

모바일 환경 변화에 따른 멀티미디어를 활용한 시사만화 표현기법 연구

Due to changes in the mobile environment utilizing multi-media techniques, cartoon representation study

성명 정운성

소속 전북대학교 예술대학 산업디자인과

Key words: 시사만화, 모바일, 멀티미디어, 모션코믹스

1. 서론

지난 2009 년 11 월 아이폰이 도입된 지 약 2 년여 만에 국내 스마트폰 가입자가 2000 만명을 돌파했다. 5200 만명 규모인 국내 휴대폰 가입자를 고려하면 국민 10 명 중 4 명은 스마트폰을 사용하게 된 셈이다.

특히 스마트폰 사용자의 연령대를 감안했을 때 경제활동인구의 80%가 스마트폰을 사용하는 것으로 집계되는 등 국내 경제활동의 전반적인 변혁이 일어나고 있다는 평가다.(정현수,2011) 인터넷 등장 이후 급속하게 변화하고 있는 미디어 환경은 스마트폰의 확산으로 이제 모바일 미디어 환경으로 중심이 이동되고 있다.(엄호동,2010) 이런 변화에 기존 시사만화에 관한 선행연구는 기초학적 연구가 대부분이었다. 새로운 미디어 환경에 맞는 실용적인 연구는 없었기에 본 연구는 미디어 매체가 새로운 모바일 환경으로 변화하는 지금 시사만화의 본질은 훼손하지 않으면서 독자들에게 흥미를 유발하며 작가가 전달하고자 하는 메시지를 더욱 부각시킬 수 있는 만화형식이 필요하다고 판단한다.

2. 연구목적

스마트폰 확산으로 신문은 새로운 미디어로 변화하고 있다. 이런 신문의 변화로 신문에서 담고 있는 콘텐츠가 변화를 하고 있다. 이는 신문속에 포함되어 있는 만평도 새로운 형식이 필요하다고 판단, 모션툰이 수용자에게 작가가 전하고자 하는 메시지의 이해도와 흥미도를 높일 수 있다는 가능성을 확인하여 신문구독률의 하락과 미디어 매체의 변화 속에서

침체되어가는 시사만화에 활기를 불어넣는 목적으로 한다..

3. 연구 내용 및 범위

시사만화는 한칸만화(만평), 네칸만화, 캐리커처,에세이만화 4 종류가(이성현,2004) 있는데 본 연구는 일간지에 게재되는 한 칸 만화 만평을 중심으로 하며 모바일 환경에 멀티미디어를 활용한 카툰(시사만화)을 필자는 “모션툰” 이라고 정의한다. 시사만화와 멀티미디어, 모바일, 모션코믹스등 이론적 배경을 고찰하고 모션코믹스 기법을 플래시를 사용하여 시사만화에 적용시켜 원작만평, 소리만 적용시킨 만평, 소리와 움직임을 적용시킨 만평 3 가지 자극물을 통하여 수용자의 호감도와 이해도를 분석하여 이를통해 시사만화의 발전 방향을 제안한다. 단 이번 연구에서는 소리를 적용시킨 자극물을 제외하였으며 실험에 참여한 사람도 소수였다.

4. 이론적 고찰

4.1. 시사만화

김진수, 유선영, 박영규 등의 정의를 종합해보면 정치, 경제, 사회 등 시사적 주제 중 그 당시에 생긴 여러 가지 시의적인 사안을 과장하고 단순화하여 인생이나 사회를 풍자·비평한 그림이라고 정의 할 수 있다.

4.2. 모바일 미디어

모바일 미디어는 휴대할 수 있는 기기를 통해 커뮤니케이션과 상호작용이 이루어지는 미디어로서, 이동 중에 무선 통신을 기반으로 다양한 정보처리와 통신이 가능하고 제한된 단말기 인터페이스를 제공하며 독특한 상호작용 및 커뮤니케이션 양식을 만들어내는 미디어라고 할 수 있다. 모바일 미디어는 휴대전화와 같은 모바일 통신기와 PDA, 노트북과 같은 모바일 정보기기를 결합한 개념으로서, 인간의 신체와 밀착된 상태에서 휴대가 가능한 정보통신기기를 지칭한다. 즉 모바일 미디어는 휴대와 이동이 용이한 가운데 통신은 물론 다양한 지식정보를 다른 정보통신기와 호환 할 수 있는 디지털 기기라고 할 수 있다.(이재현,2011)

4.3. 멀티 미디어

멀티미디어(multimedia)란 여러가지(multi)와 ‘미디어(media)’를 하나로 통합했다는 뜻으로 문자, 그래픽, 음향정보, 영상정보 등과 같은 정보미디어를 하나의 객체로 통합시켜 컴퓨터 기기와 인간과의 상호작용을 가능케 하는 새로운 통합시스템을 의미하며, 여기서 미디어의 개념은 문자, 그래픽, 사운드, 사진이미지, 애니메이션과 같은 ‘정보를 표현하는 방법’을 의미한다.(이만재,2003)

4.3. 모션코믹스

모션 코믹스란 인쇄 만화를 화면위로 그대로 가져와 여기에 보이스와 애니메이션을 추가한 것으로, 모션 코믹스판<Watchmen>(2008)을 최초의 정식 작품으로 꼽아 볼 수 있다.(이홍관)

5. 사례연구

5.1. 모션코믹스를 이용한 모션툰 제작



원작만평

모션을 준 만평

5.2. 시사만화 형식 선호도 조사

본 연구에서는 수용자들이 세가지 만평을 보고 느낀 이해도와 호감도를 문답으로 조사하였다.

프리테스트 실험에 참여한 피 실험자는 언론에 종사하는 사람 10 명이었다

5.3. 실험결과

움직임이 없는 원작 만평을 선호한 사람이 10 명중 2 명이 있었으나 대부분 사람들은 움직임을 준 만평이 신선하고 흥미와 이해도가 좋다고 답했다.

6. 결론

실험을 통해 알 수 있듯이 시사만화에 모션코믹스 기법을 적용한 작품이 수용자에게 흥미와 이해도가 좋다는 것을 알 수 있다

7. 연구의 한계 및 향후 연구

시간 부족함으로 연구가 미흡했다 좀더 세부적인 실험을 위해 소리를 첨가한 자극물과 좀더 많은 자극물을 제작, 다양한 피 실험층을 대상으로 호감도와 이해도를 조사 분석하여 연구의 객관성을 높여야 한다.

참고문헌

- 정현수,국내 스마트폰족(族) 2 천만 돌파...'세계 최고속',머니투데이,2011.10.30
 엄호동(2010), 모바일 미디어 확산과 신문의 대응 전략에 관한 연구, 성균관대석사학위논문 p3
 이성연(2004), 시사만화의 텍스트성 연구,p382~383,
 이재현, 2004 모바일 미디어와 모바일 사회, 커뮤니케이션북스, 하성보 2011, 스마트폰의 이용형태오 이용환경이 갖는 사회문화적 함의 고찰, 한국콘텐츠학회논문지,p90
 이만재,이상선공저(2003), 멀티미디어 교과서, 안그라픽스,,p.2,
 이일순, 정보디자인에서 효과적 커뮤니케이션을 위한 멀티미디어 사용원리에 관한연구,p258,재인용.
 이홍관, 지각생 모션 코믹스를 이해하기, p27