 구조에 있어 가장 큰 변화는 출판사, 영화/드라마 제작사 등을 상대로 한 2차적 저작권 판매 수입의 증가라고 볼 수 있다.
- 2018년 기준, 중국 웹소설 시장 점유율 52.4%를 기록한 웨원그룹은 웹소설 시장에 진입했을 때부터 저작권 확보를 가장 큰 목표로 삼았으며, 현재는 중국 최고의 디지털 독서 플랫폼 겸 문학 IP 육성 플랫폼으로 소개되고 있다.
- 중국은 특히, IP의 의미를 다른 형태의 문화상품으로 개발될 가능성이 있는 원천 콘텐츠를 고려하는 경향이 강하며, 이를 반증하듯 2015년부터 2019년까지 중국 드라마 중 60% 이상이 IP 드라마이고 그중 대부분이 웹소설 IP의 저작권을 구입하여 각색한 것이라는 특징이 있다.
- 2016년 흥행순위 50위 이내의 영화, 드라마, 온라인게임, 웹드라마, 애니메이션 중 웹소설을 원작으로 한 작품은 각각 12%, 14%, 8%, 38%, 10%를 차지하는 것으로 나타났다.⁴⁾

4) KOTRA, 중국 웹소설 시장 동향, 2018

<표 2-5> 2017년 웹소설을 원작으로 제작된 드라마 TOP10

순위	드라마 제목	장르	원작 웹소설
1	초고전(楚乔传)	고전	십일처특공황비(11处特工皇妃)
2	삼생삼세십리도화 (三生三世十里桃花)	고전	삼생삼세십리도화 (三生三世十里桃花)
3	택천기(择天记)	고전	택천기(择天记)
4	환락송(欢乐颂)	도시	환락송(欢乐颂)
5	귀취등지정색고서(웹) (鬼吹灯之精色古城)	미스터리	귀취등(鬼吹灯)
6	하신(웹)(河神)	미스터리	하신: 귀수괴담(河神: 鬼水怪谈)
7	귀취등지목야괴사 (鬼吹灯之牧野诡事)	미스터리	귀취등(鬼吹灯)
8	낭화일타타(웹)(浪花一朵朵)	도시	낭화일타타(浪花一朵朵)
9	취령롱(醉玲珑)	고전	취령롱(醉玲珑)
10	귀취등지황피자분(웹) (鬼吹灯之黄皮子坟)	미스터리	귀취등(鬼吹灯)

<표 2-6> 2017년 웹소설을 원작으로 제작된 만화 TOP5

순위	드라마 제목	장르	원작 웹소설
1	투파창궁(斗破苍穹)	판타지/무협	투파창궁(斗破苍穹)
2	전직고수(全职高手)	게임/경기	전직고수(全职高手)
3	요신기(妖神记)	판타지/무협	요신기(妖神记)
4	택천기(择天记)	판타지/무협	택천기(择天记)
5	종전유좌영검산(从前有座灵剑山)	판타지/무협	종전유좌영검산(从前有座灵剑山)

* 출처 : iResearch

- 최근까지 웨인그룹을 중심으로 대부분의 중국 웹소설 플랫폼들은 저작권 수입을 위해 상업성있는 IP를 기획하거나 개발, 판매하는데 총력을 기울이고 있으며, 그 중심에 적극적인 작가 육성을 통한 양질의 IP 발굴이 있다.

3) 중국 웹소설 주요 플랫폼

- 중국 내 이용자가 많은 웹소설 플랫폼은 웨원그룹이 운영하고 있는 것으로 나타난다. 이는 중국 웹소설 시장도 우리나라와 마찬가지로 소수의 웹소설 플랫폼에 등재되는 작품의 수량과 변화가 웹소설 시장의 추세를 대표한다고 볼 수 있다.

<표 2-7> 중국 주요 웹소설 기업과 산하 플랫폼명

기업명	산하 플랫폼
웨인 그룹 (阅文集团, China Literature)	QQ리딩(QQ阅读) 치디엔중문망(起点中文网) 창세중문망(创世中文网) 샤오상서원(潇湘书院) 소설열독망(小说阅读网) 홍시우티엔샹(红袖添香) 치디엔여성망(起点女生网) 원치서원(云起书院)
바이두문학 (百度文学)	종횡중문(纵横中文)
—	진장문학성(晋江文学城)
중문재선 (中文在线)	17K소설망(17K小说网)

* 출처 : 网文界(웹소설의 세계) (중국 인터넷 문학 발전보고)

4) 중국 웹소설 이용 현황

- 중국 인터넷 정보 센터(CNNIC) 조사 결과에 따르면 2020년 3월까지 중국 웹소설(인터넷 문학) 이용자 규모는 4억 5,538만 명으로 2018년과 비교할 때 2,337만 명이 증가하였다.
- 해당 조사에서는 모바일로 웹소설을 보는 이용자는 4억 5,255만 명으로 대부분의 이용자가 휴대기기로 웹소설을 읽는 것을 선호하는 것으로 나타났다. 더불어 중국 내 웹소설 플랫폼사들도 증가하는 추세를 감안하면, 이용자 또는 구독자를 확보하기 위한 경쟁이 치열해질 것으로 보이며, 이런 상황을 고려하면 중국 내에서도 웹소설 업계의 시장 경쟁이 점점 치열해질 것으로 판단된다.



<그림 2-3> 2015.12 ~2020.03 웹소설(인터넷 문학) 사용자 규모 및 사용률



<그림 2-4> 2015.12 ~2020.03 모바일 웹소설(인터넷 문학) 사용자 규모 및 사용률

- 이렇듯 최근 폭발적으로 증가한 인터넷 사용률과 다양한 장르의 웹소설 작가 등장으로 인해 웹소설은 중국 문화산업 영역에서도 상당한 부분을 차지하고 있으며, 특히 웹소설을 중심으로 형성된 IP(지식재산권)는 작가에 대한 고정된 팬층 형성을 이끌었고 또한 다른 산업과의 연계에 있어 두드러지는 역할을 하고 있다.

제3절 국내 웹소설 시장 현황

1. 국내 웹소설 이용자 수 추정

- 국내 웹소설은 온라인 웹(web)페이지와 모바일 앱(app)을 통해 서비스를 제공하고 있다. 특히, 웹소설과 같은 스낵컬처 콘텐츠의 경우 대부분 모바일 서비스를 기본으로 하고 있는데, 이는 온라인 웹페이지는 제공하지 않더라도 모바일 앱에서는 서비스가 제공되는 경우에서 확인할 수 있다.
- 이런 사실을 근거로 본 보고서에서는 국내 웹소설 이용자 수를 추정하기 위해 모바일 앱 서비스 이용자 수를 활용하고자 하며, 온라인 웹(web)만 이용하는 경우는 고려하지 않기로 하였다.
 - 우리나라 인터넷 보급 현황은 2022년 기준 99.96퍼센트이며, 스마트폰 사용률 역시 98.6 퍼센트 수준으로 인터넷과 모바일 사용자가 크게 다르지 않다고 판단하였다.⁵⁾
- 국내 웹소설 관련 모바일 앱의 이용자 수를 파악하기 위해 모바일 앱 서비스 통계를 제공하는 ‘모바일 인덱스 INSIGHT’ 사이트를 이용하여 2022년 10월 기준으로 운영 중인 국내 웹소설 모바일 앱들의 이용자 수를 개별 확인하였다.
- 먼저, 앱 분류 카테고리 중 ‘도서/참고자료(대분류)’의 ‘만화/웹소설(소분류)’과 ‘도서/전자도서(소분류)’를 기준으로 확인된 모바일 앱은 총 79개이다.
- 확인된 모바일 앱 서비스 중 웹소설과 전혀 관련이 없는 앱이나 웹툰 전용 서비스, 단순히 저장된 텍스트를 보여주기 위한 뷰어 프로그램 그리고 인터넷 서점 등의 서비스는 제외하였고, 실제 웹소설 서비스를 제공하고 있는 21개 모바일 앱을 대상으로 분석하였다.
- 이렇게 정리된 21개 국내 웹소설 모바일 앱의 2022년 10월 기준 이용자 수는 총 7,662,513명으로 나타났다.
- 단, 여기서는 다음의 두 가지 사항들을 고려해야만 한다.
 - 첫째, 모바일 앱별 이용자 수는 해당 앱 내 웹소설 이용자 점유율(이용률)을 고려하지 않은 수치이므로 모바일 분석 사이트를 통해 도서/참고자료 카테고리중 만화/웹소설 소분류 이용자 점유율 약 59 퍼센트를 웹소설 모바일 앱의 개별 점유율에 동일하게 부여하였다.
 - 둘째, 현재 확인된 결과는 안드로이드OS 기반의 이용자만을 대상으로 하였고 애플의 IOS 이용자는 제외하였다. 이를 보완하기 위해 국내 안드로이드와 IOS의 시장점유율

5) 과학기술정보통신부, 2022 인터넷이용 실태조사 결과

을 파악한 결과, 2022년 1분기 기준 안드로이드가 77퍼센트를 차지하는 것으로 확인되어 해당 비율을 이용자 수에 적용하였다.⁶⁾

- 위의 두 가지 고려 사항 즉, 모바일 앱 이용자 점유율과 안드로이드 OS 점유율을 적용하여 전체 웹소설 이용자수는 약 587만 명으로 추정되었다.

<표 2-8> 국내 웹소설 모바일앱별 이용자 수 및 전체 웹소설 이용자 수 추정결과

모바일 앱 명	모바일 앱 이용자 수	모바일 앱 이용자 점유율	전체 웹소설 이용자 수 추정값
카카오페이지(KakaoPage)	3,278,004	모바일앱 이용자 수 합계 총 7,662,513 × 점유율 59% 적용 = 총 4,520,883명	점유율 적용 모바일앱 이용자 수 총 4,520,883명 / 안드로이드OS 점유율 77% = 총 5,871,276명
네이버 시리즈	1,814,011		
리디	898,642		
밀리의 서재	368,642		
웹소설 조아라	318,838		
문피아	211,562		
웹소설 노벨피아	202,165		
채티	105,199		
스플 : 선택형 스토리	85,151		
북큐브	59,342		
무툰	52,491		
미스터블루	52,104		
북팔	51,047		
애니툰	46,984		
코미코	36,237		
블라이스	17,550		
버프툰	15,777		
웹소설 포유	14,047		
웹소설 독소다	12,516		
포켓노블	11,648		
로망띠끄(Romantique)	10,556		

2. 국내 웹소설 시장 규모 추정

- 국내 웹소설 산업은 웹툰 산업과 마찬가지로 최종 유통단계인 플랫폼사와 웹소설 CP 사들의 매출 수준을 파악함으로써 시장의 규모를 확인할 수 있다.
- 특히, 웹소설을 유통하는 플랫폼사의 수가 많지 않은 상황에서 상위 서너개의 플랫폼사가 전체 시장 매출의 대부분을 차지하고 있을 것으로 예상되어 시장 규모를 추산하기에는 타 산업에 비해 훨씬 용이할 수 있다.
- 그러나, 이는 상위 플랫폼사에서 웹소설과 관련한 정확한 매출규모를 공개하지 않을

6) 웹트래픽 분석 사이트 - 스탯카운터 자료정리(StatCounter) <https://gs.statcounter.com/>

뿐만 아니라, 빅테크 플랫폼사(네이버, 카카오페이지 등)의 경우 웹툰 분야를 함께 영위하고 있어 재무제표 상에서도 웹소설이 차지하는 매출액만을 구별하여 확인하기가 어렵다는 한계점을 가지고 있다.

- 이와 같이 웹소설 시장 매출액 산정의 어려움에도 불구하고 본 보고서에서는 최근 공개된 기업정보 자료 등을 통해 주요 웹소설 플랫폼들의 매출 수준을 추정하고 이를 통해 국내 웹소설 시장 규모를 확인해보고자 한다.
- 본 보고서의 웹소설 플랫폼의 매출액 추정은 한국콘텐츠진흥원의 <2020년 웹소설 이용자 실태조사> 결과 중 가장 많은 이용자 수를 갖는 11개 플랫폼을 대상으로 시도하였다.
 - 주요 웹소설 플랫폼사(11개) : 카카오페이지, 네이버 시리즈, 네이버 웹소설, 문피아, 리디, 밀리의 서재, 조아라, (주)핑거스토리 무툰, 북큐브, 북팔, 노벨피아 등이다.
 - 네이버 시리즈, 네이버 웹소설, 문피아는 모두 네이버 콘텐츠 사업 부문에 속해 있어 각 사의 매출을 따로 구분할 수 없다. 이런 연유로 이들 세 플랫폼의 매출은 네이버 웹소설 매출액으로 통합하여 분석하였다.

1) 네이버 웹소설

- 네이버는 자사 홈페이지의 IR 자료실을 통해 2022년 분기별 실적을 발표하는 데 이를 통해 웹소설 부문 매출액을 추정해 볼 수 있었다.
- 해당 공개 자료에서 웹소설/웹툰 콘텐츠 부문의 매출액을 기준으로 살펴보면, 1분기 매출은 1,639억 원, 2분기 매출은 2,511억 원, 3분기 매출은 2,685억 원, 4분기 매출은 3,829억 원으로 각각 확인되었다.⁷⁾
 - IR보고서에 의하면, 2분기의 경우 4월에 ‘이북 재팬/로커서’, 3월에 ‘문피아’를 인수하면서 얻어진 인수효과로 980억 정도의 매출 증가가 있었던 것으로 나타났다.
 - 4분기 매출액이 크게 증가한 원인으로는 글로벌 웹툰 통합 거래액이 증가하였기 때문인 것으로 분석되었다.
- 결과적으로 2022년 한 해 네이버 콘텐츠 분야 중 웹소설/웹툰의 매출액은 총 1조 664억 원으로 파악되었다.
- 이 중 웹소설만의 매출액을 추정하기 위해서는 웹소설과 웹툰의 매출 비중을 파악해야 하는 바 공식적인 자료는 없지만 네이버 내부 자료에 의하면 웹툰과 웹소설의 매출비중이 6:4로 파악된다고 한다⁸⁾. 이러한 비율을 적용해보면, 네이버 웹소설의 매출은

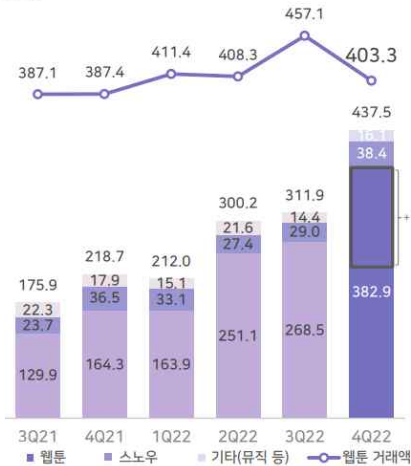
7) 네이버 IR 보고서에서 명시된 콘텐츠 분야 세부항목은 웹툰, 스노우, 기타(뮤직 등)로 구분되어 있으며, 이 중 웹툰 매출액에 웹소설 매출이 포함되어 있는 구조임

8) 한국콘텐츠진흥원의 <2022년 웹툰 산업 실태조사>와 관련하여 네이버 웹툰 내부 담당자의 인터뷰 내용 중

2022년 기준 대략 4,266억 원 정도로 예상된다.

분기별 매출

단위: 십억원



4Q22 YoY 100.1% ↑ / QoQ 40.3% ↑

웹툰 YoY 133.1% / QoQ 42.6%

스노우 YoY 5.2% / QoQ 32.4%

기타* YoY -9.7% / QoQ 12.0%

2022 YoY 91.3% ↑

* 회계 처리 변경 효과** 제외 시

글로벌 웹툰 매출 YoY 79.7% 증가, QoQ 0.9% 감소

* 글로벌 웹툰 통합 거래액 4,033억 달성

YoY 4.1% 증가하였으나, 3분기 무상 매출 프로모션 기저효과로

QoQ 11.8% 감소

* 일본 통합 유료 이용자 YoY 25% 증가하며 전체 PU 성장 견인

* 기타 매출은 1Q22 V LIVE 연결 제외 효과로 YoY 감소

<그림 2-5> 네이버 콘텐츠 분야 분기별 매출

* 출처 : 네이버 IR 자료실

2) 카카오페이지

- 카카오페이지의 매출 규모는 2022년 4분기 및 연간 실적 보고서를 활용하여 파악할 수 있다.
- 카카오의 웹소설 매출액을 파악하기 위해서는 우선 카카오 실적보고서의 매출 구성을 잘 살펴보아야 한다, 웹소설 분야 매출액으로 예상되는 부문은 콘텐츠의 스토리 부문으로 볼 수 있는데 이는 카카오 내 웹소설/웹툰 사업분야인 '엔터테인먼트'와 일본 웹툰/웹소설 어플리케이션인 '픽코마'로 구성되어 있다.
- 카카오페이지의 웹소설 분야 매출을 파악하기 위해서는 해외 플랫폼인 픽코마의 매출도 포함하여야 한다. 그 이유는 네이버의 경우 웹소설 매출 산정시 해외 플랫폼 매출액이 구분되지 않고 모두 포함되었기 때문에, 해외 매출액이 따로 구분되어 있는 카카오 페이지의 웹소설 매출을 추정할 경우에 해외의 픽코마 매출을 당연히 포함하여야 한다.
- 카카오페이지의 스토리 부문 실적보고서의 분석 결과, 지난 1분기 매출액은 2,405억 원, 2분기 매출액은 2,276억 원, 3분기 매출액은 2,313억 원, 4분기 매출액은 2,216억 원으로 각각 발표되었다. 결과적으로 스토리 부문 전체 매출은 약 9,210억 원 정도로 추정할 수 있다.

일부 확인된 사항으로 공식적인 비율은 아니나 전반적인 비중에 큰 차이는 없는 것으로 확인됨

- 네이버와 마찬가지로 스토리 부문 매출은 웹소설 콘텐츠만의 매출이 아닌 웹툰이 포함된 것이다. 카카오 스토리의 웹소설 부문의 매출을 식별하기 위해서는 웹툰과 웹소설 매출의 비중을 파악해야만 한다. 이를 위하여 한국콘텐츠진흥원의 ‘2022년 웹툰 실태조사’ 수행 시, 카카오 내부 관계자와의 인터뷰에서, ‘웹툰과 웹소설의 매출이 유사하나 웹툰의 비중이 조금 더 많다’고 응답한 것을 활용하여, 웹툰과 웹소설 비중을 각각 55:45 수준으로 적용하였다. 그 결과, 카카오페이지의 매출은 2022년 기준 약 4,145억 원 정도라고 예상된다.



<그림 2-6> 카카오 콘텐츠 부문 분기별 매출

* 출처 : 카카오 실적발표 자료실

3) 그 외 웹소설 플랫폼 사업체 매출액 추정

- 그 외 주요 웹소설 플랫폼사는 2022년 공시된 매출액을 적용하고자 한다. 다만, 2022년 공시된 매출액이 확인이 되지 않을 경우 지난 2019년부터 2021년까지 공시된 매출액의 연평균 증감률을 적용하여 2022년 예상매출액을 추정하였다.⁹⁾
- 먼저 리디(주)의 경우 현재 2022년 공시된 매출액은 확인되지 않아 지난 2019년~2021년까지 확인된 매출액의 연평균 증감률을 산출한 결과 31.7 퍼센트의 매출 증가율을 보였고 이를 지난 2021년 매출액(1,991억 원)에 적용하여 2022년 매출액을 추정하였다. 다만, 리디(주)의 경우 웹툰 서비스와 전자책 서비스를 함께 제공하고 있으며 해당 분야

9) 각 기업별 공시된 재무정보는 한국평가데이터 크레탑(www.cretop.com)을 이용하여 2019년~2022년까지 개별손익계산서를 통해 매출액을 확인함

매출이 모두 포함된 금액이므로 웹소설 분야 비중을 별도 적용하여야 하며 이 때 웹소설:웹툰:전자책 비율을 4:4:2로 예상하여 매출액 추정에 적용하였다.¹⁰⁾

- (주)북팔의 경우 역시 2022년 공시된 매출액이 확인되지 않아 2019~2021년까지 확인된 매출액의 연평균 증감률을 산출한 결과 -1.1퍼센트의 매출 증가율을 보였고, 이를 2021년 매출액(87.1억 원)에 적용하여 2022년 매출액을 추정하였다.
- 같은 방식으로 (주)북큐브네트웍스도 연평균 증감률을 산출한 결과 17.8퍼센트의 매출 증가율을 보였고, 2021년 매출액(95.2억 원)에 적용하여 2022년 매출액을 추정하였다.
- 노벨피아 플랫폼을 운영 중인 (주)메타크래프트의 경우 외부 공시정보에서도 2021년 매출액만 확인할 수 있어 연평균 증감률이 산출되지 않아 2022년 매출액을 추정할 수 없었으나, 최근 뉴스 기사를 통해 2022년 매출액이 약 170억 원으로 발표되어 해당 내용을 그대로 적용하였다.¹¹⁾
- (주)핑거스토리의 무툰의 경우 플랫폼 상에서 웹툰과 웹소설을 모두 제공하고 있으며, 마찬가지로 해당 분야 매출이 모두 포함된 금액이므로 웹소설 분야 비중을 별도 적용해야 하므로 웹소설:웹툰의 비율을 5:5 정도로 정리하여 매출액을 추정하였다. 또한, (주)핑거스토리의 2022년 12월 기준 손익계산서를 통해 매출액을 적용하였다.

<표 2-9> 주요 웹소설 플랫폼 사업체 매출액 추정 (2022년 추정치)

플랫폼사 명	웹소설 매출 추정금액(억 원)	추정 방법
리디(주)	1,049	2022년 추정 매출액 2,622억 원 중 웹소설 분야 매출 비중 40% 적용
(주)밀리의 서재	276	2022년 매출액 (외부 공시자료)
(주)조아라	199	2022년 매출액 (외부 공시자료)
(주)메타크래프트 (노벨피아)	170	2022년 예상 매출액 보도자료 참고
(주)북큐브네트웍스	112	2022년 추정 매출액 112억 7백만 원 적용
(주)핑거스토리 무툰	87	2022년 매출액 174억(외부 공시자료) 중 웹소설 분야 매출 비중 50% 적용
(주)북팔	86	2022년 추정 매출액 86억 15백만 원 적용

4) 주요 플랫폼사 매출을 통한 국내 웹소설 시장 규모 추정

10) 해당 내용은 정확한 산정 비율이 아니므로 분야별 비중에 따라 산업규모 금액에 차이가 있을 수 있음

11) 디지털콘텐츠 경제지 더게임스테일리, 메타크래프트 웹소설 플랫폼 ‘노벨피아’ 성장세 뚜렷, 2023.01.20.
<http://www.tgdaily.co.kr/news/articleView.html?idxno=322103>

- 한국콘텐츠진흥원에 따르면 2013년 100~200억 원으로 추산되었던 웹소설 시장은 2020년 기준 약 6,000억 원 규모로 8년 간 최대 60배 성장한 것으로 나타났다.
- 웹소설의 성장세는 이용자의 폭발적인 증가와 더불어 웹소설을 창작하는 작가들의 증가도 함께 이루어졌기에 가능했다고 할 수 있다.
- 특히 최근에는 웹소설 작품 중 매출이 100억 원이 넘는 사례도 연이어 등장하면서 단일 지식재산권으로서의 가치와 경쟁력을 증명하고 있다.
 - 네이버 시리즈의 ‘화산귀환’은 지난 2022년 7월 기준 누적 매출 300억 원을 돌파하였으며, 누적 다운로드 수는 총 3억 7,000만회를 기록하였다.
- 이와 같이 웹소설 IP가 가진 확장성과 경쟁력을 기반으로 시장의 규모가 매년 증가하는 상황에서 2022년의 웹소설 시장 규모를 주요 대표 플랫폼사의 웹소설 매출액 추산치를 활용하여 분석하였다. 그 결과, 2022년 웹소설 시장 규모는 약 1조 390억 원 정도로 예상되며 지난 2021년 추정된 6,000억 원 규모대비 4,000억 원 이상 증가할 것으로 예상되고 있다.

<표 2-10> 국내 웹소설 산업규모 추정 (주요 플랫폼 사업체 매출 기준)

플랫폼사 명	웹소설 분야 매출 추정금액
네이버 (네이버 시리즈, 네이버 웹소설, 문피아)	4,266억 원
카카오페이지	4,145억 원
리디(주)	1,049억 원
(주)밀리의 서재	276억 원
(주)조아라	199억 원
(주)메타크래프트 (노벨피아)	170억 원
(주)북큐브네트웍스	112억 원
(주)핑크스토리 무튼	87억 원
(주)북팔	86억 원
합계	1조 390억 원

- 참고로, 웹툰 산업의 경우 지난 2020년 기준 6,400억 원에서 2021년에 이미 1조 원을 돌파하였다. 이러한 웹툰 산업의 성장과 비교해보면 국내 웹소설 시장 또한 웹툰 시장과 마찬가지로 매우 빠르게 성장하고 있음을 알 수 있다.

제3장

웹소설 창작자

조사결과



제1절 창작자 일반현황

1. 웹소설 창작자 일반현황

- 웹소설 창작자 실태조사에는 총 500명의 창작자가 참여하였다.
- 조사에 참여한 창작자의 특성을 살펴보면, 연령별로는 남성 46.2%(231명), 여성 53.8%(269명)로 남성보다 여성의 응답이 더 많았으며, 연령별로는 40대가 전체 30.8%로 가장 많고, 그 다음으로 30대 26.8%, 50대 20.2%, 60대 15.4%, 20대 6.8% 순으로 나타났다.
- 응답자의 혼인 여부로 살펴보면 기혼 64.0%(320명)이고, 미혼 36.0%(180명)로 나타나 기혼 창작자의 비중이 상당히 높은 것을 알 수 있다.
- 학력 분포는 4년제 대학 졸업 57.0%(285명)로 가장 많았으며, 다음으로 석/박사 30.6%(153명), 전문대 졸업 7.2%(36명) 등의 순으로 나타났다. 응답자의 학력 분포는 대학졸업(전문대 포함) 이상이 거의 대부분(94.7%)으로 나타나 상당히 고학력임을 알 수 있다.
- 거주지 분포로 살펴보면 서울이 39.8%(199명)로 가장 많고, 그 다음으로 경기도 29.0%(145명), 인천이 5.6%(28명) 등의 순으로 나타났다. 이는 응답자의 지역적 분포가 수도권에 집중(74.4%)되어 있는 것을 알 수 있다.

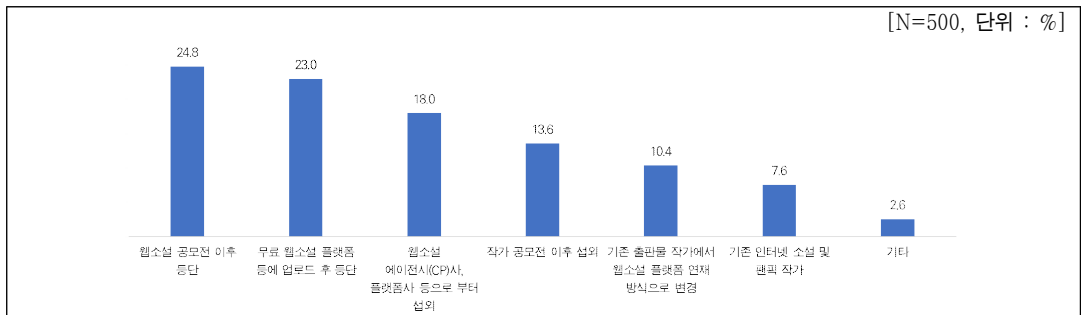
<표 3-1> 웹소설 창작자 인구통계 분포

구분		빈도 (n)	비율 (%)
전체		500	100.0
성별	남자	231	46.2
	여자	269	53.8
연령	20대	34	6.8
	30대	134	26.8
	40대	154	30.8
	50대	101	20.2
	60대	77	15.4
결혼여부	미혼	180	36.0
	기혼	320	64.0
자녀유무	없음	209	41.8
	있음	291	58.2
학력	중등 이하	4	0.8
	고등학교	21	4.2
	전문대학	36	7.2
	4년제 대학	285	57.0
	석/박사	153	30.6
	기타	1	0.2
거주지	서울	199	39.8
	부산	17	3.4
	대구	10	2.0
	인천	28	5.6
	광주	8	1.6
	대전	9	1.8
	울산	5	1.0
	세종	5	1.0
	경기	145	29.0
	강원	14	2.8
	충북	7	1.4
	충남	5	1.0
	전북	15	3.0
	전남	7	1.4
	경북	10	2.0
	경남	9	1.8
	제주	4	0.8

제2절 웹소설 창작/기획 활동 현황

1. 웹소설 작가 등단 경로

- 웹소설 창작자의 주요 등단 경로로 ‘웹소설 공모전 이후 등단’하는 경우(24.8%)가 가장 많았고, 다음으로 ‘플랫폼 업로드 후 등단’한 경우(23.0%), ‘웹소설 에이전시로부터 직접 섭외’된 경우(18.0%) 등의 순으로 나타났다.
- 성별 등단경로를 살펴보면 남성과 여성의 등단 경로 순위는 전체와 큰 차이가 없는 것으로 나타났다.
- 연령별 등단 경로를 살펴보면 20대는 ‘무료 웹소설 플랫폼에 업로드를 통한 등단’의 비중이 높고, ‘기존 출판물 작가에서 웹소설 플랫폼 연재로 경력 변경’을 하는 경우는 거의 없는 것으로 나타났다. 한편, 중장년층(40~50대)은 ‘웹소설 공모전을 통한 등단’ 비중이 전체 평균보다 높게 나타나는 특징을 보이고 있다.
- 경력별 등단경로를 살펴보면 5년 미만의 경력자의 경우 상위 3개의 등단 경로의 비중은 전체 평균보다 낮은 반면 다른 경로를 통한 등단은 전체 평균보다 높게 나타나 등단 경로가 다른 연령대보다 다양화된 것으로 나타났다.



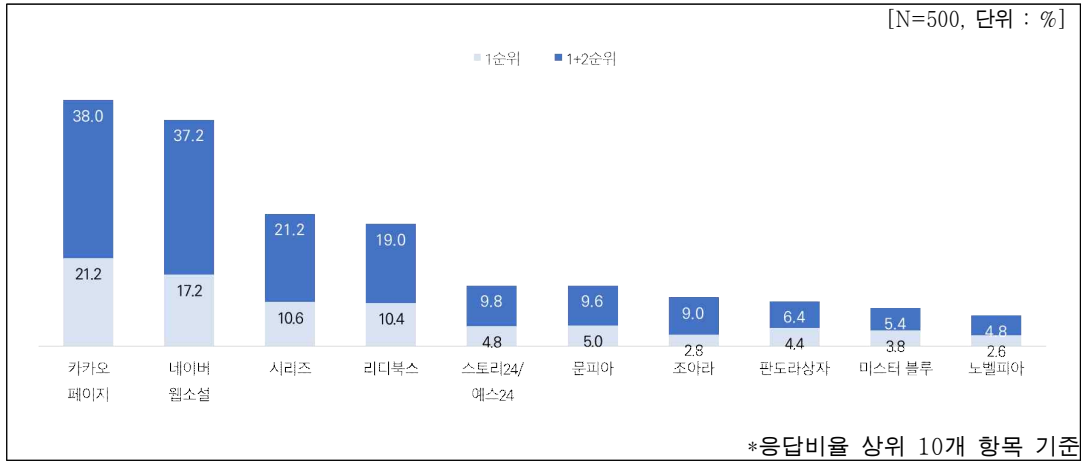
<그림 3-1> 웹소설 작가 등단 경로

<표 3-2> 웹소설 작가 등단 경로 (단위 : %)

구분	사례 수	웹소설 공모전 이후 등단	무료 웹소설 플랫폼 등에 업로드 후 등단	웹소설 에이전시 (CP)사, 플랫폼사로 부터 섭외	작가 공모전 이후 섭외	기존 출판물 작가에서 웹소설 플랫폼 연재로 변경	기존 인터넷 소설 및 팬픽 작가	기타
전체	500	24.8	23.0	18.0	13.6	10.4	7.6	2.6
성별	남성	231	24.7	22.1	17.7	13.0	12.1	2.6
	여성	269	24.9	23.8	18.2	14.1	8.9	2.6
연령	20대	34	14.7	29.4	20.6	20.6	0.0	2.9
	30대	134	24.6	18.7	21.6	14.9	10.4	3.7
	40대	154	27.9	22.7	16.2	14.3	8.4	3.2
	50대	101	28.7	27.7	13.9	7.9	14.9	1.0
	60대	77	18.2	22.1	19.5	14.3	13.0	1.3
경력	5년 미만	109	18.3	23.9	17.4	15.6	11.0	4.6
	5~9년	208	25.5	24.0	16.8	14.4	10.1	2.4
	10년 이상	183	27.9	21.3	19.7	11.5	10.4	1.6

2. 주 활동 플랫폼

- 본 조사에 참여한 창작자의 ‘주 활동 플랫폼’을 살펴보기 위해 1순위 단일순위와 1순위와 2순위를 합한 합산순위로 구분하여 살펴보았다.
- 주 활동 플랫폼은 단일순위와 합산순위 모두 ‘카카오페이지’, ‘네이버 웹소설’이 가장 많은 것으로 나타났고, 그 다음으로 ‘시리즈’, ‘리디북스’, ‘문피아’, ‘스토리24/예스24’, ‘문피아’, ‘조아라’의 순으로 나타났다.
- 세부적으로 살펴보면 1순위 주 활동 플랫폼의 경우 ‘카카오페이지’(21.2%)로 응답한 창작자가 ‘네이버 웹소설’(17.2%)보다 약간 많은 것으로 나타났다. 또한 ‘시리즈’(10.6%)와 ‘리디북스’(10.4%)를 주 활동 플랫폼으로 응답한 창작자까지 포함하면 상위 4개 플랫폼이 1순위 주 활동 플랫폼의 약 60%를 차지하는 것으로 나타났다.
- 성별, 연령별, 경력별 주 활동 플랫폼을 살펴보면 전체 추세와 큰 차이를 보이지 않는 것으로 나타난다. 하지만 20대에서는 주 활동 플랫폼으로 ‘카카오페이지’보다 ‘네이버 웹소설’을 이용하는 비중이 높은 것으로 나타나며, 60대와 경력 5년 미만에서는 ‘시리즈’를 주 활동 플랫폼으로 활용하는 비중이 다소 높게 나타나는 특징을 보이고 있다.



<그림 3-2> 주 활동 플랫폼 (우선순위)

<표 3-3> 주 활동 플랫폼 (단일1순위) (단위 : %) (계속)

구분	사례 수	카카오 페이지	네이버 웹소설	시리즈	리디북스	문피아	스토리24 / 에스24	판도라 상자	미스터 블루
전체	500	21.2	17.2	10.6	10.4	5.0	4.8	4.4	3.8
성별	남성	231	22.9	14.3	10.0	11.7	5.2	6.5	4.8
	여성	269	19.7	19.7	11.2	9.3	4.8	3.3	4.1
연령	20대	34	20.6	29.4	2.9	5.9	5.9	2.9	2.9
	30대	134	21.6	14.2	8.2	10.4	6.0	7.5	5.2
	40대	154	22.1	16.2	12.3	10.4	5.8	4.5	2.6
	50대	101	21.8	17.8	9.9	13.9	4.0	3.0	6.9
	60대	77	18.2	18.2	15.6	7.8	2.6	6.5	0.0
경력	5년 미만	109	22.9	18.3	15.6	3.7	2.8	3.7	3.7
	5~9년	208	19.2	21.6	7.7	12.0	3.4	3.8	4.3
	10년 이상	183	22.4	11.5	10.9	12.6	8.2	7.1	4.9

<표 3-3> 주 활동 플랫폼 (단일1순위) (단위 : %)(계속)

구분	사례 수	조아라	스넥북	노벨피아	포스타입	북큐브	원스토어 북스	버프툰	블라이스
전체	500	2.8	2.8	2.6	2.4	2.0	1.8	1.8	1.6
성별	남성	231	0.9	3.9	3.0	2.2	0.4	2.6	1.7
	여성	269	4.5	1.9	2.2	2.6	3.0	1.1	1.5
연령	20대	34	0.0	5.9	2.9	2.9	5.9	0.0	2.9
	30대	134	3.0	1.5	3.7	3.0	0.7	0.7	1.5
	40대	154	4.5	2.6	1.3	0.6	2.6	3.2	1.3
	50대	101	1.0	4.0	1.0	2.0	2.0	2.0	1.0
	60대	77	2.6	2.6	5.2	5.2	1.3	1.3	2.6
경력	5년 미만	109	3.7	1.8	3.7	1.8	2.8	3.7	1.8
	5~9년	208	2.9	4.3	1.9	1.9	2.4	1.9	1.0
	10년 이상	183	2.2	1.6	2.7	3.3	1.1	0.5	2.7

<표 3-3> 주 활동 플랫폼 (단일1순위) (단위 : %)

구분	사례 수	에피루스	독소다/ 교보문고	북팔	코미코	로망띠꼬	판무림	기타
전체	500	1.4	1.2	0.6	0.6	0.4	0.4	0.2
성별	남성	231	1.7	1.3	0.4	0.4	0.4	0.4
	여성	269	1.1	1.1	0.7	0.7	0.7	0.0
연령	20대	34	0.0	2.9	0.0	0.0	0.0	0.0
	30대	134	0.7	2.2	0.0	1.5	1.5	0.0
	40대	154	1.3	1.3	1.3	0.0	0.0	0.6
	50대	101	3.0	0.0	1.0	0.0	0.0	1.0
	60대	77	1.3	0.0	0.0	1.3	0.0	0.0
경력	5년 미만	109	0.9	1.8	1.8	0.9	0.0	0.9
	5~9년	208	2.4	1.4	0.0	1.0	0.5	0.5
	10년 이상	183	0.5	0.5	0.5	0.0	0.5	0.0

<표 3-4> 주 활동 플랫폼 (합산순위) (단위 : %)(계속)

구분	사례 수	카카오 페이지	네이버 웹소설	시리즈	리디북스	스토리24 / 예스24	문피아	조아라	판도라 상자
전체	500	38.0	37.2	21.2	19.0	9.8	9.6	9.0	6.4
성별	남성	231	39.0	37.7	19.0	19.9	10.4	10.8	5.2
	여성	269	37.2	36.8	23.0	18.2	9.3	8.6	7.4
연령	20대	34	38.2	47.1	14.7	11.8	5.9	11.8	2.9
	30대	134	34.3	32.1	24.6	20.9	13.4	9.7	9.0
	40대	154	38.3	40.3	18.2	19.5	8.4	11.7	4.5
	50대	101	39.6	36.6	18.8	20.8	5.0	9.9	11.9
	60대	77	41.6	36.4	27.3	15.6	14.3	3.9	0.0
경력	5년 미만	109	42.2	36.7	28.4	8.3	7.3	7.3	7.3
	5~9년	208	37.0	39.4	18.3	21.6	11.1	9.1	6.3
	10년 이상	183	36.6	35.0	20.2	22.4	9.8	11.5	6.0

<표 3-4> 주 활동 플랫폼 (합산순위) (단위 : %) (계속)

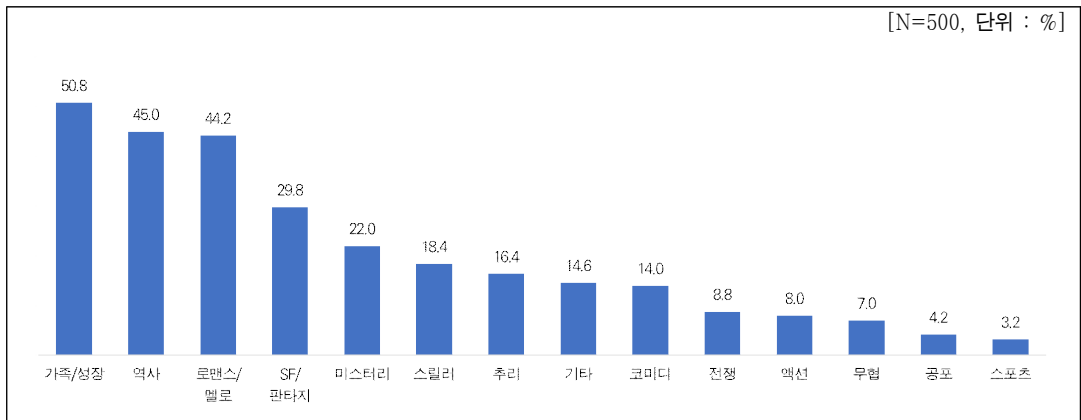
구분	사례 수	미스터 블루	노벨피아	북큐브	원스토어 북스	포스타입	버프툰	블라이스	에피루스
전체	500	5.4	4.8	4.8	4.6	3.6	3.6	3.0	3.0
성별	남성	231	4.8	4.8	6.5	3.5	3.0	4.3	1.7
	여성	269	5.9	4.8	3.3	5.6	4.1	3.0	4.1
연령	20대	34	2.9	8.8	8.8	11.8	2.9	2.9	5.9
	30대	134	6.7	6.0	3.0	3.0	4.5	3.0	3.0
	40대	154	5.2	2.6	5.2	5.2	1.9	3.9	3.9
	50대	101	3.0	3.0	5.9	4.0	4.0	3.0	1.0
	60대	77	7.8	7.8	3.9	3.9	5.2	5.2	2.6
경력	5년 미만	109	3.7	6.4	7.3	7.3	1.8	3.7	0.9
	5~9년	208	4.3	4.8	4.3	3.8	3.8	1.9	4.3
	10년 이상	183	7.7	3.8	3.8	3.8	4.4	5.5	2.7

<표 3-4> 주 활동 플랫폼 (합산순위) (단위 : %)

구분	사례 수	스넥북	코미코	독소다/ 교보문고	북팔	로망띠끄	판무림	기타	기타
전체	500	3.0	2.0	2.0	1.8	1.4	1.0	0.2	0.2
성별	남성	231	3.9	2.2	1.7	1.7	1.3	1.7	0.4
	여성	269	2.2	1.9	2.2	1.9	1.5	0.4	0.0
연령	20대	34	8.8	0.0	2.9	0.0	0.0	0.0	0.0
	30대	134	1.5	3.0	4.5	1.5	3.0	0.0	0.0
	40대	154	2.6	1.9	1.3	1.9	1.3	0.6	0.0
	50대	101	4.0	1.0	1.0	2.0	0.0	4.0	1.0
	60대	77	2.6	2.6	0.0	2.6	1.3	0.0	0.0
경력	5년 미만	109	1.8	1.8	1.8	2.8	0.9	1.8	0.0
	5~9년	208	4.8	2.4	1.9	1.0	1.9	0.5	0.5
	10년 이상	183	1.6	1.6	2.2	2.2	1.1	1.1	0.0

3. 주 웹소설 장르

- 주로 창작하는 웹소설 장르로는 ‘가족/성장형’ 웹소설(50.8%)이 가장 많았고, 그 다음으로 ‘역사’(45.0%), ‘로맨스/멜로’(44.2%), ‘SF/판타지’(29.8%) 등의 순으로 나타났다.
- 성별로 살펴보면 여성은 ‘로맨스/멜로’를, 남성은 ‘역사물’과 ‘SF/판타지’를 보다 많이 창작하는 것으로 나타났다.



<그림 3-3> 주 웹소설 장르

<표 3-5> 주 웹소설 장르 (단위 : %) (계속)

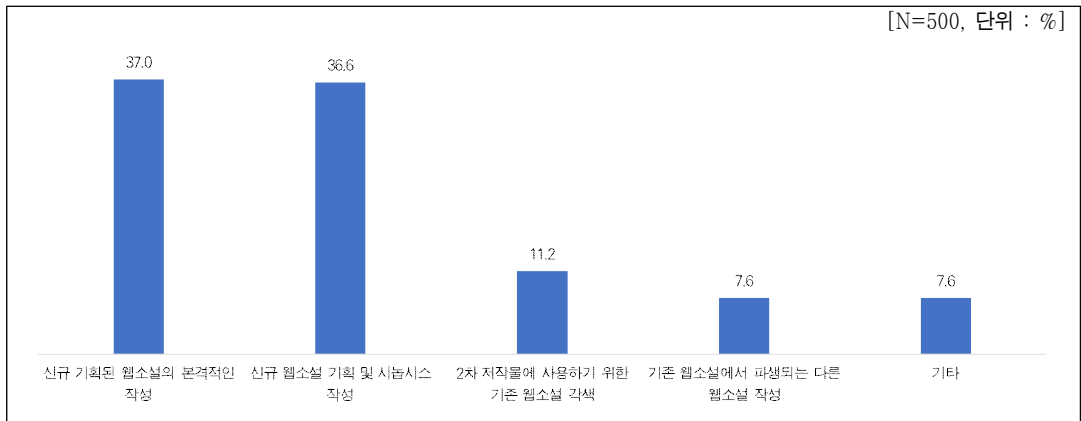
구분	사례 수	가족/성장	역사	로맨스/멜로	SF/판타지	미스터리	스릴러	추리
전체	500	50.8	45.0	44.2	29.8	22.0	18.4	16.4
성별	남성	231	40.3	44.2	33.8	36.4	22.5	24.7
	여성	269	59.9	45.7	53.2	24.2	21.6	13.0
연령	20대	34	50.0	52.9	55.9	23.5	17.6	11.8
	30대	134	45.5	36.6	42.5	34.3	26.1	26.1
	40대	154	42.2	38.3	44.2	33.8	27.9	16.2
	50대	101	52.5	43.6	30.7	34.7	19.8	26.7
	60대	77	75.3	71.4	59.7	10.4	7.8	1.3
경력	5년 미만	109	43.1	43.1	45.9	28.4	29.4	22.0
	5~9년	208	53.8	46.2	46.2	25.5	20.7	17.3
	10년 이상	183	51.9	44.8	41.0	35.5	19.1	17.5

<표 3-5> 주 웹소설 장르 (단위 : %)

구분	사례 수	코미디	전쟁	액션	무협	공포	스포츠	기타
전체	500	14.0	8.8	8.0	7.0	4.2	3.2	14.6
성별	남성	231	13.4	9.1	13.0	10.4	5.6	4.8
	여성	269	14.5	8.6	3.7	4.1	3.0	1.9
연령	20대	34	11.8	11.8	11.8	2.9	5.9	0.0
	30대	134	17.2	8.2	8.2	6.0	3.7	2.2
	40대	154	13.0	7.8	11.0	10.4	5.2	3.9
	50대	101	19.8	5.9	6.9	6.9	5.0	3.0
	60대	77	3.9	14.3	1.3	3.9	1.3	5.2
경력	5년 미만	109	10.1	7.3	8.3	7.3	4.6	3.7
	5~9년	208	12.5	10.1	9.6	5.8	4.3	3.8
	10년 이상	183	18.0	8.2	6.0	8.2	3.8	2.2

4. 웹소설 창작/기획 활동 유형

- 작가들의 창작/기획 활동유형을 살펴보면, ‘신규로 기획된 웹소설의 본격적인 작성’(37.0%)과 ‘신규 웹소설 기획 및 시놉시스 작성’(36.6%)을 주로 하는 것으로 나타났다.
- 연령별로는 20, 30대는 ‘신규 웹소설 기획 및 시놉시스 작성’을 ‘신규로 기획된 웹소설의 본격적인 작성’보다 많이 하는 것으로 나타났으며, 40대 이후는 그 반대로 나타났다.



<그림 3-4> 주요 웹소설 창작/기획 활동 유형

<표 3-6> 주요 웹소설 창작/기획 활동 유형 (단위 : %)

구분		사례 수	신규 기획된 웹소설의 본격적인 작성	신규 웹소설 기획 및 시놉시스 작성	2차적 저작물에 사용하기 위한 기존 웹소설 각색	기존 웹소설에서 파생되는 다른 웹소설 작성	기타
전체		500	37.0	36.6	11.2	7.6	7.6
성별	남성	231	35.5	36.4	12.6	9.5	6.1
	여성	269	38.3	36.8	10.0	5.9	8.9
연령	20대	34	32.4	35.3	2.9	11.8	17.6
	30대	134	32.8	42.5	11.9	8.2	4.5
	40대	154	40.9	38.3	9.1	5.2	6.5
	50대	101	36.6	31.7	15.8	9.9	5.9
	60대	77	39.0	29.9	11.7	6.5	13.0
경력	5년 미만	109	31.2	37.6	11.0	10.1	10.1
	5~9년	208	37.0	38.5	10.1	7.7	6.7
	10년 이상	183	40.4	33.9	12.6	6.0	7.1

5. 작가 경력과 연재 작품 수

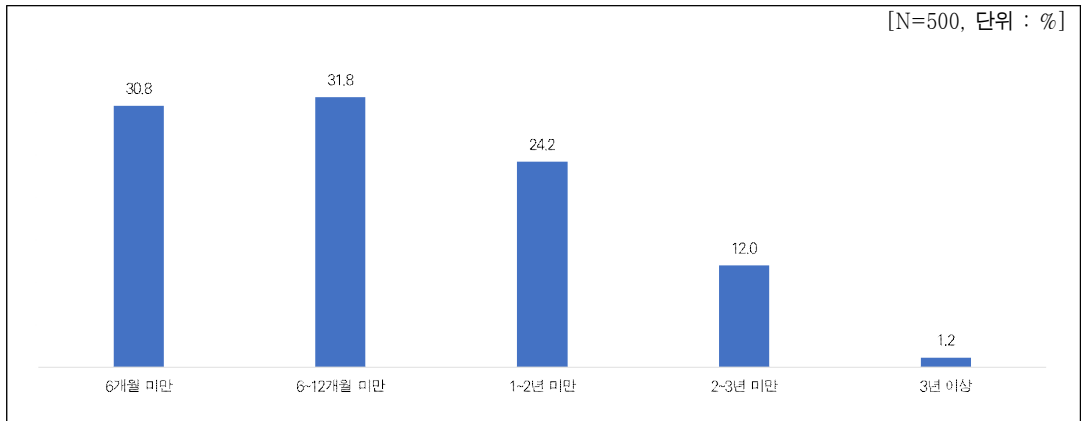
- 본 조사에 참여한 웹소설 작가들의 평균 경력은 약 8.1년 정도로 나타났으며, 여성보다 남성의 경력이 조금 많은 것으로 조사되었다.
- 연재 작품 중 완료된 작품 수는 평균 4건, 현재 연재 중인 작품 수는 평균 2건 정도로 나타났다.

<표 3-7> 총 경력 및 연재 작품 수 (단위 : 년, 개)

구분		사례 수	총경력	연재 완료 작품 수	연재 중인 작품 수
전체		500	8.1	4.0	2.0
성별	남성	231	8.5	3.8	2.0
	여성	269	7.8	4.3	1.9
연령	20대	34	4.9	4.8	2.2
	30대	134	7.7	3.0	1.7
	40대	154	8.8	3.6	1.7
	50대	101	8.4	3.2	2.0
	60대	77	8.5	7.6	2.9
경력	5년 미만	109	2.7	3.0	1.4
	5~9년	208	7.1	4.6	2.8
	10년 이상	183	12.4	4.0	1.3

6. 웹소설 작업 기간

- 창작자들이 웹소설 작품을 완성하는데 걸리는 평균 기간은 ‘6~12개월 미만’이 31.8%로 가장 많은 것으로 나타났고, 그 다음은 ‘6개월 미만’으로 30.8%로 나타났다. 이는 웹소설 작품 1년 이내 완성하는 비율이 62.6%에 이르는 것을 나타낸다. 한편 웹소설 집필 기간이 1년 이상 소요되는 경우도 36.2%로 나타났다.
- 웹소설 창작자들의 작업시간을 살펴보면 주당 평균 4.3일, 하루 평균 5.5시간으로 나타난다. 이러한 작업시간의 분포는 성별, 연령별, 경력별로 큰 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다.



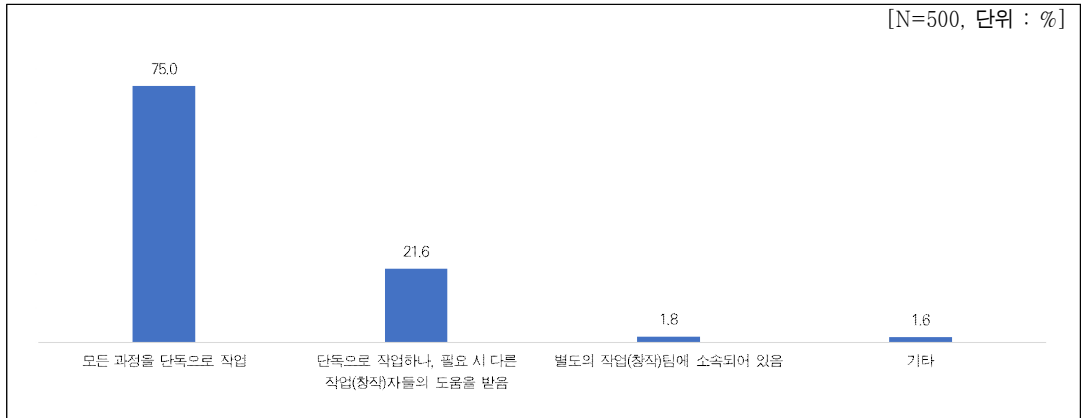
<그림 3-5> 평균 웹소설 작품 완성기간

<표 3-8> 평균 웹소설 작품 완성기간 (단위 : %, 일, 시간)

구분		사례 수	6개월 미만	6~12개월 미만	1~2년 미만	2~3년 미만	3년 이상	평균 작업일수	평균 작업시간
전체		500	30.8	31.8	24.2	12.0	1.2	4.3	5.5
성별	남성	231	31.2	31.2	26.4	10.0	1.3	4.2	5.6
	여성	269	30.5	32.3	22.3	13.8	1.1	4.3	5.5
연령	20대	34	32.4	29.4	23.5	11.8	2.9	4.1	6.0
	30대	134	31.3	31.3	22.4	13.4	1.5	4.2	5.5
	40대	154	34.4	34.4	20.8	9.1	1.3	4.5	5.6
	50대	101	25.7	31.7	31.7	10.9	0.0	4.0	5.1
	60대	77	28.6	28.6	24.7	16.9	1.3	4.3	5.8
경력	5년 미만	109	33.0	24.8	30.3	11.9	0.0	4.0	5.6
	5~9년	208	31.3	32.7	20.7	13.0	2.4	4.3	5.5
	10년 이상	183	29.0	35.0	24.6	10.9	0.5	4.4	5.5

7. 웹소설 창작 방식

- 웹소설 창작 방식에 대해서는 ‘모든 과정을 단독으로 작업한다’(75%)는 응답이 가장 많았으며, 그 다음으로 ‘단독으로 작업하나 필요 시 다른 작업자들의 도움을 받는다’(21.6%)로 나타났다. 한편, ‘별도의 작업팀에 소속되어 있음’(1.8%)은 매우 드문 경우로 조사되었다.



<그림 3-6> 웹소설 창작 방식

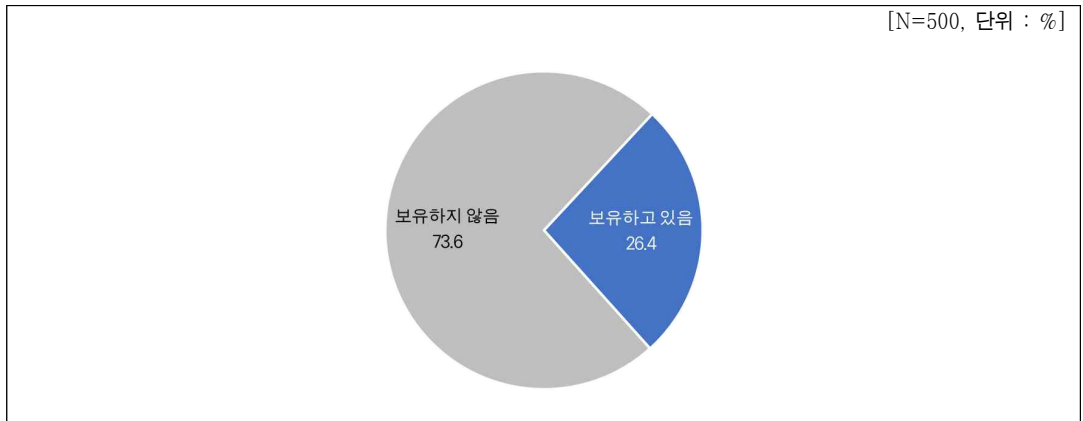
<표 3-9> 웹소설 창작 방식 (단위 : %)

구분		사례 수	모든 과정을 단독으로 작업	단독으로 작업하나, 필요 시 다른 작업자들의 도움을 받음	별도의 작업(창작)팀에 소속되어 있음	기타
전체		500	75.0	21.6	1.8	1.6
성별	남성	231	73.2	24.2	1.7	0.9
	여성	269	76.6	19.3	1.9	2.2
연령	20대	34	70.6	26.5	2.9	0.0
	30대	134	73.1	24.6	1.5	0.7
	40대	154	66.2	27.9	3.2	2.6
	50대	101	80.2	18.8	0.0	1.0
	60대	77	90.9	5.2	1.3	2.6
경력	5년 미만	109	75.2	21.1	2.8	0.9
	5~9년	208	76.0	21.2	1.9	1.0
	10년 이상	183	73.8	22.4	1.1	2.7

8. 개인 창작공간 현황

1) 창작공간 보유여부

- 웹소설을 위한 개인 창작공간을 보유여부를 살펴보면 ‘보유하지 않음’이 그렇지 않은 응답에 비해 월등히 많은 것으로 나타났다. 창작공간 보유 비중은 비 보유비중에 비해 약 2.8배 높은 것으로 나타났다.
- 창작공간 보유는 성별로는 남성이, 연령별로는 40대, 60대가, 경력별로는 10년 이상이 다른 비교 범주에 비해 조금 높게 나타났다.



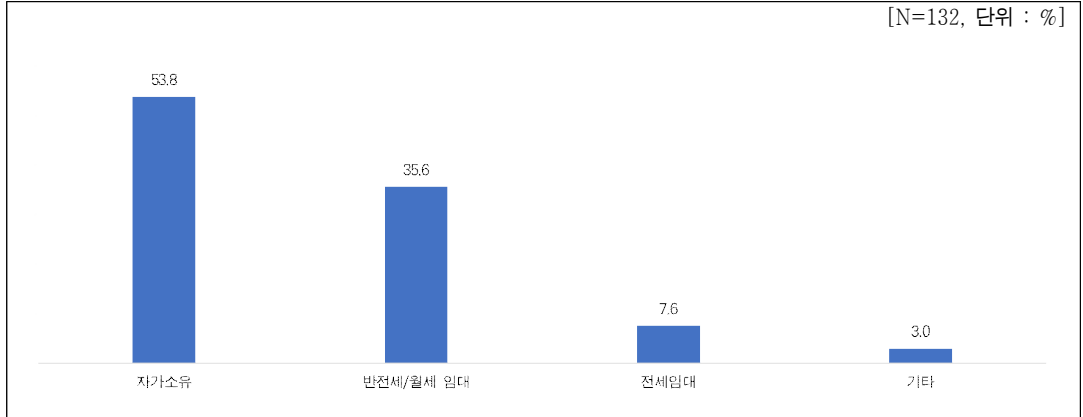
<그림 3-7> 개인 창작공간 보유여부

<표 3-10> 개인 창작공간 보유여부 (단위 : %)

구분		사례 수	보유하고 있음	보유하지 않음
전체		500	26.4	73.6
성별	남성	231	32.5	67.5
	여성	269	21.2	78.8
연령	20대	34	20.6	79.4
	30대	134	23.9	76.1
	40대	154	31.2	68.8
	50대	101	19.8	80.2
	60대	77	32.5	67.5
경력	5년 미만	109	24.8	75.2
	5~9년	208	24.5	75.5
	10년 이상	183	29.5	70.5

2) 창작공간 소유 형태

- 개인 창작공간을 보유하고 있는 경우로 소유 형태로 ‘자가 소유’(53.8%)가 가장 많고, 이는 현재 거주하고 있는 공간에서 생활공간과 복합적으로 사용하는 경우를 응답한 것으로 확인되었다.
- 그 외 ‘반전세/월세 임대’ 비율은 35.6%, ‘전세임대’ 비율은 7.6% 등의 순으로 나타났다.



<그림 3-8> 개인 창작공간 소유 형태

<표 3-11> 개인 창작공간 소유 형태 (단위 : %)

구분		사례 수	자가소유	반전세/월세 임대	전세임대	기타
전체		132	53.8	35.6	7.6	3.0
성별	남성	75	54.7	33.3	6.7	5.3
	여성	57	52.6	38.6	8.8	0.0
연령	20대	7	42.9	42.9	14.3	0.0
	30대	32	37.5	46.9	9.4	6.3
	40대	48	62.5	29.2	6.3	2.1
	50대	20	35.0	50.0	10.0	5.0
	60대	25	76.0	20.0	4.0	0.0
경력	5년 미만	27	59.3	33.3	3.7	3.7
	5~9년	51	49.0	41.2	7.8	2.0
	10년 이상	54	55.6	31.5	9.3	3.7

3) 임대공간, 보증금, 월 임대료 수준

○ 보유하고 있는 창작공간이 ‘반전세/월세 임대’인 경우, 평균 임대공간은 약 15.8평으로 나타났다, 보증금은 평균 895만 원, 월 임대료는 평균 35.5만 원으로 조사되었다.

<표 3-12> 임대공간, 보증금, 월 임대료 수준 (단위 : 평, 만원)

구분		사례 수	임대공간	보증금	월 임대료
전체		500	15.8	895	35.5
성별	남성	231	14.6	863	34.0
	여성	269	17.3	930	37.2
연령	20대	34	13.0	650	28.8
	30대	134	15.4	1,028	34.2
	40대	154	18.3	859	41.1
	50대	101	14.6	808	27.6
	60대	77	14.7	933	44.2
	5년 미만	109	14.5	820	25.5
경력	5~9년	208	13.6	816	33.2
	10년 이상	183	19.0	1,018	42.7

제3절 웹소설 관련 수입 및 고용현황

1. 연간 총수입 및 수입유형별 비중

1) 연간 수입 및 유형별 비중

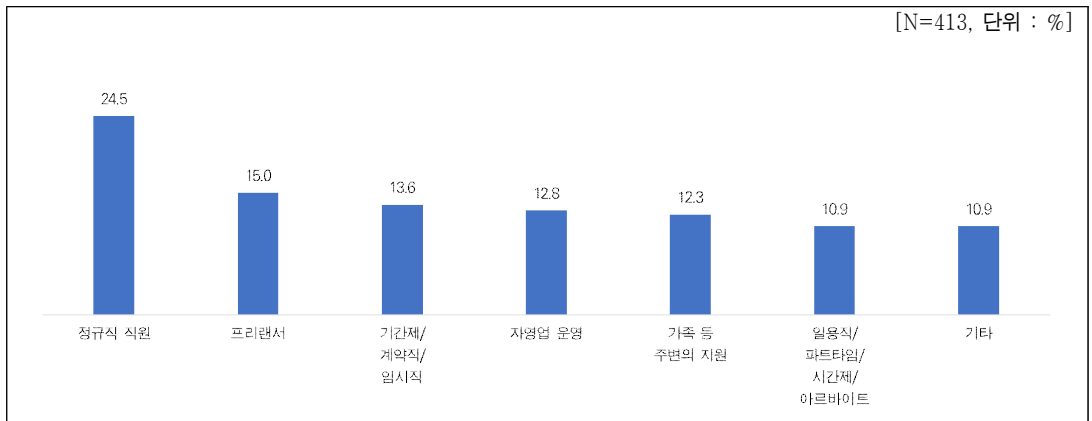
- 본 조사에 참여한 창작자들의 2021년 한 해 총수입은 평균 3,487만 원으로 조사되었다.
- 연 총수입 중 웹소설 연재로 인한 수입은 46.1%로 나타났고, 웹소설 관련 활동과 상관없는 수입(기타 수입)의 비중은 52.8% 정도를 차지하는 것으로 조사되었다. 이는 웹소설 창작자들의 수입이 웹소설 활동보다는 웹소설과 관련없는 활동에 더 많이 의존한다는 것을 의미한다.
- 웹소설로 인한 수입 중 대부분은 연재 수입이며, 2차적 저작물 수입 비중(1.1%)은 미미한 것으로 나타난다.
- 웹소설 관련 활동으로 인한 수입의 비중은 연령별로 40대가 가장 높고, 50대가 가장 낮은 특징을 보이고 있다.

<표 3-13> 연간 총수입, 수입유형별 비중 (단위 : 만원, %)

구분		사례 수	21년 총수입	연재 수입 비중	2차적 저작물 수입 비중	기타 수입 비중
전체		500	3,487	46.1	1.1	52.8
성별	남성	231	3,541	45.6	1.0	53.5
	여성	269	3,442	46.5	1.2	52.3
연령	20대	34	3,783	46.7	2.1	51.2
	30대	134	3,454	46.3	0.8	52.9
	40대	154	3,455	49.2	1.2	49.6
	50대	101	2,960	41.4	1.2	57.4
	60대	77	4,173	45.3	0.9	53.8
경력	5년 미만	109	3,432	45.8	1.8	52.4
	5~9년	208	3,395	47.8	0.9	51.3
	10년 이상	183	3,626	44.3	0.9	54.9

2) 웹소설 관련 외 수입원 종류

- 웹소설 관련 활동 외 수입원을 피고용자(‘정규직’, ‘비정규직’), ‘프리랜서’, ‘일용직/파트타임/시간제/아르바이트’, ‘가족 지원’ 등으로 구분해 살펴 본 결과, ‘정규직 직원’이나 ‘프리랜서’의 비중이 53.5% 나타나고, 일용직/파트타임 등을 포함하면 전체 수입원 중 일자리 관련 수입원의 비중이 64.2%로 나타났다.
- 자영업을 운영하는 경우도 12.8%이며, 가족 등의 지원도 이와 비슷한 수준인 12.3%로 나타났다.



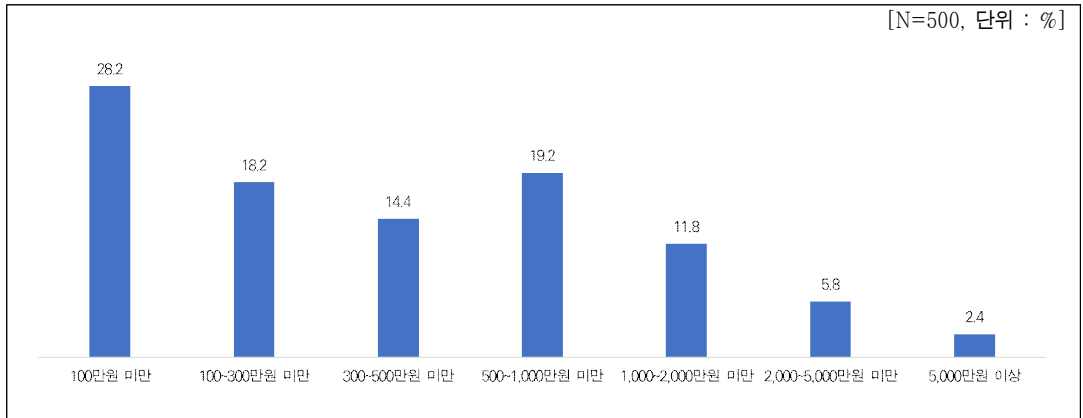
<그림 3-9> 웹소설 관련 외 수입원 종류

<표 3-14> 웹소설 관련 외 수입원 종류 (단위 : %)

구분	사례 수	정규직 직원	프리랜서	기간제/계약직/임시직	자영업 운영	가족 등 주변의 지원	일용직/파트타임/시간제/아르바이트	기타
전체	413	24.5	15.0	13.6	12.8	12.3	10.9	10.9
성별	남성	188	23.9	16.5	12.8	12.2	12.2	10.1
	여성	225	24.9	13.8	14.2	13.3	12.4	11.6
연령	20대	28	32.1	10.7	14.3	7.1	10.7	10.7
	30대	109	22.0	16.5	11.9	13.8	14.7	11.0
	40대	123	25.2	21.1	16.3	11.4	8.9	7.3
	50대	90	24.4	14.4	11.1	15.6	16.7	8.9
	60대	63	23.8	3.2	14.3	12.7	9.5	20.6
경력	5년 미만	94	25.5	11.7	11.7	17.0	12.8	11.7
	5~9년	171	21.1	17.0	15.2	12.3	14.0	10.5
	10년 이상	148	27.7	14.9	12.8	10.8	10.1	10.8

2. 작업 활동 비용

- 웹소설 작품을 완성하기 위해 지출되는 평균 활동 비용은 ‘100만 원 미만’(28.2%)이 가장 많고, 그 다음이 ‘500~1,000만 원 미만’(19.2%)으로 나타났다.
- 작품에 소요되는 평균 활동 비용이 300만 원보다 작은 경우가 응답자의 절반에 가까운 46.6%로 나타났으며, 1,000만 원보다 많은 경우는 20%에 불과한 것으로 나타났다.



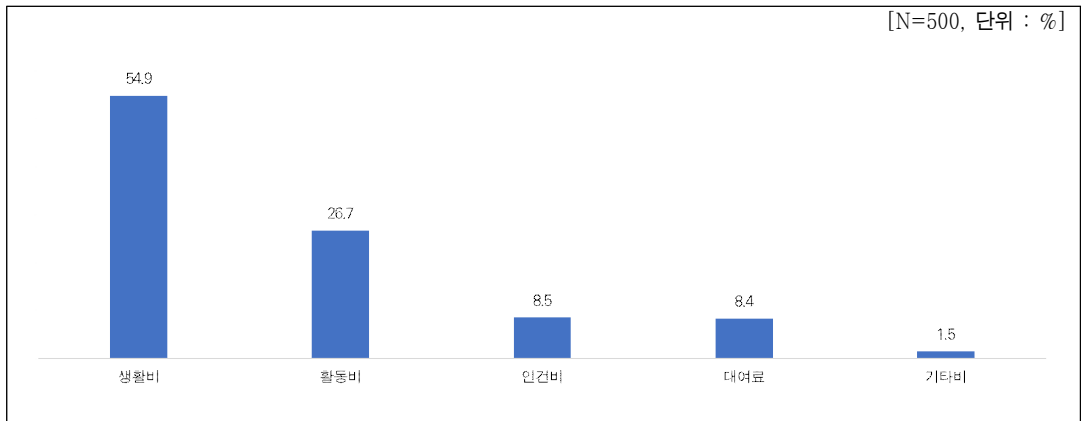
<그림 3-10> 웹소설 작업을 위한 평균 활동 비용

<표 3-15> 웹소설 작업을 위한 평균 활동 비용 (단위 : %)

구분		사례 수	100만 원 미만	100~300만 원 미만	300~500만 원 미만	500~1,000만 원 미만	1,000~2,000만 원 미만	2,000~5,000만 원 미만	5,000만 원 이상
전체		500	28.2	18.2	14.4	19.2	11.8	5.8	2.4
성별	남성	231	29.4	19.5	16.0	19.0	9.5	4.3	2.2
	여성	269	27.1	17.1	13.0	19.3	13.8	7.1	2.6
연령	20대	34	26.5	5.9	17.6	20.6	14.7	14.7	0.0
	30대	134	26.1	15.7	17.9	20.1	9.0	9.0	2.2
	40대	154	31.2	16.9	13.0	19.5	13.0	2.6	3.9
	50대	101	35.6	18.8	11.9	19.8	9.9	3.0	1.0
	60대	77	16.9	29.9	13.0	15.6	15.6	6.5	2.6
경력	5년 미만	109	25.7	18.3	16.5	21.1	11.0	6.4	0.9
	5~9년	208	25.0	16.8	13.9	21.2	14.9	5.3	2.9
	10년 이상	183	33.3	19.7	13.7	15.8	8.7	6.0	2.7

3. 창작 활동비 지출 요인별 비중

- 하나의 웹소설 작품을 완성하는 데 필요한 창작 활동비의 지출 요인별 비중을 살펴보면, ‘생활비’가 전체의 54.9%를 차지하여 가장 많았고, 그 다음은 ‘활동비’(자료를 구입하거나 교통비, 숙박비 등)(26.7%)로 조사되었다.
- 대부분의 작업을 단독으로 진행하는 경우가 많다보니 부가적인 지원인력에 대한 인건비 비율은 그리 높지 않은 것으로 확인되었다.



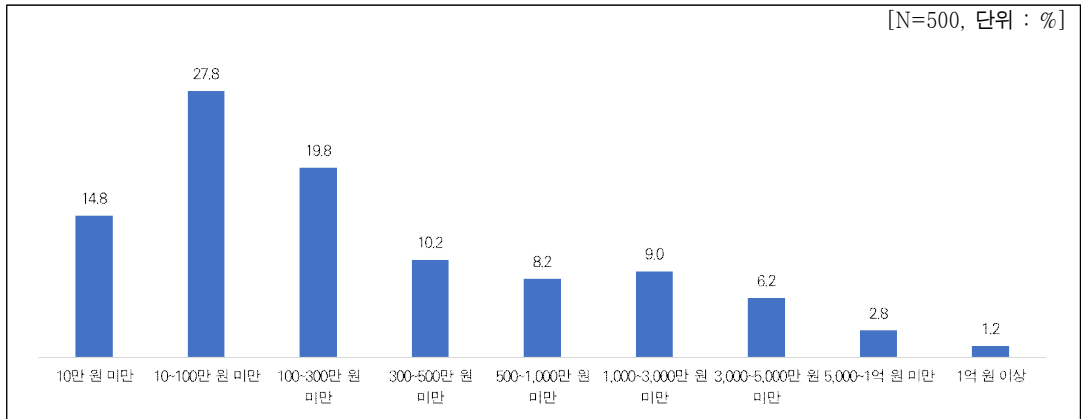
<그림 3-11> 웹소설 창작 활동비 지출 요인별 비중

<표 3-16> 웹소설 창작 활동비 지출 요인별 비중 (단위 : %)

구분		사례 수	생활비	대여료	활동비	인건비	기타비
전체		500	54.9	8.4	26.7	8.5	1.5
성별	남성	231	55.6	7.7	26.5	8.4	1.9
	여성	269	54.3	8.9	27.0	8.7	1.2
연령	20대	34	47.9	5.4	39.0	6.8	0.9
	30대	134	54.0	10.7	24.7	9.4	1.3
	40대	154	55.5	7.7	25.7	8.2	2.9
	50대	101	57.8	8.0	25.0	8.7	0.4
	60대	77	54.4	7.3	29.4	8.2	0.8
경력	5년 미만	109	55.9	7.3	27.0	9.4	0.6
	5~9년	208	57.1	7.1	26.5	7.9	1.3
	10년 이상	183	51.7	10.4	26.9	8.7	2.3

4. 웹소설 작품 평균 원고료 수준

- 웹소설 작품 1개의 평균 원고료 수준은 ‘10~100만 원 미만’(27.8%)이 가장 많았으며, 그 다음으로 ‘100~300만 원 미만’(19.8%), ‘10만 원 미만’(14.8%)의 순으로 나타났다.
- 웹소설 작품당 원고료는 500만 원 미만인 경우가 72.6%로 나타나는데 이는 웹소설의 완성 기간과 창작 활동 비용을 고려할 때 평균 작품당 원고료는 상당히 낮은 편임을 알 수 있다. 또한 웹소설 작품당 원고료가 5,000만 원 이상은 4.0%로 나타났는데 이는 웹소설 작품당 평균 원고료의 분포가 낮은 쪽으로 매우 치우쳐 있음을 나타낸다.
- 성별 작품당 평균 원고료를 비교해보면 고액 원고료를 받는 비중(5,000만 원 이상)은 남성(5.6%)이 여성(2.6%)보다 높은 것으로 나타난다. 연령별로는 40대(9.7%)가 다른 연령대에 비해 고액 원고료의 비중이 높은 것으로 나타났다.



<그림 3-12> 웹소설 작품 평균 원고료 수준

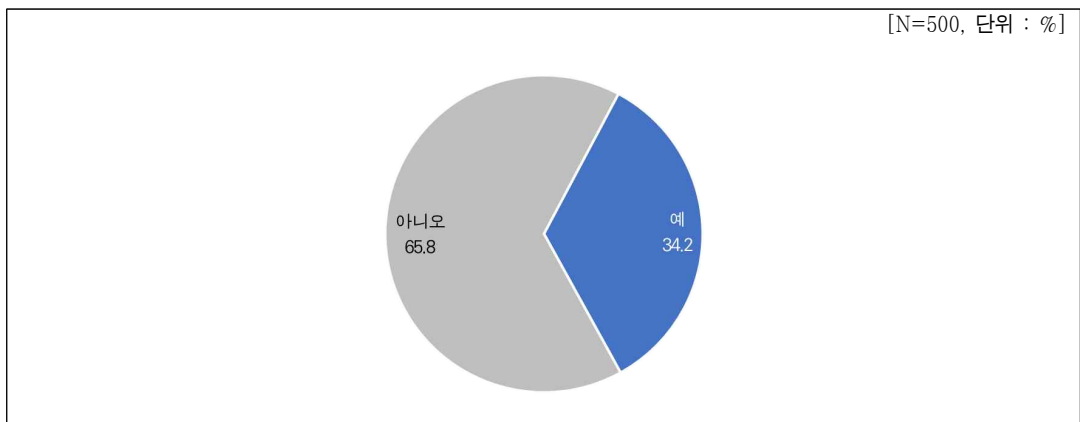
<표 3-17> 웹소설 작품 평균 원고료 수준 (단위 : %)

구분		사례 수	10만 원 미만	10~100만 원 미만	100~300만 원 미만	300~500만 원 미만	500~1,000만 원 미만	1,000~3,000만 원 미만	3,000~5,000만 원 미만	5,000~1억 원 미만	1억 원 이상
전체		500	14.8	27.8	19.8	10.2	8.2	9.0	6.2	2.8	1.2
성별	남성	231	15.2	26.8	18.2	9.5	8.7	10.0	6.1	3.9	1.7
	여성	269	14.5	28.6	21.2	10.8	7.8	8.2	6.3	1.9	0.7
연령	20대	34	14.7	26.5	17.6	14.7	11.8	8.8	5.9	0.0	0.0
	30대	134	10.4	22.4	23.9	14.9	11.2	8.2	6.7	2.2	0.0
	40대	154	12.3	27.9	20.1	5.2	8.4	9.7	6.5	6.5	3.2
	50대	101	7.9	25.7	19.8	13.9	6.9	13.9	9.9	1.0	1.0
	60대	77	36.4	40.3	13.0	5.2	2.6	2.6	0.0	0.0	0.0
경력	5년 미만	109	13.8	26.6	17.4	12.8	11.9	10.1	3.7	3.7	0.0
	5~9년	208	13.5	26.0	20.2	9.6	8.7	10.6	8.2	2.4	1.0
	10년 이상	183	16.9	30.6	20.8	9.3	5.5	6.6	5.5	2.7	2.2

5. 웹소설 에이전시(CP) 소속현황

1) 소속 여부

- 본 조사에 참여한 창작자들 중 현재 웹소설 CP사에 소속된 경우는 34.2%이며, 웹소설 CP사의 소속된 창작자 수는 평균 17.2명 정도인 것으로 조사되었다.
- 웹소설 CP사 소속여부는 연령별로는 40대, 50대가 다른 연령대에 비해 높고, 경력별로는 5~9년이 타 경력 범주에 비해 높게 나타났다.



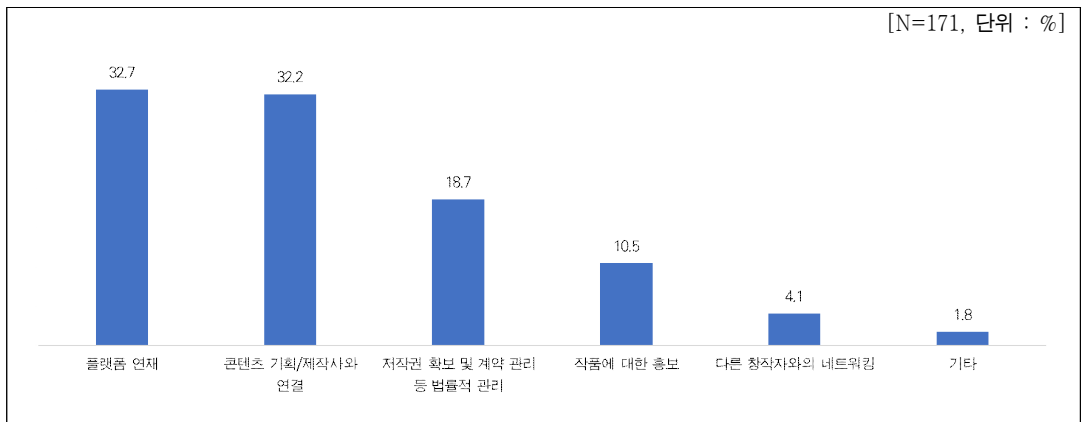
<그림 3-13> 웹소설 CP사 소속여부

<표 3-18> 웹소설 CP사 소속여부 (단위 : %, 명)

구분		사례 수	예	아니오	소속 창작자 수
전체		500	34.2	65.8	17.2
성별	남성	231	35.5	64.5	18.0
	여성	269	33.1	66.9	16.4
연령	20대	34	32.4	67.6	14.2
	30대	134	31.3	68.7	15.6
	40대	154	37.7	62.3	18.5
	50대	101	40.6	59.4	17.4
	60대	77	24.7	75.3	17.5
	70대	10	0.0	100.0	0.0
경력	5년 미만	109	31.2	68.8	16.9
	5~9년	208	38.9	61.1	17.3
	10년 이상	183	30.6	69.4	17.0

2) 웹소설 CP사 계약 이유

- 웹소설 창작자들이 웹소설 CP사와 계약을 하게 되는 이유는 ‘플랫폼 연재’(32.7%)가 가장 높은 것으로 나타났다. 그 외 ‘콘텐츠 기획 및 제작사와의 연결’(32.2%)과 ‘저작권 확보 및 계약 관리 등 법률적 관리’(18.7%)나 ‘작품에 대한 홍보’(18.7%) 순으로 조사되었다.
- 한편, 성별로는 여성, 연령별로는 40대, 경력별로는 5-9년차가 ‘법률적 관리’의 비중이 높고, 연령별로는 20대가 ‘콘텐츠 기획/제작사와 연결’의 비중(63.6%)이 타 연령층에 비해 매우 높게 나타났다.



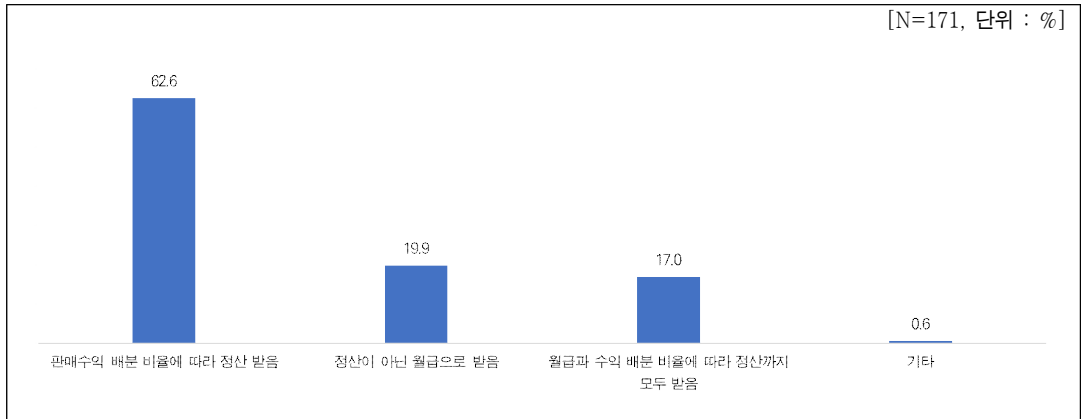
<그림 3-14> 웹소설 CP사와 계약한 이유

<표 3-19> 웹소설 CP사와 계약한 이유 (단위 : %)

구분		사례 수	플랫폼 연재	콘텐츠 기획/제작사와 연결	저작권 확보 및 계약 관리 등 법률적 관리	작품에 대한 홍보	다른 창작자와의 네트워킹	기타
전체		171	32.7	32.2	18.7	10.5	4.1	1.8
성별	남성	82	28.0	36.6	14.6	14.6	3.7	2.4
	여성	89	37.1	28.1	22.5	6.7	4.5	1.1
연령	20대	11	18.2	63.6	9.1	0.0	0.0	9.1
	30대	42	40.5	26.2	19.0	11.9	2.4	0.0
	40대	58	25.9	32.8	25.9	10.3	3.4	1.7
	50대	41	39.0	26.8	14.6	12.2	7.3	0.0
	60대	19	31.6	36.8	10.5	10.5	5.3	5.3
경력	5년 미만	34	35.3	38.2	8.8	14.7	2.9	0.0
	5~9년	81	33.3	29.6	23.5	6.2	4.9	2.5
	10년 이상	56	30.4	32.1	17.9	14.3	3.6	1.8

3) 웹소설 CP사의 수익지급 방식

- 웹소설 CP사의 수익 지급 방식은 ‘판매수익 배분 비율에 따라 정산을 받음’(62.6%)이 가장 많고, 그 다음으로 ‘정산 아닌 월급으로 받음’(19.9%), ‘월급/수익 배분 비율에 따른 정산까지 모두 받음’(17.0%) 순으로 나타났다.
- 월급으로 받는 경우는 해당 CP사에 정규직으로 소속된 경우라 볼 수 있으며, 월급과 수익 배분 비율에 따라 정산 받는 경우 역시 정규직 형태이기는 하나 별도의 작품 계약이 이루어지는 경우라고 볼 수 있다.



<그림 3-15> 웹소설 에이전시(CP)의 수익지급 방식

<표 3-20> 웹소설 에이전시(CP)의 수익지급 방식 (단위 : %)

구분		사례 수	판매수익 배분 비율에 따라 정산 받음	정산이 아닌 월급으로 받음	월급과 수익 배분 비율에 따라 정산까지 모두 받음	기타
전체		171	62.6	19.9	17.0	0.6
성별	남성	82	67.1	15.9	17.1	0.0
	여성	89	58.4	23.6	16.9	1.1
연령	20대	11	54.5	36.4	9.1	0.0
	30대	42	61.9	14.3	21.4	2.4
	40대	58	62.1	17.2	20.7	0.0
	50대	41	73.2	12.2	14.6	0.0
	60대	19	47.4	47.4	5.3	0.0
경력	5년 미만	34	79.4	14.7	5.9	0.0
	5~9년	81	61.7	21.0	17.3	0.0
	10년 이상	56	53.6	21.4	23.2	1.8

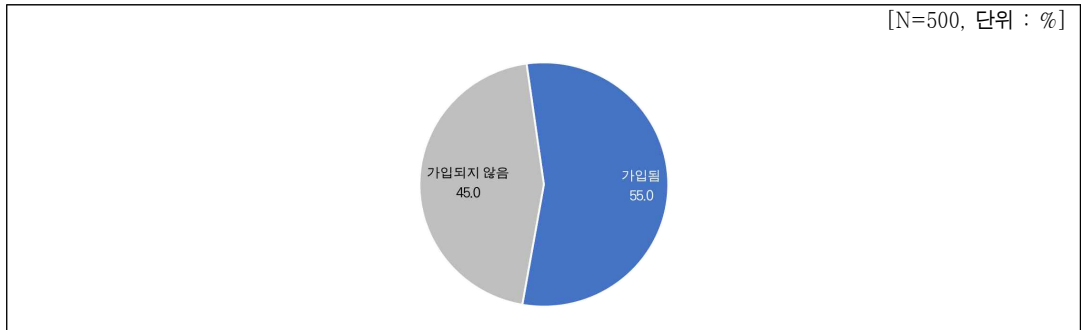
- 따라서, 각 수익지급 방식별 정산 비율을 비교하면, 먼저 ‘판매수익 배분 비율에 따라 정산시 비율’은 평균 65.8%로 나타났다.
- 이 방식의 정산 비율은 경력에 따라 증가하는 것으로 나타나며, 성별, 경력별로는 차이를 보이고 있지 않다.
- 반면, ‘월급과 수익 배분 비율에 따라 정산시 비율’은 평균적으로 19.8%로 나타났다.

<표 3-21> 수익지급 유형별 평균 정산비율 (단위 : %)

구분		판매수익 배분 비율에 따른 정산 시 비율		월급과 수익 배분 비율에 따른 정산 시 비율	
		사례 수	평균 정산비율	사례 수	평균 정산비율
전체		107	65.8	29	19.8
성별	남성	55	65.8	14	18.6
	여성	52	65.8	15	20.9
연령	20대	6	53.8	1	30.0
	30대	26	59.3	9	15.8
	40대	36	74.8	12	22.8
	50대	30	64.5	6	19.0
	60대	9	66.9	1	10.0
경력	5년 미만	27	58.9	2	30.0
	5~9년	50	67.4	14	21.1
	10년 이상	30	68.7	13	15.7

6. 협·단체 가입 여부

- 웹소설 및 창작자와 관련된 협회나 단체에 가입한 경우는 55.0%, 가입되지 않은 경우는 45.0%로 나타났다.
- 여성이 남성보다 협·단체에 가입된 비중이 다소 높게 나타나며, 경력이 증가할수록 가입이 약간 감소하는 것으로 나타났다.



<그림 3-16> 웹소설 및 창작자 관련 협·단체 가입 여부

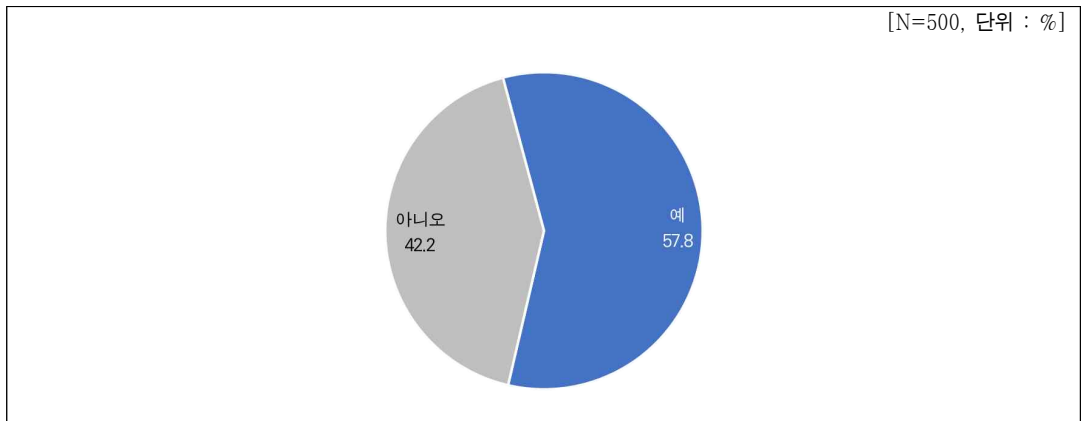
<표 3-22> 웹소설 및 창작자 관련 협·단체 가입 여부 (단위 : %)

구분		사례 수	가입됨	가입되지 않음
전체		500	55.0	45.0
성별	남성	231	50.6	49.4
	여성	269	58.7	41.3
연령	20대	34	58.8	41.2
	30대	134	56.7	43.3
	40대	154	53.2	46.8
	50대	101	48.5	51.5
	60대	77	62.3	37.7
경력	5년 미만	109	56.9	43.1
	5~9년	208	55.8	44.2
	10년 이상	183	53.0	47.0

7. 예술인 경력정보시스템 등록 현황

1) 등록 여부

- 예술인복지재단의 예술인 경력정보시스템 등록한 응답자는 57.8%이며, 등록하지 않은 응답자는 42.2%로 나타났다.
- 등록하지 않은 경우는 대부분 부업 형태로 다른 창작 활동을 하는 경우로 파악되었다.



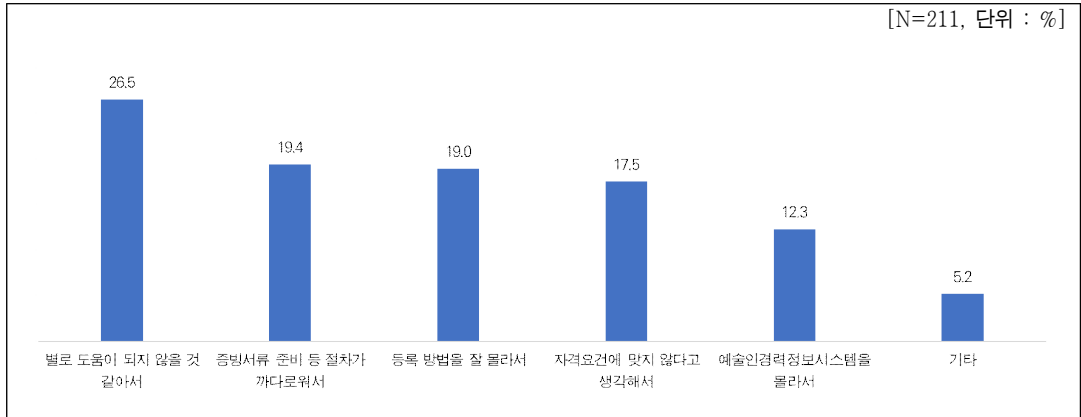
<그림 3-17> 예술인 경력정보시스템 등록 여부

<표 3-23> 예술인 경력정보시스템 등록 여부 (단위 : %)

구분		사례 수	예	아니오
전체		500	57.8	42.2
성별	남성	231	55.0	45.0
	여성	269	60.2	39.8
연령	20대	34	50.0	50.0
	30대	134	59.7	40.3
	40대	154	55.8	44.2
	50대	101	59.4	40.6
	60대	77	59.7	40.3
	70대	10	0.0	100.0
경력	5년 미만	109	57.8	42.2
	5~9년	208	56.7	43.3
	10년 이상	183	59.0	41.0

2) 미등록 이유

- 예술인 경력정보시스템에 등록하지 않은 이유는 ‘별로 도움이 되지 않을 것 같아서’(26.5%)라는 인식이 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 ‘증빙서류 준비 등 까다로워서’(19.4%), ‘등록 방법을 잘 몰라서’(19.0%) 등의 순으로 조사되었다.



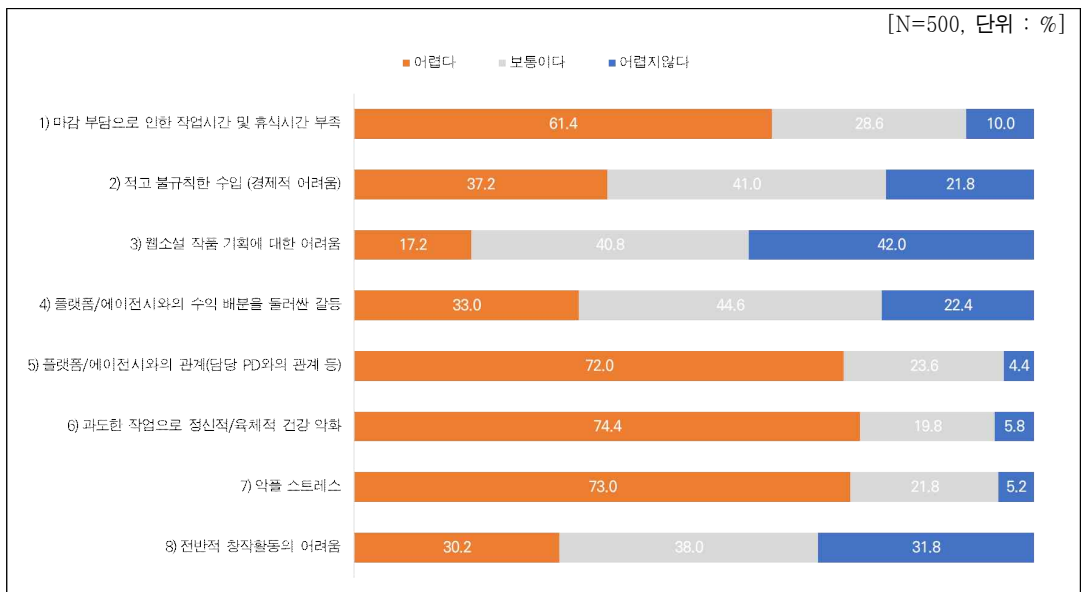
<그림 3-18> 예술인 경력정보시스템 미등록 이유

<표 3-24> 예술인 경력정보시스템 미등록 이유 (단위 : %)

구분		사례 수	별로 도움이 되지 않을 것 같아서	증빙서류 준비 등 절차가 까다로워서	등록 방법을 잘 몰라서	자격요건에 맞지 않다고 생각해서	예술인 경력정보 시스템을 몰라서	기타
전체		211	26.5	19.4	19.0	17.5	12.3	5.2
성별	남성	104	23.1	19.2	23.1	17.3	12.5	4.8
	여성	107	29.9	19.6	15.0	17.8	12.1	5.6
연령	20대	17	41.2	11.8	17.6	11.8	5.9	11.8
	30대	54	29.6	18.5	16.7	20.4	11.1	3.7
	40대	68	20.6	20.6	17.6	20.6	16.2	4.4
	50대	41	29.3	19.5	19.5	12.2	14.6	4.9
	60대	31	22.6	22.6	25.8	16.1	6.5	6.5
경력	5년 미만	46	23.9	28.3	15.2	17.4	10.9	4.3
	5~9년	90	32.2	17.8	22.2	14.4	7.8	5.6
	10년 이상	75	21.3	16.0	17.3	21.3	18.7	5.3

8. 웹소설 창작 활동 시 요인별 어려움 인식 수준

- 웹소설 창작 활동에 어려움을 느끼는 응답자(30.2%)가 그렇지 않은 응답자(31.8%)가 거의 비슷한 수준으로 나타났으며, 유보적인 ‘보통이다’라는 응답(38%)은 이보다 조금 많은 것으로 나타났다.
- 이는 전체 응답자 중 약 1/3 정도가 창작 활동시 어려움을 느낀다는 점을 의미한다고 하겠다.
- 웹소설 창작 활동 시 느끼는 어려움은 ‘과도한 작업으로 인한 정신적 육체적 건강악화’(74.4%), 마감부담 및 휴식시간 부족(61.4%) 등의 창작과 직접 관련된 어려움과 ‘악플스트레스(73.0%), 플랫폼과 에이전시와의 관계(72.0%)’ 등 창작 이외의 것에 관한 어려움이 주요한 요인으로 나타났다.
- 또한 ‘불규칙하고 적은 수입’(37.2%), ‘수익배분을 둘러싼 갈등’(33.0%) 등 수입과 관련된 요인도 상당한 어려움의 원인으로 나타났다.



<그림 3-19> 웹소설 창작 활동 시 외부요인별 어려움 인식 수준

<표 3-25> 1) 마감 부담으로 인한 작업시간 및 휴식시간 부족 (단위 : %)

구분		사례 수	매우 어려움	다소 어려움	보통	별로 어렵지 않음	전혀 어렵지 않음
전체		500	31.6	29.8	28.6	8.2	1.8
성별	남성	231	29.4	32.0	30.3	6.9	1.3
	여성	269	33.5	27.9	27.1	9.3	2.2
연령	20대	34	38.2	23.5	20.6	14.7	2.9
	30대	134	33.6	28.4	26.1	9.0	3.0
	40대	154	26.0	29.2	35.7	7.8	1.3
	50대	101	35.6	31.7	22.8	7.9	2.0
	60대	77	31.2	33.8	29.9	5.2	0.0
경력	5년 미만	109	35.8	25.7	32.1	4.6	1.8
	5~9년	208	25.5	31.3	28.8	12.0	2.4
	10년 이상	183	36.1	30.6	26.2	6.0	1.1

<표 3-26> 2) 적고 불규칙한 수입 (경제적 어려움) (단위 : %)

구분		사례 수	매우 어려움	다소 어려움	보통	별로 어렵지 않음	전혀 어렵지 않음
전체		500	10.4	26.8	41.0	18.0	3.8
성별	남성	231	9.1	27.3	42.4	16.9	4.3
	여성	269	11.5	26.4	39.8	19.0	3.3
연령	20대	34	11.8	23.5	32.4	29.4	2.9
	30대	134	12.7	23.9	34.3	23.1	6.0
	40대	154	10.4	27.3	45.5	14.3	2.6
	50대	101	9.9	34.7	35.6	14.9	5.0
	60대	77	6.5	22.1	54.5	15.6	1.3
경력	5년 미만	109	10.1	24.8	42.2	18.3	4.6
	5~9년	208	12.5	26.9	37.5	19.7	3.4
	10년 이상	183	8.2	27.9	44.3	15.8	3.8

<표 3-27> 3) 웹소설 작품 기획에 대한 어려움 (단위 : %)

구분	사례 수	매우 어려움	다소 어려움	보통	별로 어렵지 않음	전혀 어렵지 않음
전체	500	3.8	13.4	40.8	29.4	12.6
성별	남성	231	3.9	13.9	44.2	26.0
	여성	269	3.7	13.0	37.9	32.3
연령	20대	34	8.8	17.6	32.4	26.5
	30대	134	3.7	12.7	33.6	33.6
	40대	154	0.6	14.9	42.9	29.2
	50대	101	5.9	9.9	40.6	31.7
	60대	77	5.2	14.3	53.2	20.8
경력	5년 미만	109	6.4	11.0	40.4	30.3
	5~9년	208	3.4	17.8	39.4	25.5
	10년 이상	183	2.7	9.8	42.6	33.3

<표 3-28> 4) 플랫폼/에이전시와의 수익 배분을 둘러싼 갈등 (단위 : %)

구분	사례 수	매우 어려움	다소 어려움	보통	별로 어렵지 않음	전혀 어렵지 않음
전체	500	6.6	26.4	44.6	18.0	4.4
성별	남성	231	6.5	27.7	43.3	17.3
	여성	269	6.7	25.3	45.7	18.6
연령	20대	34	8.8	23.5	41.2	20.6
	30대	134	8.2	24.6	45.5	16.4
	40대	154	5.2	27.9	46.1	18.2
	50대	101	7.9	27.7	44.6	15.8
	60대	77	3.9	26.0	41.6	22.1
경력	5년 미만	109	10.1	22.0	42.2	21.1
	5~9년	208	4.8	27.9	44.2	17.8
	10년 이상	183	6.6	27.3	46.4	16.4

<표 3-29> 5) 플랫폼/에이전시와의 관계 (단위 : %)

구분		사례 수	매우 어려움	다소 어려움	보통	별로 어렵지 않음	전혀 어렵지 않음
전체		500	40.6	31.4	23.6	3.8	0.6
성별	남성	231	36.4	30.3	29.0	4.3	0.0
	여성	269	44.2	32.3	19.0	3.3	1.1
연령	20대	34	44.1	38.2	11.8	2.9	2.9
	30대	134	44.0	29.1	24.6	2.2	0.0
	40대	154	41.6	33.8	21.4	3.2	0.0
	50대	101	37.6	35.6	21.8	4.0	1.0
	60대	77	35.1	22.1	33.8	7.8	1.3
경력	5년 미만	109	43.1	29.4	22.9	4.6	0.0
	5~9년	208	38.5	32.7	24.0	3.8	1.0
	10년 이상	183	41.5	31.1	23.5	3.3	0.5

<표 3-30> 6) 과도한 작업으로 정신적/육체적 건강 악화 (단위 : %)

구분		사례 수	매우 어려움	다소 어려움	보통	별로 어렵지 않음	전혀 어렵지 않음
전체		500	46.2	28.2	19.8	5.4	0.4
성별	남성	231	45.0	27.3	22.1	5.6	0.0
	여성	269	47.2	29.0	17.8	5.2	0.7
연령	20대	34	50.0	26.5	17.6	5.9	0.0
	30대	134	47.0	32.1	16.4	4.5	0.0
	40대	154	51.3	27.9	16.2	3.9	0.6
	50대	101	46.5	27.7	20.8	4.0	1.0
	60대	77	32.5	23.4	32.5	11.7	0.0
경력	5년 미만	109	49.5	28.4	17.4	4.6	0.0
	5~9년	208	43.3	26.9	22.1	7.2	0.5
	10년 이상	183	47.5	29.5	18.6	3.8	0.5

<표 3-31> 7) 악플 스트레스 (단위 : %)

구분		사례 수	매우 어려움	다소 어려움	보통	별로 어렵지 않음	전혀 어렵지 않음
전체		500	45.4	27.6	21.8	3.8	1.4
성별	남성	231	45.9	26.4	21.2	5.6	0.9
	여성	269	45.0	28.6	22.3	2.2	1.9
연령	20대	34	50.0	14.7	26.5	2.9	5.9
	30대	134	41.8	32.8	20.1	4.5	0.7
	40대	154	45.5	30.5	20.8	2.6	0.6
	50대	101	54.5	21.8	17.8	4.0	2.0
	60대	77	37.7	26.0	29.9	5.2	1.3
경력	5년 미만	109	51.4	26.6	17.4	2.8	1.8
	5~9년	208	38.5	28.4	25.5	6.3	1.4
	10년 이상	183	49.7	27.3	20.2	1.6	1.1

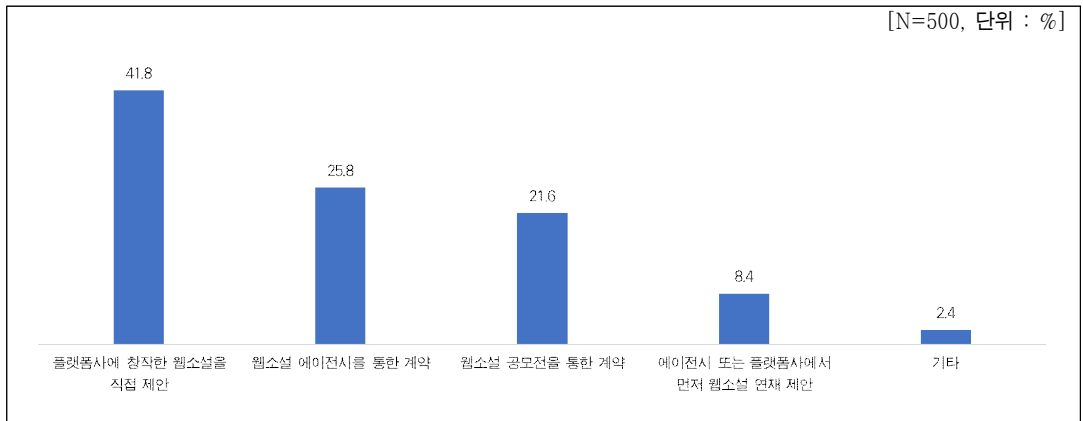
<표 3-32> 8) 전반적 창작활동의 어려움 (단위 : %)

구분		사례 수	매우 어려움	다소 어려움	보통	별로 어렵지 않음	전혀 어렵지 않음
전체		500	8.2	22.0	38.0	27.4	4.4
성별	남성	231	7.4	26.4	39.8	20.3	6.1
	여성	269	8.9	18.2	36.4	33.5	3.0
연령	20대	34	17.6	20.6	26.5	29.4	5.9
	30대	134	6.0	23.9	35.8	29.1	5.2
	40대	154	6.5	26.0	37.7	26.0	3.9
	50대	101	8.9	14.9	38.6	32.7	5.0
	60대	77	10.4	20.8	46.8	19.5	2.6
경력	5년 미만	109	8.3	17.4	40.4	30.3	3.7
	5~9년	208	8.7	22.1	31.3	33.7	4.3
	10년 이상	183	7.7	24.6	44.3	18.6	4.9

제4절 웹소설 관련 거래 및 계약 현황

1. 웹소설 연재 계약 과정

- 웹소설 연재 계약은 ‘플랫폼사에 창작한 웹소설을 직접 제안하는 형태’(41.8%)가 가장 일반적이며, ‘에이전시를 통해 계약되는 경우’(25.8%), ‘공모전을 통해 계약되는 경우’(21.6%) 등도 주요한 계약 형태로 나타났다.



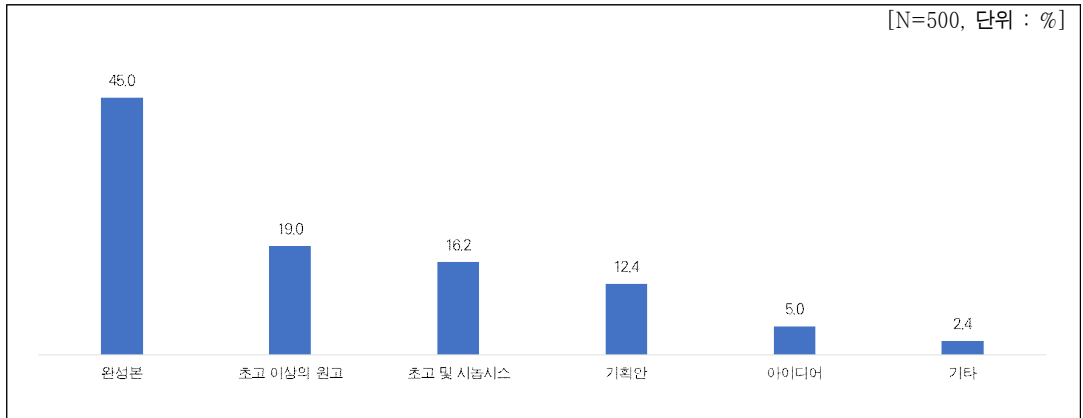
<그림 3-20> 웹소설 연재 계약 과정

<표 3-38> 웹소설 연재 계약 과정 (단위 : %)

구분		사례 수	플랫폼사에 창작한 웹소설을 직접 제안	웹소설 에이전시를 통한 계약	웹소설 공모전을 통한 계약	에이전시 또는 플랫폼사에서 먼저 웹소설 연재 제안	기타
전체		500	41.8	25.8	21.6	8.4	2.4
성별	남성	231	41.1	27.7	20.8	7.8	2.6
	여성	269	42.4	24.2	22.3	8.9	2.2
연령	20대	34	50.0	29.4	17.6	2.9	0.0
	30대	134	44.8	26.1	22.4	5.2	1.5
	40대	154	40.3	26.6	19.5	11.0	2.6
	50대	101	37.6	24.8	17.8	15.8	4.0
	60대	77	41.6	23.4	31.2	1.3	2.6
경력	5년 미만	109	44.0	20.2	22.0	11.0	2.8
	5~9년	208	38.0	30.3	20.2	8.7	2.9
	10년 이상	183	44.8	24.0	23.0	6.6	1.6

2. 웹소설 계약 및 거래 형식

- 웹소설 계약 및 거래 형식은 ‘완성본’(45.0%) 형태가 가장 많았으며, 그 다음은 ‘초고 이상의 원고’(19.0%), ‘초고 및 시놉시스’(16.2%) 등의 순으로 나타났다.
- 이러한 결과는 웹소설 계약과 거래가 이루어지기 위해서는 작품이 어느 정도 완성된 수준이어야 한다는 것을 알려준다.



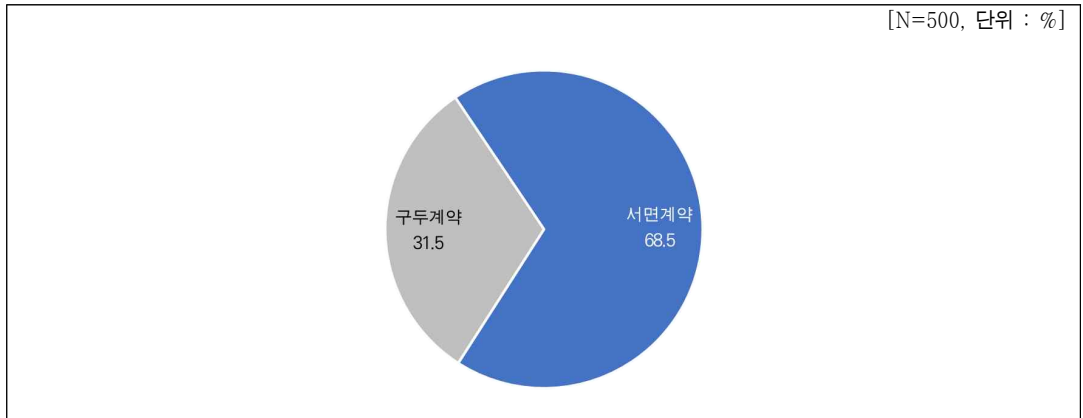
<그림 3-21> 웹소설 계약 및 거래 형식

<표 3-34> 웹소설 계약 및 거래 형식 (단위 : %)

구분		사례 수	완성본	초고 이상의 원고	초고 및 시놉시스	기획안	아이디어	기타
전체		500	45.0	19.0	16.2	12.4	5.0	2.4
성별	남성	231	46.8	16.9	12.6	12.6	8.2	3.0
	여성	269	43.5	20.8	19.3	12.3	2.2	1.9
연령	20대	34	47.1	23.5	17.6	11.8	0.0	0.0
	30대	134	39.6	22.4	17.2	14.9	4.5	1.5
	40대	154	42.2	16.9	18.2	16.2	3.9	2.6
	50대	101	39.6	22.8	17.8	9.9	6.9	3.0
	60대	77	66.2	10.4	7.8	3.9	7.8	3.9
경력	5년 미만	109	39.4	25.7	19.3	11.9	1.8	1.8
	5~9년	208	44.2	14.4	16.8	14.9	7.2	2.4
	10년 이상	183	49.2	20.2	13.7	9.8	4.4	2.7

3. 웹소설 계약 형태별 비율

- 웹소설 계약 형태를 살펴보면, ‘서면계약’(68.5%)과 ‘구두계약’(31.5%)의 비율이 약 7:3으로 나타났다.
- 조사에서는 서면과 구두가 결합된 상황 즉, 웹소설 에이전시의 전속계약 하에 있으면서 사전에 구두로 논의/통보하는 경우는 서면계약으로 분류하였다.



<그림 3-22> 웹소설 계약 형태별 비율

<표 3-35> 웹소설 계약 형태별 비율 (단위 : %)

구분		사례 수	서면계약	구두계약
전체		500	68.5	31.5
성별	남성	231	67.4	32.6
	여성	269	69.5	30.5
연령	20대	34	66.2	33.8
	30대	134	70.2	29.8
	40대	154	71.6	28.4
	50대	101	71.6	28.4
	60대	77	56.6	43.4
경력	5년 미만	109	67.7	32.3
	5~9년	208	72.8	27.2
	10년 이상	183	64.2	35.8

4. 계약 체결 시 살펴보는 조항

- 창작자들이 계약을 체결할 때 살펴보는 조항에 대한 조사 결과, 단일(1순위)순위와 합산(1, 2순위)순위 모두 ‘계약 금액(원고료 등의 대가)’을 가장 우선적으로 살펴보는 것으로 나타났다, 합산 순위 기준으로는 ‘계약 기간’, ‘2차 판권’, ‘의무 이행 사항’ 등의 순으로 높게 나타났다.
- 특이한 점은 ‘계약 불이행 시 손해배상’과 관련해서는 계약시 거의 주목하지 않는다는 사실이다.



<그림 3-23> 계약 체결 시 유의해서 살펴보는 조항 (우선순위)

<표 3-36> 계약 체결 시 유의해서 살펴보는 조항 (단일1순위) (단위 : %)

구분		사례 수	계약 금액	계약 시 의무 이행 사항	계약 기간	대가 지급 기한	2차 판권	계약 불이행 시 손해배상	기타
전체		500	73.6	8.6	8.2	4.2	3.6	0.6	1.2
성별	남성	231	68.8	8.7	10.4	5.2	4.8	0.9	1.3
	여성	269	77.7	8.6	6.3	3.3	2.6	0.4	1.1
연령	20대	34	70.6	2.9	14.7	5.9	2.9	0.0	2.9
	30대	134	79.1	9.7	6.0	2.2	0.7	0.0	2.2
	40대	154	72.7	7.8	9.1	3.9	5.8	0.0	0.6
	50대	101	68.3	11.9	6.9	5.9	4.0	2.0	1.0
	60대	77	74.0	6.5	9.1	5.2	3.9	1.3	0.0
경력	5년 미만	109	79.8	2.8	7.3	2.8	5.5	0.0	1.8
	5~9년	208	74.5	8.7	7.7	3.8	3.4	0.5	1.4
	10년 이상	183	68.9	12.0	9.3	5.5	2.7	1.1	0.5

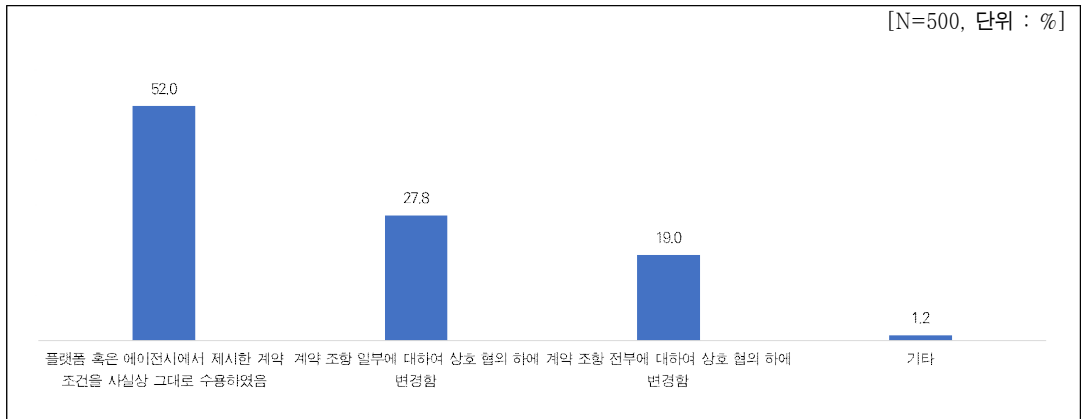
<표 3-37> 계약 체결 시 유의해서 살펴보는 조항 (1, 2순위 합산순위) (단위 : %)

구분		사례 수	계약 금액	계약 기간	2차 판권	계약 시 의무 이행 사항	대가 지급 기한	계약 불이행 시 손해배상	기타
전체		500	83.6	37.2	25.2	24.0	21.0	1.8	2.2
성별	남성	231	77.9	38.5	28.1	26.0	19.5	2.6	3.5
	여성	269	88.5	36.1	22.7	22.3	22.3	1.1	1.1
연령	20대	34	85.3	32.4	20.6	32.4	14.7	2.9	2.9
	30대	134	88.1	42.5	22.4	20.1	20.9	0.0	2.2
	40대	154	83.1	36.4	26.6	25.3	18.8	1.3	1.3
	50대	101	79.2	30.7	25.7	28.7	27.7	3.0	1.0
	60대	77	81.8	40.3	28.6	18.2	19.5	3.9	5.2
경력	5년 미만	109	89.9	39.4	25.7	18.3	19.3	0.9	1.8
	5~9년	208	83.2	35.6	24.5	22.1	23.1	1.4	3.4
	10년 이상	183	80.3	37.7	25.7	29.5	19.7	2.7	1.1

5. 계약 체결 조건

1) 조건 결정 방식

- 계약 체결 시 조건이 결정되는 방식을 살펴보면, ‘제시한 계약 조건을 사실상 그대로 수용’(52.0%)이 가장 빈번하게 사용되었으며, 그 다음으로 ‘일부 조항에 대해 상호 협의하에 변경’(27.8%)나 ‘계약 조항 전부에 대한 상호협의 하에 변경’(19.0%)의 순으로 사용되었다.



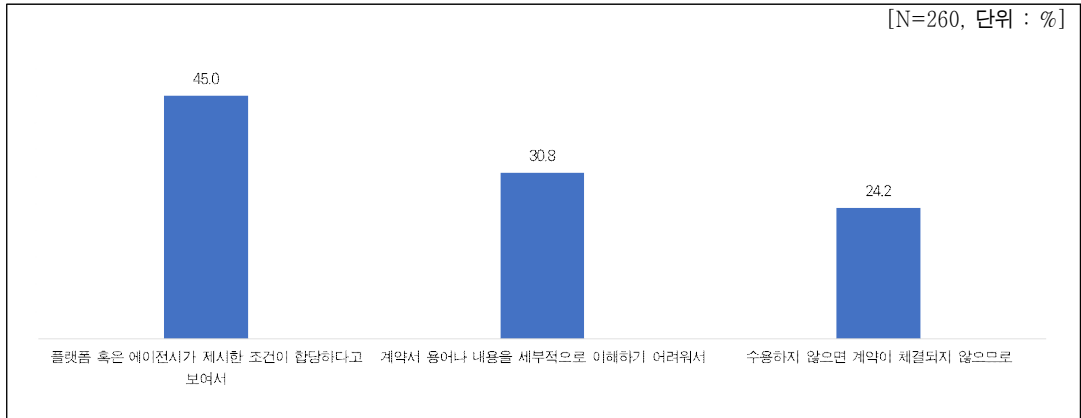
<그림 3-24> 계약 체결 조건

<표 3-38> 계약 체결 조건 (단위 : %)

구분		사례 수	플랫폼 혹은 에이전시에서 제시한 계약 조건을 사실상 그대로 수용하였음	계약 조항 일부에 대하여 상호 협의 하에 변경함	계약 조항 전부에 대하여 상호 협의 하에 변경함	기타
전체		500	52.0	27.8	19.0	1.2
성별	남성	231	54.1	26.4	18.6	0.9
	여성	269	50.2	29.0	19.3	1.5
연령	20대	34	47.1	20.6	32.4	0.0
	30대	134	51.5	27.6	20.1	0.7
	40대	154	54.5	24.7	18.8	1.9
	50대	101	48.5	34.7	15.8	1.0
	60대	77	54.5	28.6	15.6	1.3
경력	5년 미만	109	54.1	26.6	19.3	0.0
	5~9년	208	48.6	28.4	21.2	1.9
	10년 이상	183	54.6	27.9	16.4	1.1

2) 조건 수용 이유

- 계약 체결 시 제시된 계약 조건을 그대로 수용한 이유에 대해서는 응답자들의 약 45%가 ‘플랫폼 혹은 에이전시가 제시한 조건이 합당하다고’ 생각하였기 때문이라고 응답한 반면 ‘실제 계약서 내용을 구체적으로 이해하기 어려웠지만 수용했다’는 비중은 30.8%, ‘수용하지 않으면 계약이 체결되지 않았다’라는 응답도 24.2%로 나타났다.



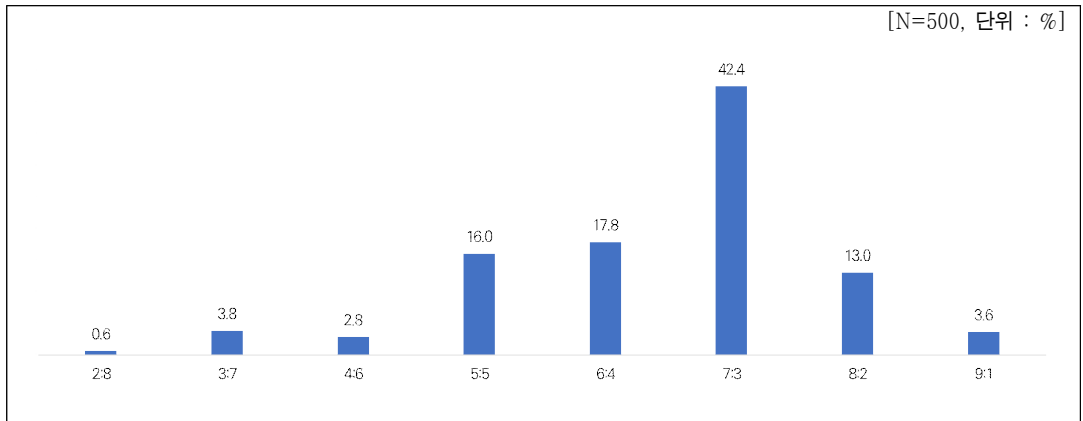
<그림 3-25> 계약 조건 수용 이유

<표 3-39> 계약 조건 수용 이유 (단위 : %)

구분		사례 수	플랫폼 혹은 에이전시가 제시한 조건이 합당하다고 보여서	계약서 용어나 내용을 세부적으로 이해하기 어려워서	수용하지 않으면 계약이 체결되지 않으므로
전체		260	45.0	30.8	24.2
성별	남성	125	46.4	30.4	23.2
	여성	135	43.7	31.1	25.2
연령	20대	16	37.5	25.0	37.5
	30대	69	39.1	37.7	23.2
	40대	84	46.4	31.0	22.6
	50대	49	46.9	28.6	24.5
	60대	42	52.4	23.8	23.8
경력	5년 미만	59	45.8	30.5	23.7
	5~9년	101	46.5	33.7	19.8
	10년 이상	100	43.0	28.0	29.0

6. 수익 배분 비율

- 최근 계약을 기준으로 작품에서 매출이 발생한 경우 플랫폼이나 에이전시와의 수익 배분비율은 작가의 비중이 높은 경우가 대부분으로 작가가 6할 이상을 갖는 경우가 76.7%에 이른다. 한편, 작가와 플랫폼/에이전시의 수익 배분이 동일한 경우(5:5)도 16%이며, 작가의 수익배분 비율이 플랫폼/에이전시에 비해 낮은 경우는 7.2%에 불과하다.
- 작가와 플랫폼/에이전시의 수익 배분 비율에서 가장 흔한 형태는 7:3(작가 : 관계사)(42.4%)이며 그 다음이 6:4(17.8%)의 순으로 나타난다.



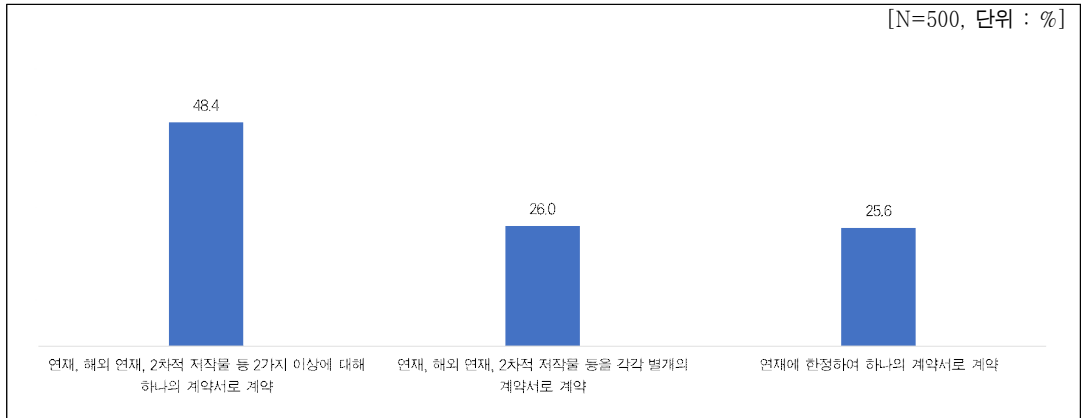
<그림 3-26> 에이전시와 수익 배분 비율 (작가 : 플랫폼 또는 에이전시(CP))

<표 3-40> 에이전시와 수익 배분 비율 (작가 : 플랫폼 또는 에이전시(CP)) (단위 : %)

구분	사례 수	2:8	3:7	4:6	5:5	6:4	7:3	8:2	9:1
전체	500	0.6	3.8	2.8	16.0	17.8	42.4	13.0	3.6
성별	남성	231	0.9	4.3	3.0	16.9	19.5	41.6	9.5
	여성	269	0.4	3.3	2.6	15.2	16.4	43.1	16.0
연령	20대	34	0.0	2.9	0.0	17.6	17.6	44.1	11.8
	30대	134	1.5	5.2	3.0	19.4	17.9	33.6	16.4
	40대	154	0.0	2.6	1.9	14.3	14.9	48.7	14.3
	50대	101	0.0	3.0	4.0	14.9	22.8	48.5	5.0
	60대	77	1.3	5.2	3.9	14.3	16.9	36.4	15.6
경력	5년 미만	109	0.9	5.5	1.8	18.3	21.1	39.4	8.3
	5~9년	208	1.0	3.8	3.4	13.9	13.9	45.2	13.5
	10년 이상	183	0.0	2.7	2.7	16.9	20.2	41.0	15.3

7. 웹소설 제작 계약 형태

- 웹소설 작품의 계약 시 제작 계약 형태에 대해 응답자들은 ‘연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등 2가지 이상에 대해 하나의 계약서로 작성’(48.4%)한 경우가 가장 빈번한 것으로 나타났다. 그 뒤를 이어 ‘연재, 해외연재, 2차적 저작물 등을 각각 별개의 계약서로 계약’(26.0%), ‘연재에 한정하여 하나의 계약서로 계약’(25.6%)의 순으로 나타났다.



<그림 3-27> 웹소설 제작 계약 형태

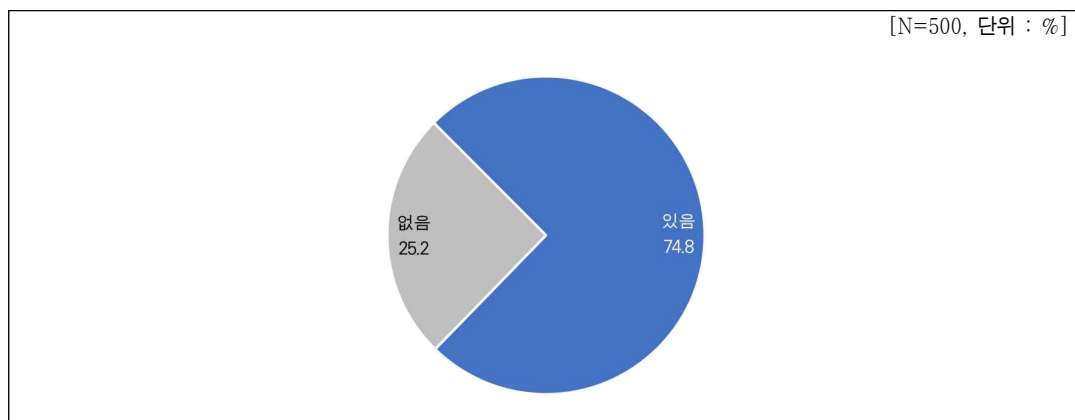
<표 3-41> 웹소설 제작 계약 형태 (단위 : %)

구분		사례 수	연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등 2가지 이상에 대해 하나의 계약서로 계약	연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등을 각각 별개의 계약서로 계약	연재에 한정하여 하나의 계약서로 계약
전체		500	48.4	26.0	25.6
성별	남성	231	47.2	25.5	27.3
	여성	269	49.4	26.4	24.2
연령	20대	34	41.2	35.3	23.5
	30대	134	48.5	26.1	25.4
	40대	154	47.4	27.3	25.3
	50대	101	47.5	25.7	26.7
	60대	77	54.5	19.5	26.0
경력	5년 미만	109	45.0	26.6	28.4
	5~9년	208	46.2	30.3	23.6
	10년 이상	183	53.0	20.8	26.2

8. 2차적 저작물 계약 관련 현황

1) 계약 및 거래 경험

- 웹소설 계약 시 IP에 대한 2차적 저작물(웹툰, 영화, 드라마, 애니메이션 등)로 활용하기 위한 계약 및 거래 경험이 있는 응답자는 그렇지 않은 응답자에 비해 약 3배 많은 것으로 나타났다. 2차 저작물 활용 계약 및 거래의 유경험자는 74.8%인 반면 무경험자는 25.2%로 조사되었다.



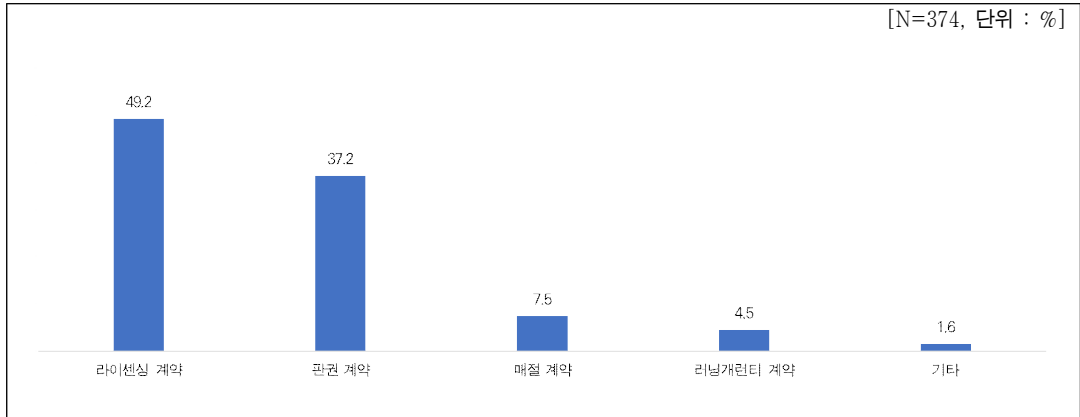
<그림 3-28> 2차적 저작물 활용 계약 및 거래 경험

<표 3-42> 2차적 저작물 활용 계약 및 거래 경험 (단위 : %)

구분		사례 수	있음	없음
전체		500	74.8	25.2
성별	남성	231	77.9	22.1
	여성	269	72.1	27.9
연령	20대	34	79.4	20.6
	30대	134	73.9	26.1
	40대	154	76.0	24.0
	50대	101	74.3	25.7
	60대	77	72.7	27.3
경력	5년 미만	109	74.3	25.7
	5~9년	208	73.6	26.4
	10년 이상	183	76.5	23.5

2) 계약 형태

- 응답자들이 맺은 2차적 저작물의 계약 형태로는 ‘라이선싱 계약’(49.2%)이 가장 빈번한 것으로 나타났고, 그 다음으로 ‘판권 계약’(37.2%), ‘매절 계약’(7.5%), ‘러닝개런티 계약’(4.5%)의 순으로 나타났다.



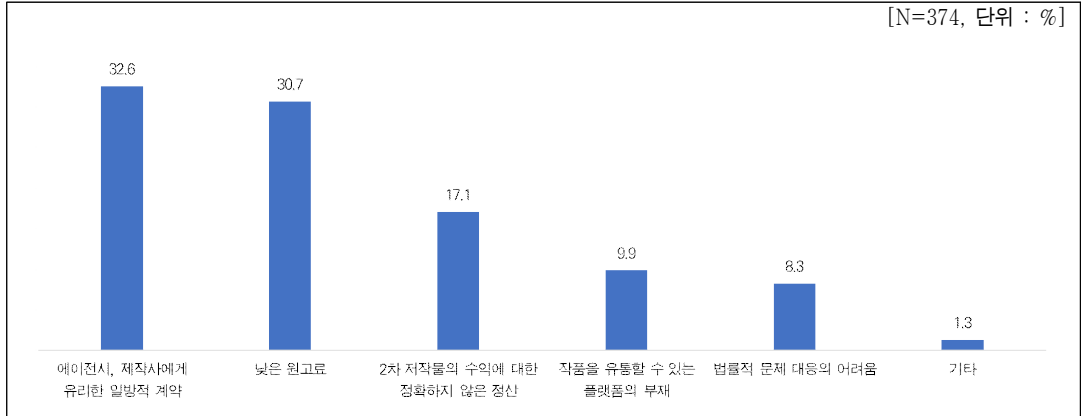
<그림 3-29> 2차적 저작물 관련 계약 형태

<표 3-43> 2차적 저작물 관련 계약 형태 (단위 : %)

구분		사례 수	라이선싱 계약	판권 계약	매절 계약	러닝개런티 계약	기타
전체		374	49.2	37.2	7.5	4.5	1.6
성별	남성	180	47.8	40.0	6.1	3.9	2.2
	여성	194	50.5	34.5	8.8	5.2	1.0
연령	20대	27	25.9	55.6	0.0	14.8	3.7
	30대	99	55.6	31.3	9.1	3.0	1.0
	40대	117	46.2	41.0	6.0	4.3	2.6
	50대	75	52.0	33.3	12.0	2.7	0.0
	60대	56	51.8	35.7	5.4	5.4	1.8
경력	5년 미만	81	46.9	40.7	7.4	4.9	0.0
	5~9년	153	52.3	35.3	7.8	2.6	2.0
	10년 이상	140	47.1	37.1	7.1	6.4	2.1

3) 계약 및 거래 시 어려운 점

- 웹소설 IP의 2차적 저작물 관련 계약 및 거래 시 어려운 점은 ‘에이전시나 제작사에게 유리한 일방적인 계약’(32.6%)이 가장 많았으며, 낮은 원고료(30.7%)도 이에 못지 않은 어려운 점으로 조사되었다. 한편, ‘2차 저작물의 수익에 대한 정확하지 않은 정산’ 전체의 17.1%가 어려움으로 느끼는 것으로 나타났다.



<그림 3-30> 웹소설 IP 계약 및 거래 시 어려운점

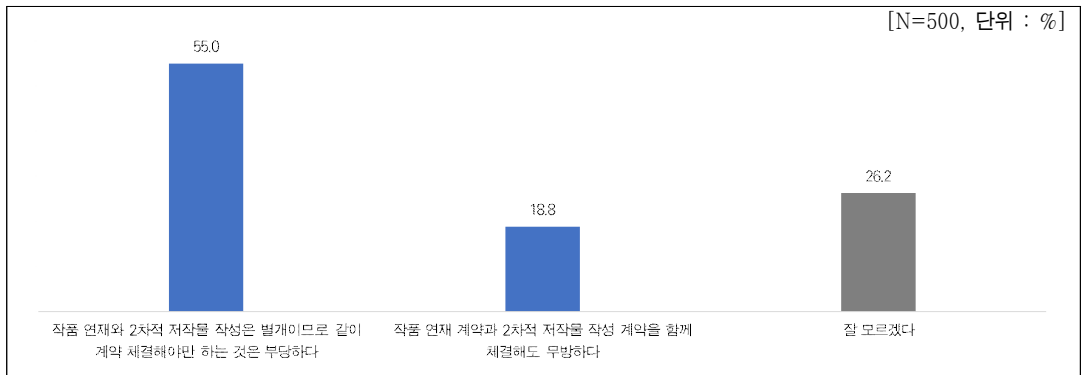
<표 3-44> 웹소설 IP 계약 및 거래 시 어려운점 (단위 : %)

구분	사례 수	에이전시, 제작사에게 유리한 일방적 계약	낮은 원고료	2차적 저작물의 수익에 대한 정확하지 않은 정산	작품을 유통할 수 있는 플랫폼의 부재	법률적 문제 대응의 어려움	기타	
전체	374	32.6	30.7	17.1	9.9	8.3	1.3	
성별	남성	180	33.9	30.0	17.2	9.4	8.3	1.1
	여성	194	31.4	31.4	17.0	10.3	8.2	1.5
연령	20대	27	33.3	14.8	22.2	11.1	14.8	3.7
	30대	99	32.3	31.3	18.2	8.1	8.1	2.0
	40대	117	28.2	30.8	19.7	13.7	6.8	0.9
	50대	75	37.3	36.0	13.3	6.7	6.7	0.0
	60대	56	35.7	30.4	12.5	8.9	10.7	1.8
경력	5년 미만	81	38.3	25.9	16.0	9.9	8.6	1.2
	5~9년	153	31.4	32.0	15.0	11.8	8.5	1.3
	10년 이상	140	30.7	32.1	20.0	7.9	7.9	1.4

9. 작품 계약과 2차적 저작물 계약 체결에 대한 의견

1) 계약 방식에 대한 의견

- 작품 계약과 2차적 저작물의 계약 방식에 대한 조사에서 작품 계약과 2차적 저작물 계약 체결을 동시에 체결해야 하는 것에 대해 부정적인 인식을 갖는 것으로 조사되었다. 전체 응답자들 중 ‘작품 연재와 2차적 저작물 작성은 별개이므로 같이 계약 체결 방식은 부당하다’와 ‘작품 연재 계약과 2차적 저작물 계약을 함께 체결해도 무방하다’는 응답은 55.0%와 18.8%로 각각 나타났다.



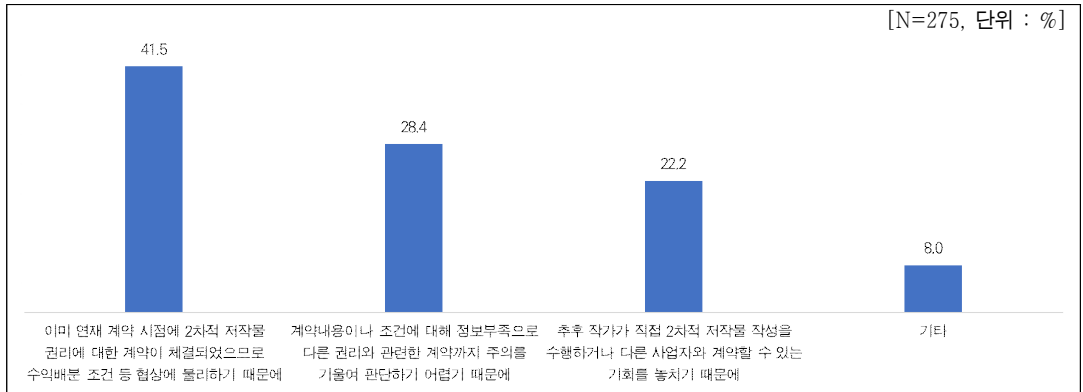
<그림 3-31> 작품 연재 계약과 2차적 저작물 작성 계약 방식에 대한 의견

<표 3-45> 작품 연재 계약과 2차적 저작물 작성 계약 방식에 대한 의견 (단위 : %)

구분		사례 수	작품 연재와 2차적 저작물 작성은 별개이므로 같이 계약 체결해야만 하는 것은 부당하다	작품 연재 계약과 2차적 저작물 작성 계약을 함께 체결해도 무방하다	잘 모르겠다
전체		500	55.0	18.8	26.2
성별	남성	231	57.1	16.5	26.4
	여성	269	53.2	20.8	26.0
연령	20대	34	61.8	14.7	23.5
	30대	134	53.0	25.4	21.6
	40대	154	57.1	13.6	29.2
	50대	101	55.4	17.8	26.7
	60대	77	50.6	20.8	28.6
	70대	34	58.8	14.7	26.5
경력	5년 미만	109	63.3	17.4	19.3
	5~9년	208	53.8	16.8	29.3
	10년 이상	183	51.4	21.9	26.8

2) 동시 계약이 부당하다고 생각하는 이유

- 응답자들이 연재 계약과 2차적 저작물 계약이 동시에 이루어지는 것이 부당하다고 생각하는 이유로는 ‘이미 연재 계약 시점에 권리 계약이 체결되어 수익배분 조건 등 협상에 불리하기 때문’이라는 의견(41.5%)이 가장 많았으며, ‘계약내용이나 조건에 대해 정보부족으로 다른 권리와 관련한 계약까지 주의를 기울여 판단하기 어렵다’는 의견(28.4%), ‘추후 작가가 직접 2차적 저작물 작성을 수행하거나 다른 사업자와 계약할 수 있는 기회를 놓칠 수 있다’는 의견(22.2%) 등도 주요한 이유로 거론되었다.



<그림 3-32> 작품 연재 계약과 2차적 저작물 계약 동시 체결이 부당하다고 생각하는 이유

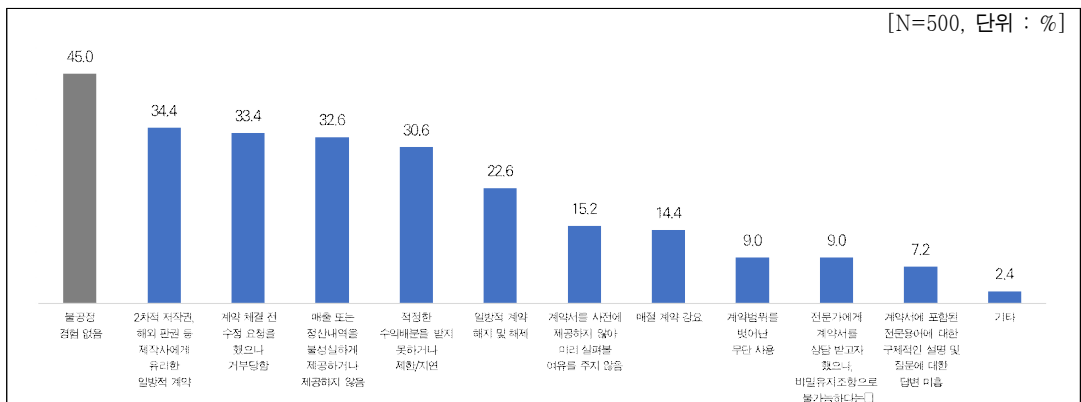
<표 3-46> 작품 연재 계약과 2차적 저작물 계약 동시 체결이 부당하다고 생각하는 이유 (단위 : %)

구분		사례 수	이미 연재 계약 시점에 2차적 저작물 권리에 대한 계약이 체결되었으므로 수익배분 조건 등 협상에 불리하기 때문에	계약내용이나 조건에 대해 정보부족으로 다른 권리와 관련한 계약까지 주의를 기울여 판단하기 어렵기 때문에	추후 작가가 직접 2차적 저작물 작성을 수행하거나 다른 사업자와 계약할 수 있는 기회를 놓치기 때문에	기타
전체		275	41.5	28.4	22.2	8.0
성별	남성	132	45.5	30.3	16.7	7.6
	여성	143	37.8	26.6	27.3	8.4
연령	20대	21	42.9	28.6	19.0	9.5
	30대	71	45.1	23.9	23.9	7.0
	40대	88	39.8	28.4	25.0	6.8
	50대	56	41.1	28.6	21.4	8.9
	60대	39	38.5	35.9	15.4	10.3
경력	5년 미만	69	58.0	20.3	17.4	4.3
	5~9년	112	36.6	28.6	22.3	12.5
	10년 이상	94	35.1	34.0	25.5	5.3

10. 법적 문제 및 불공정 사례

1) 경험 여부 및 유형

- 응답자들은 웹소설 관련 계약과정에서 불공정 경험을 가진 경우가 그렇지 않은 경우보다 조금 많은 것으로 나타났다. 웹소설 관련 계약 및 거래 시 법적인 문제 또는 불공정에 대한 유경험자는 55.0%이며 비경험자는 45.0%로 조사되었다.
- 응답자가 경험한 불공정 사례 유형으로는 ‘2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사에게 유리한 일방적 계약’(34.4%)이 가장 많았고, 그 다음은 ‘계약 전 계약 내용 수정요청을 하였으나 거부당한 경험’(33.4%), ‘매출이나 정산내역을 불성실하게 제공하는 경우’(32.6%), ‘매출 또는 정산내역을 불성실하게 제공하거나 제공하지 않음’(32.6%), ‘적정한 수익배분을 받지 못하거나 제한/지연’(30.6%) 등의 순으로 나타났다.



<그림 3-33> 불공정 경험 여부 및 유형

<표 3-47> 불공정 경험 여부 및 유형 (단위 : %) (계속)

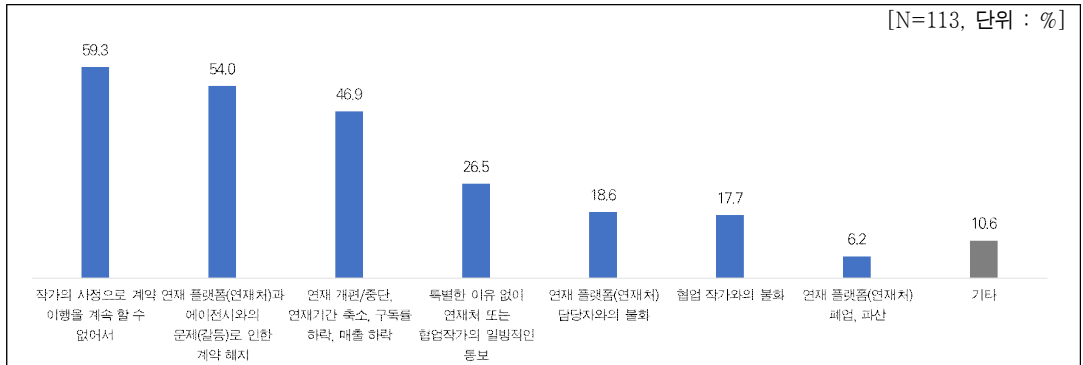
구분		사례 수	불공정 경험 없음	2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사에게 유리한 일방적 계약	계약 체결 전 수정 요청을 했으나 거부당함	매출 또는 정산내역을 불성실하게 제공하거나 제공하지 않음	적정한 수익배분을 받지 못하거나 제한/지연	일방적 계약 해지 및 해제
전체		500	45.0	34.4	33.4	32.6	30.6	22.6
성별	남성	231	40.3	35.5	35.9	35.5	31.2	26.0
	여성	269	49.1	33.5	31.2	30.1	30.1	19.7
연령	20대	34	32.4	50.0	35.3	41.2	38.2	26.5
	30대	134	51.5	32.1	31.3	26.1	26.9	17.2
	40대	154	42.9	33.8	31.8	33.1	33.8	22.7
	50대	101	46.5	30.7	38.6	37.6	28.7	24.8
	60대	77	41.6	37.7	32.5	32.5	29.9	27.3
경력	5년 미만	109	44.0	38.5	35.8	29.4	29.4	24.8
	5~9년	208	43.3	37.0	33.7	33.7	31.3	22.6
	10년 이상	183	47.5	29.0	31.7	33.3	30.6	21.3

<표 3-47> 불공정 경험 여부 및 유형 (단위 : %)

구분		사례 수	계약서를 사전에 제공하지 않아 미리 살펴볼 여유를 주지 않음	매절 계약 강요	계약범위 를 벗어난 무단 사용	전문가에게 계약서를 상담 받고자 했으나, 비밀유지조항으 로 불가능 통보를 받음	계약서에 포함된 전문용어에 대한 구체적인 설명 및 질문에 대한 답변 미흡	기타
전체		500	15.2	14.4	9.0	9.0	7.2	2.4
성별	남성	231	17.3	14.3	11.3	11.7	8.7	3.0
	여성	269	13.4	14.5	7.1	6.7	5.9	1.9
연령	20대	34	5.9	17.6	11.8	14.7	8.8	2.9
	30대	134	11.2	13.4	12.7	9.0	8.2	1.5
	40대	154	17.5	16.2	8.4	8.4	7.1	2.6
	50대	101	17.8	10.9	7.9	11.9	5.0	2.0
	60대	77	18.2	15.6	3.9	3.9	7.8	3.9
경력	5년 미만	109	10.1	11.9	11.0	7.3	3.7	2.8
	5~9년	208	16.8	17.3	9.6	8.2	9.1	2.9
	10년 이상	183	16.4	12.6	7.1	10.9	7.1	1.6

2) 일방적 계약 해지 및 해제 사유

- 웹소설 계약 및 거래 시 일방적 계약 해지 및 해제를 경험한 응답자들은 그 사유에 대해 ‘작가의 사정으로 계약 이행을 계속할 수 없음’(59.3%), ‘플랫폼이나 에이전시와의 갈등으로 인한 계약해지’(54.0%), ‘매출 감소’(46.9%) 등을 꼽고 있는 것으로 나타났다.
- 한편, ‘특별한 이유없이 일방적인 통보’(26.5%)나 ‘플랫폼 담당자와의 불화’(18.6%)나 ‘협업 작가와의 불화’(17.7%)와 같은 인간관계에 있어서의 문제도 계약 해지 및 계약 해제의 무시하지 못할 이유로 조사되었다.



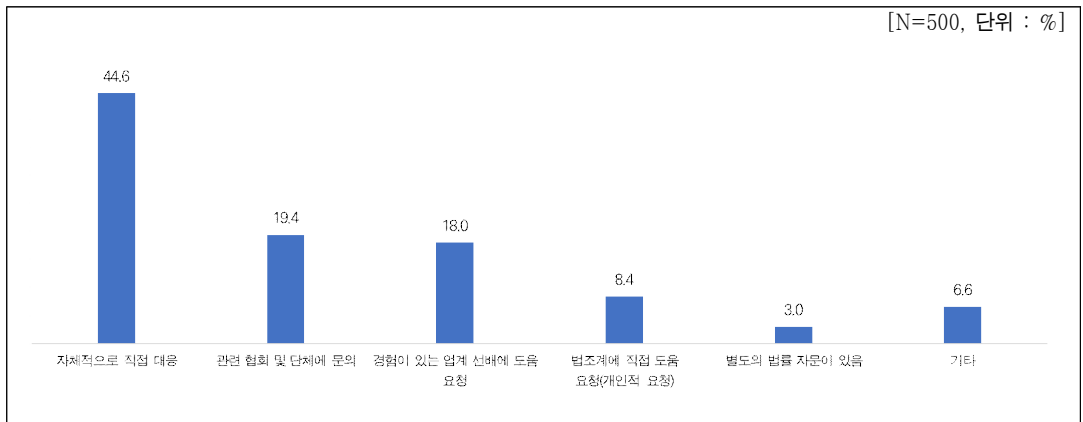
<그림 3-34> 일방적 계약 해지 및 해제 사유

<표 3-48> 일방적 계약 해지 및 해제 사유 (단위 : %)

구분		사례 수	작가의 사정으로 계약 이행을 계속할 수 없어서	연재 플랫폼 에이전시 문제로 인한 계약 해지	연재 개편/ 중단, 구독률 하락, 매출 하락	특별한 이유 없이 일방적인 통보	연재 플랫폼 담당자와의 불화	협업 작가와의 불화	연재 플랫폼 폐업, 파산	기타
전체		113	59.3	54.0	46.9	26.5	18.6	17.7	6.2	10.6
성별	남성	60	45.0	60.0	41.7	25.0	18.3	21.7	5.0	13.3
	여성	53	75.5	47.2	52.8	28.3	18.9	13.2	7.5	7.5
연령	20대	9	33.3	55.6	55.6	33.3	22.2	11.1	11.1	11.1
	30대	23	65.2	47.8	47.8	8.7	30.4	17.4	4.3	8.7
	40대	35	60.0	62.9	51.4	22.9	8.6	20.0	5.7	8.6
	50대	25	56.0	56.0	36.0	40.0	16.0	28.0	4.0	16.0
	60대	21	66.7	42.9	47.6	33.3	23.8	4.8	9.5	9.5
경력	5년 미만	27	66.7	40.7	55.6	22.2	22.2	18.5	3.7	22.2
	5~9년	47	55.3	59.6	44.7	25.5	21.3	19.1	6.4	6.4
	10년 이상	39	59.0	56.4	43.6	30.8	12.8	15.4	7.7	7.7

11. 법률적 문제 발생 시 대처방안

- 웹소설 작품과 관련한 법률적 문제나 불공정 거래가 발생하는 경우 응답자들의 대처방안으로는 ‘자체적으로 직접 대응’하는 경우(44.6%)가 가장 많은 것으로 나타났다. ‘외부 협·단체에 문의’(19.4%), ‘업계 선배에 문의’(18.0%)가 그 다음 순서이며, ‘법률가에게 직접 도움 요청’하거나 ‘별도의 법률자문이 있음’의 경우는 매우 낮은 수준이다.
- 이러한 결과는 불공정 거래의 대처에 대한 웹소설가인 응답자들이 처한 문제적 상황, 즉 체계적이고 전문적인 지원의 부재를 보여주고 있다고 할 수 있다.



<그림 3-35> 법률적 문제 발생 시 대처방안

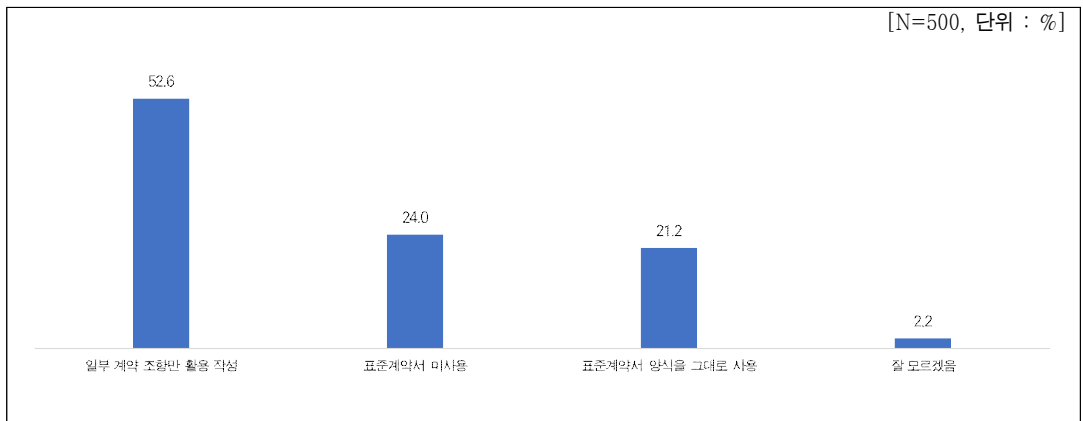
<표 3-49> 법률적 문제 발생 시 대처방안 (단위 : %)

구분		사례 수	자체적으로 직접 대응	관련 협회 및 단체에 문의	경험이 있는 업계 선배에 도움 요청	법조계에 직접 도움 요청	별도의 법률 자문이 있음	기타
전체		500	44.6	19.4	18.0	8.4	3.0	6.6
성별	남성	231	45.5	19.9	18.2	8.7	3.5	4.3
	여성	269	43.9	19.0	17.8	8.2	2.6	8.6
연령	20대	34	44.1	20.6	29.4	5.9	0.0	0.0
	30대	134	48.5	17.2	17.9	9.0	3.0	4.5
	40대	154	38.3	18.8	21.4	10.4	4.5	6.5
	50대	101	43.6	24.8	13.9	5.9	4.0	7.9
	60대	77	51.9	16.9	11.7	7.8	0.0	11.7
경력	5년 미만	109	50.5	22.0	17.4	6.4	0.0	3.7
	5~9년	208	46.2	18.3	17.3	9.1	3.4	5.8
	10년 이상	183	39.3	19.1	19.1	8.7	4.4	9.3

12. 웹소설 표준계약서 현황

1) 표준계약서 사용여부

- 웹소설 작품 계약 시 출판 분야 표준계약서를 사용하는가의 여부와 관련해서 응답자들은 ‘일부 계약 조항만 활용 작성’(52.6%)의 경우가 가장 많고, 이어서 표준계약서 양식을 그대로 적용’(21.2%)으로 나타났다. 이와 같은 결과는 표준계약서의 일부 또는 전부를 사용하는 경우가 전체의 3/4에 이른다는 것을 의미한다.
- 한편 ‘표준계약서 미사용’ 응답은 전체의 24%로 응답자의 1/4에 이르는 것으로 조사되었다.



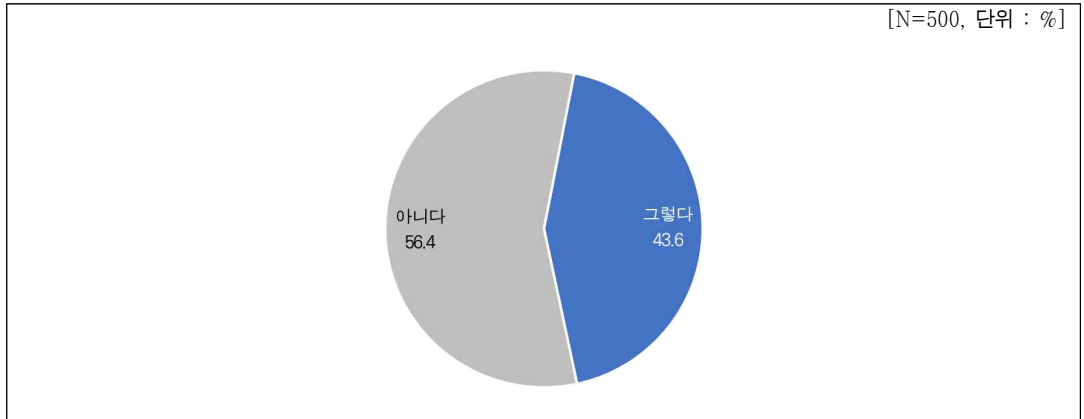
<그림 3-36> 문화체육관광부의 출판 분야 표준계약서 양식 사용여부

<표 3-50> 문화체육관광부의 출판 분야 표준계약서 양식 사용여부 (단위 : %)

구분	사례 수	일부 계약 조항만 활용 작성	표준계약서 미사용	표준계약서 양식을 그대로 사용	잘 모르겠음	
전체	500	52.6	24.0	21.2	2.2	
성별	남성	231	50.6	24.7	23.8	0.9
	여성	269	54.3	23.4	19.0	3.3
연령	20대	34	61.8	14.7	23.5	0.0
	30대	134	56.0	24.6	17.2	2.2
	40대	154	49.4	25.3	22.7	2.6
	50대	101	51.5	25.7	22.8	0.0
	60대	77	50.6	22.1	22.1	5.2
경력	5년 미만	109	53.2	29.4	17.4	0.0
	5~9년	208	50.5	23.1	24.5	1.9
	10년 이상	183	54.6	21.9	19.7	3.8

2) 표준계약서 내용 참고여부

- 출판 분야 표준계약서를 사용할 경우 해당 내용을 확인하고 기술방식 등을 참고하는지에 대해 ‘그렇다’는 응답이 43.6%, ‘아니다’라는 응답이 56.4%로 나타났다.



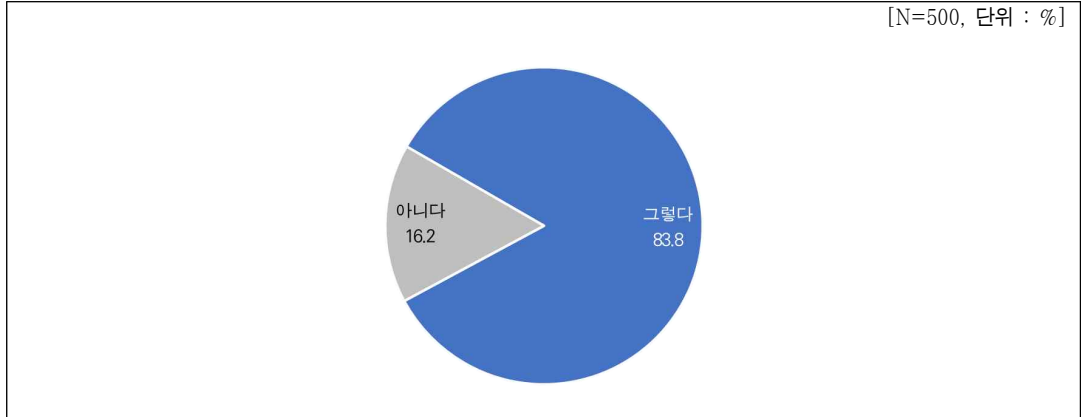
<그림 3-37> 문화체육관광부의 출판 분야 표준계약서 내용 및 기술방식 참고여부

<표 3-51> 문화체육관광부의 출판 분야 표준계약서 내용 및 기술방식 참고여부 (단위 : %)

구분		사례 수	그렇다	아니다
전체		500	43.6	56.4
성별	남성	231	44.2	55.8
	여성	269	43.1	56.9
연령	20대	34	55.9	44.1
	30대	134	43.3	56.7
	40대	154	40.3	59.7
	50대	101	44.6	55.4
	60대	77	44.2	55.8
경력	5년 미만	109	35.8	64.2
	5~9년	208	49.5	50.5
	10년 이상	183	41.5	58.5

3) 웹소설 표준계약서 필요성

- 응답자들은 웹소설 분야의 별도 표준계약서의 필요성에 대해 매우 긍정적으로 생각하는 것으로 나타났다. 웹소설 분야의 별도 표준계약서의 필요성에 대한 질문에 ‘그렇다’라는 응답이 83.8%이며 ‘아니다’라는 응답은 16.2%로 나타났다.



<그림 3-38> 웹소설 분야 별도 표준계약서 필요성

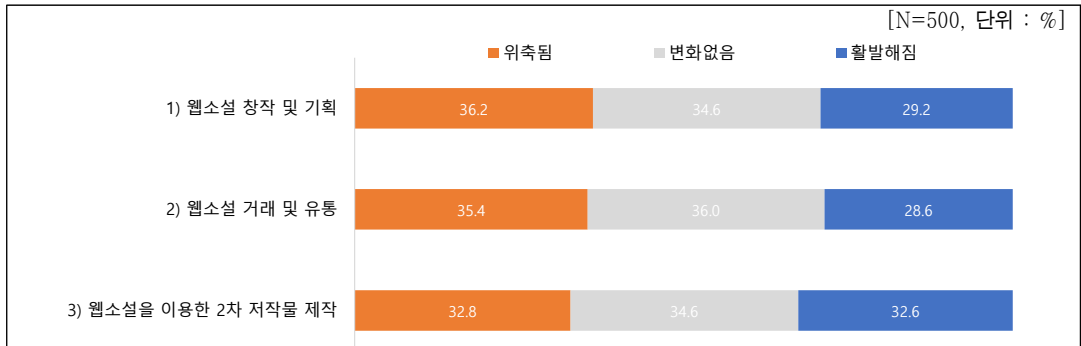
<표 3-52> 웹소설 분야 별도 표준계약서 필요성 (단위 : %)

구분		사례 수	그렇다	아니다
전체		500	83.8	16.2
성별	남성	231	82.7	17.3
	여성	269	84.8	15.2
연령	20대	34	79.4	20.6
	30대	134	82.1	17.9
	40대	154	83.1	16.9
	50대	101	83.2	16.8
	60대	77	90.9	9.1
경력	5년 미만	109	86.2	13.8
	5~9년	208	84.1	15.9
	10년 이상	183	82.0	18.0

제5절 최신 웹소설 트렌드 및 산업 정책 의견

1. 코로나19 이후 활동요인별 변화수준

- 최근 코로나19 이후의 웹소설 분야에 대한 전반적인 활동에 대한 의견을 위축, 변화없음, 활발해짐으로 질문한 결과, 응답자들은 활발해졌다는 의견보다는 위축이나 변화없음이라는 유보적인 의견을 보다 많이 제시하고 있다.
- 창작 및 기획 부문과 거래 및 유통 부문에 대해서는 활발해졌다는 응답보다 위축되었다는 응답이 조금 더 많은 것으로 나타났으며, 2차 저작물 제작과 관련해서는 두 유형의 응답이 거의 비슷한 것으로 나타났다.



<그림 3-39> 코로나19 이후 웹소설 분야 활동요인별 변화도

<표 3-53> 1) 웹소설 창작 및 기획 (단위 : %)

구분		사례 수	매우 위축됨	다소 위축됨	변화없음	조금 활발해짐	매우 활발해짐
전체		500	10.2	26.0	34.6	24.0	5.2
성별	남성	231	8.2	25.5	35.5	25.1	5.6
	여성	269	11.9	26.4	33.8	23.0	4.8
연령	20대	34	14.7	8.8	44.1	23.5	8.8
	30대	134	9.0	27.6	35.1	23.1	5.2
	40대	154	8.4	26.0	29.2	29.9	6.5
	50대	101	9.9	27.7	33.7	24.8	4.0
	60대	77	14.3	28.6	41.6	13.0	2.6
경력	5년 미만	109	17.4	22.9	28.4	27.5	3.7
	5~9년	208	7.7	25.0	40.9	20.7	5.8
	10년 이상	183	8.7	29.0	31.1	25.7	5.5

<표 3-54> 2) 웹소설 거래 및 유통 (단위 : %)

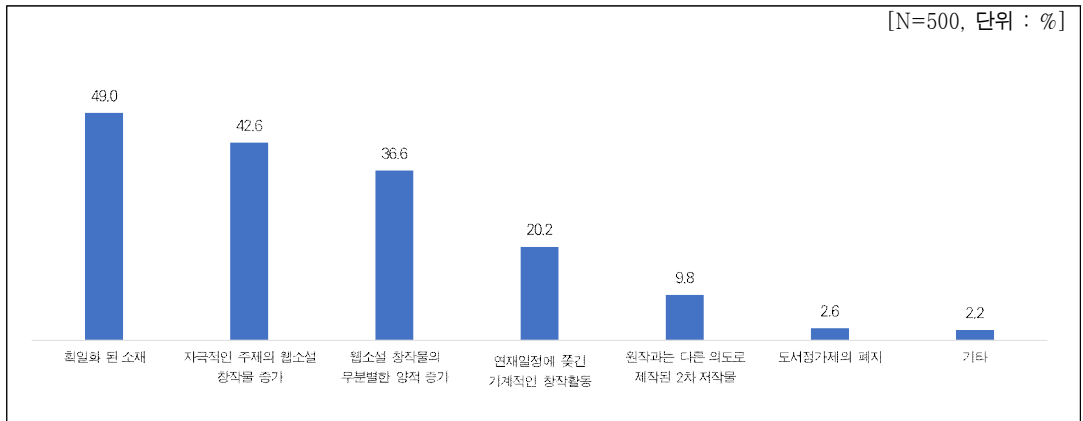
구분		사례 수	매우 위축됨	다소 위축됨	변화없음	조금 활발해짐	매우 활발해짐
전체		500	13.8	21.6	36.0	24.0	4.6
성별	남성	231	10.0	20.8	39.0	26.0	4.3
	여성	269	17.1	22.3	33.5	22.3	4.8
연령	20대	34	11.8	14.7	41.2	23.5	8.8
	30대	134	11.9	23.9	37.3	21.6	5.2
	40대	154	15.6	22.1	29.9	26.6	5.8
	50대	101	11.9	18.8	37.6	28.7	3.0
	60대	77	16.9	23.4	41.6	16.9	1.3
경력	5년 미만	109	21.1	20.2	28.4	26.6	3.7
	5~9년	208	10.1	20.2	42.3	21.2	6.3
	10년 이상	183	13.7	24.0	33.3	25.7	3.3

<표 3-55> 3) 웹소설을 이용한 2차적 저작물 제작 (단위 : %)

구분		사례 수	매우 위축됨	다소 위축됨	변화없음	조금 활발해짐	매우 활발해짐
전체		500	11.6	21.2	34.6	28.4	4.2
성별	남성	231	8.7	19.9	36.4	30.7	4.3
	여성	269	14.1	22.3	33.1	26.4	4.1
연령	20대	34	11.8	20.6	35.3	23.5	8.8
	30대	134	9.7	23.1	35.8	27.6	3.7
	40대	154	14.9	17.5	29.9	31.2	6.5
	50대	101	7.9	15.8	40.6	33.7	2.0
	60대	77	13.0	32.5	33.8	19.5	1.3
경력	5년 미만	109	19.3	17.4	33.0	25.7	4.6
	5~9년	208	8.7	21.2	37.5	27.4	5.3
	10년 이상	183	10.4	23.5	32.2	31.1	2.7

2. 창작물 질적 수준 저하 영향요인

- 국내 웹소설 창작물의 질적 수준에 저하를 가져올 수 있다고 판단되는 영향요인에 대해서는 ‘획일화된 소재(다양성 부족, 소재 고갈)’(49.0%)가 가장 우려되는 요인으로 나타났다. 그 다음으로 ‘자극적인 주제의 웹소설 창작물 증가’(42.6%), ‘웹소설의 무분별한 양적 증가’(36.6%), ‘연재 일정에 쫓긴 기계적 창작’(20.2%) 등이 창작물의 질적 수준을 저하시키는 주요 요인으로 인식되고 있는 것으로 나타났다.



<그림 3-40> 웹소설 창작물 질적 수준 저하에 영향을 미치는 요인

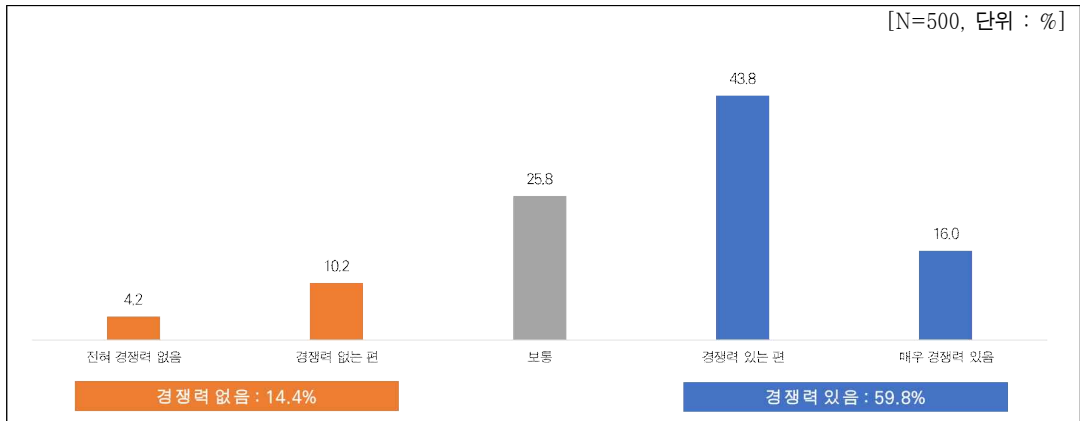
<표 3-56> 웹소설 창작물 질적 수준 저하에 영향을 미치는 요인 (단위 : %)

구분		사례 수	획일화된 소재	자극적인 주제의 웹소설 창작물 증가	웹소설 창작물의 무분별한 양적 증가	연재일정에 쫓긴 기계적인 창작활동	원작과는 다른 의도로 제작된 2차적 저작물	도서정가제의 폐지	기타
전체		500	49.0	42.6	36.6	20.2	9.8	2.6	2.2
성별	남성	231	44.6	40.3	36.4	21.2	9.1	3.0	2.6
	여성	269	52.8	44.6	36.8	19.3	10.4	2.2	1.9
연령	20대	34	38.2	44.1	41.2	38.2	8.8	2.9	0.0
	30대	134	47.0	41.8	34.3	20.9	11.2	2.2	2.2
	40대	154	54.5	40.3	34.4	17.5	7.1	3.2	3.9
	50대	101	55.4	40.6	37.6	23.8	6.9	1.0	2.0
	60대	77	37.7	50.6	41.6	11.7	16.9	3.9	0.0
	70대	10	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
경력	5년 미만	109	53.2	37.6	33.9	21.1	9.2	0.9	1.8
	5~9년	208	47.1	41.8	34.1	17.8	9.1	4.8	2.4
	10년 이상	183	48.6	46.4	41.0	22.4	10.9	1.1	2.2

3. 해외 시장 경쟁력

1) 경쟁력 수준 평가

- 응답자들은 국내 웹소설의 해외 경쟁력 수준에 대해 높이 평가하고 있는 것으로 나타났다. 조사 결과에 의하면 응답자들 중 경쟁력이 있다고 평가한 비율은 59.8%였으며 그 중 16%는 매우 경쟁력이 있는 것으로 평가하였다.
- 하지만 응답자 중 약 14.4%는 경쟁력이 없다고 평가했으며, 유보적 판단인 보통이라는 응답은 무려 응답자의 1/4에 이르는 것으로 나타났다.



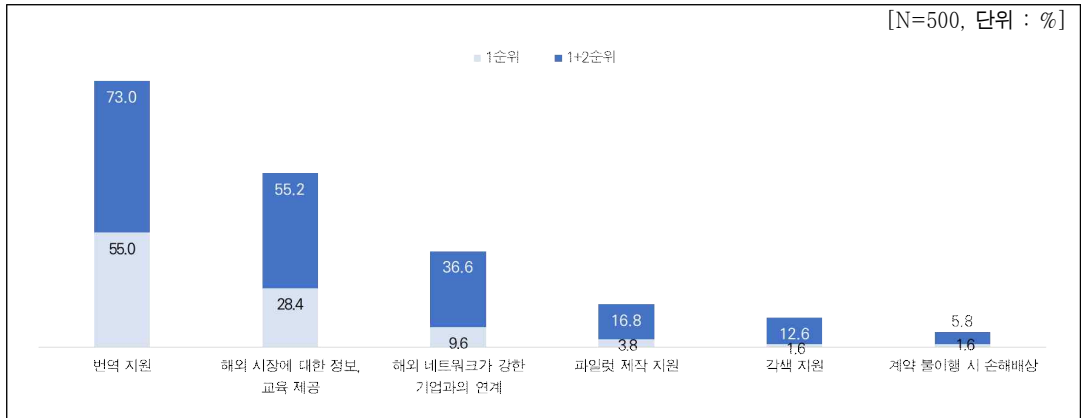
<그림 3-41> 국내 웹소설의 해외 시장 경쟁력 수준

<표 3-57> 국내 웹소설의 해외 시장 경쟁력 수준 (단위 : %)

구분		사례 수	전혀 경쟁력 없음	경쟁력 없는 편	보통	경쟁력 있는 편	매우 경쟁력 있음
전체		500	4.2	10.2	25.8	43.8	16.0
성별	남성	231	4.8	9.1	26.0	45.0	15.2
	여성	269	3.7	11.2	25.7	42.8	16.7
연령	20대	34	0.0	14.7	32.4	23.5	29.4
	30대	134	3.7	8.2	28.4	42.5	17.2
	40대	154	4.5	10.4	18.8	50.0	16.2
	50대	101	4.0	8.9	22.8	47.5	16.8
	60대	77	6.5	13.0	36.4	37.7	6.5
경력	5년 미만	109	4.6	8.3	22.9	47.7	16.5
	5~9년	208	3.4	11.1	27.9	40.4	17.3
	10년 이상	183	4.9	10.4	25.1	45.4	14.2

2) 해외 시장 진출 시 필요한 지원

- 국내 웹소설이 해외 시장을 진출을 위해 정부에서 필요한 지원사업에 대해 단일 1순위와 1, 2순위를 합산한 순위 모두에서 ‘번역 지원’(73.0%)이 가장 필요한 것으로 나타났다. 그 다음으로 합산순위 기준으로는 ‘해외 시장에 대한 정보·교육 제공’(55.2%) ‘해외 네트워크가 강한 기업과의 연계’(36.6%) 등이 지원 필요성이 높은 사업으로 조사되었다.



<그림 3-42> 국내 웹소설의 해외 시장 진출을 위한 필요한 지원 (우선순위)

<표 3-58> 국내 웹소설의 해외 시장 진출을 위한 필요한 지원 (1순위 단일순위) (단위 : %)

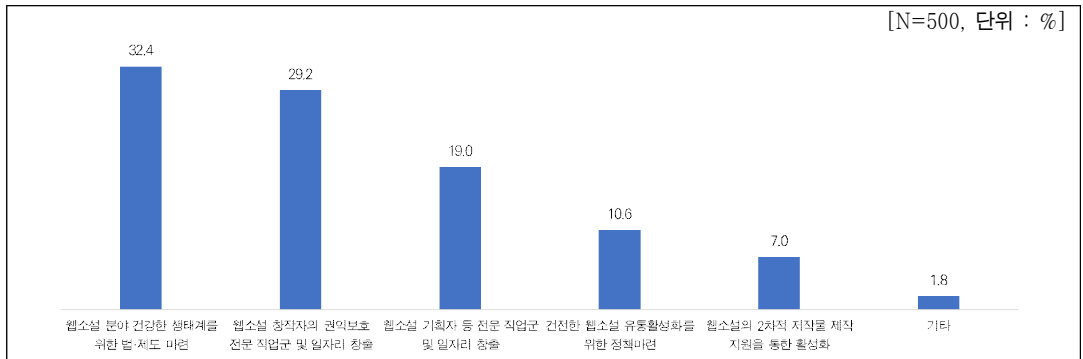
구분	사례 수	번역 지원	해외 시장에 대한 정보, 교육 제공	해외 네트워크가 강한 기업과의 연계	파일럿 제작 지원	각색 지원	계약 불이행 시 손해배상
전체	500	55.0	28.4	9.6	3.8	1.6	1.6
성별	남성	231	55.8	29.9	7.8	3.0	1.7
	여성	269	54.3	27.1	11.2	4.5	1.5
연령	20대	34	55.9	26.5	11.8	0.0	5.9
	30대	134	47.8	35.1	9.7	3.7	1.5
	40대	154	56.5	27.3	9.7	3.9	1.3
	50대	101	52.5	24.8	11.9	6.9	2.0
	60대	77	67.5	24.7	5.2	1.3	0.0
	5년 미만	109	55.0	26.6	11.0	3.7	0.9
경력	5~9년	208	51.9	32.7	10.1	3.4	0.5
	10년 이상	183	58.5	24.6	8.2	4.4	2.2

<표 3-59> 국내 웹소설의 해외 시장 진출을 위해 필요한 지원 (1, 2순위 합산순위) (단위 : %)

구분		사례 수	번역 지원	해외 시장에 대한 정보, 교육 제공	해외 네트워크가 강한 기업과의 연계	파일럿 제작 지원	각색 지원	계약 불이행 시 손해배상
전체		500	73.0	55.2	36.6	16.8	12.6	5.8
성별	남성	231	73.6	55.0	39.4	16.5	10.4	5.2
	여성	269	72.5	55.4	34.2	17.1	14.5	6.3
연령	20대	34	70.6	61.8	35.3	17.6	2.9	11.8
	30대	134	68.7	59.0	38.1	17.2	12.7	4.5
	40대	154	75.3	52.6	35.7	17.5	11.7	7.1
	50대	101	70.3	47.5	43.6	21.8	9.9	6.9
	60대	77	80.5	61.0	27.3	7.8	22.1	1.3
경력	5년 미만	109	69.7	56.9	40.4	14.7	12.8	5.5
	5~9년	208	70.7	60.6	33.2	19.2	10.6	5.8
	10년 이상	183	77.6	48.1	38.3	15.3	14.8	6.0

4. 국내 웹소설 정책 방향

- 국내 웹소설 분야의 올바른 성장을 위한 정책방향에 대해 응답자들은 ‘건강한 생태계 조성을 위한 법과 제도의 마련’(32.4%)과 ‘창작자의 권익보호, 전문 직업군 및 일자리 창출’(29.2%)를 가장 중요한 것으로 보고 있는 것으로 나타났다. 그 외 ‘창작자 이외의 기획자를 비롯한 전문직업군의 발굴’(19.0%)도 중요한 정책방향으로 보고 있는 것으로 나타났다.
- 하지만 ‘웹소설 유통활성화’(10.6%)와 ‘2차 저작물 제작지원’(7.0%) 등은 응답자들에게 우선 순위가 낮은 정책방향으로 나타났다.



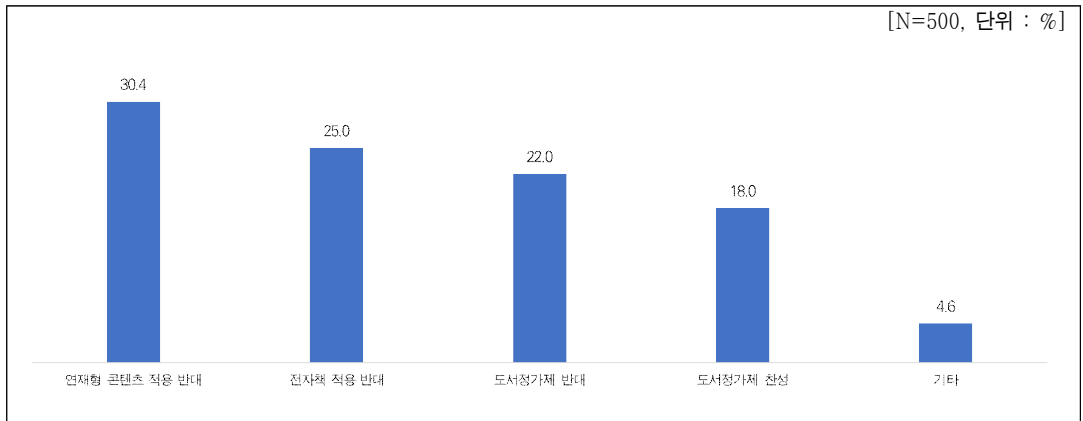
<그림 3-43> 바람직한 국내 웹소설 정책 방향

<표 3-60> 바람직한 국내 웹소설 정책 방향 (단위 : %)

구분		사례 수	웹소설 분야 건강한 생태계를 위한 법·제도 마련	웹소설 창작자의 권익보호 전문 직업군 및 일자리 창출	웹소설 기획자 등 전문 직업군 및 일자리 창출	건전한 웹소설 유통활성화를 위한 정책마련	웹소설의 2차적 저작물 제작 지원을 통한 활성화	기타
전체		500	32.4	29.2	19.0	10.6	7.0	1.8
성별	남성	231	30.3	27.3	22.9	10.8	6.5	2.2
	여성	269	34.2	30.9	15.6	10.4	7.4	1.5
연령	20대	34	41.2	23.5	14.7	5.9	8.8	5.9
	30대	134	35.8	30.6	20.9	9.0	3.7	0.0
	40대	154	34.4	27.3	18.2	8.4	8.4	3.2
	50대	101	29.7	36.6	20.8	5.0	6.9	1.0
	60대	77	22.1	23.4	16.9	27.3	9.1	1.3
경력	5년 미만	109	40.4	24.8	18.3	7.3	7.3	1.8
	5~9년	208	31.7	30.3	18.3	11.5	6.3	1.9
	10년 이상	183	28.4	30.6	20.2	11.5	7.7	1.6

5. 웹소설 도서정가제 적용에 대한 의견

- 웹소설과 같은 연재형 콘텐츠에 도서정가제를 적용할 필요가 있는지에 대해 응답자 대부분은 부정적인 의견을 갖고 있는 것으로 나타났다. ‘연재형 콘텐츠에 적용을 반대’한다는 의견(30.4%)이 가장 많았고, 그 다음으로 ‘연재형 콘텐츠를 포함한 전자책 전체에 적용을 반대’한다는 의견(25.0%), ‘도서정가제 자체를 반대’한다는 의견(22.0%) 등의 순으로 조사되었다. 응답자 중 도서정가제를 찬성하는 의견은 18%로 나타났다.



<그림 3-44> 웹소설의 도서정가제 적용 의견

<표 3-61> 웹소설의 도서정가제 적용 의견 (단위 : %)

구분		사례 수	연재형 콘텐츠 적용 반대	전자책 적용 반대	도서정가제 반대	도서정가제 찬성	기타
전체		500	30.4	25.0	22.0	18.0	4.6
성별	남성	231	30.7	23.8	21.6	19.5	4.3
	여성	269	30.1	26.0	22.3	16.7	4.8
연령	20대	34	32.4	26.5	29.4	5.9	5.9
	30대	134	35.1	23.1	22.4	17.9	1.5
	40대	154	26.6	24.7	21.4	20.8	6.5
	50대	101	29.7	21.8	23.8	17.8	6.9
	60대	77	29.9	32.5	16.9	18.2	2.6
경력	5년 미만	109	30.3	31.2	20.2	12.8	5.5
	5~9년	208	31.3	22.1	23.1	20.7	2.9
	10년 이상	183	29.5	24.6	21.9	18.0	6.0

제4장

웹소설

CP사/플랫폼사

조사결과



제1절 기업 일반현황

1. 응답기업 특성

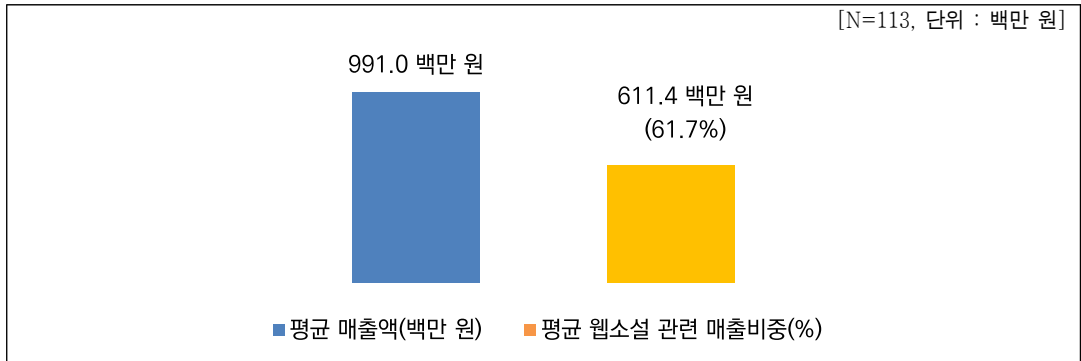
- 여기서는 온라인 검색에서 파악된 국내 웹소설 CP사 및 플랫폼사 명단과 전자책 출판사 중 웹소설 분야와 관련이 있는 사업체 명부를 활용하여 571개 모집단 리스트를 구성하였다. 이 모집단에서 조사에 참여한 사업체는 113개 사업체이며, 전체 모집단의 응답률은 19.8%로 나타났다.
- 조사에 참여한 113개 표본 중 사업체 유형별로는 법인사업체 76.1%, 개인사업체 23.9%, 사업 형태별로는 웹소설 플랫폼과 CP사를 전문으로 하는 사업체 35.4%, 전자책 출판사 64.6%로 각각 나타났다.
- 표본 사업체의 소재지별 분포를 살펴보면 서울(57.5%)과 경기(28.3%)를 포함한 수도권 지역이 85.8%로 거의 대부분을 차지하고 있으며, 표본 사업체의 업력은 5~10년 미만이 53.1%로 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

<표 4-1> 웹소설 플랫폼/CP사 기업현황

구분		빈도 (n)	비율 (%)
전체		113	100.0
기업 형태	개인사업체	27	23.9
	법인사업체	86	76.1
사업 형태	플랫폼/CP사	40	35.4
	전자책 출판사	73	64.6
소재지	서울	65	57.5
	부산	5	4.4
	대구	4	3.5
	세종	4	3.5
	경기	32	28.3
	경북	1	0.9
	제주	2	1.8
업력	5년 미만	33	29.2
	5~10년 미만	60	53.1
	10년 이상	20	17.7

2. 평균 매출액 및 웹소설 관련 매출 비중

- 조사에 참여한 사업체의 평균 매출액은 9억 9천1백만 원이며 그 중 웹소설 관련 매출은 6억 1천 1백만 원으로 전체 평균 매출액의 61.7%로 조사되었다.
- 평균 매출액은 법인사업체가 개인사업체보다, 플랫폼/CP사가 전자책 출판사보다 훨씬 많으며, 업력이 증가함에 따라 커지는 것으로 나타났다.



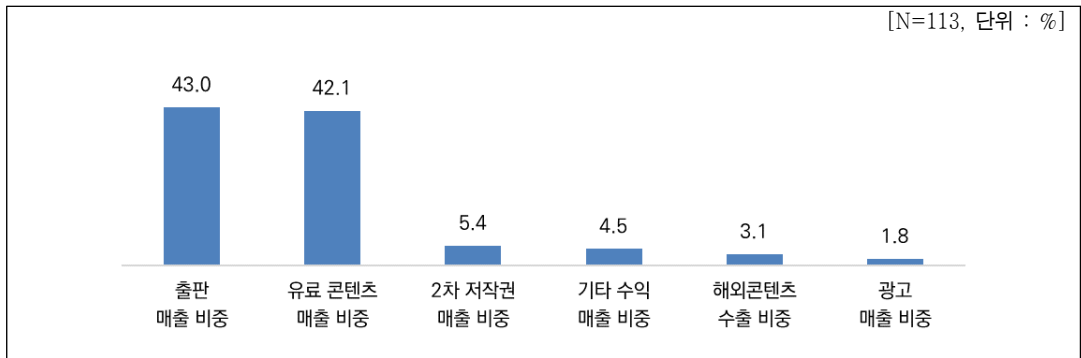
<그림 4-1> 사업체 평균 매출액 및 웹소설 관련 매출 비중

<표 4-2> 사업체 평균 매출액 및 웹소설 관련 매출 비중

구분		사례 수	평균 매출액 (백만 원)	평균 웹소설 관련 매출 비중 (%)
전체		113	991	61.7
기업 형태	개인사업체	27	115	57.5
	법인사업체	86	1,259	63.0
사업 분야	플랫폼/CP사	40	1,308	62.8
	전자책 출판사	73	812	61.1
업력	5년 미만	33	809	66.6
	5~10년 미만	60	1,051	61.2
	10년 이상	20	1,140	54.4

3. 웹소설 관련 항목별 매출 비중

- 웹소설 관련 항목별 매출 비중은 ‘출판 매출’(43.0%)과 ‘유료 콘텐츠 매출’(42.1%)이 거의 대부분(85.1%)을 차지하며, ‘2차적 저작권 매출’(5.4%), ‘해외콘텐츠 수출’(3.1%), ‘광고매출’(1.8%) 등은 상대적으로 미미한 것으로 나타났다.
- 웹소설 관련 항목별 매출비중은 기업형태별, 사업분야별, 업력별로 분석했을 때 전체 추세와 큰 차이를 보이고 있지 않는 것으로 나타났다.



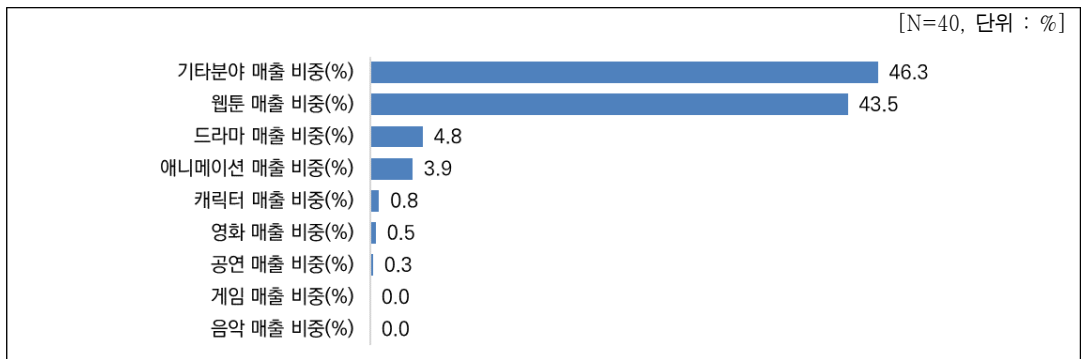
<그림 4-2> 웹소설 관련 항목별 매출 비중

<표 4-3> 웹소설 관련 항목별 매출 비중

구분		사례 수	출판 매출 비중	유료 콘텐츠 매출 비중	2차적 저작권 매출 비중	기타 수익 매출 비중	해외콘텐츠 수출 비중	광고 매출 비중
전체		113	43.0	42.1	5.4	4.5	3.1	1.8
기업형태	개인사업체	27	45.0	41.1	6.7	3.5	1.9	1.9
	법인사업체	86	42.4	42.4	5.0	4.9	3.5	1.8
사업분야	플랫폼/CP사	40	42.5	42.4	5.5	3.9	3.9	1.8
	전자책 출판사	73	43.3	42.0	5.3	4.9	2.7	1.8
업력	5년 미만	33	47.0	39.5	4.1	4.8	2.9	1.8
	5~10년 미만	60	40.1	42.9	7.5	4.7	3.1	1.8
	10년 이상	20	45.3	44.0	1.3	3.9	3.5	2.2

4. 웹소설 2차적 저작권 매출 관련 항목별 매출 비중

- 2차적 저작권 매출이 있는 기업(N=113)을 대상으로 웹소설 2차적 저작권 매출 관련 항목별 비중에 대해 살펴본 결과, ‘기타 분야’ 매출(46.3%)외에 장르별로는 웹툰의 비중이 43.5%로 가장 높은 것으로 나타났으며 그 다음은 드라마(4.8%), 애니메이션(3.9%)의 순서로 나타났다. 그 외 다른 장르의 2차적 저작권 매출 비중은 미미한 것으로 조사되었다.
- 한편, 2차적 저작권 매출비중은 개인사업체와 플랫폼/CP사에서는 드라마보다 애니메이션의 비중이 높게 나타났다.



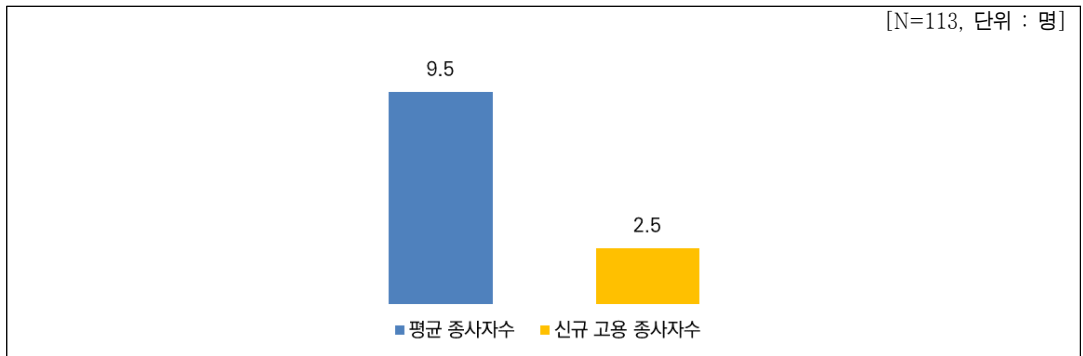
<그림 4-3> 웹소설 2차적 저작권 매출 관련 항목별 매출 비중

<표 4-4> 웹소설 2차적 저작권 매출 관련 항목별 매출 비중

구분	사례 수	웹툰 매출	드라마 매출	영화 매출	애니 메이션 매출	게임 매출	캐릭터 매출	공연 매출	음악 매출	기타 분야 매출
전체	113	43.5	4.8	0.5	3.9	0.0	0.8	0.3	0.0	46.3
기업형 태	개인사업체	27	36.0	2.0	1.0	7.0	0.0	1.0	0.0	53.0
	법인사업체	86	46.0	5.7	0.3	2.8	0.0	0.7	0.3	44.0
사업분 야	플랫폼/CP사	40	43.8	2.2	0.6	5.0	0.0	0.6	0.3	47.5
	전자책 출판사	73	43.4	6.5	0.4	3.1	0.0	0.9	0.2	45.5
업력	5년 미만	33	45.5	2.5	0.9	5.9	0.0	0.7	0.0	44.4
	5~10년 미만	60	41.5	4.9	0.4	3.1	0.0	0.9	0.4	48.8
	10년 이상	20	53.3	11.7	0.0	3.3	0.0	0.0	0.0	31.7

5. 종사자 수

- 조사에 참여한 사업체의 전체 평균 종사자 수는 9.5명이었으며, 그 중 신규 고용 종사자는 평균 2.5명으로 전체 종사자의 약 26.3% 정도를 차지하는 것으로 나타났다.
- 표본 사업체의 평균 종사자 수는 법인사업체가 개인사업체보다, 플랫폼/CP사가 전자책 출판사보다 많은 것으로 나타났다. 한편, 업력에 따른 종사자 수의 분포는 업력이 낮은 5년 미만의 사업체의 평균 종사자 수가 가장 많은 것으로 나타났다.



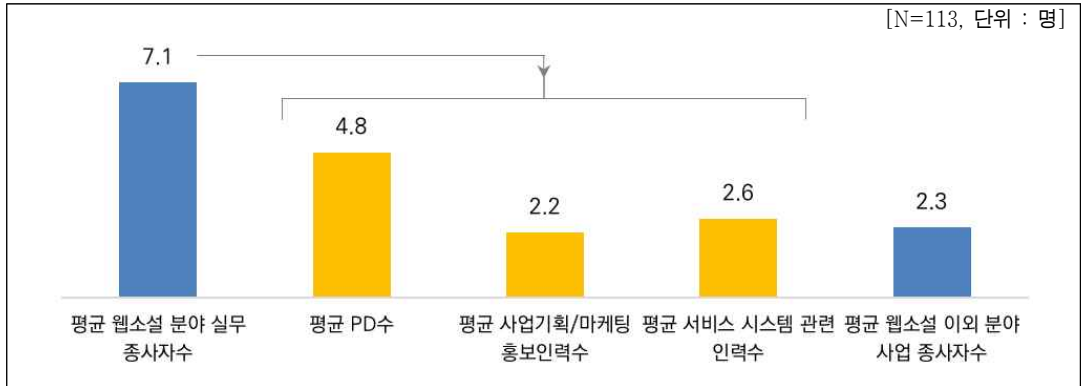
<그림 4-4> 평균 종사자 수

<표 4-5> 종사자 수

구분		사례 수	평균 종사자 수	신규 고용 종사자 수
전체		113	9.5	2.5
기업형태	개인사업체	27	5.4	1.7
	법인사업체	86	10.7	2.7
사업분야	플랫폼/CP사	40	12.6	3.3
	전자책 출판사	73	7.7	2.1
업력	5년 미만	33	9.9	2.3
	5~10년 미만	60	9.3	2.5
	10년 이상	20	9.2	2.7

6. 직종별 종사자 수

- 조사 참여 사업체 중 ‘웹소설 분야 실무종사자’는 7.1명이며 ‘웹소설 이외 분야 종사자’는 2.3명으로 조사되었다. 웹소설 분야 실무종사자 수를 세부 직종별 살펴보면 PD 4.8명, 사업기획/마케팅/홍보 담당 2.2명, 서비스시스템 담당 2.6명으로 각각 나타났다.



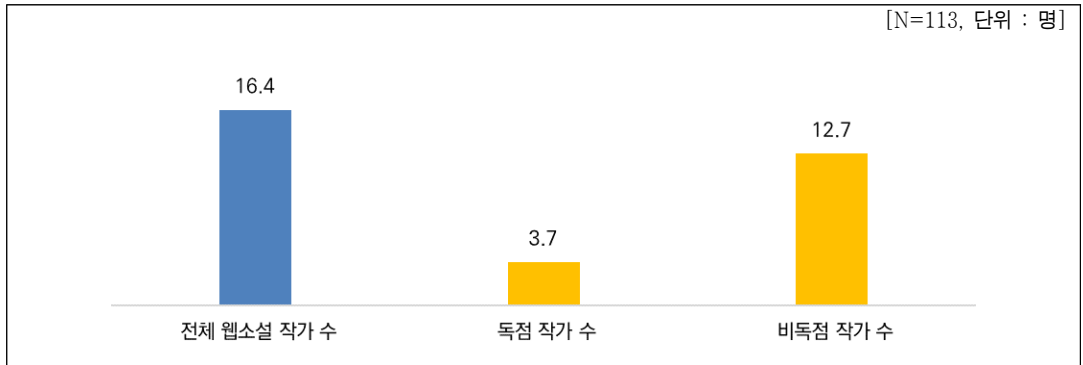
<그림 4-5> 직종별 종사자 수

<표 4-6> 직종별 종사자 수

구분		사례 수	전체	웹소설 분야 실무종사자			웹소설 이외 분야 사업종사자
				PD	사업기획/마케팅/홍보인력	서비스 시스템 관련 인력	
전체		113	7.1	4.8	2.2	2.6	2.3
기업형태	개인사업체	27	4.1	3.1	1.1	1.1	1.3
	법인사업체	86	8.1	5.3	2.5	3.0	2.7
사업분야	플랫폼/CP사	40	9.4	6.0	2.6	3.6	3.3
	전자책 출판사	73	5.9	4.2	1.9	2.0	1.8
업력	5년 미만	33	7.7	5.2	2.1	3.4	2.2
	5~10년 미만	60	7.0	4.7	2.0	2.3	2.4
	10년 이상	20	6.8	4.7	2.7	2.8	2.5

7. 소속 웹소설 작가 수

- 조사 참여 사업체에 소속된 웹소설 작가 수는 평균 16.4명으로, 그 중 ‘독점 작가’(평균 3.7명)보다는 ‘비독점 작가’(평균 12.7명)가 훨씬 많은 것으로 나타났다.
- 사업체 소속 작가의 규모는 개인사업체의 경우(5.5명)를 제외하고는 19.8명에서 15.1명 사이의 분포를 보이는 것으로 나타났다.



<그림 4-6> 소속 웹소설 작가 수

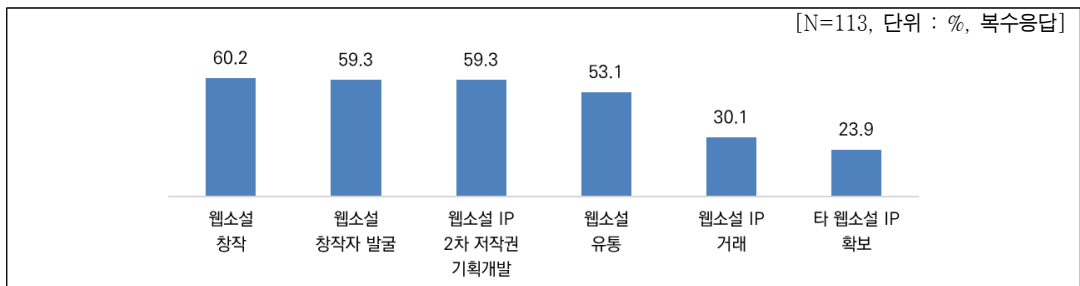
<표 4-7> 소속 웹소설 작가 수

구분		사례 수	전체 웹소설 작가	독점 작가	비독점 작가
전체		113	16.4	3.7	12.7
기업형태	개인사업체	27	5.5	0.6	4.9
	법인사업체	86	19.8	4.7	15.2
사업분야	플랫폼/CP사	40	17.8	4.0	13.8
	전자책 출판사	73	15.7	3.5	12.1
업력	5년 미만	33	16.4	4.9	11.4
	5~10년 미만	60	16.9	3.2	13.7
	10년 이상	20	15.1	3.0	12.1

제2절 웹소설 관련 활동 현황

1. 웹소설 관련 사업영역

- 조사에 참여한 사업체들의 웹소설과 관련한 사업 영역을 살펴보면 ‘웹소설 창작’, ‘웹소설 창작자 발굴’, ‘웹소설 IP 2차적 저작권 기획개발’, ‘웹소설 유통’ 모두 50% 이상으로 나타났다.
- 한편, 웹소설 IP와 관련된 사업은 그 비중이 상대적으로 낮은데 ‘웹소설 IP 거래’가 30.1%, ‘타 웹소설 IP 확보’가 23.9%로 나타나고 있다.
- 기업 형태별로, 개인사업체는 ‘웹소설 유통’과 관련된 사업 비중(70.4%)이 높게 나타난 반면 ‘웹소설 IP 거래’ 비중(7.4%)은 매우 낮은 것으로 나타났다. 또한 사업 분야별로는 플랫폼/CP사는 ‘웹소설 창작’의 비중(72.5%)이 높은 것으로 나타났다. 기업 업력별로는 업력 5년 미만의 사업체에서 ‘웹소설 창작’ 비중(75.8%)이 높고, ‘웹소설 IP 거래’ 비중(21.2%)은 낮게 나타나며 업력 10년 이상의 사업체는 이와는 반대되는 경향을 보이고 있다.



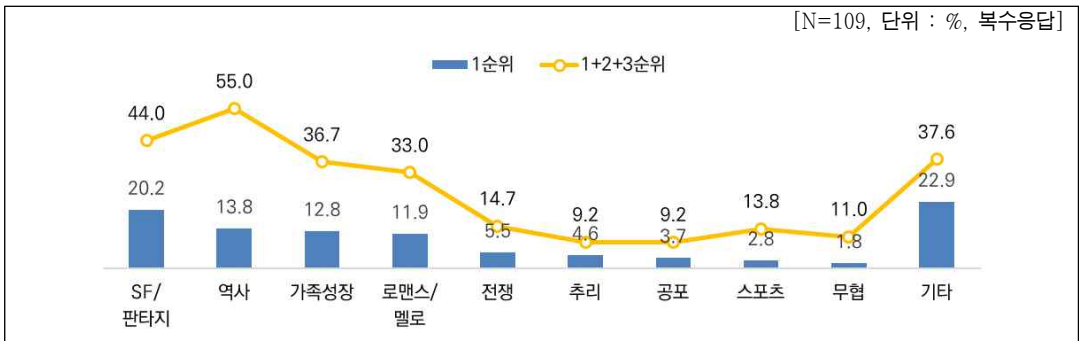
<그림 4-7> 진행 중인 사업영역

<표 4-8> 진행 중인 사업영역

구분	사례 수	웹소설 창작	웹소설 창작자 발굴	2차적 저작권 기획개발	웹소설 유통	웹소설 IP 거래	타 웹소설 IP 확보
전체	113	60.2	59.3	59.3	53.1	30.1	23.9
기업 형태							
개인사업체	27	59.3	40.7	48.1	70.4	7.4	18.5
법인사업체	86	60.5	65.1	62.8	47.7	37.2	25.6
사업 분야							
플랫폼/CP사	40	72.5	60.0	57.5	52.5	35.0	32.5
전자책 출판사	73	53.4	58.9	60.3	53.4	27.4	19.2
업력							
5년 미만	33	75.8	51.5	60.6	63.6	21.2	27.3
5~10년 미만	60	58.3	61.7	56.7	48.3	28.3	25.0
10년 이상	20	40.0	65.0	65.0	50.0	50.0	15.0

2. 창작/기획/거래되는 웹소설 장르

- 창작/기획/거래되는 웹소설 장르에 대해 살펴본 결과, 1순위 응답 기준으로 ‘기타’ 장르를 제외하고 ‘SF/판타지’(20.2%)가 가장 높았으며, 그 다음으로 ‘역사’(13.8%), ‘가족성장’(12.8%), ‘로맨스/멜로’(11.9%) 등의 순으로 나타났다.
- 반면, 1~3순위까지 합산한 결과를 살펴보면, ‘역사’ 장르(55.0%)의 비율이 가장 높은 것으로 조사되었고, 그 다음은 ‘SF/판타지’, ‘가족 성장’, ‘로맨스/멜로’의 순으로 나타났다.



<그림 4-8> 창작/기획/거래되는 웹소설 장르

<표 4-9> 창작/기획/거래되는 웹소설 장르(1순위)

구분		사례 수	SF/판타지	역사	가족성장	로맨스/멜로	전쟁	추리	공포	스포츠	무협	기타
전체		109	20.2	13.8	12.8	11.9	5.5	4.6	3.7	2.8	1.8	22.9
기업 형태	개인사업체	27	25.9	14.8	11.1	18.5	7.4	3.7	0.0	3.7	0.0	14.8
	법인사업체	82	18.3	13.4	13.4	9.8	4.9	4.9	4.9	2.4	2.4	25.6
사업 분야	플랫폼/CP사	39	20.5	15.4	10.3	20.5	2.6	5.1	2.6	2.6	2.6	17.9
	전자책 출판사	70	20.0	12.9	14.3	7.1	7.1	4.3	4.3	2.9	1.4	25.7
업력	5년 미만	32	25.0	18.8	3.1	15.6	9.4	6.3	0.0	0.0	0.0	21.9
	5~10년 미만	58	20.7	10.3	15.5	12.1	3.4	3.4	5.2	5.2	3.4	20.7
	10년 이상	19	10.5	15.8	21.1	5.3	5.3	5.3	5.3	0.0	0.0	31.6

<표 4-10> 창작/기획/거래되는 웹소설 장르(1+2+3순위) (계속)

구분		사례 수	역사	SF/ 판타지	가족 성장	로맨스 /멜로	전쟁	스포츠	무협
전체		109	55.0	44.0	36.7	33.0	14.7	13.8	11.0
기업형태	개인사업체	27	51.9	55.6	37.0	37.0	7.4	11.1	22.2
	법인사업체	82	56.1	40.2	36.6	31.7	17.1	14.6	7.3
사업분야	플랫폼/CP사	39	59.0	56.4	33.3	38.5	12.8	7.7	10.3
	전자책 출판사	70	52.9	37.1	38.6	30.0	15.7	17.1	11.4
업력	5년 미만	32	56.3	56.3	31.3	31.3	15.6	6.3	18.8
	5~10년 미만	58	53.4	39.7	37.9	37.9	12.1	19.0	10.3
	10년 이상	19	57.9	36.8	42.1	21.1	21.1	10.5	0.0

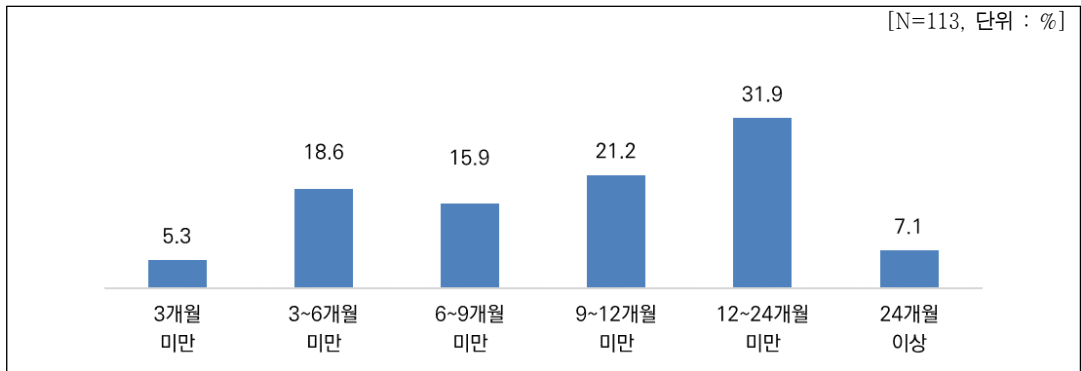
<표 4-11> 창작/기획/거래되는 웹소설 장르(1+2+3순위)

구분		사례 수	액션	공포	추리	코미디	미스터리	스릴러	기타
전체		109	10.1	9.2	9.2	9.2	8.3	5.5	37.6
기업형태	개인사업체	27	3.7	11.1	3.7	22.2	0.0	3.7	29.6
	법인사업체	82	12.2	8.5	11.0	4.9	11.0	6.1	40.2
사업분야	플랫폼/CP사	39	7.7	5.1	10.3	15.4	7.7	5.1	28.2
	전자책 출판사	70	11.4	11.4	8.6	5.7	8.6	5.7	42.9
업력	5년 미만	32	6.3	9.4	9.4	9.4	6.3	6.3	37.5
	5~10년 미만	58	12.1	8.6	8.6	10.3	8.6	3.4	32.8
	10년 이상	19	10.5	10.5	10.5	5.3	10.5	10.5	52.6

3. 작품 연재까지(수익 발생) 평균 소요기간

○ 웹소설 작품이 연재되기 전까지(수익 발생 전) 평균 소요기간에 대해 살펴본 결과, ‘12~24개월’(31.9%)이 가장 많았으며, 그 다음으로 ‘9~12개월 미만’(21.2%), ‘3~6개월 미만’(18.6%)의 순으로 나타났다.

– 결과적으로 웹소설의 작품 연재까지 걸리는 평균 소요기간은 6개월 이내가 23.9%, 1년 이내가 61.1%로 나타나 1년 이내 작품 연재를 하는 경우가 많은 것으로 나타났다.



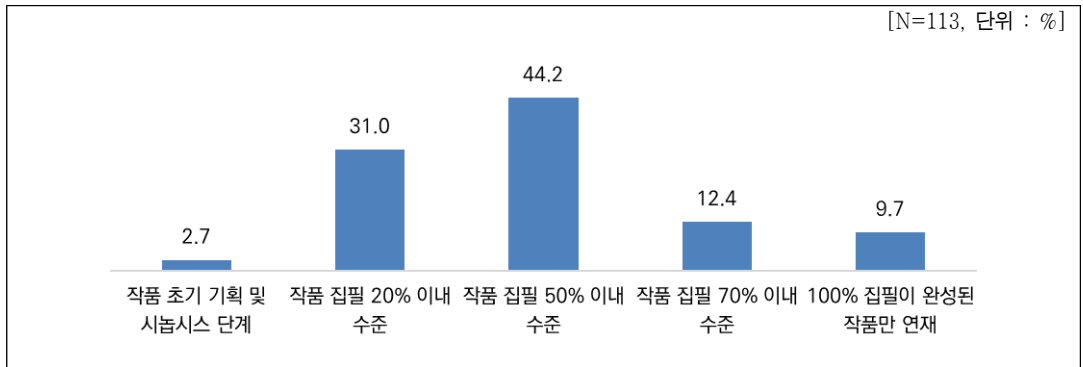
<그림 4-9> 작품 연재까지(수익 발생) 평균 소요기간

<표 4-12> 작품 연재까지(수익 발생) 평균 소요기간

구분		사례 수	3개월 미만	3~6개월 미만	6~9개월 미만	9~12개월 미만	12~24개월 미만	24개월 이상
전체		113	5.3	18.6	15.9	21.2	31.9	7.1
기업형태	개인사업체	27	0.0	18.5	48.1	3.7	25.9	3.7
	법인사업체	86	7.0	18.6	5.8	26.7	33.7	8.1
사업분야	플랫폼/CP사	40	2.5	17.5	22.5	22.5	30.0	5.0
	전자책 출판사	73	6.8	19.2	12.3	20.5	32.9	8.2
업력	5년 미만	33	3.0	21.2	36.4	9.1	27.3	3.0
	5~10년 미만	60	5.0	18.3	8.3	25.0	33.3	10.0
	10년 이상	20	10.0	15.0	5.0	30.0	35.0	5.0

4. 웹소설 연재 수준

- 웹소설이 연재되기 시작될 즈음의 집필 수준에 대해, 참여 사업체들은 연재는 ‘작품 집필 50% 이내 수준’(44.2%)인 경우가 가장 많고, 그 다음 ‘작품 집필이 20% 이내 수준’(31.0%)의 순으로 나타났다.
- 한편, ‘초기 기획 및 시놉시스 단계’(2.7%)에서는 시작되는 경우는 매우 드물며 비교적 완성본에 가까운 수준(집필 70% 이상)에서 연재되는 경우도 22.1%나 되는 것으로 나타났다.
- 이와 같은 결과는 대부분의 웹소설은 어느 정도 준비가 되었을 때 연재를 시작하게 된다는 것을 의미한다.



<그림 4-10> 웹소설 연재 수준

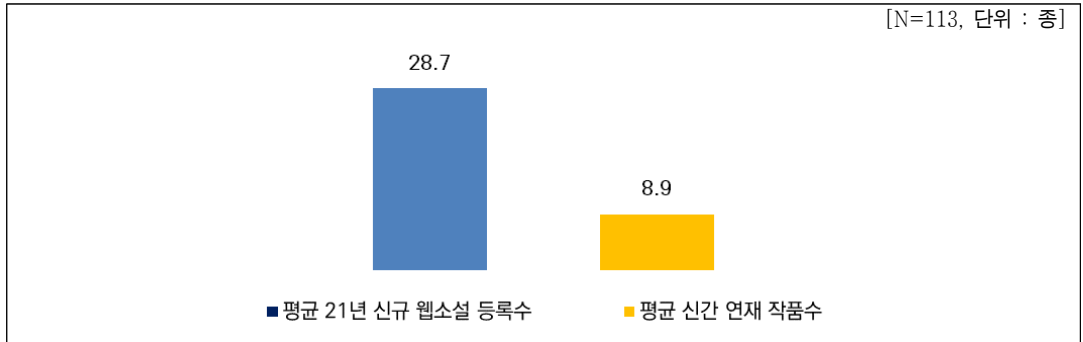
<표 4-13> 웹소설 연재 수준

구분		사례 수	작품 초기 기획 및 시놉시스 단계	작품 집필 20% 이내 수준	작품 집필 50% 이내 수준	작품 집필 70% 이내 수준	100% 집필이 완성된 작품만 연재
전체		113	2.7	31.0	44.2	12.4	9.7
기업형태	개인사업체	27	0.0	25.9	55.6	7.4	11.1
	법인사업체	86	3.5	32.6	40.7	14.0	9.3
사업분야	플랫폼/CP사	40	2.5	35.0	35.0	17.5	10.0
	전자책 출판사	73	2.7	28.8	49.3	9.6	9.6
업력	5년 미만	33	6.1	42.4	36.4	12.1	3.0
	5~10년 미만	60	1.7	28.3	45.0	13.3	11.7
	10년 이상	20	0.0	20.0	55.0	10.0	15.0

5. 웹소설 연재 수

○ 조사에 참여한 사업체들의 웹소설 연재 수에 대해 살펴본 결과, 21년 신규 웹소설 등록 수는 평균 28.7개로 조사되었다.

– 그 중 신간 연재 작품은 8.9개로 전체 신규 등록 웹소설의 31.0% 수준으로 나타났다.



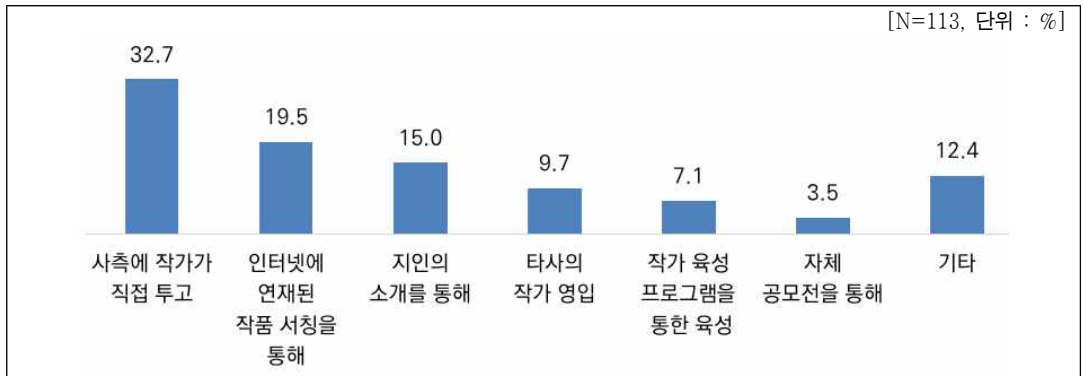
<그림 4-11> 웹소설 연재 수

<표 4-14> 웹소설 연재 수

구분		사례 수	21년 신규 웹소설 등록 수 (종)	평균 신간 연재 작품 수 (종)
전체		113	28.7	8.9
기업형태	개인사업체	27	3.0	1.8
	법인사업체	86	36.8	11.1
사업분야	플랫폼/CP사	40	28.7	8.0
	전자책 출판사	73	28.7	9.4
업력	5년 미만	33	39.9	13.3
	5~10년 미만	60	26.6	7.9
	10년 이상	20	16.8	4.7

6. 웹소설 작가 발굴 유형

- 웹소설 작가 발굴의 주요 경로에 대해 살펴본 결과, ‘작가가 사업체에 직접 투고’(32.7%)하는 경우가 가장 많았다. 그 다음으로 ‘인터넷에 연재된 작품 서치를 통해’작가를 발굴하는 경우 (19.5%), ‘지인의 소개를 통해’(15.0%), ‘타사의 작가 영입’(9.7%), ‘작가 육성 프로그램을 통한 발굴’(7.1%), ‘자체 공모전을 통한 발굴’(3.5%) 등으로 나타나, 웹소설 작가의 발굴은 상당히 다양한 경로로 이루어지는 것으로 나타났다.



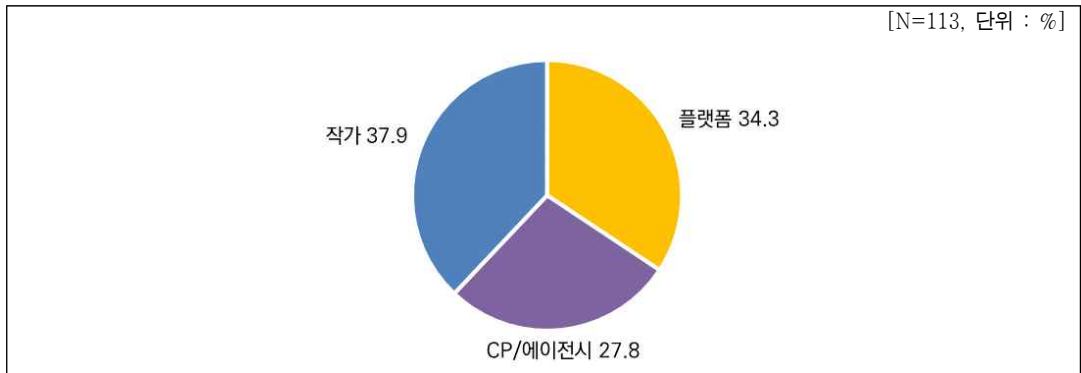
<그림 4-12> 웹소설 작가 발굴 유형

<표 4-15> 웹소설 작가 발굴 유형

구분		사례 수	사측에 작가가 직접투고	인터넷에 연재된 작품 서치를 통해	지인의 소개를 통해	타사의 작가영입	작가 육성 프로그램을 통한 육성	자체 공모전을 통해	기타
전체		113	32.7	19.5	15.0	9.7	7.1	3.5	12.4
기업형태	개인사업체	27	33.3	29.6	14.8	3.7	14.8	0.0	3.7
	법인사업체	86	32.6	16.3	15.1	11.6	4.7	4.7	15.1
사업분야	플랫폼/CP사	40	30.0	17.5	10.0	5.0	12.5	10.0	15.0
	전자책 출판사	73	34.2	20.5	17.8	12.3	4.1	0.0	11.0
업력	5년 미만	33	39.4	18.2	15.2	3.0	9.1	3.0	12.1
	5~10년 미만	60	30.0	21.7	15.0	10.0	8.3	3.3	11.7
	10년 이상	20	30.0	15.0	15.0	20.0	0.0	5.0	15.0

7. 웹소설 판매 매출 정산 비율

- 웹소설 판매 수익의 정산 비율은 작가 37.9%, 플랫폼 34.3%, CP/에이전시 27.8%로 나누어지는 것으로 나타났다. 이러한 작가, 플랫폼, CP/에이전시의 수익정산 비율은 기업 형태, 사업 분야 그리고, 업력과 상관없이 비슷하게 나타났다.



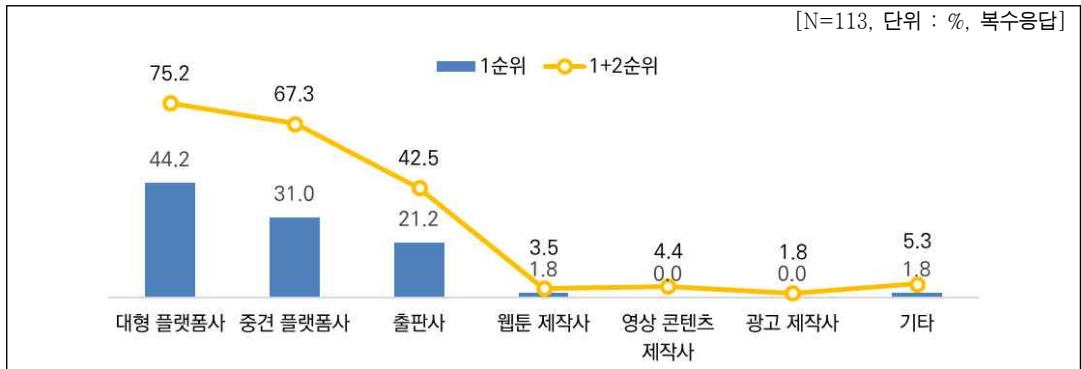
<그림 4-13> 웹소설 판매 매출 정산 비율

<표 4-16> 웹소설 판매 매출 정산 비율

구분		사례 수	플랫폼 비율	CP/에이전시 비율	작가 비율
전체		113	34.3	27.8	37.9
기업형태	개인사업체	27	34.3	27.0	38.7
	법인사업체	86	34.3	28.0	37.7
사업분야	플랫폼/CP사	40	35.8	24.6	39.6
	전자책 출판사	73	33.5	29.5	37.0
업력	5년 미만	33	33.5	27.4	39.1
	5~10년 미만	60	34.9	27.6	37.5
	10년 이상	20	34.0	28.8	37.3

8. 웹소설 거래처 유형

- 웹소설 주요 거래처 유형에 대해 살펴본 결과, 1순위 응답결과는 ‘대형 플랫폼사’(44.2%), ‘중견 플랫폼사’(31.0%), ‘출판사’(21.2%)로 나타나 웹소설의 거래는 대부분 플랫폼사를 통해 이루어지는 것으로 나타났다.
- 한편, ‘웹툰 제작사’, ‘영상 콘텐츠’, ‘광고 제작사’ 등 2차적 저작권의 활용과 관련이 있는 거래처와의 거래비중은 매우 낮은 것으로 나타났다.
- 주요 거래처에 대한 1, 2순위 합산순위의 응답 결과도 1순위 응답 결과와 유사하게 나타난 것을 알 수 있다.



<그림 4-14> 웹소설 주요 거래처 유형

<표 4-17> 웹소설 주요 거래처 유형 (1순위)

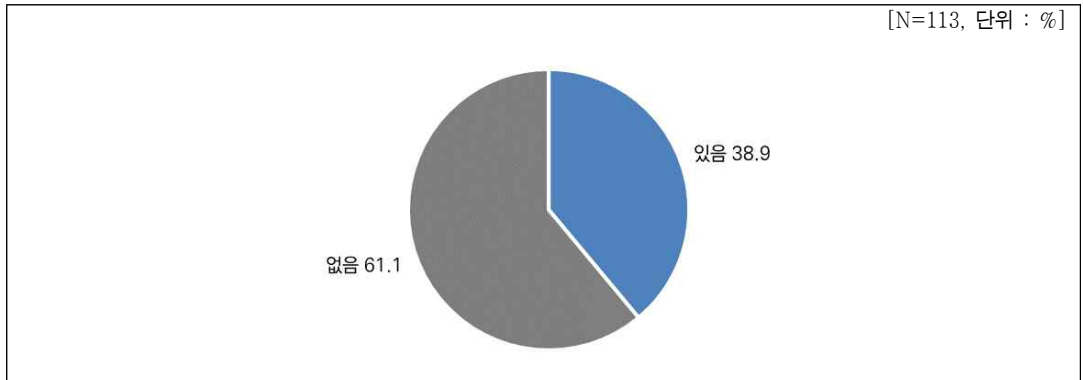
구분		사례 수	대형 플랫폼사	중견 플랫폼사	출판사	웹툰 제작사	기타
전체		113	44.2	31.0	21.2	1.8	1.8
기업형태	개인사업체	27	48.1	18.5	25.9	7.4	0.0
	법인사업체	86	43.0	34.9	19.8	0.0	2.3
사업분야	플랫폼/CP사	40	45.0	27.5	25.0	2.5	0.0
	전자책 출판사	73	43.8	32.9	19.2	1.4	2.7
업력	5년 미만	33	51.5	33.3	12.1	3.0	0.0
	5~10년 미만	60	43.3	26.7	26.7	1.7	1.7
	10년 이상	20	35.0	40.0	20.0	0.0	5.0

<표 4-18> 웹소설 거래처 유형 (1+2순위)

구분		사례 수	대형 플랫폼사	중견 플랫폼사	출판사	영상 콘텐츠 제작사	웹툰 제작사	광고 제작사	기타
전체		113	75.2	67.3	42.5	4.4	3.5	1.8	5.3
기업형태	개인사업체	27	63.0	59.3	48.1	7.4	14.8	3.7	3.7
	법인사업체	86	79.1	69.8	40.7	3.5	0.0	1.2	5.8
사업분야	플랫폼/CP사	40	85.0	55.0	47.5	5.0	5.0	0.0	2.5
	전자책 출판사	73	69.9	74.0	39.7	4.1	2.7	2.7	6.8
업력	5년 미만	33	69.7	72.7	36.4	6.1	9.1	0.0	6.1
	5~10년 미만	60	80.0	65.0	46.7	5.0	1.7	0.0	1.7
	10년 이상	20	70.0	65.0	40.0	0.0	0.0	10.0	15.0

9. 웹소설 수출실적 여부

- 2021년 웹소설 관련해 수출한 사업체의 비중은 그렇지 않은 사업체에 비해 상당히 적은 것으로 나타났다. 수출 실적이 있는 사업체의 비중은 38.9%에 불과하다.
- 이러한 수출 실적은 사업 분야별로는 플랫폼/CP사에서 많이 이루어지고 있는데, 이들 중 수출실적이 있다고 보고한 비율은 52.5%로 나타났다.



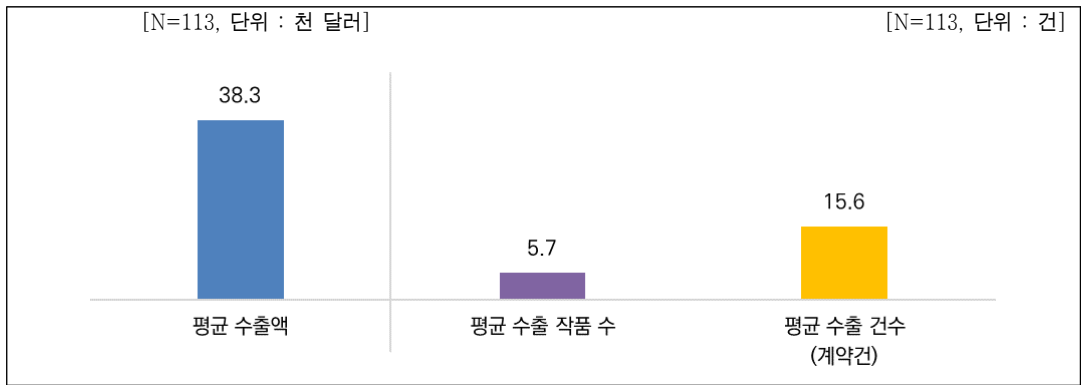
<그림 4-15> 웹소설 수출실적 여부

<표 4-19> 웹소설 수출실적 여부

구분		사례 수	있음	없음
전체		113	38.9	61.1
기업형태	개인사업체	27	22.2	77.8
	법인사업체	86	44.2	55.8
사업분야	플랫폼/CP사	40	52.5	47.5
	전자책 출판사	73	31.5	68.5
업력	5년 미만	33	36.4	63.6
	5~10년 미만	60	41.7	58.3
	10년 이상	20	35.0	65.0

10. 웹소설 수출 규모

- 2021년 웹소설 수출 실적이 있는 사업체들의 평균 수출액은 3만8천3백 달러로 조사되었다. 이들 사업체들은 평균 5.7개의 작품을 수출했으며, 평균 수출(계약)건수는 15.6건으로 나타났다.
- 사업체 중 플랫폼/CP사는 수출실적이 가장 활발한 것으로 나타났는데, 사업체당 평균 수출액은 5만 달러, 평균 수출 작품 수는 7편, 수출(계약) 건수는 18건에 이르는 것으로 조사되었다.



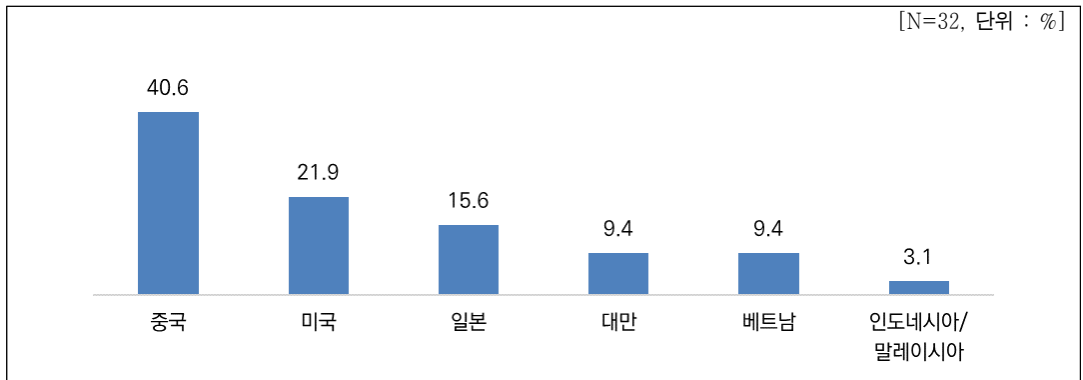
<그림 4-16> 웹소설 수출 규모

<표 4-20> 웹소설 수출 규모

구분		사례 수	평균 수출액 (천 달러)	평균 수출 작품 수	평균 수출 건수 (계약 건수)
전체		113	38.3	5.7	15.6
기업형태	개인사업체	27	4.3	1.5	6.3
	법인사업체	86	43.1	6.3	17.0
사업분야	플랫폼/CP사	40	50.6	7.1	18.2
	전자책 출판사	73	28.7	4.7	13.6
업력	5년 미만	33	25.6	4.4	13.3
	5~10년 미만	60	44.3	6.4	17.4
	10년 이상	20	35.6	5.4	12.6

11. 웹소설 수출 국가

- 2021년 웹소설 수출 실적이 있는 기업을 대상으로 주요 수출 국가에 대해 살펴본 결과, 중국(40.6%)의 비중이 가장 높고 그 다음으로 미국(21.9%), 일본(15.6%) 등의 순으로 나타나 이들 세 국가가 웹소설 주요 수출 대상 국가로 나타났다.
- 한편, 수출의 비중이 주요 국가보다는 낮기는 하지만 대만(9.4%)과 베트남(9.4%)도 웹소설의 수출 대상국으로 포함되는 것으로 나타났다.



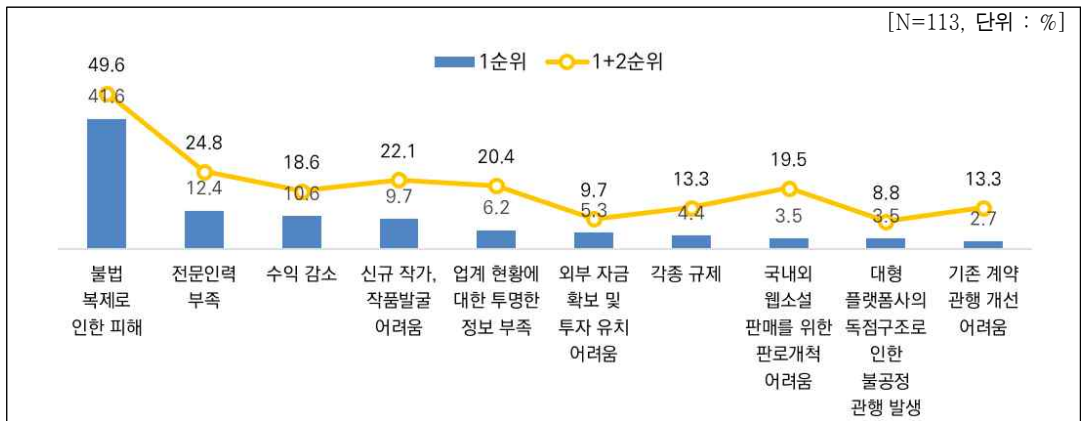
<그림 4-17> 웹소설 수출 국가

<표 4-21> 웹소설 수출 국가

구분		사례 수	중국	미국	일본	대만	베트남	인도네시아/말레이시아
전체		32	40.6	21.9	15.6	9.4	9.4	3.1
기업형태	개인사업체	4	0.0	50.0	0.0	25.0	25.0	0.0
	법인사업체	28	46.4	17.9	17.9	7.1	7.1	3.6
사업분야	플랫폼/CP사	14	28.6	21.4	21.4	14.3	7.1	7.1
	전자책 출판사	18	50.0	22.2	11.1	5.6	11.1	0.0
업력	5년 미만	8	37.5	25.0	0.0	25.0	12.5	0.0
	5~10년 미만	19	31.6	26.3	26.3	5.3	5.3	5.3
	10년 이상	5	80.0	0.0	0.0	0.0	20.0	0.0

12. 웹소설 사업 운영 시 애로사항

- 조사 참여 사업체들이 사업 운영시 가장 어려운 점은 ‘불법복제로 인한 피해’(49.6%)로 나타났고, 그 다음은 기획·제작·개발 등의 전문 인력이 부족(24.8%)한 점을 들고 있는 것으로 나타났다. 이는 1순위 응답과 1, 2순위를 합산한 응답에서도 동일하게 나타났다.
- 그 외 사업 운영시 애로사항에 대한 합산 순위 결과를 보면 ‘신규 작가·작품 발굴의 어려움’(22.1%), ‘업계 현황에 대한 투명한 정보 부족’(20.4%), ‘국내외 웹소설 판매를 위한 판로개척의 어려움’(20.4%), 수익감소(18.6%), 각종 규제(13.3%) 등도 사업체들의 주요 애로사항으로 나타났다.



<그림 4-18> 웹소설 사업 운영 시 애로사항

<표 4-22> 웹소설 사업 애로사항 (1순위) (계속)

구분		사례 수	불법 복제로 인한 피해	기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족	광고, 유료 콘텐츠 이용료 등 수익감소	신규 작가, 작품발굴 어려움	업계 현황에 대한 투명한 정보부족
전체		113	41.6	12.4	10.6	9.7	6.2
기업형태	개인사업체	27	63.0	7.4	14.8	7.4	0.0
	법인사업체	86	34.9	14.0	9.3	10.5	8.1
사업분야	플랫폼/CP사	40	40.0	7.5	10.0	15.0	7.5
	전자책 출판사	73	42.5	15.1	11.0	6.8	5.5
업력	5년 미만	33	51.5	6.1	15.2	9.1	0.0
	5~10년 미만	60	40.0	13.3	8.3	11.7	8.3
	10년 이상	20	30.0	20.0	10.0	5.0	10.0

<표 4-22> 웹소설 사업 애로사항 (1순위)

구분		사례 수	외부 자금 확보 및 투자 유치 어려움	각종 규제 (표현의 자유 문제 등)	국내외 웹소설 판매를 위한 판로개척 어려움	대형 플랫폼사의 독점 구조로 인한 불공정 관행 발생	기존 계약 관행 개선 어려움
전체		113	5.3	4.4	3.5	3.5	2.7
기업형태	개인사업체	27	0.0	0.0	0.0	7.4	0.0
	법인사업체	86	7.0	5.8	4.7	2.3	3.5
사업분야	플랫폼/CP사	40	2.5	5.0	5.0	2.5	5.0
	전자책 출판사	73	6.8	4.1	2.7	4.1	1.4
업력	5년 미만	33	6.1	3.0	3.0	6.1	0.0
	5~10년 미만	60	1.7	5.0	5.0	1.7	5.0
	10년 이상	20	15.0	5.0	0.0	5.0	0.0

<표 4-23> 웹소설 사업 애로사항 (1+2 합산순위) (계속)

구분		사례 수	불법 복제로 인한 피해	기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족	신규 작가, 작품(IP포함) 발굴 어려움	업계 현황에 대한 투명한 정보 부족	웹소설 판매를 위한 판로개척 어려움
전체		113	49.6	24.8	22.1	20.4	19.5
기업형태	개인사업체	27	63.0	29.6	18.5	3.7	25.9
	법인사업체	86	45.3	23.3	23.3	25.6	17.4
사업분야	플랫폼/CP사	40	45.0	20.0	25.0	25.0	20.0
	전자책 출판사	73	52.1	27.4	20.5	17.8	19.2
업력	5년 미만	33	57.6	24.2	15.2	18.2	18.2
	5~10년 미만	60	48.3	23.3	26.7	21.7	23.3
	10년 이상	20	40.0	30.0	20.0	20.0	10.0

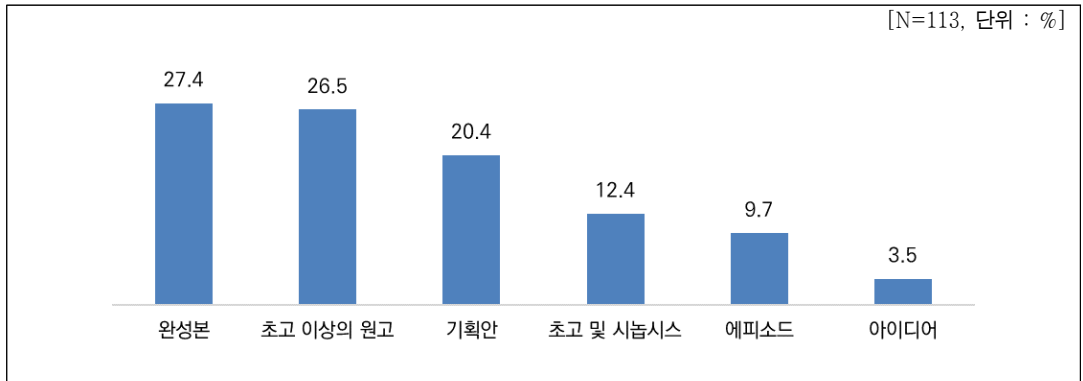
<표 4-23> 웹소설 사업 애로사항 (1+2순위 합산순위)

구분		사례 수	광고, 유료 콘텐츠 이용료 등 수익 감소	각종 규제 (표현의 자유 문제 등)	기존 계약 관행 개선 어려움	외부 자금 확보 및 투자 유치 어려움	대형 플랫폼사의 독점구조로 인한 불공정 관행 발생
전체		113	18.6	13.3	13.3	9.7	8.8
기업형태	개인사업체	27	18.5	7.4	22.2	3.7	7.4
	법인사업체	86	18.6	15.1	10.5	11.6	9.3
사업분야	플랫폼/CP사	40	20.0	12.5	17.5	5.0	10.0
	전자책 출판사	73	17.8	13.7	11.0	12.3	8.2
업력	5년 미만	33	24.2	6.1	15.2	9.1	12.1
	5~10년 미만	60	15.0	16.7	11.7	6.7	6.7
	10년 이상	20	20.0	15.0	15.0	20.0	10.0

제3절 웹소설 관련 거래 및 계약 현황

1. 웹소설 작가와의 계약 및 거래 형식

- 웹소설 사업체들은 웹소설 작가와의 계약 및 거래가 이루어지는 형식 중 ‘완성본’(27.4%)과 ‘초고 이상의 원고’(26.5%)의 비중이 비슷하게 높은 것으로 나타났다. 그 다음으로 기획안(20.4%), 초고 및 시놉시스(12.4%), 에피소드(9.7%)의 순으로 나타났다.
- 이러한 결과는 사업체들은 작가와 계약할 경우 초고 이상의 수준이 되는 원고를 대상으로 하며 기획안에 대한 거래도 어느 정도 하는 것을 의미한다고 하겠다.



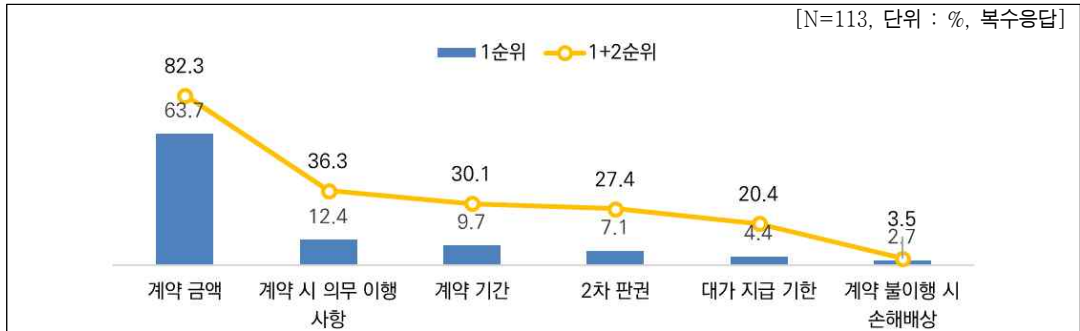
<그림 4-19> 웹소설 작가와의 계약 및 거래 형식

<표 4-23> 웹소설 작가와의 계약 및 거래 형식

구분		사례 수	완성본	초고 이상의 원고	기획안	초고 및 시놉시스	에피소드	아이디어
전체		113	27.4	26.5	20.4	12.4	9.7	3.5
기업형태	개인사업체	27	22.2	14.8	29.6	3.7	14.8	14.8
	법인사업체	86	29.1	30.2	17.4	15.1	8.1	0.0
사업분야	플랫폼/CP사	40	22.5	27.5	20.0	20.0	7.5	2.5
	전자책 출판사	73	30.1	26.0	20.5	8.2	11.0	4.1
업력	5년 미만	33	27.3	27.3	21.2	9.1	9.1	6.1
	5~10년 미만	60	23.3	26.7	20.0	15.0	11.7	3.3
	10년 이상	20	40.0	25.0	20.0	10.0	5.0	0.0

2. 계약 체결 시 가장 유의해서 작성하는 조항

- 사업체가 작가와 계약할 때 가장 유의해서 작성하는 조항에 대해 살펴본 결과, 1순위와 1, 2위 합산순위에서 동일하게 ‘계약 금액’, ‘계약 시 의무 이행 사항’, ‘계약기간’ 등의 순으로 나타났다. 한편 사업체는 계약체결시 ‘계약 불이행시 손해배상’에 대해서는 큰 관심을 보이고 있지 않는 것으로 나타났다.



<그림 4-20> 계약 체결 시 가장 유의해서 작성하는 조항

<표 4-24> 계약 체결 시 가장 유의해서 작성하는 조항 (1순위)

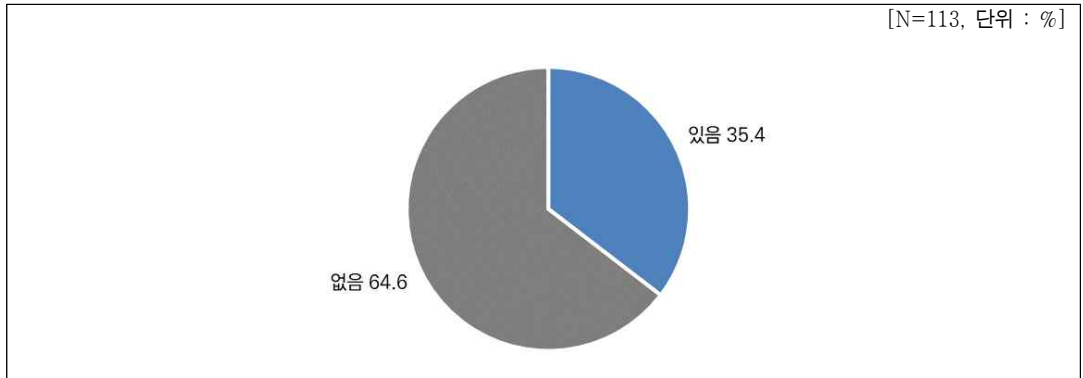
구분	사례 수	계약 금액	계약 시 의무 이행 사항	계약 기간	2차 판권	대가 지급 기한	계약 불이행 시 손해배상
전체	113	63.7	12.4	9.7	7.1	4.4	2.7
기업							
개인사업체	27	70.4	3.7	11.1	7.4	7.4	0.0
법인사업체	86	61.6	15.1	9.3	7.0	3.5	3.5
사업							
플랫폼/CP사	40	57.5	15.0	10.0	7.5	5.0	5.0
분야							
전자책 출판사	73	67.1	11.0	9.6	6.8	4.1	1.4
업력							
5년 미만	33	72.7	3.0	12.1	6.1	6.1	0.0
5~10년 미만	60	61.7	15.0	8.3	6.7	3.3	5.0
10년 이상	20	55.0	20.0	10.0	10.0	5.0	0.0

<표 4-25> 계약 체결 시 가장 유의해서 작성하는 조항 (1+2순위)

구분	사례 수	계약 금액	계약 시 의무 이행 사항	계약 기간	2차 판권	대가 지급 기한	계약 불이행 시 손해배상
전체	113	82.3	36.3	30.1	27.4	20.4	3.5
기업							
개인사업체	27	77.8	59.3	14.8	29.6	14.8	3.7
법인사업체	86	83.7	29.1	34.9	26.7	22.1	3.5
사업							
플랫폼/CP사	40	77.5	45.0	35.0	25.0	12.5	5.0
분야							
전자책 출판사	73	84.9	31.5	27.4	28.8	24.7	2.7
업력							
5년 미만	33	81.8	45.5	27.3	33.3	9.1	3.0
5~10년 미만	60	81.7	31.7	35.0	23.3	23.3	5.0
10년 이상	20	85.0	35.0	20.0	30.0	30.0	0.0

3. 웹소설 IP 2차적 저작물 활용을 위한 계약 진행 경험

- 조사 참여 사업체 중 웹소설 IP의 2차적 저작물 활용을 위한 계약이나 거래를 진행 경험이 있는 경우보다는 없는 경우가 훨씬 많은 것으로 나타났다. 조사 결과는 2차 저작물 활용 관련 계약이나 거래 경험이 있는 경우는 35.4%이며, 그렇지 않은 경우는 64.6%로 조사되었다.



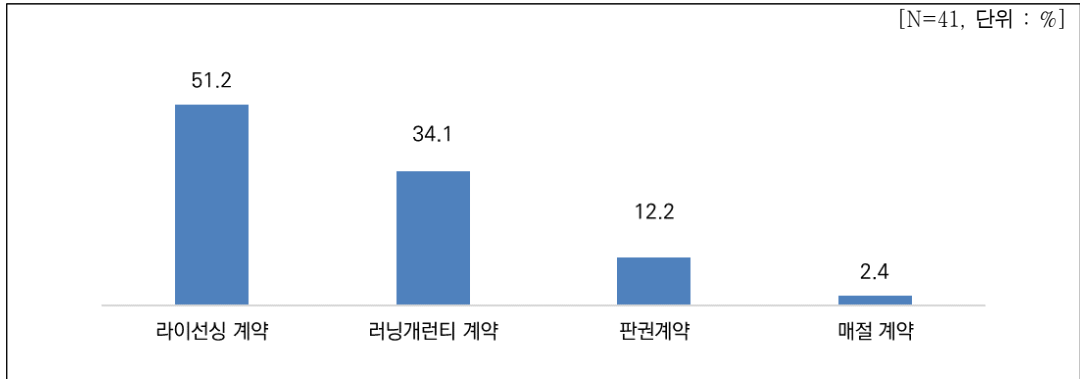
<그림 4-21> 웹소설 IP 2차적 저작물 활용을 위한 계약 진행 경험

<표 4-26> 웹소설 IP 2차적 저작물 활용을 위한 계약 진행 경험

구분		사례 수	있음	없음
전체		113	35.4	64.6
기업형태	개인사업체	27	37.0	63.0
	법인사업체	86	34.9	65.1
사업분야	플랫폼/CP사	40	40.0	60.0
	전자책 출판사	73	32.9	67.1
업력	5년 미만	33	33.3	66.7
	5~10년 미만	60	43.3	56.7
	10년 이상	20	15.0	85.0

4. 2차적 저작물 활용을 위해 주로 이루어진 계약 형태

- 웹소설 IP를 2차적 저작물로 활용하기 위해 거래한 경험이 있는 사업체(N=41)의 계약 형태는 라이선싱 계약(51.2%)의 비중이 가장 높으며, 그 다음으로 러닝개런티 계약(34.1%), 판권 계약(12.2%), 매절 계약(2.4%) 등의 순이었다.



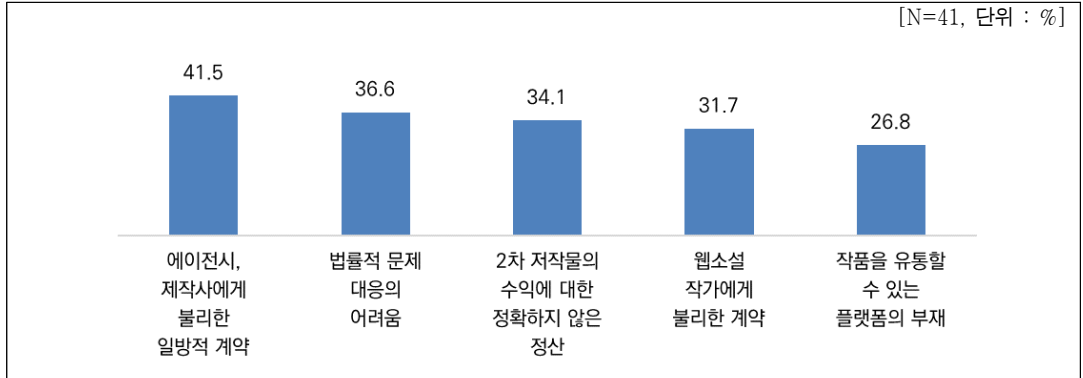
<그림 4-22> 2차적 저작물 활용을 위해 주로 이루어진 계약 형태

<표 4-27> 2차적 저작물 활용을 위해 주로 이루어진 계약 형태

구분		사례 수	라이선싱 계약	러닝개런티 계약	판권계약	매절 계약
전체		41	51.2	34.1	12.2	2.4
기업형태	개인사업체	10	40.0	50.0	10.0	0.0
	법인사업체	31	54.8	29.0	12.9	3.2
사업분야	플랫폼/CP사	17	47.1	35.3	11.8	5.9
	전자책 출판사	24	54.2	33.3	12.5	0.0
업력	5년 미만	11	36.4	45.5	18.2	0.0
	5~10년 미만	27	59.3	25.9	11.1	3.7
	10년 이상	3	33.3	66.7	0.0	0.0

5. 웹소설 IP 계약 시 애로사항

- 웹소설 IP를 2차적 저작물로 활용하기 위한 계약 진행 시 애로사항에 대해 살펴본 결과, ‘에이전시, 제작사에게 불리한 일방적 계약’(41.5%)의 비중이 가장 높고, 그 다음으로 ‘법률적 문제 대응의 어려움’(36.6%), ‘2차적 저작물의 수익에 대한 정확하지 않은 정산’(34.1%)의 순으로 나타났다.



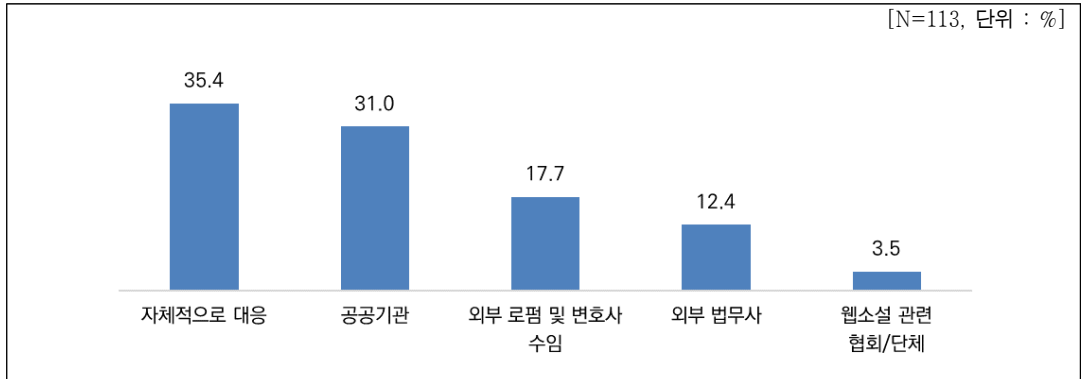
<그림 4-23> 웹소설 IP 계약 애로사항

<표 4-28> 웹소설 IP 계약 애로사항

구분		사례 수	에이전시, 제작사에게 불리한 일방적 계약	법률적 문제 대응의 어려움	2차적 저작물의 수익에 대한 정확하지 않은 정산	웹소설 작가에게 불리한 계약	작품을 유통할 수 있는 플랫폼의 부재
전체		41	41.5	36.6	34.1	31.7	26.8
기업형태	개인사업체	10	10.0	60.0	20.0	20.0	40.0
	법인사업체	31	51.6	29.0	38.7	35.5	22.6
사업분야	플랫폼/CP사	17	47.1	41.2	35.3	23.5	17.6
	전자책 출판사	24	37.5	33.3	33.3	37.5	33.3
업력	5년 미만	11	18.2	72.7	27.3	27.3	27.3
	5~10년 미만	27	51.9	22.2	33.3	33.3	29.6
	10년 이상	3	33.3	33.3	66.7	33.3	0.0

6. 법률적 문제 발생 시 해결방안

- 법률적 문제 발생 시 해결방안에 대해 살펴본 결과, ‘자체적으로 대응’(35.4%)의 비중이 가장 높고, 그 다음으로 ‘공공기관’(31.0%), ‘외부 로펌 및 변호사 수임’(17.7%)의 순으로 나타났다.



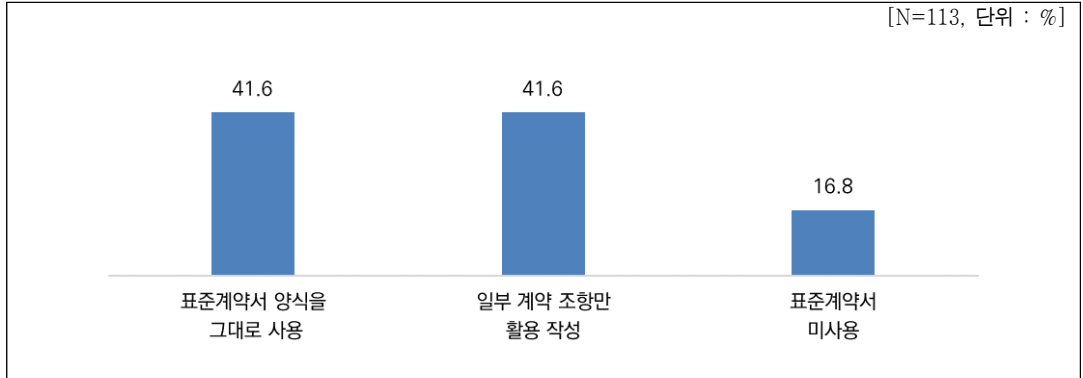
<그림 4-24> 법률적 문제 발생 시 해결방안

<표 4-29> 법률적 문제 발생 시 해결방안

구분		사례 수	자체적으로 대응	공공기관	외부 로펌 및 변호사 수임	외부 법무사	웹소설 관련 협회/단체
전체		113	35.4	31.0	17.7	12.4	3.5
기업형태	개인사업체	27	22.2	40.7	18.5	18.5	0.0
	법인사업체	86	39.5	27.9	17.4	10.5	4.7
사업분야	플랫폼/CP사	40	25.0	37.5	20.0	17.5	0.0
	전자책 출판사	73	41.1	27.4	16.4	9.6	5.5
업력	5년 미만	33	33.3	36.4	18.2	12.1	0.0
	5~10년 미만	60	31.7	28.3	20.0	16.7	3.3
	10년 이상	20	50.0	30.0	10.0	0.0	10.0

7. 출판 분야 표준계약서 사용 여부

- 창작자와 계약 시 웹소설 사업체들은 대부분 출판 분야 표준계약서를 어떤 형식이든지 사용하는 것으로 나타났다. ‘표준계약서를 양식 그대로 사용’하는 경우가 41.6%, ‘일부 계약 조항만 활용 작성’하는 경우가 41.6%로 나타났다. 한편, ‘표준계약서 미사용’은 16.8%로 나타났다.



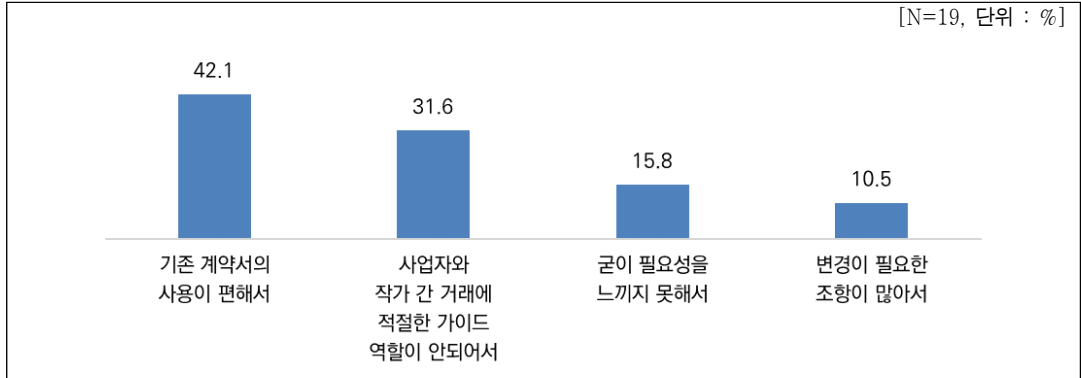
<그림 4-25> 출판 분야 표준계약서 사용 여부

<표 4-30> 출판 분야 표준계약서 사용 여부

구분		사례 수	표준계약서 양식을 그대로 사용	일부 계약 조항만 활용 작성	표준계약서 미사용
전체		113	41.6	41.6	16.8
기업형태	개인사업체	27	55.6	25.9	18.5
	법인사업체	86	37.2	46.5	16.3
사업분야	플랫폼/CP사	40	42.5	40.0	17.5
	전자책 출판사	73	41.1	42.5	16.4
업력	5년 미만	33	51.5	36.4	12.1
	5~10년 미만	60	43.3	40.0	16.7
	10년 이상	20	20.0	55.0	25.0

8. 출판 분야 표준계약서 사용하지 않은 이유

- 표준계약서를 사용하지 않는 이유에 대해 살펴본 결과, ‘기존 계약서의 사용이 편해서’(42.1%)가 가장 많은 것으로 나타났고, 그 다음으로 ‘사업자와 작가 간 거래에 적절한 가이드 역할이 안 되어서’(31.6%), ‘굳이 필요성을 느끼지 못해서’(15.8%) 등의 순으로 나타났다.



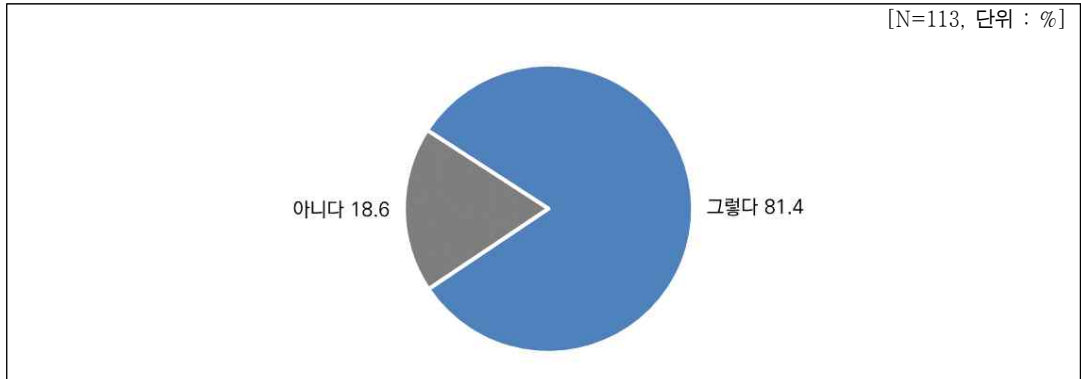
<그림 4-26> 출판 분야 표준계약서 사용하지 않은 이유

<표 4-31> 출판 분야 표준계약서 사용하지 않은 이유

구분		사례 수	기존 계약서의 사용이 편해서	사업자와 작가 간 거래에 가이드 역할이 안 되어서	굳이 필요성을 느끼지 못해서	변경이 필요한 조항이 많아서
전체		19	42.1	31.6	15.8	10.5
기업형태	개인사업체	5	20.0	40.0	0.0	40.0
	법인사업체	14	50.0	28.6	21.4	0.0
사업분야	플랫폼/CP사	7	57.1	28.6	0.0	14.3
	전자책 출판사	12	33.3	33.3	25.0	8.3
업력	5년 미만	4	50.0	25.0	0.0	25.0
	5~10년 미만	10	30.0	30.0	30.0	10.0
	10년 이상	5	60.0	40.0	0.0	0.0

9. 웹소설 분야 별도 표준계약서 필요 여부

- 웹소설 분야 별도 표준계약서가 필요한가에 대해 대부분의 사업체들이 필요한 것으로 응답하고 있는 것으로 나타났다. 웹소설 분야 별도의 표준계약서 필요성에 대한 ‘그렇다’ 응답은 81.4%이며 ‘아니다’ 응답은 18.6%로 나타났다.



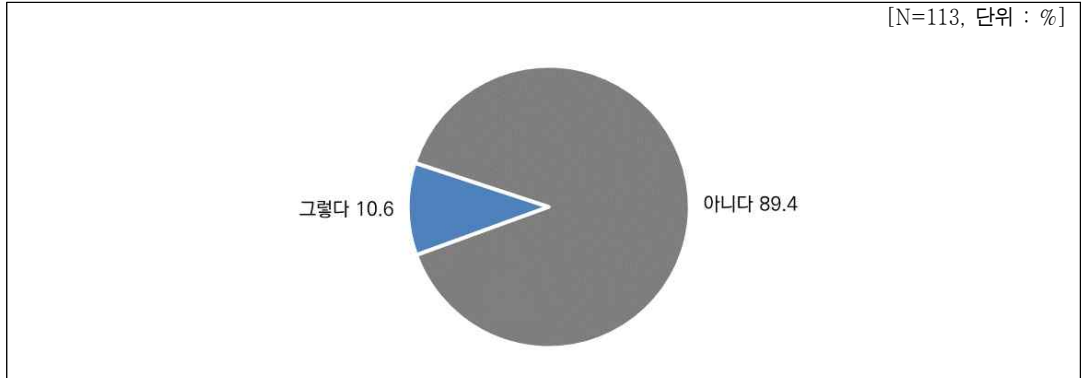
<그림 4-27> 웹소설 분야 별도 표준계약서 필요 여부

<표 4-32> 웹소설 분야 별도 표준계약서 필요 여부

구분		사례 수	그렇다	아니다
전체		113	81.4	18.6
기업형태	개인사업체	27	77.8	22.2
	법인사업체	86	82.6	17.4
사업분야	플랫폼/CP사	40	82.5	17.5
	전자책 출판사	73	80.8	19.2
업력	5년 미만	33	81.8	18.2
	5~10년 미만	60	81.7	18.3
	10년 이상	20	80.0	20.0

10. 계약 관련 불공정한 관행 경험 여부

- 본 조사에 참여한 대부분의 사업체는 계약관련 불공정한 관행을 경험하지 않은 것으로 조사되었다. 전체 응답자 중 최근 계약 관련 불공정한 관행의 경험 여부에 대해 ‘아니다’라고 응답한 비중 90%에 이르고 있으며, 불공정한 계약관행 경험 여부에 ‘그렇다’고 응답한 비중은 10% 수준에 불과한 것으로 나타났다.



<그림 4-28> 계약 관련 불공정한 관행 경험 여부

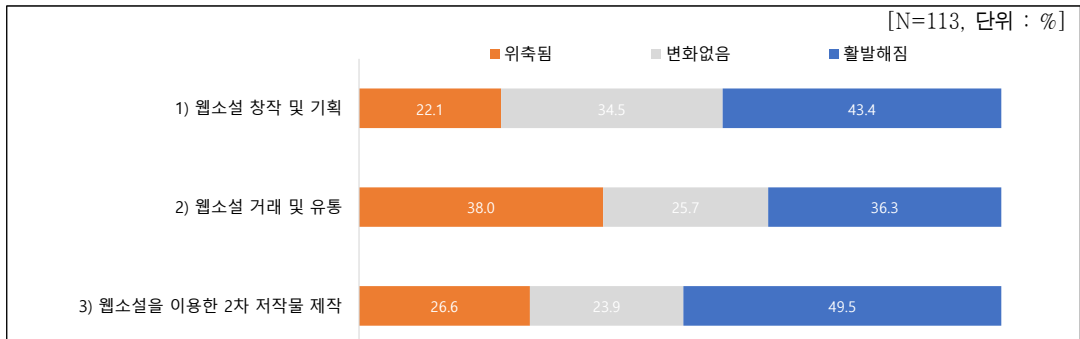
<표 4-33> 계약 관련 불공정한 관행 경험 여부

구분		사례 수	그렇다	아니다
전체		113	10.6	89.4
기업형태	개인사업체	27	11.1	88.9
	법인사업체	86	10.5	89.5
사업분야	플랫폼/CP사	40	12.5	87.5
	전자책 출판사	73	9.6	90.4
업력	5년 미만	33	12.1	87.9
	5~10년 미만	60	10.0	90.0
	10년 이상	20	10.0	90.0

제4절. 최신 웹소설 트렌드 및 산업 정책 의견

1. 코로나19 이후 활동요인별 변화수준

- 코로나19 이후 웹소설 분야의 활동 변화를 살피기 위해 ‘웹소설 창작 및 기획’, ‘거래 및 유통’, ‘웹소설을 이용한 2차적 저작물 제작’ 분야에 대해 살펴보았다.
- 응답결과를 살펴보면 활동 정도에 대한 평가가 유보적인 ‘변화없음’은 ‘웹소설 창작 및 기획’ 분야에서 가장 응답이 높고, ‘웹소설 거래 및 유통’과 ‘웹소설을 이용한 2차 저작물 제작’은 그 보다 적음과 동시에 비슷한 수준으로 나타나 창작과 유통/확장 측면이 다른 결과를 보이고 있다.
- 한편 ‘위축됨’이라는 응답은, ‘웹소설 거래 및 유통’ 분야가 ‘웹소설 창작 및 기획’, ‘웹소설을 이용한 2차 저작물 제작’ 분야보다 크게 높은 것으로 나타났다.



<그림 4-29> 코로나19 이후 웹소설 분야 활동요인별 변화도

<표 4-34> 1) 웹소설 창작 및 기획 (단위 : %)

구분		사례 수	매우 위축됨	다소 위축됨	변화없음	조금 활발해짐	매우 활발해짐
전체		113	5.3	16.8	34.5	38.1	5.3
기업형태	개인사업체	27	7.4	29.6	33.3	18.5	11.1
	법인사업체	86	4.7	12.8	34.9	44.2	3.5
사업분야	플랫폼/CP사	40	10.0	10.0	42.5	30.0	7.5
	전자책 출판사	73	2.7	20.5	30.1	42.5	4.1
업력	5년 미만	33	12.1	21.2	33.3	24.2	9.1
	5~10년 미만	60	3.3	11.7	38.3	43.3	3.3
	10년 이상	20	0.0	25.0	25.0	45.0	5.0

<표 4-35> 2) 웹소설 거래 및 유통 (단위 : %)

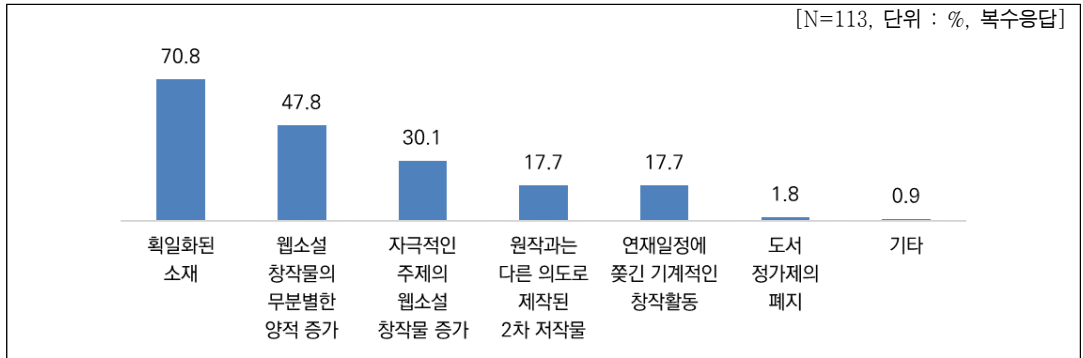
구분		사례 수	매우 위축됨	다소 위축됨	변화없음	조금 활발해짐	매우 활발해짐
전체		113	10.6	27.4	25.7	23.9	12.4
기업형태	개인사업체	27	22.2	18.5	29.6	18.5	11.1
	법인사업체	86	7.0	30.2	24.4	25.6	12.8
사업분야	플랫폼/CP사	40	15.0	22.5	32.5	17.5	12.5
	전자책 출판사	73	8.2	30.1	21.9	27.4	12.3
업력	5년 미만	33	18.2	18.2	33.3	15.2	15.2
	5~10년 미만	60	6.7	31.7	25.0	23.3	13.3
	10년 이상	20	10.0	30.0	15.0	40.0	5.0

<표 4-36> 3) 웹소설을 이용한 2차적 저작물 제작 (단위 : %)

구분		사례 수	매우 위축됨	다소 위축됨	변화없음	조금 활발해짐	매우 활발해짐
전체		113	8.0	18.6	23.9	46.0	3.5
기업형태	개인사업체	27	11.1	37.0	22.2	18.5	11.1
	법인사업체	86	7.0	12.8	24.4	54.7	1.2
사업분야	플랫폼/CP사	40	12.5	12.5	35.0	35.0	5.0
	전자책 출판사	73	5.5	21.9	17.8	52.1	2.7
업력	5년 미만	33	12.1	24.2	24.2	30.3	9.1
	5~10년 미만	60	6.7	13.3	26.7	51.7	1.7
	10년 이상	20	5.0	25.0	15.0	55.0	0.0

2. 웹소설 창작물 질적 수준 저하 영향요인

- 웹소설 창작물의 질적 수준 저하에 영향을 미치는 요인에 대한 조사 결과를 살펴보면, ‘다양성 부족, 소재 고갈로 초래되는 획일화된 소재’(70.8%)가 가장 중요한 요인으로 나타났다. 그 다음 중요 요인으로는 ‘웹소설 창작물의 무분별한 양적 증가’(47.8%), ‘자극적인 주제의 웹소설 창작물 증가’(30.1%) 등이 지적되었다.



<그림 4-30> 코로나19 이후 웹소설 분야 활동요인별 변화도

<표 4-37> 웹소설 창작물의 질적 수준 저하를 가져올 수 있는 것 (계속)

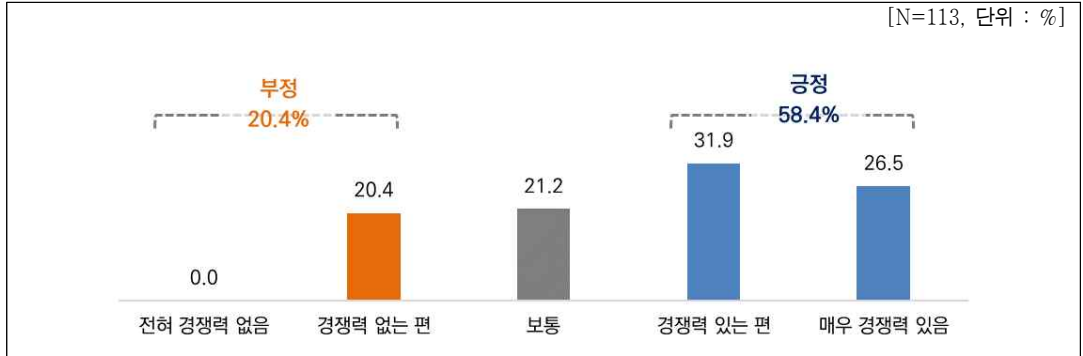
구분		사례 수	획일화된 소재	웹소설 창작물의 무분별한 양적 증가	자극적인 주제의 웹소설 창작물 증가	원작과는 다른 의도로 제작된 2차적 저작물
전체		113	70.8	47.8	30.1	17.7
기업형태	개인사업체	27	70.4	33.3	7.4	3.7
	법인사업체	86	70.9	52.3	37.2	22.1
사업분야	플랫폼/CP사	40	62.5	32.5	32.5	17.5
	전자책 출판사	73	75.3	56.2	28.8	17.8
업력	5년 미만	33	78.8	36.4	18.2	12.1
	5~10년 미만	60	63.3	53.3	33.3	16.7
	10년 이상	20	80.0	50.0	40.0	30.0

<표 4-37> 웹소설 창작물의 질적 수준 저하를 가져올 수 있는 것

구분		사례 수	연재일정에 쫓긴 기계적인 창작활동	도서정가제의 폐지	기타
전체		113	17.7	1.8	0.9
기업형태	개인사업체	27	40.7	3.7	0.0
	법인사업체	86	10.5	1.2	1.2
사업분야	플랫폼/CP사	40	17.5	2.5	2.5
	전자책 출판사	73	17.8	1.4	0.0
업력	5년 미만	33	24.2	3.0	0.0
	5~10년 미만	60	15.0	1.7	1.7
	10년 이상	20	15.0	0.0	0.0

3. 해외 진출을 위한 국내 웹소설 경쟁력

- 해외 진출을 위한 국내 웹소설 경쟁력에 대해 응답자들은 대부분 경쟁력이 있다고 판단하는 것으로 나타났다. 경쟁력 있다는 응답이 58.4%(경쟁력 있는 편(31.9%) + 매우 경쟁력 있음(26.5%))로 경쟁력 없다는 응답 20.4%(경쟁력 없는 편(20.4%) + 전혀 경쟁력 없음(0.0%))보다 높게 조사되었다.



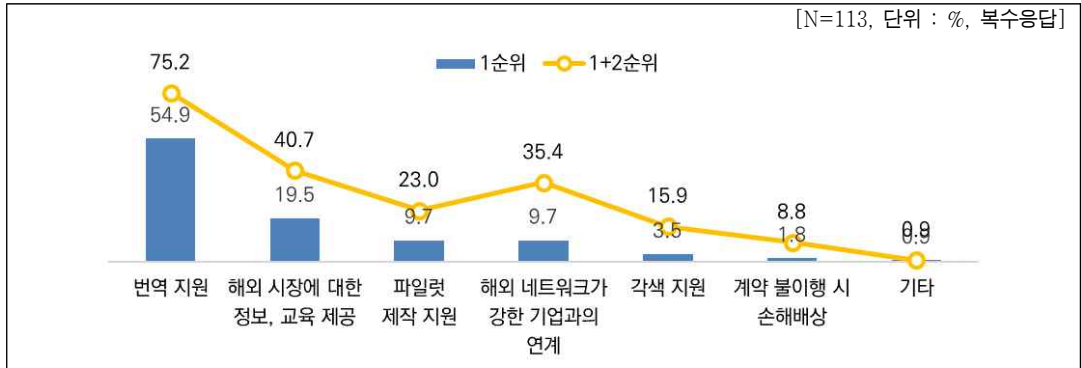
<그림 4-31> 해외 진출을 위한 국내 웹소설 경쟁력

<표 4-38> 해외 진출을 위한 국내 웹소설 경쟁력

구분		사례 수	전혀 경쟁력 없음	경쟁력 없는 편	보통	경쟁력 있는 편	매우 경쟁력 있음
전체		113	0.0	20.4	21.2	31.9	26.5
기업형태	개인사업체	27	0.0	18.5	18.5	33.3	29.6
	법인사업체	86	0.0	20.9	22.1	31.4	25.6
사업분야	플랫폼/CP사	40	0.0	22.5	20.0	37.5	20.0
	전자책 출판사	73	0.0	19.2	21.9	28.8	30.1
업력	5년 미만	33	0.0	21.2	15.2	42.4	21.2
	5~10년 미만	60	0.0	21.7	21.7	25.0	31.7
	10년 이상	20	0.0	15.0	30.0	35.0	20.0

4. 해외 진출을 위해 필요한 지원

- 해외 진출을 위해 필요한 지원에 대해서는, ‘번역 지원’(54.9%)이 가장 필요한 것으로 조사되었고, 그 다음으로 ‘해외 시장에 대한 정보, 교육 제공’(19.5%), ‘파일럿 제작 지원’(9.7%) 등의 순으로 나타났다.



<그림 4-32> 해외 진출을 위해 필요한 지원

<표 4-39> 해외 진출을 위해 필요한 지원 (1순위)

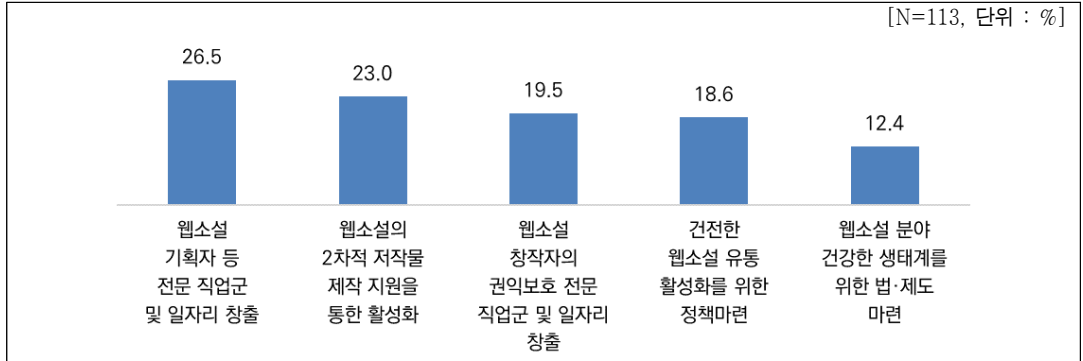
구분	사례 수	번역 지원	해외시장에 대한 정보, 교육제공	파일럿 제작지원	해외 네트워크가 강한 기업과의 연계	각색 지원	계약 불이행 시 손해배상	기타
전체	113	54.9	19.5	9.7	9.7	3.5	1.8	0.9
기업형태	개인사업체	27	44.4	18.5	25.9	11.1	0.0	0.0
	법인사업체	86	58.1	19.8	4.7	9.3	4.7	1.2
사업분야	플랫폼/CP사	40	67.5	12.5	7.5	5.0	5.0	0.0
	전자책 출판사	73	47.9	23.3	11.0	12.3	2.7	1.4
업력	5년 미만	33	42.4	24.2	15.2	15.2	3.0	0.0
	5~10년 미만	60	55.0	16.7	10.0	8.3	5.0	3.3
	10년 이상	20	75.0	20.0	0.0	5.0	0.0	0.0

<표 4-40> 해외 진출을 위해 필요한 지원 (1+2순위 합산순위)

구분		사례 수	번역 지원	해외 시장에 대한 정보, 교육 제공	해외 네트워크가 강한 기업과의 연계	파일럿 제작 지원	각색 지원	계약 불이행 시 손해배상	기타
전체		113	75.2	40.7	35.4	23.0	15.9	8.8	0.9
기업형태	개인사업체	27	70.4	37.0	44.4	29.6	11.1	7.4	0.0
	법인사업체	86	76.7	41.9	32.6	20.9	17.4	9.3	1.2
사업분야	플랫폼/CP사	40	82.5	40.0	27.5	25.0	17.5	7.5	0.0
	전자책 출판사	73	71.2	41.1	39.7	21.9	15.1	9.6	1.4
업력	5년 미만	33	66.7	39.4	48.5	24.2	12.1	9.1	0.0
	5~10년 미만	60	75.0	43.3	28.3	28.3	15.0	8.3	1.7
	10년 이상	20	90.0	35.0	35.0	5.0	25.0	10.0	0.0

5. 가장 중요한 정책 방향

- 웹소설 분야 정책 방향에 대한 조사 결과에 따르면 ‘웹소설 기획자 등 전문 직업군 및 일자리 창출’(26.5%)이 가장 중요한 정책 방향으로 조사되었으며, ‘웹소설의 2차적 저작물 제작 지원을 통한 활성화’(23.0%), ‘웹소설 창작자의 권익보호 전문 직업군 및 일자리 창출’(19.5%) 등이 그 다음으로 중요한 정책 방향으로 나타났다.



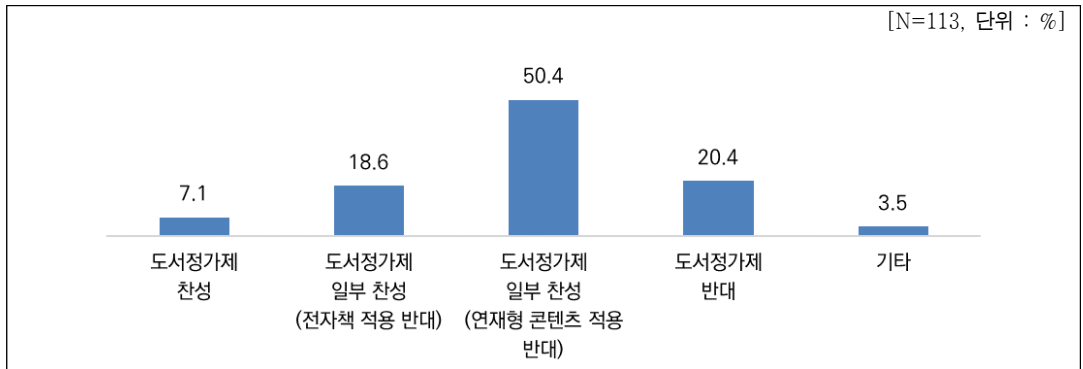
<그림 4-33> 가장 중요한 정책 방향

<표 4-45> 가장 중요한 정책 방향

구분		사례 수	웹소설 기획자 등 전문 직업군 및 일자리창출	웹소설의 2차적 저작물 제작지원을 통한 활성화	웹소설 창작자의 권익보호 전문 직업군 및 일자리 창출	건전한 웹소설 유통 활성화를 위한 정책마련	웹소설 분야 건강한 생태계를 위한 법·제도마련
전체		113	26.5	23.0	19.5	18.6	12.4
기업형태	개인사업체	27	37.0	22.2	3.7	25.9	11.1
	법인사업체	86	23.3	23.3	24.4	16.3	12.8
사업분야	플랫폼/CP사	40	25.0	25.0	10.0	30.0	10.0
	전자책 출판사	73	27.4	21.9	24.7	12.3	13.7
업력	5년 미만	33	27.3	27.3	12.1	24.2	9.1
	5~10년 미만	60	30.0	23.3	16.7	16.7	13.3
	10년 이상	20	15.0	15.0	40.0	15.0	15.0

6. 도서정가제 관련 의견

- 도서 할인의 과도한 경쟁을 방지하고 다양한 도서 출간 환경을 조성하기 위한 도서정가제가 웹소설에도 적용되고 있는 상황에서 조사 참여 사업체들의 대부분은 도서정가제에 대해 조건부 찬성을 보이는 것으로 나타났다.
- 조사결과에 따르면 ‘도서정가제 일부 찬성(연재형 콘텐츠 적용 반대)’(50.4%), ‘도서정가제 일부 찬성(전자책 적용 반대)’(18.6%) 등 조건부 찬성의견이 도서정가제 자체에 반대하는 입장’(20.4%)을 압도하는 것으로 나타났다.
- 하지만, 웹소설과 관련된 도서정가제에 대해서는 부정적인 의견이 많은데, 연재형 콘텐츠 적용 반대와 도서정가제 반대 의견을 합하면 전체 응답자의 70.8%로 나타났다.



<그림 4-34> 도서정가제 관련 의견

<표 4-46> 도서정가제 관련 의견

구분		사례 수	도서정가제 찬성	도서정가제 일부 찬성 전자책 적용반대	도서정가제 일부 찬성 연재형 콘텐츠 적용반대	도서정가제 반대	기타
전체		113	7.1	18.6	50.4	20.4	3.5
기업형태	개인사업체	27	7.4	37.0	33.3	22.2	0.0
	법인사업체	86	7.0	12.8	55.8	19.8	4.7
사업분야	플랫폼/CP사	40	7.5	22.5	50.0	17.5	2.5
	전자책 출판사	73	6.8	16.4	50.7	21.9	4.1
업력	5년 미만	33	3.0	27.3	54.5	15.2	0.0
	5~10년 미만	60	6.7	16.7	51.7	21.7	3.3
	10년 이상	20	15.0	10.0	40.0	25.0	10.0

제5장

웹소설 이용자

조사결과



제1절 응답자 인구통계 분포

1. 응답자 특성

- 웹소설 이용자 조사는 일반인 2,000명을 대상으로 디지털 콘텐츠 이용현황을 파악하는 한편, 웹소설 이용 경험이 있는 응답자를 대상으로 웹소설 이용행태를 조사하는 방식으로 진행되었다.
- 일반인 2,000명에 대한 표본설계는 조사 시점인 2022년 10월 기준 행정안전부의 주민등록 인구통계에서 만 15세 이상 ~ 80세 미만 성인 남·녀의 성, 연령, 지역별 비율을 적용한 비례배분 할당에 따라 이루어졌다.

<표 5-1> 응답자 인구통계

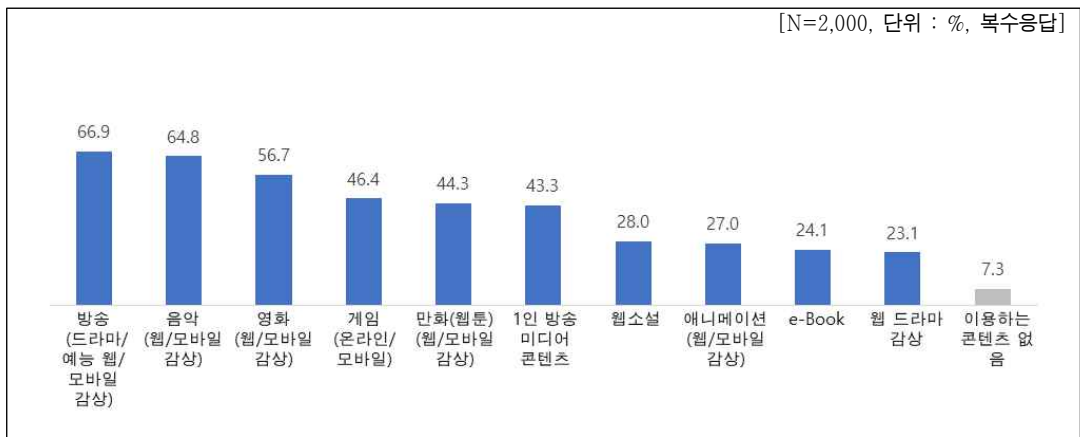
구분		빈도 (n)	비율 (%)
전체		2,000	100.0
성별	남성	1,035	51.8
	여성	965	48.3
연령	10대	13	0.7
	20대	440	22.0
	30대	356	17.8
	40대	421	21.1
	50대	452	22.6
	60대 이상	318	15.9
거주지	서울	403	20.2
	부산	182	9.1
	대구	125	6.3
	인천	145	7.3
	광주	97	4.9
	대전	73	3.7
	울산	33	1.7
	세종	13	0.7
	경기	503	25.2
	강원	56	2.8
	충북	52	2.6
	충남	57	2.9
	전북	43	2.2
	전남	46	2.3
	경북	68	3.4

구분		빈도 (n)	비율 (%)
거주지	경남	82	4.1
	제주	22	1.1
개인소득	200만 원 미만	410	20.5
	200~300만 원 미만	491	24.6
	300~400만 원 미만	332	16.6
	400~500만 원 미만	258	12.9
	500~600만 원 미만	221	11.1
	600~700만 원 미만	96	4.8
	700~800만 원 미만	71	3.6
	800~1,000만 원 미만	72	3.6
	1,000만 원 이상	49	2.5
직업	전문직 (의사, 변호사, 교수, 교사, 언론인, 종교인 등)	127	6.4
	관리직 (기업체 경영주/임원, 고급공무원, 영관급 군인 등)	81	4.1
	사무직 (회사원, 은행원, 일반공무원, 직업군인 등)	885	44.3
	판매 및 서비스직 (판매점원, 외판원, 종업원 등)	103	5.2
	자영업자 (개인사업자 등)	158	7.9
	생산직 (기술직, 생산감독, 기능공, 공장 근로자 등)	131	6.6
	학생 (고등학생, 대학생, 대학원생 등)	90	4.5
	전업주부	218	10.9
	프리랜서 (전문직 프리랜서, 창작자 등)	96	4.8
	기타	111	5.6

2. 디지털 콘텐츠 이용 현황

1) 월 1회 이상 이용하는 디지털 콘텐츠

- 평소 월 1회 이상 이용하는 디지털 콘텐츠를 살펴보면, ‘방송(드라마, 예능 웹/모바일 감상)’(66.9%)의 비중이 가장 높고 이어서 ‘음악(웹/모바일 감상)’(64.8%), ‘영화(웹/모바일 감상)’(56.7%) 순으로 나타났다.
- 조사 결과에 따르면 이용자들이 월 1회 이상 이용하는 디지털 콘텐츠는 ‘방송’ ‘음악’ ‘영화’ ‘게임’ ‘만화(웹툰)’ ‘웹소설’의 순서로 나타나며 웹소설을 이용하는 응답자는 전체의 28%로 나타났다.
- ‘웹소설’을 월 1회 이상 이용하는 정도는 성별에 따라 큰 차이를 보이지 않았지만 연령별로는 ‘20대’(40.7%), 직업별로는 ‘화이트칼라’(31.7%)의 이용 비율이 높은 편으로 조사되었다.



<그림 5-1> 월 1회 이상 이용하는 디지털 콘텐츠 유형

<표 5-2> 월 1회 이상 이용하는 디지털 콘텐츠 유형 (계속)

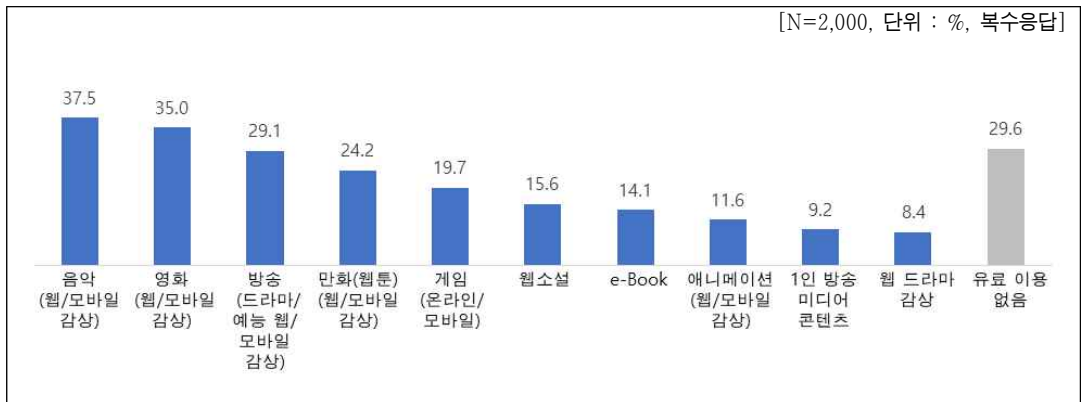
구분		사례 수	방송	음악	영화	게임	만화 (웹툰)	1인 방송 미디어 콘텐츠
전체		2,000	66.9	64.8	56.7	46.4	44.3	43.3
성별	남성	1,035	63.9	63.9	59.3	53.5	46.2	45.5
	여성	965	70.1	65.7	53.8	38.8	42.2	40.8
연령	10대	13	69.2	92.3	53.8	53.8	38.5	38.5
	20대	440	73.9	81.4	70.5	61.4	67.3	58.9
	30대	356	67.4	69.7	60.1	50.0	54.5	48.3
	40대	421	63.7	58.9	53.4	45.6	44.4	40.1
	50대	452	68.4	56.4	50.2	36.9	30.1	36.9
	60대	318	58.5	54.7	47.2	35.8	21.1	29.2
직업	화이트칼라	1,093	69.3	71.2	62.3	50.7	50.6	45.9
	블루칼라	392	62.0	52.3	53.6	41.3	38.8	36.7
	학생/주부	308	67.5	62.3	48.4	40.3	33.8	41.2
	기타	207	62.3	58.0	44.9	42.5	36.7	44.4

<표 5-2> 월 1회 이상 이용하는 디지털 콘텐츠 유형

구분		사례 수	웹소설	애니메이션 (웹/모바일 감상)	e-Book	웹 드라마 감상	이용하는 콘텐츠 없음
전체		2,000	28.0	27.0	24.1	23.1	7.3
성별	남성	1,035	27.3	29.2	22.4	22.9	6.9
	여성	965	28.6	24.6	25.9	23.3	7.8
연령	10대	13	23.1	46.2	30.8	46.2	0.0
	20대	440	40.7	43.2	30.9	31.6	2.5
	30대	356	31.7	30.3	29.5	25.3	4.2
	40대	421	25.7	28.0	24.2	19.0	10.5
	50대	452	19.7	17.9	19.9	19.5	8.0
	60대	318	21.1	11.3	14.2	18.6	12.6
직업	화이트칼라	1,093	31.7	30.4	28.0	25.4	5.3
	블루칼라	392	25.0	25.0	21.2	20.9	7.7
	학생/주부	308	24.7	21.1	19.8	24.0	10.4
	기타	207	18.4	21.3	15.5	13.5	12.6

2) 유료결제 구입 경험 디지털 콘텐츠

- 월 1회 이상 이용하는 디지털 콘텐츠 중 유료결제 구입 경험이 있는 콘텐츠는 ‘음악(웹/모바일 감상)’(37.5%)이라고 응답한 비중이 가장 높고, 이어서 ‘영화(웹/모바일 감상)’(35.0%), ‘방송(드라마/예능 웹/모바일 감상)’(29.1%) 순으로 나타났다.
- 웹소설의 유료결제 구입 경험은 15.6% 수준으로 나타났는데, 이는 성별에 따른 차이는 크지 않았지만 연령별로는 ‘20대’와 ‘30대’가, 직업별로는 ‘화이트칼라’가 다른 연령층이나 다른 직업군에 비해 높은 것으로 조사되었다.



<그림 5-2> 유료결제 구입 경험 디지털 콘텐츠

<표 5-3> 유료결제 구입 경험 디지털 콘텐츠 (계속)

구분		사례 수	음악	영화	방송	만화(웹툰)	게임	웹소설
전체		2,000	37.5	35.0	29.1	24.2	19.7	15.6
성별	남성	1,035	36.9	37.9	26.3	26.5	25.1	15.3
	여성	965	38.1	31.8	32.0	21.8	13.9	16.0
연령	10대	13	53.8	46.2	38.5	15.4	23.1	7.7
	20대	440	62.3	45.0	40.7	40.0	29.8	25.2
	30대	356	48.6	41.6	38.8	34.3	28.1	20.8
	40대	421	28.3	32.8	22.8	22.6	22.3	13.5
	50대	452	26.3	28.3	25.0	14.4	10.4	10.0
	60대	318	18.2	25.5	15.7	7.5	6.0	7.5
직업	화이트칼라	1,093	45.7	40.1	33.1	29.4	23.9	18.8
	블루칼라	392	27.6	32.4	23.0	19.6	15.6	13.0
	학생/주부	308	35.7	27.6	27.3	18.8	14.3	12.0
	기타	207	15.9	23.7	21.7	13.5	13.5	8.7

<표 5-3> 유료결제 구입 경험 디지털 콘텐츠

구분		사례 수	e-Book	애니메이션 (웹/모바일 감상)	1인 방송 미디어 콘텐츠	웹 드라마 감상	유료 이용 없음
전체		2,000	14.1	11.6	9.2	8.4	29.6
성별	남성	1,035	12.8	13.1	11.7	8.6	30.0
	여성	965	15.4	9.8	6.5	8.2	29.2
연령	10대	13	0.0	15.4	7.7	0.0	38.5
	20대	440	19.3	22.3	14.8	14.8	11.4
	30대	356	21.1	12.6	14.6	9.6	20.5
	40대	421	14.3	10.9	8.3	7.8	35.4
	50대	452	9.1	7.1	5.3	6.2	37.8
	60대	318	6.3	2.5	2.2	2.5	45.3
직업	화이트칼라	1,093	18.0	13.4	11.2	10.1	23.9
	블루칼라	392	10.7	11.2	6.6	6.9	34.2
	학생/주부	308	6.8	9.7	7.1	7.1	34.7
	기타	207	10.1	5.3	6.8	4.3	43.5

3) 디지털 콘텐츠 월 평균 유료 이용 금액

○ 월 1회 이상 이용하는 디지털 콘텐츠의 월평균 유료결제 이용 금액을 살펴보면, ‘월 1~2만 원’(24.9%)의 비중이 가장 높았고 이어서 ‘월 1만 원 이하’(18.4%), ‘월 3~5만 원’(16.3%) 등의 순으로 나타났다.

- 성별로는 여성과 남성 모두 ‘월 1~2만 원’ 정도 비용을 지출한다는 응답이 가장 많았다.
- 연령별로는 모든 연령에서 유료 이용을 하는 경우 1~2만 원 정도 지출하는 비율이 가장 많은 것으로 나타났다. 다만 유료 이용 비율을 살펴보면, 20~30대가 상대적으로 높게 나타났다.



<그림 5-3> 디지털 콘텐츠 월 평균 유료 이용 금액

<표 5-4> 디지털 콘텐츠 월 평균 유료 이용 금액

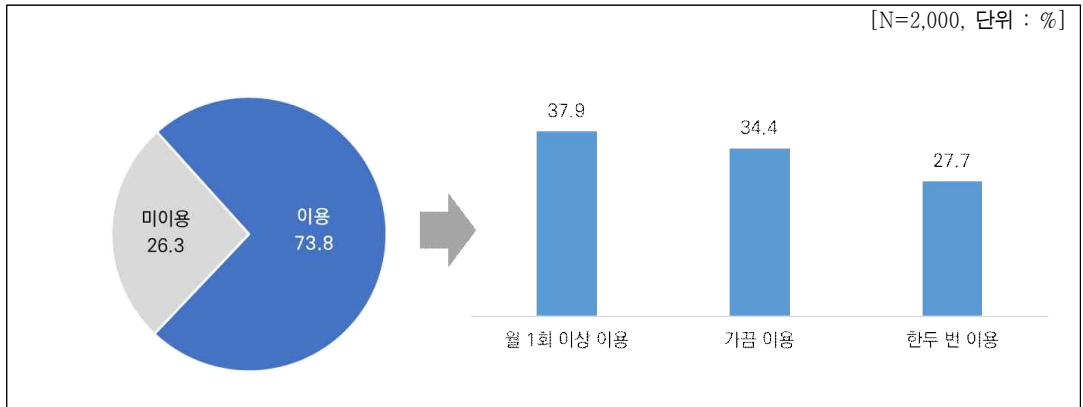
구분		사례 수	1만 원 이하	1~2만 원	3~5만 원	6~7만 원	8~10만 원	11~15만 원	16만 원 이상	유료 이용 없음
전체		2,000	18.4	24.9	16.3	3.8	3.5	2.4	1.3	29.6
성별	남성	1,035	16.2	22.8	17.9	4.0	4.5	3.0	1.6	30.0
	여성	965	20.7	27.2	14.5	3.5	2.3	1.8	0.8	29.2
연령	10대	13	7.7	23.1	30.8	0.0	0.0	0.0	0.0	38.5
	20대	440	22.0	29.3	21.4	6.1	4.8	3.2	1.8	11.4
	30대	356	18.0	26.4	20.2	5.1	3.7	4.8	1.4	20.5
	40대	421	17.6	21.9	13.5	3.1	4.8	2.9	1.0	35.4
	50대	452	18.4	25.2	13.3	2.2	1.5	.7	.9	37.8
	60대	318	15.4	20.8	11.9	2.2	2.5	.6	1.3	45.3
직업	화이트칼라	1,093	17.4	24.9	19.8	4.8	4.8	2.9	1.6	23.9
	블루칼라	392	18.1	25.5	12.2	3.3	2.6	2.6	1.5	34.2
	학생/주부	308	19.2	28.6	12.3	1.9	1.0	1.9	0.3	34.7
	기타	207	23.2	18.4	11.1	1.9	1.4	0.0	0.5	43.5

제2절 웹소설 이용률 및 향후 이용의향

1. 웹소설 이용률

○ 응답자 2,000명을 대상으로 웹소설 이용률을 조사한 결과 73.8%가 웹소설을 자주 이용하였거나 가끔 이용하고 있는 것으로 확인되었다. 지금까지 한 번도 이용해 본 적이 없는 경우는 26.3%로 나타났다.

－ 웹소설 이용률을 산출할 때는 최근 ‘월 1회 이상 이용’하는 디지털 콘텐츠 중 웹소설을 이용하는 경우뿐만 아니라 월 1회 이상 이용하지는 않지만 ‘가끔 이용’하였거나 ‘한두 번이라도 이용’해본 경험이 있는 경우를 모두 포함하였다.



<그림 5-4> 웹소설 이용률

2. 평소 독서 감상 행태

○ 월 최소 1회 이상 웹소설을 이용하지 않는 응답자(N=1,441)를 대상으로 평소 독서 수준에 대해 살펴보았는데, 독서를 즐긴다는 긍정적으로 응답한 비율은 약 50.6%, 부정적으로 응답한 비율은 49.4%로 나타났다.

- 성별로는 남성(47.7%)에 비해 여성(53.7%)이 독서를 즐긴다는 응답이 더 높게 나타났으며 연령별로는 60대(57.0%), 직업별로는 학생 및 주부(55.6%)에서 상대적으로 독서를 즐긴다는 응답이 높은 편으로 조사되었다.



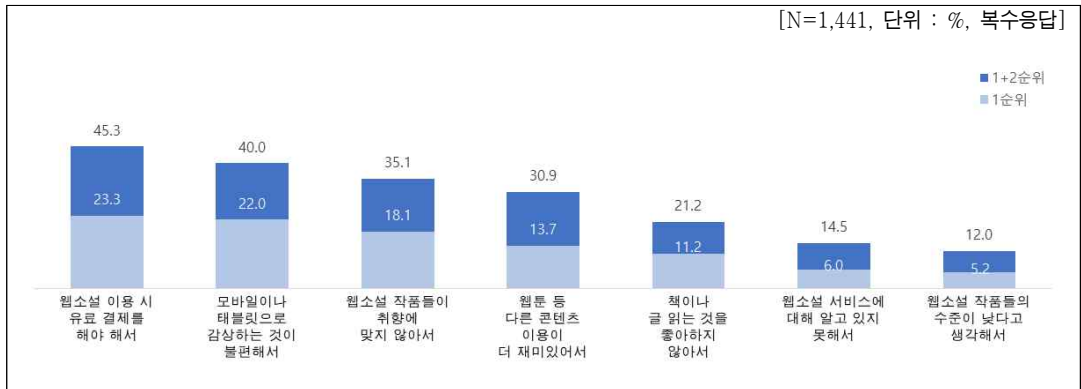
<그림 5-5> 평소 독서 이용 여부

<표 5-5> 평소 독서 이용 여부

구분		사례 수	그렇다	아니다
전체		1,441	50.6	49.4
성별	남성	752	47.7	52.3
	여성	689	53.7	46.3
연령	10대	10	10.0	90.0
	20대	261	47.1	52.9
	30대	243	49.4	50.6
	40대	313	49.2	50.8
	50대	363	51.8	48.2
	60대	251	57.0	43.0
직업	화이트칼라	746	51.2	48.8
	블루칼라	294	51.0	49.0
	학생/주부	232	55.6	44.4
	기타	169	40.2	59.8

3. 최근 웹소설 비이용 이유

- 월 최소 1회 이상 웹소설을 이용하지 않은 응답자들은 최근 웹소설을 이용하지 않는 이유에 대해서 ‘웹소설 이용 시 유료결제를 해야 해서’(45.3%)를 가장 큰 이유로 꼽고 있으며 그 다음으로 ‘모바일이나 태블릿으로 감상하는 것이 불편해서’(40.0%), ‘웹소설 작품들이 취향에 맞지 않아서’(35.1%), ‘웹툰 등 다른 콘텐츠 이용이 더 재미있어서’(30.9%) 등의 순으로 웹소설 불이용 이유를 꼽고 있는 것으로 나타났다.
- 최근에 웹소설을 이용하지 않은 이유를 연령별 직업별 등 보다 세부적으로 살펴보면,
 - 50대와 60대에서는 ‘웹소설 이용 시 유료결제에 대한 부담’, ‘모바일이나 태블릿으로 감상하는 것에 대한 불편함’ 등의 응답이 상대적으로 높게 나타났고, 30대에서는 ‘웹소설 작품들이 취향에 맞지 않아서’, 20대에서는 ‘웹툰 등 다른 콘텐츠 이용이 더 재미있어서’ 등의 응답이 상대적으로 높았다.
 - 직업별로 화이트칼라에서는 ‘웹툰 등 다른 콘텐츠 이용이 더 재미있어서’라는 이유가 상대적으로 높은 반면, 블루칼라에서는 ‘웹소설 이용 시 유료결제를 해야 해서’, 학생 및 주부에서는 ‘모바일이나 태블릿으로 감상하는 것이 불편해서’나 ‘웹소설 작품들이 취향에 맞지 않아서’라는 응답이 상대적으로 높게 나타났다.



<그림 5-6> 웹소설 비이용 이유

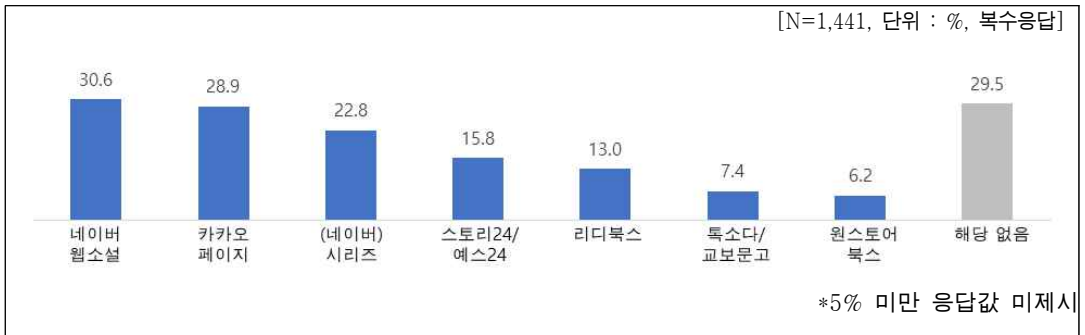
<표 5-6> 최근 웹소설 비이용 이유

구분		사례 수	웹소설 이용 시 유료결제 를 해야 해서	모바일 태블릿으 로 감상 하는 것이 불편해서	웹소설 작품들이 취향에 맞지 않아서	웹툰 등 다른 콘텐츠 이용이 더 재미 있어서	책이나 글 읽는 것을 좋아 하지 않아서	웹소설 서비스에 대해 알고 있지 못해서	웹소설 작품 들의 수준이 낮다고 생각해서
전체		1,441	45.3	40.0	35.1	30.9	21.2	14.5	12.0
성별	남성	752	45.1	38.8	35.8	29.9	22.5	14.1	13.6
	여성	689	45.6	41.2	34.4	31.9	19.7	14.9	10.3
연령	10대	10	20.0	20.0	60.0	40.0	60.0	0.0	0.0
	20대	261	40.6	25.7	37.9	44.8	28.0	14.6	8.0
	30대	243	32.1	30.5	44.9	36.6	23.0	11.9	18.9
	40대	313	47.6	38.3	31.9	32.3	20.4	16.6	11.5
	50대	363	49.6	49.0	30.3	23.1	19.3	14.3	12.9
	60대	251	55.0	53.8	32.7	19.9	14.3	15.1	9.2
직업	화이트칼라	746	40.5	39.8	33.1	36.3	23.2	13.1	12.7
	블루칼라	294	52.0	38.4	38.1	26.2	20.1	13.3	10.9
	학생/주부	232	48.3	43.1	39.2	25.0	15.1	16.8	11.2
	기타	169	50.9	39.1	33.1	23.1	22.5	19.5	11.8

4. 웹소설 제공 플랫폼 이용 경험

○ 월 최소 1회 이상 웹소설을 이용하지 않은 응답자들에게 웹소설을 제공하는 플랫폼들 중 다른 디지털 콘텐츠 즉, 웹툰, 코믹스, e-Book, 영상콘텐츠 등을 감상하기 위해 이용한 플랫폼을 조사한 결과 ‘네이버 웹소설’(30.6%)의 이용율이 가장 높았고, 이어서 ‘카카오페이지’(28.9%), ‘(네이버)시리즈’(22.8%), ‘스토리24/예스24’(15.8%) 등의 순으로 자주 이용한 것으로 나타났다.

– 연령별로는 20~30대에서 ‘카카오페이지’와 ‘(네이버)시리즈’ 이용율이 높았고, 직업별로는 화이트칼라와 학생 및 주부의 경우 ‘네이버 웹소설’ 이용율이 높게 나타났다.



<그림 5-7> 웹소설 제공 플랫폼 이용 경험

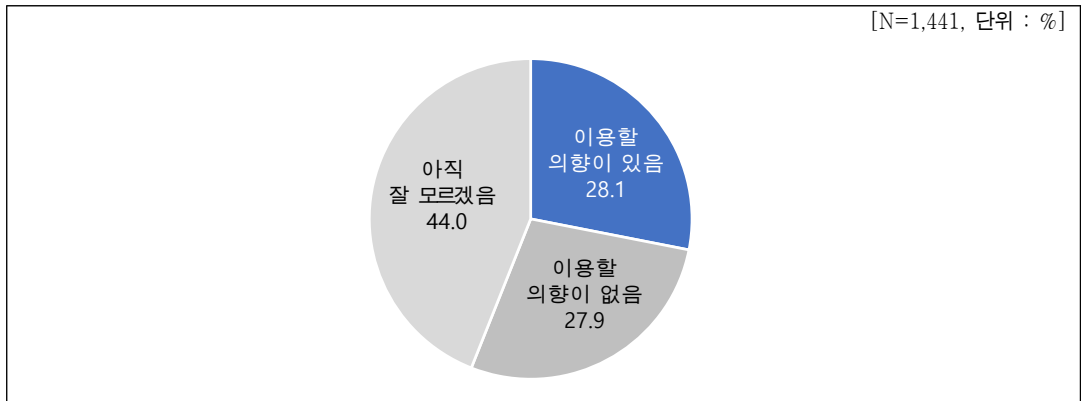
<표 5-7> 웹소설 제공 플랫폼 이용 경험

구분		사례 수	네이버 웹소설	카카오 페이지	네이버 시리즈	스토리24 /예스24	리디 북스	독소다/교보문고	원스토어 북스	해당 없음
성별	전체	1,441	30.6	28.9	22.8	15.8	13.0	7.4	6.2	29.5
	남성	752	29.4	26.6	21.7	15.8	13.0	7.0	8.0	30.6
	여성	689	31.9	31.5	24.1	15.7	12.9	7.7	4.2	28.3
연령	10대	10	30.0	80.0	20.0	30.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	20대	261	35.6	39.1	37.5	16.9	17.2	8.4	2.3	21.5
	30대	243	30.0	35.0	30.9	18.9	18.1	12.3	7.4	25.1
	40대	313	28.1	27.5	21.1	14.1	12.5	6.1	6.7	30.0
	50대	363	29.8	18.7	14.0	14.0	11.8	5.5	9.1	31.7
	60대	251	30.3	27.1	14.7	15.5	6.4	6.0	4.4	39.4
직업	화이트칼라	746	33.5	33.0	25.6	16.5	17.2	8.3	6.2	23.3
	블루칼라	294	29.6	27.2	23.8	12.6	9.5	4.4	7.8	31.6
	학생/주부	232	32.8	19.8	16.4	16.4	5.2	8.6	2.6	34.9
	기타	169	16.6	26.6	17.8	17.2	11.2	6.5	8.3	45.6

*5% 미만 응답값 미제시

5. 향후 웹소설 이용 의향

- 월 최소 1회 이상 웹소설을 이용하지 않은 응답자들의 향후 웹소설 이용 의향을 살펴보면, ‘이용할 의향이 있다’(28.1%)와 ‘이용할 의향 없다’(27.9%)는 비슷한 수준이지만 유보적인 ‘아직 잘 모르겠다’는 응답(44.0%)이 가장 많은 것으로 나타났다.
- 유보적인 입장을 제외한 향후 웹소설 이용 의향을 세부적으로 살펴보면,
 - 남성이 여성에 비해 ‘이용할 의향이 없음’ 응답이 더 많은 것으로 나타났으며, 20대와 30대에서는 ‘이용할 의향이 없음’ 비율이, 40대~60대는 ‘이용할 의향이 있음’ 비율이 좀 더 많은 것으로 나타났다.



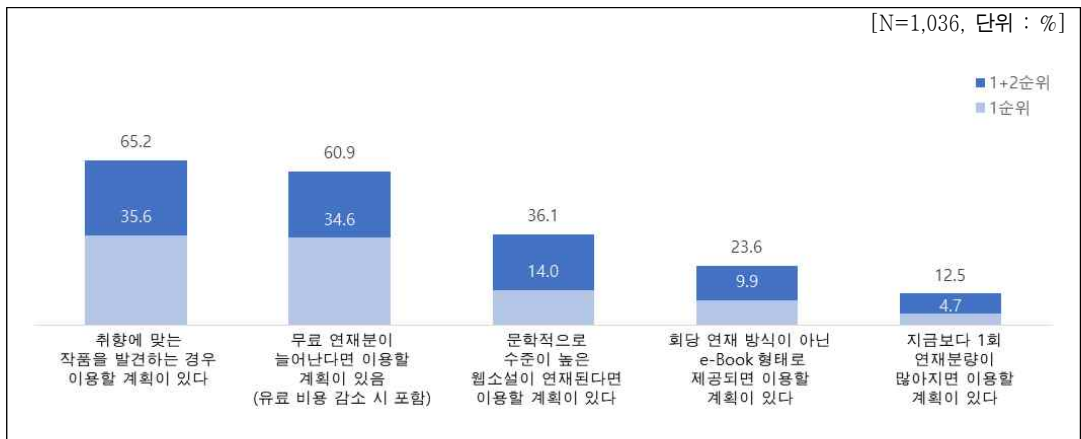
<그림 5-8> 향후 웹소설 이용 의향

<표 5-8> 향후 웹소설 이용 의향

구분		사례 수	이용할 의향이 있음	이용할 의향이 없음	아직 잘 모르겠음
전체		1,441	28.1	27.9	44.0
성별	남성	752	27.3	31.1	41.6
	여성	689	29.0	24.4	46.6
연령	10대	10	30.0	30.0	40.0
	20대	261	26.8	33.7	39.5
	30대	243	25.5	35.4	39.1
	40대	313	31.0	27.8	41.2
	50대	363	27.0	23.7	49.3
	60대	251	29.9	20.7	49.4
직업	화이트칼라	746	30.3	28.2	41.6
	블루칼라	294	31.3	26.2	42.5
	학생/주부	232	24.1	27.6	48.3
	기타	169	18.3	30.2	51.5

6. 웹소설 이용을 위한 개선점

- 웹소설을 향후 이용할 의향이 없거나 아직 미정인 응답자들에게 웹소설 이용을 위해 우선 필요한 개선점으로는, ‘취향에 맞는 작품을 발견’하거나 ‘무료 연재분이 늘어난다면’이 우선적으로 선택되었다.
- 연령별로는 20대에서 ‘취향에 맞는 작품을 발견하는 경우 이용할 계획이 있다’(46.6%)는 응답이, 40대(38.0%)와 50대(41.1%)에서는 ‘무료 연재분이 늘어난다면 이용할 계획이 있다’는 응답이, 타 연령대에 비해 많은 것으로 나타났다.
- 직업별로는 블루칼라가 ‘무료 연재분이 늘어난다면 이용할 계획이 있다’는 응답(40.1%)이 많은 것으로 나타났다.



<그림 5-9> 웹소설 이용을 위한 개선점

<표 5-9> 웹소설 이용을 위한 개선점 (단일 1순위)

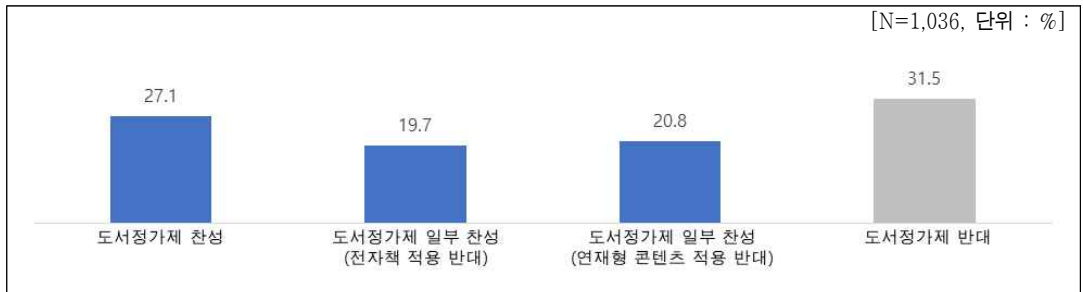
구분		사례 수	취향에 맞는 작품을 발견하는 경우 이용할 계획이 있다	무료 연재분이 늘어난다면 이용할 계획이 있음 (유료 비용 감소 시 포함)	문학적으로 수준이 높은 웹소설이 연재된다면 이용할 계획이 있다	회당 연재 방식이 아닌 e-Book 형태로 제공되면 이용할 계획이 있다	지금보다 1회 연재분량이 많아지면 이용할 계획이 있다
전체		1,036	35.6	34.6	14.0	9.9	4.7
성별	남성	547	35.3	34.7	13.9	9.3	6.0
	여성	489	36.0	34.4	14.1	10.6	3.3
연령	10대	7	28.6	14.3	0.0	57.1	0.0
	20대	191	46.6	25.1	12.0	8.4	7.3
	30대	181	35.4	29.8	16.0	12.2	6.6
	40대	216	28.7	38.0	14.8	9.7	5.1
	50대	265	32.5	41.1	14.3	8.7	3.4
	60대	176	37.5	36.4	13.1	9.7	1.7
직업	화이트칼라	520	34.4	33.5	14.6	10.8	5.8
	블루칼라	202	33.2	40.1	15.8	7.4	3.5
	학생/주부	176	34.1	36.9	11.4	11.9	4.0
	기타	138	45.7	27.5	12.3	8.0	3.6

<표 5-9> 웹소설 이용을 위한 개선점 (1+2순위 합산순위)

구분		사례 수	취향에 맞는 작품을 발견하는 경우 이용할 계획이 있다	무료 연재분이 늘어난다면 이용할 계획이 있음 (유료 비용 감소 시 포함)	문학적으로 수준이 높은 웹소설이 연재된다면 이용할 계획이 있다	회당 연재 방식이 아닌 e-Book 형태로 제공되면 이용할 계획이 있다	지금보다 1회 연재분량이 많아지면 이용할 계획이 있다
전체		1,036	65.2	60.9	36.1	23.6	12.5
성별	남성	547	67.5	61.2	32.9	23.4	13.5
	여성	489	62.6	60.5	39.7	23.9	11.5
연령	10대	7	42.9	100.0	0.0	57.1	0.0
	20대	191	66.5	59.2	37.2	20.9	15.2
	30대	181	64.6	56.9	38.1	26.0	13.8
	40대	216	60.6	61.6	33.3	24.1	16.2
	50대	265	68.7	58.5	40.4	23.4	8.7
	60대	176	65.3	68.2	31.3	22.7	10.2
직업	화이트칼라	520	66.9	60.0	36.2	22.1	13.5
	블루칼라	202	65.8	64.9	31.2	25.2	12.4
	학생/주부	176	61.9	65.9	37.5	21.6	10.8
	기타	138	61.6	52.2	41.3	29.7	11.6

7. 웹소설 도서정가제 적용 관련 인식

- 도서정가제 적용에 대한 인식을 살펴보면, 도서정가제에 대한 찬성과 조건부 찬성의 합(68.5%)이 반대 의견(31.5%)보다 높은 것으로 나타났다. 웹소설과 관련있는 연재형 콘텐츠 적용 반대를 도서정가제 적용반대에 포함시킨다면 웹소설에 대한 도서정가제 반대(52.3%)는 웹소설을 포함한 도서정가제 찬성 의견(47.7%)보다 약간 높은 것으로 나타났다.



<그림 5-10> 웹소설 도서정가제 적용 관련 태도

<표 5-10> 웹소설 도서정가제 적용 관련 태도

구분		사례 수	도서정가제 찬성	도서정가제 일부 찬성 전자책 적용 반대	도서정가제 일부 찬성 연재형 콘텐츠 적용 반대	도서정가제 반대
전체		1,036	27.1	19.7	20.8	31.5
성별	남성	547	23.8	20.3	16.5	38.9
	여성	489	30.9	19.0	25.6	23.1
연령	10대	7	71.4	0.0	14.3	14.3
	20대	191	22.5	21.5	19.4	34.0
	30대	181	20.4	12.7	23.2	43.6
	40대	216	24.5	21.3	28.7	25.0
	50대	265	27.2	23.0	17.0	32.8
	60대	176	40.3	18.8	15.9	22.7
직업	화이트칼라	520	26.9	20.6	21.7	30.2
	블루칼라	202	24.8	22.3	17.8	33.7
	학생/주부	176	28.4	15.3	23.9	31.3
	기타	138	29.7	18.1	17.4	33.3

제3절. 웹소설 이용 현황

1. 웹소설 이용자 응답자 특징

- 이 절에서는 월 1회 이상 웹소설을 이용하고 있는 이용자 599명에 대한 웹소설 이용 실태를 분석하였다.
- 분석 대상이 된 월 1회 이상 웹소설을 이용하고 있는 이용자(이하, 웹소설 이용자)들의 인구통계 분포를 살펴보면 다음과 같다.
 - 성별로는 여성(49.4%)보다 남성(50.6%) 이용자가 약간 더 많았으며, 연령은 20대(32.0%)가 가장 많고, 다음으로 30대(20.2%), 40대(19.3%) 순으로 나타났다.
 - 개인소득별로는 월 200~300만 원 미만의 소득자(19.5%)가 가장 많았으며, 직업별로는 사무직(회사원, 은행원, 일반공무원, 직업군인 등)의 비율(52.1%) 과반수 이상인 것으로 확인되었다.

<표 5-11> 웹소설 이용자 응답자 인구통계

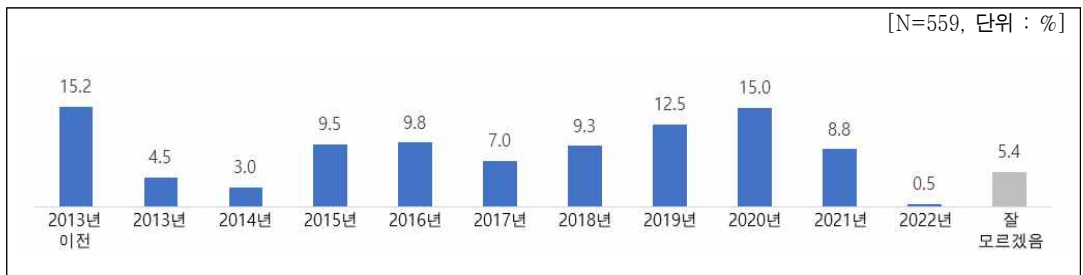
구분		빈도 (n)	비율 (%)
전체		559	100.0
성별	남성	283	50.6
	여성	276	49.4
연령	10대	3	0.5
	20대	179	32.0
	30대	113	20.2
	40대	108	19.3
	50대	89	15.9
	60대 이상	67	12.0
거주지	서울	157	28.1
	부산	38	6.8
	대구	29	5.2
	인천	38	6.8
	광주	29	5.2
	대전	19	3.4
	울산	8	1.4
	세종	3	0.5
	경기	132	23.6
	강원	11	2.0
	충북	15	2.7

구분		빈도 (n)	비율 (%)
거주지	충남	14	2.5
	전북	10	1.8
	전남	16	2.9
	경북	14	2.5
	경남	21	3.8
	제주	5	0.9
개인소득	200만 원 미만	98	17.5
	200~300만 원 미만	109	19.5
	300~400만 원 미만	91	16.3
	400~500만 원 미만	82	14.7
	500~600만 원 미만	80	14.3
	600~700만 원 미만	47	8.4
	700~800만 원 미만	18	3.2
	800~1,000만 원 미만	19	3.4
	1,000만 원 이상	15	2.7
직업	전문직 (의사, 변호사, 교수, 교사, 언론인, 종교인 등)	37	6.6
	관리직 (기업체 경영주/임원, 고급공무원, 영관급 군인 등)	19	3.4
	사무직 (회사원, 은행원, 일반공무원, 직업군인 등)	291	52.1
	판매 및 서비스직 (판매점원, 외판원, 종업원 등)	34	6.1
	자영업자 (개인사업자 등)	39	7.0
	생산직 (기술직, 생산감독, 기능공, 공장 근로자 등)	25	4.5
	학생 (고등학생, 대학생, 대학원생 등)	42	7.5
	전업주부	34	6.1
	프리랜서 (전문직 프리랜서, 창작자 등)	17	3.0
	기타	21	3.8

2. 웹소설 최초 이용 시기 및 이유

1) 웹소설 최초 이용 시기

- 웹소설 이용자들 중 2013년 이전부터 웹소설을 이용한 비율은 전체 이용자 중 12.3% 밖에 되지 않는 것으로 나타났다.
- 웹소설 최초 이용 추세를 살펴보면 2013년 이후 2015년부터 증가하다가 2017년 다시 감소세로 돌아섰으며, 2018년부터 다시 증가하다 2020년(15.0%) 최고점에 이르렀고 그 후 다시 감소하는 추세를 보이고 있다.
- 웹소설 최초 이용자 중 33.8%는 2013년부터 2017년 사이 동안 웹소설을 최초로 이용하기 시작했으며, 거의 절반에 이르는 이용자(45.6%)는 2018년 이후 처음 웹소설을 이용하기 시작한 것으로 나타났다.



<그림 5-11> 웹소설 최초 이용 시기

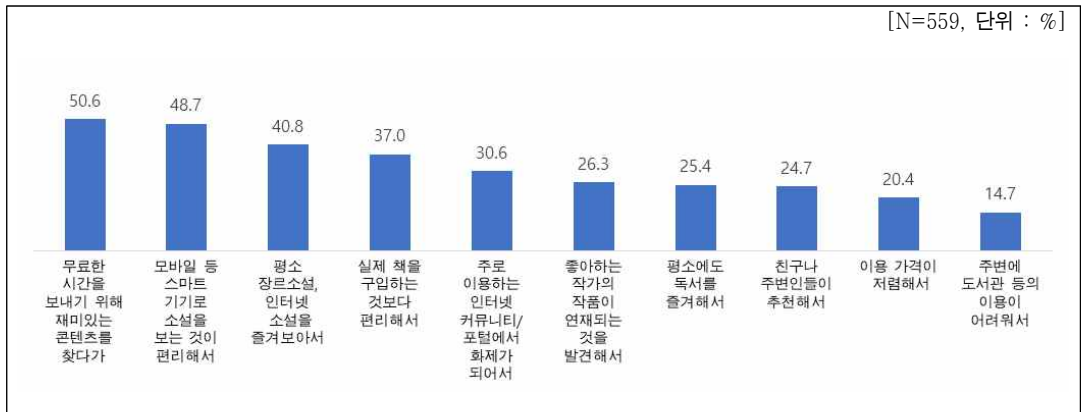
<표 5-12> 웹소설 최초 이용 시기

구분		사례 수	13년 이전	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	잘 모르겠음
전체		559	15.2	4.5	3.0	9.5	9.8	7.0	9.3	12.5	15.0	8.2	0.5	5.4
성별	남성	283	13.1	3.5	1.4	7.4	13.1	7.4	9.9	14.5	17.0	8.8	0.0	3.9
	여성	276	17.4	5.4	4.7	11.6	6.5	6.5	8.7	10.5	13.0	7.6	1.1	6.9
연령	10대	3	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	66.7	0.0	0.0	0.0
	20대	179	15.6	4.5	1.7	11.7	15.1	6.1	9.5	8.9	12.8	8.4	0.0	5.6
	30대	113	10.6	2.7	4.4	6.2	8.0	12.4	9.7	9.7	15.9	15.0	0.0	5.3
	40대	108	20.4	4.6	3.7	10.2	10.2	5.6	10.2	14.8	11.1	0.9	1.9	6.5
	50대	89	15.7	5.6	3.4	7.9	4.5	7.9	7.9	19.1	16.9	5.6	1.1	4.5
	60대	67	13.4	4.5	3.0	10.4	6.0	1.5	9.0	14.9	20.9	11.9	0.0	4.5
직업	화이트칼라	347	16.7	3.5	1.7	7.5	10.1	7.2	8.6	15.0	15.6	7.8	0.3	6.1
	블루칼라	98	9.2	3.1	7.1	17.3	8.2	12.2	10.2	7.1	12.2	10.2	0.0	3.1
	학생/주부	76	11.8	3.9	5.3	10.5	14.5	2.6	7.9	11.8	17.1	7.9	2.6	3.9
	기타	38	23.7	18.4	0.0	5.3	2.6	0.0	15.8	5.3	13.2	7.9	0.0	7.9

2) 웹소설 최초 이용 계기

○ 웹소설을 처음 이용하게 된 계기로 ‘무료한 시간을 보내기 위해 재미있는 콘텐츠를 찾다’가 접하게 되었다는 응답(50.6%)의 비중이 가장 높았고, 그 다음으로 ‘모바일 등 스마트기기’로 소설을 보는 것이 편리해서’(48.7%), ‘평소 장르소설, 인터넷 소설을 즐겨보아서’(40.8%), ‘실제 책을 구입하는 것보다 편리해서’(37.0%) 등의 순으로 나타났다.

－ 웹소설 최초 이용 계기의 응답 분포는 성별, 연령별, 직업별로 전체 응답자의 추세와 큰 차이를 보이고 있지 않지만, 여성은 남성에 비해 ‘모바일 등 스마트기기’로 소설을 보는 것이 편리해서’라는 응답(52.5%)이 높게 나타난 점은 특징적인 점이라고 할 수 있다.



<그림 5-12> 웹소설 최초 이용 계기

<표 5-13> 웹소설 최초 이용 계기 (계속)

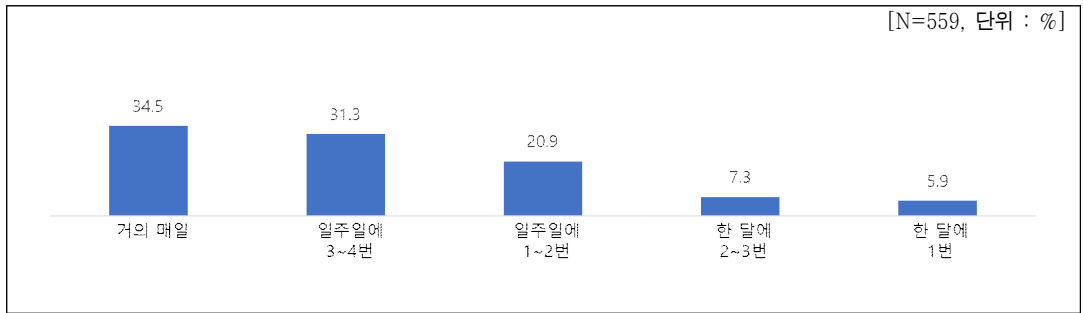
구분		사례 수	무료한 시간을 보내기 위해 재미있는 콘텐츠를 찾다가	모바일 등 스마트 기기로 소설을 보는 것이 편리해서	평소 장르소설, 인터넷 소설을 즐겨보아서	실제 책을 구입하는 것보다 편리해서	주로 이용하는 인터넷 커뮤니티 포털에서 화제가 되어서
전체		559	50.6	48.7	40.8	37.0	30.6
성별	남성	283	50.9	44.9	40.6	40.3	31.4
	여성	276	50.4	52.5	40.9	33.7	29.7
연령	10대	3	100.0	100.0	33.3	66.7	33.3
	20대	179	47.5	40.8	43.6	39.1	27.9
	30대	113	58.4	54.9	41.6	33.6	33.6
	40대	108	48.1	56.5	41.7	40.7	30.6
	50대	89	56.2	48.3	37.1	31.5	29.2
	60대	67	40.3	44.8	35.8	37.3	34.3
직업	화이트칼라	347	51.3	50.1	43.8	36.0	32.6
	블루칼라	98	48.0	38.8	38.8	40.8	26.5
	학생/주부	76	50.0	52.6	31.6	39.5	30.3
	기타	38	52.6	52.6	36.8	31.6	23.7

<표 5-13> 웹소설 최초 이용 계기

구분		사례 수	좋아하는 작가의 작품이 연재되는 것을 발견해서	평소에도 독서를 즐겨해서	친구나 주변인들이 추천해서	이용 가격이 저렴해서	주변에 도서관 등의 이용이 어려워서
전체		559	26.3	25.4	24.7	20.4	14.7
성별	남성	283	30.7	29.3	28.3	24.0	20.5
	여성	276	21.7	21.4	21.0	16.7	8.7
연령	10대	3	33.3	33.3	100.0	0.0	0.0
	20대	179	26.3	34.1	24.0	19.6	22.3
	30대	113	33.6	16.8	27.4	23.9	10.6
	40대	108	21.3	25.0	25.9	19.4	15.7
	50대	89	23.6	24.7	11.2	20.2	11.2
	60대	67	25.4	17.9	34.3	19.4	4.5
직업	화이트칼라	347	27.4	24.8	27.7	20.7	12.4
	블루칼라	98	21.4	19.4	18.4	23.5	21.4
	학생/주부	76	32.9	31.6	27.6	15.8	21.1
	기타	38	15.8	34.2	7.9	18.4	5.3

3. 최근 1년 간 웹소설 이용 빈도

- 웹소설 이용자들의 최근 1년 간 웹소설 이용 빈도를 살펴보면, 거의 매일(34.5%) 이용이 가장 높았고, 이어서 일주일에 3~4번(31.3%), 일주일에 1~2번(20.9%) 등의 순으로 나타났다.
- 남성의 경우 거의 매일(36.0%), 일주일 3~4번(32.5%) 이용한다는 응답이 여성에 비해 다소 높게 나타났다.
 - 연령별로는 30대와 40대에서 거의 매일 이용 비중이 다른 연령층에 비해 상대적으로 높게 나타났다.



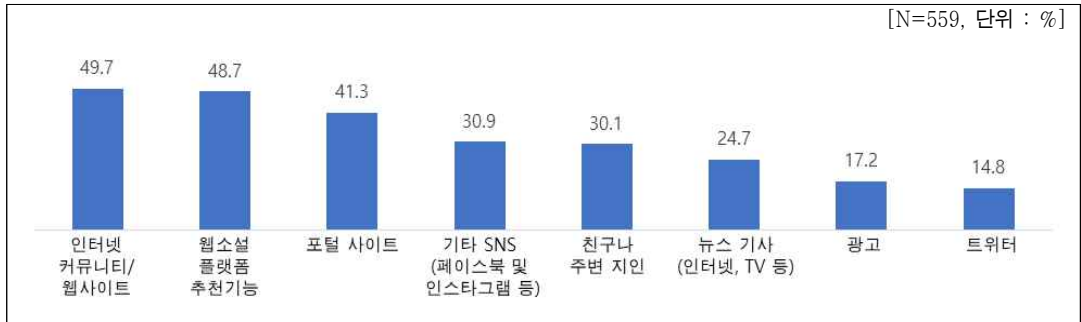
<그림 5-13> 웹소설 이용 빈도

<표 5-14> 웹소설 이용 빈도

구분		사례 수	거의 매일	일주일에 3~4번	일주일에 1~2번	한 달에 2~3번	한 달에 1번
전체		559	34.5	31.3	20.9	7.3	5.9
성별	남성	283	36.0	32.5	21.2	5.3	4.9
	여성	276	33.0	30.1	20.7	9.4	6.9
연령	10대	3	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	20대	179	35.8	26.8	20.7	6.1	10.6
	30대	113	36.3	40.7	12.4	8.0	2.7
	40대	108	39.8	26.9	22.2	3.7	7.4
	50대	89	29.2	34.8	22.5	11.2	2.2
	60대	67	28.4	26.9	32.8	10.4	1.5
직업	화이트칼라	347	34.3	34.0	19.6	5.8	6.3
	블루칼라	98	28.6	32.7	19.4	14.3	5.1
	학생/주부	76	36.8	25.0	25.0	6.6	6.6
	기타	38	47.4	15.8	28.9	5.3	2.6

4. 신간 웹소셜 관련 정보 획득 경로

- 신간 웹소셜의 내용, 줄거리 등의 관련 정보 획득 경로는 ‘인터넷 커뮤니티/웹사이트’ 이용(49.7%)이라는 응답이 가장 많았고 이어서 ‘웹소셜 플랫폼 추천기능’(48.7%), ‘포털사이트’(41.3%) 이용이 그 다음 많은 것으로 나타났다.
- 남성은 ‘인터넷 커뮤니티/웹사이트’(54.8%) 및 ‘기타 SNS(페이스북 및 인스타그램)’(37.5%), ‘뉴스기사(인터넷, TV 등)’(32.2%) 이용 비율이 상대적으로 높고, 여성은 ‘웹소셜 플랫폼 추천기능’(50.4%) 응답이 남성보다 높았다.
- 연령별로는 20대와 30대에서 ‘인터넷 커뮤니티/웹사이트’ 이용이 각각 54.2%, 53.1%로 가장 높았으며, 40대는 ‘웹소셜 플랫폼 추천기능’(62.0%), 50대는 ‘광고’(25.8%), 60대는 ‘포털사이트’(56.7%) 및 ‘친구/주변지인’(41.8%) 응답이 상대적으로 높은 편으로 조사되었다.



<그림 5-14> 신간 웹소셜 관련 정보 획득 경로

<표 5-15> 신간 웹소셜 관련 정보 획득 경로

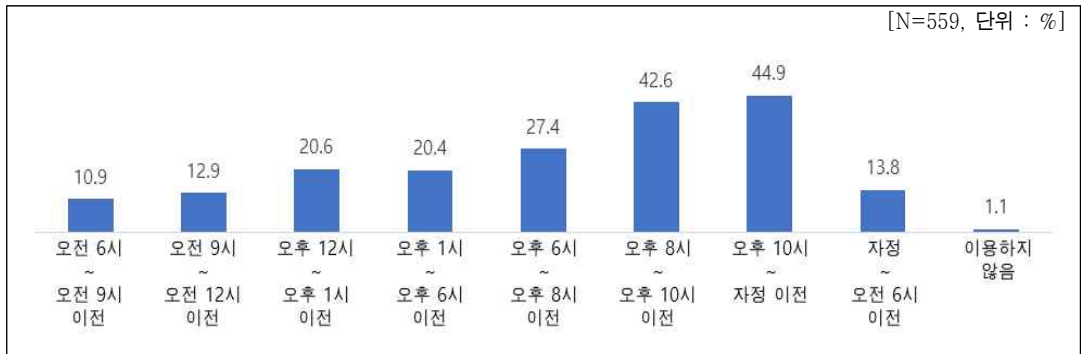
구분		사례 수	인터넷 커뮤니티 웹사이트	웹소셜 플랫폼 추천기능	포털 사이트	기타 SNS	친구/ 주변 지인	뉴스 기사 (인터넷, TV 등)	광고	트위터
전체		559	49.7	48.7	41.3	30.9	30.1	24.7	17.2	14.8
성별	남성	283	54.8	47.0	45.6	37.5	29.0	32.2	19.8	15.9
	여성	276	44.6	50.4	37.0	24.3	31.2	17.0	14.5	13.8
연령	10대	3	0.0	33.3	66.7	66.7	0.0	0.0	33.3	33.3
	20대	179	54.2	49.2	40.8	34.1	37.4	27.4	21.2	20.7
	30대	113	53.1	46.0	39.8	36.3	26.5	31.0	18.6	21.2
	40대	108	49.1	62.0	31.5	27.8	25.9	16.7	10.2	8.3
	50대	89	42.7	47.2	43.8	25.8	16.9	25.8	25.8	10.1
	60대	67	44.8	32.8	56.7	23.9	41.8	19.4	3.0	4.5
직업	화이트칼라	347	49.6	49.6	43.2	32.9	33.7	25.1	17.6	16.4
	블루칼라	98	45.9	44.9	31.6	27.6	23.5	25.5	20.4	13.3
	학생/주부	76	55.3	39.5	47.4	28.9	31.6	27.6	18.4	14.5
	기타	38	50.0	68.4	36.8	26.3	10.5	13.2	2.6	5.3

5. 웹소설 이용 시간 및 장소

1) 웹소설 이용 시간대

(1) 주중 이용 시간대

- 주중 웹소설을 보는 시간은 ‘오후 10시~자정 이전’(44.9%)으로 응답한 비율이 가장 높고 이어서 오후 8시~10시 이전(42.6%), 오후 6시~8시 이전(27.4%)로 나타나, 주 중에는 저녁 늦은 시간일수록 이용이 증가하는 현상을 보였다.
- 주중 이용 시간을 세부적으로 살펴보면,
 - 남성은 오전 8시~오후 10시 이전(45.6%) 이용한다는 응답이 가장 많고, 여성은 오후 10시~자정 이전(48.2%)에 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.
 - 60대를 제외한 거의 모든 연령대에서 오후 8시~자정에 웹소설을 이용한다는 응답이 많은 것으로 나타났다.



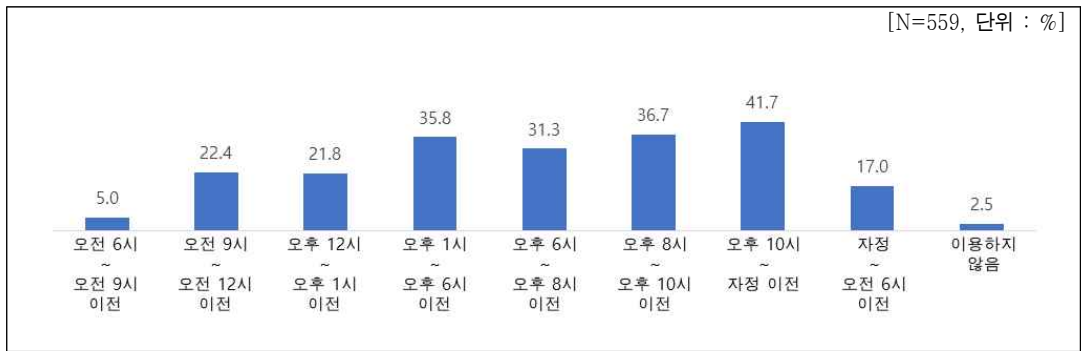
<그림 5-15> 웹소설 이용 시간대 - 주중

<표 5-16> 웹소설 이용 시간대 - 주중

구분		사례 수	오전 6시 ~9시	오전 9시 ~ 12시	오후 12시 ~ 1시	오후 1시 ~ 6시	오후 6시 ~ 8시	오후 8시 ~ 10시	오후 10시 ~ 자정	자정 ~ 오전 6시	이용 하지 않음
전체		559	10.9	12.9	20.6	20.4	27.4	42.6	44.9	13.8	1.1
성별	남성	283	17.0	14.1	26.1	20.8	30.0	45.6	41.7	12.7	2.1
	여성	276	4.7	11.6	14.9	19.9	24.6	39.5	48.2	14.9	0.0
연령	10대	3	0.0	0.0	0.0	0.0	66.7	66.7	100.0	0.0	0.0
	20대	179	7.8	18.4	22.3	22.9	34.1	48.6	50.8	16.8	3.4
	30대	113	14.2	15.0	29.2	17.7	31.9	39.8	46.9	11.5	0.0
	40대	108	12.0	9.3	14.8	14.8	25.0	42.6	42.6	7.4	0.0
	50대	89	12.4	9.0	18.0	19.1	22.5	42.7	43.8	22.5	0.0
	60대	67	10.4	6.0	14.9	29.9	10.4	29.9	28.4	9.0	0.0
직업	화이트칼라	347	13.5	11.0	20.7	18.7	27.4	44.7	45.2	14.1	0.6
	블루칼라	98	9.2	20.4	20.4	14.3	31.6	38.8	36.7	13.3	0.0
	학생/주부	76	2.6	14.5	22.4	32.9	23.7	39.5	52.6	13.2	5.3
	기타	38	7.9	7.9	15.8	26.3	23.7	39.5	47.4	13.2	0.0

(2) 주말 이용 시간대

- 웹소설 이용자들이 주말에 웹소설을 보는 시간은 오후 10시~자정 이전(41.7%), 오후 8시~10시 이전(36.7%), 오후 1시~6시 이전(35.8%)으로 나타나, 주말에도 저녁 늦게 웹소설을 많이 보는 것으로 나타났다.
- 한편, 주말에는 주중과는 달리 오후 1시~오후 6시 이전 이용이 주중에 비해 상당히 높은 것으로 나타났다.
- 남성은 오후 8시~10시 이전 이용이 41.7%로 가장 높고, 여성은 오후 10시~자정 이전(44.6%)으로 나타났다.



<그림 5-16> 웹소설 이용 시간대 - 주말

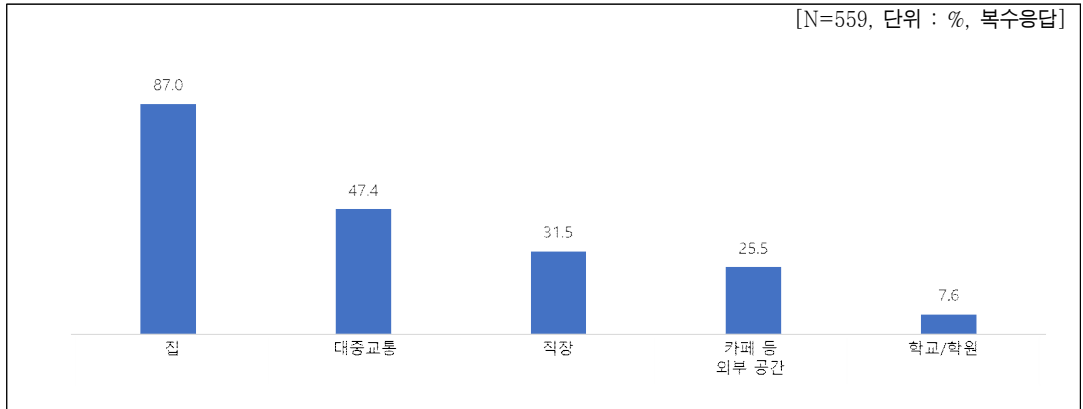
<표 5-17> 웹소설 이용 시간대 - 주말

구분		사례 수	오전	오전	오후	오후	오후	오후	오후	자정 ~	이용
			6시 ~ 9시	9시 ~ 12시	12시 ~ 1시	1시 ~ 6시	6시 ~ 8시	8시 ~ 10시	10시 ~ 자정	오전 6시	하지 않음
전체		559	5.0	22.4	21.8	35.8	31.3	36.7	41.7	17.0	2.5
성별	남성	283	7.1	26.9	23.3	36.0	37.8	41.7	38.9	14.1	2.8
	여성	276	2.9	17.8	20.3	35.5	24.6	31.5	44.6	19.9	2.2
연령	10대	3	0.0	0.0	0.0	66.7	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0
	20대	179	4.5	29.6	25.7	41.3	41.3	39.7	40.8	19.0	0.0
	30대	113	8.8	20.4	30.1	32.7	33.6	34.5	39.8	19.5	2.7
	40대	108	5.6	14.8	18.5	33.3	27.8	35.2	42.6	17.6	4.6
	50대	89	1.1	25.8	20.2	30.3	24.7	33.7	42.7	12.4	3.4
	60대	67	4.5	14.9	6.0	35.8	16.4	35.8	41.8	13.4	4.5
직업	화이트칼라	347	5.8	23.6	23.1	37.5	30.8	36.6	43.2	18.7	1.4
	블루칼라	98	5.1	21.4	26.5	30.6	31.6	38.8	32.7	12.2	3.1
	학생/주부	76	1.3	21.1	19.7	35.5	34.2	39.5	44.7	15.8	2.6
	기타	38	5.3	15.8	2.6	34.2	28.9	26.3	44.7	15.8	10.5

2) 웹소설 주 이용 장소

(1) 주중 이용 장소

- 주중 웹소설을 주로 이용하는 장소를 살펴보면, ‘집’(87.0%)이 가장 높았고, 이어서 ‘대중교통’(47.4%), ‘직장’(31.5%), ‘카페 등 외부공간’(25.5%) 등의 순으로 나타났다.
- 주중 웹소설 이용 장소를 성별, 연령별, 직업별로 살펴보았을 때 전체 분포와 큰 차이를 보이지는 않는 것으로 나타났다.



<그림 5-17> 웹소설 이용 장소 - 주중

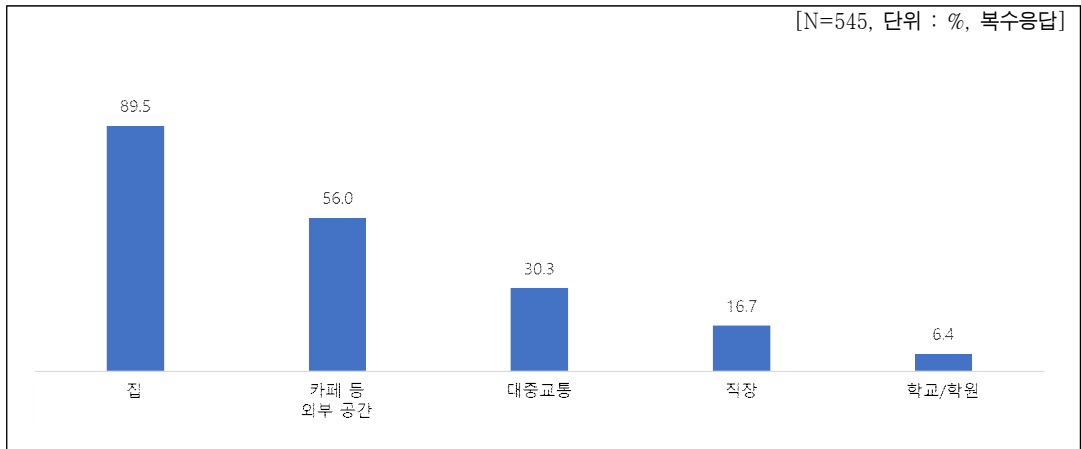
<표 5-18> 웹소설 이용 장소 - 주중

구분		사례 수	집	대중교통	직장	카페 등 외부 공간	학교/학원
전체		559	87.0	47.4	31.5	25.5	7.6
성별	남성	283	85.2	48.4	33.6	22.0	9.7
	여성	276	88.8	46.4	29.3	29.0	5.4
연령	10대	3	100.0	66.7	33.3	0.0	0.0
	20대	179	90.2	52.0	32.9	12.7	10.4
	30대	113	85.8	45.1	33.6	28.3	7.1
	40대	108	78.7	43.5	29.6	38.0	9.3
	50대	89	83.1	42.7	33.7	31.5	6.7
	60대	67	98.5	50.7	23.9	26.9	0.0
직업	화이트칼라	347	87.5	47.5	36.8	22.6	5.2
	블루칼라	98	80.6	37.8	35.7	29.6	16.3
	학생/주부	76	88.9	63.9	9.7	23.6	11.1
	기타	38	94.7	39.5	13.2	44.7	0.0

(2) 주말 이용 장소

○ 주말 웹소설 이용 장소 역시 ‘집’(89.5%)이 가장 높았고, 이어서 ‘카페 등 외부공간’(56.0%), ‘대중교통’(30.3%), ‘직장’(16.7%) 등의 순으로 나타났다. 주중에 비해 주말의 경우, ‘외부 공간’의 이용 비중이 높게 나타났다는 점이다.

— 주말 웹소설 이용 장소는 성별, 연령별, 직업별로 전체 응답 분포와 유사한 결과를 보이고 있다고 할 수 있다.



<그림 5-18> 웹소설 이용 장소 - 주말

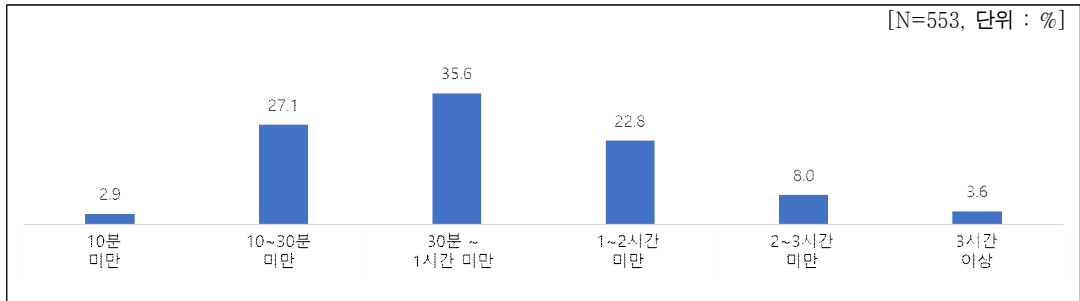
<표 5-19> 웹소설 이용 장소 - 주말

구분		사례 수	집	카페 등 외부 공간	대중교통	직장	학교/학원
전체		545	89.5	56.0	30.3	16.7	6.4
성별	남성	275	89.8	51.6	29.8	20.4	6.9
	여성	270	89.3	60.4	30.7	13.0	5.9
연령	10대	3	100.0	66.7	0.0	33.3	0.0
	20대	179	86.0	43.6	39.7	19.0	10.6
	30대	110	92.7	63.6	20.0	19.1	4.5
	40대	103	90.3	63.1	29.1	8.7	6.8
	50대	86	84.9	55.8	31.4	20.9	4.7
	60대	64	98.4	65.6	23.4	12.5	0.0
직업	화이트칼라	342	89.5	56.1	31.9	16.1	5.6
	블루칼라	95	88.4	50.5	26.3	25.3	8.4
	학생/주부	74	87.8	62.2	28.4	10.8	10.8
	기타	34	97.1	55.9	29.4	11.8	0.0

3) 웹소설 평균 이용 시간

(1) 주중 평균 이용 시간

- 웹소설의 주중 하루 이용시간을 살펴보면 ‘30분~1시간 미만’(35.6%) 이용했다는 응답 비중이 가장 높고, 그 다음이 ‘10분~30분 미만’(27.1%), ‘1~2시간 미만’(22.8%)으로 나타났다. 이는 웹소설 이용자의 8할 이상이 하루 2시간 이내로 웹소설을 이용하고 있으며 1시간 이내인 경우는 전체의 65.5%로 나타났다.
- 웹소설을 보다 많이 이용하는 이용자의 특성을 파악하기 위해 평일 하루 동안 평균 2시간 이상 웹소설을 이용하는 비중을 살펴보면,
 - 성별로는 여성(14.5%)이 남성(8.6%)보다 높게 나타났으며, 연령별로는 20대(15.6%)와 30대(14.1%)가 타 연령대에 비해 높게 나타났다.



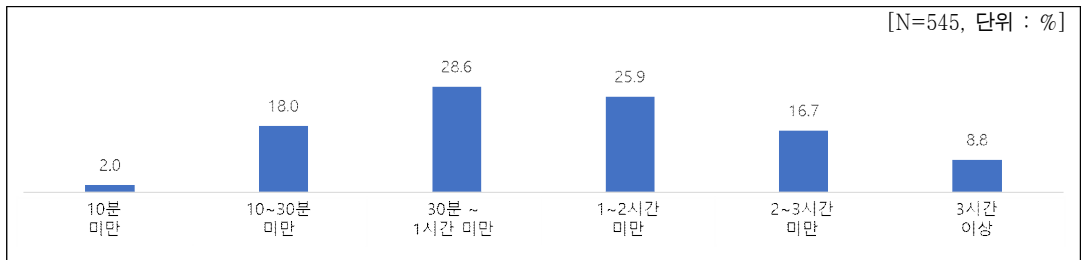
<그림 5-19> 웹소설 평균 이용 시간 - 주중

<표 5-20> 웹소설 평균 이용 시간 - 주중

구분		사례 수	10분 미만	10~30분 미만	30분~1시간 미만	1~2시간 미만	2~3시간 미만	3시간 이상
전체		553	2.9	27.1	35.6	22.8	8.0	3.6
성별	남성	277	3.2	27.1	36.5	24.5	7.2	1.4
	여성	276	2.5	27.2	34.8	21.0	8.7	5.8
연령	10대	3	0.0	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0
	20대	173	4.0	29.5	31.2	19.7	10.4	5.2
	30대	113	1.8	22.1	37.2	24.8	10.6	3.5
	40대	108	3.7	26.9	29.6	29.6	7.4	2.8
	50대	89	3.4	30.3	38.2	19.1	4.5	4.5
	60대	67	0.0	25.4	49.3	22.4	3.0	0.0
직업	화이트칼라	345	1.4	30.4	31.6	24.1	9.3	3.2
	블루칼라	98	6.1	18.4	41.8	22.4	6.1	5.1
	학생/주부	72	1.4	19.4	56.9	12.5	6.9	2.8
	기타	38	10.5	34.2	15.8	31.6	2.6	5.3

(2) 주말 평균 이용 시간

- 웹소설의 주말(공휴일 포함) 하루 이용시간을 살펴보면 30분~1시간 미만(28.6%)의 비중이 가장 높고, 이어서 1~2시간 미만 (25.9%), 10~30분 미만(18.0%) 등의 순으로 나타났다. 이는 웹소설 주말 하루 이용자의 7할 정도가 하루 2시간 이내로 웹소설을 이용하고 있으며, 1시간 이내 이용하는 경우는 주말 이용자의 48.6%로 나타났다.
- 주말에 웹소설을 보다 많이 이용하는 이용자의 특성을 파악하기 위해 주말 하루 동안 평균 2시간 이상 웹소설을 이용하는 비중을 살펴보면,
 - 성별로는 남성(25.9%), 여성(25.2%)로 나타나 차이를 거의 보이지 않고 있다.
 - 연령별로는 20대(32.4%)가 타 연령대에 비해 높게 나타났다. 한편, 30대는 타 연령대에 비해 높지 않지만, 웹소설 이용시간을 1시간 이상으로 고려했을 때 그 비중은 60%로 매우 높게 나타났다.
 - 직업별로는 블루칼라(28.4%)가 타 직업군에 비해 높게 나타났다. 블루칼라의 경우는 주말 웹소설 이용시간이 1시간이 넘는 비중은 61%로 매우 높은 비중을 보였다.



<그림 5-20> 웹소설 평균 이용 시간 - 주말

<표 5-21> 웹소설 평균 이용 시간 - 주말

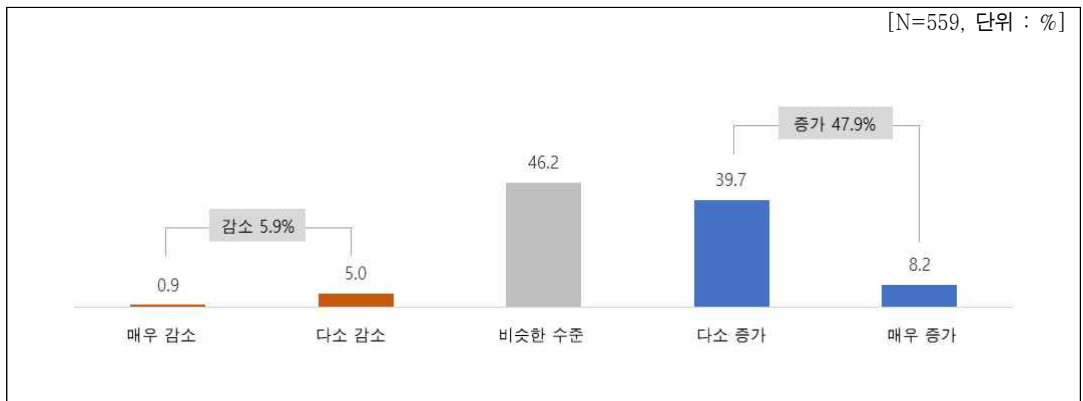
구분		사례 수	10분 미만	10~30분 미만	30분~1시간 미만	1~2시간 미만	2~3시간 미만	3시간 이상
전체		545	2.0	18.0	28.6	25.9	16.7	8.8
성별	남성	275	2.5	20.0	24.0	27.6	17.5	8.4
	여성	270	1.5	15.9	33.3	24.1	15.9	9.3
연령	10대	3	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	20대	179	4.5	18.4	23.5	21.2	19.6	12.8
	30대	110	.9	18.2	20.9	33.6	20.0	6.4
	40대	103	1.0	15.5	29.1	29.1	17.5	7.8
	50대	86	1.2	23.3	34.9	22.1	7.0	11.6
	60대	64	0.0	14.1	43.8	26.6	15.6	0.0
직업	화이트칼라	342	1.2	20.8	26.0	26.0	18.4	7.6
	블루칼라	95	1.1	10.5	27.4	32.6	15.8	12.6
	학생/주부	74	2.7	16.2	39.2	23.0	12.2	6.8
	기타	34	11.8	14.7	35.3	11.8	11.8	14.7

6. 향후 웹소설 이용 행태

1) 향후 1년 간 웹소설 이용 변화 예상

○ 향후 1년간 웹소설 이용 변화를 예상해보면, 증가할 것이라는 응답(47.9%)이 감소할 것(5.9%)이라는 응답보다 높게 나타났다.

－ 향후 이용 의향이 증가할 것이라는 응답은 남성(53.0%)이 여성(42.8%)보다 높게 나타났다, 연령별로는 20대(53.1%)와 30대(56.6%)가 타 연령대에 비해 높았다. 또한 직업별로는 주부(51.3%)와 화이트칼라(50.4%)의 웹소설 향후 이용 의향이 높게 나타났다.



<그림 5-21> 향후 1년 간 웹소설 이용 변화 예상

<표 5-22> 향후 1년 간 웹소설 이용 변화 예상

구분		사례 수	감소	비슷한 수준	증가
전체		559	5.9	46.2	47.9
성별	남성	283	4.9	42.0	53.0
	여성	276	6.9	50.4	42.8
연령	10대	3	0.0	66.7	33.3
	20대	179	5.0	41.9	53.1
	30대	113	3.5	39.8	56.6
	40대	108	13.0	46.3	40.7
	50대	89	3.4	56.2	40.4
	60대	67	4.5	53.7	41.8
직업	화이트칼라	347	4.9	44.7	50.4
	블루칼라	98	8.2	50.0	41.8
	학생/주부	76	3.9	44.7	51.3
	기타	38	13.2	52.6	34.2

2) 향후 웹소설 이용 감소 예상 이유

- 향후 웹소설 이용이 감소할 것이라 응답한 이용자의 경우(N=33), 감소 예상 이유는 ‘다른 콘텐츠(영화, 게임 등) 이용에 시간이 할애되기 때문’이라는 응답(33.3%)이 가장 많았다. 그 다음으로 ‘더 이상 관심 있는 작품이 없어서’(18.2%), ‘지속적인 유료결제 부담스러워서’(18.2%), ‘웹소설이 재미가 없어서’(15.2%)의 순으로 나타났다.



<그림 5-22> 향후 웹소설 이용 감소 예상 이유

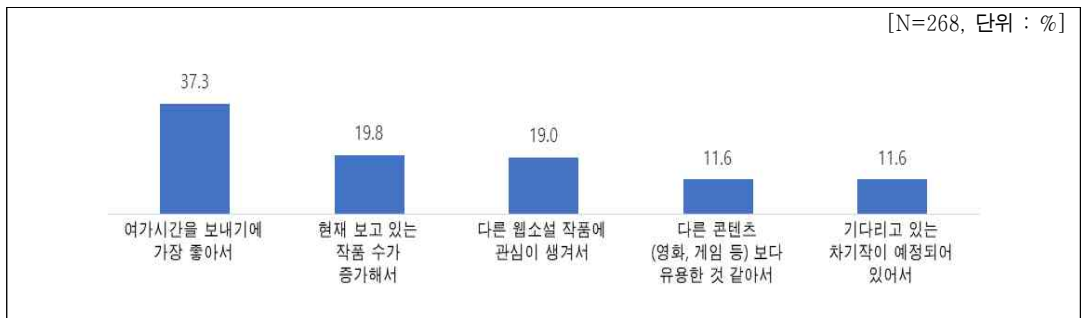
<표 5-23> 향후 웹소설 이용 감소 예상 이유

구분		사례 수	다른 콘텐츠 이용에 시간이 할애 되어서	더 이상 관심 있는 작품이 없어서	지속적인 유료 결제가 부담스러워서	웹소설이 재미가 없어져서	웹소설 보다 실제 책으로 보고 싶어서	기타
전체		33	33.3	18.2	18.2	15.2	3.0	12.1
성별	남성	14	28.6	35.7	14.3	21.4	0.0	0.0
	여성	19	36.8	5.3	21.1	10.5	5.3	21.1
연령	20대	9	33.3	22.2	0.0	22.2	11.1	11.1
	30대	4	25.0	0.0	50.0	25.0	0.0	0.0
	40대	14	35.7	28.6	14.3	7.1	0.0	14.3
	50대	3	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0
	60대	3	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3
직업	화이트칼라	17	35.3	35.3	0.0	17.6	5.9	5.9
	블루칼라	8	62.5	0.0	25.0	0.0	0.0	12.5
	학생/주부	3	0.0	0.0	66.7	0.0	0.0	33.3
	기타	5	0.0	0.0	40.0	40.0	0.0	20.0

3) 향후 웹소설 이용 증가 예상 이유

○ 향후 웹소설 이용이 증가할 것이라고 응답한 이용자들의 경우(N=268), 이용 증가를 예상하는 이유로 '여가시간을 보내기에 가장 좋아서' 때문이라는 응답(37.3%)이 가장 많았고, 이어서 '현재 보고 있는 작품 수가 증가해서'(19.8%), '다른 웹소설 작품에 관심이 생겨서'(19.0%) 등의 순으로 나타났다.

– 여가시간을 보내기에 가장 좋기 때문이라는 응답은 30대(53.1%), 블루칼라(51.2%)에서 가장 높게 나타났고, 현재 보고 있는 작품 수가 증가해서라는 응답은 40대(38.6%)와 학생 및 주부와 기타 직업(각 30.8%)에서 상대적으로 높게 나타났다.



<그림 5-23> 향후 웹소설 이용 증가 예상 이유

<표 5-24> 향후 1년 간 웹소설 이용 증가 예상 이유

구분		사례 수	여가시간을 보내기에 가장 좋아서	현재 보고 있는 작품 수가 증가해서	다른 웹소설 작품에 관심이 생겨서	다른 콘텐츠 보다 유용한 것 같아서	기다리는 차기작이 예정되어 있어서
전체		268	37.3	19.8	19.0	11.6	11.6
성별	남성	150	36.0	22.7	17.3	12.7	10.7
	여성	118	39.0	16.1	21.2	10.2	12.7
연령	10대	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	20대	95	28.4	20.0	27.4	14.7	7.4
	30대	64	53.1	7.8	17.2	10.9	10.9
	40대	44	40.9	38.6	11.4	6.8	2.3
	50대	36	30.6	22.2	13.9	19.4	13.9
	60대	28	35.7	10.7	14.3	0.0	39.3
직업	화이트칼라	175	38.9	19.4	20.6	9.7	10.9
	블루칼라	41	51.2	7.3	7.3	22.0	9.8
	학생/주부	39	15.4	30.8	23.1	10.3	20.5
	기타	13	38.5	30.8	23.1	7.7	0.0

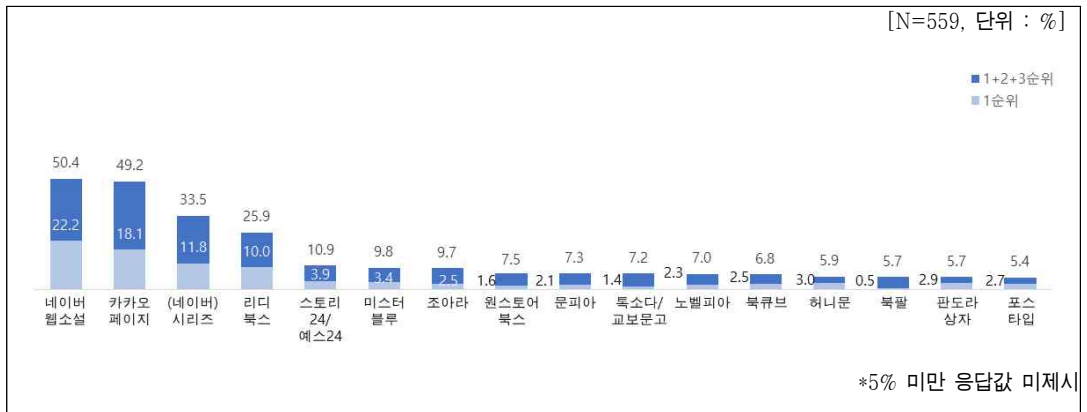
7. 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼) 및 이용 이유

1) 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼)

○ 합산순위(1,2,3순위 합산)에 의하면, 웹소설 이용자들이 가장 많이 사용하는 서비스 플랫폼은 네이버 웹소설(50.4%)으로 나타났고, 그 다음은 카카오페이지(49.2%), (네이버)시리즈(33.5%), 리디북스(25.9%) 등의 순으로 나타났다.

– 연령별로 60대(64.2%), 30대(51.3%), 40대(50.0%)에서는 네이버 웹소설 이용이 가장 높았고, 50대(55.1%), 20대(45.8%)에서는 카카오페이지(55.1%)를 주로 이용한다는 응답이 가장 많이 나타났다.

– 직업별로 학생 및 주부(59.2%)와 화이트칼라(51.3%)에서는 네이버 웹소설 비율이 높았고, 블루칼라(59.2%)와 기타 직업(63.2%)에서는 카카오페이지 응답이 비율이 높게 나타났다.



<그림 5-24> 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼)

<표 5-25> 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼) (계속)

구분	사례 수	네이버 웹소설	카카오 페이지	네이버 시리즈	리디 북스	스토리24 /예스24	미스터 블루	조아라	원스토 어북스
전체	559	50.4	49.2	33.5	25.9	10.9	9.8	9.7	7.5
성별	남성	283	48.4	48.4	30.4	20.1	10.6	9.5	6.0
	여성	276	52.5	50.0	36.6	31.9	11.2	10.1	13.4
연령	10대	3	100.0	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	33.3
	20대	179	43.6	45.8	30.7	27.4	8.4	9.5	12.3
	30대	113	51.3	44.2	39.8	34.5	12.4	9.7	10.6
	40대	108	50.0	49.1	37.0	30.6	8.3	8.3	12.0
	50대	89	51.7	55.1	34.8	14.6	16.9	14.6	5.6
	60대	67	64.2	58.2	22.4	16.4	11.9	7.5	1.5
직업	화이트칼라	347	51.3	42.9	32.9	30.5	8.9	10.7	11.0
	블루칼라	98	46.9	59.2	26.5	17.3	24.5	10.2	6.1
	학생/주부	76	59.2	57.9	35.5	18.4	2.6	6.6	5.3
	기타	38	34.2	63.2	52.6	21.1	10.5	7.9	15.8

<표 5-25> 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼)

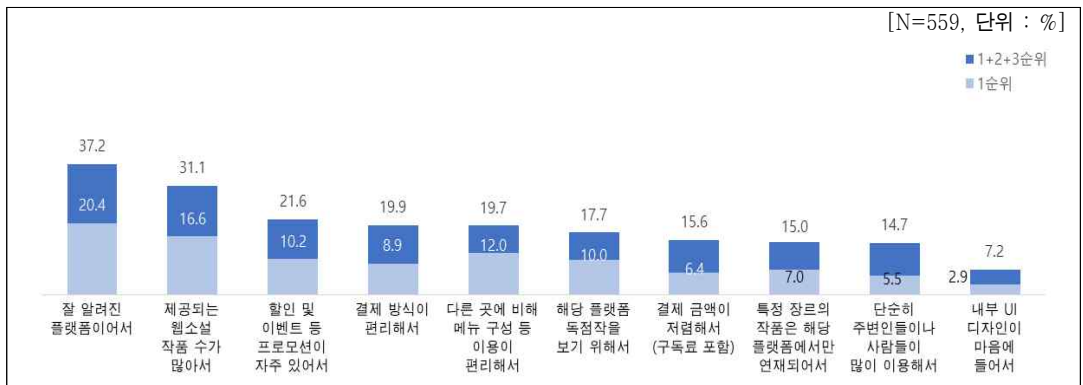
구분	사례 수	문피아	독소다/ 교보문고	노벨 피아	북큐브	허니문	북팔	판도라 상자	포스 타입
전체	559	7.3	7.2	7.0	6.8	5.9	5.7	5.7	5.4
성별	남성	283	10.2	7.8	11.3	6.7	9.5	6.4	6.0
	여성	276	4.3	6.5	2.5	6.9	2.2	5.1	5.4
연령	10대	3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	20대	179	7.3	7.8	10.6	5.6	10.6	5.0	8.4
	30대	113	4.4	3.5	7.1	4.4	1.8	8.0	3.5
	40대	108	6.5	8.3	5.6	9.3	3.7	4.6	2.8
	50대	89	12.4	6.7	4.5	3.4	3.4	5.6	6.7
	60대	67	7.5	10.4	3.0	14.9	7.5	6.0	6.0
직업	화이트칼라	347	6.6	5.2	8.4	5.8	5.8	6.9	6.3
	블루칼라	98	6.1	10.2	1.0	13.3	4.1	6.1	5.1
	학생/주부	76	9.2	13.2	6.6	2.6	9.2	1.3	6.6
	기타	38	13.2	5.3	10.5	7.9	5.3	2.6	0.0

*5% 미만 응답값 미제시

2) 주 이용 플랫폼 선택 이유

○ 합산 순위(1,2,3 순위 합산)에 의하면, 웹소설 주 이용 플랫폼을 선택한 이유는 ‘잘 알려진 플랫폼이기 때문이라는 응답’(37.2%) 비중이 가장 높고, 이어서 ‘제공되는 웹소설 작품 수가 많아서’(31.1%), ‘할인 및 이벤트 등 프로모션이 자주 걸려 있어서’(21.6%) 등의 순으로 나타났다.

– ‘잘 알려진 플랫폼이어서 이용한다’는 응답은 여성(40.9%), 60대(49.3%), 기타 직업(44.7%)에서 많은 반면, ‘제공되는 웹소설 작품 수가 많기 때문’이라는 응답은 여성(34.8%), 30대(38.9%), 블루칼라(33.7%)에서 높게 나타났다. 또한 50대에서는 ‘상대적으로 결제방식이 편리해서’(24.7%), ‘다른 곳에 비해 메뉴 구성 등 이용이 편리해서’(27.0%)라는 응답이 높았다.



<그림 5-25> 주 이용 플랫폼 선택 이유

<표 5-26> 주 이용 플랫폼 선택 이유 (계속)

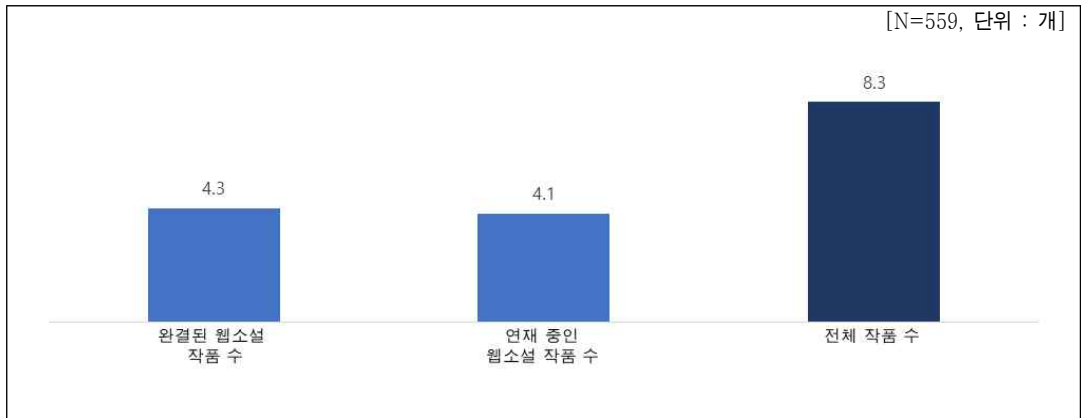
구분		사례 수	잘 알려진 플랫폼 이어서	제공되는 웹소설 작품 수가 많아서	할인 및 이벤트 등 프로모션이 자주 있어서	결제 방식이 편리해서	다른 곳에 비해 메뉴 구성 등 이용이 편리해서
전체		559	37.2	31.1	21.6	19.9	19.7
성별	남성	283	33.6	27.6	20.5	20.8	20.5
	여성	276	40.9	34.8	22.8	18.8	18.8
연령	10대	3	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0
	20대	179	33.0	25.7	20.1	20.1	16.8
	30대	113	36.3	38.9	22.1	23.0	12.4
	40대	108	36.1	35.2	23.1	19.4	19.4
	50대	89	39.3	28.1	20.2	24.7	27.0
	60대	67	49.3	28.4	25.4	9.0	31.3
직업	화이트칼라	347	37.8	30.5	19.6	22.2	18.7
	블루칼라	98	30.6	33.7	25.5	15.3	22.4
	학생/주부	76	39.5	32.9	21.1	18.4	17.1
	기타	38	44.7	26.3	31.6	13.2	26.3

<표 5-26> 주 이용 플랫폼 선택 이유

구분		사례 수	해당 플랫폼 독점작을 보기 위해서	결제 금액이 저렴해서	특정 장르의 작품은 해당 플랫폼에서만 연재되어서	단순히 주변인들이나 사람들이 많이 이용해서	내부 UI 디자인이 마음에 들어서
전체		559	17.7	15.6	15.0	14.7	7.2
성별	남성	283	16.6	20.8	16.3	16.3	7.1
	여성	276	18.8	10.1	13.8	13.0	7.2
연령	10대	3	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	20대	179	23.5	17.3	19.0	14.5	9.5
	30대	113	16.8	12.4	8.8	19.5	9.7
	40대	108	11.1	12.0	22.2	15.7	4.6
	50대	89	21.3	19.1	7.9	5.6	6.7
	60대	67	6.0	17.9	13.4	17.9	1.5
직업	화이트칼라	347	15.9	16.1	15.0	15.6	8.4
	블루칼라	98	18.4	17.3	13.3	16.3	6.1
	학생/주부	76	26.3	13.2	13.2	13.2	5.3
	기타	38	15.8	10.5	23.7	5.3	2.6

8. 즐겨보는 웹소설 작품 수

- 웹소설 이용자 중 즐겨보는 작품 중 완결된 작품은 평균 4.3개, 연재 중인 작품은 평균 4.1개로 나타나, 완결된 작품과 연재 중인 작품을 합한 이용자별 이용 작품 수는 8.3개로 조사되었다.
- 완결된 작품을 이용 수는 남성(3.4개)에 비해 여성(5.2개)이 높고, 연령별로는 40대(4.9개)와 60대(6.1개)에서 가장 높게 나타났다.
 - 연재 중인 작품 이용 수는 남성(3.7개)에 비해 여성(4.6개)이 높았으며, 연령별로 40대(4.5개)와 60대(5.6개), 직업별로 화이트칼라(4.6개)에서 높게 나타났다.



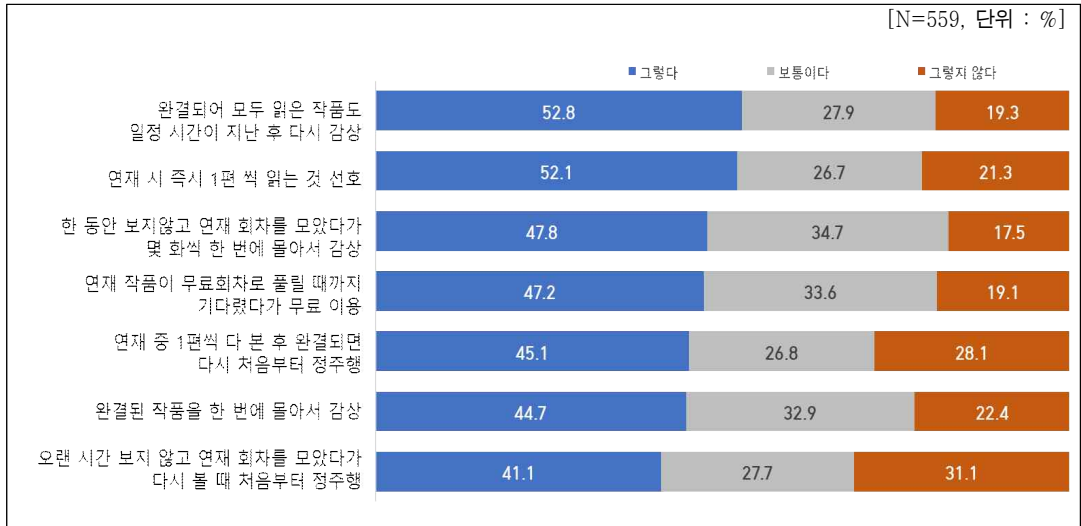
<그림 5-26> 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼)

<표 5-27> 웹소설 주 이용 서비스(플랫폼)

구분		사례 수	완결 작품 수 (개)	연재 중인 작품 수 (개)	전체 작품 수 (개)
전체		559	4.3	4.1	8.3
성별	남성	283	3.4	3.7	7.0
	여성	276	5.2	4.6	9.6
연령	10대	3	3.3	6.0	9.3
	20대	179	3.5	3.7	7.1
	30대	113	4.2	4.0	8.2
	40대	108	4.9	4.5	9.3
	50대	89	3.8	3.6	7.4
	60대	67	6.1	5.6	11.6
직업	화이트칼라	347	4.4	4.6	9.0
	블루칼라	98	3.6	3.6	7.1
	학생/주부	76	3.6	3.0	6.6
	기타	38	5.6	3.5	9.1

9. 웹소설 이용 형태

- 웹소설 이용자가 가장 많이 이용하는 이용 형태는 ‘완결되어 모두 읽은 작품도 일정 시간이 지난 후 다시 감상’하는 형태로 이용하는 경우(52.8%)였으며, 그 다음은 ‘연재 시 즉시 1편씩 읽는 것 선호’하는 경우(52.1%), ‘한동안 보지 않고 연재 회차를 모았다가 몇 화씩 한 번에 몰아서 감상’하는 경우(47.8%) 순으로 나타났다.



<그림 5-27> 웹소설 이용 형태

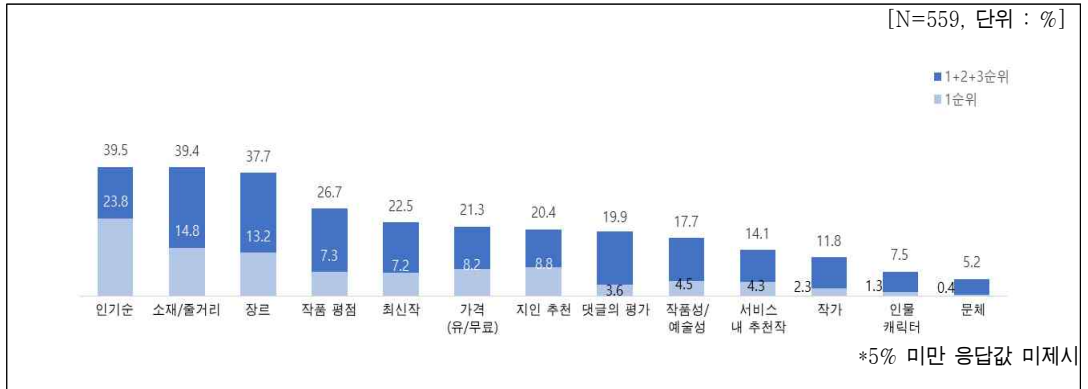
- 웹소설 이용 형태를 세부 항목별로 살펴보면,
- 남성이 여성보다 ‘연재 시 즉시 1편씩 읽는 것을 선호’(57.6%), ‘연재 중 1편씩 다 본 후 완결되면 다시 처음부터 정주행’(50.2%) 형태에 대한 응답이 높았고,
 - ‘완결되어 모두 읽은 작품도 일정 시간이 지난 후 다시 감상’하는 형태는 30대(58.4%)와 화이트칼라(55.9%)에서 높고, ‘연재 시 즉시 1편씩 읽는 것을 선호’한다는 응답은 50대(71.9%), 기타 직업(63.2%)에서 높게 나타났다.
 - 또한, ‘한동안 보지않고 연재회차를 모았다가 몇 화씩 한 번에 몰아서 감상’하는 형태는 20대(60.9%)에서 높고, ‘연재 작품이 무료 회차로 풀릴 때까지 기다렸다가 이용’하는 형태는 50대(52.8%)와 학생 및 주부(56.6%)에서 높은 편으로 조사되었다.

<표 5-28> 웹소설 이용 형태

구분		사례 수	완결되어 모두 읽은 작품도 일정 시간이 지난 후 다시 감상	연재 시 즉시 1편 씩 읽는 것 선호	한 동안 보지않고 연재 회차를 모았다가 몇 화씩 한 번에 몰아서 감상	연재 작품이 무료 회차로 풀릴 때까지 기다렸다 가 무료 이용	연재 중 1편씩 다 본 후 완결되면 다시 처음부터 정주행	완결된 작품을 한 번에 몰아서 감상	오랜 시간 보지 않고 연재 회차를 모았다가 다시 볼 때 처음부터 정주행
전체		559	52.8	52.1	47.8	47.2	45.1	44.7	41.1
성별	남성	283	54.8	57.6	45.9	45.2	50.2	45.9	44.5
	여성	276	50.7	46.4	49.6	49.3	39.9	43.5	37.7
연령	10대	3	33.3	33.3	66.7	100.0	33.3	100.0	0.0
	20대	179	56.4	49.2	60.9	51.4	50.8	52.0	47.5
	30대	113	58.4	51.3	40.7	38.9	51.3	46.0	47.8
	40대	108	48.1	40.7	43.5	44.4	34.3	54.6	25.0
	50대	89	51.7	71.9	43.8	52.8	41.6	24.7	41.6
	60대	67	43.3	53.7	35.8	44.8	41.8	31.3	40.3
직업	화이트칼라	347	55.9	52.7	51.0	47.3	48.4	48.7	42.4
	블루칼라	98	54.1	48.0	43.9	40.8	48.0	38.8	42.9
	학생/주부	76	42.1	48.7	50.0	56.6	32.9	46.1	44.7
	기타	38	42.1	63.2	23.7	44.7	31.6	21.1	18.4

10. 웹소설 선택 시 중요 고려 기준

- 웹소설을 선택할 때 가장 중요한 요인은 ‘인기순’(39.5%)이었으며, 이어서 ‘소재/줄거리’(39.4%), ‘장르’(37.7%), ‘작품 평점’(26.7%), ‘최신작’(22.5%) 등의 순으로 나타났다.
- 웹소설 선택 시 중요 고려 기준을 세부 항목별로 살펴보면,
 - － 남성은 여성에 비해 ‘인기순’(40.6%), ‘최신작’(29.7%), ‘지인 추천’(24.7%), ‘작품성/예술성’(20.1%)을 중요하게 고려하는 반면, 여성은 ‘소재/줄거리’(45.3%), ‘덧글의 평가’(23.9%)를 중요하게 고려하는 것으로 나타났다.
 - － 연령별로 20대는 상대적으로 ‘지인추천’(26.8%) 영향이 높은 반면, 30대에서는 ‘작품 평점’(36.3%), ‘최신작’(25.7%)을 중시, 40대(49.1%)와 50대(46.1%)에서는 ‘소재 줄거리’, 60대에서는 ‘인기순’(44.8%)을 보다 중요하게 고려하는 것으로 나타났다.



<그림 5-28> 웹소설 선택 시 중요 고려 기준

<표 5-29> 웹소설 선택 시 중요 고려 기준 (계속)

구분	사례 수	인기순	소재/ 줄거리	장르	작품 평점	최신작	가격 (유/무료)	지인 추천
전체	559	39.5	39.4	37.7	26.7	22.5	21.3	20.4
성별	남성	283	40.6	33.6	37.8	26.1	29.7	21.6
	여성	276	38.4	45.3	37.7	27.2	15.2	21.0
연령	10대	3	0.0	100.0	66.7	0.0	0.0	0.0
	20대	179	41.9	33.0	38.5	25.1	20.7	21.8
	30대	113	39.8	38.9	37.2	36.3	25.7	20.4
	40대	108	34.3	49.1	39.8	30.6	20.4	12.0
	50대	89	38.2	46.1	41.6	20.2	23.6	28.1
	60대	67	44.8	29.9	26.9	17.9	25.4	28.4
직업	화이트칼라	347	42.7	39.5	38.0	30.0	24.5	18.7
	블루칼라	98	29.6	36.7	34.7	23.5	23.5	23.5
	학생/주부	76	36.8	34.2	38.2	19.7	19.7	25.0
	기타	38	42.1	55.3	42.1	18.4	7.9	31.6

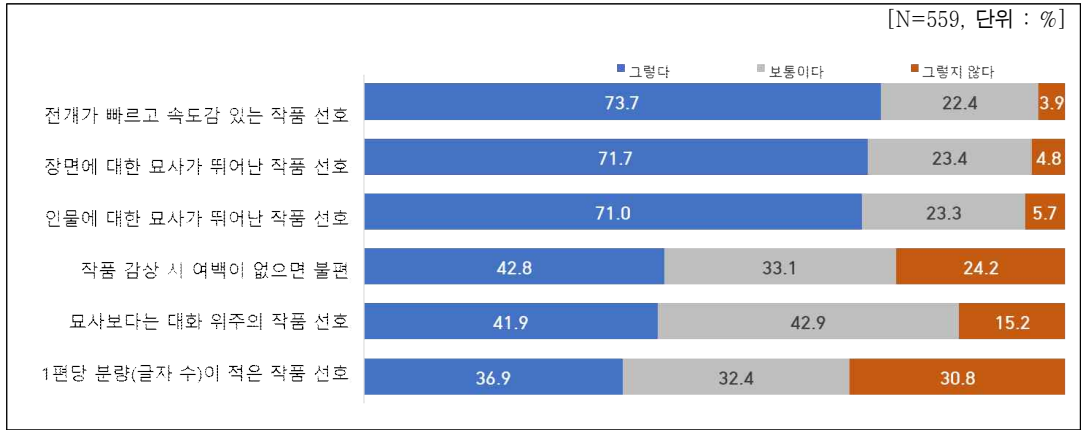
<표 5-29> 웹소설 선택 시 중요 고려 기준

구분	사례 수	댓글의 평가	작품성/ 예술성	서비스 내 추천작	작가	인물 캐릭터	문제
전체	559	19.9	17.7	14.1	11.8	7.5	5.2
성별	남성	283	15.9	20.1	15.9	10.6	6.4
	여성	276	23.9	15.2	12.3	13.0	8.7
연령	10대	3	0.0	100.0	0.0	0.0	33.3
	20대	179	14.5	15.6	14.5	12.8	3.9
	30대	113	20.4	21.2	15.0	8.8	3.5
	40대	108	26.9	14.8	17.6	13.9	8.3
	50대	89	18.0	16.9	11.2	12.4	10.1
	60대	67	25.4	19.4	10.4	10.4	17.9
직업	화이트칼라	347	20.7	15.9	13.5	13.3	6.3
	블루칼라	98	16.3	23.5	15.3	8.2	13.3
	학생/주부	76	21.1	18.4	15.8	10.5	3.9
	기타	38	18.4	18.4	13.2	10.5	10.5

*5% 미만 응답값 미제시

11. 웹소설 선호 유형

- 웹소설 이용자들이 가장 선호하는 웹소설의 유형은 ‘전개가 빠르고 속도감 있는 작품’(73.7%)으로 나타났고, 이어서 ‘장면에 대한 묘사가 뛰어난 작품’(71.7%), ‘인물에 대한 묘사가 뛰어난 작품’(71.0%) 등의 순으로 나타났다.



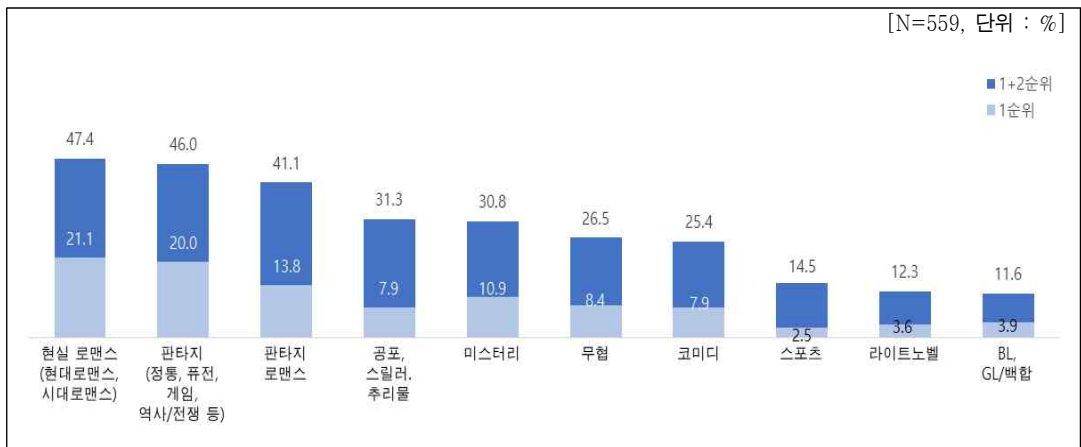
<그림 5-29> 웹소설 선호 유형

<표 5-30> 웹소설 선호 유형

구분		사례 수	전개가 빠르고 속도감 있는 작품 선호	장면에 대한 묘사가 뛰어난 작품 선호	인물에 대한 묘사가 뛰어난 작품 선호	작품 감상 시 여백이 없으면 불편	묘사보다는 대화 위주의 작품 선호	1편당 분량(글자 수)이 적은 작품 선호
전체		559	73.7	71.7	71.0	42.8	41.9	36.9
성별	남성	283	74.6	72.8	68.2	43.5	44.9	45.9
	여성	276	72.8	70.7	73.9	42.0	38.8	27.5
연령	10대	3	100.0	100.0	100.0	0.0	66.7	66.7
	20대	179	69.3	70.4	71.5	46.4	44.7	44.1
	30대	113	79.6	78.8	64.6	50.4	42.5	42.5
	40대	108	81.5	69.4	74.1	43.5	36.1	23.1
	50대	89	77.5	74.2	77.5	31.5	34.8	29.2
	60대	67	56.7	62.7	65.7	35.8	50.7	38.8
직업	화이트칼라	347	75.8	73.8	71.2	43.8	44.4	39.8
	블루칼라	98	72.4	64.3	62.2	42.9	37.8	32.7
	학생/주부	76	67.1	73.7	77.6	38.2	50.0	36.8
	기타	38	71.1	68.4	78.9	42.1	13.2	21.1

12. 즐겨보는 웹소설 장르

- 웹소설 응답자들이 평소 가장 즐겨보는 장르는 ‘현실로맨스’(현대로맨스, 시대로맨스)(47.4%)로 나타났고, 이어서 ‘판타지(정통, 퓨전, 게임, 역사/전쟁 등)’(46.0%), ‘판타지 로맨스’(41.1%)의 순으로 나타났다.
- 남성은 ‘판타지(정통, 퓨전, 게임, 역사/전쟁 등)’(53.0%) 및 ‘미스터리’(35.3%), ‘무협’(39.9%), ‘스포츠’(21.9%) 장르의 이용 비중이 상대적으로 높은 반면, 여성은 ‘현실로맨스(현대로맨스, 시대로맨스)’(61.2%), ‘판타지 로맨스’(56.9%) 장르의 이용 비중이 높은 것으로 나타났다.
- 연령별로 ‘현실로맨스(현대로맨스, 시대로맨스)’는 60대(59.7%)에서, ‘판타지(정통, 퓨전, 게임, 역사/전쟁 등)’는 50대(52.8%)에서, ‘공포/스릴러/추리물’(36.3%)과 ‘미스터리’(34.5%)는 30대에서 장르 이용 비중이 상대적으로 높게 나타났다. 또한 ‘무협’은 50대(40.4%)와 60대(32.8%)에서, ‘코미디’는 20대와 40대(각 29.6%)에서 장르 이용 비중이 상대적으로 높게 나타났다.



<그림 5-30> 즐겨보는 웹소설 장르

<표 5-31> 즐겨보는 웹소설 장르 (계속)

구분		사례 수	현실 로맨스 (현대로맨스, 시대로맨스)	판타지 (정통, 퓨전, 게임, 역사/전쟁 등)	판타지 로맨스	공포, 스릴러, 추리물	미스터리
전체		559	47.4	46.0	41.1	31.3	30.8
성별	남성	283	33.9	53.0	25.8	30.4	35.3
	여성	276	61.2	38.8	56.9	32.2	26.1
연령	10대	3	33.3	0.0	100.0	66.7	66.7
	20대	179	47.5	44.1	43.0	26.3	25.7
	30대	113	46.9	46.0	39.8	36.3	34.5
	40대	108	40.7	48.1	40.7	32.4	25.0
	50대	89	47.2	52.8	42.7	33.7	25.8
	60대	67	59.7	40.3	34.3	29.9	52.2
직업	화이트칼라	347	48.4	45.8	41.8	28.8	33.7
	블루칼라	98	42.9	39.8	29.6	38.8	27.6
	학생/주부	76	48.7	46.1	48.7	36.8	28.9
	기타	38	47.4	63.2	50.0	23.7	15.8

<표 5-31> 즐겨보는 웹소설 장르

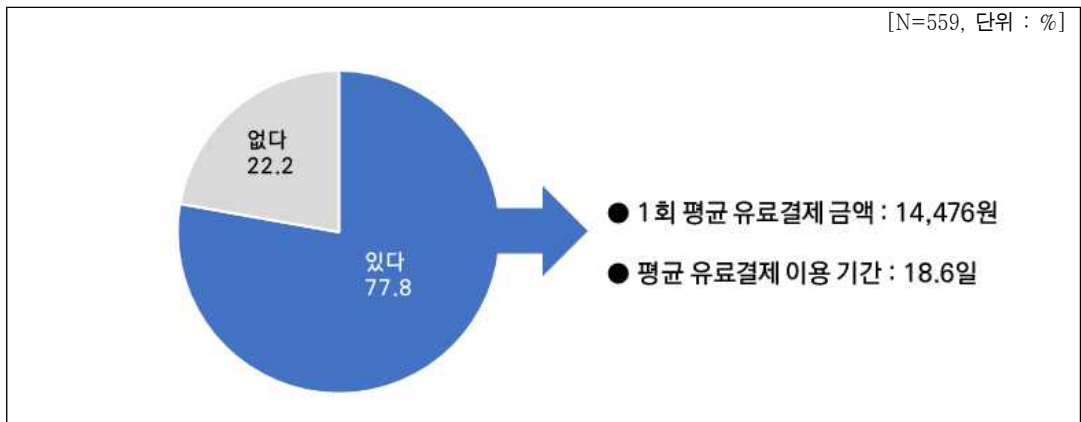
구분		사례 수	무협	코미디	스포츠	라이트노벨	BL, GL/백합
전체		559	26.5	25.4	14.5	12.3	11.6
성별	남성	283	39.9	28.3	21.9	14.1	8.5
	여성	276	12.7	22.5	6.9	10.5	14.9
연령	10대	3	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3
	20대	179	19.6	29.6	15.1	13.4	17.3
	30대	113	23.9	23.0	10.6	16.8	7.1
	40대	108	25.9	29.6	14.8	18.5	10.2
	50대	89	40.4	19.1	19.1	1.1	12.4
	60대	67	32.8	20.9	13.4	7.5	4.5
직업	화이트칼라	347	25.4	24.8	15.3	11.0	11.2
	블루칼라	98	28.6	33.7	20.4	16.3	11.2
	학생/주부	76	23.7	23.7	3.9	13.2	17.1
	기타	38	36.8	13.2	13.2	13.2	5.3

제4절 웹소설 유료결제 이용 현황

1. 웹소설 유료결제 이용 행태

1) 최근 1년 간 유료결제 이용 경험

- 웹소설 이용자 중 최근 1년 간 유료결제 이용 경험이 있는 경우는 77.8%이고 그 외 22.2%는 유료결제를 하지 않은 것으로 나타났다.
 - 남성의 유료결제 이용 경험(80.2%)이 여성(75.4%)에 비해 많은 것으로 나타났다.
 - 타 연령대 대비 30대(82.3%)의 유료결제 경험이 많았으며, 직업별로는 화이트칼라(83.0%)의 유료결제 경험이 상대적으로 많은 것으로 나타났다.
- 웹소설 1회 평균 유료결제 금액은 약 14,476원이며, 1회 결제 금액으로 평균 18.6일 간 이용하는 것으로 나타났다.
 - 1회 평균 유료결제 금액은 남성(15,854원)이 여성(12,971원)에 비해 높은 반면, 유료결제 이용 기간은 여성(22.1일)이 남성(15.4일)에 비해 길게 나타났다.
 - 연령별로는 20대(결제금액 20,728원, 이용기간 24.0일)와 40대(결제금액 19,854원, 이용기간 19.0일)에서 타 연령대 대비 결제금액이 많고 또한 이용 기간도 긴 것으로 나타났다.
 - 직업별로 블루칼라의 유료결제 금액(19,441원)이 상대적으로 많고 이용기간(24.6일)도 상대적으로 긴 것으로 나타났다.



<그림 5-31> 최근 1년 간 유료결제 이용 경험 및 금액/ 이용기간

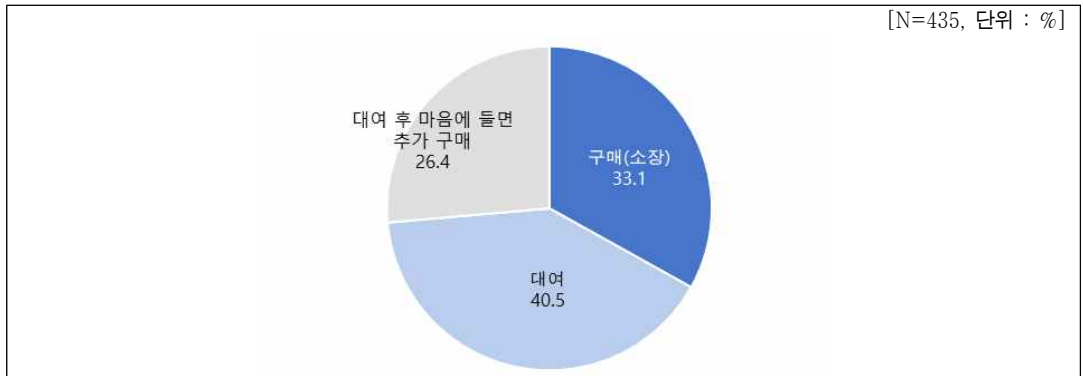
<표 5-32> 최근 1년 간 유료결제 이용 경험 및 금액/ 이용기간

구분	사례 수	유료결제 이용 경험		1회 평균 유료결제 금액 (원)	평균 유료결제 이용 기간 (일)
		있다	없다		
전체	559	77.8	22.2	14,476	18.6
성별	남성	283	80.2	15,854	15.4
	여성	276	75.4	12,971	22.1
연령	10대	3	100.0	3,667	12.7
	20대	179	79.9	20,728	24.0
	30대	113	82.3	10,683	16.3
	40대	108	72.2	19,854	19.0
	50대	89	74.2	4,923	15.3
	60대	67	77.6	8,744	11.8
직업	화이트칼라	347	83.0	15,410	16.8
	블루칼라	98	72.4	19,441	24.6
	학생/주부	76	67.1	7,559	18.2
	기타	38	65.8	3,720	22.9

2) 웹소설 선호 구매 방식

○ 웹소설 이용 시 선호하는 구매 방식은 ‘대여’(40.5%)가 가장 빈번한 것으로 나타났으며, 이어서 ‘구매(소장)’(33.1%), 대여 후 마음에 들면 ‘추가 구매’(26.4%) 순으로 나타났다.

- 성별 선호 구매 방식을 살펴보면, 남성은 ‘구매(소장)’(37.4%) 응답의 비중이 여성(28.4%)에 비해 높게 나타났으며, 여성은 ‘대여’(42.8%), ‘대여 후 마음에 들면 추가 구매’(28.8%) 응답의 비중이 남성에 비해 높게 나타났다.
- 연령별 선호 구매 방식을 살펴보면, ‘구매(소장)’ 응답의 비중은 20대(37.8%)와 30대(39.8%)에서 높았고, ‘대여’ 응답의 비중은 40대(44.9%)와 50대(43.9%), 60대(61.5%)에서 높게 나타났다.



<그림 5-32> 웹소설 선호 구매 방식

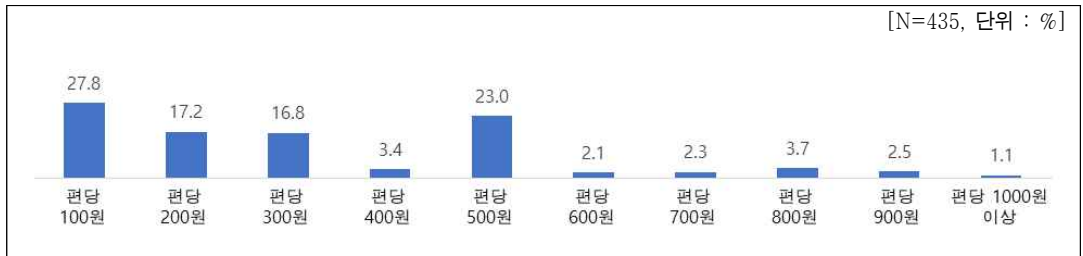
<표 5-33> 웹소설 선호 구매 방식

구분		사례 수	구매(소장)	대여	대여 후 마음에 들면 추가 구매
전체		435	33.1	40.5	26.4
성별	남성	227	37.4	38.3	24.2
	여성	208	28.4	42.8	28.8
연령	10대	3	0.0	33.3	66.7
	20대	143	37.8	41.3	21.0
	30대	93	39.8	21.5	38.7
	40대	78	32.1	44.9	23.1
	50대	66	27.3	43.9	28.8
	60대	52	19.2	61.5	19.2
직업	화이트칼라	288	37.2	40.3	22.6
	블루칼라	71	25.4	43.7	31.0
	학생/주부	51	23.5	35.3	41.2
	기타	25	28.0	44.0	28.0

3) 즐겨보는 웹소설 편당 유료결제 금액

(1) 편당 유료결제 금액

- 즐겨보는 웹소설의 편당 유료결제 금액을 살펴보면, 편당 100원(27.8%)이라는 응답의 비중이 가장 높고, 이어서 편당 500원(23.0%), 편당 200원(17.2%) 순으로, 편당 500원 이하 결제 비중이 전체의 88.3%를 차지하였다.
- 편당 유료결제 금액 600원 이상 지출 응답을 세부항목별로 살펴보면,
 - 성별로는 남성(15.9%)이 여성(7.2%)에 비해 많은 것으로 나타났고,
 - 연령별로는 20대(13.3%)와 60대(15.4%)에서 편당 600원 이상 지출 응답의 비중이 높은 편으로 조사되었다.



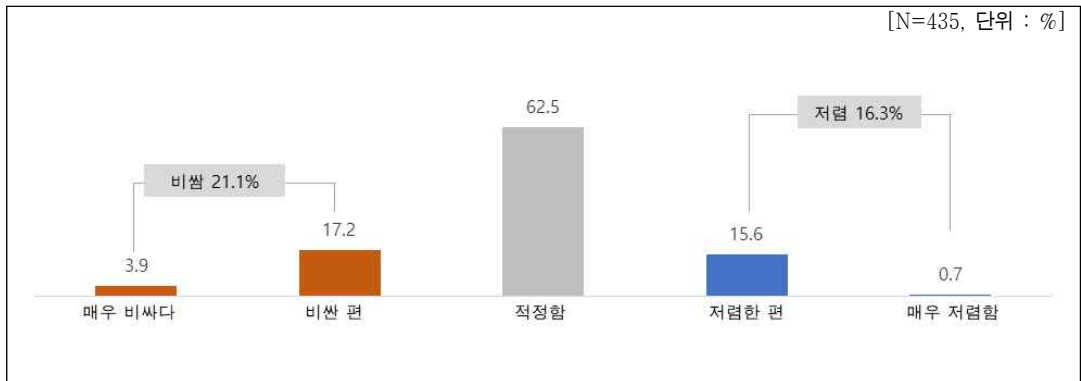
<그림 5-33> 편당 유료결제 금액

<표 5-34> 편당 유료결제 금액

구분		사례 수	편당 100원	편당 200원	편당 300원	편당 400원	편당 500원	편당 600원	편당 700원	편당 800원	편당 900원	편당 1000원 이상
전체		435	27.8	17.2	16.8	3.4	23.0	2.1	2.3	3.7	2.5	1.1
성별	남성	227	22.5	13.2	15.4	4.8	28.2	2.2	3.1	6.6	3.1	0.9
	여성	208	33.7	21.6	18.3	1.9	17.3	1.9	1.4	.5	1.9	1.4
연령	10대	3	0.0	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	20대	143	25.9	17.5	16.1	4.2	23.1	1.4	3.5	5.6	2.1	0.7
	30대	93	23.7	15.1	19.4	3.2	30.1	3.2	0.0	0.0	5.4	0.0
	40대	78	34.6	9.0	17.9	6.4	21.8	0.0	3.8	2.6	1.3	2.6
	50대	66	40.9	19.7	9.1	0.0	18.2	4.5	3.0	4.5	0.0	0.0
	60대	52	15.4	28.8	19.2	1.9	19.2	1.9	0.0	5.8	3.8	3.8
직업	화이트칼라	288	23.6	19.1	16.7	4.5	25.0	1.7	2.4	2.4	3.5	1.0
	블루칼라	71	33.8	11.3	19.7	1.4	22.5	2.8	0.0	7.0	1.4	0.0
	학생/주부	51	27.5	15.7	19.6	2.0	15.7	3.9	5.9	5.9	0.0	3.9
	기타	25	60.0	16.0	4.0	0.0	16.0	0.0	0.0	4.0	0.0	0.0

(2) 웹소설 유료 금액에 대한 인식

- 현재 지불하는 웹소설 유료 금액에 대한 인식을 살펴보면, 비싸다(매우 비싸다+비싼 편)는 응답은 21.1%인 반면, 적정하다는 응답이 62.5%로 나타나 현재의 편당 유료 금액은 비교적 적정하다고 인식하는 것으로 조사되었다.
- 성별로는 여성이 비싸다는 응답(23.1%)이 남성에 비해 다소 높은 편이며,
 - 연령별로 60대(44.2%), 직업별로는 화이트칼라(23.6%)에서 비싸다는 인식이 상대적으로 높게 나타났다.



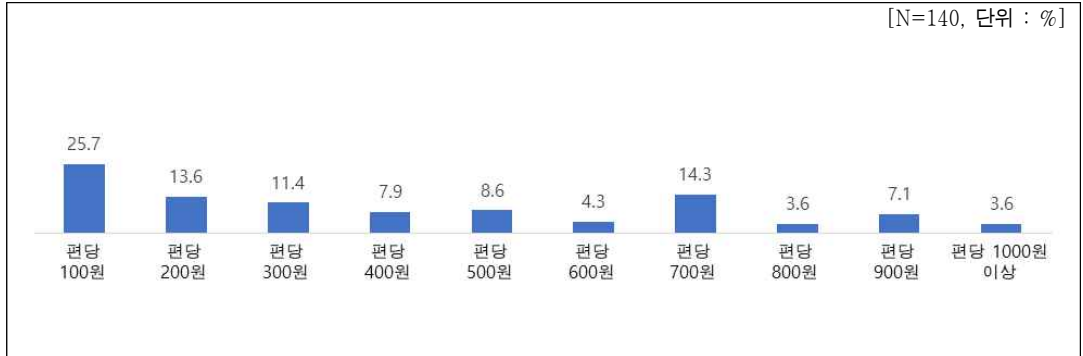
<그림 5-34> 웹소설 유료 금액에 대한 인식

<표 5-35> 웹소설 유료 금액에 대한 인식

구분		사례 수	비쌌 (매우 비쌌+비싼 편)	적정 (적정함)	저렴 (저렴한 편+매우 저렴)
전체		435	21.1	62.5	16.3
성별	남성	227	19.4	62.6	18.1
	여성	208	23.1	62.5	14.4
연령	10대	3	0.0	66.7	33.3
	20대	143	7.7	79.7	12.6
	30대	93	24.7	60.2	15.1
	40대	78	20.5	59.0	20.5
	50대	66	28.8	43.9	27.3
	60대	52	44.2	48.1	7.7
직업	화이트칼라	288	23.6	59.4	17.0
	블루칼라	71	21.1	69.0	9.9
	학생/주부	51	11.8	68.6	19.6
	기타	25	12.0	68.0	20.0

(3) 웹소설 유료 금액 비적정 인식 시, 최대 지불 가능 금액

- 현재의 웹소설 유료 금액이 적정하지 않다고 인식하는 경우, 최대 지불 가능 금액은
 편당 100원(25.7%)이 가장 높았으며, 편당 500원 이하 응답이 전체 67.1%로 분석되었다.



<그림 5-35> 웹소설 유료 금액 비적정 인식 시, 최대 지불 가능 금액

<표 5-36> 웹소설 유료 금액 비적정 인식 시, 최대 지불 가능 금액

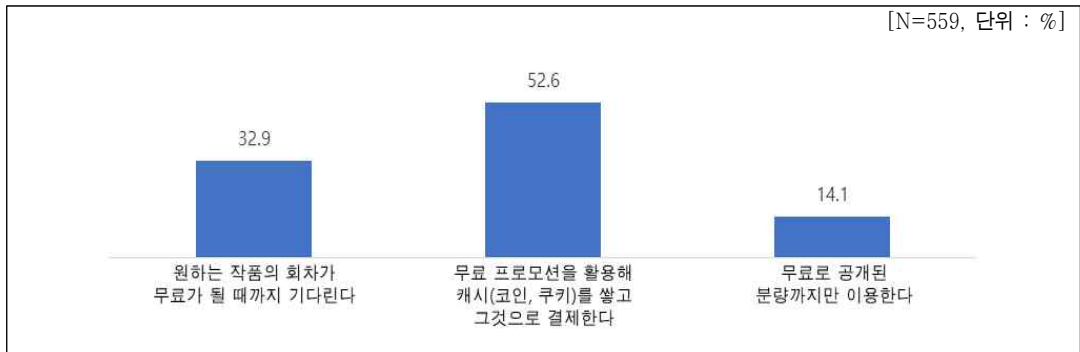
구분		사례 수	편당 100원	편당 200원	편당 300원	편당 400원	편당 500원	편당 600원	편당 700원	편당 800원	편당 900원	편당 1000 원 이상
전체		140	25.7	13.6	11.4	7.9	8.6	4.3	14.3	3.6	7.1	3.6
성별	남성	76	23.7	6.6	9.2	9.2	5.3	7.9	21.1	3.9	10.5	2.6
	여성	64	28.1	21.9	14.1	6.3	12.5	0.0	6.3	3.1	3.1	4.7
연령	10대	1	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	20대	26	7.7	11.5	19.2	3.8	3.8	3.8	30.8	3.8	7.7	7.7
	30대	34	29.4	2.9	11.8	14.7	14.7	5.9	5.9	8.8	5.9	0.0
	40대	25	16.0	24.0	4.0	4.0	4.0	4.0	24.0	0.0	16.0	4.0
	50대	29	13.8	24.1	13.8	13.8	3.4	6.9	13.8	0.0	3.4	6.9
	60대	25	64.0	8.0	4.0	0.0	16.0	0.0	0.0	4.0	4.0	0.0
직업	화이트칼라	100	24.0	13.0	10.0	11.0	7.0	6.0	14.0	5.0	7.0	3.0
	블루칼라	18	38.9	11.1	16.7	0.0	11.1	0.0	22.2	0.0	0.0	0.0
	학생/주부	16	25.0	0.0	18.8	0.0	18.8	0.0	12.5	0.0	12.5	12.5
	기타	6	16.7	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7	0.0

4) 유료 웹소설 무료 이용 방법

○ 유료로 제공되는 웹소설을 무료로 이용하기 위해 가장 많이 사용한 방법은 ‘무료 프로모션을 활용해 캐시(코인, 쿠키)를 쌓고 결제하는 방법’(52.6%)으로 나타났으며, 이어서 ‘원하는 작품의 회차가 무료가 될 때까지 기다린다’(32.9%), ‘무료로 공개된 분량까지만 이용한다’(14.1%)의 순으로 나타났다.

○ 유료 웹소설 무료 이용 방법을 세부항목별로 살펴보면,

– ‘무료 프로모션을 활용해 캐시(코인, 쿠키)를 쌓고 또는 적립해 결제한다’는 응답은 남성(55.5%), 30대(70.8%), 기타 직업(57.9%)에서 보다 빈번한 반면, ‘원하는 작품의 회차가 무료가 될 때까지 기다린다’는 응답은 50대(41.6%)에서 보다 빈번하게 사용되는 것으로 나타났다.



<그림 5-36> 유료 웹소설 무료 이용 방법

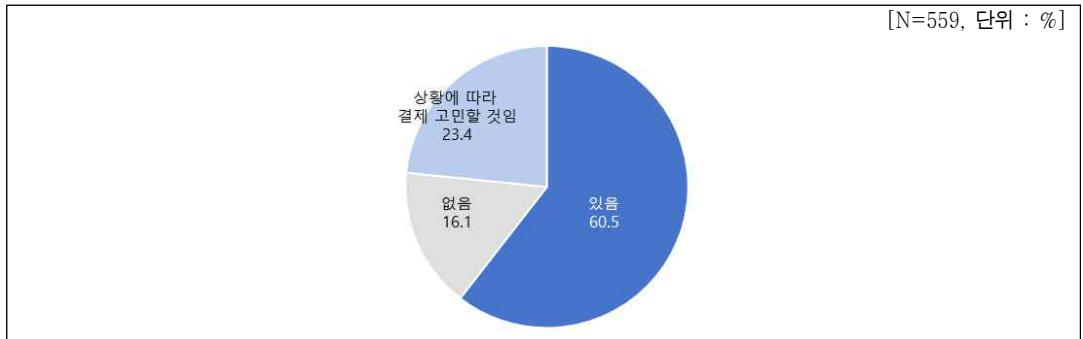
<표 5-37> 유료 웹소설 무료 이용 방법

구분		사례 수	원하는 작품의 회차가 무료가 될 때까지 기다린다	무료 프로모션을 활용해 캐시(코인, 쿠키)를 쌓고 그것으로 결제한다	무료로 공개된 분량까지만 이용한다
전체		559	32.9	52.6	14.1
성별	남성	283	32.2	55.5	12.4
	여성	276	33.7	49.6	15.9
연령	10대	3	33.3	66.7	0.0
	20대	179	32.4	53.1	14.0
	30대	113	23.0	70.8	6.2
	40대	108	38.9	44.4	15.7
	50대	89	41.6	42.7	15.7
	60대	67	29.9	46.3	23.9
직업	화이트칼라	347	32.6	54.8	12.1
	블루칼라	98	33.7	51.0	15.3
	학생/주부	76	32.9	42.1	25.0
	기타	38	34.2	57.9	7.9

5) 향후 웹소설 유료결제 이용 의향

○ 향후 웹소설 이용시 유료결제 의향에 대한 질문에 대해 웹소설 이용자 중 60.5%가 긍정적으로 대답했으며 부정적인 응답은 '16.1%로 나타났다. 한편, '상황에 따라 고민할 것'이라는 유보적 응답은 23.4%로 조사되었다.

- 유료결제 이용 의향을 성별로 살펴보면, 유료결제에 긍정적인 응답의 비중은 남성(62.9%)이 여성(58.0%)에 비해 높은 반면, '상황에 따라 결제 고민할 것'이라는 응답은 여성(28.6%)이 남성(18.4%)에 비해 높았다.
- 유료결제 의향을 연령별로 살펴보면, 30대는 향후 유료결제 의향(65.5%)이 타 연령대 대비 높게 나타났으며, '상황에 따라 결제 고민할 것'이라는 응답은 50대(30.3%)와 60대(32.8%)에서 높은 편이었다.
- 유료결제 의향을 직업별로 살펴보면, 화이트칼라의 향후 유료결제 의향(68.6%)이 응답이 타 직업대비 높았고, 학생 및 주부(42.1%), 기타 직업(39.5%)에서는 '상황에 따라 결제 고민할 것'이라는 응답이 상대적으로 높게 나타났다.



<그림 5-37> 향후 웹소설 유료결제 이용 의향

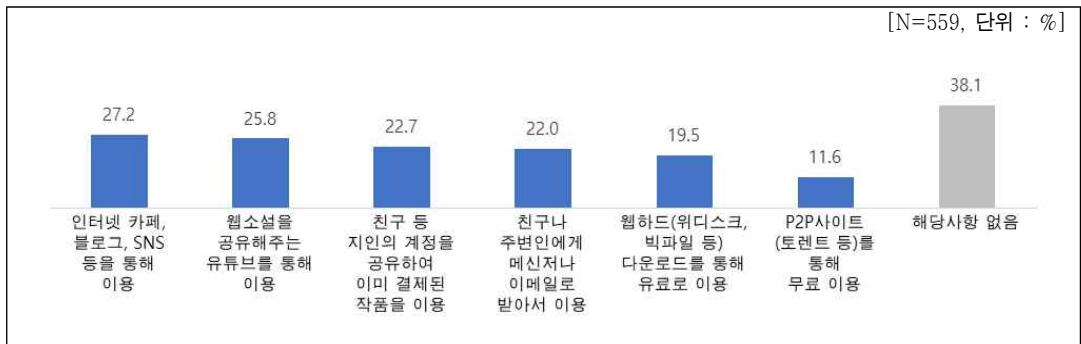
<표 5-38> 향후 웹소설 유료결제 이용 의향

구분		사례 수	있음	없음	상황에 따라 결제를 고민해 볼 것임
전체		559	60.5	16.1	23.4
성별	남성	283	62.9	18.7	18.4
	여성	276	58.0	13.4	28.6
연령	10대	3	100.0	0.0	0.0
	20대	179	59.8	18.4	21.8
	30대	113	65.5	13.3	21.2
	40대	108	63.0	19.4	17.6
	50대	89	52.8	16.9	30.3
	60대	67	58.2	9.0	32.8
직업	화이트칼라	347	68.6	14.7	16.7
	블루칼라	98	51.0	22.4	26.5
	학생/주부	76	42.1	15.8	42.1
	기타	38	47.4	13.2	39.5

2. 최근 1년 내 웹소설 제공 방법별 이용 경험

1) 제공 방법별 이용 경험

- 최근 1년 내 웹소설 이용해 본 방법을 살펴보면, 예시된 방법으로 이용해 본 경험이 없는 경우(38.1%)가 가장 많은 가운데, 그 외 이용 방법 중에서는 ‘인터넷 카페, 블로그, SNS 등을 통한 이용’(27.2%)이 가장 많았고, 그 다음으로 ‘웹소설을 공유해주는 유튜브를 통해 이용’(25.8%), ‘친구 등 지인의 계정을 공유하여 이미 결제된 작품을 이용’(22.7%), ‘친구나 주변인에게 메신저나 이메일로 받아서 이용’(22.0%), ‘웹하드 다운로드를 통해 유료로 이용’(19.5%) 등의 순으로 나타났다.



<그림 5-38> 최근 1년 내 웹소설 이용 경험 방법

<표 5-39> 최근 1년 내 웹소설 이용 경험 방법

구분	사례 수	인터넷 카페, 블로그, SNS 등을 통해 이용	웹소설을 공유해주는 유튜브를 통해 이용	친구 등 지인의 계정을 공유하여 이미 결제된 작품을 이용	친구나 주변인에게 메신저나 이메일로 받아서 이용	웹하드 다운로드를 통해 유료로 이용	P2P사이트 (토렌트 등)를 통해 무료 이용	해당 사항 없음
전체	559	27.2	25.8	22.7	22.0	19.5	11.6	38.1
성별	남성	283	30.4	31.1	28.3	26.9	16.3	29.3
	여성	276	23.9	20.3	17.0	17.0	6.9	47.1
연령	10대	3	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0	66.7
	20대	179	22.3	22.3	24.0	21.2	11.2	37.4
	30대	113	28.3	26.5	18.6	22.1	15.0	41.6
	40대	108	24.1	25.0	23.1	16.7	7.4	45.4
	50대	89	24.7	27.0	25.8	20.2	10.1	34.8
	60대	67	46.3	34.3	20.9	34.3	16.4	25.4
직업	화이트칼라	347	25.6	24.2	24.2	22.5	18.4	39.2
	블루칼라	98	30.6	29.6	23.5	21.4	13.3	30.6
	학생/주부	76	32.9	28.9	19.7	27.6	10.5	32.9
	기타	38	21.1	23.7	13.2	7.9	13.2	57.9

2) 제공 방법별 이용 이유

○ 최근 1년 내 위와 같은 방법으로 웹소설을 이용한 가장 중요한 이유는 ‘친구 및 주변에서 추천해 주었기’ 때문이라는 응답(23.7%)으로 나타났으며 이어서 ‘선택한 방법이 더 편리해서’(20.8%), ‘작품에 대한 정보가 없어 쉽게 유료 구매가 망설여져서’(19.9%), ‘원하는 작품을 해당 방법으로만 구할 수 있어서’(17.9%) 등의 순으로 나타났다.

– 구체적으로 ‘친구 및 주변에서 추천해 주었기 때문’이라는 응답은 여성(30.8%) 및 50대(34.5%), 화이트칼라(27.5%)가 타 비교 범주보다 많이 한 것으로 나타났으며, ‘선택한 방법이 더 편리하기 때문’이라는 응답은 30대(27.3%)와 60대(26.0%)에서 상대적으로 많은 것으로 나타났다.

– 20대는 ‘원하는 작품을 해당 방법으로만 구할 수 있어서’(31.3%), ‘작품에 대한 정보가 없어 쉽게 유료 구매가 망설여져서’(25.9%)와 같은 응답이 다른 연령층에 비해 많은 것으로 나타났다.



<그림 5-39> 웹소설 이용 경험 방법 이용 이유

<표 5-40> 웹소설 이용 경험 방법 이용 이유

구분		사례 수	친구 및 주변에서 추천해 주어서	선택한 방법이 더 편리해서	작품에 대한 정보가 없어 쉽게 유료 구매가 망설여져서	원하는 작품을 해당 방법으로만 구할 수 있어서	유료 이용이 경제적으로 부담되어서
전체		346	23.7	20.8	19.9	17.9	17.3
성별	남성	200	18.5	21.0	22.0	20.0	18.5
	여성	146	30.8	20.5	17.1	15.1	15.8
연령	10대	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	20대	112	15.2	17.9	25.9	31.3	9.8
	30대	66	25.8	27.3	13.6	10.6	22.7
	40대	59	25.4	22.0	20.3	16.9	15.3
	50대	58	34.5	13.8	19.0	6.9	25.9
	60대	50	26.0	26.0	16.0	12.0	18.0
직업	화이트칼라	211	27.5	21.3	19.0	16.1	15.6
	블루칼라	68	19.1	23.5	23.5	16.2	17.6
	학생/주부	51	19.6	19.6	17.6	23.5	19.6
	기타	16	6.3	6.3	25.0	31.3	31.3

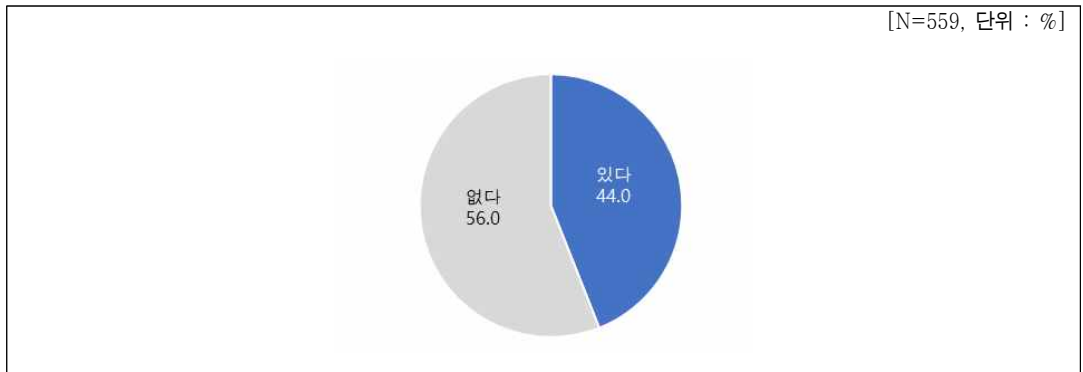
3. 장기연재 웹소설 관련 태도

1) 장기연재 웹소설 작품 유료 이용 경험

○ 웹소설 이용자 중 1,000화 이상의 장기연재 웹소설 작품을 유료로 이용 경험이 있는 경우는 전체 이용자의 44.0%로 나타났다.

－ 남성의 이용 경험(56.2%)이 여성(31.5%)에 비해 많은 것으로 나타났으며,

－ 연령별로 30대의 이용 경험(51.3%)이 타 연령대 대비 많은 편이며, 직업별로 화이트칼라(50.7%)가 타 직업군보다 많은 것으로 나타났다.



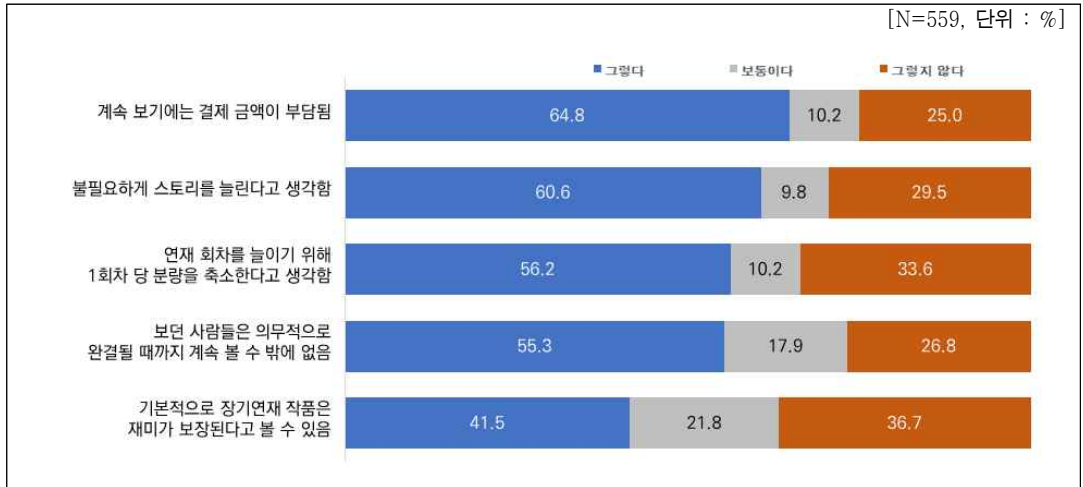
<그림 5-40> 장기연재 웹소설 작품 유료 이용 경험

<표 5-41> 장기연재 웹소설 작품 유료 이용 경험

구분		사례 수	있음	없음
전체		559	44.0	56.0
성별	남성	283	56.2	43.8
	여성	276	31.5	68.5
연령	10대	3	33.3	66.7
	20대	179	44.1	55.9
	30대	113	51.3	48.7
	40대	108	44.4	55.6
	50대	89	39.3	60.7
	60대	67	37.3	62.7
	70대	0	0.0	100.0
직업	화이트칼라	347	50.7	49.3
	블루칼라	98	36.7	63.3
	학생/주부	76	32.9	67.1
	기타	38	23.7	76.3

2) 장기연재 웹소설 작품에 대한 인식

- 1,000화 이상 장기연재 웹소설 작품에 대한 인식을 살펴보면, ‘계속 보기에는 결제 금액이 부담된다’는 인식에 동의하는 비율(매우 그렇다+그렇다)(64.8%)이 가장 높고, 그 다음으로 ‘불필요하게 스토리를 늘린다’(60.6%), ‘연재 회차를 늘리기 위해 1회차 당 분량을 축소한다’(56.2%)는 인식이 보다 많은 것으로 나타났다.



<그림 5-41> 장기연재 웹소설 작품에 대한 인식

<표 5-42> 장기연재 웹소설 작품에 대한 인식

구분		사례 수	계속 보기에는 결제 금액이 부담됨	불필요하게 스토리를 늘린다고 생각함	연재 회차를 늘리기 위해 1회차 분량을 축소한다고 생각함	보던 사람들은 의무적으로 완결될 때까지 계속 볼 수밖에 없음	기본적으로 장기연재 작품은 재미가 보장된다고 볼 수 있음
전체		559	64.8	60.6	56.2	55.3	41.5
성별	남성	283	59.4	58.7	57.2	52.3	46.3
	여성	276	70.3	62.7	55.1	58.3	36.6
연령	10대	3	100.0	66.7	100.0	33.3	33.3
	20대	179	64.2	55.9	46.9	57.0	41.3
	30대	113	59.3	54.0	59.3	56.6	37.2
	40대	108	72.2	77.8	63.0	58.3	41.7
	50대	89	57.3	64.0	59.6	58.4	43.8
	60대	67	71.6	52.2	58.2	40.3	46.3
직업	화이트칼라	347	65.4	60.8	57.3	58.8	44.1
	블루칼라	98	60.2	64.3	62.2	52.0	29.6
	학생/주부	76	69.7	57.9	48.7	48.7	48.7
	기타	38	60.5	55.3	44.7	44.7	34.2

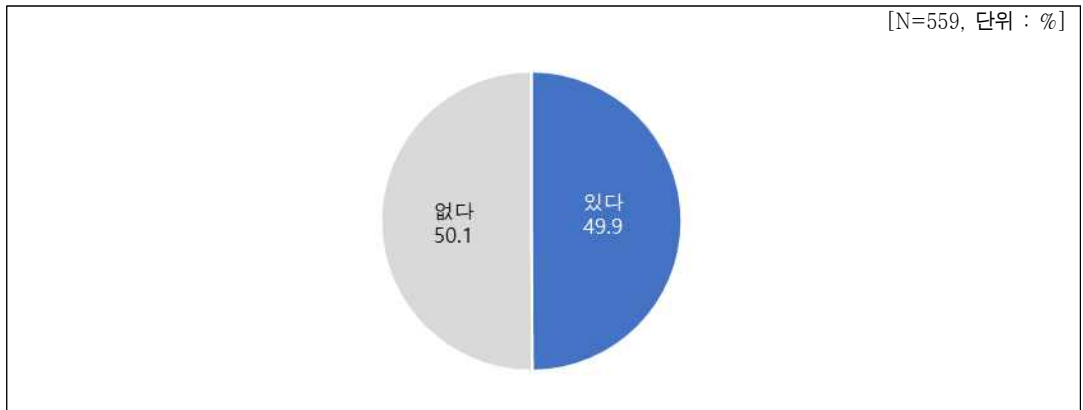
4. 웹소설 추천 경험

1) 웹소설 작품 추천 경험

○ 웹소설 이용자 중 친구나 동료, 가족 등 타인에게 즐겨보는 웹소설 작품을 추천해 본 적 있는 경우는 전체 이용자의 49.9%로 조사되었다.

－ 남성의 추천 경험(53.4%)은 여성(46.4%)에 비해 많았으며,

－ 연령별로 20대(52.5%)와 40대(53.7%)의 추천 경험이 상대적으로 많은 편이었으며, 화이트칼라(54.2%)의 추천 경험은 타 직업군 대비 많은 것으로 나타났다.



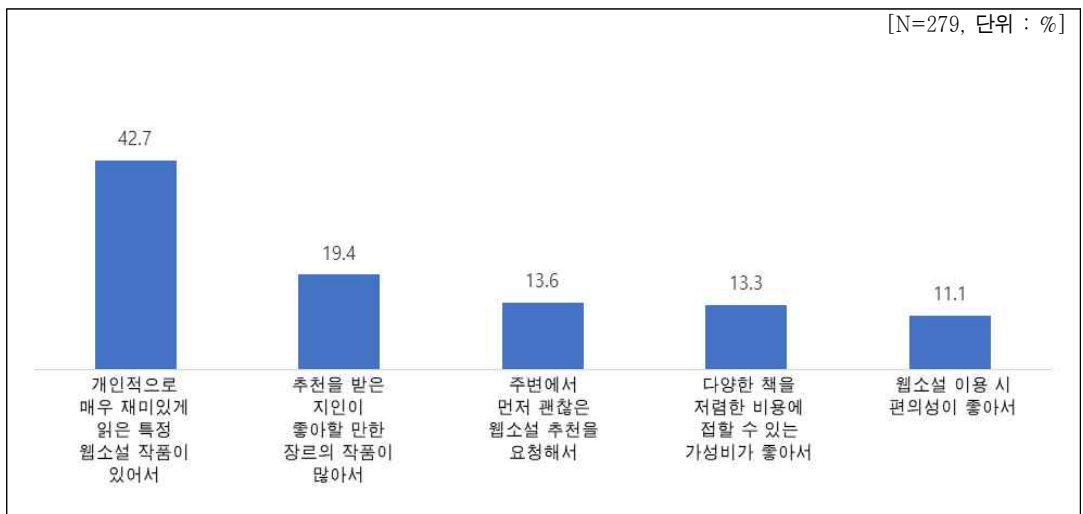
<그림 5-42> 웹소설 작품 추천 경험

<표 5-43> 웹소설 작품 추천 경험

구분		사례 수	있음	없음
전체		559	49.9	50.1
성별	남성	283	53.4	46.6
	여성	276	46.4	53.6
연령	10대	3	33.3	66.7
	20대	179	52.5	47.5
	30대	113	50.4	49.6
	40대	108	53.7	46.3
	50대	89	39.3	60.7
	60대	67	50.7	49.3
직업	화이트칼라	347	54.2	45.8
	블루칼라	98	42.9	57.1
	학생/주부	76	48.7	51.3
	기타	38	31.6	68.4

2) 웹소설 작품 추천 이유

- 친구나 동료, 가족 등 타인에게 즐겨보는 웹소설 작품을 추천했을 때는 ‘개인적으로 매우 재미있게 읽은 특정 웹소설 작품이 있어서’(42.7%)라는 이유가 가장 많은 것으로 나타났으며, 그 다음 많은 추천 이유는 ‘추천을 받은 지인이 좋아할 만한 장르의 작품이 많아서’(19.4%), ‘주변에서 먼저 관촬은 웹소설 추천을 요청해서’(13.6%) 등의 순으로 나타났다.
- 웹소설 작품 추천 이유를 세부항목별로 살펴보면,
 - 성별로 살펴보면, 여성은 ‘개인적으로 매우 재미있게 읽은 특정 웹소설 작품이 있어서’ 추천한 경우(45.3%)가 남성(40.4%)에 비해 많은 반면, 남성은 ‘주변에서 먼저 관촬은 웹소설 추천을 요청해서’(15.9%)라는 추천 사유가 여성(10.9%)에 비해 많은 것으로 나타났다.
 - 연령별로 살펴보면, 20대는 ‘재미있게 읽은 특정 웹소설 작품이 있어서’(47.9%), ‘주변에서 먼저 관촬은 웹소설 추천을 요청해서’(18.1%)라는 응답이 많은 반면, 60대는 ‘다양한 책을 저렴한 비용에 접할 수 있는 가성비가 좋아서’(23.5%)라는 응답이 상대적으로 많은 것으로 나타났다.
 - 직업별로 살펴보면, 화이트칼라는 ‘추천을 받은 지인이 좋아할 만한 장르의 작품이 많아서’(23.4%)라는 응답이 타 직업군에 비해 상대적으로 많고, 학생 및 주부는 ‘재미있게 읽은 특정 웹소설 작품이 있어서’(56.8%), ‘블루칼라에서는 주변에서 먼저 관촬은 웹소설 추천을 요청해서’(26.2%)라는 응답이 타 직업군에 비해 많은 것으로 나타났다.



<그림 5-43> 웹소설 작품 추천 이유

<표 5-44> 웹소설 작품 추천 이유

구분		사례 수	개인적으로 매우 재미있게 읽은 특정 웹소설 작품이 있어서	추천을 받은 지인이 좋아할 만한 장르의 작품이 많아서	주변에서 먼저 괜찮은 웹소설 추천을 요청해서	다양한 책을 저렴한 비용에 접할 수 있는 가성비가 좋아서	웹소설 이용 시 편의성이 좋아서
전체		279	42.7	19.4	13.6	13.3	11.1
성별	남성	151	40.4	19.2	15.9	14.6	9.9
	여성	128	45.3	19.5	10.9	11.7	12.5
연령	10대	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	20대	94	47.9	17.0	18.1	8.5	8.5
	30대	57	40.4	22.8	12.3	15.8	8.8
	40대	58	36.2	22.4	10.3	15.5	15.5
	50대	35	40.0	22.9	8.6	8.6	20.0
	60대	34	47.1	8.8	14.7	23.5	5.9
직업	화이트칼라	188	38.8	23.4	12.2	13.3	12.2
	블루칼라	42	40.5	7.1	26.2	19.0	7.1
	학생/주부	37	56.8	18.9	2.7	8.1	13.5
	기타	12	66.7	0.0	25.0	8.3	0.0

3) 웹소설 작품 비추천 이유

- 친구나 동료, 가족 등 타인에게 즐겨보는 웹소설 작품을 추천하지 않은 이유는, ‘주변 사람들이 선호하는 장르가 나와 다르기 때문’이라는 응답(26.1%)이 가장 많았고, 이어서 ‘웹소설을 본다는 것 자체를 타인에게 굳이 알리고 싶지 않아서’(22.5%), ‘내가 선호하는 장르의 웹소설을 타인에게 밝히고 싶지 않아서’(17.5%) 등의 순으로 나타났다.
- 웹소설 작품 비추천 이유를 세부항목별로 살펴보면,
 - ‘주변 사람들이 선호하는 장르가 나와 다르기 때문에 추천하지 않는다’는 응답은 40대(36.0%)와 60대(30.3%)에서 타 연령층에 비해 상대적으로 높게 나타났고, ‘웹소설을 본다는 것 자체를 타인에게 굳이 알리고 싶지 않아서’는 50대(27.8%)와 기타 직업(38.5%)에서 보다 많이 나타났다.
 - 또한 ‘내가 선호하는 장르의 웹소설을 타인에게 밝히고 싶지 않아서’라는 응답은 여성(20.9%)과 50대(24.1%)에서 상대적으로 많이 나타났다.



<그림 5-44> 웹소설 작품 비추천 이유

<표 5-45> 웹소설 작품 비추천 이유

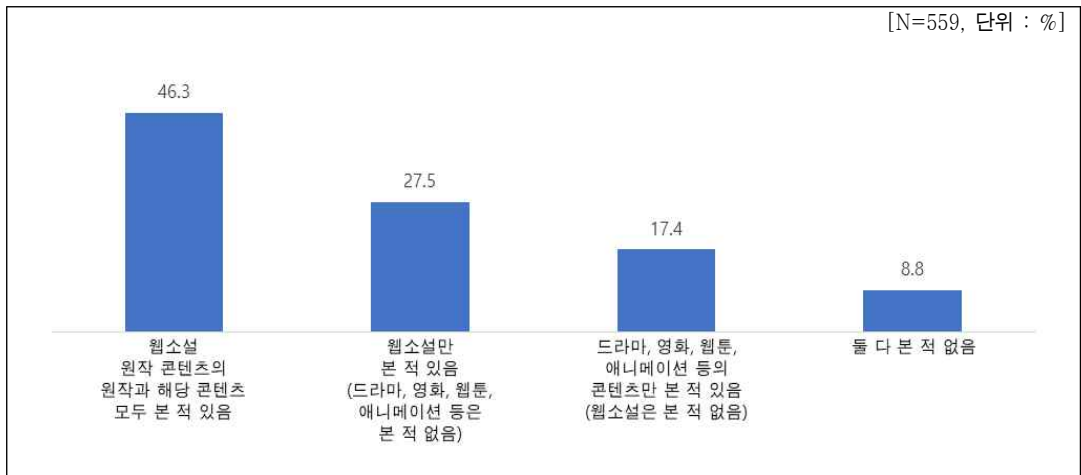
구분		사례 수	주변 사람들이 선호하는 장르가 나와 다르기 때문에	웹소설을 본다는 것 자체를 타인에게 굳이 알리고 싶지 않아서	내가 선호하는 장르의 웹소설을 타인에게 밝히고 싶지 않아서	주변에 웹소설을 보는 사람들이 없어서	내가 좋아하는 웹소설은 나만 즐기는 것이 좋아서	주변 사람들은 웹소설을 싫어해서
전체		280	26.1	22.5	17.5	15.4	14.3	4.3
성별	남성	132	25.8	20.5	13.6	15.2	18.2	6.8
	여성	148	26.4	24.3	20.9	15.5	10.8	2.0
연령	10대	2	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	20대	85	23.5	20.0	15.3	16.5	20.0	4.7
	30대	56	17.9	17.9	16.1	17.9	23.2	7.1
	40대	50	36.0	22.0	22.0	18.0	0.0	2.0
	50대	54	27.8	27.8	24.1	14.8	5.6	0.0
	60대	33	30.3	24.2	9.1	6.1	21.2	9.1
직업	화이트칼라	159	28.3	21.4	17.6	11.9	15.1	5.7
	블루칼라	56	28.6	14.3	10.7	21.4	21.4	3.6
	학생/주부	39	17.9	28.2	28.2	17.9	7.7	0.0
	기타	26	19.2	38.5	15.4	19.2	3.8	3.8

제5절 웹소설의 2차적 저작물 이용 관련

1. 웹소설 원작 콘텐츠 이용 행태

1) 웹소설 원작 콘텐츠 이용 경험

- 웹소설을 원작으로 하는 드라마, 영화, 웹툰, 애니메이션 등의 2차적 저작물 콘텐츠 이용 경험에 대해 살펴보면, ‘웹소설 원작과 해당 콘텐츠 모두 본 적 있다’는 응답(46.3%)이 가장 많았으며, 이어서 ‘웹소설 원작만 본 적 있음’(27.5%), ‘드라마/영화/웹툰/애니메이션 등의 콘텐츠만 본 적 있음’(17.4%) 등의 순으로 조사되었다.
- 성별로 살펴보면, 여성이 ‘웹소설 원작과 해당 콘텐츠 모두를 본 적 있다’는 응답(51.4%)이 남성(41.3%)에 비해 높게 나타났고,
- 연령별로 살펴보면, 40대는 ‘원작과 콘텐츠 모두 본 적 있다’는 응답(57.4%)이 타 연령층에 비해 많은 반면, ‘웹소설만 봤다’는 응답은 30대(33.6%)와 60대(31.3%)에서, 콘텐츠만 본 적 있다는 응답은 20대(22.3%)에서 상대적으로 많이 나타났다.



<그림 5-45> 웹소설 원작 콘텐츠 이용 경험

<표 5-46> 웹소설 원작 콘텐츠 이용 경험

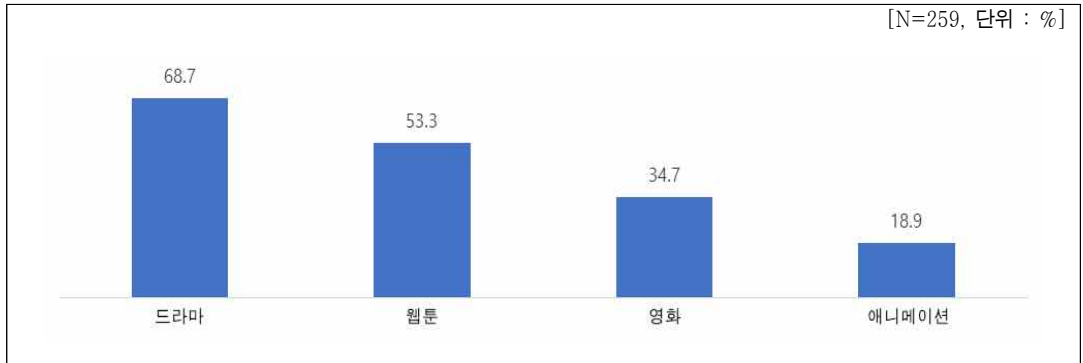
구분		사례 수	웹소설 원작 콘텐츠의 원작과 해당 콘텐츠 모두 본 적 있음	웹소설만 본 적 있음	드라마, 영화, 웹툰, 애니메이션 등의 콘텐츠만 본 적 있음	둘 다 본 적 없음
전체		559	46.3	27.5	17.4	8.8
성별	남성	283	41.3	29.3	20.5	8.8
	여성	276	51.4	25.7	14.1	8.7
연령	10대	3	100.0	0.0	0.0	0.0
	20대	179	38.5	29.1	22.3	10.1
	30대	113	45.1	33.6	12.4	8.8
	40대	108	57.4	24.1	14.8	3.7
	50대	89	47.2	19.1	20.2	13.5
	60대	67	47.8	31.3	13.4	7.5
직업	화이트칼라	347	47.6	29.4	16.7	6.3
	블루칼라	98	44.9	26.5	16.3	12.2
	학생/주부	76	44.7	27.6	18.4	9.2
	기타	38	42.1	13.2	23.7	21.1

2) 웹소설 원작 콘텐츠별 시청 경험

○ 웹소설 원작과 해당 콘텐츠를 다 본 경우 콘텐츠별 시청 경험을 살펴보면, ‘드라마’(68.7%)가 가장 많고, 이어서 ‘웹툰’(53.3%), ‘영화’(34.7%), ‘애니메이션’(18.9%)의 순으로 나타났다.

– 구체적으로 여성의 드라마 시청 경험(71.8%)이 남성(65.0%)에 비해 많은 것으로 나타난 반면, 남성은 영화 시청 경험(43.6%)이 여성(27.5%)에 비해 많이 나타났다.

– 연령별로 40대는 네 가지 콘텐츠별 시청 경험이 타 연령대 대비 많은 것으로 나타났으며, 20대는 ‘웹툰’(55.1%), 30대는 ‘영화’(39.2%) 시청 경험이 많은 것으로 나타났다.



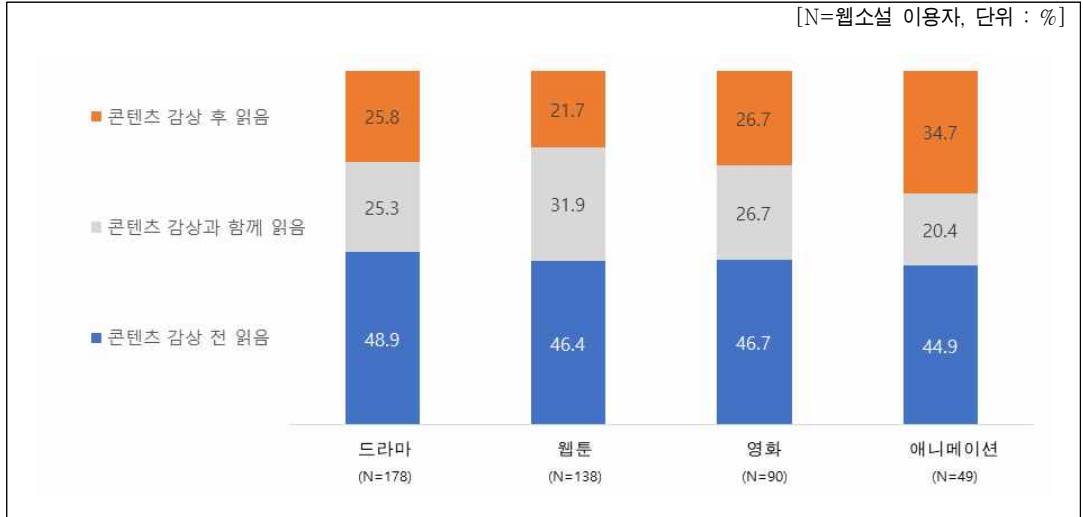
<그림 5-46> 웹소설 원작 콘텐츠별 시청 경험

<표 5-47> 웹소설 원작 콘텐츠별 시청 경험

구분		사례 수	드라마	웹툰	영화	애니메이션
전체		259	68.7	53.3	34.7	18.9
성별	남성	117	65.0	53.8	43.6	19.7
	여성	142	71.8	52.8	27.5	18.3
연령	10대	3	100.0	0.0	0.0	0.0
	20대	69	60.9	55.1	29.0	17.4
	30대	51	60.8	52.9	39.2	11.8
	40대	62	79.0	67.7	45.2	25.8
	50대	42	73.8	50.0	23.8	19.0
	60대	32	68.8	31.3	37.5	21.9
직업	화이트칼라	165	70.9	51.5	33.9	16.4
	블루칼라	44	72.7	50.0	40.9	20.5
	학생/주부	34	61.8	58.8	29.4	32.4
	기타	16	50.0	68.8	37.5	12.5

3) 콘텐츠별 웹소설 원작 감상 시기

- 콘텐츠별 원작 감상 시기를 살펴보면, 콘텐츠 감상 전에 원작을 이미 읽었다는 응답 비율이 모든 콘텐츠에서 가장 높게 나타났으며, 다음으로 드라마와 영화에서는 콘텐츠 감상 후 읽은 비율이 높았으며, 웹툰과 애니메이션은 콘텐츠 감상과 함께 읽었다는 응답 비율이 뒤이어 높게 나타났다.



<그림 5-47> 콘텐츠별 웹소설 원작 감상 시기

<표 5-48> 콘텐츠별 웹소설 원작 감상 시기 _ 드라마

구분		사례 수	콘텐츠 감상 전 원작을 이미 읽음	콘텐츠 감상과 함께 원작을 읽음	콘텐츠 감상 후 원작을 읽음
전체		178	48.9	25.3	25.8
성별	남성	76	48.7	26.3	25.0
	여성	102	49.0	24.5	26.5
연령	10대	3	100.0	0.0	0.0
	20대	42	45.2	28.6	26.2
	30대	31	58.1	16.1	25.8
	40대	49	44.9	30.6	24.5
	50대	31	48.4	29.0	22.6
	60대	22	45.5	18.2	36.4
직업	화이트칼라	117	49.6	23.1	27.4
	블루칼라	32	40.6	40.6	18.8
	학생/주부	21	52.4	19.0	28.6
	기타	8	62.5	12.5	25.0

<표 5-49> 콘텐츠별 웹소설 원작 감상 시기 _ 웹툰

구분		사례 수	콘텐츠 감상 전 원작을 이미 읽음	콘텐츠 감상과 함께 원작을 읽음	콘텐츠 감상 후 원작을 읽음
전체		138	46.4	31.9	21.7
성별	남성	63	46.0	38.1	15.9
	여성	75	46.7	26.7	26.7
연령	20대	38	55.3	31.6	13.2
	30대	27	55.6	33.3	11.1
	40대	42	42.9	26.2	31.0
	50대	21	38.1	33.3	28.6
	60대	10	20.0	50.0	30.0
직업	화이트칼라	85	43.5	30.6	25.9
	블루칼라	22	36.4	50.0	13.6
	학생/주부	20	55.0	25.0	20.0
	기타	11	72.7	18.2	9.1

<표 5-50> 콘텐츠별 웹소설 원작 감상 시기 _ 영화

구분		사례 수	콘텐츠 감상 전 원작을 이미 읽음	콘텐츠 감상과 함께 원작을 읽음	콘텐츠 감상 후 원작을 읽음
전체		90	46.7	26.7	26.7
성별	남성	51	54.9	29.4	15.7
	여성	39	35.9	23.1	41.0
연령	20대	20	65.0	15.0	20.0
	30대	20	55.0	35.0	10.0
	40대	28	32.1	28.6	39.3
	50대	10	20.0	30.0	50.0
	60대	12	58.3	25.0	16.7
직업	화이트칼라	56	48.2	23.2	28.6
	블루칼라	18	44.4	44.4	11.1
	학생/주부	10	50.0	10.0	40.0
	기타	6	33.3	33.3	33.3

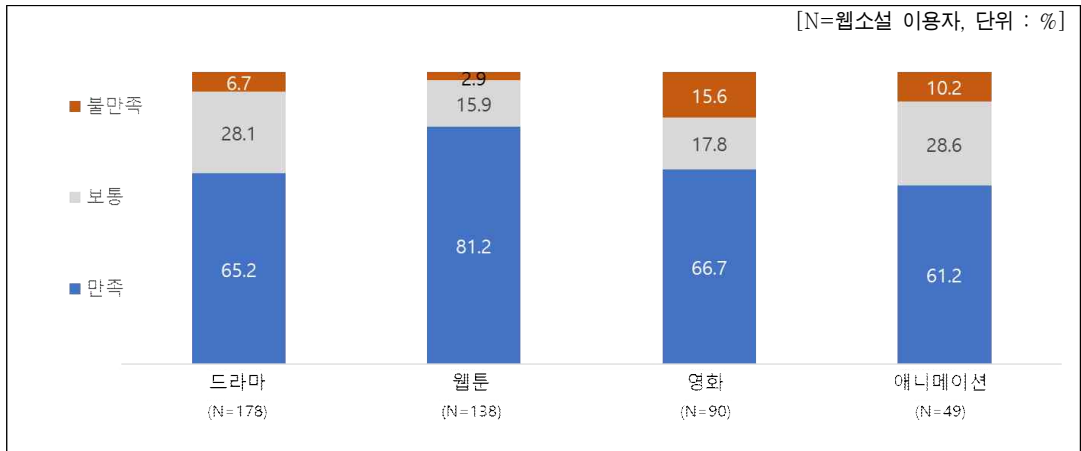
<표 5-51> 콘텐츠별 웹소설 원작 감상 시기 _ 애니메이션

구분		사례 수	콘텐츠 감상 전 원작을 이미 읽음	콘텐츠 감상과 함께 원작을 읽음	콘텐츠 감상 후 원작을 읽음
전체		49	44.9	20.4	34.7
성별	남성	23	65.2	8.7	26.1
	여성	26	26.9	30.8	42.3
연령	20대	12	66.7	8.3	25.0
	30대	6	83.3	0.0	16.7
	40대	16	43.8	25.0	31.3
	50대	8	25.0	12.5	62.5
	60대	7	0.0	57.1	42.9
직업	화이트칼라	27	51.9	18.5	29.6
	블루칼라	9	44.4	11.1	44.4
	학생/주부	11	36.4	36.4	27.3
	기타	2	0.0	0.0	100.0

2. 웹소설 원작 콘텐츠 이용 만족도

1) 웹소설 원작 콘텐츠 만족도

- 웹소설 원작 콘텐츠 이용 만족도를 살펴보면, ‘웹툰’의 만족도(매우 만족+만족)(81.2%)가 가장 높고, 이어서 ‘영화’(66.7%), ‘드라마’(65.2%), ‘애니메이션’(61.2%) 등의 순으로 나타났다.
- 콘텐츠별 시청 경험은 ‘드라마’가 가장 높은 수준이나, 만족도는 ‘웹툰’, ‘영화’에 뒤지는 것으로 조사되었다.



<그림 5-48> 콘텐츠별 웹소설 원작 콘텐츠 만족도

<표 5-52> 웹소설 원작 콘텐츠 만족도 _ 드라마

구분		사례 수	만족	보통	불만족
전체		178	65.2	28.1	6.7
성별	남성	76	69.7	23.7	6.6
	여성	102	61.8	31.4	6.9
연령	10대	3	66.7	33.3	0.0
	20대	42	54.8	33.3	11.9
	30대	31	61.3	38.7	0.0
	40대	49	81.6	14.3	4.1
	50대	31	51.6	35.5	12.9
	60대	22	72.7	22.7	4.5
직업	화이트칼라	117	63.2	31.6	5.1
	블루칼라	32	71.9	18.8	9.4
	학생/주부	21	66.7	23.8	9.5
	기타	8	62.5	25.0	12.5

<표 5-53> 웹소설 원작 콘텐츠 만족도 _ 웹툰

구분		사례 수	만족	보통	불만족
전체		138	81.2	15.9	2.9
성별	남성	63	81.0	15.9	3.2
	여성	75	81.3	16.0	2.7
연령	20대	38	89.5	7.9	2.6
	30대	27	74.1	18.5	7.4
	40대	42	69.0	28.6	2.4
	50대	21	95.2	4.8	0.0
	60대	10	90.0	10.0	0.0
직업	화이트칼라	85	76.5	20.0	3.5
	블루칼라	22	86.4	9.1	4.5
	학생/주부	20	95.0	5.0	0.0
	기타	11	81.8	18.2	0.0

<표 5-54> 웹소설 원작 콘텐츠 만족도 _ 영화

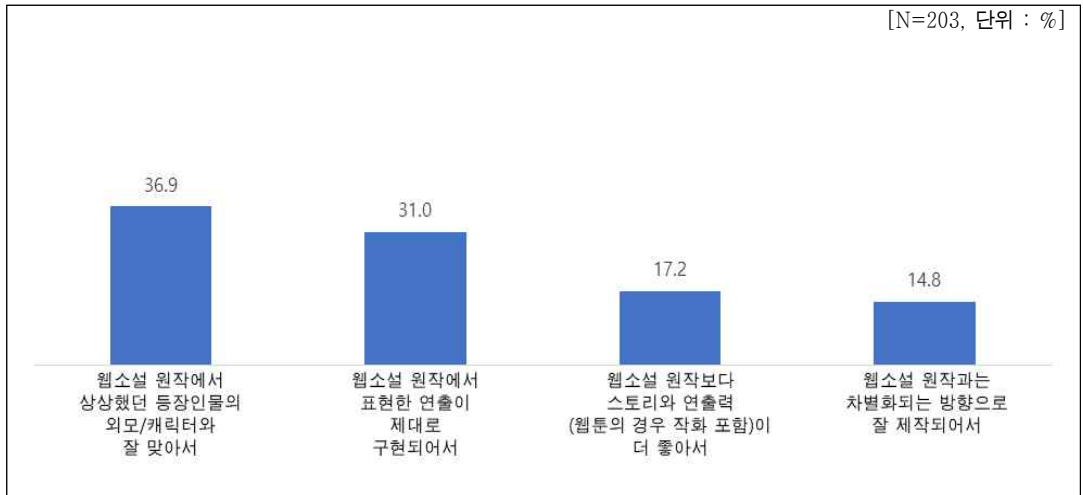
구분		사례 수	만족	보통	불만족
전체		90	66.7	17.8	15.6
성별	남성	51	72.5	17.6	9.8
	여성	39	59.0	17.9	23.1
연령	20대	20	45.0	15.0	40.0
	30대	20	70.0	25.0	5.0
	40대	28	75.0	17.9	7.1
	50대	10	50.0	30.0	20.0
	60대	12	91.7	0.0	8.3
직업	화이트칼라	56	57.1	21.4	21.4
	블루칼라	18	77.8	22.2	0.0
	학생/주부	10	80.0	0.0	20.0
	기타	6	100.0	0.0	0.0

<표 5-55> 웹소설 원작 콘텐츠 만족도 _ 애니메이션

구분		사례 수	만족	보통	불만족
전체		49	61.2	28.6	10.2
성별	남성	23	65.2	26.1	8.7
	여성	26	57.7	30.8	11.5
연령	20대	12	66.7	33.3	0.0
	30대	6	66.7	16.7	16.7
	40대	16	68.8	18.8	12.5
	50대	8	75.0	12.5	12.5
	60대	7	14.3	71.4	14.3
직업	화이트칼라	27	66.7	25.9	7.4
	블루칼라	9	44.4	22.2	33.3
	학생/주부	11	54.5	45.5	0.0
	기타	2	100.0	0.0	0.0

2) 웹소설 원작 콘텐츠 만족 이유

- 웹소설 원작 콘텐츠에 만족하는 이유를 살펴보면, ‘웹소설 원작에서 상상했던 등장인물의 외모/캐릭터와 잘 맞아서’(36.9%)가 가장 많고, 이어서 ‘웹소설 원작에서 표현한 연출이 제대로 구현되어서’(31.0%), ‘웹소설 원작보다 스토리와 연출력(웹툰의 경우 작화 포함)이 더 좋아서’(17.2%) 등의 순으로 나타났다.
- 웹소설 원작 콘텐츠에 만족하는 이유를 세부 항목별로 살펴보면,
 - 여성의 경우 ‘웹소설 원작에서 상상했던 등장인물의 외모/캐릭터와 잘 맞아서’(43.1%), ‘웹소설 원작에서 표현한 연출이 제대로 구현되어서’(37.3%)의 응답이 많은 반면, 남성은 ‘웹소설 원작보다 스토리와 연출력이 더 좋아서’(28.7%)라는 응답이 여성에 비해 더 많은 것으로 나타났다.
 - 연령별로 살펴보면, ‘웹소설 원작에서 상상했던 등장인물의 외모/캐릭터와 잘 맞아서’라는 응답이 40대(39.6%)와 50대(42.4%)에서, ‘웹소설 원작에서 표현한 연출이 제대로 구현되었다’는 응답은 20대(47.2%)에서 타 연령층보다 많은 것으로 나타났다.



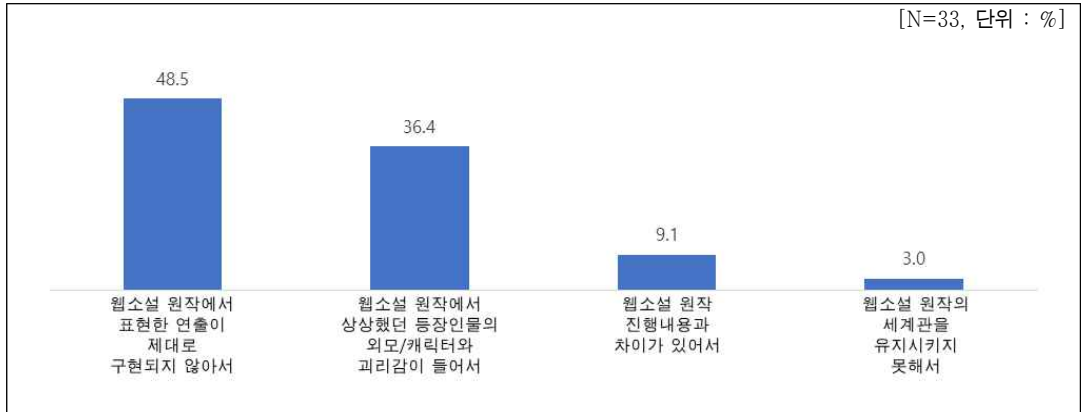
<그림 5-49> 웹소설 원작 콘텐츠 만족 이유

<표 5-56> 웹소설 원작 콘텐츠 만족 이유

구분		사례 수	웹소설 원작에서 상상했던 등장인물의 외모/캐릭터와 잘 맞아서	웹소설 원작에서 표현한 연출이 제대로 구현되어서	웹소설 원작보다 스토리 연출력 (웹툰의 경우 작화 포함)이 더 좋아서	웹소설 원작과는 차별화되는 방향으로 잘 제작되어서
전체		203	36.9	31.0	17.2	14.8
성별	남성	101	30.7	24.8	28.7	15.8
	여성	102	43.1	37.3	5.9	13.7
연령	10대	2	100.0	0.0	0.0	0.0
	20대	53	30.2	47.2	18.9	3.8
	30대	39	35.9	15.4	25.6	23.1
	40대	53	39.6	24.5	13.2	22.6
	50대	33	42.4	33.3	12.1	12.1
	60대	23	34.8	34.8	17.4	13.0
직업	화이트칼라	123	31.7	33.3	18.7	16.3
	블루칼라	37	40.5	27.0	18.9	13.5
	학생/주부	31	48.4	25.8	12.9	12.9
	기타	12	50.0	33.3	8.3	8.3

3) 웹소설 원작 콘텐츠 불만족 이유

- 웹소설 원작 콘텐츠에 불만족하는 가장 큰 이유는 ‘웹소설 원작에서 표현한 연출이 제대로 구현되지 않아서’(48.5%)로 나타났으며, ‘웹소설 원작에서 상상했던 등장인물의 외모/캐릭터와 괴리감이 들어서’(36.4%)은 그 다음 중요한 불만족 이유로 거론되고 있다.



<그림 5-50> 웹소설 원작 콘텐츠 불만족 이유

<표 5-57> 웹소설 원작 콘텐츠 불만족 이유

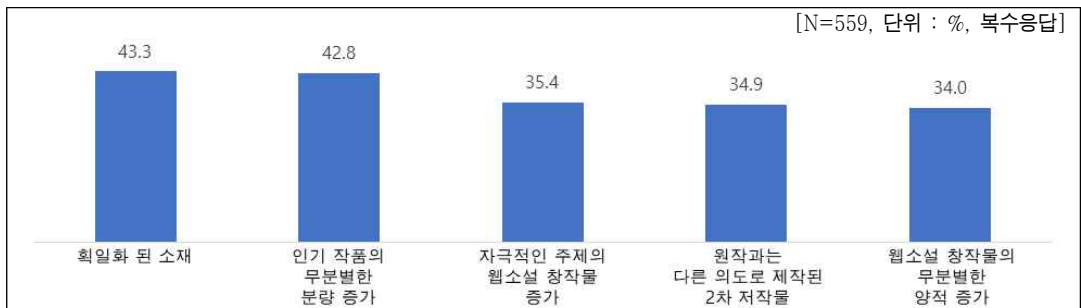
구분		사례 수	웹소설 원작에서 표현한 연출이 제대로 구현되지 않아서	웹소설 원작에서 상상했던 등장인물의 외모/캐릭터와 괴리감이 들어서	웹소설 원작 진행내용과 차이가 있어서	웹소설 원작의 세계관을 유지시키지 못해서
전체		33	48.5	36.4	9.1	3.0
성별	남성	13	61.5	15.4	15.4	7.7
	여성	20	40.0	50.0	5.0	0.0
연령	20대	14	50.0	21.4	21.4	0.0
	30대	3	66.7	33.3	0.0	0.0
	40대	6	33.3	50.0	0.0	16.7
	50대	7	57.1	42.9	0.0	0.0
	60대	3	33.3	66.7	0.0	0.0
직업	화이트칼라	22	50.0	40.9	4.5	0.0
	블루칼라	6	66.7	16.7	0.0	16.7
	학생/주부	4	0.0	50.0	50.0	0.0
	기타	1	100.0	0.0	0.0	0.0

3. 국내 웹소설 창작물 질적 저하 유발 우려 사항

○ 국내 웹소설 창작물의 질적 수준에 저하를 가져올 수 있는 요인으로 가장 많이 지적된 것은 ‘획일화된 소재’(43.3%)이며 그 다음은 ‘인기 작품의 무분별한 분량 증가’(42.8%), ‘자극적인 주제의 웹소설 창작물 증가’(35.4%), ‘원작과는 다른 의도로 제작된 2차적 저작물’(34.9%) 등의 순으로 나타났다.

－ 성별 우려 요인을 살펴보면, 여성은 ‘획일화된 소재에 대한 우려’(46.0%)를 가장 염려하는 것으로 나타났고, 남성은 ‘인기 작품의 무분별한 분량 증가’(45.2%)에 대한 우려가 높은 것으로 나타났다.

－ 연령별 우려 요인을 살펴보면, ‘획일화된 소재’는 50대(49.4%), ‘인기 작품의 무분별한 분량 증가’는 30대(52.2%), ‘자극적인 주제의 웹소설 창작물 증가’는 60대(44.8%)에서 상대적으로 우려를 많이 하는 것으로 나타났다.



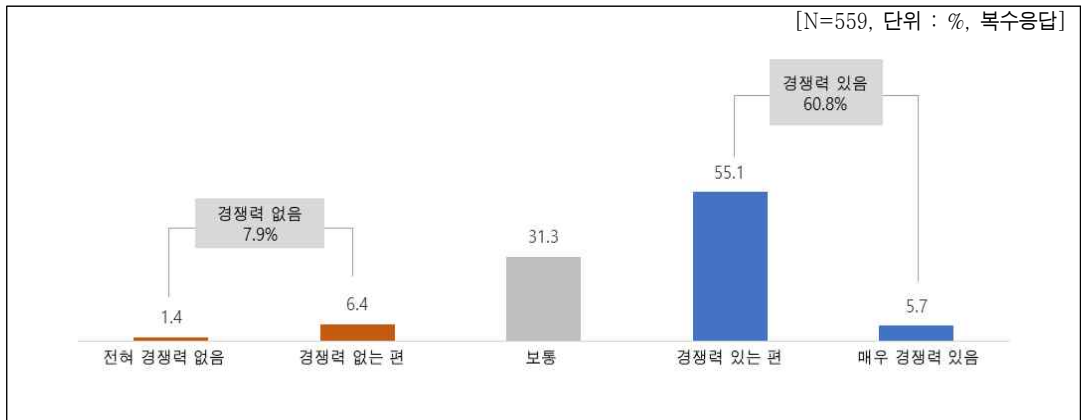
<그림 5-51> 국내 웹소설 창작물 질적 저하 유발 우려 사항

<표 5-58> 국내 웹소설 창작물 질적 저하 유발 우려 사항

구분		사례 수	획일화된 소재	인기 작품의 무분별한 분량 증가	자극적인 주제의 웹소설 창작물 증가	원작과는 다른 의도로 제작된 2차적 저작물	웹소설 창작물의 무분별한 양적 증가
전체		559	43.3	42.8	35.4	34.9	34.0
성별	남성	283	40.6	45.2	36.4	34.6	33.2
	여성	276	46.0	40.2	34.4	35.1	34.8
연령	10대	3	100.0	66.7	66.7	33.3	33.3
	20대	179	45.8	40.2	30.7	31.3	31.8
	30대	113	42.5	52.2	28.3	44.2	36.3
	40대	108	35.2	42.6	42.6	31.5	32.4
	50대	89	49.4	47.2	37.1	37.1	32.6
	60대	67	40.3	26.9	44.8	31.3	40.3
직업	화이트칼라	347	42.1	41.2	32.9	35.2	32.0
	블루칼라	98	35.7	40.8	37.8	40.8	36.7
	학생/주부	76	46.1	50.0	40.8	32.9	31.6
	기타	38	68.4	47.4	42.1	21.1	50.0

4. 해외 OTT 및 2차적 저작권 시장에서 국내 웹소설 경쟁력

- 해외 OTT 및 2차적 저작권 시장에서 국내 웹소설 경쟁력이 있다(매우 경쟁력 있음+경쟁력 있는 편)고 응답한 웹소설 이용자는 전체의 60.8% 수준으로 조사되었다.
- 여성의 경우 국내 웹소설이 경쟁력 있다는 응답(63.8%)은 남성(58.0%)에 비해 높았다.
 - 연령별로 타 연령대 대비 40대(68.5%)와 50대(65.2%)에서 경쟁력 있다는 인식이 높은 것으로 나타났다.
 - 직업별로는 학생 및 주부(76.3%)가 상대적으로 웹소설 경쟁력이 있다는 인식이 높은 것으로 나타났다.



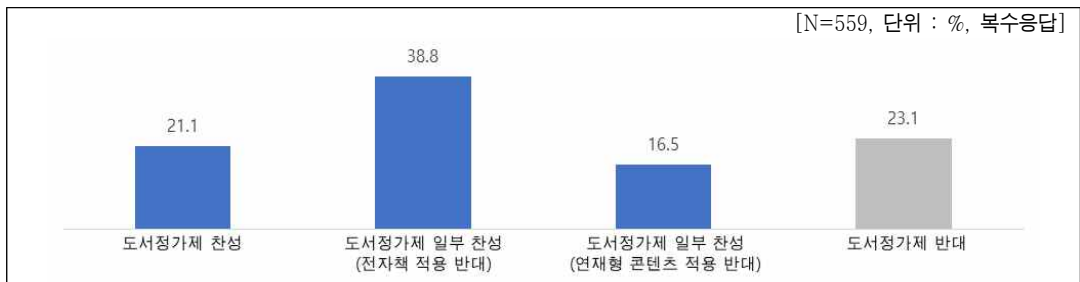
<그림 5-52> 해외 OTT 및 2차적 저작권 시장에서 국내 웹소설 경쟁력

<표 5-59> 해외 OTT 및 2차적 저작권 시장에서 국내 웹소설 경쟁력

구분		사례 수	경쟁력 있음	보통	경쟁력 없음
전체		559	60.8	31.3	7.9
성별	남성	283	58.0	33.9	8.1
	여성	276	63.8	28.6	7.6
연령	10대	3	100.0	0.0	0.0
	20대	179	55.9	39.7	4.5
	30대	113	57.5	34.5	8.0
	40대	108	68.5	20.4	11.1
	50대	89	65.2	23.6	11.2
	60대	67	59.7	32.8	7.5
직업	화이트칼라	347	61.1	32.0	6.9
	블루칼라	98	57.1	31.6	11.2
	학생/주부	76	76.3	21.1	2.6
	기타	38	36.8	44.7	18.4

5. 도서정가제에 대한 인식

- 도서정가제에 대한 인식에 대한 질문에 대해 웹소설 이용자들은 ‘전자책 적용에 반대하는 일부 찬성 의견’(38.8%)에 가장 지지를 많이 하는 것으로 나타났으며, 이어서 ‘도서정가제 반대’(23.1%), ‘도서정가제 찬성’(21.1%), ‘연재형 콘텐츠 적용을 반대하는 일부 찬성’(16.5%)의 순서로 지지하는 것으로 나타났다.
- 성별 인식을 살펴보면, 남성의 경우 ‘도서정가제 일부 찬성’(전자책 적용 반대)(43.5%)이라는 의견에 대해 여성(34.1%)보다 더욱 지지하는 반면, 여성은 ‘도서정가제 찬성’(24.6%) 의견에 대해 남성(17.7%)보다 더욱 지지하는 것으로 나타났다.
 - 연령별 인식을 살펴보면, 60대는 ‘도서정가제 일부 찬성(전자책 적용 반대)’(65.7%) 의견에 대한 지지가 높았고, ‘도서정가제 반대’ 의견은 40대(29.6%)와 50대(30.3%)에서 상대적으로 높게 나타났다.



<그림 5-53> 웹소설 도서정가제 적용 관련 태도 _ 웹소설 이용자

<표 5-60> 웹소설 도서정가제 적용 관련 태도 _ 웹소설 이용자

구분		사례 수	도서정가제 찬성	전자책 적용 반대	연재형 콘텐츠 적용 반대	도서정가제 반대
전체		559	21.1	38.8	16.5	23.1
성별	남성	283	17.7	43.5	17.3	21.6
	여성	276	24.6	34.1	15.6	24.6
연령	10대	3	0.0	100.0	0.0	0.0
	20대	179	21.2	38.0	21.2	18.4
	30대	113	23.9	37.2	9.7	28.3
	40대	108	20.4	34.3	15.7	29.6
	50대	89	20.2	25.8	23.6	30.3
	60대	67	19.4	65.7	7.5	7.5
직업	화이트칼라	347	21.9	38.6	15.6	23.3
	블루칼라	98	23.5	34.7	21.4	20.4
	학생/주부	76	14.5	48.7	15.8	19.7
	기타	38	21.1	31.6	13.2	34.2

제6장

결론 및 시사점



제1절 결론

1. 국내 웹소설 산업 규모 및 이용자 규모 파악

1) 웹소설 산업 규모 추정

- 웹소설은 온라인상에서 연재되는 소설의 형태를 의미하며, 90년대 PC통신 문학, 2000년대 인터넷 소설 팬픽 문화를 지나 온라인에서 연재되는 소설을 일컬어 지칭한다. 현재 웹소설의 통상적 정의는 ‘온라인(web/app)을 통해 연재되는 장르 소설’을 의미한다고 할 수 있다.
- 웹소설의 생태계는 최초 작품을 구성 및 집필하는 작가, 작가들과의 계약을 통해 웹소설을 공급하거나 제작 및 기획작업을 중점적으로 수행하는 웹소설 CP사, 그리고 최종 소비자가 이용할 수 있도록 작품을 연재하고 서비스를 공급하는 웹소설 플랫폼사 등으로 구성되어 있다.
- 웹소설 시장 규모는 웹소설 공급체계상에서 최종 소비자와 직접적인 접점을 가진 주요 웹소설 플랫폼사의 매출을 통해 추정할 수 있다.
 - 현재 국내 웹소설은 주요 온라인 플랫폼사 중심으로 대부분 유통 및 소비되고 있으므로 이들의 웹소설 분야 매출액을 기반으로 산업 규모를 추정하는 방식을 적용하였다.
- 2022년 현재, 주요 웹소설 플랫폼사 10곳의 웹소설 분야 매출액을 추정하여 합산한 결과, 전체 산업 규모는 약 1조 390억 원 정도로 예상되었다.
 - 하지만, 이러한 웹소설 산업 규모를 정확하게 추정하는 데는 제약점이 따를 수밖에 없다. 그 이유는 첫째, 웹소설 산업 규모를 추정하는데 국내 전체 플랫폼 사업체를 대상으로 하지 않고 대표적인 10곳 만 대상으로 하였기 때문이며 둘째, 대표적인 플랫폼사의 매출액에서 웹소설 매출액을 정확하게 구분하기가 쉽지 않기 때문이다.

<표 6-1> 국내 웹소설 산업규모 추정 (주요 플랫폼 사업체 매출 기준)

플랫폼사 명	웹소설 매출 추정금액	국내 모바일앱 이용자 점유율
네이버 (네이버 시리즈, 네이버 웹소설, 문피아)	4,266억 원	26.4%
카카오페이지	4,145억 원	42.8%
리디(주)	1,049억 원	11.7%
(주)밀리의 서재	276억 원	4.8%
(주)조아라	199억 원	4.2%
(주)메타크래프트 (노벨피아)	170억 원	2.6%
(주)북큐브네트웍스	112억 원	0.8%
(주)핑거스토리 무툰	87억 원	0.7%
(주)북팔	86억 원	0.7%
합계	1조 390억 원	94.7%

- 웹소설 산업규모 추정에 포함된 플랫폼사는 한국콘텐츠진흥원에서 진행한 「2020년 웹소설 이용자 실태조사」에서 이용자들이 가장 많이 이용하는 플랫폼사를 대상으로 하였고, 이들 플랫폼들의 모바일 앱 이용자 점유율은 전체 이용자의 94%를 차지하는 것으로 확인되었다.

2) 국내 웹소설 이용자 수 추정

- 국내 웹소설 관련 모바일 앱의 이용자 수를 파악하기 위해 다음과 같은 단계를 거쳤다. 첫째, 모바일 서비스 통계를 제공하는 ‘모바일인덱스 INSIGHT’ 사이트에서 2022년 10월 기준, 서비스를 운영 중인 국내 웹소설 모바일 앱들의 이용자 수를 확인하였다. 둘째, 확인된 모바일 앱 서비스 중 웹소설과 전혀 관련이 없는 앱이나 웹툰 전용 서비스, 그리고 단순히 저장된 텍스트를 보여주기 위한 뷰어 프로그램, 인터넷 서점 등의 서비스는 제외하였다. 그 결과 실제 웹소설 서비스를 제공하고 있는 모바일 앱은 21개로 나타났다.
- 이렇게 선정된 웹소설 서비스 모바일앱의 이용자 수는 이용자 점유율(이용률)과 모바일OS(안드로이드, IOS) 비율 적용 등 추가적인 고려요인을 적용하여 추정이 가능하며, 최종 추정치는 2022년 기준 약 587만 명 정도로 나타났다.

<표 6-2> 국내 웹소설 모바일앱별 이용자 수 및 전체 웹소설 이용자 수 추정결과

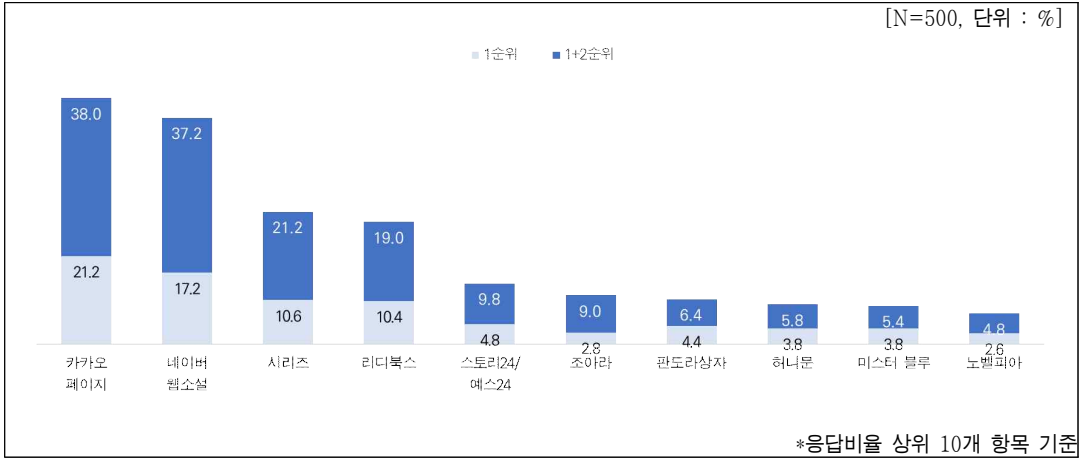
모바일앱 명	모바일앱 이용자 수	모바일앱 이용자 점유율	전체 웹소설 이용자 수 추정값
카카오페이지 KakaoPage	3,278,004	모바일앱 이용자 수 합계 총 7,662,513 $\times$ 점유율 59% 적용 $=$ 총 4,520,883명	점유율 적용 모바일앱 이용자 수 총 4,520,883명 $/$ 안드로이드OS 점유율 77% $=$ 총 5,871,276명
네이버 시리즈	1,814,011		
리디	898,642		
밀리의 서재	368,642		
웹소설 조아라	318,838		
문피아	211,562		
웹소설 노벨피아	202,165		
채티	105,199		
스플 : 선택형 스토리	85,151		
북큐브	59,342		
무툰	52,491		
미스터블루	52,104		
북팔	51,047		
애니툰	46,984		
코미코	36,237		
블라이스	17,550		
버프툰	15,777		
웹소설 포유	14,047		
웹소설 톡소다	12,516		
포켓노블	11,648		
로망띠끄(Romantique)	10,556		

- 이렇게 분석된 자료는 앞서 산업규모 추정에 포함된 주요 웹소설 플랫폼사의 모바일 앱 이용자 점유율의 분석의 자료로 사용되었다.

2. 웹소설 창작자 주요 조사결과

1) 웹소설 창작 활동 현황

- 웹소설 창작자는 주로 웹소설 공모전 이후에 등단하는 경우가 많은 편(24.8%)이었으며, 주로 활동하는 플랫폼은 카카오페이지, 네이버 웹소설/시리즈 등으로 나타났다.



<그림 6-1> 웹소설 창작 활동 현황 (1순위, 1+2순위)

- 주로 창작하는 웹소설의 주요 장르는 ‘가족/성장’ 장르와 ‘역사’, ‘로맨스/멜로’ 등인 것으로 나타났으며 웹소설의 특성상 특정 장르 한 가지만 창작하기보다는 유사한 여러 장르 또는 성격이 서로 다른 장르의 작품 창작 활동도 많은 편으로 확인되었다.
- 작가들의 평균 경력은 약 8년 정도이며, 여성보다는 남성의 경력이 높고, 연령별로는 40대의 평균 경력이 가장 높은 것으로 나타났다. 결과적으로 평균 경력과 연령을 상호 비교하면 웹소설에 입문하는 시점이 대략 20대 후반부터 30대 초반 사이인 경우가 많은 편이라 할 수 있다.
- 하나의 웹소설 작품을 완성하는데 평균 6~12개월 미만 정도의 기간이 소요(31.8%)되는 것으로 나타났으며, 작업 형태에 있어서는 대부분의 창작자들이 모든 과정을 단독으로 작업하는 것으로 나타났다.
- 웹소설 창작자 10명 중 3명 정도만 별도의 창작공간을 보유하고 있었으며, 공간의 소유 형태는 자가 소유(53.8%)가 가장 많았고, 반전세/월세 등 임대 비율은 대략 35.6%로 조사되었다.

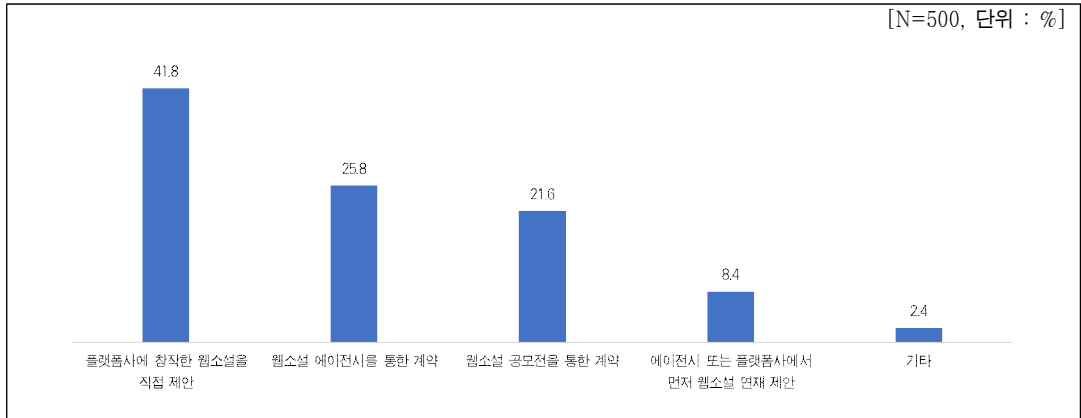
2) 웹소설 관련 수입 및 고용 현황

- 웹소설 창작자들의 2021년 연간 총 수입은 평균 3,487만 원 정도로 나타났고, 이 중 웹소설 연재를 통한 수입은 전체 수입의 약 46.1% 정도를 차지하는 것으로 조사되었다. 웹소설 이외의 활동으로 인한 수입이 웹소설 활동으로 인한 수입보다 더 많은 것으로 나타났다.
- 웹소설 이외 다른 유형의 수입원 종류로는 정규직 직원(24.5%)이 가장 많았으며, 웹소설 활동 이외의 프리랜서나 기간제/계약직/임시직 등의 비율도 높게 나타나고 있다. 이런 상황을 고려하면, 웹소설 창작자들은 원래 직업이나 업무를 가지고 있으며 웹소설 창작활동은 이들에게는 부가적 활동이라는 사실을 추론할 수 있다.
- 웹소설 작품당 평균 원고료 수준이 100만 원 미만인 경우가 전체의 42.6%로 가장 많은 비율을 보였다.
- 웹소설 창작자 10명 중 3~4명 정도는 현재 CP사에 소속된 것으로 나타났다. CP사와 계약한 이유로는 플랫폼 연재와 콘텐츠 기획 및 제작의 원활함 때문이라는 의견이 많았으며, 이를 통해 보다 안정적인 창작활동에 전념할 수 있는 환경 조성이 가능한 것으로 파악되었다.
- 현재 계약한 CP사와의 수익지급 방식으로는 판매수익 배분 비율에 따라 정산받는 형태가 가장 많은 것으로 나타났다. 이 경우, 수익지급 정산 비율을 살펴보면 먼저 판매 수익 배분 비율에 따라 모두 정산되는 형태의 평균 정산비율은 전체의 약 65.8%로 분석되었다. 이는 판매를 통한 수익 중 평균 60~70% 정도는 창작자가 정산을 받는 구조이며, 반면 월급과 수익 배분 비율에 따라 정산을 받는 정산 방식의 비율은 전체의 19.8%로 낮아지는 것으로 분석되었다. 그 외 수익은 고정적인 월급으로 보전되는 경우라 볼 수 있다.

3) 웹소설 관련 거래 및 계약 현황

- 웹소설 연재 계약 과정은 주로 플랫폼사에 직접 제안하는 형태가 가장 많았으며, 그 다음 에이전시를 통해 계약되는 경우, 공모전을 통해 계약되는 경우 등의 순으로 나타났다.
- 웹소설 계약은 완성본으로 계약되는 경우가 가장 많은 편이었으며, 그 외에도 초고 이상의 원고가 있어야 주로 계약이 되는 것으로 나타나 대체로 일정 수준 이상 작품이 완성된 경우에 연재 계약이 주로 이루어지는 것으로 확인되었다.
- 계약 체결 시 원고료 등의 계약 금액에 대한 조항을 가장 먼저 살펴보는 것으로 나타났고, 그 외 계약기간, 2차 판권과 관련한 조항 등을 중심으로 살펴보는 것으로 조사되었다.

었다.



<그림 6-2> 웹소설 관련 거래 및 계약 현황

- 계약이 체결될 시 계약조건을 결정하는 방식으로 플랫폼사나 에이전시에서 제시한 계약 조건을 사실상 그대로 수용하는 경우(52.0%)가 과반수 이상으로 나타났으며, 이러한 조건을 수용하는 이유로는 제시된 조건이 합당하다고 인식하는 경우가 가장 많은 것으로 조사되었다. 그 밖에 계약서 용어나 내용을 세부적으로 이해하기 어렵다는 응답도 30.8%로 나타나 계약서 조항에 대한 의미와 구체적인 내용을 창작자들이 파악할 수 있는 교육 프로그램 등이 필요할 것으로 판단된다.
- 계약 시 플랫폼사나 에이전시와의 수익배분 비율은 평균 7:3(작가:관계사) 정도가 가장 많은 것으로 나타났고, 이는 앞서 CP사와의 판매수익 비율과도 유사한 수준인 것으로 나타났다.
- 웹소설 작품 계약 시 제작 계약은 연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등 두 가지 이상에 대해 하나의 계약서로 작성하는 경우가 가장 많았으며, 2차적 저작물에 대한 계약 및 거래는 창작자 10명 중 7명 정도가 경험이 있는 것으로 확인되어 대체로 많은 창작자와 작품이 2차적 저작물로 활용됨을 알 수 있다.
- 2차적 저작물 계약 형태는 라이선싱 계약 방식이 가장 많은 것으로 나타났고, 계약 및 거래 시 어려운 점은 계약이 에이전시나 제작사에게 유리하게 일방적인 진행되는 것으로 인한 어려움으로 나타났다.
- 웹소설 창작자들은 작품 연재와 2차적 저작물 작성은 별개이므로 이 두 가지를 함께 계약 체결하는 것이 부당하다는 인식이 과반수 이상으로 나타나는 것으로 확인되었고, 그 이유로는 이미 연재 계약 시점에 2차적 저작물 권리에 대한 계약이 체결되었기에 향후 적절한 수익배분 조건이나 협상에 불리하기 때문이라는 의견이 높았다.
- 웹소설 계약 및 거래와 관련하여 법적인 문제나 불공정을 경험한 사례는 창작자의 절

반 정도로 나타났으며, 이 중 가장 사례가 많은 유형은 2차적 저작권 및 해외 판권 등이 제작사에 유리한 일방적 계약으로 나타났고, 그 외 계약 내용 수정요청이 거부당한 경험이나 매출, 정산내역을 불성실하게 제공하는 경우 등도 지적되었다.

- 이 중 일방적 계약 해지 및 해제를 경험한 경우 그 이유에 대해서는 작가 사정으로 인한 원인과 플랫폼사 또는 에이전시와의 갈등으로 인한 계약 해지 등이 높은 비율을 차지하는 것으로 나타났다.
- 이와 같은 법률적 문제가 발생한 경우 대처방안에 대해 자체적으로 직접 대응하는 경우가 가장 많아 실제로 문제가 발생했을 때 대부분 제대로 처리되지 않거나 창작자들에게 불리하게 작용하는 경우가 많을 것으로 예상된다.
- 웹소설 창작자 중 출판 분야 표준계약서의 일부 계약 조항을 활용하여 계약을 체결하는 경우가 절반 이상으로 가장 많았으나, 아직 창작자 10명 중 2명 이상은 표준계약서를 사용하지 않는 것으로 나타났다.
- 대부분의 창작자들은 웹소설 분야의 별도 표준계약서가 필요(83.8%)하다고 생각하였다.

3. 웹소설 CP사/플랫폼사 주요 조사결과

1) 웹소설 관련 기업활동 현황

- 본 실태조사에 참여한 웹소설 CP사 및 플랫폼사(이하, 사업체)의 평균 매출액은 9억 9천 1백만 원 정도이고 이 중 웹소설과 관련된 매출비중은 61.7%로 웹소설 관련 매출액은 평균 6억 1천 1백만 4십만 원으로 확인되었다.
- 사업체들의 항목별 매출 비중으로는 출판 매출 비중이 43.0%, 유료 콘텐츠 매출 비중이 42.1%로 전체 매출의 85%를 차지하는 것으로 분석되었다. 사업체들의 2차적 저작권과 관련하여 매출이 있는 경우에는 대부분의 경우 웹툰 분야에서 매출이 나는 것으로 나타났다.
- 사업체의 평균 종사자 수는 약 9.5명, 이 중 웹소설 분야 실무 종사자는 평균 7.1명으로 가장 많았으며, 사업체와 계약한 웹소설 작가는 평균 16.4명이며 이 중 독점 작가는 평균 3.7명, 비독점 작가는 평균 12.7명 수준으로 확인되었다.
- 진행 중인 사업영역 중 웹소설과 관련한 주요 활동을 살펴보면, 웹소설 창작 활동, 창작자 발굴, IP 2차적 저작권 기획 개발, 웹소설 유통 등으로 나타났다. 한편, 창작/기획/거래되는 웹소설은 SF/판타지나 역사, 가족성장 등의 장르가 많은 것으로 조사되었다.
- 웹소설 작품을 연재하여 수익이 발생하기까지 소요되는 기간은 1년 이내 수익이 발생

하는 경우가 전체의 61%로 가장 많았다. 2년 이내 수익이 발생하는 것이 전체의 92.9%라는 점을 고려하면, 대부분의 작품은 최대 2년 이내에는 수익이 어느 정도 발생하는 것으로 유추할 수 있다.

- 어느 정도의 완성 수준이 작품의 웹소설 연재가 가능한가 하는 질문에 작품 집필 50% 이내라는 경우가 전체 응답의 44.2%로 가장 많은 것으로 나타났다. 이는 앞서 창작자 조사에서 확인했던 사실 즉, 플랫폼 연재에 필요한 작품 완성 수준은 대체로 초고 이상의 완성본인 경우가 많다는 것과 유사한 것으로 나타났다.
- 사업체들의 2021년 신규 웹소설 작품 등록 건수는 평균 28.7개로 나타났고 그 중 신간 연재 작품은 평균 8.9개 정도로 조사되었다.
- 웹소설 판매 매출과 관련한 정산 비율의 경우 작가, 플랫폼사, CP/에이전시사 간의 비율합을 100%로 볼 때, 가장 많은 비중을 차지하는 것은 작가로 평균 37.9%, 그 다음은 플랫폼사 평균 34.3%, CP/에이전시사 평균 27.8%로 각각 조사되었다.
- 웹소설을 유통하기 위한 주 거래처로는 대형 플랫폼사가 가장 많았고 그 다음으로 중견 플랫폼사, 출판사, 웹툰 제작사 등의 순으로 조사되었다.
- 사업체가 보유하고 있는 웹소설과 관련하여 해외로 수출한 실적이 있는 경우는 38.9% 정도이고 이때 수출된 작품은 평균 5.7건, 수출 건수는 15.6건 정도로 확인되었다. 주로 수출한 국가는 중국, 미국, 일본 순으로 나타났다.
- 웹소설 사업체 운영 시 가장 큰 애로사항은 불법복제로 인한 피해이었으며, 그 다음으로 기획, 제작, 개발 등 전문인력의 부족, 유료 콘텐츠 이용료 등의 수익 감소 등으로 조사되었다

2) 웹소설 관련 거래 및 계약 현황

- 사업체들은 웹소설 작가와의 계약 및 거래 시 완성본 상태에서 거래하는 경우가 가장 많았고, 최소 초고 이상의 원고 상태에서 거래하는 경우가 전체의 53.9%로 나타났다.
- 계약 체결 시 가장 유의하여 작성하는 조항은 계약 금액이었으며, 그 외 계약 시 의무 이행사항, 계약 기간 등의 조항인 것으로 나타났다. 이는 웹소설 창작자에 대한 조사에서 계약 시 가장 유념하여 살펴보는 조항의 결과와도 같은 양상을 보이고 있다.
- 웹소설 IP의 2차적 저작물 활용을 위한 계약 진행 경험이 있는 경우는 35.4%로 나타났으며, 이때 주로 이루어진 계약 형태는 라이선싱 계약이 51.2%로 가장 많은 비율을 보였다.
- 웹소설 IP 2차적 저작물 활용을 위한 계약에서의 애로사항으로는 에이전시 및 제작자에게 불리한 일방적 계약이 가장 높은 비율을 차지하는 것으로 나타났다. 이는 창작자 조사에서도 동일하게 나타났다. 하여 일방적인 계약에 해당한다는 인식이 생겨나는 경

우도 포함된 것으로 예상된다.

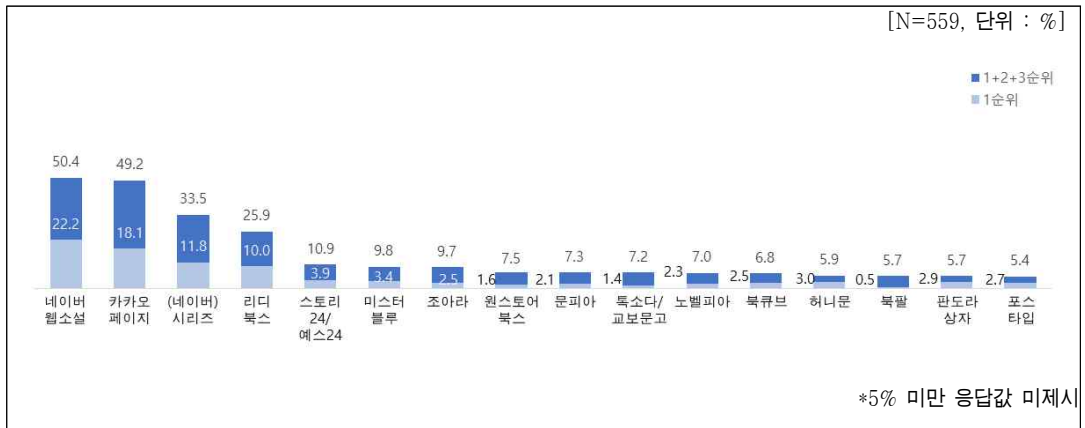
- 사업체의 경우 웹소설과 관련하여 법률적 문제가 발생한 경우 자체적으로 대응하는 비율이 가장 많았으나, 공공기관을 이용하거나 외부 로펌 및 변호사를 수임하여 대응하는 경우의 비율도 창작자에 비해 높은 편으로 나타났다.
- 웹소설 사업체들은 작가와 계약 시 출판 분야 표준계약서를 사용하는 경우가 전체 83.2%로 대부분인 것으로 나타났고, 사용하지 않는 경우는 16.8% 수준으로 조사되었다. 특히 표준계약서 양식을 그대로 사용하는 경우와 일부 계약 조항만 활용하여 작성하는 경우가 각각 비슷한 수준으로 나타나 활용수준에 있어서는 일부 차이를 보이는 것으로 나타났다.
- 출판 분야 표준계약서를 사용하지 않는 경우 그 이유에 대해 기존에 사용하던 계약서가 더 적합하고 편하기 때문이라는 의견이 가장 많았으며, 사업자와 작가 간 거래에 적절한 가이드 역할이 되지 않기 때문이라는 의견도 높은 비율을 보였다.
- 웹소설 사업체 역시 웹소설 분야의 별도 표준계약서가 필요하다는 의견에 대부분 동의하는 것으로 나타났다.

4. 웹소설 이용자 주요 조사결과

1) 웹소설 이용 현황

- 웹소설 이용자들의 최초 이용시기는 2013년 이전부터 이용한 경우가 많았으며, 그 후 연도별 최초 이용률이 점차 증가하더니, 2019년과 2020년에 최초 이용률이 크게 증가한 것으로 나타났다.
- 최초 이용시기 조사 결과로부터 웹소설 이용자들의 특성을 크게 2가지로 나누어 볼 수 있는데, 첫 번째는 웹소설 초창기부터 꾸준히 이용한 초기 이용자 그룹으로 볼 수 있고, 두 번째는 코로나19로 인해 온라인 콘텐츠 이용이 전체적으로 증가함에 따라 자연스럽게 웹소설로 유입되는 신규 유입자 그룹으로 나누어 볼 수 있다.
- 웹소설을 처음 이용하게 된 계기로는 무료한 시간을 보내기 위해 콘텐츠를 찾다가 접하게 되는 경우가 많았으며, 그 밖에도 웹소설 이전에도 장르소설이나 인터넷 소설을 즐겨 찾아보다가 웹소설로 유입되는 비율도 높은 것으로 나타났다.
- 국내 웹소설 이용자들의 최근 1년 간 이용 빈도를 살펴보면, 거의 매일 이용하는 경우가 34.5%로 가장 많았으며, 최소 일주일에 3~4번 이상 자주 보는 경우도 많은 것으로 나타났다.

- 신간 웹소설에 대한 정보 획득은 인터넷 커뮤니티나 웹사이트를 통해 확보하거나, 웹소설 플랫폼의 추천기능을 이용하는 경우가 많은 것으로 확인되었다.
- 웹소설을 주로 이용하는 시간대는 주중과 주말 모두 잠들기 전인 밤 시간대가 많은 것으로 조사되었고, 이용하는 장소 역시 집에서 이용하는 경우가 가장 많았으며, 그 외 대중교통, 직장, 카페 등의 순으로 나타났다
- 웹소설을 보는 시간은 평균 30분~1시간 미만 정도로 길지 않았으며, 향후 1년 후에도 웹소설 이용은 꾸준히 증가할 것으로 예상하는 것으로 나타났다. 향후에도 웹소설 이용이 증가할 것으로 예상하는 이유는 여가시간을 보내기에 좋기 때문이라는 응답이 가장 많고, 그 다음으로 현재 보고 있는 작품 수가 증가했기 때문이라는 의견도 높았다.
- 웹소설을 보기 위해 주로 이용하는 서비스 플랫폼은 네이버 웹소설, 카카오페이지, 시리즈, 리더북스 등의 순으로 나타났다.



<그림 6-3> 웹소설 이용현황 (1순위, 1+2+3순위)

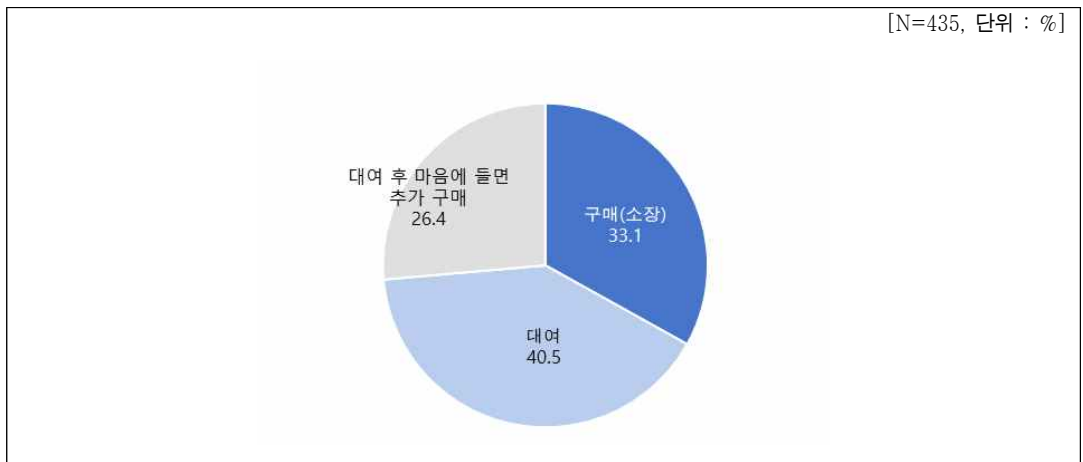
- 현재 이용 중인 플랫폼을 선택한 이유로는 대체로 잘 알려진 플랫폼이기 때문이라는 응답이 가장 많은 것으로 나타나 이용 플랫폼 선택에는 인지도가 상당한 영향력을 미치는 것으로 나타났고, 그 다음으로 제공되는 작품수가 많거나, 할인 및 이벤트 등 프로모션이 자주 걸리기 때문이라는 의견 순으로 나타났다.
- 현재 즐겨보는 웹소설 작품은 대략 1인당 평균 8.3개 작품으로 나타났고, 이 중 완결된 작품은 평균 4.3개, 연재 중인 작품은 평균 4.1개 등으로 조사되었다.
- 웹소설을 이용하는 형태로 완결되어 이미 읽은 작품도 일정 시간이 지난 후에 다시 감상하는 경우가 52.8%로 높은 비율을 보였으며, 연재 시 즉시 1편씩 읽은 것을 선호하는 비율은 52.1%, 한 동안 보지않고 연재 회차를 모았다가 몰아서 감상하는 형태는 47.8%로 조사되었다.
- 이용자들이 웹소설을 선택할 때는 작품의 인기가 가장 큰 영향을 미쳤으며, 그 외 소

재 및 줄거리, 장르, 작품 평점 등도 작품의 선택에 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한, 웹소설의 특징상 전개가 빠르고 속도감 있는 작품을 선호하는 비율이 전체 73.7%로 나타났고, 장면에 대한 묘사가 뛰어난 작품을 선호하는 경우는 71.7%, 인물에 대한 묘사가 뛰어난 작품을 선호하는 경우는 71.0%로 조사되었다.

- 즐겨보는 웹소설 장르는 현실로맨스, 판타지, 판타지로맨스 등의 장르로 나타났고, 장르 선호는 연령에 따라 차이를 보였다. 대체로 30대는 미스터리물, 20대와 40대는 코미디, 50대와 60대는 판타지물이나 무협물을 상대적으로 선호하는 것으로 나타났다.
- 1,000화 이상의 장기연재 웹소설을 유료로 이용해 본 경우는 전체 이용자의 44.0%로 나타났고, 이러한 장기연재 작품에 대해 결제금액이 부담된다는 인식이 64.8%로 높았고, 이어 불필요하게 스토리를 늘리는 느낌이 든다는 의견이 60.6%, 전체 회차를 늘리기 위해 1회차 소설 분량을 축소한다는 인식은 56.2%로 나타났다

2) 웹소설 유료 이용 행태

- 전체 웹소설 이용자의 77.8%는 최근 1년 간 웹소설을 유료로 이용한 경험이 있었으며, 1회 평균 유료결제 금액은 약 14,476원으로 1회 결제를 하면 평균 18.6일간 이용하는 것으로 나타났다.
- 선호하는 구매 방식은 대여 결제가 40.5%로 가장 높았고, 소장 결제, 대여 후 마음에 들면 추가 구매 순으로 나타났다.



<그림 6-4> 웹소설 유료 이용 행태

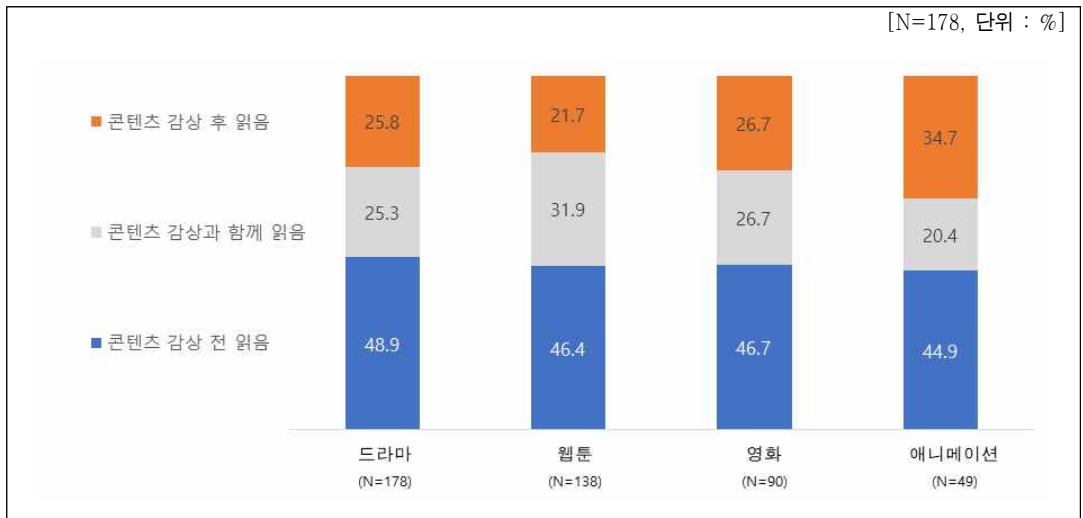
- 웹소설의 편당 유료결제 금액은 100원이 가장 많았으며, 현재 웹소설 유료 금액은 다소 비싸다는 인식이 21.1%, 저렴하다는 인식이 16.3%로 두 가지 의견 중에서는 비싸

다는 인식이 조금 더 높았으나, 대부분의 이용자들은 현재의 금액이 적정하다(62.5%)고 생각하는 것으로 나타났다.

- 유료로 제공되는 웹소설을 무료로 이용하기 위해 사용한 방법으로 무료 프로모션을 활용해 캐시를 쌓고 결제하는 방법이 가장 많았으며 이는 과반수 이상의 이용자가 이 방법을 활용해본 것으로 나타났다.

3) 웹소설 2차적 저작물 이용 행태

- 웹소설을 원작으로 하는 드라마, 영화, 웹툰, 애니메이션 등의 콘텐츠 이용 경험은 전체 이용자의 46.3%로 나타났고, 그 중 웹소설 원작과 콘텐츠를 모두 다 본 경우는 드라마가 68.7%로 가장 높고, 웹툰은 55.3%로 드라마에 뒤쳐진 것으로 나타났다.
- 웹소설이 원작인 2차 콘텐츠를 이용할 경우, 웹소설 원작과 2차 콘텐츠를 모두 본 이용자는 대부분의 경우, 2차 콘텐츠 제작 이전에 원작을 이미 읽어본 경우가 많은 것으로 나타났다. 한편, 2차 콘텐츠와 원작을 함께 읽는 경우는 상대적으로 웹툰이 다른 장르에 비해 많은 것으로 나타났다.



<그림 6-5> 웹소설 2차적 저작물 이용 행태

- 웹소설이 원작인 2차 콘텐츠의 만족도는 웹툰이 81.2%로 가장 높고, 영화, 드라마, 애니메이션 등의 순으로 나타났다.
- 웹소설 원작의 콘텐츠가 만족스러웠던 이유로는 웹소설 원작에서 상상했던 등장인물의 외모/캐릭터와 잘 맞았기 때문이라는 의견이 가장 많았던 반면, 불만족한 이유는 원작에서 표현한 연출이 제대로 구현되지 않았기 때문이라는 의견이 높게 나타났다.

제2절 시사점

- 최근 2~3년 사이에 국내 웹소설 창작자들이 웹소설 CP/에이전시를 통해 계약을 진행하여 사업체에 소속되어 활동하는 경우가 증가하는 추세이나, 아직은 대부분의 창작자들이 개인적으로 활동하는 경우가 많은 것이 사실이다.
- 이러한 개인적 활동이 많은 이유로, 단독 작업의 효율성이 많은 부분을 차지하고 있지만 그 외에도 다른 분야보다 누구나 작가로 활동할 수 있는 진입장벽이 낮은 편이어서 이미 다른 주업을 가지고 있는 사람들도 부업이나 취미로 웹소설 작가를 시작하게 되는 경향이 높아졌기 때문으로 볼 수 있다.
- 전문 웹소설 작가를 포함하여 이제 창작자로 발을 떼기 시작한 경우라도 언제든 손쉽게 작품을 통해 수익이 발생할 수 있는 구조이기 때문에 이러한 창작자들의 권익보호와 창작활동 보호를 위한 최소한의 제도적 장치와 여러 지원이 필요하다고 볼 수 있다.

1. 웹소설 계약 및 법률적 문제 해결을 위한 지원

- 창작자 개인이 직접 플랫폼사를 통해 작품 연재를 위해 계약을 체결하거나, 창작된 작품에 지적재산권 문제, 법적 문제에 얽히게 될 경우 이를 창작자 개인이 대응하기에는 무리가 따르기 마련이다.
- 또한, 이러한 문제 발생 시 어떻게 대처해야 하며 어디에 물어야할지 모르는 막막한 상황에서 대부분의 피해가 창작자들에게 돌아갈 수 있는 위험성이 높다할 수 있다.
- 따라서, CP사 및 플랫폼사와 연재 및 소속 계약 진행 시 계약서 조항에 대한 해석과 불이익 감소를 위해 계약 시 유의사항 등을 체계적으로 교육할 수 있는 계약 관련 교육 프로그램이 필요할 것으로 판단된다.
- 특히, 계약과 관련하여 계약 금액, 계약 기간, 2차적 저작물 등의 중요한 사항에 대해 정확하게 계약서에 작성되어 있는지를 포함하여, 일반인에게는 다소 낯설 수 있는 계약서 조항 용어에 대한 설명과 의미를 쉽게 풀어서 교육함으로써 해당 과정에서 불이익을 당하거나 불리한 계약 진행을 미연에 방지하기 위한 제도적 지원이 적용되어야 할 것으로 보여진다.
- 또한, 이러한 계약과 관련된 교육 외에도 저작권 문제나 불법복제 문제, 무단 도용 문제 등 법률적 문제가 발생한 경우 빠르게 도움을 줄 수 있고 지원할 수 있는 창작자 법률 지원 서비스 및 컨설팅 사업도 고려해볼 수 있다.
- 이는 웹소설 뿐만 아니라, 모든 예술분야 창작자들에게도 해당되는 부분일 수 있으나,

특히 진입장벽이 낮은 웹소설 창작물의 경우 이러한 저작권에 대한 인식이 다른 창작물에 비해 약하게 생각되기 쉬우며 이러한 상황으로 피해가 발생하고도 올바른 대처가 이루어지지 못하는 경우가 발생할 수 있기 때문이다.

2. 창작자들의 제도권 내 진입을 유도하는 다양한 홍보

- 본 실태조사에 참여한 창작자 중 한국예술인복지재단의 예술인 경력정보시스템에 등록된 경우는 전체 57.8%로 나타났다. 그 외 42.2%는 시스템 등록이 되지 않은 것으로 조사되었다.
- 한국예술인복지재단의 예술인 경력정보시스템 등록이 가지는 의미는 예술인으로서 활동증명을 통해 국가에서 지원하는 다양한 지원사업에 참여하거나, 예술인에게 주어지는 여러 지원혜택을 받기 위한 최소한의 자격증명이라 할 수 있다.
- 그러나, 이러한 예술인 활동증명에 대해 대부분의 웹소설 창작자들은 자신이 여기에 해당되는 것인지 모르거나, 도움이 되지 않을 것이라는 인식이 강한 것으로 나타났다.
- 따라서, 웹소설 창작자 역시 한 분야의 예술인으로써 충분히 활동증명을 받을 수 있고 이러한 활동증명이 된 경우 활용하거나 얻을 수 있는 다양한 혜택이나 지원사업에 대한 정보를 충분히 전달하기 위한 홍보전략이 필요하다고 볼 수 있다.
- 결과적으로 많은 웹소설 창작자들이 활동증명을 통해 제도권 내로 들어올 수 있도록 유입을 위한 적극적인 노력이 필요하며, 이는 창작자 개인에게도 필요하지만 웹소설 산업에서도 주요 구성원인 창작자들의 실태 파악과 관리에 도움을 줄 수 있다는 장점을 가지고 있다.

3. 웹소설 창작 활동 보장을 위한 지원

- 최근 대형 웹소설 플랫폼사들은 웹툰과 웹소설 작가의 권익 보호를 위한 다양한 방안을 내놓고 있다. 이 중 주요한 논의 사항으로 휴재권, 분량 등의 창작자 복지 증진과 관련된 권리를 계약서에 명문화하는 방안 등도 포함되어 있다. 이를 통해 창작자의 작업 부담을 줄이고 과도한 연재 분량 요구 및 작가의 건강 보호도 함께 이루어질 수 있도록 추진되고 있다.
- 또한, 창작자에게 직접 전달되고 법적인 효력을 가질 수 있도록 계약서 조항에 해당 내용들을 포함하는 방안을 적극적으로 논의해야 하며, 향후 궁극적으로 기존의 구두

계약의 관행을 없애고 표준화된 서면 계약 및 최소 수준 이상의 가이드 라인의 정립에 대한 근본적 논의가 필요하다고 볼 수 있다.

- 일반적으로 웹소설의 경우 개인 창작물로 별도 창작활동에 필요한 물리적 공간이 필요하지 않는다고 인식되었으나, 실제 많은 창작자들은 작가 네트워크 활성화, 아이디어 교환, 작품에 대한 토론 등을 통해 더 좋은 작품을 만들 수 있는 기반이 될 수 있고 이를 위해서는 여러 다양한 창작 공간의 필요하다고 인식하고 있다.
- 따라서 웹소설 창작자들의 창작 활동을 위한 네트워크 지원을 위해 창작 활동 공간, 커뮤니티 공간을 제공하는 지원사업에 대한 검토가 이루어질 필요가 있다.

4. 웹소설 불공정거래 및 계약 근절을 위한 표준계약서 마련 필요

- 웹툰 분야뿐만 아니라 웹소설 종사자들이 겪는 주된 문제 중 하나가 계약서 내용의 불공정 여부를 판단하는 것이라 할 수 있다. 앞서 시사점에서 언급했듯이 창작자가 계약서 작성 과정에서 조항에 대한 이해와 법률적 해석에 대한 이해가 높지 않아 이로 인한 피해를 줄이기 위해 교육을 통한 이해도 제고가 필요하다고 지적하였다.
- 그럼에도 불구하고 사용되는 계약서가 표준계약서를 따르지 않거나 기존 출판 분야 표준계약서에서 일부 필요한 조항만 이용하는 등 계약서 이용이 체계화되지 않은 상황에서는 지속적인 피해가 발생할 가능성이 높다 할 수 있다.
- 실제 업계 관계자들의 경우 계약서 내용 중 불공정하게 작동되는 조항들이 들어가는 사례가 있으나, 이러한 부분을 명확히 분별해내지 못하거나 그냥 넘어가는 등의 형태로 차후 논쟁의 요인이 되기도 한다.
- 이러한 상황에서 웹소설 분야의 불공정한 거래를 예방하기 위한 최소한의 방안으로 웹소설 분야에 적합한 표준계약서의 필요성에 대한 인식이 높아지고 있다고 하겠다.
- 따라서, 현재 논의되고 검토되고 있는 웹소설 분야 표준계약서를 체계적으로 정립할 필요가 있으며, 이후에도 웹소설 플랫폼사와 CP사, 창작자의 의견을 충분히 반영하여 표준계약서를 수시로 업데이트할 수 있는 시스템이 마련되어야 한다.

부록

웹소설 표준계약서

필수조항 제언



제1절 웹소설 표준계약서 초안 작성 개요

- 최근 웹소설 및 관련 분야 산업의 성장으로 웹소설 분야 특성을 반영한 표준계약서의 제정이 필요하나, 현재 출판 분야와 만화(웹툰) 분야 표준계약서가 혼용되어 사용되고 있으므로 ‘법무법인 대지’의 ‘정성원 변호사’가 다음과 같은 사항을 반영하여, 표준계약서 필수 조항을 규정하고 이를 구체적으로 표현한 표준계약서 문안을 작성하였다.

- 다 음 -

1. “출판분야 표준계약서” 및 “만화분야 표준계약서” 현황

- 1) “출판분야 표준계약서”는 아래와 같은 6개의 개별계약서로 구성되어 있다
 - (1) 출판권설정계약서(저작권자와 출판권자 사이의 출판권 설정)
 - (2) 전자출판 배타적발행권 설정계약서(저작권자와 전자책 발행사 사이의 배타적발행권설정)
 - (3) 전자출판 배타적발행권 및 출판권 설정계약서(저작권자와 배타적발행권 및 출판권을 모두 설정)
 - (4) 저작재산권 양도계약서(저작재산권의 양도인과 양수인 사이의 양수도)
 - (5) 저작물 이용계약서(국내용)(저작권자와 이용자 사이의 국내에서의 저작물 이용허락)
 - (6) 저작물이용계약서(해외용)(저작권자와 해외출판사 사이의 해외에서의 저작물 이용허락)
- 2) “만화분야 표준계약서”는 아래와 같이 6개의 개별계약서로 구성되어 있다
 - (1) 출판계약서(저작권자와 출판권자 사이의 출판권 설정)
 - (2) 전자책(e-Book) 발행계약서(저작권자와 발행권자 사이의 전자책 발행권 설정)
 - (3) 웹툰 연재계약서(저작권자와 서비스업자 사이의 온라인서비스 연재계약)
 - (4) 대리중개 위임 계약서(저작권자와 수임인 사이의 저작재산권 위임계약)
 - (5) 공동 저작 계약서(저작물의 공동저작자 사이의 권리의무)
 - (6) 기획만화 계약서(작가와 발주자 사이의 기획만화 출판에 있어서의 저작재산권)
- 3) “만화분야 표준계약서”를 제정, 고시함에 있어, 어문저작물에 대한 전통적인 출판 분야의 출판권, 전자출판, 저작권양도, 저작물이용(국내 또는 해외) 등은 종전의 “출판분야 표준계약서”에 의하도록 하고, 그 이외에 새로운 만화(웹툰) 분야에서의 전자책

발행, 온라인 웹툰 연재, 대리중개 위임(저작권재산권 행사 위임), 공동저작, 기획만화 영역에서 웹툰 산업 분야에 부합하는 새로운 규정이 필요하다고 판단하여 각 필요한 계약을 표준계약으로 각각 체결할 수 있도록 유형별로 표준계약서를 마련한 것으로 생각된다

2. 웹소설 표준계약서 구성

- 1) 웹소설은 표지 등에 삽화가 삽입될 수는 있으나 그림(회화)이 주(主)가 되는 웹툰과는 차이점이 있고 출판의 대상인 어문저작물과 유사하다고 할 것이며, 온라인 서비스로 연재가 이루어진다는 점에 있어서는 웹툰과 유사하다고 할 것이다.
- 2) “출판분야 표준계약서”의 개별계약을 살펴보면, 아래와 같이 구분된다.
 - (1) 저작권 권리설정(이용)에 관한 계약 : ① 출판권설정계약서, ② 전자출판 배타적발행권 설정계약서, ③ 전자출판 배타적 발행권 및 출판권 설정계약서, ④ 저작물이용계약서(국내 또는 해외용)
 - (2) 저작권에 관한 계약 : 저작권양도계약서
- 3) “만화분야 표준계약서”의 개별계약을 살펴보면, 아래와 같이 구분된다.
 - (1) 저작권 권리설정(이용)에 관한 계약 : ① 출판계약서, ② 전자책(e-Book) 발행계약서, ③ 웹툰 연재계약서, ④ 대리중개 위임 계약서
 - (2) 저작권에 관한 계약 : ① 공동저작계약서, ② 기획만화계약서
- 4) 웹소설 분야 표준계약서를 제정함에 있어 웹소설 분야의 특수성을 감안하면 아래와 같이 구성함이 타당할 것으로 생각된다.
 - (1) 웹소설 분야의 경우, 통상 작가는 콘텐츠사업자(출판사 또는 CP)와 웹소설 관련 계약을 체결하고, 다시 콘텐츠사업자가 해당 원고를 플랫폼사업자와의 약정을 체결하여 플랫폼에 연재하고 그 수익을 플랫폼으로부터 받아 다시 작가와 분배하고 있는 구조로 연재가 이루어진다.
 - (2) 작가와 콘텐츠사업자 사이에는 통상 연재 및 대리중개 위임약정이 모두 체결되는 것이 통상이고 이후 콘텐츠사업자를 통하여 종이책이나 e-Book으로 출판되는 등의 과정이 진행되므로, 현장에서는 하나의 간명한 표준계약서로 일괄하여 체결되는 것이 좋다는 의견이 다수라고 할 수 있다.
 - (3) 따라서 연재계약서와 대리중개 위임계약서를 통합하여 작가와 콘텐츠사업자 사이에 체결하는 표준계약서를 제언하고, 다만 출판권설정계약서 및 전자출판 배타적발

행권 설정계약서는 웹소설 분야에 해당될 수 있도록 수정하여 개별 표준계약서를 제정하는 것이 바람직하다. 다만, 웹소설 분야에 있어서는 웹툰과는 달리 공동저작이 이루어지는 경우나 콘텐츠사업자 또는 플랫폼에 의한 기획저작물이 창작되는 예는 매우 드물다고 할 것이므로 별도로 공동저작계약서 및 기획웹소설계약서를 표준계약서로 제정할 필요는 없다고 생각되며, 필요한 경우 웹툰 분야 공동저작계약서 및 기획만화계약서를 준용하면 될 것으로 생각된다.

(4) 그러므로 웹소설 분야 표준계약서를 제정함에 있어, 업계에서 보다 실용적으로 적용할 수 있도록 아래와 같이 3가지로 구성하는 것을 제언한다.

- ① 출판권설정계약서
- ② 전자출판 배타적발행권 설정계약서
- ③ 웹소설 연재 및 대리중개 위임 계약서(웹소설 연재 계약서 및 대리중개 위임계약서 통합)

- 이 상 -

- 한편, 앞서의 과정을 거쳐 마련된 표준계약서 문안은 ‘한국출판문화산업진흥원(이하 출판진흥원이라 한다)’ 업무 담당자, 업계 전문가, ‘문화체육관광부’ 담당 관계자가 참석한 3회의 자문회의에서 검토되어, 향후 공청회 등 별도의 추가적인 과정을 거쳐 확정될 표준계약서의 초안으로 도출되었다.

제2절 웹소설 출판권 설정 계약서(초안)

출판권 설정계약서 [안]

저작자의 표시	성명 : _____	필명 : _____
저작재산권자의 표시	성명 : _____	생년월일 : _____
저작물의 표시	제호(가제) : _____	

위에 표시된 저작물(이하 '위 저작물'이라고 함)의 저작재산권자(이하 '저작권자'라고 함) _____과(와) 이를 문서 또는 도화로 발행하고자 하는 이용자(이하 '출판권자'라고 함) _____는(은) 다음과 같이 출판권설정계약을 체결한다.

제1조 (목적) 이 계약은 대상 저작물의 저작권자가 출판권자에게 대상 저작물을 인쇄 그 밖에 이와 유사한 방법으로 문서 또는 도화로 발행(복제·배포)하는 권리를 부여하기 위해 체결한다,

제2조 (정의) 이 계약에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. **복제** : 인쇄·사진촬영·복사·녹음·녹화 그 밖의 방법으로 일시적 또는 영구적으로 유형물에 고정하거나 다시 제작하는 것을 말한다.
2. **배포** : 저작물의 원본 또는 그 복제물을 공중에게 대가를 받거나 받지 아니하고 양도 또는 대여하는 것을 말한다.
3. **발행** : 저작물 또는 음반을 공중의 수요를 충족시키기 위하여 복제·배포하는 것을 말한다.
4. **출판권** : 출판사가 저작권자와의 출판권설정계약에 따라 인쇄 등의 방법으로 문서 또는 도화로 발행할 수 있는 권리를 말한다. 출판권자는 설정행위에서 정하는 바에 따라 저작물을 원작 그대로 출판할 권리를 가진다.
5. **등록** : 저작자의 성명, 저작물의 제호와 종류, 창작연월일 등 일정한 사항을 저작권등록부에 기재하는 것을 말한다. 저작권 발생과는 관계가 없으며 공중에게 공개·열람하도록

- 록 하는 공시적 효과, 분쟁 발생 시 입증의 편의를 위한 추정력, 거래의 안전을 위한 제3자에 대한 대항력이 발생한다.
6. **저작인격권** : 저작물에 대한 저작자의 인격적·정신적 이익을 보호하는 권리로서 다른 사람에게 양도나 상속을 할 수 없다. 공표권, 성명표시권, 동일성유지권 등 3가지 권리로 구성된다.
7. **부차권(부차적 이용허락)** : 법적 권리는 아니지만 현장에서 원저작물의 부가적 이용을 허락하는 권리로 통용된다. 이미 공표된 저작물에 대한 재이용 및 축약본이나 요약본을 만들거나 라디오에서 저작물을 읽을 권리, 저작물에 기반한 상품을 만들 권리 등에 대한 것으로서 2차적저작물에 해당하지 않는 것을 말한다.
8. **계약의 해지와 해제** : 해지(解止)는 계속적으로 효과가 이어지는 계약관계에서 일방적인 의사표시로 향후 계약관계가 종료되는 것을 말한다. 이에 반해 해제(解除)는 일방적인 의사표시로 이미 성립된 계약을 소멸시켜 애초에 그런 계약이 없었던 것과 같이 만드는 효과를 말한다.
9. **분쟁 조정** : 저작권에 관한 분쟁이 생겼을 때 한국저작권위원회의 조정을 통해 분쟁을 해결하는 절차이다. 신청 취지와 원인을 기재한 조정신청서를 제출하면 조정이 개시되며 조정부가 당사자 사이의 의견교환을 통해 합의를 유도한다. 조정절차는 비공개를 원칙으로 한다.
10. ‘완전원고’는 대상 저작물의 출판을 위하여 필요한 완전한 원고를 말한다.
11. 본 조에서 정하지 않은 용어의 정의는 저작권 등 관련 법령에 따른다.

제3조 (출판권의 설정)

- ① 저작권자는 출판권자에게 위 저작물에 대한 출판권을 설정한다.
- ② 제1항의 규정에 따라 출판권자는 위 저작물을 원작 그대로 출판할 수 있는 독점적이고도 배타적인 권리를 가진다.
- ③ 출판권자는 대상 저작물을 다른 언어로 번역하거나 대한민국의 영토 외의 장소에서 배포, 발행할 수 없다. 단, 출판권자는 대상 저작물을 다른 언어로 번역하거나 대한민국 이외의 영역에서 저작물을 이용하고자 할 경우, 저작권자와 별도 계약을 체결하여야 한다.

제4조 (출판권 설정의 등록) 출판권자는 위 저작물에 대한 출판권 설정 사실을 한국저작권위원회에 등록할 수 있으며, 이 경우 저작권자는 등록에 필요한 서류를 출판권자에게 제공하는 등 이에 적극 협력하여야 한다.

제5조 (배타적 이용)

- ① 저작권자는 이 계약기간 중 위 저작물의 제호 및 내용의 전부와 동일 또는 유사한 저작물을 별도로 출판하거나 제3자로 하여금 출판하게 하여서는 아니 된다.
- ② 저작권자는 이 계약기간 중 출판권자의 사전 동의 없이 위 저작물의 개정판 또는 증보판을 직접 발행하거나 제3자로 하여금 발행하도록 하여서는 아니 된다.

제6조 (출판권의 존속기간 등)

- ① 출판권자가 보유하는 위 저작물의 출판권은 계약일로부터 초판 1쇄 발행일까지, 그리고 초판 1쇄 발행일로부터 _____년까지 효력을 가진다.
- ② 저작권자 또는 출판권자는 계약기간 만료일 _____개월 전까지 문서로써 상대방에게 계약의 종료를 통보할 수 있으며, 이러한 종료 통보에 따라 계약기간 만료일에 이 계약은 종료된다.
- ③ 제2항에 따른 종료 통보가 없는 경우에 이 계약은 동일한 조건으로 _____년까지 자동 연장되며, 이 경우 출판권자는 자동 연장 이전까지의 저작권사용료를 정산하여야 한다.
- ④ 출판권자는 제2항의 계약종료 통보 기한 이전에 저작권자에게 제2항 및 제3항의 내용을 통지하여야 한다.
- ⑤ 저작권자와 출판권자가 이 계약을 연장하면서 계약 조건을 변경하고자 하는 경우에는 변경된 계약조건을 반영한 새로운 계약서를 작성하여야 한다.

제7조 (완전원고의 인도와 출판 시기 및 반환)

- ① 저작권자는 _____년 _____월 _____일까지 위 저작물의 출판을 위한 완전한 원고 또는 이에 상당한 자료(이하 '완전원고'라 줄임)를 출판권자에게 인도하여야 한다. 다만, 부득이한 사정이 있을 때에는 출판권자와 협의하여 그 기일을 변경할 수 있다.
- ② 출판권자는 저작권자로부터 완전원고를 인도받은 날로부터 _____개월 이내에 위 저작물을 원래 목적대로 출판하여야 한다(특약이 없는 경우 9월 이내 출판함). 다만, 부득이한 사정이 있을 때에는 저작권자와 협의하여 그 기일을 변경할 수 있다.

제8조 (저작물의 내용에 따른 책임 및 계약 내용의 고지 의무)

- ① 대상 저작물의 내용 중 저작권자가 소재, 내용 등을 모두 독립적으로 제작한 부분이 제3자의 저작권 등 법적 권리를 침해하여 출판권자 또는 제3자에게 손해를 끼칠 경우에는 저작권자가 그에 관한 모든 책임을 진다. 다만, 대상 저작물의 내용 중 출판권자가 저작권자에게 소재, 내용 등을 제공하였거나 대상 저작물의 제작에 참여한 부분이 제3자의 저작권 등 법적 권리를 침해하여 제3자에게 손해를 끼칠 경우에는 출판권자가 그에 관한 모든 책임을 진다.

- ② 본 계약이 완전한 효력을 갖기 위하여 날인 또는 서명 이전에 출판권자는 저작권자에게 계약 내용을 설명하여야 한다.

제9조 (저작인격권의 존중)

- ① 출판권자는 위 저작물을 이용함에 있어서 성명표시권 및 동일성유지권 등 저작인격권을 적극적으로 보호하여야 한다.
- ② 출판권자는 저작권자가 사용하는 실명 또는 필명 등을 저작권자가 요구하는 바에 따라 올바르게 사용하여야 한다.
- ③ 출판권자는 출판물을 홍보함에 있어 저작권자의 명예를 훼손하여서는 아니 된다.
- ④ 출판권자가 출판물의 제호, 내용 및 형식을 바꾸고자 할 때는 반드시 저작권자의 사전 서면 동의를 얻어야 한다.
- ⑤ 4항에도 불구하고, 출판권자가 대상 저작물의 동일성을 훼손하지 않는 범위 내에서 경미한 수준의 수정을 하는 경우, 출판권자는 저작권자에게 수정 내용에 대하여 사전에 고지를 한 후 고지범위 내의 수정 또는 편집을 할 수 있다. 다만, 저작권자가 고지 즉시 이의를 제기하였을 때에는 출판권자는 대상 저작물을 수정 또는 편집을 하여서는 아니 된다.

제10조 (교정) 위 저작물의 내용 교정 및 교열은 저작권자가 수행함을 원칙으로 한다. 다만, 저작권자는 출판권자에게 교정 및 교열에 대한 협력을 요청할 수 있으며, 출판권자는 저작권자의 요청에 따라 수행한 교정 및 교열 내용에 대하여 저작권자로부터 최종 확인을 받아야 한다.

제11조 (저작물의 발행 및 비용 부담)

- ① 출판권자에게 출판물의 재고가 없을 경우, 저작권자는 출판권자에게 출판물의 중쇄, 도는 증판을 요청할 수 있으며 출판권자는 정당한 사유가 없는 한, 이 요청에 응하여야 한다. 다만, 중쇄 또는 증판의 시기, 수량, 홍보와 판매 방법 등은 시장 상황, 이 계약의 잔여기간, 출판권자의 경영 상황 등을 고려하여 이 계약 당사자 간 협의에 의해 결정한다.
- ② 대상 저작물을 출판물 형태로 제작하는 비용 및 홍보, 판매에 따른 비용은 출판권자가 부담한다.

제12조 (저작권의 표지 등)

- ① 출판권자는 위 저작물의 출판물에 적당한 방법으로 저작자의 성명과 발행 연월일 등

저작권 표지를 하여야 한다.

- ② 저작권자와 출판권자는 검인지를 [부착하기로() / 부착하지 아니하기로()] 합의한다.

제13조 (정가, 판형, 제책방식 등)

- ① 위 저작물의 출판물에 대한 정가, 판형, 제책방식 등은 출판권자가 결정한다. 다만, 저작권자가 출판권자에게 이에 대한 의견을 표시한 경우 출판권자는 적극적으로 저작권자와 협의하여야 한다.
- ② 중쇄(중판)의 시기 및 홍보·광고, 판매의 방법 등은 출판권자가 결정한다. 다만, 출판권자는 사전에 저작권자와 이를 협의할 수 있다.
- ③ 출판권자는 출판물을 홍보·광고함에 있어 저작자 및 저작권자의 명예를 훼손하여서는 아니 된다.

제14조 (계속 출판의 의무) 출판권자는 이 계약기간 중 위 저작물을 계속 출판하여야 한다. 다만, 6개월 동안 판매량이 _____부 이하가 될 경우, 저작권자와 출판권자가 합의하여 이 계약을 해지할 수 있다.

제15조 (저작권사용료 등)

- ① 출판권자는 아래와 같이 저작권자에게 정가의 일정 비율에 해당하는 금액에 일정 부수(발행부수 또는 판매부수)를 곱한 금액을 지정 계좌를 통하여 저작권사용료로 지급한다. 이때 저작권자는 출판권자에게 발행부수 또는 판매부수에 대한 자료를 요청할 수 있다.

☐초판의 경우 도서정가의 _____%×발행부수, 2쇄부터는 도서정가의 _____%×판매부수 ()

☐도서정가의 _____%×발행부수 ()

☐도서정가의 _____%×판매부수 ()

☐기타 _____

- ② 출판권자는 _____개월에 한 번씩 발행부수 또는 판매부수를 저작권자에게 통보하고 통보 후 30일 이내에 그 기간에 해당하는 저작권사용료를 지급하여야 한다. 만일 출판권자가 발행부수 또는 판매부수를 약정기일 내에 통보하지 아니하는 경우 저작권자는 저작권사용료를 청구할 수 있으며, 출판권자는 청구일로부터 30일 이내에 이를 지급하여야 한다.

- ③ 저작권자는 납본, 증정, 신간 안내, 서평, 홍보 등을 위하여 제공되는 부수에 대하여는 저작권사용료를 면제한다. 다만, 그 부수는 매쇄 당 _____%를 초과할 수 없으며, 출판권자는 자세한 내역을 저작권자에게 알려주어야 한다.

제16조 (선금금)

- ① 출판권자는 이 계약 성립일로부터 _____영업일 이내에 선금금으로 _____원을 저작권자에게 지급한다.
- ② 초판 제1쇄의 발행부수는 _____부로 정한다.
- ③ 출판권자는 초판 제1쇄 발행 시 지급할 저작권사용료에서 제1항의 선금금을 공제한다.

제17조 (저작권자에 대한 증정보 등)

- ① 출판권자는 출판물의 초판 및 개정판 1쇄 발행 시 _____부, 중쇄 발행 시 _____부를 저작권자에게 증정한다. 이 증정본의 개수는 저작권사용료를 산정하기 위한 발행부수에 포함되지 않는다.
- ② 저작권자가 제1항에 규정된 부수를 초과하는 출판물이 필요한 경우 정가의 _____%에 해당하는 금액으로 출판권자로부터 구입할 수 있다. 이 구입본의 개수는 저작권의 사용료를 산정하기 위한 발행부수에 포함된다.

제18조 (2차적저작물 및 재사용 이용허락)

- ① 이 계약기간 중에 위 저작물이 국내외 제3자의 요청에 의하여 번역, 각색, 편곡, 변형 등의 방법으로 2차적저작물로서 이용되는 경우 그에 관한 이용허락 등 모든 권리는 저작권자에게 있으며, 출판권자에 먼저 요청이 오는 경우 출판권자는 이 같은 사실을 위의 제3자에게 알려주어야 한다. 아울러 출판권자는 제3자의 저작물 이용허락 요청 사실을 저작권자에게 알려주어야 한다.
- ② 이 계약의 목적물인 위 저작물의 내용 중 일부가 국내외 제3자의 요청에 의하여 복제 및 공중송신 등의 방법으로 재이용되거나 기타의 방법에 의하여 부차적으로 이용되는 경우 그에 관한 이용허락 등 모든 권리는 저작권자에게 있으며, 출판권자에 먼저 요청이 오는 경우 출판권자는 이 같은 사실을 위의 제3자에게 알려주어야 한다. 아울러 출판권자는 제3자의 저작물 이용허락 요청 사실을 저작권자에게 알려주어야 한다.
- ③ 출판권자는 이 계약에 따라 설정된 출판권만을 가지며, 그 이외의 다른 저작재산권을 이용하기 위해서는 저작권자와 별도의 계약을 체결하여야 한다.

제19조 (전집 또는 선집 등에의 수록) 이 계약기간 중에 저작권자가 위 저작물을 자신의

전집이나 선집 등에 수록, 출판할 때는 미리 출판권자의 동의를 얻어야 한다.

제20조 (저작권재산권 또는 출판권의 양도 등)

- ① 저작권자는 위 저작물의 복제권 및 배포권의 전부 또는 일부를 제3자에게 양도하거나 이에 대하여 질권을 설정하고자 하는 경우에는 사전에 이를 출판권자에게 통보하여야 한다. 다만, 이 경우 출판권자의 출판권을 침해하여서는 아니 된다.
- ② 출판권자는 위 저작물의 출판권을 제3자에게 양도하거나 이에 대하여 질권을 설정하고자 하는 경우에는 사전에 저작권자의 서면 동의를 얻어야 한다.

제21조 (계약 내용의 변경) 이 계약은 저작권자와 출판권자 쌍방의 서면에 의한 합의에 따라 변경할 수 있다.

제22조 (계약의 해지 또는 해제)

- ① 저작권자 또는 출판권자가 이 계약에서 정한 사항을 이행하지 않았을 경우 그 상대방은 ____일(개월) 이상의 기간을 정하여 제대로 이행할 것을 요구할 수 있다.
- ② 제1항의 조치에도 불구하고 이를 이행하지 아니하는 경우 그 상대방은 이 계약을 해지 또는 해제할 수 있고, 그로 인한 손해의 배상을 청구할 수 있다.
- ③ 저작권자는 출판권자가 더 이상 출판할 의사가 없음을 저작권자에게 서면으로 통지하거나 파산 등의 사유로 더 이상 출판할 수 없는 상황이 명백한 경우 즉시 이 계약의 해지를 출판권자에게 서면으로 통보할 수 있다.
- ④ 이 계약이 해지되면, 저작권자와 출판권자는 다음과 같은 책임을 부담한다.
 1. 출판권자는 저작권자에게 해지 시점까지 발생한 저작권사용료를 즉시 지급한다.
 1. 출판권자는 저작권자에게 원고를 반환하고, 원고의 복사본 및 디지털 데이터를 모두 파기한 후, 파기사실에 대한 확인서를 작성하여 저작권자에게 교부한다.
 1. 출판권자가 한국저작권위원회에 이 계약에 따른 출판권을 등록하였을 경우, 해지 즉시 출판권 등록을 말소하고, 이에 대한 서면 증빙을 발급받아 저작권자에게 교부한다.
 2. 이상의 책임과는 별개로, 해지의 책임이 있는 자는 상대방에게 해지에 따라 발생한 손해 배상을 청구할 수 있다.
- ⑤ 저작권자가 출판권자 소속 임직원에게 의해 성희롱·성폭력 피해를 입은 경우 저작권자는 해당 임직원을 관련 업무에서 배제 요청할 수 있으며, 출판권자는 사실을 확인한 후 업무의 배제 및 기타 적절한 조치를 수행하여야 한다.
- ⑥ 저작권자 또는 출판권자(소속 임직원을 포함한다)가 상대방에 대한 성희롱·성폭력으로 인하여 국가인권위원회의 결정이나 법원의 확정판결을 받은 경우, 상대방은 계약을 해

지할 수 있으며, 그로 인한 손해의 배상을 청구할 수 있다.

- ⑦ 출판권자는 저작권자의 성희롱·성폭력에 대한 국가인권위원회의 결정이나 법원의 확정 판결이 있는 경우 저작권자와의 계약을 해지할 수 있으며 그로 인한 손해의 배상을 청구할 수 있다.

제23조 (성희롱 등의 피해 구제) 제23조 제4항에도 불구하고 계약자(계약단체의 대표를 포함하여 단체에 소속되어 있는 임직원 및 자문·기획위원 등 지휘·감독하는 지위에 있는 자) 및 계약대상자 중 어느 일방이 상대 구성원으로부터의 성희롱 등 행위로 정상적인 저작물 창작활동 또는 자신의 직무를 수행하지 못한 경우, 계약을 해지하지 않고 그 내용을 국가인권위원회에 진정하거나 문화체육관광부 장관에게 신고하여 분쟁을 해결할 수 있다.

제24조 (출판권 소멸 후의 배포)

- ① 출판권이 소멸한 후에도 출판권자는 계약기간 만료일 이전에 발행된 도서의 재고품을 _개월 동안 배포할 수 있다.
- ② 제1항에 따른 재고품의 배포에 대하여 출판권자는 제15조 제1항에 따라 저작권자에게 저작권사용료를 지급하여야 한다.

제25조 (재해, 사고) 천재지변, 그 밖의 불가항력의 재난으로 저작권자 또는 출판권자가 손해를 입거나 계약 이행이 지체 또는 불가능하게 된 경우에는 서로의 책임을 면제하며, 후속조치를 쌍방이 합의하여 결정한다.

제26조 (비밀 유지) 저작권자와 출판권자는 이 계약의 체결 및 이행과정에서 알게 된 상대방 및 상대방의 거래처 등에 관한 정보를 상대방의 서면에 의한 승낙 없이 제3자에게 누설하여서는 아니 된다.

제27조 (개인정보의 취급)

- ① 저작권자와 출판권자는 위 저작물의 출판 및 이에 부수하는 업무 과정에서 알게 된 상대방의 개인정보를 개인정보보호법의 취지에 따라 유의하여 취급하여야 하며, 사전 동의 없이 이를 누설하거나 다른 사람이 이용하도록 제공하여서는 아니 된다.
- ② 저작권자는 출판권자가 이 계약에 의한 출판물의 제작 및 광고, 홍보, 판매 등을 위하여 저작권자가 제공한 정보를 스스로 이용하거나 제3자에게 제공하는 것을 허락한다. 다만, 저작자의 초상 이용에 대하여는 저작자와 출판권자가 합의하여 결정한다.

제28조 (계약의 해석 및 보완) 이 계약에 명시되어 있지 아니한 사항에 대하여는 저작권자와 출판권자가 합의하여 정할 수 있고, 해석상 이견이 있을 경우에는 저작권법 등 관련 법률 및 계약해석의 원칙에 따라 해결한다.

제29조 (분쟁의 해결)

- ① 이 계약과 관련한 분쟁이 발생할 경우 저작권자와 출판권자는 제소에 앞서 한국저작권위원회의 조정을 받을 수 있다.
- ② 제1항의 조정이 성립되지 아니하는 경우에 저작권자와 출판권자 사이에 제기되는 소송의 제1심 법원은 _____ 법원으로 한다.

■ 특약 사항

이 계약을 증명하기 위하여 계약서 3통을 작성하여 저작권자, 출판권자가 날인 또는 서명한 다음 각 1통씩 보관하고 1통은 출판권 설정 등록용으로 사용한다.

_____년 _____월 _____일

저작권자의 표시

주 소 :
생년월일 :
성 명 : _____ (인)
계좌번호 :

출판권자의 표시

주 소 :
출판권자명 : _____ 사업자등록번호 :
대표자 성명 : _____ (인)

제3절 웹소설 전자출판 배타적발행권 설정 계약서(초안)

전자출판 배타적발행권 설정계약서 [안]12

저작자의 표시 성명 : _____ 이명(필명) : _____

저작재산권자의 표시 성명 : _____

저작물의 표시 제호(가제) : _____

위에 표시된 저작물(이하 ‘대상 저작물’이라고 함)의 저작재산권자(이하 ‘저작권자’라고 함) _____ 과(와) 이를 전자책 등으로 발행하고자 하는 이용자(이하 ‘발행권자’라고 함) _____ 는(은) 다음과 같이 배타적발행권 설정계약을 체결한다.

제1조 (목적) 이 계약은 위 저작물에 대한 전자책 등의 발행을 위한 배타적발행권 설정 계약의 내용에 따른 저작권자 및 발행권자의 권리와 의무를 정하는 데 그 목적을 둔다,

제2조 (정의) 이 계약에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. **복제** : 인쇄·사진촬영·복사·녹음·녹화 그 밖의 방법으로 일시적 또는 영구적으로 유형물에 고정하거나 다시 제작하는 것을 말한다.
2. **배포** : 저작물의 원본 또는 그 복제물을 공중에게 대가를 받거나 받지 아니하고 양도 또는 대여하는 것을 말한다.
3. **발행** : 저작물 또는 음반을 공중의 수요를 충족시키기 위하여 복제·배포하는 것을 말한다.

12) 저작재산권자가 전자출판을 위한 배타적발행권을 얻고자 하는 이용자에 대하여 저작물의 배타적발행권을 설정하고 발행자는 그 저작물을 이 계약에서 정한 이용 조건과 범위 안에서 디지털 발행물의 형태로 만들어 판매의 방법으로 배포 또는 공중송신하는 것을 약정하는 계약으로서, 준물권적(독점적·배타적) 성격의 배타적발행권이 발생하는 효력을 갖는다. 제3자에게 대항할 수 있는 권리까지 획득하고자 하는 경우에는 한국저작권위원회에 배타적발행권을 등록해야 한다. 출판권과 마찬가지로 배타적발행권자가 저작물의 1차 저작자뿐만 아니라 번역가, 삽화가, 사진작가 등과 체결할 수 있는 계약 유형이다.

4. **공중송신** : 저작물, 실연·음반·방송 또는 데이터베이스(이하 ‘저작물 등’이라고 함)를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것을 말한다.
5. **전송(傳送)** : 공중송신 중 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 접근할 수 있도록 저작물 등을 이용에 제공하는 것을 말하며, 그에 따라 이루어지는 송신을 포함한다.
6. **배타적발행권** : 저작물을 공중의 수요를 충족시키기 위하여 복제·배포하는 것과 저작물을 복제·전송(이하 ‘발행 등’이라고 함)하는 것에 관한 배타적 권리를 말한다. 출판권을 제외한다.
7. **등록** : 저작자의 성명, 저작물의 제호와 종류, 창작연월일 등 일정한 사항을 저작권등록부에 기재하는 것을 말한다. 저작권 발생과는 관계가 없으며 공중에게 공개·열람하도록 하는 공시적 효과, 분쟁 발생 시 입증의 편의를 위한 추정력, 거래의 안전을 위한 제3자에 대한 대항력이 발생한다.
8. **저작인격권** : 저작물에 대한 저작자의 인격적·정신적 이익을 보호하는 권리로서 다른 사람에게 양도나 상속을 할 수 없다. 공표권, 성명표시권, 동일성유지권 등 3가지 권리로 구성된다.
9. **전자책(e-Book)** : PC 또는 휴대용 단말기 등 전자적 기록매체와 저장장치를 통해 읽을 수 있도록 특정 포맷으로 제작된 디지털 파일을 의미한다.
10. **오디오북** : 전문성우나 저작자 등이 직접 책의 내용을 낭독하여 눈으로 읽는 대신 귀로 들을 수 있게 제작한 디지털콘텐츠를 말한다. 음성 및 음향 출력이 가능한 모든 기기를 이용하여 들을 수 있다.
11. **계약의 해지와 해제** : 해지(解止)는 계속적으로 효과가 이어지는 계약관계에서 일방적인 의사표시로 향후 계약관계가 종료되는 것을 말한다. 이에 반해 해제(解除)는 일방적인 의사표시로 이미 성립된 계약을 소멸시켜 애초에 그런 계약이 없었던 것과 같이 만드는 효과를 말한다.
12. **분쟁 조정** : 저작권에 관한 분쟁이 생겼을 때 한국저작권위원회의 조정을 통해 분쟁을 해결하는 절차이다. 신청취지와 원인을 기재한 조정신청서를 제출하면 조정이 개시되며 조정부가 당사자 사이의 의견교환을 통해 합의를 유도한다. 조정절차는 비공개를 원칙으로 한다.
13. **‘완전원고’**는 대상 저작물의 발행을 위하여 필요한 완전한 원고를 말한다.
14. 본 조에서 정하지 않은 용어의 정의는 관련 법령과 상관습에 따른다.

제3조 (배타적발행권의 설정)

- ① 저작권자는 발행권자에게 대상 저작물을 전자책 형식으로 발행 등의 권리인 배타적발행권을 설정한다.
- ② 제1항에도 불구하고, 저작권자는 이 계약에서 정한 발행 등의 방법 및 조건이 중첩되지 않는 범위 내에서 대상 저작물에 대한 새로운 배타적발행권을 제3자에게 설정할 수 있다.
- ③ 발행권자는 해외진출 등을 위하여 저작물을 다른 언어로 번역하거나 캐릭터, 스토리, 구성요소 등을 활용하고자 할 경우, 사전에 저작권자와 합의하여 별도의 계약을 체결하여야 한다.

제4조 (배타적발행권 설정의 등록)

- ① 저작권법에 따라 발행권자는 위 저작물에 대한 배타적발행권 설정 사실을 한국저작권위원회에 등록할 수 있다.
- ② 제1항에 따라 발행권자가 배타적발행권 설정등록을 하는 경우 저작권자는 등록에 필요한 서류를 발행권자에게 제공하는 등 이에 적극 협력하여야 한다.

제5조 (배타적 이용)

- ① 발행권자는 제12조 제1항에서 정한 조건 및 방법에 따른 위 저작물의 발행 등에 관하여 독점적이고도 배타적인 권리를 갖는다.
- ② 저작권자는 이 계약기간 중 위 저작물의 제호 및 내용의 전부와 동일 또는 유사한 저작물을 이 계약에서 정한 조건 및 방법과 같거나 유사하게 제3자로 하여금 전자책 발행 등의 방법으로 이용하게 하여서는 아니 된다.

제6조 (배타적발행권의 존속기간)

- ① 발행권자가 보유하는 위 저작물의 배타적발행권은 계약일로부터 최초 발행일까지, 그리고 최초 발행일로부터 _____년까지 효력을 가진다.
- ② 저작권자 또는 발행권자는 계약기간 만료일 _____개월 전까지 문서로써 상대방에게 계약의 종료를 통보할 수 있으며, 이러한 종료 통보에 따라 계약기간 만료일에 이 계약은 종료된다.
- ③ 제2항에 따른 종료 통보가 없는 경우에 이 계약은 동일한 조건으로 _____년까지 자동 연장되며, 이 경우 발행권자는 자동 연장 이전까지의 저작권사용료를 정산하여야 한다.
- ④ 발행권자는 제2항의 계약종료 통보 기한 이전에 저작권자에게 제2항 및 제3항의 내용을 통지하여야 한다.

- ⑤ 저작권자와 발행권자가 이 계약을 연장하면서 계약 조건을 변경하고자 하는 경우에는 변경된 계약조건을 반영한 새로운 계약서를 작성하여야 한다.

제7조 (완전원고의 인도와 발행 시기 및 반환)

- ① 저작권자는 _____년 ____월 ____일까지 위 저작물의 전자책 등의 발행을 위한 완전한 원고 또는 이에 상당한 자료(이하 ‘완전원고’라 줄임)를 발행권자에게 인도하여야 한다. 다만, 부득이한 사정이 있을 때에는 발행권자와 협의하여 그 기일을 변경할 수 있다.
- ② 발행권자는 저작권자로부터 완전원고를 인도받은 날로부터 _____개월 이내에 위 저작물을 원래 목적대로 발행하여야 한다(특약이 없는 경우 9월 이내에 발행함). 다만, 부득이한 사정이 있을 때에는 저작권자와 협의하여 그 기일을 변경할 수 있다.
- ③ 위 저작물의 발행 후 발행권자는 저작권자에게 원고(원화 포함) 등 인도받은 자료 일체를 즉시 반환하여야 한다. 다만, 저작권자와 발행권자가 협의하여 반환하지 아니할 수도 있다.

제8조 (저작물의 내용에 따른 책임 및 계약 내용의 고지 의무)

- ① 대상 저작물의 내용 중 저작권자가 소재, 내용 등을 모두 독립적으로 제작한 부분이 제3자의 저작권 등 법적 권리를 침해하여 발행권자 또는 제3자에게 손해를 끼쳤을 경우에는 저작권자가 그에 관한 모든 책임을 진다. 다만, 대상 저작물의 내용 중 발행권자가 저작권자에게 소재, 내용 등을 제공하였거나 대상 저작물의 제작에 관여한 부분이 제3자의 저작권 등 법적 권리를 침해하여 제3자에게 손해를 끼쳤을 경우에는 발행권자가 그에 관한 모든 책임을 진다.
- ② 본 계약이 완전한 효력을 갖기 위하여 날인 또는 서명 이전에 발행권자는 저작권자에게 계약 내용을 설명하여야 한다.

제9조 (저작인격권의 존중 등)

- ① 발행권자는 위 저작물을 이용함에 있어서 성명표시권 및 동일성유지권 등 저작인격권을 적극적으로 보호하여야 한다.
- ② 발행권자는 저작권자가 사용하는 실명 또는 필명 등을 저작권자가 요구하는 바에 따라 올바르게 사용하여야 한다.
- ③ 발행권자는 전자책을 홍보·광고함에 있어 저작권자의 명예를 훼손하여서는 아니 된다.
- ④ 발행권자가 전자책의 제호, 내용 및 형식을 바꾸고자 할 때는 반드시 저작권자의 사전 서면 동의를 얻어야 한다.
- ⑤ 4항에도 불구하고, 발행권자가 대상 저작물의 동일성을 훼손하지 않는 범위 내에서 경

미한 수준의 수정을 하는 경우, 발행권자는 저작권자에게 수정 내용에 대하여 사전에 고지를 한 후 고지범위 내의 수정 또는 편집을 할 수 있다. 다만, 저작권자가 고지 즉시 이의를 제기하였을 때에는 발행권자는 대상 저작물을 수정 또는 편집을 하여서는 아니 된다.

제10조 (교정) 위 저작물의 내용 교정 및 교열은 저작권자가 수행함을 원칙으로 한다. 다만, 저작권자는 발행권자에게 교정 및 교열에 대한 협력을 요청할 수 있으며, 발행권자는 저작권자의 요청에 따라 수행한 교정 및 교열 내용에 대하여 저작권자로부터 최종 확인을 받아야 한다.

제11조 (저작물의 수정증감 및 비용 부담)

- ① 저작권자가 발행된 전자책의 내용 등을 수정하고자 하는 때에는 사전에 발행권자와 그 수정 내용에 대해 서면으로 합의하여야 한다. 발행권자가 전자책의 형태 등 대상 저작물의 내용과 관련없는 부분을 수정하고자 하는 경우에는 사전에 저작권자에게 그 수정 내용을 서면으로 통지하여야 한다.
- ② 위 저작물의 저작에 필요한 비용은 저작권자가 부담하고 제작, 홍보, 광고 및 판매에 따른 비용은 발행권자가 부담한다.
- ③ 맨 처음 발행 등의 방법으로 이용한 후 다시 발행 등으로 이용함에 있어 저작권자의 요청에 따른 수정, 증감 등에 의하여 통상의 제작비를 현저히 초과하는 경우 그 초과 금액에 대한 저작권자의 부담액은 저작권자와 발행권자가 협의하여 정한다. 이때 통상의 제작비는 맨 처음 발행 등의 비용을 기준으로 산정한다.

제12조 (저작물 이용 방법 및 조건 등)

- ① 위 저작물의 발행 등에 따른 이용 방법 및 조건은 다음과 같이 정한다.

☐복제 유형 : [온라인-다운로드 방식(), 구독 방식() / 오프라인-유형물 제작()]

☐매체 형식 : [전자책() / 오디오북() / 기타
_____]

☐이용 형식 : [솔루션 _____ / 디바이스 _____ / 플랫폼
_____]

☐정가 : 회당 / 1set / 기타 _____원

- ② 발행 등의 시기 및 홍보·광고, 판매의 방법 등은 발행권자가 결정한다. 다만, 발행권자는 사전에 저작권자와 이를 협의할 수 있다.
- ③ 발행권자는 발행물을 홍보·광고함에 있어 저작자 및 저작권자의 명예를 훼손하여서는 아니 된다.

제13조 (계속 발행 등의 의무) 발행권자는 이 계약기간 중 위 저작물을 계속 발행 등의 방법으로 이용하여야 한다. 다만, 6개월 동안 매출액이 _____원 이하가 될 경우, 저작권자와 발행권자가 합의하여 이 계약을 해지할 수 있다.

제14조 (저작권사용료 등)

- ① 발행권자는 저작권자에게 위 저작물 매출액의 _____%에 해당하는 금액을 저작권사용료로 지급한다.
- ② 발행권자는 _____개월에 한 번씩 매출 현황을 저작권자에게 통보하고 통보 후 30일 이내에 그 기간에 해당하는 저작권사용료를 지정계좌를 통하여 지급하여야 한다. 이때 저작권자는 발행권자에게 매출액 산정에 대한 자료를 요청할 수 있다. 만일 발행권자가 매출 현황을 약정기일 이내에 통보하지 아니하는 경우에 저작권자는 직전 저작권사용료에 해당하는 금액을 저작권사용료로 청구할 수 있으며, 발행권자는 청구일로부터 30일 이내에 이를 지급하여야 한다. 다만, 그 금액이 실제 매출액보다 많이 산정되었음을 발행권자가 입증하는 경우에 이후의 저작권사용료에서 이를 공제한다.
- ③ 저작권자는 발행권자에게 매출액 산정에 대한 자료를 요청할 수 있으며 발행권자는 매출액 산정 근거를 제시하여야 한다.
- ④ 저작권자는 발행권자로부터 받은 매출액 산정에 대한 자료를 상대방의 서면에 의한 사전 승낙 없이 제3자에게 유출해서는 아니 된다. 다만 발행권자는 저작권자가 이 자료를 자신이 관련된 소송 등에서 법원 등에 적법하게 제출하는 것은 허용한다.

제15조 (선급금)

- ① 발행권자는 이 계약 성립일로부터 _____영업일 이내에 선급금으로 _____원을 저작권자에게 지급한다.
- ② 발행권자는 이후 지급할 저작권사용료에서 제1항의 선급금을 공제한다.

제16조 (저작재산권 또는 배타적발행권의 양도 등)

- ① 저작권자는 위 저작물의 복제권, 배포권 및 전송권 중 전부 또는 일부를 제3자에게 양도하거나 이에 대하여 질권을 설정하고자 하는 경우에는 사전에 이를 발행권자에게 통

보하여야 한다. 다만, 이 경우 발행권자의 배타적발행권을 침해하여서는 아니 된다.

- ② 발행권자는 위 저작물의 배타적발행권을 제3자에게 양도하거나 이에 대하여 질권을 설정하고자 하는 경우에는 사전에 저작권자의 서면 동의를 얻어야 한다.

제17조 (발행데이터의 권리 귀속 등)

- ① 발행 등의 방법으로 이용하기 위하여 발행권자의 노력과 비용으로 만들어진 각종 데이터(이하 ‘발행데이터’라고 함)에 관한 권리는 발행권자에게 귀속된다.
- ② 저작권자는 이 계약의 유효기간뿐만 아니라 계약 종료 후에도 발행권자의 문서에 의한 승낙 없이는 발행데이터를 직접 이용하거나 제3자로 하여금 이용하게 하여서는 아니 된다. 만일 발행권자의 발행데이터를 저작권자가 제3자에게 이용하게 하고자 하는 경우 저작권자는 발행권자로부터 발행데이터 파일을 매수하여야 한다.
- ③ 제2항에 따라 발행권자가 저작권자에게 발행데이터의 파일을 양도하는 경우 그것의 구체적인 금액 등에 관한 사항은 별도의 문서로 합의하여 정한다. 이때 발행권자는 저작권자에게 객관적인 근거에 입각한 합리적인 양도 금액을 제시하여야 한다.

제18조 (계약 내용의 변경) 이 계약은 저작권자와 발행권자 쌍방의 서면에 의한 합의에 따라 변경할 수 있다.

제19조 (계약의 해지 또는 해제)

- ① 저작권자 또는 발행권자가 이 계약에서 정한 사항을 위반하였을 경우 그 상대방은 일(개월) 이상의 기간을 정하여 제대로 이행할 것을 요구할 수 있다.
- ② 제1항의 조치에도 불구하고 이를 이행하지 아니하는 경우 그 상대방은 대상 저작물의 발행이 시작되기 이전까지는 이 계약을 해제할 수 있으며, 발행이 시작된 후에는 계약을 해지할 수 있다.
- ③ 저작권자는 발행권자가 더 이상 발행할 의사가 없음을 저작권자에게 서면으로 통지하거나, 파산 등의 사유로 더 이상 발행할 수 없음이 명백한 경우 즉시 계약의 해지를 발행권자에게 서면으로 통보할 수 있다.
- ④ 이 계약이 해지되면, 저작권자와 발행권자는 다음과 같은 책임을 부담한다.
1. 발행권자는 저작권자에게 해지 시점까지 발생한 전자책 저작권사용료를 즉시 지급한다.
 2. 발행권자는 저작권자에게 원고를 반환하고, 원고의 복사본 및 디지털 데이터를 모두 파기한 후, 파기사실에 대한 확인서를 작성하여 저작권자에게 교부한다.
 3. 발행권자가 한국저작권위원회에 이 계약에 따른 배타적발행권을 등록하였을 경우, 해지 즉시 배타적발행권 등록을 말소하고, 이에 대한 서면 증빙을 발급받아 저작권자에게

교부한다.

4. 이상의 책임과는 별개로, 해지의 책임이 있는 자는 상대방에게 해지에 따라 발생한 손해 배상을 청구할 수 있다.
- ⑤ 저작권자가 발행권자 소속 임직원에 의해 성희롱·성폭력 피해를 입은 경우 저작권자는 해당 임직원을 관련 업무에서 배제 요청할 수 있으며, 발행권자는 사실을 확인한 후 업무의 배제 및 기타 적절한 조치를 수행하여야 한다.
- ⑥ 저작권자 또는 발행권자(소속 임직원을 포함한다)가 상대방에 대한 성희롱·성폭력으로 인하여 국가인권위원회의 결정이나 법원의 확정판결을 받은 경우, 상대방은 계약을 해지할 수 있으며, 그로 인한 손해의 배상을 청구할 수 있다.
- ⑦ 발행권자는 저작권자의 성희롱·성폭력에 대한 국가인권위원회의 결정이나 법원의 확정판결이 있는 경우 저작권자와의 계약을 해지할 수 있으며 그로 인한 손해의 배상을 청구할 수 있다.

제20조 (배타적발행권 소멸 후의 배포)

- ① 배타적발행권이 소멸한 후에도 발행권자는 계약기간 만료일 이전에 발행 등의 방법으로 제작한 유형물을 _____개월 동안 배포할 수 있다.
- ② 제1항에 따른 배포에 대하여 발행권자는 제14조 제1항에서 정한 저작권사용료를 지급하여야 한다.

제21조 (재해, 사고) 천재지변, 그 밖의 불가항력의 재난으로 저작권자 또는 발행권자가 손해를 입거나 계약 이행이 지체 또는 불가능하게 된 경우에는 서로의 책임을 면제하며, 후속조치를 쌍방이 합의하여 결정한다.

제22조 (비밀 유지) 저작권자와 발행권자는 이 계약의 체결 및 이행과정에서 알게 된 상대방 및 상대방의 거래처 등에 관한 정보를 상대방의 서면에 의한 승낙 없이 제3자에게 누설해서는 아니 된다.

제23조 (개인정보의 취급)

- ① 저작권자와 발행권자는 위 저작물의 발행 등 및 이에 부수하는 업무 과정에서 알게 된 상대방의 개인정보를 개인정보보호법의 취지에 따라 유의하여 취급하여야 하며, 사전 동의 없이 이를 누설하거나 다른 사람이 이용하도록 제공하여서는 아니 된다.
- ② 저작권자는 발행권자가 이 계약에 의한 발행물의 제작 및 광고, 홍보, 판매 등을 위하여 저작권자가 제공한 정보를 스스로 이용하거나 제3자에게 제공하는 것을 허락한다.

다만, 저작자의 초상 이용에 대하여는 저작자와 발행권자가 합의하여 결정한다.

제24조 (계약의 해석 및 보완) 이 계약에 명시되어 있지 아니한 사항에 대하여는 저작권자와 발행권자가 협의하여 정할 수 있고, 해석상 이견이 있을 경우에는 저작권법 등 관련 법률 및 계약해석의 원칙에 따라 해결한다.

제25조 (분쟁의 해결)

- ① 이 계약과 관련한 분쟁이 발생할 경우 저작권자와 발행권자는 제소에 앞서 한국저작권위원회의 조정을 받을 수 있다.
- ② 제1항의 조정이 성립되지 아니하는 경우에 저작권자와 발행권자 사이에 제기되는 소송의 제1심 법원은 _____법원으로 한다.

■ 특약 사항

이 계약을 증명하기 위하여 계약서 3통을 작성하여 저작권자, 발행권자가 날인 또는 서명한 다음 각 1통씩 보관하고 1통은 배타적발행권 등록용으로 사용한다.

_____년 ____월 ____일

저작권자의 표시

주 소 :
 생년월일 :
 성 명 : _____ (인)
 계좌번호 :

발행권자의 표시

주 소 :
 발행권자명 : _____ 사업자등록번호 :
 대표자 성명 : _____ (인)

제4절 웹소설 연재 및 대리중개 위임계약서(초안)

웹소설 연재 및 대리중개 위임계약서 [안]

저작자의 표시	성명 : _____	필명(이명) : _____
저작재산권자의 표시	성명 : _____	생년월일 : _____
저작물의 표시	제호(가제) : _____	

위에 표시된 저작물(이하 ‘대상 저작물’이라고 함)의 저작재산권자 _____(이하 ‘저작권자’라고 한다)와(과) _____(이하 ‘콘텐츠사업자’라고 한다)는(은) 대상 저작물에 대하여 다음과 같이 계약을 체결한다.

다 음

제1조 (계약의 목적) 본 계약은 ‘저작권자’가 창작한 대상 저작물(웹소설 콘텐츠)을 ‘콘텐츠사업자’에게 제공하고, ‘콘텐츠사업자’는 이를 플랫폼을 통하여 연재를 진행하거나 대리중개를 위임받아 진행함에 있어 당사자 간의 권리의무 및 기타 제반사항을 규정하는데 그 목적이 있다.

제2조 (정의)

1. “대상 저작물”은 위에 표시한, 이 계약의 목적이 되는 저작물을 말한다.
2. “복제권”은 대상 저작물을 인쇄·사진촬영·복사·녹음·녹화 그 밖의 방법으로 일시적 또는 영구적으로 유형물에 고정하거나 다시 제작할 권리를 말한다.
3. “공중송신권”은 대상 저작물을 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공할 권리를 말한다.
4. “전시권”은 대상 저작물의 원본이나 그 복제물을 전시할 권리를 말한다.
5. “배포권”은 대상 저작물의 복제물을 공중에게 대가를 받거나 받지 아니하고 양도 또는 대여할 권리를 말한다.
6. “2차적 저작물 작성권”은 대상 원저작물을 번역, 편곡, 변형, 각색, 영상제작 그 밖의

- 방법으로 작성한 창작물 등을 제작할 수 있는 모든 권리를 말한다.
7. “공중”은 불특정 다수인(특정 다수인을 포함한다)을 말한다.
 8. “전송(傳送)”은 공중송신 중 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 접근할 수 있도록 저작물 등을 이용에 제공하는 것을 말하며, 그에 따라 이루어지는 송신을 포함한다.
 9. “방송”은 공중송신 중 공중이 동시에 수신하게 할 목적으로 음·영상 또는 음과 영상 등을 송신하는 것을 말한다.
 10. “온라인 서비스”란 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조 제1항 제1호 소정의 정보통신망을 통하여 대상 저작물을 복제, 전송하는 것을 말한다.
 11. “연재”란 대상 저작물을 “인터넷 사이트”에 “온라인 서비스”의 방법으로 계약기간 동안 정해진 주기마다 게재하는 것을 말한다.
 12. “완전원고”는 교정·편집만 거치면 연재가 가능한 정도에 이르는 창작 작업이 끝난 원고를 말한다.
 13. “대리중개”란 저작권자가 대상 저작물의 저작권에 대한 대리 및 중개의 권한을 위임하여 수임인이 그 취지에 따라 행사하는 대상 저작물에 대한 권한을 말한다. 다만, 콘텐츠사업자가 대상 저작물을 온라인 플랫폼에 연재하기 위한 콘텐츠사업자의 관련 업무행위는 제외한다.
 14. “플랫폼”이란 대상 저작물을 온라인으로 연재를 진행하는 온라인 사이트 또는 온라인 사이트 운영업체를 말한다.
 15. “PPL”이란 방송, 온라인 서비스 및 인터넷 매체에 대상 저작물을 지속적 또는 단편적으로 노출시켜 그러한 과정을 통해 광고효과를 얻는 것을 말한다.
 16. “코인”이란 플랫폼에서 연재되는 웹소설 등 콘텐츠를 구매 또는 대여하기 위하여 사용할 수 있는 전자적 증표 또는 증표에 관한 정보로서, 전자적 지급수단을 모두 포함한다.
 17. “순매출”이란 총매출액에서 플랫폼 수수료를 공제한 차액을 의미한다.
 18. 본조에서 정하지 않은 용어의 정의는 저작권 등 관련 법령에 따른다.

제3조 (계약기간 등)

- ① 이 계약의 계약기간은 계약체결일로부터 ____년으로 하며, 이 기간 ‘콘텐츠사업자’의 권리는 [독점 / 비독점]으로 한다.
- ② ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’는 계약기간 만료일 ____개월 전까지 서면으로 계약종료의 의사표시를 통지할 수 있고, 그 경우 이 계약은 계약기간 만료로 종료된다.
- ③ 제2항의 계약조건을 변경하고자 하는 경우 상대방과의 합의를 통하여 별도 계약을 체결하여야 한다.
- ④ 제2항의 기간에 상호간에 계약종료의 의사표시가 없는 경우 이 계약은 1년 단위로

갱신되는 것으로 한다.

제4조 (연재 권리의 부여)

- ① ‘저작권자’는 ‘콘텐츠사업자’에게 이 계약기간 중 대상 저작물을 온라인 서비스 방식으로 연재를 할 수 있는 권한을 부여한다.
- ② ‘콘텐츠사업자’는 저작권법 제54조에 따라 대상 저작물에 대한 배타적발행권 설정 사실을 한국저작권위원회에 등록할 수 있다.
- ③ 전항에 따라 ‘콘텐츠사업자’가 배타적발행권 설정등록을 하는 경우 ‘저작권자’는 등록에 필요한 서류를 ‘콘텐츠사업자’에게 제공하는 등 이에 적극적으로 협력하여야 한다.
- ④ ‘콘텐츠사업자’는 계약기간 만료, 해제·해지 등으로 이 계약이 종료되는 즉시 배타적발행권 등록을 말소하고, ‘저작권자’에게 말소하였다는 증빙 자료를 교부해야 한다.

제5조 (콘텐츠사업자의 연재 권리 등)

- ① ‘콘텐츠사업자’는 이 계약기간 중 대상 저작물의 온라인 서비스에 대하여 연재할 수 있는 권리를 보유한다.
- ② ‘콘텐츠사업자’가 대상 저작물을 어떠한 플랫폼에 연재하는 경우 플랫폼과의 연재약정의 내용(연재로 인한 수익금, 수익금 지급기일, 연재일 및 휴재 등 연재조건 포함)에 대하여 ‘저작권자’에게 즉시 고지하여야 한다. 또한 ‘저작권자’가 요청하는 경우 ‘콘텐츠사업자’는 플랫폼과 체결한 연재약정서를 열람하거나 등사할 수 있도록 하여야 한다.

제6조 (번역 및 해외진출 등) ‘콘텐츠사업자’는 해외진출 등의 목적을 위해 대상 저작물을 다른 언어로 번역하거나 대한민국 이외의 영역에서 저작물을 연재하고자 할 경우 이 계약 이외에 별도로 저작권자와 합의하여 별도 계약서를 작성하여 계약을 체결하여야 한다.

제7조 (완전원고의 인도와 연재 시기)

- ① ‘저작권자’는 계약체결 이후 _____일 이내에 ‘콘텐츠사업자’에게 _____회차 분량의 완전원고를 인도하고, 이후 [__일/_요일]마다 _____회 분량의 완전원고를 인도한다. 다만, 부득이한 사정이 있을 때는 ‘콘텐츠사업자’의 동의를 얻어 기일을 변경할 수 있다.
- ② ‘콘텐츠사업자’는 계약 이후 최초 원고를 인도받은 날로부터 ____개월 이내에 대상

저작물을 연재하여야 한다. 다만, 원고의 수정, 교정, 편집 등에 기일이 소요되는 등 부득이한 사정이 있을 때에는 ‘저작권자’의 동의를 얻어 연재 시기와 기일을 변경할 수 있다.

③ 연재 종료일은 저작권자와 콘텐츠사업자 간에 합의 후确定的한 일자로 한다.

제8조 (연재의 계속)

- ① ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’는 계약기간 중 대상 저작물의 연재가 플랫폼에서 원활하게 진행되도록 상호 신의와 성실로써 협조해야 한다.
- ② ‘콘텐츠사업자’는 계약기간 중 ‘저작권자’에게 사전에 고지한 귀책사유가 없음에도 불구하고 부당하게 ‘저작권자’가 제공한 대상 저작물의 수령을 거부하거나 연재를 중단해서는 아니된다. 다만, 대상 저작물을 연재하는 사이트 또는 플랫폼의 사정에 의하여 연재가 중단되는 경우 ‘콘텐츠사업자’는 그러한 사정에 대하여 즉시 저작권자에게 통지하여야 한다.
- ③ ‘저작권자’는 계약기간 중 ‘콘텐츠사업자’에게 귀책사유가 없음에도 불구하고 부당하게 대상 저작물의 창작 및 인도를 거부하거나 연재를 중단해서는 아니 된다.
- ④ 대상 저작물의 홍보, 마케팅 및 프로모션 방법 등은 ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’가 협의하여 결정한다.

제9조 (권리의 범위)

- ① ‘콘텐츠사업자’는 대상 저작물을 한국어로, 대한민국에 소재한 플랫폼에 연재할 수 있다.

제10조 (저작물의 내용에 대한 책임 등)

- ① ‘저작권자’는 대상 저작물의 내용으로 인해 제3자의 저작권 등 법적 권리를 침해하여 손해를 끼친 경우 이에 대한 책임을 진다. 다만 ‘콘텐츠사업자’가 제공하거나 참여한 부분으로 인해 제3자의 저작권 등 법적 권리를 침해하게 된 경우에는 ‘콘텐츠사업자’가 이에 대한 책임을 진다.
- ② 해당 저작물이 제3자의 저작권 등 법적 권리를 침해했다고 불만한 객관적 사정이 존재하는 경우 전항에 따라 책임이 있는 자는 이에 대해 해명하고 해결하여야 한다. 만일 해명이 없거나 문제가 해결되지 않는 경우 책임이 없는 상대방은 연재중단 등의 긴급한 조치를 할 수 있다.

제11조 (휴재권 등)

- ① ‘콘텐츠사업자’는 ‘저작권자’가 건강하게 창작활동을 지속할 수 있도록 대상 저작물의

창작 중 ‘저작권자’가 적절히 휴재할 수 있도록 하여야 한다.

- ② ‘저작권자’는 건강한 창작활동을 위해 휴재할 권리를 보유하며, 이러한 경우 ‘콘텐츠사업자’는 특별한 사정이 없는 한 저작권자의 휴재를 보장한다.
- ③ 휴재로 인한 플랫폼에 대한 공지와 안내는 저작권자와 ‘콘텐츠사업자’가 서로 협의하고 ‘콘텐츠사업자’가 공지 및 안내해야 한다.

제12조 (대리중개 권한 위임)

- ① ‘저작권자’는 이 계약에서 명시적으로 ‘콘텐츠사업자’에게 허락한 권리 외의 모든 권리를 가지며, 대상 저작물에 대한 2차적 저작물작성권은 ‘저작권자’에게 있다.
- ② ‘저작권자’가 ‘콘텐츠사업자’에게 대상 저작물에 연재에 대한 권리 이외에 아래 표 중 대상 저작물에 대한 권리를 위임하는 경우 ○으로 표시한 항목에 대한 저작권 행사의 대리중개를 위임하기로 한다.

항목	국내	국외
출판		
전송(온라인 서비스 포함)		
영상화(애니메이션화)		
영상화(영화, 드라마 등 실사화)		
공연화(뮤지컬, 연극 등)		
상품화(유형물)		
이모티콘, NFT 등 상품화(무형물)		
게임화		
어문저작물작성		
음성저작물작성		
음악저작물작성		
광고		

- ③ 다만 위 위임 항목 중 ‘출판’의 경우에는 별도의 ‘출판권설정계약서’를 체결하기로 한다.

제13조 (대리중개에 대한 권리의무)

- ① ‘저작권자’는 본 계약 체결 이후, 대상 저작물에 관하여 본 계약과 저촉되는 계약을 체

결하여서는 아니 되고, 스스로 또는 제3자를 통하여 본 계약과 저촉되는 권리행사를 해서는 아니 된다.

- ② ‘콘텐츠사업자’는 이 계약의 내용에 따라 선량한 관리자의 주의로서 위임 업무를 처리하여야 한다. ‘콘텐츠사업자’는 대리중개 업무를 처리하며 ‘저작권자’를 위하여 최선의 계약을 체결하기 위해 노력해야 한다.
- ③ ‘콘텐츠사업자’는 대상 저작물의 대리중개 과정을 ‘저작권자’와 공유하여야 하며, 제3자와 협상이 진행될 때에는 제3자의 제안 내용 및 협상의 진행 과정을 ‘저작권자’와 공유하여야 한다.
- ④ ‘콘텐츠사업자’는 대상 저작물에 대하여 제3자와 계약을 체결할 때에는 반드시 ‘저작권자’의 사전 서면 동의를 얻어야 한다. ‘콘텐츠사업자’는 제3자와 계약을 체결한 후, 즉시 해당 계약서의 사본을 ‘저작권자’에게 제공하여야 한다.
- ⑤ ‘저작권자’가 계약에 따른 대리중개 업무 처리 현황의 보고를 요청할 경우, ‘콘텐츠사업자’는 지체 없이 해당 내용을 정리하여 ‘저작권자’에게 보고한다.
- ⑥ ‘콘텐츠사업자’는 이 계약에 따른 사무를 처리하면서 대상 저작물에 관하여 권리를 취득한 경우, 이를 ‘저작권자’에게 온전히 이전 또는 양도하여야 한다.
- ⑦ ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’는 협의하여 대상 저작물의 대리중개 이용 계획을 수립할 수 있고, 이 경우 ‘콘텐츠사업자’는 이를 준수하여야 한다.
- ⑧ 콘텐츠사업자는 저작권자의 사전 서면 동의를 받아 저작권자로부터 수입한 저작재산권의 범위 내에서 계약의 잔여기간 동안 제3자에게 그 전부 또는 일부를 다시 위임할 수 있다.

제14조 (수익 분배)

- ① ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’는 대상 저작물 연재에 따른 순매출¹³⁾을 분배 비율[____%(저작권자) : ____%(콘텐츠사업자)]에 따라 대상 저작물의 연재 등 온라인 서비스로 발생하는 수입을 분배한다. 대상 저작물에 PPL이 진행되는 경우 사전에 ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’는 그 진행여부 및 분배 비율에 대하여 합의하여 정하기로 하며, 분배 비율에 대하여 따로 합의가 없는 경우 위 순매출의 분배 비율대로 분배하기로 한다.
- ② 대리중개 위임에 따른 매출, 수익 분배 비율, 정산의 방법 및 지급일자 등 대가 지급에 관해서는 ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’가 부속합의서 또는 별도 계약을 체결하기로 한다.

제15조 (정산 등)

- ① ‘콘텐츠사업자’는 ‘저작권자’와 합의에 따라 본 계약 체결시 또는 대상 저작물의 1회차

13) 순매출은 총매출액에서 플랫폼 수수료를 공제한 차액을 의미함.

분량의 원고에 대해 선인세를 지급하기로 할 수 있다.

- ② ‘콘텐츠사업자’는 ‘저작권자’에게 (___주/___개월)마다 1회, 지급할 대가 유무와 관계없이 별도의 자료(엑셀 등 파일 형태를 포함한다) 또는 인터넷 사이트(이메일 등)를 통해 수익 정산서를 제공한다. 수익 정산서는 다음 각호의 사항을 포함한다.
1. 해당 기간 대상 저작물로 인하여 발생한 전체 수익금액 및 ‘저작권자’에게 실제 지급된 금액
 2. 대상 저작물이 연재되는 플랫폼으로부터 교부받은 정산서(정산서에는 유료 판매수량·판매비율 및 총 판매금액, 저작물이 플랫폼에서 판매될 당시 코인으로 환산한 저작물의 회차별 가격 및 코인당 단가 등이 표시되어야 한다.)

제16조 (비용의 부담)

- ① 대상 저작물을 창작하는 비용은 ‘저작권자’가 부담하는 것을 원칙으로 한다. 단, ‘콘텐츠사업자’는 ‘저작권자’와 합의에 따라 창작 비용 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.
- ② 대상 저작물의 연재를 위한 제작비 및 판매, 홍보에 따른 비용 및 이 계약에 따라 위임된 대상 저작물의 대리중개 업무를 위한 모든 비용은 ‘콘텐츠사업자’가 부담하기로 한다.

제17조 (저작인격권의 존중)

- ① ‘콘텐츠사업자’는 대상 저작물에 관한 ‘저작권자’의 저작인격권을 존중하여야 한다.
- ② ‘콘텐츠사업자’는 대상 저작물을 연재하거나 대리중개 위임업무를 수행함에 있어 ‘저작권자’의 실명 또는 필명(이명)을 표시하도록 하여야 한다.
- ③ ‘콘텐츠사업자’는 대상 저작물의 제호, 내용 또는 형식을 바꾸고자 할 때는 ‘저작권자’의 사전 동의를 얻어야 하고, 저작물의 본질적 내용을 변경하여서는 아니 된다.
- ④ ‘콘텐츠사업자’는 대상 저작물과 관련하여 ‘저작권자’의 명예를 실추시키는 행위를 하여서는 아니 된다.
- ⑤ 본조는 ‘저작권자’가 저작자(창작자)인 경우에 적용함을 원칙으로 하되 별도의 합의가 없으면 ‘저작권자’가 저작자(창작자)가 아닌 경우에도 준용한다.

제18조 (교정 및 편집) 대상 저작물의 내용 및 구성요소에 대한 교정은 ‘저작권자’의 주도로 진행하되, 원고가 인도한 대상 저작물의 연재를 위하여 필요한 범위에서의 수정이나 편집은 ‘콘텐츠사업자’가 진행할 수 있다.

제19조 (원고의 반환 등)

- ① 계약기간의 만료 등으로 이 계약이 종료되는 경우, ‘콘텐츠사업자’는 ‘저작권자’로부터 받은 육필 원고나 원화 등 실물원고 기타 일체의 자료를 반환하여야 한다.
- ② 전항의 원고 또는 자료가 전자적 형태로 제공되었을 경우, ‘저작권자’는 ‘콘텐츠사업자’에게 이를 파기할 것을 요청할 수 있고, 파기 사실을 확인하는 서면 교부를 요구할 수 있다.
- ③ ‘콘텐츠사업자’가 자료를 훼손 또는 분실하거나 본조의 의무를 이행하지 않을 경우, ‘콘텐츠사업자’는 이에 대한 책임을 진다.
- ④ 제1항 내지 제3항의 규정에도 불구하고, ‘콘텐츠사업자’는 대상 저작물의 연재를 위하여 필요한 최소한의 자료를 보존할 수 있으며, 제18조 제1항에 따라 판면, 포맷 등 대상 작품의 원안을 편집하여 구성한 경우에도 보존이 가능하다.

제20조 (계약 내용의 변경) 이 계약은 ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’ 쌍방의 합의에 의하여 변경할 수 있다. 이에 대한 합의는 서면으로 한다.

제21조 (양도 금지) ‘저작권자’ 또는 ‘콘텐츠사업자’는 상대방의 사전 서면 동의 없이 본 계약상 권리와 의무를 제3자에게 양도할 수 없다.

제22조 (계약의 해지 또는 해제)

- ① ‘저작권자’ 또는 ‘콘텐츠사업자’가 이 계약에서 정한 사항을 위반하였을 경우 그 상대방은 ____일(개월) 이상의 기간을 정하여 제대로 이행할 것을 요구할 수 있다.
- ② 제1항의 조치에도 불구하고 이를 이행하지 아니하는 경우, 이 계약을 해지할 수 있다.
- ③ ‘저작권자’는, ‘콘텐츠사업자’가 더 이상 대상 저작물을 이 계약을 진행할 의사가 없음을 서면으로 통지하거나 파산 등의 사유로 이 계약에 따른 이행을 계속할 수 없음이 명백한 경우 즉시 이 계약의 해지를 ‘콘텐츠사업자’에게 서면으로 통고할 수 있다.
- ④ 이 계약이 해지되면, ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’는 다음과 같은 책임을 부담한다.
 1. ‘콘텐츠사업자’는 ‘저작권자’에게 해지 시점까지 발생한 모든 분배수익금을 즉시 지급한다.
 2. ‘콘텐츠사업자’는 ‘저작권자’에게 원고를 반환하고, 원고의 복사본 및 디지털 데이터 등을 모두 파기한 후, 파기사실을 확인하는 각서를 작성하여 저작권자에게 교부한다.
 3. ‘콘텐츠사업자’는 즉시 대상 저작물의 연재 및 이용을 중지하거나 ‘저작권자’의 요구에 따라 계약상의 권리를 양도하여야 한다.
 4. 이상의 책임과는 별개로, 해지의 책임이 있는 자는 상대방에게 해지에 따라 발생한 손해배상을 청구할 수 있다.

- ⑤ ‘저작권자’가 ‘콘텐츠사업자’ 소속 임직원에 의해 성희롱·성폭력 피해를 입은 경우 저작권자는 해당 임직원을 관련 업무에서 배제 요청할 수 있으며, ‘콘텐츠사업자’는 사실을 확인한 후 업무배제 및 기타 적절한 조치를 수행하여야 한다.
- ⑥ ‘저작권자’ 또는 ‘콘텐츠사업자’(소속 임직원을 포함한다)가 상대방에 대한 성희롱·성폭력으로 인하여 국가인권위원회의 결정이나 법원의 확정판결을 받은 경우, 상대방은 계약을 해지할 수 있으며 그로 인한 손해의 배상을 청구할 수 있다.

제23조 (불가항력 등) 천재지변, 그 밖의 불가항력의 재난으로 ‘저작권자’ 또는 ‘콘텐츠사업자’가 손해를 입거나 계약 이행이 지체 또는 불가능하게 된 경우에는 서로의 책임을 면제하며, 후속조치를 쌍방이 서면으로 합의하여 결정한다.

제24조 (비밀유지 등)

- ① ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’는 이 계약의 내용 및 계약 이행 과정에서 알게 된 상대방의 사업상 비밀 정보를 상대방의 동의 없이 제3자에게 공개 또는 누설하여서는 아니 된다.
- ② 아래 각호의 경우는 전항의 적용을 받지 아니한다.
 - 1. 계약서 체결 또는 검토를 위하여 비밀유지의무를 지는 변호사 등 전문가의 자문을 받는 경우
 - 2. 수사나 소송 등의 분쟁으로 인해 수사기관 또는 사법기관에 제출하는 경우
 - 3. 그밖에 법령에 의해 정보의 공개가 강제되는 경우
- ③ ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’는 이 계약의 이행 과정에서 알게 된 상대방의 개인정보를 유의하여 취급하여야 하며, 상대방 동의 없이 이를 공개, 누설 또는 이용하여서는 아니 된다.

제25조 (저작권자의 정보 이용) ‘저작권자’는 ‘콘텐츠사업자’가 이 계약에 의한 홍보, 판매 등을 위하여 ‘저작권자’가 제공한 정보를 스스로 이용하거나 플랫폼에 제공하는 것을 허락한다. 다만, ‘저작권자’의 실명과 초상의 공개 또는 이용에 대하여는 ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’가 서면으로 별도 합의하여 결정한다.

제26조 (계약의 해석 및 설명의무)

- ① 이 계약에 명시되어 있지 아니한 사항에 대하여는 ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’가 서면으로 합의하여 정할 수 있고, 해석상 이견이 있을 경우에는 저작권법 등 관련법률 및 계약해석의 원칙에 따라 해결한다.
- ② 제1항의 합의를 포함하여, 이 계약에 따라 이루어지는 모든 합의는 서면으로

작성하고, ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’가 이 서면에 모두 날인하여야 한다.

- ③ 이 계약이 완전한 효력을 갖기 위하여 날인 또는 서명 이전에 ‘콘텐츠사업자’는 ‘저작권자’에게 계약 내용을 설명하여야 한다.

제27조 (저작권 침해의 공동대응) ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’는 대상 저작물에 대한 저작권 침해 행위를 공동으로 대응하여야 하며, 이를 위해 필요한 경우 상대방에게 자료를 제공하는 등 적극적으로 협조하여야 한다.

제28조 (예술인고용보험)

- ① ‘콘텐츠사업자’는 「고용보험법」에 따라 고용보험이 적용되는 경우 ‘저작권자’를 피보험자로 하는 고용보험 취득신고 등 자격관리업무를 성실히 수행한다. 단, ‘저작권자’가 보조작가 등 별도 인력을 고용한 고용주인 경우 고용보험의 피보험자가 될 수 없다.
- ② ‘콘텐츠사업자’는 「고용보험 및 산업재해보상보험의 보험료징수 등에 관한 법률」에 따라 ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’가 부담하여야 하는 고용보험료를 납부하여야 한다. 이 경우 ‘콘텐츠사업자’는 ‘저작권자’가 부담하여야 하는 고용보험료를 ‘저작권자’에게 지급하는 보수에서 원천공제하여 납부할 수 있다.

제29조 (분쟁 해결)

- ① 이 계약에서 발생하는 모든 분쟁은 ‘저작권자’와 ‘콘텐츠사업자’가 자율적으로 해결하도록 노력한다.
- ② 전항에 따라 해결되지 않을 때 ‘저작권자’ 또는 ‘콘텐츠사업자’는 다음의 제도를 선택적으로 이용하여 분쟁을 해결할 수 있다.
1. 한국저작권위원회의 조정
 2. 민사소송법 등에 따른 법원에서의 소송
- ③ 소송 시 민사소송법 상 관할 법원을 제1심 법원으로 한다.

제30조 (효력 발생) 본 계약은 계약체결일로부터 효력이 발생된다.

■ 특약 사항

이 계약을 증명하기 위하여 계약서 2통을 작성하여 저작권자, 콘텐츠사업자가 서명
날인한 다음 각 1통씩 보관한다.

_____년 ____월 ____일

“저작권자”

작 가 명 : _____(인) 이명(필명) : _____

생 년 월 일 :

주 소 :

입 금 계 좌 : ____ 은행 _____

“콘텐츠사업자”

상 호 :

사업자 번호 :

주 소 :

대 표 이 사 : _____ (인)

[참고문헌]

- 김준현(2016), 『웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구』
- 전기정(2020), 『한중 웹소설의 특징 및 시장 현황 비교 분석』
- 김영수, 백종우, 박성진(2021), 『웹소설의 OSMU가 출판 산업 확장에 미치는 영향에 관한 연구』
- 허예(2021), 『한중 웹소설 비교연구』
- 한국출판문화산업진흥원(2021), 『전자출판 산업분석 및 활성화를 위한 조사 연구』
- 한국콘텐츠진흥원(2016), 『스몰 콘텐츠 웹소설의 빅 플랫폼 전략』
- 한국콘텐츠진흥원(2018), 『IP 비즈니스 기반의 웹소설 활성화 방안』
- 한국콘텐츠진흥원(2020), 『웹소설 산업 활성화를 위한 정책 연구』
- 한국콘텐츠진흥원(2020), 『2020 웹소설 이용자 실태조사』
- 한국콘텐츠진흥원(2021), 『이야기 IP 거래 실태조사』
- 한국콘텐츠진흥원(2021), 『2021 웹툰 사업체 실태조사』
- 한국콘텐츠진흥원(2021), 『2021 웹툰 작가 실태조사』
- 네이버 IR 자료실 <https://www.navercorp.com/investment/earningsRelease>
- 카카오 실적 발표 <https://www.kakaocorp.com/ir/referenceRoom/earningsAnnouncement>
- 단비뉴스, 김윤정(2012), ‘붉은 악마’ 낳은 동호회 문화의 원조
<http://www.danbinews.com/news/articleView.html?idxno=2211>
- 아주경제, 김효곤(2017), “중국 웹소설 열풍 타고....” 텐센트 웹소설플랫폼 증시 산장 전망
<https://www.ajunews.com/view/20170208101942709>
- 조선비즈, 조현정(2017), 모바일 네티즌만 7억명... 무섭게 크는 中 웹툰·웹소설
https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2017/11/26/2017112600787.html
- 채널예스, 강상준(2018), [웹소설 특집] 웹소설은 왜 잘나가나
<https://ch.yes24.com/Article/View/36140>
- 데일리팝, 이지원(2019), 무거운 종이책 말고, 스마트폰으로 ‘웹소설’보는 2030 밀레니얼 세대
<https://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=42453>
- 한경 문화, 안혜원(2021) “밤마다 남몰래”... 대박 나자 연 수익 10억 ‘돈방석’ 앓았다
<https://www.hankyung.com/life/article/202107244897e>

설문지



A2. 귀하가 주로 활동하는 플랫폼은 어디인가요? 아래에서 우선순위로 2가지만 선택해 주세요

1순위		2순위	
① 카카오페이지	② (네이버)시리즈	③ 네이버 웹소설	
④ 문피아	⑤ 리디북스	⑥ 노벨피아	
⑦ 조아라	⑧ 허니문	⑨ 원스토어북스	
⑩ 북팔	⑪ 북큐브	⑫ 로망띠고	
⑬ 포스타입	⑭ 판도라상자	⑮ 블라이스	
⑯ 미스터 블루	⑰ 버프톤	⑱ 에피루스	
⑲ 코미코	⑳ 톡소다/교보문고	㉑ 스토리24/예스24	
㉒ 판무림	㉓ 스낵북	㉔ 기타 ()	

A3. 귀하가 주로 창작/기획하는 웹소설 장르는 무엇인지 아래에서 모두 선택해 주세요.

① 공포	② 스릴러	③ 추리	④ 미스터리	⑤ SF/판타지
⑥ 전쟁	⑦ 역사	⑧ 무협	⑨ 로맨스/멜로	⑩ 가족성장
⑪ 액션	⑫ 코미디	⑬ 스포츠	⑭ 기타 ()	

A4. 귀하의 주된 웹소설 창작/기획 활동은 무엇인지 아래에서 모두 선택해 주세요

① 2차 저작물에 사용하기 위한 기존 웹소설 스토리 각색 (다시 쓰기, 덧붙여 쓰기)
② 기존 웹소설 스토리에서 파생되는 다른 웹소설 작성 (스핀오프, 세계관 공유 등)
③ 신규 웹소설 기획 및 시놉시스 작성 (세계관 구축 등)
④ 신규 기획된 웹소설 스토리의 본격적인 작성
⑤ 기타 ()

A5. 귀하가 웹소설 창작/기획 활동의 총 경력은 얼마나 되시나요?

(웹소설 창작/기획 활동을 통해 최초로 수익이 발생한 시점을 기준으로 응답해 주세요)

총 경력	()년
------	------

A6. 귀하는 지금까지 연재를 완료하였거나 연재 중인 웹소설은 총 몇 편 정도인가요?

현재 연재가 완료된 작품 수	() 편
현재 연재 중인 작품 수	() 편

A7. 귀하가 하나의 웹소설 작품을 완성하는 기간은 평균 어느 정도 소요되나요?

- ① 6개월 미만 ② 6~12개월 미만 ③ 1~2년 미만
④ 2~3년 미만 ⑤ 3년 이상

A7-1. 귀하는 웹소설 창작/기획 작업을 일주일에 평균 며칠 정도 하시나요?

일주일 기준	() 일 (1~7일 사이 숫자만 작성)
--------	---

A7-2. 귀하는 웹소설 창작/기획 작업을 하루 평균 몇 시간 정도 하시나요?

하루 평균 작업시간	() 시간 (1~24시간 사이 숫자만 작성)
------------	---------------------------

A8. 귀하는 다음 중 어떤 방식으로 웹소설 창작/기획 작업을 하시나요?

- ① 모든 과정을 단독으로 작업
② 별도의 작업(창작)팀에 소속되어 있음
③ 단독으로 작업하나, 필요 시 다른 작업
④ 기타 ()
(창작)자들의 도움을 받음

A9. 귀하는 웹소설 창작/기획 작업을 위해 거주지 이외 개인 창작공간을 보유하고 계시나요?

(소속 회사 등에서 마련해 준 공간이 아닌 개인이 직접 마련한 공간만 해당)

- ① 보유하고 있음 (▷A9-1번으로) ② 보유하고 있지 않음 (▷B1번으로)

A9-1 (A9의 ①을 선택한 경우) 개인 창작공간을 보유하고 있다면 소유 형태는 어떻게 되나요?

- ① 자가 소유 (▷B1번으로) ② 전세 임대 (▷A9-2번으로)
③ 반전세/월세 임대 (▷A9-3번으로) ④ 기타 () (▷B1번으로)

A9-2. (A9-1의 ②을 선택한 경우) 전세 임대료 사용 중인 경우, 공간의 크기와 전세금은 어느 정도 수준인가요?

임대공간	()평	전세금	()백만원
------	------	-----	--------

A9-3. (A9-1의 ③을 선택한 경우) 반전세/월세 임대로 사용 중인 경우, 공간의 크기와 임대료는 어느 정도 수준인가요?

임대공간	()평	보증금	()만원	월 임대료	()만원
------	------	-----	-------	-------	-------

PART B. 웹소설 관련 수입 및 고용 현황

B1. 지난 2021년 한 해 동안 귀하의 연간 총 수입은 대략 어느 정도인가요?

연간 총 수입	() 만원
---------	--------

B2. 귀하의 2021년 연간 총 수입에서 아래 유형별 수입 비중은 어떻게 되나요? 합이 100%가 되도록 응답해 주세요.

분야	수입 비중
1) 웹소설 연재를 통해 벌어들인 수입 (연제 자체만의 수입)	() %
2) 2차적 저작물 등 웹소설과 관련된 직·간접적 수입	() %
3) 웹소설과 전혀 상관없는 기타 다른 수입 (아르바이트 등) (▷B2-1번으로)	() %
합계	100%

B2-1. (B2에서 3) 기타 다른 수입 비중이 있는 경우) 다른 수입원이 있다면, 다음 중 가장 수입이 많은 경우 한 가지만 선택해 주세요.

- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| ① 자영업 운영 (웹소설 외 분야) | ② 정규직 직원 (웹소설 외 분야) |
| ③ 기간제/계약직/임시직
(웹소설 외 분야) | ④ 일용직/파트타임/시간제/아르바이트
(웹소설 외 분야) |
| ⑤ 프리랜서 (웹소설 외 분야) | ⑥ 가족 등 주변의 지원 |
| ⑦ 기타 () | |

(웹소설 작품 활동 비용 : 생활비(식비 포함), 작업실 대여료, 어시스턴트 인건비, 자료조사비 등 포함)

- B4. 귀하가 하나의 웹소설 작품을 완성하는 기간 동안 웹소설 창작/기획 활동에 필요한 총 비용에서 다음 요인별 지출비중은 어느 정도인가요? 각 요인별 지출비중의 합이 100%가 되도록 작성해 주세요.

(단, 웹소설 작품의 개별 연제 편수당 고료가 아닌 해당 작품 전체 평균 고료를 의미함)

- (에이전시(CP)사 : 웹소설 IP 관련 콘텐츠 작품 기획과 작가 지원 및 관리를 담당하는 일종의 매니지먼트사)

- B6-1. (B6의 ①을 선택한 경우) 귀하가 소속된 에이전시(CP사)에는 총 몇 명의 창작자가 소속되어 있나요? 정확히 모를 경우 대략적으로 응답해주세요.**

소속 창작자 수	() 명
----------	-------

B6-2. (B6의 ①을 선택한 경우) 귀하가 에이전시(CP사)와 계약한 가장 큰 이유는 다음 중 무엇인가요?

- | | |
|------------------|---------------------------|
| ① 콘텐츠 기획/제작사와 연결 | ② 저작권 확보 및 계약 관리 등 법률적 관리 |
| ③ 작품에 대한 홍보 | ④ 플랫폼 연재 |
| ⑤ 다른 창작자와의 네트워킹 | ⑥ 기타 () |

B6-3. (B6의 ①을 선택한 경우) 현재 소속된 에이전시(CP)에서 귀하의 웹소설 연재 관련 수익지급은 어떠한 방식으로 이루어지나요?

- | |
|---|
| ① 정산이 아닌 월급으로 받음 |
| ② 판매수익 배분 비율에 따라 정산 받음 (▷작가수익비율 : %) |
| ③ 월급과 수익 배분 비율에 따라 정산까지 모두 받음 (▷작가수익비율 : %) |
| ④ 기타 () |

B7. 귀하는 현재 웹소설 및 창작자 관련 단체 또는 협회에 가입되어 있나요?

- | | |
|-----------------------|-----------|
| ① 가입됨 (▷ 가입 협/단체명 :) | ② 가입되지 않음 |
|-----------------------|-----------|

B8. 귀하께서는 현재 예술인복지재단의 예술인경력정보시스템에 등록되어 있나요?

- | | | |
|-----|-------|-------------------|
| ① 예 | ② 아니오 | ③ 신규 등록 및 갱신 준비 중 |
|-----|-------|-------------------|

B8-1. (B8의 ②을 선택한 경우) 예술인복지재단의 예술인경력정보시스템에 등록하지 않은 이유는 무엇인가요?

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| ① 예술인경력정보시스템을 몰라서 | ② 별도 도움이 되지 않을 것 같아서 |
| ③ 등록 방법을 잘 몰라서 | ④ 증빙서류 준비 등 절차가 까다로워서 |
| ⑤ 자격요건에 맞지 않다고 생각해서 | ⑥ 기타 () |

B9. 귀하가 웹소설 창작 활동을 할 때 다음 사항에 대해 얼마나 어려움을 느끼고 계신가요?

항목	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	보통	다소 어려움	매우 어려움
1) 마감 부담으로 인한 작업시간 및 휴식시간 부족	①	②	③	④	⑤
2) 적고 불규칙한 수입 (경제적 어려움)	①	②	③	④	⑤
3) 웹소설 작품 기획에 대한 어려움	①	②	③	④	⑤
4) 플랫폼/에이전시와의 수익 배분을 둘러싼 갈등	①	②	③	④	⑤
5) 플랫폼/에이전시와의 관계(담당 PD와의 관계 등)	①	②	③	④	⑤
6) 과도한 작업으로 정신적/육체적 건강 악화	①	②	③	④	⑤
7) 악플 스트레스	①	②	③	④	⑤
8) 전반적 창작활동의 어려움	①	②	③	④	⑤

PART C. 웹소설 관련 거래 및 계약 현황

C1. 귀하의 웹소설 연재 계약은 주로 어떤 과정으로 이루어지나요?

- ① 플랫폼사에 창작한 웹소설을 직접 제안
- ② 웹소설 에이전시를 통한 계약
- ③ 웹소설 공모전을 통한 계약
- ④ 에이전시 또는 플랫폼사에서 먼저 웹소설 연재 제안
- ⑤ 기타 ()

C2. 귀하가 창작/기획한 웹소설의 계약 및 거래 형식을 아래에서 모두 선택하여 주세요.

- ① 아이디어 ▷ 아이디어로 제시되는 대략적인 이야기의 구성안
- ② 기획안 ▷ 전체 이야기 구성, 세계관, 배경, 캐릭터, 회당 이야기, 예산규모 등이 명시
- ③ 초고 및 시놉시스 ▷ 전체 및 회당 이야기의 구체적인 내용이 포함
- ④ 에피소드 ▷ 작품 전체의 원고가 아닌 회차별 원고 형태
- ⑤ 초고 이상의 원고 ▷ 작품 전체에 대한 완성본은 아니지만 대략적인 완성도를 가진 원고
- ⑥ 완성본 ▷ 작품 전체의 내용이 완전히 다 이루어진 원고
- ⑦ 기타 ()

C3. 귀하가 체결한 웹소설 창작/기획 작업의 계약 형태별 비중은 대략 어떻게 되나요?

(에이전시(CP사)의 전속계약 형태로 에이전시(CP사)에서 계약을 진행하고 사전에 구두로 논의/통보하는 경우는 서면계약에 해당)

구분	계약 비율
1) 서면계약	(%)
2) 구두계약	(%)
합계	100%

C4. 귀하가 계약 체결 시 가장 유의해서 살펴보는 조항을 우선순위로 2가지만 선택해 주세요.

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- ① 계약 금액(원고료 등 대가) ② 계약 기간(계약이 효력을 발생하는 구체적인 기간)
- ③ 계약 시 의무 이행 사항 ④ 대가 지급 기한
(원고료 및 기타 수익에 대한 대가를 지급하는 기간)
- ⑤ 2차 판권 ⑥ 계약 불이행 시 손해배상
- ⑦ 기타 ()

C5. 귀하는 플랫폼 혹은 에이전시와 계약 체결 당시 계약 조건은 어떤 방식으로 결정하였나
요?

- ① 플랫폼 혹은 에이전시에서 제시한 계약 조건을 사실상 그대로 수용하였음 (▷ C5-1번으로)
 ② 계약 조항 전부에 대하여 상호 협의 하에 변경함 (▷ C6번으로)
 ③ 계약 조항 일부에 대하여 상호 협의 하에 변경함 (▷ C6번으로)
 ④ 기타 () (▷ C6번으로)

C5-1. (C5의 ①을 선택한 경우) 계약 체결 당시 플랫폼 혹은 에이전시가 제시하는 조건을 그대로 수용하였다면, 그 이유는 무엇인가요??

- ① 플랫폼 혹은 에이전시가 제시한 조건이 합당하다고 보여서
 ② 수용하지 않으면 계약이 체결되지 않으므로
 ③ 계약서 용어나 내용을 세부적으로 이해하기 어려워서
 ④ 기타 ()

C6. 가장 최근 계약을 기준으로 귀하의 작품 매출에서 플랫폼이나 에이전시와의 수익 배분 비율 (작가:플랫폼(에이전시))은 어떻게 되나요? (※ 본인의 작품 매출에서 발생하는 모든 수수료 비중으로 작성해주세요)

- ① 1:9 ② 2:8 ③ 3:7 ④ 4:6 ⑤ 5:5 ⑥ 6:4 ⑦ 7:3 ⑧ 8:2 ⑨ 9:1 ⑩ 잘 모름

C7. 귀하는 가장 최근의 웹소설 작품 계약 시 다음 중 어떤 형태로 제작 계약을 하였나요?

- ① 연재에 한정하여 하나의 계약서로 계약
② 연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등 2가지 이상에 대해 하나의 계약서로 계약
③ 연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등을 각각 별개의 계약서로 계약

C8. 귀하의 웹소설 IP를 2차적 저작물(웹툰, 영화, 드라마, 애니메이션 등)로 활용하기 위한 계약 및 거래를 진행한 경험이 있나요?

- ① 있음 (진행중인 경우 포함) (▷ C8-1번으로) ② 없음 (▷ D1번으로)

C8-1. (C8의 ①을 선택한 경우) 2차적 저작물로 활용을 위해 주로 이루어진 계약 형태는 다음 중 무엇인가요?

- | | |
|---------------------|---|
| ① 매절 계약 | ▷ 웹소설 IP에 대한 권리 전체를 원고료로 받는 조건 |
| ② 라이선싱 계약 | ▷ 웹소설 IP 제작 사용권에 대한 허가 지분으로 계약한 원작료를 받는 조건 |
| ③ 판권계약 | ▷ 계약 기간 동안 저작물에 대한 이용, 복제, 판매 등 저작물 사용 권리를 가지는 조건 |
| ④ 러닝개런티 계약 | ▷ 2차적 저작물에 대한 저작권 계약 이후 제작된 콘텐츠의 매출 또는 수익을 일정비율로 나누는 조건 |
| ⑤ 기타 () | |

C8-2. (C8의 ①을 선택한 경우) 귀하가 웹소설 IP 계약 및 거래를 진행하면서 느낀 어려운 점을 모두 선택해 주세요.

- ① 낮은 원고료
- ② 작품을 유통할 수 있는 플랫폼의 부재
- ③ 에이전시, 제작사에게 유리한 일방적 계약
- ④ 2차 저작물의 수익에 대한 정확하지 않은 정산
- ⑤ 법률적 문제 대응의 어려움
- ⑥ 기타 ()

C9. 플랫폼이나 에이전시가 작품 연재 계약을 체결하면서 2차적 저작물 작성과 관련한 계약도 같이 체결하도록 요구하는 것에 대해 어떻게 생각하시나요?

- ① 작품 연재와 2차적 저작물 작성은 별개이므로 같이 계약 체결해야만 하는 것은 부당하다 (▷ C9-1번으로)
- ② 작품 연재 계약과 2차적 저작물 작성 계약을 함께 체결해도 무방하다 (▷ C10번으로)
- ③ 잘 모르겠다 (▷ C10번으로)

C9-1. (C9의 ①을 선택한 경우) 작품 연재 계약과 2차 저작물 작성 계약을 같이 체결하도록 요구하는 것이 부당하다고 생각하는 이유는 무엇인가요? (복수응답 가능)

- ① 추후 작가가 직접 2차적 저작물 작성을 수행하거나 다른 사업자와 계약할 수 있는 기회를 놓치기 때문에
- ② 작가입장에서 최초 계약시에는 전체적인 계약내용이나 조건에 대해 상세한 정보나 지식이 부족하므로 연재 계약 외에 다른 권리와 관련한 계약까지 주의를 기울여 판단하기 어렵기 때문에
- ③ 추후 연재가 진행되면서 작품이 인기를 얻어 2차화 등에 대한 가치가 높아지더라도 이미 연재 계약 시점에 2차적 저작물 권리에 대한 계약이 체결되었으므로 수익배분 조건 등 협상에 불리하기 때문에
- ④ 기타 ()

C10. 귀하는 웹소설 관련 계약 및 거래 시 법적 문제 또는 불공정을 경험한 사례를 아래에서 모두 선택해 주세요.

- ① 2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사에게 유리한 일방적 계약
- ② 계약 체결 전 수정 요청을 했으나 거부당함
- ③ 매절 계약 강요 (작품의 제작 후에 작품의 권리를 회사가 가져가는 조건으로 계약)
- ④ 계약범위를 벗어난 무단 사용
- ⑤ 계약서에 포함된 전문용어에 대한 구체적인 설명 및 질문에 대한 답변 미흡
- ⑥ 계약서를 사전에 제공하지 않아 미리 살펴볼 여유를 주지 않음
- ⑦ 전문가에게 계약서를 상담 받고자 했으나, 비밀유지조항을 들어서 불가능하다는 통보를 받음
- ⑧ 일방적 계약 해지 및 해제 (▶C10-1번으로)
- ⑨ 적정한 수익배분을 받지 못하거나 제한/지연
- ⑩ 매출 또는 정산내역을 불성실하게 제공하거나 제공하지 않음
- ⑪ 기타 ()
- ⑫ 불공정 경험 없음

C10-1. (C10의 ⑧을 선택한 경우) 일방적 계약 해지 및 해제를 경험하셨다면, 그 사유는 무엇이었나요? 아래에서 모두 선택해 주세요.

- ① 특별한 이유 없이 연재처 또는 협업작가의 일방적인 통보
- ② 작가의 사정으로 계약 이행을 계속 할 수 없어서
- ③ 연재 개편/중단, 연재기간 축소, 구독률 하락, 매출 하락
- ④ 연재 플랫폼(연재처) 폐업, 파산
- ⑤ 연재 플랫폼(연재처) 담당자와의 불화
- ⑥ 연재 플랫폼(연재처)과 에이전시와의 문제(갈등)로 인한 계약 해지
- ⑦ 협업 작가와의 불화
- ⑧ 기타 ()

C11. 귀하가 작업하신 웹소설 작품과 관련한 법률적 문제(계약서, 저작권 등) 또는 불공정 거래 등이 발생하면 어떻게 해결하고자 하시나요?

- ① 자체적으로 직접 대응
- ② 경험이 있는 업계 선배에 도움 요청
- ③ 법조계에 직접 도움 요청(개인적 요청)
- ④ 별도의 법률 자문이 있음
- ⑤ 관련 협회 및 단체에 문의
- ⑥ 법적 문제 또는 불공정 거래를 해결하지 못함
- ⑦ 본인이 계약된 에이전시에 위임
- ⑧ 기타 ()

① 표준계약서 양식을 그대로 사용 ② 일부 계약 조항만 활용 작성
③ 표준계약서 미사용 ④ 잘 모르겠음

① 그렇다 ② 아니다

① 그렇다 (▷ C14-1번으로) ② 아니다 (▷ D1번으로)

항목	매우 위축됨	다소 위축됨	변화없음	조금 활발해짐	매우 활발해짐
1) 웹소설 창작 및 기획	①	②	③	④	⑤
2) 웹소설 거래 및 유통	①	②	③	④	⑤
3) 웹소설을 이용한 2차 저작물 제작	①	②	③	④	⑤

D2. 귀하는 현재 국내 웹소설 창작물의 질적 수준에 저하를 가져올 수 있다고 판단되는 것은 다음 중 무엇이라고 생각하나요? (복수응답 가능)

(웹소설이 활용된 콘텐츠의 흥행이나 이슈화 영향을 제외한 웹소설 작품 자체의 수준을 의미합니다)

- ① 획일화 된 소재 (다양성 부족, 소재고갈)
- ② 원작과는 다른 의도로 제작된 2차 저작물
- ③ 자극적인 주제의 웹소설 창작물 증가
- ④ 웹소설 창작물의 무분별한 양적 증가
- ⑤ 연재일정에 쫓긴 기계적인 창작활동
- ⑥ 도서정가제의 폐지
- ⑦ 기타 ()

D3. 귀하는 해외 시장 진출을 위한 국내 웹소설의 경쟁력은 어느 정도라고 생각하시나요?

- ① 전혀 경쟁력 없음
- ② 경쟁력 없는 편
- ③ 보통
- ④ 경쟁력 있는 편
- ⑤ 매우 경쟁력 있음

D4. 국내 웹소설의 해외 시장 진출을 위해 필요한 지원은 무엇인지 아래에서 우선순위로 2개만 선택해주세요.

1순위	2순위
① 해외 시장에 대한 정보, 교육 제공	② 번역 지원
③ 각색 지원	④ 파일럿 제작 지원
⑤ 해외 네트워크가 강한 기업과의 연계	⑥ 계약 불이행 시 손해배상
⑦ 기타 ()	

D5. 국내 웹소설 분야 정책 방향 중 가장 중요하다고 생각하는 것은 무엇인가요?

- ① 웹소설 분야 건강한 생태계를 위한 법제도 마련
- ② 웹소설 창작자의 권익보호 전문 직업군 및 일자리 창출
- ③ 웹소설 기획자 등 전문 직업군 및 일자리 창출
- ④ 웹소설의 2차적 저작물 제작 지원을 통한 활성화
- ⑤ 건전한 웹소설 유통활성화를 위한 정책마련
- ⑥ 기타 ()

D6. 문화체육관광부는 도서할인의 과도한 경쟁을 방지하고 다양한 도서가 출간되는 환경을 조성하기 위하여 2003년 부터 '도서정가제'를 시행하고 있으며, 전자출판(웹소설 포함)도 적용 대상입니다. 이와 관련하여 일부는 웹소설 등 연재형 콘텐츠에는 도서정가제를 적용하지 말아야 한다는 의견이 있습니다.

귀하는 도서정가제에 대해 어떻게 생각하시나요?

- ① 도서정가제 찬성(종이책 + 전자책 모두 적용에 찬성)
- ② 도서정가제 일부 찬성(종이책에만 적용 찬성, 전자책(웹소설 포함) 적용은 반대)
- ③ 도서정가제 일부 찬성(종이책 및 일반단행본 전자책 적용은 찬성, 웹툰·웹소설 등 연재형 콘텐츠에 적용 반대)
- ④ 도서정가제 반대(종이책과 전자책 모두 반대)
- ⑤ 기타 ()

PART F. 인구통계 특성

F1. 성별	① 남자	② 여자				
F2. 나이	① 10대	② 20대	③ 30대	④ 40대	⑤ 50대	⑥ 60대 이상
F3. 결혼 여부	① 미혼	② 기혼	F4. 자녀 여부		① 없음	② 있음
F5. 학력	① 중등 이하	② 고등학교	③ 전문대학	④ 4년제 대학	⑤ 석/박사	⑥ 기타 ()
F6. 거주 지역	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

소중한 시간을 내어 주셔서 대단히 감사합니다.

귀하의 설문 참여에 대한 답례로 모바일 상품권을 제공해드리고자 하니 귀하의
연락처(핸드폰 번호)를 적어주시면 감사하겠습니다. (※개인정보 항목은 상품권 송부
이외의 목적으로 사용되지 않음을 알려드립니다)

귀하의 연락처를 정확하게 작성 핸드폰 : 010 - () - ()
 해주세요 이메일 : @

오랜 시간 설문에 응답해주셔서 진심으로 감사드립니다.

 한국출판문화산업진흥원	2022년 웹소설 분야 산업 현황 실태조사 (플랫폼/CP사)		ID	

안녕하십니까? 귀하의 무궁한 발전을 기원합니다.

문화체육관광부와 한국출판문화산업진흥원은 국내 웹소설 산업 현황을 파악함으로써 웹소설 분야에 대한 활성화 전략 연구 및 다양한 정책수립 마련에 필요한 기초자료를 확보하고자 실태조사를 실시하고 있습니다.

귀하께서 응답해주신 내용은 국내 웹소설 산업 발전을 위한 중요한 자료로 활용되며, 조사 결과는 통계법 제33조에 의거하여 비밀이 보장됩니다. 또한 설문에 대한 모든 응답과 개인적인 사항은 철저히 비밀과 무기명으로 처리되고 통계분석 목적 외에는 절대 사용되지 않습니다.

여러 가지 업무로 바쁘시겠지만 소중한 의견 개진을 부탁드립니다.

2022년 10월

- ☐ 주관기관 : 한국출판문화산업진흥원 ☐ 조사기관 : (주)비욘드리서치
☐ 조사문의 : 연구부 김경남 (070-4632-2355) / 실사담당 은세계 (070-7730-5122)

통계법 제33조(비밀의 보호)

① 통계작성 과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
 ② 통계의 작성을 위하여 수집된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니된다.

PART A. 기업 일반현황

A1. 귀사의 기본정보를 아래 내용별로 작성해주세요

1) 업체명	2) 대표자명
---------------	----------------

A2. 귀사의 기업 형태는 무엇인가요?

- ☐ ① 개인사업체
 ☐ ② 영리법인
 ☐ ③ 비영리법인
 ☐ ④ 비법인단체
 ☐ ⑤ 기타 ()

A3. 귀사의 주 사업분야는 다음 중 무엇인지 아래에서 모두 선택해 주세요

- ① 웹소설 플랫폼사 ② 웹소설 에이전시(CP사) ③ 전자책 출판사
④ 포털사이트 ⑤ 기타 ()

A4. 귀사의 소재지는 어디인가요?

- 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

A5. 귀사의 업력은 어느 정도인가요?

- ① 3년 미만 ② 3~5년 미만 ③ 5~10년 미만 ④ 10년 이상

A6. 귀사의 규모와 관련된 질문입니다. 아래 내용은 2021년을 기준으로 작성해주세요.

1) 전체 매출액	백만원
2) 전체 매출액 중 웹소설 관련 매출액 비중	%

A7. 귀사의 2021년 웹소설 관련 매출액을 100이라 할 때, 다음의 항목별 매출 비중은 어느 정도 되나요?

해당되는 항목의 매출 비중을 작성해주시고, 작성된 매출 비중의 합이 100이 되도록 배분해주세요.

매출 구분		매출액 비중
국내매출	1) 유료 콘텐츠 매출 (원고료 + 매출RS 등 연제 수수료 포함)	
	2) 2차적 저작권 매출 (출판 제외)	
	3) 광고 매출	
	4) 출판 매출	
	5) 기타 수익 ()	
해외매출	6) 해외콘텐츠 매출(수출) (유료콘텐츠, 2차저작권, 출판 등 모두 포함)	
전체 웹소설 매출		100%

A7-1. (A7의 2)에서 2차적 저작권 매출이 있는 경우) 귀사의 2021년 웹소설과 관련한 2차적 저작권 매출(출판 제외) 중 세부 분야별 비중은 어느 정도 되시나요? 해당되는 분야를 선택하고 각 매출의 비중을 작성해주세요.

분야	매출액 비중
1. 웹툰	%
2. 드라마 (웹드라마 포함)	%
3. 영화	%
4. 애니메이션	%
5. 게임	%
6. 캐릭터 (굿즈 포함)	%
7. 공연	%
8. 음악 (가사 등)	%
9. 기타 분야 ()	%
전체 2차적 저작권 매출 비중	100%

A8. 귀사의 2021년 12월 기준 종사자 수는 총 몇 명인가요? 정규직, 비정규직(계약직 등)을 모두 포함하여 작성해 주세요.

1) 총 종사자 수	명
2) 2021년 신규 고용 종사자 수	명

A9. 귀사의 2021년 12월 기준 다음 직종별 종사자 수는 어떻게 되나요? 정규직, 비정규직(계약직 등)을 포함하여 작성해 주세요.

1) 웹소설 분야 실무 종사자 (①+②+③+④+⑤)	명
① PD (작품 개발, 작가 관리 등)	명
② 사업기획/마케팅 및 홍보	명
③ 서비스 시스템 관련 (플랫폼 운영/IT 개발)	명
2) 기타 웹소설 이외 분야 사업 종사자 (경영, 인사, 총무 등)	명
총 합계 (전체 종사자 수와 동일)	명

A10. 귀사 소속의 웹소설 작가수는 몇 명인가요?

1) 총 웹소설 작가수	명
① 독점 작가	명
② 비독점 작가	명

PART B. 웹소설 관련 활동 현황

B1. 현재 귀사에서 진행하고 있는 사업영역을 모두 체크해 주세요

- | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | ⑥ |
|---------------|-----------|---------------|----------------------------|--------------|-------------------------|
| 웹소설
창작자 발굴 | 웹소설
창작 | 타 웹소설
IP확보 | 웹소설 IP
2차적 저작권
기획·개발 | 웹소설
IP 거래 | 웹소설 유통
(연재, 게시
등) |

B2. 귀사에서 주로 창작/기획/거래되는 웹소설 장르는 무엇인지 가장 많이 활용되는 순서대로 아래에서 3가지만 선택해 주세요

1순위		2순위		3순위	
① 공포	② 스릴러	③ 추리	④ 미스터리	⑤ SF/판타지	
⑥ 전쟁	⑦ 역사	⑧ 무협	⑨ 로맨스/멜로	⑩ 가족성장	
⑪ 액션	⑫ 코미디	⑬ 스포츠	⑭ 기타 ()		

B3. 귀사 소속 작가들은 하나의 웹소설 작품이 연재되기 전까지(수익 발생 전) 평균적으로 소요되는 준비기간은 어느 정도인가요?

- ① 3개월 미만 ② 3~6개월 미만 ③ 6~9개월 미만
④ 9~12개월 미만 ⑤ 12~24개월 미만 ⑥ 24개월 이상

B4. 귀사에서는 주로 어느 정도 수준에서 웹소설 연재가 시작되나요?

- ① 작품 초기 기획 및 시놉시스 단계 ② 작품 집필 20% 이내 수준 ③ 작품 집필 50% 이내 수준
④ 작품 집필 70% 이내 수준 ⑤ 100% 집필이 완성된 작품만 연재

B5. 귀사는 2021년간 몇 종의 웹소설을 연재하였으며, 그 중 신간연재 작품은 몇 개인가요?

2021년 신규 웹소설 등록수	총 ()종
이중 신간 연재 작품수	신간 작품 수 총 ()종

B6. 귀사는 주로 어떤 경로를 통해 웹소설 작가를 발굴 및 계약 하시나요?

- ① 자체 공모전을 통해 ② 타사의 작가 영입 ③ 작가 육성프로그램을 통한 육성
 ④ 사측에 작가가 직접 투고 ⑤ 지인의 소개를 통해 ⑥ 인터넷에 연재된 작품 서칭을 통해
 ⑦ 기타 ()

B7. 귀사의 웹소설 판매를 통한 매출의 정산 비율은 어떻게 되나요?

1) 플랫폼	2) CP/에이전시	작가	합계
%	%	%	100%

B8. 귀사의 웹소설을 거래하는 주요 거래처의 유형은 어디인가요? 거래비중이 높은 순서대로 2가지만 선택해 주세요.

1순위	2순위
-----	-----

- ① 출판사 ② 대형 플랫폼사 (네이버, 카카오 등)
 ③ 중견 플랫폼사 (조아라, 문피아, 노벨피아 등) ④ 웹툰 제작사
 ⑤ 영상 콘텐츠 제작사(OTT, 드라마/영화 애니 등) ⑥ 게임 제작사
 ⑦ 음악, 캐릭터 제작사 ⑧ 광고 제작사
 ⑨ 기타 ()

B9. 귀사는 2021년에 웹소설 관련 수출 실적이 있나요?

- ① 있음 ② 없음 (▷ B12번으로)

B10. 귀사의 2021년 웹소설 관련 수출 규모는 어느 정도인가요?

1) 수출액 (현지 법인 매출액 제외)	천달러
2) 수출 작품 수	건
3) 수출 건수 (계약건 수 기준) - 한 작품을 여러 국가에 수출한 경우 별개의 건수로 산정)	건

B11. 귀사의 2021년 웹소설과 관련한 주요 수출국은 어디인가요? 가장 비중이 높은 국가 한 곳만 선택해 주세요

- | | | |
|--------------|---------------|--------------------|
| ① 중국 (홍콩 포함) | ② 대만 | ③ 일본 |
| ④ 태국 | ⑤ 인도네시아/말레이시아 | ⑥ 베트남 |
| ⑦ 미국 | ⑧ 캐나다 | ⑨ 유럽 (세부국가 :) |
| ⑩ 중동 | ⑪ 기타 () | |

B12. 귀사가 웹소설 사업을 운영하면서 가장 어려움을 겪는 무엇입니까? 아래에서 2가지만 선택해 주세요

1순위	2순위
① 외부 자금 확보 및 투자 유치 어려움 ③ 광고, 유료 콘텐츠 이용료 등 수익 감소 ⑤ 업계 현황에 대한 투명한 정보 부족 ⑦ 신규 작가, 작품(IP포함) 발굴 어려움 ⑨ 국내외 웹소설 판매를 위한 판로개척 어려움 ⑪ 2차적 저작물 거래의 어려움	② 불법복제로 인한 피해 ④ 각종 규제 (표현의 자유 문제 등) ⑥ 기존 계약 관행 개선 어려움 ⑧ 기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족 ⑩ 대형 플랫폼사의 독점구조로 인한 불공정 관행 발생 ⑫ 기타 ()

PART C. 웹소설 관련 거래 및 계약 현황

C1. 귀사가 지난 1년간 주로 진행한 웹소설 작가와의 계약 및 거래 형식을 아래에서 모두 선택하여 주세요.

- | | |
|--------------|---|
| ① 아이디어 | ▷ 아이디어로 제시되는 대략적인 이야기의 구성안 |
| ② 기획안 | ▷ 전체 이야기 구성, 세계관, 배경, 캐릭터, 회당 이야기, 예산규모 등이 명시 |
| ③ 초고 및 시놉시스 | ▷ 전체 및 회당 이야기의 구체적인 내용이 포함 |
| ④ 에피소드 | ▷ 작품 전체의 원고가 아닌 회차별 원고 형태 |
| ⑤ 초고 이상의 원고 | ▷ 작품 전체에 대한 완성본은 아니지만 대략적인 완성도를 가진 원고 |
| ⑥ 완성본 | ▷ 작품 전체의 내용이 완전히 다 이루어진 원고 |
| ⑦ 기타 () | |

C2. 귀사에서 웹소설 작가와 계약 체결 시 가장 유의해서 작성하는 조항을 우선순위로 2가지만 선택해 주세요

1순위	2순위
① 계약 금액(원고료 등 대가)	② 계약 기간(계약이 효력을 발생하는 구체적인 기간)
③ 계약 시 의무 이행 사항	④ 대가 지급 기한(원고료 및 기타 수익에 대한 대가를 지급하는 기간)
⑤ 2차 판권	⑥ 계약 불이행 시 손해배상
⑦ 기타 ()	

C3. 최근 귀사의 웹소설 IP를 2차적 저작물(웹툰, 영화, 드라마, 애니메이션 등)로 활용하기 위한 플랫폼사 또는 콘텐츠 제작사와 계약 및 거래를 진행한 경험이 있나요?

① 있음 (진행중인 경우 포함)

② 없음 (▷ C4번으로)

(▷ C3-1번으로)

C3-1. (C3의 ①을 선택한 경우) 2차적 저작물로 활용을 위해 주로 이루어진 계약 형태는 다음 중 무엇인가요?

① 매절 계약

▷ 웹소설 IP에 대한 권리 전체를 원고료로 받는 조건

② 라이선싱 계약

▷ 웹소설 IP 제작 사용권에 대한 허가 지분으로 계약한 원작료를 받는 조건

③ 판권계약

▷ 계약 기간 동안 저작물에 대한 이용, 복제, 판매 등 저작물 사용 권리를 가지는 조건

④ 리빙캐런티 계약

▷ 2차적 저작물에 대한 저작권 계약 이후 제작된 콘텐츠의 매출 또는 수익을 일정비율로 나누는 조건

⑤ 기타 ()

C3-2. (C3의 ①을 선택한 경우) 웹소설 IP 계약 및 거래를 진행하면서 느낀 어려운 점을 모두 선택해 주세요.

① 낮은 원고료

② 작품을 유통할 수 있는 플랫폼의 부재

③ 에이전시, 제작사에게 불리한 일방적 계약

④ 2차 저작물의 수익에 대한 정확하지 않은 정산

⑤ 웹소설 작가에게 불리한 계약

⑥ 법률적 문제 대응의 어려움

⑦ 기타 ()

C4. 귀사의 웹소설 작품에 법률적 문제(계약서, 저작권 등)가 발생하면 어떻게 해결하고자 하시나요?

- ① 자체적으로 대응(자체 법무팀 및 법무인력)
 - ② 외부 법무사
 - ③ 외부 로펌 및 변호사 수임
 - ④ 이야기 관련 협회/단체
 - ⑤ 공공기관
 - ⑥ 기타 ()
- (한국출판문화산업진흥원, 한국저작권위원회 등)

C5. 귀사는 창작자(작가)와 계약 시 문화체육관광부가 제시한 출판 분야 표준계약서를 양식으로 작성하였나요?

- ① 표준계약서 양식을 그대로 사용
- ② 일부 계약 조항만 활용 작성
- ③ 표준계약서 미사용 (▷ C5-1번으로)
- ④ 표준계약서가 있는지 몰랐음

C5-1. (C5의 ③을 선택한 경우) 표준계약서를 사용하지 않는 이유는 무엇인가요?

- ① 변경이 필요한 조항이 많아서
- ② 업체에 불리한 항목이 있는 것 같아서
- ③ 기존계약서의 사용이 편해서
- ④ 사업자와 작가 간 거래에 적절한 가이드 역할이 안되어서
- ⑤ 굳이 필요성을 느끼지 못해서
- ⑥ 기타 ()

C6. 일반적으로 웹소설과 관련한 계약은 문화체육관광부에서 제시한 출판 분야 표준계약서를 이용하며, '전자출판 배타적 발행권'을 기준으로 합니다.

귀사는 출판 분야 표준계약서가 아닌 웹소설 분야의 별도 표준계약서가 필요하다고 생각하시나요?

- ① 그렇다 (▷ C6-1번으로)
- ② 아니다(▷ D1번으로)

C6-1. (C6의 ①을 선택한 경우) 웹소설 분야의 별도 표준계약서가 필요한 이유를 간략히 작성해주세요.

C7. 귀사는 최근 플랫폼 또는 CP사와의 계약과 관련하여 불공정한 관행 등을 경험한 사례가 있나요?

- ① 그렇다 (▷ C7-1번으로)
- ② 아니다(▷ D1번으로)

C7-1. (C7의 ①을 선택한 경우) 플랫폼 또는 CP사와의 계약에서 불공정한 관행을 경험하였다면 아래에서 해당되는 사례를 모두 선택해주세요.

- ① 플랫폼 또는 CP사로부터 마케팅/홍보 비용의 과다한 요구
- ② 플랫폼 또는 CP사의 자사/계열사의 작품 우대하는 차별 경험
- ③ 수익 분배 비율을 타사 대비 낮게 책정 요구
- ④ 결제 수수료 비용 전가
- ⑤ 수익 정산 지연 혹은 미지급
- ⑥ 자사 IP 활용한 2차적 저작물 계약 시 매절계약 강요 (드라마, 영화 제작 등)
- ⑦ 일방적 계약 해지
- ⑧ 수수료, 수익배분비율의 일방적 변경
- ⑨ 기타 ()

PART D. 최신 웹소설 트렌드 및 산업 정책에 대한 의견

D1. 다음의 단계별로 코로나19 이후 웹소설 분야 전반에 걸친 활동 비중이 얼마나 변화했다고 생각하시나요?

항목	매우 위축됨	다소 위축됨	변화없음	조금 활발해짐	매우 활발해짐
1) 웹소설 창작 및 기획	①	②	③	④	⑤
2) 웹소설 거래 및 유통	①	②	③	④	⑤
3) 웹소설을 이용한 2차 저작물 제작	①	②	③	④	⑤

D2. 현재 국내 웹소설 창작물의 질적 수준에 저하를 가져올 수 있다고 판단되는 것은 다음 중 무엇이라고 생각하나요? (복수응답 가능) (웹소설이 활용된 콘텐츠의 흥행이나 이슈화 영향을 제외한 웹소설 작품 자체의 수준을 의미합니다)

- ① 획일화 된 소재 (다양성 부족, 소재고갈)
- ② 원작과는 다른 의도로 제작된 2차 저작물
- ③ 자극적인 주제의 웹소설 창작물 증가
- ④ 웹소설 창작물의 무분별한 양적 증가
- ⑤ 연재일정에 쫓긴 기계적인 창작활동
- ⑥ 도서정가제의 폐지
- ⑦ 기타 ()

D3. 현재 해외 시장 진출을 위한 국내 웹소설의 경쟁력은 어느 정도라고 생각하시나요?

- ① 전혀 경쟁력 없음 ② 경쟁력 없는 편 ③ 보통 ④ 경쟁력 있는 편 ⑤ 매우 경쟁력 있음

D4. 국내 웹소설의 해외 시장 진출을 위해 필요한 지원은 무엇인지 아래에서 우선순위로 2개만 선택해주세요.

1순위	2순위
① 해외 시장에 대한 정보, 교육 제공	② 번역 지원
③ 각색 지원	④ 파일럿 제작 지원
⑤ 해외 네트워크가 강한 기업과의 연계	⑥ 계약 불이행 시 손해배상
⑦ 기타 ()	

D5. 국내 웹소설 분야 정책 방향 중 가장 중요하다고 생각하는 것은 무엇인가요?

- ① 웹소설 분야 건강한 생태계를 위한 법·제도 마련
 - ② 웹소설 창작자의 권익보호 전문 직업군 및 일자리 창출
 - ③ 웹소설 기획자 등 전문 직업군 및 일자리 창출
 - ④ 웹소설의 2차적 저작물 제작 지원을 통한 활성화
 - ⑤ 건전한 웹소설 유통활성화를 위한 정책마련
 - ⑥ 기타 ()

D6. 문화체육관광부는 도서할인의 과도한 경쟁을 방지하고 다양한 도서가 출간되는 환경을 조성하기 위하여 2003년 부터 '도서정가제'를 시행하고 있으며, 전자출판(웹소설 포함)도 적용 대상입니다. 이와 관련하여 일부는 웹소설 등 연재형 콘텐츠에는 도서정가제를 적용하지 말아야 한다는 의견이 있습니다.

귀하는 도서정가제에 대해 어떻게 생각하시나요?

- ① 도서정가제 찬성(종이책 + 전자책 모두 적용에 찬성)
- ② 도서정가제 일부 찬성(종이책에만 적용 찬성, 전자책(웹소설 포함) 적용은 반대)
- ③ 도서정가제 일부 찬성(종이책 및 일반단행본 전자책 적용은 찬성, 웹툰·웹소설 등 연재형 콘텐츠에 적용 반대)
- ④ 도서정가제 반대(종이책과 전자책 모두 반대)
- ⑤ 기타 ()

귀하의 설문 참여에 대한 답례로 모바일 상품권을 제공해드리고자 하니 귀하의 연락처(핸드폰 번호)를 적어주시면 감사하겠습니다. (※개인정보 항목은 상품권 송부 이외의 목적으로 사용되지 않음을 알려드립니다)

오랜 시간 설문에 응답해주셔서 진심으로 감사드립니다.

안녕하십니까? 귀하의 무궁한 발전을 기원합니다.

문화체육관광부와 한국출판문화산업진흥원은 콘텐츠 이용 현황 파악을 위한 조사를 진행하고 있습니다.

귀하께서 응답해주신 내용은 콘텐츠 발전 및 관련 정책 수립을 위한 중요한 자료로 활용되며, 조사 결과는 통계법 제33조에 의거하여 비밀이 보장됩니다. 또한 설문에 대한 모든 응답과 개인적인 사항은 철저히 비밀과 무기명으로 처리되고 통계분석 목적 외에는 절대 사용되지 않습니다.

여러 가지 업무로 바쁘시겠지만 소중한 의견 개진을 부탁드립니다.

2022년 11월

■ 주관기관 : 한국출판문화산업진흥원

■ 조사기관 : (주)비욘드리서치

■ 조사문의 : 연구부 김경남 (070-4632-2355) / 실사담당 은세계 (070-7730-5122)

통계법 제33조(비밀의 보호)

- ① 통계작성 과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
- ② 통계의 작성을 위하여 수집된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니된다.

SQ. 응답자 일반현황

SQ1. 귀하의 성별은 무엇인가요?

① 남성

② 여성

SQ2. 귀하의 연령은 어떻게 되나요? (만 _____ 세 ▷ 만15세 미만, 70세 이상 조사 종료)

① 만 15세 미만 (▷ 조사종료)

② 만 15~19세

③ 만 20~29세

④ 만 30~39세

⑤ 만 40~49세

⑥ 만 50~59세

⑦ 만 60~69세

⑧ 만 70세 이상 (▷ 조사종료)

SQ3. 현재 귀하가 거주하고 계신 지역은 어디인가요?

- | | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|
| 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 |

SQ4. 귀하가 평소 이용하는 디지털 콘텐츠를 모두 선택해 주세요. 최소 월 1회 이상 이용하는 것만 선택하여 주시기 바랍니다.

- | | | |
|--------------------|------------------------|------------------------|
| ① 음악 (웹/모바일 감상) | ② 만화(웹툰) (웹/모바일 감상) | ③ 웹소설 |
| ④ 영화 (웹/모바일 감상) | ⑤ 방송 (드라마/예능 웹/모바일 감상) | ⑥ 게임 (온라인/모바일) |
| ⑦ 애니메이션 (웹/모바일 감상) | ⑧ 웹 드라마 감상 | ⑨ 1인 방송 미디어 콘텐츠 |
| ⑩ e-Book | ⑪ 기타 () | ⑫ 이용하는 콘텐츠 없음 (▶ 조사중요) |

SQ4_A. 귀하가 이용하는 디지털 콘텐츠 중 유료결제(구입)하는 콘텐츠는 무엇인지 모두 선택해 주세요

- | | | |
|--------------------|------------------------|-----------------|
| ① 음악 (웹/모바일 감상) | ② 만화(웹툰) (웹/모바일 감상) | ③ 웹소설 |
| ④ 영화 (웹/모바일 감상) | ⑤ 방송 (드라마/예능 웹/모바일 감상) | ⑥ 게임 (온라인/모바일) |
| ⑦ 애니메이션 (웹/모바일 감상) | ⑧ 웹 드라마 감상 | ⑨ 1인 방송 미디어 콘텐츠 |
| ⑩ e-Book | ⑪ 기타 () | ⑫ 유료 이용 없음 |

SQ4-B. 귀하가 이용하는 디지털 콘텐츠의 월평균 유료 이용금액은 대략 어느 정도인가요?

- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| ① 월 1만원 이하 | ② 월 1~2만원 | ③ 월 3~5만원 |
| ④ 월 6~7만원 | ⑤ 월 8~10만원 | ⑥ 월 11~15만원 |
| ⑦ 월 16~19만원 | ⑧ 월 20~29만원 | ⑨ 월 30~49만원 |
| ⑩ 월 50만원 이상 | ⑪ 유료 이용 없음 | |

▶ SQ4에서 ③ 웹소설에 응답한 경우 'Part A. 웹소설 이용 현황' 설문으로 이동 (설문지상 5 페이지)

▶ SQ4에서 ③ 웹소설에 응답하지 않은 경우 아래 'Part 1. 웹소설 이용 의향' 설문으로 이동

PART 1. 웹소설 이용 의향

Q1. 귀하는 평소 독서(종이책, 전자책 포함)를 즐기는 편인가요?

- ① 그렇다 ② 아니다

Q2. 귀하는 지금까지 웹소설 콘텐츠를 이용해 본 경험이 있나요?

- ① 예전에는 자주 이용하였으나 최근에는 이용하지 않음
- ② 예전에는 가끔 이용하였으나 최근에는 이용하지 않음
- ③ 지금까지 한두 번 정도 이용해 본 것 같음
- ④ 지금까지 한 번도 이용해 본 적 없음

Q3. 귀하께서 최근 웹소설을 이용하지 않는 이유는 다음 중 무엇인지 아래에서 우선순위로 2
가지만 선택해 주세요.

1순위	2순위
① 책이나 글 읽는 것을 좋아하지 않아서	② 웹소설 작품들이 취향에 맞지 않아서
③ 웹소설 서비스에 대해 알고 있지 못해서	④ 웹소설 작품들의 수준이 낮다고 생각해서
⑤ 모바일이나 태블릿으로 감상하는 것이 불편해서	⑥ 웹소설 이용 시 유료결제를 해야 해서
⑦ 웹툰 등 다른 콘텐츠 이용이 더 재미있어서	⑧ 기타 ()

Q4. 다음은 웹소설을 제공하는 플랫폼들입니다. 귀하가 웹소설을 이용하지 않더라도 웹툰, 코믹스, e-Book, 영상콘텐츠 등을 감상하기 위해 이용했던 플랫폼이 있다면 모두 선택해 주세요.

- | | | |
|----------|------------|--------------|
| ① 카카오페이지 | ② (네이버)시리즈 | ③ 네이버 웹소설 |
| ④ 문피아 | ⑤ 리디북스 | ⑥ 노벨피아 |
| ⑦ 조아라 | ⑧ 허니문 | ⑨ 원스토어북스 |
| ⑩ 북팔 | ⑪ 북큐브 | ⑫ 로망띠끄 |
| ⑬ 포스타입 | ⑭ 판도라상자 | ⑮ 블라이스 |
| ⑯ 미스터 블루 | ⑰ 버프툰 | ⑱ 에피루스 |
| ⑲ 코미코 | ⑳ 톡소다/교보문고 | ㉑ 스토리24/예스24 |
| ㉒ 판무림 | ㉓ 스낵북 | ㉔ 기타 () |
| ㉕ 해당 없음 | | |

Q5. 귀하는 향후 웹소설을 이용할 의향이 있나요?

- ① 이용할 의향이 있음 (▷DQ1번으로 이동)
- ② 아직 잘 모르겠음 (▷Q6번으로 이동)
- ③ 이용할 의향이 없음 (▷Q6번으로 이동)

Q6. 귀하는 향후 어떤 점이 개선된다면 웹소설을 이용할 의향이 있는지 아래에서 우선순위로 2가지만 선택해 주세요.

1순위	2순위
-----	-----

- ① 취향에 맞는 작품을 발견하는 경우 이용할 계획이 있다
- ② 문학적으로 수준이 높은 웹소설이 연재된다면 이용할 계획이 있다
- ③ 무료 연재분이 늘어난다면 이용할 계획이 있음 (유료 비용 감소 시 포함)
- ④ 지금보다 1회 연재분량이 많아지면 이용할 계획이 있다
- ⑤ 회당 연재 방식이 아닌 e-Book 형태로 제공되면 이용할 계획이 있다
- ⑥ 기타 ()

Q7. 문화체육관광부는 도서할인의 과도한 경쟁을 방지하고 다양한 도서가 출간되는 환경을 조성하기 위하여 2003년 부터 '도서정가제'를 시행하고 있으며, 전자출판(웹소설 포함)도 적용 대상입니다. 이와 관련하여 일부는 웹소설 등 연재형 콘텐츠에는 도서정가제를 적용하지 말아야 한다는 의견이 있습니다.

귀하는 도서정가제에 대해 어떻게 생각하시나요?

- ① 도서정가제 찬성(종이책 + 전자책 모두 적용에 찬성)
- ② 도서정가제 일부 찬성(종이책에만 적용 찬성, 전자책(웹소설 포함) 적용은 반대)
- ③ 도서정가제 일부 찬성
(종이책 및 일반단행본 전자책 적용은 찬성, 웹툰·웹소설 등 연재형 콘텐츠에 적용 반대)
- ④ 도서정가제 반대(종이책과 전자책 모두 반대)
- ⑤ 기타 ()

PART 2. 마무리 질문

DQ2. 귀하의 월평균 개인 소득을 아래에서 선택해 주세요

- | | | |
|----------------|------------------|----------------|
| ① 200만원 미만 | ② 200~300만원 미만 | ③ 300~400만원 미만 |
| ④ 400~500만원 미만 | ⑤ 500~600만원 미만 | ⑥ 600~700만원 미만 |
| ⑦ 700~800만원 미만 | ⑧ 800~1,000만원 미만 | ⑨ 1,000만원 이상 |

DQ3. 귀하의 직업을 아래에서 선택해 주세요

- ① 전문직 (의사, 변호사, 교수, 교사, 언론인, 종교인 등)
- ② 관리직 (기업체 경영주/임원, 고급공무원, 영관급 군인 등)
- ③ 사무직 (회사원, 은행원, 일반공무원, 직업군인 등)
- ④ 판매 및 서비스직 (판매점원, 외판원, 종업원 등)
- ⑤ 자영업자 (개인사업자 등)
- ⑥ 생산직 (기술직, 생산감독, 기능공, 공장 근로자 등)
- ⑦ 학생 (고등학생, 대학생, 대학원생 등)
- ⑧ 전업주부
- ⑨ 프리랜서 (전문직 프리랜서, 창작자 등)
- ⑩ 기타 ()

설문에 응답해주셔서 진심으로 감사드립니다.

PART A. 웹소설 이용 현황

A1. 귀하가 모바일 및 태블릿, PC웹사이트 등을 통해서 웹소설을 처음 접하게 된 시기는 언제 인가요?

- | | | | | |
|------------|----------|---------|---------|---------|
| ① 2013년 이전 | ② 2013년 | ③ 2014년 | ④ 2015년 | ⑤ 2016년 |
| ⑥ 2017년 | ⑦ 2018년 | ⑧ 2019년 | ⑨ 2020년 | ⑩ 2021년 |
| ⑪ 2022년 | ⑫ 잘 모르겠음 | | | |

A2. 귀하는 처음 어떠한 이유로 웹소설을 이용하게 되었는지 아래에서 모두 선택해 주세요

- ① 평소에도 독서를 즐겨해서
- ② 평소 장르소설, 인터넷 소설을 즐겨보아서
- ③ 무료한 시간을 보내기 위해 재미있는 콘텐츠를 찾다가
- ④ 모바일 등 스마트 기기로 소설을 보는 것이 편리해서
- ⑤ 친구나 주변인들이 추천해서
- ⑥ 주변에 도서관 등의 이용이 어려워서
- ⑦ 이용 가격이 저렴해서
- ⑧ 좋아하는 작가의 작품이 연재되는 것을 발견해서
- ⑨ 주로 이용하는 인터넷 커뮤니티 혹은 포털에서 화제가 되어서
- ⑩ 실제 책을 구입하는 것보다 편리해서
- ⑪ 기타 ()

A3. 귀하는 최근 1년간 스마트폰 및 태블릿, 인터넷 등을 통해서 웹소설을 얼마나 자주 이용하 셴나요? (구입/대여/무료 모두 포함)

- | | | |
|--------------|-----------------|--------------|
| ① 거의 매일 | ② 일주일에 3~4번 | ③ 일주일에 1~2번 |
| ④ 한 달에 2~3번 | ⑤ 한 달에 1번 | ⑥ 2~3개월에 한 번 |
| ⑦ 4~6개월에 한 번 | ⑧ 6개월 ~ 1년에 한 번 | |

A4. 귀하는 신간 웹소설의 내용, 줄거리 등의 관련 정보를 주로 어디에서 얻고 계신가요? 아래 에서 모두 선택해 주세요.

- | | | |
|-------------|--------------------------|-----------------|
| ① 친구나 주변 지인 | ② 뉴스 기사(인터넷, TV 등) | ③ 인터넷 커뮤니티/웹사이트 |
| ④ 광고 | ⑤ 웹소설 플랫폼 추천기능 | ⑥ 포털 사이트 |
| ⑦ 트위터 | ⑧ 기타 SNS(페이스북 및 인스타그램 등) | ⑨ 기타 () |

A5. 귀하가 주중, 주말에 웹소설을 보는 시간대를 모두 선택해 주세요.

시간대	주중(평일)	주말(토/일/공휴일)
1) 오전 6시 ~ 오전 9시 이전	①	①
2) 오전 9시 ~ 오전 12시 이전	②	②
3) 오후 12시 ~ 오후 1시 이전	③	③
4) 오후 1시 ~ 오후 6시 이전	④	④
5) 오후 6시 ~ 오후 8시 이전	⑤	⑤
6) 오후 8시 ~ 오후 10시 이전	⑥	⑥
7) 오후 10시 ~ 자정 이전	⑦	⑦
8) 자정 ~ 오전 6시 이전	⑧	⑧

A6. 귀하가 웹소설을 주로 보는 장소는 어디인가요? 주중과 주말을 나누어 아래에서 각각 우선순위로 2가지만 선택해 주세요

1) 주중 (평일)	1순위		2순위	
2) 주말 (토/일/공휴일)	1순위		2순위	

- ① 집
- ② 직장
- ③ 학교/학원
- ④ 대중교통 (버스, 지하철 등)
- ⑤ 카페 등 외부 공간
- ⑥ 기타 ()

A7. 귀하가 평균적으로 웹소설을 보는 시간은 몇 분 정도인가요? 하루에 나누어서 여러번 볼 경우 전체 시간을 대략적으로 합산하여 말씀해주세요

1) 주중 (평일)		2) 주말 (토/일/공휴일)	
------------	--	-----------------	--

- ① 10분 이하
- ② 10~30분 이하
- ③ 30분 ~ 1시간 이하
- ④ 1~2시간 이하
- ⑤ 2~3시간 이하
- ⑥ 3시간 이상

A8. 귀하가 평소 웹소설 감상을 위해 주로 이용하는 기기(디바이스)는 무엇인가요?

- ① 스마트폰
- ② 태블릿PC
- ③ 데스크탑PC/노트북
- ④ 기타 ()

A9. 귀하의 향후 1년 간 웹소설 이용량은 현재 수준에 비해 어느 정도 증가하거나 감소할 것이라고 예상하시나요?

- ① 매우 감소
- ② 다소 감소
- ③ 비슷한 수준
- ④ 다소 증가
- ⑤ 매우 증가

A9-1. (A9의 ①, ②를 선택 시) 이용량이 감소할 것이라고 예상하는 경우 그 이유는 무엇인가요?

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| ① 더 이상 관심 있는 작품이 없어서 | ② 다른 콘텐츠(영화, 게임 등) 이용에 시간이 할애되어서 |
| ③ 웹소설보다 실제 책으로 보고 싶어서 | ④ 지속적인 유료결제가 부담스러워서 |
| ⑤ 웹소설이 재미가 없어져서
(흥미가 떨어져서) | ⑥ 기타 () |

A9-2. (A9의 ④, ⑤를 선택 시) 이용량이 증가할 것이라고 예상하는 경우 그 이유는 무엇인가요?

- | | |
|-----------------------|---------------------------------|
| ① 다른 웹소설 작품에 관심이 생겨서 | ② 다른 콘텐츠(영화, 게임 등) 보다 유용한 것 같아서 |
| ③ 현재 보고 있는 작품 수가 증가해서 | ④ 기다리고 있는 차기작이 예정되어 있어서 |
| ⑤ 여가시간을 보내기에 가장 좋아서 | ⑥ 기타 () |

A10. 귀하가 평소 웹소설을 보기 위해 이용하는 서비스(플랫폼)는 무엇인지, 이용빈도에 따라 아래에서 우선순위로 3가지만 말씀해 주세요.

1순위	2순위	3순위
① 카카오페이지	② (네이버)시리즈	③ 네이버 웹소설
④ 문피아	⑤ 리디북스	⑥ 노벨피아
⑦ 조아라	⑧ 허니문	⑨ 원스토어북스
⑩ 북팔	⑪ 북큐브	⑫ 로망띠끄
⑬ 포스타입	⑭ 판도라상자	⑮ 블라이스
⑯ 미스터 블루	⑰ 버프톤	⑱ 에피루스
⑲ 코미코	⑳ 톡소다/교보문고	㉑ 스토리24/예스24
㉒ 판무림	㉓ 스낵북	㉔ 기타 ()

A10-1. 귀하가 1순위로 선택한 **(A10에서 선택한 1순위 플랫폼명)** 을/를 자주 이용하는 큰 이유는 무엇인지 아래에서 중요한 우선순위로 2가지만 선택해 주세요.

1순위	2순위
① 다른 곳에 비해 메뉴 구성 등 이용이 편리해서	② 내부 UI 디자인이 마음에 들어서
③ 할인 및 이벤트 등 프로모션이 자주 있어서	④ 해당 플랫폼 독점작을 보기 위해서
⑤ 결제 방식이 편리해서	⑥ 제공되는 웹소설 작품 수가 많아서
⑦ 특정 장르의 작품은 해당 플랫폼에서만 연재되어서	⑧ 단순히 주변인들이나 사람들이 많이 이용해서
⑨ 잘 알려진 플랫폼이어서	⑩ 결제 금액이 저렴해서 (구독료 포함)
⑪ 기타 ()	

A11. 귀하가 현재 즐겨보는 웹소설 작품은 몇 개인가요? 완결된 작품과 현재 연재 중인 작품 (미완결)으로 나누어 각각 개수를 말씀해주세요.

현재 즐겨보는 작품 중 완결된 웹소설 작품 개수	개
현재 즐겨보는 작품 중 연재 중인 웹소설 작품 개수	개

A12. 귀하가 웹소설을 이용하는 형태와 관련하여 아래 사항별로 가장 가까운 내용을 선택해 주
세요.

이용행태	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	보통	그렇다	매우 그렇다
1) 완결된 작품을 한 번에 몰아서 본다 (연재 중인 경우 완결 때 까지 기다린다)	①	②	③	④	⑤
2) 연재 시 즉시 1편씩 읽는 것을 선호한다	①	②	③	④	⑤
3) 연재 작품이 무료 회차로 풀릴 때까지 기다렸다가 무료로 이용한다	①	②	③	④	⑤
4) 연재 중 1편씩 다 본 후 완결되면 다시 처음부터 정주행한다	①	②	③	④	⑤
5) 한 동안 보지 않고 연재 회차를 모았다가 몇 화씩 한 번에 몰아서 본다	①	②	③	④	⑤
6) 오랜 시간 보지 않고 연재 회차를 모았다가 다시 볼 때 처음부터 정주행한다	①	②	③	④	⑤
7) 완결되어 모두 읽은 작품도 일정 시간이 지난 후 다시 감상한다	①	②	③	④	⑤

A13. 귀하가 웹소설을 선택할 때 중요하게 고려하는 기준은 무엇인지 우선순위로 3가지만 선택해 주세요.

1순위	2순위	3순위
① 인기순	② 최신작	③ 가격(유/무료)
④ 서비스 내 추천작	⑤ 지인 추천	⑥ 작품 평점
⑦ 댓글의 평가	⑧ 장르	⑨ 작품성/예술성
⑩ 문체	⑪ 작가	⑫ 소재/줄거리
⑬ 작품의 표지	⑭ 일러스트(캐릭터 묘사 등)	⑮ 인물 캐릭터
⑯ 기타 ()		

A14. 다음의 사항별로 귀하의 웹소설 선호유형을 선택해 주세요.

유형	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	보통	그렇다	매우 그렇다
1) 장면에 대한 묘사가 뛰어난 작품을 선호한다	①	②	③	④	⑤
2) 인물에 대한 묘사가 뛰어난 작품을 선호한다	①	②	③	④	⑤
3) 전개가 빠르고 속도감 있는 작품을 선호한다	①	②	③	④	⑤
4) 묘사보다는 대화 위주의 작품을 선호한다	①	②	③	④	⑤
5) 작품 감상 시 여백이 없으면 불편하다	①	②	③	④	⑤
6) 1편당 분량(글자 수)이 적은 작품을 선호한다	①	②	③	④	⑤

A15. 귀하가 평소 즐겨보는 웹소설의 장르는 무엇인지 우선순위로 3가지만 선택해 주세요.

1순위	2순위	3순위
① 현실 로맨스 (현대로맨스, 시대로맨스)		② 판타지 로맨스
③ 판타지 (정통, 퓨전, 게임, 역사/전쟁 등)		④ 스포츠
⑤ 무협		⑥ 미스터리
⑦ 공포, 스릴러, 추리물		⑧ 코미디
⑨ 라이트노벨		⑩ BL, GL/백합
⑪ 기타 ()		

PART B. 유료결제 이용 현황

B1. 귀하는 최근 1년간 웹소설을 보기 위해 유료결제를 한 적이 있나요?

※ 유료결제 : 웹소설 이용을 위해 쿠키 충전, 코인 충전 등 비용결제를 하는 모든 방식

- [illegible]

B1-1. (B1에서 ①번 선택 시) 귀하가 웹소설 유료결제 시 1회당 평균 얼마 정도를 지출하나요?

1회 평균 유료결제 금액	약	단위
---------------	---	----

B1-2. (B1에서 ①번 선택 시) 그렇다면, 유료결제는 평균 몇 일에 한 번씩 결제하나요?

평균 유료결제 이용기간	약	일
--------------	---	---

**B2. (B1에서 ①번 선택 시) 귀하가 웹소설 작품 이용 시 주로 선호하는 구매 방식은 무엇인가
요?**

- ① 구매 (소장) ② 대여 ③ 대여 후 마음에 들면 추가 구매

B3. (B1에서 ①번 선택 시) 귀하가 가장 즐겨보는 웹소설의 유료 금액은 편당 얼마인가요? 앞서 주로 선호하는 구매 방식을 기준으로 해당 금액을 선택해 주세요.

※ 단, '③ 대여 후 마음에 들면 추가 구매'를 선택한 경우 최초 대여금액을 기준으로 말씀
해주세요.

- ① 편당 100원 ② 편당 200원 ③ 편당 300원
④ 편당 400원 ⑤ 편당 500원 ⑥ 편당 600원
⑦ 편당 700원 ⑧ 편당 800원 ⑨ 편당 900원
⑩ 편당 1,000원 이상 (구체적인 금액 : 원)

B3-1. (B1에서 ①번 선택 시) 앞서 귀하가 지불하는 웹소설의 유료 금액은 적정하다고 생각하시나요?

- ① 매우 비싸다 ② 비싼 편 ③ 적정함 ④ 저렴한 편 ⑤ 매우 저렴함

B3-2. (B3-1에서 ①, ②, ④, ⑤ 선택 시) 현재 웹소설 유료 이용 금액이 비싸거나 저렴하다고 생각하는 경우, 귀하가 1편 당 지불가능한 최대 금액은 얼마인가요?

- ① 편당 100원 ② 편당 200원 ③ 편당 300원
④ 편당 400원 ⑤ 편당 500원 ⑥ 편당 600원
⑦ 편당 700원 ⑧ 편당 800원 ⑨ 편당 900원
⑩ 편당 1,000원 이상 (구체적인 금액 : 원)

B4. 웹소설의 경우 유료로 이용할 수 있는 여러 방법이 있습니다. 귀하가 주로 이용하는 방법은 무엇인가요?

- ① 원하는 작품의 회차가 무료가 될 때 까지 기다린다 ('기다리면 무료' 등)
- ② 무료 프로모션 (게임하기, 친구추천 등)을 활용해 캐시(코인, 쿠키)를 쌓고 그것으로 결제한다
- ③ 무료로 공개된 분량까지만 이용한다
- ④ 기타 ()

B5. 귀하는 향후에도 웹소설 이용을 위해 유료결제를 할 의향이 있나요?

- ① 있음 ② 없음 ③ 상황에 따라 결제를 고민해 볼 것임

B6. 귀하는 최근 1년 내에 아래의 보기에서 제시하는 방법으로 웹소설을 이용해 본 적이 있나요? 경험이 있는 사항을 모두 선택해 주세요.

- ① P2P사이트(토렌트 등)를 통해 무료 이용
- ② 웹하드(위디스크, 빅파일 등) 다운로드를 통해 유료로 이용
- ③ 웹소설을 공유해주는 유튜브를 통해 이용
- ④ 친구나 주변인에게 메신저나 이메일로 받아서 이용
- ⑤ 인터넷 카페, 블로그, SNS 등을 통해 이용
- ⑥ 친구 등 지인의 계정을 공유하여 이미 결제된 작품을 이용
- ⑦ 해당사항 없음
- ⑧ 기타 ()

B6-1. (B6의 ①~⑥ 선택 시) 이러한 방법을 이용한 주된 이유는 무엇인가요?

- ① 유료 이용이 경제적으로 부담되어서
- ② 친구 및 주변에서 추천해주어서
- ③ 선택한 방법이 더 편리해서
- ④ 원하는 작품을 해당 방법으로만 구할 수 있어서
- ⑤ 작품에 대한 정보가 없어 쉽게 유료 구매가 망설여져서
- ⑥ 기타 ()

B7. 귀하는 1,000화 이상의 장기연재 웹소설 작품을 유료로 이용해 본 경험이 있나요?

(단, 작품 전체 결제 뿐만 아니라, 일부 편수만 결제하여 본 경우도 '① 있음' 을 선택해 주세요)

- ① 있음
- ② 없음

B8. 1,000화 이상의 웹소설 장기연재 작품에 대해 다음의 사항별로 귀하가 공감하는 정도를 체크해주세요.

유형	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않은 편이 다	보통	그렇 다	매우 그렇 다
1) 기본적으로 장기연재 작품은 재미가 보장된다고 볼 수 있다	①	②	③	④	⑤
2) 보던 사람들은 의무적으로 완결될 때까지 계속 볼 수 밖에 없다	①	②	③	④	⑤
3) 계속 보기에는 결제 금액이 부담된다	①	②	③	④	⑤
4) 불필요하게 스토리를 늘린다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
5) 연재 회차를 늘리기 위해 1회차 당 분량을 축소한다고 생각한다	①	②	③	④	⑤

B9. 귀하는 친구나 동료, 가족 등 타인에게 즐겨보는 웹소설 작품을 추천해 본 적이 있나요?

- ① 있음 (▶B9-1번으로)
- ② 없음 (▶B9-2번으로)

B9-1. (B9의 ①번 선택 시) 타인에게 추천한 적이 있다면 어떤 이유로 추천하였나요?

- ① 개인적으로 매우 재미있게 읽은 특정 웹소설 작품이 있어서
- ② 웹소설 이용 시 편의성이 좋아서
- ③ 다양한 책을 저렴한 비용에 접할 수 있는 가성비가 좋아서
- ④ 추천을 받은 지인이 좋아할 만한 장르의 작품이 많아서
- ⑤ 주변에서 먼저 괜찮은 웹소설 추천을 요청해서
- ⑥ 기타 ()

B9-2. (B9의 ②번 선택 시) 타인에게 추천한 적이 없다면 그 이유는 무엇인가요?

- ① 주변에 웹소설을 보는 사람들이 없어서
- ② 내가 좋아하는 웹소설은 나만(독점으로) 즐기는 것이 좋아서
- ③ 내가 선호하는 장르의 웹소설을 타인에게 밝히고 싶지 않아서
- ④ 주변 사람들이 선호하는 장르가 나와 다르기 때문에
- ⑤ 주변 사람들은 웹소설을 싫어해서
- ⑥ 웹소설을 본다는 것 자체를 타인에게 굳이 알리고 싶지 않아서
- ⑦ 기타 ()

PART C. 웹소설의 2차적 저작물 이용에 대한 사항

C1. 귀하는 웹소설을 원작으로 하는 드라마, 영화, 웹툰, 애니메이션 등의 콘텐츠를 본 적이 있나요?

- ① 웹소설 원작 콘텐츠의 원작과 해당 콘텐츠 모두 본 적 있음 (▷C1-1번으로)
- ② 웹소설 원작 콘텐츠의 원작만 본 적 있음 (콘텐츠는 본 적 없음) (▷C2번으로)
- ③ 웹소설 원작 콘텐츠만 본 적 있음 (원작 웹소설은 본 적 없음) (▷C2번으로)
- ④ 둘 다 본 적 없음 (▷C2번으로)

C1-1. (C1의 ①번 선택 시) 웹소설 원작과 드라마, 영화, 웹툰, 애니메이션 등의 콘텐츠를 모두 본 적이 있다면, 어떤 작품이었는지 대표적인 작품 1가지만 제목을 작성하고, 언제 원작을 보았는지 아래에서 선택해 주세요.

콘텐츠 유형	작품제목	원작 웹소설 감상 시기
1) 드라마	()	① 콘텐츠 감상 전 원작을 이미 읽음 ② 콘텐츠 감상과 함께 원작을 읽음 ③ 콘텐츠 감상 후 원작을 읽음
2) 영화	()	① 콘텐츠 감상 전 원작을 이미 읽음 ② 콘텐츠 감상과 함께 원작을 읽음 ③ 콘텐츠 감상 후 원작을 읽음
3) 웹툰	()	① 콘텐츠 감상 전 원작을 이미 읽음 ② 콘텐츠 감상과 함께 원작을 읽음 ③ 콘텐츠 감상 후 원작을 읽음
4) 애니메이션	()	① 콘텐츠 감상 전 원작을 이미 읽음 ② 콘텐츠 감상과 함께 원작을 읽음 ③ 콘텐츠 감상 후 원작을 읽음

C1-2. (C1의 ①번 선택 시) 웹소설이 원작인 콘텐츠(드라마, 영화, 웹툰, 애니메이션) 작품의 전반적인 만족도는 어느 정도인지 각 장르별로 만족도를 선택해주세요. (☞ C1-1에서 응답된 콘텐츠 유형만 제시)

콘텐츠 유형	매우 불만족	다소 불만족	보통	다소 만족	매우 만족
1) 드라마	①	②	③	④	⑤
2) 영화	①	②	③	④	⑤
3) 웹툰	①	②	③	④	⑤
4) 애니메이션	①	②	③	④	⑤

C1-2-1. (C1-2의 한 가지 유형 이상에서 ①, ②를 선택 시) 웹소설 원작 콘텐츠에 불만족한 이유는 무엇인가요?

- ① 웹소설 원작에서 상상했던 등장인물의 외모/캐릭터와 괴리감이 들어서
- ② 웹소설 원작에서 표현한 연출이 제대로 구현되지 않아서
- ③ 웹소설 원작 진행내용과 차이가 있어서
- ④ 웹소설 원작의 세계관을 유지시키지 못해서
- ⑤ 기타 ()

C1-2-2. (C1-2의 한 가지 유형 이상에서 ④, ⑤를 선택 시) 웹소설 원작 콘텐츠에 만족한 이유는 무엇인가요?

- ① 웹소설 원작에서 상상했던 등장인물의 외모/캐릭터와 잘 맞아서
- ② 웹소설 원작에서 표현한 연출이 제대로 구현되어서
- ③ 웹소설 원작과는 차별화되는 방향으로 잘 제작되어서
- ④ 웹소설 원작보다 스토리와 연출력(웹툰의 경우 작화 포함)이 더 좋아서
- ⑤ 기타 ()

C2. 현재 국내 웹소설 창작물의 질적 수준에 저하를 가져올 수 있다고 판단되는 것은 다음 중 무엇이라고 생각하나요? (복수응답 가능) (웹소설이 활용된 콘텐츠의 흥행이나 이슈화 영향을 제외한 웹소설 작품 자체의 수준을 의미합니다)

- | | |
|--|--------------------------|
| ① 획일화 된 소재 (다양성 부족, 소재고갈) | ② 원작과는 다른 의도로 제작된 2차 저작물 |
| ③ 자극적인 주제의 웹소설 창작물 증가 | ④ 웹소설 창작물의 무분별한 양적 증가 |
| ⑤ 인기 작품의 무분별한 분량 증가
(개연성, 세계관 붕괴 등) | ⑥ 기타 () |

C3. 현재 해외 OTT 및 2차적 저작권 시장에서 국내 웹소설의 경쟁력은 어느 정도라고 생각하시나요?

- | | | | | |
|-------------|------------|------|------------|-------------|
| ① 전혀 경쟁력 없음 | ② 경쟁력 없는 편 | ③ 보통 | ④ 경쟁력 있는 편 | ⑤ 매우 경쟁력 있음 |
|-------------|------------|------|------------|-------------|

C4. 문화체육관광부는 도서할인의 과도한 경쟁을 방지하고 다양한 도서가 출간되는 환경을 조성하기 위하여 2003년 부터 '도서정가제'를 시행하고 있으며, 전자출판(웹소설 포함)도 적용 대상입니다. 이와 관련하여 일부는 웹소설 등 연재형 콘텐츠에는 도서정가제를 적용하지 말아야 한다는 의견이 있습니다.

귀하는 도서정가제에 대해 어떻게 생각하시나요?

- ① 도서정가제 찬성(종이책 + 전자책 모두 적용에 찬성)
- ② 도서정가제 일부 찬성(종이책에만 적용 찬성, 전자책(웹소설 포함) 적용은 반대)
- ③ 도서정가제 일부 찬성
(종이책 및 일반단행본 전자책 적용은 찬성, 웹툰-웹소설 등 연재형 콘텐츠에 적용 반대)
- ④ 도서정가제 반대(종이책과 전자책 모두 반대)
- ⑤ 기타 ()

PART D. 마무리 질문

DQ1. 귀하의 월평균 개인 소득을 아래에서 선택해 주세요

- | | | |
|----------------|------------------|----------------|
| ① 200만원 미만 | ② 200~300만원 미만 | ③ 300~400만원 미만 |
| ④ 400~500만원 미만 | ⑤ 500~600만원 미만 | ⑥ 600~700만원 미만 |
| ⑦ 700~800만원 미만 | ⑧ 800~1,000만원 미만 | ⑨ 1,000만원 이상 |

DQ2. 귀하의 직업을 아래에서 선택해 주세요

- ① 전문직 (의사, 변호사, 교수, 교사, 언론인, 종교인 등)
- ② 관리직 (기업체 경영주/임원, 고급공무원, 영관급 군인 등)
- ③ 사무직 (회사원, 은행원, 일반공무원, 직업군인 등)
- ④ 판매 및 서비스직 (판매점원, 외판원, 종업원 등)
- ⑤ 자영업자 (개인사업자 등)
- ⑥ 생산직 (기술직, 생산감독, 기능공, 공장 근로자 등)
- ⑦ 학생 (고등학생, 대학생, 대학원생 등)
- ⑧ 전업주부
- ⑨ 프리랜서 (전문직 프리랜서, 창작자 등)
- ⑩ 기타 ()

[개인정보 수집 및 이용에 대한 동의를 구합니다]

◎ 개인정보의 수집 및 이용에 대한 동의

- 본인은 개인정보보호법 제25조 1항(개인정보의 수집)허용에 의거하여 본인의 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의합니다.
- 수집·이용목적 : 2022년 콘텐츠 이용피해 실태조사
- 수집·이용항목 : 연락처
- 보유, 이용기간 : 공공기록물 관리에 대한 법률 시행령 제26조(보존기간) 준용
- 동의하지 않을 경우의 처리 : 개인 연락처 수집 불가능(즉시 조사종료)

위와 같이 개인정보를 수집·이용하는 것에 동의하시나요?

- ① 동의함 ② 동의하지 않음 (조사종료)

[개인정보 제3자 제공에 대한 동의를 구합니다]

◎ 개인정보 제3자 제공에 대한 별도 동의

- 개인정보를 제공받는자 : (주)비윤드리서치 (연구기관)
- 개인정보를 제공받는자의 개인정보 이용 목적 : 2022년 콘텐츠 이용피해 실태조사 진행
- 제공 개인정보의 항목 : 연락처
- 개인정보를 제공받는자의 개인정보 보유 및 이용기간 : 개인정보 제공 후 최대 6개월
- 위 동의를 거부할 수 있으며 동의거부 시 즉시 조사종료

위와 같이 개인정보의 제3자 제공에 동의하시나요? ① 동의함 ② 동의하지 않음
(조사종료)

▷DQ4. 이번 설문조사 이후 보다 상세한 내용을 파악하기 위한 간단한 간담회를 진행할 계획입니다. 귀하는 웹소설 이용 현황에 대한 좀 더 이야기를 나눌 수 있는 간담회에 참석할 의사가 있습니까?

(※ 참고, 간담회는 약 1시간 30분 정도 진행되며 참석자분들에게는 별도의 참석 사례비가 지급됩니다.)

- ① 간담회 참석 의사가 있음 ▷ 연락처 ()
- ② 없음 (👉 조사 종료)

설문에 응답해주셔서 진심으로 감사드립니다.



전라북도 전주시 덕진구 중동로 63

대표전화 063-219-2700

이 메 일 kipa@kipa.or.kr

홈페이지 www.kipa.or.kr

2022년 웹소설 분야 산업 현황 실태조사

ISBN 979-11-982168-3-0