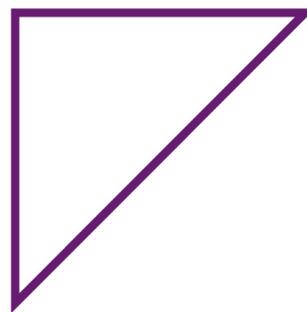


# 2020 웹툰 사업체 실태조사

20

20

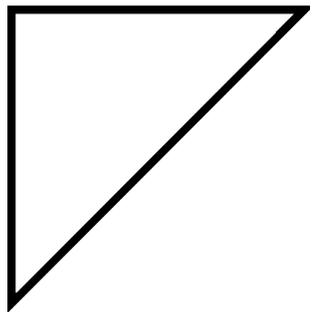




2020  
웹툰 사업체 실태조사

20

20



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

# 제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 “2020 웹툰 사업체 실태조사”의 결과보고서로 제출합니다.

2020년 12월 22일

조사기관 : (주)글로벌리서치

조사책임자 : 김태영 ((주)글로벌리서치 이사)



2020년

# 웹툰 사업체 실태조사

조사 기간 : 2020년 08월 25일(수) ~ 2020년 11월 20일(금)

조사 대상 : 웹툰 사업체(플랫폼, 에이전시)

조사 방법 : 웹툰사업체 대표 또는 임원 /

중간관리자 이상 대상 설문조사 수행

- 방문 심층 인터뷰 및 온라인 조사, 전화 인터뷰 병행

- 최종 조사 규모 : 43개 업체(웹툰에이전시 및 제작사, 웹툰플랫폼)

주요 조사내용 : 일반현황 및 매출현황, 제작/유통 현황,

해외진출 현황, 인력 현황 등



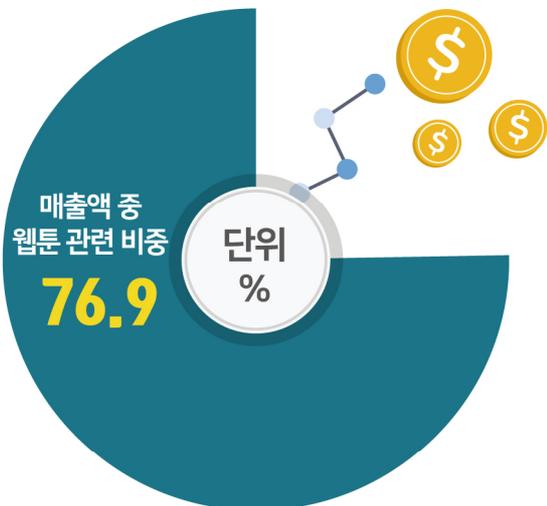
## 1. 일반현황 및 매출현황

● 웹툰 사업 분야 (n=43, 중복응답, 단위: %)

웹툰 기획/제작	웹툰 에이전시	출판
88.4%	62.8%	23.3%
웹툰 플랫폼	기타	
11.6%	4.7%	



● 매출액 중 웹툰 관련 비중 (n=43, 단위: %)



## 2. 제작/유통 현황

### ● 2019년 작품 현황

웹툰가이드 WAS 자료

신규 작품 수	
2016년	2,315 건
2017년	2,731 건
2018년	2,853 건
2019년	2,767 건

신규 독점 작품 수	
2016년	1,090 건
2017년	1,000 건
2018년	974 건
2019년	1,617 건

### ● 2019년 작가 현황 (단위: 명)

웹툰가이드 WAS 자료  
비독점 작가 수 및 전체 작가 수는 중복집계

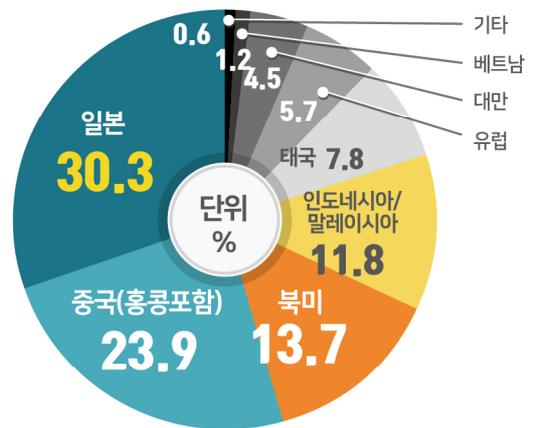


## 3. 해외 진출 현황

### ● 해외법인 보유 여부 (n=43, 단위: %)



### ● 해외 수출 국가별 비중 (n=32, 단위: %)



### ● 해외 진출 현황 (n=43, 중복응답, 단위: %)

☑ 수출 74.4

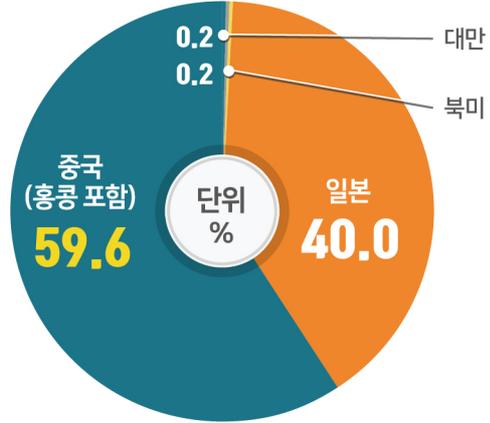
☑ 수입 23.3

☑ 미진출 23.3

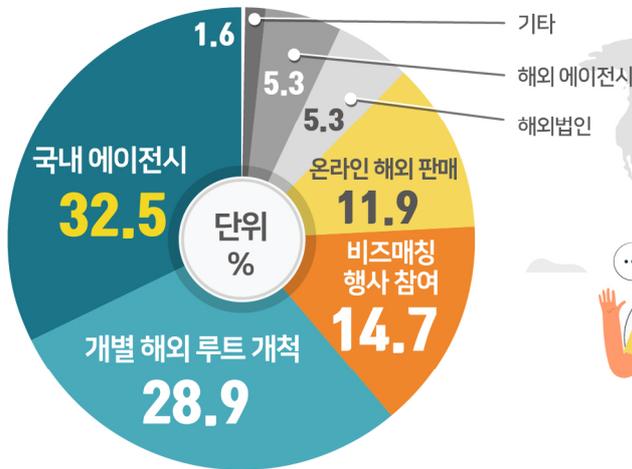
● 수출 작품 수 및 수출 건수 (n=32)



● 해외 수입 국가별 비중 (n=10, 단위: %)



● 해외 수출 방법별 비중 (n=32, 단위: %)

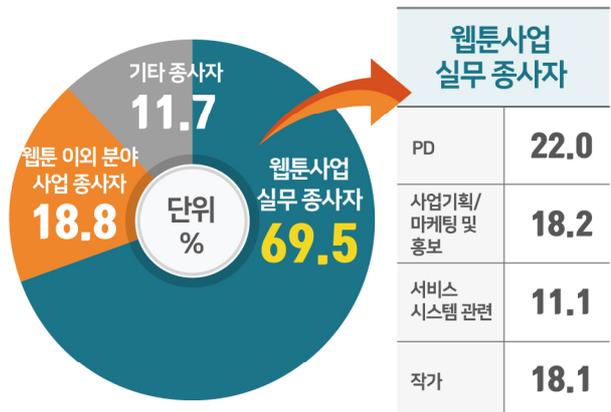


## 4. 인력 현황

● 종사자 현황 평균 (n=43, 단위: 명)

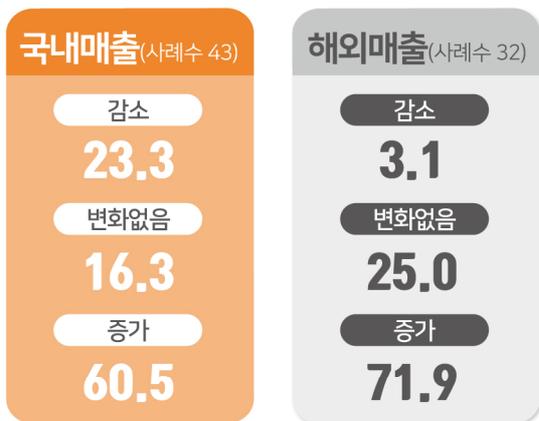


● 직종별 종사자 현황 (n=43, 단위: %)

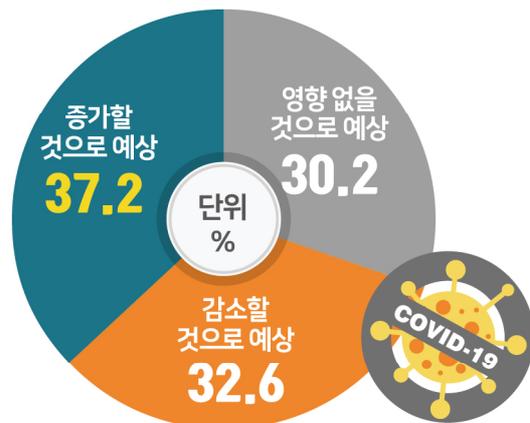


## 5. 애로사항 및 기타

### ● 전년 동기 대비 매출(2020년 상반기) 변화 (n=43, 단위: %)



### ● 코로나19로 인해 향후 1년간 매출 영향 예상 (n=43, 단위: %)



### ● 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움 (n=43, 1+2순위 기준단위: %)



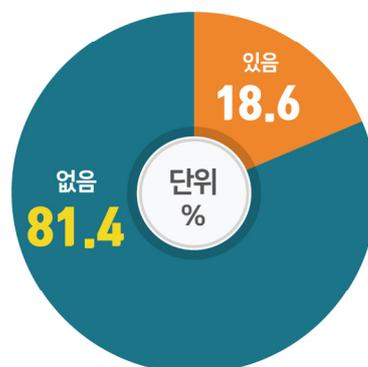
### ● 코로나19로 인해 일자리 관련 겪고 있는 어려움 (n=43, 1+2순위 기준단위: %)



### ● 코로나19로 인해 향후 1년간 예상 피해 정도 (n=14, 단위: %)



### ● 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약 취소/중단 경험 (n=43, 단위: %)





# 요약문





## 요약문

### 1부. 웹툰 사업체 실태조사

#### 제1장. 조사 개요

##### 1. 조사 목적

- 웹툰 사업체의 실태 파악을 통해 웹툰 산업의 기초 데이터베이스 구축 및 발전 정책 수립에 필요한 기초 자료 제공
- 웹툰 산업 발전을 위한 정책적 제언 및 시사점 도출을 위한 기초자료 제공

##### 2. 조사 방법

- 웹툰 사업체(플랫폼, 에이전시) 대상 설문조사 수행
  - 방문 인터뷰 조사 및 온라인 조사 병행
  - 최종 조사 규모 : 조사 대상 248개 업체 중 43개 업체 응답완료

	조사 대상(개)	조사 완료(개)	응답률(%)
플랫폼	31	4	12.9
에이전시	217	39	18.0
합계	248	43	17.3

##### 3. 조사 내용

- 사업체 설문조사는 2019년 기준 일반 현황, 제작/유통 현황, 해외진출 현황, 인력 현황, 현안 및 기타 등으로 구성
  - 일반 현황 및 매출 현황(매출액/매출구분별 매출액 비중, 영업비용 중 원고료 비중 등)
  - 해외진출 현황(해외법인 보유 여부, 수출/수입 현황 및 규모 등)
  - 인력 현황(종사자 수 현황, 인력 충원 경로 등)
  - 만화분야 표준계약서 활용 현황(인지 여부, 활용 여부, 활용하지 않는 이유)
  - 애로사항 및 기타(코로나19로 인한 어려움, 웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움 등)

#### 제2장. 산업 규모 추정

- 웹툰 페이지뷰(PV) 전체의 98.0%를 차지하는 주요 웹툰 플랫폼사의 매출액을 100.0%로 환산 계산한 액수와 에이전시의 웹툰 관련 추정 액수를 합한 2019년 웹툰 산업 매출액 규모는 약 6,400억원으로 전년도 대비 1,737억원(37.3%) 증가한 것으로 추정됨.

	2017년	2018년	2019년
플랫폼	242,206,987,049	261,549,645,933	387,411,632,641
에이전시	137,722,733,662	204,793,140,000	252,681,898,970
합계	379,929,720,711	466,342,785,933	640,093,531,611

## 제3장. 주요 조사 결과(2019년 기준)

### 1. 매출 현황

- 매출액 중 웹툰 관련 비중은 평균 76.9%인 것으로 나타남.
- 매출 구분별로는 '유료 콘텐츠 매출' 이 69.0%로 가장 높게 나타남

### 2. 해외 진출 현황

- 응답기업 중 해외현지 법인을 보유한 기업은 7.0% 정도이며, 수출 중인 기업은 74.4%, 수입 중인 기업은 23.3%, 해외진출을 하지 않는 기업은 23.3%으로 나타남.
- 응답기업의 수출액 평균은 1,026,000달러(102만 6,000달러, 한화 11억 9,596만원)로 나타남.
- 수출 작품 수는 평균 56건, 수출 건수는 평균 63건으로 나타남.
- 국가별로는 '일본' 에 수출하는 비중이 30.3%로 가장 높은 것으로 조사됨.
- 수출방법으로는 '국내에이전시/플랫폼' 이 32.5%로 가장 높으며, 수출 형태는 '원 작품 수출' 이 97.8%로 나타남.
- 응답기업의 수입액 평균은 319,200달러(31만 9,200달러, 한화 3억 7,208만원)로 나타남.
- 국가별 수입 비중은 '중국(홍콩 포함)' 이 59.6%으로 가장 높고, 수입 형태는 '온라인 전송권' 이 89.0%으로 높음.
- 해외비즈니스를 위해서는 '해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축' 이 59.5%로 가장 필요하다고 나타남.

### 3. 인력 현황

- 응답기업의 종사자 수 평균은 24명으로 조사되었으며, 2019년에 신규 고용된 종사자 수는 평균 7명으로 조사됨.
- 종사자 중 웹툰 사업 실무를 담당하는 종사자가 69.5%로 나타남.
- 인력 충원 경로는 '공채' 가 67.4%로 가장 높으며, 이어서 '지인추천' 이 55.8%로 나타남.

### 4. 만화분야 표준계약서 활용 현황

- 만화분야 표준계약서에 대한 인지도는 95.3%로 대다수 업체가 인지하고 있는 것으로 나타남.
- 인지 업체들 중 78.0%가 '표준계약서 주요 조항을 준용하고 가감 필요 조항을 반영하여 활용' 하는 것으로 나타남.

### 5. 애로사항 및 기타

- 2019년 대비, 2020년 상반기 국내 매출이 '증가' 했다는 응답이 60.5%로 나타남.
- 해외 매출이 '증가' 했다는 응답은 71.9%로 나타남.
- 전년 동기 대비 웹툰 관련 인력이 '증가' 했다는 응답이 58.1%로 나타남.
- 코로나19로 인해 겪는 어려움으로는 '현장 업무 진행 곤란' 이 51.2%로 가장 높게 나타남.

- 코로나19로 인해 겪는 일자리 관련 어려움으로는 ‘재택근무로 인한 직원 관리 및 소통 애로’ 가 44.2%로 나타남.
- 코로나19로 인해 향후 1년간 매출 영향 예상으로는 ‘증가할 것’ 이라는 응답이 37.2% 이며, ‘감소할 것’ 이라는 응답은 32.6%로 나타남.
- ‘감소할 것’ 이라는 업체의 경우, 평균 30.4%의 감소를 예상하는 것으로 나타남.
- 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약을 취소하거나 중단한 경험이 ‘있다’ 는 응답이 18.6%로 나타남.
- 웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판을 ‘하고 있다’ 는 응답이 30.2%로 나타남.
- 오프라인 유통 및 출판을 하는 업체 중 코로나19로 인해 피해가 ‘있다’ 는 응답은 64.3%로 나타났으며, 피해 정도는 평균 35.0% 매출액 감소인 것으로 나타남.
- 기획 웹툰 및 제작 웹툰을 취급하는 업체는 92.9%로 나타남.
- 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움을 겪는 사항으로는 ‘신규 작가/작품 발굴 어려움’ 이 44.2%로 나타났으며, 이어서 ‘불법복제사이트’ 가 41.9%, ‘외부자금 및 투자 유치 어려움’ 이 32.6% 등의 순으로 나타남.

## 2부. 웹툰 불법유통 실태조사

### 제1장. 조사 개요

#### 1. 조사 목적

- 웹툰 불법 유통의 실태 파악을 통해 웹툰 불법 복제 피해 규모를 산출하고, 향후 불법 유통에 대한 대응 방안을 모색하기 위해 필요한 기초 자료를 제공하고 웹툰 산업 발전을 위한 정책적 제언 및 시사점 도출이 필요함.

#### 2. 조사 방법

- 웹툰 불법 유통사이트 이용자 FGI 조사
  - FGI (Focus Group Interview)
  - 30~49세 남녀 4명 1그룹, 15~19세 남성 6명 1그룹

#### 3. FGI 내용

- 불법웹툰 사용 경험, 불법웹툰 이용에 대한 인식, 근절 방안 등
  - 불법 웹툰 사용 경험(이용 경로, 이용 동기 등)
  - 불법 웹툰 이용에 대한 인식(불법 웹툰 이용 장단점, 불법성 인식)
  - 불법 웹툰 이용 근절 방안(불법 웹툰 이용 방지를 위한 방안)

## 제2장. 불법유통시장 피해규모 추정

- 웹툰 불법유통시장 피해규모는 합법 웹툰시장 규모와 불법복제 침해율을 활용하여 산출함.
- 합법 웹툰시장 규모는 약 6,400억원(640,093,531,611원)이고 불법복제 침해율은 PV를 활용하여 약 49.7%로 추정함.
- 결과적으로 웹툰 불법유통시장 피해규모는 약 3,183억원(318,322,956,446원)으로 추정됨.

## 제3장. 불법유통 사례 현황

- 한국어 불법 웹툰 사이트의 도메인 다수 확보 경향이 심화되고 있음.
- 한국어 불법 웹툰 사이트의 신고를 피하기 위한 우회 기술이 발전하고 있음.
- 해외 웹툰 불법 복제 사이트가 다수 발생하고 있음.

## 제3장. 웹툰 불법유통 FGI 주요 내용

- 불법 웹툰 이용 경험
  - 대체로 포털사이트에 검색하여 이용하며, 평소 불법적인 경로로 웹툰을 이용하는 경우가 더 많은 것으로 나타남.
  - 웹툰과 마찬가지로 타 콘텐츠도 주로 불법적인 경로로 이용하며, 결제 비용이 부담되거나 비용 투자 의향이 없어서 불법으로 이용하는 것으로 나타남.
- 불법 웹툰 이용에 대한 인식
  - 불법 이용의 장점은 무료, 성인 인증이 필요없다는 장점. 그러나 단점은 불법사이트를 찾는 번거로움과 선정성 등의 우려가 나타남.
  - 대부분 불법이라는 것은 인지하고 있으나 웹툰 자체를 무료로 이용해야 한다는 인식이 강하며, 비용 지불 가치가 떨어진다고 느끼는 것으로 나타남.
- 불법 웹툰 이용 근절 방안
  - 가격체계를 다양화하는 것이 필요하다는 의견이 많았음.
  - 불법사이트 자체를 폐쇄하는 것이 중요하지만, 불법사이트의 기준이 모호하다는 의견이 있었음.

# 목차

## 1 부. 웹툰 사업체 실태조사

제 1 장. 조사 개요 .....	11
1. 조사 목적 .....	11
2. 조사 설계 .....	11
3. 조사 내용 .....	12
4. 조사결과 해석 시 유의사항 .....	13
제 2 장. 산업 규모 추정 .....	15
1. 웹툰 산업 규모 추정 .....	17
제 3 장. 설문조사 주요 결과 .....	23
1. 일반 현황 및 매출 현황 .....	25
가. 웹툰 사업 분야 .....	25
나. 웹툰 사업 분야 - 주된 사업 분야 .....	26
다. 매출액 (1) 매출액 .....	27
다. 매출액 (2) 매출액 중 웹툰 관련 비중 .....	28
다. 매출액 (3) 웹툰 관련 매출액 .....	29
라. 매출 비중 (1) 매출 구분별 비중 .....	30
라. 매출 비중 (2) 2 차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중 .....	31
마. 플랫폼 트래픽 현황 .....	32
2. 제작/유통 현황 .....	33
가. 작품 현황 .....	33
나. 작가 현황 .....	35
3. 해외 진출 현황 .....	37
가. 해외법인 보유 여부 .....	37
나. 해외 진출 현황 (1) 해외 진출 현황 .....	38
나. 해외 진출 현황 (2) 해외 진출 작품수 .....	39
다. 수출 규모 .....	40
라. 해외 수출 비중 (1) 해외 수출 국가별 비중 .....	41
라. 해외 수출 비중 (2) 해외 수출 방법별 비중 .....	42
라. 해외 수출 비중 (3) 해외 수출 형태별 비중 .....	43
마. 수입 규모 .....	44

바. 해외 수입 비중 (1) 해외 수입 국가별 비중 .....	45
바. 해외 수입 비중 (2) 해외 수입 형태별 비중 .....	46
사. 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 것 .....	47
아. 구체적인 필요 사항 .....	48
4. 인력 현황 .....	49
가. 종사자 현황 .....	49
나. 고용형태별 및 성별 종사자 현황 .....	50
다. 직종별 종사자 현황 .....	51
라. 인력 충원 경로 .....	52
5. 만화분야 표준계약서 활용 현황 .....	53
가. 만화분야 표준계약서 인지 여부 .....	53
나. 만화분야 표준계약서 활용 여부 .....	54
다. 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유 .....	55
6. 애로사항 및 기타 .....	56
가. 전년 동기 대비(2020년 상반기) 매출 변화 (1) 국내 매출 .....	56
가. 전년 동기 대비(2020년 상반기) 매출 변화 (2) 해외 매출 .....	57
나. 전년 동기 대비(2020년 상반기) 웹툰 관련 인력 변화 .....	58
다. 코로나 19로 인해 겪고 있는 어려움 .....	59
라. 코로나 19로 인해 일자리 관련 겪고 있는 어려움 .....	60
마. 코로나 19로 인해 향후 1년간 매출 영향 (1) 향후 1년간 매출 영향 예상 .....	61
마. 코로나 19로 인해 향후 1년간 매출 영향 (2) 향후 1년간 예상 피해 정도 .....	62
바. 코로나 19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약 취소/중단 경험 .....	63
사. 웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판 (1) 오프라인 유통 및 출판 여부 .....	64
사. 웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판 (2) 오프라인 유통 및 출판 분야 피해 여부 .....	65
사. 웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판 (3) 오프라인 유통 및 출판 분야 피해 정도 .....	66
아. 기획 웹툰 및 제작 웹툰 (1) 기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야 취급 여부 .....	67
아. 기획 웹툰 및 제작 웹툰 (2) 기획 웹툰 및 제작 웹툰 관련 애로사항 .....	68
자. 웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움 (1) 가장 어려움을 겪는 사항 .....	69
자. 웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움 (2) 어려움을 겪는 구체적인 내용 .....	70
차. 웹툰 산업의 발전을 위해 개선되었으면 하는 사항 .....	71
제 4 장. 결론 .....	73

## 2 부. 웹툰 불법유통 실태조사

제 1 장. 조사 개요 .....	92
1. 조사 목적 .....	93
2. FGI 개요 .....	93
3. FGI 내용 .....	94
4. FGI 대상 특성 .....	94
제 2 장. 웹툰 불법유통시장 피해규모 추정 .....	95
제 3 장. 웹툰 불법유통 사례 현황 .....	101
1. 웹툰 불법유통 사이트 현황 .....	103
2. 웹툰 불법유통 기술적 변화 .....	107
제 4 장. 웹툰 불법유통 FGI 결과 .....	109
1. 불법 웹툰 이용 경험 .....	111
가. 불법 웹툰 이용 현황 .....	111
나. 타 콘텐츠 불법 이용 경험 .....	112
다. 불법 웹툰 이용 동기 .....	113
2. 불법 웹툰 이용에 대한 인식 .....	113
가. 불법 웹툰 이용의 장단점 .....	113
나. 불법 웹툰 불법성 인식 .....	115
3. 불법 웹툰 이용 근절 방안 .....	116
가. 불법 웹툰 이용 방지를 위한 방안 .....	116
4. 시사점 .....	118
제 5 장. 결론 .....	121
1. 웹툰 불법유통시장 규모 추정 .....	123
2. 웹툰 불법유통 사례 현황 및 향후 대책 .....	123
3. 웹툰 불법 이용자 FGI 결과 .....	124
부록 1. 참고자료 .....	125
부록 2. 설문지 .....	131

# 표목차

<표 1-1> 조사 개요 .....	12
<표 1-2> 조사 내용 .....	12
<표 2-1> 2019년 웹툰 산업 규모 추정 .....	17
<표 2-2> 2019년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 웹툰가이드 WAS DB .....	18
<표 2-3> 2019년 주요 플랫폼 웹툰 매출액 .....	19
<표 2-4> 2019년 웹툰 플랫폼 매출액 추정 .....	19
<표 2-5> 2019년 매출액(에이전시/제작스튜디오) .....	20
<표 2-6> 2019년 매출액(에이전시/제작스튜디오) (계속) .....	21
<표 3-1> 웹툰 사업 분야 .....	25
<표 3-2> 웹툰 사업 분야 (주된 사업 분야) .....	26
<표 3-3> 매출액 .....	27
<표 3-4> 웹툰 매출액 비중 .....	28
<표 3-5> 웹툰 매출액 .....	29
<표 3-6> 매출 구분별 비중 .....	30
<표 3-7> 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중 .....	31
<표 3-8> 트래픽 현황 .....	32
<표 3-9> 작품 현황 .....	34
<표 3-10> 작가 현황(2019년) .....	36
<표 3-11> 해외법인 보유 여부 .....	37
<표 3-12> 해외 진출 현황 .....	38
<표 3-13> 플랫폼별 해외 진출 작품 수 .....	39
<표 3-14> 수출 규모 .....	40
<표 3-15> 해외 수출 국가별 비중 .....	41
<표 3-16> 해외 수출 방법별 비중 .....	42
<표 3-17> 해외 수출 형태별 비중 .....	43
<표 3-18> 수입 규모 .....	44
<표 3-19> 해외 수입 국가별 비중 .....	45
<표 3-20> 해외 수입 형태별 비중 .....	46
<표 3-21> 해외 비즈니스에 가장 필요한 것 .....	47
<표 3-22> 구체적인 필요 사항 .....	48
<표 3-23> 종사자 현황 .....	49
<표 3-24> 고용형태별 및 성별 종사자 현황 .....	50
<표 3-25> 직종별 종사자 현황 .....	51
<표 3-26> 인력 충원 경로 .....	52
<표 3-27> 만화분야 표준계약서 인지 여부 .....	53
<표 3-28> 만화분야 표준계약서 활용 여부 .....	54

<표 3-29> 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유 .....	55
<표 3-30> 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (국내 매출) .....	56
<표 3-31> 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (해외 매출) .....	57
<표 3-32> 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 웹툰 관련 인력 변화 .....	58
<표 3-33> 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움 .....	59
<표 3-34> 코로나19로 인해 일자리 관련 겪고 있는 어려움 .....	60
<표 3-35> 향후 1년간 매출 영향 예상 .....	61
<표 3-36> 향후 1년간 예상 피해 정도 .....	62
<표 3-37> 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약 취소/중단 경험 .....	63
<표 3-38> 웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판 여부 .....	64
<표 3-39> 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 피해 여부 .....	65
<표 3-40> 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 피해 정도 .....	66
<표 3-41> 기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야 취급 여부 .....	67
<표 3-42> 기획 웹툰 및 제작 웹툰 관련 애로사항 .....	68
<표 3-43> 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항 .....	69
<표 3-44> 어려움을 겪는 구체적인 내용 .....	70
<표 3-45> 웹툰 산업의 발전을 위해 개선되었으면 하는 사항 .....	71
<표 4-1> FGI 개요 .....	93
<표 4-2> 웹툰 불법유통 FGI 내용 .....	94
<표 4-3> FGI(Focus Group Interview) 참석자 Profile .....	94
<표 5-1> 2019년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 웹툰가이드 WAS DB .....	98
<표 5-2> 2019년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 웹툰가이드 WAS DB .....	98
<표 5-3> 합법 웹툰 플랫폼 수 추이 .....	103
<표 5-4> 연도별 불법 웹툰 사이트 변화 추이 .....	104
<표 5-5> 연도별 불법 유통 사이트 트래픽 변화 추이 .....	105
<표 5-6> 밤토끼 검거 이후 불법 유통 사이트 트래픽 변화 추이 .....	105
<표 5-7> 밤토끼 모방 사이트의 대형화 진행 .....	106
<표 5-8> 각 상황별 유효클릭율과 비율 / 출처: 웹툰가이드 WAS DB .....	128
<표 5-9> 플랫폼별 웹툰 1화당 이용 가격 / 출처: 웹툰가이드 WAS DB .....	129

# 그림목차

[그림 3-1] 웹툰 사업 분야 .....	25
[그림 3-2] 웹툰 사업 분야 (주된 사업 분야) .....	26
[그림 3-3] 매출액 .....	27
[그림 3-4] 웹툰 매출액 비중 .....	28
[그림 3-5] 웹툰 관련 매출액 .....	29
[그림 3-6] 매출 구분별 비중 .....	30
[그림 3-7] 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중 .....	31
[그림 3-8] 작품 현황 .....	33
[그림 3-9] 연도별 신규 작품 현황 .....	33
[그림 3-10] 연도별 작가 현황 .....	35
[그림 3-11] 해외법인 보유 여부 .....	37
[그림 3-12] 해외 진출 현황 .....	38
[그림 3-13] 2019년 수출 규모 .....	40
[그림 3-14] 해외 수출 국가별 비중 .....	41
[그림 3-15] 해외 수출 방법별 비중 .....	42
[그림 3-16] 해외 수출 형태별 비중 .....	43
[그림 3-17] 2019년 수입 규모 .....	44
[그림 3-18] 해외 수입 국가별 비중 .....	45
[그림 3-19] 해외 수입 형태별 비중 .....	46
[그림 3-20] 해외 비즈니스에 가장 필요한 것 .....	47
[그림 3-21] 종사자 현황 .....	49
[그림 3-22] 고용형태별 및 성별 종사자 현황 .....	50
[그림 3-24] 인력 충원 경로 .....	52
[그림 3-25] 만화분야 표준계약서 인지 여부 .....	53
[그림 3-26] 만화분야 표준계약서 활용 여부 .....	54
[그림 3-27] 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유 .....	55
[그림 3-28] 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (국내 매출) .....	56
[그림 3-29] 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (해외 매출) .....	57
[그림 3-30] 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 웹툰 관련 인력 변화 .....	58
[그림 3-31] 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움 .....	59
[그림 3-32] 코로나19로 인해 일자리 관련 겪고 있는 어려움 .....	60
[그림 3-33] 향후 1년간 매출 영향 예상 .....	61
[그림 3-34] 향후 1년간 예상 피해 정도 .....	62
[그림 3-35] 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약 취소/중단 경험 .....	63
[그림 3-36] 웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판 여부 .....	64
[그림 3-37] 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 피해 여부 .....	65

[그림 3-38] 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 피해 정도 .....	66
[그림 3-39] 기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야 취급 여부 .....	67
[그림 3-40] 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항 .....	69
[그림 4-4] 불법복제 침해율 산출 결과 .....	99
[그림 4-5] 웹툰 불법유통시장 규모 산출 결과 .....	99
[그림 4-6] 10년간 신규 작품 변화 추이 .....	103
[그림 4-7] 연도별 불법 웹툰 사이트 변화 추이 .....	104
[그림 4-8] 연도별 불법 유통 사이트 트래픽 변화 추이 .....	105
[그림 4-9] 밤토끼 모방 사이트의 대형화 진행 .....	106
[그림 4-10] 이미지를 hex(16진수) 코드로 변환하여 직접 쓰는 방식 예시 .....	107
[그림 4-11] 404 Not Found로 나타나게 하는 기법 예시 .....	107
[그림 4-12] 불법 웹툰사이트 피해 규모 산출 공식 .....	127
[그림 4-13] 사용자 행동패턴 유형 .....	128
[그림 4-14] 웹툰 불법유통시장 잠재피해 규모 산출 결과 .....	130





1부

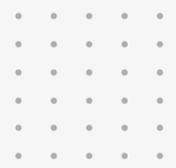
# 웹툰 사업체 실태조사





제1장

# 조사개요



# 제1장 조사개요

## 1. 조사 목적

- 웹툰 산업은 지속적으로 성장하고 있으나 객관적인 정보와 데이터베이스의 구축이 충분하지 않은 상황임.
- 이에 따라 웹툰 관련 사업체의 규모와 수출입 현황, 인력 현황, 사업 추진 시 애로사항 등 다양한 측면의 실태 파악이 필요하며, 또한 웹툰 관련 사업체의 규모와 수출입 현황, 인력 현황, 사업 추진 시 애로사항 등을 파악할 필요가 있음.
- 이에, 웹툰 사업체의 실태 파악을 통해 웹툰 산업의 기초 데이터베이스 구축 및 발전 정책 수립에 필요한 기초 자료를 제공하고 웹툰 산업 발전을 위한 정책적 제언 및 시사점 도출을 위한 기초자료로 활용하고자 함.

## 2. 조사 설계

- 웹툰 산업은 플랫폼과 에이전시(기획사/프로덕션 포함)를 중심으로 이루어져 있음. 본 조사는 웹툰 산업 실태를 플랫폼과 에이전시를 대상으로 2019년 기준 매출현황, 제작/유통 현황, 해외진출 현황, 인력 현황, 현안 및 애로사항을 파악하고자 하였음.
- 각 사업체의 대표자를 대상으로 조사를 진행하였으며, 경우에 따라 대표자의 승인 하에 중간관리자 이상의 담당자가 조사에 응답했음.
  - 조사방법은 온라인 설문조사와 전화/이메일/대면 인터뷰를 병행하여 진행하였음.
- 웹툰가이드의 웹툰 통계 분석 서비스(WAS)의 자료, 인터넷 서치, 전문가 자문 등을 통해 조사 기간을 기준으로 현재 영업활동을 하고 있으면서 2019년에 영업활동을 한 플랫폼 31개사, 에이전시 217개사, 총 248개 사업체가 조사대상임. 본 조사에는 플랫폼 31개 중 4개, 에이전시 217개 중 39개로 총 43개 사업체가 응답하였음.
- 에이전시 모집단 수는 설문조사 설계 당시 132개로 특정하였으나, 설문조사 종료 후 산업규모를 추정하는 단계에서 추가적인 업체를 확보하여 217개로 확대되었음.
- 단위 무응답과 항목 무응답으로 인한 결측치에 대해서는 2차 자료 및 전문가 자문을 통해 정량적, 정성적으로 추정함.
  - 주요 포털의 무응답 등으로 인해 웹툰 사업체 전체 현황 파악에는 한계가 있으므로 결과 해석에 주의를 요함.

<표 1-1> 조사 개요

구 분	내 용																
조사 대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>웹툰 사업체(플랫폼, 에이전시)</li> </ul>																
주요 조사 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>2019년 기준 매출현황, 제작/유통 현황, 해외진출 현황, 인력 현황, 현안, 애로사항 등</li> </ul>																
조사 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>각 사업체의 대표 또는 임원 / 중간관리자 이상 담당자 대상 설문조사 수행</li> <li>- 온라인 조사, 전화/이메일/대면 인터뷰 병행</li> </ul>																
조사 모집단	<ul style="list-style-type: none"> <li>현재 웹툰 산업을 영위 중인 플랫폼 및 에이전시</li> <li>웹툰가이드 WAS 자료, 인터넷 서치, 전문가 자문 등을 통해 현재 활동을 하고 있는 플랫폼 31개, 에이전시 217개를 조사 대상으로 함.</li> </ul>																
조사 규모	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>조사 대상(개)</th> <th>조사 완료(개)</th> <th>응답률(%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>플랫폼</td> <td>31</td> <td>4</td> <td>12.9</td> </tr> <tr> <td>에이전시</td> <td>217</td> <td>39</td> <td>18.0</td> </tr> <tr> <td>합계</td> <td>248</td> <td>43</td> <td>17.3</td> </tr> </tbody> </table>		조사 대상(개)	조사 완료(개)	응답률(%)	플랫폼	31	4	12.9	에이전시	217	39	18.0	합계	248	43	17.3
	조사 대상(개)	조사 완료(개)	응답률(%)														
플랫폼	31	4	12.9														
에이전시	217	39	18.0														
합계	248	43	17.3														
조사 기간	<ul style="list-style-type: none"> <li>2020. 8. 25(수) ~ 2019. 11. 20(금)</li> </ul>																
조사 기관	<ul style="list-style-type: none"> <li>(주)글로벌리서치</li> </ul>																

### 3. 조사 내용

<표 1-2> 조사 내용

구 분	내 용
일반현황 및 매출현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>사업 분야/매출액/매출액 중 웹툰 관련 비중</li> <li>매출 구분별 매출액 비중/2차 저작권 분야별 비중</li> </ul>
해외진출 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>해외현지 법인 보유 여부</li> <li>해외진출 현황</li> <li>수출 규모(수출액, 수출건수 등)/국가별 수출액 비중/수출방법별 비중/수출형태별 비중</li> <li>수입 규모(수입액, 수입 작품 수 등)/국가별 수입액 비중/수입형태별 비중</li> <li>해외 비즈니스 시 가장 필요한 것</li> </ul>
인력 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>종사자 수 현황(연령별/학력별/직종별/고용형태별 현황 등)</li> <li>인력 충원 경로</li> </ul>
만화분야 표준계약서 활용 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>만화분야 표준계약서 인지여부</li> <li>만화분야 표준계약서 활용여부</li> <li>만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유</li> </ul>
애로사항 및 기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>2020년 상반기 기준 전년 동기 대비 매출 변화</li> <li>코로나19로 인해 겪는 어려움</li> <li>코로나19로 인해 향후 1년간 매출 영향</li> <li>오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 영향</li> <li>웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움</li> <li>개선 필요 사항 등</li> </ul>

#### 4. 조사결과 해석 시 유의사항

- 본 조사의 시간적 범위는 2019년 1월 ~ 2019년 12월임.
  
- 본 보고서의 수치는 세부항목과 합계가 반올림(소수점 둘째자리 이하) 되었으므로, 세부항목의 합이 합계와 일치되지 않는 경우도 있음
  
- 본 보고서에 사용된 부호의 뜻은 다음과 같음  
[0.0] 0.0이거나 0.0의 근사값인 경우  
[ - ] 해당사항 없음
  
- 복수응답은 한 개 이상(모두 선택, 1+2순위, 1+2+3순위)을 응답한 결과치를 집계한 결과임. 따라서, 응답률의 합계가 100.0을 넘을 수 있음
  
- 본 보고서의 효과성, 강점 수준 정도 등의 수준을 파악하는 문항은 리커트 척도로 측정함. 측정항목은 부정(①+②), 보통(③), 긍정(④+⑤)의 비율을 제시하는 형태로 작성됨.
  
- 평균 점수는 긍정값을 5점, 부정값을 1점으로 환산하여, 5점 만점 기준으로 산출함
  
- 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 반드시 한국콘텐츠진흥원의 자료임을 밝혀야 함





제2장

# 웹툰 산업규모 추정





## 제2장 산업 규모 추정

### 1. 웹툰 산업 규모 추정

- 웹툰 산업은 플랫폼과 에이전시(기획사/제작스튜디오 포함)를 중심으로 이루어져 있음.
- 웹툰 산업의 규모는 플랫폼과 에이전시의 매출을 중심으로 하는 1차 시장, 무료 플랫폼의 광고 수익과 트래픽 가치, 그리고 OSMU 매출을 중심으로 하는 2차 파생 시장<sup>1)</sup>, 그리고 해외 시장 등을 종합적으로 살펴보아야 함.
- 이번 조사는 웹툰 산업 규모 파악을 위한 조사로서 플랫폼 매출과 에이전시(기획사/제작스튜디오 포함) 매출을 중심으로 하여 웹툰 산업 규모를 추정함.
  - 플랫폼 매출과 에이전시 매출을 각각 별개의 영역으로 간주하여 합산하는 방식으로 웹툰 산업의 규모를 추정함.
- 한편, 웹툰 사업체의 매출 현황의 경우 단위 무응답 및 항목 무응답이 많아 설문조사만으로는 정확한 웹툰 산업 규모 파악이 어려움.
  - 본 실태조사에서는 공시자료와 같은 공개된 2차 자료와 웹툰 트래픽 분석을 통해 웹툰 산업 규모를 추정하였음. 또한 이 과정에서 전문가 자문을 통한 정성적 추정을 반영함.
  - 매출액은 금융감독원 전자공시시스템(DART)와 중소기업현황정보시스템(SMINFO) 등 공시된 자료를 주로 활용함.

#### 가. 매출액 및 웹툰 산업 규모 추정(2019년 기준)

- 2019년 웹툰 산업 규모 추정은 다음과 같이 추정할 수 있음.
- 플랫폼 규모가 약 3,874억원, 에이전시의 규모가 약 2,527억원으로 둘을 합하면 총액 약 6,400억원으로 산출됨.
- 2018년 추정 산업 규모 대비 약 1,737억원(37.3%) 증가함.
  - 웹툰은 매년 30%이상의 성장을 보이며 콘텐츠업종에서도 가장 가파른 성장세를 보임.
- 2018년 대비 플랫폼은 약 1,258억(48.1%) 상승하였고, 에이전시는 약 479억(23.4%) 상승함.

<표 2-1> 2019년 웹툰 산업 규모 추정

단위: 원

	2017년	2018년	2019년
플랫폼	242,206,987,049	261,549,645,933	387,411,632,641
에이전시	137,722,733,662	204,793,140,000	252,681,898,970
<b>합계</b>	<b>379,929,720,711</b>	<b>466,342,785,933</b>	<b>640,093,531,611</b>

1) 광고 매출 및 트래픽 가치 추정과 관련된 규모 파악은 1위 업체인 네이버웹툰의 경우를 보면 모기업인 네이버와 의 수익 배분 파악에 따라 1차 시장으로 볼 수도, 2차 파생 시장으로 볼 수도 있음.

## (1) 플랫폼 매출액 추정 과정

□ 플랫폼의 수익을 추정하기 위해서는 다음의 프로세스가 필요함.

- ① 각 웹툰 플랫폼들의 트래픽을 파악(웹툰데이터베이스<sup>2)</sup>를 이용하여 전체 웹툰 플랫폼 트래픽을 취합한 후 웹툰에 해당하는 트래픽만을 분리하는 작업 수행)
- ② 플랫폼별 매출 파악(플랫폼별 매출액은 상위 트래픽 플랫폼을 중심으로 다양한 경로로 파악)
- ③ 매출액에서 웹툰 부문의 매출을 분리하는 작업 진행
- ④ 매출과약이 가능한 업체들의 트래픽 비율 파악
- ⑤ 매출이 파악된 업체들의 트래픽 비율을 전체 트래픽 100.0%로 환산한 매출액 추정치 계산 (매출액을 파악할 수 있는 업체들의 트래픽 총합이 95.0% 이상을 차지하므로, 100.0% 환산 매출액은 실제 매출액과 큰 차이가 없을 것으로 예상)

<표 2-2> 2019년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 웹툰가이드 WAS DB

플랫폼 명	PV	PV비율	플랫폼 명	PV	PV비율
네이버웹툰	21,451,015,015	65.1%	버프툰	90,548,733	0.3%
카카오페이지	5,131,972,979	15.6%	미스터블루	84,954,536	0.3%
레진	1,530,172,414	4.6%	저스툰	82,565,482	0.3%
다음웹툰	1,293,203,255	3.9%	태피툰	71,255,830	0.2%
탑툰	1,090,726,334	3.3%	미소셜	60,016,331	0.2%
투믹스	605,730,171	1.8%	원스토어	57,243,596	0.2%
봄툰	451,423,039	1.4%	피너툰	47,110,382	0.1%
무툰	216,218,118	0.7%	코미코	36,364,648	0.1%
케이툰	189,373,974	0.6%	폭스툰	32,976,750	0.1%
배틀코믹스	140,168,224	0.4%	기타	299,112,943	0.9%

- 2019년 총 페이지뷰는 약 329억뷰로 2018년도 255억뷰에서 약 29.0% 가량 상승함.
  - 독자층의 지속확대, 플랫폼들의 작품 연재 증가 및 사업 확장에 기인함
- 네이버웹툰이 전체 트래픽의 65.1%를 차지하며 여전히 가장 높게 나타났으며, 이어서 다음 카카오 그룹의 카카오페이지와 다음웹툰이 총 19.5%를 차지하고 있음.
- 플랫폼별 매출액은 크게 5가지 방법으로 파악함. (전자공시(DART), 중소기업현황정보시스템(SMINFO), 신용평가정보 구매, 설문조사, 관계자 인터뷰 및 자문)
- 파악한 플랫폼별 매출액에서 웹툰 부문만 분리하는 작업<sup>3)</sup>을 통해 아래와 같이 주요 플랫폼별 PV 비율 및 매출액을 정리함.

2) 웹툰가이드의 WAS 데이터베이스

3) 웹툰 부문 매출액은 설문조사를 통해 비율을 얻거나 그 외의 업체는 전문가 자문을 통해 추정하는 방식을 활용함.

<표 2-3> 2019년 주요 플랫폼 웹툰 매출액

단위: 원

플랫폼 명	페이지뷰(PV)	페이지뷰(PV) 비율	웹툰부문 매출액
네이버웹툰	21,451,015,015	65.1%	64,409,403,960
카카오페이지 /다음웹툰	5,131,972,979	15.6%	102,824,866,054
	1,293,203,255	3.9%	
레진	1,530,172,414	4.6%	34,542,213,504
탑툰	1,090,726,334	3.3%	53,731,198,533
투믹스	605,730,171	1.8%	15,347,318,210
봄툰	451,423,039	1.4%	25,189,265,940
무툰	216,218,118	0.7%	10,500,000,000
배틀코믹스	140,168,224	0.4%	1,202,710,000
미스터블루	84,954,536	0.3%	31,288,922,410
저스툰	82,565,482	0.3%	11,743,635,000
태피툰	71,255,830	0.2%	16,000,000,000
미소셜	60,016,331	0.2%	951,330,552
피너툰	47,110,382	0.1%	5,808,884,000
폭스툰	32,976,750	0.1%	231,000,000
리디박스 <sup>4)</sup>	-	-	5,735,148,729
합계	32,289,508,860	98.0%	379,505,896,892

- 위의 15개 플랫폼의 페이지뷰 총합은 전체 웹툰 플랫폼의 약 98.0%이며 매출액의 합은 총 약 3,795억원임.
- 98.0%에 해당하는 매출액이 379,505,896,892원(약 3,795억원)으로 이를 100.0%로 환산하여 계산하면 387,411,632,641원(약 3,874억원)이 도출됨.

<표 2-4> 2019년 웹툰 플랫폼 매출액 추정

단위: 원

주요 플랫폼 PV 합계	98.0%	98.0% 웹툰 매출액	379,505,896,892
-	100.0%	100.0% 환산 매출액	387,411,632,641

- 즉, 2019년 한국 웹툰 플랫폼들의 총 매출액은 약 3,874억원으로 볼 수 있음.
- 이는 2018년 플랫폼 매출액 약 2,615억원 대비 48.0% 가량 성장한 것임.

4) 리디복스는 페이지뷰를 파악할 수 없었지만, 전자공시(DART)에서 매출액을 확인할 수 있었으며 전문가 자문 등 후속작업을 통해 웹툰 분야 매출액을 추정할 수 있었음.

## (2) 에이전시 매출액 추정 과정

- 웹툰에이전시/제작스튜디오의 매출을 파악하기 위해 실제 규모 있는 작업을 하고 있는 업체들의 모집단을 수집하고 해당 업체를 대상으로 플랫폼 매출 파악과 동일한 방식으로 전자공시(DART), 중소기업현황정보시스템(SMINFO), 설문, 신용정보 구매, 업계 관계자 인적 네트워크 활용 등을 통한 매출액 파악을 함.
- 모집단 선정을 위해 카카오페이지 및 네이버시리즈에 연재중인 웹툰에이전시와 제작스튜디오에 대한 전수조사를 진행하여, 2019년 기준으로 총 217개의 업체에 대한 리스트를 확보함.
- 모집단 리스트에 대한 매출액 파악 결과, 86개의 웹툰에이전시/제작스튜디오의 매출액을 파악할 수 있었음. 매출액은 플랫폼과 동일하게 웹소설 등을 분리해내는 작업을 최대한 진행하였으며, 해당 결과는 아래와 같음.

<표 2-5> 2019년 매출액(에이전시/제작스튜디오)

단위: 원

에이전시 명 <sup>5)</sup>	2019년 매출액	에이전시 명	2019년 매출액
에이전시1	32,822,335,000	에이전시24	1,920,840,000
에이전시2	27,201,726,000	에이전시25	1,894,180,100
에이전시3	12,904,604,000	에이전시26	1,750,000,000
에이전시4	12,641,700,000	에이전시27	1,750,000,000
에이전시5	12,245,500,000	에이전시28	1,750,000,000
에이전시6	8,423,813,000	에이전시29	1,643,188,000
에이전시7	7,734,658,000	에이전시30	1,522,554,000
에이전시8	5,916,628,000	에이전시31	1,500,000,000
에이전시9	4,810,570,000	에이전시32	1,494,756,000
에이전시10	4,696,165,000	에이전시33	1,475,558,000
에이전시11	4,319,445,000	에이전시34	1,202,710,000
에이전시12	4,275,810,000	에이전시35	1,147,410,000
에이전시13	4,230,000,000	에이전시36	1,112,542,000
에이전시14	3,484,452,000	에이전시37	906,548,000
에이전시15	3,304,754,400	에이전시38	900,000,000
에이전시16	3,127,726,000	에이전시39	850,000,000
에이전시17	3,000,000,000	에이전시40	800,000,000
에이전시18	2,650,500,000	에이전시41	800,000,000
에이전시19	2,500,000,000	에이전시42	800,000,000
에이전시20	2,348,606,100	에이전시43	780,580,000
에이전시21	2,250,000,000	에이전시44	700,033,000
에이전시22	2,190,986,700	에이전시45	700,033,000
에이전시23	1,987,423,000	에이전시46	700,000,000

5) 에이전시/제작스튜디오 개별 업체명은 무기명으로 함.

<표 2-6> 2019년 매출액(에이전시/제작스튜디오) (계속)

단위: 원

에이전시 명	2019년 매출액	에이전시 명	2019년 매출액
에이전시47	700,000,000	에이전시68	219,232,000
에이전시48	700,000,000	에이전시69	214,039,650
에이전시49	600,000,000	에이전시70	202,439,000
에이전시50	600,000,000	에이전시71	200,000,000
에이전시51	571,050,000	에이전시72	140,000,000
에이전시52	563,083,000	에이전시73	123,699,000
에이전시53	540,000,000	에이전시74	120,000,000
에이전시54	505,636,000	에이전시75	120,000,000
에이전시55	493,640,000	에이전시76	76,849,000
에이전시56	473,576,700	에이전시77	55,380,000
에이전시57	470,661,000	에이전시78	54,821,000
에이전시58	450,000,000	에이전시79	54,684,000
에이전시59	448,602,000	에이전시80	46,157,000
에이전시60	400,000,000	에이전시81	40,000,000
에이전시61	400,000,000	에이전시82	13,500,000
에이전시62	382,077,000	에이전시83	10,000,000
에이전시63	350,325,000	에이전시84	3,500,000
에이전시64	350,000,000	합계	209,306,119,550
에이전시65	300,000,000		
에이전시66	263,829,900		
에이전시67	238,875,000		

- 매출 파악이 되지 않은 131개 업체에 대해, 매출파악이 된 86개 업체 중 중하위 업체 (44위~86위)의 매출액 평균값을 이용하여 추정하였으며, 이를 합산하여 전체 규모를 최종 산출하였음.
- 매출액이 파악된 업체 중 44위~86위까지 업체의 매출액 평균은 약 3.3억원(331,112,820원)으로 나타났으며, 이를 131개의 매출 파악이 되지 않은 업체에 균등 적용하였으며, 매출액이 파악되지 않은 업체의 매출액 합계는 약 434억원(43,375,779,420)으로 산출됨.
- 최종적으로 매출이 파악된 업체의 매출액 합계인 약 2,093억원 및 매출이 파악되지 않은 업체의 추정 매출액 약 434억원의 합하여, 2019년 웹툰 에이전시 및 제작스튜디오의 규모는 약 2,527억원(252,681,898,970원)으로 도출됨.<sup>6)</sup>
- 이는 2018년 2,047억원 대비 약 479억(23.4%) 성장한 것임.
- 카카오페이지, 탐툰, 봄툰, 저스툰 등의 매출액 성장으로 인한 플랫폼 매출액 성장률과 에이전시 매출액 성장률의 차이는 플랫폼도 독자적인 에이전시 역할을 수행하며 매출을 확대하려는 노력을 진행하기 때문인 것으로 분석되며, 한편, 신규 에이전시가 주로 소규모 업체 위주인데서 나타나는 차이도 있을 것으로 보임.

6) 상기 에이전시 매출액 파악은 보수적으로 진행되었으며, 파악되지 않은 에이전시 및 기존 웹소설 업체들의 웹툰 부문 매출액을 전수 조사하는 경우 훨씬 높은 금액이 될 것으로 예상함.





## 제3장

# 설문조사 주요 결과





## 제3장 설문조사 주요 결과

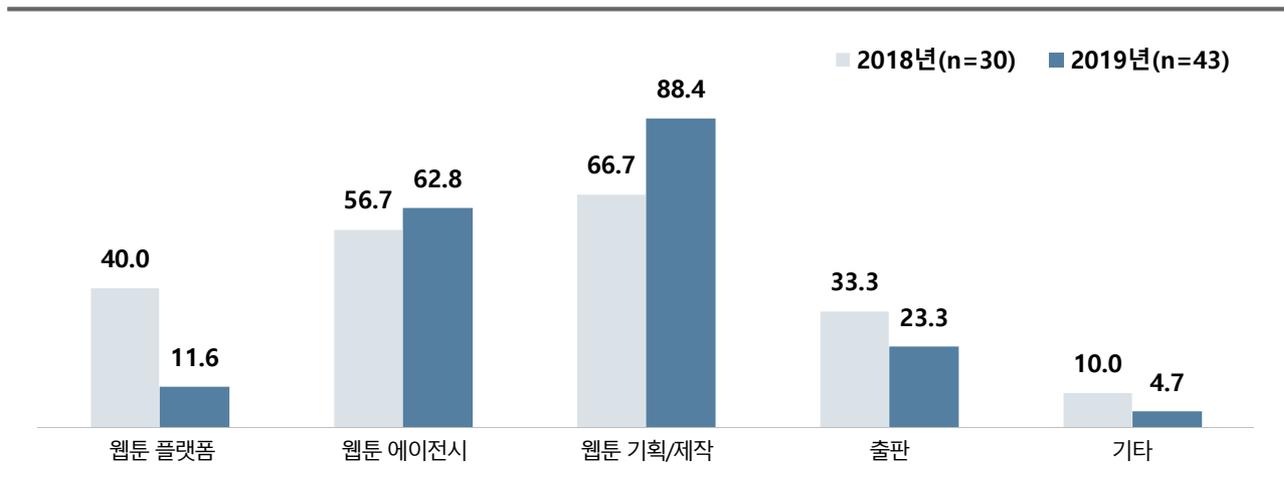
### 1. 일반 현황 및 매출 현황

#### 가. 웹툰 사업 분야

문) 귀사의 2019년 웹툰 사업 분야는 어떻게 되십니까? 해당되는 것을 모두 골라 주세요.

- 2019년 기준, 응답 업체의 웹툰 사업 분야가 어떻게 되는지 조사한 결과, ‘웹툰 기획/제작’ 분야가 88.4%로 가장 많이 영위하고 있는 사업인 것으로 나타남.
- 이외에, ‘웹툰 에이전시’ 분야가 62.8%, ‘웹툰 플랫폼’ 분야가 11.6%, ‘출판’ 분야가 23.3% 등의 순으로 나타남.
- ‘웹툰 기획/제작’ 분야가 가장 높은 비중을 차지하는 것은 플랫폼과 에이전시 모두 자체 작품제작 및 제작스튜디오를 설립을 통해 매출 및 영역 확대를 꾀하는 최근 추세가 반영된 것임.

base: 전체(n=43), 중복응답, 단위: %



[그림 3-1] 웹툰 사업 분야

<표 3-1> 웹툰 사업 분야

base: 전체(n=43), 중복응답, 단위: %

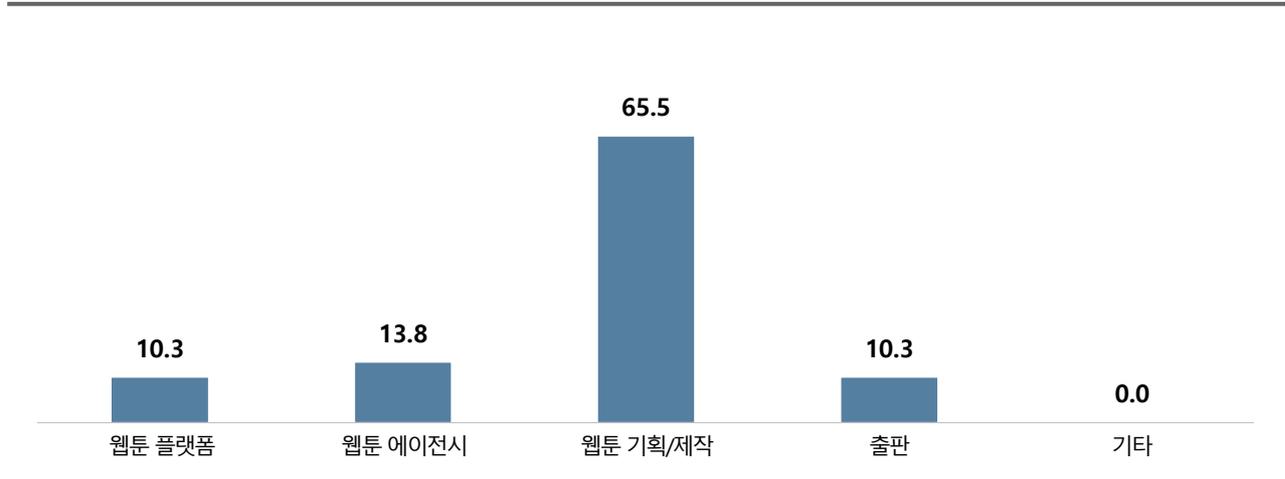
	사례수	2019년 웹툰 사업 분야				
		웹툰 플랫폼	웹툰 에이전시	웹툰 기획/제작	출판	기타
전체	43	11.6	62.8	88.4	23.3	4.7
에이전시	39	2.6	64.1	92.3	23.1	5.1
플랫폼	4	100.0	50.0	50.0	25.0	0.0

## 나. 웹툰 사업 분야 - 주된 사업 분야

문) 귀사의 2019년 웹툰 사업 분야는 어떻게 되십니까? 해당되는 것을 모두 골라 주세요.

- 2개 이상의 사업 분야를 영위하는 업체를 대상으로 주된 사업 분야를 조사한 결과, ‘웹툰 기획/제작’ 분야가 65.5%로 가장 높게 나타남.
- 이어서, ‘웹툰 에이전시’ 분야가 13.8%, ‘웹툰 플랫폼’ 분야가 10.3%, ‘출판’ 분야가 10.3% 등의 순으로 나타남.
- 주요 사업분야의 결과는 현재 웹툰산업의 수익배분 구조로 인한 ‘에이전시’ 사업 영역의 낮은 수익성과 기획/제작 분야의 확대에 기인한 것으로 추정됨.

(base : 2개 이상의 사업 분야를 영위하는 업체(n=29), 단위:%)



[그림 3-2] 웹툰 사업 분야 (주된 사업 분야)

<표 3-2> 웹툰 사업 분야 (주된 사업 분야)

(base : 2개 이상의 사업 분야를 영위하는 업체(n=29), 단위:%)

	사례수	2019년 웹툰 사업 분야 (주된 사업 분야)				
		웹툰 플랫폼	웹툰 에이전시	웹툰 기획/제작	출판	기타
전체	29	10.3	13.8	65.5	10.3	0.0
에이전시	26	0.0	15.4	73.1	11.5	0.0
플랫폼	3	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

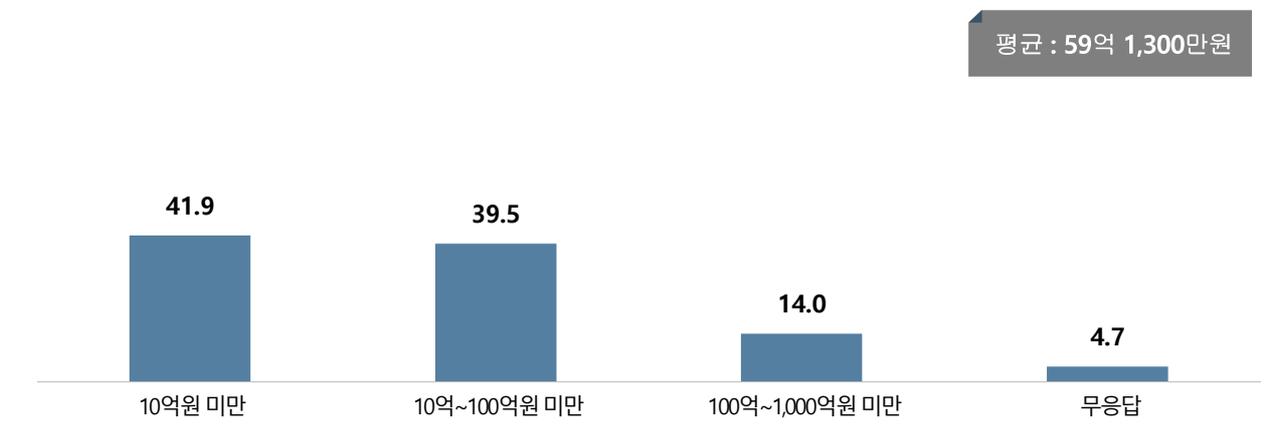
## 다. 매출액

### (1) 매출액

문) 귀사의 2019년 매출액은 어떻게 되십니까?

- 2019년 기준, 응답 업체의 매출액을 조사한 결과, 매출액 평균은 59억 1,300만원으로 조사 됨.
- 설문에 응답한 43개 업체의 매출액 분포를 조사한 결과, 10억원 미만인 업체가 41.9%로 가장 높은 것으로 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %



[그림 3-3] 매출액

<표 3-3> 매출액

base: 전체(n=43), 단위: %, 백만원

	사례수	2019년 매출액 분포 %				2019년 매출액 (백만원)			
		10억원 미만	10억~100억원 미만	100억~1,000억원 미만	무응답	평균	중간값 <sup>7)</sup>	최소값	최대값
전체	43	41.9	39.5	14.0	4.7	5,913	1,000	2	53,731
에이전시	39	43.6	41.0	10.3	5.1	4,117	1,000	2	42,139
플랫폼	4	25.0	25.0	50.0	0.0	22,526	18,071	231	53,731

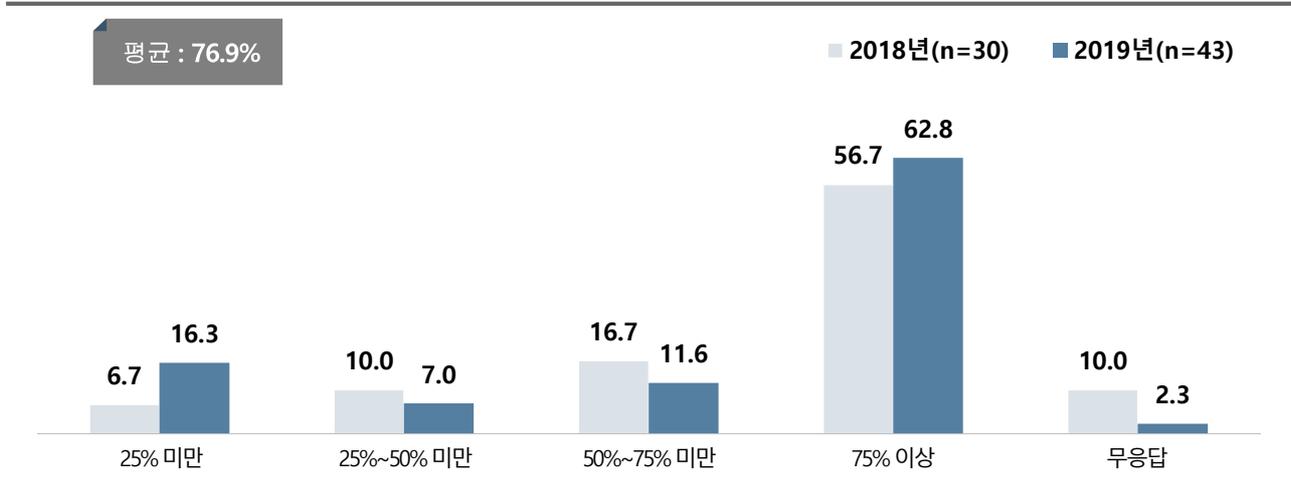
7) 자료의 대표값 보통 평균을 사용하지만, 사업체 매출액 자료 분포 같은 경우에는 중간값을 대표값으로 사용하기도 하므로, 두 가지 수치를 함께 제시함.

## (2) 매출액 중 웹툰 관련 비중

문) 귀사의 2019년 매출액 중 웹툰 관련 비중은 어떻게 되십니까? (웹툰 사업만 하는 경우 비중은 100%)

- 2019년 기준, 응답 업체의 매출액 중 웹툰 관련 비중을 조사한 결과, 평균 76.9%로 나타남.
- 웹툰 관련 비중의 분포를 조사한 결과, ‘75% 이상’ 인 업체가 62.8%로 가장 높게 나타남.
- 이어서, ‘25% 미만’ 인 업체가 16.3%, ‘50%~75% 미만’ 인 업체가 11.6% 등의 순임.
- 한편, 25% 미만 업체의 증가는 최근 출판/전자책/웹소설, 게임, 애니메이션 관련 업체들의 웹툰 제작 참여가 급속도로 늘어난 것을 반영하고 있음.

base: 전체(n=43), 단위: %



[그림 3-4] 웹툰 매출액 비중

<표 3-4> 웹툰 매출액 비중

base: 전체(n=43), 단위: %

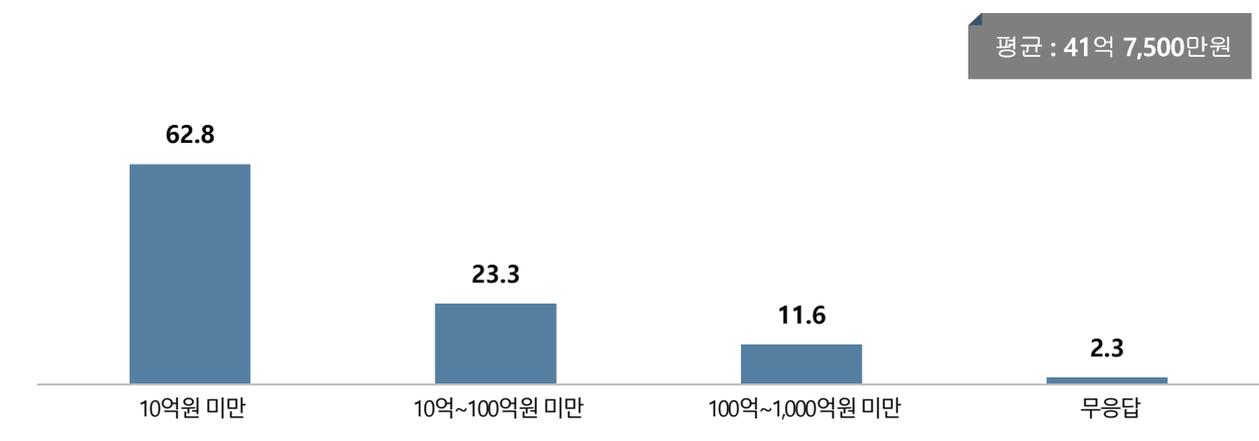
	사례수	매출액 중 웹툰 관련 비중 (%)	2019년 매출액 중 웹툰 관련 비중 분포				
			25% 미만	25%~50% 미만	50%~75% 미만	75% 이상	무응답
전체	43	76.9	16.3	7.0	11.6	62.8	2.3
에이전시	39	76.1	17.9	5.1	12.8	61.5	2.6
플랫폼	4	83.8	0.0	25.0	0.0	75.0	0.0

### (3) 웹툰 관련 매출액<sup>8)</sup>

문) 귀사의 2019년 매출액은 어떻게 되십니까?

- 웹툰 관련 매출액 분포를 조사한 결과, ‘10억원 미만’ 인 업체가 62.8%로 가장 높게 나타남.
- 웹툰 관련 매출액 평균 41억 7,500만원으로 조사됨.

base: 전체(n=43), 단위: %



[그림 3-5] 웹툰 관련 매출액

<표 3-5> 웹툰 매출액

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	웹툰 관련 매출액 분포 %				2019년 매출액 (백만원)			
		10억원 미만	10억~100억원 미만	100억~1,000억원 미만	무응답	평균	중간값	최소값	최대값
전체	43	62.8	23.3	11.6	2.3	4,176	750	0.2	53,731
에이전시	39	64.1	25.6	7.7	2.6	2,166	750	0.2	12,900
플랫폼	4	50.0	0.0	50.0	0.0	22,266	17,551	231	53,731

8) 웹툰 매출액은 설문조사 응답으로 얻은 매출액과 매출액 중 웹툰 관련 비중을 활용하여 계산하였음

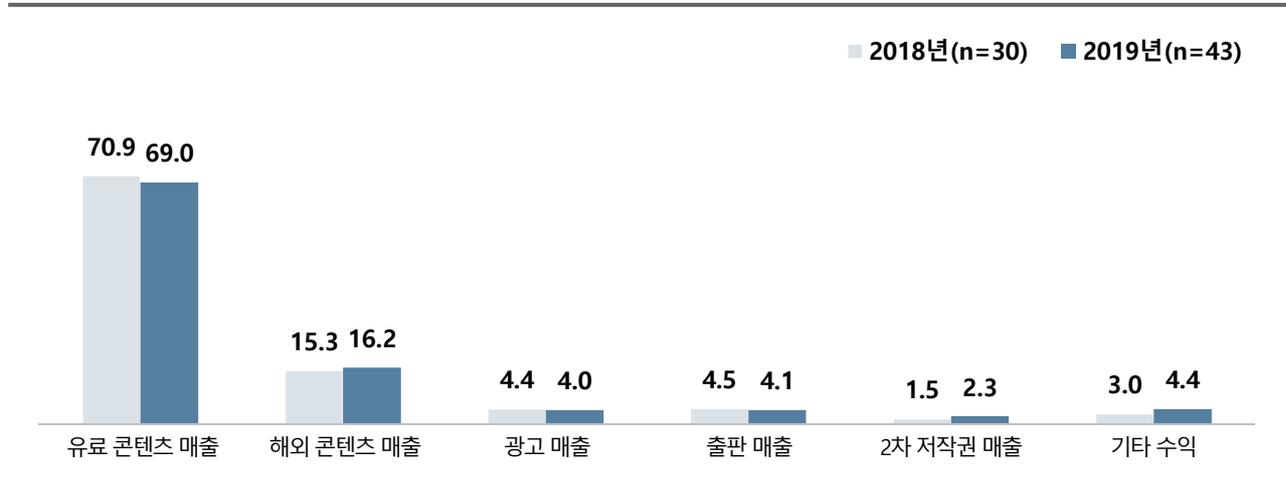
다. 매출 비중<sup>9)</sup>

(1) 매출 구분별 비중

문) 귀사의 2019년 웹툰 관련 매출액을 100이라 할 때 다음 매출별 비중은 어느 정도 되십니까?

- 2019년 기준, 응답 업체의 매출 구분별 비중은 ‘유료 콘텐츠 매출(원고료+매출RS 등 연재 수수료 포함)’ 이 69.0%로 가장 높게 나타남.
- 이어서 ‘해외 콘텐츠 매출’, ‘출판 매출’, ‘광고 매출’, ‘기타 수익’ 등의 순으로 나타남.
- 2018년 대비 유사한 수준이며, ‘해외 콘텐츠 매출’ 이 감소하였고 ‘기타 수익’ 이 증가한 것으로 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %



[그림 3-6] 매출 구분별 비중

<표 3-6> 매출 구분별 비중

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	2019년 매출별 비중 % (평균)					
		유료 콘텐츠 매출	해외콘텐츠 매출	광고 매출	출판 매출	2차 저작권 매출	기타 수익
전체	43	69.0	16.2	4.0	4.1	2.3	4.4
에이전시	39	68.0	15.7	4.4	4.4	2.6	4.8
플랫폼	4	78.3	21.0	0.3	0.5	0.0	0.0

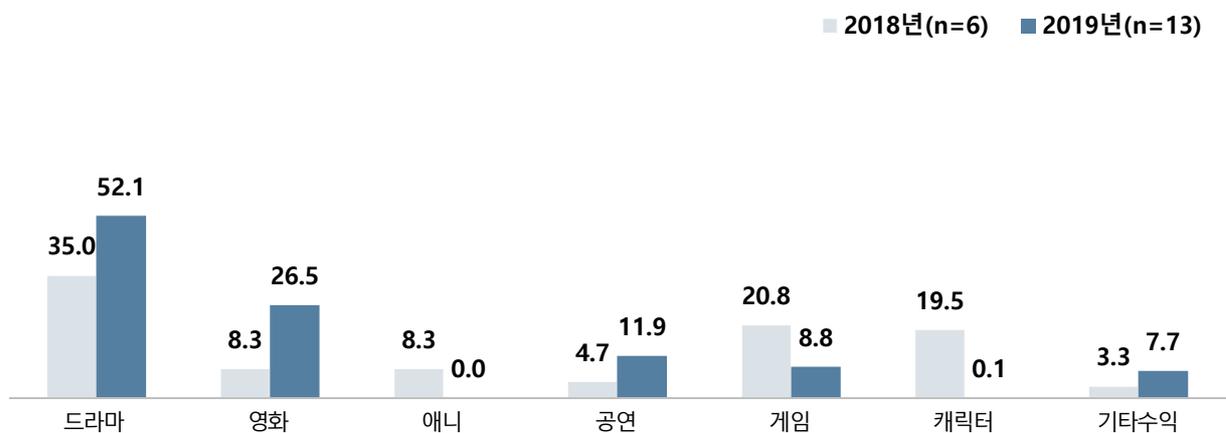
9) 주요 포털 플랫폼의 응답 결과가 빠져있기 때문에 결과 해석에 주의가 필요함

## (2) 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

문) 귀사의 2019년 웹툰과 관련한 2차 저작권 매출(출판은 제외) 중 세부 분야별 비중은 어느 정도 되십니까?

- 2차 저작권 매출이 있다고 응답한 업체를 대상으로, 2019년 기준 2차 저작권 매출의 세부 분야별 비중을 조사한 결과, ‘드라마’가 52.1%로 가장 높게 나타남.
- 이어서, ‘영화’가 26.5%, ‘공연’이 11.9%, ‘게임’이 8.8% 등의 순으로 나타남.
- 2018년 대비 드라마와 영화가 증가하였으며, 게임 및 캐릭터, 애니가 감소하였음.
- 드라마의 경우 영화대비 낮은 제작 비용 뿐만 아니라, 넷플릭스와 같은 글로벌 영상 OTT 플랫폼의 투자, ‘김비서가 왜 그럴까’와 같은 웹툰 원작의 성공 등 복합적인 변인이 작용하여 저작권 매출 부문이 높아진 것으로 보임.

base: 2차 저작권 매출이 있다고 응답한 업체(n=13), 단위: %



[그림 3-7] 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

<표 3-7> 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

base: 2차 저작권 매출이 있다고 응답한 업체(n=13), 단위: %

	사례수	2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중 %						
		드라마	게임	캐릭터 (굿즈 포함)	영화	애니	공연	기타 수익
전체	13	52.1	26.5	0.0	11.9	8.8	0.1	7.7
에이전시	13	56.4	24.2	0.0	9.7	9.0	0.1	8.3
플랫폼	0	0.0	54.0	0.0	39.0	7.0	0.0	0.0

## 라. 플랫폼 트래픽 현황

- 2019년 기준의 PV로 확인할 수 있는 웹툰 플랫폼에 대한 트래픽 현황은 다음과 같음. 주요 포털의 트래픽이 큰 차이로 다른 플랫폼에 비해 높은 것으로 나타남.<sup>10)</sup>

<표 3-8> 트래픽 현황

플랫폼	PV (Page View)	
	페이지 뷰 수	비율(%)
네이버웹툰	21,451,015,015	65.1%
카카오페이지	5,131,972,979	15.6%
레진	1,530,172,414	4.6%
다음웹툰	1,293,203,255	3.9%
탑툰	1,090,726,334	3.3%
투믹스	605,730,171	1.8%
봄툰	451,423,039	1.4%
무툰	216,218,118	0.7%
케이툰	189,373,974	0.6%
배틀코믹스	140,168,224	0.4%
버프툰	90,548,733	0.3%
미스터블루	84,954,536	0.3%
저스툰	82,565,482	0.3%
태피툰	71,255,830	0.2%
미소설	60,016,331	0.2%
원스토어	57,243,596	0.2%
피너툰	47,110,382	0.1%
갓피아	43,864,123	0.1%
특소다	38,136,372	0.1%
코미코	36,364,648	0.1%
폭스툰	32,976,750	0.1%
기타	217,112,447	0.7%

\* Page View : 이용자가 웹사이트의 완성된 페이지를 1번 볼 때 마다 계산

10) 트래픽 현황 자료는 설문조사 응답이 아닌, SimilarWeb Pro, Worldwide Country Filter 자료를 웹툰가이드에서 가공한 자료임.

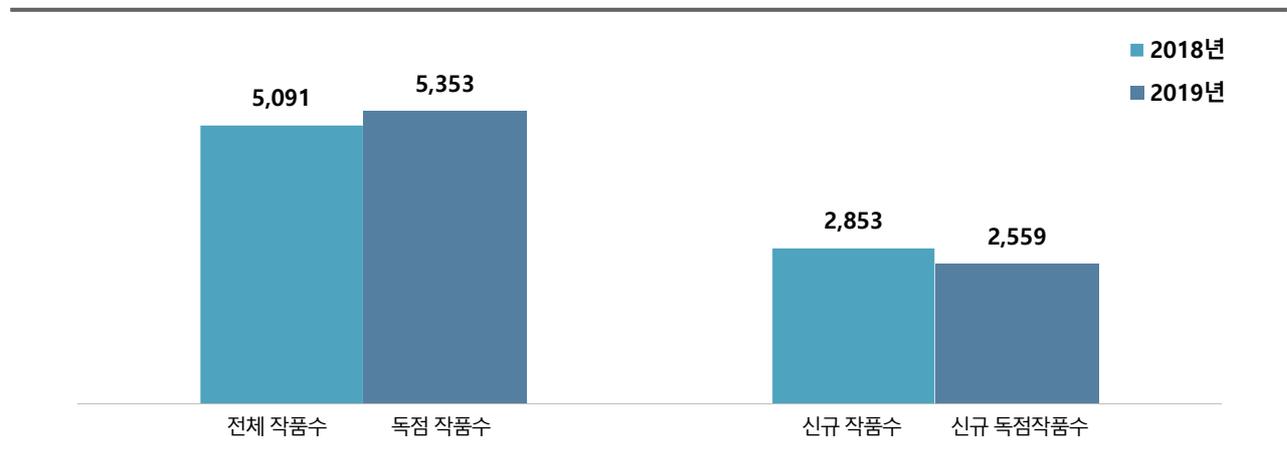
(국내 트래픽과 해외 트래픽을 분리하여 국내 트래픽만을 반영한 수치이며, 웹소설과 웹툰을 분리하여 웹툰의 트래픽만을 반영한 자료임)

## 2. 제작/유통 현황

### 가. 작품 현황<sup>11)</sup>

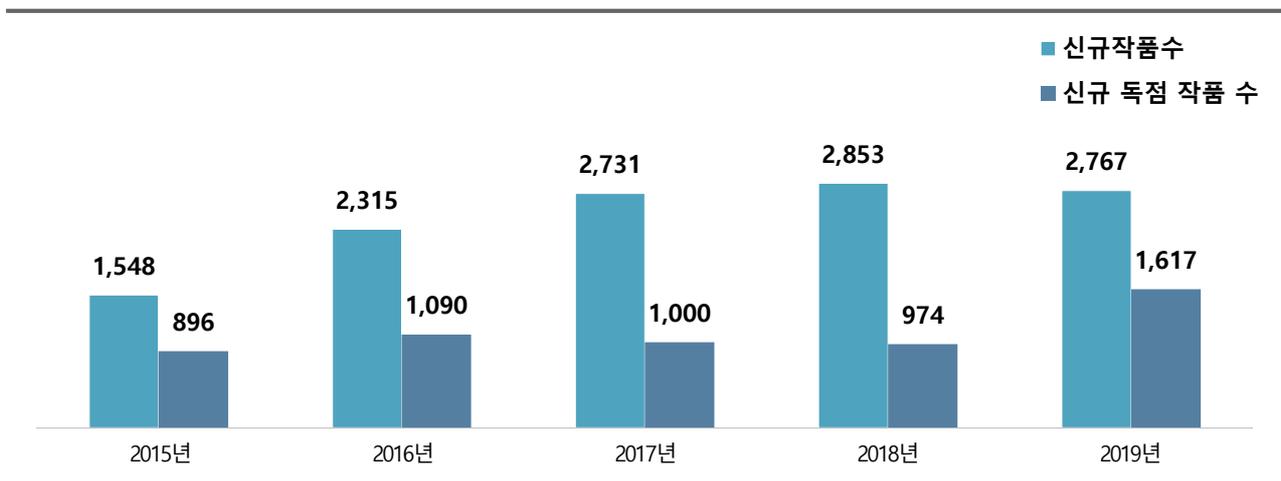
- 2019년 신규 작품 수는 총 2,767건이며, 신규 독점 작품 수는 총 1,617건으로 나타남.
  - 독점 작품: 한 플랫폼에서 연재하는 또는 감상할 수 있는 작품
  - 비독점 작품: 여러 플랫폼에서 연재하거나 감상할 수 있는 작품
- 2018년 대비 신규 작품 수는 감소하였지만, 신규 독점 작품 수는 크게 증가함.
- 이는 플랫폼들이 비독점작을 통한 외형적 작품 수 증가보다는 독점작을 통한 고정독자 유입과 IP확보를 통한 콘텐츠 경쟁력 확보를 하고자 하기 때문임.

단위: 건



[그림 3-8] 작품 현황

단위: 건



[그림 3-9] 연도별 신규 작품 현황

11) 단위 무응답과 항목 무응답이 많아, 2차 자료 및 웹툰가이드의 WAS 자료, 업계 전문가 인터뷰를 활용하여 결과를 얻을 수 있었던 29개 플랫폼에 대한 조사 결과를 명시함.

<표 3-9> 작품 현황

단위: 건

플랫폼 <sup>12)</sup>	전체 작품 수	독점 작품 수	신규 작품 수					신규 독점 작품 수				
			2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년
네이버웹툰	317	316	100	95	87	127	197	97	95	86	127	197
다음웹툰	299	222	81	71	65	161	201	68	62	47	63	121
카카오페이지	308	166	36	87	147	113	144	18	44	93	49	102
레진코믹스	334	316	207	222	160	88	113	202	211	156	85	113
투믹스	334	116	159	232	120	171	149	98	139	65	118	104
탑툰	374	136	132	109	249	111	177	67	41	93	58	107
봄툰	392	139	103	107	159	262	277	35	47	65	130	123
코미코	129	51	48	45	39	39	58	30	26	15	4	12
케이툰	166	92	43	91	59	45	92	-	16	-	4	33
폭스툰	56	16	40	50	23	22	27	32	40	14	5	22
미스터블루	236	75	36	114	185	152	159	10	26	55	45	64
배틀코믹스	120	33	60	20	56	87	26	60	80	40	21	9
저스툰	220	76	-	-	90	127	103	-	-	45	37	56
버프툰	233	100	12	21	31	52	180	10	21	27	39	137
피너툰	118	38	62	60	70	106	180	22	25	28	34	24
북큐브웹툰	478	64	78	97	75	130	134	1	3	5	32	46
코미카	97	44	-	112	122	40	1	-	59	33	16	1
기타	1,142	559	351	782	994	1,020	549	146	155	133	107	346
<b>합계</b>	<b>5,353</b>	<b>2,559</b>	<b>1,548</b>	<b>2,315</b>	<b>2,731</b>	<b>2,853</b>	<b>2,767</b>	<b>896</b>	<b>1,090</b>	<b>1,000</b>	<b>974</b>	<b>1,617</b>
<b>평균</b>	<b>297</b>	<b>142</b>	<b>97</b>	<b>136</b>	<b>152</b>	<b>159</b>	<b>154</b>	<b>60</b>	<b>64</b>	<b>59</b>	<b>54</b>	<b>90</b>
<b>증간값</b>	<b>268</b>	<b>96</b>	<b>70</b>	<b>95</b>	<b>89</b>	<b>112</b>	<b>147</b>	<b>35</b>	<b>44</b>	<b>47</b>	<b>42</b>	<b>83</b>

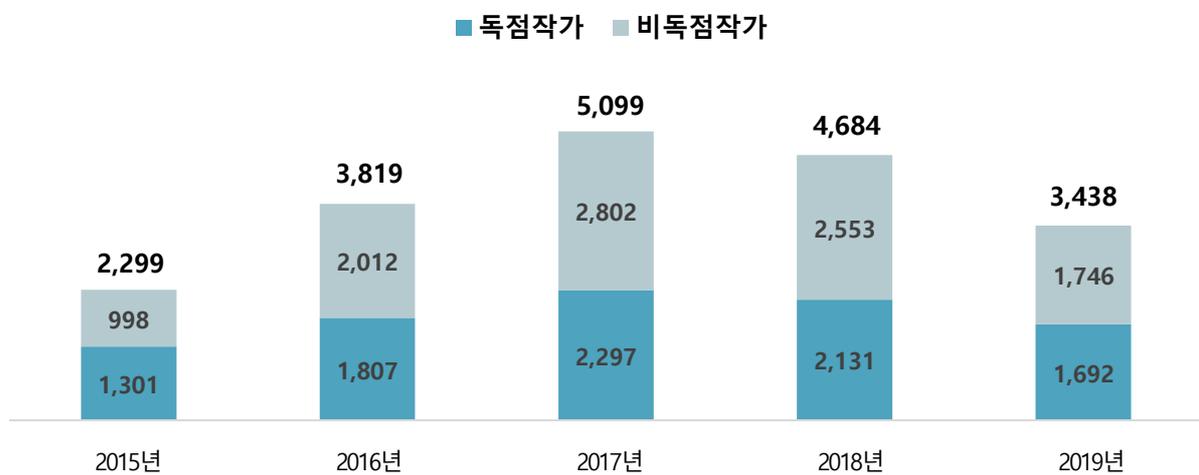
12) 날짜 기록이 없어서 작품 수 파악이 어려운 업체는 공란으로 표시하였음.

## 나. 작가 현황<sup>13)</sup>

□ 2019년 기준의 독점 작가 수는 총 1,692명으로 나타났으며, 비독점 작가를 포함한 전체 작가 수는 3,438명으로 나타남.

- 독점 작가: 독점 작품만 연재하는 작가
- 비독점 작가: 비독점 작품을 연재하고 있는 작가
- 작가 현황의 경우, 본 사업체 실태조사의 취지에 맞게 사업체를 기준으로 조사를 한 것이기 때문에 비독점 작가 수가 플랫폼별로 중복 집계되어 있음. 따라서, 전체 작가 수 또한 중복 집계되어 있으므로 해석에 주의가 필요함.

단위: 명



[그림 3-10] 연도별 작가 현황

13) 단위 무응답과 항목 무응답이 많아, 2차 자료 및 웹툰가이드의 WAS 자료, 업계 전문가 인터뷰를 활용하여 결과를 얻을 수 있었던 26개 플랫폼에 대한 조사 결과를 명시함.

필명을 사용하는 웹툰업계의 특성으로 인해 익명성으로 인한 작가 수 중복이 어느 정도 차지할 것으로 예상

<표 3-10> 작가 현황(2019년)

단위: 명

플랫폼	독점 작가 수	비독점 작가 수	전체 작가 수
네이버웹툰	309	48	357
카카오페이지	147	82	229
레진코믹스	159	34	193
다음웹툰	142	143	285
탑툰	124	107	231
투믹스	112	78	190
케이툰	46	80	126
배틀코믹스	35	84	119
봄툰	122	259	381
코미카	4	1	5
저스툰	72	114	186
코미코	39	63	102
폭스툰	15	8	23
미스터블루	61	138	199
피너툰	28	57	85
코믹GT	0	2	2
버프툰	120	128	248
피키캐스트	7	1	8
마녀코믹스	7	31	38
조아라	25	79	104
북큐브	35	109	144
레알코믹스	15	43	58
와우코믹스	65	50	115
스폰코믹스	2	5	7
엔씨코믹스	1	2	3
<b>합계</b>	<b>1,692</b>	<b>1,746</b>	<b>3,438</b>
<b>평균</b>	<b>68</b>	<b>70</b>	<b>138</b>
<b>중간값</b>	<b>39</b>	<b>63</b>	<b>119</b>

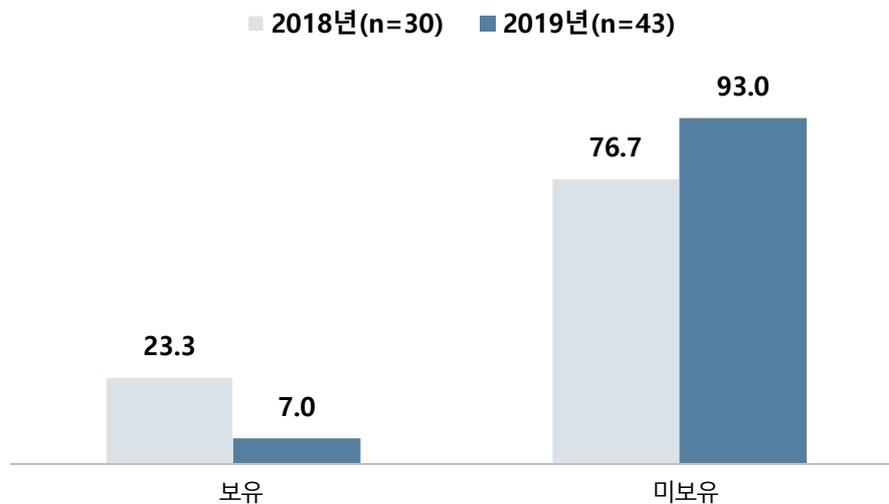
### 3. 해외 진출 현황<sup>14)</sup>

#### 가. 해외법인 보유 여부<sup>15)</sup>

문) 귀사는 2019년 기준으로 해외현지 법인을 보유하고 있습니까?

- 2019년 기준, 해외현지 법인을 보유 하고 있다는 응답은 7.0%로 나타났으며, 보유하고 있지 않은 기업은 93.0%로 나타남.
- 플랫폼 응답업체 중 50%가 해외현지 법인을 보유하고 있는 것으로 나타남.
- 에이전시의 경우 플랫폼의 해외 판권 요구 및 해외진출로 인해 직접 해외진출 진행 필요성이 낮아 법인 설립까지 진행된 경우가 많지 않음.
- 향후 웹툰의 글로벌화와 함께 채색 및 후반 작업에 대한 해외 아웃소싱이 늘어날 것으로 예상되며 에이전시들의 해외법인 보유도 늘어날 것으로 예상됨.

base: 전체(n=43), 단위: %



[그림 3-11] 해외법인 보유 여부

<표 3-11> 해외법인 보유 여부

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	해외현지 법인 보유	
		보유	미보유
전체	43	7.0	93.0
에이전시	39	2.6	97.4
플랫폼	4	50.0	50.0

14) 주요 포털 플랫폼의 응답 결과가 빠져있기 때문에 결과 해석에 주의가 필요함

15) 플랫폼 사업체가 2018년 대비 적게 조사되어, 해외현지 법인 보유 현황이 과소 파악된 것으로 보임.

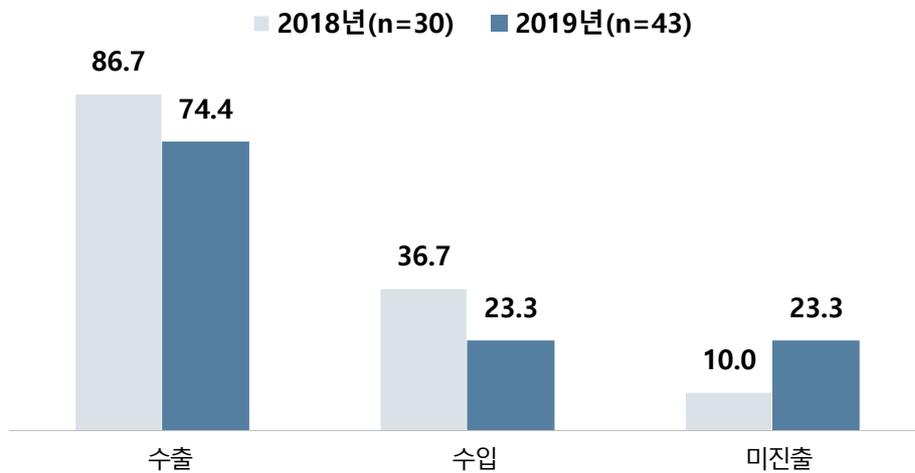
## 나. 해외 진출 현황

### (1) 해외 진출 현황

문) 귀사의 2019년 해외 진출 현황은 어떻게 되십니까? 해당하는 경우를 모두 골라주세요.

- 2019년 기준, 응답 업체 중 수출 중인 기업은 74.4%이며 수입 중인 기업은 23.3%로 나타남. 반면에 해외 진출을 하지 않는 기업은 23.3%로 나타남.
- 2018년 대비 해외 수출 업체 비중이 줄어들고 있는 이유는 플랫폼 중심의 해외진출이 가장 큰 이유로 예상되며, 수입 감소의 경우 해외 작품의 낮은 인기와 해외 판권 가격의 상승으로 추정됨.

base: 전체(n=43), 중복응답, 단위: %



[그림 3-12] 해외 진출 현황

<표 3-12> 해외 진출 현황

base: 전체(n=43), 중복응답, 단위: %

	사례수	해외 진출 현황		
		수출	수입	미진출
전체	43	74.4	23.3	23.3
에이전시	39	71.8	26.1	25.6
플랫폼	4	100.0	25.0	0.0

(2) 해외 진출 작품 수<sup>16)</sup>

- 2019년 기준, 주요 플랫폼별 웹툰 작품 수는 다음과 같음.
- 웹툰즈의 해외 진출 작품 수가 1,771건으로 가장 많음.
- 레진코믹스의 경우 영어, 일본어 서비스를 진행하며 총 656개 작품 서비스 진행.
- 투믹스는 공격적인 해외 진출전략으로 가장 많은 9개 언어로 서비스 진행 중

<표 3-13> 플랫폼별 해외 진출 작품 수

단위: 건

플랫폼	언어	작품수	
라인웹툰 <sup>17)</sup>	영어	332	1,771
	인도네시아어	262	
	중국어 (번체)	414	
	중국어 (간체)	462	
	태국어	250	
	프랑스어	21	
	스페인어	30	
레진코믹스	영어	265	656
	일본어	391	
투믹스	영어	98	577
	중국어 (번체)	98	
	중국어 (간체)	99	
	스페인어(라틴아메리카)	51	
	스페인어	51	
	이탈리아어	60	
	포르투갈어	37	
	독일어	47	
	프랑스어	36	
픽코마	일본어	235	
태피툰 <sup>18)</sup>	영어	108	
총합계	-	2,363	

16) 해외진출 작품수는 웹툰가이드 WAS 자료 등 2차 자료를 수집하여 작성됨.

17) 라인웹툰은 네이버웹툰의 해외 브랜드명임.

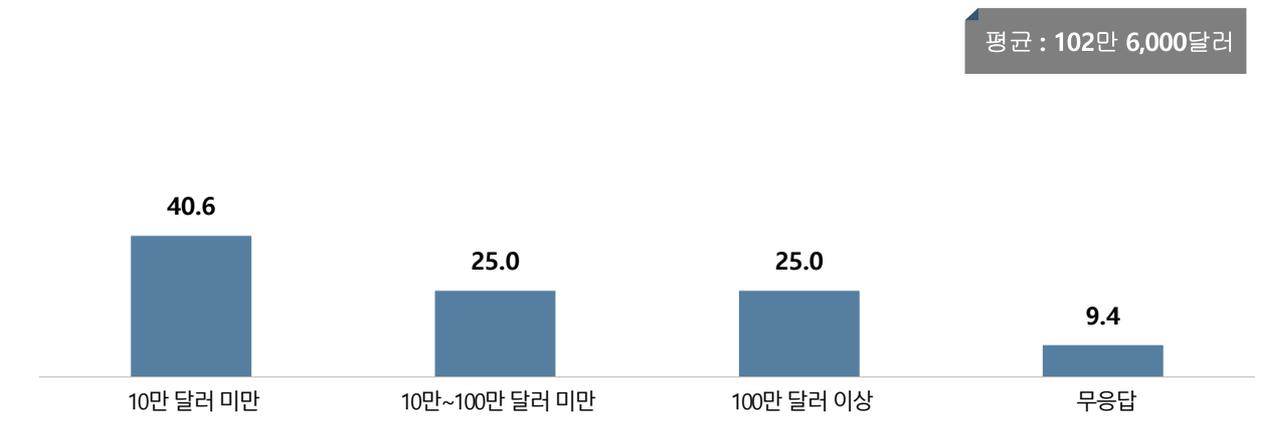
18) 태피툰은 (주)콘텐츠퍼스트에서 운영하는 해외 플랫폼임.

## 다. 수출 규모

문) 2019년 수출 규모는 어떻게 되십니까?

- 2019년 기준, 응답 업체의 전체 수출액 평균은 1,026,000달러(102만 6,000달러, 한화 11억 9,596만원<sup>19)</sup>)로 조사됨.
- 응답 업체의 수출액 분포를 조사한 결과, ‘100,000달러(10만 달러) 미만’ 업체가 40.6%로 가장 많은 것으로 나타남.

base: 수출 중인 기업(n=32), 단위: %



[그림 3-13] 2019년 수출 규모

<표 3-14> 수출 규모

base: 수출 중인 기업(n=32), 단위: %

	사례수	2019년 수출액 분포 %				2019년 수출액 (천달러)				수출 작품 수 (평균)	수출 건수 (평균)
		10만 달러 미만	10만~100만 달러 미만	100만~1,000만 달러 미만	무응답	평균	중간값	최소값	최대값		
전체	32	40.6	25.0	25.0	9.4	1,026	100	1.4	8,365	56	63
에이전시	28	42.9	28.6	21.4	7.1	633	100	1.4	5,000	13	34
플랫폼	4	25.0	0.0	50.0	25.0	4,429	4,841	83	8,365	358	259

19) 한국은행 2019년 연평균 매매 기준을 1,165.65원 적용함.

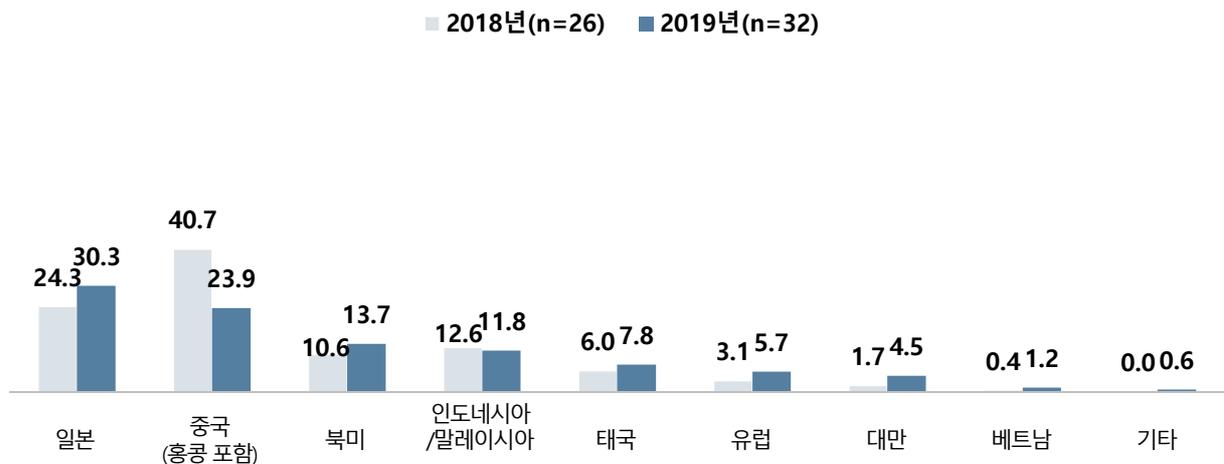
## 라. 해외 수출 비중<sup>20)</sup>

### (1) 해외 수출 국가별 비중

문) 수출액을 100이라 할 때 다음 국가별 비중은 어떻게 되십니까?

- 2019년 기준, 수출 중인 기업을 대상으로 국가별 수출 비중을 조사한 결과, ‘일본’에 수출하는 비중이 평균 30.3%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서 ‘중국(홍콩 포함)’이 평균 23.9%, ‘북미’가 평균 13.7%, ‘인도네시아/말레이시아’가 평균 11.8%, ‘태국’이 평균 7.8% 등의 순으로 나타남.
- 2018년 대비 ‘중국(홍콩 포함)’으로의 수출이 감소하였고 ‘일본’에 수출하는 비중이 증가함.
- 중국의 경우 자국 웹툰시장의 성장으로 인한 한국 작품에 대한 요구가 줄어들고 있으며, 북미는 라인웹툰, 레진코믹스, 태피툰의 플랫폼 진출을 통한 웹툰 수출이 증가하고 있음. 일본의 경우 픽코마, 라인웹툰 등 한국계 플랫폼의 성장으로 인해 웹툰 수출이 늘어나고 있는 것으로 보임.

base: 수출 중인 기업(n=32), 단위: %



[그림 3-14] 해외 수출 국가별 비중

<표 3-15> 해외 수출 국가별 비중

base: 수출 중인 기업(n=32), 단위: %

	사례수	해외 수출 국가별 비중 평균%								
		일본	중국(홍콩포함)	북미	인도네시아/말레이시아	태국	유럽	대만	베트남	기타
전체	32	30.3	23.9	13.7	11.8	7.8	5.7	4.5	1.2	0.6
에이전시	28	32.0	22.7	11.9	13.4	8.8	6.5	2.2	1.4	0.7
플랫폼	4	18.3	32.0	26.3	0.0	0.5	0.0	20.5	0.0	0.0

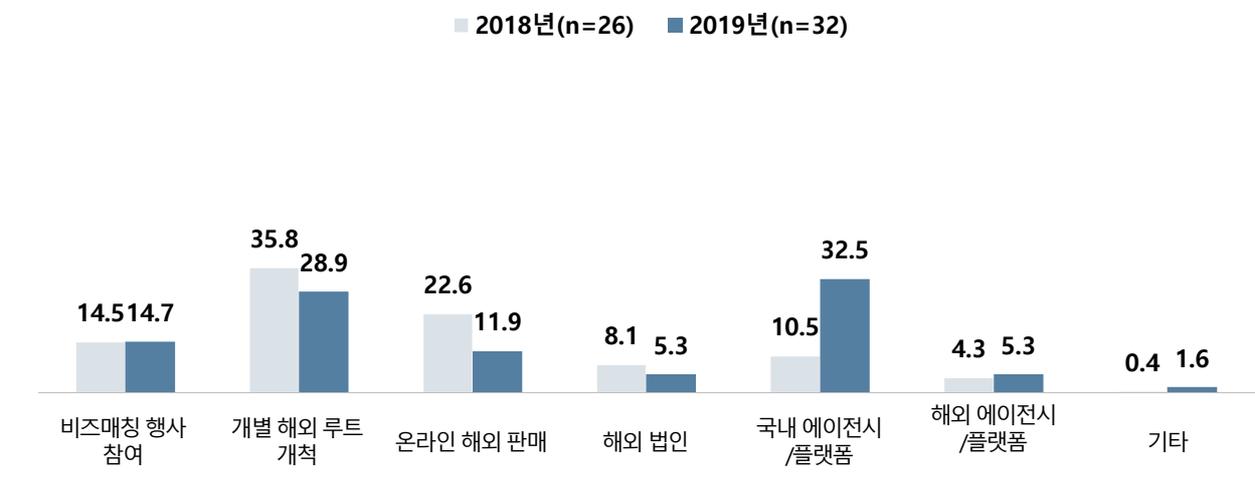
20) 주요 포털 플랫폼의 응답 결과가 빠져있기 때문에 결과 해석에 주의가 필요함

## (2) 해외 수출 방법별 비중

문) 수출액을 100이라 할 때 다음 수출 방법별 비중은 어떻게 되십니까?

- 2019년 기준, 수출 중인 기업을 대상으로 수출 방법별 비중을 조사한 결과, ‘직접 수출’ 중에서 ‘국내에이전시/플랫폼’ 이라는 응답이 평균 32.5%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서, ‘개별 해외 루트 개척’ 이 평균 28.9%, ‘비즈매칭 행사 참여’ 응답이 평균 14.7%, ‘온라인 해외 판매’ 라는 응답이 평균 11.9% 등의 순으로 나타남.
- 2018년 대비 ‘국내에이전시/플랫폼’ 을 통한 수출이 증가한 것으로 나타남.
- 최근 플랫폼의 해외 판권 요구 강화로 인한 웹툰 수출의 ‘개별 해외 루트 개척’ 이 줄어드는 추세를 보이고 있음.

base: 수출 중인 기업(n=32), 단위: %



[그림 3-15] 해외 수출 방법별 비중

<표 3-16> 해외 수출 방법별 비중

base: 수출 중인 기업(n=32), 단위: %

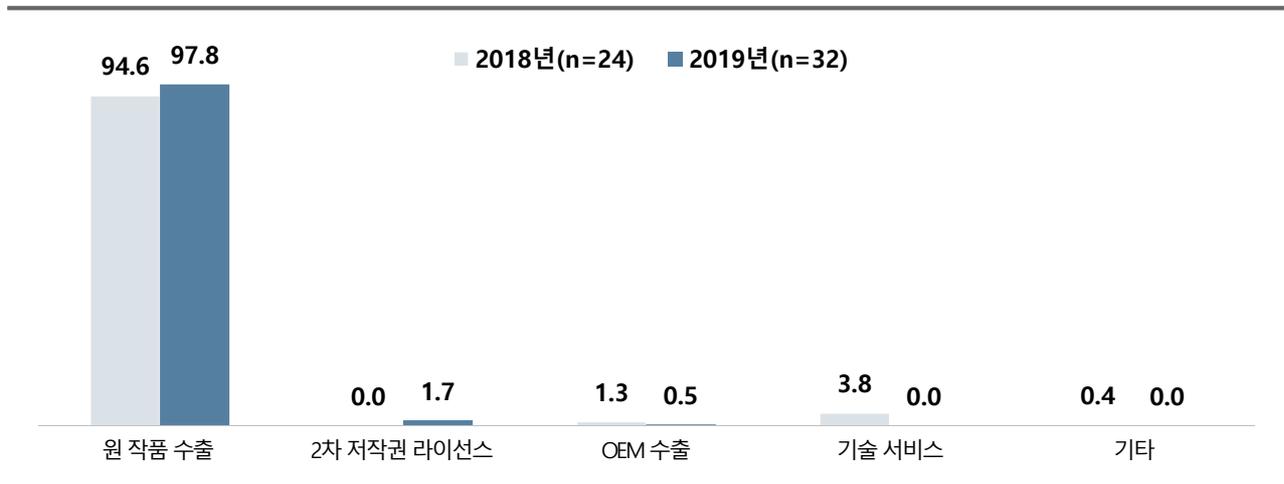
	사례수	해외 수출 방법별 비중 평균%						
		비즈매칭 행사 참여	개별 해외 루트 개척	온라인 해외 판매	해외 법인	국내 에이전시	해외 에이전시	기타
전체	32	14.7	28.9	11.9	5.3	32.5	5.3	1.6
에이전시	28	15.0	29.5	10.7	2.5	37.1	5.2	0.0
플랫폼	4	12.5	25.0	20.5	24.8	0.0	6.0	12.5

### (3) 해외 수출 형태별 비중

문) 수출액을 100이라 할 때 다음 수출 형태별 비중은 어떻게 되십니까?

- 2019년 기준, 수출 중인 기업을 대상으로 수출 형태별 비중을 조사한 결과, ‘원 작품 수출’이라는 응답이 평균 97.8%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서, ‘2차 저작권 라이선스’가 평균 1.7%, ‘OEM 수출’이라는 응답이 평균 0.5% 등의 순으로 나타남.
- 아직까지는 드라마/영화/애니메이션 원작 혹은 캐릭터 상품 제작 목적의 2차 저작권 판매가 두드러지게 나타나고 있지 않으며 향후 글로벌 진출이 더 활성화되면 타 부문의 해외 수출이 늘어날 것으로 기대됨.

base: 수출 중인 기업(n=32), 무응답(n=2), 중복응답, 단위: %



[그림 3-16] 해외 수출 형태별 비중

<표 3-17> 해외 수출 형태별 비중

base: 수출 중인 기업(n=32), 무응답(n=2), 중복응답, 단위: %

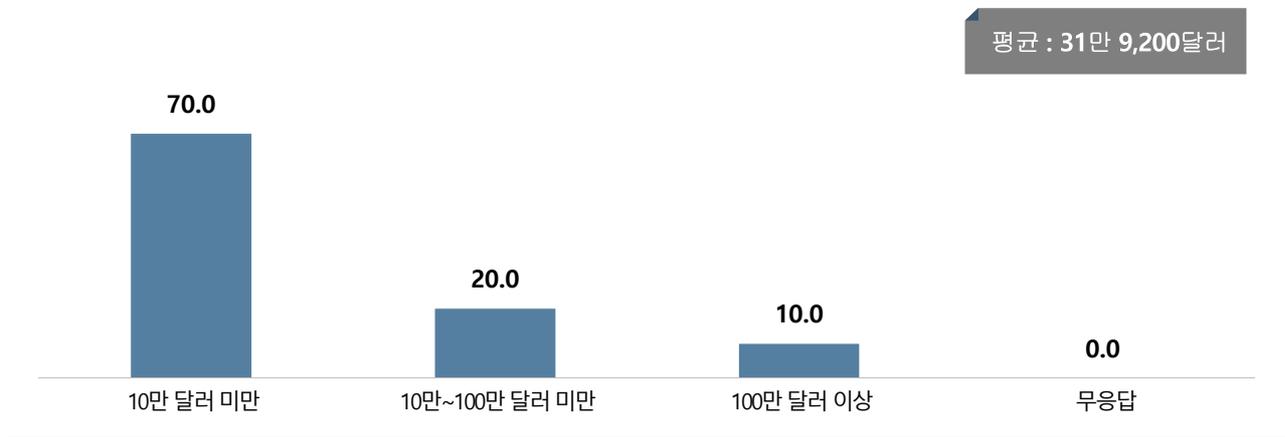
	사례수	해외 수출 형태별 비중 평균%				
		원 작품 수출	기술 서비스	OEM 수출	2차 저작권 라이선스	기타
전체	32	97.8	1.7	0.5	0.0	0.0
에이전시	28	97.5	2.0	0.6	0.0	0.0
플랫폼	4	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

## 마. 수입 규모

문) 2019년 수입 규모는 어떻게 되십니까?

- 2019년 기준, 수입 중이라고 응답한 업체의 수입액 평균은 319,200달러(31만 9,200달러, 한화 3억 7,208만원<sup>21)</sup>)인 것으로 나타남.
- 응답 업체의 수입액 분포를 조사한 결과, ‘100,000달러(10만 달러) 미만’ 이 70.0%로 가장 높게 나타남.
- 수입 작품 수의 경우, 업체당 평균 54건으로 나타남.

base: 수입 중인 기업(n=10), 단위: %



[그림 3-17] 2019년 수입 규모

<표 3-18> 수입 규모

base: 수입 중인 기업(n=10), 단위: %

	사례수	2019년 수입액 분포 %				2019년 수입액 (천달러)				수입 작품 수 (평균)
		10만 달러 미만	10만~100만 달러 미만	100만~1,000만 달러 미만	무응답	평균	중간값	최소값	최대값	
전체	10	70.0	20.0	10.0	0.0	319	32	3	2,000	54
에이전시	9	66.7	22.2	11.1	0.0	346	29	3	2,000	36
플랫폼	1	100.0	0.0	0.0	0.0	45	45	10	80	105

21) 한국은행 2019년 연평균 매매 기준율 1,165.65원 적용함.

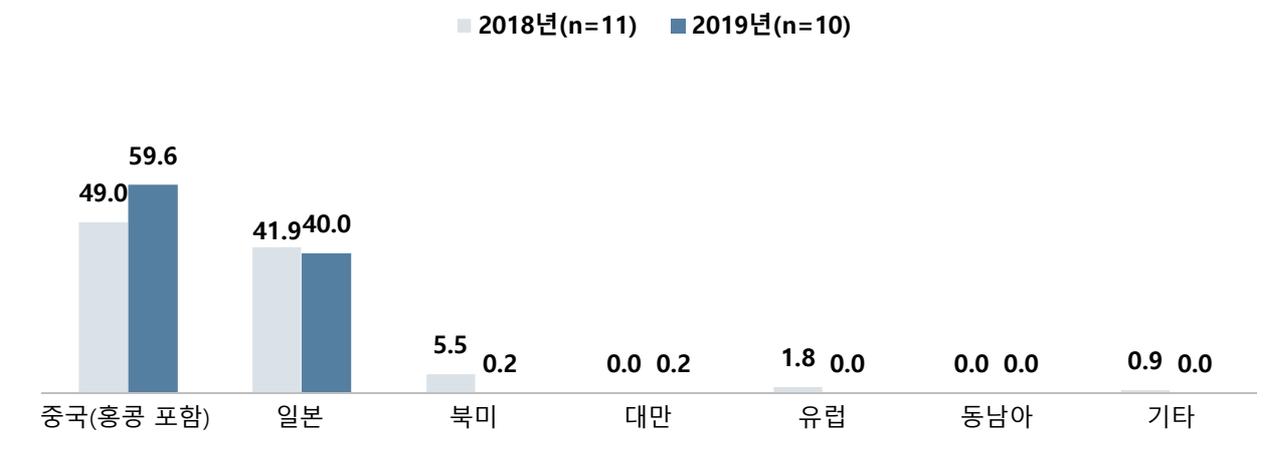
## 바. 해외 수입 비중

### (1) 해외 수입 국가별 비중

문) 수입액을 100이라 할 때 다음 국가별 비중은 어떻게 되십니까?

- 2019년 기준, 수입 중이라고 응답한 업체를 대상으로 국가별 수입 비중을 조사한 결과, ‘중국(홍콩 포함)’에서 수입하는 비중이 평균 59.6%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서 ‘일본’에서 수입하는 비중이 평균 40.0%, ‘북미’에서 수입하는 비중이 0.2% 등의 순으로 나타남.
- 2018년 대비 ‘중국(홍콩 포함)’에서 수입하는 비중이 증가한 것으로 나타남.
- 중국 수입작품을 전문적으로 진행하는 다운크리에이티브, 엠젯패밀리와 같은 에이전시 뿐만 아니라 일반 에이전시들도 중국 작품을 수입하여 유통 진행 중. 중국 작품은 편수와 작화의 퀄리티, 국내 작품 대비 낮은 관건료로 인해 아직까지는 경쟁력을 가지고 있음.

base: 수입 중인 기업(n=10), 중복응답, 단위: %



[그림 3-18] 해외 수입 국가별 비중

<표 3-19> 해외 수입 국가별 비중

base: 수입 중인 기업(n=10), 중복응답, 단위: %

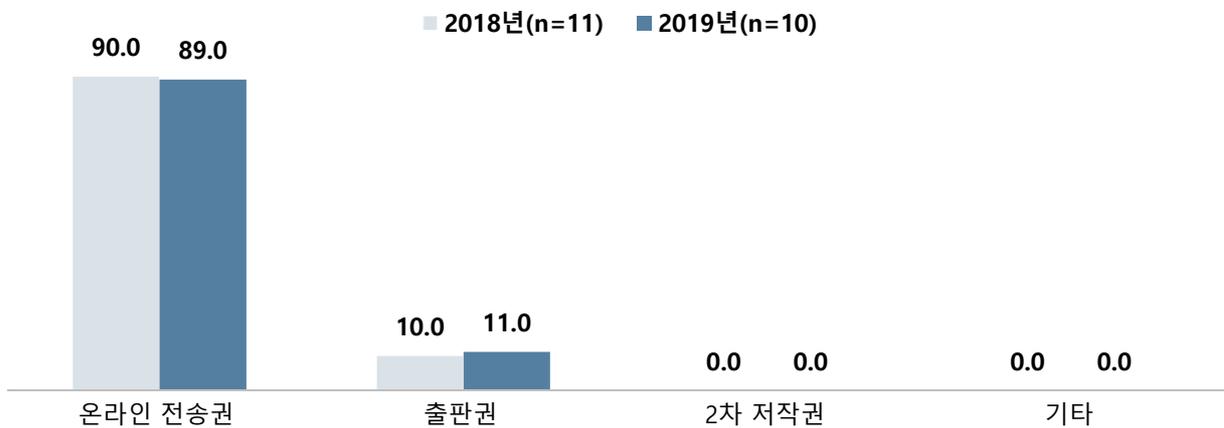
	사례수	해외 수입 국가별 비중 평균%						
		중국(홍콩 포함)	일본	북미	대만	유럽	동남아	기타
전체	10	59.6	40.0	0.2	0.2	0.0	0.0	0.0
에이전시	9	66.2	33.6	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0
플랫폼	1	0.0	98.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0

## (2) 해외 수입 형태별 비중

문) 수입액을 100이라 할 때 다음 수입 형태별 비중은 어떻게 되십니까?

- 2019년 기준, 수입 중이라고 응답한 업체를 대상으로 수입 형태별 비중을 조사한 결과, ‘온라인 전송권’을 수입하는 비중이 평균 89.0%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서 ‘출판권’을 수입하는 비중이 평균 11.0%로 나타남.
- 2018년과 유사한 수준으로 수입 형태별 비중이 나타남.
- 온라인 전송권의 개념이 웹툰에서 일반화되며 해외, 특히 중국이나 일본에서도 보편화되어 가고 있는 추세로 보임.

base: 수입 중인 기업(n=10), 중복응답, 단위: %



[그림 3-19] 해외 수입 형태별 비중

<표 3-20> 해외 수입 형태별 비중

base: 수입 중인 기업(n=10), 중복응답, 단위: %

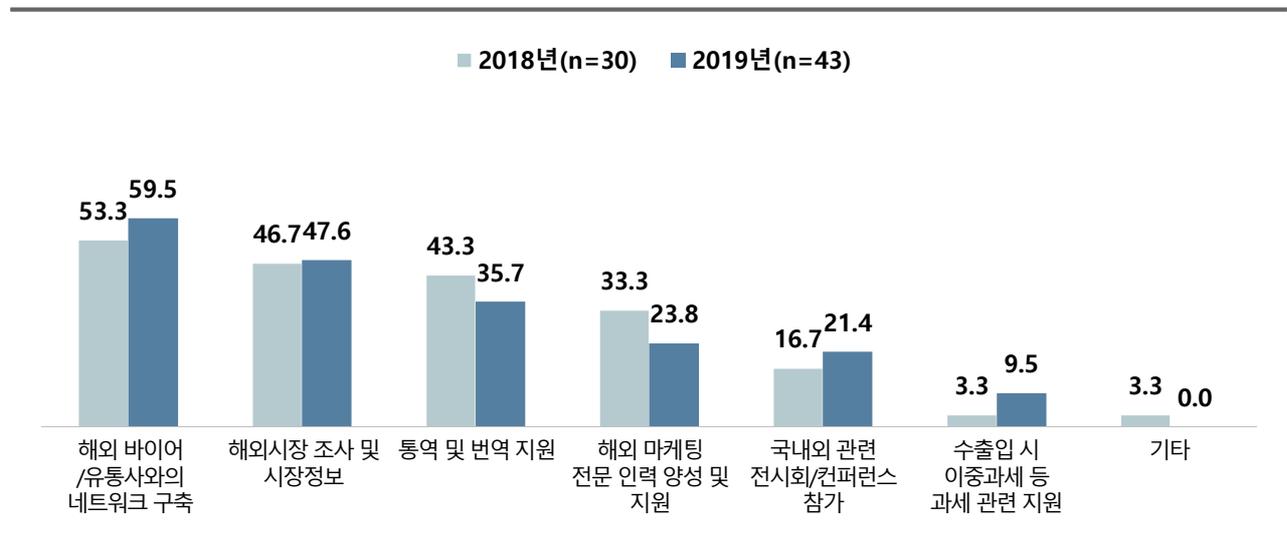
	사례수	해외 수입 형태별 비중 평균%			
		온라인 전송권	출판권	2차 저작권	기타
전체	10	89.0	11.0	0.0	0.0
에이전시	9	87.8	12.2	0.0	0.0
플랫폼	1	100.0	0.0	0.0	0.0

## 사. 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 것

문) 귀사가 해외 마케팅을 하시기 위해 가장 필요한 것이 무엇이라 생각하십니까? 순서대로 2가지를 골라 주세요.

- 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 것이 무엇인지 조사한 결과, 1+2순위 기준으로, ‘해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축’이 59.5%로 2018년에 이어서 2019년에도 가장 필요한 사항으로 나타남.
- 이어서 ‘해외시장 조사 및 시장 정보’ (47.6%), ‘통역 및 번역 지원’ (35.7%), ‘해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원’ (23.8%) 등의 순임.
- 향후 웹툰 글로벌 진출 지원을 위해서는 국가별 해외바이어/유통사와의 네트워크 구축 지원을 위한 다양한 지원사업 발굴이 필요할 것으로 보임. 특히 코로나19 상황에서의 온라인 중심의 지원사업 개발이 시급한 상황으로 보임.

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %



[그림 3-20] 해외 비즈니스에 가장 필요한 것

<표 3-21> 해외 비즈니스에 가장 필요한 것

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %

	사례수	해외 비즈니스에 가장 필요한 것 (1+2순위)						
		해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축	해외시장 조사 및 시장정보	통역 및 번역 지원	해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원	국내외 관련 전시회/컨퍼런스 참가	수출입 시 이종과세 등 과세 관련 지원	기타
전체	43	59.5	47.6	35.7	23.8	21.4	9.5	0.0
에이전시	39	60.5	44.7	36.8	23.7	21.1	10.5	0.0
플랫폼	4	50.0	75.0	25.0	25.0	25.0	0.0	0.0

## 아. 구체적인 필요 사항

문) 말씀하신 필요 사항에 대해 가장 시급한 것을 구체적으로 적어 주세요. (주관식 응답)

□ 해외 비즈니스를 위해 구체적으로 필요한 것이 무엇인지 조사한 결과는 다음과 같음.

<표 3-22> 구체적인 필요 사항

내용	
<b>(1) 해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축</b>	
에이전시	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 웹툰콘텐츠의 해외시장 진출은 네트워크 구축이 가장 중요함</li> <li>▪ 해외에서 OSMU 사업을 진행하고자 할 때 적합한 거래처 발굴이 쉽지 않음</li> <li>▪ 국내 소규모 업체는 해외 제작, 유통사와 컨택하기조차 힘들다</li> </ul>
플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 해외 플랫폼이 오히려 원하는 경우가 많아, 정보 공유나 서로 연결이 되어있으면 좀 더 쉽게 진출이 가능할 것 같음</li> </ul>
<b>(2) 해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원</b>	
에이전시	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 해외 계약체결 및 지속적인 관계유지를 위한 전문 인력 필요</li> <li>▪ 웹툰 산업을 이해하고 있는 해외 마케터 인력 육성</li> </ul>
<b>(3) 해외시장 조사 및 시장정보</b>	
에이전시	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 현지 매체 혹은 업계현황 보고서 등이 절실히 필요</li> <li>▪ 디테일한 콘텐츠 시장 정보와 현황 필요</li> <li>▪ 해외불법웹툰 현황 및 저작권 관련 법 체계 등에 대한 정보</li> <li>▪ 해외진출 현황과 매출, 작품목록 등 구체적인 통계와 데이터를 통한 시장정보로 해외 진출 계획 수립</li> </ul>
플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 해외시장을 잘 아는 전문 인력</li> </ul>
<b>(4) 통역 및 번역 지원</b>	
에이전시	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 언어별 번역지원이 있으면 더 공격적인 해외 판매 진행이 가능함</li> <li>▪ 필요에 따라 통역이나 번역 지원 받을 수 있도록 공용 인재풀이 있으면 좋겠다</li> </ul>
플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 실제 해외 서비스 시 번역 지원이 가장 중요함</li> </ul>
<b>(5) 국내외 관련 전시회/컨퍼런스 참가</b>	
에이전시	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 해외 관련업체에 소개, 미팅 기회 필요</li> <li>▪ 현재 온라인으로 B2B 행사 개최하고 있으나 상세한 논의 어렵고, SPP에서도 미팅 중간에 끊기는 일이 많아 원활히 진행이 어려움</li> </ul>

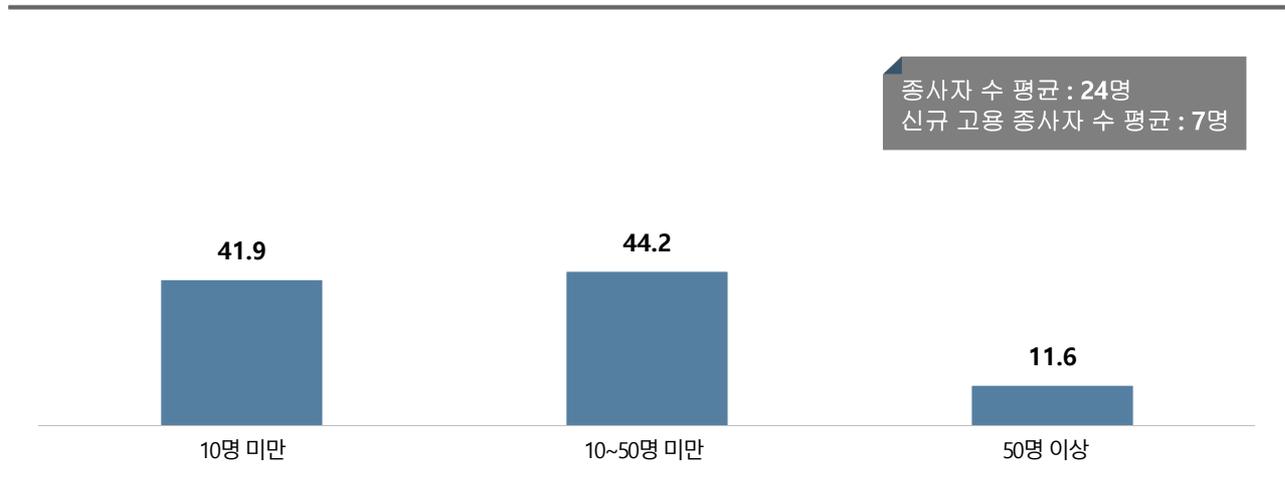
## 4. 인력 현황

### 가. 종사자 현황 (설문조사 응답)<sup>22)</sup>

문) 귀사의 2019년 12월 현재 종사자 현황이 어떻게 되십니까? 정규직, 비정규직, 파견직을 모두 합쳐서 적어 주세요.

- 2019년 기준, 응답한 43개 업체의 종사자 수 평균은 24명이며, 2019년에 신규 고용된 종사자 수는 평균 7명으로 조사됨.
- 응답 업체의 종사자 수 분포를 조사한 결과, ‘10~50명 미만’ 인 업체가 44.2%로 가장 많은 것으로 나타남.
- 아직까지 웹툰산업의 업체들은 소기업들이 대부분을 차지하고 있으며, 대기업 계열의 자회사 플랫폼들도 400명을 넘는 업체는 없음.

base: 전체(n=43), 무응답(n=1), 단위: %



[그림 3-21] 종사자 현황

<표 3-23> 종사자 현황

base: 전체(n=43), 무응답(n=1), 단위: %

	사례수	종사자 분포 %			종사자 수 평균 (명)	2018년 신규 고용 종사자 수 평균 (명)
		10명 미만	10~50명 미만	50명 이상		
전체	43	41.9	44.2	11.6	24	7
에이전시	39	43.6	48.7	2.6	16	5
플랫폼	4	25.0	0.0	100.0	92	25

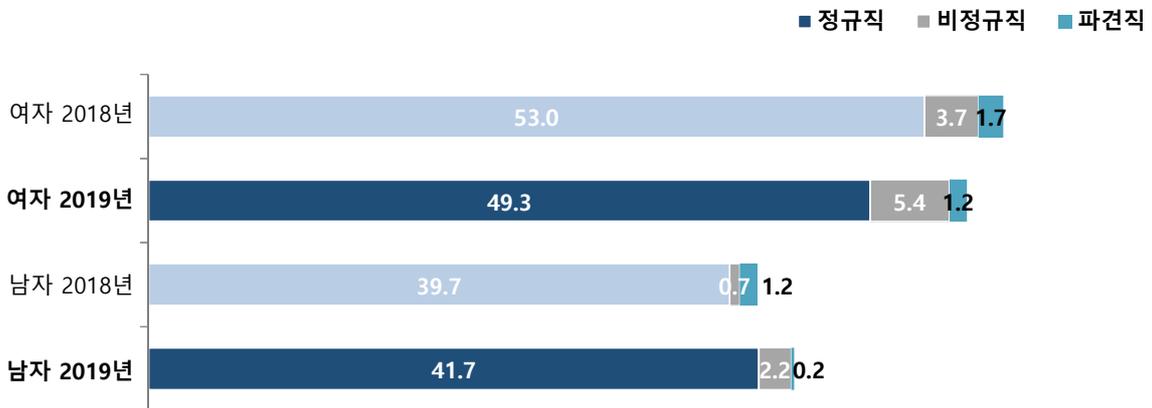
22) 종사자 현황(설문조사 응답)은 30개 업체 응답의 평균값으로 작성됨.

## 나. 고용형태별 및 성별 종사자 현황

문) 귀사의 2019년 12월 31일 기준 고용형태별·성별 전체 종사자 수는 어떻게 되십니까?

- 2019년 기준, 응답한 업체 43개를 대상으로 고용형태별·성별로 종사자 비율을 조사한 결과, 정규직이 91.0%, 비정규직이 7.6%, 파견직이 1.4%로 조사됨.
- 플랫폼의 정규직 비중이 93.2%로 에이전시의 정규직 비중(89.7%) 보다 높은 것으로 나타남.
- 에이전시의 경우 제작을 위한 계약직 형태의 고용이 존재하므로 상대적으로 플랫폼보다 정규직 비중이 낮은 것으로 보임.

base: 전체(n=43), 무응답(n=1), 단위: %



[그림 3-22] 고용형태별 및 성별 종사자 현황

<표 3-24> 고용형태별 및 성별 종사자 현황

base: 전체(n=43), 무응답(n=1), 단위: %

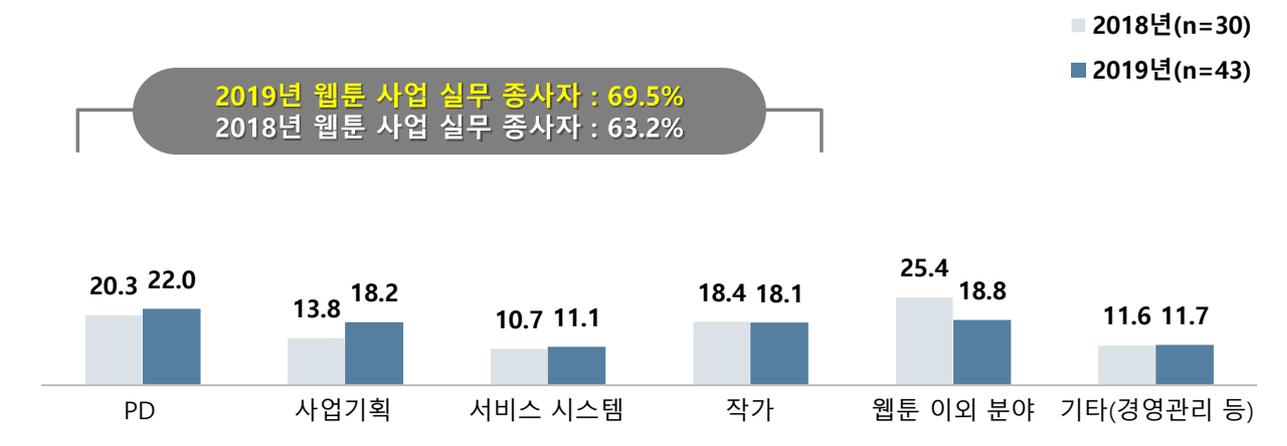
	사례수	정규직		비정규직		파견직		합계		
		남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자	전체
전체	43	41.7	49.3	2.2	5.4	0.2	1.2	44.1	55.9	100.0
에이전시	39	36.1	53.6	3.1	7.2	0.0	0.0	39.1	60.9	100.0
플랫폼	4	51.1	42.1	0.8	2.2	0.5	3.3	52.4	47.6	100.0

## 다. 직종별 종사자 현황

문) 귀사의 2019년 12월 31일 기준 직종별 전체 종사자 수는 어떻게 되십니까?

- 2019년 기준, 응답한 업체 43개를 대상으로 직종별 종사자 비율을 조사한 결과, 웹툰 사업 실무 종사자가 69.5%로 조사되었으며, 웹툰 이외 분야 사업 종사자는 18.8%, 기타 종사자 11.7%으로 조사됨.
- 웹툰 사업 실무 종사자 중에서는 ‘PD’가 22.0%로 가장 많았으며 이어서 ‘사업기획/마케팅 및 홍보’가 18.2%, ‘작가’가 18.1%, ‘서비스 시스템 관련’이 11.1%로 나타남.
- 현재 업계는 급속한 산업의 성장으로 인해 가장 수요가 높은 PD인력 수급에 난항을 겪고 있으며 PD양성과 관련한 지원 프로그램이 필요한 것으로 보임.

base: 전체(n=43), 무응답(n=1), 단위: %



[그림 3-23] 직종별 종사자 현황

<표 3-25> 직종별 종사자 현황

base: 전체(n=43), 무응답(n=1), 단위: %

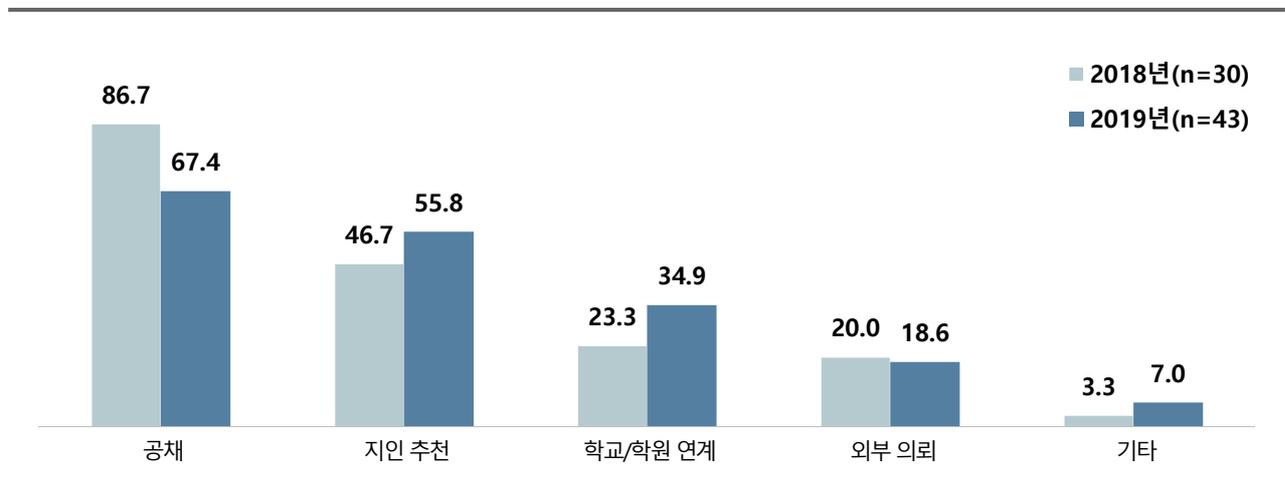
	사례수	웹툰사업 실무 종사자				웹툰 이외 분야 사업 종사자	기타 종사자	
		PD	사업기획/마케팅 및 홍보	서비스 시스템 관련	작가			
전체	43	22.0	18.2	11.1	18.1	69.5	18.8	11.7
에이전시	39	29.0	12.9	10.5	19.2	71.5	17.2	11.3
플랫폼	4	10.3	27.2	12.2	16.3	66.0	21.5	12.5

## 라. 인력 충원 경로

문) 귀사의 인력 충원은 주로 어떤 경로로 하십니까? 주로 하시는 순서대로 2가지를 골라주세요.

- 2019년 기준, 주로 어떤 경로로 인력 충원을 하는 지 조사한 결과, 1+2순위 기준, ‘공채’로 뽑는다는 응답이 67.4%로 가장 높게 나타남.
- 이어서, ‘지인 추천’으로 뽑는다는 응답이 55.8%, ‘학교/학원 연계’로 뽑는다는 응답이 34.9%, ‘외부 의뢰’로 뽑는다는 응답이 18.6% 등의 순으로 나타남.
- 2018년 대비 ‘공채’로 뽑는 비율이 감소하였으며, ‘지인추천’ 또는 ‘학교/학원 연계’로 충원하는 비율이 증가한 것으로 나타남.
- 웹툰과 관련한 직종과 관련 교육과 연계되는 인력 충원 경로 계발을 통해 원활한 인력수급이 될 수 있도록 중장기 계획 수립이 필요함.

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %



[그림 3-24] 인력 충원 경로

<표 3-26> 인력 충원 경로

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %

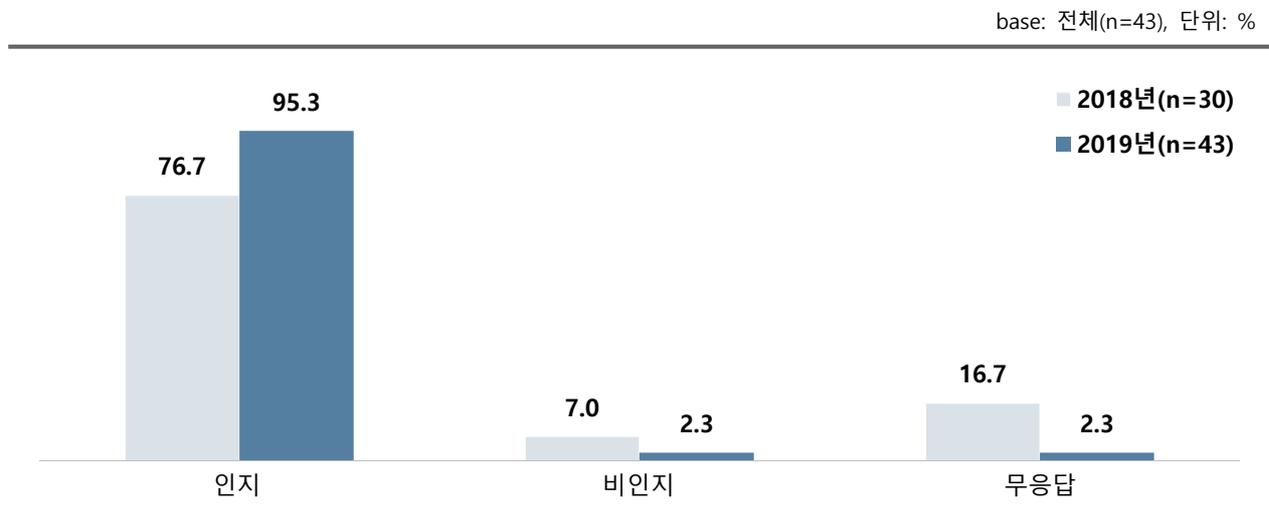
	사례수	인력 충원 경로 (1+2 순위)				
		공채	지인 추천	학교/학원 연계	외부 의뢰	기타
전체	43	67.4	55.8	34.9	18.6	7.0
에이전시	39	64.1	56.4	35.9	17.9	7.7
플랫폼	4	100.0	50.0	25.0	25.0	0.0

### 3. 만화분야 표준계약서 활용 현황

#### 가. 만화분야 표준계약서 인지 여부

문) 귀사는 문화체육관광부에서 제정한 만화분야 표준계약서를 알고 있습니까?

- 만화분야 표준계약서에 대한 인지 여부를 조사한 결과, ‘인지’ 응답은 95.3%, ‘비인지’ 응답은 2.3%로 나타나, 대부분의 업체가 문화체육관광부에서 제정한 만화분야 표준계약서에 대해 인지하고 있는 것으로 나타남.
- 2018년 대비 ‘인지’ 응답이 크게 증가한 것으로 나타남.



[그림 3-25] 만화분야 표준계약서 인지 여부

<표 3-27> 만화분야 표준계약서 인지 여부

base: 전체(n=43), 단위: %

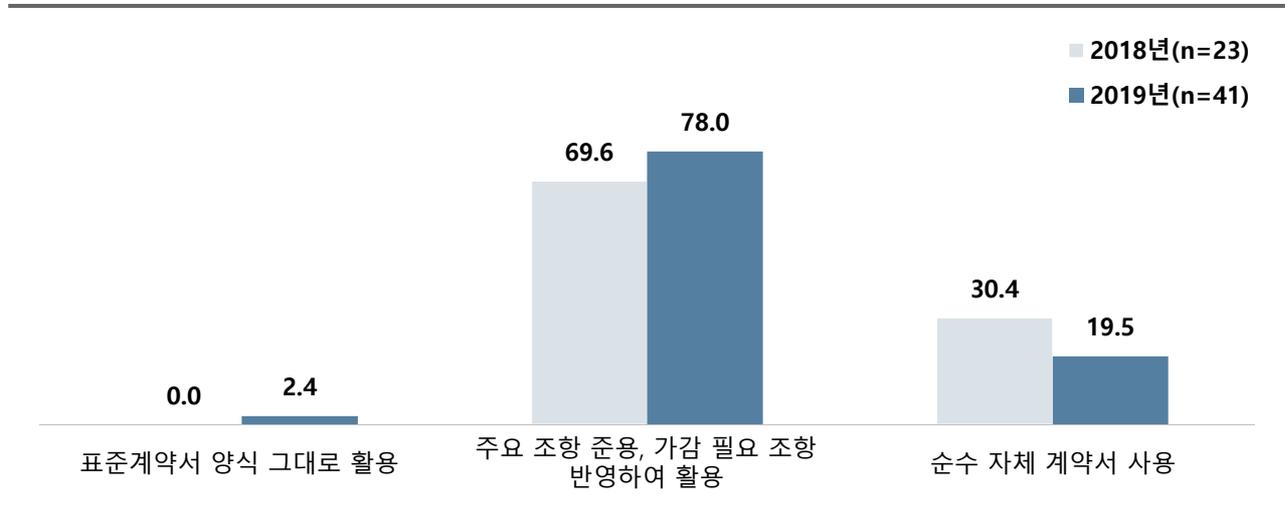
	사례수	만화분야 표준계약서 인지 여부		
		인지	비인지	무응답
전체	43	95.3	2.3	2.3
에이전시	39	94.9	2.6	2.6
플랫폼	4	100.0	0.0	0.0

## 나. 만화분야 표준계약서 활용 여부

문) 귀사는 문화체육관광부에서 제정한 만화분야 표준계약서를 활용하고 있습니까?

- 만화분야 표준계약서를 인지하고 있다는 업체를 대상으로 활용 여부에 대해 조사한 결과, ‘표준계약서 주요 조항을 준용하고 가·감 필요 조항을 반영하여 활용’ 한다는 응답이 78.0%로 가장 높게 나타남.
- 이어서 ‘순수 자체계약서를 사용’ 한다는 응답이 19.5%로 나타남.
- 현재 ‘만화분야 표준계약서’는 작가 중심의 설계로 인해 사업체의 현실 반영이 미흡하므로 개선이 필요하다는 의견이 나타남.

base: 표준계약서 인지 업체(n=41), 단위: %



[그림 3-26] 만화분야 표준계약서 활용 여부

<표 3-28> 만화분야 표준계약서 활용 여부

base: 표준계약서 인지 업체(n=41), 단위: %

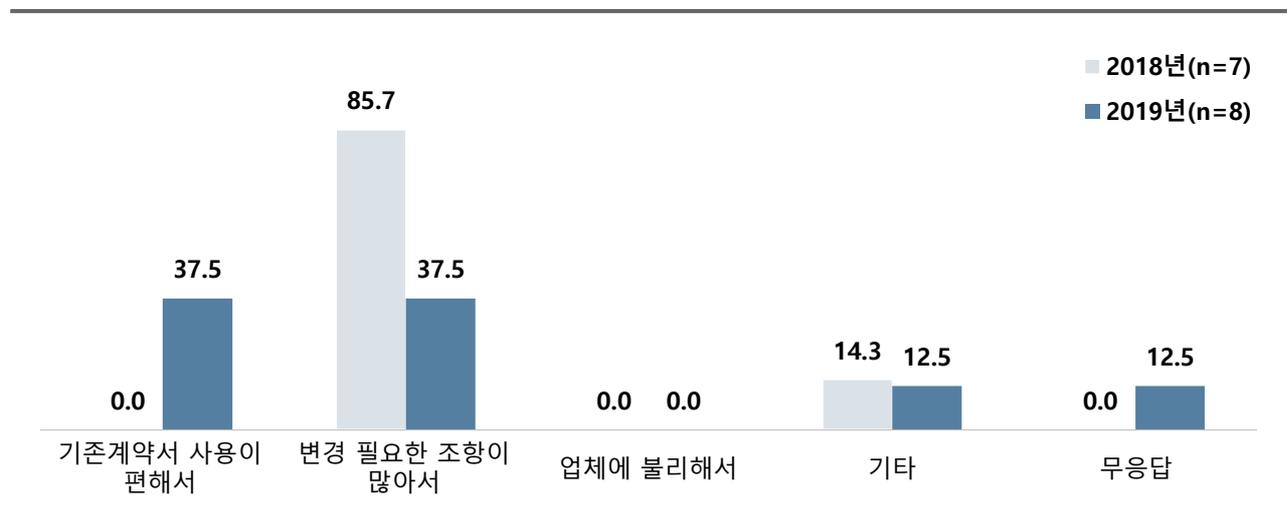
	사례수	만화분야 표준계약서 활용 여부		
		표준계약서 양식을 그대로 사용	표준계약서 주요 조항을 준용하고 가·감 필요 조항을 반영하여 활용	순수 자체 계약서 사용
전체	41	2.4	78.0	19.5
에이전시	37	2.7	78.4	18.9
플랫폼	4	0.0	75.0	25.0

## 다. 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유

문) 문화체육관광부에서 제정한 만화분야 표준계약서를 활용하지 않는 이유는 무엇입니까?

- 만화분야 표준계약서를 활용하지 않고 자체 계약서를 사용하는 업체를 대상으로 그 이유를 조사한 결과, ‘기존계약서 사용이 편해서’ 및 ‘변경에 필요한 조항이 많아서’ 라는 응답이 각각 37.5%로 나타남.

base: 자체 계약서 사용 업체(n=8), 단위: %



[그림 3-27] 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유

<표 3-29> 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유

base: 자체 계약서 사용 업체(n=8), 단위: %

	사례수	만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유			
		변경에 필요한 조항이 많아서	업체에 불리해서	기존계약서 사용이 편해서	기타
전체	8	37.5	0.0	37.5	12.5
에이전시	7	28.6	0.0	42.9	14.3
플랫폼	1	100.0	0.0	0.0	0.0

## 4. 애로사항 및 기타

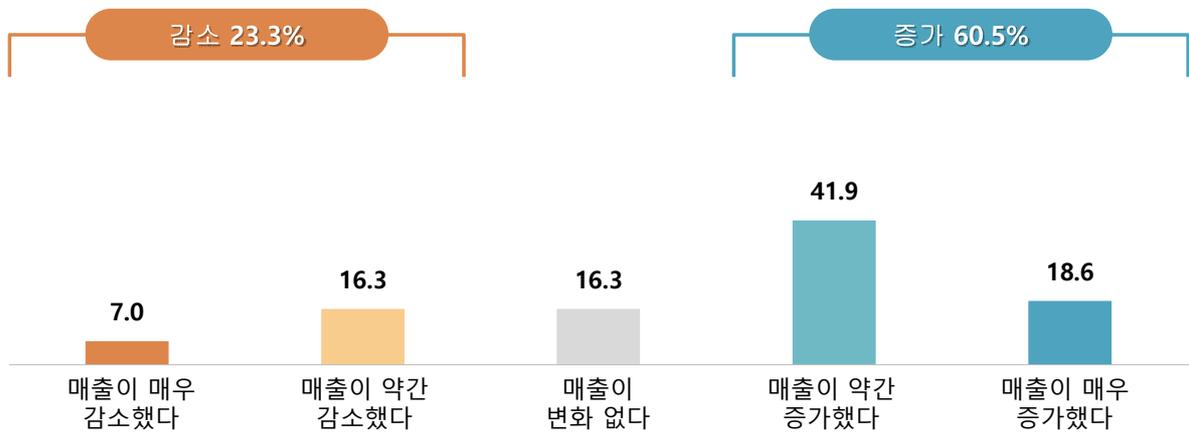
### 가. 전년 동기 대비 매출(2020년 상반기) 변화

#### 1) 국내 매출

문) 귀사는 올해(2020년) 상반기 기준, 전년 동기 대비 매출 변화가 어떻습니까? (국내 매출)

- 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 국내 매출의 변화에 대해 조사한 결과, ‘증가’ 했다는 업체가 60.5%(매우 증가: 18.6% + 약간 증가: 41.9%)로 나타남.
- 반면, ‘감소’ 했다는 업체는 23.3%(매우 감소: 7.0% + 약간 감소: 16.3%)로 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %



[그림 3-28] 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (국내 매출)

<표 3-30> 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (국내 매출)

base: 전체(n=43), 단위: %

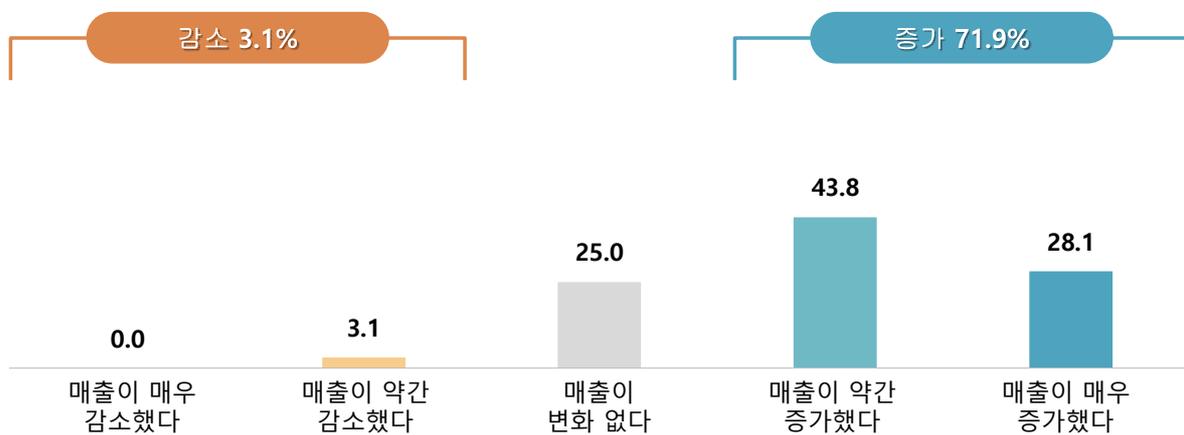
	사례수	2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (국내 매출)							
		매출이 매우 감소했다	매출이 약간 감소했다	매출이 변화 없다	매출이 약간 증가했다	매출이 매우 증가했다	감소	변화 없음	증가
전체	43	7.0	16.3	16.3	41.9	18.6	23.3	16.3	60.5
에이전시	39	7.7	15.4	17.9	38.5	20.5	23.1	17.9	59.0
플랫폼	4	0.0	25.0	0.0	75.0	0.0	25.0	0.0	75.0

## 2) 해외 매출

문) 귀사는 올해(2020년) 상반기 기준, 전년 동기 대비 매출 변화가 어떻습니까? (해외 매출)

- 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 수출 업체의 해외 매출의 변화에 대해 조사한 결과, ‘증가’ 했다는 업체가 71.9%(매우 증가: 28.1% + 약간 증가: 43.8%)로 나타남.
- 반면, ‘감소’ 했는다는 업체는 3.1%(약간 감소: 3.1%)로 나타남.

base: 수출중인 업체(n=32), 단위: %



[그림 3-29] 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (해외 매출)

<표 3-31> 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (해외 매출)

base: 수출중인 업체(n=32), 단위: %

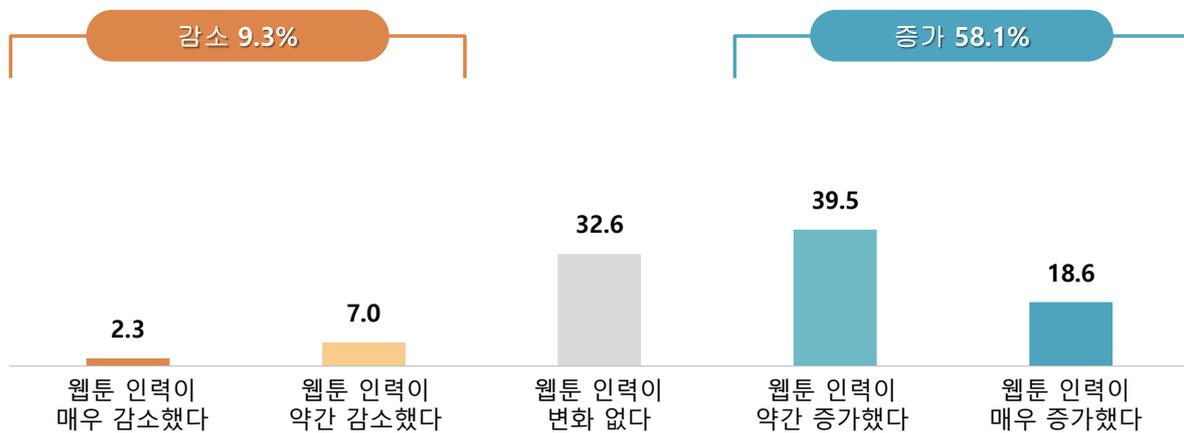
	사례수	2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (해외 매출)							
		매출이 매우 감소했다	매출이 약간 감소했다	매출이 변화 없다	매출이 약간 증가했다	매출이 매우 증가했다	감소	변화 없음	증가
전체	32	0.0	3.1	25.0	43.8	28.1	3.1	25.0	71.9
에이전시	28	0.0	3.6	25.0	42.9	28.6	3.6	25.0	71.4
플랫폼	4	0.0	0.0	25.0	50.0	25.0	0.0	25.0	75.0

## 나. 전년 동기 대비 웹툰 관련 인력(2020년 상반기) 변화

문) 귀사는 올해(2020년) 상반기 기준, 전년 동기 대비 웹툰 관련 인력 변화가 어떻습니까?

- 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 웹툰 관련 인력 변화에 대해 조사한 결과, ‘증가’ 했다는 업체가 58.1%(매우 증가: 18.6% + 약간 증가: 39.5%)로 나타남.
- 반면, ‘감소’ 했다는 업체는 9.3%(매우 감소: 2.3% + 약간 감소: 7.0%)로 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %



[그림 3-30] 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 웹툰 관련 인력 변화

<표 3-32> 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 웹툰 관련 인력 변화

base: 전체(n=43), 단위: %

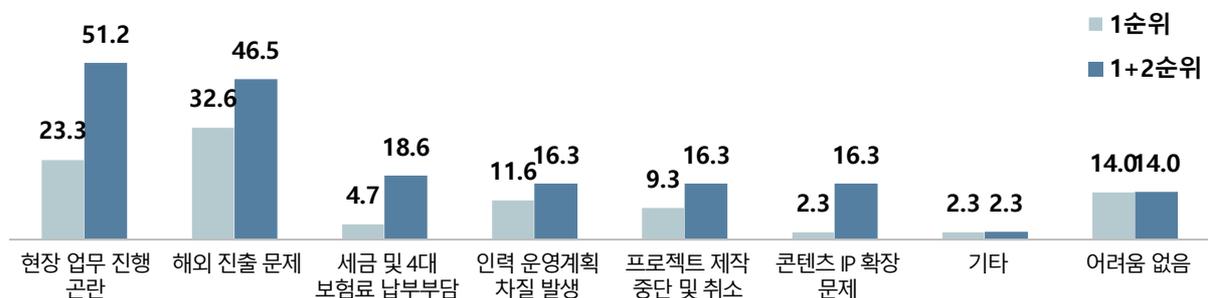
	사례수	2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 웹툰 관련 인력 변화							
		웹툰 인력이 매우 감소했다	웹툰 인력이 약간 감소했다	웹툰 인력이 변화없다	웹툰 인력이 약간 증가했다	웹툰 인력이 매우 증가했다	감소	변화 없음	증가
전체	43	2.3	7.0	32.6	39.5	18.6	9.3	32.6	58.1
에이전시	39	2.6	7.7	30.8	38.5	20.5	10.3	30.8	59.0
플랫폼	4	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	50.0	50.0

## 다. 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움

문) 코로나19로 인해 귀사에서 겪고 있는 어려움은 무엇입니까? 순서대로 2가지를 골라주세요.

- 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움으로는 1+2순위 기준, ‘현장 업무 진행 곤란’이 51.2%, ‘해외 진출 문제’가 46.5%, ‘세금 및 4대 보험료 납부부담’이 18.6% 등의 순으로 나타남.

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %



[그림 3-31] 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움

<표 3-33> 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %

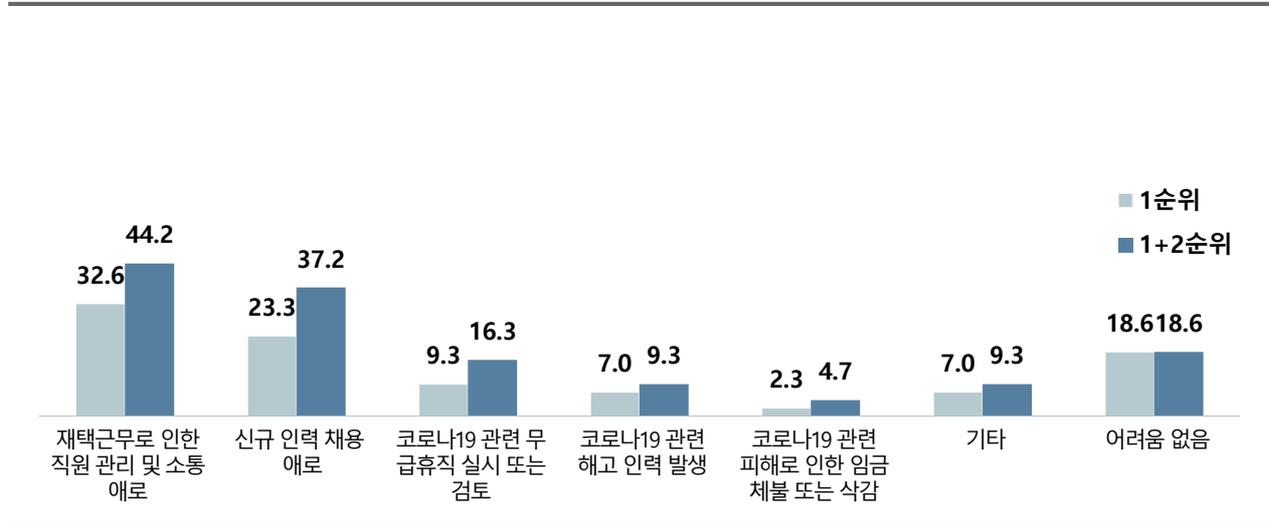
	사례수	코로나19로 인해 겪고 있는 어려움 (1+2순위)							
		현장 업무 진행 곤란	해외 진출 문제	세금 및 4대 보험료 납부부담	인력 운영계획 차질 발생	프로젝트 제장 중단 및 취소	콘텐츠 IP 확장 문제	기타	어려움 없음
전체	43	51.2	46.5	18.6	16.3	16.3	16.3	2.3	14.0
에이전시	39	53.8	48.7	20.5	15.4	17.9	17.9	2.6	10.3
플랫폼	4	25.0	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	50.0

## 라. 코로나19로 인해 일자리 관련 겪고 있는 어려움

문) 일자리와 관련하여 코로나19로 인해 귀사에서 겪고 있는 어려움은 무엇입니까? 순서대로 2가지를 골라주세요.

- 일자리와 관련하여 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움으로는 1+2순위 기준, ‘재택근무로 인한 직원 관리 및 소통 애로’가 44.2%, ‘신규 인력 채용 애로’가 37.2%, ‘코로나19 관련 무급휴직 실시 또는 검토’가 16.3% 등의 순으로 나타남.

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %



[그림 3-32] 코로나19로 인해 일자리 관련 겪고 있는 어려움

<표 3-34> 코로나19로 인해 일자리 관련 겪고 있는 어려움

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %

	사례수	코로나19로 인해 일자리 관련 겪고 있는 어려움 (1+2순위)						
		재택근무로 인한 직원 관리 및 소통 애로	신규 인력 채용 애로	코로나19 관련 무급휴직 실시 또는 검토	코로나19 관련 해고 인력 발생	코로나19 관련 피해로 인한 임금체불 또는 삭감	기타	어려움 없음
전체	43	44.2	37.2	16.3	9.3	4.7	9.3	18.6
에이전시	39	41.0	38.5	17.9	10.3	5.1	10.3	17.9
플랫폼	4	75.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0

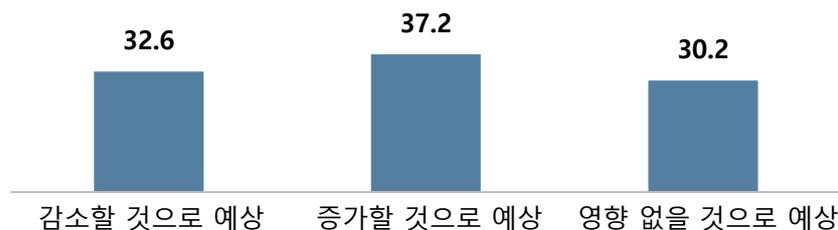
## 마. 코로나19로 인해 향후 1년간 매출 영향

### 1) 향후 1년간 매출 영향 예상

문) 귀사의 경우, 코로나19로 인해 향후 1년간 매출에 어떤 영향이 있을 것으로 예상하십니까?

- 코로나19로 인해 향후 1년간 매출에 대한 예상으로는, ‘증가할 것으로 예상’ 하는 업체가 37.2%로 높게 나타남.
- 이어서, ‘감소할 것으로 예상’ 하는 업체가 32.6%, ‘영향 없을 것으로 예상’ 하는 업체가 30.2%로 나타남.
- ‘감소할 것으로 예상’ 하는 업체 32.6%(n=14) 중 8개 업체는 코로나19로 2020년 상반기 매출이 증가한 업체이며, 올해 대비 내년(2021년)에는 매출이 감소할 것으로 예상한 것으로 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %



[그림 3-33] 향후 1년간 매출 영향 예상

<표 3-35> 향후 1년간 매출 영향 예상

base: 전체(n=43), 단위: %

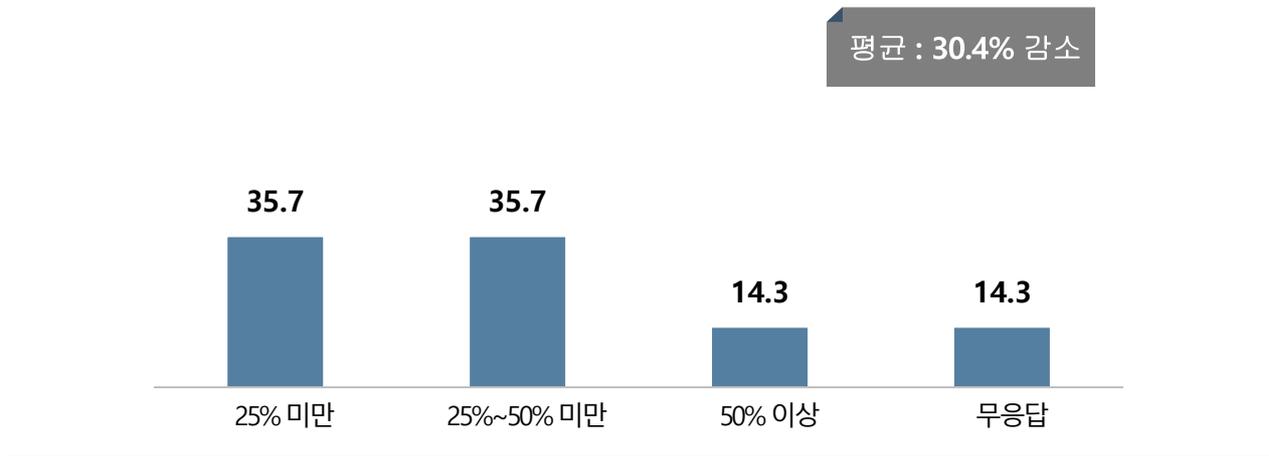
	사례수	코로나19로 인해 향후 1년간 매출 영향 예상		
		감소할 것으로 예상	증가할 것으로 예상	영향 없을 것으로 예상
전체	43	32.6	37.2	30.2
에이전시	39	35.9	38.5	25.6
플랫폼	4	0.0	25.0	75.0

## 2) 향후 1년간 예상 피해 정도

문) 향후 1년간 코로나19로 인한 귀사의 매출 피해 정도가 어느 정도일 것으로 예상하십니까? 매출 감소 예상 비율을 기입해주시오.

- 코로나19로 인해 향후 1년간 매출이 감소할 것이라는 업체를 대상으로 피해 정도를 조사한 결과, 평균 30.4% 감소할 것으로 예상하는 것으로 나타남.
- ‘25% 미만’ 및 ‘25%~50% 미만’ 감소할 것이라는 업체가 각각 35.7%로 나타남.

base: 매출이 감소할 것이라는 업체(n=14), 단위: %



[그림 3-34] 향후 1년간 예상 피해 정도

<표 3-36> 향후 1년간 예상 피해 정도

base: 매출이 감소할 것이라는 업체(n=14), 단위: %

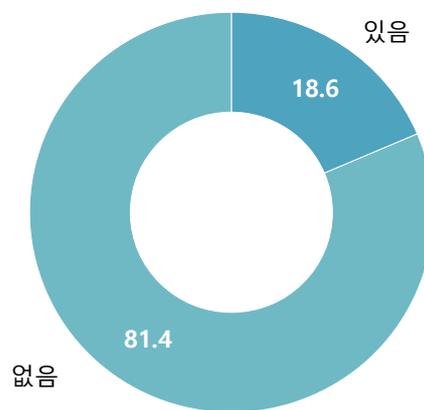
	사례수	코로나19로 인해 향후 1년간 예상 피해 정도			
		25% 미만	25%~50% 미만	50% 이상	무응답
전체	14	35.7	35.7	14.3	14.3
에이전시	14	35.7	35.7	14.3	14.3
플랫폼	0	-	-	-	-

## 바. 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약 취소/중단 경험

문) 귀사에서 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와의 계약을 취소하거나 중단한 경험이 있으십니까?

- 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약을 취소하거나 중단한 경험이 있는지를 조사한 결과, ‘있다’는 업체가 18.6%, ‘없다’는 업체가 81.4%로 나타남.
- 에이전시에서 ‘있다’는 업체가 20.5%로 높은 편임.

base: 전체(n=43), 단위: %



[그림 3-35] 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약 취소/중단 경험

<표 3-37> 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약 취소/중단 경험

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약 취소/중단 경험	
		있음	없음
전체	43	18.6	81.4
에이전시	39	20.5	79.5
플랫폼	4	0.0	100.0

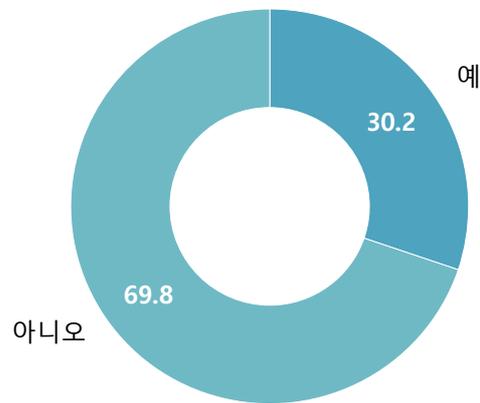
## 사. 웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판

### 1) 오프라인 유통 및 출판 여부

문) 귀사는 웹툰과 관련된 오프라인 유통 및 출판을 하고 계십니까?

- 웹툰과 관련된 오프라인 유통 및 출판을 하고 있는지 조사한 결과, ‘예(하고 있다)’ 는 업체가 30.2%, ‘아니오(하고 있지 않다)’ 는 업체가 69.8%로 나타남.
- 에이전시에서 ‘있다’ 는 업체가 20.5%로 높은 편임.

base: 전체(n=43), 단위: %



[그림 3-36] 웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판 여부

<표 3-38> 웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판 여부

base: 전체(n=43), 단위: %

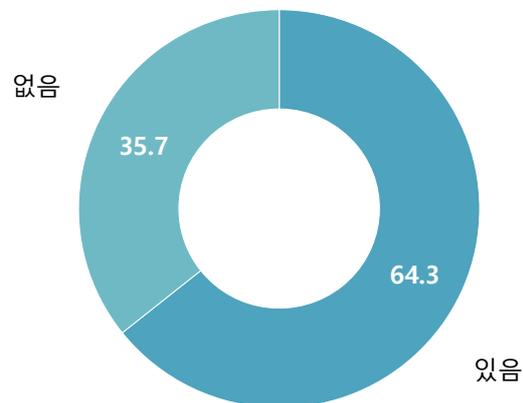
	사례수	웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판 여부	
		예	아니오
전체	43	30.2	69.8
에이전시	39	30.8	69.2
플랫폼	4	25.0	75.0

## 2) 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 피해 여부

문) 귀사는 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야의 매출액 감소 등 피해가 있으신가요?

- 오프라인 유통 및 출판을 한다는 업체(n=13)를 대상으로, 코로나19로 인해 오프라인 유통 및 출판 분야의 매출액 감소 등 피해가 있는지를 조사한 결과, ‘있다’는 업체가 64.3%, ‘없다’는 업체가 35.7%로 나타남.

base: 오프라인 유통 및 출판 업체(n=13), 단위: %



[그림 3-37] 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 피해 여부

<표 3-39> 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 피해 여부

base: 오프라인 유통 및 출판 업체(n=13), 단위: %

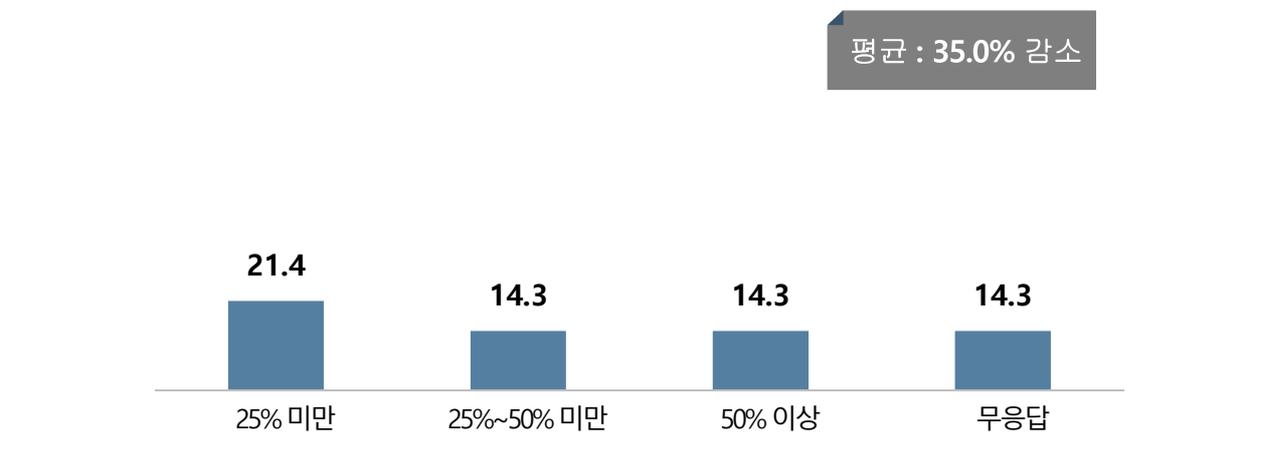
	사례수	코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 피해 여부	
		있음	없음
전체	13	64.3	35.7
에이전시	12	69.2	30.8
플랫폼	1	0.0	100.0

### 3) 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 피해 정도

문) 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야의 매출액 감소 등 피해액이 있으시다면, 어느 정도 되십니까? 피해액 비율을 기입해주세요.

- 코로나19로 인해 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 등 피해가 있다는 업체(n=9)를 대상으로 피해 정도를 조사한 결과, 평균 35.0% 감소한 것으로 나타남.
- ‘25% 미만’ 감소했다는 업체가 21.4%로 나타남.

base: 오프라인 유통 업체 중 피해 업체(n=9), 단위: %



[그림 3-38] 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 피해 정도

<표 3-40> 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 피해 정도

base: 오프라인 유통 업체 중 피해 업체(n=9), 단위: %

	사례수	코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 피해 정도			
		25% 미만	25%~50% 미만	50% 이상	무응답
전체	9	21.4	14.3	14.3	14.3
에이전시	9	21.4	14.3	14.3	14.3
플랫폼	0	-	-	-	-

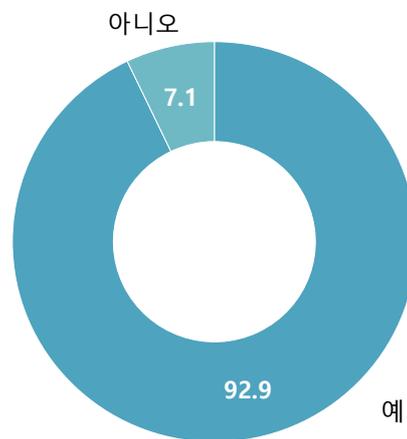
## 아. 기획 웹툰 및 제작 웹툰

### 1) 기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야 취급 여부

문) 귀사에서 기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야를 취급하고 계십니까?

- 기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야를 취급하고 있는지를 조사한 결과, ‘예(취급하고 있다)’는 업체가 92.9%로 나타남.
- 에이전시에서 ‘예(취급하고 있다)’는 업체가 94.9%로 높게 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %



[그림 3-39] 기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야 취급 여부

<표 3-41> 기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야 취급 여부

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야 취급 여부	
		예	아니오
전체	43	92.9	7.1
에이전시	39	94.9	5.1
플랫폼	4	66.7	33.3

## 2) 기획 웹툰 및 제작 웹툰 관련 애로사항

문) 코로나19로 인해 기획 웹툰 및 제작 웹툰과 관련된 애로사항이 있으시다면, 구체적으로 기입해주시시오.

- 코로나19로 인한 기획 웹툰 및 제작 웹툰 관련 애로사항으로는 ‘업체 미팅 어려움’, ‘비대면으로 효율성 하락’, ‘해외 시장 진출 어려움’ 등의 의견이 나타남.

<표 3-42> 기획 웹툰 및 제작 웹툰 관련 애로사항

내용
▪ 작가 미팅 및 업체 미팅 불가하여 소통 및 제작 진행 어려움
▪ 비대면 미팅으로 효율성 하락, 업무 전달 어려움
▪ 작가 미팅에 애로사항 발생, 지방 작가들과의 커뮤니케이션 어려움
▪ 신규 전문 인력 고용에 애로 사항 있다. 미팅일정에 애로 사항이 많아 비대면으로 진행하다보니 업무 속도가 느리다
▪ 해외 진출 어려움
▪ 작가 미팅 불가능
▪ 해외 시장 진출에 어려움 있음
▪ 코로나 감염 작가 발생으로 연재 중단 상황 발생, 이로 인한 매출 감소
▪ 코로나로 인한 광고매출 수주가 전반기 0건으로 작년 동기 대비 70% 감소함. 이에 제작 웹툰 건수 감소, 코로나로 인한 작가 이탈로 기존 제작 작품 또한 어려움
▪ 작가 미팅 불발, 거래처 미팅 캔슬, 신규 거래처 확장 난항, 해외 거래처 미팅 불가
▪ 작가 또는 업체와의 미팅 취소/연기로 인한 제작 일정 딜레이
▪ 웹툰 기획/제작 위해 작가 및 관계사 미팅 어려움
▪ 플랫폼이나 제휴 업체 담당 직원들의 재택 근무로 업무 처리 늦어짐
▪ 작가 수급 등 문제보다 코로나로 인한 해외진출 준비에 어려움, 전체적으로 사업이 지연되는 문제 있음. 이로 인해 자금 흐름에 일부 어려움이 있음
▪ 코로나로 인해 모든 콘텐츠 업체들이 웹툰 사업에 뛰어들어서 경쟁이 심화되고 있고, 이로 인해 플랫폼 지급 MG 감소, 웹툰 작가 고료 상승, 인력 채용 어려움 등이 심화되고 있음
▪ 작가미팅 및 비즈니스 미팅의 차질, 인력관리 및 제작 현장진행의 어려움
▪ 2차 저작권 활용이 어려워짐. 특히 웹툰의 출판화 작업. 해외 시장 소통이 줄었음
▪ 카카오페이지에 연재 중이었으나 매출 악화로 직원퇴사 후 연재 보류
▪ 코로나의 위험 때문에 근로시간 조정, 재택 근무 등에서 업무 효율성 떨어짐
▪ 작가 및 업체 미팅 시 코로나로 인한 미팅 부담감이 있음

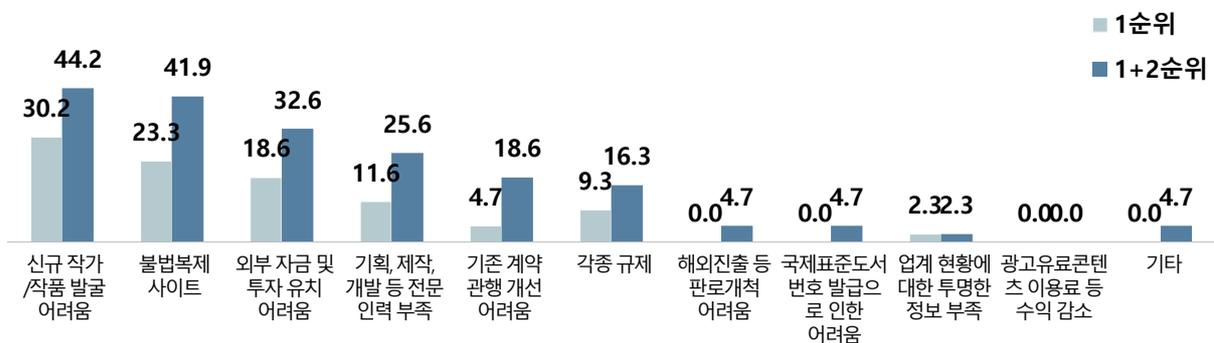
## 자. 웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움

### 1) 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움을 겪는 사항

문) 귀사가 웹툰 사업을 추진하시면서 가장 어려움을 겪는 것은 무엇입니까? 우선순위로 2가지를 선택해주시십시오.

- 웹툰 사업 추진 시 어려움을 겪는 사항으로는 1+2순위 기준, ‘신규 작가/작품 발굴 어려움’이 44.2%로 가장 높음. 이어서 ‘불법복제사이트’, ‘외부자금 및 투자 유치 어려움’, ‘기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족’ 등의 순임.

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %



[그림 3-40] 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항

<표 3-43> 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %

	사례수	웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항 (1+2순위)										
		신규 작가/작품 발굴 어려움	불법복제 사이트	외부 자금 및 투자 유치 어려움	기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족	기존 계약 관행 개선 어려움	각종 규제	해외진출 등 판로개척 어려움	국제표준도서번호 발급으로 인한 어려움	업계 현황에 대한 투명한 정보 부족	광고유료콘텐츠 이용료 등 수익 감소	기타
전체	43	44.2	41.9	32.6	25.6	18.6	16.3	4.7	4.7	2.3	0.0	4.7
에이전시	39	48.7	38.5	33.3	28.2	15.4	12.8	5.1	5.1	2.6	0.0	5.1
플랫폼	4	0.0	75.0	25.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

## 2) 어려움을 겪는 구체적인 내용

문) 어려움을 겪으시는 구체적인 내용이나 개선 방안은 무엇이라 생각하십니까?

- 웹툰 사업 추진 시 어려움을 겪는 사항에 대해 주관식 형태로 응답을 받은 구체적인 내용은 다음과 같음.

<표 3-44> 어려움을 겪는 구체적인 내용

내용
<b>외부 자금 및 투자 유치 어려움</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 웹툰 투자 펀드 조성, 비인기 장르 개척 지원, 웹툰 전문 기획자 개발 양성</li> <li>▪ 콘텐츠 산업 특성상 투자 유치가 성과 있는 회사 위주로 되고 있음.</li> <li>▪ 검증된 업체 위주로만 투자가 이루어짐. 스타트업을 위한 정부 지원 사업 확대 필요함.</li> <li>▪ 자금유치는 많이 만나는 수 밖에 없음. 많은 투자자 미팅 관련 프로그램이 필요함.</li> </ul>
<b>불법복제사이트</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 불법 복제 사이트에 대한 국가의 지속적인 단속 및 제지</li> <li>▪ 국내외 불법복제사이트 단속, 모니터링 인력 예산 부족, 국제 불법복제 위반 사항 해결책 모색 필요</li> <li>▪ 웹툰산업 전반에 유해한 영향을 끼치는 사안인 만큼 근절 대책 필요함.</li> <li>▪ 저작권 보호에 어려움 겪고 있고, 실 매출에도 영향이 큼. 정부에서 적극적으로 대응해야 함.</li> <li>▪ 정부 차원에서 강한 단속과 조치가 지속적으로 필요함.</li> <li>▪ 불법복제사이트로 인한 피해를 지속적으로 입고 있으며, 정부의 강력한 대처가 필요함.</li> </ul>
<b>각종 규제</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 국내 차원에서는 심의 규제 관련 통일화된 가이드가 있으면 좋을 것 같음.</li> <li>▪ 지원사업은 신생업체에게 도약의 기회를 주어야 한다고 생각함.</li> <li>▪ 업계에 표현의 수준이 어디까지인지에 대한 통일된 가이드라인이 명확하지 않거나 부족함.</li> </ul>
<b>업계 현황에 대한 투명한 정보 부족</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 플랫폼에서 정보 공개 필요함.</li> </ul>
<b>기존 계약 관행 개선 어려움</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 대형 플랫폼은 적은 금액으로 IP를 묶으려고 함.</li> </ul>
<b>신규 작가-작품 발굴 어려움</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 대형 자본의 플랫폼 투자로 통해 소수 인기 있는 작가와 작품을 독점하고 있음.</li> <li>▪ 정부 육성 프로그램 운영 및 제작 직군의 육성에 따른 투자지원 필요함.</li> <li>▪ 자본 있는 큰 플랫폼이 많이 등장해서 다양하게 경쟁할 수 있어야함.</li> <li>▪ 웹툰 제작사 난립으로 제작수요에 비해 실력 있는 작가 수 부족함.</li> <li>▪ 과도한 경쟁으로 작가 확보가 치열하고 자본에 의한 이동이 많아 작가 확보가 어려워지고 있음.</li> <li>▪ 신규작가 매칭 시스템, 제작 방법 공유 강화를 열어 작가들의 제작 기술 향상 노력이 필요함.</li> </ul>
<b>기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 웹툰 기획, 제작, 개발, 해외 관련 인력 육성이나 지원이 가장 필요함.</li> <li>▪ 신규 고용해도 양성하는데 시간이 필요하여 어려움 발생하기에 장기적인 투자가 필요함.</li> <li>▪ 인건비 보조금 지급을 통해 제작 인력 양성의 효율성을 개선해야 함.</li> </ul>
<b>기타</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 웹툰에 대한 법적 지위를 따로 만들고 웹툰 관리공공기관이 따로 있어야 한다. 웹툰은 4차 산업의 새로운 디지털 콘텐츠라서 현물 유통책과 동일한 법적 의미로 하려는 거 자체가 문제이다</li> </ul>

### 차. 웹툰 산업의 발전을 위해 개선되었으면 하는 사항

문) 향후 웹툰 산업 발전을 위해 정부에서 개선하거나 지원해주었으면 하는 사항에 대해 말씀해 주십시오.

- 향후 웹툰 산업의 발전을 위해 개선이 필요한 사항으로는 ‘국내외 불법사이트에 대한 적극적인 대응과 처벌 강화’가 가장 높게 나타남.
- 이어서, ‘업계 전반에 대한 정책 자금, 인건비 지원, 투자 지원 등 필요’, ‘도서정가제에서 웹툰은 제외되어야 함’ 등의 의견이 나타남.

<표 3-45> 웹툰 산업의 발전을 위해 개선되었으면 하는 사항

내용	빈도	비율(%)
국내외 불법복제사이트에 대한 적극적인 대응과 처벌 강화	9	23.1
업계 전반에 대한 정책 자금, 인건비 지원, 투자 지원 등 필요	7	17.9
도서정가제에서 웹툰은 제외되어야 함	4	10.3
해외 진출이 원활히 진행될 수 있도록 지원 필요	2	5.1
어플 수수료, 통행세에 대한 개선 필요	2	5.1
전문 인력 양성을 위한 장기적인 지원 필요	2	5.1
장기적인 콘텐츠 개발을 위한 자료 지원	1	2.6
웹툰 교육의 체계화와 지원	1	2.6
지원 사업에 대한 홍보가 더 활발히 되었으면 함	1	2.6
제작 지원과 제작 공간 지원이 많이 필요함	1	2.6
창작 지원비/스튜디오 설립 보조금 지원 필요	1	2.6
업계의 정보에 대한 정부의 조사와 발표	1	2.6
플랫폼에서 다양한 장르 웹툰을 수급해야함	1	2.6
시장에서 소외된 문화콘텐츠 종사자들을 위한 프로젝트 등 필요	1	2.6
다양한 문화컨텐츠로 확장할 수 있는 사업모델이 체계적으로 필요함	1	2.6
규제 완화 및 세금감면	1	2.6
작가와 기업간 정책을 위해 토론할 수 있는 공론장이 필요	1	2.6
비인기 장르 발굴 사업 지원 확대	1	2.6
웹툰 분야에 대한 연령등급 자율규제 법제화	1	2.6
<b>전체</b>	<b>39</b>	<b>100.0</b>





제4장  
**결론**





## 제4장 결론

### 1. 주요 조사 결과

#### 가. 웹툰 산업 매출액 규모 추정

- 2019년 웹툰 산업 규모 추정은 다음과 같이 추정할 수 있음.
- 플랫폼 규모가 약 3,874억원, 에이전시의 규모가 약 2,527억원으로 둘을 합하면 총액 약 6,400억원으로 산출됨.
  - 2018년 추정 산업 규모 대비 약 1,737억원(37.3%) 증가함.
  - 웹툰 전체 페이지뷰(PV)의 98.0%를 차지하는 주요 플랫폼의 매출액을 100.0%로 환산 계산한 플랫폼 웹툰 규모는 약 3,874억원으로 추정됨.

단위: 원

주요 플랫폼 PV 합계	98.0%	<b>98.0% 웹툰 매출액</b>	<b>379,505,896,892</b>
-	100.0%	<b>100% 환산 매출액</b>	<b>387,411,632,641</b>

- 전자 공시 자료를 통해 파악한 에이전시 매출과 파악할 수 없는 업체들은 평균 매출을 적용하여 규모를 추정, 합산한 에이전시 웹툰 규모는 약 2,526억원으로 추정됨.

단위: 원

	2017년	2018년	2019년
플랫폼	242,206,987,049	261,549,645,933	387,411,632,641
에이전시	137,722,733,662	204,793,140,000	252,681,898,970
<b>합계</b>	<b>379,929,720,711</b>	<b>466,342,785,933</b>	<b>640,093,531,611</b>

- 2018년 대비 플랫폼은 약 1,258억(48.1%) 상승하였고, 에이전시는 약 479억(23.4%) 상승함.

## 나. 일반 현황 및 매출 현황

### (1) 웹툰 사업 분야

- 2019년 기준, 응답 업체의 웹툰 사업 분야가 어떻게 되는지 조사한 결과, ‘웹툰 기획/제작’ 분야가 88.4%로 가장 많이 영위하고 있는 사업인 것으로 나타남.
- 이외에, ‘웹툰 에이전시’ 분야가 62.8%, ‘웹툰 플랫폼’ 분야가 11.6%, ‘출판’ 분야가 23.3% 등의 순으로 나타남.
- ‘웹툰 기획/제작’ 분야가 가장 높은 비중을 차지하는 것은 플랫폼과 에이전시 모두 자체 작품 제작 및 제작스튜디오를 설립을 통해 매출 및 영역 확대를 꾀하는 최근 추세가 반영된 것임.

base: 전체(n=43), 중복응답, 단위: %

	사례수	2019년 웹툰 사업 분야				
		웹툰 플랫폼	웹툰 에이전시	웹툰 기획/제작	출판	기타
전체	43	11.6	62.8	88.4	23.3	4.7
에이전시	39	2.6	64.1	92.3	23.1	5.1
플랫폼	4	100.0	50.0	50.0	25.0	0.0

### (2) 매출액 / 웹툰 관련 매출액

- 2019년 기준, 응답 업체의 매출액을 조사한 결과, 매출액 평균은 59억 1,300만원으로 조사됨.

base: 전체(n=43), 단위: %, 백만원

	사례수	2019년 매출액 분포 %				2019년 매출액 (백만원)			
		10억원 미만	10억~100억원 미만	100억~1,000억원 미만	무응답	평균	중간값 <sup>23)</sup>	최소값	최대값
전체	43	41.9	39.5	14.0	4.7	5,913	1,000	2	53,731
에이전시	39	43.6	41.0	10.3	5.1	4,117	1,000	2	42,139
플랫폼	4	25.0	25.0	50.0	0.0	22,526	18,071	231	53,731

- 2019년 기준, 응답 업체의 매출액 중 웹툰 관련 비중을 조사한 결과, 평균 76.9%로 나타남.
- 웹툰 관련 매출액 평균 41억 7,500만원으로 조사됨.

23) 자료의 대표값 보통 평균을 사용하지만, 사업체 매출액 자료 분포 같은 경우에는 중간값을 대표값으로 사용하기도 하므로, 두 가지 수치를 함께 제시함.

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례 수	매출액 중 웹툰 관련 비중 (%)	웹툰 관련 매출액 분포 %				2019년 매출액 (백만원)			
			10억원 미만	10억~100억원 미만	100억~1,000억원 미만	무응답	평균	중간값	최소값	최대값
전체	43	76.9	62.8	23.3	11.6	2.3	4,176	750	0.2	53,731
에이전시	39	76.1	64.1	25.6	7.7	2.6	2,166	750	0.2	12,900
플랫폼	4	83.8	50.0	0.0	50.0	0.0	22,266	17,551	231	53,731

### (3) 매출 구분별 비중

- 2019년 기준, 응답 업체의 매출 구분별 비중은 ‘유료 콘텐츠 매출(원고료+매출RS 등 연재 수수료 포함)’ 이 69.0%로 가장 높게 나타남.
- 웹툰 해외 직접 수출을 직접 진행하기 힘든 시장 상황과, IP트랜스미디어와 같은 로열티 수입이 증가한 것이 원인으로 추정됨.

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	2019년 매출별 비중 % (평균)					
		유료 콘텐츠 매출	해외콘텐츠 매출	광고 매출	출판 매출	2차 저작권 매출	기타 수익
전체	43	69.0	16.2	4.0	4.1	2.3	4.4
에이전시	39	68.0	15.7	4.4	4.4	2.6	4.8
플랫폼	4	78.3	21.0	0.3	0.5	0.0	0.0

### (4) 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

- 2차 저작권 매출이 있다고 응답한 업체를 대상으로, 2019년 기준 2차 저작권 매출의 세부 분야별 비중을 조사한 결과, ‘드라마’ 가 52.1%로 가장 높게 나타남.
- 드라마의 경우 영화대비 낮은 제작 비용 뿐만 아니라, 넷플릭스와 같은 글로벌 영상 OTT 플랫폼의 투자, ‘김비서가 왜그럴까’ 와 같은 웹툰 원작의 성공 등 복합적인 변인이 작용하여 저작권 매출 부문이 높아진 것으로 보임.

base: 2차 저작권 매출이 있다고 응답한 업체(n=13), 단위: %

	사례수	2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중 %						
		드라마	게임	캐릭터 (굿즈 포함)	영화	애니	공연	기타 수익
전체	13	52.1	26.5	0.0	11.9	8.8	0.1	7.7
에이전시	13	56.4	24.2	0.0	9.7	9.0	0.1	8.3
플랫폼	0	0.0	54.0	0.0	39.0	7.0	0.0	0.0

## 다. 해외 진출 현황

### (1) 해외 법인 보유 여부 / 해외 진출 현황

- 해외현지 법인을 보유 하고 있다는 응답은 7.0%로 나타남.
- 응답 업체 중 수출 중인 기업은 74.4%이며 수입 중인 기업은 23.3%로 나타남.
- 향후 웹툰의 글로벌화와 함께 채색 및 후반 작업에 대한 해외 아웃소싱이 늘어날 것으로 예상되며 에이전시들의 해외법인 보유도 늘어날 것으로 예상됨.
- 2018년 대비 해외 수출 업체 비중이 줄어들고 있는 이유는 플랫폼 중심의 해외진출이 가장 큰 이유로 예상되며, 수입 감소의 경우 해외 작품의 낮은 인기와 해외 판권 가격의 상승으로 추정됨.

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	해외현지 법인 보유		해외 진출 현황		
		보유	미보유	수출	수입	미진출
전체	43	7.0	93.0	74.4	23.3	23.3
에이전시	39	2.6	97.4	71.8	26.1	25.6
플랫폼	4	50.0	50.0	100.0	25.0	0.0

### (2) 수출 규모

- 2019년 기준, 응답 업체의 전체 수출액 평균은 1,026,000달러(102만 6,000달러, 한화 11억 9,596만원)로 조사됨.
- 수출 작품 수는 평균 56건이며, 수출 건수는 평균 63건임.

base: 수출 중인 기업(n=32), 단위: %

	사례수	2019년 수출액 분포 %				2019년 수출액 (천달러)				수출 작품 수 (평균)	수출 건수 (평균)
		10만 달러 미만	10만~100만 달러 미만	100만~1,000만 달러 미만	무응답	평균	중간값	최소값	최대값		
전체	32	40.6	25.0	25.0	9.4	1,026	100	1.4	8,365	56	63
에이전시	28	42.9	28.6	21.4	7.1	633	100	1.4	5,000	13	34
플랫폼	4	25.0	0.0	50.0	25.0	4,429	4,841	83	8,365	358	259

### (3) 해외 수출 국가별/방법별/형태별 비중

- 2019년 기준, 수출 중인 기업을 대상으로 국가별 수출 비중을 조사한 결과, ‘일본’에 수출하는 비중이 평균 30.3%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 중국의 경우 자국 웹툰시장의 성장으로 인한 한국 작품에 대한 요구가 줄어들고 있으며, 북미는 라인웹툰, 레진코믹스, 태피툰의 플랫폼 진출을 통한 웹툰 수출이 증가하고 있음. 일본의 경우 픽코마, 라인웹툰 등 한국계 플랫폼의 성장으로 인해 웹툰 수출이 늘어나고 있는 것으로 보임.

base: 수출 중인 기업(n=32), 단위: %

	사례수	해외 수출 국가별 비중 평균%								
		일본	중국(홍콩포함)	북미	인도네시아/말레이시아	태국	유럽	대만	베트남	기타
전체	32	30.3	23.9	13.7	11.8	7.8	5.7	4.5	1.2	0.6
에이전시	28	32.0	22.7	11.9	13.4	8.8	6.5	2.2	1.4	0.7
플랫폼	4	18.3	32.0	26.3	0.0	0.5	0.0	20.5	0.0	0.0

- ‘직접 수출’ 중에서 ‘국내에이전시/플랫폼’이라는 응답이 평균 32.5%로 가장 높은 것으로 나타남. 이어서, ‘개별 해외 루트 개척’이 평균 28.9%, ‘비즈매칭 행사 참여’ 응답이 평균 14.7%, ‘온라인 해외 판매’라는 응답이 평균 11.9% 등의 순으로 나타남.

base: 수출 중인 기업(n=32), 단위: %

	사례수	해외 수출 방법별 비중 평균%						
		비즈매칭 행사 참여	개별 해외 루트 개척	온라인 해외 판매	해외 법인	국내 에이전시	해외 에이전시	기타
전체	32	14.7	28.9	11.9	5.3	32.5	5.3	1.6
에이전시	28	15.0	29.5	10.7	2.5	37.1	5.2	0.0
플랫폼	4	12.5	25.0	20.5	24.8	0.0	6.0	12.5

- ‘원 작품 수출’이라는 응답이 평균 97.8%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서, ‘2차 저작권 라이선스’가 평균 1.7%, ‘OEM 수출’이라는 응답이 평균 0.5% 등의 순으로 나타남.
- 아직까지는 드라마/영화/애니메이션 원작 혹은 캐릭터 상품 제작 목적의 2차 저작권 판매가 두드러지게 나타나고 있지 않으며 향후 글로벌 진출이 더 활성화되면 타 부문의 해외 수출이 늘어날 것으로 기대됨.

base: 수출 중인 기업(n=32), 무응답(n=2), 중복응답, 단위: %

	사례수	해외 수출 형태별 비중 평균%				
		원 작품 수출	기술 서비스	OEM 수출	2차 저작권 라이선스	기타
전체	32	97.8	1.7	0.5	0.0	0.0
에이전시	28	97.5	2.0	0.6	0.0	0.0
플랫폼	4	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

#### (4) 수입 규모

- 2019년 기준, 수입 중이라고 응답한 업체의 수입액 평균은 319,200달러(31만 9,200달러, 한화 3억 7,208만원)인 것으로 나타남.
- 수입 작품 수의 경우, 업체당 평균 54건으로 나타남.

base: 수입 중인 기업(n=10), 단위: %

	사례수	2019년 수입액 분포 %				2019년 수입액 (천달러)				수입 작품 수 (평균)
		10만 달러 미만	10만~100만 달러 미만	100만~1,000만 달러 미만	무응답	평균	중간값	최소값	최대값	
전체	10	70.0	20.0	10.0	0.0	319	32	3	2,000	54
에이전시	9	66.7	22.2	11.1	0.0	346	29	3	2,000	36
플랫폼	1	100.0	0.0	0.0	0.0	45	45	10	80	105

#### (5) 해외 수입 국가별/형태별 비중

- 2019년 기준, 수입 중이라고 응답한 업체를 대상으로 국가별 수입 비중을 조사한 결과, ‘중국(홍콩 포함)’ 에서 수입하는 비중이 평균 59.6%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 중국 수입작품을 전문적으로 진행하는 다운크리에이티브, 엠젯패밀리와 같은 에이전시 뿐만 아니라 일반 에이전시들도 중국 작품을 수입하여 유통 진행 중. 중국 작품은 편수와 작화의 퀄리티, 국내 작품 대비 낮은 관권료로 인해 아직까지는 경쟁력을 가지고 있음.

base: 수입 중인 기업(n=10), 중복응답, 단위: %

	사례수	해외 수입 국가별 비중 평균%						
		중국(홍콩 포함)	일본	북미	대만	유럽	동남아	기타
전체	10	59.6	40.0	0.2	0.2	0.0	0.0	0.0
에이전시	9	66.2	33.6	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0
플랫폼	1	0.0	98.0	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0

- 수입 중이라고 응답한 업체를 대상으로 수입 형태별 비중을 조사한 결과, ‘온라인 전송권’ 을 수입하는 비중이 평균 89.0%로 가장 높은 것으로 나타남.

base: 수입 중인 기업(n=10), 중복응답, 단위: %

	사례수	해외 수입 형태별 비중 평균%			
		온라인 전송권	출판권	2차 저작권	기타
전체	10	89.0	11.0	0.0	0.0
에이전시	9	87.8	12.2	0.0	0.0
플랫폼	1	100.0	0.0	0.0	0.0

## (6) 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 것

- 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 것이 무엇인지 조사한 결과, 1+2순위 기준으로, ‘해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축’이 59.5%로 2018년에 이어서 2019년에도 가장 필요한 사항으로 나타남.
- 향후 웹툰 글로벌 진출 지원을 위해서는 국가별 해외바이어/유통사와의 네트워크 구축 지원을 위한 다양한 지원사업 발굴이 필요할 것으로 보임. 특히 코로나19 상황에서의 온라인 중심의 지원사업 개발이 시급한 상황으로 보임.

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %

	사례수	해외 비즈니스에 가장 필요한 것 (1+2순위)						
		해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축	해외시장 조사 및 시장정보	통역 및 번역 지원	해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원	국내외 관련 전시회/컨퍼런스 참가	수출입 시 이증과세 등 과세 관련 지원	기타
전체	43	59.5	47.6	35.7	23.8	21.4	9.5	0.0
에이전시	39	60.5	44.7	36.8	23.7	21.1	10.5	0.0
플랫폼	4	50.0	75.0	25.0	25.0	25.0	0.0	0.0

## 라. 인력 현황

### (1) 종사자 현황

- 2019년 기준, 응답한 43개 업체의 종사자 수 평균은 24명이며, 2019년에 신규 고용된 종사자 수는 평균 7명으로 조사됨.
- 직종별 종사자 비율을 조사한 결과, 웹툰 사업 실무 종사자가 69.5%로 조사되었으며, 웹툰 이외 분야 사업 종사자는 18.8%, 기타 종사자 11.7%으로 조사됨.
- 현재 업계는 급속한 산업의 성장으로 인해 가장 수요가 높은 PD인력 수급에 난항을 겪고 있으며 PD양성과 관련한 지원 프로그램이 필요한 것으로 보임.

base: 전체(n=43), 무응답(n=1), 단위: %

	사례수	총 종사자 수 (평균)	2018년 신규 고용 종사자 수 (평균)	직종별 종사자 현황 %					
				웹툰사업 실무 종사자				웹툰 이외 분야 사업 종사자	기타 종사자
				PD	사업기획/마케팅 및 홍보	서비스 시스템 관련	작가		
전체	43	24	7	22.0	18.2	11.1	18.1	18.8	11.7
에이전시	39	16	5	29.0	12.9	10.5	19.2	17.2	11.3
플랫폼	4	92	25	10.3	27.2	12.2	16.3	21.5	12.5

## (2) 고용형태별 및 성별 종사자 현황

- 고용형태별·성별로 종사자 비율을 조사한 결과, 정규직이 91.0%, 비정규직이 7.6%, 파견직이 1.4%로 조사됨.
- 에이전시의 경우 제작을 위한 계약직 형태의 고용이 존재하므로 상대적으로 플랫폼보다 정규직 비중이 낮은 것으로 보임.

base: 전체(n=43), 무응답(n=1), 단위: %

	사례수	정규직		비정규직		파견직		합계		
		남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자	전체
전체	43	41.7	49.3	2.2	5.4	0.2	1.2	44.1	55.9	100.0
에이전시	39	36.1	53.6	3.1	7.2	0.0	0.0	39.1	60.9	100.0
플랫폼	4	51.1	42.1	0.8	2.2	0.5	3.3	52.4	47.6	100.0

## (3) 인력 충원 경로

- 주로 어떤 경로로 인력 충원을 하는 지 조사한 결과, 1+2순위 기준, ‘공채’로 뽑는다는 응답이 67.4%로 가장 높게 나타남.
- 웹툰과 관련한 직종과 관련 교육과 연계되는 인력 충원 경로 계발을 통해 원활한 인력수급이 될 수 있도록 중장기 계획 수립이 필요함.

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %

	사례수	인력 충원 경로 (1+2 순위)				
		공채	지인 추천	학교/학원 연계	외부 의뢰	기타
전체	43	67.4	55.8	34.9	18.6	7.0
에이전시	39	64.1	56.4	35.9	17.9	7.7
플랫폼	4	100.0	50.0	25.0	25.0	0.0

## 마. 만화분야 표준계약서 활용 현황

### (1) 만화분야 표준계약서 인지 / 활용 여부

- 만화분야 표준계약서에 대한 인지 여부를 조사한 결과, ‘인지’ 응답은 95.3%로 나타남.
- 만화분야 표준계약서를 인지하고 있다는 업체의 78.0%가 ‘표준계약서 주요 조항을 준용하고 가·감 필요 조항을 반영하여 활용’ 하는 것으로 조사됨.

	사례수 만화분야 표준계약서 인지 여부				만화분야 표준계약서 활용 여부			
	사례 수	인지	비인지	무응답	사례 수	표준계약서 양식을 그대로 사용	표준계약서 주요 조항을 준용하고 가·감 필요조항을 반영하여 활용	순수 자체 계약서 사용
전체	43	95.3	2.3	2.3	41	2.4	78.0	19.5
에이전시	39	94.9	2.6	2.6	37	2.7	78.4	18.9
플랫폼	4	100.0	0.0	0.0	4	0.0	75.0	25.0

### (2) 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유

- 만화분야 표준계약서를 활용하지 않고 자체 계약서를 사용하는 업체를 대상으로 그 이유를 조사한 결과, ‘기존계약서 사용이 편해서’ 및 ‘변경에 필요한 조항이 많아서’ 라는 응답이 각각 37.5%로 나타남.

base: 자체 계약서 사용 업체(n=8), 단위: %

	사례수	만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유			
		변경 필요한 조항이 많아서	업체에 불리해서	기존계약서 사용이 편해서	기타
전체	8	37.5	0.0	37.5	12.5
에이전시	7	28.6	0.0	42.9	14.3
플랫폼	1	100.0	0.0	0.0	0.0

바. 애로사항 및 기타

(1) 전년 동기 대비 매출(2020년 상반기) 변화

- 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 국내 매출의 변화에 대해 조사한 결과, ‘증가’했다는 업체가 60.5%(매우 증가: 18.6% + 약간 증가: 41.9%)로 나타남.
- 해외 매출의 변화에 대해 조사한 결과, ‘증가’했다는 업체가 71.9%(매우 증가: 28.1% + 약간 증가: 43.8%)로 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (국내 매출)							
		매출이 매우 감소했다	매출이 약간 감소했다	매출이 변화 없다	매출이 약간 증가했다	매출이 매우 증가했다	감소	변화 없음	증가
전체	43	7.0	16.3	16.3	41.9	18.6	23.3	16.3	60.5
에이전시	39	7.7	15.4	17.9	38.5	20.5	23.1	17.9	59.0
플랫폼	4	0.0	25.0	0.0	75.0	0.0	25.0	0.0	75.0

base: 수출중인 업체(n=32), 단위: %

	사례수	2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 매출 변화 (해외 매출)							
		매출이 매우 감소했다	매출이 약간 감소했다	매출이 변화 없다	매출이 약간 증가했다	매출이 매우 증가했다	감소	변화 없음	증가
전체	32	0.0	3.1	25.0	43.8	28.1	3.1	25.0	71.9
에이전시	28	0.0	3.6	25.0	42.9	28.6	3.6	25.0	71.4
플랫폼	4	0.0	0.0	25.0	50.0	25.0	0.0	25.0	75.0

## (2) 전년 동기 대비 웹툰 관련 인력(2020년 상반기) 변화

- 2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 웹툰 관련 인력의 변화에 대해 조사한 결과, ‘증가’ 했다는 업체가 58.1%(매우 증가: 18.6% + 약간 증가: 39.5%)로 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	2019년 대비, 올해(2020년) 상반기 웹툰 관련 인력 변화							
		웹툰 인력이 매우 감소했다	웹툰 인력이 약간 감소했다	웹툰 인력이 변화없다	웹툰 인력이 약간 증가했다	웹툰 인력이 매우 증가했다	감소	변화 없음	증가
전체	43	2.3	7.0	32.6	39.5	18.6	9.3	32.6	58.1
에이전시	39	2.6	7.7	30.8	38.5	20.5	10.3	30.8	59.0
플랫폼	4	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	50.0	50.0

## (3) 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움

- 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움으로는 1+2순위 기준, ‘현장 업무 진행 곤란’이 51.2%, ‘해외 진출 문제’가 46.5%, ‘세금 및 4대 보험료 납부부담’이 18.6% 등의 순으로 나타남.

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %

	사례수	코로나19로 인해 겪고 있는 어려움 (1+2순위)							
		현장 업무 진행 곤란	해외 진출 문제	세금 및 4대 보험료 납부부담	인력운영 계획 차질 발생	프로젝트 제장 중단 및 취소	콘텐츠IP 확장 문제	기타	어려움 없음
전체	43	51.2	46.5	18.6	16.3	16.3	16.3	2.3	14.0
에이전시	39	53.8	48.7	20.5	15.4	17.9	17.9	2.6	10.3
플랫폼	4	25.0	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	50.0

#### (4) 코로나19로 인해 일자리 관련 겪고 있는 어려움

- 일자리와 관련하여 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움으로는 1+2순위 기준, ‘재택근무로 인한 직원 관리 및 소통 애로’가 44.2%로 가장 높게 나타남.

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %

	사례수	코로나19로 인해 일자리 관련 겪고 있는 어려움 (1+2순위)						
		재택근무로 인한 직원 관리 및 소통 애로	신규 인력 채용 애로	코로나19 관련 무급휴직 실시 또는 검토	코로나19 관련 해고 인력 발생	코로나19 관련 피해로 인한 임금체불 또는 삭감	기타	어려움 없음
전체	43	44.2	37.2	16.3	9.3	4.7	9.3	18.6
에이전시	39	41.0	38.5	17.9	10.3	5.1	10.3	17.9
플랫폼	4	75.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0

#### (5) 코로나19로 인해 향후 1년간 매출 영향

- 코로나19로 인해 향후 1년간 매출 영향 예상으로는, ‘증가할 것으로 예상’ 하는 업체가 37.2%로 높게 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	코로나19로 인해 향후 1년간 매출 영향 예상		
		감소할 것으로 예상	증가할 것으로 예상	영향 없을 것으로 예상
전체	43	32.6	37.2	30.2
에이전시	39	35.9	38.5	25.6
플랫폼	4	0.0	25.0	75.0

#### (6) 코로나19로 인해 향후 1년간 예상 피해 정도

- 코로나19로 인해 향후 1년간 매출이 감소할 것이라는 업체를 대상으로 피해 정도를 조사한 결과, 평균 30.4% 감소할 것으로 예상하는 것으로 나타남.

base: 매출이 감소할 것이라는 업체(n=14), 단위: %

	사례수	코로나19로 인해 향후 1년간 예상 피해 정도			
		25% 미만	25%~50% 미만	50% 이상	무응답
전체	14	35.7	35.7	14.3	14.3
에이전시	14	35.7	35.7	14.3	14.3
플랫폼	0	-	-	-	-

## (7) 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약 취소/중단 경험

- 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약을 취소하거나 중단한 경험이 있는지를 조사한 결과, ‘있다’는 업체가 18.6%, ‘없다’는 업체가 81.4%로 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와 계약 취소/중단 경험	
		있음	없음
전체	43	18.6	81.4
에이전시	39	20.5	79.5
플랫폼	4	0.0	100.0

## 사. 웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판

### (1) 오프라인 유통 및 출판 여부

- 웹툰과 관련된 오프라인 유통 및 출판을 하고 있는지 조사한 결과, ‘예(하고 있다)’는 업체가 30.2%, ‘아니오(하고 있지 않다)’는 업체가 69.8%로 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	웹툰 관련 오프라인 유통 및 출판 여부	
		예	아니오
전체	43	30.2	69.8
에이전시	39	30.8	69.2
플랫폼	4	25.0	75.0

### (2) 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 피해 여부

- 오프라인 유통 및 출판을 한다는 업체(n=13)를 대상으로, 코로나19로 인해 오프라인 유통 및 출판 분야의 매출액 감소 등 피해가 있는지를 조사한 결과, ‘있다’는 업체가 64.3%, ‘없다’는 업체가 35.7%로 나타남.

base: 오프라인 유통 및 출판 업체(n=13), 단위: %

	사례수	코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 피해 여부	
		있음	없음
전체	13	64.3	35.7
에이전시	12	69.2	30.8
플랫폼	1	0.0	100.0

### (3) 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 피해 정도

□ 코로나19로 인해 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 감소 등 피해가 있다는 업체(n=9)를 대상으로 피해 정도를 조사한 결과, 평균 35.0% 감소한 것으로 나타남.

base: 오프라인 유통 업체 중 피해 업체(n=9), 단위: %

	사례수	코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야 매출액 피해 정도			
		25% 미만	25%~50% 미만	50% 이상	무응답
전체	9	21.4	14.3	14.3	14.3
에이전시	9	21.4	14.3	14.3	14.3
플랫폼	0	-	-	-	-

#### 아. 기획 웹툰 및 제작 웹툰

##### (1) 기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야 취급 여부

□ 기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야를 취급하고 있는지를 조사한 결과, ‘예(취급하고 있다)’는 업체가 92.9%로 나타남.

base: 전체(n=43), 단위: %

	사례수	기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야 취급 여부	
		예	아니오
전체	43	92.9	7.1
에이전시	39	94.9	5.1
플랫폼	4	66.7	33.3

## 자. 웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움

### (1) 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움을 겪는 사항

- 웹툰 사업 추진 시 어려움을 겪는 사항으로는 1+2순위 기준, ‘신규 작가/작품 발굴 어려움’이 44.2%로 가장 높음. 이어서 ‘불법복제사이트’, ‘외부자금 및 투자 유치 어려움’, ‘기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족’ 등의 순임.

base: 전체(n=43), 1+2순위 기준, 단위: %

	사례수	웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항 (1+2순위)										
		신규 작가/작품 발굴 어려움	불법복제사이트	외부자금 및 투자 유치 어려움	기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족	기존 계약 관행 개선 어려움	각종 규제	해외 진출 등 판로 개척 어려움	국제 표준 도서 번호 발급으로 인한 어려움	업계 현황에 대한 투명한 정보 부족	광고 유료 콘텐츠 이용료 등 수익 감소	기타
전체	43	44.2	41.9	32.6	25.6	18.6	16.3	4.7	4.7	2.3	0.0	4.7
에이전시	39	48.7	38.5	33.3	28.2	15.4	12.8	5.1	5.1	2.6	0.0	5.1
플랫폼	4	0.0	75.0	25.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0





2부

**웹툰  
불법유통  
실태조사**





제1장

# 조사개요



# 제1장 조사개요

## 1. 조사 목적

- 웹툰 산업의 성장에 따라 웹툰 불법 서비스 시장도 함께 성장하고 있으나, 객관적인 정보와 데이터베이스의 구축이 충분하지 않은 상황임.
- 웹툰 불법 유통의 실태 파악을 통해 웹툰 불법 복제 피해 규모를 산출하고, 향후 불법 유통에 대한 대응 방안을 모색하기 위해 필요한 기초 자료를 제공하고 웹툰 산업 발전을 위한 정책적 제언 및 시사점 도출이 필요함.
- 이에 웹툰 불법 유통 시장의 규모 추정과 더불어 웹툰 불법 이용자를 대상으로 FGI(Focus Group Interview)를 실시함으로써 불법 이용자의 이용 현황, 불법 이용자의 인식 등을 파악하여 정책의 기초자료로 활용하고자 함.

## 2. FGI 개요

<표 4-1> FGI 개요

구 분	내 용		
그룹 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 총 2그룹(총 10명)</li> </ul>		
	구분	그룹	참석 인원
	A	불법 웹툰 이용 경험이 있는 30-49세 남녀	4명
	B	불법 웹툰 이용 경험이 있는 15~19세 남성	6명
	<b>합계</b>		<b>10명</b>
조사 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ FGI(Focus Group Interview)</li> </ul>		
조사 기간	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2020. 11. 12.(목), 2020. 11. 14.(토)</li> </ul>		
조사 기관	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (주)글로벌리서치</li> </ul>		

### 3. FGI 내용

<표 4-2> 웹툰 불법유통 FGI 내용

구 분		내 용
Warming up		<ul style="list-style-type: none"> <li>진행 목적, 진행방법 소개 및 참석자 소개</li> </ul>
불법 웹툰 사용 경험	불법 웹툰 이용 경로	<ul style="list-style-type: none"> <li>구체적인 불법 웹툰 이용 경험 및 경로</li> <li>불법 웹툰 이용 정도</li> <li>불법 웹툰 공유(업로드) 경험</li> </ul>
	타 콘텐츠 불법 이용 경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>타 콘텐츠 불법 이용 경험 및 경로</li> </ul>
	불법 웹툰 이용 동기	<ul style="list-style-type: none"> <li>불법 웹툰 이용 동기</li> </ul>
불법 웹툰 이용에 대한 인식	불법 웹툰 이용의 장단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>불법 웹툰 이용의 장점 및 단점</li> </ul>
	불법 웹툰 불법성 인식	<ul style="list-style-type: none"> <li>불법 웹툰의 불법성 인식 정도</li> <li>불법 웹툰 이용이 작가에 미친 피해에 대한 인식</li> </ul>
불법 웹툰 이용 근절 방안	불법 웹툰 이용 방지를 위한 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>불법 웹툰 이용 근절 방안</li> </ul>
마무리		<ul style="list-style-type: none"> <li>마무리, 기타의견</li> </ul>

### 4. FGI 대상 특성

<표 4-3> FGI 참석자 Profile

그 룹	ID	성별	연령대	거주지	진행 일시
A그룹 (3~40대 성인 남녀)	1A	남	30대	서울	2020/11/12(목) 오후 7시 30분
	2A	여	30대	경기	
	3A	남	30대	서울	
	4A	남	40대	서울	
B그룹 (15~19세 청소년 남자)	1B	남	고등학생	서울	2020/11/14(토) 오전 11시
	2B	남	고등학생	서울	
	3B	남	고등학생	서울	
	4B	남	고등학생	서울	
	5B	남	고등학생	서울	
	6B	남	고등학생	서울	



제2장

**웹툰  
불법유통시장  
피해규모  
추정**





## 제2장 웹툰 불법유통시장 피해 규모 추정

### 1. 웹툰 불법유통시장 규모 추정식

- 한국저작권보호원에서는 합법저작물의 시장 침해 규모를 산출하기 위해 불법저작물이 합법저작물 시장을 침해한 침해율을 구하고, 해당 저작물 시장의 전체 규모를 곱하는 방식으로 피해 금액을 추정함. 또한, 콘텐츠별 온라인 불법복제물이 합법저작물을 침해한 양과 침해한 이용자의 비율을 확인하고 이를 분야별 시장 단가와 만13~69세 전체 인구수로 곱하는 인구통계학적인 방식을 활용함.

$$\begin{aligned}
 V &= \sum_{C_v} \left\{ \left( \frac{C_{ai}}{n_{ai}} \times \frac{n_{ai}}{n_{ci}} \right) \frac{n_{ci}}{n} \times NP_i \right\} + \left\{ \left( \frac{C_{bf}}{n_{bf}} \times \frac{n_{bf}}{n_{cf}} \right) \frac{n_{cf}}{n} \times NP_f \right\} \\
 &= \sum_{C_v} \left\{ \left( \frac{C_{ai}}{n} \times NP_i \right) + \left( \frac{C_{bf}}{n} \times NP_f \right) \right\}
 \end{aligned}$$

$V$  : 합법저작물 시장 침해규모  
 $C_v$  : 합법저작물 시장이 침해된 콘텐츠 분야(음악, 영화, 방송, 출판, 게임)  
 $C_{ai}$  : 온라인 불법복제물이 합법저작물을 침해한 양  
 $n_{ai}$  : 온라인 합법저작물 침해자 수  
 $n_{ci}$  : 온라인 불법복제물 이용자 수  
 $n$  : 조사대상자 수  
 $N$  : 만13 ~ 69세 전체 인구 수  
 $P_i$  : 온라인 합법저작물 분야별 시장 단가  
 $C_{bf}$  : 오프라인 불법복제물이 합법저작물을 침해한 양  
 $n_{bf}$  : 오프라인 합법저작물 침해자 수  
 $n_{cf}$  : 오프라인 불법복제물 이용자 수  
 $P_f$  : 오프라인 합법저작물 분야별 시장 단가

[그림 4-1] 합법저작물 시장 침해 규모 산출식 (한국저작권보호원)

- 2018년 선행연구 「만화·웹툰 불법 유통 시장 규모 추정 연구」에서는 2가지 산출식으로 규모를 추정하였으나, 본 연구에서는 전문가 자문회의를 통해 한국저작권보호원의 ‘합법저작물 시장 침해 규모’ 산출식을 중심으로 추정하는 것으로 방향을 잡고, 산출식도 한국저작권보호원과 비교 가능하도록 보완하여 진행함.
- 본 연구에서는 위의 공식을 적용하여 ‘웹툰 불법유통시장 피해 규모’를 산출하였으며 공식의 큰 틀은 유지하되, 일부 변형 및 단순화하여 적용함. 공식은 아래와 같음.

$$\text{웹툰 불법유통시장 규모} = \frac{\text{불법웹툰 PV}}{(\text{합법웹툰 PV} + \text{불법웹툰 PV})} \times \text{합법웹툰시장규모}$$

[그림 4-2] 웹툰 불법유통시장 규모 산출 공식

- 위의 공식에서는 합법 웹툰산업 규모와 불법복제 침해율을 도출하는 것이 중요하며, 합법 웹툰산업 규모는 ‘2020년 웹툰산업 실태조사’에서 최종적으로 추정된 6,400억원(640,093,531,611원)을 적용함.

## 2. 웹툰 불법복제 침해율

- 불법복제 침해율은 한국저작권보호원에서 사용한 인구통계학적 방식과 다르게, 웹사이트 트래픽 데이터인 PV(Page View)를 활용하여 다음과 같이 계산함.

$$\text{불법복제 침해율} = \frac{\text{불법웹툰 PV}}{(\text{합법웹툰 PV} + \text{불법웹툰 PV})}$$

[그림 4-3] 불법복제 침해율 산출 공식

- 합법 웹툰 플랫폼의 트래픽 총합은 웹툰데이터베이스(WAS)의 2019년 데이터를 활용함. 2019년 전체 웹툰 플랫폼의 트래픽은 총합 약 330억(32,962,152,754) PV로 집계됨.

<표 5-1> 2019년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 웹툰가이드 WAS DB

플랫폼 명	PV	PV비율	플랫폼 명	PV	PV비율
네이버웹툰	21,451,015,015	65.1%	버프툰	90,548,733	0.3%
카카오페이지	5,131,972,979	15.6%	미스터블루	84,954,536	0.3%
레진	1,530,172,414	4.6%	저스툰	82,565,482	0.3%
다음웹툰	1,293,203,255	3.9%	태피툰	71,255,830	0.2%
탑툰	1,090,726,334	3.3%	미소설	60,016,331	0.2%
투믹스	605,730,171	1.8%	원스토어	57,243,596	0.2%
봄툰	451,423,039	1.4%	피너툰	47,110,382	0.1%
무툰	216,218,118	0.7%	코미코	36,364,648	0.1%
케이툰	189,373,974	0.6%	폭스툰	32,976,750	0.1%
배틀코믹스	140,168,224	0.4%	기타	299,112,943	0.9%
			합계	32,962,152,754	100.0%

- 또한 2019년 한국어로 서비스된 웹툰 불법복제 유통 사이트의 불법 웹툰 PV 총합은 약 326억(32,608,978,960) PV로 집계됨. 이는 한국어로 서비스되는 주요 23개의 불법복제 유통사이트의 트래픽을 모니터링하여 집계한 결과 값이며, 타 언어로 서비스되는 경우와 소규모 사이트는 제외함.

<표 5-2> 2019년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 웹툰가이드 WAS DB

사이트 명	추정 PV	사이트 명	추정 PV
마***	9,052,967,940	챔*	40,100,050
툰*	8,761,416,055	샤**	25,684,742
뉴*	4,944,615,099	네***	18,781,368
편*	2,725,773,078	여****	12,623,554
카**	2,185,356,266	뉴*	7,814,413
버**	1,822,277,844	미*	2,340,781
늑***	1,656,598,168	메*	2,260,437
호****	493,981,970	도*	2,162,616
일**	459,328,781	레***	1,963,660
천***	190,337,901	고**	1,232,034
w*	158,024,861	슈**	738,687
프*	42,598,655		

### 3. 침해 규모 추정 결과

- 합법 웹툰 시장 침해 규모를 산정하기 위해 필요한 불법복제 침해율은 다음과 같음.

$$\begin{aligned} \text{불법복제 침해율} &= \frac{\text{불법웹툰 PV}}{\text{합법웹툰 PV} + \text{불법웹툰 PV}} \\ &= \frac{32,608,978,960}{(32,962,152,754 + 32,608,978,960)} \approx 0.4973 \end{aligned}$$

[그림 4-4] 불법복제 침해율 산출 결과

- 즉, 웹툰 불법 복제 사이트의 합법 웹툰 시장 침해율은 약 49.7%로 산출됨.
- 위의 (1)항에서 적용한 ‘웹툰 불법유통시장 피해 규모’ 공식에 적용하여 최종 산출한 웹툰 불법유통시장의 규모는 다음과 같음.

$$\begin{aligned} \text{웹툰 불법유통시장 규모} &= \frac{\text{불법웹툰 PV}}{(\text{합법웹툰 PV} + \text{불법웹툰 PV})} \times \text{합법웹툰시장규모} \\ &= \text{침해율} \times \text{합법웹툰시장 규모} \\ &= 0.497306941 \times 640,093,531,611 \text{원} \\ &= 318,322,956,446 \text{원} \end{aligned}$$

[그림 4-5] 웹툰 불법유통시장 규모 산출 결과

- 결과적으로, 2019년 웹툰 불법 복제 유통 서비스로 인한 합법 웹툰 시장의 침해 규모는 약 3,183억원(318,322,956,446원)으로 추정됨.<sup>24)</sup> 2018년 한국콘텐츠진흥원에서 진행한 「만화·웹툰 불법 유통 시장 규모 추정 연구」에서 산출된 2017년 웹툰 시장 순매출 침해규모 577억원 대비 약 5.5배 가량 증가한 수치임. 이는 웹툰 불법복제가 한국 웹툰 시장의 경쟁력을 얼마나 극단적인 형태로 훼손하고 있는지를 정량적으로 확인할 수 있는 수치임.

24) 한국콘텐츠진흥원의 2020년 만화 이용자 실태조사의 문항을 활용하여 불법 복제 침해 규모를 추정한 결과는 약 2,131억원이며, 해당 설문조사가 웹툰뿐만 아니라 종이만화 이용자를 포함하고 있기 때문에 웹툰의 피해규모가 과소추정되었을 가능성을 감안하면 본 조사연구의 합법 웹툰 시장 침해 규모는 적절하다고 볼 수 있음.





제3장

**웹툰  
불법유통  
사례 현황**





## 제3장 웹툰 불법유통 사례 현황

### 1. 웹툰 불법유통 사이트 현황

#### 가. 합법 웹툰 플랫폼 수 및 웹툰생산량 변화

- 불법웹툰 유통 사례는 갈수록 늘어나고 있음. 특히, 순매출 침해액 기준으로 2017년 대비 불과 2년만에 규모가 5.5배 이상으로 증가될 정도로 상황이 심각함.
- 웹툰 플랫폼의 경우 웹툰 불법복제 및 경쟁 격화로 인해 전체 플랫폼 수가 지속 감소하여 33개로 집계 됨.(2020년 기준)

<표 5-3> 합법 웹툰 플랫폼 수 추이

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
전체 수량	35	38	40	38	33
신규	-	4	3	1	0
종료	-	1	1	3	4

- 2020년 현재 실질적으로 전체 플랫폼 중 1% 이상의 트래픽 점유율을 가진 플랫폼 수는 10개 내외로 판단됨<sup>25)</sup>
- 웹툰 생산은 2016년 2,066편으로 정점을 찍었으나 2017년 웹툰 불법복제 사이트 <밤토끼>의 등장으로 인해 작품 제작 편수가 확연하게 줄어들음을 확인할 수 있음.  
(플랫폼 간 경쟁 격화로 인한 플랫폼 정리 등 타 변수 존재)

단위: 편



[그림 4-6] 10년간 신규 작품 변화 추이

- 2018년, 2019년의 경우 네이버웹툰과 카카오페이지의 폭발적인 성장이, 동일하게 폭증한 불법웹툰 트래픽의 효과를 상쇄하여 현상유지처럼 보이나 사실은 전체 경쟁력을 급속도로 잠식하는 중임.

25) 상기 플랫폼 수는 사이트 OPEN 기준으로 실질적으로 연재가 활발히 이루어지지 않는 플랫폼 다수 포함

## 나. 웹툰 불법유통 사이트 수 및 트래픽 변화 추이

- 글로벌 전체 불법복제가 확인된 불법 사이트는 2,500여개, 그 중 한글로 서비스하는 사이트는 2019년 말 기준 244개로 확인됨.<sup>26)</sup>

단위: 개



[그림 4-7] 연도별 불법 웹툰 사이트 변화 추이

<표 5-4> 연도별 불법 웹툰 사이트 변화 추이

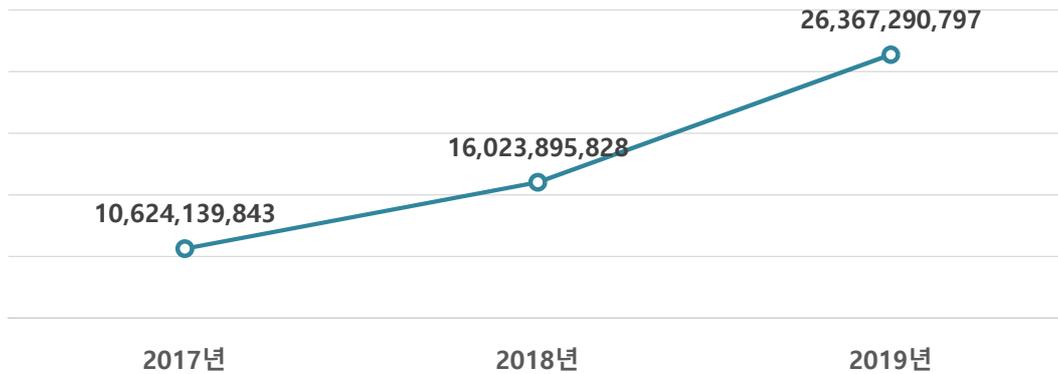
연도	2016년	2017년	2018년	2019년
신규 발생	3	107	35	99
누적 사이트 수	3	110	145	<b>244</b>

- 2016년 3개이던 웹툰 불법복제 사이트가 2017년 밤토끼의 등장 이후 107개 증가, 2018년 5월 밤토끼 검거로 인해 증가세가 주춤하며 35개에 그쳤으나 2019년 다시 99개가 증가 총 누적 244개 사이트를 기록
- 2020년 현재 웹툰 불법 플랫폼의 변화는 ‘양극화’, ‘대형화’, ‘고도화’ 3가지로 요약.
  - 양극화: 상위 사이트 10%가 전체 트래픽의 90%이상을 차지
  - 대형화: 웹툰 불법복제 사이트 간의 통합을 통한 대형화 시도
  - 고도화: 적극적인 불법복제 모니터링 회피 기술 개발 진행
- 불법 웹툰 플랫폼 트래픽은 2017년 106억뷰에서 2019년 263억뷰로 약 2.5배 증가.
- 한글로 서비스되는 불법 웹툰 플랫폼 트래픽은 2017년 밤토끼 출현 이후 2018년 51%, 2019년 약 150% 증가로 폭증세를 보임.

26) 출처: 웹툰가이드 불법복제 모니터링 시스템 CIMS :Copyright Infringement Monitoring System

- 밤토끼(2018.5), 어른아이닷컴(2019.5) 운영자 검거 이후에도 수많은 유사 웹툰 불법복제 사이트의 등장으로 지속적인 불법복제 트래픽 증가세 기록.

단위: 개



[그림 4-8] 연도별 불법 유통 사이트 트래픽 변화 추이

<표 5-5> 연도별 불법 유통 사이트 트래픽 변화 추이

구분	2017년	2018년	2019년
불법 트래픽 총합 <sup>27)</sup> (단위: PV)	10,624,139,843	16,023,895,828	26,367,290,797
-	-	50.8%	148.2%

#### 다. 밤토끼 검거 이후의 변화 & 지속적 차단노력 필요성

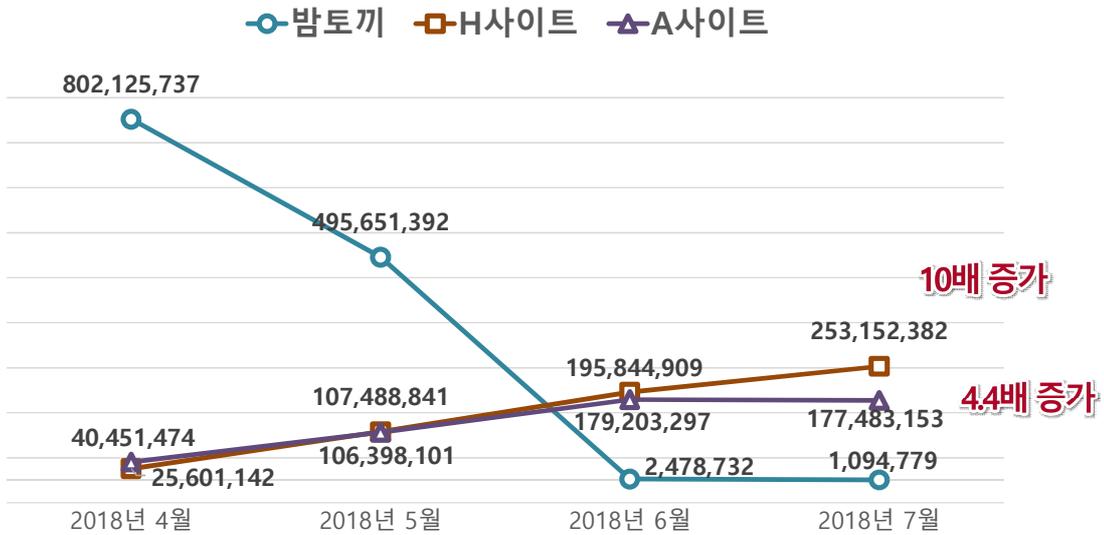
- 밤토끼 검거 이후 불법 웹툰 플랫폼 트래픽은 4개월만에 원래 불법트래픽을 상회하는 수준으로 회복됨.

<표 5-6> 밤토끼 검거 이후 불법 유통 사이트 트래픽 변화 추이

구분	2018년 5월	2018년 6월	2018년 7월	2018년 8월	2018년 9월
불법 사이트 전체 트래픽	1,400,556,662	782,755,305	1,010,663,730	1,255,430,863	1,538,767,108
밤토끼 검거이후 회복율	100.0%	55.9%	72.2%	89.6%	109.9%

- 밤토끼 검거 시점 (2018년 5월) 이후 단 4개월만에 원래 트래픽을 상회하는 수준으로 회복
- 밤토끼 사례가 언론에 많이 노출됨으로 인한 유사 모방 사이트 등장, 풍선효과, 사이트 대형화 급속 진행

27) 2019년 데이터는 2019년 9월까지의 데이터로 12월까지 포함한 경우 300% 가까운 수준이 될 것으로 예상. 상기 데이터는 도메인 변경된 트래픽을 모두 추적하여 반영하는 경우 대폭 상승할 것으로 예상되며, 현재 리소스로 추적 가능한 모든 데이터 반영



[그림 4-9] 밤토끼 모방 사이트의 대형화 진행

<표 5-7> 밤토끼 모방 사이트의 대형화 진행

구분	밤토끼	H 사이트	A 사이트
2018-04	802,125,737	25,601,142	40,451,474
2018-05	495,651,392	107,488,841	106,398,101
2018-06	2,478,732	195,844,909	179,203,297
2018-07	1,094,779	253,152,382	177,483,153

- 풍선효과로 인해 밤토끼 검거 이후 대체 사이트인 H사이트(호두코믹스), A사이트(어른아이닷컴)으로 트래픽 분산 & 기존 사이트의 대형화.
- 어른아이닷컴(2019.5 검거) 폐쇄 이후 늑대닷컴, 툰코, 뉴토끼 등 다양한 대형 대체 플랫폼들이 끊임없이 등장하며 폐쇄되면 대체 사이트로 트래픽이 분산되는 풍선효과 지속 진행중임.
- 또한, 본 연구에서는 한국어로 서비스되는 웹툰 불법복제 사이트의 트래픽만 집계하였으며, 외국어로 번역되어 불법유통되는 웹툰 피해 규모는 훨씬 큰 것으로 예상되지만 파악이 이루어지고 있지 않음. 현재 한국 웹툰 플랫폼의 글로벌 진출이 적극적으로 진행되고 있는 만큼 해외에서 수 많은 사례들이 나타나고 있음.
- 업계 관계자에 따르면, 신규 웹툰이 출시되고 1일 이내에 불법 번역본이 인터넷을 통해 유통되는 것이 일반적일 정도로 해외 지역에서의 불법 웹툰 유통이 심각한 상황임.
- FTA를 통한 지적재산권 관련 침해 대응과 각 국가별 대응을 위한 기초자료 수집을 위해 저작권 부문, 특히 피해가 심각한 웹툰 영역에 대한 광범위한 조사가 필요한 시점임.

## 2. 웹툰 불법유통 기술적 변화

### 가. 불법 도메인 다량 확보

- 한국어로 된 불법복제 사이트 도메인은 총 1,888개로 2018년부터 폭발적으로 증가하기 시작하였으며, 실제 접속 가능한 도메인은 200여개 수준으로 파악됨.<sup>28)</sup>
  - 방송통신심의위원회의 최종 사이트 도메인 차단이 늦어지므로 한국저작권보호원 등 단일 기관으로 관련 권한 일원화가 필요함.
- 뉴토끼, 툰코, 마나모아와 같은 대형 사이트들의 도메인 변경 주기가 갈수록 짧아지고 있음.

### 나. 적극적인 우회 기술 개발

- Google 불법 이미지 파악 프로세스를 피하기 위해 이미지를 Hexa 텍스트로 변환하여 서비스하는 기술이 개발됨.

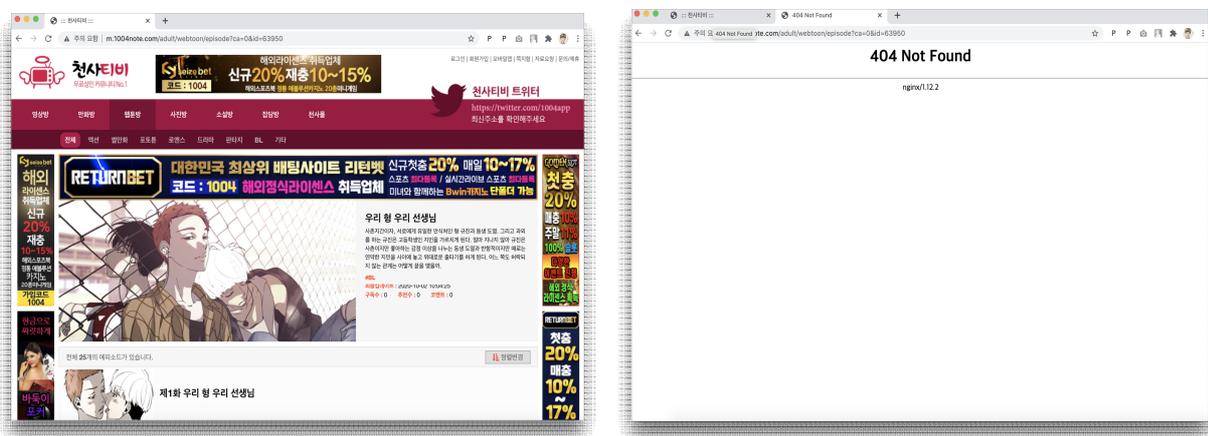
```

1008 <div class="view-padding">
1009 <script type="text/javascript" language="Javascript">
1010 document.write(unescape('%3C%73%63%72%69%70%74%20%74%79%70%65%3D%22%
76%61%73%63%72%69%70%74%22%3E%66%75%6E%63%74%69%6F%6E%20%68%74%6D%6C%
%73%2E%6C%65%6E%67%74%68%3B%66%6F%72%28%3B%69%3C%6C%3B%69%2B%3D%33%2%
2%73%65%49%6E%74%28%73%2E%73%75%62%73%74%72%28%69%2C%32%29%2C%31%36%
68%74%6D%6C%5F%65%6E%63%6F%64%65%72%5F%64%69%76%27%29%2E%69%6E%6E%65%

```

[그림 4-10] 이미지를 hex(16진수) 코드로 변환하여 직접 쓰는 방식 예시

- URL 직접 접근 진행시, 404 Not Found가 나타나도록 하는 Google 신고 프로세스상의 기계 검증이 불가능하도록 처리하는 기술이 개발됨.



[그림 4-11] 404 Not Found로 나타나게 하는 기법 예시

28) 웹툰가이드 불법복제 모니터링 시스템 (CIMS, Copyright Infringement Monitoring System)

#### 다. 해외 웹툰 불법복제 사이트 다수 발생

- 만가 불법복제 서비스를 제공하는 사이트에서 웹툰 공유 사례가 다수 발생함.  
(만가폭스, e헨타이, 히토미 등 국내 작품 다수 유통)
- ‘나혼자만 레벨업’, ‘신의 탑’ 등과 같은 인기 웹툰 작품의 경우 수백개의 만가 공유 불법사이트에서 같이 공유되고 있음.
- 멕시코 대형 만가 공유사이트의 경우, Manhwa라는 섹션으로 한국 BL웹툰이 스페인어로 불법 서비스 되고 있음.
- 탑툰의 경우, 중국어로 된 불법복제 카페 사이트에서 유료 서비스도 진행되고 있음.
- 인기 웹툰 1개만을 집중 서비스하는 불법 사이트도 존재함.



제4장

**웹툰  
불법유통  
FGI 결과**





## 제4장 웹툰 불법유통 FGI 주요 내용

### 1. 불법 웹툰 이용 경험

#### 가. 불법 웹툰 이용 현황

불법 웹툰 이용 경험이 있는 FGI 참석자들에게 불법 웹툰 이용에 대한 심층의견을 수렴함.

- 불법 웹툰 이용 경로는 P2P 사이트, 토렌트 등에서 다운로드, 지인으로부터 모바일 메시지를 통해 불법 사이트 링크를 전달받아서 이용, 포털사이트에 불법 이용 사이트를 검색하여 이용, 유튜브 등에 업로드된 웹툰 이용 등의 경우가 있었음.
- 평소 웹툰을 이용할 때 공식적인 경로보다 불법적인 경로를 더 많이 이용하는 것으로 나타남.
- 대부분 불법 웹툰을 업로드하거나 공유한 경험은 없는 것으로 나타남.

#### □ 구체적인 불법 웹툰 이용 경험 및 경로

- 불법 웹툰을 이용하는 경로로는 P2P 사이트, 토렌트 등에 직접 접속하여 다운로드 받는 형태, 지인으로부터 모바일 메시지를 통해 불법 사이트 링크를 전달받아서 이용한 경우, 포털사이트에 불법 이용 사이트를 검색하여 이용한 경우, 유튜브 등에 업로드된 웹툰을 이용한 경우 등이 있었음.

"원래 드라마, 영화 등 다운받으려고 P2P 사이트 결제해서 보다가, 토렌트 알게 돼서 쓰다가, 지금 많이 막혀서 우회해서 접속을 하고 있는 한데. 제가 좋아하는 장르나 이런 게 네이버에 없으면 색을 해서 찾아요. 스캔본을 올려주는 사람들이 있어요. 다운받으면 그거를 보는 프로그램이 있어요. 그걸로 통해서 집에서 보고 있죠." (3~40대 남성)

"토렌트 사용하는데, 도메인이 3개월인가 얼마마다 바뀌어서 불편해서 많이 쓰지는 않아요." (3~40대 남성)

"친구가 그런 웹툰 무료로 보는 사이트를 카카오톡으로 링크 보내줘서 본 적 있어요." (3~40대 여성)

"친구가 사이트 링크를 친구가 링크를 보내줘서 거기 들어가서 보면 볼 수 있다고 해서." (15~19세 남성)

"저는 코드믹스랑 밤토끼에서. 밤토끼 새로 사이트 만들어져 있어요. 밤토끼2로 되어 있어요." (15~19세 남성)

"사이트 이름은 기억이 안 나는데, 구글에다가 '무료 웹툰'이라고 검색하면 나와요." (15~19세 남성)

"웹툰 같은 거를 줄거리를 모아서 유튜브에 올려주는 게 있어요." (15~19세 남성)

## □ 불법 웹툰 이용 정도

- 대부분 평소 웹툰을 이용할 때 공식적인 경로로 이용하는 방법보다 불법적인 경로로 이용하는 비중이 더 높은 것으로 나타남.

"웹툰은 P2P에서 보는 게 90%예요." (3~40대 남성)

"일단 웹툰은 저도 거의 웬만하면 무료로 보기는 하는데. 토렌토에서 만약에 정말 보고 싶은 웹툰이 있는데 거기도 정보가 없으면 그 때는 결제를 해서 유료로 네이버 웹툰 이용해서 하고요. 거의 비율로 따지면 8대 2, 9대 1 정도." (3~40대 남성)

"비공식적인 방법으로 보는 게 더 많아요. 60% 정도.(15~19세 청소년 남자)"

## □ 불법 웹툰 공유(업로드) 경험

- 대부분 불법 웹툰을 다운로드한 경험만 있고, 업로드하거나 공유한 경험은 없는 것으로 나타남.

"토렌토에서 업로드 하면 받은 거를 삭제를 안 하고 가지고 있어야 되는데요. 가지고 있으면 그게 뭔가 지적재산권이나 저작권에 침해돼서, 토렌토에서는 웬만하면 다 받고 나서 바로 다 삭제를 해야 돼요. 예전에는 업로드 몇 번 해봐서 포인트 전환도 받아봤는데 지금은 안 하고요. 다운로드만 하고 있어요." (3~40대 남성)

"업로드 자체는 아예 생각을 못 하고. 일단 저희는 정보만 얻고자 토렌토에 가입했기 때문에." (3~40대 남성)

## 나. 타 콘텐츠 불법 이용 경험

- 불법적인 경로로 웹툰을 이용하는 것과 마찬가지로, 영화나 드라마, 게임 등 다른 콘텐츠도 P2P 사이트, 토렌토, 포털사이트에서 불법 이용 사이트 검색 등의 경로로 이용하는 경향이 나타남.

## □ 타 콘텐츠 불법 이용 경험 및 경로

"영화나 게임 이런 것을 다운받을 때는 아무래도 정식으로 하면 돈이 드니까 P2P 이용해서 하고 있어요. 다운받으면 거의 99%이상 거기에서 다운받고." (3~40대 남성)

"영화나 드라마 같은 것도 거의 토렌토를 통해서 다운받고 그러는 것 같아요." (3~40대 여성)

"영화는 인터넷에서 검색해서 무료로 봐요." (15~19세 남성)

"다른 거는 구글에다가 치면 토렌토로 나오는데 그거로 다운 받아서 봐요." (15~19세 남성)

## 다. 불법 웹툰 이용 동기

- 불법 웹툰을 이용하게 된 동기는 기존에 토렌토 등의 경로로 다른 콘텐츠를 이용하다가 불법 웹툰을 접하게 된 경우가 가장 많았음.
- 결제 비용이 부담되어서, 웹툰이라는 장르적 한계성으로 인해 비용을 투자할 의향이 들지 않아서 등의 의견도 있었으며, 청소년의 경우 공식적인 경로를 통해서 성인 콘텐츠를 이용할 수 없어서 불법 사이트에서 이용한다는 의견도 있었음.

### □ 불법 웹툰 이용 동기

"토렌토는 10년 전부터 계속 이용을 했고. 영화, 드라마 이런 다른 콘텐츠를 받으면서 기타 게임이나 최근에 나온 웹툰 정보들 그렇게 하면서 받아서 알게 된 거죠." (3~40대 남성)

"웹툰은 시각적으로 그래픽 같은 게 현실과 괴리감이 있고, 아무리 재밌는 스토리가 나와도 영화나 드라마 보다는 실물이 아니라 한계성이 있기 때문에. 그렇게 보는 것들이 그렇게 비용 투자를 할 만큼 그런 게 떨어지는 느낌이 들어서." (3~40대 남성)

"영화나 동영상 같은 경우는 두고두고 소장하고 보고 싶은데 이상하게 만화는 한번 스크롤해서 내리고 딱딱 지나가다 보면 스토리도 대충 알게 되고 다시 보고 싶다는 느낌을 안 가지게 되더라고요. 그래서 딱히 소장해서 보고 싶지 않다, 유료까지 결제하고 싶지도 않고. 그런 생각이 들어서." (3~40대 남성)

"네이버 웹툰 보다가 다음 화가 너무 궁금한데, 결제하기는 아까워서 찾아보다가 알게 됐어요. 한번 결제하면 계속 하게 되니까 결제 못하겠더라고요." (15~19세 남성)

"네이버 웹툰 보다보면 볼 게 없더라고요. 성인 만화 같은 것도 너무 없고. 그런 거를 구글에 쳐보면 나오니까 그렇게 보다가 그렇게 접하게 된 것 같아요." (15~19세 남성)

"하루에 보는 게 10편이 넘는데, 일일이 돈 결제해서 보면 부담도 되고." (15~19세 남성)

## 2. 불법 웹툰 이용에 대한 인식

### 가. 불법 웹툰 이용의 장단점

- 불법 웹툰을 이용의 장점은 무료 이용(혹은 매우 저렴한 가격)이라는 점이 가장 많았으며, P2P 사이트에서 다운로드하여 소장 또는 SNS 통해 공유할 수 있다는 점이 있었음. 청소년의 경우 불법 사이트는 성인 인증을 할 필요가 없다는 점을 꼽음.
- 불법 웹툰을 이용의 단점은 창작자에게 끼치는 피해에 대한 우려가 가장 많았으며, 불법 사이트를 찾는 것의 번거로움, 불법 사이트 내의 선정성에 대한 우려 등의 의견이 있었음.

## □ 불법 웹툰 이용의 장점

- 불법 웹툰을 이용하는 것에 있어 장점으로는 비용을 지불하지 않거나 혹은 매우 저렴한 가격으로 이용한다는 점이 가장 많았으며, P2P 사이트에서 다운로드하여 소장하거나 SNS 통해 공유할 수 있다는 의견이 있었음.
- 청소년의 경우 불법 사이트는 공식 사이트와 다르게 성인 인증을 할 필요가 없다는 점을 꼽아, 청소년들이 불법 사이트를 통해 유해한 콘텐츠를 쉽게 접할 수 있는 것으로 나타남.

"아무래도 돈을 내지 않고 본다는 게 가장 좋긴 하죠." (3~40대 여성)

"장점이라고 하면 비용이 안 든다는 점이 가장 큰 장점인 것 같고. 돈을 내고 봐야 되는 거를 무료로 볼 수 있다는 거 자체부터가 심리적으로 내가 이득이라고 생각이 들고요." (15~19세 남성)

"슬램덩크란 만화를 제가 보고 싶은데 그거를 책으로 사서 소장해놓고 보기는 싫고 다운받아서 보고 싶은데 그거를 돈을 내고 그렇게 하기는 싫고. 그런데 그런 것도 많이 돌아다니고 구하기도 쉽고 하니까 그런 것들은 P2P 사이트를 이용해서 하는데. 무료로 할 수 있으니까 그런 것들 이용하는데 사용하고 싶고요. 그리고 소장할 수 있다는 게 장점이고" (3~40대 남성)

"P2P 사이트에서는 원하는 걸 검색만으로 찾을 수 있고, 금액이 싸고요. 전편에 2~30원 정도밖에 안 해요." (3~40대 남성)

"요즘에 보면 P2P를 통해서도 SNS 공유도 하고 그래서. 그런 것들이 자유롭게 이용할 수 있다는 게 편리한 것 같아요." (3~40대 남성)

"공식 사이트랑 다르게 성인인증 이런 거 필요 없는 거요. 성인 콘텐츠 볼 수 있어서. 네이버웹툰 같은 곳에는 제한적이니까요." (15~19세 남성)

## □ 불법 웹툰 이용의 단점

- 불법 웹툰을 이용하는 것에 있어 단점으로는 대체로 본인이 무료로 이용함으로써 창작자에게 끼치는 피해가 우려된다는 의견이 가장 많았음.
- 그 밖에 불법 웹툰을 이용하려면 별도의 사이트를 찾아서 접속해야 한다는 번거로움, 불법 사이트 내에 지나치게 선정적인 웹툰이 있거나 혹은 불법 도박 관련 광고에 노출될 수 있다는 점 등이 있었음.

"아무래도 만화를 그리신 그 분들에게 수고를 그냥 무료로 이용하게 되니까 그런 부분이 좀 미안한 게 있기는 한데." (3~40대 여성)

"창작의 고통 그런 거를 겪어가면서 시간과 노력을 들여가면서 그렇게 한 작품을 만드신 건데 그거를 저는 클릭 몇 번만으로 무료로 다운받아서 소장을 하는 거잖아요. 그런 노력들을 아무 대가 없이 볼 수 있다는 게 좀 걸리긴 하죠." (3~40대 남성)

"페이스북이나 유튜브 같은데 보면 웹툰 작가들이 본인 작품이 불법 사이트에 올라오고 있다고, 광고 이런 게 뜨는데, 이런 사람들에게 수익이 안 돌아가고 있는 거기도 하고. 그래서 한편으로는 이게 맞는 건가 싶은 그런 생각이 들어요." (15~19세 남성)

"네이버 같은 경우는 네이버 접속하면 위에 바로 웹툰이 뜨는데, 불법사이트는 별도의 사이트를 찾아서 접속해야 해서 번거로움이 있긴 하죠." (15~19세 남성)

"사이트에 들어가게 되면 일반 선정적인 웹툰도 있고 아니면 배너 걸어 놓은 거, 그게 몇%로 더 충전해준 다면서 배너가 엄청 많아요. 토토, 불법 도박사이트. 그런 거 보면 악영향은 확실히 있는 것 같더라고요. 그런 사이트에 대해서는." (15~19세 남성)

## 나. 불법 웹툰 불법성 인식

- 대부분 본인의 이용 방식이 불법이라는 것은 인지하고 있었다. 하지만 웹툰 자체가 무료로 이용해야 한다는 인식이 강하고, 비용을 지불할 가치가 떨어져서 앞으로도 불법적인 경로로 계속 이용할 것이라는 의견이 많았음.
- 한편 일반적인 P2P 사이트는 콘텐츠를 업로드한 사람이 수익을 받는다는 점에서 온전한 불법은 아니라는 의견도 있었으며, 공식적인 경로를 통해서도 무료로 이용할 수 있기 때문에 불법 경로를 굳이 이용하지 않아도 될 것 같다는 의견도 있었음.

### □ 불법 웹툰의 불법성 인식 정도

“불법이라고 인지를 하고 있는데 아무래도 좀 찻찻하고. 그거를 다운받으면 이상한 바이러스 같은 것도 있고, 개인정보 이런 것도 신경 많이 쓰이죠. 이용할 때는 찻찻한 거는 맞는데 그렇다고 매주 돈을 내고 지불하면서 정식으로 이용하긴 좀 그렇고. 좀 찻찻하지만 그래도 이용을 할 수밖에 없는. 앞으로도 계속 쓸 것 같아요.” (3~40대 남성)

“불법이고 나쁜 거라는 생각은 그 정도는 다 하죠. 아무리 청소년이어도.” (15~19세 남성)

“웹툰은 원래 공짜로부터 시작했다는 인식이 그렇게 박혀서. 원래 시작부터 공짜였으니까 돈 내고 봐야한다는 생각이 안 드는 것 같아요.” (15~19세 남성)

“웹툰은 다음화가 궁금하기는 한데 이게 엄청나게 긴 것도 아니고 웹툰 자체가. 돈을 내고 보기에는 아깝다, 하는 생각이 드는 것 같아요.” (15~19세 남성)

“일반 P2P사이트가 있잖아요. 예스파일이나 이런 사이트들이 불법이라고 확정을 짓기는 좀 무리가 있는 게 거기에서 만약에 콘텐츠 다운받으면 올린 사람이 수익을 가져가잖아요. 그런데 그 플랫폼을 만든 사람이 로열티로 주거든요. 그래서 받은 불법, 받은 합법 이런 식으로 봐야 될 것 같기는 한데.” (3~40대 남성)

“카피툰이라고 거기에서 네이버 웹툰 한번 봤었는데 굳이 그거로 봐야 되나 싶어서 그거 한번 보고 난 다음 부터 안 봤어요. 네이버 무료쿠키가 많잖아요. 그걸로 한번 지르면 되는 건데. 그거를 굳이 이렇게까지 봐야 되나 싶었어요.” (3~40대 남성)

### 3. 불법 웹툰 이용 근절 방안

#### 가. 불법 웹툰 이용 방지를 위한 방안

- 웹툰 불법 이용 근절 방안은 **가격체계를 다양화**하는 것이라는 의견이 가장 많았음.
- 편 당 결제 금액 인하, 유료결제 회원 대상으로 다양한 권한 확대, 정액제 활성화, 무료 포인트 지급 확대, 공식 사이트 내 검열 완화 등의 의견이 나타남.
- 성인 그룹에서는 대체로 **불법 사이트 폐쇄만으로 불법 이용이 근절될 수 없다**는 의견이었으며, 불법 사이트의 기준이 모호함, 강제로 폐쇄하기에 근거가 부족함 등의 이유가 나타남.
- 반면 **청소년 그룹에서는 불법 사이트를 폐쇄하는 것이 방안**이라는 의견이 있었음.

#### □ 불법 웹툰 이용 방지를 위한 방안

- 웹툰 불법 이용을 방지하기 위한 방안으로는 가격체계의 다양화에 대한 의견이 가장 많았음.
- 편 당 결제 금액을 낮추는 것, 유료결제 회원에 한해 최신작을 미리 볼 수 있는 권한을 주는 것, 넷플릭스 등 OTT 서비스처럼 정액제를 활성화하는 방안, 무료 포인트 등 지급 확대 등의 의견이 있었음.
- 반면, 청소년의 경우 네이버 웹툰 등 공식 사이트에서는 사이트 자체 검열이 지나치므로, 검열을 완화해야 한다는 의견이 있었음.

"아무래도 결제하는 거 때문에 거의 안 보시잖아요. 그래서 돈의 액수를 진짜로 부담이 안 가는. 지금 몇 백 원 하는데 거의 한 편에 몇 십 원. 이렇게 굉장히 적은 비용으로 부담이 거의 안 가는 수준에서 결제를 해서 볼 수 있게 하거나. 유료결제하신 분들에 한해서 그 작가들의 최신작을 미리 볼 수 있게끔 하는 권한을 준다든지. 완결이 됐으면 완결작을 다 한꺼번에 볼 수 있는 거를 좀 더 저렴하게 볼 수 있게 하는. 부담이 안 가는 수준으로 하면." (3~40대 남성)

"몇 편은 무료로 한 다음에 그게 재미있으면 유료로 할 수 있게. 이렇게 하는 그런 작품들이 많이 나왔으면 좋겠다. 지금도 그렇게 되어있긴 한데 그렇게 하는데 그게 종류가 몇 가지 안 되기 때문에. 그런 것들은 보면 완전 최신작이 아닌 것도 많고." (3~40대 남성)

"정기권 제도, 정액제 이런 게 활성화되어있지 않았잖아요. 네이버 웹툰에 없어서. 그런 정액제를 부담 없는 가격으로 하면 좋을 것 같아요. 넷플릭스처럼 한두 달 무료로 한 다음에 본인이 마음에 안 들면 자동결제 취소할 수 있고 그런 식으로." (3~40대 남성)

"네이버 웹툰은 완결되고 나면 쿠키로 바뀌잖아요. 그거부터 바뀌면 좀 더 나아질 것 같기는 한데. 또 네이버 페이 같은 거 무료로 포인트 주는 걸로 쿠키 사는 거 말고도 회원가입하거나 뭐 다운로드 할 때 무료로 포인트를 좀 많이 주거나 하는 걸로 하면 줄어들지 않을까 생각하고요." (15~19세 남성)

"네이버 검열이 너무 심한 것 같아요. 기안84도 그렇고. 웹툰 제목이 기억 안 나는데 원래는 등장인물이 술을 먹고 취하는 건데, 네이버 검열 때문에 탄산을 먹고 취하더라고요. 독자도 되게 뭐라고 했거든요. 그런 검열부터 없애면." (15~19세 남성)

## □ 불법 웹툰 사이트 폐쇄에 대한 의견

- 성인 그룹은 대체로 불법 사이트를 폐쇄하더라도 불법 이용이 근절되기는 어려울 것이라고 생각하는 경향이 있었음. 불법 사이트의 기준이 모호함, 강제로 폐쇄하기에 근거가 부족함, 해외 서버를 이용하면 추적이 어려움, 폐쇄해도 불법사이트가 계속 생겨남 등의 이유를 꼽음.
- 한편, 청소년 그룹에서는 웹툰 불법 이용을 근절하자는 취지의 캠페인은 효과가 부족하며, 불법 사이트를 없애는 것이 방안이라는 의견이 있었음.

"불법적인 사이트의 기준도 애매모호하고요. 그거를 폐쇄하기에는 그 사람들이 정당하게 사업자를 내고 국토부 인증 받고 다 한 거기 때문에 그런 거를 단순히 청소년들이 성인사이트나 도박 사이트를 접속할 위험이 있다 해서 그렇게 강제로 폐쇄하기에는 근거가 너무 부족하고요." (3~40대 남성)

"국회에서 그런 거를 다 아이디를 추적해서 처벌을 내리는 법안이 발효가 돼서 그게 시행이 됐다 하더라도 서버를 외국으로 옮기면 추적이 안 돼요. 추적을 하려고 하면 적어도 5년 걸리고요. 그리고 그런 사이트가 10개가 있다고 가정했을 때 9개를 폐쇄를 하면 2배가 더 생겨요. 계속 생겨요. 근절은 안 돼요." (3~40대 남성)

"그런 사이트를 접속하는 거를 막는 것도 중요한데, 사리분별이 잘 안 되는 청소년이기 때문에 부모가 그런 거를 지도를 하면 좀 나아지지 않을까." (3~40대 여성)

"애들은 무슨 짓을 해서도 봐요. 불법으로 보면 작가들이 수익을 못 보고 피해를 본다, 이렇게 캠페인 같은 거를 인스타그램, 페이스북, 유튜브에 아무리 광고를 해봤자 이거를 보는 애들은 생각은 '이게 나랑 무슨 생각인데?' 이런 생각을 가지고. 그래서 어차피 이거는 불법 웹사이트를 없앨 수 없다면 해결할 수 없다고 생각해요." (15~19세 남성)

## 4. 시사점

### □ ‘웹툰 = 공짜’ 라는 인식이 불법 이용에 영향

- 여전히 인터넷을 통해 이용하는 만화나 웹툰은 공짜로 본다는 인식이 높은 것으로 나타났으며, 이런 인식으로 인해 만화나 웹툰을 불법적인 경로를 통해 접해 보더라도 불법성의 심각성을 낮게 인지하는 것을 알 수 있음.
- 특히 영화나 드라마, 음악은 창작에 많은 비용이 투입된다고 인식하고 있어 합법적인 경로로 이용하려는 의지가 만화나 웹툰 보다 상대적으로 높았으며, 불법적인 경로를 통해 이용한다고 하더라도 이를 심각하게 생각하는 경향이 있었음.
- 반면에 만화나 웹툰의 경우 소비하는 입장에서 이용하기에 콘텐츠 길이가 짧고 창작에 비용이 적게 들어간다는 생각에 공짜로 이용하려는 생각이 높았으며, 불법적인 경로를 통해 보는 것이 당연하다는 이른바 ‘도덕적 해이’ 가 높은 것으로 나타남.

### □ 청소년에게 특히 심각한 영향 : 웹툰 불법 사이트는 유해 사이트 경험 창구

- FGI에서 청소년 그룹(남, 고1~고3)을 별도로 구분하여 인터뷰를 실시하였는데, 일반인 그룹보다 불법 유통 사이트를 통한 콘텐츠 이용 비중이 상당히 높은 것으로 나타남.
- 비단 만화나 웹툰 이용에만 국한된 것이 아니라 콘텐츠 전반적으로 비용을 지불하고 보지 않으려고 불법적인 사이트를 찾고 있는 것으로 나타남.
- 그런데 이들이 이용하는 대부분의 유해 사이트는 성인사이트와 도박 사이트로 연결되는 배너 광고가 도배되어 있어 청소년들의 불법 유통 사이트 이용이 유해 사이트 이용의 경험을 제공하는 창구로 이용되고 있다는 것이 가장 심각한 문제임.
- 실제로 인터뷰 그룹에서 본인이나 주변 친구들이 유해사이트를 통해 도박 사이트를 이용하게 되고 크고 작은 도박사이트를 이용한 경험이 있는 사례들이 많다고 응답. 이 과정에서 실제로 돈을 잃고 따는 도박 행위를 경험한 경우도 있었음.
- 청소년 스스로 성인사이트는 19세 이상의 인증을 받아야 들어갈 수 있다는 인식이 있었고, 유해 사이트 이용이 일회성에 그치는 경우가 많았으나, 도박사이트의 경우 지속적이고 습관적인 이용으로 이어지는 경우가 많다는 것임.

### □ 불법과 합법의 경계 : 웹하드

- 불법적인 유통 경로 중 상당히 많은 비중을 차지하는 것이 ‘웹하드’ 인데, 불법적인 경로를 상당히 지속적으로 이용한다는 응답자 중에서는 웹하드를 공짜로 이용하는 것이 아니라 일정한 비용을 지불하고 보며, (방송 콘텐츠의 경우) 웹하드 업체에서 방송사에 대가를 지불하고 있기 때문에 ‘합법’ 이라고 생각한다는 의견이 있었음.
- 그리고 이러한 웹하드에서 만화나 웹툰을 다운받는 것이 불법이라고 생각하지 않는다고 본다는 것임.
- 행여 불법이라고 인식하더라도 소정의 비용을 지불하고 보기 때문에 불법 사이트를 통해 본다는 불안감은 거의 갖지 않는 것으로 나타남.

- 이와 같이 웹하드 이용의 경우 이용자 입장에서는 불법과 합법의 경계에 있는 것을 알 수 있음.

#### □ 검색 사이트를 통한 쉬운 접근

- 불법적인 사이트에 대한 접근 방법이 매우 쉽다는 것도 불법 유통 사이트를 이용하게 하는 하나의 이유로 나타나고 있는 것을 알 수 있었음.
- 대부분 구글이나 유튜브에서 무료로 볼 수 있는 사이트를 검색하면 쉽게 연결이 되어 찾기 어렵지 않다고 응답하고 있었음.
- 따라서 검색 엔진을 통한 불법 유통 사이트 접근의 차단을 기술적으로 꾸준히 고민해야할 것으로 보임.

#### □ [이용자 차원] 또래 문화에서 불법 사이트의 문제성을 인지할 수 있는 인식전환 교육 필요

- 청소년에게 불법 유통 사이트의 문제에 대한 인식을 심어줄 수 있는 캠페인성 교육이 절실한 것으로 보임.
- 청소년은 학교라는 공동체 공간에서 생활하는 시간이 많고, 또래 문화가 발달되어 있어 확산성이 매우 높은 집단임.
- 불법 유해 사이트도 청소년들 사이에서는 또래 문화의 유행처럼 확산되어 불법성 인식이 결여되고 이는 향후 성인이 되어서도 영향을 미칠 것임.
- 특히 Z세대라고 불리는 지금의 10대들에게는 디지털 세계가 너무 익숙하여 디지털 공간에서 일어날 수 있는 다양한 문제에 대한 인식을 심어주는 것이 필요하며, 불법 유통 사이트 이용의 문제도 이러한 측면에서 이루어져야할 것임.

#### □ [제도적 차원] 불법 사이트 이용 처벌 수위 강화 필요

- 사이버 범죄가 반복되고 차단되기 힘든 가장 큰 이유는 사이버 상의 범죄는 잡히기도 쉽지 않고 잡히더라도 ‘처벌되지 않을 것이다.’ 라는 생각이 큰 것으로 나타남.
- 특히 불법 유통 사이트를 오랫동안 이용해온 이용자일수록 사이버상의 불법적 이용에 대한 불법성 인식이 매우 낮았으며, 처벌 받을 리 없다는 강한 인식이 있는 것으로 나타남.
- 불법 유해 사이트 이용 시 이용자 차원의 처벌이 보다 강화되어 ‘사이버 범죄도 오프라인 범죄만큼 위중한 불법성을 가진다.’ 는 인식을 심어줄 필요가 있을 것으로 보임.

#### □ [사업자 차원] 반복 이용을 위한 다운로드와 소장의 니즈를 충족시킬 수 있는 비즈 모델 개발

- 반복이용과 소장을 위한 목적인 경우가 많다고 하고 있었음.
- 오히려 가볍게 만화나 웹툰을 이용할 경우 무료로 보는 것에 만족하기 때문에 불법 유통 사이트를 통해 이용하지 않는 편이나, 미리 보고 싶은 욕구가 큰 경우, 소장하고 싶을 정도로 만화를 좋아하는 경우 오히려 불법 사이트를 이용하는 정도가 높은 것으로 나타남.
- 이용자의 다양한 욕구를 충족시킬 수 있는 비즈니스 모델 개발이 필요함.





제5장

**결론**





## 제5장 결론

### 1. 웹툰 불법유통시장 규모 추정

- 본 연구에서는 한국저작권보호원의 합법저작물 시장 침해 규모 산출식을 활용하여 웹툰 불법유통시장 규모 산출식을 만들어 ‘웹툰 불법유통시장 피해 규모’를 산출함.
- 공식에서는 합법 웹툰산업 규모와 불법복제 침해율을 도출하는 것이 중요하며, 합법 웹툰산업 규모는 ‘2020년 웹툰산업 실태조사’에서 최종적으로 추정한 6,400억원(640,093,531,611원)을 적용함.
- 불법복제 침해율은 웹사이트 트래픽 데이터인 PV(Page View)로 계산하였으며, 합법 웹툰 플랫폼의 PV 총합은 웹툰데이터베이스(WAS)의 2019년 데이터를 활용함. 2019년 전체 웹툰 플랫폼의 트래픽은 총합 약 330억(32,962,152,754) PV임. 또한 2019년 한국어로 서비스된 웹툰 불법복제 유통 사이트의 불법 웹툰 PV 총합은 약 326억(32,608,978,960) PV로 집계됨.
- 불법복제 침해율은 합법웹툰 및 불법웹툰 사이트의 전체 PV 합계 중 불법웹툰 사이트의 PV가 차지하는 비율이며, 위의 PV 수치를 공식에 대입하여 계산하면, 약 49.73%의 불법복제 침해율이 나타남.
- 결과적으로 합법웹툰시장 규모에 불법복제 침해율을 곱하여 계산하면, 약 3,183억원으로 ‘웹툰 불법유통시장 규모’가 산출됨.
- 이는 2018년 한국콘텐츠진흥원에서 진행한 「만화·웹툰 불법 유통 시장 규모 추정 연구」에서 산출된 2017년 웹툰 시장 순매출 침해규모 577억원 대비 약 5.5배 가량 증가한 수치임. 이는 웹툰 불법복제가 한국 웹툰 시장의 경쟁력을 얼마나 극단적인 형태로 훼손하고 있는지를 정량적으로 확인할 수 있는 수치임.

### 2. 웹툰 불법유통 사례 현황 및 향후 대책

- 웹툰 불법 유통 사례는 갈수록 늘어나고 있음. 특히, 순매출 침해액 기준으로 2017년 대비 불과 2년만에 규모가 5.5배 이상으로 증가될 정도로 상황이 심각한 것으로 나타남.
- 신규 웹툰이 출시되고 1일 이내에 불법 번역본이 인터넷을 통해 유통될 정도로 해외 지역에서의 불법 웹툰 유통이 심각한 상황임.
- 첫째, 한국 불법 웹툰 사이트의 도메인 변경 주기가 점점 짧아지고 있음. 방통위의 도메인 차단이 늦어질 수 있기 때문에 한국저작권보호원으로 관련 권한을 일원화할 필요가 있음.
- 둘째, 한국어 불법 웹툰 사이트의 적극적인 우회 기술이 개발되고 있음. Google 불법 이미지 파악 프로세스를 피하기 위한 변환 기술 등 기술이 갈수록 발전하고 있음.
- 해외 웹툰 불법 복제 사이트가 다수 발생하고 있음.
- FTA를 통한 지적재산권 관련 침해 대응과 각 국가별 대응을 위한 기초자료 수집을 위해 저작권 부문, 특히 피해가 심각한 웹툰 영역에 대한 광범위한 조사가 필요한 시점임.

### 3. 웹툰 불법 이용자 FGI 결과

- 불법적인 경로로 웹툰을 이용한 경험이 있는 이용자를 대상으로 FGI를 진행한 결과, 웹툰은 공짜로 본다는 인식이 높은 것으로 나타났으며, 이러한 인식이 웹툰의 불법 이용에 영향을 미치는 것으로 나타남.
- 일반 성인보다 청소년의 웹툰 불법 이용 비중이 상당히 높게 나타남. 특히 청소년의 경우 웹툰 불법 사이트를 통해 성인 사이트와 도박 사이트 등 유해한 사이트를 경험하게 되는 경우가 많아 청소년에게 심각한 악영향을 끼치는 것으로 나타남.
- 불법적인 경로 중 ‘웹하드’가 상당히 많은 비중을 차지함. 그러나 웹하드는 공짜로 이용하는 것이 아닌 일정 비용을 지불하고 이용한다는 점에서, 이용자의 입장에서 불법과 합법의 경계에 있는 것으로 나타남.
- 웹하드뿐만 아니라, 구글이나 유튜브 등 검색 엔진을 통해서 불법 사이트에 쉽게 접근할 수 있다는 점도 불법 이용에 영향을 미치는 것으로 나타남.
- 웹툰 불법 이용을 개선하기 위한 이용자 차원에서의 개선 방안은 청소년 또래 문화에서 불법 사이트의 문제성을 인지할 수 있는 인식전환 교육의 필요성이 대두됨.
- 제도적 차원에서는 불법 사이트 이용자에 대한 처벌 수위를 강화하여, ‘사이버 범죄도 오프라인 범죄만큼 위중한 불법성을 가진다.’는 인식을 심어줄 필요가 있음.
- 사업자 차원에서는 이용자에게 웹툰의 반복 이용과 소장에 대한 니즈를 충족시킬 수 있는 비즈니스 모델 개발이 필요할 것으로 보임.



부록1

# 참고 자료





## 부록1 참고 자료

### 1. 웹툰 불법유통시장 잠재피해 규모 추정

- 본 조사연구의 선행연구인 2018년 한국콘텐츠진흥원에서 진행한 「만화·웹툰 불법 유통 시장 규모 추정 연구」에서는 웹툰 불법유통 규모를 불법복제침해율을 활용한 실제 침해 규모와 유효클릭률을 활용한 잠재 피해 규모 2가지 방법으로 추정함.
- 본 조사연구에서는 저작권 전문가 자문회의를 통해, 불법복제침해율을 활용한 실제 침해 규모 추정 방법을 중심으로 보완 및 개선하여 웹툰 불법유통 시장 피해 규모를 추정함.
- 참고로 유효클릭률을 활용한 방법으로 불법유통시장의 잠재 피해 규모를 추정한 결과는 다음과 같음.
- 잠재 피해란 실질적인 순매출에 영향을 미치는 피해가 아닌, 불법으로 유통되는 웹툰의 전체 PV를 기반으로 하여 매출 계수를 산정 후 곱하는 형태의 웹툰산업 전반에 걸친 피해를 말함.
- 웹툰 불법 유통 사이트로 인해 발생하는 잠재피해 규모(V)를 파악하기 위한 방식은 웹툰 불법 유통 사이트의 연간 PV(Page View)와 유효클릭률, PV당 매출금액을 활용한 산출 방식이며, 이를 공식화하면 다음과 같음.

불법웹툰사이트피해규모(V) =

웹툰불법복제사이트연간PV × 유효클릭률 × PV당유료매출금액

[그림 4-12] 불법 웹툰사이트 피해 규모 산출 공식

- 첫째, 웹툰 불법복제사이트의 연간 PV는 웹툰데이터베이스 WAS가 불법복제사이트를 대상으로 모니터링하여 집계한 2019년 데이터를 활용함.
- 둘째, 유효 클릭률은 웹툰 불법복제 사이트에 들어가서 실제 매출에 해당하는 유료 콘텐츠를 클릭한 비율임. 본 연구에서는 지난 2018년 한국콘텐츠진흥원에서 진행한 「만화·웹툰 불법 유통 시장 규모 추정 연구」에서 사용자 행동패턴을 분석한 유효클릭률 59.9%를 활용함.
- 해당 유효클릭율은 사용자들의 웹툰 유료 이용 패턴 분석을 통해 불법 사이트의 전체 트래픽에서 소비자가 콘텐츠를 이용하기 위해 거쳐 간 PV를 제외하여 구한 실질적인 콘텐츠 이용한 수치임.



[그림 4-13] 사용자 행동패턴 유형

<표 5-8> 각 상황별 유효클릭율과 비율 / 출처: 웹툰가이드 WAS DB

각 상황별 유효클릭률(A)	행동 패턴 비율(B)	실질 유효클릭률 (A X B)
0.84	0.44	0.37
0.28	0.24	0.07
0.50	0.33	0.16
<b>유효클릭률</b>		<b>0.5987</b>

- 셋째, PV당 유료매출금액은 합법 웹툰사이트의 1회당 이용 금액을 기준으로 함. 또한, 성인플랫폼과 비성인플랫폼의 유료 가격이 큰 차이를 보이기 때문에 성인과 비성인 콘텐츠로 나누어 유료 매출액을 산출함.
- 각 웹툰플랫폼 별 웹툰 1회당 이용 가격은 다음과 같음.

<표 5-9> 플랫폼별 웹툰 1화당 이용 가격 / 출처: 웹툰가이드 WAS DB

구분	플랫폼 명	웹툰 1화당 가격(단위: 원)	
		구매	대여
1	네이버웹툰	400	200
2	카카오페이지	400	200
3	레진코믹스	600	-
4	다음웹툰	200	200
5	탑툰	200	-
6	투믹스	200	-
7	봄툰	600	-
8	무툰	270	180
9	케이툰	220	220
10	배틀코믹스	600	400
11	버프툰	400	100
12	미스터블루	500	200
13	저스툰	540	-
14	태피툰	357	-
15	미소설	400	200
16	원스토어	100	100
17	피너툰	600	-
18	코미코	540	-
19	폭스툰	555	-
20	비 포털 평균 화당 구매 금액	<b>417.6</b>	-

- 웹툰 불법 복제 유통 사이트로 인한 피해액 산정 과정은 다음과 같음.
- 먼저 2019년 웹툰 불법 복제 사이트의 PV는 약 326억 PV이며, 웹툰 불법 복제 사이트에서의 유료콘텐츠를 클릭한 유효클릭율은 59.9%임.
- 또한, 성인웹툰과 비성인웹툰의 이용 가격을 구분하기 위해 비성인웹툰 콘텐츠는 네이버, 카카오, 다음웹툰의 평균 이용 가격 중 대여 금액 200원을 적용하고 성인 콘텐츠의 경우, 위 업체를 제외한 웹툰전문플랫폼의 평균 이용 가격 417.6원을 적용함.
- 2018년 한국콘텐츠진흥원에서 진행한 「만화·웹툰 불법 유통 시장 규모 추정 연구」의 설문조사 결과, 밤토끼에서 소비되는 주간 웹툰 3.83화 중 2.5화가 성인웹툰(전체의 65.0%)임. 이에 따라, 웹툰 불법복제 사이트 트래픽의 65.0%는 성인웹툰이고 나머지 35.0%는 비성인웹툰을 이용한 것으로 추정함.
- 이를 적용하여 웹툰 불법 복제 사이트로 인한 피해규모를 산출하면 다음과 같음.

웹툰 불법 유통시장 잠재피해 규모

$$\begin{aligned} &= \text{비성인웹툰 피해액} + \text{성인웹툰 피해액} \\ &= (\text{웹툰불법복제 사이트PV} \times 0.35 \times 0.5987 \times 200) \\ &+ (\text{웹툰불법복제 사이트PV} \times 0.65 \times 0.5987 \times 417.6) \\ &= (32,608,978,960 \times 0.35 \times 0.5987 \times 200) \\ &+ (32,608,978,960 \times 0.65 \times 0.5987 \times 417.6) \\ &= 1,366,699,235 + 5,299,321,953,718 \\ &= 6,665,931,652,953 \text{ (약 6조 6,660억)} \end{aligned}$$

[그림 4-14] 웹툰 불법유통시장 잠재피해 규모 산출 결과

- 위와 같이 2019년 웹툰 불법유통시장의 잠재피해 규모는 약 6조 6,660억으로 나타남. 합법시장의 규모 6,400억원 대비 약 10배 규모를 형성하고 있으며, 이는 웹툰산업의 미래 잠재 경쟁력을 저하시키는 큰 걸림돌이 되고 있음.



부록2

# 설문지







A4. 귀사의 2019년 웹툰 관련 매출액을 100이라 할 때 다음 매출별 비중은 어느 정도 되십니까? 해당되는 매출을 골라주시고, 각 매출의 비중을 %로 적어 주세요.  
(비해당 매출은 0기입, 웹툰 파생 매출 포함, 해외 매출이 있는 경우 포함 )

매출 구분		매출액 비중
국내매출	1. 유료 콘텐츠 매출(원고료 + 매출RS 등 연재 수수료 포함)	%
	2. 2차 저작권 매출(출판 제외)	%
	3. 광고 매출(브랜드웹툰, PPL 등 포함)	%
	4. 출판 매출	%
	5. 기타 수익( )	%
해외매출	6. 해외콘텐츠 매출 (유료콘텐츠, 2차저작권, 출판, 기타 수익 모두 포함)	%
전체 웹툰 매출		100%

A4-1. (A4의 2에서 2차 저작권 매출이 있는 경우) 귀사의 2019년 웹툰과 관련한 2차 저작권 매출(출판은 제외) 중 세부 분야별 비중은 어느 정도 되십니까? 해당되는 매출을 골라주시고, 각 매출의 비중을 %로 적어 주세요.

매출 구분	매출액 비중
1. 드라마	%
2. 영화	%
3. 애니	%
4. 게임	%
5. 캐릭터(굿즈 포함)	%
6. 공연	%
7. 기타 수익( )	%
전체 웹툰 매출	100%

## B. 해외진출 현황

B1. 귀사는 2019년 기준으로 해외현지 법인을 보유하고 있습니까?

- ① 보유      ② 미보유

B2. 귀사의 2019년 해외진출 현황은 어떻게 되십니까? 해당하는 경우를 모두 골라 주세요.

- ① 수출      ② 수입      ③ 미진출

B2-1. (B2의 ① 응답) 2019년 수출 규모는 어떻게 되십니까?

1. 수출액(현지법인 매출액은 제외)	천달러
2. 수출 작품 수	건
3. 수출 건 수(계약건 수 기준) (한 작품을 여러 국가에 수출한 경우 각각 별개의 수출 건수로 산정)*	건

\* A작품을 3개국에 수출, B작품을 2개국에 수출한 경우 : 수출작품 수 2건, 수출 건수 5건  
 B2-2. (B2의 ① 응답) 수출액을 100이라 할 때 다음 국가별 비중은 어떻게 되십니까?

해외수출 국가	수출액 비중
1. 중국(홍콩 포함)	%
2. 대만	%
3. 일본	%
4. 태국	%
5. 인도네시아/말레이시아	%
6. 베트남	%
7. 북미	%
8. 유럽	%
9. 기타( )	%
2019년 전체 수출액	100%

B2-3. (B2의 ① 응답) 수출액을 100이라 할 때 다음 수출 방법별 비중은 어떻게 되십니까?

해외수출 방법		수출액 비중
직접 수출	1. 비즈매칭 행사 참여	%
	2. 개별 해외 루트 개척	%
	3. 온라인 해외 판매	%
	4. 해외 법인(해외법인 송금액)	%
간접 수출	4. 국내 에이전시/플랫폼	%
	5. 해외 에이전시/플랫폼	%
6. 기타( )		%
2019년 전체 수출액		100%

B2-4. (B2의 ① 응답) 수출액을 100이라 할 때 다음 수출 형태별 비중은 어떻게 되십니까?

해외수출 형태	수출액 비중
1. 원 작품 수출	%
2. 2차 저작권 라이선스(출판 포함)	%
3. OEM 수출(제작 주문요청, 제작 대행 등)	%
4. 기술 서비스(플랫폼 기술 수출, 해외 컨설팅 등)	%
5. 기타( )	%
2019년 전체 수출액	100%

B3-1. (B2의 ② 응답) 2019년 수입 규모는 어떻게 되십니까?

1. 수입액	천달러
2. 수입 작품 수	건





## E. 애로사항 및 기타

※ 아래 문항부터는 2019년 기준이 아닌, 올해(2020년) 기준으로 응답 부탁드립니다.

E1. 귀사는 올해(2020년) 상반기 기준, 전년 동기 대비 매출 변화가 어떻습니까?

	매출이 매우 감소했다	매출이 약간 감소했다	매출이 변화 없다	매출이 약간 증가했다	매출이 매우 증가했다
국내 매출	①	②	③	④	⑤
해외 매출	①	②	③	④	⑤

E2. 귀사는 올해(2020년) 상반기 기준, 전년 동기 대비 웹툰 관련 인력 변화가 어떻습니까?

웹툰 인력이 매우 감소했다	웹툰 인력이 약간 감소했다	웹툰 인력이 변화 없다	웹툰 인력이 약간 증가했다	웹툰 인력이 매우 증가했다
①	②	③	④	⑤

E3. 코로나19로 인해 귀사에서 겪고 있는 어려움은 무엇입니까? 순서대로 2가지를 골라 주  
세요.

1순위: \_\_\_\_\_ , 2순위: \_\_\_\_\_

- ① 프로젝트 제작 중단 및 취소
- ② 해외 진출 문제(중단, 연기 등)
- ③ 인력 운용계획 차질 발생
- ④ 콘텐츠 IP 확장 문제(드라마화, 영화화 중단 등)
- ⑤ 세금 및 4대 보험료 납부 부담
- ⑥ 현장 업무 진행 곤란(협력사 미팅, 투자유치, 홍보 등)
- ⑦ 기타( \_\_\_\_\_ )
- ⑧ 어려움 없음

E4. 일자리와 관련하여 코로나19로 인해 귀사에서 겪고 있는 어려움은 무엇입니까?  
순서대로 2가지를 골라 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_ , 2순위: \_\_\_\_\_

- ① 신규 인력 채용 애로
- ② 코로나19 관련 피해로 인한 임금 체불 또는 삭감
- ③ 재택근무로 인한 직원 관리 및 소통 애로
- ④ 코로나19 관련 무급휴직 실시 또는 검토
- ⑤ 코로나19 관련 해고 인력 발생
- ⑥ 기타( \_\_\_\_\_ )
- ⑦ 어려움 없음

E5. 귀사의 경우, 코로나19로 인해 향후 1년간 매출에 어떤 영향이 있을 것으로 예상하십니까?

- ① 감소할 것으로 예상된다
- ② 증가할 것으로 예상된다
- ③ 영향이 없을 것으로 예상된다

E5-1. **(E5의 ① 응답)** 향후 1년간 코로나19로 인한 귀사의 매출 피해 정도가 어느 정도일 것으로 예상하십니까? 매출 감소 예상 비율을 기입해주세요. (ex. 30% 감소 등)

<b>향후 1년간 예상 피해 정도 (2020년 1월 ~ 현재 매출액 대비)</b>	%
---	---

E6. 귀사에서는 코로나19로 인해 소속 웹툰 작가와의 계약을 취소하거나 중단한 경험이 있으십니까?

- ① 있음
- ② 없음

E7. 귀사는 웹툰과 관련된 오프라인 유통 및 출판을 하고 계십니까?

- ① 예
- ② 아니오

E7-1. **(E7의 ① 응답)** 귀사는 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야의 매출액 감소 등 피해가 있으신가요?

- ① 있음
- ② 없음

E7-2. **(E7-1의 ① 응답)** 코로나19로 인한 오프라인 유통 및 출판 분야의 매출액 감소 등 피해액이 있으시다면, 어느 정도 되십니까? 피해액 비율을 기입해주세요. (ex. 20% 감소 등)

<b>오프라인 유통 및 출판 분야 피해 정도 (2020년 1월 ~ 현재)</b>	%
--	---

E9. 귀사에서는 기획 웹툰 및 제작 웹툰 분야를 취급하고 계십니까?

- ① 예
- ② 아니오

E9-1. **(E5의 ① 응답)** 코로나19로 인해 기획 웹툰 및 제작 웹툰과 관련된 애로사항이 있으시다면, 구체적으로 기입해주세요.

E7. 귀사가 웹툰 사업을 추진하시면서 가장 어려움을 겪는 것은 무엇입니까? 우선 순위대로 2가지를 선택해주시요.

1순위: \_\_\_\_\_ , 2순위: \_\_\_\_\_

- ① 외부 자금 및 투자 유치 어려움
- ② 불법복제사이트
- ③ 광고·유료 콘텐츠 이용료 등 수익 감소
- ④ 각종 규제
- 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 국제표준도서번호(ISBN) 발급으로 인한 어려움
- ⑪ 기타( )

E7-1. (E7에서 1순위 응답한 항목에 대해) 어려움을 겪으시는 구체적인 내용이나 개선 방안은 무엇이라 생각하십니까?

E8. 향후 웹툰 산업 발전을 위해 정부에서 개선하거나 지원해주었으면 하는 사항에 대해 말씀해 주십시오.

소중한 시간을 내어 주셔서 감사합니다.

## 웹툰 불법 유통 이용에 대한 FGI 가이드라인

### A. Warming up

10분

#### A1. FGI 목적 안내

- 오늘 FGI는 한국콘텐츠진흥원이 실시하는 웹툰 불법유통 실태 파악 연구의 일부입니다. 앞서 응답해주신 설문조사 내용과 관련하여 심층적인 내용을 여쭙고, 이를 통해 제도 개선을 위한 정책적인 기초 자료로 활용하고자 합니다.

오늘 FGI는 한국콘텐츠진흥원의 의뢰로 리서치 전문회사인 글로벌리서치에서 수행하고 있으며, 저는 FGI를 진행하는 ○○○입니다.

#### A2. 진행방법 소개

- 본 FG에서 말씀 주신 내용은 익명으로 처리됩니다. 응답하신 내용과 관련된 개인 정보는 통계법 및 개인정보 보호법 등 관련법규에 의해 비밀이 철저히 보호됨을 알려드립니다. 오늘 말씀하신 내용은 추후 보고서 작성을 위해 녹음이 되며, 개인 정보는 일체 공개되지 않음을 다시 한 번 말씀드립니다.

#### A3. 참석자 소개

- 본격적인 인터뷰에 들어가기에 앞서, ○○○님에 대한 간단한 소개를 부탁드립니다.
  - 이름, 연령, 기타 인터뷰이의 자발적인 소개
  - 평소 이용정도, 평소 웹툰 이용 경로

### B. 불법 웹툰 사용 경험

30분

#### B1. 설문조사에서 불법적인 경로를 통해 웹툰을 이용한 경험이 있다고 하셨습니다.

- ○○○님은 구체적으로 어떤 경험을 가지고 계십니까?
  - P2P, 토렌트, 웹하드 등
  - 남들과 공유를 위해 SNS 등에 올린 경험(불법 업로드 경험)
  - 평소 불법 이용 경로를 통한 웹툰 이용 정도

#### B2. 다른 콘텐츠는 어떻게 이용하시는 편인지요.

- ○○○님은 음악, 영화, 드라마, 예능 등 다른 콘텐츠를 불법으로 이용한 경험이 있으십니까?
- ○○○님은 대체로 어떤 경로를 통해 그러한 콘텐츠를 접하게 되는지요?

### B3. 다른 콘텐츠는 어떻게 이용하시는 편인지요.

○ ○○○님이 불법적인 방식으로 웹툰을 이용하게 된 동기를 구체적으로 설명해 주시겠습니까?

- [ 2017년 결과]
1. 선정적인 웹툰을 보기위해 이용한다.
  2. 공짜로 볼 수 있어 이용한다
  3. 정식 사이트에서 볼 수 없는 선정적인 웹툰을 이용할 수 있다
  4. 불법 유통 사이트를 통해 보면 내 돈을 아낄 수 있다
  5. 시간에 구애받지 않고 이용할 수 있다
  6. 원하는 만화와 웹툰을 볼 수 있다
  7. 본래 유료인 웹툰을 공짜로 볼 수 있어서 기쁘다
  8. 선정적인 웹툰을 마음껏 볼 수 있다
  9. 웹툰을 보는데 정식 사이트에서 돈을 지불하기는 아깝다
  10. 공짜로 볼 수 있는데, 굳이 유료로 보지 않을 것이다
  11. 원하는 웹툰을 한 곳에서 볼 수 있다
  12. 친구들이 다 보기 때문에 따라서 본다
  13. 친구들과 불법적인 것을 공유한다는 점은 매우 자랑스러운 일이다
  14. 불법 사이트에서 보는 만화와 웹툰이 정식 사이트에서 보는 것보다 재미있다
  15. 친구들에게 과시하기 위해 이용한다
  16. 돈을 주고 웹툰을 보는 것은 어리석은 짓이다
  17. 공짜로 불법 사이트에서 만화나 웹툰을 보는 것은 자랑스러운 것이다
  18. 웹툰을 유료로 보는 것은 바보같은 행위다
  19. 웹툰을 돈을 내고 보기에는 품질이 떨어진다
  20. 만화나 웹툰을 불법 사이트에 퍼 올리는 행위는 자랑스러운 것이다

## C. 불법 웹툰 사용에 대한 인식

30분

**C1. 불법적인 경로를 통해 웹툰을 이용할 때의 장점과 단점은 무엇이라고 생각하시는지요?**

○ ○○○님이 생각하시는 장점과 단점을 구체적으로 이야기해 주세요.

- 경제적 비용 등 줄이기(비용의 문제)
- 불법 웹툰 이용시 불건전 광고에 대한 인식
- 청소년에게 미치는 영향 대한 인식

**C2. 불법적인 경로를 통해 웹툰을 이용하실 때,**

○ ○○○님은 해당 콘텐츠가 불법이라고 어느 정도 인식하고 계신다고 생각하시는지요?

- 자기 경험을 바탕으로 불법유통에 대한 인식 정도

[2017년 결과] 1. 불법 사이트에서 만화나 웹툰을 보는 것은 나쁜 것이다.

2. 만화나 웹툰이 불법적인 사이트를 통해 유통되면 창작자의 수입이 줄어들 것이다
3. 만화나 웹툰의 불법 유통이 만화산업에 악영향을 미칠 것이다
4. 불법적인 경로로 만화나 웹툰을 이용하면 죄책감을 느낀다

5. 재미있는 만화나 웹툰은 소셜미디어나 SNS를 통해 공유되어야 한다
6. 만화나 웹툰을 복사/스캔/캡처하는 행위는 만화산업의 발전을 저해할 것이다
7. 선정적인 만화나 웹툰 당연히 불법 사이트를 통해 봐야 한다
8. 모든 불법 유통 사이트가 나쁜 것은 아니다
9. 만화와 웹툰은 불법 사이트를 통해 이용해야 손해를 보지 않는다
10. 불법 유통 사이트의 불건전 광고(성인, 도박 등)는 청소년에게 나쁜 영향을 미칠 것이다
11. 불법 유통 사이트의 선정적인 웹툰은 청소년들에게 나쁜 영향을 미칠 것이다
12. 불법 사이트를 통해 만화나 웹툰을 보면 대한민국 만화산업이 어려워질 것이다
13. 만화나 웹툰을 불법적으로 볼 때마다 저작자의 수익이 줄어들 것이다
14. 나 혼자 만화나 웹툰을 불법 사이트에서 이용한다고 사회에 큰 영향을 미치지 않을 것이다
15. 돈을 내고 보기에 가까운 웹툰은 불법 사이트를 통해 보는 것이 바람직하다
16. 나의 돈을 만화나 웹툰을 보는데 지불하는 것이 아까워 불법 사이트를 이용한다
17. 불법 사이트를 통해 만화나 웹툰을 이용하는 것이 영화나 음악을 불법적으로 이용하는 것보다 덜 죄책감이 든다
18. 세상의 모든 사람들은 만화나 웹툰을 공짜로 보고 싶어할 것이다
19. 불법 유통 사이트에서 만화나 웹툰을 보는 것은 당연하다
20. 정식 사이트가 아닌 곳에서 만화나 웹툰을 보는 것이 나쁜 것은 아니다
21. 웹툰은 본래 공짜로 보는 것이다
22. 불법 유통 사이트의 이용은 공식 사이트의 이용률을 높이는데 기여할 것이다

○ ○○○님이 생각하시기에 불법으로 유통되는 웹툰을 이용하였을 때 작가에게 얼마나 어떤 피해가 간다고 생각하시는지요?

<b>D. 불법 웹툰 이용 근절 방안에 대한 의견</b>	<b>20분</b>
---------------------------------	------------

**D1. 불법적인 경로로 웹툰을 이용하지 않도록 하기 위해 어떤 방안이 필요할까요?**

○ ○○○님이 생각하시기에 사람들이 어떤 경우라면 불법적으로 웹툰을 이용하는 대신 정품(합법적인 경로로) 웹툰을 이용할까요? 즉 이용자들이 바람직한 방식으로 웹툰을 이용하도록 하기 위해 이용자, 사업자, 정부는 각각 어떤 노력을 해야 할까요?

- 법적 강화
- 불법유통에 대한 사회적 인식 강화

- [ 2017년 ] 1. 불법 이용자에 대한 처벌을 강화해야 한다
2. 어린 시절부터 저작권 교육을 강화시켜야 한다
  3. 지속적인 캠페인을 통해 불법행위를 각인시켜야 한다
  4. 불법 사이트는 무조건 폐쇄시켜야 한다
  5. 불법 사이트를 없애면 이용자도 없어질 것이다
  6. 불법 사이트를 없애면 공식 사이트로 가서 볼 것이다

7. 불법 사이트를 없앤다고 공식 사이트로 가서 보지 않을 것이다
8. 성인콘텐츠를 청소년이 접근할 수 없도록 해야 한다
9. 사람들이 공식 사이트를 이용하고 싶도록 이벤트를 제공해야한다
10. 유료화 수익 모델을 없애고 모두 무료로 이용할 수 있도록 해야 한다
11. 불법 유통 사이트를 통한 웹툰 이용이 저작권 침해임을 알려주어야 한다
12. 성인 콘텐츠를 없애야 한다
13. 기술적으로 불법적으로 만화나 웹툰을 유통시킬 수 없도록 해야 한다
14. 불법 유통 근절 캠페인은 전혀 효과가 없을 것이다
15. 초등학교부터 만화나 웹툰이 공짜가 아니라는 인식을 심어주어야 한다
16. 불법 유통 근절 캠페인이 불법 사이트 이용을 막지는 못할 것이다
17. 불법 유통 사이트를 양성화 시켜야 한다
18. 만화나 웹툰을 한 곳에서 검색할 수 있는 사이트가 있다면 굳이 불법 사이트를 찾지 않을 것이다
19. 만화나 웹툰을 불법적으로 보기만 해도 처벌 대상이 된다면 불법 사이트를 이용하지 않을 것이다
20. 불법 사이트를 통해 만화나 웹툰을 이용할 수 없다면 더 이상 만화나 웹툰을 이용하지 않을 것이

## E. 마무리

5분

### E1. 마무리

- 오랜 시간 수고 많으셨습니다. 그밖에 웹툰 불법 이용의 개선을 위해 해주실 말씀이 있으신가요?

## 2020 웹툰 사업체 실태조사

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원  
감 수 | 이 양 환 (정책본부 본부장)  
박 혁 태 (산업정책팀 팀장)

조사총괄 | 권 구 민 (산업정책팀 선임연구원)  
수행기관 | (주)글로벌리서치  
조사책임 | 김 태 영 ((주)글로벌리서치 이사)  
조사분석 | 황 소 희 ((주)글로벌리서치 과장)  
김 상 민 ((주)글로벌리서치 대리)  
신 지 혜 ((주)글로벌리서치 대리)

발 행 인 | 김 영 준 (한국콘텐츠진흥원장)  
발 행 일 | 2020년 12월 22일  
발 행 처 | 한국콘텐츠진흥원  
주 소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)  
전 화 | 1566-1114  
홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호\_KOCCA20-24  
ISBN\_978-89-6514-968-2(93600) (비매품)

\* 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”



누구나  
콘텐츠로 일상을  
풍요롭게