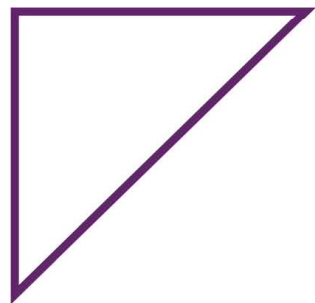


2021 웹툰 사업체 실태조사

20

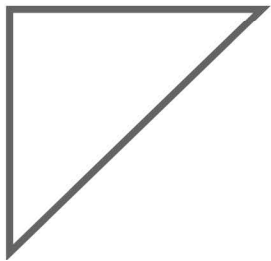
21



2021
웹툰 사업체 실태조사

20

21



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

제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 “2021 웹툰 사업체 실태조사”의 결과보고서로 제출
합니다.

2021년 11월 30일

조사기관 : (주)글로벌리서치

조사책임자 : 김태영 ((주)글로벌리서치 상무)

2021년

웹툰 사업체 실태조사

(2020년 기준)

조사 기간 : 2021년 07월 22일(목) ~ 2021년 11월 28일(일)

조사 대상 : 웹툰 사업체(플랫폼, 에이전시/제작사)

조사 방법 : 웹툰사업체 대표 또는 임원 / 중간관리자 이상 대상 설문조사 수행

- 방문 심층 인터뷰 및 온라인 조사, 전화 인터뷰 병행

- 최종 조사 규모 : 67개 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=67, 중복응답, 단위: %)

웹툰 기획/제작	웹툰 에이전시	출판
88.1%	44.8%	34.3%
웹툰 플랫폼	기타	
11.9%	16.4%	



● 웹툰 산업 규모 추정 (단위: 억원)



2. 제작/유통 현황

● 2020년 작품 현황

신규 작품 수	
2017년	2,731 건
2018년	2,853 건
2019년	3,161 건
2020년	2,617 건

신규 독점 작품 수	
2017년	1,000 건
2018년	974 건
2019년	1,617 건
2020년	1,671 건

● 2020년 작가 현황 (단위: 명)



3. 해외 진출 현황

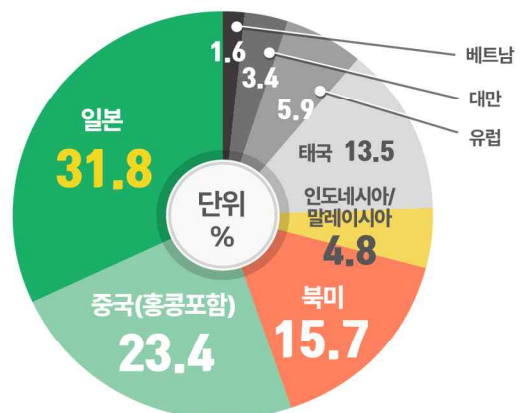
● 수출/수입 여부 (n=67, 단위: %)



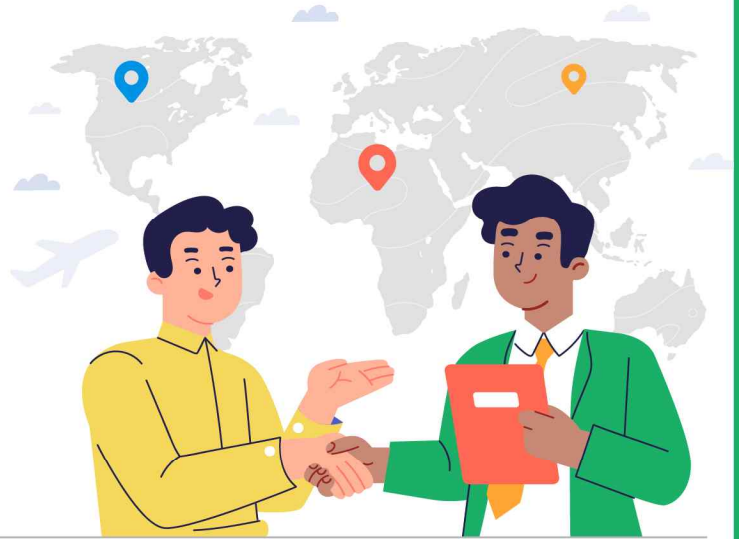
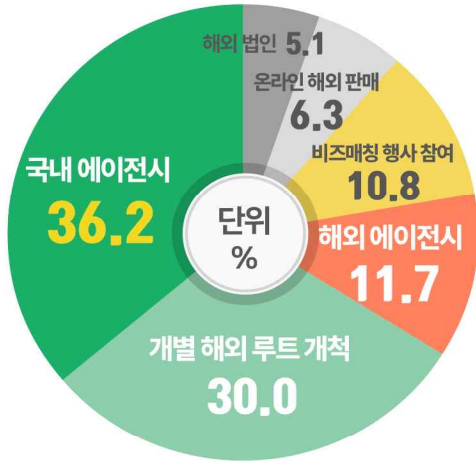
● 수출 작품 수 및 수출 건수 (n=38, 단위: 건)



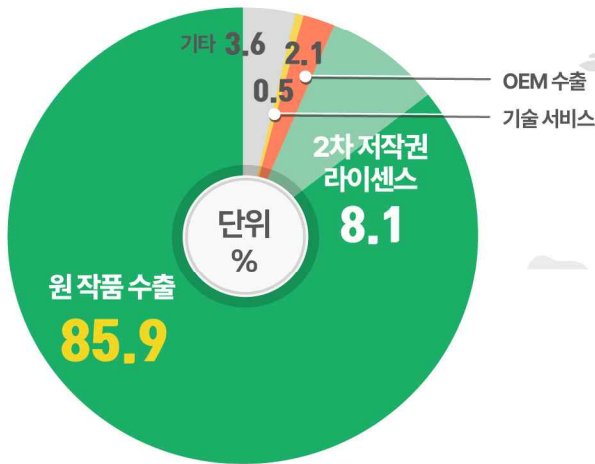
● 해외 수출 국가별 비중 (n=38, 단위: %)



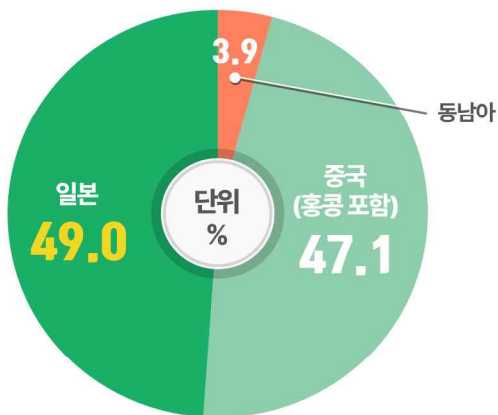
● 해외 수출 방법별 비중 (n=38, 단위: %)



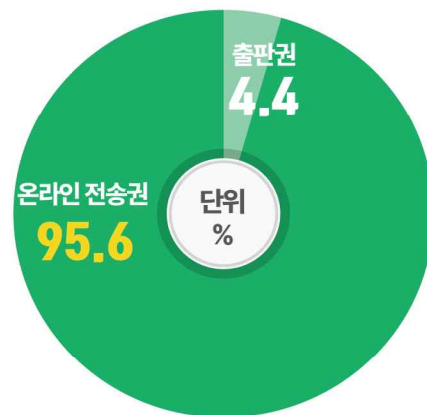
● 해외 수출 형태별 비중 (n=38, 단위: %)



● 해외 수입 국가별 비중 (n=18, 단위: %)



● 해외 수입 형태별 비중 (n=18, 단위: %)

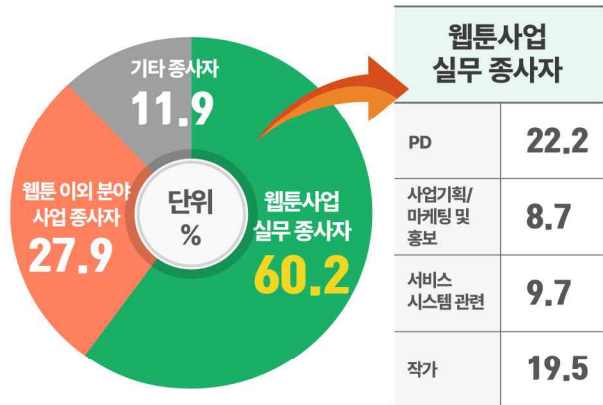


4. 인력 현황

● 종사자 현황 평균 (n=67, 단위: 명)



● 직종별 종사자 현황 (n=67, 단위: %)



5. 애로사항 및 기타

● 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움 (n=67, 1+2순위 기준단위: %)

현장 업무 진행 곤란	인력운영 계획 차질발생	해외 진출 문제	세금 4대 보험료 납부부담	프로젝트 제작 중단 및 취소	콘텐츠IP 확장 문제	기타	어려움 없음
56.7	37.3	22.4	17.9	17.9	11.9	4.8	7.5

● 웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움 (n=67, 1+2순위 기준단위: %)

신규 작가 작품 발굴 어려움	58.2	기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족	40.3	불법복제 사이트	29.9	외부 자금 및 투자 유치 어려움	25.4	해외진출 등 판로개척 어려움	10.4
광고유료콘텐츠 이용료 등 수익 감소	9.0	기존 계약 관행 개선 어려움	6.0	각종 규제	6.0	업계 현황에 대한 투명한 정보 부족	6.0	기타	4.5

요약문



[요약 문]

1부. 웹툰 사업체 실태조사

제1장. 조사 개요

1. 조사 목적

- 웹툰 사업체의 실태 파악을 통해 웹툰 산업의 기초자료를 확보하고 이를 정책 수립에 활용하기 위한 통계 조사
- 지속적이고 체계적인 조사와 자료 축적을 통해, 웹툰산업 정책의 합리적 의사결정을 위한 기초정보를 제공하는 데 목적이 있음.

2. 조사 방법

- 웹툰 플랫폼과 에이전시/제작사의 매출액 규모를 합하여 최종 웹툰 산업 규모를 도출함.
- 크롤링 작업을 통해 작품/작가 현황 및 해외진출 작품 수 현황에 대해 파악함.
- 웹툰 사업체(플랫폼, 에이전시) 대상 설문조사 수행함.
 - 온라인 조사 및 방문 인터뷰 등 병행
 - 최종 조사 규모 : 조사 대상 307개 업체 중 67개 업체 응답완료

3. 조사 내용

- 사업체 설문조사는 2020년 기준 일반 현황, 제작/유통 현황, 해외진출 현황, 인력 현황, 현안 및 기타 등으로 구성
 - 일반 현황 및 매출 현황(매출액/매출구분별 매출액 비중, 2차 저작권 분야별 비중 등)
 - 해외진출 현황(수출/수입 여부, 수출/수입 현황 및 규모, 해외 비즈니스를 위해 필요한 점 등)
 - 인력 현황(종사자 수 현황, 직종별, 고용형태별 현황 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 97.7%를 차지하는 주요 웹툰 플랫폼사의 매출액을 100.0%로 환산 계산한 액수와 에이전시의 웹툰 관련 추정 액수를 합한 2020년 웹툰 산업 매출액 규모는 약 1조 538억원으로 전년도 대비 4,137억원(64.6%) 증가한 것으로 추정됨.

[단위: 원]

	2017년	2018년	2019년(A)	2020년(B)	증감(B-A)	
					금액(원)	비율(%)
플랫폼	242,206,987,049	261,549,645,933	387,411,632,641	519,131,787,620	131,720,154,979	34.0
에이전시	137,722,733,662	204,793,140,000	252,681,898,970	534,704,570,005	282,022,671,035	111.6
합계	379,929,720,711	466,342,785,933	640,093,531,611	1,053,836,357,625	413,742,826,014	64.6

제3장. 주요 조사 결과(2020년 기준)

1. 일반 현황

- 응답업체의 사업 분야를 조사한 결과, '웹툰 기획/제작'이 88.1%로 가장 많은 것으로 나타남.
- 응답업체의 50.7%가 웹소설 사업을 진행하고 있는 것으로 나타남.

2. 매출 현황

- 매출액 중 웹툰 관련 비중은 평균 64.9%인 것으로 나타남.
- 매출 구분별로는 '유료 콘텐츠 매출'이 61.3%로 가장 높게 나타남.
- 2차 저작권 매출 중 세부 분야별로는 '드라마'가 39.6%로 가장 높음.

3. 해외 진출 현황

- 응답업체 중 수출을 하는 업체는 56.7%, 수입을 하는 업체는 26.9%로 나타남.
- 응답기업의 수출액 분포를 조사한 결과, '10만 달러 미만'이 47.4%, 수입액 분포도 '10만 달러 미만'이 44.4%로 높게 나타남.
- 수출 작품 수는 평균 19건, 수출 건수는 평균 50건으로 나타남.
- 국가별로는 '일본'에 수출하는 비중이 31.8%로 가장 높은 것으로 조사됨.
- 수출방법으로는 '국내에이전시/플랫폼'이 36.2%로 가장 높으며, 수출 형태는 '원 작품 수출'이 85.9%로 나타남.

- 국가별 수입 비중은 '일본'이 49.0%으로 가장 높고, 수입 형태는 '온라인 전송권'이 95.6%으로 높음.
- 해외비즈니스를 위해서는 '해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축'이 47.8%로 가장 필요하다고 나타남.

4. 인력 현황

- 응답업체의 평균 종사자는 26명으로 조사되었으며, 2020년 신규 고용된 종사자 수는 평균 9명으로 조사됨.
- 종사자 중 웹툰 사업 실무를 담당하는 종사자가 60.2%로 나타났으며 그 중 'PD'가 22.2%임.

5. 만화분야 표준계약서 활용 현황

- 만화분야 표준계약서에 대한 인지도는 80.6%로 많은 업체가 인지하고 있는 것으로 나타남.
- 인지 업체들 중 79.6%가 '표준계약서 주요 조항을 준용하고 가감 필요 조항을 반영하여 활용'하는 것으로 나타남.

6. 애로사항 및 기타

- 코로나19로 인해 겪는 어려움으로는 '현장 업무 진행 곤란'이 56.7%로 가장 높게 나타남.
- 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움을 겪는 사항으로는 '신규 작가/작품 발굴 어려움'이 58.2%로 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 불법유통으로 인한 합법 시장 침해 규모 추정은 합법 시장 규모에 불법침해율을 곱하는 방식으로 추정함.
- 웹툰 불법유통 사례 현황 조사는 크롤링을 통한 자동 수집 방법 및 수작업을 통해 사례를 수집함.
- 웹툰 불법 유통사이트 이용자 FGI 조사
 - FGI (Focus Group Interview)
 - 30~49세 남녀 6명 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 1조 538억원(1,053,836,357,625원)이고 불법복제 침해율은 PV를 활용하여 약 52.1%로 추정함.
- 웹툰 불법유통시장 피해규모는 약 5,488억원(548,849,250,404원)으로 추정됨.

제3장. 불법유통 사례 현황

- 웹툰 불법유통 사이트들은 ‘포렌식 마크 회피를 위한 이미지 변형’, ‘이미지 차단 회피를 위한 이미지 텍스트 변환 기술’, ‘구글 DMCA 신고 검증 절차 회피를 위한 URL 접근 회피 기술’ 등을 활용하여 웹툰을 불법으로 유통하고 있으며, 이러한 기술들은 지속적으로 발전하고 있음.
- 유통경로별로 검색포털을 통해 43,221건의 웹툰 불법유통의 확인되었고, 웹하드를 통해 13,918건이 확인되었음.

제3장. 웹툰 불법유통 FGI 주요 내용

- 불법 웹툰 이용 경험
 - 10대 남자 학생들의 경우, 불법 유통 사이트에 직접 접속하여 이용하는 경우가 많았으며, 30~40대 성인들은 주로 지인들을 통해 링크를 공유받아서 이용하는 경우가 많은 것으로 나타남.
 - 웹툰을 불법 이용한 동기로는 10대 남자 학생들은 금전적인 이유가 주로 나타났으나, 30~40대 성인들은 주변 지인들의 추천이 더 큰 동기로 작용한 것으로 나타남.
- 불법 웹툰 이용에 대한 인식
 - 무료라는 것, 불법 웹툰 사이트는 신작 또는 최신화도 무료로 볼 수 있다는 것이 장점으로 나타남.
 - 작품의 화질이나 워터마크 등으로 인해 보기 불편한 점이 주로 단점으로 나타남. 또한, 광고가 많고 불건전한 작품을 쉽게 접할 수 있는 것이 단점이라는 의견도 나타났음.
- 불법 웹툰 이용 근절 방안
 - 웹툰에도 구독서비스나 유튜브 같은 시스템을 도입하는 것이 필요하다는 의견이 나타남.
 - 주요 소비자인 학생들 대상의 저렴한 요금체계가 필요하다는 의견이 있었음.
 - 개인의 불법물 이용에 대한 인식을 개선하는 것이 가장 중요하다는 의견도 나타남.

목차

1부. 웹툰 사업체 실태조사

제1장. 조사 개요	3
1. 조사 목적	5
2. 조사 설계	5
3. 조사결과 해석 시 유의사항	7
제2장. 산업 규모 추정	9
제3장. 설문조사 주요 결과	17
1. 일반 현황 및 매출 현황	19
가. 웹툰 사업 분야	19
나. 웹툰 사업 분야 - 주된 사업 분야	20
다. 웹소설 사업 진행 여부	21
라. 매출액 (1) 매출액	22
라. 매출액 (2) 매출액 중 웹툰 관련 비중	23
라. 매출액 (3) 웹툰 관련 매출액	24
마. 매출 비중 (1) 매출 구분별 비중	25
마. 매출 비중 (2) 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중	26
바. 플랫폼 트래픽 현황	27
2. 제작/유통 현황	28
가. 작품 현황	28
나. 작가 현황	30
3. 해외 진출 현황	32
가. 수출 여부	32
나. 수출 현황 (1) 해외 진출 작품 수	33
나. 수출 현황 (2) 수출 규모	34
다. 해외 수출 비중 (1) 해외 수출 국가별 비중	35
다. 해외 수출 비중 (2) 해외 수출 방법별 비중	36
다. 해외 수출 비중 (3) 해외 수출 형태별 비중	37
라. 수입 현황 (1) 수입 여부	38
라. 수입 현황 (2) 수입 규모	39
마. 해외 수입 비중 (1) 해외 수입 국가별 비중	40
마. 해외 수입 비중 (2) 해외 수입 형태별 비중	41

바. 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 것	42
사. 해외 비즈니스를 위해 가장 시급한 사항	43
4. 인력 현황	45
가. 종사자 현황	45
나. 고용형태별 및 성별 종사자 현황	46
다. 직종별 종사자 현황	47
5. 만화분야 표준계약서 활용 현황	48
가. 만화분야 표준계약서 인지 여부	48
나. 만화분야 표준계약서 활용 여부	49
다. 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유	50
6. 애로사항 및 기타	51
가. 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움	51
나. 웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움	52
다. 웹툰 산업의 발전을 위해 개선 필요한 사항	53
제4장. 결론	55

2부. 웹툰 불법유통 실태조사

제1장. 조사 개요	71
1. 조사 목적	73
2. 조사 개요	73
제2장. 웹툰 불법유통시장 피해규모 추정	77
1. 웹툰 불법유통시장 규모 추정식	79
2. 웹툰 불법복제 침해율	80
3. 침해 규모 추정 결과	81
제3장. 웹툰 불법유통 사례 현황	83
1. 불법유통 사이트 현황	85
가. 합법 웹툰 플랫폼 수 및 웹툰 생산량 변화	85
나. 웹툰 불법유통 사이트 수 및 트래픽 변화 추이	85
다. 웹툰 불법유통 사이트의 차단 및 신고 회피 기술	89

제4장. 웹툰 불법유통 FGI 결과	91
1. 불법 웹툰 이용 경험	93
가. 불법 웹툰 이용 현황	93
나. 타 콘텐츠 불법 이용 경험	93
다. 불법 웹툰 이용 동기	94
2. 불법 웹툰 이용에 대한 인식	95
가. 불법 웹툰 이용의 장단점	95
3. 불법 웹툰 이용 근절 방안	96
가. 불법 웹툰 이용 방지를 위한 방안	96
제5장. 결론	99
1. 웹툰 불법유통시장 규모 추정	101
2. 웹툰 불법유통 사례 현황	101
3. 웹툰 불법 이용자 FGI 결과	102
4. 시사점	102
부록. 설문지	105

표목차

<표 1-1> 설문조사 개요	6
<표 1-2> 설문조사 내용	6
<표 2-1> 2020년 웹툰 산업 규모 추정	11
<표 2-2> 2020년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 코니스트 WAS DB	12
<표 2-3> 2020년 주요 플랫폼 웹툰 매출액	13
<표 2-4> 2020년 웹툰 플랫폼 매출액 추정	14
<표 2-5> 2020년 매출액(에이전시/제작스튜디오)	15
<표 3-1> 웹툰 사업 분야	19
<표 3-2> 주된 사업 분야	20
<표 3-3> 웹소설 사업 진행 여부	21
<표 3-4> 매출액	22
<표 3-5> 웹툰 매출액 비중	23
<표 3-6> 웹툰 관련 매출액	24
<표 3-7> 매출 구분별 비중	25
<표 3-8> 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중	26
<표 3-9> 트래픽 현황	27
<표 3-10> 작품 현황	29
<표 3-11> 작가 현황(2020년)	31
<표 3-12> 수출 여부	32
<표 3-13> 플랫폼별 해외 진출 작품 수	33
<표 3-14> 수출 규모	34
<표 3-15> 해외 수출 국가별 비중	35
<표 3-16> 해외 수출 방법별 비중	36
<표 3-17> 해외 수출 형태별 비중	37
<표 3-18> 수입 여부	38
<표 3-19> 수입 규모	39
<표 3-20> 해외 수입 국가별 비중	40
<표 3-21> 해외 수입 형태별 비중	41
<표 3-22> 해외 비즈니스에 가장 필요한 것	42
<표 3-23> 해외 비즈니스를 위해 가장 시급한 사항(1/2)	43

<표 3-24> 해외 비즈니스를 위해 가장 시급한 사항(2/2)	44
<표 3-25> 종사자 현황	45
<표 3-26> 고용형태별 및 성별 종사자 현황	46
<표 3-27> 직종별 종사자 현황	47
<표 3-28> 만화분야 표준계약서 인지 여부	48
<표 3-29> 만화분야 표준계약서 활용 여부	49
<표 3-30> 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유	50
<표 3-31> 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움	51
<표 3-32> 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항	52
<표 3-33> 웹툰 산업의 발전을 위해 개선 필요한 사항(1/2)	53
<표 3-34> 웹툰 산업의 발전을 위해 개선 필요한 사항(2/2)	54
<표 4-1> 조사 개요	73
<표 4-2> FGI 개요	74
<표 4-3> 웹툰 불법유통 FGI 내용	74
<표 4-4> FGI 참석자 Profile	75
<표 5-1> 2020년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 코니스트 WAS DB	80
<표 5-2> 2020년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 코니스트 WAS DB	80
<표 5-3> 2020년 웹툰 불법유통 피해 규모	81
<표 6-1> 합법 웹툰 플랫폼 수 추이	85
<표 6-2> 연도별 불법 웹툰 사이트 변화 추이	86
<표 6-3> 연도별 불법 유통 사이트 트래픽 변화 추이	87
<표 6-4> 2020년 한국어 웹툰 불법복제 사이트 순위 & 트래픽	88

그림목차

[그림 2-1] 2020년 웹툰 산업 규모 추정	12
[그림 3-1] 웹툰 사업 분야	19
[그림 3-2] 주된 사업 분야	20
[그림 3-3] 웹소설 사업 진행 여부	21
[그림 3-4] 매출액	22
[그림 3-5] 웹툰 매출액 비중	23
[그림 3-6] 웹툰 관련 매출액	24
[그림 3-7] 매출 구분별 비중	25
[그림 3-8] 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중	26
[그림 3-9] 작품 현황	28
[그림 3-10] 연도별 신규 작품 현황	28
[그림 3-11] 연도별 작가 현황	30
[그림 3-12] 수출 여부	32
[그림 3-13] 수출 규모	34
[그림 3-14] 해외 수출 국가별 비중	35
[그림 3-15] 해외 수출 방법별 비중	36
[그림 3-16] 해외 수출 형태별 비중	37
[그림 3-17] 수입 여부	38
[그림 3-18] 수입 규모	39
[그림 3-19] 해외 수입 국가별 비중	40
[그림 3-20] 해외 수입 형태별 비중	41
[그림 3-21] 해외 비즈니스에 가장 필요한 것	42
[그림 3-22] 종사자 현황	45
[그림 3-23] 고용형태별 및 성별 종사자 현황	46
[그림 3-24] 직종별 종사자 현황	47
[그림 3-25] 만화분야 표준계약서 인지 여부	48
[그림 3-26] 만화분야 표준계약서 활용 여부	49
[그림 3-27] 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유	50
[그림 3-28] 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움	51
[그림 3-29] 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항	52

[그림 5-1] 합법저작물 시장 침해 규모 산출식	79
[그림 5-2] 웹툰 불법유통시장 규모 산출 공식	79
[그림 5-3] 불법복제 침해율 산출 공식	80
[그림 5-4] 웹툰 불법복제 침해율 결과	81
[그림 5-5] 웹툰 불법유통시장 규모 산출 결과	81
[그림 6-1] 연도별 불법 웹툰 사이트 변화 추이	86
[그림 6-2] 연도별 불법 웹툰 사이트 트래픽 변화 추이	87
[그림 6-3] 한국어 웹툰 불법복제 사이트인 뉴OO의 이미지 모니터링 회피 제공 방식	90
[그림 6-4] 불법웹툰 사이트의 URL 직접접근 회피 기술의 예	90

제1부

웹툰 사업체 실태조사



제1장

조사 개요



1. 조사 목적

- 웹툰 사업체의 실태 파악을 통해 웹툰 산업의 기초자료를 확보하고 이를 정책 수립에 활용하기 위한 통계 조사
 - 지속적이고 체계적인 조사와 자료 축적을 통해, 웹툰산업 정책의 합리적 의사결정을 위한 기초정보를 제공하는 데 목적이 있음.
- 조사 연혁
 - 2018년: 「만화/웹툰 작가 실태 기초조사」라는 명칭으로 기초조사 실시
 - 2018년: 「웹툰 사업체 실태조사」로 명칭 변경, 제1회 본조사 실시
 - 2021년: 제4회 본조사 실시

2. 조사 설계

- 웹툰 사업체 실태조사는 크게 2가지 파트로 구분됨
 - 첫째, 산업 규모 추정
 - 둘째, 플랫폼/에이전시 및 제작사 설문조사

가. 산업 규모 추정 방법

- 웹툰 산업 규모 추정은 웹툰 플랫폼을 대상으로 공시매출액 자료 및 PV(페이지뷰)를 통해 플랫폼의 규모를 파악함.
- 웹툰 에이전시 및 제작사를 대상으로 공시매출액 자료와 설문조사 결과, 공시매출액 파악이 불가능한 업체에 대한 매출액 추정을 통해 규모를 파악함.
- 웹툰 플랫폼과 에이전시/제작사의 매출액 규모를 합하여 최종 웹툰 산업 규모를 도출함.

다. 설문조사 대상 및 방법

- 조사 기준 시점(2020년) 기준으로 웹툰 사업을 영위하고 있는 웹툰 플랫폼, 웹툰 에이전시/제작사 등 웹툰사업체를 대상으로 함.
- 조사 모집단은 플랫폼의 경우 31개 업체, 에이전시는 네이버시리즈/네이버웹툰 및 카카오페이지에 등록되어 있는 에이전시와 제작스튜디오 등 총 748개 업체 중 전화 또는 이메일 컨택이 가능한 276개 업체를 선정함.

- 설문조사는 응답자의 편의성 등을 고려하여 온라인 조사방법을 주로 하였으며, 사전 전화 컨택 후, 조사 협조를 구하는 내용의 공문과 함께 온라인 설문 페이지(url)를 발송하는 방식으로 진행함.
- 설문조사는 2021년 7월 22일부터 11월 28일까지 진행하였으며, 조사 기간 동안 총 67개 업체가 응답을 완료함.

<표 1-1> 설문조사 개요

구 분	내 용																
조사 대상	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 웹툰 사업을 영위하고 있는 웹툰 플랫폼, 웹툰 에이전시/제작사 등 																
조사 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 구조화된 설문지를 활용한 온라인 조사(전화, 팩스, 대면 병행) 																
조사 규모	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 67개 업체 (플랫폼 8개 / 에이전시 및 제작사 59개) <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>8</td> <td>25.8</td> </tr> <tr> <td>에이전시</td> <td>276</td> <td>59</td> <td>21.4</td> </tr> <tr> <td>합계</td> <td>307</td> <td>67</td> <td>21.8</td> </tr> </tbody> </table>		조사 대상(개)	조사 완료(개)	응답률(%)	플랫폼	31	8	25.8	에이전시	276	59	21.4	합계	307	67	21.8
		조사 대상(개)	조사 완료(개)	응답률(%)													
	플랫폼	31	8	25.8													
	에이전시	276	59	21.4													
합계	307	67	21.8														
조사 기간	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2021년 7월 22일(목) ~ 2021년 11월 28일(일) 																

라. 설문조사 내용

- 설문조사는 매출현황, 수출입 등 해외진출 현황, 인력 현황 등을 파악하는 데 초점을 맞추어 주요 내용을 구성하였으며 세부 내용은 다음과 같음.

<표 1-2> 설문조사 내용

구 분	내 용
일반현황 및 매출현황	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 사업 분야 / 주된 사업 분야 / 웹소설 여부 ▪ 매출액 / 매출액 중 웹툰 비중 / 매출액 중 웹소설 비중 / 매출 구분별 매출액 비중 / 2차 저작권 분야별 비중
해외진출 현황	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수출 여부 / 수출 규모(수출액, 수출작품수, 수출건수) ▪ 국가별 수출 비중 / 수출방법별 비중 / 수출형태별 비중 ▪ 수입 여부 수입 규모(수입액, 수입작품수) ▪ 국가별 수입 비중 / 수입형태별 비중 ▪ 해외 비즈니스를 하기 위해 가장 필요한 것 / 시급한 것

구 분	내 용
인력 현황	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 종사자 현황(총 종사자 수, 신규 고용 종사자 수) ▪ 고용형태별 성별 종사자 수 / 직종별 종사자 수
만화분야 표준계약서 활용 현황	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 만화분야 표준계약서 인지 여부 / 표준계약서 활용 여부 / 활용하지 않는 이유
애로사항 및 기타	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 코로나19로 인해 겪는 어려움 / 웹툰 사업 추진시 겪는 가장 어려움 / 웹툰 산업 발전 위한 개선 지원점

3. 조사결과 해석 시 유의사항

- 본 보고서의 수치는 세부 항목과 합계가 반올림(소수점 둘째 자리 이하) 되었으므로, 세부 항목의 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 이상의 보기에 응답한 결과치를 집계(모두 선택, 1+2순위, 1+2+3순위)한 결과로, 응답률의 합계가 100.0을 넘을 수 있음.
- 본 보고서의 필요성, 신뢰도, 동의 정도 등의 수준을 파악하는 문항은 리커트 척도로 측정함.
 - 측정항목은 부정(①+②), 보통(③), 긍정(④+⑤)의 비율로 제시함
- 본 보고서의 내용을 인용할 때는 반드시 한국콘텐츠진흥원의 자료임을 밝혀야 함.

제2장

웹툰 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, 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. 이 과정에서 전문가 자문을 통한 정성적 추정을 반영함.
 - 매출액은 설문조사 결과 및 금융감독원 전자공시시스템(DART)와 중소기업현황정보시스템(SMINFO) 등 공시된 자료를 활용함.

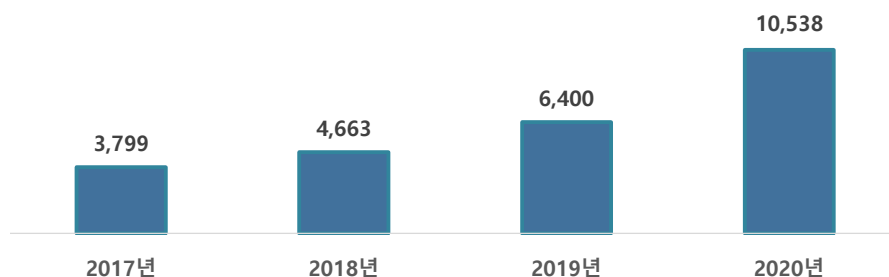
가. 매출액 및 웹툰 산업 규모 추정(2020년 기준)

- 2020년 웹툰 산업 규모 추정은 다음과 같이 추정할 수 있음.
- 플랫폼 규모가 약 5,191억 원, 에이전시의 규모가 약 5,347억 원으로 둘을 합하면 총액 약 1조 538억 원으로 실태조사를 시작한 이후 처음으로 1조 원 이상으로 추정됨.
- 2019년 추정 산업 규모 대비 약 4,137억 원(64.6%) 증가함.
 - 웹툰은 매년 30%이상의 성장을 보이며 콘텐츠산업 중에서도 가장 가파른 성장세를 보임.
- 2019년 대비 플랫폼은 약 1,317억 원(34.0%) 증가하였고, 에이전시는 약 2,820억 원(111.6%) 상승함.

<표 2-1> 2020년 웹툰 산업 규모 추정

[단위: 원, %]

	2017년	2018년	2019년(A)	2020년(B)	증감(B-A)	
					금액	비율
플랫폼	242,206,987,049	261,549,645,933	387,411,632,641	519,131,787,620	131,720,154,979	34.0
에이전시	137,722,733,662	204,793,140,000	252,681,898,970	534,704,570,005	282,022,671,035	111.6
합계	379,929,720,711	466,342,785,933	640,093,531,611	1,053,836,357,625	413,742,826,014	64.6



[그림 2-1] 2020년 웹툰 산업 규모 추정

(1) 플랫폼 매출액 추정 과정

□ 플랫폼의 수익을 추정하기 위해서는 다음의 프로세스가 필요함.

- ① 각 웹툰 플랫폼들의 트래픽을 파악(웹툰데이터베이스¹⁾하여 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 매출파악이 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 97.0% 이상을 차지하므로, 100.0% 환산 매출액은 실제 매출액과 큰 차이가 없을 것으로 예상)

<표 2-2> 2020년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 코니스트 WAS DB

No	플랫폼 명	PV	PV비율	No	플랫폼 명	PV	PV비율
1	플랫폼1	14,100,398,604	41.8%	11	플랫폼11	92,513,137	0.3%
2	플랫폼2	8,345,392,001	24.7%	12	플랫폼12	77,401,901	0.2%
3	플랫폼3	3,066,990,774	9.1%	13	플랫폼13	73,080,620	0.2%
4	플랫폼4	1,723,585,234	5.1%	14	플랫폼14	56,632,501	0.2%
5	플랫폼5	1,434,729,496	4.3%	15	플랫폼15	53,220,310	0.2%
6	플랫폼6	1,406,422,572	4.2%	16	플랫폼16	50,993,334	0.2%
7	플랫폼7	1,152,911,720	3.4%	17	플랫폼17	37,763,272	0.1%
8	플랫폼8	794,824,977	2.4%	18	플랫폼18	10,276,392	0.0%
9	플랫폼9	573,836,438	1.7%	19	플랫폼19	7,896,036	0.0%
10	플랫폼10	155,484,699	0.5%	20	기타 ²⁾	518,230,373	1.5%

1) (주)코니스트(구 웹툰가이드)의 WAS 데이터베이스

2) 명시된 19개 플랫폼 외 나머지 12개 플랫폼의 PV 합계

- 2020년 총 페이지뷰는 약 337억 뷰로 2019년 329억 뷰에서 약 8억 뷰 증가함.
 - 독자층의 지속확대, 플랫폼들의 작품 연재 증가 및 사업 확장에 기인함
- 네이버웹툰이 전체 트래픽의 41.8%를 차지하며 여전히 가장 높게 나타났으며, 이어서 카카오 그룹의 카카오페이지와 다음웹툰이 총 29.0%를 차지하고 있음.
- 플랫폼별 매출액은 크게 5가지 방법으로 파악함. (전자공시(DART), 중소기업현황정보시스템(SMINFO), 신용평가정보 구매, 설문조사, 관계자 인터뷰 및 자문)
- 매출액을 파악할 수 있는 15개 플랫폼별 매출액에서 웹툰 부문만 분리하는 작업³⁾을 통해 아래와 같이 주요 플랫폼별 PV 비율 및 매출액을 정리함.

<표 2-3> 2020년 주요 플랫폼 웹툰 매출액

[단위: 원]

No	플랫폼 명	페이지뷰(PV)	페이지뷰(PV) 비율	영업수익	웹툰부문영업수익
1	플랫폼1	14,100,398,604	41.8%	132,287,706,151	79,372,623,691
2	플랫폼8	794,824,977	2.4%		
3	플랫폼2	8,345,392,001	24.7%	342,965,889,011	171,482,944,506
4	플랫폼5	1,434,729,496	4.3%		
5	플랫폼3	3,066,990,774	9.1%	153,774,566,023	15,377,456,602
6	플랫폼4	1,723,585,234	5.1%	45,362,180,237	45,362,180,237
7	플랫폼6	1,406,422,572	4.2%	58,807,863,271	58,807,863,271
8	플랫폼7	1,152,911,720	3.4%	20,683,859,748	20,683,859,748
9	플랫폼9	573,836,438	1.7%	45,506,775,565	45,506,775,565
10	플랫폼10	155,484,699	0.5%	13,079,275,000	13,079,275,000
11	플랫폼13	73,080,620	0.2%	3,850,533,000	1,925,266,500
12	플랫폼14	56,632,501	0.2%	80,687,721,436	35,496,779,436
13	플랫폼17	37,763,272	0.1%	2,534,703,000	2,534,703,000
14	플랫폼18	10,276,392	0.0%	15,308,741,000	15,308,741,000
15	플랫폼19	7,896,036	0.0%	19,992,112,068	3,998,422,414
합계		32,940,225,336	97.7%	934,841,925,510	503,937,679,762

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

- <표 2-3>의 15개 플랫폼의 페이지뷰 총합은 전체 웹툰 플랫폼의 약 97.7%이며 매출액의 합은 총 약 5,039억원임.
- 97.7%에 해당하는 매출액이 503,937,679,762원(약 5,039억원)으로 이를 31개 플랫폼의 100.0%로 환산하여 계산하면 519,131,787,620원(약 5,191억원)이 도출됨.

<표 2-4> 2020년 웹툰 플랫폼 매출액 추정

[단위: 원]

주요 플랫폼 PV 합계	97.7%	97.7% 웹툰 매출액	503,937,679,762
-	100.0%	100.0% 환산 매출액	519,131,787,620

- 즉, 2020년 한국 웹툰 플랫폼들의 총 매출액은 약 5,191억원으로 볼 수 있음.
- 이는 2019년 플랫폼 매출액 약 3,874억원 대비 34.0% 가량 성장한 것임.

(2) 에이전시 매출액 추정 과정

- 웹툰에이전시/제작스튜디오의 매출을 파악하기 위해 플랫폼 매출 파악과 동일한 방식으로 전자공시(DART), 중소기업현황정보시스템(SMINFO), 설문, 신용정보 구매, 업계 관계자 인적 네트워크 활용 등을 통해 매출액을 파악함.
- 카카오페이지 및 네이버시리즈에 연재중인 에이전시와 제작스튜디오에 대한 전수조사를 진행하여, 2020년 기준으로 총 748개의 업체에 대한 리스트를 확보함. 이 중 전화 또는 이메일 컨택이 가능한 276개 업체를 조사모집단으로 선정함.
 - 89개의 웹툰에이전시/제작스튜디오의 매출액을 파악할 수 있었음. 매출액은 플랫폼과 동일하게 웹소설 등을 분리해내는 작업을 진행하였으며, 해당 결과는 아래와 같음.

<표 2-5> 2020년 매출액(에이전시/제작스튜디오)

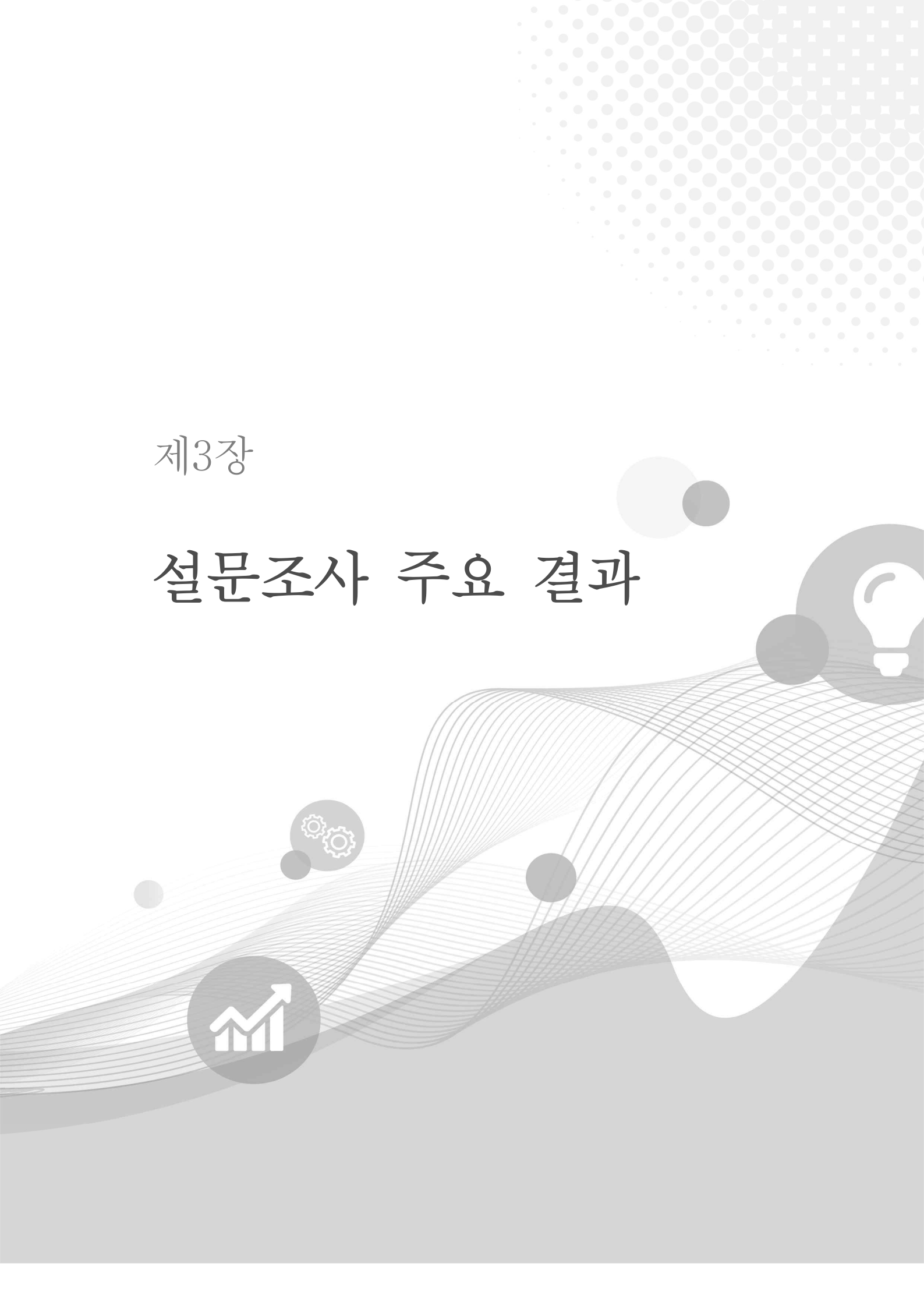
[단위: 원]

에이전시 명	2020년 매출액	에이전시 명	2020년 매출액	에이전시 명	2020년 매출액
에이전시1	36,539,149,814	에이전시31	2,944,493,173	에이전시61	640,036,000
에이전시2	31,267,622,908	에이전시32	2,908,592,000	에이전시62	628,607,399
에이전시3	27,531,830,702	에이전시33	2,879,977,000	에이전시63	600,000,000
에이전시4	21,481,393,043	에이전시34	2,620,926,400	에이전시64	600,000,000
에이전시5	13,846,000,000	에이전시35	2,382,579,555	에이전시65	594,509,000
에이전시6	13,320,130,487	에이전시36	2,296,500,000	에이전시66	514,506,626
에이전시7	11,388,637,137	에이전시37	2,177,451,000	에이전시67	400,000,000
에이전시8	10,929,187,934	에이전시38	2,132,775,896	에이전시68	400,000,000
에이전시9	10,482,329,000	에이전시39	1,812,509,000	에이전시69	396,075,864
에이전시10	9,678,176,000	에이전시40	1,731,741,828	에이전시70	376,989,000
에이전시11	8,909,000,000	에이전시41	1,473,904,712	에이전시71	367,035,000
에이전시12	8,892,217,184	에이전시42	1,379,174,000	에이전시72	332,339,000
에이전시13	8,044,274,000	에이전시43	1,376,065,800	에이전시73	322,000,000
에이전시14	6,139,131,193	에이전시44	1,360,000,000	에이전시74	298,000,000
에이전시15	5,730,362,246	에이전시45	1,358,528,000	에이전시75	270,202,000
에이전시16	5,689,602,000	에이전시46	1,354,535,000	에이전시76	262,190,000
에이전시17	4,928,073,000	에이전시47	1,328,557,681	에이전시77	250,000,000
에이전시18	4,844,997,000	에이전시48	1,200,000,000	에이전시78	242,352,000
에이전시19	4,627,664,000	에이전시49	1,200,000,000	에이전시79	188,000,000
에이전시20	4,492,134,191	에이전시50	1,199,647,972	에이전시80	125,211,000
에이전시21	4,351,802,000	에이전시51	1,193,263,000	에이전시81	100,000,000
에이전시22	3,776,191,000	에이전시52	1,179,264,000	에이전시82	100,000,000
에이전시23	3,701,871,000	에이전시53	1,064,948,000	에이전시83	90,000,000
에이전시24	3,527,323,400	에이전시54	979,232,400	에이전시84	46,108,000
에이전시25	3,500,000,000	에이전시55	896,669,000	에이전시85	40,000,000
에이전시26	3,294,639,000	에이전시56	811,045,000	에이전시86	40,000,000
에이전시27	3,248,360,000	에이전시57	780,826,986	에이전시87	37,486,379
에이전시28	3,216,818,000	에이전시58	730,000,000	에이전시88	21,000,000
에이전시29	3,000,000,000	에이전시59	698,754,264	에이전시89	8,594,000
에이전시30	2,953,565,000	에이전시60	674,802,000	전체 합계	337,750,486,174

- 매출 파악이 되지 않은 659개 업체에 대해, 매출파악이 된 89개 업체를 3구간으로 나누어 하위 업체(61위~89위)의 매출액 평균값을 이용하여 추정하였으며, 이를 합산하여 전체 규모를 최종 산출하였음.
- 매출액이 파악된 업체 중 61위~89위까지 업체의 매출액 평균은 약 2.98억원(298,868,109원)으로 나타났으며, 이를 659개의 매출 파악이 되지 않은 업체에 균등 적용하였으며, 매출액이 파악되지 않은 업체의 매출액 합계는 약 1,969억원(196,954,083,831원)으로 산출됨.
- 최종적으로 매출이 파악된 업체의 매출액 합계인 약 3,377억원 및 매출이 파악되지 않은 업체의 추정 매출액 약 1,969억원의 합하여, 2020년 웹툰 에이전시 및 제작스튜디오의 규모는 약 5,347억원(534,704,570,005원)으로 도출됨.

제3장

설문조사 주요 결과



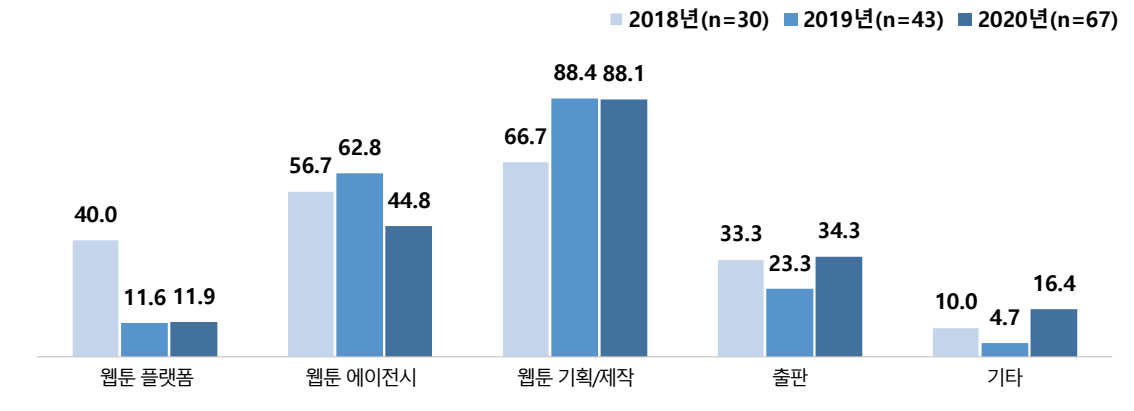
1. 일반 현황 및 매출 현황

가. 웹툰 사업 분야

- 2020년 기준, 응답 업체의 웹툰 사업 분야가 어떻게 되는지 조사한 결과, ‘웹툰 기획/제작’ 분야가 88.1%로 가장 많이 영위하고 있는 사업인 것으로 나타남.
- 이외에, ‘웹툰 에이전시’ 분야가 44.8%, ‘출판’ 분야가 34.3%, ‘웹툰플랫폼’ 분야가 11.9% 등으로 나타남.
 - ‘기타’ 응답으로는 ‘굿즈제작/유통’, ‘웹툰 영상화’, ‘웹툰 해외유통’, ‘번역/출판’ 등이 나타남.
- ‘웹툰 기획/제작’ 분야가 가장 높은 비중을 차지하는 것은 플랫폼과 에이전시 모두 자체 작품제작 및 제작스튜디오 설립을 통해 매출 및 영역 확대를 꾀하는 최근 추세가 반영된 것임.

문) 귀사의 2020년 웹툰 사업 분야는 어떻게 되십니까? 해당되는 것을 모두 골라 주세요.

[base: 전체(n=67), 중복응답, 단위: %]



[그림 3-1] 웹툰 사업 분야

<표 3-1> 웹툰 사업 분야

[base: 전체(n=67), 중복응답, 단위: %]

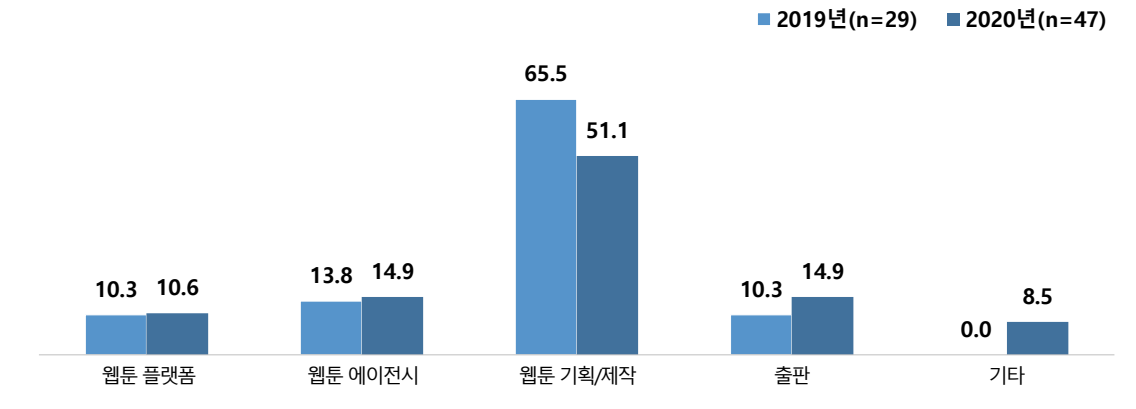
	사례수	2020년 웹툰 사업 분야				
		웹툰 플랫폼	웹툰 에이전시	웹툰 기획/제작	출판	기타
전체	67	11.9	44.8	88.1	34.3	16.4
에이전시	59	-	45.8	86.4	32.2	15.3
플랫폼	8	100.0	37.5	100.0	50.0	25.0

나. 웹툰 사업 분야 - 주된 사업 분야

- 2개 이상의 사업 분야를 영위하는 업체를 대상으로 주된 사업 분야를 조사한 결과, '웹툰 기획/제작' 분야가 51.1%로 가장 높게 나타남.
- 이어서, '웹툰 에이전시' 및 '출판' 분야가 14.9%, '웹툰 플랫폼' 분야가 10.6% 등으로 나타남.
 - '기타' 응답으로는 '웹툰 영상화', '웹툰 해외유통', '번역/출판' 등이 나타남.
- 주요 사업분야의 결과는 현재 웹툰산업의 수익배분 구조로 인한 '에이전시' 사업 영역의 낮은 수익성과 기획/제작 분야의 확대에 기인한 것으로 추정됨.

문) 그 중에서 가장 주된 사업 분야는 무엇입니까?

[base: 2개 이상의 사업 분야를 영위하는 업체(n=47), 단위:%]



[그림 3-2] 주된 사업 분야

<표 3-2> 주된 사업 분야

[base: 2개 이상의 사업 분야를 영위하는 업체(n=47), 단위:%]

	사례수	2020년 웹툰 사업 분야				
		웹툰 플랫폼	웹툰 에이전시	웹툰 기획/제작	출판	기타
전체	47	10.6	14.9	51.1	14.9	8.5
에이전시	39	-	17.9	56.4	17.9	7.7
플랫폼	8	62.5	0.0	25.0	-	12.5

* 응답이 나타나지 않은 항목의 경우에도 편의상 그래프에는 '0.0%'로 표시함

다. 웹소설 사업 진행 여부

- 2020년 기준, 전체 업체를 대상으로 웹소설 사업을 진행하고 있는지 조사한 결과, 50.7%가 웹소설 사업도 병행하여 진행 중인 것으로 나타남.

문) 귀사는 2020년을 기준으로 웹소설 사업을 진행하고 있습니까?

[base: 전체(n=67), 단위:%]



[그림 3-3] 웹소설 사업 진행 여부

<표 3-3> 웹소설 사업 진행 여부

[base: 전체(n=67), 단위:%]

	사례수	웹소설 사업 진행 여부	
		진행	비진행
전체	67	50.7	49.3
에이전시	59	43.3	55.9
플랫폼	8	62.5	37.5

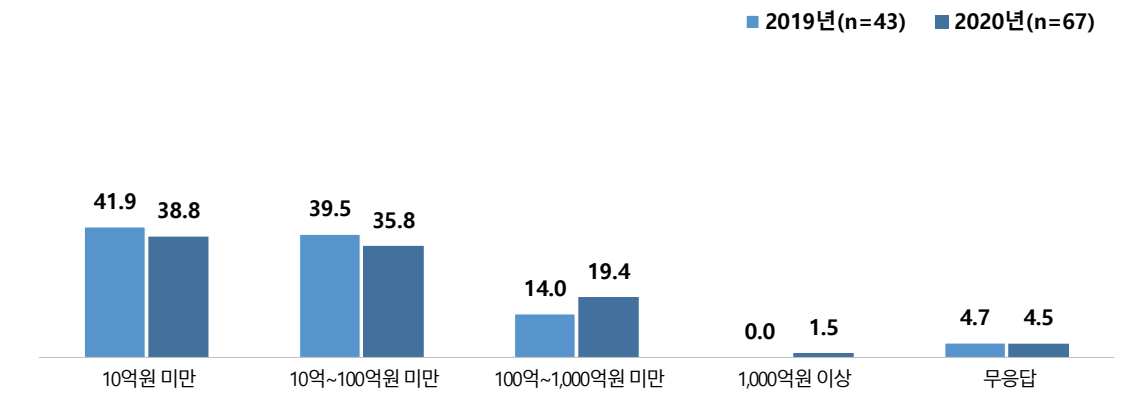
라. 매출액

(1) 매출액

- 2020년 기준, 응답 업체의 매출액을 조사한 결과, 매출액 평균은 115억 8,000만 원으로 조사됨.
- 설문에 응답한 67개 업체의 매출액 분포를 조사한 결과, 10억 원 미만인 업체가 38.8%로 가장 높은 것으로 나타남.

문) 귀사의 2020년 매출액은 어떻게 되십니까?

[base: 전체(n=67), 무응답(n=3), 단위: %]



[그림 3-4] 매출액

<표 3-4> 매출액

[base: 전체(n=67), 무응답(n=3), 단위: %, 백만원]

	사례수	2020년 매출액 분포					2020년 매출액			
		10억 원 미만	10억~100억 원 미만	100억~1,000억 원 미만	1,000억 원 이상	무응답	평균	중간값 ⁴⁾	최소값	최대값
전체	67	38.8	35.8	19.4	1.5	4.5	11,580	1,380	20	400,000
에이전시	59	44.1	35.6	15.3	1.7	5.1	11,266	1,216	20	400,000
플랫폼	8	-	37.5	50.0	-	-	13,777	7,972	298	45,500

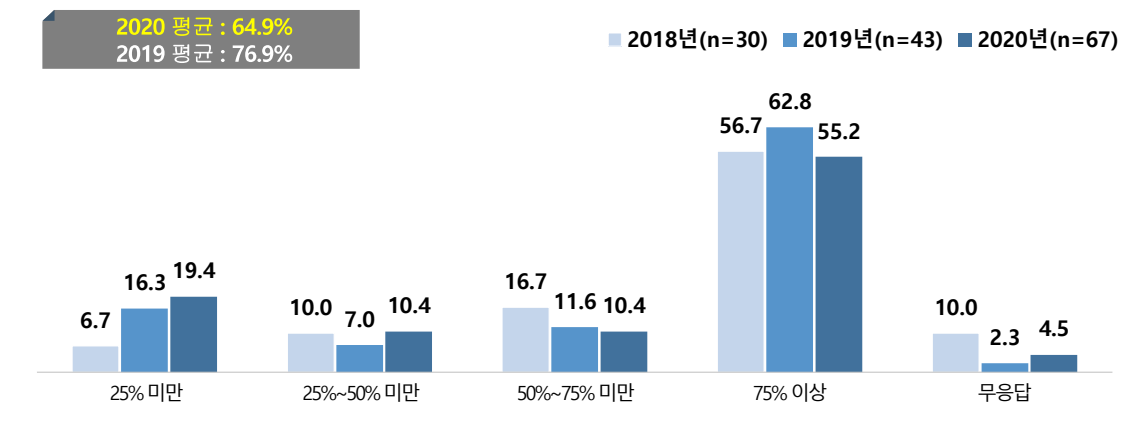
4) 자료의 대표값 보통 평균을 사용하지만, 사업체 매출액 자료 분포 같은 경우에는 중간값을 대표값으로 사용하기도 하므로, 두 가지 수치를 함께 제시함.

(2) 매출액 중 웹툰 관련 비중

- 2020년 기준, 응답 업체의 매출액 중 웹툰 관련 비중을 조사한 결과, 평균 64.9%로 나타남.
- 웹툰 관련 비중의 분포를 조사한 결과, '75% 이상'인 업체가 55.2%로 가장 높게 나타남.
- 이어서, '25% 미만'인 업체가 19.4% 등의 순임.

문) 귀사의 2020 매출액 중 웹툰 관련 비중은 어떻게 되십니까? (웹툰 사업만 하는 경우 비중은 100%)

[base: 전체(n=67), 무응답(n=3), 단위: %]



[그림 3-5] 웹툰 매출액 비중

<표 3-5> 웹툰 매출액 비중

[base: 전체(n=67), 무응답(n=3), 단위: %]

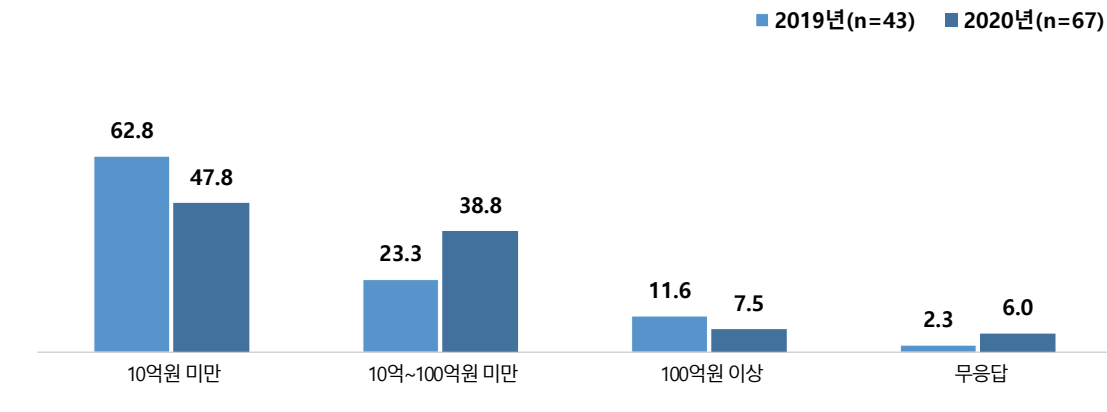
	사례수	매출액 중 웹툰 관련 비중	2020년 매출액 중 웹툰 관련 비중 분포				
			25% 미만	25%~50% 미만	50%~75% 미만	75% 이상	무응답
전체	67	64.9	19.4	10.4	10.4	55.2	4.5
에이전시	59	63.6	22.0	8.5	8.5	55.9	5.1
플랫폼	8	73.9	-	25.0	25.0	50.0	-

(3) 웹툰 관련 매출액⁵⁾

- 웹툰 관련 매출액 분포를 조사한 결과, '10억 원 미만'인 업체가 47.8%로 가장 높게 나타남.
- 웹툰 관련 매출액 평균 34억 8,800만 원으로 조사됨.

문) 귀사의 2020년 매출액은 어떻게 되십니까?

[base: 전체(n=67), 무응답(n=4), 단위: %]



[그림 3-6] 웹툰 관련 매출액

<표 3-6> 웹툰 관련 매출액

[base: 전체(n=67), 무응답(n=4), 단위: %, 백만원]

	사례수	2020년 웹툰 관련 매출액 분포				2020년 웹툰 관련 매출액			
		10억원 미만	10억~100억원 미만	100억~1,000억원 미만	무응답	평균	중간값 ⁶⁾	최소값	최대값
전체	67	47.8	38.8	7.5	6.0	3,488	840	1.2	44,590
에이전시	59	50.8	37.3	5.1	6.8	2,594	623	1.2	40,000
플랫폼	8	25.0	50.0	25.0	-	9,632	4,272	298	44,590

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

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

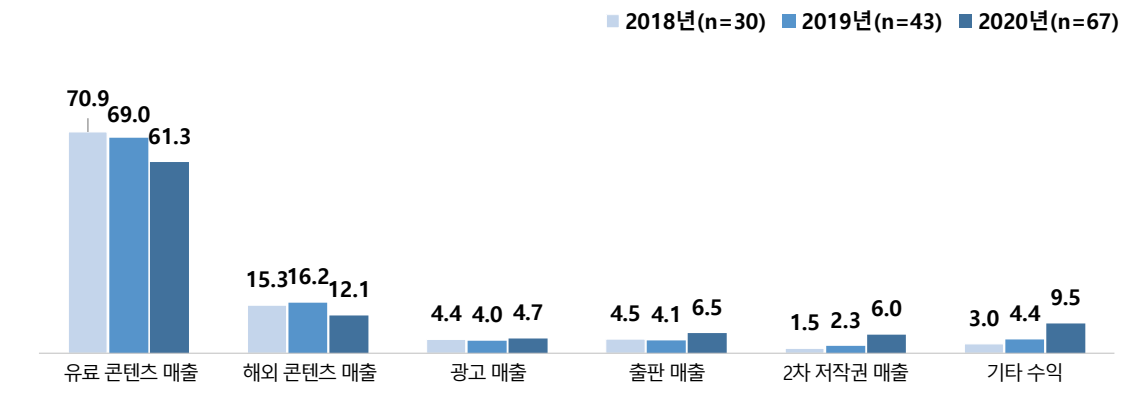
마. 매출 비중⁷⁾

(1) 매출 구분별 비중

- 2020년 기준, 응답 업체의 매출 구분별 비중은 ‘유료 콘텐츠 매출(원고료+매출RS 등 연재 수수료 포함)’이 61.3%로 가장 높게 나타남.
- 이어서 ‘해외 콘텐츠 매출’, ‘기타 수익’, ‘출판 매출’, ‘2차 저작권 매출’ 등의 순으로 나타남.
 - ‘기타수익’으로는 ‘굿즈제작’, ‘외주제작’, ‘번역’, ‘채색’, ‘전시’ 등이 나타남.
- 2019년 대비, ‘유료 콘텐츠 매출’ 및 ‘해외 콘텐츠 매출’이 감소하였고 나머지 분야는 증가한 것으로 나타남.

문) 귀사의 2020년 웹툰 관련 매출액을 100이라 할 때 다음 매출별 비중은 어느 정도 되십니까?

[base: 전체(n=67), 단위: %]



[그림 3-7] 매출 구분별 비중

<표 3-7> 매출 구분별 비중

[base: 전체(n=67), 단위: %]

	사례수	2020년 매출별 비중 (평균)					
		유료 콘텐츠 매출	해외 콘텐츠 매출	광고 매출	출판 매출	2차 저작권 매출	기타 수익
전체	67	61.3	12.1	4.7	6.5	6.0	9.5
에이전시	59	59.8	10.8	5.3	6.9	6.5	10.6
플랫폼	8	72.0	21.5	-	3.3	1.9	1.4

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

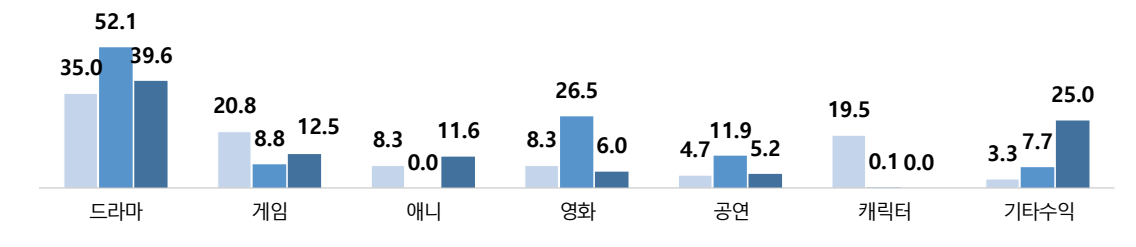
(2) 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

- 2차 저작권 매출이 있다고 응답한 업체를 대상으로, 2020년 기준 2차 저작권 매출의 세부 분야별 비중을 조사한 결과, '드라마'가 39.6%로 가장 높게 나타남.
- 이어서, '기타수익'이 25.0%, '게임'이 12.5%, '애니'가 11.6% 등의 순으로 나타남.
 - '기타수익'으로는 '웹툰무비', '판권판매', '위탁제작' 등이 나타남.
- 2019년 대비 기타수익이 많이 증가하였으며, 그 외에 드라마, 영화, 공연 등이 크게 감소하였음.

문) 귀사의 2020년 웹툰과 관련한 2차 저작권 매출(출판은 제외) 중 세부 분야별 비중은 어느 정도 되십니까?

[base: 2차 저작권 매출이 있다고 응답한 업체(n=22), 단위: %]

■ 2018년(n=6) ■ 2019년(n=13) ■ 2020년(n=22)



[그림 3-8] 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

<표 3-8> 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

[base: 2차 저작권 매출이 있다고 응답한 업체(n=22), 단위: %]

	사례수	2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중						
		드라마	게임	애니	영화	공연	캐릭터 (굿즈 포함)	기타 수익
전체	22	39.6	12.5	11.6	6.0	5.2	-	25.0
에이전시	20	39.6	13.3	12.8	6.6	5.2	-	22.5
플랫폼	2	40.0	5.0	-	-	5.0	-	50.0

* 응답이 나타나지 않은 항목의 경우에도 편의상 그래프에는 '0.0%'로 표시함

바. 플랫폼 트래픽 현황

- 2020년 기준의 PV로 확인할 수 있는 웹툰 플랫폼에 대한 트래픽 현황은 다음과 같음. 주요 포털의 트래픽이 여전히 큰 차이로 다른 플랫폼에 비해 높은 것으로 나타남.⁸⁾

<표 3-9> 트래픽 현황

플랫폼	2018년		2019년		2020년	
	PV (Page View)	비율(%)	PV (Page View)	비율(%)	PV (Page View)	비율(%)
플랫폼1	17,287,539,990	67.7%	21,451,015,015	65.1%	14,100,398,604	41.8%
플랫폼2	2,428,097,997	9.5%	5,131,972,979	15.6%	8,345,392,001	24.7%
플랫폼3	-	-	-	-	3,066,990,774	9.1%
플랫폼4	1,730,478,977	6.8%	1,530,172,414	4.6%	1,723,585,234	5.1%
플랫폼5	1,246,105,519	4.9%	1,293,203,255	3.9%	1,434,729,496	4.3%
플랫폼6	630,402,119	2.5%	1,090,726,334	3.3%	1,406,422,572	4.2%
플랫폼7	608,982,571	2.4%	605,730,171	1.8%	1,152,911,720	3.4%
플랫폼8	-	-	-	-	794,824,977	2.4%
플랫폼9	189,404,537	0.7%	451,423,039	1.4%	573,836,438	1.7%
플랫폼10	47,475,040	0.2%	216,218,118	0.7%	155,484,699	0.5%
플랫폼11	25,119,729	0.1%	90,548,733	0.3%	92,513,137	0.3%
플랫폼12	200,422,203	0.8%	140,168,224	0.4%	77,401,901	0.2%
플랫폼13	-	-	60,016,331	0.2%	73,080,620	0.2%
플랫폼14	61,316,334	0.2%	84,954,536	0.3%	56,632,501	0.2%
플랫폼15	63,591,299	0.3%	36,364,648	0.1%	53,220,310	0.2%
플랫폼16	485,956,193	1.9%	189,373,974	0.6%	50,993,334	0.2%
플랫폼17	35,987,860	0.1%	47,110,382	0.1%	37,763,272	0.1%
기타	498,090,317	2.6%	543,154,600	1.7%	536,402,801	1.6%
합계	25,538,970,685	100.0%	32,962,152,753	100.0%	33,732,584,391	100.0%

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

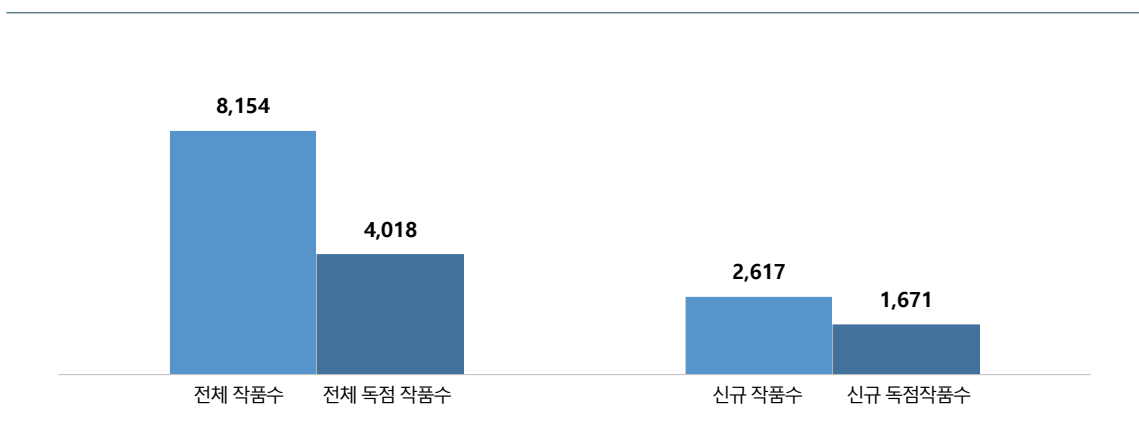
8) 트래픽 현황 자료는 설문조사 응답이 아닌, SimilarWeb Pro, Worldwide Country Filter 자료를 (주)코니스트에서 가공한 자료임.
(국내 트래픽과 해외 트래픽을 분리하여 국내 트래픽만을 반영한 수치이며, 웹소설과 웹툰을 분리하여 웹툰의 트래픽만을 반영한 자료임)

2. 제작/유통 현황

가. 작품 현황⁹⁾

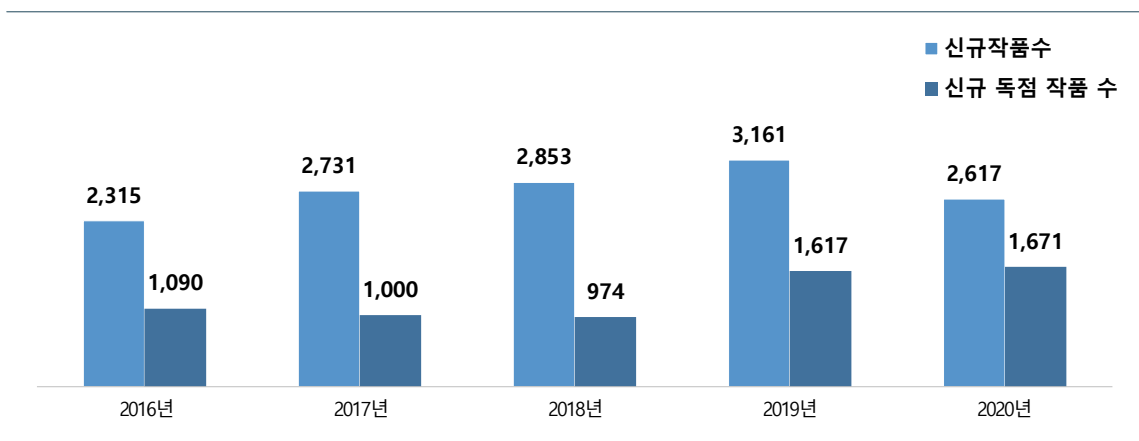
- 2020년 신규 작품 수는 총 2,617건이며, 신규 독점 작품 수는 총 1,671건으로 나타남.
 - 독점 작품: 한 플랫폼에서 연재하는 또는 감상할 수 있는 작품
 - 비독점 작품: 여러 플랫폼에서 연재하거나 감상할 수 있는 작품
- 2019년 대비 신규 작품 수는 감소하였지만, 신규 독점 작품 수는 소폭 증가함.

[단위: 건]



[그림 3-9] 작품 현황

[단위: 건]



[그림 3-10] 연도별 신규 작품 현황

9) 작품 현황은 설문조사로 데이터를 수집하기에 한계가 많아, (주)코니스트의 WAS 자료를 활용함

<표 3-10> 작품 현황

[단위: 건]

플랫폼 ¹⁰⁾	2020년 전체 작품 수	2020년 독점 작품 수	신규 작품 수					신규 독점 작품 수				
			2016 년	2017 년	2018 년	2019 년	2020 년	2016 년	2017 년	2018 년	2019 년	2020 년
네이버웹툰	528	494	95	87	127	197	238	95	86	127	197	236
다음웹툰	416	302	71	65	161	201	127	62	47	63	121	113
카카오페이지	619	297	87	147	113	144	158	44	93	49	102	97
레진코믹스	743	336	222	160	88	113	194	211	156	85	113	96
투믹스	466	264	232	120	171	149	59	139	65	118	104	42
답툰	201	142	109	249	111	177	79	41	93	58	107	70
봄툰	852	358	107	159	262	277	400	47	65	130	123	261
코미코	397	109	45	39	39	58	104	26	15	4	12	36
케이툰	119	59	91	59	45	92	36	16	-	4	33	27
미스터블루	287	88	114	185	152	159	112	26	55	45	64	53
배틀코믹스	80	26	20	56	87	26	4	80	40	21	9	1
저스툰	240	69	-	90	127	103	13	-	45	37	56	6
버프툰	126	61	21	31	52	180	20	21	27	39	137	15
피너툰	114	56	60	70	106	180	60	25	28	34	24	39
북큐브웹툰	451	103	97	75	130	134	130	3	5	32	46	61
리디박스	653	281	-	-	-	-	423	-	-	-	-	297
네이버시리즈	1385	876	-	-	-	-	297	-	-	-	-	174
기타	477	97	944	1,139	1,082	971	163	254	180	128	369	47
합계	8,154	4,018	2,315	2,731	2,853	3,161	2,617	1,090	1,000	974	1,617	1,671
평균	453	223	154	171	178	198	145	73	67	61	101	93
중간값	434	126	95	89	120	154	120	44	55	47	103	57

* 위 작품현황은 네이버시리즈는 네이버웹툰, 카카오페이지는 다음웹툰, 코미코는 저스툰과 작품 수가 일부 중복되어 있음.

* 2019년 수치의 경우, 리디박스과 네이버시리즈 작품 수가 '기타'에 포함되어 있음.

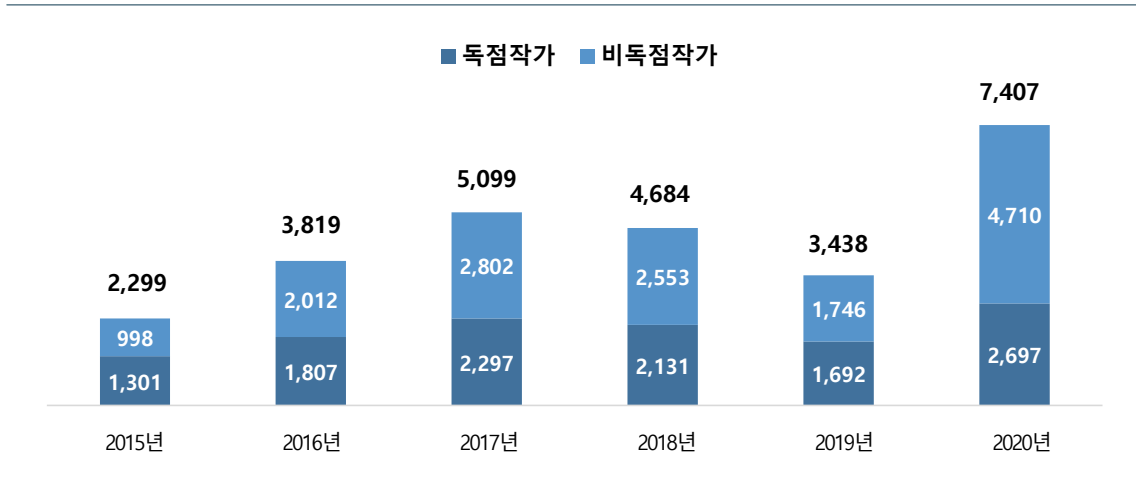
10) 날짜 기록이 없어서 작품 수 파악이 어려운 업체는 공란으로 표시 (리디박스 및 네이버시리즈 수치 제외)

나. 작가 현황¹¹⁾

□ 2020년 기준의 독점 작가 수는 총 2,697명으로 나타났으며, 비독점 작가를 포함한 전체 작가 수는 7,407명으로 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 3-11] 연도별 작가 현황

11) 작가 현황은 설문조사로 데이터를 수집하기에 한계가 많아, (주)코니스트의 WAS 자료를 활용함
 필명을 사용하는 웹툰업계의 특성으로 인해 익명성으로 인한 작가 수 중복이 어느 정도 차지할 것으로 예상

<표 3-11> 작가 현황(2020년)

[단위: 명]

플랫폼	독점 작가 수	비독점 작가 수	전체 작가 수
네이버웹툰	526	194	720
카카오페이지	315	600	915
레진코믹스	279	625	904
다음웹툰	256	221	477
탑툰	153	122	275
투믹스	245	286	531
케이툰	55	86	141
배틀코믹스	29	76	105
봄툰	248	709	957
저스툰	57	244	301
코미코	96	426	522
미스터블루	67	276	343
피너툰	63	70	133
버프툰	62	94	156
마녀코믹스	10	119	129
조아라	30	166	196
북큐브	206	396	602
합계	2,697	4,710	7,407
평균	159	277	436
중간값	96	221	343

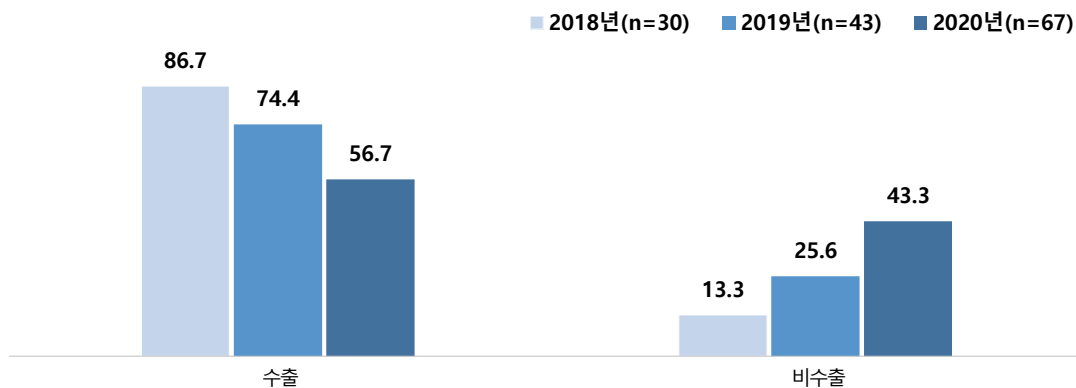
3. 해외 진출 현황¹²⁾

가. 수출 여부

- 2020년 기준, 수출을 하고 있다는 응답은 56.7%로 나타났으며, 2018년 이후 지속 하락하고 있는 것으로 나타남.
- 에이전시의 54.2%가 수출을 하고 있는 것으로 나타남.

문) 귀사는 2020년 기준 수출을 하셨습니까?

[base: 전체(n=67), 단위: %]



[그림 3-12] 수출 여부

<표 3-12> 수출 여부

[base: 전체(n=67), 단위: %]

	사례수	수출 여부	
		수출	비수출
전체	67	56.7	43.3
에이전시	59	54.2	45.8
플랫폼	8	75.0	25.0

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

나. 수출 현황

(1) 해외 진출 작품 수¹³⁾

- 2020년 기준, 주요 플랫폼별 웹툰 작품 수는 <표 3-13>과 같음.
- 웹툰즈의 해외 진출 작품 수가 2,383건으로 가장 많음.
- 레진코믹스의 경우 영어, 일본어 서비스를 진행하며 총 1,031개 작품 서비스 진행.
- 투믹스는 공격적인 해외 진출전략으로 가장 많은 9개 언어로 서비스 진행 중임.

<표 3-13> 플랫폼별 해외 진출 작품 수

[단위: 건]

플랫폼	언어	작품수		
		2019	2020	
웹툰즈 ¹⁴⁾	영어	332	389	2,383
	인도네시아어	262	434	
	중국어 (번체)	414	481	
	중국어 (간체)	462	552	
	태국어	250	327	
	프랑스어	21	128	
	스페인어	30	72	
레진코믹스	영어	265	319	1,031
	일본어	391	712	
투믹스	영어	98	276	1,244
	중국어 (번체)	98	157	
	중국어 (간체)	99	155	
	스페인어(라틴아메리카)	51	125	
	스페인어	51	125	
	이탈리아어	60	144	
	포르투갈어	37	87	
	독일어	47	105	
	프랑스어	36	70	
픽코마	일본어	235	550	
태피툰 ¹⁵⁾	영어	108	205	316
	프랑스어	-	50	
	독일어	-	61	
총합계	-	2,363	5,524	

13) 해외진출 작품수는 (주)코니스트 WAS 자료 등 2차 자료를 수집하여 작성됨.

14) 웹툰즈는 네이버웹툰의 해외플랫폼이며, 공식 명칭은 WEBTOON(2019년 LINE WEBTOON에서 명칭변경)

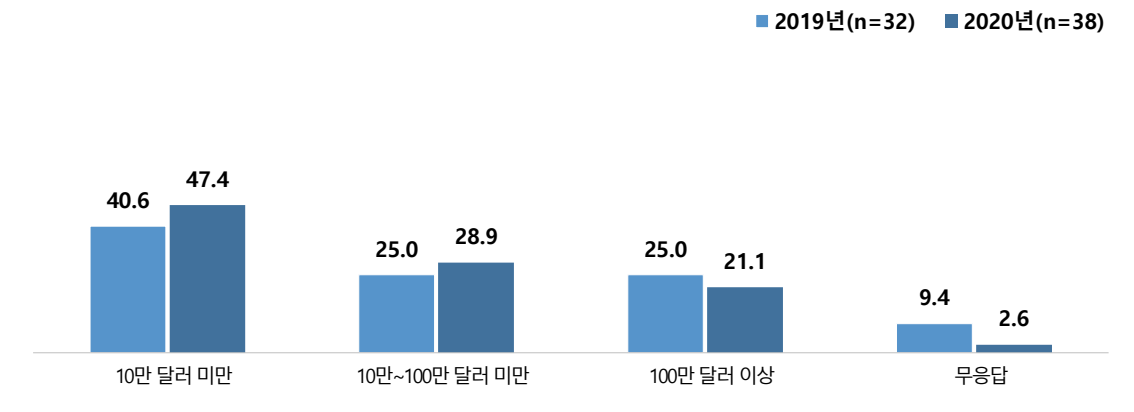
15) 태피툰은 (주)콘텐츠퍼스트에서 운영하는 해외 플랫폼임.

(2) 수출 규모¹⁶⁾

- 2020년 기준, 응답 업체의 전체 수출액 평균은 72만 6천 달러(한화 8억 5,773만 원¹⁷⁾)로 조사됨.
- 응답 업체의 수출액 분포를 조사한 결과, '10만 달러 미만' 업체가 47.4%로 가장 많은 것으로 나타남.

문) 2020년 수출 규모는 어떻게 되십니까?

[base: 수출중인 기업(n=38), 무응답(n=1), 단위: %]



[그림 3-13] 수출 규모

<표 3-14> 수출 규모

[base: 수출중인 기업(n=38), 무응답(n=1), 단위: %, 천달러]

	사례수	2020년 수출액 분포				2020년 수출액				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	38	47.4	28.9	21.1	2.6	726	152	1	9,090	19	50
에이전시	32	56.3	28.1	12.5	3.1	400	40	1	3,600	10	35
플랫폼	6	-	33.3	66.7	-	2,412	1,270	300	9,090	63	132

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

17) 한국은행 2020년 연평균 매매 기준을 1,180.05원 적용함.

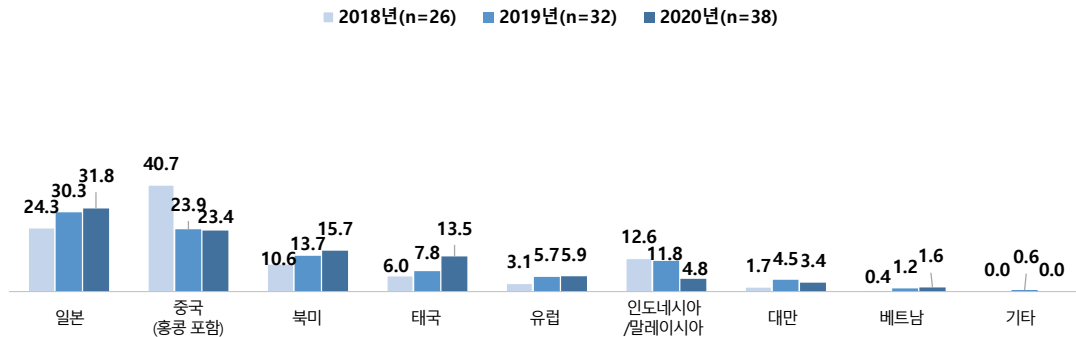
다. 해외 수출 비중¹⁸⁾

(1) 해외 수출 국가별 비중

- 2020년 기준, 수출 중인 기업을 대상으로 국가별 수출 비중을 조사한 결과, ‘일본’에 수출하는 비중이 평균 31.8%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서 ‘중국(홍콩 포함)’이 평균 23.4%, ‘북미’가 평균 15.7%, ‘태국’이 평균 13.5% 등의 순으로 나타남.

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

[base: 수출 중인 기업(n=38), 단위: %]



[그림 3-14] 해외 수출 국가별 비중

<표 3-15> 해외 수출 국가별 비중

[base: 수출 중인 기업(n=38), 단위: %]

	사례수	해외 수출 국가별 비중 평균								
		일본	중국(홍콩포함)	북미	태국	유럽	인도네시아/말레이시아	대만	베트남	기타
전체	38	31.8	23.4	15.7	13.5	5.9	4.8	3.4	1.6	-
에이전시	32	34.3	22.4	14.2	14.4	4.0	5.5	3.8	1.7	-
플랫폼	6	18.8	28.8	23.8	8.8	16.2	1.2	1.0	1.0	-

* 응답이 나타나지 않은 항목의 경우에도 편의상 그래프에는 ‘0.0%’로 표시함

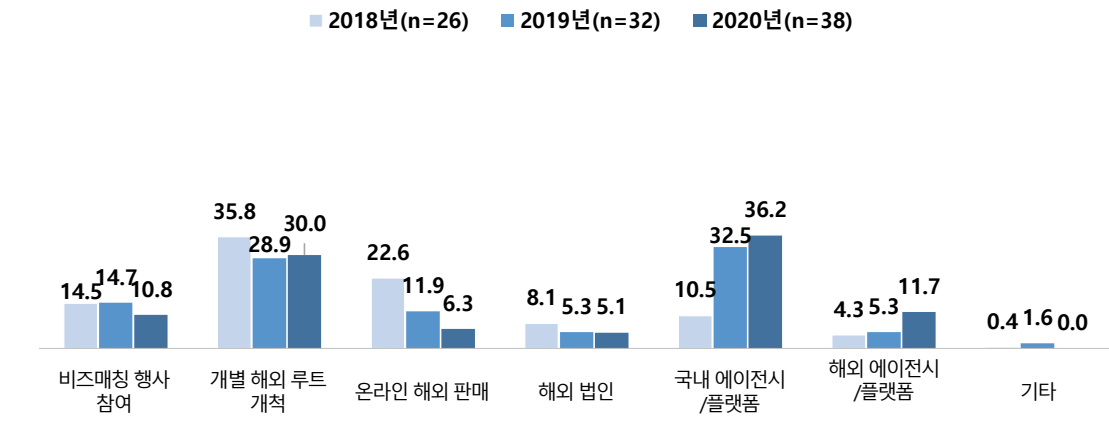
18) 주요 포털 플랫폼의 응답 결과가 빠져있기 때문에 결과 해석에 주의가 필요함

(2) 해외 수출 방법별 비중

- 2020년 기준, 수출 중인 기업을 대상으로 수출 방법별 비중을 조사한 결과, '국내 에이전시/플랫폼'이라는 응답이 평균 36.2%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서, '개별 해외 루트 개척'이 평균 30.0%, '해외 에이전시/플랫폼' 응답이 평균 11.7%, '비즈매칭 행사 참여'라는 응답이 평균 10.8% 등의 순으로 나타남.
- 2019년 대비 '개별 해외 루트 개척' 및 '국내 에이전시/플랫폼'을 통한 수출이 증가한 것으로 나타남.

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

[base: 수출 중인 기업(n=38), 단위: %]



[그림 3-15] 해외 수출 방법별 비중

<표 3-16> 해외 수출 방법별 비중

[base: 수출 중인 기업(n=38), 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	38	10.8	30.0	6.3	5.1	36.2	11.7	-
에이전시	32	11.4	32.5	6.6	4.4	36.1	9.1	-
플랫폼	6	7.5	16.7	5.0	8.7	36.7	25.5	-

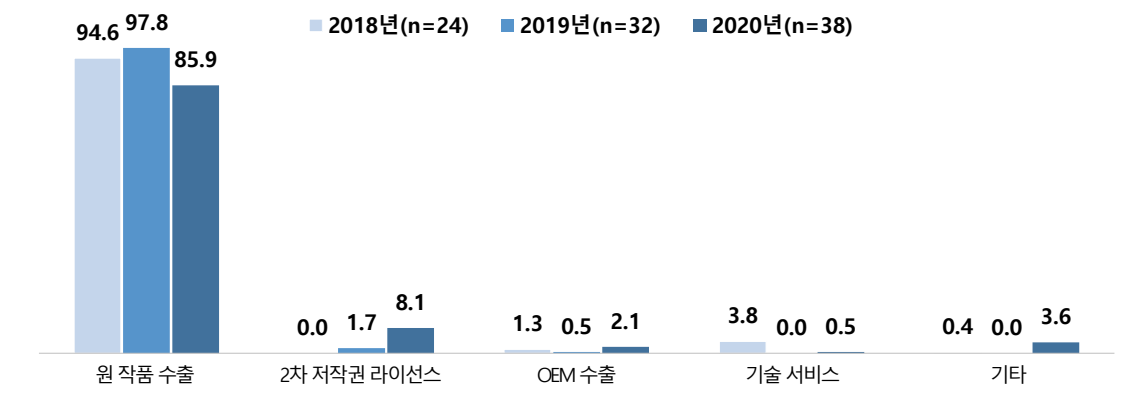
* 응답이 나타나지 않은 항목의 경우에도 편의상 그래프에는 '0.0%'로 표시함

(3) 해외 수출 형태별 비중

- 2020년 기준, 수출 중인 기업을 대상으로 수출 형태별 비중을 조사한 결과, '원 작품 수출'이라는 응답이 평균 85.9%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서, '2차 저작권 라이선스'가 평균 8.1%, 'OEM 수출'이라는 응답이 평균 2.1% 등의 순으로 나타남.

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

[base: 수출 중인 기업(n=38), 단위: %]



[그림 3-16] 해외 수출 형태별 비중

<표 3-17> 해외 수출 형태별 비중

[base: 수출 중인 기업(n=38), 단위: %]

	사례수	해외 수출 형태별 비중 평균				
		원 작품 수출	2차 저작권 라이선스	OEM 수출	기술 서비스	기타
전체	38	85.9	8.1	2.1	0.5	3.6
에이전시	32	84.5	8.6	2.5	0.3	4.1
플랫폼	6	93.3	5.0	-	1.7	-

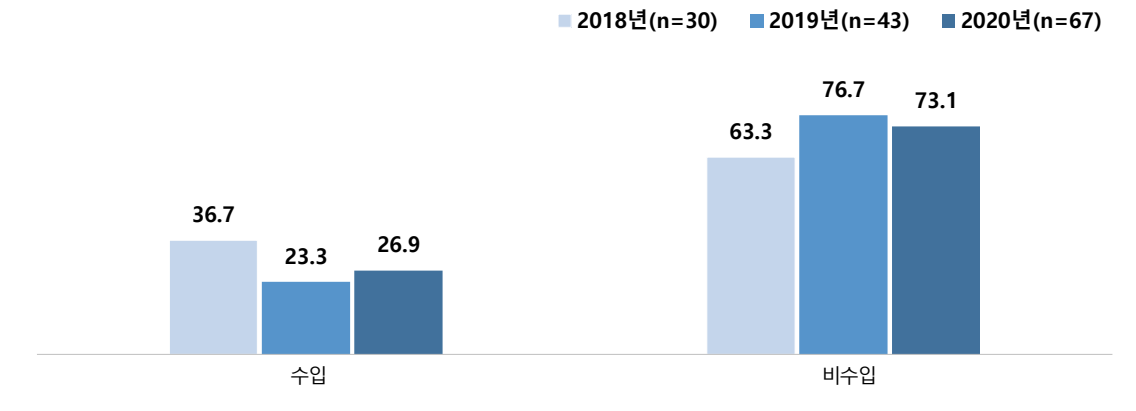
라. 수입 현황

(1) 수입 여부

- 2020년 기준, 수입을 하고 있다는 응답은 26.9%로 나타났으며, 2019년 대비 소폭 상승한 것으로 나타남.
- 에이전시의 23.7%가 수입을 하고 있는 것으로 나타남.

문) 귀사는 2020년 기준 수입을 하십니까?

[base: 전체(n=67), 단위: %]



[그림 3-17] 수입 여부

<표 3-18> 수입 여부

[base: 전체(n=67), 단위: %]

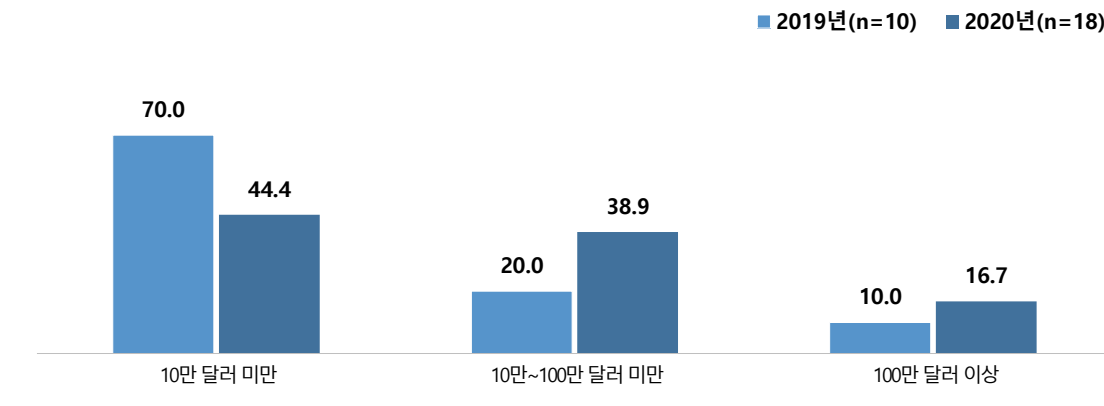
	사례수	수입 여부	
		수입	비수입
전체	67	26.9	73.1
에이전시	59	23.7	76.3
플랫폼	8	50.0	50.0

(2) 수입 규모

- 2020년 기준, 수입 중이라고 응답한 업체의 수입액 평균은 42만 6,000달러(한화 5억 375만 원¹⁹⁾)인 것으로 나타남.
- 응답 업체의 수입액 분포를 조사한 결과, '10만 달러 미만'이 44.4%로 가장 높게 나타남.
- 수입 작품 수의 경우, 업체당 평균 101건으로 나타남.

문) 2020년 수입 규모는 어떻게 되십니까?

[base: 수입 중인 기업(n=18), 단위: %]



[그림 3-18] 수입 규모

<표 3-19> 수입 규모

[base: 수입 중인 기업(n=18), 단위: %, 천 달러]

	사례수	2020년 수입액 분포			2020년 수입액				수입 작품 수 (평균)
		10만 달러 미만	10만~100만 달러 미만	100만~1,000만 달러 미만	평균	중간값	최소값	최대값	
전체	18	44.4	38.9	16.7	426	126	5	2,000	101
에이전시	14	50.0	35.7	14.3	299	70	5	1,823	70
플랫폼	4	25.0	50.0	25.0	874	723	5	2,000	178

19) 한국은행 2020년 연평균 매매 기준을 1,180.05원 적용함.

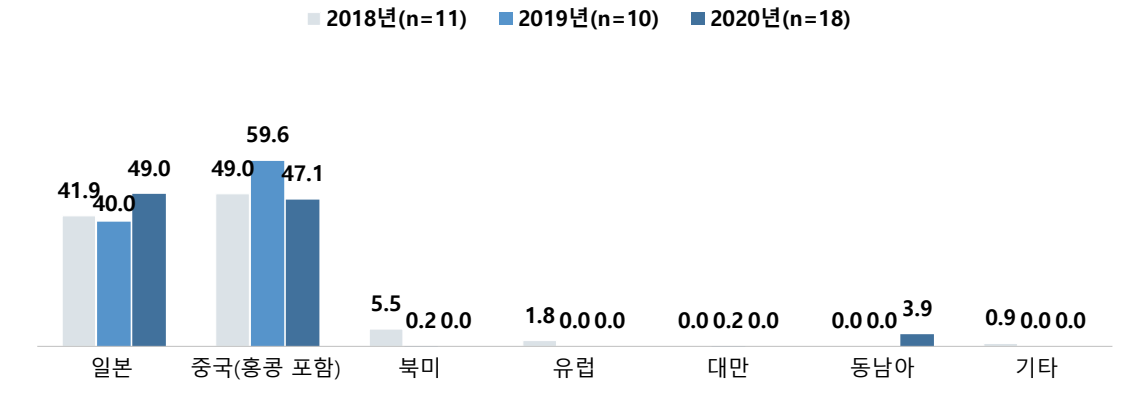
마. 해외 수입 비중

(1) 해외 수입 국가별 비중

- 2020년 기준, 수입 중이라고 응답한 업체를 대상으로 국가별 수입 비중을 조사한 결과, '일본'에서 수입하는 비중이 평균 49.0%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서 '중국(홍콩 포함)'에서 수입하는 비중이 평균 47.1%, '동남아'에서 수입하는 비중이 3.9% 등의 순으로 나타남.

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

[base: 수입 중인 기업(n=18), 단위: %]



[그림 3-19] 해외 수입 국가별 비중

<표 3-20> 해외 수입 국가별 비중

[base: 수입 중인 기업(n=18), 단위: %]

	사례수	해외 수입 국가별 비중 평균						
		일본	중국(홍콩 포함)	북미	유럽	대만	동남아	기타
전체	18	49.0	47.1	-	-	-	3.9	-
에이전시	14	41.9	53.1	-	-	-	5.0	-
플랫폼	4	73.8	26.3	-	-	-	-	-

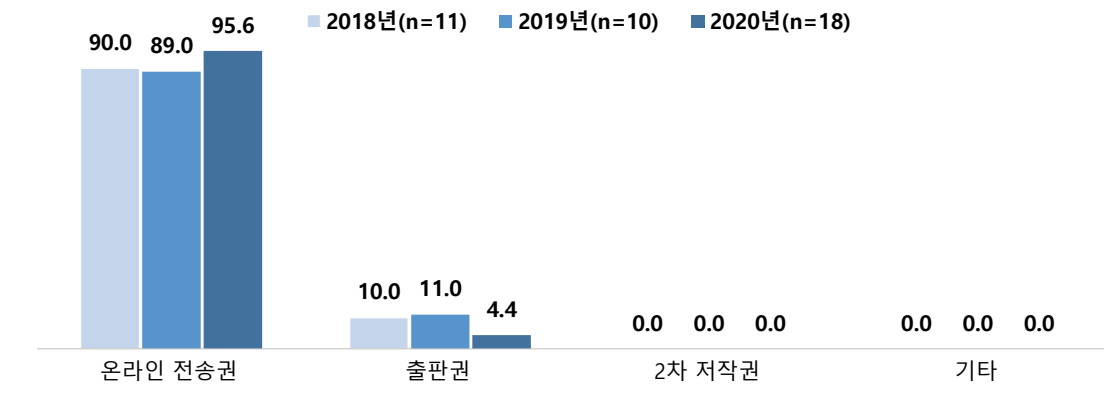
* 응답이 나타나지 않은 항목의 경우에도 편의상 그래프에는 '0.0%'로 표시함

(2) 해외 수입 형태별 비중

- 2020년 기준, 수입 중이라고 응답한 업체를 대상으로 수입 형태별 비중을 조사한 결과, '온라인 전송권'을 수입하는 비중이 평균 95.6%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서 '출판권'을 수입하는 비중이 평균 4.4%로 나타남.
- 2019년 대비 '온라인 전송권'이 약 6.6%p 가량 증가하였으며, '출판권'은 하락함.

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

[base: 수입 중인 기업(n=18), 단위: %]



[그림 3-20] 해외 수입 형태별 비중

<표 3-21> 해외 수입 형태별 비중

[base: 수입 중인 기업(n=18), 단위: %]

	사례수	해외 수입 형태별 비중 평균			
		온라인 전송권	출판권	2차 저작권	기타
전체	18	95.6	4.4	-	-
에이전시	14	98.6	1.4	-	-
플랫폼	4	85.0	15.0	-	-

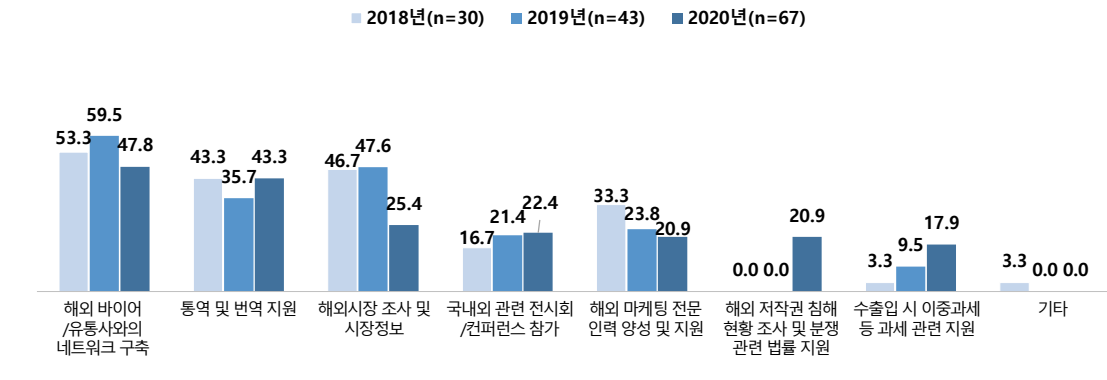
* 응답이 나타나지 않은 항목의 경우에도 편의상 그래프에는 '0.0%'로 표시함

바. 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 것

- 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 것이 무엇인지 조사한 결과, 1+2순위 기준으로, '해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축'이 47.8%로 2019년에 이어서 2020년에도 가장 필요한 사항으로 나타남.
- 이어서 '통역 및 번역 지원'(43.3%), '해외시장 조사 및 시장 정보'(25.4%), '국내외 관련 전시회/컨퍼런스 참가'(22.4%) 등의 순임.

문) 귀사가 해외 마케팅을 하기 위해 가장 필요한 것이 무엇이라 생각하십니까? 순서대로 2가지를 골라주세요

[base: 전체(n=67), 1+2순위 기준, 단위: %]



[그림 3-21] 해외 비즈니스에 가장 필요한 것

<표 3-22> 해외 비즈니스에 가장 필요한 것

[base: 전체(n=67), 1+2순위 기준, 단위: %]

	사례수	해외 비즈니스에 가장 필요한 것 (1+2순위)							
		해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축	통역 및 번역 지원	해외시장 조사 및 시장정보	국내외 관련 전시회/컨퍼런스 참가	해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원	해외 저작권 침해 현황 조사 및 분쟁 관련 법률 지원	수출입 시 이종과세 등 과세 관련 지원	기타
전체	67	47.8	43.3	25.4	22.4	20.9	20.9	17.9	-
에이전시	59	49.2	44.1	25.4	22.0	20.3	16.9	20.3	-
플랫폼	8	37.5	37.5	25.0	25.0	25.0	50.0	-	-

* 응답이 나타나지 않은 항목의 경우에도 편의상 그래프에는 '0.0%'로 표시함

사. 해외 비즈니스를 위해 가장 시급한 사항

- 해외 비즈니스를 위해 필요한 사항 중 1순위, 2순위 응답에 대한 구체적인 사항은 <표 3-23> 및 <표 3-24>과 같음.

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

<표 3-23> 해외 비즈니스를 위해 가장 시급한 사항(1/2)

1. 해외시장 조사 및 시장 정보	2. 해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원
▪ 결제방법 관련 회사 리스트	▪ 전문인력을 양성해 공동대응 가능한 방안 필요
▪ 해외 플랫폼의 특성과 매출규모 등 시장 정보	▪ 해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원
▪ 구체적인 정보가 부족	▪ 전문인력 고용 비용 필요
▪ 어떤 국가의 시장이 큰지 어떤 장르가 인기인지	▪ 해외 플랫폼과 연결될 수 있는 매칭 사업
▪ 선진국 외 개도국 시장 정보	▪ 웹툰을 이해하는 해당 인력풀에 대한 정보
▪ 권리관계 및 거래비용 등 정보 부족	▪ 번역 및 현지화 지원
▪ 플랫폼별 규모, 수익 관련 정보, 장르별 선호도 등	
▪ 현지 시장의 제작과 협업 니즈 파악	
3. 해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축	4. 통역 및 번역 지원
▪ 유통사 정보 및 화상회의 시스템 구축	▪ 번역비 부담 및 인력 부족
▪ 합작과 IP 비즈니스를 위한 파트너 네트워크	▪ 국내 플랫폼의 현지화를 통해야해서 수익성이 낮아짐
▪ 해외 업체와의 연결이 필요함	▪ 웹툰의 감성을 표현할 수 있는 대사 재연출
▪ 해외 바이어 및 유통사 연락처 및 기업정보	▪ 번역비용 국가 지원 필요
▪ 신뢰할 수 있는 바이어 접촉	▪ 현지 언어 관습에 맞게 번역할 전문가가 필요
▪ 컨퍼런스 등 정기적 모임 필요	▪ 번역 인력과의 네트워크
▪ 해외 플랫폼과의 수출연계 지원	▪ 번역 통역 인력이 부족하거나 비용이 과도함
▪ 지재권사 온라인 DB 구축	▪ 콘텐츠에 이해가 있는 인력이 필요
▪ 코로나 극복을 통해 오프라인 대면 행사 진행 필요	▪ 현지 언어로의 로컬 인프라 부족 및 비용부담
▪ 코로나 상황 해소 후 해외 출장 통한 직접 교류	▪ 서브 컬처 번역식자 인력 양성 필요

<표 3-24> 해외 비즈니스를 위해 가장 시급한 사항(2/2)

5. 국내외 관련 전시회/컨퍼런스 참가	6. 수출입 시 이증과세 등 과세 관련 지원
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 코로나 극복을 통해 오프라인 대면 행사 진행 필요 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 중국 쪽 관세가 높음
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 참가비 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수출 관련한 세금 지원 필요
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현지 진행 코로나 이후 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 세제 지원 필요
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 코로나로 컨퍼런스 참가 기회가 많이 줄었음 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 중국과 관세협정이 되어 있으나 중국 국내세인 증치세 비율이 높아 이 부분에 대한 해결이 필요
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 관련 전시회 뉴스레터 필요 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 만화 해외계약시 특히 중국과의 계약시 이증과세를 발행하지 않도록 원천세 및 다른 세금에 대한 기준 자료 배포 필요
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외 바이어를 직접 만나 인프라를 구축할 수 있는 기회 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 부가세 대리납부라는 세목이 있음. 관련하여 명확한 규정과 지원이 있어야 적극적인 해외 서비스가 가능함
7. 해외 저작권 침해 현황 조사 및 분쟁 관련 법률 지원	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외 불법 사이트 단속 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외 저작권 침해 현황 조사 자체가 어렵기 때문에 이러한 사이트들에 대한 정보가 필요
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 현재 신작의 경우 국내 연재이후 일주일도 되지않아 해외에서 불법 번역본이 떠돌아 다니는 현황 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 불법으로 떠도는 콘텐츠에 대한 단속이 무엇보다 가장 중요
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 플랫폼을 통해 수출을 해도 당일에 해외저작권침해가 생기며 플랫폼 대처가 불가능 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외에서의 불법 콘텐츠에 대한 지원 필요
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 페이스북에 무단 게시되고 있음 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 불법연재로 인한 매출 손실
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 불법 저작물에 대한 엄정한 단속 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외법률에 대한 정확한 정보
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 불법사이트 많음 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외 저작권 침해 현황조사 및 제재 조치 대행

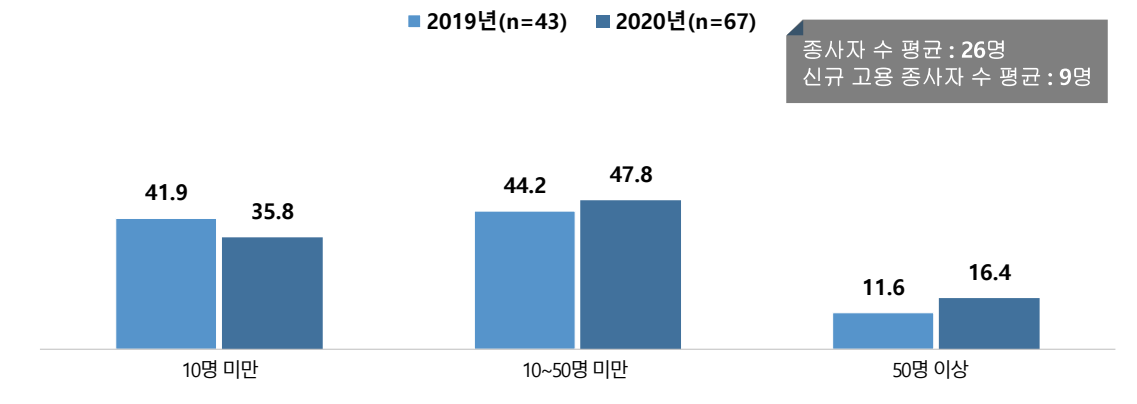
4. 인력 현황

가. 종사자 현황²⁰⁾

- 2020년 기준, 응답한 67개 업체의 종사자 수 평균은 26명이며, 2020년에 신규 고용된 종사자 수는 평균 9명으로 조사됨.
- 응답 업체의 종사자 수 분포를 조사한 결과, '10~50명 미만'인 업체가 47.8%로 가장 많은 것으로 나타남.

문) 귀사의 2020년 12월 31일 기준 종사자 현황이 어떻게 되십니까? 정규직, 비정규직을 모두 합쳐서 적어주세요

[base: 전체(n=67), 단위: %]



[그림 3-22] 종사자 현황

<표 3-25> 종사자 현황

[base: 전체(n=67), 단위: %]

	사례수	종사자 분포 %			종사자 수 평균 (명)	2020년 신규 고용 종사자 수 평균 (명)
		10명 미만	10~50명 미만	50명 이상		
전체	67	35.8	47.8	16.4	26	9
에이전시	59	33.9	44.1	11.9	22	9
플랫폼	8	50.0	75.0	50.0	51	13

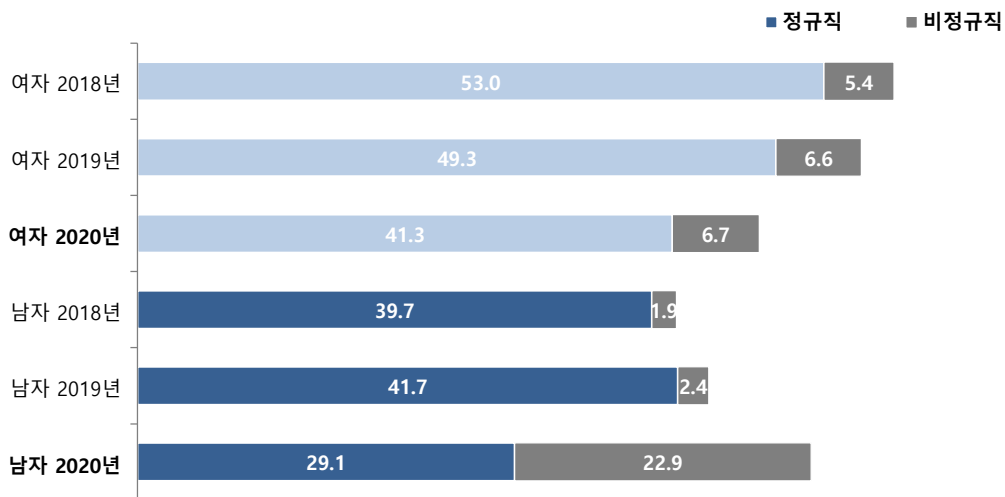
20) 종사자 현황(설문조사 응답)은 67개 업체 응답의 평균값으로 작성됨.

나. 고용형태별 및 성별 종사자 현황

- 2020년 기준, 응답한 업체 67개를 대상으로 고용형태별·성별로 종사자 비율을 조사한 결과, 정규직이 70.4%, 비정규직이 29.6%로 조사됨.
- 에이전시의 정규직 비중은 71.1%, 비정규직은 28.9%로 나타남.

문) 귀사의 2020년 12월 31일 기준 고용형태별·성별 전체 종사자 수는 어떻게 되십니까?

[base: 전체(n=67), 단위: %]



[그림 3-23] 고용형태별 및 성별 종사자 현황

<표 3-26> 고용형태별 및 성별 종사자 현황

[base: 전체(n=67), 단위: %]

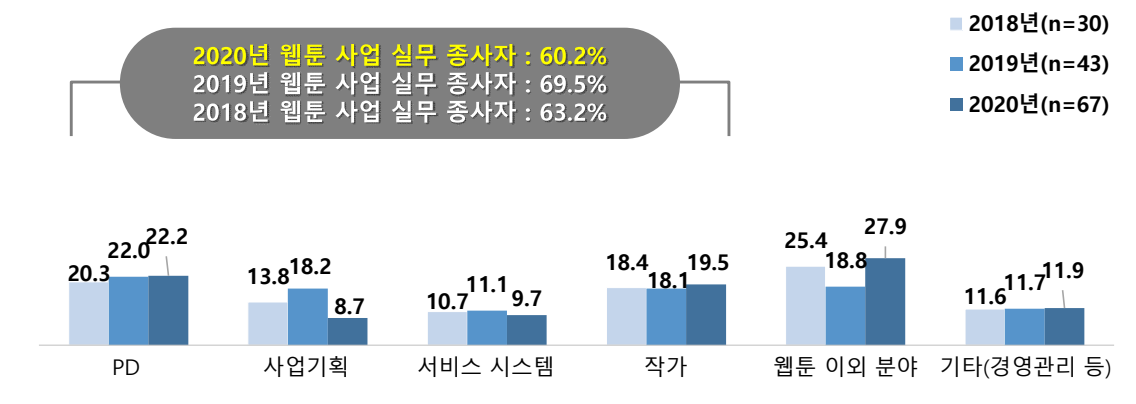
	사례수	정규직		비정규직		합계		
		남자	여자	남자	여자	남자	여자	전체
전체	67	29.1	41.3	22.9	6.7	52.0	48.0	100.0
에이전시	59	28.7	42.4	23.0	5.9	51.7	48.3	100.0
플랫폼	8	30.1	38.2	22.8	8.9	52.9	47.1	100.0

다. 직종별 종사자 현황

- 2020년 기준, 응답한 업체 67개를 대상으로 직종별 종사자 비율을 조사한 결과, 웹툰 사업 실무 종사자가 60.2%로 조사되었으며, 웹툰 이외 분야 사업 종사자는 27.9%, 기타 종사자 11.9%으로 조사됨.
- 웹툰 사업 실무 종사자 중에서는 'PD'가 22.2%로 가장 많았으며 이어서 '작가'가 19.5%, '서비스 시스템 관련'이 9.7%, '사업기획/마케팅 및 홍보'가 8.7%로 나타남.

문) 귀사의 2020년 12월 31일 기준 직종별 전체 종사자 수는 어떻게 되십니까?

[base: 전체(n=67), 단위: %]



[그림 3-24] 직종별 종사자 현황

<표 3-27> 직종별 종사자 현황

[base: 전체(n=67), 단위: %]

	사례수	웹툰사업 실무 종사자				웹툰 이외 분야 사업 종사자	기타 종사자	
		PD	사업기획/ 마케팅 및 홍보	서비스 시스템 관련	작가			
전체	67	22.2	8.7	9.7	19.5	60.2	27.9	11.9
에이전시	59	21.5	7.0	3.7	22.3	54.5	32.6	12.9
플랫폼	8	24.5	14.4	29.0	10.6	78.5	13.1	8.4

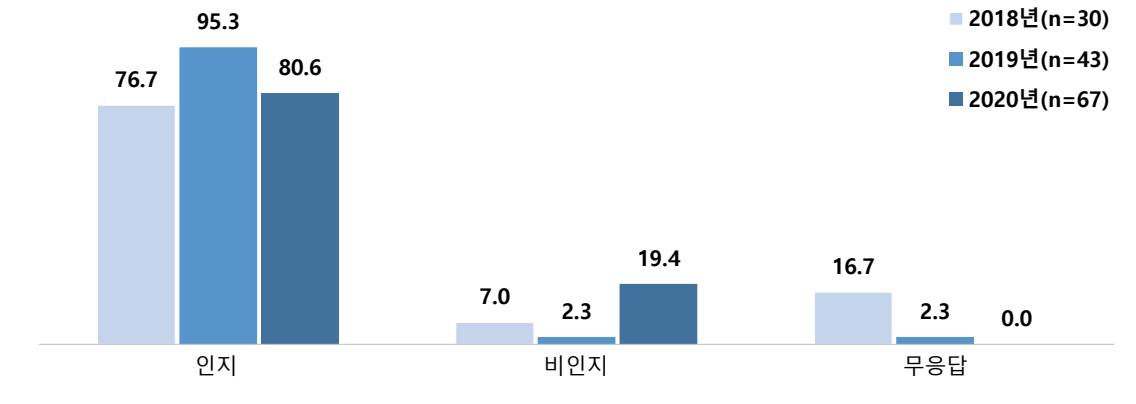
5. 만화분야 표준계약서 활용 현황

가. 만화분야 표준계약서 인지 여부

- 만화분야 표준계약서에 대한 인지 여부를 조사한 결과, ‘인지’ 응답은 80.6%, ‘비인지’ 응답은 19.4%로 나타나, 대부분의 업체가 문화체육관광부에서 제정한 만화분야 표준계약서에 대해 인지하고 있는 것으로 나타남.

문) 귀사는 문화체육관광부에서 제정한 만화분야 표준계약서를 알고 있습니까?

[base: 전체(n=67), 단위: %]



[그림 3-25] 만화분야 표준계약서 인지 여부

<표 3-28> 만화분야 표준계약서 인지 여부

[base: 전체(n=67), 단위: %]

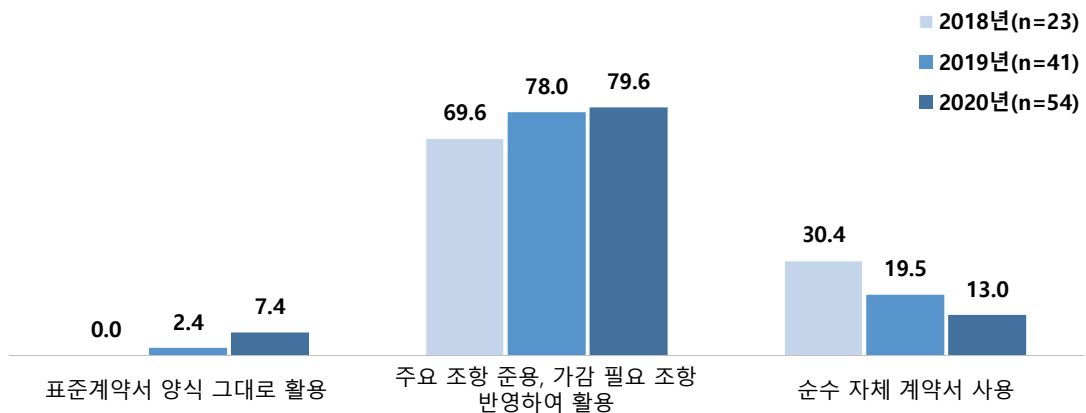
	사례수	만화분야 표준계약서 인지 여부	
		인지	비인지
전체	67	80.6	19.4
에이전시	59	78.0	22.0
플랫폼	8	100.0	-

나. 만화분야 표준계약서 활용 여부

- 만화분야 표준계약서를 인지하고 있다는 업체를 대상으로 활용 여부에 대해 조사한 결과, ‘표준계약서 주요 조항을 준용하고 가감 필요 조항을 반영하여 활용’한다는 응답이 79.6%로 가장 높게 나타남.
- 이어서 ‘순수 자체계약서를 사용’한다는 응답이 13.0%로 나타남.
- 자체 계약서 사용 비율은 매년 하락하고 있는 것으로 나타남.

문) 귀사는 문화체육관광부에서 제정한 만화분야 표준계약서를 활용하고 있습니까?

[base: 표준계약서 인지 업체(n=54), 단위: %]



[그림 3-26] 만화분야 표준계약서 활용 여부

<표 3-29> 만화분야 표준계약서 활용 여부

[base: 표준계약서 인지 업체(n=54), 단위: %]

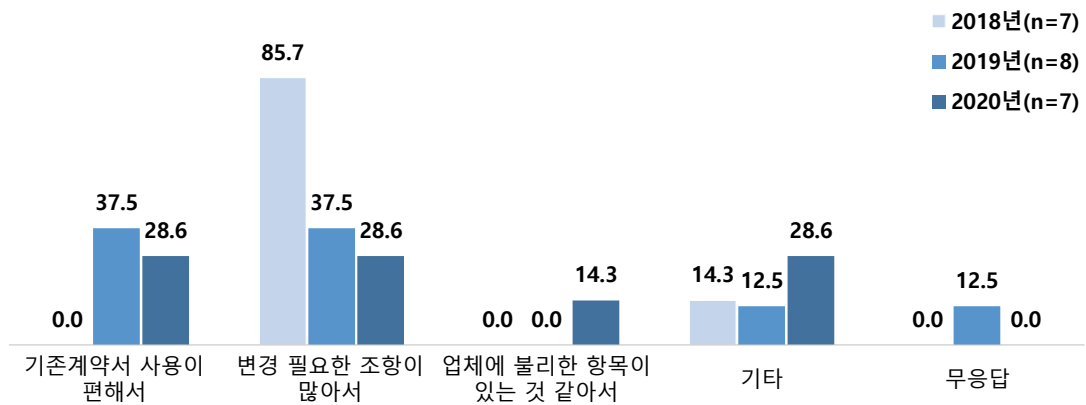
	사례수	만화분야 표준계약서 활용 여부		
		표준계약서 양식을 그대로 사용	표준계약서 주요 조항을 준용하고 가감 필요 조항을 반영하여 활용	순수 자체 계약서 사용
전체	54	7.4	79.6	13.0
에이전시	46	8.7	78.3	13.0
플랫폼	8	-	87.5	-

다. 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 28.6%로 나타남.
 - 기타 응답으로는 '표준계약서가 업계 현실을 반영하지 못함', '작가에게 불리해서 작가들이 거부함' 등이 나타남.

문) 문화체육관광부에서 제정한 만화분야 표준계약서를 활용하지 않는 이유는 무엇입니까?

[base: 자체 계약서 사용 업체(n=7), 단위: %]



[그림 3-27] 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유

<표 3-30> 만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유

[base: 자체 계약서 사용 업체(n=7), 단위: %]

	사례수	만화분야 표준계약서 활용하지 않는 이유			
		변경에 필요한 조항이 많아서	업체에 불리해서	기존계약서 사용이 편해서	기타
전체	7	28.6	14.3	28.6	28.6
에이전시	6	33.3	16.7	33.3	16.7
플랫폼	1	-	-	-	100.0

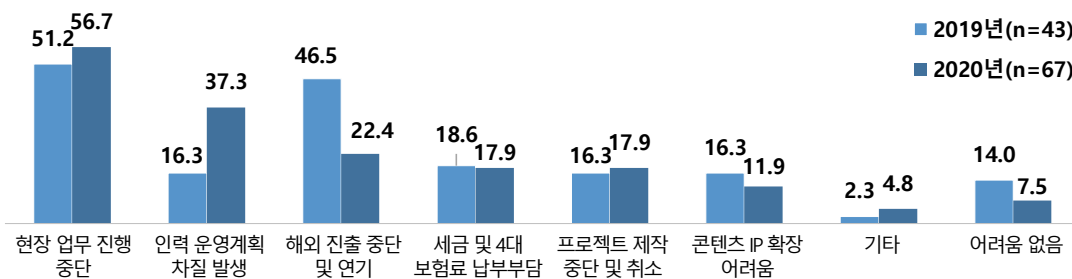
6. 애로사항 및 기타

가. 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움

- 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움으로는 1+2순위 기준, ‘현장 업무 진행 곤란’이 56.7%, ‘인력 운영계획 차질 발생’이 37.3%, ‘해외진출 중단 및 연기가 22.4%, ‘세금 및 4대 보험료 납부 부담’ 및 ‘프로젝트 제작 중단 및 취소’가 각각 17.9% 등의 순으로 나타남.

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

[base: 전체(n=67), 1+2순위 기준, 단위: %]



[그림 3-28] 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움

<표 3-31> 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움

[base: 전체(n=67), 1+2순위 기준, 단위: %]

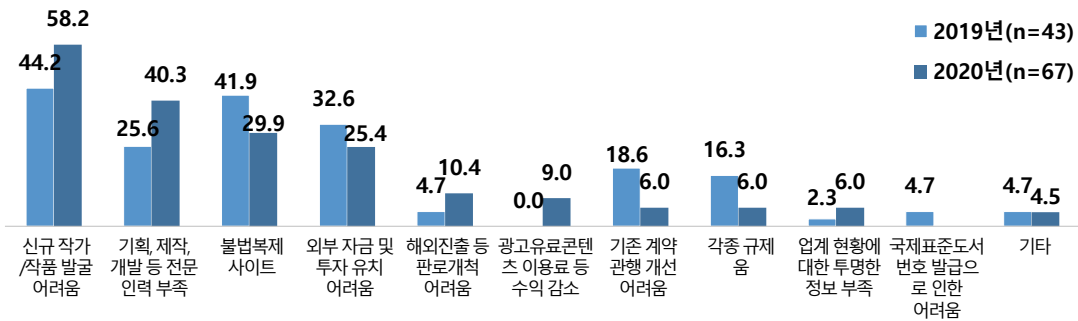
	사례수	코로나19로 인해 겪고 있는 어려움 (1+2순위)							
		현장 업무 진행 중단	인력운영 계획 차질발생	해외 진출 중단 및 연기	세금 및 4대 보험료 납부부담	프로젝트 제작 중단 및 취소	콘텐츠IP 확장 어려움	기타	어려움 없음
전체	67	56.7	37.3	22.4	17.9	17.9	11.9	4.8	7.5
에이전시	59	57.6	39.0	22.0	20.3	16.9	11.9	5.1	6.8
플랫폼	8	50.0	25.0	25.0	-	25.0	12.5	-	12.5

나. 웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움

- 웹툰 사업 추진 시 어려움을 겪는 사항으로는 1+2순위 기준, '신규 작가/작품 발굴 어려움'이 58.2%로 가장 높음. 이어서 '기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족', '불법복제사이트', '외부자금 및 투자 유치 어려움' 등의 순임.

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

[base: 전체(n=67), 1+2순위 기준, 단위: %]



[그림 3-29] 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항

<표 3-32> 웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항

[base: 전체(n=67), 1+2순위 기준, 단위: %]

	사례수	웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항 (1+2순위)									
		신규 작가/작품 발굴 어려움	기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족	불법복제 사이트	외부 자금 및 투자 유치 어려움	해외진출 등 판로개척 어려움	광고유료콘텐츠 이용료 등 수익 감소	기존 계약 관행 개선 어려움	각종 규제	업계 현황에 대한 투명한 정보 부족	기타
전체	67	58.2	40.3	29.9	25.4	10.4	9.0	6.0	6.0	6.0	4.5
에이전시	59	55.9	40.7	27.1	25.4	11.9	10.2	6.8	6.8	6.8	3.4
플랫폼	8	75.0	37.5	50.0	25.0	-	-	-	-	-	12.5

* 2020년 조사 문항에서는 '국제표준도서번호 발급으로 인한 어려움' 보기가 삭제되어 그래프에 표시하지 않음

다. 웹툰 산업의 발전을 위해 개선 필요한 사항

- 향후 웹툰 산업의 발전을 위해 개선이 필요한 사항은 <표 3-33> 및 <표 3-34>과 같음.
- 제작환경에 대한 개선, 불법복제유통에 대한 개선, 지원사업 확대 등의 의견이 다수 나타남.

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

<표 3-33> 웹툰 산업의 발전을 위해 개선 필요한 사항(1/2)

인력양성 및 교육

- 신인 작가에 대한 교육 프로그램이 다양화 되었으면 합니다
- 신규 PD양성 필요. 신규인력을 키우기 위해서는 비용과 시간 투자가 필요
- 작가와 PD에 대한 전문인력이 부족함. 기관이나 학원보다 시장 현장에 맞는 커리큘럼으로 작가와 PD를 양성해야함
- 전문적인 인력 양성을 해주시거나 인턴제 지원

규제 완화

- 다양성 있는 작품의 개발을 위해 검열을 축소하고 다양한 표현과 실험적인 작품의 제작에 직접적으로 지원
- 성인 이용 등급에 따른 수위 규정 제한을 완화해야합니다
- 타 미디어 장르 대비 유독 심한 웹툰의 심의규정에 형평성이 있어야함

법률/제도/수수료

- 국가적 차원에서 웹툰의 법적 지위를 명확히 하여 기존 종이책 등과 다르게 명확하게 관리되었으면 함
- 국내에서는 면세로 진행되지만 해외 서비스 건에 대해서는 과세로 진행되는 부분에서 혼란
- 웹툰의 외국어판 매출에 대해 국내 기업간 거래일지라도 수출로 잡힐 수 있게 제도와 기준 필요함
- 웹툰의 외국어판에 대한 부가세 징수를 면제
- 글로벌 콘텐츠 시장의 과도한 수수료 문제 해결

불법 복제 유통

- 국내외 불법 유통 콘텐츠에 대한 적극적인 단속
- 불법 복제에 대한 강력한 대응 필요
- 불법 유통되고 있는 웹툰 작품들에 대해 정부에서 구체적인 방안을 마련하여 적극적인 대응 필요
- 웹툰의 해외불법유통을 정부차원에서 상시 감시 및 제재

<표 3-34> 웹툰 산업의 발전을 위해 개선 필요한 사항(2/2)

다양성/제작환경

- 다양한 기업과 콜라보레이션 기회가 많아졌으면 함
- 다양한 장르와 소재 제작방식을 통한 웹툰 작품의 저변 확대가 필요
- 우수한 작품을 기획 개발할 수 있도록 제작사의 많은 지원과 관심 필요
- 웹툰산업이 발전하려면 제작사가 안정적으로 작품을 만들 수 있도록 제작 환경이 개선되어야 함
- 주요 플랫폼에 치중된 작품 제작의 편향성을 극복
- 대기업의 유통 관행으로 웹툰계약 시 전체 판권 및 2차적 판권까지 일괄계약함에 따라 어려움 존재
- 대형 플랫폼에 오리지널 웹툰으로서 계약하려면 계약요율 등에서 불이익을 받는 상황에 대해 개선 필요
- 최근 대형 플랫폼들의 독과점으로 인한 CP사들의 대응이 어려움

지원사업/비용지원/해외사업지원 등

- 영세한 웹툰 CP들이 실제 신규 국산 웹툰 창작을 할 수 있도록 자금지원
- 웹툰 콘텐츠 제작에 필요한 초기 비용 지원
- 웹툰 제작과 해외 웹툰 플랫폼에 정부 자금 지원이 필요
- 전문 인력을 안정적으로 채용하기 위하여 중소기업체의 인건비에 대한 지원
- 웹툰 인프라 확충 시장 확대를 위한 각종 지원사업 확대
- 해외 수출 시 투자자금 유치 등을 통해 글로벌 시장에서 경쟁력을 높일수 있도록 지원
- 해외진출과 관련하여 작품의 수급이나 유통에 대한 지원
- 해외 판로개척에 적극적인 지원 필요
- 작가 육성에만 치중되어 있는 지원사업 이외에 유관 기업에 대한 지원 특히 성과가 좋은 기업에 대한 지원 확대 필요
- 작가나 기업대상으로 웹툰제작 관련 지원사업 활성화되었으면 함
- 파생되는 상품 관련 제조 업체에 전문화된 지원 필요

기타

- 드라마 영화 등 타 콘텐츠 분야의 표준계약서와 비교해 합리적인 표준계약서가 필요함
- 모두가 참여할 수 있는 공청회를 주기적으로 열어 산업에 종사자들의 의견이 균형 있게 반영될 수 있는 체계 필요
- 선투자가 많이 필요한 웹툰사업인 만큼 정부에서 엔젤기업육성 지원 필요
- 소규모 업체라도 유망업체의 선택적 지원이 필요
- 웹툰 콘텐츠는 팀단위 작업을 해야하는 종합 콘텐츠로 바뀜. 관련 기업 스타트업을 지원하고 육성하는 형태로 지원정책 방향 변경이 필요
- 작가와 사업 업체간의 균형있는 계약의 형평성 필요

제4장

결론



1. 웹툰 산업 규모 추정

가. 웹툰 산업 매출액 규모 추정

- 2020년 웹툰 산업 규모 추정은 다음과 같이 추정할 수 있음.
- 플랫폼 규모가 약 5,191억 원, 에이전시의 규모가 약 5,347억원으로 둘을 합하면 총액 약 1조 538억 원으로 실태조사를 시작한 이후 처음으로 1조 원 이상으로 추정됨.
- 2019년 추정 산업 규모 대비 약 4,137억 원(64.6%) 증가함.

[단위: 원]

	2017년	2018년	2019년(A)	2020년(B)	증감(B-A)	
					금액	비율
플랫폼	242,206,987,049	261,549,645,933	387,411,632,641	519,131,787,620	131,720,154,979	34.0
에이전시	137,722,733,662	204,793,140,000	252,681,898,970	534,704,570,005	282,022,671,035	111.6
합계	379,929,720,711	466,342,785,933	640,093,531,611	1,053,836,357,625	413,742,826,014	64.6

- 매출액이 파악된 업체 중 중하위 업체의 매출액 평균은 약 2.98억 원으로 나타났으며, 이를 매출 파악이 되지 않은 업체에 균등 적용한 매출액 합계는 약 1,969억 원(196,954,083,831원)으로 산출됨.
- 매출이 파악된 업체의 매출액 합계인 약 3,377억원 및 매출이 파악되지 않은 업체의 추정 매출액 약 1,969억 원의 합하여, 2020년 웹툰 에이전시 및 제작스튜디오의 규모는 약 5,347억 원(534,704,570,005원)으로 도출됨.
- 2019년 대비 플랫폼은 약 1,317억 원(34.0%) 증가하였고, 에이전시는 약 2,820억 원(111.6%) 상승함.
- 웹툰 산업은 매년 20~30%의 산업 규모 상승이 이루어졌으며, 특히 2020년의 경우 Covid-19의 영향으로 인한 디지털 콘텐츠 소비 증가로 64.6%의 산업 성장이 이루어짐.

2. 주요 조사 결과

가. 일반 현황 및 매출 현황

(1) 웹툰 사업 분야

- 2020년 기준, 응답 업체의 웹툰 사업 분야가 어떻게 되는지 조사한 결과, ‘웹툰 기획/제작’ 분야가 88.1%로 가장 많이 영위하고 있는 사업인 것으로 나타남.
- 이외에, ‘웹툰 에이전시’ 분야가 44.8%, ‘출판’ 분야가 34.3%, ‘웹툰 플랫폼’ 분야가 11.9% 등의 순으로 나타남.

[base: 전체(n=67), 중복응답, 단위: %]

	사례수	2019년 웹툰 사업 분야				
		웹툰 플랫폼	웹툰 에이전시	웹툰 기획/제작	출판	기타
전체	67	11.9	44.8	88.1	34.3	16.4
에이전시	59	-	45.8	86.4	32.2	15.3
플랫폼	8	100.0	37.5	100.0	50.0	25.0

(2) 매출액 / 웹툰 관련 매출액

- 2020년 기준, 응답 업체의 매출액을 조사한 결과, 매출액 평균은 115억 8,000만 원으로 조사됨.

[base: 전체(n=67), 무응답(n=3), 단위: %, 백만원]

	사례수	2020년 매출액 분포					2020년 매출액			
		10억원 미만	10억~100억원 미만	100억~1,000억원 미만	1,000억원 이상	무응답	평균	중간값 ²¹⁾	최소값	최대값
전체	67	38.8	35.8	19.4	1.5	4.5	11,580	1,380	20	400,000
에이전시	59	44.1	35.6	15.3	1.7	5.1	11,266	1,216	20	400,000
플랫폼	8	-	37.5	50.0	-	-	13,777	7,972	298	45,500

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

- 2020년 기준, 응답 업체의 매출액 중 웹툰 관련 비중을 조사한 결과, 평균 64.9%로 나타남.
- 웹툰 관련 매출액 평균 34억 8,800만 원으로 조사됨.
- 웹툰 에이전시의 경우 상위권 에이전시와 하위권 에이전시의 매출에 있어서 양극화가 두드러지게 나타났으며, 이는 콘텐츠산업 전반에 걸친 매출 양극화와 동일한 양상을 띠고 있음.

[base: 전체(n=67), 무응답(n=4), 단위: %, 백만원]

	사례수	매출액 중 웹툰 관련 비중 (%)	2020년 웹툰 관련 매출액 분포				2020년 웹툰 관련 매출액			
			10억원 미만	10억~100억원 미만	100억~1,000억원 미만	무응답	평균	중간값 ²²⁾	최소값	최대값
전체	67	64.9	47.8	38.8	7.5	6.0	3,488	840	1.2	44,590
에이전시	59	63.6	50.8	37.3	5.1	6.8	2,594	623	1.2	40,000
플랫폼	8	73.9	25.0	50.0	25.0	-	9,632	4,272	298	44,590

(3) 매출 구분별 비중

- 2020년 기준, 응답 업체의 매출 구분별 비중은 ‘유료 콘텐츠 매출(원고료+매출RS 등 연재 수수료 포함)’이 61.3%로 가장 높게 나타남.
- 웹툰 에이전시의 매출 구조는 유료 콘텐츠 매출, 해외 콘텐츠 매출, 출판 매출 등 3가지의 직접적인 콘텐츠 판매에 의존하는 단순한 구조를 아직 형성하고 있으나, 매년 광고 매출 및 2차 저작권 매출이 늘어나고 있는 추세를 보이고 있음.

[base: 전체(n=67), 단위: %]

	사례수	2020년 매출 구분별 비중(평균)					
		유료 콘텐츠 매출	해외 콘텐츠 매출	광고 매출	출판 매출	2차 저작권 매출	기타 수익
전체	67	61.3	12.1	4.7	6.5	6.0	9.5
에이전시	59	59.8	10.8	5.3	6.9	6.5	10.6
플랫폼	8	72.0	21.5	-	3.3	1.9	1.4

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

(4) 2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중

- 2차 저작권 매출이 있다고 응답한 업체를 대상으로, 2020년 기준 2차 저작권 매출의 세부 분야별 비중을 조사한 결과, ‘드라마’가 39.6%로 가장 높게 나타남.
- 웹툰 원작 드라마의 경우 해외 및 국내 OTT 및 방송국을 중심으로 큰 성공을 거둔 작품들이 증가하고 있는 추세이며, 한국의 웹툰이 해외 지역에서 원작으로서의 큰 관심을 받고 있어 향후 해당 2차 저작권 매출이 지속적으로 증가할 것으로 예상됨.

[base: 2차 저작권 매출이 있다고 응답한 업체(n=22), 단위: %]

	사례수	2차 저작권 매출 중 세부 분야별 비중						
		드라마	게임	애니	영화	공연	캐릭터 (굿즈 포함)	기타 수익
전체	22	39.6	12.5	11.6	6.0	5.2	-	25.0
에이전시	20	39.6	13.3	12.8	6.6	5.2	-	22.5
플랫폼	2	40.0	5.0	-	-	5.0	-	50.0

나. 해외 진출 현황

(1) 수출 여부 / 수입 여부

- 2020년 기준, 수출을 하고 있다는 응답은 56.7%로 나타났으며, 2018년 이후 지속 하락하고 있는 것으로 나타남.
- 수입을 하고 있다는 응답은 26.9%로 나타났으며, 2019년 대비 소폭 상승한 것으로 나타남.
- 수출의 경우 플랫폼을 통하지 않은 에이전시의 ‘직접수출’이 줄어들었으며, 대형 플랫폼 업체를 통한 해외수출은 매년 증가하는 추세임. 대형 플랫폼 업체들이 해외 주요 국가에 대한 저작 전송권을 모두 요구하는 것을 기본 계약조건으로 내세우고 있어 이 부분에 대한 공정한 거래 관행 확립이 필요함.

[base: 전체(n=67), 단위: %]

	사례수	수출 여부		수입 여부	
		수출	비수출	수입	비수입
전체	67	56.7	43.3	26.9	73.1
에이전시	59	54.2	45.8	23.7	76.3
플랫폼	8	75.0	25.0	50.0	50.0

(2) 수출 규모 / 수입 규모

- 응답 업체의 수출액 분포를 조사한 결과, '10만 달러 미만' 업체가 47.4%로 가장 많은 것으로 나타남.

[base: 수출중인 기업(n=38), 무응답(n=1), 단위: %, 천 달러]

	사례수	2020년 수출액 분포				2020년 수출액				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	38	47.4	28.9	21.1	2.6	726	152	1	9,090	19	50
에이전시	32	56.3	28.1	12.5	3.1	400	40	1	3,600	10	35
플랫폼	6	-	33.3	66.7	-	2,412	1,270	300	9,090	63	132

- 응답 업체의 수입액 분포를 조사한 결과, '10만 달러 미만'이 44.4%로 가장 높게 나타남.

[base: 수입 중인 기업(n=18), 단위: %, 천 달러]

	사례수	2020년 수입액 분포			2020년 수입액				수입 작품 수 (평균)
		10만 달러 미만	10만~100만 달러 미만	100만~1,000만 달러 미만	평균	중간값	최소값	최대값	
전체	18	44.4	38.9	16.7	426	126	5	2,000	101
에이전시	14	50.0	35.7	14.3	299	70	5	1,823	70
플랫폼	4	25.0	50.0	25.0	874	723	5	2,000	178

(3) 해외 수출 국가별/방법별/형태별 비중

- 수출 중인 기업을 대상으로 국가별 수출 비중을 조사한 결과, '일본'에 수출하는 비중이 평균 31.8%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 일본은 디지털 만화로의 전환이 비교적 늦게 진행되고 있으며, 웹툰의 강점인 세로스크롤과 컬러채색이 카카오재팬의 '픽코마' 서비스를 통해 대 성공을 거둬오면서 많은 일본 업체들이 한국 웹툰의 수입에 큰 관심을 보이고 있음. 특히 주요 업체들의 경우 한국의 웹툰 제작 노하우를 습득하기 위한 조인트벤처 설립, 자본인수를 적극적으로 모색 중임.
- 일본의 경우 전 세계 만화 시장의 60% 이상을 점유하고 있으며, 웹툰에 큰 관심을 보이는 국가로 좀 더 적극적인 형태의 시장 공략이 필요할 것으로 판단됨.

[base: 수출 중인 기업(n=38), 단위: %]

	사례수	해외 수출 국가별 비중 평균								
		일본	중국(홍콩포함)	북미	태국	유럽	인도네시아/말레이시아	대만	베트남	기타
전체	38	31.8	23.4	15.7	13.5	5.9	4.8	3.4	1.6	-
에이전시	32	34.3	22.4	14.2	14.4	4.0	5.5	3.8	1.7	-
플랫폼	6	18.8	28.8	23.8	8.8	16.2	1.2	1.0	1.0	-

- 수출 중인 기업을 대상으로 수출 방법별 비중을 조사한 결과, ‘국내 에이전시/플랫폼’이라는 응답이 평균 36.2%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서, ‘개별 해외 루트 개척’이 평균 30.0%, ‘해외 에이전시/플랫폼’ 응답이 평균 11.7%, ‘비즈매칭 행사 참여’라는 응답이 평균 10.8% 등의 순으로 나타남.

[base: 수출 중인 기업(n=38), 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	38	10.8	30.0	6.3	5.1	36.2	11.7	-
에이전시	32	11.4	32.5	6.6	4.4	36.1	9.1	-
플랫폼	6	7.5	16.7	5.0	8.7	36.7	25.5	-

- 수출 중인 기업을 대상으로 수출 형태별 비중을 조사한 결과, ‘원 작품 수출’이라는 응답이 평균 85.9%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 이어서, ‘2차 저작권 라이선스’가 평균 8.1%, ‘OEM 수출’이라는 응답이 평균 2.1% 등의 순으로 나타남.
- 영화 및 드라마 원작으로서의 웹툰이 해외 각국의 큰 관심을 끌고 있으며, 2차 저작권 라이선스 판매가 한국을 넘어 해외 주요 영상 제작 업체들을 중심으로 활발하게 진행될 것으로 예상됨.

[base: 수출 중인 기업(n=38), 단위: %]

	사례수	해외 수출 형태별 비중 평균				
		원 작품 수출	2차 저작권 라이선스	OEM 수출	기술 서비스	기타
전체	38	85.9	8.1	2.1	0.5	3.6
에이전시	32	84.5	8.6	2.5	0.3	4.1
플랫폼	6	93.3	5.0	-	1.7	-

(4) 해외 수입 국가별/형태별 비중

- 2020년 기준, 수입 중이라고 응답한 업체를 대상으로 국가별 수입 비중을 조사한 결과, '일본'에서 수입하는 비중이 평균 49.0%로 가장 높은 것으로 나타남.
- 서울미디어코믹스, 대원씨아이, 학산문화사의 전통적인 3대 출판만화사들이 지속적인 일본만화 판권수입을 진행하고 있으며, 디지털 스캔 만화를 웹툰 플랫폼들에게 공급함으로써 큰 매출을 거두고 있음.
- 이어서 '중국(홍콩 포함)'에서 수입하는 비중이 평균 47.1%, '동남아'에서 수입하는 비중이 3.9% 등의 순으로 나타남. 동남아의 경우 웹툰 및 디지털코믹스 문화가 형성되었으나 경제적 수준으로 인해 실질적인 매출이 가시적으로 나타나기 위해서는 시간이 걸릴 것으로 보임.
- 중국어 문화권(중국, 대만, 홍콩)의 경우 콰이칸, 텐센트동만, 빌리빌리의 3개 업체를 필두로 큰 시장을 형성하고 있음. 중국 플랫폼 인기작의 경우 특정 장르의 작품이 국내에서 큰 흥행을 거두는 경우가 다수 있었으나 최근 역사 왜곡 문제로 인해 주춤하는 추세임.

[base: 수입 중인 기업(n=18), 단위: %]

	사례수	해외 수입 국가별 비중 평균						
		일본	중국(홍콩 포함)	북미	유럽	대만	동남아	기타
전체	18	49.0	47.1	-	-	-	3.9	-
에이전시	14	41.9	53.1	-	-	-	5.0	-
플랫폼	4	73.8	26.3	-	-	-	-	-

- 2020년 기준, 수입 중이라고 응답한 업체를 대상으로 수입 형태별 비중을 조사한 결과, '온라인 전송권'을 수입하는 비중이 평균 95.6%로 가장 높은 것으로 나타남.

[base: 수입 중인 기업(n=18), 단위: %]

	사례수	해외 수입 형태별 비중 평균			
		온라인 전송권	출판권	2차 저작권	기타
전체	18	95.6	4.4	-	-
에이전시	14	98.6	1.4	-	-
플랫폼	4	85.0	15.0	-	-

(5) 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 것

- 해외 비즈니스를 위해 가장 필요한 것이 무엇인지 조사한 결과, 1+2순위 기준으로, '해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축'이 47.8%로 2019년에 이어서 2020년에도 가장 필요한 사항으로 나타남.

[base: 전체(n=67), 1+2순위 기준, 단위: %]

	사례수	해외 비즈니스에 가장 필요한 것 (1+2순위)							
		해외 바이어/유통사와의 네트워크 구축	통역 및 번역 지원	해외시장 조사 및 시장정보	국내외 관련 전시회/컨퍼런스 참가	해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원	해외 저작권 침해 현황 조사 및 분쟁 관련 법률 지원	수출입 시 이증과세 등 과세 관련 지원	기타
전체	67	47.8	43.3	25.4	22.4	20.9	20.9	17.9	-
에이전시	59	49.2	44.1	25.4	22.0	20.3	16.9	20.3	-
플랫폼	8	37.5	37.5	25.0	25.0	25.0	50.0	-	-

- 해외 국가 바이어/유통사와의 네트워크 구축을 위해 지속적인 커뮤니케이션이 필요할 것으로 보이며, 한국웹툰 주요 진출 국가별 주요 바이어 연락을 위한 디렉토리북 및 온라인 사이트와 같은 실질적인 도움이 될 수 있는 정보제공이 필요함.
- Covid-19으로 인해 해외 주요 국가에서도 디지털 콘텐츠 소비가 늘어나고 있으며 웹툰에 대한 관심이 늘고 있음. 이에 따른 온라인 영상 비즈매칭 행사가 대규모로 지속적으로 진행되는 것이 바람직할 것으로 판단함.

다. 인력 현황

(1) 종사자 현황

- 2020년 기준, 응답한 67개 업체의 종사자 수 평균은 26명이며, 2020년에 신규 고용된 종사자 수는 평균 9명으로 조사됨.
- 웹툰 사업 실무 종사자가 60.2%로 조사되었으며, 웹툰 이외 분야 사업 종사자는 27.9%, 기타 종사자는 11.9%로 조사됨.

[base: 전체(n=67), 단위: %]

	사례수	종사자 수 평균 (명)	2020년 신규 고용 종사자 수 평균 (명)	웹툰사업 실무 종사자				웹툰 이외 분야 사업 종사자	기타 종사자	
				PD	사업기획/마케팅 및 홍보	서비스 시스템 관련	작가			
전체	67	26	9	22.2	8.7	9.7	19.5	60.2	27.9	11.9
에이전시	59	22	9	21.5	7.0	3.7	22.3	54.5	32.6	12.9
플랫폼	8	51	13	24.5	14.4	29.0	10.6	78.5	13.1	8.4

(2) 고용형태별 및 성별 종사자 현황

- 응답한 업체 67개를 대상으로 고용형태별·성별로 종사자 비율을 조사한 결과, 정규직이 70.4%, 비정규직이 29.6%로 조사됨.
- 에이전시의 정규직 비중은 71.1%, 비정규직은 28.9%로 나타남.

[base: 전체(n=67), 단위: %]

	사례수	정규직		비정규직		합계		
		남자	여자	남자	여자	남자	여자	전체
전체	67	29.1	41.3	22.9	6.7	52.0	48.0	100.0
에이전시	59	28.7	42.4	23.0	5.9	51.7	48.3	100.0
플랫폼	8	30.1	38.2	22.8	8.9	52.9	47.1	100.0

라. 만화분야 표준계약서 활용 현황

(1) 만화분야 표준계약서 인지 / 활용 여부

- 만화분야 표준계약서에 대한 인지 여부를 조사한 결과, ‘인지’ 응답은 80.6%, ‘비인지’ 응답은 19.4%로 나타남.
- 활용 여부에 대해 조사한 결과, ‘표준계약서 주요 조항을 준용하고 가감 필요 조항을 반영하여 활용’한다는 응답이 79.6%로 가장 높게 나타남.

[base: 전체(n=67), 단위: %]

[base: 표준계약서 인지 업체(n=54), 단위: %]

	사례수	만화분야 표준계약서 인지 여부		사례수	만화분야 표준계약서 활용 여부		
		인지	비인지		표준계약서 양식을 그대로 사용	표준계약서 주요 조항을 준용하고 가감 필요 조항을 반영하여 활용	순수 자체 계약서 사용
전체	67	80.6	19.4	54	7.4	79.6	13.0
에이전시	59	78.0	22.0	46	8.7	78.3	13.0
플랫폼	8	100.0	-	8	-	87.5	-

마. 애로사항 및 기타

(1) 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움

- 코로나19로 인해 겪고 있는 어려움으로는 1+2순위 기준, '현장 업무 진행 곤란'이 56.7%, '인력 운영계획 차질 발생'이 37.3%, '해외진출 중단 및 연기'가 22.4% 등의 순임.

[base: 전체(n=67), 1+2순위 기준, 단위: %]

	사례수	코로나19로 인해 겪고 있는 어려움 (1+2순위)							
		현장 업무 진행 곤란	인력운영 계획 차질발생	해외 진출 문제	세금 및 4대 보험료 납부부담	프로젝트 제장 중단 및 취소	콘텐츠IP 확장 문제	기타	어려움 없음
전체	67	56.7	37.3	22.4	17.9	17.9	11.9	4.8	7.5
에이전시	59	57.6	39.0	22.0	20.3	16.9	11.9	5.1	6.8
플랫폼	8	50.0	25.0	25.0	-	25.0	12.5	-	12.5

(2) 웹툰 사업 추진 시 겪는 어려움

- 웹툰 사업 추진 시 어려움을 겪는 사항으로는 1+2순위 기준, '신규 작가/작품 발굴 어려움'이 58.2%로 가장 높음. 이어서 '기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족', '불법복제사이트', '외부자금 및 투자 유치 어려움' 등의 순임.

[base: 전체(n=67), 1+2순위 기준, 단위: %]

	사례수	웹툰 사업 추진 시 가장 어려움 겪는 사항 (1+2순위)									
		신규 작가 작품 발굴 어려움	기획, 제작, 개발 등 전문인력 부족	불법 복제 사이트	외부 자금 및 투자 유치 어려움	해외 진출 등 판로 개척 어려움	광고 유료 콘텐츠 이용료 등 수익 감소	기존 계약 관행 개선 어려움	각종 규제	업계 현황에 대한 투명한 정보 부족	기타
전체	67	58.2	40.3	29.9	25.4	10.4	9.0	6.0	6.0	6.0	4.5
에이전시	59	55.9	40.7	27.1	25.4	11.9	10.2	6.8	6.8	6.8	3.4
플랫폼	8	75.0	37.5	50.0	25.0	-	-	-	-	-	12.5

- '신규 작가/작품 발굴 어려움'의 경우 지속적인 교육기관의 확충 및 작가 지원 프로그램을 통해 일정 부분 해소되고 있으나, 산업의 급속한 성장으로 인해 공급이 수요를 따라잡지 못하고 있는 것으로 보이며, 향후 몇 년간은 해당 인력 부족 현상이 심화할 것으로 보임.
- '기획, 제작 개발 등 전문 인력 부족'은 PD인력 양성이 가장 큰 이슈임. 한국만화영상진흥원에서 진행하는 PD아카데미 및 한국콘텐츠진흥원의 '콘텐츠 창의인재 동반사업'과 같은 프로그램을 통해 일부 인력 양성 지원이 이루어지고 있으나, 산업 현장에서 요구하는 인력의 양과 질을 만족시키기 위해서는 지속적인 지원이 확장될 필요가 있음.
- 에이전시들도 인하우스(In-house) 제작스튜디오를 자체적으로 설립하여 진행하는 경우가 늘고 있는데, 외부 자금 및 투자 유치 어려움, IT인력 인건비 상승, 신규 업체들의 스카웃 경쟁으로 인한 웹툰 관련 주요 인력 인건비 상승 등으로 인해 어려움을 겪고 있음. 향후 대형화, 산업화가 급속도로 진행될 것으로 예상되며 중소 규모의 많은 에이전시들이 투자유치를 계획하고 있는 상황임.

제2부

웹툰 불법유통 실태조사



제1장

조사 개요



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. 조사 개요

- 웹툰 불법유통 실태조사는 산업 피해 규모 추정, 불법유통 사례현황, 불법유통 이용자 FGI의 3가지 파트로 구분되어 있음.

<표 4-1> 조사 개요

구분	산업 피해 규모 추정	불법유통 사례현황	불법유통 이용자 FGI
개요	합법 시장에 미치는 침해 규모	웹툰이 불법 유통되는 경로 및 사례	웹툰 불법유통 경험이 있는 이용자 조사
조사방법	계산식 활용한 추정	크롤링 활용한 Desk Research	FGI (Focus Group Interview)

가. 산업 피해 규모 추정 방안

- 웹툰 불법유통으로 인한 합법 시장 침해 규모 추정은 합법 시장 규모에 불법침해율을 곱하는 방식으로 추정 함.
- 합법 시장 규모는 '1부 웹툰 사업체 실태조사'에서 추정한 산업 규모이며, 불법침해율은 합법 사이트 PV와 불법 사이트 PV를 활용하여 계산함.

나. 불법유통 사례 현황 수집 방안

- 웹툰 불법유통 사례 현황 조사는 유통 경로에 따라 크롤링을 통한 자동 수집 방법 및 수작업을 통해 사례를 수집함.

다. 불법유통 이용자 FGI 방안

- 불법유통 이용자 대상 FGI는 10대 남학생 1그룹, 30~40대 성인 남녀 1그룹으로 총 2그룹을 진행함.

<표 4-2> FGI 개요

구분	내용		
그룹 구성	총 2그룹(총 10명)		
	구분	그룹	참석 인원
	A	불법 웹툰 이용 경험이 있는 15~19세 남성	6명
	B	불법 웹툰 이용 경험이 있는 30~49세 남녀	6명
	합계		12명
조사 방법	FGI(Focus Group Interview)		
조사 기간	2021. 11. 20. (토)		

- FGI 내용은 불법웹툰 사용 경험부터 불법 웹툰에 대한 인식, 근절 방안 등으로 구성됨.

<표 4-3> 웹툰 불법유통 FGI 내용

구분	내용	
Warning up		
불법 웹툰 사용 경험	불법 웹툰 이용 경로	<ul style="list-style-type: none"> 구체적인 불법 웹툰 이용 경험 및 경로 불법 웹툰 이용 정도 불법 웹툰 공유(업로드) 경험
	타 콘텐츠 불법 이용 경험	<ul style="list-style-type: none"> 타 콘텐츠 불법 이용 경험 및 경로
	불법 웹툰 이용 동기	<ul style="list-style-type: none"> 불법 웹툰 이용 동기
불법 웹툰 이용에 대한 인식	불법 웹툰 이용의 장단점	<ul style="list-style-type: none"> 불법 웹툰 이용의 장점 및 단점
	불법 웹툰 불법성 인식	<ul style="list-style-type: none"> 불법 웹툰의 불법성 인식 정도 불법 웹툰 이용이 작가에 미친 피해에 대한 인식
불법 웹툰 이용 근절 방안	불법 웹툰 이용 방지를 위한 방안	<ul style="list-style-type: none"> 불법 웹툰 이용 근절 방안
마무리		
<ul style="list-style-type: none"> 마무리, 기타의견 		

□ FGI 참석자 프로파일은 <표 4-4>와 같음.

<표 4-4> FGI 참석자 Profile

구분	번호	성별	연령	진행 일시
A그룹 (15~19세 청소년 남자)	1	남자	17	11/20 토 오전 11시
	2	남자	15	
	3	남자	17	
	4	남자	17	
	5	남자	15	
	6	남자	17	
B그룹 (3~40대 성인 남녀)	1	여자	48	11/20 토 오후 3시
	2	남자	48	
	3	남자	39	
	4	여자	45	
	5	남자	41	
	6	남자	44	

제2장

웹툰 불법유통시장 피해규모 추정



1. 웹툰 불법유통시장 규모 추정식

- 본 연구에서는 과년도 추정 규모와의 비교 등을 위해 과년도와 동일한 추정식을 사용하여 2020년 웹툰 불법유통시장 규모를 추정함.
- 합법저작물의 시장 침해 규모를 산출하기 위해 불법저작물이 합법저작물 시장을 침해한 침해율을 구하고, 해당 저작물 시장의 전체 규모를 곱하는 방식으로 피해 금액을 추정함.

$$V = \sum_{C_v}^5 \left[\left\{ \left(\frac{C_{ai}}{n_{ai}} \times \frac{n_{ai}}{n_{ci}} \right) \frac{n_{ci}}{n} \times NP_i \right\} + \left\{ \left(\frac{C_{bf}}{n_{bf}} \times \frac{n_{bf}}{n_{cf}} \right) \frac{n_{cf}}{n} \times NP_f \right\} \right]$$

$$= \sum_{C_v}^5 \left[\left\{ \left(\frac{C_{ai}}{n} \times NP_i \right) \right\} + \left\{ \left(\frac{C_{bf}}{n} \times NP_f \right) \right\} \right]$$

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 : 만 13~69세 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 5-1] 합법저작물 시장 침해 규모 산출식

- 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 5-2] 웹툰 불법유통시장 규모 산출 공식

- 위의 공식에서는 합법 웹툰산업 규모와 불법복제 침해율을 도출하는 것이 중요하며, 합법 웹툰산업 규모는 본 보고서 1부 ‘웹툰 사업체 실태조사’에서 최종적으로 추정한 1조 538억원(1,053,836,357,625원)을 적용함.

2. 웹툰 불법복제 침해율

- 불법복제 침해율은 웹사이트 트래픽 데이터인 PV(Page View)를 활용하여 다음과 같이 계산함.

$$\text{불법복제침해율} = \frac{\text{불법웹툰PV}}{(\text{합법웹툰PV} + \text{불법웹툰PV})}$$

[그림 5-3] 불법복제 침해율 산출 공식

- 합법 웹툰 플랫폼의 트래픽 총합은 웹툰데이터베이스(WAS)의 2020년 데이터를 활용함. 2020년 전체 웹툰 플랫폼의 트래픽은 총합 약 337억(33,732,584,391) PV로 집계됨.

<표 5-1> 2020년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 코니스트 WAS DB

플랫폼 명	PV	PV비율	플랫폼 명	PV	PV비율
플랫폼1	14,100,398,604	41.8%	플랫폼11	92,513,137	0.3%
플랫폼2	8,345,392,001	24.7%	플랫폼12	77,401,901	0.2%
플랫폼3	3,066,990,774	9.1%	플랫폼13	73,080,620	0.2%
플랫폼4	1,723,585,234	5.1%	플랫폼14	56,632,501	0.2%
플랫폼5	1,434,729,496	4.3%	플랫폼15	53,220,310	0.2%
플랫폼6	1,406,422,572	4.2%	플랫폼16	50,993,334	0.2%
플랫폼7	1,152,911,720	3.4%	플랫폼17	37,763,272	0.1%
플랫폼8	794,824,977	2.4%	플랫폼18	10,276,392	0.0%
플랫폼9	573,836,438	1.7%	플랫폼19	7,896,036	0.0%
플랫폼10	155,484,699	0.5%	기타	518,230,373	1.5%
			합계	33,732,584,391	100.0%

- 또한 2020년 한국어로 서비스된 웹툰 불법복제 유통 사이트의 불법 웹툰 PV 총합은 약 366억 (36,662,527,404) PV로 집계됨. 이는 한국어로 서비스되는 주요 20개의 불법복제 유통사이트의 트래픽을 모니터링하여 집계한 결과 값이며, 타 언어로 서비스되는 경우와 소규모 사이트는 제외함.

<표 5-2> 2020년 플랫폼별 PV 추정치 / 출처: 코니스트 WAS DB

사이트 명	추정 PV	PV비율	사이트 명	추정 PV	PV비율
뉴**	12,735,325,576	34.7%	아**	351,669,517	1.0%
마***	9,122,654,994	24.9%	툰**	305,132,858	0.8%
툰*	3,703,289,597	10.1%	블**	224,327,314	0.6%
늑***	1,750,196,180	4.8%	망***	173,126,056	0.5%
편*	1,370,766,284	3.7%	호****	164,343,420	0.4%
제***	1,337,795,942	3.6%	여****	153,670,406	0.4%
마***	1,091,061,891	3.0%	더****	151,878,520	0.4%
카**	1,030,129,647	2.8%	섹*	145,895,070	0.4%
일**	611,148,836	1.7%	뉴*	117,744,048	0.3%
망**	562,987,454	1.5%	기타	1,054,552,267	2.9%
망**	504,831,526	1.4%	합계	36,662,527,404	100.0%

3. 침해 규모 추정 결과

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

$$\begin{aligned}
 \text{불법복제침해율} &= \frac{\text{불법웹툰PV}}{(\text{합법웹툰PV} + \text{불법웹툰PV})} \\
 &= \frac{36,662,527,404}{(33,732,584,391 + 36,662,527,404)} \\
 &= 0.5208
 \end{aligned}$$

[그림 5-4] 웹툰 불법복제 침해율 결과

- 즉, 웹툰 불법 복제 사이트의 합법 웹툰 시장 침해율은 약 52.1%로 산출됨.
- 위의 [그림 5-2]에서 적용한 ‘웹툰 불법유통시장 피해 규모’ 공식에 적용하여 최종 산출한 웹툰 불법유통시장의 규모는 다음과 같음.

$$\begin{aligned}
 &= \text{침해율} \times \text{합법시장규모} \\
 &= 0.5208 \times 1,053,836,357,625 \text{원} \\
 &= 548,849,250,404 \text{원} \\
 &\quad (5,488 \text{억 원})
 \end{aligned}$$

[그림 5-5] 웹툰 불법유통시장 규모 산출 결과

- 결과적으로, 2020년 웹툰 불법 복제 유통 서비스로 인한 합법 웹툰 시장의 침해 규모는 약 5,488억 원 (548,849,250,404원)으로 추정됨. 이는 2019년 웹툰 불법유통 피해규모인 3,183억 원 대비 약 1.7배 가량 증가한 수치임.

<표 5-3> 2020년 웹툰 불법유통 피해 규모

[단위: 원, %]

	2019년(A)	2020년(B)	증감(B-A)	
			금액	비율
합계	318,322,956,446	548,849,250,404	230,526,293,958	72.4

제3장

웹툰 불법유통시장 사례 현황



1. 불법유통 사이트 현황²³⁾

가. 합법 웹툰 플랫폼 수 및 웹툰 생산량 변화

- 웹툰 플랫폼의 경우 웹툰 불법복제 및 경쟁 격화로 인해 전체 플랫폼 수가 2018년 40개에서 지속적으로 감소하여 2020년 기준으로 31개로 집계됨.

<표 6-1> 합법 웹툰 플랫폼 수 추이

[단위: 개]

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
전체	35	38	40	38	31
신규	-	4	3	1	0
종료	-	1	1	3	7

*출처: (주)코니스트 WAS(웹툰 분석 서비스)

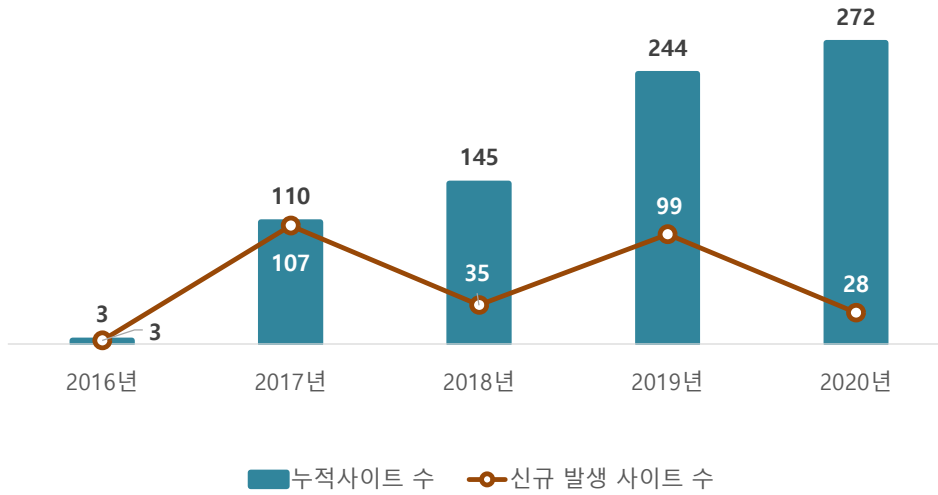
- 2020년 현재 실질적으로 전체 플랫폼 중 1% 이상의 PV(페이지뷰) 점유율을 가진 플랫폼 수는 10개 내외로 판단하고 있음.
- 웹툰 생산은 2016년 2,066편으로 정점을 찍은 이후, 2017년 웹툰 불법복제 사이트 <밤토끼>의 등장으로 인해 전체적으로 작품 제작 편수가 줄어들었음을 확인할 수 있음.
(플랫폼 간 경쟁 격화로 인한 플랫폼 정리 등 타 변수 존재)
- 2018년, 2019년의 경우 네이버웹툰과 카카오페이지의 폭발적인 성장이, 동일하게 폭증한 불법웹툰 트래픽의 효과를 상쇄하여 현상유지처럼 보이거나 사실은 전체 경쟁력을 급속도로 잠식하는 있음.

나. 웹툰 불법유통 사이트 수 및 트래픽 변화 추이

- 웹툰 불법 유통 사이트는 매년 지속적으로 증가하는 추세를 보이고 있고, 특히 2017년과 2019년에 큰 폭으로 증가한 것을 확인할 수 있음. 2017년에는 밤토끼 등장 이후 유사 사이트가 나타났으며, 2018년 밤토끼 검거 이후 잠시 주춤하다가 2019년에 풍선효과로 인해 다시 크게 증가한 것으로 판단됨.

23) 출처: 한국저작권보호원(2021) '웹소설 등 저작권 침해 실태조사 및 대응방안 연구'

[단위: 개]



[그림 6-1] 연도별 불법 웹툰 사이트 변화 추이

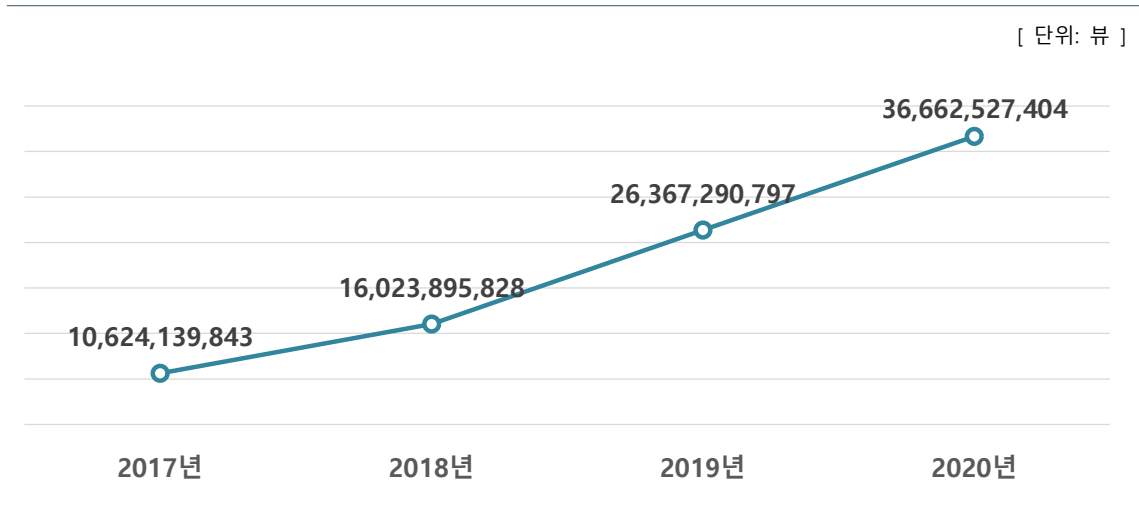
<표 6-2> 연도별 불법 웹툰 사이트 변화 추이

[단위: 개]

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
신규	3	107	35	99	28
누적	3	110	145	244	272

- 글로벌 전체 불법복제가 확인된 사이트는 2,685개이며 그 중에서 한글로 서비스하는 사이트는 2020년 말 기준으로 272개로 확인되었음.²⁴⁾
- 2020년 현재 웹툰 불법 플랫폼의 변화는 상위 불법사이트 10%가 전체 트래픽의 90% 이상을 차지하는 '양극화'와 대형 불법복제 사이트 간의 합병을 통한 '대형화' 그리고, 불법복제 모니터링 회피 기술 개발을 통한 '고도화' 3가지로 요약이 가능함.
 - 양극화: 상위 사이트 10%가 전체 트래픽의 90%이상 차지
 - 대형화: 웹툰 불법복제 사이트 간의 통합을 통한 대형화 시도
 - 고도화: 적극적인 불법복제 모니터링 회피 기술 개발 진행

24) 출처: (주)코니스트 CIMS(Copyright Infringement Monitoring Service), (주)코니스트에서 제공하는 불법 저작물 모니터링&신고 서비스로 국내 주요 플랫폼에 웹툰 불법복제 모니터링 서비스를 제공하고 있음.



[그림 6-2] 연도별 불법 웹툰 사이트 트래픽 변화 추이

<표 6-3> 연도별 불법 유통 사이트 트래픽 변화 추이

[단위: 뷰]

구분	2017년	2018년	2019년	2020년
불법 트래픽 합계	10,624,139,843	16,023,895,828	26,367,290,797	36,662,527,404
	-	50.8%	64.6%	39.1%

- 불법 웹툰 플랫폼 트래픽은 2017년 106억 뷰에서 2020년 366억 뷰로 약 3.5배 증가했음.
- (주)코니스트는 위의 트래픽 조사를 위해 별도의 크롤러를 개발하여 전체 28,101개 URL을 조사하였으며, 트래픽이 발생된 1,692개의 URL을 추출한 다음, 해당 서비스의 도메인별로 그룹화 하는 작업을 거쳐 최종적인 트래픽을 산출하였음.

<표 6-4> 2020년 한국어 웹툰 불법복제 사이트 순위 & 트래픽

구분	사이트명	연간 PV	비율
1	뉴OO	12,735,325,576	34.7%
2	마OOO	9,122,654,994	24.9%
3	툰O	3,703,289,597	10.1%
4	늑OOO	1,750,196,180	4.8%
5	편O	1,370,766,284	3.7%
6	제OOO	1,337,795,942	3.6%
7	마OOO	1,091,061,891	3.0%
8	카OO	1,030,129,647	2.8%
9	일OO	611,148,836	1.7%
10	망OO	562,987,454	1.5%
11	망OO	504,831,526	1.4%
12	아OO	351,669,517	1.0%
13	툰OO	305,132,858	0.8%
14	블OO	224,327,314	0.6%
15	망OOO	173,126,056	0.5%
16	호OOOO	164,343,420	0.4%
17	여OOOO	153,670,406	0.4%
18	더OOO	151,878,520	0.4%
19	섹O	145,895,070	0.4%
20	뉴O	117,744,048	0.3%
21	기타	1,054,552,267	2.9%
합계		36,662,527,404	100.0%

- 한국어로 서비스되는 불법 웹툰 사이트의 트래픽은 2017년 범토끼 등장 이후 2018년 51%, 2019년 약 64.6%, 2020년 약 39.1% 증가로 폭증세를 보이고 있음.

다. 웹툰 불법유통 사이트의 차단 및 신고 회피 기술

□ 포렌식 마크 회피를 위한 이미지 변형

- 불법 플랫폼들은 유출한 웹툰 이미지를 훼손하는 방식으로, 포렌식 마크 삽입을 통한 유출자 파악 및 신고 방식에 대해 대응하고 있음.
- 이미지 자체에 대해서는 흐리게 만드는 블러(Blur), 이미지에 불법사이트 로고 워터마크를 삽입하는 방법, 해상도를 낮추는 방법 등을 사용하고 있음.
- 플랫폼에서 유출한 원본 이미지를 바로 사용하는 경우, 이미지 메타 태그에 삽입된 정보를 통해 유출자 추적이 가능하므로 이미지 메타정보를 삭제 처리하고 있음.
- 웹툰 불법복제 사이트가 내국인의 경우 대포폰이나 대포통장을 이용하고, 외국 모바일 폰이나 데스크톱을 이용하는 등 웹툰 불법복제 사이트의 수법이 갈수록 지능화되어 가고 있음.

□ 이미지 차단 회피를 위한 이미지 텍스트 변환 기술

- 구글은 자체 DMCA 이미지 필터링 기술을 적용하여 선정성이 높은 이미지에 대한 콘텐츠 및 광고 차단을 진행 중임.
- 불법복제 사이트들은 구글 이미지 API를 통한 선정성/불법성 판정을 회피하기 위해, 한국어 불법 플랫폼 중 일부가 이미지를 텍스트로 변환하는 기술을 개발하여 사이트 전체에 적용함.
- HTML 태그 중 뒤에 들어가는 주소에 일반적으로 JPG나 PNG 형태의 이미지 파일이 위치하게 되는데, 이를 자바스크립트를 이용하여 이미지 자체를 16진수 텍스트로 변환하거나 BASE-64 인코딩한 텍스트로 변환하여 HTML 소스코드 상에 삽입해 놓는 기법을 사용함.
- 구글 이미지 API나 별도의 개별 선정성을 파악하기 위한 시스템의 경우, 일반적으로 해당 소스코드를 기반으로 재귀적(recursively)으로 이미지 파일에 직접 접근하는 방식을 사용하는데, 이는 기계가 이미지를 인식하는 방식이 완전히 달라 이에 대한 대응 기술이 필요한 상황임.

제4장

웹툰 불법유통 FGI 결과



1. 불법 웹툰 이용 경험

가. 불법 웹툰 이용 현황

□ 구체적인 불법 웹툰 이용 경험 및 경로

- 불법 웹툰 이용 경험 및 경로는 세대별로 차이가 있었음. 10대 남자 학생들의 경우, 불법 유통 사이트에 직접 접속하여 이용하는 경우가 많았으며, 30~40대 성인들은 주로 지인들을 통해 링크를 공유받아서 이용하는 경우가 많은 것으로 나타남.

그룹	내용
A그룹 (10대 청소년 남자)	<p>"친구 소개로 ○○○를 통해서 보게 되었어요."</p> <p>"어릴때 쿠키나 캐쉬를 구매할 수 없어서 인터넷 구글에 검색해서 봤어요."</p> <p>"쿠키 결제해서 보는 것과 불법 사이트를 병행해서 보고 있어요."</p> <p>"블로그에 올라와있는 것을 보는 편이에요, 다른 아마추어 웹툰 작가들이 웹툰을 올리는 것도 많이 보고 있고요."</p>
B그룹 (3~40대 성인 남녀)	<p>"가끔 지인이 카톡으로 링크를 보내주면 불법사이트를 통해서 가끔 본적은 있는데 요새는 이용하지 않아요."</p> <p>"직장동료가 usb로 pdf 파일을 줘서 보기도 하고 그랬어요"</p> <p>"지인이 링크를 공유해줘서 불법유통사이트를 이용해서 봐왔었는데, 최근에는 그런 사이트도 업로드가 활발하지 않아서 최근에는 이용을 덜하고 있어요."</p>

나. 타 콘텐츠 불법 이용 경험

□ 타 콘텐츠 불법 이용 경험 및 경로

- 10대 남자 학생들의 경우, 요즘은 영화나 음악은 넷플릭스나 멜론 등 구독서비스가 잘 되어 있어서 주로 정기결제를 해서 보는 편인 반면, 웹툰은 불법 복제가 쉽고 불법 경로를 찾기 쉬워서 이용하는 것으로 나타남.
- 30~40대 성인들은 영화의 경우 최근에도 웹하드를 이용하여 다운받는 경우가 많았고, 예능프로그램도 불법 사이트를 통해 보는 경우도 있는 것으로 나타남.

그 룹	내용
A그룹 (10대 청소년 남자)	<p>"영화나 음악은 공식적인 루트가 편한데, 웹툰은 불법적인 경로를 찾는게 더 쉬운 것 같아요."</p> <p>"영화 보다 웹툰이 복제하기가 쉬운걸로 알고 있어요."</p> <p>"초등학생때 마인크래프트를 불법다운 받아서 이용했었다. 친구들한테 공유한 경험도 있어요."</p>
B그룹 (3~40대 성인 남녀)	<p>"영화는 요새 ○○○○등에서 보기도 한다. 음악은 유튜브를 통해서 듣고 있어요."</p> <p>"○○○라는 사이트 이용해서 영화를 보기도 하고 직장동료가 ○○○○에서 받은 영화를 보내준 적 있어요."</p> <p>"주변인들은 ○○○○ 등 웹하드를 많이 이용하고 있는거 같아요."</p> <p>"예능/시사프로그램 등은 불법사이트에서 이용하기도 한다. 게임은 고전게임 등을 받으려고 웹하드 이용해본 적 있어요."</p> <p>"예능 등 티비 프로그램을 놓쳤을 경우는 구글 검색으로 토렌트 다운을 받아서 봐요."</p> <p>"영화는 토렌트나 p2p에서 예전에 이용했고, 요즘은 영화는 TV에서 OTT 넷플릭스로 보고 있어요."</p>

다. 불법 웹툰 이용 동기

□ 불법 웹툰 이용 동기

- 불법 웹툰을 이용한 동기에서도 세대 차이가 나타남. 10대 남자 학생들은 금전적인 이유가 주로 나타났으나, 30~40대 성인들은 금전적인 이유도 있지만 그 보다 주변 지인들의 추천이 더 큰 동기로 작용한 것으로 나타남.

그 룹	내용
A그룹 (10대 청소년 남자)	<p>"지금은 용돈이 넉넉해서 구매해 보는 경우가 많은데, 더 어릴때는 구매 자체를 못했었으니까 불법 이용을 했던 거 같아요."</p> <p>"아무래도 비용적인 이유가 가장 큰 거 같아요."</p>
B그룹 (3~40대 성인 남녀)	<p>"친구가 신작에 대한 것들을 추천을 해줘서 처음 접하게 되었어요."</p> <p>"만화는 아직도 쉽게 창작되는 거 처럼 쉽게 생각하는 인식이 많은 것 같아요."</p> <p>"직장 동료 등 주변인들이 많이 불법적으로 이용하고 있어서 인식이 무뎠다는 것 같아요."</p> <p>"주변 지인이 SNS로 링크를 추천 등을 해줘서 이용을 시작했어요."</p>

2. 불법 웹툰 이용에 대한 인식

가. 불법 웹툰 이용의 장단점

□ 불법 웹툰 이용의 장점

- 불법 웹툰을 이용하는 것의 장점으로는, 무료라는 것이 가장 큰 장점이고 특히 네이버나 카카오 등 주요 플랫폼은 신작 또는 최신화를 유료로 봐야하는데 불법 웹툰 사이트는 신작 또는 최신화도 무료로 볼 수 있다는 것이 장점으로 나타남. 그리고, 경로를 찾기 쉬운 것도 장점으로 꼽힘.

그 룹	내용
A그룹 (10대 청소년 남자)	<p>"모두 불법적이라는 인식이 있기는 해서 대놓고 보는 사람은 없는 거 같은데, 초등학생도 볼 수 있기 때문에 접하기 쉽고 무료라는게 장점이예요."</p> <p>"무료인 것이 가장 큰 장점이예요."</p>
B그룹 (3~40대 성인 남녀)	<p>"처음 사이트 접속해봤을 때, 네이버/카카오 말고 다른 사이트들의 신선한 작품들도 많아서 그런게 장점이고."</p> <p>"유료라면 아무래도 고민을 조금은 하게 되는데 무료이면 쉽게 접근하게 되는거 같아요."</p> <p>"신작을 무료로 볼 수 있다는 장점이 있고."</p>

□ 불법 웹툰 이용의 단점

- 불법 웹툰을 이용하는 것의 단점으로는, 10대 남자 학생들에서는 작품의 화질이나 워터마크 등으로 인해 보기 불편한 점이 주로 나타남. 또한, 광고가 많고 불건전한 작품을 청소년들이 쉽게 접할 수 있는 것이 단점이라는 의견도 나타났음.
- 30~40대 성인들에게서도 불법 웹툰 사이트의 성인물 등 불건전 콘텐츠에 대한 우려는 나타났으나, 그 외에 작가들이 입는 피해에 대한 우려가 나타나기도 했음.

그 룹	내용
A그룹 (10대 청소년 남자)	<p>“불법사이트는 성인사이트 작품들도 쉽게 접할 수 있게 되어있기 때문에 청소년들에게 좋지 않은 영향을 줄 거 같아요.”</p> <p>“워터마크가 계속 보이는 것이 단점이고 어린애들이 불건전한 웹툰에도 접근할 수 있어요.”</p> <p>“워터마크가 있고 화질이 안좋은게 단점인 것 같아요.”</p> <p>“사이트에 접속했을 때 광고가 너무 많아서 그런게 단점이에요.”</p> <p>“작가들의 저작권 쪽에 피해가 많이 갈 것 같아요. 저작권 관련 교육은 학교에서 많이 하고 있는데 그런 교육들이 인식의 변화에 영향을 주는 것 같지는 않아요.”</p>
B그룹 (3~40대 성인 남녀)	<p>“단점은 인터페이스가 조잡해보이고 성인물도 걸러지지 않아서 유해할 거 같아요.”</p> <p>“작가들이 본인들의 콘텐츠에 대한 인정/대우를 못하는 것이 부정적인 것 같다.”</p> <p>“웹툰 작가들에게는 안좋은 영향을 줄 것 같아요.”</p> <p>“청소년들은 아직 가치관이 성립이 안된 시기이기에 자주 접하면 좋지 않을 것 같고 가정이나 학교에서 관리를 해줘야 할 것 같아요.”</p>

3. 불법 웹툰 이용 근절 방안

가. 불법 웹툰 이용 방지를 위한 방안

□ 불법 웹툰 이용 방지를 위한 방안

- 불법 웹툰 근절에 대한 방안으로는 웹툰에도 구독서비스나 유튜브 같은 시스템을 도입 하면 불법 이용 방지에 큰 도움이 될 거라는 의견이 다수 나타남.
- 소비자의 금전적인 부담을 줄이는 것이 중요하고 특히, 주요 소비층인 학생들 대상의 저렴한 요금체계가 필요하다는 의견이 있었음.
- 이러한 유통 방식이나 금액적인 부분 외에, 개인의 불법물 이용에 대한 인식을 개선하는 것이 가장 중요하다는 의견도 나타남.

그룹	내용
<p style="text-align: center;">A그룹 (10대 청소년 남자)</p>	<p>“넷플릭스 같은 구독경제 시스템이 있다면 대부분의 불법이용자들도 불법 이용 안하고 결제할 것 같아요.”</p> <p>“메이저 플랫폼들이 무료쿠키나 무료캐쉬 등을 늘려주면 좋을 것 같고, 불법사이트 자제를 없애버리면 해결될 문제라고 생각해요.”</p> <p>“개인의 노력이 중요하다고 생각해요. 개인이 안쓰게 되면 자연스럽게 해결될 것 같아요.”</p> <p>“유튜브는 프리미엄 아니면 광고를 보게 되는데, 웹툰도 유튜브처럼 결제 안하면 광고를 보고 무료로 볼 수 있고, 광고를 안보려면 결제를 하고 그런 식의 유통 방식을 쓰면 점점 좋아지지 않을까 생각해요.”</p> <p>“금전적인 부담을 줄여주는 게 중요할 거 같아요. 구독시스템으로 가더라도 주요 소비층이 학생들이니깐 학생층은 더 저렴하게 해준다든지 하면 도움될 거 같아요.”</p> <p>“소비자의 부담을 줄여줘야 해요.. 만약 그게 안된다면, 불법 사이트가 생기지 않게 더 강하게 막아야 해요.”</p>
<p style="text-align: center;">B그룹 (3~40대 성인 남녀)</p>	<p>“실제로는 불법사이트를 막기 힘들 것 같고, 다 해외에 기반을 두고 있기 때문에 어려울 것이고, 불법 근절을 위한 캠페인 강화가 더 필요할 것 같아요.”</p> <p>“구독서비스가 활성화되면서 콘텐츠 소비의 불법이 많이 줄어든 거 같은데, 웹툰도 구독시스템을 만들면 더 불법 이용이 줄어들 지 않을까 싶어요.”</p> <p>“퀄리티가 좋은 작품이 많아 나와서 이런 작품은 돈 내고 봐야 한다는 인식을 심어주면 좋을 것 같아요.”</p> <p>“주요 포털을 중심으로 다른 콘텐츠랑 같이 이용할 수 있게끔 연계되게 하면 좋을 것 같아요.”</p> <p>“제일 중요한건 인식인 것 같아요. 요즘엔 청소년들한테 웹툰작가도 인기가 많고 인기 직업인데, 청소년들을 대상으로 불법에 대한 인식 개선을 위한 홍보, 공익광고, 저작권이나 불법 콘텐츠 이용에 대한 교육 등을 강화해야 할 것 같아요.”</p>

□ 저작권 관련 교육 방안

- 10대 남자 학생들을 대상으로, 현재 학교에서 교육하고 있는 저작권 관련 교육에 대해 의견을 물은 결과, 대체로 지금 형태의 저작권 교육은 전혀 도움이 되지 않는다는 의견이 나타남.
- 형식적인 교육에 가깝고 학생들의 인식이나 관심도를 일으키기 어렵다는 의견임.
- 강한 처벌에 대한 홍보, 유명 웹툰 작가가 직접 강의를 하는 등의 방식이 도움될 것 같다는 의견이 나타남.

그 룹	내용
<p>A그룹 (10대 청소년 남자)</p>	<p>“법적으로 잘못되었다는 걸 강력하게 알려줘야 하고 가해자의 근황 등을 보면 좋을 거 같아요.”</p> <p>“현재 저작권 교육은 의미가 없어요. 교육의 질이 낮고 영상 질이 낮고 그냥 영상보고 소감문 쓰고 끝이에요.”</p> <p>“솔직히 지금 교육은 도움 안되요. 아무래도 기성세대들이 영상을 틀어주면 볼거라고 생각하는데 막상 학생들은 강압적인 참여라 관심이 떨어져요. 자발적인 참여를 유도하지 않으면 효과가 없을 것 같아요.”</p> <p>“유명 웹툰 작가나 좋아하는 웹툰 작가가 직접 와서 교육해주면 효과가 있을 것 같아요.”</p>

제5장

결론



1. 웹툰 불법유통시장 규모 추정

- 본 연구에서는 과년도 추정 규모와의 비교 등을 위해 과년도와 동일한 추정식을 사용하여 2020년 웹툰 불법유통시장 규모를 추정함.
- 합법저작물의 시장 침해 규모를 산출하기 위해 불법저작물이 합법저작물 시장을 침해한 침해율을 구하고, 해당 저작물 시장의 전체 규모를 곱하는 방식으로 피해 금액을 추정함.
- 합법 웹툰 플랫폼의 트래픽 총합은 웹툰데이터베이스(WAS)의 2020년 데이터를 활용함. 2020년 전체 웹툰 플랫폼의 트래픽은 총합 약 337억(33,732,584,391) PV로 집계됨.
- 또한 2020년 한국어로 서비스된 웹툰 불법복제 유통 사이트의 불법 웹툰 PV 총합은 약 366억 (36,662,527,404) PV로 집계됨. 이는 한국어로 서비스되는 주요 20개의 불법복제 유통사이트의 트래픽을 모니터링하여 집계한 결과 값이며, 타 언어로 서비스 되는 경우와 소규모 사이트는 제외함.
- 불법복제 침해율은 합법 웹툰 및 불법 웹툰 사이트의 전체 PV 합계 중 불법 웹툰 사이트의 PV가 차지하는 비율이며, 위의 PV 수치를 공식에 대입하여 계산하면, 약 52.1%의 불법복제 침해율이 나타남.
- 결과적으로, 2020년 웹툰 불법 복제 유통 서비스로 인한 합법 웹툰 시장의 침해 규모는 약 5,488억 원 (548,849,250,404원)으로 추정됨. 이는 2019년 웹툰 불법유통 피해규모인 3,183억 원 대비 약 1.7배 가량 증가한 수치임.

2. 웹툰 불법유통 사례 현황

- 웹툰 불법 유통 사례는 갈수록 늘어나고 있음. 불법 웹툰 사이트는 지속적으로 증가하고 있으며, 전 세계적으로 불법복제가 확인된 사이트는 2,685개이고 그 중 한글로 서비스되는 사이트는 2020년 말 기준 272개임.
- 웹툰 불법 사이트의 트래픽은 상위 10%의 사이트가 전체 트래픽의 90%를 차지할 정도로 양극화되어 있으며, 대형 사이트가 다른 사이트를 합병하는 대형화도 이루어지고 있음.
- 또한, 불법복제 단속을 위한 모니터링 기술을 회피하는 회피 기술들이 지속적으로 발전하고 있는 중임.
 - 포렌식 마크 회피를 위한 이미지 변형
 - 이미지 차단 회피를 위한 이미지 텍스트 변환 기술
 - 구글 DMCA 신고 검증 절차 회피를 위한 URL 접근 회피 기술
- 유통경로별로 불법유통 사례를 살펴보면, 크게 검색포털, 웹하드, 토렌트, SNS, 모바일앱의 5가지 경로로 파악할 수 있음.

- 주요 작품 40개에 대해 검색포털 경로로 불법 유통되는 건수를 파악한 결과, 43,221건의 규모로 확인됨. 상위 20개 작품의 비율이 전체의 85.3%로 인기작품에 대한 불법복제로 양극화가 되어있는 것으로 확인할 수 있음.
- 주요 4개의 웹하드 사이트에 대한 파악 결과, 총 13,918건의 불법복제물 유통이 이루어지고 있는 것으로 확인되고 있음.

3. 웹툰 불법 이용자 FGI 결과

- 불법적인 경로로 웹툰을 이용한 경험이 있는 이용자를 대상으로 FGI를 진행한 결과, 웹툰은 공짜로 본다는 인식과 함께 불법 유통 경로를 찾기 쉬운 것이 웹툰의 불법 이용에 영향을 미치는 것으로 나타남.
- 이용 동기로는 학생들의 경우 주로 금전적인 이유가 가장 컸지만, 성인들은 금전적인 이유보다는 지인의 링크 공유 등 추천으로 이용이 이뤄지는 것으로 파악됨.
- 음악이나 영화는 구독서비스가 잘 되어있어서 불법을 이용해야겠다는 생각을 하지 않지만, 웹툰은 불법 복제가 쉽고 경로 찾기가 쉬워서 주로 불법 이용을 하는 것으로 나타남.
- 불법 웹툰 이용의 장점으로서는 최신화를 무료로 볼 수 있다는 것이 주로 나타났고, 반면에 화질이 좋지 않고 광고가 많다는 단점 의견이 나타남.
- 웹툰 불법 이용을 개선하기 위한 이용자 차원에서의 개선 방안은 현재 학교 등에서 이뤄지고 있는 저작권 교육을 개선해야 한다는 의견이 많았으며, 현재 수준의 교육은 도움이 되지 않고 형식적이라는 의견이 나타남.
- 사업자 차원에서는 넷플릭스나 멜론과 같이, 웹툰도 구독시스템이 잘 갖춰진 플랫폼이 생기면 불법 이용이 상당히 줄어들 것이라는 의견이 다수 있었음.
- 제도적 차원에서는 불법 사이트 이용자에 대한 처벌 수위를 강화해야 한다는 의견도 나타남.

4. 시사점

- 글로벌 시장에서 K-콘텐츠에 대한 관심이 급격히 증가하고 있음. 특히 글로벌 OTT가 선보인 웹툰 원작의 영상콘텐츠가 세계적인 인기를 끌면서 한국 웹툰에 대한 인기도 동반 상승하는 추세임. 대표적인 사례로 넷플릭스의 〈스위트홈〉, 〈D.P〉, 〈지옥〉, 애플TV플러스의 〈닥터 브레인〉, 그리고 디즈니플러스가 준비 중인 〈무빙〉 등을 들 수 있음.

- 그 중 <지옥>은 OTT 콘텐츠가 세계적으로 인기를 끌면서 이를 시청한 해외 팬들이 원작 웹툰으로 몰려 단행본으로 해외 11개국에 수출하기도 하는 등 글로벌 OTT를 통한 K-콘텐츠의 인기가 웹툰으로 역주행하는 현상도 나타남.²⁵⁾
- 이와 같이 향후 글로벌 시장으로 국내 웹툰 콘텐츠가 더욱 확장될 수 있는 무궁무진한 가능성을 가진 이면에는 손쉽게 무료로 접근할 수 있는 불법 사이트를 통한 이용도 함께 증가하면서 불법 시장이 합법 시장을 잠식하는 현상이 더욱 심각해질 수 있음.
- 다양한 환경 요인이 존재하기는 하지만 실제로 웹툰의 합법 플랫폼은 지속적으로 감소하는 반면 불법 사이트는 매년 증가하고 있는 것으로 나타남.
- 불법적인 경로를 통해 웹툰이 확산되는 것을 방지하기 위해서는 웹툰의 공급자와 이용자 모두 적극적인 노력이 필요함.
- 먼저 공급자 입장에서는 이용자들이 부담스러워하지 않는 수준에서 비용을 기꺼이 지불할 수 있는 비즈니스 모델 개발이 필요함. 이미 OTT와 멜론을 통해 익숙해진 구독 경제 모델을 통한 과금 설계 방식을 통해 연령대별로 접근하는 것도 고려할만함.
- 이용자 입장에서는 ‘웹툰’ 역시 다른 콘텐츠와 마찬가지로 ‘비용을 지불하고 봐야하는 콘텐츠’라는 인식의 전환이 필요함. 이를 위해서는 웹툰을 불법적인 경로를 통해 보았을 경우 이용자가 입는 피해와 창작자가 입는 피해 등에 대해 지속적으로 알려주는 저작권 리터러시 교육이 필요할 것으로 보임.
- 저작권 리터러시 교육은 세대별 맞춤형으로 진행될 필요가 있음. 디지털에 익숙하여 스스로 불법 사이트를 찾기에 용이하고 짧은 영상에 익숙한 10대에게는 그에 맞는 코드로 접근하는 방법을, 주로 직장 동료나 지인으로부터 불법 사이트를 공유받는 30-40대에게는 직장이나 동호회 등을 통해 저작권 교육을 진행한다면 효과성을 기대할 수 있을 것으로 보임.

25) 유승목(2021.11.25.). '지옥' 폭발적 인기...원작 웹툰 단행본 해외 나간다.
머니투데이(<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2021112508503883801>)

부록

설문지



본 조사의 개인정보는 통계법 제33조(비밀보호)와 제34조(통계중사자 의무)에 의해 비밀이 철저히 보장됩니다.

ID		-			
----	--	---	--	--	--

웹툰 사업체 실태 조사

안녕하십니까?
 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서는 웹툰 사업체의 현황을 파악하고자 매년 ‘웹툰 사업체 실태조사’를 실시하고 있습니다. 본 조사는 2020년 12월 22일 개정된 만화진흥법 제13조 2항(통계의 작성)에 의거하여 진행되며, 조사 결과는 웹툰산업 진흥과 건강한 생태계 조성을 위한 정책 수립의 기초자료로 활용될 것입니다.
 귀하께서 응답해주신 조사 결과는 통계법 제33조에 의거하여 비밀이 보장되며, 설문에 대한 모든 응답과 업체 관련 정보는 철저히 비밀과 무기명으로 처리되고 통계분석 목적 외에는 절대 사용되지 않습니다.
 바쁘시더라도 조금만 시간을 내 주셔서 본 조사에 협조해 주시기 바랍니다. 감사합니다.

2021년 6월

- 주관기관 : 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원
- 조사기관 : ㈜글로벌리서치 김상민 대리 (☎ 02-3456- 1853)

※ 본 조사의 시간적 범위는 2020년 1월 1일 ~ 2020년 12월 31일 현황입니다. 모든 응답은 2020년 12월 31일을 기준으로 작성해 주십시오.

A. 일반현황 및 매출현황

A1. 기본정보

1. 업체명		2. 설립년도	년
3. 대표자명		4. 본사 소재지	시/도

A2. 귀사의 2020년 웹툰 사업 분야는 어떻게 되십니까? 해당되는 것을 모두 골라 주세요.

- ① 웹툰 플랫폼 ② 웹툰 에이전시 ③ 웹툰 기획/제작
 ④ 출판(웹툰을 출판하는 경우) ⑤ 기타()

A2-1. (A2 문항에서 2개 이상 선택한 경우) 그 중에서 가장 주된 사업 분야는 무엇입니까?

- ① 웹툰 플랫폼 ② 웹툰 에이전시 ③ 웹툰 기획/제작
 ④ 출판(웹툰을 출판하는 경우) ⑤ 기타()

A2-2. 귀사는 2020년을 기준으로 웹소설 사업을 진행하고 있습니까?

- ① 예 ② 아니오

A3. 귀사의 2020년 매출액은 어떻게 되십니까? (웹툰 사업만 하는 경우 비중은 100%)

1. 전체 매출액	백만원
2. 전체 매출액 중 웹툰 관련 비중	%
3. (웹소설 병행 업체만) 전체 매출액 중 웹소설 관련 비중	%

A4. 귀사의 2020년 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(수출) (유료콘텐츠, 2차저작권, 출판, 기타 수익 모두 포함)	%
전체 웹툰 매출		100%

A4-1. (A4의 2에서 2차 저작권 매출이 있는 경우) 귀사의 2020년 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 2020년 기준 수출을 하셨습니까?
 ① 예 ② 아니오

B1-1. **(B1의 ① 응답)** 2020년 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

B1-2. **(B1의 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()	%
2020년 전체 수출액	100%

B1-3. **(B1의 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 거래액	%
간접 수출	5. 국내 에이전시/플랫폼	%
	6. 해외 에이전시/플랫폼	%
6. 기타()		%
2020년 전체 수출액		100%

B1-4. (B1의 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()	%
2020년 전체 수출액	100%

B2. 귀사는 2020년 기준 수입을 하셨습니까?

- ① 예 ② 아니오

B2-1. (B2의 ① 응답) 2020년 수입 규모는 어떻게 되십니까?

1. 수입액	천달러
2. 수입 작품 수	건

B2-2. (B2의 ① 응답) 수입액을 100이라 할 때 다음 국가별 비중은 어떻게 되십니까?

해외수입 국가	수입액 비중
1. 중국(홍콩 포함)	%
2. 대만	%
3. 일본	%
4. 동남아	%
5. 북미	%
6. 유럽	%
7. 기타()	%
2020년 전체 수입액	100%

B2-3. (B2의 ① 응답) 수입액을 100이라 할 때 다음 수입 형태별 비중은 어떻게 되십니까?

해외수입 형태	수출액 비중
1. 온라인 전송권	%
2. 출판권	%
3. 2차 저작권 라이선스(미디어 믹스 등)	%
4. 기타()	%
2020년 전체 수입액	100%

E3. 향후 웹툰 산업 발전을 위해 정부에서 개선하거나 지원해주었으면 하는 사항에 대해 말씀해 주십시오.

소중한 시간을 내어 주셔서 감사합니다.

2021 웹툰 사업체 실태조사

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원
감 수 | 이 양 환 (정책본부 본부장)
박 혁 태 (산업정책팀 팀장)
연구총괄 | 이 수 엽 (산업정책팀 선임연구원)
연구기관 | (주)글로벌리서치
연구책임 | 김 태 영 ((주)글로벌리서치 상무)
서 현 창 ((주)글로벌리서치 부장)
황 소 희 ((주)글로벌리서치 과장)
김 상 민 ((주)글로벌리서치 대리)
신 지 혜 ((주)글로벌리서치 대리)

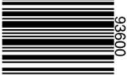
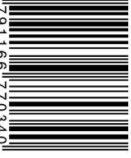
발 행 인 | 조현래 (한국콘텐츠진흥원장)
발 행 일 | 2021년 12월 24일
발 행 처 | 한국콘텐츠진흥원
주 소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전 화 | 1566-1114
홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호_KOCCA 21-15
ISBN_979-11-6677-034-0(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”

9 79156 770340
ISBN 979-11-6877-094-0



비매품/무선

누구나
콘텐츠로 일상을
풍요롭게

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

