

## 인터랙티브 만화의 재미요소 추출 Interest Elements of Interactive Comics

안성혜, 허 영  
상명대학교

Ahn seong-hye, Hur young  
Sangmyung Univ

### 요약

본 논문에서는 디지털환경에 최적화될 수 있는 만화를 인터랙티브 만화로 제안하며, 인터랙티브 만화의 특징을 바탕으로 재미요소를 도출하였다. 재미요소의 기준은 '스토리', '인터페이스', '장면연출효과'로 구분하였다. 먼저, 스토리의 재미요소는 사용자의 참여 여부에 따른 이야기 구조로 추출하였고, 인터페이스의 재미요소는 직·간접적 시선 유도장치로 추출하였으며, 장면연출효과는 시·청각적 연출효과를 재미요소로 추출하였다.

## I. 서론

디지털 기술의 발전과 함께 등장하기 시작한 다양한 형태의 '디지털 만화'는 여러 이름으로 연구, 제작되기 시작하였으나, 아직은 디지털 매체의 변화와 속성에 최적화되지는 못하고 있다. 또한 스마트폰, IPTV 등 다양한 기기의 등장은 새로운 형식의 콘텐츠를 요구하고 있어, 디지털 만화 역시 보다 탄력적인 변화가 필요한 실정이다. 본 논문은 디지털 환경에 최적화될 수 있는 디지털 만화로 인터랙티브 스토리텔링을 적용한 '인터랙티브 만화'를 제안하고자 한다. 그 이유는 만화가 새로운 디지털 환경에 최적화되기 위한 조건을 '인터랙션(Interaction)'으로 보기 때문이다. 따라서 본 논문에서는 우선 무빙카툰, 모션코믹스, 하이퍼 코믹스, 인터랙티브 코믹스 등 디지털 만화의 개념과 특징을 분석하고 이를 바탕으로 인터랙티브 만화의 재미요소를 분석하고자 한다.

## II. 인터랙티브 만화의 개념 및 특징

### 1. 인터랙티브 만화의 개념

#### 1.1 무빙카툰과 모션코믹스

원작 출판만화를 활용하여 디지털로 제작한 2차 저작물을 국내에서는 무빙카툰(Moving Cartoon)이라 하고, 미국에서는 모션코믹스(Motion Comics)라고 부른다. 무빙카툰과 모션코믹스는 원작 출판만화의 이미지(캐릭터, 소품, 배경과 효과선 등)들과 텍스트(효과음, 대사, 내레이션 등)에 '깜박거림', '확대나 축소', '캐릭터 이동 및 표정의 변화', '칸의 움직임' 등의 애니메이션 효과를 적용하거나, 'BGM', '내레이션 및 대사', '사운드 효과' 등 소리를 첨가한 형식을 말한다.[1] 이러한 무빙카툰 및 모션코믹스와 기존의 애니메이션과 다른 점은 만화에서의 페이지 및 칸의 개념이 존재하며, 화면전체가 아닌 페이지 내에서 부분적인 움직임만이 존재한다는 것이 가장 큰 차이점이다.

현재 <Marvel Comics>와 <MTV>, Warner Bros.社의 계열사인 <DC Comics> 등이 모션코믹스의 선구적인 업체로서 영화나 책을 홍보하기 위해 이를 적극 활용하고 있다. 국내의 경우에는 <툰도시>에서 '무빙카툰'

을 연재하고 있지만, 아직 비즈니스 모델을 찾지 못해서인지 활성화되지 못하고 있다. 이러한 모션코믹스, 무빙카툰 등은 만화와 애니메이션의 하이브리드 콘텐츠로서 아직은 사용자의 직접적인 참여를 끌어내지는 못하고 있다.



▶▶ 그림 1. 무빙카툰(좌) 및 모션코믹스(우)의 사례

## 1.2 하이퍼 코믹스와 인터랙티브 코믹스

하이퍼 코믹스(Hyper Comics)는 인터랙티브 코믹스의 초기형식으로, 독자는 스토리상에서 직접적인 영향을 미치지 못하지만, 이야기의 분기점에 도달했을 때, 어느 방향으로 이야기를 전개할지 선택할 수 있다. 즉 이야기들이 분기점에서 나뉘지고, 각각의 이야기는 서로 연결되어 있어서, 칸으로 구성된 하나의 이야기에서 다른 이야기로 자유롭게 이동할 수 있도록 만든 복선구조의 만화이다. 이러한 만화의 칸 구성을 ‘Infinite Canvas’라고 하며, 디지털 스토리텔링의 관점에서 재해석하여 탄생된 개념으로 볼 수 있다.

하이퍼 코믹스 이후, 디지털 스토리텔링을 바탕으로 이야기를 텍스트, 음성, 사운드, 비디오, 애니메이션, 영상 등의 멀티미디어 작업으로 전환하는 것뿐만 아니라 여기에 ‘상호작용성’을 적극 활용한 ‘인터랙티브 코믹스(Interactive Comics)’가 등장하기 시작하였다. 인터랙티브 코믹스는 스토리, 인터페이스(행동지시, 제어기능), 표현(시각효과, 청각효과)[2]의 관점에서 사용자의 참여와 상호작용을 적극 끌어내도록 제작된 새로운 유형의 디지털 만화를 말한다.



▶▶ 그림 2. 하이퍼 코믹스의 ‘Infinite Canvas’의 구조(좌)와 인터랙티브 코믹스의 사례 (우)

## 2. 인터랙티브 만화의 특징

인터랙티브 만화의 특징은 인터랙티브 스토리텔링의 특징을 통해서 유추해 볼 수 있다. 첫째, 이야기의 단계와 플롯을 사용하여 주제와 내용에 다양한 재미를 주는 상호작용을 연출할 수 있다.[3] 둘째, 사용자 중심의 인터페이스를 통해 이야기 전개에 필요한 멀티미디어 요소를 조절할 수 있다. 셋째, 사용자가 능동적으로 스토리에 개입할 여지가 많아서 몰입감이 높아진다. 넷째, 다양한 분기점이 있는 스토리와 열린 결말을 제공할 수 있다. 이처럼 인터랙티브 만화는 스토리를 구성하고, 이를 보다 효과적으로 전달하는 방식에 있어서 ‘사용자의 참여 및 상호작용’ 요소가 매우 중요하게 사용된다. 그리고 만화의 특징 중 하나인 칸에 의한 화면 연출법이 콘텐츠를 전달하는 다양한 매체(웹, IPTV, 스마트폰)에 따라 유동적으로 변할 수 있기 때문에 이것이 소비자에게 새로운 형식의 놀라움이라는 또 다른 재미를 준다.

## III. 인터랙티브 만화의 재미요소 도출

### 1. 인터랙티브 만화의 재미요소 도출

인터랙티브 만화의 재미요소에 대한 공통된 특징은 사용자가 체험하게 될 경험을 설계하기 위해 스토리에 어떤 상호작용을 부여할 것인가의 문제로 귀착된다. 즉, 이야기 전개를 위한 사건의 구성이나 스토리의 장면을 연출하는 과정에서 사용자의 능동적인 참여를 끌어내는 방법이 곧 재미요소의 핵심이라고 할 수 있다. 본 연구에서는 선행연구인 인터랙티브 만화의 특징을 통해 스토리의 전개과정과, 멀티미디어를 조정하는 인터페이스, 장면연출의 과정에서 다음과 같이 재미요소를 도출하였

다.

표 4. 인터랙티브 만화의 재미요소

기준	방법	설명 및 유형
스토리 전개	분기점 선택	분기점 선택을 통해 이야기를 체험하고 상호작용을 즐기는 구조 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 다중사건구조 : 사건이 발생할 시 분기점으로 선택하여 이야기 전개</li> <li>● 복선구조 : 스토리에 대한 다양한 정보(복선, 암시, 사건의 단서)를 화면 곳곳에 숨겨두고 이를 찾도록 유도</li> </ul>
	독자 참여	독자가 스토리에 직접 참여하는 구조 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 피드백 구조 : 독자의 참여시기에 따라 '구상단계', '중간단계', '결말단계' 피드백으로 구분</li> <li>● 릴레이 구조 : 단선형이나 복선형 구조의 스토리를 독자가 릴레이하면서 이야기를 완성하는 구조</li> </ul>
인터페이스	직접적 시선 유도	화면에 직접적으로 시선을 유도하는 장치들을 통해 사용자의 행동을 지시 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 페이지 넘김</li> <li>● 버튼</li> <li>● 화살표</li> </ul>
	간접적 시선 유도	화면 속에 숨겨져 있는 상호작용을 발견함으로써 몰입할 수 있게 하는 장치 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 롤오버에 의한 작동</li> <li>● 깜박임(발광), 소리(SE)</li> <li>● 다른 형식(게임)을 숨겨 놓는 방식</li> </ul>
장면 연출	시각적 연출	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 캐릭터 애니메이션</li> <li>● 카메라 앵글, 줌인&amp;줌아웃 등</li> <li>● 말풍선, 모션 텍스트</li> <li>● 그래픽 효과, 장면전환 효과</li> </ul>
	청각적 연출	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 효과음</li> <li>● 대사, 내레이션</li> <li>● 배경음악</li> </ul>

#### IV. 결론

본 논문에서는 인터랙티브 만화의 재미요소로 세 가지 측면에서의 상호작용 설계를 제안하고자 한다.

첫째, 스토리 전개에 따른 상호작용은 독자가 분기점 선택을 통해 이야기를 체험하는 구조와 독자 스스로가 참여하여 만들어가는 스토리 구조로 나누어 살펴보았는데, 이것은 스토리에 대한 몰입을 증가시키는 것은 물론 재미와 이야기 창작의 경험을 동시에 전달할 수 있다. 두 번째, 인터페이스 측면에서의 상호작용은 직접적으로 시선을 유도하는 방식과 화면 속에 숨겨져 있는 다양한 유도장치를 통한 재미요소 부각 방식으로 나뉘

살펴볼 수 있다. 이는 매체별 스토리 전개에 필요한 사용성의 설계와 다양한 형식의 제목, 복선이나 사건의 단서 등을 숨겨 놓는 재미요소로 폭넓게 활용할 수 있다. 마지막으로 장면의 연출 효과로서 상호작용은 스토리의 분위기 및 내용전달에 영향을 끼치는 요소로 사용자의 감성을 자극하는 재미요소로 활용할 수 있다.

본 연구를 바탕으로 향후 연구에서는 인터랙티브 만화의 재미요소를 설계하는 구체적인 방안에 대해 실제 사례를 통해 연구하고자 한다.

#### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 안성혜, 허영 “국내의 인터랙티브 만화의 연출사례분석”, 기초조형학회, ASBDA 기초조형학회국제 학술대회, 2009.
- [2] 안성혜, “프로모션 사이트의 인터랙티브 스토리텔링 사례분석” 한국콘텐츠학회논문지, Vol.8, No.8, pp. 68, 2008.
- [3] 김영근, 안성혜, “디지털만화의 인터랙티브 스토리텔링 구조에 관한 연구”, 게임 & 엔터테인먼트 논문지, 제2권, 제2호, pp35-44, 2006