

웹툰 법제화와 담론의 구조 재편에 관한 연구 : 『만화진흥에 관한 법률』 개정을 중심으로

김재원

[국문초록]

본 연구의 목적은 『만화진흥에 관한 법률』 개정에 따른 웹툰 법제화가 사회적 담론 구조에 미친 영향과 변화를 규명하는 데 있다. 웹툰은 급격한 성장에도 불구하고, 오랜 기간 법적 정의가 부재하였다. 최근 법률이 개정됨에 따라 제도 변화가 사회적 인식 및 담론에 어떠한 영향을 미쳤는지를 살펴볼 필요가 있다. 이에 본 연구에서는 잠재 디리클레 할당(latent dirichlet allocation, LDA) 기법을 활용해 개정 전후 뉴스 기사를 분석하고 담론 제도주의 관점에서 해석하였다. 분석 결과, 웹툰 법제화 이후 ‘산업 인프라’, ‘글로벌 시장’, ‘IP 활용’ 등 핵심 주제 중심으로 담론이 응집·재편되었고, ‘웹툰 작가의 영향력 및 논란’ 등 새로운 담론이 등장하였다. 또한 제도 개선 담론은 산업 진흥 담론으로 전환되는 양상을 보였다. 이는 제도가 담론 형성과 구조 변화에 유의미한 영향을 미치며, 정책 수립 시 사회적 담론을 고려할 필요가 있음을 시사한다.

[주제어] 웹툰, 법제화, 뉴스 담론, 담론 제도주의, LDA 토픽모델링

투고일: 2025. 9. 1. 심사일: 2025. 10. 2. 게재 확정일: 2025. 11. 14.

<https://doi.org/10.16937/jcp.2025.39.3.29>

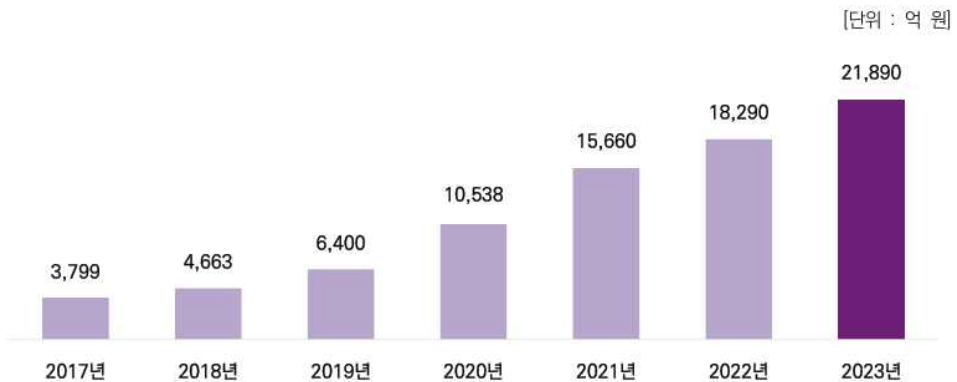
김재원_연세대학교 기술경영학 협동과정, 박사과정/주저자(finacekim13@gmail.com)

I. 서론

한국의 콘텐츠 산업은 지속적인 성장을 바탕으로 국가 경제의 핵심 동력으로 자리매김하고 있으며, 글로벌 문화 트렌드를 선도하는 고부가가치 산업으로 평가되고 있다. 웹툰, 드라마, 대중음악, 영화, 게임 등 다양한 분야에서 세계적인 경쟁력을 확보하고 있으며, 이는 단순한 경제적 수익 창출을 넘어 국가 브랜드 이미지 제고에도 크게 기여하고 있다. 우리나라 정부는 1994년 문화체육관광부 산하 문화산업국 신설과 『문화산업진흥기본법』 제정을 시작으로 콘텐츠 산업 육성을 위한 정책적 노력을 지속하고 있으며 (강순화·김학실, 2024), 현재 콘텐츠 산업은 매출, 수출, 고용 등 다양한 지표에서 꾸준한 성장세를 기록하고 있다(오현석다라·김현석, 2024).

이러한 환경 속에서 웹툰은 디지털 환경을 기반으로 새롭게 등장한 콘텐츠 형식으로, 독자적 산업으로서 입지를 다지고 있다. 웹툰은 1990년대 후반 PC 보급과 초고속 인터넷망 확충 등 디지털 인프라 구축과 함께 출현하였으며(서찬휘, 2017; 정형모, 1999), 포털 사이트 중심의 서비스 활성화, 일상툰 등 고유한 장르 형성, 독자와의 지속적이고 활발한 상호작용 등의 특성을 바탕으로 급속히 성장하였다. 2024년 웹툰산업 실태조사에 따르면 웹툰 산업은 [그림 1]과 같이 2017년부터 2023년까지 연평균 34.4%의 높은 성장률을 보이고 있으며, 2023년 기준 산업 규모는 2조 1,890억 원에 이른다(오현석다라·김현석, 2024).

[그림 1] 연도별 국내 웹툰 산업 규모



자료: 오현석다라·김현석(2024)

그러나 웹툰은 급격한 산업적 성장에도 불구하고, 오랫동안 법적 정의가 명확하지 않아 ‘만화’와 혼용되어 사용되었다. 이는 급변하는 디지털 콘텐츠 환경 속에서 제도적 대응이 산업의 성장 속도를 따라가지 못하는 ‘법적 지체(legal lag)’ 현상이며, 웹툰 산업이 일정 규모 이상의 시장을 확보한 이후에야 이루어진 후행적 제도 조치로 볼 수 있다.

2023년 2월 27일 『만화진흥에 관한 법률』 개정안이 국회를 통과함으로써 웹툰은 “정보통신망을 통하여 유통하기 위하여 정보통신망에서 제작된 만화”로서 법적 정의되었으며¹⁾, 제도적 기반이 확립되었다. 이러한 법제화(institutionalization)는 웹툰의 법적 정체성을 명확히 함과 동시에, 웹툰과 산업에 대한 사회적 인식 및 관련 담론 구조를 변화시켰을 가능성을 가진다. 따라서 웹툰의 법적 기반이 마련되는 과정에서 사회적 담론이 어떻게 형성되고 변화하였는지를 탐색할 필요가 있다. 이는 새로운 산업 분야에서 법적 공백을 메우는 제도화의 과정과 그에 따른 담론의 전환 현상을 이해하는 데 중요한 사례가 될 수 있다.

본 연구는 『만화진흥에 관한 법률』 개정을 통한 웹툰의 법제화 과정에서 사회적 인식과 담론의 구조가 어떻게 변화하였는지 심층적으로 분석하고 규명하는 데 목적이 있다. 이를 위해 뉴스 기사 데이터를 바탕으로 잠재 디리클레 할당(latent dirichlet allocation, 이하 LDA) 기법을 활용하여 분석을 수행하고 담론 제도주의(discourse institutionalism) 관점에서 법률 개정 이전과 이후의 담론 구조 변화를 고찰함으로써 콘텐츠 및 웹툰 산업의 발전을 위한 정책적 시사점을 제시하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 담론 제도주의(Discourse Institutionalism)

담론 제도주의는 신(新)제도주의 이론 중 하나로, 제도의 형성과 변화 과정에서 아이디어(ideas)와 담론(discourse)의 역할을 강조한다(Schmidt, 2008). 제도를 단순히 구조나 합리적 선택의 결과로 보기보다 행위자들이 아이디어에 대해 담론을 통해 어떻게 표현하고 이러한 담론적 실천(discursive practice)이 제도의 유지와 변화에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 주목한다(Schmidt, 2010). 즉, 제도는 사회적 행위자들의 담

1) 만화진흥에 관한 법률, [https://www.law.go.kr/법령/만화진흥에 관한 법률](https://www.law.go.kr/법령/만화진흥에_관한_법률).

론적 상호작용을 통해 끊임없이 구성되고 재구성되는 역동적 과정으로 이해할 수 있다. 이는 웹툰의 법제화 과정에서 아이디어와 담론이 어떻게 형성되고 변화하였는지 분석하는데 적용할 수 있다.

담론 제도주의의 주요 개념들은 다음과 같다. 첫째, ‘아이디어’는 세상을 이해하고 문제를 정의하는 인지적 아이디어(cognitive ideas)와 무엇이 옳고 바람직한지를 제시하는 규범적 아이디어(normative ideas)로 구분된다. 이러한 아이디어들은 정책 및 사회적 논의의 근간으로, 특정 시기에 어떤 아이디어가 사회적으로 주목받았는지 담론 분석을 통해 파악할 수 있다.

둘째, ‘담론’은 아이디어가 표출되고 소통되는 언어적 상호작용이며, 소통적 담론(communicative discourse)은 행위자들이 특정한 아이디어를 대중이나 다른 집단에게 전달하고 설득하는 외부적 과정에서 나타난다. 이는 주로 정책 결정자가 정책을 홍보하거나 언론과 같은 매체가 특정 이슈를 보도하고 대중에게 알릴 때 나타난다. 웹툰의 법적 정의와 관련하여 뉴스 기사를 분석하는 본 연구에서는 이러한 소통적 담론과 높은 연관성을 가진다. 한편, 조정적 담론(coordinative discourse)은 정책 결정 과정에서 다양한 행위자들 간에 아이디어를 교환하고 협상하며 합의를 이루는 내부적 과정을 의미한다.

마지막으로 담론 제도주의는 ‘제도와 담론의 상호 구성(mutual constitution)’ 관계를 강조한다. 제도는 담론을 통해 특정 아이디어를 정당화하는 동시에, 담론은 새로운 아이디어를 제시하거나 기존 제도의 변화를 야기한다. 법률 제정과 같은 제도화 과정에서 담론은 특히 중요한 역할을 한다. 법률이나 정책 등 새로운 제도가 도입될 때, 제도의 필요성과 타당성을 설명하고 사회적 정당성을 확보하는 담론적 정당화(discursive legitimation) 과정을 거치게 된다. 법제화와 같은 제도화 과정에서 소통적 담론은 이러한 제도적 아이디어를 사회적으로 확산하고 내면화시키는 데 주요한 역할을 하며(백영민·강현희, 2021), 이를 통해 제도적 변화가 사회적으로 받아들여지는 과정을 촉진하게 된다. 반대로, 지배적인 담론의 변화가 새로운 제도의 필요성을 제기하며 기존 제도의 변화를 이끄는 추진력을 제공하기도 한다.

2. 웹툰 법제화 관련 논의

웹툰은 급속히 성장하며 한국 콘텐츠 산업의 핵심으로 부상하였으나, 법적·제도적

측면에서는 별도의 법적 정의 없이 포괄적 의미의 '만화'로 적용되어 왔다. 이에 디지털 플랫폼 기반의 창작·유통·소비 구조를 지닌 웹툰의 특수성을 반영하지 못하였으며, 지원제도나 규제 체계의 적용에 있어서도 다양한 문제를 야기했다.

웹툰은 디지털 플랫폼을 기반으로 독자와의 상호작용, 다중미디어를 활용한 표현 방식 등 전통만화와 구분되는 특성을 가지고 있다(정규하·윤기현, 2009; 김영찬, 2024). 그러나 2011년 제정된 『만화진흥에 관한 법률』은 전통적인 출판 만화 중심의 진흥 정책을 담고 있었고, 이후 여러 차례 개정되었음에도 웹툰의 특성이 고려되지 못함에 따라 지속적인 문제가 제기되었다(김병수, 2024). 예컨대 법적 공백 속에서 웹툰은 사각지대에 놓여 있었으며, 진흥 정책이나 창작자 권익 보호 등에서 문제가 대두되었다. 플랫폼 중심의 웹툰 시장에서 불공정 계약, 창작 환경 악화, 저작권 분쟁 등 문제가 존재하고 심화되었으나 기존 법·제도는 이에 효과적으로 대응하지 못하였다(박다현, 2022). 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원의 실태조사에 따르면, 다수의 웹툰 작가가 제작사 및 플랫폼에게 유리한 일방적 계약 등 불공정 계약/행위를 경험한 것으로 나타났다(송영훈·이윤주, 2024), 웹툰 특유의 유통 구조와 정합성이 떨어지는 이슈도 발생하였다. 예컨대, 웹툰의 도서식별체계(ISBN) 도입²⁾, 전자출판물로 분류되어 도서 정가제 적용, 연재형 웹툰에 대한 회차별(에피소드별) 단위 ISBN 요구 등이 있다(이형두, 2019). 이러한 문제들은 웹툰이 명확한 법적 정의를 갖지 못함으로써 발생한 담론적 갈등으로도 볼 수 있다.

따라서 2023년 2월 『만화진흥에 관한 법률』 개정을 통한 웹툰의 법적 정의는 단순한 분류상 구체화 이상의 의미를 지닌다. 웹툰을 하나의 독자적 문화 콘텐츠로서 인정하고 웹툰에 특화된 체계 등을 마련할 수 있는 제도적 전환의 초석이라는 점에서 그 의의를 가진다고 볼 수 있다.

3. 웹툰 관련 선행연구

웹툰(webtoon)은 월드 와이드 웹(world wide web)과 카툰(cartoon)의 합성어이다(김홍길, 2024; 정채희, 2023). 초기에는 온라인 플랫폼에서 시작된 창작물이었으나, 현재는 글로벌 시장에서 주목받는 대표적인 콘텐츠 관련 산업으로 성장하였다. 이러

2) 문화체육관광부는 2025년부터 웹툰·웹소설 등 연재형 웹콘텐츠에 표준식별체계(UCI)가 도입을 발표하였다(문화체육관광부, 2025.1.2.).

한 흐름에 따라 웹툰을 대상으로 한 학술적 논의도 산업 구조, 기술혁신, 글로벌 전략, 정책 및 제도, 이용자 분석 등 다양한 측면에서 활발히 이루어지고 있다. 정위·최동혁(2020)의 연구에서는 웹툰 관련 연구가 2014년부터 급격히 증가하였으며, 연구 주제로는 상업적 활용, 사용자 참여 등 다양한 영역에서 진행되고 있음을 밝혔다.

산업 구조 및 기술 측면에서 한창완(2016)은 웹툰 플랫폼 중심의 수익 모델과 스피ن 오프 전략을 통해 웹툰 생태계가 다변화하고 있음을 설명하였다. 김영재(2015)는 콘텐츠 생산자를 위한 비즈니스 모델을 모색하며 지배적 플랫폼 사업자의 정책이 작가의 창작 자유와 수익 배분 구조에 영향을 미친다고 지적하였다. 이선영·이승진(2021)은 기술혁신이 웹툰 산업 생태계 전반에 미치는 영향에 주목하며, 기술 기반 혁신 환경이 산업 경쟁력의 핵심 요소임을 강조하였다. 또한 양지훈 등(2016)의 연구에서는 웹툰 흥행 요인을 규명하며, 웹툰이 단순한 창작물을 넘어 콘텐츠 산업의 핵심 장르로 자리매김하고 있음을 시사하였다.

글로벌 전략 및 정책적 대응 측면에서 김민태(2025)는 웹툰 산업의 글로벌 확장에 대응하기 위해 지역 웹툰 생태계 조성 및 균형 있는 정책 지원의 필요성을 강조하였다. 최용석 외(2023)는 한국 웹툰 산업의 글로벌 경쟁력 제고를 위한 방안으로 지원 사업의 우선 순위와 비중 재조정, 인프라 및 IP 권리 확보, 수혜 대상 명확화 등을 제시하였다.

정책 및 제도 논의 측면에서 김수영·하규수(2013)는 디지털 만화의 성장 가능성을 주목하며 제도적 기반의 미비가 장애 요인으로 작용할 수 있음을 지적하였다. 박석환(2019)은 웹툰의 불법 유통 및 저작권 문제를 중심으로 현행 법·제도의 한계를 진단하고, 급변하는 유통 환경에 대응하기 위한 제도 개선의 필요성을 강조하였다. 류지웅(2023)은 국내 디지털 만화 산업의 구조적 문제를 분석하고, 유럽 사례와 비교를 통해 정책 및 제도 개선 방안을 제안하였다.

이용자 중심의 연구 측면에서 최다운 외(2024)는 BERTopic을 활용하여 네이버와 카카오 플랫폼 사용자의 만족에 영향을 미치는 기능적 요소를 도출하였다. 이성준(2025)은 토픽 모델링과 감성 분석을 통해 웹툰 이용자의 서비스 품질 인식을 실증적으로 분석하였다. 이주연 등(2020)은 유료 결제 경험 여부를 기준으로 웹툰 이용자를 세분화하고, 이에 기반한 맞춤형 마케팅 전략을 제시하였다.

이와 같이 기존 연구들은 웹툰의 복잡성과 특성을 다양한 관점에서 조망해 왔다. 그러나 웹툰의 법적 제도화가 사회적 담론에 어떠한 영향을 미쳤는지를 실증적으로 분석

한 연구는 매우 제한적이었다. 특히 『만화진흥에 관한 법률』 개정 전후를 기준으로 담론의 변화를 체계적으로 분석한 연구는 거의 전무하다. 이에 본 연구는 이러한 연구 공백을 보완하고, 제도 변화와 담론 구조 간의 관계를 실증적으로 규명하고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 잠재 디리클레 할당(LDA)

텍스트 마이닝(text mining)은 대규모 비정형 텍스트 데이터를 자연어 처리(NLP)와 기계학습 기법 등을 통해 구조화하고, 이를 통해 유의미한 정보를 추출하는 분석 기법이다. 뉴스 기사, 정책 문서, SNS 콘텐츠 등 다양한 텍스트 자료를 활용하여 시대적 담론의 흐름, 이슈 간 연관성, 정책 아젠다 변화 등을 분석하는 데 폭넓게 사용되고 있다.

토픽 모델링(topic modeling)은 텍스트 마이닝의 대표적인 기법으로, 문서 집합에 내재된 주제를 통계적으로 추론한다. 문서를 다수의 주제(topic)로 구성된 혼합물로 간주하고, 각 주제는 특정 단어들의 확률적 분포로 정의된다는 가정하에 공통 출현 단어의 패턴을 분석하여 잠재된 주제를 도출한다.

이 중 잠재 디리클레 할당(LDA)은 가장 널리 사용되는 토픽 모델링 방법으로, Blei et al.(2003)의 연구에서 제안한 베이지안 확률 기반 모형이다. 여기서 잠재(latent)는 문서 속에 겉으로 드러나지 않은 숨겨진 주제를 의미하며, 디리클레 할당(dirichlet allocation)은 문서의 주제 분포와 주제의 단어 분포가 디리클레 분포를 따른다고 가정한다.

LDA 기법은 사회과학을 비롯한 다양한 분야에서 활용되고 있으며, 특히 뉴스 기사 데이터를 활용한 연구에서 자주 사용되고 있다. 박윤경(2025)은 문해력 관련 뉴스 기사에 LDA 기법을 적용하여 팬데믹 이후 디지털 리터러시, 플랫폼, 교육 콘텐츠 관련 담론을 분석하였다. 김선영(2023)은 디지털 관련 정책 이슈의 시계열 변화를 비교 분석하였으며, 서지원(2023)은 전업주부 관련 뉴스 빅데이터를 분석하여 생애주기, 사회참여, 가족 돌봄 등 주요 주제를 도출하고, 사회적 요구와 관심의 흐름을 제시하였다.

이렇듯 LDA는 담론 구조를 분석하는 데 유용하게 활용되는 기법이다. 본 연구 역시 담론 제도주의 이론에서 강조하는 소통적 담론 개념에 주목하여, 『만화진흥에 관한 법

를』 개정 이후 사회적 담론이 어떠한 형태로 구성되고 변화하였는지를 뉴스 기사와 LDA 기법을 활용하여 분석하고자 한다.

2. 분석 절차

1) 데이터 수집

언론 보도에 나타난 웹툰 관련 담론의 변화를 분석하기 위해 한국언론진흥재단이 제공하는 뉴스 빅데이터 서비스 빅카인즈(BIG Kinds)를 활용하였다. 검색 키워드는 ‘웹툰’, ‘디지털 만화’, ‘디지털만화’로 설정하였다. 총 104개 언론사를 대상으로 뉴스 기사 데이터를 수집하였으며, 언론사는 전국일간지(12개), 경제일간지(13개), 지역일간지(45개), 지역주간지(5개), 방송사(5개), 전문지(10개), 스포츠신문(3개), 인터넷신문(11개) 등으로 구성된다³⁾.

분석 기간은 『만화진흥에 관한 법률』 개정안이 국회를 통과한 2023년 2월 27일을 기준으로, 이전과 이후 2년을 설정하였다. 총 74,308건의 기사가 수집되었으며, 기사 분류 체계상 연구 목적과 관련 없는 연예·오락(예: 드라마 제작 발표, 배우 캐스팅 등) 및 본문 누락 기사를 제외하고 최종적으로 56,849건을 분석에 활용하였다.

〈표 1〉 분석 데이터

구분	수집 기간	분석 대상(건)
법제화 이전	2021.2.27.~2023.2.26	26,071
법제화 이후	2023.2.27.~2025.2.26	30,778

3) 전국일간지: 경향신문, 국민일보, 내일신문, 동아일보, 문화일보, 서울신문, 세계일보, 아시아투데이, 조선일보, 중앙일보, 한겨레, 한국일보.
 경제일간지: 대한경제, 매일경제, 머니투데이, 메트로경제, 브릿지경제, 서울경제, 아시아경제, 아주경제, 이데일리, 이투데이, 파이낸셜뉴스, 한국경제, 헤럴드경제.
 지역일간지: 강원도민일보, 강원일보, 경기신문, 경기일보, 경남도민일보, 경남신문, 경남일보, 경북도민일보, 경북매일신문, 경북일보, 경상일보, 경인일보, 광남일보, 광주매일신문, 광주일보, 국제신문, 금강일보, 기호일보, 남도일보, 대구신문, 대구일보, 대전일보, 동양일보, 매일신문, 무등일보, 부산일보, 새전북신문, 영남일보, 울산매일, 울산신문, 인천일보, 전남일보, 전라일보, 전북도민일보, 전북일보, 제민일보, 제주일보, 중도일보, 중부매일, 중부일보, 충북일보, 충청일보, 충청타임즈, 충청투데이, 한라일보
 지역주간지: 당진시대, 설악신문, 영주시민신문, 평택시민신문, 홍성신문.
 방송사: KBS, MBC, OBS, SBS, YTN.
 전문지: 기자협회보, 디지털타임스, 미디어오늘, 소년한국일보, 시사IN, 일요신문, 전자신문, 주간한국, 한겨레21, 환경일보.
 스포츠신문: 스포츠서울, 스포츠월드, 스포츠한국.
 인터넷신문: EBN, PD-저널, 노컷뉴스, 뉴스쟁권, 뉴스핌, 데일리안, 브레이크뉴스, 비즈워치, 쿠키뉴스, 프레시안, 헬로디디.

2) 데이터 분석

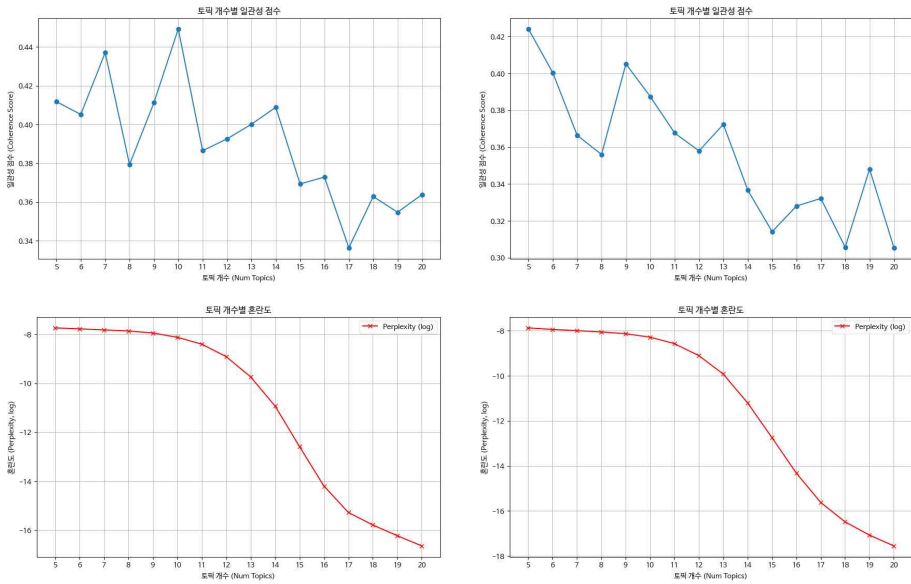
웹툰 관련 담론의 구조적 변화를 분석하기 위해 수집된 뉴스 기사 데이터를 대상으로 LDA 분석을 수행하였으며, 분석에서는 Python 및 라이브러리를 활용하였다.

우선 LDA 분석 이전에 전처리 작업을 수행하였다. 한글 및 공백을 제외한 특수문자, 숫자, 영문 등 불필요한 요소를 제거하였다. 그리고 Konlpy 라이브러리의 형태소 분석기 OKT(open Korean text)를 통해 텍스트를 명사, 동사, 형용사 등 의미 있는 단위로 분해하고 이를 토큰화(tokenization)하였다. 이후 토큰화된 단어 중 조사나 ‘하다’, ‘있다’ 등 분석에 실질적인 의미가 낮은 불용어(stopwords)와 의미 파악이 어렵거나 분석의 방해가 될 수 있는 한 글자 단어, 지나치게 긴 단어들을 제거하였다. 최종적으로 정제된 토큰들은 Gensim 라이브러리를 통해 단어 사전(dictionary)을 구축하였고, 단어-문서 행렬 BoW(bag-of-words) 형태로 변환하여 LDA 모델 학습을 위한 코퍼스를 구성하였다.

다음으로 LDA 모델의 최적 토픽 수를 선정하기 위해 일관성 지수(coherence score)와 혼란도(perplexity)를 활용하였다. 일관성 지수는 각 토픽 내 상위 단어들이 얼마나 의미적으로 잘 연결되어 있는지, 각 단어가 하나의 잘 묶일 수 있는지 평가하는 지표로 값이 1에 가까울수록 일관성이 높음을 의미한다(Newman et al., 2010). 혼란도는 모델이 데이터를 얼마나 잘 예측하는지를 나타내는 지표로 그 값이 낮을수록 예측력이 우수함을 의미한다(Blei et al., 2003). LDA 모델 학습 시 α (문서-토픽 분포) 및 β (토픽-단어 분포) 파라미터는 Gensim 라이브러리의 LdaModel 설정을 auto로 지정하여, 토픽 분포가 비대칭적일 수 있는 뉴스 기사 데이터의 특성을 고려한 비대칭 사전 분포(asymmetric prior)를 학습하도록 하였다. 또한 본 연구는 c_v 기준을 적용하여, 5개부터 20개까지 1개 간격으로 변화시키며 가장 높은 지점의 토픽 수를 산출하였다. 분석 결과, 혼란도는 토픽 수가 증가할수록 지속적으로 감소하는 경향을 보여 최적 토픽 수를 결정하는 절대적 기준으로 한계가 있었다. 이에 따라 각 토픽 내 단어 간 의미적 응집도를 평가하는 일관성 지수를 주된 기준으로 두고 지수 변화를 고려하여 가장 높은 지점의 토픽 수를 최적값으로 선정하였다. 그 결과, 법제화 이전 시점에서는 10개 토픽에서 일관성 지수가 0.4494로 가장 높게 나타났으며([그림2] (좌) 참고), 법제화 이후 시점에서는 5개 토픽에서 일관성 지수가 0.4239로 가장 높게 도출되었다([그림2] (우) 참고).

최적 토픽 수를 기준으로 LDA 모델을 학습시켰으며, 학습된 모델로부터 문서-토픽 분포와 단어-토픽 분포를 추출하였다. 그리고 이를 바탕으로 각 토픽의 핵심 키워드를 도출하고 각 토픽의 키워드 연관성을 중심으로 토픽명(labeling)을 부여하였다. 아울러 시계열 비교를 위해 각 시기의 토픽 구성 및 분포를 pyLDAvis 라이브러리를 활용하여 시각화하였다⁴⁾.

[그림 2] 최적 토픽 수 산출 결과



주) 웹툰 법제화 이전(좌)과 이후(우)에 대한 LDA 모델의 일관성 지수(coherence) 및 혼란도(perplexity) 결과.

IV. 분석 결과

1. 웹툰 법제화 이전

웹툰 법제화 이전 LDA 분석 결과는 <표 2>와 같다. 토픽 1은 18.2%의 비중을 차지

4) 본 연구는 법제화 이전과 이후 시점의 분석 대상 차이에 따른 편향을 보완하기 위해 각각 독립적인 분석 단위로 설정하고 분석을 수행하였다. 이를 통해 각 시점에서 도출된 토픽별 문서 점유율을 산출함으로써 전체 기사 수 차이에 따른 절대 빈도 왜곡 가능성을 방지하였으며, 시기별 담론 내에서 각 토픽이 차지하는 상대적 중요도를 정량적으로 비교할 수 있게 정규화된 결과를 도출하였다.

하며, '웹툰', '작가', '만화', '공모전', '부산', '대상', '지역', '작품' 등이 주요 키워드로 도출되었다. '웹툰', '작가', '창작', '만화' 등은 중앙에서 응집되어 군집을 형성하였다. 토픽 명은 '웹툰 창작 활동 및 지역 기반 확대'로 부여하였다. 토픽 1은 웹툰의 핵심 요소인 작가와 작품, 그리고 이와 관련된 공모전 등 창작 활동을 지원하는 내용에 초점을 맞추고 있다. 특히 부산과 같은 지역 키워드는 웹툰 생태계가 서울 중심을 넘어 지방으로 확산되고 있으며, 지역 기반의 창작 활동이 활발하게 논의되고 있음을 시사한다.

토픽 2는 10.8%의 비중을 차지하며, '디지털', '행사', '제공', '시작', '서비스', '후보', '출시', '도서관', '진행', '이용' 등이 주요 키워드로 도출되었다. 또한 '디지털', '행사', '서비스' 등의 키워드가 응집되어 군집을 형성하였다. 토픽 명은 '디지털 서비스 및 플랫폼 이용 활성화'로 부여하였다. 토픽 2는 디지털, 서비스, 출시, 이용 등 디지털 콘텐츠의 제공 및 활용이 중점적으로 다루어지고 있다. 또한 도서관과 같은 키워드는 웹툰이 대중적으로 소비되고 있으며, 관련 행사 및 서비스에 대한 논의가 활발히 이루어지고 있음을 시사한다.

토픽 3은 10.3%의 비중을 차지하며, '카카오', '일본', '매출', '억 원', '구글', '경제', '엔터테인먼트', '시장', '최대', '기자' 등이 주요 키워드로 도출되었다. 토픽 명은 '글로벌 콘텐츠 시장 및 기업 전략'으로 부여하였다. 토픽 3은 국내 플랫폼 기업(카카오)이 일본 등 해외 시장에서 웹툰 사업을 확장하고 있으며, 콘텐츠 산업의 경제적 성과에도 높은 관심이 있음을 보여준다. 이는 법제화 이전부터 웹툰이 경제적 가치를 창출하며, 국내·외 시장에서 움직임이 활발했음을 시사한다.

토픽 4는 10.2%의 비중을 차지하며, '콘텐츠', '산업', '게임', '활용', '분야', '개발', '스토리', '기술', '지원', '지식' 등이 주요 키워드로 도출되었다. '콘텐츠', '게임', '활용' 등은 강하게 응집된 군집을 형성하고 있음을 확인하였다. 토픽 명은 '웹툰 IP 기반 콘텐츠 확장 및 활용'으로 부여하였다. 토픽 4는 웹툰을 원천 IP로 삼아 다양한 콘텐츠 개발 및 활용에 초점을 두고 있다. 또한 산업, 기술과 같은 키워드를 통해 IP 확장이 산업적 가치 창출과 기술적 기반 마련으로 이어지고 있음을 보여준다.

토픽 5는 10.1%의 비중을 차지하며, '네이버', '플랫폼', '기업', '대표', '글로벌', '투자', '웹소설', '미디어', '해외', '국내' 등이 주요 키워드로 도출되었다. '네이버', '플랫폼', '글로벌' 등은 중점적인 연결성을 나타냈다. 토픽 명은 '플랫폼 중심의 해외 투자 및 사업 확장'으로 부여하였다. 토픽 5는 네이버와 같은 플랫폼 기업을 중심으로 글로벌

사업 확장과 투자가 시도되고 있음을 보여준다. 또한 웹소설과 같은 키워드는 웹툰과 연계하여 콘텐츠 간에 확장이 논의되고 있음을 시사한다.

토픽 6은 9.7%의 비중을 차지하며, ‘문화’, ‘교육’, ‘운영’, ‘예술’, ‘프로그램’, ‘학생’, ‘체험’, ‘학교’, ‘진흥’, ‘청소년’ 등이 주요 키워드로 도출되었다. ‘문화’, ‘교육’, ‘프로그램’ 등 키워드가 중심 군집을 형성하였다. 토픽 명은 ‘문화 예술 교육 및 진흥 프로그램’으로 부여하였다. 토픽 6은 웹툰을 포함한 문화 예술 분야의 교육, 프로그램 운영, 그리고 진흥에 초점을 두고 있다. 학생, 학교, 청소년과 같은 키워드는 차세대 창작자 양성 및 문화산업 인재 교육, 그리고 문화 예술 교육 측면에서 핵심 콘텐츠로 인식되고 있음을 시사한다.

토픽 7은 9.5%의 비중을 차지하며, ‘논의’, ‘목표’, ‘정책’, ‘뉴스’, ‘증권’, ‘발표’, ‘의원’, ‘대비’, ‘성장’, ‘의견’ 등이 주요 키워드로 도출되었다. 토픽 명은 ‘제도적 개선과 정책 논의’로 부여하였다. 토픽 7은 정책, 법, 의원, 논의 등 웹툰 관련 정책과 제도 개선에 대한 논의가 활발히 이루어지고 있음을 보여준다. 또한 성장과 같은 키워드는 산업 성장을 위한 제도적 기반 마련의 필요성에 대해 논의되고 있음을 시사한다.

토픽 8은 9.4%의 비중을 차지하며, ‘기업’, ‘메타’, ‘스튜디오’, ‘(메타)버스’, ‘아시아’, ‘경제’, ‘협약’, ‘추진’, ‘계획’ 등이 주요 키워드로 도출되었다. ‘스튜디오’, ‘메타(버스)’, ‘아시아’ 등은 강하게 응집된 군집을 형성하고 있음을 확인하였다. 토픽 명은 ‘글로벌 웹툰 시장 진출 및 투자’로 부여하였다. 토픽 8은 기업 차원(스튜디오 등)에서 아시아 등 특정 지역을 중심으로 한 비즈니스 및 메타버스 등 신기술과의 연계가 중요한 의제였음을 보여준다.

토픽 9는 9.2%의 비중을 차지하며, ‘한국’, ‘세계’, ‘온라인’, ‘서비스’, ‘공개’, ‘서울’, ‘드라마’, ‘사회’, ‘코로나’, ‘브랜드’ 등이 주요 키워드로 도출되었다. ‘한국’, ‘세계’, ‘온라인’ 등의 키워드가 응집되어 군집을 형성하는 것으로 나타났다. 토픽 명은 ‘K-콘텐츠 웹툰의 사회적 확산 및 영향력’으로 부여하였다. 토픽 9는 웹툰이 한국을 대표하는 K-콘텐츠로서 국내·외 사회 전반에 미치는 영향(예: 드라마 연계 등)을 보여준다. 특히 코로나와 같은 키워드를 통해 팬데믹 시기 디지털 콘텐츠 소비 증가와 웹툰의 국제적 위상이 높아졌음을 확인할 수 있다.

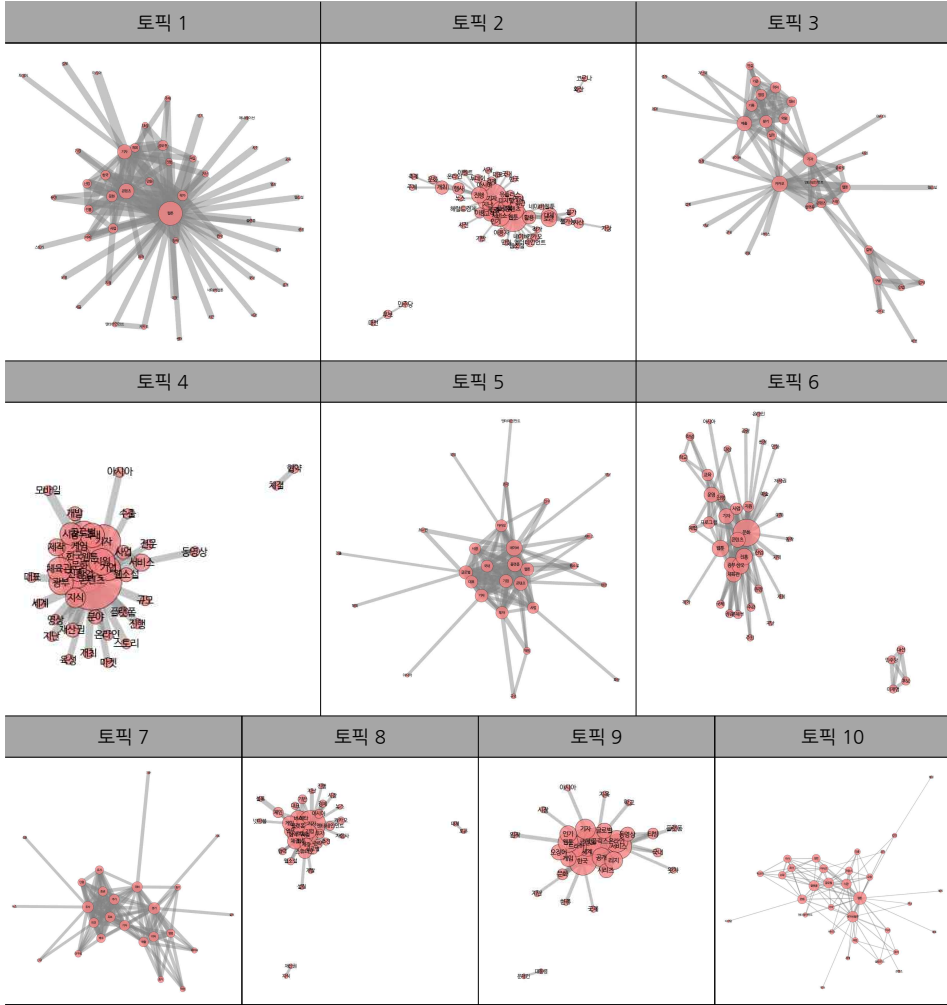
토픽 10은 2.5%의 비중을 차지하며, ‘네이버웹툰’, ‘웹툰’, ‘글로벌’, ‘카카오’, ‘시장’, ‘법인’ 등이 주요 키워드로 도출되었다. ‘네이버웹툰’, ‘웹툰’, ‘글로벌’ 등이 연결성

을 보이며 군집을 형성하였다. 토픽 명은 ‘웹툰 법률 및 제도적 미비점’으로 부여하였다. 토픽 10은 웹툰, 시장, 법인 등 주요 키워드를 통해 웹툰 산업의 법적, 제도적 측면과 관련된 내용을 다루고 있음을 알 수 있다. 웹툰 관련 법률이나 미비점에 대한 문제의식이 제기됐음을 간접적으로 보여주는 것으로 해석할 수 있다.

〈표 2〉 웹툰 법제화 이전 LDA 분석 결과

구분	비중	주요 키워드 및 가중치
토픽 1	18.2%	웹툰 창작 활동 및 지역 기반 확대
		웹툰 (0.091), 작가 (0.022), 만화 (0.019), 창작 (0.019), 공모전 (0.018), 부산 (0.017), 대상 (0.015), 개최 (0.014), 지역 (0.014), 작품 (0.014)
토픽 2	10.8%	디지털 서비스 및 플랫폼 이용 활성화
		디지털 (0.034), 행사 (0.020), 제공 (0.017), 시작 (0.015), 서비스 (0.015), 후보 (0.014), 출시 (0.014), 도서관 (0.013), 진행 (0.013), 이용 (0.013)
토픽 3	10.3%	글로벌 콘텐츠 시장 및 기업 전략
		카카오 (0.085), 일본 (0.032), 매출 (0.031), 억원 (0.030), 구글 (0.029), 결제 (0.029), 엔터테인먼트 (0.027), 시장 (0.024), 최대 (0.016), 기자 (0.016)
토픽 4	10.2%	웹툰 IP 기반 콘텐츠 확장 및 활용
		콘텐츠 (0.144), 산업 (0.046), 게임 (0.043), 활용 (0.029), 분야 (0.024), 개발 (0.022), 스토리 (0.019), 기술 (0.017), 지원 (0.017), 지식 (0.015)
토픽 5	10.1%	플랫폼 중심의 해외 투자 및 사업 확장
		네이버 (0.066), 플랫폼 (0.057), 기업 (0.055), 대표 (0.049), 글로벌 (0.039), 투자 (0.026), 웹소설 (0.026), 미디어 (0.021), 해외 (0.019), 국내 (0.015)
토픽 6	9.7%	문화 예술 교육 및 진흥 프로그램
		문화 (0.075), 교육 (0.039), 운영 (0.036), 예술 (0.026), 프로그램 (0.021), 학생 (0.019), 체험 (0.017), 학교 (0.015), 진흥 (0.014), 청소년 (0.014)
토픽 7	9.5%	제도적 개선과 정책 논의
		분기 (0.028), 목표 (0.026), 정책 (0.019), 뉴스 (0.018), 증권 (0.016), 발표 (0.014), 이익 (0.014), 대비 (0.013), 성장 (0.013), 의견 (0.012)
토픽 8	9.4%	글로벌 웹툰 시장 진출 및 투자
		사업 (0.075), 기자 (0.041), 메타 (0.030), 스튜디오 (0.027), 버스 (0.026), 아시아 (0.026), 경제 (0.023), 협약 (0.019), 추진 (0.019), 계획 (0.018)
토픽 9	9.2%	K-콘텐츠 웹툰의 사회적 확산 및 영향력
		한국 (0.042), 세계 (0.035), 온라인 (0.030), 서비스 (0.028), 공개 (0.021), 서울 (0.021), 드라마 (0.021), 사회 (0.020), 코로나 (0.019), 브랜드 (0.017)
토픽 10	2.5%	웹툰 법률 및 제도적 미비점
		네이버웹툰 (0.123), 웹툰 (0.073), 글로벌 (0.036), 카카오(0.032), 오픽 (0.032), 코마 (0.032), 시장 (0.031), 법인 (0.024), 상반기 (0.024), 이북 (0.022)

〈표 3〉 웹툰 법제화 이전 키워드 네트워크 분석 결과



2. 웹툰 법제화 이후

웹툰 법제화 이후 LDA 분석 결과는 〈표 4〉와 같다. 토픽 1은 26.6%의 비중을 차지하며, ‘웹툰’, ‘작가’, ‘만화’, ‘한국’, ‘만화’ 등이 주요 키워드로 도출되었다. ‘웹툰’, ‘작가’, ‘만화’ 등의 키워드가 강하게 응집되어 군집을 형성하였다. 토픽 명은 ‘웹툰 창작 및 산업 인프라 확장’으로 부여하였다. 토픽 1은 웹툰 창작자, 작품 그리고 인프라(예: 도서관, 공모전 등) 등의 생태계가 강화되고 있음을 시사한다. 또한 한국, 서울과 같은 키워

드는 국내 웹툰 산업의 활성화 및 지역 기반 강화가 활발히 논의되고 있음을 보여준다. 이는 법제화 이후 웹툰이 문화산업으로 공식화되고 관련 인프라 확충의 필요성을 강조하는 담론적 정당화로 볼 수 있다. 아울러 창작 지원 및 인프라 조성이 활발히 논의되고 있음을 반영한다.

토픽 2는 24.7%의 비중을 차지하며, ‘문화’, ‘콘텐츠’, ‘산업’, ‘사업’, ‘지역’, ‘지원’, ‘진흥’, ‘대상’, ‘교육’, ‘분야’ 등이 주요 키워드로 도출되었다. 또한 ‘문화’, ‘산업’, ‘지원’, ‘진흥’ 등 정책적 용어가 중심을 이루며 군집을 나타냈다. 토픽 명은 ‘디지털 콘텐츠 산업 진흥 및 육성’으로 부여하였다. 토픽 2는 웹툰을 포함한 디지털 콘텐츠 산업 전반의 진흥 및 육성에 대한 논의가 활발히 이루어지고 있음을 보여준다. 지원, 진흥, 교육과 같은 키워드는 정책적·제도적 차원에서 웹툰 관련 지원과 인력 양성, 산업 발전 등의 정책 목적과도 밀접하게 연계된다. 아울러 법제화 이후 웹툰이 국가 차원의 문화 콘텐츠 산업으로 자리매김하고 있다는 제도적 인식이 반영된 결과로도 볼 수 있다.

토픽 3은 23.2%의 비중을 차지하며, ‘콘텐츠’, ‘기업’, ‘시장’, ‘플랫폼’, ‘카카오’, ‘사업’, ‘네이버’, ‘기자’, ‘지난해’, ‘글로벌’ 등이 주요 키워드로 도출되었다. ‘콘텐츠’, ‘기업’, ‘시장’ 등은 강하게 응집되어 군집하고 있음을 확인하였다. 토픽 명은 ‘플랫폼 중심의 글로벌 비즈니스 및 시장 확장’으로 부여하였다. 토픽 3은 국내 웹툰 플랫폼 기업(카카오, 네이버)이 글로벌 시장을 공략하고 있으며, 사업 확장에 대해 주요하게 논의되고 있음을 보여준다. 이는 법제화 이후에도 웹툰 산업이 국제적 경쟁력 확보를 위한 담론이 형성되고 있음을 반영한다.

토픽 4는 15.9%의 비중을 차지하며, ‘웹툰’, ‘게임’, ‘네이버웹툰’, ‘엔터테인먼트’, ‘지식’, ‘기자’, ‘공개’, ‘출시’, ‘저작권’, ‘협약’ 등이 주요 키워드로 도출되었다. ‘웹툰’, ‘네이버웹툰’, ‘엔터테인먼트’ 등 주요 키워드가 강하게 응집되어 군집을 형성하는 것으로 나타났다. 토픽 명은 ‘웹툰 지식재산권(IP) 활용 및 엔터테인먼트 연계’로 부여하였다. 토픽 4는 웹툰의 지식재산권(IP) 가치에 주목하며, 웹툰을 원작으로 한 게임, 드라마, 영화 등의 다양한 엔터테인먼트 콘텐츠로 확장 및 연계가 이루어지는 흐름을 보여준다. 특히 게임, 엔터테인먼트, 저작권, 협약과 같은 키워드는 웹툰 IP의 상업적 활용과 이로 인한 부가가치 창출에 대한 관심이 높다는 점을 보여준다. 법제화 이후에도 웹툰이 하나의 원천 콘텐츠로서 다양한 산업과의 융합(one source multi use)을 견인하는 역할을 수행하고 있으며, 저작권과 계약 등 제도적 기반에 대한 관심도 함께 증가하고 있

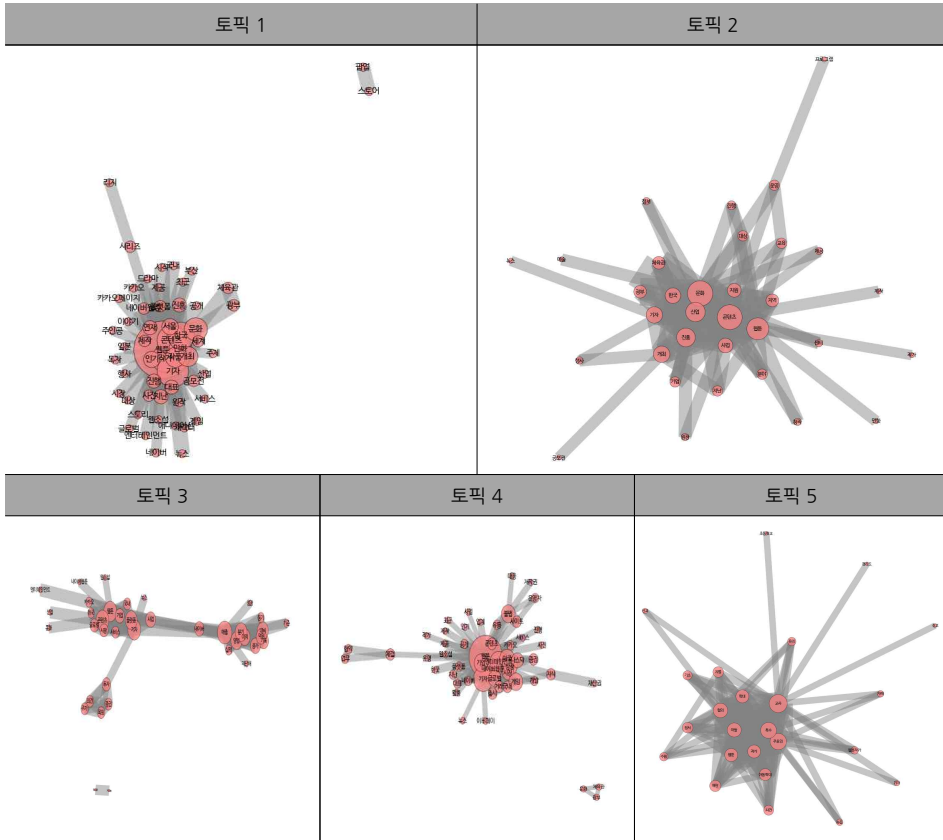
음을 시사한다.

토픽 5는 9.6%의 비중을 차지하며, ‘특수’, ‘방송’, ‘교사’, ‘여성’, ‘주호민’, ‘침착(침착맨)’, ‘웹툰 작가’, ‘피라미드’, ‘자단’, ‘작가’ 등이 주요 키워드로 도출되었다. 또한 ‘주호민’, ‘교사’, ‘특수’와 같은 사건 관련 키워드가 응집되어 네트워크를 형성하는 것으로 나타났다. 토픽 명은 ‘웹툰 작가의 미디어 영향력 및 사회적 논란/이슈’로 부여하였다. 토픽 5는 법제화 및 웹툰 산업의 성장으로 웹툰 작가들이 방송, 유튜브 등 다양한 미디어에 출연하고 대중적 인지도를 얻으며, 행동이나 관련된 사건/이슈가 담론의 대상이 되고 있음을 보여준다. 웹툰작가, 주호민, 침착(침착맨), 특수(교사), 방송 등과 같은 키워드들은 웹툰이 대중문화로서의 위상을 갖추면서 작가 개인의 영향력도 증가하였고, 작가의 발언, 행동, 관련 사건이 사회적 논란의 중심으로 부상하고 있음을 보여준다. 이는 웹툰이 콘텐츠 소비를 넘어 사회문화적 영향력을 지닌 영역으로 전환되고 있음을 시사한다.

〈표 4〉 웹툰 법제화 이후 LDA 분석 결과

구분	비중	주요 키워드 및 가중치
토픽 1	26.6%	웹툰 창작 및 산업 인프라 확장
		웹툰(0.044), 작가(0.021), 만화(0.019), 한국(0.014), 서울(0.013), 기자(0.010), 공모전(0.010), 작품(0.009), 도서관(0.008), 참여(0.008)
토픽 2	24.7%	디지털 콘텐츠 산업 진흥 및 육성
		문화(0.035), 콘텐츠(0.029), 산업(0.017), 사업(0.015), 지역(0.014), 지원(0.014), 진흥(0.013), 대상(0.013), 교육(0.011), 분야(0.011)
토픽 3	23.2%	플랫폼 중심의 글로벌 비즈니스 및 시장 확장
		콘텐츠(0.019), 기업(0.015), 시장(0.014), 플랫폼(0.013), 카카오(0.013), 사업(0.012), 네이버(0.012), 기자(0.012), 지난해(0.011), 글로벌(0.010)
토픽 4	15.9%	웹툰 지식재산권(IP) 활용 및 엔터테인먼트 연계
		웹툰(0.047), 게임(0.039), 네이버웹툰(0.023), 엔터테인먼트(0.014), 지식(0.012), 기자(0.011), 공개(0.011), 출시(0.011), 저작권(0.010), 협약(0.009)
토픽 5	9.6%	웹툰 작가의 미디어 영향력 및 사회적 논란/이슈
		특수(0.016), 방송(0.016), 교사(0.016), 여성(0.014), 주호민(0.012), 침착(0.012), 웹툰작가(0.012), 피라미드(0.012), 자단(0.012), 작가(0.012)

〈표 5〉 웹툰 법제화 이후 키워드 네트워크 분석 결과



3. 웹툰 법제화 전후 담론 변화의 해석

웹툰 법제화 전후 분석 결과, 전체적인 담론 구조의 변화가 관찰되었다. 가장 큰 특징은 법제화 이전에는 10개의 토픽이 도출되었으나, 법제화 이후에는 5개의 토픽으로 응집되는 경향을 보였다. 이는 웹툰 관련 담론이 법제화를 통해 핵심 주제 중심으로 수렴하고 재편되었음을 보여준다. 또한 법적 제정이 담론을 재구조화하는 데 영향을 미쳤음을 보여주는 간접적 증거라 할 수 있다. 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 웹툰 산업의 ‘창작 및 인프라’ 담론은 법제화 전후 중요한 주제로 나타났다. 법제화 이전 ‘웹툰 창작 활동 및 지역 기반 확대’(토픽 1, 18.2%)와 이후 ‘웹툰 창작 및 산업 인프라 확장’(토픽 1, 26.6%) 담론은 모두 각 시기에서 가장 높은 비중을 차지하였다. 이는 웹툰 산업의 기반을 이루는 창작 활동과 관련 인프라에 대해 사회적 관심이 일관되

게 유지되고 있음을 보여준다. 법제화 이후에는 ‘산업 인프라’에 대한 담론 비중이 증가하며, 창작 활동 지원을 넘어 산업 전반의 구조적 확장에 대한 관심이 심화된 것으로 해석된다.

둘째, ‘플랫폼 중심의 글로벌 비즈니스 및 시장 확장’ 담론이 법제화 이후 더욱 강화되었다. 법제화 이전에는 ‘글로벌 콘텐츠 시장 및 기업 확장’(토픽 3, 10.3%)과 ‘플랫폼 중심의 해외 투자 및 사업 확장’(토픽 5, 10.1%) 담론이 각각 독립적으로 존재했으나, 법제화 이후에는 ‘플랫폼 중심의 글로벌 비즈니스 및 시장 확장’(토픽 3, 23.2%)이라는 단일 토픽으로 재편되었다. 이는 산업 전략적 관점에서 명확하게 구조화되었다고 해석할 수 있다. 또한 ‘디지털 콘텐츠 산업 진흥 및 육성’(토픽 2, 24.7%) 담론과 인접하게 위치하는 형태를 보였다. 이는 법제화 이후 플랫폼 기업(예: 카카오, 네이버 등)을 중심으로 한 웹툰 산업의 글로벌 전략과 정책적 연계가 긴밀하게 연결되고 있음을 시사한다.

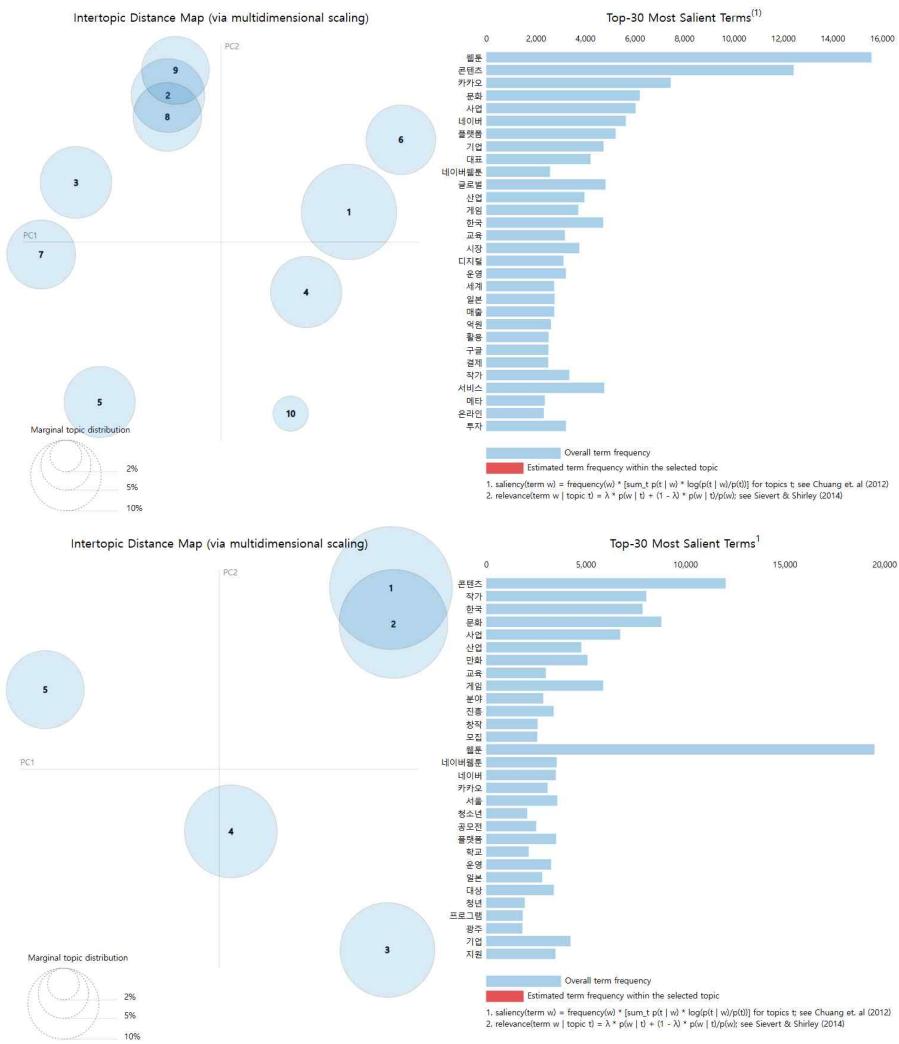
셋째, ‘웹툰 지식재산권(IP) 활용 및 엔터테인먼트 연계’ 담론이 법제화 이후 더욱 구체화되고 중요성이 증대되었다. 법제화 이전에도 ‘웹툰 IP 기반 콘텐츠 확장 및 활용’(토픽 4, 10.2%) 담론이 존재했지만, 법제화 이후에는 저작권, 지식, 협약 등 구체적인 키워드와 함께 ‘웹툰 지식재산권(IP) 활용 및 엔터테인먼트 연계’(토픽 4, 15.9%) 담론으로 그 비중이 증가하였다. 이는 법제화가 웹툰의 IP 보호 및 활용에 대한 인식을 높이고 원천 콘텐츠로서 게임, 드라마 등 다양한 콘텐츠 분야와 연계하여 고부가가치를 창출하는 요소임을 제고시킨 것으로 해석할 수 있다. 또한 ‘웹툰 창작 및 산업 인프라 확장’(토픽 1, 26.6%) 담론과도 인접하게 나타나 창작과 IP 활용이 연계되어 논의되고 있음을 시사한다.

넷째, ‘웹툰 작가의 미디어 영향력 및 사회적 논란/이슈’ 담론이 법제화 이후 새롭게 등장하였다. 법제화 이전에는 웹툰 작가의 사회적 역할이나 개인적 논란에 대한 독립적인 담론이 발견되지 않았다. 그러나 법제화 이후 ‘웹툰 작가의 미디어 영향력 및 사회적 논란/이슈’(토픽 5, 9.6%) 담론이 새롭게 도출되었고, 이는 웹툰 작가가 단순한 창작자를 넘어 대중매체의 주요 인물로 부상하며 관련된 사회적 논란이 새로운 담론의 의제로 자리 잡았음을 보여준다. 법제화가 웹툰 작가의 법적 지위를 명확히 하면서, 동시에 그에 따른 사회적 행동에 대해 조명되고 있음을 의미한다.

마지막으로, 법제화 이전에 나타났던 법률 및 제도적 미비 관련 담론은 개정 이후 사라지거나 비중이 크게 감소하였다. 법제화 이전에는 ‘정책 및 법적 제도 개선 논의’(토픽

7, 9.5%)와 ‘주요 플랫폼의 시장 경쟁 및 비즈니스 위기/과제’(토픽 10, 2.5%) 등 관련 담론이 존재했으나, 개정 이후에는 이와 관련된 독립적인 토픽은 도출되지 않았다. 이는 『만화진흥에 관한 법률』 개정을 통해 법·제도적 틀이 마련되면서, 법률 제정 자체에 대한 논의보다 산업 진흥과 관리, 그리고 새로운 사회적 이슈로 담론의 초점이 전환되었다고 해석할 수 있다.

[그림 3] 웹툰 법제화 이전과 이후 토픽 시각화 결과



주) LDA 결과를 바탕으로, 웹툰 법제화 이전(위)과 이후(아래)의 토픽 간 거리 맵과 상위 단어 분포를 제시함.

V. 논의

분석 결과에서 확인한 바와 같이 『만화진흥에 관한 법률』 개정 전과 후로 웹툰 관련 담론의 구조에는 뚜렷한 변화가 나타났다.⁵⁾ 법제화 이전에는 담론이 분산되어 파편화된 양상을 보였으나, 법제화 이후에는 핵심 주제 중심으로 집중되는 경향을 보였다(그림 3) 참고). 이러한 변화는 제도가 사회적 인식과 담론 구조를 어떻게 재조정하였는지를 보여주는 사례로 볼 수 있다.

담론 제도주의에 따르면 제도는 행위자와 담론이 상호작용을 하며 지속적으로 의미를 재구성하고, 특정 담론을 공식화하여 사회 전반에 영향을 미친다. 또한 기존 담론을 재편하거나 새로운 담론을 생성하는 역할을 한다(Schmidt, 2008). 이러한 측면에서 본 연구에서 분석된 담론의 변화 양상은 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 제도적 정당화 및 담론의 응집이다. 제도적 정당화는 새로운 제도의 필요성과 타당성을 설명하고 정당성을 확보하는 담론적 실천을 의미하며, 웹툰 법제화 이후 다수의 분산된 토픽이 핵심 주제로 응집되는 현상은 제도적 정당화 과정으로 해석할 수 있다. 구체적으로 법제화 이전에는 창작 환경, 인프라, 사회적 확산 관련 담론들이 개별적으로 존재하였으나(토픽 1, 6, 9), 법제화 이후 웹툰 창작 및 산업 인프라 확장(토픽 1)으로 응집되고 그 비중이 증대되었다. 글로벌 및 IP 활용 관련 담론(토픽 3, 4, 5, 8)은 플랫폼 중심의 글로벌 비즈니스 및 시장 확장(토픽 3)과 웹툰 지식재산권(IP) 활용 및 엔터테인먼트 연계(토픽 4)로 수렴되었으며, 비중이 증대되고 구체화 되었다. 이러한 양상은 웹툰이 법제화를 통해 문화산업 내에서 제도적 지위를 확보하고 관련 아이디어(담론)들이 해당 주제 중심으로 수렴·응집되는 과정을 보여준다. 이는 제도 형성과 담론 간 상호 관계를 실증적으로 나타내는 사례라 할 수 있다.

둘째, 담론 전환 및 초점 변화이다. 웹툰의 법제화는 기존 담론의 전환과 초점 이동하는 계기로 작용했다. 법제화 이전 ‘디지털 서비스 및 플랫폼 이용 활성화’(토픽 2)는 법제화 이후 ‘디지털 콘텐츠 산업 진흥 및 육성’(토픽 2) 및 ‘플랫폼 중심의 글로벌 비즈니스 및 시장 확장’(토픽 3)에 흡수되어 재구성되며, 실행 계획 중심으로 재정의되었음을 시

5) 본 연구는 웹툰 법제화 전과 후 기준으로 변화 흐름을 탐색하였다. 관찰된 변화는 동 시기 발생한 사회적 이슈들(예: 검정고무신 저작권 분쟁 등)과 상호작용한 결과일 수 있음을 밝힌다. 따라서 분석 결과는 법제화를 중심으로 한 시기별 담론 구조의 차이로 이해되어야 하며, 해석에 신중함이 요구된다.

사하는 담론적 전환으로 볼 수 있다. 또한 법제화 이전에 존재했던 ‘제도적 개선과 정책 논의’(토픽 7) 및 ‘웹툰 법률 및 제도적 미비점’(토픽 10)과 같은 문제 제기 중심의 담론은 법제화 이후 소멸되었다. 이는 법적 틀이 마련된 후, 담론적 요구가 제도의 부재에서 실행 및 성과 중심으로 전환됐다고 볼 수 있다. 다만 이러한 문제 제기 담론의 소멸은 법제화 이후 일시적으로 주목받지 못하거나 후순위로 밀려났을 가능성도 시사한다. 예컨대 웹툰 산업에서는 창작자 권리 보호, 불공정 계약, 플랫폼 독점 등 구조적 문제들이 여전히 존재하므로 이러한 쟁점들이 어떻게 재부상하는지는 지속적인 관찰이 필요하다.

마지막으로 의제 설정 변화 및 담론 출현이다. 웹툰 법제화는 의제의 범위를 확장하고 새로운 담론을 창출하는 계기가 되었다. 법제화 이후 새롭게 등장한 ‘웹툰 작가의 미디어 영향력 및 사회적 논란/이슈’(토픽 5)는 웹툰 작가가 단순한 콘텐츠 생산자를 넘어 사회적 영향력을 가진 행위자로 인식하게 됨을 보여준다. 웹툰이 대중문화로서 위상을 갖추게 되면서 작가 개인의 발언, 행동 혹은 관련 사건들이 사회적 논의 대상으로 부상하는 새로운 담론 공간이 형성되었다. 이는 웹툰 법제화가 기존에 존재하지 않던 담론의 새로운 영역을 창출하고 재구성하는지를 보여주는 사례라 할 수 있다.

VI. 결론 및 제언

본 연구는 『만화진흥에 관한 법률』 개정 전후의 사회적 담론 변화를 LDA 기법으로 분석하고, 이를 담론 제도주의 관점에서 해석하였다. 뉴스 기사 데이터를 활용하여 제도 변화가 담론의 구조, 주제, 의미를 어떻게 재편하는지 탐색하였다.

분석 결과, 법제화 이전에는 다양한 이슈들이 분산된 형태로 존재하였던 반면, 법제화 이후에는 핵심 주제를 중심으로 담론이 응집되는 경향을 보였다. 구체적으로는 법제화 이후 웹툰은 문화 산업 및 주요 콘텐츠로서 담론적 정당성이 강화되었고, ‘웹툰 작가의 미디어 영향력 및 사회적 논란’과 같은 새로운 담론이 등장하였다. 또한 법제화 이전에 제기되었던 제도 미비 관련 담론은 산업 진흥 중심의 담론으로 전환되었다.

이러한 담론의 구조적 변화는 제도가 단순히 규범을 설정하는 것을 넘어 담론을 응집하고 새로운 담론을 형성하며, 담론 구조를 재구성하는 기능을 수행함을 보여준다. 본 연구는 웹툰 법제화가 사회적 담론 구조 재편과 산업 중심의 의미 체계 강화 등에 유의미

한 영향을 미침을 실증적으로 규명하였다는 점에서 그 의의가 있다.

연구 결과를 바탕으로 다음과 같은 정책적 시사점을 제시하고자 한다. 첫째, 웹툰 법제화 이후 산업 진흥 담론이 더욱 응집되고 명확해진 만큼, 웹툰 산업의 질적 성장과 지속 가능한 생태계 조성을 위한 맞춤형 지원 방안 마련에 주력할 필요가 있다. ‘창작 인프라 확장’과 ‘글로벌 시장 진출’ 담론의 중요성을 고려할 때, 창작 인프라 확장 측면에서는 지역 웹툰 창작 거점 확대, 전용 스튜디오 및 장비 지원 등 디지털 창작 환경 개선 등에 대한 투자를 강화할 필요가 있다. 또한 글로벌 시장 진출을 위해 현지 마케팅 지원, AI 기반 콘텐츠 기술 도입, 세부 분야별 전문 인력 양성 등 수요 맞춤형 지원체계 마련하여 국제적 경쟁력을 확보해야 한다. 아울러 지식재산권(IP) 활용에 대한 관심이 높아지는 가운데, 법적 보호장치 정비와 더불어 다양한 비즈니스 모델 개발에도 주목할 필요가 있다. 예컨대, 슈퍼 IP 전략 지원, 웹툰 원작 기반의 2차 창작물 기획-제작-사업화 전주기 지원 등 IP 부가가치 창출 방안을 고려할 수 있다. 나아가 불공정 계약 해소, 수익 분배의 투명성 확보 등으로 공정한 창작 생태계 구축을 위한 정책적 노력도 병행되어야 한다.

둘째, 기존의 문제 제기 중심 담론이 법제화 이후, 실질적인 실행 계획 중심의 담론으로 전환된 점을 고려할 때, 정책 홍보 전략 또한 이에 맞춰 변화할 필요가 있다. 법제화가 이루어짐에 따라 정책 수요자들은 제도를 통해 나타날 구체적인 변화와 성과에 보다 높은 관심을 보일 것이 예상된다. 이에 따라 향후 정책 방향과 소통 측면이 실행 가능성과 기대 효과 중심으로 이루어질 필요가 있다.

마지막으로, 법제화 이후 새롭게 부각된 웹툰 작가의 사회적 영향력에 대한 담론은 창작자의 지위 강화와 더불어 그에 따른 사회적 책임에 대한 기대도 함께 커지고 있음을 시사한다. 이에 따라 웹툰 작가의 창작권과 표현의 자유를 보호함과 동시에 사회적 갈등이나 논란에 대응할 수 있는 제도적 기반도 함께 강화될 필요가 있다.

본 연구는 다음과 같은 한계점을 지닌다. 총 104개 언론사에서 수집한 뉴스 기사 대상으로 분석하였으나, 매체별 보도 성향의 이질성을 완전히 통제하지 못했다는 한계가 존재한다. 예컨대 경제지는 산업적·경제적 측면을 강조하고 종합일간지나 방송사는 사회문화적 가치에 초점을 두는 경향이 있으므로, 이러한 매체 특성에 따라 특정 담론의 비중이 과대 또는 과소하게 나타났을 가능성이 존재한다. 따라서 본 연구 결과는 뉴스 기사 기반 사회적 담론의 한 단면으로 이해해야 하며, 언론사별 보도 성향 차이가 담론 구성에 영향을 미쳤을 가능성을 고려해야 한다. 또한 LDA 방법론은 텍스트 내 잠재 토

픽을 도출하는 데 효과적인 기법이나 도출된 토픽에 대한 해석 과정에서 연구자의 주관 이 개입될 수 있다는 한계를 지닌다. 아울러 본 연구는 『만화진흥에 관한 법률』 개정 전후의 단기적인 시점(2021.2.27~2025.2.26)을 기준으로 담론 변화를 분석하였기에 제도 변화가 사회적 담론 구조에 미친 영향을 충분히 반영하는 데 한계가 존재한다.

이러한 한계점을 보완하기 위해 다음과 같은 향후 연구 방향을 제안한다. 뉴스 기사 외에도 웹툰 관련 온라인 커뮤니티·플랫폼 이용자 게시글, SNS와 같은 다양한 담론의 장을 통합적으로 분석함으로써 담론 대표성을 높이고, 담론 형성 구조를 심도 있게 분석할 필요가 있다. 또한 LDA 기법과 같은 정량적 분석 외에도 이해관계자, 전문가 인터뷰 등 정성적 연구 방법을 병행하여 담론 변화의 맥락과 의미를 심층적으로 탐구하는 후속 연구가 요구된다. 아울러 DTM(dynamic topic modeling) 등 시계열 기반 방법을 활용하여 담론의 전이 경로와 시간에 따른 변화 양상을 추적할 필요가 있다. 마지막으로, 웹툰 법제화 및 이에 따른 담론 변화가 실제 산업에 미치는 영향(예: 시장 규모, 창작 환경 변화 등)을 실증적으로 검증하는 연구가 필요하다. 이러한 연구들은 정책 담론 연구의 실효성을 높이고, 학문적 깊이를 제고함과 더불어 웹툰 산업의 발전을 위한 실증적 기반을 마련하는데 기여할 수 있을 것이라 사료된다.○

[참고문헌]

- 강순화·김학실(2024), 우리나라 문화산업정책 패러다임 변화 분석, 「사회적경제와 정책 연구」, 제14권 1호, 203-225.
- 김민태(2025), 웹툰의 글로벌 성장에 대응하는 지역 웹툰 산업 육성 정책 연구, 「애니메이션 연구」, 제21권 1호, 7-30.
- 김병수(2024), 만화진흥법 현황과 개정 방향, 「만화웹툰연구」, 제4권 1호 73-95.
- 김선영(2023), LDA 기반 뉴스 빅데이터 토픽모델링을 활용한 디지털 관련 이슈 분석과 정책적 함의, 「한국행정논집」, 제35권 3호, 499-523.
- 김수영·하규수(2013), 디지털만화산업 발전의 장애요인과 활성화방안 연구, 「디지털융복합연구」, 제11권 12호, 709-723.
- 김영재(2015), 웹툰 콘텐츠 생산자 비즈니스 모델, 「애니메이션연구」, 제11권 3호, 7-26.
- 김영찬(2024), 장르에 따른 웹툰의 공간 표현 특성 연구, 「한국디자인리서치」, 제9권 3호, 512-527.
- 김홍길(2024. 3. 5), [김홍길 교수의 경제이야기]세계적 문화조류를 형성해가는 K-웹툰, 「경남일보」. Available: <https://www.gnnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=547271>
- 류지웅(2023), 디지털만화사업구조의 문제점과 개선방안-유럽 디지털만화사업의 구조와 비교를 중심으로, 「스포츠엔터테인먼트와 법」, 제26권 1호, 253-273.
- 문화체육관광부(2023. 9. 22), 만화진흥에 관한 법률, 국가법령정보센터, Available: <https://www.law.go.kr/법령/만화진흥에관한법률>
- 문화체육관광부(2025. 1. 2), '25년부터 웹툰·웹소설 콘텐츠 표준식별체계(UCI) 도입, 보도자료.
- 박다현(2022), 「웹툰 저작권 불공정계약과 해결방안에 대한 연구」, 상명대학교 대학원 석사 학위논문.
- 박석환(2019), 만화·웹툰 불법 유통의 특징과 문제점 연구, 「만화애니메이션 연구」, 341-374.
- 박윤경(2025), LDA 토픽 모델링을 통한 문해력에 대한 담론 연구: 뉴스 데이터를 중심으로, 「교육과정평가연구」, 제28권 1호, 107-138.
- 백영민·강현희 (2021), 담론적 제도주의란 무엇인가? 커뮤니케이션 이론 및 연구방법론의

- 함의, 「커뮤니케이션 이론」, 제17권 2호, 5-47.
- 서지원·고선강(2023), 뉴스 기사 빅데이터를 활용한 전업주부 토픽모델링 분석: 2010 년대와 코로나 19 시기의 비교를 중심으로, 「가정과삶의질연구」, 제41권 3호, 95-114.
- 서찬휘(2017), 「키워드 오덕학」, 서울: 생각비행.
- 송영훈·이윤주(2024), 「2023 웹툰 작가 실태조사」, 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 양지훈·이지영·이상우(2016), 웹툰(Webtoon)의 흥행 결정요인 연구, 「한국콘텐츠학회 논문지」, 제16권 5호, 194-204.
- 이선영·이승진(2021), 웹툰 산업의 기술 혁신에 따른 혁신생태계 환경에 관한 연구, 「애니메이션연구」, 제17권 3호, 189-205.
- 이성준(2025), 토픽모델링과 감성분석을 활용한 웹툰 플랫폼 서비스에 대한 이용자 품질 인식 연구, 「디지털콘텐츠학회논문지」, 제26권 1호, 81-88.
- 이주연·이철민·이상우(2025), 웹툰 이용자 세분화 및 마케팅 전략: 유료 결제 경험을 중심으로, 「정보사회와 미디어」, 제26권 1호, 107-142.
- 이형두(2019), 웹툰·웹소설 ‘도서정가제 도입’ 논란, 「전자신문」.
- 정규하·윤기현(2009), 웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구, 제17권, 「만화애니메이션 연구」, 5-19.
- 정위·최동혁(2020), 의미연결망 분석을 이용한 웹툰의 연구 동향 분석, 「만화애니메이션 연구」, 제59권, 255-280.
- 정채희(2023. 3. 14), “웹툰도 만화”…법 개정 후 웹툰 작가 권리 논의 급물살, 「한국경제」, Available: <https://magazine.hankyung.com/business/article/202303096842b>
- 정형모(1999. 6. 22), 만화전문 인터넷방송 ‘애니비에스’ 인기, 「중앙일보」, Available: <https://www.joongang.co.kr/article/3792261#home>
- 최다운·맹새연·차경진(2024), BERTopic 활용 웹툰 애플리케이션 사용자 만족을 위한 기능적 요소 도출: 네이버 웹툰과 카카오 웹툰을 중심으로, 「한국전자거래학회지」, 제29권 4호, 71-96.
- 최용석·정유나·고정민(2023), 웹툰산업의 글로벌경쟁력 요인 연구, 「문화산업연구」, 제23권 2호, 85-93.
- 오현석다라·김현석(2024), 「2024 웹툰산업 실태조사」, 나주: 한국콘텐츠진흥원.

- 한창완(2016), 웹툰 플랫폼의 비즈니스모델 (BM) 과 스피노프 (Spin off) 전략의 생태계 진화연구, 「만화애니메이션 연구」, 45호, 127-146.
- Blei, D. M., Ng, A. Y., & Jordan, M. I.(2003). Latent dirichlet allocation. *Journal of Machine Learning Research*, 3, 993-1022.
- Newman, D., Lau, J. H., Grieser, K., & Baldwin, T.(2010), Automatic evaluation of topic coherence. In Human language technologies: The 2010 Annual Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics, 100-108.
- Schmidt, V. A.(2008), Discursive institutionalism: The explanatory power of ideas and discourse, *Annual Review of Political Science*, 11, 303-326.
- Schmidt, V. A.(2010), Taking ideas and discourse seriously: explaining change through discursive institutionalism as the fourth ‘new institutionalism’, *European Political Science Review*, 2(1), 1-25.

[Abstract]

A Study on the Restructuring of Discourse Following the Institutionalization of Webtoons: Focusing on the Revision of the PROMOTION OF CARTOONS ACT

Kim, Jaewon

This study examines how the legalization of webtoons, following the revision of the PROMOTION OF CARTOONS ACT, has influenced the structure of social discourse. Despite their rapid growth, webtoons had not been formally defined in law before the revision. Using Latent Dirichlet Allocation (LDA), this study analyzes news articles published before and after the revision and interprets the results from the perspective of discourse institutionalism. The findings reveal that, after legalization, the discourse became consolidated and reorganized around core themes such as “industrial infrastructure,” “global markets,” and “IP utilization,” as new discourses, including those concerning the influence and controversies surrounding webtoon artists, also emerged. In addition, the discourse on institutional improvement tended to shift toward a focus on industrial promotion. These results suggest that institutional change plays a significant role in shaping and restructuring discourse, underscoring the importance of considering social discourse in policy-making processes.

[Keywords] webtoon, institutionalization, news discourse, discursive institutionalism, LDA topic modeling