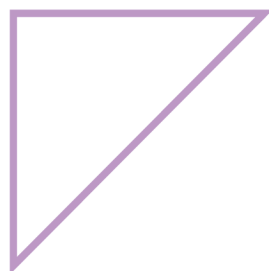


2025
웹툰산업 실태조사
-일반 배포용-

— KOCCA25-48

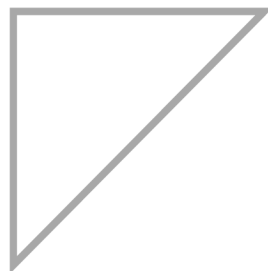
20
25



2025
웹툰산업 실태조사
-일반 배포용-

— KOCCA25-48

20
25



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

이용자 안내문

- 2025년 웹툰산업 실태조사는 '사업체 실태조사'와 '작가 실태조사'로 구분되어 있음
 - 사업체 실태조사는 국내 웹툰산업을 영위하는 사업체 396개 중 215개를 대상으로 2025년 10월부터 12월까지 실시한 통계 조사 결과임
 - 작가 실태조사는 최근 3년 이내 작품 활동을 한 국내 웹툰 작가 1,000명을 대상으로 2025년 8월 실시한 통계 조사 결과임
- 본 조사의 기준 시점은 2024년 12월 31일임
- 2025년 조사부터 사업체 실태조사의 모집단을 국가데이터처 「기업통계등록부(SBR)」로 변경됨에 따라 과년도 조사 결과와 해석 시 유의해야함
- 사업체 실태조사의 결과치는 가중치 적용 및 무응답 대체를 통해 모수를 추정한 값으로, 관련 통계 결과 해석 및 이용 시 유의가 필요함
- 웹툰산업 규모의 경우, 2025년 조사에서는 과년도 조사의 산업 규모 추정 방식과 다른 방식을 활용하여 추정하였기 때문에 단순 비교하는 것에 주의가 필요함
- 작가 실태조사는 웹툰 관련 협회·단체를 통해 온라인 설문조사 방식으로 수행되었으며, 이번 조사부터 조사 대상 기준이 '최근 3년 이내 활동 작가'로 변경됨에 따라 과년도 조사 결과와의 단순 비교시 유의가 필요함
- 모든 자료의 수치는 세부항목과 합계가 반올림(소수점 이하) 되었으므로 세부항목의 합이 합계와 일치되지 않는 경우도 있음
- 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함
- 통계표에 사용된 부호의 뜻은 다음과 같음
『-』: 해당 자료없음, 『0.0』: 단위미만
- 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 반드시 「2025년 웹툰산업 실태조사」
○ 페이지에서 인용하였다고 표시하여야 함
- 본 보고서의 내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지, 통계청 국가통계포털을 통해서도 제공되며, 이에 대한 문의는 한국콘텐츠진흥원 데이터정책팀(☎1566-1114)으로 연락하기 바람

2025

웹툰산업 실태조사

사업체 대상

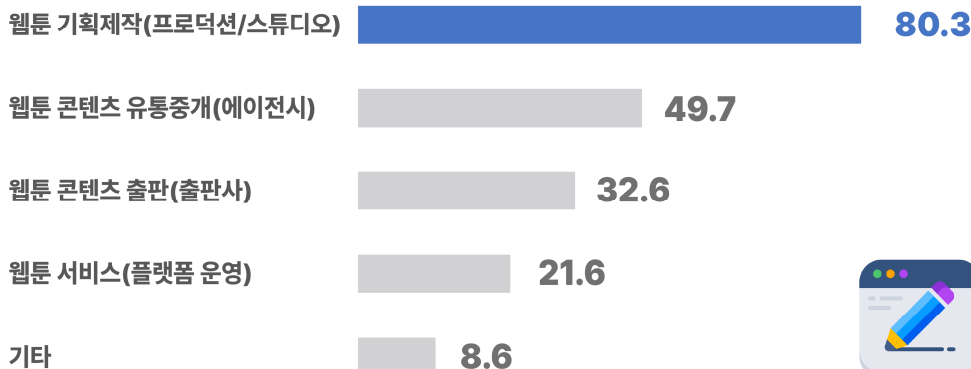
- 조사 기관** 2025년 10월 ~ 11월
- 조사 대상** 2024년 웹툰 관련 사업을 영위한 기업 또는 사업체
- 조사 방법** 온라인/모바일/전화/팩스 등
- 주요조사내용** 일반현황, 매출현황, 수출입현황, 계약 관행, 불공정 행위 등



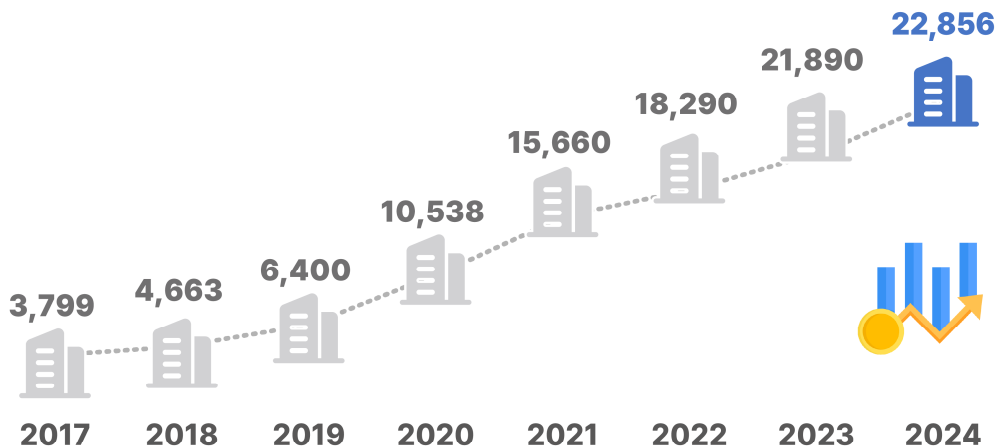
01 일반현황

(단위: %)

● 사업 분야 [복수응답]

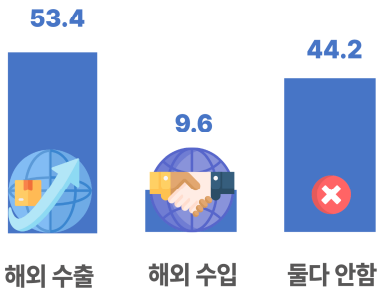


● 웹툰산업 규모 추정 [단위: 억 원]

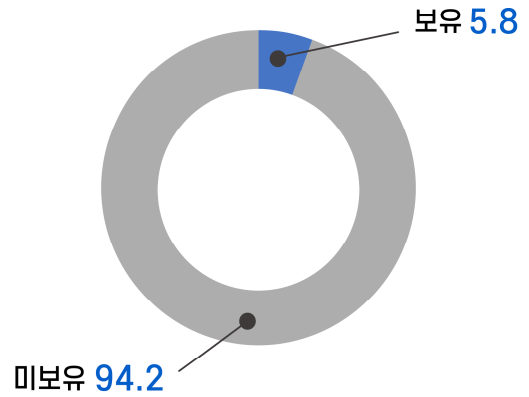


* 2024년 웹툰산업 규모는 추정 방식이 과년도와 달라졌기 때문에 단순 비교 시 주의가 필요함

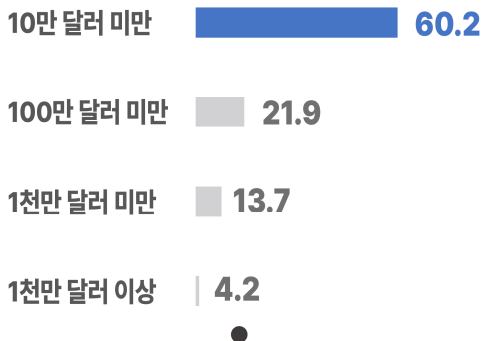
● 수출입 여부 [복수응답]



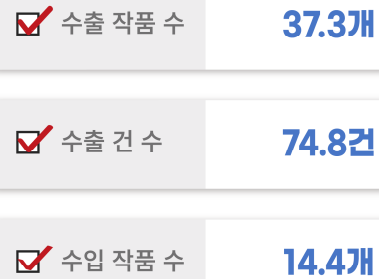
● 해외법인 보유 여부



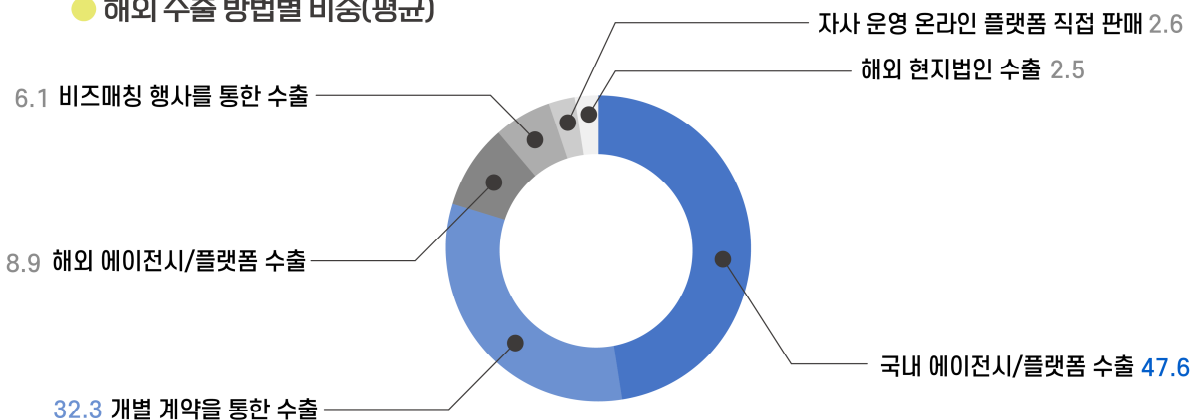
● 수출 규모



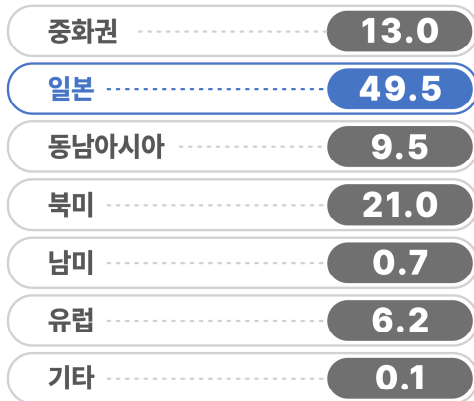
● 수출입 작품 및 건 수 (평균)



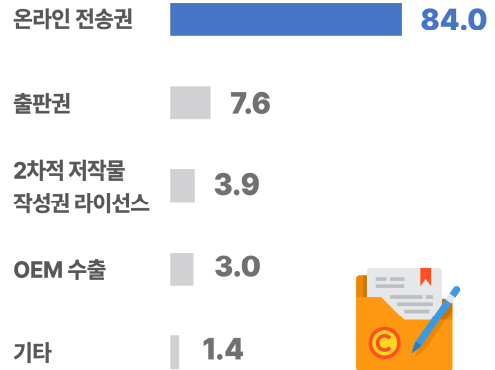
● 해외 수출 방법별 비중(평균)



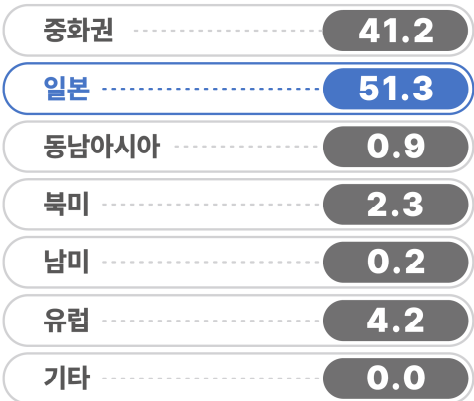
● 해외 수출 국가별 비중 (평균)



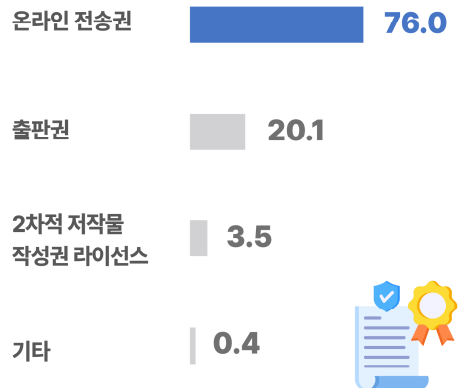
● 해외 수출 형태별 비중 (평균)



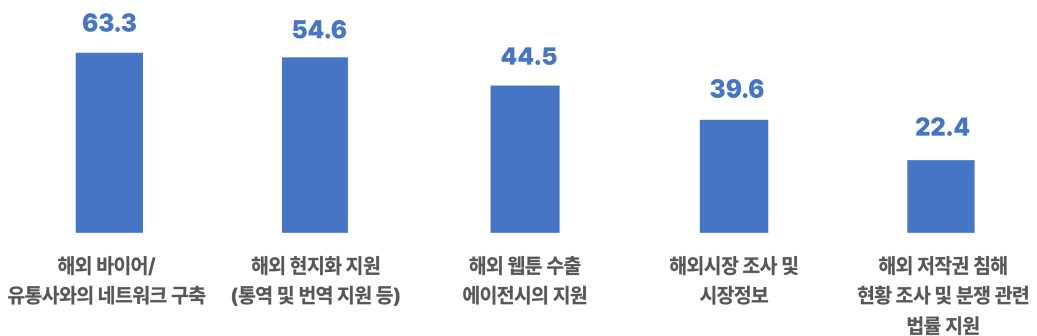
● 수입 국가별 비중 (평균)



● 수입 형태별 비중 (평균)



● 해외 비즈니스를 하기 위해 필요한 사항(1+2+3순위) [복수응답]



● 2024년 총 종사자 수



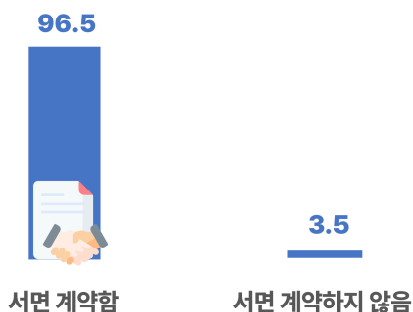
● 직종별 종사자 현황 (비율)



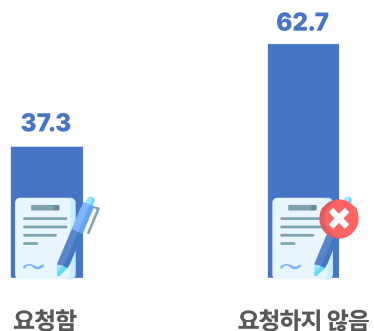
● 형태별 작가 현황 (비율)



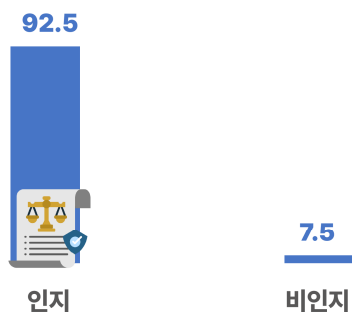
● 서면계약 체결 여부



● 서면계약 시, 사전 제작 요청 여부



● 표준계약서 인지 여부



● 표준계약서 활용 여부

표준계약서 주요 조항을 준용하고 가감 필요 조항을 반영하여 활용



표준계약서 양식을 그대로 사용



순수 자체 계약서 사용



● 표준계약서 미활용 이유

기존계약서 사용이 편해서



변경 필요한 조항이 많아서



자주 변동되는 업계 현황에 적합하지 않아서



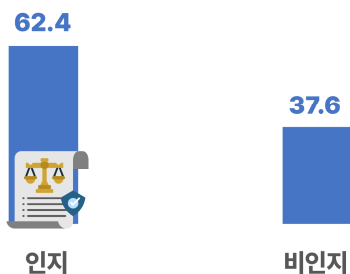
업체에 불리한 항목이 있는 것 같아서



기타



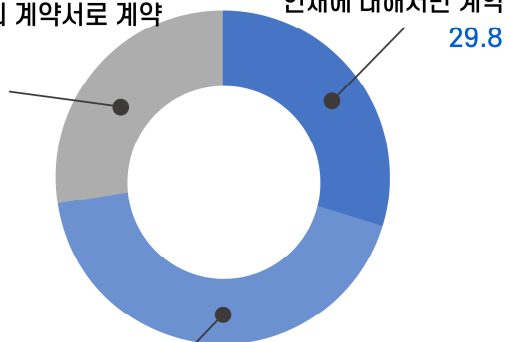
● 표준계약서 제·개정 사실 인지 여부



● 웹툰 제작 계약 체결 관행

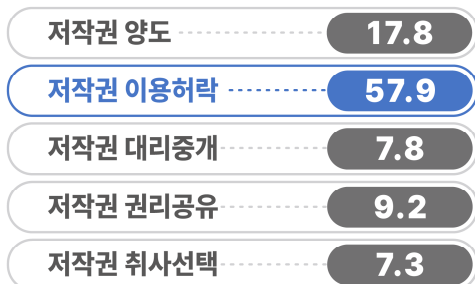
개별 권리를 각각
별개의 계약서로 계약
27.2

연재에 대해서만 계약
29.8

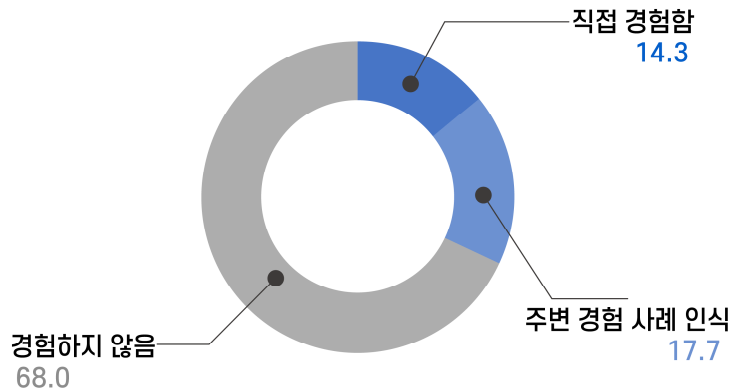


모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약 42.9

● 2차적 저작물 작성권 권리 계약 체결 형태



● 불공정 계약 및 행위 경험 여부

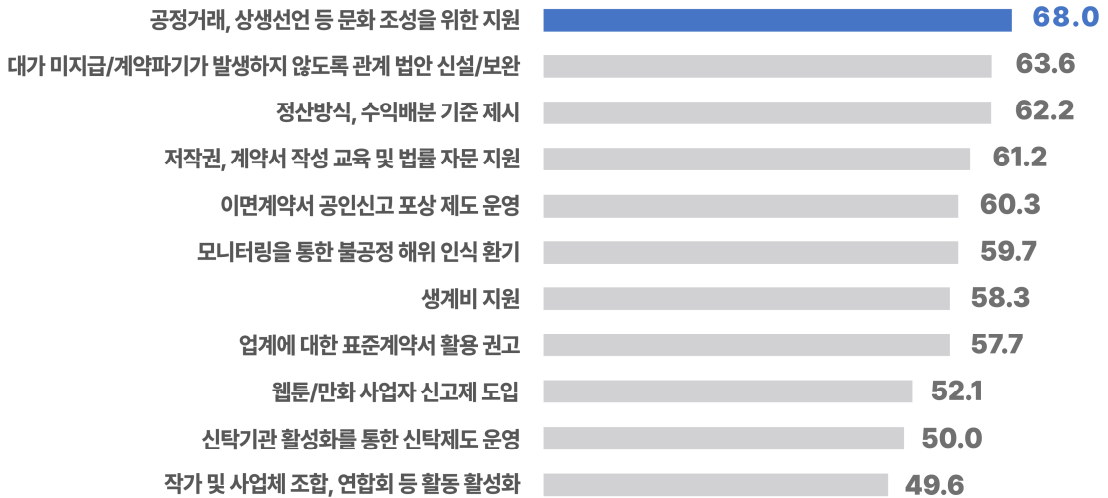


● 불공정 계약 및 행위 경험 여부 [복수응답]

다른 사업체에 대비하여 마케팅, 프로모션, 노출 순위 등에서 차별을 받음 (플랫폼의 자사/계열사 우대 등)	39.5
중소 에이전시/출판사라는 이유로 플랫폼 진입이 어려움	31.6
수익 분배 비율을 타사 대비 낮게 책정 요구	27.2
일방적 계약 해지	27.1
플랫폼에 독점 연재 강제하였으나, 마케팅, 프로모션을 제공하지 않음	23.5
일방적 계약 변경	23.2
수익 배분을 의도적으로 지연하거나 거부하는 등 수입 미지급	15.3
플랫폼/작가의 과도한 비용 전가 (마케팅/홍보 비용, 결제 수수료 비용 등)	13.6
플랫폼이 2차적 저작물 제작을 위한 타 업체/기업과 사전 협의/계약 후 통보함	3.0
기타	4.7



● 불공정 계약/행위 개선을 위해 필요한 사항



06

기타 사항

(상위 5개 응답 제시, 1+2순위, 복수응답, 단위: %)

● 웹툰 사업 추진 시 가장 어려운 사항



● 웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원



2025 웹툰산업 실태조사

작가대상

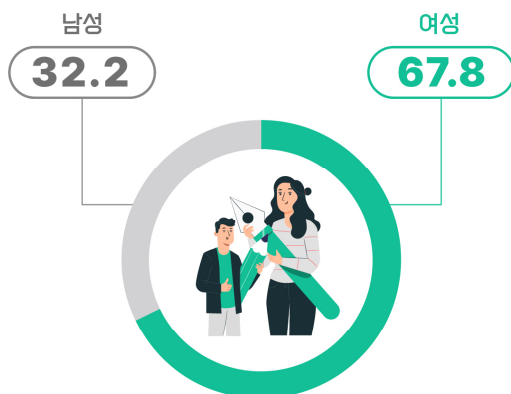
- 조사 기관** 2025년 8월 11일~8월 27일
- 조사 대상** 최근 3년 이내 웹툰을 연재한 이력이 있는 국내 웹툰 작가
- 조사 방법** 온라인/모바일 조사
- 주요조사내용** 창작 환경, 수입 현황, 계약 관행, 불공정 관행 등



01 웹툰 작가 특성

(단위: %)

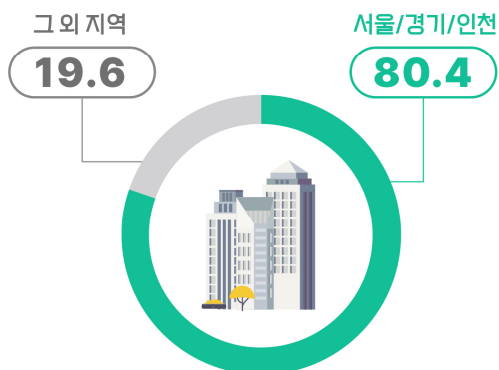
● 성별 및 연령 [n=1,000, 단위: %]



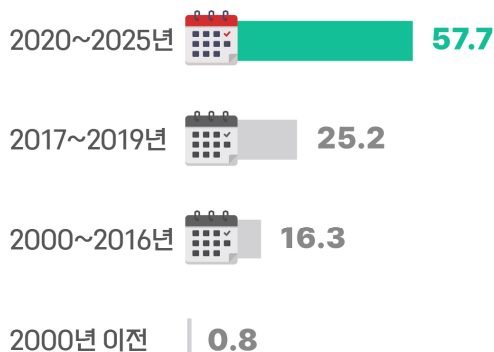
웹툰작가의 연령대



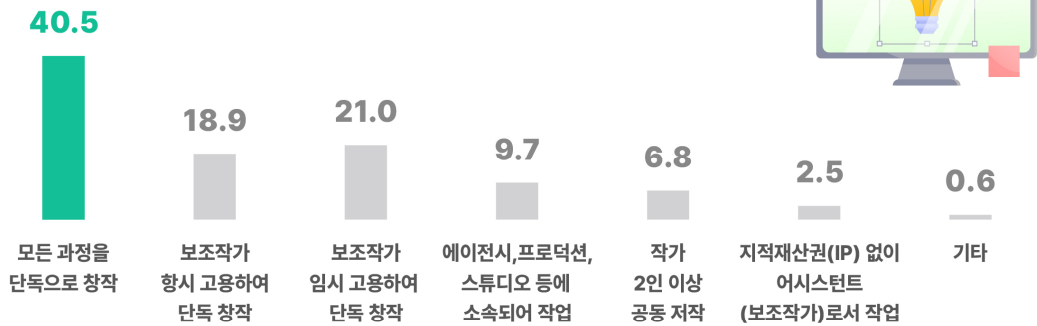
● 응답 작가 거주지 [n=1,000, 단위: %]



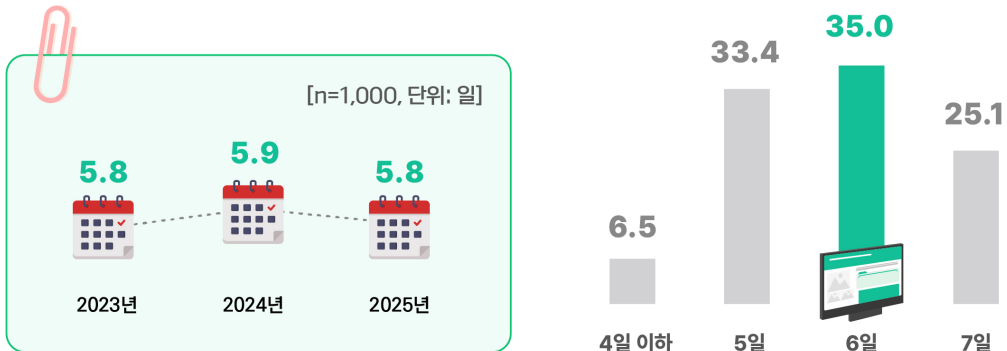
● 데뷔 연도 [n=1,000, 단위: %]



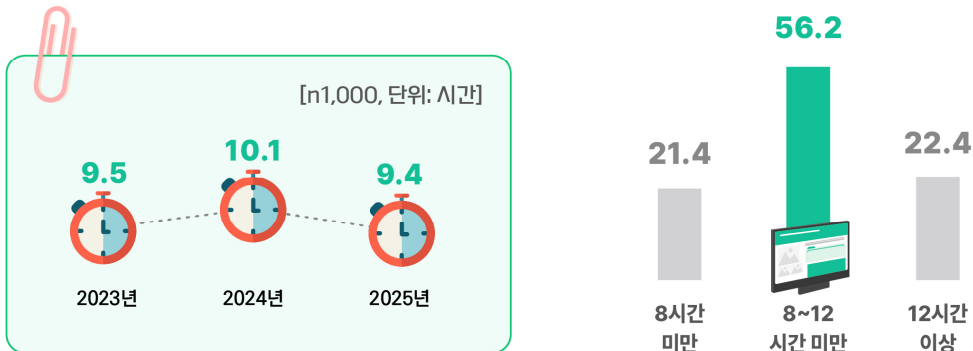
● 2024년 창작 작업 방식 [n=1,000, 단위: %]



● 일주일 중 창작을 하는 평균 일수 [n=1,000, 단위: %]



● 일주일 중 창작하는 날의 평균 소요 시간 [n=1,000, 단위: %]



● 2024년 연재 작가 연간 총 수입

[n=866, 단위: %]

2025년 조사 중위값 **3,700.0 만원**2025년 조사 평균값 **4,593.5 만원**

5천만원 이상



3천만원~5천만원 미만



2천만원~3천만원 미만



1천만원~2천만원 미만



1천만원 미만



● 2024년 내내 연재한 작가 연간 총 수입

[n=360, 단위: %]

2025년 조사 중위값 **4,200.0 만원**2025년 조사 평균값 **5,346.2 만원**

5천만원 이상



3천만원~5천만원 미만



2천만원~3천만원 미만



1천만원~2천만원 미만



1천만원 미만



● 서면계약 체결 여부 [n=1,000, 단위: %]

체결안함

20.5

체결함

79.5

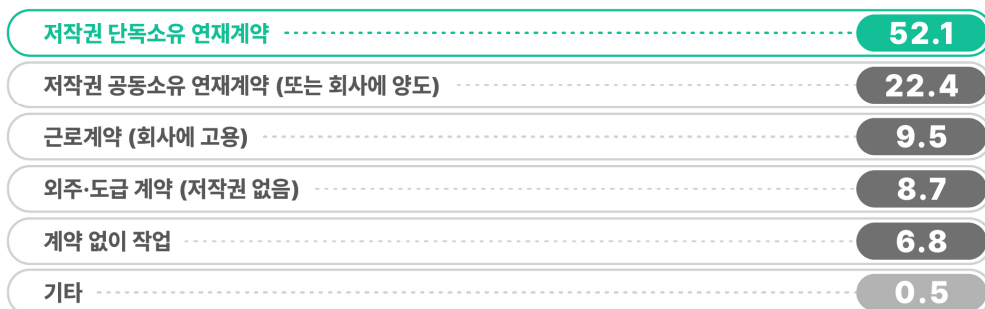
● 계약시, 계약조건 결정 방식 [n=360, 단위: %]

플랫폼 혹은 에이전시/스튜디오에서 제시한
계약 조건을 그대로 수용하였다계약 조항 전부 또는 일부에 대하여
상호 협의 하에 변경하였다

기타

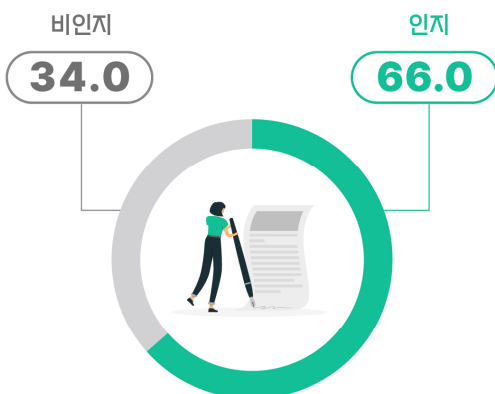


● 가장 최근 계약 형태 [n=1,000, 단위: %]



● 표준계약서 인지 여부

[n=1,000, 단위: %]



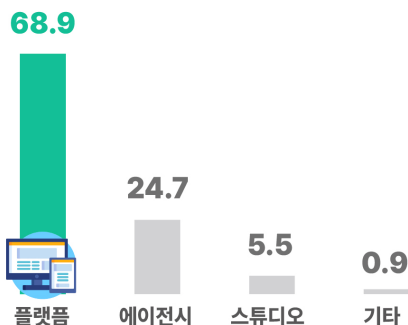
● 표준계약서 참고 여부

[base: 표준계약서 인지 작가, n=660, 단위: %]



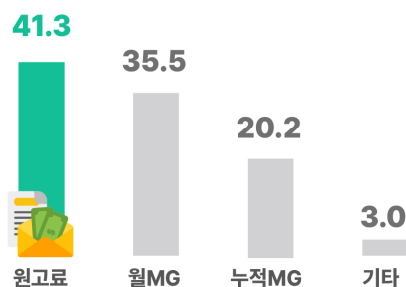
● 실제 계약 내용 (계약 상대)

[n=1,000, 단위: %]



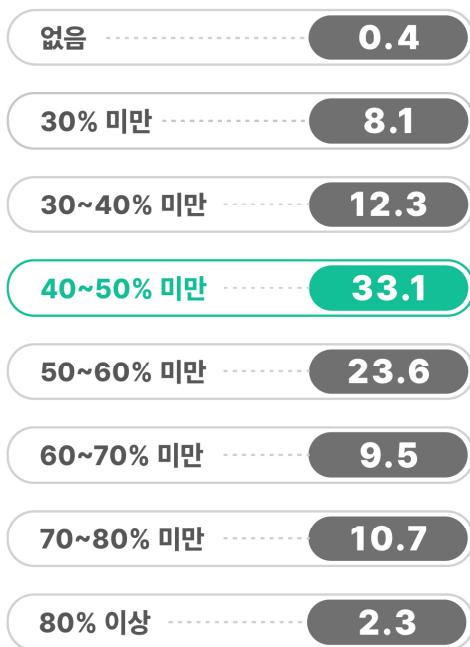
● 실제 계약 내용 (대가지급방식)

[base=작품당 계약 등으로 활동한 작가, n=905, 단위: %]



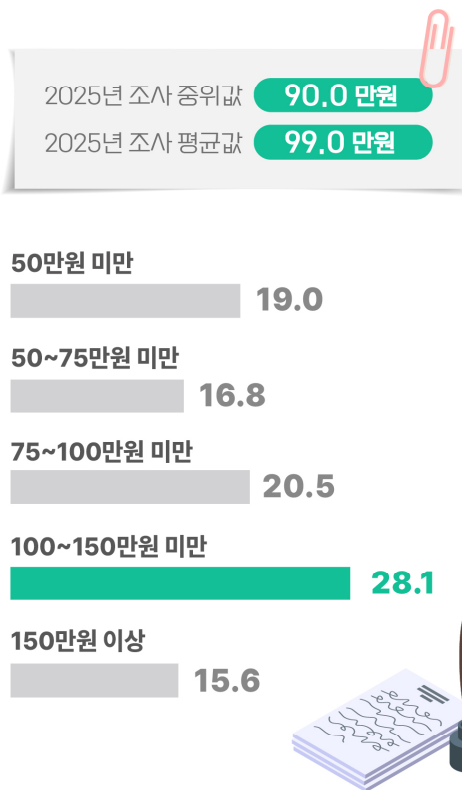
● 실제 계약 내용 (작가 수익분배비율)

[n=1,000, 단위: %]



● 실제 계약 내용 (회당 원고료/MG)

[n=1,000, 단위: %]



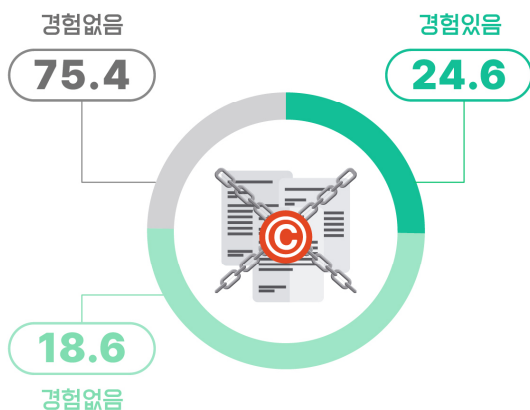
05

저작권 침해

(단위: %)

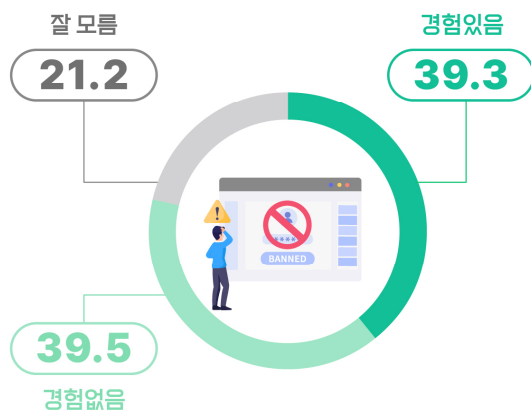
● 웹툰 저작권 침해 경험

[n=1,000, 단위: %]



● 웹툰 불법 공유 사이트 게재 경험

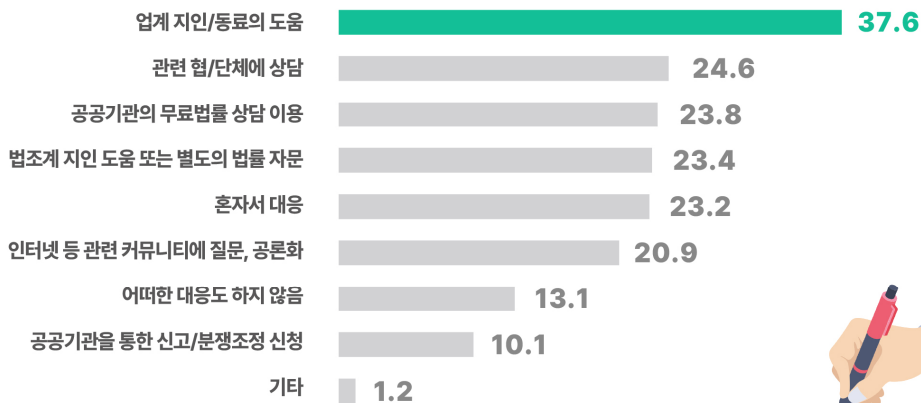
[n=1,000, 단위: %]



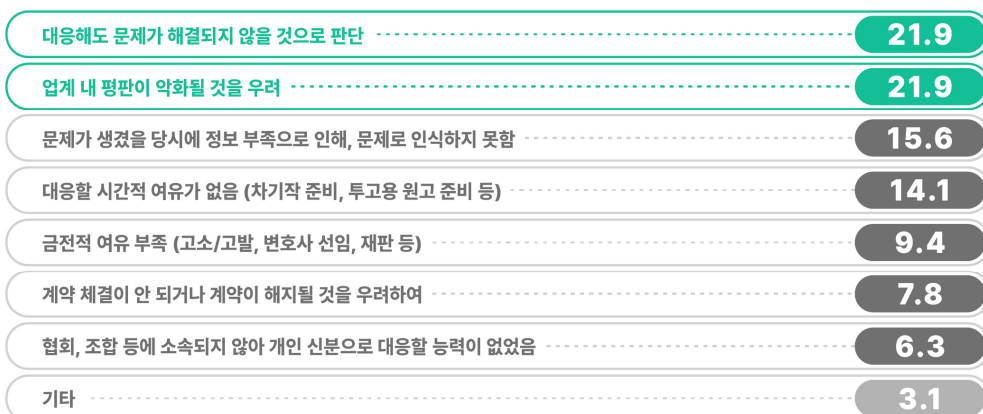
● 불공정 계약 및 행위 경험 여부 [n=1,000, 단위: %]



● 창작 작품 법률적 문제 해결 방법 [base: 불공정 계약/행위 경험 작가, n=487, 1+2순위 기준, 단위: %]



● 창작 작품 법률적 문제에 대응하지 않은 이유 [base: 법률적 문제 미대응 작가, n=64, 1+2순위 기준, 단위: %]



목 차

1부. 웹툰 사업체 실태조사	1
1장. 조사 개요	3
1. 조사 목적	3
2. 법적 근거	3
3. 조사 연혁	4
4. 조사 기간	4
5. 조사 대상 및 범위	4
6. 조사 내용	5
7. 조사 방법	6
8. 공표 일정	8
9. 조사 대상	9
10. 모수 추정	10
11. IDI (심층 인터뷰, In-Depth Interview)	11
12. 주요 용어 설명	13
2장. 사업체 조사 결과	15
1. 일반 현황 및 매출 현황	15
가. 일반 현황	15
1) 사업 분야	15
2) 주된 사업 분야	16
나. 매출 현황	17
1) 전체 매출액	17
2-1) 매출액 중 웹툰 관련 비중	18
2-2) 웹툰 관련 매출액	19
2-3) 매출액 중 웹소설 관련 비중	20

목 차

3) 매출 특성별 비중	21
2. 해외 진출 및 산업 전망	22
가. 수출입 현황	22
1) 수출 및 수입 여부	22
2) 해외 현지법인 보유 여부	23
3) 수출 및 수입 작품 수	24
4) 수출 규모	25
가) 수출액	25
나) 해외 현지법인 매출액	26
5) 해외 수출 비중	27
가) 국가별 수출 비중	27
나) 수출 방법별 수출 비중	28
다) 수출 형태별 수출 비중	29
6) 수입 규모	30
가) 수입액	30
7) 해외 수입 비중	31
가) 국가별 수입 비중	31
나) 수입 형태별 수입 비중	32
8) 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 사항	33
9) 신규 사업 분야	35
나. 웹툰산업 전망	36
1) 국내의 웹툰 산업은 성장할 것이라고 생각한다	36
2) 해외에서의 K-웹툰의 영향력이 높아질 것이라고 생각한다	37
3) 오리지널 웹툰의 영향력이 높아질 것이라고 생각한다	37
4) 기존 IP를 활용한 웹툰의 영향력이 높아질 것이라고 생각한다	38
5) 웹툰을 활용한 2차적 저작물로의 IP 확장이 늘어날 것이라고 생각한다	38

목 차

다. 업계 현안	39
1) 생성형 AI 활용 경험	39
2) 생성형 AI 자주 활용하는 단계	40
3) 향후 생성형 AI 활용 의향	42
4) 현재 생성형 AI 도입 및 활용 수준	43
5) 생성형 AI 활용 의향 없는 이유	44
6) 생성형 AI 활용 시 기대효과	45
7) 생성형 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향	47
3. 인력 현황 및 서비스 제공 현황	48
가. 인력 현황	48
1) 총 종사자 수	48
2) 신규 고용 종사자 수	49
3) 고용형태별 및 성별 종사자 현황	50
4) 직종별 종사자 현황	52
5) 계약 콘텐츠 제공자 현황	54
나. 서비스 제공 현황	56
1-1) 현재 기획·제작·유통하는 장르	56
1-2) 향후 기획·제작·유통 희망하는 장르	58
2) 특성별 제공·제작 웹툰 작품 수	60
3) 2차 저작물 작성권 확보 방법	63
4) 2차 저작물 작성권 매출 중 세부 분야별 비중	64
4. 계약 관행 및 거래	65
가. 계약 체결 관행	65
1) 서면계약 여부	65
2) 계약 시 사전 제작 요청 여부	66
3) 사전 제작 시 제작비 지급 여부	67

목 차

나. 표준계약서 활용	68
1) 만화(웹툰) 분야 표준계약서 인지 여부	68
2) 만화(웹툰) 분야 표준계약서 활용 여부	69
3) 만화(웹툰) 분야 표준계약서 미활용 이유	70
4) 만화(웹툰) 분야 표준계약서 참고하는 양식	71
5) 만화(웹툰) 분야 표준계약서 제·개정 인지 여부	73
6) 주로 활용하는 계약 방식	74
가) 대가지급방식	74
나) 차감방식(MG인 경우)	75
다) 수익분배비율(RS)	76
다. 매출/정산 리포트 관련	77
1) 매출/정산 리포트 제공 여부	77
가) CP사의 매출/정산 리포트 제공 여부	77
나) 플랫폼의 매출/정산 리포트 제공 여부	78
2) 매출/정산 리포트 제공 빈도	79
3) 매출/정산 리포트 제공 방식	80
4-1) 플랫폼의 매출/정산 리포트 제공 여부	81
4-2) 제공받는 매출/정산 리포트 신뢰도	82
4-3) 제공받은 매출/정산 리포트에서 확인 가능한 정보	83
라. 계약 형태	84
1) 웹툰 제작 계약 체결 형태	84
2) 2차적 저작물 작성권 권리 계약 체결 여부	85
3) 2차적 저작물 계약 방식	86
4) 2차적 저작물 계약 권리 형태	87
5) 2차적 저작물 작성권 양도 또는 이용허락으로 계약하는 이유	88
5. 불공정 계약/행위/관행	89

목 차

가. 불공정 계약/행위	89
1) 불공정 계약/행위 경험 여부	89
2) 계약 관련 불공정 행위	90
3) 창작 관련 불공정 행위	93
나. 불공정 계약/행위 개선을 위해 필요한 사항	95
6. 애로사항	102
가. 웹툰 사업을 추진하면서 어려움을 겪는 사항	102
나. 웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원	105
7. 사업체 심층인터뷰 결과	108
가. 웹툰 산업 동향	108
1) 현재 가장 유망한 장르 및 최근 웹툰 독자 트렌드	108
2) 웹툰 산업 규모 추정	109
3) 웹툰 제작 작품 수 전망	109
4) 웹툰 PD의 역할과 향후 역할 변화 예상	110
5) 2차 저작물 작성권 확보 방식 변화	111
6) 2차적 저작물 분야별 비중 변화	111
나. 해외 진출 관련	112
1) 수출 현황 및 전망	112
2) 수입 현황 및 전망	113
3) 해외 비즈니스 확대를 위해 가장 필요한 지원	114
다. 향후 웹툰 산업 전망	115
1) 국내 웹툰 산업 전망	115
2) 기존IP를 활용한 웹툰 점유율 전망	116
3) 웹툰을 활용한 2차적 저작물로의 IP 확장 전망	116
4) 최근 웹툰 업계의 AI 도입 전망	117
5) AI 도입 관련 우려 사항	118

목 차

6) 인력 고용 규모 현황 및 전망	119
라. 계약, 정산 및 불공정 관련	119
1) 표준계약서 활용 현황 및 제·개정이 도움되기 위해 필요한 점	119
2) 사전원고 및 공모전 후 계약 체결 관련	121
3) 계약서 및 부속 문서 관리 관련	121
4) 대가지급 및 수익배분	122
5) 해외연재 수익 배분 및 관리	123
6) CP사가 겪는 불공정 경험 종류 및 해결 방안	123
7) 웹툰 생태계가 상생 성장하기 위해 가장 필요한 것	124
3장. 결론	125
1. 일반현황 및 매출 현황	125
가. 웹툰 사업 분야	125
나. 매출액	125
다. 산업 규모 관련	126
라. 매출 특성별 비중	126
2. 해외 진출 여부	127
가. 수출입 현황	127
나. 해외 수출·수입 국가별/형태별/방법별 비중	127
다. 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 사항	129
3. 웹툰 산업 전망	129
가. 신규 사업 전망	129
나. 산업 전망	130
다. AI 도입 전망	130
4. 인력현황	131
5. 서비스 제공 현황	133
가. 제작 웹툰 수	133

목 차

나. 제작 장르	133
다. 2차 저작물 작성권 확보 방법	133
라. 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중	134
6. 계약 관행	135
가. 계약 체결 관행	135
나. 표준계약서 관련	135
다. 주로 활용하는 계약 방식	136
라. 매출/정산 리포트	137
마. 2차적 저작물 작성권	137
7. 불공정 계약/행위	138
가. 불공정 계약/행위	138
나. 창작/유통 관련 불공정 행위	138
다. 공정한 환경 조성을 위해 필요한 사항	139
8. 웹툰 생태계의 상생 성장	139
가. 웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움	139
나. 웹툰 사업 추진 최우선 지원 사항	139
 2부. 웹툰 작가 실태조사	 141
1장. 조사 개요	143
1. 조사 목적	143
2. 조사 개요	143
3. 조사 대상 및 방법	143
4. 조사 내용	144
5. 응답자 특성	146
6. FGI 개요	147

목 차

7. IDI(In-Depth Interview) 개요	150
8. 주요 용어 설명	152
2장. 웹툰 작가 조사 결과	154
1. 웹툰 작가 특성	154
가. 성별 및 연령	154
나. 데뷔 연도	155
다. 거주지	156
라. 연간 총 소득	157
마. 주요 활동 플랫폼	158
2. 창작 활동 및 환경	159
가. 작품 연재 여부	159
나. 창작 활동 분야	160
1) 현재 기획/제작 장르	160
2) 향후 기획/제작 희망하는 장르	162
3) 개인 소유 채널을 통한 직접 연재/유통 경험	164
다. 창작 활동 환경	165
1) 계약 형태	165
라. 주력 창작 활동 분야	166
마. 최근 계약 기준 활동 분야	167
바. 개인 스튜디오/에이전시 보유 및 운영 여부	168
사. 웹툰으로 발생하는 수익	169
1) 2024년 작품 연재 기간	169
2) 2024년 연재 작가 연간 총 소득	170
3) 2024년 내내 연재한 작가 연간 총 소득	171
4) 2024년 연재 작가 연간 해외 소득 비중	172
5) 해당연도 외 가장 최근 연재 기간	173

목 차

6) 해당연도 외 연재 작가 연간 총 소득	174
7) 해당연도 외 연재 작가 연간 해외 소득 비중	175
8) 주된 소득원	176
9) 5년 이내 추진 경험한 2차적 저작물	178
10) 2차적 저작물 수익 배분 여부	179
11) 2차적 저작물 수익 배분 비율	180
3. 웹툰 작가의 노동 실태	181
가. 웹툰 창작 활동 방식	181
1) 2024년 주로 창작 작업을 한 방식	181
2) 작업에 참여한 보조작가 수	183
3) 보조작가 계약서 작성 여부	184
4) 보조작가 대가 비용(고정 금액)	185
5) 보조작가 대가비용(원고료 및 MG 비율)	187
6) 최근 3년 이내 보조작가 활동 경험	188
7) 월평균 창작 활동비용 (제작 프로그램/툴 구독료)	189
8) 월평균 창작 활동비용 (보조인력비)	190
9) 월평균 창작 활동비용 (작업실 임대료)	191
나. 웹툰 창작 소요시간	192
1) 일주일 중 창작을 하는 평균 일수	192
2) 일주일 중 창작하는 날의 평균 소요 시간	193
3) 한 화 제작까지 걸리는 일 수	194
4) 평균 제작 회당 컷수	195
5) 적절하다고 생각하는 화당 컷수	196
다. 웹툰 사전 제작	197
1) 사전 제작 여부	197
2) 사전 제작 시 제작 화수	198

목 차

3) 사전 제작 시 기간	199
4) 사전 제작 시 비용 지급 여부	200
라. 웹툰 제작 시	201
1) 작가 재량권 - 휴재 조정	201
2) 작가 재량권 - 컷수 조정	202
3) 작가 재량권 - 제작일정 조정	203
4) 작가 재량권 - 사전 제작 분량 조정	204
5) 작가 재량권 - 기획 자율성	205
6) 휴재가 어려운 이유	206
7) 휴재 횟수 및 방법	207
8) 화당 컷수 조절이 어려운 이유	208
마. 애로사항	210
1) 창작 시 애로사항	210
2) 창작 활동 이후에 신체 및 정신 건강 상태	212
3) 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환	213
4) 악성 댓글 경험 여부	215
5) 악성 댓글 스트레스 정도	216
6) 악성 댓글 종류	217
7) 악성 댓글을 근절하기 위해 가장 필요한 사항	218
8) 웹툰 작가에게 필요한 지원사항	220
바. 예술인복지재단 관련	221
1) 예술인 활동증명 발급 여부	221
2) 예술인 고용보험 가입 여부	222
3) 예술인 고용보험 미가입 이유	223
사. 생성형 AI 관련	224
1) 생성형 AI 활용	224

목 차

2) 향후 생성형 AI 활용 의향 및 의향 없는 이유	226
3) 현재 생성형 AI 도입 및 활용 수준	228
4) 생성형 AI 활용 시 기대효과	229
5) 정부 지원을 통한 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향	230
4. 계약 관행 및 거래	231
가. 연재계약 기준 실제 계약 조건	231
1) 계약 상대	231
2) 대가 지급 방식	232
3) 차감 방식	233
4) 수익분배비율(RS)	234
5) RS 정산 경험	235
6) 화당 원고료/MG	236
7) 계약한 화수	237
8) 계약한 컷수	238
9) 실제 계약 장르	239
10) 웹툰의 형태	241
나. 계약 관련 사항	242
1) 선호하는 계약 당사자	242
2) 플랫폼 선호 이유	243
3) 에이전시 선호 이유	244
4) 스튜디오 선호 이유	245
5) 서면 계약 체결 여부	246
다. 서면 계약시, 계약서 상 구체적 명시 여부	247
1) 정산 및 수익배분 방식	247
2) 2차적 저작물 작성권 관련	248
3) 계약 기간 및 권리 유지 기간	249

목 차

4) 저작재산권 소유 여부	250
5) 해외 연재 관련	251
6) 휴재에 관련한 사항	252
라. 제작 계약의 방식 및 조건	253
1) 제작 계약 형태	253
2) 계약 시, 계약 조건 결정 방식	254
3) 계약 체결 시, 계약 조건 수용 이유	255
마. 계약 상황의 판단	256
1) 계약 내용 및 용어를 이해함	256
2) PD의 계약 사전 설명이 있었음	257
3) 계약 시 질문에 구체적인 설명이 있었음	258
4) 충분한 계약 검토 시간이 있었음	259
바. 매출/RS 정산 관련	260
1) 정산 기준에 대한 설명 여부	260
2) 계약 시 MG에 대한 설명 여부	261
3) 매출/정산 리포트 수령 여부	262
4) 매출/정산 리포트 수령 시기	263
5) 매출/정산 리포트의 정산 기준	264
6) 매출/정산 리포트 상세 정도	265
7) 매출/정산 리포트 확인 가능 정보	266
8) 매출/정산 리포트 받는 방식	267
9) 매출/정산 리포트 신뢰도	268
10) 매출/정산 리포트에 보완이 필요한 내용	269
11) 매출/정산 리포트 제공 계약 조항 명시 여부	270
12) 매출/정산 리포트 제공 계약 이행 여부	271
사. 계약 체결 시 계약 내용	272

목 차

1) 계약 수정 요구 여부	272
2) 수정 요구한 계약서 내용	273
3) 수정 요구한 계약서 내용 반영도	274
4) 계약 체결 시 유의하여 살펴보는 조항	275
아. 법적 지식 보유 및 계약 용어 이해	276
1) 저작권 소유 관련	276
2) 출판 및 유통 관련	277
3) 대가 및 수익분배	278
4) 2차적 저작물 작성권 관련	279
5) 계약 기간 및 갱신 관련	280
자. 계약서 검토 방법	281
차. 표준계약서 관련	282
1) 만화분야 표준계약서 인지 여부	282
2) 계약 시, 표준계약서 참고 여부	283
3) 참고하는 표준계약서 양식	284
4) 표준계약서가 제·개정 인지 여부	285
5) 표준계약서 제·개정본의 공정한 계약 체결 도움 정도	286
5. 불공정 행위, 계약 및 관행 관련	287
가. 웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부	287
나. 불공정 계약/행위 대응 관련	288
1) 웹툰 작가의 불공정 계약 대처 방식	288
2) 불공정 계약 미대응 사유	289
다. 계약 관련 불공정 행위	290
1) 계약 관련 불공정 행위 경험	290
2) 일방적 계약 사례	292
3) 일방적 계약 해지 사례	294

목 차

4) 일방적 계약 조건 변경	296
5) 플랫폼의 차별 대우	297
6) 불공정 행위를 한 상대 - 계약 관련	298
7) 창작 관련 불공정 행위	299
8) 불공정 행위를 한 상대 - 창작 관련	301
라. 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견	302
6. 웹툰 불법유통 및 저작권 침해 경험	304
가. 웹툰 저작권 침해 경험	304
나. 저작권 침해 시 대응방식	305
다. 웹툰 불법 공유 사이트 게재 경험	306
7. 작가 FGI 결과	307
가. 창작 활동 및 환경	307
1) 개인 채널 연재·SNS·숏폼 활용	307
2) 노블코믹스 - 창작 및 계약 측면 장단점	308
3) 창작 주력 분야 (역할 분담 구조)	309
4-1) 보조작가와의 창작 활동	310
4-2) 보조작가의 창작 활동	310
5) 생성형 AI 활용 경험 및 장단점	311
6) 2차 저작물 선호 형태 및 IP 확장 한계	313
나. 웹툰 계약 실태	314
1) 계약 검토 - 주로 검토하는 내용 및 검토 방법	314
2) 계약 협의 및 변경 - 표준계약서 활용 관련	315
3) 해외 연재 수익 배분 관련	316
4) 대가 지급 및 정산 관련 계약 관행	317
5) 매출/정산 리포트 - 제공 방식, 확인 가능 정보 및 신뢰도	318
6) 공모전 및 사전 원고 관련	319

목 차

7) 계약 체결 문서·권리 인식	320
다. 웹툰 불공정 실태	321
1) 불공정 행위 및 대응	321
2) 불법 유통 피해 경험 및 대응	322
3) 웹툰 생태계 상생 성장 방안	323
8. 작가 IDI 결과	324
가. 웹툰 창작 활동 및 환경	324
1) 웹툰 창작 트렌드 변화	324
2) 개인 채널 연재/유통 경험	325
3) 노블코믹스의 장점 및 단점	326
4) 웹툰 창작 주력 분야	327
5) 웹툰 창작 활동 방식	327
6) 생성형 AI 활용 관련	328
7) 2차 저작물 작성권 계약 관련 경험	329
나. 웹툰 계약 및 정산	330
1) 표준계약서 활용	330
2) 해외 연재 계약 경험	331
3) 계약 상대와의 관계	332
4) 대가 지급 및 정산 관련	333
5) 매출/정산 리포트 관련	334
6) 공모전·사전원고 제출 관련	335
7) 계약 문서/저작권 범위 관련	335
다. 불공정 행위 및 불법유통 관련	336
1) 계약 과정에서의 불공정 행위 경험 및 대응	336
2) 불법 유통 경험 및 대응	337
3) 웹툰 생태계 상생 성장 관련	338

목 차

3장. 결론	340
1. 창작 환경 및 활동 방식	340
가. 장르	340
나. 계약 형태 및 작업 방식	340
다. 보조작가	341
라. 창작 활동 비용, 창작 시간 및 컷수	341
마. 사전 제작	342
바. 창작 과정에서 작가 재량권	342
사. 창작 시 애로사항	343
아. 악성 댓글	343
자. 작가 지원사항	343
차. 생성형 AI 관련	344
2. 소득 및 계약	345
가. 웹툰 작가 소득	345
나. 실제 계약 조건 및 대가 지급	345
3. 계약 관행 및 거래	346
가. 계약 관련	346
나. 제작 계약 및 계약 상황 관련	347
다. 표준계약서	348
라. 매출/RS 정산 관련	348
4. 불공정	349
가. 불공정 경험 및 사례	349
나. 불법유통 관련	350
다. 불공정 개선 및 상생 성장 방안	351
부록	353
1장. 조사표	355

표 목 차

〈표 1-1〉 조사 연혁	4
〈표 1-2〉 조사 내용	5
〈표 1-3〉 조사 체계	6
〈표 1-4〉 조사모집단 분포	10
〈표 1-5〉 사업체 IDI 개요	11
〈표 1-6〉 사업체 IDI 참여자	11
〈표 1-7〉 사업체 IDI 조사항목	12
〈표 1-8〉 사업체 유형별 용어 설명	13
〈표 1-9〉 대가 지급 및 수익배분 방식 용어 설명	13
〈표 1-10〉 웹툰 작가의 유형	14
〈표 1-11〉 사업 분야	15
〈표 1-12〉 주된 사업 분야	16
〈표 1-13〉 전체 매출액	17
〈표 1-14〉 매출액 중 웹툰 관련 비중	18
〈표 1-15〉 웹툰 관련 매출액	19
〈표 1-16〉 매출액 중 웹소설 관련 비중	20
〈표 1-17〉 매출 특성별 비중	21
〈표 1-18〉 수출 및 수입 여부	22
〈표 1-19〉 해외 현지법인 보유 여부	23
〈표 1-20〉 수출 및 수입 작품 수	24
〈표 1-21〉 수출액	25
〈표 1-22〉 해외 현지법인 매출액	26
〈표 1-23〉 국가별 수출 비중	27
〈표 1-24〉 수출 방법별 수출 비중	28
〈표 1-25〉 수출 형태별 수출 비중	29
〈표 1-26〉 수입액	30
〈표 1-27〉 국가별 수입 비중	31
〈표 1-28〉 수입 형태별 수입 비중	32
〈표 1-29〉 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 사항 (1순위)	34

표 목 차

〈표 1-30〉 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 사항 (1+2+3순위)	34
〈표 1-31〉 신규 사업 분야	35
〈표 1-32〉 국내의 웹툰 산업은 성장할 것이라고 생각한다	36
〈표 1-33〉 해외에서의 K-웹툰의 영향력이 높아질 것이라고 생각한다	37
〈표 1-34〉 오리지널 웹툰의 영향력이 높아질 것이라고 생각한다	37
〈표 1-35〉 기존 IP(웹소설, 게임, 드라마 등)를 활용한 웹툰의 영향력이 높아질 것이라고 생각한다	38
〈표 1-36〉 웹툰을 활용한 2차적 저작물로의 IP 확장이 늘어날 것이라고 생각한다	38
〈표 1-37〉 생성형 AI 활용 경험	39
〈표 1-38〉 생성형 AI 자주 활용하는 단계 (1순위)	40
〈표 1-39〉 생성형 AI 자주 활용하는 단계 (1+2순위)	41
〈표 1-40〉 향후 생성형 AI 활용 의향	42
〈표 1-41〉 현재 생성형 AI 도입 및 활용 수준	43
〈표 1-42〉 현재 생성형 AI 활용 의향 없는 이유	44
〈표 1-43〉 생성형 AI 활용 시 기대효과 (1순위)	45
〈표 1-44〉 생성형 AI 활용 시 기대효과 (1+2순위)	46
〈표 1-45〉 생성형 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향	47
〈표 1-46〉 총 종사자 수	48
〈표 1-47〉 신규 고용 종사자 수	49
〈표 1-48〉 고용형태별 및 성별 종사자 현황 (비율)	50
〈표 1-49〉 고용형태별 및 성별 종사자 현황 (평균)	51
〈표 1-50〉 직종별 종사자 현황 (비율)	52
〈표 1-51〉 직종별 종사자 현황 (평균)	53
〈표 1-52〉 계약 콘텐츠 제공자 현황 (비율)	54
〈표 1-53〉 계약 콘텐츠 제공자 현황 (평균)	55
〈표 1-54〉 현재 기획/제작/유통하는 장르 (1순위)	57
〈표 1-55〉 현재 기획/제작/유통하는 장르 (1+2+3순위)	57
〈표 1-56〉 향후 기획/제작/유통 희망하는 장르 (1순위)	59
〈표 1-57〉 향후 기획/제작/유통 희망하는 장르 (1+2+3순위)	59
〈표 1-58〉 원작이 없는 순수 창작 웹툰 (오리지널 웹툰)	60

표 목 차

〈표 1-59〉 자사 보유 IP(웹소설) 활용한 웹툰 (노블코믹스)	61
〈표 1-60〉 자사 보유 IP(웹소설 외) 활용한 웹툰	61
〈표 1-61〉 자사가 보유하지 않은 IP(웹소설, 드라마, 게임 등) 활용한 웹툰	62
〈표 1-62〉 2차 저작물 작성권 확보 방법	63
〈표 1-63〉 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중	64
〈표 1-64〉 서면계약 여부	65
〈표 1-65〉 계약 시 사전 제작 요청 여부	66
〈표 1-66〉 사전 제작 시 제작비 지급 여부	67
〈표 1-67〉 만화(웹툰) 분야 〈표준계약서 인지 여부	68
〈표 1-68〉 만화(웹툰) 분야 〈표준계약서 활용 여부	69
〈표 1-69〉 만화(웹툰) 분야 〈표준계약서 미활용 이유	70
〈표 1-70〉 만화(웹툰) 분야 〈표준계약서 참고하는 양식 (1순위)	71
〈표 1-71〉 만화(웹툰) 분야 〈표준계약서 참고하는 양식 (1+2+3순위)	72
〈표 1-72〉 만화(웹툰) 분야 〈표준계약서 제·개정 인지 여부	73
〈표 1-73〉 대가지급방식	74
〈표 1-74〉 차감방식	75
〈표 1-75〉 수익분배비율(RS)	76
〈표 1-76〉 CP사의 매출/정산 리포트 제공 여부	77
〈표 1-77〉 플랫폼의 매출/정산 리포트 제공 여부	78
〈표 1-78〉 매출/정산 리포트 제공 빈도	79
〈표 1-79〉 매출/정산 리포트 제공 방식	80
〈표 1-80〉 플랫폼의 매출/정산 리포트 제공 여부	81
〈표 1-81〉 제공받는 매출/정산 리포트 신뢰도	82
〈표 1-82〉 제공받은 매출/정산 리포트에서 확인 가능한 정보	83
〈표 1-83〉 웹툰 제작 계약 체결 관행	84
〈표 1-84〉 2차적 저작물 작성권 권리 계약 체결 여부	85
〈표 1-85〉 2차적 저작물 작성권 계약 방식	86
〈표 1-86〉 2차적 저작물 작성권 계약 권리 형태	87
〈표 1-87〉 2차적 저작물 작성권 양도또는 이용허락 계약 이유	88

표 목 차

〈표 1-88〉 불공정 계약/행위 경험 여부	89
〈표 1-89〉 CP사가 경험한 계약 관련 불공정 행위 (1/2)	91
〈표 1-90〉 CP사가 경험한 계약 관련 불공정 행위 (2/2)	91
〈표 1-91〉 플랫폼이 경험한 계약 관련 불공정 행위 (복수응답)	92
〈표 1-92〉 창작 관련 불공정 행위 (1/2)	94
〈표 1-93〉 창작 관련 불공정 행위 (2/2)	94
〈표 1-94〉 업계에 대한 〈표준계약서 활용 권고	96
〈표 1-95〉 이면계약서에 대한 공익신고 포상 제도 운영	96
〈표 1-96〉 웹툰/만화 사업자 신고제 도입	97
〈표 1-97〉 공정거래/갑을 간 상생선언 등의 문화 조성을 위한 지원(가점 부여, 세금 혜택 등)	97
〈표 1-98〉 한국콘텐츠진흥원/공정거래위원회 등 조사/모니터링을 통한 불공정행위에 대한 인식 환기	98
〈표 1-99〉 플랫폼/에이전시 등의 부도/파산/재산 정리, 일방적 계약해지 등으로 인해 생계에 피해가 없도록 생계비 지원	98
〈표 1-100〉 권리자들의 권익 보호를 위한 정산방식 및 수익분배(RS, MG 등) 기준 제시(또는 분배율 개선 관련 제도 시행)	99
〈표 1-101〉 원활한 수익분배/원활한 대금지급을 위해 신탁기관 활성화를 통한 신탁제도 운영	99
〈표 1-102〉 플랫폼/에이전시/출판사 등의 부도/파산/재산 정리로 인한 대가 미지급/계약파기가 발생하지 않도록 관계 법안 신설/보완	100
〈표 1-103〉 웹툰 작가 및 사업체들의 조합, 연합회, 협회 등을 통한 활동 활성화	100
〈표 1-104〉 웹툰 작가 대상 저작권/계약서 작성 등 교육 및 법률 자문 지원	101
〈표 1-105〉 웹툰 사업을 추진하면서 어려움을 겪는 사항 (1순위) (1/2)	103
〈표 1-106〉 웹툰 사업을 추진하면서 어려움을 겪는 사항 (1순위) (2/2)	103
〈표 1-107〉 웹툰 사업을 추진하면서 어려움을 겪는 사항 (1+2순위) (1/2)	104
〈표 1-108〉 웹툰 사업을 추진하면서 어려움을 겪는 사항 (1+2순위) (2/2)	104
〈표 1-109〉 웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원 (1순위) (1/2)	106
〈표 1-110〉 웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원 (1순위) (2/2)	106
〈표 1-111〉 웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원 (1+2순위) (1/2)	107
〈표 1-112〉 웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원 (1+2순위) (2/2)	107

표 목 차

〈표 1-113〉 웹툰 사업 분야	125
〈표 1-114〉 매출액	125
〈표 1-115〉 2023년 전체 매출액 중 웹툰 관련 매출액	126
〈표 1-116〉 2024년 웹툰산업 시장 규모	126
〈표 1-117〉 매출 특성별 비중	126
〈표 1-118〉 수출 및 수입 여부	127
〈표 1-119〉 국가별 수출 비중	128
〈표 1-120〉 국가별 수입 비중	128
〈표 1-121〉 수출 방법별 수출 비중	128
〈표 1-122〉 수출 형태별 수출 비중	129
〈표 1-123〉 수입 형태별 수출 비중	129
〈표 1-124〉 총 종사자 수	131
〈표 1-125〉 신규 고용 종사자 수	132
〈표 1-126〉 고용형태별 및 성별 종사자 현황	132
〈표 1-127〉 계약 콘텐츠 제공자 현황	132
〈표 1-128〉 2차 저작물 작성권 확보 방법	134
〈표 1-129〉 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중	134
〈표 1-130〉 서면계약 체결 여부	135
〈표 1-131〉 만화 분야 〈표준계약서 활용 여부	135
〈표 1-132〉 만화(웹툰) 분야 〈표준계약서 제·개정 인지 여부	136
〈표 1-133〉 대가지급방식	136
〈표 1-134〉 웹툰 제작 계약 체결 관행	137
〈표 1-135〉 2차적 저작물 작성권 양도/이용허락 계약 이유	138
〈표 2-1〉 조사 개요	144
〈표 2-2〉 설문조사 내용	144
〈표 2-3〉 응답자 특성	146
〈표 2-4〉 FGI 집단 구분	147
〈표 2-5〉 FGI 참석자 프로파일	147
〈표 2-6〉 FGI 주요 내용	149

표 목 차

〈표 2-7〉 IDI 참석자 프로파일	150
〈표 2-8〉 웹툰 작가 IDI 조사 내용	151
〈표 2-9〉 사업체 유형별 용어 설명	152
〈표 2-10〉 대가 지급 및 수익배분 방식 용어 설명	152
〈표 2-11〉 웹툰 PD의 역할	153
〈표 2-12〉 웹툰 작가의 유형	153
〈표 2-13〉 성별 및 연령별	154
〈표 2-14〉 데뷔 연도	155
〈표 2-15〉 거주지	156
〈표 2-16〉 연간 총 소득	157
〈표 2-17〉 주요 활동 플랫폼	158
〈표 2-18〉 작품 연재 여부	159
〈표 2-19〉 현재 기획/제작 장르 (1+2+3순위) (1/2)	161
〈표 2-20〉 현재 기획/제작 장르 (1+2+3순위) (2/2)	161
〈표 2-21〉 향후 기획/제작 희망 장르 (1+2+3순위) (1/2)	163
〈표 2-22〉 향후 기획/제작 희망 장르 (1+2+3순위) (2/2)	163
〈표 2-23〉 개인 소유 채널을 통한 직접 연재/유통 경험	164
〈표 2-24〉 계약 형태	165
〈표 2-25〉 주력 창작 활동 분야	166
〈표 2-26〉 최근 계약 기준 활동 분야	167
〈표 2-27〉 사업체 보유 여부	168
〈표 2-28〉 2024년 작품 연재 기간	169
〈표 2-29〉 2024년 연재 작가 연간 총 소득	170
〈표 2-30〉 2024년 내내 연재 작가 연간 총 소득	171
〈표 2-31〉 2024년 연재 작가 연간 해외 소득 비중	172
〈표 2-32〉 해당연도 외 가장 최근 연재 기간	173
〈표 2-33〉 해당연도 외 연재 작가 연간 총 소득	174
〈표 2-34〉 해당연도 외 연재 작가 연간 해외 소득 비중	175
〈표 2-35〉 주된 소득원 (1순위)	176

표 목 차

〈표 2-36〉 주된 소득원 (1+2+3순위)	177
〈표 2-37〉 5년 이내 추진 경험한 2차적 저작물	178
〈표 2-38〉 2차적 저작물 수익 배분 여부	179
〈표 2-39〉 2차적 저작물 수익 배분 비율	180
〈표 2-40〉 2024년 주된 창작 작업 방식	182
〈표 2-41〉 작업에 참여한 보조작가 수	183
〈표 2-42〉 보조작가 계약서 작성 여부	184
〈표 2-43〉 보조작가 대가 비용 (편당 금액)	186
〈표 2-44〉 보조작가 대가 비용 (월당 금액)	186
〈표 2-45〉 보조작가 대가 비용 (원고료 및 MG 비율)	187
〈표 2-46〉 최근 3년 이내 보조작가 활동 경험	188
〈표 2-47〉 월평균 창작 활동비용 (제작 프로그램/툴 구독료)	189
〈표 2-48〉 월평균 창작 활동비용 (보조인력비)	190
〈표 2-49〉 월평균 창작 활동비용 (작업실 임대료)	191
〈표 2-50〉 일주일 중 창작을 하는 평균 일수	192
〈표 2-51〉 일주일 중 창작을 하는 날의 평균 소요 시간	193
〈표 2-52〉 한 화 제작까지 걸리는 일 수	194
〈표 2-53〉 평균 제작 화당 컷수	195
〈표 2-54〉 적절하다고 생각하는 화당 컷수	196
〈표 2-55〉 사전 제작 여부	197
〈표 2-56〉 사전 제작 시 제작 회수	198
〈표 2-57〉 사전 제작 시 기간	199
〈표 2-58〉 사전 제작 시 비용 지급 여부	200
〈표 2-59〉 작가 재량권 (휴재 조정)	201
〈표 2-60〉 작가 재량권 (컷수 조정)	202
〈표 2-61〉 작가 재량권 (제작일정 조정)	203
〈표 2-62〉 작가 재량권 (사전 제작 분량 조정)	204
〈표 2-63〉 작가 재량권 (기획 자율성)	205
〈표 2-64〉 휴재가 어려운 이유	206

표 목 차

〈표 2-65〉 휴재 횟수 및 방법	207
〈표 2-66〉 화당 컷수 조절이 어려운 이유	209
〈표 2-67〉 창작 시 애로사항 (1+2+3순위) (1/2)	211
〈표 2-68〉 창작 시 애로사항 (1+2+3순위) (2/2)	211
〈표 2-69〉 창작 활동 이후에 신체 및 정신 건강 상태	212
〈표 2-70〉 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환 (1/2)	214
〈표 2-71〉 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환 (2/2)	214
〈표 2-72〉 악성 댓글 경험 여부	215
〈표 2-73〉 악성 댓글 스트레스 정도	216
〈표 2-74〉 악성 댓글 종류	217
〈표 2-75〉 악성 댓글 근절하기 위해 가장 필요한 사항	219
〈표 2-76〉 웹툰 작가에게 필요한 지원사항	220
〈표 2-77〉 예술인 활동증명 발급 여부	221
〈표 2-78〉 예술인 고용보험 가입 여부	222
〈표 2-79〉 예술인 고용보험 미가입 이유	223
〈표 2-80〉 생성형 AI 활용 경험 및 자주 활용하는 단계	225
〈표 2-81〉 향후 생성형 AI 활용 의향	227
〈표 2-82〉 향후 생성형 AI 활용 의향 없는 이유	227
〈표 2-83〉 현재 생성형 AI 도입 및 활용 수준	228
〈표 2-84〉 생성형 AI 활용 시 기대효과	229
〈표 2-85〉 정부 지원을 통한 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향	230
〈표 2-86〉 계약 상대	231
〈표 2-87〉 대가 지급 방식	232
〈표 2-88〉 차감 방식	233
〈표 2-89〉 수익분배비율(RS)	234
〈표 2-90〉 RS 정산 경험	235
〈표 2-91〉 화당 원고료/MG	236
〈표 2-92〉 계약 화수	237
〈표 2-93〉 계약 컷수	238

표 목 차

〈표 2-94〉 실제 계약 장르 (1/2)	240
〈표 2-95〉 실제 계약 장르 (2/2)	240
〈표 2-96〉 웹툰 형태	241
〈표 2-97〉 선호하는 계약 당사자	242
〈표 2-98〉 플랫폼 선호 이유	243
〈표 2-99〉 에이전시 선호 이유	244
〈표 2-100〉 스튜디오 선호 이유	245
〈표 2-101〉 서면 계약 체결 여부	246
〈표 2-102〉 정산 및 수익배분 방식	247
〈표 2-103〉 2차적 저작물 작성권 관련	248
〈표 2-104〉 계약 기간 및 권리 유지 기간	249
〈표 2-105〉 저작권재산권 소유 여부	250
〈표 2-106〉 해외 연재 관련	251
〈표 2-107〉 휴재에 관련한 사항	252
〈표 2-108〉 제작 계약 형태	253
〈표 2-109〉 계약 시, 계약 조건 결정 방식	254
〈표 2-110〉 계약 체결 시, 계약 조건 수용한 이유	255
〈표 2-111〉 계약 상황의 판단 (계약 내용 및 용어를 이해함)	256
〈표 2-112〉 계약 상황의 판단 (PD의 계약 사전 설명이 있었음)	257
〈표 2-113〉 계약 상황의 판단 (계약 시 질문에 구체적인 설명이 있었음)	258
〈표 2-114〉 계약 상황의 판단 (충분한 계약 검토 시간이 있었음)	259
〈표 2-115〉 정산 기준에 대한 설명 여부	260
〈표 2-116〉 계약 시, MG에 대한 설명 여부	261
〈표 2-117〉 매출/정산 리포트 수령 여부	262
〈표 2-118〉 매출/정산 리포트 제공 시기	263
〈표 2-119〉 매출/정산 리포트 정산 기준	264
〈표 2-120〉 매출/정산 리포트 상세 정도	265
〈표 2-121〉 매출/정산 리포트 확인 가능 정보	266
〈표 2-122〉 매출/정산 리포트 받는 방식	267

표 목 차

〈표 2-123〉 매출/정산 리포트 신뢰도	268
〈표 2-124〉 매출/정산 리포트 보완 필요한 내용	269
〈표 2-125〉 매출/정산 리포트 제공 계약 조항 명시 여부	270
〈표 2-126〉 매출/정산 리포트 제공 계약 조항 이행 여부	271
〈표 2-127〉 계약 수정 요구 여부	272
〈표 2-128〉 수정 요구한 계약서 내용	273
〈표 2-129〉 수정 요구한 계약서 내용 반영도	274
〈표 2-130〉 계약 체결 시 유의하여 살펴보는 조항 (1+2순위)	275
〈표 2-131〉 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (저작권 소유 관련)	276
〈표 2-132〉 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (출판 및 유통 관련)	277
〈표 2-133〉 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (대가 및 수익분배)	278
〈표 2-134〉 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (2차적 저작물 작성권 관련)	279
〈표 2-135〉 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (계약 기간 및 갱신 관련)	280
〈표 2-136〉 계약서 검토 방법 (1+2순위)	281
〈표 2-137〉 〈표준계약서 인지 여부	282
〈표 2-138〉 계약 시, 〈표준계약서 참고 여부	283
〈표 2-139〉 참고하는 〈표준계약서 양식 (1+2+3순위)	284
〈표 2-140〉 〈표준계약서가 제·개정 인지 여부	285
〈표 2-141〉 〈표준계약서 제·개정본의 공정한 계약 체결 도움 정도	286
〈표 2-142〉 웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부	287
〈표 2-143〉 웹툰 작가의 불공정 계약 대처 방식 (1+2순위)	288
〈표 2-144〉 불공정 계약 미대응 사유	289
〈표 2-145〉 계약 관련 불공정 행위 (1/2)	291
〈표 2-146〉 계약 관련 불공정 행위 (2/2)	291
〈표 2-147〉 일방적 계약 사례 (1/2)	293
〈표 2-148〉 일방적 계약 사례 (2/2)	293
〈표 2-149〉 일방적 계약 해지 사례 (1/2)	295
〈표 2-150〉 일방적 계약 해지 사례 (2/2)	295
〈표 2-151〉 일방적 계약 변경 조건	296

표 목 차

〈표 2-152〉 플랫폼의 차별 대우	297
〈표 2-153〉 불공정 행위를 한 상대 (계약 관련)	298
〈표 2-154〉 창작 관련 불공정 행위 (1/2)	300
〈표 2-155〉 창작 관련 불공정 행위 (2/2)	300
〈표 2-156〉 불공정 행위를 한 상대 (창작 관련)	301
〈표 2-157〉 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 개선	303
〈표 2-158〉 웹툰 저작권 침해 경험	304
〈표 2-159〉 저작권 침해 시 대응방식 (1+2순위)	305
〈표 2-160〉 웹툰 불법 공유 사이트 게재 경험	306

그림 목 차

[그림 1-1] 사업 분야	15
[그림 1-1] 주된 사업 분야	16
[그림 1-2] 전체 매출액	17
[그림 1-3] 매출액 중 웹툰 관련 비중	18
[그림 1-4] 웹툰 관련 매출액	19
[그림 1-5] 매출액 중 웹소설 관련 비중	20
[그림 1-6] 매출 특성별 비중	21
[그림 1-7] 수출 및 수입 여부	22
[그림 1-8] 해외 현지법인 보유 여부	23
[그림 1-9] 수출 및 수입 작품 수	24
[그림 1-10] 수출액	25
[그림 1-11] 해외 현지법인 매출액	26
[그림 1-12] 국가별 수출 비중	27
[그림 1-13] 수출 방법별 수출 비중	28
[그림 1-14] 수출 형태별 수출 비중	29
[그림 1-15] 수입액	30
[그림 1-16] 국가별 수입 비중	31
[그림 1-17] 수입 형태별 수입 비중	32
[그림 1-18] 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 사항 (1+2+3순위)	33
[그림 1-19] 신규 사업 분야	35
[그림 1-21] 생성형 AI 활용 경험	39
[그림 1-22] 생성형 AI 자주 활용하는 단계	40
[그림 1-23] 향후 생성형 AI 활용 의향	42
[그림 1-24] 현재 생성형 AI 도입 및 활용 수준	43
[그림 1-25] 현재 생성형 AI 활용 의향 없는 이유	44
[그림 1-26] 생성형 AI 활용시 기대효과	45
[그림 1-27] 생성형 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향	47
[그림 1-28] 총 종사자 수	48
[그림 1-29] 신규 고용 종사자 수	49

그림 목 차

[그림 1-30] 고용형태별 및 성별 종사자 현황	50
[그림 1-31] 직종별 종사자 현황	52
[그림 1-32] 계약 콘텐츠 제공자 현황	54
[그림 1-33] 현재 기획/제작/유통하는 장르	56
[그림 1-34] 향후 기획/제작/유통 희망하는 장르	58
[그림 1-35] 특성별 제공·제작 웹툰 작품 수	60
[그림 1-36] 2차 저작물 작성권 확보 방법	63
[그림 1-37] 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중	64
[그림 1-38] 서면계약 여부	65
[그림 1-39] 계약 시 사전 제작 요청 여부	66
[그림 1-40] 사전 제작 시 제작비 지급 여부	67
[그림 1-41] 만화(웹툰) 분야 표준계약서 인지 여부	68
[그림 1-42] 만화(웹툰) 분야 표준계약서 활용 여부	69
[그림 1-43] 만화(웹툰) 분야 표준계약서 미활용 이유 (1+2+3순위)	70
[그림 1-44] 만화(웹툰) 분야 표준계약서 참고하는 양식	71
[그림 1-45] 만화(웹툰) 분야 표준계약서 제·개정 인지 여부	73
[그림 1-46] 대가지급방식	74
[그림 1-47] 차감방식	75
[그림 1-48] 수익분배비율(RS)	76
[그림 1-49] CP사의 매출/정산 리포트 제공 여부	77
[그림 1-50] 플랫폼의 출/정산 리포트 제공 여부	78
[그림 1-51] 매출/정산 리포트 제공 빈도	79
[그림 1-52] 매출/정산 리포트 제공 방식	80
[그림 1-53] 플랫폼의 매출/정산 리포트 제공 여부	81
[그림 1-54] 제공받는 매출/정산 리포트 신뢰도	82
[그림 1-55] 제공받는 매출/정산 리포트에서 확인 가능한 정보	83
[그림 1-56] 웹툰 제작 계약 체결 관행	84
[그림 1-57] 2차적 저작물 작성권 권리 계약 체결 여부	85
[그림 1-58] 2차적 저작물 작성권 계약 방식	86

그림 목 차

[그림 1-59] 2차적 저작물 작성권 계약 권리 형태	87
[그림 1-60] 2차적 저작물 작성권 양도 또는 이용허락 계약 이유	88
[그림 1-61] 불공정 계약/행위 경험 여부	89
[그림 1-62] CP사가 경험한 계약 관련 불공정 행위	90
[그림 1-63] 플랫폼이 경험한 계약 관련 불공정 행위	90
[그림 1-64] 창작 관련 불공정 행위	93
[그림 1-65] 불공정 계약/행위 개선을 위해 필요한 사항	95
[그림 1-66] 웹툰 사업을 추진하면서 어려움을 겪는 사항	102
[그림 1-67] 웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원	105
[그림 2-1] 성별 및 연령	154
[그림 2-2] 데뷔 연도	155
[그림 2-3] 거주지	156
[그림 2-4] 연간 총 소득	157
[그림 2-5] 주요 활동 플랫폼	158
[그림 2-6] 작품 연재 여부	159
[그림 2-7] 현재 기획/제작 장르	160
[그림 2-8] 향후 기획/제작 희망 장르	162
[그림 2-9] 개인 소유 채널을 통한 직접 연재/유통 경험	164
[그림 2-10] 계약 형태	165
[그림 2-11] 주력 창작 활동 분야	166
[그림 2-12] 최근 계약 기준 활동 분야	167
[그림 2-13] 사업체 보유 여부	168
[그림 2-14] 2024년 작품 연재 기간	169
[그림 2-15] 2024년 연재 작가 연간 총 소득	170
[그림 2-16] 2024년 내내 연재한 작가 연간 총 소득	171
[그림 2-17] 2024년 연재 작가 연간 해외 소득 비중	172
[그림 2-18] 해당연도 외 가장 최근 연재 기간	173
[그림 2-19] 해당연도 외 연재 작가 연간 총 소득	174
[그림 2-20] 해당연도 외 연재 작가 연간 해외 소득 비중	175

그림 목 차

[그림 2-21] 주된 소득원	176
[그림 2-22] 5년 이내 추진 경험한 2차적 저작물	178
[그림 2-23] 2차적 저작물 수익 배분 여부	179
[그림 2-24] 2차적 저작물 수익 배분 비율	180
[그림 2-25] 2024년 주된 창작 작업 방식	181
[그림 2-26] 작업에 참여한 보조작가 수	183
[그림 2-27] 보조작가 계약서 작성 여부	184
[그림 2-28] 보조작가 대가 비용 (편당 금액)	185
[그림 2-29] 보조작가 대가 비용 (월당 금액)	185
[그림 2-30] 보조작가 대가 비용 (원고료 및 MG 비율)	187
[그림 2-31] 최근 3년 이내 보조작가 활동 경험	188
[그림 2-32] 월평균 창작 활동비용 (제작 프로그램/툴 구독료)	189
[그림 2-33] 월평균 창작 활동비용 (보조인력비)	190
[그림 2-34] 월평균 창작 활동비용 (작업실 임대료)	191
[그림 2-35] 일주일 중 창작을 하는 평균 일수	192
[그림 2-36] 일주일 중 창작을 하는 날의 평균 소요 시간	193
[그림 2-37] 한 화 제작까지 걸리는 일 수	194
[그림 2-38] 평균 제작 화당 컷수	195
[그림 2-39] 적절하다고 생각하는 화당 컷수	196
[그림 2-40] 사전 제작 여부	197
[그림 2-41] 사전 제작 시 제작 화수	198
[그림 2-42] 사전 제작 시 기간	199
[그림 2-43] 사전 제작 시 비용 지급 여부	200
[그림 2-44] 작가 재량권 (휴재 조정)	201
[그림 2-45] 작가 재량권 (컷수 조정)	202
[그림 2-46] 작가 재량권 (제작일정 조정)	203
[그림 2-47] 작가 재량권 (사전 제작 분량 조정)	204
[그림 2-48] 작가 재량권 (기획 자율성)	205
[그림 2-49] 휴재가 어려운 이유	206

그림 목 차

[그림 2-50] 휴재 횟수 및 방법	207
[그림 2-51] 화당 컷수 조절이 어려운 이유	208
[그림 2-52] 창작 시 애로사항	210
[그림 2-53] 창작 활동 이후에 신체 및 정신 건강 상태	212
[그림 2-54] 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환	213
[그림 2-55] 악성 댓글 경험 여부	215
[그림 2-56] 악성 댓글 스트레스 정도	216
[그림 2-57] 악성 댓글 종류	217
[그림 2-58] 악성 댓글 근절하기 위해 가장 필요한 사항	218
[그림 2-59] 웹툰 작가에게 필요한 지원사항	220
[그림 2-60] 예술인 활동증명 발급 여부	221
[그림 2-61] 예술인 고용보험 가입 여부	222
[그림 2-62] 예술인 고용보험 미가입 이유	223
[그림 2-63] 생성형 AI 활용 경험 및 자주 활용하는 단계	224
[그림 2-64] 생성형 AI 활용 의향 및 의향 없는 이유	226
[그림 2-65] 현재 생성형 AI 도입 및 활용 수준	228
[그림 2-66] 생성형 AI 활용 시 기대효과	229
[그림 2-67] 정부 지원을 통한 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향	230
[그림 2-68] 계약 상대	231
[그림 2-69] 대가 지급 방식	232
[그림 2-70] 차감 방식	233
[그림 2-71] 수익분배비율(RS)	234
[그림 2-72] RS 정산 경험	235
[그림 2-73] 화당 원고료/MG	236
[그림 2-74] 계약 화수	237
[그림 2-75] 계약 컷수	238
[그림 2-76] 실제 계약 장르	239
[그림 2-77] 웹툰 형태	241
[그림 2-78] 선호하는 계약 당사자	242

그림 목 차

[그림 2-79] 플랫폼 선호 이유	243
[그림 2-80] 에이전시 선호 이유	244
[그림 2-81] 스튜디오 선호 이유	245
[그림 2-82] 서면 계약 체결 여부	246
[그림 2-83] 정산 및 수익배분 방식	247
[그림 2-84] 2차적 저작물 작성권 관련	248
[그림 2-85] 계약 기간 및 권리 유지 기간	249
[그림 2-86] 저작재산권 소유 여부	250
[그림 2-87] 해외 연재 관련	251
[그림 2-88] 휴재에 관련한 사항	252
[그림 2-89] 제작 계약 형태	253
[그림 2-90] 계약 시, 계약 조건 결정 방식	254
[그림 2-91] 계약 체결 시, 계약 조건 수용한 이유	255
[그림 2-92] 계약 상황의 판단 (계약 내용 및 용어를 이해함)	256
[그림 2-93] 계약 상황의 판단 (PD의 계약 사전 설명이 있었음)	257
[그림 2-94] 계약 상황의 판단 (계약 시 질문에 구체적인 설명이 있었음)	258
[그림 2-95] 계약 상황의 판단 (충분한 계약 검토 시간이 있었음)	259
[그림 2-96] 정산 기준에 대한 설명 여부	260
[그림 2-97] 계약 시, MG에 대한 설명 여부	261
[그림 2-98] 매출/정산 리포트 수령 여부	262
[그림 2-99] 매출/정산 리포트 제공 시기	263
[그림 2-100] 매출/정산 리포트 정산 기준	264
[그림 2-101] 매출/정산 리포트 상세 정도	265
[그림 2-102] 매출/정산 리포트 확인 가능 정보	266
[그림 2-103] 매출/정산 리포트 받는 방식	267
[그림 2-104] 매출/정산 리포트 신뢰도	268
[그림 2-105] 매출/정산 리포트 보완 필요한 내용	269
[그림 2-106] 매출/정산 리포트 제공 계약 조항 명시 여부	270
[그림 2-107] 매출/정산 리포트 제공 계약 이행 여부	271

그림 목 차

[그림 2-108] 계약 수정 요구 여부	272
[그림 2-109] 수정 요구한 계약서 내용	273
[그림 2-110] 수정 요구한 계약서 내용 반영도	274
[그림 2-111] 계약 체결 시 유의하여 살펴보는 조항 (1+2순위)	275
[그림 2-112] 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (저작권 소유 관련)	276
[그림 2-113] 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (출판 및 유통 관련)	277
[그림 2-114] 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (대가 및 수익분배)	278
[그림 2-115] 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (2차적 저작물 작성권 관련)	279
[그림 2-116] 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (계약 기간 및 갱신 관련)	280
[그림 2-117] 계약서 검토 방법 (1+2순위)	281
[그림 2-118] 표준계약서 인지 여부	282
[그림 2-119] 계약 시, 표준계약서 참고 여부	283
[그림 2-120] 참고하는 표준계약서 양식 (1+2+3순위)	284
[그림 2-121] 표준계약서가 제·개정 인지 여부	285
[그림 2-122] 표준계약서 제·개정본의 공정한 계약 체결 도움 정도	286
[그림 2-123] 웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부	287
[그림 2-124] 웹툰 작가의 불공정 계약 대처 방식 (1+2순위)	288
[그림 2-125] 불공정 계약 미대응 사유	289
[그림 2-126] 계약 관련 불공정 행위 경험	290
[그림 2-127] 일방적 계약 사례	292
[그림 2-128] 일방적 계약 해지 사례	294
[그림 2-129] 일방적 계약 조건 변경	296
[그림 2-130] 플랫폼의 차별 대우	297
[그림 2-131] 창작 관련 불공정 행위	299
[그림 2-132] 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견	302
[그림 2-133] 웹툰 저작권 침해 경험	304
[그림 2-134] 저작권 침해 시 대응방식 (1+2순위)	305
[그림 2-135] 웹툰 불법 공유 사이트 게재 경험	306

제1부

웹툰 사업체 실태조사

- 1장. 조사 개요
- 2장. 사업체 조사 결과
- 3장. 결론

1장. 조사 개요

1. 조사 목적

「웹툰산업 실태조사」는 국내 웹툰산업의 현황을 파악하기 위한 실태조사로서, 본 조사에서 언급하는 웹툰이란 디지털 형태의 원고로 구성되어 PC 또는 모바일 환경에서 스크롤(Scroll) 방식을 통해 읽는 콘텐츠를 의미함. 따라서, 본 조사에서는 웹툰 형태의 콘텐츠를 유통, 제작하거나 다루는 모든 기업 및 사업체를 대상으로 함

「웹툰 사업체 실태조사」는 웹툰산업의 주요 구성원인 웹툰 플랫폼, 웹툰 에이전시, 스튜디오, 프로덕션 등의 일반 현황, 매출 현황, 수입·수출 현황, 계약 관행 등을 조사하여, 변화하는 웹툰산업의 환경을 파악하는 데 의의가 있음

이 조사를 통해 수집된 자료는 웹툰산업의 진흥을 위한 사업 및 정책 등의 기초자료로 활용될 수 있으며, 웹툰산업의 다양한 이해관계자들은 사업 계획 및 운영 등에 참고 자료로 활용할 수 있음

2. 법적 근거

국가승인통계(승인번호 467002호, 승인일자 2025.09.25.)

3. 조사 연혁

표 1-1 조사 연혁	
연도	내용
2018 - 2023	웹툰 사업체·작가 실태조사 실시
2024	웹툰산업 실태조사로 병합(사업체, 작가)
2025	국가승인통계 지정 (사업체 부문)
	웹툰산업 실태조사 실시 (사업체) ※작가 조사는 별도 시행

4. 조사 기간

조사기준일 : 2024. 12. 31.

조사대상기간 : 2024. 1. 1. ~ 2024. 12. 31.

조사실시기간 : 2025. 10. ~ 2025. 12.

5. 조사 대상 및 범위

2024년 기준으로 웹툰 사업을 영위하고 있는 사업체를 대상으로 조사를 진행하였으며, 모집단을 파악하기 위해 웹툰을 기획/제작/유통하고 있는 모든 형태의 업체를 포함하여 조사 대상을 선정함. 다음의 기준을 충족하면 조사 대상으로 판단함

- 국내 소재 사업체
- 조사 기준 연도에 웹툰 관련 영업 실적이 있는 사업체
- 종사자 1인 이상 사업체

6. 조사 내용

2025년 웹툰 사업체 조사는 기존 조사와 동일하게 매출 및 일반현황, 인력 현황, 계약 관행에 대해 조사를 진행했으며, 전년도에 이어서 불공정 계약 및 행위 현황에 대해서도 조사함

조사 내용 크게 6개의 파트로 구성됨. ‘일반현황 및 매출현황’, ‘해외 진출 현황 및 산업 전망’, ‘인력 현황 및 서비스 제공 현황’, ‘계약 관행 및 거래’, ‘불공정 계약/행위/관행’, ‘애로사항 및 기타’로 구성되어 진행되었고, 세부적인 항목은 다음과 같음

표 1-2		조사 내용
구분		내용
일반현황 및 매출현황	일반현황	설립 형태, 사업 분야, 주된 사업 분야
	매출현황	총 매출액, 매출액 중 웹툰/웹소설 비중, 매출 구분별 비중
해외 진출 현황 및 산업 전망	해외 진출 현황	수출입 여부, 작품수, 건수, 액수, 방법별, 형태별, 국가별 비중, 해외 비즈니스를 위해 필요한 사항
	산업 전망	신규 진출 사업 분야, 향후 웹툰 산업 전망
	업계 현안	생성형 AI 활용 경험, 활용 단계, 활용 의향, 도입 수준, 미활용 이유, 기대 효과, 관련 교육/컨설팅 참여 의향
인력 현황 및 서비스 제공 현황	인력 현황	총 종사자 수, 신규 고용 종사자 수, 고용형태별/성별 종사자 수, 직종별 종사자 수, 계약 작가 수
	서비스 제공 현황	현재 기획/제작/유통 장르, 향후 기획/제작/유통 장르, 서비스 제공 또는 제작한 작품 수, 2차적 저작물 작성권 권리 확보 방식, 2차적 저작물 작성권 매출 분야별 비중
계약 관행 및 거래	계약 체결 관련	서면 계약 여부, 계약 전 사전 작업 여부 및 대가 지급 여부, 제후된 대가 지급 및 수익 배분 계약 방식
	표준계약서 관련	표준계약서 인지 여부, 활용 여부, 주로 활용하는 계약서 유형, 미활용 이유, 표준계약서 제·개정 인지 여부
	매출/정산 리포트 관련	매출/정산 리포트 제공 여부, 제공 빈도, 상세도, 제공방식, 신뢰도
	2차 저작물 작성권 관련	작품 계약 시 제작 계약 형태, 2차적 저작물 계약 여부, 체결 방식, 2차적 저작물 작성권 계약 권리 형태, 양도/이용허락 받는 이유
불공정 계약/행위	불공정 경험	불공정 계약/행위 경험, 계약 관련 불공정 경험 사례, 창작 관련 불공정 경험 사례
	개선 필요 사항	불공정 계약/행위 개선을 위해 필요한 사항
애로사항 및 기타		웹툰 사업 추진 시 어려움, 가장 필요한 지원

7. 조사 방법

가. 조사 체계

2024년 기준 웹툰산업 실태조사는 다음의 단계에 따라 진행됨

표 1-3	조사 체계
단계	내용
업무내용 공유	담당연구원, 실사담당자, 전산담당자로 구성되어 실사회의 개최 조사표, 조사방법 등 전반적인 실사 진행과 관련된 사항에 대해 논의 및 실사지침 공유
모집단 확정	2024년 4분기 기준 통계청 기업통계등록부 자료를 기초로 모집단 자료 수집 후 모집단 정제 과정을 거쳐 모집단 확정
면접원 선정 및 교육	통계청 면접원 선발 기준에 준용하여 기업체 조사 전문 면접원 선정 기업체 컨택원 및 면접원 대상 실사 지침 교육 진행 조사 진행 중에도 수시, 정기로 실사 담당자 및 면접원 대상 후속 교육 진행
본조사 진행	조사 대상자 컨택 시 한국콘텐츠진흥원의 조사 협조 공문 발송 실사담당자 및 담당연구원이 회수 설문지 검토
에디팅	에디팅가이드에 의거하여 수집된 데이터 점검 응답 누락, 오류, 대상자 선정 등 점검 및 보정
검증	완료 설문지에 대한 내부 검증 검증원이 별도로 완료 설문지 풀백 후 응답 여부, 검증 문항 등 확인
입력	자체 입력시스템을 통한 데이터 입력
공표	통계청 국가통계통합DB 업로드

나. 실사 방법

2024년 기준 웹툰산업 실태조사는 조사 대상에게 전문컨택원의 사전 컨택을 통해 접촉 후, 온라인 링크를 이메일로 배부하거나 전화 및 방문 면접 조사의 형태로 진행하는 등 조사 대상이 선호하는 조사방식을 활용하여 진행함

다. 자료 입력 및 처리

수집된 자료는 실사 감독원의 1차 검증과 전산 프로그램에 의해 2차 검증을 진행하며, 검증 단계별로 불합격된 자료는 보완조사 및 재조사를 실시함

동일한 업종 및 규모별로 평균치 및 전년도 조사결과와의 비교 검증을 실시함

라. 무응답 대체

1) 주요 항목에 대한 공시자료 수집

- 공인 자료: 가급적 법적 효력이 있는 정보(공시정보 등)를 최우선 수집하고 공공기관에서 제공하는 정보를 우선적으로 수집
- 거래소, 코스닥, 외감기업: 전자공시 시스템 활용
- 중기업, 중소기업: 중소기업현황정보시스템의 최신 정보 활용
- 시스템을 통해 조회되지 않는 사업체: 웹 포털, 취업 포털사이트 검색을 통해 가급적 최신자료를 인용

2) 매출액 추정

① 전년도 조사자료 있는 사업체

- 단위무응답 사업체에 대하여 전년도 자료가 있는 사업체는 비율 대체를 수행
- 해당 사업체에 대하여 전년도의 자료가 존재하는 경우 각 항목에 대하여 전년도 자료를 이용한 비율 대체를 수행한다. 즉,

$$y_{(i)hk} = y_{(i)hk}^* \times \frac{\bar{y}_{(i)h}}{\bar{y}_{(i)h}^*}$$

$y_{(i)hk}$: i 번째 항목에 대하여 h 번째 세부 층의 k 번째 사업체의 대체값

$y_{(i)hk}^*$: i 번째 항목에 대하여 h 번째 세부 층의 k 번째 사업체의 전년도의 값

$\bar{y}_{(i)h}$: i 번째 항목에 대하여 h 번째 세부 층의 평균값

$\bar{y}_{(i)h}^*$: i 번째 항목에 대하여 h 번째 세부 층의 전년도의 평균값

여기서, 층은 ‘웹툰 사업유형(플랫폼/CP사)×종사자 수’에 의한 세부 층 등을 고려

- 항목무응답 사업체에 대해서는 보조 항목을 선정하여 비율 대체를 수행
- 전년도의 경우에도 항목 무응답에 대한 대체가 모두 수행되어 있다는 것을 전제로 함

$$y_{(i)hk} = y_{(i)hk}^* \times \frac{y_{(j)hk}}{y_{(j)hk}^*}$$

여기서, 보조 항목 $y_{(j)}$ 는 $y_{(i)}$ 와 높은 연관성이 있을 것으로 생각되는 항목으로 선택
하며, 각 항목마다 보조 항목은 달라질 수 있음

② 그 외 사업체

- 단위무응답 사업체에 대하여 웹툰 사업분야(플랫폼/CP사)별로 종사자 수 크기에 따른 대체 실행
- 조사사업체의 종사자 수가 동일한 사업체가 5개 이상인 경우 상하위 1개 사업체를 제외하고 평균치로 대체함
- 동일 종사자 수가 없는 경우에는 종사자 수 크기에 따른 최근방대체 실행
- 항목무응답 사업체에 대해서는 웹툰 사업분야(플랫폼/CP사), 종사자 수 외 추가적으로 영향력이 큰 변수(웹툰 작품 수 등)를 선정하여, 이에 따른 평균대체 실행

8. 공표 일정

보고서 발간 : 2025. 12. 29.

9. 조사 대상

가. 모집단 정의

조사 기준 시점 웹툰산업을 영위하고 있는 사업체로서, 아래 요건을 충족하는 사업체

- 국내 소재 웹툰 사업체
- 조사 기준 시점의 연도에 웹툰 관련 조업실적이 있는 사업체
 - 조사 기준 시점의 연도 중 1개월 이상 조업실적이 있으면 모두 조사대상임
 - 1개월은 한 달 동안 7일 이상 조업한 경우를 말함
 - 조사 대상기간 중 휴·폐업사업체 일지라도 조사 기준 시점의 연도에 조업실적이 있으면 조사함 (※ 조사 기준 시점의 연도 창설업체는 매출액이 없어도 조사함)
- 종사자 1인 이상 사업체(정규직과 비정규직 종사자 모두 포함)

나. 모집단 구축

웹툰 사업체는 모집단 규모가 작기 때문에 전수조사 방식으로 진행하여 별도의 표본 설계 및 추출 작업은 진행하지 않음

모집단은 2024년 4분기 기준 기업통계등록부(SBR)에서 웹툰 사업체와 관련된 주요 업종으로 등록되어 있는 사업체 명부를 기반으로 하며, 추출된 명부에서 2차적으로 키워드 추출 작업을 통해 모집단 리스트를 1차적으로 구성함. 그 후, 리스트 중복 및 휴폐업, 비해당 업체 등을 판별하고 전년도 모집단 명부를 통합하여 중복 리스트 제거 후 최종적으로 모집단을 확정함

다. 모집단 층화

본 조사는 웹툰 산업 현황을 파악하는 것이 주된 목적이므로 모집단 층화에서 우선적으로 고려할 변수는 매출액 규모 및 업체 유형별 분포임. 웹툰 업체는 업체 유형(플랫폼, CP)에 따라 큰 차이를 보이기 때문임

모집단 층화는 매출액 규모 9개층, 업체 유형별 2개 층으로 구성됨

표 1-4

조사모집단 분포

구분		업체 유형		계
		플랫폼	CP	
매출액 규모	5천만원 미만	-	48	48
	5천만원~1억원 미만	2	30	32
	1억원~5억원 미만	4	138	142
	5억원~10억원 미만	2	50	52
	10억원~50억원 미만	5	62	67
	50억원~100억원 미만	4	15	19
	100억원~200억원 미만	2	11	13
	200억원~300억원 미만	-	6	6
	300억원 이상	9	8	17
합계		28	368	396

10. 모수 추정

가. 가중치 산출

1) 층별 보정 가중치

$$\text{설계가중치 } w_h = \frac{N_h}{n_h}$$

$$\text{조정가중치 } w_h^{final} = w_h \times f_h^{adj}$$

- n_h : h 영역에 배정된 조사 완료 업체 수
- N_h : h 영역에 있는 사업체 수
- w_h : h 영역의 가중치
- h : (매출액 규모 x 업체 유형)을 나타내는 첨자
- 한 층의 설계가중치 합이 모집단 크기와 일치하도록

층별 보정 계수 적용

$$f^{adj} = \frac{N_h}{\sum_i w_{hi}} \quad (\text{모든 층에서 조사가 이루어졌을 경우 } f^{adj} = 1)$$

2) 층별 벤치마킹 가중치 보정

표본의 가중치 합이 층(cell)별 조사 모집단 분포와 일치하도록 가중치를 보정함

11. IDI (심층 인터뷰, In-Depth Interview)

가. IDI 개요

웹툰산업의 환경과 향후 전망, 계약 관행 및 불공정 행위 등을 살펴보기 위해 대면, 전화, 서면 등 방법을 혼용하여 IDI(심층 인터뷰, In-Depth Interview)를 진행함

IDI 모집 대상은 웹툰 CP사 소속 관계자, 플랫폼 및 CP사 소속 PD, 웹툰 관련 학과 교수, 기타 웹툰 관련 전문가를 대상으로 진행하였으며, 아래와 같이 구성함

표 1-5 사업체 IDI 개요	
구분	내용
조사 대상	플랫폼/CP사 사업부, PD, 대학교 교수, 협/단체 등 전문가
조사 방법	대면 및 서면
조사 인원	총 9명
조사 기간	2025년 10월 28일(화)~11월 28일(금)

표 1-6 사업체 IDI 참여자		
소속	업무	인원
CP사	사업부 총괄 또는 책임급	4명
플랫폼/CP사	PD	2명
대학교	교수	2명
웹툰 관련 사업체 또는 협단체	유관 전문가	1명
전체		9명

나. IDI 조사 항목

웹툰 사업체 IDI는 크게 4개의 주제로 조사가 진행됨. ‘웹툰 산업 동향’, ‘해외 진출’, ‘웹툰 산업 전망’, ‘계약, 정산 및 불공정’으로 구분하여 조사를 진행함

웹툰 사업체 IDI는 양적 조사로 진행된 사업체 실태조사 결과를 바탕으로 산업 규모 및 전망이나 수출입, 제작 작품에 대한 변화, 2차적 저작물에 대한 현황 등 특징적인 부분들이나 AI 활용, 보조작가 활용, 인력 현황, 표준계약서 활용, 대가지급방식, 불공정 행위와 같은 주요 현안 등에 대해 추가적인 심층 의견이 필요하다고 판단된 항목으로 질문을 구성함. 자

세한 주요 조사 항목은 다음과 같음

표 1-7 사업체 IDI 조사항목	
구분	내용
일반 현황	기본정보(소속, 직급, 종사기간 등)
웹툰 산업 동향	현재 주로 제작한 웹툰 장르 및 내년 제작 예정 장르, 가장 유망한 장르 및 유행이 지는 장르 최근 웹툰 독자 트렌드
	2024년의 웹툰 산업 규모 증가 및 2025년 전망
	2024년 웹툰 제작 수 증가 여부 및 2025년 전망
	웹툰PD의 역할 및 향후 역할 변화 예상
	2024년 2차 저작물 작성권 확보 방식 변화 및 2025년 전망
	2024년 2차적 저작물 분야별 비중 변화 및 2025년 전망
해외 진출	2024년 웹툰 수출 규모 증감 및 2025년 전망
	2024년 웹툰 수출 국가별로 수출 증가 국가, 수출 감소 국가 및 2025년 전망
	2024년 웹툰 수입 규모 증감 및 2025년 전망
	2024년 웹툰 수입 국가별 수입 증가 국가, 수입 감소 국가 및 2025년 전망
	해외 비즈니스 확대를 위해 가장 필요한 지원
웹툰 산업 전망	2024년 신규 사업 진출 증감 여부 및 2025년 전망
	국내 웹툰 산업 전망, 해외에서의 국내 웹툰 점유율 전망, 오리지널 웹툰의 점유율 전망, 기존IP를 활용한 웹툰 점유율 전망, 웹툰을 활용한 2차적 저작물로의 IP확장 전망
	최근 웹툰 업계의 AI 도입 전망, AI 도입 관련 정부지원으로 가장 필요한 교육이나 컨설팅 내용
	2024년 웹툰 업체의 전체 고용 규모 증감 여부 및 2025년 전망
계약, 정산 및 불공정	표준계약서 활용 관련, 표준계약서 제개정이 도움되기 위해 중요한 점
	웹툰 제작 과정에서 보조작가 활용, 보조작가 표준계약서 활용
	공모전 또는 사전원고 관리 관련
	계약서 및 부속 문서 관리 관련
	2024년 주된 대가 지급 방식의 변화 여부 및 2025년 전망
	해외 연재 수익 배분 및 관리 관련
	플랫폼과 CP사 간의 관계 변화, 플랫폼과 CP사 간의 갈등이나 불공정 요소
	웹툰 생태계가 상생 성장하기 위해 가장 필요한 것

12. 주요 용어 설명

가. 사업체 유형

표 1-8 사업체 유형별 용어 설명	
유형	역할 설명
웹툰 서비스 제공 (플랫폼 운영)	- 웹툰을 이용자에게 제공하기 위해 플랫폼을 운영함 - 웹툰 업로드, 열람, 결제, 추천 등 콘텐츠 소비 전반의 기능을 관리하며, 사용자 접근성을 지원하는 서비스를 총괄함
CP사 (콘텐츠 제공)	- 콘텐츠제공자(CP, Content Provider)로서 플랫폼에 웹툰 콘텐츠를 제공하는 사업체를 통칭함 - 본 조사에서는 플랫폼 외에 콘텐츠 제공 주체인 에이전시, 스튜디오/프로덕션 등을 모두 CP사로 분류함
웹툰 콘텐츠 유통-중개 (에이전시)	- 웹툰 콘텐츠를 플랫폼에 공급하거나 유통함 - 외부 작가로부터 확보한 웹툰 콘텐츠를 플랫폼에 공급하거나 유통하며, 작가와 플랫폼 간의 계약 체결 및 정산을 중개함
웹툰 기획-제작 (프로덕션/스튜디오)	- 웹툰 콘텐츠의 기획, 작화, 채색, 콘티 구성, 스토리 설계 등 제작 전반을 수행함 - 주로 플랫폼 또는 유통사의 요청에 따라 프로젝트 단위로 제작을 수탁하며, 개별 작가가 아닌 팀 또는 스튜디오 단위로 제작하는 경우가 일반적임
웹툰 콘텐츠 출판 (출판사)	- 웹툰을 종이책이나 전자책 형태로 단행본화하여 출판함 - 온라인 연재 웹툰을 편집·가공해 단행본으로 제작·유통하며, 국내외 도서 유통망을 통해 판매함

나. 대가 지급 및 수익배분 방식

웹툰산업 내에서 주로 활용되는 대가 지급 및 수익배분 방식에 대한 용어로는 아래와 같은 것들이 있음. 법적 용어의 표준화가 되어있지 않아 실제 계약상에서는 아래와 동일한 개념임에도, 다른 방식으로 표현될 수 있음

표 1-9 대가 지급 및 수익배분 방식 용어 설명			
유형		역할 설명	
원고료		원고의 대가로 받는 금액임. 원고료를 지급하고 수익 배분을 RS에 따라 정산하며, MG와 달리 원고료로 지급한 금액은 수익배분에서 차감하지 않음	
RS		RS(Revenue Share)는 수익분배율을 의미함 일반적으로 웹툰 판매 매출액을 기준으로 플랫폼, CP사, 작가가 각 비율에 따라 나누는 수익분배 구조를 의미함	
MG		MG(Minimum Guarantee)는 최소보장금으로 매출과 관계없이 회사가 최소수익을 보장해주는 금액을 의미함 일정 금액을 회사가 선지급하고, 이후 수익이 발생하면 수익배분액(RS)이 MG 지급액을 넘었을 경우에 분배함 가장 많이 사용하는 MG 지급 방식은 아래와 같은 표로 구분할 수 있음	
		수익 배분 시 계산 방식	
		구분	
		선차감	
		후차감	
MG 누적 여부	월 MG	지급된 MG는 이월되지 않음 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분함	지급된 MG는 이월되지 않음 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감함
	누적 MG	지급된 MG는 이월됨 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분함	지급된 MG는 이월됨 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감함
MG 금액의 누적여부에 따라, 월MG, 누적MG로 구분하고, 수익배분 방식에 따라 선차감, 후차감 방식으로 나눔 이 외에도 해외유통 등을 포함한 통합MG 등의 여러 방식이 존재함 ¹⁾ 수익을 나누는 기준으로는 총매출 외에도, 순매출, 순이익 등의 용어로 표현하기도 함			

다. 웹툰 작가의 정의

일반적으로 웹툰 작가는 웹툰 플랫폼이나 CP를 통해 작품을 연재하며 데뷔한 창작자를 의미합니다. 그러나 최근에는 웹툰 기획·제작의 전 과정을 1인이 수행하는 전통적인 작가 형태 외에도, 여러 창작자가 공동으로 제작에 참여하는 형태가 증가하고 있음. 이에 따라 웹툰산업에서는 제작 공정별 참여 창작자를 기준으로 웹툰 작가 유형을 세분화하였으며, 그 분류는 다음과 같음

표 1-10	웹툰 작가의 유형
유형	설명
글+그림	작가 1인이 기획/제작할 수 있는 작가
글(스토리/콘티/기획)	스토리나 글 콘티 또는 그림콘티까지 제작하는 작가
작화 전반	글이나 콘티에는 관여하지 않고, 선화, 채색, 배경만 작업하는 작가 (그림작가로 병기)
작화(데생, 선화)	선화만 작업하는 작가 (선화작가로 병기)
작화(채색/밑색/효과)	색 작업만 작업하는 작가 (채색작가로 병기)
배경	3D 프로그램 등을 사용하여 배경만 작업하는 작가

라. 기타

응답자 식별 방지 및 통계신뢰도 확보를 위해, 관측치 수가 적거나 표본이 과소한 세부 유형은 인접 범주와 통합하여 공표

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

2장. 사업체 조사 결과

1. 일반 현황 및 매출 현황

가. 일반 현황

1) 사업 분야

주요 사업 분야를 살펴보면, 복수응답 기준으로 ‘웹툰 기획·제작 (스튜디오/프로덕션)’이 전체 80.3%로 나타남. 그 다음으로 ‘웹툰 콘텐츠 유통·중개(에이전시)’가 49.7%, 웹툰 콘텐츠 출판(출판사)가 32.6%, ‘웹툰 서비스(플랫폼 운영)’이 21.6% 등의 순임

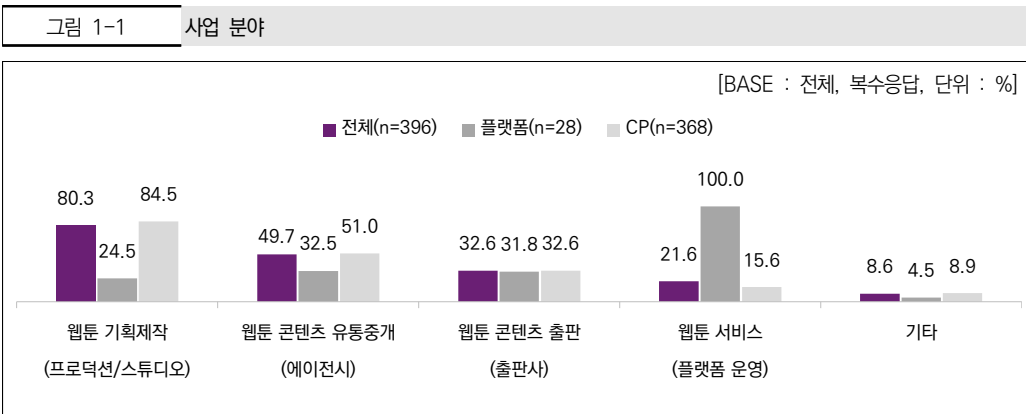


표 1-11 사업 분야

[BASE : 전체(n=396), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	웹툰 기획·제작	웹툰 콘텐츠 유통·중개	웹툰 콘텐츠 출판	웹툰 서비스 제공	기타
전 체		(396)	80.3	49.7	32.6	21.6	8.6
사업 유형	플랫폼	(28)	24.5	32.5	31.8	100.0	4.5
	CP	(368)	84.5	51.0	32.6	15.6	8.9
매출 규모	10억원 미만	(269)	81.4	44.4	24.5	17.8	7.8
	10~100억원 미만	(89)	78.4	61.0	45.6	21.4	12.1
	100억원 이상	(38)	76.6	60.8	59.5	48.9	6.4
인력 규모	10인 미만	(214)	78.0	38.4	27.0	13.3	12.2
	10~50인 미만	(129)	84.9	65.1	36.5	27.8	4.1
	50인 이상	(53)	78.4	57.6	45.7	39.9	5.1

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

2) 주된 사업 분야

전체 업체의 주된 사업 분야를 살펴보면, ‘웹툰 기획·제작 (스튜디오/프로덕션)’이 전체 62.4%로 나타남. 그 다음으로 ‘웹툰 콘텐츠 유통·중개(에이전시)’가 16.5%, ‘웹툰 서비스(플랫폼 운영)’이 7.8%, 웹툰 콘텐츠 출판(출판사)가 7.1% 등의 순임

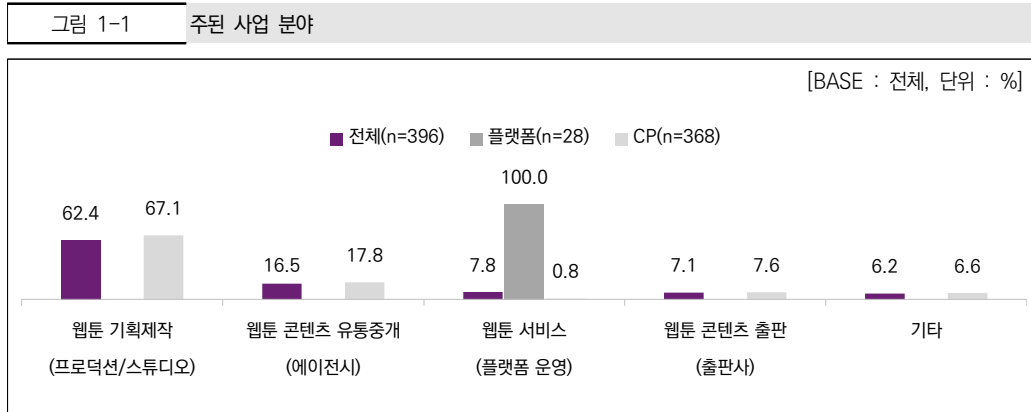


표 1-12 주된 사업 분야

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	웹툰 기획·제작	웹툰 콘텐츠 유통·중개	웹툰 서비스 제공	웹툰 콘텐츠 출판	기타	계
전 체		(396)	62.4	16.5	7.8	7.1	6.2	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0
	CP	(368)	67.1	17.8	0.8	7.6	6.6	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	67.6	15.3	5.3	5.6	6.2	100.0
	10~100억원 미만	(89)	53.6	21.8	6.5	12.1	6.1	100.0
	100억원 이상	(38)	45.4	12.9	29.1	6.1	6.4	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	62.8	13.4	5.6	8.1	10.1	100.0
	10~50인 미만	(129)	61.8	25.5	5.3	7.3	0.0	100.0
	50인 이상	(53)	62.1	7.2	23.3	2.3	5.1	100.0

나. 매출 현황

1) 전체 매출액

2024년 기준 사업체 매출액의 중위값은 388백만 원, 평균값은 11,480.9백만 원으로 나타남
응답 업체 중에서 매출액이 '10억 원 미만'인 사업체의 비율이 68.0%로 가장 높았으며,
'100억 원 미만'의 사업체는 22.4%, '1천억 원 미만'은 6.9%, '1천억 원 이상'은 2.6%임

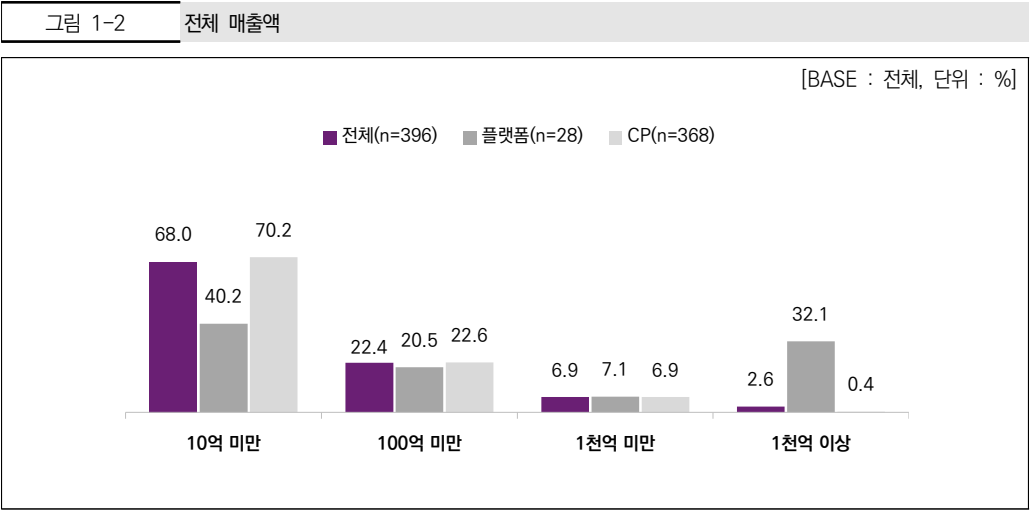


표 1-13 전체 매출액

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 백만 원]

유형		사례 수	2024년 매출액 분포					2024년 매출액			
			10억원 미만	100억 원 미만	1천억원 미만	1천억원 이상	계	평균값 (백만 원)	최소값 (백만 원)	중앙값 (백만 원)	최대값 (백만 원)
전 체		(396)	68.0	22.4	6.9	2.6	100.0	11,480.9	1.0	388.0	873,481.0
사업 유형	플랫폼	(28)	40.2	20.5	7.1	32.1	100.0	117,268.5	10.0	4,370.0	873,481.0
	CP	(368)	70.2	22.6	6.9	0.4	100.0	3,431.9	1.0	318.0	196,873.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	46.0	18.5	6.5	29.0	100.0	105,921.5	1.0	3,576.0	873,481.0
	웹툰 콘텐츠 유통-중개	(65)	63.1	29.5	7.4	0.0	100.0	3,392.0	15.0	600.0	54,149.0
	웹툰 기획-제작	(247)	73.8	19.3	6.9	0.0	100.0	2,558.2	1.0	241.0	67,972.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	53.7	38.2	8.2	0.0	100.0	4,204.5	10.0	940.0	42,463.0
	기타	(24)	67.9	22.1	4.5	5.5	100.0	11,911.4	2.0	100.0	196,873.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	250.1	1.0	140.0	957.0
	10~100억원 미만	(89)	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	3,129.8	1,000.0	2,412.0	8,700.0
	100억원 이상	(38)	0.0	0.0	72.6	27.4	100.0	111,315.3	12,500.0	27,983.0	873,481.0
인력 규모	10인 미만	(214)	86.9	12.6	0.5	0.0	100.0	539.8	1.0	134.0	15,000.0
	10~50인 미만	(129)	53.0	40.4	6.6	0.0	100.0	3,136.7	10.0	864.0	67,972.0
	50인 이상	(53)	28.3	18.4	33.7	19.7	100.0	76,585.0	50.0	13,908.0	873,481.0

2-1) 매출액 중 웹툰 관련 비중

매출액 중 웹툰 관련 비중을 살펴보면, 전체 매출 중 웹툰이 '75% 이상' 비중을 차지하는 업체가 59.5%로 가장 많았음

사업유형별로 플랫폼의 경우 '75% 이상'이 49.2%를 차지했고, CP에서는 '75% 이상'이 60.3%로 나타나, 웹툰 관련 매출 비중이 절반 이상인 것으로 나타남

그림 1-3 매출액 중 웹툰 관련 비중

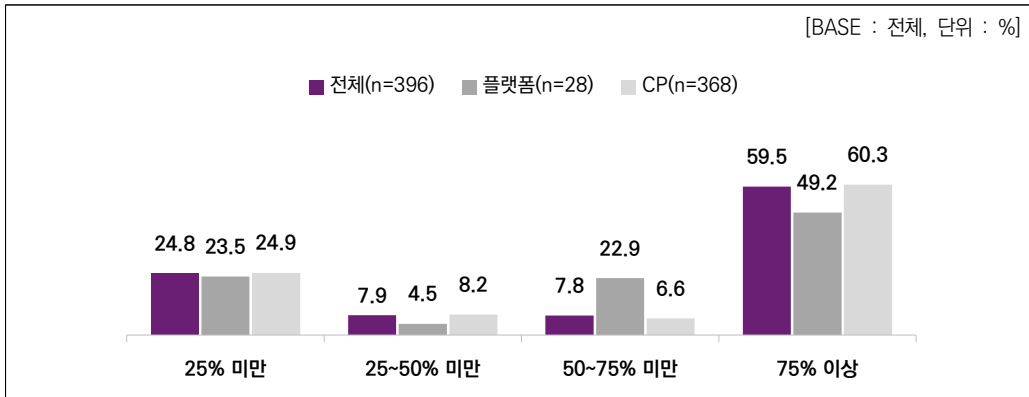


표 1-14 매출액 중 웹툰 관련 비중

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	25% 미만	25~50% 미만	50~75% 미만	75% 이상	계
전 체		(396)	24.8	7.9	7.8	59.5	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	23.5	4.5	22.9	49.2	100.0
	CP	(368)	24.9	8.2	6.6	60.3	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	21.2	4.0	20.6	54.1	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	32.8	5.8	7.7	53.7	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	22.2	9.0	7.4	61.4	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	24.1	9.1	3.6	63.2	100.0
	기타	(24)	35.3	6.1	0.0	58.5	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	24.9	5.7	3.9	65.5	100.0
	10~100억원 미만	(89)	28.2	11.3	11.4	49.1	100.0
	100억원 이상	(38)	16.4	15.7	26.6	41.3	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	21.3	5.6	5.6	67.5	100.0
	10~50인 미만	(129)	26.3	10.4	7.5	55.8	100.0
	50인 이상	(53)	35.4	11.1	17.4	36.1	100.0

2-2) 웹툰 관련 매출액

2024년 기준 사업체 웹툰 매출액의 합계값은 2,285,646.31백만원(약 2조 2856억원)으로 나타났으며, 중위값은 137.6백만 원, 평균값은 8,061.0백만 원으로 나타남. 응답 업체 중에서 매출액이 '10억 원 미만'인 사업체의 비율이 76.4%로 가장 높게 나타남

사업유형별로 플랫폼에서는 '10억 원 미만'이 51.8%이며, '100억 원 이상'인 업체는 39.3%로 나타남. CP의 경우, '10억 원 미만'이 78.3%, '10억 원 ~ 100억 원 미만'이 16.3%, '100억 원 이상'은 5.3%로 조사됨

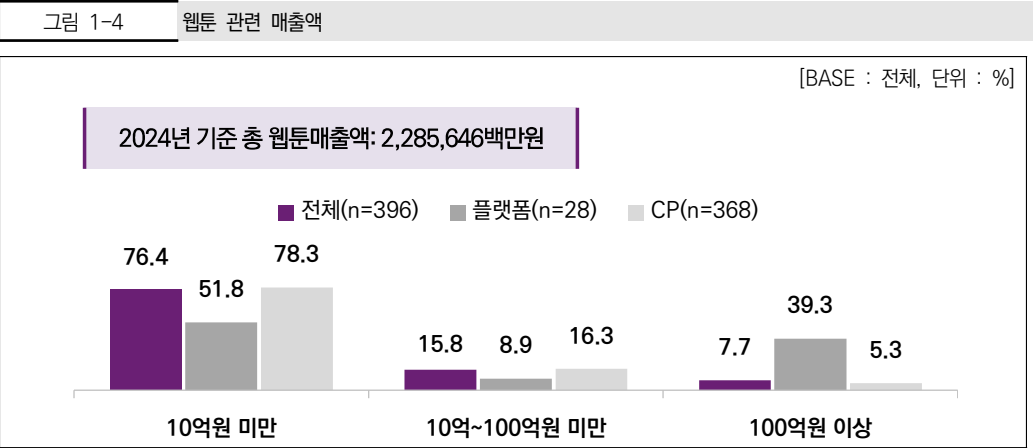


표 1-15 웹툰 관련 매출액

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 백만 원]

유형		사례 수	2024년 매출액 분포				2024년 매출액			
			10억원 미만	100억원 미만	100억원 이상	계	평균값 (백만 원)	최소값 (백만 원)	중앙값 (백만 원)	최대값 (백만 원)
전 체		(396)	76.4	15.8	7.7	100.0	8,061.0	0.1	137.6	786,132.9
사업 유형	플랫폼	(28)	51.8	8.9	39.3	100.0	94,468.4	5.0	800.0	786,132.9
	CP	(368)	78.3	16.3	5.3	100.0	1,486.5	0.1	127.2	40,221.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	56.5	8.1	35.5	100.0	85,327.8	1.0	646.0	786,132.9
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	70.2	24.0	5.8	100.0	1,646.5	0.2	320.0	18,699.6
	웹툰 기획·제작	(247)	81.1	13.9	5.0	100.0	1,408.2	0.1	116.4	40,221.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	74.3	21.5	4.3	100.0	1,516.9	10.0	190.0	16,985.2
	기타	(24)	73.5	16.6	10.0	100.0	1,996.4	0.3	84.9	19,687.3
매출 규모	10억원 미만	(269)	100.0	0.0	0.0	100.0	152.8	0.1	80.0	957.0
	10~100억원 미만	(89)	36.2	63.8	0.0	100.0	1,707.6	20.0	1,200.0	6,300.0
	100억원 이상	(38)	2.9	15.8	81.3	100.0	79,472.0	137.6	16,244.7	786,132.9
인력 규모	10인 미만	(214)	92.8	6.7	0.5	100.0	329.8	0.1	84.9	13,500.0
	10~50인 미만	(129)	68.9	27.2	3.9	100.0	1,323.1	7.0	414.0	13,430.0
	50인 이상	(53)	28.3	25.1	46.7	100.0	56,134.1	4.0	6,800.0	786,132.9

2-3) 매출액 중 웹소설 관련 비중

매출액 중 웹소설 관련 비중을 살펴보면, 전체 매출 중 웹소설이 '10% 미만' 비중인 업체가 37.8%로 높게 나타났으며, '50% 이상' 비중을 차지하는 업체가 32.3%로 나타남

플랫폼의 경우 '10% 미만'이 35.2%를 차지했고, CP에서는 38.1%로 나타남. '50% 이상' 응답은 플랫폼에서 7.6%에 불과한 반면, CP에서는 35.5%로 상대적으로 높은 것으로 나타남

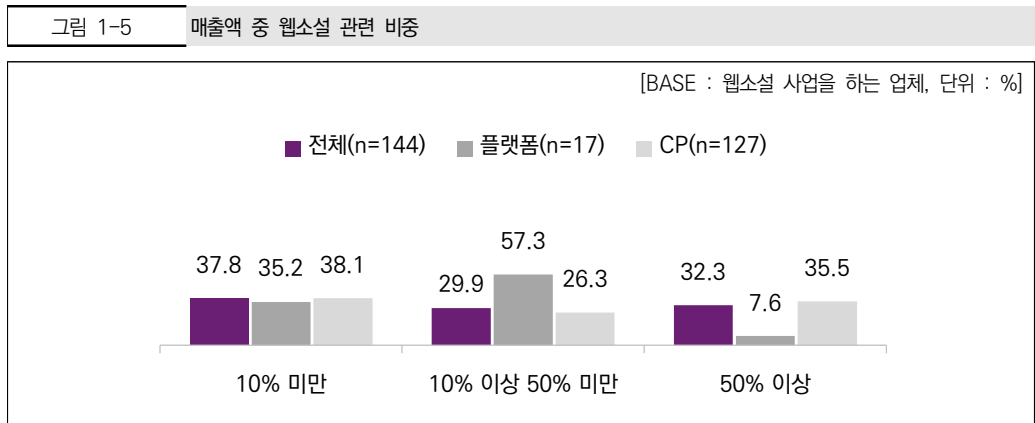


표 1-16 매출액 중 웹소설 관련 비중

[BASE : 웹소설 사업을 하는 업체(n=144), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	10% 미만	10% 이상~50% 미만	50% 이상	계
전 체		(144)	37.8	29.9	32.3	100.0
사업 유형	플랫폼	(17)	35.2	57.3	7.6	100.0
	CP	(127)	38.1	26.3	35.5	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(17)	35.2	57.3	7.6	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(38)	31.1	24.5	44.4	100.0
	웹툰 기획 제작	(70)	40.3	31.5	28.2	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(11)	28.4	19.9	51.6	100.0
	기타	(8)	64.2	0.0	35.8	100.0
매출 규모	10억원 미만	(78)	49.1	11.9	39.1	100.0
	10~100억원 미만	(36)	21.1	40.7	38.2	100.0
	100억원 이상	(30)	28.0	64.6	7.4	100.0
인력 규모	10인 미만	(53)	51.3	7.9	40.9	100.0
	10~50인 미만	(51)	36.3	30.0	33.6	100.0
	50인 이상	(39)	21.1	59.9	18.9	100.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

3) 매출 특성별 비중

‘유료 콘텐츠’ 매출이 64.5%로 가장 큰 비중을 차지함. 다음으로, ‘해외 매출’은 14.5%, ‘광고 매출’은 5.0%, ‘2차 저작물 작성권 매출’은 4.8%, ‘출판 매출’은 4.7% 등의 순으로 조사되었으며, ‘기타 수익’은 6.4%로 나타남

플랫폼은 광고 매출이 18.1% 상대적으로 높게 나타남. CP의 경우, 유료 콘텐츠 매출이 65.4%를 차지했으며, 기타 수익이 6.8%로 비교적 높게 나타남

그림 1-6 매출 특성별 비중

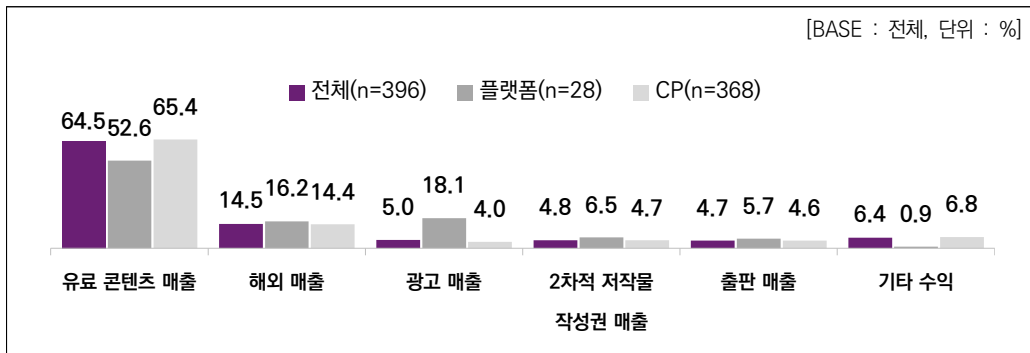


표 1-17 매출 특성별 비중

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	유료 콘텐츠 매출	해외 매출 전체	광고 매출	2차적 저작물 작성권 수수료 매출	출판 매출	기타 수익 (번역, 편집 등)	국내 매출	해외 매출	전체 웹툰 매출
전 체		(396)	64.5	14.5	5.0	4.8	4.7	6.4	85.5	14.5	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	52.6	16.2	18.1	6.5	5.7	0.9	83.8	16.2	100.0
	CP	(368)	65.4	14.4	4.0	4.7	4.6	6.8	85.6	14.4	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	57.2	14.7	16.3	5.9	5.2	0.8	85.3	14.7	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	61.4	20.6	1.2	5.0	3.9	8.0	79.4	20.6	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	68.5	13.9	4.9	3.8	2.5	6.4	86.1	13.9	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	67.1	11.6	1.4	5.9	14.1	0.0	88.4	11.6	100.0
	기타	(24)	39.4	8.0	6.3	12.3	17.8	16.2	92.0	8.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	67.1	13.3	5.7	4.1	3.3	6.5	86.7	13.3	100.0
	10~100억원 미만	(89)	61.2	15.5	4.1	6.6	6.2	6.4	84.5	15.5	100.0
	100억원 이상	(38)	54.4	21.0	2.3	6.1	10.7	5.4	79.0	21.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	63.0	13.2	8.1	3.8	4.2	7.8	86.8	13.2	100.0
	10~50인 미만	(129)	69.9	15.1	0.9	4.9	3.6	5.6	84.9	15.1	100.0
	50인 이상	(53)	57.6	18.7	2.9	8.8	9.4	2.6	81.3	18.7	100.0

2. 해외 진출 및 산업 전망

가. 수출입 현황

1) 수출 및 수입 여부

웹툰 사업체들을 대상으로 수출입 여부에 대해 조사한 결과, 전체 사업체 중에서 해외로 수출하는 업체의 비율은 53.4%로 나타났으며, 수입을 하는 업체는 9.6%, 둘 다 하지 않는 업체가 44.2%로 나타남

플랫폼의 수출 비율이 56.3%로 CP의 수출 비율 53.2% 보다 높게 나타났으며, CP는 수입 비율이 9.9%로 상대적으로 높게 나타남

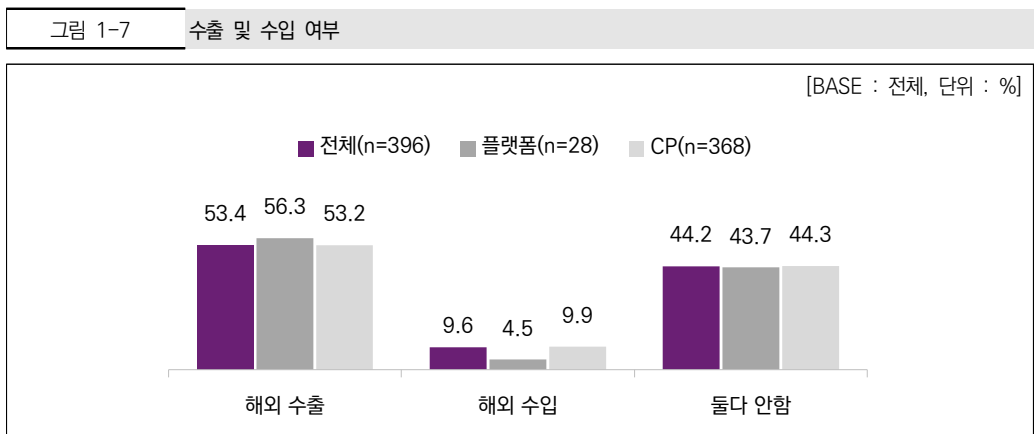


표 1-18 수출 및 수입 여부

[BASE : 전체(n=396), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	수출함	수입함	수출/수입 모두 안함
전 체		(396)	53.4	9.6	44.2
사업 유형	플랫폼	(28)	56.3	4.5	43.7
	CP	(368)	53.2	9.9	44.3
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	50.8	4.0	49.2
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	52.3	17.3	42.9
	웹툰 기획·제작	(247)	58.9	7.4	40.5
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	42.4	19.8	41.7
	기타	(24)	17.8	5.5	82.2
매출 규모	10억원 미만	(269)	47.7	5.2	49.4
	10~100억원 미만	(89)	64.7	17.5	33.8
	100억원 이상	(38)	68.1	21.9	31.9
인력 규모	10인 미만	(214)	46.0	4.8	51.1
	10~50인 미만	(129)	59.1	13.8	38.7
	50인 이상	(53)	70.1	18.4	29.9

2) 해외 현지법인 보유 여부

웹툰 사업체들을 대상으로 수출 해외 현지법인 보유 여부를 조사한 결과, 전체 사업체 중에서 해외 현지법인을 보유한 업체가 5.8%로 나타났으며, 해외 현지법인을 보유하지 않은 업체가 94.2%로 대부분으로 나타남

플랫폼에서 해외 현지법인 보유 업체 비율이 29.3%로 조사되었고, CP에서는 해외 현지법인을 보유한 업체의 비율이 4.0%에 불과한 것으로 나타남

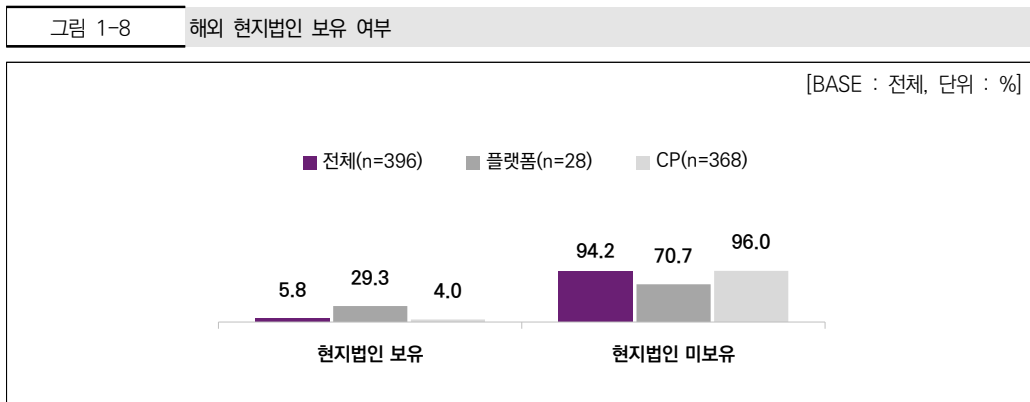


표 1-19 해외 현지법인 보유 여부

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	보유	미보유	계
전 체		(396)	5.8	94.2	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	29.3	70.7	100.0
	CP	(368)	4.0	96.0	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	26.5	73.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통-중개	(65)	1.7	98.3	100.0
	웹툰 기획-제작	(247)	5.5	94.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	100.0	100.0
	기타	(24)	0.0	100.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	1.7	98.3	100.0
	10~100억원 미만	(89)	8.7	91.3	100.0
	100억원 이상	(38)	27.8	72.2	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	1.5	98.5	100.0
	10~50인 미만	(129)	5.3	94.7	100.0
	50인 이상	(53)	24.4	75.6	100.0

3) 수출 및 수입 작품 수

수출 업체를 대상으로 수출 작품 수 및 수출 건 수를 조사한 결과, 평균 37.3개의 작품을 수출하였으며, 평균 74.8건의 수출을 한 것으로 나타남

한편, 수입 업체의 수입 작품 수는 평균 14.4개로 나타남

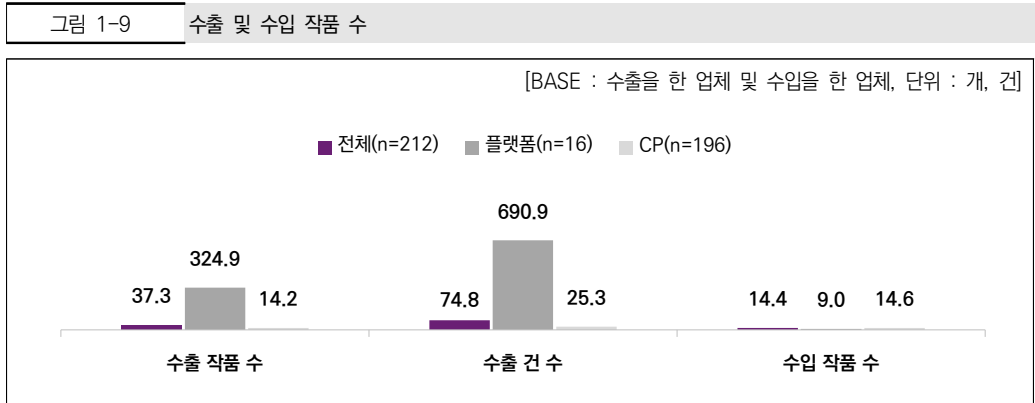


표 1-20 수출 및 수입 작품 수

[BASE : 수출을 한 업체(n=212), 수입을 한 업체(n=38), 단위 : 개소, 개, 건]

유형		사례수	수출 작품 수 (평균)	수출 건 수 (평균)	사례수	수입 작품 수 (평균)
전 체		(212)	37.3	74.8	(38)	14.4
사업 유형	플랫폼	(16)	324.9	690.9	(1)	9.0
	CP	(196)	14.2	25.3	(37)	14.6
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(16)	324.9	690.9	(1)	9.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(34)	37.7	59.2	(11)	13.7
	웹툰 기획 제작	(145)	9.3	18.6	(18)	8.5
	웹툰 콘텐츠 출판	(12)	4.0	12.9	(6)	34.8
	기타	(4)	20.0	15.2	(1)	20.0
매출 규모	10억원 미만	(128)	9.2	14.6	(14)	8.5
	10~100억원 미만	(57)	20.9	36.8	(16)	25.2
	100억원 이상	(26)	214.6	460.5	(8)	4.0
인력 규모	10인 미만	(98)	3.7	5.9	(10)	11.0
	10~50인 미만	(76)	20.9	36.7	(18)	17.0
	50인 이상	(37)	161.2	337.8	(10)	13.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

4) 수출 규모

가) 수출액

웹툰 사업체의 전체 수출액 합계는 326,883.0천 달러로 나타났으며, 평균은 약 2,615.7천 달러, 중위값은 30.0천 달러로 조사됨

플랫폼에서는 '10만 달러 미만'이 42.9%, '100만 달러 이상 1,000만 달러 미만'이 34.3%로 나타났으며, CP에서는 '10만 달러 미만'이 61.6%로 가장 높게 나타남

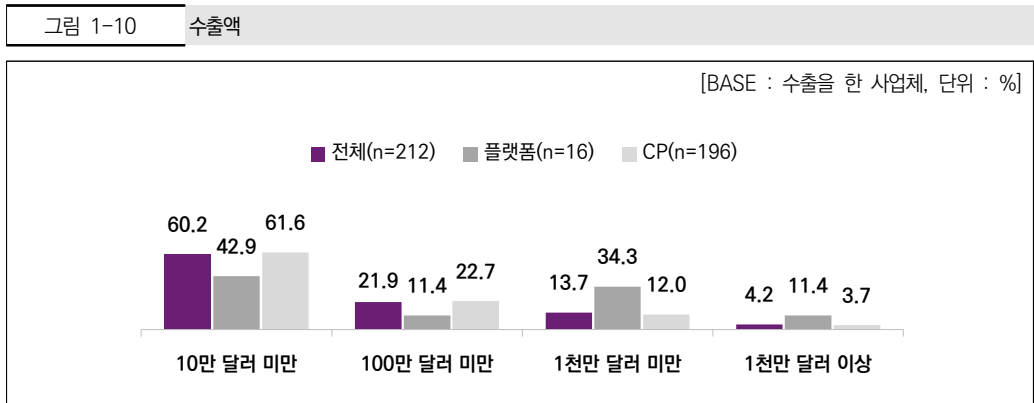


표 1-21 수출액

[BASE : 수출을 한 업체(n=212), 단위 : 개소, %, 개]

유형	사례수	10만 달러 미만	10만 달러 이상 ~100만 달러 미만	100만 달러 이상 ~1천만 달러 미만	1천만 달러 이상	계	평균값 (천달러)	최소값 (천달러)	중앙값 (천달러)	최대값 (천달러)
전 체	(212)	60.2	21.9	13.7	4.2	100.0	2,615.7	1.0	30.0	100,000.0
사업 유형										
플랫폼	(16)	42.9	11.4	34.3	11.4	100.0	12,177.3	1.0	671.0	100,000.0
CP	(196)	61.6	22.7	12.0	3.7	100.0	1,846.9	1.0	30.0	50,000.0
주 사업 분야										
웹툰 서비스 제공	(16)	42.9	11.4	34.3	11.4	100.0	12,177.3	1.0	671.0	100,000.0
웹툰 콘텐츠 유통·중개	(34)	48.6	27.8	19.7	3.9	100.0	2,633.0	1.0	220.0	50,000.0
웹툰 기획·제작	(145)	65.2	19.3	11.5	4.0	100.0	1,857.9	1.0	25.0	49,745.0
웹툰 콘텐츠 출판	(12)	52.8	47.2	0.0	0.0	100.0	72.3	1.0	12.0	370.0
기타	(4)	69.0	31.0	0.0	0.0	100.0	165.4	2.0	28.0	500.0
매출 규모										
10억원 미만	(128)	71.7	21.3	4.6	2.4	100.0	941.1	1.0	20.0	27,000.0
10~100억원 미만	(57)	56.0	23.5	13.5	7.0	100.0	3,658.2	1.0	50.0	50,000.0
100억원 이상	(26)	12.4	21.1	59.4	7.0	100.0	8,653.7	1.0	1,500.0	100,000.0
인력 규모										
10인 미만	(98)	73.5	19.2	1.4	5.9	100.0	2,334.4	1.0	20.0	50,000.0
10~50인 미만	(76)	59.2	20.8	18.3	1.8	100.0	1,322.6	1.0	50.0	36,000.0
50인 이상	(37)	26.8	31.4	36.9	4.9	100.0	6,049.3	1.0	671.0	100,000.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

나) 해외 현지법인 매출액

해외 현지법인을 보유한 업체의 현지법인 매출액 합계는 105,705.0천 달러로 나타났으며, 평균은 약 6,860.2천 달러, 중위값은 100.0천 달러로 조사됨

플랫폼에서는 '1,000만 달러 이상'이 56.1%로 나타났으며, CP에서는 '10만 달러 미만'이 76.5%로 가장 높게 나타남

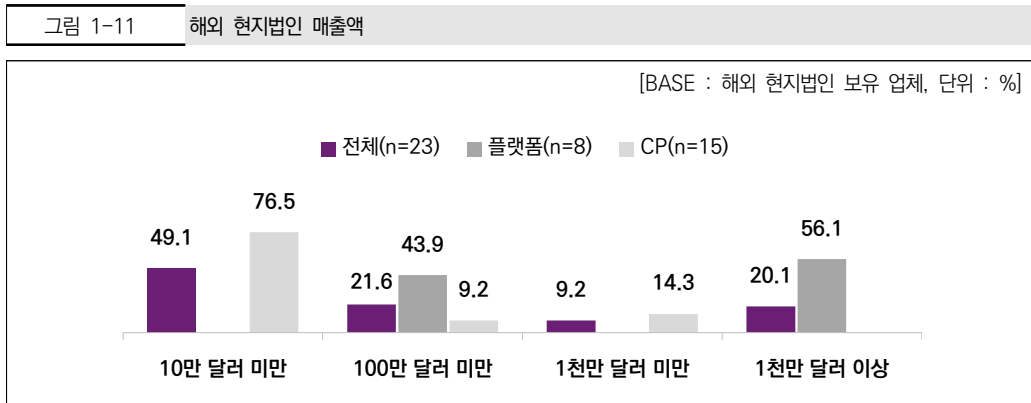


표 1-22 해외 현지법인 매출액

[BASE : 해외 현지법인 보유 업체(n=23), 단위 : 개소, %, 개]

유형	사례수	10만 달러 미만	10만 달러 이상 ~100만 달러 미만	100만 달러 이상 ~1천만 달러 미만	1천만 달러 이상	계	평균값 (천달러)	최소값 (천달러)	중앙값 (천달러)	최대값 (천달러)
전 체	(23)	49.1	21.6	9.2	20.1	100.0	6,860.2	1.0	100.0	43,000.0
사업 유형										
플랫폼	(8)	0.0	43.9	0.0	56.1	100.0	18,509.0	100.0	20,000.0	43,000.0
CP	(15)	76.5	9.2	14.3	0.0	100.0	351.3	1.0	1.0	2,500.0
주 사업 분야										
웹툰 서비스 제공	(8)	0.0	43.9	0.0	56.1	100.0	18,509.0	100.0	20,000.0	43,000.0
웹툰 콘텐츠 유통·중개	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0	2,220.0	2,220.0	2,220.0	2,220.0
웹툰 기획·제작	(14)	82.7	9.9	7.4	0.0	100.0	199.9	1.0	1.0	2,500.0
웹툰 콘텐츠 출판	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
기타	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
매출 규모										
10억원 미만	(5)	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.0	1.0	1.0	1.0
10~100억원 미만	(8)	69.7	17.4	12.9	0.0	100.0	347.2	1.0	1.0	2,500.0
100억원 이상	(11)	11.4	34.3	10.5	43.8	100.0	14,689.3	18.0	2,220.0	43,000.0
인력 규모										
10인 미만	(3)	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.0	1.0	1.0	1.0
10~50인 미만	(7)	80.4	19.6	0.0	0.0	100.0	27.2	1.0	1.0	100.0
50인 이상	(13)	19.8	28.0	16.3	35.8	100.0	12,199.6	1.0	2,220.0	43,000.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

5) 해외 수출 비중

가) 국가별 수출 비중

해외 수출 중인 업체들을 대상으로 한 조사에서 '일본'이 49.5%의 비중으로 가장 높은 수출 국가로 나타남. 그다음으로 '북미'는 21.0%, '중화권'으로의 수출은 13.0%, '동남아시아'는 9.5% 등의 순의 비중으로 나타남

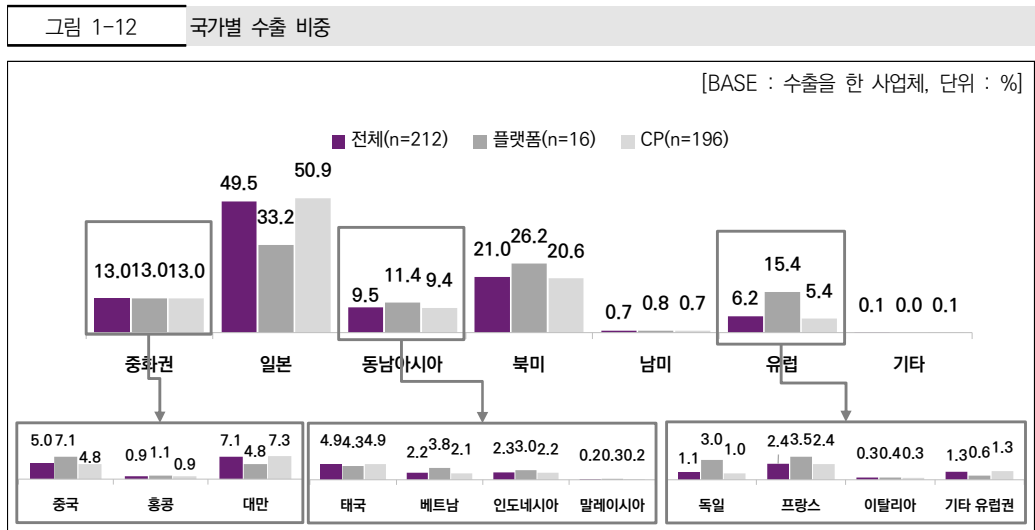


표 1-23 국가별 수출 비중

[BASE : 수출을 한 업체(n=212), 단위 : 개소, %]

유형	사례 수	일본	중국	홍콩	대만	태국	베트남	인도네시아	말레이시아	북미	남미	독일	프랑스	이탈리아	기타 유럽권	기타	계
전체	(212)	49.5	5.0	0.9	7.1	4.9	2.2	2.3	0.2	21.0	0.7	1.1	2.4	0.3	2.2	0.1	100.0
사업 유형																	
플랫폼	(16)	33.2	7.1	1.1	4.8	4.3	3.8	3.0	0.3	26.2	0.8	3.0	3.5	0.4	8.5	0.0	100.0
CP	(196)	50.9	4.8	0.9	7.3	4.9	2.1	2.2	0.2	20.6	0.7	1.0	2.4	0.3	1.7	0.1	100.0
주 사업 분야																	
웹툰 서비스 제공	(16)	33.2	7.1	1.1	4.8	4.3	3.8	3.0	0.3	26.2	0.8	3.0	3.5	0.4	8.5	0.0	100.0
웹툰 콘텐츠 유통 중개	(34)	44.6	2.4	0.0	8.6	3.3	2.6	0.6	0.0	31.2	0.0	0.4	1.6	0.5	3.5	0.9	100.0
웹툰 기획·제작	(145)	52.7	5.1	1.2	6.4	5.7	2.2	2.8	0.2	17.5	0.9	1.2	2.6	0.3	1.3	0.0	100.0
웹툰 콘텐츠 출판	(12)	46.3	10.0	0.0	4.6	1.9	0.0	0.4	0.0	32.1	0.3	1.0	2.3	0.0	1.1	0.0	100.0
기타	(4)	52.1	0.3	0.0	34.5	0.3	0.0	0.0	0.0	8.3	0.0	0.0	1.4	0.0	3.1	0.0	100.0
매출 규모																	
10억원 미만	(123)	49.3	3.8	1.3	8.5	6.1	0.5	2.7	0.0	22.1	0.8	1.0	2.5	0.5	0.9	0.0	100.0
10~100억원 미만	(57)	53.1	5.1	0.3	5.2	2.7	5.6	1.3	0.5	15.5	0.5	1.5	2.4	0.0	5.9	0.5	100.0
100억원 이상	(26)	42.8	10.7	0.7	4.1	3.4	3.1	2.4	0.2	27.7	0.7	0.8	2.4	0.3	0.7	0.1	100.0
인력 규모																	
10인 미만	(93)	49.5	3.4	1.6	7.8	7.0	0.2	3.4	0.0	22.4	1.2	0.7	1.5	0.5	0.4	0.3	100.0
10~50인 미만	(76)	53.1	6.0	0.2	4.6	2.5	4.7	0.9	0.4	18.7	0.2	0.9	2.5	0.2	5.2	0.0	100.0
50인 이상	(37)	42.3	7.0	0.5	10.3	4.0	2.3	2.3	0.2	21.8	0.6	2.7	4.7	0.2	1.1	0.1	100.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

나) 수출 방법별 수출 비중

해외 수출 중인 업체를 대상으로 수출 방법별 비중을 조사한 결과, '국내 에이전시/플랫폼'을 통한 해외 수출이 47.6%로 가장 높은 비중으로 나타났으며, '개별 계약을 통해 해외 수요처에 수출'을 통한 수출이 32.3%, '해외 에이전시/플랫폼'이 8.9%로 나타남

플랫폼의 경우, '개별 계약을 통해 해외 수요처에 수출'이 38.6%로 상대적으로 높게 나타났고, '해외 에이전시/플랫폼'을 통한 수출도 18.5%, '온라인 해외판매'도 24.1%의 비중을 차지함. CP는 '국내 에이전시/플랫폼'을 통한 수출이 50.9%로 특히 높게 나타났으며, '개별 계약을 통해 해외 수요처에 수출'을 통한 수출이 31.8%, '해외 에이전시/플랫폼'이 8.1% 등의 순으로 나타남

그림 1-13 수출 방법별 수출 비중

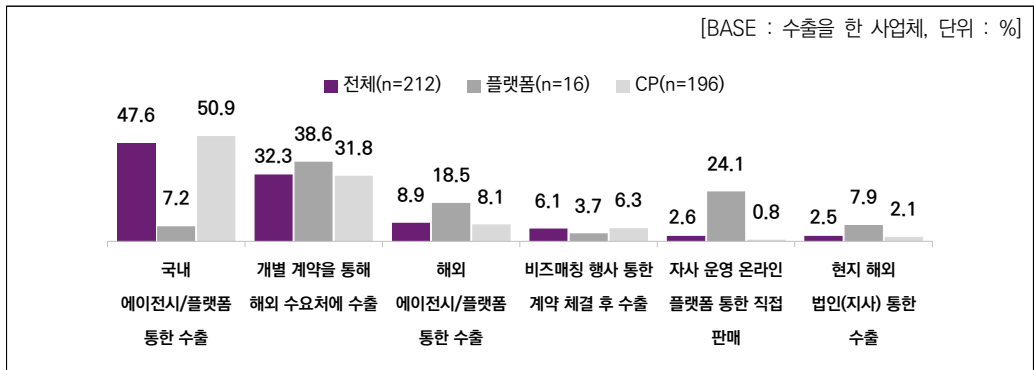


표 1-24 수출 방법별 수출 비중

[BASE : 수출을 한 업체(n=212), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	국내 에이전시/플랫폼 통한 수출	개별 계약을 통해 해외 수요처에 수출	해외 에이전시/플랫폼 통한 수출	비즈매칭 행사 통한 계약 체결 후 수출	자사 운영 온라인 플랫폼 통한 직접 판매	현지 해외 법인(지사) 통한 수출
전 체	(212)	47.6	32.3	8.9	6.1	2.6	2.5
사업 유형							
플랫폼	(16)	7.2	38.6	18.5	3.7	24.1	7.9
CP	(196)	50.9	31.8	8.1	6.3	0.8	2.1
주 사업 분야							
웹툰 서비스 제공	(16)	7.2	38.6	18.5	3.7	24.1	7.9
웹툰 콘텐츠 유통 중개	(34)	34.3	45.8	6.9	7.0	0.0	6.0
웹툰 기획 제작	(145)	53.9	28.6	8.3	6.7	1.1	1.4
웹툰 콘텐츠 출판	(12)	55.3	31.7	12.2	0.8	0.0	0.0
기타	(4)	68.7	29.5	0.0	1.9	0.0	0.0
매출 규모							
10억원 미만	(128)	60.3	26.5	6.5	5.9	0.3	0.5
10~100억원 미만	(57)	28.9	45.4	11.8	7.7	0.4	5.9
100억원 이상	(26)	26.4	31.9	14.1	3.5	18.9	5.3
인력 규모							
10인 미만	(98)	63.5	26.9	1.6	7.7	0.3	0.0
10~50인 미만	(76)	39.3	41.4	10.5	4.4	0.3	3.9
50인 이상	(37)	22.3	27.8	25.0	5.3	13.2	6.4

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

다) 수출 형태별 수출 비중

수출 중인 기업을 대상으로 수출 형태별 비중을 조사한 결과, '온라인 전송권'이 84.0%로 해외 수출 형태 중 가장 높은 비중으로 나타남. 그다음으로는 '출판권'이 7.6%, '2차 저작물 작성권 라이선스'는 3.9%로 나타남

플랫폼에서는 '온라인 전송권'이 74.5%로 가장 높게 나타났고, 그다음으로는 '출판권'이 11.0%, '2차 저작물 작성권 라이선스'가 8.5%로 조사됨

CP의 경우 '온라인 전송권'이 84.7%로 상대적으로 높게 나타났고, '출판권'이 7.4%, '2차 저작물 라이선스'는 3.6%로 비교적 낮은 것으로 나타남

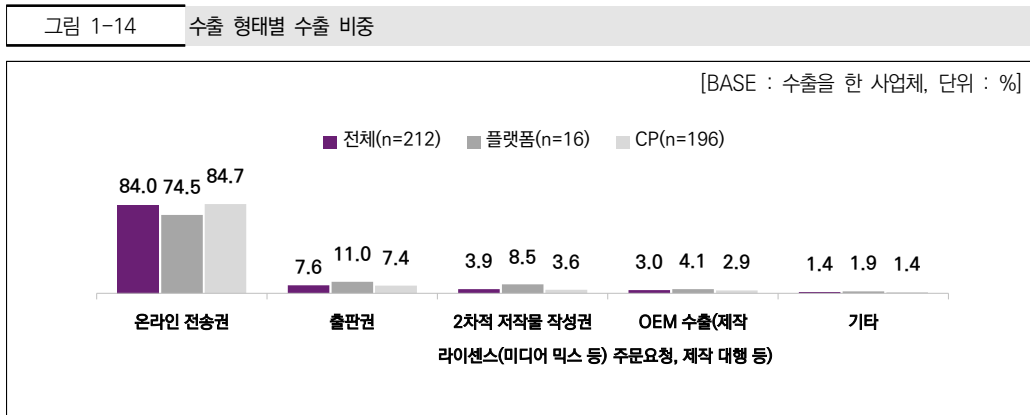


표 1-25

수출 형태별 수출 비중

[BASE : 수출을 한 업체(n=212), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	온라인 전송권	출판권	2차적 저작물 작성권 (드라마, 영화, 게임 등 미디어 확장)	OEM 수출 제작 주문요청, 제작 대행 등)	기타
전 체		(212)	84.0	7.6	3.9	3.0	1.4
사업 유형	플랫폼	(16)	74.5	11.0	8.5	4.1	1.9
	CP	(196)	84.7	7.4	3.6	2.9	1.4
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(16)	74.5	11.0	8.5	4.1	1.9
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(34)	78.3	14.3	5.6	1.7	0.0
	웹툰 기획 제작	(145)	87.8	6.2	3.5	2.5	0.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(12)	71.4	4.2	0.0	13.1	11.3
	기타	(4)	69.0	0.0	0.0	0.0	31.0
매출 규모	10억원 미만	(128)	88.1	5.1	2.9	3.8	0.1
	10~100억원 미만	(57)	77.2	10.8	5.6	1.7	4.7
	100억원 이상	(26)	78.5	13.5	5.2	2.1	0.7
인력 규모	10인 미만	(98)	88.9	2.5	3.2	4.1	1.4
	10~50인 미만	(76)	82.0	10.4	3.3	2.4	1.9
	50인 이상	(37)	75.2	15.6	7.2	1.5	0.5

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

6) 수입 규모

가) 수입액

수입을 하는 웹툰 사업체의 수입액 평균은 약 1,054.2천 달러, 중위값은 12.0천 달러로 나타남
수입액 분포 별로 살펴보면, '10만 달러 미만'의 비중이 75.8%로 나타났으며, '1천만 달러 이상'의 비중은 3.6%로 낮게 나타남

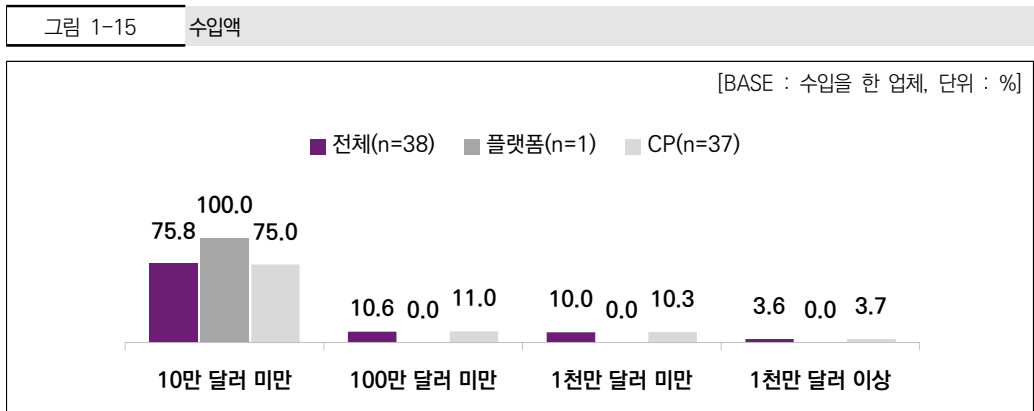


표 1-26 수입액

[BASE : 수입을 한 업체(n=38), 단위 : 개소, %, 개]

유형	사례수	10만 달러 미만	10만 달러 이상 ~100만 달러 미만	100만 달러 이상 ~1천만 달러 미만	1천만 달러 이상	계	평균값 (천달러)	최소값 (천달러)	중앙값 (천달러)	최대값 (천달러)
전 체	(38)	75.8	10.6	10.0	3.6	100.0	1,054.2	1.0	12.0	14,000.0
사업 유형										
플랫폼	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.0	1.0	1.0	1.0
CP	(37)	75.0	11.0	10.3	3.7	100.0	1,090.2	1.0	20.0	14,000.0
주 사업 분야										
웹툰 서비스 제공	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.0	1.0	1.0	1.0
웹툰 콘텐츠 유통-중개	(11)	76.3	11.9	11.8	0.0	100.0	813.7	1.0	10.0	6,522.0
웹툰 기획·제작	(18)	72.1	7.3	13.3	7.3	100.0	1,603.8	1.0	25.0	14,000.0
웹툰 콘텐츠 출판	(6)	75.9	24.1	0.0	0.0	100.0	221.4	1.0	25.0	858.0
기타	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	12.0	12.0	12.0	12.0
매출 규모										
10억원 미만	(14)	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	11.5	1.0	10.0	30.0
10~100억원 미만	(16)	65.3	17.4	8.7	8.7	100.0	1,638.2	1.0	30.0	14,000.0
100억원 이상	(8)	54.4	16.1	29.4	0.0	100.0	1,728.5	1.0	20.0	6,522.0
인력 규모										
10인 미만	(10)	86.9	0.0	13.1	0.0	100.0	480.0	1.0	12.0	3,600.0
10~50인 미만	(18)	77.4	15.1	0.0	7.5	100.0	1,153.9	1.0	10.0	14,000.0
50인 이상	(10)	61.0	13.8	25.2	0.0	100.0	1,482.8	1.0	30.0	6,522.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

7) 해외 수입 비중

가) 국가별 수입 비중

해외 수입 국가별 비중을 조사한 결과, 일본이 51.3%로 가장 높은 비중으로 나타났으며, 그 다음으로 중화권 41.2%, ‘유럽’ 4.2% 등으로 나타남

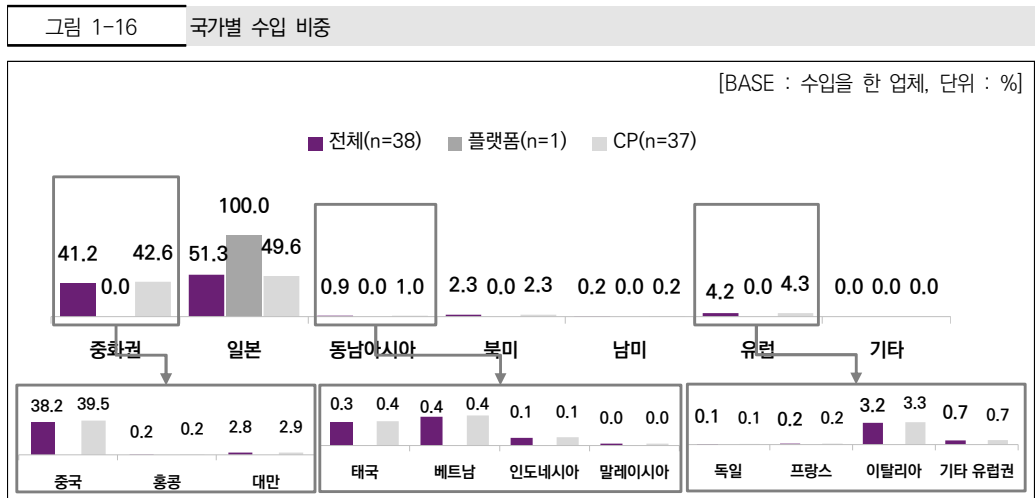


표 1-27 국가별 수입 비중

[BASE : 수입을 한 업체(n=38), 단위 : 개소, %]

유형	사례 수	일본	중국	홍콩	대만	태국	베트남	인도네시아	말레이시아	북미	남미	독일	프랑스	이탈리아	기타 유럽권	기타	계
전체	(38)	51.3	38.2	0.2	2.8	0.3	0.4	0.1	0.0	2.3	0.2	0.1	0.2	3.2	0.7	0.0	100.0
사업 유형	플랫폼	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	CP	(37)	49.6	39.5	0.2	2.9	0.4	0.1	0.0	2.3	0.2	0.1	0.2	3.3	0.7	0.0	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통-중개	(11)	54.5	38.1	0.0	6.6	0.0	0.0	0.0	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	웹툰 기획-제작	(18)	50.7	32.1	0.4	1.8	0.7	0.9	0.2	4.1	0.4	0.2	0.4	6.7	1.3	0.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(6)	24.1	75.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	기타	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(14)	43.5	48.0	0.5	2.1	0.0	1.1	0.0	3.2	0.0	0.0	0.0	0.0	1.6	0.0	100.0
	10~100억원 미만	(16)	54.0	33.2	0.0	4.3	0.0	0.0	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	7.8	0.0	0.0	100.0
	100억원 이상	(8)	59.5	30.8	0.0	1.1	1.6	0.1	0.5	3.7	0.8	0.5	0.8	0.1	0.3	0.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(10)	53.5	40.0	0.0	6.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	10~50인 미만	(18)	49.4	36.5	0.4	1.7	0.0	0.8	0.0	3.1	0.0	0.0	0.0	6.8	1.3	0.0	100.0
	50인 이상	(10)	52.4	39.3	0.0	0.9	1.4	0.1	0.5	3.2	0.7	0.5	0.7	0.1	0.2	0.0	100.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

나) 수입 형태별 수입 비중

수입 형태별 비중을 조사한 결과, '온라인 전송권'으로 수입하는 비율이 76.0%로 나타났으며, 그다음으로 '출판권'이 20.1%, '2차적 저작물 작성권 라이선스'가 3.5%로 나타남

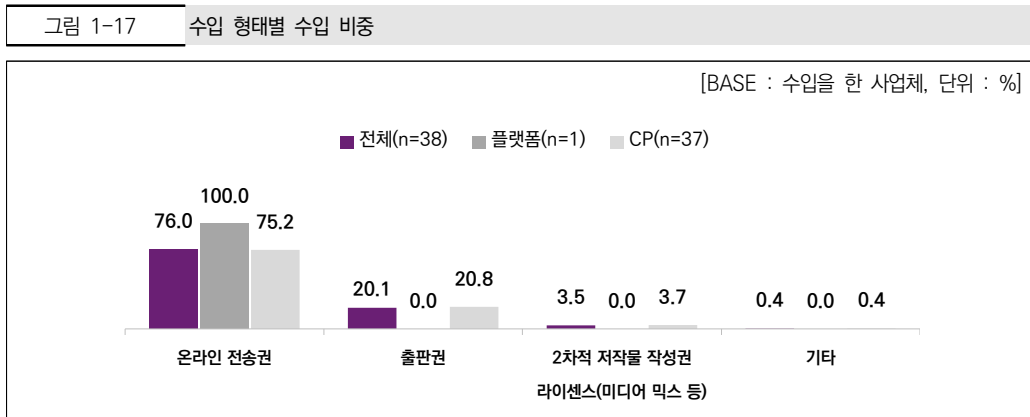


표 1-28 수입 형태별 수입 비중

[BASE : 수입을 한 업체(n=38), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	온라인 전송권	출판권	2차적 저작물 작성권 (드라마, 영화, 게임 등 미디어 확장)	기타
전 체		(38)	76.0	20.1	3.5	0.4
사업 유형	플랫폼	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0
	CP	(37)	75.2	20.8	3.7	0.4
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(11)	90.0	9.4	0.6	0.0
	웹툰 기획·제작	(18)	62.7	29.7	6.9	0.7
	웹툰 콘텐츠 출판	(6)	80.3	19.7	0.0	0.0
	기타	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0
매출 규모	10억원 미만	(14)	68.1	24.5	7.5	0.0
	10~100억원 미만	(16)	100.0	0.0	0.0	0.0
	100억원 이상	(8)	44.4	50.5	3.5	1.6
인력 규모	10인 미만	(10)	100.0	0.0	0.0	0.0
	10~50인 미만	(18)	68.7	25.4	5.9	0.0
	50인 이상	(10)	63.8	31.8	3.0	1.4

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

8) 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 사항

해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 사항으로는 1+2+3순위 기준, '해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축'이 63.3%로 가장 필요한 사항으로 나타남. 그다음으로 '해외 현지화 지원(통역 및 번역 지원 등)'이 54.6%의 비중으로 중요한 요소로 나타났으며, '해외 웹툰 수출 에이전시의 지원'이 44.5%, '해외시장 조사 및 시장정보'가 39.6%로 높게 나타남

플랫폼에서는 '해외 현지화 지원(통역 및 번역 지원)'이 45.2%, '해외 저작권 침해 현황 조사 및 분쟁 관련 법률지원'이 42.5%으로 높게 나타났고 CP에서는 '해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축'이 66.1%, '해외 현지화 지원(통역 및 번역 지원)'이 55.4%로 높게 나타남

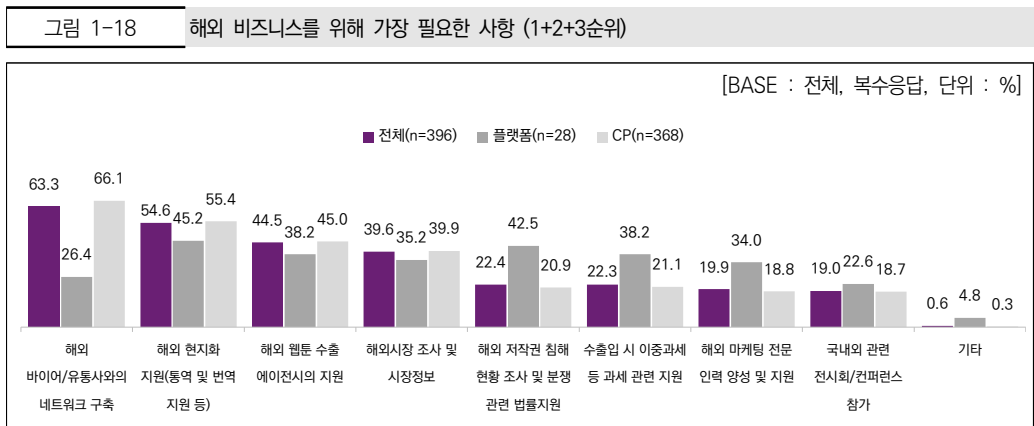


표 1-29

해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 사항 (1순위)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축	해외 현지화 지원(통역 및 번역 지원 등)	해외 웹툰 수출 에이전시의 지원	해외시장 조사 및 시장정보	해외 저작권 침해 현황 조사 및 분쟁 관련 법률지원	수출입 시 이종과 세 등 과세 관련 지원	해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원	국내외 관련 전시회/컨퍼런스 참가	기타	계
전 체		(396)	20.5	18.4	18.0	14.4	8.6	7.2	7.0	5.3	0.6	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	4.5	21.6	10.9	20.0	10.9	3.6	13.1	10.7	4.8	100.0
	CP	(368)	21.7	18.2	18.5	14.0	8.4	7.5	6.5	4.9	0.3	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	4.0	24.4	14.7	18.1	9.8	3.2	11.8	9.7	4.3	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통-중개	(65)	30.9	4.6	20.0	12.8	6.8	10.3	10.0	4.6	0.0	100.0
	웹툰 기획-제작	(247)	19.5	22.6	19.7	12.1	8.7	5.9	6.1	5.0	0.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	10.1	23.4	7.8	10.1	17.9	22.3	8.3	0.0	0.0	100.0
	기타	(24)	36.0	0.0	11.7	41.3	0.0	0.0	0.0	11.0	0.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	22.0	18.8	16.9	13.6	7.9	7.2	7.0	6.0	0.5	100.0
	10~100억원 미만	(89)	17.6	21.9	20.0	11.0	8.2	8.9	8.6	3.8	0.0	100.0
	100억원 이상	(38)	16.5	7.7	21.1	28.0	14.1	2.9	2.9	3.5	3.2	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	17.0	19.0	19.8	14.5	7.7	8.6	6.3	6.5	0.6	100.0
	10~50인 미만	(129)	26.7	20.1	16.9	10.3	5.3	6.1	10.2	4.4	0.0	100.0
	50인 이상	(53)	19.6	11.8	13.4	24.0	20.2	4.4	1.9	2.5	2.3	100.0

표 1-30

해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 사항 (1+2+3순위)

[BASE : 전체(n=396), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	해외 바이어/ 유통사와 의 네트워크 구축	해외 현지화 지원(통 역 번역 지원 등)	해외 웹툰 수출 에이전시 의 지원	해외시장 조사 및 시장정보	해외 저작권 침해 현황 조사 및 분쟁 관련 법률지원	수출입 시 이종과세 등 과세 관련 지원	해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원	국내외 관련 전시회/ 컨퍼런스 참가	기타	
전 체			(396)	63.3	54.6	44.5	39.6	22.4	22.3	19.9	19.0	0.6
사업 유형	플랫폼	(28)	26.4	45.2	38.2	35.2	42.5	38.2	34.0	22.6	4.8	
	CP	(368)	66.1	55.4	45.0	39.9	20.9	21.1	18.8	18.7	0.3	
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	28.7	45.6	39.3	31.8	43.2	34.5	35.5	25.3	4.3	
	웹툰 콘텐츠 유통-중개	(65)	70.6	48.1	42.0	27.8	18.9	31.7	19.3	13.7	0.0	
	웹툰 기획-제작	(247)	63.1	56.3	47.0	41.7	22.9	17.8	16.7	20.8	0.5	
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	73.0	59.4	52.3	35.5	22.2	31.3	21.5	4.8	0.0	
	기타	(24)	78.4	61.2	23.3	64.4	0.0	16.8	32.7	23.3	0.0	
매출 규모	10억원 미만	(269)	67.8	58.8	43.0	40.4	19.3	19.5	16.3	19.4	0.5	
	10~100억원 미만	(89)	58.3	48.4	51.6	31.1	21.7	29.8	30.1	18.3	0.0	
	100억원 이상	(38)	43.3	39.3	38.2	53.2	45.8	25.0	21.8	17.5	3.2	
인력 규모	10인 미만	(214)	62.4	60.9	46.0	39.9	18.0	21.8	16.8	18.3	0.6	
	10~50인 미만	(129)	70.9	51.6	48.8	33.1	17.4	23.0	23.8	21.9	0.0	
	50인 이상	(53)	48.4	36.6	28.0	54.3	52.6	22.6	22.8	14.6	2.3	

9) 신규 사업 분야

2024년 한 해 동안 새로 진출한 신규 사업 분야에 대해 조사한 결과, 응답 업체 중 53.6%는 신규 사업을 진행하지 않은 것으로 나타남

신규 사업으로는 ‘자사 IP 활용 2차적 저작물 제작’이 24.3%로 가장 높게 나타났으며, ‘기타’ 사업 분야로는 AI 관련된 사업들이 나타남

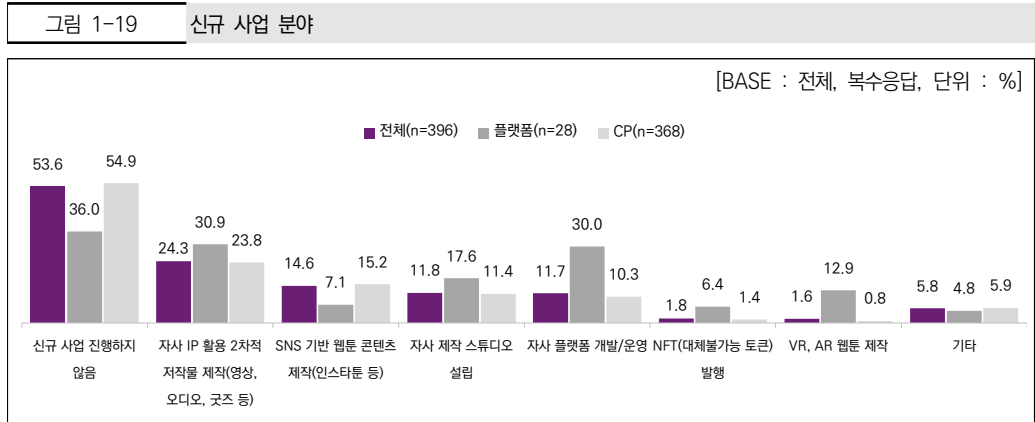


표 1-31 신규 사업 분야

[BASE : 전체(n=396), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형	사례수	신규 사업 진행하지 않음	자사 IP 활용 2차적 저작물 제작(영상, 오디오, 굿즈 등)	SNS 기반 웹툰 콘텐츠 제작(인스타그램 등)	자사 제작 스튜디오 설립	자사 플랫폼 개발/운영	NFT(대체불가능 토큰) 발행	VR, AR 웹툰 제작	기타
전 체	(396)	53.6	24.3	14.6	11.8	11.7	1.8	1.6	5.8
사업 유형									
플랫폼	(28)	36.0	30.9	7.1	17.6	30.0	6.4	12.9	4.8
CP	(368)	54.9	23.8	15.2	11.4	10.3	1.4	0.8	5.9
주 사업 분야									
웹툰 서비스 제공	(31)	42.2	27.9	6.5	15.9	27.1	5.8	11.6	4.3
웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	43.2	36.5	11.3	6.9	9.3	3.7	0.0	6.9
웹툰 기획·제작	(247)	58.2	21.3	16.0	13.0	10.8	1.1	0.6	4.6
웹툰 콘텐츠 출판	(28)	66.3	24.1	16.7	8.3	3.6	0.0	4.8	0.0
기타	(24)	34.4	17.2	17.8	12.3	17.1	0.0	0.0	24.5
매출 규모									
10억원 미만	(269)	62.1	17.7	12.6	11.4	9.0	0.0	0.6	5.7
10~100억원 미만	(89)	37.7	38.5	23.0	12.9	12.8	4.6	1.5	7.6
100억원 이상	(38)	30.0	37.4	9.6	12.5	28.5	7.7	9.5	2.9
인력 규모									
10인 미만	(214)	61.7	17.4	13.9	9.5	4.3	1.3	1.3	8.2
10~50인 미만	(129)	45.1	32.0	16.6	14.5	20.9	1.0	0.0	3.5
50인 이상	(53)	41.3	33.1	12.6	14.9	19.4	5.5	6.8	2.1

나. 웹툰산업 전망

웹툰산업 전망을 살펴보면, ‘웹툰 활용 2차적 저작물 IP 확장 증가’ 항목에 대한 ‘동의’ 응답이 76.0%으로 가장 높게 나타남

그 다음으로 ‘기존 IP 활용 웹툰 영향력 상승’(68.1%), ‘해외의 K-웹툰 영향력 상승’(66.9%), ‘오리지널 웹툰 영향력 상승’(65.1%), ‘국내의 웹툰 산업 성장’(39.3%) 등의 순으로 나타남

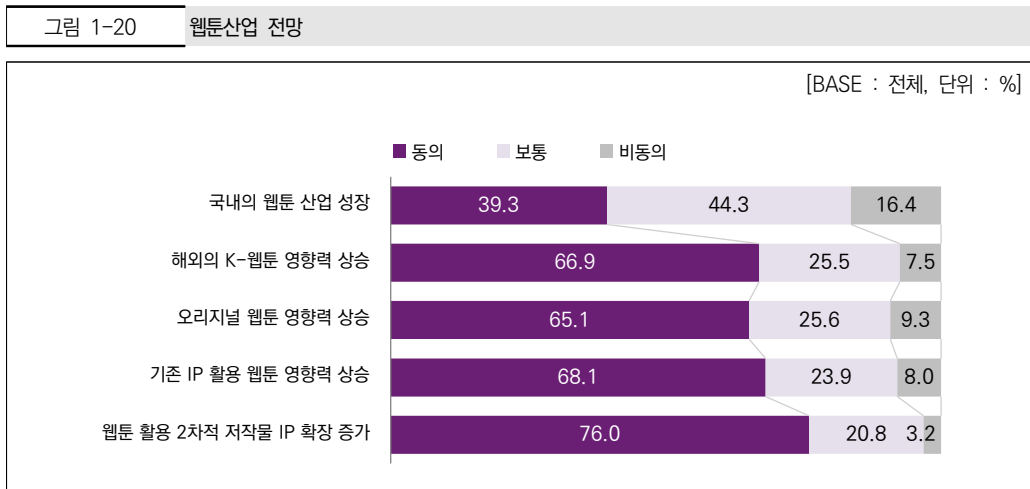


표 1-32 국내외 웹툰 산업은 성장할 것이라고 생각한다

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 동의하지 않음	동의하지 않음	보통이다	동의함	매우 동의함	비동의	보통	동의	계	평균
전 체		(396)	4.1	12.3	44.3	29.3	10.0	16.4	44.3	39.3	100.0	3.29
사업 유형	플랫폼	(28)	0.0	4.5	45.3	40.2	10.0	4.5	45.3	50.2	100.0	3.56
	CP	(368)	4.4	12.9	44.2	28.4	10.0	17.3	44.2	38.4	100.0	3.27
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	0.0	4.0	40.9	46.0	9.0	4.0	40.9	55.1	100.0	3.60
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	6.5	17.7	45.3	28.9	1.7	24.1	45.3	30.6	100.0	3.02
	웹툰 기획·제작	(247)	4.9	11.6	44.3	27.2	12.0	16.5	44.3	39.2	100.0	3.30
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	4.8	49.3	34.8	11.1	4.8	49.3	45.9	100.0	3.52
	기타	(24)	0.0	24.5	40.1	23.7	11.7	24.5	40.1	35.4	100.0	3.23
매출 규모	10억원 미만	(269)	5.2	12.5	43.4	28.9	10.1	17.6	43.4	38.9	100.0	3.26
	10~100억원 미만	(89)	1.5	13.0	51.2	23.5	10.8	14.6	51.2	34.3	100.0	3.29
	100억원 이상	(38)	2.9	9.3	34.2	45.9	7.7	12.2	34.2	53.6	100.0	3.46
인력 규모	10인 미만	(214)	4.2	16.2	41.1	29.4	9.2	20.4	41.1	38.5	100.0	3.23
	10~50인 미만	(129)	5.7	7.3	46.0	29.9	11.0	13.0	46.0	40.9	100.0	3.33
	50인 이상	(53)	0.0	8.6	53.1	27.2	11.1	8.6	53.1	38.3	100.0	3.41

표 1-33

해외에서의 K-웹툰의 영향력이 높아질 것이라고 생각한다

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 동의 하지 않음	동의 하지 않음	보통 이다	동의함	매우 동의함	비동의	보통	동의	계	평균
전 체		(396)	1.4	6.1	25.5	45.6	21.3	7.5	25.5	66.9	100.0	3.79
사업 유형	플랫폼	(28)	0.0	0.0	33.4	35.2	31.4	0.0	33.4	66.6	100.0	3.98
	CP	(368)	1.5	6.6	24.9	46.4	20.6	8.1	24.9	67.0	100.0	3.78
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	0.0	0.0	30.2	41.5	28.4	0.0	30.2	69.8	100.0	3.98
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	6.5	10.1	19.3	46.5	17.6	16.6	19.3	64.1	100.0	3.59
	웹툰 기획·제작	(247)	0.5	5.3	29.6	42.3	22.3	5.9	29.6	64.6	100.0	3.80
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	4.8	13.1	59.8	22.3	4.8	13.1	82.1	100.0	4.00
	기타	(24)	0.0	12.9	10.0	65.4	11.7	12.9	10.0	77.1	100.0	3.76
매출 규모	10억원 미만	(269)	1.2	7.3	24.9	45.6	21.1	8.5	24.9	66.6	100.0	3.78
	10~100억원 미만	(89)	1.5	3.8	25.0	48.8	20.9	5.3	25.0	69.7	100.0	3.84
	100억원 이상	(38)	2.9	3.2	31.4	38.2	24.2	6.1	31.4	62.5	100.0	3.78
인력 규모	10인 미만	(214)	0.6	9.1	25.9	47.6	16.7	9.8	25.9	64.3	100.0	3.71
	10~50인 미만	(129)	3.3	2.7	20.4	44.9	28.7	6.0	20.4	73.6	100.0	3.93
	50인 이상	(53)	0.0	2.3	36.5	39.3	21.9	2.3	36.5	61.2	100.0	3.81

표 1-34

오리지널 웹툰의 영향력이 높아질 것이라고 생각한다

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 동의 하지 않음	동의 하지 않음	보통 이다	동의함	매우 동의함	비동의	보통	동의	계	평균
전 체		(396)	2.2	7.1	25.6	41.8	23.3	9.3	25.6	65.1	100.0	3.77
사업 유형	플랫폼	(28)	0.0	0.0	33.4	44.7	21.9	0.0	33.4	66.6	100.0	3.89
	CP	(368)	2.4	7.6	25.0	41.5	23.4	10.0	25.0	65.0	100.0	3.76
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	0.0	0.0	35.0	45.2	19.8	0.0	35.0	65.0	100.0	3.85
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	6.5	17.6	19.1	44.5	12.3	24.1	19.1	56.9	100.0	3.39
	웹툰 기획 제작	(247)	0.5	4.0	27.7	41.5	26.2	4.5	27.7	67.8	100.0	3.89
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	10.1	24.3	39.4	26.2	10.1	24.3	65.6	100.0	3.82
	기타	(24)	12.9	16.1	11.7	35.0	24.3	29.0	11.7	59.4	100.0	3.42
매출 규모	10억원 미만	(269)	2.3	6.1	24.2	42.1	25.2	8.5	24.2	67.3	100.0	3.82
	10~100억원 미만	(89)	1.5	10.3	30.3	40.7	17.3	11.8	30.3	57.9	100.0	3.62
	100억원 이상	(38)	2.9	6.4	24.6	42.0	24.0	9.4	24.6	66.0	100.0	3.78
인력 규모	10인 미만	(214)	2.1	7.5	23.4	42.6	24.4	9.6	23.4	67.0	100.0	3.80
	10~50인 미만	(129)	3.3	6.4	31.4	38.2	20.8	9.6	31.4	59.0	100.0	3.67
	50인 이상	(53)	0.0	7.3	20.5	46.9	25.3	7.3	20.5	72.2	100.0	3.90

표 1-35

기존 IP(웹소설, 게임, 드라마 등)를 활용한 웹툰의 영향력이 높아질 것이라고 생각한다

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 동의 하지 않음	동의 하지 않음	보통 이다	동의함	매우 동의함	비동의	보통	동의	계	평균
전 체		(396)	0.7	7.3	23.9	47.3	20.8	8.0	23.9	68.1	100.0	3.80
사업 유형	플랫폼	(28)	0.0	0.0	19.6	63.9	16.4	0.0	19.6	80.4	100.0	3.97
	CP	(368)	0.7	7.8	24.3	46.1	21.1	8.6	24.3	67.2	100.0	3.79
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	0.0	0.0	22.6	62.6	14.8	0.0	22.6	77.4	100.0	3.92
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	2.3	1.7	11.7	50.7	33.7	4.0	11.7	84.4	100.0	4.12
	웹툰 기획 제작	(247)	0.5	9.5	29.2	41.6	19.1	10.0	29.2	60.8	100.0	3.69
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	9.6	3.6	67.0	19.8	9.6	3.6	86.9	100.0	3.97
	기타	(24)	0.0	6.1	28.9	54.0	11.0	6.1	28.9	65.0	100.0	3.70
매출 규모	10억원 미만	(269)	0.6	8.4	25.9	46.0	19.1	9.0	25.9	65.1	100.0	3.75
	10~100억원 미만	(89)	1.4	4.2	21.8	47.4	25.3	5.5	21.8	72.7	100.0	3.91
	100억원 이상	(38)	0.0	6.4	14.8	56.6	22.1	6.4	14.8	78.7	100.0	3.94
인력 규모	10인 미만	(214)	0.7	11.2	26.3	46.5	15.4	11.9	26.3	61.9	100.0	3.65
	10~50인 미만	(129)	0.0	1.2	18.0	49.8	31.1	1.2	18.0	80.9	100.0	4.11
	50인 이상	(53)	2.3	6.5	29.1	44.8	17.3	8.8	29.1	62.1	100.0	3.68

표 1-36

웹툰을 활용한 2차적 저작물로의 IP 확장이 늘어날 것이라고 생각한다

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 동의 하지 않음	동의 하지 않음	보통 이다	동의함	매우 동의함	비동의	보통	동의	계	평균
전 체		(396)	0.0	3.2	20.8	49.0	27.0	3.2	20.8	76.0	100.0	4.00
사업 유형	플랫폼	(28)	0.0	4.5	30.8	41.1	23.6	4.5	30.8	64.7	100.0	3.84
	CP	(368)	0.0	3.1	20.0	49.6	27.2	3.1	20.0	76.9	100.0	4.01
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	0.0	4.0	27.8	46.8	21.3	4.0	27.8	68.1	100.0	3.85
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	0.0	4.8	24.5	40.6	30.1	4.8	24.5	70.7	100.0	3.96
	웹툰 기획 제작	(247)	0.0	2.9	18.4	50.3	28.5	2.9	18.4	78.8	100.0	4.04
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	0.0	17.0	67.0	15.9	0.0	17.0	83.0	100.0	3.99
	기타	(24)	0.0	5.5	30.4	40.8	23.3	5.5	30.4	64.1	100.0	3.82
매출 규모	10억원 미만	(269)	0.0	3.4	19.5	53.3	23.8	3.4	19.5	77.1	100.0	3.98
	10~100억원 미만	(89)	0.0	1.4	27.3	37.1	34.2	1.4	27.3	71.3	100.0	4.04
	100억원 이상	(38)	0.0	6.4	14.4	46.4	32.8	6.4	14.4	79.2	100.0	4.05
인력 규모	10인 미만	(214)	0.0	4.8	19.7	53.0	22.5	4.8	19.7	75.5	100.0	3.93
	10~50인 미만	(129)	0.0	0.0	20.6	40.5	38.9	0.0	20.6	79.4	100.0	4.18
	50인 이상	(53)	0.0	4.6	25.5	54.0	15.9	4.6	25.5	69.8	100.0	3.81

다. 업계 현안

1) 생성형 AI 활용 경험

웹툰 사업체들의 생성형 AI에 대한 의향을 살펴보면, '활용 경험이 있다'는 비율이 48.0%를 차지했으며, '활용 경험이 없다'는 비율은 52.0%로 나타남

CP의 '활용 경험이 있다' 48.4%로 플랫폼의 '활용 경험이 있다' 42.8% 보다 높게 나타남

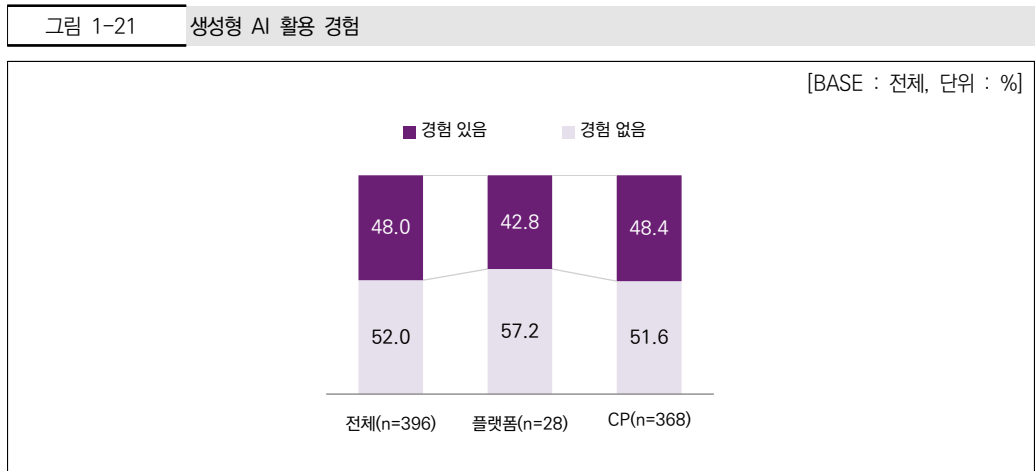


표 1-37 생성형 AI 활용 경험

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	활용한 경험 있음	활용한 경험 없음	계
전 체		(396)	48.0	52.0	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	42.8	57.2	100.0
	CP	(368)	48.4	51.6	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	38.7	61.3	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통-중개	(65)	29.8	70.2	100.0
	웹툰 기획-제작	(247)	56.1	43.9	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	29.6	70.4	100.0
	기타	(24)	48.5	51.5	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	48.8	51.2	100.0
	10~100억원 미만	(89)	50.4	49.6	100.0
	500억원 이상	(38)	36.7	63.3	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	53.5	46.5	100.0
	10~50인 미만	(129)	45.9	54.1	100.0
	50인 이상	(53)	31.3	68.7	100.0

2) 생성형 AI 자주 활용하는 단계

생성형 AI를 활용한 경험이 있는 사업체를 대상으로 자주 활용하는 단계를 조사한 결과, 1+2순위 기준, '사전 기획 및 스토리 구상 단계'가 가장 높은 비중인 60.2%로 나타났으며, 그다음으로 '배경(배경제작, 배치, 보정) 단계'가 28.3%, '작화(채색, 밀색, 음영, 효과)'가 26.8%, '작화(데생, 선화) 단계'가 25.1% 등으로 나타남

플랫폼에서는 '사전 기획 및 스토리 구상 단계'가 68.3%, '콘티 작업 단계'가 55.1%로 비교적 높게 나타났으며, CP에서도 '사전 기획 및 스토리 구상 단계'가 59.6%로 특히 높은 것으로 나타남

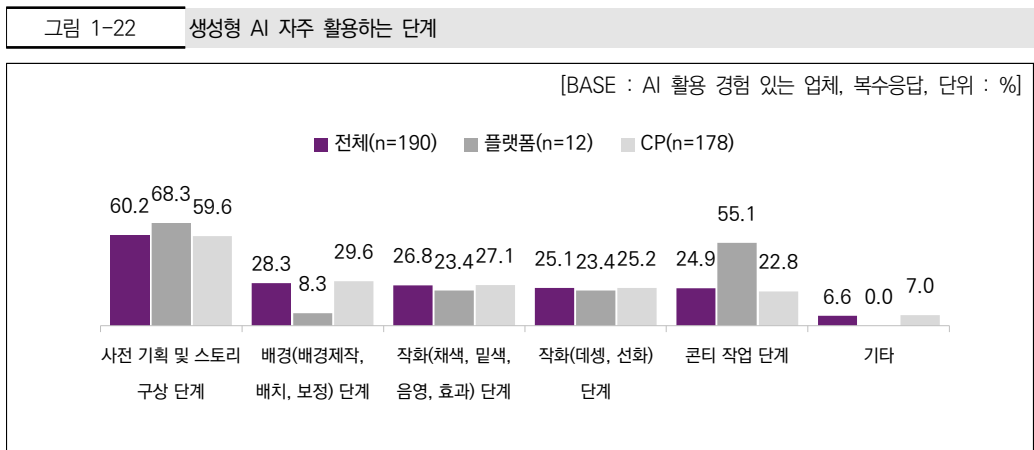


표 1-38 생성형 AI 자주 활용하는 단계 (1순위)

[BASE : AI 활용 경험 있는 업체(n=190), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	사전 기획 및 스토리 구상 단계	작화 (데생, 선화) 단계	배경 (배경제작, 배치, 보정) 단계	콘티 작업 단계	작화 (채색, 밀색, 음영, 효과) 단계	기타	계
전 체	(190)	56.1	15.8	8.9	8.6	4.8	5.9	100.0
사업 유형	플랫폼	(12)	68.3	15.0	8.3	8.3	0.0	100.0
	CP	(178)	55.2	15.8	8.9	8.6	5.1	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(12)	68.3	15.0	8.3	8.3	0.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(19)	84.9	15.1	0.0	0.0	0.0	100.0
	웹툰 기획·제작	(139)	54.9	12.7	10.4	9.4	5.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(8)	53.8	18.0	0.0	28.2	0.0	100.0
	기타	(12)	11.4	51.9	12.7	0.0	12.7	100.0
매출 규모	10억원 미만	(132)	58.5	15.2	8.2	6.6	6.9	100.0
	10~100억원 미만	(45)	55.8	15.6	0.0	17.3	0.0	100.0
	500억원 이상	(14)	34.0	21.7	44.4	0.0	0.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(115)	67.6	13.2	6.7	7.4	2.6	100.0
	10~50인 미만	(59)	39.7	20.1	12.1	13.3	10.3	100.0
	50인 이상	(16)	34.7	18.3	12.8	0.0	0.0	100.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

표 1-39

생성형 AI 자주 활용하는 단계 (1+2순위)

[BASE : AI 활용 경험 있는 업체(n=190), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	사전 기획 및 스토리 구상 단계	배경(배경제작 , 배치, 보정) 단계	작화(채색, 밑색, 음영, 효과) 단계	작화(데생, 선화) 단계	콘티 작업 단계	기타
전 체		(190)	60.2	28.3	26.8	25.1	24.9	6.6
사업 유형	플랫폼	(12)	68.3	8.3	23.4	23.4	55.1	0.0
	CP	(178)	59.6	29.6	27.1	25.2	22.8	7.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(12)	68.3	8.3	23.4	23.4	55.1	0.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(19)	84.9	16.1	22.0	15.1	0.0	0.0
	웹툰 기획 제작	(139)	57.7	33.7	23.9	23.7	26.7	8.1
	웹툰 콘텐츠 출판	(8)	82.0	0.0	55.6	18.0	44.4	0.0
	기타	(12)	24.1	25.4	51.9	64.5	0.0	11.4
매출 규모	10억원 미만	(132)	60.7	35.2	24.6	27.6	20.6	4.7
	10~100억원 미만	(45)	64.1	3.0	26.1	18.6	34.6	14.3
	100억원 이상	(14)	41.9	44.4	50.1	21.7	34.0	0.0
인력 규모	10인 미만	(115)	71.1	28.1	18.4	25.0	24.8	3.7
	10~50인 미만	(59)	46.1	33.0	42.2	27.1	23.9	4.6
	50인 이상	(16)	34.7	12.8	30.4	18.3	28.6	34.3

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

3) 향후 생성형 AI 활용 의향

생성형 AI 활용 경험이 없는 사업체를 대상으로 향후 활용 의향을 조사한 결과, '향후 활용 의향 있음'이 56.7%로 높은 비중을 차지했으며, '아직 생각해보지 않음'은 25.9%로 나타남

플랫폼에서는 '향후 활용 의향이 있음'이 41.1%로 CP의 '향후 활용 의향이 있음' 비율 58.0% 보다 낮은 것으로 나타남

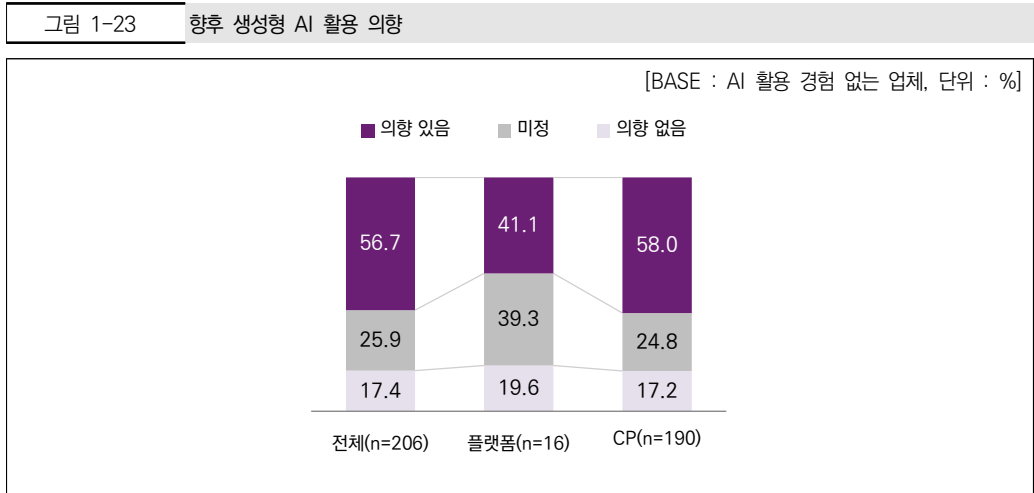


표 1-40 향후 생성형 AI 활용 의향

[BASE : AI 활용 경험 없는 업체(n=206), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	향후 도입 의향 전혀 없음	향후 도입 의향 없음	아직 생각해 보지 않음	향후 도입 의향 있음	향후 도입 의향 매우 있음	의향 없음	미정	의향 있음	계	평균
전 체	(206)	6.2	11.2	25.9	44.1	12.6	17.4	56.7	25.9	100.0	3.46
사업 유형											
플랫폼	(16)	0.0	19.6	39.3	41.1	0.0	19.6	41.1	39.3	100.0	3.22
CP	(190)	6.7	10.5	24.8	44.3	13.7	17.2	58.0	24.8	100.0	3.48
주 사업 분야											
웹툰 서비스 제공	(19)	0.0	16.5	41.0	42.5	0.0	16.5	42.5	41.0	100.0	3.26
웹툰 콘텐츠 유통-중개	(46)	17.9	18.1	11.5	43.7	8.8	36.0	52.5	11.5	100.0	3.07
웹툰 기획-제작	(108)	2.9	8.4	29.2	41.7	17.7	11.3	59.5	29.2	100.0	3.63
웹툰 콘텐츠 출판	(20)	6.8	6.8	21.2	58.4	6.8	13.6	65.2	21.2	100.0	3.52
기타	(13)	0.0	8.8	35.3	45.2	10.7	8.8	55.9	35.3	100.0	3.58
매출 규모											
10억원 미만	(138)	7.7	10.0	22.1	45.9	14.2	17.7	60.2	22.1	100.0	3.49
10~100억원 미만	(44)	2.3	11.4	31.9	45.2	9.2	13.7	54.4	31.9	100.0	3.48
100억원 이상	(24)	4.6	17.7	37.0	31.1	9.6	22.3	40.7	37.0	100.0	3.23
인력 규모											
10인 미만	(100)	7.5	14.7	21.6	45.5	10.7	22.3	56.2	21.6	100.0	3.37
10~50인 미만	(70)	7.5	7.4	22.6	45.8	16.7	14.9	62.5	22.6	100.0	3.57
50인 이상	(36)	0.0	8.7	44.5	36.8	10.1	8.7	46.9	44.5	100.0	3.48

4) 현재 생성형 AI 도입 및 활용 수준

생성형 AI 활용 의향이 있는 사업체를 대상으로 현재 도입 및 활용 수준을 조사한 결과, '웹툰 제작에 AI 도입을 고려 중인 단계'인 사업체의 비율이 76.3%로 가장 높게 나타남
다음으로 '도입을 결정 후, 도구와 사용법을 찾는 단계'는 13.3%, '도입을 결정하고 도구 및 활용법을 찾은 후, 교육을 받거나 시스템 구축 중'은 8.2% 순으로 높게 나타남

그림 1-24 현재 생성형 AI 도입 및 활용 수준

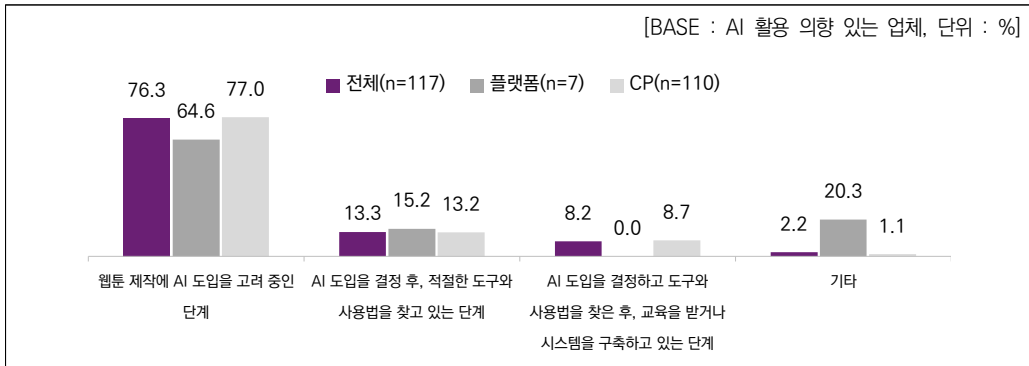


표 1-41 현재 생성형 AI 도입 및 활용 수준

[BASE : AI 활용 의향 있는 업체(n=117), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	웹툰 제작에 AI 도입을 고려 중인 단계	AI 도입을 결정 후, 적절한 도구와 사용법을 찾고 있는 단계	AI 도입을 결정하고 도구와 사용법을 찾은 후, 교육을 받거나 시스템을 구축하고 있는 단계	기타	계
전 체		(117)	76.3	13.3	8.2	2.2	100.0
사업 유형	플랫폼	(7)	64.6	15.2	0.0	20.3	100.0
	CP	(110)	77.0	13.2	8.7	1.1	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(8)	52.6	12.4	18.6	16.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(24)	77.7	5.6	16.7	0.0	100.0
	웹툰 기획·제작	(65)	77.7	20.4	0.0	1.9	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(13)	89.6	0.0	10.4	0.0	100.0
	기타	(7)	61.9	0.0	38.1	0.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(83)	80.7	12.4	5.4	1.6	100.0
	10~100억원 미만	(24)	66.9	21.9	11.2	0.0	100.0
	100억원 이상	(10)	62.7	0.0	25.0	12.3	100.0
인력 규모	10인 미만	(56)	78.4	16.6	2.7	2.4	100.0
	10~50인 미만	(44)	80.9	9.2	9.8	0.0	100.0
	50인 이상	(17)	57.6	13.0	22.3	7.1	100.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

5) 생성형 AI 활용 의향 없는 이유

생성형 AI의 활용 의향이 없는 사업체를 대상으로 그 이유에 대해 살펴보면, 'AI 학습 데이터의 불법 수집(스크레이핑) 문제에 대한 반감'이 38.5%로 가장 높게 나타남

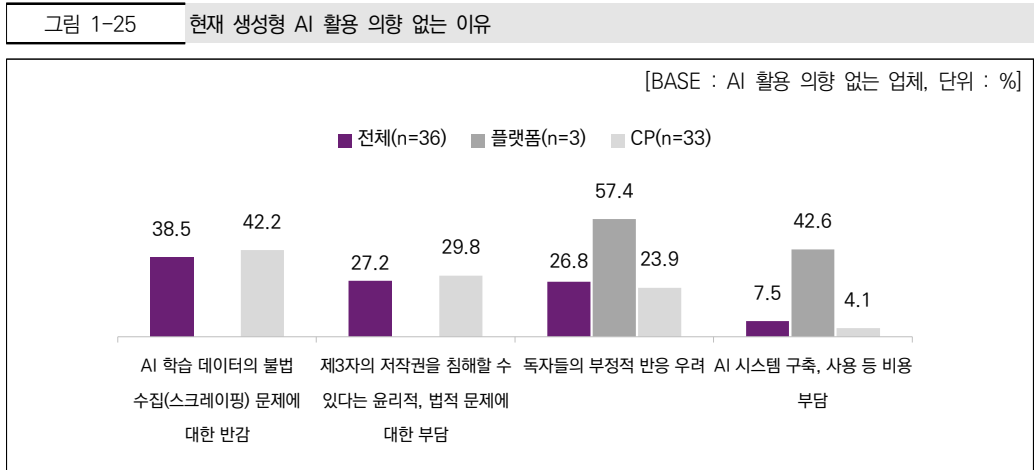


표 1-42

현재 생성형 AI 활용 의향 없는 이유

[BASE : AI 활용 의향 없는 업체(n=36), 단위 : 개수, %]

유형		사례수	AI 학습 데이터의 불법 수집(스크레이핑) 문제에 대한 반감	독자들의 부정적 반응 우려	제3자의 저작권을 침해할 수 있다는 윤리적, 법적 문제에 대한 부담	AI 시스템 구축, 사용 등 비용 부담	계
전 체		(36)	38.5	27.2	26.8	7.5	100.0
사업 유형	플랫폼	(3)	0.0	0.0	57.4	42.6	100.0
	CP	(33)	42.2	29.8	23.9	4.1	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(3)	0.0	0.0	57.4	42.6	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(17)	37.1	39.8	23.2	0.0	100.0
	웹툰 기획·제작	(12)	51.2	25.6	23.2	0.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(3)	50.0	0.0	0.0	50.0	100.0
	기타	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(24)	50.9	25.7	12.3	11.0	100.0
	10~100억원 미만	(6)	22.3	38.8	38.8	0.0	100.0
	100억원 이상	(5)	0.0	20.6	79.4	0.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(22)	62.0	20.2	11.7	6.1	100.0
	10~50인 미만	(10)	0.0	50.3	36.9	12.8	100.0
	50인 이상	(3)	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

6) 생성형 AI 활용 시 기대효과

생성형 AI의 활용에 대한 기대 효과로는 1+2순위 기준, '작업 시간 단축 및 효율 향상'이 87.2%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 '어시스트/공동작업/외주 등 비용 감소'가 45.8%, '콘셉트 스케치 및 아이디어 발굴 용이'가 15.6% 등의 순으로 나타남

그림 1-26 생성형 AI 활용시 기대효과

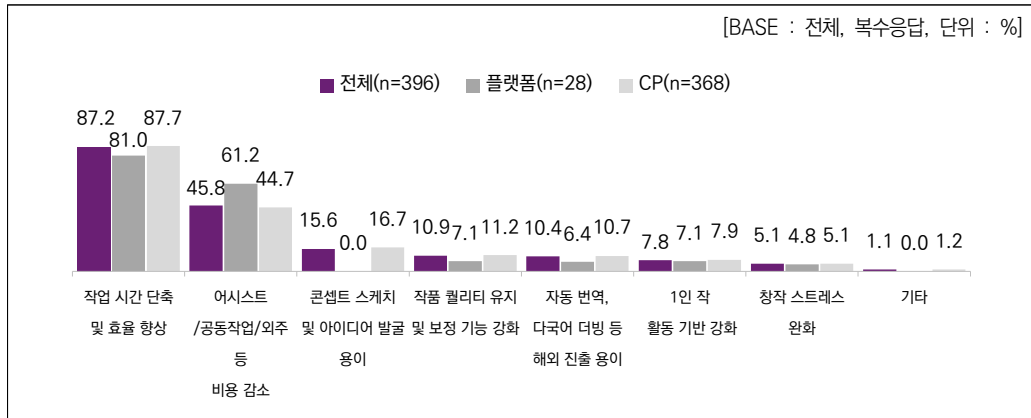


표 1-43 생성형 AI 활용 시 기대효과 (1순위)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	작업 시간 단축 및 효율 향상	어시스트 /공동작업/외주 등 비용 감소	콘셉트 스케치 및 아이디어 발굴 용이	작품 퀄리티 유지 및 보정 기능 강화	자동 번역, 다국어 더빙 등 해외 진출 용이	1인 작가 활동 기반 강화	창작 스트레스 완화	기타	계
전 체	(396)	72.5	11.8	6.7	3.8	1.9	1.9	1.1	0.4	100.0
사업 유형										
플랫폼	(28)	74.5	14.3	0.0	0.0	6.4	0.0	4.8	0.0	100.0
CP	(368)	72.3	11.6	7.2	4.1	1.6	2.0	0.8	0.4	100.0
주 사업 분야										
웹툰 서비스 제공	(31)	72.2	17.7	0.0	0.0	5.8	0.0	4.3	0.0	100.0
웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	80.5	4.4	6.1	4.5	0.0	4.6	0.0	0.0	100.0
웹툰 기획 제작	(247)	70.7	10.6	9.0	4.9	2.4	0.6	1.2	0.6	100.0
웹툰 콘텐츠 출판	(28)	71.3	18.6	0.0	0.0	0.0	10.1	0.0	0.0	100.0
기타	(24)	70.9	29.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
매출 규모										
10억원 미만	(269)	69.5	10.3	9.0	5.1	1.2	2.7	1.6	0.6	100.0
10~100억원 미만	(89)	83.0	11.7	2.3	0.0	3.0	0.0	0.0	0.0	100.0
100억원 이상	(38)	69.1	22.6	0.0	3.5	4.8	0.0	0.0	0.0	100.0
인력 규모										
10인 미만	(214)	66.3	11.9	9.3	5.0	2.1	3.4	2.0	0.0	100.0
10~50인 미만	(129)	78.2	11.3	5.0	3.3	1.0	0.0	0.0	1.2	100.0
50인 이상	(53)	83.7	12.9	0.0	0.0	3.4	0.0	0.0	0.0	100.0

표 1-44

생성형 AI 활용 시 기대효과 (1+2순위)

[BASE : 전체(n=396), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	작업 시간 단축 및 효율 향상	어시스트/ 공동작업/ 외주 등 비용 감소	콘셉트 스케치 및 아이디어 발굴 용이	작품 퀄리티 유지 및 보정 기능 강화	자동 번역, 다국어 더빙 등 해외 진출 용이	1인 작가 활동 기반 강화	창작 스트레스 완화	기타
전 체		(396)	87.2	45.8	15.6	10.9	10.4	7.8	5.1	1.1
사업 유형	플랫폼	(28)	81.0	61.2	0.0	7.1	6.4	7.1	4.8	0.0
	CP	(368)	87.7	44.7	16.7	11.2	10.7	7.9	5.1	1.2
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	78.0	64.9	0.0	11.3	5.8	6.5	4.3	0.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	89.4	51.7	8.4	6.2	20.8	6.1	2.3	0.0
	웹툰 기획·제작	(247)	86.2	41.5	20.6	13.2	6.9	8.3	6.5	1.2
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	95.2	42.6	8.3	0.0	30.6	10.1	0.0	0.0
	기타	(24)	93.9	53.6	12.1	11.7	0.0	6.1	5.5	5.5
매출 규모	10억원 미만	(269)	84.1	43.5	20.7	11.9	10.4	9.7	5.7	1.1
	10~100억원 미만	(89)	92.5	51.5	6.4	8.3	12.7	2.6	2.6	1.5
	100억원 이상	(38)	96.8	49.0	0.0	9.4	4.8	6.4	6.7	0.0
인력 규모	10인 미만	(214)	81.4	41.9	23.8	13.5	10.0	12.1	7.1	1.3
	10~50인 미만	(129)	95.0	53.5	8.3	6.8	13.0	1.9	1.0	1.2
	50인 이상	(53)	91.8	42.9	0.0	10.2	5.7	4.6	6.7	0.0

7) 생성형 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향

웹툰 사업체들의 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향을 살펴보면, '참여 의향 있다'는 응답이 67.4%로 나타남

사업유형별로 플랫폼에서는 '참여 의향 있다'는 응답이 60.2%인 반면, CP에서는 67.9%로 비교적 높은 것으로 나타남

그림 1-27 생성형 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향

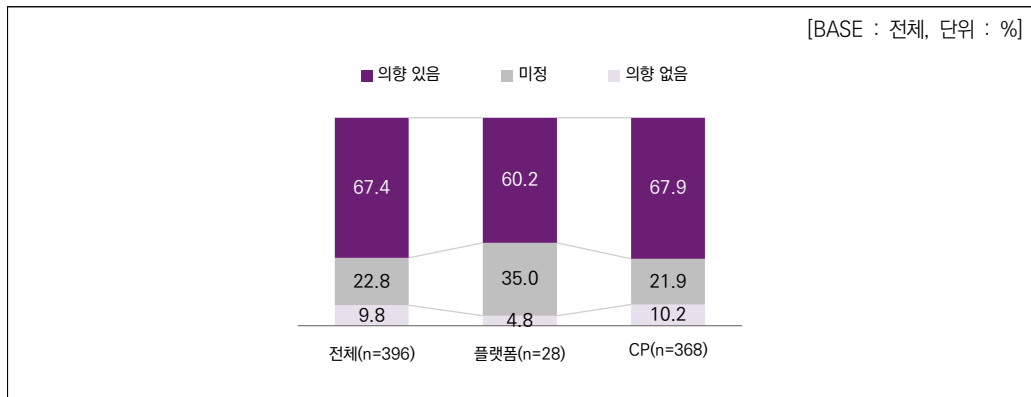


표 1-45 생성형 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	전혀 의향 없음	의향 없음	아직 생각해 보지 않음	의향 있음	매우 의향 있음	의향 없음	미정	의향 있음	계	평균
전 체	(396)	4.3	5.5	22.8	45.7	21.7	9.8	67.4	22.8	100.0	3.75
사업 유형											
플랫폼	(28)	0.0	4.8	35.0	53.1	7.1	4.8	60.2	35.0	100.0	3.63
CP	(368)	4.6	5.6	21.9	45.2	22.8	10.2	67.9	21.9	100.0	3.76
주 사업 분야											
웹툰 서비스 제공	(31)	0.0	4.3	36.5	52.8	6.5	4.3	59.2	36.5	100.0	3.61
웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	10.3	4.8	19.7	56.7	8.5	15.1	65.2	19.7	100.0	3.48
웹툰 기획 제작	(247)	4.1	5.5	22.1	42.2	26.0	9.6	68.2	22.1	100.0	3.80
웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	9.6	14.9	41.3	34.2	9.6	75.5	14.9	100.0	4.00
기타	(24)	0.0	4.5	29.9	47.8	17.8	4.5	65.6	29.9	100.0	3.79
매출 규모											
10억원 미만	(269)	4.6	6.7	21.2	46.3	21.2	11.3	67.5	21.2	100.0	3.73
10~100억원 미만	(89)	2.6	3.0	24.5	47.3	22.5	5.7	69.8	24.5	100.0	3.84
100억원 이상	(38)	6.1	2.9	30.5	37.9	22.6	9.0	60.5	30.5	100.0	3.68
인력 규모											
10인 미만	(214)	5.7	8.3	18.7	41.5	25.8	14.0	67.3	18.7	100.0	3.73
10~50인 미만	(129)	2.7	3.2	27.2	48.2	18.7	5.9	66.9	27.2	100.0	3.77
50인 이상	(53)	2.3	0.0	28.8	56.9	12.1	2.3	69.0	28.8	100.0	3.76

3. 인력 현황 및 서비스 제공 현황

가. 인력 현황

1) 총 종사자 수

웹툰 산업에 종사하는 총 종사자 수는 15,314명으로 나타났으며, 사업체별로는 평균 38.7명이 종사하는 것으로 나타남

종사자 분포별로 보면, 10명 미만인 업체의 비율이 54.1%로 가장 높게 조사되었으며, 50명 미만 32.6%, 50명 이상인 업체는 13.3%로 나타남

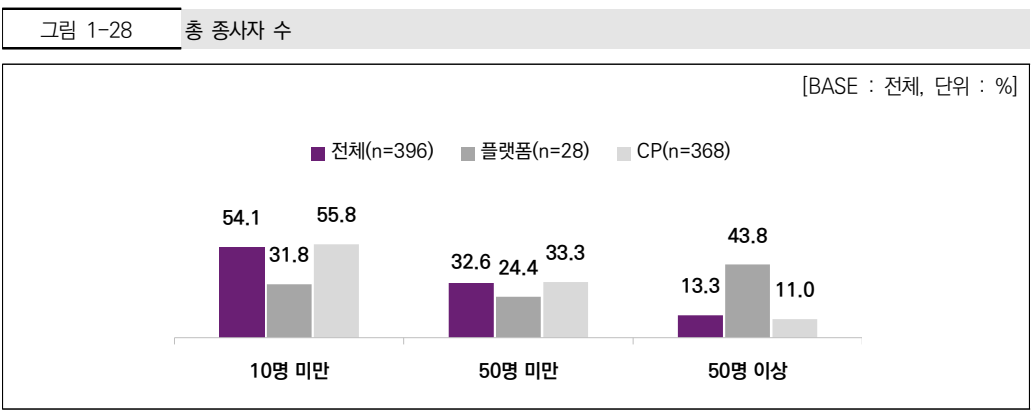


표 1-46 총 종사자 수

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 개]

유형		사례수	10명 미만	10명~50명 미만	50명 이상	계	평균값 (명)	최소값 (명)	중앙값 (명)	최대값 (명)
전체		(396)	54.1	32.6	13.3	100.0	38.7	1.0	8.0	1,200.0
사업 유형	플랫폼	(28)	31.8	24.4	43.8	100.0	259.3	1.0	30.0	1,200.0
	CP	(368)	55.8	33.3	11.0	100.0	21.9	1.0	7.0	662.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	38.4	22.0	39.5	100.0	234.3	1.0	25.0	1,200.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	43.8	50.4	5.8	100.0	19.2	1.0	12.0	147.0
	웹툰 기획 제작	(247)	54.4	32.3	13.2	100.0	23.2	1.0	7.0	662.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	62.0	33.7	4.3	100.0	16.5	1.0	8.0	99.0
	기타	(24)	89.0	0.0	11.0	100.0	24.6	1.0	4.0	340.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	69.1	25.4	5.5	100.0	14.6	1.0	5.0	1,000.0
	10~100억원 미만	(89)	30.4	58.8	10.9	100.0	23.9	1.0	18.0	100.0
	100억원 이상	(38)	2.9	22.7	74.4	100.0	245.2	4.0	116.0	1,200.0
인력 규모	10인 미만	(214)	100.0	0.0	0.0	100.0	3.5	1.0	3.0	9.0
	10~50인 미만	(129)	0.0	100.0	0.0	100.0	21.6	10.0	18.0	48.0
	50인 이상	(53)	0.0	0.0	100.0	100.0	223.7	50.0	100.0	1,200.0

2) 신규 고용 종사자 수

사업체별 평균 신규 고용자 수는 평균 5.7명으로 나타남. '10명 미만'의 신규 고용을 한 사업체의 비율이 84.1%로 대다수를 차지했으며, '50명 미만'은 14.3%, '50명 이상'은 1.6%로 나타남

플랫폼에서는 '50명 이상' 신규 고용한 업체 비율이 22.9%로 비교적 높게 나타났으며, CP에서는 '10명 미만' 신규 고용 업체 비율이 86.4%로 높게 나타남

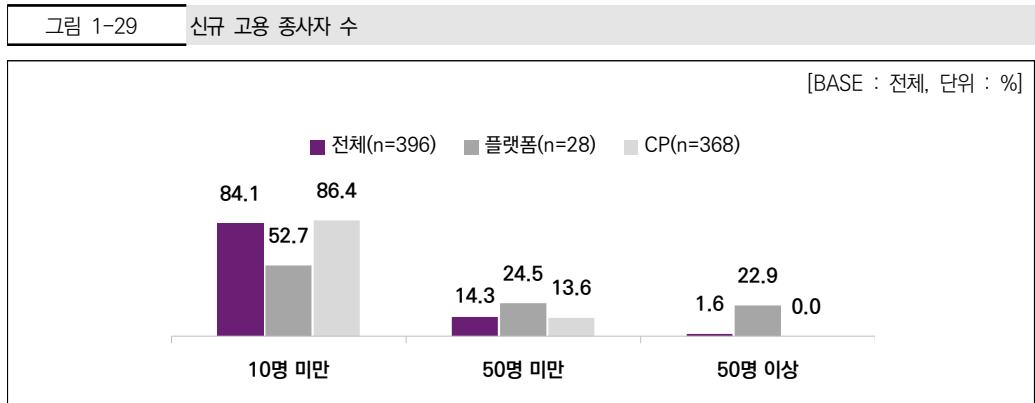


표 1-47 신규 고용 종사자 수

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 명]

유형		사례수	10명 미만	10명~50명 미만	50명 이상	계	평균값 (명)	최소값 (명)	중앙값 (명)	최대값 (명)
전 체		(396)	84.1	14.3	1.6	100.0	5.7	0.0	2.0	80.0
사업 유형	플랫폼	(28)	52.7	24.5	22.9	100.0	21.8	0.0	5.0	80.0
	CP	(368)	86.4	13.6	0.0	100.0	4.4	0.0	2.0	49.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	57.3	22.1	20.6	100.0	19.7	0.0	5.0	80.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	87.4	12.6	0.0	100.0	5.0	0.0	3.0	32.0
	웹툰 기획·제작	(247)	84.6	15.4	0.0	100.0	4.6	0.0	2.0	49.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	91.8	8.2	0.0	100.0	3.0	0.0	0.0	16.0
	기타	(24)	94.5	5.5	0.0	100.0	3.3	0.0	1.0	35.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	92.4	7.2	0.4	100.0	3.0	0.0	1.0	50.0
	10~100억원 미만	(89)	83.5	16.5	0.0	100.0	5.8	0.0	5.0	30.0
	100억원 이상	(38)	25.9	59.8	14.3	100.0	24.5	0.0	16.0	80.0
인력 규모	10인 미만	(214)	100.0	0.0	0.0	100.0	1.2	0.0	0.0	7.0
	10~50인 미만	(129)	85.0	15.0	0.0	100.0	5.3	0.0	5.0	30.0
	50인 이상	(53)	16.8	71.0	12.2	100.0	24.7	5.0	20.0	80.0

3) 고용형태별 및 성별 종사자 현황

조사에 참여한 업체를 대상으로 고용형태별 및 성별로 종사자 비율을 조사한 결과, 전체 종사자 대비 정규직 남성 직원의 비율은 32.2%, 여성은 48.4%로, 여성 정규직 직원의 비율이 남성보다 높게 나타남. 비정규직의 경우 남성은 8.9%, 여성은 10.5%로 나타나, 전체적으로 남성 대비 여성 종사자 비율이 높은 것으로 나타남

플랫폼에서는 정규직 남성 비율이 46.1%, 여성이 39.4%로, 나타났으며, CP에서는 정규직 남성은 31.1%, 여성은 49.1%로 나타났으며, 전체 고용률에서도 여성의 비율이 58.9%로 나타남

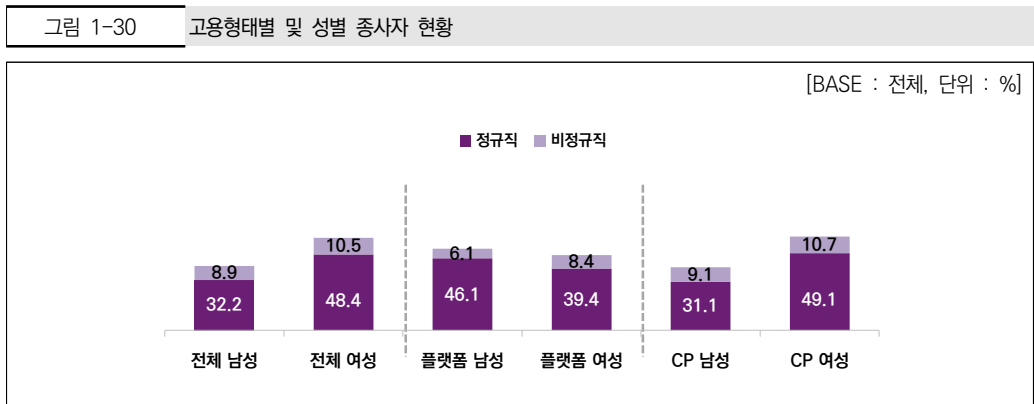


표 1-48 고용형태별 및 성별 종사자 현황 (비율)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	정규직 - 남자	정규직 - 여자	비정규직 - 남자	비정규직 - 여자
전 체		(396)	32.2	48.4	8.9	10.5
사업 유형	플랫폼	(28)	46.1	39.4	6.1	8.4
	CP	(368)	31.1	49.1	9.1	10.7
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	46.4	35.6	10.3	7.6
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	29.3	59.0	3.8	7.9
	웹툰 기획·제작	(247)	33.8	46.1	9.9	10.2
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	19.2	55.2	8.4	17.3
	기타	(24)	20.2	52.0	11.5	16.3
매출 규모	10억원 미만	(269)	32.0	45.0	9.9	13.1
	10~100억원 미만	(89)	32.5	56.7	7.2	3.6
	100억원 이상	(38)	32.5	53.3	5.8	8.4
인력 규모	10인 미만	(214)	34.7	39.5	13.1	12.7
	10~50인 미만	(129)	29.0	59.1	3.9	7.9
	50인 이상	(53)	29.5	58.4	4.1	8.0

표 1-49

고용형태별 및 성별 종사자 현황 (평균)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, 명]

유형		사례수	정규직 - 남자	정규직 - 여자	비정규직 - 남자	비정규직 - 여자
전 체		(396)	13.3	20.3	1.9	3.1
사업 유형	플랫폼	(28)	106.9	121.3	11.4	19.7
	CP	(368)	6.2	12.6	1.2	1.9
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	96.6	109.6	10.3	17.8
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	5.2	12.8	0.3	0.9
	웹툰 기획·제작	(247)	6.9	13.7	0.9	1.7
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	4.2	10.9	0.4	1.0
	기타	(24)	5.0	5.6	6.7	7.3
매출 규모	10억원 미만	(269)	4.2	8.3	0.7	1.4
	10~100억원 미만	(89)	6.2	15.8	0.8	1.1
	100억원 이상	(38)	94.6	117.1	13.0	20.5
인력 규모	10인 미만	(214)	1.1	1.6	0.4	0.5
	10~50인 미만	(129)	6.0	13.2	0.9	1.5
	50인 이상	(53)	81.0	114.3	10.4	18.0

4) 직종별 종사자 현황

직종별 종사자 비율을 조사한 결과, 웹툰 사업 실무 종사자의 비율은 73.9%로 나타남
 웹툰 사업 실무 종사자 중 웹툰 작가²⁾의 비율은 43.6%로 나타남. 그 외에 'PD'는 17.5%,
 '사업기획, 마케팅 및 홍보' 8.7%, '서비스 시스템 관련' 4.0% 등으로 나타남

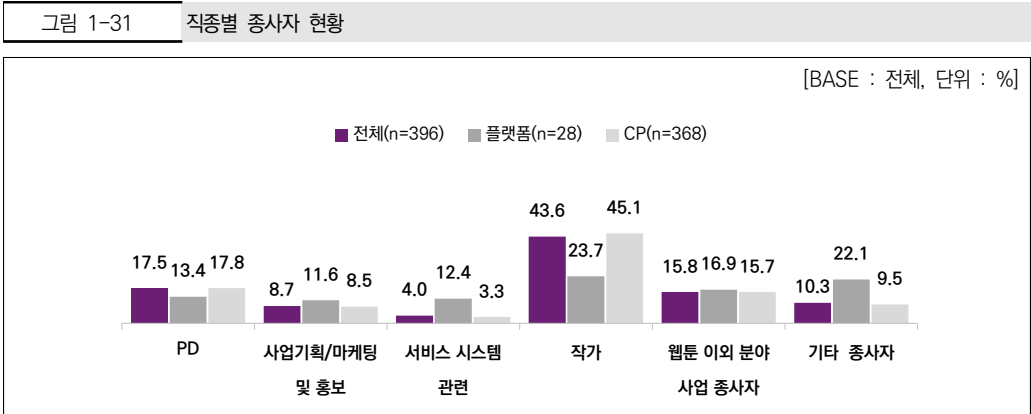


표 1-50 직종별 종사자 현황 (비율)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	PD(작품 개발, 콘텐츠 제공자 관리 등)	사업기획/마케팅 및 홍보	서비스 시스템 관련 (플랫폼 운영/IT 개발)	작가 (스튜디오 보유하거나 스튜디오인 경우 / 스토리, 작화, 채색, 배경 등)	웹툰 이외 분야 사업 종사자	기타 (경영관리, 인사총무 등 자원부) 종사자
전 체		(396)	17.5	8.7	4.0	43.6	15.8	10.3
사업 유형	플랫폼	(28)	13.4	11.6	12.4	23.7	16.9	22.1
	CP	(368)	17.8	8.5	3.3	45.1	15.7	9.5
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	16.9	15.3	11.2	21.4	15.2	20.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	24.3	18.1	4.4	25.5	17.7	10.0
	웹툰 기획 제작	(247)	16.6	5.0	2.1	52.7	14.8	8.9
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	19.2	9.9	7.9	37.5	16.7	8.8
	기타	(24)	7.6	12.0	8.0	35.1	20.5	15.6
매출 규모	10억원 미만	(269)	16.5	8.2	2.8	50.2	12.6	9.7
	10~100억원 미만	(89)	21.8	10.3	5.9	32.9	18.2	10.9
	100억원 이상	(38)	15.1	8.9	7.5	21.4	33.2	14.0
인력 규모	10인 미만	(214)	18.3	8.3	3.1	53.1	7.0	10.1
	10~50인 미만	(129)	18.3	9.9	4.6	35.8	21.2	10.2
	50인 이상	(53)	12.6	7.5	5.6	24.0	38.5	11.9

2) 작품 당 계약을 한 작가가 아닌 회사와 근로계약 등의 회사가 관리주체인 계약을 맺은 사례를 의미함

표 1-51

직종별 종사자 현황 (평균)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, 명]

유형		사례수	PD(작품 개발, 콘텐츠 제공자 관리 등)	사업기획/마케팅 및 홍보	서비스 시스템 관련 (플랫폼 운영/IT 개발)	작가 (스튜디오 보유하거나 스튜디오인 경우 / 스토리, 작화, 채색, 배경 등)	웹툰 이외 분야 사업 종사자	기타 (경영관리, 인사총무 등 지원부) 종사자
전 체		(396)	3.8	2.9	3.4	9.9	11.1	5.0
사업 유형	플랫폼 CP	(28)	15.0	19.8	40.8	58.7	55.7	32.3
		(368)	2.9	1.7	0.6	6.2	7.7	2.9
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	13.6	17.9	36.8	53.0	50.3	29.1
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	3.8	3.0	0.7	3.8	5.7	2.4
	웹툰 기획·제작	(247)	3.0	1.0	0.6	7.7	9.0	2.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	3.2	1.7	1.2	3.2	5.5	2.0
	기타	(24)	0.2	4.7	0.2	1.2	3.3	15.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	1.3	0.8	0.3	4.2	3.8	1.0
	10~100억원 미만	(89)	4.1	2.0	1.2	8.6	5.9	2.3
	100억원 이상	(38)	20.8	20.1	31.0	53.4	74.9	39.8
인력 규모	10인 미만	(214)	0.7	0.3	0.1	1.7	0.4	0.3
	10~50인 미만	(129)	3.5	2.1	0.9	7.6	5.6	2.2
	50인 이상	(53)	17.2	15.8	23.2	48.8	68.0	30.9

5) 계약 콘텐츠 제공자 현황

계약을 통해 협업 중인 작가의 현황을 조사한 결과, 전체 계약(협업) 작가 수는 총 13,700 명으로 나타났으며, 웹툰 '1인 기획/제작 작가'가 28.6%로 비율이 가장 높은 것으로 나타남
그 다음으로는 '스토리 작가(오리지널 IP)'가 16.5%, '작화/펜션 담당 작가'가 15.9%, '채색 담당 작가'가 12.3% 등의 순임

플랫폼에서 '1인 기획/제작 작가' 비율이 37.7%로 CP 보다 높은 것으로 나타났으며, CP 에서는 '스토리 작가(오리지널 IP)'가 16.6%, '채색 담당 작가'가 12.7%로 비교적 높은 편으로 나타남

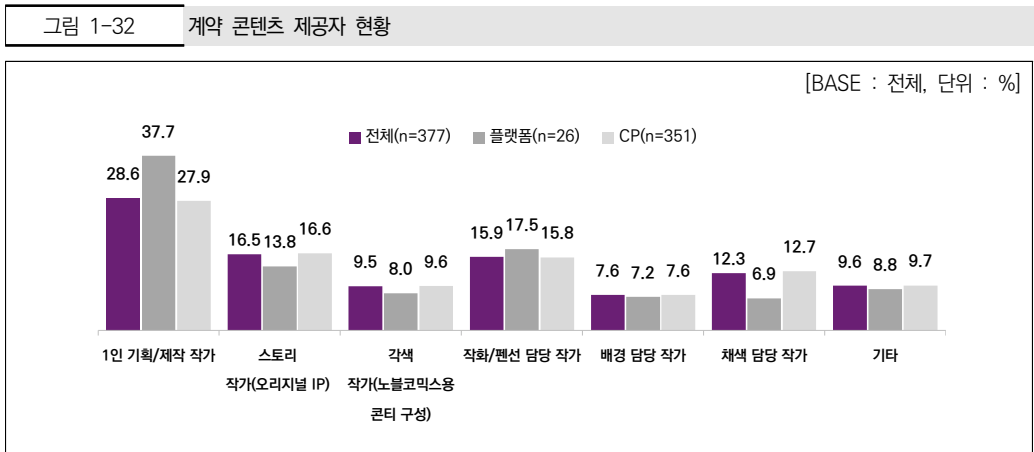


표 1-52

계약 콘텐츠 제공자 현황 (비율)

[BASE : 전체(n=377), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	1인 기획/제작 작가	스토리 작가(오리지 널 IP)	각색 작가(노블코 믹스용 콘티 구성)	작화/펜션 담당 작가	배경 담당 작가	채색 담당 작가	기타
전 체		(377)	28.6	16.5	9.5	15.9	7.6	12.3	9.6
사업 유형	플랫폼	(26)	37.7	13.8	8.0	17.5	7.2	6.9	8.8
	CP	(351)	27.9	16.6	9.6	15.8	7.6	12.7	9.7
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(27)	35.6	18.5	7.6	16.6	6.8	6.5	8.4
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(64)	25.4	28.8	11.1	16.4	6.0	8.1	4.1
	웹툰 기획·제작	(238)	29.1	11.6	9.7	15.5	9.1	14.3	10.7
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	22.6	21.1	10.1	15.8	2.9	12.3	15.2
	기타	(19)	31.9	26.3	3.3	17.5	2.9	9.5	8.6
매출 규모	10억원 미만	(258)	29.9	18.6	8.3	15.2	7.0	12.1	8.8
	10~100억원 미만	(83)	28.4	11.3	12.7	17.2	8.6	13.2	8.6
	100억원 이상	(37)	19.7	12.8	10.8	17.7	9.6	11.9	17.6
인력 규모	10인 미만	(199)	37.4	18.3	5.0	13.6	5.2	12.5	7.9
	10~50인 미만	(127)	18.8	16.1	15.0	19.6	10.7	10.0	9.8
	50인 이상	(51)	18.5	10.0	13.1	15.8	9.4	17.4	15.8

* 콘텐츠 제공 관련 계약 인원이 없는 사업체 미포함

표 1-53

계약 콘텐츠 제공자 현황 (평균)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, 명]

유형		사례수	1인 기획/제작 작가	스토리 작가(오리지 널 IP)	각색 작가(노블코 믹스용 콘티 구성)	작화/펜션 담당 작가	배경 담당 작가	채색 담당 작가	기타
전 체		(396)	6.7	4.3	4.8	6.7	3.0	4.3	4.8
사업 유형	플랫폼	(28)	43.3	23.4	15.5	27.9	14.0	12.6	22.1
	CP	(368)	4.0	2.9	3.9	5.1	2.2	3.7	3.5
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	39.1	21.2	14.0	25.2	12.6	11.4	19.9
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	4.3	5.5	5.1	8.3	2.6	2.8	1.3
	웹툰 기획·제작	(247)	4.5	2.5	4.3	5.1	2.4	4.4	4.5
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	1.9	1.7	1.7	1.4	0.8	2.1	2.5
	기타	(24)	1.0	0.8	0.3	0.7	0.4	0.4	0.5
매출 규모	10억원 미만	(269)	3.1	1.4	2.0	2.0	1.0	2.3	2.2
	10~100억원 미만	(89)	4.6	3.4	5.2	5.6	3.4	4.0	4.3
	100억원 이상	(38)	38.2	27.1	23.2	42.5	16.4	19.5	24.3
인력 규모	10인 미만	(214)	1.3	0.7	0.6	0.9	0.3	0.8	0.6
	10~50인 미만	(129)	4.0	3.0	4.8	4.8	2.2	2.9	3.1
	50인 이상	(53)	35.7	22.2	21.5	35.0	15.9	21.8	25.9

나. 서비스 제공 현황

1-1) 현재 기획·제작·유통하는 장르

현재 기획·제작·유통하는 장르를 살펴보면, 1+2+3순위를 종합한 기준으로 '로맨스판타지'가 40.2%로 가장 높은 비율을 차지했으며, '판타지'가 38.4%, '현대로맨스'가 31.0%로 그 뒤를 이음

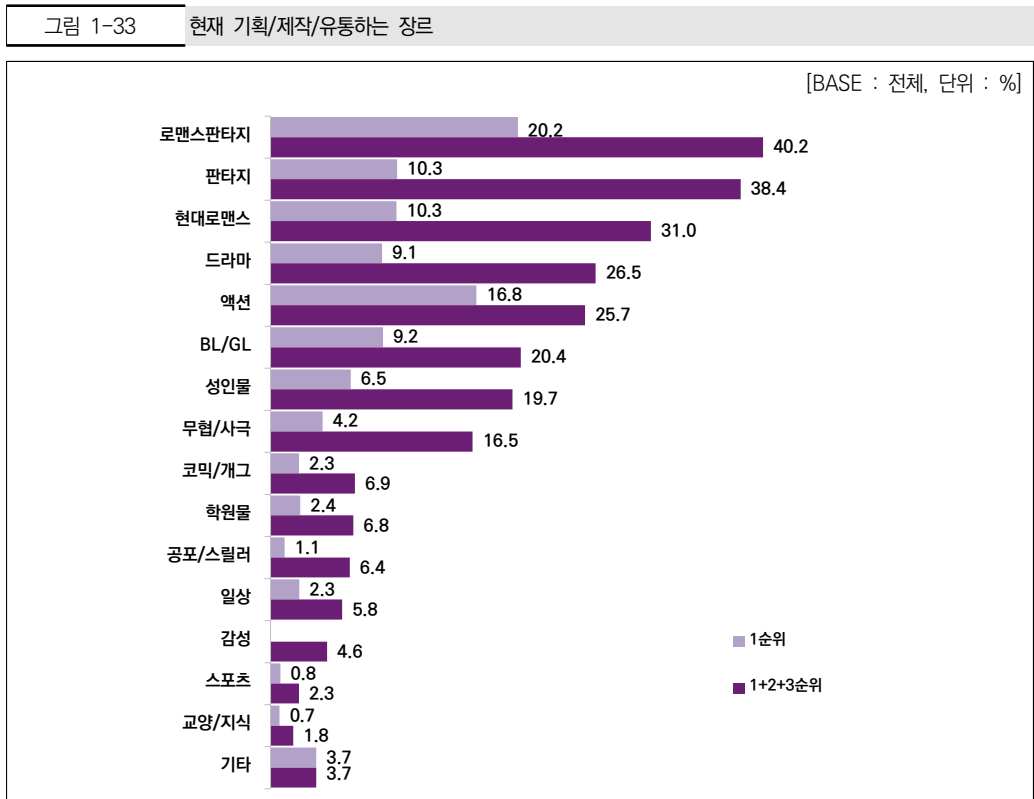


표 1-54

현재 기획/제작/유통하는 장르 (1순위)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례 수	로맨스판타지	액션	판타지	현대 로맨스	BL/GL	드라마	성인물	무협/사극	학원물	일상	코믹/개그	공포/스릴러	스포츠	교양/지식	기타	계
전 체		(396)	20.2	16.8	10.3	10.3	9.2	9.1	6.5	4.2	2.4	2.3	2.3	1.1	0.8	0.7	3.7	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	10.0	10.0	11.9	22.1	15.4	4.8	8.0	3.6	0.0	0.0	7.1	0.0	0.0	0.0	7.1	100.0
	CP	(368)	20.9	17.3	10.2	9.4	8.7	9.4	6.4	4.3	2.6	2.5	2.0	1.2	0.9	0.8	3.5	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	9.0	13.9	10.8	19.9	13.9	9.1	7.3	3.2	0.0	0.0	6.5	0.0	0.0	0.0	6.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	30.1	25.7	7.8	5.1	18.7	4.1	6.6	2.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	19.9	12.8	11.4	7.7	7.4	11.1	6.0	5.9	3.9	3.8	2.9	1.8	1.3	0.5	3.6	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	29.1	28.9	4.8	27.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5.3	4.8	100.0
	기타	(24)	0.0	23.3	12.3	18.2	5.5	12.3	18.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	17.2	15.8	11.0	10.1	11.3	11.9	5.7	4.5	1.1	3.4	1.9	1.1	1.2	0.6	3.3	100.0
	10~100억원 미만	(89)	27.1	18.5	6.0	11.0	4.4	4.6	10.8	3.0	1.5	0.0	4.6	1.7	0.0	1.5	5.3	100.0
	100억원 이상	(38)	25.0	20.2	15.5	9.5	4.8	0.0	2.6	5.6	13.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.9	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	10.2	19.6	10.9	10.7	8.5	12.7	6.3	0.6	1.4	4.3	3.7	2.1	1.5	1.3	6.2	100.0
	10~50인 미만	(129)	32.8	11.5	8.3	7.7	6.7	6.8	8.8	12.0	3.3	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	1.0	100.0
	50인 이상	(53)	29.7	18.4	12.8	14.9	17.9	0.0	1.9	0.0	4.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

표 1-55

현재 기획/제작/유통하는 장르 (1+2+3순위)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례 수	로맨스판타지	판타지	현대로맨스	드라마	액션	BL/GL	성인물	무협/사극	코믹/개그	학원물	공포/스릴러	일상	감성	스포츠	교양/지식	기타
전 체	(396)	40.2	38.4	31.0	26.5	25.7	20.4	19.7	16.5	6.9	6.8	6.4	5.8	4.6	2.3	1.8	3.7
사업 유형	플랫폼 CP	(28) (368)	55.6 39.0	44.4 37.9	41.3 30.3	27.6 26.5	13.6 20.5	18.9 20.1	14.5 17.5	3.6 6.9	7.1 7.3	0.0 6.4	6.4 6.0	3.6 6.0	17.1 2.5	0.0 2.0	7.1 3.5
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	50.2	49.8	37.3	34.6	21.9	17.1	13.1	3.2	6.5	0.0	5.8	3.2	15.5	0.0	6.5
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	49.9	41.3	34.7	23.2	30.4	42.2	20.3	15.7	0.0	0.0	2.1	1.5	4.4	2.0	0.0
	웹툰 기획·제작	(247)	36.2	36.9	27.1	24.8	24.1	16.3	21.2	19.1	10.2	10.8	8.5	8.5	3.1	2.5	3.6
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	60.5	34.1	51.4	27.1	28.9	11.9	9.6	24.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5.3	4.8
	기타	(24)	18.2	35.6	29.9	42.3	29.4	17.6	23.9	0.0	0.0	0.0	5.5	0.0	12.3	6.1	10.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	37.7	36.0	30.3	31.1	24.8	18.7	17.2	13.1	8.1	6.2	6.3	6.7	4.5	2.9	3.3
	10~100억원 미만	(89)	44.8	43.5	34.3	19.3	26.8	22.9	29.0	19.3	6.1	4.2	6.2	5.7	1.5	0.0	5.3
	100억원 이상	(38)	47.0	43.1	28.5	11.2	29.3	27.0	16.2	34.2	0.0	16.8	8.3	0.0	12.6	3.5	2.9
인력 규모	10인 미만	(214)	24.6	31.6	26.7	33.6	28.4	14.5	19.1	6.9	8.5	3.5	9.0	9.7	4.4	3.6	6.2
	10~50인 미만	(129)	54.2	48.0	35.8	22.4	19.2	24.8	18.3	28.6	6.9	10.7	2.4	1.8	5.5	0.0	1.0
	50인 이상	(53)	69.3	42.4	36.9	7.9	30.5	33.7	25.7	25.9	0.0	10.3	6.0	0.0	3.4	2.5	0.0

1-2) 향후 기획·제작·유통 희망하는 장르

향후 기획/제작/유통하기를 희망하는 장르를 살펴보면, 1+2+3순위를 종합한 기준으로 '로맨스판타지'가 38.0%로 가장 높게 나타났으며, '판타지'는 36.4%, '현대로맨스'가 30.1%로 그 뒤를 이음

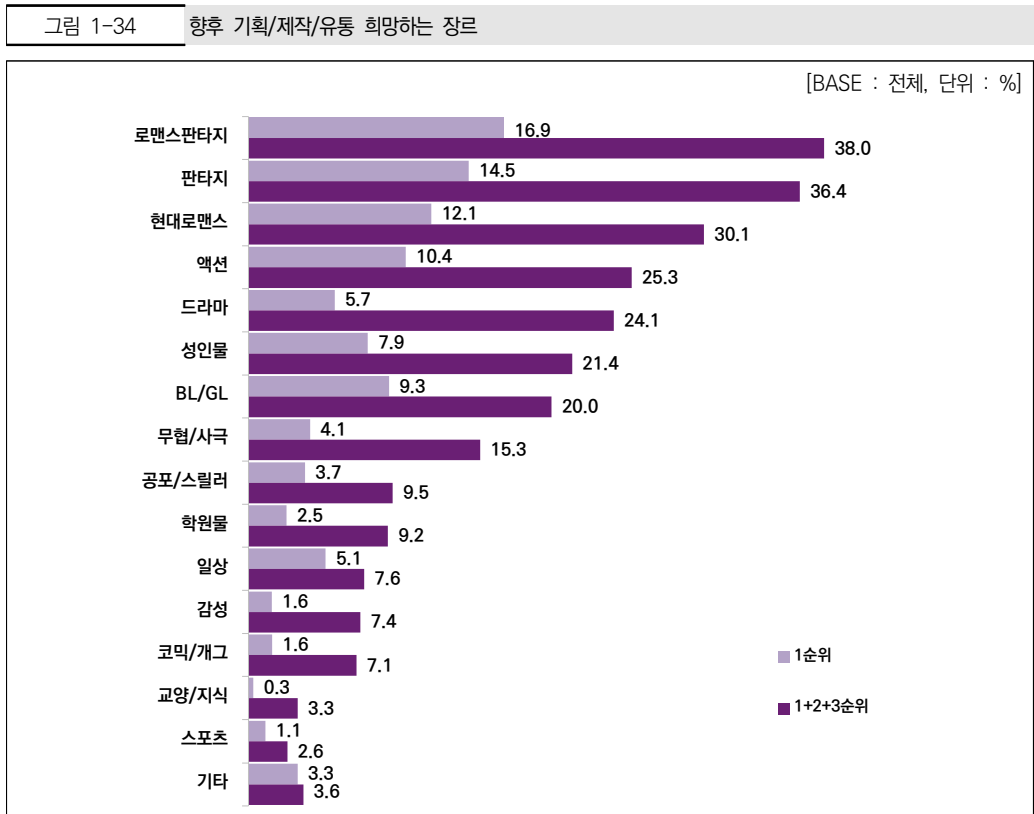


표 1-56

향후 기획/제작/유통 희망하는 장르 (1순위)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례 수	로맨스 판타지	판타지	현대 로맨스	액션	BL/GL	성인물	드라마	일상	무협/사극	공포/스릴러	학원물	코믹/개그	감성	스포츠	교양/지식	기타	계
전 체		(396)	16.9	14.5	12.1	10.4	9.3	7.9	5.7	5.1	4.1	3.7	2.5	1.6	1.6	1.1	0.3	3.3	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	10.0	4.8	15.7	0.0	15.4	8.0	8.3	3.6	3.6	0.0	6.4	7.1	6.4	0.0	0.0	10.7	100.0
	CP	(368)	17.4	15.3	11.8	11.2	8.8	7.9	5.5	5.2	4.1	4.0	2.2	1.1	1.2	1.2	0.4	2.7	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	13.9	9.1	14.1	0.0	13.9	7.3	7.5	3.2	3.2	0.0	5.8	6.5	5.8	0.0	0.0	9.7	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	32.9	12.7	3.6	16.4	13.1	6.6	4.1	1.5	6.8	0.0	0.0	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	14.0	17.0	11.1	10.2	8.7	7.6	5.9	7.4	3.9	4.2	2.8	1.1	1.2	1.8	0.5	2.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	23.0	10.1	22.3	13.0	3.6	4.8	4.8	0.0	3.6	5.3	4.8	0.0	0.0	0.0	0.0	4.8	100.0
	기타	(24)	0.0	6.1	29.8	6.1	5.5	18.4	6.1	0.0	0.0	12.3	0.0	0.0	5.5	0.0	0.0	10.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	16.2	16.4	14.2	10.2	10.2	5.1	5.4	5.5	3.4	5.0	1.6	1.3	1.1	1.2	0.0	3.1	100.0
	10~100억원 미만	(89)	18.2	9.7	7.1	10.4	7.1	16.1	7.6	2.6	5.3	1.5	3.0	3.0	1.5	1.5	3.8	100.0	
	100억원 이상	(38)	18.3	12.5	8.3	11.9	7.7	8.5	3.2	7.8	6.2	0.0	7.9	0.0	4.8	0.0	0.0	2.9	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	9.2	14.1	16.4	10.2	10.4	6.2	4.9	7.1	1.5	6.3	0.6	2.9	2.0	1.5	0.6	6.0	100.0
	10~50인 미만	(129)	27.1	15.7	2.9	12.3	3.9	12.2	7.6	3.8	8.0	1.0	4.4	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	100.0
	50인 이상	(53)	22.8	13.2	17.2	6.5	17.9	4.0	4.2	0.0	5.1	0.0	5.7	0.0	3.4	0.0	0.0	0.0	100.0

표 1-57

향후 기획/제작/유통 희망하는 장르 (1+2+3순위)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례 수	로맨스 판타지	판타지	현대 로맨스	액션	드라마	성인물	BL/GL	무협/사극	공포/스릴러	학원물	일상	감성	코믹/개그	교양/지식	스포츠	기타
전체		(396)	38.0	36.4	30.1	25.3	24.1	21.4	20.0	15.3	9.5	9.2	7.6	7.4	7.1	3.3	2.6	3.6
사업 유형	플랫폼	(28)	32.8	32.8	34.9	7.1	38.5	14.5	22.5	11.9	0.0	16.4	3.6	24.5	10.7	0.0	0.0	10.7
	CP	(368)	38.4	36.7	29.7	26.7	23.0	21.9	19.8	15.5	10.2	8.7	7.9	6.1	6.9	3.5	2.8	3.1
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	39.3	34.5	36.3	11.3	34.7	13.1	20.3	15.6	0.0	14.8	3.2	22.1	9.7	0.0	0.0	9.7
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	55.0	34.9	24.1	28.9	23.7	30.8	37.8	15.2	2.1	0.0	3.6	2.3	2.3	1.5	0.0	0.0
	웹툰 기획·제작	(247)	32.4	39.3	28.6	28.2	22.6	21.0	15.2	15.9	12.9	11.8	10.3	7.3	8.5	4.2	2.4	3.1
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	53.1	22.0	45.0	13.0	27.1	9.6	17.4	23.0	5.3	9.6	5.3	0.0	0.0	5.3	5.3	4.8
	기타	(24)	29.9	30.1	36.0	17.8	24.0	23.9	23.1	0.0	12.3	0.0	0.0	11.7	11.6	0.0	11.6	10.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	38.3	37.1	32.1	24.7	24.4	16.6	18.4	14.0	10.2	7.7	7.3	6.5	9.0	3.9	2.3	3.7
	10~100억원 미만	(89)	36.8	32.8	29.7	23.6	26.4	33.3	24.8	13.6	10.2	11.1	8.7	6.0	3.0	2.6	3.0	3.8
	100억원 이상	(38)	38.4	39.7	16.6	33.8	16.3	27.5	20.0	28.7	3.2	15.6	7.8	17.3	3.5	0.0	3.5	2.9
인력 규모	10인 미만	(214)	29.6	29.7	25.5	23.7	27.3	19.7	13.6	6.9	13.8	8.8	9.9	7.9	9.6	5.6	2.9	6.7
	10~50인 미만	(129)	46.2	41.8	33.9	26.2	21.1	25.7	27.1	25.5	4.5	8.3	7.0	4.7	4.9	0.8	2.1	0.0
	50인 이상	(53)	52.1	50.5	39.2	29.7	18.2	17.5	28.6	24.5	4.2	13.1	0.0	11.8	2.5	0.0	2.5	0.0

2) 특성별 제공·제작 웹툰 작품 수

2024년 기준 조사 결과에 따르면, 오리지널 웹툰의 평균 제작 건수는 10.3건으로 나타남. 전반적으로 ‘오리지널 웹툰’, ‘자사 미보유 IP 활용 웹툰’, ‘자사 보유 웹소설 외 IP 활용 웹툰’, ‘자사 보유 웹소설 IP 활용 노블코믹스’ 순으로 평균 제작 건수가 높게 나타남

플랫폼의 경우 오리지널 웹툰의 평균 제작 건수가 32.3건으로 나타났으며, CP에서는 오리지널 웹툰의 평균 제작 건수가 8.6건으로 차이가 나타남

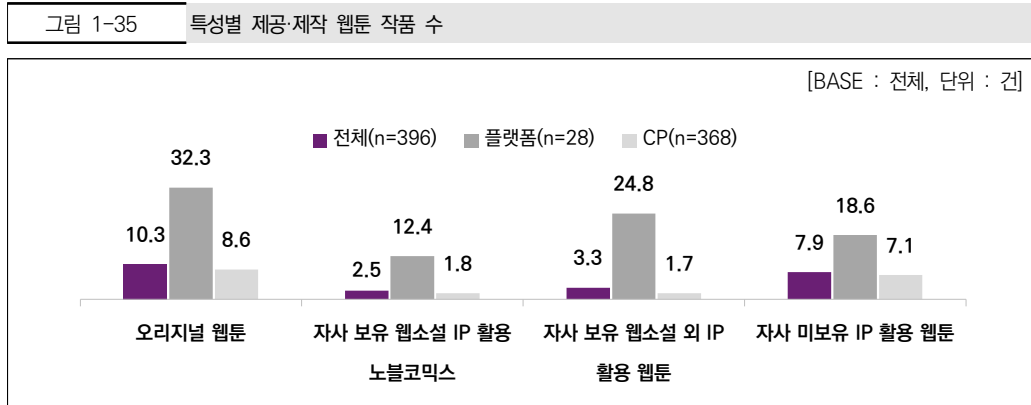


표 1-58 원작이 없는 순수 창작 웹툰 (오리지널 웹툰)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개수, %, 건]

유형	사례수	3건 이하	4~10건 미만	11건 이상	계	평균값 (건)	최소값 (건)	중앙값 (건)	최대값 (건)
전 체	(396)	80.6	12.1	7.2	100.0	10.3	0.0	1.0	800.0
사업 유형									
플랫폼	(28)	40.8	36.4	22.9	100.0	32.3	0.0	9.0	350.0
CP	(368)	83.7	10.3	6.0	100.0	8.6	0.0	1.0	800.0
주 사업 분야									
웹툰 서비스 제공	(31)	46.5	32.8	20.6	100.0	29.2	0.0	5.0	40.0
웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	76.2	15.8	7.9	100.0	4.8	0.0	0.0	9.0
웹툰 기획·제작	(247)	84.0	9.1	6.9	100.0	11.4	0.0	1.0	360.0
웹툰 콘텐츠 출판	(28)	82.1	17.9	0.0	100.0	1.0	0.0	1.0	350.0
기타	(24)	100.0	0.0	0.0	100.0	0.2	0.0	0.0	800.0
매출 규모									
10억원 미만	(269)	86.9	10.0	3.1	100.0	3.7	0.0	1.0	164.0
10~100억원 미만	(89)	75.6	16.1	8.3	100.0	17.8	0.0	1.0	800.0
100억원 이상	(38)	47.8	18.3	33.9	100.0	39.5	0.0	4.0	360.0
인력 규모									
10인 미만	(214)	92.3	5.6	2.1	100.0	1.6	0.0	1.0	30.0
10~50인 미만	(129)	73.5	18.4	8.1	100.0	16.0	0.0	1.0	800.0
50인 이상	(53)	50.6	23.4	26.1	100.0	31.4	0.0	3.0	360.0

표 1-59

자사 보유 IP(웹소설) 활용한 웹툰 (노블코믹스)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 건]

유형		사례수	3건 이하	4~10건 미만	11건 이상	계	평균값 (건)	최소값 (건)	중앙값 (건)	최대값 (건)
전 체		(396)	85.8	10.1	4.1	100.0	2.5	0.0	0.0	80.0
사업 유형	플랫폼	(28)	66.2	14.5	19.3	100.0	12.4	0.0	0.0	80.0
	CP	(368)	87.3	9.8	2.9	100.0	1.8	0.0	0.0	77.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	69.5	13.1	17.4	100.0	11.2	0.0	0.0	50.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	90.4	7.5	2.1	100.0	1.2	0.0	0.0	8.0
	웹툰 기획 제작	(247)	85.4	10.8	3.8	100.0	2.1	0.0	0.0	77.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	84.6	15.4	0.0	100.0	1.2	0.0	0.0	80.0
	기타	(24)	100.0	0.0	0.0	100.0	0.4	0.0	0.0	10.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	95.7	4.3	0.0	100.0	0.5	0.0	0.0	10.0
	10~100억원 미만	(89)	74.8	18.4	6.8	100.0	3.8	0.0	0.0	77.0
	100억원 이상	(38)	41.2	32.2	26.6	100.0	13.7	0.0	5.0	80.0
인력 규모	10인 미만	(214)	96.9	3.1	0.0	100.0	0.4	0.0	0.0	8.0
	10~50인 미만	(129)	82.3	12.9	4.8	100.0	2.1	0.0	0.0	50.0
	50인 이상	(53)	49.1	32.0	18.9	100.0	12.0	0.0	4.0	80.0

표 1-60

자사 보유 IP(웹소설 외) 활용한 웹툰

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 건]

유형		사례수	3건 이하	4~10건 미만	11건 이상	계	평균값 (건)	최소값 (건)	중앙값 (건)	최대값 (건)
전 체		(396)	91.0	6.3	2.7	100.0	3.3	0.0	0.0	358.0
사업 유형	플랫폼	(28)	77.1	0.0	22.9	100.0	24.8	0.0	0.0	298.0
	CP	(368)	92.1	6.8	1.2	100.0	1.7	0.0	0.0	358.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	79.4	0.0	20.6	100.0	22.4	0.0	0.0	30.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	90.4	9.6	0.0	100.0	0.9	0.0	0.0	10.0
	웹툰 기획·제작	(247)	93.1	6.4	0.4	100.0	2.1	0.0	0.0	358.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	79.3	9.6	11.1	100.0	1.9	0.0	0.0	298.0
	기타	(24)	100.0	0.0	0.0	100.0	0.1	0.0	0.0	1.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	93.3	5.1	1.5	100.0	0.6	0.0	0.0	30.0
	10~100억원 미만	(89)	93.9	6.1	0.0	100.0	0.6	0.0	0.0	10.0
	100억원 이상	(38)	67.9	14.9	17.2	100.0	29.2	0.0	0.0	358.0
인력 규모	10인 미만	(214)	97.3	1.3	1.5	100.0	0.4	0.0	0.0	12.0
	10~50인 미만	(129)	87.3	12.7	0.0	100.0	0.9	0.0	0.0	10.0
	50인 이상	(53)	74.7	11.0	14.3	100.0	21.5	0.0	0.0	358.0

표 1-61

자가 보유하지 않은 IP(웹소설, 드라마, 게임 등) 활용한 웹툰

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 건]

유형		사례수	3건 이하	4~10건 미만	11건 이상	계	평균값 (건)	최소값 (건)	중앙값 (건)	최대값 (건)
전 체		(396)	81.4	11.9	6.7	100.0	7.9	0.0	0.0	700.0
사업 유형	플랫폼	(28)	62.4	6.4	31.2	100.0	18.6	0.0	0.0	150.0
	CP	(368)	82.8	12.3	4.9	100.0	7.1	0.0	0.0	700.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	66.0	5.8	28.2	100.0	16.8	0.0	0.0	80.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	68.8	14.9	16.3	100.0	6.3	0.0	0.0	10.0
	웹툰 기획 제작	(247)	87.4	10.8	1.8	100.0	4.5	0.0	0.0	700.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	68.1	27.1	4.8	100.0	8.3	0.0	0.0	150.0
	기타	(24)	88.3	6.1	5.5	100.0	33.7	0.0	0.0	600.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	88.9	10.2	0.9	100.0	1.5	0.0	0.0	80.0
	10~100억원 미만	(89)	72.2	13.1	14.8	100.0	14.4	0.0	0.0	600.0
	100억원 이상	(38)	49.0	21.5	29.5	100.0	38.4	0.0	4.0	700.0
인력 규모	10인 미만	(214)	93.1	6.3	0.6	100.0	0.8	0.0	0.0	14.0
	10~50인 미만	(129)	74.6	18.0	7.4	100.0	4.3	0.0	1.0	130.0
	50인 이상	(53)	50.0	20.2	29.8	100.0	45.6	0.0	2.0	700.0

3) 2차 저작물 작성권 확보 방법

웹툰 사업체의 2차 저작물 작성권 확보 방법을 보면, ‘웹툰 작가와 직접계약’을 통한 2차 저작권 확보 비율이 37.4%, ‘IP를 보유하고 있는 제3자 기업과의 계약을 통해’ 확보하는 비율이 31.7%, ‘IP 자체 기획/제작’을 통한 2차 저작물 작성권 확보가 28.1% 등의 순으로 높게 나타남

플랫폼의 경우, ‘웹툰 작가와 직접계약’을 통한 확보가 70.8%, ‘제3자 기업과의 계약’을 통한 확보가 15.7% 등의 순으로 나타남. CP는 ‘웹툰 작가와 직접계약’이 34.8%, ‘IP 자체 기획/제작’이 33.0%, ‘제3자 기업과의 계약’이 29.8%로 나타남

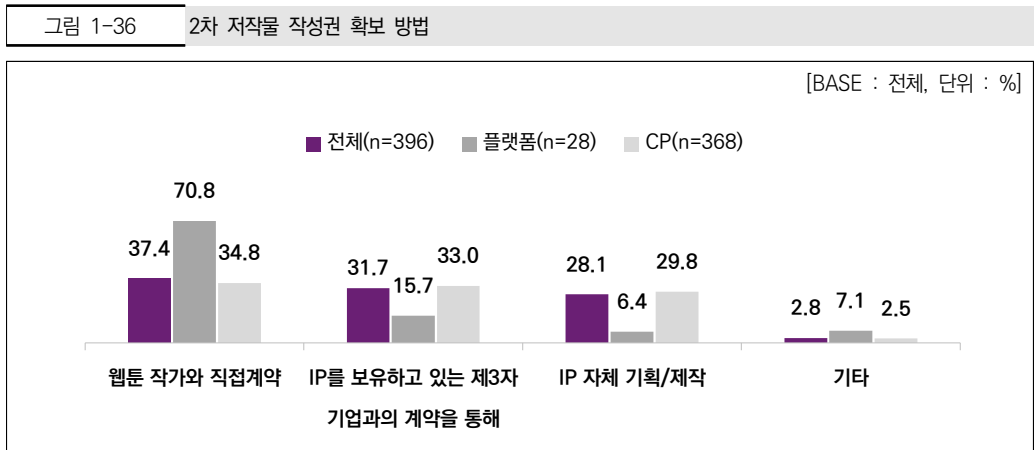


표 1-62 2차 저작물 작성권 확보 방법

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 건]

유형		사례수	웹툰 작가와 직접계약	IP를 보유하고 있는 제3자 기업과의 계약을 통해	IP 자체 기획/제작	기타	계
전 체		(396)	37.4	31.7	28.1	2.8	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	70.8	15.7	6.4	7.1	100.0
	CP	(368)	34.8	33.0	29.8	2.5	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	73.6	14.1	5.8	6.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	56.6	27.4	15.9	0.0	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	29.8	31.6	34.9	3.7	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	31.1	55.3	13.7	0.0	100.0
	기타	(24)	23.3	39.5	37.2	0.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	32.2	34.2	30.8	2.8	100.0
	10~100억원 미만	(89)	39.7	31.9	24.5	3.9	100.0
	100억원 이상	(38)	68.6	14.1	17.3	0.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	33.2	28.7	32.9	5.2	100.0
	10~50인 미만	(129)	39.9	36.8	23.3	0.0	100.0
	50인 이상	(53)	47.9	31.8	20.3	0.0	100.0

4) 2차 저작물 작성권 매출 중 세부 분야별 비중

2차 저작권 매출이 있는 업체들을 대상으로 한 세부 분야별 비중 조사에 따르면, ‘드라마’가 38.3%로 가장 큰 비중을 차지함

플랫폼에서는 ‘드라마’가 35.0%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로는 ‘캐릭터’가 27.4%, ‘애니메이션’이 11.4% 순으로 나타남

CP에서는 ‘드라마’가 38.6%로 가장 높게 나타났고, ‘캐릭터’ 17.4%, ‘기타수익’ 15.2% 순으로 높게 나타났으며, ‘기타수익’으로는 OST 등이 나타남

그림 1-37 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

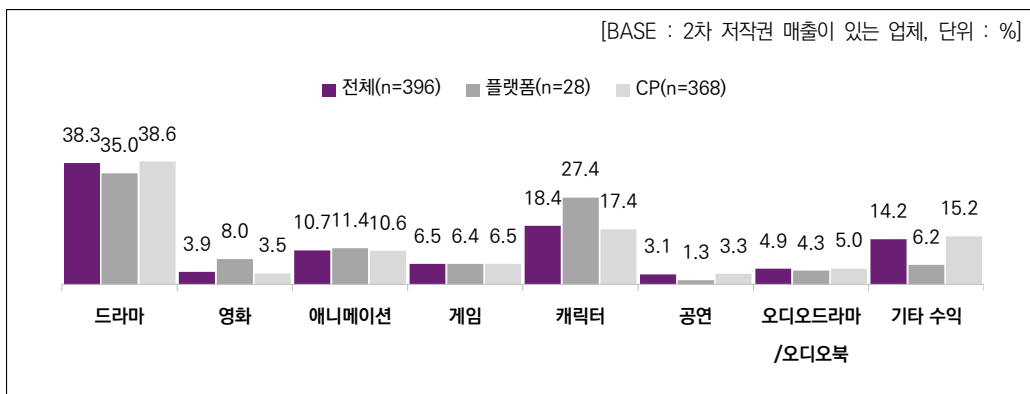


표 1-63 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

[BASE : 2차 저작권 매출이 있는 업체(n=150), 단위 : 개소, %, 건]

유형	사례수	드라마 (또는 웹드라마)	영화	애니메이 션	게임	캐릭터 (굿즈 포함)	공연 (연극, 뮤지컬 등)	오디오 드라마/ 오디오북	기타 수익	전체 2차적 저작물 작성권 수수로 매출
전 체	(150)	38.3	3.9	10.7	6.5	18.4	3.1	4.9	14.2	100.0
사업 유형										
플랫폼	(16)	35.0	8.0	11.4	6.4	27.4	1.3	4.3	6.2	100.0
CP	(134)	38.6	3.5	10.6	6.5	17.4	3.3	5.0	15.2	100.0
주 사업 분야										
웹툰 서비스 제공	(16)	35.0	8.0	11.4	6.4	27.4	1.3	4.3	6.2	100.0
웹툰 콘텐츠 유통·중개	(31)	39.3	1.7	3.4	8.5	19.3	0.0	1.2	26.6	100.0
웹툰 기획·제작	(86)	40.0	4.8	13.8	6.7	17.6	5.2	2.4	9.5	100.0
웹툰 콘텐츠 출판	(10)	51.0	0.0	12.8	2.5	8.3	0.0	15.2	10.3	100.0
기타	(7)	2.1	0.0	0.0	0.0	18.7	0.0	39.2	40.0	100.0
매출 규모										
10억원 미만	(81)	38.3	4.0	10.9	7.5	14.2	4.4	5.3	15.4	100.0
10~100억원 미만	(38)	41.7	0.0	11.1	3.5	20.7	0.0	6.0	17.0	100.0
100억원 이상	(31)	33.8	8.5	9.7	7.2	26.5	3.6	2.8	7.8	100.0
인력 규모										
10인 미만	(57)	37.0	2.8	11.4	5.5	14.3	5.5	8.6	15.0	100.0
10~50인 미만	(55)	42.3	2.3	11.0	8.8	14.9	0.6	1.7	18.5	100.0
50인 이상	(38)	34.4	8.0	9.2	4.6	29.5	3.2	4.1	7.0	100.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

4. 계약 관행 및 거래

가. 계약 체결 관행

1) 서면계약 여부

전체 사업체 중에서 서면 계약을 체결한 사업체의 비율은 96.5%로 나타남
CP에서는 서면 계약을 체결한 사업체의 비율이 97.5%로 나타났으며, 서면 계약을 체결하지 않은 사업체는 2.5%로 나타남

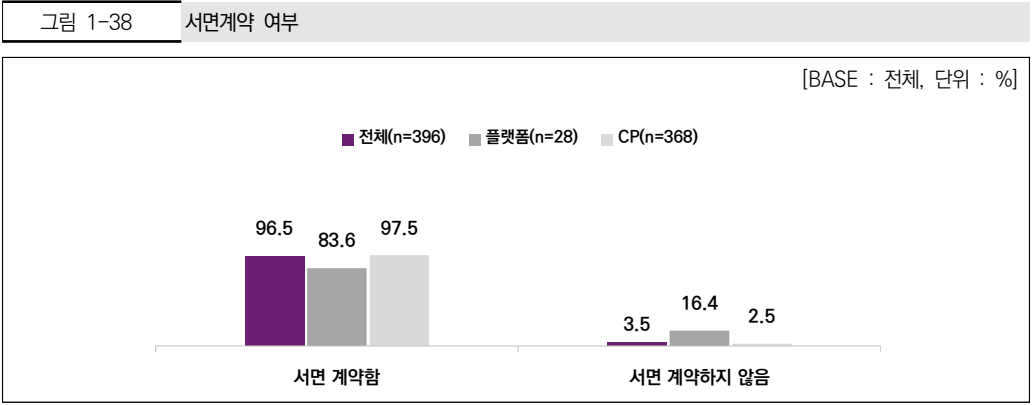


표 1-64 서면계약 여부

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	예	아니오 (구두계약 체결)	계
전 체		(396)	96.5	3.5	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	83.6	16.4	100.0
	CP	(368)	97.5	2.5	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	85.2	14.8	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	100.0	0.0	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	97.2	2.8	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	96.4	3.6	100.0
	기타	(24)	94.5	5.5	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	98.4	1.6	100.0
	10~100억원 미만	(89)	92.2	7.8	100.0
	100억원 이상	(38)	93.6	6.4	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	97.7	2.3	100.0
	10~50인 미만	(129)	96.0	4.0	100.0
	50인 이상	(53)	93.0	7.0	100.0

2) 계약 시 사전 제작 요청 여부

서면계약을 체결하는 사업체 중에서 작품 계약, 인재 선발 등을 목적³⁾으로 사전 제작을 요청하는 사업체가 37.3%로 나타났으며 사전 제작을 요청하지 않는 사업체는 62.7%로 나타남

플랫폼에서는 '사전 제작을 요청함'이 50.9%로 비교적 높게 나타났고, CP에서는 '사전 제작을 요청함'의 비율이 36.2%로 나타남

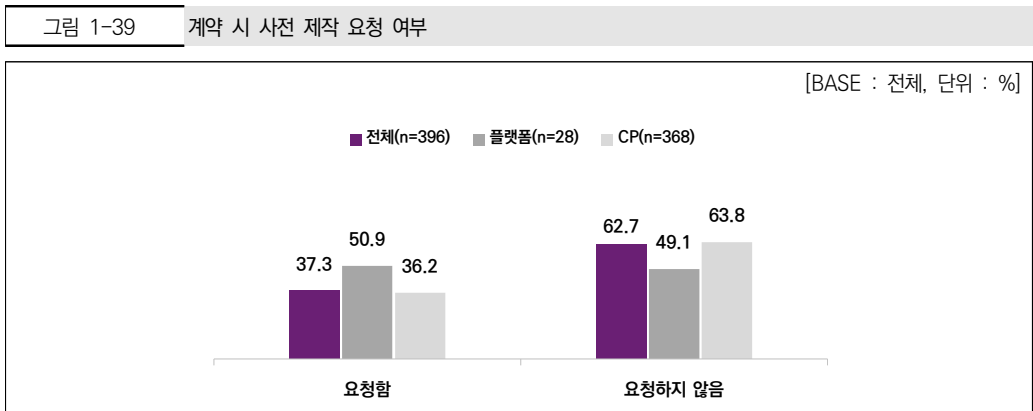


표 1-65 계약 시 사전 제작 요청 여부

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	예	아니오	계
전 체		(396)	37.3	62.7	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	50.9	49.1	100.0
	CP	(368)	36.2	63.8	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	50.8	49.2	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	46.7	53.3	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	36.5	63.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	29.1	70.9	100.0
	기타	(24)	11.7	88.3	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	34.2	65.8	100.0
	10~100억원 미만	(89)	39.2	60.8	100.0
	100억원 이상	(38)	54.6	45.4	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	28.2	71.8	100.0
	10~50인 미만	(129)	40.2	59.8	100.0
	50인 이상	(53)	66.9	33.1	100.0

3) 본 조사에서의 사전 제작은 계약 체결 이후 '비축분' 또는 '세이브 원고'와는 다른 개념이며, 작품 유통 확인 또는 인재 채용 전 작품을 평가하기 위한 목적으로 진행되는 것을 말함

3) 사전 제작 시 제작비 지급 여부

사전 제작을 요청하는 사업체를 대상으로 제작비 지급 여부를 조사한 결과, '원고 대가를 지급함'이라고 응답한 비율은 87.8%로 10개 중 8개 이상의 업체가 사전 제작에 대한 대가를 지급하는 것으로 나타남

플랫폼에서는 '원고 대가를 지급함' 비율이 91.2%로, CP에서는 '원고 대가를 지급함'이 87.4%로 사전 제작 원고에 대한 비용을 지불하는 업체가 대다수인 것으로 나타남

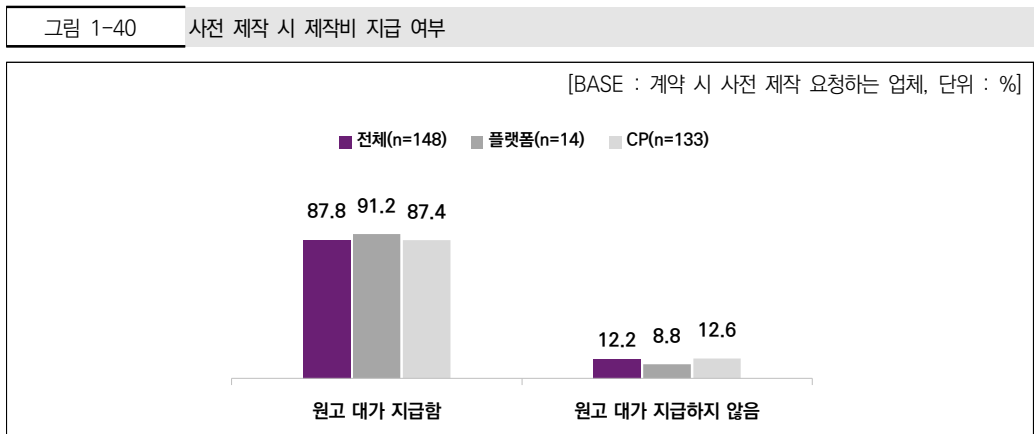


표 1-66 사전 제작 시 제작비 지급 여부

[BASE : 계약 시 사전 제작 요청하는 업체(n=148), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	예	아니오	계
전 체		(148)	87.8	12.2	100.0
사업 유형	플랫폼	(14)	91.2	8.8	100.0
	CP	(133)	87.4	12.6	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(16)	92.1	7.9	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(31)	75.5	24.5	100.0
	웹툰 기획·제작	(90)	90.8	9.2	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(8)	87.8	12.2	100.0
	기타	(3)	100.0	0.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(92)	89.9	10.1	100.0
	10~100억원 미만	(35)	78.0	22.0	100.0
	100억원 이상	(21)	94.7	5.3	100.0
인력 규모	10인 미만	(60)	85.6	14.4	100.0
	10~50인 미만	(52)	84.3	15.7	100.0
	50인 이상	(35)	96.9	3.1	100.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

나. 표준계약서 활용

1) 만화(웹툰) 분야 표준계약서 인지 여부

만화(웹툰) 분야 표준계약서를 알고 있는지 조사한 결과, 전체 사업체 중에서 '표준계약서를 인지함'이라고 응답한 사업체의 비율은 92.5%로, 10개 업체 중 9개 이상의 업체가 표준계약서를 알고 있는 것으로 나타남

플랫폼에서는 '표준계약서를 인지함' 비율이 72.9%로 나타났으며, CP에서는 표준계약서를 인지하는 비율이 94.0%로 비교적 높게 나타남

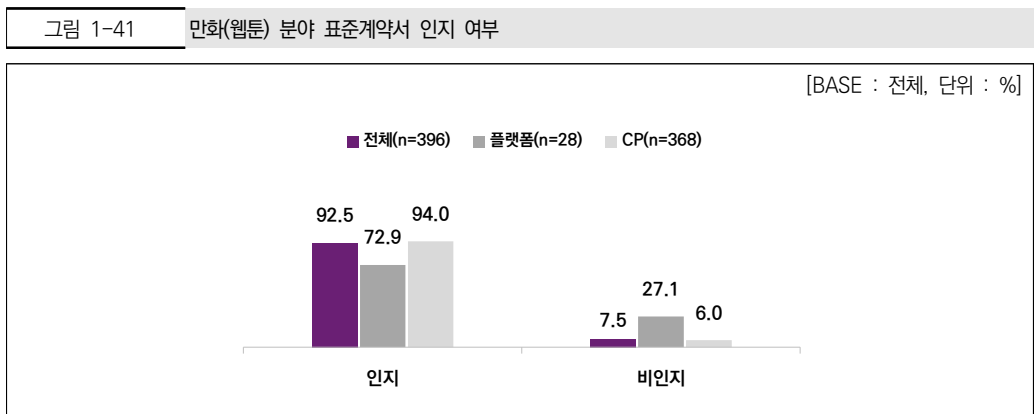


표 1-67 만화(웹툰) 분야 표준계약서 인지 여부

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	예	아니오	계
전 체		(396)	92.5	7.5	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	72.9	27.1	100.0
	CP	(368)	94.0	6.0	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	75.5	24.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	85.6	14.4	100.0
	웹툰 기획 제작	(247)	97.1	2.9	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	85.3	14.7	100.0
	기타	(24)	94.5	5.5	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	92.4	7.6	100.0
	10~100억원 미만	(89)	92.4	7.6	100.0
	100억원 이상	(38)	93.8	6.2	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	93.7	6.3	100.0
	10~50인 미만	(129)	91.4	8.6	100.0
	50인 이상	(53)	90.3	9.7	100.0

2) 만화(웹툰) 분야 표준계약서 활용 여부

표준계약서를 인지하고 있는 전체 사업체 중에서 '표준계약서 양식을 그대로 사용'하는 사업체의 비율은 12.2%로 나타났으며, '표준계약서 주요 조항을 준용하고 가감 필요 조항을 반영하여 활용'한다는 응답은 76.8%로 나타남

사업유형별로 플랫폼에서는 '표준계약서 양식을 그대로 사용'한다는 비율이 18.6%로 상대적으로 높게 나타났으며, CP에서는 '표준계약서 핵심 조항을 사용하고 그 외 가감, 필요 조항을 반영하여 활용'이 77.2%로 높게 나타남

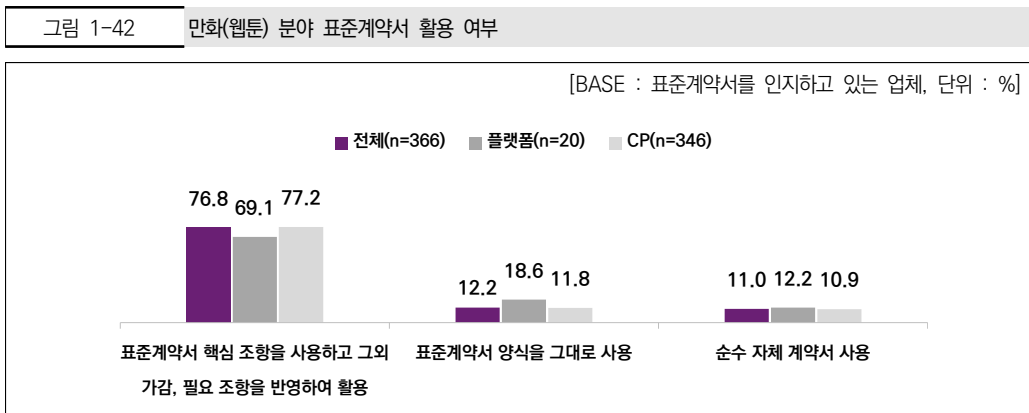


표 1-68 만화(웹툰) 분야 표준계약서 활용 여부

[BASE : 표준계약서를 인지하고 있는 업체(n=366), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	표준계약서 핵심 조항을 사용하고 그 외 가감, 필요 조항을 반영하여 활용	표준계약서 양식을 그대로 사용	순수 자체 계약서 사용	계
전 체		(366)	76.8	12.2	11.0	100.0
사업 유형	플랫폼	(20)	69.1	18.6	12.2	100.0
	CP	(346)	77.2	11.8	10.9	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(23)	73.1	16.2	10.7	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(56)	62.7	13.6	23.7	100.0
	웹툰 기획·제작	(240)	80.4	11.1	8.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(24)	72.9	16.9	10.2	100.0
	기타	(23)	81.8	11.7	6.5	100.0
매출 규모	10억원 미만	(249)	82.3	9.9	7.7	100.0
	10~100억원 미만	(82)	62.0	16.4	21.5	100.0
	100억원 이상	(35)	71.9	18.7	9.3	100.0
인력 규모	10인 미만	(201)	83.9	11.7	4.4	100.0
	10~50인 미만	(118)	64.9	9.4	25.6	100.0
	50인 이상	(47)	76.2	21.4	2.3	100.0

3) 만화(웹툰) 분야 표준계약서 미활용 이유

자체 계약서를 사용하는 업체를 대상으로 만화(웹툰) 분야 표준계약서를 활용하지 않는 이유를 조사한 결과, '기존계약서 사용이 편해서'라고 응답한 업체가 35.1%로 가장 높게 나타남
그 다음으로, '변경 필요한 조항이 많아서'가 27.6%, '자주 변동되는 업계현황에 적합하지 않아서'가 16.6% 등의 순으로 나타남

그림 1-43 만화(웹툰) 분야 표준계약서 미활용 이유 (1+2+3순위)

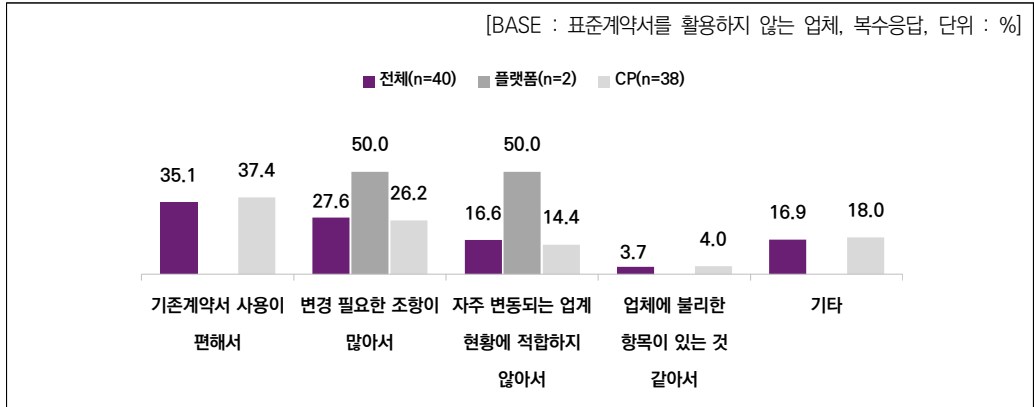


표 1-69 만화(웹툰) 분야 표준계약서 미활용 이유

[BASE : 표준계약서를 활용하지 않는 업체(n=40), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	기존계약서 사용이 편해서	변경 필요한 조항이 많아서	자주 변동되는 업계 현황에 적합하지 않아서	업체에 불리한 항목이 있는 것 같아서	기타	계
전 체	(40)	35.1	27.6	16.6	3.7	16.9	100.0
사업 유형							
	플랫폼	(2)	0.0	50.0	50.0	0.0	100.0
	CP	(38)	37.4	26.2	14.4	4.0	100.0
주 사업 분야							
	웹툰 서비스 제공	(3)	0.0	50.0	50.0	0.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(13)	44.2	55.8	0.0	0.0	100.0
	웹툰 기획·제작	(20)	33.6	12.0	26.6	7.3	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(2)	55.1	0.0	0.0	0.0	100.0
	기타	(2)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
매출 규모							
	10억원 미만	(19)	38.3	16.3	22.1	7.8	100.0
	10~100억원 미만	(18)	38.1	39.0	7.6	0.0	100.0
	100억원 이상	(3)	0.0	33.3	33.3	0.0	100.0
인력 규모							
	10인 미만	(9)	32.2	0.0	33.9	0.0	100.0
	10~50인 미만	(30)	37.2	33.1	12.2	5.0	100.0
	50인 이상	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

4) 만화(웹툰) 분야 표준계약서 참고하는 양식

표준계약서를 활용하는 사업체를 대상으로 참고하는 표준계약서 양식이 무엇인지 조사한 결과, 1+2+3순위 기준, '웹툰 연재 계약서'를 참고하는 비율이 81.1%로 가장 높게 나타남
그다음으로는 '출판권설정계약서'(43.9%), '공동저작계약서'(38.3%), '2차적 저작물 작성권 이용허락 계약서'(37.3%), '전자책발행계약서'(22.3%), '기획만화계약서'(19.6%) 등의 순으로 높게 나타남

그림 1-44 만화(웹툰) 분야 표준계약서 참고하는 양식

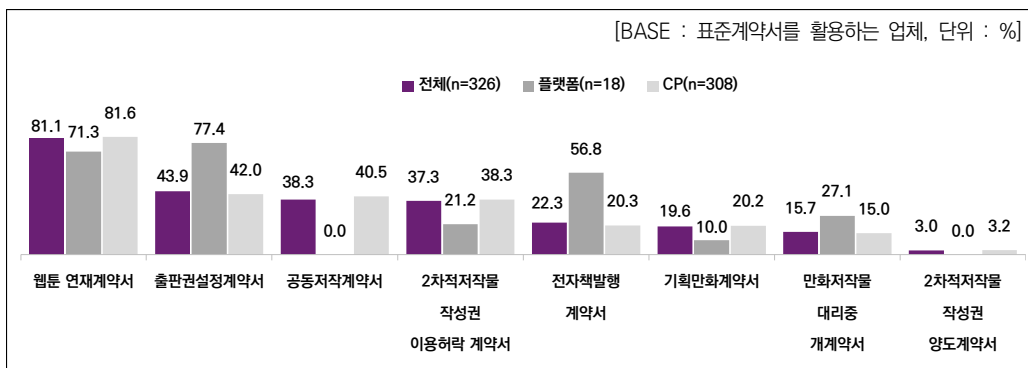


표 1-70 만화(웹툰) 분야 표준계약서 참고하는 양식 (1순위)

[BASE : 표준계약서를 활용하는 업체(n=326), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	웹툰 연재 계약서	출판권 설정 계약서	전자책 발행 계약서	2차적 저작물 작성권 이용허락 계약서	기획만화 계약서	만화 저작물 대리중개 계약서	공동저작 계약서	계
전 체		(326)	58.9	22.0	5.0	4.4	4.1	3.0	2.7	100.0
사업 유형	플랫폼	(18)	41.3	41.7	7.0	0.0	0.0	10.0	0.0	100.0
	CP	(308)	59.9	20.8	4.9	4.6	4.3	2.6	2.9	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(21)	42.5	35.7	13.1	0.0	0.0	8.6	0.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(43)	61.5	30.7	2.3	3.2	2.3	0.0	0.0	100.0
	웹툰 기획·제작	(219)	64.1	17.8	1.2	5.9	4.9	2.1	4.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(22)	27.1	35.9	25.4	0.0	7.0	4.6	0.0	100.0
	기타	(22)	47.9	20.2	20.6	0.0	0.0	11.3	0.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(230)	61.7	19.7	4.6	4.0	5.3	2.0	2.7	100.0
	10~100억원 미만	(64)	48.7	29.2	7.1	5.7	1.6	3.6	4.0	100.0
	100억원 이상	(32)	59.3	24.1	3.4	4.2	0.0	9.0	0.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(192)	64.1	14.9	6.9	2.3	4.8	3.7	3.3	100.0
	10~50인 미만	(88)	53.0	27.5	2.3	10.0	4.5	1.1	1.5	100.0
	50인 이상	(46)	48.4	40.7	2.4	2.2	0.0	3.9	2.6	100.0

표 1-71

만화(웹툰) 분야 표준계약서 참고하는 양식 (1+2+3순위)

[BASE : 표준계약서를 활용하는 업체(n=326), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	웹툰 연재 계약서	출판권 설정 계약서	공동저작 계약서	2차적 저작물 작성권 이용허락 계약서	전자책 발행 계약서	기획만화 계약서	만화 저작물 대리중개 계약서	2차적 저작물 작성권 양도 계약서
전 체		(326)	81.1	43.9	38.3	37.3	22.3	19.6	15.7	3.0
사업 유형	플랫폼	(18)	71.3	77.4	0.0	21.2	56.8	10.0	27.1	0.0
	CP	(308)	81.6	42.0	40.5	38.3	20.3	20.2	15.0	3.2
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(21)	68.3	73.5	0.0	18.2	55.9	22.9	23.2	0.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(43)	81.4	51.3	20.9	48.8	36.9	8.6	0.0	5.5
	웹툰 기획 제작	(219)	87.0	37.0	45.7	37.6	13.2	23.4	14.6	3.5
	웹툰 콘텐츠 출판	(22)	58.1	74.6	19.5	40.7	55.1	7.0	28.0	0.0
	기타	(22)	54.9	40.3	53.2	27.1	20.6	12.5	38.2	0.0
매출 규모	10억원 미만	(230)	82.0	39.4	41.4	36.5	19.1	19.2	13.7	3.3
	10~100억원 미만	(64)	76.0	49.8	40.9	44.5	28.3	17.8	17.6	3.6
	100억원 이상	(32)	84.1	64.0	10.6	28.9	33.2	26.5	26.0	0.0
인력 규모	10인 미만	(192)	81.1	37.5	34.4	36.5	24.0	18.6	15.1	2.3
	10~50인 미만	(88)	84.6	38.5	52.0	45.0	19.5	19.6	15.6	4.5
	50인 이상	(46)	74.2	80.6	28.1	26.3	20.8	23.8	18.5	3.2

5) 만화(웹툰) 분야 표준계약서 제·개정 인지 여부

만화(웹툰) 분야 표준계약서가 제·개정되었다는 사실을 알고 있는지 조사한 결과, 전체 사업체 중에서 '인지'하고 있는 비율은 62.4%로, 10개 업체 중 6개 이상의 업체가 표준계약서의 제·개정 여부를 알고 있는 것으로 나타남

사업유형별로 플랫폼에서는 '인지' 비율이 52.8%로 나타났으며, CP에서는 63.1%로 나타남

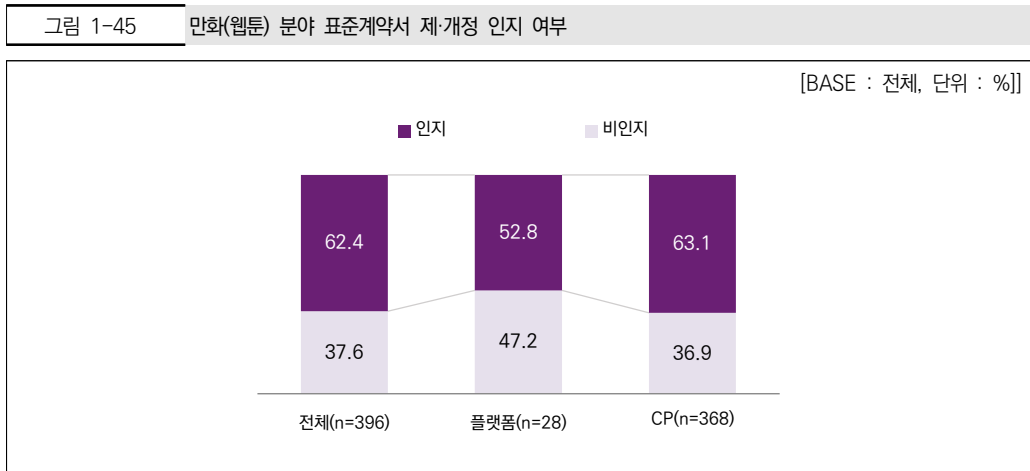


표 1-72 만화(웹툰) 분야 표준계약서 제·개정 인지 여부

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	예	아니오	계
전 체		(396)	62.4	37.6	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	52.8	47.2	100.0
	CP	(368)	63.1	36.9	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	52.5	47.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	73.7	26.3	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	62.0	38.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	54.5	45.5	100.0
	기타	(24)	57.7	42.3	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	57.7	42.3	100.0
	10~100억원 미만	(89)	65.4	34.6	100.0
	100억원 이상	(38)	89.0	11.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	56.0	44.0	100.0
	10~50인 미만	(129)	67.9	32.1	100.0
	50인 이상	(53)	75.0	25.0	100.0

6) 주로 활용하는 계약 방식

가) 대가지급방식

주로 활용하는 계약 방식에 대해 살펴보면, 대가 지급 방식에서는 ‘누적MG’가 32.2%로 가장 높았으며, 그다음으로 ‘원고료’(31.3%), ‘월MG’(30.4%) 등 순으로 나타남
사업유형별로 살펴보면, 플랫폼에서 ‘원고료’가 48.9%로 비교적 높게 나타남

그림 1-46 대가지급방식

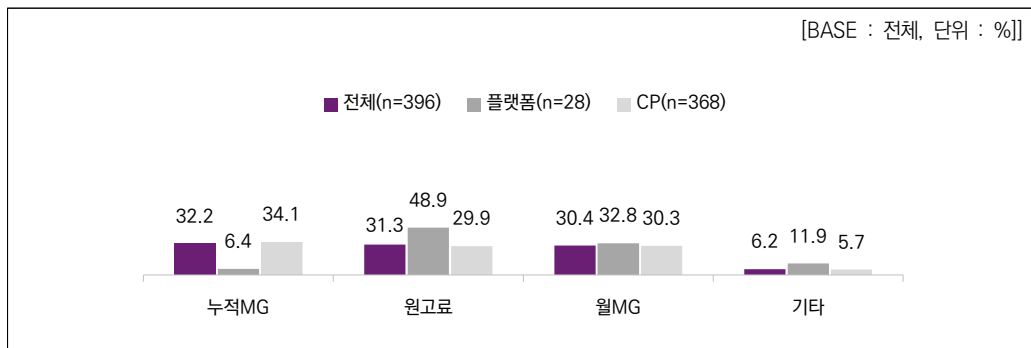


표 1-73 대가지급방식

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	누적MG	원고료	월MG	기타	계
전 체		(396)	32.2	31.3	30.4	6.2	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	6.4	48.9	32.8	11.9	100.0
	CP	(368)	34.1	29.9	30.3	5.7	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	10.6	44.1	29.6	15.6	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	37.3	20.7	37.3	4.8	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	33.3	31.8	29.6	5.3	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	51.0	18.5	27.0	3.6	100.0
	기타	(24)	12.3	52.5	25.1	10.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	33.4	31.5	29.5	5.6	100.0
	10~100억원 미만	(89)	26.5	34.3	31.3	7.9	100.0
	100억원 이상	(38)	36.7	22.2	35.1	6.1	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	27.4	37.6	25.8	9.1	100.0
	10~50인 미만	(129)	35.8	23.6	37.7	2.9	100.0
	50인 이상	(53)	42.4	24.1	31.3	2.3	100.0

나) 차감방식(MG인 경우)

차감 방식으로는 ‘선차감’이 49.4%, ‘후차감’이 50.6%로 나타났고, 사업유형별로 살펴보면, 플랫폼에서 ‘선차감’이 67.2%로 높게 나타남

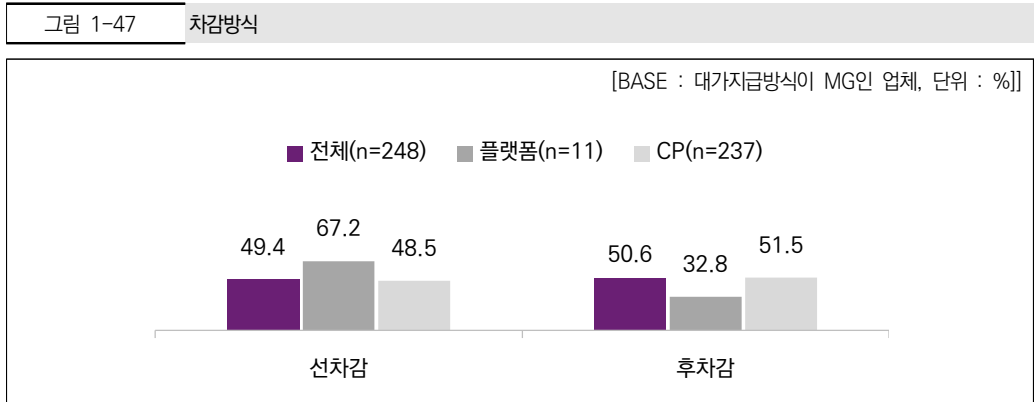


표 1-74 차감방식

[BASE : 대가지급방식이 MG인 업체(n=248), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	선차감	후차감	계
전 체		(248)	49.4	50.6	100.0
사업 유형	플랫폼	(11)	67.2	32.8	100.0
	CP	(237)	48.5	51.5	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(12)	59.1	40.9	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(49)	50.8	49.2	100.0
	웹툰 기획·제작	(155)	42.4	57.6	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(22)	83.2	16.8	100.0
	기타	(9)	65.7	34.3	100.0
매출 규모	10억원 미만	(169)	50.1	49.9	100.0
	10~100억원 미만	(51)	41.2	58.8	100.0
	100억원 이상	(27)	60.2	39.8	100.0
인력 규모	10인 미만	(114)	47.6	52.4	100.0
	10~50인 미만	(95)	50.8	49.2	100.0
	50인 이상	(39)	51.1	48.9	100.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

다) 수익분배비율(RS)

수익분배 여부에 대해서는 ‘RS 있음’ 응답이 88.3%로 나타나 RS가 있는 방식을 주로 활용한다는 업체가 대다수인 것으로 나타남

사업유형별로 플랫폼에서는 ‘RS 있음’이 79.2%, CP에서는 89.0%로 나타남

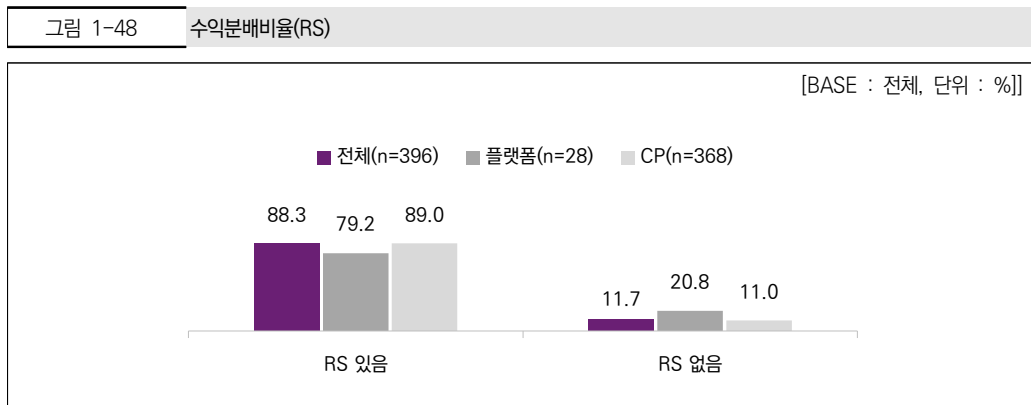


표 1-75 수익분배비율(RS)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	RS 있음	RS 없음	계
전 체		(396)	88.3	11.7	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	79.2	20.8	100.0
	CP	(368)	89.0	11.0	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	81.2	18.8	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	100.0	0.0	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	86.6	13.4	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	94.7	5.3	100.0
	기타	(24)	76.0	24.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	87.6	12.4	100.0
	10~100억원 미만	(89)	85.7	14.3	100.0
	100억원 이상	(38)	100.0	0.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	85.1	14.9	100.0
	10~50인 미만	(129)	91.1	8.9	100.0
	50인 이상	(53)	94.8	5.2	100.0

다. 매출/정산 리포트 관련

1) 매출/정산 리포트 제공 여부

가) CP사의 매출/정산 리포트 제공 여부

CP사를 대상으로 매출/정산 리포트 제공 여부를 조사한 결과, 89.2%의 업체는 제공하는 것으로 나타남

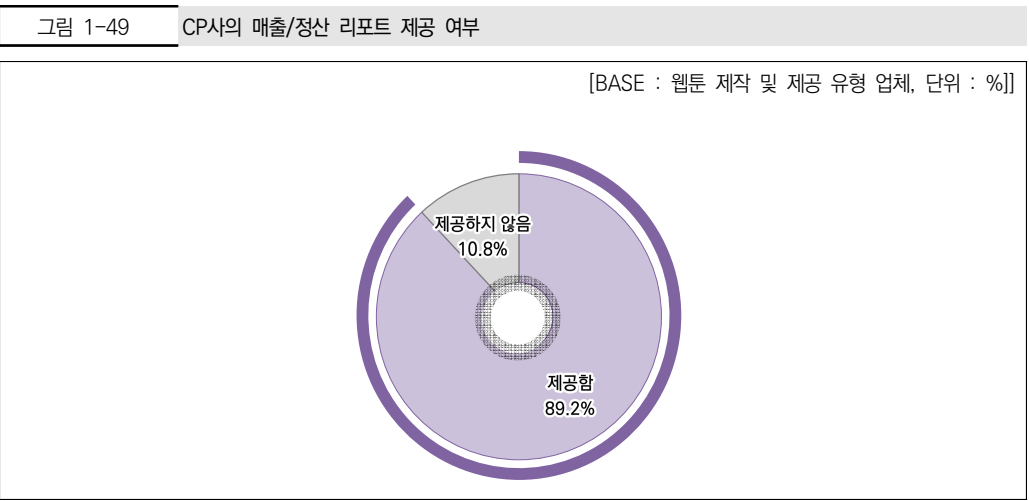


표 1-76 CP사의 매출/정산 리포트 제공 여부

[BASE : 웹툰 제작 및 제공 유형 업체(n=368), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	예	아니오	계
전 체		(368)	89.2	10.8	100.0
사업 유형	플랫폼	-	-	-	-
	CP	(368)	89.2	10.8	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(3)	100.0	0.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	100.0	0.0	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	86.9	13.1	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	100.0	0.0	100.0
	기타	(24)	69.3	30.7	100.0
매출 규모	10억원 미만	(258)	87.6	12.4	100.0
	10~100억원 미만	(83)	91.9	8.1	100.0
	100억원 이상	(27)	95.9	4.1	100.0
인력 규모	10인 미만	(205)	85.4	14.6	100.0
	10~50인 미만	(122)	95.4	4.6	100.0
	50인 이상	(40)	89.5	10.5	100.0

나) 플랫폼의 매출/정산 리포트 제공 여부

플랫폼을 대상으로 매출/정산 리포트 제공 여부를 조사한 결과, 67.3%의 업체가 '창작자와 CP사 모두에게 제공'하는 것으로 나타남



표 1-77 플랫폼의 매출/정산 리포트 제공 여부

[BASE : 웹툰서비스 유형 업체(n=28), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	창작자와 CP사에 모두 제공	CP사에만 제공	창작자에게만 제공	계
전 체		(28)	67.3	4.8	28.0	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	67.3	4.8	28.0	100.0
	CP	-	-	-	-	-
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(28)	67.3	4.8	28.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	-	-	-	-	-
	웹툰 기획·제작	-	-	-	-	-
	웹툰 콘텐츠 출판	-	-	-	-	-
	기타	-	-	-	-	-
매출 규모	10억원 미만	(11)	47.4	11.9	40.7	100.0
	10~100억원 미만	(6)	43.5	0.0	56.5	100.0
	100억원 이상	(11)	100.0	0.0	0.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(9)	40.2	15.0	44.9	100.0
	10~50인 미만	(7)	62.2	0.0	37.8	100.0
	50인 이상	(12)	89.8	0.0	10.2	100.0

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

2) 매출/정산 리포트 제공 빈도

매출/정산 리포트 제공하는 사업체의 제공 빈도를 조사한 결과, 월 1회 리포트를 제공하는 경우가 70.0%로 가장 많았다. 실시간으로 조회가 가능하다고 응답한 업체는 10.9%로 나타남

사업분야별로 보면, 플랫폼에서는 28.6%가 실시간으로 리포트를 제공하며, 56.5%는 월 1회로 제공하는 것으로 나타남. CP도 월 1회가 70.7%로 가장 높은 비율을 차지함

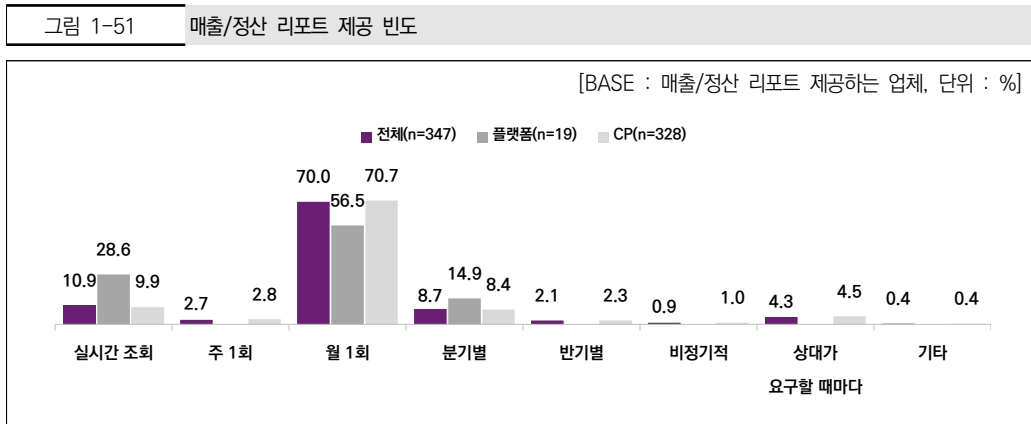


표 1-78 매출/정산 리포트 제공 빈도

[BASE : 매출/정산 리포트 제공하는 업체(n=347), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	실시간 조회	주 1회	월 1회	분기별	반기별	비정기적	상대가 요구할 때마다	기타	계
전 체	(347)	10.9	2.7	70.0	8.7	2.1	0.9	4.3	0.4	100.0
사업 유형	플랫폼	(19)	28.6	0.0	56.5	14.9	0.0	0.0	0.0	100.0
	CP	(328)	9.9	2.8	70.7	8.4	2.3	1.0	4.5	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(22)	24.7	0.0	55.6	12.8	0.0	0.0	6.9	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	6.6	4.8	74.7	6.9	2.3	0.0	4.8	100.0
	웹툰 기획·제작	(215)	12.0	2.9	66.6	9.6	2.8	1.5	4.1	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	8.3	0.0	82.4	3.9	0.0	0.0	5.3	100.0
	기타	(17)	0.0	0.0	92.0	8.0	0.0	0.0	0.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(231)	9.6	4.0	67.3	8.6	3.2	1.4	5.9	100.0
	10~100억원 미만	(79)	12.7	0.0	76.0	8.1	0.0	0.0	1.5	100.0
	100억원 이상	(37)	14.8	0.0	74.0	11.2	0.0	0.0	0.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(179)	11.3	4.3	64.6	9.5	2.5	1.8	5.9	100.0
	10~50인 미만	(121)	9.1	1.2	76.1	7.4	2.4	0.0	2.6	100.0
	50인 이상	(47)	13.7	0.0	74.5	9.2	0.0	0.0	2.5	100.0

3) 매출/정산 리포트 제공 방식

매출/정산 리포트를 제공하는 업체를 대상으로 매출/정산 리포트의 제공방식을 조사한 결과, ‘콘텐츠 제공자의 메일 계정으로 매출과 정산 리포트를 제공’하는 경우가 75.4%로 가장 높게 나타남

사업유형별로 살펴보면, 플랫폼에서는 47.4%가 ‘메일 계정으로 매출/정산 리포트 제공’을 하며, CP에서는 77.0%인 것으로 나타남

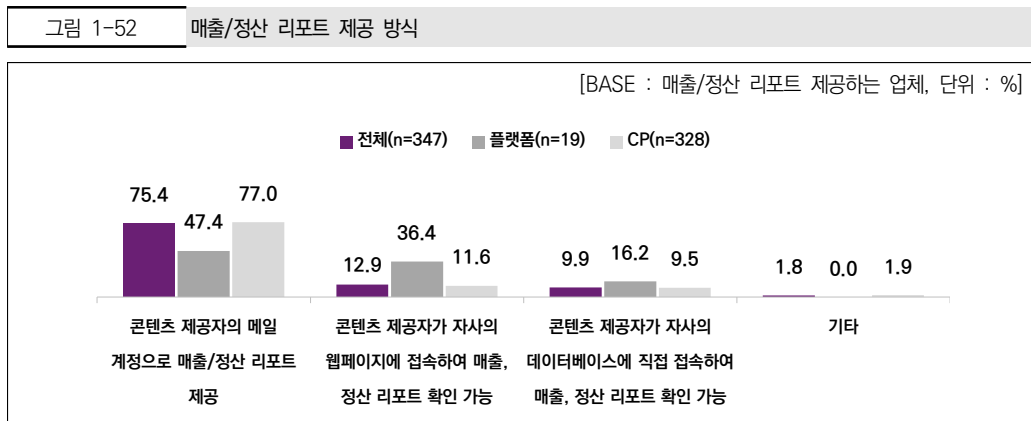


표 1-79 매출/정산 리포트 제공 방식

[BASE : 매출/정산 리포트 제공하는 업체(n=347), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	콘텐츠 제공자의 메일 계정으로 매출/정산 리포트 제공	콘텐츠 제공자가 자사의 웹페이지에 접속하여 매출, 정산 리포트 확인 가능	콘텐츠 제공자가 자사의 데이터베이스에 직접 접속하여 매출, 정산 리포트 확인 가능	기타	계
전 체		(347)	75.4	12.9	9.9	1.8	100.0
사업 유형	플랫폼	(19)	47.4	36.4	16.2	0.0	100.0
	CP	(328)	77.0	11.6	9.5	1.9	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(22)	47.8	31.4	20.8	0.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	76.5	10.4	8.6	4.5	100.0
	웹툰 기획 제작	(215)	75.6	12.1	10.8	1.5	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	92.9	3.6	3.6	0.0	100.0
	기타	(17)	75.3	24.7	0.0	0.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(231)	79.0	11.0	8.7	1.4	100.0
	10~100억원 미만	(79)	66.5	15.7	14.1	3.7	100.0
	100억원 이상	(37)	72.3	19.2	8.6	0.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(179)	78.2	11.7	10.0	0.0	100.0
	10~50인 미만	(121)	76.6	9.4	9.0	5.0	100.0
	50인 이상	(47)	61.8	26.6	11.6	0.0	100.0

4-1) 플랫폼의 매출/정산 리포트 제공 여부

CP사를 대상으로 플랫폼의 매출/정산 리포트를 제공 여부를 조사한 결과, 플랫폼이 매출/정산 리포트를 제공한다고 응답한 비율은 90.9%로 나타남

그림 1-53 플랫폼의 매출/정산 리포트 제공 여부

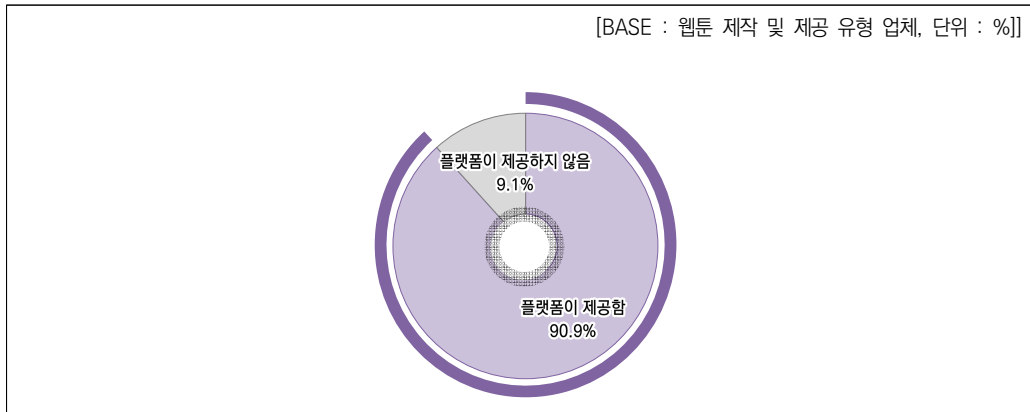


표 1-80 플랫폼의 매출/정산 리포트 제공 여부

[BASE : 웹툰 제작 및 제공 유형 업체(n=368), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	예	아니오	계
전 체		(368)	90.9	9.1	100.0
사업 유형	플랫폼	-	-	-	-
	CP	(368)	90.9	9.1	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(3)	100.0	0.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통-중개	(65)	95.5	4.5	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	90.0	10.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	94.7	5.3	100.0
	기타	(24)	82.2	17.8	100.0
매출 규모	10억원 미만	(258)	90.1	9.9	100.0
	10~100억원 미만	(83)	91.6	8.4	100.0
	100억원 이상	(27)	95.9	4.1	100.0
인력 규모	10인 미만	(205)	88.5	11.5	100.0
	10~50인 미만	(122)	92.8	7.2	100.0
	50인 이상	(40)	97.3	2.7	100.0

4-2) 제공받는 매출/정산 리포트 신뢰도

플랫폼에게 매출/정산 리포트를 받는 CP사를 대상으로 플랫폼이 제공한 매출/정산 리포트의 신뢰도를 조사한 결과, 78.7%는 '신뢰하고 있다'(매우 신뢰 31.7% + 다소 신뢰 47.0%)고 응답함

그림 1-54 제공받는 매출/정산 리포트 신뢰도

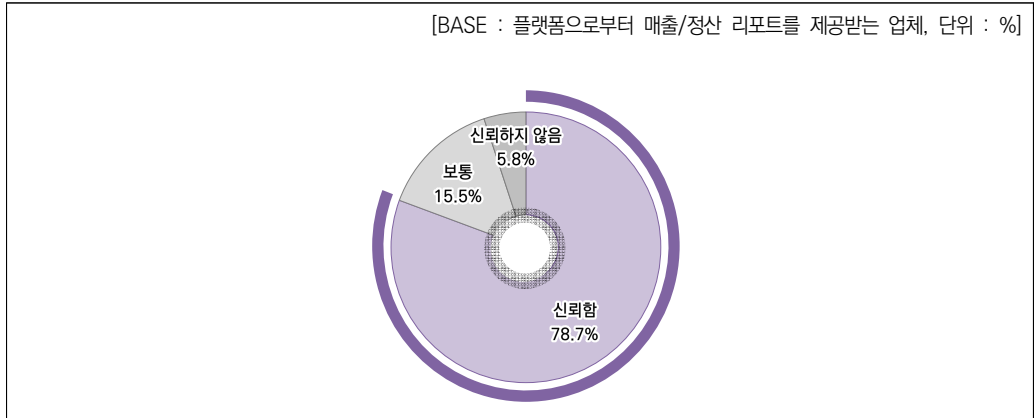


표 1-81 제공받는 매출/정산 리포트 신뢰도

[BASE : 플랫폼으로부터 매출/정산 리포트를 제공받는 업체(n=334), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	전혀 신뢰하지 않는다	다소 신뢰하지 않는다	그저 그렇다	다소 신뢰한다	매우 신뢰한다	비신뢰	보통	신뢰	계	평균 (점)
전 체	(334)	1.3	4.4	15.5	47.0	31.7	5.8	15.5	78.7	100.0	4.03
사업 유형											
플랫폼	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
CP	(334)	1.3	4.4	15.5	47.0	31.7	5.8	15.5	78.7	100.0	4.03
주 사업 분야											
웹툰 서비스 제공	(3)	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	100.0	100.0	4.50
웹툰 콘텐츠 유통 중개	(63)	0.0	10.0	14.0	53.9	22.0	10.0	14.0	75.9	100.0	3.88
웹툰 기획·제작	(222)	1.4	3.8	17.1	43.0	34.7	5.3	17.1	77.7	100.0	4.06
웹툰 콘텐츠 출판	(27)	5.1	0.0	9.6	55.6	29.8	5.1	9.6	85.4	100.0	4.05
기타	(20)	0.0	0.0	13.4	58.2	28.4	0.0	13.4	86.6	100.0	4.15
매출 규모											
10억원 미만	(233)	1.3	4.7	14.6	48.6	30.7	6.0	14.6	79.3	100.0	4.03
10~100억원 미만	(76)	1.8	5.1	18.6	44.9	29.6	6.9	18.6	74.5	100.0	3.95
100억원 이상	(26)	0.0	0.0	14.6	38.3	47.1	0.0	14.6	85.4	100.0	4.33
인력 규모											
10인 미만	(182)	2.5	4.3	16.9	45.1	31.3	6.7	16.9	76.3	100.0	3.98
10~50인 미만	(114)	0.0	5.1	13.6	53.5	27.8	5.1	13.6	81.3	100.0	4.04
50인 이상	(39)	0.0	3.1	14.6	37.1	45.2	3.1	14.6	82.3	100.0	4.25

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

4-3) 제공받은 매출/정산 리포트에서 확인 가능한 정보

플랫폼이 제공한 매출/정산 리포트에서 확인 가능한 정보를 조사한 결과, ‘회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출 근거’(69.3%)가 포함된다는 응답 비중이 가장 높게 나타남

그 다음으로는 ‘회차별 조회수(유무료 조회 및 이벤트 조회 등)’(53.4%), ‘해외 판매 수익 및 조회수 등’(45.0%), ‘2차적 저작물 수익에 대한 정산내역 등’(29.6%)의 순으로 나타남

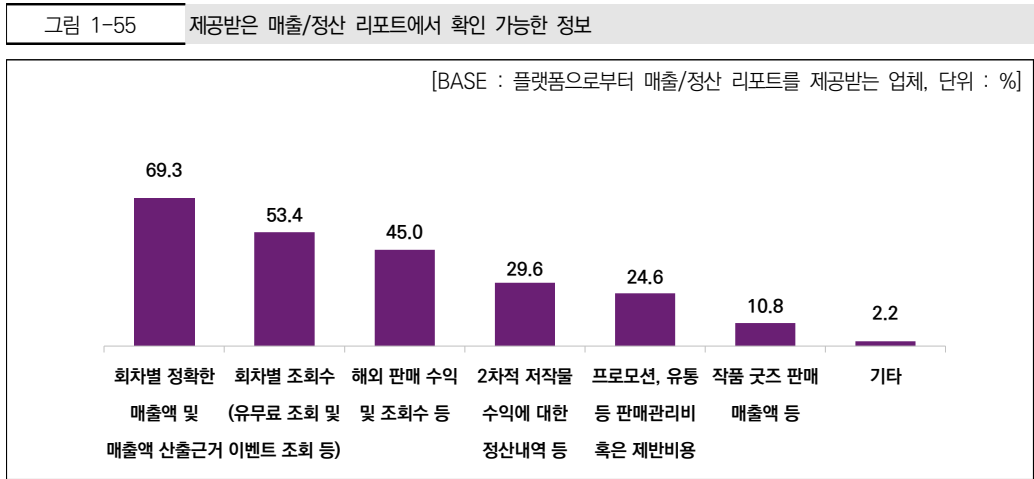


표 1-82 제공받은 매출/정산 리포트에서 확인 가능한 정보

[BASE : 플랫폼으로부터 매출/정산 리포트를 제공하는 업체(n=334), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형	사례수	회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출 근거	회차별 조회수 (유무료 조회 및 이벤트 조회 등)	해외 판매 수익 및 조회수 등	2차적 저작물 수익에 대한 정산내역 등	프로모션, 유통 등 판매관리비 혹은 제반비용	작품 굿즈 판매 매출액 등	기타
전 체	(334)	69.3	53.4	45.0	29.6	24.6	10.8	2.2
사업 유형								
플랫폼	-	-	-	-	-	-	-	-
CP	(334)	69.3	53.4	45.0	29.6	24.6	10.8	2.2
주 사업 분야								
웹툰 서비스 제공	(3)	100.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
웹툰 콘텐츠 유통 중개	(63)	82.1	50.1	30.9	22.3	11.2	18.0	1.8
웹툰 기획 제작	(222)	62.1	53.3	48.7	32.5	26.9	7.9	2.9
웹툰 콘텐츠 출판	(27)	82.9	59.7	31.3	26.5	38.2	5.1	0.0
기타	(20)	86.6	57.5	73.7	28.0	27.6	28.9	0.0
매출 규모								
10억원 미만	(233)	69.5	55.8	44.5	27.0	25.0	9.2	0.0
10~100억원 미만	(76)	65.8	44.7	47.3	36.8	18.5	14.8	5.3
100억원 이상	(26)	77.3	57.9	43.0	31.7	39.3	13.3	13.3
인력 규모								
10인 미만	(182)	70.4	53.4	47.2	24.5	21.1	7.5	0.7
10~50인 미만	(114)	69.9	45.5	42.2	31.4	26.9	15.5	3.3
50인 이상	(39)	62.1	76.4	43.4	47.5	34.7	12.5	5.9

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

라. 계약 형태

1) 웹툰 제작 계약 체결 형태

웹툰 제작 계약 체결 관행에 대한 조사 결과, 42.9%가 '모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약'하는 것으로 나타남

'개별 권리를 각각 별개의 계약서로 계약'하는 경우는 27.2%, '연재에 대해서만 계약'하는 경우는 29.8%로 나타남

사업유형별로 플랫폼에서는 '연재에 대해서만 계약'하는 비율이 43.0%로 비교적 높게 나타났으며, CP에서는 '모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약'이 43.1%로 높게 나타남

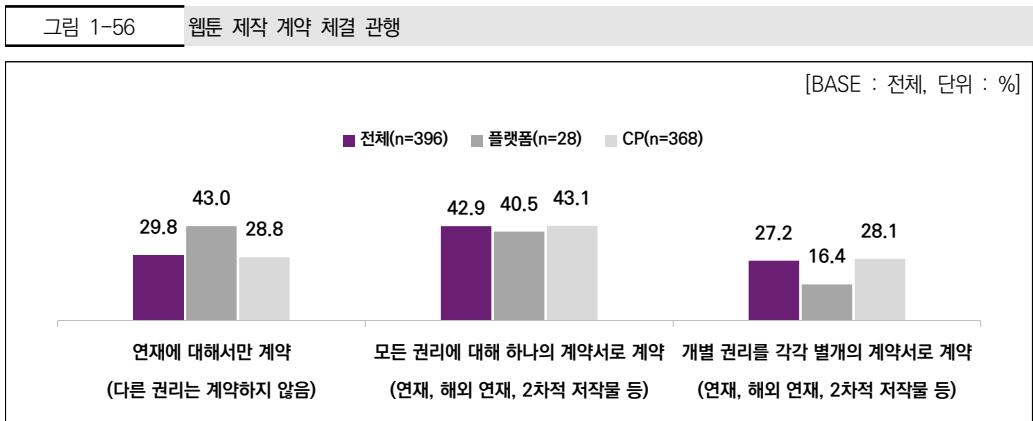


표 1-83 웹툰 제작 계약 체결 관행

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	연재에 대해서만 계약(다른 권리는 계약하지 않음)	모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약(연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)	개별 권리를 각각 별개의 계약서로 계약(연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)	계
전 체	(396)	29.8	42.9	27.2	100.0
사업 유형					
플랫폼	(28)	43.0	40.5	16.4	100.0
CP	(368)	28.8	43.1	28.1	100.0
주 사업 분야					
웹툰 서비스 제공	(31)	48.5	36.6	14.8	100.0
웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	22.0	43.5	34.5	100.0
웹툰 기획·제작	(247)	30.2	46.0	23.7	100.0
웹툰 콘텐츠 출판	(28)	23.6	23.3	53.1	100.0
기타	(24)	30.1	40.6	29.2	100.0
매출 규모					
10억원 미만	(269)	32.0	45.9	22.1	100.0
10~100억원 미만	(89)	30.0	41.6	28.5	100.0
100억원 이상	(38)	14.1	24.7	61.1	100.0
인력 규모					
10인 미만	(214)	37.4	41.9	20.8	100.0
10~50인 미만	(129)	22.1	50.7	27.2	100.0
50인 이상	(53)	17.9	28.3	53.8	100.0

2) 2차적 저작물 작성권 권리 계약 체결 여부

2차적 저작물 작성권 계약을 하는 사업체를 대상으로 권리 체결 여부를 조사한 결과, 60.8%가 '작품 연재 계약을 하면서 2차적 저작물 작성권 권리 계약도 체결'하는 것으로 나타남
플랫폼에서 '체결함'의 비율이 85.9%로 나타났으며, CP에서는 59.3%로 비교적 낮게 조사됨

그림 1-57 2차적 저작물 작성권 권리 계약 체결 여부

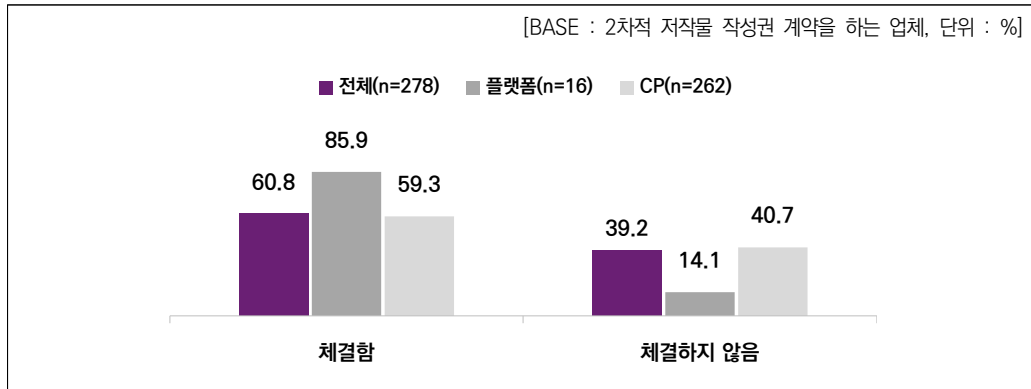


표 1-84 2차적 저작물 작성권 권리 계약 체결 여부

[BASE : 2차적 저작물 작성권 계약을 하는 업체(n=278), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	그렇다	아니다	계
전 체		(278)	60.8	39.2	100.0
사업 유형	플랫폼	(16)	85.9	14.1	100.0
	CP	(262)	59.3	40.7	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(16)	85.9	14.1	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(51)	51.6	48.4	100.0
	웹툰 기획 제작	(172)	59.0	41.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(22)	59.6	40.4	100.0
	기타	(17)	84.8	15.2	100.0
매출 규모	10억원 미만	(183)	62.4	37.6	100.0
	10~100억원 미만	(62)	56.0	44.0	100.0
	100억원 이상	(32)	61.0	39.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(134)	55.7	44.3	100.0
	10~50인 미만	(101)	65.8	34.2	100.0
	50인 이상	(43)	64.9	35.1	100.0

3) 2차적 저작물 계약 방식

작품 연재 계약 시 2차적 저작물 작성권 계약을 체결하는 웹툰 사업체를 대상으로 2차적 저작물의 계약 방식을 조사한 결과, 49.7%가 '연재 계약 시에 부속합의서 또는 별도의 계약서로 계약을 체결함'이라 응답함

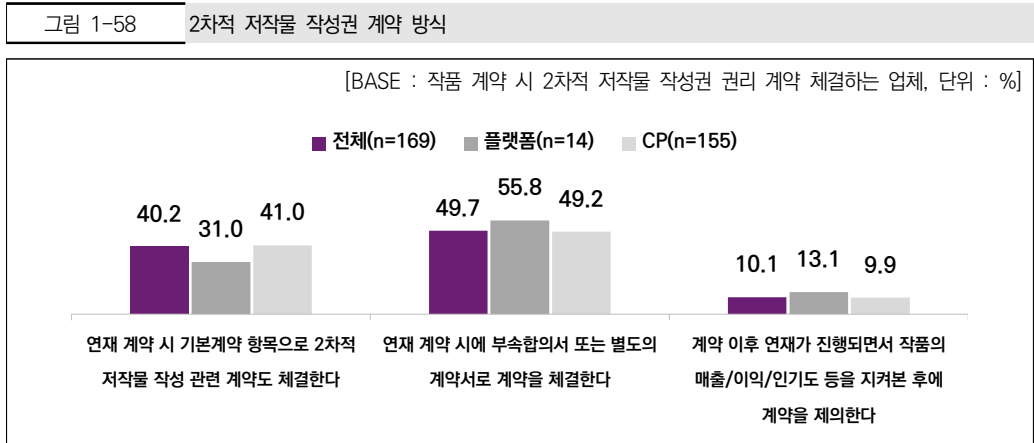


표 1-85 2차적 저작물 작성권 계약 방식

[BASE : 작품 계약 시 2차적 저작물 작성권 권리 계약 체결하는 업체(n=169), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	연재 계약 시 기본계약 항목으로 2차적 저작물 작성 관련 계약도 체결한다.	연재 계약 시에 부속합의서 또는 별도의 계약서로 계약을 체결한다.	계약 이후 연재가 진행되면서 작품의 매출/이익/인기도 등을 지켜본 후에 계약을 제의한다.	계
전 체		(169)	40.2	49.7	10.1	100.0
사업 유형	플랫폼	(14)	31.0	55.8	13.1	100.0
	CP	(155)	41.0	49.2	9.9	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(14)	31.0	55.8	13.1	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(26)	21.6	55.3	23.1	100.0
	웹툰 기획·제작	(102)	47.3	43.7	9.1	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(13)	45.5	54.5	0.0	100.0
	기타	(14)	28.0	72.0	0.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(114)	43.1	51.4	5.5	100.0
	10~100억원 미만	(35)	46.6	34.3	19.1	100.0
	100억원 이상	(20)	11.8	66.9	21.2	100.0
인력 규모	10인 미만	(75)	49.2	50.8	0.0	100.0
	10~50인 미만	(66)	37.3	44.7	18.0	100.0
	50인 이상	(28)	22.7	58.8	18.6	100.0

4) 2차적 저작물 계약 권리 형태

작품 연재 계약 시 2차적 저작물 작성권 권리 계약을 체결하는 웹툰 사업체를 대상으로 2차적 저작물 계약 시 권리 형태⁴⁾를 조사한 결과, '저작권 이용허락'을 선택한 비율이 57.9%로 가장 높게 나타남. 그 다음으로는 '저작권 양도'(17.8%), '저작권 권리공유'(9.2%), '저작권 대리중개'(7.8%), '저작권 취사선택'(7.3%) 순으로 나타남

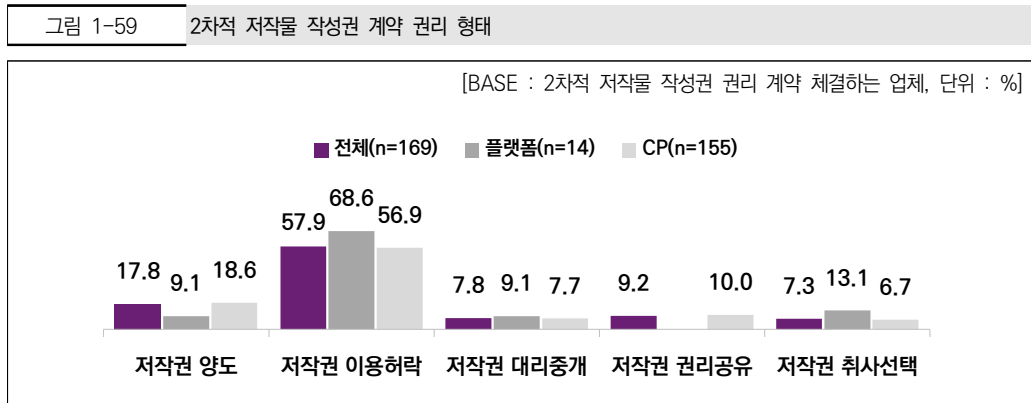


표 1-86 2차적 저작물 작성권 계약 권리 형태

[BASE : 2차적 저작물 작성권 권리 계약 체결하는 업체(n=169), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	저작권 양도	저작권 이용허락	저작권 대리중개	저작권 권리공유	작품의 수익성/매출 등에 따라 2차적 저작물 작성권의 양도, 이용허락, 대리중개를 취사선택함	계
전 체	(169)	17.8	57.9	7.8	9.2	7.3	100.0
사업 유형							
플랫폼	(14)	9.1	68.6	9.1	0.0	13.1	100.0
CP	(155)	18.6	56.9	7.7	10.0	6.7	100.0
주 사업 분야							
웹툰 서비스 제공	(14)	9.1	68.6	9.1	0.0	13.1	100.0
웹툰 콘텐츠 유통-중개	(26)	11.2	73.5	0.0	4.2	11.2	100.0
웹툰 기획 제작	(102)	19.8	55.3	8.6	8.8	7.4	100.0
웹툰 콘텐츠 출판	(13)	21.0	54.5	24.5	0.0	0.0	100.0
기타	(14)	21.7	40.1	0.0	38.3	0.0	100.0
매출 규모							
10억원 미만	(114)	22.8	58.9	10.3	8.0	0.0	100.0
10~100억원 미만	(35)	11.8	56.5	3.9	11.6	16.2	100.0
100억원 이상	(20)	0.0	54.1	0.0	12.3	33.6	100.0
인력 규모							
10인 미만	(75)	20.7	59.9	12.0	7.4	0.0	100.0
10~50인 미만	(66)	19.9	56.5	6.3	6.8	10.5	100.0
50인 이상	(28)	5.4	55.9	0.0	19.9	18.9	100.0

4) 양도: 사업체가 저작권을 작가로부터 양도 받음을 의미함

이용허락: 작가에게 저작권이 있으며, 사업체는 저작물을 이용할 수 있는 권리를 보유함을 의미함

대리중개: 작가에게 저작권이 있으며, 중개행위만 가능한 것을 의미함

권리공유: 작가, 사업체는 2차적 저작물 작성권을 모두 공동 보유하였다는 것을 의미함

취사선택: 작품의 수익성/매출에 따라 위의 모든 사항을 취사 선택하였다는 것을 의미함

5) 2차적 저작물 작성권 양도 또는 이용허락으로 계약하는 이유

2차적 저작물 작성권 양도/이용허락으로 계약하는 이유에 대해 조사한 결과, '작품의 2차 저작물 작성권을 활용한 자사의 사업 확장 및 수익 창출을 위함'이라는 응답이 65.0%로 가장 높게 나타남. 그 다음으로는 '타 매체의 형태로 사업화 진행 시, 협상 및 계약을 진행하기 위해 필요'라는 응답은 39.0%, '자사의 해외 진출 시 번역 및 유통으로 인해 2차적 저작물 작성권 확보가 필요'라는 응답이 32.8%의 순으로 나타남

그림 1-60 2차적 저작물 작성권 양도 또는 이용허락 계약 이유

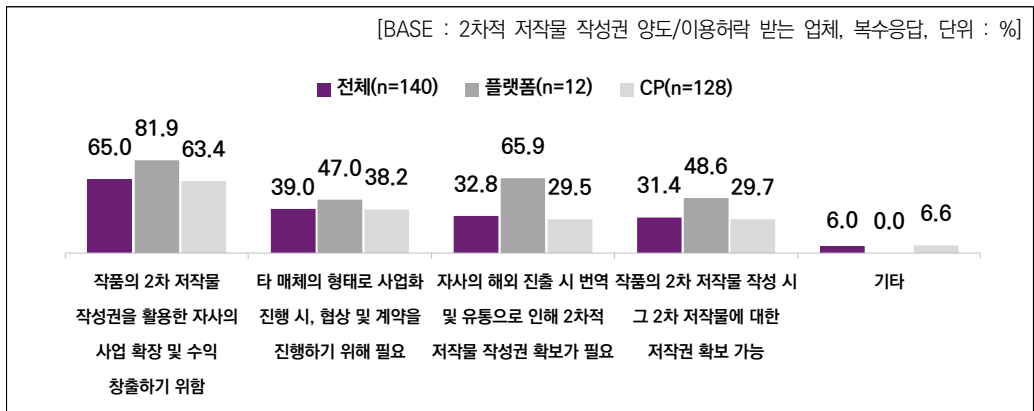


표 1-87 2차적 저작물 작성권 양도 또는 이용허락 계약 이유

[BASE : 2차적 저작물 작성권 양도/이용허락 받는 업체(n=140), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	작품의 2차적 저작물 작성권을 활용한 자사의 사업 확장 및 수익 창출하기 위함	타 매체의 형태로 사업화 진행 시, 협상 및 계약을 진행하기 위해 필요	자사의 해외 진출 시 번역 및 유통으로 인해 2차적 저작물 작성권 확보가 필요	작품의 2차적 저작물 작성 시 그 2차 저작물에 대한 저작권 확보 가능	기타
전 체		(140)	65.0	39.0	32.8	31.4	6.0
사업 유형	플랫폼	(12)	81.9	47.0	65.9	48.6	0.0
	CP	(128)	63.4	38.2	29.5	29.7	6.6
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(12)	81.9	47.0	65.9	48.6	0.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(25)	70.6	46.2	58.1	28.6	0.0
	웹툰 기획·제작	(84)	69.1	32.1	21.2	26.8	8.4
	웹툰 콘텐츠 출판	(10)	53.7	42.7	24.3	25.8	13.9
	기타	(9)	0.0	68.1	33.0	64.9	0.0
매출 규모	10억원 미만	(93)	63.3	36.0	22.4	26.3	7.9
	10~100억원 미만	(29)	66.0	39.4	41.4	45.2	3.4
	100억원 이상	(17)	72.7	54.4	73.8	35.8	0.0
인력 규모	10인 미만	(60)	55.3	38.4	24.8	24.1	12.3
	10~50인 미만	(58)	73.3	39.0	29.1	31.7	0.0
	50인 이상	(22)	69.9	40.5	63.7	50.1	4.5

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

5. 불공정 계약/행위/관행

가. 불공정 계약/행위

1) 불공정 계약/행위 경험 여부

웹툰 사업체를 대상으로 불공정 계약이나 행위 경험 여부를 조사한 결과, 불공정 계약이나 행위를 직접 경험했다고 응답한 사업체는 14.3%였으며, 주변 동종업계 업체가 경험했다는 응답은 17.7%, 경험하지 않았다는 응답이 68.0%로 나타남

사업유형별로 살펴보면, 플랫폼에서는 ‘직접 경험’이 14.5%로 나타남

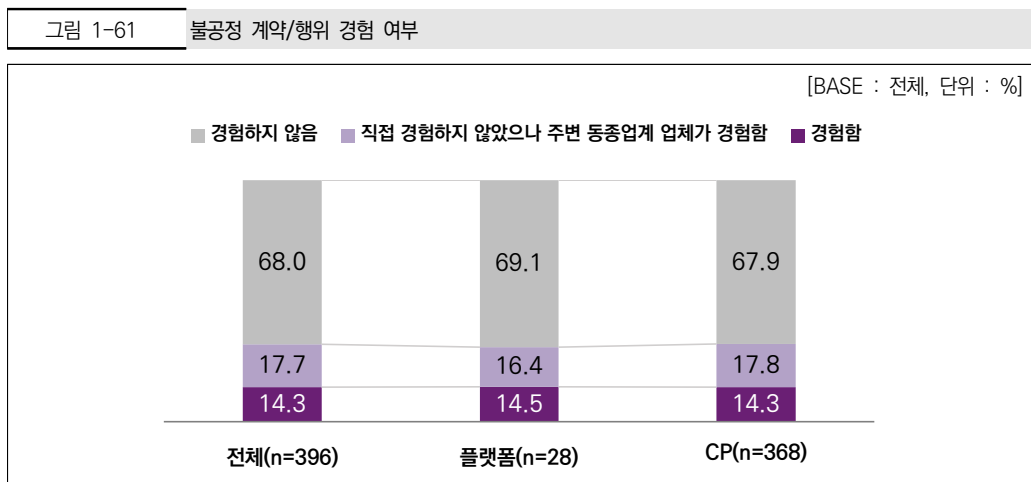


표 1-88 불공정 계약/행위 경험 여부

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	예	아니오	직접 경험하지는 않았으나 주변 동종업계 업체가 경험함	계
전 체	(396)	14.3	68.0	17.7	100.0
사업 유형					
플랫폼	(28)	14.5	69.1	16.4	100.0
CP	(368)	14.3	67.9	17.8	100.0
주 사업 분야					
웹툰 서비스 제공	(31)	13.1	72.1	14.8	100.0
웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	17.4	63.0	19.7	100.0
웹툰 기획·제작	(247)	15.5	66.5	18.0	100.0
웹툰 콘텐츠 출판	(28)	4.8	79.8	15.4	100.0
기타	(24)	5.5	77.7	16.8	100.0
매출 규모					
10억원 미만	(269)	12.9	69.0	18.2	100.0
10~100억원 미만	(89)	20.0	67.5	12.5	100.0
100억원 이상	(38)	10.9	62.1	27.0	100.0
인력 규모					
10인 미만	(214)	17.0	62.8	20.2	100.0
10~50인 미만	(129)	13.2	73.8	13.0	100.0
50인 이상	(53)	5.7	74.7	19.6	100.0

2) 계약 관련 불공정 행위

계약 관련 불공정 행위 경험 사례를 조사한 결과, ‘다른 사업체에 대비하여 마케팅, 프로모션, 노출 순위 등에서 차별 받음’ 경우가 39.5%로 가장 높게 나타남. 그 다음으로는 ‘중소 에이전시/출판사라는 이유로 플랫폼 진입이 어려움’이 31.6%, ‘수익 분배 비율을 타사 대비 낮게 책정 요구’가 27.2% 등으로 나타남

그림 1-62

CP사가 경험한 계약 관련 불공정 행위

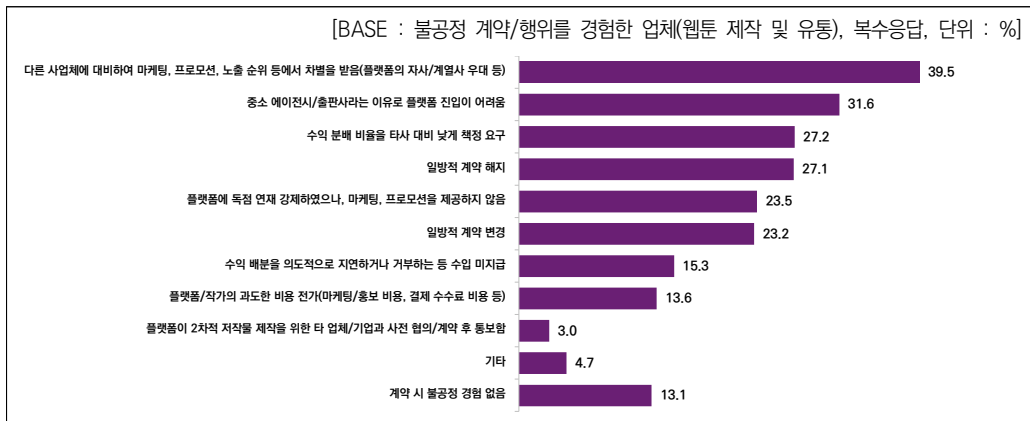


그림 1-63

플랫폼이 경험한 계약 관련 불공정 행위

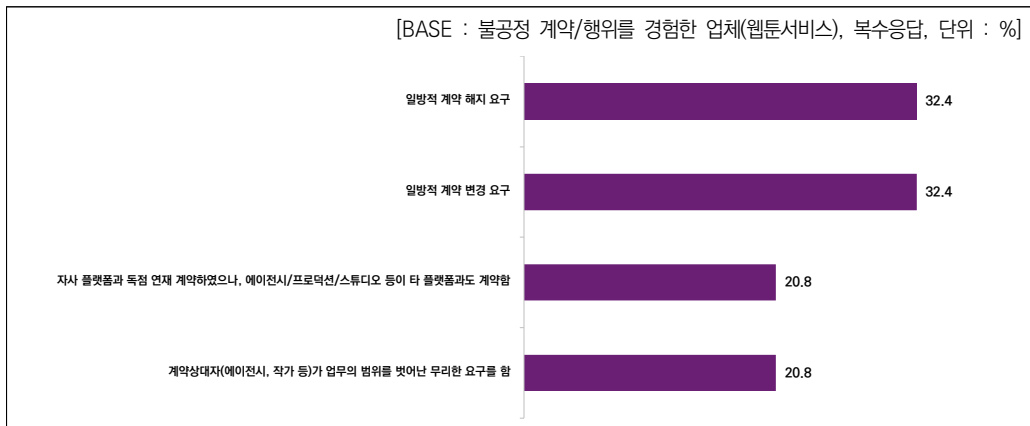


표 1-89

CP사가 경험한 계약 관련 불공정 행위 (1/2)

[BASE : 불공정 계약/행위를 경험한 업체(웹툰 제작 및 유통)(n=118), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	플랫폼/작가의 과도한 비용 전가(마케팅/홍보 비용, 결제 수수료 비용 등)	다른 사업체에 대비하여 마케팅, 프로모션, 노출 순위 등에서 차별을 받음(플랫폼의 자사/계열사 우대 등)	플랫폼이 2차적 저작물 제작을 위한 타 업체/기업과 사전 협의/계약 후 통보함	플랫폼에 독점 연재 강제하였으나, 마케팅, 프로모션을 제공하지 않음	수익 분배 비율을 타사 대비 낮게 책정 요구
전 체		(118)	13.6	39.5	3.0	23.5	27.2
사업 유형	플랫폼 CP	- (118)	- 13.6	- 39.5	- 3.0	- 23.5	- 27.2
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	-	-	-	-	-	-
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(24)	18.5	36.4	10.1	16.3	18.5
	웹툰 기획·제작	(83)	12.5	40.4	1.3	28.8	31.7
	웹툰 콘텐츠 출판	(6)	21.1	23.7	0.0	0.0	0.0
	기타	(5)	0.0	55.1	0.0	0.0	24.7
매출 규모	10억원 미만	(81)	13.2	43.3	0.0	26.6	26.4
	10~100억원 미만	(29)	14.0	39.6	4.7	17.5	36.7
	100억원 이상	(8)	15.2	0.0	27.8	13.9	0.0
인력 규모	10인 미만	(80)	11.6	41.8	0.0	27.1	29.6
	10~50인 미만	(31)	18.1	40.5	4.4	16.8	27.9
	50인 이상	(8)	15.2	12.7	27.8	12.7	0.0

표 1-90

CP사가 경험한 계약 관련 불공정 행위 (2/2)

[BASE : 불공정 계약/행위를 경험한 업체(웹툰 제작 및 유통)(n=118), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	수익 배분을 의도적으로 지연하거나 거부하는 등 수입 미지급	중소 에이전시/출 판사라는 이유로 플랫폼 진입이 어려움	일방적 계약 해지	일방적 계약 변경	기타	계약 시 불공정 경험 없음
전 체		(118)	15.3	31.6	27.1	23.2	4.7	13.1
사업 유형	플랫폼	-	-	-	-	-	-	-
	CP	(118)	15.3	31.6	27.1	23.2	4.7	13.1
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	-	-	-	-	-	-	-
	웹툰 콘텐츠 유통-중개	(24)	25.1	43.8	18.5	18.5	5.6	4.1
	웹툰 기획-제작	(83)	13.0	23.7	31.8	24.3	5.1	17.4
	웹툰 콘텐츠 출판	(6)	21.1	55.2	21.1	23.7	0.0	0.0
	기타	(5)	0.0	72.5	0.0	27.5	0.0	0.0
매출 규모	10억원 미만	(81)	15.4	39.8	24.4	22.6	1.8	13.2
	10~100억원 미만	(29)	14.9	9.3	37.9	27.3	14.0	12.3
	100억원 이상	(8)	15.2	27.8	15.2	15.2	0.0	13.9
인력 규모	10인 미만	(80)	11.8	43.7	20.9	22.7	1.9	11.3
	10~50인 미만	(31)	24.3	4.4	46.3	23.5	13.2	13.5
	50인 이상	(8)	15.2	13.9	15.2	27.8	0.0	29.1

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

표 1-91

플랫폼이 경험한 계약 관련 불공정 행위 (복수응답)

[BASE : 불공정 계약/행위를 경험한 업체(웹툰서비스)(n=9), 복수응답, 단위 : 개소, %, 건]

유형		사례수	자사 플랫폼과 독점 연재 계약하였으나, 에이전시/프로덕션/스튜디오 등이 타 플랫폼과도 계약함	계약상대자(에이전시, 작가 등)가 업무의 범위를 벗어난 무리한 요구를 함	일방적 계약 해지 요구	일방적 계약 변경 요구	계약 및 플랫폼 운영 시 불공정 경험 없음
전 체		(9)	20.8	20.8	32.4	32.4	46.8
사업 유형	플랫폼	(9)	20.8	20.8	32.4	32.4	46.8
	CP	-	-	-	-	-	-
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(9)	20.8	20.8	32.4	32.4	46.8
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	-	-	-	-	-	-
	웹툰 기획·제작	-	-	-	-	-	-
	웹툰 콘텐츠 출판	-	-	-	-	-	-
	기타	-	-	-	-	-	-
매출 규모	10억원 미만	(2)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	10~100억원 미만	-	-	-	-	-	-
	100억원 이상	(6)	28.1	28.1	43.8	43.8	28.1
인력 규모	10인 미만	-	-	-	-	-	-
	10~50인 미만	(3)	0.0	0.0	30.8	30.8	69.2
	50인 이상	(5)	33.3	33.3	33.3	33.3	33.3

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

3) 창작 관련 불공정 행위

최근 창작 과정에서 불공정을 경험한 CP사를 대상으로 한 조사에 따르면, ‘연재 플랫폼의 자회사/계열사 작품에만 유리한 심의 기준을 적용’이 37.6%로 가장 높았으며, 그 다음으로 ‘금전적 대가나 명확한 기준 없이 담당자의 취향에 맞을 때까지 반복적인 수정요구를 받음’의 경우가 22.7%, ‘연재 플랫폼이 다급한 일정을 이유로 무리하게 작업시간 단축을 요구함’이 22.4% 등의 순으로 높게 나타남

그림 1-64

창작 관련 불공정 행위

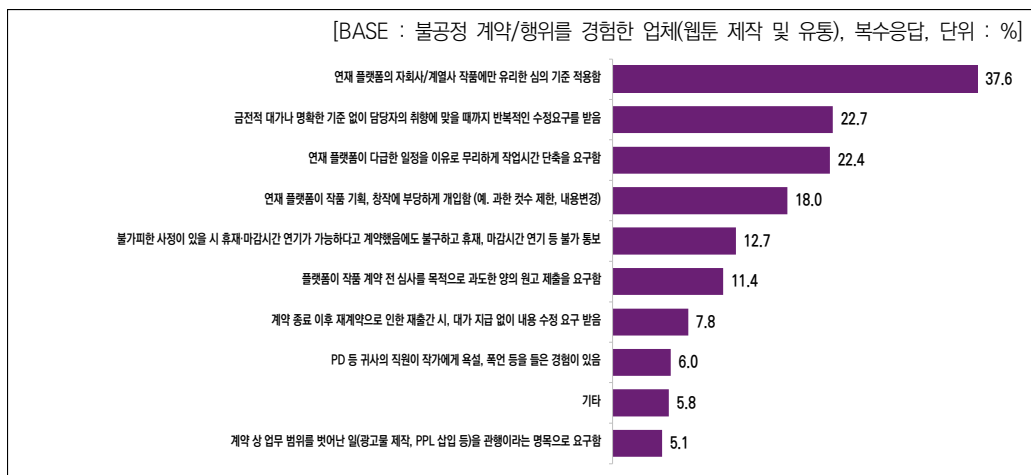


표 1-92

창작 관련 불공정 행위 (1/2)

[BASE : 불공정 계약/행위를 경험한 업체(웹툰 제작 및 유통)(n=118), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형	사례수	연재 플랫폼이 작품 기획, 창작에 부당하게 개입함 (예. 과한 컷수 제한, 내용변경)	연재 플랫폼이 다급한 일정을 이유로 무리하게 작업시간 단축을 요구함	불가피한 사정이 있을 시 휴재·마감시간 연기가 가능하다고 계약했음에도 불구하고 휴재, 마감시간 연기 등 불가 통보	금전적 대가나 명확한 기준 없이 담당자의 취향에 맞을 때까지 반복적인 수정요구를 받음	계약 종료 이후 재계약으로 인한 재출간 시, 대가 지급 없이 내용 수정 요구 받음
전 체	(118)	18.0	22.4	12.7	22.7	7.8
사업 유형	플랫폼 CP	-	-	-	-	-
	(118)	18.0	22.4	12.7	22.7	7.8
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	-	-	-	-	-
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(24)	5.6	5.6	0.0	0.0
	웹툰 기획·제작	(83)	24.0	28.8	18.1	9.4
	웹툰 콘텐츠 출판	(6)	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(5)	0.0	24.7	0.0	27.5
매출 규모	10억원 미만	(81)	20.9	24.7	16.8	11.4
	10~100억원 미만	(29)	14.5	22.1	4.7	0.0
	100억원 이상	(8)	0.0	0.0	0.0	0.0
인력 규모	10인 미만	(80)	23.3	26.2	13.5	11.6
	10~50인 미만	(31)	8.8	18.4	14.0	0.0
	50인 이상	(8)	0.0	0.0	0.0	0.0

표 1-93

창작 관련 불공정 행위 (2/2)

[BASE : 불공정 계약/행위를 경험한 업체(웹툰 제작 및 유통)(n=118), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형	사례수	계약 상 업무 범위를 벗어난 일(광고물 제작, PPL 삽입 등)을 관행이라는 명목으로 요구함	플랫폼이 작품 계약 전 심사를 목적으로 과도한 양의 원고 제출을 요구함	연재 플랫폼의 자회사/계열사 작품에만 유리한 심의 기준 적용함	PD 등 귀사의 직원이 작가에게 욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음	기타	창작 과정에서 불공정 경험 없음
전 체	(118)	5.1	11.4	37.6	6.0	5.8	26.9
사업 유형	플랫폼 CP	-	-	-	-	-	-
	(118)	5.1	11.4	37.6	6.0	5.8	26.9
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	-	-	-	-	-	-
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(24)	5.6	5.6	55.1	5.6	32.5
	웹툰 기획·제작	(83)	5.6	14.6	34.2	5.4	23.7
	웹툰 콘텐츠 출판	(6)	0.0	0.0	23.7	21.1	55.2
	기타	(5)	0.0	0.0	27.5	0.0	20.2
매출 규모	10억원 미만	(81)	5.7	13.2	41.8	3.9	20.5
	10~100억원 미만	(29)	4.7	9.3	28.6	9.3	36.5
	100억원 이상	(8)	0.0	0.0	27.8	15.2	57.0
인력 규모	10인 미만	(80)	3.9	15.2	42.4	3.9	20.1
	10~50인 미만	(31)	9.3	4.4	31.5	8.8	36.4
	50인 이상	(8)	0.0	0.0	13.9	15.2	58.2

* 사례수 10 미만 응답은 해석에 주의가 필요함

나. 불공정 계약/행위 개선을 위해 필요한 사항

공정한 환경 조성을 위해 필요한 사항에 대한 필요 비율을 살펴보면, ‘공정거래, 상생선언 등 문화 조성을 위한 지원’이 68.0%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 대가 미지급, 계약 파기가 발생하지 않도록 관계 법안 신설/보완(63.6%), ‘정산방식, 수익배분 기준 제시’(62.2%), ‘저작권, 계약서 작성 교육 및 법률 자문 지원’(61.2%) 등의 순으로 나 타남

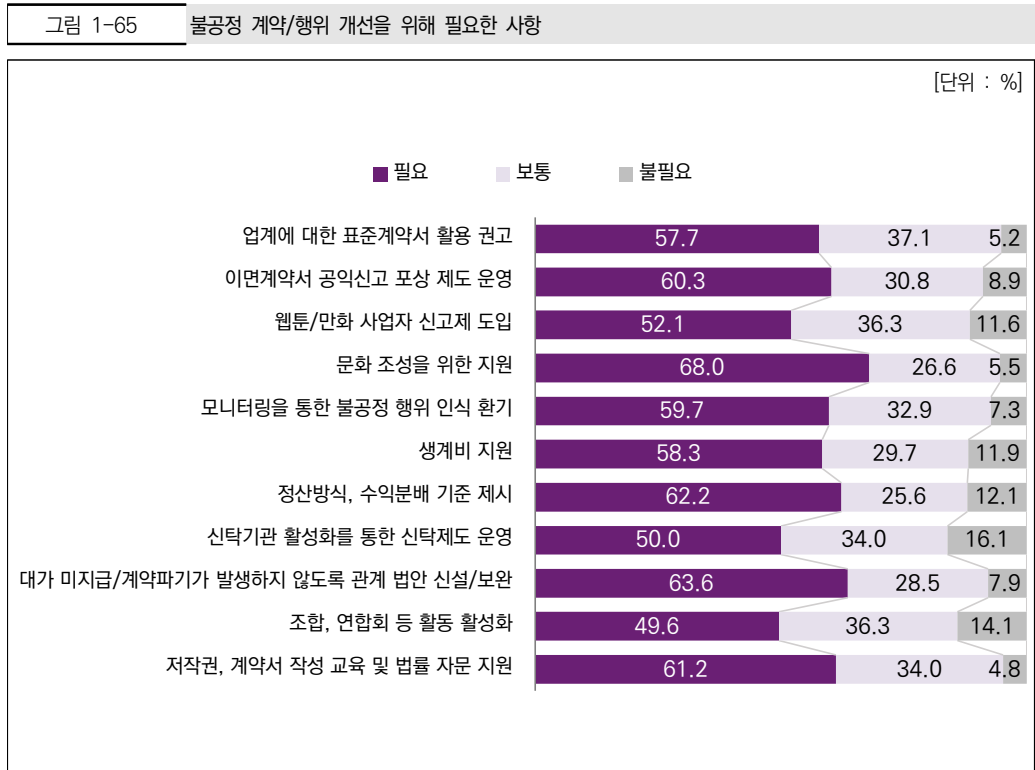


표 1-94

업계에 대한 표준계약서 활용 권고

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다	불필요	보통	필요	계	평균 (점)
전 체		(396)	1.9	3.2	37.1	42.0	15.7	5.2	37.1	57.7	100.0	3.66
사업 유형	플랫폼	(28)	7.1	0.0	26.3	52.3	14.3	7.1	26.3	66.6	100.0	3.67
	CP	(368)	1.5	3.5	37.9	41.2	15.9	5.0	37.9	57.1	100.0	3.66
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	6.5	0.0	28.5	52.1	12.9	6.5	28.5	65.0	100.0	3.65
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	4.8	6.9	40.5	32.5	15.4	11.6	40.5	47.8	100.0	3.47
	웹툰 기획·제작	(247)	1.0	2.8	38.7	42.0	15.5	3.8	38.7	57.5	100.0	3.68
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	4.8	31.7	53.9	9.6	4.8	31.7	63.5	100.0	3.68
	기타	(24)	0.0	0.0	29.2	40.8	30.0	0.0	29.2	70.8	100.0	4.01
매출 규모	10억원 미만	(269)	1.2	2.8	37.7	42.4	15.9	4.0	37.7	58.3	100.0	3.69
	10~100억원 미만	(89)	3.8	3.0	38.8	36.4	18.0	6.8	38.8	54.4	100.0	3.62
	100억원 이상	(38)	2.9	6.7	28.9	51.9	9.6	9.6	28.9	61.5	100.0	3.59
인력 규모	10인 미만	(214)	2.4	2.1	31.6	44.6	19.3	4.5	31.6	63.9	100.0	3.76
	10~50인 미만	(129)	1.9	4.5	47.1	37.2	9.3	6.4	47.1	46.5	100.0	3.47
	50인 이상	(53)	0.0	4.8	34.9	43.2	17.2	4.8	34.9	60.3	100.0	3.73

표 1-95

이면계약서에 대한 공익신고 포상 제도 운영

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다	불필요	보통	필요	계	평균 (점)
전 체		(396)	2.0	6.9	30.8	40.6	19.7	8.9	30.8	60.3	100.0	3.69
사업 유형	플랫폼	(28)	7.1	0.0	32.8	34.7	25.4	7.1	32.8	60.1	100.0	3.71
	CP	(368)	1.6	7.4	30.7	41.0	19.3	9.0	30.7	60.3	100.0	3.69
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	6.5	0.0	34.5	36.2	22.9	6.5	34.5	59.1	100.0	3.69
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	0.0	7.7	32.9	31.9	27.5	7.7	32.9	59.4	100.0	3.79
	웹툰 기획·제작	(247)	2.4	7.2	31.6	40.8	18.0	9.6	31.6	58.8	100.0	3.65
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	11.1	36.7	42.6	9.6	11.1	36.7	52.1	100.0	3.51
	기타	(24)	0.0	5.5	6.1	64.4	23.9	5.5	6.1	88.3	100.0	4.07
매출 규모	10억원 미만	(269)	2.2	6.3	29.5	43.4	18.6	8.5	29.5	62.0	100.0	3.70
	10~100억원 미만	(89)	2.3	10.3	35.9	27.9	23.6	12.6	35.9	51.5	100.0	3.60
	100억원 이상	(38)	0.0	2.9	28.3	50.3	18.5	2.9	28.3	68.8	100.0	3.84
인력 규모	10인 미만	(214)	3.7	4.9	24.9	42.2	24.3	8.6	24.9	66.5	100.0	3.78
	10~50인 미만	(129)	0.0	8.8	38.3	40.0	12.9	8.8	38.3	52.9	100.0	3.57
	50인 이상	(53)	0.0	10.3	36.5	35.5	17.6	10.3	36.5	53.1	100.0	3.60

표 1-96

웹툰/만화 사업자 신고제 도입

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다	불필요	보통	필요	계	평균 (점)
전 체		(396)	3.7	7.9	36.3	38.6	13.6	11.6	36.3	52.1	100.0	3.50
사업 유형	플랫폼	(28)	7.1	7.1	9.2	56.8	19.6	14.3	9.2	76.5	100.0	3.75
	CP	(368)	3.4	8.0	38.4	37.2	13.1	11.4	38.4	50.3	100.0	3.49
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	6.5	6.5	13.2	56.2	17.7	12.9	13.2	73.9	100.0	3.72
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	4.8	4.1	56.5	25.8	8.8	8.9	56.5	34.6	100.0	3.30
	웹툰 기획·제작	(247)	3.4	10.2	33.7	38.2	14.5	13.6	33.7	52.7	100.0	3.50
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	3.9	4.8	42.5	34.4	14.4	8.7	42.5	48.8	100.0	3.51
	기타	(24)	0.0	0.0	30.7	58.3	11.0	0.0	30.7	69.3	100.0	3.80
매출 규모	10억원 미만	(269)	3.3	7.4	35.0	40.1	14.1	10.8	35.0	54.2	100.0	3.54
	10~100억원 미만	(89)	3.8	8.9	46.1	24.9	16.4	12.7	46.1	41.2	100.0	3.41
	100억원 이상	(38)	5.8	8.8	22.5	59.9	2.9	14.7	22.5	62.8	100.0	3.45
인력 규모	10인 미만	(214)	4.4	5.6	31.3	39.6	19.0	10.0	31.3	58.7	100.0	3.63
	10~50인 미만	(129)	4.0	7.4	48.4	32.1	8.1	11.4	48.4	40.3	100.0	3.33
	50인 이상	(53)	0.0	18.7	26.8	50.1	4.5	18.7	26.8	54.5	100.0	3.40

표 1-97

공정거래/갑을 간 상생선언 등의 문화 조성을 위한 지원(가점 부여, 세금 혜택 등)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다	불필요	보통	필요	계	평균 (점)
전 체		(396)	2.4	3.0	26.6	49.1	18.8	5.5	26.6	68.0	100.0	3.79
사업 유형	플랫폼	(28)	7.1	0.0	25.3	42.4	25.2	7.1	25.3	67.6	100.0	3.78
	CP	(368)	2.1	3.3	26.7	49.7	18.3	5.3	26.7	68.0	100.0	3.79
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	6.5	0.0	27.7	43.1	22.7	6.5	27.7	65.9	100.0	3.76
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	4.8	3.1	33.3	38.5	20.3	7.8	33.3	58.9	100.0	3.67
	웹툰 기획·제작	(247)	1.8	4.0	26.2	49.2	18.7	5.9	26.2	67.9	100.0	3.79
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	0.0	25.6	60.9	13.5	0.0	25.6	74.4	100.0	3.88
	기타	(24)	0.0	0.0	11.7	71.1	17.2	0.0	11.7	88.3	100.0	4.06
매출 규모	10억원 미만	(269)	2.3	2.9	26.3	51.6	16.9	5.2	26.3	68.5	100.0	3.78
	10~100억원 미만	(89)	3.8	4.7	35.0	34.8	21.7	8.5	35.0	56.5	100.0	3.66
	100억원 이상	(38)	0.0	0.0	8.7	65.5	25.8	0.0	8.7	91.3	100.0	4.17
인력 규모	10인 미만	(214)	3.0	3.6	18.4	52.9	22.0	6.7	18.4	74.9	100.0	3.87
	10~50인 미만	(129)	0.0	1.5	42.4	39.8	16.2	1.5	42.4	56.0	100.0	3.71
	50인 이상	(53)	6.0	4.2	20.7	56.7	12.5	10.2	20.7	69.1	100.0	3.65

표 1-98

한국콘텐츠진흥원/공정거래위원회 등 조사/모니터링을 통한 불공정행위에 대한 인식 환기

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다	불필요	보통	필요	계	평균 (점)
전 체	(396)	1.2	6.1	32.9	41.4	18.3	7.3	32.9	59.7	100.0	3.69
사업 유형	플랫폼 CP	(28) (368)	7.1 0.8	0.0 6.6	22.8 33.7	51.1 40.7	18.9 18.3	7.1 7.4	22.8 33.7	70.1 58.9	3.75 3.69
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	6.5	0.0	20.6	55.9	17.1	6.5	20.6	73.0	3.77
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	0.0	1.7	38.4	35.0	25.0	1.7	38.4	59.9	3.83
	웹툰 기획·제작	(247)	1.2	8.8	32.3	39.4	18.4	9.9	32.3	57.8	3.65
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	0.0	36.9	53.5	9.6	0.0	36.9	63.1	3.73
	기타	(24)	0.0	6.1	36.0	46.8	11.0	6.1	36.0	57.8	3.63
매출 규모	10억원 미만	(269)	0.6	6.9	32.9	42.2	17.5	7.4	32.9	59.7	3.69
	10~100억원 미만	(89)	3.8	2.5	39.7	31.2	22.8	6.2	39.7	54.0	3.67
	100억원 이상	(38)	0.0	9.4	17.0	60.1	13.5	9.4	17.0	73.6	3.78
인력 규모	10인 미만	(214)	2.3	4.2	26.7	43.0	23.8	6.5	26.7	66.8	3.82
	10~50인 미만	(129)	0.0	5.7	43.5	37.4	13.4	5.7	43.5	50.8	3.58
	50인 이상	(53)	0.0	14.8	32.3	44.7	8.3	14.8	32.3	52.9	3.46

표 1-99

플랫폼/에이전시 등의 부도/파산/재산 정리, 일방적 계약해지 등으로 인해 생계에 피해가 없도록 생계비 지원

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다	불필요	보통	필요	계	평균 (점)
전 체	(396)	5.5	6.4	29.7	34.0	24.4	11.9	29.7	58.3	100.0	3.65
사업 유형	플랫폼 CP	(28) (368)	7.1 5.4	6.4 6.4	40.8 28.9	26.7 34.5	18.9 24.8	13.6 11.8	40.8 28.9	45.6 59.3	3.44 3.67
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	6.5	5.8	36.9	33.8	17.1	12.3	36.9	50.9	3.49
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	6.2	6.6	40.7	26.6	20.0	12.7	40.7	46.6	3.48
	웹툰 기획·제작	(247)	6.4	7.3	27.3	32.6	26.4	13.7	27.3	59.0	3.65
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	0.0	32.6	41.9	25.5	0.0	32.6	67.4	3.93
	기타	(24)	0.0	5.5	12.3	58.3	23.9	5.5	12.3	82.2	4.01
매출 규모	10억원 미만	(269)	4.0	4.7	29.2	35.8	26.4	8.6	29.2	62.2	3.76
	10~100억원 미만	(89)	10.1	11.1	31.8	24.2	22.8	21.2	31.8	47.0	3.39
	100억원 이상	(38)	5.8	7.9	28.6	44.1	13.5	13.8	28.6	57.6	3.52
인력 규모	10인 미만	(214)	4.5	2.1	25.9	34.5	33.0	6.6	25.9	67.5	3.89
	10~50인 미만	(129)	6.3	10.3	35.1	32.5	15.8	16.5	35.1	48.3	3.41
	50인 이상	(53)	8.1	14.5	31.9	35.3	10.2	22.6	31.9	45.5	3.25

표 1-100

권리자들의 권익 보호를 위한 정산방식 및 수익분배(RS, MG 등) 기준 제시(또는 분배율 개선 관련 제도 시행)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다	불필요	보통	필요	계	평균 (점)
전 체	(396)	5.9	6.2	25.6	41.6	20.6	12.1	25.6	62.2	100.0	3.65
사업 유형	플랫폼 CP	(28) (368)	13.6 5.4	0.0 6.7	21.2 26.0	46.3 41.3	18.9 20.7	13.6 12.0	21.2 26.0	65.2 62.0	3.57 3.65
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	12.3	0.0	19.1	46.7	21.9	12.3	19.1	68.6	3.66
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	6.6	11.3	37.2	33.0	11.9	17.9	37.2	44.9	3.32
	웹툰 기획 제작	(247)	6.3	6.9	24.8	39.5	22.5	13.2	24.8	62.0	3.65
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	0.0	25.4	48.6	26.1	0.0	25.4	74.6	4.01
	기타	(24)	0.0	0.0	11.7	71.1	17.2	0.0	11.7	88.3	4.06
매출 규모	10억원 미만	(269)	2.9	6.8	21.8	44.8	23.7	9.7	21.8	68.5	3.80
	10~100억원 미만	(89)	13.2	7.0	32.2	30.8	16.8	20.2	32.2	47.6	3.31
	100억원 이상	(38)	10.9	0.0	37.4	44.1	7.7	10.9	37.4	51.8	3.38
인력 규모	10인 미만	(214)	3.7	3.5	15.7	46.2	30.9	7.3	15.7	77.1	3.97
	10~50인 미만	(129)	9.7	11.4	35.7	35.6	7.6	21.1	35.7	43.2	3.20
	50인 이상	(53)	5.7	4.2	41.5	37.6	10.9	9.9	41.5	48.6	3.44

표 1-101

원활한 수익분배/원활한 대금지급을 위해 신탁기관 활성화를 통한 신탁제도 운영

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다	불필요	보통	필요	계	평균 (점)
전 체	(396)	5.2	10.8	34.0	34.1	15.9	16.1	34.0	50.0	100.0	3.45
사업 유형	플랫폼 CP	(28) (368)	17.1 4.3	6.4 11.2	30.8 34.2	31.1 34.3	14.5 16.0	23.6 15.5	30.8 34.2	45.6 50.3	3.19 3.47
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	15.5	5.8	32.7	33.0	13.1	21.3	32.7	46.0	3.22
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	5.4	17.0	38.6	31.9	7.1	22.4	38.6	39.0	3.18
	웹툰 기획 제작	(247)	5.0	11.6	29.9	34.8	18.6	16.6	29.9	53.5	3.51
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	0.0	68.2	17.4	14.4	0.0	68.2	31.8	3.46
	기타	(24)	0.0	5.5	24.3	52.9	17.2	5.5	24.3	70.1	3.82
매출 규모	10억원 미만	(269)	1.7	11.5	33.3	37.2	16.3	13.2	33.3	53.5	3.55
	10~100억원 미만	(89)	9.8	8.3	37.8	27.2	16.9	18.2	37.8	44.0	3.33
	100억원 이상	(38)	19.3	11.8	29.9	28.3	10.6	31.2	29.9	38.9	2.99
인력 규모	10인 미만	(214)	3.7	5.7	31.2	39.0	20.4	9.4	31.2	59.4	3.67
	10~50인 미만	(129)	5.9	17.0	39.4	26.9	10.8	22.9	39.4	37.7	3.20
	50인 이상	(53)	9.7	16.4	32.1	31.7	10.2	26.1	32.1	41.9	3.16

표 1-102

플랫폼/에이전시/출판사 등의 부도/파산/재산 정리로 인한 대가 미지급/계약파기가 발생하지 않도록 관계 법안 신설/보완

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다	불필요	보통	필요	계	평균 (점)
전 체		(396)	3.8	4.1	28.5	40.4	23.2	7.9	28.5	63.6	100.0	3.75
사업 유형	플랫폼	(28)	10.7	0.0	14.5	42.3	32.5	10.7	14.5	74.8	100.0	3.86
	CP	(368)	3.3	4.4	29.5	40.3	22.5	7.7	29.5	62.7	100.0	3.74
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	9.7	0.0	17.9	43.1	29.4	9.7	17.9	72.4	100.0	3.82
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	3.2	2.1	40.1	38.4	16.2	5.3	40.1	54.6	100.0	3.62
	웹툰 기획 제작	(247)	3.5	5.5	27.2	39.9	23.9	9.0	27.2	63.8	100.0	3.75
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	4.8	0.0	33.2	47.1	14.9	4.8	33.2	62.1	100.0	3.67
	기타	(24)	0.0	5.5	18.2	40.1	36.2	5.5	18.2	76.3	100.0	4.07
매출 규모	10억원 미만	(269)	2.2	4.0	29.1	41.3	23.3	6.3	29.1	64.6	100.0	3.79
	10~100억원 미만	(89)	7.9	6.1	29.9	34.8	21.3	14.0	29.9	56.1	100.0	3.55
	100억원 이상	(38)	5.6	0.0	20.6	47.5	26.3	5.6	20.6	73.9	100.0	3.89
인력 규모	10인 미만	(214)	4.4	2.8	23.9	41.2	27.7	7.1	23.9	68.9	100.0	3.85
	10~50인 미만	(129)	2.9	8.0	38.7	35.0	15.4	10.8	38.7	50.4	100.0	3.52
	50인 이상	(53)	4.0	0.0	21.8	50.4	23.8	4.0	21.8	74.2	100.0	3.90

표 1-103

웹툰 작가 및 사업체들의 조합, 연합회, 협회 등을 통한 활동 활성화

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다	불필요	보통	필요	계	평균 (점)
전 체		(396)	5.8	8.3	36.3	33.2	16.5	14.1	36.3	49.6	100.0	3.46
사업 유형	플랫폼	(28)	10.7	0.0	39.1	39.5	10.7	10.7	39.1	50.2	100.0	3.39
	CP	(368)	5.4	8.9	36.1	32.7	16.9	14.3	36.1	49.6	100.0	3.47
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	9.7	0.0	35.3	45.3	9.7	9.7	35.3	55.0	100.0	3.45
	웹툰 콘텐츠 유통 중개	(65)	6.2	7.2	44.0	30.8	11.9	13.3	44.0	42.6	100.0	3.35
	웹툰 기획·제작	(247)	5.9	11.4	33.3	30.2	19.3	17.3	33.3	49.5	100.0	3.46
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	4.8	0.0	51.4	29.4	14.4	4.8	51.4	43.8	100.0	3.49
	기타	(24)	0.0	0.0	29.9	58.5	11.7	0.0	29.9	70.1	100.0	3.82
매출 규모	10억원 미만	(269)	5.0	8.5	32.1	35.9	18.4	13.6	32.1	54.4	100.0	3.54
	10~100억원 미만	(89)	7.0	9.7	46.6	22.9	13.8	16.7	46.6	36.7	100.0	3.27
	100억원 이상	(38)	8.5	3.2	42.0	37.6	8.7	11.7	42.0	46.4	100.0	3.35
인력 규모	10인 미만	(214)	5.1	10.7	27.6	36.5	20.2	15.7	27.6	56.6	100.0	3.56
	10~50인 미만	(129)	6.6	5.8	45.7	26.5	15.3	12.4	45.7	41.8	100.0	3.38
	50인 이상	(53)	6.8	4.6	48.3	35.9	4.4	11.4	48.3	40.3	100.0	3.26

표 1-104

웹툰 작가 대상 저작권/계약서 작성 등 교육 및 법률 자문 지원

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다	불필요	보통	필요	계	평균 (점)
전 체		(396)	1.8	2.9	34.0	41.9	19.3	4.8	34.0	61.2	100.0	3.74
사업 유형	플랫폼	(28)	7.1	0.0	25.4	45.9	21.6	7.1	25.4	67.5	100.0	3.75
	CP	(368)	1.4	3.1	34.7	41.6	19.1	4.6	34.7	60.7	100.0	3.74
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	6.5	0.0	27.7	46.3	19.5	6.5	27.7	65.8	100.0	3.72
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	1.7	1.5	39.5	38.9	18.4	3.2	39.5	57.3	100.0	3.71
	웹툰 기획·제작	(247)	1.7	4.3	34.1	39.7	20.2	6.0	34.1	59.9	100.0	3.72
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	0.0	36.7	48.9	14.4	0.0	36.7	63.3	100.0	3.78
	기타	(24)	0.0	0.0	23.7	59.1	17.2	0.0	23.7	76.3	100.0	3.93
매출 규모	10억원 미만	(269)	0.6	3.9	34.4	44.0	17.1	4.5	34.4	61.2	100.0	3.73
	10~100억원 미만	(89)	5.3	1.1	32.3	36.7	24.6	6.4	32.3	61.3	100.0	3.74
	100억원 이상	(38)	2.9	0.0	35.9	39.3	21.8	2.9	35.9	61.1	100.0	3.77
인력 규모	10인 미만	(214)	1.6	3.5	29.4	43.2	22.2	5.1	29.4	65.5	100.0	3.81
	10~50인 미만	(129)	2.1	3.2	37.5	39.1	18.1	5.3	37.5	57.2	100.0	3.68
	50인 이상	(53)	2.1	0.0	44.3	43.5	10.1	2.1	44.3	53.6	100.0	3.59

6. 애로사항

가. 웹툰 사업을 추진하면서 어려움을 겪는 사항

웹툰 사업을 추진할 시 겪는 어려움으로는 1+2순위 기준, ‘불법 복제 사이트’가 35.7%로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타남

그 다음으로는 ‘외부 자금 및 투자 유치의 어려움’이 33.8%, ‘신규 작가, 작품 발굴 어려움’이 28.8% 등의 순으로 나타남

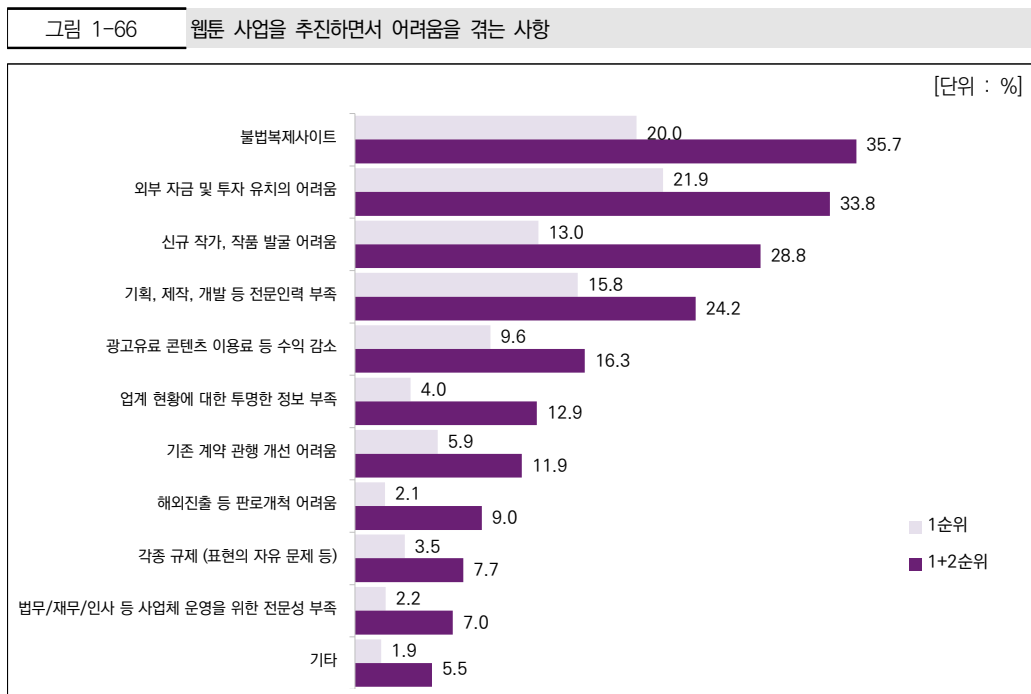


표 1-105

웹툰 사업을 추진하면서 어려움을 겪는 사항 (1순위) (1/2)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	외부 자금 및 투자 유치의 어려움	불법복제 사이트	기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족	신규 작가, 작품 발굴 어려움	광고유료 콘텐츠 이용료 등 수익 감소	기존 계약 관행 개선 어려움
전 체		(396)	21.9	20.0	15.8	13.0	9.6	5.9
사업 유형	플랫폼	(28)	27.1	32.1	0.0	6.4	8.0	4.8
	CP	(368)	21.5	19.1	17.0	13.5	9.8	6.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	29.3	33.8	0.0	5.8	7.3	4.3
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	21.1	17.1	15.0	20.9	8.6	4.6
	웹툰 기획·제작	(247)	21.5	16.8	16.7	12.9	9.8	6.7
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	18.3	25.7	30.5	9.6	11.1	4.8
	기타	(24)	22.7	36.6	12.3	6.1	12.3	4.5
매출 규모	10억원 미만	(269)	23.9	14.6	15.8	13.1	10.5	7.4
	10~100억원 미만	(89)	22.7	23.9	16.5	11.8	9.7	2.6
	100억원 이상	(38)	5.8	49.8	14.6	15.4	3.2	2.9
인력 규모	10인 미만	(214)	22.6	17.4	14.1	11.5	11.4	6.9
	10~50인 미만	(129)	24.7	19.9	19.3	11.7	9.6	3.5
	50인 이상	(53)	12.3	30.9	14.3	22.5	2.3	7.9

표 1-106

웹툰 사업을 추진하면서 어려움을 겪는 사항 (1순위) (2/2)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	업계 현황에 대한 투명한 정보 부족	각종 규제 (표현의 자유 문제 등)	법무/재무/인사 등 사업체 운영을 위한 전문성 부족	해외진출 등 판로개척 어려움	기타	계
전 체		(396)	4.0	3.5	2.2	2.1	1.9	100.0
사업 유형	플랫폼	(28)	13.6	4.5	0.0	3.6	0.0	100.0
	CP	(368)	3.2	3.5	2.3	2.0	2.0	100.0
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	12.3	4.0	0.0	3.2	0.0	100.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	0.0	3.6	4.8	2.3	2.1	100.0
	웹툰 기획·제작	(247)	4.3	4.2	2.2	2.4	2.4	100.0
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	기타	(24)	5.5	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	4.7	3.4	2.3	2.6	1.7	100.0
	10~100억원 미만	(89)	0.0	5.6	2.6	1.5	3.0	100.0
	100억원 이상	(38)	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
인력 규모	10인 미만	(214)	3.5	4.9	1.5	3.5	2.8	100.0
	10~50인 미만	(129)	4.0	2.8	3.5	0.0	1.0	100.0
	50인 이상	(53)	6.0	0.0	1.9	1.9	0.0	100.0

표 1-107

웹툰 사업을 추진하면서 어려움을 겪는 사항 (1+2순위) (1/2)

[BASE : 전체(n=396), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	불법복제 사이트	외부 자금 및 투자 유치의 어려움	신규 작가, 작품 발굴 어려움	기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족	광고유료 콘텐츠 이용료 등 수익 감소
전 체		(396)	35.7	33.8	28.8	24.2	16.3
사업 유형	플랫폼	(28)	45.8	27.1	34.8	0.0	18.0
	CP	(368)	34.9	34.3	28.4	26.1	16.2
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	46.2	34.1	31.4	0.0	16.3
	웹툰 콘텐츠 유통-중개	(65)	38.3	34.7	35.4	19.8	16.3
	웹툰 기획-제작	(247)	32.3	33.5	29.4	26.2	16.8
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	41.7	33.2	25.5	34.1	15.9
	기타	(24)	42.0	35.0	6.1	35.0	12.3
매출 규모	10억원 미만	(269)	29.2	37.4	27.8	24.2	16.1
	10~100억원 미만	(89)	42.4	31.4	28.5	22.9	18.1
	100억원 이상	(38)	65.9	13.6	37.2	27.7	14.1
인력 규모	10인 미만	(214)	34.1	34.7	22.1	20.9	17.6
	10~50인 미만	(129)	31.0	40.9	31.6	31.0	16.0
	50인 이상	(53)	53.6	12.3	49.5	21.1	12.0

표 1-108

웹툰 사업을 추진하면서 어려움을 겪는 사항 (1+2순위) (2/2)

[BASE : 전체(n=396), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	업계 현황에 대한 투명한 정보 부족	기존 계약 관행 개선 어려움	해외진출 등 판로개척 어려움	각종 규제 (표현의 자유 문제 등)	법무/재무/인사 등 사업체 운영을 위한 전문성 부족	기타
전 체		(396)	12.9	11.9	9.0	7.7	7.0	5.5
사업 유형	플랫폼	(28)	13.6	8.3	21.6	16.4	10.0	4.5
	CP	(368)	12.9	12.1	8.1	7.0	6.7	5.5
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	12.3	7.5	19.5	14.8	9.0	4.0
	웹툰 콘텐츠 유통-중개	(65)	0.0	13.2	11.9	9.8	4.8	4.4
	웹툰 기획-제작	(247)	16.1	13.6	7.2	6.6	5.2	7.1
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	22.9	4.8	0.0	0.0	10.1	0.0
	기타	(24)	5.5	4.5	16.6	12.9	24.6	0.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	14.4	14.9	9.1	6.7	7.2	5.2
	10~100억원 미만	(89)	5.3	5.3	10.5	12.7	7.2	7.5
	100억원 이상	(38)	20.5	5.6	4.8	2.9	4.8	2.9
인력 규모	10인 미만	(214)	15.6	13.4	10.9	10.1	6.9	6.2
	10~50인 미만	(129)	7.9	10.9	5.3	5.9	7.7	3.1
	50인 이상	(53)	14.5	7.9	10.3	2.6	5.3	8.1

나. 웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원

웹툰 사업을 추진할 시에 가장 필요한 지원으로는 1+2순위 기준, '외부 자금 및 투자 유치 지원'가 42.2%로 가장 높게 나타남

그 다음으로는 '불법 복제 사이트 규제'이 35.4%, '신규 작가/PD 등 산업 내 전문 인력 공급을 위한 양성 제도 마련'이 22.0%, '해외진출 등을 위한 번역, 유통 관련 지원'이 20.2% 등의 순으로 나타남

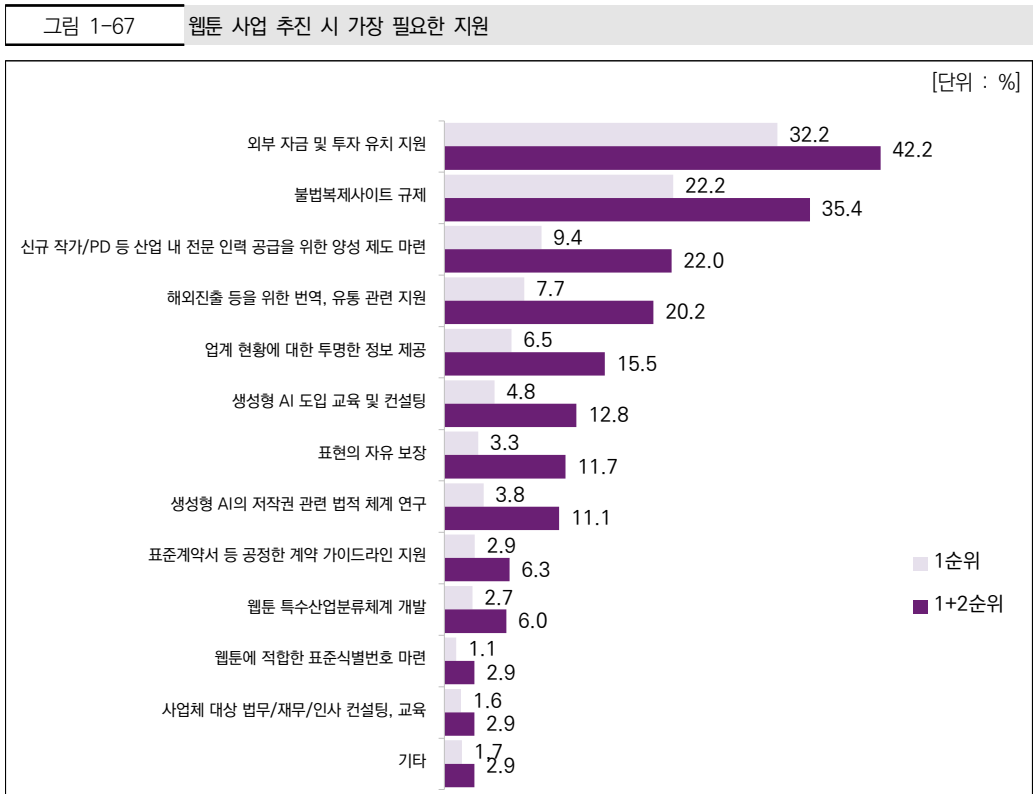


표 1-109

웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원 (1순위) (1/2)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	외부 자금 및 투자 유치 지원	불법복제사 이트 규제	신규 작가/PD 등 산업 내 전문 인력 공급을 위한 양성 제도 마련	해외진출 등을 위한 번역, 유통 관련 지원	업계 현황에 대한 투명한 정보 제공	생성형 AI 도입 교육 및 컨설팅	생성형 AI의 저작권 관련 법적 체계 연구
전 체	(396)	32.2	22.2	9.4	7.7	6.5	4.8	3.8
사업 유형	플랫폼 CP	(28) (368)	19.9 33.2	37.6 21.0	0.0 10.1	20.7 6.7	4.5 6.6	0.0 5.2
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	22.8	38.8	0.0	18.7	4.0	0.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	34.0	12.5	9.8	18.2	6.8	4.4
	웹툰 기획·제작	(247)	34.7	18.8	12.5	3.5	7.6	4.2
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	31.0	38.1	0.0	4.8	4.8	11.1
	기타	(24)	16.2	42.7	0.0	12.3	0.0	11.7
매출 규모	10억원 미만	(269)	38.0	18.1	9.7	7.1	8.6	5.1
	10~100억원 미만	(89)	23.5	16.6	10.0	11.0	2.9	6.1
	100억원 이상	(38)	11.4	64.2	5.8	4.8	0.0	0.0
인력 규모	10인 미만	(214)	35.5	20.0	4.2	6.4	7.3	7.7
	10~50인 미만	(129)	35.0	17.0	16.5	9.2	5.4	2.1
	50인 이상	(53)	12.2	43.4	13.0	9.4	6.0	0.0

표 1-110

웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원 (1순위) (2/2)

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	표현의 자유 보장	표준계약서 등 공정한 계약 가이드라인 지원	웹툰 특수산업분 류체계 개발	사업체 대상 법무/재무/ 인사 컨설팅, 교육	웹툰에 적합한 표준식별번호 마련	기타	계
전 체	(396)	3.3	2.9	2.7	1.6	1.1	1.7	100.0
사업 유형	플랫폼 CP	(28) (368)	4.8 3.2	0.0 3.2	0.0 2.9	4.5 1.4	0.0 1.2	0.0 1.8
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공	(31)	4.3	0.0	0.0	4.0	0.0	0.0
	웹툰 콘텐츠 유통·중개	(65)	0.0	4.8	6.0	1.5	0.0	2.1
	웹툰 기획·제작	(247)	4.7	2.4	2.8	1.7	1.3	2.2
	웹툰 콘텐츠 출판	(28)	0.0	4.8	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(24)	0.0	5.5	0.0	0.0	5.5	0.0
매출 규모	10억원 미만	(269)	3.3	2.3	1.2	1.2	1.2	0.6
	10~100억원 미만	(89)	4.6	3.0	7.1	3.7	1.5	4.6
	100억원 이상	(38)	0.0	7.1	3.5	0.0	0.0	3.2
인력 규모	10인 미만	(214)	4.2	3.6	2.1	1.5	2.1	0.7
	10~50인 미만	(129)	2.1	2.1	3.1	0.8	0.0	3.1
	50인 이상	(53)	2.6	2.5	4.4	4.3	0.0	2.3

표 1-111

웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원 (1+2순위) (1/2)

[BASE : 전체(n=396), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형	사례수	외부 자금 및 투자 유치 지원	불법복제사 이트 규제	신규 작가/PD 등 산업 내 전문 인력 공급을 위한 양성 제도 마련	해외진출 등을 위한 번역, 유통 관련 지원	업계 현황에 대한 투명한 정보 제공	생성형 AI 도입 교육 및 컨설팅	표현의 자유 보장
전 체	(396)	42.2	35.4	22.0	20.2	15.5	12.8	11.7
사업 유형	플랫폼 CP	(28) (368)	28.3 43.3	49.2 34.3	19.0 22.2	37.1 18.9	10.9 15.9	15.7 11.4
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공 웹툰 콘텐츠 유통·중개 웹툰 기획·제작 웹툰 콘텐츠 출판 기타	(31) (65) (247) (28) (24)	30.4 40.5 43.9 40.6 46.2	49.3 33.3 32.7 42.0 42.7	22.0 14.3 24.0 26.1 17.8	33.5 31.7 17.1 8.3 17.8	9.8 15.9 16.3 27.8 0.0	14.5 13.5 10.3 21.3 24.0
매출 규모	10억원 미만 10~100억원 미만 100억원 이상	(269) (89) (38)	49.8 31.0 14.0	31.2 29.1 79.7	21.9 20.9 25.2	17.9 25.4 25.0	17.1 13.7 8.3	12.4 15.3 9.4
인력 규모	10인 미만 10~50인 미만 50인 이상	(214) (129) (53)	49.5 41.6 14.1	33.0 28.8 61.4	12.1 36.3 26.9	16.0 24.5 26.9	20.0 8.8 13.8	16.9 7.2 9.6

표 1-112

웹툰 사업 추진 시 가장 필요한 지원 (1+2순위) (2/2)

[BASE : 전체(n=396), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형	사례수	생성형 AI의 저작권 관련 법적 체계 연구	표준계약서 등 공정한 계약 가이드라인 지원	웹툰 특수산업분류 체계 개발	웹툰에 적합한 표준식별번호 마련	사업체 대상 법무/재무/인 사 컨설팅, 교육	기타
전 체	(396)	11.1	6.3	6.0	2.9	2.9	2.9
사업 유형	플랫폼 CP	(28) (368)	19.2 10.5	0.0 6.8	0.0 6.4	0.0 3.1	4.5 2.8
주 사업 분야	웹툰 서비스 제공 웹툰 콘텐츠 유통·중개 웹툰 기획·제작 웹툰 콘텐츠 출판 기타	(31) (65) (247) (28) (24)	17.4 2.3 13.2 5.3 12.3	0.0 11.6 5.0 9.1 10.0	0.0 8.3 5.1 14.7 6.1	0.0 2.1 3.0 4.8 5.5	4.0 1.5 3.7 0.0 0.0
매출 규모	10억원 미만 10~100억원 미만 100억원 이상	(269) (89) (38)	13.3 7.1 4.8	4.6 7.4 16.1	4.6 11.2 3.5	2.3 5.9 0.0	1.2 9.3 0.0
인력 규모	10인 미만 10~50인 미만 50인 이상	(214) (129) (53)	13.3 8.1 9.4	6.1 4.5 11.7	6.4 5.9 4.4	2.1 4.5 2.3	2.1 2.9 6.2

7. 사업체 심층인터뷰 결과

가. 웹툰 산업 동향

1) 현재 가장 유망한 장르 및 최근 웹툰 독자 트렌드

최근 웹툰 소비자는 여성 이용자의 결제 비중이 높아지면서 소비가 여성 중심으로 형성되는 경향이 나타남. BL 장르는 여전히 주요 장르이며, 단편 작품이 증가하는 등 짧고 빠르게 소비할 수 있는 형식의 선호도도 증가하는 추세임

또한, 전반적인 작화 연출 수준이 높아지면서 독자들이 완성도 있는 작품을 더 찾는 것으로 확인되며, 이 과정에서 일부 여성향 로맨스 소비자는 자극적이고 완성도가 높은 성인물로 이동하는 흐름이 나타남. 30~40대 소비자가 늘어나면서 이들의 관심사와 경험을 반영한 19금·하이퍼리얼리즘 장르에 대한 소비가 함께 증가하는 모습이 확인된다는 의견이 나타남

세부 의견

가장 유망한 장르	- 로맨스판타지와 여성향 로맨스·19금 로맨스가 가장 수익성이 높은 주력 장르임 - 여성 독자층의 구매력이 시장을 주도하고 있음 - BL·성인향 단편 장르 제작 비중이 확대되고 있음 - 판타지 계열(로판·현대·액션·게임)이 전체적으로 가장 많이 제작되고 있음 - 판타지 반복 소재로 독자 피로가 증가하고 있음 - 특정 장르가 주도하지 않고 다양한 장르가 공존하는 흐름이 강화되고 있음 - 자극적 소재, 19세 완전판, 괴담·공포 등 실험 장르가 증가하고 있음 - 내년에 작품 공급이 증가하고 장르 세분화가 더욱 진행될 전망임
웹툰 독자 트렌드	- 여성 구매력이 독자 트렌드를 주도하고 있음 - 쿠키 결제 중심의 핵심 유료 독자층이 시장을 견인함 - 단편 소비 확대와 BL 수요 증가 흐름이 나타남 - 작화·연출·감정선 등 전체 퀄리티가 상승하고 있음 - 참신한 소재·탄탄한 세계관이 트렌드 형성의 핵심 요인임 - 호러·미스터리·스포츠 등은 여전히 비주류 장르로 분류됨 - 여성향 로맨스 독자층이 자극적·고퀄 성인물로 이동하는 경향이 있음 1세대 웹툰 독자층(30~40대)의 성숙에 맞춘 19금·하이퍼리얼리즘 장르가 증가함

2) 웹툰 산업 규모 추정

2023년 이후 국내 웹툰 산업은 성장세가 둔화되면서 2024년에도 전년대비 성장률이 둔화된 것으로 추정함. 대체로 플랫폼 매출은 완만하게 증가했으나 CP 매출은 큰 변화가 없거나 줄어든 것으로 전문가들은 평가하고 있으며, 해외 확장 가능성이 존재하지만 플랫폼 중심의 계약 구조로 성장 폭이 제한된다는 의견이 많이 나타남

과거처럼 급격하게 성장하기보다는 완만한 우상향을 유지하는 구조로 이동하고 있다는 인식이 나타나며, 2025년 전망 역시 큰 폭의 변화 없이 정체 또는 소폭 하락하는 정도로 예상할 것으로 나타남

세부 의견

2024년 산업 규모 추정

- 2023→2024년 국내 웹툰 시장은 정체 등 성장을 둔화 흐름이 나타남
- 해외 시장 기회는 있으나 플랫폼 독점 구조로 실제 계약 확대는 제한됨
- 플랫폼 매출은 소폭 증가했으나 CP 매출은 정체되거나 감소한 것으로 보임
- 2024년 전체 산업 규모는 약 10% 내외 성장 추정 의견도 존재함

2025년 산업 규모 제감

- 2025년은 정체 또는 소폭 하락을 예상하는 의견이 다수임
- 산업은 폭발 성장보다 완만한 우상향 구조로 이동하는 모습임

3) 웹툰 제작 작품 수 전망

2024년 웹툰 제작 수는 감소했다는 평가가 많으나, 개인 작가 단편 증가나 플랫폼 심사량 확대 등으로 증가했다는 의견도 나타남. CP사 기준에서는 제작비 부담과 수익성 악화로 인해 검증된 IP 중심의 제작이 강화되고 오리지널 작품 제작은 줄어드는 흐름을 보였다는 의견이 일부 나타남. 작품 공급이 늘거나 유지되더라도 작품당 매출은 하락하는 구조가 형성된 것으로 보임

2025년 전망은 제작 수가 정체되거나 소폭 감소할 가능성이 크며, 일부에서는 CP사의 작품 공급 증가로 2024년 수준 유지 또는 소폭 증가를 예상하나, 전반적으로 시장 여건이 제각확대로 이어지기 어려운 상황이라는 인식이 우세함

세부 의견

2024년 제작 작품 수 변화	2024년 제작 편수는 감소했다는 의견과 증가했다는 의견이 혼재함 - 작품 수가 늘었다더라도 작품당 수익성은 낮아지는 경향이 나타남 - 노블코믹스는 자사 IP 활용은 유지되나, 외부 IP 기반 제작은 감소함
2025년 제작 작품 수 제감	- CP들은 인건비·제작비 상승과 작품당 매출 감소로 신작 투자 여력이 크게 줄어든 상태 2025년은 정체 또는 소폭 감소 전망, 일부는 2024년 수준 유지 예상 - 제작사(CP)들의 신작 공급이 계속 이루어지면서 전체 제작 편수는 다시 소폭 증가 예상

4) 웹툰 PD의 역할과 향후 역할 변화 예상

현재 웹툰 PD는 기획, 작가 섭외, 제작 관리, 일정 조정, 작품 업로드, 매출 정산까지의 과정을 담당하는 중심 역할을 수행하고 있으며, 점차적으로 해외 시장 요구와 2차 사업 확대에 맞춰 IP 확보, 글로벌 전략, 영상화 대응 등 업무 범위가 넓어지는 경향이 있는 것으로 나타남

제작 공정 세분화가 진행되면서 PD의 역할이 더욱 광범위해지고 있고, 플랫폼과 CP사 간의 PD의 역할 차이는 줄어들. 향후 작가 중심에서 PD 중심으로 산업의 중심이 조금 더 이동하여 PD의 역할이 더 커질 가능성이 높다는 의견이 나타남

세부 의견

웹툰 PD의 역할	- PD는 기획부터 제작·업로드·정산까지 전 과정을 총괄함 - 플랫폼 PD와 CP PD의 업무는 유사하며 대응 범위만 다름 - 연재 가능 수준까지 작품 완성도를 관리하는 운영 중심 역할임
역할 강화	- 제작 공정 세분화로 PD의 프로듀서적 기능이 강화됨 - 노블코믹스 확대와 분업 증가로 PD 업무가 광범위해지게 됨 - 일부는 기존 역할 중심의 변화 제한적이라는 인식도 존재함
미래 역할 변화	- OSMU 확대에 따라 IP 확보·2차 사업·글로벌 대응 역할이 증가함 - 해외 시장 요구 반영 등 기획 관여도가 더 높아질 전망임 - 작가 중심 구조에서 PD 중심 프로듀서 시스템으로 이동하는 경향임

5) 2차 저작물 작성권 확보 방식 변화

2024년은 공정위 조치로 인해 2차 저작물 관련 계약이 표준화되면서, 작가 계약 단계에서 2차적 저작권을 넓게 확보하기 어려워졌고 별도 계약 방식이 늘어났다는 의견이 나타남. 이러한 상황으로 인해 CP사와 플랫폼은 외부 IP를 확보하기 보다 직접 IP를 확보 또는 기획하는 비중을 늘린 것으로 보임

2025년에도 이러한 구조가 유지되며, 표준화된 계약 틀 안에서 2차 사업 발생 시 개별적으로 협상하는 방식이 기본이 되고, 자체 IP 중심 전략이 더 강화될 것이라는 전문가 전망이 나타남

세부 의견

2024년 2차 저작물 분야별 비중 변화	• 공정위 가이드 영향으로 우선협상권·독점 조항이 축소되고 계약서가 표준화됨 • 작가 계약에서 2차권을 바로 확보하기 어려워져 별도 합의서 방식이 증가함 • 외부 IP 확보가 줄고 플랫폼·CP의 직접 IP 기획·제작이 확대됨 • OSMU 확대 필요로 IP 직접 보유 전략이 강화됨
2025년 2차 저작물 분야별 비중 체감	• 표준화된 계약 구조가 더 굳어질 가능성이 높음 • 2차 사업 발생 시 별도 협상·부속계약 방식이 기본 구조로 자리잡을 전망 • 외부 IP 확보 어려움으로 직접 IP 기획·제작 비중이 계속 증가할 것으로 예상 • 2차 사업화 가능성을 기준으로 초기 계약 설계가 더 명확해질 것으로 보임

6) 2차적 저작물 분야별 비중 변화

2024년에는 출판과 굿즈 비중이 가장 크게 나타났고, OTT 영향으로 영화 수요도 확대되었으나 전반적으로 업계 전체의 2차적 저작물 규모는 약감 침체했다는 의견이 나타남. 또한, 애니메이션, 게임, 오디오 등은 비용과 시장의 한계로 인해 성장이 더뎠다는 의견임

2025년에도 출판 중심 구조가 유지되며, 굿즈와 OTT 기반 영화가 가장 확대될 분야로 예상되는 것으로 나타남

세부 의견

2024년 2차 저작물 분야별 비중 변화	- 출판(단행본·문고) 비중이 가장 높게 유지됨 - 굿즈·MD 분야가 가장 빠르게 확대, 아크릴·캐릭터 상품 팝업 등 오프라인 체험형 사업이 증가함 - 웹툰 기반 영상화(드라마·OTT 시리즈) 수요가 증가 - 일부 CP 기준, 드라마·영화 계약은 줄었으나 숏폼 애니메이션·오디오드라마 등 소규모 2차 사업이 증가
2025년 2차 저작물 분야별 비중 예측	- 출판 중심 구조는 그대로 유지될 가능성이 높음 - 굿즈·MD 분야는 팬덤 기반 확장으로 2025년에도 비중 확대 전망 - OTT 경쟁 심화로 드라마·시리즈화 수요는 계속 증가 - 애니메이션·게임 분야는 제작 리스크로 인해 선택적·부분적 성장, 대규모 확대 가능성은 적음 - 오디오북·공연 오디오드라마 등은 특정 팬층 중심의 제한적 사업으로 유지

나. 해외 진출 관련

1) 수출 현황 및 전망

2024년 웹툰 수출은 전체 규모가 전년 대비 증가했으며, 증가 요인은 일본·북미·동남아 등 주요 시장에서 작품 수와 매출이 함께 늘어난 데서 비롯된 것으로 나타남. 특히 일본은 전자책·유료 플랫폼 성장으로 수출 증가폭이 가장 컸고, 미국과 일부 유럽·동남아 국가도 플랫폼 인프라 확장에 따라 완만하게 증가하고 있다는 의견이 나타남

반면, 일부 플랫폼의 해외 법인 철수 등으로 인해 프랑스, 독일, 대만 등 지역에서 수출이 감소하거나 정체한 것으로 나타났으며, 수출 작품 수 자체는 증가했지만, 작품 당 단가 하락으로 인해 매출 증가는 크지 않다는 의견이 나타남

2025년 체감은 여전히 일본·미국 중심 구조가 유지되며 전체 수출 규모는 완만한 증가를 보일 것으로 전문가들은 예상함. 그러나, 단가 하락과 글로벌 경쟁이 확대되어 작품 수 증가 대비 매출 증가폭은 제한적일 가능성이 높고, 플랫폼이 철수한 국가의 수출 회복 가능성도 낮은 것으로 전망됨. 스페인·동남아 등 일부 신흥 시장은 성장 여지가 있다는 의견임

세부 의견

2024년 수출	- 일본 중심으로 수출이 증가했고, 일부 기업은 해외 매출 비중이 70~80%에 이르는 수준으로 확대 - 전체 수출 규모는 증가세, 일본·북미·동남아 등 시장 범위가 확대 - 작품당 수출 단가는 하락해 양적 증가 대비 금액 증가폭은 적음 - 작품 차별성 부족 → 단가 하락이라는 구조적 문제
향후 수출 체감	- 일본·북미·동남아·유럽 중심으로 전체 수출 매출은 완만한 증가가 예상됨 - 작품 수 증가 대비 작품당 단가 하락이 지속되어, 총매출 증가폭은 크지 않을 것임 - 업체 규모별로 수출 성과의 양극화가 심화될 전망 - 해외 플랫폼 인프라 확장으로 수출 시장 자체는 넓어지지만, 경쟁 심화로 개별 콘텐츠의 매출 분산이 더 커질 가능성 있음
2024년 국가별 수출	- 일본: 모든 인터뷰에서 공통적으로 가장 크게 증가한 국가 - 북미(미국 중심): OTT·전자책 시장 확장으로 증가 - 동남아(인도네시아 등), 일부 유럽(독일·프랑스): 플랫폼 인프라가 깔린 국가 중심 증가 - 프랑스·독일·대만·태국 등: 플랫폼 철수(픽코마·코미코·포켓코믹스 등)로 판매 경로 사라져 전반적 감소 - EU·터키 일부: 웹소설·웹툰 플랫폼 차단·철수 영향으로 감소
향후 국가별 수출 체감	- 일본·미국 중심 구조는 그대로 유지되며, 일본은 여전히 압도적 1위로 증가세 지속 전망 - 북미·유럽·동남아는 플랫폼 인프라 확장 속도에 따라 완만한 증가세 예상 - 스페인어권(중남미)은 성장 잠재력 언급되며 일부 증가 전망

2) 수입 현황 및 전망

2024년 한국 웹툰 수입은 전체적으로 큰 확대가 없었으며, 수입 자체가 줄어드는 구조가 계속된 것으로 나타남. 중소 규모의 CP사 입장에서 번역·편집 비용 대비 수익성이 낮아 수입을 축소했으며, 플랫폼만 일본 IP 중심으로 일정 부분 수입을 유지하거나 확대한 것으로 나타남

국가별로 보면 일본이 전체 수입의 90% 이상을 차지하는 절대적 비중을 유지함. 반면, 중국·대만·유럽 일부 지역은 플랫폼 철수, 시장 위축 등의 영향으로 전반적으로 정체된 것으로 나타남. 프랑스는 초기 시장 확보 목적의 소규모 증가가 있었으나 전체 비중에 미치는 영향은 적다는 의견임

2025년에도 일본 중심 구조는 유지될 것으로 보이며, 일본 작품의 IP 단가 상승으로 비용 부담은 커지지만 수입 작품 수는 유지 또는 소폭 증가할 가능성이 높다는 의견을 보임. 중국·동남아·유럽 등 기타 국가에서는 수입 확대 요인이 부족해 감소 또는 정체될 것이라는 의견임

세부 의견

2024년 수입	• 시장 전체 기준으로는 '수입 자체가 거의 없을 정도'라는 평가도 존재함 • 일본 만화(흑백 단행본 중심)의 수입 비중이 90% 이상으로 절대적임 • 중국·대만 등 작품 수입은 확연히 감소, 제작 축소·플랫폼 철수·국내 소비자 선호 하락 등이 원인 • 편당 수입단가가 상승했는데, 일본 IP 경쟁 심화 → 단가 상승, 엔저 효과 등이 복합적으로 작용함
향후 수입 체감	• 일본 중심의 수입 구조는 2025년에도 그대로 유지될 가능성이 높음 • 중국·동남아 웹툰 수입은 추가 감소하거나 정체될 것으로 전망됨 • 중소 CP는 비용 문제로 수입 확대가 어려운 구조가 지속될 것으로 예상됨 • 전체적으로 수입 규모는 정체 또는 소폭 감소, 다만 일본 IP 단가 상승으로 비용 부담 증가
2024년 국가별 수입	• 일본: 전체 수입의 90% 이상을 차지하며 일부 기업 기준으로는 수입 증가 • 프랑스: 웹툰 서비스 초기 단계라 콘텐츠 확보 목적의 수입이 소폭 증가 • 중국: 작품 공급 감소와 시장 위축으로 소폭 감소, 중국 숏폼 강세 영향으로 전반적 감소 • 대부분 국가에서 번역·편집비 대비 효율성 부족으로 수입 규모가 축소
향후 국가별 수입 체감	• 일본 중심 수입 구조는 2025년에도 그대로 유지, 일본 작품 의존도가 더 높아질 가능성 • 중국·대만 등 중화권 작품 수입은 감소 또는 정체 예상됨 • 프랑스 등 신흥 국가는 수요는 있으나 시장 규모가 작아 확장 속도는 제한적임

3) 해외 비즈니스 확대를 위해 가장 필요한 지원

해외 비즈니스 확대를 위해 가장 중요한 요소는 번역·현지화 역량 강화로 나타남. 플랫폼이 번역을 독점하는 구조 때문에 CP는 자체적으로 해외 출시를 기획하기 어려운 것으로 나타남. CP사가 번역본을 직접 확보할 수 있도록 정부 차원에서 번역 지원 체계가 필요하다는 의견임. 전문 번역 인력 지원, 비용 지원 등이 필요하다는 의견이 나타남

그 외에, 정부 지원 사업이 대체로 단기 지원이라 장기 지원 형태의 사업이 필요하며, 현지 네트워크 정보 제공 등 지원에 대한 의견도 있었음

세부 의견

필요한 지원	• 번역·현지화 지원이 가장 시급하며, 현지 문화에 맞는 전문 번역 인력과 번역비 지원 필요 • 플랫폼이 번역·로컬라이징을 독점하는 구조라서 CP사는 어려움 존재 • CP가 자체 번역본을 확보할 수 있도록 국가 차원의 번역·로컬라이징 지원 체계(지원금·전문 인력·AI 번역 인프라)가 필요함 • 불법유통 사이트 대응, 현지 사업 네트워크 정보 제공 등 시장 접근성 개선 지원도 필요함 • 정부 지원 사업은 기간이 짧아 효과가 제한되므로 장기 R&D형 지원이 필요함
--------	---

다. 향후 웹툰 산업 전망

1) 국내 웹툰 산업 전망

2024년 기준, 국내 웹툰 시장은 경쟁 심화 및 소비자 포화로 성장 속도가 둔화되었으며, 제작비 상승과 가격 동결, 불법유통으로 인한 피해, 독과점 플랫폼 등 구조적인 문제가 있었던 것으로 나타남. 코로나19 이후의 고성장 국면이 종료되면서 전반적으로 정체 또는 완만한 성장 단계로 진입했다는 인식이 전문가들 사이에서 우세함

그럼에도 불구하고, AI에 기반한 생산성 향상, OSMU 확대, 해외 시장 확장 등 성장 기회는 여전히 유지되고 있기 때문에 중장기적으로는 완만한 우상향의 가능성이 남아 있는 것으로 평가됨. 다만, 국내 내수만으로는 성장이 제한적이기 때문에 커지는 해외 시장에 대한 영향력 확보가 사실상 필수 조건이라는 점이 대부분의 전문가들에게서 공통된 의견으로 나타남

세부 의견

국내 웹툰 시장 현황	• 전반적으로 정체·포화 단계에 진입한 것으로 판단됨 • 코로나 특수 이후 디지털 콘텐츠 성장세가 둔화되면서 고성장 국면은 종료, 소폭 성장 또는 정체라는 의견이 지배적임 • 내수 단독 성장에는 한계가 있다는 의견이 다수임
국내 웹툰 시장 문제점	• 시장 포화 경쟁 과열로 작품 수 증가 대비 수익성이 낮아지는 구조 지속 • 물가·제작비는 상승했지만 유료 웹툰 단가는 장기간 유지돼 수익성 압박 발생 • 불법유통 사이트로 인한 지속적인 수익 피해 • 숏폼·숏드라마 등 타 플랫폼으로 트래픽 이탈 증가 • 대형 플랫폼 수가 제한적이어서 작품 유통 선택지가 좁음, 신진 작가·신규 IP 육성 여건이 악화
향후 국내 웹툰 시장 체감	• K-웹툰·K-콘텐츠 확산에 힘입어 해외 진출·글로벌 수익 확대 기회는 계속될 예정임 • AI 활용으로 제작비 절감·제작 속도 향상 → 생산성이 개선될 기회 있음 • OSMU 확장이 활발해지면서 2차 사업 다양화가 시장 확대 요인으로 작용 • 내수 정체에도 불구하고 질적 강화·프리미엄화를 통해 경쟁력 확보 가능

2) 기존IP를 활용한 웹툰 점유율 전망

기존 IP 기반 웹툰, 그 중에서도 특히 노블코믹스는 매출 예측이 상대적으로 쉽고 위험 부담이 적어 당분간 산업 내에서 주요 비중을 유지할 것으로 나타남. 다만, 웹소설 기반의 노블코믹스 작품의 과잉 공급과 이로 인한 소비자의 피로도 증가로 인해 점유율은 완만하게 하락할 가능성도 있다는 의견이 나타남

오리지널 웹툰의 필요성이 확대되면서 기존 IP 중심 구조가 일부 약화될 수 있으나, 여전히 검증된 IP의 안정성이 크기 때문에 급격한 변화보다는 완만한 감소 또는 유지에 가까운 전망이 전문가들 사이에서 우세함

게임·영상 IP 기반 웹툰 등 새로운 형태의 기존 IP 활용은 증가할 여지가 있으며, 시장은 점차 노블코믹스 단일 구조에서 다변화되는 방향으로 이동할 것이라는 의견이 있었음

세부 의견

증가 체감

- 노블코믹스는 검증된 매출을 기대할 수 있어 여전히 산업 주도의 핵심 포맷
- 오리지널 대비 비용·리스크가 낮기 때문에 제작사 입장에서는 꾸준히 유지될 가능성 높음
- 일부 플랫폼에서는 노블코믹스 수요가 여전히 매우 강함
- 타 미디어 IP 기반 웹툰은 향후에도 증가 가능성이 있음

감소 체감

- 웹소설 노블코믹스 시장은 이미 양산이 과도해 독자 피로도 상승 → 점유율 감소 가능성 있음
- 드라마·게임 기반 웹툰은 과거 성공 사례가 많지 않기 때문에 성장성에는 한계가 있음
- 해외에서도 현지 오리지널 웹툰 생산이 증가하면서 한국 IP의 점유율 감소 전망
- 시장이 '획일적 노블코믹스' 중심에서 다변화 구조로 이동할 것이라는 의견 존재

3) 웹툰을 활용한 2차적 저작물로의 IP 확장 전망

웹툰 기반 IP 확장은 전반적으로 확대되는 흐름을 보이며, 출판·굿즈·숏폼·애니메이션 등 다양한 형태로 확장 범위가 넓어지는 양상이 나타남. 특히 굿즈와 숏폼 기반 사업은 팬덤 소비와 결합되며 성장성이 높게 평가됨. 글로벌 게임·영화 등 외부 IP와의 협업도 증가하면서 기존 노블코믹스 중심 구조가 다양한 방향으로 확장되는 구조로 변화하고 있다는 의견을 보임

노블코믹스는 여전히 중요한 축으로 유지되지만, 과잉 공급과 독자 피로 누적으로 점유율이 완만히 감소할 수 있다는 전망도 제시되었으며, 전체적으로 보면 2차적 저작물로의 IP 확장은 계속 증가하나, 작품의 성공 여부는 작품별로 격차가 크게 나타나는 구조가 지속될 것이

라는 의견이 나타남

세부 의견	
IP 확장 방향	- 출판·굿즈·숏폼·애니 등 다양한 포맷으로 확장 범위가 넓어지는 중임 - 수익 안정성과 브랜드 강화 때문에 OSMU 전략을 핵심 전략으로 진행 - 숏폼 애니와 팬덤 비즈니스도 빠르게 성장 중임 - 드라마·영화 등 실사 영상화에 대한 수요는 지속되지만, 산업 침체와 제작 리스크 때문에 확장 속도는 빠르지 않음 - 글로벌 IP(게임·영화 등)와의 협업이 확대되면서 기존 노블코믹스 중심 구조에서 다변화 구조로 전환
IP 확장 한계점	- 웹툰 원작 드라마는 제작 이후 원작 IP 수명을 단축시키는 구조적 문제가 지속됨 - 반면 애니메이션은 시즌제 운영과 장기 팬덤 유지가 가능해 IP 가치 측면에서는 유리함 - 굿즈·팬덤 비즈니스는 팬덤의 지불 의사가 핵심 기준이므로 제한적임 - 확장의 성공 여부는 IP 완성도·팬덤 규모·플랫폼 노출 구조 등 시장 내부 요인에 크게 좌우됨

4) 최근 웹툰 업계의 AI 도입 전망

현재 한국 웹툰 업계는 작가 반발과 소비자의 거부감으로 인해 공개적인 AI 도입이 매우 어려운 상황으로 나타남. 일본·중국 등 해외에서는 고도화된 AI 제작 체계를 구축한 사례가 있으며, 이와 비교하면 한국은 도입 속도가 느리기 때문에 추후 해외 경쟁에서 뒤처질 수 있다는 우려가 나타남

다만, 실제 제작 환경에서는 콘타·채색·보정 등 일부 제작 공정에서 개인 단위의 AI 활용이 꾸준히 증가하는 흐름이 나타나고 있으며, 신진 작가 세대를 중심으로 사용 폭이 점차 넓어질 것이라는 의견을 보임

향후에는 저작권의 기준 정립과 소비자의 인식 변화가 진행될 경우, 배경 생성·스토리 보조·후보정 등 대부분의 제작 공정에서 AI 활용이 확대될 것이라는 전망이 우세함. 플랫폼에서도 작품 추천·보안(워터마크 등)과 같은 비창작 영역에서 이미 AI 도입이 빠르게 이루어지고 있기 때문에, 웹툰 산업 전반에서의 AI 활용은 단계적으로 확산될 것으로 전문가들은 판단하고 있음

세부 의견

도입 현황	• 한국은 작가 반감과 보이콧 우려로 인해 공개적 도입이 거의 이루어지지 않는 상황임 • 일본·중국은 이미 AI 도입이 고도화되어 한국이 경쟁력 측면에서 뒤처질 수 있다는 우려 • “AI 쓰는 회사”라는 낙인 우려 때문에 제작 공정에 AI 언급조차 조심하는 분위기 • 일부 공정(콘티, 채색, 후보정 등)에서는 개인 단위로 활용이 증가하는 추세 • 플랫폼에서는 AI 큐레이션·보안(AI 워터마킹) 등 비창작 영역에서 AI 사용이 활발함
도입 체감	• 개인 작가·신진 세대 중심으로 AI 활용이 먼저 확산될 것이라는 전망 • 콘티 세부 묘사, 배경 자동 생성, 시나리오 보조 등 제작 전 공정에서 AI 비중이 확대될 것임 • 저작권·권리 귀속 문제 해결이 선행돼야 본격 도입이 가능함 • AI 거부감은 시간이 지나면 약해지고, 기술 발전 속도 때문에 결국 전체 제작 과정에서 AI 활용이 확대될 것 • 숏폼·영상·게임 등 타 미디어 분야에서 이미 AI 도입이 활발해, 웹툰 분야도 외부 성공 사례를 따라갈 가능성이 높음

5) AI 도입 관련 우려 사항

웹툰 산업에서의 AI 도입은 저작권 귀속 기준, 무단 학습 문제, 결과물의 질 저하 등 제도적·기술적으로 불확실성이 크다는 우려가 나타남. 동시에 작가와 소비자의 강한 반감, AI를 도입한 제작사에 대한 작가들의 계약 기피 가능성, AI를 활용하는 작가 세대와 그렇지 않은 세대 간 인식 차이 등 갈등 위험도 존재한다는 의견을 보임

이러한 요소들이 복합적으로 작용해 당분간 산업 전반적으로 작품 제작 측면에서는 AI의 공개적 도입은 제한될 것이라는 전망이 나타남

세부 의견

법·제도·산업구조 측면	• 생성형 AI 결과물의 저작권 귀속 저작물 인정 기준이 불명확하다는 우려 • AI가 만들었던 그림이 유사해지고 획일화되는 등 콘텐츠 질 저하에 대한 우려 • AI 학습 과정에서 기존 작품을 무단으로 사용했을 가능성에 대한 저작권 침해 우려 • AI 활용 제작에 대한 소비자 여론 악화 우려
창작자 측면	• 현업 인력이 바쁜 제작 환경에서 AI를 학습하고 운용할 여유가 부족해 실질적 도입이 어렵다는 문제 • 작가와 CP의 관계에서 AI 도입이 공개될 경우 작가들이 계약을 기피할 수 있다는 우려 • AI를 활용하는 신세대 인력과 AI를 거부하는 기존 제작진 간의 세대 갈등 가능성 • AI 의존이 높아질 경우 작가 고유의 감각과 역량이 약화되는 창작자 가치 훼손 우려 • 생성형 AI가 인간 창작자의 역할을 축소시키면서 직업 안정성·창작 환경 악화에 대한 우려

6) 인력 고용 규모 현황 및 전망

2024년 웹툰 업계의 전체 고용 규모는 구조조정과 사업 축소의 영향으로 전반적으로 감소했거나 정체된 수준으로 보인다는 의견이 다수 나타남

2025년 역시 시장 침체와 제작비 부담이 이어지면서 고용이 큰 폭으로 확대되기는 어려울 것이라는 의견이 제기됨. 기존 인력의 역량을 극대화하는 전략으로 사업 운영의 효율화 전략을 유지하는 업체들이 다수 있을 것으로 나타나지만, 인력 공급 측면에서는 학계의 웹툰학과 등 증가로 인해 작가 지망생이나 신규 작가는 증가하는 등 등 인력 유입이 지속될 것이라는 전망을 보임

세부 의견

인력 고용 현황

- 업계 전반에서 구조조정이 선제적으로 진행되면서 전체 고용 규모가 감소 가능성 높음
- 중소 CP사 매출 위축과 제작비 부담 증가로 고용 축소 압력이 강하게 작용
- 자체 스튜디오를 정리하거나 사업 규모를 축소한 업체가 증가해 인력 감축 사례가 다수 발생
- 2023년 만화 분야 종사자 수가 전년 대비 감소해, 2024년 역시 비슷하거나 소폭 감소했을 것
- 업계 침체로 신규 채용 역시 크게 약화되어 고용 증가 요인이 적음

인력 고용 체감

- 시장 불확실성과 제작비 상승으로 인해 2025년에도 고용 규모가 크게 늘기 어려움
- 일부 CP사는 검증된 콘텐츠 중심의 보수적 운영으로 전환하면서 기존 인력의 역량을 극대화하는 방향으로 운영 전망
- 업계 전반 고용은 정체 또는 소폭 감소하지만, 작가 지망생 등 공급 측면 인력은 오히려 증가할 것

라. 계약, 정산 및 불공정 관련

1) 표준계약서 활용 현황 및 제·개정이 도움되기 위해 필요한 점

이전과 비교할 때, 웹툰 업계에서 표준계약서 활용도가 전반적으로 증가했고 특히, 공정위 조치 이후 표준계약서의 기본 틀을 준용하는 흐름이 강화되었다는 의견이 나타남. 다만, 플랫폼 직접 계약 같은 경우에는 플랫폼의 자체 계약서가 우선되는 경향이 지속되고 있고, 표준계약서가 현실과 맞지 않는 조항을 포함하고 있다는 지적도 다수 제기됨

이에 따라 업계에서는 대체로 표준계약서를 그대로 적용하기보다는 상황에 맞게 수정·보완하여 사용하는 방식이 일반적이라는 의견이 나타남. 향후 정착을 위해서는 표준계약서의 현실 반영도 개선과 함께, 활용 시 인센티브 제공 등 실질적인 정책 지원이 필요함

것으로 나타남

표준계약서가 실효성을 가지려면 창작자와 사업체의 책임과 권한을 균형 있게 반영하는 것이 중요하며, 업계 현실과 맞지 않는 조항을 조정하는 작업이 필요하다는 의견이 나타남. 또한, 생성형 AI의 활용, 권리 귀속, 2차 저작물 작성권 등 새로운 환경에 맞춘 법적 기준 정비에 대한 요구가 나타났으며, 단순한 양식 개정이 아닌 실제 계약 관행을 개선할 수 있는 모니터링과 지원 체계가 필요하다는 의견이 나타남

세부 의견

표준계약서 활용 변화	• 개정된 표준계약서를 기반으로 계약을 진행하는 업체가 확연히 증가함 • 대부분의 CP사·제작사들은 표준계약서를 기본 틀로 준용하고 있으며, 필요 항목만 현실에 맞게 조정하는 방식이 일반적임 • 공정거래위원회 시정 명령 이후 관련 조항을 수정해 표준계약서 준수도가 높아짐 • 플랫폼과의 직접 계약은 여전히 플랫폼 자체 계약서가 우선됨 • 이전보다 보급·정착은 확대되었으나, 현장에서는 완전한 형태로 쓰기보다는 수정 보완하여 사용하는 것이 보편적임
표준계약서의 한계 및 향후 채감	• 표준계약서가 작가 중심으로 기울어져 있다는 업계 의견이 있어, CP 입장에서는 현실 적용 시 과리가 생긴다는 우려 • 표준계약서가 일방의 입장을 과도하게 반영하면 정착이 더디다는 의견이 보임 • 실제 계약 현장에서는 작품·플랫폼·비즈니스 구조에 따라 조항 조정이 필수라 완전한 표준 적용은 여전히 어려운 상황임 • 절차적·분량적 부담으로 인해 표준계약서를 100% 그대로 쓰는 것이 비현실적임 • 표준계약서 정착을 위해서는 자원사업 인센티브 등 실질적인 유도 장치가 필요
제·개정본이 도움되기 위해 필요한 점	• 표준계약서가 곧 공정계약을 의미하는 것은 아니므로, 실질적인 모니터링·지도 체계가 함께 마련되어야 함 • 2차 저작물 작성권 관련 제한이 과도해 사업체의 확장 인센티브가 떨어짐 • 계약 현장에서 규정하기 어려운 내용(회수 등)을 일률적으로 명문화하도록 한 비현실적 조항은 수정이 필요함 • 누적 MG, 선차감 등 실제 업계에서 문제가 되는 조항을 표준계약서가 다루지 못함 • AI 활용에 대한 저작권·표기 기준 등 법적 기준 강화 필요함 • 실제 계약 관행 개선을 유도할 구조적 장치가 필요함 • 창작자와 사업체 모두가 참여하는 현실적이고 산업 맞춤형 개정 과정이 중요함

2) 사전원고 및 공모전 후 계약 체결 관련

사전 원고 및 공모전 원고가 계약으로 이어지는 과정은 평균 2~6개월이 소요되며, 실제 계약 성사 비율은 낮고 회사별 내부 매뉴얼도 없는 곳이 많다는 의견이 나타남

일반적으로 계약 전 제출 원고의 권리는 전적으로 작가에게 귀속된다는 점을 명확히 고지하며, 계약 리스크를 줄이기 위해 샘플 원고 중심으로 협의가 이루어지는 것으로 나타남. 전반적으로 업체는 사전 원고 관리와 계약 절차에 있어 표준화된 규정보다는 상황별 대응이 많다는 의견을 보였으며, 작가 보호를 전제로 한 유연한 운영이 이루어지는 것으로 나타남

세부 의견

소요 기간 및 내부 절차의 실효성	- 공모전·사전 원고가 계약까지 이어지는 기간은 보통 2~6개월 소요됨 - 실제 투고 원고 중 계약까지 연결되는 비율은 10% 미만으로, 대부분은 검토 후 종료 - 내부 매뉴얼·표준 절차가 없는 회사가 많으며, 상황별로 유연하게 대응하는 것이 일반적임 - 작가의 개인 사유로 계약이 무산되는 경우 별도 매뉴얼 없이 CP가 손해를 감수하는 사례 - 계약 불발 시 제출 원고는 활용·보관 근거가 없고, 작가 권리가 100% 유지됨을 사전 고지하는 사례
사전원고 기준, 법적 지위	- 계약 체결 전 제출된 원고는 법적 권리 전부가 작가에게 있음을 명확히 안내하는 것이 표준적 관행이라는 의견 - 계약 리스크를 줄이기 위해 계약 전에는 샘플 원고만 제작하며, 계약 무산 시 양측 합의하에 비용 지급·반환 절차를 두는 방식이 운영 - 사전 원고·세이브 원고의 법적 지위나 리스크에 대한 사전 안내를 필수 절차로 본다는 의견

3) 계약서 및 부속 문서 관리 관련

전반적으로 표준계약서를 기반으로 한 계약 운영이 확산되고 있으며, 2차적 권리 조항도 법적 기준에 맞춰 제한적으로 설정한다는 의견이 나타남. 부속 문서와 비밀유지조항 활용은 보편화되고 있으나 업체별로 편차가 있는 것으로 보이며, 권리 귀속과 비밀유지에 대한 기준은 상호 간에 협의 중심으로 운영되고 있다는 의견이 다수 나타남

세부 의견

계약서 및 2차적 권리 조항	- 대부분 업체가 표준계약서 기반으로 전면 개정 준용 중이라는 의견임 2차적 저작물 권리는 우선협상권 출판권 중심으로 최소 범위 설정, 최종 이용은 작가 동의를 전제함 - 공정위 시정 사례 이후, 법률 검토 후 사용이 일반적임 - 저작권-초상권은 작가 귀속을 원칙으로 하고, 활용 권리는 협의 후 제한적으로 설정함
부속 문서·비밀유지조항 운영	- 많은 업체가 비밀유지 부속 합의를 함께 사용하며, 세부 조건은 부속 문서로 처리하는 관행 - 비밀유지 기간은 보통 작품 종료 후 3년, 무기한 조항은 거의 사용하지 않는다는 의견 - 비밀유지 범위는 표준계약서 기준을 따르되, 필요한 법률 자문 등은 예외 허용하는 경우가 있다는 의견

4) 대가 지급 및 수익배분

2024년 대가 지급 방식은 큰 변화가 없으며, 누적 MG 중심 구조가 업계 표준으로 유지된 것으로 나타남. 월 MG나 원고료는 점차 사용되지 않는 형태이며, 전문가들은 대부분 2025년에도 동일한 구조가 지속될 것이라는 의견임

일반적인 수익 배분 구조는 플랫폼 비중이 가장 크고, CP사가 그 다음으로 높은 비중을 가지는 형태임. 원작자는 약 10% 내외의 고정 비율을 확보하는 편이며, 작가 수익은 CP와의 계약 조건에 따라 약 20% 수준으로 분배되는 구조가 일반적인 것으로 나타남

세부 의견

대가지급방식 변화	- 변화 거의 없음, 업계 전반에서 누적 MG 방식이 가장 보편적임 - 월 MG 방식은 극히 드물고, 원고료 방식은 사실상 거의 없다는 의견 - 모든 고료가 MG로 간주되어 매출에서 상계되는 구조가 일반화되었다는 의견
향후 대가지급방식 제감	2025년에도 MG/RS 혼합 구조 유지, 특히 누적 MG 중심 구조가 지속될 것이라는 인식 - 작가 규모·작품 규모에 따라 변형된 형태(MG 범위 조정)만 있을 뿐, 대가 체계 자체는 바뀌지 않을 것
일반적인 수익배분 구조	- 플랫폼: 약 40~70%(앱마켓 수수료 포함 시 40% 내외, 플랫폼 직접수수료 포함 시 60~70%까지) - CP사: 플랫폼 공제 후 남은 금액 중 가장 큰 비중 확보(대략 전체 매출의 30~50% 수준) - 원작자(웹소설·기타 IP 원작): 10% 내외(보통 5~15%) - 작가(만화 파트): 약 20% 내외(작가-CP 계약 비율에 따라 실제 수령 비중은 달라짐)

5) 해외연재 수익 배분 및 관리

해외 연재 시 국내 대비 수익 배분율이 달라지는 가장 큰 요인은 번역·편집 등 로컬라이징 비용과 현지 마케팅·운영 비용이 선차감되는 구조 때문이라는 의견이 나타남. 또한, 해외 파트너가 개입하는 유통 단계가 추가되면서 CP사와 작가에게 돌아가는 실질적인 수익이 줄어드는 구조라는 의견임

정산은 국내 플랫폼 연동 시 일괄 정산, 해외 플랫폼 직접 계약 시 현지 원천세·회계 절차를 거쳐 진행하는 방식으로 이루어지는 것으로 나타남. 작가에게는 매월 상세 정산 정보가 제공되는 것이 일반적이며, 주요 플랫폼의 경우, CMS·대시보드를 통해 투명성을 확보하고 있다는 의견이 나타남

세부 의견

해외연재 시 수익배분율	• 번역·편집 등 로컬라이징 비용 선차감이 가장 큰 요인 • 해외 마케팅·프로모션·현지 운영 비용 부담이 크기 때문에 플랫폼 비중이 확대되는 구조 • 해외 파트너(배급사 라이선시)라는 추가 유통 단계가 발생해, 작가·CP가 나눌 수 있는 수익이 줄어들 • 플랫폼이 번역권을 독점하거나 번역을 직접 수행하는 구조가 일반화되면서, CP 몫이 국내 대비 낮아지는 구조
해외 연재 작품의 정산 구조	• 플랫폼이 해외 매출을 취합하여 국내 기준으로 일괄 정산하는 방식이 일반적임 • 해외 플랫폼과 직접 계약한 경우에는 현지 플랫폼이 매출·세금(원천세) 반영 후 CP에 송금, CP는 국내 회계 기준에 따라 정산 처리
제공되는 정산 정보	• 업계 다수 CP는 매월 작가에게 상세 정산서 제공하는 관행이 일반적임 • 제공 정보는 일반적으로 총매출 → 플랫폼 공제 → 순매출 → 배분금액까지 전 단계가 표시되는 형태 • 대규모 플랫폼은 작가가 직접 조회 가능한 CMS·대시보드 기능을 제공하고 있어 투명성은 일정 수준 확보됨 • 업계 전반적으로는 정산 구조가 불투명하다고 느끼는 작가가 여전히 많음

6) CP사가 겪는 불공정 경험 종류 및 해결 방안

CP사는 독점 구조·과도한 독점 기간·비대칭적인 MG 상계·해외 수익 축소 등 다양한 형태의 불공정을 경험하는 것으로 나타남

특히, 플랫폼 우선권, 번역본 소유권, 자사 CP 우대 관행 등은 구조적 문제로 다수 전문가들이 지적함. 해결 방안으로는 독점·MG 구조에 대한 공정 기준 마련, 비독점 유통 확대, 번역 본 권리 조정, 프로모션 기준 투명화 등이 필요하다는 의견이 나타남

세부 의견

주요 불공정 경험	- 독점 구조(전자책·웹툰 모두) 때문에 2차 출판·해외 확장이 제한되는 문제 - 플랫폼별 독점 요청 → 노출 우대 구조가 고착되어 일반 CP가 경쟁에서 불리 - 독점 기간이 과도하여 매출이 낮은 작품은 회수 기회 없이 장기 묶이는 문제(완결 후 1년 등) - 해외 유통 시 CP 수익 몫이 25% 이하로 축소, 번역본을 돌려받기 위해 CP가 비용을 다시 내야 하는 구조 - 플랫폼별 기준·가이드가 명확하지 않아 해외 파트너 협업 시 혼선이 발생 - 자사 CP 보유 플랫폼에서 프로모션 배분이 불공정하게 이루어지는 관행
해결방안	- 전자책·웹툰 계약 구조를 분리하여 유통권을 유연하게 행사할 수 있게 해야함 - 독점 기간·MG 상계 기준에 대한 공정 가이드라인을 정부·플랫폼이 명확히 제시해야함 - 국내·해외 모두에서 비독점 유통을 확대하는 글로벌 유통 구조 구축이 필요함 - 플랫폼 프로모션·노출 기준을 투명하게 공개하고, 외부 CP와 자사 CP 간 차별을 최소화해야함 - 문제 발생 시 제재하는 방식이 아니라, 정기적 모니터링·상시 의견 수렴 체계가 필요함

7) 웹툰 생태계가 상생 성장하기 위해 가장 필요한 것

웹툰 생태계의 상생을 위해서는 플랫폼 중심의 독점 구조를 완화하고, 공정한 계약·정산 체계를 마련하는 것이 가장 중요하다는 의견이 나타남. 또한, 해외 시장 공략을 위한 번역·현지화 지원과 불법 유통 대응, 그리고 애니메이션 등 IP 확장을 위한 산업 기반 강화가 필요하다는 의견이 나타남. 업계 내부의 분절된 이해관계를 조율할 통합 거버넌스 구축과 정책 리더십 확보가 생태계 안정에 기여할 것으로 보인다는 의견임

세부 의견

공정한 계약 구조	- 과도한 독점기간·MG 상계 관행 등 불합리한 조건을 개선 필요 - 비독점 유통 활성화가 생태계 안정에 필수임
수익 배분의 투명화	- 현재 정산 구조의 불투명성 문제 - 표준계약서가 창작자·사업자 책임을 균형 있게 반영해야함
해외 진출 지원	번역 비용·플랫폼 독점 구조로 인해 CP 경쟁력이 약화되고 있어, 장기적·안정적 해외 지원 프로그램이 필요함
불법 유통 대응 강화	- 해외 불법 사이트에 대한 피해가 심각해 국가 차원의 강력한 대응이 필요 - AI 도입 증가에 대비한 저작권 기준 정비 필요
통합 거버넌스 구축	여러 협·단체가 분절적으로 움직여 정책 혼선이 발생하므로 정부 중심의 통합된 협의·조정 시스템이 필요함

3장. 결론

1. 일반현황 및 매출 현황

가. 웹툰 사업 분야

2024년 기준 웹툰 사업체의 주요 사업 분야를 조사한 결과, ‘웹툰 기획/제작 (스튜디오, 프로덕션)’이 전체 80.3%로 가장 높게 나타남

표 1-113

웹툰 사업 분야

[BASE : 전체(n=396), 복수응답, 단위 : 개소, %]

유형		사례수	웹툰 기획·제작	웹툰 콘텐츠 유통 중개	웹툰 콘텐츠 출판	웹툰 서비스 제공	기타
전 체		(396)	80.3	49.7	32.6	21.6	8.6
사업 유형	웹툰서비스	(28)	24.5	32.5	31.8	100.0	4.5
	웹툰 제작 및 제공	(368)	84.5	51.0	32.6	15.6	8.9

나. 매출액

2024년 기준, 조사에 참여한 사업체 매출액의 중위값은 388백만 원으로 나타남

표 1-114

매출액

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 백만 원]

유형		사례수	2024년 매출액 분포					2024년 매출액			
			10억원 미만	100억 원 미만	1천억원 미만	1천억원 이상	계	평균값 (백만 원)	최소값 (백만 원)	중앙값 (백만 원)	최대값 (백만 원)
전 체		(396)	68.0	22.4	6.9	2.6	100.0	11,480.9	1.0	388.0	873,481.0
사업 유형	웹툰서비스	(28)	40.2	20.5	7.1	32.1	100.0	117,268.5	10.0	4,370.0	873,481.0
	웹툰 제작 및 제공	(368)	70.2	22.6	6.9	0.4	100.0	3,431.9	1.0	318.0	196,873.0

2024년 웹툰 관련 매출액의 중위값은 137.6백만 원으로 나타남

플랫폼에서는 ‘10억 원 미만’이 51.8%이며, ‘100억 원 이상’인 업체는 39.3%로 나타남. CP의 경우, ‘10억 원 미만’이 78.3%, ‘10억 원 ~ 100억 원 미만’이 16.3%, ‘100억 원 이상’은 5.3%로 조사됨

표 1-115 2023년 전체 매출액 중 웹툰 관련 매출액

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 백만 원]

유형	사례수	2024년 매출액 분포				2024년 매출액			
		10억원 미만	100억원 미만	100억원 이상	계	평균값 (백만 원)	최소값 (백만 원)	중앙값 (백만 원)	최대값 (백만 원)
전 체	(396)	76.4	15.8	7.7	100.0	8,061.0	0.1	137.6	786,132.9
사업 유형	웹툰서비스	(28)	51.8	8.9	39.3	100.0	94,468.4	5.0	800.0
	웹툰 제작 및 제공	(368)	78.3	16.3	5.3	100.0	1,486.5	0.1	127.2

다. 산업 규모 관련

웹툰산업의 전체 규모는 전체 매출액 중 웹툰 분야 매출액으로 산출함. 모집단 396개 업체에 대한 웹툰 분야 매출액 합계는 약 2조 2,856억 원으로 추정됨

사업체 및 전문가 인터뷰에서는 대체로 플랫폼 매출은 완만하게 증가했으나 CP 매출은 큰 변화가 없거나 줄어든 것으로 전문가들은 평가하고 있으며, 해외 확장 가능성이 존재하지만 플랫폼 중심의 계약 구조로 성장 폭이 제한된다는 의견이 다수 나타남

표 1-116 2024년 웹툰산업 시장 규모

[단위 : 원]

구분	추정 금액
합계	2,285,646,310,000 (약 2조 2,856억원)
플랫폼	1,694,893,450,000 (약 1조 6,948억원)
CP사	590,752,860,000 (약 5,907억원)

라. 매출 특성별 비중

‘유료 콘텐츠’ 매출이 64.5%로 가장 큰 비중을 차지함. 다음으로, ‘해외 매출’은 14.5%, ‘광고 매출’은 5.0%, ‘2차 저작물 작성권 매출’은 4.8%, ‘출판 매출’은 4.7% 등의 순으로 조사되었으며, ‘기타 수익’은 6.4%로 나타남

표 1-117 매출 특성별 비중

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	유료 콘텐츠 매출	해외 매출 전체	광고 매출	2차적 저작물 작성권 수수료 매출	출판 매출	기타 수익 (번역, 편집 등)	국내 매출	해외 매출	전체 웹툰 매출
전 체	(396)	64.5	14.5	5.0	4.8	4.7	6.4	85.5	14.5	100.0
사업 유형	웹툰서비스	(28)	52.6	16.2	18.1	6.5	5.7	83.8	16.2	100.0
	웹툰 제작 및 제공	(368)	65.4	14.4	4.0	4.7	4.6	85.6	14.4	100.0

2. 해외 진출 여부

가. 수출입 현황

2024년 기준 수출입 여부에 대해 조사한 결과, 전체 사업체 중에서 해외로 수출하는 업체의 비율은 53.4%로 나타났으며, 수입을 하는 업체는 9.6%, 둘 다 하지 않는 업체가 44.2%로 나타남

표 1-118

수출 및 수입 여부

[BASE : 전체(n=396) 단위 : 개소, %, 백만 원]

유형		사례수	수출함	수입함	수출/수입 모두 안함
전 체		(396)	53.4	9.6	44.2
사업 유형	웹툰서비스	(28)	56.3	4.5	43.7
	웹툰 제작 및 제공	(368)	53.2	9.9	44.3

나. 해외 수출·수입 국가별/형태별/방법별 비중

해외 수출 중인 업체들을 대상으로 한 조사에서 '일본'이 49.5%의 비중으로 가장 높은 수출 국가로 나타남. 그다음으로 '북미'는 21.0%, '중화권'으로의 수출은 13.0%, '동남아시아'는 9.5% 등의 순의 비중으로 나타남

해외 수입의 경우, '일본'이 51.3%로 가장 높은 비중으로 나타났으며, 그 다음으로 '중화권' 41.2%, '유럽' 4.2% 등으로 나타남

사업체 및 전문가 인터뷰에서는 일본은 전자책·유료 플랫폼 성장으로 수출 증가폭이 가장 컸고, 미국과 일부 유럽·동남아 국가도 플랫폼 인프라 확장에 따라 완만하게 증가하고 있다는 의견이 나타남. 그러나, 수출 작품 수 자체는 증가했지만 작품 당 단가 하락으로 인해 매출 증가는 크지 않다는 의견을 보임

수입의 경우, 전체적으로 큰 확대가 없었으며 수입 자체가 줄어드는 구조가 계속된 것으로 나타남. 중소 규모의 CP사 입장에서 번역·편집 비용 대비 수익성이 낮아 수입을 축소했으며, 플랫폼만 일본 IP 중심으로 일정 부분 수입을 유지하거나 확대한 것으로 나타남

표 1-119

국가별 수출 비중

[BASE : 수출을 한 업체(n=212), 단위 : 개소, %]

유형	사례 수	일본	중국	홍콩	대만	태국	베트남	인도네시아	말레이시아	북미	남미	독일	프랑스	이탈리아	기타 유럽권	기타	계
전 체	(212)	49.5	5.0	0.9	7.1	4.9	2.2	2.3	0.2	21.0	0.7	1.1	2.4	0.3	2.2	0.1	100.0
사업 유형	웹툰서비스	(16)	33.2	7.1	1.1	4.8	4.3	3.8	3.0	0.3	26.2	0.8	3.0	3.5	0.4	8.5	100.0
	웹툰 제작 및 제공	(196)	50.9	4.8	0.9	7.3	4.9	2.1	2.2	20.6	0.7	1.0	2.4	0.3	1.7	0.1	100.0

표 1-120

국가별 수입 비중

[BASE : 수입을 한 업체(n=38), 단위 : 개소, %]

유형	사례 수	일본	중국	홍콩	대만	태국	베트남	인도네시아	말레이시아	북미	남미	독일	프랑스	이탈리아	기타 유럽권	기타	계
전 체	(38)	51.3	38.2	0.2	2.8	0.3	0.4	0.1	0.0	2.3	0.2	0.1	0.2	3.2	0.7	0.0	100.0
사업 유형	웹툰서비스	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	웹툰 제작 및 제공	(37)	49.6	39.5	0.2	2.9	0.4	0.1	0.0	2.3	0.2	0.1	0.2	3.3	0.7	0.0	100.0

해외 수출 중인 업체를 대상으로 수출 방법별 비중을 조사한 결과, '국내 에이전시/플랫폼'을 통한 해외 수출이 47.6%로 가장 높은 비중으로 나타났으며, '개별 계약을 통해 해외 수요처에 수출'을 통한 수출이 32.3%, '해외 에이전시/플랫폼'이 8.9%로 나타남

표 1-121

수출 방법별 수출 비중

[BASE : 수출을 한 업체(n=212), 단위 : 개소, %]

유형	사례 수	국내 에이전시/플랫폼 통한 수출	개별 계약을 통해 해외 수요처에 수출	해외 에이전시/플랫폼 통한 수출	비즈매칭 행사 통한 계약 체결 후 수출	자사 운영 온라인 플랫폼 통한 직접 판매	현지 해외 법인(지사) 통한 수출	기타
전 체	(212)	47.6	32.3	8.9	6.1	2.6	2.5	0.0
사업 유형	웹툰서비스	(16)	7.2	38.6	18.5	3.7	24.1	0.0
	웹툰 제작 및 제공	(196)	50.9	31.8	8.1	6.3	2.1	0.0

수출 중인 기업을 대상으로 수출 형태별 비중을 조사한 결과, '온라인 전송권'이 84.0%로 해외 수출 형태 중 가장 높은 비중으로 나타남. 그다음으로는 '출판권'이 7.6%, '2차 저작물 작성권 라이선스'는 3.9%로 나타남

표 1-122

수출 형태별 수출 비중

[BASE : 해외수출을 하는 사업체(n=212), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	온라인 전송권	출판권	2차적 저작물 작성권 (드라마, 영화, 게임 등 미디어 확장)	OEM 수출 제작 주문요청, 제작 대행 등)	기타
전 체		(212)	84.0	7.6	3.9	3.0	1.4
사업 유형	웹툰서비스	(16)	74.5	11.0	8.5	4.1	1.9
	웹툰 제작 및 제공	(196)	84.7	7.4	3.6	2.9	1.4

표 1-123

수입 형태별 수입 비중

[BASE : 수입을 한 업체(n=38), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	온라인 전송권	출판권	2차적 저작물 작성권 (드라마, 영화, 게임 등 미디어 확장)	기타
전 체		(38)	76.0	20.1	3.5	0.4
사업 유형	웹툰서비스	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0
	웹툰 제작 및 제공	(37)	75.2	20.8	3.7	0.4

다. 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 사항

해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 사항으로는 1+2+3순위 기준, '해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축'이 63.3%로 가장 필요한 사항으로 나타남. 그다음으로 '해외 현지화 지원(통역 및 번역 지원 등)'이 54.6%의 비중으로 중요한 요소로 나타났으며, '해외 웹툰 수출 에이전시의 지원'이 44.5%, '해외시장 조사 및 시장정보'가 39.6%로 높게 나타남

이에 대해 사업체 및 전문가 인터뷰에서는 해외 비즈니스 확대를 위해 가장 중요한 요소는 번역·현지화 역량 강화라는 의견임. 플랫폼 외에 CP사도 번역본을 직접 확보할 수 있는 방안 또는 정부 차원이 지원 체계가 필요하며 그 외에도 장기 지원 형태의 지원 사업, 현지 네트워크 정보 제공 등이 필요하다는 의견이 나타남

3. 웹툰 산업 전망

가. 신규 사업 전망

2024년 한 해 동안 새로 진출한 신규 사업 분야에 대해 조사한 결과, 응답 업체 중 53.6%는 신규 사업을 진행하지 않은 것으로 나타남. 신규 사업으로는 '자사 IP 활용 2차적 저작물 제작'이 24.3%로 가장 높게 나타남

나. 산업 전망

'웹툰 활용 2차적 저작물 IP 확장 증가' 항목에 대한 '동의' 응답이 76.0%으로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 '기존 IP 활용 웹툰 영향력 상승'(68.1%), '해외의 K-웹툰 영향력 상승'(66.9%), '오리지널 웹툰 영향력 상승'(65.1%), '국내의 웹툰 산업 성장'(39.3%) 등의 순으로 나타남

이에 대해 사업체 및 전문가 인터뷰에서는 코로나19 이후의 고성장 국면이 종료되면서 국내 웹툰 산업은 전반적으로 정체 또는 완만한 성장 단계로 진입했다는 인식이 있는 것으로 나타남. 그러나, 해외 시장 확장 등 성장 기회가 있기 때문에 중장기적으로는 완만한 우상향 성장이 전망되며, 해외 시장에서의 영향력 확보가 중요하다는 의견을 보임

다. AI 도입 전망

웹툰 사업체들의 생성형 AI에 대한 의향을 살펴보면, '활용 경험이 있다'는 비율이 48.0%를 차지했으며, '활용 경험이 없다'는 비율은 52.0%로 나타남. 이 중 생성형 AI를 활용한 경험이 있는 사업체를 대상으로 자주 활용하는 단계를 조사한 결과, '사전 기획 및 스토리 구상 단계'가 가장 높은 비중인 60.2%로 나타났으며, 그다음으로 '배경(배경제작, 배치, 보정) 단계'가 28.3%, '작화(채색, 밀색, 음영, 효과)'가 26.8%, '작화(데생, 선화) 단계'가 25.1% 등으로 나타남(1+2순위 기준). 생성형 AI 활용 경험이 없는 사업체를 대상으로 향후 활용 의향을 조사한 결과, '향후 활용 의향 있음'이 56.7%로 절반 이상이 의향이 있는 것으로 나타남

생성형 AI 활용 의향이 있는 사업체를 대상으로 현재 도입 및 활용 수준을 조사한 결과, '웹툰 제작에 AI 도입을 고려 중인 단계'인 사업체의 비율이 76.3%였으며, 다음으로 '도입을 결정 후, 도구와 사용법을 찾는 단계'는 13.3%, '도입을 결정하고 도구 및 활용법을 찾은 후,

교육을 받거나 시스템 구축 중'은 8.2% 순임. 생성형 AI의 활용 의향이 없는 사업체를 대상으로 그 이유에 대해 살펴보면, 'AI 학습 데이터의 불법 수집 문제에 대한 반감'이 38.5%로 가장 높게 나타남

한편, 생성형 AI의 활용으로 인한 기대효과로는 작업 시간 단축 및 효육 향상'이 87.2%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 '어시스트/공동작업/외주 등 비용 감소'가 45.8%, '콘텐츠 스케치 및 아이디어 발굴 용이'가 15.6% 등의 순으로 높게 나타남(1+2순위)

웹툰 사업체들의 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향을 살펴보면, '참여 의향 있다'는 응답이 67.4%로 나타남

이에 대해 사업체 및 전문가 인터뷰에서는 실제 제작 환경에서는 콘티·채색·보정 등 일부 제작 공정에서 개인 단위의 AI 활용이 꾸준히 증가하는 흐름이 나타나고 있으며, 신진 작가 세대를 중심으로 사용 폭이 점차 넓어질 것이라는 의견을 보임. 향후 생성형 AI의 활용이 확대될 것이라는 전망과 함께, 현재 플랫폼에서는 비창작 영역의 경우 활발하게 이용하고 있는 것으로 나타남. 다만, 저작권 귀속 기준, 무단 학습 문제, 결과물의 질 저하 등 제도적·기술적으로 불확실성이 높다는 우려도 존재하며, AI를 활용하는 작가 세대와 그렇지 않은 세대 간 인식 차이 등 갈등 위험도 있다는 의견을 보임

4. 인력현황

2024년 기준, 조사에 참여한 업체의 사업체별 평균 종사자 수는 38.7명, 평균 신규 고용자 수는 5.7명으로 나타남

사업체 및 전문가 인터뷰에서는 2024년 웹툰 업계의 전체 고용 규모는 구조조정과 사업 축소의 영향으로 전반적으로 감소했거나 정체된 수준으로 보인다는 의견을 보임. 기존 인력의 역량을 극대화하는 전략으로 사업 운영의 효율화 전략을 유지하면서도 작가 지망생이나 신규 작가의 유입은 증가할 것이라고 전망함

표 1-124

총 종사자 수

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 개]

유형		사례수	10명 미만	10명~50명 미만	50명 이상	계	평균값 (명)	최소값 (명)	중앙값 (명)	최대값 (명)
전 체		(396)	54.1	32.6	13.3	100.0	38.7	1.0	8.0	1,200.0
사업 유형	웹툰서비스	(28)	31.8	24.4	43.8	100.0	259.3	1.0	30.0	1,200.0
	웹툰 제작 및 제공	(368)	55.8	33.3	11.0	100.0	21.9	1.0	7.0	662.0

표 1-125 신규 고용 종사자 수

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 명]

유형		사례수	10명 미만	10명~50명 미만	50명 이상	계	평균값 (명)	최소값 (명)	중앙값 (명)	최대값 (명)
전 체		(396)	84.1	14.3	1.6	100.0	5.7	0.0	2.0	80.0
사업 유형	웹툰서비스	(28)	52.7	24.5	22.9	100.0	21.8	0.0	5.0	80.0
	웹툰 제작 및 제공	(368)	86.4	13.6	0.0	100.0	4.4	0.0	2.0	49.0

전체 종사자 대비 정규직 남성 직원의 비율은 32.2%, 여성은 48.4%로, 여성 정규직 직원의 비율이 남성보다 높게 나타남. 비정규직의 경우 남성은 8.9%, 여성은 10.5%로 나타나, 전체적으로 남성 대비 여성 종사자 비율이 높은 것으로 나타남

표 1-126 고용형태별 및 성별 종사자 현황

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	정규직 - 남자	정규직 - 여자	비정규직 - 남자	비정규직 - 여자
전 체		(396)	32.2	48.4	8.9	10.5
사업 유형	웹툰서비스	(28)	46.1	39.4	6.1	8.4
	웹툰 제작 및 제공	(368)	31.1	49.1	9.1	10.7

계약을 통해 협업 중인 작가의 현황을 조사한 결과, 웹툰 '1인 기획/제작 작가'가 28.6%로 비율이 가장 높은 것으로 나타남. 그 다음으로는 '스토리 작가(오리지널 IP)'가 16.5%, '작화/펜션 담당 작가'가 15.9%, '채색 담당 작가'가 12.3% 등의 순임

표 1-127 계약 콘텐츠 제공자 현황

[BASE : 전체(n=377), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	1인 기획/제작 작가	스토리 작가(오리지 널 IP)	각색 작가(노블코 믹스용 콘티 구성)	작화/펜션 담당 작가	배경 담당 작가	채색 담당 작가	기타
전 체		(377)	28.6	16.5	9.5	15.9	7.6	12.3	9.6
사업 유형	웹툰서비스	(26)	37.7	13.8	8.0	17.5	7.2	6.9	8.8
	웹툰 제작 및 제공	(351)	27.9	16.6	9.6	15.8	7.6	12.7	9.7

* 콘텐츠 제공 관련 계약 인원이 없는 사업체 미포함

5. 서비스 제공 현황

가. 제작 웹툰 수

2024년 조사 결과에 따르면, 오리지널 웹툰의 평균 제작 건수는 10.3건이며, 전반적으로 '오리지널 웹툰', '자사 미보유 IP 활용 웹툰', '자사 보유 웹소설 외 IP 활용 웹툰', '자사 보유 웹소설 IP 활용 노블코믹스' 순으로 평균 제작 건수가 높게 나타남. 이에 대해 사업체 및 전문가 인터뷰에서는 2024년 웹툰 제작 수는 감소했다는 평가가 많으며, CP사 기준에서는 제작비 부담과 수익성 악화로 인해 오리지널 작품 제작은 줄어드는 흐름을 보였다는 의견을 보임

나. 제작 장르

현재 기획·제작·유통하는 장르를 살펴보면, 1+2+3순위를 종합한 기준으로 '로맨스판타지'가 40.2%로 가장 높은 비율을 차지했으며, '판타지'가 38.4%, '현대로맨스'가 31.0%로 그 뒤를 이음. 향후 기획/제작/유통하기를 희망하는 장르를 살펴보면, 1+2+3순위를 종합한 기준으로 '로맨스판타지'가 38.0%로 가장 높게 나타났으며, '판타지'는 36.4%, '현대로맨스'가 30.1%로 나타남

사업체 및 전문가 인터뷰에서는 BL 장르는 여전히 주요 장르이며, 단편 작품이 증가하는 등 짧고 빠르게 소비할 수 있는 형식의 선호도도 증가하는 추세라는 의견임. 전반적인 작화 연출 수준이 높아지면서 소비자들도 높은 완성도의 작품을 선호하게 되고 그 과정에서 자극적이고 완성도가 높은 성인물로 이동하는 흐름과 30~40대 소비자의 증가에 따라 19금·하이퍼리얼리즘 장르에 대한 소비가 증가한다는 분석이 나타남

다. 2차 저작물 작성권 확보 방법

2차 저작물 작성권 확보 방법을 보면, '웹툰 작가와 직접계약'을 통한 2차 저작권 확보 비율이 37.4%, 'IP를 보유하고 있는 제3자 기업과의 계약을 통해' 확보하는 비율이 31.7%, 'IP 자체 기획/제작'을 통한 2차 저작물 작성권 확보가 28.1% 등의 순으로 높게 나타남

표 1-128 2차 저작물 저작권 확보 방법

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %, 건]

유형		사례수	웹툰 작가와 직접계약	IP를 보유하고 있는 제3자 기업과의 계약을 통해	IP 자체 기획/제작	기타	계
전 체		(396)	37.4	31.7	28.1	2.8	100.0
사업 유형	웹툰서비스	(28)	70.8	15.7	6.4	7.1	100.0
	웹툰 제작 및 제공	(368)	34.8	33.0	29.8	2.5	100.0

라. 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

2024년 기준, 2차 저작권 매출이 있는 업체들을 대상으로 한 세부 분야별 비중 조사에 따르면, ‘드라마’가 38.3%로 가장 큰 비중을 차지함

이에 대해 사업체 및 전문가 인터뷰에서는 웹툰 기반 IP 확장은 전반적으로 확대되는 흐름을 보이며, 출판·굿즈·숏폼·애니메이션 등 다양한 형태로 확장 범위가 넓어지는 양상이 나타남. 특히 굿즈와 숏폼 기반 사업은 팬덤 소비와 결합되며 성장성이 높다는 의견을 보임

표 1-129 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

[BASE : 2차 저작권 매출이 있다고 응답한 사업체(n=150), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	드라마/ 웹드라마	영화	애니 메이션	게임	캐릭터 (굿즈 포함)	공연 (연극 등)	오디오 드라마/ 오디오북	기타수익
전 체		(150)	38.3	3.9	10.7	6.5	18.4	3.1	4.9	14.2
구분	플랫폼	(16)	35.0	8.0	11.4	6.4	27.4	1.3	4.3	6.2
	CP사	(134)	38.6	3.5	10.6	6.5	17.4	3.3	5.0	15.2

6. 계약 관행

가. 계약 체결 관행

조사에 응한 전체 사업체 중에서 서면 계약을 체결한 사업체의 비율은 96.5%로 나타남
작품 계약, 인재 선발 등을 목적⁵⁾으로 사전 제작을 요청하는 비율이 37.3%로 나타났으며
사전 제작을 요청하지 않는 사업체는 62.7%로 더 높은 비중을 차지함. 사전 제작을 요청하는
사업체 중 87.8%가 사전 제작에 대한 대가를 지급하는 것으로 나타남

표 1-130 서면계약 체결 여부

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	예	아니오 (구두계약 체결)	계
전 체	(396)	96.5	3.5	100.0
사업	웹툰서비스 (28)	83.6	16.4	100.0
유형	웹툰 제작 및 제공 (368)	97.5	2.5	100.0

나. 표준계약서 관련

만화(웹툰) 분야 표준계약서를 알고 있는지 조사한 결과, 전체 사업체 중에서 '표준계약서를 인지함'이라고 응답한 사업체의 비율은 92.5%로 나타났으며, 표준계약서를 인지하고 있는
전체 사업체 중에서 '표준계약서 양식을 그대로 사용'하는 사업체의 비율은 12.2%로 나타났
으며, '표준계약서 주요 조항을 준용하고 가감 필요 조항을 반영하여 활용'한다는 응답은
76.8%로 나타남

표 1-131 만화 분야 표준계약서 활용 여부

[BASE : 표준계약서를 인지하고 있는 업체(n=366), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	표준계약서 핵심 조항을 사용하고 그외 가감, 필요 조항을 반영하여 활용	표준계약서 양식을 그대로 사용	순수 자체 계약서 사용	계
전 체	(366)	76.8	12.2	11.0	100.0
사업	웹툰서비스 (20)	69.1	18.6	12.2	100.0
유형	웹툰 제작 및 제공 (346)	77.2	11.8	10.9	100.0

5) 본 조사에서의 사전 제작은 계약 체결 이후 '비축분' 또는 '세이브 원고'와는 다른 개념이며, 작품 유통 확인 또는 인재 채용 전 작품을 평가하기 위한 목적으로 진행되는 것을 말함

표준계약서를 활용하는 사업체를 대상으로 참고하는 표준계약서 양식이 무엇인지 조사한 결과, 1+2+3순위 기준, '웹툰 연재 계약서'를 참고하는 비율이 81.1%로 가장 높게 나타남
그다음으로는 '출판권설정계약서'(43.9%), '공동저작계약서'(38.3%), '2차적 저작물 작성권 이용허락 계약서'(37.3%), '전자책발행계약서'(22.3%), '기획만화계약서'(19.6%) 등의 순으로 높게 나타남

만화(웹툰) 분야 표준계약서가 제·개정되었다는 사실을 알고 있는지 조사한 결과, 전체 사업체 중에서 '인지'하고 있는 비율은 62.4%로 나타남

사업체 및 전문가 인터뷰에서는 업계에서는 대체로 표준계약서를 그대로 적용하기보다는 상황에 맞게 수정·보완하여 사용하는 방식이 일반적이라는 의견이 나타남. 향후 정착을 위해서는 표준계약서의 현실 반영도 개선과 함께, 활용 시 인센티브 제공 등 실질적인 정책 지원이 필요하다는 의견이 나타남

표 1-132 만화(웹툰) 분야 표준계약서 제·개정 인지 여부

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	예	아니오	계
전 체		(396)	62.4	37.6	100.0
사업 유형	웹툰서비스	(28)	52.8	47.2	100.0
	웹툰 제작 및 제공	(368)	63.1	36.9	100.0

다. 주로 활용하는 계약 방식

주로 활용하는 계약 방식에 대해 살펴보면, 대가 지급 방식에서는 '누적MG'가 32.2%로 가장 높았으며, 그다음으로 '원고료'(31.3%), '월MG'(30.4%) 등 순으로 나타남. 차감 방식으로는 선차감'이 49.4%, '후차감'이 50.6%로 나타났고, 수익분배 여부에 대해서는 'RS 있음' 응답이 88.3%로 나타나 RS가 있는 방식을 주로 활용한다는 업체가 대다수인 것으로 나타남

사업체 및 전문가 인터뷰에서는 MG가 가장 주된 방식이고, 누적MG가 가장 보편화된 방식이라는 의견이 나타남. 사실상, 현재는 원고료도 MG로 간주되어 상계된다는 의견을 보임

표 1-133 대가지급방식

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	원고료	월MG	누적MG	기타	사례수	선차감	후차감	RS 있음	RS 없음	계
전 체		(396)	32.2	31.3	30.4	6.2	(248)	49.4	50.6	88.3	11.7	100.0
사업 유형	웹툰서비스	(28)	6.4	48.9	32.8	11.9	(11)	67.2	32.8	79.2	20.8	100.0
	웹툰 제작 및 제공	(368)	34.1	29.9	30.3	5.7	(237)	48.5	51.5	89.0	11.0	100.0

라. 매출/정산 리포트

CP사를 대상으로 매출/정산 리포트 제공 여부를 조사한 결과, 89.2%의 업체는 제공하는 것으로 나타남. 플랫폼을 대상으로 매출/정산 리포트 제공 여부를 조사한 결과, 창작자와 CP사에 모두 매출/정산 리포트를 제공하는 경우가 67.3%임

매출/정산 리포트 제공하는 사업체의 제공 빈도를 조사한 결과, 월 1회 리포트를 제공하는 경우가 70.0%로 가장 많았으며, 실시간으로 조회가 가능하다고 응답한 업체는 10.9%로 나타남

매출/정산 리포트를 제공하는 CP사를 대상으로 매출/정산 리포트의 제공방식을 조사한 결과, '매일 계정으로 매출과 정산 리포트를 제공'하는 경우가 75.4%로 가장 높게 나타남. 플랫폼에게 매출/정산 리포트를 받는 CP사를 대상으로 플랫폼이 제공한 매출/정산 리포트의 신뢰도를 조사한 결과, 78.7%는 신뢰하고 있다고 응답함

마. 2차적 저작물 작성권

웹툰 제작 계약 체결 관행에 대한 조사 결과, 42.9%가 '모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약'하는 것으로 나타남. 2차적 저작물 작성권 계약을 하는 사업체를 대상으로 작품 계약 시 2차적 저작물 작성권 권리 체결 여부를 조사한 결과, 60.8%가 '체결함'이라 응답함

2차적 저작물 작성권 계약을 체결하는 웹툰 사업체를 대상으로 2차적 저작물의 계약 시기를 조사한 결과, 전체 중 49.7%가 '연재 계약 시에 부속합의서 또는 별도의 계약서로 계약을 체결함'이라 응답함

표 1-134 웹툰 제작 계약 체결 관행

[BASE : 전체(n=396), 단위 : 개소, %]

유형	사례수	연재에 대해서만 계약(다른 권리는 계약하지 않음)	모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약(연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)	개별 권리를 각각 별개의 계약서로 계약(연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)	계
전체	(396)	29.8	42.9	27.2	100.0
사업	웹툰서비스 (28)	43.0	40.5	16.4	100.0
유형	웹툰 제작 및 제공 (368)	28.8	43.1	28.1	100.0

작품 연재 계약 시 2차적 저작물 작성권 권리 계약을 체결하는 웹툰 사업체를 대상으로 2차적 저작물 계약 시 권리 형태를 조사한 결과, '저작권 이용허락'을 선택한 비율이 57.9%로 가장 높게 나타남.

2차적 저작물 작성권 양도/이용허락으로 계약하는 이유에 대해 조사한 결과, '작품의 2차 저작물 작성권을 활용한 자사의 사업 확장 및 수익 창출을 위함'이라는 응답이 65.0%로 가장 높게 나타남

표 1-135 2차적 저작물 작성권 양도/이용허락 계약 이유

[BASE : 2차적 저작물 작성권 양도/이용허락 받는 업체(n=140), 단위 : 개소, %]

유형		사례수	작품의 2차 저작물 작성권을 활용한 자사의 사업 확장 및 수익 창출하기 위함	작품의 2차 저작물 작성 시 그 2차 저작물에 대한 저작권 확보 가능	자사의 해외 진출 시 번역 및 유통으로 인해 2차적 저작물 작성권 확보가 필요	타 매체의 형태로 사업화 진행 시, 협상 및 계약을 진행하기 위해 필요	기타
전 체		(140)	65.0	39.0	32.8	31.4	6.0
사업 유형	웹툰서비스	(12)	81.9	47.0	65.9	48.6	0.0
	웹툰 제작 및 제공	(128)	63.4	38.2	29.5	29.7	6.6

7. 불공정 계약/행위

가. 불공정 계약/행위

웹툰 사업체를 대상으로 불공정 계약이나 행위 경험 여부를 조사한 결과, 불공정 계약이나 행위를 직접 경험했다고 응답한 사업체는 14.3%였으며, 주변 동종업계 업체가 경험했다는 응답은 17.7%, 경험하지 않았다는 응답이 68.0%로 나타남

계약 관련 불공정 행위 경험 사례를 조사한 결과, '다른 사업체에 대비하여 마케팅, 프로모션, 노출 순위 등에서 차별 받음' 경우가 39.5%로 가장 높게 나타났고, '중소 에이전시/출판사라는 이유로 플랫폼 진입이 어려움'이 31.6%, '수익 분배 비율을 타사 대비 낮게 책정 요구'가 27.2% 등의 순으로 나타남

나. 창작/유통 관련 불공정 행위

최근 창작 과정에서 불공정을 경험한 CP사를 대상으로 한 조사에 따르면, 연재 플랫폼의 자회사/계열사 작품에만 유리한 심의 기준을 적용'이 37.6%로 가장 높았으며, 그 다음으로 '금전적 대가나 명확한 기준 없이 담당자의 취향에 맞을 때까지 반복적인 수정요구를 받음'의

경우가 22.7%, ‘연재 플랫폼이 다급한 일정을 이유로 무리하게 작업시간 단축을 요구함’이 22.4% 등의 순으로 높게 나타남

다. 공정한 환경 조성을 위해 필요한 사항

공정한 환경 조성을 위해 필요한 사항에 대한 필요 비율을 살펴보면, ‘공정거래, 상생선언 등 문화 조성을 위한 지원’이 68.0%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 대가 미지급, 계약 파기가 발생하지 않도록 관계 법안 신설/보완’(63.6%), ‘정산방식, 수익배분 기준 제시’(62.2%), ‘저작권, 계약서 작성 교육 및 법률 자문 지원’(61.2%) 등의 순으로 나타남

8. 웹툰 생태계의 상생 성장

가. 웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움

웹툰 사업을 추진할 시 겪는 어려움으로는 1+2순위 기준, ‘불법 복제 사이트’가 35.7%로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 ‘외부 자금 및 투자 유치의 어려움’이 33.8%, ‘신규 작가, 작품 발굴 어려움’이 28.8% 등의 순으로 나타남

나. 웹툰 사업 추진 최우선 지원 사항

웹툰 사업을 추진할 시에 가장 필요한 지원으로는 1+2순위 기준, ‘외부 자금 및 투자 유치 지원’이 42.2%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 ‘불법 복제 사이트 규제’이 35.4%, ‘신규 작가/PD 등 산업 내 전문 인력 공급을 위한 양성 제도 마련’이 22.0%, ‘해외진출 등을 위한 번역, 유통 관련 지원’이 20.2% 등의 순으로 나타남

사업체 및 전문가 인터뷰에서는 웹툰 생태계의 상생을 위해서는 플랫폼 중심의 독점 구조를 완화하고, 공정한 계약·정산 체계를 마련하는 것이 가장 중요하다는 의견이 나타남

업계 내부의 분절된 이해관계를 조율할 통합 거버넌스 구축과 정책 리더십 확보가 생태계 안정에 기여할 것으로 보인다는 의견임

제2부

웹툰 작가 실태조사

- 1장. 조사 개요
- 2장. 작가 조사 결과
- 3장. 결론

1장. 조사 개요

1. 조사 목적

「웹툰 작가 실태조사」는 웹툰산업의 주요 구성원인 웹툰 작가의 창작 환경, 복지 환경, 소득, 계약 관행, 불공정 계약/행위 경험 등의 실태를 조사하여, 변화하는 웹툰산업 내에서 웹툰 작가의 창작 환경을 파악하는 데에 의의가 있음

이 조사를 통해 수집된 자료는 웹툰산업의 진흥 및 웹툰 작가의 창작 환경 개선을 위한 사업 및 정책 등의 기초자료로 활용될 수 있으며, 웹툰산업의 다양한 이해관계자들은 사업 계획 및 운영 등에 참고자료로 활용할 수 있음

2. 조사 개요

국내 웹툰산업 내 이해 당사자인 웹툰 작가의 창작 환경, 계약 관행, 복지 현황, 계약 관행 외에 불공정 계약 및 행위 경험에 대한 문항도 함께 조사를 진행함

이와 같은 양적 조사뿐만 아니라, 창작 트렌드, 주요 계약 관행, 창작 환경 변화, 산업 전반 변화 이슈, 불공정 계약 및 행위 사례 등에 대한 심층적인 의견을 추가적으로 조사하여, 양적 조사 결과를 해석하는 데에 도움이 되는 질적 자료를 수집함

3. 조사 대상 및 방법

조사 시점 기준으로 최근 3년 이내(2022년 7월 ~ 2025년 7월) 작품 활동을 한 국내 웹툰 작가를 조사 대상으로 선정함

설문조사는 표본 규모, 모집 방식 난도 등을 고려하여, 온라인 조사 방법으로 진행하였으며, 웹툰 협·단체의 협조를 받아, 각 협회에 가입한 작가에게 온라인 설문 조사 링크를 발송하는 형식으로 조사를 진행함

설문조사는 2025년 8월 11일부터 8월 27일까지 약 17일간 진행하였으며, 조사 기간 동안 응답자는 총 1,000명임

표 2-1	조사 개요
구분	내용
조사 대상	최근 3년 이내 작품 활동을 한 국내 웹툰 작가
조사 방법	온라인 조사
조사 목표	1,000명
조사 규모	1,000명
조사 기간	2025년 8월 11일(월) ~ 2025년 8월 27일(수)

4. 조사 내용

「2025 웹툰 작가 실태조사」에서 조사한 내용은 다음과 같음

표 2-2		설문조사 내용	
구분		내용	
응답자 특성	인구통계학적 특성	성별, 연령대, 거주지	
	기본 특성	데뷔 연도, 주 활동 플랫폼, 작품 연재 기간	
창작 활동 및 환경	창작 활동 분야	창작 주력 분야, 실제 활동 분야, 웹툰 형태 선호 장르, 실제 제작 장르	
	창작 활동 시간	일 평균 창작 시간, 주 평균 창작 일수, 평균 제작 컷수, 적절한 컷수	
	창작 활동 방식	월 평균 창작 활동 비용, 창작 작업 방식	
	창작 활동 성과	최근 1년/가장 최근 작품 연재 연도 연간 총 소득 주 소득원 구분, MG 또는 원고료 수준	
	보조작가 활용	보조작가 활용, 계약서 작성 여부 편당/월당 대가 지불 방식 및 금액	
	창작 활동 애로사항	웹툰 창작 활동 애로사항 악성 댓글 경험 및 스트레스 정도 악성 댓글 종류 악성 댓글 근절방안 웹툰 작가에 필요한 지원사항	
	최근 업계 현안	생성형 AI 활용 경험, 활용 단계, 활용 의향 등	
	창작자 복지	예술인 고용보험	예술인 활동증명 발급 여부, 예술인 고용보험 가입 여부 미가입 이유

구분		내용
계약 관행 및 거래	계약 관행	계약 형태 서면계약 체결 여부 조항별 상세도
	표준계약서 인지 및 활용	표준계약서 인지 표준계약서 활용 여부 표준계약서 제 개정 여부 인지 표준계약서 제 개정본이 도움이 되지 않는 이유 계약 시 참고하는 표준계약서 종류
	대가 지급 및 수익배분 방식	대가 지급 계약 형태
	매출/정산 리포트 및 정산 방식	매출/정산 리포트 제공 여부 매출/정산 리포트 제공 시기 매출/정산 리포트 상세 내역 매출/정산 리포트에서 확인 가능한 정보 매출/정산 리포트 제공 방식 매출/정산 리포트 신뢰도 매출/정산 리포트 보충이 필요한 내용 매출/정산 리포트 계약서 명시 여부 매출/정산 리포트 제공 이행 여부
	계약 상황 및 계약 이해도	계약 시 상황 계약 시 유의하여 보는 조항 계약 시, MG 및 정산 방식 설명 여부 계약 관련 사전 지식 보유도 계약서 관련 공공기관 교육 필요성
	계약 수정	계약 조건 수용 여부, 수정 요구 수정을 요구한 내용, 수정 반영도
3불공정 계약 및 행위	불공정 경험	불공정 경험 여부 불공정 법률적 문제 해결 방식 불공정 미대응 이유
	계약 관련 불공정	계약 관련 불공정 경험 여부 및 유형 일방적 계약 유형 일방적 계약 해지 유형 일방적 계약 조건 변경 유형 차별 대우 원인
	창작 관련 불공정	창작 관련 불공정 경험 여부 및 유형, 창작 과정에서 불공정 한 상태
	불공정 계약/행위 등의 개선을 위해 필요한 사항	웹툰 불공정 계약/행위/관행 개선을 위해 필요한 사항
웹툰 불법 유통 및 저작권 침해 경험		웹툰 불법 유통 사이트 게재 경험 저작권 침해 경험 저작권 침해 대응 방식

5. 응답자 특성

표 2-3 응답자 특성

유형		사례수	비율(%)
전 체		(1,000)	100.0
성별	남자	(322)	32.2
	여자	(678)	67.8
연령	29세 이하	(197)	19.7
	30대	(696)	69.6
	40대 이상	(107)	10.7
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.8
	2000~2016년	(163)	16.3
	2017~2019년	(252)	25.2
	2020~2025년	(577)	57.7
주력 활동 분야	글+그림	(720)	72.0
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	7.5
	작화 전반	(98)	9.8
	작화(대생/선화)	(57)	5.7
	작화(채색/밑색/음영/효과)	(35)	3.5
	배경	(6)	0.6
	기타	(9)	0.9
계약 상대자	플랫폼	(689)	68.9
	에이전시	(247)	24.7
	스튜디오	(55)	5.5
	기타	(9)	0.9
작업 방식	단독 창작	(405)	40.5
	단독 창작(보조작가 유)	(399)	39.9
	CP사 소속	(97)	9.7
	2인 이상 공동 저작	(68)	6.8
	보조작가	(25)	2.5
	기타	(6)	0.6
계약 형태	저작권 단독소유 연재계약	(521)	52.1
	저작권 공동소유 연재계약	(224)	22.4
	근로계약	(95)	9.5
	외주/도급 계약	(87)	8.7
	계약 없이 작업	(68)	6.8
	기타	(5)	0.5

6. FGI 개요

가. FGI 대상 및 방법

정량적인 설문조사는 세부적이고 심도깊은 내용 확인에 한계가 있어, 이를 보완하기 위해 FGI(Focus Group Interview)를 진행하여 웹툰 작가의 창작환경, 계약관행, 불공정 계약 및 행위 실태를 보다 면밀히 파악하고자 함

본 조사에서 FGI 참여 의향이 있다고 응답한 응답자를 대상으로 진행됨. FGI는 총 5개의 집단을 구성하였으며 집단 구분은 다음과 같음

표 2-4	FGI 집단 구분
그룹 구성	그룹 설명
플랫폼 경험집단	플랫폼에 고용되거나 계약한 작가
에이전시 경험집단	에이전시에 고용되거나 계약한 작가
스튜디오 경험집단	스튜디오·프로덕션에 고용되거나 계약한 작가
보조작가 고용 경험집단	보조작가를 고용하여 연재 경험이 있는 개인 작가
보조작가 활동 경험집단	업체(플랫폼, CP)에 고용·계약하거나 개인 작가와 계약하여 작업한 경험이 있는 보조작가
불공정행위 경험집단	불공정행위·저작권침해를 당한 경험이 있는 작가

FGI에 참석한 참석자들의 특징은 아래와 같다.

표 2-5		FGI 참석자 프로파일		
구분	성별	데뷔연도	거주지	현재 연재 여부
플랫폼 경험집단 (6명)	남성	2021	서울	비연재
	여성	2018	경기	비연재
	여성	2015	서울	비연재
	여성	2021	서울	연재
	남성	2024	서울	연재
	여성	2018	서울	비연재
에이전시 경험집단 (6명)	여성	2019	경기	비연재
	남성	2019	경기	연재
	남성	2006	경기	비연재
	남성	2018	서울	비연재
	여성	2021	경기	연재
	여성	2023	경기	비연재

구분	성별	데뷔연도	거주지	현재 연재 여부
스튜디오 경험집단 (6명)	여성	2021	경기	비연재
	여성	2022	서울	비연재
	남성	2017	경기	비연재
	남성	2014	서울	비연재
	여성	2023	서울	연재
	여성	2016	인천	연재
보조작가 고용 경험집단 (5명)	여성	2024	서울	연재
	여성	2020	인천	비연재
	여성	2020	경기	연재
	여성	2024	경기	연재
	여성	2020	서울	연재
보조작가 활동 경험집단 (4명)	여성	2025	서울	비연재
	여성	2024	서울	연재
	여성	2024	인천	연재
	여성	2023	경기	연재
불공정행위 경험집단 (5명)	남성	2023	경기	비연재
	여성	2023	서울	연재
	여성	2016	서울	연재
	여성	2008	경기	비연재
	여성	2023	경기	비연재
총 32명				

나. FGI 내용

FGI에서 주로 다룬 내용은 아래와 같음

표 2-6 FGI 주요 내용	
구분	성명
소개	FGI 목적 소개 및 자기소개
창작 활동 및 환경	창작 트렌드
	개인 채널 연재/유통
	노블코믹스
	창작 주력 분야
	창작 활동 방식
	보조작가의 창작활동
	AI 활용
	2차 저작물 관련
	예술인 고용 보험
계약 실태	계약 검토
	보조작가 계약 행태
	계약 협의 및 변경
	표준계약서
	해외 연재 수익
	계약 상대와 관계
	대가지급 및 정산
	매출/정산 리포트
	공모전/사전원고
	계약 체결 문서
불공정 실태	불공정 경험 여부
	계약 체결 관련
	계약 이행 관련
	계약 수정 관련
	창작 관련
	유통 관련
	불법 유통 관련

7. IDI(In-Depth Interview) 개요

가. 조사 개요

본 조사에서 조사한 웹툰 작가의 창작환경, 계약관행, 불공정 계약 및 행위 실태를 심층적으로 파악하기 위해 FGI(Focus Group Interview)를 조사했으나, 주요 현안인 생성형 AI의 활용이나, CP사에 소속되어 창작 활동을 하는 작가, 보조작가 창작 환경 등 다양화된 창작 활동 방식에 대한 보다 심층적인 의견을 듣고자 IDI(In-Depth Interview)를 추가로 진행함

IDI는 FGI와 동일하게 본 조사에서 IDI 참여 의향이 있다고 응답한 응답자를 대상으로 진행되었으며, 인터뷰 내용 전반을 녹취한 뒤, 분석이 이루어짐

IDI는 다음과 같은 대상자 구분을 통해 참여자가 모집됨. 각각의 그룹별로 조건에 해당하는 분야에 대해서 일부 문항이 추가되어 진행됨. 편의상 그룹을 구분하였지만, 인터뷰 진행은 개별적으로 진행됨. IDI 참여자 프로파일은 다음과 같음

표 2-7		IDI 참석자 프로파일		
구분	성별	연령대	데뷔연도	비고
1	여성	-	2021	대형 플랫폼 연재 작가
2	여성	-	2015	대형 플랫폼 연재 작가
3	남성	40대	2016	인스타툰/숏폼 연재
4	여성	40대	2008	생성형 AI 활용
5	여성	20대	2024	보조작가 활동
6	여성	20대	2023	보조작가 활동

나. 주요 조사 항목

FGI와 달리 개별로 진행되는 인터뷰인 만큼 동일한 주제에서도 조금 더 심층적인 내용을 도출하려고 함. 작가 간 공동 창작이나 스튜디오 소속 창작 활동 등과 같은 창작 방식에 있어서의 트렌드나 개인 채널 연재 및 유통, 생성형 AI 활용, 보조작가의 창작 환경과 같이 최근 웹툰산업 내에서 주요 현안이 되고 있는 분야를 중점적으로 조사하였고, 계약 관행 또는 불공정 행위와 같은 기초자료로서의 의미가 있는 부분에 대해서도 분석을 진행함

IDI에서 확인한 주요 내용은 다음과 같다.

표 2-8 웹툰 작가 IDI 조사 내용

구분		성명
소개		IDI 목적 소개 및 자기소개, 대표작 소개
창작 활동 및 환경	창작 트렌드	최근 웹툰 창작 트렌드, 독자 선호 트렌드, 차기작 방향 등
	개인 채널 연재/유통	개인 채널 연재/유통 경험, 활용 채널, 연재 이유, 전망 등
	노블코믹스	노블코믹스 경험, 기존 작품과의 차이/장단점, 계약 측면에서의 차이점, 향후 노블코믹스 전망, 산업 측면에서의 장단점, 작가 입장에서의 장단점 등
	창작 주력 분야	창작하는 분야, 창작 공정 나누는 경우가 증가하는 이유 등
	창작 활동 방식	보조작가 활용, 공동 작업 경험/이유, 보조작가 계약 방식 등 창작 및 제작 트렌드, 창작 및 제작 관련 개선사항
	보조작가의 창작활동	보조작가 활용 이유/활용 형태, 보조작가로서 활동 계기 등
	생성형 AI 활용	AI 활용 경험, 장단점 및 기대/우려점, 도입 의향, AI 활용의 기준 등
	2차 저작물 관련	선호하는 형태, 해외 유통 시 번역 및 재편집, 2차 저작물 계약 유형 및 수익 배분 방식, 2차 저작물 계약시 어려움/불공정, 2차 저작 IP 관련 확장 등 준비중인 부분
	예술인 고용 보험	예술인 활동증명 발급 여부, 고용보험 가입 여부, 미가입 이유 등
계약 및 정산	계약 검토 및 협의	계약 상태별 차이점, 계약서 협의 및 변경 과정 개선사항, 표준계약서 활용 및 부족한 점, 해외 연재 계약과 국내 연재 계약의 차이점 등
	보조작가의 계약 형태	계약 방식, 대가지급 방식, 계약 시 중점 고려사항, 표준계약서 이용 여부, 작업 시 애로사항, 필요한 제도적 지원사항 등
	표준계약서	이용 증감, 미활용 이유, 확대 필요사항, 보완 필요 항목 등
	해외 연재 수익	해외 연재 수익배분 설명 여부, 정산 관련 증빙 여부 등
	계약 상대와 관계	선호하는 상대, 플랫폼 계약 증감 여부 및 원인
	대가지급 및 정산	최근 계약 대가 지급 방식, MG 방식에 대한 의견/장단점 또는 개선점
	매출/정산 리포트	제공 주기 및 방식, 신뢰도, 개선 정도
	공모전/사전원고	사전원고 제출 후 계약 소요기간, 원고 활용/처분 설명 여부 등
	계약 체결 문서	2차적 저작물 관련 설명, 계약서 외 부속문서 여부, 비밀유지기간 등
	수익 배분 비율	현재 구조에 대한 생각, 적절 또는 부적절 이유
애로 사항	불공정 행위	계약/창작/유통/저작권 등 전반적인 과정에서의 불공정 행위 경험 불공정 행위 개선을 위해 필요한 노력 등
	불법 유통 관련	불법 사이트 게재 경험, 대응 방식, 도움 받은 공공기관 또는 협회 등 제도, 작가로서의 대처 방안, 이외의 저작권 관련 침해 경험

8. 주요 용어 설명

가. 사업체 유형

표 2-9 사업체 유형별 용어 설명	
유형	역할 설명
웹툰 서비스 제공 (플랫폼 운영)	- 웹툰을 이용자에게 제공하기 위해 플랫폼을 운영함 - 웹툰 업로드, 열람, 결제, 추천 등 콘텐츠 소비 전반의 기능을 관리하며, 사용자 접근성을 지원하는 서비스를 총괄함
CP사 (콘텐츠 제공)	- 콘텐츠제공자(CP, Content Provider)로서 플랫폼에 웹툰 콘텐츠를 제공하는 사업체를 통칭함 - 본 조사에서는 플랫폼 외에 콘텐츠 제공 주체인 에이전시, 스튜디오/프로덕션 등을 모두 CP사로 분류함
웹툰 콘텐츠 유통-중개 (에이전시)	- 웹툰 콘텐츠를 플랫폼에 공급하거나 유통함 - 외부 작가로부터 확보한 웹툰 콘텐츠를 플랫폼에 공급하거나 유통하며, 작가와 플랫폼 간의 계약 체결 및 정산을 중개함
웹툰 기획·제작 (프로덕션/스튜디오)	- 웹툰 콘텐츠의 기획, 작화, 채색, 콘티 구성, 스토리 설계 등 제작 전반을 수행함 - 주로 플랫폼 또는 유통사의 요청에 따라 프로젝트 단위로 제작을 수탁하며, 개별 작가가 아닌 팀 또는 스튜디오 단위로 제작하는 경우가 일반적임
웹툰 콘텐츠 출판 (출판사)	- 웹툰을 종이책이나 전자책 형태로 단행본화하여 출판함 - 온라인 연재 웹툰을 편집·가공해 단행본으로 제작·유통하며, 국내외 도서 유통망을 통해 판매함

나. 대가 지급 및 수익배분 방식 관련

표 2-10		대가 지급 및 수익배분 방식 용어 설명														
유형		역할 설명														
원고료		원고의 대가로 받는 금액임. 원고료를 지급하고 수익 배분을 RS에 따라 정산하며, MG와 달리 원고료로 지급한 금액은 수익 배분에서 차감하지 않음														
RS		RS(Revenue Share)는 수익분배율을 의미함 일반적으로 웹툰 판매 매출액을 기준으로 플랫폼, CP사, 작가가 각 비율에 따라 나눠 갖는 수익 분배 구조를 의미함														
MG		MG(Minimum Guarantee)는 최소보장금을 의미함 매출과 관계없이 회사가 최소수익을 보장해주는 금액을 의미함 일정 금액을 회사가 선지급하고, 이후 수익이 발생하면 수익배분액(RS)이 MG 지급액을 넘었을 경우에 분배함 가장 많이 사용하는 MG 지급 방식은 아래와 같은 표로 구분할 수 있음														
		<table><tr><th colspan="2" rowspan="2">구분</th><th colspan="2">수익 배분 시 계산 방식</th></tr><tr><th>선차감</th><th>후차감</th></tr><tr><td rowspan="2">MG 누적 여부</td><td>월 MG</td><td>지급된 MG는 이월되지 않음 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분함</td><td>지급된 MG는 이월되지 않음 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감함</td></tr><tr><td>누적 MG</td><td>지급된 MG는 이월됨 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분함</td><td>지급된 MG는 이월됨 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감함</td></tr></table>		구분		수익 배분 시 계산 방식		선차감	후차감	MG 누적 여부	월 MG	지급된 MG는 이월되지 않음 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분함	지급된 MG는 이월되지 않음 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감함	누적 MG	지급된 MG는 이월됨 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분함	지급된 MG는 이월됨 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감함
		구분				수익 배분 시 계산 방식										
				선차감	후차감											
MG 누적 여부	월 MG	지급된 MG는 이월되지 않음 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분함	지급된 MG는 이월되지 않음 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감함													
	누적 MG	지급된 MG는 이월됨 작품에서 발생하는 총 매출액에서 MG를 제외하고 수익을 배분함	지급된 MG는 이월됨 작품에서 발생하는 총 매출액에서 비율에 따른 작가 정산분을 계산 후 MG를 차감함													
MG 금액의 누적여부에 따라, 월MG, 누적MG로 구분하고, 수익배분 방식에 따라 선차감, 후차감 방식으로 나눔 이 외에도 해외유통 등을 포함한 통합MG 등의 여러 방식이 존재함 ⁶⁾ 수익을 나누는 기준으로는 총매출 외에도, 순매출, 순이익 등의 용어로 표현하기도 함																

다. 직무 관련 용어

1) 웹툰 PD

웹툰 PD는 웹툰의 기획, 제작, 유통, 매니지먼트 등 다양한 분야에 걸쳐 작품의 전반적인 과정을 관리하고 조율하는 역할을 수행함. 웹툰 PD의 역할은 플랫폼 시스템과 스튜디오 시스템에 따라 구분할 수 있음

표 2-11 웹툰 PD의 역할	
유형	설명
플랫폼 PD	신인 또는 기성 작가/작품을 발굴하고 매니지먼트 업무 수행 작가의 마감 관리, 업로드 전 작품 검수 및 불법 유통 방지 기술 적용 등 홍보, 프로모션, 이벤트 등 2차 유통 영역 일부 담당
스튜디오 시스템의 PD	기획 PD 시장조사, 아이템 발굴, IP 구매 등 시장성을 고려한 작품 기획 오리지널 작품 개발 또는 원작 선택 및 컨셉 설정 작품의 전반적인 방향성을 설정
	제작 PD 작품 제작에 필요한 작가 발굴 및 팀 구성 제작 방향에 맞춰 작품 관리 및 작가 스케줄 관리 제작 과정에서 필요 시 각색, 콘티 제작, 식자 및 편집, 교열 작업까지 수행
	유통 PD 제작된 웹툰을 플랫폼에 업로드하고 디바이스 대응 관리 해외 거래처와의 소통 및 유통 실행

* 출처: 「웹툰산업의 지난 10년, 그리고 지속성장을 위한 과제」, KOCCA포커스 통권 172호, 14-15

2) 웹툰 작가

일반적으로 웹툰 플랫폼 등을 통해 웹툰을 연재하여 데뷔하는 작가로 정의할 수 있으나, 작가 1인이 웹툰 기획/제작을 하는 경우 외에도 공동제작이나 스튜디오 형태의 제작이 늘어나고 있음. 따라서 2023년 조사부터 웹툰 작가 유형을 세부적으로 구분하였는데, 그 유형은 아래와 같음

표 2-12 웹툰 작가의 유형	
유형	설명
글+그림	작가 1인이 기획/제작 할 수 있는 작가
글(스토리/콘티/기획)	스토리나 글콘티 또는 그림콘티까지 제작하는 작가
작화 전반	글이나 콘티에는 관여하지 않고, 선화, 채색, 배경만 작업하는 작가 (그림작가로 병기)
작화(데생, 선화)	선화만 작업하는 작가 (선화작가로 병기)
작화(채색/밑색/음영/효과)	색 작업만 작업하는 작가 (채색작가로 병기)
배경	3D 프로그램 등을 사용하여 배경만 작업하는 작가

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

2장. 웹툰 작가 조사 결과

1. 웹툰 작가 특성

가. 성별 및 연령

전체 응답자의 성별 분포를 살펴보면, 여성 응답자의 비율이 67.8%로 나타나며, 이는 남성 응답자 비율인 32.2%보다 높은 것으로 나타남

연령별 분포에서는 '30대' 응답자 비율이 전체의 69.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '29세 이하'(19.7%), '40대 이상'(10.7%) 순으로 나타남. 작가의 성별 비율을 살펴보면, '여성'의 비율이 전년 대비 증가했으며, 남성 비율 대비 2배인 것으로 나타남. 연령별로 살펴보면, 30대 작가가 매년 증가하며 그 외의 연령대는 감소하는 것으로 나타남

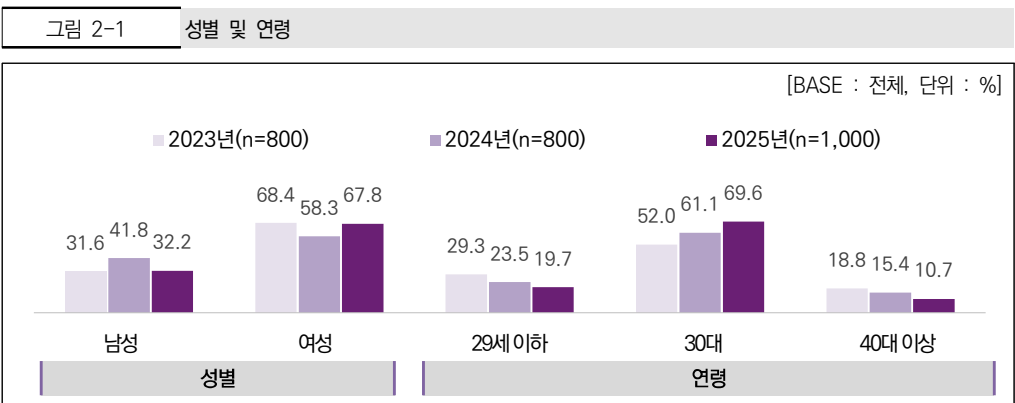


표 2-13 성별 및 연령별

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형	성별		연령별		
	남성	여성	29세 이하	30대	40대 이상
응답자 수	(322)	(678)	(197)	(696)	(107)
비율	32.2	67.8	19.7	69.6	10.7

나. 데뷔 연도

전체 작가 중 ‘2020~2025년’에 데뷔한 비율이 57.7%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘2017~2019년’(25.2%), ‘2000~2016년’(16.3%) 등의 순으로 나타남

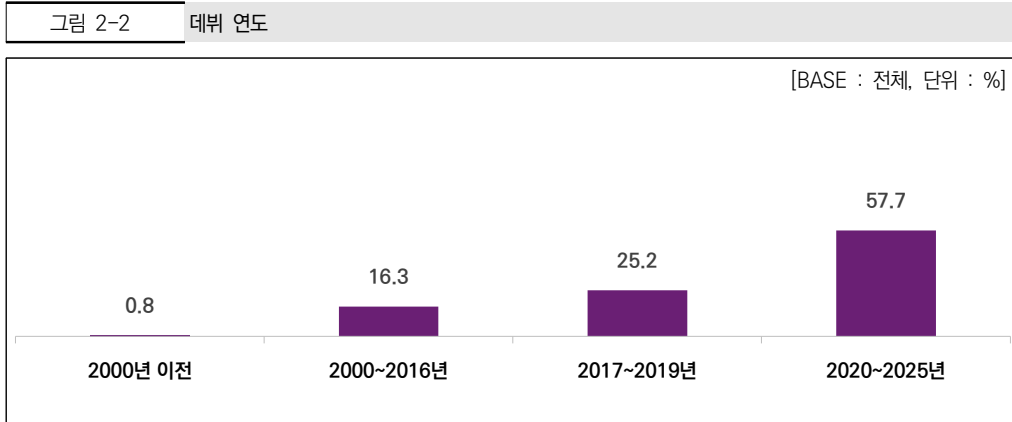


표 2-14

데뷔 연도

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	2000년 이전	2000~2016년	2017~2019년	2020~2025년
전 체		(1000)	0.8	16.3	25.2	57.7
활동 분야	글+그림	(720)	1.0	16.7	29.6	52.8
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	1.3	26.7	16.0	56.0
	작화 전반	(98)	0.0	15.3	13.3	71.4
	작화(데생/선화)	(57)	0.0	5.3	15.8	78.9
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	0.0	5.7	8.6	85.7
	배경	(6)	0.0	50.0	0.0	50.0
	기타	(9)	0.0	0.0	22.2	77.8
계약 상대	플랫폼	(689)	0.4	14.8	29.8	55.0
	에이전시	(247)	1.2	20.2	16.2	62.3
	스튜디오	(55)	0.0	14.5	10.9	74.5
	기타	(9)	22.2	33.3	11.1	33.3

다. 거주지

조사에 참여한 웹툰 작가 중 80.4%는 수도권(서울, 경기, 인천)에 거주하는 것으로 나타나, 수도권 거주가 매년 증가하는 추세로 나타남

지역별로 살펴보면, 전체 작가 중 ‘서울/경기/인천’ 지역에 거주하는 비율이 80.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘그외 지역’(19.6%)으로 나타남

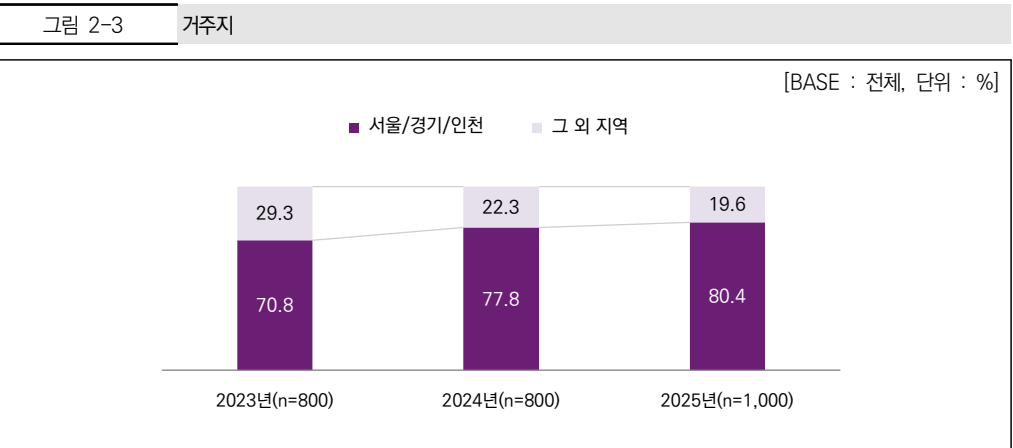


표 2-15 거주지

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	서울/경기/인천	그외지역
전 체		(1000)	80.4	19.6
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	100.0	0.0
	2000년~2016년	(163)	78.5	21.5
	2017년~2019년	(252)	85.3	14.7
	2020년~2025년	(577)	78.5	21.5
활동 분야	글+그림	(720)	85.0	15.0
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	74.7	25.3
	작화 전반	(98)	69.4	30.6
	작화(데생/선화)	(57)	54.4	45.6
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	65.7	34.3
	배경	(6)	83.3	16.7
	기타	(9)	100.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(689)	85.6	14.4
	에이전시	(247)	68.4	31.6
	스튜디오	(55)	72.7	27.3
	기타	(9)	55.6	44.4

라. 연간 총 소득

전체 작가의 연간 총 소득 분포를 살펴보면, ‘3천만 원~5천만 원 미만’ 소득 비율이 39.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘5천만 원 이상’(26.4%), ‘2천만 원~3천만 원 미만’(14.2%), ‘1천만 원~2천만 원 미만’(12.7%), ‘1천만 원 미만’(7.1%) 순으로 나타남

계약상대별로는 플랫폼과 계약한 작가들은 ‘3천만원~5천만 원 미만’이라는 응답이 43.1%로 에이전시(30.8%) 및 스튜디오(40.0%)와 계약한 작가보다 높게 나타남

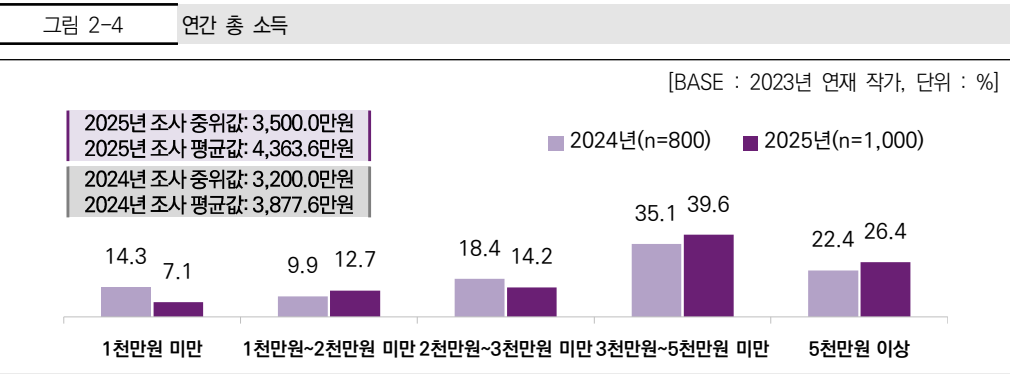


표 2-16 연간 총 소득

[BASE : 전체(n=1,000), 단위 : 명, %]

유형		사례수	1천만 원 미만	1천만 원~2천만 원 미만	2천만 원~3천만 원 미만	3천만 원~5천만 원 미만	5천만 원 이상
전 체		(1000)	7.1	12.7	14.2	39.6	26.4
활동 분야	글+그림	(720)	5.3	13.1	10.7	40.8	30.1
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	18.7	16.0	21.3	29.3	14.7
	작화 전반	(98)	10.2	10.2	24.5	35.7	19.4
	작화(대생/선화)	(57)	7.0	7.0	21.1	54.4	10.5
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	8.6	20.0	20.0	28.6	22.9
	배경	(6)	0.0	0.0	66.7	16.7	16.7
	기타	(9)	22.2	0.0	22.2	33.3	22.2
계약 상대	플랫폼	(689)	4.6	13.5	9.7	43.1	29.0
	에이전시	(247)	12.1	11.7	25.1	30.8	20.2
	스튜디오	(55)	14.5	7.3	18.2	40.0	20.0
	기타	(9)	11.1	11.1	33.3	11.1	33.3

마. 주요 활동 플랫폼

전체 작가 중 ‘포털형 플랫폼’에서 활동하는 비율이 30.9%, ‘웹툰 전문 플랫폼’에서 활동하는 비율이 69.1%로 나타남

활동 플랫폼 분류(그 외, 카카오, 네이버)를 살펴보면, ‘네이버 및 카카오 계열 플랫폼’이 51.7%로 가장 높게 나타났으며, ‘그 외 웹툰 전문 플랫폼’이 48.3%로 나타남

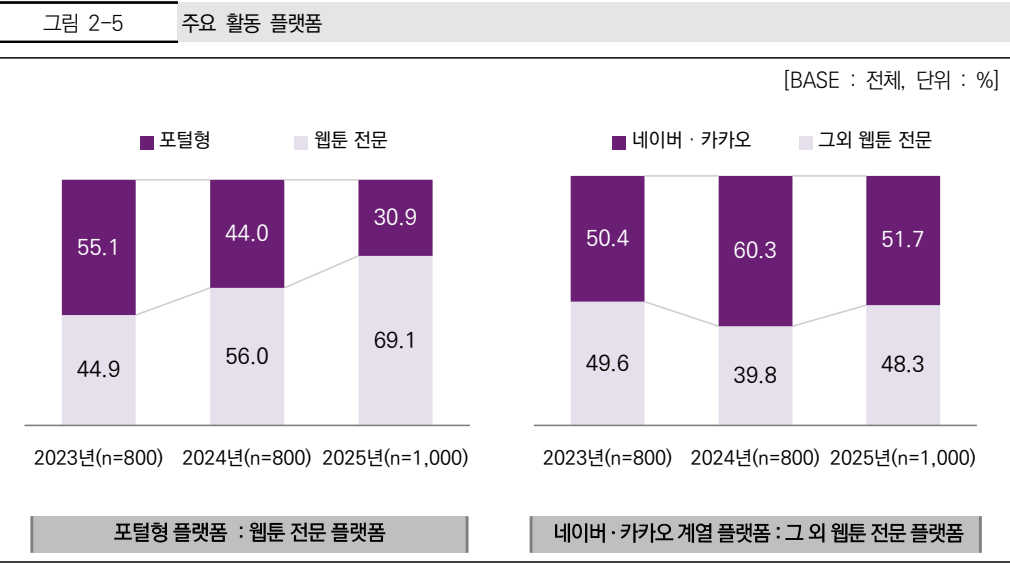


표 2-17 주요 활동 플랫폼

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	활동 플랫폼 분류 (포털, 웹툰)		사례수	활동 플랫폼 분류 (네이버, 카카오, 그 외)		
			포털형 플랫폼	웹툰 플랫폼		네이버계열	카카오계열	그 외 플랫폼
전 체		(1000)	30.9	69.1	(1000)	32.9	18.8	48.3
데뷔 연도별	2000년 이전	(8)	12.5	87.5	(8)	25.0	0.0	75.0
	2000년~2016년	(163)	33.1	66.9	(163)	23.9	23.3	52.8
	2017년~2019년	(252)	36.5	63.5	(252)	50.4	14.7	34.9
	2020년~2025년	(577)	28.1	71.9	(577)	27.9	19.6	52.5

7) 네이버웹툰, 카카오펀을 의미함

2. 창작 활동 및 환경

가. 작품 연재 여부

작품 연재 여부를 살펴보면, 현재 연재 중인 작가의 비율인 56.9%로, 최근 3년 이내에 연재한 경험이 있으며 차기작 준비 중인 작가의 비율인 43.1% 보다 더 높게 나타남

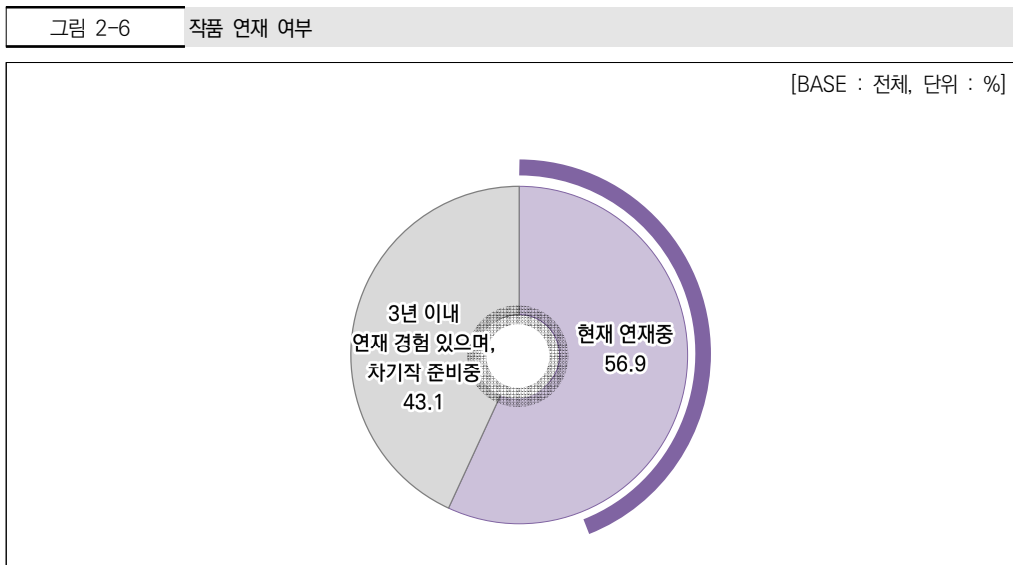


표 2-18 작품 연재 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	현재 연재 중이다	최근 3년 이내에 연재한 경험이 있으며, 차기작 준비 중이다
전 체		(1000)	56.9	43.1
활동 분야	글+그림	(720)	61.4	38.6
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	38.7	61.3
	작화 전반	(98)	45.9	54.1
	작화(데생/선화)	(57)	29.8	70.2
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	68.6	31.4
	배경	(6)	100.0	0.0
	기타	(9)	66.7	33.3
계약 상대	플랫폼	(689)	61.4	38.6
	에이전시	(247)	47.0	53.0
	스튜디오	(55)	45.5	54.5
	기타	(9)	55.6	44.4

나. 창작 활동 분야

1) 현재 기획/제작 장르

웹툰 작가들이 현재 기획/제작하는 장르로는 1+2+3순위 기준, ‘현대로맨스’가 29.8%로 가장 높은 비율로 조사되었으며, 다음으로 ‘판타지’(28.7%), ‘드라마’(27.6%), ‘로맨스 판타지’(26.5%) 등의 순으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 글(스토리/콘티/기획) 및 작화 전반 분야 작가의 경우, ‘로맨스 판타지’ 선호도가 각각 40.0%, 34.7%로 높게 나타났으며, 글+그림 분야는 ‘판타지’와 ‘드라마’ 장르가 30.4%로 가장 높은 것으로 나타남

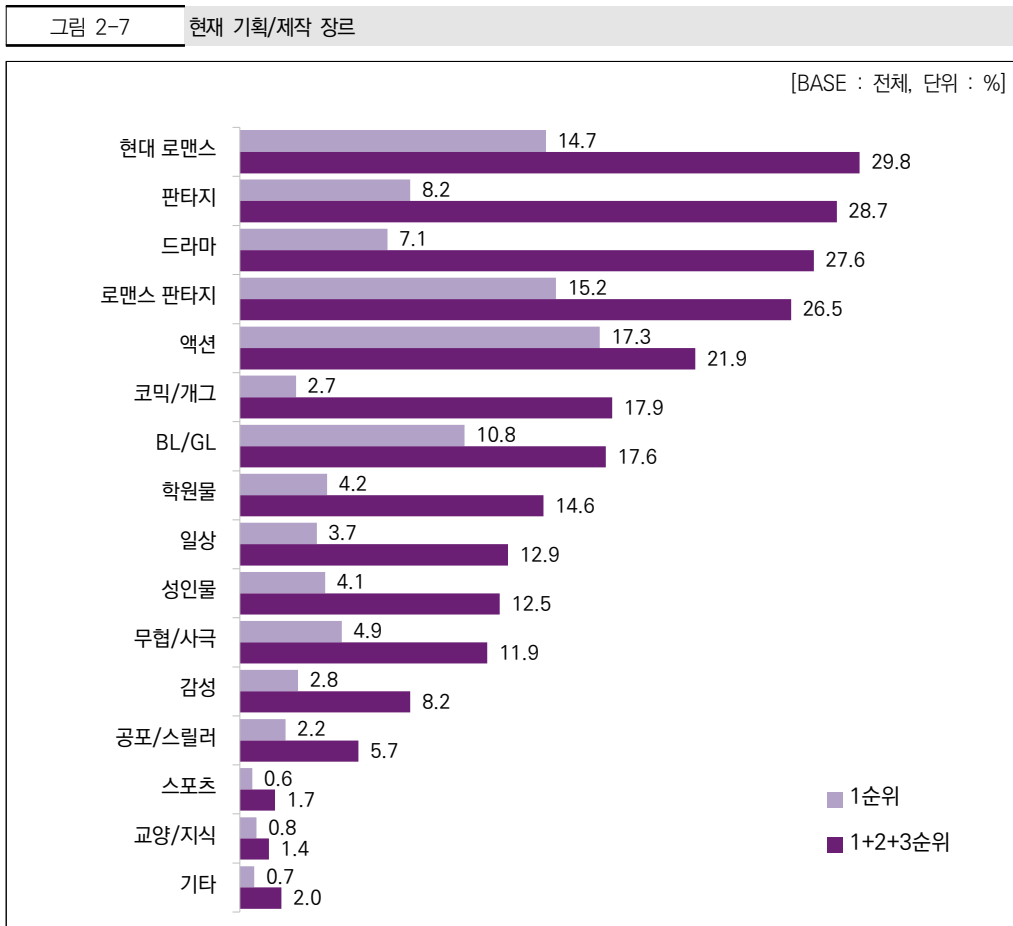


표 2-19

현재 기획/제작 장르 (1+2+3순위) (1/2)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

	유형	사례수	현대 로맨스	판타지	드라마	로맨스 판타지	액션	코믹 /개그	BL/GL	학원물
	전 체	(1000)	29.8	28.7	27.6	26.5	21.9	17.9	17.6	14.6
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	25.0	25.0	12.5	37.5	12.5	12.5	25.0	0.0
	2000년~2016년	(163)	38.7	14.7	31.3	13.5	19.0	15.3	19.0	11.0
	2017년~2019년	(252)	21.4	46.4	19.4	23.0	38.1	35.3	9.5	9.5
	2020년~2025년	(577)	31.0	25.0	30.3	31.5	15.8	11.1	20.6	18.0
활동 분야	글+그림	(720)	27.5	30.4	30.4	21.1	22.5	21.3	16.8	13.3
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	38.7	22.7	21.3	40.0	17.3	14.7	21.3	9.3
	작화 전반	(98)	31.6	23.5	20.4	34.7	23.5	11.2	18.4	24.5
	작화(데생/선화)	(57)	26.3	22.8	21.1	29.8	24.6	5.3	21.1	24.6
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	42.9	25.7	22.9	68.6	8.6	2.9	17.1	14.3
	배경	(6)	83.3	66.7	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(9)	55.6	22.2	11.1	55.6	11.1	0.0	33.3	0.0
계약 상대	플랫폼	(689)	28.9	30.5	29.8	19.9	23.8	19.9	16.4	14.9
	에이전시	(247)	32.8	26.7	22.7	41.3	17.0	12.6	21.5	15.4
	스튜디오	(55)	27.3	20.0	23.6	41.8	23.6	16.4	14.5	9.1
	기타	(9)	33.3	0.0	22.2	33.3	0.0	22.2	22.2	0.0

표 2-20

현재 기획/제작 장르 (1+2+3순위) (2/2)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

	유형	사례수	일상	성인물	무협 /사극	감성	공포 /스릴러	스포츠	교양 /지식	기타
	전 체	(1000)	12.9	12.5	11.9	8.2	5.7	1.7	1.4	2.0
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	25.0	12.5	12.5	12.5	0.0	0.0	12.5
	2000년~2016년	(163)	16.0	14.1	9.2	4.9	11.0	2.5	3.7	6.1
	2017년~2019년	(252)	9.9	5.6	18.3	9.9	5.2	2.0	0.8	1.2
	2020년~2025년	(577)	13.5	14.9	9.9	8.3	4.3	1.4	1.0	1.0
활동 분야	글+그림	(720)	13.1	9.2	12.1	9.6	5.7	1.7	1.8	2.1
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	13.3	28.0	16.0	9.3	9.3	1.3	0.0	2.7
	작화 전반	(98)	11.2	12.2	8.2	4.1	7.1	2.0	1.0	1.0
	작화(데생/선화)	(57)	17.5	24.6	15.8	1.8	1.8	1.8	0.0	3.5
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	11.4	17.1	8.6	0.0	2.9	2.9	0.0	0.0
	배경	(6)	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(9)	0.0	44.4	0.0	11.1	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(689)	13.4	8.1	12.5	9.6	5.1	2.0	1.2	2.2
	에이전시	(247)	10.5	21.1	10.1	5.3	8.1	0.4	1.2	1.6
	스튜디오	(55)	16.4	29.1	10.9	3.6	3.6	3.6	3.6	0.0
	기타	(9)	22.2	11.1	22.2	11.1	0.0	0.0	11.1	11.1

2) 향후 기획/제작 희망하는 장르

향후 기획/제작하기를 희망하는 장르를 살펴보면, 1+2+3순위 기준, ‘현대로맨스’가 31.5%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘드라마’(27.4%), ‘로맨스 판타지’(25.3%), ‘판타지’(23.8%) 등의 순으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 글+그림 분야의 작가들은 ‘현대로맨스’ 장르를 선호하는 비율이 31.3%로 가장 높게 나타났으며, 글(스토리/콘티/기획) 분야 작가들은 ‘드라마’(30.7%), 작화 전반 분야 작가들은 ‘로맨스 판타지’(43.9%)를 선호하는 비율이 높은 것으로 나타남

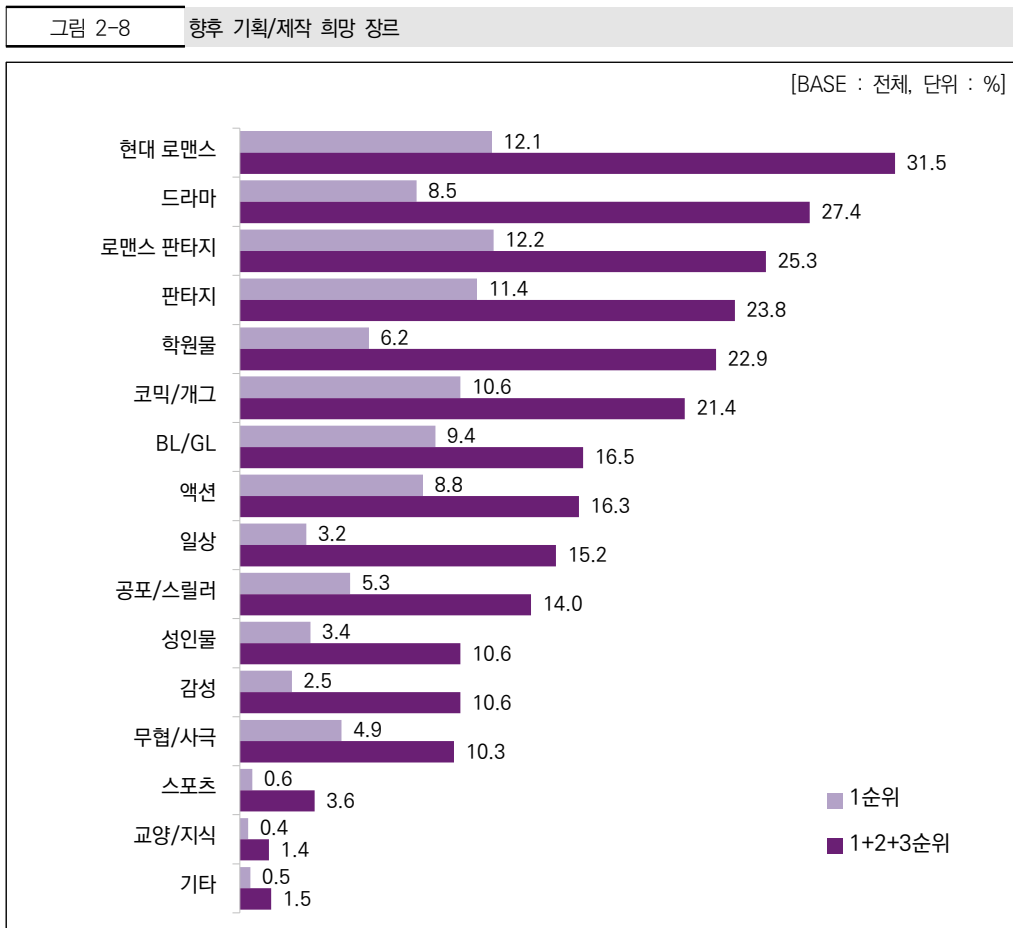


표 2-21

향후 기획/제작 희망 장르 (1+2+3순위) (1/2)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	현대 로맨스	드라마	로맨스 판타지	판타지	학원물	코믹 /개그	BL/GL	액션
전 체		(1000)	31.5	27.4	25.3	23.8	22.9	21.4	16.5	16.3
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	37.5	25.0	50.0	12.5	0.0	12.5	25.0	0.0
	2000년~2016년	(163)	38.0	32.5	19.0	22.1	11.7	17.2	17.8	18.4
	2017년~2019년	(252)	40.1	18.3	21.4	21.0	36.5	32.9	11.9	23.8
	2020년~2025년	(577)	25.8	30.0	28.4	25.6	20.5	17.7	18.0	12.7
활동 분야	글+그림	(720)	31.3	27.8	20.6	22.9	25.4	23.6	14.2	16.3
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	26.7	30.7	28.0	24.0	16.0	18.7	21.3	20.0
	작화 전반	(98)	34.7	23.5	43.9	29.6	17.3	16.3	20.4	18.4
	작화(데생/선화)	(57)	29.8	28.1	24.6	19.3	19.3	15.8	26.3	12.3
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	37.1	25.7	54.3	20.0	17.1	5.7	22.9	11.4
	배경	(6)	50.0	0.0	50.0	83.3	0.0	16.7	16.7	16.7
	기타	(9)	33.3	33.3	55.6	33.3	0.0	22.2	33.3	11.1
계약 상대	플랫폼	(689)	30.9	27.4	20.5	22.8	26.9	24.7	13.1	16.1
	에이전시	(247)	34.4	27.5	39.3	27.9	13.4	13.0	24.7	16.6
	스튜디오	(55)	29.1	27.3	23.6	18.2	18.2	21.8	20.0	20.0
	기타	(9)	11.1	22.2	22.2	22.2	11.1	0.0	33.3	0.0

표 2-22

향후 기획/제작 희망 장르 (1+2+3순위) (2/2)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	일상	공포 /스릴러	성인물	감성	무협 /사극	스포츠	교양 /지식	기타
전 체		(1000)	15.2	14.0	10.6	10.6	10.3	3.6	1.4	1.5
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	12.5	12.5	12.5	25.0	12.5	12.5	0.0	0.0
	2000년~2016년	(163)	20.2	11.0	9.8	6.7	8.6	4.9	4.9	3.7
	2017년~2019년	(252)	10.7	14.3	5.2	10.3	15.1	3.2	0.0	1.2
	2020년~2025년	(577)	15.8	14.7	13.2	11.6	8.7	3.3	1.0	1.0
활동 분야	글+그림	(720)	15.0	12.8	8.3	11.1	11.4	2.8	1.7	1.5
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	20.0	21.3	21.3	9.3	8.0	4.0	1.3	1.3
	작화 전반	(98)	12.2	14.3	13.3	10.2	3.1	6.1	1.0	1.0
	작화(데생/선화)	(57)	21.1	21.1	17.5	8.8	17.5	8.8	0.0	3.5
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	8.6	14.3	17.1	11.4	2.9	5.7	0.0	0.0
	배경	(6)	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(9)	11.1	0.0	11.1	0.0	11.1	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(689)	15.1	13.4	7.7	10.3	11.3	3.0	1.3	0.9
	에이전시	(247)	14.6	16.2	17.0	11.7	6.5	4.9	1.6	2.8
	스튜디오	(55)	20.0	12.7	16.4	9.1	12.7	5.5	0.0	1.8
	기타	(9)	11.1	11.1	22.2	11.1	22.2	0.0	11.1	11.1

3) 개인 소유 채널을 통한 직접 연재/유통 경험

개인 소유 채널을 통해 직접 연재 또는 유통을 경험한 작가가 11.3%로 나타났으며, 연재 및 유통 채널로는 ‘인스타그램’이 48.7%로 가장 높은 것으로 나타남

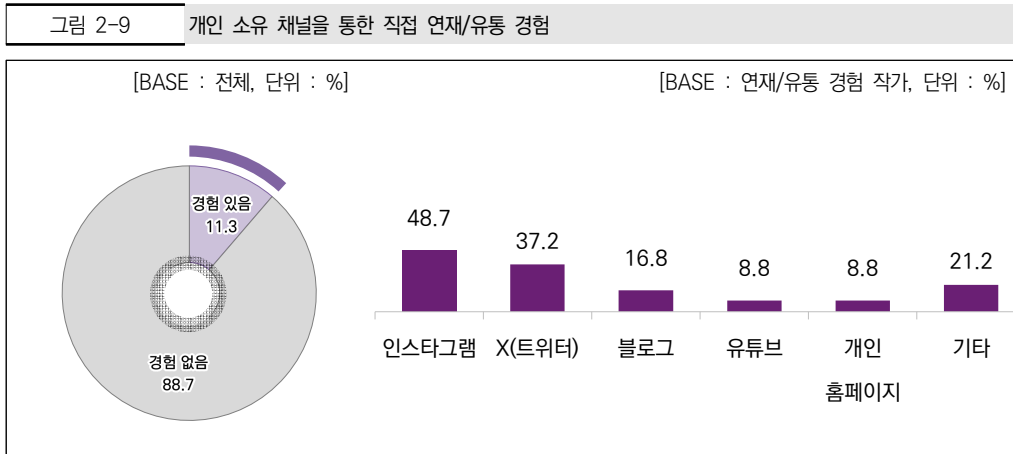


표 2-23 개인 소유 채널을 통한 직접 연재/유통 경험

[BASE : 전체, 연재/유통 경험 작가, 단위 : 명, %]

유형		사례수	경험 있음	경험 없음	연재/유통 채널						
					사례수	인스타그램	X(트위터)	블로그	유튜브	개인 홈페이지	기타
전체		(1000)	11.3	88.7	(113)	48.7	37.2	16.8	8.8	8.8	21.2
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	25.0	75.0	(2)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(163)	17.2	82.8	(28)	57.1	21.4	21.4	10.7	3.6	32.1
	2017년~2019년	(252)	8.7	91.3	(22)	59.1	45.5	4.5	4.5	4.5	13.6
	2020년~2025년	(577)	10.6	89.4	(61)	39.3	42.6	19.7	9.8	13.1	19.7
활동 분야	글+그림	(720)	11.8	88.2	(85)	49.4	37.6	17.6	10.6	10.6	22.4
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	10.7	89.3	(8)	75.0	12.5	12.5	12.5	12.5	0.0
	작화 전반	(98)	10.2	89.8	(10)	50.0	40.0	10.0	0.0	0.0	30.0
	작화(대생/선화)	(57)	7.0	93.0	(4)	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	11.4	88.6	(4)	50.0	75.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	배경	(6)	0.0	100.0	-	-	-	-	-	-	-
	기타	(9)	22.2	77.8	(2)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
계약 상대	플랫폼	(689)	11.6	88.4	(80)	47.5	36.3	16.3	8.8	11.3	22.5
	에이전시	(247)	10.9	89.1	(27)	51.9	37.0	18.5	11.1	3.7	18.5
	스튜디오	(55)	7.3	92.7	(4)	50.0	50.0	25.0	0.0	0.0	25.0
	기타	(9)	22.2	77.8	(2)	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0

다. 창작 활동 환경

1) 계약 형태

웹툰 작가들의 계약 형태를 살펴보면, ‘저작권 단독소유 연재계약’의 비율이 52.1%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로는 ‘저작권 공동소유 연재계약’(22.4%), ‘근로계약’(9.5%), ‘외주/도급 계약’(8.7%), ‘계약 없이 작업’(6.8%), ‘기타’(0.5%)의 순으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, ‘저작권 단독소유 연재계약’의 경우, 글+그림에서 활동하는 작가들의 비율이 62.6%로 가장 높게 나타남. 작화 전반에서 활동하는 작가는 ‘저작권 공동소유 연재계약’하는 비율이 45.9%로 높게 나타남

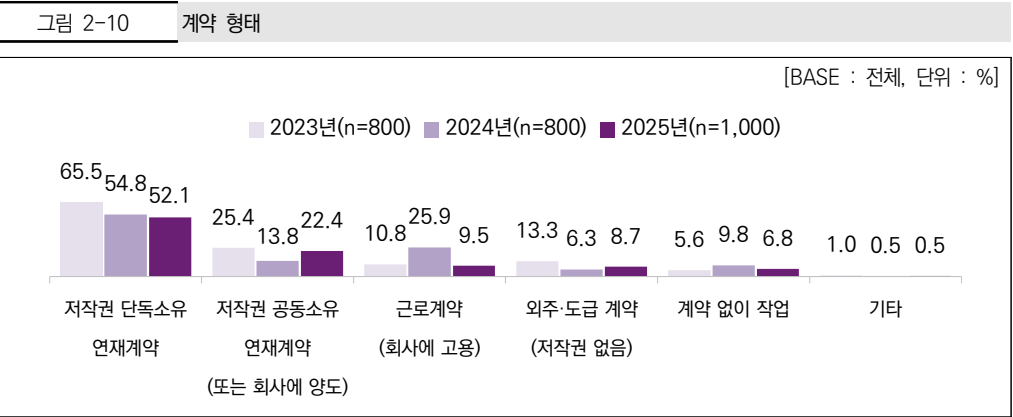


표 2-24 계약 형태

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	저작권 단독소유 연재계약	저작권 공동소유 연재계약 (또는 회사에 양도)	근로계약 (회사에 고용)	외주·도급 계약 (저작권 없음)	계약 없이 작업	기타
전 체		(1000)	52.1	22.4	9.5	8.7	6.8	0.5
활동 분야	글+그림	(720)	62.6	15.3	3.6	8.8	9.4	0.3
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	36.0	32.0	21.3	8.0	0.0	2.7
	작화 전반	(98)	23.5	45.9	25.5	4.1	0.0	1.0
	작화(데생/선화)	(57)	15.8	42.1	31.6	10.5	0.0	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	22.9	45.7	14.3	17.1	0.0	0.0
	배경	(6)	0.0	16.7	50.0	33.3	0.0	0.0
	기타	(9)	33.3	44.4	22.2	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(689)	63.6	13.1	5.4	8.7	9.1	0.1
	에이전시	(247)	29.1	47.4	14.6	6.9	1.2	0.8
	스튜디오	(55)	10.9	29.1	40.0	16.4	3.6	0.0
	기타	(9)	55.6	11.1	0.0	11.1	0.0	22.2

라. 주력 창작 활동 분야

창작 주력 분야를 살펴보면, ‘글+그림’이 72.0%로 가장 높게 나타났으며, ‘글 제외 작화 전반’(9.8%), ‘글(스토리, 콘티, 기획)’(7.5%), ‘작화(데생/선화)’(5.7%), ‘작화(채색, 밀색, 음영, 효과)’(3.5%), ‘배경(제작, 배치, 보정)’(0.6%)의 순으로 나타남

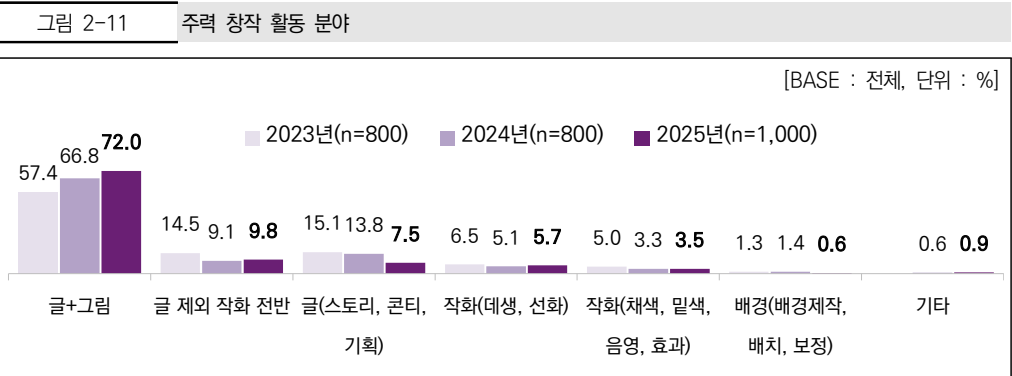


표 2-25 주력 창작 활동 분야

(BASE : 전체, 단위 : 명, %)

유형		사례수	글+그림	글 제외 작화 전반	글 (스토리 /콘티 /기획)	작화 (데생/선 화)	작화 (채색 /밀색 /음영 /효과)	배경 (제작 /배치 /보정)	기타
전 체		(1000)	72.0	9.8	7.5	5.7	3.5	0.6	0.9
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	87.5	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(163)	73.6	9.2	12.3	1.8	1.2	1.8	0.0
	2017년~2019년	(252)	84.5	5.2	4.8	3.6	1.2	0.0	0.8
	2020년~2025년	(577)	65.9	12.1	7.3	7.8	5.2	0.5	1.2
계약 상대	플랫폼	(689)	87.2	4.4	4.2	2.6	1.0	0.1	0.4
	에이전시	(247)	39.7	23.5	13.0	11.3	8.9	2.0	1.6
	스튜디오	(55)	27.3	18.2	23.6	18.2	9.1	0.0	3.6
	기타	(9)	66.7	0.0	11.1	11.1	11.1	0.0	0.0

마. 최근 계약 기준 활동 분야

창작 활동 분야를 살펴보면, ‘글+그림’이 60.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘글(스토리, 콘티, 기획)’(18.6%), ‘글 제외 작화 전반’(10.4%), ‘작화(데생/선화)’(4.9%), ‘작화(채색, 밀색, 음영, 효과)’(3.9%), ‘배경(배경제작, 배치, 보정)’(0.4%) 등의 순으로 나타남

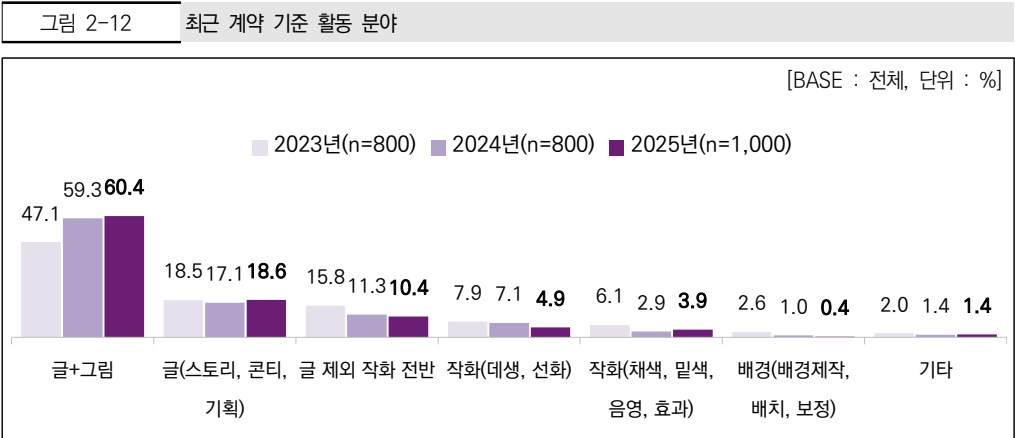


표 2-26 최근 계약 기준 활동 분야

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형	사례수	글+그림	글 (스토리 /콘티 /기획)	글 제외 작화 전반	작화(데생 /선화)	작화(채색 /밀색 /음영 /효과)	배경 (제작 /배치 /보정)	기타
전 체	(1000)	60.4	18.6	10.4	4.9	3.9	0.4	1.4
데뷔 연도								
2000년 이전	(8)	50.0	25.0	12.5	12.5	0.0	0.0	0.0
2000년~2016년	(163)	58.3	20.9	9.8	5.5	5.5	0.0	0.0
2017년~2019년	(252)	57.9	30.6	5.6	3.2	1.2	0.0	1.6
2020년~2025년	(577)	62.2	12.7	12.7	5.4	4.7	0.7	1.7
활동 분야								
글+그림	(720)	79.2	14.2	4.0	1.3	0.7	0.0	0.7
글(스토리/콘티/기획)	(75)	9.3	84.0	2.7	4.0	0.0	0.0	0.0
작화 전반	(98)	17.3	10.2	57.1	11.2	2.0	1.0	1.0
작화(데생/선화)	(57)	14.0	17.5	22.8	42.1	3.5	0.0	0.0
작화(채색/밀색/효과)	(35)	2.9	2.9	11.4	2.9	77.1	0.0	2.9
배경	(6)	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0
기타	(9)	11.1	0.0	0.0	11.1	0.0	0.0	77.8
계약 상대								
플랫폼	(689)	76.2	17.3	3.8	1.5	0.6	0.3	0.4
에이전시	(247)	26.3	18.6	26.7	12.1	11.7	0.8	3.6
스튜디오	(55)	16.4	36.4	20.0	14.5	9.1	0.0	3.6
기타	(9)	55.6	11.1	11.1	11.1	11.1	0.0	0.0

바. 개인 스튜디오/에이전시 보유 및 운영 여부

사업체 보유 여부를 살펴보면, ‘현재 운영하지 않으며, 향후 계획 없음’이 71.9%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘현재 운영하지 않으나, 향후 계획이 있음’(19.8%), ‘스튜디오를 보유 및 운영 중’(5.6%), ‘에이전시를 보유 및 운영 중’(2.7%)의 순으로 나타남

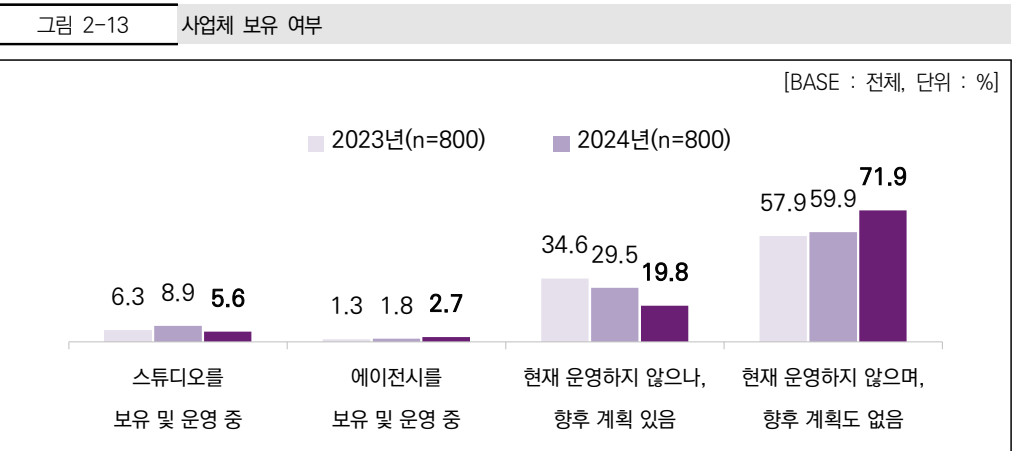


표 2-27 사업체 보유 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	스튜디오를 보유 및 운영 중	에이전시를 보유 및 운영 중	현재 운영하지 않으나, 향후 계획이 있음	현재 운영하지 않으며, 향후 계획 없음
전 체		(1000)	5.6	2.7	19.8	71.9
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	12.5	25.0	12.5	50.0
	2000년~2016년	(163)	12.9	1.2	19.6	66.3
	2017년~2019년	(252)	3.6	2.8	12.7	81.0
	2020년~2025년	(577)	4.3	2.8	23.1	69.8
활동 분야	글+그림	(720)	5.7	1.7	18.5	74.2
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	4.0	2.7	29.3	64.0
	작화 전반	(98)	9.2	5.1	17.3	68.4
	작화(데생/선화)	(57)	1.8	10.5	36.8	50.9
	작화(채색/밀색/효과)	(35)	5.7	5.7	14.3	74.3
	배경	(6)	0.0	0.0	0.0	100.0
계약 상대	기타	(9)	0.0	0.0	0.0	100.0
	플랫폼	(689)	5.4	2.0	19.7	72.9
	에이전시	(247)	5.3	3.6	18.6	72.5
	스튜디오	(55)	10.9	5.5	25.5	58.2
	기타	(9)	0.0	11.1	22.2	66.7

사. 웹툰으로 발생하는 수익

1) 2024년 작품 연재 기간

2024년 내 작품 연재 기간을 살펴보면, ‘2024년 내내 연재’가 36.0%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘9개월 이상 연재’(19.2%), ‘6개월 이상 연재’(15.6%), ‘3개월 이상 연재’(11.8%), ‘3개월 미만 연재’(4.0%) 등의 순으로 나타남. 한편, ‘연재하지 않음’ 응답은 13.4%로 나타남

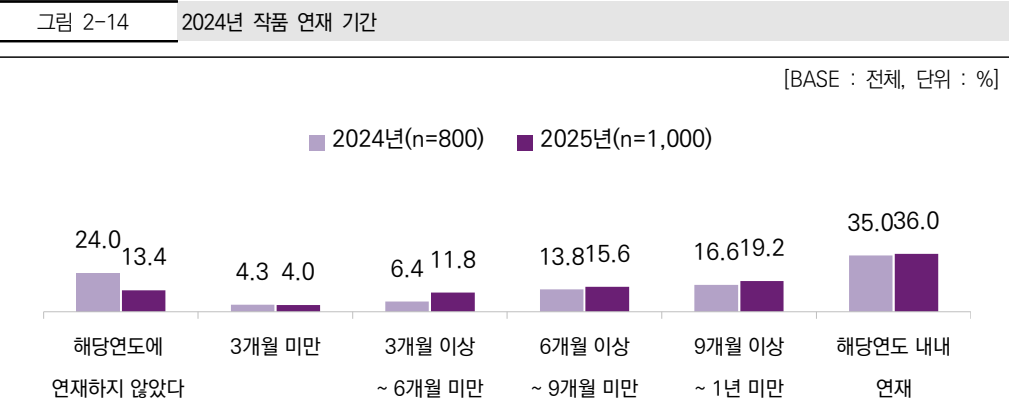


표 2-28 2024년 작품 연재 기간

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	3개월 미만	3개월 이상 ~ 6개월 미만	6개월 이상 ~ 9개월 미만	9개월 이상 ~ 1년 미만	2024년 내내 연재	2024년 연재하지 않음
전 체		(1000)	4.0	11.8	15.6	19.2	36.0	13.4
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	12.5	12.5	12.5	25.0	25.0	12.5
	2000년~2016년	(163)	4.3	8.0	18.4	11.0	31.3	27.0
	2017년~2019년	(252)	1.6	9.5	11.5	18.3	49.6	9.5
	2020년~2025년	(577)	4.9	13.9	16.6	21.8	31.5	11.3
활동 분야	글+그림	(720)	3.3	9.9	14.9	21.3	38.8	11.9
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	4.0	17.3	21.3	12.0	30.7	14.7
	작화 전반	(98)	9.2	15.3	17.3	11.2	29.6	17.3
	작화(데생/선화)	(57)	3.5	24.6	19.3	19.3	15.8	17.5
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	5.7	11.4	8.6	14.3	37.1	22.9
	배경	(6)	0.0	0.0	33.3	0.0	50.0	16.7
	기타	(9)	0.0	11.1	0.0	33.3	44.4	11.1
계약 상대	플랫폼	(689)	3.2	10.6	15.4	21.3	38.8	10.7
	에이전시	(247)	6.5	15.0	17.4	13.0	30.0	18.2
	스튜디오	(55)	3.6	14.5	10.9	20.0	30.9	20.0
	기타	(9)	0.0	0.0	11.1	22.2	22.2	44.4

2) 2024년 연재 작가 연간 총 소득

2024년에 작품을 연재한 경험이 있는 작가의 연간 총 소득의 중위값은 3,700.0만 원, 평균값은 4,597.7만 원으로 나타남. 세부적인 비율을 살펴보면, '3천만 원~5천만 원 미만'이 41.9%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '5천만 원 이상'(27.8%), '2천만 원~3천만 원 미만'(13.4%), '1천만 원~2천만 원 미만'(11.5%), '1천만 원 미만'(5.3%)의 순으로 나타남

그림 2-15 2024년 연재 작가 연간 총 소득

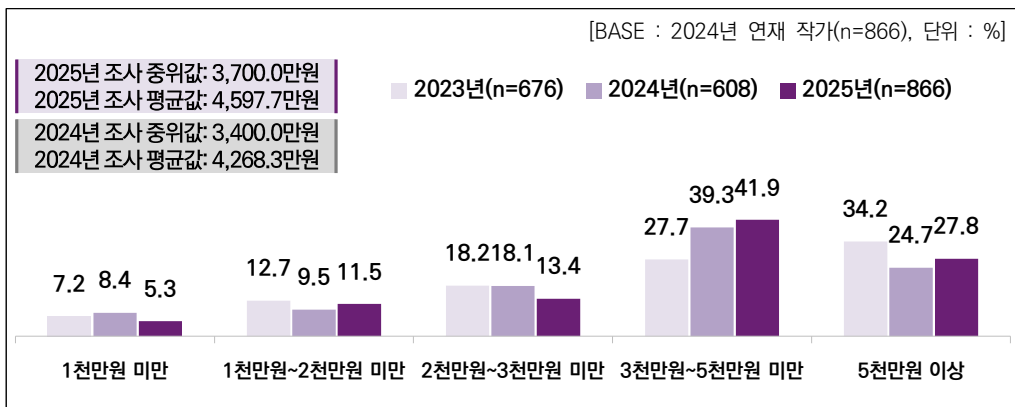


표 2-29 2024년 연재 작가 연간 총 소득

[BASE : 2024년 연재 작가(n=866), 단위 : 명, %, 만 원]

유형		사례수	1천만원 미만	1천~2천만원 미만	2천~3천만원 미만	3천~5천만원 미만	5천만원 이상	평균값 (만 원)	최소값 (만 원)	중위값 (만 원)	최대값 (만 원)
전 체		(866)	5.3	11.5	13.4	41.9	27.8	4,597.7	100.0	3,700.0	130,000.0
계약 상대	플랫폼	(615)	3.4	12.4	8.8	45.2	30.2	4,506.4	400.0	4,000.0	80,000.0
	에이전시	(202)	10.4	9.9	25.7	32.2	21.8	4,600.7	100.0	3,000.0	130,000.0
	스튜디오	(44)	9.1	6.8	20.5	43.2	20.5	5,951.1	150.0	3,240.0	102,204.0
	기타	(5)	0.0	20.0	20.0	20.0	40.0	3,962.0	1,800.0	4,000.0	6,000.0
작품 연재 기간	3개월 미만	(40)	30.0	15.0	17.5	30.0	7.5	2,438.5	250.0	2,100.0	8,000.0
	3개월 이상	(118)	8.5	10.2	16.9	42.4	22.0	4,256.4	400.0	3,500.0	39,600.0
	6개월 이상	(156)	6.4	10.9	23.7	39.7	19.2	3,953.4	100.0	3,200.0	30,000.0
	9개월 이상	(192)	4.2	3.1	10.4	59.9	22.4	4,380.9	150.0	3,600.0	50,000.0
	연간 연재	(360)	1.7	16.4	8.9	34.4	38.6	5,346.2	300.0	4,200.0	130,000.0

3) 2024년 내내 연재한 작가 연간 총 소득

2024년 1년 내내 작품을 연재한 경험이 있는 작가의 연간 총 소득 중위값은 4,200.0만원, 평균값은 5,346.2만원으로 나타남. '5천만 원 이상'의 비율이 38.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '3천만 원~5천만 원 미만'(34.4%), '1천만 원~2천만 원 미만'(16.4%), '2천만 원~3천만 원 미만'(8.9%), '1천만 원 미만'(1.7%)의 순으로 나타남

그림 2-16

2024년 내내 연재한 작가 연간 총 소득

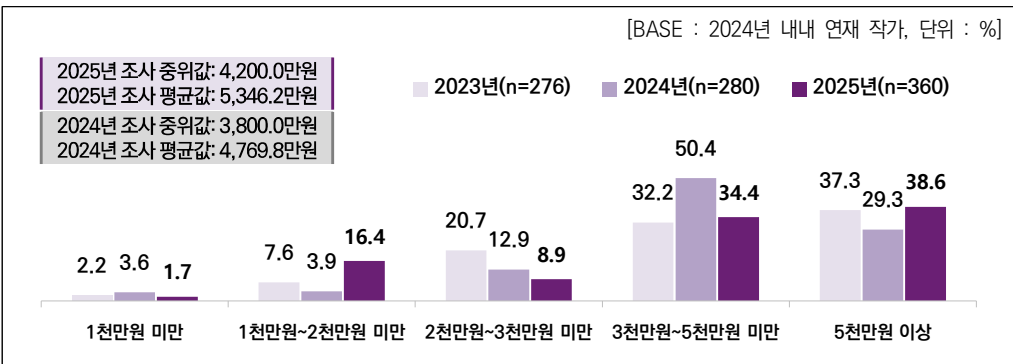


표 2-30

2024년 내내 연재 작가 연간 총 소득

[BASE : 2024년 내내 연재 작가(n=360), 단위 : 명, %, 만 원]

유형		사례수	1천만원 미만	1천만원 ~2천만원 미만	2천만원 ~3천만원 미만	3천만원 ~5천만원 미만	5천만원 이상	평균값 (만 원)	최소값 (만 원)	중위값 (만 원)	최대값 (만 원)
전 체		(360)	1.7	16.4	8.9	34.4	38.6	5,346.2	300.0	4,200.0	130,000.0
활동 분야	글+그림	(279)	0.4	18.3	3.2	35.5	42.7	4,755.9	833.0	4,500.0	80,000.0
	글(스토리/콘티/기획)	(23)	4.3	17.4	13.0	39.1	26.1	9,717.6	715.0	3,500.0	130,000.0
	작화 전반	(29)	10.3	3.4	51.7	13.8	20.7	7,839.6	300.0	2,800.0	102,204.0
	작화(데생/선화)	(9)	0.0	22.2	11.1	33.3	33.3	5,424.4	1,800.0	3,500.0	20,000.0
	작화(채색/밑색/효과)	(13)	7.7	7.7	7.7	46.2	30.8	4,214.2	720.0	3,300.0	10,000.0
	배경	(3)	0.0	0.0	66.7	0.0	33.3	10,100.0	2,600.0	2,700.0	25,000.0
	기타	(4)	0.0	0.0	25.0	75.0	0.0	3,250.0	2,600.0	3,200.0	4,000.0
계약 상대	플랫폼	(267)	1.1	19.1	1.1	36.3	42.3	4,808.0	600.0	4,500.0	80,000.0
	에이전시	(74)	4.1	8.1	32.4	28.4	27.0	6,212.7	300.0	3,300.0	130,000.0
	스튜디오	(17)	0.0	5.9	29.4	35.3	29.4	10,197.9	1,800.0	3,120.0	102,204.0
	기타	(2)	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0	3,900.0	1,800.0	3,900.0	6,000.0

4) 2024년 연재 작가 연간 해외 소득 비중

2024년 연재 작가의 연간 해외 소득에 대한 비중을 조사한 결과, 평균 8.0%로 조사됨. '10% 미만'이 28.4%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 '10%~20% 미만'(12.8%), '20%~50% 미만'(11.7%) 등의 순으로 나타남

한편, '해외 소득 없음'은 응답 비율은 43.8%로 10개 업체 중 4개 이상 업체가 해외 소득이 없는 것으로 나타남

그림 2-17 2024년 연재 작가 연간 해외 소득 비중

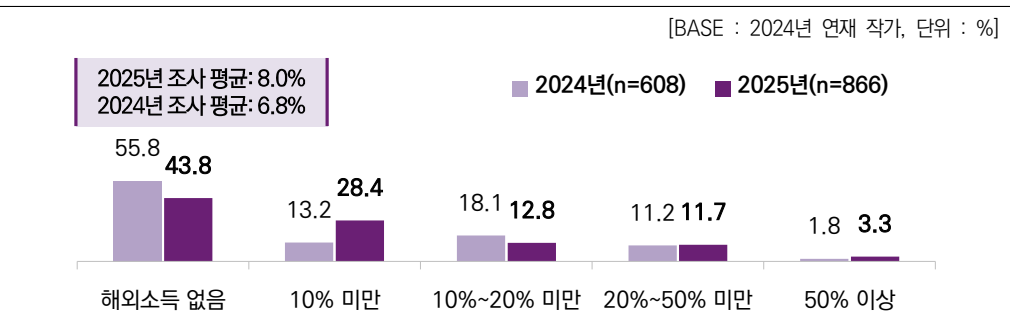


표 2-31 2024년 연재 작가 연간 해외 소득 비중

[BASE : 2024년 연재 작가(n=866), 단위 : 명, %]

유형		사례수	해외소득액 없음	10% 미만	10%~20% 미만	20%~50% 미만	50% 이상
전 체		(866)	43.8	28.4	12.8	11.7	3.3
계약 상대	플랫폼	(615)	40.8	35.6	11.9	10.7	1.0
	에이전시	(202)	48.5	11.4	15.3	14.9	9.9
	스튜디오	(44)	63.6	6.8	13.6	11.4	4.5
	기타	(5)	40.0	20.0	20.0	0.0	20.0
연재 기간	3개월 미만	(40)	55.0	12.5	7.5	17.5	7.5
	3개월 이상	(118)	33.1	11.9	28.8	20.3	5.9
	6개월 이상	(156)	42.9	15.4	18.6	19.9	3.2
	9개월 이상	(192)	35.4	45.8	9.9	7.8	1.0
	연간 연재	(360)	50.8	31.9	7.2	6.7	3.3

5) 해당연도 외 가장 최근 연재 기간

2024년 외 연재 기간 조사 결과를 살펴보면, '1년 내내 연재'가 30.6%로 가장 높은 비율을 차지함. '9개월 이상 1년 미만'(20.9%), '6개월 이상 9개월 미만'(17.9%), '3개월 이상 6개월 미만'(16.4%), '3개월 미만'(14.2%), 순으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, '1년 내내 연재'라고 응답한 작가 중, 글+그림 작가의 비율이 29.1%, 작화 전반 작가가 35.3%로 나타났으며, 계약 상대별로는 '1년 내내 연재'라고 응답한 작가 중, 에이전시와 계약한 작가의 비율이 37.8%로 가장 높게 나타남

그림 2-18

해당연도 외 가장 최근 연재 기간

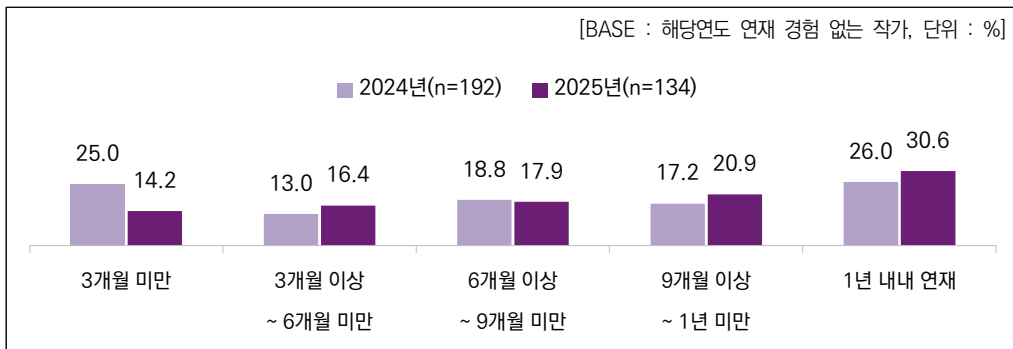


표 2-32

해당연도 외 가장 최근 연재 기간

[BASE : 해당연도 연재 경험 없는 작가(n=134), 단위 : 명, %, 만 원]

유형		사례수	3개월 미만	3개월 이상 6개월 미만	6개월 이상 9개월 미만	9개월 이상 1년 미만	1년 내내 연재
전 체		(134)	14.2	16.4	17.9	20.9	30.6
활동 분야	글+그림	(86)	12.8	16.3	20.9	20.9	29.1
	글(스토리/콘티/기획)	(11)	18.2	27.3	9.1	18.2	27.3
	작화 전반	(17)	11.8	5.9	11.8	35.3	35.3
	작화(데생/선화)	(10)	10.0	10.0	30.0	10.0	40.0
	작화(채색/밑색/효과)	(8)	37.5	25.0	0.0	0.0	37.5
	배경	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	기타	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(74)	12.2	17.6	23.0	20.3	27.0
	에이전시	(45)	15.6	11.1	15.6	20.0	37.8
	스튜디오	(11)	18.2	27.3	0.0	27.3	27.3
	기타	(4)	25.0	25.0	0.0	25.0	25.0

6) 해당연도 외 연재 작가 연간 총 소득

2024년 외 연재 작가 연간 총 소득의 중위값은 2,350.0만 원, 평균값은 2,931.2만 원으로 나타남

세부적인 비율을 살펴보면, '3천만 원~5천만 원 미만'의 비율이 24.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '1천만 원~2천만 원 미만'(20.1%), '2천만 원~3천만 원 미만'(19.4%), '1천만 원 미만'(18.7%), '5천만 원 이상'(17.2%)의 순으로 나타남

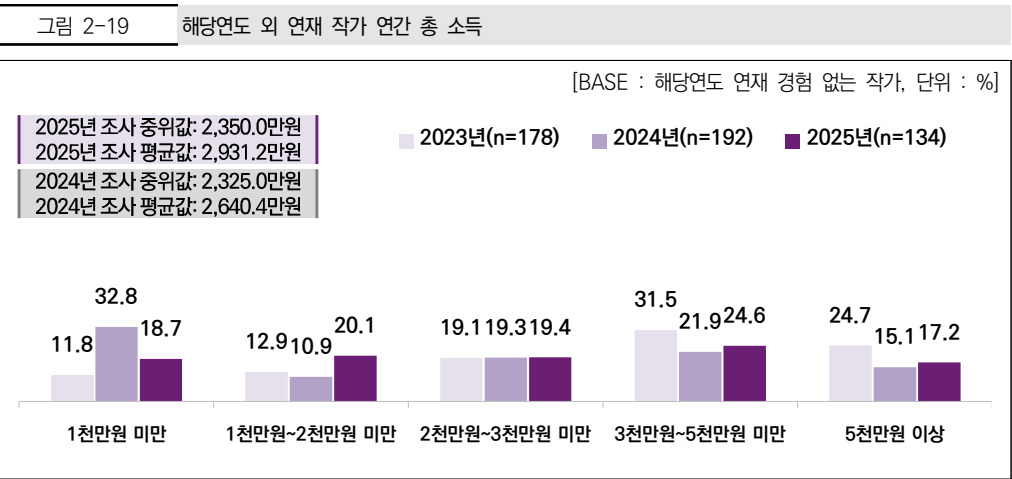


표 2-33 해당연도 외 연재 작가 연간 총 소득

[BASE : 해당연도 연재 경험 없는 작가(n=134), 단위 : 명, %, 만 원]

유형		사례수	1천만원 미만	1천만원 ~2천만원 미만	2천만원 ~3천만원 미만	3천만원 ~5천만원 미만	5천만원 이상	평균값 (만 원)	최소값 (만 원)	중위값 (만 원)	최대값 (만 원)
전 체		(134)	18.7	20.1	19.4	24.6	17.2	2,931.2	1.0	2,350.0	30,000.0
계약 상대	플랫폼	(74)	14.9	23.0	17.6	25.7	18.9	3,201.1	50.0	2,500.0	30,000.0
	에이전시	(45)	20.0	20.0	22.2	24.4	13.3	2,606.3	1.0	2,000.0	8,500.0
	스튜디오	(11)	36.4	9.1	9.1	27.3	18.2	2,563.6	120.0	2,800.0	7,000.0
	기타	(4)	25.0	0.0	50.0	0.0	25.0	2,604.5	60.0	2,344.0	5,670.0
연재 기간	3개월 미만	(19)	36.8	15.8	26.3	15.8	5.3	1,836.3	50.0	1,300.0	6,000.0
	3개월 이상	(22)	40.9	22.7	18.2	4.5	13.6	1,836.1	1.0	1,300.0	8,000.0
	6개월 이상	(24)	8.3	41.7	12.5	16.7	20.8	3,769.6	50.0	1,950.0	30,000.0
	9개월 이상	(28)	17.9	14.3	28.6	35.7	3.6	2,567.9	1.0	2,800.0	5,670.0
	연간 연재	(41)	4.9	12.2	14.6	36.6	31.7	3,783.5	300.0	3,500.0	9,000.0

7) 해당연도 외 연재 작가 연간 해외 소득 비중

2024년 외 연재 작가의 연간 해외 소득에 대한 비중을 조사한 결과, 평균 8.4%로 나타남
‘10% 미만’이 11.2%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘20%~50% 미만’(9.7%),
‘10%~20% 미만’(9.0%) 등의 순으로 나타남

한편, ‘해외 소득액 없음’ 응답 비율은 63.4%로 10명 중 6명 이상이 해외 소득이 없는
것으로 나타남

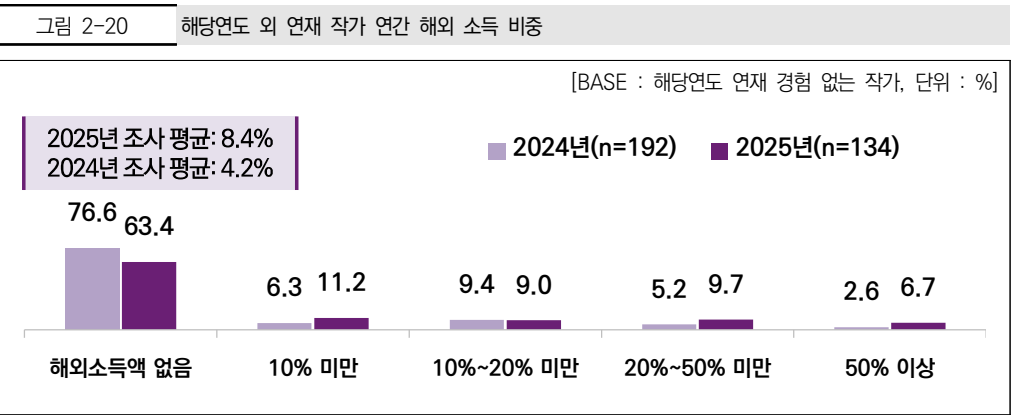


표 2-34 해당연도 외 연재 작가 연간 해외 소득 비중

[BASE : 해당연도 연재 경험 없는 작가(n=134), 단위 : 명, %]

유형		사례수	해외소득액 없음	10% 미만	10%~20% 미만	20%~50% 미만	50% 이상
전 체		(134)	63.4	11.2	9.0	9.7	6.7
계약 상대	플랫폼	(74)	55.4	16.2	12.2	12.2	4.1
	에이전시	(45)	68.9	6.7	6.7	6.7	11.1
	스튜디오	(11)	81.8	0.0	0.0	9.1	9.1
	기타	(4)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
연재 기간	3개월 미만	(19)	78.9	0.0	0.0	15.8	5.3
	3개월 이상	(22)	59.1	9.1	4.5	22.7	4.5
	6개월 이상	(24)	58.3	16.7	8.3	8.3	8.3
	9개월 이상	(28)	64.3	10.7	10.7	7.1	7.1
	연간 연재	(41)	61.0	14.6	14.6	2.4	7.3

8) 주된 소득원⁸⁾

주된 소득원을 살펴보면 1+2+3순위 기준, ‘MG’가 79.8%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘RS’가 72.7%, ‘원고료’가 44.2% 등의 순으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 주 소득원이 ‘원고료’는 글+그림 작가의 비율이 41.1%로 가장 높게 나타났으며, ‘MG’는 작화(채색/밑색/효과) 작가의 비율이 66.7%로 가장 높게 나타남⁹⁾

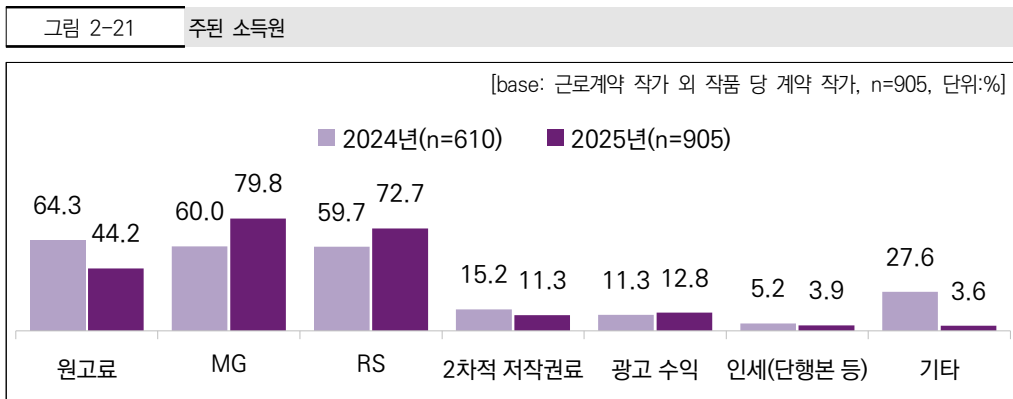


표 2-35 주된 소득원 (1순위)

[base: 근로계약 작가 외 작품 당 계약 작가, n=905, 단위:%]

유형		사례수	원고료	MG	RS	2차적 저작권료	광고 수익	인세 (단행본 등)	기타
전 체		(905)	36.1	49.2	11.3	1.0	1.1	0.8	0.6
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	28.6	42.9	14.3	0.0	0.0	14.3	0.0
	2000년~2016년	(151)	51.7	30.5	14.6	0.7	0.0	2.0	0.7
	2017년~2019년	(242)	45.0	39.3	13.2	0.8	0.8	0.0	0.8
	2020년~2025년	(505)	27.3	59.6	9.3	1.2	1.6	0.6	0.4
활동 분야	글+그림	(694)	41.1	46.4	10.2	0.9	0.4	0.7	0.3
	글(스토리/콘티/기획)	(59)	25.4	55.9	13.6	1.7	0.0	1.7	1.7
	작화 전반	(73)	11.0	60.3	19.2	1.4	5.5	0.0	2.7
	작화(데생/선화)	(39)	20.5	59.0	10.3	2.6	5.1	2.6	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(30)	20.0	66.7	10.0	0.0	3.3	0.0	0.0
	배경	(3)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(7)	28.6	42.9	28.6	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(652)	42.3	44.3	11.0	0.9	0.8	0.3	0.3
	에이전시	(211)	17.5	64.5	11.8	1.4	1.9	1.4	1.4
	스튜디오	(33)	27.3	54.5	12.1	0.0	3.0	3.0	0.0
	기타	(9)	55.6	22.2	11.1	0.0	0.0	11.1	0.0

8) 연봉계약 등 ‘월급여’ 형태로 근로계약을 체결하여 활동하는 작가는 제외함

9) 사례수를 고려하여 30명의 사례수 이상의 분야에 대해 작성함

[base: 근로계약 작가 외 작품 당 계약 작가, n=905, 단위:%]

유형		사례수	원고료	MG	RS	2차적 저작권료	광고 수익	인세 (단행본 등)	기타
전 체		(905)	44.2	79.8	72.7	11.3	12.8	3.9	3.6
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	42.9	85.7	42.9	14.3	0.0	14.3	14.3
	2000년~2016년	(151)	59.6	57.6	57.6	15.2	13.2	11.9	7.3
	2017년~2019년	(242)	55.0	86.0	83.9	13.2	12.0	1.2	1.2
	2020년~2025년	(505)	34.5	83.4	72.3	9.1	13.3	2.6	3.6
활동 분야	글+그림	(694)	48.7	80.4	77.5	11.0	11.0	3.0	2.9
	글(스토리/콘티/기획)	(59)	39.0	78.0	50.8	15.3	10.2	10.2	11.9
	작화 전반	(73)	19.2	79.5	71.2	12.3	28.8	4.1	4.1
	작화(데생/선화)	(39)	28.2	76.9	51.3	15.4	17.9	10.3	2.6
	작화(채색/밑색/효과)	(30)	30.0	83.3	46.7	6.7	16.7	3.3	6.7
	배경	(3)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(7)	28.6	71.4	57.1	0.0	14.3	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(652)	50.9	80.7	80.5	10.6	12.0	3.2	1.4
	에이전시	(211)	24.2	81.5	57.8	13.3	14.2	4.3	9.0
	스튜디오	(33)	36.4	66.7	30.3	15.2	21.2	6.1	6.1
	기타	(9)	55.6	22.2	11.1	0.0	11.1	33.3	33.3

9) 5년 이내 추진 경험한 2차적 저작물

5년 이내에 추진 경험이 있는 2차적 저작물 작업으로는 ‘드라마/웹드라마’가 8.6%로 가장 높게 나타남

한편, 2차적 저작물 작업을 경험하지 않았다는 응답이 79.0%로 높게 나타남

그림 2-22 5년 이내 추진 경험한 2차적 저작물

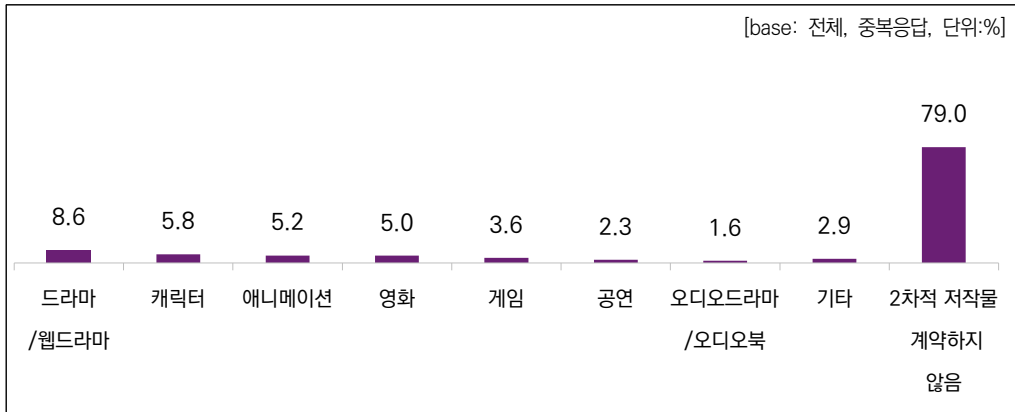


표 2-37 5년 이내 추진 경험한 2차적 저작물

[base: 전체, n=1,000, 중복응답, 단위:%]

유형		사례수	드라마 / 웹드라마	캐릭터	애니메이션	영화	게임	기타	공연	오디오 드라마 / 오디오북	2차적 저작물 계약하지 않음
전체		(1000)	8.6	5.8	5.2	5.0	3.6	2.9	2.3	1.6	79.0
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	25.0	0.0	0.0	0.0	12.5	12.5	0.0	12.5	50.0
	2000년~2016년	(163)	22.7	4.3	5.5	8.0	3.1	4.9	1.8	4.3	63.2
	2017년~2019년	(252)	6.7	2.4	4.8	4.4	3.2	1.2	0.0	0.8	85.7
	2020년~2025년	(577)	5.2	7.8	5.4	4.5	3.8	2.9	3.5	1.0	80.9
활동 분야	클+그림	(720)	8.2	4.3	3.1	2.9	2.2	2.9	0.7	1.5	82.4
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	16.0	5.3	8.0	9.3	4.0	5.3	1.3	4.0	64.0
	작화 전반	(98)	9.2	7.1	8.2	7.1	7.1	0.0	9.2	0.0	76.5
	작화(대생/선화)	(57)	7.0	24.6	26.3	24.6	14.0	3.5	8.8	3.5	56.1
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	5.7	5.7	2.9	2.9	5.7	2.9	8.6	0.0	80.0
	배경	(6)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	기타	(9)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	11.1	0.0	0.0	88.9
계약 상대	플랫폼	(689)	7.0	5.5	4.5	3.8	2.9	3.0	1.2	1.6	81.3
	에이전시	(247)	12.1	5.7	6.5	8.1	4.0	2.4	3.6	1.2	75.3
	스튜디오	(55)	12.7	9.1	7.3	5.5	9.1	1.8	9.1	1.8	67.3
	기타	(9)	11.1	11.1	11.1	11.1	11.1	11.1	11.1	11.1	77.8

10) 2차적 저작물 수익 배분 여부

2차적 저작물 작업 추진 경험이 있는 작가를 대상으로 수익 배분에 대해 조사한 결과, '수익 배분 경험이 있음'이 50.0%로 절반이 수익 배분 경험이 있는 것으로 나타남

또한, '총액 일괄 정산'으로 수익을 받았다는 비율이 36.2%로 나타남

그림 2-23 2차적 저작물 수익 배분 여부

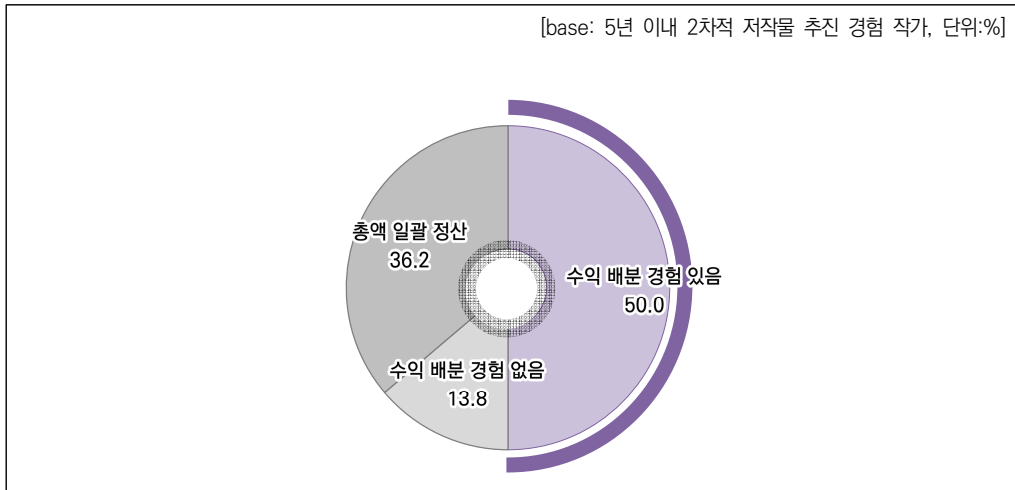


표 2-38 2차적 저작물 수익 배분 여부

[base: 5년 이내 2차적 저작물 추진 경험 작가, n=210, 단위:%]

유형		사례수	수익 배분 없음 (0%)	수익 배분 있음	총액 일괄 정산
전 체		(210)	13.8	50.0	36.2
데뷔 연도	2000년 이전	(4)	50.0	25.0	25.0
	2000년~2016년	(60)	11.7	65.0	23.3
	2017년~2019년	(36)	16.7	44.4	38.9
	2020년~2025년	(110)	12.7	44.5	42.7
활동 분야	글+그림	(127)	11.0	63.8	25.2
	글(스토리/콘티/기획)	(27)	18.5	48.1	33.3
	작화 전반	(23)	4.3	21.7	73.9
	작화(데생/선화)	(25)	20.0	16.0	64.0
	작화(채색/밑색/효과)	(7)	57.1	14.3	28.6
	배경	-	-	-	-
	기타	(1)	0.0	100.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(129)	10.9	57.4	31.8
	에이전시	(61)	9.8	44.3	45.9
	스튜디오	(18)	44.4	22.2	33.3
	기타	(2)	50.0	0.0	50.0

11) 2차적 저작물 수익 배분 비율

2차적 저작물 수익 배분 경험이 있는 작가를 대상으로 수익 배분 비율에 대해 조사한 결과, ‘10% 이하’가 29.5%로 가장 높았으며, 그 다음으로 ‘20% 초과 30% 미만’(20.0%), ‘40% 초과 50% 이하’ 및 ‘50% 초과’(각각 18.1%) 등의 순으로 나타남

그림 2-24 2차적 저작물 수익 배분 비율

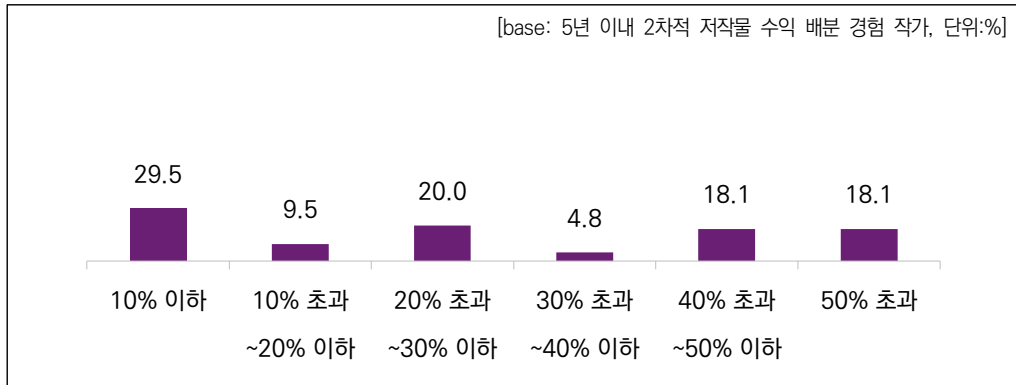


표 2-39 2차적 저작물 수익 배분 비율

[base: 5년 이내 2차적 저작물 수익 배분 경험 작가, n=105, 단위:%]

유형		사례수	10% 이하	10% 초과 ~ 20% 이하	20% 초과 ~ 30% 이하	30% 초과 ~ 40% 이하	40% 초과 ~ 50% 이하	50% 초과
전 체		(105)	29.5	9.5	20.0	4.8	18.1	18.1
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	2000년~2016년	(39)	28.2	7.7	12.8	2.6	17.9	30.8
	2017년~2019년	(16)	50.0	0.0	6.3	6.3	12.5	25.0
	2020년~2025년	(49)	24.5	14.3	30.6	6.1	20.4	4.1
활동 분야	글+그림	(81)	27.2	8.6	21.0	6.2	17.3	19.8
	글(스토리/콘티/기획)	(13)	53.8	7.7	15.4	0.0	15.4	7.7
	작화 전반	(5)	40.0	20.0	0.0	0.0	20.0	20.0
	작화(대생/선화)	(4)	0.0	0.0	25.0	0.0	50.0	25.0
	작화(채색/밑색/효과)	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	배경	-	-	-	-	-	-	-
	기타	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(74)	20.3	12.2	23.0	4.1	18.9	21.6
	에이전시	(27)	44.4	3.7	14.8	7.4	18.5	11.1
	스튜디오	(4)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	-	-	-	-	-	-	-

3. 웹툰 작가의 노동 실태

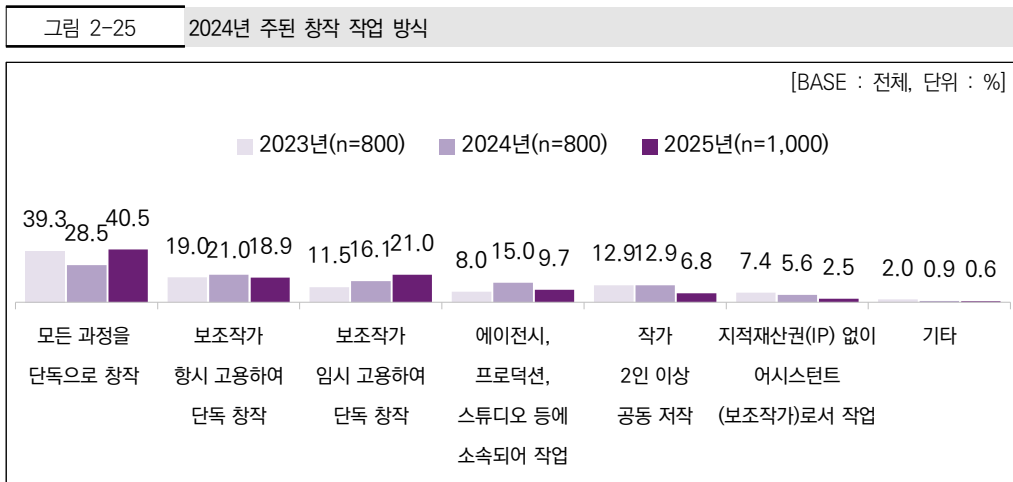
가. 웹툰 창작 활동 방식

1) 2024년 주로 창작 작업을 한 방식

웹툰 작가를 대상으로 한 2024년 주로 창작 작업을 한 방식을 조사한 결과, 전체적으로 ‘모든 과정을 단독으로 창작’하는 방식을 채택한 작가가 40.5%로 가장 많았으며, 그다음으로 ‘보조작가 임시 고용하여 단독 창작’(21.0%), ‘보조작가 항시 고용하여 단독 창작’(18.9%), ‘에이전시, 프로덕션, 스튜디오 등에 소속되어 작업’(9.7%) 등의 순으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면 글+그림을 담당하는 작가 중에서는 ‘모든 과정을 단독으로 창작’(49.0%)이 가장 높았으며, 작화 전반을 담당하는 작가는 ‘보조작가 항시 고용하여 단독 창작’(26.5%)이 높은 비율로 나타남. 작화(데생/선화) 작가는 ‘에이전시, 프로덕션, 스튜디오 등에 소속되어 작업’(35.1%)이 특히 높게 나타남

데뷔 연도별로 살펴보면, 전반적으로 ‘모든 과정을 단독으로 창작’하는 작가가 많은 가운데, ‘보조작가 항시 고용하여 단독 창작’은 2000년 이전 데뷔 작가에서 특히 높았으며, ‘보조작가 임시 고용하여 단독 창작’은 2020~2025년 데뷔 작가에서 높은 것으로 나타남



[BASE : 전체, 단위 : %]

유형		사례수	모든 과정을 단독으로 창작	단독창작 (보조작가 항시 고용)	단독창작 (보조작가 임시 고용)	에이전시, 프로덕션, 스튜디오 등에 소속되어 작업	작가 2인 이상 공동저작	보조 작가로 활동	기타
전 체		(1000)	40.5	18.9	21.0	9.7	6.8	2.5	0.6
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	37.5	25.0	12.5	12.5	0.0	12.5	0.0
	2000년~2016년	(163)	44.2	17.8	13.5	9.8	11.7	1.2	1.8
	2017년~2019년	(252)	51.6	18.7	19.4	3.2	4.8	2.0	0.4
	2020년~2025년	(577)	34.7	19.2	23.9	12.5	6.4	2.9	0.3
활동 분야	글+그림	(720)	49.0	19.0	23.8	2.9	3.2	1.5	0.6
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	32.0	6.7	6.7	25.3	26.7	2.7	0.0
	작화 전반	(98)	13.3	26.5	19.4	23.5	14.3	2.0	1.0
	작화(데생/선화)	(57)	17.5	14.0	14.0	35.1	12.3	5.3	1.8
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	5.7	37.1	17.1	20.0	5.7	14.3	0.0
	배경	(6)	0.0	0.0	0.0	66.7	0.0	33.3	0.0
	기타	(9)	33.3	0.0	11.1	33.3	22.2	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(689)	50.7	16.5	23.7	2.0	5.4	1.5	0.3
	에이전시	(247)	18.6	27.1	17.0	23.5	10.5	2.4	0.8
	스튜디오	(55)	14.5	9.1	7.3	45.5	9.1	12.7	1.8
	기타	(9)	22.2	33.3	11.1	0.0	0.0	22.2	11.1

2) 작업에 참여한 보조작가 수

작업에 참여한 보조작가 수를 살펴보면, '1명'의 보조작가와 함께 작업하는 경우가 59.6%로 가장 많았으며, '2명'(20.7%), '4명 이상'(6.1%), '3명'(5.9%) 순으로 나타남

활동 분야별로는 글+그림 작가는 '1명'(70.1%)의 보조작가와 함께 작업하는 경우가 가장 높았으며, 글(스토리/콘티/기획) 작가 중에서는 '혼자서 작업함'(46.7%), 작화 전반을 담당하는 작가는 '2명'(36.7%)의 보조작가와 함께 작업하는 경우가 가장 많은 것으로 나타남

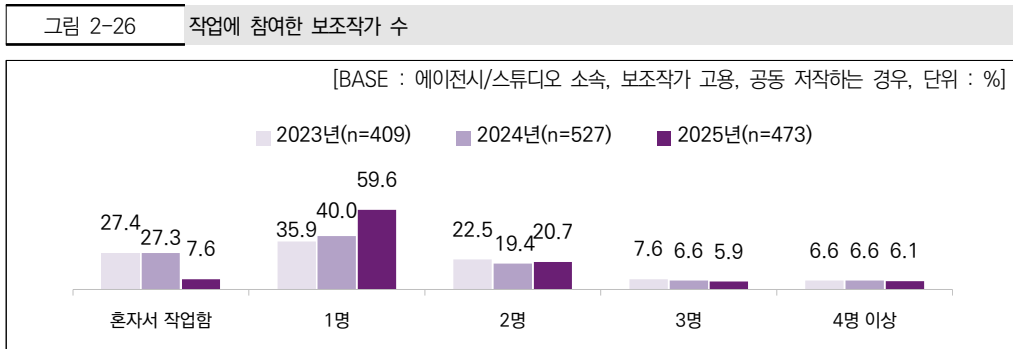


표 2-41 작업에 참여한 보조작가 수

[BASE : 에이전시/스튜디오 소속, 보조작가 고용, 공동 저작하는 경우(n=473), 단위 : 명, %]

유형		사례수	혼자서 작업함	1명	2명	3명	4명 이상
전 체		(473)	7.6	59.6	20.7	5.9	6.1
데뷔 연도	2000년 이전	(3)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(73)	12.3	47.9	17.8	8.2	13.7
	2017년~2019년	(109)	5.5	66.1	19.3	6.4	2.8
	2020년~2025년	(288)	7.3	60.8	21.2	5.2	5.6
활동 분야	글+그림	(335)	4.8	70.1	16.4	5.1	3.6
	글(스토리/콘티/기획)	(30)	46.7	26.7	20.0	0.0	6.7
	작화 전반	(60)	5.0	35.0	36.7	10.0	13.3
	작화(데생/선화)	(24)	4.2	37.5	41.7	8.3	8.3
	작화(채색/밑색/효과)	(21)	0.0	42.9	23.8	14.3	19.0
	배경	-	-	-	-	-	-
	기타	(3)	66.7	0.0	0.0	0.0	33.3
계약 상대	플랫폼	(316)	6.3	71.5	16.1	2.2	3.8
	에이전시	(137)	9.5	35.0	28.5	15.3	11.7
	스튜디오	(15)	13.3	46.7	40.0	0.0	0.0
	기타	(5)	20.0	20.0	40.0	0.0	20.0

3) 보조작가 계약서 작성 여부

보조작가와 작업하는 웹툰 작가를 대상으로 계약서 작성 여부를 조사한 결과, 전체적으로 ‘작성함’이라고 응답한 작가가 58.8%로, 절반 이상이 보조작가와 계약서를 작성한 것으로 나타났으며, ‘작성하지 않음’이라고 응답한 작가는 41.2%로 나타남

전년 대비 ‘계약서 작성’ 응답 비율이 증가하였으며, 매년 증가 추세로 나타남

그림 2-27

보조작가 계약서 작성 여부

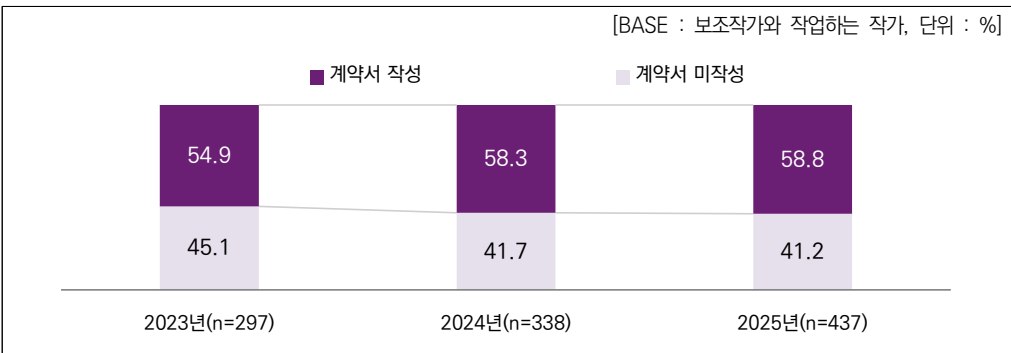


표 2-42

보조작가 계약서 작성 여부

[BASE : 보조작가와 작업하는 작가(n=437), 단위 : 명, %]

유형		사례수	작성함	작성하지 않음
전 체		(437)	58.8	41.2
활동 분야	글+그림	(319)	55.5	44.5
	글(스토리/콘티/기획)	(16)	75.0	25.0
	작화 전반	(57)	70.2	29.8
	작화(데생/선화)	(23)	39.1	60.9
	작화(채색/밑색/효과)	(21)	85.7	14.3
	배경	-	-	-
	기타	(1)	100.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(296)	54.7	45.3
	에이전시	(124)	68.5	31.5
	스튜디오	(13)	69.2	30.8
	기타	(4)	25.0	75.0

4) 보조작가 대가 비용(고정 금액)

보조작가에게 편당으로 고정 금액을 지불하는 웹툰 작가를 대상으로 대가 비용을 조사한 결과, 평균 편당 29.7만 원을 지불하는 것으로 나타남. 세부적으로 살펴보면, '15만 원 초과 30만 원 이하'의 대가를 지불하는 경우가 50.2%로 가장 많았으며, 이어서 '15만 원 이하'(26.1%), '30만 원 초과 50만 원 이하'(15.3%), '50만 원 초과 100만원 이하'(7.1%), '100만원 초과'(1.4%)의 순으로 나타남

월당으로 고정 금액을 지불하는 경우, 평균 월당 125.2만원을 지불하는 것으로 나타났으며, 세부적으로는 '50만원 초과 100만원 미만'이 42.4%로 가장 많이 나타남. 그 다음으로는 '100만원 초과'(41.3%), '30만원 초과 50만원 이하'(10.9%), '15만원 초과 30만원 이하'(4.3%) 등으로 나타남

그림 2-28 보조작가 대가 비용 (편당 금액)

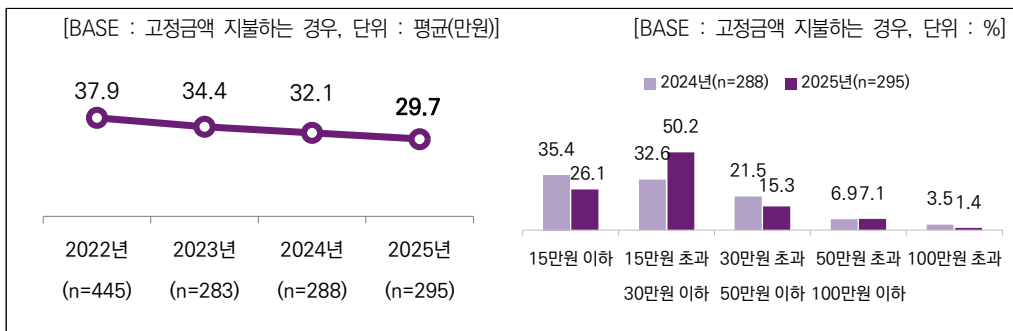


그림 2-29 보조작가 대가 비용 (월당 금액)

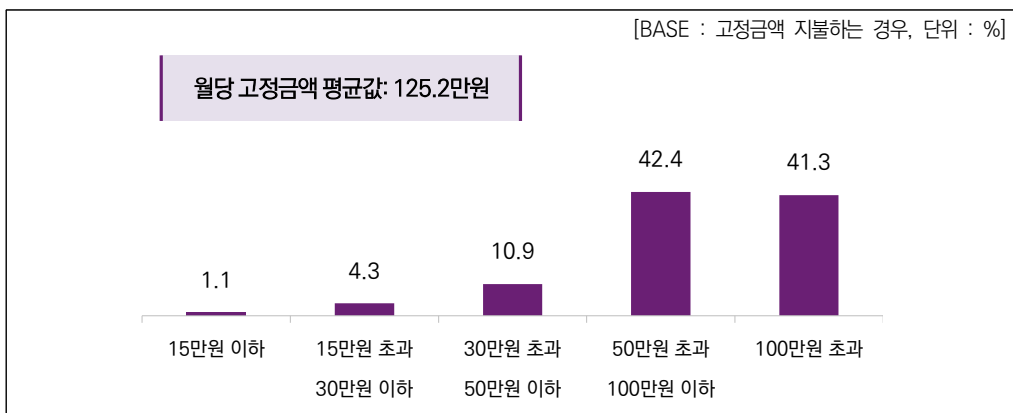


표 2-43

보조작가 대가 비용 (편당 금액)

[BASE : 편당 고정금액을 지불하는 경우(n=295), 단위 : 명, %, 만 원]

유형		사례수	15 만원 이하	30 만원 이하	50 만원 이하	100 만원 이하	100 만원 초과	평균값 (만원)	중위값 (만원)
전 체		(295)	26.1	50.2	15.3	7.1	1.4	29.7	22.0
데뷔 연도	2000년 이전	(3)	0.0	33.3	66.7	0.0	0.0	36.7	40.0
	2000년~2016년	(43)	20.9	46.5	25.6	7.0	0.0	29.7	30.0
	2017년~2019년	(66)	25.8	60.6	10.6	1.5	1.5	24.3	20.0
	2020년~2025년	(183)	27.9	47.5	13.7	9.3	1.6	31.5	25.0
활동 분야	글+그림	(212)	26.9	57.5	10.4	4.7	0.5	26.9	20.0
	글(스토리/콘티/기획)	(12)	33.3	50.0	8.3	8.3	0.0	26.3	30.0
	작화 전반	(40)	25.0	25.0	27.5	20.0	2.5	40.0	32.5
	작화(대생/선화)	(11)	36.4	27.3	27.3	9.1	0.0	28.5	20.0
	작화(채색/밑색/효과)	(19)	10.5	36.8	42.1	5.3	5.3	38.3	33.0
	배경	-	-	-	-	-	-	-	-
	기타	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	110.0	110.0
계약 상대	플랫폼	(179)	27.9	59.2	8.9	2.8	1.1	26.5	20.0
	에이전시	(105)	22.9	37.1	22.9	15.2	1.9	35.4	30.0
	스튜디오	(8)	37.5	25.0	37.5	0.0	0.0	24.9	20.0
	기타	(3)	0.0	33.3	66.7	0.0	0.0	33.3	40.0

표 2-44

보조작가 대가 비용 (월당 금액)

[BASE : 월당 고정금액을 지불하는 경우(n=92), 단위 : 명, %, 만 원]

유형		사례수	15 만원 이하	30 만원 이하	50 만원 이하	100 만원 이하	100 만원 초과	평균값 (만원)	중위값 (만원)
전 체		(92)	1.1	4.3	10.9	42.4	41.3	125.2	100.0
데뷔 연도	2000년 이전	-	-	-	-	-	-	-	-
	2000년~2016년	(18)	0.0	5.6	11.1	22.2	61.1	169.4	150.0
	2017년~2019년	(26)	3.8	7.7	15.4	38.5	34.6	110.2	80.0
	2020년~2025년	(48)	0.0	2.1	8.3	52.1	37.5	116.7	100.0
활동 분야	글+그림	(86)	1.2	4.7	11.6	44.2	38.4	119.3	100.0
	글(스토리/콘티/기획)	-	-	-	-	-	-	-	-
	작화 전반	(3)	0.0	0.0	0.0	33.3	66.7	173.3	120.0
	작화(대생/선화)	(3)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	245.0	225.0
	작화(채색/밑색/효과)	-	-	-	-	-	-	-	-
	배경	-	-	-	-	-	-	-	-
	기타	-	-	-	-	-	-	-	-
계약 상대	플랫폼	(81)	1.2	3.7	11.1	48.1	35.8	116.6	100.0
	에이전시	(8)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	212.5	155.0
	스튜디오	(2)	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0	172.5	172.5
	기타	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	30.0	30.0

5) 보조작가 대가비용(원고료 및 MG 비율)

보조작가 대가비용(원고료 및 MG 비율) 조사 결과, 평균 24.1%로 나타났으며, 세부적으로 살펴보면 ‘15% 이하’의 비율로 대가를 지불하는 경우가 52.0%로 가장 많았으며, 이어서 ‘25% 초과’(32.0%), ‘15% 초과 25% 이하’(16.0%) 순으로 나타남

그림 2-30 보조작가 대가 비용 (원고료 및 MG 비율)

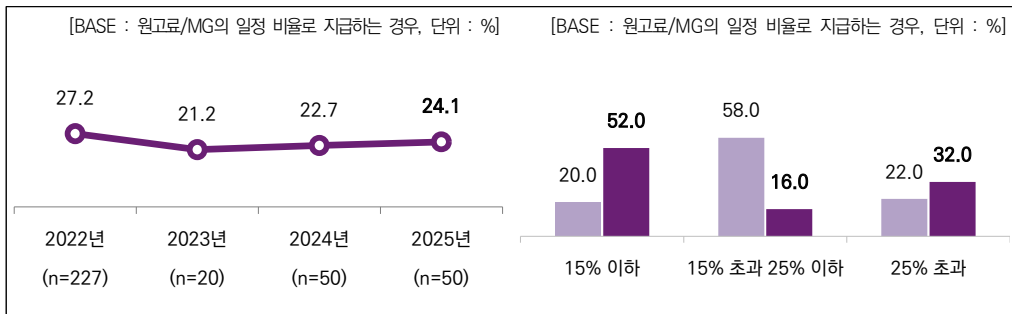


표 2-45 보조작가 대가 비용 (원고료 및 MG 비율)

[BASE : 원고료 및 MG의 일정 % 지불하는 경우(n=50), 단위 : 명, %]

유형		사례수	15% 이하	25% 이하	25% 초과	평균 (%)	중간 (%)
전 체		(50)	52.0	16.0	32.0	24.1	15.0
데뷔 연도	2000년 이전	-	-	-	-	-	-
	2000년~2016년	(3)	33.3	0.0	66.7	27.7	30.0
	2017년~2019년	(11)	36.4	36.4	27.3	33.2	20.0
	2020년~2025년	(36)	58.3	11.1	30.6	21.0	15.0
활동 분야	글+그림	(21)	28.6	28.6	42.9	27.4	20.0
	글(스토리/콘티/기획)	(4)	50.0	0.0	50.0	35.5	30.0
	작화 전반	(14)	71.4	7.1	21.4	17.7	11.0
	작화(데생/선화)	(9)	77.8	11.1	11.1	17.1	14.0
	작화(채색/밑색/효과)	(2)	50.0	0.0	50.0	42.5	42.5
	배경	-	-	-	-	-	-
	기타	-	-	-	-	-	-
계약 상대	플랫폼	(36)	38.9	22.2	38.9	26.6	20.0
	에이전시	(11)	81.8	0.0	18.2	19.1	11.0
	스튜디오	(3)	100.0	0.0	0.0	12.3	12.0
	기타	-	-	-	-	-	-

6) 최근 3년 이내 보조작가 활동 경험

최근 3년 이내 보조작가 활동 여부 조사 결과를 살펴보면, ‘경험 없음’이라고 응답한 작가가 78.3%로 대부분이 보조작가로 활동한 경험이 없는 것으로 나타남

전년 대비 보조작가 활동 경험은 감소하였고, 매년 감소 추세인 것으로 나타남

그림 2-31 최근 3년 이내 보조작가 활동 경험

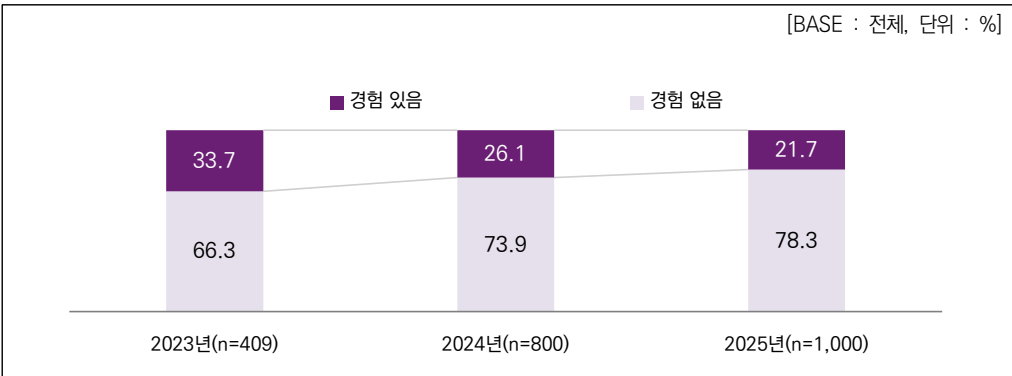


표 2-46 최근 3년 이내 보조작가 활동 경험

[BASE : 전체(n=1,000), 단위 : 명, %]

유형		사례수	경험 있음	경험 없음
전 체		(1000)	21.7	78.3
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	12.5	87.5
	2000년~2016년	(163)	25.8	74.2
	2017년~2019년	(252)	13.9	86.1
	2020년~2025년	(577)	24.1	75.9
활동 분야	글+그림	(720)	16.4	83.6
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	33.3	66.7
	작화 전반	(98)	30.6	69.4
	작화(대생/선화)	(57)	26.3	73.7
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	54.3	45.7
	배경	(6)	100.0	0.0
	기타	(9)	44.4	55.6
계약 상대	플랫폼	(689)	16.3	83.7
	에이전시	(247)	33.6	66.4
	스튜디오	(55)	36.4	63.6
	기타	(9)	22.2	77.8

7) 월평균 창작 활동비용 (제작 프로그램/툴 구독료)

제작 프로그램 및 툴 구독료로 월평균 얼마나 지출하는지 조사한 결과, 평균 32.6만원으로 나타남

세부적으로 살펴보면, '10만원~20만원 미만'으로 지출한다는 비율이 21.3%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 '20만원~30만원 미만'(19.9%), '30만원~100만원 미만'(19.8%), '5만원~10만원 미만'(19.1%) 등의 순으로 나타남

그림 2-32 월평균 창작 활동비용 (제작 프로그램/툴 구독료)

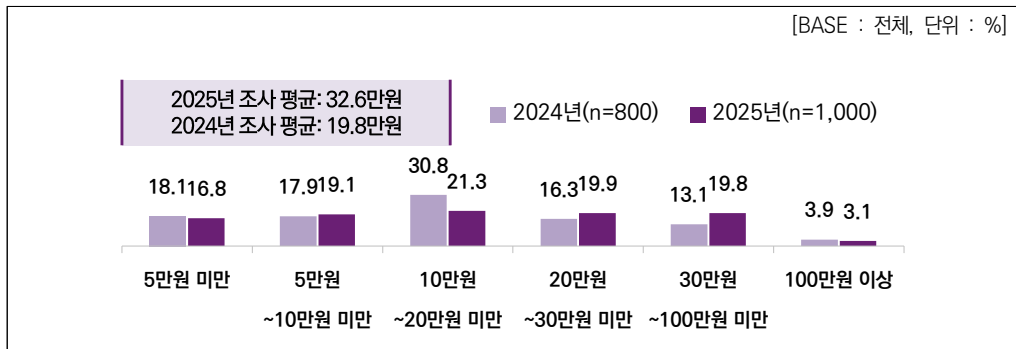


표 2-47 월평균 창작 활동비용 (제작 프로그램/툴 구독료)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 만 원]

유형	사례수	5만원 미만	5만원 ~10만원 미만	10만원 ~20만원 미만	20만원 ~30만원 미만	30만원 ~100만원 미만	100만원 이상	평균 금액
전 체	(1000)	16.8	19.1	21.3	19.9	19.8	3.1	32.6
데뷔 연도								
2000년 이전	(8)	0.0	25.0	25.0	12.5	25.0	12.5	30.3
2000년~2016년	(163)	25.8	16.6	31.3	10.4	14.1	1.8	53.6
2017년~2019년	(252)	12.3	25.8	18.7	13.9	26.6	2.8	20.0
2020년~2025년	(577)	16.5	16.8	19.6	25.3	18.4	3.5	32.2
활동 분야								
글+그림	(720)	13.2	19.3	22.4	23.3	18.5	3.3	36.8
글(스토리/콘티/기획)	(75)	40.0	16.0	20.0	2.7	18.7	2.7	14.0
작화 전반	(98)	16.3	19.4	19.4	17.3	26.5	1.0	19.1
작화(데생/선화)	(57)	21.1	21.1	7.0	10.5	35.1	5.3	43.9
작화(채색/밑색/효과)	(35)	37.1	11.4	31.4	11.4	5.7	2.9	14.1
배경	(6)	0.0	16.7	16.7	16.7	50.0	0.0	27.0
기타	(9)	22.2	44.4	22.2	11.1	0.0	0.0	7.3
계약 상대								
플랫폼	(689)	11.8	20.0	20.5	23.7	21.0	3.0	38.0
에이전시	(247)	27.9	16.2	22.3	13.4	17.4	2.8	21.0
스튜디오	(55)	30.9	18.2	23.6	5.5	16.4	5.5	21.0
기타	(9)	11.1	33.3	44.4	0.0	11.1	0.0	13.1

8) 월평균 창작 활동비용 (보조인력비)

보조인력비로 월평균 얼마나 지출하는지 조사한 결과, 평균 157.8만원으로 나타남
세부적으로 살펴보면, '100만원 이상 200만원 미만'으로 지출한다는 비율이 29.7%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 '50만원 이상 100만원 미만'(26.1%), '50만원 미만'(20.4%) 등의 순으로 나타남

그림 2-33

월평균 창작 활동비용 (보조인력비)

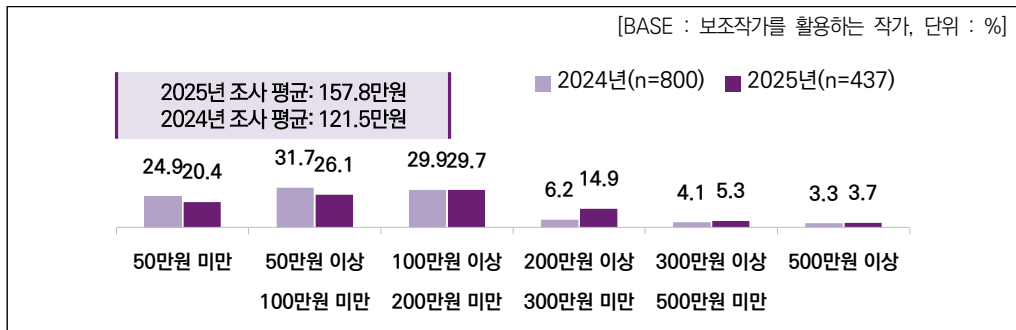


표 2-48

월평균 창작 활동비용 (보조인력비)

[BASE : 보조작가를 활용하는 작가(n=437), 단위 : 명, %, 만 원]

유형		사례수	50만원 미만	50만원 이상 100만원 미만	100만원 이상 200만원 미만	200만원 이상 300만원 미만	300만원 이상 500만원 미만	500만원 이상	평균 금액
전 체		(437)	20.4	26.1	29.7	14.9	5.3	3.7	157.8
데뷔 연도	2000년 이전	(3)	0.0	0.0	33.3	33.3	0.0	33.3	340.0
	2000년~2016년	(64)	15.6	28.1	20.3	12.5	15.6	7.8	279.8
	2017년~2019년	(103)	18.4	32.0	28.2	18.4	1.9	1.0	119.8
	2020년~2025년	(267)	22.5	23.6	32.6	13.9	4.1	3.4	141.1
활동 분야	글+그림	(319)	19.7	22.6	34.2	16.3	3.8	3.4	154.0
	글(스토리/콘티/기획)	(16)	18.8	37.5	12.5	25.0	6.3	0.0	125.4
	작화 전반	(57)	26.3	29.8	19.3	5.3	12.3	7.0	206.2
	작화(대생/선화)	(23)	17.4	52.2	8.7	8.7	8.7	4.3	151.2
	작화(채색/밑색/효과)	(21)	19.0	33.3	23.8	19.0	4.8	0.0	118.1
	배경	-	-	-	-	-	-	-	-
	기타	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	110.0
계약 상대	플랫폼	(296)	20.3	24.3	32.4	16.9	2.7	3.4	154.1
	에이전시	(124)	21.0	29.0	24.2	10.5	11.3	4.0	159.7
	스튜디오	(13)	15.4	46.2	15.4	15.4	7.7	0.0	113.7
	기타	(4)	25.0	0.0	50.0	0.0	0.0	25.0	508.8

9) 월평균 창작 활동비용 (작업실 임대료)

작업실 임대료로 월평균 얼마나 지출하는지 조사한 결과, 평균 45.2만원으로 나타남
세부적으로 살펴보면, '20만원 이상 50만원 미만'으로 지출한다는 비율이 44.3%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 '50만원 이상 100만원 미만'(34.4%), '20만원 미만'(16.1%) 등의 순으로 나타남

그림 2-34

월평균 창작 활동비용 (작업실 임대료)

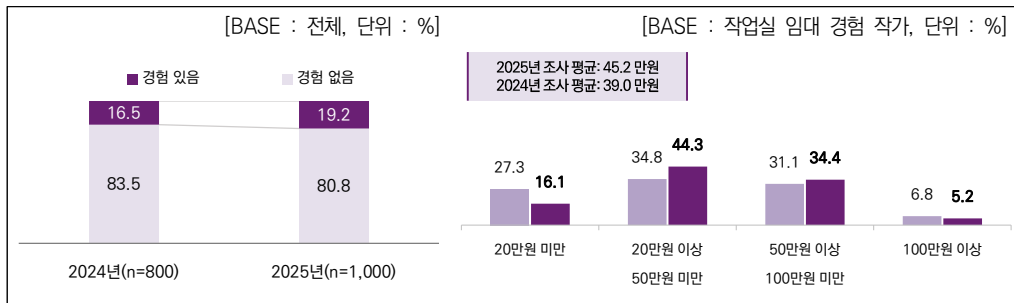


표 2-49

월평균 창작 활동비용 (작업실 임대료)

[BASE : 전체(n=1,000) 및 작업실 임대 경험 작가(n=192), 단위 : 명, %, 만 원]

유형		사례수	작업실 임대 경험		사례수	작업실 임대료				
			있음	없음		20만원 미만	20 ~50만원 미만	50 ~100만원 미만	200만원 이상	평균 금액
전 체		(1000)	19.2	80.8	(192)	16.1	44.3	34.4	5.2	45.2
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	25.0	75.0	(2)	0.0	50.0	50.0	0.0	50.0
	2000년~2016년	(163)	23.3	76.7	(38)	31.6	36.8	18.4	13.2	61.0
	2017년~2019년	(252)	19.8	80.2	(50)	4.0	40.0	54.0	2.0	45.7
	2020년~2025년	(577)	17.7	82.3	(102)	16.7	49.0	30.4	3.9	39.1
활동 분야	글+그림	(720)	21.4	78.6	(154)	13.0	44.2	39.0	3.9	45.3
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	13.3	86.7	(10)	60.0	20.0	0.0	20.0	32.4
	작화 전반	(98)	16.3	83.7	(16)	18.8	56.3	18.8	6.3	57.9
	작화(대생/선화)	(57)	14.0	86.0	(8)	12.5	50.0	25.0	12.5	43.9
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	8.6	91.4	(3)	0.0	66.7	33.3	0.0	32.7
	배경	(6)	0.0	100.0	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	-
	기타	(9)	11.1	88.9	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	15.0
계약 상대	플랫폼	(689)	19.7	80.3	(136)	9.6	47.8	39.0	3.7	46.5
	에이전시	(247)	19.0	81.0	(47)	34.0	34.0	23.4	8.5	42.8
	스튜디오	(55)	14.5	85.5	(8)	12.5	50.0	25.0	12.5	44.0
	기타	(9)	11.1	88.9	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	1.0

나. 웹툰 창작 소요시간

1) 일주일 중 창작을 하는 평균 일수

일주일 중 평균 창작 일수는 평균 5.8일로 나타나 전년 대비 0.1일 감소함

세부적으로 살펴보면, 전체적으로 ‘6일’의 비율이 35.0%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘5일’(33.4%), ‘7일’(25.1%), ‘4일 이하’(6.5%) 순으로 나타남

활동 분야별로는 작화(채색/밑색/효과)를 담당하는 작가는 평균 6.2일로, 평균 창작 일수가 가장 높은 것으로 나타남

그림 2-35 일주일 중 창작을 하는 평균 일수

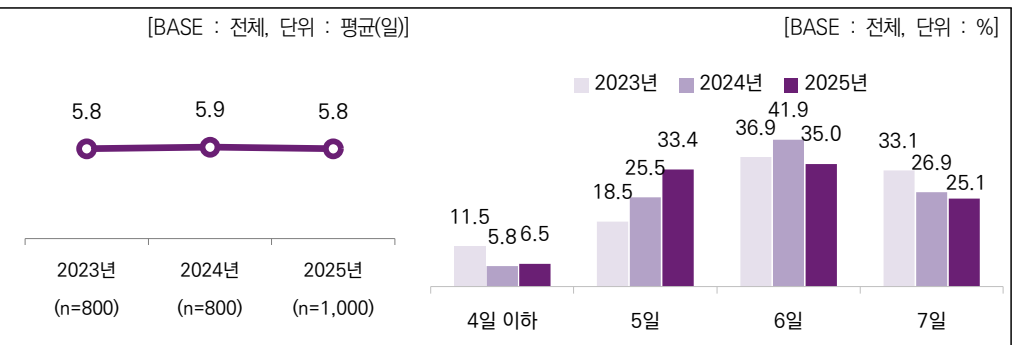


표 2-50 일주일 중 창작을 하는 평균 일수

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 일]								
유형		사례수	4일 이하	5일	6일	7일	평균 (일)	중간 (일)
전 체		(1000)	6.5	33.4	35.0	25.1	5.8	6.0
활동 분야	글+그림	(720)	3.3	39.0	36.5	21.1	5.7	6.0
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	21.3	32.0	20.0	26.7	5.4	5.0
	작화 전반	(98)	10.2	15.3	37.8	36.7	6.0	6.0
	작화(데생/선화)	(57)	19.3	14.0	35.1	31.6	5.7	6.0
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	8.6	11.4	28.6	51.4	6.2	7.0
	배경	(6)	0.0	16.7	50.0	33.3	6.2	6.0
	기타	(9)	11.1	11.1	22.2	55.6	6.2	7.0
계약 상대	플랫폼	(689)	4.2	42.2	36.7	16.8	5.6	6.0
	에이전시	(247)	10.5	12.1	30.8	46.6	6.1	6.0
	스튜디오	(55)	16.4	21.8	34.5	27.3	5.6	6.0
	기타	(9)	11.1	11.1	22.2	55.6	6.1	7.0

2) 일주일 중 창작하는 날의 평균 소요 시간

일주일 중 창작하는 날의 평균 소요 시간 조사 결과, 평균 소요 시간은 9.4시간이며, 전년 대비 0.7시간이 감소한 것으로 나타남. 세부적으로 살펴보면, 8~12시간 미만이 56.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '12시간 이상'(22.4%), '8시간 미만'(21.4%)의 순으로 나타남

활동 분야별로는 작화(채색/밑색/효과) 담당 작가의 평균 소요 시간이 9.8시간으로 가장 높았으며, 작화(데생/선화)를 담당하는 작가는 8.5시간으로 나타남

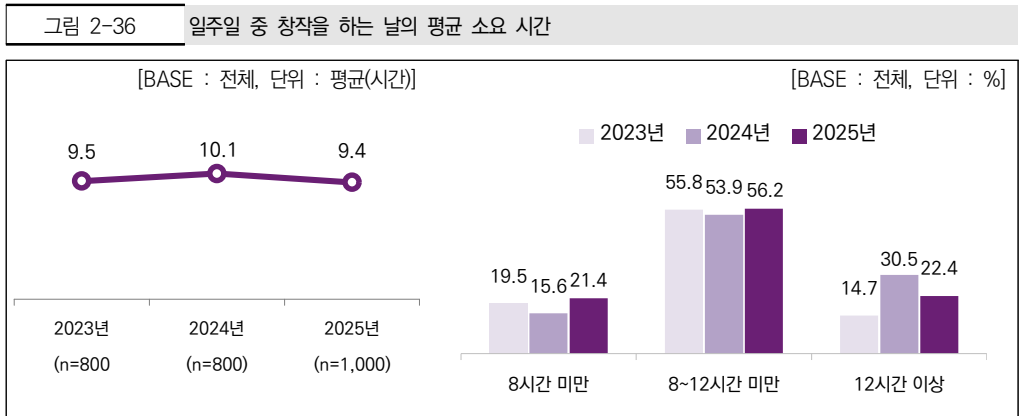


표 2-51 일주일 중 창작을 하는 날의 평균 소요 시간

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 시간]

유형		사례수	8시간 미만	8~12시간	12시간 이상	평균(시간)	중간(시간)
전 체		(1000)	21.4	56.2	22.4	9.4	9.0
활동 분야	글+그림	(720)	18.1	60.8	21.1	9.6	9.0
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	36.0	44.0	20.0	8.7	8.0
	작화 전반	(98)	26.5	46.9	26.5	9.5	9.0
	작화(데생/선화)	(57)	35.1	40.4	24.6	8.5	8.0
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	25.7	37.1	37.1	9.8	10.0
	배경	(6)	16.7	50.0	33.3	10.0	9.0
	기타	(9)	11.1	66.7	22.2	9.4	8.0
계약 상대	플랫폼	(689)	20.9	59.4	19.7	9.3	9.0
	에이전시	(247)	20.6	49.0	30.4	9.9	10.0
	스튜디오	(55)	29.1	54.5	16.4	9.0	8.0
	기타	(9)	33.3	22.2	44.4	9.2	8.0

3) 한 화 제작까지 걸리는 일 수

웹툰 작가가 한 화 제작까지 걸리는 평균 일 수는 8.0일로 나타남

세부적으로 살펴보면, 가장 많은 비율을 차지한 일 수의 범위는 '5~7일'(56.5%)이었으며, 이어서 '8일 이상'(27.2%), '1~4일'(16.3%) 등의 순으로 나타남

그림 2-37 한 화 제작까지 걸리는 일 수

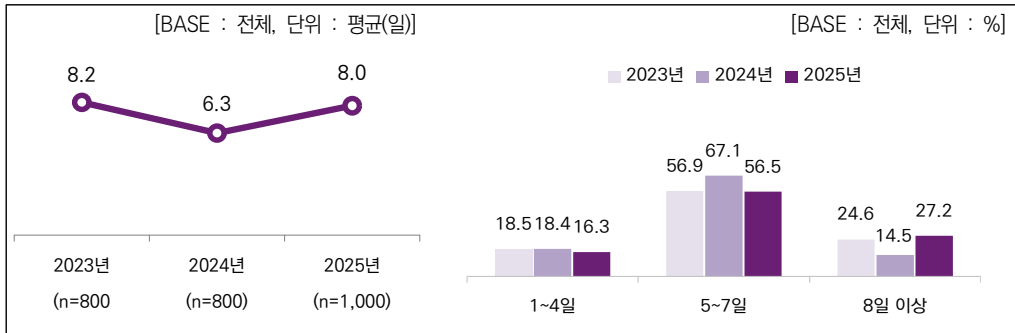


표 2-52 한 화 제작까지 걸리는 일 수

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 일]

유형		사례수	1~4일	5~7일	8일 이상	평균 (일)	중간 (일)
전 체		(1000)	16.3	56.5	27.2	8.0	6.0
활동 분야	글+그림	(720)	12.8	60.4	26.8	8.1	6.0
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	38.7	44.0	17.3	7.1	5.0
	작화 전반	(98)	21.4	49.0	29.6	7.5	7.0
	작화(데생/선화)	(57)	15.8	52.6	31.6	8.2	6.0
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	14.3	45.7	40.0	8.8	7.0
	배경	(6)	66.7	33.3	0.0	3.2	2.0
	기타	(9)	33.3	11.1	55.6	9.0	10.0
계약 상대	플랫폼	(689)	14.4	61.1	24.5	7.9	6.0
	에이전시	(247)	19.0	46.2	34.8	8.1	7.0
	스튜디오	(55)	27.3	47.3	25.5	9.2	6.0
	기타	(9)	22.2	44.4	33.3	6.7	7.0

4) 평균 제작 회당 컷수

평균 제작 회당 컷수를 살펴보면, 평균 61.9컷으로 나타남. 세부적으로 살펴보면, 가장 많은 비율을 차지한 컷수 범위는 ‘60컷 초과~70컷 이하’(43.7%)이었으며, 이어서 ‘50컷 초과~60컷 이하’(18.8%), ‘70컷 초과~80컷 이하’(14.2%) 순으로 나타남

그림 2-38 평균 제작 회당 컷수

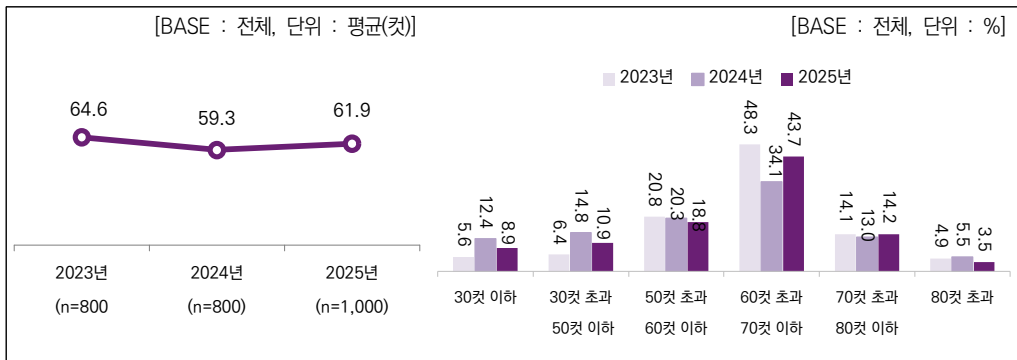


표 2-53 평균 제작 회당 컷수

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 컷]

유형		사례수	30컷 이하	30컷 초과 ~50컷 이하	50컷 초과 ~60컷 이하	60컷 초과 ~70컷 이하	70컷 초과 ~80컷 이하	80컷 초과	평균 (컷)	중간 (컷)
전 체		(1000)	8.9	10.9	18.8	43.7	14.2	3.5	61.9	65.0
활동 분야	글+그림	(720)	10.6	10.3	19.4	43.5	13.1	3.2	61.3	67.0
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	4.0	9.3	22.7	49.3	12.0	2.7	63.7	65.0
	작화 전반	(98)	6.1	10.2	14.3	42.9	20.4	6.1	64.4	65.0
	작화(데생/선화)	(57)	7.0	24.6	12.3	36.8	12.3	7.0	59.6	63.0
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	0.0	11.4	14.3	54.3	20.0	0.0	65.6	65.0
	배경	(6)	0.0	0.0	16.7	33.3	50.0	0.0	73.3	75.0
	기타	(9)	0.0	0.0	44.4	33.3	22.2	0.0	67.2	65.0
계약 상대	플랫폼	(689)	11.2	12.0	20.0	40.9	12.5	3.3	60.5	65.0
	에이전시	(247)	3.6	7.3	17.0	51.0	17.0	4.0	65.4	65.0
	스튜디오	(55)	5.5	12.7	12.7	41.8	23.6	3.6	64.1	70.0
	기타	(9)	0.0	11.1	11.1	66.7	11.1	0.0	65.0	65.0

5) 적절하다고 생각하는 화당 컷수

적절하다고 생각하는 평균 화당 컷수는 평균 52.7컷으로 나타남. 세부적으로, 가장 많은 비율을 차지한 컷수 범위는 '30컷 초과~50컷 이하' 및 '50컷 초과 60컷 이하'이 각각 35.9%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '60컷 초과 70컷 이하'(11.2%) 등의 순으로 나타남

그림 2-39 적절하다고 생각하는 화당 컷수

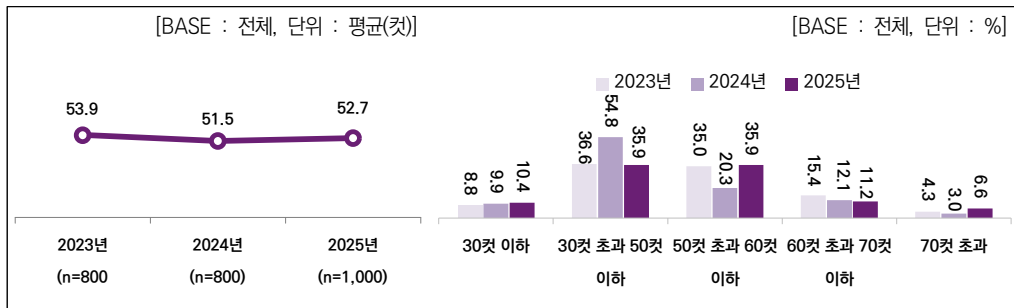


표 2-54 적절하다고 생각하는 화당 컷수

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 컷]

유형		사례수	30컷 이하	30컷 초과 ~50컷 이하	50컷 초과 ~60컷 이하	60컷 초과 ~70컷 이하	70컷 초과 ~80컷 이하	80컷 초과	평균 (컷)	중간 (컷)
전 체		(1000)	10.4	35.9	35.9	11.2	5.7	0.9	52.7	55.0
활동 분야	글+그림	(720)	12.9	34.0	37.1	10.1	4.7	1.1	52.0	55.0
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	4.0	26.7	38.7	24.0	6.7	0.0	57.3	60.0
	작화 전반	(98)	3.1	42.9	29.6	11.2	12.2	1.0	55.0	55.0
	작화(대생/선화)	(57)	8.8	47.4	28.1	12.3	3.5	0.0	50.3	50.0
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	0.0	57.1	34.3	5.7	2.9	0.0	53.6	50.0
	배경	(6)	0.0	16.7	16.7	16.7	50.0	0.0	67.5	72.5
	기타	(9)	0.0	44.4	55.6	0.0	0.0	0.0	55.0	55.0
계약 상대	플랫폼	(689)	12.9	34.8	35.3	10.4	5.4	1.2	51.9	55.0
	에이전시	(247)	3.6	39.7	36.0	12.6	7.7	0.4	55.0	55.0
	스튜디오	(55)	10.9	30.9	40.0	16.4	1.8	0.0	53.0	55.0
	기타	(9)	0.0	44.4	55.6	0.0	0.0	0.0	52.8	55.0

다. 웹툰 사전 제작

1) 사전 제작 여부

웹툰 사전 제작 여부에 대해 살펴보면, 작품을 사전 제작 한다고 응답한 작가의 비율이 47.2%로 나타났으며, 52.8%의 작가들은 사전 제작을 하지 않는다고 응답함

계약 상대별로 살펴보면, 플랫폼 계약 작가들의 ‘사전 제작’ 비율은 46.0%로 에이전시(50.2%)나 스튜디오(49.1%) 대비 낮은 것으로 나타남

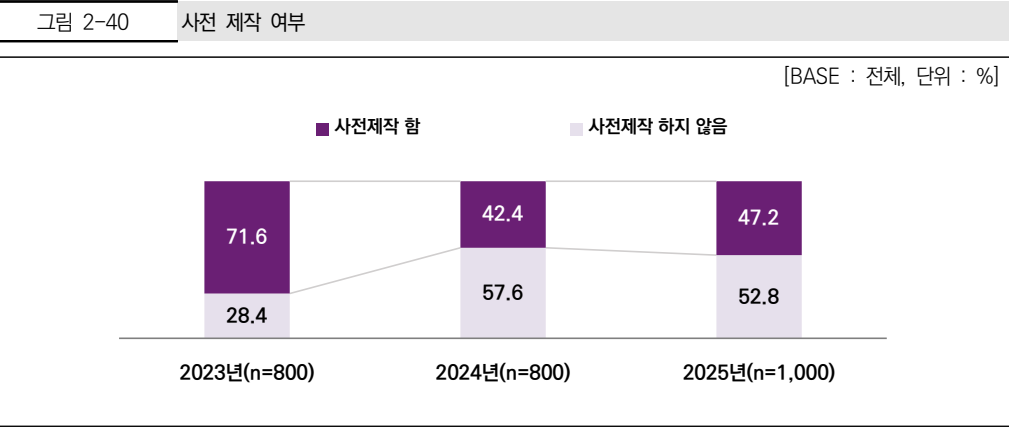


표 2-55 사전 제작 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	사전 제작 함	사전 제작 하지 않음
전 체		(1000)	47.2	52.8
활동 분야	글+그림	(720)	48.8	51.3
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	61.3	38.7
	작화 전반	(98)	39.8	60.2
	작화(데생/선화)	(57)	26.3	73.7
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	40.0	60.0
	배경	(6)	16.7	83.3
	기타	(9)	66.7	33.3
계약 상대	플랫폼	(689)	46.0	54.0
	에이전시	(247)	50.2	49.8
	스튜디오	(55)	49.1	50.9
	기타	(9)	44.4	55.6

2) 사전 제작 시 제작 화수

사전 제작 시 제작 화수에 대해 살펴보면, 평균적으로 사전 제작 시 9.2화를 제작한다고 나타남. 세부적으로, '4~6화'가 35.0%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '1~3화'(19.5%), '10화'(13.6%), '11~15화'(11.9%), '16~20화'(9.7%), '21화 이상'(5.7%), '7~9화'(4.7%)의 순으로 나타남

계약 상대별로는 에이전시와 계약한 작가들의 평균 제작 화수가 13.1화로 가장 높았으며, 스튜디오와 계약한 작가들은 12.4화, 플랫폼과 계약한 작가들은 평균 7.4화로 나타남

그림 2-41 사전 제작 시 제작 화수

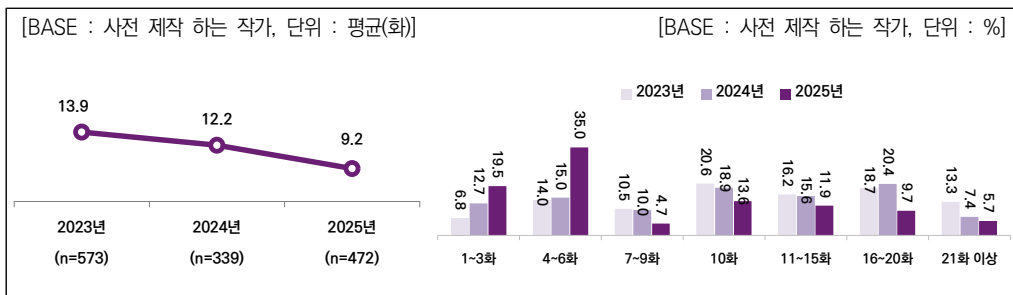


표 2-56 사전 제작 시 제작 화수

[BASE : 사전 제작을 하는 작가(n=472), 단위 : 명, %, 화]

유형		사례수	1~3화	4~6화	7~9화	10화	11~15 화	16~20 화	21화 이상	평균 (화)
전 체		(472)	19.5	35.0	4.7	13.6	11.9	9.7	5.7	9.2
활동 분야	글+그림	(351)	19.1	42.5	4.8	11.1	11.7	7.7	3.1	8.3
	글(스토리/콘티/기획)	(46)	13.0	10.9	4.3	28.3	17.4	21.7	4.3	12.0
	작화 전반	(39)	30.8	12.8	2.6	5.1	15.4	12.8	20.5	12.2
	작화(데생/선화)	(15)	20.0	20.0	0.0	33.3	0.0	13.3	13.3	11.5
	작화(채색/밑색/효과)	(14)	21.4	14.3	14.3	21.4	7.1	7.1	14.3	11.0
	배경	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	30.0
	기타	(6)	16.7	16.7	0.0	33.3	0.0	16.7	16.7	13.2
계약 상대	플랫폼	(317)	22.4	43.5	3.5	12.9	11.7	4.7	1.3	7.4
	에이전시	(124)	13.7	17.7	7.3	13.7	11.3	21.0	15.3	13.1
	스튜디오	(27)	11.1	18.5	3.7	22.2	18.5	14.8	11.1	12.4
	기타	(4)	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0	25.0	25.0	15.0

3) 사전 제작 시 기간

사전 제작 시간 조사 결과는 평균 5.2개월로 조사됨. ‘1개월~6개월’(72.5%), ‘7개월~1년’(23.3%), ‘1년 1개월 이상’(4.2%)의 순으로 나타남

계약 상대별로는 에이전시와 계약한 작가들의 평균 제작 기간이 7.9개월로 가장 높았으며, 플랫폼 계약 작가들은 평균 3.9개월로 나타남

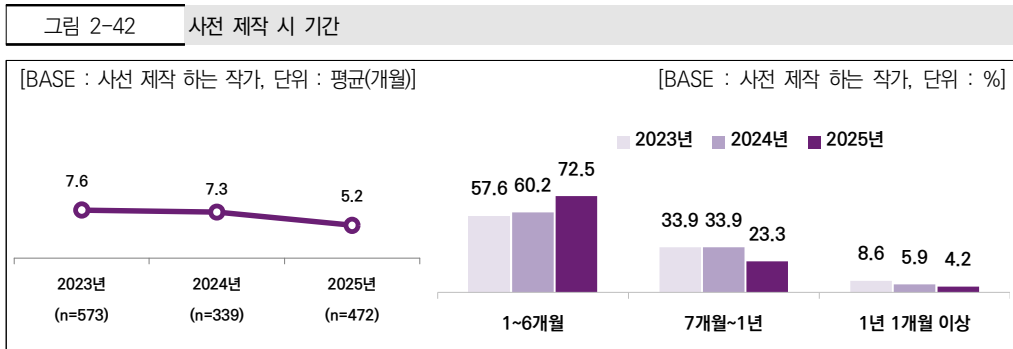


표 2-57

사전 제작 시 기간

[BASE : 사전 제작을 하는 작가(n=472), 단위 : 명, %, 개월]

유형		사례수	1개월 ~6개월	7개월 ~1년	1년 1개월 이상	평균 (개월)
전 체		(472)	72.5	23.3	4.2	5.2
활동 분야	글+그림	(351)	77.2	20.8	2.0	4.4
	글(스토리/콘티/기획)	(46)	60.9	32.6	6.5	7.3
	작화 전반	(39)	53.8	28.2	17.9	7.7
	작화(대생/선화)	(15)	60.0	40.0	0.0	5.9
	작화(채색/밑색/효과)	(14)	71.4	14.3	14.3	6.8
	배경	(1)	0.0	100.0	0.0	8.0
	기타	(6)	50.0	33.3	16.7	8.7
계약 상대	플랫폼	(317)	81.4	16.7	1.9	3.9
	에이전시	(124)	51.6	37.9	10.5	7.9
	스튜디오	(27)	66.7	29.6	3.7	6.6
	기타	(4)	50.0	50.0	0.0	6.8

4) 사전 제작 시 비용 지급 여부

사전 제작 비용 지급 여부 조사 결과를 살펴보면, 전체 작가 중 81.6%가 '사전 제작 비용을 지급받았음'이라고 응답하였으며, 18.4%는 '지급받지 않았음'으로 응답함

계약 상대별로 살펴보면, 플랫폼 계약 작가들의 77.3%가 '지급받았음'으로 응답하였으며, 에이전시 계약 작가들은 91.1%, 스튜디오 계약 작가들은 85.2%가 '지급받았음'으로 응답한 것으로 나타남

그림 2-43

사전 제작 시 비용 지급 여부

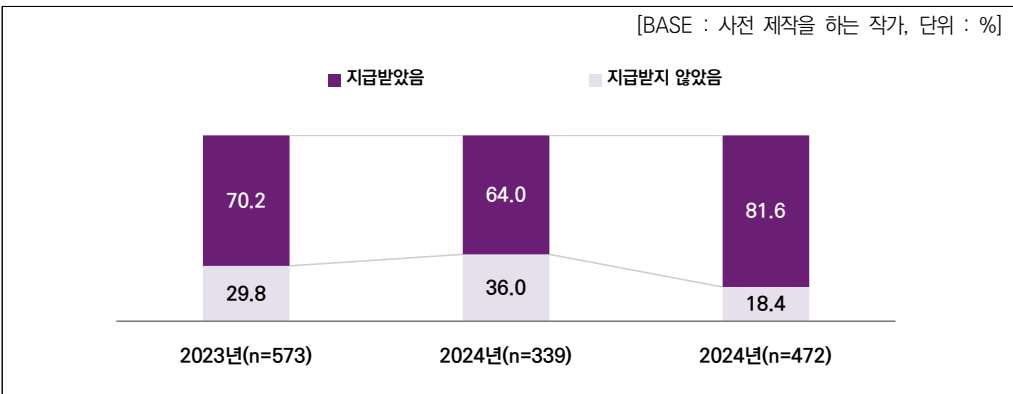


표 2-58

사전 제작 시 비용 지급 여부

[BASE : 사전 제작을 하는 작가(n=472), 단위 : 명, %]

유형		사례수	지급 받았음	지급받지 않았음
전 체		(472)	81.6	18.4
활동 분야	글+그림	(351)	80.3	19.7
	글(스토리/콘티/기획)	(46)	84.8	15.2
	작화 전반	(39)	84.6	15.4
	작화(데생/선화)	(15)	73.3	26.7
	작화(채색/밑색/효과)	(14)	92.9	7.1
	배경	(1)	100.0	0.0
	기타	(6)	100.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(317)	77.3	22.7
	에이전시	(124)	91.1	8.9
	스튜디오	(27)	85.2	14.8
	기타	(4)	100.0	0.0

라. 웹툰 제작 시

1) 작가 재량권 - 휴재 조정

작가 재량권 중 휴재 조정에 대해 살펴보면, 휴재 조정이 ‘어려움’ 비율이 41.0%로 나타남. 활동 분야별로 살펴보면, 작화(채색/밑색/효과) 분야의 작가가 ‘어려움’ 비율이 51.4%로 가장 높게 나타남

계약 상대별로 살펴보면, 에이전시 계약 작가들은 ‘어려움’ 비율이 46.2%, 플랫폼 계약 작가들은 39.6%, 스튜디오 계약 작가들은 34.5%로 나타남

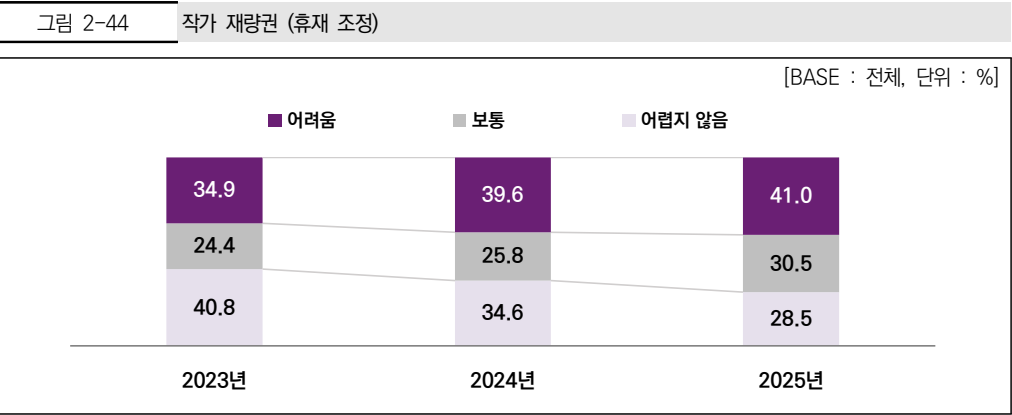


표 2-59 작가 재량권 (휴재 조정)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형		사례수	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움	어렵지 않음	그저 그렇다	어려움	5점 평균
전 체		(1000)	4.7	23.8	30.5	33.4	7.6	28.5	30.5	41.0	2.85
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	12.5	12.5	25.0	50.0	0.0	25.0	25.0	50.0	2.88
	2000년~2016년	(163)	4.9	30.7	24.5	32.5	7.4	35.6	24.5	39.9	2.93
	2017년~2019년	(252)	3.2	29.4	41.3	21.0	5.2	32.5	41.3	26.2	3.04
	2020년~2025년	(577)	5.2	19.6	27.6	38.8	8.8	24.8	27.6	47.7	2.73
활동 분야	글+그림	(720)	3.8	23.3	31.5	34.4	6.9	27.1	31.5	41.4	2.83
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	8.0	32.0	26.7	26.7	6.7	40.0	26.7	33.3	3.08
	작화 전반	(98)	7.1	20.4	27.6	36.7	8.2	27.6	27.6	44.9	2.82
	작화(대생/선화)	(57)	5.3	28.1	31.6	22.8	12.3	33.3	31.6	35.1	2.91
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	8.6	14.3	25.7	34.3	17.1	22.9	25.7	51.4	2.63
	배경	(6)	0.0	33.3	50.0	16.7	0.0	33.3	50.0	16.7	3.17
	기타	(9)	11.1	33.3	11.1	44.4	0.0	44.4	11.1	44.4	3.11
계약 상대	플랫폼	(689)	4.4	23.9	32.1	33.2	6.4	28.3	32.1	39.6	2.87
	에이전시	(247)	5.7	22.3	25.9	34.8	11.3	27.9	25.9	46.2	2.76
	스튜디오	(55)	5.5	25.5	34.5	29.1	5.5	30.9	34.5	34.5	2.96
	기타	(9)	0.0	44.4	11.1	33.3	11.1	44.4	11.1	44.4	2.89

2) 작가 재량권 - 컷수 조정

작가 재량권 중 컷수 조정에 대해 살펴보면, 컷수 조정에 ‘어려움’ 비율이 51.8%로 나타남. 활동 분야별로 살펴보면, 작화(채색/밑색/효과)를 담당하는 작가가 ‘어려움’ 비율이 74.3%로 가장 높게 나타났으며, 글(스토리/콘티/기획) 분야 작가는 ‘어려움’ 비율이 36.0%로 비교적 낮게 나타남

계약 상대별로 살펴보면, 스튜디오 계약 작가들의 ‘어려움’ 비율이 56.4%로 상대적으로 컷수 조정에 어려움을 겪는 것으로 나타남

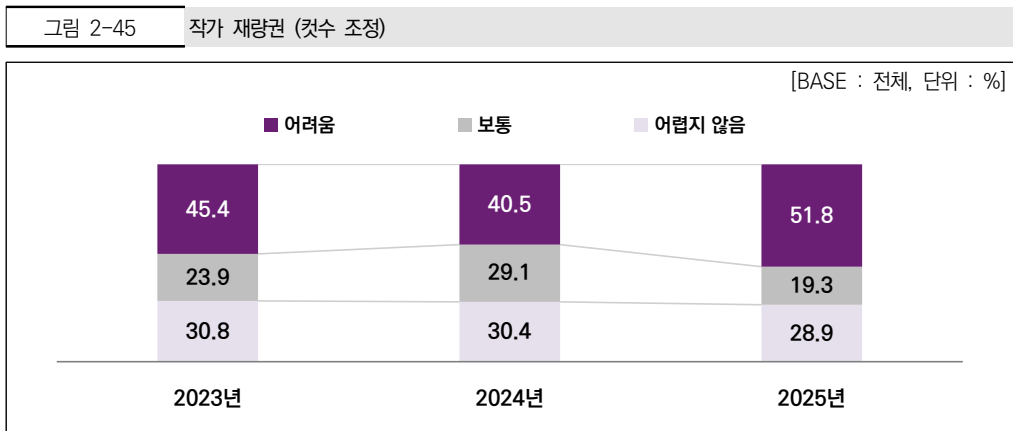


표 2-60 작가 재량권 (컷수 조정)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형	사례수	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움	어렵지 않음	그저 그렇다	어려움	5점 평균
전 체	(1000)	6.5	22.4	19.3	36.4	15.4	28.9	19.3	51.8	2.68
데뷔 연도										
2000년 이전	(8)	12.5	0.0	0.0	87.5	0.0	12.5	0.0	87.5	2.38
2000년~2016년	(163)	6.1	26.4	23.9	20.2	23.3	32.5	23.9	43.6	2.72
2017년~2019년	(252)	5.6	23.0	21.8	41.3	8.3	28.6	21.8	49.6	2.76
2020년~2025년	(577)	6.9	21.3	17.2	38.1	16.5	28.2	17.2	54.6	2.64
활동 분야										
글+그림	(720)	5.8	23.5	19.9	39.0	11.8	29.3	19.9	50.8	2.73
글(스토리/콘티/기획)	(75)	10.7	32.0	21.3	32.0	4.0	42.7	21.3	36.0	3.13
작화 전반	(98)	8.2	14.3	13.3	33.7	30.6	22.4	13.3	64.3	2.36
작화(데생/선화)	(57)	12.3	21.1	15.8	24.6	26.3	33.3	15.8	50.9	2.68
작화(채색/밑색/효과)	(35)	0.0	2.9	22.9	22.9	51.4	2.9	22.9	74.3	1.77
배경	(6)	0.0	33.3	33.3	16.7	16.7	33.3	33.3	33.3	2.83
기타	(9)	0.0	22.2	22.2	33.3	22.2	22.2	22.2	55.6	2.44
계약 상대										
플랫폼	(689)	5.8	24.4	19.3	40.1	10.4	30.2	19.3	50.5	2.75
에이전시	(247)	8.9	17.4	19.4	28.3	25.9	26.3	19.4	54.3	2.55
스튜디오	(55)	3.6	20.0	20.0	29.1	27.3	23.6	20.0	56.4	2.44
기타	(9)	11.1	22.2	11.1	22.2	33.3	33.3	11.1	55.6	2.56

3) 작가 재량권 - 제작일정 조정

작가 재량권 중 제작일정 조정에 대해 살펴보면, 제작일정 조정에 ‘어려움’ 비율이 58.0%로 나타남. 활동 분야별로 살펴보면, 작화(채색/밑색/효과)를 담당하는 작가가 ‘어려움’ 비율이 68.6%로 가장 높게 나타남

계약 상대별로 살펴보면, 에이전시 계약 작가들의 ‘어려움’ 비율이 61.9%, 스튜디오 계약 작가들의 ‘어려움’ 비율이 61.8%로 상대적으로 제작일정 조정에 어려움을 겪는 것으로 나타남

그림 2-46

작가 재량권 (제작일정 조정)

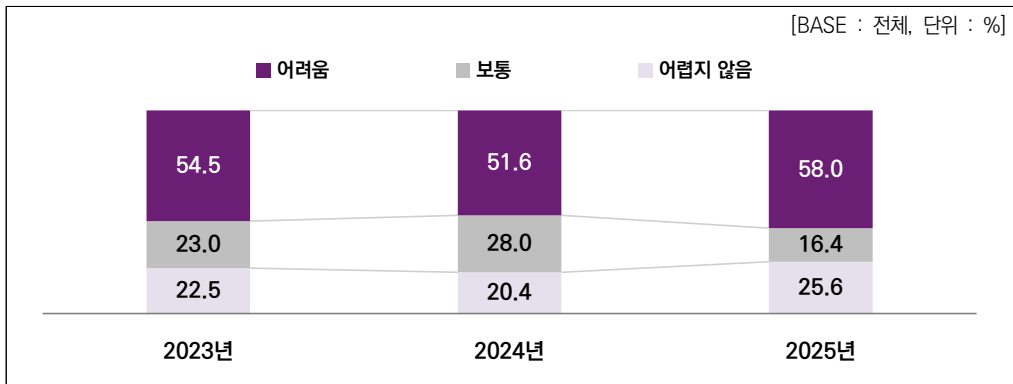


표 2-61

작가 재량권 (제작일정 조정)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형	사례수	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움	어렵지 않음	그저 그렇다	어려움	5점 평균
전 체	(1000)	3.2	22.4	16.4	37.9	20.1	25.6	16.4	58.0	2.51
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	12.5	0.0	25.0	50.0	12.5	25.0	62.5	2.50
	2000년~2016년	(163)	3.1	15.3	18.4	35.0	28.2	18.4	63.2	2.30
	2017년~2019년	(252)	2.8	24.6	15.1	41.7	15.9	27.4	57.5	2.57
	2020년~2025년	(577)	3.3	23.7	16.3	36.9	19.8	27.0	56.7	2.54
활동 분야	글+그림	(720)	3.3	24.7	15.6	38.6	17.8	28.1	56.4	2.57
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	6.7	18.7	16.0	34.7	24.0	25.3	58.7	2.49
	작화 전반	(98)	2.0	18.4	13.3	40.8	25.5	20.4	66.3	2.31
	작화(데생/선화)	(57)	1.8	14.0	29.8	29.8	24.6	15.8	54.4	2.39
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	0.0	8.6	22.9	31.4	37.1	8.6	68.6	2.03
	배경	(6)	0.0	33.3	16.7	50.0	0.0	33.3	50.0	2.83
	기타	(9)	0.0	11.1	11.1	44.4	33.3	11.1	77.8	2.00
계약 상대	플랫폼	(689)	3.0	25.7	14.8	40.3	16.1	28.7	56.5	2.59
	에이전시	(247)	4.0	14.2	19.8	34.8	27.1	18.2	61.9	2.33
	스튜디오	(55)	1.8	16.4	20.0	25.5	36.4	18.2	61.8	2.22
	기타	(9)	0.0	33.3	22.2	11.1	33.3	33.3	44.4	2.56

4) 작가 재량권 - 사전 제작 분량 조정

작가 재량권 중 사전 제작 분량 조정에 대해 살펴보면, 사전 제작 분량 조정에 ‘어려움’ 비율이 42.3%로 나타남. 활동 분야별로 살펴보면, 작화(채색/밑색/효과) 분야 작가가 ‘어려움’ 비율이 68.6%로 가장 높게 나타났으며, 글+그림 작가는 ‘어려움’ 비율이 35.8%로 비교적 낮게 나타남

계약 상대별로 살펴보면, 에이전시 계약 작가들의 ‘어려움’ 비율이 64.8%로 상대적으로 사전 제작 분량 조정에 어려움을 겪는 것으로 나타남

그림 2-47

작가 재량권 (사전 제작 분량 조정)

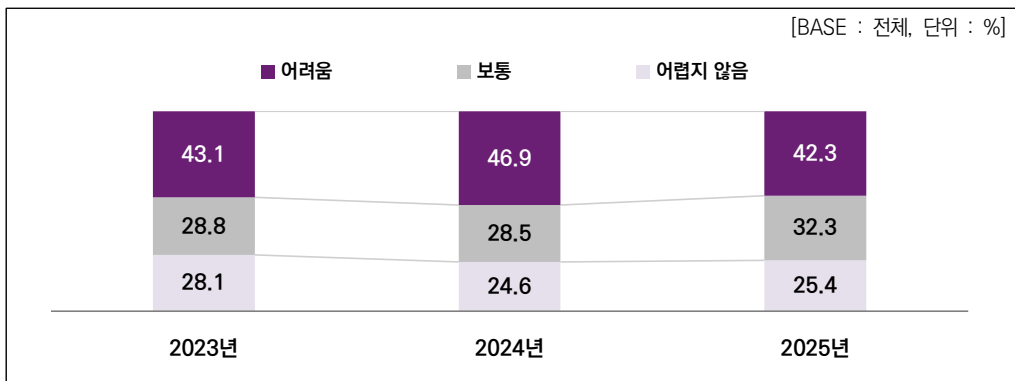


표 2-62

작가 재량권 (사전 제작 분량 조정)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형		사례수	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움	어렵지 않음	그저 그렇다	어려움	5점 평균
전 체		(1000)	4.8	20.6	32.3	28.1	14.2	25.4	32.3	42.3	2.74
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	12.5	12.5	12.5	62.5	0.0	25.0	12.5	62.5	2.75
	2000년~2016년	(163)	8.0	19.6	25.2	23.9	23.3	27.6	25.2	47.2	2.65
	2017년~2019년	(252)	4.0	22.2	44.8	22.2	6.7	26.2	44.8	29.0	2.94
	2020년~2025년	(577)	4.2	20.3	29.1	31.4	15.1	24.4	29.1	46.4	2.67
활동 분야	글+그림	(720)	5.1	22.5	36.5	26.7	9.2	27.6	36.5	35.8	2.88
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	8.0	20.0	24.0	29.3	18.7	28.0	24.0	48.0	2.69
	작화 전반	(98)	1.0	17.3	19.4	30.6	31.6	18.4	19.4	62.2	2.26
	작화(데생/선화)	(57)	7.0	10.5	21.1	38.6	22.8	17.5	21.1	61.4	2.40
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	0.0	8.6	22.9	31.4	37.1	8.6	22.9	68.6	2.03
	배경	(6)	0.0	33.3	33.3	16.7	16.7	33.3	33.3	33.3	2.83
	기타	(9)	0.0	11.1	11.1	33.3	44.4	11.1	11.1	77.8	1.89
계약 상대	플랫폼	(689)	5.4	24.4	37.3	24.7	8.3	29.8	37.3	32.9	2.94
	에이전시	(247)	4.0	10.9	20.2	36.8	27.9	15.0	20.2	64.8	2.26
	스튜디오	(55)	1.8	18.2	21.8	32.7	25.5	20.0	21.8	58.2	2.38
	기타	(9)	0.0	11.1	44.4	22.2	22.2	11.1	44.4	44.4	2.44

5) 작가 재량권 - 기획 자율성

작가 재량권 중 기획 자율성에 대해 살펴보면, 기획 자율성에 '어려움' 비율이 34.7%로 나타남. 활동 분야별로 살펴보면, 작화 전반 담당 작가가 '어려움' 비율이 58.2%로 비교적 높게 나타났으며, 글+그림 작가는 '어려움' 비율이 29.9%로 낮게 나타남

계약 상대별로 살펴보면, 스튜디오 계약 작가들의 '어려움' 비율이 45.5%, 에이전시 계약 작가들의 '어려움' 비율이 44.5%로 상대적으로 기획 자율성 측면에서 어려움을 겪는 것으로 나타남

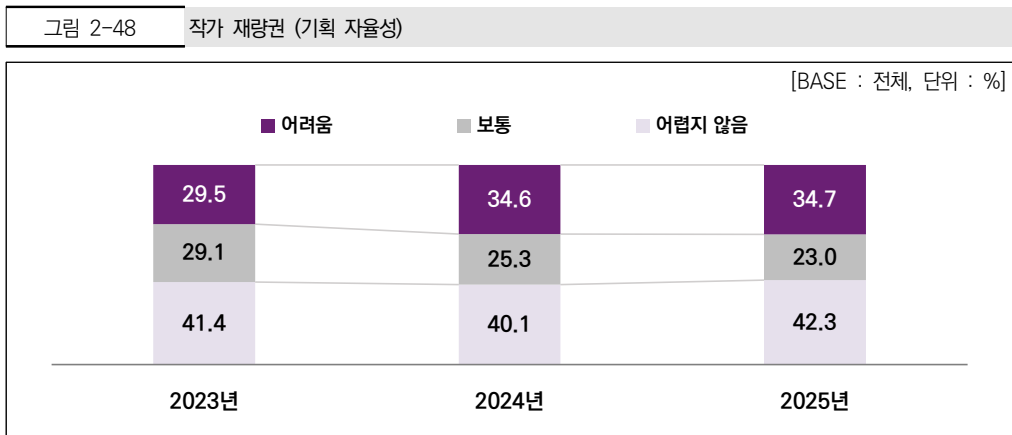


표 2-63 작가 재량권 (기획 자율성)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형	사례수	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움	어렵지 않음	그저 그렇다	어려움	5점 평균
전 체	(1000)	9.6	32.7	23.0	24.1	10.6	42.3	23.0	34.7	3.07
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	12.5	12.5	12.5	62.5	0.0	25.0	12.5	2.75
	2000년~2016년	(163)	19.6	27.0	17.8	21.5	14.1	46.6	17.8	3.17
	2017년~2019년	(252)	7.1	48.8	22.2	17.1	4.8	56.0	22.2	3.37
	2020년~2025년	(577)	7.8	27.6	25.0	27.4	12.3	35.4	25.0	2.91
활동 분야	글+그림	(720)	10.4	37.1	22.6	23.2	6.7	47.5	22.6	3.21
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	13.3	25.3	25.3	32.0	4.0	38.7	25.3	3.12
	작화 전반	(98)	4.1	18.4	19.4	28.6	29.6	22.4	19.4	2.39
	작화(대생/선화)	(57)	10.5	19.3	28.1	22.8	19.3	29.8	28.1	2.79
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	2.9	20.0	25.7	17.1	34.3	22.9	25.7	2.40
	배경	(6)	0.0	33.3	33.3	16.7	16.7	33.3	33.3	2.83
	기타	(9)	0.0	33.3	22.2	22.2	22.2	33.3	22.2	2.67
계약 상대	플랫폼	(689)	9.7	37.7	22.5	23.4	6.7	47.5	22.5	3.20
	에이전시	(247)	10.1	21.9	23.5	26.7	17.8	32.0	23.5	2.80
	스튜디오	(55)	5.5	20.0	29.1	20.0	25.5	25.5	29.1	2.60
	기타	(9)	11.1	22.2	11.1	33.3	22.2	33.3	11.1	2.67

6) 휴재가 어려운 이유

웹툰 작가들이 휴재를 어려워하는 주된 이유를 살펴보면, ‘계약서에 무료, 유료 휴재권리가 없어서’가 38.8%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박’(19.0%), ‘연재 주기가 짧아서’(12.2%) 등의 순으로 나타남

그림 2-49 휴재가 어려운 이유

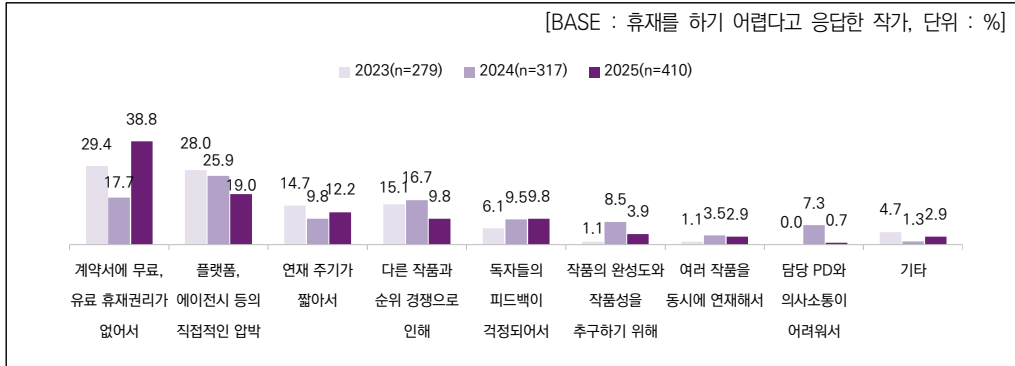


표 2-64 휴재가 어려운 이유

[BASE : 휴재를 하기 어렵다고 응답한 작가(n=410), 단위 : 명, %]

유형	사례수	계약서에 무료, 유료 휴재권리가 없어서	플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박	연재 주기가 짧아서	독자들의 피드백이 걱정되어서	다른 작품과 순위 경쟁으로 인해	작품의 완성도와 작품성을 추구하기 위해	여러 작품을 동시에 연재해서	담당 PD와 의사소통이 어려워서	기타
전 체	(410)	38.8	19.0	12.2	9.8	9.8	3.9	2.9	0.7	2.9
데뷔 연도	2000년 이전	(4)	0.0	25.0	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0	25.0
	2000년~2016년	(65)	35.4	20.0	10.8	10.8	10.8	1.5	0.0	7.7
	2017년~2019년	(66)	43.9	18.2	3.0	16.7	3.0	10.6	1.5	1.5
	2020년~2025년	(275)	38.9	18.9	14.5	8.0	10.9	2.5	3.6	0.7
										1.8
활동 분야	글+그림	(298)	40.6	13.8	12.4	11.7	11.1	5.0	2.3	0.7
	글(스토리/콘티/기획)	(25)	44.0	32.0	8.0	0.0	8.0	0.0	4.0	0.0
	작화 전반	(44)	27.3	34.1	18.2	9.1	6.8	0.0	0.0	4.5
	작화(대생/선화)	(20)	40.0	25.0	15.0	0.0	10.0	5.0	0.0	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(18)	33.3	38.9	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7	5.6
	배경	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	기타	(4)	25.0	50.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(273)	42.5	11.7	13.2	11.4	11.0	4.8	2.2	0.7
	에이전시	(114)	32.5	34.2	10.5	7.0	5.3	1.8	4.4	0.9
	스튜디오	(19)	26.3	36.8	0.0	5.3	21.1	5.3	5.3	0.0
	기타	(4)	25.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0

7) 휴재 횟수 및 방법

웹툰 작가들의 휴재 횟수 및 방법을 조사한 결과, 71.7%가 '개인적인 사정의 경우에만 휴재 가능'한 것으로 나타남. 18.7%는 '주기적인 휴재가 가능'하고, 9.6%는 '휴재 불가능'인 것으로 나타남. 계약 상대별로 살펴보면, 플랫폼 및 에이전시 계약 작가의 경우, '주기적 휴재 가능' 비율이 각각 19.0%, 19.4%로 스튜디오에 비해 비교적 높게 나타남

'주기적인 휴재 가능'의 경우, 평균적으로 17.5화당 휴재가 가능하며, 횟수는 평균 1.3회의 휴재가 가능한 것으로 나타남

그림 2-50 휴재 횟수 및 방법

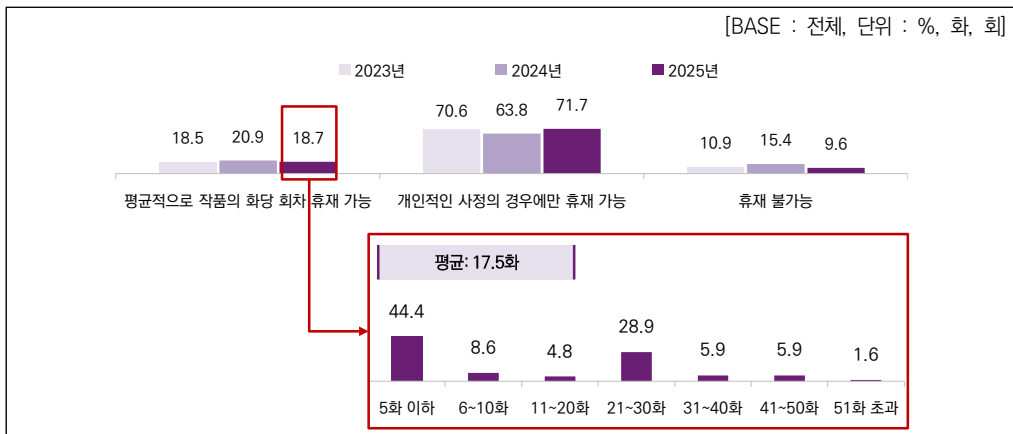


표 2-65 휴재 횟수 및 방법

[BASE : 전체, 작품 화당 휴재 가능한 작가, 단위 : 명, %, 화, 회]

유형		사례수	주기적 휴재 가능	개인 사정의 경우만 가능	휴재 불가능	주기적 휴재 가능		
						사례수	평균 화	평균 횟수
전 체		(1000)	18.7	71.7	9.6	(187)	17.5	1.3
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	50.0	37.5	12.5	(4)	37.5	3.8
	2000년~2016년	(163)	31.3	62.0	6.7	(51)	24.0	1.2
	2017년~2019년	(252)	15.5	75.4	9.1	(39)	13.5	1.2
	2020년~2025년	(577)	16.1	73.3	10.6	(93)	14.7	1.2
활동 분야	글+그림	(720)	17.1	72.6	10.3	(123)	19.6	1.4
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	24.0	73.3	2.7	(18)	12.8	1.0
	작화 전반	(98)	28.6	65.3	6.1	(28)	15.7	1.0
	작화(대생/선화)	(57)	15.8	71.9	12.3	(9)	15.8	1.0
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	17.1	65.7	17.1	(6)	4.8	1.0
	배경	(6)	16.7	66.7	16.7	(1)	4.0	1.0
	기타	(9)	22.2	77.8	0.0	(2)	4.5	1.0
계약 상대	플랫폼	(689)	19.0	71.8	9.1	(131)	18.2	1.3
	에이전시	(247)	19.4	71.3	9.3	(48)	16.2	1.3
	스튜디오	(55)	10.9	72.7	16.4	(6)	14.3	1.0
	기타	(9)	22.2	66.7	11.1	(2)	10.5	1.0

8) 화당 컷수 조절이 어려운 이유

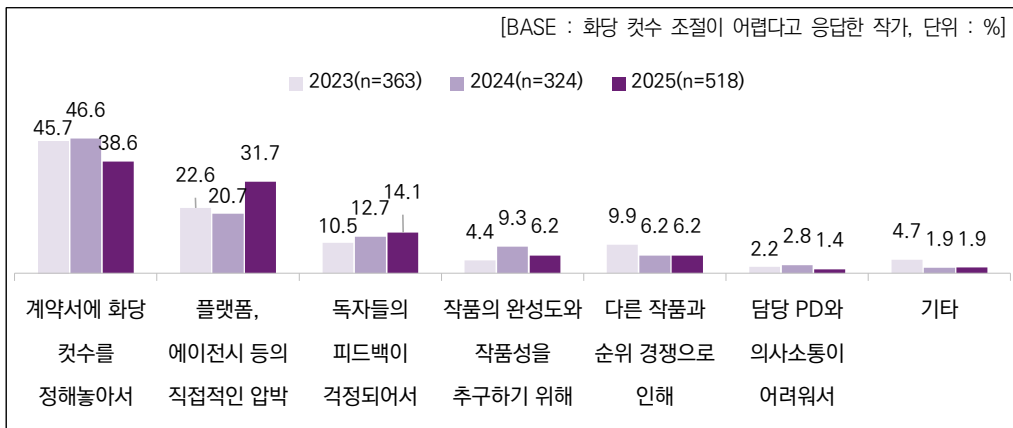
화당 컷수 조절이 어려운 이유를 살펴보면, '계약서에 화당 컷수를 정해놓아서'가 38.6%로 가장 높은 비율을 차지하는 것으로 조사되었으며, 그다음으로 '플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박'(31.7%), '독자들의 피드백이 걱정되어서'(14.1%), '작품의 완성도와 작품성을 추구하기 위해'(6.2%), '다른 작품과 순위 경쟁으로 인해'(6.2%), '담당 PD와 의사소통이 어려워서'(1.4%) 등의 순으로 나타남

전년도 대비 '플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박' 응답이 크게 증가하였고 및 '계약서에 화당 컷수를 정해놓아서' 응답 비율이 감소함,

활동 분야별로 살펴보면, '계약서에 화당 컷수를 정해놓아서' 응답은 글(스토리/콘티/기획) 작가에서 55.6%로 가장 높았고, '플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박' 응답은 작화 전반 담당 작가에서 38.1%로 비교적 높게 나타남

계약 상대별로 살펴보면, '계약서에 화당 컷수를 정해놓아서' 응답은 스튜디오 계약 작가에서 48.4%로 가장 높은 것으로 나타남

그림 2-51 화당 컷수 조절이 어려운 이유



[BASE : 화당 컷수 조절이 어렵다고 응답한 작가(n=518), 단위 : 명, %]

유형		사례수	계약서에 화당 컷수를 정해놓아 서	플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박	독자들의 피드백이 걱정되어 서	작품의 완성도와 작품성을 추구하기 위해	다른 작품과 순위 경쟁으로 인해	담당 PD와 의사소통 이 어려워서	기타
전 체		(518)	38.6	31.7	14.1	6.2	6.2	1.4	1.9
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	57.1	28.6	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0
	2000년~2016년	(71)	62.0	18.3	8.5	0.0	5.6	1.4	4.2
	2017년~2019년	(125)	19.2	59.2	8.8	7.2	3.2	1.6	0.8
	2020년~2025년	(315)	40.6	23.8	17.8	7.3	7.3	1.3	1.9
활동 분야	글+그림	(366)	36.3	31.7	17.2	6.3	7.4	0.5	0.5
	글(스토리/콘티/기획)	(27)	55.6	25.9	7.4	3.7	7.4	0.0	0.0
	작화 전반	(63)	41.3	38.1	4.8	3.2	3.2	1.6	7.9
	작화(데생/선화)	(29)	34.5	31.0	10.3	6.9	3.4	6.9	6.9
	작화(채색/밑색/효과)	(26)	46.2	26.9	3.8	11.5	0.0	7.7	3.8
	배경	(2)	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(5)	60.0	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(348)	35.3	31.0	18.4	6.6	6.6	0.6	1.4
	에이전시	(134)	43.3	36.6	5.2	5.2	4.5	3.7	1.5
	스튜디오	(31)	48.4	19.4	6.5	6.5	9.7	0.0	9.7
	기타	(5)	80.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

마. 애로사항

1) 창작 시 애로사항

웹툰 창작 시 애로사항을 조사한 결과, 1+2+3순위 기준, '과도한 작업으로 정신/육체 건강 악화'이 50.0% 가장 높은 비율로 나타났으며, 그다음으로 '연재 마감 부담으로 인한 작업/휴식시간 부족'(46.6%), '적고 불규칙한 수입 및 차기작 준비 중 경제적 어려움'(44.5%), '불법 유통으로 인한 저작권 침해'(30.6%), '에이전시와의 수익 배분 갈등'(21.7%), '플랫폼과의 수익 배분 갈등'(21.0%), '별도의 창작 공간 확보 어려움'(20.8%), '플랫폼과의 관계'(17.7%), '악플 스트레스'(15.7%), '에이전시와의 관계'(15.4%) 등의 순으로 나타남

그림 2-52

창작 시 애로사항

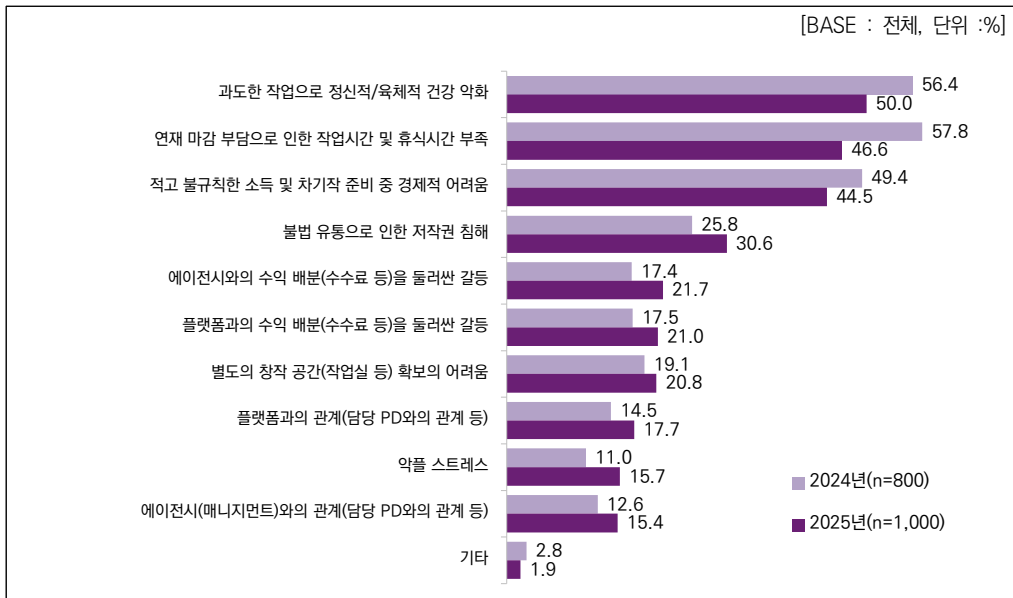


표 2-67

창작 시 애로사항 (1+2+3순위) (1/2)

[BASE : 전체, 복수응답, 단위 : 명, %]

유형	사례수	과도한 작업으로 정신적/육 체적 건강 악화	연재 마감 부담으로 인한 작업시간 및 휴식시간 부족	적고 불규칙한 소득 및 차기작 준비 중 경제적 어려움	불법 유통으로 인한 저작권 침해	에이전시와 의 수익 배분(수수 료 등)을 둘러싼 갈등	플랫폼과의 수익 배분(수수 료 등)을 둘러싼 갈등
전 체	(1000)	50.0	46.6	44.5	30.6	21.7	21.0
활동 분야	글+그림	(720)	48.6	44.9	44.0	28.9	22.4
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	56.0	54.7	52.0	40.0	18.7
	작화 전반	(98)	50.0	51.0	40.8	36.7	18.4
	작화(데생/선화)	(57)	54.4	43.9	43.9	22.8	15.8
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	57.1	54.3	51.4	31.4	14.3
	배경	(6)	50.0	33.3	16.7	66.7	33.3
	기타	(9)	55.6	66.7	55.6	44.4	11.1
계약 상대	플랫폼	(689)	45.6	43.4	41.2	30.3	22.5
	에이전시	(247)	59.5	52.6	51.8	32.8	18.6
	스튜디오	(55)	61.8	58.2	50.9	25.5	14.5
	기타	(9)	55.6	55.6	55.6	22.2	11.1

표 2-68

창작 시 애로사항 (1+2+3순위) (2/2)

[BASE : 전체, 복수응답, 단위 : 명, %]

유형		사례수	별도의 창작 공간(작업실 등) 확보의 어려움	플랫폼과의 관계(담당 PD와의 관계 등)	악플 스트레스	에이전시(매니 지먼트)와의 관계(담당 PD와의 관계 등)	기타
전 체		(1000)	20.8	17.7	15.7	15.4	1.9
활동 분야	글+그림	(720)	23.8	19.3	18.2	16.4	1.1
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	12.0	10.7	9.3	6.7	4.0
	작화 전반	(98)	14.3	15.3	8.2	12.2	6.1
	작화(데생/선화)	(57)	19.3	21.1	8.8	14.0	1.8
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	8.6	5.7	8.6	17.1	2.9
	배경	(6)	0.0	16.7	33.3	33.3	0.0
	기타	(9)	0.0	0.0	11.1	33.3	0.0
계약 상대	플랫폼	(689)	25.3	20.9	18.9	16.8	1.6
	에이전시	(247)	10.9	10.9	9.3	13.0	1.6
	스튜디오	(55)	9.1	10.9	7.3	10.9	7.3
	기타	(9)	22.2	0.0	0.0	0.0	0.0

2) 창작 활동 이후에 신체 및 정신 건강 상태

창작 활동 이후에 신체 및 정신 건강 상태에 대해 조사한 결과, ‘나쁨’ 비율이 40.5%으로 높게 나타났으며, ‘ 좋음’ 비율은 26.1%로 나타남

전년 대비 ‘나쁨’ 비율이 크게 감소한 것으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 작화(채색/밑색/효과)를 담당하는 작가의 ‘나쁨’ 비율이 74.3%로 다른 분야 작가보다 특히 더 높은 것으로 나타남

계약 상대별로는 에이전시와 계약한 작가에서 ‘나쁨’ 비율이 66.8%로 비교적 높게 나타남

그림 2-53

창작 활동 이후에 신체 및 정신 건강 상태

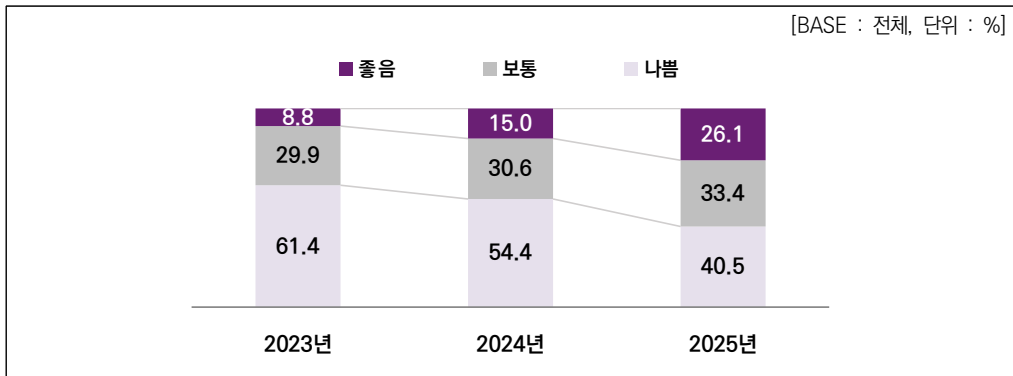


표 2-69

창작 활동 이후에 신체 및 정신 건강 상태

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형	사례수	매우 나쁘다	나쁘다	보통	좋다	매우 좋다	나쁨	보통	좋음	5점 평균
전 체	(1000)	14.8	25.7	33.4	24.1	2.0	40.5	33.4	26.1	2.73
데뷔 연도	2000년 이전 (8)	37.5	12.5	12.5	25.0	12.5	50.0	12.5	37.5	2.63
	2000년~2016년 (163)	22.1	35.6	30.7	9.8	1.8	57.7	30.7	11.7	2.34
	2017년~2019년 (252)	7.1	17.9	46.4	26.2	2.4	25.0	46.4	28.6	2.99
	2020년~2025년 (577)	15.8	26.5	28.8	27.2	1.7	42.3	28.8	28.9	2.73
활동 분야	글+그림 (720)	11.4	22.9	35.6	28.1	2.1	34.3	35.6	30.1	2.87
	글(스토리/콘티/기획) (75)	20.0	40.0	24.0	14.7	1.3	60.0	24.0	16.0	2.37
	작화 전반 (98)	22.4	28.6	30.6	16.3	2.0	51.0	30.6	18.4	2.47
	작화(데생/선화) (57)	15.8	36.8	26.3	19.3	1.8	52.6	26.3	21.1	2.54
	작화(채색/밑색/효과) (35)	48.6	25.7	20.0	2.9	2.9	74.3	20.0	5.7	1.86
	배경 (6)	16.7	0.0	83.3	0.0	0.0	16.7	83.3	0.0	2.67
	기타 (9)	22.2	44.4	33.3	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	2.11
계약 상대	플랫폼 (689)	9.1	19.7	37.7	31.2	2.2	28.9	37.7	33.4	2.98
	에이전시 (247)	27.1	39.7	23.5	8.1	1.6	66.8	23.5	9.7	2.17
	스튜디오 (55)	25.5	38.2	27.3	9.1	0.0	63.6	27.3	9.1	2.20
	기타 (9)	44.4	22.2	11.1	11.1	11.1	66.7	11.1	22.2	2.22

3) 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환

창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환에 대해 살펴보면, ‘손목건초염’이 36.8%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 다음으로 ‘허리디스크’(34.2%), ‘수면장애’(31.5%), ‘안구건조증’(31.3%), ‘우울증’(31.0%), ‘목디스크’(29.2%), ‘소화기 계열 질환’(25.0%), ‘불안/공황장애’(23.7%), ‘강박장애’(15.0%) 등의 순으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 작화(채색/밑색/효과)를 담당하는 작가는 ‘손목건초염’이 45.0%로 가장 높게 나타났으며, 대체로 ‘손목건초염’이 가장 높은 질환인 가운데, 글(스토리/콘티/기획) 작가는 ‘안구건조증’, 작화 전반 담당 작가들은 ‘목디스크’가 주된 질환으로 나타남

그림 2-54 창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환

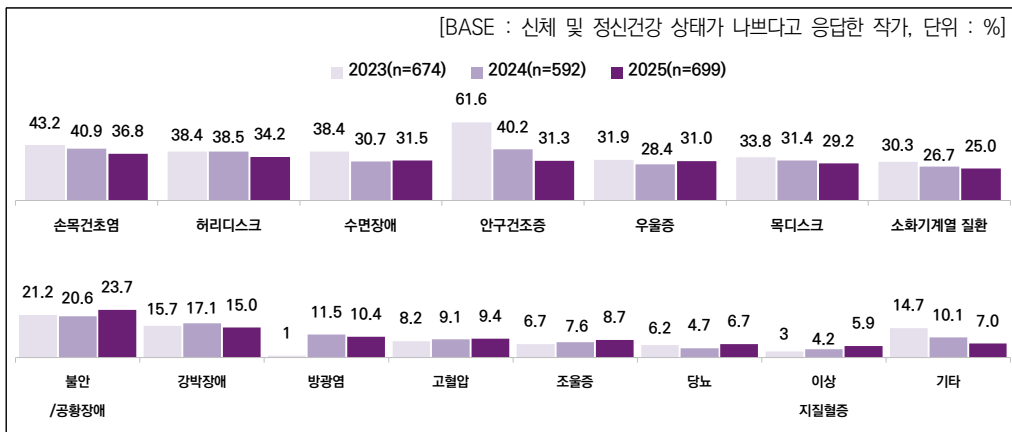


표 2-70

창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환 (1/2)

[BASE : 신체 및 정신건강 상태가 나쁘다고 응답한 작가(n=699), 단위 : 명, %]

유형		사례수	손목 건초염	허리 디스크	수면장애	안구 건조증	우울증	목디스크	소화기 계열질환	불안 /공황 장애
전 체		(699)	36.8	34.2	31.5	31.3	31.0	29.2	25.0	23.7
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	28.6	42.9	14.3	14.3	42.9	57.1	28.6	28.6
	2000년~2016년	(124)	37.1	41.1	31.5	38.7	35.5	37.1	32.3	28.2
	2017년~2019년	(131)	37.4	29.8	32.8	26.0	23.7	27.5	26.0	22.1
	2020년~2023년	(437)	36.6	33.4	31.4	31.1	31.8	27.0	22.7	22.9
활동 분야	글+그림	(458)	35.6	31.9	27.7	28.8	29.9	26.2	22.7	21.6
	글(스토리/콘티/기획)	(61)	32.8	39.3	42.6	39.3	29.5	27.9	24.6	29.5
	작화 전반	(85)	41.2	38.8	36.5	36.5	31.8	42.4	28.2	22.4
	작화(데생/선화)	(50)	36.0	38.0	28.0	34.0	24.0	32.0	34.0	22.0
	작화(채색/밑색/효과)	(33)	45.5	36.4	51.5	27.3	63.6	27.3	30.3	48.5
	배경	(5)	60.0	60.0	20.0	40.0	0.0	60.0	0.0	0.0
	기타	(7)	42.9	28.6	57.1	57.1	28.6	42.9	71.4	42.9
계약 상대	플랫폼	(433)	34.4	31.2	27.7	27.3	26.6	24.9	20.1	20.8
	에이전시	(216)	44.4	40.3	37.0	38.0	36.6	37.0	33.3	27.3
	스튜디오	(41)	24.4	34.1	41.5	36.6	48.8	31.7	31.7	36.6
	기타	(9)	22.2	33.3	33.3	44.4	33.3	33.3	33.3	22.2

표 2-71

창작 활동 이후에 진단받은 신체 및 정신질환 (2/2)

[BASE : 신체 및 정신건강 상태가 나쁘다고 응답한 작가(n=699), 단위 : 명, %]

유형		사례수	강박장애	방광염	고혈압	조울증(양 극성장애)	당뇨	이상지질 혈증	기타
전 체		(699)	15.0	10.4	9.4	8.7	6.7	5.9	7.0
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	28.6	14.3	28.6	14.3	0.0	28.6	0.0
	2000년~2016년	(124)	14.5	16.1	10.5	7.3	8.1	4.0	8.9
	2017년~2019년	(131)	15.3	9.9	10.7	7.6	3.1	9.2	8.4
	2020년~2023년	(437)	14.9	8.9	8.5	9.4	7.6	5.0	6.2
활동 분야	글+그림	(458)	14.4	9.8	9.6	7.6	5.2	6.8	7.0
	글(스토리/콘티/기획)	(61)	19.7	9.8	8.2	11.5	4.9	1.6	4.9
	작화 전반	(85)	16.5	14.1	11.8	10.6	14.1	3.5	7.1
	작화(데생/선화)	(50)	10.0	12.0	10.0	14.0	8.0	10.0	10.0
	작화(채색/밑색/효과)	(33)	15.2	12.1	3.0	9.1	9.1	0.0	6.1
	배경	(5)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(7)	42.9	0.0	14.3	0.0	14.3	14.3	14.3
계약 상대	플랫폼	(433)	15.0	10.2	9.2	7.6	5.8	6.7	4.6
	에이전시	(216)	14.4	11.6	10.2	10.6	8.8	4.6	11.1
	스튜디오	(41)	17.1	7.3	4.9	12.2	7.3	4.9	7.3
	기타	(9)	22.2	11.1	22.2	0.0	0.0	0.0	22.2

4) 악성 댓글 경험 여부

악성 댓글 경험 여부에 대해 살펴보면, 전체 응답자 중 54.0%가 ‘악성 댓글을 경험한 적이 있음’이라고 응답했으며, 다음으로 ‘댓글 보지 않음’(31.9%), ‘경험한 적 없음’(14.1%)의 순으로 나타남

그림 2-55 악성 댓글 경험 여부

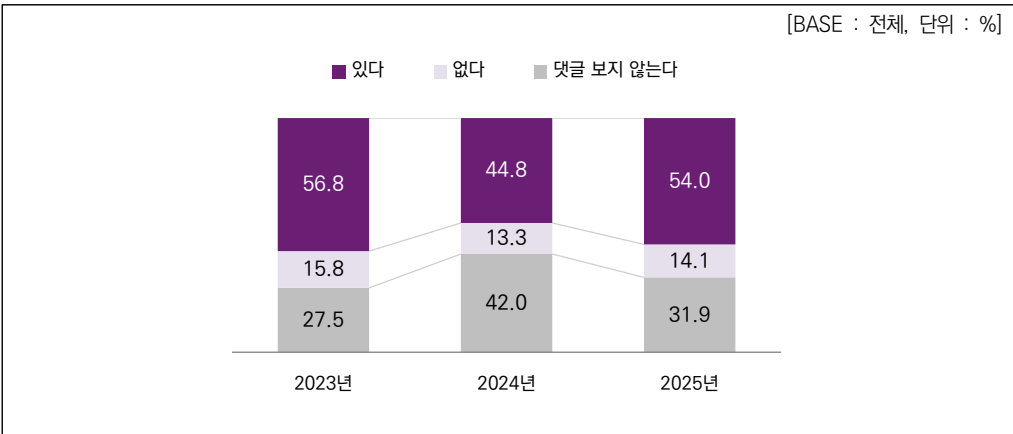


표 2-72 악성 댓글 경험 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	악성 댓글을 경험함	악성 댓글을 경험한 적이 없음	댓글 보지 않음
전 체		(1000)	54.0	14.1	31.9
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	75.0	12.5	12.5
	2000년~2016년	(163)	58.9	11.0	30.1
	2017년~2019년	(252)	39.7	25.4	34.9
	2020년~2025년	(577)	58.6	10.1	31.4
활동 분야	글+그림	(720)	54.4	14.7	30.8
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	52.0	18.7	29.3
	작화 전반	(98)	62.2	9.2	28.6
	작화(데생/선화)	(57)	36.8	17.5	45.6
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	51.4	5.7	42.9
	배경	(6)	50.0	0.0	50.0
	기타	(9)	66.7	0.0	33.3
계약 상대	플랫폼	(689)	52.4	14.9	32.7
	에이전시	(247)	61.1	11.3	27.5
	스튜디오	(55)	41.8	14.5	43.6
	기타	(9)	55.6	22.2	22.2

5) 악성 댓글 스트레스 정도

악성 댓글 스트레스 정도를 살펴보면, ‘스트레스를 받음’의 비율이 58.7%로 가장 높게 나타났으며, ‘스트레스 받지 않음’(18.0%), ‘보통’(23.3%)으로 나타남

‘스트레스 받음’ 비율은 매년 감소하는 추세로 나타남

그림 2-56 악성 댓글 스트레스 정도

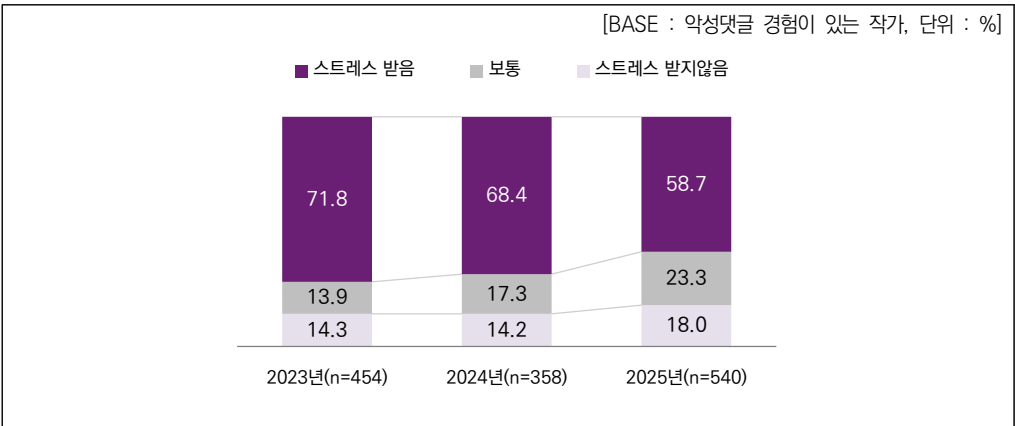


표 2-73 악성 댓글 스트레스 정도

[BASE : 악성댓글 경험이 있는 작가(n=540), 단위 : 명, %, 점]

유형	사례 수	전혀 스트레스 받지 않는다	별로 스트레스 받지 않는다	그저 그렇다	다소 스트레스 받는다	매우 스트레스 받는다	스트레스 받지 않음	보통	스트레스 받음	5점 평균
전 체	(540)	1.5	16.5	23.3	45.7	13.0	18.0	23.3	58.7	3.52
데뷔 연도	2000년 이전	(6)	0.0	0.0	33.3	16.7	50.0	0.0	33.3	4.17
	2000년~2016년	(96)	0.0	11.5	17.7	43.8	27.1	11.5	17.7	3.86
	2017년~2019년	(100)	2.0	16.0	13.0	60.0	9.0	18.0	13.0	3.58
	2020년~2025년	(338)	1.8	18.3	27.8	42.6	9.5	20.1	27.8	3.40
활동 분야	글+그림	(392)	0.0	18.6	19.6	48.0	13.8	18.6	19.6	3.57
	글(스토리/콘티/기획)	(39)	2.6	12.8	17.9	43.6	23.1	15.4	17.9	3.72
	작화 전반	(61)	6.6	11.5	45.9	29.5	6.6	18.0	45.9	3.18
	작화(대생/선화)	(21)	14.3	14.3	19.0	52.4	0.0	28.6	19.0	3.10
	작화(채색/밑색/효과)	(18)	0.0	5.6	27.8	50.0	16.7	5.6	27.8	3.78
	배경	(3)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	3.00
	기타	(6)	0.0	0.0	33.3	66.7	0.0	0.0	33.3	3.67
계약 상대	플랫폼	(361)	0.0	19.9	18.6	49.9	11.6	19.9	18.6	3.53
	에이전시	(151)	4.0	9.3	33.8	37.1	15.9	13.2	33.8	3.52
	스튜디오	(23)	8.7	13.0	26.1	39.1	13.0	21.7	26.1	3.35
	기타	(5)	0.0	0.0	40.0	40.0	20.0	0.0	40.0	3.80

6) 악성 댓글 종류

악성 댓글의 종류를 살펴보면, 응답 작가의 72.0%가 ‘작품에 대한 비판/비방’을 경험한 것으로 조사되었으며, 그다음으로 ‘인격 모욕’(18.1%), ‘욕설’(3.5%), ‘스포일러 성격의 댓글’(3.0%) 등의 순으로 나타남

‘작품에 대한 비방 및 비판은’ 전년 대비 크게 증가하여 2023년 조사와 유사한 수준으로 나타났으며, 그 외의 응답은 모두 감소한 것으로 나타남

그림 2-57

악성 댓글 종류

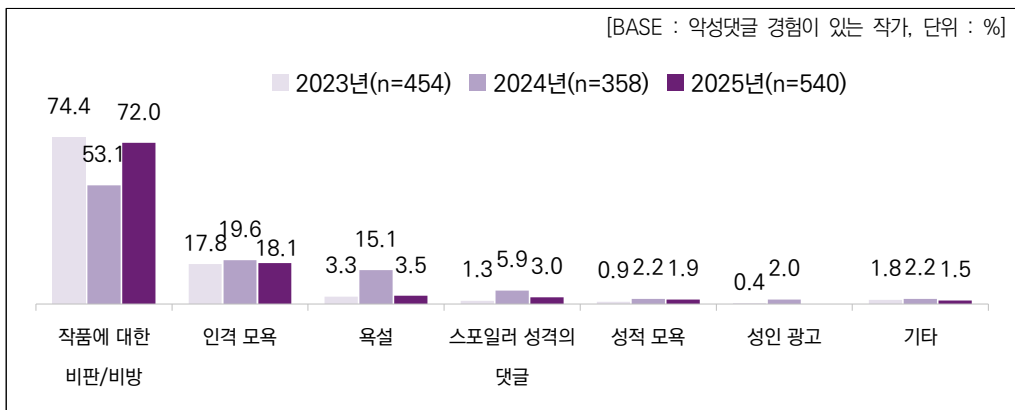


표 2-74

악성 댓글 종류

[BASE : 악성댓글 경험에 있는 작가(n=540, 단위 : 명, %)]

유형		사례수	작품에 대한 비판/비방	인격 모욕	욕설	스포일러 성격의 댓글	성적 모욕	기타
전 체		(540)	72.0	18.1	3.5	3.0	1.9	1.5
데뷔 연도	2000년 이전	(6)	83.3	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(96)	68.8	26.0	3.1	2.1	0.0	0.0
	2017년~2019년	(100)	69.0	20.0	7.0	1.0	1.0	2.0
	2020년~2025년	(338)	73.7	15.4	2.7	3.8	2.7	1.8
활동 분야	글+그림	(392)	66.1	21.9	4.8	3.1	2.3	1.8
	글(스토리/콘티/기획)	(39)	82.1	12.8	0.0	5.1	0.0	0.0
	작화 전반	(61)	91.8	4.9	0.0	1.6	1.6	0.0
	작화(대생/선화)	(21)	95.2	4.8	0.0	0.0	0.0	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(18)	77.8	11.1	0.0	5.6	0.0	5.6
	배경	(3)	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(6)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(361)	65.9	21.9	4.7	3.3	2.5	1.7
	에이전시	(151)	83.4	11.9	1.3	1.3	0.7	1.3
	스튜디오	(23)	87.0	4.3	0.0	8.7	0.0	0.0
	기타	(5)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

7) 악성 댓글을 근절하기 위해 가장 필요한 사항

악성 댓글을 근절하기 위해 가장 필요한 사항에 대해 살펴보면, ‘악성 댓글 근절을 위한 제도 강화(준실명제, 작품별 댓글 on/off 기능 등)’가 가장 필요하다는 비율이 25.7%로 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘악성 댓글 작성자 처벌 강화’(25.0%), ‘웹툰 플랫폼의 악성 댓글 필터링 기능 강화’(19.4%), ‘웹툰 플랫폼의 악성 댓글 신고 기능 강화’(14.6%), ‘선플 운동 등 이용자 캠페인 강화’(12.3%), ‘기타’(3.0%) 순으로 나타남

전년 대비 ‘악성 댓글 근절을 위한 제도 강화’, ‘악성 댓글 작성자 처벌 강화’와 같은 직접적인 해결 방안은 감소한 반면, ‘악성 댓글 신고 기능 강화’, ‘선플 운동 등 이용자 캠페인 강화’와 같은 간접적인 방안의 응답이 증가한 것으로 나타남

그림 2-58 악성 댓글 근절하기 위해 가장 필요한 사항

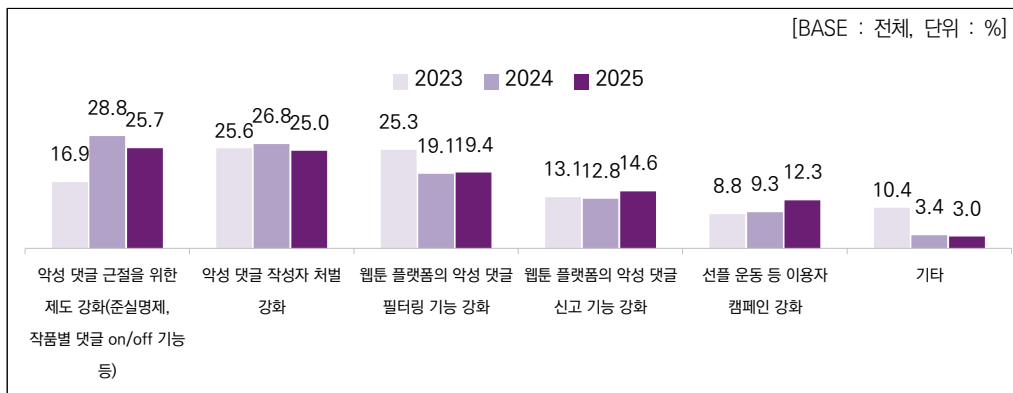


표 2-75

악성 댓글 근절하기 위해 가장 필요한 사항

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	악성 댓글 근절을 위한 제도강화 (준실명제, 작품별 댓글 on/off 기능 등)	악성 댓글 작성자 처벌 강화	웹툰 플랫폼의 악성 댓글 필터링 기능 강화	웹툰 플랫폼의 악성 댓글 신고 기능 강화	선플 운동 등 이용자 캠페인 강화	기타
전 체		(1000)	25.7	25.0	19.4	14.6	12.3	3.0
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	37.5	0.0	37.5	12.5	0.0	12.5
	2000년~2016년	(163)	29.4	30.7	12.9	9.8	11.0	6.1
	2017년~2019년	(252)	26.6	17.9	23.8	15.5	14.7	1.6
	2020년~2025년	(577)	24.1	26.9	19.1	15.6	11.8	2.6
활동 분야	글+그림	(720)	23.3	23.3	21.0	15.6	13.5	3.3
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	40.0	22.7	17.3	8.0	6.7	5.3
	작화 전반	(98)	26.5	30.6	12.2	15.3	13.3	2.0
	작화(데생/선화)	(57)	28.1	31.6	19.3	12.3	8.8	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	37.1	31.4	17.1	8.6	5.7	0.0
	배경	(6)	16.7	33.3	0.0	33.3	16.7	0.0
	기타	(9)	33.3	44.4	11.1	11.1	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(689)	24.8	22.9	20.9	14.9	14.7	1.7
	에이전시	(247)	25.1	30.8	17.4	13.4	6.5	6.9
	스튜디오	(55)	36.4	27.3	9.1	14.5	10.9	1.8
	기타	(9)	44.4	11.1	22.2	22.2	0.0	0.0

8) 웹툰 작가에게 필요한 지원사항

웹툰 작가에게 필요한 지원사항에 대해 조사한 결과, ‘불법 유통 사이트 폐쇄’가 23.7%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘휴재 보장’(15.4%), ‘계약 및 기타 불공정 행위 관련 상담 및 내용’(11.3%), ‘지원사업 등 관련 정보 공유’(9.5%) 등의 순으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, ‘불법 유통 사이트 폐쇄’는 작화(채색/밑색/효과) 담당 작가에서 42.9%로 특히 높게 나타남

그림 2-59

웹툰 작가에게 필요한 지원사항

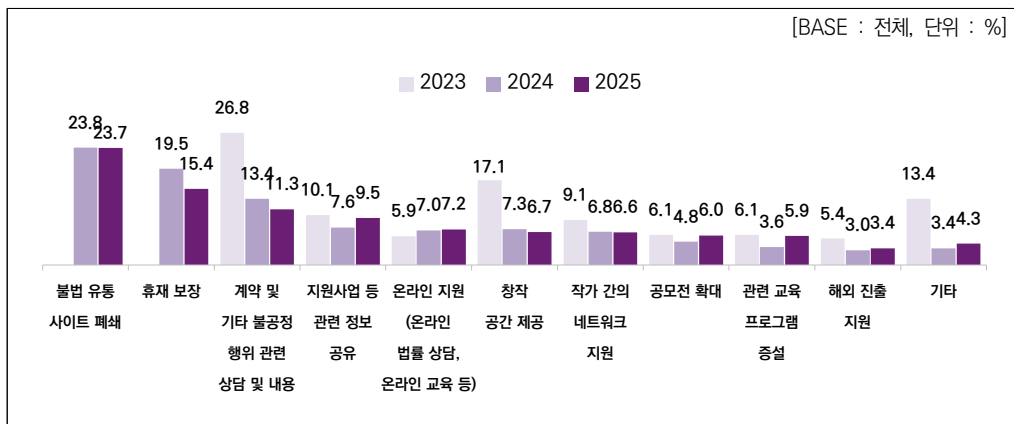


표 2-76

웹툰 작가에게 필요한 지원사항

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형	사례수	불법 유통 사이트 폐쇄	휴재 보장	계약 및 기타 불공정 행위 관련 상담 및 내용	지원사업 등 관련 정보 공유	온라인 지원(온라인 법률 상담 등)	창작 공간 제공	작가 간의 네트워크 지원	공모전 확대	관련 교육 프로그램 증설	해외 진출 지원	기타
전 체	(1000)	23.7	15.4	11.3	9.5	7.2	6.7	6.6	6.0	5.9	3.4	4.3
데뷔 연도	2000년 이전 (8)	37.5	12.5	0.0	12.5	0.0	12.5	12.5	0.0	0.0	12.5	0.0
	2000년~2016년 (163)	27.6	17.2	5.5	9.2	3.7	6.1	4.9	4.9	5.5	3.1	12.3
	2017년~2019년 (252)	16.3	17.5	15.9	9.9	9.5	6.3	6.3	6.0	7.5	4.4	0.4
	2020년~2025년 (577)	25.6	14.0	11.1	9.4	7.3	6.9	7.1	6.4	5.4	2.9	3.8
활동 분야	클+그림 (720)	20.1	14.9	11.1	10.6	7.9	6.9	7.1	7.2	6.7	3.6	3.9
	글(스토리/콘티/기획) (75)	34.7	9.3	13.3	12.0	4.0	9.3	4.0	5.3	0.0	4.0	4.0
	작화 전반 (98)	29.6	18.4	11.2	6.1	6.1	5.1	5.1	3.1	6.1	3.1	6.1
	작화(데생/선화) (57)	28.1	24.6	12.3	1.8	7.0	3.5	7.0	1.8	7.0	3.5	3.5
	작화(채색/밑색/효과) (35)	42.9	17.1	8.6	2.9	5.7	5.7	2.9	0.0	2.9	0.0	11.4
	배경 (6)	33.3	16.7	0.0	16.7	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타 (9)	44.4	11.1	22.2	11.1	0.0	11.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼 (689)	19.6	12.8	11.5	9.9	8.6	8.1	7.1	7.3	7.5	4.4	3.3
	에이전시 (247)	34.8	22.3	9.3	8.9	4.5	2.8	4.0	2.4	2.4	1.2	7.3
	스튜디오 (55)	21.8	16.4	20.0	9.1	3.6	5.5	10.9	7.3	1.8	1.8	1.8
	기타 (9)	44.4	22.2	0.0	0.0	0.0	11.1	11.1	0.0	0.0	0.0	11.1

바. 예술인복지재단 관련

1) 예술인 활동증명 발급 여부

예술인 활동증명 발급 비율은 46.7%로 절반에 약간 미치지 못하는 것으로 나타났으며, 계약 상대별로 살펴보면, 에이전시 계약 작가들의 ‘등록’ 비율이 56.7%로 비교적 높은 것으로 나타남

그림 2-60 예술인 활동증명 발급 여부

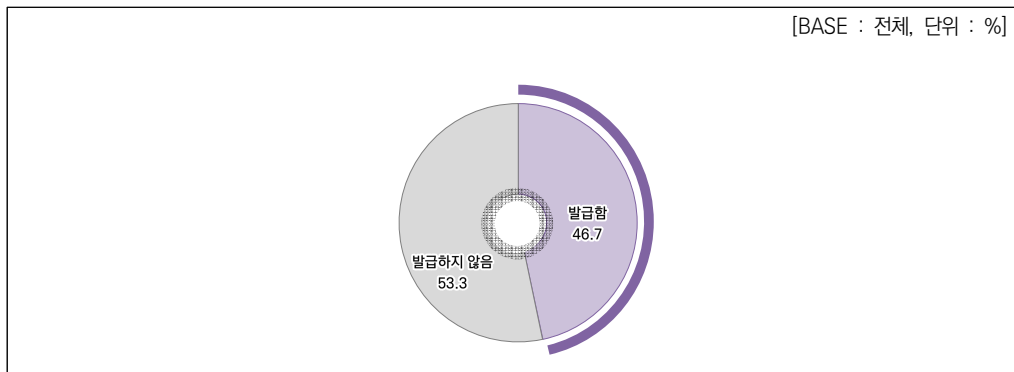


표 2-77 예술인 활동증명 발급 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	발급	미발급
전 체		(1000)	46.7	53.3
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	50.0	50.0
	2000년~2016년	(163)	60.1	39.9
	2017년~2019년	(252)	51.6	48.4
	2020년~2025년	(577)	40.7	59.3
활동 분야	글+그림	(720)	45.7	54.3
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	50.7	49.3
	작화 전반	(98)	58.2	41.8
	작화(데생/선화)	(57)	33.3	66.7
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	42.9	57.1
	배경	(6)	66.7	33.3
	기타	(9)	55.6	44.4
계약 상대	플랫폼	(689)	44.4	55.6
	에이전시	(247)	56.7	43.3
	스튜디오	(55)	27.3	72.7
	기타	(9)	66.7	33.3

2) 예술인 고용보험 가입 여부

예술인 고용보험 가입 비율은 36.9%로 전년 대비 소폭 감소했으며 매년 감소하는 추세임
계약 상대별로 살펴보면, 에이전시 계약 작가들의 ‘가입’ 비율이 57.1%로 비교적 높은 것
으로 나타남

그림 2-61 예술인 고용보험 가입 여부

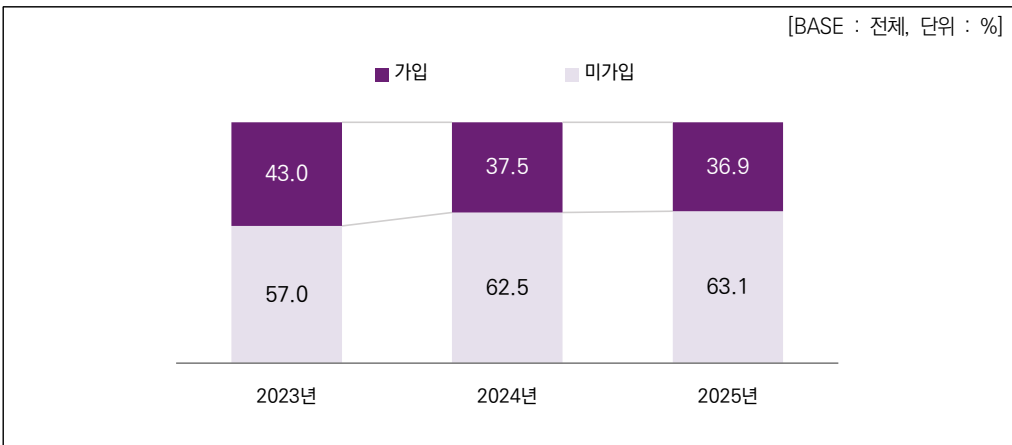


표 2-78 예술인 고용보험 가입 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	가입	미가입
전 체		(1000)	36.9	63.1
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	37.5	62.5
	2000년~2016년	(163)	42.9	57.1
	2017년~2019년	(252)	36.9	63.1
	2020년~2025년	(577)	35.2	64.8
활동 분야	글+그림	(720)	30.8	69.2
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	46.7	53.3
	작화 전반	(98)	56.1	43.9
	작화(데생/선화)	(57)	35.1	64.9
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	74.3	25.7
	배경	(6)	83.3	16.7
	기타	(9)	66.7	33.3
계약 상대	플랫폼	(689)	29.3	70.7
	에이전시	(247)	57.1	42.9
	스튜디오	(55)	38.2	61.8
	기타	(9)	55.6	44.4

3) 예술인 고용보험 미가입 이유

예술인 고용보험에 미가입한 이유로는 ‘예술인 고용보험에 대해 잘 몰라서’(17.6%)에 대한 응답 비율이 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘딱히 필요성을 느끼지 못해서’(16.8%), ‘가입 절차가 복잡해서’(14.4%), ‘보조작가를 항시 고용해서’(10.9%) 등의 순으로 나타남

그림 2-62 예술인 고용보험 미가입 이유

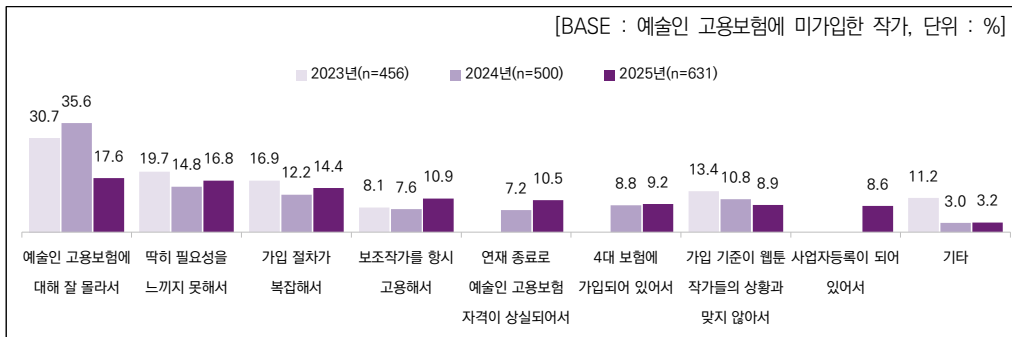


표 2-79 예술인 고용보험 미가입 이유

[BASE : 예술인 고용보험에 미가입한 작가(n=631), 단위 : 명, %]

유형	사례수	예술인 고용보험에 대해 잘 몰라서	딱히 필요성을 느끼지 못해서	가입 절차가 복잡해서	보조작가를 항시 고용해서	연재 종료로 예술인 고용보험 자격이 상실되어서	4대 보험에 가입되어 있어서	가입 기준이 웹툰 작가들의 상황과 맞지 않아서	사업자등록이 되어 있어서	기타
전 체	(631)	17.6	16.8	14.4	10.9	10.5	9.2	8.9	8.6	3.2
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0	20.0	0.0	20.0
	2000년~2016년	(93)	20.4	18.3	19.4	6.5	11.8	6.5	2.2	10.8
	2017년~2019년	(159)	16.4	18.2	8.8	15.1	10.7	11.3	10.7	6.9
	2020년~2025년	(374)	17.1	15.8	15.8	10.4	10.2	9.1	9.6	8.8
활동 분야	글+그림	(498)	17.1	19.1	14.5	11.2	10.8	7.8	8.4	9.2
	글(스토리/콘티/기획)	(40)	17.5	10.0	12.5	5.0	10.0	17.5	10.0	5.0
	작화 전반	(43)	16.3	9.3	11.6	14.0	11.6	7.0	14.0	9.3
	작화(데생/선화)	(37)	24.3	8.1	13.5	8.1	8.1	18.9	8.1	5.4
	작화(채색/밑색/효과)	(9)	11.1	0.0	33.3	22.2	0.0	11.1	11.1	0.0
	배경	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(3)	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(487)	17.2	19.1	14.2	10.7	10.7	7.8	9.0	8.8
	에이전시	(106)	18.9	8.5	15.1	16.0	11.3	8.5	8.5	7.5
	스튜디오	(34)	14.7	8.8	17.6	0.0	5.9	29.4	8.8	8.8
	기타	(4)	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0

사. 생성형 AI 관련

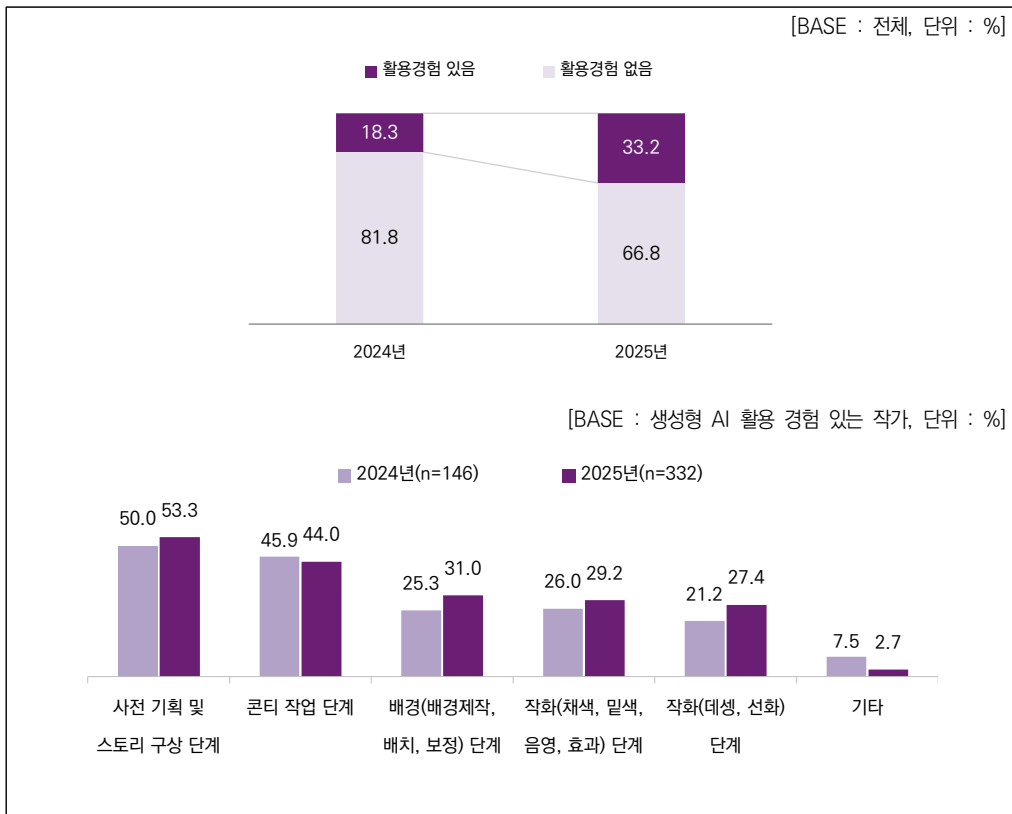
1) 생성형 AI 활용

생성형 AI의 활용에 대해 조사한 결과, ‘활용 경험 있음’이 33.2%로 나타남. 활용 경험에 대해 활동 분야별로 살펴보면, 글+그림 모두 담당하는 작가에서 ‘활용 경험 있음’ 비율이 40.1%로 비교적 높게 나타남. 반면, 작화(채색/밑색/효과) 담당 작가에서는 5.7%로 낮게 나타났으며, 계약상대별로 살펴보면, ‘활용 경험 있음’은 플랫폼 계약 작가에서 39.8%로 특히 높은 것으로 나타남

생성형 AI 활용 경험이 있는 작가를 대상으로 자주 활용하는 단계에 대해서 조사한 결과, 1+2순위 기준, ‘사전 기획 및 스토리 구상 단계’가 53.3%로 가장 높게 나타남. 그다음으로 ‘콘티 작업 단계’(44.0%), ‘배경(배경제작/배치/보정) 단계’(31.0%) 등의 순으로 나타남

그림 2-63

생성형 AI 활용 경험 및 자주 활용하는 단계



[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	활용 경험		사례수	자주 활용하는 단계 (1+2순위)					
			있음	없음		사전 기획 및 스토리 구상 단계	콘티 작업 단계	배경 (배경제 작, 배치, 보정) 단계	작화 (채색, 밑색, 음영, 효과) 단계	작화 (데생, 선화) 단계	기타
전 체		(1000)	33.2	66.8	(332)	53.3	44.0	31.0	29.2	27.4	2.7
활동 분야	글+그림	(720)	40.1	59.9	(289)	52.6	45.7	34.3	30.4	27.0	2.1
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	28.0	72.0	(21)	85.7	42.9	14.3	4.8	9.5	4.8
	작화 전반	(98)	9.2	90.8	(9)	33.3	22.2	0.0	55.6	55.6	11.1
	작화(데생/선화)	(57)	19.3	80.7	(11)	36.4	18.2	0.0	18.2	54.5	9.1
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	5.7	94.3	(2)	0.0	50.0	50.0	50.0	0.0	0.0
	배경	(6)	0.0	100.0	-	-	-	-	-	-	-
	기타	(9)	0.0	100.0	-	-	-	-	-	-	-
계약 상대	플랫폼	(689)	39.8	60.2	(274)	52.2	47.8	33.6	32.1	26.6	1.5
	에이전시	(247)	18.2	81.8	(45)	55.6	24.4	22.2	20.0	33.3	8.9
	스튜디오	(55)	18.2	81.8	(10)	60.0	30.0	10.0	0.0	30.0	10.0
	기타	(9)	33.3	66.7	(3)	100.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0

2) 향후 생성형 AI 활용 의향 및 의향 없는 이유

AI를 활용한 경험이 없는 작가를 대상으로 향후 생성형 AI 활용 의향에 대해 조사한 결과, '활용 의향 있음'이 28.0%, '활용 의향 없음'이 36.5%, '생각해 보지 않음'이 35.5%로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 글(스토리/콘티/기획)을 담당하는 작가에서 '활용 의향 있음' 응답이 42.6%로 향후 생성형 AI 활용 의향이 가장 높은 것으로 나타났으나, 작화(채색/밑색/효과)를 담당하는 작가에서는 6.1%로 가장 낮은 것으로 나타남

AI를 활용한 경험이 없는 작가를 대상으로 활용 의향이 없는 이유에 대해 조사한 결과, '제3자의 저작권을 침해할 수 있다는 윤리적, 법적 문제에 대한 부담'이 36.5%로 가장 높게 나타남. 그다음으로 'AI 학습 데이터 불법 수집(스크래핑) 문제에 대한 반감'(34.8%), '작품의 독창성/예술성 저하 우려'(17.2%) 등의 순으로 나타남

그림 2-64

생성형 AI 활용 의향 및 의향 없는 이유

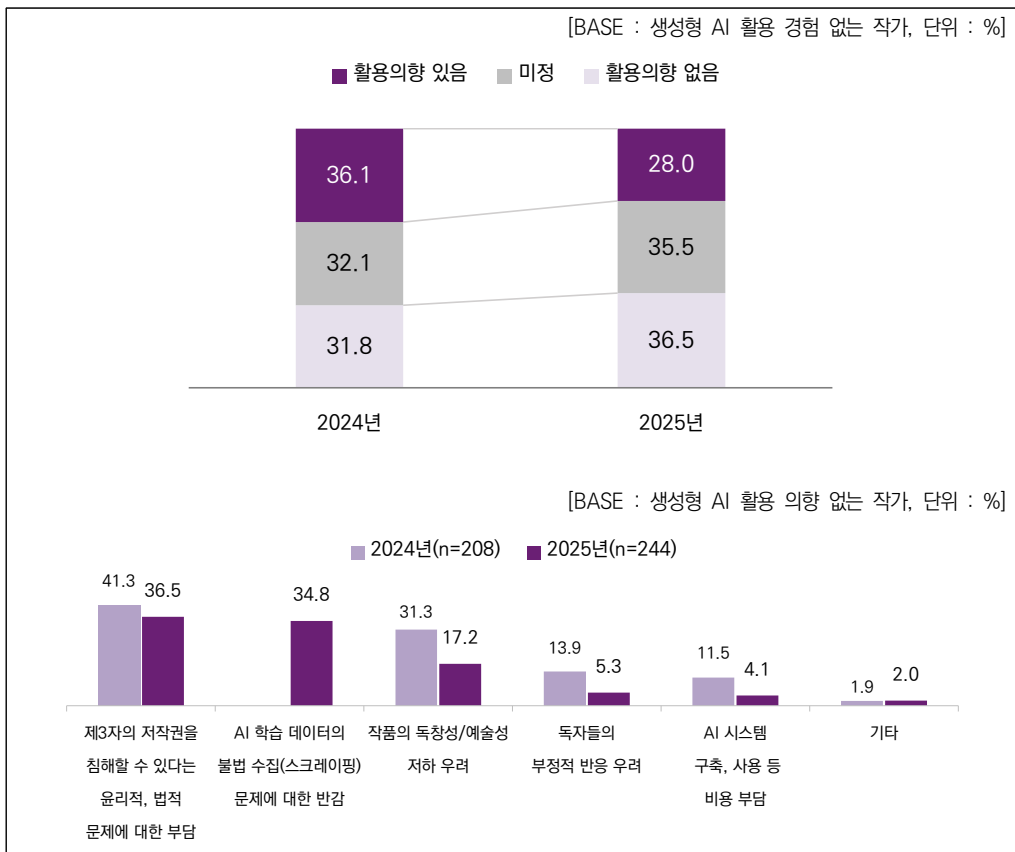


표 2-81

향후 생성형 AI 활용 의향

[BASE : 생성형 AI 활용 경험 없는 작가(n=668), 단위 : 명, %]

유형		사례 수	활용 의향 전혀 없음	활용 의향 없음	아직 생각해 보지 않음	활용 의향 있음	활용 의향 매우 있음	활용 의향 없음	생각해 보지 않음	활용 의향 있음	5점 평균
전 체		(668)	22.3	14.2	35.5	25.3	2.7	36.5	35.5	28.0	2.72
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	4.00
	2000년~2016년	(120)	20.0	10.8	35.8	29.2	4.2	30.8	35.8	33.3	2.87
	2017년~2019년	(172)	13.4	14.0	50.0	19.2	3.5	27.3	50.0	22.7	2.85
	2020년~2025년	(371)	27.5	15.6	29.1	25.9	1.9	43.1	29.1	27.8	2.59
활동 분야	글+그림	(431)	16.0	16.9	40.6	23.9	2.6	32.9	40.6	26.5	2.80
	글(스토리/콘티/기획)	(54)	24.1	7.4	25.9	38.9	3.7	31.5	25.9	42.6	2.91
	작화 전반	(89)	33.7	9.0	23.6	30.3	3.4	42.7	23.6	33.7	2.61
	작화(대생/선화)	(46)	30.4	8.7	23.9	32.6	4.3	39.1	23.9	37.0	2.72
	작화(채색/밑색/효과)	(33)	54.5	12.1	27.3	6.1	0.0	66.7	27.3	6.1	1.85
	배경	(6)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	3.00
	기타	(9)	55.6	22.2	11.1	11.1	0.0	77.8	11.1	11.1	1.78
계약 상대	플랫폼	(415)	14.7	15.7	40.7	26.0	2.9	30.4	40.7	28.9	2.87
	에이전시	(202)	34.2	11.4	28.7	23.3	2.5	45.5	28.7	25.7	2.49
	스튜디오	(45)	35.6	13.3	22.2	26.7	2.2	48.9	22.2	28.9	2.47
	기타	(6)	50.0	16.7	0.0	33.3	0.0	66.7	0.0	33.3	2.17

표 2-82

향후 생성형 AI 활용 의향 없는 이유

[BASE : 생성형 AI 활용 의향 없는 작가(n=244), 단위 : 명, %]

유형		사례수	제3자의 저작권을 침해할 수 있다는 윤리적, 법적 문제에 대한 부담	AI 학습 데이터의 불법 수집(스크레 이핑) 문제에 대한 반감	작품의 독창성/예술 성 저하 우려	독자들의 부정적 반응 우려	AI 시스템 구축, 사용 등 비용 부담	기타
전 체		(244)	36.5	34.8	17.2	5.3	4.1	2.0
데뷔 연도	2000년 이전	-	-	-	-	-	-	-
	2000년~2016년	(37)	40.5	29.7	21.6	2.7	2.7	2.7
	2017년~2019년	(47)	36.2	25.5	19.1	6.4	8.5	4.3
	2020년~2025년	(160)	35.6	38.8	15.6	5.6	3.1	1.3
활동 분야	글+그림	(142)	37.3	26.1	21.8	6.3	6.3	2.1
	글(스토리/콘티/기획)	(17)	29.4	58.8	11.8	0.0	0.0	0.0
	작화 전반	(38)	44.7	47.4	5.3	0.0	0.0	2.6
	작화(대생/선화)	(18)	33.3	50.0	0.0	11.1	5.6	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(22)	22.7	31.8	31.8	9.1	0.0	4.5
	배경	-	-	-	-	-	-	-
	기타	(7)	42.9	57.1	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(126)	37.3	26.2	18.3	7.1	7.1	4.0
	에이전시	(92)	38.0	44.6	13.0	3.3	1.1	0.0
	스튜디오	(22)	27.3	45.5	27.3	0.0	0.0	0.0
	기타	(4)	25.0	25.0	25.0	25.0	0.0	0.0

3) 현재 생성형 AI 도입 및 활용 수준

AI를 활용할 의향이 있다는 작가를 대상으로 현재 도입 및 활용 수준에 대해 조사한 결과, ‘웹툰 제작에 AI 도입을 고려 중인 단계’가 52.4%로 가장 높게 나타남

그다음으로 ‘AI를 웹툰 제작에 활용하기로 결정하였으며, 적절한 도구와 사용법을 찾고 있는 단계’(19.3%), ‘AI를 웹툰 제작에 활용하기 위해, 교육을 받거나 시스템을 구축하고 있는 단계’(22.5%) 등으로 나타남

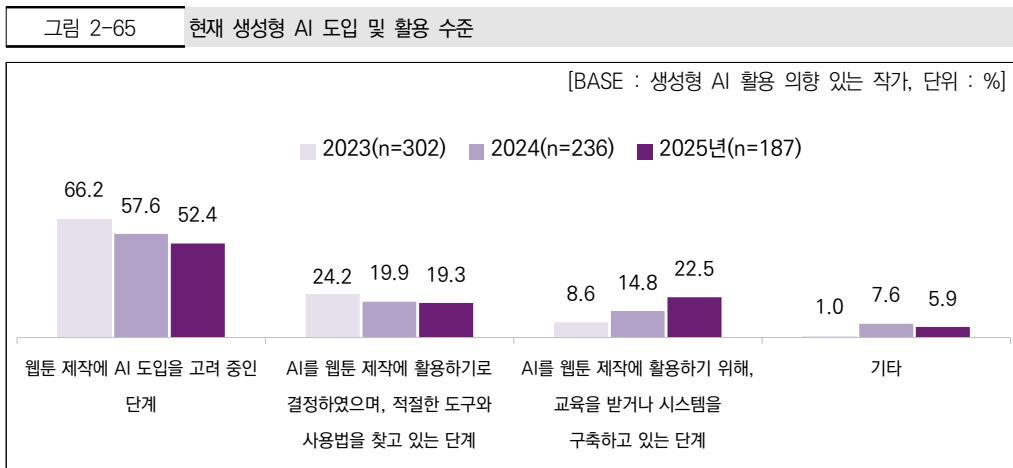


표 2-83 현재 생성형 AI 도입 및 활용 수준

[BASE : 생성형 AI 활용 의향 있는 작가(n=187), 단위 : %]

구분	유형	사례수	웹툰 제작에 AI 도입을 고려 중인 단계	AI를 웹툰 제작에 활용하기로 결정하였으며, 적절한 도구와 사용법을 찾고 있는 단계	AI를 웹툰 제작에 활용하기 위해, 교육을 받거나 시스템을 구축하고 있는 단계	기타
활동 분야	전 체	(187)	52.4	19.3	22.5	5.9
	글+그림	(114)	57.0	16.7	18.4	7.9
	글(스토리/콘티/기획)	(23)	52.2	34.8	8.7	4.3
	작화 전반	(30)	46.7	16.7	36.7	0.0
	작화(데생/선화)	(17)	35.3	17.6	47.1	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(2)	0.0	50.0	0.0	50.0
	배경	-	-	-	-	-
	기타	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(120)	50.8	21.7	23.3	4.2
	에이전시	(52)	57.7	9.6	23.1	9.6
	스튜디오	(13)	46.2	38.5	15.4	0.0
	기타	(2)	50.0	0.0	0.0	50.0

4) 생성형 AI 활용 시 기대효과

AI 활용 시 기대되는 효과에 대해 조사한 결과, 1+2순위 기준, '작업 시간 단축 및 효율 향상'이 57.1%로 가장 높게 나타남

그다음으로 '어시스트/공동작업/외주 등 비용 감소'(34.3%), '콘셉트 스케치 및 아이디어 발굴 용이'(29.2%) 등으로 나타남

그림 2-66 생성형 AI 활용 시 기대효과

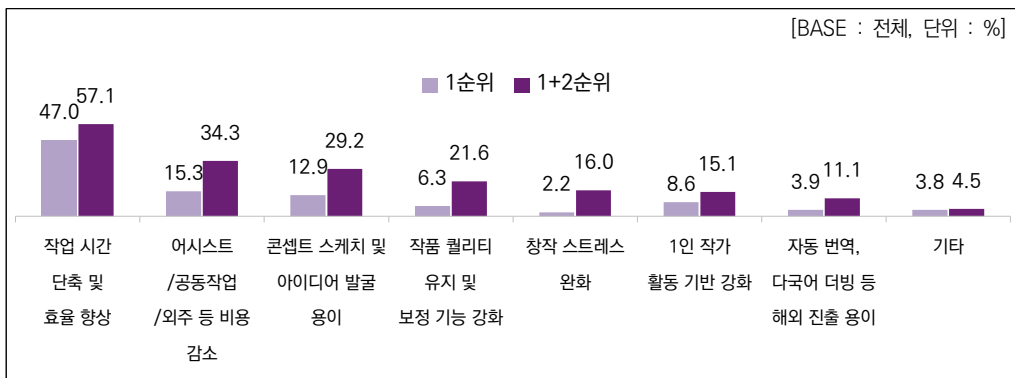


표 2-84 생성형 AI 활용 시 기대효과

[BASE : 전체, 단위 : %]

구분	유형	사례수	작업 시간 단축 및 효율 향상	어시스트/공동작업/외주 등 비용 감소	콘셉트 스케치 및 아이디어 발굴 용이	1인 작가 활동 기반 강화	작품 퀄리티 유지 및 보정 기능 강화	자동 번역, 다국어 더빙 등 해외 진출 용이	창작 스트레스 완화	기타
	전 체	(1000)	47.0	15.3	12.9	8.6	6.3	3.9	2.2	3.8
활동 분야	글+그림	(720)	46.1	14.4	13.3	11.0	6.8	3.5	1.9	2.9
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	56.0	8.0	10.7	4.0	6.7	5.3	1.3	8.0
	작화 전반	(98)	43.9	24.5	7.1	3.1	7.1	7.1	1.0	6.1
	작화(데생/선화)	(57)	47.4	19.3	22.8	1.8	3.5	1.8	1.8	1.8
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	57.1	11.4	14.3	0.0	0.0	2.9	8.6	5.7
	배경	(6)	33.3	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7	0.0
	기타	(9)	44.4	11.1	0.0	0.0	0.0	11.1	11.1	22.2
계약 상대	플랫폼	(689)	44.7	16.3	12.8	10.7	7.1	3.2	2.3	2.9
	에이전시	(247)	51.4	15.0	13.4	3.2	4.5	5.3	1.2	6.1
	스튜디오	(55)	52.7	7.3	12.7	5.5	5.5	7.3	3.6	5.5
	기타	(9)	66.7	0.0	11.1	11.1	0.0	0.0	11.1	0.0

5) 정부 지원을 통한 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향

정부 지원을 통한 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향에 대해 조사한 결과, ‘의향 있음’이 48.4%로 나타났고, ‘참여 의향 없음’(23.5%), ‘아직 생각해보지 않음’(28.1%)으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 글(스토리/콘티/기획)을 담당하는 작가들이 ‘의향 있음’ 비율이 50.7%로 AI 교육 및 컨설팅 참여 의향이 비교적 높은 것으로 나타났으며, 반대로 작화(채색/밑색/효과)를 담당하는 작가들은 17.1%로 낮게 나타남

그림 2-67

정부 지원을 통한 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향

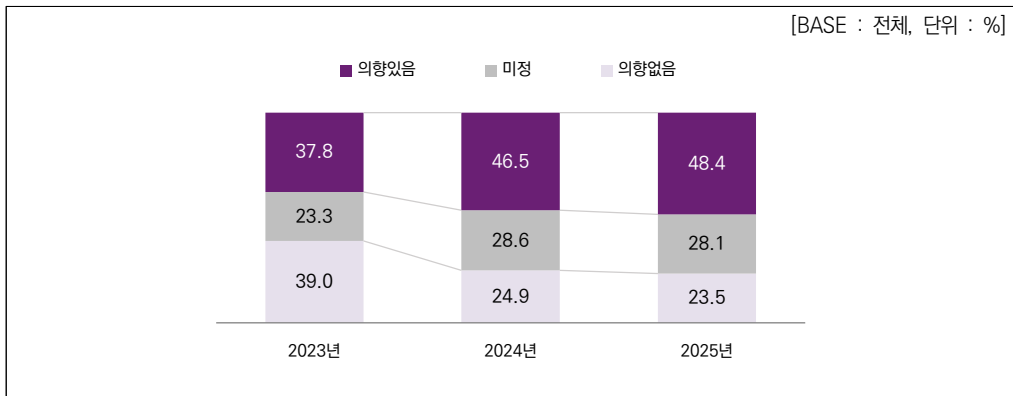


표 2-85

정부 지원을 통한 AI 관련 교육 및 컨설팅 참여 의향

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	전혀 의향 없음	의향 없음	아직 생각해보지 않음	의향 있음	매우 의향 있음	의향 없음	미정	의향 있음	5점 평균
전 체		(1000)	14.6	8.9	28.1	40.9	7.5	23.5	28.1	48.4	3.18
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	0.0	12.5	62.5	25.0	0.0	12.5	87.5	4.13
	2000년~2016년	(163)	14.7	9.2	34.4	27.6	14.1	23.9	34.4	41.7	3.17
	2017년~2019년	(252)	8.7	8.3	39.3	39.3	4.4	17.1	39.3	43.7	3.22
	2020년~2025년	(577)	17.3	9.2	21.7	45.1	6.8	26.5	21.7	51.8	3.15
활동 분야	글+그림	(720)	9.3	8.6	28.6	46.0	7.5	17.9	28.6	53.5	3.34
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	18.7	8.0	22.7	37.3	13.3	26.7	22.7	50.7	3.19
	작화 전반	(98)	27.6	11.2	28.6	25.5	7.1	38.8	28.6	32.7	2.73
	작화(대생/선화)	(57)	22.8	10.5	33.3	26.3	7.0	33.3	33.3	33.3	2.84
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	51.4	8.6	22.9	17.1	0.0	60.0	22.9	17.1	2.06
	배경	(6)	16.7	0.0	33.3	50.0	0.0	16.7	33.3	50.0	3.17
	기타	(9)	66.7	11.1	11.1	11.1	0.0	77.8	11.1	11.1	1.67
계약 상대	플랫폼	(689)	9.0	8.0	29.5	46.9	6.7	17.0	29.5	53.6	3.34
	에이전시	(247)	25.5	10.5	26.3	28.3	9.3	36.0	26.3	37.7	2.85
	스튜디오	(55)	32.7	10.9	23.6	25.5	7.3	43.6	23.6	32.7	2.64
	기타	(9)	33.3	22.2	0.0	22.2	22.2	55.6	0.0	44.4	2.78

4. 계약 관행 및 거래

가. 연재계약 기준 실제 계약 조건

1) 계약 상대

작가들의 계약 상대를 살펴보면, ‘플랫폼’과 계약한 경우가 68.9%로 가장 많았고, 그다음으로는 ‘에이전시’(24.7%), ‘스튜디오’(5.5%), ‘기타’(0.9%) 순으로 나타남

활동 분야별로는 글+그림 작가의 경우, ‘플랫폼’ 계약이 83.5%로 가장 높았으며, 그 외의 분야에서는 모두 ‘에이전시’ 계약이 높은 것으로 나타남

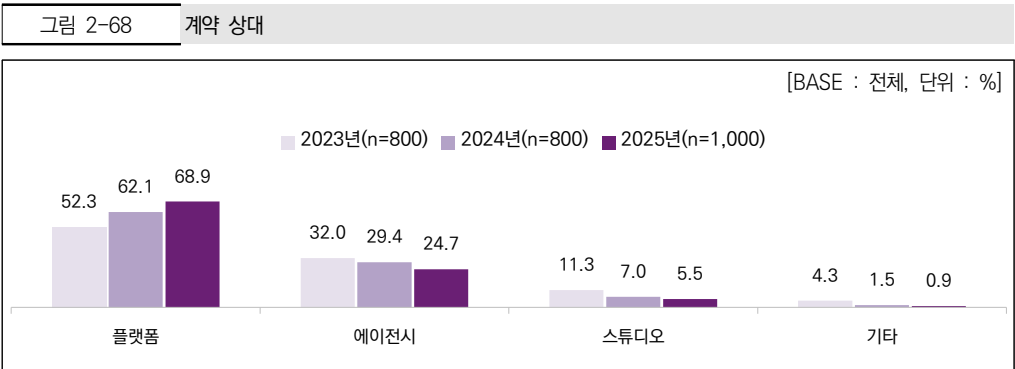


표 2-86 계약 상대

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	플랫폼	에이전시	스튜디오	기타
전 체		(1000)	68.9	24.7	5.5	0.9
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	37.5	37.5	0.0	25.0
	2000년~2016년	(163)	62.6	30.7	4.9	1.8
	2017년~2019년	(252)	81.3	15.9	2.4	0.4
	2020년~2025년	(577)	65.7	26.7	7.1	0.5
활동 분야	글+그림	(720)	83.5	13.6	2.1	0.8
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	38.7	42.7	17.3	1.3
	작화 전반	(98)	30.6	59.2	10.2	0.0
	작화(대생/선화)	(57)	31.6	49.1	17.5	1.8
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	20.0	62.9	14.3	2.9
	배경	(6)	16.7	83.3	0.0	0.0
	기타	(9)	33.3	44.4	22.2	0.0

2) 대가 지급 방식

웹툰 작가를 대상으로 대가 지급 방식 조사 결과, 전체적으로 '원고료'를 주요 수익원으로 하는 작가가 41.3%로 가장 많았음. 이어서 '월MG'(35.5%) 및 '누적MG'(20.2%), '기타'(3.0%)의 순으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, '원고료' 응답은 글+그림 작가의 비율이 46.5%로 높게 나타났으며, '누적MG'에서는 작화(채색/밑색/효과) 담당 작가가 66.7%로 가장 높게 나타남

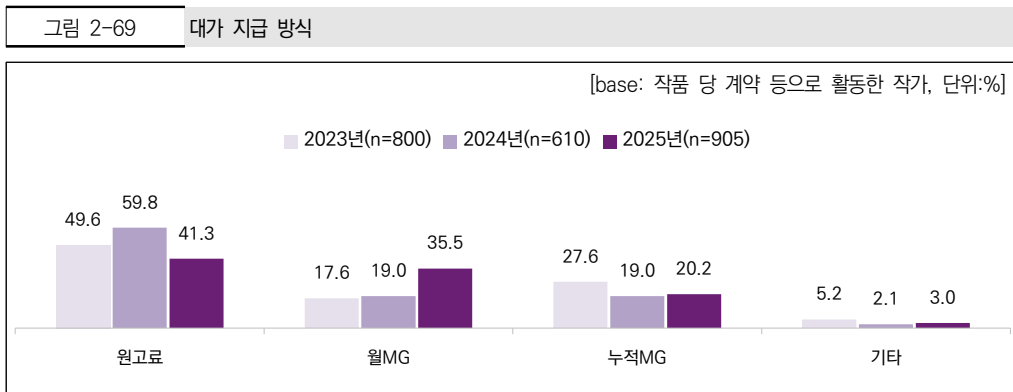


표 2-87 대가 지급 방식

[base: 작품 당 계약 등으로 활동한 작가, n=905 단위:%]

유형		사례수	원고료	월MG	누적MG	기타
전 체		(905)	41.3	35.5	20.2	3.0
데뷔 연도	2000년 이전	(7)	42.9	42.9	0.0	14.3
	2000년~2016년	(151)	53.0	22.5	20.5	4.0
	2017년~2019년	(242)	57.0	29.3	11.2	2.5
	2020년~2025년	(505)	30.3	42.2	24.8	2.8
활동 분야	글+그림	(694)	46.5	37.6	13.4	2.4
	글(스토리/콘티/기획)	(59)	30.5	37.3	27.1	5.1
	작화 전반	(73)	16.4	27.4	46.6	9.6
	작화(데생/선화)	(39)	35.9	23.1	41.0	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(30)	13.3	20.0	66.7	0.0
	배경	(3)	66.7	33.3	0.0	0.0
	기타	(7)	14.3	28.6	57.1	0.0
계약 상대	플랫폼	(652)	49.8	38.5	9.5	2.1
	에이전시	(211)	16.6	28.4	51.7	3.3
	스튜디오	(33)	30.3	27.3	36.4	6.1
	기타	(9)	44.4	11.1	0.0	44.4

3) 차감 방식

MG 계약 작가를 대상으로 차감 방식을 조사 결과, 전체적으로 ‘후차감’을 하는 작가가 52.4%로 절반 이상인 것으로 나타남. 이어서 ‘선차감’이 27.2%로 나타났고 ‘잘 모름’ 응답은 20.4%로 나타남

데뷔 연도로 보면, 데뷔연도가 빠를수록 ‘선차감’ 비율이 상대적으로 높은 것으로 나타남. 활동 분야별로 살펴보면, 대체로 ‘후차감’ 비율이 높은 가운데, 작화 전반 작가들의 ‘선차감’ 비율이 40.3%로 상대적으로 높은 것으로 나타남

그림 2-70 차감 방식

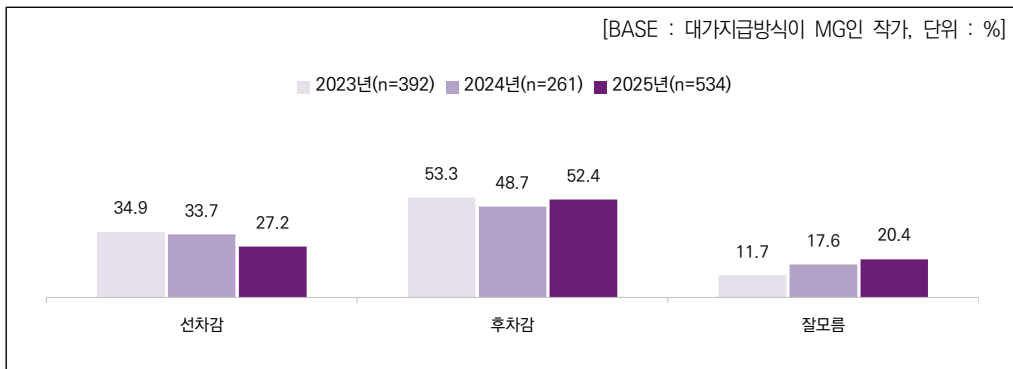


표 2-88 차감 방식

[BASE : 대가지급방식이 MG인 작가, n=534, 단위 : 명, %]

유형		사례수	선차감	후차감	잘 모름
전 체		(534)	27.2	52.4	20.4
데뷔 연도	2000년 이전	(4)	0.0	100.0	0.0
	2000년~2016년	(69)	34.8	59.4	5.8
	2017년~2019년	(103)	32.0	30.1	37.9
	2020년~2025년	(358)	24.6	57.0	18.4
활동 분야	글+그림	(360)	24.4	49.4	26.1
	글(스토리/콘티/기획)	(45)	37.8	48.9	13.3
	작화 전반	(62)	40.3	53.2	6.5
	작화(데생/선화)	(32)	31.3	62.5	6.3
	작화(채색/밑색/효과)	(28)	17.9	75.0	7.1
	배경	(1)	0.0	0.0	100.0
	기타	(6)	0.0	100.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(325)	27.7	45.2	27.1
	에이전시	(184)	26.6	64.1	9.2
	스튜디오	(24)	25.0	58.3	16.7
	기타	(1)	0.0	100.0	0.0

4) 수익분배비율(RS)

RS 계약 작가를 대상으로 수익분배비율 조사 결과¹⁰⁾, 전체적으로 ‘40%~50% 미만’의 수익분배비율을 받는 작가가 33.2%로 가장 많았으며, 이어서 ‘50%~60% 미만’(23.7%), ‘30%~40% 미만’(12.4%), ‘70%~80% 미만’(10.8%) 등의 순으로 나타남. ‘80% 이상’ 받는 작가는 2.3%로 나타남

그림 2-71

수익분배비율(RS)

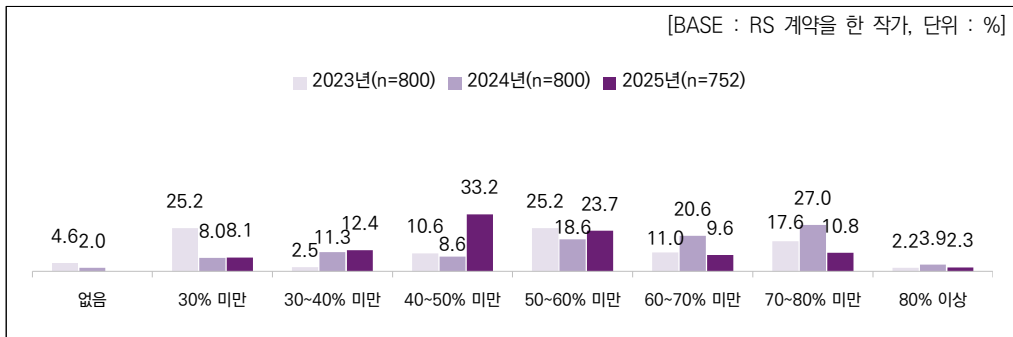


표 2-89

수익분배비율(RS)

[BASE : RS 계약을 한 작가, n=752, 단위 : 명, %]

유형		사례수	30% 미만	30~40% 미만	40~50% 미만	50~60% 미만	60~70% 미만	70~80% 미만	80% 이상
전 체		(752)	8.1	12.4	33.2	23.7	9.6	10.8	2.3
활동 분야	글+그림	(575)	5.7	8.7	37.9	25.0	8.3	11.8	2.4
	글(스토리/콘티/기획)	(52)	30.8	9.6	9.6	21.2	15.4	11.5	1.9
	작화 전반	(64)	6.3	25.0	21.9	25.0	10.9	9.4	1.6
	작화(대생/선화)	(30)	20.0	26.7	13.3	13.3	23.3	0.0	3.3
	작화(채색/밑색/효과)	(24)	4.2	50.0	37.5	4.2	4.2	0.0	0.0
	배경	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	기타	(6)	16.7	33.3	0.0	33.3	16.7	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(533)	3.0	8.8	38.1	26.3	10.3	11.6	1.9
	에이전시	(193)	16.6	21.8	23.3	18.1	8.3	8.8	3.1
	스튜디오	(23)	52.2	13.0	8.7	8.7	4.3	8.7	4.3
	기타	(3)	33.3	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0

10) 이번 조사부터 조사 대상 기준이 매절계약 등 ‘RS 정산비율 0%’이거나, ‘해당없음’을 응답한 대상은 제외함에 따라 과년도 조사 결과와의 비교시 해석상 유의가 필요함

5) RS 정산 경험

RS 정산 경험 조사 결과를 살펴보면, 정산 경험이 '있음'이라고 응답한 작가가 67.6%로, 절반 이상의 작가가 RS 정산 경험이 있는 것으로 나타났으며, '없음'이라고 응답한 작가는 32.4%로 나타남. 전년도 대비 정산 경험이 있는 작가가 증가한 것으로 나타남

그림 2-72 RS 정산 경험

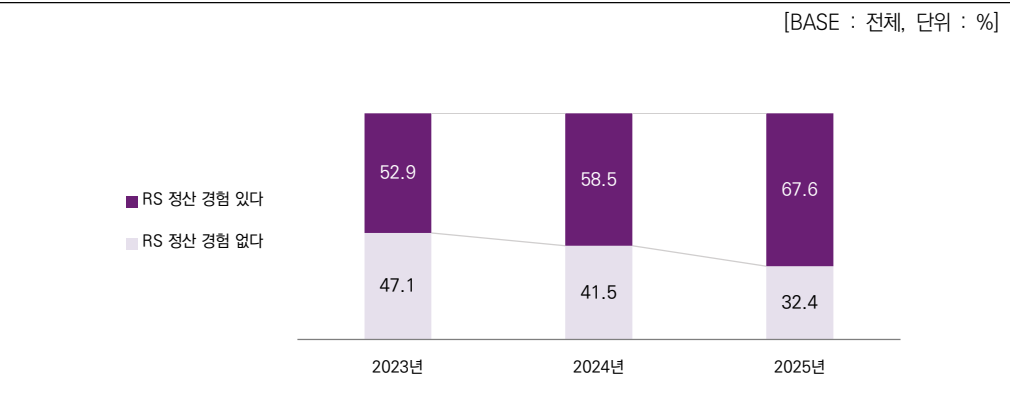


표 2-90 RS 정산 경험

[BASE : 전체, 단위 : %]

유형		사례수	있음	없음
전 체		(1000)	67.6	32.4
활동 분야	글+그림	(720)	71.7	28.3
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	66.7	33.3
	작화 전반	(98)	58.2	41.8
	작화(대생/선화)	(57)	42.1	57.9
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	65.7	34.3
	배경	(6)	16.7	83.3
	기타	(9)	55.6	44.4
계약 상대	플랫폼	(689)	72.6	27.4
	에이전시	(247)	63.6	36.4
	스튜디오	(55)	30.9	69.1
	기타	(9)	22.2	77.8

6) 화당 원고료/MG

웹툰 작가를 대상으로 화당 원고료/MG를 조사한 결과, 평균값 약 99.0만 원, 중위값 약 90.0만 원으로 나타남. 전체적으로 '100~150만 원 미만' 받는 작가가 28.1%로 가장 많았으며, '75~100만 원 미만'(20.5%), '50~75만 원 미만'(16.8%)의 순으로 나타남

그림 2-73 화당 원고료/MG

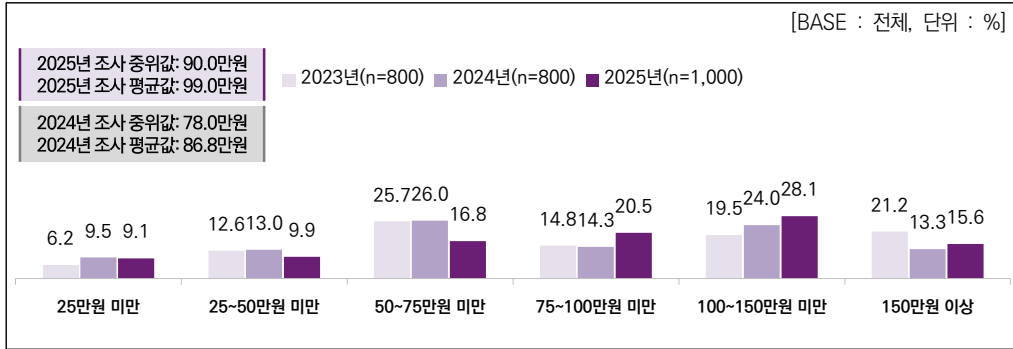


표 2-91 화당 원고료/MG

[BASE : 전체, 단위 : %]

유형		사례수	25만원 미만	25~50만원 미만	50~75만원 미만	75~100만원 미만	100~150만원 미만	150만원 이상	평균값 (만 원)	중위값 (만 원)
전 체		(1000)	9.1	9.9	16.8	20.5	28.1	15.6	99.0	90.0
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	12.5	25.0	12.5	37.5	12.5	87.5	95.0
	2000년~2016년	(163)	7.4	9.8	18.4	19.0	19.0	26.4	104.3	88.0
	2017년~2019년	(252)	20.2	5.6	12.7	13.5	28.2	19.8	93.3	90.0
	2020년~2025년	(577)	4.9	11.8	18.0	24.1	30.5	10.7	100.1	85.0
활동 분야	글+그림	(720)	9.7	7.8	17.4	24.0	28.3	12.8	97.0	85.0
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	2.7	38.7	25.3	9.3	9.3	14.7	76.4	50.0
	작화 전반	(98)	12.2	6.1	10.2	11.2	35.7	24.5	108.3	100.0
	작화(대생/선화)	(57)	5.3	1.8	8.8	19.3	38.6	26.3	135.0	100.0
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	2.9	5.7	17.1	5.7	34.3	34.3	118.5	120.0
	배경	(6)	50.0	33.3	16.7	0.0	0.0	0.0	31.2	27.5
	기타	(9)	0.0	33.3	22.2	11.1	11.1	22.2	82.7	64.0
계약 상대	플랫폼	(689)	9.3	7.4	18.0	25.8	27.4	12.0	98.2	80.0
	에이전시	(247)	8.1	15.4	9.3	8.1	32.8	26.3	106.4	100.0
	스튜디오	(55)	9.1	16.4	36.4	10.9	14.5	12.7	76.4	60.0
	기타	(9)	22.2	11.1	11.1	11.1	33.3	11.1	96.1	84.0

7) 계약한 화수

계약한 화수를 살펴보면, 평균적으로 53.4회를 제작하는 것으로 조사됨. 세부적으로 살펴보면 '26~50화' 화수를 계약한 작가가 39.9%로 가장 많았으며, '51~75화'(22.2%), '1~25화'(19.7%), '76~100화'(13.3%)의 순으로 나타남

그림 2-74 계약 화수

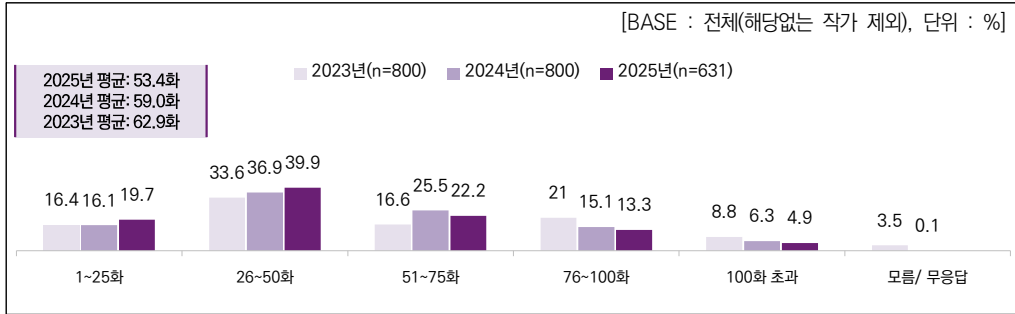


표 2-92 계약 화수

[BASE : 전체(해당없는 작가 제외), n=631, 단위 : %]

유형		사례수	1 ~ 25화	26 ~ 50화	51 ~ 75화	76 ~ 100화	100화 초과	평균값 (회)	중위값 (회)
전 체		(631)	19.7	39.9	22.2	13.3	4.9	53.4	50.0
데뷔 연도	2000년 이전	(3)	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	73.3	70.0
	2000년~2016년	(82)	25.6	34.1	18.3	15.9	6.1	52.5	50.0
	2017년~2019년	(132)	27.3	35.6	17.4	17.4	2.3	49.0	50.0
	2020년~2025년	(414)	16.2	42.5	24.4	11.4	5.6	54.8	50.0
활동 분야	글+그림	(489)	19.8	41.5	22.9	11.9	3.9	52.3	50.0
	글(스토리/콘티/기획)	(44)	27.3	43.2	20.5	9.1	0.0	41.4	40.0
	작화 전반	(45)	13.3	20.0	28.9	26.7	11.1	65.7	60.0
	작화(데생/선화)	(26)	26.9	42.3	3.8	19.2	7.7	55.5	47.5
	작화(채색/밑색/효과)	(23)	8.7	34.8	21.7	17.4	17.4	69.3	60.0
	배경	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	80.0	80.0
	기타	(3)	0.0	66.7	0.0	0.0	33.3	66.7	50.0
계약 상대	플랫폼	(450)	17.8	45.6	22.9	10.7	3.1	51.3	50.0
	에이전시	(154)	24.7	24.0	20.8	21.4	9.1	58.9	55.0
	스튜디오	(23)	17.4	34.8	21.7	13.0	13.0	62.1	50.0
	기타	(4)	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	29.8	27.0

8) 계약한 컷수

계약한 컷수를 살펴보면, 평균 64.2컷을 계약하는 것으로 나타남. 세부적으로는 ‘60컷 초과~70컷 이하’ 범위의 컷수를 계약한 작가가 54.7%로 가장 많았으며, ‘50컷 초과~60컷 이하’(22.7%), ‘70컷 초과~80컷 이하’(9.5%) 등의 순으로 나타남

그림 2-75 계약 컷수

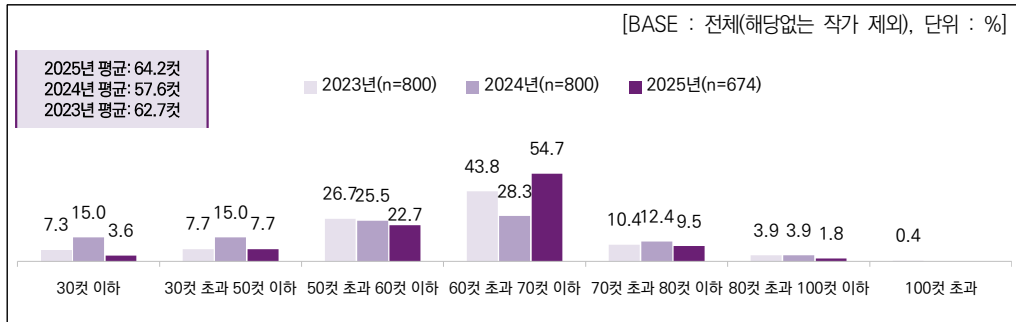


표 2-93 계약 컷수

[BASE : 전체(해당없는 작가 제외), n=674, 단위 : %]

유형	사례수	30컷 이하	30컷 초과 ~ 50컷 이하	50컷 초과 ~ 60컷 이하	60컷 초과 ~ 70컷 이하	70컷 초과 ~ 80컷 이하	80컷 초과 ~ 100컷 이하	평균값 (컷)	중위값 (컷)
전 체	(674)	3.6	7.7	22.7	54.7	9.5	1.8	64.2	70.0
데뷔 연도	2000년 이전	(4)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	65.0	65.0
	2000년~2016년	(96)	6.3	8.3	29.2	44.8	10.4	62.3	65.0
	2017년~2019년	(144)	4.9	13.2	21.5	44.4	13.9	62.7	65.0
	2020년~2023년	(430)	2.6	5.8	21.9	60.0	7.9	65.2	70.0
활동 분야	글+그림	(495)	4.4	7.3	22.0	54.5	10.1	64.1	70.0
	글(스토리/콘티/기획)	(54)	1.9	18.5	29.6	42.6	7.4	61.4	62.5
	작화 전반	(56)	1.8	1.8	19.6	62.5	10.7	66.6	65.0
	작화(데생/선화)	(30)	0.0	10.0	20.0	66.7	0.0	64.4	65.0
	작화(채색/밑색/효과)	(30)	0.0	6.7	20.0	63.3	6.7	66.0	65.0
	배경	(2)	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	72.5	72.5
계약 상대	기타	(7)	0.0	0.0	71.4	14.3	14.3	63.6	60.0
	플랫폼	(453)	4.6	9.3	22.3	52.5	9.3	63.8	70.0
	에이전시	(186)	1.6	3.8	24.7	59.1	9.1	65.0	65.0
	스튜디오	(32)	0.0	9.4	18.8	56.3	15.6	66.3	67.5
	기타	(3)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	66.7	65.0

9) 실제 계약 장르

웹툰 작가를 대상으로 한 실제 계약 장르 조사 결과, 전체적으로 ‘로맨스판타지’가 16.9%로 가장 높은 비율을 차지했으며, ‘액션’(14.6%), ‘현대로맨스’(14.1%), ‘BL/GL’(11.0%) 등의 순으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, ‘로맨스판타지’ 장르 응답은 작화(채색/밑색/효과) 작가가 48.6%로 가장 높게 나타났으며, 글+그림 작가의 비율이 12.8%로 가장 낮게 나타남

계약상대별로, ‘로맨스판타지’ 장르 응답은 에이전시와 계약한 작가의 비율이 34.0%로 가장 높게 나타남

그림 2-76

실제 계약 장르

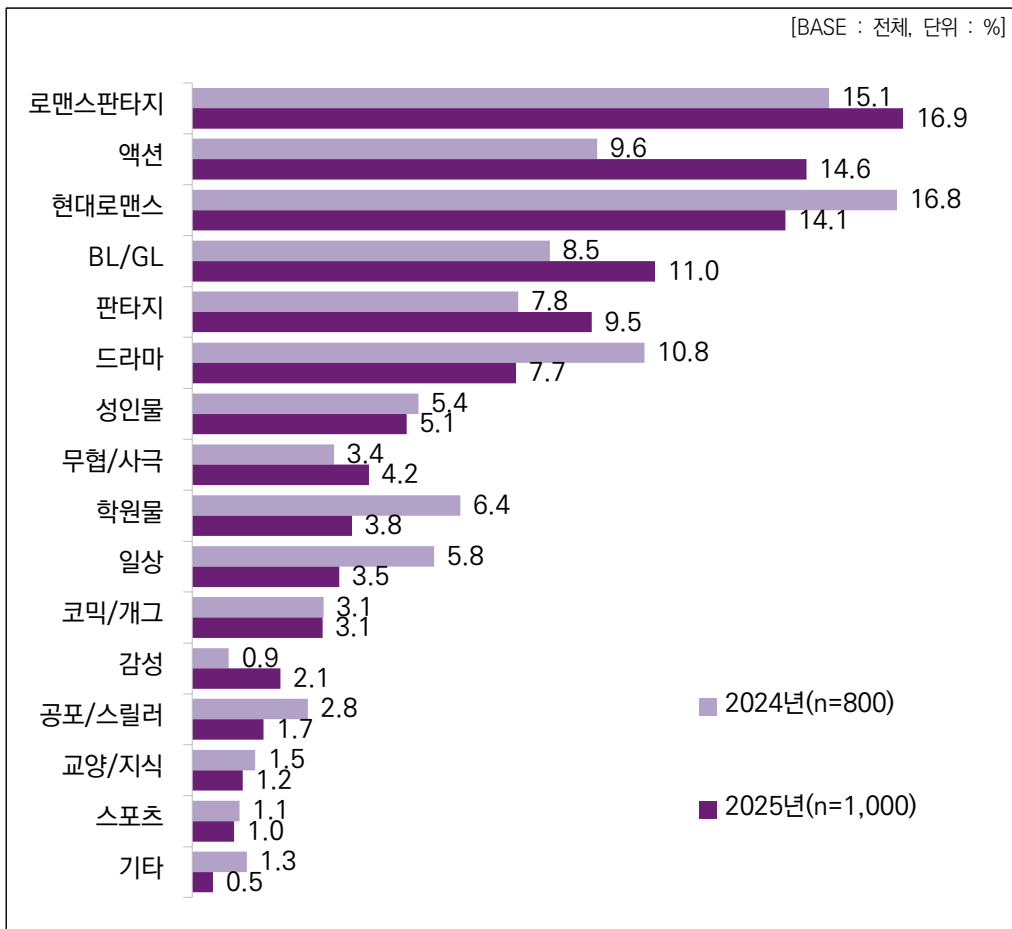


표 2-94

실제 계약 장르 (1/2)

[BASE : 전체, 단위 : %]

유형		사례수	로맨스 판타지	액션	현대로 맨스	BL/GL	판타지	드라마	성인물	무협 /사극
전 체		(1000)	16.9	14.6	14.1	11.0	9.5	7.7	5.1	4.2
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	12.5	0.0	12.5	25.0	0.0	0.0	12.5	0.0
	2000년~2016년	(163)	9.8	9.8	22.1	13.5	8.6	4.9	7.4	2.5
	2017년~2019년	(252)	12.3	35.3	7.5	6.3	7.1	7.1	3.2	7.1
	2020년~2025년	(577)	21.0	7.1	14.7	12.1	10.9	8.8	5.2	3.5
활동 분야	글+그림	(720)	12.8	18.1	14.7	10.7	8.3	9.2	3.5	4.4
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	17.3	5.3	20.0	8.0	9.3	5.3	17.3	6.7
	작화 전반	(98)	27.6	8.2	12.2	12.2	13.3	4.1	6.1	3.1
	작화(데생/선화)	(57)	24.6	5.3	8.8	12.3	8.8	3.5	10.5	1.8
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	48.6	2.9	8.6	17.1	11.4	2.9	0.0	2.9
	배경	(6)	16.7	0.0	0.0	16.7	66.7	0.0	0.0	0.0
	기타	(9)	55.6	0.0	0.0	11.1	22.2	0.0	11.1	0.0
계약 상대	플랫폼	(689)	10.4	18.0	14.9	10.9	9.0	9.4	4.1	4.4
	에이전시	(247)	34.0	7.7	10.9	12.6	10.9	3.6	6.1	3.6
	스튜디오	(55)	21.8	5.5	18.2	3.6	10.9	5.5	12.7	3.6
	기타	(9)	11.1	0.0	11.1	22.2	0.0	0.0	11.1	11.1

표 2-95

실제 계약 장르 (2/2)

[BASE : 전체, 단위 : %]

유형		사례수	학원물	일상	코믹 /개그	감성	공포 /스릴러	교양 /지식	스포츠	기타
전 체		(1000)	3.8	3.5	3.1	2.1	1.7	1.2	1.0	0.5
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	12.5
	2000년~2016년	(163)	1.2	2.5	6.1	0.0	3.1	3.7	3.1	1.8
	2017년~2019년	(252)	2.8	5.2	2.4	1.2	1.6	0.4	0.4	0.0
	2020년~2025년	(577)	5.0	3.1	2.6	2.8	1.4	0.9	0.7	0.2
활동 분야	글+그림	(720)	4.3	3.8	3.9	1.9	1.8	1.4	0.6	0.7
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	2.7	4.0	0.0	1.3	1.3	0.0	1.3	0.0
	작화 전반	(98)	4.1	2.0	1.0	2.0	2.0	0.0	2.0	0.0
	작화(데생/선화)	(57)	1.8	3.5	3.5	7.0	1.8	1.8	5.3	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	0.0	2.9	0.0	0.0	0.0	2.9	0.0	0.0
	배경	(6)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(9)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(689)	4.6	4.6	3.8	2.2	1.5	0.9	1.0	0.3
	에이전시	(247)	1.6	0.8	1.6	1.6	2.8	0.8	0.8	0.4
	스튜디오	(55)	3.6	1.8	1.8	1.8	0.0	5.5	1.8	1.8
	기타	(9)	0.0	0.0	0.0	11.1	0.0	11.1	0.0	11.1

10) 웹툰의 형태

웹툰 작가를 대상으로 한 웹툰의 형태 조사 결과, 전체적으로 ‘오리지널 웹툰’을 작업하는 작가가 72.6%로 대다수를 차지했으며, ‘노블코믹스 등 기존 IP가 있는 웹툰’을 작업하는 작가는 27.4%로 나타나 전년 대비 ‘오리지널 웹툰’의 비율이 소폭 감소함

활동 분야별로는 글+그림 작가의 경우, ‘오리지널 웹툰’(82.5%)이 크게 높았으며, 글(스토리/콘티/기획) 작가는 ‘오리지널 웹툰’(60.0%), 작화(채색/밑색/효과) 작가는 ‘노블코믹스 등 기존 IP가 있는 웹툰’(80.0%)이 특히 높게 나타남

그림 2-77

웹툰 형태

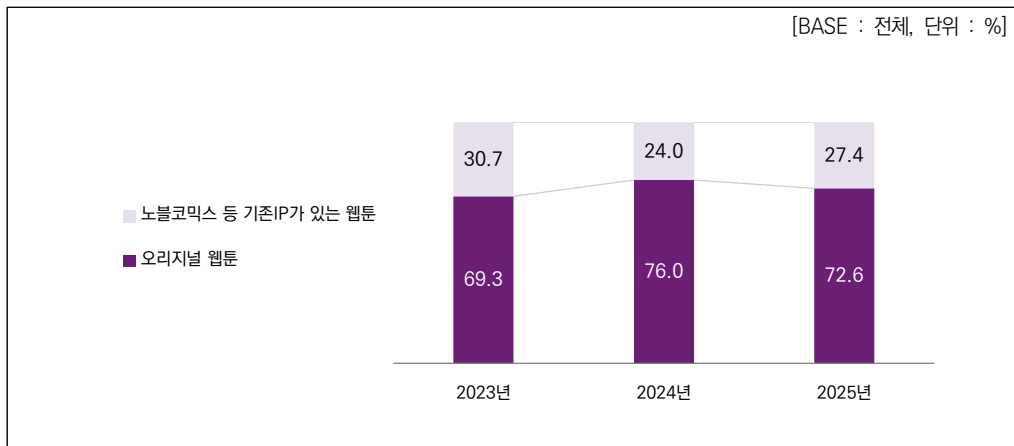


표 2-96

웹툰 형태

[BASE : 전체, 단위 : %]

유형		사례수	오리지널 웹툰	노블코믹스 등 기존 IP가 있는 웹툰
전 체		(1000)	72.6	27.4
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	37.5	62.5
	2000년~2016년	(163)	71.8	28.2
	2017년~2019년	(252)	81.7	18.3
	2020년~2025년	(577)	69.3	30.7
활동 분야	글+그림	(720)	82.5	17.5
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	60.0	40.0
	작화 전반	(98)	51.0	49.0
	작화(데생/선화)	(57)	42.1	57.9
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	20.0	80.0
	배경	(6)	66.7	33.3
	기타	(9)	22.2	77.8
계약 상대	플랫폼	(689)	87.7	12.3
	에이전시	(247)	40.1	59.9
	스튜디오	(55)	32.7	67.3
	기타	(9)	55.6	44.4

나. 계약 관련 사항

1) 선호하는 계약 당사자

선호하는 계약 당사자에 대해 살펴보면, ‘플랫폼과 직접 계약’을 선호하는 비율이 58.2%로 가장 높았으며, 그다음으로 ‘상관없음’(29.0%), ‘에이전시(매니지먼트)와 계약’(9.2%), ‘스튜디오와 계약’(3.6%)의 순으로 나타남

글+그림 작가의 경우, ‘플랫폼과 직접 계약’의 비중이 61.4%로 가장 높게 나타남

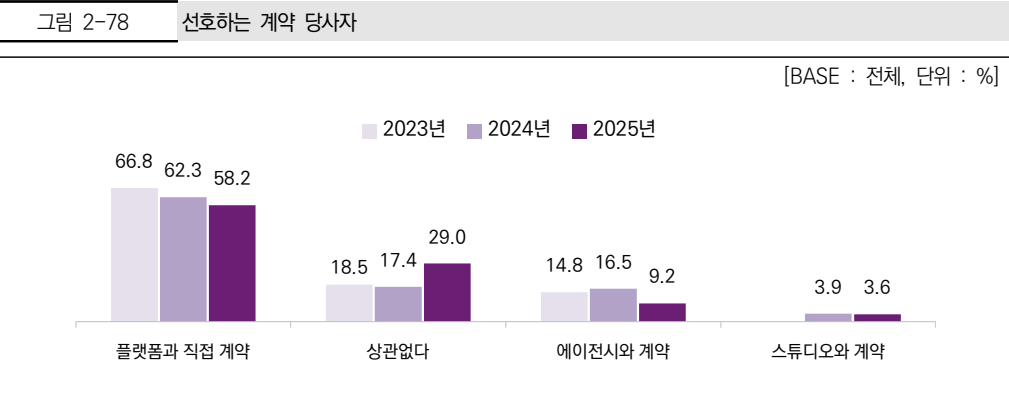


표 2-97 선호하는 계약 당사자

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	플랫폼과 직접 계약	에이전시와 계약	스튜디오와 계약	상관없음
전 체		(1000)	58.2	9.2	3.6	29.0
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	50.0	12.5	12.5	25.0
	2000년~2016년	(163)	77.9	11.7	1.8	8.6
	2017년~2019년	(252)	53.2	7.5	0.8	38.5
	2020년~2025년	(577)	54.9	9.2	5.2	30.7
활동 분야	글+그림	(720)	61.4	4.0	0.4	34.2
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	61.3	17.3	10.7	10.7
	작화 전반	(98)	48.0	24.5	12.2	15.3
	작화(대생/선화)	(57)	42.1	26.3	19.3	12.3
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	42.9	20.0	5.7	31.4
	배경	(6)	0.0	66.7	0.0	33.3
	기타	(9)	88.9	0.0	0.0	11.1

2) 플랫폼 선호 이유

플랫폼 선호 이유를 살펴보면, ‘수익 배분율이 에이전시/스튜디오보다 높음’이 50.9%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘플랫폼의 프로모션 등 혜택 우대’(18.0%), ‘업계 내 평판 등 홍보 효과’(10.8%), ‘매니지먼트 등 체계적 관리’(10.1%), ‘우수한 편집 및 기획력’(7.2%) 등이 계약 선호 이유로 나타남

그림 2-79

플랫폼 선호 이유

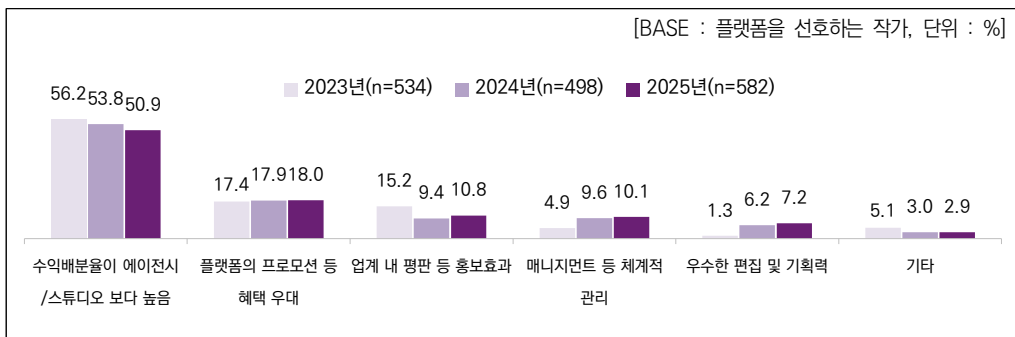


표 2-98

플랫폼 선호 이유

[BASE : 플랫폼을 선호하는 작가(n=582), 단위 : 명, %]

유형		사례수	수익 배분율이 에이전시/스튜디오보다 높음	플랫폼의 프로모션 등 혜택 우대	업계 내 평판 등 홍보효과	매니지먼트 등 체계적 관리	우수한 편집 및 기획력	기타
전 체		(582)	50.9	18.0	10.8	10.1	7.2	2.9
데뷔 연도	2000년 이전	(4)	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(127)	64.6	11.0	9.4	3.9	3.9	7.1
	2017년~2019년	(134)	38.1	23.9	12.7	12.7	10.4	2.2
	2020년~2025년	(317)	50.8	18.0	10.7	11.7	7.3	1.6
활동 분야	글+그림	(442)	45.0	19.5	12.4	12.4	8.8	1.8
	글(스토리/콘티/기획)	(46)	76.1	4.3	6.5	2.2	2.2	8.7
	작화 전반	(47)	63.8	19.1	6.4	2.1	2.1	6.4
	작화(데생/선화)	(24)	70.8	12.5	4.2	4.2	4.2	4.2
	작화(채색/밑색/효과)	(15)	60.0	26.7	6.7	6.7	0.0	0.0
	배경	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(8)	75.0	12.5	0.0	0.0	0.0	12.5

3) 에이전시 선호 이유

에이전시 계약을 선호하는 이유를 살펴보면, ‘플랫폼과의 계약 시 더 나은 협상력 확보’가 27.2%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘에이전시의 자원(인력 및 공간 등) 활용 가능’(19.6%), ‘우수한 편집 및 기획력’(15.2%), ‘매니지먼트 등 체계적 관리’(15.2%), ‘에이전시 소속작가와의 협업 및 네트워킹 가능’(13.0%) 등의 순으로 나타남

그림 2-80 에이전시 선호 이유

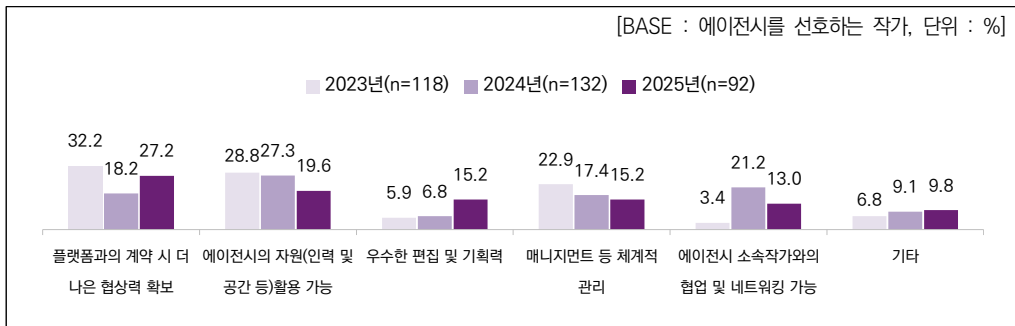


표 2-99 에이전시 선호 이유

[BASE : 에이전시를 선호하는 작가(n=92), 단위 : 명, %]

유형		사례수	플랫폼과의 계약 시 더 나은 협상력 확보	에이전시의 자원 (인력 및 공간 등) 활용 가능	우수한 편집 및 기획력	매니지먼트 등 체계적 관리	에이전시 소속작가와의 협업 및 네트워킹 가능	기타
전 체		(92)	27.2	19.6	15.2	15.2	13.0	9.8
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(19)	36.8	5.3	15.8	21.1	10.5	10.5
	2017년~2019년	(19)	31.6	21.1	10.5	15.8	5.3	15.8
	2020년~2025년	(53)	20.8	24.5	17.0	13.2	17.0	7.5
활동 분야	글+그림	(29)	31.0	6.9	10.3	17.2	20.7	13.8
	글(스토리/콘티/기획)	(13)	30.8	15.4	23.1	23.1	7.7	0.0
	작화 전반	(24)	16.7	37.5	20.8	12.5	12.5	0.0
	작화(데생/선화)	(15)	26.7	26.7	0.0	13.3	13.3	20.0
	작화(채색/밑색/효과)	(7)	28.6	14.3	28.6	0.0	0.0	28.6
	배경	(4)	50.0	0.0	25.0	25.0	0.0	0.0
	기타	-	-	-	-	-	-	-

4) 스튜디오 선호 이유

에이전시 계약을 선호하는 이유를 살펴보면, ‘플랫폼과의 계약 시 더 나은 협상력 확보’이 27.8%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘스튜디오의 자원(인력 및 공간 등) 활용 가능’(22.2%), ‘스튜디오 소속작가와의 협업 및 네트워킹 가능’(19.4%), ‘매니지먼트 등 체계적 관리’(19.4%), ‘우수한 편집 및 기획력’(5.6%)의 순으로 나타남

그림 2-81 스튜디오 선호 이유

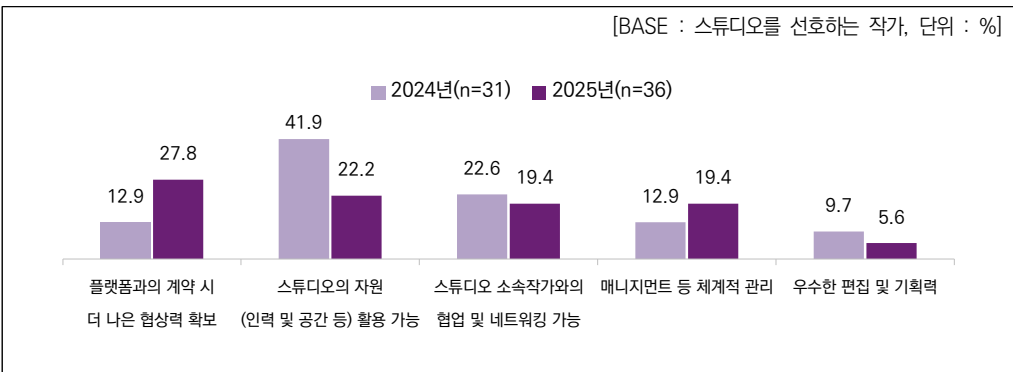


표 2-100 스튜디오 선호 이유

[BASE : 스튜디오를 선호하는 작가(n=36), 단위 : 명, %]

유형		사례수	플랫폼과의 계약 시 더 나은 협상력 확보	스튜디오의 자원 (인력 및 공간 등) 활용 가능	스튜디오 소속작가와의 협업 및 네트워킹 가능	매니지먼트 등 체계적 관리	우수한 편집 및 기획력	기타
전 체		(36)	27.8	22.2	19.4	19.4	5.6	5.6
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(3)	0.0	0.0	33.3	33.3	0.0	33.3
	2017년~2019년	(2)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2020년~2025년	(30)	26.7	26.7	20.0	16.7	6.7	3.3
활동 분야	글+그림	(3)	0.0	0.0	0.0	66.7	0.0	33.3
	글(스토리/콘티/기획)	(8)	25.0	12.5	12.5	37.5	0.0	12.5
	작화 전반	(12)	41.7	16.7	33.3	0.0	8.3	0.0
	작화(대생/선화)	(11)	18.2	36.4	18.2	18.2	9.1	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(2)	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	배경	-	-	-	-	-	-	-
	기타	-	-	-	-	-	-	-

5) 서면 계약 체결 여부

계약 시 서면 계약 체결 비율은 79.5%로 전년 대비 소폭 감소함

활동 분야별로는 글(스토리/콘티/기획) 작가의 서면계약 체결 비율이 85.3%로 가장 높게 나타났고, 작화(데생/선화) 작가는 57.9%로 낮은 편으로 나타남

계약 상대별로는 에이전시의 서면계약 체결 비율이 85.0%로 가장 높게 나타남

그림 2-82

서면 계약 체결 여부

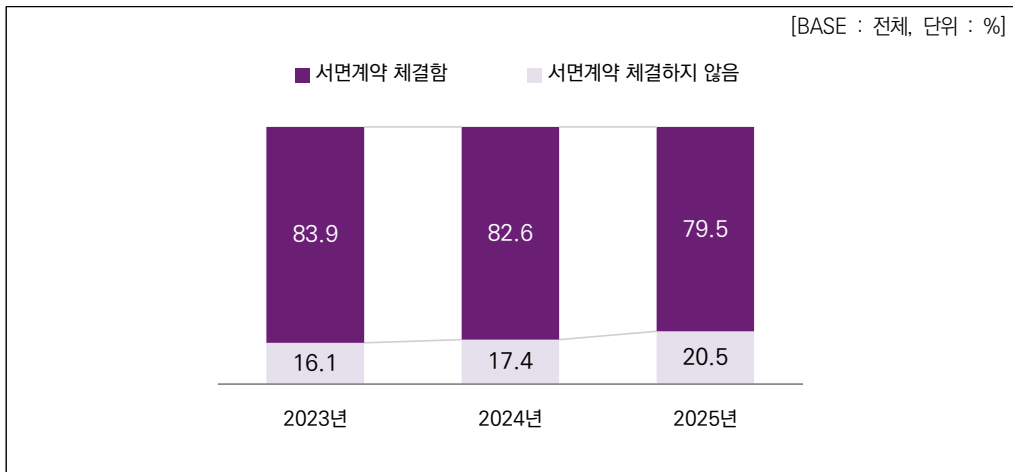


표 2-101

서면 계약 체결 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	서면계약 체결함	서면계약 체결하지 않음
전 체		(1000)	79.5	20.5
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	62.5	37.5
	2000년~2016년	(163)	87.7	12.3
	2017년~2019년	(252)	73.0	27.0
	2020년~2025년	(577)	80.2	19.8
활동 분야	글+그림	(720)	81.7	18.3
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	85.3	14.7
	작화 전반	(98)	75.5	24.5
	작화(데생/선화)	(57)	57.9	42.1
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	71.4	28.6
	배경	(6)	66.7	33.3
	기타	(9)	77.8	22.2
계약 상대	플랫폼	(689)	78.8	21.2
	에이전시	(247)	85.0	15.0
	스튜디오	(55)	61.8	38.2
	기타	(9)	88.9	11.1

다. 서면 계약시, 계약서 상 구체적 명시 여부

1) 정산 및 수익배분 방식

정산 및 수익배분 방식을 살펴보면, ‘구체적으로 명시됨’이 38.0%로 가장 높게 나타났고 ‘명시됨’(60.5%), ‘명시되지 않음’(1.5%)으로 나타남. 정산 및 수익배분 방식에 대해서 ‘구체적으로 명시됨’의 비율은 전년 대비 소폭 감소했으나, ‘명시’ 비율이 증가한 것으로 나타남

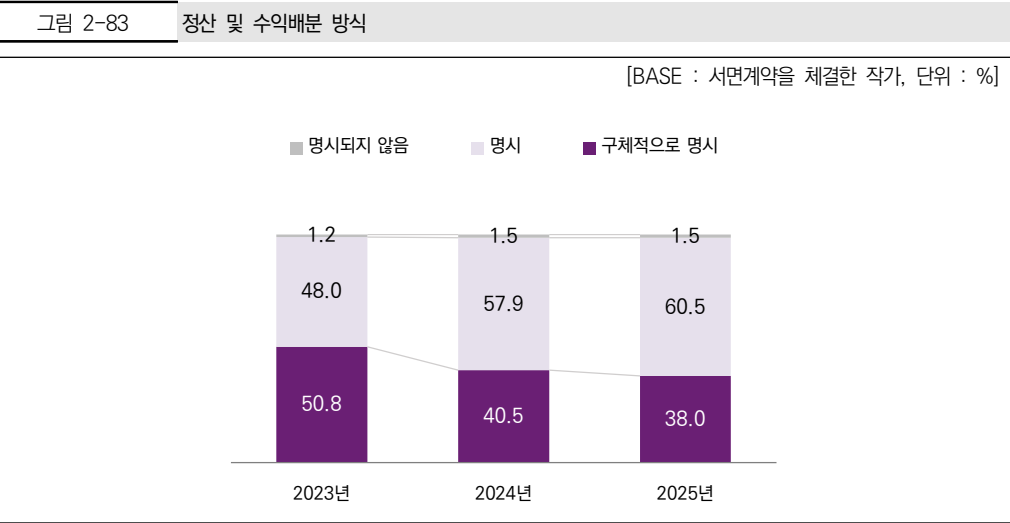


표 2-102 정산 및 수익배분 방식

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=795), 단위 : 명, %]

유형		사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체		(795)	1.5	60.5	38.0
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	0.0	40.0	60.0
	2000년~2016년	(143)	2.1	45.5	52.4
	2017년~2019년	(184)	2.2	68.5	29.3
	2020년~2025년	(463)	1.1	62.2	36.7
활동 분야	글+그림	(588)	1.4	64.1	34.5
	글(스토리/콘티/기획)	(64)	0.0	57.8	42.2
	작화 전반	(74)	1.4	43.2	55.4
	작화(데생/선화)	(33)	9.1	45.5	45.5
	작화(채색/밑색/효과)	(25)	0.0	64.0	36.0
	배경	(4)	0.0	25.0	75.0
	기타	(7)	0.0	42.9	57.1
계약 상대	플랫폼	(543)	0.9	65.2	33.9
	에이전시	(210)	1.9	51.4	46.7
	스튜디오	(34)	8.8	50.0	41.2
	기타	(8)	0.0	25.0	75.0

2) 2차적 저작물 작성권 관련

2차적 저작물 작성권을 살펴보면, ‘구체적으로 명시됨’이 45.4%로 가장 높게 나타났고 ‘명시됨’(48.7%), ‘명시되지 않음’(5.9%)으로 나타남. 2차적 저작물 작성권에 대해서 ‘구체적으로 명시됨’의 비율은 전년 대비 소폭 증가한 것으로 나타남

그림 2-84

2차적 저작물 작성권 관련

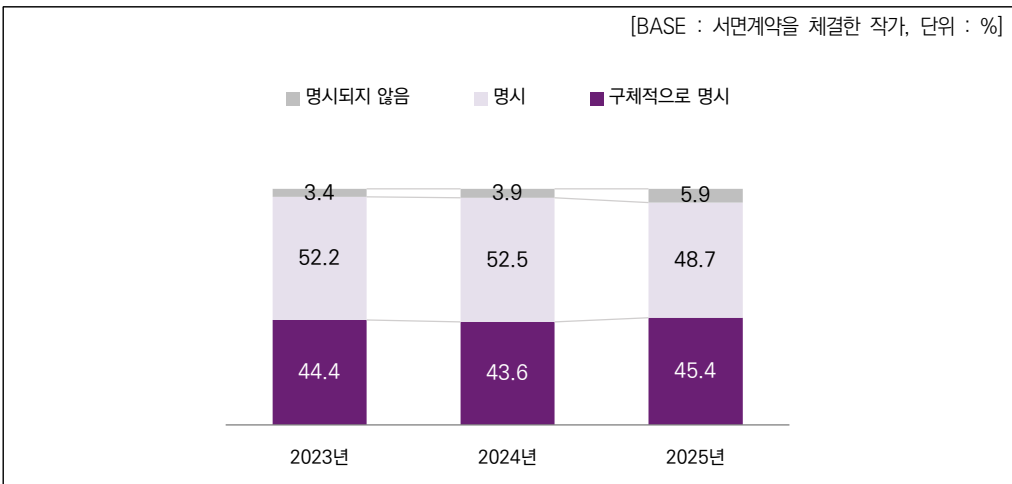


표 2-103

2차적 저작물 작성권 관련

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=795), 단위 : 명, %]

유형		사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체		(795)	5.9	48.7	45.4
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	0.0	40.0	60.0
	2000년~2016년	(143)	2.8	40.6	56.6
	2017년~2019년	(184)	4.3	48.9	46.7
	2020년~2025년	(463)	7.6	51.2	41.3
활동 분야	글+그림	(588)	6.1	46.3	47.6
	글(스토리/콘티/기획)	(64)	7.8	56.3	35.9
	작화 전반	(74)	1.4	55.4	43.2
	작화(데생/선화)	(33)	9.1	54.5	36.4
	작화(채색/밑색/효과)	(25)	0.0	60.0	40.0
	배경	(4)	25.0	0.0	75.0
	기타	(7)	14.3	71.4	14.3
계약 상대	플랫폼	(543)	5.7	46.6	47.7
	에이전시	(210)	4.3	54.3	41.4
	스튜디오	(34)	17.6	50.0	32.4
	기타	(8)	12.5	37.5	50.0

3) 계약 기간 및 권리 유지 기간

계약 기간 및 권리 유지 기간에 대해 살펴보면, ‘구체적으로 명시됨’이 38.2%로 가장 높게 나타났고 ‘명시됨’(51.1%), ‘명시되지 않음’(10.7%)으로 나타남. 계약 기간 및 권리 유지 기간에 대해서 ‘구체적으로 명시됨’의 비율은 전년 대비 감소한 것으로 나타남

그림 2-85

계약 기간 및 권리 유지 기간

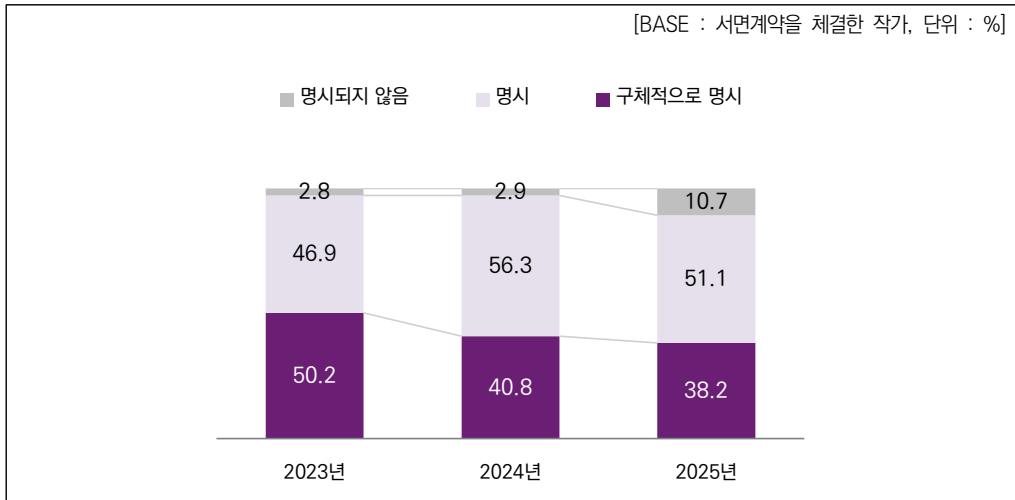


표 2-104

계약 기간 및 권리 유지 기간

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=795), 단위 : 명, %]

유형		사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체		(795)	10.7	51.1	38.2
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	0.0	40.0	60.0
	2000년~2016년	(143)	4.2	43.4	52.4
	2017년~2019년	(184)	9.8	49.5	40.8
	2020년~2025년	(463)	13.2	54.2	32.6
활동 분야	글+그림	(588)	12.1	50.9	37.1
	글(스토리/콘티/기획)	(64)	9.4	51.6	39.1
	작화 전반	(74)	2.7	55.4	41.9
	작화(대생/선화)	(33)	12.1	51.5	36.4
	작화(채색/밑색/효과)	(25)	8.0	44.0	48.0
	배경	(4)	0.0	25.0	75.0
	기타	(7)	0.0	57.1	42.9
계약 상대	플랫폼	(543)	13.3	49.0	37.8
	에이전시	(210)	4.3	55.7	40.0
	스튜디오	(34)	11.8	52.9	35.3
	기타	(8)	0.0	62.5	37.5

4) 저작권 소유 여부

저작권 소유 여부에 대해 살펴보면, ‘구체적으로 명시됨’이 33.1%로 가장 높게 나타났고 ‘명시됨’(51.9%), ‘명시되지 않음’(15.0%)으로 나타남. 저작권 소유 여부에 대해서 ‘구체적으로 명시됨’의 비율은 전년 대비 감소한 것으로 나타남

그림 2-86 저작권 소유 여부

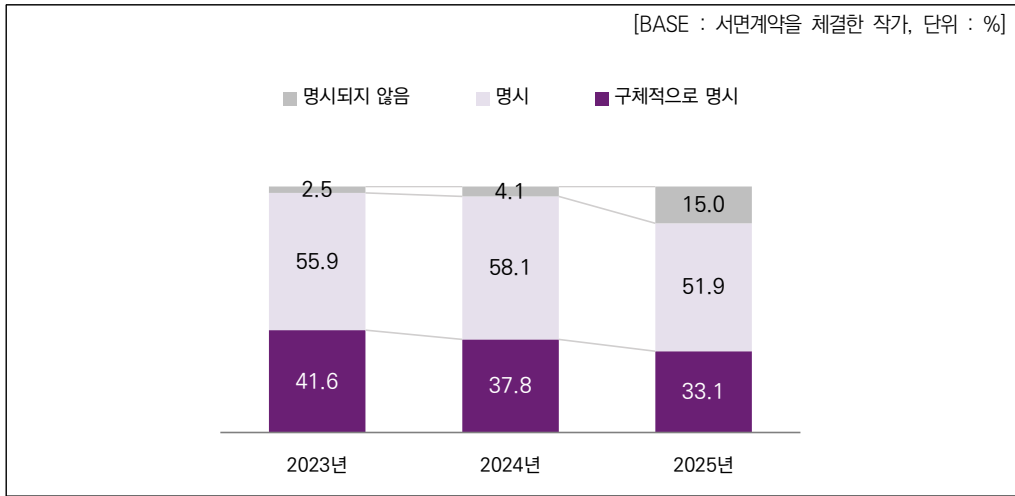


표 2-105 저작권 소유 여부

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=795), 단위 : 명, %]

유형		사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체		(795)	15.0	51.9	33.1
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	0.0	60.0	40.0
	2000년~2016년	(143)	1.4	50.3	48.3
	2017년~2019년	(184)	16.8	49.5	33.7
	2020년~2025년	(463)	18.6	53.3	28.1
활동 분야	글+그림	(588)	18.4	49.8	31.8
	글(스토리/콘티/기획)	(64)	4.7	56.3	39.1
	작화 전반	(74)	1.4	66.2	32.4
	작화(데생/선화)	(33)	12.1	51.5	36.4
	작화(채색/밑색/효과)	(25)	8.0	52.0	40.0
	배경	(4)	0.0	25.0	75.0
	기타	(7)	14.3	57.1	28.6
계약 상대	플랫폼	(543)	19.0	49.4	31.7
	에이전시	(210)	6.2	58.6	35.2
	스튜디오	(34)	8.8	50.0	41.2
	기타	(8)	0.0	62.5	37.5

5) 해외 연재 관련

해외 연재 관련하여 살펴보면, ‘구체적으로 명시됨’이 27.2%로 가장 높게 나타났고 ‘명시됨’(53.8%), ‘명시되지 않음’(19.0%)으로 나타남. 해외 연재와 관련하여 ‘구체적으로 명시됨’의 비율은 전년 대비 감소한 것으로 나타남

그림 2-87 해외 연재 관련

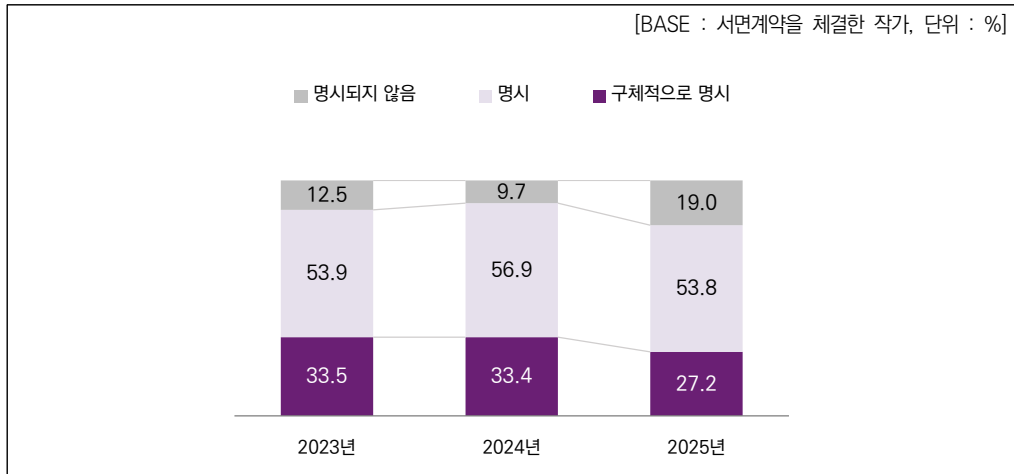


표 2-106 해외 연재 관련

[BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=795), 단위 : 명, %]

유형		사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체		(795)	19.0	53.8	27.2
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	0.0	60.0	40.0
	2000년~2016년	(143)	7.7	48.3	44.1
	2017년~2019년	(184)	17.9	55.4	26.6
	2020년~2025년	(463)	23.1	54.9	22.0
활동 분야	글+그림	(588)	20.4	54.1	25.5
	글(스토리/콘티/기획)	(64)	18.8	51.6	29.7
	작화 전반	(74)	12.2	56.8	31.1
	작화(데생/선화)	(33)	18.2	48.5	33.3
	작화(채색/밑색/효과)	(25)	8.0	60.0	32.0
	배경	(4)	25.0	0.0	75.0
	기타	(7)	14.3	57.1	28.6
계약 상대	플랫폼	(543)	19.5	54.3	26.2
	에이전시	(210)	17.1	52.9	30.0
	스튜디오	(34)	23.5	52.9	23.5
	기타	(8)	12.5	50.0	37.5

6) 휴재에 관련한 사항

휴재에 관련한 사항에 대해 살펴보면, ‘구체적으로 명시됨’이 19.6%로 가장 높게 나타났고 ‘명시됨’(43.6%), ‘명시되지 않음’(36.7%)으로 나타남. 휴재와 관련하여 ‘구체적으로 명시됨’의 비율은 전년 대비 감소한 것으로 나타남

그림 2-88

휴재에 관련한 사항

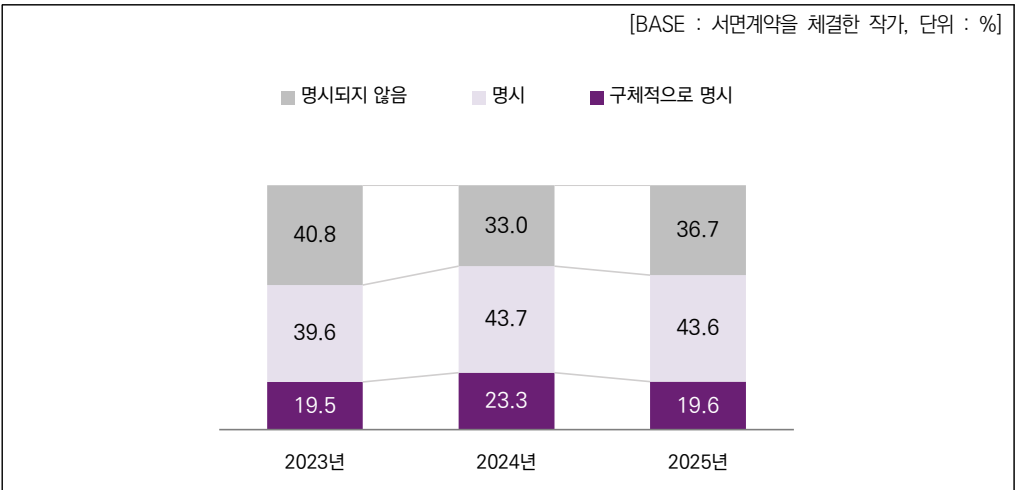


표 2-107

휴재에 관련한 사항

BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=795), 단위 : 명, %]

유형		사례수	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
전 체		(795)	36.7	43.6	19.6
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	20.0	60.0	20.0
	2000년~2016년	(143)	46.2	27.3	26.6
	2017년~2019년	(184)	31.0	46.2	22.8
	2020년~2025년	(463)	36.3	47.5	16.2
활동 분야	글+그림	(588)	33.2	46.3	20.6
	글(스토리/콘티/기획)	(64)	37.5	45.3	17.2
	작화 전반	(74)	52.7	25.7	21.6
	작화(데생/선화)	(33)	48.5	39.4	12.1
	작화(채색/밑색/효과)	(25)	52.0	44.0	4.0
	배경	(4)	25.0	0.0	75.0
	기타	(7)	57.1	42.9	0.0
계약 상대	플랫폼	(543)	26.2	51.2	22.7
	에이전시	(210)	60.0	26.2	13.8
	스튜디오	(34)	52.9	38.2	8.8
	기타	(8)	75.0	12.5	12.5

라. 제작 계약의 방식 및 조건

1) 제작 계약 형태

제작 계약 형태 방식 및 조건을 살펴보면, ‘모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약’이 50.1%로 가장 높게 나타났으며, 전년 대비 증가한 것으로 나타남

계약상대별로 살펴보면, ‘개별 권리를 각각 별개의 계약서로 계약’ 비율은 플랫폼에서 19.5%로 상대적으로 높게 나타남

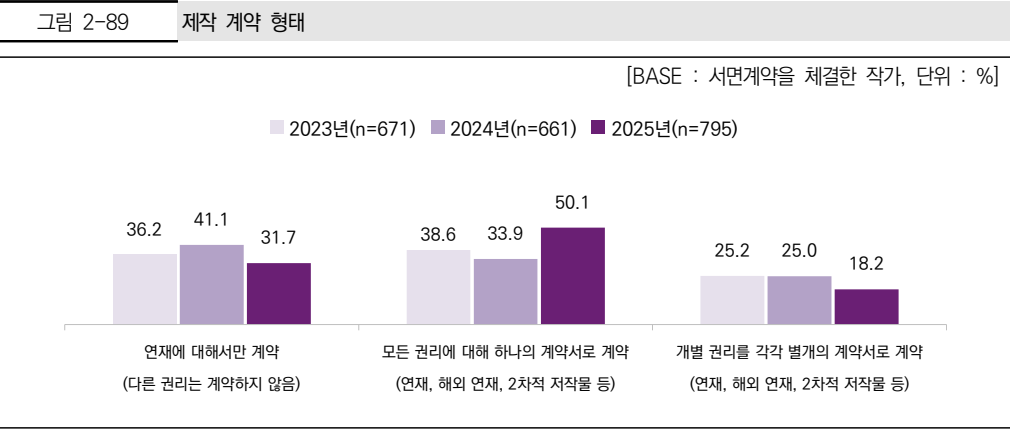


표 2-108 제작 계약 형태

BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=795), 단위 : 명, %]

유형		사례수	연재에 대해서만 계약 (다른 권리는 계약하지 않음)	모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약 (연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)	개별 권리를 각각 별개의 계약서로 계약 (연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)
전 체		(795)	31.7	50.1	18.2
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	0.0	60.0	40.0
	2000년~2016년	(143)	32.9	37.8	29.4
	2017년~2019년	(184)	40.8	46.7	12.5
	2020년~2025년	(463)	28.1	55.1	16.8
활동 분야	글+그림	(588)	33.2	49.7	17.2
	글(스토리/콘티/기획)	(64)	29.7	46.9	23.4
	작화 전반	(74)	27.0	54.1	18.9
	작화(대생/선화)	(33)	39.4	36.4	24.2
	작화(채색/밑색/효과)	(25)	16.0	68.0	16.0
	배경	(4)	0.0	75.0	25.0
	기타	(7)	14.3	57.1	28.6
계약 상대	플랫폼	(543)	35.9	44.6	19.5
	에이전시	(210)	19.0	65.7	15.2
	스튜디오	(34)	41.2	44.1	14.7
	기타	(8)	37.5	37.5	25.0

2) 계약 시, 계약 조건 결정 방식

계약 시, 계약 조건 결정 방식에 대해 조사한 결과, '제시한 계약 조건 그대로 수용'이 73.1%로 가장 높게 나타났으며, '전부 또는 일부에 대해 상호 협의 하에 변경'이 25.8%로 나타남. '제시한 계약 조건 그대로 수용'은 전년 대비 소폭 감소한 것으로 나타남

그림 2-90 계약 시, 계약 조건 결정 방식

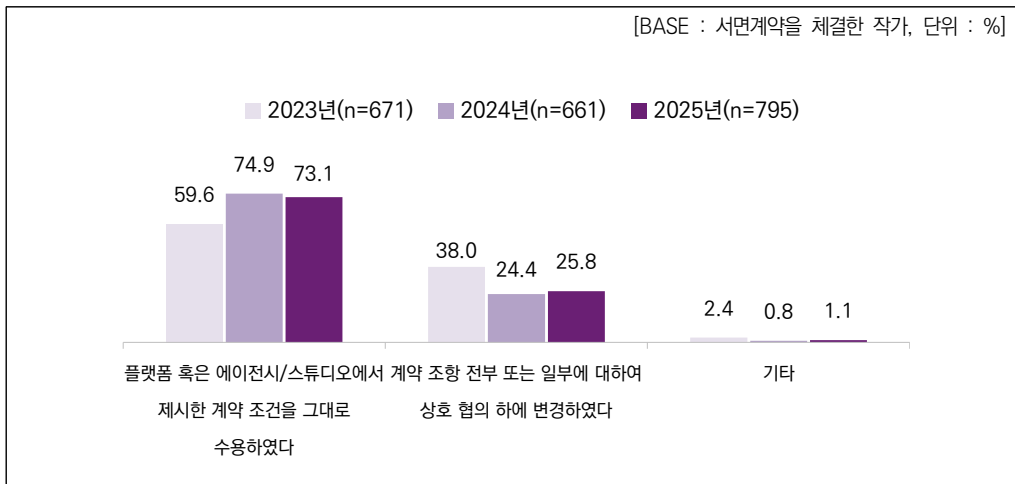


표 2-109 계약 시, 계약 조건 결정 방식

BASE : 서면계약을 체결한 작가(n=795), 단위 : 명, %

유형		사례수	플랫폼 혹은 에이전시/스튜디오에서 제시한 계약 조건을 그대로 수용	계약 조항 전부 또는 일부에 대하여 상호 협의 하에 변경	기타
전 체		(795)	73.1	25.8	1.1
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	40.0	60.0	0.0
	2000년~2016년	(143)	72.7	25.9	1.4
	2017년~2019년	(184)	73.9	25.5	0.5
	2020년~2025년	(463)	73.2	25.5	1.3
활동 분야	글+그림	(588)	73.6	25.9	0.5
	글(스토리/콘티/기획)	(64)	71.9	25.0	3.1
	작화 전반	(74)	74.3	21.6	4.1
	작화(데생/선화)	(33)	66.7	33.3	0.0
	작화(채색/밀색/효과)	(25)	64.0	32.0	4.0
	배경	(4)	75.0	25.0	0.0
	기타	(7)	85.7	14.3	0.0
계약 상대	플랫폼	(543)	78.3	21.0	0.7
	에이전시	(210)	58.1	40.0	1.9
	스튜디오	(34)	82.4	14.7	2.9
	기타	(8)	75.0	25.0	0.0

3) 계약 체결 시, 계약 조건 수용 이유

계약 체결 시, 계약 조건 수용 이유에 대해 조사한 결과, ‘플랫폼 혹은 에이전시/스튜디오가 제시한 조건이 합당하고 보여서’가 42.7%로 나타남. 그다음으로 ‘계약 거절 등을 우려하여’(27.4%), ‘구체적인 계약 조항을 이해하기 어려워서’(11.0%) 등의 순으로 나타남

그림 2-91 계약 체결 시, 계약 조건 수용한 이유

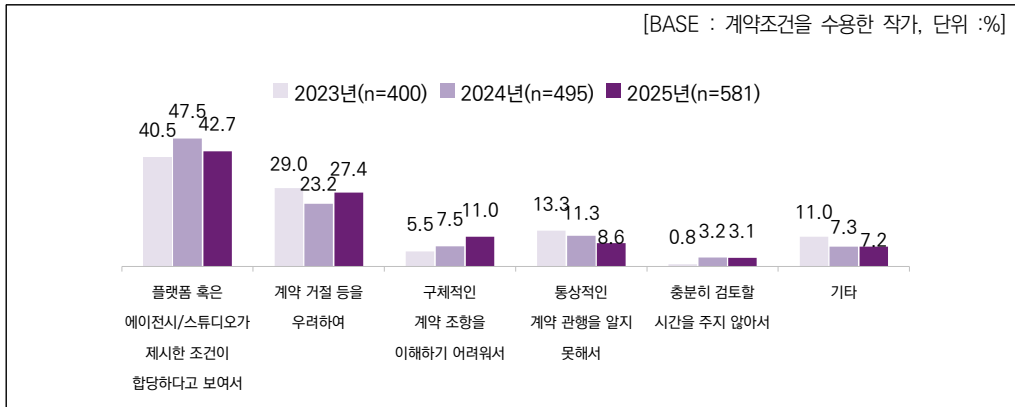


표 2-110 계약 체결 시, 계약 조건 수용한 이유

[BASE : 계약조건을 수용한 작가(n=581), 단위 : 명, %]

유형		사례수	플랫폼 혹은 에이전시/ 스튜디오가 제시한 조건이 합당하다고 보여서	계약 거절 등을 우려하여	구체적인 계약 조항을 이해하기 어려워서	통상적인 계약 관행을 알지 못해서	충분히 검토할 시간을 주지 않아서	기타
전 체		(581)	42.7	27.4	11.0	8.6	3.1	7.2
데뷔 연도	2000년 이전	(2)	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(104)	49.0	27.9	7.7	3.8	1.0	10.6
	2017년~2019년	(136)	43.4	23.5	16.2	8.1	0.0	8.8
	2020년~2025년	(339)	40.4	28.6	10.0	10.3	5.0	5.6
활동 분야	글+그림	(433)	41.8	27.5	12.2	8.5	3.7	6.2
	글(스토리/콘티/기획)	(46)	37.0	30.4	10.9	10.9	0.0	10.9
	작화 전반	(55)	54.5	25.5	3.6	3.6	1.8	10.9
	작화(데생/선화)	(22)	45.5	18.2	9.1	18.2	0.0	9.1
	작화(채색/밀색/효과)	(16)	43.8	25.0	12.5	6.3	6.3	6.3
	배경	(3)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(6)	0.0	66.7	0.0	16.7	0.0	16.7
계약 상대	플랫폼	(425)	42.6	25.9	13.4	7.5	4.0	6.6
	에이전시	(122)	44.3	31.1	4.9	10.7	0.8	8.2
	스튜디오	(28)	35.7	32.1	3.6	17.9	0.0	10.7
	기타	(6)	50.0	33.3	0.0	0.0	0.0	16.7

마. 계약 상황의 판단

1) 계약 내용 및 용어를 이해함

계약 내용 및 용어를 이해했는지 조사한 결과, ‘긍정적’ 비율이 53.4%로 나타남

계약 상대별로 살펴보면, 에이전시 계약 작가에서 55.1%로 ‘긍정적’ 비율이 비교적 높게 나타남

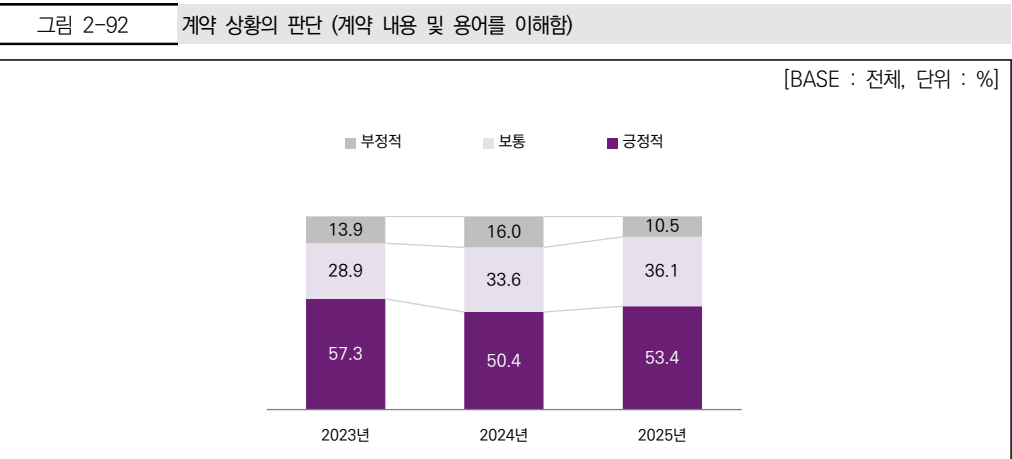


표 2-111 계약 상황의 판단 (계약 내용 및 용어를 이해함)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형	사례수	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	부정적	보통	긍정적	평균 (5점)
전 체	(1000)	1.0	9.5	36.1	43.5	9.9	10.5	36.1	53.4	3.52
데뷔 연도										
2000년 이전	(8)	0.0	0.0	12.5	62.5	25.0	0.0	12.5	87.5	4.13
2000년~2016년	(163)	1.2	6.1	27.6	50.9	14.1	7.4	27.6	65.0	3.71
2017년~2019년	(252)	0.8	6.3	48.4	39.3	5.2	7.1	48.4	44.4	3.42
2020년~2025년	(577)	1.0	12.0	33.4	43.0	10.6	13.0	33.4	53.6	3.50
활동 분야										
글+그림	(720)	0.4	7.1	37.5	47.1	7.9	7.5	37.5	55.0	3.55
글(스토리/콘티/기획)	(75)	1.3	17.3	25.3	34.7	21.3	18.7	25.3	56.0	3.57
작화 전반	(98)	4.1	14.3	32.7	31.6	17.3	18.4	32.7	49.0	3.44
작화(대생/선화)	(57)	3.5	21.1	35.1	36.8	3.5	24.6	35.1	40.4	3.16
작화(채색/밑색/효과)	(35)	0.0	8.6	45.7	40.0	5.7	8.6	45.7	45.7	3.43
배경	(6)	0.0	0.0	33.3	0.0	66.7	0.0	33.3	66.7	4.33
기타	(9)	0.0	22.2	22.2	44.4	11.1	22.2	22.2	55.6	3.44
계약 상대										
플랫폼	(689)	0.4	8.4	37.4	45.4	8.3	8.9	37.4	53.7	3.53
에이전시	(247)	2.4	10.1	32.4	40.9	14.2	12.6	32.4	55.1	3.54
스튜디오	(55)	1.8	20.0	34.5	34.5	9.1	21.8	34.5	43.6	3.29
기타	(9)	0.0	11.1	44.4	22.2	22.2	11.1	44.4	44.4	3.56

2) PD의 계약 사전 설명이 있었음

계약 전에 PD의 계약 내용 전반에 대한 설명이 있었는지 조사한 결과, ‘긍정적’ 비율이 50.0%로 나타났고 ‘보통’(28.1%), ‘부정적’(21.9%)로 나타남

전년도 대비 ‘긍정적’ 비율이 소폭 감소한 것으로 나타남

그림 2-93 계약 상황의 판단 (PD의 계약 사전 설명이 있었음)

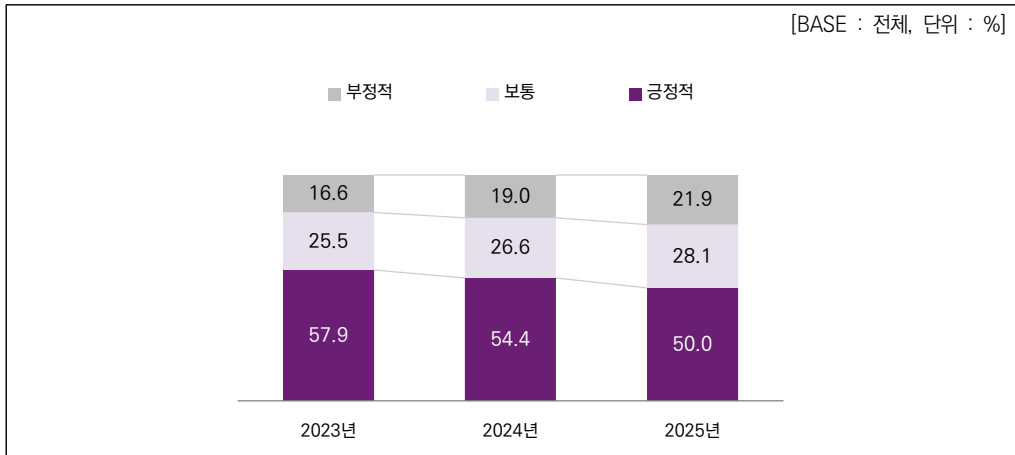


표 2-112 계약 상황의 판단 (PD의 계약 사전 설명이 있었음)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형		사례수	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	부정적	보통	긍정적	평균 (5점)
전 체		(1000)	4.8	17.1	28.1	31.5	18.5	21.9	28.1	50.0	3.42
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	12.5	12.5	50.0	25.0	12.5	12.5	75.0	3.88
	2000년~2016년	(163)	5.5	11.7	29.4	30.1	23.3	17.2	29.4	53.4	3.54
	2017년~2019년	(252)	3.2	11.5	42.5	27.0	15.9	14.7	42.5	42.9	3.41
	2020년~2025년	(577)	5.4	21.1	21.7	33.6	18.2	26.5	21.7	51.8	3.38
활동 분야	글+그림	(720)	2.6	17.6	28.6	31.5	19.6	20.3	28.6	51.1	3.48
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	13.3	18.7	22.7	25.3	20.0	32.0	22.7	45.3	3.20
	작화 전반	(98)	11.2	14.3	22.4	33.7	18.4	25.5	22.4	52.0	3.34
	작화(대생/선화)	(57)	5.3	14.0	36.8	31.6	12.3	19.3	36.8	43.9	3.32
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	5.7	20.0	34.3	31.4	8.6	25.7	34.3	40.0	3.17
	배경	(6)	0.0	0.0	33.3	50.0	16.7	0.0	33.3	66.7	3.83
	기타	(9)	33.3	11.1	11.1	44.4	0.0	44.4	11.1	44.4	2.67
계약 상대	플랫폼	(689)	2.9	18.0	29.0	31.1	19.0	20.9	29.0	50.1	3.45
	에이전시	(247)	8.5	15.0	26.3	33.2	17.0	23.5	26.3	50.2	3.35
	스튜디오	(55)	10.9	16.4	25.5	29.1	18.2	27.3	25.5	47.3	3.27
	기타	(9)	11.1	11.1	22.2	33.3	22.2	22.2	22.2	55.6	3.44

3) 계약 시 질문에 구체적인 설명이 있었음

계약 시 질문에 PD가 설명을 잘 해주었는지 조사한 결과, ‘긍정적’ 비율이 57.9%로 나타났고 ‘보통’(21.3%), ‘부정적’(20.8%)로 나타남

계약 상대별로 살펴보면, 에이전시 계약 작가에서 68.0%로 ‘긍정적’ 비율이 비교적 높게 나타남

그림 2-94

계약 상황의 판단 (계약 시 질문에 구체적인 설명이 있었음)

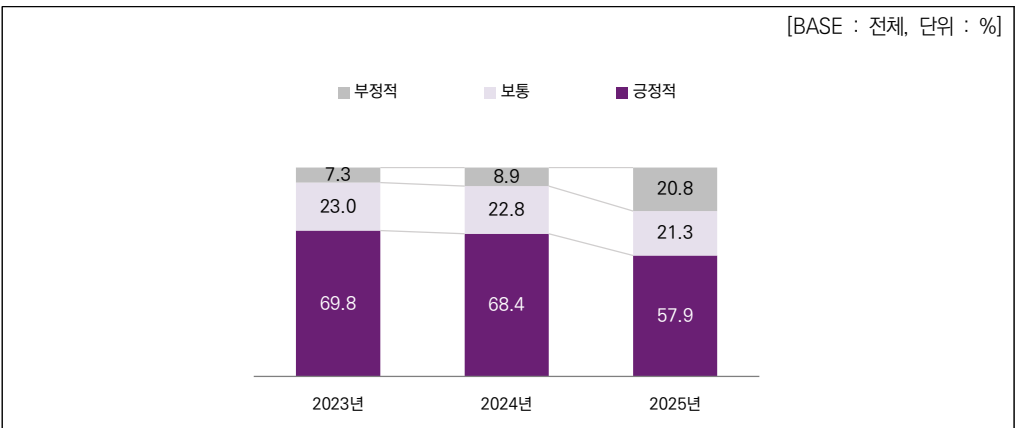


표 2-113

계약 상황의 판단 (계약 시 질문에 구체적인 설명이 있었음)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형		사례수	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	부정적	보통	긍정적	평균 (5점)
전 체		(1000)	1.8	19.0	21.3	35.8	22.1	20.8	21.3	57.9	3.57
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	0.0	0.0	62.5	37.5	0.0	0.0	100.0	4.38
	2000년~2016년	(163)	1.2	3.7	28.8	35.0	31.3	4.9	28.8	66.3	3.91
	2017년~2019년	(252)	0.4	30.2	16.7	32.5	20.2	30.6	16.7	52.8	3.42
	2020년~2025년	(577)	2.6	18.7	21.5	37.1	20.1	21.3	21.5	57.2	3.53
활동 분야	글+그림	(720)	0.6	24.4	18.5	34.2	22.4	25.0	18.5	56.5	3.53
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	6.7	8.0	33.3	29.3	22.7	14.7	33.3	52.0	3.53
	작화 전반	(98)	3.1	3.1	21.4	49.0	23.5	6.1	21.4	72.4	3.87
	작화(대생/선화)	(57)	8.8	5.3	29.8	38.6	17.5	14.0	29.8	56.1	3.51
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	0.0	2.9	40.0	37.1	20.0	2.9	40.0	57.1	3.74
	배경	(6)	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	33.3	66.7	4.00
	기타	(9)	11.1	11.1	11.1	55.6	11.1	22.2	11.1	66.7	3.44
계약 상대	플랫폼	(689)	0.6	26.1	19.2	33.5	20.6	26.7	19.2	54.1	3.47
	에이전시	(247)	4.0	3.6	24.3	41.7	26.3	7.7	24.3	68.0	3.83
	스튜디오	(55)	7.3	1.8	34.5	36.4	20.0	9.1	34.5	56.4	3.60
	기타	(9)	0.0	0.0	22.2	44.4	33.3	0.0	22.2	77.8	4.11

4) 충분한 계약 검토 시간이 있었음

충분한 계약 검토 시간이 있었는지 조사한 결과, ‘긍정적’ 비율이 64.7%로 나타났고 ‘보통’(23.7%), ‘부정적’(11.6%)로 나타남

계약 상대별로 살펴보면, 에이전시 계약 작가에서 73.3%로 ‘긍정적’ 비율이 비교적 높게 나타남

그림 2-95 계약 상황의 판단 (충분한 계약 검토 시간이 있었음)

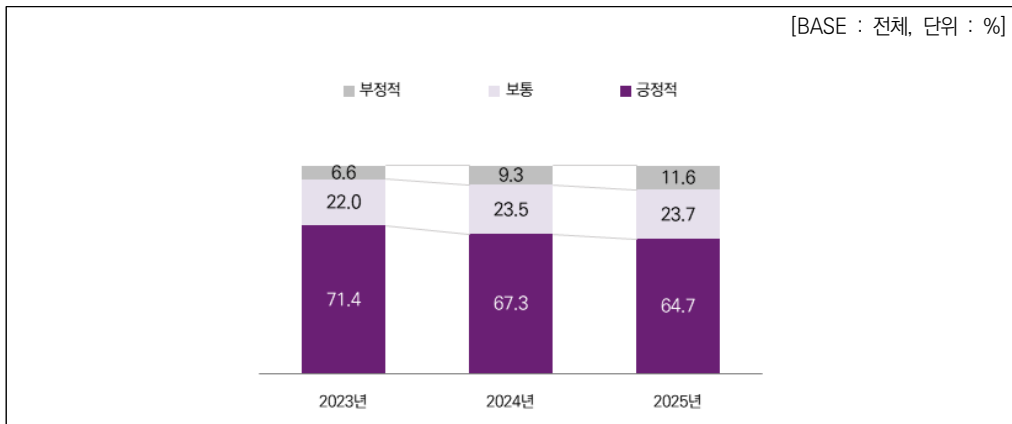


표 2-114 계약 상황의 판단 (충분한 계약 검토 시간이 있었음)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형		사례수	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	부정적	보통	긍정적	평균 (5점)
전 체		(1000)	1.4	10.2	23.7	44.0	20.7	11.6	23.7	64.7	3.72
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	0.0	0.0	62.5	37.5	0.0	0.0	100.0	4.38
	2000년~2016년	(163)	1.2	2.5	18.4	47.9	30.1	3.7	18.4	77.9	4.03
	2017년~2019년	(252)	0.8	9.9	33.7	42.9	12.7	10.7	33.7	55.6	3.57
	2020년~2025년	(577)	1.7	12.7	21.1	43.2	21.3	14.4	21.1	64.5	3.70
활동 분야	글+그림	(720)	0.6	9.7	23.9	46.7	19.2	10.3	23.9	65.8	3.74
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	1.3	9.3	28.0	36.0	25.3	10.7	28.0	61.3	3.75
	작화 전반	(98)	3.1	9.2	21.4	37.8	28.6	12.2	21.4	66.3	3.80
	작화(데생/선화)	(57)	7.0	17.5	21.1	36.8	17.5	24.6	21.1	54.4	3.40
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	2.9	14.3	25.7	31.4	25.7	17.1	25.7	57.1	3.63
	배경	(6)	0.0	16.7	16.7	50.0	16.7	16.7	16.7	66.7	3.67
	기타	(9)	11.1	0.0	11.1	55.6	22.2	11.1	11.1	77.8	3.78
계약 상대	플랫폼	(689)	1.0	11.6	25.8	42.8	18.7	12.6	25.8	61.5	3.67
	에이전시	(247)	2.8	6.1	17.8	47.8	25.5	8.9	17.8	73.3	3.87
	스튜디오	(55)	0.0	12.7	21.8	43.6	21.8	12.7	21.8	65.5	3.75
	기타	(9)	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	33.3	66.7	4.00

바. 매출/RS 정산 관련

1) 정산 기준에 대한 설명 여부

정산 기준에 대한 설명 여부를 살펴보면, ‘계약 시 설명이 있었음’의 비율이 71.2%로 과반수 이상으로 나타남. ‘계약 시 설명이 없었음’은 28.8%로 나타남

전년도 대비 ‘설명이 있었음’ 비율이 증가한 것으로 나타남

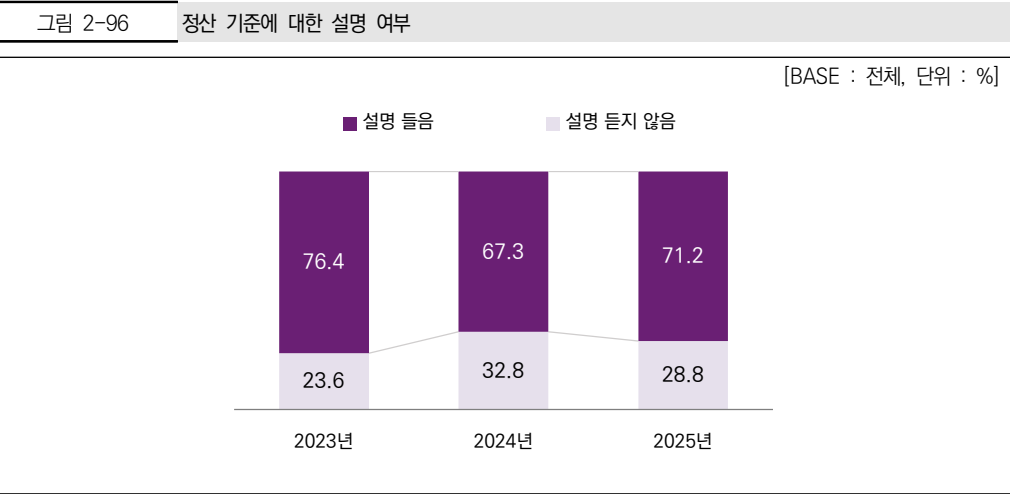


표 2-115 정산 기준에 대한 설명 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	있었음	없었음
전 체		(1000)	71.2	28.8
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	62.5	37.5
	2000년~2016년	(163)	73.0	27.0
	2017년~2019년	(252)	70.2	29.8
	2020년~2025년	(577)	71.2	28.8
활동 분야	글+그림	(720)	73.9	26.1
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	70.7	29.3
	작화 전반	(98)	67.3	32.7
	작화(대생/선화)	(57)	47.4	52.6
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	62.9	37.1
	배경	(6)	83.3	16.7
	기타	(9)	77.8	22.2
계약 상대	플랫폼	(689)	72.1	27.9
	에이전시	(247)	73.3	26.7
	스튜디오	(55)	50.9	49.1
	기타	(9)	66.7	33.3

2) 계약 시 MG에 대한 설명 여부

계약 시 MG에 대한 설명을 상세하게 들은 작가 비중은 60.3% 나타났으며, 전년 대비 소폭 증가한 것으로 나타남

계약상대별로 보면, 플랫폼 계약 작가에서 '설명 들음' 비율이 62.3%로 상대적으로 높게 나타남

그림 2-97

계약 시, MG에 대한 설명 여부

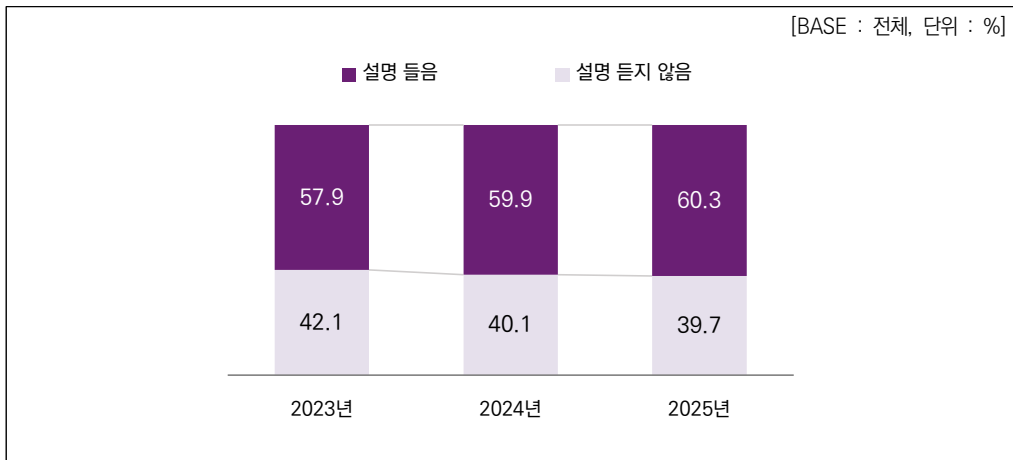


표 2-116

계약 시, MG에 대한 설명 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	있었음	없었음
전 체		(1000)	60.3	39.7
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	75.0	25.0
	2000년~2016년	(163)	57.1	42.9
	2017년~2019년	(252)	61.5	38.5
	2020년~2025년	(577)	60.5	39.5
활동 분야	글+그림	(720)	63.5	36.5
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	54.7	45.3
	작화 전반	(98)	54.1	45.9
	작화(데생/선화)	(57)	47.4	52.6
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	45.7	54.3
	배경	(6)	66.7	33.3
	기타	(9)	55.6	44.4
계약 상대	플랫폼	(689)	62.3	37.7
	에이전시	(247)	58.3	41.7
	스튜디오	(55)	43.6	56.4
	기타	(9)	66.7	33.3

3) 매출/정산 리포트 수령 여부

매출/정산 리포트 수령 여부를 살펴보면, ‘리포트를 제공받음’의 비율이 52.8%로 나타났으며, 전년 대비 감소한 것으로 나타남

계약상대별로는 에이전시 계약 작가에서 ‘제공받음’ 비율이 69.6%로 높게 나타남

그림 2-98 매출/정산 리포트 수령 여부

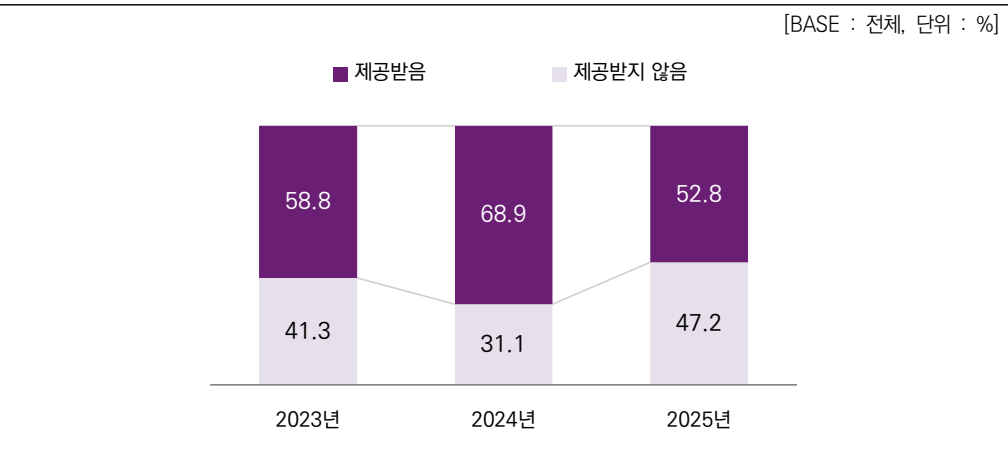


표 2-117 매출/정산 리포트 수령 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	제공받음	제공받지 않음
전 체		(1000)	52.8	47.2
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	62.5	37.5
	2000년~2016년	(163)	71.2	28.8
	2017년~2019년	(252)	48.0	52.0
	2020년~2025년	(577)	49.6	50.4
활동 분야	글+그림	(720)	49.7	50.3
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	54.7	45.3
	작화 전반	(98)	71.4	28.6
	작화(대생/선화)	(57)	43.9	56.1
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	68.6	31.4
	배경	(6)	50.0	50.0
	기타	(9)	77.8	22.2
계약 상대	플랫폼	(689)	48.8	51.2
	에이전시	(247)	69.6	30.4
	스튜디오	(55)	30.9	69.1
	기타	(9)	33.3	66.7

4) 매출/정산 리포트 수령 시기

매출/정산 리포트 수령 시기는 ‘월 1회’가 53.2%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘실시간 조회’(22.9%), ‘분기별’(15.5%) 등의 순으로 나타남

계약 상대별로 살펴보면, 에이전시 계약 작가에서 ‘월 1회’ 제공 비율이 71.5%로 비교적 높게 나타남

그림 2-99 매출/정산 리포트 제공 시기

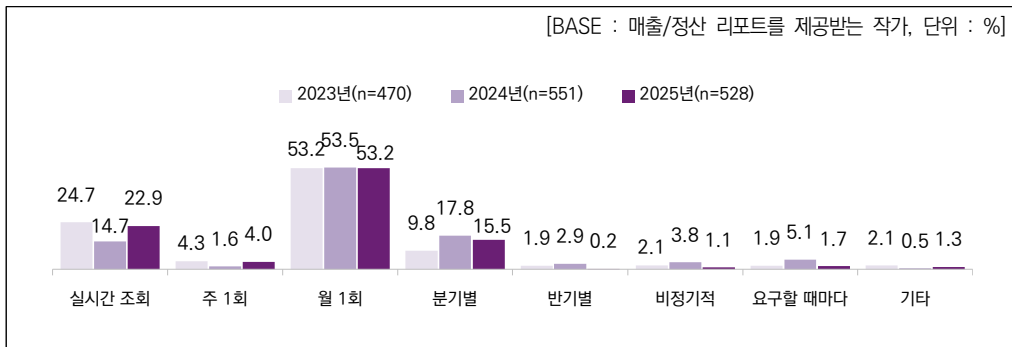


표 2-118 매출/정산 리포트 제공 시기

[BASE : 매출/정산 리포트를 제공받는 작가(n=528), 단위 : 명, %]

유형		사례수	실시간 조회	주 1회	월 1회	분기별	반기별	비정기 적	요구할 때마다	기타
전 체		(528)	22.9	4.0	53.2	15.5	0.2	1.1	1.7	1.3
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	40.0	0.0	60.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(116)	27.6	4.3	54.3	13.8	0.0	0.0	0.0	0.0
	2017년~2019년	(121)	15.7	2.5	61.2	15.7	0.0	1.7	2.5	0.8
	2020년~2025년	(286)	23.8	4.5	49.3	16.4	0.3	1.4	2.1	2.1
활동 분야	글+그림	(358)	26.3	4.5	50.3	15.4	0.3	0.6	2.0	0.8
	글(스토리/콘티/기획)	(41)	31.7	4.9	46.3	12.2	0.0	0.0	2.4	2.4
	작화 전반	(70)	11.4	2.9	57.1	18.6	0.0	4.3	1.4	4.3
	작화(데생/선화)	(25)	16.0	4.0	60.0	16.0	0.0	4.0	0.0	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(24)	8.3	0.0	87.5	4.2	0.0	0.0	0.0	0.0
	배경	(3)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(7)	0.0	0.0	85.7	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(336)	31.8	5.4	43.5	15.5	0.3	0.3	1.8	1.5
	에이전시	(172)	6.4	1.7	71.5	15.7	0.0	2.3	1.7	0.6
	스튜디오	(17)	11.8	0.0	58.8	17.6	0.0	5.9	0.0	5.9
	기타	(3)	33.3	0.0	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

5) 매출/정산 리포트의 정산 기준

매출/정산 리포트의 정산 기준을 살펴보면, ‘(총)매출 : 작품을 판매하여 발생한 총 금액’의 비중이 56.6%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘순매출 : 매출이 발생할 때 지출되는 비용을 제한 금액’(23.9%), ‘순이익 : 순매출과 유사’(8.7%), ‘매출 중 제반비용을 제외한 금액’(5.5%), ‘기타’(5.3%)의 순으로 나타남

그림 2-100

매출/정산 리포트 정산 기준

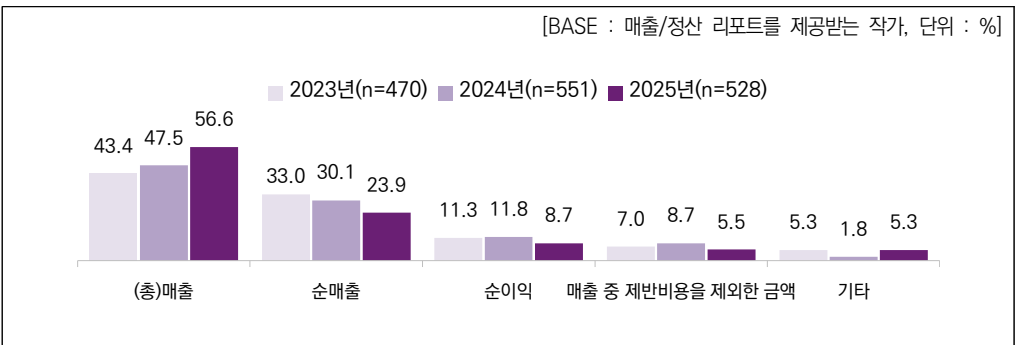


표 2-119

매출/정산 리포트 정산 기준

[BASE : 매출/정산 리포트를 제공하는 작가(n=528), 단위 : 명, %]

유형		사례수	(총)매출 (작품을 판매하여 발생한 총 금액)	순매출 (매출이 발생할 때 지출되는 비용을 제한 금액)	순이익 (순매출과 유사)	매출 중 제반비용을 제외한 금액	기타
전 체		(528)	56.6	23.9	8.7	5.5	5.3
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	80.0	20.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(116)	50.0	28.4	12.1	7.8	1.7
	2017년~2019년	(121)	62.0	24.8	7.4	2.5	3.3
	2020년~2025년	(286)	56.6	21.7	8.0	5.9	7.7
활동 분야	글+그림	(358)	60.6	22.9	7.3	4.7	4.5
	글(스토리/콘티/기획)	(41)	51.2	19.5	17.1	4.9	7.3
	작화 전반	(70)	44.3	34.3	4.3	10.0	7.1
	작화(대생/선화)	(25)	56.0	20.0	20.0	0.0	4.0
	작화(채색/밑색/효과)	(24)	37.5	25.0	20.8	12.5	4.2
	배경	(3)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(7)	57.1	14.3	0.0	0.0	28.6
계약 상대	플랫폼	(336)	61.6	22.9	6.5	4.5	4.5
	에이전시	(172)	47.7	27.3	12.8	7.6	4.7
	스튜디오	(17)	47.1	11.8	11.8	5.9	23.5
	기타	(3)	66.7	0.0	0.0	0.0	33.3

6) 매출/정산 리포트 상세 정도

제공 받는 매출/정산 리포트가 어느 정도 상세한지 조사한 결과, ‘산출 근거와 내역이 구체적으로 포함된 정보’를 확인할 수 있다는 비율이 57.6%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘산출 근거 없이 내역만 포함된 정보’(31.1%), ‘총 매출액만 포함된 정보’(9.5%) 등의 순으로 나타남

그림 2-101 매출/정산 리포트 상세 정도

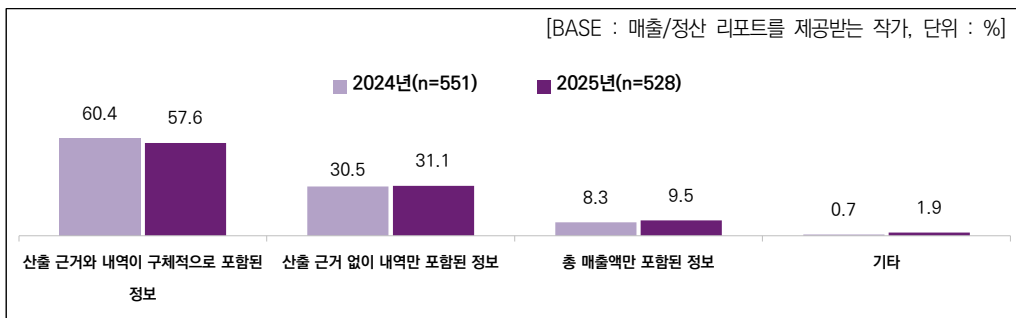


표 2-120 매출/정산 리포트 상세 정도

[BASE : 매출/정산 리포트를 제공받는 작가(n=528), 단위 : 명, %]

유형		사례수	산출 근거와 내역이 구체적으로 포함된 정보	산출 근거 없이 내역만 포함된 정보	총 매출액만 포함된 정보	기타
전 체		(528)	57.6	31.1	9.5	1.9
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	40.0	60.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(116)	57.8	33.6	7.8	0.9
	2017년~2019년	(121)	71.1	20.7	5.8	2.5
	2020년~2025년	(286)	52.1	33.9	11.9	2.1
활동 분야	글+그림	(358)	64.2	27.9	7.0	0.8
	글(스토리/콘티/기획)	(41)	48.8	39.0	12.2	0.0
	작화 전반	(70)	45.7	35.7	14.3	4.3
	작화(대생/선화)	(25)	52.0	24.0	12.0	12.0
	작화(채색/밑색/효과)	(24)	20.8	54.2	20.8	4.2
	배경	(3)	100.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(7)	14.3	57.1	28.6	0.0
계약 상대	플랫폼	(336)	67.9	25.9	5.4	0.9
	에이전시	(172)	39.0	40.7	16.9	3.5
	스튜디오	(17)	47.1	29.4	17.6	5.9
	기타	(3)	33.3	66.7	0.0	0.0

7) 매출/정산 리포트 확인 가능 정보

산출 근거 또는 내역이 포함된 매출/정산 리포트를 받는 경우, ‘회차별 정확한 매출액 및 산출근거’를 확인할 수 있다는 비율이 69.0%로 가장 높게 나타남

그다음으로 ‘회차별 조회수’(56.6%), ‘해외 판매 수익 및 조회수 등’(29.1%), ‘2작품 굿즈 판매 매출액’(7.3%) 등의 순으로 나타남

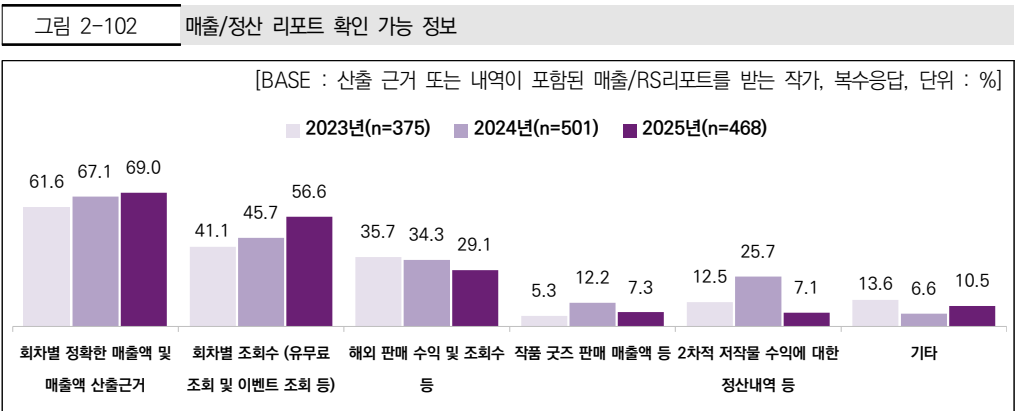


표 2-121 매출/정산 리포트 확인 가능 정보

[BASE : 산출 근거 또는 내역이 포함된 매출/RS리포트를 받는 작가(n=468), 복수응답, 단위 : 명, %]

유형		사례수	회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출근거	회차별 조회수 (유무료 조회 및 이벤트 조회 등)	해외 판매 수익 및 조회수 등	작품 굿즈 판매 매출액 등	2차적 저작물 수익에 대한 정산내역 등	기타
전 체		(468)	69.0	56.6	29.1	7.3	7.1	10.5
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	60.0	20.0	0.0	0.0	0.0	40.0
	2000년~2016년	(106)	62.3	42.5	28.3	1.9	10.4	10.4
	2017년~2019년	(111)	79.3	66.7	28.8	9.9	6.3	4.5
	2020년~2025년	(246)	67.5	58.9	30.1	8.5	6.1	12.6
활동 분야	글+그림	(330)	73.6	60.0	26.1	7.6	7.3	8.8
	글(스토리/콘티/기획)	(36)	61.1	44.4	55.6	11.1	13.9	11.1
	작화 전반	(57)	54.4	57.9	28.1	3.5	5.3	15.8
	작화(데생/선화)	(19)	63.2	52.6	26.3	5.3	0.0	10.5
	작화(채색/밑색/효과)	(18)	55.6	22.2	44.4	0.0	0.0	22.2
	배경	(3)	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(5)	40.0	20.0	20.0	40.0	20.0	20.0
계약 상대	플랫폼	(315)	76.8	65.7	28.9	7.9	7.6	5.7
	에이전시	(137)	53.3	40.1	29.2	5.8	5.8	19.7
	스튜디오	(13)	46.2	23.1	38.5	7.7	7.7	23.1
	기타	(3)	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3

8) 매출/정산 리포트 받는 방식

매출/정산 리포트를 받는 방식을 살펴보면, ‘개인 메일 계정으로 받음’의 비율이 53.4%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘웹페이지에 접속하여 확인’(38.4%), ‘데이터베이스에 직접 접속하여 확인’(6.8%) 등의 순으로 나타남

그림 2-103 매출/정산 리포트 받는 방식

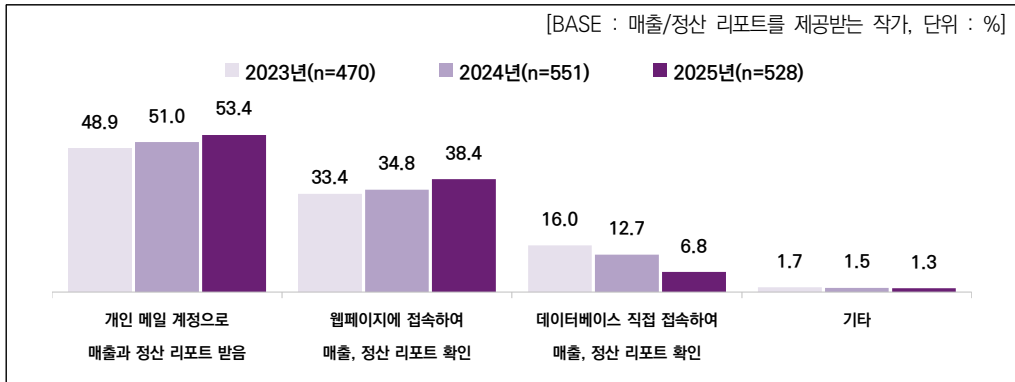


표 2-122 매출/정산 리포트 받는 방식

[BASE : 매출/정산 리포트를 제공받는 작가(n=528), 단위 : 명, %]

유형		사례수	개인 메일 계정으로 매출/정산 리포트 받음	웹페이지에 접속하여 매출, 정산 리포트 확인	데이터베이스 직접 접속하여 매출, 정산 리포트 확인	기타
전 체		(528)	53.4	38.4	6.8	1.3
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	60.0	40.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(116)	50.9	40.5	8.6	0.0
	2017년~2019년	(121)	52.1	42.1	5.0	0.8
	2020년~2025년	(286)	54.9	36.0	7.0	2.1
활동 분야	글+그림	(358)	50.6	42.2	6.4	0.8
	글(스토리/콘티/기획)	(41)	46.3	39.0	9.8	4.9
	작화 전반	(70)	67.1	24.3	7.1	1.4
	작화(데생/선화)	(25)	64.0	24.0	12.0	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(24)	50.0	41.7	4.2	4.2
	배경	(3)	100.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(7)	57.1	42.9	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(336)	39.3	51.5	8.6	0.6
	에이전시	(172)	77.3	17.4	3.5	1.7
	스튜디오	(17)	82.4	0.0	5.9	11.8
	기타	(3)	100.0	0.0	0.0	0.0

9) 매출/정산 리포트 신뢰도

매출/정산 리포트 신뢰도를 살펴보면, ‘신뢰함’ 응답이 62.9%로 나타났고, ‘보통’(23.7%), ‘신뢰하지 않음’(13.4%)로 나타남

전년 대비 ‘신뢰함’ 비율은 감소한 것으로 나타남

계약 상대별로 살펴보면, 플랫폼 계약 작가에서 ‘신뢰함’ 응답이 72.3%로 상대적으로 높은 것으로 나타남

그림 2-104

매출/정산 리포트 신뢰도

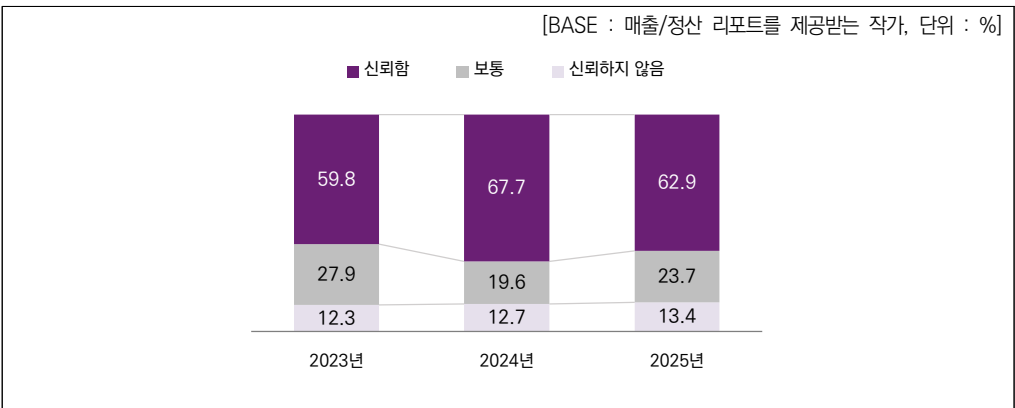


표 2-123

매출/정산 리포트 신뢰도

[BASE : 매출/정산 리포트를 제공받는 작가(n=551), 단위 : 명, %, 점]

유형	사례수	전혀 신뢰하지 않는다	다소 신뢰하지 않는다	그저 그렇다	다소 신뢰한다	매우 신뢰한다	신뢰하지 않음	보통	신뢰함	평균 (5점)
전 체	(528)	2.8	10.6	23.7	48.3	14.6	13.4	23.7	62.9	3.61
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	0.0	0.0	40.0	20.0	40.0	0.0	40.0	4.00
	2000년~2016년	(116)	1.7	6.9	25.0	47.4	19.0	8.6	25.0	3.75
	2017년~2019년	(121)	0.8	8.3	20.7	59.5	10.7	9.1	20.7	3.71
	2020년~2025년	(286)	4.2	13.3	24.1	44.4	14.0	17.5	24.1	3.51
활동 분야	글+그림	(358)	3.1	7.3	22.3	51.7	15.6	10.3	22.3	3.70
	글(스토리/콘티/기획)	(41)	0.0	14.6	24.4	39.0	22.0	14.6	24.4	3.68
	작화 전반	(70)	5.7	12.9	18.6	50.0	12.9	18.6	18.6	3.51
	작화(대생/선화)	(25)	0.0	16.0	40.0	32.0	12.0	16.0	40.0	3.40
	작화(채색/밑색/효과)	(24)	0.0	37.5	37.5	25.0	0.0	37.5	37.5	2.88
	배경	(3)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	4.00
	기타	(7)	0.0	28.6	42.9	28.6	0.0	28.6	42.9	3.00
계약 상대	플랫폼	(336)	1.8	6.3	19.6	55.4	17.0	8.0	19.6	3.79
	에이전시	(172)	5.2	18.0	30.2	36.6	9.9	23.3	30.2	3.28
	스튜디오	(17)	0.0	23.5	35.3	29.4	11.8	23.5	35.3	3.29
	기타	(3)	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	33.3	4.00

10) 매출/정산 리포트에 보완이 필요한 내용

매출/정산 리포트에 보완이 필요한 내용을 살펴보면, ‘회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출 근거’의 비율이 72.9%로 가장 높게 나타남

그 다음으로, ‘회차별 조회수’(69.3%), ‘해외 판매 수익 및 조회수 등’(36.7%) 등의 순임

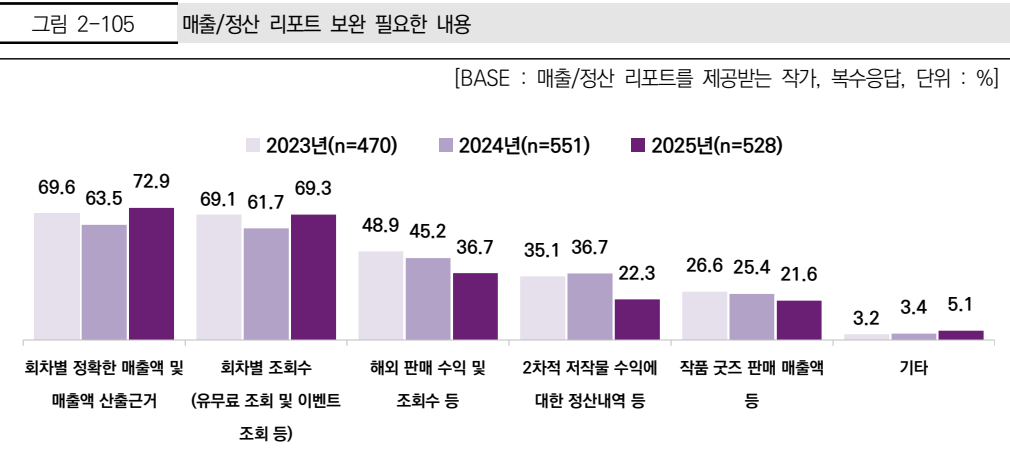


표 2-124 매출/정산 리포트 보완 필요한 내용

[BASE : 매출/정산 리포트를 제공받는 작가(n=528), 복수응답, 단위 : 명, %]

유형		사례수	회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출근거	회차별 조회수 (유무료 조회 및 이벤트 조회 등)	해외 판매 수익 및 조회수 등	2차적 저작물 수익에 대한 정산내역 등	작품 굿즈 판매 매출액 등	기타
전 체		(528)	72.9	69.3	36.7	22.3	21.6	5.1
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	80.0	20.0	60.0	20.0	20.0	0.0
	2000년~2016년	(116)	63.8	66.4	34.5	22.4	19.0	6.0
	2017년~2019년	(121)	73.6	72.7	28.1	17.4	18.2	2.5
	2020년~2025년	(286)	76.2	69.9	40.9	24.5	24.1	5.9
활동 분야	글+그림	(358)	73.2	70.7	33.2	18.7	20.4	5.6
	글(스토리/콘티/기획)	(41)	61.0	61.0	39.0	24.4	22.0	7.3
	작화 전반	(70)	77.1	74.3	40.0	28.6	22.9	2.9
	작화(대생/선화)	(25)	68.0	56.0	36.0	24.0	8.0	4.0
	작화(채색/밑색/효과)	(24)	79.2	62.5	62.5	50.0	41.7	4.2
	배경	(3)	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	기타	(7)	71.4	57.1	100.0	42.9	57.1	0.0
	플랫폼	(336)	69.0	69.9	29.5	15.8	17.3	5.7
	에이전시	(172)	80.2	67.4	48.8	33.7	28.5	4.1
	스튜디오	(17)	70.6	76.5	58.8	35.3	35.3	5.9
	기타	(3)	100.0	66.7	33.3	33.3	33.3	0.0

11) 매출/정산 리포트 제공 계약 조항 명시 여부

매출/정산 리포트 제공 계약 조항 명시 여부를 살펴보면, ‘명시함’의 비율이 38.5%로 가장 높게 나타났으며, ‘명시하지 않음’(30.7%), ‘잘 모름’(30.8%)로 나타남

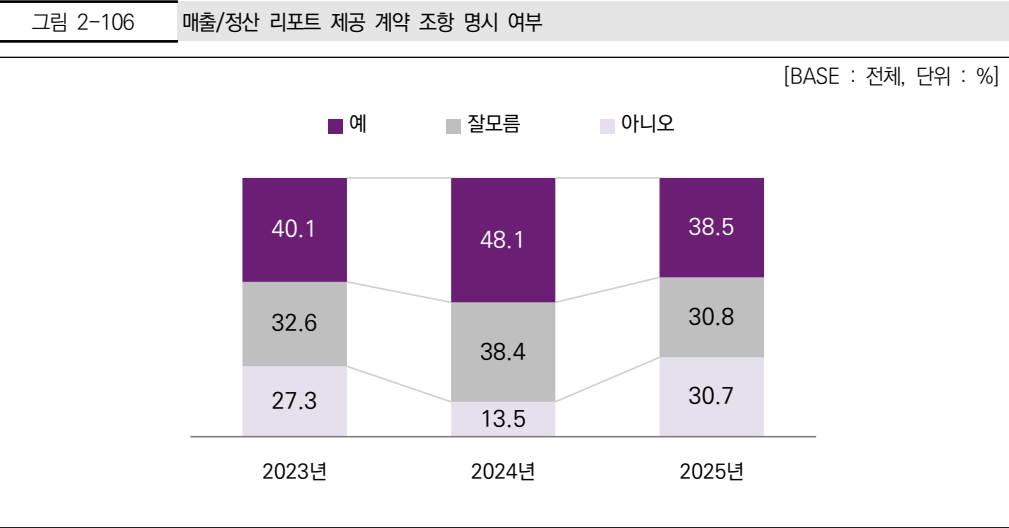


표 2-125 매출/정산 리포트 제공 계약 조항 명시 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	명시함	명시하지 않음	잘 모름
전 체		(1000)	38.5	30.7	30.8
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	37.5	25.0	37.5
	2000년~2016년	(163)	47.2	20.2	32.5
	2017년~2019년	(252)	39.7	21.8	38.5
	2020년~2025년	(577)	35.5	37.6	26.9
활동 분야	글+그림	(720)	36.3	29.0	34.7
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	38.7	34.7	26.7
	작화 전반	(98)	51.0	31.6	17.3
	작화(데생/선화)	(57)	36.8	47.4	15.8
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	54.3	25.7	20.0
	배경	(6)	50.0	16.7	33.3
	기타	(9)	22.2	44.4	33.3
계약 상대	플랫폼	(689)	36.4	29.8	33.8
	에이전시	(247)	47.8	28.3	23.9
	스튜디오	(55)	25.5	50.9	23.6
	기타	(9)	22.2	44.4	33.3

12) 매출/정산 리포트 제공 계약 이행 여부

매출/정산 리포트 제공 계약 이행 여부를 살펴보면, ‘준수함’의 비율이 92.7%로 높게 나타났으며, 전년 대비 소폭 감소한 것으로 나타남

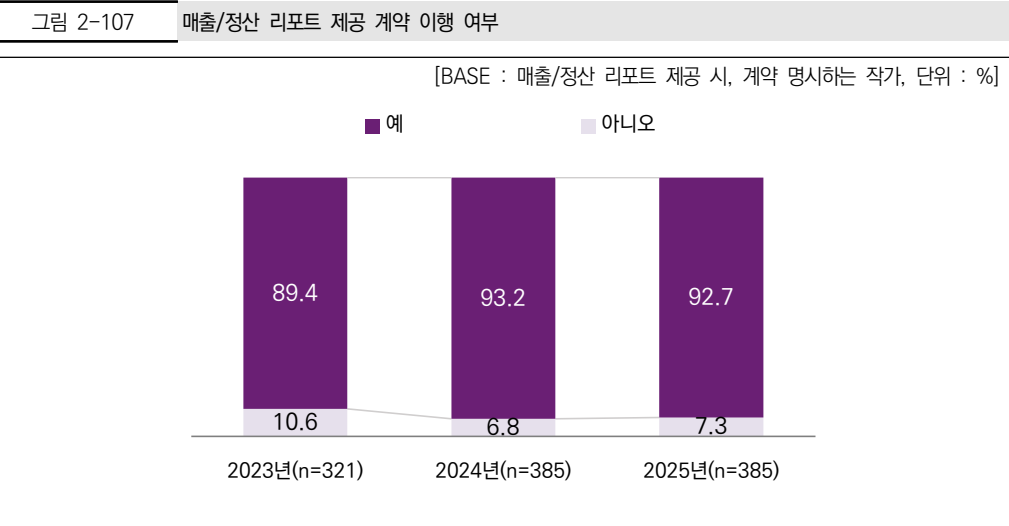


표 2-126 매출/정산 리포트 제공 계약 조항 이행 여부

[BASE : 매출/정산 리포트 제공 시, 계약 명시하는 작가(n=385), 단위 : 명, %]

유형		사례수	준수함	준수하지 않음
전 체		(385)	92.7	7.3
데뷔 연도	2000년 이전	(3)	100.0	0.0
	2000년~2016년	(77)	93.5	6.5
	2017년~2019년	(100)	94.0	6.0
	2020년~2025년	(205)	91.7	8.3
활동 분야	글+그림	(261)	94.6	5.4
	글(스토리/콘티/기획)	(29)	82.8	17.2
	작화 전반	(50)	86.0	14.0
	작화(데생/선화)	(21)	95.2	4.8
	작화(채색/밑색/효과)	(19)	94.7	5.3
	배경	(3)	100.0	0.0
	기타	(2)	100.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(251)	95.6	4.4
	에이전시	(118)	87.3	12.7
	스튜디오	(14)	100.0	0.0
	기타	(2)	0.0	100.0

사. 계약 체결 시 계약 내용

1) 계약 수정 요구 여부

계약 수정 요구 여부를 살펴보면, ‘수정 요구’에 대한 비율은 26.8%로 나타남

계약 상대별로 살펴보면, 플랫폼 계약 작가에서는 20.3%로 낮은 편이지만 에이전시에서는 45.3%로 비교적 높게 나타남

그림 2-108 계약 수정 요구 여부

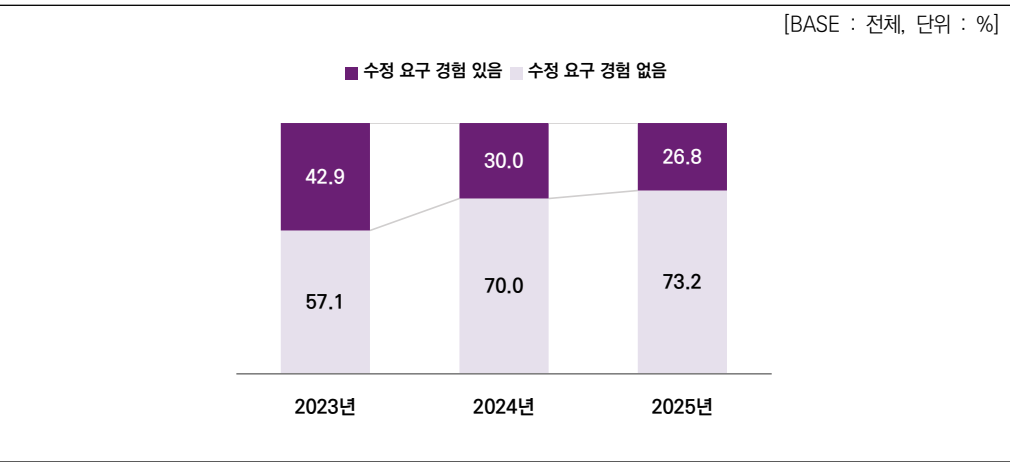


표 2-127 계약 수정 요구 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형		사례수	수정요구를 한 적 있음	수정요구를 한 적 없음
전 체		(1000)	26.8	73.2
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	37.5	62.5
	2000년~2016년	(163)	28.2	71.8
	2017년~2019년	(252)	31.3	68.7
	2020년~2025년	(577)	24.3	75.7
활동 분야	글+그림	(720)	23.6	76.4
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	33.3	66.7
	작화 전반	(98)	34.7	65.3
	작화(데생/선화)	(57)	35.1	64.9
	작화(채색/밀색/효과)	(35)	40.0	60.0
	배경	(6)	0.0	100.0
	기타	(9)	55.6	44.4
계약 상대	플랫폼	(689)	20.3	79.7
	에이전시	(247)	45.3	54.7
	스튜디오	(55)	23.6	76.4
	기타	(9)	33.3	66.7

2) 수정 요구한 계약서 내용

수정 요구한 계약서 내용에 대해 살펴보면, ‘계약금액(원고료 등 대가)’가 42.5%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘RS의 비율’(35.8%), ‘2차적 저작권이나 해외연재의 포함과 같은 계약형태’(26.1%), ‘지불방식(원고료 혹은 MG)’(23.5%) 등의 순으로 나타남

그림 2-109 수정 요구한 계약서 내용

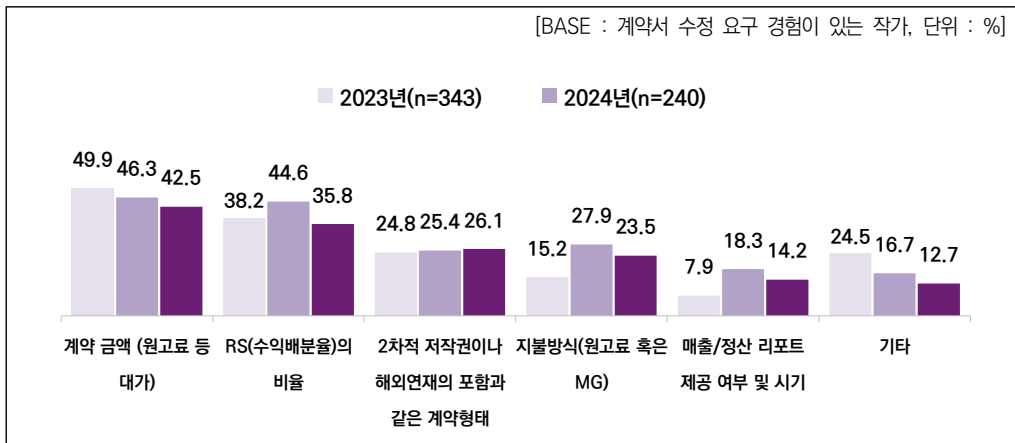


표 2-128 수정 요구한 계약서 내용

[BASE : 계약서 수정 요구 경험이 있는 작가(n=268), 단위 : 명, %]

유형		사례수	계약 금액 (원고료 등 대가)	RS (수익배분 율)의 비율	2차적 저작권이나 해외연재의 포함과 같은 계약형태	지불방식 (원고료 혹은 MG)	매출/정산 리포트 제공 여부 및 시기	기타
전 체		(268)	42.5	35.8	26.1	23.5	14.2	12.7
데뷔 연도	2000년 이전	(3)	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(46)	41.3	37.0	39.1	19.6	15.2	8.7
	2017년~2019년	(79)	38.0	43.0	30.4	29.1	17.7	10.1
	2020년~2025년	(140)	45.7	30.7	20.0	22.1	12.1	15.7
활동 분야	글+그림	(170)	40.6	34.1	27.6	30.0	18.2	7.6
	글(스토리/콘티/기획)	(25)	48.0	48.0	24.0	12.0	0.0	24.0
	작화 전반	(34)	41.2	29.4	23.5	17.6	14.7	29.4
	작화(대생/선화)	(20)	55.0	45.0	20.0	5.0	10.0	10.0
	작화(채색/밑색/효과)	(14)	50.0	50.0	28.6	7.1	0.0	7.1
	배경	-	-	-	-	-	-	-
계약 상대	기타	(5)	20.0	0.0	20.0	20.0	0.0	40.0
	플랫폼	(140)	38.6	31.4	24.3	30.7	17.9	5.7
	에이전시	(112)	48.2	41.1	29.5	17.0	10.7	18.8
	스튜디오	(13)	30.8	46.2	15.4	7.7	0.0	38.5
	기타	(3)	66.7	0.0	33.3	0.0	33.3	0.0

3) 수정 요구한 계약서 내용 반영도

수정 요구한 계약서 내용 반영도에 대해 살펴보면, ‘긍정적’ 비율이 54.9%로 나타났고, ‘보통’(20.1%), ‘부정적’(25.0%)로 나타남

그림 2-110

수정 요구한 계약서 내용 반영도

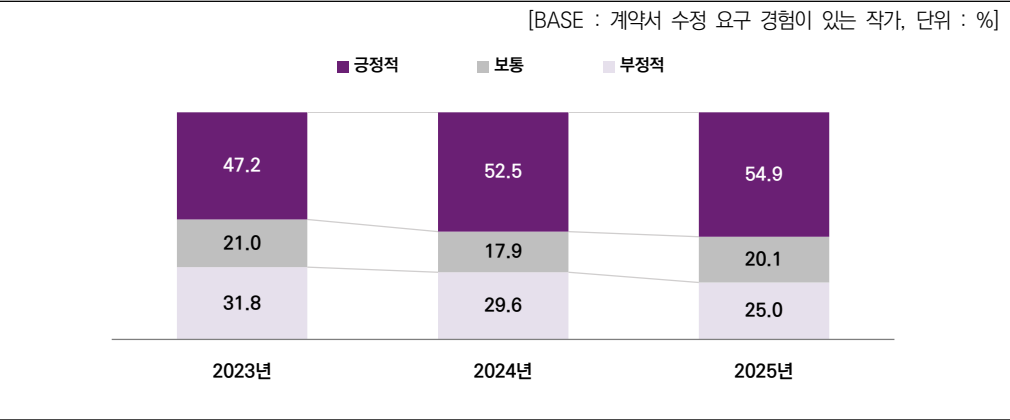


표 2-129

수정 요구한 계약서 내용 반영도

[BASE : 계약서 수정 요구 경험이 있는 작가(n=268), 단위 : 명, %]

유형	사례수	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않은 편이다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	부정적	보통	긍정적	평균 (5점)
전 체	(268)	14.2	10.8	20.1	47.0	7.8	25.0	20.1	54.9	3.24
데뷔 연도	2000년 이전	(3)	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	33.3	4.00
	2000년~2016년	(46)	28.3	4.3	23.9	34.8	8.7	32.6	23.9	2.91
	2017년~2019년	(79)	8.9	7.6	15.2	60.8	7.6	16.5	15.2	3.51
	2020년~2025년	(140)	12.9	15.0	21.4	43.6	7.1	27.9	21.4	3.17
활동 분야	글+그림	(170)	13.5	8.2	18.8	52.9	6.5	21.8	18.8	3.31
	글(스토리/콘티/기획)	(25)	16.0	8.0	32.0	20.0	24.0	24.0	32.0	3.28
	작화 전반	(34)	14.7	17.6	23.5	35.3	8.8	32.4	23.5	3.06
	작화(대생/선화)	(20)	10.0	20.0	0.0	65.0	5.0	30.0	0.0	3.35
	작화(채색/밑색/효과)	(14)	28.6	21.4	35.7	14.3	0.0	50.0	35.7	2.36
	배경	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	기타	(5)	0.0	0.0	20.0	80.0	0.0	0.0	20.0	3.80
계약 상대	플랫폼	(140)	12.1	3.6	20.0	54.3	10.0	15.7	20.0	3.46
	에이전시	(112)	17.0	17.9	22.3	37.5	5.4	34.8	22.3	2.96
	스튜디오	(13)	15.4	23.1	0.0	53.8	7.7	38.5	0.0	3.15
	기타	(3)	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	33.3	33.3	3.00

4) 계약 체결 시 유의하여 살펴보는 조항

계약 시 유의하여 살펴보는 조항으로는 ‘RS의 비율’이 51.3%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘지불방식(원고료 혹은 MG)’(44.3%), ‘계약금액(원고료 등 대가)’(43.9%) 등의 순으로 나타남

그림 2-111 계약 체결 시 유의하여 살펴보는 조항 (1+2순위)

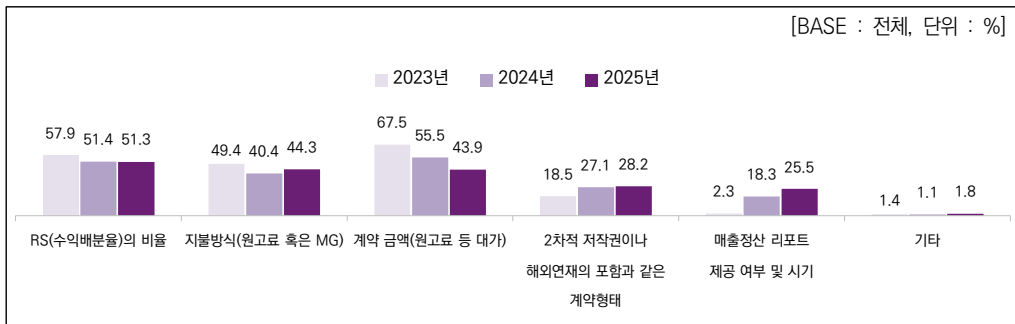


표 2-130 계약 체결 시 유의하여 살펴보는 조항 (1+2순위)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	RS (수익배분 율)의 비율	지불방식 (원고료 혹은 MG)	계약 금액 (원고료 등 대가)	2차적 저작권이나 해외연재의 포함과 같은 계약형태	매출정산 리포트 제공 여부 및 시기	기타
전 체		(1000)	51.3	44.3	43.9	28.2	25.5	1.8
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	62.5	75.0	25.0	12.5	0.0	0.0
	2000년~2016년	(163)	60.7	35.0	46.6	30.1	18.4	3.7
	2017년~2019년	(252)	46.4	43.3	41.7	30.6	32.5	0.8
	2020년~2025년	(577)	50.6	47.0	44.4	26.9	24.8	1.7
활동 분야	글+그림	(720)	48.6	44.7	41.8	30.6	28.2	1.0
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	64.0	46.7	49.3	16.0	12.0	4.0
	작화 전반	(98)	64.3	34.7	50.0	20.4	24.5	6.1
	작화(데생/선화)	(57)	40.4	52.6	49.1	28.1	19.3	1.8
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	54.3	51.4	48.6	25.7	14.3	0.0
	배경	(6)	50.0	33.3	16.7	50.0	50.0	0.0
	기타	(9)	77.8	22.2	66.7	22.2	0.0	11.1
계약 상대	플랫폼	(689)	46.9	45.1	41.8	30.5	30.9	0.7
	에이전시	(247)	64.0	40.1	49.0	23.1	14.6	3.6
	스튜디오	(55)	50.9	54.5	45.5	25.5	7.3	5.5
	기타	(9)	44.4	33.3	55.6	11.1	22.2	11.1

아. 법적 지식 보유 및 계약 용어 이해

1) 저작권 소유 관련

저작권 소유 관련 이해도를 조사한 결과, ‘이해함’이 55.6%로 가장 높게 나타났으며, ‘보통’(29.9%), ‘이해못함’(14.5%)으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 글+그림 작가의 ‘이해함’ 비율이 58.1%로 높은 편으로 저작권 이용 관련 의식이 가장 높은 것으로 나타남

그림 2-112 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (저작권 소유 관련)

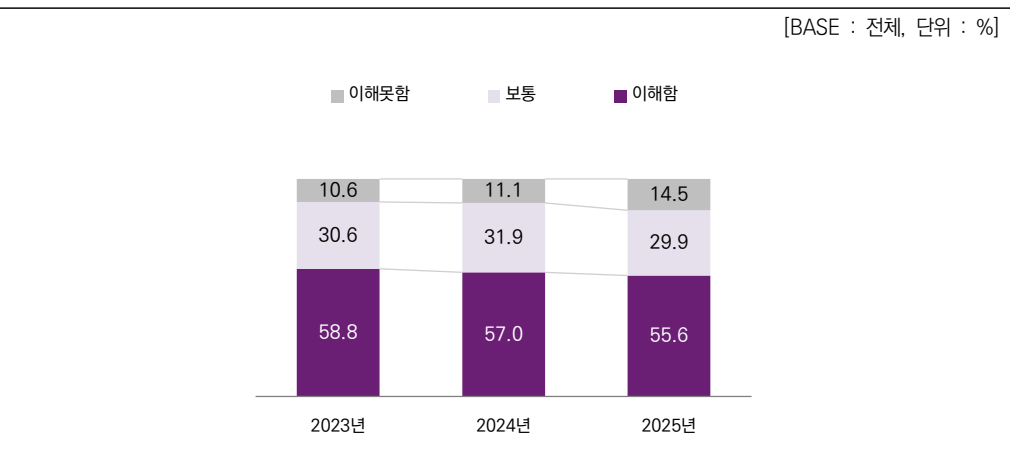


표 2-131 계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (저작권 소유 관련)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형	사례수	전혀 이해하지 못한다	거의 이해하지 못한다	그저 그렇다	대체로 이해한다	충분히 이해하고 있다	이해못함	보통	이해함	평균 (5점)
전 체	(1000)	1.3	13.2	29.9	48.0	7.6	14.5	29.9	55.6	3.47
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	50.0	50.0	3.50
	2000년~2016년	(163)	0.6	3.1	28.8	55.8	11.7	3.7	28.8	3.75
	2017년~2019년	(252)	0.4	22.2	26.2	46.8	4.4	22.6	26.2	3.33
	2020년~2025년	(577)	1.9	12.3	31.5	46.3	8.0	14.2	31.5	3.46
활동 분야	글+그림	(720)	0.7	12.1	29.2	51.4	6.7	12.8	29.2	3.51
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	2.7	16.0	29.3	36.0	16.0	18.7	29.3	3.47
	작화 전반	(98)	0.0	16.3	30.6	42.9	10.2	16.3	30.6	3.47
	작화(대생/선화)	(57)	5.3	17.5	38.6	35.1	3.5	22.8	38.6	3.14
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	8.6	11.4	31.4	42.9	5.7	20.0	31.4	3.26
	배경	(6)	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0	33.3	4.00
	기타	(9)	0.0	33.3	22.2	44.4	0.0	33.3	22.2	3.11
계약 상대	플랫폼	(689)	1.2	13.8	27.7	50.5	6.8	14.9	27.7	3.48
	에이전시	(247)	1.2	11.3	34.8	43.3	9.3	12.6	34.8	3.48
	스튜디오	(55)	3.6	16.4	34.5	36.4	9.1	20.0	34.5	3.31
	기타	(9)	0.0	0.0	33.3	55.6	11.1	0.0	33.3	3.78

2) 출판 및 유통 관련

출판 및 유통 관련 이해도를 조사한 결과, ‘이해함’이 50.8%로 가장 높게 나타났으며, ‘보통’(32.2%), ‘이해못함’(17.0%)로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 글+그림을 담당하는 작가의 ‘이해함’ 비율이 52.4%로 높은 편으로 출판 및 유통 관련 의식이 가장 높은 것으로 나타남

그림 2-113

계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (출판 및 유통 관련)

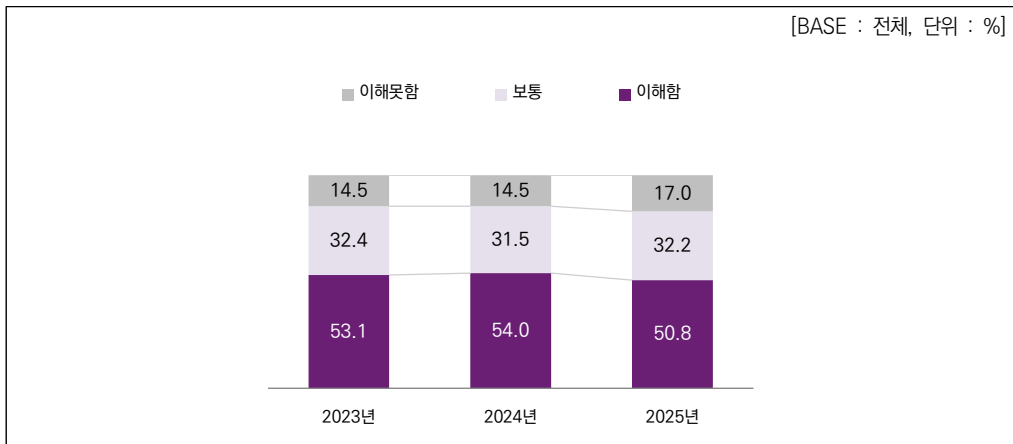


표 2-132

계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (출판 및 유통 관련)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형	사례수	전혀 이해하지 못한다	거의 이해하지 못한다	그저 그렇다	대체로 이해한다	충분히 이해하고 있다	이해 못함	보통	이해	평균 (5점)
전 체	(1000)	2.0	15.0	32.2	35.0	15.8	17.0	32.2	50.8	3.48
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	12.5	12.5	62.5	12.5	12.5	75.0	3.75
	2000년~2016년	(163)	1.2	9.2	24.5	40.5	24.5	10.4	65.0	3.78
	2017년~2019년	(252)	0.4	10.3	46.0	30.2	13.1	10.7	43.3	3.45
	2020년~2025년	(577)	2.9	18.7	28.6	35.2	14.6	21.7	49.7	3.40
활동 분야	글+그림	(720)	1.1	13.8	32.8	34.7	17.6	14.9	52.4	3.54
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	6.7	17.3	29.3	29.3	17.3	24.0	46.7	3.33
	작화 전반	(98)	4.1	22.4	22.4	36.7	14.3	26.5	51.0	3.35
	작화(대생/선화)	(57)	3.5	12.3	33.3	49.1	1.8	15.8	50.9	3.33
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	2.9	17.1	51.4	25.7	2.9	20.0	28.6	3.09
	배경	(6)	0.0	0.0	50.0	16.7	33.3	0.0	50.0	3.83
	기타	(9)	0.0	33.3	22.2	44.4	0.0	33.3	44.4	3.11
계약 상대	플랫폼	(689)	1.6	14.1	31.6	34.7	18.0	15.7	52.7	3.53
	에이전시	(247)	2.8	17.0	34.0	35.2	10.9	19.8	46.2	3.34
	스튜디오	(55)	3.6	16.4	32.7	36.4	10.9	20.0	47.3	3.35
	기타	(9)	0.0	22.2	22.2	44.4	11.1	22.2	55.6	3.44

3) 대가 및 수익분배

대가 및 수익분배에 대한 이해도를 조사한 결과, ‘이해함’이 68.5%로 가장 높게 나타났으며, ‘보통’(18.7%), ‘이해못함’(12.8%)로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 작화 전반 담당 작가의 ‘이해함’ 비율이 80.6%로 높은 편으로 대가 및 수익분배 관련 의식이 가장 높은 것으로 나타남

그림 2-114

계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (대가 및 수익분배)

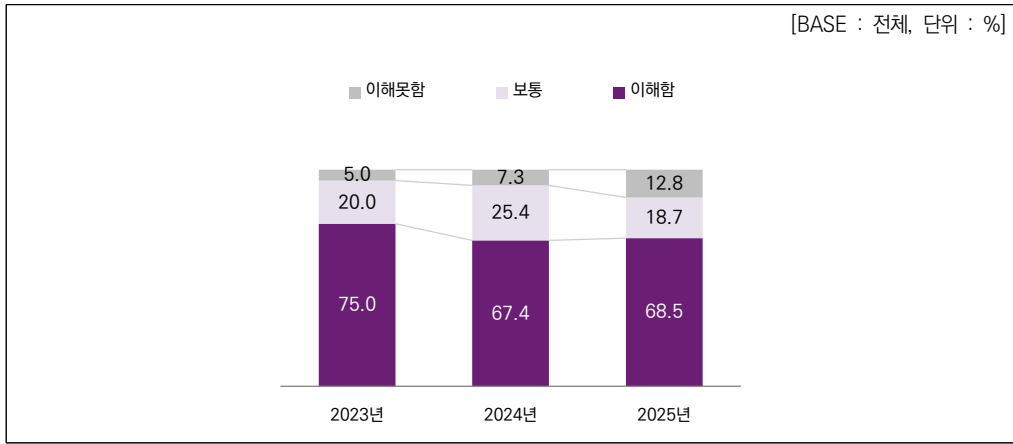


표 2-133

계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (대가 및 수익분배)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형		사례수	전혀 이해 하지 못한다	거의 이해 하지 못한다	그저 그렇다	대체로 이해 한다	충분히 이해 하고 있다	이해못 함	보통	이해	평균 (5점)
전 체		(1000)	0.4	12.4	18.7	46.7	21.8	12.8	18.7	68.5	3.77
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	0.0	25.0	75.0	0.0	0.0	25.0	75.0	3.75
	2000년~2016년	(163)	0.0	4.9	10.4	57.7	27.0	4.9	10.4	84.7	4.07
	2017년~2019년	(252)	0.0	10.7	16.3	50.8	22.2	10.7	16.3	73.0	3.85
	2020년~2025년	(577)	0.7	15.4	22.0	41.4	20.5	16.1	22.0	61.9	3.66
활동 분야	글+그림	(720)	0.3	14.3	17.6	47.4	20.4	14.6	17.6	67.8	3.73
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	1.3	10.7	24.0	37.3	26.7	12.0	24.0	64.0	3.77
	작화 전반	(98)	1.0	6.1	12.2	49.0	31.6	7.1	12.2	80.6	4.04
	작화(대생/선화)	(57)	0.0	8.8	28.1	45.6	17.5	8.8	28.1	63.2	3.72
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	0.0	5.7	31.4	40.0	22.9	5.7	31.4	62.9	3.80
	배경	(6)	0.0	0.0	16.7	50.0	33.3	0.0	16.7	83.3	4.17
	기타	(9)	0.0	0.0	22.2	77.8	0.0	0.0	22.2	77.8	3.78
계약 상대	플랫폼	(689)	0.6	15.5	18.0	46.0	19.9	16.1	18.0	65.9	3.69
	에이전시	(247)	0.0	4.0	19.4	47.4	29.1	4.0	19.4	76.5	4.02
	스튜디오	(55)	0.0	9.1	25.5	49.1	16.4	9.1	25.5	65.5	3.73
	기타	(9)	0.0	22.2	11.1	66.7	0.0	22.2	11.1	66.7	3.44

4) 2차적 저작물 작성권 관련

2차적 저작물 작성권에 대한 이해도를 조사한 결과, ‘이해함’이 56.2%로 가장 높게 나타났으며, ‘보통’(29.9%), ‘이해못함’(13.9%)로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 작화 전반 담당 작가의 ‘이해함’ 비율이 60.2%로 높은 편으로 2차적 저작물 작성권 관련 의식이 가장 높은 것으로 나타남

그림 2-115

계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (2차적 저작물 작성권 관련)

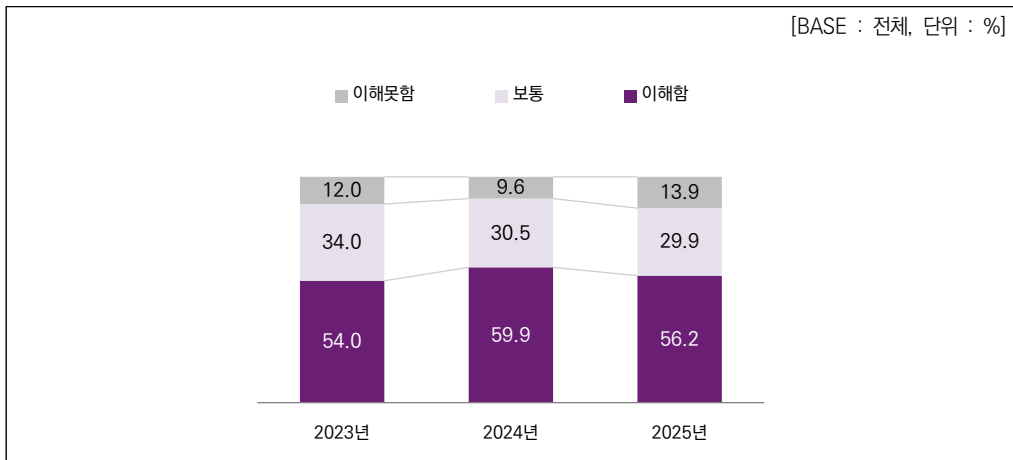


표 2-134

계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (2차적 저작물 작성권 관련)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형		사례수	전혀 이해 하지 못한다	거의 이해 하지 못한다	그저 그렇다	대체로 이해 한다	충분히 이해 하고 있다	이해 못함	보통	이해	평균 (5점)
전 체		(1000)	1.2	12.7	29.9	43.8	12.4	13.9	29.9	56.2	3.53
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	0.0	25.0	62.5	12.5	0.0	25.0	75.0	3.88
	2000년~2016년	(163)	0.6	3.7	24.5	51.5	19.6	4.3	24.5	71.2	3.86
	2017년~2019년	(252)	0.4	10.3	23.8	56.7	8.7	10.7	23.8	65.5	3.63
	2020년~2025년	(577)	1.7	16.5	34.1	35.7	12.0	18.2	34.1	47.7	3.40
활동 분야	글+그림	(720)	0.6	12.4	28.8	45.3	13.1	12.9	28.8	58.3	3.58
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	4.0	10.7	33.3	36.0	16.0	14.7	33.3	52.0	3.49
	작화 전반	(98)	3.1	14.3	22.4	45.9	14.3	17.3	22.4	60.2	3.54
	작화(대생/선화)	(57)	3.5	17.5	42.1	35.1	1.8	21.1	42.1	36.8	3.14
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	0.0	11.4	42.9	42.9	2.9	11.4	42.9	45.7	3.37
	배경	(6)	0.0	16.7	33.3	16.7	33.3	16.7	33.3	50.0	3.67
	기타	(9)	0.0	11.1	44.4	44.4	0.0	11.1	44.4	44.4	3.33
계약 상대	플랫폼	(689)	1.0	12.9	27.4	45.3	13.4	13.9	27.4	58.6	3.57
	에이전시	(247)	1.6	10.1	36.0	40.9	11.3	11.7	36.0	52.2	3.50
	스튜디오	(55)	1.8	21.8	32.7	36.4	7.3	23.6	32.7	43.6	3.25
	기타	(9)	0.0	11.1	33.3	55.6	0.0	11.1	33.3	55.6	3.44

5) 계약 기간 및 갱신 관련

계약 기간 및 갱신 관련 이해도를 조사한 결과, ‘이해함’이 58.7%로 가장 높게 나타났으며, ‘보통’(30.9%), ‘이해못함’(10.4%)로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 작화 전반을 담당하는 작가의 ‘이해함’ 비율이 69.4%로 높은 편으로 계약 기간 및 갱신 관련 의식이 가장 높은 것으로 나타남

그림 2-116

계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (계약 기간 및 갱신 관련)

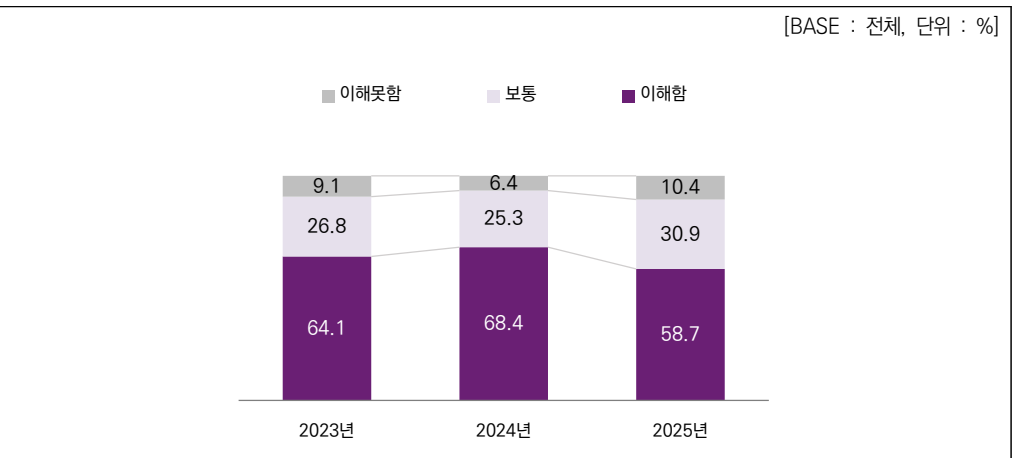


표 2-135

계약 관련 법적 지식 보유 및 계약 이해도 (계약 기간 및 갱신 관련)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %, 점]

유형		사례수	전혀 이해 하지 못한다	거의 이해 하지 못한다	그저 그렇다	대체로 이해 한다	충분히 이해 하고 있다	이해 못함	보통	이해	평균 (5점)
전 체		(1000)	1.2	9.2	30.9	42.6	16.1	10.4	30.9	58.7	3.63
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	0.0	25.0	62.5	12.5	0.0	25.0	75.0	3.88
	2000년~2016년	(163)	0.0	2.5	16.0	56.4	25.2	2.5	16.0	81.6	4.04
	2017년~2019년	(252)	0.0	7.9	42.1	34.5	15.5	7.9	42.1	50.0	3.58
	2020년~2025년	(577)	2.1	11.8	30.3	41.9	13.9	13.9	30.3	55.8	3.54
활동 분야	글+그림	(720)	0.0	9.0	33.6	40.4	16.9	9.0	33.6	57.4	3.65
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	2.7	8.0	33.3	36.0	20.0	10.7	33.3	56.0	3.63
	작화 전반	(98)	6.1	9.2	15.3	55.1	14.3	15.3	15.3	69.4	3.62
	작화(데생/선화)	(57)	5.3	10.5	24.6	50.9	8.8	15.8	24.6	59.6	3.47
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	2.9	11.4	25.7	48.6	11.4	14.3	25.7	60.0	3.54
	배경	(6)	0.0	16.7	0.0	66.7	16.7	16.7	0.0	83.3	3.83
	기타	(9)	0.0	11.1	44.4	44.4	0.0	11.1	44.4	44.4	3.33
계약 상대	플랫폼	(689)	0.6	10.0	34.1	40.1	15.2	10.6	34.1	55.3	3.59
	에이전시	(247)	2.8	5.7	23.9	49.0	18.6	8.5	23.9	67.6	3.75
	스튜디오	(55)	1.8	16.4	25.5	41.8	14.5	18.2	25.5	56.4	3.51
	기타	(9)	0.0	0.0	11.1	66.7	22.2	0.0	11.1	88.9	4.11

자. 계약서 검토 방법

웹툰 작가들의 계약서 검토 방법을 조사한 결과, 1+2순위 기준 ‘업계 지인/동료의 도움’으로 검토하는 비율이 45.3%로 가장 높게 나타남. 그다음으로 ‘혼자 검토’(40.8%), ‘인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문’(26.5%), ‘공공기관의 무료법률 상담 이용’(21.3%) 등의 순으로 나타남

전년 대비 ‘인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문’, ‘법조계 지인 도움 또는 별도의 법률 자문’ 등 증가한 반면, ‘업계 지인/동료의 도움’, ‘혼자 검토’ 등이 감소한 것으로 나타남

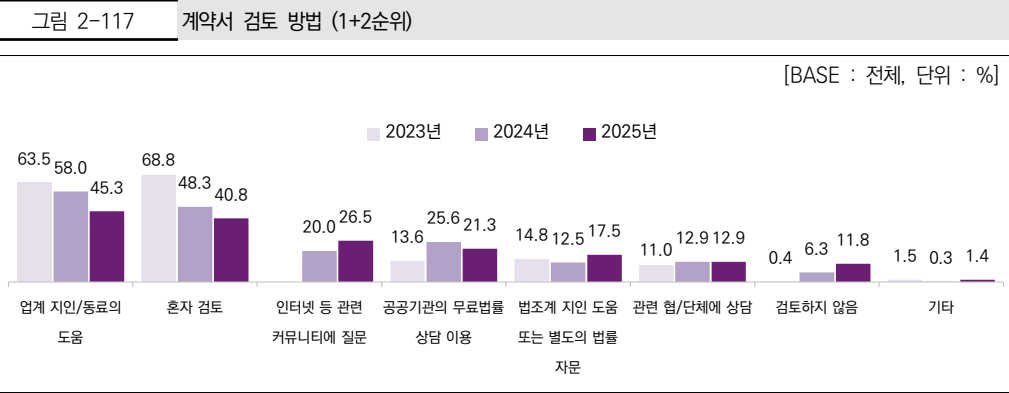


표 2-136 계약서 검토 방법 (1+2순위)

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	업계 지인/동료의 도움	혼자 검토	인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문	공공기관의 무료법률 상담 이용	법조계 지인 도움 또는 별도의 법률 자문	관련 협/단체에 상담	검토하지 않음	기타
전 체		(1000)	45.3	40.8	26.5	21.3	17.5	12.9	11.8	1.4
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	75.0	62.5	0.0	12.5	12.5	12.5	0.0	0.0
	2000년~2016년	(163)	49.1	57.7	20.9	17.2	14.1	11.7	6.1	3.7
	2017년~2019년	(252)	31.0	29.8	20.2	17.5	17.5	11.5	32.1	0.8
	2020년~2025년	(577)	50.1	40.6	31.2	24.3	18.5	13.9	4.7	1.0
활동 분야	글+그림	(720)	40.7	38.9	26.7	18.5	17.9	14.7	16.1	1.0
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	53.3	62.7	28.0	17.3	13.3	10.7	0.0	1.3
	작화 전반	(98)	61.2	37.8	26.5	34.7	19.4	7.1	0.0	4.1
	작화(대생/선화)	(57)	57.9	33.3	26.3	36.8	15.8	10.5	1.8	1.8
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	48.6	57.1	20.0	28.6	14.3	5.7	0.0	0.0
	배경	(6)	83.3	16.7	50.0	0.0	16.7	0.0	16.7	0.0
	기타	(9)	55.6	44.4	11.1	22.2	22.2	0.0	0.0	11.1
계약 상대	플랫폼	(689)	38.9	37.3	27.9	19.6	17.4	15.1	16.8	1.2
	에이전시	(247)	59.1	48.2	21.9	27.5	19.4	7.7	0.8	2.0
	스튜디오	(55)	61.8	45.5	29.1	16.4	12.7	10.9	0.0	1.8
	기타	(9)	55.6	77.8	33.3	11.1	0.0	0.0	0.0	0.0

차. 표준계약서 관련¹¹⁾

1) 만화분야 표준계약서 인지 여부

만화분야 표준계약서 인지 여부를 살펴보면, ‘표준계약서 인지함’의 비율이 66.0%로 가장 높게 나타났으며, ‘표준계약서를 인지하지 못함’의 비율은 34.0%로 나타남

데뷔 연도가 빠를수록 ‘인지’ 비율이 높은 편으로 나타났으며, 전년도 대비 ‘인지’ 비율이 소폭 증가함

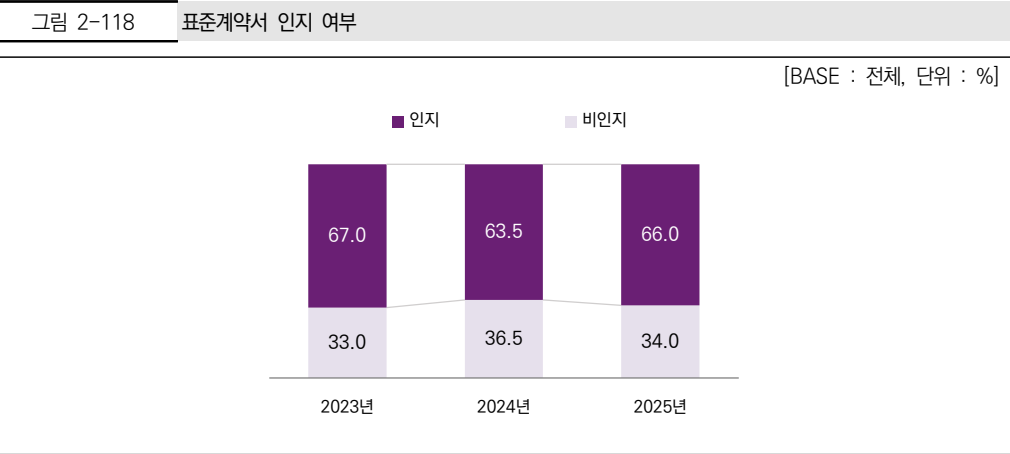


표 2-137 표준계약서 인지 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	인지함	인지하지 못함
전 체		(1000)	66.0	34.0
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	75.0	25.0
	2000년~2016년	(163)	74.8	25.2
	2017년~2019년	(252)	65.9	34.1
	2020년~2025년	(577)	63.4	36.6
활동 분야	글+그림	(720)	64.9	35.1
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	76.0	24.0
	작화 전반	(98)	73.5	26.5
	작화(데생/선화)	(57)	47.4	52.6
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	71.4	28.6
	배경	(6)	83.3	16.7
	기타	(9)	77.8	22.2
계약 상대	플랫폼	(689)	62.4	37.6
	에이전시	(247)	77.7	22.3
	스튜디오	(55)	54.5	45.5
	기타	(9)	88.9	11.1

11) 작가들이 표준계약서를 사용하는 상황 및 이유 등이 사업체와는 상이하기 때문에, 사업체 결과와 비교하는 것은 주의가 필요함

2) 계약 시, 표준계약서 참고 여부

계약 시, 표준계약서 참고 여부를 살펴보면, ‘표준계약서 핵심 조항을 사용하고 그 외 가감, 필요조항을 반영하여 활용’ 비율이 42.0%로 가장 높은 비율로 나타남

그다음으로 ‘표준계약서 양식을 그대로 사용’(31.5%), ‘순수 자체 계약서 사용’(26.5%) 순으로 나타남

그림 2-119 계약 시, 표준계약서 참고 여부

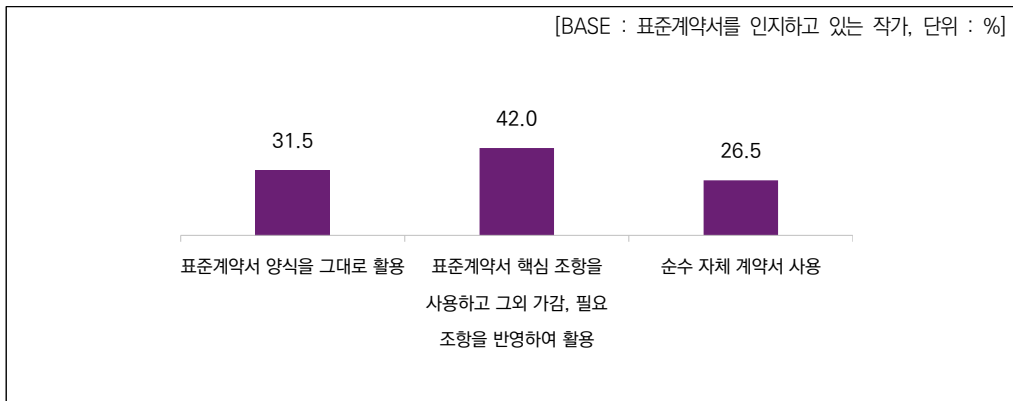


표 2-138 계약 시, 표준계약서 참고 여부

[BASE : 표준계약서를 인지하고 있는 작가(n=660), 단위 : 명, %]

유형		사례수	표준계약서 양식을 그대로 활용	표준계약서 핵심 조항을 사용하고 그 외 가감, 필요 조항을 반영하여 활용	순수 자체 계약서 사용
전 체		(660)	31.5	42.0	26.5
데뷔 연도	2000년 이전	(6)	16.7	16.7	66.7
	2000년~2016년	(122)	20.5	40.2	39.3
	2017년~2019년	(166)	32.5	45.8	21.7
	2020년~2025년	(366)	35.0	41.3	23.8
활동 분야	글+그림	(467)	34.7	45.4	19.9
	글(스토리/콘티/기획)	(57)	29.8	28.1	42.1
	작화 전반	(72)	26.4	29.2	44.4
	작화(데생/선화)	(27)	14.8	40.7	44.4
	작화(채색/밑색/효과)	(25)	12.0	52.0	36.0
	배경	(5)	60.0	40.0	0.0
	기타	(7)	0.0	28.6	71.4
계약 상대	플랫폼	(430)	39.1	42.8	18.1
	에이전시	(192)	18.8	41.7	39.6
	스튜디오	(30)	13.3	43.3	43.3
	기타	(8)	0.0	0.0	100.0

3) 참고하는 표준계약서 양식

참고하는 표준계약서 양식을 조사한 결과 1+2+3순위 기준, ‘웹툰연재계약서’의 비율이 88.7%로 가장 높게 나타남. 그다음으로 ‘전자책 발행계약서’(41.9%), ‘출판권설정계약서’(38.6%), ‘공동저작계약서’(14.0%), ‘2차적 저작물 작성권 이용허락 계약서’(13.8%), ‘만화저작물 대리중개 계약서’(9.9%) 등의 순으로 나타남

그림 2-120

참고하는 표준계약서 양식 (1+2+3순위)

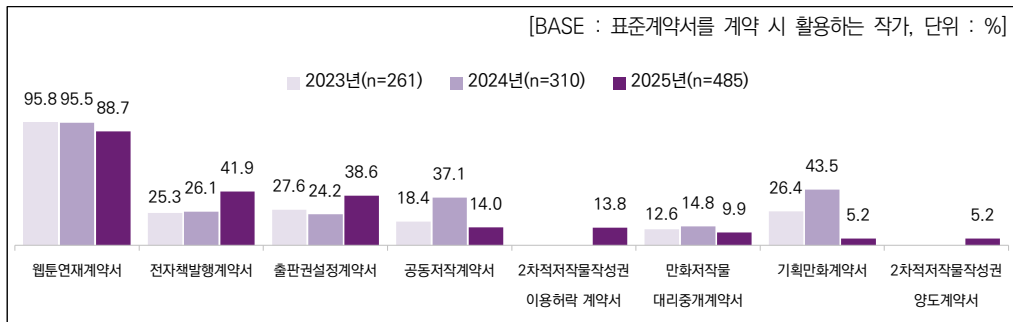


표 2-139

참고하는 표준계약서 양식 (1+2+3순위)

[BASE : 표준계약서를 계약 시 활용하는 작가(n=485), 단위 : 명, %]

유형		사례수	웹툰 연재 계약서	전자책 발행 계약서	출판권 설정 계약서	공동 저작 계약서	2차적 저작물 작성권 이용 허락 계약서	만화 저작물 대리 중개 계약서	2차적 저작물 작성권 양도 계약서	기획 만화 계약서
전 체		(485)	88.7	41.9	38.6	14.0	13.8	9.9	5.2	5.2
데뷔 연도	2000년 이전	(2)	100.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	50.0
	2000년~2016년	(74)	91.9	31.1	35.1	17.6	39.2	17.6	14.9	4.1
	2017년~2019년	(130)	81.5	60.8	53.1	14.6	9.2	13.1	3.8	5.4
	2020년~2025년	(279)	91.0	36.2	33.0	12.5	9.3	6.5	3.2	5.0
활동 분야	글+그림	(374)	91.2	44.4	37.2	9.9	11.0	9.1	3.7	4.5
	글(스토리/콘티/기획)	(33)	81.8	33.3	36.4	36.4	21.2	24.2	12.1	9.1
	작화 전반	(40)	75.0	52.5	55.0	12.5	20.0	12.5	7.5	2.5
	작화(대생/선화)	(15)	86.7	6.7	60.0	33.3	40.0	6.7	0.0	6.7
	작화(채색/밑색/효과)	(16)	93.8	6.3	6.3	50.0	25.0	0.0	18.8	18.8
	배경	(5)	40.0	60.0	60.0	0.0	20.0	0.0	20.0	0.0
	기타	(2)	100.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(352)	89.8	46.3	39.8	8.2	10.5	9.7	2.6	3.7
	에이전시	(116)	85.3	31.9	36.2	28.4	25.0	9.5	12.9	10.3
	스튜디오	(17)	88.2	17.6	29.4	35.3	5.9	17.6	5.9	0.0
	기타	-	-	-	-	-	-	-	-	-

4) 표준계약서가 제·개정 인지 여부

만화분야 표준계약서가 제·개정된 사실에 대한 인지 여부를 조사한 결과, ‘인지함’의 비율이 39.8%로 나타났으며, ‘인지하지 못함’의 비율은 60.2%로 나타남

전년도 대비 표준계약서의 제·개정 사실에 대한 인지도가 크게 증가한 것으로 나타남

그림 2-121 표준계약서가 제·개정 인지 여부

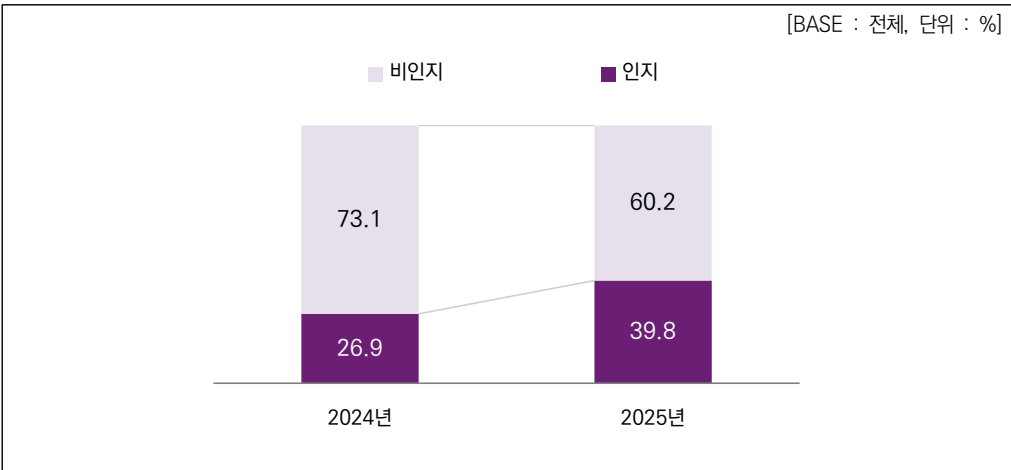


표 2-140 표준계약서가 제·개정 인지 여부

[BASE : 전체(n=1,000), 단위 : 명, %, 점]

유형		사례수	인지함	인지하지 못함
전 체		(1000)	39.8	60.2
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	37.5	62.5
	2000년~2016년	(163)	23.9	76.1
	2017년~2019년	(252)	42.9	57.1
	2020년~2025년	(577)	43.0	57.0
활동 분야	글+그림	(720)	41.4	58.6
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	30.7	69.3
	작화 전반	(98)	40.8	59.2
	작화(대생/선화)	(57)	35.1	64.9
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	31.4	68.6
	배경	(6)	50.0	50.0
	기타	(9)	33.3	66.7
계약 상대	플랫폼	(689)	44.6	55.4
	에이전시	(247)	30.8	69.2
	스튜디오	(55)	21.8	78.2
	기타	(9)	33.3	66.7

5) 표준계약서 제·개정본의 공정한 계약 체결 도움 정도

표준계약서 제·개정본이 공정한 계약 체결에 도움이 되는지 조사한 결과, ‘도움됨’이 62.8%로 나타나, 전반적으로 웹툰 작가들에게 표준계약서 제·개정본이 계약 시 도움이 되는 것으로 나타남

활동 분야별로 살펴보면, 작화 전반 담당 작가에서 ‘도움된다’ 비율이 70.4%로 높게 나타남

그림 2-122 표준계약서 제·개정본의 공정한 계약 체결 도움 정도

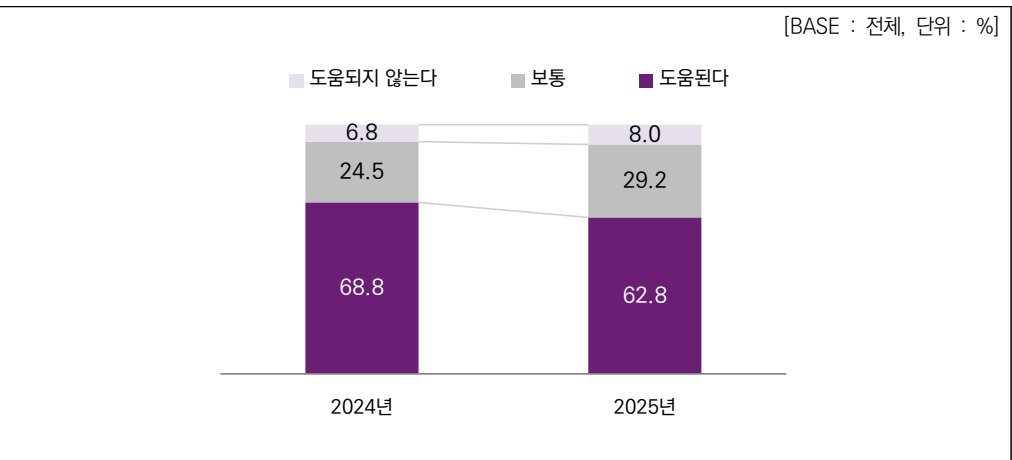


표 2-141 표준계약서 제·개정본의 공정한 계약 체결 도움 정도

[BASE : 전체(n=1,000), 단위 : 명, %, 점]

유형	사례수	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다	도움되지 않음	보통	도움됨	평균 (5점)
전 체	(1000)	1.9	6.1	29.2	53.3	9.5	8.0	29.2	62.8	3.62
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	0.0	12.5	25.0	50.0	12.5	25.0	62.5	3.63
	2000년~2016년	(163)	2.5	6.7	36.2	43.6	11.0	9.2	54.6	3.54
	2017년~2019년	(252)	2.0	3.2	35.7	51.6	7.5	5.2	59.1	3.60
	2020년~2025년	(577)	1.7	7.1	24.4	56.8	9.9	8.8	66.7	3.66
활동 분야	글+그림	(720)	1.1	5.1	31.1	54.7	7.9	6.3	62.6	3.63
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	1.3	6.7	26.7	50.7	14.7	8.0	65.3	3.71
	작화 전반	(98)	2.0	11.2	16.3	55.1	15.3	13.3	70.4	3.70
	작화(대생/선화)	(57)	1.8	8.8	31.6	43.9	14.0	10.5	57.9	3.60
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	20.0	8.6	20.0	45.7	5.7	28.6	51.4	3.09
	배경	(6)	0.0	0.0	16.7	66.7	16.7	0.0	83.3	4.00
	기타	(9)	0.0	0.0	66.7	22.2	11.1	0.0	33.3	3.44
계약 상대	플랫폼	(689)	0.7	3.9	31.5	55.4	8.4	4.6	63.9	3.67
	에이전시	(247)	4.0	11.7	22.7	49.4	12.1	15.8	61.5	3.54
	스튜디오	(55)	5.5	5.5	30.9	45.5	12.7	10.9	58.2	3.55
	기타	(9)	11.1	22.2	22.2	44.4	0.0	33.3	44.4	3.00

5. 불공정 행위, 계약 및 관행 관련

가. 웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부

웹툰 작가의 22.1%가 불공정 계약/행위를 직접 경험한 것으로 나타났으며, 26.6%는 지인이 경험한 것으로 나타남. 계약 상대별로 살펴보면, 에이전시 계약 작가에서 ‘직접 경험’ 비율이 41.3%로 특히 높게 나타남

그림 2-123 웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부

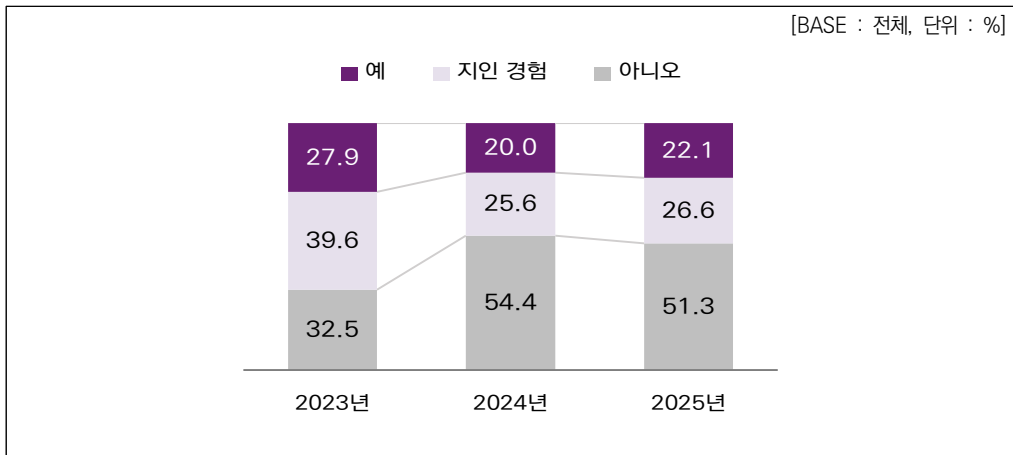


표 2-142 웹툰 작가의 불공정 계약/행위 경험 여부

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	경험함	경험하지 않음	지인/동료가 경험함
전 체		(1000)	22.1	51.3	26.6
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	37.5	37.5	25.0
	2000년~2016년	(163)	32.5	44.2	23.3
	2017년~2019년	(252)	16.3	61.9	21.8
	2020년~2025년	(577)	21.5	48.9	29.6
활동 분야	글+그림	(720)	15.3	58.5	26.3
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	42.7	26.7	30.7
	작화 전반	(98)	41.8	38.8	19.4
	작화(대생/선화)	(57)	36.8	38.6	24.6
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	34.3	17.1	48.6
	배경	(6)	0.0	83.3	16.7
	기타	(9)	55.6	11.1	33.3
계약 상대	플랫폼	(689)	14.7	60.4	25.0
	에이전시	(247)	41.3	29.1	29.6
	스튜디오	(55)	27.3	40.0	32.7
	기타	(9)	33.3	33.3	33.3

나. 불공정 계약/행위 대응 관련

1) 웹툰 작가의 불공정 계약 대처 방식

불공정 계약/행위를 경험한 웹툰 작가의 계약 대처 방식을 조사한 결과, 1+2순위 기준, ‘업계 지인/동료의 도움’이 37.6%로 가장 높게 나타남

그다음으로 ‘관련 협/단체에 상담’(24.6%), ‘공공기관의 무료법률 상담 이용’(23.8%), ‘법조계 지인 도움 또는 별도의 자문’(23.4%), ‘혼자서 대응’(23.2%), ‘인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문, 공론화’(20.9%) 등의 순으로 조사됨

그림 2-124 웹툰 작가의 불공정 계약 대처 방식 (1+2순위)

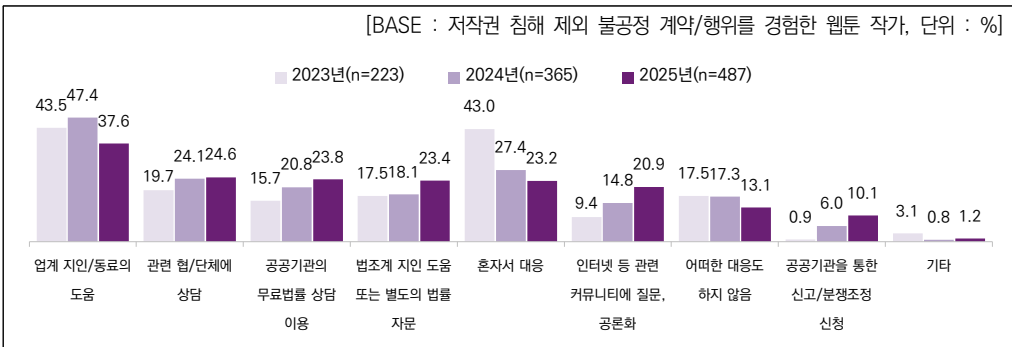


표 2-143 웹툰 작가의 불공정 계약 대처 방식 (1+2순위)

[BASE : 저작권 침해 제외 불공정 계약/행위를 경험한 웹툰 작가(n=487), 단위 : 명, %]

유형	사례수	업계 지인/동료의 도움	관련 협/단체에 상담	공공기관의 무료법률 상담 이용	법조계 지인 도움 또는 별도의 법률 자문	혼자서 대응	인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문, 공론화	어떠한 대응도 하지 않음	공공기관을 통한 신고/분쟁조정 신청	기타
전 체	(487)	37.6	24.6	23.8	23.4	23.2	20.9	13.1	10.1	1.2
데뷔 연도	2000년 이전	(5)	20.0	40.0	40.0	20.0	0.0	40.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(91)	38.5	33.0	28.6	18.7	28.6	19.8	6.6	2.2
	2017년~2019년	(96)	32.3	27.1	19.8	26.0	19.8	20.8	18.8	1.0
	2020년~2025년	(295)	39.3	21.0	23.4	24.1	23.1	21.0	13.6	1.0
활동 분야	글+그림	(299)	37.5	27.1	22.4	23.7	23.1	20.7	13.7	1.7
	글(스토리/콘티/기획)	(55)	34.5	16.4	25.5	23.6	21.8	29.1	10.9	0.0
	작화 전반	(60)	31.7	21.7	28.3	18.3	18.3	21.7	10.0	0.0
	작화(데생/선화)	(35)	48.6	11.4	37.1	25.7	20.0	8.6	5.7	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(29)	41.4	34.5	13.8	27.6	34.5	17.2	3.4	3.4
	배경	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	기타	(8)	37.5	37.5	12.5	25.0	25.0	12.5	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(273)	34.4	26.4	20.9	21.6	21.2	23.8	15.4	1.8
	에이전시	(175)	41.1	22.9	26.3	27.4	28.0	14.9	10.3	0.6
	스튜디오	(33)	42.4	15.2	33.3	21.2	18.2	30.3	12.1	0.0
	기타	(6)	50.0	50.0	33.3	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0

2) 불공정 계약 미대응 사유

불공정 계약 미대응 사유를 살펴보면, ‘대응해도 문제가 해결되지 않을 것으로 판단’ 및 ‘업계 내 평판이 악화될 것을 우려’이 각각 21.9%로 가장 높게 나타났으며, 전년 대비 증가한 것으로 나타남. 그다음으로 ‘문제가 생겼을 당시에 정보 부족으로 인해, 문제로 인식하지 못함’(15.6%), ‘대응할 시간적 여유가 없음’(14.1%) 등의 순임

그림 2-125

불공정 계약 미대응 사유

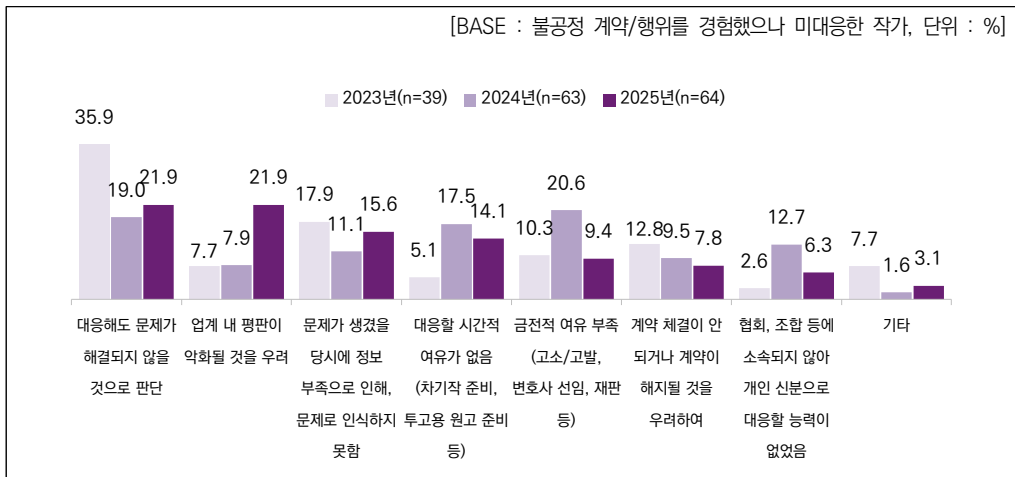


표 2-144

불공정 계약 미대응 사유

[BASE : 불공정 계약/행위를 경험했으나 미대응한 작가(n=64), 단위 : 명, %]

유형	사례수	대응해도 문제가 해결되지 않을 것으로 판단	업계 내 평판이 악화될 것을 우려	문제가 생겼을 당시에 정보 부족으로 인해, 문제로 인식하지 못함	대응할 시간적 여유가 없음 (차기작 준비, 퇴고용 원고 준비 등)	금전적 여유 부족 (고소/고발, 변호사 선임, 재판 등)	계약 체결이 안 되거나 계약이 해지될 것을 우려하여	협회, 조합 등에 소속되지 않아 개인 신분으로 대응할 능력이 없었음	기타
전 체	(64)	21.9	21.9	15.6	14.1	9.4	7.8	6.3	3.1
데뷔 연도									
2000년 이전	(6)	0.0	0.0	0.0	33.3	16.7	0.0	16.7	33.3
2000년~2016년	(18)	27.8	27.8	5.6	16.7	5.6	5.6	11.1	0.0
2017년~2019년	(40)	22.5	22.5	22.5	10.0	10.0	10.0	2.5	0.0
활동 분야									
클+그림	(41)	19.5	34.1	12.2	9.8	4.9	9.8	9.8	0.0
글(스토리/콘티/기획)	(6)	66.7	0.0	0.0	16.7	0.0	16.7	0.0	0.0
작화 전반	(13)	15.4	0.0	38.5	7.7	23.1	0.0	0.0	15.4
작화(데생/선화)	(3)	0.0	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0
작화(채색/밑색/효과)	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
배경	-	-	-	-	-	-	-	-	-
기타	-	-	-	-	-	-	-	-	-
계약 상대									
플랫폼	(42)	19.0	33.3	11.9	16.7	7.1	7.1	4.8	0.0
에이전시	(18)	27.8	0.0	22.2	11.1	16.7	5.6	5.6	11.1
스튜디오	(4)	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0	25.0	25.0	0.0
기타	-	-	-	-	-	-	-	-	-

다. 계약 관련 불공정 행위

1) 계약 관련 불공정 행위 경험

웹툰 계약 관련 불공정 행위 경험에 대해 살펴보면, ‘매출/정산 리포트 또는 정산내역 제한적 제공 혹은 미제공’이 21.7%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘플랫폼의 자사/계열사나 특정 작가의 작품 등을 우대하는 차별 경험(노출순위, 마케팅 등)’(19.3%), ‘2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약’(18.9%), ‘일방적 계약 해지’(18.7%), ‘적정한 수익배분을 받지 못하거나 원고료/MG 또는 수익배분 제한/지연’(17.9%) 등의 순으로 나타남

그림 2-126 계약 관련 불공정 행위 경험

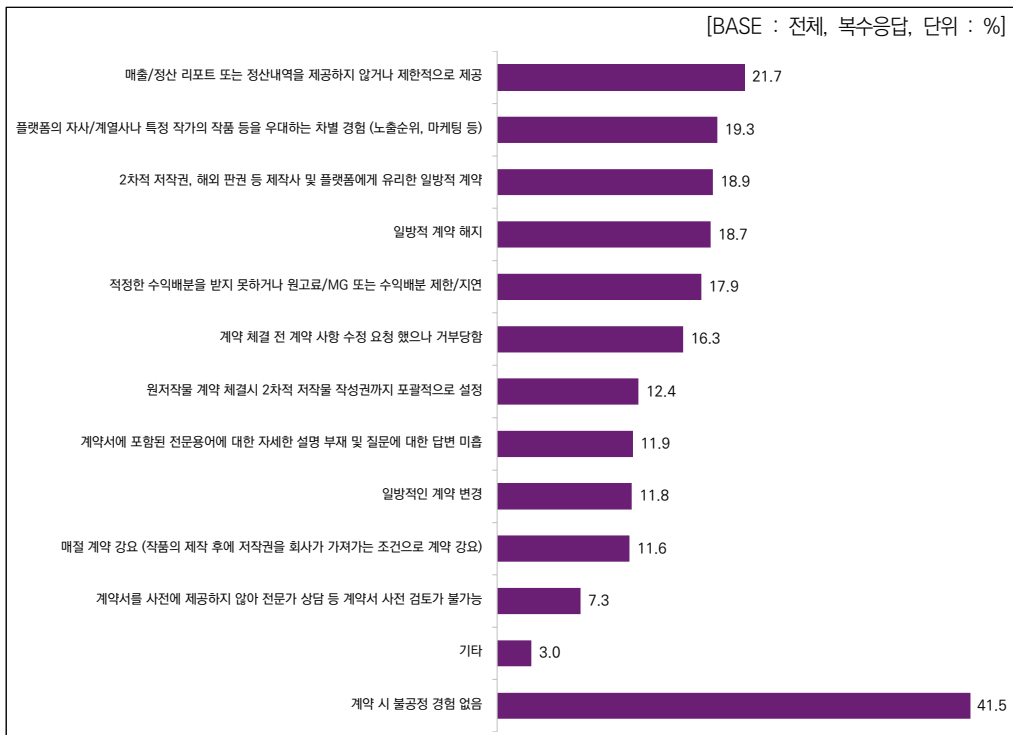


표 2-145

계약 관련 불공정 행위 (1/2)

[BASE : 전체, 복수응답, 단위 : 명, %]

유형	사례수	계약 시 불공정 경험 없음	매출/정산 리포트 또는 정산내역을 제공하지 않거나 제한적으로 제공	플랫폼의 자사/계열사나 특정 작가의 작품 등을 우대하는 차별 경험 (노출순위, 마케팅 등)	2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약	일방적 계약 해지	적정한 수익배분을 받지 못하거나 원고료/MG 또는 수익배분 제한/지연
전 체	(1000)	41.5	21.7	19.3	18.9	18.7	17.9
데뷔 연도	2000년 이전 (8)	12.5	25.0	25.0	0.0	12.5	25.0
	2000년~2016년 (163)	30.1	30.1	19.0	20.9	27.6	19.0
	2017년~2019년 (252)	52.0	19.8	15.5	15.1	11.5	14.7
	2020년~2025년 (577)	40.6	20.1	21.0	20.3	19.4	18.9
활동 분야	글+그림 (720)	50.3	16.4	16.3	14.4	14.4	13.8
	글(스토리/콘티/기획) (75)	20.0	41.3	22.7	21.3	36.0	24.0
	작화 전반 (98)	23.5	34.7	29.6	30.6	28.6	29.6
	작화(대생/선화) (57)	14.0	29.8	22.8	31.6	22.8	24.6
	작화(채색/밑색/효과) (35)	8.6	34.3	37.1	42.9	31.4	42.9
	배경 (6)	66.7	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0
	기타 (9)	0.0	55.6	44.4	66.7	22.2	44.4
계약 상대	플랫폼 (689)	51.7	16.1	16.1	13.4	14.4	13.1
	에이전시 (247)	18.2	36.0	29.1	32.4	28.7	28.7
	스튜디오 (55)	23.6	25.5	12.7	27.3	27.3	23.6
	기타 (9)	11.1	33.3	33.3	22.2	22.2	55.6

표 2-146

계약 관련 불공정 행위 (2/2)

[BASE : 전체, 복수응답, 단위 : 명, %]

유형	사례수	계약 체결 전 계약 사항 수정 요청 했으나 거부당함	원저작물 계약 체결시 2차적 저작물 작성권까지 포괄적으로 설정	계약서에 포함된 전문용어에 대한 자세한 설명 부재 및 질문에 대한 답변 미흡	일방적인 계약 변경	매질 계약 강요 (작품의 제작 후에 저작권을 회사가 가져가는 조건으로 계약 강요)	계약서를 사전에 제공하지 않아 전문가 상담 등 계약서 사전 검토가 불가능	기타
전 체	(1000)	16.3	12.4	11.9	11.8	11.6	7.3	3.0
데뷔 연도	2000년 이전 (8)	37.5	12.5	12.5	12.5	25.0	12.5	0.0
	2000년~2016년 (163)	17.2	18.4	13.5	17.8	17.2	5.5	1.8
	2017년~2019년 (252)	14.7	10.3	6.3	9.1	7.5	5.6	2.0
	2020년~2025년 (577)	16.5	11.6	13.9	11.3	11.6	8.5	3.8
활동 분야	글+그림 (720)	13.5	8.9	9.9	9.7	9.3	5.6	2.4
	글(스토리/콘티/기획) (75)	20.0	18.7	10.7	21.3	14.7	9.3	5.3
	작화 전반 (98)	26.5	23.5	15.3	14.3	20.4	11.2	5.1
	작화(대생/선화) (57)	17.5	14.0	17.5	12.3	14.0	14.0	1.8
	작화(채색/밑색/효과) (35)	31.4	31.4	34.3	22.9	25.7	14.3	5.7
	배경 (6)	16.7	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0	0.0
	기타 (9)	33.3	44.4	33.3	22.2	11.1	22.2	11.1
계약 상대	플랫폼 (689)	11.6	8.1	8.3	9.4	7.5	5.8	1.6
	에이전시 (247)	30.0	23.9	21.5	17.4	21.1	11.7	6.5
	스튜디오 (55)	12.7	10.9	14.5	18.2	20.0	3.6	5.5
	기타 (9)	22.2	33.3	11.1	0.0	11.1	22.2	0.0

2) 일방적 계약 사례

일방적 계약 사례를 살펴보면, ‘플랫폼/에이전시에 유리한 계약 해지, 손해배상 조항 존재함’이 19.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘플랫폼/에이전시가 2차적 저작물 제작을 위한 타 업체와 일방적 계약 후 통보’(12.2%), ‘특정 계약금 지급 방식(월MG, 누적MG, 매절계약 등) 또는 수익배분 비율로 계약 강요’(12.2%), ‘의로/도급 등이 아닌 1인 기획/제작임에도 업무성 저작물 또는 공동저작물로 취급’(10.6%), ‘2차적 저작물 제작 계약 시 작가 수익배분을 미설정’(10.1%) 등의 순으로 나타남

그림 2-127

일방적 계약 사례

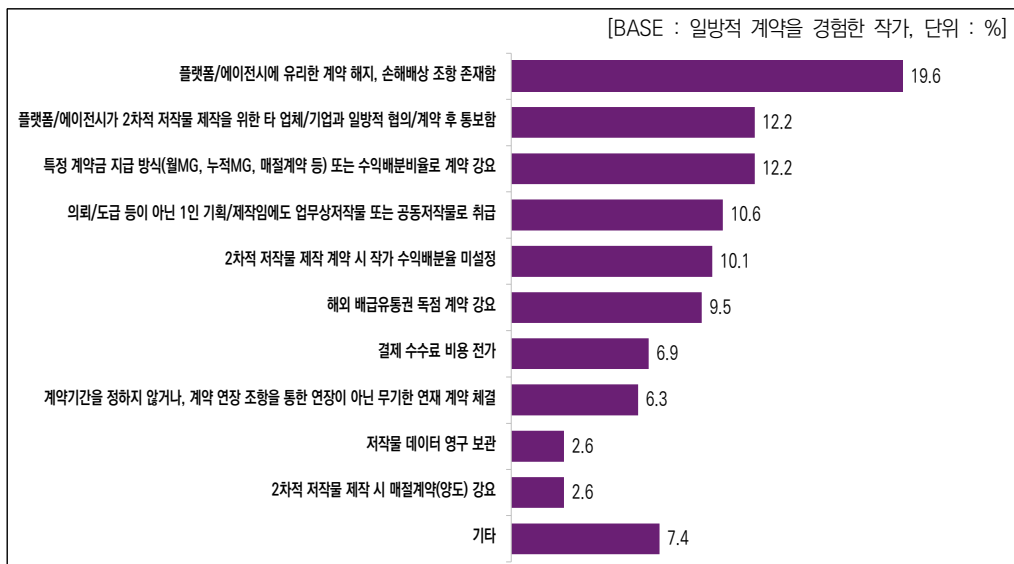


표 2-147

일반적 계약 사례 (1/2)

[BASE : 일반적 계약을 경험한 작가(n=189), 단위 : 명, %]

유형		사례수	플랫폼/에이전시 에 유리한 계약 해지, 손해배상 조항 존재함	플랫폼/에이전시 가 2차적 저작물 제작을 위한 타 업체/기업과 일반적 협약/계약 후 통보함	특정 계약금 지급 방식 (월MG, 누적MG, 매월계약 등) 또는 수익배분비율로 계약 강요	의뢰/도급 등이 아닌 1인 기획/제작임에도 업무상저작물 또는 공동저작물로 취급	2차적 저작물 제작 계약 시 작가 수익배분을 미설정
전 체		(189)	19.6	12.2	12.2	10.6	10.1
데뷔 연도	2000년 이전	-	-	-	-	-	-
	2000년~2016년	(34)	8.8	14.7	8.8	11.8	8.8
	2017년~2019년	(38)	21.1	13.2	7.9	10.5	10.5
	2020년~2025년	(117)	22.2	11.1	14.5	10.3	10.3
활동 분야	글+그림	(104)	13.5	13.5	11.5	12.5	6.7
	글(스토리/콘티/기획)	(16)	37.5	18.8	6.3	6.3	6.3
	작화 전반	(30)	26.7	13.3	6.7	3.3	20.0
	작화(대생/선화)	(18)	27.8	0.0	16.7	22.2	11.1
	작화(채색/밑색/효과)	(15)	20.0	13.3	20.0	0.0	13.3
	배경	-	-	-	-	-	-
	기타	(6)	16.7	0.0	33.3	16.7	16.7
계약 상대	플랫폼	(92)	13.0	9.8	16.3	9.8	13.0
	에이전시	(80)	25.0	16.3	6.3	11.3	6.3
	스튜디오	(15)	26.7	6.7	20.0	13.3	13.3
	기타	(2)	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0

표 2-148

일반적 계약 사례 (2/2)

[BASE : 일반적 계약을 경험한 작가(n=189), 단위 : 명, %]

유형		사례수	해외 배급유통권 독점 계약 강요	결제 수수료 비용 전가	계약기간을 정하지 않거나, 계약 연장 조항을 통한 연장이 아닌 무기한 연재 계약 체결	저작물 데이터 영구 보관	2차적 저작물 제작 시 매월계약 (양도) 강요	기타
전 체		(189)	9.5	6.9	6.3	2.6	2.6	7.4
데뷔 연도	2000년 이전	-	-	-	-	-	-	-
	2000년~2016년	(34)	14.7	8.8	8.8	2.9	2.9	8.8
	2017년~2019년	(38)	7.9	10.5	5.3	2.6	2.6	7.9
	2020년~2025년	(117)	8.5	5.1	6.0	2.6	2.6	6.8
활동 분야	글+그림	(104)	14.4	8.7	4.8	2.9	3.8	7.7
	글(스토리/콘티/기획)	(16)	6.3	6.3	0.0	6.3	0.0	6.3
	작화 전반	(30)	0.0	10.0	6.7	0.0	3.3	10.0
	작화(대생/선화)	(18)	11.1	0.0	5.6	0.0	0.0	5.6
	작화(채색/밑색/효과)	(15)	0.0	0.0	20.0	6.7	0.0	6.7
	배경	-	-	-	-	-	-	-
	기타	(6)	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(92)	12.0	10.9	4.3	3.3	3.3	4.3
	에이전시	(80)	8.8	2.5	7.5	2.5	1.3	12.5
	스튜디오	(15)	0.0	6.7	6.7	0.0	6.7	0.0
	기타	(2)	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0

3) 일방적 계약 해지 사례

‘일방적 계약 해지 사례’를 살펴보면, ‘작품 인기 하락으로 연재 중단’이 39.0%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘특별한 이유 없이 계약 상대자의 일방적인 통보’(27.3%), ‘플랫폼 또는 에이전시/스튜디오의 폐업 또는 파산’(26.2%), ‘플랫폼 심사 시, 연재승인이 되지 않았다는 이유로 계약 해지’(15.5%) 등의 순으로 나타남

그림 2-128

일방적 계약 해지 사례

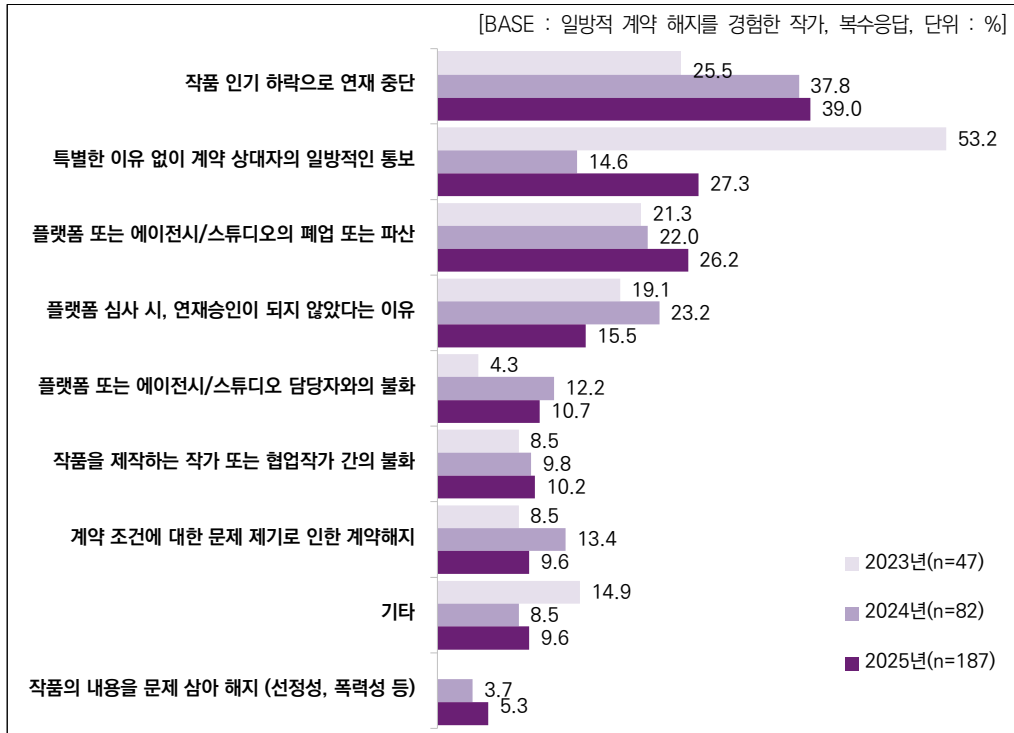


표 2-149

일방적 계약 해지 사례 (1/2)

[BASE : 일방적 계약 해지를 경험한 작가(n=187), 복수응답, 단위 : 명, %]

유형		사례수	작품 인기 하락으로 연재 중단 (구독률·매출·평점 하락 등)	특별한 이유 없이 계약 상대자(플랫폼, 에이전시, 작가 등)의 일방적인 통보	플랫폼 또는 에이전시/스튜디오의 폐업 또는 파산	플랫폼 심사 시, 연재승인이 되지 않았다는 이유로 계약 해지 통보 받음	플랫폼 또는 에이전시/스튜디오 담당자와의 불화
전 체		(187)	39.0	27.3	26.2	15.5	10.7
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(45)	42.2	33.3	20.0	11.1	6.7
	2017년~2019년	(29)	37.9	20.7	20.7	10.3	20.7
	2020년~2025년	(112)	37.5	26.8	29.5	18.8	9.8
활동 분야	글+그림	(104)	42.3	22.1	25.0	13.5	13.5
	글(스토리/콘티/기획)	(27)	33.3	33.3	25.9	18.5	3.7
	작화 전반	(28)	42.9	32.1	28.6	17.9	10.7
	작화(대생/선화)	(13)	23.1	38.5	38.5	15.4	7.7
	작화(채색/밑색/효과)	(11)	45.5	27.3	9.1	18.2	9.1
	배경	(2)	0.0	100.0	0.0	50.0	0.0
	기타	(2)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(99)	40.4	22.2	25.3	11.1	13.1
	에이전시	(71)	40.8	28.2	26.8	23.9	8.5
	스튜디오	(15)	13.3	60.0	26.7	6.7	0.0
	기타	(2)	100.0	0.0	50.0	0.0	50.0

표 2-150

일방적 계약 해지 사례 (2/2)

[BASE : 일방적 계약 해지를 경험한 작가(n=187), 복수응답, 단위 : 명, %]

유형		사례수	작품을 제작하는 작가 또는 협업작가 간의 불화로 인한 해지 통보	계약 조건에 대한 문제 제기로 인한 계약해지	작품의 내용을 문제 삼아 해지 (선정성, 폭력성 등)	기타
전 체		(187)	10.2	9.6	5.3	9.6
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(45)	8.9	2.2	4.4	8.9
	2017년~2019년	(29)	6.9	6.9	6.9	0.0
	2020년~2025년	(112)	11.6	13.4	5.4	12.5
활동 분야	글+그림	(104)	7.7	11.5	7.7	9.6
	글(스토리/콘티/기획)	(27)	11.1	3.7	3.7	14.8
	작화 전반	(28)	14.3	10.7	0.0	0.0
	작화(대생/선화)	(13)	23.1	0.0	7.7	15.4
	작화(채색/밑색/효과)	(11)	9.1	18.2	0.0	18.2
	배경	(2)	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(2)	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(99)	11.1	11.1	8.1	6.1
	에이전시	(71)	8.5	9.9	1.4	12.7
	스튜디오	(15)	13.3	0.0	0.0	20.0
	기타	(2)	0.0	0.0	50.0	0.0

4) 일방적 계약 조건 변경

‘일방적 계약 조건 변경’을 살펴보면, ‘대가 유형 및 규모, 수익배분율(RS) 등’의 비율이 39.0%로 가장 높게 나타났으며, ‘계약해지 조건’(33.1%), ‘작가의 의무 등 구속사항’(27.1%), ‘정산 시기 및 방법’(22.9%), ‘2차적 저작물 작성권, 해외판권 관련 조항 등’(15.3%) 등의 순으로 나타남

그림 2-129

일방적 계약 조건 변경

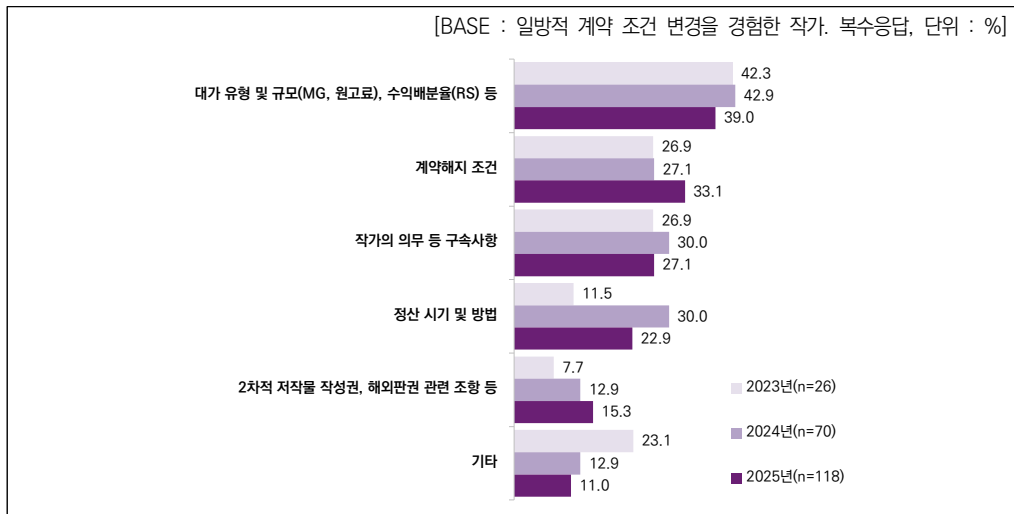


표 2-151

일방적 계약 변경 조건

[BASE : 일방적 계약 조건 변경을 경험한 작가(n=118), 복수응답, 단위 : 명, %]

유형	사례수	대가 유형 및 규모 (MG, 원고료), 수익배분율 (RS) 등	계약해지 조건	작가의 의무 등 구속사항	정산 시기 및 방법	2차적 저작물 작성권, 해외판권 관련 조항 등	기타
전 체	(118)	39.0	33.1	27.1	22.9	15.3	11.0
데뷔 연도	2000년 이전	(1)	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	2000년~2016년	(29)	41.4	34.5	13.8	17.2	10.3
	2017년~2019년	(23)	39.1	26.1	21.7	17.4	4.3
	2020년~2025년	(65)	36.9	33.8	26.2	13.8	13.8
활동 분야	글+그림	(70)	37.1	27.1	31.4	17.1	7.1
	글(스토리/콘티/기획)	(16)	31.3	43.8	12.5	12.5	18.8
	작화 전반	(14)	35.7	35.7	7.1	14.3	28.6
	작화(데생/선화)	(7)	71.4	42.9	0.0	0.0	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(8)	62.5	25.0	0.0	12.5	12.5
	배경	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(2)	0.0	100.0	50.0	50.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(65)	36.9	30.8	29.2	20.0	7.7
	에이전시	(43)	39.5	34.9	20.9	9.3	16.3
	스튜디오	(10)	50.0	40.0	40.0	10.0	10.0
	기타	-	-	-	-	-	-

5) 플랫폼의 차별 대우

‘플랫폼의 차별 대우’를 살펴보면, ‘작품의 소재가 대중적이지 않아서’의 비율이 24.4%로 가장 높게 나타남

다음으로 ‘플랫폼 또는 플랫폼 자회사/계열사 소속 작가가 아니라서’(20.2%), ‘소속 제작사(에이전시/스튜디오/프로덕션)가 영세해서’(18.7%) 등의 순으로 나타남

그림 2-130 플랫폼의 차별 대우

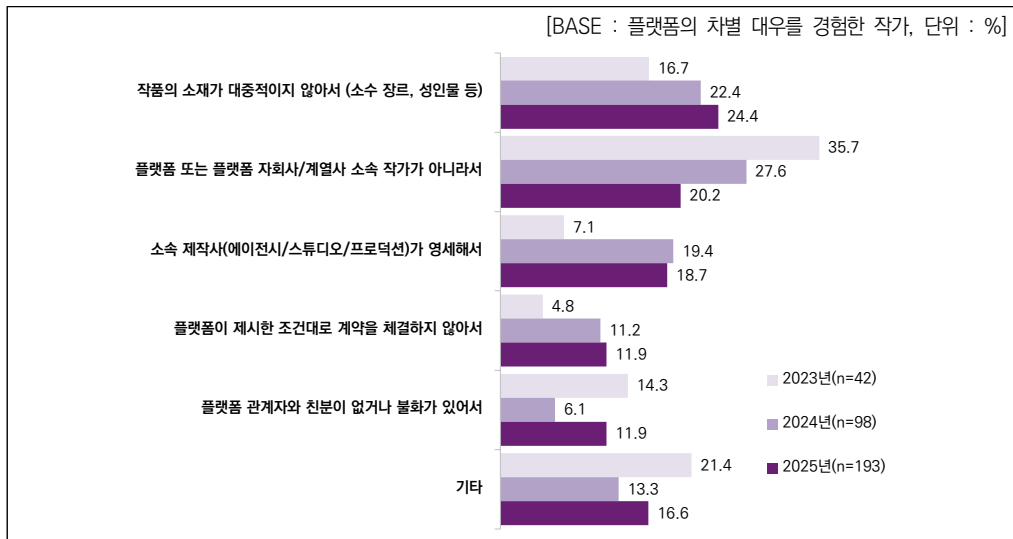


표 2-152 플랫폼의 차별 대우

[BASE : 플랫폼의 차별 대우를 경험한 작가(n=193), 단위 : 명, %]

유형	사례수	작품의 소재가 대중적이지 않아서 (소수 장르, 성인물 등)	플랫폼 또는 플랫폼 자회사/계열사 소속 작가가 아니라서	소속 제작사 (에이전시/스튜디오/프로덕션)가 영세해서	플랫폼 관계자와 친분이 없거나 불화가 있어서	플랫폼이 제시한 조건대로 계약을 체결하지 않아서	기타
전 체	(193)	24.4	20.2	18.7	11.9	8.3	16.6
데뷔 연도	2000년 이전	(2)	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0
	2000년~2016년	(31)	22.6	25.8	19.4	12.9	3.2
	2017년~2019년	(39)	25.6	30.8	20.5	10.3	5.1
	2020년~2025년	(121)	24.8	15.7	17.4	12.4	9.9
활동 분야	글+그림	(117)	24.8	18.8	17.1	12.8	9.4
	글(스토리/콘티/기획)	(17)	23.5	41.2	17.6	0.0	5.9
	작화 전반	(29)	20.7	17.2	20.7	13.8	10.3
	작화(대생/선화)	(13)	30.8	15.4	30.8	23.1	0.0
	작화(채색/밑색/효과)	(13)	7.7	23.1	23.1	7.7	7.7
	배경	-	-	-	-	-	-
	기타	(4)	75.0	0.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼	(111)	34.2	18.9	11.7	13.5	9.0
	에이전시	(72)	11.1	20.8	29.2	9.7	5.6
	스튜디오	(7)	14.3	28.6	28.6	14.3	14.3
	기타	(3)	0.0	33.3	0.0	0.0	33.3

6) 불공정 행위를 한 상대 - 계약 관련¹²⁾

계약 관련 불공정 행위 사례에 대한 상대를 살펴보면, 에이전시/매니지먼트의 ‘매절 계약 강요’(69.0%), ‘매출/정산 리포트 또는 정산내역을 제공하지 않거나 제한적으로 제공’(68.2%)이 특히 높게 나타났으며, 플랫폼의 ‘자사/계열사나 특정 작가의 작품 등을 우대하는 차별 경험’(66.3%)이 특히 높게 나타남

표 2-153

불공정 행위를 한 상대 (계약 관련)

[BASE : 계약 관련 불공정 경험 사례(n=585), 단위 : 건, %]

유형	사례수	플랫폼	에이전시 /매니지먼트	스튜디오 /프로덕션	메인 /공동작가
플랫폼의 자사/계열사나 특정 작가의 작품 등을 우대하는 차별 경험	(193)	66.3	49.2	5.2	2.1
2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약	(189)	45.5	60.3	9.5	3.2
원저작물 계약 체결시 2차적 저작물 작성권까지 포괄적으로 설정)	(124)	40.3	64.5	12.9	2.4
매절 계약 강요	(116)	27.6	69.0	21.6	3.4
계약 체결 전 계약 사항 수정 요청 했으나 거부당함	(163)	44.8	63.8	11.0	1.8
계약서에 포함된 전문용어에 대한 자세한 설명 부재 및 질문에 대한 답변 미흡	(119)	37.0	63.9	15.1	3.4
계약서를 사전에 제공하지 않아 전문가 상담 등 계약서 사전 검토가 불가능	(73)	34.2	61.6	21.9	5.5
일방적 계약 해지	(187)	43.3	57.2	13.9	2.7
일방적인 계약 변경	(118)	46.6	56.8	12.7	4.2
적정한 수익배분을 받지 못하거나 원고료/MG 또는 수익배분 제한/지연)_복수응답	(179)	29.6	66.5	22.3	3.9
매출/정산 리포트 또는 정산내역을 제공하지 않거나 제한적으로 제공	(217)	35.0	68.2	14.7	1.8
기타	(30)	20.0	73.3	16.7	3.3

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

7) 창작 관련 불공정 행위

창작 관련 불공정 행위를 살펴보면, ‘금전적 대가나 명확한 기준 없이 반복 수정 요구’가 24.7%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘연재 플랫폼/에이전시 등이 작품 기획, 창작에 부당하게 개입함’(19.6%), ‘연재 플랫폼/에이전시 등이 마케팅/홍보를 해주지 않음’(17.7%), ‘연재 플랫폼/에이전시 등이 무리하게 작업시간 단축을 요구함’(15.9%), ‘작품 계약 전 심사를 목적으로 지나친 양의 원고 작업 요구’(14.4%) 등의 순으로 나타남

그림 2-131

창작 관련 불공정 행위

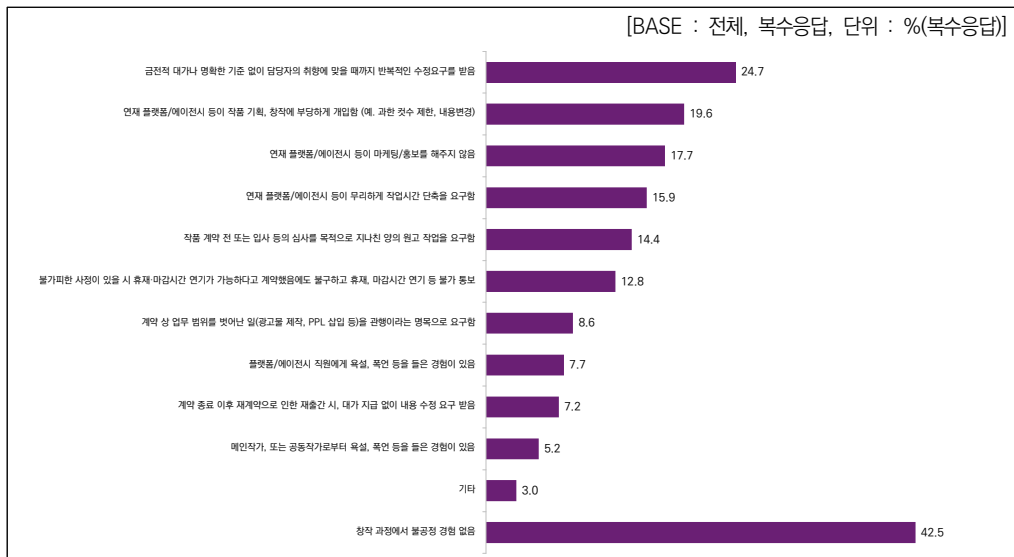


표 2-154

창작 관련 불공정 행위 (1/2)

[BASE : 전체, 복수응답, 단위 : 명, %]

유형	사례수	창작 과정에서 불공정 경험 없음	금전적 대가나 명확한 기준 없이 담당자의 취향에 맞을 때까지 반복적인 수정요구를 받음	연재 플랫폼/에이전시 등이 작품 기획, 창작에 부당하게 개입함 (예. 과한 컷수 제한, 내용변경)	연재 플랫폼/에이전시 등이 마케팅/홍보를 해주지 않음	연재 플랫폼/에이전시 등이 무리하게 작업시간 단축을 요구함	작품 계약 전 또는 입사 등의 심사를 목적으로 지나친 양의 원고 작업을 요구함
전 체	(1000)	42.5	24.7	19.6	17.7	15.9	14.4
데뷔 연도	2000년 이전 (8)	25.0	50.0	12.5	25.0	25.0	0.0
	2000년~2016년 (163)	36.8	35.0	23.9	22.1	13.5	12.3
	2017년~2019년 (252)	51.6	16.3	16.7	14.3	10.7	11.5
	2020년~2025년 (577)	40.4	25.1	19.8	17.9	18.7	16.5
활동 분야	글+그림 (720)	49.2	19.9	16.3	15.3	13.5	11.4
	글(스토리/콘티/기획) (75)	25.3	42.7	30.7	20.0	14.7	17.3
	작화 전반 (98)	27.6	38.8	33.7	26.5	24.5	24.5
	작화(대생/선화) (57)	21.1	26.3	24.6	21.1	17.5	24.6
	작화(채색/밑색/효과) (35)	22.9	45.7	20.0	31.4	31.4	25.7
	배경 (6)	83.3	0.0	0.0	0.0	16.7	0.0
	기타 (9)	0.0	33.3	22.2	33.3	55.6	22.2
계약 상대	플랫폼 (689)	51.1	16.5	15.1	14.9	11.2	9.9
	에이전시 (247)	22.3	43.7	29.1	27.1	27.9	26.7
	스튜디오 (55)	25.5	40.0	32.7	10.9	20.0	18.2
	기타 (9)	44.4	33.3	22.2	11.1	22.2	0.0

표 2-155

창작 관련 불공정 행위 (2/2)

[BASE : 전체, 복수응답, 단위 : 명, %]

유형	사례수	불가피한 사정이 있을 시 휴재·마감시간 연기가 가능하다고 계약했음에도 불구하고 휴재, 마감시간 연기 등 불가 통보	계약 상 업무 범위를 벗어난 일(광고물 제작, PPL 삽입 등)을 관행이라는 명목으로 요구함	플랫폼/에이전시 직원에게 욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음	계약 종료 이후 재계약으로 인한 재출간 시, 대가 지급 없이 내용 수정 요구 받음	메인작가, 또는 공동작가로부터 욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음	기타
전 체	(1000)	12.8	8.6	7.7	7.2	5.2	3.0
데뷔 연도	2000년 이전 (8)	37.5	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0
	2000년~2016년 (163)	10.4	6.7	8.0	8.6	3.1	4.3
	2017년~2019년 (252)	11.1	5.2	5.6	4.4	4.8	2.8
	2020년~2023년 (577)	13.9	10.7	8.7	7.8	6.1	2.8
활동 분야	글+그림 (720)	12.2	7.8	7.1	6.7	5.3	2.1
	글(스토리/콘티/기획) (75)	10.7	8.0	8.0	8.0	2.7	6.7
	작화 전반 (98)	16.3	9.2	10.2	13.3	4.1	3.1
	작화(대생/선화) (57)	12.3	12.3	7.0	3.5	10.5	5.3
	작화(채색/밑색/효과) (35)	22.9	17.1	14.3	5.7	0.0	2.9
	배경 (6)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타 (9)	11.1	22.2	11.1	11.1	22.2	33.3
계약 상대	플랫폼 (689)	11.2	8.4	6.1	6.4	5.1	2.0
	에이전시 (247)	17.8	9.3	11.3	9.7	5.7	5.3
	스튜디오 (55)	10.9	9.1	12.7	5.5	5.5	5.5
	기타 (9)	11.1	0.0	0.0	11.1	0.0	0.0

8) 불공정 행위를 한 상대 - 창작 관련

창작 관련 불공정 행위 사례에 대한 상대를 살펴보면, 에이전시/매니지먼트의 ‘무리하게 작업시간 단축을 요구함’(69.8%)로 특히 높게 나타났으며, 플랫폼의 ‘마케팅/홍보를 해주지 않음’(68.9%)이 높게 나타남

표 2-156

불공정 행위를 한 상대 (창작 관련)

[BASE : 창작 관련 불공정 경험 사례(n=575), 단위 : 건, %]

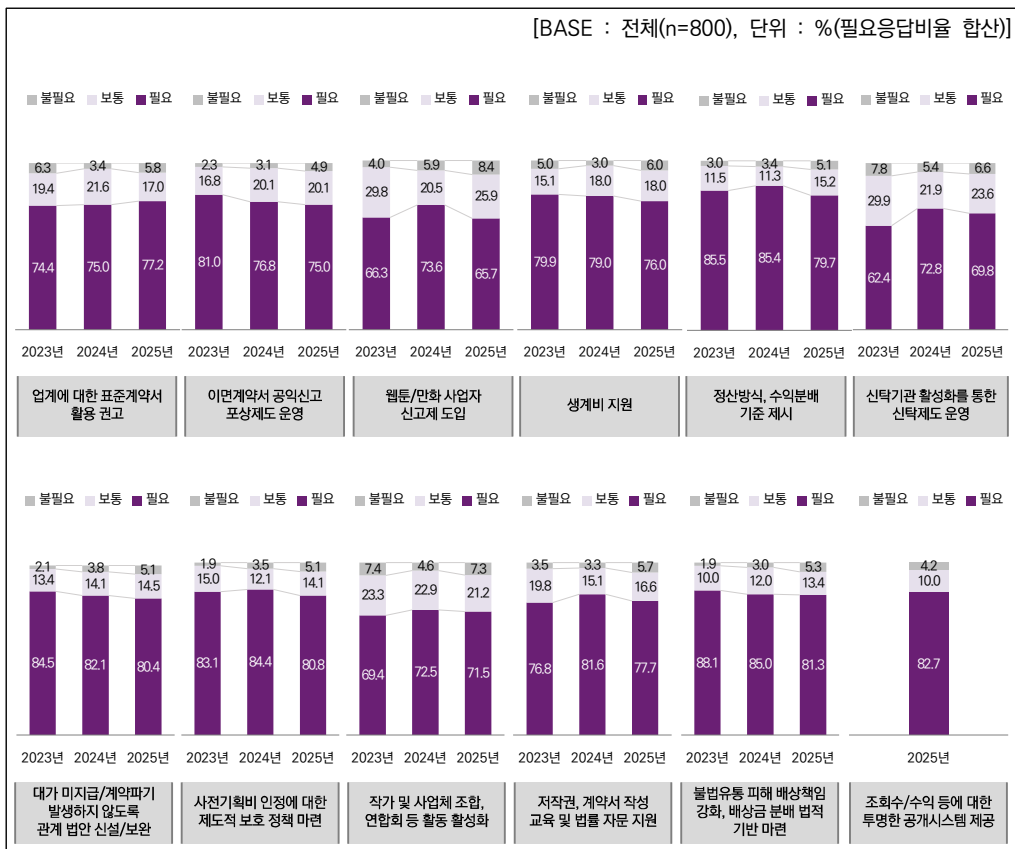
유형	사례수	플랫폼	에이전시 /매니지먼트	스튜디오 /프로덕션	메인 /공동작가
연재 플랫폼/에이전시 등이 작품 기획, 창작에 부당하게 개입함	(196)	43.9	63.8	17.3	4.1
연재 플랫폼/에이전시 등이 무리하게 작업시간 단축을 요구함	(159)	38.4	69.8	17.6	1.9
불가피한 사정이 있을 시 휴재, 마감시간 연기가 가능하다고 계약했음에도 불구하고 휴재, 마감시간 연기 등 불가 통보	(128)	55.5	57.8	8.6	4.7
금전적 대가나 명확한 기준 없이 담당자의 취향에 맞을 때까지 반복적인 수정요구를 받음	(247)	40.5	65.6	19.8	2.8
계약 종료 이후 재계약으로 인한 재출간 시, 대가 지급 없이 내용 수정 요구 받음	(72)	45.8	52.8	16.7	4.2
계약 상 업무 범위를 벗어난 일(광고물 제작, PPL 삽입 등)을 관행이라는 명목으로 요구함	(86)	50.0	57.0	15.1	5.8
연재 플랫폼/에이전시 등이 마케팅/홍보를 해주지 않음	(177)	68.9	48.0	7.3	1.7
작품 계약 전 또는 입사 등의 심사를 목적으로 지나친 양의 원고 작업을 요구함	(144)	40.3	67.4	19.4	0.7
플랫폼/에이전시 직원에게 욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음	(77)	37.7	61.0	19.5	3.9
메인작가, 또는 공동작가로부터 욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음	(52)	32.7	32.7	15.4	32.7
기타	(30)	23.3	70.0	20.0	6.7

라. 불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견¹³⁾

불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견의 필요 비율에 대해 살펴보면, ‘조회수/수익 등에 대한 투명한 공개시스템 제공’이 82.7%로 필요 비율이 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘불법유통 피해 배상책임 강화, 배상금 분배 법적 기반 마련’(81.3%), ‘사전기획비 인정에 대한 제도적 보호 정책 마련’(80.8%), ‘대가 미지급/계약파기 발생하지 않도록 관계 법안 신설/보완’(80.4%), ‘정산 방식, 수익 분배 기준 제시’(79.7%) 등의 순으로 나타남

그림 2-132

불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위한 의견



13) 항목별 각 필요 응답 비율(필요함+매우 필요함)을 합산한 수치이므로 해석에 유의하여야 함

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례 수	업계에 대한 표준 계약서 활용 권고	이면 계약서 공익 신고 포상 제도 운영	웹툰/만화 사업자 신고 제도 도입	생계비 지원	정산 방식, 수익 분배 기준 제시	신탁 기관 활성화를 통한 신탁 제도 운영	대가 미지급/계약 파기가 발생하지 않도록 관계 법안 신설/보완	사전 기획비 인정에 대한 제도적 보호 정책 마련	조합, 연합회 등 활성화	저작권, 계약서 작성 교육 및 법률 자문 지원	불법통폐해 배상 책임 강화, 배상금 분배 법적 기반 마련	조회수/수익 등에 대한 투명한 공개 시스템 제공
전체		(1000)	77.2	75.0	65.7	76.0	79.7	69.8	80.4	80.8	71.5	77.7	81.3	82.7
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	75.0	75.0	75.0	50.0	75.0	50.0	62.5	62.5	25.0	75.0	75.0	100.0
	2000년~2016년	(163)	87.1	77.3	65.0	80.4	90.2	73.0	90.8	92.0	69.3	85.9	90.8	89.0
	2017년~2019년	(252)	67.5	68.3	63.1	70.2	67.5	61.9	69.4	73.8	69.4	69.8	74.6	78.6
	2020년~2025년	(577)	78.7	77.3	66.9	77.6	82.1	72.6	82.5	80.9	73.7	78.9	81.6	82.5
활동 분야	글+그림	(720)	75.1	73.2	66.4	75.4	77.1	68.5	79.2	78.6	70.6	76.7	80.3	81.4
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	82.7	77.3	65.3	77.3	88.0	73.3	84.0	85.3	73.3	78.7	90.7	88.0
	작화 전반	(98)	84.7	78.6	55.1	76.5	87.8	68.4	89.8	85.7	70.4	80.6	82.7	86.7
	작화(데생/선화)	(57)	75.4	80.7	63.2	66.7	80.7	73.7	71.9	84.2	78.9	73.7	70.2	80.7
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	82.9	77.1	77.1	88.6	82.9	85.7	80.0	88.6	68.6	85.7	91.4	82.9
	배경	(6)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
	기타	(9)	88.9	100.0	77.8	100.0	100.0	55.6	88.9	100.0	88.9	100.0	88.9	100.0
계약 상대	플랫폼	(689)	73.3	72.4	67.3	72.9	75.5	68.4	76.9	77.1	70.5	75.0	78.4	79.2
	에이전시	(247)	87.4	81.8	62.3	83.4	89.5	73.3	88.7	90.7	74.1	84.6	88.7	91.5
	스튜디오	(55)	80.0	78.2	63.6	81.8	87.3	74.5	85.5	87.3	74.5	76.4	83.6	83.6
	기타	(9)	77.8	66.7	44.4	77.8	88.9	55.6	88.9	55.6	55.6	100.0	88.9	100.0

6. 웹툰 불법유통 및 저작권 침해 경험

가. 웹툰 저작권 침해 경험

웹툰 저작권 침해 경험을 조사한 결과, ‘침해 경험 있음’이라고 응답한 비율이 25.4%로 나타났으며, 전년 대비 침해 경험은 소폭 증가한 것으로 나타남

그림 2-133

웹툰 저작권 침해 경험

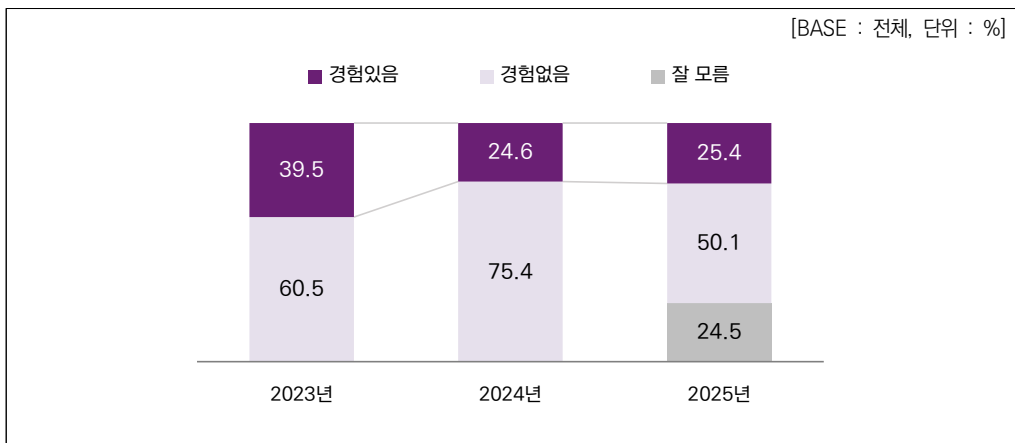


표 2-158

웹툰 저작권 침해 경험

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	경험 있음	경험 없음	잘 모름
전 체		(1000)	25.4	50.1	24.5
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	50.0	37.5	12.5
	2000년~2016년	(163)	38.0	37.4	24.5
	2017년~2019년	(252)	18.7	51.2	30.2
	2020년~2025년	(577)	24.4	53.4	22.2
활동 분야	글+그림	(720)	21.3	53.2	25.6
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	29.3	45.3	25.3
	작화 전반	(98)	44.9	42.9	12.2
	작화(데생/선화)	(57)	29.8	47.4	22.8
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	37.1	25.7	37.1
	배경	(6)	0.0	66.7	33.3
	기타	(9)	55.6	22.2	22.2
계약 상대	플랫폼	(689)	19.4	55.7	24.8
	에이전시	(247)	41.3	35.6	23.1
	스튜디오	(55)	25.5	45.5	29.1
	기타	(9)	44.4	44.4	11.1

나. 저작권 침해 시 대응방식

저작권 침해 시 대응방식을 살펴보면, ‘어떠한 대응도 하지 않음’이 44.9%로 가장 높게 나타났으며, 전년 대비 감소하였으며, ‘혼자서 대응’(25.2%) 응답이 전년 대비 증가함. 그 다음으로 ‘업계 지인/동료의 도움’(13.4%), ‘인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문, 공론화’(9.4%) 등의 순으로 나타남

그림 2-134 저작권 침해 시 대응방식 (1+2순위)

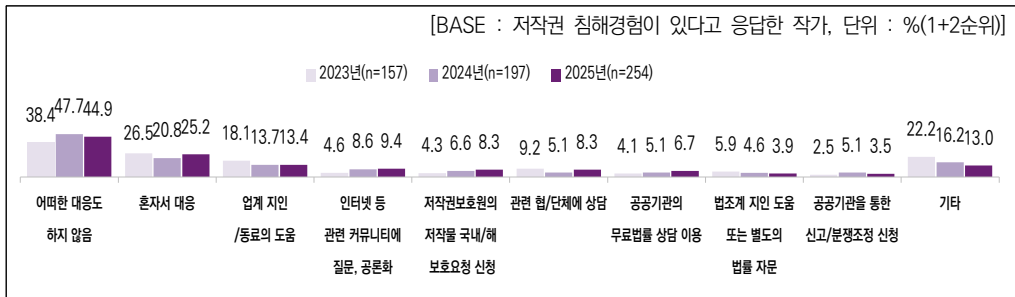


표 2-159 저작권 침해 시 대응방식 (1+2순위)

[BASE : 저작권 침해경험이 있다고 응답한 작가(n=254), 단위 : 명, %]

유형	사례수	어떠한 대응도 하지 않음	혼자서 대응	업계 지인/동료의 도움	인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문, 공론화	저작권 보호원의 저작물 국내/해외 보호 요청 신청	관련 협/단체에 상담	공공기관의 무료 법률 상담 이용	법조계 지인 도움 또는 별도의 법률 자문	공공기관을 통한 신고/분쟁 조정 신청	기타
전 체	(254)	44.9	25.2	13.4	9.4	8.3	8.3	6.7	3.9	3.5	13.0
데뷔 연도	2000년 이전 (4)	25.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	25.0
	2000년~2016년 (62)	48.4	25.8	11.3	11.3	6.5	17.7	3.2	1.6	1.6	11.3
	2017년~2019년 (47)	36.2	29.8	19.1	6.4	12.8	8.5	8.5	4.3	6.4	12.8
	2020년~2025년 (141)	46.8	24.1	12.8	9.2	7.1	4.3	6.4	5.0	3.5	13.5
활동 분야	글+그림 (153)	40.5	28.8	15.7	11.1	7.2	9.8	7.8	4.6	3.3	13.7
	글(스토리/콘티/기획) (22)	40.9	31.8	9.1	9.1	13.6	9.1	0.0	4.5	0.0	13.6
	작화 전반 (44)	52.3	18.2	11.4	0.0	11.4	4.5	4.5	0.0	9.1	15.9
	작화(대생/선화) (17)	64.7	11.8	0.0	17.6	0.0	0.0	5.9	0.0	0.0	11.8
	작화(채색/밑색/효과) (13)	53.8	23.1	15.4	15.4	0.0	0.0	7.7	15.4	0.0	0.0
	배경 (1)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	기타 (5)	40.0	0.0	20.0	0.0	40.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0
계약 상대	플랫폼 (134)	42.5	26.9	11.2	11.2	10.4	9.0	5.2	4.5	4.5	13.4
	에이전시 (102)	45.1	24.5	16.7	6.9	5.9	8.8	8.8	3.9	2.0	13.7
	스튜디오 (14)	71.4	7.1	14.3	7.1	7.1	0.0	7.1	0.0	7.1	0.0
	기타 (4)	25.0	50.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0

다. 웹툰 불법 공유 사이트 게재 경험

웹툰 불법 공유 사이트 게재 경험에 대해 조사한 결과, ‘게재된 경험 있음’이라고 응답한 비율이 39.3%로 나타났으며, 전년 대비 불법 사이트에 게재된 경험은 감소한 것으로 나타남. 계약상대별로는 에이전시 계약 작가에서 불법 사이트 게재 경험이 64.0%로 비교적 높은 것으로 나타남

그림 2-135

웹툰 불법 공유 사이트 게재 경험

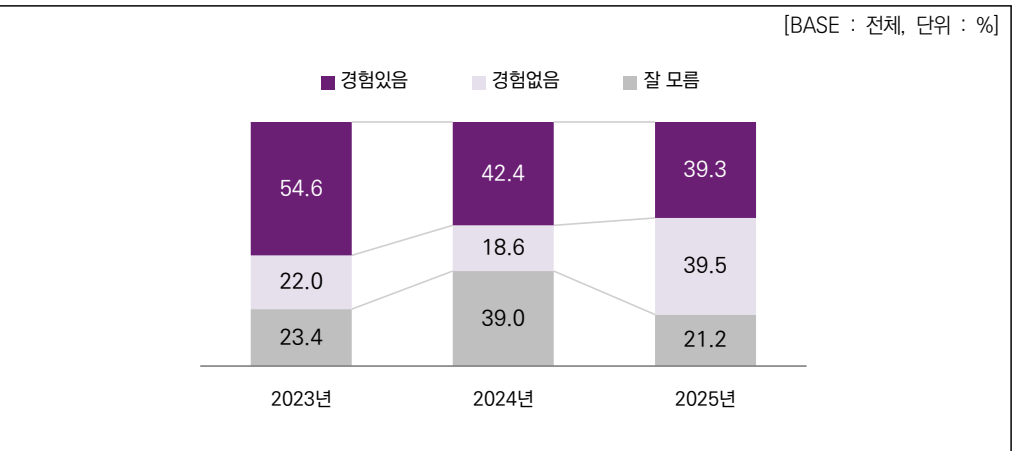


표 2-160

웹툰 불법 공유 사이트 게재 경험

[BASE : 전체, 단위 : 명, %]

유형		사례수	경험 있음	경험 없음	잘 모름
전 체		(1000)	39.3	39.5	21.2
데뷔 연도	2000년 이전	(8)	62.5	12.5	25.0
	2000년~2016년	(163)	62.0	20.9	17.2
	2017년~2019년	(252)	27.4	49.6	23.0
	2020년~2025년	(577)	37.8	40.7	21.5
활동 분야	글+그림	(720)	31.8	45.1	23.1
	글(스토리/콘티/기획)	(75)	61.3	18.7	20.0
	작화 전반	(98)	60.2	30.6	9.2
	작화(데생/선화)	(57)	43.9	31.6	24.6
	작화(채색/밑색/효과)	(35)	71.4	8.6	20.0
	배경	(6)	33.3	66.7	0.0
	기타	(9)	77.8	11.1	11.1
계약 상대	플랫폼	(689)	29.5	47.9	22.6
	에이전시	(247)	64.0	19.8	16.2
	스튜디오	(55)	49.1	25.5	25.5
	기타	(9)	55.6	22.2	22.2

7. 작가 FGI 결과

가. 창작 활동 및 환경

1) 개인 채널 연재·SNS·숏폼 활용

전체적으로 SNS·숏폼은 노출이나 홍보 용도로는 의미가 있으나, 창작 활동이나 수익 구조와의 직접적 연계는 매우 낮다는 인식이 공통적으로 나타남

특히, 숏폼 제작이 기존 연재 방식과 달라 추가 노동이 필요하고 효율이 낮다는 의견이 많았으며, 조회수 확보 어려움과 시간 부족 등이 가장 큰 어려움으로 제시됨

개인 채널 연재는 작가들에게 보조적 기능에 머무르는 채널이라는 인식이 강하였으며, 주요 창작·수익 기반으로의 성장 가능성은 낮다는 의견이 다수 나타남

세부 그룹별 의견¹⁴⁾

플랫폼 경험집단	- SNS·숏폼 노출은 증가하고 있으나, 조회수 확보가 어렵고 장기 수익 구조로 연결성 낮음 - 숏폼 제작은 기존 연재 웹툰과 제작 방식이 달라 루틴 재정립 필요, 작업 부담이 큼 - 전문 작가 관점에서는 커리어 가치·안정적 수익과 연계성 미약하다는 평가가 우세함
에이전시 경험집단	- SNS 업로드 경험은 일부 존재하나, 웹툰 본업과 SNS용 콘텐츠의 결이 다름 - 조회수 확보 난점, 지속적 소재 생산 부담 등으로 장기 운영이 어렵다는 인식이 강함 - 수익성 부재가 가장 큰 요인이며, 비활성 주요 사유는 시간 부족함
스튜디오 경험집단	- 개인 채널 운영 경험 및 의향 모두 낮음 - 스튜디오 시스템 특성상 일정·작업량이 고정되어 개인 SNS 운영 여력 부족함 - 팬 확보 대비 노동 효율이 낮아 브랜딩 필요성이 크지 않다는 의견이 많음
보조작가 고용 경험집단	- SNS를 운영해본 사례는 있으나 지속적 운영은 거의 없음 - SNS는 홍보·독자 반응 확인 등 보조적 기능에 한정해 활용하는 경우가 일반적임 - 숏폼·인스타그램 제작은 컷 압축, 리듬감 등 새로운 감각 요구, 제작 부담이 큼 - 기존 연재 방식과 제작 구조가 달라 추가 노동이 발생한다는 점을 부담 요인으로 인식
보조작가 활동 경험집단	- 일부는 취미·피드백 목적의 SNS 업로드를 하지만, 본격 활용은 드물 - 산업 전망은 대체로 부정적이며, 팬덤 형성·수익화·로표 전환 모두 어려움이 주된 근거로 제시
불공정행위 경험집단	- 간헐적 업로드 사례는 있으나, 수익성·시간 부족으로 적극 운영은 어려움 - SNS 콘텐츠와 플랫폼 연재 웹툰의 성격 차이가 커 전문 작업과의 연계성 낮음

14) 플랫폼 경험집단: 플랫폼에 고용되거나 계약한 작가

에이전시 경험집단: 에이전시에 고용되거나 계약한 작가

스튜디오 경험집단: 스튜디오·프로덕션에 고용되거나 계약한 작가

보조작가 고용 경험집단: 보조작가를 고용하여 연재 경험이 있는 개인 작가

보조작가 활동 경험집단: 업체(플랫폼, CP)에 고용·계약하거나 개인 작가와 계약하여 작업한 경험이 있는 보조작가

불공정행위 경험집단: 불공정행위·저작권침해를 당한 경험이 있는 작가

2) 노블코믹스 – 창작 및 계약 측면 장단점

전반적으로 노블코믹스 시장은 증가와 감소 전망이 혼재되어 있으나, 감소 전망이 상대적으로 많이 나타남

트렌드 둔화, 양질의 웹소설 IP 고갈, 제작 실패 위험 증가 등이 주요 감소 요인으로 제시되었으며, 플랫폼 및 CP사가 오리지널 작품 중심으로 전략을 전환하는 분위기가 있다는 의견

반면, 완결 원작 기반의 안정성, 웹소설 저변 증가 등으로 인해 급격한 축소보다는 장르·시장별로 온도차를 보이는 구조가 될 것이라는 의견이 일부 있었음

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	- 증가·감소 전망이 혼재되어 있다는 인식을 보임 - 감소 요인: 남성향·로판 트렌드 둔화, 원작 품질 한계, 제작비 회수 난점, 해외 수요 둔화 - 증가 요인: 웹소설 저변 확대, 커뮤니티 기반 창작 확대, 고정 팬층 존재 등
에이전시 경험집단	- 전원 감소 전망에 동의함 - 코로나 시기 과열 후 시장이 급격히 축소되었다는 진단 “웹소설 흥행 = 웹툰 흥행” 공식 붕괴로 제작 실패 위험 증가 - 독자 피로도·유사 IP 과포화, 플랫폼의 오리지널 투자 확대가 감소 요인
스튜디오 경험집단	- 노블 IP 작업에 익숙한 구조이나, 장르별 시장 온도차 뚜렷하다고 인식함 - 로판은 경쟁 과열, 남성향은 소강 상태 - 원작 품질·개연성·구성 반복 등으로 제작 리스크가 커지는 분위기라고 평가
보조작가 고용 경험집단	- 시놉시스 고정, 설정 제약 등으로 창작 자유도는 낮지만 안정성은 장점으로 인식함 - 시장 비중이 증가해온 흐름은 인정하나, 작가가 선호하는 방향과는 다소 거리가 있다고 봄
보조작가 활동 경험집단	- 증가 전망: 완결 원작 기반의 안정적 스토리 확보 → 스튜디오·플랫폼이 안정적 수익을 추구 - 감소 전망: 양질 IP 고갈, 이미 인기 IP 대부분 웹툰화, 스튜디오 수 감소, 오리지널 선호 증가
불공정행위 경험집단	- 증가 전망에 부정적: 코로나 특수로 급성장 후 시장·작가 모두 신중해진 상태로 진입 감소 - 유지 의견: 해외 시장(일본·미국 등)에서는 한국식 노블코믹스 수요가 남아 있어 급감은 아닐 것이라는 관측도 존재

3) 창작 주력 분야 (역할 분담 구조)

전반적으로 대부분의 그룹에서 역할 분업이 빠르게 확산되고 있으며, 시장이 요구하는 작화 퀄리티나 컷의 완성도가 높아지면서 단독 작업이 점차 어려워지고 있다는 인식이 다수 나타남. 마감 일정·작업량·품질 기준 등을 감안할 때 분업이 현실적인 대안으로 자리 잡았다는 의견이 많았고, 특히, 스튜디오 기반 구조에서는 정교한 역할 분담과 공정 관리 능력이 창작 경쟁력의 핵심 요소로 평가되는 것으로 나타남

다만, 일부 개인 작가들은 비용 부담과 통제력 확보 측면에서 단독 작업을 선호하는 경향도 여전히 존재한다는 의견임

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	• 글+그림 단독 작업을 주로함 • 협업 시 수정 기준·스타일 불일치 등으로 관리 부담이 큼 • 어시스턴트 고용 비용이 높아 단독 작업 선호 경향이 뚜렷함 • 자신의 스토리를 직접 구현하는 것이 속도·품질 관리 측면에서 효율적이라는 의견
에이전시 경험집단	• 글·그림 단독 작업(2명)은 통제력·일관성 확보가 용이해 단독이 편하다는 의견 • 공정 분업(4명)은 글 작가 + 작화 작가 체계가 퀄리티 측면에서 유리하다고 평가함 • 웹툰 산업이 초기 1인 창작 → 공장형·스튜디오형 구조로 변화했다는 인식이 제시됨
스튜디오 경험집단	• 스튜디오 특성상 철저한 분업 구조가 기본임 • 글·연출·콘티·작화·채색·배경 등 라인이 명확히 분리되어 운영됨 • 라인 간 조율·수정 부담이 커서 전체 공정 일정 관리가 핵심 과제임
보조작가 고용 경험집단	• 글·그림 분업이 보편화되어 있으며, 배경·채색 등 세부 공정도 세분화 증가 • 단독 창작이 가능하더라도 마감 구조상 분업이 현실적이라는 의견 • 분업 확대에 따라 팀 기반 운영 능력(관리·커뮤니케이션)이 중요하다는 의견
보조작가 활동 경험집단	• 역할이 각색/콘티·채색·명암·그림 등으로 세분화됨 • 전반적으로 글/그림 분업 증가 추세 • 스튜디오 중심의 병행 제작 구조 확대
불공정행위 경험집단	• 글+그림 단독, 글 전담, 그림 전담 등 역할 분화가 뚜렷함 • 분업 증가 이유로 컷·작화 퀄리티 인플레이, 주간 연재에서 단독 작업 불가능 수준 등을 제시 • 플랫폼 경쟁 심화로 초기 투고 단계부터 높은 완성도 요구가 생기며 분업이 일반화됨

4-1) 보조작가와외의 창작 활동

보조작가 활용은 일정 소화와 품질 유지를 위해 점차 필수적인 요소로 자리 잡고 있다는 인식이 나타남. 다만, 개인 작가들은 수급 불안, 작화 스타일 맞춤을 위한 관리 및 수정 비용, 공정 관리 부담 등을 어려움으로 언급하였고 스튜디오 기반에서는 분업으로 안정성이 높아진 반면, 속도·스타일 편차로 인한 수정 누적 문제가 지속된다는 의견을 보임

전체적으로 보조작가 활용은 필요성이 크지만, 관리 체계와 품질 관리 비용이 주요 리스크로 인식되는 경향을 보임

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	• 보조작가 수급이 불안정하다는 인식이 강함 • 그림 스타일을 맞추기 위한 관리·수정 비용 부담이 큼 • 일정 관리와 품질 관리 모두 쉽지 않은 공정이라는 의견임
스튜디오 경험집단	• 보조작가가 스튜디오 내부 전담 파트로 고정 배치되는 경우가 많음 • 배경·채색·보정 등 분업 구조가 정착되어 안정성은 높은 편임 • 다만 구성원 간 속도·스타일 편차로 인해 라운드별 수정 누적이 발생함
보조작가 고용 경험집단	• 보조작가 투입 시기는 작업량 폭증·연재 일정 촉박 시점이 주요 계기로 제시됨 • 고정 상주보다는 파트별 외주·프리랜서 협업 방식이 일반적임 • 일정 소화와 품질 유지에 사실상 필수 요소로 구조화되어 있다는 의견임

4-2) 보조작가의 창작 활동

보조작가들은 배경·채색·명암 등 세부 공정 중심의 전문 파트로 역할이 세분화되고 있다는 공통적인 의견이 나타남. 스튜디오 기반 구조에서는 업무 체계가 안정적이지만 창작 재량은 제한적이며, 개인 작가와 협업하는 경우에는 원격 지시·피드백 중심의 구조적 종속성이 강하게 나타난다는 의견을 보였음

한편, 보조작가들은 수입 변동성·일감 불규칙·대우 문제 등 고용 안정성 측면의 어려움이 있으며, 경험이 쌓이면 독립을 고려하는 것으로 나타남. 전체적으로 보조작가의 창작 활동은 세분화·전문화가 심화되는 구조 속에서 진행되고 있다는 의견이 우세함

세부 그룹별 의견

스튜디오 경험집단	• 주요 작업은 배경·채색·후보정 등 보조 공정 중심 • 일정·작업 기준은 팀장·연출자가 직접 조율하며, 조작가가 메인 작가와 개별적으로 소통하는 경우는 제한적임 • 스튜디오 내부 시스템에 따라 지휘 라인이 명확해 업무 안정성은 높으나 창작 재량은 낮은 구조
보조작가 고용 경험집단	• 보조작가는 배경·채색 등 특정 파트 전문화 경향이 뚜렷함 • 메인작가의 지시·피드백 체계가 명확하며 원격 커뮤니케이션(메신저·작업툴) 중심으로 운영됨 • 경력 축적 후 독립 또는 단독 활동을 고려하는 사례도 다수
보조작가 활동 경험집단	• 진입 경로는 지인 추천·포트폴리오 사이트·전공 기반 등으로 다양함 • 수행 업무 범위는 밑색·명암·선화·풀작업 등 콘티 제외 대부분의 파트에 걸쳐 있음 • 커뮤니케이션 방식은 카톡·메일·디스코드·PD 중계 등 비대면 중심임
불공정행위 경험집단	• 밑색·명암·선화·3D 모델링 등 세분화된 외주 협업을 폭넓게 활용 • 작품 통일성·통제권 확보를 위해 핵심 컷은 메인작가가 직접 작업하려는 경향이 강함

5) 생성형 AI 활용 경험 및 장단점

생성형 AI는 기획·자료 조사·레퍼런스 제작 등 보조적 단계에서 활용도가 빠르게 증가하고 있다는 의견이 공통적으로 나타남. 자료 조사 속도와 기획 효율이 개선된다는 장점이 있지만, 결과물의 일관성 부족·저작권 논란 등으로 인해 본 작업에 적용하는 것은 여전히 제한적이라는 인식이 다수 나타남

또한, 기술 의존에 따른 윤리 문제와 창작자의 역할 축소 우려가 반복적으로 제기되며, 명확한 가이드라인·저작권 기준·교육 체계 마련이 필요하다는 의견이 다수 있었음

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	활용	• 세계관·배경 자료 조사, 캐릭터·배경 콘셉트 참고, 컬러 방향 설정 등 활용
	한계	• 텍스트 퀄리티 불안정, 이미지 스타일 일관성 부족, 사람이 재정비해야 할 요소 많음
에이전시 경험집단	활용	• 기획서·시놉 초안 정리, 시대·배경 자료 조사, 이름·색감·콘셉트 참고 등 활용
	한계	• 스토리·문장 퀄리티는 결국 창작자가 재정비 필요함 • 이미지 일관성 낮고 QC 부담됨 • 윤리·논란 리스크, 어시 대체 논쟁으로 사용 주저됨
스튜디오 경험집단	활용	• 배경 참고, 색감 레퍼런스, 아이디어 스케치 정도로 활용
	한계	• 일관성·품질 유지가 핵심이므로 메인 작화 단계에서는 활용 어려움 • 일부는 콘셉트만 시로 잡고 본 작업은 사람이 전면 재구성
보조작가 고용 경험집단	활용	• AI는 참고용·자료 이미지 제작 중심으로 증가
	한계	• 본작업 적용은 저작권·품질·일관성 문제로 제한적임 • 향후 활용 가능성은 인정하나 저작권·가이드라인 정립 필요 의견 다수
보조작가 활동 경험집단	활용	• 글/콘티 단계에서 아이디어·마인드맵 구성, 이미지 참고
	한계	• 저작권 기준(“어디까지가 내 창작물이 되는가”) 명확화 필요함
불공정행위 경험집단	활용	• 배경 생성(에셋 구매 대비 비용·시간 절감), 스토리 아이디어 정리·대사 검토 등 활용
	한계	• 결과물 오류 가능성 → 교차 검증 필요함 • 저작권·학습 데이터 윤리 이슈 • “AI 그대로 사용하면 작가 역량과 괴리” 문제

6) 2차 저작물 선호 형태 및 IP 확장 한계

2차적 저작물에 대한 관심과 기대는 높지만, 계약 구조의 불투명성·수익 배분의 낮은 비율·중간 사업자의 개입 확대 등이 실질적으로 진입하기 어렵게 만드는 요인인 것으로 나타남. 스튜디오·플랫폼 중심의 계약 관행 때문에 작가가 판권·수익 구조를 직접적으로 파악하거나 참여하기 어렵다는 다수의 의견이 있었음. 일부 작가들은 글로벌 노출을 통한 효과를 기대하지만, 실제 수익 실현은 쉽지 않으며 작가의 IP 확장에 대한 관여도 역시 매우 낮다는 의견임

세부 그룹별 의견	
플랫폼 경험집단	선호형태 • 영화화·게임화 등 2차적 활용에 대한 관심은 높음
	어려움 • 계약·수익 구조가 복잡하고 정보 부족으로 부담 존재 • 해외 유통 시 번역 품질·재편집 방식이 충분히 공유되지 않음을 문제로 인식함
에이전시 경험집단	선호형태 • 선호 형태는 영화화(드라마·시리즈)이며, 글로벌 노출 → 본편 매출 상승 효과 기대
	어려움 • 스튜디오·플랫폼 중심의 글로벌 유통 구조에서 작가 수익배분이 매우 낮다는 문제의식
보조작가 고용 경험집단	선호형태 • 영화화·게임화 등 선호도 높음
	어려움 • 실제 계약·수익 실현 가능성은 제한적이라고 인식함 • 계약 구조·중간사업자 개입·수익 배분 방식이 불투명하여 진입 난이도가 높음 • 번역·재편집도 플랫폼·사업자가 주도하여 작가 관여도는 매우 낮음
불공정행위 경험집단	선호형태 • 일부는 영화화·게임화·굿즈 제작 등 실제 경험 보유 • 애니메이션·실사 영상 등 대중 확장성이 큰 형식을 선호
	어려움 • 수익 배분 기준 비공개 → 협상 어려움 • 매절 계약 작품은 정보 공유가 거의 없는 구조임

나. 웹툰 계약 실태

1) 계약 검토 - 주로 검토하는 내용 및 검토 방법

계약 검토는 작가 개인이 단독으로 확인하거나 지인에게 의존하는 방식이 일반적인 것으로 나타났다으며, 전문 법률 검토는 활용하는 경우가 적다는 의견이 공통적으로 나타남

핵심 조항(정산·권리·수익 배분·해지 요건 등)은 난해하고 복잡한 표현이 많아 이해와 협상이 어렵다는 의견이 다수 있었으며, 전체적으로 계약 검토 과정은 정보 비대칭과 작가의 협상력 부족이 주요 한계로 작용한다는 의견이 나타남

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	검토 내용	• 정산 방식, 2차 저작물 권리, 계약 기간, 수익 배분 구조
	검토 방법	• 대부분 스스로 검토하거나 지인·동료 도움 수준에서 확인함. 전문 법률 검토 활용은 드문 편
에이전시 경험집단	검토 내용	• 원고료·MG·지급 시점, 수정 횟수·작업 분량, 2차 저작물 권리, 계약 해지 조건 등
	검토 방법	• 만화진흥원 헬프데스크·변호사 자문 활용 일부 • 지인 PD·동료 자문
보조작가 고용 경험집단	검토 내용	• 정산 기준·수익 배분·책임 범위 등은 반복적으로 이해가 어려운 조항으로 언급
	검토 방법	• 계약서 대부분 작가 단독 검토 • 법률 지원·협회 상담은 이용 빈도가 낮음
보조작가 활동 경험집단	검토 내용	• 정산 구조(단가·정산일), 해지 조항(연재 중단 시 책임 범위) 등
	검토 방법	• 직접 검토, 멘토·지인 도움 • 만화진흥원 헬프데스크 활용 등
불공정행위 경험집단	검토 내용	• 저작권 귀속·2차 저작물 권리, 수익 배분(MG·쉐어), 연재 보장 화수 중단 조건 • 해지 조항·책임 범위, 해외 유통 조건 등
	검토 방법	• 단독 검토 • 지인·선배 도움 • 법무법인 자문 • 플랫폼 PD·법무팀 설명 요청

2) 계약 협의 및 변경 - 표준계약서 활용 관련

표준계약서는 인지도는 높아지고 있으나 실제 활용률은 매우 낮다는 의견이 공통적으로 나타남. 플랫폼·CP사가 자체 계약서를 고수하면서 표준계약서를 적용할 여지가 거의 없는 구조이며, 작가 역시 계약서 내용 난이도·정보 부족·협상력 한계 등으로 인해 활용이 어려운 상황임

결국, 현장에서는 표준계약서가 참고 자료 수준에 머물러 있으며, 실질적 효용을 발휘하기 어려운 제도라는 인식이 대다수 작가들에게서 나타남

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	- 표준계약서 존재 인지는 있으나 현장 활용률은 매우 낮음 - 플랫폼 CP사의 고유 계약서를 그대로 사용하는 경우가 대부분임 - 플랫폼이 제공하는 계약 양식은 이미 고정되어 변경이 어렵다는 의견
에이전시 경험집단	- 실제 표준계약서 활용 작가는 1명 - 플랫폼 에이전시가 자체 계약안을 고수함 - 표준계약서 도입 시 중간 조직의 수익구조가 흔들릴 가능성
스튜디오 경험집단	회사 자체 계약서가 존재하며, 표준계약서는 참고용 수준에 그침
보조작가 고용 경험집단	- 표준계약서 인지도는 증가했으나 실제 사용률은 매우 제한적. - 구조·용어가 난해하고, 정산·수익 구조 등 실무 반영이 부족해 활용이 어려움
보조작가 활동 경험집단	표준계약서 존재는 알지만 내용 이해도 낮고 활용률도 낮음
불공정행위 경험집단	- 존재 인지는 있으나 실사용률 매우 낮음 - 회사 측은 표준계약서 도입 시 자사에 유리한 조항이 사라질 위험으로 인해 도입을 기피

3) 해외 연재 수익 배분 관련

해외 유통 및 정산과 관련해 작가들은 전반적으로 기본적인 설명은 받았으나 실제 정산 구조를 명확히 이해하기 어렵다는 인식을 보임. 정산 자료는 제공되지만, 계산식이나 수수료 체계에 대한 구체적 안내가 부족해 작가가 정산 내역을 직접 확인하고 검증하기 어렵다는 의견이 다수 나타남. 계약 형태와 회사에 따라 설명 수준의 편차가 크고, 일부는 수익 발생 이후에야 정산 구조를 인지하는 경우도 있는 것으로 나타남

특히, MG 선차감 방식과 플랫폼/에이전시/스튜디오 간 높은 수수료 구조로 인해 작가 몫이 적다고 체감하는 것으로 나타남. 불공정행위나 저작권 침해를 경험한 작가들은 실제 배분 비율을 10~20% 수준으로 인식하고 있으며, 순매출 기준이라는 설명에도 불구하고 계산 방식이 공개되지 않아 해외 정산의 투명성과 신뢰도가 낮은 것으로 나타남

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	• 해외 유통 관련 설명은 형식적으로는 제공받은 경우가 많음 • 실제 정산 구조·배분 비율은 명확히 이해하기 어렵다는 의견이 다수 • 정산 자료는 플랫폼을 통해 제공받았으나 계산식, 수수료 체계 등에 대한 구체적 설명 부족
에이전시 경험집단	• 해외 수익 배분에 대한 설명은 '보통은 받는다'는 응답이 다수 • 시기별, 회사별로 설명 수준에 편차가 크다는 의견 • 정산서는 작가가 요청해야만 제공되거나 해외 수익이 실제로 발생한 경우에만 확인 가능한 구조라는 인식이 존재
스튜디오 경험집단	• 해외 연재 관련 조항은 계약서에 포함된 경우가 대부분임 • 작가 몫이 상대적으로 적다고 느낀다는 의견이 다수 • MG 선차감 방식, 플랫폼-에이전시/스튜디오의 높은 수수료 비율에 대한 불만
보조작가 고용 경험집단	• 해외 정산에 대해 명확한 설명을 받은 사례는 거의 없음 • 일부는 이메일로 정산 내역을 받아본 경험은 있으나 중간사업자의 역할, 수수료율 구조 등에 대한 안내는 없었음 • 수수료를 이중으로 부담하는 복잡한 유통 구조에 대한 불만
보조작가 활동 경험집단	• 해외 수익과 관련된 직접적인 경험 자체가 없는 경우가 대부분 • 해외 정산 구조에 대한 인식이나 체감도 형성되지 않은 상태로 나타남
불공정행위 경험집단	• 실제 체감 배분 비율을 10~20% 수준으로 인식하는 경우가 많음 • 정산 구조를 '순매출 기준'이라고 설명받았으나 구체적인 계산 방식은 공개되지 않는 경우가 다수 • 외 유통 관련 정산 리포트의 신뢰도가 낮다고 인식됨 • 정산 투명성, 정보 공개 수준에 대한 의문 존재

4) 대가 지급 및 정산 관련 계약 관행

대가 지급 구조는 MG 중심으로 재편되는 추세가 강화되고 있으며, MG 계약의 경우, 단기 안정성은 높지만 정산 기준의 불투명성이나, 제작 회수 부담, 수익의 변동성이 어려운 점으로 나타남. 작품·계약처마다 조건 편차가 커, 작가가 정산 구조를 정확히 파악하기 어렵다는 한계점이 있는 것으로 나타났으며, 특히 에이전시 계약에서는 MG 회수와 정산 조항이 모호하다는 경험이 다수의 작가에게서 있었던 것으로 나타남

전체적으로 대가지급과 정산 관련 관행은 안정성과 리스크가 공존하는 구조로 인식되며, 실질적인 수익 실현은 제한적이라는 의견임

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	- 원고료, 월 MG, 누적 MG 등 지급 구조가 매우 다양함 - 최근 MG 중심 계약 증가 추세와 일치한다는 인식 - MG는 초기 안정성은 있으나, 후반부에는 회수 부담이 발생할 수 있다는 의견
에이전시 경험집단	- MG 지급 방식은 작품·계약처마다 상이하다는 경험 다수 - 일부는 회당 원고료 + 누적 MG 구조를 경험 - MG 규모가 최근 감소 경향, 로맨스·노블 시장 변화 영향 언급
스튜디오 경험집단	- 지급 방식은 원고료, 급여, 프로젝트 수당 등 회사 구조에 따라 매우 다양함 - 개인 MG 구조는 거의 없고 월 고정 보수 또는 회당 고정 보수 중심 - 정산 기준은 회사 내부 시스템으로 통일되어 작가의 조정 여지는 적음
보조작가 고용 경험집단	- 최근 MG 계약 비중이 증가, 원고료 중심 계약은 감소 - MG 방식은 단기 안정성은 있으나 회수 부담·정산 구조 불투명성이 단점으로 언급됨 - RS(매출 셰어) 정산 경험은 제한적이고, 실제 수익 실현도 낮다는 의견

5) 매출/정산 리포트 - 제공 방식, 확인 가능 정보 및 신뢰도

매출/정산 리포트는 제공 방식과 세부 수준이 플랫폼·CP사마다 달라 통일성이 부족하다는 의견이 공통적으로 나타남. 해외 수익 구조는 특히 불투명하다는 지적이 많았으며, 작가가 직접 데이터를 검증할 수 없는 정보 비대칭 구조가 인해 매출/정산 리포트의 신뢰도에 영향을 주는 것으로 나타남

일부 플랫폼의 정산 내역은 항목이 단순하거나 주기가 일정하지 않아 성과 확인과 수익 판단이 어렵다는 의견이 있었음

세부 그룹별 의견	
플랫폼 경험집단	제공방식 - 플랫폼마다 제공 주기·형식 상이 - 세부 데이터가 충분하지 않아 정산 기준 설명이 부족하다고 인식.
	신뢰도 - 일부 플랫폼의 정산 리포트는 신뢰도가 낮다고 판단. - 세부 기준 미제공으로 인해 검증이 어려움.
에이전시 경험집단	제공방식 - 해외 플랫폼 정산은 비율·구조 모두 불투명, 실제 제공되는 내역은 요약본 수준 - 에이전시가 글로벌 수익을 취합하여 전달하기 때문에 항목별 세부 정보 확인 어려움 - 월별 정산서가 항목 단위로 상세하지 않음
	신뢰도 - 해외 플랫폼 수익 배분 비율이 국내보다 불리한 사례 공유 → 신뢰도 저하 - 에이전시가 정산을 취합해 전달하는 방식은 작가가 실제 값을 검증할 수 없어 신뢰도 낮음
스튜디오 경험집단	제공방식 - 정보 흐름이 플랫폼 → 회사 → 작가 형태라 작가는 상세 매출 데이터를 직접 확인하기 어려움 - 글로벌 매출 정보는 더 제한적
	신뢰도 - 회사가 정보 중간에 있으면서 세부 데이터가 불투명해 정산 신뢰도를 확보하기 어려움. - 글로벌 수익은 특히 불명확하다고 평가
보조작가 고용 경험집단	제공방식 - 플랫폼마다 제공 주기·항목 불일치 - 세부 기준이 거의 없으며, 작가가 직접 데이터를 검증할 수 없는 구조
	신뢰도 - 항목별 기준 부재, 불통일로 인해 정산 내역을 신뢰하기 어렵다는 의견 우세 - 작가가 데이터를 직접 검증할 수 없는 구조이므로 구조적 불신 존재

6) 공모전 및 사전 원고 관련

사전 원고와 관련해 작가들은 계약 이전에 제출된 원고의 활용 방식과 처리 절차가 명확하지 않다는 인식이 공통적으로 나타남. 일부 작가들은 공모전 탈락 이후 유사한 콘셉트의 작품이 출시된 사례를 경험한 적이 있고, 제출 원고에 대한 불신이 있는 것으로 나타남

전반적으로, '사전 원고'는 투고용 샘플 원고로 인식되고 있으며 계약이 성사되지 않은 경우 원고의 처리 방식이나 저작권 귀속에 대한 안내는 충분하지 않았다는 의견이 다수 나타남

또한, 사전 원고 제출 이후 실제 계약으로 이어지지 못한 사례가 많은 것으로 나타났고, 이 과정에서 명확한 통보나 사유 설명 없이 계약 체결이 지연되거나 불발되는 경우도 있는 것으로 나타남. 보조작가를 포함해 다수 작가들이 사전 원고에 대한 대가 지급이나 계약 절차에 대한 체계적인 안내를 경험하지 못한 것으로 나타남

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	- 공모전 탈락 이후 유사한 콘셉트의 작품이 출시된 사례 경험 존재 - 제출 원고의 활용 방식에 대해 일정 수준의 불신이 형성되어 있음
에이전시 경험집단	'사전 원고'보다는 투고용 샘플 원고라는 인식이 일반적 - 세이브 원고와의 차이는 대체로 인지하고 있음 - 공모전 당선 또는 사전 원고 제출 이후에도 실제 계약으로 이어지지 않은 경험 존재 - 계약 불발 시 작품 폐기 처리 통보 받으나, 구체적인 설명은 부족
스튜디오 경험집단	- 계약이 성사되지 않은 경우, 제출 원고의 처리 방식 또는 저작권 귀속에 대한 안내 받지 못함 - 제출 원고에 대해 대가를 받지 못한 경험도 존재
보조작가 활동 경험집단	- 사전 원고를 '샘플 원고' 또는 '투고용 원고'로 인식 - 세이브 원고와의 차이에 대해서는 대부분 인지하고 있음 - 원고 제출 후 1주일 내 계약 성사된 사례 있으며, 9개월 이상 계약 지연된 사례도 존재 - 계약 불발 시 명확한 통보, 사유에 대한 설명이 부족했다는 의견
불공정행위 경험집단	- 사전 원고와 세이브 원고를 구분해 인식하는 경우가 대부분 - 계약 미체결 시, 제출 원고의 처리 방식에 대한 설명을 듣지 못했다는 의견이 다수 - 계약까지 소요되는 기간은 작가별로 편차가 큼

7) 계약 체결 문서·권리 인식

전반적으로 계약 체결 과정에서 핵심 조항의 의미가 충분히 설명되지 않고 문구 자체가 난해해, 작가들이 정확한 권리 범위를 이해하기 어렵다는 의견이 공통적으로 나타남

비밀유지·2차적 저작물·저작권 귀속 등 중요한 조항은 모호하거나 광범위하게 작성되는 경우가 많았고, 실제 법적 책임과 권리 범위를 오해한 채 서명하는 사례가 나타남. 또한, 플랫폼·CP사의 설명 부족, 부속 문서의 불투명성, 회사 중심 구조 등이 겹치면서 작가가 정보 비대칭 상태에서 불리한 조건을 감수하게 되는 구조적 문제가 있다는 것을 다수의 작가들이 인식하고 있는 것으로 나타남

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	• 2차적 저작물 조항이 복잡하고 광범위해 정확한 해석이 어려움 • 비밀유지·독점 조항 등이 충분히 설명되지 않는 경우 존재 • ‘포괄적 사용’ 등 모호한 용어가 실제 권리 범위 판단을 어렵게 함
에이전시 경험집단	• 핵심 조항(정산 구조, MG 회수, 해외 수익 배분 등)이 구체적으로 설명되지 않음 • 부속 문서(비밀유지·가이드 문서 등)를 충분한 설명 없이 추가 서명 요구받은 경험 다수 • 일부는 2차 저작물 조항을 정확히 이해하지 못하고 해외 유통 계약 체결한 사례 존재 • 비밀유지 조항이 범위·기간 모두 과도하거나 모호한 형태 • 산식·원본 기준이 불명확해 의미를 파악하지 못한 채 서명한 경우가 있음
스튜디오 경험집단	• 회사 중심 계약 구조로 인해 작가 개인의 권리·저작권 구조 이해도 낮음 • 회사 소유 IP와 작가 개인 IP의 경계가 불명확해지는 문제 • 부속 문서 대부분이 회사 내부 규정(보안, 가이드) 중심
보조작가 고용 경험집단	• 비밀유지·전속 등 부속 문서의 법적 범위 이해도가 낮음 • 2차 저작물 조항·초상권·저작권 범위 등은 실제 영향 파악이 어려움 • 공동저작 제안 시 수익·권리 영향에 대한 설명 부재 경험 있음
보조작가 활동 경험집단	• 작가·보조작가 모두 계약 해석 능력 부족을 호소 • 용어·법적 책임 구간을 이해하기 어려움 • 불공정 계약 위험을 알고도 시간 부족, 협상력 부족, 정보 비대칭 등으로 개선이 쉽지 않다고 언급
불공정행위 경험집단	• 권리·저작권 조항이 모호하고 사업자 중심이라는 인식이 매우 강함 • 부속 문서(비밀유지, 전속 등)의 법적 구속력도 명확히 이해되지 않는 경우가 대부분임

다. 웹툰 불공정 실태

1) 불공정 행위 및 대응

불공정 행위는 계약 조건 강요, 수정 요구 과다, 프로모션 기준 불투명성, 정보 비대칭 등 다양한 형태로 나타남. 보조작가 집단에서도 임금 미지급 등 구조적 문제가 일부 존재하는 것으로 나타남

대응 방식은 대부분 개인 수준이며, 그마저도 개인 수준으로 대응이 어렵다는 인식을 대부분이 가지고 있음, 법적 대응은 개인의 입장에서 비용·시간 부담으로 사실상 어려운 상황임. 협단체나 공공기관의 지원도 제한적이어서 실질적인 보호 장치가 부족하다는 의견이 다수 나타남

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	불공정 행위	- 일방적 조건 제시, 과도한 수정 요구, 계약 변경 불응 등 계약·작업 과정 전반에서 다양한 불공정 사례 - 유통 과정에서 차별 대우·프로모션 기준 불투명성 문제 언급
	대응	- 개인 단위 대응 어려움이 크고, 소송 분쟁 절차 부담이 매우 큼 - 협단체·공공기관의 지원은 제한적이라고 인식함
에이전시 경험집단	불공정 행위	에이전시·스튜디오의 일방적 조건 제시, 플랫폼의 프로모션 배분 기준 불투명
스튜디오 경험집단	불공정 행위	회사 내부에서의 일정 압박, 과도한 수정 요구 등 내부 운영상의 불합리를 경험
	대응	- 대부분 내부에서 팀장·PD 등에게 조율 요청하는 방식으로 대응함 - 외부 신고 사례는 거의 없음
보조작가 고용 경험집단	불공정 행위	- 계약 조항 강요, 수정 불가, 일방적 일정·요구 등 반복적인 불공정 사례 - 창작 개입·과도한 수정 요구 등 창작 통제 문제도 빈번함 - 유통 측면에서도 프로모션·노출 배정 기준이 불투명함
	대응	- 개별 대응이 어렵고, 문제를 공개적으로 제기하는 데 부담이 커 소극적임 - 협단체·공공기관 지원 경험도 제한적이며 실효성 부족함
보조작가 활동 경험집단	불공정 행위	보조작가 임금 미지급 사례 다수(특히 연재 불발 시 전액 미지급)
	대응	- 개인 수준 대응 어려움 - 표준계약서·헬프데스크 활용은 일부만 이루어짐 - 전반적으로 작가가 구조적 약자라는 인식이 강함
불공정행위 경험집단	불공정 행위	- 매질 작품의 2차 사업 진행 과정에서 정보가 공유되지 않는 문제 - 보조작가에게 정당한 수당이 지급되지 않는 사례 존재함 - 계약 협상에서 “거부하면 끝” 구조의 일방성 강하게 체감
	대응	- 개별 작가가 대응하기 매우 어려운 구조 - 법적 대응은 비용·시간 탓에 실질적 진행 어려움

2) 불법 유통 피해 경험 및 대응

작가들은 불법 업로드·작품 요약 슛폼·불법 해외 유통·AI 기반 그림체 도용 등 다양한 형태의 저작권 침해를 지속적으로 경험하고 있는 것으로 나타났으며, 그에 대한 대응은 대부분 신고·삭제 요청에 그쳐 실효성이 낮다는 인식이 있음

특히, 해외 불법 유통과 AI 학습 기반 도용 문제는 작가 개인이 대응하기 어려운 영역이기 때문에, 플랫폼이나 정부 차원의 보호 체계가 필요하다는 의견이 다수 나타남. 불법 슛폼 콘텐츠 확산과 AI 학습 문제에 대해 강한 규제의 필요성을 강조하는 것으로 나타남

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	• 불법 업로드 경험 다수 • 직접 신고하거나 플랫폼·기관에 삭제 요청하는 방식으로 대응함 • 번역·불법 해외 사이트 유통은 대응이 특히 어렵다는 인식함
스튜디오 경험집단	• 대부분 IP는 회사 소유라 저작권 침해 대응도 회사 차원에서 진행 • 개별 작가가 직접 대응하는 일은 드물
보조작가 고용 경험집단	• 불법 업로드 경험 다수. • 신고는 하지만 효과가 미미하거나 반복되는 문제가 지속 • 공공기관·협회 시스템 활용은 가능하나 체감 효용은 낮음
보조작가 활동 경험집단	• 슛폼·유튜브 등에서 웹툰 불법 요약 슛폼 확산을 심각하게 인식함 • AI 학습을 저작권 침해로 인식하며 강한 규제를 요구함
불공정행위 경험집단	• AI 학습을 통한 그림체 도용 사례에 강한 거부감 • 웹툰을 요약해 슛폼으로 배포하는 불법 편집 콘텐츠 확산에 큰 불만 존재함

3) 웹툰 생태계 상생 성장 방안

웹툰 생태계의 상생을 위해서는 정산·계약 투명성 확보, 표준계약서 강제력 강화, 작가·보조작가 권익 보호, 생성형 AI 시대의 저작권 및 AI 학습 기준 정립, 창작자 노동환경 개선, 공공 지원체계 강화 등이 필수라는 의견이 공통적으로 나타남

특히, 플랫폼·제작사 중심의 구조를 완화하고, 창작자 의견이 실질적으로 반영될 수 있는 협상 구조 개선 요구가 강하게 제기됨. AI·불법 유통 등 새로운 환경 변화에 대응하기 위한 규범·지원 시스템 고도화도 중요한 과제라는 작가들의 의견이 있었음

세부 그룹별 의견

플랫폼 경험집단	- 정산 시스템 투명화, 계약 구조 단순화 필요함 - 작가 권리 보호 장치 강화, 안정적 창작 지원 제도 요구 - 불공정 사례 등에 대한 피해 사례집 제작 필요
에이전시 경험집단	- 고용보험·복지제도 절차의 명확한 안내·단순화 필요함 - 계약서 표준화 및 강제성 강화 요구 - 해외 수익 정산 구조 투명성 확보 필요함 - 다양한 창작공정·혼합형 창작 방식에 대한 가이드 마련 필요함 - AI 활용 관련 윤리·출처 표기 체계 정립 요구
스튜디오 경험집단	- 스튜디오·플랫폼·작가 간 매출·정산 구조 투명성 강화 필요함 - 제작 라인의 노동강도 완화, 근무시간 조정, 교육 지원 필요함 - 플랫폼이 스튜디오를 통해서가 아닌 직접 창작자 의견을 수렴하는 구조 필요함
보조작가 고용 경험집단	- 정산·계약 구조 투명화 - 표준계약서 실효성 강화 - 창작 인력(보조작가 포함) 노동환경 개선 - 불법 유통 대응 시스템 고도화 - 작가 교육·법률 지원 확대 - 플랫폼·제작사·작가 간 권한·책임 균형 조정 필요함
보조작가 활동 경험집단	- 보조작가 단가 정상화, 물가 반영 필요함 - 메인·보조작가 간 역할·보상·작업량 기준 명확화. - AI 활용 시 저작권 보호·표기·학습 허가·보상 체계 구축 요구.
불공정행위 경험집단	- 수익 구조 공개 기준, 정산 리포트 제공 의무, 계약 협상 최소 기준 마련 - 그림체·캐릭터 AI 학습 금지/허용 선택권 - AI 학습 사용 시 수익 배분 구조 - 예술인 고용보험 정보 강화 필요함 - 한국 웹툰 특화 AI 툴 산업 추진 필요함

8. 작가 IDI 결과

가. 웹툰 창작 활동 및 환경

1) 웹툰 창작 트렌드 변화

최근 웹툰은 현실 기반·감성 중심 흐름이 강해지고 판타지·회빙환 장르는 예전만큼 힘을 못 쓰는 분위기라는 의견임. 소비 방식도 정주행·빨리감기·핵심만 보는 식으로 바뀌면서 작품 전개가 짧고 즉시성을 강조하는 구조로 이동하는 중이며, 그와 동시에 컷수 증가와 높은 퀄리티 요구가 심해져 개인 작가가 혼자 대응하기 어려운 제작 환경이 되고 있는 것으로 나타남

오리지널 작품이 수익성 한계로 위축되고 19금·BL·노블코믹스 등 상업 장르 중심으로 재편되는 흐름이 있다는 의견임. 작가들은 마감·덧글·퀄리티 압박 때문에 과부하가 커졌다고 공통적인 의견을 보임. 한편, SNS 숏폼 확산, AI 활용 증가 등 기존의 형태 외에 새로운 제작 방식이 등장하고 있다고 의견이 있었음

세부 의견

공통의견	• 현실 기반·가벼운 감성물 선호가 강해지고 판타지·회빙환은 약세라는 흐름이 공통적으로 나타남 • 소비 방식이 정주행·빨리감기·핵심 장면 중심으로 고착되어 작품 전개의 속도와 구성 방식이 짧고 즉시성 있게 변화하고 있음 • 컷 수 증가와 일러스트급 퀄리티 요구로 제작 난이도가 크게 상승하여 개인 단독 작업이 점차 어려워지고 있음 • 오리지널은 수익성 한계로 위축되고 상업성이 높은 19금·BL·노블코믹스 중심으로 시장이 재편되고 있음 • 높은 퀄리티 압박과 덧글·마감 스트레스로 인해 작가 과부하가 심화되는 추세임
기타의견	• SNS 숏폼 기반 작가는 플랫폼 웹툰과는 다른 제작 흐름을 이야기하며, 짧은 컷 구성·즉시 공감 중심 포맷의 확산을 강조함 • AI 활용 작가는 작업 효율성과 품질 유지를 위해 AI와 인간을 결합한 하이브리드 창작 모델을 향후 주요 방식으로 고려하고 있음 • 보조작가 집단에서는 노동 강도 증가, 컷 인플레, 자극적 단기 소비형 콘텐츠 강화 등을 보다 직접적 변화로 체감하고 있음

2) 개인 채널 연재/유통 경험

대부분 작가들은 개인 채널 연재 경험이 많지 않았고, 있어도 포스타입·SNS 정도에 국한되는 경향이 있었음. 공통적으로 SNS 기반 작업은 즉각적인 반응과 진입장벽의 낮음 덕에 접근성은 좋지만, 연출이 단순해지고 독자와 지나치게 가까워지는 피로감이 크다는 의견임. 깊은 서사 전달이 어렵다는 점 때문에 스토리 중심 웹툰 작가들에게는 적합하지 않다는 의견이 많았으며, 장기 연재 구조가 없다는 것이 장점일 수도 있지만, 지속적인 팬덤 유지를 해야하는 압박감이 있다는 의견임

한편, SNS가 빠른 성장성과 높은 노출을 제공해 실질적 수익화가 가능하다는 의견이 일부 나타났으나, 대부분 작가들은 숏폼이 연출·장면 구축이 어려워 작업 방식과 맞지 않다는 의견을 보임

세부 의견

공통의견

- 플랫폼 대비 SNS·개인 채널은 진입장벽이 낮고 즉각적 반응이 빠르지만, 깊은 서사 전달·연출에는 제약이 큼
- SNS 기반 작업은 독자와 거리 감소(DM·댓글 등)로 인해 피로감·부담이 큼
- 숏폼·SNS 콘텐츠는 카툰 플랫폼 단순한 컷 구성·속도 중심 소비가 핵심이며, 웹툰형 연출과는 괴리가 있음
- 스토리텔링 중심 웹툰 작가들은 숏폼이 장면 구성·감정선 표현에 맞지 않음
- 개인 채널 기반 수익 모델은 존재하나, 웹툰 산업의 주류가 되기엔 한계가 있음

기타의견

- SNS 기반 창작의 성장성과 수익화를 높게 평가하며, 향후 비중이 커질 것임
- 포트폴리오·홍보 창구로서는 유용하지만, 수익 목적 플랫폼으로 보기 어려움
- 숏폼은 작업 장르 특성과 맞지 않고, 몰입·감정선 구축이 어려워 활용 의향이 낮음
- 개인 채널에서의 음원·저작권 문제가 리스크 요인으로 작용
- 팬심 기반 소비는 있으나 장기적 소비성과 핵심 시장으로의 전환은 제한적

3) 노블코믹스의 장점 및 단점

노블코믹스는 원작 기반이라 서사 안정성·초기 팬층 확보가 쉬워 흥행 리스크가 낮다는 장점이 있음. 이로 인해 작가는 연출·작화에 집중하기 좋고, 에이전시 중심이라 계약·스케줄 안정성이 장점으로 꼽힘

하지만, 원작이 있기 때문에 창작 자유도 낮고 원작 제약이 크다는 불만이 공통적으로 나타남. 설명형 웹소설을 웹툰 연출로 재가공하는 부담도 높고, 회빙환·자극적 장르에 대한 독자 피로도, 우수한 웹소설 IP 고갈 문제도 있는 것으로 나타남

즉, 노블코믹스는 산업적으로는 안정적인 장점이 있지만, 작가 개인에게는 자유도·작업 강도·IP 품질에 따른 결과 등 문제점도 존재함

세부 의견

작업적 측면	장점	- 원작이 존재해 서사 골격이 탄탄하고 전개 리스크가 적다는 점이 강점 - 웹소설 독자층이 그대로 초기 유입되기 때문에 흥행 가능성이 상대적으로 높음 - 스토리 설계 부담이 적어 작가가 컷 구성·연출·작화 품질에 더 힘을 쏟을 여지가 생김 - 계약·스케줄 관리가 체계화되어 있어 일정 관리에서 오는 변동성이 낮음 - 플랫폼·에이전시 중심으로 지속적으로 발주되는 장르이며, 성공률도 상대적으로 안정적임
	단점	- 원작을 크게 벗어날 수 없고, 장면·연출 재구성 과정에서 제약이 많다는 점 - 회빙환·로판 중심 장르에서 독자 피로도가 높아지고 IP 소진 속도도 빠른 편임 - 설명체 기반 웹소설을 웹툰화하려면 컷 분배·연출 전환이 많이 필요해 실제 노동 강도 높음 - 좋은 원작 확보가 점점 어려워지고, 질이 낮은 IP는 흥행 리스크가 커진다는 우려 - 회사 주도 제작 구조라 조향 요구 시 눈치가 보이고, 중도 성과 부진 시 연재 종료 위험

4) 웹툰 창작 주력 분야

웹툰 창작 환경은 분업 확대 구조로 이동 중임. 컷 수 증가, 작화 난이도 상승, 마감 압박이 누적되면서 단독 창작이 현실적으로 어려워지고, 글·콘티·작화·채색·배경 등 역할이 점차 세분화되어가고 있음. 대형 플랫폼 연재작가들은 기본적으로 글·그림을 직접 수행하고 일부 공정을 어시에게 맡기는 혼합형 구조를 채택하지만, 산업 전반에서는 대형 프로덕션 중심의 체계적 분업이 점차 강화되는 방향임

결과적으로 웹툰 창작은 단독 작업의 비중은 줄고, 작가들은 자신의 강점에 맞춰 글·콘티·작화 등 특정 포지션을 선택해 역할을 전문화하는 방향으로 이동하는 분위기인 것으로 나타남

세부 의견

공통의견

- 분업 증가가 전반적 추세임. 컷 수 증가, 마감 부담, 작화 난이도 상승으로 1인 제작은 현실성이 낮아짐
- 전문화 심화됨. 글/그림/콘티/채색/배경 등 역할 분리가 뚜렷해지며, 프로덕션 기반 구조가 강화됨
- 작가 개인의 선택 폭 증가함. 산업 성장으로 기획·작화·각색 등 본인이 선호하는 포지션을 골라 진입 가능

기타의견

- 전문화 증가 포지션 선택 가능 등으로 분업 확산을 자연스러운 흐름으로 인식함
- 대형 프로덕션 중심으로 분업 강화됨을 인정하되, 개인 작가 영역은 여전히 자력 제작 비중이 높다고 평가
- 컷 증가·마감 압박·작화 난이도 상승으로 인해 분업 확대는 필연적임
- 고품질리티 요구·작업량 증가로 분업은 확실히 확대되는 중이라고 평가
- 최근 작품은 기획사 중심의 완전 분업 체계로 운영함

5) 웹툰 창작 활동 방식

웹툰 창작 방식은 전반적으로 1인 작업에서 분업 중심 구조로 이동 중임. 컷 수 증가와 퀄리티 상향으로 단독 작업이 현실적으로 어려워지며, 채색·배경 등 보조작가 활용과 스튜디오 협업이 필수적인 상황이 된 것으로 나타남

SNS 기반 작가는 짧은 호흡·빠른 제작·개인 브랜딩 중심이라 여전히 1인 창작이 적합하다고 판단하지만, 플랫폼 연재와는 방식과 목표가 달라 분업 필요성도 낮다는 의견임. 스튜디오·프로덕션 기반 작가들은 분업의 효율성을 가장 크게 체감하고 있으며, 품질 관리와 속도 측면에서 협업이 유리하다는 의견을 보임

결론적으로 창작 방식은 분업 강화가 산업 표준으로 굳어지는 중이며, 개인 창작은 점차

선택 가능한 일부 영역으로 축소되는 분위기라고 볼 수 있음

세부 의견	
대형플랫폼 연재작가	• 시장은 단독·보조 증가가 아니라 글/그림 분업 매칭 증가가 핵심 흐름이라는 인식 • 스튜디오 공동제작은 노블코믹스 감소와 함께 동반 축소 예상함 • 단독은 방향·속도·품질 관리가 강점, 스튜디오는 분업 명확하지만 연출 통일성 유지 어려움 • 스튜디오 공동제작은 장르 변화 따라 다소 감소했으나, 메가히트 중심 구조는 유지됨
인스타/숏폼 작가	• SNS는 짧은 속도·개인 브랜딩·즉시성 중심이라 분업 구조 자체가 맞지 않다고 평가
AI 활용 작가	• 단독은 자유롭지만 물량 감당 불가, 보조/스튜디오는 품질·속도 유지 최적 • 최근에는 AI 활용 증가로 보조작가 역할 변화 시작, 배경·소품이 빠르게 자동화되는 추세
보조작가	• 보조작가 활용 증가 이유는 컷 수 급증·퀄리티 상승 때문이며 혼자 감당 불가한 구조 • 스튜디오·프로덕션은 코로나 이후 조정기 거쳐 현재는 정체·정리 국면 • 스토리·채색·배경 등 분업화는 확실히 증가했다고 인식 • 오리지널/노블 모두 완성도 기준이 높아져 단독 구현은 점점 어려워지는 구조

6) 생성형 AI 활용 관련

웹툰 창작 현장에서 생성형 AI는 빠른 참고자료 확보, 기획 효율화, 작업 시간 단축 측면에서 이미 실질적 도구로 자리 잡는 추세로 나타남. 특히, 배경·소품·색감 등의 레퍼런스 생성은 대부분의 작가가 효용을 체감하고 있으며, 콘티 구성이나 전문 지식 확인 등의 영역에서도 보조 도구로 활용도가 높아지는 중임. 이로 인해 1인 창작자나 신인·지망생에게는 작업 부담을 줄여주는 긍정적 역할을 하고 있다는 의견임

반면, 실제 작화 단계에서는 연출·표정·감정선·장면 연속성 문제로 인해 본작업 대체는 어려운 것으로 나타났으며, 산업 전반에서의 저작권이나 학습 데이터 불투명성에 대한 우려가 있음. 독자층의 거부감 역시 현실에서의 위험요소로 작용하며, 작가들은 데이터 출처 공개, 합법적 학습 범위 규정과 같은 가이드라인이 있어야 한다는 입장임

세부 의견

AI 활용 장점	• 스토리 구조화, 설정 검증, 전문 지식 확인 등이 빨라져 작업 초기 효율 크게 향상됨 • 이미지 참고자료 생산 속도가 압도적으로 빨라 배경 구상·색감 방향 설정에 도움됨 • 밑그림·질감·조명 참고 등 반복적 작업 일부를 대신해 전체 작업 속도 향상 가능 • 작업·상황·디테일 확인 등 리서치 시간이 절감되며 정확도 상승 효과 있음 • 인력 부족 시 아이디어·배경·보조 작업에 도움되며, 신인 작가에게 특히 유용함 • SNS·숏폼 작업에서는 콘셉트 스케치 빠른 이미지 참고에 실용성 높음
AI 활용 단점	• 화·연출 단계에서 스타일 유지가 어렵고, 시리즈물에는 적용 한계 명확함 • 기획 단계에서는 도움되나, 서사 품질은 결국 인간 작가의 재정비가 필수 • 작가 고유 연출·스타일 훼손 가능성 • 학습범위 불투명, 표절·모작 논란 가능성 높음. 업계 전반이 법제화 미비 • 배경·소품 자동화가 빠르게 진행되며 산업 구조 재편이 예상됨 • AI 의존 증가가 장기적으로 창작자 역량을 떨어뜨릴 수 있다는 우려 • 투명한 출처 공개·AI 사용 비중 표시 의무 등 가이드라인 필요

6) 2차 저작물 작성권 계약 관련 경험

대부분의 작가들은 아직 영상화·게임화 등 본격적인 2차 저작물 계약을 직접 경험하지 못한 상태임. 일부 작가는 책 출간이나 해외 유통에 간접적으로 관여한 적이 있으나, 핵심 계약 구조를 충분히 이해하거나 협상에 참여한 사례는 드문 것으로 나타남

2차 계약은 주로 플랫폼·에이전시·스튜디오가 대행하는 구조라 작가가 실질 정보를 충분히 전달받지 못한 채 통보식으로 진행되는 관행이 존재하며, 이로 인해 수익 배분 방식·정산 기준 등에서 정보 비대칭이 심하다는 인식이 나타남

전반적으로 작가들은 영상화·애니메이션화에 높은 선호를 보이지만, 실제 성사 가능성은 낮다는 것을 알고 있으며, 성사되더라도 저작권료 배분 비율이 낮다는 것도 인지하고 있음. 특히 해외 유통의 경우 국내보다 작가 몫이 더 적고, 번역·재편집 과정도 플랫폼 주도로 이루어져 작가 관여도가 낮다는 점을 문제로 인식하는 것으로 나타남

2차 저작물
작성권
계약 경험

- 대부분 영상화·게임화 등 본격 2차 계약 경험 없음
- 계약 정보 비대칭 심함. 계약 체결이 통보식으로 진행되고, 수익 배분·정산 기준을 충분히 설명받지 못함
- 중간사업자 개입 시 정보 접근 어려움, 에이전시·플랫폼이 대부분 대행해 작가가 실질 구조를 알기 어려움
- 저작권료·수익 배분 비율 낮다는 인식 강함. 특히 해외 유통은 국내보다 작가 몫이 적다는 공통 경험 인식 존재
- 번역·편집·포맷 변경 등이 플랫폼 주도로 이루어지며 작가 개입 여지 제한됨
- 영상화·애니메이션화 선호하나 현실적으로 추진되기 어려운 영역으로 인식됨

나. 웹툰 계약 및 정산

1) 표준계약서 활용

웹툰 표준계약서는 업계에서 존재 인식은 있으나 실제 활용도는 매우 낮은 편으로 나타남. 플랫폼과 프로덕션이 자체 계약서를 고수하는 구조라 표준계약서가 현장에서 실효성을 갖기 어렵고, 작가들도 대부분 ‘비교·참고용’ 수준에서만 활용하는 경향이 강함

그러나, 표준계약서가 신입 작가나 계약 경험이 적은 창작자에게 최소한의 방어선 역할을 하기도 하며, 독소조항을 식별하거나 기본 권리·의무 구조를 파악하는 기준점으로서 그 역할을 한다는 긍정적 평가가 있었음

현재의 표준계약서는 웹툰 산업의 실제 분업 구조와 같은 현실을 실질적으로 반영하지 못하고 있다는 의견이 나타났으며, 특히, 생성형 AI의 확대나 컷 수 증가, 작품 퀄리티 증가 등 산업의 변화 속도를 따라가지 못하는 것으로 나타남

즉, 표준계약서는 현재 업계에서는 기본 참고자료로서의 가치는 있으나 업계의 표준으로 활용되기에는 구조적인 한계가 있으며, 이를 보완하기 위해 보조작가, 생성형 AI 등과 같은 현안 문제와 같은 내용을 반영한 개정이 필요하고 그에 따른 적극적인 홍보 및 교육이 있어야 한다는 의견이 공통적으로 나타남

세부 의견

표준계약서가 도움되는 부분	• 최소한의 방어선 역할을 함. 독소조항 방지, 기본 권리·의무 구조 제시 등 작가가 계약을 해석할 때 기준점이 됨 • 웹툰 경험 적은 에이전시·신입 작가에게 유용함 • 작가가 플랫폼·에이전시 계약을 검토할 때 참고하는 '레퍼런스 계약서'로 기능함 • 최소 기준선 제시로 협상 시 유리함. 컷수·휴재·정산·저작권 관련 기본 구조가 존재해 작가가 협상 초입에서 불리하지 않음
표준계약서에서 부족한 부분	• 실제 웹툰 공정(보조작가·채색·배경·팀 단위 분업 등) 세분화가 전혀 반영되지 않음 • 플랫폼·프로덕션 자체 계약서가 우선 적용 • 보조작가·AI 시대 기준 부재함. 어시 계약 방식, AI 활용 표기 의무, 학습 범위 등 최신 이슈를 반영하지 못한 상태 • 용어 난이도 높고 해설 부족함. 신인 작가가 이해하기 어려운 문구 많아 실제 활용도가 떨어짐. 해설·교육 필요함 • 계약 조항 중 일부는 협상 여지 없음, CP·플랫폼이 제시하는 계약서는 대부분 수정 불가 구조라 표준계약서가 개입 불가함

2) 해외 연재 계약 경험

웹툰 작가들은 국가별로 해외 연재 방식과 요구되는 작업 수준이 크게 다르다고 인식함. 일본·대만 등은 로컬라이징, 컷 재배포 등 추가 작업 요구가 많아 현지화 부담이 크지만, 미국·유럽은 단순 업로드 형태가 주류라 상대적으로 작업 편차가 적다는 공통적인 의견이 나타남

수익 배분과 정산 투명성에 대해서는 대형 플랫폼은 수익 배분 설명이 비교적 명확하고 정산 자료도 상세하게 제공되지만, 중소 플랫폼이나 일부 에이전시는 자료 부족·제공 지연 등이 흔해 정보 비대칭이 여전히 존재한다는 의견을 보임. 특히, 해외 유통 구조에서는 유통사가 가져가는 몫이 국내보다 더 크기 때문에 작가 몫이 줄어드는 것에 대한 인지를 대부분 하고 있는 것으로 나타남. 또한 작가가 실제 수익 배분 비율이나 에이전시 등 중간사업자의 수수료 구조를 완전히 파악하기 어렵다는 의견도 나타남

세부 의견

해외 연재 경험 및 수익 배분	해외 시장 성장 전망
	- 일본·대만 등은 로컬라이징·컷 재배치 등 추가 작업 많음 - 해외 시장은 폭발적 성장은 어렵지만 완만한 증가세는 유지될 것임 - 각국에 자체 스크롤웹툰 생태계가 자리 잡으면 한국 작가 우위가 악화될 수 있음
	수익 배분·정산 투명성 문제
	- 대형 플랫폼은 정산 자료·수익 배분 설명이 비교적 명확, 중소 플랫폼·에이전시는 정보 부족·지연이 흔함 - 해외는 유통사가 가져가는 몫이 커서 작가 몫이 국내보다 적게 돌아감 - 작가가 중간사업자(에이전시) 수수료 구조를 정확히 알기 어려움
	해외 유통·계약의 현실적 한계
	- 해외 유통 계약이 있어도 실제 유통까지 이어지지 않는 사례가 많음 - 국가별 계약조건·정산 구조가 복잡해 작가가 모든 과정을 파악하기 어려움

3) 계약 상대와의 관계

작가들은 전체적으로 플랫폼 직계약을 더 신뢰하는 분위기임. 플랫폼은 정산 체계가 명확하고 절차가 투명하며, PD와의 소통·지원이 안정적이라는 점이 큰 장점으로 생각하는 작가들이 많은 것으로 나타났으며, 오프라인 오리엔테이션·교육·복지 등의 혜택도 상대적으로 체계적이라는 평가가 다수 나타남

CP사 계약은 기획·편집 지원 등 창작 보조 측면에서는 장점이 있으나, 정산 지연이나 정보 비대칭, 담당자 교체 등으로 인해 신뢰도가 떨어진다는 의견을 보임. 반면, 최근 시장에서는 플랫폼 단독 계약의 승인 절차가 까다로워지고 신규 선발이 줄어드는 경향이 있어서, 여러 플랫폼 동시 유통이 가능한 CP사 계약을 선호하는 작가들도 있는 것으로 나타남

세부 의견

선호하는 계약 상대 및 이유	- 플랫폼 직계약 선호가 전반적으로 우세함 - 플랫폼 선호 이유는 정산 신뢰도 높고, 절차·오너십·지원 체계가 명확하기 때문임 - 에이전시·CP사 계약은 '편집·기획 지원'은 장점이나, 정산 투명성 부족·담당자 변경 잦음·절차 불안정성' 때문에 신뢰도 낮음 - 플랫폼 계약의 단점도 증가 중이라는 인식 존재함 - 신규 작품 선발이 좋고, 승인 절차가 더 까다로워졌으며, 독소 조항 우려 - 시장 변화로 인해 계약 선호가 일률적이지 않고, 플랫폼에서 에이전시로 선호도가 이동하는 흐름 "여러 플랫폼 동시 유통 가능(MG 회수 유리)"이라는 이유로 최근 CP사를 선호하는 작가도 있음

4) 대가 지급 및 정산 관련

대가 지급 구조는 MG 중심 체계가 과도하게 강화되면서 작가에게 리스크가 집중되는 형태로 고착화되고 있는 것으로 나타남. 작가들은 MG를 안정적 수익의 장점으로 인정하지만, 실제로는 사실상 대출 구조처럼 회수 압박이 강하고 휴재·작업 조절의 자유도가 낮아지는 점을 가장 큰 문제로 인식하고 있음

해외 수익의 경우, 플랫폼-CP-수출대행 등 중간 단계가 과도하게 존재해 작가 몫이 지나치게 축소되고, 정산 정보의 투명성과 접근성 역시 플랫폼과 CP사별로 편차가 크다는 점이 불만 사항으로 나타남

작가들은 원고료와 RS가 혼합된 형태로 기본 안정성·성과 보상을 동시에 확보할 수 있는 구조를 선호하고 있으며, MG·RS의 비율·조건을 명확히 하고 정산 구조를 투명하게 공개하는 제도 개선이 필요하다는 의견이 공통적으로 나타남

세부 의견

대가 지급 및 정산 관련 불만점	• MG가 사실상 대출 구조처럼 작동해, 작품 성과가 미흡하면 RS(매출 정산)를 받지 못하고 작가가 빚을 지는 형태 • 선MG가 거의 사라지고 통MG·후MG 중심으로 악화, 리스크가 전적으로 작가에게 전가됨 • MG 회수 압박 때문에 휴재가 사실상 불가능해져 작업 퀄리티·건강 모두에 부정적 영향 • RS는 정산 시점이 매우 늦고, 누적 매출 구조상 대다수 작가는 RS 단계까지 도달하지 못함 • 플랫폼 수익배분율이 지속 하락(예: 7:3에서 5:5로 배분을 감소)하면서 작가 몫이 감소함 • 플랫폼-CP-수출대행-해외플랫폼 등 중간 단계가 너무 많아 작가 몫이 거의 남지 않음 • 해외 유통의 경우 수익 구조가 복잡하고 정보가 불투명하여 작가가 정확한 수익을 파악하기 어려움 • 일부 CP/에이전시 계약은 정산 지연, 자료 부족, 정보 비대칭 존재 • 원고료는 안정적이고 휴재·작업 페이스 조절에 자유도가 있으나, MG는 부담만 커진다는 인식 • 오리지널 작품은 MG가 감소하고 RS 비중이 늘어 작가 리스크가 더 커짐 • IP 기반 작품(리메이크·각색 등)은 MG는 높지만 RS 비중이 낮아 장기 수익 확보 어려움
대가 지급 및 정산 관련 개선 필요 사항	• MG 지급 시 회사 측도 일정 리스크를 함께 부담하는 구조 등 MG·RS 구조의 리스크 분담 재설계 필요함 • 선MG·통MG·후MG 구조의 투명한 기준 정립이 되어야함 • 정산 자료의 표준화된 제공 방식이 필요함. CP사 단계의 정산·수수료 구조 전면 공개가 의무화되어야함 • 해외 유통·수출대행·CP 등 레벨별 수수료 명확화와 법적 기준 필요함 • 원고료 방식이 증가하는 방향으로 확대되어야함

5) 매출/정산 리포트 관련

웹툰 작가들의 매출/정산 리포트 경험을 종합하면, 대형 플랫폼은 비교적 투명하고 세부 정보가 풍부하지만, CP사·중소 플랫폼은 정보가 부족하고 신뢰도가 상대적으로 낮은 것으로 나타남. 주요 플랫폼은 실시간 업데이트와 유입 경로 구분이 가능하지만, CP사는 국가·플랫폼·회차별 구분이 없어 매출 원인을 파악하기 어렵고, 자료 제공이 지연되는 경우도 많다는 의견임

작가들은 국가별·플랫폼별·회차별 구분 제공, 수익 근거 항목의 세분화, 자료 제공 시점·속도 개선이 필요하다는 의견을 보였으며, 특히 CP사의 경우, 정산 항목 표준화와 투명성 강화가 필요하다는 의견이 다수 나타남

세부 의견	
매출/정산 리포트 신뢰도	• 대형 플랫폼은 실시간 조회, 상세 데이터 제공 등 체계가 갖춰져서 비교적 신뢰도가 높음 • 중소 플랫폼/CP사 등 일부 업체는 신뢰도 낮음. 자료 지연, 항목 통합 표기, 수수료 구조 불명확함 • 전체적으로 정산 자료는 '어쩔 수 없이 믿는 구조'라는 체념 섞인 의견도 확인됨
확인 가능한 정보	플랫폼
	• 실시간(~4시간 간격) 매출 업데이트 제공함 • 웹/앱/쿠키 단위까지 상세 데이터 확인 가능함 • 회차별 매출·트래픽 흐름 확인 가능함
	CP사
개선 필요 사항	• 월 단위 엑셀 제공함 • 국가별 매출·회차별 매출 등이 종종 빠져 있음 • 일부는 리포트 상세, 일부는 매우 단순함(플랫폼 대비 편차 큼) • 해외 수익, RS/MG 내역 정도는 제공됨 • 일부는 종이 리포트 제공, 일부는 항목을 뭉뚱그려서 제공함 • 국가·플랫폼 구분이 없는 경우 많음
	• 국가별·플랫폼별·회차별 세부 데이터 제공 필요함 • 수익 근거가 되는 항목(수수료·공제·환율 등) 세분화 요청함 • 에이전시의 자료 지연 해결 필요함 • 최소한 "어디에서 얼마가 발생했는지" 투명하게 공개해달라는 요구가 강함 • SNS 계열은 알고리즘 영향과 불안정성이 너무 커 개선 필요성이 매우 큼

6) 공모전·사전원고 제출 관련

공모전·사전원고 제출 이후 계약까지 이어지는 과정은 전반적으로 지연되는 경우가 많고, 절차 안내가 매우 부족한 것으로 나타남. 실제 계약 확정까지 보통 3~6개월이 걸리며 이러한 지연 사유에 대해서 명확한 설명이 없다는 의견을 다수 보임

또한, 사전원고와 세이브 원고의 개념과 활용 방식에 대한 안내가 회사마다 제각각이라 작가들은 어떤 기준으로 검토되는지, 계약 불발 시 원고가 어떤 상태로 남는지조차 확실히 알기 어려운 것으로 나타남. 전반적으로 계약 절차의 지연과 불명확성, 그리고 사전원고에 대한 처리 기준 부재가 문제점으로 인식되고 있음

세부 의견

계약까지 소요기간	- 계약 확정까지 보통 3~6개월, 길면 1년 이상 지연되는 사례 존재함 - 지연 사유에 대한 명확한 설명이 거의 없거나, 단순 검토 중이라는 답변 - 일부는 캐릭터 시트 단계에서 계약 파기, 사전원고 제출 후 불발 등 예고 없는 중단 사례 경험함 - 중간 과정 공유도 2~3개월 단위 통보 등 매우 느슨하여 작가가 스스로 진행 상황을 파악하기 어려움
절차 안내 관련	- 대부분의 작가가 세이브 원고와 사전원고의 차이를 명확히 안내받지 못함 - 사전원고가 계약 불발 시 어떻게 처리되는지에 대한 일관된 기준 없음 - 사전원고 제출 후 회차 검토 기준·수정 방향에 대한 체계적 설명 부재 - 계약 전 단계에서의 작업 요구(트리트먼트, 2화 제작 등)가 산발적이고 기준이 모호함

7) 계약 문서/저작권 범위 관련

계약 문서와 저작권 범위는 업체마다 편차가 큰 것으로 나타났으며, 다수의 조항이 포괄적이고 모호해 작가가 실제 권리와 책임 범위를 명확히 이해하기 어렵다는 의견을 보임. 비밀유지 조항이나 2차 저작물 관련 문서도 일관성이 부족해 작가가 위험요인을 스스로 판단하기 어렵다는 의견도 있었음

공동저작 제안은 일부 작가들만 경험한 것으로 나타났지만, 대부분 권리 침해 우려로 거절하는 분위기이며 전체적으로 계약 구조가 불투명하고 정보 비대칭이 크기 때문에 작가에게 불리한 환경이라는 인식이 있음

공통의견

- “포괄적 이용” 등 모호한 표현이 많아 권리 범위 이해가 어려움
- 비밀유지 기간 범위가 불명확하거나 문서 자체가 없는 경우도 존재함
- 회사마다 부속 문서(서약서·사용범위 문서 등) 편차가 커서 통일성이 없음
- 2차 저작물 조항은 설명받아도 실제 적용 범위·수익 배분 기준이 불명확함
- 일부 회사는 역 단위 손해배상 조항, 중도 해지 시 RS 자동 소멸 등 과도한 조건 포함
- 공동저작 제안은 소수 사례이나, 대부분 작가가 권리 침해 우려로 거절함
- 표준화된 계약 가이드 부재로 계약 해석 자체가 구조적으로 어려움
- 일부 플랫폼(네이버 등)은 줌 설명 등 비교적 상세한 조항 안내 제공함
- 작가들은 최소한 기본 원칙이나 기준선을 제공하는 계약 설명 자체는 필요하다고 인식함
- 특정 플랫폼은 비밀유지·저작권 사용범위 문서를 별도로 제공하기도 함

다. 불공정 행위 및 불법유통 관련

1) 계약 과정에서의 불공정 행위 경험 및 대응

작가들은 불공정 행위를 겪었을 때 주로 개인적으로 항의하거나 담당자 교체를 요청하는 방식으로 대응해왔으며, 플랫폼 자체 신고 기능을 이용하는 사례도 있으나 실질적 효과는 낮은 편이라는 의견임. 공공기관의 상담·지원 프로그램은 존재만 인지하고 있을 뿐 실제 이용 경험은 대부분 작가들이 거의 없는 것으로 나타남. 전반적으로 불공정 행위 상황에서 작가 개인의 부담이 큰 구조라는 의견을 다수 보임

개선 방향으로서는 무엇보다 작가·플랫폼·CP 간 분쟁조정 절차의 표준화와 실효성 있는 신고·구제 시스템 구축이 필요하다는 의견이 나타남. 또한 계약 단계에서 불공정 조항을 예방할 수 있도록 해지 조항을 강화해야 한다는 의견이 있었으며, 네트워크가 약한 작가일수록 취약하다는 현실을 고려해, 지역 기반 창작 클러스터 확대와 작가 커뮤니티 지원이 필요하다는 의견도 일부 있었음

세부 의견

계약 과정 불공정 행위 경험	• 대부분 개인 차원에서 대응하며, 공식 제도 활용은 거의 없음 • 직접 항의, 담당자 교체 요청, 플랫폼 문의 등이 가장 흔한 대응 방식임 • 플랫폼 자체 신고 기능은 사용하지만 실효성이 낮음 • 에이전시 담당 교체 요청으로 해결을 시도한 경우도 있음 • 주변 작가 네트워크에서 정보 공유가 사실상 유일한 보호 장치처럼 작동함 • 공공기관 상담·지원 프로그램은 알고 있으나 실제 이용 사례는 거의 없음 • 불공정 신고 제도는 존재하나 플랫폼 기관과의 연계가 미비하여 실질적 보호 효과 부족함 • 계약 조항 미이행, 지연, 불투명한 정산 등 반복적 불공정 경험이 있으나 즉각적 구제 수단이 부재함
계약 과정 불공정 행위 개선 방안	• 작가·플랫폼·CP 간 분쟁조정 프로세스의 표준화 필요함 • 계약 단계에서 해지·해약 조항을 강화해 사전적 방어력을 높여야 함 • 법 위반 기업에 대한 실질적 제재 필요(강제력 있는 처벌 규정 요구) • 실효성 있는 불공정 신고 시스템 구축이 필요하며, 현 시스템은 유명무실함 • 지역별 창작 클러스터 확대 및 작가 네트워크 강화가 취약 작가 보호에 필수적임 • 공공기관 상담·지원 프로그램이 실질적으로 작동하도록 연계 체계 개선 필요함

2) 불법 유통 경험 및 대응

작가들은 대부분 크고 작게 불법 업로드나 무단 사용 경험을 겪고 있으며, SNS 기반 작가의 경우 게시물 무단 퍼가기 문제가 특히 심각한 것으로 나타남. 대응 방식은 플랫폼 신고, 계정 신고, 보안팀 조치 요청 등으로 제한되어 있으며, 해외 불법 사이트나 외국 플랫폼에서의 무단 번역·연재처럼 국가 간 이슈가 엮일 경우 실질적 대응이 거의 불가능한 것으로 인지하고 있음

대부분의 작가들은 현재 불법유통이 근본적으로 완전한 차단은 불가능한 구조라고 인식하고 있으며, 해결책은 차단이 아니라 오히려 합법 플랫폼의 UX·편의성 강화, 결제 절차 간소화, 글로벌 번역 품질 향상 등을 통해 정상 경로 이용 유인을 높이는 방향이 더 효과적이라는 의견이 다수 나타남. 산업 차원에서는 플랫폼·CP사의 적극적 개입, 명확한 제재 기준 마련, 국가 차원의 법제화가 필요하다는 의견이 나타났으며, 다수의 작가들이 현재 웹툰 산업의 가장 큰 구조적 문제점으로 불법사이트를 꼽음

세부 의견

불법유통 경험	• 불법 업로드·무단 사용 경험이 많음 • 해외 사이트·외국 플랫폼에서 무단 번역·연재가 발생함 • SNS 기반 작가는 게시물 무단 퍼가기 문제가 큼 • 불법유통은 완전 차단이 어려운 구조라고 인식함
불법유통 대응방식	• 플랫폼 신고·보안팀 요청 등을 통해 조치 요청함 • SNS는 계정 신고·워터마크 강화 등으로 대응함 • 대부분 공공기관 등 외부 기관의 실질적 지원은 받지 못함
불법유통의 문제점	• 해외 불법 사이트는 제거가 거의 불가능함 • 저작권 침해 우려가 크며, 번역·연재가 무단 확산될 가능성이 높음 • 플랫폼·CP사의 지원 체계가 충분치 않음
개선 필요사항	• 합법 플랫폼 UX 강화가 필요함(결제 간소화·편의성 개선) • 국가 차원의 법적 조치 및 플랫폼의 적극적 개입이 필요함 • 글로벌 번역 강화, 통합 스트리밍 방식 등의 대안 필요함 • 불법유통 제재 가이드라인 정립이 필요함

3) 웹툰 생태계 상생 성장 관련

웹툰 생태계가 지속적으로 성장하려면 작가 지원 체계 강화가 우선 필요하다는 의견이 나타남. 특히 AI·저작권·계약 등 실무 교육 확대, SNS·숏폼 기반 창작자까지 포함하는 지원 범위 확장이 필요하며, 몇 편 연재 후 공백기가 길어진 작가가 가장 취약하다는 점에서 지속적 안전망 구축이 되어야 한다는 의견이 다수 나타남

산업 구조 측면에서는 AI 시대에 맞는 제작 생태계 재정비와 함께 보조작가 처우 개선, 스튜디오와 에이전시의 역할 정립, 계약·정산의 투명성 강화에 대한 요구가 높은 것으로 나타남. 표준계약서는 현실 반영이 부족한 부분이 많기 때문에 실효성 있는 개정이 필요하며, 중간 유통 구조가 과도하게 복잡해 작가의 수익이 줄어드는 문제도 개선 과제로 꼽음

가장 심각한 문제인 불법유통에 대해서 플랫폼만의 대응으로는 한계가 있기 때문에, 국가 차원에서 강력한 제재와 적극적인 개입이 지속되어야 한다는 입장을 보임. 생성형 AI 사용에 대한 기준과 표기 의무 등 AI 관련 법과 제도 정비도 시급한 것으로 나타났으며, 불공정 행위에 대한 신고 시스템에 대해서도 실효성 있는 방향으로 개편이 되어야 한다는 의견이 다수 나타남

웹툰 생태계 상생 성장을 위해 필요한 것	창작자 지원 및 노동환경 개선 • AI 교육·저작권·계약 실무 등 창작자 역량 강화 교육 확대 필요함 • 출산·건강 문제 등으로 쉬었던 작가를 위한 복귀 프로그램 체계화 필요함 • 아마추어가 아닌 2~3편 연재 경험 있으나 공백 긴 '중간층 작가' 지원 절실하다는 의견 많음 • SNS 기반·숏폼 기반 창작자도 정식 창작자로 인정하고 활동증명·보조금 지원 포함해야 함 • 작가 건강 관리 제도화 필요함
	산업 구조 및 제작 생태계 정비 • AI 시대에 맞는 새로운 제작 생태계 구축, 보조작가·스튜디오 역할 재정립 필요함 • 보조작가 처우 개선(표준 페이·크레딧 명시)과 단가 기준 마련 필요함 • 데이터 기반 산업분석 강화, 장르 편중 완화 프로그램 필요함 • 에이전시 정산 시스템 투명성 규제 필요함 • 표준계약서 현실화, 해설 제공, 실효성 강화가 요구됨 • 중간 유통 구조가 복잡해 작가 수익이 줄므로 유통 구조 슬림화 필요함
	불법유통 대응 및 저작권 보호 강화 • 산업 전반에서 가장 큰 문제로 지목된 불법유통 근절이 최우선 과제임 • 해외 불법 사이트·번역 사이트 등 실효적 제재 필요함 • 이미지·계정 도용 방지 위한 공공 지원 확대 필요함 • AI 사용 가이드라인·표기 의무 등 AI 관련 제도 정비 요구됨 • 숏폼·SNS 창작자의 저작권 보호 가이드를 마련해야 함

3장. 결론

1. 창작 환경 및 활동 방식

가. 장르

웹툰 작가들이 현재 기획/제작하는 장르는 1+2+3순위 기준, ‘현대로맨스’가 29.8%로 가장 높은 비율로 조사되었으며, 다음으로 ‘판타지’(28.7%), ‘드라마’(27.6%), ‘로맨스 판타지’(26.5%) 등의 순으로 나타남. 향후 기획/제작하기를 희망하는 장르도 비슷한 경향을 보임

작가 FGI 및 인터뷰에서는 최근의 창작 트렌드는 여전히 회빙환(회귀, 빙의, 환생 등) 소재의 액션판타지, 로맨스판타지 노블코믹스가 인기가 많지만, 점차 오리지널 작품을 늘려가고 있는 것 같다는 인식임. 한편, 감정 소모 없이 편하게 보거나 빠르게 볼 수 있는 작품 등 힐링물과 성인물에 대한 수요도 증가한 것으로 나타났고 이로 인해 기존의 연출과 달라진 작품들도 등장하는 것으로 나타나, 독자층의 다양화에 따라 작품 스타일이 더욱 세분화되고 있다는 의견임

노블코믹스는 오리지널 웹툰 작업보다 노동 강도가 낮지만 수익적으로는 불리하고, 협업하는 작가들 간의 소통에 문제가 생기거나 원작자와 마찰이 생기는 경우도 있으며, 기존 원작 팬의 불만과 악플을 받는 등의 단점도 있다는 의견임. 또한 노블코믹스는 원작의 팬층을 활용하여 작품의 초기 독자 확보가 쉽고, 빠른 제작이 가능해서 단기적으로 수익 창출에 유리하므로 당분간 계속해서 제작되겠지만, 시장이 포화 상태이고 활용할 만한 웹소설 IP도 이제 거의 고갈된 상황이라 정체를 맞을 것이라는 의견도 있음

나. 계약 형태 및 작업 방식

웹툰 작가들의 계약 형태는, ‘저작권 단독소유 연재계약’의 비율이 52.1%로 가장 높게 나타났다. 그다음으로는 ‘저작권 공동소유 연재계약’(22.4%), ‘근로계약’(9.5%), ‘외주/도급 계약’(8.7%), ‘계약 없이 작업’(6.8%), ‘기타’(0.5%)의 순임. 특히 근로계약 형태가 다시 감소함. 이는 코로나 특수 이후 수많은 CP사들이 폐업을 한 것과 연관이 있다는 작가들의 의견이 있었음

창작 주력분야를 살펴보면, ‘글+그림’이 72.0%로 가장 높게 나타났으며, ‘글 제외 작화 전반’(9.8%), ‘글(스토리, 콘티, 기획)’(7.5%), ‘작화(데생/선화)’(5.7%), ‘작화(채색, 밀색, 음영, 효과)’(3.5%), ‘배경(제작, 배치, 보정)’(0.6%)의 순임

2024년 창작 작업 방식은 전체적으로 ‘모든 과정을 단독으로 창작’하는 방식을 채택한 작가가 40.5%로 가장 많았으며, 모든 과정을 단독으로 창작하는 비율이 증가하고 보조작가를 임시로 활용하는 작가의 비율도 증가한 것으로 나타남. 반면, 근로계약 작가가 줄어든 것과 동일하게 CP사에 소속되어 작업하는 작가가 비율이 크게 감소한 것으로 나타남

한편, 개인 소유 채널을 통해 직접 연재 또는 유통을 경험한 작가가 11.3%로 나타났으며, 연재 및 유통 채널로는 ‘인스타그램’이 48.7%로 가장 높은 것으로 나타남

다. 보조작가

작업에 참여한 보조작가 수를 살펴보면, ‘1명’의 보조작가와 함께 작업하는 경우가 59.6%로 가장 많았으며, 이 중, 보조작가와 작업 시 계약 여부를 살펴보면, ‘작성함’이라고 응답한 작가가 58.8% 과반수 이상을 차지함. 또한, 보조작가에게 고정금액을 지불하는 경우, 평균 편당 29.7만 원을 지불하는 것으로 나타났고, 월당으로 고정 금액을 지불하는 경우, 평균 월당 125.2만원을 지불하는 것으로 나타남. 또한, 원고료 및 MG의 일정 비율로 지급하는 경우, 평균 24.1%를 지급하는 것으로 나타남

작가 FGI 및 인터뷰에서는 현재 웹툰 창작 환경은 작가 한 사람이 모든 작업을 전담하기에는 어려운 구조이기 때문에 보조작가를 활용하는 작가들이 늘어난다는 의견이며, 보조작가를 활용할 때 지인을 통해 협력하는 경우가 많기 때문에 계약서를 작성하지 않는 사례가 있는 것으로 나타남. 또한, 계약서를 작성하더라도 활용 가능한 표준계약서가 없어 번거로움이 있으며 보조작가를 위한 표준계약서가 필요하다는 의견이 나타남

라. 창작 활동 비용, 창작 시간 및 컷수

제작 프로그램 및 톨 구독료로 월평균 지출하는 금액은 평균 32.6만원이며, 보조작가를 활용하는 작가들은 보조인력비로 월평균 지출하는 금액은 평균 157.8만원, 작업실을 임대한 경험이 있는 작가들은 작업실 임대료로 월평균 45.2만원으로 지출한 것으로 나타남

일주일 중 평균 창작 일수는 평균 5.8일로 나타나, 전년 대비 0.1일 감소하였고, 창작하는 날의 평균 소요 시간은 평균 9.4시간으로 전년 대비 0.7시간이 감소한 것으로 나타남.

한 화 제작까지 걸리는 평균 일 수는 8.0일로 조사됨

평균 제작 회당 컷수를 살펴보면, 평균 61.9컷으로 나타남. 적절하다고 생각하는 평균 회당 컷수는 평균 52.7컷으로 전반적으로 적절하다고 생각하는 컷수 대비 제작한 작품의 평균 컷수가 많았다는 의견이 나타남

마. 사전 제작

웹툰을 사전 제작한다고 응답한 비율이 47.2%이며, 사전 제작 시 평균 제작 화수는 9.2화로 전년 대비 3.0화 감소함. 사전 제작 기간은 평균 5.2개월로 전년 대비 2.1개월 감소했고, 81.6%가 '사전 제작 비용을 지급받았음'이라고 응답하였으며, 18.4%는 '지급받지 않았음'고 응답함

바. 창작 과정에서 작가 재량권

휴재 조정이 '어려움' 비율이 41.0%, 컷수 조정은 51.8%, 제작일정 조정은 58.0%, 사전 제작 분량 조정은 42.3%, 기획 자율성은 34.7%로, 제작 일정 조정이 가장 어려운 것으로 나타남

휴재를 어려워하는 주된 이유를 살펴보면, '계약서에 무료, 유료 휴재권리가 없어서'가 38.8%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박'(19.0%), '연재 주기가 짧아서'(12.2%) 등의 순임. 71.7%가 '개인적인 사정의 경우에만 휴재 가능'한 것으로 나타났으며, 18.7%는 '주기적인 휴재가 가능'하고, 9.6%는 '휴재 불가능'인 것으로 나타남. 그 중 '주기적인 휴재 가능'의 경우, 평균적으로 17.5화당 평균 1.3회의 휴재가 가능함

화당 컷수 조절이 어려운 이유를 살펴보면, '계약서에 화당 컷수를 정해놓아서'가 38.6%로 가장 높은 비율을 차지하는 것으로 조사되었으며, 다음으로 '플랫폼, 에이전시 등의 직접적인 압박'(31.7%), '독자들의 피드백이 걱정되어서'(14.1%), '작품의 완성도와 작품성을 추구하기 위해'(6.2%), '다른 작품과 순위 경쟁으로 인해'(6.2%), '담당 PD와 의사소통이 어려워서'(1.4%) 등의 순임

사. 창작 시 애로사항

웹툰 창작 시 어려운 사항으로는 1+2+3순위 기준, '과도한 작업으로 정신/육체 건강 악화'가 50.0% 가장 높은 비율로 나타났으며, 그다음으로 '연재 마감 부담으로 인한 작업/휴식시간 부족'(46.6%), '적고 불규칙한 수입 및 차기작 준비 중 경제적 어려움'(44.5%) 등의 순으로, 시간 부족과 건강 악화에 대한 애로사항이 전반적으로 큰 편으로 나타났고 이와 함께 경제적인 어려움도 동시에 가지고 있는 것으로 나타남. 창작 활동 이후에 신체 및 정신 건강 상태에 대해 조사한 결과, '나쁨' 비율이 40.5%임

아. 악성 댓글

악성 댓글에 대한 경험(54.0%)은 전년 대비 증가했으나, 악성 댓글로 인해 스트레스를 받는 비율(58.7%)은 전년 대비 감소함. 악성 댓글의 종류는 과반수 이상인 72.0%가 '작품에 대한 비판/비방'이며, 다음으로 '인격 모욕'(18.1%), '욕설'(3.5%), '스포일러 성격의 댓글'(3.0%) 등의 순임. 악성 댓글을 근절하기 위해 가장 필요한 사항으로는, '악성 댓글 근절을 위한 제도 강화(준실명제, 작품별 댓글 on/off 기능 등)'가 가장 필요하다는 비율이 25.7%로 높게 나타났으며, 그다음으로 '악성 댓글 작성차 처벌 강화'(25.0%), '웹툰 플랫폼의 악성 댓글 필터링 기능 강화'(19.4%), '웹툰 플랫폼의 악성 댓글 신고 기능 강화'(14.6%), '선플 운동 등 이용자 캠페인 강화'(12.3%), '기타'(3.0%) 순으로 나타남

자. 작가 지원사항

웹툰 작가에게 필요한 지원사항에 대해 조사한 결과, '불법 유통 사이트 폐쇄'가 23.7%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '휴재 보장'(15.4%), '계약 및 기타 불공정 행위 관련 상담 및 내용'(11.3%), '지원사업 등 관련 정보 공유'(9.5%) 등의 순임

예술인 활동증명 발급 비율은 46.7%로 나타났으며, 예술인 고용보험 가입 비율은 36.9%로 나타남. 예술인 고용보험에 가입하지 않은 이유로는 '예술인 고용보험에 대해 잘 몰라서'(17.6%)에 대한 응답 비율이 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 '딱히 필요성을 느끼지 못해서'(16.8%), '가입 절차가 복잡해서'(14.4%), '보조작가를 항시 고용해서'(10.9%) 등의 순임

차. 생성형 AI 관련

생성형 AI를 활용한 경험이 '있음' 비율은 33.2%로 전년 대비 크게 증가한 것으로 나타났다. 활용 경험이 없는 작가들을 대상으로 향후 활용 의향을 조사한 결과, '활용 의향 있음' 응답이 28.0%로 나타남. 활용 의향이 없는 이유는 '제3자의 저작권을 침해할 수 있다는 윤리적, 법적 문제에 대한 부담'이 36.5%로 가장 큰 것으로 조사됨. 생성형 AI 활용 경험이 있는 작가들은 주로 1+2순위 기준, '사전 기획 및 스토리 구상 단계'가 53.3%로 가장 높게 나타남. 그다음으로 '콘티 작업 단계'(44.0%), '배경(배경제작/배치/보정) 단계'(31.0%) 등의 순으로 많이 사용하는 것으로 나타남

활용 의향에 대해 활동 분야별로 살펴보면, 글(스토리/콘티/기획)을 담당하는 작가에서 '활용 의향 있음' 응답이 42.6%로 향후 생성형 AI 활용 의향이 가장 높은 것으로 나타남. 다른 분야 특히, 작화를 담당하는 작가들에 비해 활용 의향이 높은 것으로 나타났는데 이는 스토리 구상이나 제작 단계의 콘티 작업에 비해 작화 부분을 AI로 활용하여 작업하면 특히 저작권 등 법적 문제가 발생할 소지가 아직까지는 많기 때문인 것으로 보임. 한편, 작화(채색/밑색/효과)를 담당하는 작가에서는 6.1%로 가장 낮은 것으로 나타남

AI를 활용할 의향이 있다는 작가를 대상으로 현재 도입 및 활용 수준에 대해 조사한 결과, '웹툰 제작에 AI 도입을 고려 중인 단계'가 52.4%로 가장 높게 나타남. 다음으로 'AI를 웹툰 제작에 활용하기로 결정하였으며, 적절한 도구와 사용법을 찾고 있는 단계'(19.3%), 'AI를 웹툰 제작에 활용하기 위해, 교육을 받거나 시스템을 구축하고 있는 단계'(22.5%) 등으로 나타남. AI 활용 시 기대되는 효과로는 1+2순위 기준, '작업 시간 단축 및 효율 향상'이 57.1%로 가장 높게 나타남

향후 정부 지원을 통한 AI 관련 교육이나 컨설팅에 참여할 의향이 48.4%로 전년 대비 소폭 증가한 것으로 보아, 웹툰 작가들의 AI 활용에 대한 관심은 점진적으로 증가하고 있는 것으로 볼 수 있음

작가 FGI 및 인터뷰에서는 AI에 대해 전반적으로 활용 의향이 있거나 실제로 활용하고 있는 경우가 많지만, 작화와 관련하여서는 현재의 AI 기술 수준이 실질적으로 활용할 만큼 성숙하지 못하다는 의견이 다수이며, 대체로 작가들은 기획안 작성이나 스토리 구상 단계에서 AI를 참고 자료로 활용하거나, 작품 속 등장인물의 설정을 위해 캐릭터 조사를 직접 진행하지 않고 AI 도구를 활용하는 경우가 많다는 의견임. 다만, AI와 관련된 저작권 문제에 대해 대체로 우려를 보이고 있고, 특히 독자들이 AI를 활용해 제작된 작품에 대해 부정적인

반응을 보이는 경우가 많기 때문에 이러한 독자들의 반응을 의식하고 있는 것으로 나타남
또한, AI의 기초 활용법부터 심층 활용법까지 전반적인 교육이 필요하다는 의견이며, 저작권 침해 범위에 대한 교육이 필요하다고 보고 있음. 이와 함께 AI를 사용했다면 AI를 사용한 이미지라는 것을 표기하게 해야 한다는 의견도 제기됨

2. 소득 및 계약

가. 웹툰 작가 소득

소득과 같은 응답자 간 편차(극단값 등)가 크게 존재할 수 있는 항목들은 평균값보다는 중위값으로 대푯값을 확인하는 것이 데이터 왜곡의 가능성을 줄일 수 있음. 따라서 평균값으로 시계열 비교 시 주의가 필요함

2024년에 작품을 연재한 경험이 있는 작가의 연간 총 소득의 중위값은 3,700만 원, 평균값은 4,597.7만 원으로 나타났으며, 이 중 해외 소득 비중은 평균 8.0% 정도인 것으로 나타남. 또한 연재 기간으로 살펴보면, 2024년 1년 내내 작품을 연재한 경험이 있는 작가의 연간 총 소득 중위값은 4,200만 원, 평균값은 5,346.2만 원으로 나타남

2024년 외 연재 작가 연간 총 소득의 중위값은 2,350.0만 원, 평균값은 2,931.2만 원으로 나타났으며, 이 중 해외 소득 비중은 평균 8.4%로 나타남

나. 실제 계약 조건 및 대가 지급

계약 상대를 살펴보면, ‘플랫폼’과 계약한 경우가 68.9%로 가장 많았고, 그다음으로는 ‘에이전시’(24.7%), ‘스튜디오’(5.5%) 등의 순이며, 대가 지급 방식 조사 결과, 전체적으로 ‘원고료’를 주요 수익원으로 하는 작가가 41.3%로 가장 많았음. 이어서 ‘월MG’(35.5%) 및 ‘누적MG’(20.2%), ‘기타’(3.0%)의 순임. 한편 차감 방식은 전체적으로 ‘후차감’을 하는 작가가 52.4%로 가장 많았음. 이어서 ‘선차감’이 27.2%로 나타남

수익분배비율 조사 결과 전체적으로 ‘40%~50% 미만’의 수익분배비율을 받는 작가가 33.2%로 가장 많고, 이어서 ‘50%~60% 미만’(23.7%), ‘30%~40% 미만’(12.4%), ‘70%~80% 미만’(10.8%) 등의 순으로 나타남. 화당 원고료/MG는 평균값 약 99.0만 원, 중위값 약 90.0만 원으로 나타났으며, 계약 회수는 평균 53.4회, 계약한 컷수는 평균 64.2컷임

RS 정산 경험 조사 결과를 살펴보면, 전체적으로 ‘있음’이라고 응답한 작가가 67.6%로, 절반 이상의 작가가 RS 정산 경험이 있는 것으로 나타남

작가 FGI 및 인터뷰에서는 대가 지급 방식과 정산과 관련하여, 특정 플랫폼은 원고료를 지급하고 있지만 대부분의 플랫폼과 에이전시는 MG 방식으로 지급하고 있는 것으로 나타남. 작가들은 선차감 방식의 월MG를 선호하는 의견이 많지만 에이전시는 후차감 방식의 누적MG를 요구하는 경우가 많다는 의견임

MG 제도는 작가들에게 창작 초기 비용을 안정적으로 지원해주는 장점이 있지만, 수익 분배와 계약의 투명성 부족으로 인한 문제들이 발생하는 것으로 나타남. 장기적으로는 과도한 목표 달성 부담과 수익 구조가 작가에게 불리한 계약이라는 점이 특히 단점이라는 의견이 많았고, 플랫폼의 불투명한 정산 방식과 MG 회수 조건은 작가들에게 큰 부담으로 작용한다는 의견이 있음

3. 계약 관행 및 거래

가. 계약 관련

웹툰 작가의 58.2%는 플랫폼과 계약 체결하는 것을 선호하는 것으로 나타났고, 플랫폼을 선호하는 주요한 이유는 ‘수익 배분율이 에이전시/스튜디오보다 높음’이 50.9%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘플랫폼의 프로모션 등 혜택 우대’(18.0%), ‘업계 내 평판 등 홍보 효과’(10.8%), ‘매니지먼트 등 체계적 관리’(10.1%), ‘우수한 편집 및 기획력’(7.2%) 등으로 나타남. 반면, 에이전시를 선호하는 작가들은 그 이유로 ‘플랫폼과의 계약 시 더 나은 협상력 확보’가 27.2%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘에이전시의 자원(인력 및 공간 등) 활용 가능’(19.6%), ‘우수한 편집 및 기획력’(15.2%) 등으로 조사됨. 스튜디오 계약 선호 이유는 ‘플랫폼과의 계약 시 더 나은 협상력 확보’이 27.8%로 가장 높게 나타남

계약 시 서면 계약 체결 비율은 79.5%로 나타났으며, 대부분 서면 계약을 하는 것으로 나타남. 서면 계약 시 정산 및 수익배분의 방식은, ‘구체적으로 명시됨’이 38.0%로 높게 나타났으며, 2차적 저작물 작성권에 대해서는 ‘구체적으로 명시됨’이 45.4%, 계약 기간 및 권리 유지 기간은 ‘구체적으로 명시됨’이 38.2%, 지적재산권 소유 여부에 대해서는 ‘구체적으로 명시됨’이 33.1%로 나타남. 그러나 해외 연재에 관련된 부분은 27.2%, 휴재에 관련한 사항에서는 특히 ‘구체적으로 명시됨’의 비율이 19.6%에 불과해 아직까지 작가의 휴재권 보

장이 제대로 이루어지지 않는 것으로 나타남

나. 제작 계약 및 계약 상황 관련

제작 계약 형태 방식 및 조건을 살펴보면, ‘모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약’이 50.1%로 가장 높게 나타났으며, 전년 대비 증가한 것으로 나타남. 계약 조건 결정 방식은 ‘제시한 계약 조건 그대로 수용’이 73.1%로 가장 높게 나타났으며, 계약 조건 수용 이유로는 ‘플랫폼 혹은 에이전시/스튜디오가 제시한 조건이 합당하고 보여서’가 42.7%로 나타남

계약 상황 중 ‘계약 내용 및 용어를 이해함’의 비율은 53.4%, ‘PD의 계약 전 사전 설명이 있음’ 비율은 50.0%, ‘계약 시 질문에 PD 등이 구체적으로 설명해줬음’ 비율은 57.9%, ‘충분한 계약 검토 시간이 있었음’ 비율은 64.7%로 나타남

계약을 수정 요구한 경험 비율은 26.8%로 나타났으며, 수정 요구한 내용은 ‘계약금액(원고료 등 대가)’가 42.5%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로 ‘RS의 비율’(35.8%), ‘2차적 저작권이나 해외연재의 포함과 같은 계약형태’(26.1%), ‘지불방식(원고료 혹은 MG)’(23.5%) 등의 순으로 나타남. 수정 요구가 반영되었다는 비율은 54.9%임. 계약 시 유의하여 살펴보는 조항으로는 ‘RS의 비율’이 51.3%로 가장 높게 나타남

법적 지식 보유 및 계약 용어의 이해도를 보면 ‘저작권 소유 관련’ 이해도가 55.6%, ‘출판 및 유통 관련’ 50.8%, ‘대가 및 수익분배 방식(원고료, MG, RS)’ 68.5%, ‘2차적 저작물 작성권 관련’ 56.2%, ‘계약 기간 및 갱신 관련’ 사항에 대한 이해도가 58.7%로 나타남

한편 계약서 검토 방법은 1+2순위 기준으로 ‘업계 지인/동료의 도움’으로 검토하는 비율이 45.3%로 가장 높게 나타남. 그다음으로 ‘혼자 검토’(40.8%), ‘인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문’(26.5%), ‘공공기관의 무료법률 상담 이용’(21.3%) 등의 순임

작가 FGI 및 인터뷰에서는 계약 시 주로 검토하는 부분으로는 대체로 원고료나 MG, RS와 같은 정산 부분인 것으로 나타남. 이와 함께 차감방식을 확인하고 독소 조항이 있는지를 검토하고, 2차 저작물 관련 계약 내용이나 저작권 소유 관련 부분도 확인하는 것으로 나타남. 검토 방법으로는 만화영상진흥원의 헬프데스크나 예술인복지재단을 활용하는 작가들이 많으며, 이를 통해 변호사의 검토를 받거나 동료 작가들과 계약서 내용에 대해 검토하는 경우가 많다는 의견임

다. 표준계약서

만화분야 표준계약서 ‘인지’ 비율은 66.0%로 나타났으며, 표준계약서 참고 여부를 살펴보면, ‘표준계약서 양식 미활용’의 비율이 26.5%로 가장 높고 그 다음은 ‘표준계약서 핵심 조항을 사용하고 그 외 가감, 필요조항을 반영하여 활용’(42.0%), ‘표준계약서 양식을 그대로 사용’(31.5%) 순임

표준계약서를 활용하는 작가 중 주요 참고 양식으로는 1+2+3순위 기준, ‘웹툰연재계약서’의 비율이 88.7%로 가장 높게 나타남. 표준계약서가 제·개정된 사실에 대해서는 ‘인지’ 비율이 39.8%로 제·개정 사실에 대해 알고 있는 작가의 비율이 상대적으로 낮은 것으로 나타남. 그럼에도 제·개정본이 공정한 계약 체결에 ‘도움이 된다’는 의견이 62.8%로 높은 편으로 나타남

작가 FGI 및 인터뷰에서는 표준계약서가 신인 작가들에게 안전한 계약 환경을 제공하기도 하고, 플랫폼이나 CP사와 계약 및 협상이 익숙하지 않은 작가들에게 실질적인 보호 장치로 작용한다는 의견도 있음. 하지만 업체가 자체적으로 만든 계약서를 쓰거나 수정된 계약서를 쓰기 때문에 표준계약서 사용의 실효성 측면에서 개선이 필요하고, AI 기술 활용, 글로벌 플랫폼 협업 등 새로운 기술과 시장 변화에 대응하는 보완이 필요하다는 의견을 보임

라. 매출/RS 정산 관련

정산 기준에 대해 ‘계약 시 설명이 있었음’이 71.2%로 전년 대비 감소했으며, 계약 시 MG에 대한 설명을 상세하게 들은 비율은 60.3%로 전년 대비 소폭 증가한 것으로 나타남. 한편 매출/정산 관련 ‘리포트를 제공받음’의 비율이 52.8%로 전년 대비 증가했으며, 매출/정산 리포트 수령 시기는 ‘월 1회’가 53.2%로 가장 높게 나타났고, ‘실시간 조회’(22.9%), ‘분기별’(15.5%) 등의 순임

매출/정산 리포트 정산 기준은 ‘(총)매출: 작품을 판매하여 발생한 총금액’이 56.6%로 가장 높고, 다음은 ‘순매출: 매출이 발생할 때 지출되는 비용을 제한 금액’(23.9%), ‘순이익: 순매출과 유사’(8.7%), ‘매출 중 제반비용을 제외한 금액’(5.5%) 순임. 제공받는 매출/정산 리포트가 어느 정도 상세한지 조사한 결과, ‘산출 근거와 내역이 구체적으로 포함된 정보’를 확인할 수 있다는 비율이 57.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘산출 근거 없이 내역만 포함된 정보’(31.1%) 등의 순으로 나타남

산출 근거 또는 내역이 포함된 매출/정산 리포트를 받는 경우, ‘회차별 정확한 매출액 및

산출근거’를 확인할 수 있다는 비율이 69.0%로 가장 높게 나타남. 다음으로 ‘회차별 조회 수’(56.6%), ‘해외 판매 수익 및 조회수 등’(29.1%) 등의 순으로 나타남

매출/정산 리포트를 받는 방식을 살펴보면, ‘개인 메일 계정으로 받음’의 비율이 53.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘웹페이지에 접속하여 확인’(38.4%) 등의 순임. 매출/정산 리포트 신뢰도를 살펴보면, ‘신뢰함’이 62.9%로 전년 대비 감소한 것으로 나타났으며, 매출/정산 리포트에 보완이 필요한 내용으로는 ‘회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출 근거’의 비율이 72.9%로 가장 높게 나타남. 매출/정산 리포트 제공 계약 이행 여부는 ‘준수함’의 비율이 92.7%로 높게 나타났으며, 전년 대비 소폭 감소한 것으로 나타남

작가 FGI 및 인터뷰에서는 매출/정산 리포트에 대한 불신도 나타났으나, 대형 플랫폼의 경우는 대체로 신뢰하는 편이고, 전반적으로는 불만은 있으나 믿을 수밖에 없는 것 아닌가 하는 인식을 보임

4. 불공정

가. 불공정 경험 및 사례

웹툰 작가의 22.1%가 불공정 계약/행위를 직접 경험한 것으로 나타났으며, 26.6%는 지인이 경험한 것으로 나타났으며, 전년 대비 소폭 증가하는 경향을 보임. 계약 상대별로 살펴보면, 에이전시 계약 작가에서 ‘직접 경험’ 비율이 41.3%로 상대적으로 높게 나타남

불공정 계약/행위를 경험한 웹툰 작가의 계약 대처 방식을 조사한 결과, 1+2순위 기준, ‘업계 지인/동료의 도움’이 37.6%로 가장 높게 나타남. 그다음으로 ‘관련 협/단체에 상담’(24.6%), ‘공공기관의 무료법률 상담 이용’(23.8%), ‘법조계 지인 도움 또는 별도의 자문’(23.4%), ‘혼자서 대응’(23.2%), ‘인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문, 공론화’(20.9%) 등의 순으로 조사되었으며, ‘어떠한 대응도 하지 않음’ 비율은 13.1%로 나타남

불공정 계약 미대응 사유를 살펴보면, ‘대응해도 문제가 해결되지 않을 것으로 판단’이 21.9%로 가장 높게 나타났으며, 전년 대비 증가한 것으로 나타남. ‘업계 내 평판이 악화될 것을 우려’(21.9%), ‘문제가 생겼을 당시에 정보 부족으로 인해, 문제로 인식하지 못함’(15.6%), ‘대응할 시간적 여유가 없음’(14.1%)등의 순임

웹툰 계약 관련 불공정 행위 경험에 대해 살펴보면, ‘매출/정산 리포트 또는 정산내역 제한적 제공 혹은 미제공’이 21.7%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘플랫폼의 자사/계열사

나 특정 작가의 작품 등을 우대하는 차별 경험(노출순위, 마케팅 등)'(19.3%), '2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약'(18.9%) 등의 순으로 나타남(복수 응답)

창작 관련 불공정 행위를 살펴보면, '금전적 대가나 명확한 기준 없이 반복 수정 요구'가 24.7%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '연재 플랫폼/에이전시 등이 작품 기획, 창작에 부당하게 개입함'(19.6%), '연재 플랫폼/에이전시 등이 마케팅/홍보를 해주지 않음'(17.7%), '연재 플랫폼/에이전시 등이 무리하게 작업시간 단축을 요구함'(15.9%), '작품 계약 전 심사를 목적으로 지나친 양의 원고 작업 요구'(14.4%) 등의 순으로 나타남

작가 FGI 및 인터뷰에서는 플랫폼이 일방적으로 유리한 조건을 강요하거나, 계약 세부 사항을 명확히 공개하지 않는 사례가 자주 있다는 의견이 있으며, 이를 개선하기 위해 표준 계약서를 강화하고, 작가의 법적 지원 체계를 마련하며, 계약 전 협상 과정을 투명하게 진행하는 등 계약 조건 측면에서 투명성과 공정성을 확보하기 위한 제도를 개선하는 방안이 필요하다는 의견이 나타남

나. 불법유통 관련

웹툰 저작권 침해 경험을 조사한 결과, '침해 경험이 있음'이라고 응답한 비율이 25.4%로 나타났으며, 전년 대비 침해 경험이 소폭 증가한 것으로 나타남

저작권 침해 시 대응 방식을 살펴보면, '어떠한 대응도 하지 않음'이 44.9%로 가장 높게 나타났으며, 전년 대비 감소하였으며, '혼자서 대응'(25.2%) 응답이 전년 대비 증가함. 그 다음으로 '업계 지인/동료의 도움'(13.4%), '인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문, 공론화'(9.4%) 등의 순으로 나타남

웹툰의 불법 공유 사이트 게재 경험에 대해 조사한 결과, '게재 경험 있음'이라고 응답한 비율이 39.3%로 나타났으며, 전년 대비 불법 사이트 게재 경험은 감소한 것으로 나타남

작가 FGI 및 인터뷰에서는 작가 개인의 입장에서 불법 유통을 막을 수 없기 때문에 어쩔 수 없다는 태도가 나타나고 있으며, 주요 플랫폼의 대응이 부족하다고 느끼고 있음. 정부가 제도적으로 법적으로 강하게 대처해야 한다는 의견이 다수임. 불법 유통은 불법 사이트를 통해 청소년들이 불법 도박이나 성인물로 빠질 수 있기 때문에 국가적으로 대처 방안을 마련해야 한다는 의견이 나타났으며, 청소년들을 대상으로 이러한 저작권 교육에 대해서 강화해야 한다는 의견이 다수 나타남

다. 불공정 개선 및 상생 성장 방안

불공정 계약 및 행위 등의 개선을 위해서는, ‘조회수/수익 등에 대한 투명한 공개시스템 제공’이 82.7%로 필요 비율이 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘불법유통 피해 배상책임 강화, 배상금 분배 법적 기반 마련’(81.3%), ‘사전기획비 인정에 대한 제도적 보호 정책 마련’(80.8%), ‘대가 미지급/계약파기 발생하지 않도록 관계 법안 신설/보완’(80.4%), ‘정산 방식, 수익 분배 기준 제시’(79.7%) 등의 순으로 나타남

한편 작가 FGI 및 인터뷰에서는 웹툰 생태계의 상생 성장을 위해 콘텐츠의 다양성 확대 지원, 신인 작가 육성 및 창작 환경 개선, 작가와 업체 간의 소통 강화, 웹툰의 문화적 가치 존중, 글로벌 경쟁력 확보, 현재의 순위 중심으로 보여지는 시스템 대신 개인화된 추천 시스템 등 대안을 통해 독자와 작품 간의 접점 확대가 필요하다는 의견이 나타남

부록

1장. 조사표

1장. 조사표



웹툰 사업체 실태조사

본 조사의 개인정보는 통계법 제33조(비밀보호)와 제34조(통계종사자 의무)에 의해 비밀이 철저히 보장됩니다.

List ID					
ID					

조사원 가입란	업종 분류번호									
	업종①		업종②		업종③		업종④		업종⑤	

안녕하세요.

이 조사는 통계법 제18조에 근거한 국가승인통계로 우리나라 웹툰산업 사업체 현황을 파악하여 웹툰산업 진흥 및 정책수립의 기초자료로 활용하고자 매년 웹툰산업 사업체를 대상으로 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 실시하는 조사입니다.

이 조사에서 수집된 자료는 통계법 제33조의 규정에 의해 통계 목적으로만 사용되고, 사업체 비밀은 엄격히 보호되오니 귀 사업체의 적극적인 협조를 부탁드립니다. 귀 사업체에서 응답하신 내용은 우리나라 콘텐츠산업 발전을 위해 귀중한 자료로 활용될 것입니다.

바쁘시고 번거로우시겠지만 잠시만 시간을 내시어 조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2025년 8월

■ 주관기관 : 한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

■ 조사기관 : GLOBAL RESEARCH

※ 본 조사의 시간적 범위는 2024년 1월 1일 ~ 2024년 12월 31일 현황입니다.
별도의 기간 안내가 없는 응답은 2024년 12월 31일을 기준으로 작성해 주십시오.

A-1. 일반현황

A01. 기본정보

a. 업체명		b. 설립년도	
c. 대표자명		d. 사업자등록번호	
e. 업종			
f. 본사 소재지	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 : _____		
g. 응답자 정보	성명	직급/직책	

A02. 귀사의 2024년 웹툰 사업 분야는 무엇입니까? 해당하는 항목은 모두 응답해 주세요.

웹툰 사업 분야 설명	
웹툰 서비스 제공 (플랫폼 운영)	- 웹툰을 이용자에게 제공하기 위해 플랫폼을 운영함 - 웹툰 업로드, 열람, 결제, 추천 등 콘텐츠 소비 전반의 기능을 관리하며, 사용자 접근성을 지원하는 서비스를 총괄함
CP사 (콘텐츠 제공)	- 콘텐츠제공자(CP, Content Provider)로서 플랫폼에 웹툰 콘텐츠를 제공하는 사업체를 통칭함 - 본 조사에서는 플랫폼 외에 콘텐츠 제공 주체인 에이전시, 스튜디오/프로덕션 등을 모두 CP사로 분류함
웹툰 콘텐츠 유통·중개 (에이전시)	- 웹툰 콘텐츠를 플랫폼에 공급하거나 유통함 - 외부 작가로부터 확보한 웹툰 콘텐츠를 플랫폼에 공급하거나 유통하며, 작가와 플랫폼 간의 계약 체결 및 정산을 중개함
웹툰 기획·제작 (프로덕션/스튜디오)	- 웹툰 콘텐츠의 기획, 작화, 채색, 콘티 구성, 스토리 설계 등 제작 전반을 수행함 - 주로 플랫폼 또는 유통사의 요청에 따라 프로젝트 단위로 제작을 수탁하며, 개별 작가나 아닌 팀 또는 스튜디오 단위로 제작하는 경우가 일반적임
웹툰 콘텐츠 출판 (출판사)	- 웹툰을 종이책이나 전자책 형태로 단행본화하여 출판함 - 온라인 연재 웹툰을 편집 가공해 단행본으로 제작·유통하며, 국내외 도서 유통망을 통해 판매함

① 웹툰 서비스 제공 ② 웹툰 콘텐츠 유통·중개 ③ 웹툰 기획·제작
 ④ 웹툰 콘텐츠 출판 ⑤ 기타 ()

A02-1. (A02에서 2개 이상 선택한 경우) 그 중에서 가장 주된 사업 분야는 무엇입니까? 매출액이 더 높은 사업 기준으로 응답해 주세요.

① 웹툰 서비스 제공 ② 웹툰 콘텐츠 유통·중개 ③ 웹툰 기획·제작
 ④ 웹툰 콘텐츠 출판 ⑤ 기타 ()

A-2. 매출현황

A03. 귀사의 2024년 매출액은 얼마입니까? (웹툰 사업만 하는 경우 비중은 100%)

※ 해외 현지법인이 있는 경우, 현지법인 매출도 포함

a. 전체 매출액	백만원
b. 전체 매출액 중 웹툰 관련 비중	%
c. (웹소설 병행 업체만) 전체 매출액 중 웹소설 관련 비중	%

A04. 귀사의 2024년 웹툰 관련 매출액을 100이라 할 때 다음 매출별 비중은 어느 정도입니까?

각 매출의 비중을 %로 응답해 주세요. (해당하지 않는 항목은 비워 두시고 해당하는 항목만 입력해 주세요.)

※ 웹툰 파생 매출 포함, 해외 매출이 있는 경우 포함

매출 구분		(1) 매출액 비중
국내매출	a. 유료 콘텐츠 매출(원고료 + 매출RS 등 연재 수수료 포함)	%
	b. 2차적 저작물 저작권 수수료 매출	%
	c. 광고 매출(브랜드웹툰, PPL 등 포함)	%
	d. 출판 매출	%
	e. 기타 수익(번역, 편집 등) (직접 입력:)	%
해외매출	f. 해외매출 전체 (유료 콘텐츠, 2차적 저작물 저작권 수수료, 광고, 출판 등 총 해외매출)	%
전체 웹툰 매출		100%

B. 해외 진출 및 산업 전망

B01. 귀사는 2024년 기준 수출 및 수입을 하였습니까? 해당하는 항목을 모두 응답해 주세요.

- ① 수출함 ② 수입함 ③ 수출/수입 모두 안 함 [선택 시, 다른 보기 선택불가]

B01-1. 귀사는 2024년 기준으로 해외 현지법인을 보유하고 있습니까?

- ① 보유 ② 미보유

B01-2. 귀사가 2024년에 수출 또는 수입한 웹툰 작품 수는 어떻게 됩니까?

※ 예시: A작품을 3개국에 수출, B작품을 2개국에 수출한 경우 : 수출작품 수 2건, 수출 건수 5건

a. (B01의 ① 수출하는 사업체만) 수출 작품 수*	건
b. (B01의 ① 수출하는 사업체만) 수출 건 수(계약건 수 기준)* (한 작품을 여러 국가에 수출한 경우 각각 별개의 수출 건수로 산정)*	건
c. (B01의 ② 수입하는 사업체만) 수입 작품 수	건

B01-3. (B01의 ① 응답) 2024년 수출 규모는 어떻게 됩니까?

a. 수출액(현지법인 매출액은 제외)	천달러
a-1. (B01-1 ① 응답자만) 해외 현지법인 매출액	천달러

B01-4. (B01의 ① 응답) 수출액을 100이라 할 때 다음 국가별 비중은 어떻게 됩니까?

해외수출 국가		(1) 수출액 비중
a. 일본		%
중화권	b. 중국	%
	c. 홍콩	%
	d. 대만	%
	e. 태국	%
동남 아시아	f. 베트남	%
	g. 인도네시아	%
	h. 말레이시아	%
미주권	i. 북미	%
	j. 남미	%
유럽권	k. 독일	%
	l. 프랑스	%
	m. 이탈리아	%
	n. 기타 유럽권(독일, 프랑스, 이탈리아 외)	%
o. 기타 ()		%
2024년 전체 수출액		100%

B01-5. (B01의 ① 응답) 수출액을 100이라 할 때 다음 수출 방법별 비중은 어떻게 됩니까?

해외수출 방법		(1) 수출액 비중
직접수출	a. 비즈매칭 행사 통한 계약 체결 후 수출	%
	b. 개별 계약을 통해 해외 수요처(플랫폼, 출판사 등)에 수출	%
	c. 자사 운영 온라인 플랫폼 통한 직접 판매	%
	d. 현지 해외법인(지사) 통한 수출	%
간접수출	e. 국내 에이전시/플랫폼 통한 수출	%
	f. 해외 에이전시/플랫폼 통한 수출	%
g. 기타()		%
2024년 전체 수출액		100%

B01-6. (B01의 ① 응답) 수출액을 100이라 할 때 다음 수출 형태별 비중은 어떻게 됩니까?

해외수출 형태	(1) 수출액 비중
a. 온라인 전송권	%
b. 출판권	%
c. 2차적 저작물 작성권(드라마, 영화, 게임 등 미디어 확장)	%
d. OEM 수출(제작 주문요청, 제작 대행 등)	%
e. 기타()	%
2024년 전체 수출액	100%

B02-1. (B01의 ② 응답) 2024년 수입 규모는 어떻게 됩니까?

a. 수입액	천달러
--------	-----

B02-2. (B01의 ② 응답) 수입액을 100이라 할 때 다음 국가별 비중은 어떻게 됩니까?

해외수입 국가		(1) 수입액 비중
a. 일본		%
중화권	b. 중국	%
	c. 홍콩	%
	d. 대만	%
동남 아시아	e. 태국	%
	f. 베트남	%
	g. 인도네시아	%
미주권	h. 말레이시아	%
	i. 북미	%
	j. 남미	%
유럽권	k. 독일	%
	l. 프랑스	%
	m. 이탈리아	%
o. 기타 ()	n. 기타 유럽권(독일, 프랑스, 이탈리아 외)	%
		%
2024년 전체 수입액		100%

B02-3. (B01의 ② 응답) 수입액을 100이라 할 때 다음 수입 형태별 비중은 어떻게 됩니까?

해외수입 형태	(1) 수입액 비중
a. 온라인 전송권	%
b. 출판권	%
c. 2차적 저작물 작성권(드라마, 영화, 게임 등 미디어 확장)	%
d. 기타()	%
2024년 전체 수입액	100%

B03. 귀사가 해외 비즈니스를 하기 위해 가장 필요한 것은 무엇입니까? 순서대로 3개만 응답해 주세요.

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

- | | |
|--------------------------------|---------------------------|
| ① 해외시장 조사 및 시장정보 | ② 해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원 |
| ③ 해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축 | ④ 해외 현지화 지원(통역 및 번역 지원 등) |
| ⑤ 국내외 관련 전시회/컨퍼런스 참가 | ⑥ 수출입 시 이종과세 등 과세 관련 지원 |
| ⑦ 해외 저작권 침해 현황 조사 및 분쟁 관련 법률지원 | ⑧ 해외 웹툰 수출 에이전시의 지원 |
| ⑨ 기타 () | |

B04. 귀사에서 2024년 한 해 동안 진출한 신규 사업 분야는 무엇입니까? 해당되는 사업 분야를 모두 응답해 주세요.

- ① 자사 IP 활용 2차적 저작물 제작(영상, 오디오, 굿즈 등)
- ② VR, AR 웹툰 제작
- ③ NFT(대체불가능 토큰) 발행
- ④ 자사 플랫폼 개발/운영
- ⑤ 자사 제작 스튜디오 설립
- ⑥ SNS 기반 웹툰 콘텐츠 제작(인스타그램 등)
- ⑦ 기타 ()
- ⑧ 신규 사업 진행하지 않음 [선택 시, 다른 보기 선택불가]

B05. 아래의 향후(현재부터 5년 이후) 웹툰 산업의 전망에 대해 어떻게 생각하십니까?

	전혀 동의 하지 않음	동의 하지 않음	보통 이다	동의함	매우 동의함
a. 국내의 웹툰 산업은 성장할 것이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
b. 해외에서의 K-웹툰의 영향력이 높아질 것이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
c. 오리지널 웹툰의 영향력이 높아질 것이라 생각한다.	①	②	③	④	⑤
d. 기존 IP(웹소설, 게임, 드라마 등)를 활용한 웹툰의 영향력이 높아질 것이라 생각한다.	①	②	③	④	⑤
e. 웹툰을 활용한 2차적 저작물로의 IP 확장이 늘어날 것이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤

※ 다음은 최근 업계 현안에 대한 문항입니다. 최근 1년(2024년 7월~2025년 현재까지)을 기준으로 응답해주세요.

B06. 최근 1년 동안(2024년 7월 ~ 2025년 현재까지) 웹툰 기획 및 제작에 생성형 AI 도구를 활용한 경험이 있습니까?
※ 미드저니, NovelAI, Webtoon AI Painter 등과 같이 웹툰 제작에 활용되는 인공지능을 의미

- ① 활용한 경험 있음
- ② 활용한 경험 없음

B06-1. (B06 ① 응답) 생성형 AI를 활용한 경험이 있으시다면, 웹툰 제작의 어느 단계에서 활용하셨습니다?
가장 자주 활용한 단계에 대해 순서대로 2개만 응답해 주세요.

1순위 | 2순위 |

- ① 사전 기획 및 스토리 구상 단계
- ② 콘티 작업 단계
- ③ 작화(대생, 섀도) 단계
- ④ 작화(채색, 밀색, 음영, 효과) 단계
- ⑤ 배경(배경제작, 배치, 보정) 단계
- ⑥ 기타()

B06-2. (B06 ② 응답) 생성형 AI를 활용한 경험이 없으시다면, 향후 웹툰 제작에 이와 같은 생성형 AI 도구를 활용할 의향이 있습니까?

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

B06-3. (B06-2 ④, ⑤ 응답시) 생성형 AI를 향후 활용할 의향이 있다면, 귀사의 도입 및 활용은 현재 어느 수준입니까?

- ① 웹툰 제작에 인공지능 도입을 고려 중인 단계
- ② AI 도입을 결정 후, 적절한 도구와 사용법을 찾고 있는 단계
- ③ AI 도입을 결정하고 도구와 사용법을 찾은 후, 교육을 받거나 시스템을 구축하고 있는 단계
- ④ 기타()

B06-4. (B06-2 ①, ② 응답시) 생성형 AI 활용 의향이 없다면, 가장 큰 이유는 무엇입니까?

- ① 제3자의 저작권을 침해할 수 있다는 윤리적, 법적 문제에 대한 부담
- ② AI 학습 데이터의 불법 수집(스크레이핑) 문제에 대한 반감
- ③ AI 시스템 구축, 사용 등 비용 부담
- ④ 작품의 독창성/예술성 저하 우려
- ⑤ 독자들의 부정적 반응 우려
- ⑥ 기타()

B07. 생성형 AI 활용 시 가장 기대되는 효과는 무엇입니까? 순서대로 2개만 응답해 주세요.

1순위	2순위
-----	-----

- ① 작업 시간 단축 및 효율 향상
- ② 어시스트/공동작업/외주 등 비용 감소
- ③ 콘셉트 스케치 및 아이디어 발굴 용이
- ④ 작품 퀄리티 유지 및 보정 기능 강화
- ⑤ 자동 번역, 다국어 더빙 등 해외 진출 용이
- ⑥ 창작 스트레스 완화
- ⑦ 1인 작가 활동 기반 강화
- ⑧ 기타()

B08. 정부지원을 통해 생성형 AI 관련 교육이나 컨설팅 등이 이루어진다면 참여하실 의향이 있습니까?

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

C. 인력 현황 및 서비스 제공 현황

C01. 귀사의 2024년 총 종사자 수와 신규 고용인력은 어떻게 됩니까?

a. 총 종사자수	명	b. 2024년 신규 고용 종사자 수	명
-----------	---	----------------------	---

C02-1. 귀사의 2024년 12월 31일 기준 고용형태별 성별 전체 종사자 수는 어떻게 됩니까?

※ 아래 고용형태별, 성별(C2a), 직종별(C2b) 종사자 수 합계는 총 종사자 수와 같아야 함.

구분	a. 정규직	b. 비정규직	합계 (a+b)
① 남자	명	명	명
② 여자	명	명	명
합계 (①+②)	명	명	명

C02-2. 귀사의 2024년 12월 31일 기준 직종별 전체 종사자 수는 어떻게 됩니까? 정규직, 비정규직 구분 없이 총 인원을 기준으로 응답해 주세요.

※ 인력의 업무 비중을 고려하여 주 업무를 기준으로 응답해 주세요.

a. 웹툰 사업 실무 종사자 (①+②+③+④)	명
① PD(작품 개발, 작가 관리 등)	명
② 사업기획/마케팅 및 홍보	명
③ 서비스 시스템 관련 (플랫폼 운영/IT 개발)	명
④ 작가 (스튜디오 보유하거나 스튜디오인 경우 / 스토리, 작화, 채색, 배경 등)	명
④-1 작가 (자체보유 1인 기획/제작 가능)	명
④-2 작가 (스토리/콘티 담당)	명
④-3 작가 (작화/펜선 담당)	명
④-4 작가 (배경 담당)	명
④-5 작가 (채색 담당)	명
④-6 작가 (기타 : _____)	명
b. 웹툰 이외 분야 사업 종사자	명
c. 기타 (경영관리, 인사총무 등 지원부) 종사자	명
d. 합계 (a+b+c)	명

C02-3. 귀사의 2024년 12월 31일 기준 계약을 통해 협업 중인 작가 수는 어떻게 되시나요?

에이전시 등을 통한 기업 간의 거래는 제외하고, 직접적인 계약 관계(외주·프리랜서 포함)에 있는 인원을 기준으로 응답해주세요.

※ 인력의 업무 비중을 고려하여 주 업무를 기준으로 응답해 주세요.

a. 1인 기획/제작 작가	명
b. 스토리 작가(오리지널 IP)	명
c. 각색 작가(노블코믹스용 콘티 구성)	명
d. 작화/펜선 담당 작가	명
e. 배경 담당 작가	명
f. 채색 담당 작가	명
g. 기타 : _____	명
h. 합계 (a+b+c+d+e+f+g)	명

C03. 귀사에서 현재 기획/제작/유통하는 웹툰 장르와 향후 기획/제작/유통 예정인 웹툰 장르는 무엇입니까?
순서대로 3개만 응답해 주세요.

a. 현재 기획/제작/유통하는 웹툰 장르			b. 향후 기획/제작/유통 예정인 웹툰 장르		
1순위()	2순위()	3순위()	1순위()	2순위()	3순위()
① 액션	⑦ 드라마	⑬ 성인물			
② 무협/사극	⑧ 일상	⑭ BL/GL			
③ 판타지	⑨ 코믹/개그	⑮ 교양/지식			
④ 현대로맨스	⑩ 감성	⑯ 기타 ()			
⑤ 로맨스판타지	⑪ 공포/스릴러				
⑥ 학원물	⑫ 스포츠				

C04. 귀사가 2024년에 서비스 제공 또는 제작한 웹툰 작품 수는 어떻게 됩니까?

a. 원작이 없는 순수 창작 웹툰 (오리지널 웹툰)	건
b-1. 자사 보유 IP(웹소설) 활용한 웹툰 (노블코믹스)	건
b-2. 자사 보유 IP(웹소설 외) 활용한 웹툰	건
c. 자사가 보유하지 않은 IP(웹소설, 드라마, 게임 등) 활용한 웹툰	건

DA03-3. (DA3-1 ①, ② 응답) 귀사에서 실제 계약 시 문화체육관광부에서 제시한 만화(웹툰) 분야 <표준계약서> 중 주로 어떤 양식을 참고합니까? 순서대로 3개만 응답해 주세요.

1순위	2순위	3순위
① 출판권설정계약서	② 전자책발행계약서	③ 웹툰 연재계약서
④ 만화저작물대리중개계약서	⑤ 공동저작계약서	⑥ 기획만화계약서
⑦ 2차적저작물작성권 이용허락 계약서	⑧ 2차적저작물작성권 양도계약서	

DA04. 귀사는 문화체육관광부가 고시한 만화(웹툰) 분야 표준계약서가 2024년 6월 아래와 같은 내용으로 제 개정된 것에 대해 알고 있습니까?

주요 제 개정 내용

문화체육관광부는 만화·웹툰 분야의 공정한 계약 문화 정착을 위해 표준계약서 2종을 제정 및 기존 6종을 개정함. 제정된 2종은 '2차적 저작물 작성권 이용허락 계약서', '2차적 저작물 작성권 양도계약서'이며 본계약의 부속계약서 또는 별도계약서로 사용 가능함. 개정된 6종은 '웹툰 연재계약서', '전자책 발행계약서', '기획만화 계약서', '출판권 설정계약서', '공동저작 계약서', '만화 저작물 대리중개 계약서(기존 매니지먼트 위임계약서)'임.

주요 제 개정 내용은 다음과 같음.

1. 수익분배 비율 투명화
2. 정산과 관련된 정보를 확인할 수 있는 권리가 명문화
3. 비밀 유지 조건 완화
4. 작품 특성에 따라 최소/최대 컷수 설정
5. 예술인 고용 보험 안내 조항
6. 2차적 저작물 작성권 관련 계약시 제3자와의 계약에 대한 사전 고지 의무 관련 조항이 포함
7. 연재 작품이 영화/드라마 등에 활용될 때 작가에게 불리한 계약이 되지 않도록 하는 내용이 2차적 저작물 작성권 이용허락 계약서와 2차적 저작물 작성권 양도계약서에 포함

- ① 예 ② 아니오

DA05. 귀사에서 콘텐츠 제공자와 작품 연재 계약 시, 활용하는 주된 대가 지급 및 수익 배분 계약 방식은 무엇입니까?

※ MG 차감방식

- 1) 선차감: 작품에서 발생하는 매출에서 지급된 MG를 먼저 제하고, RS에 따라 나누는 방식
- 2) 후차감: 작품에서 발생하는 매출을 RS로 나누어 정산분을 산정한 금액에서 MG를 제하는 방식

a. 대가지급방식	b. 차감방식(MG인 경우)	c. 수익분배비율(RS)
① 월MG ② 누적MG ③ 원고료 ④ 기타: ()	① 선차감 ② 후차감	① RS 있음 ② RS 없음

DA06. 귀사에서는 콘텐츠 제공자에게 매출/정산 리포트를 제공하고 있습니까?

- ① 예 ② 아니오

DA06-1. (DA06에 ① 응답) 매출/정산 리포트를 제공하고 있다면, 얼마나 자주 제공하고 있습니까?

- ① 실시간 조회 ② 주 1회 ③ 월 1회
④ 분기별 ⑤ 반기별 ⑥ 비정기적
⑦ 상대가 요구할 때마다 ⑧ 기타 : _____

DA06-2. (DA06에 ① 응답) 매출/정산 리포트를 제공하고 있다면, 어떤 방식으로 제공하고 있습니까?

- ① 콘텐츠 제공자의 메일 계정으로 매출/정산 리포트 제공
- ② 콘텐츠 제공자가 자사의 웹페이지에 접속하여 매출, 정산 리포트 확인 가능
- ③ 콘텐츠 제공자가 자사의 데이터베이스에 직접 접속하여 매출, 정산 리포트 확인 가능
- ④ 기타 ()

DA06-3. 귀사는 플랫폼사로부터 매출/정산 리포트를 제공받고 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

DA06-3-1. (DA06-3 ① 응답) 플랫폼사로부터 제공받고 있다면, 매출/정산 리포트를 어느 정도 신뢰합니까?

전혀 신뢰하지 않는다	다소 신뢰하지 않는다	그저 그렇다	다소 신뢰한다	매우 신뢰한다
①	②	③	④	⑤

DA06-3-2. (DA06-3 ① 응답) 플랫폼사에게 받은 매출/정산 리포트에서 확인이 가능한 정보는 무엇입니까?

모두 응답해 주세요.

- ① 회차별 조회수 (유무료 조회 및 이벤트 조회 등)
- ② 회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출근거
- ③ 해외 판매 수익 및 조회수 등
- ④ 작품 굿즈 판매 매출액 등
- ⑤ 2차적 저작물 수익에 대한 정산내역 등
- ⑥ 프로모션, 유통 등 판매관리비 혹은 제반비용
- ⑦ 기타 : _____

DA07. 귀사는 가장 최근 콘텐츠 제공자와 작품 계약 시 주로 다음 중 어떠한 형태로 제작 계약을 하셨습니까?

- ① 연재에 대해서만 계약(다른 권리는 계약하지 않음)
- ② 모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약(연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)
- ③ 개별 권리를 각각 별개의 계약서로 계약(연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)

DA07-1. (DA07에서 ②, ③ 응답) 귀사는 콘텐츠 제공자와 작품 연재 계약을 체결하면서 2차적 저작물 작성권의 권리 계약도 체결합니까?

※ 원저작물 계약을 체결하면서 사업자에게 2차적 저작물작성권까지 포괄적으로 설정하는 경우 약관별 제11조 제3호를 위반한 소지가 있음

- ① 그렇다
- ② 아니다

DA07-1-1. (DA07-1에서 ① 응답) 2차적 저작물 작성권 관련 계약은 어떠한 방식으로 체결합니까?

- ① 연재 계약 시 기본계약 항목으로 2차적 저작물 작성 관련 계약도 체결한다.
- ② 연재 계약 시에 부속합의서 또는 별도의 계약서로 계약을 체결한다.
- ③ 계약 이후 연재가 진행되면서 작품의 매출/이익/인기도 등을 지켜본 후에 계약을 재의한다.

DA07-1-2. (DA07-1에서 ① 응답) 콘텐츠 제공자와 계약 시 2차적 저작물 작성권에 대해 어떠한 권리 형태로 계약을 체결합니까?

- ① 저작권 양도 : 2차적 저작물 작성권을 콘텐츠 제공자로부터 양도받음
- ② 저작권 이용허락 : 콘텐츠 제공자가 2차적 저작물 작성권을 보유하며, 플랫폼은 저작물을 이용할 수 있는 권리만 보유
- ③ 저작권 대리중개 : 콘텐츠 제공자에게 2차적 저작물 작성권이 있으며, 플랫폼은 중개 행위만 가능함
- ④ 저작권 권리공유 : 작가, 사업체, 플랫폼은 2차적 저작물 작성권을 모두 공동 보유함
- ⑤ 작품의 수익성/매출 등에 따라 2차적 저작물 작성권의 양도, 이용허락, 대리중개를 취사선택함

DA07-1-3. (DA07-1-2에서 ①, ②, ⑤ 응답) 콘텐츠 제공자로부터 2차적 저작물 작성권을 양도 혹은 이용허락을 받는 이유는 무엇입니까? 해당되는 것을 모두 응답해 주세요.

- ① 작품의 2차 저작물 작성권을 활용한 자사의 사업 확장 및 수익 창출하기 위함
- ② 작품의 2차 저작물 작성 시 그 2차 저작물에 대한 저작권 확보 가능
- ③ 자사의 해외 진출 시 번역 및 유통으로 인해 2차적 저작물 작성권 확보가 필요
- ④ 타 매체의 형태로 사업화 진행 시, 협상 및 계약을 진행하기 위해 필요
- ⑤ 기타 ()

DB. 계약 관행 및 거래 (플랫폼 대상)

DB01. 귀사는 콘텐츠 제공자와 웹툰 작품 계약 시, 서면계약을 체결합니까?

※ 콘텐츠 제공자는 작가 및 CP사를 의미함

- ① 예
- ② 아니오 (구두계약 체결)

DB01-1. 귀사는 콘텐츠 제공자에게 작품 계약, 인제 선발 등을 목적으로 특정 분량 이상의 원고를 제출하라고 요청하신 적이 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

DB01-2. (DB01-1 ① 응답) 귀사는 계약서 작성 전 작품 계약, 인제 선발 등을 목적으로 제출한 원고에 대한 일정의 수고비를 콘텐츠 제공자에게 지급합니까?

- ① 예
- ② 아니오

DB02. 귀사는 문화체육관광부가 고시한 만화(웹툰) 분야 표준계약서를 알고 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

DB03-1. (DB02의 ① 응답) 귀사는 문화체육관광부가 고시한 만화(웹툰) 분야 표준계약서를 활용하고 있습니까?

- ① 표준계약서 양식을 그대로 사용
- ② 표준계약서 핵심 조항을 사용하고 그외 가감, 필요 조항을 반영하여 활용
- ③ 순수 자체 계약서 사용

DB03-2. (DB03-1의 ③ 응답) 문화체육관광부가 고시한 만화분야 표준계약서를 활용하지 않는 이유는 무엇입니까?

- ① 변경 필요한 조항이 많아서
- ② 업체에 불리한 항목이 있는 것 같아서
- ③ 기존계약서 사용이 편해서
- ④ 자주 변동되는 업계 현황에 적합하지 않아서
- ⑤ 기타 ()

DB03-3. (DB03-1 ①, ② 응답) 귀사에서 실제 계약 시 문화체육관광부에서 고시한 만화(웹툰) 분야 <표준계약서> 중 주로 어떤 양식을 참고합니까? 순서대로 3개만 응답해 주세요.

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

- | | | |
|----------------------|-------------------|------------|
| ① 출판권설정계약서 | ② 전자책발행계약서 | ③ 웹툰 연재계약서 |
| ④ 만화저작물대리중개계약서 | ⑤ 공동저작계약서 | ⑥ 기획만화계약서 |
| ⑦ 2차적저작물작성권 이용허락 계약서 | ⑧ 2차적저작물작성권 양도계약서 | |

DB04. 귀사는 문화체육관광부가 고시한 만화(웹툰) 분야 표준계약서가 2024년 6월 아래와 같은 내용으로 제·개정된 것에 대해 알고 있습니까?

주요 제·개정 내용
문화체육관광부는 만화·웹툰 분야의 공정한 계약 문화 정착을 위해 표준계약서 2종을 제정 및 기존 6종을 개정함. 제정된 2종은 '2차적 저작물 작성권 이용허락 계약서', '2차적 저작물 작성권 양도계약서'이며 본계약의 부속계약서 또는 별도계약서로 사용 가능함. 개정된 6종은 '웹툰 연재계약서', '전자책 발행계약서', '기획만화 계약서', '출판권 설정계약서', '공동저작 계약서', '만화 저작물 대리중개 계약서(기존 매니지먼트 위임계약서)'임.
주요 제·개정 내용은 다음과 같음.
1. 수익분배 비율 투명화
2. 정산과 관련된 정보를 확인할 수 있는 권리가 명문화
3. 비밀 유지 조건 완화
4. 작품 특성에 따라 최소/최대 컷수 설정
5. 예술인 고용 보험 안내 조항
6. 2차적 저작물 작성권 관련 계약시 제3자와의 계약에 대한 사전 고지 의무 관련 조항이 포함
7. 연재 작품이 영화/드라마 등에 활용될 때 작가에게 불리한 계약이 되지 않도록 하는 내용이 2차적 저작물 작성권 이용허락 계약서와 2차적 저작물 작성권 양도계약서에 포함

- ① 예 ② 아니오

DB05. 귀사에서 콘텐츠 제공자와 계약 시, 주된 대가 지급 및 수익 배분 계약 방식은 무엇입니까?

※ MG 차감방식

- 1) 선차감: 작품에서 발생하는 매출에서 지급된 MG를 먼저 제하고, RS에 따라 나누는 방식
2) 후차감: 작품에서 발생하는 매출을 RS로 나누어 정산분을 산정한 금액에서 MG를 제하는 방식

a. 대가지급방식	b. 차감방식(MG인 경우)	c. 수익분배비율(RS)
① 월MG ② 누적MG	① 선차감	① RS 있음
③ 원고료 ④ 기타: ()	② 후차감	② RS 없음

DB06. 귀사에서는 콘텐츠 제공자에게 매출/정산 리포트를 제공하고 있습니까?

- ① 창작자와 CP사에 모두 제공 ② CP사에만 제공 ③ 창작자에만 제공

DB06-1. (DB06에 ① 응답) 매출/정산 리포트를 제공하고 있다면, 얼마나 자주 제공하고 있습니까?

- | | | |
|---------------|----------|--------|
| ① 실시간 조회 | ② 주 1회 | ③ 월 1회 |
| ④ 분기별 | ⑤ 반기별 | ⑥ 비정기적 |
| ⑦ 상대가 요구할 때마다 | ⑧ 기타 () | |

DB06-2. (DB06 ① 응답) 제공하고 있다면, 어떤 방식으로 제공하고 있습니까?

- ① 콘텐츠 제공자의 메일 계정으로 매출/정산 리포트 제공
- ② 콘텐츠 제공자가 자사의 웹페이지에 접속하여 매출, 정산 리포트 확인 가능
- ③ 콘텐츠 제공자가 자사의 데이터베이스에 직접 접속하여 매출, 정산 리포트 확인 가능
- ④ 기타 ()

DB07. 귀사는 가장 최근 콘텐츠 제공자와 작품 계약 시 주로 다음 중 어떠한 형태로 제작 계약을 하셨습니까?

- ① 연재에 대해서만 계약(다른 권리는 계약하지 않음)
- ② 모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약(연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)
- ③ 개별 권리를 각각 별개의 계약서로 계약(연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)

DB07-1. (DB07에서 ②, ③ 응답) 귀사는 콘텐츠 제공자와 작품 연재 계약을 체결하면서 2차적 저작물 작성권의 권리 계약도 체결합니까?

※ 원저작물 계약을 체결하면서 사업자에게 2차적 저작물작성권까지 포괄적으로 설정하는 경우 약관법 제11조 제3호를 위반한 소지가 있음

- ① 그렇다
- ② 아니다

DB07-1-1. (DB07-1에서 ① 응답) 2차적 저작물 작성권 관련 계약은 어떠한 방식으로 체결합니까?

- ① 연재 계약 시 기본계약 항목으로 2차적 저작물 작성 관련 계약도 체결한다.
- ② 연재 계약 시에 부속합의서 또는 별도의 계약서로 계약을 체결한다.
- ③ 계약 이후 연재가 진행되면서 작품의 매출/이익/인기도 등을 지켜본 후에 계약을 재의한다.

DB07-1-2. (DB07-1에서 ① 응답) 콘텐츠 제공자와 계약 시 2차적 저작물 작성권에 대해 어떠한 권리 형태로 계약을 체결합니까?

- ① 저작권 양도 : 2차적 저작물 작성권을 콘텐츠 제공자로부터 양도받음
- ② 저작권 이용허락 : 콘텐츠 제공자가 2차적 저작물 작성권을 보유하며, 플랫폼은 저작물을 이용할 수 있는 권리만 보유
- ③ 저작권 대리중개 : 콘텐츠 제공자에게 2차적 저작물 작성권이 있으며, 플랫폼은 중개 행위만 가능함
- ④ 저작권 권리공유 : 작가, 사업체, 플랫폼은 2차적 저작물 작성권을 모두 공동 보유함
- ⑤ 작품의 수익성/매출 등에 따라 2차적 저작물 작성권의 양도, 이용허락, 대리중개를 취사선택함

DB07-1-3. (DB07-1-2에서 ①, ②, ⑤ 응답) 콘텐츠 제공자로부터 2차적 저작물 작성권을 양도 혹은 이용허락을 받는 이유는 무엇입니까? 해당되는 것을 모두 응답해 주세요.

- ① 작품의 2차적 저작물 작성권을 활용한 자사의 사업 확장 및 수익 창출하기 위한
- ② 작품의 2차적 저작물 작성 시 그 2차적 저작물에 대한 저작권 확보 가능
- ③ 자사의 해외 진출 시 번역 및 유통으로 인해 2차적 저작물 작성권 확보가 필요
- ④ 타 매체의 형태로 사업화 진행 시, 협상 및 계약을 진행하기 위해 필요
- ⑤ 기타 ()

공정거래법 제45조 1항 (불공정거래행위의 유형 또는 기준) [시행 2027. 2. 7.] [법률 제20239호, 2024. 2. 6., 일부개정]

1. 거래거절 - 공동의 거래거절, 그 밖의 거래거절
2. 차별적 취급 - 가격차별, 거래조건차별, 계열회사를 위한 차별, 집단적 차별
3. 경쟁사업자 배제 - 부당염매, 부당고가매입
4. 부당한 고액유인 - 부당한 이익에 의한 고액유인, 위계에 의한 고액유인
5. 거래강제 - 끼워팔기, 사원판매, 그 밖의 거래강제
6. 거래상 자위의 남용 - 구입강제, 이익제공강요, 판매목표강제, 불이익제공, 경영간섭
7. 구조조건부거래 - 배타조건부거래, 거래이익 또는 거래상대방의 제한
8. 사업활동 방해 - 기술의 부당이용, 인력의 부당유인/채용, 거래처 이전 방해, 그 밖의 사업활동방해
9. 부당한 지원행위 - 부당한 자금지원, 부당한 자산/상품 등 지원, 부당한 인력지원, 부당한 거래단계 추가 등

예술인권리보장법 제13조 (불공정행위의 금지) [시행 2024. 5. 17.] [대통령령 제34492호, 2024. 5. 7., 타법개정]

1. 불공정한 계약 강요 행위의 유형 및 기준
 - 구입 강요 행위, 이익제공 강요 행위, 배타조건부 계약 강요 행위, 부당한 수익배분·대가지급 강요 행위
2. 수익배분 거부·지연·제한 행위의 유형 및 기준
 - 수익배분 거부 행위, 수익배분 지연 행위, 수익배분 제한 행위
3. 예술 활동 방해·지시·간섭 행위의 유형 및 기준
 - 부당한 방해 행위, 부당한 지시·간섭 행위
4. 예술인 정보의 부당이용·제공 행위의 유형 및 기준
 - 예술인의 예술 활동 정보를 동의 없이 이용 또는 제3자에게 제공하는 행위
5. 그 밖의 불이익 행위의 유형 및 기준
 - 불이익한 거래조건 설정·변경 행위, 그 밖에 불이익을 주는 행위

[illegible]

EA02. (EA01에 ①, ③ 응답) 귀사(또는 귀사의 동종업계 사업체)가 가장 최근 계약 관련하여 불공정을 경험한 사례를 모두 응답해 주세요.

- ① 플랫폼/작가의 과도한 비용 전가(마케팅/홍보 비용, 결제 수수료 비용 등)
- ② 다른 사업체에 대비하여 마케팅, 프로모션, 노출 순위 등에서 차별을 받음(플랫폼의 자사/계열사 우대 등)
- ③ 플랫폼이 2차적 저작물 제작을 위한 타 업체/기업과 사전 협의/계약 후 통보함
- ④ 플랫폼에 독점 연재 강제하였으나, 마케팅, 프로모션을 제공하지 않음
- ⑤ 수익 분배 비율을 타사 대비 낮게 책정 요구
- ⑥ 수익 배분을 의도적으로 지연하거나 거부하는 등 수입 미지급
- ⑦ 중소 예아진시/출판사라는 이유로 플랫폼 진입이 어려움
- ⑧ 일방적 계약 해지
- ⑨ 일방적 계약 변경
- ⑩ 기타 (구체적으로 : _____)
- ⑪ 계약 시 불공정 경험 없음 [선택 시, 다른 보기 선택불가]

EA03. (EA01에 ①, ③ 응답) 귀사(또는 귀사의 동종업계 사업체)가 가장 최근 창작 관련하여 불공정을 경험한 사례를 모두 응답해 주세요.

- ① 연재 플랫폼이 작품 기획, 창작에 부당하게 개입함 (예. 과한 컷수 제한, 내용변경)
- ② 연재 플랫폼이 다급한 일정을 이유로 무리하게 작업시간 단축을 요구함
- ③ 불가피한 사정이 있을 시 휴재·마감시간 연기가 가능하다고 계약했음에도 불구하고 휴재, 마감시간 연기 등 불가 통보
- ④ 금전적 대가나 명확한 기준 없이 담당자의 취향에 맞을 때까지 반복적인 수정요구를 받음
- ⑤ 계약 종료 이후 재계약으로 인한 재출간 시, 대가 지급 없이 내용 수정 요구 받음
- ⑥ 계약 상 업무 범위를 벗어난 일(광고물 제작, PPL 삽입 등)을 관행이라는 명목으로 요구함
- ⑦ 플랫폼이 작품 계약 전 심사를 목적으로 과도한 양의 원고 제출을 요구함
- ⑧ 연재 플랫폼의 자회사/계열사 작품에만 유리한 심의 기준 적용함
- ⑨ PD 등 귀사의 직원이 작가에게 욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음
- ⑩ 기타 (구체적으로 : _____)
- ⑪ 창작 과정에서 불공정 경험 없음 [선택 시, 다른 보기 선택불가]

EB. 불공정 행위/계약/관행 관련 (플랫폼 대상)

공정거래법 제45조 1항 (불공정거래행위의 유형 또는 기준) [시행 2027. 2. 7.] [법률 제20239호, 2024. 2. 6., 일부개정]

독점규제 및 공정거래에 관한 법률(약칭: 공정거래법) 제45조(불공정거래행위의 금지) 1항에 따른 불공정거래행위의 유형 또는 기준은 다음과 같음.

1. 거래거절 - 공동의 거래거절, 그 밖의 거래거절
2. 차별적 취급 - 가격차별, 거래조건차별, 계열회사를 위한 차별, 집단적 차별
3. 경쟁사업자 배제 - 부당염매, 부당고가매입
4. 부당한 고객유인 - 부당한 이익에 의한 고객유인, 위계에 의한 고객유인
5. 거래강제 - 끼워팔기, 사원판매, 그 밖의 거래강제
6. 거래상 지위의 남용 - 구입강제, 이익제공강요, 판매목표강제, 불이익제공, 경영간섭
7. 구속조건부거래 - 배타조건부거래, 거래지역 또는 거래상대방의 제한
8. 사업활동 방해 - 기술의 부당이용, 인력의 부당유인/채용, 거래처 이전 방해, 그 밖의 사업활동방해
9. 부당한 지원행위 - 부당한 자금지원, 부당한 자산/상품 등 지원, 부당한 인력지원, 부당한 거래단계 추가 등

EC. 불공정 행위/계약/관행 관련 (전체)

EC04. 웹툰산업 내의 불공정 계약/행위의 개선을 위해서는 어떠한 것이 필요하다고 생각합니까?

항목	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다
1. 업계에 대한 표준계약서 활용 권고	①	②	③	④	⑤
2. 이면계약서에 대한 공익신고 포상 제도 운영	①	②	③	④	⑤
3. 웹툰/만화 사업자 신고제 도입	①	②	③	④	⑤
4. 공정거래/갑을 간 상생선언 등의 문화 조성을 위한 지원(가점 부여, 세금 혜택 등)	①	②	③	④	⑤
5. 한국콘텐츠진흥원/공정거래위원회 등 조사/모니터링을 통한 불공정 행위에 대한 인식 환기	①	②	③	④	⑤
6. 플랫폼/에이전시 등의 부도/파산/재산 정리, 일방적 계약해지 등으로 인해 생계에 피해가 없도록 생계비 지원	①	②	③	④	⑤
7. 권리자들의 권익 보호를 위한 정산방식 및 수익분배(RS, MG 등) 기준 제시(또는 분배율 개선 관련 제도 시행)	①	②	③	④	⑤
8. 원활한 수익분배/원활한 대금지급을 위해 신탁기관 활성화를 통한 신탁 제도 운영	①	②	③	④	⑤
9. 플랫폼/에이전시/출판사 등의 부도/파산/재산 정리로 인한 대가 미지급/계약파기가 발생하지 않도록 관계 법안 신설/보완	①	②	③	④	⑤
10. 웹툰 작가 및 사업체들의 조합, 연합회, 협회 등을 통한 활동 활성화	①	②	③	④	⑤
11. 웹툰 작가 대상 저작권/계약서 작성 등 교육 및 법률 자문 지원	①	②	③	④	⑤

EC04-1. 웹툰 산업 내의 불공정 계약/행위/관행을 개선하기 위해 특히 중요하다고 생각되는 점이 있다면 자유롭게 기재해 주세요.

F. 애로사항 및 기타

F01. 귀사가 웹툰 사업을 추진하시면서 가장 어려움을 겪는 것은 무엇입니까? 순서대로 2개만 응답해 주세요.

1순위	2순위
-----	-----

- ① 외부 자금 및 투자 유치의 어려움
- ② 불법복제사이트
- ③ 광고유료 콘텐츠 이용료 등 수익 감소
- ④ 각종 규제 (표현의 자유 문제 등)
- ⑤ 업계 현황에 대한 투명한 정보 부족
- ⑥ 기존 계약 관행 개선 어려움
- ⑦ 신규 작가, 작품 발굴 어려움
- ⑧ 기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족
- ⑨ 해외진출 등 판로개척 어려움
- ⑩ 법무/재무/인사 등 사업체 운영을 위한 전문성 부족
- ⑪ 기타()

F02. 귀사가 웹툰 사업을 추진하시면서 가장 필요한 지원은 무엇입니까? 순서대로 2개만 응답해 주세요.

1순위	2순위
-----	-----

- ① 외부 자금 및 투자 유치 지원
- ② 불법복제사이트 규제
- ③ 표준계약서 등 공정한 계약 가이드라인 지원
- ④ 표현의 자유 보장
- ⑤ 업계 현황에 대한 투명한 정보 제공
- ⑥ 웹툰 특수산업분류체계 개발
- ⑦ 웹툰에 적합한 표준식별번호 마련
- ⑧ 신규 작가/PD 등 산업 내 전문 인력 공급을 위한 양성 제도 마련
- ⑨ 사업체 대상 법무/재무/인사 컨설팅, 교육
- ⑩ 해외진출 등을 위한 번역, 유통 관련 지원
- ⑪ 생성형 AI 도입 교육 및 컨설팅
- ⑫ 생성형 AI의 저작권 관련 법적 체계 연구
- ⑬ 기타()

F03. 향후 웹툰 산업 발전을 위해 정부에서 개선하거나 지원해주었으면 하는 사항에 대해 작성해 주세요.

본 조사의 개인정보는 통계법 제33조(비밀보호)와 제34조(통계조사자 의무)에 의해 비밀이 철저히 보장됩니다.

ID		-			
----	--	---	--	--	--

웹툰 작가 실태 조사

안녕하십니까?

한국콘텐츠진흥원에서는 웹툰 작가의 창작환경과 계약관행에 대한 실태를 파악하기 위해 매년 '웹툰산업 실태 조사'를 진행하고 있습니다.

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

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

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

바쁘시더라도 조금만 시간을 내주셔서 본 조사에 응해주시면 감사하겠습니다.

2025년 8월

■ 주관기관 :  한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

■ 조사기관 :  GLOBAL RESEARCH

※ 본 조사의 시간적 범위는 2024년 1월 1일 ~ 2024년 12월 31일 현황입니다.
별도의 기간 안내가 없는 응답은 2024년 12월 31일을 기준으로 작성해 주십시오.

SQ. 응답자 특성

SQ01. 귀하는 현재 작품 연재 중입니까? 아니면 다음 작품 준비 중입니까?

- ① 현재 연재 중이다
② 최근 3년 이내에 연재한 경험이 있으며, 차기작 준비 중이다
③ 최근 3년 이내에 연재한 경험이 없으며, 연재 준비 중이지 않다 ☐ 조사종단(EXIT)

SQ02. 응답자 분류를 위해 기초 정보를 수집하고 있습니다. 아래의 각 항목에 대해 응답해 주세요.

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

A. 창작 활동 및 환경

※ 다음은 귀하의 웹툰 창작활동 현황과 관련된 질문입니다.

* 데뷔기준 : 1인 제작, 공동제작 등의 방식으로 작업한 작품이 최초 연재된 시점을 기준

A01. 귀하가 웹툰 분야에 데뷔하신 연도는 언제입니까? [숫자] 1990~2025 년

A02. 귀하의 창작활동에 있어서 주력 분야와 [현재/가장 최근 계약] 기준 활동하고 있는 분야는 무엇입니까?

a. 주력 창작활동 분야	b. [현재/가장 최근 계약] 기준 활동 분야	
()	()	
① 글+그림	② 글(스토리, 콘티, 기획)	③ 글 제외 작화 전반
④ 작화(대생, 선화)	⑤ 작화(채색, 밀색, 음영, 효과)	⑥ 배경(배경제작, 배치, 보정)
⑦ 기타()		

[PGM] SQ01=1이면 "현재", SQ01=2이면 "가장 최근 계약"

A03. 귀하는 2024년 기준 개인 스튜디오, 에이전시 등을 보유 및 운영하였습니까? (개인 및 법인 사업자 등록한 경우만 해당)

※ 여러 사업이 중복되더라도, 주된 사업을 기준으로 응답해 주세요.

- ① 스튜디오를 보유 및 운영 중이다
 ② 에이전시를 보유 및 운영 중이다
 ③ 현재 운영하지 않으나, 향후 계획이 있다
 ④ 현재 운영하지 않으며, 향후 계획도 없다

※ 다음은 웹툰으로 발생하는 수입과 관련된 질문입니다.

응답해주신 내용은 웹툰 업계의 대가지급 및 수익 분배 현황을 파악할 수 있습니다.
 신인, 기성 작가의 계약 시 참고자료로 활용될 수 있도록 가능한 정확한 답변 부탁드립니다.

A04. 귀하가 2024년 중 연재한 작품의 연재 기간은 어느 정도입니까?

※ 계약 체결 후 대가를 지급받으면서 세이브 원고를 작업한 기간도 포함

(하나만 응답해 주세요. 예를 들어, 6개월 연재했을 경우는 ④만 응답)

- ① 2024년 중 연재하지 않았다 (2024년은 작품 준비, 휴재 등으로 연재하지 않음)
 ② 3개월 미만 ③ 3개월 이상 ~ 6개월 미만
 ④ 6개월 이상 ~ 9개월 미만 ⑤ 9개월 이상 ~ 1년 미만
 ⑥ 2024년 내내 연재

A04-1. (A04에서 ②~⑥ 응답자) 귀하께서 2024년 웹툰 및 관련 활동의 총소득과 해외 소득 비중은 대략 얼마입니까? (세전 기준으로 응답해 주세요.)

a. 2024년 연간 총 소득	만원
b. 해외 소득의 비중	%

※ 다음은 귀하의 웹툰 창작 활동 방식과 관련된 질문입니다.

A08. [2024년 한 해 동안/가장 최근 작품을 연재한 연도에] 주로 어떤 방식으로 창작 작업을 하였습니다습니까?

- ① 모든 과정을 단독으로 창작(어시스턴트(보조작가)없이 1인 작업)
- ② 보조작가 형식 고용하여 단독 창작(어시스턴트(보조작가)와 함께 작업)
- ③ 보조작가 임시 고용하여 단독 창작(어시스턴트(보조작가)와 함께 작업)
- ④ 예이전시, 프로덕션, 스튜디오 등에 소속되어 작업(대표인 경우는 해당하지 않음)
- ⑤ 작가 2인 이상 공동 저작(글+그림 분업 등 2인 이상이 저작권 보유)
- ⑥ 지적재산권(IP) 없이 어시스턴트(보조작가)로서 작업
- ⑦ 기타()

[PGM] A04=2~6이면 "2024년 한 해 동안", A04=1이면 "가장 최근 작품을 연재한 연도에"

A08-1. (A08에서 ②, ③, ⑤, ⑦ 응답자) 귀하는 [2024년 한 해 동안/가장 최근 작품을 연재한 연도에] 작품 활동을 하면서 몇 명의 어시스턴트(보조작가)와 같이 작업하였습니까?

- ① 혼자서 작업함
- ② 1명
- ③ 2명
- ④ 3명
- ⑤ 4명 이상

[PGM] A04=2~6이면 "2024년 한 해 동안", A04=1이면 "가장 최근 작품을 연재한 연도에"

[PGM] A08=2,3이면 A08-1의 보기 ① 비활성화

A08-2. (A08-1에서 ②~⑤ 응답자) 어시스턴트(보조작가)를 활용하는 데 있어 계약서를 작성하였습니까?

- ① 예
- ② 아니오

A08-3. (A08-1에서 ②~⑤ 응답자) 어시스턴트(보조작가) 1명에게 지불하는 한 화당 평균 비용은 얼마입니까?
다음 중 해당하는 지불 방식에 따라서 응답해 주세요.

- ① 편당 고정금액 (편당 []만원)
- ② 월당 고정금액 (월당 []만원)
- ③ 원고료(MG)의 []%

A08-4. 3년 이내(2022년 7월 ~ 2025년 현재까지) 본인이 어시스턴트(보조작가) 활동을 하신 경험이 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

A08-5. 귀하는 [2024년 한 해 동안/가장 최근 작품을 연재한 연도에] 작품 제작을 위해 별도의 작업실을 임대한 경험이 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

[PGM] A04=2~6이면 "2024년 한 해 동안", A04=1이면 "가장 최근 작품을 연재한 연도에"

※ 다음은 웹툰 작가의 창작활동 상태를 파악하기 위한 질문입니다.

A09. 귀하의 [2024년 한 해 동안/가장 최근 작품을 연재한 연도에] 월 평균 창작활동비는 대략 어떻게 됩니까?

항목	응답
a. 작품 제작 프로그램/툴 구독료 (클립스튜디오, 어도비, 사이툴, AI 등)	월 평균 []만원
b. 보조인력비 (A08-1의 ②~⑤ 응답자만) [2024년 한해 또는 가장 최근 작품 연재 연도에 총 [A08-1 응답값 제시]의 어시스턴트(보조작가)와 작업]	월 평균 []만원
c. 작업실 임대비 (A08-5의 ① 응답자만)	월 평균 []만원

[PGM] A04=2~6이면 "2024년 한 해 동안", A04=1이면 "가장 최근 작품을 연재한 연도에"

A10. 귀하의 [2024년 한 해 동안/가장 최근 작품을 연재한 연도에] 웹툰 창작 소요 시간은 대략 어떻게 됩니까?
※ 식사, 수면, 출퇴근 등을 제외하고 순수하게 웹툰 창작에 소요한 시간을 기준으로 응답해 주세요.

항목	응답
a. 일주일 중 웹툰 창작 활동하는 평균 일수	평균 일
b. 일주일 중 웹툰 창작 활동하는 날의 하루 평균 웹툰 창작 소요 시간	평균 시간
c. 한 화 제작까지 걸리는 일수	평균 일

[PGM] A04=2~6이면 "2024년 한 해 동안", A04=1이면 "가장 최근 작품을 연재한 연도에"

A11. 귀하의 [2024년 한 해 동안/가장 최근 작품을 연재한 연도에] 웹툰 창작 컷수는 대략 어떻게 됩니까?

항목	응답
a. 한 화당 평균 제작 컷수	평균 컷
b. 적절하다고 생각하는 한 화당 평균 컷수	평균 컷

[PGM] A04=2~6이면 "2024년 한 해 동안", A04=1이면 "가장 최근 작품을 연재한 연도에"

A12. 계약 체결 후 귀하의 작품이 공개되기 전 사전 제작 경험이 있습니까?

※ 작품 연재 중 일정 부분을 완성된 상태로 보관하는 세이브 원고가 아님

- ① 사전 제작을 함 ② 사전 제작을 하지 않음

A12-1. (A12에서 ① 응답) 사전 제작 시에 몇 화 정도를 제작합니까? [숫자] 1~99 화

A12-2. (A12에서 ① 응답) 사전 제작 기간은 어느 정도입니까? [숫자] 1~99 개월

A12-3. (A12에서 ① 응답) 사전 제작 시에 제작비(원고료, MG 또는 그외)가 지급됩니까?

- ① 지급됨 ② 지급되지 않음

A13. 다음은 귀하께서 웹툰 창작에 있어 어느 정도의 재량권을 행사할 수 있는지에 대한 질문입니다.
가능한 솔직하게 응답해 주세요.

	전혀 어렵지 않음	별로 어렵지 않음	그저 그렇다	다소 어려움	매우 어려움
a. 불가피한 사정이 있을 시 조정을 통해 휴재를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
b. 화당 컷수를 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
c. 연재 주기 등 제작 일정을 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
d. 작품 공개 전 사전제작 분량을 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
e. 작품의 스토리, 캐릭터 등을 창작 의도대로 연재할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

A13-1. (A13의 a에서 ④, ⑤ 응답) 휴재가 어렵다고 생각하는 이유는 무엇입니까? 순서대로 3개만 응답해 주세요.

1순위 2순위 3순위

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

A13-1-1. 귀하께서 웹툰 작품을 연재하시면서 휴재는 보통 어떻게 이루어지는 편입니까?

- ① 평균적으로 작품의 [] 화 당 [] 회 휴재 가능
- ② 질병, 상해, 경조사 등 연재를 할 수 없는 개인적인 사정의 경우에만 휴재 가능
- ③ 휴재 불가능

A13-2. (A13의 b에서 ④, ⑤ 응답) 화당 컷수 조절이 어렵다고 생각하는 이유는 무엇입니까? 순서대로 3개만 응답해 주세요.

1순위 [] 2순위 [] 3순위 []

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

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

A14. 웹툰 창작 활동을 할 때 다음 사항 중 가장 어려움을 느끼는 사항은 무엇입니까? 순서대로 3개만 응답해 주세요.

1순위 [] 2순위 [] 3순위 []

- ① 연재 마감 부담으로 인한 작업시간 및 휴식시간 부족
- ② 적고 불규칙한 소득 및 차가작 준비 중 경제적 어려움
- ③ 플랫폼과의 수익 배분(수수료 등)을 둘러싼 갈등
- ④ 에이전시의 수익 배분(수수료 등)을 둘러싼 갈등
- ⑤ 플랫폼과의 관계(담당 PD와의 관계 등)
- ⑥ 에이전시(매니지먼트)와의 관계(담당 PD와의 관계 등)
- ⑦ 과도한 작업으로 정신적/육체적 건강 악화
- ⑧ 악플 스트레스
- ⑨ 별도의 창작 공간(작업실 등) 확보의 어려움
- ⑩ 불법 유통으로 인한 저작권 침해
- ⑪ 기타()

A14-1. 웹툰 창작 활동을 한 이후의 신체 및 정신 건강 상태는 어떻습니까?

매우 나쁘다	나쁘다	보통이다	좋다	매우 좋다
①	②	③	④	⑤

A14-2. 웹툰 창작 활동을 한 이후로 의사로부터 진단받은 신체 및 정신 질환은 무엇입니까? 해당하는 항목은 모두 응답해 주세요.

※ 실제로 진단 받거나 치료까지 한 경험이 있는 경우에만 응답해주세요. (보기 순서 랜덤)

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

A15. 귀하는 평소 본인 작품에 대한 악성 댓글을 경험하신 적이 있습니까?

- ① 있다 ② 없다 ③ 댓글을 보지 않는다

A15-1. (A15에서 ① 응답) 귀하의 악성 댓글에 대한 스트레스는 어느 정도입니까?

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

A15-2. (A15에서 ① 응답) 귀하께서 경험한 악성댓글의 종류는 무엇입니까? 순서대로 3개만 응답해 주세요.

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

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

A15-3. 귀하께서는 웹툰 작품 및 작가에 대한 악성 댓글을 근절하기 위해서는 어떤 점이 가장 필요하다고 생각하십니까?

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

A16. 귀하께서는 웹툰 작가에게 현실적으로 가장 필요한 지원은 무엇입니까? (보기 순서 랜덤)

- ① 창작 공간 제공 ② 관련 교육 프로그램 증설
 ③ 작가 간의 네트워크 지원 ④ 공모전 확대
 ⑤ 해외 진출 지원 ⑥ 계약 및 기타 불공정 행위 관련 상담 및 내용
 ⑦ 지원사업 등 관련 정보 공유 ⑧ 온라인 지원(온라인 법률 상담, 온라인 교육 등)
 ⑨ 불법 유통 사이트 폐쇄 ⑩ 휴재 보장
 ⑪ 기타()

A17. 귀하는 예술인 활동증명을 발급 하셨습니까?

- ① 예 ② 아니오

A18. 귀하는 예술인 고용보험에 가입되어 있습니까?

- ① 예 ② 아니오

A18-1. (A18에 ② 응답) 귀하가 예술인 고용보험에 가입하지 않은 주된 이유는 무엇입니까?

- ① 예술인 고용보험에 대해 잘 몰라서 ② 가입 절차가 복잡해서
 ③ 딱히 필요성을 느끼지 못해서 ④ 가입 기준이 웹툰 작가들의 상황과 맞지 않아서
 ⑤ 보조작가를 함시 고용해서 ⑥ 연재 종료로 예술인 고용보험 자격이 상실되어서
 ⑦ 4대 보험에 가입되어 있어서 ⑧ 사업자등록이 되어 있어서
 ⑨ 기타()

※ 다음은 최근 업계 현안에 대한 문항입니다. 최근 1년(2024년 7월-2025년 현재까지)을 기준으로 응답해주세요.

A19. 최근 1년(2024년 7월 ~ 2025년 현재까지) 동안 웹툰 기획 및 제작에 생성형 AI 도구를 활용한 경험이 있습니까?

※ : 생성형 AI란 미드저니, NovelAI, Webtoon AI Painter 등과 같이 웹툰 제작에 활용되는 인공지능을 의미

- ① 활용한 경험 있음 ② 활용한 경험 없음

A19-1. (A19에 ① 응답) 생성형 AI를 활용한 경험이 있다면, 웹툰 제작의 어느 단계에서 활용하셨습니까? 순서대로 2개만 응답해 주세요.

1순위	2순위
-----	-----

- ① 사전 기획 및 스토리 구상 단계 ② 콘티 작업 단계
 ③ 작화(대생, 선화) 단계 ④ 작화(채색, 밑색, 음영, 효과) 단계
 ⑤ 배경(배경제작, 배치, 보정) 단계 ⑥ 기타()

A19-2. (A19에 ② 응답) 생성형 AI를 활용한 경험이 없다면, 향후 웹툰 제작에 이와 같은 생성형 AI 도구를 활용할 의향이 있습니까?

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

A19-3. (A19-2에 ④, ⑤ 응답) 생성형 AI를 향후 활용할 의향이 있다면, 현재 귀하의 AI 활용 단계는 어느 수준입니까?

- ① 웹툰 제작에 AI 도입을 고려 중인 단계
 ② AI를 웹툰 제작에 활용하기로 결정하였으며, 적절한 도구와 사용법을 찾고 있는 단계
 ③ AI를 웹툰 제작에 활용하기 위해, 교육을 받거나 시스템을 구축하고 있는 단계
 ④ 기타()

A19-4. (A19-2에 ①, ② 응답) 생성형 AI 활용 의향이 없다면, 가장 큰 이유는 무엇입니까?

- ① 제3자의 저작권을 침해할 수 있다는 윤리적, 법적 문제에 대한 부담
 ② AI 학습 데이터의 불법 수집(스크레이핑) 문제에 대한 반감
 ③ AI 시스템 구축, 사용 등 비용 부담
 ④ 작품의 독창성/예술성 저하 우려
 ⑤ 독자들의 부정적 반응 우려
 ⑥ 기타()

A19-5. 생성형 AI 활용 시 가장 기대되는 효과는 무엇입니까? 순서대로 2개만 응답해 주세요.

1순위	2순위
-----	-----

- ① 작업 시간 단축 및 효율 향상
 ② 어시스트/공동작업/외주 등 비용 감소
 ③ 콘셉트 스케치 및 아이디어 발굴 용이
 ④ 작품 퀄리티 유지 및 보정 기능 강화
 ⑤ 자동 번역, 다국어 더빙 등 해외 진출 용이
 ⑥ 창작 스트레스 완화
 ⑦ 1인 작가 활동 기반 강화
 ⑧ 기타()

A20. 정부지원을 통해 생성형 AI 관련 교육이나 컨설팅 등이 이루어진다면 참여하실 의향이 있습니까?

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

B. 계약 관행 및 거래

※ 다음은 계약 관행에 대한 질문입니다. 가능한 현재 가지고 계신 계약서와 비교하며 응답 부탁드립니다.

B01. 가장 최근 웹툰 연재 계약을 기준으로 귀하의 웹툰 플랫폼/에이전시/스튜디오와의 실제 계약의 조건은 무엇입니까?
※ 자료의 정확성을 위해 가능한 현재 실제 계약서와 비교하시며 작성을 부탁드립니다.

※ 다음은 웹툰 연재계약 관련 주요 용어입니다. 실제 계약서에는 다른 방식으로 표현되었을 수 있으므로, 계약 내용을 비교하여 응답해 주세요.

1. 계약 상대

웹툰 서비스 제공 (플랫폼 운영)	- 웹툰을 이용자에게 제공하기 위해 플랫폼을 운영함 - 웹툰 업로드, 열람, 결제, 추천 등 콘텐츠 소비 전반의 기능을 관리하며, 사용자 접근성을 지원하는 서비스를 총괄함
CP (콘텐츠 제공)	- 콘텐츠제공자(CP, Content Provider)로서 콘텐츠를 제공하는 사업체를 통칭함 - 본 조사에서는 플랫폼 외에 콘텐츠 제공 주체인 에이전시, 스튜디오/프로덕션 등을 모두 CP사로 분류함
웹툰 콘텐츠 유통-중개 (에이전시)	- 웹툰 콘텐츠를 플랫폼에 공급하거나 유통함 - 외부 작가로부터 확보한 웹툰 콘텐츠를 플랫폼에 공급하거나 유통하며, 작가와 플랫폼 간의 계약 체결 및 정산을 중개함
웹툰 기획-제작 (프로덕션/스튜디오)	- 웹툰 콘텐츠의 기획, 작화, 채색, 콘티 구성, 스토리 설계 등 제작 전반을 수행함 - 주로 플랫폼 또는 유통사의 요청에 따라 프로젝트 단위로 제작을 수탁하며, 개별 작가가 아닌 팀 또는 스튜디오 단위로 제작하는 경우가 일반적임

2. 대가 지급 방식

○ 원고료

- 연재처에서 웹툰 작가에게 회차 단위로 지급하는 고정 작업비로, 작품의 수익성과 무관하게 연재 계약에 따라 정해진 금액을 지급받는 형태

○ MG(최소보장금액, Minimum Guarantee)

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

○ RS(수익분배비율, Revenue Share)

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

3. 차감방식(MG인 경우)

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

a. 계약 상대	b. 대가 지급 방식	c. 차감방식 (MG인 경우)	d. 수익분배비율 (RS)	e. RS수익 정산 여부
① 플랫폼 ② 에이전시 ③ 스튜디오 ④ 기타: ()	① 원고료 ② 월MG ③ 누적MG ④ 기타: ()	① 선차감 ② 후차감 ③ 잘 모름	(계약상대) : (작가) □ : □ □ 해당없음	① 예 ② 아니오
f. 해당 원고료/MG	g. 계약 화수	h. 해당 컷수	i. 장르	j. 계약 웹툰 형태
□ 만원	□ 회 □ 해당없음	□ 컷 □ 해당없음	--	① 오리지널 웹툰 ② 노블코믹스 등 기존 IP가 있는 웹툰

<장르>

- | | | | |
|----------|---------|----------|---------------------|
| ① 액션 | ⑥ 학원물 | ⑪ 공포/스릴러 | ⑫ 기타 () |
| ② 무협/사극 | ⑦ 드라마 | ⑫ 스포츠 | |
| ③ 판타지 | ⑧ 일상 | ⑬ 성인물 | |
| ④ 현대로맨스 | ⑨ 코믹/개그 | ⑭ BL/GL | |
| ⑤ 로맨스판타지 | ⑩ 감성 | ⑮ 교양/지식 | |

B02. 귀하께서 다음 중 선호하는 계약 당사자는 어디입니까?

- | | |
|--------------|------------|
| ① 플랫폼과 직접 계약 | ② 에이전시와 계약 |
| ③ 스튜디오와 계약 | ④ 상관없다 |

B02-1. (B02 ① 응답) 귀하께서 플랫폼과의 계약을 선호한다면 그 이유는 무엇입니까?

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| ① 업계 내 평판 등 홍보효과 | ② 수익배분율이 에이전시/스튜디오 보다 높음 |
| ③ 플랫폼의 프로모션 등 혜택 우대 | ④ 매니지먼트 등 체계적 관리 |
| ⑤ 우수한 편집 및 기획력 | ⑥ 기타() |

B02-2. (B02 ② 응답) 귀하께서 에이전시와의 계약을 선호한다면 그 이유는 무엇입니까?

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| ① 매니지먼트 등 체계적 관리 | ② 우수한 편집 및 기획력 |
| ③ 플랫폼과의 계약 시 더 나은 협상력 확보 | ④ 에이전시의 자원(인력 및 공간 등)활용 가능 |
| ⑤ 에이전시 소속작가와의 협업 및 네트워킹 가능 | ⑥ 기타() |

B02-3. (B02 ③ 응답) 귀하께서 스튜디오와의 계약을 선호한다면 그 이유는 무엇입니까?

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| ① 매니지먼트 등 체계적 관리 | ② 우수한 편집 및 기획력 |
| ③ 플랫폼과의 계약 시 더 나은 협상력 확보 | ④ 스튜디오의 자원(인력 및 공간 등)활용 가능 |
| ⑤ 스튜디오 소속작가와의 협업 및 네트워킹 가능 | ⑥ 기타() |

B03. 귀하는 가장 최근 창작 작품 계약 시, 서면계약을 체결하셨습니다가?

- | | |
|-----|----------------|
| ① 예 | ② 아니오(구두계약 체결) |
|-----|----------------|

B03-1. (B03에 ① 응답) 서면계약할 시에 계약서상의 다음 항목은 얼마나 구체적으로 명시되어 있습니까?

※ 자료의 정확성을 위해 가능한 현재 실제 계약서와 비교하며 응답해 주세요.

	명시되지 않음	명시됨	구체적으로 명시됨
a. 정산 및 수익 배분 방식 (MG, RS 등)	①	②	③
b. 2차적 저작물 작성권, 재사용 이용허락 등에 대한 사항	①	②	③
c. 계약기간 및 권리 유지 기간	①	②	③
d. 저작재산권 소유 여부 등에 대한 사항	①	②	③
e. 해외 연재, 해외 전송 등에 대한 사항	①	②	③
f. 휴재에 대한 사항	①	②	③

B03-2. (B03에 ① 응답) 귀하는 최근 창작 작품 계약 시 주로 다음 중 어떠한 형태로 제작 계약하십니까?
 ※ 원저작물 계약을 체결하면서 사업자에게 2차적 저작물 작성권까지 포괄적으로 설정하는 경우 약관법 제11조 제3호를 위반한 소지가 있음

- ① 연재에 대해서만 계약(다른 권리는 계약하지 않음)
- ② 모든 권리에 대해 하나의 계약서로 계약(연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)
- ③ 개별 권리를 각각 별개의 계약서로 계약(연재, 해외 연재, 2차적 저작물 등)

B03-3. (B03에 ① 응답) 최근 계약을 기준으로 플랫폼 혹은 에이전시/스튜디오와 계약 체결 당시 계약 조건은 어떤 방식으로 결정되었습니까?

- ① 플랫폼 혹은 에이전시/스튜디오에서 제시한 계약 조건을 그대로 수용하였다
- ② 계약 조항 전부 또는 일부에 대하여 상호 협의 하에 변경하였다
- ③ 기타()

B03-3-1. (B03-3에 ① 응답) 계약 체결 당시 플랫폼 혹은 에이전시/스튜디오가 제시한 조건을 그대로 수용한 이유는 무엇입니까?

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

B03-4. 귀하는 가장 최근 계약 시 다음 사항에 대해 어떠했다고 생각합니까?

항목	전혀 그렇지 않다	다소 그렇지 않다	그저 그렇다	다소 그렇다	매우 그렇다
a. 계약 내용과 용어를 명확하게 이해했다	①	②	③	④	⑤
b. 플랫폼/담당PD가 계약 전에 계약 내용 전반에 대해 사전 설명을 해주었다	①	②	③	④	⑤
c. 계약 시 질문을 하면 플랫폼/담당PD가 설명을 잘 해줬다	①	②	③	④	⑤
d. 계약 시 원하면 충분히 검토할 시간이 주어졌다	①	②	③	④	⑤

B04. 귀하께서는 가장 최근 계약 시 정산 기준에 대한 설명을 들었습니까?

- ① 예
- ② 아니오

B05. 귀하께서는 가장 최근 계약 시 MG에 대한 설명을 업체로부터 상세히 들은 적이 있습니까?

- ※ MG(최소보장금액, Minimum Guarantee) : 매출 여부와 상관없이 작가에게 최소한의 수익보장
- ① 있다
 - ② 없다

B06. 귀하께서는 현재 계약한 작품에 대한 매출/정산 리포트를 제공받고 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

B06-1. (B06 ① 응답) 매출/정산 리포트를 얼마나 자주 제공받고 있습니까?

- ① 실시간 조회
- ② 주 1회
- ③ 월 1회
- ④ 분기별
- ⑤ 반기별
- ⑥ 비정기적
- ⑦ 요구할 때마다
- ⑧ 기타()

B06-2. (B06 ① 응답) 귀하의 계약서상 수익분배금 정산 기준은 다음 중 어떠한 용어로 명시되어 있습니까?

- ① (총)매출 : 작품을 판매하여 발생한 총 금액
- ② 순매출 : 매출이 발생할 때 지출되는 비용을 제외한 금액
- ③ 순이익 : 순매출과 유사
- ④ 매출 중 제반비용을 제외한 금액
- ⑤ 기타()

B06-3. (B06 ① 응답) 얼마나 상세한 매출/정산 리포트 내역을 제공받고 있습니까?

※ 산출 근거 : 연재처의 무료/유료 조회수, 플랫폼/에이전시/스튜디오 수수료 산정 비율 등

- ① 산출 근거와 내역이 구체적으로 포함된 정보
- ② 산출 근거 없이 내역만 포함된 정보
- ③ 총 매출액만 포함된 정보
- ④ 기타()

B06-3-1. (B06-3 ①, ② 응답) 매출/정산 리포트에서 확인이 가능한 정보는 무엇입니까? 해당하는 항목은 모두 응답해 주세요.

- ① 회차별 조회수 (유무료 조회 및 이벤트 조회 등)
- ② 회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출근거
- ③ 해외 판매 수익 및 조회수 등
- ④ 작품 굿즈 판매 매출액 등
- ⑤ 2차적 저작물 수익에 대한 정산내역 등
- ⑥ 기타()

B06-4. (B06 ① 응답) 매출/정산 리포트를 주로 어떤 방식으로 받고 있습니까?

- ① 개인 메일 계정으로 매출/정산 리포트 받음
- ② 웹사이트에 접속하여 매출, 정산 리포트 확인
- ③ 데이터베이스 직접 접속하여 매출, 정산 리포트 확인
- ④ 기타()

B06-5. (B06 ① 응답) 매출/정산 리포트를 어느 정도 신뢰합니까?

전혀 신뢰하지 않는다	다소 신뢰하지 않는다	그저 그렇다	다소 신뢰한다	매우 신뢰한다
①	②	③	④	⑤

B06-6. (B06 ① 응답) 매출/정산 리포트에서 보충이 필요한 내용은 무엇입니까? 해당하는 항목은 모두 응답해 주세요.

- ① 회차별 조회수 (유무료 조회 및 이벤트 조회 등)
- ② 회차별 정확한 매출액 및 매출액 산출근거
- ③ 해외 판매 수익 및 조회수 등
- ④ 작품 굿즈 판매 매출액 등
- ⑤ 2차적 저작물 수익에 대한 정산내역 등
- ⑥ 기타()

B07. 귀하의 계약서에는 매출/정산 리포트를 제공받기로 명시되어 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오
- ③ 잘 모름

B07-1. (B07 ① 응답) 귀하께서는 계약서에 약속된 시기에 매출/정산 리포트를 제공받고 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

B12. 귀하는 문화체육관광부가 고시한 만화(웹툰) 분야 <표준계약서>를 알고 있습니까?

- ① 예 ② 아니오

B12-1. (B12 ① 응답) 귀하는 가장 최근 계약 시 문화체육관광부에서 고시한 만화(웹툰) 분야 <표준계약서> 양식을 얼마나 참고하였습니까?

- ① 표준계약서 양식을 그대로 활용
② 표준계약서 핵심 조항을 사용하고 그외 가감, 필요 조항을 반영하여 활용
③ 순수 자체 계약서 사용

B12-2. (B12-1 ①, ② 응답) 귀하는 실제 계약 시 문화체육관광부에서 고시한 만화(웹툰) 분야 <표준계약서> 중 주로 어떤 양식을 참고합니까? 순서대로 3개만 응답해 주세요.

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

- ① 출판권설정계약서 ② 전자책발행계약서 ③ 웹툰 연재계약서
④ 만화저작물대리중개계약서 ⑤ 공동저작계약서 ⑥ 기획만화계약서
⑦ 2차적저작물작성권 이용허락 계약서 ⑧ 2차적저작물작성권 양도계약서

B13. 귀하는 문화체육관광부가 고시한 만화(웹툰) 분야 표준계약서가 2024년 6월 아래와 같은 내용으로 제·개정된 것에 대해 알고 있습니까?

주요 제·개정 내용
문화체육관광부는 만화·웹툰 분야의 공정한 계약 문화 정착을 위해 표준계약서 2종을 제정 및 기존 6종을 개정함. 제정된 2종은 '2차적 저작물 작성권 이용허락 계약서', '2차적 저작물 작성권 양도계약서'이며 본계약의 부속계약서 또는 별도계약서로 사용 가능함. 개정된 6종은 '웹툰 연재계약서', '전자책 발행계약서', '기획만화 계약서', '출판권 설정계약서', '공동저작 계약서', '만화 저작물 대리중개 계약서(기존 매니지먼트 위임계약서)'임.
주요 제·개정 내용은 다음과 같음.
1. 수익분배 비율 투명화
2. 정산과 관련된 정보를 확인할 수 있는 권리가 명문화
3. 비밀 유지 조건 완화
4. 작품 특성에 따라 최소/최대 컷수 설정
5. 예술인 고용 보험 안내 조항
6. 2차적 저작물 작성권 관련 계약시 제3자와의 계약에 대한 사전 고지 의무 관련 조항이 포함
7. 연재 작품이 영화/드라마 등에 활용될 때 작가에게 불리한 계약이 되지 않도록 하는 내용이 2차적 저작물 작성권 이용허락 계약서와 2차적 저작물 작성권 양도계약서에 포함

- ① 예 ② 아니오

B13-1. 귀하는 제·개정된 표준계약서가 공정한 계약 체결에 도움이 될 것이라고 생각합니까?

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

C. 불공정 계약/행위 경험 관련

공정거래법 제45조 1항 (불공정거래행위의 유형 또는 기준) [시행 2027. 2. 7.] [법률 제202339호, 2024. 2. 6., 일부개정]

독점규제 및 공정거래에 관한 법률(약칭: 공정거래법) 제45조(불공정거래행위의 금지) 1항에 따른 불공정거래행위의 유형 또는 기준은 다음과 같음.

1. 거래거절 - 공동의 거래거절, 그 밖의 거래거절
2. 차별적 취급 - 가격차별, 거래조건차별, 계열회사를 위한 차별, 집단적 차별
3. 경쟁사업자 배제 - 부당염매, 부당고가매입
4. 부당한 고객유인 - 부당한 이익에 의한 고객유인, 위계에 의한 고객유인
5. 거래강제 - 끼워팔기, 사원판매, 그 밖의 거래강제
6. 거래상 지위의 남용 - 구입강제, 이익제공강요, 판매목표강제, 불이익제공, 경영간섭
7. 구속조건부거래 - 배타조건부거래, 거래지역 또는 거래상대방의 제한
8. 사업활동 방해 - 기술의 부당이용, 인력의 부당유인/채용, 거래처 이전 방해, 그 밖의 사업활동방해
9. 부당한 지원행위 - 부당한 자금지원, 부당한 자산/상품 등 지원, 부당한 인력지원, 부당한 거래단계 추가 등

* 위 내용은 '독점규제 및 공정거래에 관한 법률 시행령 제52조(불공정거래행위의 유형 또는 기준)과 관련된 별표2 내용을 간략히 요약한 내용임.

예술인권리보장법 제13조 (불공정행위의 금지) [시행 2024. 5. 17.] [대통령령 제34492호, 2024. 5. 7., 타법개정]

예술인의 지위와 권리의 보장에 관한 법률(약칭: 예술인권리보장법) 제13조(불공정행위의 금지)에 따른 불공정행위의 세부적인 유형 및 기준은 다음과 같음.

1. 불공정한 계약 강요 행위의 유형 및 기준
 - 구입 강요 행위, 이익제공 강요 행위, 배타조건부 계약 강요 행위, 부당한 수익배분-대가지급 강요 행위
2. 수익배분 거부·지연·제한 행위의 유형 및 기준
 - 수익배분 거부 행위, 수익배분 지연 행위, 수익배분 제한 행위
3. 예술 활동 방해·지시·간섭 행위의 유형 및 기준
 - 부당한 방해 행위, 부당한 지시·간섭 행위
4. 예술인 정보의 부당이용·제공 행위의 유형 및 기준
 - 예술인의 예술 활동 정보를 동의 없이 이용 또는 제3자에게 제공하는 행위
5. 그 밖의 불이익 행위의 유형 및 기준
 - 불이익한 거래조건 설정·변경 행위, 그 밖에 불이익을 주는 행위

* 위 내용은 '예술인의 지위와 권리의 보장에 관한 법률 시행령 제5조(불공정행위의 세부 유형 및 기준)과 관련된 별표1 내용을 간략히 요약한 내용임.

C01. 귀하께서는 웹툰 산업 내에서 불공정 계약/행위를 겪은 경험이 있습니까?

- ① 예 ② 아니오 ③ 직접 경험하지는 않았으나 주변 동료가 경험함

C02. (C01에서 ①, ③ 응답) 귀하(또는 주변의 동료)의 창작 작품에 대한 **저작권 침해**를 제외한 법률적 문제(계약서, 불공정 계약/행위 등)는 주로 어떻게 해결하는 편입니까? 순서대로 2개만 응답해 주세요.

1순위	2순위
-----	-----

- ① 혼자서 대응
- ② 업계 지인/동료의 도움
- ③ 법조계 지인 도움 또는 별도의 법률 자문
- ④ 관련 협/단체(한국만화가협회, 한국웹툰작가협회, 웹툰협회 등)에 상담
- ⑤ 공공기관의 무료법률 상담 이용 (서울시 '눈물그만상담센터', 예술인복지재단 '상담컨설팅', 콘텐츠진흥원 '공정상생센터', 한국만화영상진흥원 '만화인 헬프데스크', 한국저작권위원회 '저작권법률지원센터' 등)
- ⑥ 공공기관(공정거래위원회 등)을 통한 신고/분쟁조정 신청
- ⑦ 인터넷 등 관련 커뮤니티에 질문, 공론화
- ⑧ 기타()
- ⑨ 어떠한 대응도 하지 않음 [선택 시, 다른 보기 선택 불가]

C02-1. (C02에서 ⑨ 응답) 문제가 발생하였으나, 대응하지 않은 이유는 무엇입니까?

- ① 계약 체결이 안 되거나 계약이 해지될 것을 우려하여
- ② 대응할 시간적 여유가 없음 (차기작 준비, 투고용 원고 준비 등)
- ③ 금전적 여유 부족 (고소/고발, 변호사 선임, 재판 등)
- ④ 업계 내 평판이 악화될 것을 우려
- ⑤ 협회, 조합 등에 소속되지 않아 개인 신분으로 대응할 능력이 없었음
- ⑥ 문제가 생겼을 당시에 정보 부족으로 인해, 문제로 인식하지 못함
- ⑦ 대응해도 문제가 해결되지 않을 것으로 판단
- ⑧ 기타()

C03. 귀하(또는 주변의 동료)가 가장 최근 계약 관련하여 불공정 계약/행위를 경험한 사례를 모두 응답해 주세요.

- ① 플랫폼의 자사/계열사나 특정 작가의 작품 등을 우대하는 차별 경험 (노출순위, 마케팅 등)
- ② 2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약
- ③ 원저작물 계약 체결시 2차적 저작권 작성권까지 포괄적으로 설정
- ④ 매질 계약 강요 (작품의 제작 후에 저작권을 회사가 가져가는 조건으로 계약 강요)
- ⑤ 계약 체결 전 계약 사항 수정 요청 했으나 거부당함
- ⑥ 계약서에 포함된 전문용어에 대한 자세한 설명 부재 및 질문에 대한 답변 미흡
- ⑦ 계약서를 사전에 제공하지 않아 전문가 상담 등 계약서 사전 검토가 불가능
- ⑧ 일방적 계약 해지
- ⑨ 일방적인 계약 변경
- ⑩ 적절한 수익배분을 받지 못하거나 원고료/MG 또는 수익배분 제한/지연
- ⑪ 매출/정산 리포트 또는 정산내역을 제공하지 않거나 제한적으로 제공
- ⑫ 기타()
- ⑬ 계약 시 불공정 경험 없음 [선택 시, 다른 보기 선택불가]

C03-1. (C03에서 ② 응답) 2차적 저작권, 해외 판권 등 계약상대자에 유리한 일방적 계약을 경험하셨다면, 그 계약 내용은 무엇입니까?

- ① 2차적 저작물 제작 시 매질계약(양도) 강요
- ② 2차적 저작물 제작 계약 시 작가 수익배분을 미설정
- ③ 결제 수수료 비용 전가
- ④ 특정 계약금 지급 방식(월MG, 누적MG, 매질계약 등) 또는 수익배분비율로 계약 강요
- ⑤ 해외 배급유통권 독점 계약 강요
- ⑥ 저작물 데이터 영구 보관
- ⑦ 플랫폼/에이전시가 2차적 저작물 제작을 위한 타 업체/기업과 일방적 협의/계약 후 통보함
- ⑧ 의뢰/도급 등이 아닌 1인 기획/제작임에도 업무상저작물 또는 공동저작물로 취급
- ⑨ 플랫폼/에이전시에 유리한 계약 해지, 손해배상 조항 존재함
- ⑩ 계약기간을 정하지 않거나, 계약 연장 조항을 통한 연장이 아닌 무기한 연재 계약 체결
- ⑪ 기타()

C03-2. (C03에서 ⑧ 응답) 일방적 계약 해지를 경험하셨다면, 계약 해지 사유는 무엇입니까? 해당하는 항목은 모두 응답해 주세요.

- ① 작품의 내용을 문제 삼아 해지 (선정성, 폭력성 등)
- ② 작품 인기 하락으로 연재 중단 (구독률·매출·평점 하락 등)
- ③ 플랫폼 심사 시, 연재승인이 되지 않았다는 이유로 계약 해지 통보 받음
- ④ 플랫폼 또는 에이전시/스튜디오의 폐업 또는 파산
- ⑤ 플랫폼 또는 에이전시/스튜디오 담당자와의 불화
- ⑥ 계약 조건에 대한 문제 제기로 인한 계약해지

- ⑦ 작품을 제작하는 작가 또는 협업작가 간의 불화로 인한 해지 통보
- ⑧ 특별한 이유 없이 계약 상대방(플랫폼, 에이전시, 작가 등)의 일방적인 통보
- ⑨ 기타()

C03-3. (C03에서 ⑨ 응답) 일방적 계약 조건 변경을 경험하셨다면, 주로 어떠한 계약조건이 변경되었습니까? 해당하는 항목은 모두 응답해 주세요.

- ① 대가 유형 및 규모(MG, 원고료), 수익배분율(RS) 등
- ② 2차적 저작물 작성권, 해외판권 관련 조항 등
- ③ 계약해지 조건
- ④ 정산 시기 및 방법
- ⑤ 작가의 의무 등 구속사항
- ⑥ 기타()

C03-4. (C03에 ① 응답) 귀하(또는 주변의 동료)께서 플랫폼의 자사/계열사, 또는 다른 작가에 비해 현저하게 불리한 취급을 당한 이유는 무엇입니까?

- ① 플랫폼 또는 플랫폼 자회사/계열사 소속 작가가 아니어서
- ② 소속 제작사(에이전시/스튜디오/프로덕션)가 영세해서
- ③ 플랫폼이 제시한 조건대로 계약을 체결하지 않아서
- ④ 작품의 소재가 대중적이지 않아서 (소수 장르, 성인물 등)
- ⑤ 플랫폼 관계자와 친분이 없거나 불화가 있어서
- ⑥ 기타()

C03-5. (C03에 ①~⑫ 응답) 계약 과정에서 불공정 행위를 한 계약 상대는 누구입니까?

항목	응답 (최대 2개 선택)
C03 보기 내용 1	① 플랫폼 ② 에이전시 ③ 스튜디오 ④ 메인/공동작가
C03 보기 내용 2	① 플랫폼 ② 에이전시 ③ 스튜디오 ④ 메인/공동작가
(자동 생성)	① 플랫폼 ② 에이전시 ③ 스튜디오 ④ 메인/공동작가

C04. 귀하(또는 주변의 동료)가 가장 최근 창작 과정에서 불공정 행위를 경험한 사례를 모두 응답해 주세요.

- ① 연재 플랫폼/에이전시 등이 작품 기획, 창작에 부당하게 개입함 (예. 과한 컷수 제한, 내용변경)
- ② 연재 플랫폼/에이전시 등이 무리하게 작업시간 단축을 요구함
- ③ 불가피한 사정이 있을 시 휴재·마감시간 연기가 가능하다고 계약했음에도 불구하고 휴재, 마감시간 연기 등 불가 통보
- ④ 금전적 대가나 명확한 기준 없이 담당자의 취향에 맞을 때까지 반복적인 수정요구를 받음
- ⑤ 계약 종료 이후 재계약으로 인한 재출간 시, 대가 지급 없이 내용 수정 요구 받음
- ⑥ 계약 상 업무 범위를 벗어난 일(광고물 제작, PPL 삽입 등)을 관행이라는 명목으로 요구함
- ⑦ 연재 플랫폼/에이전시 등이 마케팅/홍보를 해주지 않음
- ⑧ 작품 계약 전 또는 입사 등의 심사를 목적으로 지나친 양의 원고 작업을 요구함
- ⑨ 플랫폼/에이전시 직원에게 욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음
- ⑩ 메인작가, 또는 공동작가로부터 욕설, 폭언 등을 들은 경험이 있음
- ⑪ 기타()
- ⑫ 창작 과정에서 불공정 경험 없음 [선택 시, 다른 보기 선택불가]

C04-1. (C04 ①~⑩ 응답) 창작 과정에서 불공정 행위를 한 상대는 누구입니까?

항목	응답 (최대 2개 선택)
C04 보기 내용 1	① 플랫폼 ② 에이전시 ③ 스튜디오 ④ 메인/공동작가
C04 보기 내용 2	① 플랫폼 ② 에이전시 ③ 스튜디오 ④ 메인/공동작가
(자동 생성)	① 플랫폼 ② 에이전시 ③ 스튜디오 ④ 메인/공동작가

D. 불공정 계약/행위 등의 개선을 위한 의견

D01. 웹툰산업 내의 불공정 계약/행위/관행 등의 개선을 위해서는 어떠한 것이 필요하다고 생각합니까?

(세부 항목 순서 랜덤, 일렬 응답 시 경고창 제시)

항목	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 이다	필요 하다	매우 필요 하다
1. 업계에 대한 표준계약서 활용 권고	①	②	③	④	⑤
2. 이면계약서에 대한 공익신고 포상 제도 운영	①	②	③	④	⑤
3. 웹툰/만화 사업자 신고제 도입	①	②	③	④	⑤
4. 플랫폼/에이전시 등의 부도/파산/재산 정리, 일방적 계약해지 등으로 인해 생계에 피해가 없도록 생계비 지원	①	②	③	④	⑤
5. 권리자들의 권익 보호를 위한 정산방식 및 수익분배(RS, MG 등) 기준 제시 (또는 분배율 개선 관련 제도 시행)	①	②	③	④	⑤
6. 원활한 수익분배/원활한 대금지급을 위해 신탁기관 활성화를 통한 신탁제도 운영	①	②	③	④	⑤
7. 플랫폼/에이전시/출판사 등의 부도/파산/재산 정리로 인한 대가 미지급/계약파기가 발생하지 않도록 관계 법안 신설/보완	①	②	③	④	⑤
8. 기획/제작/장작 관련하여 사전 기획비(플랫폼, 에이전시 심사를 위한 원고 작업 등) 인정에 대한 제도적 보호 정책 마련	①	②	③	④	⑤
9. 웹툰 작가 및 사업체들의 조합, 연합회, 협회 등을 통한 활동 활성화	①	②	③	④	⑤
10. 웹툰 작가 대상 저작권/계약서 작성 등 교육 및 법률 자문 지원	①	②	③	④	⑤
11. 불법 유통 피해에 배상책임 강화와 배상금을 에이전시, 작가에게 분배하는 법적기반 마련	①	②	③	④	⑤
12. 조화수/수익 등에 대한 투명한 공개시스템 제공	①	②	③	④	⑤

D02. 이외의 웹툰산업 내의 불공정 계약/행위/관행을 개선하기 위해 중요하다고 생각되는 사항이 있다면 자유롭게 기재해 주세요.

E. 웹툰 불법유통 및 저작권 침해 경험

E01. 귀하께서는 2024년 한 해 동안 본인 창작 작품의 저작권을 침해받으신 경험이 있습니까?

저작권 침해 예시
1. 본인의 동의 없이 작품이 무단으로 복제-배포-게시된 경우
2. 작품의 일부 또는 전체가 무단으로 수정-편집되어 사용된 경우
3. 캐릭터, 설정, 스토리 등을 모방한 유사 작품이 제작 및 배포된 경우
4. 제3자가 무단으로 작품을 상품화하거나, 광고 및 굿즈 등에 사용한 경우
5. 본인의 이름 없이 타인이 작가명·필명 도용 후 작품을 게시한 경우 등

① 예

② 아니오

③ 잘 모름

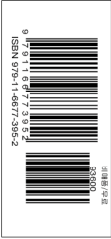
2025 웹툰산업 실태조사

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원
연구책임 | 전 중 섭 (데이터정책팀 책임연구원)
수행기관 | (주)글로벌리서치
발 행 인 | 유 현 석 (한국콘텐츠진흥원 원장직무대행)
발 행 일 | 2025년 12월 31일
발 행 처 | 한국콘텐츠진흥원
주 소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전 화 | 1566-1114
홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호_KOCCA 25-48
ISBN_979-11-6677-395-2(93600) (비매품)

* 본 보고서의 저작권은 한국콘텐츠진흥원이 소유하고 있으며, 내용을 인용하고자 할 경우에는 반드시 『2025 웹툰산업 실태조사』 ○ ○ 쪽에서 인용하였음을 표시해 주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”



K-콘텐츠와 세계로 미래로