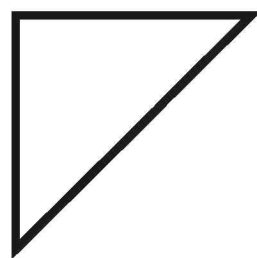


만화분야 문화예술용역계약
범위설정 방안 기초연구

20
19

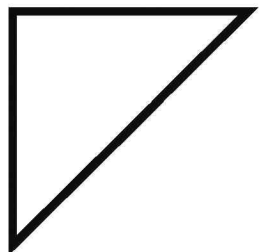
— KOCCA 19-30



만화분야 문화예술용역계약
범위설정 방안 기초연구

20
19

— KOCCA 19-30



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

제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 “만화분야 문화예술용역계약 범위설정
방안 기초연구”의 결과보고서로 제출합니다.

2019년 9월 30일

연구/조사기관 : 한국문화관광연구원

연구/조사책임자 : 이상규 (한국문화관광연구원 연구원)



목 차

제1장 연구개요	1
1. 연구배경 및 목적	3
가. 연구의 배경	3
나. 연구의 목적	6
2. 연구범위 및 방법	7
가. 연구의 범위	7
나. 연구방법	8
제2장 국내 만화산업 현황 및 구조	13
1. 국내 만화산업 현황 및 구조	15
가. 만화산업 현황	15
나. 만화산업 제작 및 유통구조	18
다. 만화산업 직무구조	21
2. 국내 만화산업 종사자 현황	24
가. 종사자 현황	24
나. 만화작가 관련 공정거래 이슈	31
3. 만화분야 문화예술용역의 개념과 범위	33
가. 용역의 개념과 특징	33
나. 만화분야 문화예술용역의 범위	34
제3장 만화작가의 활동양상 및 계약관행	39
1. 심층인터뷰 및 FGI 개요	41
가. 인터뷰의 목적 및 대상	41
나. 연구방법 및 과정	44
2. 만화작가의 활동양상	46
가. 주요 경제활동 유형과 양상	46

나. 활동환경과 조건	54
3. 주요 계약관계 및 계약유형	58
가. 웹툰 작가와 플랫폼의 계약	58
나. 웹툰 작가와 에이전시(제작사/매니지먼트사)의 계약	67
다. 출판만화작가와 출판사의 계약	71
라. 작가와 작가의 계약	76
마. 작가와 공공기관 또는 민간업체의 계약	79
4. 소결: 만화분야 계약관행의 특징	81
가. 주요 계약관계 및 계약유형 종합	81
나. 계약관행의 특징	82
제4장 만화작가의 경제활동 및 계약현황 분석	87
1. 분석 개요	89
가. 조사 내용	89
나. 조사 방법	93
2. 분석 결과	94
가. 인구통계학적 분석	94
나. 경제활동	99
다. 계약경험	102
라. 계약내용	109
제5장 만화분야 문화예술용역계약 범위설정 및 정책 제언	115
1. 고용보험 관련 조사결과	117
2. 예술인 고용보험 도입 현황 및 쟁점들	126
3. 만화분야 문화예술용역계약의 범위설정	131
가. 작가와 플랫폼 간의 계약	132
나. 작가와 에이전시(제작사·매니지먼트) 간의 계약	133
다. 작가와 출판사 간의 계약	135
라. 작가와 작가 간의 계약	136
마. 작가와 공공기관·민간사업체 간의 계약	137
바. 만화분야 문화예술용역계약의 기준 및 범위 정리	138

4. 만화분야 예술인 고용보험 도입 관련 쟁점 및 과제	139
가. 주요 쟁점들	139
나. 업계 이해당사자 간 입장차이	143
5. 정책 제언	146
가. 만화작가활동의 애로점과 정책수요	146
나. 만화분야 예술인 고용보험 도입 관련 정책제언	149
다. 기타 정책제언	155
참고문헌	159
부록	165



표 목 차

<표 1-1> 심층 인터뷰 및 FGI 참여자	9
<표 2-1> 국내 만화산업 현황 (2013~2017)	16
<표 2-2> 한국 출판만화 잡지 현황 (2017년)	19
<표 2-3> 만화산업 주요 직무구조	21
<표 2-4> 만화작가의 창작활동 분야별 비중	22
<표 2-5> 만화산업 지역별·업종별 종사자 현황 (2017)	25
<표 2-6> 웹툰 플랫폼 및 에이전시 분야 인력현황 (2018)	26
<표 2-7> 만화·웹툰 작가 성별 및 연령 분포	27
<표 2-8> 만화작가들의 계약 활동 형태	29
<표 2-9> 분야별 전업 예술인의 고용형태	30
<표 2-10> 만화작가들의 표준계약서 사용 여부	32
<표 2-11> 만화 및 일러스트 작가 불공정 경험 여부	32
<표 2-12> 현행법에 따른 ‘예술인’과 ‘문화예술용역’의 정의	37
<표 2-13> 만화분야 문화예술용역의 범위	38
<표 3-1> 인터뷰 참여자 정보	42
<표 3-2> 인터뷰 질문 문항	44
<표 3-3> 웹툰 작가와 플랫폼 사이의 계약방식	59
<표 3-4> 웹툰 작가와 에이전시(제작사/매니지먼트사) 사이의 계약방식	67
<표 3-5> 출판만화작가와 출판사 사이의 계약방식	72
<표 3-6> 웹툰 작가와 보조작가 사이의 계약방식	76
<표 3-7> 메인작가와 메인작가 사이의 계약방식	78
<표 3-8> 만화작가와 공공기관·민간 사업체 간 계약방식	80
<표 3-9> 만화분야 주요 계약관계 및 계약유형	81
<표 4-1> 주요 활동 영역 및 활동 형태별 조사 대상 분포	91
<표 4-2> 조사 항목별 세부 내용	92
<표 4-3> 인구통계학적 속성	95
<표 4-4> 작가 유형별 인구통계학적 속성	97
<표 4-5> 종사상 지위별 활동 영역 및 활동 형태	98

<표 4-6> 주요 활동 매체(복수응답)	99
<표 4-7> 연간 소득 수준	100
<표 4-8> 소득 구성	101
<표 4-9> 비임금근로자 사업자 등록 여부	102
<표 4-10> 최근 3년간 참여한 만화·웹툰 작품 수	102
<표 4-11> 메인작가의 대표 작품 계약 상대	103
<표 4-12> 주요 계약 유형	104
<표 4-13> 주요 계약의 범위	105
<표 4-14> 웹툰계약 기간 및 주기	106
<표 4-15> 출판만화계약 기간 및 주기	107
<표 4-16> 보조작가 활용 현황	108
<표 4-17> 보조작가의 대표 작품 계약 상대	108
<표 4-18> 주요 계약 유형 및 형태	109
<표 4-19> 메인작가의 주요 활동영역과 계약 상대별 계약 내용	111
<표 4-20> 보조작가의 대표작 계약서 작성 형태별 계약 내용	114
<표 5-1> 고용보험 가입 경험	117
<표 5-2> 고용보험제도 서비스 수혜 내용(복수응답)	119
<표 5-3> 현재 시점 고용보험 가입 여부	119
<표 5-4> 향후 고용보험 가입 희망 여부	120
<표 5-5> 향후 고용보험 가입 비희망 사유	122
<표 5-6> 향후 예술인 고용보험 지원시, 부담 가능한 보험료 비중	123
<표 5-7> 메인작가의 보조작가 고용보험 납부 의향	123
<표 5-8> 메인작가의 보조작가 고용보험 납부 비희망 사유	124
<표 5-9> 보조작가 고용보험료 분담 주체	125
<표 5-10> 향후 수혜 희망 고용보험제도 서비스	125
<표 5-11> 현행법에 따른 예술인과 문화예술용역의 정의	127
<표 5-12> 예술인 고용보험도입(안)	128
<표 5-13> 고용보험법 일부개정법률안 주요 내용	129
<표 5-14> 만화작가 직무별 문화예술용역의 주요 유형	138
<표 5-15> 만화·웹툰 작가 활동시 어려운 점(복수응답)	146
<표 5-16> 보조작가의 애로사항(복수응답)	147
<표 5-17> 만화·웹툰 작가 대상 향후 필요 정책 방안(복수응답)	148



그림 목 차

[그림 1-1] 만화분야 종사자들의 사회보험 가입률	4
[그림 1-2] 연구 체계와 흐름	11
[그림 2-1] 최근 국내 만화산업 매출액 추이 및 수출액 추이 (2014~2018)	16
[그림 2-2] 국내 만화산업 생태계 구조	18
[그림 2-3] 만화산업의 가치사슬	20
[그림 2-4] 웹툰 작가들의 주요 소득원	28
[그림 2-5] 성별에 따른 연간 총 수입 분포 차이 (2018)	29
[그림 2-6] 프리랜서 및 용역의 법적 개념과 범위	36
[그림 4-1] 조사 체계	94
[그림 5-1] 만화분야 문화예술용역 계약관계도	131
[그림 5-2] 작가-플랫폼 관계에서 문화예술용역계약 범위도	132
[그림 5-3] 작가-에이전시(제작사/매니지먼트) 관계에서 문화예술용역계약 범위	134
[그림 5-4] 작가-출판사 관계에서 문화예술용역계약 범위	136
[그림 5-5] 작가-작가 관계에서 문화예술용역계약 범위	137
[그림 5-6] 작가-공공기관/민간업체 관계에서 문화예술용역계약 범위	137

연구개요

20
19

제1장 연구개요

1. 연구배경 및 목적

가. 연구의 배경

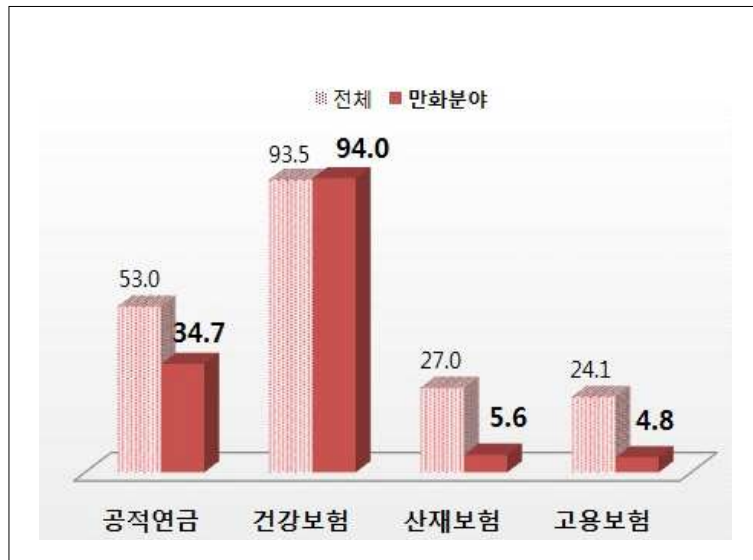
오늘날 문화예술인은 단속적 활동으로 인한 빈번한 실업 상태, 불규칙한 수입 등으로 고용안정성이나 처우, 그리고 활동의 지속가능성 등에 있어서 매우 취약한 상태에 놓여 있다. 그러나 이들을 위한 사회적 안전망은 매우 부족한 상황이다.

「2018 예술인 실태조사」에 따르면, 국내 예술인들의 57.4%가 전업 예술인으로 종사한다고 답변했으며, 이 중 프리랜서 비율은 76%에 달하는 것으로 나타났다. 이는 전년(72.5%) 대비 다소 상승한 수치이며, 연간 예술 활동을 통한 개인 수입은 약 1,281만원으로 조사되어 경제적으로도 매우 열악하다는 것이 확인된다. 한편 활동이 얼마나 공식화되는가를 보여주는 서면 또는 구두계약을 체결하는 비율은 42.1%에 머무르고 있어, 절반이 넘는 57.9%의 활동이 계약 없이 이루어진다는 것을 알 수 있다. 이는 2015년 30.7%에 비해서는 다소 높아진 수치이지만 여전히 표준계약을 비롯한 계약관행이 자리 잡지 못하고 있음을 나타낸다. 또한 사회보험 가입율의 경우 고용보험 24.1%, 산재보험 27.0%로 낮게 집계되었다.

대중문화예술 분야 인력에 대해 실시된 「2018 콘텐츠산업 창의인력 실태조사」에 따르면, 프리랜서들이 활동하는 데 가장 큰 애로사항으로는 고용 및 직장의 불안정성(44.3%), 임금·복지·근로시간 관련 기대했던 수준과 현실의 격차(43.2%) 문제가 가장 큰 것으로 조사되었다. 업계 불공정행위 발생 부문에서는 임금지연(2.59점/5점 만점), 임금체불(2.45점), 해고 및 계약파기(2.32점) 순으로 나타나 임금 및 경력 유지와 관련된 차원에서 불공정행위가 비교적 많이 발생하고 있다는 점을 보여주고 있다.

만화분야 종사자 실태 또한 대중문화예술분야 일반과 크게 다르지 않으며, 오히려 더 불안정한 상황이라고 볼 수 있다. 「2018 예술인 실태조사」에 따르면, 특히 만화분야 예술인들의 프리랜서 비율은 96.5%로 매우 높으며, 수입부족·질병 등으로 인해 1년 이상 경력단절을 경험한 비율 또한 48.3%로 예술인 전체 평균(23.9%)에 비해 두 배 이상 높다. 사회보험

가입률의 경우에도 건강보험(94%)을 제외한 공적연금(34.7%), 산재보험(5.6%), 고용보험(4.8%) 가입률 모두, 조사대상 예술인 중 가장 낮은 것으로 나타났다.



[그림 1-1] 문화분야 종사자들의 사회보험 가입률

이런 상황 속에서 최근 문화예술인 및 콘텐츠 분야 종사자들이 최소한의 생활을 영위하면서 지속적 활동을 보장받을 수 있도록 하는 예술인 대상 사회보험 도입의 필요성이 꾸준히 제기되어왔다. 구체적으로 「예술인복지법」 제정 이후 ‘예술인 고용보험’ 제도 마련에 대한 논의와 법안 제출이 꾸준히 진행되었다. 제도 도입 추진 과정에서 초반에는 임의가입 방식으로 추진되었으나, 예술계의 고용보험에 대한 취약한 인식과 저조한 가입 등으로 사회보험의 본 취지를 살리기 어렵다는 점 등이 지적되어, 2018년 이후 당연가입 형태로 추진되고 있다.

이는 정부 차원에서 진행되는 국정과제의 하나로 볼 수 있다. 2017년 문재인 정부 출범 이후 ‘예술인 고용보험 적용’이 국정과제로 제시된 바 있으며, 2018년 5월 「문화비전 2030, 사람이 있는 문화」에서 예술인 복지 강화의 일환으로 ‘한국형 예술인 고용보험 도입’이 발표된 바 있다. 또한 「새 예술정책(2018~2022): 사람이 있는 문화, 예술이 있는 삶」의 대표사업으로도 예술인 사회보장 확대를 위한 ‘한국형 예술인 고용보험 도입 추진’이 제시된 바 있다.

그 취지는 단속적, 프로젝트 단위로 활동하는 예술인의 특성을 반영한 고용보험을 도입하여 생활안정 및 지속가능한 창작활동 기반을 구축한다는 것이다. 이를 위해 문체부와 고용노동부, 그리고 예술계 협의체를 구성하여, 예술분야 및 직종별 특성을 반영한 가입방식, 가입대상 및 범위, 피보험기간의 산정, 예술인 구직활동의 인정 범위 등에 대하여 광범위한 의견수렴을 진행해왔다. 이 과정에서 특히 프리랜서 형태의 용역계약을 주로 체결하는 예술인에게 적합한 제도를 설계할 필요성이 강조되고 있다.

이러한 논의들을 바탕으로 2016년 예술인 고용제도 도입을 위한 「고용보험법 및 고용상 재보험료징수법 개정안」 발의를 비롯해, 「예술인 고용보험료 지원을 위한 예술인복지법 개정안」 발의 등이 이루어졌다. 2018년부터 정부에서는 용역계약을 주로 체결하는 예술인들을 중심으로 적용되는 실업급여제도 수립을 계획하고, 관련 보험료 납부주체 범위 설정 및 부담 방식에 대한 제도적 방안 등을 검토하고 있다. 또한 영화, 연극, 뮤지컬, 방송, 대중음악 등 다양한 분야에 대하여 각 영역의 특수성을 고려하는 가운데 예술인 고용보험 가입의 기준이 되는 문화예술용역의 범위를 구체화하는 연구용역을 진행해왔다(차민경 외, 2019; 이용관·이상규, 2019). 특히, 구체적인 제도 설계 이전에 제도 적용의 실효성을 높이기 위한 제도 적용 방식, 적용 대상 및 범위, 적용 효과 등에 대한 다양한 논의가 이루어지고 있다.

이 연구는 이러한 맥락 속에서, 만화 분야 종사자들의 일하는 환경을 개선하고 경제생활의 안정성을 도모하기 위한 한 방편으로서, 예술인 고용보험제도의 도입이 성공적으로 진행될 수 있도록 기초적인 사항들을 확인하는 연구라 할 수 있다. 특히 예술인 고용보험제도가 만화 분야에 도입될 시 제도적으로 안착되도록 하기 위해 무엇보다 우선 파악되어야 할 것은, 만화분야 종사자로서 예술인 고용보험에 가입될 수 있는 구체적인 범위이다. 즉, 가입 대상과 가입 범위를 구체화하는 것이 본 연구의 가장 중요한 배경이다.

결국 예술인 고용보험이 제대로 도입되기 위해서는 문화예술 각 분야별·직종별 특성을 반영한 적용대상 및 범위 등을 설정하는 것이 선행되어야 한다. 일반적으로 제도의 적용대상 및 범위가 설정되는 것은 해당 인력들의 일하는 특성과 계약 방식에 근거하고 있다고 볼 수 있기에, 이 연구는 만화 분야의 산업구조 및 직무구조를 파악하고, 그 속에서 문화예술용역이라 부를 수 있는 업무의 형태가 어떻게 형성되어 있는지를 계약관계 및 계약내용을 중심으로 파악하려 한다. 그리고 이를 바탕으로 만화 업계의 특수성을 고려한 예술인 고용보험 제도의 적용범위를 설정하고, 그와 관련된 정책적 과제 및 제언을 덧붙이려 한다.

나. 연구의 목적

본 연구의 목적은 앞서 언급한 것처럼, 현재 도입 추진 중인 예술인 고용보험 제도가 만화 분야에 도입될 시 실제 적용될 수 있는 범위를 설정하고, 그에 따르는 쟁점 및 과제를 확인하는 데 있다. 이에 따라 핵심 연구목적은 다음과 같이 크게 네 가지로 설정된다.

첫째, 만화분야 산업구조 및 직무구조를 파악하고, 이를 바탕으로 만화 분야에서 문화예술용역 활동의 범위를 구체화한다. 이를 위해서는 작가, 에이전시, 플랫폼, 출판사 등 만화 분야의 핵심 생산주체 및 그들의 활동 형태를 파악해야 하며, 이들이 만화의 제작 및 유통 과정에서 어떤 역할을 하고 있는지 이해할 필요가 있다. 또한 문화예술용역의 개념적·법률적 기준을 바탕으로, 만화분야에서 실질적으로 문화예술용역으로 파악할 수 있는 범주가 어디까지인지, 그 주체는 누구인지 구체화하려 한다.

둘째, 만화작가들의 활동 방식 및 계약관행을 파악한다. 만화 분야에서 실질적으로 문화예술용역의 범위는 만화작가들의 창작활동과 대부분 겹쳐 있다. 따라서 실제로 만화분야에서 문화예술용역이 어떻게 수행되는지를 파악하고 그 범위와 유형을 구체적으로 파악하기 위해서는 작가들이 어떻게 작품 창작 또는 외주용역을 통해 작가로서 활동하고 있는지 이해할 필요가 있다. 또한 이 연구의 목적이 예술인 고용보험 적용의 범위를 구체화하는 것인 만큼, 작가들의 활동과 수입을 공식적으로 확인할 수 있는 계약의 주요 유형 및 계약 관계를 명확히 파악해야 한다. 이에 대한 규명을 통해 만화작가들의 활동이 어떻게 이루어지고 그들이 어떤 계약관계 속에서 문화예술용역을 수행하는지를 이해할 수 있다.

셋째, 만화작가들의 경제활동 현황 및 용역계약 실태에 대해 계량적으로 파악한다. 이를 위해 이 연구에서는 최근 3년간 만화·웹툰 분야에서 작품을 출판·연재한 경험이 있거나 그 작업에 참여한 경험이 있는 보조작가 202명에 대한 설문조사를 실시하였다. 구체적으로 활동 형태 및 소득과 같은 경제활동 현황, 참여한 대표 작품과 관련된 구체적인 계약 형식과 계약 내용, 그리고 예술인 고용보험에 대한 인식과 의견, 정책 수요 등에 대해 파악했다. 이를 통해 실제로 만화 분야에서 작가들이 누구와 어떤 방식으로 계약을 맺고 있는지 그 구체적인 유형과 내용들을 비롯한 용역계약 실태에 대해 객관적으로 파악하고 향후 예술인 고용보험 도입과 관련하여 이들이 어떤 입장에 있는지 알아보려 한다.

넷째, 만화분야 예술인 고용보험의 적용범위를 설정하고, 제도가 안착되기 위해 필요한 정책방안을 제언한다. 이 과정에서 만화 분야 산업구조 및 직무구조의 특성을 고려하고, 기

존 법제도와 현재 추진 중인 예술인 고용보험 도입의 방향성 등을 검토하여 가장 합리적이고 현실적으로 예술인 고용보험이 누구에게, 어디까지 적용될 수 있는가를 정리 및 검토한다. 그리고 제도 도입의 취지와 업계 종사자들의 입장 등이 부딪히는 주요 쟁점들 및 해결되어야 할 과제에 대해 함께 검토하려 한다.

2. 연구범위 및 방법

가. 연구의 범위

본 연구의 대상 범위는 다음과 같다. 이 연구의 목적은 앞서 논의하였듯이 만화 분야의 산업구조 및 직무구조를 파악하면서, 만화 분야에서 작가의 작품 활동을 중심으로 체결되는 문화예술용역계약의 실태와 그 특성을 파악하고, 이를 바탕으로 예술인 고용보험이 만화분야에 안착되도록 하기 위한 기초연구를 수행하는 것을 목적으로 한다. 따라서 핵심적인 연구대상은 만화작가, 그리고 그들의 문화예술활동이다.

현재 추진되고 있는 예술인 고용보험 제도는 ‘문화예술용역을 목적으로 노무제공계약을 체결한 프리랜서 예술인’을 대상으로 하고 있으므로, 이 연구에서는 자영업자 고용보험에 가입할 수 있는 사업소득을 올리는 자영업자를 제외하고, 또한 근로계약을 체결하여 「고용보험 및 산업재해보상보험의 보험료징수 등에 관한 법률(법률 제14932호)」의 적용을 받아 근로자 고용보험에 가입하고 있는 임금근로자를 제외한, 프로젝트 기반으로 단속적으로 활동하며 용역을 중심으로 경제활동을 수행하고 있는 만화작가들에 주목한다. 특히 이들 중에서 인적용역 제공에 따른 수입을 얻으며 3.3%의 원천징수세를 납부하는 프리랜서들의 활동과 계약 형태가 주요 연구대상이 될 것이다.

본 연구가 집중하고자 하는 것은 문화예술분야 용역계약의 주체인 만화작가의 구체적인 ‘문화예술용역 활동’이다. 이 활동은 노동법상 임금근로자와 민법상 자영업자 사이의 영역에서 프리랜서로서 도급·위임형 용역을 수행하는 동시에, 근로계약에 따른 사용자로부터 지휘·통제·명령을 받는 사용종속적 관계를 갖지 않는 경우로 한정된다. 보다 구체적으로 말하면 저작권을 통한 사업 소득을 얻는 형태, 계약 관계없이(사용자 또는 발주처 없이) 문화예술 활동을 수행하는 형태, 또는 직접 사업체를 운영하면서 사업소득을 얻는 형태, 그리고 근로계약을 맺고 근로자로서 고용보험에 가입된 형태를 제외한, 그 밖의 사각지대에서

문화예술활동을 통해 노무를 제공하고 그에 대한 대가를 받는 용역계약의 형태에 집중하고자 하는 것이다.

또한 연구 목적에 따른 본 연구의 내용적 범위는 다음과 같다.

첫째, 만화분야 문화예술용역의 개념 및 범위를 설정하기 위해 국내 웹툰 및 출판 만화산업의 제작·유통구조와 직무구조를 파악하고 주요 종사자들의 역할과 그 특성을 파악한다.

둘째, 만화작가들의 활동방식을 파악하기 위해 작품활동이 이루어지는 과정과 주요 문화예술용역활동의 유형들, 작가들의 경제활동의 양상, 그리고 업계 내부에서 어떤 계약관행이 자리 잡고 있는지를 다룬다.

셋째, 만화작가들의 용역계약 실태를 조사하기 위해, 주요 활동 현황 및 실제 계약 경향을 바탕으로 한 계약관계 유형 및 계약 내용 등을 다루게 된다.

넷째, 마지막으로 만화 분야에서 예술인 고용보험이 도입될 시 그 적용범위를 구체화하기 위해 그동안 진행된 예술인 고용보험 관련 논의를 비롯해 법제도적 판단기준을 검토할 것이고, 플랫폼, 에이전시 등을 비롯한 주요 사업체들과 만화분야 협단체들의 고용보험 도입에 대한 입장을 비교 검토할 것이다. 이에 따라 제기되는 기존 법제도상의 쟁점들, 입장에 따른 이해관계의 충돌, 그리고 도입 과정에서 필요한 정책적 과제에 대해서도 검토하게 될 것이다.

나. 연구방법

(1) 문헌 및 자료조사

연구방법의 첫 번째로 문헌 및 자료조사를 광범위하게 진행하였다. 만화산업 및 만화분야 종사자들에 관한 연구 보고서와 논문, 단행본, 기사 등 문헌자료를 포괄적으로 검토했으며, 관련 조사 통계 등을 참조했다. 특히 만화산업 생태계 현황을 다루고 있는 콘텐츠 산업 관련 자료들을 포괄적으로 검토했으며, 웹툰작가 실태조사를 비롯해 만화분야 종사자들의 현황을 보여줄 수 있는 자료들 및 공정상생에 관한 자료 등을 함께 검토했다.

또한 예술인 고용보험제도의 취지 및 도입 배경과 관련된 기존 논의, 인접 대중문화예술 분야에서 수행된 기존 연구보고서와 논문 등을 참조하였다. 뿐만 아니라 예술인 고용보험의 도입과 관련하여 국회에서 발의된 예술인복지법 및 고용보험법 일부개정법률안을 비롯해 고용보험위원회의 의결안, 제도 도입 관련 간담회 회의록 등을 광범위하게 조사 및 검토하였다.

(2) 만화 분야 종사자 및 관계자 심층 인터뷰와 FGI

이 연구의 주된 방법론은 만화 분야 핵심 종사자들을 비롯한 관련 기관 및 협단체 관계자들, 그리고 예술인 고용보험 관련 법제도 전문가들에 대한 심층 인터뷰 및 FGI라 할 수 있다. 만화산업의 특수성을 이해하면서 업계 내부에서 형성되어 온 문화예술 용역 관련 계약 관행과 실질적인 내용을 파악하기 위해서는 플랫폼, 에이전시, 제작사 등 만화산업계 관계자들을 비롯해, 그들과 일을 하면서 문화예술용역을 실제 수행하는 주체인 만화작가들에 대한 인터뷰가 필수적이다. 그리고 예술인 고용보험의 적용과 관련된 주요 쟁점들을 점검하고, 현시점에서 실질적으로 예술인 고용보험이 적용될 수 있는 범위를 설정하기 위해서는 법률적 차원에서의 자문이 필요했다.

또한, 연구 과정에서 예술인 고용보험의 도입에 따른 현실적인 문제점이나 우려 등을 파악할 필요가 있었고, 업계 내부의 당사자 간 입장 차이에 대해서도 파악할 필요가 있었다. 이를 위하여 한국만화가협회, 한국웹툰산업협회를 비롯한 만화 분야 주요 협단체 관계자들, 그리고 관련 진흥기관 관계자들에 대한 FGI 또한 실시했다. 이렇게 하여 연구과정에서 심층인터뷰 및 FGI에 참여한 주요 기관 및 관계자들은 총 34명이며 구체적인 내역은 다음과 같다.

<표 1-1> 심층 인터뷰 및 FGI 참여자

심층 인터뷰 참여자 분야별 인원		
전체 참여자 수		34명
플랫폼		7명
에이전시·제작사·매니지먼트		2명
출판사		3명
작가		11명
	메인작가	8명
	보조작가(어시스턴트)	3명
협·단체		4명
공공기관		5명
법률		2명

(3) 만화작가 대상 용역계약 실태조사

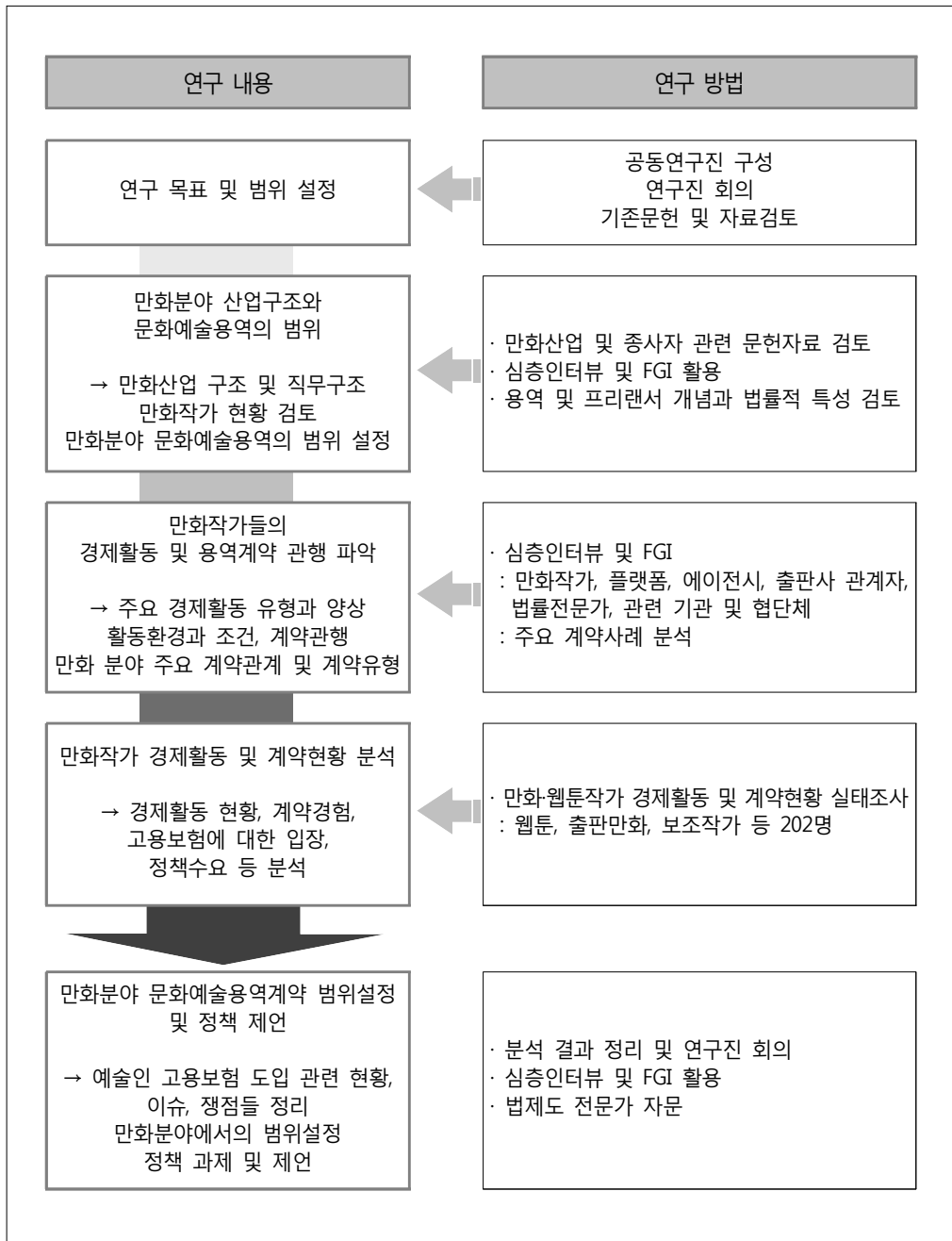
만화작가들의 경제활동 현황 및 용역계약 실태를 객관적으로 파악하기 위해, 최근 3년간 작품활동 경험이 있는 출판만화 및 웹툰 작가를 비롯해 보조작가까지 포함 총 202명의 만화작가에 대한 설문조사를 실시했다. 주요 조사 항목은 이들의 경제활동 및 계약경험과 구체적인 계약의 유형 및 내용들, 그리고 예술인 고용보험 가입 현황 및 관련된 입장, 향후 정책 수요 등으로 구성되었다.

조사 문항은 만화분야 종사자 및 관계자들에 대한 심층인터뷰와 FGI 내용을 바탕으로 정교한 검토 및 의견수렴과정을 거쳐 도출되었으며, 조사는 유관기관 및 협단체 관련자들의 협조를 받아 참여의향을 밝힌 작가들에 한하여 PC와 모바일을 통해 진행하는 온라인 웹 설문 형태로 진행되었다. 이렇게 수집된 202명의 조사 자료에 대해서 데이터 클리닝 과정을 거쳐 최종 분석자료를 구축하고, 통계 패키지를 통하여 분석을 실시했다.

(4) 문화예술용역계약 범위 설정 및 정책방안 도출

끝으로, 예술인 고용보험제도의 적용 범위와 방식을 판단하기 위한 만화 분야 문화예술 용역계약의 범위를 설정하고 정책방안을 도출한다. 이를 위해서는 문헌 및 자료검토와 만화 업계 종사자 및 핵심 관계자 심층 인터뷰, 설문조사 결과분석, 그리고 고용보험 관련 법제도 전문가에 대한 자문회의 등의 방법이 모두 필요했다.

특히 작가 및 플랫폼, 에이전시 등 만화 업계 핵심 종사자들에 대한 심층 인터뷰 과정에서 파악한 실제 계약 유형 및 내용에 대한 사례 수집과 분석을 통해 현실적으로 적용가능한 문화예술용역의 계약 범위와 유형을 도출할 수 있었다. 이를 바탕으로 연구진은 1차적으로 주요 계약 유형 및 계약 관계를 고려한 예술인 고용보험 적용범위를 설정했고, 이후 법률 전문가 자문을 통해 그 세부 범위를 재확인하거나 조정하는 절차를 거쳐 최종적인 결론을 도출하고, 관련 쟁점과 과제를 정리하였다. 전체 연구의 체계와 흐름은 다음 그림으로 확인할 수 있다.



[그림 1-2] 연구 체계와 흐름

국내 만화산업 현황 및 구조

20
19

제2장 국내 만화산업 현황 및 구조

1. 국내 만화산업 현황 및 구조

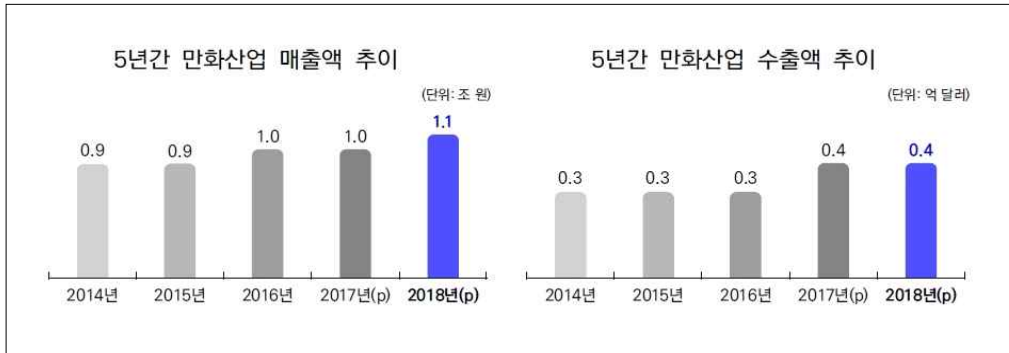
가. 만화산업 현황

국내 만화산업은 꾸준한 성장 추세에 있다. 「2018 만화산업 백서」에 따르면, 2017년 기준 만화산업 사업체 수는 7,172개로 전년 대비 7.2% 감소했으나, 매출액은 약 1조 822억 원 규모로 전년 대비 10.9% 증가했고, 부가가치액 약 4,326억 원(전년 대비 10.2% 증가), 수출액 약 3,526만 달러(전년 대비 8.6% 증가), 종사자 수 10,397명(전년 대비 2.7% 증가)을 기록하였다.

「콘텐츠 산업 2018년 결산 및 2019년 전망」자료에 따르면 이러한 추세는 당분간 계속 이어질 것으로 전망된다. 2018년 국내 만화산업 매출액은 2017년 대비 6.0% 증가한 1.1조 원으로 추정되며, 글로벌화에 따른 웹툰 시장의 해외 진출이 늘어남에 따라 수출액 또한 4천만 달러 중반대의 규모로 추정되어 2017년 대비 18%가 증가할 것으로 전망되었다.

2018년 기준으로 주요 현황을 살펴보면, 출판을 중심으로 한 단행본 만화시장과 웹툰을 중심으로 한 연재물 시장으로 양분되고 있으며, 단행본 시장 측면에서 보면 2018년 발행된 만화책은 3,387종으로 전년 대비 11.6%(3,034종) 증가하였다.¹⁾ 또한 웹툰 시장에서 2018년 11월 기준 연재 중인 작품은 8,680편(웹툰가이드 DB)으로 전년도 7,167편(12월 기준)에 비해 21.1% 증가한 것으로 나타났다.

1) 디지털만화규장각 DB (2017.11.30.~2018.11.30.) 기준



[그림 2-1] 최근 국내 만화산업 매출액 추이 및 수출액 추이 (2014~2018)

국내 만화산업 사업체 수는 2017년 기준으로 총 7,172개이며 종사자 수는 1만 397명인 것으로 나타났으며, 매출액은 1조 822억 원으로 집계되었다. 특히 매출액과 부가가치액은 2012년 이후 꾸준히 증가 추세를 보이고 있고, 웹툰 등의 수요가 높아짐에 따라 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) 사업체 수도 전년대비 14.0% 증가했다. 그러나 온라인 시장 영역이 확대됨에 따라 만화책 임대업, 만화 도소매업은 2015년부터 2017년까지 연평균 7.9%, 5.5% 감소하여 지속적인 감소 추세를 보이고 있어 국내 출판만화 분야 및 만화 임대 시장이 어려움을 겪고 있음을 예상해 볼 수 있다(한국콘텐츠진흥원, 2019.6a).

<표 2-1> 국내 만화산업 현황 (2013~2017)

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	8,520	10,077	797,649	322,569	40.4	20,982	7,078
2014년	8,274	10,066	854,837	336,854	39.4	25,562	6,825
2015년	8,145	10,003	919,408	362,028	39.4	29,354	6,715
2016년	7,726	10,127	976,257	392,558	40.2	32,482	6,554
2017년	7,172	10,397	1,082,228	432,681	40.0	35,262	6,570
전년대비 증감률(%)	△7.2	2.7	10.9	10.2	-	8.6	0.2
연평균 증감률(%)	△4.2	0.8	7.9	7.6	-	13.9	△1.8

*자료: 한국콘텐츠진흥원(2019.6a). 『2018 만화산업 백서』. 한국콘텐츠진흥원.

한국출판문화산업진흥원의 「2018년 상반기 출판 산업 동향」에 따르면, 신간도서 발행종수는 42,748종으로 전년 동기 대비 0.4%(174종)가 감소했다. 특히 2015년을 기준으로 최근 3년간의 상반기 출판생산 지수는 감소 추세 속에 소폭 상승(80.2)했으며 출판소비 지수는 꾸준히 감소(55.0)하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 소비 패턴 변화로 인해 출판만화 유통은 감소하였고 만화방과 만화도소매업이 출판시장 불황으로 인해 사업체 수가 급감하였다. 대신 출판만화잡지 축소와 웹툰시장 성장을 통해 일반 출판사에서 웹툰 연재 후 단행본을 출간하는 사례가 증가하였다. 특히 웹툰시장의 성장으로 젊고 창의적인 인력의 만화 산업 유입이 증가했다(문화체육관광부, 2014.05.28.).

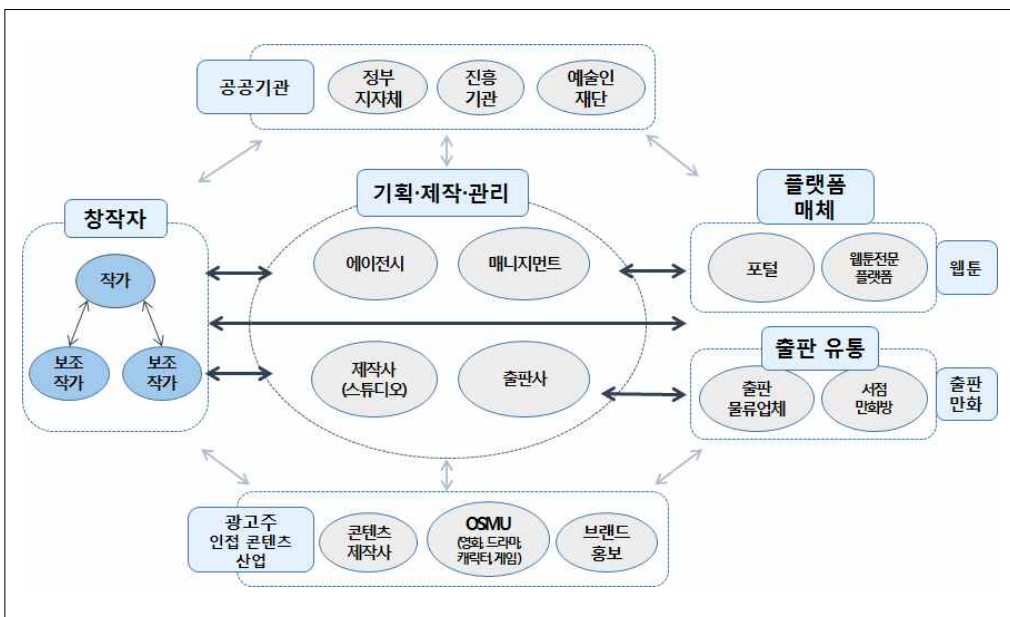
해외 진출 현황으로는 네이버의 라인 웹툰이 2014년 11월에 출범한 후, 2016년 5월 일본에 본사를 둔 NHN 엔터테인먼트의 코미코가 무료 만화 앱을 오픈하면서 태국에 2개의 웹툰 플랫폼이 공식적으로 개설되었다. 2016년 9월에는 카카오에서 독립적으로 분사한 다음 웹툰컴퍼니가 태국의 최대 만화 온라인 업체인 옥비코믹스(Ookbee Comics)와 판권계약을 체결하였고 현재 웹툰 전문플랫폼들까지 활발한 해외 수출 및 상품화 전략을 모색하고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2016.10). 출판사의 웹툰 IP를 확보하기 위한 플랫폼의 투자경향도 주목해볼 수 있다. 국내 콘텐츠의 해외 유통이나 출판 시 창구 역할을 할 수 있는 매개자 역할이 중요해지면서, 2019년 8월 카카오페이지는 대원씨아이와 학산문화사, 서울미디어 코믹스에게 총 396억 원을 투자하였다. 해외 망가 유통 관련 우선권을 확보하기 위해 원천 콘텐츠가 풍부한 3대 출판사를 공략한 것이다. 이들 3사는 비용 투입이 큰 웹툰 플랫폼은 운영하지 않는 대신, 웹툰 제작과 유통 분야에서는 훈련된 인력을 기반으로 IP생산량을 확대하고 있다는 공통점이 있다(권민수 2018.09.28.; 홍하나 2018.01.16.).

‘2차 저작물 사업(OSMU)’에서 확장된 ‘트랜스미디어(Transmedia)적 시장 접근’도 눈여겨볼만한 사항이다. 웹툰전문플랫폼인 투믹스나 레진엔터테인먼트는 웹툰의 기획 단계부터 다양한 미디어에 적합한 이야기와 소비층을 염두에 두고 하나의 세계관 속에서 각기 다른 이야기를 지닌 영화, 드라마, 게임 등의 연계 콘텐츠를 생산해내고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2019.6a).

나. 만화산업 제작 및 유통구조

한편, 국내 만화산업의 제작 및 유통구조를 중심으로 생태계 구성을 살펴보면 다음과 같다. 국내 웹툰 산업 구조는 작가를 중심으로 한 창작자 영역과 에이전시, 제작사, 스튜디오 등을 중심으로 한 기획·제작·관리 영역, 그리고 만화 콘텐츠가 소비자에게 유통되는 플랫폼·매체 영역을 중심으로 파악할 수 있으며, 이를 둘러싸고 만화산업과 인접한 외부에 공공기관 및 광고주·인접 콘텐츠 산업 제작자 등 다양한 업체들이 공존하면서 만화 업계와 상호작용하는 형태를 띠고 있다.

출판만화의 경우 전통적으로 출판사 기획·편집자들이 제작 및 관리 영역까지 담당하면서 에이전시 역할을 해왔으며 온라인 플랫폼이 아닌 주간, 격주간, 월간 등의 형태로 발간되는 만화잡지 또는 단행본 출판유통의 형태를 띤 형태로 유지되어 왔다. 국내 만화산업의 전체적인 생태계 구조를 그려보면 다음 그림과 같다.



[그림 2-2] 국내 만화산업 생태계 구조

출판만화는 전통적으로 국내만화 출판과 번역 출판으로 구분할 수 있다. 2000년대 들어 대명중, 삼양출판사, 시공사 등 많은 출판사들이 만화잡지를 포기했고, 대원씨아이, 학산,

서울문화사와 같은 출판만화계의 대형 출판사들이 명맥을 잇고 있지만, 최근 들어서는 사실상 만화잡지 사업은 사양길로 접어들었다(방우송, 2011).

국내만화 자체 출판 외의 차원에서 보면, 시공사는 주로 미국만화를 중심으로, 대원씨아이, 학산, 서울문화사는 일본만화를 중심으로 번역 출판만화의 명맥을 지키고 있는 것으로 파악된다. 2017년 현재, 한국에 남은 출판 만화잡지 수는 총 9종, 만화단행본을 전문적으로 발간하는 출판사 잡지들로만 한정할 경우에는 6종 정도가 남아 있다.

어린이 및 청소년에게 특화된 교육용 학습만화는 주요 베스트셀러에 꾸준히 랭킹되며 존재감을 잃지 않고 있지만(김영사, 서울문화사, 위즈덤하우스, 아울북 등), 출판사 중심의 학습만화 산업 및 직무 내부구조에 대한 분석은 더 필요한 실정이다.

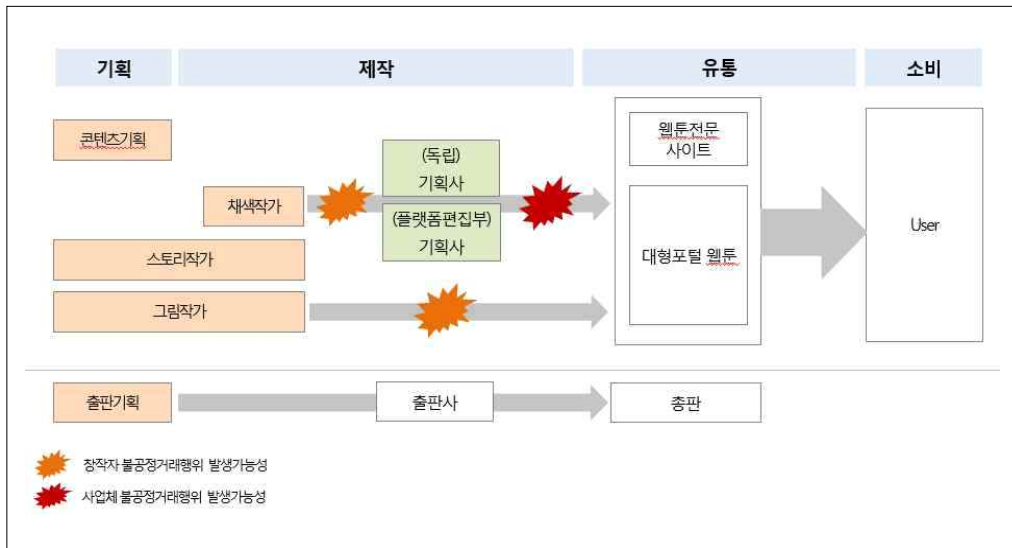
<표 2-2> 한국 출판만화 잡지 현황 (2017년)

한국 출판만화 잡지 수 9종(2017년 기준)	
① 아이큐 점프, ② 코믹 챔프, ③ 이슈, ④ 찬스 플러스, ⑤ 파티,	⑥ 코믹콘서트, ⑦ 어린이 과학동아, ⑧ 고래가 그랬어, ⑨ 개똥이네 놀이터

국내의 대표적인 만화 출판사는 내부적으로 점차 디지털화·웹툰화 되는 경향이 강해졌다. 주로 잡지나 단행본을 제작하던 출판사들이 대형 포털 플랫폼들의 콘텐츠공급자(CP) 역할을 대행하면서 출판사 소속의 웹툰 작가들이 등장한 것이다. 따라서 순수 출판만화작가보다 웹툰 작가의 비중이 점차 커지고 있는 추세이며, 경우에 따라서는 웹툰의 제작 및 납품만을 담당하는 ‘디지털 전용부서’가 신설되기도 한다.

만화의 제작 방식 및 작가들에게 수익을 지급하는 방식도 변화했다. 예전에는 만화책이 발간된 이후 스캔 작업을 통해 온라인 유통을 시도했다면, 지금은 출판사가 계약 초기 단계부터 웹툰 제작이 가능한 전문 작가를 물색한다. 또한 수입배분 형태에서 순수출판만화 작가들에 한해서는 원고료 지급 방식을 유지하나, 디지털 서비스 영역에 속하는 웹툰작가들에게는 타 플랫폼들과 동일한 MG 지급을 한다.

그렇다면 만화 콘텐츠는 어떤 과정을 거쳐 만들어지고 유통되는가? 국내 만화산업의 가치사슬을 살펴보면 다음과 같다.



*자료 : 한국콘텐츠진흥원(2019.3). 『콘텐츠산업 공정상생 생태계 조성전략 연구』. 한국콘텐츠진흥원.

[그림 2-3] 만화산업의 가치사슬

만화산업의 가치사슬은 먼저 디지털 콘텐츠 또는 출판의 형태로 만화를 기획하는 단계에서 시작된다. 이어서 그림 및 스토리 작가의 창작 활동 및 보조작가들의 배경, 채색, 대사 등 작업을 통해 제작이 진행되고, 이 과정에서 에이전시나 매니지먼트, 제작사(스튜디오) 등의 기획 담당자들이 작가의 작품활동 현황을 체크하고, 작품의 방향성이나 콘셉트, 그리고 타겟으로 하는 유저들의 성향에 맞추어 작품 내용이나 표현 등의 일부를 수정하거나 보완할 것을 요구하기도 한다. 출판만화의 경우 출판사의 기획 담당자 또는 PD가 유사한 방식으로 작가와 작품을 관리하기도 한다.

이렇게 제작 과정을 거치고 나면, 유통 단계에 들어가는데 여기서 에이전시 또는 출판사는 작가를 대리하여 작품의 연재 또는 출판을 담당하는 업체들과 수익을 발생시키기 위한 사업 전략에 따라 협상하고 계약을 대리하여 맺게 된다. 웹툰 업계의 경우, 유통의 최종적 창구 즉 마켓 플랫폼에 해당하는 것이 레진, 탑툰, 봄툰 등과 같은 웹툰 전문 플랫폼 또는 네이버나 다음, 카카오와 같은 포털 플랫폼에 해당한다. 최근에는 적지 않은 웹툰 작가들이 에이전시나 제작사를 경유하지 않고 직접 이러한 플랫폼들과 연재계약 및 이후 사업과 관련된 계약을 맺기도 한다.

한편, 출판의 경우 가치사슬에서 웹툰과 같은 온라인 플랫폼 유통 단계는 거의 존재하지 않으며, 도서 총판 등 출판 물류업체들을 통해 온라인이나 오프라인 서점에 유통되는 방식이다.

다. 만화산업 직무구조

만화산업에서 실질적으로 작품 제작에 참여하는 주요 인력들의 직무구조를 정리해보면 다음과 같다.

<표 2-3> 만화산업 주요 직무구조

구분	주요 직무	역할
작가	글작가	스토리, 글 창작
	그림작가	작화, 채색, 배경 작업
	보조작가 (어시스턴트, 문하생)	배경, 밀색, 채색, 식자(대사) 작업
웹툰 사업체	에이전시 담당자	작가 대행 작품 유통, 저작권 관리, 연재·판권 관련 협상, 수익모델 다각화 등 콘텐츠 공급자(Content Provider, CP) 역할
	매니지먼트 담당자	작가육성 및 관리, 작품 관리, 기획·투자 등
	제작사(스튜디오) 담당자	작품 기획 및 제작, 인력구성,
	플랫폼 담당자	작품 수급, 작품 연재 및 판매, 기획, 개발, 운영, 마케팅 등
출판 사업체	편집자(편집기자), 기획자, PD	작가 및 작품 발굴, 육성, 관리, 기획 등 콘텐츠 공급자(Content Provider, CP) 역할

작자인 만화작가에는 일반적으로 작품의 스토리 및 글을 담당하는 글작가, 그리고 작화, 채색, 배경 등을 담당하는 그림 작가가 존재하며, 이 두 가지를 동시에 수행하는 작가들도 상당수 존재한다. 한편, 보조작가는 메인작가의 업무 중 일부분을 분담하는 형태로 활동하게 되는데 글, 배경, 밀색, 채색, 식자(대사) 작업 등을 담당하게 된다.

만화작업은 대부분 창작 공정 과정에서 분업화가 가능하며, 주요 분업 분야는 글(스토리)과 그림(작화), 채색(보조인력 도움)으로 나타났고 2018년에 실시된 「만화·웹툰 작가실

태 기초조사(2018.7)』에 따르면 1인 창작자의 형태로 글과 그림을 분업화하지 않고 홀로 창작하는 만화·웹툰 작가들이 76.5%로 나타났다. 2019년 상반기에 발표된 「2018 웹툰 작가 실태조사(2019.4)」에서도 이러한 경향은 크게 달라지지 않아서, 응답 작가의 74.4%가 글과 그림을 함께 작업하는 것으로 나타난 반면, 그림(작화)만 주력 분야로 하는 작가가 13.8%, 글(스토리)만을 주력 분야로 하는 작가가 11.8%로 분석되었다. 따라서 만화 분야 전반적으로 글·그림을 모두 창작하는 1인 작가의 비율이 과반수 이상임을 확인할 수 있다.

<표 2-4> 만화작가의 창작활동 분야별 비중

년도	글+그림 (%)	글(스토리) (%)	그림(작화) (%)
2018 중반기 (n=761)	76.5	8.9	14.6
2019 상반기 [※ 웹툰작가 대상] (n=558)	74.4	11.8	13.8

*자료: 한국콘텐츠진흥원(2018.7). 『만화·웹툰 작가실태 기초조사』. 한국콘텐츠진흥원.
한국콘텐츠진흥원(2019.4). 『2018 웹툰 작가 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.

한편 기획·제작·관리 영역의 대표적 직군으로는 PD, 기획자, 편집자 등이 있다. 이들은 최근 일반적으로 PD라는 명칭으로 불리고 있으며, 에이전시, 매니지먼트, 제작사, 출판사 뿐만 아니라 플랫폼에서도 활동하고 있다.

에이전시는 작가를 대행하여 작품을 다양한 플랫폼으로 유통시키고 저작권 관리, 연재·판권 등 계약협상을 담당한다. 이들은 독점 또는 비독점 계약 등 주요 계약 형태에 따라 실질적으로 계약기간 내 작업을 진행하고, 경우에 따라 자체 제작을 하기도 한다. 다시 말해, 에이전시는 주로 플랫폼을 포함, 수익을 창출할 수 있는 다른 조직들과의 네트워킹을 통해, 그 수익을 작가와 배분하는데 주력하는 것이다.

매니지먼트사는 작가 활동에 개입하는 정도가 비교적 높아 거의 전적인 관리권을 갖기도 하며, 주로 작품을 중심으로 기획·투자, 작가 육성 및 관리업무를 담당한다. 마치 연예 기획사에서 배우나 대중음악 뮤지션들을 관리하는 것처럼, 이들 또한 만화 분야에서 잠재력이 있거나 스타성을 갖춘 작가들을 발굴하고 기획하여 관리하는 역할을 한다. 와이랩(YLab)과 같은 회사들은 에이전시 역할을 기본적으로 담당하면서도 주요 스타 작가들을

관리하고 그들의 지식재산권(IP)을 기반으로 수익모델을 다각화하는 등의 매니지먼트 역할을 수행하기도 한다.

제작사는 스튜디오 등의 형태로 자체 제작 시스템을 갖추고 제작 역할을 수행하며 스튜디오 차원에서 작품을 기획·제작할 수 있는 회사를 주로 일컫고, 대체로 판권을 갖고 내부적으로 다양한 작가군(글작가, 그림작가, 분야별 보조작가 등)을 자체 구성하여 분업·협업 시스템을 통해 만화 콘텐츠를 생산·유통한다.

플랫폼은 만화 콘텐츠가 시장에 유통되어 수익을 창출하는 대표적 경로로써 웹툰 분야에서는 포털, 웹툰 전문 플랫폼이 있으며, 기획·운영·디자인·개발·마케팅 팀 등으로 구분된다. 기획·운영팀은 기본적으로 작품수급, 개발, 제작, 서비스, 유통의 가장 필수적인 역할을 수행하며, 최근에는 글로벌 마케팅을 포함한 신규사업 중요도도 높아지고 있다. 작가 발굴(에이전시, 대학 산학협력, 공공기관 공모전이나 투고 심사, 웹 검색이나 작가모임을 통한 소개 등)은 가장 중요한 업무인 동시에, 특정한 발굴형태에 집중하는 것이 효율적이지도 않아서, 대체로 동시다발적으로 진행한다. 최근 에이전시나 플랫폼이 사업 영역을 확장하는 과정에서 매니지먼트, 스튜디오를 자체적으로 보유하거나 통합적인 역할을 수행하는 사업체들이 늘어났다.

웹툰 전문 플랫폼은 대체로 회사 내 기획을 작가에게 전달, 플랫폼과 프리랜서 작가 간 계약 체결을 기본으로 하며, 작가가 외부로 용역계약을 발생시키는 이후 단계에 대해서는 관여하지 않는 구조이나, 작업 과정에서 회사는 작가군(글작가, 그림작가, 보조작가 등 포함)과 지속적으로 소통하며 수정 작업을 진행한다.

한편, 출판 만화의 경우에는 출판사의 기획자 또는 만화잡지 기자 등이 웹툰에서의 PD 역할을 수행하면서 실질적으로 에이전시·매니지먼트·제작사의 역할을 수행한다. 작가군의 경우, 출판만화는 전통적으로 도제식 시스템 속에서 프로작가와 그 문하생으로 구성되며, 문하생은 프로작가로부터 만화를 배우면서 원고 작업을 돕는 ‘아마추어 학생’개념에 가깝다고 볼 수 있다. 이는 프로작가의 작업을 ‘준 프로’ 지위에서 돕는 웹툰 분야 어시스턴트와 개념적으로 구별될 수 있다(나예리 외, 2006).

출판만화시장의 축소에 따라 도제식 문하생의 규모도 자연스럽게 축소되고, 이들이 웹툰이나 게임 등 인접 분야로 진출하게 되면서 문하생 문화가 많이 사라졌다는 분석도 있지만, 유명 만화가를 중심으로 한 문하생은 여전히 존재하고 있다. 일례로 유명 만화가 윤태호는 자신의 문하생들에게 월급과 4대 보험을 제공하고 있다고 밝혀, 그동안 조명 받지 못

한 만화가 문하생들의 처우와 관련된 문제를 제기한 바 있다(인현우, 2015.01.26.).

만화작가들이 출판만화와 웹툰의 경계를 쉽게 넘나드는 환경이 되면서, 신문 및 만화잡지, 학습만화를 중심으로 한 출판만화 중심의 작가들과, 플랫폼 및 에이전시를 중심으로 활동하는 웹툰 작가를 뚜렷이 구분하기 어려워지고 있다. 그러나 웹툰 작가에 대한 처우나 제작환경이 더 낫다는 인식으로 인해, 출판만화에서 웹툰으로 활동 분야를 옮기는 작가들이 많은 추세이다.

2. 국내 만화산업 종사자 현황

가. 종사자 현황

(1) 만화업계 종사자 일반 현황

만화 산업계의 전반적인 종사자 현황을 살펴보자. 만화 관련 사업체 7,172개를 대상으로 조사한 「2018 만화산업 백서」를 참고하면, 2017년을 기준으로 만화 산업계 종사자 수는 2015년도 대비 3.0%가 증가한 10,397명으로 나타났다. 이 중 만화 출판업 종사자 수는 전체의 23.8%를 차지하여 전년대비 3.8% 증가했으며, 온라인 만화 제작·유통업 종사자는 7.2%의 비중으로 전년대비 14.5%가 증가했다. 반면, 만화책 임대업 종사자 수는 3,689명으로 35.5%의 비중을 보이고 있으나 전년대비 1.1% 증가한 수치고, 만화 도소매업 종사자 수 또한 3,488명(33.5%)으로 전년대비 1.3%의 증가율을 보였다. 따라서 종사자 증대 비율을 기준으로 만화분야 시장을 살펴보았을 때, 출판·임대업·도소매업에 비해 온라인 만화 제작·유통업이 비약적으로 확장되고 있음을 알 수 있다.

만화산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 2017년 서울 지역 종사자 수가 4,489명으로 전체의 42.8%를 차지하였다. 한편 7개 광역시의 종사자 수는 1,550명으로 전체 종사자 수의 14.9%로 나타나 여전히 수도권 집중도가 높은 것으로 나타났다.

<표 2-5> 만화산업 지역별·업종별 종사자 현황 (2017)

		만화 출판업		온라인 만화 제작 유통업		만화책 임대업		만화 도소매업		합계	비중 (%)
		만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	일반 출판사 (만화 부문)	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	만화 임대 (만화방, 만화 카페 등)	서적 임대 (대여) (만화 부문)	만화 서적 및 잡지류 도매	만화 서적 및 잡지류 소매		
서울		519	1,314	164	301	192	881	242	835	4,489	42.8
7개시	부산	4	6	-	-	65	44	34	91	244	2.3
	대구	-	21	-	-	33	98	14	51	216	2.1
	인천	2	42	-	-	36	39	93	175	386	3.7
	광주	5	29	13	-	26	205	15	97	389	3.7
	대전	-	5	5	5	5	15	16	149	200	1.9
	울산	-	-	-	-	14	17	7	63	102	1.0
	세종	-	-	-	-	1	7	4	1	13	0.1
	소계	11	103	18	5	179	426	182	626	1,550	14.9

*자료: 한국콘텐츠진흥원(2019.6a). 『2018 만화산업 백서』. 한국콘텐츠진흥원.

성별 종사자 현황을 보면, 여성 종사자 비율이 58.4%, 남성 종사자 비율이 41.6%로 집계되어 만화 산업 분야에서는 여성 종사자의 비중이 조금 더 높은 것으로 확인되었다.²⁾

한편 「2018 웹툰 사업체 실태조사」의 인력현황 자료를 참고하여, 플랫폼 및 에이전시 종사자 현황을 파악해볼 수 있다. 국내 대표적인 플랫폼 16개와 에이전시 18개에 대한 자료를 바탕으로 한 이 조사결과에 따르면, 웹툰 플랫폼 및 에이전시 사업체당 보유 인력은 대규모 플랫폼의 경우 약 100명 이상, 중소 규모는 약 50명 이하의 규모로 조사되었다. 특히 웹툰과 관련된 전체 종사자 수는 플랫폼이 약 641명, 에이전시가 264명 정도로 파악되었는데 플랫폼과 에이전시 모두 49인 이하 규모의 사업체가 가장 많은 것으로 조사되었다. 뿐만 아니라 50인 이상의 웹툰 종사자가 있는 사업체는 플랫폼이 4개, 에이전시는 없는 것으로 나타나, 출판업이나 임대업, 만화 도소매업 및 전체 웹툰 작가 수에 비해 이를 관리하는 플랫폼, 에이전시 관련 종사자 규모는 매우 적은 것으로 파악된다.

2) 한국콘텐츠진흥원(2019), 2018 만화 산업백서, 한국콘텐츠진흥원.

<표 2-6> 웹툰 플랫폼 및 에이전시 분야 인력현황 (2018)

플랫폼	종사자 수	웹툰 분야 종사자 수	에이전시	종사자 수	웹툰 분야 종사자 수
네이버웹툰	153	153	(주)YLAB	34	34
레진코믹스	127	127	드림커뮤니케이션(주)	30	30
탑툰	85	85	다운크리에이티브	22	22
투믹스	71	71	재담미디어	20	20
저스툰	37	37	대원씨아이(주)	92	18
카카오페이지	134	33	투유드림	16	16
봄툰	28	28	투니드엔터테인먼트	16	16
코미카	27	27	학산문화사	76	15
배틀코믹스	25	25	디앤씨미디어	46	14
케이툰	15	15	유주얼미디어	12	12
바로툰	14	14	키다리아엔티	60	12
미스터블루	122	7	(주)이코믹스미디어	12	12
북큐브웹툰	53	6	(주)엠스토리허브	10	10
폭스툰	5	5	스토리썬	10	10
스핀코믹스	5	5	C&C레볼루션	9	9
마녀코믹스/빅툰	189	3	지티이엔티	8	8
-	-	-	서울미디어코믹스	-	3
-	-	-	만화가족	3	3
합계	1,090	641	합계	476	264

*자료: 한국콘텐츠진흥원(2019.6b). 『2018 웹툰 사업체 실태조사』, 한국콘텐츠진흥원.

(2) 만화작가 현황

이제 출판만화 및 웹툰 영역을 포괄하는 만화작가의 현황에 대해 살펴보자. 「만화·웹툰 작가실태 기초조사」(2018.7)에 따르면 수도권 거주 작가가 80.7%, 지역 거주 작가가 19.3%로 여전히 서울을 중심으로 수도권에서 활동하는 작가 비율이 높은 것으로 나타났다. 한편, 「2018 웹툰 작가 실태조사」(2019.4)와 비교해보면, 성별 비중은 2018년과 2019년 큰 차이를 보이지 않고, 여성의 비율이 각각 57.7%, 56.1%로 좀 더 높다는 것을 확인할 수 있다. 작가

연령대로는 ‘30대’가 두 자료 모두에서 각각 45.1%와 52.2%로 가장 높은 비중을 차지했다. ‘29세 이하’에 해당하는 10~20대 작가군은 2019년 기준 26.3%로 나타나 전년도에 비해 다소 낮게 조사되었다. ‘40대 이상’을 의미하는 중장년층의 작가들은 평균 21.6%로 가장 낮은 비율을 기록하였다. 이는 웹툰과 출판만화 간의 차이를 고려하여 해석해야 하겠으나, 전반적으로 만화·웹툰 분야에서 20~30대 작가들이 다수를 차지하고 있다는 점을 보여준다.

<표 2-7> 만화·웹툰 작가 성별 및 연령 분포

년도	성별(%)		연령(%)		
	남	여	29세 이하	30대	40대 이상
2018 (n=761)	42.3	57.7	32.8	45.1	21.7
2019 (n=558) ※웹툰 작가 대상	43.9	56.1	26.3	52.2	21.5
평균	43.1	56.9	29.6	48.7	21.6

*자료: 한국콘텐츠진흥원(2018.7). 『만화·웹툰 작가실태 기초조사』, 한국콘텐츠진흥원.
한국콘텐츠진흥원(2019.4). 『2018 웹툰 작가 실태조사』, 한국콘텐츠진흥원.

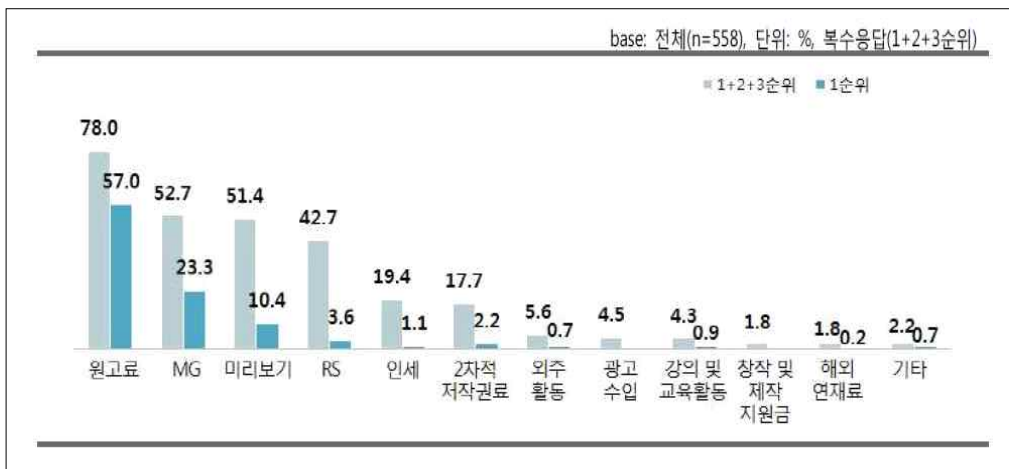
만화작가의 규모를 추정해보면 다음과 같다. 「예술인복지법」에 의거, 예술을 업으로 하여 활동하는지 여부를 확인하는 제도인 ‘예술활동증명’에 등록된 만화 분야 작가는 총 1,236명으로 집계되고 있다(한국예술인복지재단, 2018). 또한 「2018 웹툰 작가 실태조사」에 따르면, 2017년 기준으로 네이버, 다음, 카카오페이지, 레진코믹스 등 플랫폼에서 연재 중인 비독점 포함 작가 수는 총 5,089명으로 집계된다. 그렇지만 프리랜서 형태로 활동 중인 작가의 실제 규모를 정확히 추정하는 것은 매우 어려운 일이다.

이어서 만화작가들의 주요 소득원과 수입에 대해 살펴보자. 「2018 웹툰 작가 실태조사」에 따르면, 웹툰 작가의 경우 최근 1년 동안 평균 연재 수입은 4,704.2만 원이었으나, 작가들 중 절반의 한 해 수입은 ‘3천만 원 미만’인 것으로 나타났다. 이는 웹툰 작가들 사이의 소득 격차가 상당히 크다는 점을 보여준다.

같은 조사에서 평균 연간 소득을 묻는 질문에 ‘5천만 원 이상’이라 응답한 작가의 비율은 24.7%였던 반면, 중간값은 ‘평균 2,800만원’으로 총수입이 2천만 대에 분포하는 작가들의 비율이 고소득 작가군보다 상대적으로 높은 것으로 조사되었다. 특히 웹툰 작가 활동

외 별도의 소득 없이 웹툰 창작에 전념하는 작가의 경우는 연간 총수입이 2천만 원 이상에 분포하는 비율이 높은 반면, 웹툰 창작 활동 이외 주 소득원이 있는 경우는 연간 총수입이 2천만 원 미만에 분포하는 비율이 상대적으로 높게 나타났다. 이는 일정한 소득이 보장되어야, 또는 보장되었기에 창작활동에 전념하는 작가들이 많고, 일정한 수준 이상의 소득이 보장되지 않는 작가들의 경우 소득원을 확보하기 위해 다른 일을 겸하는 경향이 있다는 점을 보여준다.

다음의 그림을 보면 웹툰 창작을 통한 주 소득원을 알 수 있다. 분석 결과에 의하면 ‘원고료’의 비중이 가장 높으며 그 다음이 ‘MG’, ‘미리보기’, ‘RS(Revenue Share; 수익배분)’ 순으로 나타났다. 작가들에 대한 FGI에 따르면 일부 작가들은 ‘원고료’와 ‘MG’ 개념을 혼동하는 경향이 있는 것으로 확인되었다. 매출에 관계없이 최소한의 수익배분을 보장하는 ‘MG’가 월 단위로 지급됨에 따라 급여성이 있는 ‘고료’와 큰 차이가 없게 된 것이다(한국콘텐츠진흥원, 2019.4). 이에 출판사나 일부 웹툰 전문 플랫폼들은 ‘고료’와 ‘MG’를 ‘급여’ 개념으로 한데 묶어 사용하는 것으로 알려졌다.



*자료: 한국콘텐츠진흥원(2019.4). 『2018 웹툰 작가 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.

[그림 2-4] 웹툰 작가들의 주요 소득원

한편, 만화작가들의 수입은 성별에 따라 차이가 나는 것으로 나타났는데, 이는 사회의 전반적인 성차별 구조가 만화 분야에서도 뚜렷하게 나타나고 있는 것으로 볼 수 있다.



*자료: 한국콘텐츠진흥원(2019.4). 『2018 웹툰 작가 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.

[그림 2-5] 성별에 따른 연간 총 수입 분포 차이 (2018)

한편 2017년 기준 만화·웹툰 작가들의 계약 활동 형태를 보면, 작품 당 연재계약으로 작업하는 경우가 전체 응답자의 86.7%인 반면, 근로계약으로 작업한 경우는 단 3.9%에 그치는 것으로 나타났다. 특히 계약하지 않은 상태로 활동하는 경우가 6.2%에 달하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 만화작가들의 활동 형태가 근로계약상의 근로자가 아닌 대부분 프리랜서 형태라는 것을 보여주며, 그만큼 불안정성이 높고 사회보험의 사각지대에 놓일 가능성이 높다는 점을 나타내고 있다.

<표 2-8> 만화작가들의 계약 활동 형태

(단위: %, n=761명)

작품당 연재 계약으로 작업(3.3% 인적용역 원천징수)	86.7
개인 사업자로 작업(작가 개인 사업자 등록)	11.4
비계약 형태로 작업	6.2
근로 계약으로 작업(4대보험 가입)	3.9

*자료: 한국콘텐츠진흥원(2018.7). 『만화·웹툰 작가실태 기초조사』. 한국콘텐츠진흥원.

2018 예술인 실태조사 결과도 이와 유사한 맥락에서 이해할 수 있다. 이에 따르면 만화 작가들은 타 예술 분야에 비해 ‘전업 예술인’ 비율이 84.3%로 가장 높다. 그러나 ‘기간제·계약직·임시직·축타직’과 같은 비정규직의 비율과 ‘기타’ 집계되지 않은 고용형태 비율이 총 인원수의 54.9%로 절반이 넘고, 이 중 ‘정규직’의 비율은 단 0.1%로 나타나 고용 안정성은 매우 낮은 상황이라는 점이 확인된다.

<표 2-9> 분야별 전업 예술인의 고용형태

(단위: %)

분야	전업 예술인	고용원이 없는 자영업자 (1인 사업체)	기간제/ 계약직/ 임시직/ 축타직	파트타임/ 시간제	정규직	고용원이 있는 자영업자	일용직	기타	겸업 예술인
문학	48.6	36.6	10.2	8.1	0.5	2.0	0.8	41.8	51.4
미술	62.9	53.8	13.5	7.4	2.2	6.1	1.8	15.4	37.1
공예	43.9	72.8	2.4	6.9	6.1	2.6	0.0	9.1	56.1
사진	40.0	48.7	8.7	3.4	0.6	7.1	1.7	29.8	60.0
건축	67.9	7.5	1.3	0.0	44.8	46.4	0.0	0.0	32.1
음악	51.3	22.9	21.0	10.5	21.1	4.7	5.2	14.6	48.7
국악	61.6	29.4	18.0	3.1	15.3	2.6	4.9	26.6	38.4
대중음악	56.2	30.4	20.1	12.4	2.7	2.1	6.5	25.8	43.8
방송연예	70.4	32.4	28.0	2.0	8.2	6.1	6.4	16.9	29.6
무용	58.1	19.4	33.4	12.8	14.7	7.2	3.6	8.9	41.9
연극	57.4	26.3	35.4	4.8	4.7	10.1	6.1	12.4	42.6
영화	67.6	32.4	43.9	2.3	6.0	5.6	3.6	6.2	32.4
만화	84.3	31.9	28.3	3.8	0.1	3.2	6.1	26.6	15.7
기타	47.4	28.8	14.4	6.3	14.6	5.3	2.9	27.7	52.6

*자료: 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』. 문화체육관광부.

나. 만화작가 관련 공정거래 이슈

문화체육관광부는 「만화산업 육성 중장기 계획(2014~2018)」을 통해 공정한 유통질서 확립 및 만화산업 상생 기반 구축의 필요성을 꾸준히 강조해왔다. 우선 만화가, 기획사·출판사, 유통사 등이 의견을 공유할 수 있는 공식 채널이 미흡한 점을 들어, 2014년부터 반기별 만화산업 진흥 협의회를 개최하여 창작자 애로사항 및 정부 지원정책 방향·개선안을 공유했다. 또한 대형 포털 플랫폼들(네이버, 다음)과의 정기 정책협의회를 통해 ‘정부(보조단체)-포털사-웹툰 작가’간의 상생과제를 지속적으로 발굴 및 확산하였다.

그러나 만화산업 분야의 불공정 관행을 개선하고 창작자의 권리 보호를 강화하기 위해서는 이에 수반되는 실질적인 노력이 필요하다. 이에 서울시는 2016년 12월부터 2017년 2월까지 만화·웹툰 및 일러스트 분야에 대한 「문화예술 불공정 실태조사」를 진행하였고, 2017년 6월 12일에는 서울시와 김병욱 국회의원실 주최로 ‘문화예술 불공정 관행 개선을 위한 정책토론회’가 개최되기도 했다. 이러한 실태조사 및 토론회를 통해 문화예술 분야 불공정 실태 및 개선방향에 대한 논의가 구체적으로 전개되었고, 문화예술 불공정 피해사례의 발표도 진행되었다(한국콘텐츠진흥원, 2019.6a).

이후 2017년 9월에는 중앙·지방·민간이 힘을 합친 공정 계약문화를 조성하기 위해 문화체육관광부-서울시-웹툰 플랫폼 3사(네이버웹툰, 포도트리, KT)가 ‘공정한 웹툰산업 생태계 조성을 위한 업무협약’을 체결하기도 했다. 이러한 정부의 노력은 2018년 2월, ‘웹툰 공정상생협의체’의 출범으로까지 이어졌다. 문체부와 서울시, 주요 작가단체, 플랫폼기업 관계자, 법률 전문가 등 총 13인의 위원으로 구성된 협의체는 현재 계약 실태에 맞는 표준계약서 활용 방안과 「만화진흥에 관한 법률」 개정안 등 제도적 개선안을 만들고 업계 내부의 목소리를 반영하려 노력했다(문화체육관광부, 2017.09.21.; 문화체육관광부, 2018.02.12.).

그럼에도 불구하고 만화 분야 작가들이 경험하는 불공정거래의 사례들은 여전히 발생하고 있다. 대표적인 것이 표준계약서의 미사용 비율인데, 서울시에서 지난 2017년 만화·웹툰 작가 315명과 일러스트 작가 519명을 대상으로 실시한 ‘문화예술계 불공정관행 실태조사’ 결과에 따르면 서면계약 체결 여부에 대해서는 만화·웹툰 작가의 79.2%가 ‘했다’고 응답을 했으나, 실제 계약을 할 때 ‘표준계약서를 사용한다’고 응답한 비율은 단 23.9%로 나타나 ‘알지만 사용하지 않는다(33.8%)’와 ‘모른다(42.3%)’의 비율이 전체 인원의 절반이 넘음을 알 수 있다. 특히 만화·웹툰 작가 중 불공정 계약조건을 강요당한 경우가 있다고 응답한

비율이 36.5%, 부당한 계약해지를 당한 경험이 35.9%로 나타나, 업계의 불공정 거래관행이 만연한 것으로 나타났으며, 부당한 수익배분을 경험했다고 응답한 비율이 33.0%, 평균 피해금액만 766만원으로 나타나 만화·웹툰 작가들의 창작환경이 여전히 보장받지 못하고 있음을 보여주었다.

<표 2-10> 만화작가들의 표준계약서 사용 여부

서면계약 체결을 했다		79.2
표준계약서 사용	사용한다	23.9
	알지만 사용하지 않는다	33.8
	모른다	42.3

*자료: 저작권 뺏고 대금 안주고-문화예술 불공정 실태조사 결과 발표(2017.06.13.). 서울특별시.

<표 2-11> 만화 및 일러스트 작가 불공정 경험 여부

(n=834명)

내역	만화웹툰	일러스트
불공정 계약조건 강요	36.5 %	79.0 %
성명표시권 침해	16.0 %	34.5 %
인권침해(추행·희롱·폭행)	30.8 %	36.0 %
부당한 수익배분	33.0 %	78.2 %
- 평균 피해금액	766만원	340만원
- 평균 피해횟수	2.4회	2.4회
창작활동 방해·지시·간섭	20.3 %	22.7 %
예술활동정보 부당이용	9.5 %	29.3 %
부당한 계약해지	35.9 %	54.9 %

*자료: 저작권 뺏고 대금 안주고-문화예술 불공정 실태조사 결과 발표(2017.06.13.). 서울특별시.

무엇보다 계약의 목적과 내용이 불분명하거나 원고료 지급 및 수익 배분과 관련하여 발생하는 불합리한 계약관행이 창작자의 지위를 침해하면서 만화분야 가치사슬(value chain) 상에서의 불공정성 문제가 불거지고 있다. 중간재 공급자와 얼마나 효율적인 연관 관계를 가지느냐가 중요했던 과거의 수직적 결합이, 인터넷이 보편화 된 이후 핵심 부분을 제외한 기능들을 아웃소싱화 하는 방식으로 바뀌면서 법적 보호가 상대적으로 미비한 작가들의

노동 문제가 심화된 것이다(문화체육관광부, 2018; 김석준, 2019; Porter, ME et al., 2001).

일례로 웹툰 시장에서는 온라인 플랫폼 형태의 유통사가 만화잡지사가 가지고 있던 편집권을 보유함으로써, 불투명한 대금 지급 및 유통거래 시스템을 강제하고 있다. 누적 MG 시스템을 비롯해, 무기한 원고 수정, 강제 비밀유지 조항 등 산업 내의 고착화된 불공정 계약 방식은 창작 환경을 지속적으로 악화시키는 원인으로 지목되며, 현재까지도 많은 작가들이 관련 피해를 호소하고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2019.3). 특히 연재계약 시 투자라는 명목으로 해외전송권 또는 2차 저작물을 독점하거나, 플랫폼이 작가의 동의 없이 재연재를 결정하기도 하여 원공급자를 규제하는 정부 정책이 미흡하다는 지적 또한 나오고 있다(문화체육관광부, 2018). 결국 유통플랫폼의 운영 방식과 수직계열화로 인해 창작물의 노출 기회를 박탈당할 수 있는 작가들을 보호하는 거래·유통 정책이 필요하다는 문제제기가 가능하다.

3. 만화분야 문화예술용역의 개념과 범위

가. 용역의 개념과 특징

현행 법률에서 ‘용역’의 정의는 「부가가치세법 제2조」에 규정되어 있으며, 이에 따르면 용역이란 재산 가치가 있는 역무(役務)를 제공하고(「부가가치세법 제11조 1항」) 이에 따른 대가를 받는 것을 전제로 하며(「부가가치세법 제12조 1항」), 고용관계를 가지지 않는(「부가가치세법 제12조 2항」) 특징을 갖는다. 또한 용역의 범위는 「부가가치세법시행령 제3조」에서 14개 사업³⁾으로 규정하고 있지만, 노무 또는 역무를 제공한다는 것에 대한 분명한 정의나 분류는 이루어지지 않는 상태다.

일반적으로 ‘용역’은 엄밀한 법률상의 개념보다는 ‘대가를 받고 일을 해 주는 것’이라는 의미로 통용되고 있다. 사회적으로는 대체로 기업에서 외부 업체로부터 인력을 공급받아 사용하거나 소위 ‘용역업체’에게 일정한 업무를 맡겨 수행하도록 하는 과정에서 쓰이는 용

3) 용역의 범위에 포함된 사업은 1. 건설업, 2. 숙박 및 음식점업, 3. 운수업, 4. 방송통신 및 정보서비스업, 5. 금융 및 보험업, 6. 부동산업 및 임대업, 7. 전문, 과학 및 기술 서비스업과 사업시설관리 및 사업지원 서비스업, 8. 공공행정, 국방 및 사회보장 행정, 9. 교육 서비스업, 10. 보건업 및 사회복지 서비스업, 11. 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업, 12. 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인서비스업, 13. 가구내 고용활동 및 달리 분류되지 않은 자가소비 생산활동, 14. 국제 및 외국기관의 사업 등이다.

어다. 이처럼 ‘용역’은 원래 외부의 노동력을 사용하는 주요한 형태인 파견, 도급, 위임 등을 포괄하는 개념으로서 별다른 구분 없이 광의적 의미로 사용되어왔다.

일반적으로 도급이란 당사자 일방(노무제공자, 수급인)이 어떤 일을 완성할 것을 약정하고, 상대방(사용자, 도급인)은 그 일(유·무형)의 결과에 대하여 보수를 지급할 것을 약정함으로써 그 효력이 발생하는 계약(민법 제664조)을 말한다. 위임은 당사자 일방이 상대방에 대해 사무처리를 위탁하고 상대방이 이를 승낙함으로써 성립하는 계약(민법 제680조)을 의미하며, 도급과의 차이는 일이 완성되지 않더라도 노무를 제공하는 것만으로 계약을 이행한 것으로 인정된다는 점이다. 그렇지만 근로자파견의 경우 특수한 종류의 노무조달 계약으로서 고용계약이나 도급계약과는 달리 노무급부 자체 또는 일의 완성에 대한 채무를 부담케 하는 계약이 아니고, 노무를 제공하게 될 근로자를 조달할 의무를 부담하는 계약이라는 점에서 차이가 있다. 특히 파견의 경우 파견사업주와 사용사업주가 근로자파견계약을 맺고, 이에 따라 파견 근로자는 파견사업주와 고용계약관계를 맺지만 실질적으로 사용사업주로부터 지휘·명령의 통제를 받게 된다. 그런 점에서 문화예술 분야의 용역과는 맞지 않는 범주라 할 수 있다(이용관·이상규, 2019).

이렇게 정리해보면, 문화예술 분야에서 용역이란 파견형 용역과는 구별되는 도급 또는 위임형 용역에 가까우며, 수급인 즉 일감을 받은 사람 자신이 곧 노무제공자여야 하고, 고용계약관계나 지휘명령 관계를 받지 않는다는 점이 특징이다.

나. 만화분야 문화예술용역의 범위

현재 추진 중인 예술인 고용보험은 근로계약을 맺은 근로자가 아니며, 사업소득을 얻는 자영업자가 아닌 사람을 대상으로 설정하고 있다. 또한 이들 중 ‘문화예술용역’을 수행하는 사람으로 한정하고 있다. 이에 따르자면, 결국 만화분야에서 문화예술용역을 판단하는 기준은 그 주체인 노무제공자의 지위가 프리랜서 형태여야 하며, 그가 수행하는 일이 문화예술용역이어야 한다는 것으로 정리될 수 있다.

프리랜서란 일반적으로 일정한 소속 없이 자유롭게 프로젝트 계약을 기반으로 일하는 사람을 의미한다. 한 마디로 프리랜서는 활동 전반에 대해서 사업주(발주처, 사용자)로부터 지휘나 명령, 통제 등을 받지 않는다는 점이 특징이다. 다시 말해 사용종속적 관계를 맺지 않아야 한다. 원칙적으로 프리랜서란 사업주와 거의 동등한 협상력을 가지고 계약을 맺으

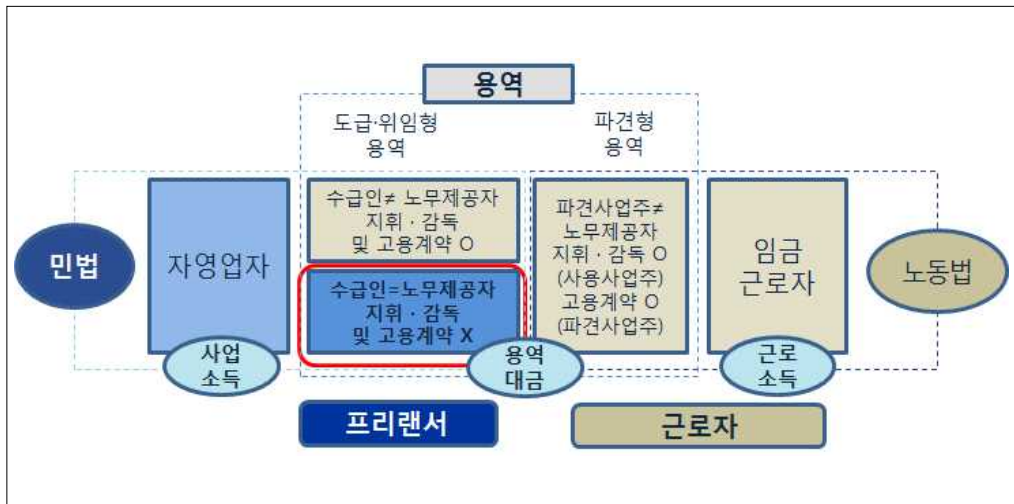
며 일하는 시간, 장소, 방식에 있어서 독립성과 자율성을 보장받으며 계약 조건에 부합하는 결과물을 제공하고 그 대가를 받는 사람들이기 때문이다. 부연하자면 이들의 계약 단위는 시간계약이 아닌 결과물 단위의 계약으로서, 결국 이들이 받는 수당 또는 대가는 ‘일의 결과물에 대한 보상’이라는 점에서 특징적이다(이용관, 2016).

결국 실제로 사업주-노무제공자 사이에 어떤 계약관계가 맺어지고 그 위에서 어떤 방식으로 일이 수행되며, 그 대가가 어떻게 지급되는가의 전체 진행 과정과 일의 수행형태를 종합적으로 고려해야 문화예술용역의 범위를 구체적으로 파악할 수 있게 된다. 지금까지 검토한 ‘프리랜서가 수행하는 용역’의 범위를 시각적으로 정리해보면 다음의 [그림 2-6]과 같다.

우선, 프리랜서들 중 용역을 수행하는 사람들은 노동법상의 임금근로자 또는 사실상 임금근로자와 같은 위치에 놓인 파견 근로자가 아니다. 이들은 근로계약에 따른 근로소득을 얻거나 사업주로부터 지휘·통제를 받게 되며, 일을 받은 수급인이 곧 노무제공자 자신이 아니기에 위에서 정리한 용역의 범위에서 벗어난다.

다른 한편으로, 이들은 또한 자영업자가 아니다. 민법상 자영업자는 사업을 통해 소득을 얻는 사람들이며, 일거리를 받아서 노무를 제공하는 역할을 하는 사람들이 아니기 때문이다. 결국 남는 것은 자신이 직접 일을 받아 용역을 수행하며, 그 일이 지휘나 감독 등 사업주의 통제를 받지 않는 방식으로 진행되고, 일을 완수한 대가로 용역대금(수당 또는 기타 다양한 형식의 대가)을 받는 도급·위임형 용역 중 특정 부분에 해당한다.

다시 정리해보자. ‘프리랜서’란 일정한 소속 없이 자유계약으로 일하는 사람으로, 그 판단기준은 사용자의 지휘·감독에 대한 종속적 관계 여부, 그 형태는 도급·위임 용역 계약의 형태, ‘시간’에 대한 보상이 아닌 ‘일의 결과물’에 대한 보상이 계약관계의 근간을 이루며, 사용자와 사용종속적 근로계약을 맺고 임금을 받는 ‘근로자’와 구별된다. ‘용역’이란 재산 가치가 있는 역무를 제공하고 이에 대한 대가를 받는 것을 전제로, 고용관계를 갖지 않으며(부가가치세법) 넓은 의미에서 (민법상) 도급과 위임, 그리고 파견을 포괄하는 의미로 쓰이고 있으나, 노동법상 파견의 경우 엄밀한 의미에서 근로계약에 가깝다고 볼 수 있다. 문화예술 분야 용역은 도급·위임형 용역 형태를 띠는 동시에 용역수급인(용역업체)과 노무제공 당사자가 분리되지 않아 지휘명령이나 고용계약관계가 발생하지 않는 경우로 특징할 수 있다. 이에 따라 개념적으로 프리랜서들이 수행하는 용역의 범위는 다음과 같이 설정될 수 있다.



[그림 2-6] 프리랜서 및 용역의 법적 개념과 범위

한편, 만화 또한 문화예술진흥법 제2조에서 규정하는 ‘문화예술’에 속하는 분야다. 그리고 만화작가들은 예술인복지법 제2조 2항에 의거, 창작의 특성을 지닌 ‘예술인’으로 분류된다. 구체적으로 “예술 활동을 업(業)으로 하여 국가를 문화적, 사회적, 경제적, 정치적으로 풍요롭게 만드는 데 공헌하는 사람으로서 문화예술 분야에서 대통령령으로 정하는 바에 따라 창작, 실연(實演), 기술지원 등의 활동을 증명할 수 있는 사람”을 뜻한다. 이에 따른 대통령령의 세부기준 참고해보면, 저작권법 제2조 제1호 및 제25호에 따른 ‘공표된 저작물이 있는 사람’이거나 ‘예술활동으로 얻은 소득이 있는 사람’, 그 밖에 제1호 및 제2호에 준하는 ‘예술 활동 실적이 있는 사람’에 해당한다.

<표 2-12> 현행법에 따른 '예술인'과 '문화예술용역'의 정의

근거	내용
예술인복지법 제2조 2항 (예술인의 정의)	"예술인"이란 예술 활동을 업(業)으로 하여 국가를 문화적, 사회적, 경제적, 정치적으로 풍요롭게 만드는 데 공헌하는 사람으로서 문화예술 분야에서 대통령령으로 정하는 바에 따라 창작, 실연(實演), 기술지원 등의 활동을 증명할 수 있는 사람을 말한다.
예술인복지법 제4조의3 (문화예술용역 관련 계약)	① 문화예술 창작·실연·기술지원 등의 용역(이하 "문화예술용역"이라 한다)과 관련된 계약의 당사자는 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결하고, 신의에 따라 성실하게 계약을 이행하여야 한다. ② 제1항에 따른 계약의 당사자는 다음 각 호의 사항을 계약서에 명시하여야 하며, 서명 또는 기명날인한 계약서를 서로 주고받아야 한다. <ol style="list-style-type: none"> 1. 계약 금액 2. 계약 기간·갱신·변경 및 해지에 관한 사항 3. 계약 당사자의 권리 및 의무에 관한 사항 4. 업무·과업의 내용, 시간 및 장소 등 용역의 범위에 관한 사항 5. 수익의 배분에 관한 사항 6. 분쟁해결에 관한 사항

* 자료: 국가법령정보센터 www.law.go.kr

그렇다면 문화예술용역이란 무엇인가? 예술인복지법 제4조 3에서는 “문화예술 창작·실연·기술지원 등의 용역”을 ‘문화예술용역’이라 정의한다. 이에 따르면 창의적 예술 활동을 증명하는 개념(창작)과 노무제공 개념(실연 및 기술지원)이 뒤섞인 법적 용어가 ‘문화예술용역’으로 사용되고 있는 것이다.

결국 만화 작품 활동 또는 작품이 만들어지는 과정에서 기술지원을 담당하는 인력들이 수행하는 일을 문화예술용역으로 볼 수 있고, 이렇게 본다면 작가, 보조작가, PD, 기획자, 편집인 등이 넓은 의미에서 문화예술용역을 수행한다고 볼 수 있다. 그러나 실질적으로 이 연구에서 주목하고자 하는 문화예술용역의 수행 주체는 근로자 또는 자영업자가 아닌 프리랜서 노무제공자다. 왜냐하면 현재 추진 중인 예술인 고용보험의 원칙과 목표에 따라 이들이 그 수혜자가 되어야 하기 때문이다.

이렇게 본다면 사실상 웹툰 플랫폼과 에이전시, 제작사, 매니지먼트를 비롯해 출판만화 분야 PD, 기획자, 편집인 등의 인력들은 대부분 회사와 근로계약을 맺거나 고용된 상태에 있으므로 이 범주에 해당되지 않는다. 또는 이들 중 직접 사업체를 경영하는 사람이라면 당연히 그들은 자영업자의 범주에 속하므로 제외된다.

현재까지 검토한 내용으로 볼 때, 만화분야 용역 판단은 다음의 사항들을 기준으로 삼을 수 있다. ①근로자 또는 자영업자가 아니며, ②고용계약을 맺지 않은 채, 노동시간이나 장소, 일하는 방식 등에 대한 지휘·감독을 받지 않고 자율적으로 일하는 프리랜서들이, ③재산 가치가 있는 역무(노무)를 스스로 직접 제공하고 그에 대한 대가를 임금근로소득 또는 자영업자 사업소득이 아닌 형태로 제공받는 일로 볼 수 있다.

위에서 설정된 개념적 기준에 따르면, 다음과 같이 만화분야 문화예술용역의 범위를 구체화할 수 있다.

<표 2-13> 만화분야 문화예술용역의 범위

수입 구분	활동(노무제공) 수입			저작권 수입
계약 유무	계약에 의해 문화예술 활동 수행		계약 없이 문화예술 활동 수행	저작권 관련 계약
계약 방식	근로계약	용역계약 (프로젝트 단위)	독립적 활동	
계약 강도	강함	약함	사용자 또는 발주처 없음	
종속성	지휘·통제·명령 경제적 종속성	경제적 종속성		
고용보험	가입(근로자)	사각지대	자영업자 고용보험 (사업자등록증 보유시)	

만화작가의 활동양상 및 계약관행

20
19

제3장 만화작가의 활동양상 및 계약관행

1. 심층인터뷰 및 FGI 개요

가. 인터뷰의 목적 및 대상

예술인 고용보험 제도가 안착되기 위해서는, 가입 대상 범위와 수급 요건 기준에 대한 적정성을 지녀야 한다. 2017년 9월, ‘고용보험제도 개선 TF’가 출범한 이후 프리랜서 예술인들과 사업주 사이에 고용보험 가입을 의무화하는 당연가입 방식이 추진되었다. 당연가입 방식으로 예술인 고용보험을 도입할 때 제도 실현을 위한 정책 추진력은 강력해진다. 반면, 임의가입에 비해서 정책적으로 더 많은 문제들을 제도 도입에 앞서서 해결해야 하는 정책적 책무도 커진다고 볼 수 있다(고용노동부, 2018). 계약 체결 이전의 사전활동 기간 산정 및 복수계약의 문제, 제도 적용 시 산업체의 존속 여부 등을 다각화된 시점으로 검토해야 하기 때문이다.

본 연구는 추후 고용보험 제도적용의 실효성을 높이기 위해 설문조사에 앞서, 만화분야 종사자들 및 전문가들의 의견을 수렴하는 심층인터뷰를 진행하였다. 법제도적 변화가 만화 업계의 특수성을 반영하는 방향으로 안착되도록 하기 위해서는, 무엇보다 산업의 특수성과 그 내부의 맥락을 이해할 필요가 있기 때문이다.

따라서 이번 장에서는 심층인터뷰와 FGI를 통해, 우선 만화산업의 직무구조를 보다 더 세밀하게 파악하고, 업계 내부의 업무 프로세스를 파악하려 한다. 또한 웹툰 및 출판만화 분야에서 활동하고 있는 만화작가들의 주요 경제활동 유형과 활동조건 및 환경을 이해할 필요가 있다. 무엇보다 중요한 것은 플랫폼, 출판사, 에이전시와 같은 만화 업계 주요 사업체들과 만화작가들 사이에 어떤 방식으로 계약관계가 맺어지고, 그 계약의 유형과 성격이 무엇인지를 파악하고 적절하게 분류하는 것이다. 이를 위해 만화작가들에 대한 개별 심층인터뷰를 수행했으며, 주요 정보를 블라인드 처리한 상태로 실제 기준에 사용되었던 계약 사례 7건 이상을 수집하거나 인터뷰 현장에서 확인하여 주요 항목과 내용을 파악하였다. 이를 통해 전반적인 만화분야 계약관행의 특징을 정리하려 한다.

이를 위해 만화·웹툰 관련 사업체 관계자들뿐만 아니라, 작가들, 관련 기관 및 협단체 관계자들, 그리고 법률전문가들에 대한 인터뷰를 진행했다. 먼저, 웹툰의 경우 주요 플랫폼 7곳 관계자들을 비롯해 에이전시·제작사·매니지먼트사 2곳 관계자들을 인터뷰했다. 또한 출판만화 산업의 특수한 상황을 파악하기 위해 국내 대표적인 3개 만화출판사 관계자들을 만났다. 만화작가들의 경우 웹툰 작가 7명, 출판 작가 1명, 웹툰과 출판을 겸하고 있는 작가 1명, 보조작가 3명을 인터뷰했다. 작가 인터뷰를 통해서 실제 이들이 만화 업계에서 경험하고 있는 계약의 방식과 유형들을 구체적으로 파악할 수 있었다.

그 밖에도 만화 관련 진흥기관 관계자 5명, 만화 관련 3개 협·단체 관계자 4명에 대한 인터뷰도 수행했다. 이를 통해 예술인 고용보험의 도입과 관련하여 현재 만화업계 전반적인 현황이나 입장을 확인했고, 4장에서 진행될 만화작가의 경제활동 및 계약현황에 대한 설문조사 관련 협조를 요청했다.

끝으로 예술인 고용보험의 만화분야 적용 시 발생하는 법제도적 쟁점 등을 검토하기 위해 법률전문가 2명에 대한 자문회의를 진행했다. 이렇게 하여 인터뷰에 참여한 총인원은 34명이며, 그 주요 정보는 다음의 <표 3-1>과 같다.

<표 3-1> 인터뷰 참여자 정보

연번	분야	소속 및 지위	이름
1	플랫폼	A플랫폼, PD	OHOO
2		B플랫폼, 팀장	JOO
3		C플랫폼, 대표	POO
4		D플랫폼, 차장	KOO
5		E플랫폼, PD	BOO
6		F플랫폼, 부장	KOO
7		G플랫폼, 이사	SOO
8	에이전시 (제작사매니지먼트사)	A에이전시, 이사	JOO
9		B에이전시, 팀장	HOO
10	출판사	A출판사, 부사장	HOO
11		B출판사, 상무	JOO
12		C출판사, 상무	CHOO

연번	분야	소속 및 지위	이름
13	작가	웹툰 작가	CHOO
14		웹툰 작가	KOO
15		웹툰 작가	COO
16		출판만화작가	KWOO
17		웹툰 작가	KOO
18		보조작가(웹툰)	HOO
19		웹툰 작가	LOO
20		보조작가(웹툰)	LOO
21		웹툰·출판만화작가	SOO
22		웹툰 작가	COO
23		보조작가(웹툰)	LOO
24	기관 및 만화계 협단체	A기관 팀장	KOO
25		A기관 대리	SHOO
26		A기관 대리	KOO
27		A기관 팀장	LOO
28		A기관 주임	LOO
29		B협·단체, 사무국장	JOO
30		C협·단체, 이사	TOO
31		D협·단체, 회장	KOO
32		D협·단체, 사무처장	KOO
33	법률	변호사	JOO
34		법률전문가	POO

나. 연구방법 및 과정

연구 참여자들은 한국만화영상진흥원 및 대전, 대구, 광주, 부산 등 만화 관련 지역 진흥원 관계자, 그리고 한국만화가협회, 웹툰작가협회, 웹툰산업협회 등 관련 기관 및 협단체 등에 대한 협조를 통해 모집되었다. 또한 유명 웹툰 플랫폼 및 에이전시, 그리고 만화 출판사 관계자들에 대해 연구 목적과 취지를 설명하고 관계자를 직접 섭외하여 인터뷰를 진행하기도 했다. 작가들의 경우 웹툰 작가뿐 아니라 출판만화작가, 그리고 보조작가 분야까지 포괄하여 만났고, 인적 네트워크를 활용하여 스노우볼링 형태로 참여자를 모집했다.

심층 인터뷰는 기본적으로 개인 단위로 이루어지기도 했고, 경우에 따라 인접 지역에 거주하고 있는 작가들에 대해서는 2~3인 규모의 포커스 그룹 인터뷰(FGI) 형태로 진행되기도 했다.

인터뷰는 기본적으로 반구조화된(semi-structured) 질문지를 활용하여 진행되었고, 경우에 따라 질문 순서를 바꾸거나 추가 질의응답이 이루어지기도 했다. 주요 질문들은 다음과 같이 구성되었다.

<표 3-2> 인터뷰 질문 문항

대상	구분	세부 질문
플랫폼, 에이전시, 출판사, 관련 기관, 협단체	산업구조 및 직무구조	웹툰 및 출판만화의 제작 및 유통구조 플랫폼 및 에이전시 업체들의 핵심 인력구성과 주요 역할 만화작가 발굴, 관리, 대행 등 업무 진행 방식 주요 수익모델 및 산업 현황
	만화작가와 계약관계	주요 계약의 유형 및 계약 내용 대가 지급방식 (수익배분 방식) 계약 관행의 특징
	예술인 고용보험 도입 및 문화예술용역 범위설정	예술인 고용보험의 만화분야 도입에 대한 의견과 입장 문화예술용역 범위 설정에 대한 의견 예술인 고용보험 도입 시 사업주/노무제공자 지위 설정에 대한 의견
만화작가	경제활동 유형 및 양상	주요 수입 유형 작가의 작업과정과 일하는 방식
	계약경험	주요 계약관계 주요 계약유형 및 계약내용 대가를 받는 방식

대상	구분	세부 질문
		계약 관행의 특징 불공정관행 등 근로환경 및 처우관련 문제
	예술인 고용보험 도입 및 문화예술용역 범위설정	예술인 고용보험의 만화분야 도입에 대한 의견과 입장 문화예술용역 범위 설정에 대한 의견 예술인 고용보험 도입 시 사업주/노무제공자 지위 설정에 대한 의견
법률 전문가	예술인 고용보험 도입 및 문화예술용역 범위설정	주요 법제도적 쟁점에 대한 해석 문화예술용역 범위 설정에 대한 의견 사업주/노무제공자 지위 설정에 대한 의견 예술인 고용보험의 만화분야 도입 관련 정책적 과제

인터뷰는 2019년 5월에서 9월 사이에 진행되었으며, 평균적으로 1시간 30분에서 2시간 정도의 시간 동안 진행되었다. 인터뷰 내용은 모두 녹취 및 기록되었으며, 기록된 자료는 본 연구의 목적에 맞게 재분류되고 주요 이슈와 주제에 맞게 분석되었다.

이렇게 수집된 인터뷰 자료를 바탕으로, 경제활동 현황 및 활동 환경, 주요 계약관계 및 계약유형, 계약내용, 계약관행의 전반적인 특징 등 만화작가 차원에서 파악될 수 있는 이들의 활동양상 및 구체적인 계약방식에 대해서 정리할 수 있었다. 분석은 크게 만화작가의 경제활동 유형과 양상, 활동조건과 환경, 그리고 웹툰 및 출판만화분야 각각에서 이루어지고 있는 대표적인 계약관계 및 계약유형과 대가지급방식에 대한 부분으로 나누어진다.

이에 대한 분석은 3장에서 끝나는 것이 아니라, 4장에서 제시될 설문조사 문항을 도출하는 근거로 활용되었다. 구체적인 계약관계와 계약방식, 계약유형 및 계약서 항목 등은 표준 계약서에 대한 문헌조사뿐만 아니라 심층 인터뷰 참여자들이 직접 제공한 계약서 사례에 대한 분석을 기반으로 구성될 수 있었다. 또한 예술인 고용보험제도 도입을 둘러싼 주요 쟁점들과 입장 차이, 새롭게 제기될 수 있는 문제점들과 정책적 과제 등에 대한 논의 또한 인터뷰 자료를 통해 도출될 수 있었다. 관련 내용은 5장에서 다루게 된다.

2. 만화작가의 활동양상

가. 주요 경제활동 유형과 양상

(1) 작품 창작 및 연재·출판

만화작가들은 주로 프리랜서 형태로 창작활동을 하며, 본인의 작품을 연재하거나 출판할 목적으로 시장에서 분화된 다양한 산업체들과 계약을 맺는다. 작품 제작은 주로 개인이 맡지만 전문성에 따라 글과 그림을 분업화하거나 보조작가와 작업을 나누기도 한다. 출판 만화 시장이 활성화되었던 시기에는 ‘문하생’과 같은 도제 제도를 거쳐 잡지에 등단하는 경우가 일반적이었다. 그러나 현재는 온라인 웹툰 시장이 발달하면서 프로작가와 아마추어 지망생 사이의 격차가 점차 줄어들었다. 예컨대 대형 포털 사이트가 제공하는 ‘도전 만화가’, ‘베스트 도전’ 등의 웹툰 공유 서비스는 누구나 작품을 응모하여 데뷔할 수 있는 기회를 부여하고 있다. 이외에도 공모전에 당선되거나, 에이전시·제작사·매니지먼트에 소속되어 체계적인 관리 하에 작가로 데뷔하는 경로가 존재한다.

중요한 사실은 웹툰 시장이 새로운 수익모델로 부상하면서 철저한 시장 경쟁 논리에 따라 움직인다는 점이다. 연재 중인 작품의 인기가 떨어지면 기성작가라 할지라도 동일한 플랫폼에서 차기작의 연장 여부를 보장받을 수 없고, 작품이 성공하면 갓 데뷔한 신인작가여도 고연봉의 스타급 작가 반열에 오를 수 있다. 한 플랫폼 관계자는 웹툰 시장을 엔터테인먼트계에 빗대어 설명하였다. 웹툰 원작이 드라마, 영화, 캐릭터 상품의 개발로 이어지면서 OSMU 유통이 확대되었고, 새로운 부가가치 창출 및 소수의 인기작가군을 등장시켰다는 것이다.

“작가분들은 데뷔할 때는 힘드시겠지만 인지도를 쌓으시면 여기저기서 캐스팅 제의가 오니까요. 골라서 가실 수 있거든요. 꿈은 다들 네이버 입성이죠” (B플랫폼 팀장, J○○)

한편, 유료화를 기반으로 한 웹툰 전문 플랫폼들이 등장하고 난 이후에는 독자들의 결제를 유도하기 위한 연재작의 질적 개선이 요구되었다. 따라서 보다 정교하게 스토리와 작화를 기반으로 작품이 제작되기 시작했고, 글작가와 그림작가의 협업형태가 늘어났다.

포털 사이트에 웹툰을 연재하고 있는 작가 K○○는 글작가와 그림작가 간의 계약이 인맥을 통해 개별적으로 맺어진다고 말했다. 간혹 플랫폼 내에서 글작가와 그림작가가 소개를 받는 경우가 있기는 하지만, 이는 작가가 플랫폼 측에 따로 요청을 했을 때에나 가능한 임의적인 방식이라는 것이다. 작가들 사이의 계약은 서면 혹은 구두로 진행되며 수입배분 및 계약기간 연장도 자체 협상을 통해 정해진다.

“글 작가, 그림작가 사이의 역할 구별에 몇 가지 케이스가 있어요. 수익배분 관행 같은 건데요, 말 그대로 글로써 주는 작가가 있고요, 아니면 콘티까지 만들어서 주는 작가가 있어요. 보통 7:3 이 정도로 가고요, 아님 6:4에서 5:5까지도 나뉘요. 협업도 사람마다 좀 다른 것 같아요. 그때그때 작가들이 달라지는 경우도 있고 아님 팀으로 꾸준히 함께 가시는 분들도 있고요” (웹툰 작가, K○○)

한편, 독자적으로 작업을 진행하는 개인작가의 경우 전적으로 홀로 작품창작을 하기도 하지만 보조작가를 활용하는 경우도 많다. 「2018 웹툰 작가 실태조사」에 따르면, 웹툰 작가의 50%가 보조인력을 활용하고 있는 것으로 나타났다.

출판만화 및 웹툰 영역에서 실력을 검증받은 일부 저명한 작가들은 아예 사업자등록을 하고 법인체제 단위의 만화팀을 설립하기도 한다. 평소 친분이 있던 1인 프리랜서 작가들끼리 공간을 공유하며 작업하는 것도 흔한 일이다.

“네임밸류가 있으신 작가님들 같은 경우는요, 흔히 말하는 팀이 있어서 본인들이 미리 꾸려와요. 내가 스토리가 있다 하면 어디서 본인의 스토리를 꾸며줄 수 있는 선화·채색·배경 서브 작가님들을 다 섭외해서 본인이 ‘별도계약’을 하세요” (D플랫폼 차장, K○○)

“제가 아는 곳만 해도 작가들 4~5명이 함께 작업실을 씁니다. 1명이 외주를 받아왔다면 다른 작가들 중 바쁘거나 일이 없는 사람에게 ‘이거 바빠서 그러는데 스케치만 러프하게 100만원에 해줘’라고 해요. 똑같은 프로 작가예요. 한 작가가 일을 하는데 옆에 앉은 작가는 일이 없어요. 둘은 친밀하게 잘 아는 사이고요” (웹툰 작가, C○○)

웹툰의 경우 플랫폼과의 계약을 통해 일반적으로 주 1회 연재를 하는 경우가 많지만, 경우에 따라 주 2회, 월 3회, 격주 1회 연재 등의 형태로 연재주기를 정하기도 한다. 플랫폼 관계자들 및 현업 작가들에 대한 인터뷰 결과, 작가군의 절반 이상이 주 1회 연재 방식을 택하고 있고, 이에 따라 고료 또는 MG 비용으로 회당 약 50~60만 원을 지급받는 것으로

파악된다.⁴⁾ 한 달에 총 4회분의 작품을 플랫폼에 납품한다고 할 때, 작가 1인당 가져갈 수 있는 평균 비용은 약 200만 원 이상인 셈이다. 그러나 이는 상대적으로 독자층이 넓은 대형 포털 플랫폼들과 웹툰 전문 플랫폼들에 한한 기준으로, 소형 플랫폼 또는 중소 에이전시·매니지먼트·제작사 등으로부터는 위와 같은 임금을 지급받지 못하는 경우가 다수이다.

특히 연재작품을 게재하기 전 플랫폼과 작가 간, 그리고 에이전시(CP)와 플랫폼 간 협의를 통해 정해지는 세이브원고⁵⁾의 분량과 사전제작기간이 작가별로 상이하므로, 대략의 회차 단가가 정해져 있어도 대부분의 작가들이 확실한 수입을 보장받기는 쉽지 않다. 한 플랫폼 관계자에 따르면, 신인작가일수록 첫 작품을 연재할 때 어려움을 겪는다고 한다. 뜻하지 않게 경우에 따라 ‘휴재’를 선택할 수도 있지만 독자의 비판과 구독률 저하를 감수해야 하기 때문에 플랫폼 측에서는 어느 정도 세이브 원고를 쌓아두고 연재에 들어가는 것을 추천한다고 한다.

“계약관계라는 게 저희가 어떤 믿음으로만 돈을 드릴 수 없거든요. ‘사전제작제’를 검토하고는 있는데요. 약속에 맞춰서 연재를 하실 수 있는 작가분이라는 믿음이 깔린다면 그때는 사전에 제작비를 지급해드릴 수 있습니다. 왜냐면 만약에 사전제작제를 다른 신뢰가 없는 작가님과 진행한다고 하면 아마 그분께서 ‘보증보험을 걸어라’, ‘니네가 뭘 믿고 큰 돈을 주냐’라고 하실 가능성이 높거든요” (C플랫폼 대표, P○○)

작가들의 작업 패턴은 개인에 따라 큰 차이를 보인다. 기본적으로 이들은 프리랜서이기 때문에 별도의 정해진 근무 시간이 없이 자유롭게 창작에 전념하는 형태가 많다. 에이전시나 플랫폼에서는 ‘작품’만 받으면 되는 것이기 때문에 이들의 근로시간이나 장소, 일하는 방식 등을 제어하지 않는 것이 원칙이다.

“작가님들은요 작가님들 성향에 따라 개인차가 있으세요. 누구는 약간 ‘올빼미형’이라고 해서 밤에 작품이 나오는 분들이 계세요. 그럼 저희가 그분들에게 일반적인 근로계약서를 제시할 수가 없어요” (D플랫폼 차장, K○○)

4) 「2018 웹툰 작가 실태조사」에서도 회당 원고료의 중간값은 약 65만 원 수준으로 나타났으며, 전체 평균은 93.9만 원으로 조사되었다. 일부 유명 작가들의 경우 회당 원고료의 비중이 매우 크기 때문인 것으로 추정된다.

5) 세이브원고: 연재가 들어가기 전 사전에 비축하는 원고를 이르는 말

출판만화 분야의 경우, 작가들의 창작 환경은 상대적으로 열악한 것으로 파악된다. 상대적으로 창작기간도 길고, 단행본의 경우 실제로 출판되는 시점도 명확하지 않은 경우가 많다. 어린이를 대상으로 하는 학습만화의 경우는 외주용역 형식으로 작업이 이루어지는 경우도 있고, 교과서 만화 같은 경우 대부분 작가의 저작권을 양도하는 ‘매절계약’ 형태를 띠는 경우가 많다.

“보통 출판사들은 건조하게 딱 ‘대금’ 이렇게만 있고요. 출판사 학습만화 작업과정은 ‘선금’을 주고, 나중에 ‘중도금’이나 남은 ‘잔금’을 주는 형식이죠. 대개 저작권 관련해서, 제게 ‘인세’가 들어오는 계약을 출판사들이 잘 안하려고 해요. 그냥 목돈을 매절계약으로 한번 쥐어 주고, 자신들이 다 가지려고 하지. 인세 계약은 잘 안하려고 해요” (출판만화작가, KW○○)

일반적으로 학습만화의 경우 단행본 한 권을 제작하는데 걸리는 시간은 준비기간을 합쳐서 6개월 정도가 걸리고, 계약기간 또한 그에 맞추어 설정되며 수백만 원 정도의 계약금 선금과 잔금 등으로 나누어 지급되는 형태다.

“학습만화 프로세스는 출판사마다 다른데요. 대표적인 사례를 들어보면 한 권이 한 200페이지 정도가 넘어요. 그러면 그 1권을 작업하는 데 계약기간은 한 6개월로 잡고 800만 원 정도를 줘요. 그런데 이 일이 그 기간 동안에 절대 안 끝나거든요. 왜냐면 200페이지라고 했지만, 이를 구성부터 연출까지 다 해야 하는데 관련 콘티가 있다고 해도 이 콘티가 만화가 만들어질 걸 고려해서 준 콘티가 아니에요. 그럼 그걸 연출도 작가가 다시 해야 하고요. 배경도 다 생각해야 하니까 시간이 많이 걸려요. (중략) 선금 주고, 계약금 주고, 잔금 방식으로 지급하거나 아니면, 계약금 주고 잔금을 주는 형식이죠. 계약금이 조금 적고, 잔금이 더 크게 지급되지요. 보통 계약금만 100만 원 정도 돼요” (출판만화작가, KW○○)

(2) 보조작가 활동

만화분야에서 보조작가(어시스턴트)는 말 그대로 메인작가의 창작활동 일부를 맡아 보조하는 형태로서, 예술가 또는 작가로서의 지위를 동등하게 갖는가에 대한 의구심을 갖는 관계자들이 많고 이에 대한 의견은 갈리는 편이다.

보조작가의 경우 표준계약서에 기반한 서면계약이 작성되는 경우가 드물거나 거의 없고, 인맥에 의해서나 온라인 커뮤니티 등의 경로로 메인작가와 연결되는 경우가 대부분이며, 제작공정에서 부분적인 역할만 주문에 따라 수행하기 때문이다. 경우에 따라 사업자 등

록을 하고 법인 사업체를 운영하는 작가나 사업주에 의해 고용되는 경우도 있으나 극소수이며, 대부분의 보조작가는 임시적인 노무를 비공식적으로 제공하고 있다.

“보통 작가라고 생각하는 게 창작 행위를 해야 하는 것이잖아요. 그런데 밑색을 칠한다고 하는 것은 작가들이 꼭 들어가야 할 메인 색깔들을 지정을 해주고? 나름 어울리는 색을 칠해달라고는 하는데. 그렇다고 그 색에 대한 저작권을 주장하는 게 과연 요구할 수 있을까 라고 했을 때 저는 그냥 그건 회사에 취직한 직원 개념이라고 생각을 해요. 대신 성과제인 거죠. 기본급은 나가고, 그런 식의 개념이랄까?” (출판만화가, S○○)

“저는 작가와 구별되는 별도의 직업군이라고 생각해요. 작가가 자신이 원하는 작품을 만들기 위해 도와주는 일꾼? 이라는 느낌이랄까요. 작가가 원하는 지향점을 제시해주고 그것에 맞게 작업을 하기 때문에, 제 지향점은 최대한 배제하기 때문에 별도의 직업이라고 생각하죠. 그리고 저는 지망생이기 때문에 경험을 쌓기 위해 하는 면도 없지 않고요” (웹툰보조작가, L○○)

“‘카툰부머’라는 카페가 있는데요. 오래된 곳인데, 작가들마다 자기 작품을 가지고 일정 가입 기준이 있어요. 원래는 비밀카페처럼 몇 백 명도 안 되는 곳이었는데요, 요새는 작가들 수가 워낙 많아지는 바람에 너무 커져가지고, 고전만화든 뭐든 하다못해 출판 쪽이라도요. 다시 말해 지속적으로 작업을 계속해오는 사람들만이 가입을 할 수 있는 거죠. 아니면 ‘방사(방방곡곡 창작을 배우는 사람들)’라고 해서 일러스트 카페나 아님 또 요새는 페이스북에서도 많이들 구하시던데요. 또 많이 구하는 곳은 대학교 후배들이죠. 학과 후배들한테 연락해서 알음알음 구하고” (웹툰 작가, K○○)

이들은 대부분 구두계약 형태로, 또는 이메일을 통해 작업 내용과 작업 분량, 그리고 대가 등에 대해 협의한 뒤에 일을 진행한다. 물론 계약서를 쓰고 공식화된 형태로 일을 진행하는 경우도 있지만 ‘인간적 신뢰’나 관행에 기대어 일이 진행되는 사례가 많기 때문에 불공정 문제가 발생할 여지가 있으며, 예술인 고용보험의 가입자격을 갖출 수 있는 문화예술용역으로 볼 수 있는가에 대해서도 논란의 여지가 있다.

“계약은 보통 구두계약으로 해요. 서면으로 계약을 하지는 않고요, 보통 선화를 언제 보내줄 것인지 돈은 매달 언제 보내줄 것인지 뭐 그런 것들만 이야기하고, 그 외에 딱히 이야기하는 것은 없는 것 같아요. 작품 내내 함께 작업해요. 하지만 서로 맞지 않다면 일을 중간에 그만둘 수도 있어요. 저도 한 작품은 한 달 정도만 작업하고 그만두었고요” (웹툰보조작가, L○○)

간혹 기성작가 중에서 보조작가 업무만을 전담하는 일명 ‘전문어시’로의 전향을 꾀하는 경우도 있다. 한꺼번에 여러 작품의 보조작가 활동을 진행하면 메인작가 때보다 더 많은 수익이 발생하기도 하기 때문이다. 이는 역설적으로 메인작가로서의 경력을 형성하고 유지하는 것이 쉽지 않음을 보여주는 사례라고 할 수 있다.

“전문으로 어시스턴트 일만 하시는 분들도 있어요. 동시에 세 편을 받아서 하면 한 달에 400만 원 정도 받을 수 있어요. 계약서를 제대로 쓰고 하시는 분들도 계시고요. 저 아는 분도 원래 연재 준비를 하시다가 데뷔를 해서 벌어들이는 돈보다 어시스턴트 일을 해서 벌어들이는 돈이 더 많은 것 같더라고요. 원래 그림을 잘 그리셔서 어시를 하는 게 낫다 판단하셨던 거고요. 한 세 작품 정도를 동시에 하시는데 그림 더 시간적 여유도 많고요. 그런데 그분 같은 경우는 다 계약서들을 쓰시는 것 같더라고요. 작품들도 다 인지도 있는, 회사 규모로 진행되는 큰 작품들에 들어가 있는 분이고요” (웹툰 작가, K○○)

어느 정도 고정수입이 있는 기성 웹툰 작가의 경우 평균 1명 정도의 보조작가를 활용하는 것으로 알려져 있다. 스타급 인기작가의 경우에는 보조작가의 수가 2~3명 혹은 그 이상과 작업하기도 한다. 이 경우 보조작가가 받는 비용은 회당 기준으로 30~40만 원 수준이며, 주 1회 연재를 감안했을 때 이는 메인작가와 크게 차이가 나지 않는 비용이다. 그러나 임시 인력으로 1~2회만 활용하는 등 보조작가로서 활동할 수 있는 기회가 늘 보장되는 것은 아니며 단기성에 그칠 수 있고, 출판만화시장을 포함해 생계유지가 어려운 출판만화작가, 웹툰 작가들의 경우 보조작가 활용 비용은 평균 10만 원 전후로 알려져 있다.

심층인터뷰에서도 플랫폼 종사자들과 보조작가 및 작가들 사이에서 보조작가 활용 비용에 대한 증언이 모두 달랐다. 이를 통해 보조작가마다 개인별 소득 및 창작환경, 계약유형(구두/서면) 등이 다르다는 점을 다시 한 번 확인할 수 있다.

“일단 최저시급제가 아니라 건당으로 돈을 받는 거라, 단가가 그리 높은 편이 아니에요. 그리고 이것을 커리어로 쳐 주는 곳이 그리 많지 않아서 걱정이고요. 고정된 금액을 받고요. ‘1화당 얼마씩’으로 금액을 정해서 4화를 채우면 돈을 주는 경우도 있어요. 보통 한 달에 한 번씩 돈을 받는데요. 그럼 ‘일주일에 1화’를 작업해서 ‘4주에 총 4화분의 어시 돈’을 받는다는 것을 의미하고요” (웹툰보조작가, L○○)

“한 달에 월 1,000만 원 이상은 벌어들이는 작가가 2~3명의 어시스턴트들을 쓸 수 있는 거고요. 대개 1명 정도만 쓰죠. 보통 신인작가가 월 200만 원을 받는다고 하면, 회당 어시스턴트

계약비용이 회당 30~40만 원 정도일 것이고, 주간 연재를 한다고 하면 4주이고요. 그럼 어시스턴트에게 지불하는 비용이 인기작가는 많게는 200만 원을 줄 거고요. 신인작가는 그렇게 어시스턴트에게 돈을 못 주죠. 본인 자체가 월 200을 받는데요. 그러니 본인 사정에 맞춰서 1~2회만 어시스턴트를 쓸 수도 있고, 아무튼 아예 인력을 고용하지 않는 형태로 작업을 하는 작가도 있고요” (웹툰 작가, K○○)

“어시 비용이 평균 한 10만 원 전후일 거예요. 한 달에 1명의 채색 어시만 쓴다고 가정할 때 4회니까 40만 원 정도 되는 거죠. 보통 신인작가 평균고료가 한 200만 원 정도 되거든요. 그럼 작가에게 다 떼고 떨어지는 돈이 160만 원 정도 돼요. 혼자 그리잖아요? 그럼 월세 내고 이것저것 하면은 거기에서도 고용보험료가... 그러니까 160만원이면 보통 작가가 아침 8시에서 밤 9~10시까지의 작업을 하는데 요즘 평균 임금에도 못 미치거든요. 그런데 거기서 고용보험까지 도입한다고 하면... 차라리 그렇게 할 거면, 그리 한다면 아예 원선까지 다 가야죠. 이게 어느 한 군테를 손보기는 힘들겠죠” (출판만화작가, S○○)

(3) 외주작업 및 기타 경제활동

만화 분야에서 대표적인 외주작업은 홍보만화의 유형 중 하나인 브랜드 웹툰이 있다. 한 때 정부 부처나 산하 공공기관, 지자체 또는 SNS를 통해 자사 홍보를 기획하는 기업체들, 게임회사 등 콘텐츠 업계에서 광범위한 마케팅 효과를 누릴 수 있는 브랜드 웹툰 제작을 선호하였다. 웹툰을 좋아하는 젊은 층의 수요가 컸기 때문이다. 그러나 현재는 예전에 비해 홍보용 웹툰이나 기타 외주작업들에 대한 수요시장이 크지는 않다는 것이 업계 관계자들의 공통된 증언이다. 수익성이나 경쟁력 면에서 효율적이지 않다는 판단에서다.

“전형적인 용역으로는 홍보만화라든가 관공서 만화라든가. 유성구 홍보, 서울시 홍보 이런 식으로. 대신 이 경우는 고료를 엄청 많이 주거든요. 왜 그러냐면 그 건은 연재해서 추가수익이 계속 발생하는 것이 아니라 한 번에 해서 주는 거니까. 그걸 감안해서 더 주는 거죠” (출판만화작가, S○○)

“브랜드웹툰은 저희도 2~3년 전에는 많이 했던 업무인데 지금은 많이 안 합니다” (A에이전시 이사, J○○)

“브랜드웹툰은 생각보다 기업이 지출비용이 만만치 않아서 홍보효과가 있는지 없는지도 좀 의문입니다. 작년 영화 ‘인랑’인가? 그것도 반응이 별로 없었고.. 네이버 웹툰 쪽도 회당 몇

천씩 하니까 플랫폼 쪽에서는 그걸 사업으로 하려 하지만 민간 기업에서의 활용도와 활성화는 아직 좀 어렵죠” (A기관 대리, SH○○)

“예전에는 다양하게 브랜드웹툰을 시도해보려는 노력들이 있었는데, 공기업이라든지. 예를 들어 직원들 교육용이나 사내홍보용 만화면 몰라도, 이제는 ‘마케팅’용의 홍보웹툰은 활용하기에는 좀... 그나마 네이버 브랜드 웹툰 정도는 들어가 줘야지 효과가 나는데 거기도 대기업 들밖에 없잖아요? 작은 기업들은 하긴 좀 그렇고. 그래서 요즘은 많이 하는 게 출판사에서 책 내용을 ‘카드뉴스’화해서 만화로 제작하는 정도로 많이 하죠” (웹툰보조작가, L○○)

작가가 브랜드 웹툰 외주용역을 받을 때 직접 수주하는 경우도 있지만, 플랫폼이나 에이전시를 통해서 연결되는 경우도 있다. 공공기관이나 민간업체 등에서 만화 관련 사업체에 작가 추천 또는 연결을 원할 경우, 일부 소개비용 등을 받고 작가와 연결해주는 경우가 종종 있다고 한다.

“브랜드웹툰은 중간에 연결을 해드리고요. 중개 수준으로 해드리는 케이스도 있는데. 보통 게임사가 많이 하고 그 경우 ‘작가-게임사’가 계약을 하고요. 저희는 연결을 해드리고 아주 조금의 ‘에이전시 비용’만 받아요. 작업 자체에 개입하진 않아요” (B플랫폼 팀장, J○○)

출판사의 경우, 기존에 지니고 있던 IP콘텐츠를 웹툰의 세로 스크롤 방식과 컬러화로 바꾸는 과정에서 외주 용역을 발주하기도 한다. 이는 디지털 콘텐츠 형태로 만화를 공급하려는 사업모델을 가진 출판사에서 종종 나타나는 경향이다. 반면, 학습만화시장에서도 어린이를 타겟으로 한 단행본을 제작할 때 에이전시·제작사·매니지먼트의 사례처럼 자체 콘텐츠 확보를 위한 출판사 맞춤 만화제작 용역을 작가에게 따로 의뢰하기도 한다.

“작은 부분도 그냥 ‘기간’으로 다 계약을 해버려요. 컬러 1회당 얼마. ‘용역’ 쪽으로는 출판사 일이 많이 늘어나고 있어요. 저희가 예전에 보유하고 있던 예전의 흑백만화들, ‘좋은 작품’들이 있잖아요. 이 작품들에 대해서 플랫폼이 자꾸 요구를 해요. ‘아, 컬러면 너무 좋겠다’. 흑백 만화를 컬러로 재작업하라는 요구이지요. 그런 작품들에 관해서는 출판사가 ‘컬러작가’에게 컬러화하는 별도 계약을 따로 맺죠. (중략) ‘저작권’까지는 원천소스 측이 가져가요. 캐릭터만 그대로 해서 그리는 것이기 때문에 (이때 작가는) 저작권자라고 할 수는 없죠. 이미지가 이미 있는 것을 상황에 맞게 그려주는 것이니까요. 그래서 작가가 이걸 가지고 다른 곳에 할 수 있는 건 하나도 없는 거죠” (B출판사 상무, J○○)

한편, 전업 만화작가들을 제외하면 겸업 작가들의 주 수입원은 학원 강사, 만화분야 회사 취직, 그 외 다른 회사 취직, 일용직 등 다양한 형태를 띤다. 그러나 만화가로서의 경력을 이어가기 위해서는 그만큼 작업시간을 확보해야 하기 때문에 전업 형태가 아니고서는 경력개발을 도모하기 어려운 실정이다.

“저는 작년에는 만화작업이 아니라 칼럼이나 글 기고를 주 수입원으로 삼고 살았고요. 원래 주 수입원은 아동용 만화의 삽화라든지 학습만화와 같은 ‘외주’일로, 철저하게 용역일로 먹고 살았지요” (출판만화작가, KW○○)

“저는 웹툰 담당 PD를 했었고 그곳에서 작가들을 섭외하는 역할을 맡았었습니다. 이후 예술 강사에 관심을 가지게 되었죠. ‘야후’처럼 플랫폼이 한두 개만 있었던 시절에는 밥을 못 먹고 사니까요. 그래서 강사로서 초·중·고등학교에 전국 파견근무로 애들 가르치면서 작품 활동도 겸하고 그랬죠” (웹툰 작가, C○○)

나. 활동환경과 조건

(1) 열악한 처우

노동법의 사각지대에 있는 만화분야의 많은 작가들은 법적인 보호망으로부터 벗어나 있다. 집약적인 창작활동에 비해 표준화된 단가에 대한 정보나 합의가 없고, 실제 서면계약은 많이 보급되었지만 ‘표준계약서’가 활용되는 비율은 그리 높지 않다.⁶⁾ 또한 작가들 사이의 소득 격차가 매우 커, 소수의 고연봉을 받는 인기작가를 제외하고는 적지 않은 작가들이 생활고에 시달린다고 토로한다.⁷⁾ 업계 관계자들도 이에 대해 동의한다.

“웹툰, 예술 쪽 하시는 분들이 힘드신 게 어떻게 보면 결과물인 거잖아요. 잘 나와야 어느 정도 나름의 수익이 보장이 되는 건데 사실상 이게 힘들어요. 대신 잘되면 흔히 말하면 저희

6) 「2018 웹툰작가 실태조사(2019.4)」에 따르면, 표준계약서 작성 여부에 대해 ‘작성한다’고 응답한 비율은 24.2%, ‘작성하지 않는다’가 33.8%, ‘잘 모른다’는 응답이 42%로 나타났다. 실제로 표준계약서를 작성하더라도 그것이 표준인지 아닌지에 대한 이해도가 높지 않음을 반영하는 결과다.

7) 「2018 웹툰작가 실태조사(2019.4)」를 참고하면 최근 1년간 작품을 연재한 웹툰 작가들의 50.1%는 2018년 한 해 총수입이 3천만 원 미만으로 나타났으며, 여성 작가일수록, 연령이 어릴수록, 수도권 외 지역에 거주할수록, 작품을 준비 중인 작가일수록, 포털이 아닌 기타 유료플랫폼에서 활동하는 작가일수록 수입이 낮은 것으로 나타났다.

임원분들보다도 엄청 많은 돈을 가져가니까요. S급 작가요. 모든 플랫폼들이 그럴 거예요, 아마 상위 5%의 S급 작가들이 먹여 살릴 거예요” (D플랫폼 차장, K○○)

작업 과정에서 노동량과 창작시간을 단축하고자 보조작가를 활용하려 해도 회당 최소 10만 원에서 최대 40만 원 정도의 회당 비용이 발생하는데, 작가 입장에서 이것을 감당하기는 어려운 현실이다. 일이 착수되는 시점에서 예상되는 보조작가 인력의 수까지 미리 정해지는 경우는 많지 않기 때문에 보통 혼자 감당하려던 일이 밀려서 보조작가를 뒤늦게 찾는 경우가 많다. 그러나 플랫폼이나 에이전시와 같은 사업주 입장에서는 이 영역에 관여할 수 없기 때문에 추가 비용 발생에 대한 부분은 오로지 작가의 부담이 된다.

“혼자서 하기는 벅차고, 작업시간이 길어지잖아요? 그럼 출판사에서 ‘사람을 쓰시지 왜 안 쓰시느냐’라고 해요. 그런데 만약 사람을 쓰면 이 800만 원이라는 돈이 6개월에 800만원이 될지, 8개월에 800만 원이 될지, 1년에 800만 원이 될지 모르는 돈인데 또 그것을 나눠야 해요” (출판만화작가, KW○○)

“어서 분들이 돈을 적게 받으신다는 이야기는 많이 나오는데 그건 저희가 관여할 부분 아니고 작가 분들이 알아서 하시는 것이고요” (B플랫폼 팀장, J○○)

최근에는 특히 전통적인 종이책 시장이 침체를 겪으면서, 출판만화시장 또한 큰 타격을 입고 있는 것으로 보인다. 무엇보다 학습만화작가의 경우 경제적 수입에 어려움을 겪는 경우가 비일비재하다. ‘목돈’을 미리 받아 생계를 보장하는 ‘매절계약’을 할 경우 상대적 박탈감을 느끼거나 사실성 저작권을 확보할 수 없기에 경력을 이어가는데 지장이 생기고, ‘인세계약’을 하더라도 책 자체가 많이 팔리기 어렵기 때문에 생활고에 시달리게 된다는 것이다.

“예를 들어 책이 너무 잘나가요. 그렇게 될 경우 매절로만 계약을 한 작가들은 박탈감을 느껴요. 아무리 잘나가도 자신은 그것만 받고 끝이니깐. 그러면 책의 퀄리티를 높일 수가 없어요. 반면 ‘인세’로만 계약을 하게 되면 작가들이 너무 힘들어요. 왜냐면 요즘 출판 상황이 안 좋기 때문에. 설령 10% 인세계약이라고 해도, 3,000부를 준다고 하면 300만 원밖에 안되잖아요. 그런데 그거 하려면 두세 달 걸리는데, 특히 그림작가는 혼자 하는 것도 아니고 여러 명이 같이 하거든요. 그럼 진짜 못해요” (C출판사 상무, CH○○)

또한, 창작 활동의 특성상 다수의 작가들이 하루 중 특정 시간을 정해놓고 일하기보다는 거의 온종일 작업에 몰두하는 경우가 많으며, 특히 주간 단위로 연재를 이어가야 하는 웹툰 작가의 경우 고강도의 노동과 과로로 인해 질병을 호소하는 경우도 적지 않다.

(2) 창작활동 및 경력 유지의 어려움

출판만화 및 웹툰작가 입장에서 겪는 활동조건의 어려움은 열악한 처우로 인한 생활고 외에도 창작활동의 지속성이 보장되지 않는다는 점이다. 예컨대 유료수익이 지속적으로 발생하지 않거나 비용에 비해 성과가 낮다고 여겨지는 작품에 대하여 사실상 연재를 중단하거나, 계약단위를 짧게 함으로써 계약연장을 하지 않는 사례가 적지 않다고 한다.

“실질적으로 6개월 단위로 보장한다고는 하지만 저희는 작가님들은 자르지는 않으니까요. 모 플랫폼 쪽은 3개월 단위로 평가를 한다고 들었어요. 3개월 단위의 평가를 해서 연재서비스 중단을 시키기도 한다던데요. 그쪽도 아마 무료 웹툰에 한해서는 그런 단위 평가를 하는 것 같고, 물론 ○○○에 올리는 작품들은, 거기는 저희처럼 유료니까 비슷할 거 같고요. 어쨌거나 고료를 줘야 하는 작품은 중단시키죠. 트래픽 유도도 안 되는 작품을 계속할 필요는 없으니까요” (B플랫폼 팀장, J○○)

작가 입장에서는 대중에 노출되는 빈도나 규모 등을 고려할 때 대형 포털 중심의 웹툰 플랫폼에 연재하는 것을 희망하는 경우가 많다. 그러나 최근 몇몇 대형 포털과 유료 웹툰 플랫폼의 경우 개인 작가와의 거래를 중단하고, 에이전시 또는 사업자등록을 한 작가와 계약하는 경향이 강해지고 있다는 지적도 있다. 취약한 위치에 놓인 작가 또는 신인작가 입장에서는 그만큼 창작활동을 이어갈 수 있는 기회가 줄어든 셈이다. 이는 결국 경력 형성과 유지의 어려움으로 이어진다고 볼 수 있다.

“○○○ 같은 경우는 거래를 개인작가와 안 해요. 사업자등록이 된 작가하고만 하고. □□□도 옛날에는 작가하고 직접 계약을 하다가 지금은 사업자들하고만 계약을 하잖아요” (D협·단체 사무처장, K○○)

이와 같이 기존연재작의 지속 여부가 보장되지 않고, 3개월 혹은 6개월 후에는 자신의 작품연재가 중단될 수도 있다는 불안정함이 작가들에게 만연해 있다. 또한 웹툰 분야에 대한 진입장벽이 상대적으로 낮아지면서 수많은 만화작가 지망생들이 웹툰 분야로 뛰어들고

있고, 이에 따라 레드오션화가 진행되는 등 전반적으로 업계 환경이 악화되고 있다.

이런 경향 속에서 중소플랫폼과 에이전시 업체들이 생존하기 어렵다는 진단도 나온다. 이는 다시금 작가들의 미래를 불안정하게 만들으로써 악순환의 고리를 만들고 있는 것으로 보인다. 더군다나 보조작가의 경우 일종의 예비 작가군 또는 작가의 하위 직군으로서 작품 제작에서 필수적인 작업들을 전담하고 있지만 법적으로나 인식적으로나 여전히 열악한 상태에 놓여 있다. 한 마디로 보조작가로서 경력을 잘 쌓으면 메인작가로 자신의 작품 활동 및 경력을 이어갈 수 있으리라는 기대를 갖기가 어려운 구조라 할 수 있다.

“작가 지망생들에게 어려운 부분이, 메인작가들은 자기 작품을 전담해주기 원하는 분들이 많아요. 어시스턴트 비용은 생계를 꾸려나가기에도 힘든 알바 비용에 불과하고요. 자신의 미래를 유보해야 하는 형편이거나, 혹 언젠가 본인이 메인작가로 성공할 수 있다고 착각을 하고 있거나. 그런 사람들만 웹툰이나 만화를 할 수 있는 토양인 거죠. 이곳은 연재주기도 그렇고 노동집약적인 형태이기 때문에 벌어지는 문제가 커요. 이렇게 해서 어시스턴트가 다른 방도로 생활이 가능한 제2의 밥벌이를 마련하지 못하거나, 데뷔를 못하거나 하면 스스로를 완전 책망하며 고꾸라지는 거예요” (웹툰보조작가, H○○)

또한 수익성 중심으로 만화 산업계가 운영되는 현실적 여건 속에서 만화의 예술적 가치 또는 생태계 다양성이 존중받지 못하는 풍토 또한 문제로 지적된다. 대표적으로 유료수익 모델을 바탕으로 운영되는 웹툰 전문 플랫폼들의 경우 다양한 장르의 질 좋은 작품을 독자에게 제공하기보다 수익성이 보장되는 성인물을 선호하는 경향이 어쩔 수 없이 강하다. 작가 입장에서는 생계를 위해 타협하고 그런 작품활동을 해야만 하는 상황이다. 그 밖에도 앞서 논의한 바와 같이 작가 개개인의 처우는 여러 방면에서 열악한 조건에 놓이기 쉽다. 이러한 다양한 이유로 인해 만화작가라는 직업 자체가 미래지향성이 낮은 직군이 되어버렸다. 결국, 이래저래 취약한 상황에 내몰리는 만화작가들의 현실적 상황을 개선할 수 있는 정책적·제도적 방안이 요구되고 있다.

“근본적인 것은, ‘조회 수가 높거나 수익창출이 높은 작품이 좋은 작품인가’에 대한 질문을 할 수 있어야 하는데 그게 가로막혀 있는 것 같아요. 플랫폼은 그런 인기작품만 좋은 작품이라고 생각하잖아요. 사실 저는 어떤 플랫폼이 유지가 되는 것은 단순히 인기작 때문이 아니라, 다양한 작품들이 수익은 못 내도 함께 존재하기 때문에 가능한 것인데 수익이 덜 나오는 작품이라고 계약조건이 나빠진단든지 수익배분을 해서 손해를 물리는 것. 그게 제일 큰 문제

라고 생각해요. 플랫폼은 작가들에게 거꾸로 이야기를 하는 거예요. ‘수익을 좀 내라’는 식으로” (웹툰 작가, S○○)

3. 주요 계약관계 및 계약유형

본 연구에서 다루는 계약관계 및 계약유형의 범위는 만화 웹툰 시장에서 발생하는 모든 계약관계를 망라하는 것이 아니다. 현실적으로 문화예술용역을 수행하는 주체라 할 수 있는 만화·웹툰 작가들이 ‘개인’ 자격으로 어떤 유형의 계약들을 주로 맺게 되는 것인지를 파악하는 것이 목표다. 또한 여기서 검토하는 계약의 범주는 명백하게 용역계약이거나, 그에 가깝다고 볼 수 있는 분야에 한정한다. 예술인 고용보험의 적용과 관련하여 자영업자 또는 근로자들은 애초에 제외되기 때문에 근로자인 만화가의 활동 또는 사업자등록을 한 자영업자로서의 만화가 활동은 분석 범주에서 제외하려 한다.

한편 각 계약관계의 특수성과 계약관행에 따라서 다양한 방식의 계약유형이 존재하지만, 이 연구에서는 예술인 고용보험의 적용을 위한 만화분야에서의 문화예술용역계약의 범위를 설정하는 것이 최종 목표이므로, 이를 도출하기 위해 우선 그 대표 유형들을 묶어 파악할 필요가 있다.

가. 웹툰 작가와 플랫폼의 계약

웹툰 산업 생태계에서 작가와 플랫폼의 존재는 필수적이다. 콘텐츠에 해당하는 작품을 창작하는 주체가 필요하고, 웹툰 독자들이 그 작품을 이용하기 위해 전달해주는 유통 창구로서, 마켓으로서 플랫폼의 기능이 요구되기 때문이다. 최근에는 웹툰 작가와 플랫폼 사이에 직접 거래되는 사례들이 많다. 이들 사이의 대표적인 계약 유형 및 대가지급·수익배분의 방식을 정리해보면 다음 표와 같다.

<표 3-3> 웹툰 작가와 플랫폼 사이의 계약방식

작가 ↔ 플랫폼	
주요 계약유형	<ul style="list-style-type: none"> • 연재계약 (콘텐츠제공 / 연재(출판)권 / 배타적발행권 설정계약) → 독점계약 / 비독점계약 • 2차적 저작물 사업화 관련 계약 (해외판권계약 / 사업화위임계약 / 작품위탁계약) • 외주용역계약 · 매절계약
대가지급 및 수입배분 방식	<ul style="list-style-type: none"> • 고료(원고료) / 제작비 • MG(미니멈개런티) → 월 단위 MG /누적MG • RS(수익분배) • 용역대금

(1) 연재계약

먼저 계약 유형을 살펴보면 우선 연재계약이 있다. 이것은 콘텐츠제공계약, 연재(출판)권 설정계약, 배타적발행권 설정계약 등 다양한 용어로 사용되기도 하고 해당 내용이 연재 계약 내부에 포함되어 있기도 하다. ‘저작권 양도’ 등의 방식으로 저작권 자체를 넘기게 되는 매절계약 형식이 아닌 이상, 일반적인 연재계약의 핵심은 작가가 계약 상대방에게 작품(콘텐츠)에 대한 ‘배타적 발행권’을 일정 부분 설정해주는 것이다.

연구진이 심층인터뷰 참여자들로부터 수집한 웹툰 관련 <계약사례 A>의 경우, 계약서 명칭은 ‘웹툰 연재(출판)권 설정 계약서’이며, 주요 항목은 용어의 정의, 계약기간, 책임 및 권리관계, 갑과 을의 의무사항, 제작 및 관리 책임과 권리, 수익 배분 사항(선인세, RS 분배 방식, 정산방식 등), 2차적 저작물 관련 권리, 발행권의 양도 등, 비밀보장, 계약해지 및 손해배상, 계약의 효력, 부칙 등의 내용으로 구성되어 있다. 이 계약사례에서는 “을(만화가)은 위 저작물을 연재, 전자책으로 제작 판매, 유통하는 데 필요한 배타적 발행권을 갑(웹툰플랫폼)에게 설정하고, 갑은 위 저작물의 연재, 전자책 제작, 판매, 유통, 전송에 관한 권리를 가진다. 이하 발행권은 ‘연재(전자책) 발행권’을 의미한다”고 명시하고 있다.

이와 유사한 웹툰관련 <계약사례 B>를 살펴보면, 계약서 명칭은 ‘○○○ 연재 계약서’로 되어 있으며, 연재 콘텐츠의 내용, 계약기간, 콘텐츠 명, 게재 시작일, 게재 주기, 분량, 제공 대가 및 방법, 대가지급, 손해배상 및 면책, 독점적 권리, 제3자 제공, 기밀유지 등의 항목으로 구성되어 있다. 공통적으로 만화작가가 플랫폼에게 웹툰 서비스 및 유통과 관련된 권리

를 일정 기간 설정해주는 것을 골자로 하고 있다.

“(결국 연재계약은) 사용허락계약이죠. 일종의 라이선스 계약. 모든 권리는 작가 분들이 가지고 계시고, 저희는 대부분의 회사들이 그렇듯 저작권법상 ‘배타적 발행권’이라는 권리를 허락받아서 전자적 방식으로 전송하고 복제하는 서비스를 일정 기간 하는, 그리고 그에 따라 창출된 수익의 일정 부분을 작가 분들에게 드리는 거죠. 그리고 위의 배타적 발행권이 설정된 기간이 끝나면 작가 분들은 그냥 저작권자니까 본인 작품에 대한 권리를 다 갖고 계신 거고, 이후에 이 작품을 연장해나가실지, 아니면 다른 플랫폼에 올리실지, 아니면 비독점계약을 해서 에이전시 여기저기에 파실지. 선택하시는 거죠” (B플랫폼 팀장, J○○)

이러한 연재계약에는 독점계약과 비독점계약이 존재하는데, 독점계약은 해당 플랫폼에만 작품을 연재하는 방식이며, 비독점계약은 작품을 동시에 복수의 플랫폼에 제공하는 것을 허락하는 방식의 계약이다. 업계에서는 대개 작가와 플랫폼 사이의 직접 계약관계인 경우 독점계약 방식이 선호되고, 에이전시가 이미 만들어진 작가의 작품을 판매하고 유통하는 과정에서는 에이전시-플랫폼 사이에 비독점계약이 성립되는 경우가 많다. 그 외에도 전속계약 및 비전속계약이 있는데 이는 작품에 대한 것뿐만 아니라 작가(사람)에 대한 전속 여부를 결정하는 계약이다. 그 계약방식은 회사마다 계약관계마다 천차만별이라는 것이 업계의 증언이다.

“독점은 그 플랫폼에만 작품을 싣겠다고 하고 사용기간을 받고요. 비독점을 할 때도 MG 받지만 대개는 독점 형태로 MG를 받는 형태가 많습니다. 비독점은 에이전시를 통해서 이 플랫폼과 맞을 것 같다고 해서 독점계약을 하기도 하지만, 많은 플랫폼에서 수익을 많이 거두고 싶을 경우는 비독점으로 뿌리고 MG를 받습니다” (A플랫폼 PD, OH○○)

“전속계약은 어떻게 하는지 잘 몰라요. 회사마다 차이가 있긴 해서. 저희랑 전속계약을 하시면 일정 기간 동안 다른 플랫폼과 계약을 못하시는 건데, 그 대가로 일정 부분의 수익률을 높게 드리긴 해요. 대신 작가분이 ‘전속계약 위반’을 하시면 저희가 일정 부분 높여드렸던 그 차액만큼을 반환하도록 하는 정도예요. 작품 창작과 관련해서는 연재계약과 동일하게 적용이 되고요. 비독점연재계약은 개인 작가 분들과 하는 경우는 거의 없고요. 비독점은 거의 에이전시 쪽과의 계약이라고 보시면 될 것 같고요” (B플랫폼 팀장, J○○)

연재계약의 기간은 사례별로 매우 상이하다. 일반적으로는 ‘연재완료’ 시점으로부터 2년 또는 3년 되는 날까지 서비스를 이어가는 형태로 계약기간이 설정된다. 그러니까 웹툰 작

가가 만화 작업을 완료하여 마지막 회차가 업로드 된 이후에도 약 2~3년 간 서비스를 독점적으로 지속할 수 있으며, 그 기간까지가 작가와 플랫폼 사이의 계약기간으로 설정된다.

전체적으로 실제 웹툰이 연재되는 평균 기간은 1년 이상, 길게는 3~4년까지 이어지지만, 계약의 단위는 일반적으로 6개월 또는 1년, 짧게는 3개월 정도의 단위로 잡히는 경우도 있다. 계약기간은 계약서에 명시된 ‘회차’ 단위와 연결되며, 대략적인 분량을 확인하여 회차 단위로 계약을 맺게 된다. 연재주기를 주 1회로 잡았을 때, 50회 단위로 계약을 했다면 그 기간은 대략 1년으로 짐작할 수 있다.

“회차로 하는 것이 가장 합리적이긴 합니다. 왜냐면 보통 작가님들에게 이 작품이 어느 정도 분량 인가요 하고 여쭙보면 ‘대략 어느 정도 분량이다’라고 설명을 해주시는데요, 그럼 그 분량(회차)에 맞춰서 계약을 하고 추후에 늘어나는 경우가 생길 경우에만 담당PD와 협의해서 ‘늘릴 수 있다’ 뭐 이런 식으로 하는 거죠. 회차는 평균이라고 하기에는 너무 어렵는데요, 작가님들마다 너무 달라서. 그런데 아마 최소 40화 이상씩은 되실 거예요. 주 1회씩 40화 계약. 일 년 좀 안 되죠. 첫 화는 무료이고 나머지는 유료로 풀립니다. 일주일에 하나씩 무료로 풀리고 유료 회차는 시점에 따라 계속 쌓이는 거죠. 무료로 서비스되는 회차에 대한 비용을 드리는 거죠” (C플랫폼 대표, P○○)

한편, 웹툰 연재계약에 대한 대가는 크게 고료 즉 원고료와 수익분배(RS)가 결합된 형태 또는 MG(미니멈 개런티, 최소보장금액)와 RS가 결합된 두 가지 형태로 지급된다. 수익분배는 만화 업체마다 설정된 다양한 기준에 따라, 그리고 계약조항에 따라 그 방식이 다양하다. 주로 대형 포털의 경우 광고수익을 나누는 방식이며, 유료수익모델을 갖춘 웹툰 업체들의 경우 완전유료 또는 부분유료 모델에 따라서 해당 웹툰에서 발생하는 수익들을 수치화하고 그것을 계약상 협의된 비율에 따라 작가와 분배하는 방식이다.

고료는 ‘원고료’ 또는 회사에 따라 ‘제작비’로 지칭되기도 하며, 일반적으로 회차 단위로 고정금액이 설정되어 주 1회 연재의 경우 4회 차가 채워지는 월 단위로 지급되는 방식이 대부분이다. 고료는 창작자에게 최소한의 경제적 수입을 보장해주어 창작활동을 지원한다는 개념으로 작가 입장에서는 거의 월급처럼 받아들이게 되는 대가지급 방식이다. 웹툰 플랫폼에는 네이버, 다음, 카카오 등과 같은 대형 포털이 있고, 투믹스, 탑툰, 레진코믹스 등과 같은 웹툰전문플랫폼이 존재하는데, 일반적으로 대가지급 방식이나 계약기간에서 차이가 나는 것으로 파악된다. 대형 포털의 경우 대개 보다 긴 계약기간을 설정하는 경우가 많

고, 대가 지급방식 또한 ‘고료(원고료)’나 ‘제작비’ 방식으로 지급되는 경향이 강하다. 그렇지만 대부분의 웹툰전문플랫폼에서는 고료 형태로 대가를 지급하지는 않는다.

“‘고료’라는 표현은 애매합니다. 저희는 내부적으로 원고료를 ‘제작비’라고 통칭해요. 왜냐하면 작가님들이 어시도 쓰셔야 하고 화실도 운영하셔야 하니까 이를 진행할 수 있는 비용을 지급해드리는 거고. (중략) 단행본에서 ‘인세’를 받아가셨잖아요. 이게 온라인으로 오면 저희가 똑같이 제작비를 지급해드리고 ‘인세’ 대신 회당 얼마 해서 유료수입을 드리는 거죠. (중략) 제작비는 매달 지급합니다. 고료 수준이 자체적으로 잡혀 있습니다. 업계마다 기준은 서로 공개하지 않습니다. 작가군을 분류하거나 구별하는 기준도 따로 있습니다. (중략) 저희의 경우 신인작가 급부터 대형작가 급까지 모두 같은 계약서로의 진행을 원칙으로 합니다. 전 작가에게 모두 같은 수준의 기본원고료를 지급합니다” (C플랫폼 대표, P○○)

웹툰전문플랫폼에서 대가를 지급하는 일반적인 방식은 MG에 RS를 결합하는 것이다. 그리고 경우에 따라 이 두 가지의 비율을 조정하여, MG를 높게 책정하면 RS 비율을 회사에게 좀 더 유리한 방향으로, MG를 낮추면 작가에게 돌아가는 수익배분율을 높이는 방식으로 설정된다.

“RS(Revenue Share) 비율은 업계에서 합의를 하는 것은 아니고 암묵적으로 보통 30% 정도를 ‘플랫폼 제공료’로 가져갑니다. 그냥 암묵적으로 정한 거죠. 7:3을 정확하게 지키는 플랫폼 정도는 저희나 ○○○ 정도일 거고, 5:5도 있고 더 낮은 경우도 있다고 들었습니다. 특히 MG를 지급하는 경우는요” (C플랫폼 대표, P○○)

MG는 추후 발생할 미래의 수익 일부를 당겨와 작가들에게 먼저 지급하는 것이다. 따라서 넓은 의미에서는 수익배분의 한 유형으로 포함될 수 있지만, 실질적으로 월 단위로 작가들에게 지급되기 때문에 경험하기에 따라서는 ‘고료’와 크게 다르지 않을 수 있다. 그렇지만, MG계약에서 설정한 일정 수준의 수익을 넘지 않으면 추가 수익배분은 이루어지지 않는다는 점에서 고료와 다르다.

국내 만화업계에서 MG는 크게 두 가지 유형으로 존재한다. 누적 MG와 월 단위 MG가 그것인데, 누적 MG란 해당 웹툰 작품으로 인해 발생하는 수익이 초기 설정된 금액을 넘지 않을 경우 추가 수익배분이 이루어지지 않는 형태다. 수익분배 최소 기준을 1,000만원으로 설정했다면, 해당 작품이 발생시키는 수익이 1,000만원을 넘어서부터 작가에게 일정 비율의 RS가 지급되는 것이다. 그러나 실질적으로 대다수 웹툰 작품들은 MG수준을 상회하는

높은 수익을 올리지 못하는 경우가 많으므로, 사실상 그런 작가에게는 MG만 월급처럼 지급되는 형태가 된다. 한편 월 단위 MG의 경우는, 그 수익분배 최소기준이 월 단위로 낮춰져 있고 특정 달에 그 수익을 넘길 경우 수익분배가 이루어지고, 다른 달에 설령 그 최소기준의 매출을 올리지 못했다 할지라도 별도의 패널티 없이 MG만 지급되는 형태다. 그러하기에 유명하지 않은 작가 입장에서는 월 단위 MG가 조금 더 안정적이며, 누적 MG에 대해 불만을 갖기도 한다.

“저희도 대부분의 회사들처럼 MG제도를 운영하고 있고요. 대신 저희는 보통 업계에서 말하는 ‘누적MG’가 아닌 ‘월MG’지급이라는 개념이 있고요. MG 금액을 월당 책정을 해요. ‘연재를 하신 회차 × 회차 당 MG금액’을 작품별로 작가님들과 계약을 하거든요? 예를 들어서 ‘회차 당 60만 원으로 MG금액을 책정했다’ 하면 주 1회 연재하시는 분들은 4~5회 차를 보통 한 달에 연재하시거든요. 그럼 240~300만 원 정도의 한 달 MG가 책정이 되는 거고, 그럼 이만큼의 금액은 적어도 무조건 저희가 보장해 드리는 거죠. 그래서 실제로 수익이 ‘코인×50원’인데, 이게 MG보다 적어도 저희 MG값만큼 드리는 거고, 대신 MG를 초과하는 수익이 발생하면, 제3의 수익으로 지급되는 거죠. 저희는 ‘월(月)MG’기 때문에 ‘특정 월에 MG가 240만 원인데 실제 발생한 게 200만 원뿐이다’ 하면 40만원이 부족한 거잖아요? 누적 MG는 이 40만 원을 이월시켜서 그 다음 달 수익에서 또 빼는데! 저희는 그런 것은 안하고 그냥 40만 원이 부족해도 그달에 240만 원을 드리고, 부족분은 다음 달 정산할 때 반영하자. 반면 ‘누적MG’라는 것은 작품 총 회차를 정하겠죠, 몇 회차 정도에 몇 백 만원을 드리고 주구장창 그 몇 백 만원 MG가 다 까일 때까지는 실제 정산을 안 해주는 겁니다. 그런 게 ‘누적MG’의 개념인 거고 일반적인 MG개념인 거죠” (B플랫폼 팀장, J○○)

대가로 지급되는 MG 또는 고료, RS 등의 비율은 작가의 경력이나 명성에 따라 차이가 나며, 업계 내부에서 암묵적으로 합의된 일정 정도의 금액이 정해져 있는 것으로 알려져 있다.

“MG 계약가격대는 보통 정해져 있어요. 초기 작가들은 1회차당 40~50만 원이고요. 정말 많아봤자 60만 원선이에요. 협상에 따라 틀리기는 하겠지만요. 아무튼 대개는 저렇게 받는다고 보시면 됩니다” (웹툰 작가, C○○)

“고료계약을 하는 경우도 연차에 따라서 신인작가 기준부터 기성작가 기준까지 지급 기준이 다르고요. 고료 가격도 탑 티어 플랫폼하고 약한 티어 플랫폼하고도 또 다르죠. 옛날에는 보통 회당 30만 원 정도가 신인 기준 평균이었다면 요즘은 그래도 1회당 40만 원 정도를 지급

해요. 중견작가 같은 경우는 정말 천차만별이라서 ‘평균 고료가 얼마다’라고 측정하기가 어려워요. 100~150만 원 정도일까요” (D협·단체 회장, K○○)

(2) 2차적 저작물 사업화 관련 계약

연재계약과 더불어 대표적인 또 다른 계약 형태는 2차적 저작물 사업화 관련 계약이다. 일반적으로 연재계약이 국내연재에 대하여 맺어지는 계약이라면, 2차적 저작물 관련 계약은 해외 진출 관련하여 해외판권계약, 또는 사업화위임계약, 작품위탁계약 등으로 불리기도 하는 것으로서 OSMU 등 다양한 콘텐츠 분야로 사업화를 추진할 수 있는 권한을 연재 자체와 별도로 추가 위임하는 방식의 계약이다. 과거에는 이 계약이 연재계약과 결합된 형태로 진행되는 것이 일반적이었으나, 이와 관련된 불공정 사례 등 문제제기가 지속되었고 최근에는 분리하여 별도의 계약으로 진행되는 추세에 있다.

이러한 계약유형은 뒤에서 자세히 논의하겠지만 ‘작가의 노무제공’과 관련된 계약이라기보다는 ‘저작권을 활용한 사업화’ 관련 계약으로 해석할 수 있다. 따라서 본 연구에서 예술인 고용보험 도입과 관련하여 파악하려 하는 ‘문화예술용역계약’의 범주에 속한다고 보기 어렵다. 물론 그것이 연재계약과 결합된 형태일 경우 재론의 여지는 있겠으나, 최근 계약 자체가 별건으로 처리되는 경향과 ‘노무제공 여부’ 등을 기준으로 볼 때 그렇게 판단할 수 있다. 해외전송, 2차적 저작물의 사업화, IP 활용 사업 등에서도 마찬가지로 저작권은 기본적으로 작가에게 있으며, 플랫폼이 이를 활용하여 다양한 사업을 벌일 수 있는 우선적 권한을 위임받는 형태로 계약 내용이 구성된다.

“‘2차 저작물 사업화’라고 이야기하는데요. 연재계약서에 따라서 하는 건 아니지만 몇몇 작가 분들과는 지속적인 사업화 부분에 대한 계약을 별도로 하죠. ‘추가 라이선스’인 셈이니까요. 그래서 연재계약서에는 굉장히 낮은 수준의 ‘우선협상권’이 있어요. 예를 들어 ‘IP사업 같은 걸 하시게 되면 저희 측에 먼저 알려주시고 저희도 그 사업에 대해 관심이 있으면 작가님에게 제안을 드리고 추후 본인 선택에 따라 진행할 수 있다’ 정도의 ‘우선협상권’입니다. 그런데 작가님들이 저희 회사 측에 알려주시는 IP사업 같은 게 다 저희와 크게 관련이 있는 사업들이 아니기 때문에 거의 그냥 작가 분들이 알아서 하시고요. IP·2차 판권에 대해서는 원저작자에게 수익이 얼마 이상, 아니면 원저작자가 우선권으로 협상을 한다는 게 쓰여 있죠” (B 플랫폼 팀장, J○○)

“○○○ 플랫폼의 경우 해외계약을 할 때 ‘일본하고 미국은 내가 서비스를 하고 있고, 중국까지는 내가 에이전시를 보유하고 있으니 이 3개 나라에 대해서는 우리가 전송권 관련 우선 협상권을 가져볼게. 나머지 나라들은 너희가(작가 또는 에이전시가) 알아서 해’ 이러죠” (D 협·단체 회장, K○○)

연구진이 수집한 <계약사례 C>는 위에서 논의한 “2차적 저작물 사업화에 관한 우선 협상권” 항목이 포함되어 있다, 이에 따르면 “○○(플랫폼)은 작가가 제공한 작품과 관련하여~에 규정된 권리만을 가지며, 그 외 2차적 저작물 사업화 등 다른 저작권을 이용하기 위해서는 작가와 별도로 계약을 체결하여야 합니다.”라고 명시되어 있다.

또한 이어지는 과정에서 연재방식, 연재분량, 연재주기, 회차, 연재기간 등에 따라서 MG 및 RS를 산정하고 지급받는 방법을 합의하도록 되어 있다. 수익배분의 근거는 “작품 사용료”라는 명칭으로 불리기도 한다. 그 수익배분의 금액이나 비율, 그리고 대가지급의 방식 또한 상황마다 천차만별로 다르다.

“편차가 있거든요. 예를 들어 ‘라이선스 아웃’이 되게 잘되어서 한 달에 몇 억씩 들어오는 경우도 있지만 아닌 때도 있어요. 해외도 대부분 유료수익이니까요, 국내외를 다 포함해서요. (중략) 저희가 ‘라이선스로 아웃 하면, 거기에서 저희가 수수료 20% 떼고 나머지는 작가님께 80% 드려요” (C플랫폼 대표, P○○)

“‘해외 판권 유통’도 저희가 하죠. IP에 관한 내용은 기본 계약서에 다 쓰여 있어요. 예를 들어 ○○ 플랫폼에 서비스했을 시 수입은 기본적으로 ‘RS+기본 얼마’를 가고, 해외 판권에 대해서 수입이 발생할 시, 하다못해 ○○이 제휴·유통하는 해외수익의 쉐어 부분도 기본계약서에 다 쓰여 있고요” (D플랫폼 차장, K○○)

“해외시장 판매 쪽 수익은 해외에서 수익이 나면, 지금의 지급 시스템과 똑같이 ‘MG+수익배분(RS)’ 형태처럼 돈을 받는 건데요. ‘해외전송권’은 다 따로 계약해요. 그런데 해외도 MG긴 한데, 국내와 같은 식의 ‘연재’ 개념으로의 MG는 아니고요. 거기는 ‘선 인세’개념으로 먼저 얼마를 작가에게 주는 경우가 많고요. 예를 들어서 저 같은 경우는 계약금을 300만 원 정도 받고 해외에 작품을 넘겼고, 이후 이 300만 원이 넘어가는 금액부터 RS를 해주겠다고 했었죠. 전체 연재기간에 대한 판권이죠. (중략) 이걸 플랫폼에서 대행해주는 거죠. 예를 들어 플랫폼에서 일본·중국 연재처를 섭외해서 나가는 쪽으로” (웹툰 작가, K○○)

“고료는 매월 15일에 지급되고요. 유료수익은 보통 30일에 지급됩니다. 해외수입은 모았다가 정산을 해야 해서, 분기정산으로 지급 드립니다. 라이선스 아웃[저작권위임] 같은 경우는 저희가 지급 받고 나서 보통 한 달 안에는 나누어 드립니다” (C플랫폼 대표, P○○)

(3) 외주용역계약 · 매절계약

외주용역계약의 경우 작가가 저작권을 갖지 않고, 주문에 따라 작화 등 특정 업무의 결과물을 사업주인 플랫폼 또는 그에게 작업을 의뢰한 다른 분야의 사업주에게 제공하고 그에 따른 대가를 받는 전형적인 용역계약이다.

연구진이 수집한 <계약사례 D>에 따르면, 이는 “콘텐츠 제공 제휴 계약서”라는 제목의 계약서이며, 계약의 목적은 ‘을’이 보유 또는 제작한 콘텐츠를 ‘갑’에게 판매/제공하는 형태의 제휴관계를 수행함에 있어 제반사항을 규정하는 것이라고 되어 있다. 여기서 노무제공자인 ‘을’은 콘텐츠 제작 전 콘티(작화)의 제공, 완성된 콘텐츠 작품의 원본파일 등을 제공할 의무가 있다고 규정되며, ‘저작권 및 사용권리’ 항목에서 “을로부터 제공받은 콘텐츠는 갑에게 저작권 및 사용 권리가 있으며 이를 자유롭게 가공 및 편집하여 사용할 수 있다”라고 되어 있어, 분명한 외주용역 또는 매절계약에 해당됨을 알 수 있다. 또한 한 회당 일정 금액을 지급하도록 판매대가 부분이 명시되어 있으며, 기타 세금, 계약해지, 손해배상, 불가항력, 비밀유지, 계약의 수정, 분쟁해결 등의 조항으로 구성되어 있다.

“‘광고웹툰’ 같은 사례는 100% 용역인 거죠. (중략) 100% 저작권이 클라이언트에게 넘어가기에 용역계약이라고 볼 수 있죠” (C플랫폼 대표, P○○)

“‘외주용역계약’이라고, 그림 작가 분들을 찾아서 ‘이 시나리오대로 그림을 그려주세요’라고 한 케이스들이 있어요. 아니면 그림만 전문적으로 그리는 그림 스튜디오도 있죠. 그 경우에 저작권은 저희에게 있어요. 발주하는 측에 저작권이 있는 거니까요” (B플랫폼 팀장, J○○)

“홍보만화나 브랜드 웹툰과 같은 경우에는 실제 내용을 발주처에서 주죠. 실제 용역관계가 형성이 되고 저작권을 거의 가져가죠” (B협·단체 사무국장, J○○)

한편, 만화 업계에서는 ‘매절계약’이라는 관행이 존재해왔다.⁸⁾ 최근에는 이와 관련하여

8) 원고료를 지급하는 방식에는 크게 두 가지가 있다. (책의) 판매부수를 기준으로 원고사용료를 저작권자에게 지급하는 런닝로열티 계약과, 원고료에 대하여 한꺼번에 얼마간 금액을 지불하고 이후에는 아무런 금전적 대가를 지불하지 않는 형태가 있다. 후자를 매절계약이라고 한다. 저작물의 이용 대가를 책의 판매부수, 발

불공정거래 소지가 있다는 이유로 문제제기가 계속되었고, 가능한 업계 내부에서 체결하지 않거나 적어도 겉으로 ‘매절계약’이라는 명칭은 사용하지 않으려는 추세로 보인다. 그러나 여전히 매절계약은 존재하고 있다. 외주용역 및 매절계약의 대가는 ‘원고료’ 등 다양한 명목으로 지급되지만 그 성격상 ‘용역대금’으로 파악할 수 있다.

“용역계약보다 외주계약서라고 봐서 ‘매절’이라는 단어를 많이 쓰고요. 그런데 업계 내부에서 작가들은 ‘매절’이라는 얘기에 민감해하시니까, 저희가 의외해서 저작권을 갖고 오는 상태에서 용역계약서를 쓰고, 원고료를 지급합니다. 작가와 우리가 어떤 계약을 하느냐에 따라 다른데, 적극적으로 기획해서 작품 생산을 하는 경우여도 저작권이 항상 회사에 귀속된다고 보기는 어려워요” (A플랫폼 PD, OH○○)

나. 웹툰 작가와 에이전시(제작사/매니지먼트사)의 계약

웹툰 분야 두 번째 계약관계는 작가와 에이전시 또는 그와 유사한 기획·제작·관리 영역을 담당하는 제작사, 매니지먼트사와의 계약 유형으로 파악할 수 있다. 구체적인 계약유형 및 대가지급 방식은 다음과 같다.

<표 3-4> 웹툰 작가와 에이전시(제작사/매니지먼트사) 사이의 계약방식

작가 ↔ 에이전시(제작사/매니지먼트사)	
주요 계약유형	제작·투자·매니지먼트 계약 연재계약 (콘텐츠제공 / 연재출판권 / 배타적발행권 설정계약) 2차적 저작물 사업화 관련 계약 (해외판권계약 / 사업화위임계약 / 작품위탁계약) 외주용역계약 · 매절계약
대가지급 및 수입배분 방식	고료(원고료) / 제작비 RS(수익분배) · MG 용역대금

행부수에 따라 지급하는 것이 아니라 미리 일괄 지급하는 형태라 할 수 있다. 출판에서의 이러한 관행이 웹툰까지 들어와 일부 영역에서 이루어지고 있는 것으로 보인다. 무명작가의 경우 자신의 작품이 얼마나 흥행할지 모르는 상황에서 런닝로열티보다는 일정 금액을 한꺼번에 지급받을 수 있는 매절계약을 선호할 수도 있다. 문제는 여기서 저작권자는 이용허락계약으로 파악하는 데 반해, 출판사는 저작권의 양도로 해석함으로써 분쟁의 여지가 발생한다는 점이다. 출판계의 <구름빵> 사건이 대표적이었다.

작가 입장에서는 본인의 작품을 연재해주는 플랫폼과 직접 계약할 수 있다. 에이전시가 개입될 경우 수입의 일정 부분을 나누어야 하는 부담이 있다. 그럼에도 불구하고 에이전시는 작가를 대리하여 작품의 판매를 담당하고, 기타 계약서 작성, 2차적 저작권을 활용한 수익 창출 등을 전문적으로 담당해줄 수 있기 때문에 이점이 있다. 이에 따라 많은 작가들이 여건이 된다면 에이전시를 통해서 작품 활동을 이어가려 한다. 「2018 웹툰작가 실태조사」에 따르면 응답자의 34.4%가 에이전시(매니지먼트)에 소속되어 있거나 에이전트를 고용하고 있다고 응답했다.

“브랜드 웹툰은 부쩍 주변 작가들이 ‘요새 회사(제작사·에이전시)를 들어가야 되나’ 이런 말들을 많이 하긴 해요. 소속작가로서 활동하는 게 편하기도 하고 연재처를 구하기 쉽고 그쪽에서도 ‘퍼블리싱’ 식으로 여러 플랫폼들에게 작품을 많이 뿌려주니까요. 수익도 더 괜찮아지겠죠” (웹툰 작가, K○○)

(1) 제작·투자·매니지먼트 계약 / 연재계약

에이전시의 제작·투자·매니지먼트 관련 계약과 연재계약은 실제 형식상으로는 크게 구별되지 않는 것으로 파악된다. 결국 웹툰 작가의 작품을 플랫폼에 연재하여 수익을 창출하는 것이 핵심 사업모델이기 때문이다. 또한 그 형태가 어떻든 작가의 문화예술 활동(노무 제공)에 따른 결과물을 기반으로 하고 있다는 점에서 그러하다.

다만 그 과정에서 단순한 대행을 넘어서 적극적으로 작가와 작품을 기획, 발굴하고 투자, 관리하는가의 정도에 있어서 차이가 있고 그에 따른 세부적인 계약유형의 차이가 나타난다. 극단적으로는 에이전시나 스튜디오 형식을 갖춘 제작사 등에서 작가와 근로계약을 체결하고 이들을 직접 고용하는 경우도 있는데, 일부 스타작가가 사업자등록을 하고 회사를 설립하여 제작사 기능을 하는 경우가 이에 해당한다. 그러나 대다수의 작가들은 에이전시와의 관계 속에서 제작, 투자, 매니지먼트 관련 계약을 체결하거나 이와 연동된 연재계약을 체결한다.

심층인터뷰 참여자인 한 웹툰 작가가 제공한 <계약사례 E>의 경우, 에이전시와 체결한 계약인데 계약서 명이 “계약서”로 되어 있고, 연재, 단행본, 출판, 전자출판, 2차 저작권 등 거의 모든 항목들이 한꺼번에 들어가 있는 계약서였다. 여기에는 기본적으로 ‘배타적 출판’, ‘연재출판책임’, ‘원고료 지급’에 대한 사항도 있고, ‘2차 저작권의 우선권 및 수입배분’

과 관련된 사항, 구체적으로 예컨대 “갑(작가)은 본 저작물의 2차 저작권에서 을(에이전시)에게 우선권을 보장한다”는 문구가 포함되어 있기도 하다. 이처럼 실제 현장에서 사용되고 있는 계약서의 유형은 구체적으로 어떤 계약인지를 분명하게 밝히기 어렵거나 포괄적인 경우가 적지 않다. 위 <표 3-4>의 기준으로 본다면 연재 계약서에 가깝지만 실제 에이전시와의 관계 속에서 적극적인 기획, 관리, 협의 과정 등을 거쳐 웹툰 콘텐츠를 생산하게 되므로 제작·매니지먼트 요소도 포함하고 있다고 볼 수 있다. 결과적으로 플랫폼과 작가 간의 연재계약 형태 속에 다양한 방식으로 제작이나 매니지먼트적 요소들이 포함되어 있는 형태로 실제 계약이 이루어지고 있는 것으로 추정된다.

다만 단순한 에이전시 역할을 하는 측면과 적극적 제작 및 매니지먼트를 수행하는 측면은 적어도 개념적으로는 구별될 수 있고, 업계 내부에서는 회사마다 특정 기능을 특화 또는 강화하는 방식의 전략을 취하는 것으로 보인다.

“프로듀싱 개념도 요새 많이 들어갔어요. 신인작가를 프로듀싱 해주겠다! 해서 뭘 수정시키고, 어느 정도 이상의 원고가 나와 줘야 우리가 플랫폼에 원고를 넘길 수 있다는 명목으로 에이전시 대행계약과 CP(제작사, 매니지먼트)로서의 계약이 구분이 될 거예요. 에이전시와 CP가 원래는 별개의 개념이었는데, 요새는 에이전시가 CP역할을 맡는 게 많아져가지고 요새는 섞어 쓰고 있거든요. (중략) 누룩미디어가 CP보다는 대행에 가까운 경향이 전체적으로 있거든요. 다른 에이전시들은 CP쪽을 많이 한다면, 그래서 누룩 같은 경우는 실제로 자기들이 물어온 일에 대해서 수익 셰어를 하고요. 투유드림은 제작을 많이 하고, 와이랩 등은 이런 쪽은 ‘대행’을 넘어서, 작가님을 관리하고 컨택하고 프로듀싱하고, 트레이닝 시킨다는 관념까지 가져갈라 하고” (웹툰 작가, L○○)

한편, 작가에 대한 대가지급 방식 또한 플랫폼과 유사한 양상을 띤다. 일반적으로 대부분의 에이전시는 연재계약을 대행하는 과정에서 10% 안팎의 수수료를 떼어가는 경우가 많지만, 제작 및 매니지먼트를 하는 차원에서는 플랫폼이 지급하는 원고료 혹은 제작비, MG 등 명목의 고정 금액을 월 단위로 지급하기도 한다. 연재계약에 따른 RS 또한 비슷한 방식으로 책정된다.

“플랫폼은 연재를 해야 수입을 배분하지만 저희(제작사)는 플랫폼의 업로드와 상관없이 수익률을 얘기하는 거라서, 미리 돈을 주는 것은 아니지만 초반 기획단계, 캐릭터를 만드는 데 2~3달씩 걸리거든요. 그럼 그 기간 동안 작가님들이 1회차도 마감을 못하셨을 테니까 돈이

없으시잖아요, 그럼 저희가 수입료의 일부분은 조금 떼어드리죠. 왜냐면 작가님들도 소정의 돈이 있어야 작품에 집중할 수 있거든요. 즉 원고료의 일부를 미리 드리는 겁니다. (중략) (원고료는) 시장원고료에 비례합니다. 웹툰이 잘나갈 때는 많이 분배되고, 부르는 게 값입니다. 그 속에서 구체적으로 결정되는 것은 그림이나 글 작가의 비중을 5:5로 잡을거나 6:4로 잡을거나 하는 거고요” (A에이전시 이사, J○○)

“여러 가지 계약 옵션들이 에이전시마다 조금씩 달라요. 에이전시에서 작가하고 계약을 했을 때 ‘우리 에이전시 소속작가다’라는 건 동일한데, 그 제공하는 서비스와 상호 책임의 한계가 되게 여러 층위로 나뉘져 있어서 어디까지만 하는 작가가 있고 저기까지만 하는 작가가 있어요. 인기작가의 경우 에이전시가 작가의 작품과 여러 가지를 활용해서 사업을 벌일 수 있는 권한 정도만 이양·양도해 주고 이걸 가지고 에이전시가 이런저런 사업을 뛰죠. 반면 대부분의 경우는 ‘연재처를 잡아드리겠습니다’라는 조건으로 지망생·신인작가들에게 접근하는 에이전시가 더 많아요. 그럼 여기서 또 갈리죠. ‘우리가 연재처를 잡아서 작가님 작품을 넣을 겁니다. 연재가 들어가면 이제 고료를 드릴 건데, 첫 달 고료를 저에게 주시고 다 가지세요’ 할 때도 있고, 아니면 ‘매달 고료를 몇 번씩 나눠준다’도 있고, 다양해요. 예를 들면 네이버의 경우 고료 외에 더 많은 ‘미리보기’수익이 나온다면, 어떤 에이전시는 ‘작가님은 고료는 전부 가지시되 유료화수익에서 우리에게 몇%를 주세요’이래요” (웹툰 작가, L○○)

(2) 2차적 저작물 사업화 관련 계약 / 외주용역 · 매절계약

에이전시와 작가 사이에 체결되는 2차적 저작물의 사업화 관련 계약은 앞서 살펴본 플랫폼과의 계약과 본질적으로 같다. 다만 그 사업주가 플랫폼이 아니라 에이전시 또는 제작사, 매니지먼트라는 차이만 있을 뿐이다.

“에이전시 등에서 오는 작품들에 대해 아마도 저작권을 넘겨받지는 않을 거고요. 그냥 일정 기간 뭐 에이전시가 ‘판매위탁’ 이런 식으로 해서 그 ‘특정 기간 동안만 에이전시들이 여러 가지 플랫폼에 비독점 공급’하는 그런 식으로 하는 걸로 알고 있어요” (B플랫폼 팀장, J○○)

“보통은 ‘판권 계약’이죠. 만약 작품개발을 한다면 ‘제작투자계약’ 진행되는 거고요. 저희 제작사가 작품에 특별히 개입을 안 하되 에이전시 계약을 맺는다면 ‘작품(용역) 위탁계약’을 하겠죠. 작가가 이 작품을 넘길 테니 팔아 달라 그런 계약이죠. (중략) 비중이 높은 것은 ‘제작투자계약’입니다. 저희가 안 붙어도 충분히 경쟁력 있는 작품을 만드는 작가님들은 ‘작품 위탁용역계약’을 합니다. 작품 위탁용역 계약서는 기본적으로 플랫폼이 결정이 되어야 진행이

됩니다. 그전에는 원고료를 지급하지 않습니다” (A에이전시 이사, J○○)

또한 그에 따른 수익분배의 방식도 경우에 따라 다양하다.

“프로듀싱 원고를 만들어 놓고 에이전시 여러 곳을 이쪽 저쪽 찢러보면서 진행하는 경우. 그리고 다른 하나는 연재처에 들어가기 전에 에이전시가 작가에게 돈을 주는 경우가 어떻게 달라지냐 하면, 수익배분을 퍼센티지(%)가 달라지는 거예요. 그러니까 예를 들어서 이런 식의 경우에는 기본 10~20% 정도 해서 에이전시가 떼어가고, 작가에게 크게 떼면 3:7 정도로, 에이전시가 3이고 작가가 7 이렇게 가져가기도 하고요. 어떤 에이전시의 경우에는 어쨌거나 작가가 작품을 그리고 있으면서 그 와중에 어떤 연재처가 뚫릴지 모르니까, 그 사이에 자기네들이 MG라고 해서 작가에게 일정 돈을 지급하기도 하고 후에 연재가 되고 나면 그 부분에서 MG나 기타를 제하는 경우가 있어요. 이런 경우에는 수익배분을 퍼센티지를 확 올리기도 하죠. 예를 들면 1~2%만 에이전시가 떼어가기로 했는데 그때는 3~4%로 확 떼어간다든지. 아무튼 나누는 거죠” (출판만화작가, S○○)

그 밖에 브랜드 웹툰, 홍보만화 등 외주용역이나 매절계약의 관행 또한 플랫폼과 거의 유사한 방식으로 진행된다고 볼 수 있다. 공공기관이나 만화 이외의 콘텐츠 업체 등 민간 업체들이 에이전시나 제작사에 의뢰하여 구체적인 목적에 따라 작가에게 작업을 발주하고 그에 대한 용역대금을 지불하는 방식이다.

다. 출판만화작가와 출판사의 계약

한편, 출판만화계에서 출판사의 역할은 사실상 웹툰에서 에이전시·제작사의 역할에 가깝다고 볼 수 있다. 주요 계약유형 및 대가지급 방식 또한 출판 산업계의 특수성이 반영되었다는 점이 차이가 날 뿐 기본적인 구도에는 큰 차이가 없다.

<표 3-5> 출판만화작가와 출판사 사이의 계약방식

작가 ↔ 만화 출판사	
주요 계약유형	출판권 설정계약 (인세계약) 연재계약 (만화잡지 · 디지털 · E-Book 등) 2차적 저작물 사업화 관련 계약 (해외판권계약 / 사업화위임계약 / 작품위탁계약) 외주 용역계약 · 매절계약
대가지급 및 수입배분 방식	고료(원고료) 인세(running royalty) MG·선인세 RS(수익배분) 용역대금

(1) 출판권 설정 계약 / 연재계약

계약의 가장 일반적인 형태는 출판권 설정 계약이다. 이는 저작권자인 작가가 출판권자인 출판사에게 저작물 관련 권리 일부를 일정 기간 맡기는 방식이다. <계약사례 F>는 어린이 학습만화 관련 계약으로서, “출판권 설정 계약”이라는 제목이며, 출판권의 설정 및 존속 기간, 배타적 이용 등에 관한 항목이 규정되어 있다. 그리고 “갑(작가)”은 ‘을(출판사)’에 대하여 위 표시의 저작물(이하 “본 저작물”이라 한다.)에 대하여 한국어 출판권을 설정하고, ‘을’은 본 저작물의 복제 및 배포·전송에 관한 독점적 권리를 가진다. 단 해외 출판시 인세에 관해서는 ‘갑’이 6%의 권리를 갖는다”라고 명시하고 있다. 그 밖에도 완전한 원고의 인도시점, 발행기간, 저작물의 내용에 따른 책임, 저작인격권의 존중, 교정, 비용부담, 저작권의 표시, 정가, 부수, 장정 등, 계속출판의 의무, 출판권 설정대가(인세, 매절금, 수익배분 등), 이차적 사용, 저작권, 출판권의 양도, 원고반환, 계약내용의 변경, 계약의 해제, 출판권 소멸 후의 배포 등에 관한 내용들이 포괄적으로 규정되어 있다. 추가 약정사항으로는 “판매 촉진을 위해 도서가 예상 공급가(60%) 이하의 가격으로 공급될 경우, 인세율을 조정한다”는 내용이 포함되어 있다.

출판권의 설정 기간은 일반적으로 3년에서 5년이며, 상호간의 해약 통고가 없는 경우 자동으로 1년 또는 3년 등의 단위로 연장한다는 조항이 포함된다. <계약사례 G>에 따르면, “본서의 출판권은 초판 발행일로부터 5년간 존속하며, 향후에는 출판권 시효 만료일 3개월 전까지 상호간의 해약 통고가 없을 경우 자동적으로 3년 단위로 연장한다”는 항목이 포함되어 있다.

“출판 쪽은 ‘출판권 설정 기간’으로 잡는 게 3년이에요. 3년이 끝나고 나면 1년씩 연장한다는 게 기본이고요. 많이 잡으면 5년씩 잡을 때도 있는데, 저 같은 경우는 시즌1 해가지고 ‘3년에 10권을 발간했거든요. 보통 어린이만화 쪽은 140~160페이지 기준, 2달에 1권 정도 나오거든요? 그런데 저는 혼자 작업을 해야 하기 때문에 ‘3개월에 1권씩 하겠다’라고 출판사와 협의를 했었거든요” (출판만화작가, S○○)

한편, 최근에는 일부 유명 출판사에서 웹툰 에이전시 역할을 하기도 하는데, 이에 따라 연재계약이 부분적으로 발생하기도 하며, 결과적으로 웹툰 연재계약과 거의 유사한 형태를 띠게 된다. 또한 2차적 저작물의 사업화와 관련된 계약 방식도 웹툰 에이전시와 크게 다르지 않은 형태라 볼 수 있다.

“‘해외수출계약’ 따로 있고요, ‘디지털계약’ 따로 있어요. 이 안에 통합계약서로는 되어 있어요. 너무 번거로우니까 그 안에 아예 항목을 넣어서 ‘디지털 때는 몇 대 몇으로 나눔. 하지만 사전에 이런 사항들을 상의한다’ 이렇게. 해외수출은 또 달라요. 해외수출은 프로포션이 커요. ‘작가·회사’가 거의 5:5이기 때문에. 이 부분에서 해외수출이 되면 작가가 많이 받죠. 그리고 이게 뮤지컬이 된다면, 저희가 그 부분에서는 작가들에게 거의 많이 줘요” (C출판사 상무, CH○○)

대가가 지급되는 방식은 기본적으로 고료(원고료)라 볼 수 있고, 여기에 발간부수 또는 판매부수에 따라 일정 비율로 (일반적으로 10% 정도로) 책정되는 인세(running royalty)가 결합된 방식이다. 전통적으로 만화 업계에는 MG라는 개념이 없었지만, 사실상 그에 해당 하는 선인세 또는 계약금 등이 있었고, 최근에는 MG 개념도 사용되고 있는 것으로 보인다. 웹툰 분야와 마찬가지로 출판만화 분야에서도 ‘매절’이라는 용어가 갖는 부정적 함의 때문에 잘 사용하지 않는 경향이 있지만 웹툰과 유사하게 MG와 RS가 결합된 지급방식이 선호되고 있다.

“통상 ‘원고료’라고 하죠. 이쪽 출판계는 다 ‘원고료’라는 용어를 쓰고, 1만부 인세계약을 해서, 추후 1만 부 이상 팔리면 돈을 주거나 이런 출판사들은 정말 드물어요. 중간에 기획사가 꺼서 오히려 더 받거나 그런 식으로 하죠. 좀 슬픈 것은 인세계약한 책들은 잘 안 팔려서” (출판만화작가, S○○)

“해외학습만화 단행본 한 권이 만들어지는 제작소요기간은 기획부터 책이 나오는 시기까지 그래도 6개월은 잡는 게 안전할 것 같고요. 아주 빠르면 최소 3개월이고요. (중략) 저작권이

‘1차 저작권’, ‘2차 저작권’이 있잖아요. 1차 저작권은 ‘출판권’에 대한 것이잖아요? 대한민국 내에서 출판을 하는 경우, 2차 저작권은 해외수출 그리고 뭐 영화나 디지털로 가는 부분. 1차 계약은 과거 2010년 이전까지는 매절계약이 많았어요. 그런데 저희는 사실 매절계약을 선호하지 않고요. 저희도 추천을 할 때 ‘매절(사실상 MG개념) 플러스 인세 계약’을 합니다. (중략) ‘매절(MG) 플러스 인세계약’이라는 건 보증부수, 즉 미니멈개런티 부수를 15,000부로 둔다. 그렇게 하고 나면 저희가 동기부여 차원에서 “선생님, 근데 15,000부가 넘어가면 15,001부부터는 저희가 ‘인세’를 드릴게요”라고 하죠. 수익분배(RS)를 인세라고 부르는 거죠” (C출판사 상무, CH○○)

(2) 외주 용역계약 · 매절계약

출판만화가 웹툰과 가장 차별화되는 지점 중 하나가 바로 외주 용역계약 및 매절계약의 비중이 높다는 점이다. 그 이유는 학습만화와 어린이만화 시장이 있기 때문이다. 이 경우 작가가 저작권을 갖는 사례도 있지만, 적지 않은 경우 스토리 글 작가 또는 출판사가 저작권을 갖고, 작가는 용역 형태로 결과물을 제공하게 된다.

“작가 개인이 기획을 해서 만화를 추진하는 경우가 있고요. 출판사 자체에서 기획을 하는 만화가 있어요. (중략) 출판사에서 기획을 한다고 치더라도 예를 들면 손오공을 기반으로 해서 애가 어떤 성격이었으면 좋겠고 어찌고 하면서 기획안을 짜잖아요? 그러면 그 후에 작가를 섭외해요. 그럼 작가가 이 캐릭터를 만드는 거죠. 그런데 문제는 뭐냐 하면, 캐릭터를 짜면 캐릭터에 대한 저작권은 작가에게 있는 것이거든요? 그런데 보통 대부분의 출판사는 이걸 ‘본인(출판사)들이 기획을 했고 그렇기 때문에 돈을 좀 더 주더라도, 우리가 저작권은 가져가겠다’ 이런 식으로 계약을 해요. 매절이죠” (출판만화가, S○○)

이 과정에서 사실상의 매절계약이 빈번하게 일어난다.

“어린이만화 쪽이 많이 축소가 되어서 크게 찍어봐야 5,000부, 보통으로 찍으면 2,000~3,000부 인데요. 여기서 10%(인세) 해봤자 200만 원이나 300만 원 아니면 뭐, 5천부를 찍었다고 하면 한 500만 원 정도밖에 안 되겠죠. 만원 기준으로 하면. 1쇄 인쇄에 한해서요. 그런데 책을 만들려면 기본 3개월 정도는 걸리는 거고, 한 2,000~3,000부 찍는다면 3개월 동안 200~300만 원만 가지고 작가에게 살아가라 하면 말이 안 되는 거잖아요. 그러니 이를 빌미로 해서 “1권 찍으면 한 1,500만 원 줄게. 우리에게 양도해”라고 하는 거예요. 그럼 작가는 먹고 살아야 되는 거잖아요? 그러면 하... 알겠습니다 하고” (출판만화가, S○○)

외주 용역의 대표적인 형태로는 애니메이션 등 원천 IP를 기반으로 학습만화를 만들 때, 저작권은 IP 소유업체 또는 원작자가 가진 상태에서 캐릭터 등을 활용하여 추가 제작을 하는 경우가 있다. 또는 흑백으로 그려진 기존 만화를 컬러화하고 재가공하는 과정의 경우에도 그림 작가에게 외주 용역을 주는 사례가 할 수 있다.

“학습만화는 애니메이션 등 원천소스를 가지고 만드는 경우가 많아요. 컨셉에 맞춰서 작가님이 써주세요 그러면 그냥 어쩔 수 없이 ‘로얄티’ 베이스로 가요. 왜냐하면 그 작가님이 내용을 다 창작해주시는 것이거든요. 그림 작가님에게도 기본 원고료를 책정하고, 그래서 이 경우에는 작가님이 계약이 끝나더라도 작품 저작권을 따로 가져갈 수 없고요. ‘저작권’까지는 원천소스 측이 가져가요. 캐릭터만 그대로 해서 그리는 것이기 때문에 저작권자라고 할 수는 없죠. 이미지가 이미 있는 것을 상황에 맞게 그려주는 것이니까요. 그래서 작가가 이걸 가지고 다른 곳에 할 수 있는 건 하나도 없는 거죠. 하지만 이것에 대한 ‘출판권’ 관련해서는 작가가 같이 갖고 있다고 봐야 하는 거죠. (중략) 용역 쪽으로는 출판사 일이 많이 늘어나고 있어요. 저희가 예전에 보유하고 있던 예전의 흑백만화들, ‘좋은 작품’들이 있잖아요. 이 작품들에 대해서 플랫폼이 자꾸 요구를 해요. ‘아, 컬러면 너무 좋겠다’. 내용은 너무 좋은데 흑백이라서 (중략) 흑백만화를 컬러로 재작업 하라는 요구이지요. 그런 작품들에 관해서는 출판사가 컬러화하는 별도 계약을 따로 맺죠.” (B출판사 상무, J○○)

용역 또는 매절계약의 형태이므로, 그 대가 또한 용역대금의 형태로 지급된다. 구체적으로는 선금, 중도금, 잔금 등과 같은 형태로 나뉘어 지급되기도 한다.

“매절계약이 일부는 있는데 그런 회사는 아주 파격적인, 예를 들어서 남들이 천만 원이나 천 오백만 원을 주면 ‘우리는 2천만 원 주거나 아님 2천5백만 원을 줄게. 대신 네 권리 다 넘겨’ 이런 식이에요.” (C출판사 상무, CH○○)

“보통 출판사들은 건조하게 딱 ‘대금’ 이렇게만 있고요. (중략) 출판사 학습만화 작업과정은 ‘선금’을 주고, 나중에 ‘중도금’이나 남은 ‘잔금’을 주는 형식이죠. 대개 저작권 관련해서, 제게 인세가 들어오는 계약을 출판사들이 잘 안하려고 해요. 그냥 목돈을 매절계약으로 한번 쥐어주고, 자신들이 다 가지려고 하지. 인세 계약은 잘 안하려고 해요.” (출판만화 작가, KW○○)

라. 작가와 작가의 계약

웹툰과 출판만화를 망라하여, 작가와 작가 사이의 계약은 크게 두 가지 유형으로 다시 나뉜다. 작가-보조작가 사이의 계약과 작가-작가 사이의 계약이 그것이다. 우선 작가와 보조작가 사이의 주된 계약방식은 다음과 같다.

<표 3-6> 웹툰 작가와 보조작가 사이의 계약방식

작가 ↔ 보조작가 (어시스턴트)	
주요 계약유형	구두계약 외주 용역계약
대가지급 및 수입배분 방식	고정급 임의 지급 (용역대금)

일반적으로 웹툰 작가가 보조작가를 구하는 방식은 인맥을 통한 소개나 ‘카툰부머’, ‘방사’ 등의 온라인 커뮤니티/카페를 통한 구인구직의 형태를 띤다. 카페에 구인광고를 올리거나 웹툰 관련 학교, 학원 등의 인맥으로 연결되는 형태다.

“카툰부머’라는 카페가 있는데요. 오래된 곳인데, 작가들마다 자기 작품을 가지고 일정 가입 기준이 있어요. 원래는 비밀카페처럼 몇 백 명도 안 되는 곳이었는데요, 요새는 작가들 수가 워낙 많아지는 바람에 너무 커져가지고, 고전만화든 뭐든 하다못해 출판 쪽이라도요. 다시 말해 지속적으로 작업을 계속해오는 사람들만이 가입을 할 수 있는 거죠. 아니면 ‘방사(방방곡곡 창작을 배우는 사람들)’라고 해서 일러스트 카페나 아님 또 요새는 페이스북에서도 많이들 구하시던데요. 또 많이 구하는 곳은 대학교 후배들이죠. 학과 후배들한테 연락해서 알음알음 구하고” (웹툰 작가, K○○)

일이 진행되는 방식은 직접 만나서 미팅하는 것도 있지만, 대부분의 작업은 이메일로 비대면 상태에서 진행되는 경우가 많다. 메인작가가 보조작가에게 구체적인 작업에 대한 질문을 하면 기한에 맞추어 작업 결과물을 납품하는 방식이다.

“소개를 받는 경우도 있고, 포트폴리오를 받고 뽑는 경우도 있긴 한데. 일단 한번 만나 보겠죠. 만나서 작업의 내용 같은 것들을 이야기하는 미팅이 1번 있고, 대부분의 작업은 메일로 보내지면 기한 안에 작업해서 다시 메일로 회신하는 방식으로 작업이 이루어지지만. 아주 가끔 가다가 물리적인 사무실을 갖고 있는 인기 있는 작가님들 경우는 그쪽으로 출퇴근을 시키

는 경우도 있어요. 그런 경우는 약간 ‘어시스턴트·스텝’이라고 부르지만 ‘직원’ 느낌으로 가는 경우가 있죠. 원고 위주 파일에 어떤 지점까지 작업되어 있는 것을 보내면, 내가 의뢰한 그다음 단계를 어시 분들이 작업을 해서 다시 보내주죠” (웹툰 작가, L○○)

계약 관행 측면에서는 대부분 구두계약을 한다는 점이 특징적이다. 「2018 웹툰작가 실태 조사」에서도 보조인력 활용 비율은 50%로 나타났으나, 계약서 작성을 하지 않는다는 응답자가 80.3%에 달해, 대부분 서면계약을 하지 않는 것으로 나타나고 있다.

“계약은 보통 구두계약으로 해요. 서면으로 계약을 하지는 않고요, 보통 선화를 언제 보내줄 것인지 돈은 매달 언제 보내줄 것인지 뭐 그런 것들만 이야기하고 그 외에 딱히 이야기하는 것은 없는 것 같아요. (중략) 작품 내내 함께 작업해요. 하지만 서로 맞지 않다면 일을 중간에 그만둘 수도 있어요. 저도 한 작품은 한 달 정도만 작업하고 그만두었고요. 고정된 금액을 받아요. 달에 한 번씩 돈을 받고요. 금액 같은 경우는 ‘1화 당 얼마씩’으로 금액을 정해서 4화를 채우면 돈을 주는 경우도 있어요. 보통 한 달에 한 번씩 돈을 받는데요. 그럼 일주일에 1화를 작업해서 한 달 총 4화분의 어시 돈을 받는다는 것을 의미하고요. 최저시급제가 아니라 건당으로 돈을 받는 거라, 단가가 그리 높은 편이 아니에요. 그리고 이것을 커리어로 쳐 주는 곳이 그리 많지 않아서 걱정이고요” (웹툰보조작가, L○○)

대가 지급은 일반적으로 해당 업무량에 맞추어 구두로 합의된 바에 따라 일정 금액을 지불하는 형태를 띠며, 때에 따라 계약서를 작성하고 수익배분 또는 MG 등을 지급하는 경우도 있지만 그런 사례는 거의 드문 것으로 파악된다. 어시스턴트 비용은 경우에 따라 다르지만, 회당 10만 원 정도를 받는 것이 일반적이다.

“그냥 업무량에 맞춰서 ‘고정급’을 줘요. 어시스턴트하고 수익쉐어를 하는 경우는 없어요. 보통 ‘화’ 단위로 많이 줘요. 주 1회씩 해서 총 4회이기 때문에 월급 형식으로 나가는 경우가 많죠. 그런데 논리적으로는 회당으로 계산을 하는데, 지급하는 게 거의 한 달에 한 번씩 나가니까 그냥 ‘월급’이라고 느끼는 거죠. 어시 비용이 평균 한 10만 원 전후일 거예요. 한 달에 1명의 어시만 쓴다고 가정할 때 4회니까 40만 원 정도 되는 거죠” (웹툰 작가, L○○)

한편, 출판만화 분야에서도 유사한 방식으로 보조작가와 작업이 이루어진다. 출판 분야에서도 어시스턴트와 작가 사이에 서면계약이 이루어지는 경우는 매우 드물다.

“학습만화로만 생계를 꾸리시는 작가님들은 화실 같이 운영을 하세요. 거기에 어시(보조작가)들을 거느리고 숙식하면서, 뭐 「메이플스토리」책처럼 잘나가는 작가 분들은 관련 작품들이 어마어마하게 팔렸잖아요. 2차 저작권 수입도 많이 발생했고, 그런 분들은 막 건물 사시고” (출판만화가, KW○○)

“어시스턴트 중에 서면계약을 하는 경우는 제 인식 상으로는 10~20%도 굉장히 많이 집계된 거예요. 알음알음이죠. 작가님들인 다른 친한 분들한테 ‘작품 할 건데 필요하니 도와달라’ 이런 식으로 하시고” (웹툰보조작가, H○○)

심층 인터뷰에 따르면, 최근에는 출판만화계에서도 전통적인 도제시스템이나 문하생 개념은 거의 사라져 가는 추세라고 한다. 사실상 웹툰과 출판 분야의 차이가 사라져가는 셈이다.

“‘도제시스템’, ‘문하생’ 같은 개념들은 이제 없어졌어요. 요새 웹툰 작가님들도 다 ‘어시’가 있어요. 그렇지만 그건 어시도 하나의 직업군으로 ‘회당 계약 얼마’ 해가지고 하는 거지, 옛날처럼 선생님에게 무언가 배우고, ‘문하생’ 이런 개념은 아니지요” (B출판사 상무, J○○)

<표 3-7> 메인작가와 메인작가 사이의 계약방식

작가 ↔ 작가 (공동작업)	
주요 계약유형	개인 간 저작물 계약 (글작가 - 그림작가)
대가지급 및 수입배분 방식	수익배분 (고료, MG, RS 포함)

다른 한 가지 유형은 주로 글 작가와 그림 작가 사이에 이루어지는 메인작가 사이의 공동작업에 따른 수익배분 관련 계약이다. <계약사례 G>의 경우, “개인 간 저작물 계약서”라는 제목에 글작가와 그림작가 사이의 “특정 저작물에 대한 출판권 설정과 2차적 저작권의 행사를 포함한 저작 재산권의 활용 시 상호 이익배분을 상세히 밝힌 계약”이라는 내용을 담고 있다. 주요 항목들은 계약의 정의 및 주요 용어 설명, 그림작가/글작가 각자의 권리와 의무, 권리의 변화 상세, 계약기간, 본 계약상 권리의 양도 금지, 관할의 합의 등으로 구성되어 있다.

여러 작가들이 동시에 계약하는 경우, 웹툰 분야에서 플랫폼과 작가 간의 계약 형태로 이루어지는 경우도 있는데 이는 앞서 다룬 바 있다. 또는 중간에 에이전시나 플랫폼이 소

개해주는 역할을 하여 작가들 간 협업이 성사되기도 한다. 다만 여기서 살펴보는 것은 작가와 작가 개인 간 거래라 할 수 있고, 이 경우는 한 측이 사업주, 다른 측이 노무제공자가 될 수 없기 때문에 동등한 지위를 가진 작가 개인 간 수익배분에 대한 계약으로 이해할 수 있다. 구체적인 사례별 양상은 매우 다양하다.

“그런데 플랫폼들도 이제는 요구를 하는 게 예전에는 글작가·그림작가랑 계약을 할 때 보통 그림작가에게 대표로 돈을 이만큼 주고, 그림작가가 이후에 글 작가에게 돈을 따로 주는 형식이었는데요. 그런 식으로 하니까 추후 세금계산이 복잡해지는 등 문제가 생기니까 요새 플랫폼들은 따로 따로 계약을 하더라고요” (웹툰 작가, K○○)

“소개시켜드린 적은 있지요. 예를 들어 글작가 분이 스토리가 있는데 마음에 드는 그림작가가 없거나, 섭외가 안 되면 플랫폼 내에서 매칭(소개)시켜 드리고요. 사실 글·그림작가의 수입 비율도 작가 분들이 다 알아서 정하세요. 보통 업계에는 7:3 정도로 그림작가분이 7, 글작가 3정도로 하는데요. 하지만 플랫폼에서는 이 수익분배 자체에 참여하지는 않고요. 글작가, 그림작가분이 수익배분율을 저해서 저희에게 알려주시면 각각 작가별로 계약하죠. 계약기간 연장의 경우도 두 분 작가가 다 동의를 해주셔야 되기 때문에 논의되어야 하고요” (B플랫폼 팀장, J○○)

출판 분야도 크게 다르지 않다.

“저희는 작가님하고만 계약을 하고요, 작가님께서 혼자서 작업하시는 경우도 있고 아님 ‘나는 채색할 어시가 필요하다’ 하는 건 작가님의 판단인 거고요. 물론 ‘나 배경이나 컬러해야 되는데 어시 좀 한 명 구해주세요’라고 출판사에 요청을 하면 저희가 블로그나 이런 데 띄워가지고 매칭을 해드리는 거예요” (B출판사 상무, J○○)

마. 작가와 공공기관 또는 민간업체의 계약

마지막 계약 유형은 작가와 공공기관 또는 작가와 민간업체 사이의 계약이다. 이 경우 대부분 홍보만화 또는 브랜드 웹툰 등에 해당하므로 외주 용역계약이라고 볼 수 있다. 대가는 용역대금 형태로 지급된다. 그 밖에도 공공기관과 작가 간 직접계약 중 용역의 성격을 띠는 보조금 등 지원사업 관련 계약도 여기에 포함될 수 있다.

<표 3-8> 만화작가와 공공기관·민간 사업체 간 계약방식

작가 ↔ 공공기관 · 민간 사업체	
주요 계약유형	홍보만화, 브랜드 웹툰 등 외주 용역계약 용역 성격을 띠는 보조금 등 지원 사업 계약
대가지급 및 수입배분 방식	용역대금 (계약금, 잔금 등)

지방자치단체나 공공기관에서 관광지를 홍보할 목적으로 용역을 발주하거나 게임, 영화 등에 대한 홍보 목적의 브랜드 웹툰 등을 작가 개인에게 직접 발주하는 경우가 대표적으로 이런 유형에 해당된다. <계약사례 H>에 따르면, “홍보웹툰계약서”라는 제목의 이 계약은 관광사업 관련 홍보웹툰 작업을 주 내용으로 하고 있고, “작가는 서비스 사업주가 지정한 관광 홍보웹툰 작업을 수행한다”고 명시하고 있다. 계약 항목에는 계약목적, 작업의 범위, 자료제공(기획의도 전달, 홍보 지역 관광코스 등), 계약기간 및 계약금 지급, 계약금 지급 시점, 선지급/잔금 구분, 비밀유지, 계약해지, 해석, 소송관할 등의 내용이 포함되어 있다.

“홍보웹툰은 홍보를 하고 싶은 물건이나 기획이 있다고 하면, 그 기획을 한 회사가 보통 ‘발주’를 하는 거죠. 회사가 그려줄 사람들은 찾는 거고요. 아니면 그 회사가 국가의 문화사업 기금을 받았을 수도 있고요. 이를 회사의 운영비로 하는 걸 수도 있겠지요. 아마 대행사가 그걸 기획해서 인력을 찾는 와중에 저를 찾아와서 맡기는 거죠. 작업기간은 작가마다 다른데요. 보통 1달~1달 반 정도 잡고 그려요. 한 편이 컷 수로 치면 한 70컷 정도예요. 최대여도 100컷 조금 넘게, 그 사이에서 왔다 갔다 합니다. 건수는 많지 않아요. (중략) 홍보웹툰은 ‘계약금’ 혹은 ‘잔금’ 이런 식으로 통칭을 하지, 다른 분들처럼 MG나 원고료 같은 명칭은 없고요. 그렇게 계약서상 쓰여 있지도 않았던 것 같아요. 자기들 말로는 뭐 ‘원고료’라고 말은 하는데, 계약서에 ‘원고료’라는 명칭은 없었어요” (웹툰 작가, H○○)

4. 소결: 만화분야 계약관행의 특징

가. 주요 계약관계 및 계약유형 종합

지금까지 살펴본 만화분야에서 발생하는 주요 계약관계 및 계약유형을 다시 정리해보면 다음과 같다. 크게 봤을 때 작가와 플랫폼, 작가와 에이전시, 작가와 만화출판사, 작가와 작가, 마지막으로 작가와 공공기관·민간 사업체 간 계약유형이 존재한다.

이들은 분야에 따라, 개별 계약사례에 따라 세부 사항에 있어 큰 차이를 보이고 있지만 작가-플랫폼 사이의 계약유형에서 볼 수 있는 연재계약 및 2차적 저작물 사업화 관련 계약, 그리고 외주용역계약 및 매절계약이라는 3가지 계약유형이 조금씩 다를 뿐 다른 분야에서도 공통적으로 나타나고 있다는 점을 확인할 수 있다. 출판의 경우 출판권설정계약이라든지 인세 개념 등 특수한 맥락이 반영된 요소들이 있으나 계약의 원리와 방식, 그리고 대가 지급방법 등에 있어서 대동소이한 경향을 보여준다.

이어서 5장 3절에서 우리는 이러한 계약관계 및 계약유형을 바탕으로, 실제 만화분야에서 문화예술용역계약이라고 볼 수 있는 계약의 범주를 구체화할 것이다.

<표 3-9> 만화분야 주요 계약관계 및 계약유형

분야	관계	계약유형	대가 지급방식
웹툰	작가 ↔ 플랫폼	- 연재계약 - 2차적 저작물 사업화 관련 계약 - 외주용역계약 · 매절계약	- 고료(원고료) / 제작비 - MG(미니멈개런티) - RS(수익분배) - 용역대금
	작가 ↔ 에이전시 (제작사/매니지먼트사)	- 제작투자매니지먼트 계약 - 연재계약 - 2차적 저작물 사업화 관련 계약 - 외주용역계약 · 매절계약	- 고료(원고료) / 제작비 - RS(수익분배)·MG - 용역대금
	작가 ↔ 보조작가 (어시스턴트)	- 구두계약 - 외주 용역계약	- 고정급 임의 지급 (용역대금)
	작가 ↔ 작가 (공동작업)	- 개인 간 저작물 계약	- 수익배분 (고료, MG, RS 등)
	작가 ↔ 공공기관 민간 사업체	- 외주 용역계약 (홍보만화, 브랜드 웹툰 등) - 용역 성격을 따는 보조금 등 지원 사업 계약	- 용역대금 (계약금, 잔금 등)

분야	관계	계약유형	대가 지급방식
출판 만화	작가 ↔ 만화 출판사	<ul style="list-style-type: none"> - 출판권 설정 계약 (인세계약) - 연재계약(만화잡지·디지털E-Book 등) - 2차적 저작물 사업화 관련 계약 - 외주 용역계약 · 매절계약 	<ul style="list-style-type: none"> - 고료(원고료) - 인세(running royalty) - MG·선인세 - RS(수익배분) - 용역대금
	작가 ↔ 보조작가 (어시스턴트)	<ul style="list-style-type: none"> - 구두계약 - 외주 용역계약 	<ul style="list-style-type: none"> - 고정급 임의 지급 (용역대금)
	작가 ↔ 작가 (공동작업)	<ul style="list-style-type: none"> - 개인 간 저작물 계약 	<ul style="list-style-type: none"> - 수익배분 (고료, 인세, MG, RS 등)
	작가 ↔ 공공기관·민간 사업체	<ul style="list-style-type: none"> - 홍보만화 등 외주 용역계약 - 용역 성격을 따는 보조금 등 지원 사업 계약 	<ul style="list-style-type: none"> - 용역대금 (계약금, 잔금 등)

나. 계약관행의 특징

(1) 표준화되지 않은 계약관행

만화분야 계약관행의 첫 번째 특징은 매우 복잡하고 표준화되지 않은 계약형태가 많다는 점이다. 최근에는 여러 불공정거래에 대한 비판적 문제제기 이후 많이 개선된 상황이지만, 여전히 수익체어의 방식과 MG지급 방식 등에서 천차만별의 경향이 보이며, 그에 따라 표준 계약서의 틀은 있지만 현실적으로 그 활용도가 떨어진다는 것이 업계의 전반적인 지적이었다. 그렇다보니 또한 계약에 대한 예측가능성이 낮고, 권력관계에 따라 작가와 플랫폼 또는 에이전시 사이에 소위 ‘갑’과 ‘을’의 관계가 수시로 바뀔 수 있다는 문제가 발생한다.

“계약서가 워낙 종류가 많아요. ‘컷’당 할 때도 있고 ‘기간’을 기준으로 잡을 때도 있고요. 표준계약서 항목 자체를 쉽게 만들어주셨으면 좋겠어요. 이 항목 저 항목 깊이 들어가고 알아보는 게 너무 힘들어요. 대부분이 작가들에게 불리하고요” (웹툰 작가, CH○○)

“매절계약’ 또는 ‘인세계약’인데, 아니면 ‘매절+인세 계약’도 있고요. 과거에는 좀 획일화되었는데 지금은 계약이 굉장히 달라요. 그리고 작가 대 작가도 서로가 비밀이기 때문에 너무너무 달라. 옛날 기준 같으면 스토리작가:그림작가가 7:3으로 글이 3이면 그림이 7. 거기에 글작가가 되게 유명한 작가면 뭐 6:4, 아니면 5.5:3.5 이렇게 나누고 했는데요” (C출판사 상무, CH○○)

“단가 기준도 있는데 그것도 사람마다 다르죠. 하지만 대체로 출판사는 작가를 소모품 개념으로 생각해요. 예산은 한정되어 있는데 만화작가는 써야겠고. 그래서 작업에 따른 ‘명시’를 정확하게 안 해요. ‘몇 컷에 얼마 지급’ 이렇게 되어있지만, 이런 계약을 체결하더라도 지키지는 경우는 거의 없어요” (출판만화작가, KW○○)

무엇보다 가장 큰 문제는 작가들의 실제 수입이나 활동기간을 산정하는 데 어려움이 많이 발생할 수밖에 없다는 점이다. 갑과 을의 의무와 권리조항, 대가지급의 유형, 대가 지급 방식, 계약기간, 연재기간, ‘연재완료’와 ‘연재종료’의 차이(한 플랫폼 계약서식에 따르면 예정대로 끝나쳐지지 않고 연재가 중단된 것을 연재종료로 본다) 등 업계의 다양한 맥락이 스며들어 있는 현재 계약사례들의 차이와 간극이 너무나 크다. 따라서 적어도 노무제공에 해당하는 예술가들의 구체적인 업무범위, 실제 노무가 투입되는 기간을 산정할 수 있는 구체적인 계약기간 또는 작업기간 등 표준계약서에 분명히 명시될 필요가 있다. 뿐만 아니라 자영업자들 간에 사업소득을 나눈다는 개념이 강하게 녹아 있는 수익배분과 사실상 임금과 같은 역할을 하고 있는 고료 또는 MG가 섞여 있는 현재 대가지급시스템에 대한 정비 혹은 명확한 분리가 필요해 보인다.

“우선 ‘직접서비스’와 ‘간접서비스’로 나눌 수 있는데, 직접서비스는 MG를 저희가 맞추는 것으로, 200이 나갔으면, 200을 맞출 때까지 나가지 않는 것입니다. 간접서비스는 글로벌 진출을 하거나 할 때 제공하는 것으로 글로벌 자사 사이트 서비스에서는 MG로, 해외 유통을 통해 셰어를 받으면 작가와 계약해서 별도 수입을 줍니다. 간접서비스 관련해서 저희는 직접서비스로 MG를 포함하고요, 타 플랫폼이나 해외판권판매 유통, 셰어는 작가와 5:5로 6:4도 있지만, 통상적으로 5:5입니다” (A플랫폼 PD, OH○○)

“계약서를 작성할 때, 사전 MG 개념 설명은 없었어요. 저희가 제안서 작성 등을 할 때도 이미 계약서에 항상 MG가 기본으로 포함되어 있어요. 저희가 이걸 원고료로 바꿔 달라 하면 절대 안 바꿔줄 거예요. 저희 입장에서는 항상 배고프니까 하라는 대로 할 수밖에 없죠” (웹툰 작가, CH○○)

(2) 비대칭적 계약관계

두 번째는 정보의 비대칭, 권력의 비대칭적 관계에서 발생하는 불공정거래 또는 불공정 계약의 위험성이다. 심층인터뷰 및 FGI에 참여한 많은 이들이 공통적으로 언급하는 것은 플랫폼과 작가 사이의 관계가 평등할 수 없으며, 일반 작가 입장에서는 플랫폼이 ‘갑’이 될 수밖에 없다는 것이다. 작가 입장에서는 불공정거래라고 느낄 수 있는 잠재적 요소들이 여럿 존재한다.

예컨대 수익 관련 정보를 사실상 플랫폼이 독점하고 있고 작가는 그 구체적인 내역을 모르는 경우가 많다. 누적 MG의 경우 대부분의 웹툰전문플랫폼에서 적용하고 있는 대가 지급의 방식이지만 장기간 상당한 수준의 수익을 창출할 수 없는 작가 입장에서는 사실상 최소한의 월 고정급만 받고 추가 수익배분을 포기해야 하기 때문에 불리한 계약을 맺었다고 인식하기 쉽다.

“트래픽을 작가랑 공유는 해주는데 플랫폼마다 공유해주는 범위가 좀 달라요. 저스툰 같은 경우는 결제 관련된 부분만 나오고요. 뭐 ‘머물러 있는 시간’이라든가, 그냥 단순 ‘접속한 숫자’라든가는 공유가 안 되고요. 레진코믹스 같은 경우에는 시간은 아니고요, ‘누가 내 작품을 몇 번 봤다’ 이런 쪽에서 무료 따로 결제한 부분 따로 이렇게 공유가 되고요. 아예 공유 관련 해서 구축이 안 되어 있는 플랫폼들은 더 많다고 들었어요. 약간 미심쩍은 부분이 많은데 작가 입장에서 확인을 할 수 없으니까 ‘그냥 받겠지’하고 가는 거죠” (웹툰작가, K○○)

계약과정에서 저작권을 기반으로 한 사업 권리를 사실상 장기간 플랫폼이나 에이전시, 또는 출판사에서 독점할 수 있는 여지도 있다. 예컨대 배타적발행권이나 출판권이 지나치게 길게 설정된다거나 별도의 ‘종료’ 요청이 없을시 ‘자동연장’되는 방식의 항목들이 계약서에 들어가 있는 경우가 많다.

“다른 작가들의 사례에서 보면 ‘전송권’ 자체가 계약서에 묶여버리는 경우가 있어요. 그런 부분이 애매해요. 저작권 자체는 작가(저자)에게 있는데 ‘전송권’은 플랫폼에게 다 묶여있어서 2~3년간 작가들의 작품이 다른 플랫폼에 이관되거나 해서 연재가 되어버리고요, 작가는 어디 팔았는지도 알 수가 없어요. 해외 판권 관련해서도 작가는 잘 모르고” (웹툰 작가, CH○○)

“출판권 설정을 3년 하고 나면, 추후 3개월 내에 상호 별 이의가 없으면, 표준계약서에는 ‘연장 요청이 없으면 자동종료다’ 라고 하는데 보통의 출판사들은 출판권을 자기들이 가지고 싶

으니까 ‘자동종료’가 아니라 ‘자동연장’으로 계약을 설정해놓거든요. 작가들 입장에서선 이런 조항도 ‘자동종료’가 맞다 하고 바꾸고 싶지만, 이런 말을 해봤자 서로 싸움만 나니까. 대부분은 알면서도 넘어가주는 추세예요. 대부분의 양도 계약서를 보면 2차 저작권까지 뭉뚱그려서 작성을 하거든요. 이게 제일 큰 문제였던 것이고요” (출판만화작가, S○○)

“중국 같은 경우는 ‘연재 후’ 2년이에요. 하지만 한국은 ‘연재 종료 후’ 2년이란 말이에요. 독점권을 가지고 있는 거죠. 이게 말이 됩니까? 내가 연재를 2년을 할 수도 있고, 3년을 할 수도 있는 건인데. 중국은 끊어가지고 계약을 한다거나, 아니면 이를 이용해서 고료를 더 업하거나 이런 수단으로 쓸 수 있는 건데 한국은 그게 안 되어 버리니까요” (D협·단체 회장, K○○)

출판계의 경우 여전히 계약해지 시 과도한 위약금이 부여되는 관행이 일부 존재하는 것으로 보인다. 책임이 오롯이 작가에게 떠넘겨짐으로써 생계유지가 급급한 작가 입장에서 큰 부담을 느낄 수밖에 없다.

“계약을 해지할 경우 대체로 ‘위약금’ 문제가 독소조항이죠. 민음사의 ‘세미콜론’ 출판사하고 처음 계약을 했을 때는, 「작품 계약을 못 지켜서 해지를 할 경우 유책이 작가 본인에게 전부 있고, 그 10배를 물어내야 한다」라고 쓰여 있었어요. 깜짝 놀래가지고요. 제가 그때 식은땀이 나는 거예요. 다행히 그때도 계약금만 돌려주고 끝났는데. 그런 것처럼 계약이 해지될 때 과도하게 책임을 작가에게 지우고, 이를 몇 배 물어내라고 하는 것들이요” (출판만화작가, KW○○)

그 밖에도 앞서 살펴본 것과 같은 짧은 연재보장기간(예컨대 3개월)을 연장하는 방식으로 계약주기가 잡혀 언제든 작품연재가 중단될 수 있다는 불안정성이 시달리는 사례라든지, 과도하거나 일방적인 수정변경 요청, 계약 관련 비밀유지조항의 부담, 저작권을 보장하지 않고 ‘양도’ 형식을 통해 사업주가 가져가는 사례 등이 작가 개인 입장에서 겪는 계약관행 상의 어려움이라 할 수 있다.

“만화계약서 분야에만 충격적인 내용이 있었어요. 바로 기밀유지 조항입니다. 영화 쪽 계약서도 물론 비밀유지 조항이 있지만 ‘스포 하지 마라’ 이 정도죠. 근데 만화 분야는 계약서에 비밀조항으로 ‘얼마를 받든 외부에 절대 말하지 마라’라고 명시해놓은 부분이 있으니까 작가들끼리도 서로 계약금액을 모르고 또 물어볼 수 없는 거예요. 오히려 일러스트 쪽은 인터넷 카페 등에서 단가나 계약서 관련 조항으로 신인과 전문가들을 위한 대화의 장이 있어요. 예를 들어 내가 선·후배들 케이스를 통해 ‘불공적계약이다 아니다’를 판단할 수 있는 거죠” (웹툰 작가, K○○)

“아직까지 출판사에서는 ‘양도’ 쪽을 좀 많이 고집을 해요. 그리고 저는 이제 중견작가 정도의 입장이 되니까, 나름 어린이만화 쪽에 획을 그은 게 있거든요. 입김이 있어요. 그러니 제가 요구를 하면 이게 반영이 되지만, 이제 들어오는 신인작가들이나 이쪽 일을 하려는 작가들은 울며 겨자 먹기로 할 수밖에 없는 것이죠.” (출판만화작가, S○○)

(3) 보조작가 영역의 구두계약 관행

마지막으로, 보조작가들의 활동이 대부분 인맥과 느슨한 네트워크로 연결된 비공식적 관계에서 이루어지고 있고, 이들의 80% 정도가 계약서를 쓰지 않는다는 것은 향후 이들 예비 인력들에 대한 사회적 안전망을 마련하는 데 있어 커다란 걸림돌이 될 수 있다. 또한 이들에 대한 고용 및 관리 부담이 만화작가 개인에게 주어진다는 것도 장기적으로 이들이 작품활동을 이어가는 데 큰 부담으로 작용할 수 있다. 현재로서는 플랫폼이나 에이전시에 서 주 해주거나 직접 고용한 보조작가를 연결시켜주지 않는 이상 작가의 보조작가 활용에 대해서 사업체 측이 아무런 책임을 지지 않고 있기 때문이다.

“어시스턴트 중에 서면계약을 하는 경우는 제 인식 상으로는 10~20%도 굉장히 많이 집계된 거예요. 알음알음이죠. 작가님들인 다른 친한 분들한테 ‘작품 할 건데 필요하니 도와 달라’ 이런 식으로 하시고” (웹툰보조작가, H○○)

“작가분들의 어시 고용 등에 대해서는 전혀 관여 안 합니다. 처음 데뷔하시는 신진작가분들이 어시를 쓰는 경우는 거의 없는 것 같고요. 어느 정도 수익 창출이 되면 작가님들이 어시스턴트 분들을 쓰시는 것 같아요. 어시분들이 돈을 적게 받으신다는 이야기는 많이 나오는데 그건 저희가 관여할 부분 아니고 작가분들이 알아서 하시는 것이고요” (B플랫폼 팀장, J○○)

“어시스턴트 쪽은 전혀 관여하지 않습니다. 어시 관리는 전적으로 작가님이 하십니다. 어시스턴트는 작가님이 고용하신 거라서 저희는 그쪽까지는 관여하지 않습니다” (C플랫폼 대표, P○○)

만화작가의 경제활동 및 계약현황 분석

20
19

제4장 만화작가의 경제활동 및 계약현황 분석

1. 분석 개요

가. 조사 내용

(1) 조사 목적

본 연구에서는 만화·웹툰 작가들을 대상으로, 예술인 고용보험 도입에 앞서 구체적인 경제활동 현황과 계약 실태를 조사하고자 하였다. 만화·웹툰 분야 작가들은 실제로 다양한 방식과 계약 형태로 노동시장에서 활동을 하고 있으며, 경우에 따라서는 계약서를 작성하지 않은 상태로 활동하는 경우도 있다. 노동시장에서의 활동 양상이 이처럼 다양한 가운데, 일부 근로자로서의 성격을 포함하는 용역계약 실태를 분석하기 위해서는 작가들의 일반적인 경제활동 형태뿐만 아니라, 만화·웹툰 작가로서의 종사형태, 계약 유형, 고용보험 경험이나 인식 등의 보다 구체적인 정보를 확보할 필요가 있다. 만화·웹툰 분야 작가들의 일반적인 실태를 조사한 기존 자료들로는 작가들의 경제활동 유형에 따른 계약 형태와 고용보험 경험 등에 대한 정보를 보다 자세히 파악하기에 한계가 있다고 판단하여, 본 조사를 통해 노동시장에서 계약관계를 맺고, 만화·웹툰 작가로서의 경력을 제도적으로 쌓아가고 있다고 정의할 수 있는 집단을 중심으로, 주로 경제활동과 계약 내용을 조사하고자 하였다.

(2) 조사 기간 및 대상

조사 기간은 크게 조사 설계, 실사, 분석 단계로 구분된다. 설계는 설문지 항목을 구성하는 단계로, 2019년 7월 연구진 논의를 통해 설문 초안을 작성한 이후, 수정 회의를 거쳐 8월 초 확정되었다. 조사 응답을 수집하는 실사는 8월 5일부터 16일까지 약 10일간 진행하였다.

조사 대상은 최근 3년간 만화·웹툰 분야에서 작품을 출판·연재한 경험이 있는 작가, 또는 작업에 참여한 경험이 있는 보조작가였다. 조사 특성상 만화·웹툰 작가군 종사자들의

표본을 확률적으로 추출하는 데는 몇 가지 제한점이 따른다. 예를 들어, 만화·웹툰 작가군 내에서도 수행하는 역할 내용에 따라 직무가 세분화될 수 있으며, 직종의 특성상 꾸준히 작가로서 활동하는 전업작가와 다른 직무와 작업을 병행하는 겸업작가와 같이 경제활동의 양상이 달라지기도 하며, 시기적으로도 해당 대상자들을 만화·웹툰 작가라고 정의할 수 있을지에 대한 논의가 다양할 수 있다. 또한 보조작가의 경우, 만화·웹툰 산업에서 지속적으로 활동하기를 원하는 만화·웹툰 작가 지망생이나 문하생 또한 작가층에 포함할 수 있는지에 대한 관점도 다양할 수 있다. 이러한 문제점들을 고려하여, 본 연구에서는 최근 3년간 만화나 웹툰 작품을 출판, 연재한 경험이 있는 작가들을 만화·웹툰 작가군으로 볼 수 있다는 제한적 정의를 수립하고, 이에 따른 조사대상을 선정하였다.

조사 방법은 컴퓨터나 모바일을 통해 응답을 수집하는 웹, 모바일 설문조사 방식을 채택하였다. 이때 첫째, 만화·웹툰 작가들이 작업활동 인증을 통해 활동하는 온라인 카페(방사 등)의 협조로 만화·웹툰 분야에서 활동 중인 작가들이 조사에 참여할 수 있도록 하였다. 둘째, 한국만화영상진흥원과 예술인복지재단, 각 지역 만화·웹툰산업 관련 진흥원의 협조를 통해 마찬가지로 비교적 지속적으로 만화·웹툰 분야에서 활동 중인 작가들이 최대한 조사에 응답할 수 있도록 하였다. 마지막으로, 만화·웹툰 관련 단체나 학계에서 활동하며, 본 연구의 심층 면접 단계에 참여한 종사자들의 네트워크를 활용하여, 스노우볼 샘플링(snowball sampling) 방식으로 조사 대상을 확보하였다.

이를 통한 전체 조사 대상은 총 202명이다. 세부적으로, 활동영역별로는 웹툰분야에서만 활동하는 작가가 59.4%로 가장 많았으며, 이어 출판만화와 웹툰분야 양쪽 모두에서 활동하는 작가가 34.2% 순이었고, 출판만화 분야에서만 활동하는 작가는 6.4%로 가장 작은 비중이었다. 활동형태별로는 메인작가(글작가, 그림작가 포함)가 88.6%로 가장 많았으며, 대개 어시스턴트라고 불리는 보조작가가 11.4% 분포하였다. 주요 역할별로는 글작가와 그림작가를 모두 병행하는 집단이 61.9%로 가장 많았으며, 이어 그림 작가(작화, 채색, 배경작가 포함) 27.7%, 글작가(스토리 작가) 10.4% 순이었다.

<표 4-1> 주요 활동 영역 및 활동 형태별 조사 대상 분포

구분	항목	빈도	%
활동 영역	웹툰만	120	59.4
	출판만화만	13	6.4
	출판만화 및 웹툰 모두(활동 비율은 관계 없음)	69	34.2
활동 형태	메인작가(글·그림)	179	88.6
	보조작가(어시스턴트)	23	11.4
주요 역할	글(스토리) 작가	21	10.4
	그림(작화, 채색, 배경) 작가	56	27.7
	글+그림작가	125	61.9
전체		202	100.0

(3) 조사 항목

조사 항목은 만화·웹툰 작가들의 경제활동과 계약경험, 그리고 고용보험과 향후 정책 수요에 대한 관련 문항을 중심으로 구성되었다. 주요 설문조사 항목은 총 5개로, 작가의 활동 영역과 활동 형태와 같은 기본 정보, 경제활동, 그리고 고용보험과 관련된 상황과 인식, 향후 정책 수요에 대해서는 응답자 전원에게 공통적으로 질문하였다. 본 연구의 주요 관심 영역인 계약 경험에 대해서는 활동 형태별로 메인작가와 보조작가 각 집단별로 세부 응답 항목에 차이를 두어, 출판만화나 웹툰 분야별로 실제 활동의 양상과 계약 실태 정보를 중점적으로 수집하고자 설계하였다. 이에 따라, 최근 3년 동안 만화·웹툰 분야에서 활동하면서 메인작가의 경우 대표 작품 1개에 대해, 보조작가는 메인작가에 비해 계약서를 작성하는 경험 비중 자체가 낮은 편이라는 현실을 반영하여 대표 작품 2개까지, 각 계약별 활동 내용을 조사하였다. 각 항목별 세부 조사내용은 다음과 같다.

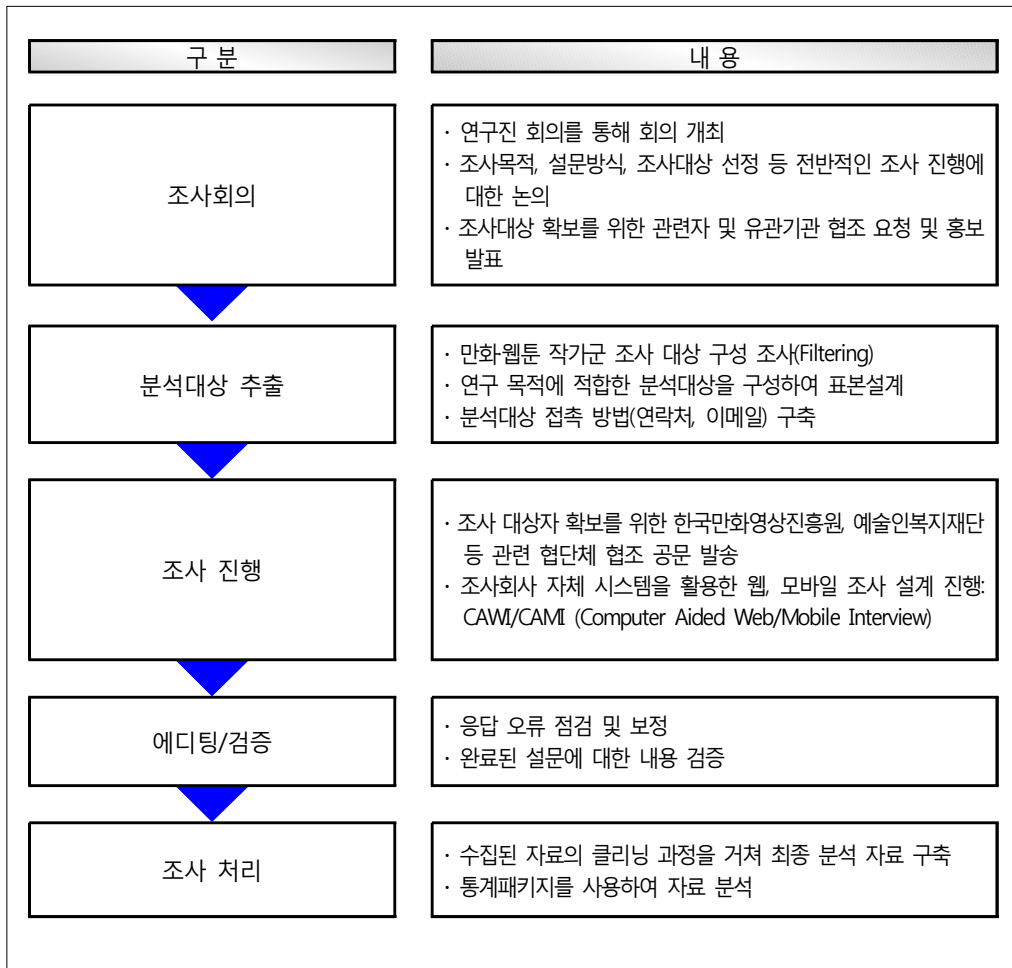
<표 4-2> 조사 항목별 세부 내용

구 분	조사 내용
작가 기본 정보	<ul style="list-style-type: none"> · 활동 영역 · 주요 활동 · 주요 작업 공간 · 활동 경력 · 전속계약 체결 여부 · 활동 매체(복수응답)
경제활동 형태	<ul style="list-style-type: none"> · 활동 형태 · 종사상 지위 · 사업자 등록 여부 · 연간 총소득
메인작가의 만화웹툰 분야 계약 경험	<ul style="list-style-type: none"> · 참여한 만화웹툰 수 · 주요 활동 형태 · (메인작가) 대표 작품 영역 및 담당 역할 · (메인작가) 대표 작품 계약 관련 사항 · (메인작가) 대표 작품 연재 기간, 주기 · (메인작가) 대표 작품 1회/1권당 분량 · (메인작가) 대표 작품 독점 계약 여부 · (메인작가) 대표 작품 수익 관련 사항 · (메인작가) 대표 작품 연재/출판 당시 고용 보조인력
보조작가의 만화웹툰 분야 계약 경험	<ul style="list-style-type: none"> · 참여한 만화웹툰 수 · 주요 활동 형태 · (보조작가) 첫 번째 / 두 번째 대표작 활동 영역 및 담당 역할(복수응답) · (보조작가) 첫 번째 / 두 번째 대표작 계약 관련 사항 · (보조작가) 첫 번째 / 두 번째 대표작 작업 주기 · (보조작가) 첫 번째 / 두 번째 대표작 수익 관련 사항
고용보험	<ul style="list-style-type: none"> · 고용보험 가입 경험 · 경험 고용보험제도 서비스(복수응답) · 현재 고용보험 가입 여부 · 가입 고용보험의 만화웹툰 활동 연관 여부 · 향후 만화웹툰 작가로서 고용보험 가입 의향 · 고용보험 가입 비희망 사유 · 향후 예술인 고용보험 지원 시 부담 가능한 보험료 비중 · 보조작가 고용보험료 납부 의향 · 보조작가 고용보험료 납부 비희망 사유 · 보조작가 고용보험료 부담 주체 · 향후 수혜 희망 고용보험제도 서비스
정책 수요	<ul style="list-style-type: none"> · 웹툰·만화작가 활동 시 어려운 점(1~3순위) · 필요 정책 방안(1~3순위)

나. 조사 방법

만화·웹툰 작가의 경제활동과 계약 내용을 중심으로 한 용역계약 실태조사는 다음과 같이 진행되었다. 우선 조사 회의와 만화·웹툰 작가 및 전문가 의견을 반영하여 설문지를 구축하고, 이를 다양한 관계자들에게 검토받음으로써 예상 결과의 실효성을 높이하고자 했다.

설문조사는 웹조사와 모바일 조사를 동시 병행하여, 첫 단계에서 최근 3년간 만화·웹툰 분야에서 작품을 출판했거나 연재한 경험이 있는 순수 작가층을 최대한 표집하고자 했으며, 특히 보조작가로 활동하는 응답자 모집이 어려울 수 있다는 문제점을 개선하기 위해, 유관기관 및 협단체 관련자들의 협조를 최대한 요청하고 서울 외 4개 지역의 경우 사전 조사 참여 요청 홍보 목적의 발표를 진행하였다. 두 번째 단계로, 실제로 웹조사나 모바일 조사에 응답자가 참여할 수 있는 단계에서, 다시 한 번 응답자가 만화·웹툰 분야에서 활발하게 활동하고 있는 작가인지를 확인하는 필터링 과정을 거침으로써, 만화·웹툰 산업에서 작가로 활동하고 있는 응답자를 선정하기 위한 확인 작업을 재차 진행하였다. 이에 따라, 컴퓨터나 핸드폰을 통하여 응답자가 자유롭게 웹, 모바일 조사에 참여하고, 응답 내용이 조사 회사의 웹 조사 시스템에 자동 축적되는 상황을 실시간 확인할 수 있는 모니터링 과정을 거쳐, 만화·웹툰 작가들 중 특히 메인작가로서만 활동하는 집단과 보조작가로서만 활동하는 집단이 고루 분포할 수 있도록 진행하였다. 다만, 이 과정에서 보조작가로서만 활동하는 집단의 응답 속도가 메인작가로서만 활동하는 작가들의 응답 속도보다 느린 상황을 반영하여, 보조작가의 참여율을 높이기 위해 조사 회사 실사팀과 연구진이 지속적으로 응답률을 확인했으며, 심층 인터뷰에 참여한 작가들이나 관련 협단체, 학계 네트워크를 통하여 가능한 한 보조작가의 응답률을 제고하고자 하였다. 또한 웹, 모바일 설문 과정에서, 설문 문항이나 설계에 대해 응답자가 이의를 제기한 경우, 조사 실사팀에서 신속하게 대응하여 연구진과의 논의를 통해 착오 여부를 확인하고 최종 응답을 보완하고자 하였다.



[그림 4-1] 조사 체계

2. 분석 결과

가. 인구통계학적 분석

본 연구 설문조사의 응답자는 총 202명으로, 인구통계학적 분포는 남성이 83명(41.1%), 여성이 119명(58.9%)으로 여성 비중이 더 높게 나타났으며, 평균 연령은 34세로 젊은 편이었다. 최종학력은 4년제 대학 졸업 집단이 49.3%로 가장 많았으며, 이어 고등학교 이하 28.9%, 전문대학 졸업 집단이 16.9% 순이었고, 석사 이상 대학원 졸업 집단도 5.0%로, 전반

적으로 전문대학 졸업 이상의 고학력자 분포 비중이 높은 편이었다. 거주 지역은 서울과 경기 수도권 거주 집단 비중이 60.9%로 가장 많았으며, 부산, 대구, 인천, 광주, 대전 5대 광역시 거주 집단이 25.3%, 해외 거주자 1명을 포함한 기타 지역 거주 집단이 13.9%였다. 만화·웹툰 작가로서만 경제활동을 하는 전업 작가는 77.2%, 만화·웹툰 외 다른 직무를 병행하는 겸업 작가 비중은 22.8%로, 전업 작가 비중이 높은 편이었다. 조사 현재 시점에서 전속계약을 체결한 작가의 비중은 18.3%, 전속계약을 체결하지 않은 작가 집단은 81.7% 분포하여, 만화·웹툰 작가들 대부분이 전속계약을 하지 않은 상태임을 확인할 수 있었다.

그 외 만화·웹툰 작가로서 첫 데뷔 이후 현재까지의 평균 활동 기간은 약 7년(7.01년)이었으나, 이는 현재 시점에서 작가가 데뷔한 연도 간의 시점 차를 기준으로 추정된 평균 기간으로, 중간 시점에 작가로서의 경력이 단절된 기간은 반영하지 않은 결과임을 참고할 필요가 있다.

<표 4-3> 인구통계학적 속성

(단위 : 명, %)

구분	항목	빈도	%	평균
성별	남성	83	41.1	-
	여성	119	58.9	
연령대	20대	60	29.7	34세
	30대	100	49.5	
	40대 이상	42	20.8	
최종학력	고등학교 이하	58	28.9	-
	전문대학 졸업	34	16.9	
	대학 졸업	99	49.2	
	대학원(석사)이상	10	5.0	
거주지역	수도권(서울, 경기)	123	60.9	-
	5대 광역시(부산, 대구, 인천, 광주, 대전)	51	25.2	
	기타지역(해외 포함)	28	13.9	
전업여부	전업 작가	156	77.2	-
	겸업 작가	46	22.8	
전속여부	전속 계약 작가	37	18.3	-
	전속 계약체결을 하지 않은 작가	165	81.7	
활동기간	-	202	100.0	7년
전체		202	100.0	

본 연구에서 중점적으로 주목하는 점은 첫째, 만화·웹툰 작가가 주로 활동하는 영역별, 즉 웹툰과 출판 만화시장 각각에서 주력하는 활동 양상에 따라 경제적 상황이나 사회 안건 등에 대한 인식에 차이가 나타나는지, 둘째, 메인작가나 보조작가와 같이 활동하는 형태에 따라서도 마찬가지로 어떠한 차이가 발견되는지 확인하고자 한다. 이에 따라, 본 연구를 위해 조사한 표본의 일반적인 인구학적 속성을 활동 영역과 활동 형태별로 아래와 같이 확인하였다.

메인작가의 경우, 성별 분포는 남성이 41.3%, 여성이 58.7%로 여성 비중이 더 높게 나타났다. 평균 연령은 34.4세였다. 최종학력은 4년제 대학 졸업 집단이 49.4%로 가장 많았으며, 이어 고등학교 이하 29.8%, 전문대학 졸업 집단이 15.7% 순이었고, 석사 이상 대학원 졸업 집단도 5.1%로, 전반적으로 전문대학 졸업 이상의 고학력자 분포 비중이 높은 편이었다. 거주 지역은 서울과 경기 수도권 거주 집단 비중이 60.3%로 가장 많았으며, 부산, 대구, 인천, 광주, 대전 5대 광역시 거주 집단이 25.1%, 기타 지역 거주 집단이 14.5%였다. 만화·웹툰 작가로서만 경제활동을 하는 전업 작가는 80.5%, 만화·웹툰 외 다른 직무를 병행하는 겸업 작가 비중은 19.6%로, 전업 작가 비중이 높은 편이었다. 조사 현재 시점에서 전속계약을 체결한 작가의 비중은 19.6%였다.

보조작가의 경우, 성별 분포는 남성이 39.1%, 여성이 60.9%로 여성 비중이 더 높게 나타났다. 평균 연령은 31.7세로 메인작가 집단에 비해 약 3년가량 젊으며, 메인작가 집단이 20대에 비해 30대 작가층 분포가 두터운 것과 비교해 보조작가는 20대가 30대보다 많고 두 연령대 간의 작가 분포도 비교적 고른 편이었다. 최종학력은 4년제 대학 졸업 집단이 47.8%로 가장 많았으며, 이어 전문대학 졸업 집단이 26.1%, 고등학교 졸업 21.7%로, 전반적으로 전문대학 졸업 이상의 고학력자 분포 비중이 높은 편이었다. 거주 지역은 서울과 경기 수도권 거주 집단 비중이 65.2%로 가장 많았으며, 부산, 대구, 인천, 광주, 대전 5대 광역시 거주 집단이 26.1%, 기타 지역 거주 집단이 8.7%였다. 만화·웹툰 작가로서만 경제활동을 하는 전업 작가는 52.2%, 만화·웹툰 외 다른 직무를 병행하는 겸업 작가 비중은 47.8%로, 메인작가 집단이 전업 작가 비중이 높은 것과 비교해, 보조작가 집단은 전업과 겸업 비중이 상대적으로 고른 편이었다. 조사 현재 시점에서 전속계약을 체결한 작가의 비중은 8.7%로 메인작가 집단과 비교해 매우 낮은 비중이었다.

<표 4-4> 작가 유형별 인구통계학적 속성

(단위 : 명, %)

항목		메인작가			보조작가		
		빈도	%	평균	빈도	%	평균
성별	남성	74	41.3	-	9	39.1	-
	여성	105	58.7		14	60.9	
연령대	20대	49	27.4	34.4세	11	47.8	31.7세
	30대	90	50.3		10	43.5	
	40대 이상	40	22.3		2	8.7	
최종학력	고등학교 이하	53	29.8	-	5	21.7	-
	전문대학 졸업	28	15.7		6	26.1	
	대학 졸업	88	49.4		11	47.8	
	대학원(석사)이상	9	5.1		1	4.4	
거주지역	수도권(서울, 경기)	108	60.3	-	15	65.2	-
	6대 광역시	45	25.2		6	26.1	
	기타지역(해외 포함)	26	14.5		2	8.7	
전업여부	전업 작가	144	80.4	-	12	52.2	-
	겸업 작가	35	19.6		11	47.8	
전속여부	전속 계약 작가	35	19.6	-	2	8.7	-
	전속 계약체결을 하지 않은 작가	144	80.4		21	91.3	
		179		7.2년	23		5.7년
전체		179	100.0		23	100.0	

설문에 응답한 작가들은 활동 영역별로는 전체적으로 웹툰에서만 활동하는 작가가 59.4%로 가장 많고, 이어 출판만화와 웹툰분야에서 동시 활동하는 작가 집단이 34.2%, 출판만화작가로만 활동하는 비율이 6.4% 순이었다. 종사상 지위별로 1인 프리랜서 형태의 자영업자 집단의 경우에는 웹툰에서만 활동하는 집단이 62.5%로 가장 많았으며, 출판만화와 웹툰분야에서 동시 활동하는 작가 집단은 31.8% 순이었다.

활동 형태별로는 메인작가가 전체의 88.6%로 높은 비중이었고, 보조작가는 11.4%의 분포를 보여준다. 종사상 지위별 활동영역을 살펴보면, 1인 프리랜서 형태의 자영업자 집단

의 경우 메인작가가 89.2%, 보조작가가 10.8%였으며, 정규직과 비정규직을 합산한 임금근로자 집단의 경우 메인작가가 81.0%, 보조작가는 19.0%이다. 이를 통해, 활동 영역별로는 웹툰에서만 활동하는 1인 프리랜서 자영업자가, 활동 형태별로는 메인작가로서 자영업자 형태로 종사하는 작가집단이 가장 많은 것으로 확인되었다.

<표 4-5> 종사상 지위별 활동 영역 및 활동 형태

(단위 : 명, %)

구분	활동 영역			활동 형태		전체
	웹툰만	출판만화만	출판+웹툰	메인작가	보조작가	
전체	120 (59.4)	13 (6.4)	69 (34.2)	179 (88.6)	23 (11.4)	202 (100.0)
자영업자	110 (62.5)	10 (5.7)	56 (31.8)	157 (89.2)	19 (10.8)	176 (100.0)
고용주	1 (20.0)	0 (0.0)	4 (80.0)	5 (100.0)	0 (0.0)	5 (100.0)
임금근로자	9 (42.86)	3 (14.28)	9 (42.86)	17 (81.0)	4 (19.0)	21 (100.0)

만화·웹툰 작가들의 주요 활동 매체를 조사한 결과(복수응답), 전반적으로 레진코믹스나 탐툰, 투믹스 등과 같은 웹툰 전문 플랫폼에서 활동하는 집단이 55.9%로 가장 많았다. 이어, 네이버(웹툰, 시리즈)나 다음(웹툰), 카카오페이지 등과 같은 포털 사이트에서 활동하는 비중이 35.1%, 기획·제작사나 매니지먼트, 스튜디오와 같은 에이전시를 통해 활동하는 비중이 30.7% 순이었으며, 출판사 20.3%, 기업 또는 사업체 13.9%, 공공기관 99.9% 순으로 나타나, 일반적으로 만화·웹툰 작가들이 웹툰 전문이나 일반 유명 플랫폼, 에이전시를 중심으로 중복적으로 작품 활동을 하는 비율이 높은 편임을 확인할 수 있었다.

활동 형태별로 메인작가의 경우(복수응답)에도 웹툰 전문 플랫폼 57.0%, 플랫폼 포털 사이트 34.6%, 에이전시 30.7% 순으로 활동 비중이 높았으며, 보조작가도 마찬가지로 웹툰 전문 플랫폼 47.8%, 플랫폼 포털 사이트 39.1%, 에이전시 30.4% 순이었다.

활동 영역별로는 웹툰 분야에서만 활동하는 만화·웹툰 작가들의 경우, 웹툰 전문 플랫폼 64.2%, 플랫폼 포털 사이트 38.3%, 에이전시 35.0% 순으로 분포하였다. 출판과 웹툰 분야 활동을 병행하는 작가들의 경우에도, 웹툰 전문 플랫폼 50.7%, 출판사 44.9%, 플랫폼 포털

사이트 34.8% 순으로 매체 활동 비중이 높은 것으로 나타났다. 출판만화만 주로 활동하는 작가 집단의 경우, 출판사와 주로 계약하는 비중이 61.5%로 가장 높았으며, 이어 기업 또는 사업체와 계약 관계를 형성하는 비중이 30.8%, 나머지 플랫폼이나 에이전시와의 계약 관계 비중은 모두 낮은 편으로 확인되었다.

<표 4-6> 주요 활동 매체(복수응답)

(단위 : 명, %)

구분		사례수	플랫폼 (웹툰전문)	플랫폼 (포털)	에이전시	출판사	기타 민간기관	공공기관
전체		(202)	55.9	35.1	30.7	20.3	13.9	9.9
활동 형태	메인작가	(179)	57.0	34.6	30.7	22.3	11.7	11.2
	보조작가	(23)	47.8	39.1	30.4	4.3	30.4	0.0
활동 영역	웹툰	(120)	64.2	38.3	35.0	1.7	6.7	5.8
	출판만화	(13)	7.7	7.7	7.7	61.5	30.8	7.7
	출판+웹툰	(69)	50.7	34.8	27.5	44.9	23.2	17.4

나. 경제활동

만화·웹툰 작가들의 경제활동 상황을 가늠할 수 있는 연간 소득 수준(세후) 분석 결과, 전체 평균은 약 2천 330만 원인 것으로 나타났으며, 3천만 원 미만까지 1천만 원 구간별로 약 70% 이상이 고르게 분포하는 것으로 볼 때, 만화·웹툰 분야에서 작가 활동으로 획득하는 전반적인 소득은 대체로 낮은 편인 것으로 추정된다.

활동 형태별로, 메인작가의 평균 임금은 약 2천 420만 원으로 전체 평균 수준보다는 약 90만 원 정도 높았으나, 보조작가의 평균 임금은 약 1천 624원 선으로 전체 평균 수준보다 700만 원 정도 낮은 데다, 3천만 원 미만까지 각 구간별로 분포 비중도 모두 높아, 두 집단 간 소득 격차가 확인되었다.

활동 영역별로는 웹툰과 출판만화 분야에서 모두 활동을 병행하는 만화·웹툰 작가 집단의 평균 연간 소득이 약 2천 608만 원 수준으로 가장 높았다. 이어 웹툰 분야에서만 활동하는 작가 집단의 평균 연간 소득은 약 2천 189만 원, 출판만화작가의 평균 연간 소득이 약 2천 158만 원 선으로 나타나, 1개 영역에서만 활동하는 작가 집단에 비해, 웹툰과 출판 만

화시장을 유연하게 병행하는 작가 집단의 소득 수준이 확연히 높은 것으로 파악된다.

종사상 지위별 연간 소득 수준을 검토한 결과, 만화·웹툰 작가 본인이 근로계약을 맺은 고용원을 사업주로서 고용할 수 있는 고용주 집단일 경우, 연간 소득 평균이 약 4천 540만 원으로 가장 높은 것으로 나타났으나, 응답자 분포 비율 자체가 낮다는 점도 참고할 필요가 있다. 이어, 1인 프리랜서로서 활동하는 자영업자 작가집단의 연간 소득 평균은 약 2천 360만 원, 만화·웹툰 분야에서 정규직이나 비정규직으로 고용되어 임금근로자 집단으로서 작가 활동을 하고 있는 경우 연간 소득 평균이 약 1천 550만 원으로 가장 낮은 수준이었다.

<표 4-7> 연간 소득 수준

(단위 : 명, %, 만원)

구분		사례수	1천만원 미만	1천~2천만원 미만	2천~3천만원 미만	3천~4천만원 미만	4천만원 이상	평균
전체		(202)	24.8	24.7	23.3	12.3	14.9	2,329.8
활동 형태	메인작가	(179)	23.4	24.6	21.8	14	16.2	2,420.4
	보조작가	(23)	34.8	26.1	34.8	0	4.3	1,624.3
활동 영역	웹툰	(120)	24.2	25.8	25.8	10.8	13.4	2,188.7
	출판만화	(13)	46.2	15.4	15.4	7.6	15.4	2,157.7
	출판+웹툰	(69)	21.7	24.6	20.4	15.9	17.4	2,607.5
종사상 지위	자영업자	(176)	23.3	25.6	22.7	13.1	15.3	2,360.0
	고용주	(5)	20.0	0.0	0.0	40.0	40.0	4,540.0
	임금근로자	(21)	38.1	23.8	33.3	0.0	4.8	1,549.7

주: 연간 소득을 세후 소득을 의미함

한편, 작가들의 소득 구성을 보면, 전체적으로 원고료(18.55%)와 MG(22.88%)의 비중이 높은 가운데, 저작권을 양도하는 형태의 원고료(매절계약 또는 외주용역계약) 수입이 20.25%로 높게 나타났다. 특히 보조작가의 경우 30.08%가 이러한 외주용역을 통한 원고료 수입을 얻고 있었으며, 직무 특성상 만화활동 외 강의나 레슨(28.33%)을 비롯한 기타(20%) 수입의 비중이 메인작가에 비해 상당히 높았다. 분야별로 보면 웹툰의 경우 강의나 레슨 비중(22.04%)이 높았고, 출판만화의 경우 고정적 MG를 받는 비중이 25.61%로 높게 나타났다.

<표 4-8> 소득 구성

(단위 : 명, %)

구분	사례수	만화웹툰 분야 소득						만화웹툰 분야 외 소득	
		원고료 (저작권 양도)	원고료 (저작권 양도 안함)	MG	RS	2차 저작권	인세	강의 레슨	기타
전체	(202)	20.25	18.55	22.88	8.16	1.13	2.31	12.22	14.49
활동 형태	메인작가	(179)	17.47	20.72	28.00	9.79	0.92	1.10	4.78
	보조작가	(23)	30.08	7.50	1.67	7.50	0.00	4.92	28.33
활동 영역	웹툰	(120)	23.26	16.80	17.90	5.51	1.67	3.91	22.04
	출판만화	(13)	17.71	19.22	25.61	9.18	1.27	2.62	12.63
	출판+웹툰	(69)	39.61	13.48	2.17	0.43	0.00	0.00	9.13

만화·웹툰 분야에서 종사상 지위별로 가장 많은 분포 비중을 차지하는 1인 프리랜서 형태의 자영업자, 그리고 낮은 비율이지만 고용주 집단의 경우에는 공식적으로 사업자 등록을 진행할 수 있다. 비임금근로자 집단에 한정하여 사업자 등록 여부 비중을 살펴볼 때, 활동 형태별로 메인작가의 82.1%, 보조작가의 94.7%, 활동 영역별로는 출판만화 분야에서만 활동하는 작가의 경우 90.0%, 웹툰 분야에서만 활동하는 작가의 경우 89.2%, 웹툰과 출판만화 분야를 모두 병행하는 집단의 경우 71.7%가 모두 사업자 등록을 하지 않았다고 응답하였다.

이는 대부분 1인 프리랜서 작가로 활동하는 비중이 높은 만화·웹툰 분야에서, 대체로 사업자 등록을 하지 않은 상태에서 경제활동을 영위하고 있는 비중이 대단히 높은 편임을 확인할 수 있는 지점이다.

<표 4-9> 비임금근로자 사업자 등록 여부

(단위 : 명, %)

구분		사례수	사업자 등록 함	사업자 등록 안함
전체		(181)	16.6	83.4
활동형태	메인작가	(162)	17.9	82.1
	보조작가	(19)	5.3	94.7
활동영역	웹툰	(111)	10.8	89.2
	출판만화	(10)	10.0	90.0
	출판+웹툰	(60)	28.3	71.7

실제로 만화·웹툰 분야에서 계약서를 작성하지 않고 작품 활동을 하는 경우가 많다는 점을 반영하여, 최근 3년간 계약서 작성 여부와 관계없이 참여한 작품의 수를 모두 수집, 검토한 결과, 응답자 전체 평균은 약 4.2편으로 나타났다.

활동 형태별로는 메인작가의 경우 평균 4.2편, 보조작가의 경우 3.7편, 활동 영역별로는 웹툰 분야에서만 활동하는 작가들의 평균 작품 수가 최근 3년간 약 4.3편, 웹툰과 출판만화 작품활동을 병행하는 작가 집단의 경우 평균 4.2편으로 상대적으로 많았고, 출판만화 작품 활동에만 참여한 집단의 경우 평균 약 2.9편으로 나타났다.

<표 4-10> 최근 3년간 참여한 만화·웹툰 작품 수

(단위 : 명, %, 편)

구분		사례수	1편	2편	3편	4편 이상	평균
전체		(202)	25.2	29.2	18.8	26.7	4.2
활동 형태	메인작가	(179)	26.3	27.9	19.6	26.3	4.2
	보조작가	(23)	17.4	39.1	13.0	30.4	3.7
활동 영역	웹툰	(120)	30.8	30.8	15.0	23.3	4.3
	출판만화	(13)	38.5	23.1	15.4	23.1	2.9
	출판+웹툰	(69)	13.0	27.5	26.1	33.3	4.2

다. 계약경험

(1) 메인작가

구체적인 계약경험을 확인하기 위해 메인작가에게 최근 3년간 개인이 작품 활동을 한 대표작품에 대한 구체적인 계약 내용을 조사하였다. 메인작가의 대표 작품 계약 상대를 보면 플랫폼이 48.59%로 가장 높게 나타났으며 에이전시(27.68%), 출판사(15.82%), 공공기관과 기타 민간기관(3.39%), 다른 작가(1.13%) 순으로 나타났다. 활동영역을 나눠서 보면, 웹툰 메인작가의 대표 작품 계약 상대는 플랫폼과 에이전시가 각각 57.33%, 32.67%로 대부분의 차지하는 것을 확인할 수 있으며, 다른 작가를 통해 계약한 경우는 없는 것으로 나타났다. 출판만화 메인작가의 경우는 출판사가 81.48%로 대부분을 차지했으며, 플랫폼이나 에이전시를 통해서 계약한 사례는 없는 것으로 나타났다.

<표 4-11> 메인작가의 대표 작품 계약 상대

		사례수(명)	전체(%)	사례수(명)	웹툰계약(%)	사례수(명)	출판만화계약(%)
전체		177	100	150	84.75	27	15.25
계약 상대	플랫폼	86	48.59	86	57.33	-	-
	에이전시	49	27.68	49	32.67	-	-
	출판사	28	15.82	6	4	22	81.48
	공공기관	6	3.39	4	2.67	2	7.41
	기타민간기관	6	3.39	5	3.33	1	3.70
	다른 작가	2	1.13	-	-	2	7.41

메인작가의 주요 계약 유형에 대한 계약서 형태, 계약 형식, 저작권 소유 주체에 대해 살펴보면 다음과 같다. 메인작가의 계약서 형태는 서면이 94.92%, 계약 형식은 대면이 72.02%, 저작권 소유 주체는 본인이 76.84%로 대부분을 차지하고 있다.

활동영역을 나눠서 보면, 웹툰 메인작가의 계약서 형태는 서면이 96.67%, 계약 형식은 대면이 75.17%, 저작권 소유 주체가 본인인 경우가 82.66%로 가장 높은 비율을 차지하고 있는 것을 통해서 전체적인 계약 유형과 추이가 비슷하다고 볼 수 있다. 웹툰 메인작가를 계약 상대별로 보면, 플랫폼 계약 내에서는 계약서 형태는 서면이 97.67%, 계약 형식은 대

면이 72.62%, 저작권 소유 주체는 본인이 90.70%로 대부분을 차지했고, 에이전시 계약 내에서는 서면이 100.00%, 대면이 77.55%, 저작권 소유가 본인이 73.47%로 가장 높은 비율을 차지하고 있다.

출판만화 메인작가의 계약 유형은 서면(85.19%)>구두(14.81%) 순으로 나타났고, 계약형식은 대면(52.17%)>비대면(47.83%) 순으로 나타났고, 저작권 소유 주체는 본인(44.44%)>계약상대방(40.74%)>분할 소유(14.82%) 순으로 나타났다. 출판만화 메인작가를 계약 상대별로 보면, 출판사와의 계약 내에서는 계약서 형태는 서면이 90.91%로 가장 높게 나타났고, 계약서 형식은 비대면(55.00%)>대면(45.00%)으로 비슷하게 나타났으며, 저작권 소유 주체는 본인(50.00%)>계약상대방(31.82%)>분할 소유(18.18%) 순으로 나타났다.

<표 4-12> 주요 계약 유형

(단위 : %)

		전체	웹툰계약					출판만화계약		
				플랫폼	에이전시	출판사	기타		출판사	기타
계약서 형태	서면	94.92	96.67	97.67	100.00	83.33	77.78	85.19	90.91	60.00
	구두	5.08	3.33	2.33	0.00	16.67	22.22	14.81	9.09	40.00
계약 형식	대면	72.02	75.17	72.62	77.55	80.00	85.71	52.17	45.00	100.00
	비대면	27.98	24.83	27.38	22.45	20.00	14.29	47.83	55.00	0.00
저작권 소유	본인	76.84	82.66	90.70	73.47	100.00	44.44	44.44	50.00	20.00
	계약 상대방	11.86	6.67	4.65	4.08	0.00	44.44	40.74	31.82	80.00
	분할 소유	11.30	10.67	4.65	22.45	0.00	11.11	14.82	18.18	0.00

메인작가의 회(권)당 지급금, 수익배분률, 연재범위, 독점여부, 계약종류에 대해 살펴보면 다음과 같다. 메인작가의 회(권)당 지급금은 1,328,800원, 수익배분률은 35.32%이며 연재범위는 국내가 58.76%로 가장 높았으며, 독점여부는 독점이 78.53%로 더 높았고, 계약종류는 국내연재계약(54.24%)>출판계약(31.64%) 순으로 나타났다.

활동영역을 나눠서 보면, 웹툰 메인작가의 회(권)당 지급금은 759,300원으로 전체 평균에 비해 낮은 수준이며, 수익배분률은 39.36%이고, 연재범위는 국내(55.33%)>국내+해외(42.67%) 순으로 나타났다. 독점여부는 독점이 78.0%였고, 계약종류는 국내연재계약이 70.93%로 가장 높은 것으로 나타났다. 웹툰 메인작가를 계약상대별로 보면, 플랫폼 계약의

회(권)당 지급금이 759,300원, 수익배분률이 42.67%, 연재범위가 국내가 56.98%로 가장 높았고, 독점여부는 독점이 88.37%, 계약종류는 국내연재계약이 70.93%로 가장 높았다. 웹툰 메인작가의 에이전시 계약은 회(권)당 지급금이 863,500원, 수익배분률이 38.86%, 연재범위가 국내와 국내+해외가 46.94%로 같았고, 독점여부는 독점이 65.31%, 계약종류는 국내연재계약이 59.18%로 가장 높았다.

출판만화 메인작가를 보면, 회(권)당 지급금이 4,435,200원, 수익배분률은 12.85%, 연재범위는 국내가 77.78%로 가장 높았다. 독점여부는 독점이 81.48%로 높았으며, 계약 종류는 출판계약이 88.89%로 가장 높게 나타났다. 출판만화 메인작가의 출판사와의 계약 내에서는 회(권) 당 지급금이 4,600,000원으로 전체 평균보다 높은 수준을 보였고, 수익배분률은 10.09%였다. 연재범위는 국내가 72.72%로 가장 높았고, 독점여부는 독점이 86.36%였으며, 계약 종류는 출판계약이 100.00%로 전체를 차지했다.

<표 4-13> 주요 계약의 범위

(단위 : %)

		전체	웹툰계약					출판만화계약		
			플랫폼	에이전시	출판사	기타		출판사	기타	
회(권)당 지급금 (만원)		132.88	76.96	75.93	86.35	68.33	41.44	443.52	460.00	371.00
수익배분률		35.32	39.36	42.67	38.86	28.33	17.78	12.85	10.09	25.00
연재 범위	국내	58.76	55.33	56.98	46.94	66.67	77.78	77.78	72.72	100.00
	해외	2.26	2.00	0.00	6.12	0.00	0.00	3.70	4.55	0.00
	국내+해외	38.98	42.67	43.02	46.94	33.33	22.22	18.52	22.73	0.00
독점 여부	독점	78.53	78.00	88.37	65.31	50.00	66.67	81.48	86.36	60.00
	비독점	21.47	22.00	11.63	34.69	50.00	33.33	18.52	13.64	40.00
계약 종류	출판계약	31.64	21.33	16.28	24.49	66.67	22.22	88.89	100.00	40.00
	전자책 발행계약	7.34	8.67	10.47	8.16	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	국내연재계약	54.25	64.00	70.93	59.19	33.33	44.45	0.00	0.00	0.00
	해외 연계계약	1.69	2.00	1.16	4.08	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	연재 저작권 대리 위임 계약	2.26	2.00	1.16	4.08	0.00	0.00	3.70	0.00	20.00
	기회홍보계약	2.82	2.00	0.00	0.00	0.00	33.33	7.41	0.00	40.00

웹툰 메인작가의 계약 기간과 주기에 대해 살펴보면 다음과 같다. 웹툰 메인작가의 계약 회차는 61.04회, 회당 평균 컷은 61.75컷, 연재 기간은 57.27주, 연재 종료 후 기간은 3.42년 이었고, 연재 주기는 주 1회(88.00%)가 가장 높은 비율을 차지하고 있다. 웹툰 메인작가를 계약 상대방별로 보면, 플랫폼 계약의 계약 회차는 60.71회로 전체 평균과 비슷한 수준이고, 회당 평균 컷은 64.70컷으로 전체 평균보다 약간 높은 편이고, 연재 기간은 57.81주로 전체 평균과 비슷하며, 연재 주기는 주 1회가 91.86%로 대부분을 차지하고 있다. 웹툰 메인작가의 에이전시 계약은 계약 회차가 65.73회로 전체 평균보다 높으며, 회당 평균 컷은 61.61컷으로 전체 평균과 비슷하다. 연재 기간은 58.41주로 전체 평균보다 약간 높으며, 연재주기는 주 1회가 87.76%로 가장 높은 것으로 나타났다.

<표 4-14> 웹툰계약 기간 및 주기

(단위 : %)

		전체	플랫폼	에이전시	출판사	기타
계약 회차(회)		61.04	60.71	65.73	77.50	27.67
회당 평균 컷(컷)		61.75	64.70	61.61	50.50	41.89
연재 기간(주)		57.27	57.81	58.41	79.67	30.89
연재 종료 후 기간(년)		3.42	2.92	3.37	3.50	8.44
연재 주기	주 2회	2.00	2.33	2.04	0.00	0.00
	주 1회	88.00	91.86	87.76	66.67	66.67
	격주 1회	5.33	2.33	4.08	33.33	22.22
	월 3회	0.67	0.00	2.04	0.00	0.00
	기타	4.00	3.48	4.08	0.00	11.11

출판만화 메인작가의 계약 기간과 주기에 대해 살펴보면 다음과 같다. 출판만화 메인작가의 계약 권수는 5.41권, 작품당 평균 쪽수는 188.46쪽, 계약체결에서부터 작업 종료일까지의 시간이 12.56개월, 출판주기는 1~3개월과 4~6개월이 25.93%로 동일하게 나타났으며 다음으로 10~12개월이 22.22%로 높게 나타났다. 출판만화 메인작가를 계약 상대방별로 보면, 출판사와의 계약에서 계약 권수가 6.27권으로 전체 평균보다 높은 수준이고, 작품당 평균 쪽이 189쪽이다. 계약체결에서부터 작업 종료일까지의 시간이 13.73개월로 전체 평균보다

약간 높은 편이며, 출판 주기는 1~3개월(31.82%)>10~12개월(27.27%)>4~6개월(22.73%) 순으로 나타났다.

<표 4-15> 출판만화계약 기간 및 주기

(단위 : %)

		전체	출판사	기타
계약 권수(권)		5.41	6.27	1.60
작품당 평균 쪽(쪽)		188.46	189	187.5
작업 종료일-계약일(개월)		12.56	13.73	7.40
출판 주기	1~3개월	25.93	31.82	0.00
	4~6개월	25.93	22.73	40.00
	7~9개월	3.70	4.55	0.00
	10~12개월	22.22	27.27	0.00
	기타	22.22	13.63	60.00

메인작가들의 보조작가 활용 현황은 다음과 같다. 메인작가의 보조작가 활용여부는 없는 경우(54.24%)가 있는 경우(45.76%)보다 약간 높은 것으로 나타났으며, 활용하는 보조작가 인원은 평균 1.38명이고, 계약 형태는 외주(79.01%)가 대부분을 차지했다.

활동영역을 나눠서 보면, 웹툰 메인작가의 보조작가 활용 여부는 전체 평균과 비슷하게 없는 경우가 52.67%로 있는 경우(47.33%)보다 약간 높게 나타났고, 보조작가 활용 인원은 1.38명으로 전체평균과 동일하며, 계약 형태는 외주가 77.46%로 대부분을 차지했다. 웹툰 메인작가를 계약 상대별로 나눠서 보면, 플랫폼 계약은 보조작가를 활용하고 있는 경우가 52.33%로 없는 경우(47.67%)보다 약간 높았으며, 보조작가 활용 인원은 1.36명이었고, 계약 형태는 외주가 77.78%로 대부분을 차지했다. 웹툰 메인작가의 에이전시 계약은 없는 경우가 53.06%로 있는 경우(46.94%)보다 약간 높았으며, 보조작가 활용 인원은 1.22명이었고, 계약 형태는 외주가 78.26%로 대부분을 차지했다.

출판만화 메인작가의 경우에는 보조작가가 있는 경우(37.04%)보다 없는 경우가 62.96%로 더 높게 나타났고, 보조작가 활용인원은 1.40명으로 전체 평균과 비슷한 수준이며, 계약 형태는 외주가 90.00%로 대부분을 차지했다. 출판만화 메인작가의 출판사 계약은 전체 출판만화 메인작가의 추이와 비슷한 경향을 보여준다.

<표 4-16> 보조작가 활용 현황

(단위 : %)

		전체	웹툰계약					출판만화계약		
				플랫폼	에이전시	출판사	기타		출판사	기타
보조작가 활용여부	있다	45.76	47.33	52.33	46.94	16.67	22.22	37.04	40.91	20.00
	없다	54.24	52.67	47.67	53.06	83.33	77.78	62.96	59.09	80.00
활용인원	인원수(명)	1.38	1.38	1.36	1.22	4.00	2.50	1.40	1.44	1.00
계약형태	직접고용	16.05	16.90	20.00	8.70	0.00	50.00	10.00	11.11	0.00
	외주	79.01	77.46	77.78	78.26	100.00	50.00	90.00	88.89	100.00
	기타	4.94	5.64	2.22	13.04	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

(2) 보조작가

보조작가의 대표 작품 계약 상대를 살펴보면 다음과 같다. 보조작가를 분야별로 살펴보면, 웹툰계약이 86.84%로 출판만화계약(13.16%)보다 월등히 많은 것으로 나타난다. 보조작가의 계약상대는 메인작가(68.42%)>에이전시(28.95%)>출판사(2.63%) 순으로 나타난다. 보조작가의 계약상대를 분야별로 살펴보면, 웹툰계약 내에서는 메인작가 (69.70%)>에이전시(30.30%) 순으로 나타나고, 출판만화계약 내에서는 메인작가가(60.00%)>에이전시 (20.00%) 순으로 나타난다.

<표 4-17> 보조작가의 대표 작품 계약 상대

(단위 : %)

		사례수 (명)	전체	사례수 (명)	웹툰계약	사례수 (명)	출판만화계약
전체		38	100.00	33	86.84	5	13.16
계약상대	메인작가	26	68.42	23	69.70	3	60.00
	에이전시	11	28.95	10	30.30	1	20.00
	출판사	1	2.63	-	-	1	20.00

보조작가의 계약서 형태, 계약 형태, 계약 기간, 계약 주기에 대해 살펴보면 다음과 같다. 보조작가의 계약서 형태는 구두가 68.42%로 서면(31.58%)보다 높게 나타났고, 계약 형식은

대면이 83.33%로 가장 높았다. 계약 기간은 일정기간(40.54%)>작품기간 전체(32.43%)>기간 없음(27.03%) 순으로 나타나며, 계약 주기는 정기적(63.16%)>정기적이지 않음(36.84%)>월 횟수(3.79%) 순으로 나타났다. 회당 평균 컷수는 61.00컷, 회(권)당 지급금은 309,700원으로 나타났다.

활동영역을 나눠서 보면, 웹툰 보조작가의 계약서 형태는 구두가 66.67%로 가장 높았고, 계약 형식은 대면이 81.82%로 가장 높았다. 계약기간은 일정기간(43.75%)>작품기간 전체(34.38%)>기간 없음(21.88%) 순으로 나타났고, 계약주기는 정기적(66.70%)>정기적이지 않음(33.30%) 순으로 나타났다. 회당 평균 컷수는 63.73컷으로 전체 평균보다 약간 높으며, 회(권)당 지급금은 303,600원으로 전체 평균과 비슷한 수준이다. 웹툰 보조작가를 계약 상대방으로 보면, 메인작가와 계약 내에서 계약서 형태가 구두가 78.26%로 가장 높고, 계약 형식은 대면이 60.00%로 가장 높으며, 계약 기간은 일정기간(45.46%)>작품기간 전체(36.36%)>기간 없음(18.18%) 순으로 나타났고, 계약 주기는 정기적(69.57%)>정기적이지 않음(30.43%) 순으로 나타났다.

출판만화 보조작가의 경우에는 계약서 형태가 구두가 80.00%로 높았고, 계약 기간은 기간 없음이 60.00%로, 계약 주기도 정기적이지 않음이 60.00%로 가장 높았다. 회당 평균 컷수는 43.00컷, 회(권)당 지급금은 350,000원으로 전체 평균보다 높은 수준으로 나타났다. 출판만화 보조작가의 계약 상대방이 메인작가인 경우에도 모든 계약 유형 및 형태에서 전체 평균과 비슷한 추이를 나타냈다.

<표 4-18> 주요 계약 유형 및 형태

(단위 : %)

		전체	웹툰			출판만화		
				메인작가	기타		메인작가	기타
계약서 형태	서면	31.58	33.33	21.74	60.00	20.00	33.33	0.00
	구두	68.42	66.67	78.26	40.00	80.00	66.67	100.00
계약 형식	대면	83.33	81.82	60.00	100.00	100.00	100.00	-
	비대면	16.67	18.18	40.00	0.00	0.00	0.00	-
계약 기간	작품기간 전체	32.43	34.38	36.36	30.00	20.00	33.33	0.00
	일정기간	40.54	43.75	45.46	40.00	20.00	33.33	0.00
	기간 없음	27.03	21.88	18.18	30.00	60.00	33.33	100.00

		전체	웹툰			출판만화		
				메인작가	기타		메인작가	기타
계약 주기	정기적이지 않음	36.84	33.30	30.43	40.00	60.00	66.70	100.00
	정기적	63.16	66.70	69.57	60.00	40.00	33.30	0.00
	월 횟수	3.79	3.64	3.75	3.33	5.50	5.50	0.00
회당 평균 컷수(컷)		61.00	63.73	63.61	64.00	43.00	38.33	50.00
회(권)당 지급금(만원)		30.97	30.36	28.26	35.20	35.00	36.67	32.5

라. 계약내용

(1) 메인작가

메인작가의 최근 3년간 만화·웹툰 분야에서 체결한 계약 작품 중 대표적인 작품 1개에 대해서, 주요 활동영역과 계약 상대별 계약내용을 분석한 결과는 다음과 같다. 본 결과를 해석할 때 주의할 점은 응답자의 대표작을 기준으로 한 전반적인 분포 중 웹툰 분야에서 주로 플랫폼이나 에이전시와 계약을 체결한 작가 집단의 비중이 높은 편이라는 점이다. 때문에, 웹툰 분야에서 활동하면서 동시에 출판사, 공공기관, 기업과 계약을 체결한 집단, 그리고 주로 출판만화에서 활동한 메인작가 집단의 계약 상대별 계약 내용을 균형 있게 검토하기에는 부족한 편이다. 이러한 점을 고려하여, 메인작가로서 웹툰 작품을 플랫폼과 계약한 집단, 또는 에이전시와 계약한 집단에 한정하여 각 계약 상대와 계약서 체결 시 기재한 항목 내용별 비중을 검토했으며, 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 메인작가로서 웹툰 대표작을 플랫폼과 계약 체결한 집단의 경우, 전반적으로 계약서상 기재 내용의 비중이 높은 항목은 ‘수익 배분(94.2%)’, ‘연재료(90.7%)’, ‘계약해지 또는 해제(88.4%)’ 순이었으며, 기재 내용 비중이 낮은 항목은 ‘공동저작(4.7%)’, ‘결과물 무상 지급(4.7%)’, ‘저작권 행사 위임 대가(5.8%)’ 순이었다.

둘째, 메인작가로서 웹툰 대표작을 에이전시와 계약 체결한 집단의 경우, 전반적으로 계약서상 기재 내용의 비중이 높은 항목은 ‘수익 배분(87.8%)’, ‘계약해지 또는 해제(87.8%)’, ‘연재료(83.7%)’ 순이었으며, 기재 내용 비중이 낮은 항목은 ‘결과물 무상 지급(0.0%)’, ‘위임 저작물 이용 비용 부담(4.1%)’, ‘배타적 발행권 소멸 후 배포(6.1%)’ 순이었다.

<표 4-19> 메인작가의 주요 활동영역과 계약 상대별 계약 내용

(단위 : %, 명)

	웹툰					출판만화			
	플랫폼	에이전시	출판사	공공 기관	기업 (사업체)	출판사	공공 기관	기업 (사업체)	다른 글/그림 작가
연재료	90.7	83.7	66.7	25.0	100.0	18.2	0.0	0.0	0.0
제작료	19.8	32.7	16.7	25.0	40.0	54.5	100.0	100.0	100.0
출판료 (인세)	14.0	24.5	66.7	0.0	40.0	59.1	0.0	0.0	0.0
수익 배분	94.2	87.8	66.7	0.0	60.0	31.8	0.0	0.0	0.0
2차저작물 재사용 이용 허락	44.2	49.0	33.3	0.0	60.0	36.4	0.0	0.0	50.0
2차저작물 사업화에 대한 우선협상권	67.4	69.4	33.3	0.0	60.0	40.9	0.0	0.0	50.0
광고 게재	29.1	12.2	0.0	0.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0
원고/연재/제작/사용료 지급일	77.9	71.4	83.3	50.0	80.0	50.0	0.0	100.0	50.0
원고/연재/제작/출판료(인세)/사용료 지급 방법	65.1	59.2	50.0	0.0	60.0	59.1	0.0	0.0	0.0
계약기간 및 권리 유지기간	86.0	81.6	66.7	25.0	80.0	63.6	0.0	0.0	50.0
계약내용 변경	50.0	38.8	16.7	0.0	20.0	22.7	0.0	0.0	0.0
휴재	41.9	16.3	16.7	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0
사후처리	34.9	22.4	0.0	0.0	20.0	9.1	0.0	0.0	50.0
세금	26.7	24.5	0.0	0.0	40.0	18.2	0.0	0.0	50.0
계약해지/해제	88.4	87.8	50.0	0.0	100.0	68.2	50.0	0.0	0.0
계약해석/보완	39.5	26.5	16.7	0.0	80.0	27.3	0.0	0.0	50.0
손해 배상	76.7	67.3	33.3	0.0	80.0	54.5	0.0	0.0	0.0
재해 및 사고/불가항력	74.4	59.2	33.3	0.0	40.0	27.3	0.0	0.0	0.0

	웹툰					출판만화			
	플랫폼	에이전시	출판사	공공 기관	기업 (사업체)	출판사	공공 기관	기업 (사업체)	다른 글/그림 작가
비밀유지	83.7	67.3	50.0	0.0	20.0	36.4	50.0	0.0	50.0
관할 법원	43.0	32.7	16.7	0.0	60.0	36.4	0.0	0.0	50.0
효력 발생일	50.0	38.8	33.3	0.0	80.0	50.0	0.0	0.0	0.0
교정 책임 내용	39.5	26.5	16.7	0.0	60.0	31.8	0.0	0.0	0.0
회차	62.8	51.0	50.0	0.0	100.0	9.1	50.0	0.0	0.0
게재분량	46.5	51.0	33.3	0.0	80.0	27.3	0.0	0.0	0.0
서비스 지역	57.0	30.6	50.0	0.0	60.0	9.1	0.0	0.0	50.0
수정 발행	27.9	18.4	0.0	0.0	60.0	13.6	0.0	0.0	0.0
원고 연재 시기	55.8	32.7	50.0	0.0	80.0	4.5	0.0	0.0	0.0
원고 연재 기간	60.5	18.4	16.7	25.0	100.0	9.1	0.0	0.0	0.0
원고 인도 시기	30.2	24.5	0.0	0.0	60.0	54.5	50.0	0.0	0.0
원고 발행 시기	16.3	14.3	0.0	0.0	80.0	31.8	0.0	0.0	0.0
배타적 권리	50.0	40.8	16.7	0.0	40.0	50.0	0.0	0.0	0.0
배타적 발행권 설정	37.2	20.4	16.7	0.0	40.0	22.7	0.0	0.0	0.0
배타적 발행권 한계	15.1	8.2	0.0	0.0	60.0	13.6	0.0	0.0	0.0
배타적 발행권 소멸 후 배포	16.3	6.1	0.0	0.0	40.0	9.1	0.0	0.0	0.0
배타적 발생권 존속기간	32.6	16.3	0.0	0.0	40.0	36.4	0.0	0.0	0.0
저작 인격권	34.9	12.2	16.7	0.0	60.0	40.9	50.0	0.0	0.0
저작권자 권리	73.3	55.1	50.0	0.0	100.0	50.0	0.0	0.0	0.0
저작권자 의무	61.6	59.2	83.3	0.0	80.0	54.5	0.0	0.0	50.0
사업주 권리	40.7	36.7	16.7	0.0	60.0	59.1	0.0	0.0	0.0
사업주 의무	39.5	32.7	16.7	0.0	80.0	45.5	0.0	0.0	0.0
저작물 내용/권리변동에 대한 책임	39.5	38.8	50.0	0.0	80.0	36.4	0.0	0.0	0.0

	웹툰					출판만화			
	플랫폼	에이전시	출판사	공공 기관	기업 (사업체)	출판사	공공 기관	기업 (사업체)	다른 글/그림 작가
저작물 정보 인도	10.5	12.2	16.7	0.0	40.0	22.7	0.0	0.0	50.0
위임 저작물 이용 비용 부담	8.1	4.1	0.0	0.0	40.0	9.1	0.0	0.0	0.0
제3자 저작권 위임	18.6	14.3	0.0	0.0	20.0	9.1	0.0	0.0	0.0
위임의 범위	18.6	20.4	16.7	0.0	20.0	9.1	0.0	0.0	0.0
위임 종료시점	19.8	18.4	0.0	0.0	20.0	9.1	0.0	0.0	0.0
저작권 행사 위임 대가	5.8	12.2	16.7	0.0	20.0	13.6	0.0	0.0	0.0
결과물 무상 지급	4.7	0.0	16.7	0.0	20.0	4.5	0.0	0.0	0.0
저작권 침해 공동대응	15.1	14.3	16.7	0.0	60.0	13.6	0.0	0.0	0.0
저작권자의 저작권 유지	32.6	22.4	16.7	0.0	60.0	22.7	0.0	0.0	0.0
저작권 표시	31.4	26.5	16.7	0.0	20.0	31.8	0.0	0.0	0.0
저작권 또는 배타적 발행권 양도	16.3	10.2	33.3	0.0	20.0	31.8	0.0	0.0	0.0
양도 금지	32.6	24.5	0.0	0.0	40.0	31.8	0.0	0.0	0.0
저작권자의 정보 이용	12.8	8.2	33.3	0.0	20.0	18.2	0.0	0.0	0.0
공동저작	4.7	8.2	0.0	25.0	20.0	13.6	0.0	0.0	0.0
전체(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
메인작가(n, 명)	86	49	6	4	5	22	2	1	2
항목 수	55	54	41	6	55	53	6	3	14

(2) 보조작가

보조작가들의 경우, 메인작가 집단에 비해 전반적으로 계약서를 작성하는 비중이 낮은 편이다. 또한 본 연구 분석을 위해 수집된 표집을 기준으로 보조작가들은 대체로 최근 3년

간 만화·웹툰 분야에서 보조작가로서 활동한 대표작 2개의 경우 대부분이 웹툰 영역에서 활동한 집단으로 파악되었다. 이에 따라, 보조작가들이 주관적으로 본인의 대표적인 작품 2개의 계약서 체결 내용을 응답하도록 한 결과를 계약 건별로 데이터를 재배열하여, 계약서 작성 형태가 구두계약인지, 서면계약인지에 따라 항목별 응답 비중에 차이를 나타냈다.

대표적으로 ‘수익 배분’ 항목은 전반적으로 보조작가들의 계약서상 기재된 비중 자체가 낮았으며, 구두계약의 경우 응답자의 3.8%, 서면계약의 경우 16.7%만이 계약 내용에 포함되어 있었다고 응답하였다. 한편 보조작가가 구두계약을 체결한 경우, 작품의 ‘지급 금액 또는 급여 수준’과 ‘대가 또는 급여 지급일’의 항목이 포함되어 있었던 비중이 각각 57.7%로 가장 높은 수준이었다. 이와 비교해, 보조작가가 서면계약을 체결한 경우, ‘지급 금액 또는 급여 수준’ 항목이 계약서 체결 시 계약 내용에 포함되어 있었던 비중이 83.3%로 상대적으로 매우 높은 수준으로 확인되었다.

전반적으로, 보조작가의 경우에도 구두보다는 서면으로 계약서를 작성할 경우에, 계약 내용 항목이 다양해지는 것으로 나타났으며, 다만, 서면계약을 하더라도 보조작가들이 계약서를 통해 수익 배분 내용을 상호 약속하는 비중은 매우 낮은 편으로 확인되었다.

<표 4-20> 보조작가의 대표작 계약서 작성 형태별 계약 내용

(단위 : %, 건)

보조작가의 대표적인 계약서 작성 형태	구두계약	서면계약
작업 내용 및 범위	53.8	58.3
지급 금액/급여 수준	57.7	83.3
수익 배분	3.8	16.7
대가/급여 지급일	57.7	50.0
대가/급여 지급 방법(고정금액/MG)	15.4	16.7
계약기간 및 권리 유지기간	7.7	41.7
계약해지/해제	11.5	50.0
재해 및 사고/불가항력	7.7	50.0
비밀유지	7.7	33.3
효력 발생일	11.5	41.7
작업 결과물/원고 교정관련 사항	11.5	33.3
작업분량	19.2	41.7
작업 결과물/원고 제출(마감) 시점	46.2	33.3
전체(%)	100.0	100.0
보조작가의 체결 계약(n, 건)	26	12
항목 수	13	13

만화분야 문화예술용역계약 범위설정 및 정책 제언

20
19

제5장 만화분야 문화예술용역계약 범위설정 및 정책 제언

1. 고용보험 관련 조사결과

만화·웹툰 작가들의 고용보험 관련 현황과 인식 분석을 위하여, 과거에 고용보험에 가입한 경험이 있는지, 현재 고용보험에 가입된 상황인지, 향후 미래에 고용보험에 가입할 의사가 있는지 등에 대해 시점별로 세부 내용을 파악하고자 했다.

우선, 만화·웹툰 작가로 활동한 이후 현재까지 고용보험에 가입된 경험이 있는지 여부에 대해서는 고용보험에 가입한 적이 있는 작가가 42.1%, 한 번도 고용보험에 가입한 적이 없는 작가가 49.5%, 잘 모르겠다고 응답한 작가 집단도 8.4% 분포하였다.

활동 형태별로 메인작가의 경우, 가장 많은 52.0%가 지금까지 한 번도 고용보험에 가입된 경험이 없다고 응답한 반면, 보조작가의 경우 고용보험에 가입한 경험이 있다고 응답한 비중이 52.2%로 가장 많았다.

활동 영역별로는 웹툰 분야에서만 활동하는 작가들의 54.2%가 현재시점까지 한 번도 고용보험에 가입한 적이 없다고 응답하였으며, 이어 38.3%가 가입한 적이 있는 것으로 나타났다. 웹툰과 출판만화 분야를 모두 병행하는 작가 집단의 경우에는 가입 경험이 없는 비중이 49.3%, 가입 경험이 있는 비중이 42.0%로 고른 분포로 확인되었다. 출판 만화 분야에서만 활동하는 작가들은 76.9%가 고용보험 가입 경험이 있다고 응답하였다.

<표 5-1> 고용보험 가입 경험

(단위 : %)

구분		사례수 (명)	있다	없다	잘 모른다
전체		(202)	42.1	49.5	8.4
활동 형태	메인작가	(179)	40.8	52.0	7.3
	보조작가	(23)	52.2	30.4	17.4

구분		사례수 (명)	있다	없다	잘 모른다
활동 영역	웹툰	(120)	38.3	54.2	7.5
	출판만화	(13)	76.9	7.7	15.4
	출판+웹툰	(69)	42.0	49.3	8.7

만화·웹툰 작가로 활동한 이후 고용보험제도를 통해 수혜 받은 서비스가 있다면, 해당 내용을 복수응답하도록 조사한 결과, 전반적으로 72.3%는 수혜 받은 서비스가 없는 것으로 확인되었다. 다만, 고용보험제도 서비스 수혜 경험이 있는 경우에, 가장 많이 수혜받은 서비스 내용은 실업급여 22.8%, 실업자구직알선서비스와 실업자 취·창업지원교육이 각각 5.9%, 인턴과 같은 실업자취업지원훈련 3.0%, 재직자직업능력개발훈련 2.5%, 출산전후휴가 및 육아휴직 급여지원 서비스 0.5%로 나타났다. 이 가운데, 재직자직업능력개발훈련이나 출산전후 휴가, 육아휴직 급여지원 서비스는 재직 상태에서 수혜 받을 수 있는 고용보험제도 서비스 내용으로, 실업 상태에서 수혜 받은 고용보험 서비스는 실업급여인 것으로 확인된다.

활동 형태별로 가장 많은 고용보험제도 서비스 수혜 내용은 실업급여로, 메인작가는 20.7%, 보조작가는 39.1%였다.

활동 영역별로도 가장 많은 고용보험 제도 서비스 수혜 내용은 실업급여로, 특히 출판만화 분야에서만 활동하는 작가들은 실업급여를 수혜 받은 경험이 있다고 응답한 비중이 61.5%로 상당히 높은 편이었고, 웹툰과 출판만화를 작업을 병행하는 작가들의 경우에도 30.4%, 웹툰 분야에서만 활동하는 작가들은 14.2%가 고용보험 제도가 제공하는 다양한 서비스 가운데 가장 높은 비율로 서비스 수혜 경험이 있는 것으로 파악되었다.

이는 고용보험 제도가 제공하는 서비스 중 일반적으로 가장 높은 수혜 비중을 차지하는 서비스 내용이 실업급여인 패턴이 만화·웹툰 작가들의 과거 경험에서도 일관적으로 관찰되는 결과로 볼 수 있으며, 상대적으로 고용보험의 다른 서비스 내용에 대한 경험 비중이 낮은 것 또한 사회 일반의 제도 이용 가능자들의 사용 경험 비중 자체가 낮은 것과 유사한 결과를 나타낸 것으로 볼 수 있다.

<표 5-2> 고용보험제도 서비스 수혜 내용(복수응답)

(단위 : %)

구분	사례수 (명)	없음	실업 급여	실업자 구직알선 서비스	실업자 취·창업 지원 교육	실업자 취업 지원 훈련 (인턴 등)	재직자 직업능력 개발훈련	출산전후휴가, 육아휴직 급여지원
전체	(202)	72.3	22.8	5.9	5.9	3.0	2.5	0.5
활동 형태	메인작가	(179)	73.7	20.7	6.7	6.1	3.4	0.6
	보조작가	(23)	60.9	39.1	0.0	4.3	0.0	0.0
활동 영역	웹툰	(120)	78.3	14.2	2.5	5.0	2.5	0.0
	출판만화	(13)	30.8	61.5	15.4	7.7	0.0	7.7
	출판+웹툰	(69)	69.6	30.4	10.1	7.2	4.3	0.0

현재 시점에 만화·웹툰 작가들이 고용보험에 가입했는지 여부에 대해서는 전체의 83.7% 없다고 응답하여, 고용보험 가입 비중 자체가 대단히 낮은 것으로 파악되었다. 활동 형태별로 메인작가의 84.4%, 보조작가의 78.3%, 활동 영역별로는 웹툰과 출판만화 작업을 병행하는 작가들의 87.0%, 웹툰 분야에서만 활동하는 작가의 85.8%가 고용보험에 가입되어 있지 않다고 응답하여, 대부분의 작가들이 고용보험에 가입되어 있지 않은 상태임을 확인할 수 있다.

특징적으로, 출판만화 분야에서만 활동하는 작가들은 고용보험에 가입돼 있지 않은 비중이 46.2%로 상대적으로 낮는데 비해, 고용보험에 가입되어 있는 비중은 30.8%로 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

<표 5-3> 현재 시점 고용보험 가입 여부

(단위 : %)

구분		사례수 (명)	있다	없다	잘 모른다
전체		(202)	6.9	83.7	9.4
활동 형태	메인작가	(179)	7.3	84.4	8.4
	보조작가	(23)	4.3	78.3	17.4
활동 영역	웹툰	(120)	4.2	85.8	10.0
	출판만화	(13)	30.8	46.2	23.1
	출판+웹툰	(69)	7.2	87.0	5.8

향후 고용보험에 가입하기를 희망하는지 여부에 대해서는 전체의 86.6%가 있다고 응답하여, 실제로 만화·웹툰 작가들의 대부분은 고용보험 가입을 긍정적으로 생각하고 있음을 확인할 수 있다. 이는 앞서 살펴본 결과와 비교할 때, 만화·웹툰 작가들이 고용보험 제도의 수혜를 희망은 하고 있지만, 현실적으로 수혜 가능한 층으로 진입하지 못한 상태에 있음을 의미한다고 볼 수 있다.

활동 형태별로 메인작가의 86.0%, 보조작가의 91.3%가 향후 고용보험에 가입하기를 희망하는 것으로 나타났다. 활동 영역별로는 웹툰 분야에서만 활동하는 작가들의 89.2%, 웹툰과 출판만화 작품활동을 병행하는 작가들의 87.0%로 집단별로 높은 비중으로 고용보험 가입을 희망하는 것으로 나타났다. 다만, 출판만화 분야에서만 활동하는 작가 집단의 경우 61.5%로 다소 낮은 향후 고용보험 가입 희망 의사를 나타냈으나, 이 또한 과반수를 넘는 높은 비율이었다.

전반적으로 향후 고용보험 가입을 희망한다고 응답한 작가들의 비율이 높은 편으로 나타났다는데, 이는 현재 고용보험에 가입된 상태인 작가들의 비중이 현저히 낮다는 점에 비추어볼 때, 앞으로는 수혜 집단으로 진입을 희망하는 의사를 표현한 결과로 볼 수 있다.

<표 5-4> 향후 고용보험 가입 희망 여부

(단위 : %)

구분		사례수 (명)	있다	없다
전체		(202)	86.6	13.4
활동형태	메인작가	(179)	86.0	14.0
	보조작가	(23)	91.3	8.7
활동영역	웹툰	(120)	89.2	10.8
	출판만화	(13)	61.5	38.5
	출판+웹툰	(69)	87.0	13.0

다만, 향후 고용보험 가입을 원하지 않는다고 응답한 작가들의 고용보험 가입 비희망 사유는 고용보험 외, 나머지 3대보험인 건강보험, 산재보험, 국민연금 가입 부담이 생길 것 같아서 22.2%, 작가는 근로 노동자가 아니라 창작자이므로, 프리랜서는 가입대상이 아니라고 생각해서 22.2%, 보험료를 납부하면, 보수가 낮아질 것 같아서 18.5%, 실업급여나 취·창

업 교육·훈련, 구직알선 등의 고용 서비스를 필요로 하지 않아서 11.1% 순으로 확인된다. 기타 의견으로 분류된 비중도 25.9%로 높아 만화·웹툰 작가들 가운데 고용보험 가입을 원하지 않는 집단의 경우에는 다양한 측면에서 고용보험 가입을 우려하고 있다는 점도 관찰되었다.

기타 의견을 제외하고, 활동 형태별로는 메인작가의 경우 고용보험 외 나머지 3대보험인 건강보험, 산재보험, 국민연금 가입 부담이 생길 것 같아서 24.0%, 작가는 근로 노동자가 아니라 창작자이므로, 프리랜서는 가입대상이 아니라고 생각해서 24.0% 등으로 답변하였다. 이는 고용보험 가입 이후 경제적 부담이 발생하게 될 가능성을 우려하고 있거나, 작가는 근로자가 아닌 창작자라는 인식에 따른 의견임을 확인할 수 있었다. 보조작가의 경우에도 보험료를 납부하면 보수가 낮아질 것 같다는 경제적 부담을 우려하고 있음을 확인할 수 있었지만, 보조작가 집단의 응답자 비율이 매우 낮은 편임을 참고할 필요가 있었다.

활동 영역별로는 웹툰 분야에서만 활동하는 작가들의 경우, 향후 고용보험 가입을 희망하지 않는 이유로 작가는 근로 노동자가 아니라 창작자이므로, 프리랜서는 가입대상이 아니라고 생각해서, 보험료를 납부하면, 보수가 낮아질 것 같아서, 실업급여나 취·창업 교육·훈련, 구직알선 등의 고용 서비스를 필요로 하지 않아서 각각에 대한 의견 비중이 각각 23.1%로 고르게 분포하였으며, 웹툰과 출판만화를 동시에 병행하는 작가 집단의 경우에는 고용보험 외, 나머지 3대보험인 건강보험, 산재보험, 국민연금 가입 부담이 생길 것 같아서, 작가는 근로 노동자가 아니라 창작자이므로, 프리랜서는 가입대상이 아니라고 생각해서라는 우려 사항에 대해 각각 22.2% 비율로 응답하였다. 출판 만화분야에서만 활동하는 작가들은 고용보험 외, 나머지 3대보험인 건강보험, 산재보험, 국민연금 가입 부담이 생길 것 같아서 40.0%로 가장 높은 비중이 고용보험 가입 비희망 사유 의견을 나타냈다.

전반적으로는 보험료나 보수가 낮아질 가능성과 같은 경제적인 이유로 향후 고용보험 가입을 전적으로 희망하기에 부담감을 갖고 있음을 확인할 수 있었으며, 작가는 고용보험의 주요 수혜 대상인 임금 근로자가 아니라, 만화·웹툰 작가는 창작자라는 예술가로서의 정체성 인식에 따른 고용보험 가입 비희망충도 관찰 가능한 수준이었다.

<표 5-5> 향후 고용보험 가입 비희망 사유

(단위 : %)

구분		사례수 (명)	고용보험 외, 나머지 3대보험인 건강보험, 산재 보험, 국민연금 가입 부담이 생길 것 같아서	작가는 근로 노동자가 아니라 창작자이므로, 프리랜서는 가입 대상이 아니라고 생각해서	보험료를 납부하면 보수가 낮아 질 것 같아서	실업급여나 취·창업 교육· 훈련, 구직알선 등의 고용 서비스 를 필요로 하지 않아서	기타
전체		(27)	22.2	22.2	18.5	11.1	25.9
활동 형태	메인작가	(25)	24.0	24.0	12.0	12.0	28.0
	보조작가	(2)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
활동 영역	웹툰	(13)	15.4	23.1	23.1	23.1	15.4
	출판만화	(5)	40.0	20.0	20.0	0.0	20.0
	출판+웹툰	(9)	22.2	22.2	11.1	0.0	44.4

향후 정부가 만화작가들에게 예술인 고용보험에 가입하도록 하되 그 보험료를 일부 지원해줄 경우, 작가가 보험료를 부담할 수 있다고 생각하는 비율을 0%부터 100%까지 10% 간격으로 조사하여 분석한 결과, 보험료의 40-50%를 부담할 의사가 있다고 응답한 비중이 34.7%로 가장 높았으며, 이어 10%라고 응답한 비율도 32.2% 순이었다. 현행 고용보험 제도가 사업주와 근로자가 각각 50%를 부담하고 있는 구조인 점을 감안하면, 만화·웹툰 작가의 상당수는 현행 제도와 유사한 수준 또는 그보다 작가 개인의 부담이 낮기를 희망하는 비율이 높은 편이라고 볼 수 있다.

활동 형태별로는 메인작가의 가장 많은 34.1%, 보조작가의 가장 많은 39.1%도 예술인 고용보험 지원 시, 부담 가능한 보험료 비중 구간을 40-50%라고 응답하였으며, 활동 영역별로 도 웹툰 분야에서만 활동하는 가장 많은 33.3%, 출판 분야에서만 활동하는 가장 많은 38.5%의 작가들이 부담 가능한 보험료 비중 구간을 40-50%라고 응답하였다. 웹툰과 출판만화 분야를 동시 병행하는 작가들의 경우, 부담 가능한 보험료 비중은 10%라고 응답한 비중이 가장 많은 40.6%였으며, 이어 40-50% 정도 부담하겠다고 응답한 비중이 36.2% 순이었다.

<표 5-6> 향후 예술인 고용보험 지원시, 부담 가능한 보험료 비중

(단위 : %)

구분		사례수(명)	없음	10%	20~30%	40~50%	60~100%
전체		(202)	7.4	32.2	12.9	34.7	12.9
활동 형태	메인작가	(179)	6.7	33.0	12.8	34.1	13.4
	보조작가	(23)	13.0	26.1	13.0	39.1	8.7
활동 영역	웹툰	(120)	7.5	26.7	17.5	33.3	15.0
	출판만화	(13)	0.0	38.5	15.4	38.5	7.7
	출판+웹툰	(69)	8.7	40.6	4.3	36.2	10.1

메인작가들의 경우 보조작가 인력을 활용해 작품활동을 할 때 보조작가들에 대한 고용보험료를 납부할 의향이 있는지를 확인한 결과, 70.9%가 납부할 의향이 있다고 응답하였다.

특히 활동 영역별로 보면, 웹툰 분야에서만 활동하는 작가들의 경우에는 73.6%가 메인작가로서 보조작가의 고용보험을 납부할 의향이 있다고 응답하였으며, 웹툰과 출판만화 작품활동을 병행하는 작가들은 67.7% 였다. 출판만화 분야에서만 활동하는 메인작가의 경우 63.6%가 의향이 있다고 응답하여, 대체적으로 보조작가의 고용보험을 납부할 의향에 대해 긍정적인 비율이 높은 것으로 나타났다.

<표 5-7> 메인작가의 보조작가 고용보험 납부 의향

(단위 : %)

구분		사례수 (명)	예	아니오	계
전체		(179)	70.9	29.1	100.0
활동영역	웹툰	(106)	73.6	26.4	100.0
	출판만화	(11)	63.6	36.4	100.0
	출판+웹툰	(62)	67.7	32.3	100.0

반면, 메인작가로서 보조작가의 고용보험을 납부할 의사가 없는 경우에 한하여, 그 이유를 분석한 결과 가장 많은 44.2%가 경제적 비용 부담이 크기 때문이라고 답했다. 이어 23.1%는 보험가입과 관리 등 행정적 작업 부담이 크기 때문에, 17.3%는 보조작가에 대한

고용보험료 또한 플랫폼·제작사·에이전시·출판사 등 사업체가 부담해야 한다고 생각하기 때문에, 그리고 메인작가는 보조작가의 고용주가 아니라고 생각하기 때문에 보조작가의 고용보험을 납부 부담할 의향이 없다고 응답한 비중이 11.5% 순이었다.

활동 영역별로는 웹툰 분야에서만 활동하는 작가들의 경우 가장 많은 46.4%, 웹툰과 출판만화 분야에서 활동을 병행하는 작가들의 가장 많은 45.0%가 경제적 비용 부담이 커서 보조작가의 고용보험 납부를 부담하고 싶지 않다고 응답했다. 출판만화작가들의 경우 가장 많은 75.0%가 보험가입과 관리 등 행정적 작업 부담이 커서 보조작가의 고용보험료 납부를 희망하지 않는 것으로 나타났다.

<표 5-8> 메인작가의 보조작가 고용보험 납부 비희망 사유

(단위 : %)

구분		사례수 (명)	경제적 비용 부담 이 커서	보험가입과 관리 등 행정 적 작업 부담 이 커서	보조작가에 대한 고용 보험료 또한 플랫폼· 제작사에이전시·출판사 등 사업체가 부담해야 한다고 생각하기 때문에	메인작가는 보조작가의 고용주가 아니 라고 생각하기 때문에	기타
전체		(52)	44.2	23.1	17.3	11.5	3.8
활동 영역	웹툰	(28)	46.4	17.9	25.0	10.7	0.0
	출판만화	(4)	25.0	75.0	0.0	0.0	0.0
	출판+웹툰	(20)	45.0	20.0	10.0	15.0	10.0

보조작가들을 대상으로 만약 예술인 고용보험에 가입하게 될 경우, 그 사업주로서 고용보험료를 분담해야 할 주체에 대해 조사한 결과, 전반적으로 73.9%가 플랫폼·에이전시·출판사 등 만화관련 사업체가 부담해야 한다고 응답했으며, 나머지 26.1%는 메인작가가 부담해야 한다고 생각하는 것으로 나타났다.

활동 영역별로는 웹툰 분야에서만 활동하는 작가들은 78.6%가 플랫폼·에이전시·출판사 등 만화관련 사업체가 부담해야 한다고 응답했다. 웹툰과 출판만화 분야에서 활동을 동시 병행하는 작가들의 경우에는 57.1%가 플랫폼·에이전시·출판사 등 만화관련 사업체가 부담해야 한다고, 42.9%는 메인작가가 부담해야 한다고 생각하는 것으로 나타나, 주요 활동 영역별 분포에 차이가 나타났다.

<표 5-9> 보조작가 고용보험료 분담 주체

(단위 : %)

구분		사례수 (명)	플랫폼·에이전사·출판사 등 만화관련 사업체	메인작가
전체		(23)	73.9	26.1
활동영역	웹툰	(14)	78.6	21.4
	출판만화	(2)	100.0	0.0
	출판+웹툰	(7)	57.1	42.9

공통적으로 향후 고용보험 서비스 중 한 가지를 수혜받을 수 있다면, 가장 희망하는 서비스 내용이 무엇인지에 대해서는 실업급여가 84.7%로 가장 높은 비중을 차지했다. 활동 형태별로는 메인작가의 경우 86.0%, 보조작가 73.9%, 활동 영역별로 보면 웹툰과 출판 만화분야 동시병행 작가들의 경우 88.4%, 웹툰 분야에서만 활동하는 작가 85.8%, 출판만화 분야에서만 활동하는 작가의 53.8%로 각 범주별로 가장 많은 비율을 나타냈다.

실업급여에 이어, 실업자취업지원훈련(인턴 등) 서비스 수혜를 희망한다는 응답이 보조작가의 15.0%, 출판만화 분야에서만 활동하는 작가의 15.4%로 나타나, 전반적으로 만화·웹툰 작가들은 고용보험을 통해 실업급여나 취업지원훈련과 같은 사회적 제도를 통한 안정망의 확보를 원하고 있는 비중이 높은 것으로 파악된다.

<표 5-10> 향후 수혜 희망 고용보험제도 서비스

(단위 : %)

구분		사례수 (명)	실업급여	실업자 구직알선 서비스	출산전후휴가, 육아휴직 급여지원	실업자 취업 지원 훈련 (인턴 등)	실업자 취창업지원 교육	재직자 직업능력 개발훈련	없음
전체		(202)	84.7	3.5	3.0	2.5	1.5	1.5	3.5
활동 형태	메인작가	(179)	86.0	3.4	2.8	1.1	1.1	1.7	3.9
	보조작가	(23)	73.9	4.3	4.3	13.0	4.3	0.0	0.0
활동 영역	웹툰	(120)	85.8	5.0	2.5	2.5	0.8	0.0	3.3
	출판만화	(13)	53.8	0.0	0.0	15.4	7.7	7.7	15.4
	출판+웹툰	(69)	88.4	1.4	4.3	0.0	1.4	2.9	1.4

2. 예술인 고용보험 도입 현황

초기 예술인 고용보험 적용대상은 예술인 중 근로자성이 상대적으로 강한 공연 영상 분야로 한정하고, 그 적용방식은 ‘특수형태근로종사자’와 유사하게 설계함을 목표로 하며, 적용대상 또한 예술인복지법상 예술인으로, 적용대상은 엄격히 구분하되 대상자 범주 안에서는 강제가입토록 하는 것이 원칙이었다. 그러나 노동시장 구조변화 속에서 전통적인 고용관계로 분류할 수 없는 다양한 영역에서 새로운 형태의 일자리가 늘어나고 있으며, 기존 사회보험 대상자인 임금근로자 범주로 포괄되지 않는 범위가 증가함에 따라, 또한 노동시장구조의 유연화·다양화로 인하여 사회보험의 사회안전망 역할 수행이 점점 더 어려워지는 상황에 놓이게 되었다(한국노동연구원, 2014; 이병희, 2015).

이에 예술인의 사회보험 가입에 초점을 맞추어온 ‘예술인 복지정책’과 사각지대 축소를 목표로 하는 ‘고용보험 정책’이 결합되면서 현재의 예술인 고용보험 방안이 제시되었다. 정부는 2018년부터 국정과제인 예술인고용보험 도입을 본격적으로 추진하고 있으며, 사업장에 대한 전속성을 기준으로 운영되고 있던 기존의 고용보험 제도와 달리, 프로젝트 방식으로 단속적인 일을 하는 예술인에 대한 “예술활동계약”에 관련 고용보험을 적용할 필요가 생겼다(서우석·이경원, 2019). 이는 예술인의 ‘예술활동계약’ 자체를 하나의 일자리로 보고 이에 대해 고용보험을 적용하는 방식이라 할 수 있다.

이후 2018년 7월 고용보험위원회 의결안이 발표됐고, 고용보험법, 고용보험징수법, 예술인복지법 개정안 마련 및 국회 제출 등이 추진되어왔다. 현재 설정된 예술인 고용보험 적용 대상의 기본 방향은 다음과 같다. 예술인복지법 제4조제3항제2호에 의거, 문화예술용역 관련 계약(이하 “문화예술용역”이라 함)을 체결하되 동 시행령에 따라 “공표된 저작물이 있는 사람이거나 “예술 활동으로 얻은 소득이 있는 사람” 또는 “이에 준하는 예술 활동 실적이 있는 사람”이 혜택 대상으로 규정되었다. 이와 관련하여 예술인과 문화예술용역에 대한 법률적 정의를 망라해보면 다음 표와 같다.

<표 5-11> 현행법에 따른 예술인과 문화예술용역의 정의

예술인	예술인복지법 제2조 2항(정의)	"예술인"이란 예술 활동을 업(業)으로 하여 국가를 문화적, 사회적, 경제적, 정치적으로 풍요롭게 만드는 데 공헌하는 사람으로서 문화예술 분야에서 대통령령으로 정하는 바에 따라 창작, 실연(實演), 기술지원 등의 활동을 증명할 수 있는 사람을 말한다.
	문화예술진흥법 제2조제1항제1호	제2조(정의) ①이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2012.2.17, 2013.7.16> 1. "문화예술"이란 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판 및 만화를 말한다.
문화예술 용역	예술인복지법 시행령 제2조(예술 활동의 증명)	① 「예술인 복지법」(이하 "법"이라 한다) 제2조에서 "대통령령으로 정하는 바에 따라 창작, 실연(實演), 기술지원 등의 활동을 증명할 수 있는 자"란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자를 말한다. <개정 2014.12.3> 1. 「저작권법」 제2조제1호 및 제25호에 따른 공표된 저작물이 있는 자 2. 예술 활동으로 얻은 소득이 있는 자 (※삭제된 3~5번은 생략함) 6. 그 밖에 제1호 및 제2호에 준하는 예술 활동 실적이 있는 자 ② 예술 활동 증명을 받으려는 자는 예술 활동 증명 신청서에 제1항 각 호의 어느 하나에 해당하는 자임을 입증할 수 있는 자료를 첨부하여 법 제8조제1항에 따른 한국예술인복지재단(이하 "재단"이라 한다)에 제출하여야 한다. <개정 2014.12.3>
	예술인복지법 제4조의3 (문화예술용역 관련 계약)	① 문화예술 창작·실연·기술지원 등의 용역(이하 "문화예술 용역"이라 한다)과 관련된 계약의 당사자는 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결하고, 신의에 따라 성실하게 계약을 이행하여야 한다. ② 제1항에 따른 계약의 당사자는 다음 각 호의 사항을 계약서에 명시하여야 하며, 서명 또는 기명날인한 계약서를 서로 주고받아야 한다. 1. 계약 금액 2. 계약 기간·갱신·변경 및 해지에 관한 사항 3. 계약 당사자의 권리 및 의무에 관한 사항 4. 업무·과업의 내용, 시간 및 장소 등 용역의 범위에 관한 사항 5. 수익의 배분에 관한 사항 6. 분쟁해결에 관한 사항

*자료: 국가법령정보센터 www.law.go.kr

한편, 현재까지 추진 중인 예술인 고용보험도입(안)을 정리해보면 다음 표와 같다.

<표 5-12> 예술인 고용보험도입(안)

적용범위	<ul style="list-style-type: none"> - 근로자자영업자가 아닌 예술인 중 보호 필요성이 있는 자, - 「예술인 복지법」 제4조의3에 따른 문화예술용역 관련 계약을 체결 - 다른 사람을 고용하지 않고 자신이 직접 노무를 제공하고 계약의 상대방으로부터 대가를 얻는 사람일 것
적용방식	- 당연가입, 실업급여 적용
수급요건	<ul style="list-style-type: none"> - 이직 전 24개월 간 9개월 이상 보험료 납부 - 임금노동자와 동일하게 비자발적 이직자에 대해서만 실업급여 지급
보험료 및 수급액	<ul style="list-style-type: none"> - 예술인과사업주 각 1/2 공동부담. - 수급액은 이직 전 12개월 월평균 신고소득의 60%
지급수준	- 상한액은 임금노동자와 동일한 수준으로 하고, 하한액은 기준보수의 최하액 기준으로 지급(지급수준, 지급기간, 보험료율은 임금노동자와 동일하게 적용)

고용노동부는 2018년 노동계·경영계·공익·정부위원 분야 16인으로 구성된 고용보험위원회에서 특수형태근로종사자(특고)와 예술인의 고용보험 적용 방안을 심의해왔고, ‘고용보험제도 개선 TF’를 통해 프리랜서 예술인들에 대한 제도 도입 방안을 다각도로 검토 중이다. 이를 통해 논의된 예술인 고용보험의 적용범위가 대략 위와 같은 것이다. 그러나 만화시장의 제3자고용(어시스턴트) 및 플랫폼종사자와 같이 건별로 노무제공을 하는 특고에 대한 피보험자격 관리, 보험료 부과 등에 대한 사항에 대해서는 “예외 규정을 마련”한다고만 명시하고 구체적인 시행령 등은 아직 나오지 않은 상황이다(고용노동부, 2018.08.07.).

한편, 앞서 언급한대로 이와 관련하여 고용보험법 및 예술인복지법에 대한 개정안이 발의된 상태인데, 그 주요 내용을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 한정에 의원 등이 발의(2018.11)한 고용보험법개정(안)을 살펴보면, 다음과 같은 특징들이 있다. 제18조와 제39조에서는 다수의 플랫폼과 이중·삼중의 계약이 체결될 수 있는 만화 분야 작가들의 상황을 고려하여 피보험기간의 소득합산 적용이 가능하도록 하고, 고용보험 적용 제외 대상을 시행령에 위임하는 동시에, 고용보험위원회 심의를 거쳐 최소화하도록 정하였다. 이로써 보다 많은 예술인(작가)들을 고용보험 혜택 범위에 포함시키려 한다는 것을 알 수 있다.

또한 제2조5항과 6항을 각각 살펴보면 ‘노무제공플랫폼사업’과 ‘노무제공계약’이라는 개

념을 제시하고 있고, 8조 3항에 따르면, “근로자가 아닌 예술인 중 문화예술 창작·실연·기술지원 등의 문화예술용역을 목적으로 한 노무 제공 계약을 체결한 사람”을 적용대상으로 지정하고 있다.

그 밖에도 제9조 6항에서는 적용예외 항목을 신설하여 “제8조 제1항 제2호·제3호에 해당하는 사람(이하 “노무제공자·예술인”이라 한다) 중 소득, 노무제공계약의 기간 등이 대통령령으로 정하는 기준을 충족하지 못하는 사람”을 예술인에서 제외하고 있다.

문화산업의 맥락에 비추어 봤을 때, 이 고용보험 개정안에서는 소득합산에 대한 명확한 기간이나 기준, 기간 산정, 노무제공계약의 세부사항 등은 명시되어 있지 않으며 이는 추후 문화예술용역의 범위 설정이 명확해짐에 따라서 추후 시행령, 시행규칙 등을 통해 더 구체화될 필요가 있을 것으로 보인다.

<표 5-13> 고용보험법 일부개정법률안 주요 내용 (한정애 의원 대표발의, 2018. 11. 6.)

이중취득에 따른 기간 합산 내용 명시	고용보험법 개정발의안 제18조 (개정안)	제18조(다수 사업에 종사하는 사람의 피보험자격 취득) 근로자등이 보험관계가 성립되어 있는 둘 이상의 사업에 동시에 종사하는 경우에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 피보험자격을 취득한다.
	고용보험법 개정발의안 제39조 (신설안)	→ 제4장제1절에 제39조를 다음과 같이 신설한다. 제39조(피보험기간 등) ① 제50조에 따른 소정급여일수 산정을 위한 피보험기간은 그 수급자격과 관련된 이직 당시의 사업에서의 피보험자격을 취득일부터 이직일까지의 기간으로 한다. 다만, 자영업자, 일용근로자, 단기노무제공자에 술인은 다음 각 호에 따른다. 1. 자영업자: 그 수급자격과 관련된 폐업 당시의 적용 사업에의 보험가입기간 중에서 실제로 납부한 고용보험료에 해당하는 기간 2. 일용근로자 및 단기노무제공자·예술인: 해당 계약기간 중 근로일수 또는 노무제공일수 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 산정한 기간 ② 수급자격의 인정을 위한 피보험 단위기간은 다음 각 호에 따라 산정한 기간으로 한다. 1. 근로자인 피보험자: 피보험기간 중 보수 지급의 기초가 된 날을 합산한 기간 2. 근로자가 아닌 피보험자: 피보험기간 ③ 제40조제1항제1호에 따른 피보험 단위기간의 산정대상이 되는 기간(이하 “기준기간”이라 한다)은 다음 각 호에 따른 기간으로 한다. 1. 근로자: 이직 전 18개월 2. 근로자가 아닌 사람: 폐업 또는 이직 전 24개월
노무제공 플랫폼 사업	제2조5항	제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 5. “노무제공플랫폼사업”이란 제8조제1항제2호·제3호에 해당하는 사람의 노무제공을 위한 정보처리능력을 가진 전자적 장치 또는 체계(이하 “노무제공플랫폼”이라 한다)를 운영하는 사업을 말한다

노무제공 계약	제2조6항	제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 6. “노무제공계약”이란 제8조제1항제2호·제3호에 따른 사람이 다른 사람의 사업을 위하여 노무를 제공하고 그 대가를 받는 것을 목적으로 한 계약을 말한다.
적용제외	제9조6항	제9조(적용 제외) 6. 제8조제1항제2호·제3호에 해당하는 사람(이하 “노무제공자·예술인”이라 한다) 중 소득, 노무제공계약의 기간 등이 대통령령으로 정하는 기준을 충족하지 못하는 사람 7. 그 밖에 대통령령으로 정하는 사람 ② 노무제공자·예술인에 대한 고용안정·직업능력개발 사업에 관하여는 이 법을 적용하지 아니한다. 13. “단기노무제공자·예술인”이란 제8조제1항제2호·제3호에 해당하는 사람 중 계약의 기간이 대통령령으로 정하는 기간 미만인 노무제공계약을 체결한 사람을 말한다.

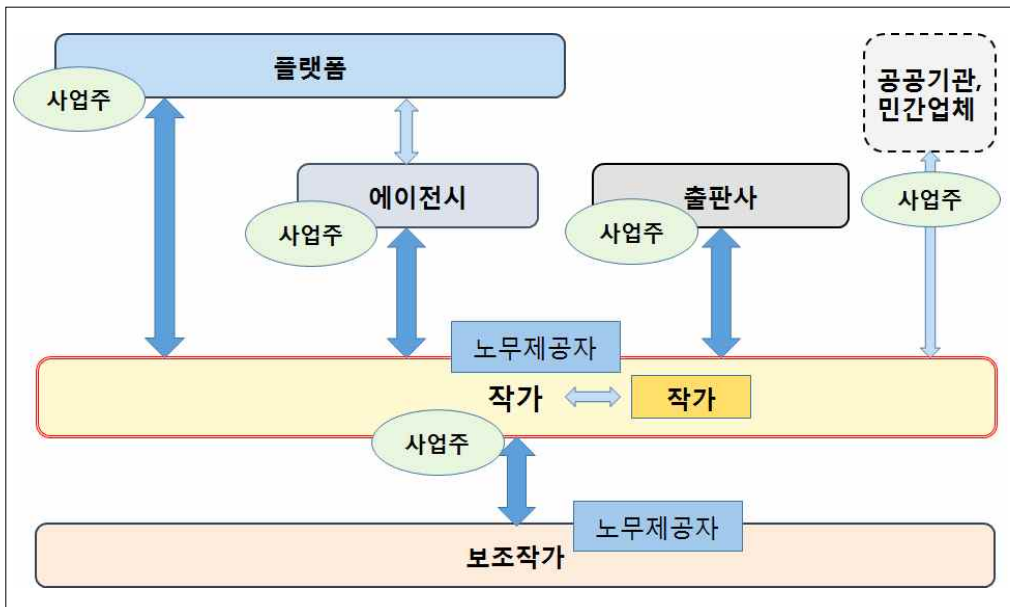
한편, 안민석 의원 등 12인은 ‘예술인 복지법 일부개정법률안’(2018.12.6.)을 발의했다. 관련 개정 및 신설 내용으로는 예술인에게도 고용보험법이 적용될 수 있도록 문화예술용역의 세부기준을 마련하도록 하는 한편, 국가가 고용보험료의 일부를 지원할 수 있도록 함을 주요 내용으로 하고 있다. 이는 「고용보험법 일부개정법률안」(의안번호 제16373호) 및 「고용보험 및 산업재해보상보험의 보험료징수 등에 관한 법률 일부개정법률안」(의안번호 제16361호) 의결을 전제로 하고 있다(NBC-ITV, 2018.12.06.).

그러나 예술인 고용보험 가입 등에 관한 사항에 관련해서는(개정발의안 제7조의2), 여전히 “고용보험법의 적용을 받는 문화예술용역의 세부기준 등에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관이 고시한다”라고만 명시되어 있어 향후 구체적인 고용보험 적용 범위 등이 구체화되어야 하는 과제를 남기고 있다.

3. 만화분야 문화예술용역계약의 범위설정

지금까지의 연구결과를 바탕으로, 예술인 고용보험의 실질적인 적용범위에 해당하는 만화분야 문화예술용역계약의 범위를 설정해보자. 앞서 논의했듯이 그 범위를 설정하는 과정에서 먼저 구체화되어야 할 것은 계약주체들, 다시 말해 사업주와 노무제공자의 지위를 갖게 되는 양측 계약주체이다. 누구와 누구 사이의 계약인가? 에 대한 대답이 필요하다. 둘째, 그리고 그 계약의 구체적인 유형에 따라 여러 계약관계 내 계약유형 중 어디서부터 어디까지가 ‘문화예술용역’을 수행하는 것과 관련된 계약인지를 명료하게 구별해내야 한다. 체계적인 이해를 위해, 본 연구에서 문화예술용역계약의 범위는 주요 계약관계별로 도출하려 한다.

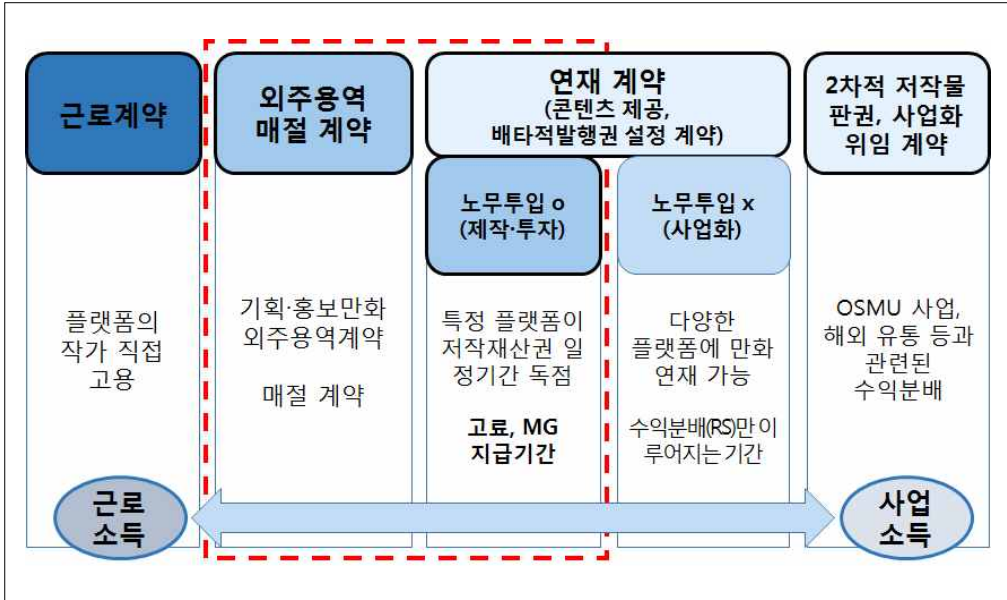
만화분야 주요 문화예술용역계약의 관계는 다음과 같은 구도 속에서 이루어진다. 실제 현실에서 이루어지는 계약은 매우 많지만, 예술인 고용보험의 적용대상이 되는 작가군을 중심에 두고 보면, 대표적으로 다음의 5가지 유형으로 분류될 수 있다. 작가와 플랫폼, 작가와 에이전시(제작사, 매니지먼트), 작가와 출판사, 작가와 보조작가, 작가와 공공기관/민간업체의 관계다.



[그림 5-1] 만화분야 문화예술용역 계약관계도

가. 작가와 플랫폼 간의 계약

웹툰 분야에서 이루어지는 작가와 플랫폼 사이의 계약 유형과 그 특징을 정리하면 다음과 같다.



[그림 5-2] 작가-플랫폼 관계에서 문화예술용역계약 범위도

웹툰 분야에서 작가와 플랫폼 사이에 형성되는 주요 계약 유형에는 근로계약, 외주용역·매절계약, 연재계약(콘텐츠제공계약, 배타적발행권설정계약 등), 2차적 저작물 사업화·판권·위임 관련 계약 등이 있으며, 그 대가의 성격으로 봤을 때 임금근로자들이 받는 근로소득에서부터 사업소득까지의 영역에 대응될 수 있다. 여기서 가장 좌측의 근로계약은 플랫폼이 작가를 직접 고용하는 사례이므로 문화예술용역에서 제외된다. 가장 우측 2차적 저작물의 사업화와 관련된 계약 또한 이미 만들어진 만화 콘텐츠의 사업과 관련된 수익분배계약의 성격을 띠므로 제외된다.

외주용역 및 매절계약의 경우 주문에 따라 문화예술용역을 수행하는 것이 분명하고 저작권이 작가에게 귀속되지 않는 경우가 대부분이므로 명백한 용역으로 판단할 수 있다.

구체적인 판단이 필요한 부분은 연재계약 영역이다. 연재계약의 경우 실질적으로 노무가 투입되는 단계인지, 그 이후의 사업화 단계인지에 따라서 문화예술용역여부를 분리하여 볼 필요가 있다. 우선 실제로 노무가 투입되는 단계는 주로 플랫폼에서 콘텐츠에 대한 배타적 발행권 등 사업권을 독점적으로 가지고 연재 서비스가 이루어지는 단계로서, 제작 및 투자 성격의 계약이 맺어지고, 이 단계에서는 작가가 실제로 작품을 제작하여 플랫폼에 납품하게 된다. 일반적으로 독점연재기간 중 작가가 실제로 작품을 제작하는 기간으로 볼 수 있다. 좀 더 구체적인 판단 기준은 플랫폼이 작가에게 고료, 원고료, 제작비 또는 MG를 지급하는가의 여부다. 현실적으로 이러한 고정급이 지급되는 기간이 사실상 만화작가들의 작업기간에 상응하고 있으므로, 이 기간은 작가가 플랫폼에게 노무제공을 한다고 볼 수 있고 따라서 문화예술용역계약의 범위에 포함될 수 있다.

반면, 연재가 완료되어 작가가 더 이상 작품활동을 하지 않는 상황에서 2~3년간 해당 플랫폼에 작품이 연재되기만 하는 단계의 경우 제외되는 것이 타당하다. 앞서 검토했던 것처럼 이는 실질적인 노무제공 단계에 해당하지 않고, 작품의 판매로 인한 사업소득만 발생하는 단계이기 때문이다. 다시 말하면 ‘일’에 근거하고 있는 기간으로 볼 수 없기 때문에 제외되는 것이다.

정리하면 외주용역 및 매절계약, 그리고 연재계약 중 실질적으로 노무투입이 이루어지는 기간, 달리 말하면 MG, 고료, 제작비 등이 작가에게 지급되는 기간까지를 문화예술용역 계약의 범위로 볼 수 있다.

나. 작가와 에이전시(제작사매니지먼트) 간의 계약

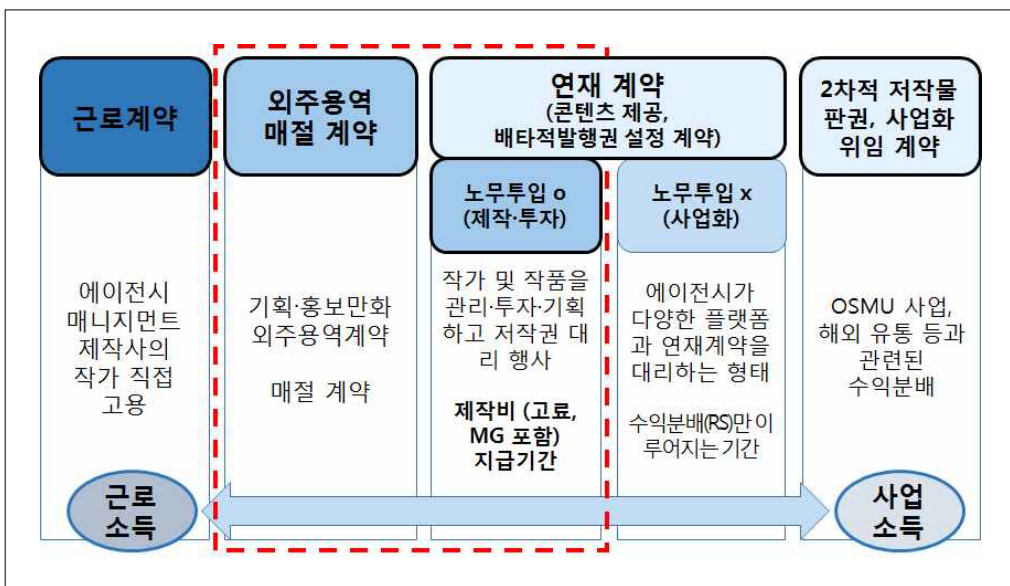
주로 웹툰분야에서 발생하는, 작가와 에이전시 또는 제작사·매니지먼트사와의 계약 관계는 다음 그림과 같이 정리된다. 전체적인 구도는 앞서 제시한 작가와 플랫폼 사이의 계약관계와 거의 유사하다. 근로계약 및 사업관련 계약 영역은 문화예술용역계약 범위에서 제외되며, 외주용역 및 매절계약, 그리고 연재계약 중 노무투입이 실질적으로 이루어지는 기간까지의 범위가 해당된다.

구체적으로 구분되어야 할 것은 에이전시가 작가 및 작품을 적극적으로 관리, 투자, 기획하고 저작권을 대리하여 행사하는 부분과, 단지 작가의 계약을 대리하여 수익분배만 이루어지는 부분이다. 전자는 특히 작가의 최초 연재기간과 겹칠 가능성이 높으며, 후자

의 경우 주로 비독점 연재 방식으로, 최초 연재 이후에 에이전시가 작가를 대리하여 이미 완성된 작품을 다양한 플랫폼에 연재하고 사업소득을 분배하는 형태로 대가가 지급되는 형태에 대응된다.

모든 에이전시가 연재계약을 단지 ‘대행’하는 역할에 그치고, 수수료만을 받는 중개자 역할을 한다고 본다면, 문화예술용역계약에서 그 사업주로서의 성격을 규정하는 것이 애매해질 수 있다. 그러나 앞서 살펴보았듯이 최근 에이전시의 역할은 단지 계약을 대행할 뿐만 아니라 제작사, 스튜디오, 매니지먼트 차원에서의 역할까지 하는 것으로 확장되고 있다. 따라서 작가나 작품에 적극적으로 관여하고 결과적으로 만화작가들의 노무제공을 통해 이윤을 창출하는 것으로 본다면, 설령 그 수익금이 플랫폼으로부터 나온다 할지라도, 적어도 그 범위까지는 문화예술용역의 사업주로서의 지위를 갖는다고 볼 수 있다. 물론 그 이외 다수의 대리계약 형태 및 수익분배만 이루어지는 범위는 용역 외의 영역으로 볼 수 있다.

결국 플랫폼과 마찬가지로 제작비, 고료, MG 등 다양한 명목으로 작가에 대한 고정급이 지급되는 것을 기준으로 판단할 수 있다.



[그림 5-3] 작가-에이전시(제작사/매니지먼트) 관계에서 문화예술용역계약 범위

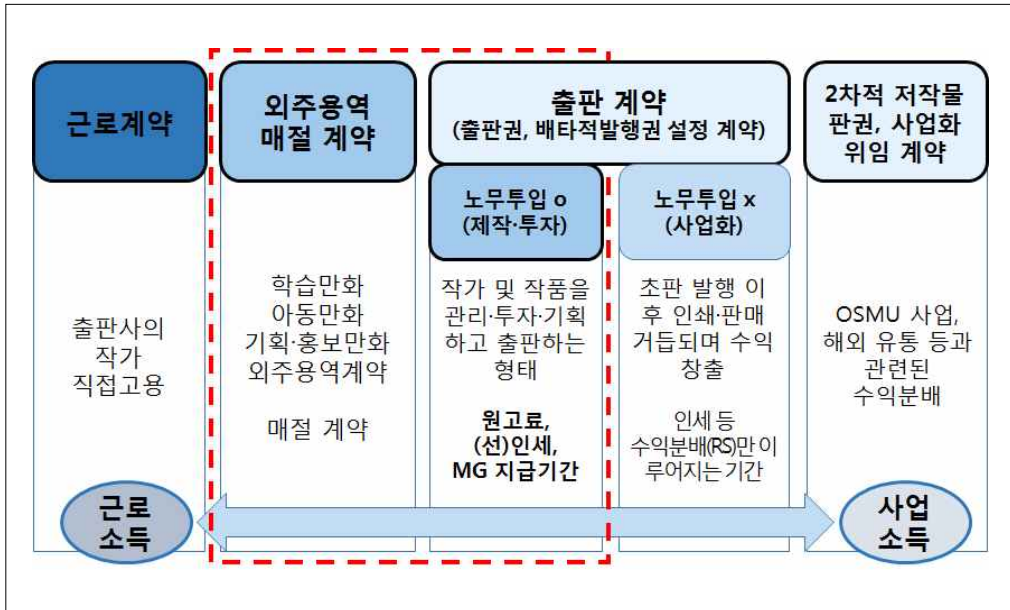
요컨대, 플랫폼과 마찬가지로 외주용역 및 매절계약, 그리고 연재계약 중 실질적으로 노무투입이 이루어지는 기간, 달리 말하면 MG, 고료, 제작비 등이 작가에게 지급되는 기간까지를 작가-에이전시 관계에서의 문화예술용역계약의 범위로 볼 수 있다.

다. 작가와 출판사 간의 계약

출판만화 분야의 경우, 업계 내부의 문화예술용역 계약은 대부분 작가와 출판사 관계에서 발생한다. 그 주요 유형을 정리해보면 다음과 같다. 그림 좌측의 근로계약 영역은 출판사에서 작가를 직접 고용하여 근로소득이 발생하는 영역이며, 가장 우측의 2차적 저작물의 판권 및 사업화 관련 계약 또한 사업으로 인한 소득을 분배하는 것과 관련된 계약 영역이므로 제외된다.

3장에서 검토한 바와 같이, 출판만화 분야에서는 특히 학습만화, 아동만화, 기획 및 홍보만화 등의 영역에서 용역계약이 발생하는 빈도가 매우 높다. 모든 경우에 해당되는 것은 아니지만 이러한 외주용역 또는 매절계약의 경우 작가의 저작권이 인정되지 않고, 주문에 따른 제작 성격을 띤다. 그러므로 명백하게 노무제공을 통한 대가를 받는, 문화예술용역계약으로 판단할 수 있다.

출판만화분야 계약의 대부분을 차지한다고 볼 수 있는 출판계약의 경우, 출판권 또는 배타적발행권을 설정하는 계약으로서, 이 중에서도 실제로 작가 및 작품이 기획·투자·관리되어 작가가 실제 작업을 하는 기간과 그렇지 않은 기간을 분리할 필요가 있다. 실질적으로 노무투입이 이루어지는 기간은 작가의 초기 기획부터 초판 단행본이 발간되는 시기, 또는 만화잡지의 경우 연재가 종료되는 시기까지로 이해할 수 있고, 그것은 원고료, 선인세 또는 인세, MG 등 고정급 및 고정급에 더해진 부가수입이 발생하는 시기다. 출판만화 원고가 완료된 이후 그것을 사업화하는 과정에서 재판, 3판 등 추가 인쇄 및 판매가 거듭되며 수익을 창출하는 단계에서는 수익분배(RS)만 이루어지므로 이 시기는 문화예술용역계약의 범위에서 제외하는 것이 타당하다.

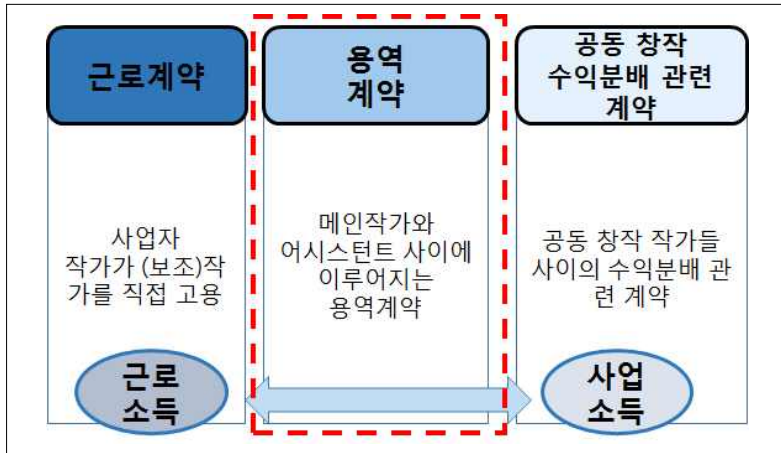


[그림 5-4] 작가-출판사 관계에서 문화예술용역계약 범위

라. 작가와 작가 간의 계약

작가 간 계약은 다음의 몇 가지 유형으로 나뉜다. 첫째, 근로계약의 경우 개인사업 또는 법인사업자로서의 작가가 다른 작가 또는 보조작가를 직접 고용하는 형태다. 둘째, 주로 글 작가와 그림작가가 맺게 되는 공동창작 및 수익분배에 관련된 파트너들 사이의 계약이다. 첫 번째의 경우 근로계약 영역이므로 자연스럽게 문화예술용역계약의 범주에서 제외된다. 두 번째, 작가와 작가 간 공동창작 관련 계약은 한 측이 다른 측에게 노무를 제공하고 대가를 받는 것이 아니라 대등한 입장에서 사업소득을 분배하는 것과 관련되므로 사업영역으로 판단할 수 있기에 또한 제외된다.

작가와 작가 사이의 계약에서 문화예술용역계약으로 볼 수 있는 것은 메인작가와 보조작가(어시스턴트) 사이에 이루어지는 (근로계약을 기반으로 하지 않은) 용역계약이라 할 수 있다. 다만 이 경우 앞서 검토했던 바와 같이 사업주가 되는 메인작가가 예술인 고용보험의 적용대상에서 제외될 수 있다는 점, 어시스턴트 작가의 일 자체가 문화예술용역의 범주에 어디까지 포함될 수 있는가 하는 점들이 명확하게 규명되거나 해소될 필요가 있다.

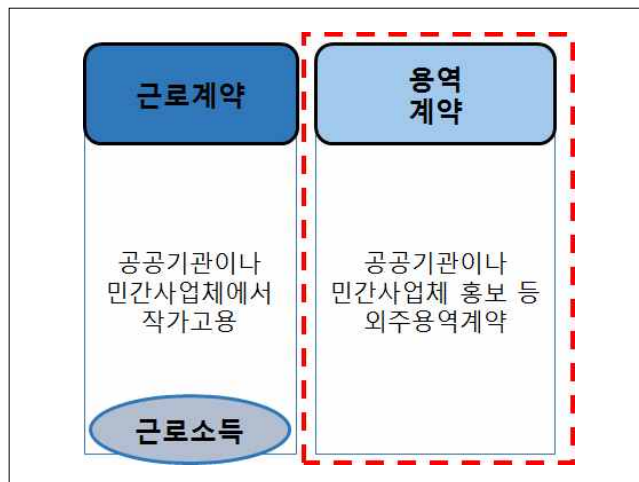


[그림 5-5] 작가-작가 관계에서 문화예술용역계약 범위

마. 작가와 공공기관·민간사업체 간의 계약

끝으로, 작가와 공공기관 또는 민간사업체 간에 이루어지는 계약은 특별히 작가에게 지원금을 지급하는 형태의 공공사업이거나, 공공 또는 민간 업체에서 작가를 직원으로 고용하는 근로계약의 형태가 아닌 한 대부분 용역계약으로 볼 수 있다.

그 대표적인 유형은 공공기관이나 지방자치단체의 홍보·만화 용역계약, 또는 게임 회사나 캐릭터 관련 콘텐츠 업체, 민간 제조업 및 서비스업 분야에서 홍보나 광고용으로 제작하는 만화 등이 있다.



[그림 5-6] 작가-공공기관/민간업체 관계에서 문화예술용역계약 범위

바. 만화분야 문화예술용역계약의 기준 및 범위 정리

요약해보면, 만화분야 문화예술용역의 기준과 범위는 다음과 같이 정리될 수 있다.

첫째, 핵심 기준은 문화예술활동을 통한 노무를 실질적으로 제공하고, 그에 대한 대가로 용역대금의 형태에 해당하는 일정한 고정급(원고료, MG, 선인세 등)을 받는 기간에 해당하는 계약이다. 따라서 만화작가의 경우 실제 작품 활동을 수행하는 기간에 맺어진, 임금근로 계약 또는 사업소득의 분배와 관련된 계약을 제외한 ‘문화예술용역계약’에서 규정하는 활동이 주요 범위다.

둘째, 만화분야 문화예술용역의 구체적 행위 유형은 다음과 같이 정리할 수 있다. 글작가의 경우 스토리 및 대사작업, 글 창작이 있고, 그림작가의 경우 작화, 채색, 배경작업 등이 있다. 물론 이 두 가지 역할을 동시에 수행하는 만화작가들도 다수 존재한다. 마지막으로 보조작가의 경우 배경, 밑색, 채색, 식자 작업 등이 대표적인 활동유형에 해당한다.

<표 5-14> 만화작가 직무별 문화예술용역의 주요 유형

주요 직무	활동유형	예시
글작가	스토리, 글 창작	작품연재, 출판, 홍보 등 외주용역
그림작가	작화, 채색, 배경 작업	작품연재, 출판, 홍보 등 외주용역
보조작가 (어시스턴트, 문하생)	배경, 밑색, 채색, 식자(대사) 작업	메인작가의 작품 활동 보조

4. 만화분야 예술인 고용보험 도입 관련 쟁점 및 과제

가. 주요 쟁점들

(1) 인식 및 용어 문제

예술인 고용보험의 도입과 관련하여 만화업계 종사자들과 작가들이 혼하게 제기하는 의문은 저작권 기반의 창작활동이 노동과 임금근로계약을 기반으로 설계된 ‘고용’보험 영역에 포함될 수 있는가? 그리고 이들이 하는 일반적인 일들을 과연 ‘용역’으로 불러도 괜찮은가 하는 질문들이다. 우선 만화작가는 대표적인 창작예술인으로서의 정체성이 있기 때문에 스스로를 창작자로 여기고 ‘노무제공자’로 여기지 않는 경향이 있다. 명칭에서 시작된 이 문제는 결국 근로자성을 판단함에 있어 예술인들이 포함될 수 있느냐의 문제로 귀결될 여지가 있다. 사회적 인식과 업계 종사자들의 인식과 관련된 장기적인 쟁점이라 할 수 있다.

“단어들에 거부감이 있으신 것 같아요. ‘작가들은 개인 창작으로 작품을 끝어나가는데 왜 ‘용역계약이지?’하고 혼란이 오는 거죠 어떤 작가들은 스스로가 <창작노동자>라 생각하는 분이 있고, 어떤 작가들은 플랫폼의 시대가 되었고 나는 <개인사업자>야 라고 생각하시는 분들이 있어요. 내가 <창작노동자>냐 아님 <개인사업자>냐 라는 시각 자체가 달라요” (B협·단체 사무국장, J○○)

“계약서 기준으로 ‘매월계약’을 맺은 사람은 사실상 ‘노동자’잖아요. ‘용역계약’을 했기 때문에. 하지만 이 사람들은 프리랜서거든요. 작품계약이라는 것은 원래 용역계약이 아니거든요. 그 작가 분들에게도 네가 노동자냐? 하면 아주 수치스러워 할 그런 문제거든요” (D협·단체 회장, K○○)

“일단은 플랫폼 입장에서는 ‘작가님의 어떤 생활안정에 도움이 된다’ 라는 부분에서 반대하는 플랫폼은 없을 거예요. 그런데 그게 과연 ‘고용보험의 형태로 진행되는 게 맞아?’라는 의문이 드는 게 사실이에요. 왜냐면 고용보험이라는 개념 자체가 ‘내가 지금까지 쌓아놓은 특정 작업의 결과물을 회사에 위임함으로써 (본인의 생활을 영위할 수 없는 기저 부분에서) 일정의 보조를 받는 것’인데, 작가님들은 대게 프리랜서시잖아요. 프리랜서 입장에서 클로즈드마켓에 자신의 작품을 제공하는 입장인데 그걸 과연 고용보험으로 볼 수 있느냐는 게 의문이거든요” (C플랫폼 대표, P○○)

‘문화예술용역’에 한하여 ‘고용보험’을 적용한다는 것에 대해서는 인식적 차원 외에도 개념과 용어를 둘러싼 논란이 발생할 여지가 있다. 특히 작가는 ‘저작권’을 기반으로 활동하고 있고, 그런 점에서 자신의 창작물을 거래하는 자영업자로 봐야 하는 것 아니냐는 것이다. 이에 관련하여 법률전문가의 자문을 받은 결과, 예컨대 예술인과 그 구매자와의 단순한 판매계약은 ‘일’로써 ‘예술활동’을 하는 차원에 해당되지 않기 때문에 용역개념과도 관계없고 고용보험의 대상으로도 볼 수 없다. 그렇지만 뒤집어 말하면 이미 완성된 작품을 구매하는 것이 아니라, 작품을 완성할 것을 전제로 하는 저작권의 구매 또는 그 활용권리와 관련된 계약인 경우는 문화예술용역으로 볼 수 있다.

“이건 ‘일’에 대한 문제기 때문에 이 ‘예술활동’이라고 하는 일이 전제되지 않으면 대상이라고 보기 어렵다고 생각이 되고요. 하지만 ‘저작권 계약’이지만 사실은 만화를 그려서 납품을 해야 된다고 하는 행위가 수반이 되면 이를 예술활동으로 보아야 하지 않을까” (법률전문가, P○○)

실상 이 부분이 인정되지 않는다면 사실 만화작가의 대부분은 저작권을 갖지 못하는 외주 용역을 하는 경우를 제외하고는 고용보험의 틀 속에 전혀 편입될 수 없게 된다. 결국 용역, 고용 등 개념과 용어의 명칭은 다양할지라도 ‘예술활동을 목적으로 그 결과물을 제공하고 상대방으로부터 그에 대한 대가가 지급되는 계약’이라는 점에서 ‘문화예술용역 계약’이라는 용어는 사용되어도 무방해 보인다. 계약의 형태가 민법상 계약에만 국한되는 것도 아니고, 용역계약, 노무제공계약과 같은 용어들은 엄밀한 법률용어는 아니지만 실제 계약의 형태로 인정되고 있고, 그 구체적인 성격에 따라 도급계약, 고용계약, 근로계약 등의 형태로 해석되는 것이기 때문이다.

(2) 사업주 및 노무제공자의 지위 문제

현재 추진 중인 예술인 고용보험제도의 도입 취지와 기준에 따르면, 고용보험 가입의 대상이 되는 예술인이 노무제공자로서 문화예술용역을 수행하고, 그 결과 이익을 얻게 되는 계약체결 상대방은 사업주로서 해당 예술인에게 대가를 지불하는 것이 원칙이다. 이에 따르면 기본적으로 창작 인력인 만화작가는 노무제공자이고, 그들에게 만화 제공에 대한 대가를 지불하는 에이전시나 플랫폼 등이 사업주가 되는 것이 당연해 보인다.

그러나 문제는 ‘임금 노동자, 자영업자가 아닌 예술인’으로서 ‘문화예술용역 계약’을 체결하여 ‘제3자를 고용하지 않고’ 직접 계약이행을 위해 노무를 제공하는 사람이라는 기준을 벗어나거나 애매해지는 경우가 많다는 것이다.

첫째, 가장 대표적으로 지적되는 것이 보조작가(어시스턴트)를 활용하여 창작활동을 하고 연재 혹은 출판으로 돈을 버는 메인작가의 사례다. 소위 ‘제3자 고용’이라 불리는 이 형태는, 본래 직접 일을 했다면 당연히 노무제공자 지위에 놓였을 작가를 ‘사업주’로 해석할 수 있게 만든다. 웹툰작가 실태조사에서 메인작가의 50%가 어시스턴트를 활용하고 있다는 응답에서 볼 수 있듯이, 이들이 만일 이런 방식으로 사업주의 지위에 놓이게 되어 노무제공자로서의 지위를 잃게 된다면, 다시 말해 예술인 고용보험의 혜택을 받는 대상에서 빠지게 된다면 혼란이 생겨날 여지가 크다.

법률 전문가와의 자문회의 결과, 현재 법률적 기준으로는 어시스턴트를 고용하는 메인작가의 경우 사업주로 해석될 여지가 크다. 왜냐하면 ‘스스로 노무를 제공하는 자’라고 하는 ‘비대체성’의 개념에 비추어 봤을 때, 이는 자영업자와 노동자를 구분하는 중요한 기준점이 되며, 노동자성의 핵심이라 할 수 있다. 이때 스스로 일을 하는 사람만이 말 그대로 일하는 사람 즉 노무제공자가 될 수 있기 때문이다. 그러므로 그 일을 다른 누군가가 부분적으로라도 대체하게 된다면 고용보험뿐만 아니라 산재보험 등 다른 사회보험의 기준에 비추어 봤을 때도 적용되기 어렵다는 해석이다.

따라서 현행 법제를 기준으로 봤을 때는 예술 활동을 하더라도 사업주성이 있는 경우 예술인 고용보험의 적용대상으로 보기 어렵다. 다만 이 문제는 보조작가의 일 자체가 예술인 고용보험에 적용될 수 있는 성격의 일인가와 밀접하게 관련된다. 예컨대 고용보험 가입 대상 제외기준이 월 수입 50만원 미만이라고 한다면, 그 이하의 수입을 얻고 있는 어시스턴트 작가의 경우 문화예술용역계약상 노무제공자로서 인정되지 않을 수 있기 때문에 이럴 경우 메인작가 또한 사업주로서의 지위를 갖지 않게 된다. 다만 이 경우에도 만화 보조작가의 ‘노동시간’을 어떻게 산정할 것인가를 비롯한 구체적인 세부 사항들을 규명해야 할 문제에 직면하게 된다. 정리하자면, 현행 기준으로 어시스턴트의 노무를 일정정도 이상 활용하여 작품을 창작하는 작가들의 경우 사업주의 지위를 갖게 되어 예술인 고용보험의 혜택을 받지 못하게 될 수 있다. 이것이 첫 번째 쟁점이다.

둘째, 동일한 하나의 프로젝트 내에서 어시스턴트를 고용하는 자의 지위에 관한 문제 말고, 별건의 프로젝트에서 지위가 달라지는 경우도 이와 함께 고민해볼 여지가 있다. 예컨대

A만화 작품 작업에서는 어시스턴트를 고용하여 플랫폼에 연재하고, B만화 작품 작업은 홀로 진행하여 플랫폼에 연재하는 작가가 있다면, 그는 사업주인가, 노무제공자인가? 또는 자영업자인가? 이러한 중복적 지위의 문제에 빠지게 된다.

결국 보조작가를 고용하는 메인작가에게까지 예술인 고용보험의 혜택이 적용되도록 하기 위해서는 사업주-노무제공자의 이중적 지위 또는 그 이상의 중복적 지위를 동시에 갖게 되는 경우 어느 범위까지 인정할 것인가에 대한 구체적인 기준 마련이 필요하다. 현행 기준에 따르자면 ‘사업주’로 파악되는 것이고, 예술인 고용보험의 취지에 따르자면 이들이 어시스턴트에게만 일을 시키는 것이 아니라 본인도 직접 일을 한다는 점을 근거로 ‘노무제공자’로서의 지위를 동시에 인정해주도록 하는 방안 등이 필요할 것이다.

셋째, 어시스턴트를 예술인 고용보험의 적용대상에 포함시키려 할 경우, 그 요건을 충분히 충족시킬 수 있는지의 문제다. 이들의 업무는 순수한 창작은 아닐지라도 사실상 작가와 거의 흡사한 작업을 하기 때문에 문화예술 활동으로 파악하기에 문제가 없어보인다. 문제는 이들의 일하는 정도, 기간, 그리고 수입을 어떻게 산정할 것인가에 있다. 만화작가들의 경우 대부분 서면계약에 기반하여 구체적인 수입과 활동형태가 파악될 수 있다. 그러나 어시스턴트의 경우 앞서 살펴봤던 것처럼 개인적 인맥이나 비공식적 네트워크 속에서 소개받아 서면계약 없이 신뢰에 기반하여 작업을 진행한 뒤 비정기적으로 대가를 받을 수 있다. 이러한 경우 현실적으로 고용보험 적용이 어려워질 수 있기 때문에, 계약서 체결문화 정착 등 보다 계약관계를 공식화할 필요가 있다.

넷째, 사업주의 지위와 관련하여 플랫폼에게 고용보험료 납부의무 또는 고용보험 자격 취득신고 등의 의무를 어느 수준까지 부과할 것인가의 문제다. 최근까지 업계에서도 예를 들어 에이전시를 통해 연재를 하는 작가들의 고용보험료를 플랫폼이 부담해야 하는가? 또는 어시스턴트의 보험료를 메인 작가가 아닌 플랫폼이 부담해야 하는가? 등의 논의가 있었다. 물론 현재 기준으로서는 고용보험관계가 기본적으로 근로자-사용자의 양면 관계를 전제로 실제 직접 계약을 체결한 상대방 양측이 사업주 및 노무제공자로서의 지위를 갖게 된다. 이에 따라 어시스턴트의 사업주는 메인작가이며, 에이전시를 통해 플랫폼에 연재하는 웹툰 작가들의 사업주는 해당 에이전시가 될 수밖에 없다. 그렇지만 영세한 에이전시나 제작사, 스튜디오를 지원하고 플랫폼 사업자들에게 보다 안정적이고 확실한 관리를 요구하고자 한다면 그에 맞추어 법제도가 개선되어야 할 것이고, 플랫폼 사업자들을 설득하여 책임을 부과하는 동시에 그들에게 인센티브를 부여할 방법이 수반되어야 할 것이다.

이처럼 장기적으로 이러한 법적 기준과 제도 도입의 방향성 사이의 간극 혹은 괴리를 메워줄 수 있는 실태파악, 제도보완 등이 요구된다.

나. 업계 이해당사자 간 입장차이

또 다른 측면에서 쟁점이 되고 있는 것은 업계 이해당사자간 사이의 다양한 입장차이라 할 수 있다. 웹툰 시장이 성장하는 가운데 다양한 플랫폼 및 에이전시들이 생겨났으나, 최근 업계 상황은 격화된 경쟁과 시장포화상태 등으로 매우 어렵다는 것이 업계 관계자들의 공통된 의견이었다. 웹툰 산업이 보다 성장해야 할 시점에서 예술인 고용보험제도가 특히 영세한 플랫폼이나 에이전시, 또는 출판사들에 지나친 부담을 주는 것이 아닌가 하는 우려의 목소리도 존재한다.

“한 때 플랫폼이 우후죽순 막 생겨나게 되면서 사실 작품 경쟁이나 작가 경쟁들이 고조되어 문제가 많았어요. 상위 플랫폼들 몇 개 빼고는 산업계도 어려운 상황들이 많고요. 되게 노력 해가면서 운영해나가는 케이스도 많단 말이지요. 그런데 일방적인 행정사항들이 모두 ‘작가님들’에게만 초점이 맞춰져 있다 보니까. 에이전시도 그렇고 플랫폼도 그렇고 ‘힘들어서 못해 먹겠다’ 하고 떨어져나가는 경우가 많다는 거예요. 예전에는 100작품이 필요했다면, 이제는 10작품들이면 충분한 상황이 되었거든요. 결과적으로 만화산업이 발전되고 작가님들의 처우가 개선이 되려면 이걸 뒷받침 하는 에이전시라든지 만화플랫폼들이 동반성장하지 않고는 작가님들의 처우 또한 나아지지 않는다는 것이죠” (G플랫폼 이사, S○○)

예술인 고용보험 도입시 사업주로서 납입할 보험료와, 추후 행정에 필요한 신규 인력의 채용 이슈도 이런 우려 섞인 목소리를 뒷받침한다. 플랫폼 당 평균적인 작품의 수가 100개가 넘고 이에 수반되는 관리가 어려울 것으로 예상되기 때문이다. 특히 에이전시는 작가와 플랫폼 사이의 상호계약 및 관리를 책임지는 입장이기 때문에 예술인 고용보험 적용에 따른 부담이 여러모로 가중될 수밖에 없다. 플랫폼과 계약이 체결된 작품의 납품 진행사항과 더불어 작가 관리, 보험료 산정에 따른 부가적인 소요 비용이 플랫폼에 비해 보다 산발적으로 발생할 수 있기 때문이다.

무엇보다 플랫폼과 에이전시는 ‘작가(인력)’를 대상으로 계약을 체결하는 고용관계가 아니라 오로지 ‘작품’으로만 계약을 맺는 일종의 일시적인 거래관계임을 강조하고 있다. 이

들은 보통 연재계약을 기본으로 2차 저작권 활용이나 해외진출 건과 관련해서는 별도 계약을 맺는다. 따라서 일반 근로자와 같은 실업급여 혜택을 작가에게 제공하는 데 동의할 수 없다는 입장이다. 예컨대 ‘독점계약’의 사례에서도 작가가 수입을 올리고 있는 다수의 작품들 중 ‘특정 작품’에 대해서만 계약을 할 뿐, 작가가 직접 플랫폼 및 에이전시에 ‘소속’되어있는 개념이 아니라고 주장한다.

“계약 자체가 ‘사람과 사람에 대한 계약’이 아니고 ‘작품에 대한 계약’이기 때문에, 사실 이게 저희가 봤을 때는 이 고용보험 적용 건이 상당히 애매하지 않을까” (G플랫폼 이사, S○○)

그렇다면 만화 작가군의 입장은 어떠한가? 국내 만화 협단체들은 예술인 고용보험 적용에 대해 조심스러운 입장을 보이고 있다. 플랫폼 및 에이전시에서 주장하는 추후 예상 가능한 문제점들도 있지만, 고용보험 도입에 앞서 보다 정교한 법적체계와 접근이 필요하다는 것이다. 예컨대 플랫폼 및 에이전시에 사업주로서 고용보험료를 납부하라고 강제할 경우, 이들 사업체가 만화 납품 자체를 동남아와 같이 단가가 낮은 해외발주처로 돌리거나, 또는 장기적으로 사업자 등록을 한 작가와만 계약을 체결하려 할 가능성이 있다.

“저희는 논의 때 당연가입에 대한 반대를 했고요. 어차피 사업자 등록을 하는 작가님들도 고용보험료 관련 행정이 잘 안 되고 있는데, 더군다나 누가 어떤 사업자가 이런 당연가입 계약을 하겠어요. 그리고 누가 사업자 등록증 없는 작가와 계약을 하려고 하겠어요? 부담해야 하는데. 그러면 무조건 사업자 등록증 있는 작가하고만 계약을 하겠죠. 그럼 완전히 플랫폼 정책들이 바뀌겠죠. 피할 길이 너무 많아요” (D협·단체 사무처장, K○○)

작가들의 반응은 제각각이다. 대개 고정수입 보장이 어려운 신인작가, 아마추어 지망생, 그리고 보조작가군은 예술활동과 사전 준비기간에 생계비가 보장될 수 있는 점에서 실업급여 수급을 찬성하고 있다. 반면, 안정적으로 만화 시장에 입성한 기성작가와 사업자 등록을 한 일부 고소득 작가군의 경우 오히려 실업급여 적용에 손해가 발생할 수 있다는 입장이다.

“작품이 잠시 뿔 터졌어요. 그래서 몇 억, 몇 천 만원 씩 갖고 가세요. 아주 잠깐. 한 3년 정도죠? 물론 작품이 쌓이니까 계속 조금씩 수입이 나긴 하겠지만, 아예 수입이 없을 수는 없겠지만요. 아무튼 그 이후로 그분들은 작품연재가 끝나면 수입이 급격히 줄어듭니다. 아예 없거나. 아니면 잠시 제휴업계를 통해서 약간 월 100만원 미만의 용돈벌이의 수준으로 수입이 줄어들겠죠. 그러면 사업자를 낸 작가님들이 손해를 볼 수도 있고요” (F플랫폼 부장, K○○)

“기본적으로 한달에 월 1,000만 원 이상은 벌어들이는 작가가 2~3명의 어시스턴트들을 쓸 수 있는 거고요. 대개 1명 정도만 쓰죠. 보통 신인작가가 월 200만원을 받는다고 하면, 회당 어시스턴트 계약비용이 회당 30~40만 원 정도일 것이고, 주간 연재를 한다고 하면 4주이고요. 그럼 어시스턴트에게 지불하는 비용이 인기 작가는 많게는 200만원을 줄 거고요. 신인작가는 그렇게 어시스턴트에게 돈을 못 주죠. 본인 자체가 월 200을 받는데요. 그러니 본인 사정에 맞춰서 1~2회만 어시스턴트를 쓸 수도 있고, 아무튼 아예 인력을 고용하지 않는 형태로 작업을 하는 작가도 있고요” (웹툰 작가, K○○)

창작자 성향이 강한 작가들은 본인들의 노무 활동을 고유의 예술 활동으로 여긴다. 이에 플랫폼이나 에이전시에서 측에서 고용보험 적용과 관련하여 연재시작일 및 사전제작기간 명시, 보조작가 활용 여부 등을 계약사항으로 제시하더라도 프리랜서적 성향과 개인별로 상이한 창작준비기간을 이유로 들어 반대할 가능성이 있다.

자택근무가 대부분인 작가들의 노무활동 특성 상 기존의 급여 지급방식을 선호하는 작가들도 존재한다. 비정규직 지위로 인해 당장의 생활비가 적실한 작가들은 현재 플랫폼 및 에이전시에서 제공하는 3.3%의 원천징수 공제 방식을 합리적인 지급 형태로 여기는 경향이 있다. 장기적인 사회보장 혜택보다는 당장의 더 높은 수익을 원할 수도 있다.

“계약 판도가 바뀌지 않는 이상, 지금 상태에서의 고용보험은 도입 자체가 안 될 것 같아요. 이쪽은 아니지만, 편집 쪽에 프리랜서로 계약직을 고용한다든지 알바를 하면 본인이 고용보험에 들고 싶어 하지 않는 경우가 있어요. 왜냐면 세금을 엄청 많이 떼야 하니까요. 수익이 낮아지죠. 자기는 안하면 좋겠다고 딱 3.3%만 떼고 싶다는 거죠” (B출판사 상무, J○○)

결국 성공적인 고용보험 제도의 정착을 위해서는 작가들의 인식이 전환될 수 있도록 보험료율에 따른 납입금 수준과 추후에 받을 실업급여 정도 등에 대한 홍보와 인식제고가 필요해 보인다.

5. 정책 제언

가. 만화작가활동의 애로점과 정책수요

구체적인 정책 제언을 도출하기 위해 앞서 우선, 만화·웹툰 작가들이 활동할 때 느끼는 어려운 점에 대해 분석한 결과(복수응답), 전반적으로 낮은 단가 및 급여로 인한 어려움이 가장 크다는 비중이 79.7%로 가장 높았다. 이어 데뷔나 연재 기회와 같은 경력 유지의 어려움 73.3%, 불공정 관행 54.5%, 표준단가와 같은 계약정보의 부족 44.6%, 계약 내용이나 계약 과정의 어려움 24.8%, 교육 기회와 같은 역량강화의 어려움 15.8% 순이었다.

이러한 분포는 활동 형태별로 메인작가나 각 활동 영역별 분포에서도 유사한 수준으로 확인되었으며, 다만 보조작가 집단의 경우, 만화·웹툰 작가로 활동시 가장 어려운 점으로 낮은 단가 및 급여가 78.3%였던 데 이어, 표준단가 등의 계약 정보 부족도 73.9%로 비교적 높은 응답 비중으로 나타나, 메인작가에 비해 상대적으로 열악한 조건에 있는 보조작가 집단은 계약 정보 부족의 문제를 낮은 단가나 급여 수준의 문제만큼 심각한 어려움으로 인식하고 있다는 점을 확인할 수 있었다.

<표 5-15> 만화·웹툰 작가 활동시 어려운 점(복수응답)

(단위 : 명, %)

구분	사례수	낮은 단가·급여	경력 유지 어려움	불공정 관행	계약 정보 부족	계약의 어려움	역량강화	기타
전체	(202)	79.7	73.3	54.5	44.6	24.8	15.8	7.4
활동 형태	메인작가	(179)	79.9	75.4	54.7	40.8	25.7	16.8
	보조작가	(23)	78.3	56.5	52.2	73.9	17.4	8.7
활동 영역	웹툰	(120)	76.7	75.0	49.2	46.7	28.3	16.7
	출판만화	(13)	84.6	61.5	61.5	46.2	23.1	0.0
	출판+웹툰	(69)	84.1	72.5	62.3	40.6	18.8	13.0

보조작가의 애로사항에 대해 분석한 결과(복수응답), 전반적으로 과도한 작업량이라고 응답한 비중이 전체의 24.2%로 가장 높았다. 이어서 대가하향조정(17.7%), 일방적 계약 중

단(14.5%), 무리한 수정요구(11.3%), 대가 지급지연(8.1%), 대가 미지급(4.8%) 순으로 응답 비중이 높았다.

활동영역별로 보조작가의 애로사항을 보면, 웹툰 보조작가는 과도한 작업량이 25.0%로 가장 높고 이어서 대가하향조정과 일방적 계약 중단이 14.6%로 높았다. 계약 형태별로 웹툰 보조작가를 나눠서 분석했을 때, 모두 과도한 작업량과 대가하향조정이 높은 비중을 차지하였다. 출판만화 보조작가의 경우에는 대가하향조정이 28.6%로 가장 높았고 이어서 무리한 수정요구와 과도한 작업량이 21.4%로 높았다.

<표 5-16> 보조작가의 애로사항(복수응답)

(단위 : %)

	전체	웹툰					출판만화				
			메인 작가	기타 상대	서면 계약	구두 계약		메인 작가	기타 상대	서면 계약	구두 계약
대가하향조정	17.7	14.6	12.5	18.8	21.4	11.8	28.6	33.3	20.0	33.3	27.3
대가 미지급	4.8	4.2	3.1	6.3	0.0	5.9	7.1	11.1	0.0	0.0	9.1
대가 지급 지연	8.1	8.3	6.3	12.5	7.1	8.8	7.1	11.1	0.0	0.0	9.1
무리한 수정요구	11.3	8.3	6.3	12.5	7.1	8.8	21.4	11.1	40.0	33.3	18.2
과도한 작업량	24.2	25.0	25.0	25.0	28.6	23.5	21.4	33.3	0.0	33.3	18.2
일방적 계약 중단	14.5	14.6	12.5	18.8	7.1	17.6	14.3	0.0	40.0	0.0	18.2
없 음	19.4	25.0	34.4	6.3	28.6	23.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

다음으로, 향후 만화·웹툰 작가들을 대상으로 필요하다고 생각하는 정책 방안에 대해 분석한 결과(3순위 복수응답), 작품 단가 및 급여를 현실화하는 것이 가장 필요한 정책이라고 응답한 비중이 전체 80.2%로 가장 높았다. 이어, 창작 지원 사업 확대 52.5%, 공정 거래 및 권익(권리) 보호 체계 구축 48.5%, 경력 유지 관리 지원 40.6%, 계약 정보 제공 32.2%, (해외) 시장 진출 기회 확대 19.8%, 계약 절차 완화 및 컨설팅 13.0%, 역량 강화(교육) 기회 확대 10.4% 순이었다.

전반적으로 작품 단가나 작품활동 급여 현실화 정책에 대한 요구가 활동 형태별로 메인 작가의 경우, 활동 영역 각 범주별로도 압도적으로 높은 비중이었는데, 이와 함께 창작 지원사업의 확대 정책이 필요하다는 요구 비중도 높은 점은 만화·웹툰 작가들이 작품 활동을

통해 적절한 경제적 보상 수준과 경제활동의 기회를 구하는 비율이 높다는 측면에서 작가들의 작품 활동과 연계된 경제적 조건을 개선할 필요성을 많이 느끼고 있음을 시사한다. 이는 공정 거래 및 권익(권리) 보호 체계 구축에 대한 정책적 요구나 경력 유지관리 지원방안에 대한 요구가 높다는 점에서도 만화·웹툰 산업 생태계에서 꾸준한 경제활동을 통해 경력을 지속하는데 어려움이 따른다는 점을 포괄적으로 반증하는 결과라 볼 수 있다.

특히, 보조작가 집단의 경우에는 단가 및 급여의 현실화(78.3%)가 가장 중요한 만큼, 이어 공정 거래 및 권익(권리) 보호 체계의 구축 정책이 필요하다는 응답 비중이 60.9%, 계약 정보 제공 정책에 대한 필요성에 대해서도 47.8%로 높은 편이었던 만큼, 상대적으로 계약 관계와 같은 경제활동 과정에서의 공정 거래와 권익 보호 문제에 대해 취약한 위치임을 인식한 경험 확률이 높을 수 있음을 함의한다.

<표 5-17> 만화·웹툰 작가 대상 향후 필요 정책 방안(복수응답)

(단위 : 명, %)

구분	사례수	단가 급여 현실화	창작 지원 사업 확대	공정거래 및 권익 보호 체계 구축	경력 유지 관리 지원	계약 정보 제공	(해외) 시장진출 기회 확대	계약 절차 완화 및 컨설팅	역량 강화 기회 확대	기타
전체	(202)	80.2	52.5	48.5	40.6	32.2	19.8	13.9	10.4	2.0
활동 형태	메인작가	(179)	80.4	54.2	46.9	40.2	30.2	22.3	13.4	2.2
	보조작가	(23)	78.3	39.1	60.9	43.5	47.8	0.0	17.4	0.0
활동 영역	웹툰	(120)	75.8	49.2	48.3	43.3	35.8	20.8	15.0	2.5
	출판만화	(13)	76.9	61.5	53.8	38.5	38.5	7.7	7.7	0.0
	출판+웹툰	(69)	88.4	56.5	47.8	36.2	24.6	20.3	13.0	1.4

나. 만화분야 예술인 고용보험 도입 관련 정책제언

(1) 법제도 차원

앞서 검토한 바와 같이, 만화분야에 예술인 고용보험을 도입하는 과정에서 많은 쟁점들과 과제가 발생할 것으로 예상된다. 이에 따라 법제도적 차원에서 어떤 방안이 필요한지 정리해볼 필요가 있다.

(가) 사업주와 노무제공자의 지위상 혼란 문제

첫째, 사업주와 노무제공자의 지위 상 중복 또는 사각지대가 발생할 것에 대한 법제도적 차원의 구체적 기준 또는 정책적 대비가 필요해 보인다. 특히 플랫폼 또는 에이전시, 출판사와 문화예술용역계약을 맺은 메인작가가 보조작가(어시스턴트)를 고용하게 되는 경우가 문제가 될 수 있다. 이러한 메인작가의 경우 사업주성이 인정되어 고용보험 적용대상에서 제외될 수 있는데, 기존 자료 및 본 연구의 조사에 따르면 이 과정에서 약 50% 가량의 작가들이 고용보험 적용대상에서 제외될 수 있다.

이것은 상당히 큰 규모라 할 수 있는데 현행 법제도상 중복적인 지위를 인정할 수 있는 근거가 없는 상태다. 복수의 플랫폼 또는 출판사와 계약하여 노무를 제공하는 작가의 경우 이중취득 즉 중복수혜가 인정되는 방향으로 법제도가 마련될 것으로 보이지만, 사업주인 동시에 노무제공자의 지위를 갖게 되는 경우는 어떻게 해야 할 것인지 뚜렷한 답이 없다. ‘다른 사람을 고용하지 않고 자신이 직접 노무를 제공’해야 한다는 원칙이 유지되는 한 이들은 적용범위에서 제외된다. 그렇다면 이에 대해서는 두 가지 방안이 가능할 수 있다. 첫째로 예술인 고용보험의 적용대상에 이들을 포함하고자 한다면, 보조작가에게 외주를 맡기고 있는 메인작가들 그 자신이 동시에 직접 노무제공을 수행하기도 한다면, 사업주가 아닌 노무제공자로서의 지위 또한 인정하는 방향으로 법제도를 보완해야 할 것이다. 둘째로, 이러한 법제도 개정이 형평성에 어긋나는 것으로 합의된다면 예술인 고용보험의 적용대상에서는 제외하되 사회보험제도의 혜택을 받지 못하게 되는 만큼 다른 방식의 지원 확대가 필요할 것이다.

위와 관련하여, A 프로젝트에서는 보조작가를 활용하고 B 프로젝트에서는 혼자서 노무제공을 하는 작가의 경우 사업주와 노무제공자 중에서 무엇으로 볼 것인지, 또는 어느 하

나로 편입되도록 할 것인지의 문제가 있다. 이러한 경우에 사업자등록의 여부 등 세부적인 기준을 바탕으로 판단할 수 있는 법제도적 근거가 마련될 필요가 있다. 예를 들어 중복적 지위를 인정하여, A 프로젝트의 사업주성을 인정하는 동시에 B 프로젝트의 노무제공자 지위를 인정하려 한다면, 이것이 하나의 프로젝트 안에서 인정될 수 있는지, 그것이 안 된다면 별 건의 프로젝트에서는 인정될 수 있는지 등에 대한 세부적인 기준 마련이 필요하다.

(나) 사업주의 범주와 역할 문제

또 다른 문제는 과연 문화예술용역의 사업주를 어디까지로 확정하고, 얼마만큼의 역할을 강제할 것인가와 관련된다. 작가와 연재계약을 맺는 영세한 에이전시 또는 보조작가를 활용하여 작품활동을 하고 있는 메인작가 입장에서는, 결국 작가의 문화예술활동에 따른 수익을 플랫폼에서 창출한다면 플랫폼이 사업주로서의 역할을 해야 하는 것 아니냐는 문제제기를 하는 경우가 많다.

이와 관련하여 창작 기반의 만화분야와 다소 성격은 다르지만, 최근 미국, 스페인, 이탈리아와 같은 해외에서는 플랫폼 사업자들로 하여금 프리랜서 플랫폼 노동자들을 ‘근로자’로 간주하도록 하는 흐름이 나타나고 있음을 참고할 수 있다. 일례로 미국 캘리포니아주 상원에서는 ‘우버(Uber)’나 ‘리프트(Lyft)’ 등에서 활동하는 프리랜서 플랫폼 노동자들을 비롯한 특수고용노동자들을 기본적으로 ‘근로자’로 추정하되, 개인사업자를 사용했다고 주장할 경우 그 증명 책임을 기업이 부담하도록 하는 ‘AB5(Assembly Bill 5)’ 법안을 통과시킴으로써, 기본적으로 모든 ‘노무제공자’들을 노동자로 간주하도록 하였다.⁹⁾ 이러한 기준에 따르면 플랫폼을 통해 배달대행과 대리운전 등을 수행하는 특수형태근로종사자들의 경우 그들의 사회보장제도 가입 및 관련 보험료 납부 의무를 플랫폼 사업체가 부담하게 된다.

국내에서도 프리랜서 인력들에 대한 사회보장제도의 확대를 도모하고 실업급여 등을 통해 경제적 안전망을 마련하고자 한다면, 이러한 흐름을 참고하여 가능한 원청 사업주가 하청 부문의 인적 계약까지 포괄하여 사업주로서의 의무를 이행하도록 하는 방안을 마련할 수 있다. 예컨대 구체적으로 만화분야에서는 플랫폼이 에이전시와 계약을 하는 과정에서 작가와의 계약관계까지 포괄하도록 한다면, 또는 메인작가와 에이전시의 계약관계에서 보조작가

9) 김보현 (2019. 9. 19). 해외선 ‘플랫폼 노동자’도 근로자라는데 한국은 언제쯤? 비즈한국.

<https://bizhankook.com/bk/article/18559>

고용에 대한 부분까지 포괄하도록 계약방식을 개선하는 방안이 있다.

이처럼 대형 포털 플랫폼이나 출판사를 중심으로 그 이하 에이전시·스튜디오 등을 통해 작품활동을 하고 있는 작가들에 대한 고용보험 관리 차원에서의 책무를 부과하는 방안이 제시될 수 있다. 다만 이 경우는 고용보험료를 직접 내는 사업주로서의 지위가 아니라 (사업주는 직접 계약을 체결한 상대방이므로) 어디까지나 업계에서 우월적 위치를 점하고 있는 사업체의 사회적 책무 정도로 이해할 수 있다.

그러나 다수의 중소 플랫폼 또는 출판사들의 경우 앞서 검토한 바와 같이 제작비용 차원에서 부담을 갖게 되거나, 특히 고용보험 관련 행정업무의 큰 부담에 직면할 위험이 있다. 이 부분에 대해서는 구체적인 기준을 마련하여 소규모 플랫폼 및 출판사들을 중심으로 고용보험 관련 행정적 부담을 줄여줄 수 있는 방안을 추진할 필요가 있다.

(다) 노무제공기간 및 소득범위 산정의 문제

노무제공에 해당하는 예술 활동의 기간을 어떻게 산정할 것인지, 그리고 고용보험 가입 요건에 해당하는 소득범위를 어떻게 산정할 것인지도 중요한 과제다.

우선 실제 용역기간, 다시 말해 노무제공 기간을 산정하는 데 있어서 작가의 작품 활동을 위한 작업시간을 어떻게 파악할 것인가? 이를테면 웹툰연재계약을 앞둔 작가가 ‘세이브 원고’라 하여 연재 전 미리 일정 분량의 원고를 쌓아놓고 준비하는 기간, 실제 연재가 진행되는 기간, 그리고 연재완료 후 2차적 저작물(OSMU)를 비롯한 추가 서비스 기간 등을 어떻게 파악할 것인가? 여기서 중요한 것은 문화예술용역을 수행함에 있어 ‘노무제공’을 위해 투입하는 시간에 가장 근접한 시간산정 기준을 설정할 필요가 있다는 점이다.

문화예술용역을 하면서 노무제공하는 기간, 다시 말해 고용보험료를 납부하는 기간을 계약기간 전체로 본다면, 일반적인 연재계약은 작품활동 기간과 서비스 기간까지 합치면 3~4년을 넘을 수 있다. 그렇다면 실제 작품을 그리는 시기는 1년 정도라 하더라도, 이후의 2~3년은 서비스 기간이고 수익배분(RS)만 이루어지는 시기가 되며, 그 기간은 실업기간으로 인정될 수 없게 된다. 그러나 일반적으로 대다수의 웹툰 작가들은 충분한 수익을 올려 높은 수익배분을 받기보다는 월 50만원 내외의 고료(원고료)나 MG로 수입의 상당부분을 충당하고 있는 상태다. 또한 한 작품이 완료된 뒤에 2~3년간 수익배분만 기다리며 일을 하지 않는 경우도 드물다. 이어서 다른 작품 활동을 계속하게 되면, 이런 방식으로 문화예술

용역계약 기간이 산정될 경우 실질적인 활동 공백에도 불구하고 ‘실업기간’이 존재하지 않게 될 수 있다.

따라서 다양한 조사연구 등을 통해 실제 노무제공기간으로 산정할 수 있는 시기를 구체화하는 것이 필요하다. 현실적으로 가능한 방안으로는, 연재 시작 전 준비기간 1~2개월을 포함하여 최초 연재, 또는 출판만화의 경우 초판 인쇄가 이루어지는 시점까지를 실질적인 노무제공 기간으로 산정하는 방안이 있다. 이렇게 된다면, 예컨대 만화분야에서 문화예술 용역에 해당하는 노무제공 기간은 ‘계약시점에서 최초연재 종료일, 또는 출판만화의 초판 인쇄일까지를 기준으로 하되, 작품활동 준비기간 2개월을 합산’하는 것으로 설정해볼 수 있다.

“만화 같은 경우에 습작기간도 있고 준비기간이 워낙 길어서 완전히 빠지고 말씀 드리기는 어렵지 않을까 생각도 드는데요. 문제는 이걸 어떻게 증명을 할 것인가. ‘실업’이라고 하는 것을 생각해보면 사실 ‘계약기간’에 대해서 뭔가 ‘대가’가 지급이 된다는 걸 전제할 수밖에 없는데, 계약에 포함되어 있지 않는 기간에 대해서까지, 완전히 확대시키는 것은 어렵지 않을까 생각이 들지만요. (공연예술 분야의 경우) 계약기간 이전의 몇 개월 연습기간에 대해서 어느 정도 인정해주는 경향이 있거든요. 그래서 만화가들 같은 경우도 다 똑같지 않겠지만, 계약 기간 이전의 ‘준비기간 몇 개월 정도’는 명시되어 있지 않더라도 포함되어야 한다. 이런 방향이 맞지 않을까” (법률전문가, P○○)

두 번째는 소득범위를 산정하는 문제다. 이는 예술인 고용보험의 중복취득과 관련된 문제로 볼 수도 있다. 현재까지 정리된 고용보험위원회의 의결 및 개정법률안에 따르면 다양한 플랫폼 또는 출판사와 계약을 하는 만화작가의 경우에도 개별적인 계약 건별로 별도의 피보험자격을 얻을 수 있게 될 것으로 보인다. 즉, ‘이중취득’ 또는 그 이상의 복수계약 관계를 인정해주는 방향으로 진행될 예정이다. 그러나 이에 대한 구체적인 시행령이나 기준이 명시되지 않은 상황이므로 법제도 차원에서의 구체적 방안이 필요해 보인다. 예를 들어 예술인 고용보험에 가입하여 실업급여 혜택을 받을 수 있는 대상자의 기준이 ‘월 소득 50만원’이라고 한다면, 설령 개별 용역계약들에서 각각 50만원 이하의 소득을 올리더라도, 그것을 모두 합산하여 50만원이 넘는다면 적용대상자로 편입시키는 방안을 고려해야 할 것이다.

다만 이 때 만화작가가 A작품 활동에서는 보조작가를 고용하거나 사업자등록을 하여 사

업주 또는 자영업자로서의 지위를 갖고, B작품 활동에서는 개인 프리랜서 자격으로 문화예술용역을 수행한다면 이 경우 이중취득 혹은 ‘다중취득’의 상황을 인정할 것인가가 쟁점이 될 수 있다. 현재 제도상으로는 자영업자 고용보험과 일반 근로자 고용보험이 구별되는데 오로지 ‘노무제공자’자격만 가진 사람에 대해서 이중취득 혹은 그 이상을 인정해줄 것인지, 아니면 한 편으로는 자영업자 또는 사업주이면서 다른 한 편으로 노무제공자일 때 그것을 별도의 건으로 분리하여 노무제공에 한해 인정해줄 것인지 등의 과제가 남는다. 이것은 결국 앞서 언급한 작가의 보조작가 고용, 즉 제3자 고용과 관련한 지위상 혼란의 문제와도 연결되어 있다.

(라) 표준계약서 항목 구체화

예술인 고용보험의 도입과 성공적인 안착을 위해서는 표준계약서 체계가 좀 더 포괄적으로 재편되고, 그 항목들이 ‘문화예술용역계약’ 여부를 판단할 수 있는 주요 기준들을 중심으로 구체화되거나 재편될 필요가 있다.

첫째, 보조작가의 문화예술활동을 실질적으로 포함할 수 있도록 표준계약서의 체계가 재편될 필요가 있다. 현재 표준계약서의 구성은 대부분 메인작가를 기준으로 이루어져 있기 때문에 보조작가의 작업범위나 기간, 대가 등에 대한 공식화된 파악이 어려운 상황이다. 따라서, 장기적으로 보조작가들까지 예술인 고용보험의 대상으로 포함하고자 한다면 약식 형태라라도 표준화된 서면 계약이 보급되고 확대될 필요가 있다.

둘째, 노무제공기간을 판단할 수 있는 시간적 기준의 구체화가 필요하다. 예를 들어 원고 준비기간 혹은 세이브 원고 생산 기간을 어느 정도로 볼 것인지, 그것을 노무제공기간에 포함시킬 것인지를 결정해야 하고, 실제 노무가 제공되는 기간이 계약서 내에 분명하게 명시되도록 항목을 구성할 필요가 있다. 앞서 제시한 바와 같이 원고료 또는 제작비, MG가 지급되는 기간과 일치시키거나, 계약시점부터 최초연재 또는 초판발행 시점까지로 설정하는 등의 방법이 있다.

셋째, 작가들의 문화예술용역활동에 대한 대가지급의 대표적인 유형과 방식을 분명히 구분해야 한다. 현재 MG에 RS가 결합된, 또는 원고료에 RS가 결합된 수익분배 구조는 어느 선까지가 노무제공의 대가인지, 그리고 어디서부터가 사업소득의 분배에 해당하는 것인지 불분명한 경우가 많다. 고용보험 적용을 위해서는 결국 ‘노무제공’에 따른 수입을 정

확히 산출해야 하므로 이 부분이 구체화될 필요성이 제기된다.

이와 더불어 작가들의 경력이나 등급에 따른 표준적 최저 단가기준이, 적어도 이 노무 제공 단계에서 마련되어 공유될 필요성도 제기된다. 예컨대 예술인 고용보험의 적용이 제외되는 소득기준이 월 50만원으로 결정될 경우, 극단적으로는 플랫폼이나 에이전시 측에서 원고료나 제작비, MG를 49만원으로 맞추고 RS 비율을 높이는 대응을 하게 될 수 있다. 따라서 예술인 고용보험 본래의 취지가 잘 반영되도록 하기 위해서라도 최저 단가의 표준화 또는 노무제공에 따른 대가지급 방식과 유형을 구체적으로 한정짓거나 명시할 필요가 있다.

(2) 예술인 고용보험제도 안착을 위한 지원방안

지금까지 검토한 바와 같이, 예술인 고용보험의 만화분야 도입과 관련하여 수많은 입장 차이와 정책적·법제도적 쟁점들 및 과제들이 산적해 있는 상황이다. 그 중에서도 만화 산업 현장의 관계자들이 가장 우려하는 것은, 예술인 고용보험제도 시행에 따른 비용 및 행정 차원에서의 부담이라 할 수 있다. 결국 이러한 부담을 완화하고 제도가 안착되도록 하기 위해서는 영세한 플랫폼 및 에이전시 사업자들에 대한 지원과, 보험 대상에서 제외되는 작가들에 대한 별도의 지원방안이 필요하다.

먼저, 영세 플랫폼 및 에이전시·제작사·매니지먼트사에 대해서는 현재 고용보험제도에서 운영하고 있는 ‘두루누리 사회보험료 지원사업’¹⁰⁾과 유사한 형태의 지원책이 필요하다. ‘두루누리’의 경우 ‘근로자 수가 10인 미만인 사업에 고용된 근로자 중 월평균 보수가 210만원 미만인 근로자와 그 사업주에게 사회보험료(고용보험료 및 연금보험료) 부담분을 최대 90%까지 지원’하는 제도이다. 그런데 이는 임금근로자에 해당하므로, 만약 예술인 고용보험 분야에 적용하기 위해서는 문화예술분야의 특성에 맞도록 사업체 규모를 세밀하게 고려해야 할 것이며, ‘문화예술용역’에 따른 대가의 월평균 기준 등을 분야별로 구체화해야 할 필요가 있다.

그 밖에도 영세한 업체들의 경우 보험료 신고 및 납부의무를 비롯해 피보험관리자로서의 의무를 수행하기 위한 행정적 부담이 발생하므로, 관련 인력 충원을 지원하거나 행정 부담을 정부나 공공기관에서 일부 대행해주는 등의 방안도 검토할 필요가 있다.

10) 정부24 홈페이지 참고. <https://www.gov.kr/portal/service/serviceInfo/B49000100028>

둘째, 보험 대상에서 제외되는 작가에 대한 별도의 지원방안이 필요한 이유는, 이들이 업으로 삼고 있는 문화예술분야 활동의 지속가능성과 성장을 뒷받침함으로써 장기적으로 보험료를 납부하는 주체로 편입되는 데 도움을 줄 수 있기 때문이다. 지원이 필요한 대표적인 사람들은 어시스턴트 작가를 고용함으로써 보험대상에서 제외되는 메인작가들, 그리고 지나치게 낮은 수입으로 대상에서 제외되는 보조작가들이라 할 수 있다.

어시스턴트 작가를 고용하는 메인작가들의 경우도 마찬가지로, 그 활동내역을 증명하고 일정한 지원대상 선정 절차에 따라 사업대상에 선정될 경우 보조작가에 대한 보험료 지원 및 행정적 지원을 제공하는 방안을 마련할 필요가 있다. 특히 현재 만화관련 지역 진흥원 등에서 다양한 방식으로 운영되고 있는 작가 지원사업과 관련하여 보조작가를 활용하는 메인작가들에 대한 인센티브를 부여하거나, 또는 보조작가 자체에 대한 지원사업들을 확대하는 방안도 함께 모색되어야 할 것이다. 예술인 고용보험제도가 도입된 이후에는 특히 이 제도의 혜택 범주에서 벗어나는 작가들에 대해서 일정한 기준에 따른 활동증명을 거친 뒤에 우선적으로 지원사업 대상으로 지정하는 등의 방안도 검토해볼 만하다.

다. 기타 정책제언

(1) 계약관행 및 작가 처우개선

만화 업계에서 이루어지고 있는 계약 형태는 거의 개인별로 구별될 수 있을 정도로 복잡하고 다양하다. 예술인 고용보험이 만화분야에 안착되고, 또 그 본래 취지인 만화작가들의 전반적인 처우가 개선되어 불안정성이 완화되고 활동의 지속가능성이 증대되기 위해서는 다음의 정책적 과제들이 제기된다.

우선, 계약관행 차원에서, 여전히 만화업계에 일부 남아 있는 불공정거래 관행을 개선하는 것이 필요하다. 대표적인 것이 웹툰 콘텐츠 제공 또는 연재·출판권 설정계약에 일부 존재하는 것으로 보이는, 발간, 판매, 유통, 전송 등에 대한 권리가 과도하게 장기적으로 설정되거나 자동연장 조항이 포함되어 있는 부분이다. 웹툰의 경우 연재종료 후 2년 또는 3년간 다른 저작재산권의 행사권리를 사실상 독점적으로 플랫폼이나 에이전시에 위임하는 사례가 다수이다. 경우에 따라서는 그보다 더 길어지는 경우도 있다는 것이 업계 관계자들의 증언이다. 또한 출판권 설정과 관련하여 별도로 종료시키지 않을 시 자동으로 계약내용이

연장되도록 쓰여진 사례 등에서 발견되는 불공정거래 요소들이 개선될 필요가 있다.

다른 한 편으로, 만화작가들은 비대칭적인 계약관계 속에서 여전히 저작권과 관련하여 충분한 권한을 행사하지 못한다고 느끼고 있었다. 대표적인 것이 매절계약 관행인데, 엄밀한 의미에서 매절을 한다고 해서 저작권을 양도하는 것은 아님에도 업계 내부에서 ‘매절’이 곧 ‘저작권의 양도’와 같은 개념으로 쓰이고 있다. 즉 ‘매절’이 ‘인세’와 달리 목돈을 한 번에 받는, 말하자면 수익분배를 포함한 대가지급 방식의 한 유형임에도 불구하고 저작권 자체를 넘겨야 하는 관행으로 업계에 자리 잡고 있다는 점이다. 본 연구에서도 이러한 현상을 고려하여 매절계약을 외주용역계약과 같은 범주로 묶어 이해하고 있으나, 이 부분에 대한 명확한 구분과 정리가 필요해 보인다.

다른 한 편으로, 2차적 저작물에 대한 사업 부분은 최근 별도의 계약으로 작성하도록 권유되고 있고 그렇게 하는 업체들이 많이 늘어난 것은 사실이다. 그러나 여전히 포괄적인 계약이 적지 않게 이루어지고 있다는 점 또한 해결해야 할 과제다. 창작자의 권익을 보호하기 위한 목적에서도 그렇고, 본 연구가 다루고 있는 예술인 고용보험 도입을 위해 문화예술용역계약의 범주를 명확히 하기 위해서도 그렇다. ‘일’의 제공과 그에 대한 대가지급 관련 계약과, 이미 만들어진 만화 콘텐츠로 사업하는 차원의 계약이 뒤섞이는 것이 여러 가지 혼란을 불러일으킬 수 있기 때문이다.

이는 표준계약서에 대한 이해와 활용 미비, 또한 어려운 법률용어와 정보부족 등으로 인해 작가와 플랫폼·에이전시 사업체 사이에 발생하는 비대칭적 관계에서 기인한 것으로 볼 수 있다. 따라서 표준계약서 보급 및 관련 교육과 안내가 더 확대될 필요가 있다. 특히 보조작가들의 경우 실질적으로 문화예술용역에 해당하는 일을 수행하고 있음에도 불구하고 서면계약 관행 자체가 여전히 자리 잡지 못했다는 점에 주목해야 한다. 향후 예술인 고용보험의 적용대상으로 보조작가들의 편입을 고려한다면 계약형태와 대가지급 등에 관한 정보 구축이 필요하고, 그를 위해서는 표준계약을 중심으로 한 서면계약 보급이 필수적이다.

그밖에 만화작가들의 처우를 개선하기 위해서는 앞서 정책수요에서 조사된 바와 같이 창작 및 연재 기회 자체를 늘려야 할 필요가 있다. 경력관리 및 유지가 가능할 수 있도록 창작지원 사업을 확대하고, 만화작가군에 대한 데이터베이스(DB) 구축을 통해 지속적인 경력관리 및 복지사업 진행 등을 이어갈 필요성이 제기된다.

(2) 예술인 고용보험 관련 인식제고

마지막으로, 만화분야에 예술인 고용보험제도가 안착되도록 하기 위해서는 법제도의 취지와 기능에 대한 적극적인 홍보 및 인식 제고가 필요하다. 최근까지도 만화분야 사업체 담당자들이나 작가들은 예술인 고용보험의 추진 내용에 대해 알지 못하거나, 적용방식 및 기준 등에 대한 편견을 갖고 있는 경우가 많다.

연구진이 심층 인터뷰를 진행하기 위해 만났던 많은 수의 업계 관계자 및 작가들의 경우에도 예술인 고용보험의 도입방향이냐 주요 내용에 대해서 거의 알고 있지 못한 경우도 많았다. 또는 취지에는 공감하지만 현실성이 없다는 우려를 비롯해 극렬하게 반대하는 입장도 존재하고 있다. 이는 비단 만화업계만의 이슈가 아니다. 전체적으로 예술인 고용보험의 틀을 설계함에 있어서 문화예술 분야 각 영역마다의 특수성과 맥락을 충분히 공유하고 이해하지 못한 상태로 추진될 경우 더욱 커다란 문제와 반대에 부딪힐 우려가 있다.

따라서 새로 도입될 법제도의 원칙과 방향성이 설정된 만큼, 그것이 차질 없이 진행되도록 하고 부작용을 최소화하기 위해서는 광범위한 공감대 형성과 협의 과정이 필요할 것으로 보인다. 앞서 논의한 바와 같이 극명한 반대 입장도 존재하고, 세부 사항에 있어서는 잠재적인 문제 소지가 있는 법제도의 사각지대가 존재하기 때문이다.

이와 관련하여 장기적으로, 앞서 제기한 주요 쟁점들 및 정책적 과제들에 대한 유관 기관 및 정책 당국의 적극적인 대응과 연구·조사 등이 이어져야 할 것으로 보인다.



참고문헌

20
19

참고 문헌

- 고용노동부(2018). 『예술인 고용보험 도입을 위한 토론회』. 고용노동부.
- 김석준(2019). 『국가능력과 경제통치술』. 이화여자대학교출판부.
- 나예리(2006). 『만화가가 말하는 만화가』. 부키.
- 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』. 문화체육관광부.
- 문화체육관광부(2018). 『공정한 웹툰 생태계 조성을 위한 토론회』. 문화체육관광부.
- 방우송(2011). 만화산업의 현황분석 및 발전 방향모색. 『한국콘텐츠학회지』, 9권 3호, 18~22.
- 서우석·이경원(2019). 예술인 고용보험 도입의 정책적 이해: 예술인 복지정책과 고용보험 정책을 중심으로. 『문화정책논총』, 33권 1호, 213~241.
- 이병희(2015). 고용보험 20년의 평가와 과제: 사각지대와 실업급여를 중심으로. 『한국사회보장학회』, 1호, 125~155.
- 이용관·이상규(2019). 『대중문화예술분야 용역계약 범위 설정 방안 기초연구』. 한국콘텐츠진흥원.
- 이용관(2016). 『콘텐츠 분야 근로환경 분석』. 한국문화관광연구원.
- 차민정·양혜원·박경신·윤지연·이정희·배성희(2019). 『예술인 고용보험 적용을 위한 문화예술용역 범위 설정 방안 기초연구』. 문화체육관광부.
- 한국노동연구원(2014). 『예술인 고용보험 적용을 위한연구』. 한국노동연구원.
- 한국예술인복지재단(2018). 『2018 한국예술인복지재단 연차보고서』. 한국예술인복지재단.
- 한국출판문화산업진흥원(2018). 『KPIPA 출판산업 동향(2018 상반기)』. 한국출판문화산업진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2019.6a). 『2018 만화산업 백서』. 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2019.4). 『2018 웹툰 작가 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2019.6b). 『2018 웹툰 사업체 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2018.3). 『2018 콘텐츠산업 창의인력 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2016.10). 국내 웹툰 사업자의 동남아시아 진출 전략-인도네시아와 태국을 중심으로. 『KOCCA포커스』, 9호, 1~22.

한국콘텐츠진흥원(2016.9). 『만화 유통환경 개선방안-웹툰 산업을 중심으로』. 한국콘텐츠진흥원.

한국콘텐츠진흥원(2018.7). 『만화·웹툰 작가실태 기초조사』. 한국콘텐츠진흥원.

한국콘텐츠진흥원(2014). 『웹툰산업의 구조적 문제점과 개선방안-웹툰 대형포털 플랫폼 유통구조를 중심으로』. 한국콘텐츠진흥원.

한국콘텐츠진흥원(2019.1). 『콘텐츠산업 2018년 결산 및 2019년 전망』. 한국콘텐츠진흥원.

한국콘텐츠진흥원(2019.3). 『콘텐츠산업 공정상생 생태계 조성전략 연구』. 한국콘텐츠진흥원.

Porter, ME et al.(2001). *Understanding Business: Processes*. London : Routledge in association with the Open University.

기사자료 및 웹사이트

특수형태근로종사자·예술인도 실업급여를 받을 수 있게 된다(2018.08.07.). 고용노동부,

http://www.moel.go.kr/news/eneews/report/eneewsView.do?news_seq=9063

권민수(2018.09.28.). 카카오페이지 성장 위해 투자 늘린다. ‘제2의 김비서’ 탄생 노려.

미디어SR, <http://www.mediasr.co.kr/news/articleView.html?idxno=49532>

문체부, 만화산업 매출액 1조 원 목표 중장기 계획 발표(2014.05.28.). 문화체육관광부,

https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=13551

문체부-서울시-웹툰 3사,공정한 계약문화 조성 위해 손잡는다(2017.09.21.). 문화체육관광부,

https://www.mcst.go.kr/kor/s_notice/press/pressView.jsp?pMenuCD=0302000000&pSeq=16269&pTypeDept=&pSearchType=&pSearchWord=&pCurrentPage=1

박승훈(2018.12.06.). 안민석 의원 ‘문화기본법 일부개정법률안’ 외 4건 의안 대표 발의.

NBC-1TV, <https://www.nbc1tv.com/news/article.html?no=25601>

저작권 뺏고 대금 안주고-문화예술 불공정 실태조사 결과 발표(2017.06.13.). 서울특별시,

<https://opengov.seoul.go.kr/press/12324844>

인현우(2015.01.26.). 미생 윤태호 작가 “내 문하생엔 4대 보험도 제공 중.” 한국일보,
<https://www.hankookilbo.com/News/Read/201501260488255284>

홍하나(2018.01.16.). 웹툰 활용한 2차저작물, 드라마부터 AI까지 퍼질 것. Digital Today,
<http://www.digitaltoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=115480>

국가법령정보센터 www.law.go.kr

디지털만화규장각 <http://dml.komacn.kr>

설문지

20
19

만화·웹툰 작가 용역계약 실태조사

안녕하십니까?

이 조사는 만화·웹툰 작가들에 대한 예술인 고용보험 도입에 앞서 활동 현황과 계약 실태를 조사하고자 기획되었습니다.

제도도입 과정에서 현장의 특수성이 충분히 고려될 수 있도록, 설문조사를 통해 작가님들의 상황을 정확히 파악하고 의견을 수렴하려 합니다. 만화작가로서 경력을 이어가고 계시는 여러분들의 권익을 보호하기 위해 진행되는 조사인 만큼, 번거로우시더라도 적극 참여하시어 끝까지 응답해주시기를 부탁드립니다.

더불어 본 조사는 통계법 제33조(비밀의 보호)에 따라 통계목적만 이용되며, 귀하의 응답내용은 절대 비밀로 보장됨을 알려드립니다.

감사합니다.

[통계법 제33조(비밀의 보호)]

- ① 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
- ② 통계의 작성을 위하여 수집된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

2019년 8월

• 조사주관기 : 문화체육관광부
관 : 한국콘텐츠진흥원
한국문화관광연구원

• 조사수행기관 : Hankook Research

SQ1. 귀하께서는 최근 3년간 만화·웹툰 분야에서 연재·출판된 작품에, 작가 또는 보조작가로서 참여하신 경험이 있습니까?

- 1. 예
- 2. 아니오 -> 설문중단



A. 작가 기본 정보

A1. 귀하께서 활동하시는 영역은 어디입니까?

1. 웹툰만
2. 출판만화만
3. 출판만화 및 웹툰 모두(활동 비율은 관계 없음)

A2. 귀하의 주요 역할은 무엇입니까?

1. 글(스토리) 작가
2. 그림(작화, 채색, 배경) 작가
3. 글+그림작가

A3. 귀하께서 작업하시는 공간은 어디입니까? 가장 주된 작업 공간 하나만 응답해 주십시오.

1. 회사
2. 집
3. 공공기관 작업실
4. 개인 임대 작업실
5. 기타()

A4. 귀하께서 메인작가나 보조작가로 본격적인 활동을 시작하신 연도는 언제입니까?

()년

A6. 귀하께서는 현재 전속계약을 체결하셨습니다가?

1. 그렇다(전속계약임)
2. 그렇지 않다(전속계약 아님)

A7. 귀하께서 주로 활동하는 매체는 어디입니까? 해당하는 보기를 모두 골라주십시오.

1. 플랫폼(포털) (예: 네이버웹툰, 네이버시리즈, 다음웹툰, 카카오페이지 등)
2. 플랫폼(웹툰 전문) (예: 레진코믹스, 탑툰, 투믹스 등)
3. 에이전시(기획·제작사, 매니지먼트, 스튜디오) (예: 투유드림, D&C, 재담미디어 등)
4. 출판사 (예: 대원씨아이, 서울문화사, 학산문화사 등)
5. 공공기관 (예: 한국만화영상진흥원, 한국콘텐츠진흥원 등)
6. 기업(또는 사업체) (예: 민간기업 혹은 조합 등)



B. 경제활동

B1. 귀하께서는 현재 어떤 형태로 활동하고 계십니까?

1. 전업 작가
2. 겸업 작가

B2. 귀하의 현재 종사상 지위는 무엇입니까?

1. 1인 자영업자(프리랜서) -> B2-1
2. 사업주인 자영업자(근로계약 고용원이 있는 자) -> B2-1
3. 정규직 임금근로자 -> B3
4. 비정규직 임금근로자 -> B3

B2-1. 귀하께서는 사업자 등록을 하셨습니까?

1. 사업자 등록을 했다
2. 사업자 등록을 하지 않았다

B3. 2018년 한해를 기준으로 귀하의 연간 총 소득은 얼마입니까?

만화, 웹툰 뿐만 아니라 그 외 활동 수입을 모두 포함하여 응답해 주십시오.

세후 약 ()만원

B4. 2018년 한해 기준 연간 소득의 세부 비중을 아래 각 항목별로 응답해 주십시오.

구 분	세부 항목	비 중(%)
만화·웹툰 관련 소득	1. 원고료(저작권 양도)	()%
	2. 원고료(저작권 양도하지 않음)	()%
	3. MG	()%
	4. RS(미리보기 포함, 유료 수익 분배)	()%
	5. 2차 저작권	()%
	6. 인세	()%
만화·웹툰 분야 외 소득	7. 강의·레슨	()%
	8. 기타	()%
9. 합계		()%



연재 시점·출판 권수와 무관하게 작품을 기준으로 응답해 주십시오.

총 ()편

계약 상대	작품 수	
	서면계약	구두계약
1. 플랫폼(포털, 웹툰전문)	()편	()편
2. 에이전시(기획·제작사,매니지먼트)	()편	()편
3. 출판사	()편	()편
4. 공공기관	()편	()편
5. 기업(사업체)	()편	()편
6. 작가	()편	()편
7. 합계	총 ()편	총 ()편
8. 총 합계	총 ()편	

2. 보조작가(어시스턴트) -> C5

// 카테고리(C4-1~C4-21-5) : 최근 3년 간 귀하께서 메인 작가로서 만화·웹툰 분야에서 체결한 계약에 대한 질문입니다. 대표 작품 1개 계약에 대해서 작성해 주시기를 바랍니다. //

C4-1. 해당 작품의 영역은 무엇입니까?

1. 웹툰
2. 출판만화

C4-2. 해당 작품에서 귀하의 역할은 무엇입니까?

1. 글(스토리) 작가
2. 그림(작화, 채색, 배경) 작가
3. 글+그림 작가

C4-3. 해당 작품의 계약 상대는 누구입니까?

1. 플랫폼(포털, 웹툰 전문)
2. 에이전시(기획·제작사, 매니지먼트)
3. 출판사
4. 공공기관
5. 기업(사업체)
6. 다른 글/그림 작가(공동 저작의 경우)

C4-4. 해당 작품의 계약이 이루어진 연도는 언제입니까?

()년

C4-5. 해당 작품의 저작권 소유 주체는 누구입니까?

1. 본인
2. 계약 상대방(플랫폼·에이전시·출판사·기업 등)
3. 저작권 분할 소유

C4-6. 해당 작품에서의 활동 형태는 다음 중 어디에 해당합니까?

1. 단독작가
2. 팀소속작가

C4-7. 다음은 계약 내용에 대한 질문입니다.

해당 작품의 계약서 작성 형태는 어디에 해당합니까?

1. 서면 계약-> C4-8
2. 구두 계약-> C4-9-1-1

C4-8. 해당 작품의 계약 형식은 어디에 해당합니까?

1. 대면 계약
2. 비대면 계약(온라인, 전화 등)

C4-9-1-1. 해당 작품의 웹툰 연재 기간은 총 몇 주입니까?

연재 총 ()주

C4-9-1-2. 해당 작품의 계약 기간은 웹툰 연재 종료 후 언제까지입니까?

웹툰 연재 종료 후 ()년

C4-9-2. 해당 작품의 계약 기간은 계약 체결 시점부터 작업 종료일까지 총 몇 개월입니까?

총 ()개월

C4-10-1. 해당 작품의 연재 주기는 어디에 해당합니까?

1. 주 2회
2. 주 1회
3. 격주 1회
4. 월 3회
5. 기타()

C4-10-2. 해당 작품의 출판 주기는 어디에 해당합니까?

1. 1~3개월
2. 4~6개월
3. 7~9개월
4. 10~12개월
5. 기타()

C4-11-1. 해당 작품의 계약 총 회차는 몇 회입니까?

()회

C4-11-2. 해당 작품의 계약 총 권수는 몇 권입니까?

출판 ()권

C4-12-1. 해당 작품은 웹툰 1회당 평균 몇 컷으로 구성되었습니까?

약 ()컷

C4-12-2. 해당 작품은 출판만화 1권당 평균 몇 쪽으로 구성되었습니까?

작품 1권당 페이지 수를 응답해 주십시오.

약 ()쪽

C4-13. 해당 작품의 연재 또는 출판 범위는 어디에 해당합니까?

1. 국내
2. 해외
3. 국내+해외

C4-14. 해당 작품의 계약은 다음 중 어디에 해당합니까?

※ 독점 계약은 해당 작품을 특정 플랫폼 또는 출판사를 통해서만 연재 또는 출판하는 것을 의미합니다.

1. 독점 계약
2. 비독점 계약

C4-15. 해당 작품의 계약서 종류를 모두 골라주십시오.

1. 출판 계약
2. 전자책 발행 계약
3. 국내 연재 계약
4. 해외 연재 계약
5. 연재 저작권 대리·위임 계약
6. 저작권 활용 제작·사업화 계약(게임, 드라마 등)
7. 공동 저작 계약
8. 기획·홍보 만화 계약

C4-16. 해당 작품의 1회당(웹툰) 또는 1권당(출판) 지급금액은 얼마입니까?

※ 원고료(제작비)와 MG 금액만 응답해 주십시오.

()만원

C4-17. 해당 작품의 RS 산정(사업자측과 수익분배) 시, 귀하는 전체 수익(100%) 중 몇 %정도 수익을 받으셨습니까?

()%

C4-18. 해당 작품을 연재 또는 출판할 당시, 보조인력을 사용한 경험이 있습니까?

1. 있다 -> C4-19
2. 없다 -> C4-21

C4-19. 당시 보조인력의 인원 수는 총 몇 명이었습니까?

()명

C4-20. 당시 보조인력을 어떤 방식으로 고용하셨습니까?

1. 계약서 작성 후 직접 고용
2. 계약서 없이 외주(아웃소싱)
3. 플랫폼·에이전시·출판사 등에서 별도 계약 진행

C4-21-1. 해당 작품의 계약서에 기재되어 있는 항목을 모두 체크해 주십시오.

계약서를 확인할 수 없다면 기억나는 대로 최대한 상세히 체크해 주십시오.

1) 계약목적 및 지급방식

1. 연재료
2. 제작료
3. 출판료(인세)
4. 수익 배분
5. 2차저작물 재사용 이용 허락
6. 2차저작물 사업화에 대한 우선협상권
7. 광고 게재
8. 원고/연재/제작/사용료 지급일
9. 원고/연재/제작/출판료(인세)/사용료 지급 방법
10. 계약기간 및 권리 유지기간
11. 계약내용 변경
12. 휴재
13. 사후처리
14. 세금
15. 없음

C4-21-2. 해당 작품의 계약서에 기재되어 있는 항목을 모두 체크해 주십시오.

계약서를 확인할 수 없다면 기억나는 대로 최대한 상세히 체크해 주십시오.

2) 계약 효력

1. 계약해지/해제
2. 계약해석/보완
3. 손해 배상
4. 재해 및 사고/불가항력
5. 비밀유지
6. 관할 법원
7. 효력 발생일
8. 없음

C4-21-3. 해당 작품의 계약서에 기재되어 있는 항목을 모두 체크해 주십시오.

계약서를 확인할 수 없다면 기억나는 대로 최대한 상세히 체크해 주십시오.

3) 편집 및 발행

1. 교정 책임 내용
2. 회차
3. 게재분량
4. 서비스 지역
5. 수정 발행
6. 원고 연재 시기
7. 원고 연재 기간
8. 원고 인도 시기
9. 원고 발행 시기
10. 없음

C4-21-4. 해당 작품의 계약서에 기재되어 있는 항목을 모두 체크해 주십시오.

계약서를 확인할 수 없다면 기억나는 대로 최대한 상세히 체크해 주십시오.

4) 배타적 권리

1. 배타적 권리
2. 배타적 발행권 설정
3. 배타적 발행권 한계
4. 배타적 발행권 소멸 후 배포
5. 배타적 발생권 존속기간
6. 없음

C4-21-5. 해당 작품의 계약서에 기재되어 있는 항목을 모두 체크해 주십시오.

계약서를 확인할 수 없다면 기억나는 대로 최대한 상세히 체크해 주십시오.

5) 저작권

1. 저작 인격권
2. 저작권자 권리
3. 저작권자 의무
4. 사업주 권리
5. 사업주 의무
6. 저작물 내용/권리변동에 대한 책임
7. 저작물 정보 인도
8. 위임 저작물 이용 비용 부담
9. 제3자 저작권 위임
10. 위임의 범위
11. 위임 종료시점
12. 저작권 행사 위임 대가
13. 결과물 무상지급
14. 저작권 침해 공동대응

15. 저작권자의 저작권 유지
16. 저작권 표시
17. 저작권 또는 배타적 발행권 양도
18. 양도 금지
19. 저작권자의 정보 이용
20. 공동저작
21. 없음

// 카테고리(CA5-1~CB5-13-3) : 최근 3년 간 귀하께서 만화·웹툰 분야에서 보조 작가로서 활동하면서 체결한 계약에 대한 질문입니다. 대표적인 계약에 대해서 최대 2개까지 작성해 주시기를 바랍니다.

※ 서면계약 없이 진행된 계약은 구두계약에 해당하는 것으로 간주합니다. //

CA5-1. 첫 번째 대표작의 활동 영역은 무엇입니까?

1. 웹툰
2. 출판만화

CA5-2. 첫 번째 대표작에서 귀하의 역할은 무엇입니까? 담당한 역할을 모두 선택해 주십시오.

1. 글
2. 배경
3. 밑색
4. 채색
5. 식자(대사작업)
6. 기타()

CA5-3. 첫 번째 대표작의 계약 상대는 누구입니까?

1. (메인)작가
2. 플랫폼(포털, 웹툰 전문)
3. 에이전시(기획·제작사, 매니지먼트)
4. 출판사
5. 기타()

CA5-4. 첫 번째 대표작의 계약이 이루어진 연도는 언제입니까?

()년

CA5-5. 다음은 계약 내용에 대한 질문입니다.

첫 번째 대표작의 계약서 작성 형태는 어디에 해당합니까?

1. 서면 계약-> CA5-6
2. 구두 계약-> CA5-7

CA5-6. 첫 번째 대표작의 계약 형식은 어디에 해당합니까?

1. 대면 계약
2. 비대면 계약(온라인, 전화 등)

CA5-7. 첫 번째 대표작의 계약 기간은 어디에 해당합니까?

1. 상시계약
2. 작품 연재기간(전체)
3. 일정기간(계약 당사자 협의에 따라)

4. 계약기간 없음

CA5-8. 첫 번째 대표작의 작업 주기(메인작가 또는 사업주에게 작업 결과물을 제출하는 주기)는 얼마나 됩니까?

1. 월 ()회
2. 정기적이지 않음(특정하기 어려움)

CA5-9. 첫 번째 대표작에서 1회 작업 결과물 제출 시, 본인의 작업 분량은 얼마나 되었습니까?

작품 1회당 컷 수를 응답해 주십시오.

()컷

CA5-10. 첫 번째 대표작의 보조 작가로서 1회당 고정적인 지급금액은 얼마입니까?

※ 원고료(제작비), MG 등을 포함하여 응답해 주십시오.

()만원

CA5-11-1. 첫 번째 대표작의 계약서에 기재되어 있는 항목을 모두 체크해 주십시오.

구두계약의 경우 협의했던 사항들을 모두 체크해 주십시오.

1) 계약목적 및 지급방식

1. 작업 내용 및 범위
2. 지급 금액/급여 수준
3. 수익 배분
4. 대가/급여 지급일
5. 대가/급여 지급 방법(고정금액/MG)
6. 계약기간 및 권리 유지기간
7. 없음

CA5-11-2. 첫 번째 대표작의 계약서에 기재되어 있는 항목을 모두 체크해 주십시오.

구두계약을 했거나 계약서를 확인할 수 없다면 기억나는 대로 최대한 상세히 체크해 주십시오.

2) 계약 효력

1. 계약해지/해제
2. 손해 배상
3. 재해 및 사고/불가항력
4. 비밀유지
5. 효력 발생일
6. 없음

CA5-11-3. 첫 번째 대표작의 계약서에 기재되어 있는 항목을 모두 체크해 주십시오.

구두계약을 했거나 계약서를 확인할 수 없다면 기억나는 대로 최대한 상세히 체크해 주십시오.

3) 편집 및 발행

1. 작업 결과물/원고 교정관련 사항
2. 작업분량
3. 작업 결과물/원고 제출(마감) 시점
4. 없음

CA5-12. 첫 번째 대표작의 보조작가로 활동할 때 경험한 어려운 점이 있었다면 모두 체크해 주십시오.

1. 대가 하향조정
2. 대가 미지급
3. 대가 지급 지연
4. 무리한 수정요구
5. 과도한 작업량
6. 일방적 계약중단
7. 없음

CB5-1. 두 번째 대표작의 활동 영역은 무엇입니까?

1. 웹툰
2. 출판만화

CB5-2. 두 번째 대표작에서 귀하의 역할은 무엇입니까?

담당한 역할을 모두 선택해 주십시오.

1. 글
2. 배경
3. 밑색
4. 채색
5. 식자(대사작업)
6. 기타()

CB5-3. 두 번째 대표작의 계약 상대는 누구입니까?

1. (메인)작가
2. 플랫폼(포털, 웹툰 전문)
3. 에이전시(기획·제작사, 매니지먼트)
4. 출판사
5. 기타()

CB5-4. 두 번째 대표작의 계약이 이루어진 연도는 언제입니까?

()년

CB5-5. 다음은 계약 내용에 대한 질문입니다.

두 번째 대표작의 계약서 작성 형태는 어디에 해당합니까?

1. 서면 계약-> CB5-6

2. 구두 계약-> CB5-7

CB5-6. 두 번째 대표작의 계약 형식은 어디에 해당합니까?

1. 대면 계약
2. 비대면 계약(온라인, 전화 등)

CB5-7. 두 번째 대표작의 계약 기간은 어디에 해당합니까?

1. 상시계약
2. 작품 연재기간(전체)
3. 일정기간(계약 당사자 협의에 따라)
4. 계약기간 없음

CB5-8. 두 번째 대표작의 작업 주기(메인작가 또는 사업주에게 작업 결과물을 제출하는 주기)는 얼마나 됩니까?

1. 월 ()회
2. 정기적이지 않음(특정하기 어려움)

CB5-9. 두 번째 대표작에서 1회 작업 결과물 제출 시, 본인의 작업 분량은 얼마나 되었습니까?

작품 1회당 컷 수를 응답해 주십시오.

()컷

CB5-10. 두 번째 대표작의 보조 작가로서 1회당 고정적인 지급금액은 얼마입니까?

※ 원고료(제작비), MG 등을 포함하여 응답해 주십시오.

()만원

CB5-11-1. 두 번째 대표작의 계약서에 기재되어 있는 항목을 모두 체크해 주십시오.

구두계약의 경우 협의했던 사항들을 모두 체크해 주십시오.

1) 계약목적 및 지급방식

1. 작업 내용 및 범위
2. 지급 금액/급여 수준
3. 수익 배분
4. 대가/급여 지급일
5. 대가/급여 지급 방법(고정금액/MG)
6. 계약기간 및 권리 유지기간
7. 없음

CB5-11-2. 두 번째 대표작의 계약서에 기재되어 있는 항목을 모두 체크해 주십시오.

구두계약을 했거나 계약서를 확인할 수 없다면 기억나는 대로 최대한 상세히 체크해 주십시오.

2) 계약 효력

1. 계약해지/해제
2. 손해 배상
3. 재해 및 사고/불가항력
4. 비밀유지
5. 효력 발생일
6. 없음

CB5-11-3. 두 번째 대표작의 계약서에 기재되어 있는 항목을 모두 체크해 주십시오.

구두계약을 했거나 계약서를 확인할 수 없다면 기억나는 대로 최대한 상세히 체크해 주십시오.

3) 편집 및 발행

1. 작업 결과물/원고 교정관련 사항
2. 작업분량
3. 작업 결과물/원고 제출(마감) 시점
4. 없음

CB5-12. 두 번째 대표작의 보조작가로 활동할 때 경험한 어려운 점이 있었다면 모두 체크해 주십시오.

1. 대가 하향조정
2. 대가 미지급
3. 대가 지급 지연
4. 무리한 수정요구
5. 과도한 작업량
6. 일방적 계약중단
7. 없음



D. 고용보험

//카테고리(단독) :

※ 고용보험

고용보험은 개인이 원하지 않는 불가피한 사유로 실업 상태가 되었을 때 재취업 기회를 지원해주는 제도로써, 실업급여를 지급하거나 구직활동, (재)교육 서비스 등을 제공합니다. 임금노동자와 사업주(사용자)는 각각 임금의 0.65%(100만원당 6,500원)에 해당하는 고용보험료를 매월 납부하고, 실업상태에 놓이게 되면 일정기간 실업급여를 받을 수 있습니다.

※ 예술인 고용보험제도

최근 정부에서는 불안정하고 빈번한 실업상태에 놓이게 됨으로써 위험에 처하기 쉬운 예술인에게 사회적 안전망을 제공하고 실업급여를 통해 지속가능한 활동을 보장하고자, 위의 고용보험 제도를 만화를 포함한 문화예술 분야에 확대 적용하기로 하고, 현재 법적·제도적 차원의 개선이 추진되고 있습니다. 그 주된 수혜대상은 만화작가가 될 예정입니다. //

D1. 귀하께서는 과거 고용보험에 가입된 경험이 있습니까?

1. 있다
2. 없다
3. 잘 모른다

D2. 다음 중, 고용보험제도가 제공하는 서비스를 받은 적이 있다면 모두 응답해 주십시오.

1. 실업급여
2. 실업자 구직알선서비스
3. 실업자 취·창업지원 교육
4. 실업자 취업지원 훈련(인턴 등)
5. 제작자 직업능력개발훈련
6. 출산전후휴가, 육아휴직 급여지원
7. 기타()
8. 없음

D3. 귀하께서는 현재, 고용보험에 가입되어 있습니까?

1. 있다 -> D3-1
2. 없다 -> D4
3. 잘 모른다-> D4

D3-1. 해당 고용보험은 만화·웹툰 작가 활동과 관련되어 있습니까?

1. 네
2. 아니오

D4. 귀하께서는 **향후**, 만화·웹툰 작가로서 고용보험에 가입할 의사가 있습니까?

현재 고용보험에 가입되어 있는 경우에도, 향후 고용보험 가입 상태를 유지하고 싶으신지 응답해 주십시오.

1. 있다 -> D5
2. 없다 -> D4-1

D4-1. 고용보험 가입을 원하지 않는 이유는 무엇입니까?

1. 보험료를 납부하면, 보수가 낮아질 것 같아서
2. 사업주인 플랫폼·에이전시(제작사/기획사)·출판사가 원하지 않을 것 같아서
3. 실업급여나 취·창업 교육·훈련, 구직알선 등의 고용 서비스를 필요로 하지 않아서
4. 고용보험 외, 나머지 3대보험인 건강보험, 산재보험, 국민연금 가입 부담이 생길 것 같아서
5. 작가는 근로 노동자가 아니라 창작자이므로, 프리랜서는 가입대상이 아니라고 생각해서
6. 기타()

D5. 향후 정부에서 만화작가를 예술인 고용보험에 가입하도록 하되 그 보험료 일부를 지원해 준다면, 본인이 내야 할 보험료 중 어느 정도를 직접 부담할 의사가 있습니까?

※ 현행 제도는 임금노동자의 경우, 본인과 사용자(고용주)가 각각 임금의 0.65%(100만원당 6,500원)를 매월 보험료로 내고, 실업 시 가입기간에 따라 실직 전 임금의 50%를 지급받습니다.

1. 0%
2. 10%
3. 20%
4. 30%
5. 40%
6. 50%
7. 60%
8. 70%
9. 80%
10. 90%
11. 100%

D6. 귀하께서 메인작가로서 보조작가(어시스턴트) 인력을 활용하여 작품활동을 하실 경우, 보조작가를 고용한 사업주로서 보조작가들에 대한 고용보험료를 납부할 의향이 있습니까?

1. 예 -> D8
2. 아니오 -> D6-1

D6-1. 보조작가(어시스턴트)에 대한 고용보험료 납부의사가 없는 경우, 그 이유는 무엇입니까?

1. 경제적 비용 부담이 커서

2. 보험가입과 관리 등 행정적 작업 부담이 커서
3. 메인작가는 보조작가의 고용주가 아니라고 생각하기 때문에
4. 보조작가에 대한 고용보험료 또한 플랫폼·제작사·에이전시·출판사 등 사업체가 부담해야 한다고 생각하기 때문에
5. 기타()

D7. 귀하께서 보조작가로 활동하시면서 예술인 고용보험에 가입하게 될 경우, 그 사업주로서 고용보험료를 분담해야 할 주체는 누구라고 생각하십니까?

1. 메인작가
2. 플랫폼·에이전시·출판사 등 만화관련 사업체

D8. 귀하께서 향후 다음의 서비스를 받을 수 있다면, 다음 중 가장 희망하는 것 1가지만 응답해 주십시오.

1. 실업급여
2. 실업자 구직알선서비스
3. 실업자 취·창업지원 교육
4. 실업자 취업지원 훈련(인턴 등)
5. 재직자 직업능력개발훈련
6. 출산전후휴가, 육아휴직 급여지원
7. 기타()
8. 없음



E. 정책 수요

E1. 만화·웹툰 작가로 활동할 때 느끼는 어려운 점을 순서대로 3가지만 응답해 주십시오.

1. 계약 정보 부족(표준단가 등)
2. 낮은 단가·급여
3. 계약(내용·과정)의 어려움
4. 경력 유지 어려움(데뷔·연재기회 등)
5. 역량강화(교육기회) 어려움
6. 불공정 관행
7. 기타()

E2. 다음 중 필요하다고 생각하시는 정책 방안을 순서대로 3가지만 응답해 주십시오.

1. 계약 정보 제공
2. 단가·급여 현실화
3. 계약절차 완화 및 컨설팅
4. 경력 유지관리 지원
5. 역량강화(교육) 기회 확대
6. 창작 지원사업 확대
7. 공정거래 및 권익(권리) 보호 체계 구축
8. (해외)시장 진출기회 확대
9. 기타()



배경 문항

배문1. 귀하의 성별은 무엇입니까?

1. 남성
2. 여성

배문2. 귀하의 출생연도를 응답해 주십시오.

()년

배문3. 귀하께서는 정규교육 과정을 어디까지 받았습니까?

졸업 여부와 관계없이 가장 마지막으로 다닌 학교 기준으로 응답해 주십시오.

예시 : 현재 2~3년제 대학교 재학 중인 경우는 '대학교(4년제 미만)'에 응답

1. 고등학교
2. 대학교(4년제 미만)
3. 대학교(4년제 이상)
4. 대학원 석사과정
5. 대학원 박사과정

배문3-1. 해당 교육 과정의 이수 여부는 다음 중 무엇입니까?

1. 졸업
2. 재학
3. 수료
4. 휴학
5. 중퇴

배문4. 귀하께서 거주하고 계신 지역은 어디입니까?

1. 서울
2. 부산
3. 대구
4. 인천
5. 광주
6. 대전
7. 울산
8. 세종
9. 경기
10. 강원
11. 충북
12. 충남
13. 전북
14. 전남
15. 경북
16. 경남
17. 제주
18. 해외

만화분야 문화예술용역계약 범위설정 방안 기초연구

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원
감 수 | 이 양 환 (정책본부 본부장)
박 혁 태 (산업정책팀 팀장)
연구총괄 | 정 미 경 (산업정책팀 수석연구원)
수행기관 | 한국문화관광연구원
연구책임 | 이 상 규 (한국문화관광연구원 연구원)
공동연구 | 이 용 관 (한국문화관광연구원 부연구위원)
김 소 연 (한국문화관광연구원 연구원)
연구참여 | 송 보 미 (한국문화관광연구원 위촉연구원)

발 행 인 | 김영준 (한국콘텐츠진흥원장)
발 행 일 | 2019년 10월 16일
발 행 처 | 한국콘텐츠진흥원
주 소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전 화 | 1566-1114
홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호_KOCCA 19-30

ISBN_978-89-6514-862-3(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"

