
문화산업 발전 계획

2019. 10. 17.

문화체육관광부

순 서

I. 추진배경	1
II. 문제점 및 개선방향	2
III. 비전과 목표	4
IV. 추진전략	5
1. 산업 경쟁력 강화	5
2. 신시장 확대 및 수요 창출	9
3. 공정환경 조성 및 제도 개선	12
V. 향후 추진일정	16
[참고자료] 주요 통계	17

추진 경과

- 「콘텐츠산업 경쟁력 강화 핵심전략」(18.12월) 및 「콘텐츠산업 3대 혁신전략」(19.9월) 발표에 따른 분야별 세부 계획 수립 추진

※ 콘텐츠산업 경쟁력 강화 핵심전략 : 글로벌 수준의 경쟁력 확보, 신시장 확대 및 수요 창출, 공정환경 개선과 과감한 제도 혁신 등

※ 콘텐츠산업 3대 혁신전략 : 정책금융 확충, 실감콘텐츠 육성, 한류연계 수출 활성화

□ 수립 경과

- 민관 협의체 운영을 통한 정책방향 설정 : '18.6월~9월
 - 만화분야 전문가(13개 협단체 추천) 및 정책 담당자로 구성
 - 4개 분과(총괄/기획·창작/제작·유통/소비·향유) 설치
 - 분과별 회의 4차례 및 총괄분과 회의 3차례 진행('18.7월~8월)
- 만화계 정책수요 조사
 - 만화분야 관계자 170명 대상 온라인 설문조사 실시 : '18.7월~8월
 - * 국내 만화산업 실태 및 전망, 정책수요 등
 - 만화·웹툰 산업 실태 및 정책수요 조사: '18.6월~19.2월
 - * 웹툰 불법유통 실태 조사 : '18.6월~7월
 - * 만화·웹툰 산업 실태 조사 : '18.12월~'19.2월
- 만화산업 발전 계획(안) 마련 및 의견수렴
 - 초안 마련 : '19.2월
 - 관련 협의체 논의 등을 통한 수정 보완 : '19.2월~8월
 - * 웹툰 공정상생협의체 안건 상정('19.2월), 산업혁신 콘텐츠산업 TF 안건 상정('19.5월) 등
 - * 부내 및 관련기관 의견조회 : '19.4월~8월

I . 추진배경

- 최근 출판만화 하락세 등으로 인한 세계 만화산업 규모 감소에도 불구하고, 한국 만화산업은 양적·질적으로 지속 성장
 - '17년 매출액 1조 원 돌파, 최근 10년간 수출액이 880% 증가
 - 특히 '웹툰'이 비약적으로 성장하며 전체 만화 산업 도약 견인
 - * 세계 만화산업 규모 : '16년 7,864백만 달러 → '17년 7,697백만 달러(2%↓)
 - 구성 : 출판만화 5% 감소, 디지털 만화 12% 증가
 - 만화 IP(지적재산권)가 타분야 원천 콘텐츠로 활용되며 부가가치 창출
- <만화 IP 활용 2차 저작 주요사례>

영화	드라마	게임	공연
			
주호민 작가 <신과 함께>	기맹기 작가 <내 아이는 강남미인>	가스파드 작가 <전자오락수호대>	하일권 작가 <안나라수마나라>

- 만화, 국민 모두가 즐기는 일상 콘텐츠로 자리매김
 - 과거 '만화에 대한 부정적 인식 개선'이 주요 정책 과제로 추진된 반면 향후에는 '일상 속 향유 문화 확산'을 위한 지원이 중요
 - 만화 대중화에 따라 불법 유통이 심각한 문제로 부상, 이용자의 올바른 저작권 인식 확립 요구
- 한국이 선도하는 만화 포맷인 '웹툰', 신기술 융합을 통한 성장 기대
 - 모바일에 최적화된 웹툰은 세계 스마트 기기 보급 확산에 따라 디지털 만화 시장 선점에 유리
 - * '18년 만화 수출액(4,035만 달러)은 전체 콘텐츠 수출(95억 달러)의 0.4%에 불과하나 증가율은 14.4%로 11개 분야 중 2위(애니 19.5%, 출판 12.7%, 캐릭터 10.5% 등)

II. 문제점 및 개선방향

□ 산업 확대 및 창작·소비 환경 변화 대응 기반 부족

- (인프라) 수요 대비 창작 공간 부족 및 주요 인프라 수도권 집중, 지역 작가 불편함 호소 및 정보·교육에 있어 소외 문제 발생

* 전국 최대 작가 입주시설(한국만화영상진흥원) 입주 경쟁률 5:1로 수요 대비 인프라 부족
* 만화 사업체의 89.0%, 작가의 73.8% 수도권 집중(2018 만화산업백서)

- (인력 양성) 웹툰 작가 지망 증가에 비해 체계적 교육 미흡, 만화 IP 활용 확대 등 환경 변화에 대응할 비즈니스 전문가 육성 필요

* 만화 산업 확대에 따라 신직종 등장, 만화 유통 등 관련 전문 인력 육성 필요(현장 간담회)

- (기술 융합) VR, AR 등 신기술 융합 콘텐츠에 대한 수요가 증가하고 있으나, 영세한 업계 특성상 기술투자 여력 저조

* 만화산업 종사자수 10인 미만 업체 96.6%, 업체당 평균매출 1.6억원(2018 콘텐츠산업 통계)

- (자료관리) 웹툰의 경우 온라인 자료 특성상 플랫폼 서비스 중단 시 원본 콘텐츠 소실 위험 상존

* 야후, 파란, 라이코스 등 폐쇄된 포털에서 연재되던 웹툰은 현재 찾을 수 없음. 사장되는 작품들을 문화자원으로 보존할 수 있는 공공적 기능 확충 필요(현장 간담회)

⇒ **새롭고 다양한 만화의 지속 생산·보존을 통해 산업 경쟁력 강화**

□ 글로벌 만화 시장 주도권 경쟁 심화

- (인지도) 일본의 만가, 미국의 코믹스, 그래픽 노블과 비교시 세계 디지털 만화 시장에서 '웹툰' 인지도 및 향유 낮음

* 미국, 프랑스 대표적 만화업체들은 페이지뷰 방식의 만화 서비스 제공, 세로 스크롤 방식의 웹툰 형식에 대한 이해도 낮음 (2018 만화·웹툰 해외진출 성과조사)

- (경쟁국 등장) 중국, 일본의 '웹툰' 시장 본격 형성, 웹툰의 포맷적 특성 강조만으로는 경쟁력 부족

* 바이두, 알리바바, 텐센트 등 중국 ICT 기업들 웹툰에 적극 투자, 일본 고단샤(최대 만화출판사)도 거대 IP와 역량 있는 작가군 활용하여 웹툰에서 미래 모색(2017 해외 만화시장 조사 연구)
 * 한국과 중국 웹툰 시장 비교 (2016 만화창작인력 실태조사 등)

구분	웹툰 작품 수(편)	웹툰 작가 수(명)	월간 페이지 뷰(회)
한국('16.10월 기준)	6,569	3,258	20억
중국('16.12월 기준)	약 150,000	약 90,000	167억

⇒ 웹툰 플랫폼 해외 진출 지원 및 홍보를 통한 신한류 콘텐츠로 도약

□ 불공정 계약소비 지속으로 산업 발전 저해

- (계약 환경) 유통 플랫폼-작가간 불공정 계약 관행으로 창작자의 정당한 권리 보장 미흡

* (작가 계약시 불공정 경험률) 72.8%
 * (불공정 피해 내용) '2차적 저작물 작성권, 해외 배포·전송권 등 제작사에게 유리한 일방적 계약(42.6%)', '일방적 계약 해지(20.2%)' 등 (2018 만화·웹툰 작가실태 기초조사)

- (유통 환경) 불법사이트를 통한 무단 복제·유통으로 인한 저작권 침해 및 작가 창작 의욕 저하 심각

* (웹툰 플랫폼 순매출 피해규모) '17년 494.1억원
 * (웹툰 산업계에 미친 기대수익 피해액) 9,940억원 (2018 만화·웹툰 불법유통 실태조사)

- (내용 심의) 웹툰 내용(청소년 유해물 등)에 관해 방송통신심의위원회-한국 만화가협회 업무협약에 근거하여 자율규제 중이나('17.6월~) 제도화 미흡, 정부 지원을 통해 '창작의 자유-이용자 보호 조화' 취지 달성 필요

⇒ 공정한 창작·소비 환경 속 상생하는 만화 생태계 조성

Ⅲ. 비전과 목표

비전

꿈이 커가는 한국만화, 새로운 한류의 중심

목표

혁신하는 만화산업

만화산업 매출액

(‘18년) 1.1조 원
→ (‘23년) 1.5조 원

신한류 콘텐츠 도약

해외 수출액

(‘18년) 0.4억 달러
→ (‘23년) 1억 달러

상생하는 생태계

웹툰 불법복제 침해율

(‘18년(e)) 44.6%
→ (‘23년) 10%

추진 전략

산업 경쟁력 강화

- ▲ (1-1) 창작 인프라 및 인력양성 강화
- ▲ (1-2) 창작 및 제작 지원 확대
- ▲ (1-3) 신기술 융합 지원

신시장 확대 및 수요 창출

- ▲ (2-1) 맞춤형 해외 진출 지원
- ▲ (2-2) 해외 교류 및 웹툰 홍보 강화
- ▲ (2-3) 만화 자료 보존 및 지역 확산

공정환경 조성 및 제도 개선

- ▲ (3-1) 공정한 거래질서 확립
- ▲ (3-2) 만화 저작권 보호
- ▲ (3-3) 웹툰 관련 법·제도 기반 구축

IV. 추진전략

전략 1

산업 경쟁력 강화

1-1 인프라 구축 및 전문 인력 양성

□ 웹툰 창작·창업·교육 인프라 확대

○ 작가의 창작활동과 주거를 종합 지원하는 대규모 만화 산업 집적 시설인 '웹툰융합센터' 구축('19.12월 착공/'22.10월 준공)

- (창작·창업·교육 공간) 작가 200명, 기업 40개 입주 공간 등 조성

- (주거 공간) 인근 '예술인 행복주택' 복합 건립으로 창작·주거 기능 결합

※ ▲(위치) 부천 영상문화산업단지 내 ▲(면적) 웹툰 융합센터 20,098㎡(12층)/ 예술인주택 53,117㎡(26층)



○ 광역시도별 웹툰 창작·교육 거점시설 '웹툰캠퍼스'(현 6개소)· 및 기초자치단체별 '웹툰창작체험관'(현 37개소) 전국 확대

- (웹툰캠퍼스) 매년 2개소 추가 신설로 '24년까지 서울·경기 외 15개 광역시도에 촘촘한 창작 인프라 구축 ※ 공모시 '미구축 지역 가점' 부여

- (웹툰창작체험관) 매년 4개소 추가 신설, 초·중·고교생 진로탐색·주민 창작 체험 등 지역 만화 향유 프로그램 강화

구분	웹툰캠퍼스	웹툰창작체험관
기능	작가 작업실 (사진↓) 및 만화기업 사업 공간 제공, 만화 전시 및 웹툰 창작 전문 교육 실시	예비 작가, 지역 주민 및 학생 대상 웹툰 체험·기초교육 (사진↓) 및 진로교육 실시
	6개 광역 시도 (부산, 대전, 대구, 전남, 경남, 제주)	기초 지자체 소재 36개소 및 해외 1개소(베트남 호치민)
운영 현황		

□ 교육 프로그램 강화

- (표준 교재 개발) 전국 웹툰 캠퍼스·창작체험관에서 활용할 수 있는 교육 과정별 웹툰 강의 교재 개발·보급('20년)

<과정별 교육(안) 예시>

청소년 체험 과정	예비작가 과정	전문작가 과정	기 타
만화창작이해	스토리텔링 작화교실 디지털활용 웹툰 실전 작가데뷔의 모든 것	디지털 3D 툴 재교육 만화 전문 연출 기법 비즈니스 프랜차이즈 과정	장애인 웹툰창작교육 ※ 2018년 청각, 언어장애인 기초과정 교재제작

- (취업 취약계층 교육) 장애인, 시니어 경력단절작가 대상 만화 창작 및 스텝 직업교육 실시('19.1월~)
 - 장애인 복지시설 연계 '웹툰 직업능력개발 아카데미' 운영*, 특수학교 재학생 대상 진로 교육 실시, 온라인 교육 시스템 개발
 - * '17년 시범사업 실시(성내복지관) : 장애인 웹툰 창작 교육 22회 진행, 197명 참여 '19년 서울(강남·동대문·강동), 경기(부천), 대전(유성) 장애인 복지시설 선정·운영
 - 시니어 및 경력단절 작가 대상 디지털 작화 교육·멘토링 지원

□ 청년 신진 작가 발굴 및 육성

- (청년 신진작가 데뷔지원) '대한민국창작만화공모전' 입상 청년신진작가 대상 전문가 멘토링, 제작비, 창작 공간 입주 종합 지원('20년~)
- (낙선작 피드백) 공모전 낙선작에 대한 전문가 피드백 지원으로 발전 기회 제공('19.9월~) * 현직 웹툰 강사 온라인 컨설팅 제공

□ 비즈니스 전문 인력 육성

- (에이전트 육성 교육) 현업 에이전트 특강 및 멘토링 실시('20년~)
- (만화 취업 박람회) 주요 만화 행사와 연계, '취업 부스' 운영을 통해 플랫폼·에이전시 취업 정보 제공 및 상담, 모의면접 실시('19.8월~)
- (만화 스타트업 지원) 창의적 아이디어, 구현 기술, 네트워크를 보유한 예비 창업자에게 창업비·교육·업계 네트워킹 지원('19.1월~)

* 사업 기획안 심사로 10개팀 내외 선발 ▶ 창업교육·네트워킹 지원 ▶ 점검 평가

1-2 창작 및 제작 지원 확대

□ 맞춤형 창작 지원 확대

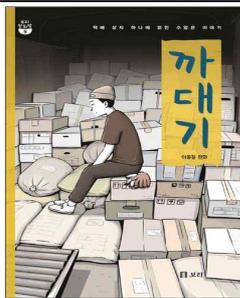
- (기획·개발단계 지원 확대) 가능성 있는 아이디어가 사장되지 않고 우수 만화 IP로 개발될 수 있도록 초기 개발 단계 비용 지원(취재비 등)
* '19년 32개 작품(1,000만원) 지원/ 공모시 신인 가산점 부여, 장애인 쿼터제 운영
- (전문 창작 장비 임대) 예비창작자의 데뷔 진입장벽을 낮추고, 양질의 환경에서 창작에 전념할 수 있도록 태블릿 등 전문 장비 임대 추진
- (교육-제작 연계지원) 웹툰캠퍼스·웹툰창작체험관 교육 수료생 대상 합동 공모전 개최 및 제작 지원('20년~)

□ 비활성 장르 제작 지원

- ('다양성 만화' 제작지원) 소외 계층, 인권, 역사, 문화재 등 비활성 장르에서 독창성·작품성을 겸비한 만화의 제작, 출판, 홍보 지원
- 선정작 단행본 출판 지원 확대('18년 20건→'19년 34건), 국내외 주요 마켓 및 피칭 행사 참여 기회 제공('20년~)

< 다양성 만화 제작지원 사례 >

- (좌) 택배기사의 일상을 그린 <까대기-이종철>
- (우) 제주 해녀의 삶을 소재로 한 <살암시민 살아진다-강일>



- (지역만화 제작지원) 소재·배경 등에 지역 정체성이 반영된 만화 제작을 지원하여 지역 작가 양성 및 문화 다양성 도모('20년~)
* 출판 작품은 전국 공공 도서관에 배포하여 지역 홍보 및 관광 유치 기여
- (평론 문화 확산) 만화·웹툰 정보지 발간(계간/'18.12월~), 평론 공모전 개최, 독자 대상 비평·리뷰 교육 실시('19.9월~)

□ 만화 IP 활용 비즈니스 지원

- (사업화 지원) 만화 IP를 보유한 작가, 에이전시, 플랫폼 대상 2차 콘텐츠 제작 컨설팅, 투자사 매칭, 제작비 지원('19.2월~)
- (홍보 지원) 부산국제영화제(영화), BCWW(방송), G-STAR(게임) 등 장르별 대표 마켓과 연계, IP 피칭 행사* 및 비즈니스 미팅 지원
 - * 작가들이 투자 유치·공동 제작 등을 목적으로 제작사·투자사·바이어 대상 프로젝트 기획(안)을 설명하는 행사

1-3 신기술 융합 지원

□ 기술 환경변화 대응 정책 · 연구 기반 구축

- (기술 협의체 운영) 4차 산업혁명 시대 웹툰 발전 방향 제시를 위한 산·학·연 협의체 운영, 전문가 포럼 및 세미나 개최('20년~)
- (문화기술 연구개발) 웹툰 창작 및 제작-소비-유통 등 단계별 활용 가능한 문화기술 연구개발 추진('20년~)
 - * (예) ▲(창·제작) 기존 웹툰의 VR 콘텐츠 전환기술 ▲(소비) 빅데이터, 인공지능 활용 웹툰 큐레이션 시스템 ▲(유통) 블록체인 활용 불법복제 추적 시스템 등

□ 신기술 융합 콘텐츠 육성

- AR·VR 등 신기술 활용 만화 콘텐츠 제작 및 마케팅 지원('20년~)
 - * 5개사, 기업 당 2억원 지원

< 기술 융합 웹툰 사례 >



2-1 맞춤형 해외 진출 지원**□ 해외 진출 기반 강화**

- (정보 제공·상담) 한국콘텐츠진흥원 해외진출 상담센터(Biz-Desk)를 통해 지역별 만화시장 심층 분석 정보 제공('19.5월~)
- (번역 지원) 에이전시, 플랫폼, 작가 등 수출 계획 사업자 대상 만화 번역 및 재제작 지원 확대('18년 2억원, 17종 → '19년 4억원, 40종)
 - 목표 권역의 번역 및 번안 내용 적합성 평가 지원('20년~)

□ 해외 비즈니스 네트워크 구축

- (해외 프로모션) 진출 기업 홍보비 지원('19년 6개사), 주요 국제 도서전 계기 '한국 공동관' 운영, 해외 비즈 미팅 행사 개최* 등
 - * '19년 미국·일본·중국·태국·러시아·인도네시아 등 6개국
- (글로벌 비즈매칭) 콘텐츠진흥원 해외 비즈니스센터 활용 현지 작가 및 기업과 공동 제작, 공동 마케팅 지원('20년~)

□ 웹툰 글로벌 프로젝트 기업 육성

- (해외 플랫폼 구축) 플랫폼을 통한 웹툰 유통 구조와 비즈니스 생태계를 해외에 안착시키기 위한 플랫폼 구축·운영 지원('19.2월~)
 - 현지 서버 구축·운영, 마케팅비 지원(2억원/콘텐츠진흥원-KOTRA 협업)*
 - * 콘텐츠진흥원, 참가 기업 모집 및 국내 컨설팅(1억 원) / KOTRA, 해외시장 정보 제공 및 해외 무역관을 통한 단계별 현지 사업 지원(1억 원)
- (수출 역량 강화 지원) 만화 에이전시가 해외 마케팅 전문 인력 신규 채용시 인건비 지원('19.2월~), 타 분야 권역별 에이전트 간 네트워킹 프로그램 운영(전시·박람회 등 행사 연계) 등

2-2 해외 교류 및 웹툰 홍보 강화

□ 글로벌 만화 교류 활성화

- (글로벌 만화 행사 개최) 국내에서 웹툰 포럼, 시상, IP 마켓, 작가 교류회 등 글로벌 이벤트 개최 추진

<웹툰 IP 활용 행사 예시>



- (한류연계 콘텐츠 제작 지원) 한류 스타-웹툰 간 협업 프로젝트 기획·개발을 통해 웹툰 홍보 및 웹툰 제작사 해외진출 모색(20년~)
 - * 기획서 심사 및 선정 ▶ 연예 기획사 매칭, 협업 및 결과물 유통 지원(업체당 1억 원)
- (글로벌 네트워크 구축) 주요 만화 강국과 공동 시상식 및 행사 개최*로 글로벌 만화문화 네트워크 구축
 - * 현재 국제만화가대회(8개국 참여), 한중일 신인 만화가 대회 공동 개최 중

□ 동반성장을 위한 쌍방향 교류

- (해외 웹툰창작체험관) 웹툰 전파를 위한 해외 창작체험관 조성, 한국문화원·세종학당 등과 연계 교육 운영 * 현재 베트남에 1개소 운영
- (작가 교류 프로그램) 프랑스 등 만화가 발달한 주요 국가와 교환 작가 프로그램 추진, 공동 창작·전시 지원
 - * 해외 공동전시 사례 : 2018 프랑스 생쥐스트르마르텔 국제 시사만화 살롱 기획전, 2017 한국·벨기에 만화 교류전 등

2-3 만화 자료 보존 및 지역 확산

□ 만화 종합 아카이브 구축

- 웹툰 자료 수집 및 기존 출판만화 자료보존 시스템(만화규장각)과 통합하여 '만화 종합 자료보관 시스템'으로 확대(~'23년)
 - 다국어 번역 제공으로 해외진출 활성화, IP 활용 정보(제작사, 배포 날짜, 흥행성과 등) 축적을 통해 2차 사업화 촉진

□ 생활 속 만화 문화 저변 확대

- (우수만화 선정) '대한민국 만화대상' 등 주요 만화대회 수상작 포함 매년 60편의 추천 만화 리스트 온·오프라인 배포('19.11월~)
- (향유 방식 다각화 지원) 만화 활용 전시, 크리에이터 콘텐츠(유튜브, 팟캐스트 등) 제작 지원('20년~)

< 만화 향유방식 다각화 사례 >



- (고전만화 복간) 고전만화 재출판(연간 1종), 디지털 변환을 통해 새로운 독자와의 접점 마련, 세대를 이은 만화 소비 문화 조성

< 고전만화 복간 사례 >



□ 지역 중심의 만화 문화 조성

- (만화관광 활성화) 지역 출신 작가 작품 및 해당 지역을 배경으로 한 작품과 관광 상품 간 연계 추진
 - 지역별 만화 거리, 만화 창작·전시관 조성 지원 등



- (지역사회 만화 나눔) 도서산간 지역 및 소외 계층 만화 향유기회 확대를 위하여 이동형 만화 도서관, 찾아가는 만화교실 운영 추진

전략 3

공정환경 조성 및 제도 개선

3-1 공정한 거래질서 확립

□ 만화인 권리구제 제도 강화

- 현행 '만화인 헬프데스크'(komacon.kr) 대면 상담 및 순회 상담 실시('20년~)
 - 만화 분야 관련 이해도를 갖춘 법률 전문가 배치, 기존 온라인 기반 상담과 병행하여 오프라인 심층·맞춤 상담 확대
 - 전국 웹툰 캠퍼스·창작체험관 순회 상담 실시 및 불공정 행위·성폭력 대응 현장 가이드라인 제작·배포

□ 표준계약서 홍보 및 이용 확산

- (홍보·교육) 「공정계약 가이드북」 제작·배포, 지역 순회 교육 및 기업 집합교육(분기별 1회) 실시, 만화 정보지·웹진 특집 기사 게재('19.12)
- (인센티브) 제작 지원시 표준계약서 의무 사용 지속 및 해외 진출 지원 사업 공모시 사용기업 가점 부여 등('20년~)

□ 현장 소통채널 확대

- (**‘공정상생협의체’ 활성화**) 공정한 웹툰산업 조성 및 플랫폼·창작자 상생을 위한 **과제 지속 발굴 및 정책 환류 기능 강화**
* '18.2월 출범, 작가 단체/기업/관계기관(문체부·서울시) 등 참여
- (**지역 네트워크 확대**) 정부-각 지역 문화진흥기관-지역 만화 작가·학계·산업계 관계자 간 소통 및 정책 협의 확대

□ 작가 복지환경 개선

- (**고용보험 도입**) 정부가 전체 예술인 대상 도입 추진 중인 **‘예술인 고용보험’**(실업급여 제도) 관련 **만화분야 적용 범위 및 방안 마련**(19.12월)

* 예술인 고용보험 제도 도입(안)

- (적용범위) 근로자가 아닌 예술인 중 문화예술 창작·실연·기술지원 등의 **문화예술용역을 목적으로 한 노무제공계약을 체결한 사람**
- (방식/사업) 당연가입, 실업급여 / (보험료) 예술인과 사업주 각 1/2
- (수급요건) 이직 전 24개월 간 보험료 납입 9개월 이상 / (수급액) 이직 전 12개월 월평균 신고소득의 60%

- (**생활안정자금 용자**) 예술인복지재단, 생활자금 소액대출(19.6월~)·주택 자금 대출(19.10월~) 등 **경제적 안전망 제공을 위한 제도 확충**
- 만화 협단체, 기업, 교육기관 등을 통해 이용 안내·홍보 강화

<예술인 대상 용자상품(안)>

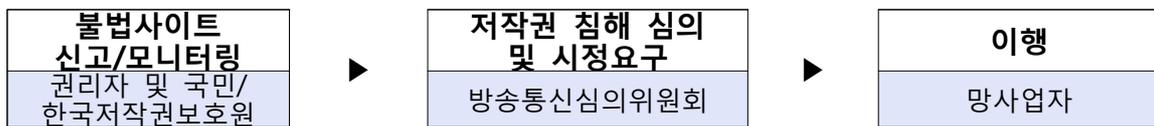
	생활안정자금 대출(19.6~)	예술용역계약대금 체불 생계비 대출(19.10~)	주택(창작공간 포함) 전·월세 자금 대출(19.10~)
대상	「예술인복지법」 상 예술활동증명을 받은 예술인 ※ 개인 신용정보, 예술인 특화 평가항목(예술활동 수입 저작권 보유 여부 등)에 따른 대출심사점수제 도입		
금리	연 2~3% (개인 신용도, 담보 유무 등에 따라 금리 차등화)		
대출한도	5백만원	1천만원	4천만원
만기 및 상환	(최대) 3년 원금균등분할상환		(최대) 8년 원금균등분할상환

3-2 만화 저작권 보호

□ 불법유통 사이트 단속 강화 및 범죄수익 환수

- (합동 단속) 문체부(특별사법경찰) - 경찰청(사이버수사대) 합동 단속을 향후 합법 시장이 안정될 때까지 주기적으로 실시 예정
 - 불법 웹툰사이트 주 수익원(광고)인 불법 도박사이트 집중 수사, 외국 저작권 당국·구글 등 국제 기업과 협조 강화 주력('19.8월~)
- * '18.5. 관계부처 합동 TF 구성 및 대책 수립, 집중 단속 지속
- (접속 차단) 불법사이트 차단 이후 즉각 생성되는 '대체사이트' 신속 차단을 위해 심의 제도 지속 보완(방송통신심의위원회)

<해외 불법사이트 접속 차단 절차>



- (범죄수익 환수) '기소 전 몰수보전 신청'으로 범죄수익 적극 환수
- (주기적 실태조사) 불법유통 실태조사 주기적 실시로 정확한 피해 규모 산출 및 정책 대응 강화('20년~)

□ 불법유통 사이트 이용자 인식개선

- (불법유통 근절 캠페인) 불법사이트 주 이용자인 젊은층 대상 유튜브·영화관 광고 등 제작, 운영자 검거 시 적극 홍보로 이용자 경각심 고취

※ 2018년 불법유통 근절 캠페인 현장 사진
- '도둑이야', '너도 공범이야' 등 슬로건



- (저작권 교육) 창·제작자, 플랫폼 대상 저작권 침해 대응 교육 실시('20년~)

3-3 웹툰 관련 법·제도 기반 구축

□ 웹툰의 법적 근거 마련

- 만화진흥법 상 ‘만화’ 및 ‘디지털만화’ 정의 수정 등을 통해 신조어 ‘웹툰’에 대한 법적 정의 마련

※ 현행 「만화진흥에 관한 법률」 상 ‘디지털 만화’는 종이 등에 그려진 만화를 디지털 파일 형태로 가공·처리한 것으로, 웹에서 직접 창작되는 ‘웹툰’ 포섭에 미흡

* ‘웹툰’ 정의 관련 만화 진흥법 개정안

- ‘웹툰’ 용어 정의 조항을 신설하는 원혜영 의원안(17.10월) : “웹툰”이란 정보통신망을 통해 유통하기 위해 제작, 가공된 만화를 말함
- ‘만화’의 정의규정을 확대하는 김병욱 의원안(17.4월) : “디지털만화”란 만화를 디지털파일 형태로 창작·제작·가공·처리하고 … 정보통신망을 통하여 이용자에게 제공되는 만화를 말함

□ 웹툰 자율규제 제도화 지원

- 웹툰 자율규제위원회 공식 홈페이지 개설 지원 및 자율규제 개념, 방식, 연령등급제도 안내, 민원 접수

* 게임물관리위원회, 영상물등급위원회는 홈페이지를 통해 등급제도 홍보·안내

- 심의 공백을 방지하기 위하여 정부 모니터링(방송통신심의위원회)과 업계 자율규제 유기적 병행
- 자율규제 참여사 지속 확대, 연령등급 표기 제도 정착, 심의 정례화 등 관련 개선방안 지속 모색

* 웹툰 자율규제위원회(사단법인 한국만화가협회 부설)

- (설립 취지) 콘텐츠 내용에 대한 판단은 창작자에게 맡기고 대신 제도적으로 이를 지원하여 산업 진흥 도모
- (운영 방식) 방송통신심의위원회에 접수된 웹툰 내용(청소년 유해성 등) 관련 민원을 자율규제위원회가 이첩받아 검토·의결, 그 결과에 따라 해당 플랫폼에서 시정조치
- (관련 법규) 청소년보호법 제2조 및 11조, 방통위 설치법 제12조, 정보통신망법 제44조의7
- (위원회 구성) 학계·법조계·출판계 전문가, 현직 교사, 정신과 전문의, 청소년 인권단체 대표 등 8인
- (자율규제 참여 플랫폼) 네이버 웹툰, 다음 웹툰, 레진코믹스, 미스터블루, 저스툰, 케이툰, 탐툰, 투믹스, 미소셜, 배틀코믹스 등 주요 웹툰 플랫폼

V. 향후 추진일정

추진 과제		추진 일정				
		'19	'20	'21	'22	'23
[전략 1] 산업 경쟁력 강화						
1-1. 창작 인프라 구축 및 전문인력 양성	웹툰 창작·창업·교육 인프라 확대					
	체계적 창작인력 양성					
	청년 신진 작가 발굴 및 육성					
	비즈니스 전문 인력 육성					
1-2. 창작 및 제작 지원 확대	맞춤형 창작 지원 확대					
	비활성 장르 제작 지원					
	만화 IP 활용 비즈니스 지원					
1-3. 신기술 융합 지원	기술 환경변화 대응 기반 구축					
	신기술 융합 콘텐츠 육성					
[전략 2] 신시장 확대 및 수요 창출						
2-1. 맞춤형 해외 진출 지원	해외 진출 기반 강화					
	해외 비즈니스 네트워크 구축					
	웹툰 글로벌 프로젝트 기업 육성					
2-2. 해외 교류 및 웹툰 홍보 강화	글로벌 만화 교류 활성화					
	동반성장을 위한 쌍방향 교류					
2-3. 만화 자료 보존 및 지역 확산	만화 종합 아카이브 구축					
	생활 속 만화 문화 저변 확대					
	지역 중심의 만화 문화 조성					
[전략 3] 공정상생 환경 조성						
3-1. 공정한 거래질서 확립	만화인 권리구제 제도 강화					
	표준계약서 홍보 및 이용 확산					
	현장 소통채널 확대					
	작가 복지환경 개선					
3-2. 만화 저작권 보호	불법유통 사이트 단속 강화 등					
	불법유통 사이트 이용자 인식 개선					
3-3. 웹툰 관련 법·제도 기반 구축	웹툰의 법적 근거 마련					
	웹툰 자율규제 제도화 지원					

□ 만화산업 매출·수출 및 종사자 현황

구 분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년 (예측치)	전년대비 증감율(% (’17~’18)
매출액(조 원)	0.85	0.9	1.0	1.08	1.15	7
만화 출판업	0.41	0.44	0.48	0.52	-	-
디지털 만화 제작·유통	0.10	0.12	0.14	0.20	-	-
만화책 임대	0.06	0.06	0.06	0.07	-	-
만화 서적·잡지 도소매	0.27	0.28	0.27	0.28	-	-
수출액(백만 달러)	25.6	29.5	32.5	35.2	40.3	14.4
종사자(명)	10,066	10,003	10,127	10,397	10,399	0.0

* 출처 : 2018 콘텐츠산업 통계, 2018년 하반기 콘텐츠산업 동향분석

□ 콘텐츠산업 분야별 수출 증가율(’18년/전년대비)



□ 웹툰 관련 주요 통계(’19.2월)

- 제작·유통 현황: 누적 작품 9,177편, 작가 5,993명, 산업 종사자 905명(플랫폼 641명, 에이전시 264명)
- 작가 통계 : (성별) 남 43.9%, 여 56.1%, (지역) 수도권 74%, 그 외 26%, (연령) 29세 이하 26.3%, 30대 52.2%, 40대 이상 21.5%
- 소득 : 평균 연 소득 4,704만 원(최근 1년 내 연재 작가 대상)
 - ※ (연재처별) 포털 작가 평균 8,163만 원, 유료 플랫폼 작가 평균 3,199만 원

정책결정 사전점검표

국민 · 이해관계자 · 관계기관 등과 사전에 충분한 소통을 하였습니까?

사전 점검 항목	주요내용	비고
정책의 이력	<ul style="list-style-type: none"> ■ 정책의 검토배경(추진계기) <ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 산업 경쟁력 강화 핵심전략 발표('18.12) ■ 과거 유사정책 여부, 법령 제개정 이력 등 <ul style="list-style-type: none"> • 1~3차 만화산업 중장기 계획 수립(2003/2008/2014) 	
사전 의견수렴 절차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 필수절차 <ul style="list-style-type: none"> • 해당 없음 ■ 자체 추진절차 <ul style="list-style-type: none"> • 민관 협의체 운영('18.7월~8월/7차례 회의 개최) • 온라인 정책수요 조사('18.7월~8월) • 실태조사('18.6월~'19.2월) • 웹툰공정상생협의체 의견 수렴('19.2월) • 관계부처 의견조회('19.4월~5월) • 작가학계 의견 수렴('19.8월) 	
정책대상자 (이해관계자) 의견	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인프라 등 지역 집중과 장르 편중 문제 해소 필요 ■ 신직종 육성 및 창업 지원 확대 필요 	
관계부처 및 관계기관 의견	<ul style="list-style-type: none"> ■ 각 부처·지자체 의견을 수렴하였으며 이견 없음 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이견없음 □ 협의 완료 □ 의견 미합의
전문가 등 의 견	<ul style="list-style-type: none"> ■ 지역의 만화산업 발전과 향유 문화 조성 병행 필요 ■ 지역 웹툰 캠퍼스별 교육 여건(예산, 강사 역량, 지자체 관심도 등) 상이, 표준 교육 매뉴얼 보급 필요 	
정책 소통 계획	<ul style="list-style-type: none"> ■ 국민이 알기 쉬운 언어 사용 여부 ■ 보도자료 배포('19.10.17.) ■ 현장 소통·홍보 지속 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 네 □ 아니오