

웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구

정규하, 윤기현*

초 록

웹툰이 활성화 되면서 웹 형식에 맞는 새로운 표현 형식들이 나타나게 되었다. 이를 살펴보면 웹툰에 나타난 새로운 표현양식은 크게 두 가지로 분류된다. 그 하나는 컴퓨터를 기반으로 형성되는 특징으로 CG사용의 보편화, 컬러만화의 대중화가 그에 속한다. 두 번째는 웹기반에서 생성되는 특징으로 세로 스크롤의 경향, 시간 개념의 도입, 애니메이션적인 연출 효과, 매체 최적화 제작 경향, 다양한 미디어 접목 시도를 들 수 있다. 웹기반의 만화 서비스에 대한 문 제점이 노정되고 만화가나 만화계의 저작권 등의 해결할 과제도 산적해 있다. 그러나 웹툰이 가지고 있는 속성과 표현 양식의 변화는 보다 만화의 지평을 넓혀 줄 것이다.

주제어 : 웹툰, 만화, 표현형식

I. 서론

현재 한국의 만화시장은 전통적 분야인 출판 만화 시장이 침체기인 반면, 2000년대 온라인 만화 시장의 확대, 그리고 웹툰의 활성화로 크게 나누어 볼 수 있다. 물론 이 현상에 여러 가지 이견이 있을 수 있다. 2009년 3월에 개최된 ‘웹툰의 창작과 소비활성화를 위한 전략 세미나’¹⁾에 따르면 중견 작가들은 웹툰의 무료만화 시스템이 출판 만화시장을 파괴 하고 있다고 판단했으나 포털 측에서는 무료 서비스가 출판을 활성화하는 역할을 한다고

주장하고 있다. 그리고 2007년 <만화산업 백서>에 따르면 여가활용 측면에서 멀티미디어 쪽으로 이동 되는 비중이 크기 때문에 출판 미디어 자체가 위축된 상황이다.

기존 만화잡지·코믹스 체제 붕괴에 따른 만화산업의 침체에도 불구하고, 국내 만화 산업의 매출규모는 약 7,301억원(2006년 기준)으로 외형적 규모의 위축이 크게 두드러지지 않는다. 이의 가장 큰 요인은 2000년대 들어 급격히 성장한 아동·학습만화 시장 때문이다. 그리하여, 2006년 전체 오프라인 만화 출판규모 중 아동·학습만화는 67.1%의 비중을 차지하고 있다. ²⁾

그러한 여건 임에도 불구하고 수치상 전체 만화 산업 자체는 성장을 하고 있다. 통계상으로 2005년도에는 일부만 포함되었던 아동, 학습만화가 2006년도부터 포괄적으로 포함되면서 수치상 양적으로 성장한 면을 보이고, 웹툰의 활성화와 국

* 주저자 : 정규하, 교신저자 : 윤기현

1) 2009년 3월 16일, 부천만화정보센터 주최, 세종대 만화애니메이션산업연구소, 웹툰포럼 주관으로 서울애니메이션 센터 내 서울 애니 시네마 관에서 개최된 행사로 성공사례 발표(인터넷기반 만화창작 및 작품 퍼블리싱 사례 발표), 전략세미나(웹툰의 창작과 소비활성화를 위한 정책 연구 보고서 결과 발표 및 전략 토론)를 내용으로 진행되었다.

2) 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 2007 만화산업백서, 2008, page 42

산 출판만화의 수출이 양적으로는 크지 않지만 비율상 증가 추세로 분석된다. 만화의 대중화에 긍정적인 영향을 미치고 있는 웹툰은 온라인이라는 특수성을 가지고 있기 때문에 작가들은 온라인, 디지털 형식에 최적화 되고자 많은 노력을 기울이고 있다. 때문에 디지털로 제작되고 온라인에 게시된 만화만의 특징이 나타나고 있다. 이전 출판 미디어에서 디지털, 온라인 미디어로 만화가 옮겨 가면서 새롭게 나타난 표현적 특징들을 파악하고 분류해 봄으로써 앞으로의 또 다른 시도를 펼칠 이들에 대한 연구 초석이 되고자 한다.

II. 사전연구

1. 한국 출판 만화 시장

한국 만화계는 전통적인 대본소 중심의 만화시장에서 80년대 후반부터 일본만화의 붐에 힘입어 잡지 중심시장으로 재편되면서 부흥기를 맞는다. 90년대 중반이후 대여점과 각종 엔터테인먼트 산업의 범람으로 인하여 잡지시장이 몰락했고 2000년대 들어 웹을 통한 디지털 만화의 등장과 성공으로 만화시장은 더 이상 출판의 전유물이 아니게 되었다. 때문에 아동·학습만화를 제외한 한국의 출판만화는 지금 극심한 침체기에 들어있지만 만화산업 전체로 확대하면 성장세는 뚜렷하다.

표 1 국내 만화산업의 현황 (단위: 억 원)

	2004년	2005년	2006년	2007년(p)	성장률
만화산업 전체	5,059	4,362	7,301	7,617	14.6%
온라인 만화**	-	-	756	864	14.3%
만화 수출	21	36	43	44	27.0%

*문화체육관광부, <문화산업통계조사> 참조.

**온라인 만화 : 인터넷·모바일만화 제작 및 유통업, 인터넷서점(만화부문) 포함

그러나 <2007만화산업백서>의 여러 수치를 살펴보면 출판 만화시장에서는 여전히 일본 번역만화가 많은 비중을 차지하고 있고, 상당부분 아동·학습 만화가 차지하고 있다. 또한 많은 만화 전문 잡지들은 개, 폐간을 반복하고 있으며, 한때 한국 만화계의 한축을 담당했던 대본소 만화의 쇠퇴가 두드러진다. 이러한 경향성들은 이제 전통적 시스템에서 한국적 상황에 맞는 새로운 만화시장이 창출되고 보다 새로운 환경에 맞는 시스템이 구축되고 있다고 보아야 할 것이다.

2. 인터넷의 사용현황

대한민국은 1994년 아시아 최초로 인터넷 상용 서비스를 시작한 이래 1997년 100만 명, 1999년에는 1000만 명을 돌파했고 2001년 2000만 명, 2004년에는 3000만 명, 2007년 12월 현재 34,820,000명으로 전체 인구의 76.3%가 인터넷을 사용할 만큼 폭넓은 보급률을 보여 주고 있다.



그림 1 통계청 발표 연도별 인터넷이용률

통신장비의 발전도 있지만 90년대 중반 인터넷 카페와 PC방의 도입으로 PC사용의 수요가 늘어나게 되었고, 개인용 컴퓨터(personal computer)의 하드웨어방면의 눈부신 발전과 수요가 늘어남에 따라 가격 또한 현실화 되면서 PC의 보급률이 급격하게 증가하게 되었다. PC의 수요가 늘어나게 된 것은 앞서 말한 여러 가지 요소가 부합되었기 때문이며, PC 사용의 주된 목적은 인터넷을 통한 정보공유와 커뮤니티 형성, 게임에 그 기반을 두었다. 또한 온라인 이용자들은 전자상거래, 쇼핑, 취미 등 사람들은 자신들의 삶의 많은 부분을 인터넷을 통해 해결하고 있다. 만화 역시 마찬가지로 기존의 출판 매체에서 인터넷으로 상당부분 흡수가 진행 되었다.

3. 온라인 콘텐츠로서의 '만화'

인터넷이 상용화되면서 각각의 사이트는 고객 충성도를 높이는 차원에서 콘텐츠가 필요하게 되었고 잡지시장이 몰락한 출판 만화는 수요와 공급의 대안으로서 온라인으로 옮겨가는 현상이 나타나게 되었다. 한편으로 이전의 출판 미디어를 통해

여가 활용하던 패턴이 멀티미디어의 활용을 통한 여가 활용의 빈도가 높아 졌다는 것이다. <2007 만화 산업 백서>의 여가활용 패턴 분석³⁾을 보면 특히 인터넷과 직접적인 영향이 있는 인터넷, 컴퓨터 게임 등이 비교적 높은 비율을 차지하고 있음을 알 수 있다. 또한 TV, 라디오, 영화, 인터넷, 컴퓨터 게임 등의 멀티미디어를 통한 여가활용이 많아지고, 여가활용의 폭이 넓어지면서 여가활용에 대한 소비자의 기호 이동이 자유로운 편이다. 만화 영역 역시 마찬가지로 인터넷을 통한 서비스 경향이 강해지고 있다. 스캔만화의 유통을 시작으로 개인 블로그와 커뮤니티와 같은 마이크로 소사이어티의 발전과 더불어 개인 창작물의 제작, 보급이 활성화 되면서 출판 미디어를 통한 교양, 학습만화, 출판 기획만화를 제외하고 개인에 의한 순수작품의 경우 만화 창작 자체가 인터넷을 통해 제작, 배포되는 경향을 보인다.

4. 한국의 웹툰

웹툰이 성행하면서 한국만화의 판도가 바뀌고 있다. 그에 대한 반응은 만화계 곳곳에서 찾아 볼 수 있다.

“인터넷 만화의 비약적인 성장은 눈부시다. 가히 혁명적인 상황이라고 할 만큼 만화시장의 모든 것을 바꿔 놓았다. 이제 인기 만화작가는 대여점이나 만화가계에서 찾으려 안 되고 인터넷에 접속해야만 할 지경에 이르렀다.”⁴⁾

웹툰은 만화가들의 등용문인 출판사를 거치지

3) 문화관광부, 한국문화콘텐츠 진흥원, 2007 만화산업백서, 2008, page 331-344

4) <http://www.kcomics.net/> (만화 규장각 : 한국출판만화의 지형이 바뀌고 있다. 2005/11/04 03:52)

않고 누구나, 언제든지 접근할 수 있는 작가들의 새로운 등용문을 제공하고 있으며, 한국만화의 양적 성장을 이끌어 가고 있다. 아울러 출판에 앞서 온라인을 통해 작품의 유효성을 입증하고 출판에 이르는 검증의 단계를 거칠 수 있어서 잠재적 소비자층에 대한 가능성을 보고 출판을 할 수 있다는 장점을 가진다.

반면, 웹툰에 의한 좋지 않은 영향을 주장하는 주장도 있다. 우선은 작가들에 대한 적절한 보상이 주어지지 않는 구조적인 문제이다. 웹툰 제공업체들에게 있어서는 콘텐츠를 확보하는 차원에서 많은 작가들을 확보할 수 있고 기회를 제공한다는 측면에서 긍정적으로 판단할 수 있고, 작품의 질을 검증하고 그것이 작가의 값어치를 올리는 작용을 한다는 것이 긍정적으로 작용할 수 있지만 인기 작가가 아닐 경우 작가 개인에게 있어서는 매우 적은 보수 또는 무보수로 작품 활동을 해야 하므로 작가의 생명력을 짧게 만들 수 있는 환경이 된다. 또한 연재가 시작될 경우 마감의 기한이 짧으므로 단편적인 에피소드에 치중할 가능성이 크다.

일본은 이제 겨우 만화 시장이 출판만화 독점 영역에서 온라인으로의 접근을 시도하고 있고 웹툰이 단지 아마추어 작가들의 영역 또는, 프로작가들의 홈페이지 수준에서 그치고 있다. 더불어 미국과 유럽의 상황 역시 마찬가지로 작가들 개인 또는 팀에 의해 새로운 형식으로서 고민하고 있는 차원을 본다면, 분명 한국의 웹툰은 양과 질에서 웹을 통한 만화 시장을 선도하고 있다고 볼 수 있다.

Ⅲ. 웹툰의 표현 양식 분석

웹툰이 활성화 되면서 나타나게 된 표현적 특징을 여러 경향성으로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

1. 세로 스크롤의 경향

가장 두드러지는 면은 전통적인 만화가 칸에 의해 분할된 면이 좌에서 우로 또는 위에서 좌로 칸을 배열하여 시간의 흐름을 표현하고 페이지 역시 위에서 좌로 또는 좌에서 우로 이어지는 시간의 연속성을 가진 반면 웹툰에서는 칸과 칸이 세로로 연결되어지면서 스크롤이라는 시간의 개념이 개입되었다는 점이다.

스크롤은 휠 마우스의 보급이 원활히 이루어지면서 생겨난 현상인데 인터넷의 활용도가 높아짐에 따라 웹페이지 또는 텍스트 페이지의 스크롤바를 클릭하여 내리는 번거로움 없이 웹상에서 원활히 가독 되도록 사용되었다. 이러한 현상에 힘입어 웹상의 만화 역시도 페이지를 넘기는 번거로움으로부터 벗어나 세로로 길게 늘어진 이미지 또는 텍스트를 가독 하는 스크롤 방식이 현재의 가장 보편화된 웹툰의 표현 형식이다.

그러나 이 방식은 기존의 만화를 스캔하여 뷰어를 통해 서비스하는 만화와는 차별된다. 스캔만화의 근간이 출판에 있다면 웹툰은 웹서비스에 그 근간이 있기 때문에 웹에 최적화 되고자 고려되어

제작되었기 때문이다. 그에는 <그림2>와 같다.

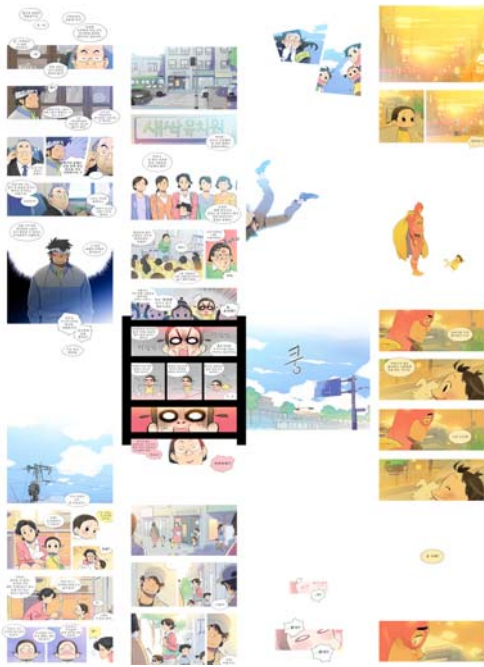


그림 2 스크롤만화의 예시 정필원의 <패밀리맨>

2. 시간 개념의 도입

전통적인 만화가 칸과 칸 사이의 장면전환을 통해 암묵적이고 피상적인 시간의 이동을 표현했다면 스크롤에 의한 칸과 칸 사이의 화면이동 시간을 확보한 웹툰의 시간관념은 보다 실제적이다. 또한 칸의 경계가 페이지에 구속 받지 않음으로 인해 시간의 연속성을 표현했다. 칸과 칸 사이에 존재하던 칸새는 칸을 두드러지게 만드는 배경색이 채워진 공간이 되었으며 이 공간의 길이는 스크롤의 시간을 확보함으로써 실질적인 시간의 개념을 갖게 되었다. 기존 뷰어를 통한 만화 서비스

가 페이지를 순간적으로 넘기는 데 반해 세로로 스크롤을 하면서 화면이 이동하는 실질적인 시간이 개입된 것이다. 예를 들면 네스티켓의 <장마>에서 비의 효과를 준 장면이 배경을 거쳐 칸에도 표현되고 다시 배경에도 표현된다. 그리하여 지루하게 이어지는 빗줄기를 표현했다. 칸이 넘어 간 것은 시간이 흘렀다는 표현인데 시간과 시간 사이에도 비가 표현되어 비가 지속적으로 내리고 있음을 표현했다. 아울러 실질적으로 스크롤 하는 시간 동안 비의 장면이 연속되면서 비가 내리는 시간을 확보하고 있다.



그림 3 네스티켓 <장마> 1화 도입부분

3. 애니메이션적인 연출 효과

첫 번째, 두 번째 요인인 칸의 개념과 스크롤 개념에 의해서 생성된 시간 개념은 칸의 경계를 사라지게 하면서 칸과 칸의 연결을 만들어 내고 있다. 이를 통해 연속적인 동작을 표현함과 동시에 동작과 동작 사이에 스크롤에 의한 시간을 확보하여 애니메이션은 아니지만 마치 애니메이션의 한 장면을 보는 듯한 착각을 불러일으키는 애니메이션적인 연출 기법을 만들어 냈다. <그림 4>와 같이 정필원의 <패밀리맨>의 88화 유괴범이 희중과 다림을 납치해 도주하는 승합차를 추격하는 장면은 그 대표적인 예라 할 수 있다. 예로 제시된 <패밀리맨> 8화는 대사가 전무한 무언만화 형식을 취하면서 오로지 동작의 연결을 통한 상황 전달에 치중하고 있다. 화면에 제시되는 장면은 한 화면에서 다음화면이 잘 보이지 않도록 크기가 조절되어 있다. 스크롤을 통해 다음 장면으로 전환 될 때 일정한 시간 간격이 생기게 되는데 이는 마치 애니메이션의 프레임이 동작하는 느낌을 준다. 이러한 애니메이션적인 연출은 출판 만화나 뷰어를 통한 스캔만화 서비스에서는 찾아 볼 수 없는 스크롤과 시간 개념이 도입된 웹툰의 고유한 연출 방식이다.



그림 4 정필원 <패밀리맨> 8화 일부

4. 말 칸과 그림 칸, 배경 칸의 역할 분리

칸과 칸 사이의 배경이 된 홈통은 전통적인 만화에 비해 그 면적이 확연히 넓어지면서 그 활용도를 따로 갖게 되었다. 그 길이에 따라 시간을 표현하는 역할과 배경색을 통해 분위기를 연출하기도 하며 시간의 경과를 나타내기도 한다. 또한 그 공간을 활용해 독백과 대화의 분리를 만들어 냈다. 강도하(강상수)의 <위대한 캣츠비>에서는 말 칸을 그림 칸 밖으로 끄집어내어서 칸의 그림을 감상하는 데 말 칸의 방해로 받는 요소를 최소화 하게 된다. 또한 말 칸은 배경(홈통)에 존재하지만 배경

의 공간과는 분리된 말풍선 안에 대화가 존재하며 배경자체에 존재하는 텍스트는 독백으로 처리된다.

이 형식은 전통적인 만화에 있어서 칸 개념을 넘어서면서 생겨난 것인데 칸 안에 모든 것을 담아내려는 방식에서 벗어나면서 배경이 단순히 칸과 칸의 경계로서만 작용하지 않고 일정의 면적을 가지면서 시도 되는 형식이다. 모든 작품이 이 형식을 취하고 있는 것은 아니지만 강도하 본인이 밝혔듯 웹의 환경에 최적화 되고자 고심하여 만들어 낸 형식이다. 또한 많은 작품들이 이 같은 형식을 받아 들여 제작하고 있다.



그림 5 강도하 <위대한 캣츠비>의 일부

5. CG사용의 보편화

전통적인 만화 작화에 있어서 만화의 제작 과정은 만화 원고지에 연필로 작화한 후 펜 터치를 거쳐 스크린 톤 작업을 한 후 식자 작업을 하는 공정을 거친다. 디지털 만화 또는 웹툰이 보편화 되면서 만화 제작 공정에 CG의 사용이 보편화 되었다. 컴퓨터를 활용한 제작 공정은 여러 면에서 제작 과정의 간소화를 가지고 왔다. 우선 가장 유효한 점이 수정이 간편해 졌다는 점이다. 전통적인 만화에서 수정작업은 페이지 자체를 다시 그리거나 또는 한 컷을 다시 그려 붙이는 등의 번거로움이 전제가 되었었다. 그러나 컴퓨터를 활용한 수정은 히스토리 기능이나 레이어의 사용으로 이전의 수작업에 비해 훨씬 수월해 졌다. 또한 만화 원고의 제약이 없기 때문에 컴퓨터만 있다면 장소에 구애 받지 않는 장점을 가진다. 또한 칸의 경계선을 그리거나 수직, 수평선을 그을 때도 자를 이용해야만 했던 과거에 비해 아주 수월하게 이 작업을 수행할 수 있다. 게다가 프로그램들이 제공하는 갖가지 표현 기법들을 활용하여 보다 좋은 질의 작화가 가능하게 되었다.

강도하의 <위대한 캣츠비>에서는 사진자료를 리터치 하여 배경 그림을 제작하는 경향을 보였으며, 이는 순수하게 배경을 상상하여 그려내는 것보다 시간적 이익을 볼 수 있으면서 보다 실재감을 살려 연출할 수 있는 장점이 있다. 또한 레이어의 개념을 활용하여 배경부와 인물 부를 분리 제작하여 많은 양의 연재 분량을 유지하면서도 퀄리티를 유지할 수 있게 했다. 동시에 매번 배경을 그리는 것을 지양하고 미리 질 높은 배경을 작화해 둔 다음 이를 부분적으로 사용하여 배경의 재사용을 용이하게 하였다. 이러한 예를 살펴보면 <그림

6>과 같다.



그림 6 강도하 <위대한 컷츠비>에 대한 작가 설명

이러한 배경 분리 작업으로 디지털 작업의 효율성을 경험한 강도하는 <로맨스 킬러>의 배경 제작에서는 3D툴을 이용해 배경부의 건물 또는 배경을 제작하였다. 이점은 배경부의 원하는 건물이나 배경을 어떤 뷰포인트에서든 소스를 얻어 리터치 하는 방식을 구현할 수 있게 하였다. 이는 실존하는 배경을 사진 작업을 통해 소스를 얻어 리터치 하는 과정에 비해 처음 배경을 구축하는 데에는 많은 시간과 노력이 소비되지만 추후에는 사진 작업에 대한 시간적인 이득과 어느 방향에서건 뷰포인트를 설정할 수 있다는 장점을 가진다.

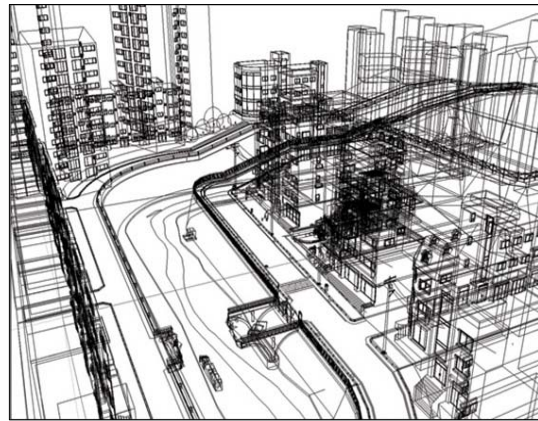


그림 7 강도하 <로맨스 킬러>에 대한 작가설명 일부

Gaussian blur 효과로 마치 카메라의 심도 조절 효과를 주기도 한다. 그와 동시에 같은 그림을 재사용하면서도 퀄리티를 보장 받을 수 있으면서 재사용에 대한 비난을 피해 갈 수 있다. 또한 배경부에 블러 효과를 줌으로써 인물부와 분리된 거리감을 표현하는데 효과적으로 사용된다. 액션 신에서는 Motion blur 효과를 사용해 운동감을 줌으로써 보다 역동적인 장면을 연출해 낸다.

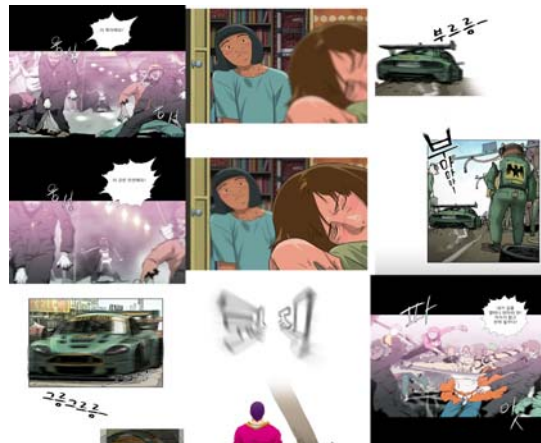


그림 8 블러 효과의 예들

디지털 작업의 또 하나의 큰 특징은 복사와 붙여넣기 개념이다. 위 <그림 8>의 경우에서도 약간의 리터치를 더해 같은 그림을 재사용하면서 같은 그림을 반복적으로 그려야 하는 과정을 간소화 할 수 있었다. 같은 맥락에서 윤태호의 <이끼>에서는 배경부의 이미지가 사진이미지를 그대로 둔 채 리터칭 함으로써 배경부의 퀄리티를 보장하였으나 사진을 그대로 옮겨 쓴다는 측면에서 비난을 사기도 했다. 이는 작화 자체의 퀄리티 문제가 아니라 사진을 그대로 옮겨 쓰는 행위에 대한 것으로 작화에 드는 시간과 노력, 작가개인의 독특한 표현의 부재를 꼬집는 시각이다.



그림 9 윤태호의 <이끼> 배경 사용 예시

모토의 <울고 싶을 때 날 봐>에서는 7화에서 noise 효과로 과거 회상 장면의 분위기를 살리고 있으며, 5화에서는 흑백 위주의 진행에서 주요인물만 컬러를 사용해서 영화 <선들러 리스트>에서와 같은 별색 효과를 주고 있다.



그림 10 모토의 <울고 싶을 때 날 봐>의 사용 예시

이처럼 컴퓨터를 이용한 갖가지 표현 형식들은 매우 다양하고 폭 넓게 사용되어지고 있다. 가장 일반적으로 널리 이용되는 방식은 칸의 외곽선, 효과선, 식자작업이다. 이는 편집과정으로 웹툰의 창작과 소비활성화를 위한 전략 세미나 자료에서는 편집에서는 100% 사용하는 것으로 조사 되었다.

6. Color 만화의 대중화

다섯 번째 요인으로 인해 컴퓨터로 제작되는 작품이 많아지면서 Color 만화의 대중화가 이루어져 있다. 출판만화가 주류를 이룰 때에는 특별한 경우에서만 컬러 만화가 실리곤 했지만 웹툰이 만화의 대세를 이루는 현재에 이르러서는 컬러 만화가 압도적인 비율을 차지하고 있다.

7. 분업화

웹툰은 마이크로 소사이어티의 보편화로 작가 개인의 주도에 의해 제작 배포 된 것이 그 태생이다. 때문에 출판시장의 작업 공정에 비해 개인이 모든 공정을 감당하는 경향이 강했다. 지금에 이르러서는 서사성을 가진 기획 만화가 생겨나면서 작업 공정의 분업화가 일부 진행되고 있다. 그 예로 김정기의 <TLT>는 스토리와 작화, 채색이 완전히 분리 되어 제작되고 있으며, 강풀, 강도하 등 작가들이 공동체를 형성하면서 배경부의 작업을 전담 팀이 맡는 현상이 나타나면서 배경부의 퀄리티를 보장받으면서 작화를 진행할 수 있는 시스템을 구축하였다.

8. 매체 최적화 제작 경향

웹툰의 성공적인 출판 사례를 본 일부 작가들은 미리 출판을 염두에 두고 출판 형식에 알맞게 고전적 원고 제작을 한 후 웹툰 형식에 맞게 편집하여 서비스하는 경향도 나타나고 있다. 원수연의 <메리는 외박 중>, 김정기의 <TLT> 등이 그 예인데 이러한 경우에는 포털과 계약된 사항이 아니라 출판사와 계약된 경우가 많으며, 그에 따라 출판 분량을 늘리기 위해 제작된 원고 형식을 고수하지 않고 웹툰 형식으로 그대로 출간되는 경우도 있다. 반대로 출판 보다는 웹에 최적화 하고자 스스로 고민하고 시도하는 강도하 등의 웹툰 작가들은 더 상당수에 이른다.

9. 다양한 미디어 접목 시도

다양한 미디어의 접목을 시도하는 경향도 나타나고 있다. 네스티켓의 <장마>는 만화를 감상하는 동안 배경음악을 제공하여 보다 음산한 분위기를 살려 표현하고 있다. 호랑의 <구름의 노래>에서는 부분적으로 무빙카툰 도입하여 새로운 표현방식에 대한 실험을 하고 있으며, 윤태호의 <세티>에서는 연예인을 섭외하여 사진 작업 후 리터치 하여 작화하고, 매화 마지막에 연예인이 출연하는 영상을 제공함으로써 영상과 만화의 접목을 시도하고 있다. 최근 미디어 다음에서는 스크롤 형식의 웹툰뿐만 아니라 유료 서비스 하던 스캔만화가 연재형식으로 등장하기도 한다. 박성우의 <나우>, 윤석의 <그녀방위군>, 조재호의 <폭주기관차> 등이 그 예이다. 스캔 만화의 서비스는 콘텐츠 확보와 함께 기성작가의 웹으로의 유입을 시도하는 표현형식상, 만화계의 인지적 형식상 변화를 꾀하고 있다.



그림 11 새로운 시도들의 예시

IV. 웹툰표현양식의 해외 사례

만화에 관해 한국의 상황보다 저변이 넓은 일본과 미국, 유럽의 현황을 살펴봄으로써 이들 국가의 웹기반 만화가 어떤 양상을 띠는지 한국과 비교 하여 보았다. 일본은 만화에 관하여 한국에 가장 영향이 많이 미치는 국가이기에 따로 살펴보았으며, 미국과 유럽은 다소 실험적인 경향의 웹 만화가 많이 선보이는 경향이 있어서 하나의 카테고리 묶어 살펴보았다.

1. 일본의 웹툰표현 양식

일본에서는 출판만화가 대세이므로 웹툰은 상

대적으로 아마추어들의 작품발표나 오프라인 만화식의 흑백 스토리 만화가 뷰어로 보게 되어 있다. 대부분 네 컷 만화나 1페이지짜리 개그만화가 대세이다. 일본에서는 웹툰을 웹만화(WEB漫畫), 또는 온라인만화(オンライン漫畫), 온라인코믹(オンラインコミック)으로 불리고 있다.

일본 웹툰은 군용할거의 오프라인만화에 견주어 독자 수는 적지만, 차세대 아마추어들의 실험의 장이 되고 있기도 하다. 또한 2001년엔 온라인만화의 원년이라고 할 정도로 만화출판사 3곳(고단샤, 슈에이샤, 쇼각칸)등의 메이저출판사들이 본격적으로 온라인 만화사이트를 운영하기에 이르러 신인 발굴, 기존 오프라인 만화 재 송출의 역할을 담당하고 있으며 최근엔 인기 웹툰의 단행본화도 이루어지고 있다. 그러나 유료만화사이트의 실적은 매우 저조한 편이다.⁵⁾

일본 웹툰의 현 상황은 출판만화를 스캔하여 웹상에 서비스하는 한국의 초기 온라인 만화와 매우 유사하며, 웹의 상황에 맞게 최적화되기보다는 이미 독자들에게 익숙한 출판만화의 표현형식을 그대로 고수하며 뷰어를 통해 페이지를 넘기는 형태로 나타나고 있다.

5) <http://www3.ocn.ne.jp/~sitemm/comic6.html> (온라인만화의 세계)



그림 12 일본 웹툰의 예시 <연애이로꽃이로(戀和花和)>



그림 13 일본 웹툰의 예시 <성남팔이소녀(マッチ賣りの少女)>

2. 미국, 유럽의 웹툰 표현 양식

미국과 유럽의 웹툰은 일반 네티즌과 작가들이 자유로운 작품을 게재하고 활발한 커뮤니케이션을 일찍부터 시작되어 왔으나 한국처럼 하나의 산업

으로 발전하는 단계로의 진입은 아직 요원하다. 형식은 기존의 간단한 지면에 실리던 컬러링만화 표현과 플래시애니메이션을 이용한 움직이는 가로 웹툰 등 다소 실험적인 경향이 강하다. 그 예들을 살펴보면 다음(6)7)8)과 같다.



그림 14 미국의 릴라 리 <angry little girls>



그림 15 캐나다의 콜린화이트 <While Drawing>

- 6) <http://angrylittlegirls.com/index.html>
- 7) <http://colinwhitecomix.com/strips/479>
- 8) <http://www.sonatine.de/comic/>



그림 16 독일 legron의 <DR. NORDTEN>

재미 교포 2세인 릴라 리의 <앵그리 리틀 걸(angry little girls)>은 미국사회에 내제되어있는 인종차별, 이민, 다민족에 관련된 사항들을 거침없이 담아내면서 아시아인, 흑인, 라틴계, 백인을 통틀어 매월 접속자가 1백만 명에 달하는 인기를 누리고 있다. 다만 만화의 형식상 4칸 만화의 형식이나 인물 구성이 <피너츠>나 <마팔다>와 같은 만화와 차별되지 않아서 신선함은 덜하다. 또한 인터넷 환경에 최적화되기보다는 한국의 초기 인터넷 만화와 같이 한 페이지에 들어가는 일상소재의 짧은 에피소드를 주로 다루고 있다.

예로 살펴본 독일 legron의 <DR. NORDTEN>은 스크롤바를 이용하여 가로 스크롤을 하면서 읽어나가다가 플래시 애니메이션이 구동되고, 버튼을 독자가 누르게 해서 다시 진행시키고 작은 창을 나와 큰 창으로 영역을 확대 했다가 다시 작은 창으로 들어가는 등의 인터넷 환경에 최적화되기보다는 사용할 수 있는 모든 환경을 활용하는 측면이 강하다.

살펴본 서구의 웹기반 만화의 경향을 보면 온라인 커뮤니티 또는 개인 홈페이지 등의 이른바 마이크로 소사이어티를 통한 만화의 다양한 실험이 이루어지고 있다. 한국의 경우 이러한 실험성이 강

한 경향보다는 온라인 환경에 최적화 되고자 변화되어 와서 오늘날의 웹툰이라는 새로운 매체 적응형 장르가 자리 잡게 되었다. 점점 영향력이 커지는 인터넷은 곧 여러 나라에서 한국과 같은 인터넷 인프라를 만들어 내게 될 것이다. 그에 따라 만화의 영역 역시도 한국과 같이 온라인에 최적화되어가는 과정을 거치게 될 것이다. 때문에 한국의 웹툰은 지금의 상황을 진화의 마지막 단계로 속단할 것이 아니라 새로운 시도와 실험을 꾸준히 이어 가야 한다.

V. 결론

앞서 살펴본 웹툰에 나타난 새로운 표현양식을 분류해 보면 크게 두 가지로 분류된다. 그 하나는 컴퓨터를 기반으로 형성되는 특징으로 CG사용의 보편화, 컬러만화의 대중화가 그에 속한다. 두 번째는 웹기반에서 생성되는 특징으로 세로 스크롤의 경향, 시간 개념의 도입, 애니메이션적인 연출 효과, 매체 최적화 제작 경향, 다양한 미디어 접목 시도를 들 수 있다. 그 외에는 제작 공정상의 문제로 분업화를 들 수 있다. 이점은 이전 출판만화 시스템에서 더 많이 이루어지던 특징인데 개인 주도에 의해 제작되는 웹툰에 있어서는 최근의 경향이라 할 수 있다.

컴퓨터를 활용한 제작 방식은 그 간소함을 제외하고라도 프로그램을 사용하는 방식에 따라 작가의 수만큼이나 다양한 표현 방식이 나타나고 있다. 작가 개기인의 선호하는 톨의 종류가 다르며, 선호하는 색채가 다르며, 선화의 사용 유무 또한

차별을 둔다.

마이크로 소사이어티의 활성화와 더불어 발전한 웹툰은 그 태생이 개인에 의해 제작 유통이 시작되고 웹기반에 최적화 되고자 진화해 온 만큼 새로운 시도에 대한 열린 사고가 포털에 요구된다. 또한 만화계가 침체를 맞고 있는 현 시점에서는 포털의 만화의 질적 성장에 미치는 영향력이 매우 크다 하겠다. 이러한 맥락에서 개인에 의해 제작되는 콘텐츠 확보에만 주력할 것이 아니라 포털이 제시했던 '작가 인큐베이팅 시스템'이 보다 긍정적으로 작용해야 할 것이다.

현재에 나타나는 웹툰의 새로운 형식 또한 누군가에 의해 시도되고 사장되는 과정을 거쳐 최적화되어 온 것이다. 또한 새로운 시도들이 고개를 들고 있다. 이러한 시도들이 무의미 하다면 새로운 시도에 대한 도전은 이루어지지 않을 것이다. 이제는 포털이 이러한 시도들을 적극 도입하고 지원하면서 만화의 질을 높여가는 노력들에 대한 방관후의 선택을 할 때가 아니라 주도적으로 새로운 시도를 장려하고 지원해야 하는 시기이다.

참고문헌

- 권경민, 세계 만화 미학론, 심포지움, 2009
- 문화관광부, 한국문화콘텐츠 진흥원, 2007 만화산업백서, 2008
- 편집부, 만화 콘텐츠 비즈니스, 커뮤니케이션북스, 2005
- 문화체육관광부, 2008년 문화산업 통계(2007년 기준), 2009
- 문화체육관광부, 100년 감동의 길러 콘텐츠 육성 전략, 2008
- 부천만화정보센터, 세종대학교 만화 애니메이션 산업 연구소, 웹툰의 창작과 소비활성화를 위한 전략 세미나 "포털 웹툰 산업의 실태와 문제점", 2009
- 오혜영, 인터넷 콘텐츠의 단행본 출판에 관한 연구, 중앙대학교 신문방송대학원석사학위논문, 2007
- <http://angrylittlegirls.com/>
- <http://colinwhitecomix.com/>
- <http://www.kcomics.net/>
- <http://www.sonatine.de/comic/>
- <http://www3.ocn.ne.jp/~sitemm/comic6.html>

ABSTRACT

Study Regarding a New Expression Format to Have Been Given to Webtoon

Jeung,Kyu-Ha* , Yoon, Ki-Heon

As webtoon became activated, new forms of expression corresponding to a web format were appeared. New forms can be classified into two. The first is regarding on the computer, which includes a wide use of CG, and color comics. The second is related to web-based one, which includes the trend of a vertical scroll, the introduction of concept in time, animation stage effects, the manufacture trend of media optimization, and the various media mixing. While problems regarding web-based comics service such as copyright and cartoonist become manifested, webtoon will widen new horizon of comics with its characteristics and the change in the form of expression.

Key Word : Webtoon, Comics, forms of expression

정규하

부산대학교 디자인학과 대학원
(609-735) 부산광역시 금정구 장전동 산 30
Tel : 051-510-1736
jjkh76@hanmail.net

윤기현

부산대학교 디자인학과
(609-735) 부산광역시 금정구 장전동 산 30
Tel : 051-510-2938
toon@pusan.ac.kr