

2021년 한국노동안전보건연구소 연구공모사업 보고서

웹툰 작가들의
정신 건강 및 신체 건강과
불안정 노동 수준 실태 조사

2022. 12. 27.

한국노동안전보건연구소
Korea Institute of Labor Safety and Health

연구진

연구책임자 민지희 한양대학교병원 직업환경의학과 전임의

연구원 김형렬 서울성모병원 직업환경의학과 교수

박민영 서울성모병원 직업환경의학과 전공의

이유민 신촌세브란스병원 직업환경의학과 진료교수

이진우 한일병원 직업환경의학 센터 과장

목차

요약문

I. 연구 배경

II. 연구 방법

1. 심층 면접

2. 온라인 설문

III. 연구 결과

1. 면접 결과

2. 설문 결과

IV. 결론

V. 개선 방향

[부록] 1 설문지 및 기초 통계

[부록] 2 면접지

요약문

I. 연구 배경

- 국내 웹툰 플랫폼의 비약적인 성장
 - 국내 만화 산업의 매출 및 수출액의 높은 성장률
 - 대형 플랫폼들의 웹툰 플랫폼의 콘텐츠를 안정적으로 영상화하고 유통하기 위한 밸류체인 구축
 - 플랫폼의 성장에 따라 관련한 노동인구도 급격하게 증가함
- 웹툰 작가들의 노동 환경 문제 대두됨
 - 대부분의 작가는 주당 1편씩 일정한 분량의 웹툰 결과물을 게시함
 - 매주 마감을 지키기 위해 대부분의 연재 작가들은 높은 강도의 노동을 수행
- 복잡한 계약 관계와 동등하지 못한 노동 구조
 - 작가와 플랫폼이 직접 계약을 하거나, 복잡한 계약을 대신 조율하는 에이전시 및 스튜디오와 중간 계약을 맺는 형태가 생겨남.
 - 에이전시 및 스튜디오는 작가의 매니지먼트 및 저작 재산권 행사 권한 등을 위임 받아 플랫폼과 계약을 조율함.
 - 스튜디오 내 소속 작가는 스튜디오 제작 프로젝트의 구성원으로서 각자 전문화된 채색, 각색, 작화, 편집 등의 분야를 담당함.
 - 이 과정에서 다양한 이해관계자가 발생하며 계약 구조가 복잡해졌고, 회사와 계약하는 1인 작가는 계약 시 적절한 의견을 반영시키기 어려워짐.
- 복잡한 원고료 산정 방식
 - 웹툰 산업에서는 플랫폼과 작품당 계약을 하기 때문에 플랫폼에 게시되어야만 수익이 발생함. 따라서 작품 준비 기간의 수입을 보장하기 위해 MG(Minimum Guarantee)제도가 도입됨. 원고료 이외에 일정 금액을 회사가 선지급 하고 추후 계약된 작품으로 갚아 나가는 형식임. MG(Minimum Guarantee) 이상의 초과 수익분은 RS (Revenue Share)로 불리며 약정된 비율에 따라 플랫폼과 작가가 배분함
 - MG(Minimum Guarantee)는 일정 수준의 수익을 낼 것으로 기대하고 미리 받는 금액이므로 작품이 기대하는 수익을 낼 것이라는 불확실성은 작가가 부담하게 됨
- 비밀 유지 조항으로 공유할 수 없는 계약 관행
 - 일반적으로 대부분 플랫폼은 작품 1회당 70컷 이상, 주 1회 업로드, 연재 기간은 6개월 ~ 1년으로 계약하고 있음.
 - 계약서 상 비밀 유지 조항 때문에 구체적인 계약 조건 공유 불가
 - 정보의 비대칭으로 웹툰 작가들은 플랫폼에 제시하는 계약 관행을 수용할 수 밖에 없음.

II. 연구 방법

1. 심층면접

- 웹툰 작가 노동조합, 디지털 콘텐츠 창작노동지회, 한국만화가 협회에 속한 웹툰 작가 15명을 대상으로 심층 면접
- 약 2시간 내외, 노동환경, 삶의 질, 건강 등에 대한 인식, 태도, 경험 토의

2. 온라인 설문

- 최근 1년간 웹툰 작가 활동으로 50만원 이상의 소득이 있는 전업 작가를 대상
- 최종 320명 참여
- 설문 내용은 기본적인 인구 사회학적 특성, 활동 분야, 경력, 노동 환경, 부당 대우 및 폭력 경험, 건강 행태, 건강 및 질병상태 (정신건강 포함), 사회적 고립감을 포함함

III. 연구결과

1. 면접 결과

(1) 노동환경

- 창작환경의 변화
 - 디지털 작업으로 전환 후 수정은 용이해졌으나, 추가 작업(펜터치, 채색, 배경작업)으로 체감 작업량 큰 차이 없음
 - 과거 도제식 학습 시스템은 학습과 정보 교류의 장이었으나 현재는 독립된 웹툰 작가로서 정보 공유가 어려워짐
 - 과거 출판 만화는 계약양식이 획일화되었으나 현재 웹툰 업계는 계약 양식과 주체가 매우 복잡해짐
 - 과거 출판 만화는 주간지, 격주간지, 월간지 등의 마감 선택지가 있었으나 현재는 주 1회 연재로 모두 통일됨
- 과도한 노동량과 높은 업무 강도, 장시간 노동
 - 마감 기한을 맞추기 위해 장시간 노동을 수행함. 최소의 수면시간 외에는 일을 하기 때문에 규칙적인 생활을 유지 하기 어려움.
 - 한회당 요구되는 컷수가 점점 많아져 장시간 노동이 불가피함. 어떤 경우 계약서에 최소 컷수를 명시해 강제성이 부여되기도 함.
 - 다만, 높은 컷수는 업무량 증가의 주요 원인이나 한 회에 적절한 컷수가 있어야 스토리가 연결됨. 따라서 단순히 컷수 제한 보다는 다른 해결책도 필요함
 - 획일적인 주간 마감이 과도한 노동량과 높은 업무 긴장도를 높임. 주 1회 마감을 하게 되면 1주일 단위로 짧게 생활 리듬을 조절해야 함.
 - 짧게 끊어가는 이야기 전개와 매주 받는 피드백이 작품의 연결성에 영향을 줄 수 있어 다른 연재 주기를 요구 하는 경우 있음.
 - 세이브 원고 : 연재 전 질병 및 개인 사정으로 인한 휴재를 대비하기 위한 원고. 그러나 원고료 정산은 대부분 원고료 제출후 익일 또는 익월에 하기 때문에 세이브 원고는 사실상 무급 노동에 해당
 - 독립 작품을 작업하는 대부분의 웹툰 작가는 1편에 참여하지만 보조 작가 등은 낮은 단가 때문에 원하는 수입을 얻기 위해 작품 수를 늘릴 수 밖에 없음. 웹툰이 분업화 될수록 단가는 점점 낮아져 장시간 노동을 하게 되는 경향이 있음
- 낮은 업무 자율성, 높은 의무와 책임 전가 : 플랫폼과의 불균형적인 관계
 - 전시형 플랫폼은 제작된 문화 콘텐츠를 게시하는 전시공간 이상으로 작가에게 영향력을 행사함. 전속성은 낮지만 플랫폼이 제시하는 계약 조건 및 지시를 거부하기 어려워 종속성이 높음. 웹툰 작가의 근로자성을 인정하고 보호하는 조치가 필요함

- 플랫폼은 작화, 특정 장면 요구 등 작품에 간섭하는 경우도 있음. 이때 작가는 프로모션에 제외되는 등의 불이익을 예상해 플랫폼의 요구를 거절하기 어려움
- 플랫폼이 반드시 해야만 하는 책임 이행은 부족함. 빈번한 정산 실수 뿐 아니라 저작권 시비, 불법웹툰 유통 등 문제에 방관하는 태도를 보이는 플랫폼이 많음.

(2) 불공정한 계약관행

- 웹툰 작가 간 통상적인 계약 조건 등 정보 공유 원활하지 않음
- 비밀 유지 조항 때문에 계약 조건 공유 못함. 신인작가들은 불공정 계약을 맺을 위험이 높음.
 - 한국 저작권 위원회에서는 작가에게 교부 받은 계약서를 변호사 포함한 타인에게 검토 받고자 하는 행위 자체가 비밀 유지 약정에 위반할 수 있는지, 그리고 그 손해를 어떻게 추정할수 있는지는 의문임.
- 작가들은 표준 계약서를 인지하고 있으나 표준 계약서를 사용해 계약을 체결한 사람들은 매우 소수.
- 계약에 관한 교육이 반드시 필요.

(3) 대중으로부터의 즉각적인 반응 : 양날의 검이 된 댓글 문화

- 독자의 반응을 확인 할수 있는 순기능이 있는 댓글 문화는 작가가 익명의 독자로부터 실시간으로 악의적인 반응을 받을 수 있기 때문에 정신적 고통이 큰 경우도 있음
- 댓글 공간의 문제는 무분별하게 작성되는 악성 댓글을 관리하는 담당자 부재.
- 작품에 대한 진심어린 조언과 반응은 작품에 반드시 필요하지만 댓글에 노출되는 수준을 작가 스스로 조절할 수 있는 방법이 필요함.

(4) 불법복제와 저작권 문제, 폭력의 경험 : 지지구조의 부재

- 불법 복제 웹툰 사이트와 표절에 의한 저작권 문제는 웹툰 작가들에게 가장 큰 무력감을 주는 요인.
 - 단, 책임지는 지지구조는 없음.
 - 저작권 관련 문제 보호체계 매우 미흡. 웹툰 작가간 아이디어 도용 뿐 아니라 드라마, 영화 등 다른 장르와 연계된 표절 시비 문제에 대해서는 플랫폼과 콘텐츠 제작사는 보호 역할을 전혀 수행하지 못함.
 - 불법 웹툰 사이트는 거의 모든 작가가 경험할 만큼 흔한 문제임.

(5) 복지의 사각지대

- 웹툰 작가를 포함한 예술인의 임금 지급 문제, 부당한 계약사항에 대해서 도움을 받을 수 있는 예술인 협회가 존재하지만 실질적인 도움을 받기는 어려움
 - 예술인 복지재단의 심리 상담 프로그램에 도움을 받았으나 상담사의 전문성이 부족하고 지지구조의 역할을 수행하지 못함.
- 웹툰 작가에게는 유급 휴가가 없음.
 - 갑작스러운 건강 문제 혹은 개인적인 사정에 대처하기 위해서 유급 휴재권이 보장되면 좋겠음.

2) 삶과 질의 건강

(1) 작가의 일상을 잡아먹는 웹툰

가) 일상적인 업무 스트레스

● 작품 완성도를 추구하고자 개인의 동기와 일상생활을 모두 작업진행에 맞춰 스스로를 관리하는 경우가 많음.

- 온종일 일에 대한 생각에 사로 잡혀 쉬고 있을때도 휴식을 취하지 못함.
- 일에 매몰된 삶으로 인해 인간관계 유지에 어려움.
- 가족과 함께 거주하는 경우 가정을 돌보는데 신경을 쓸 겨를이 없어 가족과의 관계 유지에 문제가 발생하기도 함

나) 물질 의존

● 마감을 우선순위로 두기 때문에 약물을 오남용하는 사례도 있음.

- 마감을 위해 각성음료를 섭취하는 경우가 빈번함

(2) 수면 부족

● 다수의 작가들이 수면 시간 부족과 수면 장애를 호소함.

(3) 불규칙한 생활과 식습관

● 불규칙하게 식사하는 식습관과 기본적인 개인생활을 챙길 시간이 부족한 경우가 많음

- 마감에 쫓겨 여유가 없어 배달 음식 위주의 식사를 하는 경우가 많음.
- 혼자 작업할 때는 불규칙한 식습관이 있으나 스튜디오에 출근하거나 다른 직원과 함께 생활할 경우 비교적 규칙적인 식습관을 갖기도 함

(4) 질병

가) 정신질환

● 많은 작가들이 우울증을 경험하고 있음. 자살사고를 경험한 작가도 있음

- 정신과에 내원하는 것은 작가들 사이에서 흔한 일이고 문턱이 낮은 편임.
- 업무 조건 자체가 정신질환의 위험 요소이며 인적 교류가 부족해 사회적으로 고립되고 고독감이 매우 컸음.

나) 자주 발생하는 질환

● 근골격계 질환 (추간판 탈출증, 손목 터널증후군, 손가락 관절염), 방광염, 위장질환 안과 질환이 호발함.

다) 휴식, 휴재권

● 연재 기간중 질병 치료 받기 어려워 치료시기를 놓치는 경우 많음.

- 질병 치료나 휴식 등을 위한 휴재권의 필요성 대두됨
- 단 플랫폼에서는 휴재 일수를 기준으로 작가의 성실도를 평가 및 차기작 계약에 반영되기

도 함.

1. 설문 분석

1) 참여자 특성

(1) 일반지표

- 총 320명 대상자. 여성 234명 73.1% 포함되어 있음

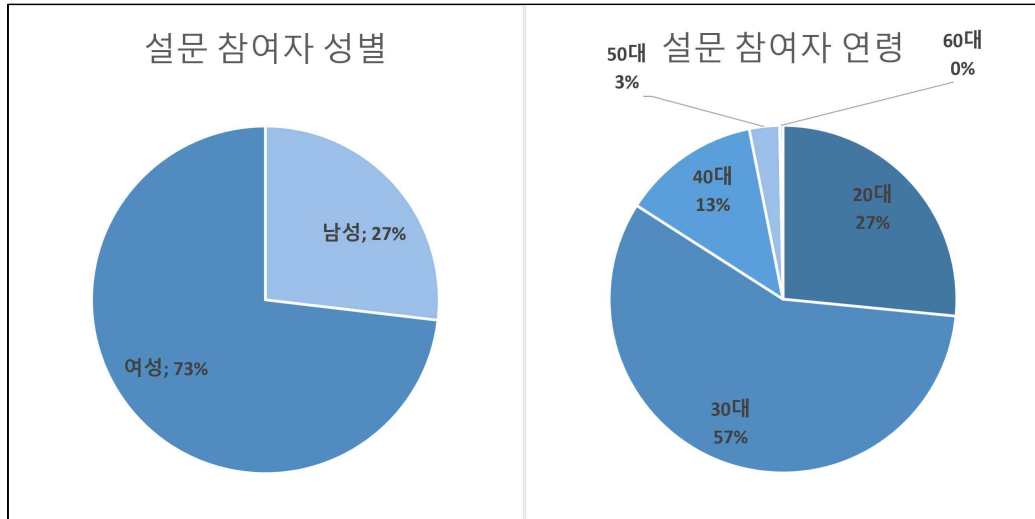


그림 1 설문 참여자 성별 및 연령 분포

- 작가 경력 (응답자 312명) 은 평균 4.15년 중위수 3년.
- 계약형태는 작품당 연재 계약이 55.6% (163명)으로 가장 많았음
- 근로 계약 (17.8%), 개인사업자 (12.3%) 순이었음. 개인 사업자가 아닌 경우 플랫폼과 직접 계약이 49.0% (117명)으로 가장 많았음.
- 참여자의 주된 활동분야는 독립작품(43.0%), 스토리작가(31.1%), 작화가(25.9%)로 나타났음.

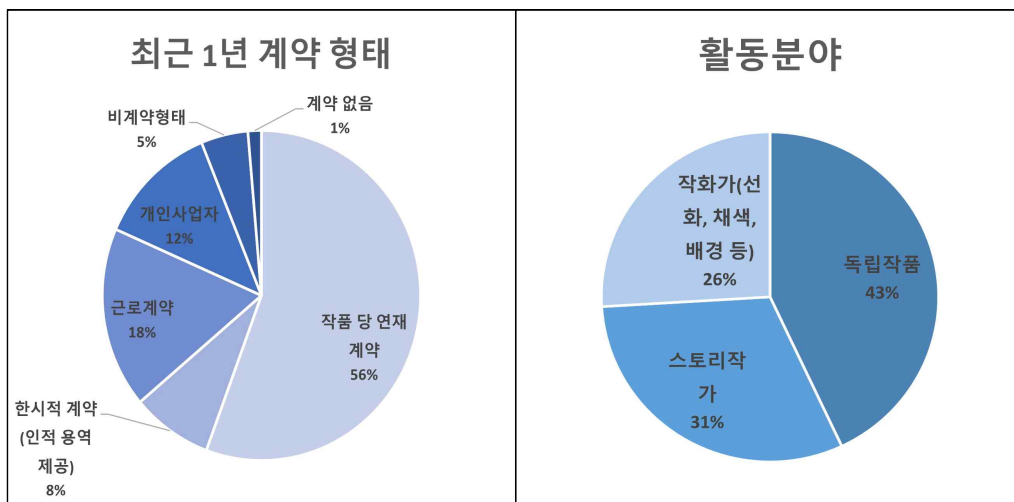


그림 2 설문 참여자 계약형태 및 활동 분야

- 참여자의 연소득은 월 최대 소득은 200-400만원, 월 최소 소득은 50-100만원이 가장

많았음.

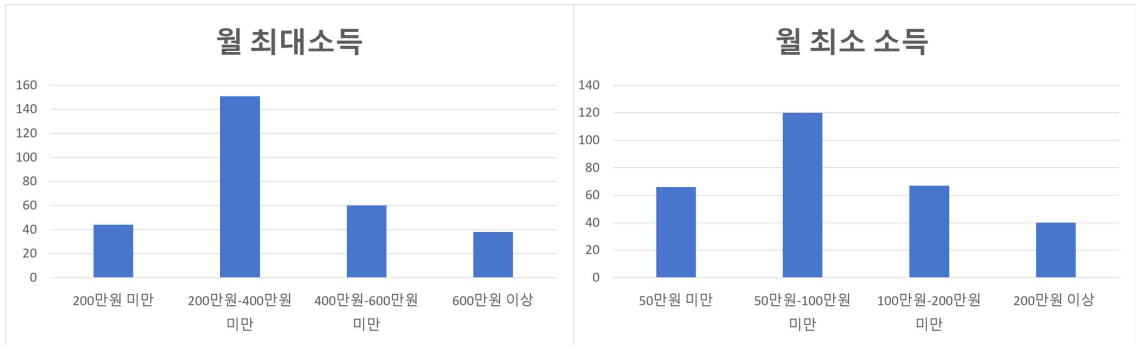


그림 3 설문 참여자 월 최대 소득 및 최소 소득 분포

(2) 노동 환경

- 1일 노동시간은 하루 평균 9.9시간, 마감전 날의 경우 하루 평균 11.8시간이었음. 주당 근무 일수는 5.7일, 주당 평균 근무시간은 51시간임.
- 일 시작하는 시간 : 오전 6-10시(62.2%), 오전 11-15시(25.3%)
- 일 끝나는 시간 : 20-24시 (36.9%), 15-19시(29.1%)
- 설문 응답자 대부분 근무시간이 적당하지 않다고 응답 (64.4%)
- 상당수의 설문 응답자 육체적 지침 (29.4%), 정신적 지침 (31.6%) 항상 있다고 호소함.
- 설문 응답자 전체 평균 보그 지수(Borg scale)는 (평소 자신의 업무가 얼마나 힘든지 평가) 14.5점으로 힘든 수준에 해당함.
- 한 회당 요구 받는 컷 수 : 평균 68.3컷, 중위수 70컷
- 반면 적절하다고 생각하는 한 회당 컷 수 : 평균 52.0컷, 중위수 50컷
- 연재 주기는 주 1회 62.82%(196명)로 가장 많았다.
- 원할 때 휴재가 불가능(47.12%)하고, 연재 주기 조정도 불가능(67.38%)해 업무제한권 매우 낮음.

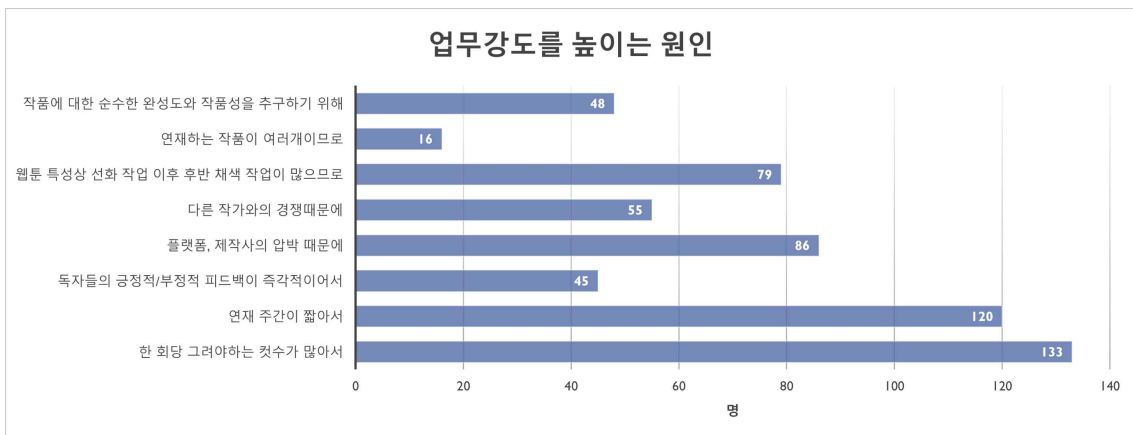


그림 4 노동 강도를 강화시키는 요인

- 웹툰 특이적인 댓글 문화에 대해서도 매일 확인하는 응답자가 28.33%로 가장 많으며

매시간 확인하는 응답자도 5%에 달함.

- 응답자 과반 이상이 댓글에 대해서 많이 신경쓰고 있음 (50.34%)

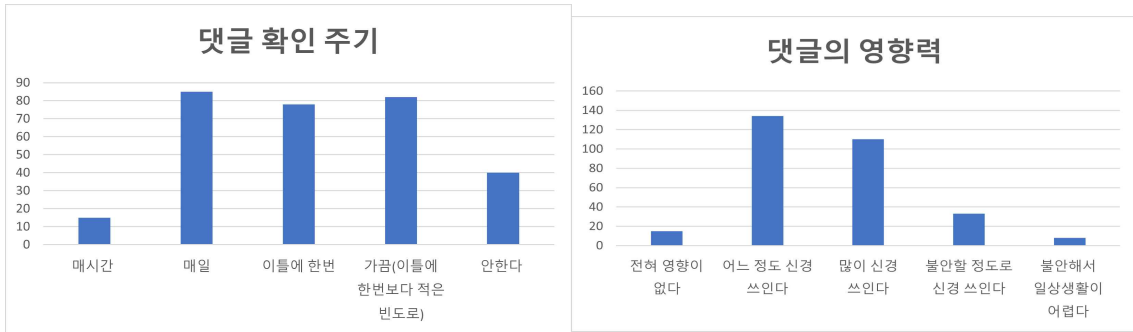


그림 5 웹툰 작가들에게 댓글의 영향력

- 웹툰 작가들은 일에 대해 과도한 노력과 과몰입 상태였으며 보상은 대체로 적절하였으나 특정 문항(직업의 안정성, 일의 전망, 나의 수입에 대한 적절성)은 적절하지 못함.

- 일과 관련하여 폭력에 대한 경험에서 언어적 폭력(13.44%) 및 모욕적 행위(15.18%)를 당한 경험이 다수였고, 그 상대는 상사(플랫폼, 에이전시) 및 고객의 경우가 높은 비율을 보였음.

(3) 신체 건강 및 정신건강 지표

- 일반 인구 보다 주관적 건강을 나쁘게 인식하고 있음
- 건강 문제로 쉰 경험은 25.7%이고, 건강문제가 있지만 참고 일한 경험은 40.7%에 달했음.

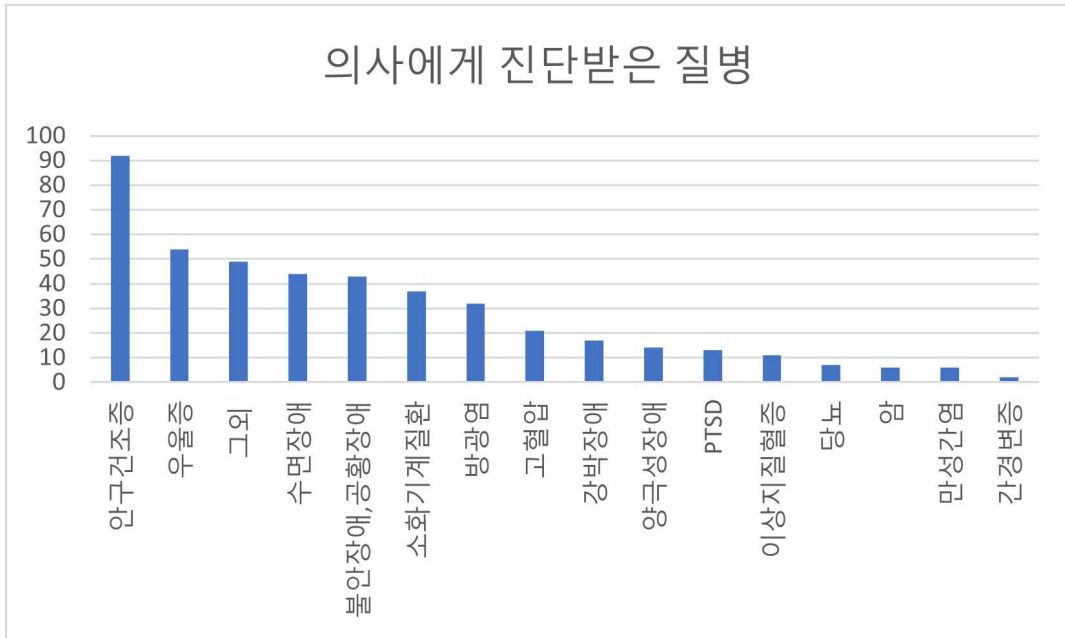


그림 6 의사에게 진단받은 질병 빈도

- 설문 응답자 상당수가 우울증상 (28.74%)과 불면증(28.23%)을 경험함.

- 일반 인구 집단에 비해 자살 생각(17.35%), 자살 계획(8.5%), 자살 시도율(4.08%)

2) 심화 분석

- 작가에 대한 비난을 받은 경험이 있는 경우 의사에 의한 우울장애 진단, 불안장애, 수면장애 진단 위험이 높음.

(adjusted OR 95%CI 1.90 [1.03-3.51], aOR 2.00 [1.02-3.94], aOR 1.908[0.97-3.76])

- 또한 작가에 대한 비난을 받은 경험이 있을수록 자살계획 또한 높았음

(aOR 95%CI 2.45[1.01-5.93]).

- 작품에 대한 비난을 받은 경험이 있는 경우에는 의사에 의한 우울장애 진단 위험이 높았고(adjusted OR 95%CI 3.94 [1.35-11.49]) 수면장애증상(ISI)(aOR 95%CI 3.79 [1.74-8.24]) 또한 높았음.

- 그리고 마감일정이 적절하지 못하다고 생각하는 경우 우울장애, 불안장애, 수면장애 진단 위험이 높았고(adjusted OR 95%CI 2.94 [1.40-6.17], aOR 4.09 [1.65-10.11], aOR 2.78[1.22-6.33]) 수면장애증상(ISI)(aOR 95%CI 2.45[1.36-4.42])이 높았음.

IV. 결론

1) 불안정 노동자

● 불안정한 소득

- 작품당 계약으로 계약 성사 여부에 따라 주요 소득이 결정됨
- 일반적으로 플랫폼에서 제시하는 '관행적 시세'에 따라 단가가 책정되며, 계약이 파기되는 순간 소득은 없어지고, 소위 협상력에 따라 소득의 수준이 크게 변동됨.

● 불안정한 일자리

- 계약에는 변수가 많고, 그 변수는 작가들이 통제할 수 없는 범위에 있음.
- 플랫폼 내에서 작품이 독자에게 선택받기 위한 '좋은 자리'를 점유하는 것은 작품의 성공과 직결되고, 이것은 플랫폼이 단순한 게시판 이상의 역할을 한다는 것을 의미함. 작가들은 플랫폼의 프로모션 채택되거나 혹은 높은 순위를 차지하기 위해 스스로 페이를 낮추거나 컷 수를 늘리며, 웹툰 그림의 퀄리티를 높이기 위해 과도하게 노력함.
- 이로 인한 작가들의 과도한 업무량은 근골격계 부담을 증가시키고, 댓글을 통한 무분별한 피드백은 작가들의 정신건강에 영향을 줌. 이러한 환경에서 작가들은 이 일을 지속적으로 할 수 있을지에 대해 불안감을 느낌

● 작가와 플랫폼의 계약 관계는 평등하지 않음.

- 계약 파기 시 작가는 1년의 소득원 상실 및 약 1년간의 계획을 전면 수정 해야 하기에 계약 파기에 큰 부담감을 가짐.
- 플랫폼 내 작품 게시가 작품의 흥행 및 매출에 절대적인 영향력을 미치므로 플랫폼의 요구를 최대한 수용하는 경향이 있음.

2) 예술 노동자

● 마감에 대한 중압감.

- 새로운 것을 창작하는 것도 쉽지 않은데, 시간적 제약이 있어 그 중압감은 가중됨.
- 마감이 1주일마다 반복되어 신체적 정신적 소모가 매우 큼.
- 작가의 개인 생활, 건강을 돌볼 수 있는 최소한의 수면 시간, 식사 시간은 모두 마감보

다 후순위로 밀리는 경향이 있음.

● 댓글, 현대 예술의 놀이 문화.

- 예술은 언제나 가치를 평가 받는 영역이었지만, 특히 웹툰은 댓글이라는 형태로 온라인 상에서 불특정 다수에게 무분별하게 실시간으로 평가를 받고 있음.

- 건전하고 건강한 가치 평가를 넘어 즉각적이고 자극적이며 혹은 단순한 놀이로 비평과 비난이 혼재되는 댓글 문화에 무방비로 노출되는 웹툰 작가들은 아무런 보호장치 없이 심리적으로 영향을 받고 있음.

● 예술을 하는 자영업자.

- 웹툰 작가들은 스스로를 사업주보다는 예술을 업으로 하는 직업인이라고 생각함
- 객관적인 업무량을 가지고 있는 타 플랫폼의 보다 단순한 노동력 제공과는 다르게, 끊임없이 스스로를 성장시켜야 하는 예술가적 업무를 하면서 사업주의 역할을 모두 수행해야 함.

- 독립된 계약을 하는 웹툰 작가들은 개인 사업자로서 계약에 관한 사항에 대해서 모두 알아야 함에도 제대로 된 계약에 대한 교육 혹은 훈련을 하지 못하고 있음.

● 신체적 질환 호발

- 장시간 앉아서 작업하기 때문에 근골격계 질환이 호발
- 마감을 맞추기 위한 작업 습관 때문에 화장실 가는 시간이 부족해 방광염으로 이환
- 불규칙한 식사습관으로 위장장애를 겪는 일이 흔함.

● 높은 정신질환 유병률

- 우울증과 불안장애, 수면장애의 유병률이 높음
- 특히 자살 시도력 1.7%로 시급한 개입이 필요

V. 개선방향

● 지금 바로 관행을 없앨 수는 없기에 기본적인 업무 강도부터 낮춰야 함

- 현재 웹툰 작가들 사이에서 "기본 :한회당 70컷 이상, 주 1회 업로드"이라고 하는 노동량 자체의 수준이 매우 높음

- 이미 시장에 형성된 일종의 기준으로 작가 개인이 조정할 수 없는 특징을 가짐
- 노동 강도를 단순히 컷 수를 제한한다고 해서 해결될 수 있는 문제는 아니며, 작품의 흐름 상 작가의 의도와 함께 고민되어야 하는 중요한 문제임
- 현재 직면한 노동 강도는 조절할 필요성 있기에 제안됨.

● 플랫폼의 책임 있는 역할

- 새로운 예술 장르의 장을 만들어 낸 웹툰 플랫폼은 단순 게시를 넘어서 작품의 성공 여부에 영향력을 발휘함. 기획자 그리고 주최자로서 이로 인해 파생되는 문제들에 대해서도 가장 주체적으로 인지하고 개입해야만 함.

- 특히 개인 작가가 해결하기 어려운 무분별한 댓글을 중재할 시스템적 해결책이 필요함
- 장기적인 관점에서 이런 제도 운영에는 상당한 인력과 비용이 소요되므로, 플랫폼의 선의에 의한 일시적 제도로만 기대하면 사라질 위험이 있어, 제도적 정착이 필요함

● 불안정성을 낮추는 최소한의 표준이 필요함

- 최소한의 보호를 받을 수 있도록 표준 계약서를 활성화 해야함
- 기본적인 계약의 조건, 계약으로 파생되는 효과 등의 계약 주체로서의 역량을 키우기 위해 교육 환경이 조성되어야 함

I. 연구 배경

현재 국내 만화산업은 주요 웹툰 플랫폼들의 IP(지식재산권, intellectual property) 중심 사업의 확장과 글로벌 시장 영향력 확대를 통해 급성장 중으로 그 성장 속도에 맞추기 위한 웹툰 작가들의 노동량 또한 급격하게 증가하고 있다. 국내 만화산업의 매출 및 수출액은 2000년 기준, 전년 동기 대비 가장 높은 성장률을 보이며, 수출액 역시 전년 동기 대비 45% 성장하였고 무엇보다 5% 이상의 고용 성장을 보이는 등 산업구조의 성장에 따른 노동인구의 증가가 있었다¹⁾²⁾. 2019년에도 성장 기조를 보이던 웹툰, 웹소설등의 콘텐츠가 비대면 시대를 맞아 급성장하였고, 네이버와 카카오, 키다리스튜디오 등 주요 사업자들은 국내 스튜디오와 에이전시 등을 통해 콘텐츠를 제공받아 플랫폼으로 유통하는 제작과 유통의 구조를 형성한 데 이어 안정적으로 영상화하고 유통하기 위한 밸류체인을 구축하고 있다.

최근 30대 웹툰 작가가 뇌출혈로 사망하고³⁾, 임신한 상황에서도 무리한 작업을 요구 받아 그에 따라 유산을 겪은 작가가 요청한 휴재가 받아들여지지 않고 연재를 강행했다⁴⁾는 기사가 보도되면서 웹툰 작가들의 노동 환경에 대한 문제가 드러나고 있다. 작가와 플랫폼은 작품의 연재라는 공동의 목적을 위해, 작가는 작품을 창작하고 플랫폼은 연재 플랫폼을 구축하여 상생한다. 하지만 작가들은 통상 플랫폼에 매주 1편 이상의 웹툰을 제공해야 하고, 그 '마감'을 지키기 위해 대부분의 연재 작가들이 상당한 강도의 창작(노동) 활동을 하고 있다.

서로 독립적인 계약 관계이지만 동등하지 못한 노동구조를 갖게 되는 배경에는 웹툰 산업의 특이적인 구조 및 문화가 있다. 기본적으로 웹툰 산업의 이해관계자는 크게 작가와 플랫폼, 그리고 에이전시 및 스튜디오로 구성되어 있다. 작가와 플랫폼이 직접계약을 하게 되는 경우에는 작가가 콘텐츠를 제작하고 플랫폼은 그 작품을 유통한다. 그 외에도 플랫폼은 IP를 발굴하거나, 제작에 투자하며, 웹툰을 기반으로 웹소설제작, 영상화, 게임화, 공연화 등을 통해 2차 수익을 확장하고 있다. 이러한 계약 관계를 어려워하는 창작자로서의 작가 개인을 대신하는 에이전시가 개입하는 경우가 있는데, 그러한 경우 에이전시는 작가로부터 매니지먼트 및 저작권 행사 권한 등을 위임 받은 후 플랫폼 등과 계약을 체결해 주는 역할을 한다. 이 과정에서 에이전시는 작가와 플랫폼을 사이의 계약관계를 조율하거나 작가가 무사히 작품을 마칠 수 있도록 관리 및 지원하는 역할을 한다. 마지막으로 스튜디오가 존재하는 경우에는 작가들 개인은 회사가 기획 및 제작하는 작품 프로젝트의 구성원으로 투입되어, 회사의 업무 지시에 따라 각자 전문화 된 분야(각색, 작화, 채색, 후반 작업, 편집 등)를 담당하게 된다. 작품의 기획과 제작 및 유통 제반 과정을 회사가 담당하는 구조로서 그에 따라 작가는 스토리 작가, 작화작가 등의 세부 분야로 분류되게 된다. 스튜디오에 속한 작가는 대부분 저작권을 갖지 못하며 월급제인 경우가 일반적이다. 또한 수익배분의 측면에

- 1) 2021 만화 산업백서, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원
- 2) 2020 하반기 및 연간 콘텐츠 산업 동향분석 보고서, 한국콘텐츠진흥원
- 3) 한겨레신문. 2022. 37살 웹툰 작가의 죽음, 장시간노동 현실 재소환했다 [Online]. Available: https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/1052568.html [Accessed 2022-12-15].
- 4) 이코노믹데일리. 2022. 카카오페이지 '룩사나' 웹툰 작가 휴사 논란... "유산한 채 실시간 작업" [Online]. Available: <https://www.economidaily.com/view/20220830124721245> [Accessed 2022-12-15].

서는 웹툰산업에서는 작품 당 계약을 하기 때문에 작품이 플랫폼에 게시되어야 수익이 발생한다. 그렇게 되면 작품을 준비하는 기간동안은 수입을 보장할 수 없게 되어 작가의 생활이 어려워지고, 따라서 그에 대한 대책을 위해 도입된 것이 MG(Minimum Guarantee)제도이다. 원고료 이외에 일정 금액을 회사가 작가에게 선지급하고, 이후 수익이 발생하면 수익배분액이 MG에 달할 때까지 이를 차감한 후, 원고 게시로 벌어들인 수입이 (유료 결제 등) MG에 해당하는 금액에 달성되면 초과 수익분은 RS (Revenue Share)로 구분 된다. RS (Revenue Share), 즉, 초과 수익분은 매출액을 기준으로 약정된 비율에 따라 플랫폼과 작가가 나눠 갖게 된다. 이때 MG(Minimum Guarantee)는 작품이 일정 수준 수익을 낼 것을 기대하고 미리 받는 금액이기 때문에 작품이 기대한 수익을 낼 것이라는 불확실성은 작가가 부담하는 것이다. 마지막으로 계약 관행이라는 문화가 존재한다. 현재 웹툰 산업 내에서는 대부분의 작가가 작품 1회당 70컷 이상을 제작하고, 주 1회 업로드를 하며, 연재 기간은 6개월~1년으로 작품당 계약을 한다. 이러한 평균 노동강도 자체가 작가들에게 높은 수준이며, 이러한 관행을 깨고 계약을 하는 것은 쉽지 않다. 또한 이러한 계약 내용 자체를 작가들 사이에서 공유할 수 없도록 비밀유지조항이 포함되어 있어, 더더욱 공고한 계약 관행을 작가들을 받아 들일 수밖에 없는 구조를 가진다.

이러한 복잡한 구조를 가지게 됨에 따라 수익의 배분이 다양화되고, 독립적 계약주체인 작가 개인은 복잡한 수익 배분과 관행의 규칙 아래에서 일정한 월수입을 유지하기 위해 노동 시간을 늘리거나 노동량을 늘리게 된다. 그로 인해 상당한 육체적, 정신적 질환을 호소하고 있으나 아직 적절한 현황 파악이 되지 않고 있어, 웹툰 작가들의 근로환경과 건강에 대한 실태 조사를 하고, 개선방안에 대해 논의하고자 하였다.

II. 연구 방법

1. 심층 면접

심층면접은 연구 참여자들이 주어진 주제에 대해 자유롭게 이야기하고 참여자들이 가진 태도나 감정 등을 공유할 수 있다는 장점이 있다. 본 연구는 웹툰작가 노동조합, 디지털 콘텐츠창작노동자회, 한국만화가협회에 속한 웹툰 작가를 대상으로 심층면접을 실시했다. 총 15명이 면접에 참여했다. 면접은 설문지 배포 전(1차)과 후(2차)로 나누어 2022년 2월과 8월에 각각 실시했으며, 각 인터뷰는 2시간 내외로 진행되었다.

표 2. 면접조사 참여자

일시	ID	성별	연령
22.02.21.	A	여	40대
22.02.21.	B	여	30대
22.02.21.	C	여	40대
22.02.21.	D	여	30대
22.02.21.	E	남	40대
22.02.21.	F	남	30대
22.02.21.	G	여	30대
22.02.21.	H	남	40대
22.02.21.	I	여	30대
22.08.16.	J	여	30대
22.08.19.	K	여	20대
22.08.19.	L	여	40대
22.08.19.	M	여	30대
22.08.23.	N	여	30대

면접 내용은 노동환경, 삶의 질, 건강 등에 대한 인식, 태도, 경험을 공유하는 것으로 구성되었다. 면접 진행은 연구진들의 내용 분석 시 새로운 범주가 발견되지 않는 이론적 포화에 도달했다고 판단될 때까지 참여자를 모집하고 자료를 수집하였다.

2. 온라인 설문

연구 대상자는 웹툰 작가를 전업으로 하는 사람으로 선정하기 위하여 조사 시점을 기준으로 최근 1년간 웹툰 작가 활동으로 50만원 이상의 소득이 있는 자로 하였으며, 따라서 웹툰 작가 지망생, 무급으로 웹툰을 웹에 올리는 사람은 제외하였다. 노동조합의 협조 및 작가 커뮤니티를 통해 모집하였고, 설문 수집 기간은 2022년 6월 15일부터 7월 8일까지 (약 3주간) 진행되었으며, 최종 320명이 참여하였다.

설문 내용은 기본적인 인구 사회학적 특성, 활동 분야, 경력, 노동 환경, 부당 대우 및 폭력 경험, 건강 행태, 건강 및 질병상태(정신건강 포함), 사회적 고립감 등을 포함하였다. 통계 분석은 기본 정보에 대한 빈도 분석 및 카이제곱검정을 시행하였고, 상관성 분석을 위해 공변량(연령, 성별, 연소득)을 보정한 다중 로지스틱 회귀분석을 시행하였다.

III. 연구 결과

1. 면접 결과

1) 노동 환경

(1) 창작 환경

가) 출판만화로부터 웹툰으로의 작업환경 변화: 잃은 것과 얻은 것

- 출판만화는 수작업으로 이루어졌던 반면 웹툰은 **디지털 작업**을 하면서 작업환경에 여러 변화가 생겼다. 모니터 태블릿을 사용해 수정이 용이한 장점이 있지만, 기술력이 좋아진 만큼 펜 터치와 채색, 배경 작업이 추가되고 업무량이 늘어나 마감까지 체감되는 총 작업량에는 큰 차이가 없다고 했다.

“디지털로 바뀌었지만 마감은 비슷한 것 같아요. 비교가 어려운 게 어차피 일주일이라는 시간 안에 내가 할 수 있는 최대치의 그림을 뽑아내야 되는 거니까요. 출판 만화 때도 많이 힘들었고, 웹툰 때도 아주 많이 힘든 것은 마찬가지예요(H).”

- 출판만화 시장에는 작가 한 명에 평균적으로 5명(인기 작가의 경우 8명) 정도의 문하생이 있었다. 당시에 문하생 시스템에서 일정한 수입 없이 숙식을 제공 받고 도제식 학습을 수행해 폐쇄적이고 소수의 사람들만이 정보를 공유한다는 단점도 존재했다. 이 때는 그림 학습 뿐 아니라 계약 조건 등 전반적인 정보를 교류했다. 반면 웹툰 업계는 작가 대부분 독립적으로 그림을 학습하고 사전 정보 없이 플랫폼과의 계약을 경험하고 있다.
- 출판만화 시절에는 계약 양식이 비교적 획일화되어 있었지만, 웹툰 만화는 계약 양식과 주체가 매우 복잡해졌다. 신인 작가들이 계약을 제대로 이해하지 못한 채 불공정한 계약을 맺는 경우도 발생한다.
- 아주 일부의 웹툰 작가는 비교적 체계적인 교육 시스템을 경험하고 있는데, 이에 대한 만족도가 높다고 했다. 웹툰 작가를 성장시키기 위한 건강한 **교육 문화**를 도입할 방안을 고민해야 할 이유다.

“예전 출판만화 때는 데뷔 전에 선생님에게 배우는 기간 동안 출판사와 어떻게 계약을 하는지, 일은 어떻게 하는지 등 정보를 얻을 수 있었어요. 계약을 할 때도 관례가 있어 출판사가 작가에게 원고료와 10% 인세를 지불하고, 이후 사업적인 모든 영역은 출판사가 맡아서 했어요. 웹툰으로 넘어오면서 계약이 개별적으로 굉장히 복잡해졌고, 플랫폼, 플랫폼에 납품하는 제작사, 제작사와 계약하는 메인작가, 메인작가와 계약하는 보조작가의 계약 관계도 얽히게 돼요. 웹툰은 바로 데뷔하는 작가가 대부분이라 저작

권이나 수익 배분율을 아무것도 모르고 계약하는 경우도 많고, 불공정한 계약을 해도 그냥 그 상태로 몇 개월에서 몇 년을 계속 연재하죠. 연재 시작 후에는 바꿀 수가 없어요. (...) 작가를 성장시키기 위해서는 건강한 문화가 만들어져야 한다고 생각합니다. 현재 플랫폼에서는 누구를 가르칠 수가 없는 구조예요. 그렇다고 예전 문하생 시스템도 도입해야한다는 건 아니지만, 작가 한 명을 키우기 위해 어떤 시스템이 필요할지 고민이 필요합니다(H).”

“저는 웹툰 시작한지 얼마 안 됐어요. 지금 회사에서 상근 작가로 일하고 있는데, 여기 회사는 체계적으로 다른 작가님들이 가르쳐주시고 응원도 해주시고 그래요. 그러니까 정신적으로도 안정이 됩니다(D).”

- 출판 만화 때는 주간지, 격주간지, 월간지 등 **마감 선택지**가 있었지만 웹툰은 보통 주 1회로 통일되었다. 1주 단위 마감은 업무강도가 상당히 높고 휴식을 취할 수 없게끔 한다. 결국 작품성을 추구해 결과물을 내기보다는 마감에 맞춘 작업을 수행하는데 집중하게 되면서 작품의 질도 영향을 받는다.

“애초에 일주일에 한번 마감을 하는 시스템 자체가 가혹하다고 생각합니다. 개인적인 일이나 다른 일에는 신경 쓰기가 매우 어려워요. (...) 예전 출판만화 작업 때 주간지는 펜터치 이후 작업을 줄여서 했고, 격주간지는 후반 작업까지 마무리해 퀄리티가 높아졌어요. 월간지는 훨씬 더 좋은 퀄리티의 작품이 나왔고요. 작가 성향에 맞게 좋아하는 쪽으로 선택하곤 했어요(H).”

나) 과도한 노동량과 높은 업무강도, 그리고 장시간 노동

- 웹툰 작가들은 마감 기한에 맞춰 과도한 노동량을 소화하기 위해 밤을 새고 **장시간 노동**을 한다고 공통적으로 이야기했다. 수면시간 외 대부분의 시간에 일을 하고 규칙적인 생활을 유지하는데 어려움을 호소했다. 연재 작업 중에는 하루라도 예기치 못한 일이 생기면 마감을 놓쳐버릴 수 있기 때문에 미리 작업을 해둬야 한다는 심한 압박감도 뒤따랐다.

“하루에 12시간 이상 요즘 일을 하는 것 같습니다. 자는 시간 빼고는 계속 일을 합니다. 어제도 오후 9시에 자고 새벽 2시에 일어나서 일하기 시작했어요(A).”

“출퇴근 같은 게 마땅히 없는 작가들이 많아요. 그러다 보니 하루를 스스로 다 통제해야 하는데, 안 그러면 마감을 맞출 수 없거든요. 통제하려고 굉장히 노력은 하는데 대부분 다 늘 엉망입니다. 취침, 기상 시간을 정해놓고 노력하지만, 결국 매일 2시간씩 밀

리면서 일주일 뒤에는 결국 밤낮이 바뀌어 있어요(B)."

"저는 개인 창작자이고 혼자 작업을 하다 보니까 규칙적인 생활을 하는 게 안 돼요. 직장인의 경우 5일 출근해서 일을 끝내고 집에 돌아가면 휴식 시간이 있잖아요. 작가들은 주말도 없고 원고에 계속 잡혀 있어요(C)."

"일반 직장인처럼만 일할 수 있으면 좋을 것 같아요. 그런데 그렇게 일하면 절대 연재는 못하겠지요...(E)."

- 노동량 대한 이야기에서 연구 참여자들은 요구되는 **한 회당 컷 수**가 높다고 입을 모았다. 일주일 마감 기한 내에 완성하기엔 무리인 노동량으로, 이를 끝마치기 위해서는 장시간 노동이 불가피했다. 초기 웹툰이 시작된 후 점점 한 회당 기준 컷 수는 점점 증가해왔고, 계약서에 최소 컷 수를 명시해 강제성이 부여되기도 한다.

"주 1회 연재인 경우, 한 회를 만드는데 기간을 7일밖에 주지 않는 거잖아요. 총 70컷의 그림을 완성하는데, 스토리를 하루에 구성한다고 가정하면, 이틀날 콘티로 연출을 대강 구성하고, 셋째 날 70컷의 스케치를 하고, 넷째 날 70컷의 펜 터치를 하고, 다섯째 날 70컷을 채색하고, 여섯째날 70컷의 대사 편집과 마무리 작업을 하면, 총 6일이 소요되거든요. 요약하면 1개의 컷을 콘티, 스케치, 펜터치, 채색 등 3-4회 그리는 것이지요. 그런데 사실 하루에 70컷을 할 수가 없어요. 솔직히 저도 어떻게 해내고 있는지 모르겠어요...(...) 독립작품으로 스토리와 그림까지 전부 담당하는 작가를 기준으로 하면, 2년 정도 기간 동안은 본인의 모든 영혼을 갈아서 더 이상 영혼이 남지 않게 되는 시간이고, 2년이 초과할 때부터는 거의 죽어가요. 단거리 달리기를 계속 이어서 릴레이로 하는 것과 같아요(B)."

"2015년에 데뷔할 땐 한 회에 45컷으로 시작했는데, 지금은 최소 60컷이 기준이고, 일반적으로 70컷 정도 하는 것 같아요. 초기에는 밤을 새더라도 혼자 할 수 있었다면, 지금은 양도 늘어나고 기대를 받는 퀄리티도 높아져서 혼자서 작품을 할 수가 없어요. 애초에 작가들은 일주일에 하루에서 이들의 밤을 새지 않는 작가는 없다고 생각합니다(G)."

"재능이 넘치거나 그림체가 단순한 경우 말고는 60-70컷을 일주일 만에 그린다는 것 자체가 자신을 갈아 넣어야만 가능해요(E)."

- 높은 컷 수가 업무량 증가의 주요 원인임은 부정할 수 없지만, 한 회에 적절한 컷 수가 충족되지 못할 경우 스토리 연결성에 영향을 받아 작품성 저하될 수 있다는 의견이 있었다. 단순히 컷 수만 줄여 과도한 노동량 문제를 해결하기 보다는, 또 다른 해결점에 대한

접근이 함께 필요하다.

“회 당 70컷 작업에 수반되는 노동량이 과다하기 때문에, 적정 노동 분량을 30-40컷으로 제안을 하기도 해요. 하지만, 컷 수 논의에 그치지 않았으면 하는 바람입니다. 사실 적절한 스토리 라인을 가지고 가려면 컷 수가 너무 작을 경우 흐름이 끊겨고 작품의 퀄리티가 떨어질 수 있어요. 본질적인 노동환경 문제점들이 우선 개선되어야 한다고 생각해요(J).”

- 과도한 노동량과 높은 업무 긴장도를 유발하는 또 다른 요소 중 ‘주간 마감’을 중요한 원인으로 꼽았다. 주 1회 마감을 하면 일주일 단위로 짧게 생활리듬을 조절해야 하고, 작품 활동에 모든 일과를 맞춰 개인적 시간을 갖기 어렵다고 했다. 일주일 마다 찾아오는 마감의 존재는 큰 압박감을 불러일으킨다.

“작가들한테 인생에 가장 우선되는 게 마감인 거예요. 작가들이 마감에 쫓기는 상태를 비유하자면 정신적으로 쫓기고 있는 빗쟁이 상태라고 볼 수 있어요. 사체업자들이 찾아올까봐 기간 안에 어떻게든 이자를 갚고 원금을 갚아야 되는 쫓기는 상태 같아요(B).”

“예를 들어 수요일 주간 연재를 한다고 하면, 마감 날을 포함해 마감 당일 전 3일인 월, 화, 수를 마감이라 불러요. 마감이 끝나면 다음날인 목요일은 하루 종일 자는 거죠. 그럼 그 다음날인 금요일엔 콘티를 짜고, 주말동안 데생을 하면 다시 마감이 와요(G).”

“이전 작품 때 주간 마감을 했었는데, 일주일에 4일 정도는 밤늦게 까지 작업을 하고, 마감 날과 그 하루 전날은 거의 밤을 새는 편이고, 나머지 하루 정도는 조금 쉬는 일정 이죠. 주마다 마감을 하면 사람이 피가 말라가요(J).”

“마감일 포함 이들은 무조건 다른 아무것도 하지 않게 시간을 비워놔야 하고 일하는 시간도 유독 길어요. 그렇게 해서 다음날 마감이 끝나면 자고 일어나서 그 다음 주마감을 시작해요(H).”

- 주간 마감은 작품성을 높이는데 방해요인이 되기도 한다. 짧게 끊어가는 이야기 전개와 매주 받는 피드백은 작품의 연결성에 영향을 주고, 전반적인 작품의 질 저하를 일으킬 수 있다. 주간 마감의 대안으로 **다른 연재 주기**를 선택한 웹툰 작가들도 있었다. 월 마감을 선택한 작가는 매주 다가오는 마감 압박이 줄어들고 비교적 자율성이 생겼다고 하며, 이야기 연계 흐름도 좋아졌다고 한다. 격주 마감으로 연재 중인 작가는 주간 마감이 힘들어 포기하는 심정으로 선택했다고 한다. 하지만 이들은 공통적으로 자신이 다른 작가들에 비해 경력이 길고 요구를 잘 하는 성격이기 때문에 가능했다고 언급했다.

“주간 마감을 하다보면 내가 뭘 그리고 있는 건지 잘 모르겠어요. 기계적으로 그림을 그리는데 내가 원하는 퀄리티 만큼 안 나오고 스토리도 어디로 가는지 모르게 돼요 (C).”

“주간 마감을 하면 몸이 힘들기도 하지만, 주마다 끊어서 작품의 피드백이 들어오다 보니 작품의 흐름이 계속 끊기는 것 같았어요. 저는 지금 10일 연재를 하고 있는데, 한 달 동안 세 편을 모아서 한꺼번에 마감하는 방식이에요. 주마감이 다가오면 심리적으로 굉장한 압박감을 받는데, 월 마감 같은 경우는 비교적 안정적이기도 하고 한 달 간 나만의 루틴을 만들어 작업할 수 있습니다. 주마다 콘티를 끊어 마감하고 피드백 받을 때 보다, 3-4개를 연달아 작업하기 때문에 스토리 연계 라인이 훨씬 좋아요. (...) 저는 회사에 크게 어려움 없이 요구도 잘 하는 편인 작가고, 연식도 6-7년 정도 됐으니까 이런 요구를 해서 받아들여진 거예요. 제가 연재하는 플랫폼에도 사실 열흘 연재는 원래 없었습니다(J).”

“저는 2년 전까지는 주간 연재를 했는데, 어떻게 해냈는지 모르겠어요. 월 4회 연재를 해서 빨리 완결을 내고 끝나치면 자유의 몸이 될 수 있을 텐데 도저히 못하겠더라고요. 수입이 줄어드는 것도 굉장히 큰 문제인데도 요즘은 격주로 연재를 하고 있어요. (...) 회사에서 격주로 연재하는 걸 보통은 허락해주지 않습니다. 저는 회사에 ‘내가 못 하겠다는데 어떻게 할거냐’ 식으로 강하게 요구해서 된 거예요(B).”

- 연재 전 미리 만들어두는 ‘세이브 원고’는 예기치 못한 상황에 휴재를 대비하고자 만들어두는 비축 원고다. 세이브 원고는 작가 개인이 비축하는 원고와 플랫폼 등 회사에 비축하는 원고가 있다. 연재를 시작하기 전에 미리 여러 편의 비축 원고를 쌓아두면, 아프거나 개인 사정이 생겨도 휴재를 하지 않고 독자로부터의 부정적인 반응도 피할 수 있다. 마감에 대한 압박과 높은 노동 강도를 완화하는 방안으로 세이브 원고를 떠올릴 수도 있겠지만, 세이브 원고가 적정 노동량 분배의 대안이 되기 위해서는 원고 비축 기간 동안 웹툰 작가들의 수익 공백 문제가 먼저 해결되어야 한다. 왜냐하면 작가들이 수익을 정산하는 기준은 원고를 플랫폼에 넘긴 익일 혹은 익월에 정산되는 것이 일반적이기 때문이다. 따라서 개인적으로 쌓아두는 세이브 원고는 사실상 무급노동에 해당한다. 또한 일부 작가들은 세이브 원고를 연재 전 미리 비축하도록 회사와 계약을 맺고 있다.

“세이브 원고가 있으면 힘들 때 휴재하고 쉴 수는 있어요. 쉴 수는 있는데, 문제는 비축하는 기간 동안 일단 MG(minimum guarantee)가 안 들어오니까 수입도 같이 막히고, 보조 작가와 같이 작업하시는 분들은 그분들 수입도 같이 막혀서 어렵죠. 제작비 없이 비축하는 거니까요(H).”

“세이브 원고는 작가의 심리적 여유인 거거든요. 내가 불의의 사고가 있거나 작업이 늦어지거나 문제가 생겨서 마감을 끝내지 못했을 때 세이브 원고를 쓸 수 있다는, 말 그대로 비축분 인거죠. 세이브 원고가 모두 소진되면 이제 라이브로 매주 주간 마감을 해야 되는데, 그러면 심적 압박이 너무 심해지고 스트레스가 엄청나요. (...) 요즘은 미리보기 서비스를 하는데 독자들이 결제해서 보도록 유도하는 시스템이에요. 예상 가능한 휴재 상황이라 미리 휴재를 고지하면 미리보기가 공개되지 않는데, 불가피한 갑작스러운 상황에서 휴재하면 미리보기가 무료 공개돼서 차감이 돼요. 결국 결제율이 그 만큼 떨어지고 수익에도 영향이 생기는 거죠(!).”

“저는 연재 시작 날짜를 정해두지 않고 사전 작업을 하고 있어서 여유로운 편이에요. 보통 세이브 원고는 반년에서 1년 정도 다들 준비 하시는 것 같아요. 예전에는 연재를 시작해야만 입금이 되는 계약서가 있어서 작가들이 원고를 준비하는 반년에서 1년 가까이 되는 기간 동안 수입 없이 준비를 하는 경우도 있거든요. 일단 저는 원고를 보내면 보낸 만큼 다음 달에 입금이 되는 형식이라 괜찮아요. 그런데 이건 개인차가 너무 커요(G).”

“플랫폼에 따라 세이브 원고 비축 기간이나 비축 요구량은 많이 달라져요. K플랫폼같은 경우는 무료 프로모션에 들어가려면 20화 이상 플랫폼에 비축돼야 하거든요. 이처럼 세이브 원고가 많이 필요한 플랫폼은 비축기간을 길게 주긴 하는데, 10화 안팎으로 적게 쌓는 분들은 플랫폼 자체에서 반년 이내로 연재를 시작하자는 경우도 있더라고요.(...) 사실 사전 제작을 할 수 있으면 좋긴 한데, 사전 제작 기간 중에는 유료 수입이 들어오질 않으니 수입이 적은 문제 때문에 연재 시작을 빨리 하고 싶어하는 분들도 계세요(K,L,M).”

- 독립 작품을 작업하는 대부분의 웹툰 작가는 한 번에 한 편의 작품에 참여하고 있지만, 보조작가를 포함한 일부 작가들은 동시에 여러 편의 작품에 참여 중이기도 했다. **여러 개의 작품**에 참여하는 가장 큰 이유는 수익 때문으로, 낮은 단가 때문에 원하는 수입을 얻기 위해서 작품 수를 늘릴 수밖에 없다고 한다. 웹툰의 분업화와 낮은 단가로 작품 참여수가 늘어나면 자연스럽게 장시간 노동으로 이어진다.

“웹툰 시장에서 콘티 가격은 높지가 않기 때문에 아무리 뛰어난 작가여도 콘티는 회당 30만 원 이상 받기는 힘들어요. 한 회에 보통 15만 원 받는 작가도 많습니다. 회당 20만 원이라고 할 때, 한 작품만 작업하면 주 1회 연재 시 월 80만 원 이잖아요. 보통 세 개 정도는 작업해야 월 200만 원을 벌수가 있어요. 그래서 다들 세 개씩은 해요(A)”

다) 낮은 업무 자율성, 높은 의무와 책임 전가: 플랫폼과의 불균형한 관계

- 전시형 플랫폼은 제작된 문화 콘텐츠를 업로드하고 이를 다른 사람들과 향유할 수 있는 공간으로 기능한다. 일종의 전시 공간을 제공하고 독자를 매개하는 역할을 하는 열린 공간으로 볼 수 있다. 하지만, 실제 웹툰 플랫폼은 웹툰 작가에게 전시 공간 제공 이상의 기능과 역할을 수행 중이다. 전시되는 작품에 개입하고, 전시 공간 제공을 조건으로 작가들에게 여러 요구를 제안하기도 한다. 일각에서 플랫폼에 대한 전속성은 낮지만 플랫폼이 제시하는 계약 조건이나 지시를 거부하기 어려워 종속성이 높아 **근로자성**을 인정하고 보호하는 조치가 필요하다고 목소리를 내는 이유이다.
- 플랫폼은 작화에 대한 지적이나 특정 장면을 요구하는 등의 방식으로 **작품에 간섭**하기도 한다. 이처럼 부당하다고 느끼는 작품 개입을 작가들이 거절할 수 없는 이유는, **프로모션**에 제외되는 등의 불이익을 받을 수 있다는 두려움 때문이다. 하지만 플랫폼의 작품 간섭에 의해 이루어진 결과에 대한 책임은 온전히 작가가 감내해야할 일이 된다.

“가장 유명한 건 K플랫폼의 빨간펜 이에요. 작화에 선이 빠져나온 것부터 배경에 있는 문 위치, 사람 얼굴에 입이나 턱 위치랑 크기 까지 하지 말아야 할 선까지 피드백을 하는 경우가 되게 많아요. 작화는 온전히 작가의 몫인데 말이에요. 성인웹툰을 하는 경우는 회차 마다 특정 장면을 더 넣어 달라는 압박이 매번 있어요. 매출이랑 연결이 되니까요.(...) 회사가 불합리한 대우를 하지 않겠다고 말은 하지만, 프로모션을 진행하는 방식은 그럴 수밖에 없게끔 형성되어 있어요. 회사가 원치 않는 요구를 해올 때, 프로모션에서 불이익을 받으면 어떡하지 걱정부터 들거든요. 근로자성이 강한 노동 형태를 가지는데 회사에서 근속성을 요구하고 싶을 때는 이것을 강조하다가, 책임을 져야 하는 일이 발생하면 개인사업자임을 강조해서 알아서 하도록 밀어냅니다(J).”

“수 만개의 작품 중에 내 작품이 있는 줄 독자는 알 수가 없어요. 결국 프로모션에 걸려야만 하는데, 프로모션이 어떤 조건을 선정되고 광고나 알고리즘에 선택되는지 그 정보가 투명하게 공개되지 않아요. 플랫폼에서 제 작품을 프로모션에 걸어주지 않으면 더 이상 작품이 팔리지 않는데 말이에요(A).”

“편집부에서 내용을 요구한대로 수정했는데 거기에 독자들이 악플을 단 경우가 있어요. 그런 욕은 작가만 듣게 되는 거죠(F).”

“편집부에서 해달라는 대로 했는데 독자 반응이 너무 안 좋았어요. 그런데 작가님이 못해서 그런거라고 되려 이야기 들은 작가도 있어요(E).”

- 연구 참여자들은 모두 플랫폼이 해야만 하는 역할에 대해선 **책임 이행**이 부족하다고 입

을 모았다. 웹툰 작가들은 플랫폼의 빈번한 정산 실수 뿐 아니라 저작권 문제나 불법 웹툰 문제에서는 방관의 태도를 경험했다. 수익과 직결되는 플랫폼 서버 오류 문제가 발생하더라도 독자에 대한 사과는 있지만 작가에게는 사과하지 않는 경우가 많았다. 플랫폼이 구상하는 사업의 방향성에 독자는 포함이 되지만 정작 웹툰 작가들은 제외되고 있는 현실을 꼬집었다.

“플랫폼이 책임과 의무는 방치, 방관하고 직무유기 상태인 경우가 굉장히 많아요. 불법 웹툰 유통 문제가 생기거나 서버가 터지는 경우가 회사들이 방관하는 문제 중 하나예요. 회사들은 작가들한테 미안하다거나 보상해주겠다는 등의 이야기를 한 경우는 지금까지 단 한 번도 없어요.(...) 매달 정산 실수를 경험하는 작가들이 많아요. 정산은 중요하고 예민한 문제잖아요. 그런데 정산이 틀려서 나오거나 다른 작가 정산서가 들어와 있는 경우도 있어요. 작가는 계약기간 3년 등 기간이 정해져 있고 나갈 사람들이라 그런지 플랫폼에서 복지를 제공할 동기가 없어 보여요. 일반 다른 회사 같으면 직원들이 이탈하지 않게 하고 복지를 제공하면서 회사 경쟁력을 키워 나가잖아요. 그런데 웹툰 플랫폼은 작가에 의한 영향력은 거의 없다고 보면 되고, 독자를 어떻게 유입할 지에 대한 운영에만 집중하고 있어요(J).”

(2) 불공정한 계약 관행

- 웹툰 작가 간 통상적인 계약 조건의 정보 공유는 잘 이루어지지 못했는데, 이는 신인 작가에게 특히 불공정 계약 위험을 높이고 있었다. 정보교류가 부족한 상황에서 체결된 계약은 이후 경험을 직접 함으로써 어떤 조항이 불공정했는지 깨닫게 했고, 그 다음 계약에는 어떻게 진행해야 할지 배우고 기약하는 시간으로 흘러갔다고 한다.

“신진 작가의 경우 내밀한 계약 조항에 대해 정보를 얻을 데가 거의 없어요. 정보 자체가 없어서 결국 겪어보면서 깨닫게 되는 방식입니다. 첫 연재물을 경험해보고 계약조건에서 뭐가 힘들었는지를 연재를 하다보면 느끼게 되는데, 처음에는 잘 몰라요(J).”

“보통 연재가 시작되면 연재가 옹어지는 경우는 거의 없는데, 저는 1화만 연재하고 옹어 진적도 있어요. 처음부터 1화를 보고 추후 연재를 결정하겠다는 내용이 포함된 계약을 해서, 실제 계약 위반이 아니었던 거죠(F).”

“작가들이 잘 인지하지 못하는 경우에는 매우 불리한 조건으로 불공정한 계약을 하게 되는 경우가 많아요. 저는 경력이 있는 작가인데도 제작사의 수익배분율을 계약서에 40%로 작성해서 받았어요. 일반적으로 제작사가 가져가는 건 15%정도거든요. 의심하지 않고 신인작가가 그대로 계약하면 추후에 따지기도 어려워요. 그냥 그 상태로 몇 개월, 또 몇 년을 계속 연재 하는 거죠(H).”

“시중에 있는 계약서들을 보면 제가 일방적으로 파기했을 때 한 3배 위약금이 제시됐어요. 그러면 4천만 원에서 6천만 원 정도 제가 내야 되는 거예요. 작가에게 불리한 조항들에 대해 모범적인 계약서가 제시가 되고, 그 계약서가 많이 권고가 됐으면 하는 바람입니다(N).”

- 계약정보 교류 부족에 대해서 연구 참여자들은 ‘비밀유지조항’을 반복적으로 언급했다. 계약정보를 공개적으로 교환할 경우 비밀유지조항을 위반해 발생할 수 있는 불이익을 염려했다. “사례로 살펴보는 웹툰, 웹소설 불공정 계약 쟁점(한국저작권위원회, 2022)”에서 비밀유지조항 사례를 확인할 수 있는데, 작가가 교부받은 계약서를 변호사를 포함한 타인에게 검토 받고자하는 행위 자체가 비밀유지약정에 위반할 수 있다는 우려를 작가들은 가지고 있었다. 실제 이 쟁점에 대한 해석에 따르면, 해당 조항을 문헌 그대로 엄격하게 해석하는 경우 계약서 검토나 계약 분쟁 해결을 위해 변호사와 상담하는 행위까지도 금지되는 결과가 초래되는 것으로 보인다. 하지만, 재판청구권의 보장과 변호사에게 법률상 비밀유지 의무가 있다는 점에서 민법이나 약관의 규제에 관한 법률에 따라 무효가 될 소지가 큰 것으로 해석하고 있으며, 계약서를 검토받는 행위가 계약위반이라 할지라도 과연 그로 인한 어떤 손해의 발생을 인정할 수 있을지도 의문이라고 설명한다.

“회사에서는 비밀 유지 조항을 들먹거리면서 다른데 이야기 하지 말라고 하거든요. 회사에서는 전부 제 계약 조건이 다른 작가들보다 특별하다고 항상 얘기를 하니깐, 공개했을 때 혹시나 내가 누구인지 지목이 될까 싶어 꺼려해요(J)

표 3 비밀 유지와 관련된 계약서 사례 (출처 : 사례로 살펴보는 웹툰, 웹소설, 불공정 계약 쟁점, 한국 저작권위원회, 2022. 07)

표준 계약서 (웹툰 연재 계약서) 제 18조 (비밀유지) (1) 저작권자와 서비스업자는 이 계약의 체결 및 이행과정에서 알게 된 상대방의 사업상 비밀 정보를, 상대방의 서면에 의한 사전 승낙 없이 제 3자에게 누설하여서는 아니된다. 단 계약서의 사전 검토, 공공기관 연구 목적임을 증명할 수 있는 증빙 서류가 존재하는 공공 기관 연구 목적으로 개인 정보 및 사업자 정보를 제외한 제공은 제외로 한다.
[사례 7] 제 10조 (비밀 유지) (1) 작가와 사업자는 본 계약으로 알게 된 상대방의 업무상 및 기술상 비밀을 상대방의 서면 동의 없이 본 계약이 정한 목적과 달리 사용하거나 제 3자에게 누설해서는 안된다. (2) 작가와 사업자는 계약 기간 중은 물론 계약의 만료 또는 해제, 해지 후에도 전항의 의무를 부담하며, 이 규정에 위반하여 상대방에게 손해를 입힌 경우 일체의 손해를 배상하여야 한다.

[사례 8]

(1) 사업자와 작가는 본 계약의 체결 전후를 막론하고 본 계약의 체결 및 이행과정에서 알게 된 상대방 및 상대방의 거래처 등에 관한 정보, 본 계약의 내용 및 대상 저작물의 내용 등에 관한 모든 비밀 정보를 제 3자에게 누설하면 안된다.

- “2021 웹툰작가 실태조사(한국콘텐츠진흥원, 2021)”에 따르면 웹툰작가 710명 중 **표준계약서**를 인지하고 있는 사람은 84.6% (601명)으로 많았으나, 이들 중 표준계약서 양식을 사용해 계약을 체결한 사람은 10.1%에 불과했다. 계약에 관한 교육의 필요성을 다수가 언급했다. 일부 작가들은 표준계약서와 비교해 계약 체결 전 몇 가지 조항에 대한 수정 요청을 했지만 플랫폼으로부터 수정 요청 시 계약을 할 수 없다는 답변을 받았다. 웹툰작가의 공정한 계약 체결에는 작가 **개인의 협상력**이 매우 강조됐다. 하지만, 협상의 여지 자체가 없는 환경인 경우가 더 많았다.

“웹툰 작가들은 학교 졸업하고 데뷔하는 경우도 많아요. 계약서에 대해서 미리 교육이 필요하다고 생각합니다. 특히 만화창작학과 등 대학교나 웹툰을 가르치는 교육기관들은 필수적으로 계약서 작성 시 유의사항, 근로계약에 대해서 잘 가르쳐야 한다고 생각해요(H).”

“표준 계약서가 실제로 사용되는 경우는 거의 없어요. 보통은 플랫폼에서 계약서를 그냥 가져오고 저희는 서명을 해요. 표준 계약서와 비교했을 때 어느 정도 수준으로 내가 계약을 하고 있는지 비교하는 용도로만 쓰고 있어요. 수입, 작업 요구량, 계약 기간, 과도한 손해배상 정도 주의해서 비교해보는 것 같아요.(...) 예술인 복지재단에서도 계약서 교육을 매년 하고 있고 만화가 협회에서 하는 것도 저는 들어봤어요. 그런데 이 교육을 아는 사람이 많지는 않은 것 같아요. 필수적으로 듣는 교육 시스템은 없고 스스로 필요한 사람들이 찾아서 들어보는 거죠. 저는 주변 작가들에게 불공정하게 계약했다는 말을 많이 들으니깐 교육도 두 개나 들었고 표준계약서랑 비교해서 몇 가지 수정 요청도 직접 해봤어요. 결국은 회사 내규 상 전부 수정이 안 된다고, 그러면 계약을 못한다고 하더라고요. 어쩔 수 없이 그냥 계약을 했어요. 저는 계약에 대해 모르기 때문에 당하는 거라고 생각을 했는데, 그게 아니라 알아서 가더라도 거부당해서 하게 되는 시스템이더라고요.(...) 이미 플랫폼이 만들어 둔 계약서에 작가가 서명을 하기 전에 대표나 이사, 임원들한테 결재를 받아와요. ‘오늘 작가님께 이대로 서명 받아 오겠다’고 내부적으로 이야기가 다 끝난 채로 계약에 대해서는 내용도 모르는 신입 PD들이 계약하러 작가를 만나는 거예요. 계약 수정에 대한 결정권이 전혀 없는 사람이 계약을 담당하고 있는 거죠(K,L,M).”

“사실 7-10년차 경력 작가님이라 해도 실제 계약을 2-3번 정도만 해 본 거라 협상 경험치가 많다고 보기도 어려워요. 결국 경력 작가님들도 계약서에 대해 아직도 잘 모르는 경우가 많고 공유된 정보가 없으니 후학에게 줄 수 있는 여지도 거의 없는 거예요.(...) 아무래도 웹툰 작가는 프리랜서 직군이라 평해지니까 협상을 통해서 작가들이 얼마든지 시세를 만들 수 있어야 하는 게 이상적이죠. 그런데 회사에서는 최대 예산 설정을 미리 해두고 고정해서 제안을 해요. 작가들에 의해 시세가 형성되는 게 아니라 회사가 고정해서 정해두는 거죠. 그 금액 밖으로는 협상의 여지가 거의 없어요(J).”

(3) 대중으로부터의 즉각적인 반응: 양날의 검이 된 **댓글 문화**

- 플랫폼은 웹툰에 대한 즉각적인 독자의 반응을 확인할 수 있는 공간이 된다. 댓글은 작가와 독자의 소통 창구가 될 수도 있지만, 일방적 소통의 형태는 결국 웹툰 작가에게 큰 상처가 되고 있었다. 익명의 독자로부터 실시간 전달되는 악의적 반응은 정신적 고통을 가중시켰다.
- 댓글 공간의 가장 큰 문제는 무분별하게 작성되는 악성 댓글을 관리하는 담당자가 없다는 점이다. 플랫폼과 에이전시는 댓글 자체가 독자를 끌어들이는 순기능만 고려한다.
- 연구 참여자 대다수는 작품에 대한 진심어린 조언과 반응은 작품에 필요하다고 인정하고 있었다. 일부는 댓글 기능을 작가 스스로가 켜고 끌 수 있도록 하는 방안에 대해서도 언급했고, 또 다른 제 3자로부터 여과된 내용을 받는 방법을 사용하고 있기도 했다. 댓글 관리에 대한 여러 방안이 제안 될 수 있겠지만, 댓글 창을 완전히 닫는 방법을 도입하지 않을 것이라면 플랫폼은 독자 유입 뿐 아니라 작품에 대한 적절한 피드백의 순기능을 고려해 댓글을 관리하는 인적자원을 투자할 필요가 있다.

“작가분들이 감성이 예민하다 보니 악플을 보면 되게 상처가 많이 돼요. 저는 플랫폼이든 에이전시든 요청을 미리해서, 회의를 한 다음에 제가 감당할 수 있을 정도의 댓글들만 받아보고 있어요. 사실 댓글이 좋게 생각하면 작가와 독자 간의 커뮤니케이션 이거든요. 좋은 말들도 있을 수 있으니까 확인을 하고 싶은데, 전혀 걸러지지 않고 확인하게 되면 상처받는 분들이 너무 많아요(E).”

“가끔씩 특정 커뮤니티에서 작품 좌표를 찍고 몰려와서 우르르 악성 댓글을 달면 그건 정말 힘들어요. 그러면 댓글만 달리는 게 아니라 별점 테러가 거의 무조건 따라오거든요. 결국 작품 매출에까지 영향이 생겨요. (...) 플랫폼에 댓글 차단 기능이 있는데 이 기능을 이용해서 작가가 차단을 하면 이 작가는 독자랑 소통을 할 줄 모르는 작가니, 돈 내고 보는 독자들의 상품평을 지우는 게 말이 되냐느니 식의 글들이 커뮤니티에 올라갑니다(F).”

“요즘에는 다이렉트 메시지(DM)으로 그렇게 욕이 온대요. 그런데 그걸 고소하고 싶어도 돈도 들고 시간도 뺏기고 일일이 증빙하는 게 힘들고 부담스러워서 못 한다고 하더라고요(G).”

“저는 댓글을 안 지 2년 정도 된 것 같아요. 누가 내 작품을 보고 있는지 전혀 모르지만, 저는 일부러 안 봤거든요. 보면 너무 힘들고, 별거 아닌 말에도 힘들어요. 포털 같은 경우에는 사람들이 댓글을 달면서 노는 것도 전부 조회수에 반영되고 노출되는 효과가 있기 때문에 사업적으로 이득이 돼서 전혀 댓글 창을 닫을 생각은 없을 거예요(B).”

“댓글 문화가 정착되면서, 원하는 방향으로 전개되지 않거나 혹은 퀄리티가 떨어지거나, 스토리가 조금만 이상해도 막 공격하기 시작해요. 이게 작가들한테 정신적 타격을 가장 크게 주는 원인이라고 보거든요. 보이지 않는 곳에서 손가락 몇 개 놀리는 건 되게 쉬워요. 칭찬 10개보다 악플 하나가 더 큰 영향을 미쳐서 상처가 돼요. 작가들은 상처받을까 봐 댓글 자체를 못 보기 때문에, 악성 댓글을 책임지고 관리하는 게 플랫폼이나 에이전시의 역할이라고 봐요. 그렇게 해서 작가들의 정신건강을 책임져 줘야한다고 생각해요. 예전에는 댓글 창 자체를 없애 달라는 의견을 많이 냈었는데 소용없었어요(C).”

“저는 플랫폼에서 무료로 보는 독자의 댓글은 허락을 하지 않았으면 좋겠어요. 사상적 가치를 따지며 굉장히 날카롭게 공격하는 사람도 많아요. 이런 경우에는 일부 사람들의 지지를 받게 되면 베스트 댓글에 올라가게 되는데, 그 댓글은 사라지지 않습니다. 또 작품에 대한 애정이 없는 사람들이 젠더 이슈나 공격할 만한 이슈가 될 만한 게 있으면 댓글을 쇼핑하듯 달기도 합니다. 10시에 올라오면 그 다음날 아침에 몇 백명이 베스트 댓글을 만들어 놓고 안 내려가게 되거든요. 또 별점 테러라고 해서 평점을 일부러 똑 떨어뜨리면 그 작품은 경쟁력이 사라져요. 댓글만이라도 유료로 보는 사람한테서 평가를 받게 되면 그 평가는 달게 받겠어요(H).”

“댓글의 순기능도 무시할 수 없고, 작가들의 댓글에 대한 생각도 반반으로 나뉘다고 생각해요. 댓글을 켜고 끌 수 있는 기능을 작가 스스로가 선택할 수 있게 하는 방안도 필요하다고 보고, 일반 유료 플랫폼 중에는 이 기능을 시행중인 곳도 있어요. 대신, 플랫폼에서는 특정 욕설을 필터링 하는 기능과 부적절한 댓글에 대한 신고를 빠르게 처리하는 역할을 잘 수행해야 한다고 생각해요(J).”

“에이전시에 좋은 평만 모아달라고 해볼지 생각도 해요. 그런데 작가들도 호기심이 있

고, 연재하면 또 반응이 궁금하고, 좋은 피드백 받고 싶고 해서 100개의 선플(좋은 댓글)을 받았다가 한 개의 악플이 마음이 아프고 그래요(N).”

(4) 불법복제와 저작권 문제, 폭력의 경험: 지지구조의 부재

- 불법복제 웹툰 사이트와 표절에 의한 저작권 문제는 웹툰 작가들에게 가장 큰 무력감을 주는 요인이라 표현했다. 애써 열심히 작업한 작품을 도둑맞는 심정이기 때문이다. 하지만 이에 대해 함께 책임져주는 지지구조는 없었다.
- 연구 참여자들은 저작권 관련 문제에서 보호체계가 매우 미흡하다고 이야기했다. 웹툰 작가 간 아이디어가 도용되기도 하지만, 드라마나 영화 등 다른 장르와 연계된 표절시비 문제가 발생해도 플랫폼이나 콘텐츠 제작사는 보호 역할을 전혀 수행하지 않고 작가 개인의 문제로 취급했다고 한다.

“이게 드라마 제안이나 영화 제안 같은 데 가끔 받는 작가들이 있어요. 제안을 받았지만 너무 제안 금액이 적어서 거절을 하고나면, 처음에 제안 했던 곳에서 되게 유사하지만 표절은 아닌 듯 한 작품이 나와요(G).”

“정말 예외적으로 한 문단을 통째로 갖다 붙였다, 아니면 작품 전체 구성을 아예 똑같이 가져갔다, 이런 경우 아니면 법정에서 표절 인정이 거의 안 됩니다(F).”

“표절 시비가 걸리면 플랫폼이나 회사에서 작가들끼리 알아서 해결하라는 식으로 해버려요. 드라마처럼 다른 장르에서 표절 문제가 생겨도 다 작가가 책임을 져야 해요(A).”

“나중에 알고 보면 내 아이디어가 어디에서 팔리고 있다 그래요. 이야기 작가들끼리 훔쳐가기도 하고요. 저도 뺏겨 봤어요. 또 아이디어가 약간 변형돼서 드라마화 됐다고 하는데, 결론적으로는 항상 작가들이 다 패소합니다. 에이전시가 있어도 힘이 없기도 하고, 개인 작가들은 할 수 있는 게 없거든요(B).”

- 불법웹툰은 매 순간 새로 생겨나기 때문에 모든 작가들이 경험할 정도로 흔하다고 말했다. 신고하더라도 새로운 사이트가 만들어지고, 역설적으로 웹툰의 반응을 살펴보기 위해 불법 사이트의 댓글을 확인해본 작가도 있다고 한다.

“불법 사이트는 미러링 사이트예요. 실제로 그 데이터를 가지고 있는 업체가 따로 있고요. 불법 사이트가 물론 자기가 직접 가지고 있는 것은 대부분은 링크예요. 그래서 그 사이트가 막히면 그냥 새로 하나 그냥 도메인 하나 사서 오픈하면 되는 상태거든요. 웹툰은 불법 토토나 도박으로 유인하는 그런 방식 중에 하나죠. 그래서 실질적으로는 경찰들이 못 잡는다는 이유도 거의 다 이해는 가요(E).”

“제 아는 지인은 C플랫폼에서 연재 중인데 조회 수가 그렇게 많이 나오진 않아요. 그런데 댓글도 별로 안 달린대요. 자기 작품에 대한 코멘트를 보기 위해서 불법 사이트를 들어가요(G).”

“불법 사이트에서 도둑질을 많이 당해요. 작가들이 가장 크게 스트레스를 받고 정신적으로 악화되는 게 불법 사이트에서 도둑질 당할 때 예요. 그런데 결국 자기 팬이라고 댓글을 다는 사람이 알고 보면 불법 사이트에서 보고 있을 가능성이 상당히 높고 독자랑 너무 가깝게 엮여 있어요. 작품이 잘 돼서 노후에 대한 보장과 희망이 있으면 이렇게까지 무기력하지는 않을 것 같은데, 불법 사이트에 돈을 너무 많이 뺏기니 무기력해져요(B).”

(5) 복지의 사각지대

- 웹툰 작가를 포함한 예술인 전체가 체불 임금 및 부당한 계약 등에 대해 도움을 받을 수 있는 단체인 예술인협회가 존재한다. 하지만 현실적으로 웹툰작가들은 도움을 받기 어려운 구조라고 입을 모았다.

“MG 제도는 플랫폼에 매우 유리한 제도인데 이 제도를 예술인 협회에 이해시키는 게 굉장히 어려워요. 예술인 협회 측에서도 웹툰 업계의 MG 문제에 대해 아직 파악해가는 중이고, 지금 당장 어떻게 도움 받기는 어려운 상황이에요. (...) 예술인 협회의 도움을 받으려면 예술인 임을 증명해야해요. 이미 계약을 맺어서 작가가 된 상태여야 하는 거죠. 계약이라는게 아무리 불공정하더라도 한번 도장을 찍고나면 번복을 하는게 어렵잖아요. 결국 이미 계약을 해버린 상태에서 도움을 요청해야하는 구조라 실질적으로 도움을 받기는 어려운거죠(J).”

- 예술인 복지재단의 심리상담 프로그램에 정신적으로 고통을 받고있는 웹툰 작가들이 도움을 요청할 수 있다. 하지만, 상담사의 전문성이 부족하고 실질적인 지지구조 역할을 수행하지 못한다는 의견이 대부분이었다.

“예술인 복지재단에서 심리 상담을 10회까지는 무료로 지원을 해줘요. 상담을 받던 중 어느 날은 상담사가 저보고 캐리커처를 그려달라고 하더라고요. 그 날 이후로 심리 상담은 가지 않았어요(H).”

- 웹툰 작가에게는 휴가와 비슷한 무언가도 주어지지 못했다. 갑작스러운 건강 문제나 혹은 개인적인 사정으로 불가피하게 연재를 미룰 상황에서도 휴재를 하는 것은 쉽지 않았다. 참여자들은 쉴 수 있는 권리가 필요하다고 호소했다.

“휴재를 하더라도 결국 수입에 타격이 생기기 때문에 선택하기가 어려워요. 최소 한 두

번의 유급 휴재권이 보장되면 좋겠어요. 플랫폼으로부터 작가가 합법적으로 쉬어도 된다는 허락을 받고 싶어요(H).”

“몸이 아프거나 집안에 일이 생겼을 때 불가피하게 휴재를 해야 해요. 그런데 요즘은 미리보기 서비스를 하고 있어서 미리 고지를 하지 않고 갑자기 휴재를 하면 미리보기가 공개되고 결제율이 떨어져서 결국 수입에도 타격이 생겨요(I).”

2) 삶의 질과 건강

(1) 작가의 일상을 잡아먹는 웹툰

가) 일상적인 업무 스트레스

- 작품 완성도를 추구하고자 하는 개인의 동기와 일상생활/작업 진행을 마감에 맞춰 스스로를 관리하고자 하는 통제 욕구도 강하나, 업무 요구도가 상당하여 개인의 동기와 통제를 모두 충족하지 못하는 상태가 지속되었다.
- 온종일 일에 대한 생각에 사로잡혀 사는 공통적인 특징을 확인할 수 있었다. 쉬고 있을 때에도 일에 대한 생각을 떨치지 못하고 있었다.

아직 마감이 끝나지 않았는데 그림을 그리다 자리에서 벗어나면 되게 죄책감이 들고 불안해져요. 쉬는 것 자체가 되게 부담이 느껴지는 거죠. 친구가 제가 자는 걸 보더니 왜 자꾸 자면서 인상을 쓰냐고 그래요. 잘 때도 계속 신경을 쓰고 있으니까 그런 가봐요(C).

- 마감 압박에 시달리지만 마감을 절대 놓쳐서는 안 된다는 책임감이 컸다. 일을 하지 않고 있는 시간에 대한, 다른 작가들만큼 해내지 못할 경우에 대한 죄책감을 호소하기도 했다.

“마감 못 맞추면 일단 죄책감이 느껴집니다(A).”

“인생에 가장 우선되는 게 마감입니다. 작가들이 마감에 쫓기는 상태를 비유하자면 정신적으로 쫓기고 있는 빗쟁이 상태라고 볼 수 있어요. 사체업자들이 찾아올까봐 기간 안에 어떻게든 이자를 갚고 원금을 갚아야 되는 쫓기는 상태 같아요(B).”

- 이런 생활의 반복이다 보니, 생활의 균형이 무너지고. 무력감과 번아웃을 호소하는 작가들이 많았다.

“저는 직접 다른 작가들 인터뷰 시도한 경험이 있는데, 그 작가님은 도저히 무기력해서

인터뷰도 못하겠다고 해요. 다들 무기력하다는 말을 많이 합니다(A)."

"제가 오늘 인터뷰를 위해서 주변 작가 친구들한테도 작가하면서 어디가 망가졌냐고 물어봤어요. 그랬더니 친구들이 '나 이제 그런 인터뷰도 못하겠고, 할 기운도 없고, 무기력하다. 아무런 의지도 없다.'고 말하더라고요. 저도 부탁받아 겨우 한 거예요(B)."

"저는 만화 콘티를 그리고 있어요. 일 하는 동안에는 긴장을 유지하지 않으면 아이디어가 생각이 안 나니까 졸리면 절대 안 되거든요. 일하는 내내 긴장상태를 유지하다 보니 육체노동은 아니지만 굉장히 힘들어요. 자꾸 건강문제도 쌓이고 하다 보니 번아웃이 오긴 왔어요(D)."

"근데 이제 정말 좀 점점 작업 텐션이 떨어지더라고 너무 약간 번아웃 비슷하게도 오고, 책상에 앉기도 싫고.. 그래서 지금 한 어영부영 한두 달 쉬고 또 도저히 안 돼 있어서 한 달 쉬다고 하고서는 저희 또 두 달째 쉬고 있어요(N)."

- 일에 매몰된 삶으로 인해 인간관계 유지에 어려움을 호소하는 경우가 많았다. 가족들과 함께 거주하는 경우 가정을 돌보는데 신경을 쓸 겨를이 없고 가족과의 관계 유지에 문제가 발생하기도 하였다.

"제 친구 작가 같은 경우는 제가 봐도 미친 것처럼 그렇게 계속 그림을 그리니까 남편 이랑 사이도 점점 안 좋아지고 집안일을 못하니까 남편한테 미안하고, 결국 자꾸 싸우게 되고 인간관계도 망가지게 되더라고요(B)."

나) 물질의존

- 마감을 우선순위로 두고, 마감을 맞추기 위해 (적절 혹은 부적절하게) 약물을 복용하고 있는 사례도 확인할 수 있었다.

"제 주변에는 ADHD가 아닌데 약물이 2~3시간 정도 집중력 높여줄 수 있어서 처방받기도 해요. 일을 해야 되는데 집중력이 안 되니까요. 의사가 하루에 몇 개 이상, 몇 달 이상은 먹으면 안 된다고 했는데도 받아와서 3시간마다 먹으면서 작업하고 있어요(B)."

- 마감을 위해 잠을 쫓기 위해 각성 음료를 섭취하는 경우가 많았다.

"자양강장제를 어떻게 조제해야 하루에 잠을 덜 잘 수 있는지 그런 것도 고민을 많이 했었어요(B)."

"밥을 안 먹고 카페인음료 같은 걸 먹어요. 먹고 나면 손이 떨리는데 이유를 모르고 막 그림을 그리는 거죠. 나중에 정신을 좀 차리고 보면 내가 뭘 그렸는지도 몰라요. 멍한 상태로 작업을 하는거죠(C)."

(2) 수면 부족

- 다수의 작가들이 수면시간 부족과 수면장애를 호소하였다.

“마감일때는 책상에서 그냥 자요. 자다가 힘들면 그대로 엎드려 잠들었다가 깨면 다시 그리고 그게 두 시간씩 일 때도 있고, 10분씩 일 때도 있어요(G).”

“저는 6개월씩 짧게 연재하는 편인 데도 끝이 보이니까 이 패턴으로 살 수 있어요. 더 길거나, 스토리에 끝도 없고 계약기간도 알 수 없다면 못할 것 같아요(G).”

“잠을 못자면 작업이 어려우니 수면제를 먹으면서 잡니다. 마음 같아서 일을 줄이고 싶지만 일을 절대로 줄일 수 없는 상황이에요. 그래서 한방 해서 이 업계를 떠야겠다는 생각을 합니다(I).”

(3) 불규칙한 생활과 식습관

- 식사습관 문제가 심각했다. 음식을 해서 나를 챙기거나, 사람을 만나는 것과 같은 기본적인 개인생활도 시간에 쫓겨서 챙기기가 힘든 경우가 확인되었다.

“힘들면 살이 막 빠지는 사람 혹은 막 찌는 사람 극단적인 것 같아요. 사실 결혼하신 분이면 뭐 다 챙겨 드실 것 같은데 결혼 안 하신 분들은 그냥 막 사는 것 같아요. 저는 하루에 그나마 제대로 챙겨 먹으면 한 끼 정도이고, 두끼도 잘 안 먹는 것 같아요(E)”

“저는 밥 하니까 너무 귀찮아 가지고 그냥 도시락을 냉동도시락을 이렇게 쌓아 놓고 먹기도 했거든요(G).”

“작업을 하는 경우에 계속 껌을 씹거나 입맛이 너무 없을 때는 스무디 같은 것을 시켜서 밥 대신 식사대용으로 먹을 때도 많아요(H).”

“요리를 하려면 어쨌든 시간이 필요하잖아요. 밥을 해먹고 설거지를 하고 이런 시간이 필요하니까 (G).”

- 마감에 쫓겨 여유가 없다보니, 배달음식 위주 식사를 하게 되고 건강도 나빠졌다.

“하루 식사는 두 끼 정도 먹어요. 간식도 많이 먹고요. 회사 갔을 때나 밖에 있을 때는 주로 사 먹고, 집에서 해 먹지는 못해요(A).”

“배달음식 시켜 먹고 혼자 살다 보니까 만들어 먹으면 버리는 게 많다 보니까 배달 시켜 먹든지 아니면 이제 작업실 사람들하고 같이 만들어 먹는 경우도 있는데 기본적으로는 배달이 많아요(E).”

“힘드니까 집에서 자꾸 배달음식을 시켜 먹었거든요. 웹툰 작가로 일 한지 6개월 됐는데 그 동안 10kg가 찼어요(D).”

- 혼자 작업하는 경우에는 불규칙한 식습관이 있으나, 스튜디오에 출근하거나 다른 직원과 함께하는 경우에는 비교적 규칙적인 식습관을 갖기도 했다.

“작년에 클럽하우스가 붐이었는데, 코워킹 방을 만들어서 사람답게 살아보려고 밥 먹고, 일 시작하는 점호 등을 인증했어요. 밥 먹기 인증, 햇볕 쬐기 인증해서 보내는 식으로 많이 했습니다. 만약 작업실 말고 코워킹 스페이스처럼 회사나 이런 곳에서 일을 했으면 좀 더 규칙적으로 살지 않았을까 라는 생각을 합니다. 정신적으로도 의지가 많이 되어서 버틸 수 있는 힘이 생겼어요(I).”

(4) 질병

가) 정신 질환

- 많은 작가들이 우울증을 경험하고 있었다. 자살사고를 경험한 작가도 있었다.

“작가 일이 창작이다 보니까, 졸리면 집중을 못해서 절대 일을 못하거든요. 잘 해야 되는데 졸린 상태에서 최상의 경기를 뛰어야 하는 올림픽을 나갈 수는 없는 거잖아요. 그래서 저는 일을 못하는 상태에 빠지면 1-2시간이라도 무조건 잠을 자는 게 좌우명이었어요. 그러면 규칙적인 삶이 무너져서 결국 햇빛을 못 받고 정신적으로 우울해지게 돼요(B).”

“예술성과 관련되는 것일 수도 있지만 이 노동의 불안정성 때문에 야기되는 이런 불안과 우울이 많아지는 거 같아요. 또 플랫폼이기 때문에 사이버 상에서 익명성으로 공격받는 폭언 이런 사이버불링도 원인입니다(N).”

“연재를 시작한지 3년이 넘어가고 4년이 되니까 슬슬 제가 미쳐가고 있는 것 같았는데, 이대로는 창문 밖으로 뛰어내릴 것 같다는 생각이 들어서 정신과 약도 먹고 있고 연재도 절반을 포기했어요. 한 1년까지는 우울증이 생길 듯 말듯 한 정도에서 견딜 만한 수준이었는데, 2년이 넘어가니까 미쳐버리는 거죠. 제 주변에도 우울증 없는 작가는 한 명도 없어요. 병원에 안 가고 버티는 사람은 몇 있지만요(B).”

“우울증 없는 작가님을 저는 제 주변에서 한 명도 본 적이 없어요. 저도 항우울제 먹고 있어요(A).”

“저는 우울증을 앓고 있는데, 제 경우에도 이 약을 먹으면서라도 이 생활을 유지해야겠다는 생각으로 우울증 약을 먹고 있습니다(H).”

- 정신과에 내원하는 것은 작가들 사이에서 흔한 일이고, 문턱은 낮은 편이라 약물을 복용 중인 작가들이 많은 것으로 확인되었다.

“다른 일반인들은 정신과 의료기록 남는 걸 안 좋아하시는데, 사실 작가들은 어디 다른 데 취업할 수 있는 것도 아니라서 그런 건 신경 안 써요. 주변 작가들이 다 정신과 약 먹고 정신과 다니기 때문에 그걸 보고 많이들 따라갑니다. 일을 해야 되기 때문에 일을 하려면 약의 도움이 필요해요. 마감을 못 맞추면 안 되니까 인생에 가장 우선순위가 마감이거든요(B).”

“다른 친구들은 젊은 작가들인데 그 친구들은 자기가 우울하다 그러면 알아서 병원을 찾아가더라고요 병원 가서 처방약 먹고 정해진 만큼 먹고 좀 괜찮아지면 막 멈췄다가 다시 병원에 가기도 하고 그래요(G).”

- 업무조건 자체도 정신질환의 위험요소이고, 이에 더해 인적 교류가 없는 일의 특성으로 인해 사회적으로 고립되고 고독감도 컸다.

“일반 회사 다니는 사람들의 일부 요소를 굉장히 부러워하는 부분은, 일단 옆에서 일하는 동료가 있잖아요. 같이 일하는 동료가 있으니까 동기부여도 되고 일을 하는데 장작 같은 역할도 하는데, 혼자 하다 보면 그게 너무 힘들어요(B).”

“직장인들은 모여서 같이 밥도 먹으면서 이런저런 이야기도 할 수 있는데, 작가들은 계속 혼자 작업을 하기 때문에 고립감 같은 것도 있어요. 그래서 작가들끼리 화상회의 같은 것도 한다고 하던데, 이게 또 작가끼리 친분이 많지 않으면 참여도 어렵거든요. 그래서 작가들이 고양이를 많이 키우는 것 같아요(C).”

“지금 가장 여유 있는 세이브작업 중인데도 한 달에 한두 번 사람 만날까 말까요. 여유가 없어 서요. 그래서 고립되지 않으려고 집근처에 친구랑 공동 작업실을 만들었어요. 이렇게라도 사람을 만나려구요(G).”

나) 자주 발생하는 질환

- 장시간 좌식 작업 및 모니터 작업, 불규칙한 식생활, 일상적인 스트레스 등이 추간판탈출증(목, 허리), 손목터널증후군, 손가락 관절염, 방광염, 위장질환, 안과질환을 유발하는 것으로 확인되었다.

“주변에서 가장 많이 호소하는 질환은 허리 디스크예요. 아는 사람 중에는 앓아있을 수 없을 정도로 아파서 누워서 원고하는 사람도 있었어요. 저는 목의 신경 7개 중 4개가 눌러 있는 상태예요. 앓아있는 시간이 워낙 많고, 고정된 자세로 오래 일해서 그런 것

같아요. 만화 시작한지 2년 차 부터 쪽 20년 동안 계속 아프니다(H)."

"일러스트 할 때는 건강이 그렇게 나쁘지 않고 정신, 몸 건강은 완전히 안 좋지 않았거든요. 웹툰을 하면서는 목 디스크협착이 심해졌어요(N)."

"주변에 몸이 아픈 작가들 대부분 비슷해요. 식도염 있고, 손가락 관절 아프고... 오래 앉아서 일하면 좌골 신경을 누르는 증후군이라는 게 있다는데 그것도 있고요(B)."

"반년 동안 살이 10kg가 쪼어. 힘드니까 집에서 배달 음식을 자꾸 시켜 먹었거든요. 늦게 밥 먹고 하니까 역류성 식도염 이런 게 생겼어요. 위장약도 먹고 있고요(D)."

"모임에 열다섯 명 모였는데 암 걸리신 분이 다섯 명 정도 되는 거예요. 갑상선암, 난소암, 자궁암이었어요. 이제 불규칙적인 생활 그리고 많이 앉아서 하시는 것도 있고 그래서...(N)"

- 건강진단보다는 노동환경에 대한 근본적인 개선을 원했다.

"건강검진을 해주는 회사도 있어요. 작가들한테 근데 그냥 되게 느낌이 병 주고 약 주는 느낌이에요. 노동 환경을 개선해서 노동 시간 노동량을 줄여 횡수를 줄인다거나 이렇게 하면 모를까 일은 일대로 시키고 이렇게 검진을 하게 해준다는 게... 검진은 굉장히 시혜적으로 시행하는 거라는 생각입니다(N)."

다) 휴식, 휴재권

- 연재기간에는 치료받기 어려운 상황들이 많았고, 적절한 시기에 치료 받지 못하는 경우도 확인되었다.

"수술을 받는 사람도 있지만 그렇게 되면 연재를 못하니까 어떻게든 약으로 버티고 있는 거죠. 버티다가 연재 끝나고 수술 받으러 가시고. 실제로 누워서 작업하시는 분들도 계세요(E)."

"제가 21살에 시작해서 27살에 데뷔를 했는데 문학생 시절에는 마감을 책임지지 않아서 병원 다닐 시간이 있었는데 작가 데뷔 후에는 병원가기 어려워요(H)."

- 질병치로나 휴식 등을 위한 휴재권이 필요하나 작가들은 불안하기 때문에 휴재를 하지 못한다고 호소하였다. 플랫폼에서 휴재 일수를 기준으로 작가의 성실도를 평가하고 차기 작 계약에 반영된다고 한다.

"휴재를 권장하더라도 작가 스스로 수입에 타격이 생기므로 선택하기가 어려워요. 최소 1-2회 유급 휴재권이 보장되면 좋겠어요. 플랫폼에서 작가에게 합법적으로 쉬어도

된다는 허락을 받고 싶어요. 1주일의 시간에 하루를 쉬면 해야 할 일이 그 다음날 2일 치씩 늘어나요. 그리고 휴재를 한번 하게 되면 경제적 타격이 생겨서 실 수가 없어요 (H).”

“몸이 아프거나 집안에 일이 생겼을 때 불가피하게 휴재를 해야 해요. 그런데 요즘에는 미리보기 서비스를 하고 있는데, 사전에 고지를 하지 않았을 경우 휴재를 하면 미리 보기가 공개되어 결제율이 떨어지고 수입에 타격이 있어요. 연재를 시작한지 얼마 되지 않았는데 벌써 휴재를 생각해도 되는 것일까 하는 스스로에 대한 불안감이 있고, 만약 휴재를 하게 되면 플랫폼에서 작가를 불성실하게 보고 차기작을 계약하는데 불이익이 되지 않을까 하는 불안감이 있어요(I).”

2. 설문 분석

1) 참여자 특성

(1) 일반지표

- 총 320명의 대상자가 참여하였고, 여성이 234명으로 73.1%가 포함되었으며, 현재 웹툰 작가에 대한 객관화된 통계자료는 없으나 노동조합이나 협회 차원에서는 웹툰 작가를 2000명 정도로 추산하고 있다.
- 참여자의 연령은 30대가 57.5%로 가장 많고, 그 다음은 20대가 26.6%를 차지하였고, 작가 경력(응답자 312명)은 평균 4.15년, 중위수 3년이였다

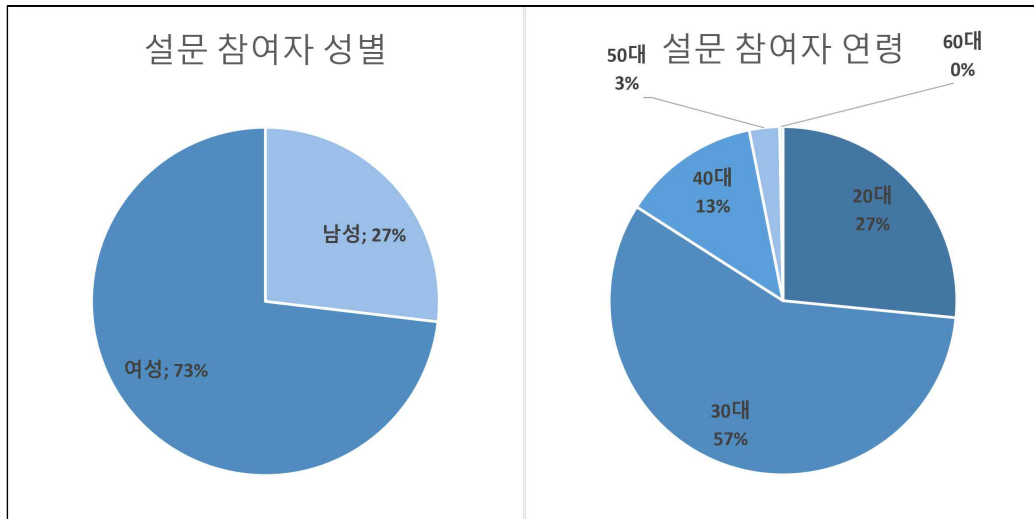


그림 7 설문 참여자 성별 및 연령 분포

- 최근 1년간 계약 형태로는 작품 당 연재계약이 55.6%(163명)으로 가장 많았고, 그 다음은 근로계약(17.8%), 개인사업자(12.3%)형태 순 이었으며, 개인사업자가 아닌 경우 플랫폼과 직접 계약이 49.0%(117명)로 가장 많았다. 참여자의 주된 활동 분야는 독립작품(43.0%), 스토리작가(31.1%), 작화가(25.9%)로 나타났다.

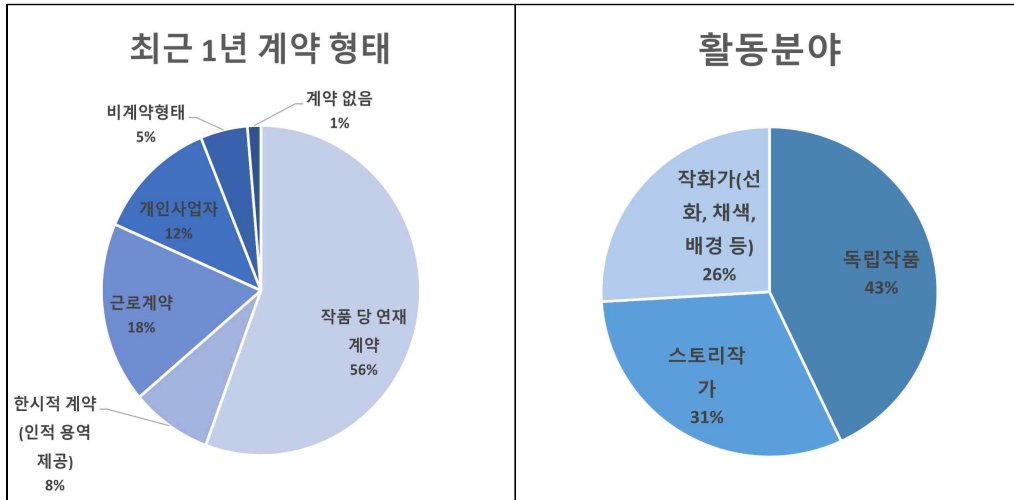


그림 8 설문 참여자 계약형태 및 활동 분야

- 참여자의 연소득은 평균 3,613 만원, 중위수 3,000 만원이었고, 월소득이 일정치 않은 것을 감안하여 추가로 질문한 월 최대소득은 200-400만원 (51.54%)이 응답자 중 가장 많고, 월 최소소득은 응답자 다수가 50-100만원 (40.96%)으로 응답하였고, 50만원 미만 (22.53%)도 다수 확인되어 월 소득의 불안정성 시사하였다. 참여자들은 소득-지출 균형 맞추기 '약간 어렵다(34.13%)고 가장 많이 응답했으며, '대체로 어려움' 이상으로 응답한 사람도 28.2%였다.

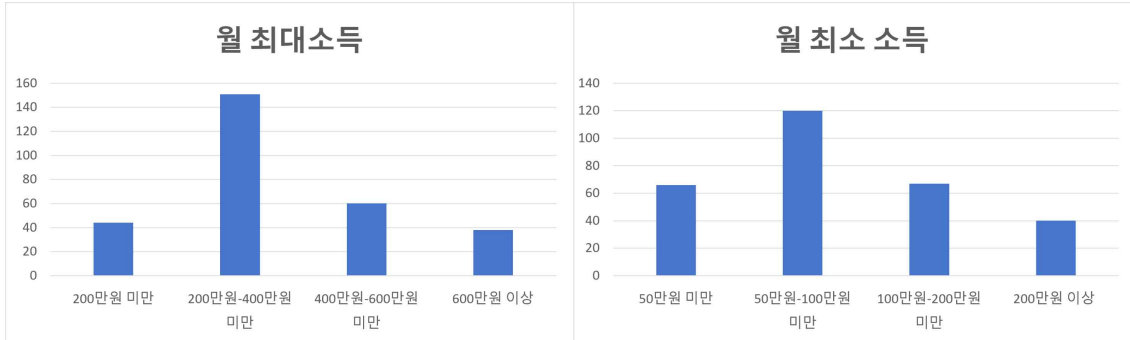


그림 9 설문 참여자 월 최대 소득 및 최소 소득 분포

(2) 노동환경

- 하루 노동시간은 하루 평균 9.9시간이며, 마감 전 날의 경우에는 하루 평균 11.8시간이라고 응답하였다. 주당 주 근무 일수 5.7일이었고, 주당 평균 근무시간 51시간으로 응답하였다.
- 일 시작하는 시간과 일 끝나는 시간에 대해서는 보통 오전 6-10시(62.2%), 오전 11-15시 (25.3%)에 시작하여 20-24시 (36.9%), 15-19시(29.1%)에 마치는 경우가 많았다.
- 근무시간이 적당하지 않다고 응답한 대상자 64.4%이었으며, 일을 하면서 육체적 지침에 대해 항상 지친다고 응답한 경우가 29.4%였고, 정신적 지침이 항상 있다고 응답한 경우는 31.6%였다.

- 보그 지수(Borg scale)는 평소 자신의 업무가 얼마나 힘든지를 '아주 편함'(6점), '약함'(8점), '중간 정도'(10점), '약간 힘들'(12점), '힘들'(13점), '많이 힘들'(15점), '매우 힘들'(17점), '최대로 힘들'(20점) 등 6점부터 20점 사이의 숫자로 표현하는 지표이다. 이 지표는 응답자의 점수에 10을 곱하여 업무 중의 심장 박동 수를 추정한다. 심장의 박동 수는 육체적인 부하뿐 아니라 정신적인 부담에 대해서도 반응하기 때문에 업무 중의 부담을 반영하는 지표로 사용하는 것이다. 일반적으로 심장박동 수는 8시간 노동을 기준으로 110이 넘으면 작업이 힘든 것이라고 판단할 수 있다. 따라서 그 추정치인 보그 지수의 경우에는 좀더 엄격하게 해석하기 위하여 응답자들의 평균이 13(즉 심장 박동 수 추정치가 130)을 넘을 때 노동강도가 강하다고 본다. 본 설문문의 응답자 전체평균은 14.5 점으로 힘든 수준이었다.
- 현재 참여중인 프로젝트 수는 평균 3.0개, 중위수1개였고, 보통 독립작가는 1개만을 작업하는데 비해, 스토리 작가, 작화작가의 경우 각 작품당 단가가 낮아 여러개를 동시에 작업한 결과가 반영된 것으로 보인다.
- 한 화당 요구 받는 컷 수는 평균 68.3컷, 중위수 70컷으로 적절하다고 생각하는 한 화당 컷 수는 평균 52.0컷, 중위수 50컷이었다. 연재 주기는 주 1회 62.82%(196명)로 가장 많았다.
- 원하는 휴재가 가능한가에 대해 별로 그렇지 않다, 전혀 그렇지 않다 응답자 47.12%였으며, 컷 수는 조정 가능한가에 대해 별로 그렇지 않다, 전혀 그렇지 않다 응답자 58.01%였고, 연재 주기 조정 가능 여부에 대해서도 별로 그렇지 않다, 전혀 그렇지 않다 응답자 63.78%으로 작가의 업무 재량권은 상당히 낮은 것으로 나타났다. 그리고 추가적인 SNS 홍보 요구가 있는가에 대한 질문에서 그렇다고 응답한 수는 52.24%으로 작품 활동 이외의 요구도 받는 것으로 나타났다.
- 웹툰 작가들에게 노동강도를 강화시키는 요인 세가지를 중복하여 선택하도록 하였을 때, 가장 많은 빈도를 보인 것은 '한회당 그려야 하는 컷수가 많아서(133명)', 연재 주간이 짧아서(120명), 플랫폼 제작사의 압박(86명), 웹툰 특성상 선화작업이후 채색작업이 많으므로(79명) 순 이었다.

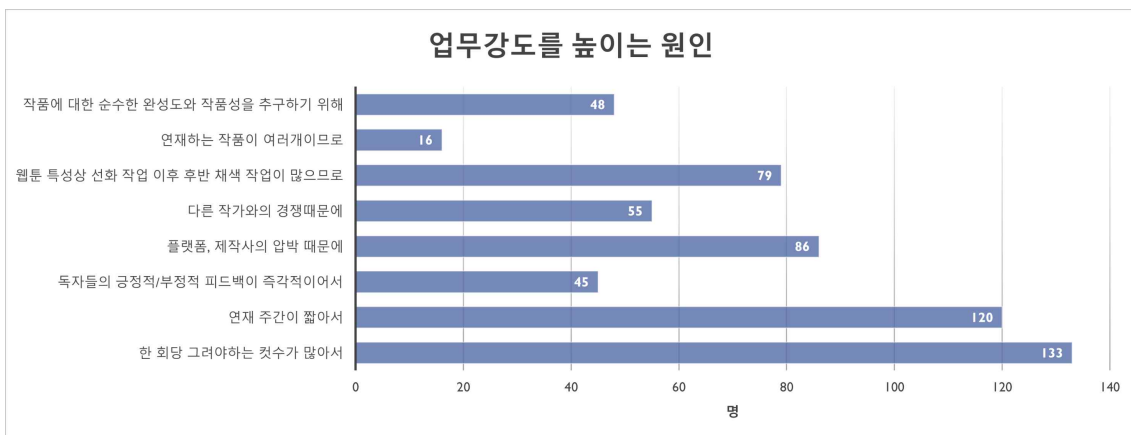


그림 10 노동 강도를 강화시키는 요인

- 마감 압박에 대한 질문에서는 업무량에 비해 마감 일정이 적정한가에 대해 걱정하지 않다고 응답한 비율이 61.96%였고, 마감 직전에 수면장애 및 불안에 대한 정도가 나쁜 것

으로 나타났다.

- 웹툰의 특이적인 문화인 댓글에 대해서도 이를 확인하는 주기는 매일 확인하는 응답자 (28.33%)가 가장 많으며, 매 시간 확인하는 응답자도 5%로 확인되었다. 댓글을 통한 작품에 대한 비난은 77%로 상당수 이상이 받은 경험 있고, 작품이 아닌 작가에 대한 비난도 절반 가량 받은 경험 있으며 댓글에 대해 '많이 신경 쓰인다' 이상으로 응답한 대상자가 50.34%로 과반 이상을 차지하였다. 댓글에 대해 플랫폼 혹은 에이전시가 나서서 관리해야 한다고 생각하는 응답자가 76.33%(229명)를 차지하였다.

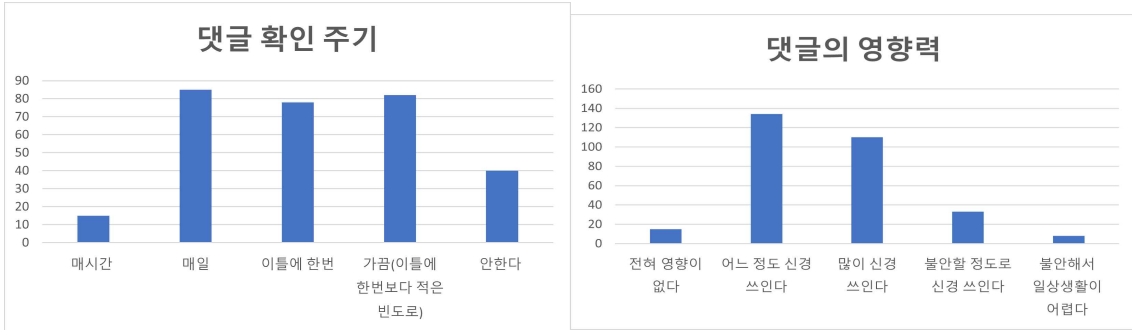


그림 11 웹툰 작가들에게 댓글의 영향력

- 노력-보상 불균형(Effort Reward Imbalance)에 대한 설문에서 노력 항목 6개 모든 문항에서 과반 이상이 '그렇다', '매우 그렇다'로 응답하여 노력 scale이 높은 것으로 나타났고, 보상 항목에 대해서는 대체로 적절한 보상을 받고 있으나, 직업의 안정성, 일의 전망, 나의 수입에 대한 적절성은 그렇지 못한 것으로 나타났다. 과몰입 항목 6개 모든 문항에서, 다빈도 응답 기준으로 했을 때 과몰입 scale이 높은 것으로 나타났다. 종합적으로 웹툰 작가들은 일에 대해 과도한 노력과 과몰입 상태였으며, 그에 따른 보상에 대해서는 대체적으로는 적절하였으나 특정 문항에서는 적절하지 못하였다.
- 일과 관련하여 폭력에 대한 경험에서 언어적 폭력(13.44%) 및 모욕적 행위(15.18%)를 당한 경험이 다수였고, 그 상대는 상사(플랫폼, 에이전시) 및 고객의 경우가 높은 비율을 보였다.

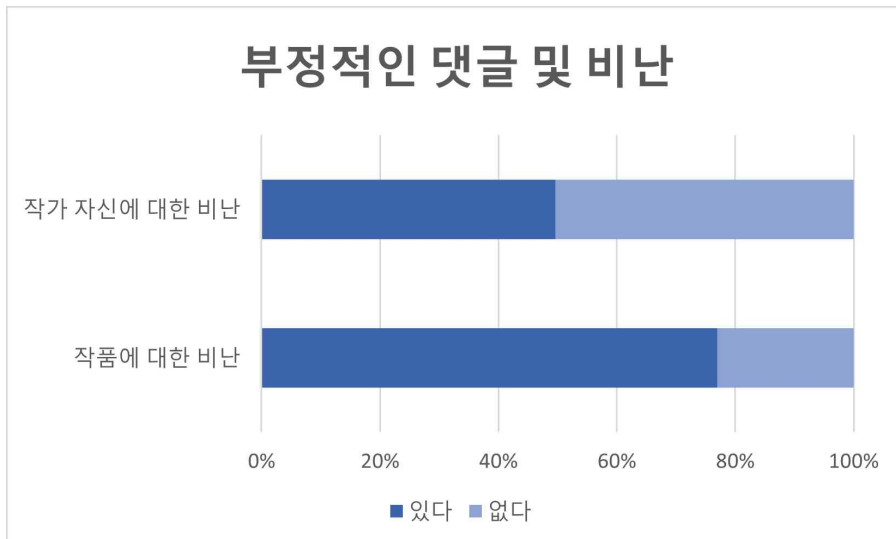


그림 12 작가 자신 혹은 작품에 대한 부정적인 댓글 및 비난 경험률

(3) 신체건강 및 정신건강지표

- 주관적 건강인지율은 국민건강영양조사와 동일한 항목으로 구성, 5점 척도로 응답하도록 하였다. 국민건강영양조사 2020년을 기준으로 19세 이상 성인을 대상으로 분석한 결과, 전체성별에서는 31.2%, 남성 33.7%, 여성 28.8%가 본인의 건강이 '매우 좋음' 또는 '좋음' 이라고 응답하였다. 웹툰 작가 대상 응답 결과에서는 나쁨, 매우 나쁨 응답 34%로 응답 하여 일반 인구보다 나쁘게 주관적 건강을 인식하고 있는 것으로 나타났다.
- 건강 문제로 신 경험은 25.7%였고, 건강 문제가 있지만 참고 일한 경험은 40.7%에 달했 고, 근골격계 통증이 한달에 한 번 이상 발생한 것은 하지를 제외한 모든 부위에서 나타 났고, 통증 정도의 정도는 심함 이상으로 호소한 응답자 약19%였다.
- 의사로부터 진단받은 질병은 정신과적 질환 중에서는 우울증(54명,18%), 수면장애(44 명,14.7%), 불안/공황장애(43명, 14.3%)였고, 그 외 소화기계질환(37명, 12.37%), 안구건조 증 30.7%, 방광염 10.7%, 근골격계통증(목, 220명 74%)로 보고되었다.

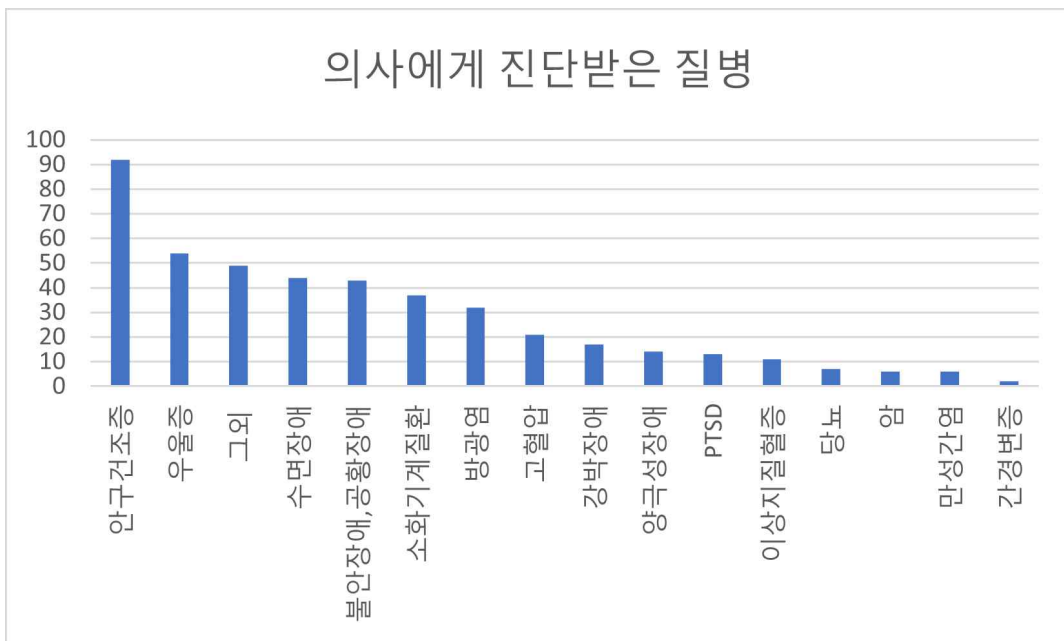


그림 13 의사에게 진단받은 질병 빈도

- 정신건강에 대한 설문에 대해 우울증상(PHQ-9)은 기준 이상이 28.74%, 불면증(ISI)이 28.23%였다. 자살에 대한 질문에서 자살생각 경험은 17.35%, 자살계획 경험이 8.5%, 자살시도 경험이 4.08%으로 이는 2021년 정신건강실태조사 보고서에서 각각 자살 경험/계획/시도에 대해 10.7%/2.5%/1.7%를 보고한 것에 비해 상당히 높은 수치이다.

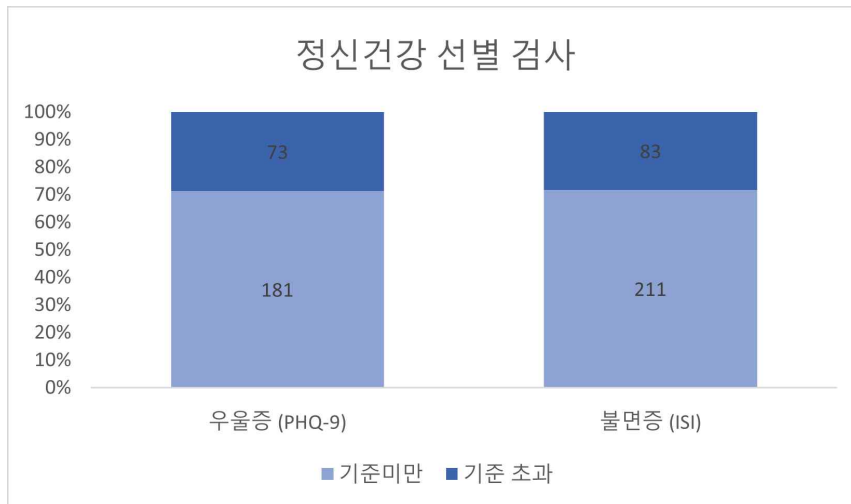


그림 14 정신건강 선별 검사에 의한 우울증 및 불면증 유병률

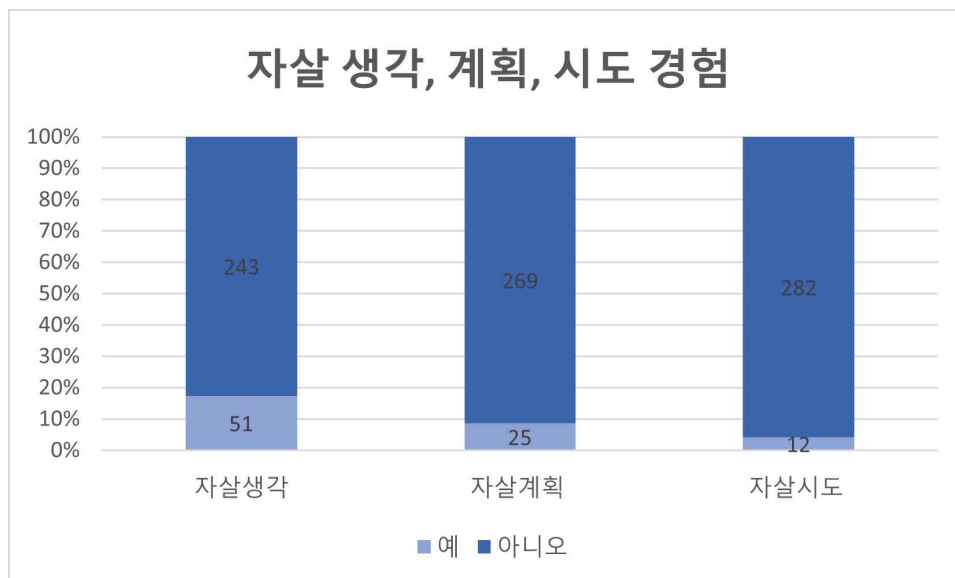


그림 15 자살 생각, 계획 시도 경험 빈도

2) 심화 분석

- 웹툰 문화에 특이적인 댓글문화에 대해

- 작가에 대한 비난을 받은 경험이 있는 경우 의사에 의한 우울장애 진단, 불안장애, 수면장애 진단 위험이 높았고(adjusted OR 95%CI 1.90 [1.03-3.51], aOR 2.00 [1.02-3.94], aOR 1.908[0.97-3.76]) 수면장애증상(ISI)(aOR 95%CI 2.18[1.27-3.72]) 자살계획 또한 높았다(aOR 95%CI 2.45[1.01-5.93]).

- 작품에 대한 비난을 받은 경험이 있는 경우에는 의사에 의한 우울장애 진단 위험이 높았고(adjusted OR 95%CI 3.94 [1.35-11.49]) 수면장애증상(ISI)(aOR 95%CI 3.79 [1.74-8.24]) 또한 높았다.

- 그리고 마감일정이 적절하지 못하다고 생각하는 경우 우울장애, 불안장애, 수면장애 진단 위험이 높았고(adjusted OR 95%CI 2.94 [1.40-6.17], aOR 4.09 [1.65-10.11], aOR 2.78[1.22-6.33]) 수면장애증상(ISI)(aOR 95%CI 2.45[1.36-4.42])이 높았다.

IV. 결론

- 웹툰 작가들의 특이적인 노동환경은 웹툰 작가들은 마감이라는 계약 조건이 곧 근로조건이 되는 구조와 관행과 댓글문화라고 불리는 특이한 관계성을 가지며, 웹툰 산업 자체의 폭발적인 성장과 더불어 진입장벽이 낮아지며 무한 경쟁에 노출되는 등 일반적인 근로자와는 다른 근로조건 및 환경을 가지고 있다.

1) 불안정 노동자

(1) 불안정한 소득

웹툰 작가들은 이전 출판만화 시절과 다르게 새로운 플랫폼이라는 노동환경 속에서 더욱 심화된 불안정을 경험한다. 이들은 어느 한 출판사나 작가의 문화생으로 소속되는 것이 아니라, 작품 당 계약은 하는 각각의 독립된 계약주체로서 계약 성사 여부에 따라 주요 소득이 결정된다. 따라서 계약이 파기되는 순간 소득은 없어지고, 소위 협상력에 따라 소득의 수준이 크게 변동된다. 일반적으로 플랫폼에서 제시하는 '관행적 시세'에 따라 나의 경력과 작품의 가치와 상관없이 단가가 책정된다. 이러한 단가를 고려하여 한달 생활비를 충족하기 위해서는 계약의 개수를 늘리기도하며, 시세 이상의 계약을 하기 위해서는 작가로서의 능력보다 사업가로서의 협상력이 소득을 결정하게 된다.

(2) 불안정한 미래(고용불안)

보조 작가의 경우 참여하기로 했던 작품이 하루 아침에 었어지면, 그대로 소득을 잃는다. 독립작가 또한 계약이 파기되면 그대로 소득을 잃는 것은 물론, 다음 작품의 재계약 여부가 늘 불안하다. 계약에는 변수가 너무 많고, 그 변수는 작가들이 통제할 수 없는 범위에 있다. 그리고 누구에게나 열려있는 플랫폼의 노동환경은 누구나 작가가 될 수 있고 누구나 플랫폼 내의 좋은 자리에 내 작품을 걸기 위한 경쟁을 하도록 한다. 플랫폼에서 먼저 홍보하고 내세우는 일부 스타 작가를 제외하고는 대부분의 작가는 자신의 페이를 낮추거나 컷수를 늘림으로서 독자나 플랫폼의 선택을 받으려 노력한다. 신입 작가일수록 나중의 성공을 기약하며 적은 금액으로도 계약을 하려하고 그럴수록 경력은 더 이상 작가들의 경쟁력이 되지 못한다. 또한 과도한 노동량과 근골격계 부담이 많은 작업자세, 누구나에게 피드백이 열려있는 댓글들을 통해 신체 및 정신 건강에 영향을 지속적으로 받는 작가들은 이 일을 계속할 수 있을지에 대해서도 불안해한다.

(3) 평등하지 않은 계약관계

작가와 플랫폼은 독립된 계약의 주체로서 서로의 이익을 위해 상생한다. 하지만 이들의 관계는 평등하지 못하다. 하나의 계약이 파기되면 양측 모두에게 피해가 발생하지만 그 피해의 체감 크기는 다르다. 보통 1인 작가들에게 계약 파기는 업무적으로는 향후 1년간의 계획을 전면 수정해야 하며, 개인적으로는 당장에 생활비가 끊길 수도 있는 문제이다. 독립작가들이 일반적으로 단 하나의 작품을 계약하고 그것에 올인하는 한 해를 보내는 것을 감안하면, 이들은 가능하면 계약 파기를 하고 싶지 않은 '절대율'이 될 수 밖에 없다.

또한 플랫폼을 통한 작품 게시는 독자에게 작품이 노출되는 정도가 작품의 성공에 절대적이다. 이러한 프로모션이라는 제도는 작품의 성공에 대한 파급력이 크고, 이를 놓칠

수 없는 작가는 플랫폼의 요구에 가능한 맞출 수 밖에 없다. 프로모션에서 제외되지 않기 위해 플랫폼의 요구를 대부분 수용하고, 원치 않는 요구를 거절할 때 프로모션에서 불이익을 주진 않을까 불안해하는 이러한 관계는 절대로 평등한 갑을관계가 될 수 없다.

2) 예술 노동자

(1) 마감, 그 절대적인

어느 직장인이나 마감은 존재한다. 어떠한 업무든 끝은 존재하고 그 마감을 위해 수많은 직장인들은 계획을 짜고 맞추기 위해 매우 노력한다. 하지만 그러한 작가들에게 마감의 유독 숨막히게 느껴지는 것은 단순히 마감 그 자체가 문제가 아니라는 점이다.

첫 번째로 작가들에게 마감의 가장 큰 압박감이 느껴지는 것은 업무의 끝이 작가 자신의 창의성에서 나온다는 것이다. 예술의 혼을 불태워 새로운 것을 창작해 내는 것 자체만으로도 쉽지 않은 일인데 시간의 제약이 있다. 단순하게 손을 움직이기만 해서, 쉬지 않고 지속하기만 해서 그 마감을 이루어낼 수 없다. 두 번째로 웹툰 작가들의 마감은 일주일마다 찾아온다. 창의성의 발현과 후반작업을 겨우 마쳐냈는데, 또 매주 다시 시작된다. 그 어떤 직종보다 마감의 간격이 짧다. 마지막으로 마감이라는 글자는 그들에게 굉장히 절대적이다. 단순히 계약위반의 문제를 떠나, 마감을 지키지 못하는 것을 세상이 무너지는 일이라고 여긴다. 일반적으로 예술가는 세상 자유롭고 얽매이는 게 없을 것 같지만, 이들은 그 누구보다 규칙적으로 마감을 지키기 위해 모든 일상을 통제하고 마감을 기준으로 삶을 설계한다. 마감을 지키기 위해 먹고 자는 시간 뿐만 아니라 병원을 가거나 은행을 가는 아주 최소한의 생활을 위한 시간도 내기 어렵다. 마감을 매주 갚아야 하는 사채빚에 비유하며 무조건 지켜야만 하는 것이라 말하며, 지키지 않으면 죄책감을 넘어서 자괴감을 느끼는 웹툰 작가들은 늘 쫓긴다.

(2) 댓글, 현대 예술의 놀이문화

예술은 언제나 가치를 평가받는다. 예술로써 인정받기 위한 평가는 출판문화 또한 예외가 없었고, 그 시기에는 출판사를 통한 팬레터 혹은 전문가의 비평으로 이루어졌다. 플랫폼을 통해 웹툰으로 변모하면서 가치 평가의 장은 광활한 플랫폼 위에서 이루어지기 시작했다. 대중에게 공개적으로 평가받기에 이르렀다. 하나의 예술을 독자와 작가가 함께 만들어가는 대중문화의 특성으로서 성장하면서 이것은 작가 개인에게는 불특정 다수에게 무분별한 노출로 이어졌다. 건전하고 건강한 가치 평가를 넘어 즉각적이고 자극적이며 혹은 단순한 놀이로 비평과 비난이 혼재되고, 그러한 무대에 무방비로 노출되는 웹툰 작가들은 보호장치 없이 심리적 타격을 받게 되었다.

3) 예술을 하는 자영업자

독립된 계약을 하는 웹툰 작가들은 개인사업자로서 분류가 된다. 이들은 계약에 관한 사항에 대해 계약주체로서 모든 것을 알아야 함에도 그에 대한 정보를 얻거나 교육받기 쉽지 않고, 스스로 알아서 공부하고 찾아봐야 제대로 된 계약을 할 수가 있다. 계약 내용에 대해 제대로 한 것인지 아닌지 확인할 수 있는 방법도 잘 모르며, 이를 다른 작가와 논의하고 공개하면 계약상 비밀 유지 조항을 위반한 것이라고 하고, 공정거래위원회에서는 개인사업자들의 담합이라고 하는데, 스스로가 어떤 불법행위를 하는 것인지조차 가늠하기 어려

운 것이 현실이다. 앞선 내용은 당연히 개인사업자로서 해야 하는 당연한 업무의 일환이다. 하지만 웹툰작가들은 스스로를 사업주라고 생각하기보다는 예술을 업으로 하는 직업인에 가깝다. 반복되는 일주일을 온전히 그림만 그리기에도 바쁜 사람들이 계약에 대해 공부하고 정보를 얻으러 다니고 스스로를 홍보하며 영업도 해야 한다. 객관적인 업무량을 가지고 있는 타 플랫폼의 보다 단순한 노동력 제공과는 다르게 끊임없이 스스로를 성장시켜야 하는 예술가적 업무를 하면서 사업주의 역할을 모두 수행하는 웹툰 작가는 그 경계선에서 늘 위태롭다.

- 이러한 구조 안에서 성공적으로 업무를 수행하기 위하여 스스로의 건강을 돌보는 시간을 확보하지 못하고, 웹툰 작가들은 신체적 질환 뿐만 아니라 정신과적 질환에도 상당수 노출되어 있다.

1) 신체적 건강 문제

장시간 앉아서 작업하는 환경은 필연적으로 근골격계 질환을 유발한다. 하지를 제외한 모든 부위에서 근골격계 통증을 호소하고, 특히 장시간 모니터를 바라보며 작업하면서 목 통증을 가장 호소하며, 더불어 안구건조증 또한 가장 많은 작가들이 호소하는 질병이었다. 또한 마감을 위해 시간 싸움을 하며 화장실 가는 시간이 아까워서 참다가 혹은 스트레스로 인해 방광염에 이환되는 경우도 많으며, 불규칙한 식사습관 등으로 위장장애를 겪는 일도 흔하다.

2) 정신적 건강 문제

근골격계 질환 다음으로 가장 많은 빈도의 질환 이환율을 보인 것은 우울증, 수면장애, 불안장애 등의 정신적 질환이다. 이는 의사에게 진단받은 것 이외에도 구조적 설문지를 통해서도 확인되었으며, 작가들 사이에서는 정신질환 하나쯤은 작가라면 누구에게나 있는 것이라는 우스갯소리까지 있다고 말한다. 이는 2021년 정신건강실태조사에서 보고된 우울장애 평생유병률 7.7%, 불안장애 9.3%, 자살 생각/계획/시도 10.7%/2.5%/1.7%에 비하면 상당히 높은 수준이며, 특히 자살 시도라는 응급상황이 높은 빈도로 보고되는 것은 시급한 개입이 필요한 지점임을 보여준다.

연관성 분석을 통해 댓글 및 마감을 부정적으로 느낄수록 정신질환 진단의 발생률이 높아지는 것은 이러한 문제가 실태조사에서 그칠 것이 아니라 적극적으로 시스템적으로 접근하여 개입을 해야함을 보여준다. 앞서 이야기한 것처럼 댓글이나 마감의 존재는 무조건 없앨 수도 없는 웹툰의 정체성과 밀접하게 관련되어있는 문화적 특성이다. 하지만 이것을 방치한다면 웹툰 작가들의 건강권에 상당한 위협이 될 수 있으므로 작가들 개인적인 회피 방식이 아니라 시스템적으로 모든 작가들에게 도움이 될 수 있는 접근 방식을 고려하여 개입해야 할 문제이다.

V. 개선방안

- 플랫폼을 통해 성장한 산업구조의 특징으로 누구나 진입이 가능해지며, 무한 경쟁의 구조 안에서 개인 작가가 스스로 노동 환경을 조절하는 것은 쉽지 않다. 따라서 이번 실태 조사를 통하여 확인된 문제적 노동환경을 개선할 필요가 있다.

1) 지금 바로 관행을 없앨 수 없다면 강도부터 낮춰야 한다. (노동량 감소)

현재 웹툰 작가들 사이에서 '기본'이라고 하는 노동량 자체가 수준이 매우 높다. 이는 업계에서 이미 형성된 일종의 '기준'으로 작가 개인이 조정할 수 없다. 이러한 기본 노동량은 '한 회당 70컷이상, 주 1회 업로드'를 기준으로 하고 있으나 이는 스토리구성과 콘티작성, 스케치, 펜터치, 채색, 대사편집 등의 세부 작업으로 나누어 보면 '하루 8시간 주 5일' 작업을 하고서는 완성할 수 없다. 현재의 기본 업무량은 작가 개인이 매일의 장시간 근로와 휴일에도 작업을 하고, 마감 전날에는 밤을 새야 완성할 수 있는 수준인 것이다.

노동의 강도는 단순히 컷 수를 제한한다고 해서 해결될 수 있는 문제는 아니다. 한 회에 보여지는 컷 수는 작품의 흐름상 작가의 의도와 함께 고민되어야 하는 중요한 문제임에도 불구하고, 현재 기본 노동량의 절대량을 좌우하는 요소로서 현재 직면한 노동강도의 조절의 측면에서는 가장 먼저 제안될 수 있는 방안이다. 현재 노동강도가 개선이 되고 단순한 컷수 조절로 인해 파생되는 부작용들을 차후로 개선해 나가며 보다 나은 노동 환경을 구축해 나가야 한다.

2) 주최자는 책임이 필요하다 (플랫폼의 역할 : 댓글 관리)

웹툰 플랫폼은 새로운 예술 장르의 장을 만들어냈다. 그리고 이러한 무대를 제공한 플랫폼에는 그에 따라 발생하는 기대하지 않은 효과에 대해서도 책임감을 가져야 한다. 단순히 웹툰을 게시할 수 있는 공간을 제공하는 것으로 업무를 다하는 것이 아니라, 기획자로서 그리고 주최자로서 그로 인해 파생되는 문제에 대해서도 가장 주체적으로 인지하고 개입해야만 한다. 특히 실시간 대중문화로서 웹툰이 성장한 만큼 그로 인한 댓글의 존재는 웹툰이라는 예술의 특이되기도 하고 실이 될 수도 있는 하나의 특성이다. 따라서 존재 자체가 평가와 분리될 수 없는 예술인들에게 이러한 문화는 피할 수도 없지만 그렇다고 이대로 감내하기에는 어려운 대상이며, 이것을 중재해줄 장치는 시스템적으로 필요하다. 현재 다양한 플랫폼에서 댓글창 없애기, 혹은 무분별한 댓글 정리 등의 다양한 방법을 시도하고 있으나 이것은 단순한 문제가 아니기 때문에 보다 장기적인 관점에서 정착시킬 수 있는 장치로서 발전시켜야 한다. 또한 이러한 제도를 운영하는 것 자체에도 상당한 인력과 시간 등의 비용이 발생하기 때문에 단순히 플랫폼의 선의에 의한 제도로만 기대한다면 언젠가 상황에 따라 사라질 수 있는 위험이 있다. 따라서 웹툰 작가들의 건강권을 최우선으로 할 수 있는 장치로서 정착시켜야 할 것이다.

3) 불안정성을 낮추는 최소한의 표준 (표준계약서와 그에 대한 교육)

플랫폼 경제가 활성화되면서 불안정 노동에 대한 문제는 웹툰 뿐만 아니라 여러 직종에서 나타나고 있다. 이것은 다양한 이해 관계에 따라 실제로 일을 더 많이 하고 돈을 더 벌고 싶은 사람도 있고, 최대한 집중 투자를 통해 고효율의 실적을 추구하는 사람도 있을 수 있다. 여기에서 중요한 점은 개인의 선택에 의해 추구하는 목표는 모두가 다를 수 있고

그 방법도 자유로워야 하지만, 가장 최악의 시나리오에 대해서는 최소한의 하한을 정할 수 있어야 한다는 것이다. 모든 상황이 좋을 때 누구든 자유롭게 일하는 방식을 선택할 수 있겠지만, 일하기 힘든 시기에서도 견뎌낼 수 있는 상황을 마련하는 것으로써 함께 일하는 환경에서 서로 상생할 수 있다. 그러한 환경 조성의 기본이 표준계약서의 공식화가 될 수 있겠다. 현재 웹툰업계의 '표준'이라는 것에 대해 공개적으로 논의하기도 어려운 상황이며, 신입작가들은 무엇이 표준인지도 모르고 있다. 투명하게 정보를 접할 수 있도록 하고, 또한 플랫폼과 작가들의 계약은 정보의 비대칭이 절대적으로 차이가 크기 때문에 플랫폼이 설명의 의무를 더욱 다할 수 있도록 해야 한다. 또한 기본적인 계약의 조건부터 파생되는 효과 등의 계약 주체로서의 역량을 키우게 하기 위해서 협회 등을 통해서 교육 환경을 조성해야 한다. 예술가로서 역량을 키우기에도 부족한 시간에서 계약 주체로서의 최소한의 정제된 정보를 얻을 수 있는 통로를 마련해주어야 한다.

부록

[부록 1] 기초 통계 결과

<부록 표 1> 연구 대상자의 기본 특성

항목	대상자 수 (%)
전체	320
성별	
남성	86 (26.88)
여성	234 (73.13)
연령	
20대	85 (26.56)
30대	184 (57.5)
40대	41 (12.81)
50대	9 (2.81)
60대	1 (0.31)
결혼 상태	
비혼/미혼	237 (74.06)
기혼	80 (25)
기타 (사별, 이혼)	3 (0.94)
맞벌이 여부	
예	63 (25.93)
아니오	180 (74.07)
학력	
고졸이하	39 (12.19)
전문대졸/대졸	267 (83.44)
대학원이상	14 (4.38)

<부록 표 2> 연구 대상자의 고용 및 계약 형태

항목	대상자 수 (%)
최근 1년 계약 형태	
작품 당 연재 계약	163 (55.63)
한시적 계약 (인적 용역 제공)	24 (8.19)
근로계약	52 (17.75)
개인사업자 (작가 개인사업자 등록)	36 (12.29)
비계약형태	14 (4.78)
계약 없음	4 (1.37)
계약 당사자	
플랫폼과 직접 계약	117 (48.95)
에이전시와 계약	75 (31.38)
스튜디오와 계약	30 (12.55)
기타 회사와 계약	17 (7.11)
활동분야	
독립작품	126 (43)
스토리작가	91 (31.06)
작화가(선화, 채색, 배경 등)	76 (25.94)

<부록 표 4> 소득 및 생활 임금

항목	대상자 수 (%)
월 최대소득	
200만원 미만	44 (15.02)
200만원-400만원 미만	151 (51.54)
400만원-600만원 미만	60 (20.48)
600만원 이상	38 (12.97)
월 최소 소득	
50만원 미만	66 (22.53)
50만원-100만원 미만	120 (40.96)
100만원-200만원 미만	67 (22.87)
200만원 이상	40 (13.65)
소득과 지출이 균형을 이루는 것이 쉬운가	
매우 쉽다	9 (3.07)
대체로 쉽다	41 (13.99)
약간 쉽다	60 (20.48)
약간 어렵다	100 (34.13)
대체로 어렵다	60 (20.48)
매우 어렵다	23 (7.85)

<부록 표 5> 노동 시간 및 작업 수행 시간대

항목	
노동시간	평균 (중위수)
하루 평균 작업시간	9.9 (10)
특정한 날 (마감 전) 하루 작업시간	11.8 (12)
주당 근무 일수	5.7 (6)
주당 근무 시간	51.0 (50)
일 시작하는 시간	대상자 수 (%)
6-10시	199 (62.2)
11-15시	81 (25.3)
21-1시	24 (7.5)
2-5시	9 (2.8)
일 끝나는 시간	대상자 수 (%)
15-19시	93 (29.1)
20-24시	118 (36.9)
1-5시	72 (22.5)
6-10시	26 (8.1)
11-14시	11 (3.4)

<부록 표 6> 노동 강도

질문 항목	대상자 수 (%)
근무시간이 적당한가	
매우 적당하다	10 (3.13)
적당하다	104 (32.5)
적당하지 않다	141 (44.06)
전혀 적당하지 않다	65 (20.31)
육체적 지침	
전혀없다	11 (3.44)
간혹 있다	95 (29.69)
종종 있다	120 (37.5)
항상 있다	94 (29.38)
정신적 지침	
전혀 없다	11 (3.44)

간혹 있다	76 (23.75)
종종 있다	132 (41.25)
항상 있다	101 (31.56)
평균적인 연재 주기	
주 1회	196 (62.82)
주 2회	81 (25.96)
주 3회 이상	20 (6.41)
주 1회 미만(격주, 월간 등)	15 (4.81)
추가적인 SNS 홍보 요구를 받는가	
항상 그렇다	29 (9.29)
종종 그렇다	134 (42.95)
간혹 그렇다	108 (34.62)
전혀 그렇지 않다	41 (13.14)
원하는 휴재 가능한가	
항상 그렇다	15 (4.81)
대부분그렇다	68 (21.79)
가끔 그렇다	82 (26.28)
별로 그렇지 않다	96 (30.77)
전혀 그렇지 않다	51 (16.35)
컷수를 조정할 수 있는가	
항상 그렇다	12 (3.85)
대부분그렇다	33 (10.58)
가끔 그렇다	86 (27.56)
<	120 (38.46)
전혀 그렇지 않다	61 (19.55)
연재 주기 조정할수 있는가	
항상 그렇다	7 (2.24)
대부분그렇다	29 (9.29)
가끔 그렇다	77 (24.68)
별로 그렇지 않다	124 (39.74)
전혀 그렇지 않다	75 (24.04)

<부록 표 7> 마감에 대한 압박감

질문 항목	대상자 수 (%)
업무량에 따른 마감일정이 적절한가 매우 걱정하다 걱정하다 걱정하지 않다 전혀 걱정하지 않다	14 (4.59) 102 (33.44) 149 (48.85) 40 (13.11)
마감 직전에 평소보다 잠들기 어렵다 없음 약간 중간 심함 매우심함	24 (7.87) 38 (12.46) 84 (27.54) 101 (33.11) 58 (19.02)
마감 직전에 평소보다 잠을 유지하기 어렵다 없음 약간 중간 심함 매우심함	38 (12.46) 53 (17.38) 78 (25.57) 85 (27.87) 51 (16.72)
마감 직전에 평소보다 잠에서 쉽게 깬다 없음 약간 중간 심함 매우심함	32 (10.49) 50 (16.39) 90 (29.51) 81 (26.56) 52 (17.05)
마감에 대해 걱정하는 것을 멈추거나 조절할 수가 없다 없음 약간 중간 심함 매우심함	22 (7.21) 56 (18.36) 92 (30.16) 88 (28.85) 47 (15.41)
마감에 대해 초조하거나 불안하거나 조마조마하게 느낀다	

없음	23 (7.54)
약간	55 (18.03)
중간	82 (26.89)
심함	96 (31.48)
매우심함	49 (16.07)
마감직전에 쉽게 짜증이 나거나 쉽게 성을 내게 된다	
없음	22 (7.21)
약간	62 (20.33)
중간	80 (26.23)
심함	76 (24.92)
매우심함	65 (21.31)
마감기간이 아닌 때에도 마감에 대해 생각하면 두근거린다	
없음	31 (10.16)
약간	63 (20.66)
중간	94 (30.82)
심함	85 (27.87)
매우심함	32 (10.49)

<부록 표 8> 노력 보상 불균형 평가 (ERI)

질문 항목	빈도 (%)
나는 작업량이 많아 항상 시간에 쫓긴다	
매우그렇다	56 (18.36)
그렇다	150 (49.18)
아니다	81 (26.56)
전혀아니다	18 (5.9)
나는 일하다가 중단되거나 방해를 받는 경우가 많다	
매우그렇다	39 (12.79)
그렇다	150 (49.18)
아니다	100 (32.79)
전혀아니다	16 (5.25)
나는 일을 하는데 있어 책임이 막중하다	
매우그렇다	100 (32.79)
그렇다	137 (44.92)

아니다	55 (18.03)
전혀아니다	13 (4.26)
나는 자주 근무시간을 넘겨서까지 일하도록 압박을 받는다	
매우그렇다	53 (17.38)
그렇다	123 (40.33)
아니다	110 (36.07)
전혀아니다	19 (6.23)
나의 일은 신체적으로 힘들다	
매우그렇다	76 (24.92)
그렇다	148 (48.52)
아니다	64 (20.98)
전혀아니다	17 (5.57)
지난 수년 동안 나의 일은 점점 더 힘들어졌다	
매우그렇다	64 (20.98)
그렇다	139 (45.57)
아니다	90 (29.51)
전혀아니다	12 (3.93)
나는 플랫폼/에이전시로부터 제대로 존중을 받고 있다	
매우그렇다	20 (6.67)
그렇다	192 (64)
아니다	80 (26.67)
전혀아니다	8 (2.67)
나는 동료작가로부터 제대로 존중을 받고 있다	
매우그렇다	34 (11.33)
그렇다	180 (60)
아니다	76 (25.33)
전혀아니다	10 (3.33)
나는 어려움에 처했을 때 적절한 지원을 받는다	
매우그렇다	16 (5.33)
그렇다	138 (46)
아니다	122 (40.67)
전혀아니다	24 (8)

<p>나는 계약을 맺은 대상으로부터 부당한 대우를 받고 있다</p> <p>매우그렇다</p> <p>그렇다</p> <p>아니다</p> <p>전혀아니다</p>	<p>13 (4.33)</p> <p>72 (24)</p> <p>184 (61.33)</p> <p>31 (10.33)</p>
<p>나의 일은 더 나은 조건으로 다음 계약을 진행할 전망이 나쁘다</p> <p>매우그렇다</p> <p>그렇다</p> <p>아니다</p> <p>전혀아니다</p>	<p>25 (8.33)</p> <p>100 (33.33)</p> <p>151 (50.33)</p> <p>24 (8)</p>
<p>나의 근무 조건에 바람직하지 못한 변화가 있었거나 있을 것으로 예상된다</p> <p>매우그렇다</p> <p>그렇다</p> <p>아니다</p> <p>전혀아니다</p>	<p>19 (6.33)</p> <p>118 (39.33)</p> <p>137 (45.67)</p> <p>26 (8.67)</p>
<p>나의 직업은 안정적이지 못하다.</p> <p>매우그렇다</p> <p>그렇다</p> <p>아니다</p> <p>전혀아니다</p>	<p>90 (30)</p> <p>153 (51)</p> <p>51 (17)</p> <p>6 (2)</p>
<p>나의 현재 계약상태나 작가로서의 위치는 내 교육 및 경력 수준에 적절하다</p> <p>매우그렇다</p> <p>그렇다</p> <p>아니다</p> <p>전혀아니다</p>	<p>15 (5)</p> <p>138 (46)</p> <p>127 (42.33)</p> <p>20 (6.67)</p>
<p>나의 모든 노력과 업적을 고려할 때 나의 활동 분야 내에서 제대로 존중과 위신을 얻고 있다</p> <p>매우그렇다</p> <p>그렇다</p> <p>아니다</p> <p>전혀아니다</p>	<p>9 (3)</p> <p>145 (48.33)</p> <p>126 (42)</p> <p>20 (6.67)</p>

<p>나의 모든 노력과 업적을 고려할 때 나의 일의 전망은 적절하다</p> <p>매우그렇다 그렇다 아니다 전혀아니다</p>	<p>15 (5) 127 (42.33) 137 (45.67) 21 (7)</p>
<p>나의 모든 노력과 업적을 고려할 때 나의 수입은 적절하다</p> <p>매우그렇다 그렇다 아니다 전혀아니다</p>	<p>14 (4.67) 99 (33) 151 (50.33) 36 (12)</p>
<p>나는 흔히 일하면서 시간에 쫓겨 허둥댄다</p> <p>매우그렇다 그렇다 아니다 전혀아니다</p>	<p>46 (15.08) 154 (50.49) 84 (27.54) 21 (6.89)</p>
<p>아침에 일어나자마자 일에 대한 문제부터 생각하게 된다</p> <p>매우그렇다 그렇다 아니다 전혀아니다</p>	<p>86 (28.2) 139 (45.57) 70 (22.95) 10 (3.28)</p>
<p>일이 끝나면 쉽게 긴장을 풀고 일을 잊을 수 있다</p> <p>매우그렇다 그렇다 아니다 전혀아니다</p>	<p>41 (13.44) 91 (29.84) 132 (43.28) 41 (13.44)</p>
<p>내 가까이 있는 사람들은 내가 일 때문에 너무 많이 희생을 한다고 말한다</p> <p>매우그렇다 그렇다 아니다 전혀아니다</p>	<p>54 (17.7) 141 (46.23) 95 (31.15) 15 (4.92)</p>
<p>일에서 벗어나지 못해서 잠자리에 들어도 일이 마음을 떠나지 않는다</p>	

매우그렇다	63 (20.66)
그렇다	140 (45.9)
아니다	84 (27.54)
전혀아니다	18 (5.9)
오늘 해야 할 일을 미루면 밤에 잠을 이룰 수 없을 것이다	
매우그렇다	53 (17.38)
그렇다	154 (50.49)
아니다	81 (26.56)
전혀아니다	17 (5.57)

<부록 표 9> 업무 수행 중 폭력 경험

항목	빈도 (%)
업무 수행 중 언어적 폭력 경험	41 (13.44)
상사 (플랫폼, 에이전시)	17 (41.46)
직장동료 (동료작가)	9 (21.95)
고객(독자 등)	15 (36.59)
업무 수행중 원치않는 성적관심 경험	24 (7.87)
상사 (플랫폼, 에이전시)	10 (41.67)
직장동료 (동료작가)	10 (41.67)
고객(독자 등)	4 (16.67)
업무 수행중 위협 경험	19 (6.23)
상사 (플랫폼, 에이전시)	9 (47.37)
직장동료 (동료작가)	4 (21.05)
고객(독자 등)	6 (31.58)
업무수행 중 모욕적 행위 경험	46 (15.18)
상사 (플랫폼, 에이전시)	20 (43.48)
직장동료 (동료작가)	8 (17.39)
고객(독자 등)	18 (39.13)
업무수행 중 신체적 폭력 경험	12 (3.96)
상사 (플랫폼, 에이전시)	7 (58.33)
직장동료 (동료작가)	5 (41.67)
고객(독자 등)	0 (0)
업무 수행 중 성희롱 경험	12 (3.97)
상사 (플랫폼, 에이전시)	5 (41.67)
직장동료 (동료작가)	5 (41.67)
고객(독자 등)	2 (16.67)
업무 수행 중 왕따 경험	16 (5.3)
상사 (플랫폼, 에이전시)	7 (43.75)
직장동료 (동료작가)	9 (56.25)
고객(독자 등)	0 (0)

<부록 표 10> 작품에 대한 대중의 반응 및 댓글에 대한 압박감 평가

	빈도 (%)
귀하는 댓글 및 대중의 반응을 어느 정도의 주기로 확인하고 있습니까?	
매시간	15 (5)
매일	85 (28.33)
이틀에 한번	78 (26)
가끔(이틀에 한번보다 적은 빈도로)	82 (27.33)
안한다	40 (13.33)
귀하는 작품에 대해 비난하는 댓글 혹은 대중의 반응을 받아 본 적이 있습니까?	
있다	231 (77)
없다	69 (23)
귀하는 작품이 아닌 귀하에 대해 비난하는 댓글 혹은 대중의 반응을 받아 본 적이 있습니까?	
있다	149 (49.67)
없다	151 (50.33)
댓글 및 대중의 반응이 귀하에게 어느 정도의 영향을 미친다고 생각합니까?	
전혀 영향이 없다	15 (5)
어느 정도 신경 쓰인다	134 (44.67)
많이 신경 쓰인다	110 (36.67)
불안할 정도로 신경 쓰인다	33 (11)
불안해서 일상생활이 어렵다	8 (2.67)
귀하는 댓글 및 대중의 반응에 대해 플랫폼이나 에이전시에서 관리를 해주어야한다고 생각합니까?	
관리해야하다	229 (76.33)
관리 할 필요 없다	71 (23.67)

<부록 표 11> 건강 행태 및 근골격계 통증 평가

항목	빈도 (%)
귀하는 현재 일반담배(궐련)를 피우고 있습니까? 핀적 없다 피우다 끊었다 현재피우고있다	186 (62) 86 (28.67) 28 (9.33)
귀하는 업무에 집중하기 위한 목적으로 카페인 음료를 섭취하고 있습니까? 예 아니다 술을 얼마나 자주 마십니까? 최근 1년간 전혀 마시지 않음 한달에 한번 미만 한달에 한번 정도 한달에 2-4번 1주일에 2-3번 1주일에 4번이상	258 (86) 42 (14) 55 (18.33) 72 (24) 67 (22.33) 71 (23.67) 28 (9.33) 7 (2.33)
평소 술을 마시는 날 몇 잔정도 마십니까? 1~2잔 3~4잔 5~6잔 7~9잔 10잔이상	142 (47.33) 86 (28.67) 34 (11.33) 20 (6.67) 18 (6)
한 번의 술자리에서 소주, 양주 구분 없이 각각의 술잔으로 7잔(또는 맥주 5캔 정도) 이상을 마시는 횟수는 어느 정도입니까? 전혀 마시지 않음 한달에 한번 미만 한 달에 한번 일주일에 한 번 거의 매일	122 (40.67) 91 (30.33) 58 (19.33) 25 (8.33) 4 (1.33)
귀하는 식사를 매일 정해진 시간에 하십니까? 항상 그런 편이다	52 (17.33)

보통이다	132 (44)
아닌 편이다	116 (38.67)
고강도운동	
예	91 (30.33)
아니오	209 (69.67)
중강도 운동	
예	122 (40.67)
아니오	178 (59.33)
주관적 건강	
매우 좋음	7 (2.33)
좋음	53 (17.67)
보통	138 (46)
나쁨	77 (25.67)
매우나쁨	25 (8.33)
근골격계 통증	
목	220 (74.32)
어깨	203 (68.58)
허리	203 (68.58)
팔	165 (55.74)
손/손목	198 (66.89)
하지	107 (36.15)
통증정도	
통증없음	71 (23.99)
약간	101 (34.12)
중간	68 (22.97)
심함	50 (16.89)
극심함	6 (2.03)

<부록 표 12> 의사에게 진단 받은 질병 빈도

의사에게 진단받은 질병	빈도
안구건조증	92
우울증	54
그외	49
수면장애	44
불안장애,공황장애	43
소화기계질환	37
방광염	32
고혈압	21
강박장애	17
양극성장애	14
PTSD	13
이상지질혈증	11
당뇨	7
암	6
만성간염	6
간경변증	2
협심증	0

<부록 표 13> 정신건강 평가 (PHQ-9)

정신건강 설문	빈도 (%)
우울증 (PHQ-9)	
기준 미만	181 (71.26)
기준 초과	73 (28.74)
불면증 (ISI)	
기준 미만	211 (71.77)
기준 초과	83 (28.23)
자살생각 경험	
예	51 (17.35)
아니오	243 (82.65)
자살계획 경험	
예	25 (8.5)
아니오	269 (91.5)
자살시도 경험	
예	12 (4.08)
아니오	282 (95.92)

[부록 2] 설문지

웹툰 작가의 노동환경과 정신건강 실태조사 연구를 위한 설문조사

안녕하십니까?

본 설문조사는 『웹툰 작가의 노동조건과 그에 따른 정신건강 실태 연구』에 대한 기초 자료 확보를 위해 전 웹툰 작가를 대상으로 온라인으로 실시하는 조사입니다. 본 연구에서는 웹툰 작가의 노동환경 특수성을 적절하게 반영한 직무스트레스 측정도구를 개발·활용하고, 웹툰 작가의 정신건강을 포함한 건강상태 자료를 수집하여 웹툰 작가의 건강에 영향을 미치는 유해한 노동환경을 확인하고자 합니다. 이는 수정이 필요한 노동 조건을 제시하고 해결 및 관리방안을 수립하는데 근거자료로 활용될 수 있을 것으로 기대됩니다.

2022년 9월까지 설문이 진행될 예정이며, 설문지 응답에 제한 시간이나 조건은 없으나, 전체 응답 시에 30분 정도 소요될 것으로 예상됩니다.

이 설문은 기본적으로 무기명으로 처리되며 개인 식별이 불가능하도록 설계되었으므로, 개인 식별이 가능한 정보는 기입하지 말아주시길 바랍니다.

귀하의 설문 작성으로 어떠한 불이익도 발생하지 않을 것이며, 결과는 연구에 참여하는 연구원 외에는 누구도 접근할 수 없습니다. 설문 결과는 연구책임자의 관리 하에 연구종료(2022년 12월 31일) 이후 3년간 보안 장치로 보관되며 이후 즉시 폐기됩니다. 이는 연구와 관련된 생명윤리 관련법에 의하여 보장됩니다.

이외 이 연구는 귀하의 권리, 안전, 복지를 보호할 책임이 있는 한양대학교 기관생명윤리위원회에 의해 승인되었으며, 귀하의 권익 보호 및 연구 윤리에 대한 문의가 있을 경우, 한양대학교 기관생명윤리위원회에 연락하시길 바랍니다.

연구 목적, 방법 등을 충분히 이해하였고, 설문 작성에 동의하시고, 설문 결과가 절차에 따라 연구원에게 제공되고 연구에 활용되는데 동의하신다면, 아래에 예에 표시(✓)하시고 설문을 작성해 주시기 바랍니다.

2021년 __월 __일

조사의 목적을 이해하고 설문 작성에 동의하십니까? 예 아니오

2022년 03월 일

연구책임자 :

설문조사기관:

연락처 :

A. 기초 인적 사항

출생년도 (4자리)		성별	<input type="checkbox"/> 여 <input type="checkbox"/> 남	키 몸무게	_____cm _____kg
결혼상태	<input type="checkbox"/> 비혼/미혼 <input type="checkbox"/> 기혼 <input type="checkbox"/> 기타(사별, 이혼)			(기혼자만) 맞벌이 여부	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오
부양가족 수					
최종학력	<input type="checkbox"/> 고졸 이하 <input type="checkbox"/> 전문대졸/대졸 <input type="checkbox"/> 대학원 이상				

1. 최근 1년 동안 체결했거나 유지중인 계약은 어떤 형태에 해당합니까?

- ① 작품 당 연재계약으로 작업
- ② 인적 용역을 제공하는 한시적 계약
- ③ 근로계약으로 작업
- ④ 개인사업자로 작업(작가 개인사업자 등록)
- ⑤ 비계약 형태로 작업
- ⑥ 계약 없음

2. (1.문항의 ①~③ 응답자) 귀하와 계약을 맺은 주체는 어떤 대상자에 해당합니까?

- ① 플랫폼과 직접 계약
- ② 에이전시와 계약
- ③ 스튜디오와 계약
- ④ 기타 회사와 계약

3. 귀하의 주된 활동분야는 어떤 형태에 해당합니까?

- ① 독립작품
- ② 스토리작가
- ③ 작화가(선화, 채색, 배경, 기타 보정효과 등)

4. 최근 1년 총 연간 소득은 대략 얼마입니까?

(소득액) _____만원

5. 최근 1년 동안 가장 많은 소득이 있었던 달의 월 소득은 어디에 해당합니까?

- ① 200만원 미만
- ② 200만원~ 400만원 미만
- ③ 400만원~ 600만원 미만
- ④ 600만원 이상

6. 최근 1년 동안 가장 적은 소득이 있었던 달의 월 소득은 어디에 해당합니까?

- ① 50만원 미만

- ② 50만원~ 100만원 미만
- ③ 100만원~ 200만원 미만
- ④ 200만원 이상

7. 전반적으로 귀댁의 한 달 총 소득(가족 구성원 합산 가구 소득)으로 수입과 지출의 균형을 맞추는 일은 어떻습니까?

- ① 매우 쉽다
- ② 대체로 쉽다
- ③ 약간 쉽다
- ④ 약간 어렵다
- ⑤ 대체로 어렵다
- ⑥ 매우 어렵다

B. 직업적 특성

***다음은 노동시간에 관한 질문입니다.**

1. 귀하의 실제 작업시간은 하루 평균 몇 시간입니까? (식사시간, 출퇴근 시간 제외)

(예시: 자는 시간 4시간, 출퇴근 대략 1시간, 점심저녁 식사시간 합 대략 2시간, 쉬는 시간 총합 1시간, 그 나머지 작업 = 대략 16시간)

(하루) _____ 시간

2. 귀하의 일주일 업무과정 중 최대 작업량을 수행하는 특정한 날(예: 마감 직전 날)의 평균적인 연속 작업시간은 몇 시간입니까?

_____ 시간

3. 귀하는 주로 일주일에 며칠을 일하십니까?

(주) _____ 일

4. 귀하는 **일주일에** 총 몇 시간을 일하십니까? (하루 8시간, 일주일 5일 근무 시 40시간으로 응답)

(주) _____ 시간

5. 귀하의 일과 중 주로 일을 **시작하는** 시간은 몇 시입니까?

- ① 1시
- ② 2시
- ③ 3시
- ④ 4시
- ⑤ 5시
- ⑥ 6시
- ⑦ 7시
- ⑧ 8시
- ⑨ 9시

- ⑩ 10시
- ⑪ 11시
- ⑫ 12시
- ⑬ 13시
- ⑭ 14시
- ⑮ 15시
- ⑯ 16시
- ⑰ 17시
- ⑱ 18시
- ⑲ 19시
- ⑳ 20시
- ㉑ 21시
- ㉒ 22시
- ㉓ 23시
- ㉔ 24시

6. 귀하의 일과 중 주로 일을 끝내는 시간은 몇 시입니까?

- ① 다음날 1시
- ② 다음날 2시
- ③ 다음날 3시
- ④ 다음날 4시
- ⑤ 다음날 5시
- ⑥ 다음날 6시
- ⑦ 다음날 7시
- ⑧ 다음날 8시
- ⑨ 다음날 9시
- ⑩ 10시
- ⑪ 11시
- ⑫ 12시
- ⑬ 13시
- ⑭ 14시
- ⑮ 15시
- ⑯ 16시
- ⑰ 17시
- ⑱ 18시
- ⑲ 19시
- ⑳ 20시
- ㉑ 21시
- ㉒ 22시
- ㉓ 23시
- ㉔ 24시

7. 귀하가 작품을 계약하기 전 작품 비축 및 준비에 사용하는 기간은 얼마나 됩니까?
 _____개월

8. 귀하의 근무시간이 가정생활이나 사회생활을 하기에 적합합니까?
- ① 매우 적합하다
 - ② 적합하다
 - ③ 적합하지 않다
 - ④ 전혀 적합하지 않다

***다음은 노동강도에 관한 질문입니다.**

9. 평소 귀하의 업무가 얼마나 힘든지 다음 중 가장 가까운 숫자에 ○표시하고, 숫자를 기입해주세요.

* 숫자는 힘듦의 정도를 의미하는 보그 스케일(Borg scale)로, 6-20까지의 범위를 가집니다.
 (예. 8-약함, 10-중간정도, 12-약간힘듦, 15-많이힘듦, 17-매우힘듦)

6(아주 편함) 13(힘듦) 20(최대 힘듦)

10. 귀하는 업무 후에 육체적/정신적으로 지치는 경우가 얼마나 자주 있습니까?

- 10-1. 육체적으로
- ① 전혀없다 ② 간혹있다 ③ 종종있다 ④ 항상있다
- 10-2. 정신적으로
- ① 전혀없다 ② 간혹있다 ③ 종종있다 ④ 항상있다

11. 귀하가 심각한 피로를 느끼지 않으려면, 현재 업무량(속도)의 몇 %로 줄여야 합니까?
 현재의 업무량(또는 노동시간)을 100이라 할 때 ()%로 줄여야 한다.

12. 귀하의 노동 강도가 높이는 가장 큰 이유 무엇이라고 생각합니까? (중복 두가지 선택가능)

- ① 한 회당 그려야하는 컷수가 많아서
- ② 연재 주간이 짧아서
- ③ 독자들의 긍정적/부정적 피드백이 즉각적이어서
- ④ 플랫폼, 제작사의 압박 때문에
- ⑤ 다른 작가와의 경쟁때문에
- ⑥ 웹툰 특성상 선화 작업 이후 후반 채색 작업이 많으므로
- ⑦ 연재하는 작품이 여러개이므로
- ⑧ 작품에 대한 순수한 완성도와 작품성을 추구하기 위해

***다음은 노동량에 관한 질문입니다.**

13. 귀하의 현재 작품의 평균적인 연재 주기는 어떻게 됩니까?

- ① 주 1회

- ② 주 2회
- ③ 주 3회 이상
- ④ 주 1회 미만 (격주, 월간 등)

14. 귀하의 웹툰 작가 활동 경력(년수)는 어떻게 됩니까?
 _____(년)

15. 귀하가 현재 참여중인 웹툰 프로젝트 수는 몇 개입니까?
 _____(개)

16. 귀하가 참여중인 웹툰에서 평균적으로 한 화 당 요구되는 컷 수는 얼마입니까?
 _____(컷)

17. 귀하가 적절하다고 생각하는 평균적인 한 화 당 컷수는 얼마입니까?
 _____(컷)

18. 귀하는 작품 작업 이외의 홍보나 마케팅을 위한 추가 노동(SNS 홍보 혹은 썸네일 작업 등)을 요청 받아 수행한 적이 있습니까?

- ① 항상 그렇다
- ② 종종 그렇다
- ③ 간혹 그렇다
- ④ 전혀 그렇지 않다

***다음은 노동 재량권에 관한 질문입니다.**

19. 귀하는 스스로 원할 때 휴재를 할 수 있는 권한이 있습니까?

- ① 항상 그렇다
- ② 대부분 그렇다
- ③ 가끔 그렇다
- ④ 별로 그렇지 않다
- ⑤ 전혀 그렇지 않다

20. 귀하는 스스로 원할 때 컷 수를 조정 할 수 있는 권한이 있습니까?

- ① 항상 그렇다
- ② 대부분 그렇다
- ③ 가끔 그렇다
- ④ 별로 그렇지 않다
- ⑤ 전혀 그렇지 않다

21. 귀하는 스스로 원할 때 연재 주기를 조정할 수 있는 권한이 있습니까?

- ① 항상 그렇다

- ② 대부분 그렇다
- ③ 가끔 그렇다
- ④ 별로 그렇지 않다
- ⑤ 전혀 그렇지 않다

***다음은 마감과 업무 긴장도에 관한 질문입니다.**

22. 귀하의 업무량에 따른 마감일정은 걱정하다고 생각합니까?

- ① 매우 걱정하다
- ② 걱정하다
- ③ 걱정하지 않다
- ④ 전혀 걱정하지 않다

23.~29. 아래의 내용 중 귀하에 해당하는 내용에 표시해주세요.

23. 마감 직전에 평소보다 잠들기 어렵다	(1)없음	(2)약간	(3) 중간	(4)심함	(5)매우 심함
24. 마감 직전에 평소보다 잠을 유지하기 어렵다	(1)없음	(2)약간	(3) 중간	(4)심함	(5)매우 심함
25. 마감 직전에 평소보다 잠에서 쉽게 깬다.	(1)없음	(2)약간	(3) 중간	(4)심함	(5)매우 심함
26. 마감에 대해 걱정하는 것을 멈추거나 조절할 수가 없다.	(1)없음	(2)약간	(3) 중간	(4)심함	(5)매우 심함
27. 마감에 대해 초조하거나 불안하거나 조마조마하게 느낀다.	(1)없음	(2)약간	(3) 중간	(4)심함	(5)매우 심함
28. 마감직전에 쉽게 짜증이 나거나 쉽게 성을 내게 된다	(1)없음	(2)약간	(3) 중간	(4)심함	(5)매우 심함
29. 마감 기간이 아닌 때에도 마감에 대해 생각하면 두근거린다.	(1)없음	(2)약간	(3) 중간	(4)심함	(5)매우 심함

30. 아래와 같은 사항에 대해 해당하는 정도를 표시하여 주시기 바랍니다.

- 1) 나는 작업량이 많아 항상 시간에 쫓긴다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 2) 나는 일하다가 중단되거나 방해받는 경우가 많다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 3) 나는 일을 하는데 있어 책임이 막중하다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 4) 나는 자주 근무시간을 넘겨서까지 일하도록 압박을 받는다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 5) 나의 일은 신체적으로 힘들다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 6) 지난 수년 동안 나의 일은 점점 더 힘들어졌다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다

31. 아래와 같은 사항에 대해 해당하는 정도를 표시하여 주시기 바랍니다.

- 1) 나는 흔히 일하면서 시간에 쫓겨 허둥댄다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 2) 아침에 일어나자마자 일에 대한 문제부터 생각하게 된다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 3) 일이 끝나면 쉽게 긴장을 풀고 일을 잊을 수 있다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 4) 내 가까이 있는 사람들은 내가 일 때문에 너무 많이 희생을 한다고 말한다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 5) 일에서 벗어나지 못해서 잠자리에 들어도 일이 마음을 떠나지 않는다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 6) 오늘 해야 할 일을 미루면 밤에 잠을 이룰 수 없을 것이다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다

***다음은 폭력 경험에 관한 질문입니다.**

32. 귀하는 지난 한달 동안 업무 수행 중에 다음과 같은 일을 당한 적이 있습니까?

1)언어폭력 (있었다면) 누구에게 가장 많이 당했습니까?	(1)있다 (1)상사 (플랫폼, 에이전시 등)	(2)없다 (2) 직장 동료 (동료 작가)	(3) 고객 (독자 등)
2) 원하지 않는 성적 관심 (있었다면) 누구에게 가장 많이 당했습니까?	(1)있다 (1)상사 (플랫폼, 에이전시 등)	(2)없다 (2) 직장 동료 (동료 작가)	(3) 고객 (독자 등)
3) 위협 (있었다면) 누구에게 가장 많이 당했습니까?	(1)있다 (1)상사 (플랫폼, 에이전시 등)	(2)없다 (2) 직장 동료 (동료 작가)	(3) 고객 (독자 등)
4) 모욕적 행위 (있었다면) 누구에게 가장 많이 당했습니까?	(1)있다 (1)상사 (플랫폼, 에이전시 등)	(2)없다 (2) 직장 동료 (동료 작가)	(3) 고객 (독자 등)

33. 귀하는 지난 1년 동안(일한지 1년이 안 된 경우는 주된 일을 시작한 이후) 업무 수행 중에 다음과 같은 일을 당한 적이 있습니까?

1)신체적 폭력 (있었다면) 누구에게 가장 많이 당했습니까?	(1)있다 (1)상사 (플랫폼, 에이전시 등)	(2)없다 (2) 직장 동료 (동료 작가)	(3) 고객 (독자 등)
2) 성희롱 (있었다면) 누구에게 가장 많이 당했습니까?	(1)있다 (1)상사 (플랫폼, 에이전시 등)	(2)없다 (2) 직장 동료 (동료 작가)	(3) 고객 (독자 등)
3) 왕따/괴롭힘 (있었다면) 누구에게 가장 많이 당했습니까?	(1)있다 (1)상사 (플랫폼, 에이전시 등)	(2)없다 (2) 직장 동료 (동료 작가)	(3) 고객 (독자 등)

34. 귀하는 댓글 및 대중의 반응을 어느 정도의 주기로 확인하고 있습니까?

- ① 매 시간
- ② 매일
- ③ 이틀에 한번
- ④ 가끔 (이틀에 한번보다 더 적은 빈도로)
- ⑤ 안 한다

35. 귀하는 작품에 대해 비난하는 댓글 혹은 대중의 반응을 받아 본 적이 있습니까?

- ① 있다
- ② 없다

36. 귀하는 작품이 아닌 귀하에 대해 비난하는 댓글 혹은 대중의 반응을 받아 본 적이 있습니까?

- ① 있다
- ② 없다

37. 댓글 및 대중의 반응이 귀하에게 어느 정도의 영향을 미친다고 생각합니까?

- ① 전혀 영향이 없다
- ② 어느 정도 신경 쓰인다
- ③ 많이 신경 쓰인다
- ④ 불안할 정도로 신경 쓰인다
- ⑤ 불안해서 일상생활이 어렵다

38. 귀하는 댓글 및 대중의 반응에 대해 플랫폼이나 에이전시에서 관리를 해주어야한다고 생각합니까?

- ① 관리 할 필요 없다
- ② 관리 해야한다

***다음은 보상에 대한 질문입니다.**

39. 아래와 같은 사항에 대해 해당하는 정도를 표시하여 주시기 바랍니다.

- 1) 나는 플랫폼/에이전시로부터 제대로 존중을 받고 있다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 2) 나는 동료작가로부터 제대로 존중을 받고 있다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 3) 나는 어려움에 처했을 때 적절한 지원을 받는다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 4) 나는 계약을 맺은 대상으로부터 부당한 대우를 받고 있다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 5) 나의 일은 더 나은 조건으로 다음 계약을 진행할 전망이 나쁘다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 6) 나의 근무 조건에 바람직하지 못한 변화가 있었거나 있을 것으로 예상된다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 7) 나의 직업은 안정적이지 못하다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 8) 나의 현재 계약상태나 작가로서의 위치는 내 교육 및 경력 수준에 적절하다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 9) 나의 모든 노력과 업적을 고려할 때 나의 활동 분야 내에서 제대로 존중과 위신을 얻고 있다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 10) 나의 모든 노력과 업적을 고려할 때 나의 일의 전망은 적절하다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다
- 11) 나의 모든 노력과 업적을 고려할 때 나의 수입은 적절하다. ①매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 아니다 ④ 전혀 아니다

C. 건강 행태

40. 귀하는 현재 일반담배(궐련)를 피우고 있습니까?

- ① 핀 적 없다
- ② 피우다 끊었다
- ③ 현재 피우고 있다

41 (40 문항의 ③응답자 만) 하루 흡연량은 얼마나 됩니까?

하루 () 개피

흡연기간 () 년

42. 귀하는 현재 궐련형 전자담배(가열담배, 아이코스, 글로, 릴 등)를 피우고 있습니까?

- ① 핀 적 없다
- ② 피우다 끊었다
- ③ 현재 피우고 있다

43. (49. 문항의 ③응답자 만) 하루 흡연량은 얼마나 됩니까?

하루 () 개피

흡연기간 () 년

44. 현재 니코틴이 포함된 액상형 전자담배를 피우고 있습니까?

- ① 핀 적 없다
- ② 피우다 끊었다
- ③ 현재 피우고 있다

45. 귀하는 업무에 집중하기 위한 목적으로 카페인 음료를 섭취하고 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

46. 커피 혹은 카페인음료를 하루에 얼마나 마십니까?

하루 () 잔

47. 술을 얼마나 자주 마십니까?

- ① 최근 1년간 전혀 마시지 않음
- ② 한 달에 한번 미만
- ③ 한 달에 한번 정도
- ④ 한 달에 2-4번
- ⑤ 1주일에 2-3번 정도
- ⑥ 1주일에 4번 이상

48. 평소 술을 마시는 날 몇 잔정도 마십니까?

(소주, 양주 구분 없이 각각의 술잔으로 계산합니다. 단 캔맥주 1개 (355cc)는 맥주 1.6잔과 같습니다.)

- ① 1-2잔
- ② 3-4잔
- ③ 5-6잔
- ④ 7-9잔
- ⑤ 10잔 이상

49. 한 번의 술자리에서 소주, 양주 구분 없이 각각의 술잔으로 7잔(또는 맥주 5캔 정도) 이상을 마시는 횟수는

어느 정도입니까?

- ① 전혀 마시지 않음
- ② 한 달에 한번 미만
- ③ 한 달에 한번 정도
- ④ 1주일에 한번 정도
- ⑤ 거의 매일

50. 일과 관련되거나 장소 이동에 따른 신체활동은 제외하고, 평소 최소 10분 이상 계속 숨이 많이 차거나 심장이 매우 빠르게 뛰는 고강도의 스포츠, 운동 및 여가 활동을 하십니까? ※ 예: 달리기, 줄넘기, 등산, 농구 시합, 수영, 배드민턴 등

- ① 예 ② 아니오

51. 평소 일주일동안 고강도의 스포츠, 운동 및 여가 활동을 며칠 하십니까?

일주일에서 _____ 일

52. 평소 하루에 고강도의 스포츠, 운동 및 여가 활동을 몇 분 하십니까?

하루에서 _____ 분

53. 일과 관련되거나 장소 이동에 따른 신체활동은 제외하고, 평소 최소 10분 이상 계속 숨이 약간 차거나 심장이 약간 빠르게 뛰는 중강도의 스포츠, 운동 및 여가 활동을 하십니까? ※ 예: 빠르게 걷기, 가볍게 뛰기(조깅), 웨이트 트레이닝(근력 운동), 골프, 댄스스포츠, 필라테스 등

- ① 예 ② 아니오

54. 평소 일주일동안 중강도의 스포츠, 운동 및 여가 활동을 며칠 하십니까?

일주일에서 _____ 일

55. 평소 하루에 중강도의 스포츠, 운동 및 여가 활동을 몇 분 하십니까?

하루에서 _____ 분

56. 귀하는 식사를 매일 정해진 시간에 하십니까?

- ① 항상 그런 편이다.
- ② 보통이다
- ③ 아닌 편이다.

D. 건강 및 질병상태

57. 평소에 귀하의 건강은 어떻다고 생각하십니까?

- ① 매우 좋음
- ② 좋음
- ③ 보통
- ④ 나쁨
- ⑤ 매우 나쁨

58. 귀하는 지난 12개월 동안 건강과 관련한 문제로 갑작스런 휴재를 하거나 혹은 일을 해야 했지만 하지 못하고
쉬는 날이 모두 며칠입니까?

(현재 일을 시작한지 12개월이 되지 않았다면 주된 일을 시작한 때부터)

- ① 없음
- ② 있음 (_____ 일)

59. 귀하는 지난 12개월 동안 몸이 아픈데도 일을 한 날은 모두 며칠입니까?

(현재 일을 시작한지 12개월이 되지 않았다면 주된 일을 시작한 때부터)

- ① 없음
- ② 있음 (_____ 일)

*다음의 문항들은 의사로부터 진단받은 질병에 관한 질문입니다.

60. 귀하는 의사로부터 암을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨 (진단된 암:_____)

61. 귀하는 의사로부터 당뇨병을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

62. 귀하는 의사로부터 이상지질혈증을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

63. 귀하는 의사로부터 위궤양 혹은 십이지장궤양을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

64. 귀하는 의사로부터 만성간염을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

65. 귀하는 의사로부터 간경변증을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

66. 귀하는 의사로부터 고혈압을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

67. 귀하는 의사로부터 협심증을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

68. 귀하는 의사로부터 우울증을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

69. 귀하는 의사로부터 양극성 장애(조울증)를 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

70. 귀하는 의사로부터 수면장애(불면증, 수면무호흡증, 과다수면장애, 기면증, 하지불안증후군 등)를 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

71. 귀하는 의사로부터 불안장애 혹은 공황장애를 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

72. 귀하는 의사로부터 강박장애를 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

73. 귀하는 의사로부터 외상 후 스트레스 장애(PTSD)를 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

74. 귀하는 의사로부터 안구건조증을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

75. 귀하는 의사로부터 방광염을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨

76. 귀하는 의사로부터 그 외 기타 질환을 진단받은 적이 있습니까?

- ① 진단받은 적 없음
- ② 진단됨(진단명 _____)

* 다음은 근골격계 증상에 관한 질문입니다.

77. 지난 1년 동안 "일" 때문에 목, 어깨, 등/허리, 팔, 손, 다리/발 부위에 통증이나 불편함이 있으셨습니까?
(해당부위에 모두 표시해주세요)

내용 \ 부위	<input type="checkbox"/> 목	<input type="checkbox"/> 어깨	<input type="checkbox"/> 등/허리	<input type="checkbox"/> 팔(팔목)	<input type="checkbox"/> 손(손목)	<input type="checkbox"/> 무릎/다리/발
1달에 한번 이상은 통증이 발생했나요?	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오
한번 아프면 통증이 1주일 이상 지속되었나요?	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오	<input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니오
통증의 정도는?	<input type="checkbox"/> 약간 <input type="checkbox"/> 중간 <input type="checkbox"/> 심함 <input type="checkbox"/> 극심함	<input type="checkbox"/> 약간 <input type="checkbox"/> 중간 <input type="checkbox"/> 심함 <input type="checkbox"/> 극심함	<input type="checkbox"/> 약간 <input type="checkbox"/> 중간 <input type="checkbox"/> 심함 <input type="checkbox"/> 극심함	<input type="checkbox"/> 약간 <input type="checkbox"/> 중간 <input type="checkbox"/> 심함 <input type="checkbox"/> 극심함	<input type="checkbox"/> 약간 <input type="checkbox"/> 중간 <input type="checkbox"/> 심함 <input type="checkbox"/> 극심함	<input type="checkbox"/> 약간 <input type="checkbox"/> 중간 <input type="checkbox"/> 심함 <input type="checkbox"/> 극심함
	- 약간 : 불편하지만 일할 때는 못 느끼는 정도 - 중간 : 일할 때 약간 불편하지만 쉬면 괜찮은 정도 - 심함 : 일할 때도 불편하고, 쉬어도 아픈 상태 - 극심함 : 아파서 일을 하기 어려울 뿐만 아니라 일상생활도 어려운 상태					

E. 정신건강

* 85-93. 지난 2주간, 얼마나 자주 다음과 같은 문제들로 곤란을 겪으셨습니까?

지난 2주 동안에 아래와 같은 생각을 한 날을 헤아려서 해당하는 답변에 ○로 표시하여 주시기 바랍니다.

	없음	2-6일	7-12일	13-14일
85. 기분이 가라앉거나, 우울하거나, 희망이 없다고 느꼈다	①	①	②	③
86. 평소 하던 일에 대한 흥미가 없어지거나 즐거움을 느끼지 못했다	①	①	②	③
87. 잠들기가 어렵거나 자주 깬다/혹은 너무 많이 잤다	①	①	②	③
88. 평소보다 식욕이 줄었다/혹은 평소보다 많이 먹었다	①	①	②	③
89. 다른 사람들이 눈치 챌 정도로 평소보다 말과 행동이 느려졌다/혹은 너무 안절부절 못해서 가만히 앉아 있을 수 없었다.	①	①	②	③
90. 피곤하고 기운이 없었다	①	①	②	③
91. 내가 잘못 했거나, 실패했다는 생각이 들었다/ 혹은 자신과 가족을 실망시켰다고 생각했다.	①	①	②	③
92. 신문을 읽거나 TV를 보는 것과 같은 일상적인 일에도 집중 할 수가 없었다.	①	①	②	③
93. 차라리 죽는 것이 더 낫겠다고 생각했다/혹은 자해할 생각을 했다.	①	①	②	③

94.-96. 불면증에 관한 문제들의 현재(최근 2주간) 심한 정도를 표시해주세요	없음	약간	중간	심함	매우 심함
94. 잠들기 어렵다	①	①	②	③	④
95. 잠을 유지하기 어렵다	①	①	②	③	④
96. 쉽게 깬다	①	①	②	③	④

97. 귀하의 수면 장애가 어느 정도나 낮 활동을 방해 한다고 생각합니까? (예. 낮에 피곤함, 직장이나 가사에 일하는 능력, 집중력, 기억력, 기분 등)

- ① 전혀 방해 안됨
- ② 약간
- ③ 다소
- ④ 상당히
- ⑤ 매우 많이

98. 귀하의 불면증으로 인한 삶의 질 손상정도가 주변 사람들에게 어느 정도 심각하게 보인다고 생각합니까?

- ① 전혀 현저하지 않다

- ② 조금 현저하다
- ③ 다소 현저하다
- ④ 많이 현저하다
- ⑤ 매우 많이 현저하다

99. 귀하는 현재 불면증에 대해 얼마나 걱정하고 있습니까?

- ① 전혀
- ② 조금
- ③ 다소
- ④ 많이
- ⑤ 매우 많이

100. 현재 수면양상에 얼마나 만족하고 있습니까?

- ① 매우 만족
- ② 만족
- ③ 중간
- ④ 불만족
- ⑤ 매우 불만족

101. 최근 1년 동안 심각하게 자살을 생각한 적이 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

102. 최근 1년 동안 자살하기 위해 구체적인 계획을 세운 적이 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

103. 최근 1년 동안 실제로 자살시도를 해본 적이 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

*** 다음은 고립에 관한 질문입니다.**

(104~109.) 최근 한 달간 귀하의 상태를 잘 설명하는 내용을 선택해주세요.

	거의 그렇지 않다	다소 그렇지 않다	다소 그렇다	매우 그렇다
104. 나는 외롭다고 느낀다.	①	②	③	④
105. 나는 소외되어 있다고 느낀다.	①	②	③	④

106. 나는 가족이나 친구들에게 편하게 의지할 수 있다.	①	①	②	③
107. 나의 일상적인 일에 도움을 줄 수 있는 사람이 있다.	①	①	②	③

108. 월 1회 이상 사적으로 만나거나 주 1회 이상 연락을 할 정도로 친한 사람은 몇 명입니까? (가족, 친척, 친구 포함)

- ① 0명
- ② 1-2명
- ③ 3-6명
- ④ 7명 이상

109. 친구나 가족과 사적인 연락을 하는데 하루 중 평균 몇 분 정도를 사용하십니까? (전화, 문자, 카카오톡 등 메신저 포함)

- ① 전혀 안 함
- ② 15분 이하
- ③ 15분-1시간
- ④ 1시간 이상

설문에 응답해주셔서 감사드립니다.

[부록 3] 면접지

웹툰 작가의 노동환경과 정신건강 실태조사 인터뷰 1차

1. 부양 가족수

- 1) 함께 거주중인 가족 구성원은 어떻게 되시나요?
- 2) 가족 구성원 중 소득이 있는 본인 이외 다른 구성원이 있나요?
- 있다면, 전체 가구소득 중 각 구성원 소득의 비중이 어떻게 되나요?
- 3) 가족 구성원 합산 소득으로 수입과 지출 균형 맞추는 데 어려움이 있나요?

2. 현재 활동 분야

- 1) 지금 현재 귀하의 주된 활동 분야는 어떤 형태인가요?
(독립작품, 스토리 작가, 작화가 중 선택, 그 외 분야가 있다면 말씀해주세요.)
- 2) 웹툰 작가로 활동하면서 주된 활동 분야의 변화가 있었나요?
(예: 독립작품-> 스토리작가 혹은 작화가, 혹은 그 반대 등)
3. 주된 활동 분야의 변화가 있었다면 어떤 이유에서 인가요?
(예: 독립 작품이 힘들어서, 스토리작가로 활동하면서 독립 작품을 준비했기 때문 등)

3. 노동 강도

- 1) 귀하의 업무가 평소에 얼마나 힘들다고 생각하시나요?
- 힘든 정도를 보그 스케일(Borg scale)로, 아주 편할 때 6점 ~ 최대 매우 힘들 상태를 20점으로 볼 때 몇점 정도에 해당하는지 숫자로 표현해주세요.
- 2) 평소에 업무가 힘든 주요 원인은 무엇 때문이라고 생각하시나요?
- 평소 귀하의 업무강도가 12점 이하로 평가했다면, 주변 동료 작가 혹은 이전 경험을 바탕으로 응답해 주세요.
(예: 장시간 노동, 무리한 마감 일정, 계약 업체의 잦은 요구 변경, 휴가 없음, 플랫폼 및 에이전시의 갑질, 일방적인 계약내용 변경(MG형태 변경), 보조 인력 관리와 비용)

4. 컷수 압박 관련

- 1) 현재 컷수는 얼마인가요?
- 2) 계약서에 컷수에 대해서 명시 되어 있었나요?
- 3) 컷수 증가에 대한 플랫폼의 요구가 있나요?
- 4) (1년이상 연재한 사람들에 대해서) 컷수가 작년 대비 몇 % 증가했나요?

5. 식이습관

- 1) 본인의 식습관을 표현하면 어떻다고 생각하시나요?
- 2) 아침을 잘 드시는 편인가요?
- 3) 통곡물, 과일, 채소, 고기 등 인스턴트 식품이 아닌 자연 식품을 자주 드시나요?
- 4) 웹툰 작가를 하면서 이전과 다르게 식습관이 변했다고 생각하시나요?
- 5) 간단한 간식으로 식사를 때우는 경우가 많으신가요?

6. 근골격계

- 1) 현재 아픈 곳이 어디인가요?
- 2) 웹툰 작가를 하면서 근골격계 증상이 많이 생겼다고 생각하시나요?
- 3) 근골격계 증상으로 병원에서 진료 받으신 적이 있나요?

7. 마감압박 관련

- 1) 마감 일정은 하시는 업무량에 비해 적절하다고 생각하시나요?
- 적절하지 못하다면 어떻게 조정해야 하나요?
- 2) 마감을 지키지 못하게 되면 어떤 불이익이 있나요?
- 3) 마감을 지키기 위해 이런 일까지 해봤다 하는 부분이 있나요?
- 졸릴까봐 밥을 안먹는다. 화장실갈까봐 물을 안마신다. 시간이 아까워서 화장실을 안간다.
- 4) 마감 중에 수면의 질은 어떤가요?
- 수면의 양 말고 질 적인 측면에서
- 5) 마감과정에서 위장장애나 방광염 등 반복되는 질환이 있나요?
- 6) 마감이 끝난 후에도 마감 생각을 하면 가슴이 답답하거나 불안한가요?

8. 플랫폼 관리적 측면

- 1) 댓글 및 대중의 반응에 대해 플랫폼이나 에이전시에서 받고 있는 관리가 있나요?
(예: 댓글 차단, 악성 댓글 모니터링, 작가에 대한 정신건강 상담 등)
- 2) 댓글 및 대중의 반응에 대해 플랫폼 혹은 에이전시에서 관리를 해야한다고 생각하시나요?
- 해야한다면 어떤 관리가 필요하다고 생각하시나요?

웹툰 작가의 노동환경과 정신건강 실태조사 인터뷰 1차

1. 불안정 노동

- 1) 작품의 계약은 얼마나 지속 가능한가요? 원하면 지속할 수 있나요? 재계약은 까다롭나요?
- 2) 3년 이상 일했거나 3년 이상 일 할 수 있나요?
- 3) 얼마나 오랫동안 같은 고용주 (플랫폼, 스튜디오 등) 과 일을 하였나요?
- 4) 세금 후 한달 동안 얼마나 버나요?
- 5) 소득으로 생활비 충당할 수 있나요?
- 6) 소득으로 예상하지 못한 상당한 비용 (병원비, 자동차 수리비 등)을 충당할 수 있나요?
- 7) 근로 시간은 대한민국 근로시간과 비교해 어떤가요?
- 8) 현재 직업에 대한 급여는 어떻게 결정되나요? (플랫폼, 스튜디오의 일방적 제시, 본인 요구사항 반영, 업계 관행 반영 등)
- 9) 고용주(플랫폼, 스튜디오)가 요구하는 것을 모두 맞추지 않으면 재계약 되지 않을까봐 걱정이 되나요?
- 10) 고용주(플랫폼, 스튜디오)이 권위주의적이고 고압적인 태도로 본인을 대하나요?
- 11) 웹툰 창작 외에도 다른 일을 지난 1년간 동시에 하셨나요?
- 12) 노동조합에 가입시 고용주(플랫폼, 스튜디오)의 불이익 및 압박이 있나요?
- 13) 불공정한 대우, 불공정한 일을 당했을때, 폭력, 성추행등 안전 보건을 위해하는 사건을 당했을 때 안전과 보건에 대해 도움을 받을 수 있는 곳이 있나요?
- 14) 사회적 보호가 부족하다고 느끼나요? 4대 보험(건강보험, 국민연금, 고용보험, 산재보험)에 가입되어 있나요?
- 15) 혹은 표절시비, 불법 웹툰 사이트 본인 작품 게시 등 법적인 문제가 었을 때 도움을 받을 수 있는 곳이 있나요?

2. 의료 이용

- 1) 본인이 필요시 병원 진료 가능한가요 ?
- 2) 의료 이용이 어려운 이유는 무엇인가요?

본 보고서는 한국노동안전보건연구소 2021년 노동보건 연구공모사업으로
채택되어 진행된 연구의 최종보고서입니다.