



안녕하세요. 한국만화가협회의 회장이자,
이우영작가사건 대책위원회의 위원장 신일숙입니다.

최근 저희 만화계는 따뜻한 동료 작가인 이우영 작가님을 잃었습니다. 생전에 작가님을 지독하게 괴롭혔던 싸움은 조금도 해결되지 않았습니다. 이우영 작가님이 겪으신 일은 현재 만화웹툰계에서 만연한 불공정 계약의 한 단면입니다. 그리고 아주 많은 작가들이 지금도 불공정 계약을 맺고, 열악한 노동 환경 속에서 신체와 정신의 건강을 위협당하며 그래도 좋은 작품을 만들기 위한 고투를 계속하고 있습니다.

이런 상황에서 저희는 아주 어려운 제안을 하나 하려 합니다. 오늘 토론회는 많은 내용을 다루는 토론회가 아닙니다. 간소하지만, 중요하고 어려운 내용을 집중적으로 다루기 위해 만들어졌습니다. 현재 웹툰작가들의 겪고 있는 계약 실태를 파악하기 위해서는 ‘계약서 실태조사’가 반드시 필요합니다. 그 동안 다양한 기관에서 웹툰작가들이 겪고 있는 불공정 계약에 대한 실태조사가 여러 차례 진행된 바 있습니다. 하지만 작가들이 문답식으로 진행되는 서베이 조사로는 현장에서 발생하고 있는 불공정 계약의 실태를 정확히 파악하기 힘듭니다.

최근 저희 한국만화가협회에 다양한 제보가 들어오는데, 제보를 통해 파악하고 있는 계약서 상황은 처참한 수준입니다. 오늘 발제로 참여해주실 범유경 변호사님과 조은 작가님께서 잘 설명해주시겠지만, 지금 같은 계약현황 대한 개선이 없다면 웹툰 작가들은 어떤 꿈이나 미래도 그릴 수 없을 것입니다.

이우영 작가님은 한국에서 가장 많이 알려진 작품 중 하나인 <검정고무신>을 잡지 만화 역사에 기록될 정도로 긴 시간 동안 연재하셨지만, 독소조항 투성이인 불공정 계약서에 사인하셨습니다. 신인작가들은 더 심각합니다. 만화계의 가장 중요한 구성 요소인 창작자가 위기입니다. 이런 현실을 극복하기 위해서는 더 정확하게 창작자들이 겪고 있는 고통의 현실을 알아야 합니다. 그 시작은 언제나 ‘실태조사’이며, 이 실태조사의 가장 적극적인 방법으로 ‘계약서 실태조사’를 강도높게 실행해야 한다는 게 저희 만화가협회와 이우영작가사건대책위원회의 결론입니다.

계약서 실태조사는 아주 어려운 과제이며, 저희 만화가협회의 힘만으로도 역부족인 사안이었습니다. 그래서 오늘 이우영 작가님의 부고 소식에 함께 슬퍼해주시고, 우리에게 큰 힘을 실어주신 여러 국회의원님들과 문화, 시민단체, 그리고 만화계 동료분들의 도움을 요청했습니다. 저희들의 도움에 기꺼이 응해주신 유정주 더불어민주당 의원님, 김승수 국민의힘 의원님, 류호정 정의당 의원님, 김윤덕 더불어민주당 의원님, 임오경 더불어민주당 의원님, 그리고 참여연대, 민주사회를 위한 변호사모임 문화예술스포츠위원회, 문화연대의 관계자 분들. 그리고 우리 만화계의 동료 협단체 관계자분들께 깊게 감사드립니다. 어려운 길이지만 우리가 반드시 걸어야 할 길이기도 합니다. 곁에서 묵묵히 힘을 더해주시고 같이 걸어주시는 여러분 모두의 의지를 기억하겠습니다.

한국만화가협회 신 일 숙 회장



안녕하세요.

더불어민주당 문화예술특별위원회 위원장,
문화체육관광상임위원회 국회의원 유정주입니다.

먼저 오늘 토론회를 준비해주신 이우영작가사건대책위원회 관계자분과 한국만화가협회, 참여연대, 민주사회를 위한 변호사모임, 그리고 김윤덕 의원님, 임오경 의원님, 김승수 의원님, 류호정 의원님께 깊은 감사 인사드립니다.

최근 만화가 이우영 작가님의 부고는 우리 모두에게 큰 상처였습니다. 저는 <문화산업의 공정한 유통환경 조성에 관한 법률>을 발의하여 문화산업 종사자들에게 제도적인 버팀목을 만들기 위해 노력하고 있지만, 업계 현장에 계신 창작자분들의 피부에 와닿는 제도적 장치를 만들기 위해서는 보다 많은 노력이 필요하다는 것을 잘 알고 있습니다.

창작자들의 권리를 보호하기 위해 다양한 대안이 제시되고 있습니다. 논의되고 있는 것은 표준계약서를 재 정비하고, 법률지원을 더욱 강화하는 방향으로 가닥을 잡는 것 같습니다. 업계의 계약서 표준을 제시하는 표준계약서의 중요성은 강조 할 필요가 없으며, 창작자가 자신의 계약 조건을 상세히 파악 할 수 있게 법률 지원 서비스를 제시하는 것도 중요한 과제입니다. 하지만 묻지 않을 수 없습니다. 현재 논의되고 있는 표준계약서가 과연 창작자의 입장, 약자의 입장에서 검토되고 있는지, 또 표준계약서가 있으면 과연 표준계약서 대로 계약 할 수 있는지, 법률 상담 서비스로 자신의 계약 조건을 상세히 알았다고 해서 과연 독소조항을 제거해달라고 사업자와 협상 할 수 있는지를 말입니다.

구조적으로 기울어진 운동장입니다. 이우영 작가님의 비극적인 사례가 우리에게 던져준 충격과 과제는 이미 사회에 알려진 유명한 작가조차 불공정한 계약서에 도장을 찍는 현실과 이 악순환의 고리를 끊는 일입니다. 문화산업의 공정환경 조성을 위한 노력은 입체적으로 이루어져야 합니다. (사)한국만화가협회에서 제안해주신 계약서 실태조사는 대안 마련에 필요한 기초가 될 것입니다.

오늘 발제에 참여해주신 범유경 변호사님과 웹툰작가 조은 작가님께 감사드립니다. 경청하겠습니다. 그리고 머리를 맞대고 제대로 고민하겠습니다. 문체부 관계자도 참여해주셨는데, 이우영 작가님께서 겪으신 비극은 우리가 책임지는 영역에서 발생한 사건입니다. 우리의 일이라 생각하고, 진지하게 고민에 함께해주시기 바랍니다. 무엇보다 문체부의 역할이 중요합니다. 그리고 오늘 이 자리를 함께 만들어주신 동료 의원님들께서도 문제 해결을 위해 최선을 다해 노력해주실 것이라 믿습니다. 시민사회와 문화예술계의 여러 단체가 보태주시는 힘에 문화산업 종사자와 창작자들은 든든함을 느끼리라 생각합니다.

우리는 문화산업을 발전시키기 위해 불공정한 행위를 철저히 규제하고, 문화산업 종사자와 창작자들의 권익을 보호해야 합니다. 이를 위해 지속적인 노력이 필요하며, 저는 앞으로도 문화산업의 공정환경 조성을 위해 노력할 것을 약속드립니다. 감사합니다.

더불어민주당 유 정 주 국회의원



안녕하십니까.

국민의힘 대구북구를 김승수 의원입니다.

오늘 많은 분들과 함께 만화·웹툰계의 불공정계약을 근절하기 위한 「웹툰계약서 실태조사를 위한 국회토론회」를 개최하게 되어 매우 뜻깊게 생각합니다.

토론회 개최에 힘써주신 한국만화가협회 신일숙 회장님을 비롯한 관계자 여러분의 노고에 깊은 감사의 말씀드립니다.

지난 2월에도 더불어민주당 유정주 의원님, 정의당 류호정 의원님과 함께 작가분들의 불공정계약 등과 관련한 고통스러운 현실을 듣는 자리를 마련한 바 있습니다.

그동안 예술인신문고·공정상생센터 설치, 표준계약서가 도입 등 만화계를 비롯해 콘텐츠 산업의 불공정 행위를 근절하기 위한 많은 노력이 있어왔지만, 아직까지도 많은 작가분들께선 불공정 계약, 저작권 침해, 협약 위반 등으로 인해 고통받고 있는 것이 현실입니다.

더욱이 최근에는 만화 ‘검정고무신’으로 우리 국민들께 널리 사랑받은故 이우영 작가께서 제작사와의 수많은 불공정 계약과 관행으로 고통받으신 끝에 세상을 등지는 안타까운 사건마저 발생했습니다.

문체부의 10대 불공정행위 실태조사에 따르면 대부분의 문화상품의 창작의 주체인 프리랜서의 경우 무려 87% 이상이 ‘현저히 낮은 대가 책정’, ‘납품 후 재작업 요구 및 미보상’ 등의 불공정 행위를 경험했다고 합니다.

전 세계 일류로 우뚝 선 K콘텐츠가 지속적으로 발전하고, 우리나라가 진정한 문화강국으로 거듭나기 위해서는 콘텐츠 산업의 근간이자 보배인 창작자들에 대한 불공정 행위들을 더 이상 방치해서는 안됩니다.

윤석열 정부는 이러한 문화계 불공정 행위를 근절하고 창작자분들을 실질적으로 보호하기 위해 ‘콘텐츠 산업의 공정환경 조성’을 핵심 국정과제로 선정해 추진하고 있으며,故이우영 작가와 같은 불공정 계약 사태가 재발하지 않도록 ‘창작자 권리 보호 방안’을 발표하고, ‘저작권법률지원센터’를 출범시키는 등 많은 노력을 기울이고 있습니다.

이러한 일환으로 저 역시 ‘문화산업 공정유통 및 상생협력에 관한 제정 법률안’을 정부와 협력해 발의하였으며, 이 법안은 최근 소관 상임위원 문화체육관광위원회를 통과했습니다.

본 법안이 국회를 최종 통과할 때까지 최선을 다할 것을 약속드리는 한편, 만화계가 진정한 상생을 이루고 공정과 상식이 바로 설 수 있도록 앞으로도 정부와 함께 힘을 모아 나가겠습니다.

오늘 토론회 주제인 ‘불공정 계약 실태조사 및 근절 방안 마련’ 역시 오늘 논의된 다양한 의견을 경청하여 정부 정책과 법안으로 반영될 수 있도록 최선의 노력을 다해 나가겠습니다.

감사합니다.

국회의원 김승수



안녕하세요.
정의당 류호정입니다.

“눈여겨보는 쪽은 웹툰이다. 해외 작가들도 한국 플랫폼에 주목하고 있고 인재가 몰리는 분야다.” 한국의 문화 산업을 총망라한 신간 서적 <한류외전>의 저자(김윤지 연구자)의 말입니다. 네이버의 실적 발표에 따르면 네이버 웹툰은 전년 대비 115% 성장했습니다. 글로벌 시장 내 우리 웹툰 경쟁력이 입증된 셈입니다.

시장의 물리적 경계는 없습니다. 성장의 한계도 없어 보입니다. 웹툰 시장은 주요 플랫폼의 상장을 전후로 성장세가 가속화될 전망입니다. 네이버 최수연 대표는 “웹툰에서 오리지널 전문 창작자로 활동 중인 2000여명의 실소득은 연간 수억 원 이상” 이라고 언급했습니다. 웹툰 시장은 이렇게 ‘돈 잘 버는 동네’ 이니 마음껏 뛰어들라는 메시지로 해석됩니다.

하지만 웹툰 산업은 그 화려함 만큼 그림자도 짙습니다. 한국노동안전보건연구소가 발표한 실태조사 결과에 따르면, 웹툰 작가의 노동환경은 대단히 열악했습니다. 작가들은 하루 평균 9.9시간, 마감 전날은 11.8시간 동안 일합니다. 업무재량권은 거의 없었고, 정신건강과 신체건강 지표가 매우 낮은 수준이었습니다. 플랫폼의 책임하에 장시간·고강도 노동 완화, 고용 불안정성 해소에 대한 논의가 반드시 필요한 시점입니다.

산업 성장과 종사자 처우 개선은 반대말이 아닙니다. 지난해 9월 <웹툰 생태계의 건전한 발전을 위한 국회 정책 토론회>, 올해 2월의 <웹툰작가 창작환경, 무엇이 문제일까?> 간담회, 3월 <웹툰 작가들의 정신건강 및 신체 건강과 불안정노동 수준 실태조사 결과 발표 토론회>까지 웹툰 산업 종사자의 처우 개선과 노동권 보장을 위한 논의를 이어왔습니다. 오늘 <웹툰계약서 실태조사를 위한 국회토론회> 역시 제도 개선을 위한 한 걸음이 될 것입니다.

우리는 지난 3월, 이우영 검정고무신 작가를 떠나보냈습니다. 고인은 떠났고, 과제는 남았습니다. “검정고무신 아빠로 돌아가고 싶다” 라던 고인의 뜻을 결코 잊지 않겠습니다. 웹툰 시장의 불공정 계약서를 들여다보고, 업계 투명성을 확보해 종사자들의 노동에 대한 '제값'을 따질 때입니다.

이우진 검정고무신 작가님을 비롯해 발제 준비에 애써주신 범유경 변호사님(민변 문화예술스포츠위원회), 조은 웹툰작가님께 감사드립니다. 또 토론자로 참여해 주신 김현희 한국만화가협회 부회장님, 김동훈 한국웹툰작가협회 부회장님, 이수경 전국여성노동조합 디지털콘텐츠창작노동자지회 지회장님, 김은정 참여연대 협동사무처장님, 박선영 문화연대 문화정책센터 소장님을 비롯해 문체부 관계자께도 감사드립니다.

오늘 논의된 사항을 정부가 신속히 검토할 수 있도록 문화체육관광위원회에서도 적극 행정을 주문하겠습니다.

감사합니다.

정의당 류호정 의원



안녕하세요,
더불어민주당 전북 전주시갑 국회의원 김윤덕입니다.
우리 웹툰산업 발전에 노고를 아까지 않으시는 여러분,
반갑습니다.

먼저 바쁘신 일정에도 오늘 토론회를 함께 주최해 주신 국회 문화체육관광위원회 유정주, 임오경, 김승수, 류호정 동료의원님들께 감사의 인사를 드립니다. 아울러 토론회 개최를 위해 애써주신 참여연대, 민주사회를 위한 변호사모임, 문화연대 등 시민문화단체의 관계자분들, 그리고 한국만화가협회의 신일숙 회장님과 각 만 화계 협단체 분들에게 진심으로 감사하다는 말씀을 드립니다.

대한민국 경제에서 문화산업의 비중은 하루가 다르게 커지고 있습니다. 최근 저희 더불어민주당 을지로 위 원회와 여러 관계 기관이 함께 주최한 ‘을들의 아우성’ 이라는 연속토론회에서 문화산업계의 불공정 사례 를 증언하는 시간이 있었습니다. 토론회는 웹툰, 배우, 성우, 웹소설 등 다양한 분야의 종사자분들이 겪고 있 는 불공정한 사례에 대한 발표가 이어졌는데요, 공통적으로 창작자들은 기업과 거대플랫폼을 상대로 열악한 환경에 많은 고통을 받고 있다는 것이 확인됐습니다.

우리 헌법은 ‘저작자·발명가·과학기술자와 예술가의 권리는 법률로써 보호한다’ 고 천명하고 있지만, 대 체로 순수한 창작자는 현재에도 여전히 약자로서 ‘을’ 의 위치에 머물러 있습니다. ‘기울어진 운동장’ 에 창작자들의 몸도 마음도 지쳐가는 것입니다.

그중 특히 ‘웹툰’ 의 불공정 사례는 더욱 심각하게 보고되고 있습니다. 최근 검정고무신의 이우영 작가님 부고로 만화/웹툰계의 불공정 사례에 대한 사회적 관심이 높아지고 있고, 심층 조사와 보도 역시 증가하고 있습니다. 이렇게 조금씩 드러나고 있는 창작자들의 열악한 노동환경은 가히 ‘충격적’ 이라는 표현을 써도 부족하지 않아 보입니다. 이에 현재 업계에서 창작자와 기업이 맺고 있는 ‘계약서’ 의 실태조사가 필요하 다는 종사자들의 요구가 중요한 지적이라고 생각합니다.

이번 토론회에서는 현장, 혹은 현장과 가장 밀접한 곳에서 만화/웹툰 작가들이 겪고 있는 불공정 계약 현황 을 정리한 자료가 발표됩니다. 발제를 맡아주신 검정고무신의 이우진 작가님, 민주사회를 위한 변호사모임의 범유경 변호사님, 그리고 웹툰작가 조은 작가님의 수고에 감사드립니다.

저 또한 국회 문화체육관광위원회 간사로서 작가들의 노력이 담긴 창작물의 정당한 권리를 위한 불공정 계 약의 체제가 개선될 수 있도록, 입법과 정책의 영역에서 할 수 있는 일에 최선을 다하겠습니다.

우리 문화산업의 앞날을 위해선 저작자, 저작인접권자의 권리는 반드시 보호되어야 합니다. 다시 한번 오늘 토론회를 기획해 주신 관계자 여러분과 참석해 주신 동료 의원들께 감사드리며, 이 자리에 함께해 주신 모든 분에게 뜻깊은 토론회가 되기를 진심으로 기원합니다.

감사합니다.

전북 전주시갑 국회의원 김 윤 덕
(국회 문화체육관광위원회 간사, 더불어민주당)



안녕하세요.

더불어민주당 광명갑 국회의원 임오경입니다.

오랫동안 한국 문화예술계에는 창작자들이 겪는 불공정 계약 문제가 지속되었습니다. 특히 콘텐츠 산업의 강화에 따라 콘텐츠 업계 내 창작자들이 겪는 불공정 계약 문제는 더욱 심화되고, 이중 웹툰 작가들에 대한 어려움 역시 상당히 큰 상황이라고 할 수 있습니다.

웹툰 산업시장이 우리나라 문화산업에서 중요한 위치를 차지하고 있는 만큼, 작가들의 권익을 보호하는 것은 중요한 과제입니다. 그러나 현재까지도 이 문제를 해결하기 위한 실질적인 대책은 부족합니다. 이에 검정 고무신의 이우영 작가님께서 겪으신 고통 등이 웹툰 창작자들 사이에서 무수히 반복되고 있습니다. 이러한 환경 탓은 창작자들의 창의성과 열정의 유지를 어렵게 하며, 웹툰 산업 전체의 위축으로 이어질 가능성이 농후하다고 할 수 있습니다.

현재 문체부에서는 작가들에게 계약서 법률상담과 저작권 교육을 지원하는 방법으로 해결책을 모색하고 있습니다. 물론 작가들이 전문적인 법률 지식 및 재무지식이 부족하여, 계약서에 담긴 독소조항을 파악하지 못하는 경우도 많습니다. 그러나 개인이 이러한 독소조항을 충분히 파악하고 있다고 해도, 기업과 개인의 협상력은 비교할 수 없는 상황이기에 불공정 계약을 피해가기는 쉽지 않습니다. 보다 근본적인 해결책이 필요한 이유입니다.

오늘 토론회에서 이야기 나눌 ‘계약서 실태조사’는 아주 중요한 과제라 할 수 있습니다. 구체적인 계약서 사례조사를 통해 웹툰 작가들이 겪는 실제적인 문제점을 파악한다면, 해결책을 모색하는데 큰 도움이 될 것입니다.

저 임오경과 더불어민주당은 창작자들의 권익을 보호하고, 웹툰 산업의 지속적인 발전을 위해 노력할 것입니다. 오늘 토론회를 함께 만들어주신 한국만화가협회 이하 시민/문화단체 여러분들, 그리고 동료 국회의원 분들 모두에게 감사드리며 함께 진정한 문화산업 강국을 만들어가기 위해 노력하자는 말을 전하고 싶습니다.

더불어민주당 국회의원 임 오 경

안녕하세요 50년간 이우영 작가의 동생으로, 30년간 검정고무신 작가로 지내온 이우진입니다.

저는 1992년에 형 이우영작가와 함께 검정고무신을 그리기 시작했습니다.
지금은 그 만화를 저작권 침해했다는 이유로 캐릭터 대행사쪽에 고소를 당한 상태입니다.
모두가 방금 전 말씀드린 문장에 굉장히 의아하실겁니다.
창작자가 피의자 신분으로 고소장을 받은 상태라는데 상상도 할 수 없는 일이기 때문이죠

그들은 ‘탈고를 하지 않았다’ 며 계약금을 반환하라는 소송을 저에게 걸어왔습니다.
이미 10여년 전에 원고 마감 후 이미 책도 출판한 작품을 가지고 이런 주장을 펼치며 고소장을 보내온것입
니다.
물론 이미 2심에서 승소한 재판이지만 대행사쪽에서 다시 항소한 상태입니다.

저희가 그린 캐릭터로 진행되는 사업에 대해 주변 지인들을 통해서 축하를 받으며 알게되는 상황이 점점 쌓
여가기 시작했습니다.
지인들로부터 들려오고, 갑작스럽게 보게된 사업 소식의 규모는 생각보다 거대했습니다.
벌어지는 사업에 비해 너무나도 터무니 없는 금액이 통장에 찍혀있었고,
전혀 알려지지 않았던 수입에 대한 투명한 공개를 요구했음에도 불구하고 그들은 응하지 않았습니다.
그들은 알아서 뭐하려고하냐는 식의 대답으로 돈밖히는 작가라며 수입공개를 요구한 저희 형제를 모독하였
습니다.

그들은 계약서에도, 어디에도 적혀있지 않는 수익분배 비율을 근거로하여 수익을 분배했고,
그 3퍼센트라는 비율 중에서도 또 알 수 없는 분배를 하여 그마저도 다 주지 않는 만행을 보였습니다.

저희의 사례가 많이 알려지다보니 ‘매절계약’ 이라 하는 계약의 방식과 헛갈려하시는 분들이 많아졌습니다.
매절계약이라함은 일정한 대가를 받고 권리를 전부 넘겨주는 방식입니다.
그들은 복간,신간을 약속했다는 것 , 애니메이션을 제작해달라는 작가들의 부탁에 제작을 약속해줬다는 것
등을 본인들이 작가들에게 넘겨준 대가라고 주장하고 있습니다. 저희는 이미 10여년전에 신간으로 나왔던
책에 복간과 신간을 요구할 이유도 , 애니메이션을 제작해달라고 그들에게 부탁할 이유도 전혀 없습니다.
작가들에게 제공했다는 요구, 댓가마저 전부 거짓인겁니다.

작가들이 서있어야만하는 기울어진 운동장의 끝자락은 너무 위험합니다.
거짓이 잔뜩 묻은 시간끌기식의 주장들에 지친 저희 형제를 도와주세요
무언가 바뀌지 않을까 , 왜 우리 이야기는 들어주지도 알려지지도 않을까 고민하며 절망해오던 시간이 반복
되지 않기 위해서는 지속적인 관심이 필요합니다.
형과 제가 있는 각자 다른 공간에서 사랑하던 그림을 다시 그릴 수 있도록 관심을 가져주세요.
감사합니다.

웹툰작가 계약서 실태조사 및 불공정 유형 분석

변호사 범유경

민주사회를 위한 변호사모임 문화예술스포츠위원

목차

1. 웹툰 연재계약 개관
2. 불공정계약 유형
 - ① 계약 대상의 모호한 규정
 - ② 저작권과 사업권
 - ③ 불공정한 수익분배
 - ④ 회사가 일방적으로 정하는 계약기간
 - ⑤ 불공정한 손해배상 등
 - ⑥ 회사에게 유리할 때에는 '협의' 불리할 때는 '합의'
 - ⑦ 과도한 비밀유지 조항
 - ⑧ 일방적 재판관할

1. 웹툰 연재계약 개관

1. 웹툰 연재계약의 개관: 계약서 구조

- ✓계약 당사자
- ✓서비스 작품
- ✓기간(연재/서비스/계약)
- ✓쌍방의무(완전원고↔대금)
- ✓완성원고 기준(N컷 이상 등)
- ✓서비스 수단(매체, 사이트 등)
- ✓휴재

- ✓사업권 범위(2차적 저작물 작성권 등)
- ✓저작권 양도/이용허락/배타적 발행권(또는 출판권) 설정
- ✓해지/해제권
- ✓손해배상
- ✓비밀유지
- ✓관할(분쟁해결)

1. 웹툰 연재계약의 개관: 관련 법령

- 민법
 - 제104조(공박/경솔/무경험으로 인해 현저하게 공정을 잃은 법률행위는 무효)
- 저작권법
 - 웹툰은 사상 또는 감정 표현의 창작물로서 저작권법에 따른 저작물
 - 저작물은 저작인격권과 저작재산권의 대상이 됨

1. 웹툰 연재계약의 개관: 관련 법령

- 약관법
 - 웹툰 연재계약 대부분이 제작사(또는 플랫폼)의 정해진 규격의 계약서를 재사용하는 형태이므로 약관법 적용 소지가 있음
 - 공정거래위원회에서 2018년에 약관심사를 통해 불공정약관 시정 요구
 - 약관법상 불공정약관에 해당하는 경우 무효가 됨
- 예술인권리보장법
 - 제13조 제1항: 불공정행위(우월한 지위를 남용한 불공정 계약 강요, 적정 수익 배분 거부/지연/제한 등) → 2조 제10호 라.목 하 예술인권리침해행위에도 해당
 - 제28조 제1항: 예술인, 예술단체, 예술인조합은 문체부장관에게 예술인권리침해 행위 신고 가능

2. 불공정계약 유형

*참고자료

- 당사자 단체 등을 통해 익명으로 수집한 계약서(원자료)
- 강민선/송현정/윤하연(서울대학교 법학전문대학원 2022 하계 학생기획 프로보노 웹툰팀), 〈웹툰 회사와 웹툰 작가 간 불공정계약 분석 보고서〉, 2022.(이하 ‘보고서A’)
- 한국콘텐츠진흥원, 〈웹툰 산업 불공정 계약 실태조사〉, 2022.(이하 ‘보고서B’)

2. 불공정계약 유형

① 계약 대상의 모호한 규정

저작재산권자 ____ (이하 '저작권자' 라고 한다)와(과) 게재 매체 사업주 ____ (이하 '서비스업자' 라고 한다)는(은) 아래의 저작물에 대하여 다음과 같이 연재(게재)계약을 체결한다.

대상 저작물의 표시
제호(가제) :

현행 표준 웹툰 연재계약서

2. 불공정계약 유형

① 계약 대상의 모호한 규정

- 연재 사이트, 서비스 매체 등을 예시적('~등', '~에 한정하지 아니한다')으로 규정
 - 구체적인 서비스 예측 불가
 - 사측이 사업권을 독점하는 경우 사업권 범위가 지나치게 넓어짐
- 보고서A
 - 사측이 일방적인 결정/변경권을 가지거나 무제한적 권한을 가지는 경우 18/20
- 보고서B
 - 계약범위를 벗어난 저작물의 무단 사용 6.4%
- 웹툰 캐릭터 디자인, 세계관의 설정, 부수적 저작물(배경의 3D 모델링, 채색표 등)에 대한 규정 부재

2. 불공정계약 유형

② 저작권과 사업권

- 저작권은 원칙적으로 원저작자에게 발생하며 복제, 공중송신, 전시, 배포, 대여, 2차적 저작물 작성 등에 대한 권리인 저작재산권도 원저작자에게 귀속됨이 원칙
- 그러나 저작권의 (반)영구적 양도, 사측의 사업권 독점적 행사 권한 인정 규정이 흔하며, 덤핑 계약도 다수 발견

- **보고서A**

- 저작권 혹은 사업권 양도계약 6/20
- 우선협상권을 포함해 2차적 저작물 작성권 덤핑 14/20

- **보고서B**

- 2차적 저작물 작성권 덤핑 40.7%
- 2차적 저작권, 해외 판권 등 제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약 40.8%
- (일방적 계약)매절 계약 강요 19.3%

2. 불공정계약 유형

② 저작권과 사업권

- 근래에는 사측과 작가가 공동저작자라고 규정하는 공동저작권 설정 규정이 유행 중이나, 저작권법상 창작에 이바지하지 않은 자는 공동저작자가 될 수 없음

- **보고서B**

- 업무상 저작물 또는 공동 저작물로 취급 10.8%
- 저작인격권까지 양도하는 규정(저작인격권은 일신전속상의 권리이므로 저작권법 위반), 저작인격권을 양도하지는 않지만 저작인격권 침해시에도 이를 주장할 수 없게 하는 저작인격권 행사금지 규정 등

2. 불공정계약 유형

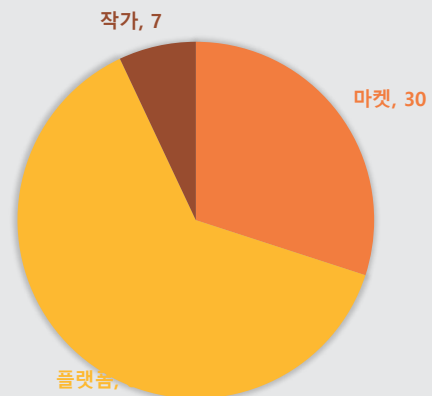
③ 불공정한 수익분배

- MG(Minimum Guarantee): 작가에게 정기적인 최소수입을 보장한다는 취지로 홍보된 제도로, 고료제에 대한 대안으로 등장
- 고료제: 정액의 고료+비교적 소액의 RS(유료 수익 분배)
 - 고료가 작품의 총 수입보다 많아서 결과적으로 적자여도 무관
- MG제: 정액의 MG+비교적 다액(이었던) RS
 - 작품의 수입으로 이미 지급된 MG를 갚는 형식
 - MG를 갚는 수입 기준: 총 매출 vs. 플랫폼의 몫을 뺀 매출 vs. 플랫폼과 제작사의 몫을 뺀 매출 vs. 플랫폼과 제작사의 몫을 빼고 마케팅비 등 비용까지 공제한 매출 등
 - MG를 다 갚지 못한 경우의 처리 기준: 월마다 탕감 vs. 작품 연재 완료 후 탕감 vs. 계약 기간 만료 후 탕감 vs. 탕감 없이 갚도록 등

2. 불공정계약 유형

③ 불공정한 수익분배

- 예시0: 플랫폼 직계약 고료제
 - 플랫폼 유료수익의 10% or 5% 약정
마켓 30%
공제 후 작가에게 10%(7%)
 - 고료 회당 100만 원, 매출 70만 원
 - 10%: 고료+RS=104.9만 원
 - 5%: 고료+RS=102.85만 원
 - 고료 회당 70만 원, 매출 200만 원
 - 10%: 고료+RS=84만 원
 - 5%: 고료+RS=77만 원
 - 고료 회당 100만 원, 매출 1000만 원
 - 10%: 고료+RS=170만 원
 - 5%: 고료+RS=135만 원

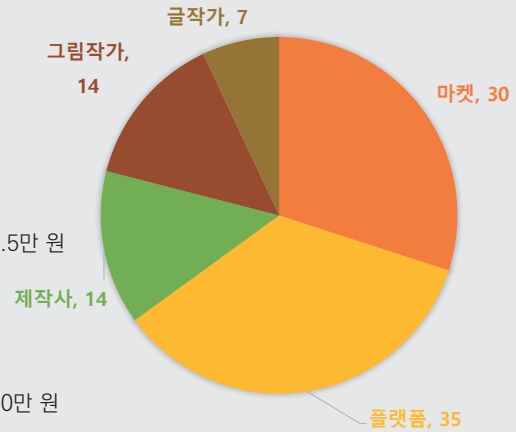


2. 불공정계약 유형

③ 불공정한 수익분배

• 예시1

- 분배 약정 6:4
마켓 30%
공제 후 플랫폼 50%(35%)
공제 후 제작사 40%(14%)
공제 후 그림작가 2/3(14%)
공제 후 글작가 1/3(7%)
- MG 회당 100만 원, 총매출 70만 원인 경우
 - 제작사+글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS -45.5만 원
 - 글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS -55.3만 원
- MG 회당 70만 원, 총매출 200만 원인 경우
 - 제작사+글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS 0원
 - 글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS -28만 원
- MG 회당 100만 원, 총매출 1,000만 원인 경우
 - 제작사+글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS +250만 원
 - 글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS +110만 원

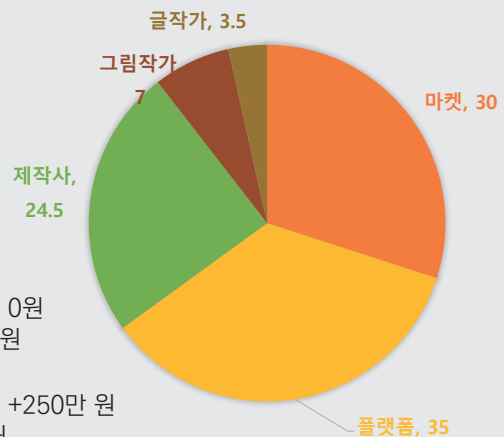


2. 불공정계약 유형

③ 불공정한 수익분배

• 예시2

- 분배 약정 3:7
마켓 30%
공제 후 플랫폼 50%(35%)
공제 후 제작사 70%(24.5%)
공제 후 그림작가 2/3(7%)
공제 후 글작가 1/3(3.5%)
- MG 회당 70만 원, 총매출 200만 원인 경우
 - 제작사+글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS 0원
 - 글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS -49만 원
- MG 회당 100만 원, 총매출 1,000만 원인 경우
 - 제작사+글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS +250만 원
 - 글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS +5만 원

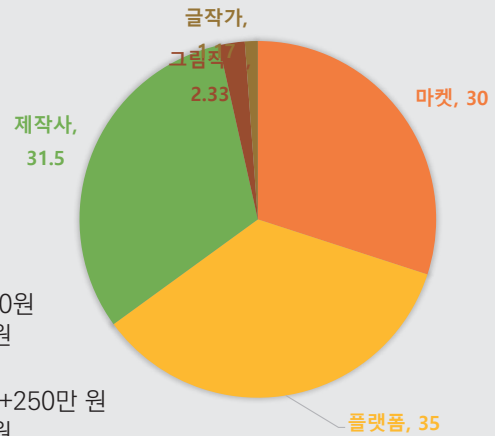


2. 불공정계약 유형

③ 불공정한 수익분배

• 예시3

- 분배 약정 1:9
 - 마켓 30%
 - 공제 후 플랫폼 50%(35%)
 - 공제 후 제작사 90%(31.5%)
 - 공제 후 그림작가 2/3(2.33%)
 - 공제 후 글작가 1/3(1.17%)
- MG 회당 70만 원, 총매출 200만 원인 경우
 - 제작사+글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS 0원
 - 글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS -63만 원
- MG 회당 100만 원, 총매출 1,000만 원인 경우
 - 제작사+글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS +250만 원
 - 글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS -65만 원

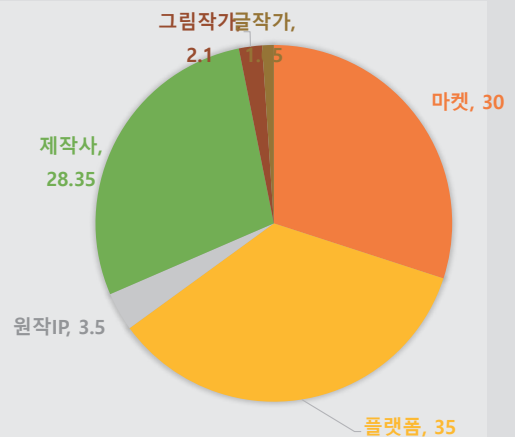


2. 불공정계약 유형

③ 불공정한 수익분배

• 추가 비용 고려시

- 추가 공제
 - 원저작자 IP 비용 5%~10%
 - 보조작가 20~100만 원
 - 마케팅 비용
 - +제작비용
- 분배 약정 1:9
 - 마켓 30%
 - 공제 후 플랫폼 50%(35%)
 - 공제 후 IP 비용 10%(3.5%)
 - 공제 후 제작사 90%(28.35%)
 - 공제 후 그림작가 2/3(2.1%)
 - 공제 후 글작가 1/3(1.05%)
- MG 회당 70만 원, 총매출 200만 원인 경우
 - 글작가+그림작가 뒤편에서 MG 차감시 RS -63.7만 원
 - 보조작가, 마케팅 비용 등 100만 원 공제시 MG+RS-비용=-93.7만 원



2. 불공정계약 유형

③ 불공정한 수익분배

• 보고서A

- 공모전 당선작에 관해 포괄적 금원 배분을 약속하도록 강요한 사례

• 보고서B

- 적절한 수익 배분을 받지 못하거나 원고료/MG 또는 수익배분 제한/지연 23.3%
- (일방적 계약) 특정 계약금 지급 방식 또는 수익배분비율로 계약 강요 43.8%
- (일방적 계약)결제 수수료 비용 전가 21.2%
- (일방적 계약) 2차적 저작물 제작 계약시 작가 배분을 미설정 26.6%

2. 불공정계약 유형

④ 회사가 일방적으로 정하는 계약기간

- 계약 기간 자동갱신 규정: 별도의 의사표시 없으면 자동으로 계약갱신

• 보고서A

- 자동갱신 11/20, 부관 연장 12/20

• 해지와 해제권의 불공정

- 연재 개시 이후에도 해제 가능하도록 하는 조항
- 작가에게 압도적으로 다수의 의무를 부여하고 계약 위반시 해지/해제권 발생

• 보고서A

- 상당한 이유 없는 해지권 부여 7/20

• 보고서B

- 일방적 계약 해지 17.7%
- 그중 계약조건에 대한 문제제기로 인한 계약 해지 17.0%

2. 불공정계약 유형

⑤ 불공정한 손해배상 등

- 작가에게만 손해배상 의무가 있거나 작품 중도 해지, 해제 발생시 기지급 MG를 반환하게 하는 등 작가에게 일방적으로 불리한 손해배상/위약벌 규정

- 보고서A

- 작가에게만 불리한 금전반환이나 손해배상, 위약벌 규정 10/20

- 보고서B

- (일방적 계약)플랫폼/에이전시에 유리한 계약 해지, 손해배상 조항 존재 32.0%

2. 불공정계약 유형

⑥ 회사에게 유리할 때에는 ‘협의’ 불리할 때에는 ‘합의’

- 작가가 휴재할 수 있는 조건: ‘회사와 합의하는 경우’
- 제3자와의 사업 진행: ‘회사는 작가와 협의하여’

⑦ 과도한 비밀유지 조항

- 영업상 기밀 외의 계약서 내용 전부에 대한 영구적 비밀유지 요구

- 보고서A

- 과도한 비밀유지조항 14/20

- 보고서B

- 비밀유지조항을 들어 전문가 자문 불가능 통보 8.0%

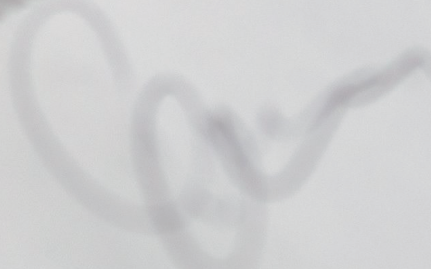
⑧ 일방적 재판관할

- 보고서A

- 일방적 재판관할 4/20

ment. The
reement, or delegat
the prior written consent of

Q&A

SIGNATURE


웹툰작가 불공정 계약서 사례 발표

노블코믹스 제작사 A스튜디오와 작가 B의 분쟁 사례

A스튜디오로부터 발표자 '조은' 본인이 제안받은 작가 계약서

작 가 계 약 서

(이하 "작가"라 한다)와 회사 (이하 회사 라 한다)는 다음과 같이 웹툰,만화 제작 및 제공계약을 체결하며, 이를 증명하기 위해 계약서 2부를 작성하여 기명 날인 후 각 1통씩 보관한다.

저작물	
계약기간	계약체결일로부터 저작물 완결이후 1년
계약금액	화당MG 삼십만원 (300,000원 / 3.3% 세전)
결과물	1주에 (60~70)컷 이상 분량의 (각색, 콘티)
"작가"의 은행/계좌	
비고	수익분배 : "영업이익"의 회사 90% : 10% "작가"

본 계약의 상세한 사항은 아래의 '제공 계약 조건'을 따른다.

제3조 (수익분배 및 정산)

- 1. 는 계약체결일인 년 월 일부터 발생한 "저작물"의 국내 플랫폼 매출을 기준으로 정산을 하고, 법인통장으로 지급받은 금액(이하 "정산금"이라 한다)을 "작가"와 수익분배 하며, 정산방식은 아래의 각 호와 같다.
 - 1. "정산금" - "판관비" - 원작사용료 (+ "이월금액") = "영업이익"
 - 2. "영업이익" X 10% = "계약금액" = "성과금"
 - 3. "영업이익"이 마이너스금액일 경우에는 ["영업이익" - "계약금액" = "성과금"]을 본 항의 2번으로 대체하여 정산한다.
- 2. "판관비"란 "결과물"을 "웹툰화" 또는 판매촉진을 위해서 "작가" 이외에 사용된 비용을 말한다.
- 5. 본 조의 유효기간은 계약기간과 상관없이 "저작물"이 국내 웹툰 플랫폼에서 연재완료 이후 1년 까지로 한다.

* 국내외 플랫폼에 유통이 예정된 작품

수익금은 국내 플랫폼 매출만을 기준으로 하여 정산, 수익분배는 연재 완결 후 1년까지?

* '판관비' 정의의 모호함

제7조 (지적재산권)

- 1. "작가"는 의 검수를 통과하여 최종 완료된 "결과물"에 대하여 배타적이고 독점적인 저작재산권(2차적 저작물 작성권 포함) 등 지적재산권 및 소유권을 에게 양도하며, "결과물"에 대한 저적재산권(2차적 저작물 작성권 포함) 등 지적재산권과 소유권 등의 권리를 주장하지 아니한다.
- 2. "작가"가 제공한 "결과물"의 지적재산권은 에게 귀속되나, 는 "결과물"을 복제, 전송하여 유통, 판매할 시 "작가"의 상호명(작가명 또는 필명)을 표기해야 하고, 상호명 표시에 대한 자세한 방법에 대해서는 양 당사자 간의 별도 합의에 따른다.
- 3. 본 조에 규정된 내용은 본 계약의 해제 또는 해지나 기간 만료로 인한 종료에도 불구하고 계속하여 유효하다.

* 지적재산권의 전면 양도 및 권리 주장 포기 조항

신인작가 B와 스튜디오 A의 용역(매절) 계약서(원 계약)

용역 계약서
(작품 - 캐릭터작화)

회사 (이하 "갑")와 작가 (이하 "을")은 "갑"이 "을"에게 의뢰하는 용역업무와 관련하여 (이하 "계약체결일")에 다음과 같이 본 계약을 체결한다.

제목	
핵심 구성	웹툰 캐릭터작화를 제작한다.
비고	

실제 계약이 이루어진 용역(매절)계약서의 원본

제 3조 (계약금액)

1. 계약금액 및 대금지급방법은 본 조에서 정하는 바에 따라 지급하기로 한다.
 - ① "을"이 본 계약에 따라 용역을 제공하는 대가로, "갑"은 **화당 육십오만원(650,000 원 / 3.3% 세전)을 지급**하기로 한다. 단, **75컷 이상시 컷당 만원(10,000 원/3.3%세전)을 추가 지급**한다.
2. 본 조에 따라 "을"이 계약금액을 지급받는 것과 관련하여 발생하는 수수료 (예. 은행수수료), 비용 및 세금 (예. 소득세) 등은 "을"이 부담하는 것으로 한다.

* 매절계약서는 회사가 작가로부터 작품의 지적재산권까지 인도받는 대가를 합산하여 치르는 개념으로 보수를 지급합니다. (최소 통상적인 MG의 2~3배 이상을 지급하는 것이 일반적.)

* 계약금액 지급과 관련한 은행수수료까지도 작가의 부담으로 명시.

제 5조 (비밀유지)

1. "갑"과 "을"은 계약체결 및 수행과정에서 고의 또는 과실 여부를 불문하고 인지하거나 습득한 상대방의 고객정보 및 자료 등의 일체의 기밀사항에 대해 계약 상대방의 동의 없이 제 3자에게 누설 또는 제공해서는 안 된다.
2. "을"은 "갑"이 해당 용역을 의뢰했다는 사실 및 해당 용역을 수행하거나 수행했다는 사실을 제 3자에게 누설 또는 공유하지 않기로 하며, 본 용역 수행을 위해 제공 받은 "갑"의 모든 정보에 대해 제 3자에게 누설 또는 제공하지 않기로 한다.
3. 비밀 보장 의무는 해지 및 계약 기간 만료 이후에도 법적 구속력을 가지며, 만약 유출되어 문제가 발생할 경우 책임이 있는 일방이 이에 따른 민/형사상의 모든 책임을 부담한다.

* 이 계약서의 비밀유지 조항에 따르면 작가는 자신이 이 작품을 그리고 있으며 이 작품의 작가라는 사실을 어디에도 공개해서는 안 됩니다.

제 9조 (지적재산권)

- 2. 본 계약과 관련하여 "을"이 작성한 "제작물" 및 기타 일체의 재산적 가치가 있는 정보 등에 대한 소유권, 지적재산권 (2 차적 저작물작성권 및 편집저작물 작성권 포함) 및 기타 권리는 "갑"에게 귀속한다. 여기서 말하는 기타 권리란 "갑"뿐만 아니라 갑과 관련된 본사(NA), 계열사, 지사, 협력사 등에게 그 사용권을 부여할 수 있는 권리 및 공식 웹 사이트 및 클라이언트는 물론 운영/제휴하고 있는 각종 채널 등에 이를 활용하고 게시할 권리를 의미하며, 이에 한정되지 않는다. 아울러, "을"은 상기 "제작물" 및 기타 정보를 "갑"이 이용하는 것과 관련하여 저작권(공표권, 동일성유지권 및 성명표시권) 등의 이의를 제기하지 않기로 한다.
- 3. 본 계약의 원활한 수행을 위하여 제 3 자가 소유한 프로그램, 자료, 기술, 노하우 등의 활용이 필요한 경우, "을"은 자신의 비용과 책임으로 해당 제 3 자로부터 필요한 권리 및/또는 이용허락을 득하기로 하며, 해당 권리 및/또는 이용허락은 "갑"이 용역 결과물인 "제작물"을 이용/사용하는 것을 포함하여야 한다. 만약, 용역을 수행함에 있어 "을"이 별도로 개발 또는 보유하고 있는 지적재산권을 이용한 경우, "을"은 본 계약을 통해 "갑"이 본 계약기간 및 종료 후에 "제작물"을 이용/사용하는데 한하여 해당 지적재산권에 대한 무상, 비배타적, 지역제한 없는 이용허락을 부여한다.

* 본 조항은 작가에게 지적재산권, 소유권, 저작권(공표권)에 대한 전면 포기를 요구합니다.

그럼에도 불구하고 해당 작품을 제작하는 과정에서 독자적인 지적재산권이 부여될 수 있는 특정 프로그램, 자료, 기술 등을 이용한 경우 작가는 회사에게 이를 전면 무상으로 제공해야 합니다.

제 13조 (계약의 지속)
 본 계약의 일부 조항이 관계법령 또는 법원판결로 의하여 효력을 상실하는 경우 그 조항은 본 계약에서 삭제된 것으로 간주될 것이고 기타 조항들은 유효하게 효력을 유지한다.

* 계약서의 중요 조항이 불공정조항으로 판단될 경우 해당 계약서는 효력을 상실합니다.

그러나 이 계약서에서는 '일부 조항이 불공정하다 판단될지라도 해당 조항만 삭제될 뿐 계약은 효력을 유지한다'는 조항이 포함되어 있습니다.

A 스튜디오와 작가B 간의 작가 계약서 (매절계약 -> 작가계약으로의 수정계약)

작 가 계 약 서

(이하 "작가"라 한다)와 (이하 회사라 한다)는 다음과 같이 웹툰,만화 제작 및 제공계약을 체결하며, 이를 증명하기 위해 계약서 2부를 작성하여 기명 날인 후 각 1통씩 보관한다.

저작물	
계약기간	계약체결일로부터 저작물의 제작 완결까지
계약금액	화당 육십오만원 (650,000원 / 3.3% 세전)
결과물	1주에 (65~75)컷 이상 분량의 (캐릭터작화)
"작가"의 은행/계좌	
비고	각 화별 제작 컷수가 75컷을 초과할 경우 초과 컷당 만원(10,000원 / 3.3% 세전)을 추가 지급한다. 51화 이상 제작 시, 50화 단위로 화당 오만원 (50,000원 / 3.3% 세전)의 원고료를 인상한다. 연재가 시작된 후 회사 측에서 취득하는 국내 순수익의 5%를 본 계약에 작성된 기한동안 인센티브로 지급한다.

본 계약의 상세한 사항은 아래의 '제공 계약 조건'을 따른다.

제 3조 (인센티브의 지급 및 기한)

- ① 회사는 계약체결일로부터 발생한 작품의 국내 플랫폼 매출을 기준으로 정산을 하고, 법인통장으로 지급받은 금액(이하 "정산금"이라 한다)을 "작가"에게 인센티브로 제공하며, 정산방식은 아래의 각 호와 같다.
 1. "정산금" - "판관비" - 원작사용료 (+ "이월금액") = "영업이익"
 2. "영업이익" X [5%] - "계약금액" = "인센티브"
 3. "영업이익"이 마이너스금액일 경우에는 ["영업이익" - "계약금액" = 성과금]을 본 항의 2번으로 대체하여 정산한다.
- ② "판관비"란 "결과물"을 웹툰화 또는 판매촉진을 위해서 "작가" 이외에 사용된 비용을 말한다.
- ⑤ "인센티브"는 작품이 최초로 연재를 시작한 플랫폼에서의 완결일 이후 1년간 지급하는 것으로 한다.

* 일반적인 순수익의 정의

총수익 - 플랫폼사 분배금 = 순수익(제작사가 플랫폼으로부터 지급받은 정산금 총액)

* A회사의 순수익(영업이익)의 정의

순수익 - 판관비 - 원작사용료 - MG(작가의 선고료 총액) = A회사가 정의하는 순수익(영업이익)

영업이익이 발생한 시점부터 작가가 받게 되는 수익금(인센티브)는 영업이익의 단 5%

* 수익쉐어 기간은 본 저작물의 완결일로부터 1년 후 종료.

제 5 조 (저작권의 귀속 및 표시)

- 1 "작가"가 제공한 결과물의 모든 저작권(복제권, 공연권, 송신권, 전시권, 배포권, 대여권, 2 차적저작물 작성권 등)은 각 회의 검수기간 합격일을 기준으로 회사에게 귀속된다.
- 2 회사는 본 저작물을 플랫폼에 유통·판매할 시 "원작자" 및 "작가"의 성명을 표기해야 하고, 성명 표시에 대한 자세한 방법에 대해서는 양 당사자 및 "원작자" 간의 별도 합의에 따른다.

* 작가 계약서로 계약의 성질이 바뀌었으나
매절계약서와 동일한 저작권의 전면 양도 조항이 명시.

작품이 완결되고 1년이 지나면 작가는 회사가 작품을 유통하여 수익을 보고 있다라도
더 이상 수익을 지급받지 못합니다.

작가가 저작권을 회사에 전면 양도하는 계약이기 때문에 작가는 회사에게 수익분배를 요구하거나,
수익을 나누지 않는 회사의 수익창출행위를 저지 또는 협상하지 못합니다.

회사는 '이미 저작권을 양도하기로 계약한 바이기 때문에 해당 부분을 수정할 수 없다.'
는 답변으로 일관하였습니다.

A스튜디오의 정산서에서 드러나는 판관비의 실체

매출월	품명	매출	매출합계	원작사용료	회사 판관비	작가MG	미자감MG
202006	카카오 웹툰 국내	2,052,735	2,810,755	1,405,378	7,000,000	2,600,000	-
	카카오웹툰이재	750,020					
202007	카카오 웹툰 국내	1,280,993	2,260,920	1,130,460	7,000,000	3,250,000	-
	카카오웹툰이재	979,927					
202008	카카오 웹툰 국내	895,392	1,325,779	662,890	7,000,000	2,600,000	-
	카카오웹툰이재	432,387					
202009	카카오 웹툰 국내	826,207	1,418,659	709,330	7,000,000	2,600,000	-
	카카오웹툰이재	592,452					
202010	카카오 웹툰 국내	935,910	1,436,556	718,278	7,000,000	3,250,000	-
	카카오웹툰이재	500,646					
202011	카카오 웹툰 국내	1,015,320	1,459,893	729,947	7,000,000	2,600,000	-
	카카오웹툰이재	444,573					
202012	카카오 웹툰 국내	1,146,620	1,768,989	884,495	7,000,000	-	-
	카카오웹툰이재	622,369					
202101	카카오 웹툰 국내	1,371,144	2,142,145	1,071,073	7,000,000	2,800,000	-
	카카오웹툰이재	771,001					
202102	카카오 웹툰 국내	1,235,302	1,823,901	911,951	7,000,000	2,800,000	-
	카카오웹툰이재	588,599					
202103	카카오 웹툰 국내	1,016,696	1,519,615	759,800	7,000,000	2,800,000	-
	카카오웹툰이재	502,919					
202104	카카오 웹툰 국내	1,066,216	1,534,699	767,350	7,000,000	2,800,000	-
	카카오웹툰이재	468,483					
202105	카카오 웹툰 국내	1,251,555	1,793,743	896,872	7,000,000	2,800,000	-
	카카오웹툰이재	542,188					
202106	카카오 웹툰 국내	1,202,279	1,758,168	879,084	7,000,000	2,100,000	-
	카카오웹툰이재	555,889					
202107	카카오 웹툰 국내	1,858,931	2,684,017	1,342,009	-	-	-
	카카오웹툰이재	825,086					
202108	카카오 웹툰 국내	3,039,927	4,100,750	2,050,375	-	-	-
	카카오웹툰이재	460,823					
202109	카카오 웹툰 국내	476,842	549,628	274,814	-	-	-
	카카오웹툰이재	72,785					
202110	카카오 웹툰 국내	586	586	293	-	-	-
	카카오웹툰이재	-					
202111	카카오 웹툰 국내	1,204,419	1,271,731	635,866	-	-	-
	카카오웹툰이재	47,312					
202112	카카오 웹툰 국내	229,090	571,813	285,907	-	-	-
	카카오웹툰이재	342,717					
202201	카카오 웹툰 국내	245,614	421,093	210,547	-	-	-
	카카오웹툰이재	175,479					
중합계			32,652,260	16,326,141	91,000,000	33,000,000	107,673,073

A스튜디오가 작가B에게 전달한 정산서 자료
(2020.06~2022.01)

매출월	회사 판관비	작가MG	미차감MG
202006	7,000,000	2,600,000	- 8,194,623
202007	7,000,000	3,250,000	- 17,314,163
202008	7,000,000	2,600,000	- 26,251,274
202009	7,000,000	2,600,000	- 35,141,945
202010	7,000,000	3,250,000	- 44,673,667
202011	7,000,000	2,600,000	- 53,543,721
202012	7,000,000	-	- 59,659,227
202101	7,000,000	2,800,000	- 68,388,155
202102	7,000,000	2,800,000	- 77,276,205
202103	7,000,000	2,800,000	- 86,316,398
202104	7,000,000	2,800,000	- 95,349,049
202105	7,000,000	2,800,000	- 104,252,178
202106	7,000,000	2,100,000	- 112,473,094

매달 4~5회의 원고를 제작하여 지급받은 선고료(mg) 외

회사의 판관비 700만원이 매달 작가가 차감해야 하는 빚으로 합산.

통상적인 계약형태일 때 작가가 차감해야 하는 금액은 오로지 MG로 총 33,000,000원.

A회사의 정산서에 따를시 작가가 수익을 분배받을 때까지 회사에 변제해야 하는 금액은

총 124,000,000원 (약 3.75배)

제작비의 설명

협업으로 진행되는 웹툰은 작가님에게 전달하는 고료(MG)이외에 본 웹툰을 제작하기 위해서 들어가는 비용이 있습니다.

작품 같은 경우, 작화만 외부에 맡기고(B 작가님) 원작과 컨택, PD, 편집, 스토리, 콘티, 컬러, 밑색, 명암, 배경, 운영, 연재에 이르기까지 회사내부에서 진행하였습니다.

- 제작비는 월 7,000,000원을 책정하고 있으며 내부직원 연봉인상에 따라 변동은 있으나, 변동이 있을때 마다 해당 제작비를 변동하지 않는 형태로 갑니다.

A회사가 B작가에게 보낸 메일 전문의 제작비에 관한 답변.

B작가가 판관비 공동부담의 당위성에 대한 설명을 요구하였으나 A회사는 계약 성사를 통해 작가가 이미 동의한 부분이라 답변하였습니다.

B작가가 A회사에 판관비의 구체적인 장부내역을 요구하였으나 A회사는 판관비의 사용내역을 공유하지 않았습니다.

매출월	플랫폼	매출	매출합계	원작사용료
202006	카카오 웹툰 국내	2,052,735	2,810,755	1,405,378
	카카오페이지	758,020		
202007	카카오 웹툰 국내	1,280,993	2,260,920	1,130,460
	카카오페이지	979,927		
202008	카카오 웹툰 국내	893,302	1,325,779	662,890
	카카오페이지	432,387		
202009	카카오 웹툰 국내	826,207	1,418,659	709,330
	카카오페이지	592,452		
202010	카카오 웹툰 국내	935,910	1,436,556	718,278
	카카오페이지	500,646		
202011	카카오 웹툰 국내	1,015,320	1,459,893	729,947
	카카오페이지	444,573		
202012	카카오 웹툰 국내	1,146,620	1,768,989	884,495
	카카오페이지	622,369		
202101	카카오 웹툰 국내	1,371,144	2,142,145	1,071,073
	카카오페이지	771,001		
202102	카카오 웹툰 국내	1,235,302	1,823,901	911,951
	카카오페이지	588,599		
202103	카카오 웹툰 국내	1,016,606	1,519,615	759,808
	카카오페이지	502,919		
202104	카카오 웹툰 국내	1,066,216	1,534,699	767,350
	카카오페이지	468,483		
202105	카카오 웹툰 국내	1,251,555	1,793,743	896,872
	카카오페이지	542,188		
202106	카카오 웹툰 국내	1,202,279	1,758,168	879,084
	카카오페이지	555,889		
202107	카카오 웹툰 국내	1,858,931	2,684,017	1,342,009
	카카오페이지	825,086		
202108	카카오 웹툰 국내	3,639,927	4,100,750	2,050,375
	카카오페이지	460,823		
202109	카카오 웹툰 국내	476,843	549,628	274,814
	카카오페이지	72,785		
202110	카카오 웹툰 국내	- 586	586	293
	카카오페이지	-		
202111	카카오 웹툰 국내	1,204,419	1,271,731	635,866
	카카오페이지	67,312		
202112	카카오 웹툰 국내	229,096	571,813	285,907
	카카오페이지	342,717		
202201	카카오 웹툰 국내	245,614	421,093	210,547
	카카오페이지	175,479		
총합계			32,652,268	16,326,141

정산금의 50%를 차지하고 있는 원작 사용료?

* 원작사용료 :
2차적 저작물을 제작할 때 원작사와 원작자에 지급하는 금액. 약 10% 정도가 업계 표준.

* 해당 작품은 웹소설로 출판된 원 콘텐츠가 존재하지 않으며 카카오페이지 / 카카오웹툰 내의 작품 페이지의 작가 크레딧 란에도 원작자의 이름은 표기되어 있지 않습니다.

A회사는 '원작사가 요구한대로 50%의 원작료를 지급하고 있다.' 고만 설명할 뿐

원작사와 원작자의 이름을 알려주지 않았습니다.

매출월	플랫폼	매출	매출합계	원작사용료	회사 판관비	작가MG	미차감MG
총합계			32,652,268	16,326,141	91,000,000	33,000,000	- 107,673,873
통상적인 계약 형태의 수익 정산 모델			32,652,268	6,530,454	-	33,000,000	-6,878,186

통상적인 계약형태를 따른다면 (판관비 X, 원작료 50% -> 20%)

작가가 차감해야 하는 MG는 총 107,673,873원이 아닌 6,878,186원.

감사합니다.

웹툰공정계약위원회를 제안하며

안녕하십니까. 저는 데뷔 19년차 만화가 김동훈입니다.

2005년 출판만화로 데뷔를 했습니다. 만화팬들 사이에서 데뷔작의 반응은 매우 좋았지만 출판만화 시장은 붕괴되었고, 상업적으로는 처참하게 실패했습니다. 암담함에 종종 우울증을 앓던 시절 일본에서 연재기회를 얻어 3년간 일본월간잡지에 연재를 하게 되며 만화가의 삶을 겨우 연명하였습니다. 이후 국내에서 웹툰이 떠오르고 작가로서 생계를 유지할 수 있는 규모로 산업으로 성장하여 웹툰으로 다시 한국에 복귀하게 되었습니다.

웹툰시장에 처음 들어왔을 때, 난생 처음보는 이상한 용어들을 마주하게 됩니다. 업계에서는 원고료가 아닌 MG, 즉 ‘미니멈 개런티’라 부르는 방식으로 제작비를 지급하고 있었습니다. 제작비를 선지급하고, 유료 수익이 나오면 제작비를 차감한 후 정산한다는 개념인데 이상했습니다. MG를 지급하는 사업자, 즉 제작사/에이전시/플랫폼의 위험도는 감소될지 몰라도 작가에게는 너무 불리한 방식이었기 때문입니다. 히트작이 있어서 안정적으로 스텝을 많이 뒤야 하는 작가들이나 그림밀도가 높아 여러 스텝과 협업 해야 하는 제작비 높은 작가에게는 무조건 불리 할 수밖에 없는 조항이라 생각했습니다. 차감해야 하는 금액만 높아질 뿐이니까요.

웹툰계는 출판만화시절과 다르고, MG는 이미 관행이 되어버렸기 때문에 한국에서 연재를 계속 하기 위해서는 이 이상한 계약을 맺어야만 했습니다. 그런데 여기서 MG를 회수하는 방식이 작가에게 불리한 방향으로 끊임없이 진화했습니다. 정산 정보가 공개되지 않는 상황에서, 유료수익배분 즉 RS의 구체적인 내용을 아는 작가는 없었습니다. 그런 상황에서 선차감, 후차감이란 단순한 차감 순서 문제로 월 몇 백 만원의 이익 배분 차이가 생기기도 했고, 조은 작가님의 발제에서 이야기된 것과 같이 내역을 알 수 없는 판권비가 쌓이는 경우도 있었습니다. 총매출이나 제작사의 매출이나, 수익이나, 이익이나 등등 RS의 기준도 명확하지 않은 경우가 많습니다. 이런 방식이 쌓이다보면, 대형 플랫폼에서 상위 10위 안에 들어간 작품의 작가도 RS 분배를 한 푼도 받지 못하는 경우가 발생합니다. 실제 저와 친한 지인이 겪은 이야기입니다.

지금 우리가 국회에서 논의를 하는 이 순간에도 데뷔를 눈앞에 둔 예비작가님들은 사업체가 관행이라 주장하는 독소조항 가득한 불공정 계약서에 사인을 하고 있습니다. 신인작가들이 사인한 계약서는 기성 작가들에게 다시 ‘관행’의 근거가 되며, 기업에 비해 협상력이 부족한 작가들은 결국 다시 불공정 계약에 사인을 하게 됩니다. 악순환이 반복되면서 불공정의 수렁이 시간이 흐를수록 깊어지게 됩니다.

코로나로 대면소통이 불가능해지면서, 작가들 사이에 최소한의 정보라도 공유했던 자리들이 사라집니다. 저는 이 시기에 불공정 계약 조항들이 폭발적으로 증가했다고 생각합니다. 심지어 19년 전 출판계에서 논란이 되었던 대표적인 불공정 계약 조항들도 부활했습니다. 당시 제 계약서에는 출판사, 그림작가, 글작가가 3인 중 2인의 동의 없이 다른 작품을 연재 할 시 지금까지 지급 받은 원고료의 30배를 배상해야 한다는 조항이 있었습니다. 당시에도 최악의 독소조항이라고 심하게 논란이 된 조항이었는데, 최근 저는 이보다 더 악질인 조항을 발견했습니다. ‘그림작가’는 연재를 중단 할 권리가 없으며 만약 중단할 시 지급받은 MG의 30배를 물려야 한다는 것이었습니다. 이런 독소조항은 하나의 예시일 뿐입니다. 온갖 독소조항들이 여전히 개발되고 있고, 작가들은 사인하고 있습니다.

최근 문체부에서는 창작자들의 변호사 자문 시스템을 강화했습니다. 깊게 감사 할 일이라 생각합니다. 특히 예비작가님들에게 이런 시스템이 널리 알려져서 불공정한 계약서에 사인을 하지 않을 수 있도록 도움이 될 수 있기를 염원합니다. 하지만, 이것은 근본적인 대안이라고 하기엔 부족합니다. 작가가 법률 상담을 받고 독소조항들을 인지한다 해도 협상력은 에이전시, 제작사, 플랫폼에 비할 수 없기 때문입니다. 법률 자문만으로는 이미 기울어진 운동장에서 작가와 기업이 상생 할 수 있는 계약 문화를 만드는 것은 결코 불가능하다고 강조하고 싶습니다.

그리고 지금 문체부에서 준비 중인 표준계약서도 강제력 없는 권고사항일뿐입니다. 저희 만화가협회와 웹툰작가협회는 업계에 제시되는 ‘계약 기준’에 독소조항이 포함되면 안된다는 생각에 표준계약서 바로 만들기 운동을 열심히 추진하고 있지만, 그 한계 또한 명확히 인지하고 있습니다. 때문에 보다 근본적인 대안을 적극적으로 찾아야 합니다.

결국 답은 모여서 의논하는 수 밖에 없습니다. 즉 ‘민관협의체’가 필요합니다. 일부 업계에서는 ‘분쟁조절위원회’라는 이름의 기구를 제안하는 걸로 알고 있습니다. 하지만 저희는 ‘분쟁’이라는 단어가 작가들이 처한 불공정계약 현실을 제대로 반영하지 못하고 있다고 생각합니다. 이 단어는 작가와 사업자가 동등한 계약 주체로서 갈등을 겪고 있는 것으로 묘사합니다. 하지만 진실은 이와 다릅니다. 지금 웹툰산업계는 작가들의 불공정 계약을 근간에 두고 성장한 기형적인 산업구조를 갖고 있습니다. 웹툰 산업의 규모가 1조원을 넘고 수 많은 사람들이 축배를 들었습니다. 하지만 산업계의 근간을 이루는 ‘작가’들은 죽어가고 있습니다. 뿌리가 썩고 있는 것입니다. 작가들이 소모되고 마모되어 비명도 지르지 못하고 시들어가고 있습니다.

검정고무신 이우영 작가님의 사례는 세상에 잘 알려진 작품을 만든 작가님들도 사업체의 불공정 계약에 당할 수 있다는 아픈 현실을 반영하는 것입니다. 우리가 최선을 다 해 노력하지 않으면, 지금 이 순간에도 진행 중인 비극을 막을 수 없습니다. 웹툰 계약서 전수조사는 죽어가는 업계의 한 축을 살리기 위해 무엇보다 필요한 조치의 시작입니다. 모두에게 부탁드립니다. 작가님들의 참여와 사업체들의 협조와 정부의 정책적 역할이 그 어느 때보다 중요합니다.

국내 웹툰 산업은 얼마전부터 성장세가 꺾이며 하향곡선을 그리기 시작했습니다. 중요한 이유 중 하나로, 대형 CP사에서 차별성 없는 공장형 작품을 쏟아내는 업계 문화가 손꼽히고 있습니다. 작가를 살리는 건 생태계의 다양성을 살리는 일입니다. 진정한 히트작은 무수히 많은 시도 속에서 번뜩이는 개성에서 발현됩니다. 문화 생태계는 다양성이 생명입니다. 그리고 만화/웹툰계의 다양성을 살릴 수 있는 길은 결국 더 많은 작가들이 공정한 계약 환경 속에서 안전하게 경쟁하고 자신의 개성을 마음껏 뽐낼 수 있는 환경을 조성하는 길 밖에 없을 것입니다. 웹툰이 웹툰만의 차별화 된 매력을 건강하게 전 세계에 알릴 수 있는 기회가 불공정 계약이 만연한 업계 환경 속에서 사라져가고 있습니다. 만화계를 되살려야 합니다. 만화와 웹툰의 팬으로서, 그리고 독자님들께 즐거움을 드릴 사명을 가진 작가로서 부탁드립니다. 공정계약 위원회를 부탁드립니다. 마무리 하겠습니다

한국웹툰작가협회 부회장 김 동 훈

여성 창작자의 지속가능한 창작활동을 위하여

코로나 사태 이후 웹툰, 웹소설, 게임, 유튜브 등을 비롯한 디지털 창작 업계는 가파른 상승세를 보였다. 개중에서도 일명 K-웹툰은 전세계적으로 사랑받고 있다.

웹툰업계는 현재 여성 창작자들의 비율이 70%에 가깝다. 한때 남성 창작자들에 비하여 현저히 낮았던 수치가 어느덧 역전된 것이다. 창작자 직군뿐만 아니라 웹툰이 연재되는 플랫폼, 작가와 플랫폼 사이를 중개하는 에이전시 역시도 여성들이 종사하는 비중이 높다. 이제는 대표적인 여초 직업군이라고 해도 손색이 없는 상황이다.

그러나 여성 창작자, 나아가 여성들은 어느 업계에서도 환영받지 못하는 존재이다. 여성이 가지고 있는 특성, 즉 임신과 출산을 할 수 있기 때문이다. 임신과 출산으로 인해 짧게 잡아도 1년 동안 공백기가 생기니 업체에서는 그를 대신할 대체 인력을 구하는 등의 문제로 여성 기용을 꺼리고 있다. 이는 안타깝게도 남녀차별이 없을 것 같은 웹툰 업계 또한 마찬가지다.

다른 업계에서도 그렇지만 웹툰 업계 역시도 여성 창작자는 임신과 출산을 할 수 있다는 가능성만으로도 계약해지를 당할 수도 있다. 담당 PD에게 결혼 사실을 알리자 임신은 하지 마시라, 작가님이 연재를 계속하실 수 있을지 장담할 수 없다, 임신하면 그림 작가를 교체할 수밖에 없다는 말을 듣는다. 살인적인 마감 일정에 맞추다보니 몸이 상하고 결국은 어렵게 얻은 아이를 지키지 못하는 최악의 상황도 일어난다. 연재하는 동안 여성이라는 성별이 노출되는 순간부터 페미니즘 사상검증에 시달린다. 성인물을 연재한다는 이유만으로도 온갖 성희롱적인 내용이 담긴 쪽지와 댓글을 받기도 한다.

정부에서 시행하는 각종 제도에서도 여성 창작자는 필요한 도움을 받지 못하고 있다. 일례로 고용 보험에서는 육아 휴직을 보장하지 않았고 정부에서 만드는 표준계약서에서도 여성 창작자를 보호하기 위한 조항이 보이지 않는다. 댓글테러, SNS상에서 일어나는 사이버불링도 잠시만 화제가 될 뿐이지 관련법이 미비하고 현실을 따라가지 못하여 해결법은 없다. 정신과 질병에 시달리며 그저 견뎌낼 수밖에 없는 상황이다. 웹툰 업계에 여성은 없는 것처럼 해마다 실시되는 실태조사에서도 제외되고 웹툰 작가라는 하나의 단위로 뭉뚱그려 다루어질 뿐이다. 물론 그 안에 여성만을 위한 질문은 보이지 않는다. 성별을 고려하지 않는 질문속에서 여성 창작자의 어려움과 고통은 손쉽게 잊혀진다.

지금이라도 늦지 않았다. 정부는 여성 창작자들이 어떠한 어려움을 겪고 있는지 구체적인 연구조사와 실태 조사를 통해 정확한 상태를 파악하고 이 결과에 따라 여성 창작자를 보호할 수 있는 법적인 근거를 마련해야 한다. 구체적인 실행 방안으로는 고용보험 가입 조건의 완화, 육아휴재 보장, 노약자 돌봄노동을 국가에서 책임지는 것 등이 있을 것이다.

플랫폼과 에이전시는 정부의 시책에 발맞추어 여성 창작자가 안심하고 창작활동에 전념할 수 있도록 사회적 책임을 다해야 한다. 자살 충동까지 불러일으키는 각종 악성 댓글과 사이버 불링을 멈출 수 있도록 작가를 보호하여야 한다.

여성 창작자를 비롯하여 모든 예술 노동자들은 잠깐 쓰고 버리는 부품이 아니다. 작가가 심혈을 기울여 만들어낸 작품 하나하나가 그 사람만이 창조해낼 수 있는, 유일무이한 세계이다. 단지 여성이라는 이유로 자신의 작품을 완결낼 수 있는 권리를 빼앗겨서는 안 될 것이다. 지금이라도 가장 밑바닥에서 가장 열심히 활동하고 노력하는 여성 창작자들이 안심하고 작품활동을 할 수 있도록 그들을 보호하는 방안을 마련하기를 촉구한다.

플랫폼 독과점과 다단계 하도급 계약에 벼랑 끝 내몰리는 창작자들¹⁾

2023. 5. 10. 김은정 참여연대 협동사무처장

1. 고착화되고 있는 웹툰 불공정 계약, 웹툰 플랫폼사의 수탈구조에 기인

- 국내 웹툰 시장은 최근 10년(2010년부터 2020년까지) 작가수가 443명에서 8,679명으로 약 20배, 웹툰 누적 작품수는 같은 기간 667편에서 11,630편으로 약 17배 증가²⁾하는 등 성장세를 이어가고 있음. 한편, 국내 웹소설 시장 역시 2013년 약 200억 미만 규모에서 2020년 약 6,000억 수준으로 약 30배 증가³⁾함. 이와 같이 시장규모가 크게 성장하고 있는 웹툰과 웹소설은 영상화 작업이 꾸준히 이어지고 있는데, 웹툰을 원작으로 하여 제작된 드라마나 영화가 크게 흥행하고, 글로벌 OTT를 통해 전세계로 유통되며 다양한 국가에서 좋은 반응을 얻고 있음.
- 즉, 웹 기반의 지적재산권(IP)는 그 자체로도 성장세가 가파르지만, 이를 기반으로 2차 2차 저작물 시장의 큰 폭의 성장까지 이끌고 있는 상황임. 이는 웹 기반의 지적재산권을 중심으로 한 글로벌 차원의 밸류체인의 구축으로 이어지고 있음⁴⁾.
- 이러한 외형상 성취에도 불구하고, 웹툰 작가 등 종사자에 대한 수탈적 구조는 개선되지 않고 있음. 오히려 유관 시장의 성장이 종사자의 착취구조를 더욱 심화시키고 있다고 볼 여지가 있을 정도임. 실제로 한국콘텐츠진흥원의 ‘2022년 웹툰 작가 실태조사’에 따르면, 웹툰 작가의 약 60%가 계약이나 창작·유통 과정에서 불공정 행위를 경험했으며, 이는 2021년과 비교해 무려 약 53%보다 증가한 수준임.
- 웹툰이나 웹소설 시장이 성장하는 만큼, 종사자들에 대한 불공정 행위 역시 큰 폭으로 증가하고 있는 셈인데, 이는 시장 확장에 따른 플랫폼 업체의 경제적 지위와 영향력이 강화되고 상대적으로 웹툰 작가들의 지위는 낮아지는 현실과 무관하지 않음. 특히, 웹툰 플랫폼 ↔ 콘텐츠제작사(CP) ↔ 작가로 이어지는 일종의 하도급 계약 과정이 고착화되어 작가들이 플랫폼과 직접 계약하는 것조차 어려워, 수익 배분과 계약 내용에 대해 작가들이 플랫폼에 직접 개선을 요구할 여지가 제한적임. 다단계 계약 구조에서 작

1) 2023년 1월 19일 <웹툰 업계 불공정 계약 실태 및 해결 토론회> 토론문을 수정, 보완함

2) 유안타증권 리서치 보고서

3) 한국콘텐츠진흥원 2020년

4) 네이버 사업보고서(2022.12). 네이버는 “네이버웹툰을 비롯한 국내 주요 웹툰 플랫폼 업체들이 미국, 일본 등 전통적으로 출판만화가 강세를 보이던 시장에서 최근 수년간 유의미한 사업적 성과를 만들어 내고 있어, 이들 플랫폼을 통한 국내 작품의 해외 진출 사례 및 작가/제작사/스튜디오의 수익도 크게 증가할 것으로 기대됩니다. 또한 “네이버시리즈를 비롯한 국내 주요 웹소설 플랫폼 업체들이 유의미한 성과를 만들어내며 성장 중입니다. 최근 웹소설 IP를 기반으로 하는 2차 저작물이 흥행하면서 신규 소비자 유입이 더욱 활발해지며 향후 성장세를 이어갈 것으로 기대됩니다.”고 덧붙임.

품을 둘러싼 계약 전반의 내용조차 확인하기 어렵다는 점도 자신의 정당한 권리 주장을 더욱 어렵게 함.

- 2022년 11월 콘텐츠미래융합 포럼의 '웹툰 창작자 설문 결과'에 따르면, 국내 웹툰 작가 10명 중 9명이 콘텐츠제작사(CP)보다 플랫폼과의 직계약을 선호하는 것으로 나타남. 지금과 같은 계약구조에서 작가는 이중으로 수수료를 떼이고 있음. 이러한 이중 수수료 배분 구조는 작가에게 돌아갈 몫을 줄이는 주요 원인이며 일종의 중간착취라고 볼 여지도 있음.
- 게다가 전국여성노조 디지털콘텐츠창작노동자회에 따르면, 양대 플랫폼인 네이버와 카카오가 떼어가는 기본 수수료가 30%에 달하며, 독점 여부, 순수익에 따라 네이버는 최고 50%, 카카오는 최고 45%까지 수수료를 부과하고 있음. 특히 해외 진출시에는 수수료를 최고 90%까지 떼어가는 불공정한 행태는 보임5).
- 이와 같이 웹툰 시장에서 플랫폼의 지위가 더욱 강화되는 반면, 일종의 다단계 구조하에서 작가들의 영향력은 매우 제한적인 구조가 고착화되면서, 시장 성장의 과실을 플랫폼이 독점하는 형태가 되고 있음. 이는 산업구조를 막론하고 우리 경제에서 흔히 등장하는 불공정 경제구조로, 궁극적으로는 웹툰 시장 전체의 경쟁력 저하로 이어질 우려가 있음. 따라서 이제는 외형적 성장을 거듭해 온 웹툰 시장에 만연한 불공정행위를 근절하고, 웹툰 작가 등 종사자에 대한 정당한 대우와 권리를 보장하는 것이 최우선 과제가 되어야 할 것임.

2. 플랫폼사, ESG 경영 선언하고도 웹툰 시장 불공정 방치하는 기만

1) 네이버, 카카오의 영업수익

- 네이버의 지난해 콘텐츠 매출은 전년 대비 91.3% 늘어난 1조2천615억원임. 2019년부터 2021년까지 콘텐츠 매출은 펀테크를 하회했지만, 2022년 4분기의 경우, 콘텐츠 매출은 전년 동기 대비 100% 넘게 증가하는 등 가파른 증가세를 보이고 있음.
- 네이버의 콘텐츠 사업은 웹툰, 제페토, SNOW 등인데, 콘텐츠 매출의 88%를 웹툰이 차지함. 네이버웹툰은 지난해 전년 대비 55% 가량 증가한 5489억 원의 매출과 642억 원의 영업이익을 기록함. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 지난해 웹툰 독자의 약 88%가 네이버웹툰을 이용한다고 응답해 2위 카카오페이지(35%)를 큰 차이로 따돌리는 등 국내 웹툰 시장에서 압도적 점유율을 보이고 있음6).

5) 2023년 5월 4일 <을(乙)들의 아우성', 제3회 문화콘텐츠 불공정 피해 증언대회>

6) 2023. 2. 6. 연합 인포맥스 <웹툰 등 콘텐츠 매출 '1조' 달성한 네이버...관건은 수익성>

<그림1> 네이버 서비스별 영업수익

(누적)

(단위 : 백만원,%)

구분	연결			
	제24기		제23기	
	금액	비중(%)	금액	비중(%)
영업수익	8,220,079	100.0%	6,817,601	100.0%
- 서치플랫폼	3,567,964	43.4%	3,307,835	48.5%
- 커머스	1,801,079	21.9%	1,488,478	21.8%
- 핀테크	1,186,635	14.4%	979,046	14.4%
- 콘텐츠	1,261,513	15.4%	659,614	9.7%
- 클라우드	402,888	4.9%	382,628	5.6%

출처 : 네이버 사업보고서(2022.12)

<그림2> 네이버웹툰 영업수익

네이버웹툰 유한회사

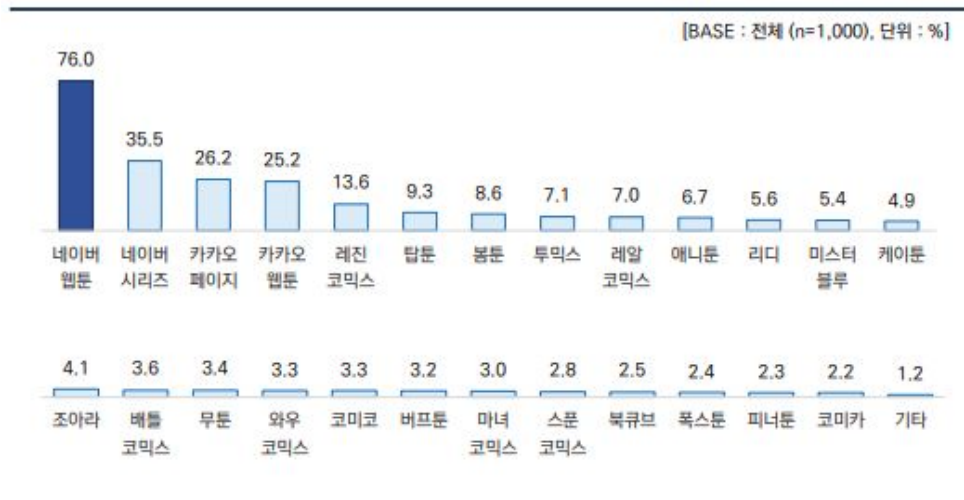
(단위: 원)

과 목	주식	제 3 (당) 기	제 2 (전) 기
I. 영업수익	25	548,854,455,020	355,326,026,540

출처 : 네이버웹툰 감사보고서(2022.12)

- 또한 2022년 웹툰 사업체 실태조사보고서에 따르면 웹툰 이용자들이 주로 이용한 플랫폼은 '네이버웹툰'(76.0%), '네이버시리즈'(35.5%), '카카오페이지'(26.2%), '카카오웹툰'(25.2%) 등의 순으로 나타남.

<그림3> 웹툰 이용 플랫폼 (복수응답)



출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2022년 웹툰 사업체 실태조사

- 카카오엔터테인먼트는 2022년 연결기준 매출 1조8647억 원, 영업손실 138억 원, 순손실 6297억 원을 기록함. 2021년보다 매출은 49.5% 증가했지만 영업손실을 보며 적자전환함. 사업부문별로 살펴보면, 지난해 뮤직과 미디어 사업에서 각각 8935억 원과 4123억 원을 벌어들이며 전년 대비 85.51%, 47.03%의 매출 성장률을 기록함.

<그림4> 카카오엔터테인먼트 사업부문별 영업수익

나. 당기와 전기 중 연결회사 영업수익의 상세내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기
Story	558,891,441	484,796,064
Music	893,583,588	481,671,904
Media	412,315,578	280,411,457
합계	1,864,790,607	1,246,879,425

다. 연결회사의 각 영업부문의 지역별 영업수익은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

Story		Music		Media	
국내	해외	국내	해외	국내	해외
339,830,606	219,060,835	751,619,480	141,964,108	307,061,679	105,253,899

출처 : 카카오 연결감사보고서(2022.12)

- 반면, 웹툰 등 스토리 사업 매출은 5589억 원으로 15.28% 증가에 그침. 다만, 웹툰 등의 스토리 부문의 해외매출액은 2190억 원으로 스토리 부문 전체 매출의 40%에 육박하고 있음. 영업손실 만회를 위해 웹툰·웹소설 지식재산(IP)의 2차 저작물 판매를 적극 활용하고 인력 구조조정에도 나설 것으로 전망되는 이유임.
- 이처럼 국내 플랫폼 업체들이 매출과 영업이익이 크게 성장하고, 한편으로는 웹툰 등의 IP를 이용해 적극적으로 2차 저작물을 해외에 판매하면서 적극적으로 이익을 수취하고 있음. 하지만 그러한 동안 정작 저작물을 생산하는 웹툰 작가 등 종사자들의 처우는 나아지지 않고 오히려 불공정한 중간착취 구조가 더욱 공고해 지고 있는 것은 우리 웹툰 시장에 매우 큰 문제라고 지적하지 않을 수 없음.

2) 네이버, 카카오의 ESG 경영 선언

- 한편, 기업의 규모가 커지고 지속가능성이 중요시되면서 재무적 성과중심의 전통적 경영방식이 변화되고 있음. 세계적으로 지속가능한 성장을 위한 ESG 경영이 대세인 흐름이고, 특히 2022년 11월 유럽연합집행위원회(EC)는 의무 정보 공시 대상과 내용을 대폭 확대하는 내용의 기업지속가능성보고지침(CSRD)을 최종 승인하는 등 적극적 의지를 보임. 금융위원회는 코스피 상장사의 ESG 정보 공시를 단계적으로 의무화 하는 방안을 추진하고 있는데, 2025년부터 자산 2조원 이상 코스피 상장사, 2030년부터는 모든 코스피 상장사가 대상임. 이러한 흐름에서 우리나라도 화려한 디자인과 각종 ESG 지표를 달성했다는 내용으로 가득 찬 ESG 보고서(지속가능보고서 등)를 발간하는 기업들이 늘고 있는데, 네이버와 카카오도 그 중 하나임.

<그림5> 네이버와 카카오 ESG 조직, 내용, 관리 체계



출처 : 2022년 5월 8일 <전자신문> [스페셜리포트]ESG 조직 강화한 네이버·카카오...“글로벌 수준이 목표”

- 네이버와 카카오 모두 2040년까지 '넷 제로(Net-ZERO)'를 선언하고, ESG 전담 조직을 새롭게 정비 및 체계적인 관리에 돌입함. 그동안 E(환경) 부문에 비해 상대적으로 미약하다는 지적을 받아왔던 S(사회), G(지배구조) 부문도 대폭 개선함.
- 네이버는 '2021년 지속가능경영보고서'로 세계 연차보고서 경연대회인 'ARC 어워드'와 'LACP Vision 어워드'에서 3년 연속 동시 수상함. '네이버 2021년 지속가능경영보고서'에 따르면 네이버는 2021년 연결기준 창출된 경제적 가치 중 4조8296억원을 분배했는데 이 중 판매수수료, 결제수수료, 콘텐츠 수수료 등 파트너 비용이 2조4617억

7) 참여연대 이슈리포트 <삼성전자·삼성물산·삼성SDI ESG보고서의 문제점과 시사점>

원 지급됨. 네이버는 "이해관계자들과 경제적 가치를 나누며 네이버의 성장과 더불어 기업의 사회적 책임 실현 또한 확대해 나가겠다"고 강조함.

- 반면 보고서에 따르면, "네이버 웹툰은 6백만 명의 창작자와 1.7억 명의 충성이용자를 확보한 글로벌 1위 스토리텔링 플랫폼"이라며 이해관계자들과 경제적 가치를 나누고, 기업의 사회적 책임 실현 또한 확대해 나가겠다고 밝히고 있음. 그러나 지속가능경영 보고서 어디에서도 웹툰 등 창작자와 어떻게 경제적 가치를 나누고, 그들에 대한 어떤 책임과 역할을 다하고 있는 지 여부는 확인할 수 없음. 네이버의 ESG 경영에 콘텐츠 창작자들에 대한 공정한 계약구조 구축과 정당한 수익 보장 원칙을 담을 것을 촉구해야 하는 이유임.

"네이버는 프로젝트 꽃을 실현하는 토양으로 다양한 기술과 플랫폼을 제공하고 있습니다. SME와 크리에이터의 가치가 꽃 피울 수 있도록 더 많은 지속가능한 성공들을 지원하겠습니다."

"파트너와의 합리적이고 공정한 거래를 실천하며, 네이버 플랫폼 내외부에 있는 모든 이해관계자와의 상생을 보장하는 것은 네이버의 사업 철학이자 약속입니다."

- 한편, 2021년 1월 ESG 위원회를 신설한 이후로 본격적으로 ESG 경영에 돌입한 카카오는 '함께하는 성장을 위한 기술 혁신'과 '디지털 포용성'을 강조하며 ESG 전략을 실현하고 있으며 2021년 모건스탠리캐피털인터내셔널(MSCI), 한국기업지배구조원(KCCGS) ESG 평가에서 2020년 대비 한 단계 상승한 A등급을 획득함. 카카오의 2021 ESG 보고서에 따르면, "함께하는 사람들과 같이 성장하고자 하는 것은 카카오가 추구하는 핵심 가치"이고, "콘텐츠 제작자, 제휴사, 협력사 등 다양한 파트너들이 경쟁력을 갖출 수 있는 건강한 생태계를 조성"하겠다고 밝힘.

"카카오의 파트너는 콘텐츠 제작자(CP, Contents Provider), 제휴사, IT 인프라 공급 협력사 등 다양하게 존재합니다. 파트너의 성장이 곧 카카오의 성장이며, 카카오의 성장은 파트너의 성공으로 이루어질 것이라고 믿습니다. 다양한 파트너들이 카카오와 함께 성장하여 더욱 경쟁력을 갖출 수 있는 선순환 생태계를 만들어 나가겠습니다."

- 또한 카카오는 "이모티콘 창작자의 디지털 콘텐츠 권리 보호를 위해 노력"하고 있으며, "카카오엔터테인먼트는 K-스토리 불법유통에 대한 즉각적·효과적 대응을 위해 회사 내부에 글로벌불법유통대응 전담 조직을 신설하여 활발히 운영"하고 있으며, "능력 있는 신진 작가들을 발굴하고 육성하기 위한 웹소설 자유 연재 플랫폼 '카카오페이지 스테이지'를 오픈했다고 밝힘.

- 창작자의 저작권을 침해하고 정당한 수익 창출에 큰 위협이 되고 있는 무단, 불법 유통을 근절하는 것은 굉장히 중요한 문제임. 이를 위한 카카오의 노력은 긍정적으로 평가함. 다만, 웹툰 등 창작자의 저작권과 수익이 보장되지 못하고 있는 웹툰 시장의 불공정 문제를 해결하는 것도 시급한 과제일 뿐만 아니라 이를 위한 카카오의 역할과 책임이 요구되나 이러한 내용은 ESG 보고서 어디에서도 찾을 수 없음.
- 특히 네이버, 카카오의 과도한 수수료 문제는 국정감사의 단골 주제이기도 한 바, ESG 보고서에서 말로만 상생을 외칠 것이 아니라면, 웹툰 시장의 거래구조 정점에 있는 네이버와 카카오는 창작자의 정당한 권리와 수익을 보장하기 위해 적극적으로 나서야 함. 이를 하지 않으면서 ESG 경영 운운하는 것은 그야말로 ESG 위상에 불과함.

3. 불공정 계약 근절 위한 정부당국 역할 시급

- 플랫폼 업체들의 자체 노력과 함께, 웹툰 시장의 불공정 문제 해결을 위해서는 경쟁당국의 역할도 중요함. 실제 2018년 공정거래위원회(이하 “공정위”)는 26개 웹툰 서비스 사업자가 사용하는 웹툰 연재 계약서를 심사하여 웹툰 작가에게 부당하게 불리한 10개 유형의 불공정 약관 조항을 시정한 바 있음. 주요 시정 내용 요약은 다음과 같음.

연번	위반유형	시정 전 약관	시정 후 약관
1	2차적 저작물에 대한 무단사용	웹툰 콘텐츠 연재 계약시 2차적 저작물에 대한 무단 사용	▶2차 저작물의 작성·사용권에 대하여 별도 개별 계약 체결
2	계약해지	최고절차 없이 포괄적이고 추상적인 사유로 계약해지	▶상당기간 최고 후 계약해지하고 추상적인 해지사유 삭제
3	손해배상	고의나 중과실일 경우에만 손해배상책임을 부담	▶경과실을 포함하여 손해배상책임을 부담
4	가격설정	콘텐츠 가격을 사업자가 임의로 결정	▶당사자가 상호 협의하여 가격조정
5	관할법원	사업자 소재지 법원에 소 제기	▶민사소송법상 관할 규정 따름
6	계약종료 후의 전자출판권 부여	계약종료 후에도 사업자가 전자출판권 보유	▶관련조항 삭제 또는 제공대가 상호협의
7	계약연장	콘텐츠에 대한 사업화 계약을 체결하여 부당하게 계약연장	▶관련조항 삭제
8	지체상금	지연 또는 무단휴재할 경우 부당한 지체상금 부과	▶관련조항 삭제 또는 무단휴재일 경우에만 일부 지체상금부과
9	저작권자의 동의 없이 제3자에게 권리를 사용허락	제3자에게 권리를 위임·위탁·사용 허락을 할 때 저작권자의 허락 없이 함	▶관련조항 삭제

10	장래 개발될 매체 까지 계약에 포함	장래 개발될 매체까지 계약내용으 로 포함	▶관련조항 삭제
----	------------------------	---------------------------	----------

- 그러나 5년 전 공정위가 불공정 계약 조항들에 대해 시정 조치를 내렸음에도 2차 저작물 무단사용, 일방적 계약 해지 등 불공정 거래 행태는 여전히 시장에 만연함. 이는 경쟁당국의 시정조치가 단 한 번에 그쳐서는 안 되는 이유임. 이미 우리나라는 「예술인의 지위와 권리의 보장에 관한 법률」 (이하 “예술인권리보장법”)을 제정하여, 공정위는 물론 문화체육관광부(이하 “문체부”)의 적극적인 역할에 대한 법적 근거를 마련한 바 있음.
- 따라서 경쟁당국인 공정위와 문체부는 적극적으로 웹툰 시장의 불공정 거래 해소를 위한 노력을 해야 할 것임.

4. 향후 과제

1) 국회 문화체육관광위원회 전체회의를 통과한 “문화산업의 공정한 유통환경 조성에 관한 법률(안)”의 조속한 통과

- 지난해부터 시행된 예술인권리보장법 제13조는 예술 사업자가 우월적 지위를 이용하여 불공정한 계약조건을 강요하거나, 적정한 수익배분을 거부·지연·제한하고 부정한 방법으로 거래조건을 설정·변경하는 행위를 금지하고 있음. 또한 동법 제 34조는 예술인의 권리 침해행위가 불공정행위에 해당하는 경우 문체부장관이 공정위에 통보하여 공정위가 조사, 처분을 하도록 하고 있음. 하지만 문체부가 공정위에 통보한 사건은 2018년 한 건에 불과함. 게다가 불공정 침해행위에 대한 조치는 예술인·예술단체 또는 예술인조합의 신고에 따라 작동하도록 되어 있음. 문체부가 더욱 적극적으로 권리침해 행위를 파악하여 필요한 조치를 할 수 있도록 보완해야 함.
- 이에 문화산업 내 대표적인 10대 불공정행위에 대한 금지규정을 두고 이를 위반한 사안에 대해서는 적극적으로 공정위에 통지하여 공정위의 전문적인 불공정 조사와 과징금 처분 등으로 대응하도록 하는 내용의 「문화산업의 공정한 유통환경 조성에 관한 법률(안)」의 조속한 통과가 시급함.

2) 공정위 내에 “문화콘텐츠 거래 불공정” 문제를 전문적으로 조사하는 문화콘텐츠과 신설 및 공정위와 문체부 간 불공정 문제를 다루는 협력행정 체계 구축

- 현재 공정위 시장감시국 산하의 서비스산업과에서 문화산업 불공정 문제를 다루고 있으나, 문화콘텐츠 거래는 일반적인 서비스산업에서 발생하는 거래와는 완전히 성격을 달리하고 거래의 내용도 전문적이어서 서비스거래 일반의 문제로 다룰 수 없음. 이에 공정위 내 문화콘텐츠과를 신설하여 문화산업 불공정행위 조사를 하고 관련 전문성을 축적해야 함. 이는 날이 갈수록 크게 성장하는 우리나라 콘텐츠 산업의 위상을 감안했을 때에도 마땅한 조치이며, 이를 통해 공정위와 문체부가 협력하여 문화산업 전반에

만연한 불공정행위에 대한 감독이 강화될 것으로 기대함.

3) 온라인 플랫폼 독점규제법을 조속히 입법하여 문화산업 내 독점 피해 방지

- 문화산업 역시 플랫폼화가 가속화되며, 카카오, 네이버 등의 시장지배적 플랫폼의 독점적 지위가 강화되고 있음. 이에 창작자들은 플랫폼기업이나 그 계열 기획사나 플랫폼이 정하는 거래조건에 따라 콘텐츠제작사(CP) 등과의 거래를 따를 수밖에 없음. 이를 통하지 않으면 소비자를 통할 수 있는 방법이 제한되게 되는 실정임. 사실상 플랫폼 기업이 창작자들과 콘텐츠제작사(CP) 등과의 거래조건을 결정하는 지위에 있음. 이에 온라인 플랫폼 독점규제법 입법을 통해 일반적인 플랫폼 독과점에 대한 합리적인 규제 방법을 마련하여 문화산업에 미치는 플랫폼 독과점 문제를 개선해야 함.

4) 영화와 방송, 웹툰 등 지역의 문화산업 육성을 위해 뛰고 있는 지방자치단체에도 문화산업 불공정행위 조사와 분쟁조정에 관한 행정권한 부여

- 문화콘텐츠 거래에서 발생하는 불공정 문제는 지역 문화산업에서 발생하는 부가가치를 중앙의 문화산업 대기업이나 플랫폼 대기업들이 수취하는 것이기 때문에 서울, 경기 등의 지방자치단체는 문화산업 불공정 실태조사와 분쟁조정에 적극 나서고 있음. 이러한 문화산업 적극 행정의 근거를 마련하기 위해 문화산업 불공정 실태조사나 분쟁조정 등을 광역 지방자치단체가 수행할 수 있도록 법령상 위임 규정 마련이 요구됨.

5) 영화산업에서 시작된 산업·업종 단위의 공정경쟁협약의 방송, 웹툰, 게임 등 각 문화산업 업종별 체결

- 현행 공정거래법은 산업별로 공정경쟁협약을 통해 산업 내 종사자들 사이의 다양하고 복잡한 거래관계에 관한 집단적 공정거래의 근거를 마련할 수 있도록 하고 있음. 영화산업의 경우, 공정경쟁협약을 통하여 최저보수, 작업시간의 한도, 식사제공 등 종사자들의 작업조건과 거래조건을 정하고 있음. 공정경쟁협약의 이행과 관련한 분쟁이나 고충처리에 관하여는 신문고 제도는 대체적 분쟁조정제도(ADR)을 활용 중임. 이와 같은 공정경쟁협약이 웹툰 등 다단계의 복잡한 거래구조를 가지고 있는 문화산업 업종 전반에 확산되어야 함. 끝.

현장발표 1

김현희 | 한국만화가협회 부회장

현장발표 2

박선영 | 문화연대 공공문화정책센터 소장

현장발표 3

박현정 | 문화체육관광부 대중문화산업과 과장