

디지털만화에 대한 학술연구의 동향과 함의

- I. 문제제기
- II. 연구배경
- III. 연구문제 및 연구방법
- IV. 연구결과
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

전경란, 박성대

초 록

본 연구는 한국 디지털만화 학술연구의 동향과 특징을 파악하기 위한 것으로, 1990년대부터 2012년까지 발간된 디지털만화 관련 학위논문과 학술지 게재 논문에 대해 메타분석을 시도하였다. 메타분석 결과, 주요 디지털만화 현상에 대한 탐구가 이어지고 있었고, 2000년 이후 비록 연도별로 확연하게 격차를 보이며 증가하지는 않았을지라도 디지털만화 연구의 연구 영역 및 연구 주제가 지속적으로 확장되고 있는 것으로 나타났다. 연구 영역의 확장이 이루어지고 있음에도 불구하고 한국 디지털만화 연구는 웹툰으로 대표되는 웹만화에 대한 연구가 그 흐름을 주도하고 있었다. 연구 내용에 있어서도 웹만화를 중심으로 한 디지털만화의 매체적 특징, 스토리텔링 전략, 영상표현 및 연출기법 등 텍스트연구 중심의 연구가 주로 이루어진 것으로 조사되었으며, 뒤이어 디지털만화의 산업 및 정책 연구의 비중이 높은 편이었다. 이러한 경향은 학위논문과 학술지 게재 논문에서 유사하게 나타났으며, 텍스트 중심의 한국 디지털만화 연구의 특징은 그간 이루어진 전체적인 만화연구의 현황과는 차별화되는 지점이라 할 수 있다. 디지털만화에 대한 연구가 그 외연을 확대해왔지만, 연구주제 및 내용적 현황은 만화학의 학문적 정체성을 형성하는데 부족한 것으로 보이며, 디지털만화가 디지털기술의 발달과 함께 그 형식과 내용, 소비방식에서 지속적인 변화를 겪고 있음에도 그러한 새로운 현상을 개념화, 이론화하려는 시도, 디지털만화의 효과 및 이용에 대한 이해, 연구방법론적 확장 노력은 미흡한 것으로 드러났다. 디지털만화 연구에서 드러나는 여러 층위에서의 학문적 편중성으로 인해 디지털만화가 사회적, 문화적, 경제적으로 의미있는 현상으로 대두되고 있음에도 불구하고 디지털만화 연구는 총체적인 문화현상으로서 디지털만화를 다루지 못하는 경향이 있었다. 결론적으로 한국 디지털만화 연구는 연구대상별, 연구영역별, 연구방법론별로 편중이 존재하고 있음이 드러나 특정 영역의 상대적인 부재와 편중의 개선이 요구되며, 연구의 이론화 및 체계화를 위해 보다 다양한 차원에서 적극적인 연구 관심이 필요한 분야임을 알 수 있다.

주제어 : 디지털만화, 웹툰, 메타분석, 재매개

I. 문제제기

디지털 기술의 발전은 콘텐츠의 양식과 콘텐츠를 제작하는 방식에 큰 변화를 가져왔다. 만화 역시 디지털기술의 영향으로 획기적인 변화를 겪고 있으며, 디지털만화는 그 변화를 보여주는 의미 있는 사례이다. 디지털만화는 창작과 유통, 소비의 측면에서 정의되는데, 먼저 창작과 관련하여 디지털만화는 태블릿과 같은 디지털 기기를 이용해 창작되거나 스캐닝을 통해 디지털 데이터로 변화하여 저장한 만화를 지칭한다. 또한 유통 및 소비의 측면에서 디지털만화는 디지털 정보 형태로 저장매체나 네트워크를 통해 전송되어 독자들에게 소비되는 만화 형식을 말한다.¹⁾ 최초의 디지털만화로 평가되는 <새터(Shatter)>(1985)의 경우 맥킨토시를 이용해 그린 만화로, CD-ROM에 저장되어 유통되는 등 제작과 유통 모두 디지털 기술에 기반한 것이었다. 이후 디지털만화는 CD-ROM외에 별다른 유통 대안을 찾지 못하다가, 1990년대 후반 인터넷이 보급되면서 개인홈페이지를 비롯한 다양한 웹사이트를 그 플랫폼으로 하여 유통과 소비가 이루어지고 있다. 디지털만화는 여기 그치지 않고 스마트폰을 비롯한 스마트미디어를 위한 앱(App)이라는 양식으로 변모를 거듭하고 있다. 이처럼 디지털만화는 이미지 제작기기 및 기술의 발달, 네트워크 기술의 발전, 플랫폼의 진화 등 전반적인 디지털 기술의 진전과 함께 변화하고 있다.

디지털만화는 인쇄출판물의 형식에 기반한 전통적인 만화와 제작 및 유통방식에 있어 차별화되며, 무엇보다도 만화의 표현형식과 내용에서도 다른 모습을 보여주고 있다. 즉 디지털만화는 미디어 텍스트의 재매개(remediation) 작용을 보여주는 것으로, 재매개란 하나의 미디어 텍스트가 내용과 형식 차원에서 다른 미디어의 테크놀로지, 표현양식, 사회적 관습 등을 개선하거나 개조

1) 한국콘텐츠진흥원, 『글로벌 차세대 디지털 플랫폼에서의 만화 수익모델 연구』, 한국콘텐츠진흥원, 2010, pp.14-15.

(remedy)하여 자신의 것으로 만드는 과정을 말한다.²⁾ 디지털만화는 칸의 연결에 기반하여 그림과 문자를 통해 표현하는 만화의 속성을 답습하지만 디지털기술을 통해 그림의 움직임, 사운드효과, 사진과의 결합, 세로 스크롤 방식의 연출 등 표현방식은 물론 전달하고 소비되는 방식에서도 기존의 만화를 개선, 개조하고 있다. 이러한 재매개를 통해 디지털만화는 기존 전통적인 만화와 유사한 모습을 지니면서도 기존 만화에서는 찾아볼 수 없는 차별화된 매체적 속성과 미학을 지니게 된다. 이처럼 디지털만화는 디지털 기술이 특정한 미디어 텍스트를 어떤 방식으로 변모시키고 있는지 보여주며, 디지털 기술이 콘텐츠 제작과 유통에 가져온 변화의 함의를 포착할 수 있게 한다.

이러한 상황은 그동안 학술 담론들이 디지털 기술이 가져온 만화의 변화, 특히 디지털만화에 대해 어떻게 주목하고 있는지 검토할 필요를 제기한다. 아울러 이는 디지털만화가 무엇인가를 규명하려는 시도를 넘어 디지털만화를 연구한다는 것은 무엇인가라는 또 다른 문제제기를 드러내준다. 그럼에도 불구하고 디지털만화 연구가 어떻게 이루어지고 있는지, 어떤 경향성과 특징을 지니고 있다고 평가할 수 있는지, 혹은 어떤 세부 주제 영역을 중심으로 디지털만화 연구가 발전해왔는지 등에 대해서는 구체적인 데이터를 기초로 평가가 이루어지지 못하였다. 이는 디지털만화 연구가 아직은 신생 연구 분야이며, 디지털만화 연구가 기존의 만화연구의 연장선에서 이루어지면서 고유한 연구영역으로서 자리 잡지 못했기 때문일 것이다.

더욱이 만화잡지, 코믹스 단행본 시장이 침체되고 있는 반면, 디지털만화 시장은 지속적으로 성장하고 있다는 점도 디지털만화 연구의 필요성을 시사한다.³⁾ 이처럼 이미 디지털만화가 새로운 문화물로 사회적으로 인식되었고, 산업적으로 가치를 인정받으면서 그 위상이 정립되고 있음을 고려할 때 디지털만화 연구에 대

2) Bolter, J.D. & Grusin, R., *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 1999, p.52-57.

3) 박석환, 「웹툰 산업의 실태와 문제점」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 4호 (2009), p.123.

한 연구의 동향을 살펴보는 것은 의미 있는 시도라 할 수 있다. 이러한 시도가 의미 있는 것은 만화가 디지털 기술과 만나면서 창작, 유통, 소비 방식의 변화는 물론 표현양식의 차원에서도 이전의 인쇄물에 기반한 만화와는 확연히 다른 모습을 보여주고 있을 뿐만 아니라 그것의 사회적 효과까지 발생시키고 있기 때문이다. 이러한 새로운 만화 현상을 디지털만화 연구가 어떻게 담아내고 있는지는 만화 자체에 대한 탐구만큼이나 중요한 의미를 갖는다.

따라서 이 연구는 디지털 만화에 대한 학술담론의 지형을 파악하는 것을 목표로 한다. 즉 디지털 만화에 대한 학술연구가 디지털 만화를 어떻게 규정하고 있으며, 어떤 지점에서 학술적 의의를 포착하고 있는지 살펴보고자 하는 것이다. 연구자 집단의 책임이 새로운 지식의 발견과 연구결과들의 정리를 통한 통합적 지식체계의 발전에 있다고 한다면,⁴⁾ 디지털만화 연구의 동향에 대한 분석과 비판적 평가는 만화 연구의 성장을 위해 필요한 작업이라 할 수 있다.

II. 연구배경

1. 만화연구와 메타분석

흔히 만화라고 하는 것은 지면 위에 그림과 대사와 설명을 담은 문자들이 칸 안에서 연출이 되고, 그 칸들이 모여 전체 스토리를 이루는 형식을 말한다. 칸의 규모에 따라 신문 만평과 같은 칸만으로도 만화가 완결되기도 하고, 네 칸 만화에서부터 수십권의 규모에 이르는 수많은 칸들의 결합물로서 구성되기도 한다. 내용에 있어서도 서사만화는 물론 정치풍자, 학습만화 등에 이르기까지 다양하다. 이처럼 만화는 그 형식과 범위가 다양하고 시대와 상황에 따라 만화에 대한 가치인식이 매우 다르기 때문에 만화를 정의하는 것은 쉽지 않다.⁵⁾

4) 박기순, 「한국의 문화 칸 커뮤니케이션연구 동향과 전망: 저널 및 학위논문을 중심으로」, 『커뮤니케이션학연구』, 11-1호(2003), p. 10.

이러한 어려움에도 불구하고 디지털만화를 포함한 만화 연구는 꾸준히 이루어져왔다. 이상민과 임학순⁶⁾은 1960년대부터 2000년대 초까지 발간된 학위논문과 학술지 논문 664편을 대상으로 우리나라 만화연구가 누구에 의해, 어떤 학술지를 기반으로 이루어졌으며, 나아가 만화 연구 논문들의 연구 분야와 연구주제가 무엇인지 검토하였다.

이들에 따르면, 우리나라에서 만화연구는 1960년대에 이미 시작되었으며, 비록 수적으로 많지 않고 질적으로도 빈약한 상태지만 1970년대에도 지속되었고, 1980년대 이르러 만화 연구 영역이 확대되는 조짐을 보여주기 시작하였다. 1980년대의 경우 아동만화의 교육적 기능에 한정되어 있던 만화 연구의 범위가 신문만화, 정치풍자만화로 넓어졌고, 만화의 개념을 정립하려는 움직임까지 나타났다. 1990년대 이후부터 본격적으로 만화 연구가 활성화되기 시작하여 1970년대부터 2009년 5월까지 발간된 학술논문의 80%, 학위논문의 97%가 1990년대 이후의 연구 성과일 정도로 만화 연구의 폭발적인 성장이 이루어졌다. 그 내용도 만화가 미치는 부정적인 영향에 대한 것에서 벗어나 1990년대 이르러 만화의 긍정적인 영향에 대한 논문들이 나오기 시작하였으며, 2000년대 이후 만화의 효과나 텍스트 연구는 물론 만화정책, 만화산업 등으로 연구가 다양화되는 양상을 보이고 있다.

또한 이들은 2000년에 들어서면서 만화 연구의 연구자 영역이 넓어지고 연구논문을 게재하는 학술지의 성격도 다양해지고 있어, 만화 연구의 다양성이 확보되고 있음을 제시하였다. 그러나 만화에 대한 연구가 다양한 학제 속에서 이루어지고 있으나, 수적인 증가에도 불구하고 아직 만화연구의 영구 영역과 연구 방법, 그리고 만화란 무엇인가에 대한 독립 학문으로서의 정체성이 정립되어 있지 않다는 점을 지적하였다. 연구자들은 연구결과를 기반으로 만화연구의 학문적 정체성을 확보하는 것이 무엇보다

5) Pilcher, T. & Brooks, B., *The Essential Guide to World Comics*, Chrysalis, 2005, pp.12-13.

6) 이상민·임학순, 「우리나라 만화 연구 경향 분석과 향후 과제」, 『만화에니메이션연구』 16호(2009), pp.1-20

중요하다고 지적하며 만화연구의 영역과 방법에 대한 논의가 지속적으로 이루어질 필요가 있다고 보았다. 뿐만 아니라 디지털기술에 힘입어 만화의 맥락 자체가 변화하고 있는 가운데 만화의 특성과 가치에 대한 학제적 연구와 연구의 다양성이 필요함을 역설하였다.⁷⁾

위와 같은 만화연구에 대한 메타분석(meta analysis)은 그동안 이루어졌던 만화연구에 대한 학문적 성찰이 부재했다는 문제의식에서 출발한 것이다. 또한 만화가 그 자체로 이미 한 사회의 진지한 연구대상이 되고 있지만 만화가 무엇인가에 대한 사회문화적 함의는 극히 불안정한 상태에 있으며, 한국 만화의 정체성 부재 문제를 내포하고 있다는 지적⁸⁾에 기반한 것이다.

한편, 디지털만화에 대한 본격적인 메타분석은 아니지만, 한창완은 만화연구가 본격화된 90년대 후반부터 2011년 현재까지 웹툰을 포함한 디지털만화 연구의 성과를 조사하였다. 그는 만화문화의 중심에 웹툰이 존재하고 있고, 새로운 작가의 진입 또한 디지털만화의 영역을 중심으로 이루어지고 있을 뿐만 아니라, 만화 연구 역시 웹툰과 같은 디지털만화에 집중되어 있다고 지적하고 있다. 그 결과 텍스트 연구 외에 만화산업적 필요성에 따라 만화사 연구 및 만화시장 연구, 수용자 분석 등을 포함한 산업 연구도 진행되고 있으나, 풍성한 연구 성과와 상호연계된 심층적 분석이 부재하다는 문제제기를 하고 있다. 따라서 이러한 연구 여건 속에서 만화연구의 이론화를 위한 대이론(Grand Theory)의 도출이 어려울 뿐만 아니라 선순환 구조를 통한 연구 성과의 진화 및 확장 또한 어려움을 겪고 있다는 진단을 내리고 있다.⁹⁾

이처럼 선행연구에 대한 분석과 비판적 평가, 즉 메타연구는 해당 학문의 발전과 향후 새로운 연구방향을 모색할 수 있는 기

7) 이상민·임학순, 앞의 논문, pp.14-16.

8) 성완경, 「만화의 얼굴: 우리사회의 만화의 상황과 지위에 관해 그리고 만화의 새로운 천체도를 위하여」, 『만화의 얼굴: 우리사회에서 만화는 무엇인가』 한국만화애니메이션학회 학술대회자료집, 2008.6, pp.79-86.

9) 한창완, 「디지털만화의 융합화가 갖는 만화장르의 사회문화적 대안성 연구」, 『애니메이션연구』 제7권 제4호(2011), pp.184-185.

반이 되며, 학문적 성과의 검토를 통해 보다 유용한 학문적 지식 체계를 구축할 수 있다는 점에서 의미 있는 작업이라 할 수 있다.¹⁰⁾ 특히 만화 분야는 연구영역으로서 그 정체성이 아직 논란이 되고 있으며, 학문분야로서도 그 경계가 모호한 상태이다. 또한 디지털만화 연구 역시 디지털만화 자체가 아직은 신생 연구영역이고 다양한 디지털만화 형식을 기반으로 이루어지고 있기 때문에 연구 지형에 대한 기본적인 탐색을 위해서라도 관련 연구에 대한 메타분석의 필요성이 제기된다. 나아가 디지털만화 연구의 동향과 특징을 파악하는 것은 연구 분야로서 만화 및 디지털만화를 심층적으로 이해하는데도 기여하는 바가 있을 것이다.

2. 디지털만화의 정의 및 특징

만화에 디지털 기술이 접목된 것은 기존 만화의 작품집이 CD-ROM으로 제작되어 출시되기 시작하면서 부터로, 이는 흑백만화를 스캔해 파일을 모아 볼 수 있게 한 정도에 불과한 것이었다. 이후 디지털 기술은 만화의 창작단계에 도입되어 더 이상 만화를 종이 원고에 그리는 것이 아니라 일종의 디지털 원고라 할 수 있는 디지털 기기를 통해 만화를 그리는 등의 획기적인 변화가 발생하였다. 이후 제작단계에서 디지털 만화는 기술의 발전, 디지털 기기의 성능 등으로 점차 늘어났지만 디지털 유통의 측면에서는 CD-ROM 이후 별다른 대안을 찾지 못했다.¹¹⁾

이후 인터넷의 도입이 본격화되면서 디지털만화는 인터넷과 같은 디지털미디어를 통해 유통될 뿐만 아니라 디지털기술의 표현가능성을 반영한 새로운 내용과 형식의 콘텐츠로 자리 잡게 되었다. 특히 인터넷 상의 세로 스크롤 만화는 한국의 디지털만화 유통 환경이 발명해낸 독특한 형식으로 평가받는다. 박인하는 강풀의 웹툰을 평가하며 작가가 세로 스크롤의 형식적 힘을 기반으로

10) 이가중·윤석경, 「학술지 인용분석에 관한 연구」, 『한국행정학보』, 제30권 제2호(1996), PP. 97-112.

11) 박인하, 「한국 디지털만화의 역사와 발전 방향성 연구」, 『애니메이션연구』 제7권 제4호(2011), p. 67.

출판만화에서는 한 번도 시도될 수 없었던 표현 형식과 연출로 독자들의 환호를 끌어냈다고 지적하고 있다. 세로 스크롤 형식의 웹툰들은 한 회 연재분에 대해 분량의 제한을 받지 않고 화면의 반복, 반복을 통한 감정과 서사의 고조 등 인터넷에 연재되는 스크롤 만화만이 갖는 연출의 장점을 적극 활용한 것으로 평가받는다.¹²⁾

이처럼 디지털만화가 디지털 기술의 도입에 따라 지속적인 변화를 거치게 되면서 디지털만화는 다양한 방식으로 정의되었다. 먼저 송요셉의 경우, 종이에 인쇄되어 유통 및 판매되던 만화가 디지털 미디어 환경으로의 급격한 진행 속에서 단계별로 변화를 겪게 되는데, 인쇄만화에서 디지털만화로, 다시 인터넷 만화에서 웹툰으로 발전 과정을 밟아왔다고 본다. 그에 따르면 디지털만화는 CD-ROM 등의 매체에 이미지 파일로 저장되어 소비된 만화에 한정될 뿐이다.¹³⁾

그러나 한창완과 이승진의 연구에서는 디지털만화를 인터넷 만화의 상위 개념으로 보고, 2000년 이후 인터넷의 보급화로 활성화된, 디지털 포맷의 만화로서 단순 스캔 방식에서 모바일용 만화까지 그 시대별 디지털 기기에 의해 창작되는 만화의 총체로 정의하고 있다.¹⁴⁾ 또한 위에서 논의한 박인하의 연구는 물론 김영근·안성혜의 연구¹⁵⁾에서도 스캔 만화, 2D 컬러만화, GIF 형식의 만화¹⁶⁾, 플래시 만화, 모바일 만화 등 표현형식은 물론 플랫폼의 차이를 기반으로, 이들을 디지털만화의 세부 유형으로 보는 등 디지털만화를 디지털 기술의 도입으로 생성된 다양한 만화 형식을 포괄하는 것으로 보고 있다. 게임의 경우 비디오 게임, PC

12) 박인하, 앞의 논문, pp. 69-72

13) 송요셉, 「웹툰의 발생 과정 탐색과 발전을 위한 제언」, 『한국정보기술학회지』 제10권 제4호(2012), p.133.

14) 한창완·이승진, 「디지털 플랫폼에 따른 맞춤형 만화 모델링 연구」, 『애니메이션연구』 제6권 제4호(2010), pp.127-128

15) 김영근·안성혜, 「디지털만화의 인터랙티브 스토리텔링 구조에 관한 연구」, 『게임&엔터테인먼트논문지』 제2권 제2호(2006), p.36

16) 움직이는 GIF 이미지를 스캔 만화 또는 2D 그래픽 만화에 부분적으로 적용한 만화를 말한다.

게임, 모바일 게임 등이 디지털게임으로 통칭되는 경향과 마찬가지로, 다양한 디지털 플랫폼을 통해 전달되는 만화 형식을 디지털만화로 지칭하는 것이 합당해 보인다.

이렇듯 디지털만화가 다양한 만화 형식을 포괄하다보니 디지털 만화의 매체적 특징을 정리하는 것도 쉽지 않은 작업이다. 무엇보다도 단말기의 특징에 따라 만화의 형식은 물론 만화를 이용하는 방식에 있어서도 차이가 존재하기 때문이다. 또한 GIF만화 및 플래시만화의 경우 만화에 동적인 움직임이 구현되기 때문에 애니메이션 장르와 그 경계가 모호해지는 상황까지 발생하며, 그림으로 이루어지던 만화가 사진 이미지와 결합됨으로써 그림으로서의 만화의 개념을 넘어설 뿐만 아니라¹⁷⁾ 여기에 사운드까지 추가되는 등 만화의 정체성에도 변화가 발생하고 있다. 이처럼 디지털만화의 경우 디지털미디어인 웹 환경의 특수성을 감안하여 만들어진 새로운 양식으로 멀티미디어적인 속성을 지니며, 제작기술과 플랫폼의 발달에 따라 새로운 표현형식이 부가되며 변화하고 있다.

이로 인해 한창완과 이승진은 디지털만화의 특징을 0세대, 1세대, 1.5세대, 2세대, 3세대로 구분하여 디지털만화의 특징을 정리하고 있다.¹⁸⁾ 0세대 디지털만화는 기존 만화를 단순히 스캐닝하여 포털사이트 자체뷰어로 서비스하는 특징을 지니며, 1세대는 기존 0세대의 만화에 플래시 효과를 삽입한 것이다. 1.5세대 디지털만화는 칸 구분 효과, 플래시 기능, 줌인과 줌아웃과 같은 자체 편집기능을 지닌다. 2세대의 디지털만화는 온라인 플랫폼에 맞도록 처음부터 기획·제작된 것으로, 스크롤 방식의 전제 하에 세로 포맷으로 기획되는 웹툰의 방식이 여기에 해당된다. 웹툰은 디지털만화의 대표 유형으로 논의되는데, 이 스크롤 방식의 만화는 시간의 흐름을 이용할 수 있어 영화적 표현이 가능할 뿐만 아니라 페이드 인과 페이드 아웃과 같은 영상표현 방식을 사용할

17) 조운숙, 「대중적 표현매체로서의 포툰의 매체적 특성 및 기능에 관한 연구」, 『디지털디자인학연구』 제10권 제1호, 2010, pp.185-186.

18) 한창완·이승진, 앞의 논문, pp. 128-130.

수 있다. 또한 칸의 경계가 지면의 구속을 받지 않아 시간의 연속성 표현이 가능하며, 이로 인해 웹툰의 시간관념은 보다 실제적이라는 평가를 받는다. 3세대의 디지털만화는 책의 이동성을 고려한 e-북, 모바일 네트워킹을 지니는 스마트폰과 태블릿PC에 기반한 만화를 말한다. 이 유형의 디지털만화는 플랫폼별 맞춤형 형식의 만화는 물론 소셜네트워크 서비스의 활용, 이용자의 요구를 반영하는 인터랙티브 스토리텔링 등 스마트 미디어의 고유한 특징이 반영된 것이다.

이렇듯 디지털 기술의 발달에 힘입어 디지털만화는 멀티미디어적 콘텐츠로 본격화되고 있으며, 플랫폼별로 차별화된 서비스 방식은 물론 독자와 소통하는 방식에 있어서도 기존 인쇄물 형식의 만화와 그 특성을 달리 하고 있다. 이러한 상황은 전체 디지털만화 영역의 지형 변화를 가져오고 있으며, 디지털만화 역시 그러한 상황을 반영할 수밖에 없다.

Ⅲ. 연구문제 및 연구방법

1. 연구문제

이 연구에서는 메타분석을 통해 디지털만화에 대한 학술연구가 어떤 양상으로 이루어졌는지, 디지털만화 연구의 기본적인 지형을 탐색하고자 한다. 이를 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 디지털만화 연구는 어떤 유형의 디지털만화를 연구 대상으로 다루었는가?

둘째, 디지털만화 연구의 연구내용별 경향과 특징은 어떠한가?

셋째, 디지털만화 연구의 경향과 특징이 만화연구에 시사하는 바는 무엇인가?

2. 분석대상 및 분석절차

위의 연구문제를 해결하기 위해 본 연구는 디지털만화 연구에

대한 메타분석을 실시하였다. 디지털만화 관련 학위논문과 학술지 게재 연구논문에 대한 분석을 중심으로 디지털만화에 대한 연구 성과를 점검하고, 디지털만화 연구의 현황을 구체적으로 파악함으로써 한국의 디지털만화 학술연구가 지닌 특성을 정리하고자 하였다. 메타분석은 전체 연구를 포괄적으로 살펴보기에 적절한 방법으로, 연구 성과에 대한 진단과 비판적 성찰을 하는데 적합한 방법이라 할 수 있다.¹⁹⁾ 메타분석 방법은 이미 축적된 연구 성과를 역사적으로 고찰하고, 관련 이슈를 중심으로 연구내용을 세분화하여 살펴봄으로써 기존의 연구경향을 분석적으로 파악하는 것이다. 즉 메타분석은 연구에 대한 연구, 분석에 대한 분석으로, 기존의 연구결과를 종합하여 일반화된 결론을 도출하는 방법이라 할 수 있다.²⁰⁾

디지털만화에 대한 사회적 관심이 확장되고 있고, 만화 연구의 범위와 관련 논의가 성숙되어 감을 고려할 때 한국에서 디지털만화 연구의 전체 현황을 점검하고 특징을 파악하는 것은 앞으로 만화 연구의 발전을 위해 반드시 필요한 작업이라 할 수 있다. 이를 위해 본 연구에서 수행한 메타분석의 절차 및 과정은 다음과 같다.

먼저 분석대상은 디지털만화 관련 학술연구로 한정하여 관련 논문을 선정하였다. 디지털만화에 대한 연구는 학위논문과 학술지를 비롯하여 단행본, 학술대회 발표문, 연구보고서 등 다양하게 발간되어 있지만 심사위원이 있고 심사기준에 의거하여 선별된 학위논문과 학술지논문이 내용의 질적 수준은 물론 관련 연구 경향을 잘 반영하는 것으로 평가되고 있기 때문에²¹⁾ 분석 대상을 학위논문과 학술지 논문으로 제한하였다. 학술대회 발표 논문을 포함시킬 경우 분석대상을 보다 풍부하게 할 수 있는 장점이 있

19) Allen, M., The role of meta-analysis for connecting critical and scientific approaches: The need to develop a sense of collaboration. *Critical Studies in Mass Communication*, 16-3, 1999, pp.373-379.

20) Neuman, W.L., *Social Research Method: Qualitative and Quantitative Approaches*, Allyn & Bacon, 1991.

21) Kamhawi, R., & Weaver, D., Mass communication research trends from 1980-1999, *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 80(1), 2003, p.7.

으나, 대부분의 학술대회 발표 논문들이 학술대회 발표 이후 같은 내용으로 학술지에 게재되는 경향이 뚜렷하게 나타났기 때문에 동일한 연구가 중복되어 산정되는 문제가 있어 학술대회 발표 논문은 배제하였다.

논문의 검색은 키워드 추출법을 이용하였다. 국회전자도서관 검색서비스와 학술연구 데이터베이스인 dbpia(<http://dbpia.co.kr>), keris(<http://www.keris.or.kr>)에서 디지털만화, 온라인

만화, 웹툰, 모바일만화, 앱툰 등 디지털만화 관련 주제를 입력하여 검색된 논문을 대상으로 하였다. 국내 디지털만화 연구를 초기부터 최근까지 통시적으로 파악하고자 1980년대부터 자료 검색을 시작하여 2012년까지 살펴보았다. 이 과정을 통해 총 87편의 논문이 최종 분석대상으로 선정되었다.

먼저 한국 디지털만화 연구가 어떤 디지털만화를 연구대상으로 다루어왔는지를 살펴보기 위해, 디지털만화를 플랫폼별로 항목화하여 ① 디지털만화 일반, ② 웹만화, ③ 모바일만화, ④ 기타로 구분하였다. 디지털만화 일반은 특정한 플랫폼에 기반한 만화를 지칭하지 않고 디지털만화로 통칭하거나 하나의 연구에 대한 여러 플랫폼에 기반한 디지털만화를 다루는 경우를 말하며, 웹만화는 웹툰 및 온라인만화를, 모바일 만화는 휴대전화 및 스마트폰에 기반한 디지털만화를 다루는 경우로 보았다.

또한 한국 디지털만화 연구의 구체적인 연구내용을 파악하기 위해 먼저 연구내용 영역을 ① 개념 및 이론 연구, ② 역사 및 동향 연구, ③ 텍스트 연구, ④ 제작기술 연구, ⑤ 산업 및 정책 연구, ⑥ 효과 및 이용 연구, ⑦ 교육적 활용 연구로 구분하였다. 이를 기반으로 각 연구영역별로 세부적인 연구주제를 다시 분석하였다. 대분류에 이어 중분류를 시도한 것은 각 연구분야의 연구 경향을 보다 구체적으로 살펴보기 위한 것이며, 디지털만화 연구의 추이를 파악하기 위해 위의 항목들을 연도별로 고찰하였다. 분석항목의 구분은 기존 메타연구 등을 참고하되, 전체 분석 대상 논문의 내용을 전체적으로 검토하여 그 내용을 살펴본 뒤, 귀납적으로 도출한 항목을 보완하였다. 이러한 분석을 기반으로

우리나라 디지털만화 연구의 경향과 특징이 지닌 함의를 도출하고자 하였다.

IV. 연구결과

1. 디지털만화 연구의 연구대상

먼저 디지털만화 연구의 전체적인 동향을 살펴보면, 다음 표에 제시된 바와 같이 1990년대 후반 등장하여 초반에 주춤하긴 했지만 지속적으로 연구가 시도된 것으로 나타났다. 전체 87편으로 10년 이상의 검색기간을 고려했을 때 디지털만화에 대한 전체 연구 편수가 많다고 볼 수는 없으며, 전체 논문 중 학술지 논문이 49편, 학위논문이 38편으로 학술지 게재 연구논문의 비중이 높았다.

| 연도 | 1998 | 2000 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 계 |
|--------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|---------------|
| 학술지 논문 | 1 | 1 | 1 | 1 | - | 3 | 3 | 3 | 7 | 10 | 12 | 7 | 49 (56.3%) |
| 학위 논문 | - | - | - | 1 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 10 | 8 | 38 (43.7%) |
| 계 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 5 | 7 | 6 | 10 | 13 | 22 | 14 | 87 (100%) |

표 1. 디지털만화 연구의 전체적 동향

1993년에 이미 강철수, 신문수 등 기성 만화작가들의 작품이 CD-ROM을 통해 출간되고, 1990년대 중후반 종이원고가 디지털 원

고로 대체되기 시작했음에도 불구하고 2000년 이전에는 디지털만화에 대한 논문이 거의 발표되지 않은 것으로 조사되었다. 2000년대 초반까지도 디지털만화 연구는 간헐적으로 출간되는 수준에 불과하였으며, 사회문화적인 현상으로서 디지털만화에 대한 연구는 2000년대 중반부터 본격적으로 시작된 것으로 나타났다.

| 구분 | 1998 | 2000 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 계 |
|-------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|---------------|
| 디지털만화 | - | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 6 | 3 | 27 (31.0%) |
| 웹만화 | 1 | - | - | 1 | 2 | 2 | 5 | 2 | 9 | 7 | 15 | 12 | 56 (64.4%) |
| 모바일만화 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 2 | 1 | - | 3 (3.4%) |
| 기타 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 | - | - | 1 (1.2%) |
| 계 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 5 | 7 | 6 | 10 | 13 | 22 | 15 | 87 (100%) |

표 2. 디지털만화 연구 연구대상의 연도별 동향

우리나라에서 디지털만화가 사회적으로 주목을 받기 시작한 것은 1997년 초고속인터넷의 보급과 맞물리며 시작된 IT벤처 시대로, 이후 인터넷 인프라가 확산되면서 만화 사이트들이 서비스를

시작하면서부터이다.²²⁾ 또한 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 만화 및 콘텐츠 관련 학회들이 설립되고 이들 학회에서 만화를 비롯한 디지털 콘텐츠 전문 학술지가 발간되면서 만화 연구의 지평이 넓어지고, 이와 함께 디지털만화에 대한 학술적 관심도 함께 성장한 것으로 볼 수 있다. 디지털만화 연구의 등장과 양적인 성장이 기술적, 사회문화적 변화 등 다양한 맥락적인 요소들을 반영하고 있음을 알 수 있다.

디지털만화 연구가 어떤 유형의 만화를 중심으로 이루어졌는지를 살펴보면, 아래 표와 같다. 약 65%의 논문이 웹만화에 대한 것으로, 우리나라 디지털만화 연구가 웹만화를 중심으로 이루어졌음을 알 수 있다. 또한 약 30% 정도의 논문이 디지털만화 전반에 대한 연구를 진행한 것으로 나타났으며, 약 3%의 연구가 모바일만화에 대한 것이었다.

또한 이러한 경향은 학위논문과 학술지 게재 연구논문에서 공통으로 나타났으나, 학술지 게재 논문의 경우 상대적으로 다양한 디지털만화 유형을 연구대상으로 다룬 반면, 학위논문의 경우 웹만화에 대한 연구에 치우쳐 있는 것으로 조사되었다.

| 구분 | 디지털만화 | 웹만화 | 모바일만화 | 기타 | 계 |
|--------|-----------|-----------|---------|---------|----------|
| 학술지 논문 | 21(40.4%) | 27(51.9%) | 3(5.8%) | 1(1.9%) | 52(100%) |
| 학위논문 | 6(17.1%) | 29(82.9%) | - | - | 35(100%) |
| 계 | 27 | 56 | 3 | 1 | 87 |

표 3. 논문유형별 디지털만화 연구의 대상

앞서 연구배경에서 논의한 바와 같이 디지털만화는 다른 디지털콘텐츠와 마찬가지로 특정한 플랫폼에 기반한 문화물이 아니다. 디지털만화는 플랫폼에 관계없이 다양한 미디어를 넘나들며

22) 박인하, 앞의 논문, p.67.

소비될 수 있는 트랜스미디어(trans media)콘텐츠 혹은 크로스미디어(cross media)콘텐츠로, 특정한 플랫폼에 구속되지 않는다. 그러나 우리나라에서 디지털만화는 웹을 중심으로 유통과 소비가 이루어지며, 그 중심에는 세로 스크롤만화가 존재한다. 이러한 상황에서 디지털만화 연구 역시 웹만화를 중심으로 학술적 논의가 활발하게 이루어진 것이다.

한편, 2000년대 후반 스마트폰이 주요한 미디어로 부상하면서 이용자 간의 커뮤니케이션은 물론 콘텐츠 소비가 스마트폰을 중심으로 증가하고 있으며, 이는 디지털만화 역시 다르지 않다. 이에 따라 스마트폰 및 태블릿PC와 같은 모바일 미디어의 보편화와 함께 2010년을 시작으로 모바일만화에 대한 학문적인 주목도 함께 이루어지기 시작했음을 알 수 있다.

2. 디지털만화 연구의 연구내용 경향 및 특징

디지털만화 연구가 어떤 연구영역을 주로 다루었는지를 살펴보면, ‘텍스트 연구’의 비중이 37.9%로 가장 컸으며, ‘산업 및 정책 연구’가 16.1%, ‘개념 및 이론 연구’가 14.9%, ‘제작기술 연구’ 13.8%, ‘역사 및 동향에 대한 연구’ 및 ‘교육적 활용 연구’가 각각 8.1%의 순으로 조사되었다. 디지털만화의 ‘효과 및 이용’에 대한 연구, 즉 디지털만화 이용의 동향이나 만화 이용 및 이용자의 사회적, 심리적 이슈 등은 거의 이루어지지 않은 것으로 나타나, 특정 연구영역의 부재 현상이 존재함을 알 수 있다.

연도별로 보았을 때, 기본적으로 논문의 편수가 적기 때문에 확연하게 차이가 나타나지는 않았지만 학술 연구의 양적 증가와 함께 연구영역의 수적 증가도 함께 이루어지는 등 시간이 흐를수록 디지털만화 연구의 양적, 질적 성장이 함께 이루어졌음을 알 수 있다. 연구영역별로 보았을 때, 디지털만화 현상이 나타난 후 2000년대 후반부터 본격적으로 개념 및 이론에 대한 연구가 이루어지기 시작했으며, 디지털만화의 역사가 어느 정도 축적되고 디지털만화 유형이 다양화된 시점에서 ‘역사 및 동향 연구’가 시

도되는 등 디지털만화의 성장과 발맞추어 관련 연구가 이루어졌음을 알 수 있다. 또한 디지털만화 ‘텍스트연구’ 및 ‘개념 및 이론연구’와 함께 2000년대 중반 이후 디지털만화를 학교수업에서는 물론 전반적인 문화교육, 매체언어교육을 위한 방안으로 활용할 수 있는 방안이 모색되기 시작하는 등 만화의 긍정적인 사회적 이용에 대한 관심이 나타난 점도 주목할 수 있다.

| 구분 | 1998 | 2000 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 계 |
|------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|---------------|
| 개념 및 이론 연구 | - | 1 | - | - | 1 | - | - | 1 | 1 | 3 | 2 | 4 | 13 (14.9%) |
| 역사 및 동향 연구 | - | - | - | - | - | - | 1 | - | 2 | 1 | 2 | 1 | 7 (8.1%) |
| 텍스트 연구 | - | - | - | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 6 | 2 | 11 | 5 | 33 (37.9%) |
| 제작기술 연구 | - | - | 1 | 1 | 1 | - | 1 | 1 | - | 4 | 2 | 1 | 12 (13.8%) |
| 산업 및 정책 연구 | - | - | - | - | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 14 (16.1%) |
| 효과 및 이용 연구 | - | - | - | - | - | - | - | 1 | - | - | - | - | 1 (1.2%) |
| 교육적 활용 연구 | 1 | - | - | - | - | 1 | - | 1 | - | 2 | 1 | 2 | 7 (8.1%) |
| 계 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 5 | 7 | 6 | 10 | 13 | 22 | 15 | 87(100%) |

표 4. 디지털만화 연구의 연도별 연구영역

이를 디지털만화의 플랫폼에 따른 연구대상별로 세분하여 살펴보면 다음 표와 같은데, ‘디지털만화’ 분야의 경우 비교적 고르게 연구영역이 분포되어 있는 반면, ‘웹만화’의 경우 ‘텍스트연구’의 비중이 월등히 높게 나타났다. 이를 통해 한국 디지털만화 연구는 ‘웹만화’에 대한 ‘텍스트분석’이 주류를 이루고 있음을 알 수 있다.

| 구분 | 디지털만화 | 웹만화 | 모바일만화 | 기타 | 계 |
|-----------|-------|-----|-------|----|---------------|
| 개념 및 이론연구 | 6 | 6 | - | 1 | 13 (14.9%) |
| 역사 및 동향연구 | 4 | 3 | - | - | 7(8.1%) |
| 텍스트연구 | 4 | 29 | - | - | 33 (37.9%) |
| 제작기술 연구 | 7 | 3 | 2 | - | 12 (13.8%) |
| 산업 및 정책연구 | 4 | 9 | 1 | - | 14 (16.1%) |
| 효과 및 이용연구 | - | 1 | - | - | 1(1.2%) |
| 교육적 활용연구 | 2 | 5 | - | - | 7(8.1%) |
| 계 | 27 | 56 | 3 | 1 | 87(100%) |

표 5. 디지털만화 연구의 연구대상별 연구영역

‘디지털만화’ 분야에 대한 연구 27편의 경우, 전체 편수에 비해 ‘개념 및 이론연구’의 비중이 높았는데 이는 새로운 만화 현상에 대해 그 정의 및 매체적 특성을 규명하려는 학술적 시도가 이루어진데 기인하는 것으로 볼 수 있다. 한편 ‘모바일만화’ 분야의 경우 ‘제작기술연구’와 ‘산업 및 정책연구’ 중심으로 학술

적 논의가 이루어져, 디지털만화 각 세부 분야별로 학문적 관심사가 약간씩 다르게 형성되었음을 알 수 있다.

논문의 유형에 따라 연구영역의 차이가 나타나는지를 살펴본 결과, 학술지 게재 논문과 학위논문 모두 ‘텍스트연구’의 비중이 컸으며, 학술지 게재 논문의 경우 ‘텍스트연구’를 제외한 나머지 연구영역이 비교적 고르게 분포되었으며, 이는 학위논문의 경우도 크게 다르지 않았다.

| 구분 | 개념 및 이론 연구 | 역사 및 동향 연구 | 텍스트 연구 | 제작 기술 연구 | 산업 및 정책 연구 | 효과 및 이용 연구 | 교육적 활용 연구 | 계 |
|-------|------------|------------|--------|----------|------------|------------|-----------|----|
| 학술지 | 9 | 5 | 20 | 7 | 7 | - | 4 | 52 |
| 학위 논문 | 4 | 2 | 13 | 5 | 7 | 1 | 3 | 35 |
| 계 | 13 | 7 | 33 | 12 | 14 | 1 | 7 | 87 |

표 6. 디지털만화 연구의 논문유형별 연구영역

한국 디지털만화 연구의 경향과 특징을 보다 면밀하게 고찰하기 위해 디지털만화 연구의 연구내용 중 가장 큰 비중을 차지하고 있는 ‘텍스트연구’, ‘산업 및 정책연구’ 등 두 개 연구영역을 중심으로 세부 연구주제를 분류하여 살펴보았다.

| 구분 | 스토리텔링 분석 | 연출표현 분석 | 내용적 함의 분석 | 캐릭터 분석 | 기타 | 계 |
|--------|----------|---------|-----------|--------|----|----|
| 디지털 만화 | 1 | 3 | - | - | - | 4 |
| 웹만화 | 11 | 11 | 4 | 2 | 1 | 29 |
| 계 | 12 | 14 | 4 | 2 | 1 | 33 |

표 7. ‘텍스트연구’ 영역의 세부 연구주제 현황

먼저 전체 33편의 ‘텍스트연구 중 29편이 ‘웹만화’에 대한 것이었으며, 33편 중 ‘연출표현’이 14편, ‘스토리텔링 분석’이 11편으로, 웹만화를 중심으로 그것이 어떤 이미지 표현을 통해 어떻게 스토리텔링을 시도하고 있는지를 고찰하는 것이 ‘텍스트연구’의 주요 쟁점이 되었음을 알 수 있다.

또한 총 14편의 논문에 해당하는 디지털만화에 대한 ‘산업 및 정책연구’의 경우 세부 연구주제가 다채롭지 않았는데, 주로 디지털만화의 산업동향을 분석하거나 성공적인 마케팅 성과를 거둔 디지털만화에 대한 사례연구, 그리고 디지털만화의 발전방안을 모색하는 산업정책에 대해 연구가 주로 이루어졌다.

| 구분 | 산업동향 분석 | 마케팅사례 및 전략 분석 | 산업정책 분석 | 계 |
|-----------|------------|------------------|------------|----|
| 디지털 만화 | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 웹만화 | 4 | 5 | - | 9 |
| 모바일 만화 | 1 | - | - | 1 |
| 계 | 6 | 6 | 2 | 14 |

표 8. ‘산업 및 정책연구’ 영역의 세부 연구주제 현황

3. 디지털만화 연구 지형의 함의

우리나라 디지털만화 연구의 동향을 살펴본 결과, 디지털만화가 등장한지 10년 이상의 기간에 비해 디지털만화에 대한 연구가 양적으로 풍부한 성과를 거두었다고 보기엔 부족한 상황이었다. 그럼에도 시간이 흐를수록 연구의 수적 증가는 물론 연구영역의 세분화와 확장이 함께 이루어지는 경향이 나타났다. 또한 웹툰을 중심으로 성장해온 한국 디지털만화 시장과 마찬가지로 웹툰과 관련한 디지털만화 연구 경향이 두드러지는 등 한국 디지털만화의 실질적인 시장 현황 및 소비 상황을 관련 학술연구가 반영하

고 있음도 알 수 있었다.

한편 디지털만화 연구의 전체적인 현황은 전체적인 만화연구의 지형과는 다른 특징을 지닌 것으로 나타났다. 그동안 국내에서 이루어진 만화연구는 만화를 교육 보조 자료로 활용하는 것에 대한 연구가 전체 연구의 삼분의 일을 넘을 정도로 큰 비중을 차지한 반면에 만화 작품과 만화 작가에 대한 연구는 매우 취약하여 만화연구의 기본 토대가 마련되어 있지 못한 실정이라는 지적을 받았다.²³⁾ 디지털만화의 경우 전체적인 만화연구의 동향과는 달리 구체적인 만화작품에 대한 텍스트 분석이 지배적인 연구경향을 이루는 등 작품론과 작가론에 대한 학술적 논의가 비교적 활발하게 이루어졌다. 또한 상대적으로 전체 만화연구에서 비중이 컸던 ‘교육적 활용’ 연구는 축소되는 등 전체적인 만화연구의 경향과는 다른 특징들이 발견되었다. 이는 디지털만화가 전통적인 만화와는 다른 새로운 표현형식, 내용상의 특징을 지닌에 따라 연구자들이 새로운 현상으로서 디지털만화에 주목한데 기인하는 것으로 보인다. 또한 특정한 표현형식을 개척한 디지털만화의 작가와 그 작가의 작품을 탐구함으로써 디지털만화라는 새로운 문화물을 이해하고자 한 것이다. 이러한 연구경향은 디지털만화를 비롯한 만화가 학문영역으로 정립되어 만화학으로 성장하기 위해서는 기본적으로 텍스트에 대한 연구물이 축적되어야 한다는 점에서 의미 있는 성과라 할 수 있다.

그러나 디지털만화에 대한 연구 관점이 디지털만화 텍스트가 기존의 만화 텍스트와 비교하여 혹은 독자적으로 어떤 방식으로 이미지를 배열하고 연출효과를 시도하고 있는지 그리고 웹툰을 비롯한 디지털만화의 스토리텔링이 어떻게 이루어지는지 등 드러난 현상으로서의 디지털만화에 대한 탐색이 집중되어 있었다는 점에서 앞으로 디지털만화 연구가 연구의 관점과 방향을 보다 확장해야 할 것으로 보인다. 나아가 한국 디지털만화란 무엇이며 그것이 지닌 특징은 어떻게 정리될 수 있는가 등 우리 디지털만

23) 이상민·임학순, 앞의 논문, p.10-11

화의 차별적 특성을 규명하는 작업도 이루어지지 못하였다. 특히 국경을 넘어 만화를 비롯한 디지털콘텐츠의 소비가 이루어지고 있는 상황에서 세계 만화와와의 비교론적 특징 등 디지털만화의 전체적인 경향을 파악하려는 노력도 미흡했다고 하겠다.

디지털만화는 게임을 비롯한 다른 디지털콘텐츠와 마찬가지로 기술적 발전에 힘입어 그 외연을 확장해온 경향이 있다. 즉 디지털기술의 발달에 따라 장르 및 형식에 있어 확연한 변화를 겪어 온 것이다. 또한 디지털 미디어 환경에서는 이용자의 요구가 새로운 서비스와 콘텐츠를 창출할 뿐만 아니라 새로운 미디어 서비스와 콘텐츠가 이용자의 요구를 새롭게 개발해내면서 컨버전스가 진행되고 있다. 이는 디지털만화가 앞으로 디지털기술의 발전과 어떻게 연계되어 전개될 것인지, 그리고 디지털기술이 가져온 만화 텍스트의 변화는 물론 이용과 효과의 문제 등에 대해 다양한 시사점을 던져주는 것이다. 그러나 한국 디지털만화 연구는 그러한 거시적 차원의 만화 현상에 대해서 논의를 발전시키지 못하였다. 그보다는 텍스트 분석과 같은 미시적 차원의 만화현상에 집중함으로써 만화연구의 지평을 넓히지 못한 것이다.

디지털 컨버전스 환경에서 인간은 다양한 미디어 활동을 통해 감각, 의미, 경험을 생성하고 표현하고 있다. 디지털만화와 같이 컨버전스된 미디어의 매개를 통해 사적 영역과 공적 영역, 사유와 공유, 놀이와 노동, 하위문화와 문화산업 사이의 융합 및 분화가 복잡하게 일어나는 등 컨버전스 문화가 지극히 다양한 모습으로 현실화되고 있는 것이다.²⁴⁾ 그러나 한국의 디지털만화 연구는 디지털만화의 미시적인 매체적 특징에 주로 주목함으로써 이러한 문화적 맥락을 아우르지 못한 것이다.

이러한 연구경향의 편중과 함께 주목할만한 점은 디지털만화 연구의 경우 연구방법론의 편중이 심하다는 것이다. 실험설계에 기반한 양적인 실증연구인 1편의 논문²⁵⁾을 제외한 나머지 연구의

24) 정준희·김예란, 「컨버전스의 현실화: 다중미디어 실천에 관한 인간·문화·사회적 관점」, 『언론정보연구』, 47권, 1호, 2010, pp.5-42.

25) 심은영, 「웹툰 감상활동이 아동의 정서지능에 미치는 영향」, 창원대학교 대학원 석사학위논문(2008).

경우 서사방법론, 기호학적 방법론, 사례분석 등 세부적으로 다양한 연구방법을 이용하고 있다하더라도 모두 질적인 기반의 연구였다. 연구방법론 간의 우열을 가릴 수는 없지만, 디지털만화 연구가 방법론적으로 다양성을 확보하지 못하고 있다는 점은 향후 학문영역으로서의 성장과 발전을 위해 바람직하지 않은 현상이라 할 수 있다.

디지털만화 연구가 학문영역으로서 그 입지를 다지기 위해서는 이론화의 시도, 현상에 대한 다각적인 분석, 텍스트 외의 맥락적인 요인에 대한 지속적인 연구, 다양한 학문분야와의 학제간 연구의 발전 등 여러 과제를 안고 있다. 이는 그동안 이루어진 만화연구에 대한 메타분석²⁶⁾에서도 비슷하게 지적된 사항으로, 디지털만화 연구에 대한 분석에서도 같은 문제가 재연되고 있다. 실제 이루어진 디지털만화 연구의 성과를 살펴보면, 디지털만화 텍스트를 중심으로 한 만화 현상을 설명하는데 연구 성과가 집중되어 있으며, 디지털만화의 소비 맥락과 이용, 그것이 가져온 사회문화적 효과, 심리적 효과에 대해서는 거의 연구가 전무한 상황이다. 학문영역으로서 디지털만화가 발전하기에는 연구의 편중 및 불균형이 심화되어 있는 상태라 할 수 있다.

또한 한국 디지털만화 연구는 또 다른 신생 연구대상이라 할 수 있는 모바일만화를 비롯한 스마트 미디어 시대의 새로운 만화 현상을 적극적으로 연구에 수렴하지는 못하고 있었다. 스마트폰을 기점으로 스마트TV 등 스마트 기반의 미디어 환경으로 급속하게 변화해가고 있는 시점에서 디지털만화가 어떤 가치를 지니는지는 물론, 스마트미디어만화로 의 재매개 현상, 모바일만화 및 스마트미디어 만화 고유의 매체적 특성을 비롯한 미학의 문제 등 지속적으로 학술적 과제가 제기되고 있는 상황이다. 물론 동향 연구를 통해 최근 디지털만화 현상에 대한 문제제기와 논의가 이루어지기는 했으나 수적으로 미미할 뿐만 아니라 심화 연구로의 진전은 체계적으로 이루어지지 못하고 있었다.

26) 이상민·임학순, 앞의 논문, pp.1-20

그런 점에서 디지털만화 연구 분야는 다른 어떤 연구 분야보다 연구과제가 끊임없이 제기되는 영역이라 할 수 있다. 디지털이라는 기술적 기반과 만화라는 속성이 디지털만화의 본질적인 모습을 규정하는 요인이라고 할 때, 지속적으로 이루어지고 있는 디지털기술의 급속한 변화와 다양하게 변모하는 만화의 양상은 디지털만화 연구라는 학문영역에 풍부한 논의거리를 제공해주기 때문이다.

V. 결론

새로운 기술의 발전은 새로운 연구대상과 주제를 생성해낸다. 디지털만화 역시 뉴미디어 기술 발전의 소산물로서, 새로운 연구대상으로 등장하여 기존의 만화와는 다른 학술적 이슈를 제기하고 있다. 일반적으로 어떤 분야가 하나의 독립된 학문영역으로 불리기 위해서는 분명하고 명확하게 구획되어 있는 연구대상이 존재해야 하고, 그것을 특정한 시각으로 인식, 기술, 설명할 수 있는 이론과 체계적인 연구방법이 갖추어져야 하며, 마지막으로 동일한 대상을 연구하는 일단의 연구자 공동체가 있어야 한다.²⁷⁾ 그런 점에서 디지털만화 연구는 몇 가지 어려움을 안고 있다.

무엇보다도 디지털만화의 경우 새로운 기술에 대한 수용성이 높고 또 민감하기 때문에 기술의 발달과 함께 지속적으로 새로운 형식의 디지털만화가 등장하고 있으며, 디지털만화 연구는 그러한 다양하고 복잡한 상황을 반영해야 한다. 또한 디지털만화가 그 형식과 내용에서 다양화되면서 디지털만화를 연구하는 것도 그 변화를 수용할 수밖에 없다. 이로 인해 디지털만화는 텍스트 그 자체의 범위를 규정하는 것도 쉽지 않다. 플랫폼의 진화에 따른 디지털만화의 분화는 차치하고라도 그동안 만화는 만화가의 화풍, 필체가 특정한 만화 텍스트를 규정하는 특징이었으며, 동작선 등을 통해 움직임의 은유를 창조하는 등 그림이라는 관습적

27) 방정배, 『현대 매스미디어 원론』, 나남, 1997, p.51.

인 영상을 표현하는 대표적인 콘텐츠였다. 그러나 디지털화는 움직임과 사운드가 가미되어 애니메이션에 가까운 텍스트적 특징을 지니는다면, 사진과 같은 광학적 영상과의 결합으로 그림으로서의 만화라는 속성에서 벗어나는 등 주변 콘텐츠와의 경계가 희미해지는 상황이 되었다. 이로 인해 관련 이론과 연구방법의 설정은 물론 디지털만화를 연구하는 학문공동체의 형성에 있어서도 그 범위를 구획하기가 곤란해보인다.

여기에 만화에 소셜네트워크 서비스가 추가되거나 위치기반서비스(location-based service)가 접목되어 이용될 수 있는 가능성까지 나타나면서 만화 텍스트의 속성, 만화의 이용이나 사회적 효과, 산업적 가능성 등이 이전과는 확연히 달라지는 상황까지 엿보이고 있다. 이처럼 디지털만화는 CT기술의 도입과 만화 플랫폼의 발전과 같은 새로운 쟁점이 끊임없이 제기되는 연구 영역인 것이다.

이는 한편으로 디지털만화가 그 자체로 다양한 연구가 이루어질 수 있는 풍부한 맥락이 되고 있음을 의미한다. 디지털만화는 그 속성상 다양한 학문분야의 주제와 접근방법, 이론이 서로 결합하는 장으로, 광범위한 학문적 논의와 지식을 필요로 하는 영역이다. 따라서 디지털만화 연구는 여전히 많은 미개척 연구영역을 남겨놓고 있으며, 앞으로 다양한 학문적 배경의 연구자들이 탐색해볼만한 학문적 가치를 지닌 분야라 할 수 있다.

참고문헌

- 방정배, 『현대 매스미디어 원론』 나남, 1997.
- 한국콘텐츠진흥원, 『글로벌 차세대 디지털 플랫폼에서의 만화 수익모델 연구』, 한국콘텐츠진흥원, 2010.
- 심은영, 「웹툰 감상활동이 아동의 정서지능에 미치는 영향」, 창원대학교 대학원 석사학위논문, 2008.
- 김영근·안성혜, 「디지털만화의 인터랙티브 스토리텔링 구조에 관한 연구」, 『게임&엔터테인먼트논문지』 제2권 제2호(2006).

- 박기순, 「한국의 문화 간 커뮤니케이션연구 동향과 전망: 저널 및 학위 논문을 중심으로」, 『커뮤니케이션학연구』, 11-1호(2003).
- 박석환, 「웹툰 산업의 실태와 문제점」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 4호(2009).
- 박인하, 「한국 디지털만화의 역사와 발전 방향성 연구」, 『애니메이션연구』 7권 4호(2011).
- 성완경, 「만화의 얼굴: 우리사회의 만화의 상황과 지위에 관해 그리고 만화의 새로운 천체도를 위하여」, 『만화의 얼굴: 우리사회에서 만화는 무엇인가』, 한국만화애니메이션학회 학술대회자료집, 2008.6.
- 송요셉, 「웹툰의 발생 과정 탐색과 발전을 위한 제언」, 『한국정보기술학회지』 제10권 제4호, 2012.
- 이가중·윤석경, 「학술지 인용분석에 관한 연구」, 『한국행정학보』 제30-2호(1996).
- 이상민·임학순, 「우리나라 만화 연구 경향 분석과 향후 과제」, 『만화애니메이션연구』 16호(2009).
- 정준희·김예란, 「컨버전스의 현실화: 다중미디어 실천에 관한 인간·문화·사회적 관점」, 『언론정보연구』, 47권, 1호(2010).
- 조운숙, 「대중적 표현매체로서의 포툰의 매체적 특성 및 기능에 관한 연구」, 『디지털디자인학연구』 제10권 제1호(2010).
- 한창완, 「디지털만화의 융합화가 갖는 만화장르의 사회문화적 대안성 연구」, 『애니메이션연구』 제7권 제4호(2011).
- 한창완·이승진, 「디지털 플랫폼에 따른 맞춤형 만화 모델링 연구」, 『애니메이션연구』 제6권 제4호, (2010).
- Bolter, Jay, D. & Grusin, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 1999.
- Neuman, Lawrence, W., *Social Research Method: Qualitative and Quantitative Approaches*, Allyn & Bacon, 1991.
- Pilcher, Tim, Brooks, Brad & Gibbson, Brad, *The Essential Guide to World Comics*, Chrysalis, 2005.
- Allen, Mike, *The role of meta-analysis for connecting critical and scientific approaches: The need to develop a sense of collaboration*. Critical Studies in Mass Communication, 16-3(1999).
- Green, Bert, & Hall, Judith, *Quantitative methods for literature*

review Annual Review of Psychology, 35(1984).

Kamhawi, Rasha, & Weaver, David, *Mass communication research trends from 1980-1999*, Journalism & Mass Communication Quarterly, 80-1(2003).

ABSTRACT

Trend and Implications of the Academic Research on the Digital Comics

Jeon, Gyongran · Park, Sung Dae

The purpose of this study is to verify the status of current digital comics research trends and the characteristics in Korea. For this purpose, 87 articles and dissertations published between 19900 to 2012 were analysed by a meta-analysis methods. Digital comics platforms, topics, methods were examined to understand the landscape of the digital comics in Korean context. The main results of this study are as follow. First of all, the number of researches on the digital comics has been in the rise, and the various academic journals have published articles to understand the digital comics on the basis of their own academic background. Despite of the short history of digital comics researches, the range of research subjects has been broaden, and more integrated approaches have been taken from the various research fields. The content of articles, however, was skewed to a certain platform, topic and the method such as the website based comics, the text analysis, and the qualitative methodology. Thus, the more systematic and integrated approaches are needed to understand the digital comics issues and to build up the digital comics studies.

Key Word : digital comics, webtoon, meta-analysis, remediation

전경란
동의대학교 디지털콘텐츠공학과 부교수
(614-714) 부산시 부산진구 영광로 176
Tel : 051-890-2742
jeongr@deu.ac.kr

박성대
동의대학교 디지털콘텐츠공학과 조교수
(614-714) 부산시 부산진구 영광로 176
Tel : 051-890-2743
sdpark@deu.ac.kr

논문투고일 : 2013.07.31
심사종료일 : 2013.08.25
게재확정일 : 2013.09.02