

# 웹툰의 영화화를 위한 스토리텔링 연구 : 웹툰 <이끼>의 스토리텔링을 중심으로

## The Research of Storytelling for Converting Webtoon Into Movie

한창완\*, 흥난지\*\*

세종대학교 만화애니메이션학과 교수\*, 세종대학교 만화애니메이션학과 강사\*\*

Chang-Wan Han(htank@chol.com)\*, Nan-Ji Hong(hnanji@hanmail.net)\*\*

### 요약

본 연구는 웹툰의 2차적 소비출구로서 영화 매체 전환을 위한 전략을 연구하여 원작으로서의 웹툰이 입지를 확고히 하는 데 있다. 웹툰 매체적 특성은 영화화에 장점이 되기도 하지만 웹툰과 영화의 매체적 특성이 전혀 다르다는 측면에서 변수가 될 수 있다. 웹툰 <이끼>가 이전 웹툰 원작의 매체 전환 선례들과 비교해볼 때 영화 매체에 적합했던 구성적 요소로서 강한 캐릭터성을 통한 스토리텔링이 있었다고 분석된다. 웹툰을 영화 매체로 전환 하는 작품의 경우 전혀 다른 매체로 이동하는 것이므로 연출상의 각색이 불가피하다. 웹툰 <이끼>의 매체 전환이 진행되면서 나타난 차별적인 스토리텔링의 요소는 캐릭터군의 단선화, 스토리텔링 구조의 변화에 있다. 두 요인은 영화 <이끼>를 감상하는 수용자의 이해를 수월하게 하고 나아가 영화에 대한 수용자의 기대감을 충족시키는 메커니즘으로 이어져 영화 <이끼>가 성공하게 되었다고 분석된다.

■ 중심어 : 웹툰 | 영화 | 매체 전환 | 웹툰 <이끼> | 영화 <이끼> |

### Abstract

This manuscript aims to study on the strategy in conversion of media to movie as the second exit for consumption on the webtoon and it can strengthen the position of webtoon as the original work. This was just since webtoon had been adapted in other media. The characteristics of media in webtoon can be merit but is variable because the characteristics of media between movie and webtoon are entirely different. <Moss>, webtoon had storytelling with impressive characters as the component which was proper to media of movie in comparison of the precedent works whose media had been converted from the original webtoon. In case of movies whose media had been converted from the original webtoon, it is inevitably to be dramatized by a director because it is converted to completely different media. The discriminative factors of storytelling are largely owed to the variation of the simple lined characters and structure of storytelling. These could make receivers understand easily when they watch the movie <Moss>. And then, it had a role as the mechanism that receivers satisfied their expectation. Finally, the movie <Moss> was succeed with these reasons.

■ keyword : Web-toon | Movie | Media Transformation | Web-toon <Moss> | Movie <Moss> |

## 1. 서론

웹툰이 인기를 얻게 되면서 영화나 드라마계의 소재 고갈 문제를 해결할 구원투수 구실을 해온지 여러 해가 지났다. 내놓을만한 성공 사례를 남기지 못하다가 2010년에서야 주목할만한 사건이 벌어진다. 포털사이트 '다음Daum'에서 연재됐던 윤태호 작가의 <이끼>가 누적 조회 수 3,600만이라는 대기록과 함께 영화로 만들어져 335만 명의 관객을 동원한 것이다[1]. 웹툰의 활용 가능성을 보여준 최초의 사례로 인정받을 만한 결과이다. 그동안의 웹툰이 타매체로 활용된 사례로는 강풀의 <아파트>, <순정만화>, <바보>, B급달궁의 <다세포 소녀>, 강도하의 <위대한 개츠비>등이 영화나 드라마로 제작되었으나 원작만큼의 인기는 얻지 못했다. 이러한 선례들로 웹툰의 원작으로서의 가치가 훼손되지는 않을까하는 우려로 일각에선 촉각을 곤두세우고 성공 사례의 출현을 기다리고 오던 차였다. 그렇기에 <이끼>의 성공은 더욱 반가운 일이 아닐 수 없다.

비단, <이끼>의 성공 때문은 아니리라. 앞으로 영화, 드라마 등으로 예정된 웹툰들이 줄을 서고 기다리고 있다. 강풀의 <그대를 사랑합니다>와 <이웃사람>, <어게인>, 제피가루의 <브이>, 네스티켓의 <트레이스>등이 영화로 제작되고 있다는 소식이다[2]. 웹툰에 대한 관심이 다시 커지고 있는 이 시점에서 영화로 만들어진 웹툰들의 성공, 실패 사례를 비교 분석하여 성공과 실패의 요인을 이론화시키는 일은 만화 연구자들의 당연 과제이다. 웹툰과 영화의 구분법은 엄연히 다르므로 인기에 편승한 무조건적인 활용보다는 웹툰이 인기를 얻은 요소들을 분석해서 그것이 영화화 될 때 발생하게 될 변수를 줄이는 방법을 강구한 후에 매체 전이시켜야 할 것이다. 그것이 영화화에 성공할 수 있는 직접적인 방법이 될 것이며, 원작으로서의 웹툰이 그 가치를 다시 의심받는 일도 없어질 것이다.

웹툰은 출판된 책이라는 매체의 형식에서 완성된 연출법을 모니터 환경에 맞게 변환하여 포털사이트들을 중심으로 연재되고 있다. 출판만화의 활자와 그림이라는 중요한 구성요소를 웹툰에서도 여전히 사용하고 있으며, 이는 대표적으로 영화와 구분되는 구성 언어라고 할 수 있다. 또한 웹툰은 수용자가 활자와 그림으로 스

토리를 접하며, 언제라도 다시 볼 수 있어서 접근성이 쉽다는 특성을 갖고 있다. 말하자면, 영화가 한 번 관람을 시작하면 러닝타임동안 다시 되돌려 볼 수 없다는 것과는 대조적이다. 때문에 웹툰의 내러티브 방식은 영화의 내러티브 방식보다 불친절할 수 있으며, 수용자가 작품에 개입할 수 있는 여지가 더욱 많다고 할 수 있다. 영화가 웹툰의 내러티브와는 다른 형식으로 수용자에게 접근해야하는 이유는 두 매체의 차이는 물론이고 수용자의 보는 방식이 다르기 때문이다. 이러한 매체적인 특성으로 인해 웹툰을 원작으로 한 영화일지라도 감독의 성향에 따라 다르게 각색되어 질 수 있으며 각색이 이루어져야만 매체에 최적화된 콘텐츠를 생산해낼 수 있을 것이다.

이러한 전제로 웹툰을 영화로 매체 전환한 이전 사례들과 비교했을 때 영화 <이끼>의 다른 점은 매체에 최적화된 형태로 재구성되었기 때문이라고 볼 수 있다. 그럼에도 불구하고 영화 <이끼>는 스토리와 대사, 중요한 사건들의 발생이 웹툰의 그것과 많은 부분이 일치한다. 즉, 원작의 분위기는 살리되 영화라는 매체를 통해 감상하게 될 수용자의 보는 방식에 맞추어 재구성한 것이 영화 <이끼>가 성공한 중요 요소라는 것이다. 그렇다면 영화 <이끼>에서 차별적으로 나타나는 점이 무엇이며 이 차별점이 영화를 감상하는 수용자로 하여금 어떠한 메커니즘을 작동시키기 위함이었는지를 알아보는 것이 본 논문의 목적이다. 또한 이보다 근본적으로 웹툰 <이끼>이 히트했던 요인이 무엇인지 알아볼 것이다.

연구문제 1. 웹툰 <이끼>가 영화 <이끼> 매체 전환에 적합했던 구성적 요인은 무엇인가?

연구문제 2. 웹툰 <이끼>가 영화 <이끼>로 매체 전환 시 진행되었던 각색의 스토리텔링 요소는 무엇인가?

영화매체에서 성공한 <이끼>를 통해 본 논문은 원작으로서의 그 가치를 이론적으로 증명할 수 있는 연구가 될 것이다. <이끼>의 성공 여세를 몰아 다수의 매체 전환 성공사례들이 배출된다면 웹툰은 포털에서 서비스 되어 수용자에게 읽혀지는 것 이외에 다른 소비출구를

가질 수 있을 것이다.

이 연구를 통해 웹툰이 다양한 매체에 활용될 수 있는 원작으로서의 입지를 확고히 할 수 있길 기대해본다.

## II. 선행연구

기존의 만화가 인터넷이라는 매체를 통해 서비스되기 시작하면서 모니터 환경에 맞춰진 새로운 형식의 웹툰이 여러 시행착오 끝에 표준적인 지금의 형태를 갖추게 되었다. 새로운 콘텐츠인 웹툰에 대한 관심은 여러 관점으로 대두되었다. 드라마와 영화, 연극 등의 매체에서는 원작으로서 웹툰을 활용하기 위한 관심을 보였고, 연구자들은 새로운 콘텐츠에 대한 이론화에 대해 열의를 보였다. 웹툰에 대한 연구의 경우 학위논문과 학술지에 발표된 논문은 대략 50편 정도로 웹툰의 시장분석이나 형식에 대한 분석, 캐릭터에 대한 분석, 스토리텔링의 구조에 대한 분석이 대부분을 차지한다. 웹툰의 원작으로서의 가치는 인정하여 매체에 대한 분석과 텍스트의 스토리텔링에 대한 분석은 활발하나 매체 전환에 대한 전략적인 분석은 미미한 수준이다.

웹툰의 서사구조에 대한 분석은 국문학이나 문화콘텐츠학과를 중심으로 이루어지고 있다. 서사구조 연구들에서 웹툰은 단일한 플롯의 풍성한 변수를 통해 이야기의 핵심을 잃지 않으면서도 단조로움으로부터 벗어나는 다중형식 스토리텔링이 완성도 높은 웹툰을 만들어내고 있다는 분석을 내놓고 있다. 또한 여러 배치되는 사건과 인물이 공간 속에 위치하여 의미를 창출해내는 공간 중심 스토리텔링을 구사하기 때문에 출판만화의 것과는 다르다는 분석이다[3]. 웹툰은 이러한 스토리텔링을 통해 수용자의 정서적 감동과 공감대를 형성하여 인기를 얻는 것이라는 주장이다.

그러나 이것은 웹툰이 가진 고유의 스토리텔링 특성이 아니라 장르가 가진 특성, 잡지 연재의 특성으로 해석하는 것이 더 옳다. 빈 여백이나 부분적인 화면의 사용, 동작 중심의 이동이 아닌 시점이동이나 무관계 이동은 감성을 극대화해야하는 드라마나 순정만화 장르에서 많이 사용되는 연출법이었다. 또한 출판 연재만화

에서 분량을 길게 늘이거나 캐릭터의 심리를 내세워 독자의 동조를 얻기 위해 다중 형식, 공간 중심의 스토리텔링을 이용해왔었기 때문에 웹툰 고유의 특성으로 보기에 무리가 있다는 것이 연구자의 입장이다. 웹툰을 하나의 장르로서 미학적인 위치에 이론화시키기 위해서는 ‘만화’라는 그 자체로 접근해야할 것이다. 그러기 위해서는 만화의 정의에 빗대어 서로 다른 그릇에 맞춰 제 몸을 변화시킨 형식에 대한 고민으로 이어진다. 즉, 만화로서 웹툰을 접근하다 보면 웹툰은 새롭게 태어난 매체에서 꽃피운 콘텐츠임은 분명하나 이미 있었던 특성들이 더욱 대두되거나 두드러지게 나타나는 것이지 특성이 새로 탄생된 것은 아니라는 뜻이다.

웹툰의 형식에 관한 연구는 스크롤 형식의 새로읽기라는 보는 방식에 따른 연출법을 분석하고, 웹툰을 출판이나 e-book 등으로 매체 전환할 때 효율적인 연출법 등을 분석한 연구들이 대부분이다. 웹툰의 특징 중 하나인 디지털 속성의 무한캔버스적 성질을 대표적으로 내세운 논문들이라고 할 수 있다.

영화화된 웹툰의 경우 만족스러운 흥행성적을 내지 못했으므로 어떠한 방법이 적합한 전환인지, 적합하지 못한 요인은 무엇인지에 관해 모호한 상황이었고, 그렇기에 마땅한 연구가 이루어지지 못했다. 이에 대해 만화연구가 김낙호는 웹툰이 영화에 매력적으로 작용할 요인과 난점으로 작용할 요인을 찾았다. 웹툰이 영화화될 때의 장점을 ① 스토리보드를 연상시키는 스크롤 연출 ② 특정 횟수나 기간을 정하여 계약하는 작품 분량 조절의 장점으로 작품의 질 확보 ③ 개방된 공간이라는 특성으로 대중 서사물의 창작 역량이 모여들고 있다는 점으로 들었다[4]. 이를 참고하여 연구자는 아래와 같이 웹툰의 영화 매체 전환 시의 장점을 개념화하여 정리하였다.

표 1. 웹툰의 영화 매체 전환 장점

개념	구성 요소
쉬운접근성	독자들의 활발한 참여 (프로슈머 웹툰, 댓글, 별점)
	시장 검증력 (클릭 수, 별점)
시각적 특성	영화의 스토리보드를 연상시키는 스크롤 연출

스토리보드를 연상시키는 스크롤 연출은 웹툰의 시각적 특성상의 장점이다. 개방된 공간을 활용하여 수용자가 생산자가 되어 웹툰을 만들어내어 인기를 얻는 프로슈머 웹툰과 댓글, 별점, 클릭 수는 수용자 중심으로 나타난다. 이는 인터넷 매체의 쉬운 접근성이라는 매체적 특성의 장점으로 개념화할 수 있다. 그러나 이와 같은 장점이 영화 매체 전환의 변수로 작용할 수 있다.

독자들의 활발한 참여로 생겨난 프로슈머 웹툰의 인기는 그 웹툰을 향유하는 과정에서 생겨난 네트워크 안에서 수용자들의 댓글이나 그를 패러디하는 형태로 다시 콘텍스트화 된다. 그러므로 이를 간과한 채 단순히 인기가 있다는 이유만으로 영화화를 시도한다면, 원작만큼의 인기를 얻을 수 없을 것이다. 또한 별점의 경우는 주변 친지들을 통해 조작이 가능하다는 점은 객관적인 시장 검증력이 불가할 수 있다. 클릭 수는 웹툰 인기의 척도로 삼을 만큼 강력한 인기 검증도구이지만, 관심 없는 수용자들에게까지 영향을 미치는 네트워크의 외부성이라는 매체적 특성은 객관적인 능력을 발휘하지 못할 수 있다는 변수로 작용한다. 다시 말해 별점, 클릭 수는 웹툰이 무료 배포되므로 수용자가 후한 점수를 줄 수 있다는 점으로 시장 검증력에 변수가 될 수 있다. 마지막으로, 영화의 스토리보드를 연상시키는 스크롤 연출은 이미 시각적으로 보여지기 때문에 영화화될 때 여러 비용을 절약할 수도 있다. 그러나 스크롤 방식의 웹툰은 연속된 장면이 여러 개가 모여 동영상처럼 보이는 방식으로 연출된 것이라 해도 1초에 30프레임으로 나타나는 영화와는 전혀 다른 형식이므로 같은 정서를 느끼도록 정확한 이식이 불가하다. 김낙호는 이를 “비슷한 모습의 악보라고 할지라도 랩과 가곡 같은 차이가 있다”고 지적했다[4].

[표 2]처럼 세부적인 매체 전환 시의 변수 이외에도 본질적으로 원작을 리메이크한다는 점에서 한계점이 존재할 수 있다. 원작에 감동을 느낀 수용자가 이를 그대로 영화로 옮겼을 경우 다시 보는가의 문제가 그것이다. 관련 논문에서는 ‘소스콘텐츠를 가진 영화들이 오리지널 시나리오 영화보다 평균 관객 수가 높게 나타나지만 이들 소스 콘텐츠 활용 영화 집단 사이에서는 원작과 유사한가의 여부보다는 변형을 통한 고유 컨셉이 있

는 영화가 더 많은 관객 수를 기록했다고 유추해 볼 수 있었다’ 고 한다[5]. 다시 말하면 수용자들은 원작의 리메이크 영화를 긍정적으로 생각하지만 원작과 유사하기 보다는 고유한 컨셉으로 변형이 있는 것을 더 선호한다는 것으로 결론내릴 수 있다.

표 2. 웹툰의 영화 매체 전환 변수

장점의 구성 요소	변수작용
독자들의 활발한 참여 (프로슈머 웹툰, 댓글, 별점)	수용자들이 생산해낸 능동적 콘텍스트에 대한 몰이해
시장 검증력 (클릭 수, 별점)	무료 배포, 네트워크 외부성으로 객관적 시장 검증력 상실
영화의 스토리보드를 연상시키는 스크롤 연출	글과 그림, 칸 새 등의 연출에서 나타나는 정서에 대한 정확한 이식 불가

앞에서 살펴본 선행연구들은 웹툰을 매체 전환한 영화는 웹툰을 그대로 이식하는 것이 아니라 원작의 인기 이유를 제대로 파악하고 영화 매체에 맞추도록 각색이 필요하다라는 연구자의 판단을 뒷받침할 수 있었다.

이와 같은 전제로 웹툰 <이끼>가 히트할 수 있었던 요인과 영화에 적합했던 요인은 무엇인지 알아볼 것이다. 더불어, 영화 <이끼>가 원작과 차별되는 요소가 무엇인지, 이것은 어떠한 메커니즘의 작용을 위해 변형이 되었는지를 알아보려고 한다.

### III. 웹툰 <이끼>의 스토리텔링 방식

웹툰 이끼는 스릴러 장르로 주인공 류해국이 아버지의 죽음을 규명하기 위해서 미스터리한 한 마을에 정착하게 되면서 생겨나는 사건들로 스토리를 이끌어 간다. 스릴러의 특성에 맞게 각각의 캐릭터들과 주 배경이 되는 마을은 베일에 감춰져있으며, 그들의 베일은 류해국이 아버지의 죽음의 이유를 알기 위해 사건들에 부딪치면서 하나씩 벗겨진다. 수용자는 캐릭터와 마을의 정체, 아버지의 죽음이 밝혀지는 결말에 이르러서야 작품에 품었던 의문점을 해결할 수 있다. 작품이 진행되는 1회부터 80회 까지 수용자들을 몰입할 수 있게 하고 흥미를 놓치지 않게 한 것은 바로 이러한 의문점들에 대한

끊임없는 예측과 해결의 기쁨을 만끽하게 하는 스릴러 장르의 장점에 있다고 할 수 있다.

출판만화는 책이라는 매체적 속성에 기인하여 각 장의 마지막 칸에 긴장을 고조시키는 그림을 연출한다. 페이지를 넘기기 전, 작은 반전을 기대한 연출을 하는 것이다. 이에 반해 웹툰의 현재 정착된 세로적 스크롤 방식의 서사 연출 방식에서는 모니터 화면 아래에 있는 장면은 전혀 보이지 않기 때문에 밑에서 올라오는 장면에서 긴장감을 유도할 수 있다. 웹툰에서 매 장면은 수용자에게 긴장감을 유도하므로 전반적으로 반전을 담보한 연출법이라고 할 수 있다. 이러한 매체적 특성은 스릴러 장르에 유용하게 쓰일 수 있는 장점이 될 수 있다. 웹툰 <이끼>의 윤태호 작가는 매 회마다 수용자가 모니터 내에서 볼 수 있는 장면이 하나씩만 보이도록 의도적으로 연출했다고 한다. 그러므로 웹툰 <이끼>는 반전적 연출을 담보한 장면적 연출로 스릴러 특유의 서스펜스를 수용자들이 즐기게끔 만든 것이다.

웹툰 <이끼>에서 나타나는 다른 특징은 캐릭터들이 모두 독특하고 그들이 주는 임팩트가 강하고 매우 복합적인 캐릭터성을 띤다는 것이다. 주로 등장하는 주인공은 8명으로 이장 천용덕을 중심으로 한 그의 수족, 김덕천, 전석만, 허성규, 사건의 결정적인 해결을 가져온 미스터리한 인물이었다던 이영지, 류해국과 그의 아버지 류목형, 류해국 때문에 지방으로 좌천된 검사 박민욱으로 구성되어 있다. 캐릭터들의 독특한 사연들은 류해국이 아버지의 죽음을 규명하기 위해 고군분투하게 되면서 공개되는데 주로 플래시백을 통해 나타난다. 스릴러 장르의 특성상 캐릭터에 대한 친절한 설명 없이 주인공 류해국의 독백 아래 그가 겪는 미스터리한 사건들을 함께 풀어나가며 전체 스토리라는 퍼즐을 완성하게 되는 구조이다. 개개의 캐릭터 중심으로 캐릭터마다 사건들이 하나씩 일어나고 해결해가는 것을 개연성 있게 풀어나갔으므로 독특한 캐릭터성은 수용자에게 강하게 자리잡을 수 있었다. 특히나 웹툰에서는 사건마다 캐릭터들의 내면이 공개되면서 복합적인 캐릭터성을 드러낸다. 선과 악이라는 극명한 구분으로는 설명이 되지 않는 것이 웹툰 <이끼> 캐릭터들의 특징이다. 극을 풀어나가는 류해국은 마을에 오기 전 사업의 실패, 부인과의

이혼 등에 대해 자신을 성찰하며 절대적인 선의 존재가 아니라는 것을 스스로 밝힌다. 살인마였던 과거에서 벗어나 일반인과 같은 삶을 꿈꾸며 성실한 삶을 살려 했던 전석만과 허성규는 살인마 이후의 삶을 통해 수용자로 하여금 연민을 느끼게 하여 절대 악이 아님을 밝힌다. 류해국을 도와 퍼즐을 완성할 수 있도록 도운 결정적인 역할을 하는 박민욱 검사는 류해국 때문에 지방으로 좌천된 인물이다. 그런 인물이 도리어 류해국을 돕는다는 설정 자체가 매우 아이러니하다. 박민욱 검사 역시 부패한 이전 모습을 드러내며 자기 성찰을 통해 류해국을 돕는다. 류목형은 이장 천용덕과 함께 마을을 만든 인물이다. 80회에 이르는 웹툰에서 류목형 캐릭터에 대한 의문점들은 60회를 넘기서야 설명되는데 마을이 탄생하게 된 결정적인 실마리를 쥔 인물이다. 그는 절대적인 선을 행하려하는 신의 역할을 자처하지만 삼덕 기도원에 대한 배반감을 천용덕이 대신 복수하는 과정에서 그가 정신적인 공모자이고 주도자라는 것이 드러나면서 류목형 캐릭터의 복합적인 면모는 극에 달한다. 이영지 캐릭터는 천용덕이 몰락할 수 있게 결정적인 단서를 제공하기 전까지 그 의도가 무엇인지 정확히 판단할 수 없을만큼 무각이 되지 않았다. 그녀는 60화 이후에 드러나는 류목형의 과거에서 캐릭터의 개연성을 확보하는데 수용자는 연약한 여인에 대해 연민을 품게 되고 비로소 그녀의 위치를 가늠할 수 있게 된다. 웹툰 <이끼>에서 가장 극악한 인물인 천용덕만이 절대적인 악으로 등장한다. 그가 돈에 대해 집착하는 이유에 대한 설명은 등장하지 않는다. 모든 사건들이 일어날 때마다 연민과 복합적인 감정을 느끼게 하는 다수의 캐릭터들과는 달리 작품이 진행될수록 극악함이 더해지는 인물이다.

웹툰 <이끼>의 스토리는 결말에 이르러서야 모든 사건들의 개연성이 밝혀지고 복잡했던 캐릭터의 성격을 가늠할 수 있다. 그 이유는 스토리 자체가 하나의 길고, 거대한 플롯으로 이루어져있기 때문이며, 그렇기 때문에 스토리가 끝날 때 까지 여러 사건들의 결과들이 나타나지 않는 것이다. 류해국이 마을에 머물면서 류목형의 정체가 밝혀지는 과정은 거대한 플롯이 완성되어지는 구조로 이러한 방식은 스릴러 장르의 특성을 극대화

시키고 있다. 또한 이러한 이유로 캐릭터군의 복잡성이 나타나며 마을의 정체와 류목형의 죽음이라는 두 가지의 대표적인 의문점이 해소되면서 비로소 캐릭터들의 행동이 정당화된다.

웹툰 <이끼>의 스토리텔링 방식은 이전 사례들이 주변에서 볼 수 있는 흔한 캐릭터들로 동조를 이끌어내는 방식을 취했던 스토리텔링과 대조되는 것이다. 웹툰 <이끼>의 성공은 매체적 환경에서 장점을 발휘할 수 있는 스릴러 장르와 강한 캐릭터성을 잘 표현할 수 있었던 스토리텔링방식에 있었다고 분석된다.

#### IV. 웹툰 <이끼>와 영화 <이끼>의 차별적인 스토리텔링 요소

영화 <이끼>는 강우석 감독이 웹툰 연재가 30회 정도 되었을 무렵 리메이크를 결정했다고 한다. 연재가 마무리 되지 않은 상태에서 시나리오 작업이 시작되자 많은 부분에서 의문점이 생겼다. 마을의 정체가 무엇이며, 류목형은 왜 죽은 것인지 등의 여러 부분에 맞춰지지 않은 퍼즐 상태에서 영화화가 결정되다 보니 원작자와의 소통이 긴밀해졌다. 원작자 윤태호 작가는 영화 시나리오에서 웹툰에 없던 부분의 대사를 다시 쓸 만큼 영화화에 열의를 보였고 영화 <이끼>는 웹툰 <이끼>와 많은 부분이 일치하는 결과를 낳았다.

그럼에도 불구하고 영화는 웹툰과 다른 스토리텔링 요소를 갖고 있다. 분명히 원작을 감상한 후에 영화를 본 수용자들은 다른 점을 지적해낼 수 있을 만큼 ‘같음’ 가운데 ‘다름’이 존재한다.

한 눈에 알 수 있는 ‘다름’은 프롤로그의 등장이다. 웹툰에서는 60회 이후부터 과거의 장면이 회상되면서 류목형과 마을을 만들게 된 이유와 천용덕과 류목형의 정체가 비로소 드러나게 된다. 그러나 영화에서는 삼덕기 도원에서 류목형이 새 삶을 얻어가는 과정과 그를 제거하려는 기도원장의 음모를 천용덕을 통해 행하는 모습을 도입부에 설정하였다. 그리고 같은 뜻을 품고 새로운 마을에서 새 시작을 하자는 천용덕의 제의로 마을을 만들고 시간을 뛰어 넘어 류목형이 죽음을 맞이하는 장

면으로 프롤로그가 마무리 된다. 마을의 탄생 이유를 수용자에게 친절하게 설명하고자 하는 감독의 의도가 엿보이는 스토리텔링 구조라고 할 수 있다. 프롤로그에서 천용덕의 정체가 전혀 드러나지 않았기 때문에 그것은 마을이 생긴 이유를 설명하기 위한 것으로 설명할 수 있다.

영화가 웹툰과 또 다른 차별점은 캐릭터가 단선화되었다는 점이다. 다시 말하면, 영화에서는 선악의 대비가 극명하게 대립된다. 원작자인 윤태호 작가와의 인터뷰를 통하자면, 이는 강우석 감독의 세계관에 의한 정의감의 구현에 있다고 한다. 강우석 감독이 이제껏 감독했던 작품들 중 ‘공공의 적’ 시리즈를 예로 든다면 명확해질 것이다. 정의로운 선의 승리라는 주제로 좌충우돌하는 강철중 형사를 중심으로 스토리를 풀어나가는 것은 영화 <이끼>에서 류해국이 악함에 맞서는 것과 상통하는 부분이 있다.

영화 <이끼>에서 원작과 차별적인 캐릭터는 박민욱과 류목형, 이영지에 있다. 특히 이영지는 영화의 반전을 바꾸는 역할을 하게 될 만큼 변화가 뚜렷하게 보인다. 이영지는 류목형을 누구보다 따르고 이장에 복수하기 위해 끝까지 자신의 욕망을 드러내지 않은채 인내하며 지낸 캐릭터로 류목형이 행하려 했던 심판을 받아들이 류해국이 대신 집행하도록 도와준다. 웹툰 <이끼>에서 이영지의 역할은 여기에서 끝이 나지만, 영화 <이끼>에서는 이영지가 보다 큰 야망을 지닌 여인으로 등장한다. 야망을 마지막에서야 드러내지만, 영화를 웹툰과 비교하여 주목해서 보면 영화에서의 이영지는 류목형을 완전히 믿지 못하는 이중적인 인물임을 알 수 있다. 류목형은 새로운 시작을 위해 만든 마을에서 계속해서 악한 행동을 일삼는 천용덕 패거리들을 목격하고 천용덕을 심판하려고 칼을 든다. 그것이 수포로 돌아가고 천용덕 패거리가 그를 조롱하는데 웹툰에서는 동일한 장면에서 이영지가 등장하지 않지만, 영화는 이영지가 패거리들 속에 함께 등장한다. 이는 류목형에 대한 이영지의 믿음이 사라지고 있다는 암시로 볼 수 있다.

강우석 감독의 선과 악에 대한 집착은 류목형과 박민욱 캐릭터를 선한 인물로 단선화시키는 결과를 초래했다. 영화에서는 류목형의 고고하고 성직자 같은 태도를

지켜내기 위해 스토리에서도 약간의 변형을 가했다. 류목형이 수감된 감옥에 천용덕이 찾아와 새로운 마을을 건설해보자는 제의를 할 때 고기국을 끝까지 먹지 않는 모습으로 타락하지 않고 자신의 신념을 지켜내는 선한 인물로 표현했다. 또한 삼덕기도원의 몰살사건을 천용덕이 혼자 저지른 만행이라는 이영지의 플래시 백은 류목형의 캐릭터를 선으로 단선화시킴으로써 선과 악의 대립을 더욱 극대화시켰다.

박민욱의 캐릭터 역시 검사라는 극중 직업에 더욱 열중하게 만들어 단선화 시켰다. 자신을 좌천시킨 류해국이지만 그에게 복수하기 보다는 사회 정의 실현을 위해 천용덕의 악함에 류해국과 함께 맞선다는 캐릭터는 원작과 비교하여 눈에 띄는 변화는 아니다. 그러나 웹툰의 박민욱 검사는 류해국에 대한 증오와 분노감이 적절한 분량으로 소개된 것에 비해 영화에서는 박민욱의 캐릭터 비중이 낮게 설정됨으로 인해 상대적으로 단선화된 것으로 보인다.

이러한 '다름'의 스토리텔링 요소들은 원작자와 감독의 세계관에 따라 다른 주제로의 접근한 결과로 나타났다고 분석된다. 웹툰 <이끼>는 복합적인 캐릭터군의 스토리텔링으로 선과 악함, 심판과 복수라는 대립되는 항목을 제시하지만 극명하게 다른 이 일반적인 이항의 구분이 실은 모호한 것일지도 모른다고 경고한다. 그러나 영화 <이끼>는 캐릭터군의 단선화를 통한 선과 악의 극명한 대립으로 선은 악을 이긴다는 주제가 전체 스토리를 관통한다. 영화 <이끼>는 감독의 차별화된 세계관으로 스토리텔링 방식에도 변화를 가져왔다. 웹툰에서 고수하던 하나의 큰 플롯으로 이루어진 스토리텔링을 포기하면서 웹툰에서의 스토리보다 선형적이고 설명적으로 풀어내고 있다. 이 부분에서 매체전화를 통해서 장르의 변화까지 나타나는 이유이다.

## V. 결론

### 1. 연구문제 해결

#### 1.1 웹툰 <이끼>의 영화 <이끼> 매체 전환에 적합했던 구성적 요소

웹툰 <이끼>가 히트할 수 있었던 이유를 독특하고 복합적인 강한 캐릭터성과 거대한 플롯을 유지하여 사건의 인과관계를 하나의 스토리로서 관통하며 스릴러 장르의 서스펜스를 강화시킨데 있다고 분석했다. 선례들과 비교할 때 일상에서 흔히 볼 수 없는 독특한 캐릭터들을 중심으로 스토리를 이어나가면서 선과 악으로 단순하게 개념화되지 않게 캐릭터의 복잡성을 가중시켰고 이는 자연스럽게 강한 캐릭터성으로 수용자에게 각인되었다. 웹툰의 세로적 스크롤 연출 방식에서는 모니터 화면 아래에 있는 장면은 전혀 보이지 않기 때문에 밑에서 올라오는 장면에서 긴장감을 유도할 수 있다. 웹툰은 전반적으로 반전을 담보한 연출법으로 이러한 매체적 특성은 스릴러 장르에 유용하게 쓰일 수 있는 장점이 될 수 있다. 이러한 매체의 장점을 이용한 웹툰 <이끼>는 스릴러 장르로 수용자의 기대감을 충족시키는 결과를 낳은 것이다. 스토리텔링에 있어서도 스릴러 장르의 성격을 극대화시키는 방식을 채택했는데 서사 구조 자체가 하나의 플롯을 이루며 사건들의 인과관계들이 결말에 이르러서야 밝혀지는 것이다.

이와 같은 두 가지 요인 중 웹툰 <이끼>가 영화 <이끼> 매체 전환에 적합했던 구성적 요인으로 작용하는 것은 강한 캐릭터성을 중심으로 한 스토리텔링에 있다고 분석된다. 근래의 영화에서 선호하는 강한 캐릭터들을 중심으로 한 스토리텔링은 웹툰 <이끼>의 공통점을 발견할 수 있다. 이미 영화화 되었던 선례 웹툰들과 비교했을 때 웹툰 <이끼>는 일상과는 거리가 먼 캐릭터의 등장이 차별적으로 나타난다. 영화 <이끼>로 매체 전환된 결과물에서도 강한 캐릭터성은 그대로 이식시키고, 주제와 매체에 맞게 약간의 변형을 가했다. 이것은 원작의 독특하고 복합적인 캐릭터들이 영화화에 매력적으로 작용했다는 것을 뜻한다.

#### 1.2 웹툰 <이끼>가 영화 <이끼> 매체 전환 시 진행되었던 각색의 스토리텔링 요소

두 번째 연구문제인 웹툰 <이끼>가 영화 <이끼>로 매체 전환 시 진행되었던 각색의 스토리텔링 요소는 캐릭터군의 단선화, 스토리텔링 구조의 변화를 들 수 있다. 두 가지 요소는 영화로 매체 전환되면서 변화된 요

인하면서 영화가 335만 명이라는 흥행을 기록한 성공 요인이다. 본 논문의 전제가 원작을 매체 전환하는 영화의 경우 각색이 필요하다는 것이었으므로 성립한다. 원작인 웹툰 <이끼>의 각색이 영화 <이끼>의 성공을 가져왔다는 가정 하에 이러한 원인이 되는 세부적인 요인은 캐릭터군의 단선화, 스토리텔링 구조의 변화로 보는 것이다. 이러한 요인들은 영화 <이끼>의 성공에 이르기까지 수용자들이 작품을 이해하기 쉽도록 하는 메커니즘을 가동시킨다. 그리하여 결국 웹툰 <이끼>의 각색을 통한 수용자의 이해 수월이라는 메커니즘이 작동되어 영화 <이끼>에 대한 수용자의 기대감이 충족되면서 영화 <이끼>가 성공하게 된 것이라는 것이 본 논문의 결론이다.

## 2. 영화 <이끼>의 흥행 성공 메커니즘

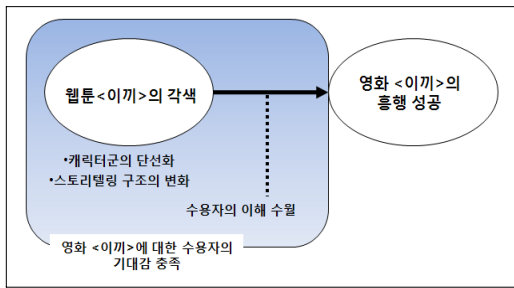


그림 1. 영화 <이끼>의 흥행 성공 메커니즘

정리하자면 웹툰 <이끼>의 각색을 통해 영화 <이끼>가 흥행에 성공했다는 것이 본 논문의 전제이다. 이러한 전제 아래 어떠한 요인들이 원인인지 알아보았더니, 캐릭터군의 단선화, 스토리텔링 구조의 변화가 파악되었다. 이러한 영화 <이끼>에서 두 요인이 생기게 된 근본적인 원인은 첫째로 구문법이 전혀 다른 매체로 전환된다는 점을 들 수 있다. 수용자가 TV 드라마에서 원하는 콘텐츠의 기대감이 다른 것처럼, 비용을 지불하지 않고 언제든지 반복 감상이 가능한 웹툰과 비용을 지불하고 리닝타임이 지속되는 동안 수동적인 형태로 감상하는 영화에서 기대하는 기대감에 차이가 있다는 것이다. 그리고 글과 이미지라는 정지된 시각적 이미지를 감상하는 웹툰과 일단 한 번 감상을 시작하면 멈출,

되돌리기를 할 수 없는 영화에 대한 수용자의 이해력의 측면에서 차이를 가져올 수 있다. 영화의 스토리텔링은 이해의 거슬림 없이 흘러야만 흥미를 유지하게 될 것이다. 이러한 이유로 각색은 필요하다. 두 번째로 수용자들은 원작이 있는 영화를 선호하지만 원작을 그대로 인식한 것보다 각색을 한 영화를 더 선호한다는 선행연구에 의한 것이다. 세 번째로 리메이크하는 영화 감독의 세계관의 문제이다. 영화 <이끼>의 강우석 감독은 자신만의 정직한 정의감을 주제로 하여 영화를 만들기를 원했다. 이와 같은 이유들이 모여 수용자의 이해를 수월하게 하고 수용자의 영화 <이끼>에 대한 기대감을 충족시키는 작동원리는 영화 <이끼>의 흥행 성공의 결과를 초래했다.

## 3. 제언

본 연구는 웹툰의 영화 매체 전환을 위한 성공적인 요인을 분석하여 2차적 소비출구를 마련하는데 도움이 되고자 했다. 웹툰 원작의 영화가 성공할 수 있도록 원작인 웹툰의 질적인 향상은 담보되어야 할 사항이다. 그렇기에 이 연구는 영화 매체 전환에 적합했던 사례인 웹툰 <이끼>의 히트 요인을 분석했다. 분석 결과 웹툰 <이끼>의 성공은 매체에 최적화된 효과적인 연출법을 이용한 스릴러 장르를 기반으로 한 작품이었다는 점과 독특하고 복합적인 캐릭터들을 중심으로 한 스토리텔링이 적합 요소로 판단된다. 특히 스릴러 장르의 특성에 맞게 스토리텔링의 구조를 거대한 하나의 플롯으로 만들어 긴장감을 유도했다는 점이 스토리텔링에 있어서 성공적인 콘텐츠의 가능성을 보여준 것이라 분석된다. 앞으로의 웹툰은 이러한 성공 사례를 기반으로 하여 양질의 웹툰을 서비스하여 웹툰의 가치를 증명할 수 있는 기회를 만들어주길 바란다.

### 참고 문헌

- [1] <http://www.kofic.or.kr/cms/58.do>
- [2] 홍지연, “깨질까, 웹툰 원작 영화 징크스 다시 주목받고 있는 만화 원작의 영화화 바람”, 코믹타운,



2010 가을호, pp.10-11, 2010.

[3] 이상민, “웹 만화의 매체적 특성과 스토리텔링에 대한 고찰”, 한국학연구, 제30집, 2009.6, pp.237-262, 2009.

[4] [http://www.cine21.com/Article/article\\_view.php?mm=005001001&article\\_id=61442](http://www.cine21.com/Article/article_view.php?mm=005001001&article_id=61442)

[5] 김지영, 원작 각색 TV 드라마 소비에 대한 수용자의 인식 연구: Q방법론 적용, 추계예술대 문화예술경영대학원 석사학위 논문, 2008.

### 저 자 소 개

#### 한 창 완(Chang-Wan Han)

정회원



- 1990년 2월 : 서강대학교 신문방송학과(학사)
- 1994년 8월 : 서강대학교 대학원 신문방송학과(석사)
- 2006년 2월 : 서강대학교 대학원 신문방송학과(박사)

▪ 2000년 3월 ~ 현재 : 세종대학교 만화애니메이션학과 교수

<관심분야> : 만화, 애니메이션 산업

#### 홍 난 지(Nan-Ji Hong)

정회원



- 2001년 2월 : 세종대학교 영상만화학과(학사)
- 2008년 2월 : 세종대학교 대학원 애니메이션학과(석사)
- 2008년 2월 ~ 현재 : 세종대학교 대학원 학과간협동과정 애니메이션학과 박사과정 수료

▪ 2008년 2월 ~ 현재 : 세종대학교 만화애니메이션학과 강사

<관심분야> : 웹툰, 웹툰의 매체전환, 애니메이션