

## 웹툰에서 재현하는 입시문제 : <공부하기 좋은 날>, <입시명문사립 정글고등학교>를 중심으로

- I. 서론
- II. 선행연구 및 연구범위
- III. 웹툰에서 재현하는 입시문제
  - 1. 현실의 투영
  - 2. 입시문제를 재현하는 표현 특성
  - 3. 웹툰이 전달하는 메시지
- IV. 결론

서정행

### 초 록

웹툰은 PC와 인터넷의 폭발적인 보급을 통해 새로이 대두된 콘텐츠로서 더 이상 판만화의 연장 혹은 대안으로 볼 수 없는 독자적인 문화 콘텐츠 영역을 구축하게 되었다. 본 연구는 웹툰이 지니는 사회적 기능에 대하여 조명해보고자 한다. 웹툰은 출판만화의 특징인 표현의 자율성을 그대로 이어받아, 소외되거나 배척되던 것에 대해 신랄하고 자유롭게 표현해내는 역할을 지속하고 있다. 뿐만 아니라 상호작용적인 특징을 지닌 콘텐츠가 다양하게 발전하면서 작가와 독자의 교류가 활발하게 이루어져, 웹툰은 주류미디어에서 축소되거나 정화되고 미화되어 드러난 사회문제를 있는 그대로 명확하고 구체적으로 보여주는 기능을 띠안게 되었다. 본고에서는 현재 국내에서 가장 크게 이슈화 되는 사회문제 중 하나인 입시문제를 다루는 네이버 웹툰 <공부하기 좋은날>과 <입시명문사립 정글고등학교>를 통해 웹툰의 사회적 기능에 대하여 분석한다. 두 웹툰은 입시 스트레스, 학교라는 권력에 대항할 수 없는 학생의 무력감, 선생님이나 부모, 친구 등 주변인들과의 갈등에 대한 에피소드가 주를 이루고 있다. 그리고 입시와 관련된 기존 영화나 드라마에서처럼 극적이거나 추상적, 혹은 비현실적이거나 미화된 결말을 보여주지 않고, 현실적이고 열린 결말을 제시하고 있다. 두 웹툰의 분석을 통해 본 연구는 (1) 현실을 여과없이 투영하고 주류 미디어에서 축소되고 미화되어 드러난 사회문제를 있는 그대로 직설적으로 보여주는 웹툰의 특성을 밝히고, (2) 이를 바탕으로 기존 매체에 비하여 생산자와 수용자간의 직접적이고 즉각적인 소통이 가능하고, 여러 세대를 아우르는 사회적 담론의 장을 형성하는 새로운 소통의 콘텐츠로서 웹툰의 역할을 분석하는 것을 목적으로 한다. (3) 아울러 두 웹툰에서 사회문제인 입시문제를 어떻게 재현해나가는지 웹툰의 표현기술적 측면과 스토리텔링의 측면에서 살펴본다. 위와 같은 연구를 통해, 본고에서는 사회문화적 소통매체로서의 특성을 지닌 웹툰에서 재현하는 사회문제와 그 해결에 대한 제안점은 독자와 작가가 직접적인 소통과 교류가 일어나는 가운데 만들어진 것으로서 개인의 것이 아닌 사회적 담론의 결정체로 인정되어야 하고, 웹툰의 사회적 기능에 대한 가치가 새롭게 평가되어야 한다고 주장한다.

키워드: 웹툰, 세로 스크롤, 소통매체, 입시문제

## I. 서론

웹툰(webtoon)이란 웹(web)과 만화(cartoon)의 합성어로서, 웹 상에서 유통되어 다른 사람과 공유하여 볼 수 있는 만화를 일컫는다. 웹툰은 PC와 인터넷의 폭발적인 보급을 통해 새로이 대두된 콘텐츠로서 더 이상 출판만화의 연장 혹은 대안으로 볼 수 없는 독자적인 문화 콘텐츠 영역을 구축하게 되었다. 이는 책장을 한 장 한 장 넘기며 보던 기존 만화와 달리 스크롤을 아래로 내리며 보는 웹 공간의 특성에 맞게 기획되어 디지털화된 콘텐츠이다. 또한 웹툰은 국내의 빠른 인터넷 환경과 스마트폰 보급률 증가로 말미암아 눈부신 발전을 거듭하고 있을 뿐 아니라 세계의 주목을 한눈에 받고 있다. 한국의 대표 웹툰 유통 공간인 네이버(naver)는 2004년 네이버 웹툰을 정식 출시한 후 각 요일에 정해진 작품을 게재하는 방식을 기반으로 장르의 다양화와 작품 수준의 증가, 상업적 이윤 창출 등을 이끌어내 웹툰 시장을 활성화시켜왔다.<sup>1)</sup> 세계의 눈이 한국의 웹툰에 주목하고 있는 현 상황에 발맞추어 네이버 웹툰이 출시된 지 10주년이 되는 2014년부터 네이버는 해외시장에도 본격적으로 진출하고 있다.

출판 만화, 영화 등의 타 매체와 뚜렷하게 구별되는 웹툰의 특징을 살펴보면, 먼저 다른 매체에 비하여 낮은 진입장벽이 다양한 작가 층을 형성하게 한다. 현재 네이버 웹툰에서는 14만명의 아마추어 작가가 활동하고 있으며, 네이버 정식 연재 작가 365명 중 절반 정도가 네이버의 아마추어 승격 제도를 통해 등단하였다. 아울러 웹툰 작가로서 수익을 창출할 수 있는 구조가 간편하고 혁신적이라는 점 또한 등단을 부추기고 있다. 웹툰은 무료로

---

1) 네이버 웹툰 서비스는 지난 2004년 6월 23일 정식 출시된 이후 ▲각 요일에 정해진 작품을 게재하는 ‘요일제 시스템’ ▲ ‘도전만화-베스트도전-정식 연재’ 로 이어지는 ‘아마추어 승격제도’ ▲작가들의 부가적인 수익 창출을 돕는 ‘PPS(Page Profit Share) 프로그램’ 등을 만들어 웹툰 생태계를 구축해왔다.

(<http://sports.chosun.com/news/ntype.htm?id=201406230100256020017197&serviceDate=20140623>, 검색일: 2014년 10월 5일)

배포되지만 PPS 프로그램을 사용하여 웹툰 하단에 광고를 붙이거나 콘텐츠를 유료로 판매하는 등 웹툰 작가가 원고료 이외의 추가 수익을 올릴 수 있는 구조이기 때문이다. 이러한 이유로 다양한 작가 층이 형성되었으며, 아울러 웹툰 장르의 다양성을 이끌어내게 되었다. 그리고 웹 상에서 생산자와 수용자가 직접 연결되어 있으므로, 웹툰은 독자의 적극적이고 능동적인 개입이 가능하다. 독자는 웹툰에 댓글을 달거나 작가에게 쪽지, 메일 등을 보냄으로써 스토리와 구성에 영향을 미칠 수 있으며, 아이디어나 소재를 제공하기도 한다. 웹툰은 비교적 장기간 연속적으로 개제되고, 책이나 영화 등에 비해 다음 편의 개제까지 시간 간격이 상대적으로 짧은 편이므로 독자의 적극적인 반응은 작품의 방향성에 즉각적인 영향력을 발휘할 수 있다. 끝으로, 주류 미디어에 비하여 검열이나 심의 제도가 엄격하지 않은 점에 기인하여 소재나 표현이 자율적이고 실험적이다. 이처럼 웹툰의 가장 두드러지는 특징은 생산자의 다양성, 수용자의 능동성 및 적극성, 소재와 표현의 자율성과 실험성으로 요약될 수 있다.<sup>2)</sup>

기존 만화가 지닌 표현의 자율성을 이어받아, 웹툰은 주류 미디어에서 소외되거나 배척되던 것에 대한 표현의 욕구를 대리 충족시키는 역할을 지속하고 있다. 이러한 웹툰의 역할에 대한 기대심리로 독자는 더욱 직접적, 적극적으로 개입하게 되었다. 또한 상호작용적인 특징을 지닌 콘텐츠가 다양하게 발전하면서 작가와 독자의 교류가 활발하게 이루어지게 되었다. 이에 따라 웹툰은 주류미디어에서 축소되거나 정화되고 미화되어 드러난 사회문제를 있는 그대로 명확하게 구체적으로 보여주는 기능을 띠어지게 된 것이다.

웹툰을 이용하는 연령층은 네이버 웹툰의 경우 10대 26%, 20대 45%의 젊은 층이 대부분을 차지하고 있다.<sup>3)</sup> 웹툰의 주된 독자층인 청소년과 청년층은 분명한 사실이지만, 인터넷과 스마트폰의

2) 이승연, 박지훈. 「웹툰이 재현하는 청년문제와 재현방식」, 스피치와 커뮤니케이션 23 (2014): 209-242.

3) <http://www.fnnews.com/news/201407131707254118> (검색일: 2014년 10월 5일)

보급을 통해 최근에는 기존 출판 만화를 접하던 40대 이상의 중장년층 독자에게도 주목받으며 이용자의 범위가 확대되고 있는 실정이다. 웹툰은 더 이상 특정 세대를 위한 문화로 볼 수 없다. 따라서 현실의 여과 없는 투영이 가능하고 여러 세대를 아우르는 대중매체라는 점에서 웹툰에서 재현하는 사회문제에 대한 가치는 새롭게 평가되어야 한다고 본다. 본고에서는 웹툰의 주된 독자층인 10대와 20대가 현대 한국사회에 가장 큰 문제로 인식되고 있는 입시 제도를 겪고 있는 학생이거나 현행 입시 제도를 겪은 지 오래지 않은 세대임에 주목하였다. 웹툰이야 말로 한국 사회의 입시 제도에 대한 청소년들의 시각이 가장 직설적으로 반영될 수 있는 매체로 볼 수 있다. 본고에서는 ‘네이버 만화’의 웹툰 중 입시문제를 주된 소재로 삼고 있으며 연재가 완결된 <공부하기 좋은 날>, <입시명문사립 정글고등학교>를 대상으로 하여, 두 웹툰에서 재현하는 입시문제에 대하여 분석함으로써 웹툰의 사회문화적 소통매체로서의 가치를 논의하고자 한다.

## II. 선행연구 및 연구방법

2013년 프랑스 앙굴렘 국제만화축제 40주년 기념행사로 ‘한국 만화특별전’을 개최하였는데, 그 중 가장 주목을 받은 것은 웹툰이었다. 아직 출판만화가 주류인 유럽에서는 웹툰의 ‘세로 스크롤’ 표현방법을 통한 창의적인 연출과 진화하는 디지털 기술을 만화에 접목하였다는 점이 특히 관심을 끌었다. 뿐만 아니라, 2014년 6월 프랑스에서는 “인터넷을 통한 만화 혁명”이라는 제목 하에 한국의 웹툰에 대한 기사가 나왔다.<sup>4)</sup> 2014년 2월 13일부터 4월 8일까지 프랑스 파리의 갤러리 ‘Krea99’에서는 네이버 웹툰 <본초비담(Le secret des herbes)>의 정철 작가가 개인 전

4)

[http://www.rfi.fr/mfi/20140620-webtoons-revolution-bandes-dessinees-internet-coree-sud/#./?&\\_suid=1410679076650006632553987115308](http://www.rfi.fr/mfi/20140620-webtoons-revolution-bandes-dessinees-internet-coree-sud/#./?&_suid=1410679076650006632553987115308) (검색일: 2014년 10월 5일)

시회를 열었다. 이처럼 한국의 새롭고 창의적인 콘텐츠로서의 웹툰에 대한 세계의 이목이 집중되고 있는 만큼 웹툰에 대한 다각적이고 세밀한 분석이 요구되고 있다.

웹툰의 표현 기법적 측면에 대한 연구를 살펴보면, 각각의 장면이 ‘칸’이라는 물리적 한계 속에 갇혀버리는 일본 망가나 미국 그래픽노블과 가장 뚜렷하게 구별되는 표현 기법적 측면인 ‘세로 스크롤’에 대한 연구가 활발히 이루어졌다. 서채환·함채민(2010)에서는 세로 스크롤을 통해 공간 표현이 수직적으로 확장됨으로써 가능한 여러 표현기법을 분석하였다. 김지연·오영재(2012)는 세로 스크롤 기법을 사용한 국내외 웹툰의 서사구조에 따른 다양한 공간 활용에 관한 사례를 분석하였다. 김규인 외(2014)에서는 스마트폰을 통한 웹툰 감상에 있어서, 페이지 넘김 방식과 웹툰의 내용 유형에 따른 사용자의 반응을 조사하였다. 스크롤을 이용한 표현 기법 이외에도 여러 디지털 기술을 웹툰에 적용하는 것에 대한 연구도 이루어졌다. 정규하·윤기현(2009)은 웹툰이 활성화 되면서 웹 형식에 맞는 다양하고 새로운 표현 형식을 분석하였으며, 고은나래·김효용(2012)에서는 스마트 폰의 터치스크린 방식이 콘텐츠와의 상호작용을 증가시키는데 중점을 두고 이를 웹툰에 접목시키는 방법을 연구하였다.

웹툰의 스토리텔링 측면에 관한 분석으로는 주로 작가 중심적 연구가 이루어졌다. 대표적으로는 작가 ‘강풀’에 대한 연구가 다수를 차지한다. 강풀의 장편만화가 지니는 스토리텔링의 경쟁력에 대한 강현구(2007)의 연구를 뒤이어, 그의 작품 <조명가게>, <순정만화> 등의 스토리 전개에 대한 분석이 이루어졌다. 작가 ‘강도하’의 작품 <위대한 캣츠비>, <로맨스 킬러>, <세브리깁>의 스토리텔링에 대한 연구, 작가 ‘윤태호’의 <미생>에 대한 연구 또한 눈에 띈다. 한국 웹툰이 지닌 스토리텔링의 특성에 관심을 둔 연구로서, 이용욱(2009)와 한혜원·김유나(2013)는 웹툰에서 아이러니를 통해 소시민들의 삶을 소위 ‘웃기면서도 슬프게’ 표현하고 있음을 지적한다. 웹툰이 다루는 사회문제와 관련해서는 이승연·박지훈(2014)이 웹툰에서 재현하는 청년문제와

그 재현방식을 분석하였다.

현재 국내 웹툰이 원천 콘텐츠가 되어 출판 만화, 애니메이션을 비롯하여 영화, 드라마, 연극 등의 분야로 활발히 확장되고, 광고나 캐릭터 산업으로까지 뻗어나가고 있다. 그 중 특히 웹툰과 영화를 연계하여 분석한 연구가 눈에 띈다. 웹툰에서 드러나는 영화적 기법, 웹툰에서 영화로 장르 전환에 대한 연구, 성공적인 장르 뛰어넘기를 위한 스토리텔링에 대한 연구 등 웹툰을 원천 콘텐츠로 하여 다양한 분야로의 확장 가능성에 대한 연구가 활발히 이어지고 있다. 영화 분야에서 <은밀하게 위대하게>는 웹툰을 영화화한 작품 중 가장 큰 흥행을 거둔 작품이다.<sup>5)</sup> 윤태호 작가의 <이끼>, 강풀 작가의 웹툰을 원작으로 제작된 <26년>, <이웃사람>, <그대를 사랑합니다>, <바보>, 그리고 이종규 작가의 <전설의 주먹> 모두 웹툰을 원작으로 한 영화다. 드라마 분야에서는 윤태호 작가의 웹툰 <미생>이 tvN에서 드라마로 방영되어 폭풍적인 인기몰이를 하고 있다. 또한 천재 심리학자의 범죄 추리를 다룬 이종범 작가의 웹툰 <닥터 프로스트>도 OCN을 통해 드라마로 방영되고 있다.<sup>6)</sup> 뿐만 아니라 웹툰을 원작으로 한 영화와 드라마 속 주인공들은 해당 캐릭터의 이미지를 통해 여러 편의 광고에 등장하고 있으며, 캐릭터 상품 또한 활발히 제작되었다. 웹툰 <미생>의 캐릭터 상품으로는 공책, 종이컵, 맥주컵 등이 대표적이다.<sup>7)</sup>

이러한 선행연구들을 바탕으로, 본고에서는 기존 선행연구에서 자주 다루어지지 않은 새로운 소통의 매개체로 대두되는 웹툰의 역할에 비중을 두어, 현실을 직접적으로 투영하고 독자와의 소통을 통해 가능성 있고 현실적인 비전을 제시하는 웹툰의 기능을 탐색해보고자 한다. 특히, 현재 국내에서 가장 큰 사회문제로 간주되고 사회구성원 모두가 겪었고, 겪을 것이며, 겪고 있는 문제인 입시문제를 다루기로 한다. 입시문제는 웹툰의 독자 중 다수

---

5) <http://enews24.interest.me/news/article.asp?nsID=582480>

6) <http://www.fnnews.com/news/201410161637214192>

7) <http://www.metroseoul.co.kr/news/newsview?newsCd=2014120300016>

를 차지하는 청소년과 직접적으로 관련된 문제이므로, 독자와의 직접적인 소통을 통해 현실을 가장 투명하게 반영할 수 있는 웹툰의 특성 상, 이를 웹툰이 가장 현실적으로 그리고 있을 것으로 추정되기 때문이다. 뿐만 아니라, 그러한 이유로 웹툰이 재현하는 문제점과 제안하는 해결점은 가장 현실적이고, 청소년의 바람을 가장 잘 반영한 것으로 간주할 수 있다고 본다.

본고에서는 순 방문자와 도달률이 높으며 시장에서 독보적인 위치를 차지하고 있는<sup>8)</sup> ‘네이버 만화’의 웹툰 중 입시문제를 중점적으로 다루고 있으며 연재가 완결되고 평가 점수가 높은 <공부하기 좋은 날>(이하 <공부날>), <입시명문사립 정글고등학교>(이하 <정글고>)를 대상으로 한다. <공부날>은 2010년 5월 18일부터 2010년 11월 30일까지 총 29회 연재되었으며, 별점 평균 9.8이다. <정글고>는 2006년 1월 16일부터 2011년 1월 31일까지 총 467회 연재되었으며, 별점 평균 9.9이다. 댓글을 통한 직접적인 반응, 쪽지나 메일을 통한 작가와의 개인적인 교류를 통해 청소년 독자들이 다양한 정보와 의견을 제시하고, 조회 순이나 별점제공을 통해 작품 내용을 평가하는 시스템에서 장기간 꾸준히 사랑을 받으며 연재되었다는 것은 본 웹툰이 재현하는 입시문제가 현실을 잘 투영하고 있음을 증명하는 것으로 볼 수 있다.<sup>9)</sup>

### III. 웹툰에서 재현하는 입시문제

본 장에서는 <공부날>, <정글고>에서 현재 한국사회의 입시문제를 어떻게 그려내고 있는지 살펴볼 것이다. 아울러 두 웹툰에

8) [...] 웹툰이 유통되는 공간이 네이버와 다음으로 양분되면서 이 현상은 더 심화됐다. 시장지배자인 네이버가 웹툰 작가들에게 ‘갑’이 된 것이다. (<http://www.businesspost.co.kr/news/articleView.html?idxno=3747> , 검색일: 2014년 10월 5일)

9) 제시한 두 작품이 입시문제를 잘 반영하고 있음은 두 웹툰의 제목에서부터 드러난다. <공부하기 좋은날>은 전쟁같은 경쟁 속에서 공부하기 힘든 현실이 지옥같이 느껴지는 날들을 ‘아이러니’ 하게 표현하고 있는데, 마치 현진건의 <운수 좋은날>을 연상시킨다. <입시명문사립 정글고등학교>는 강자만이 살아남는 약육강식의 세계인 정글과 같은 입시 현실을 이야기하고 있다.

서는 입시문제를 해결하기 위한 방법을 어떻게 모색하고 있는지 밝힐 것이다.

### 1. 현실의 직설적인 투영

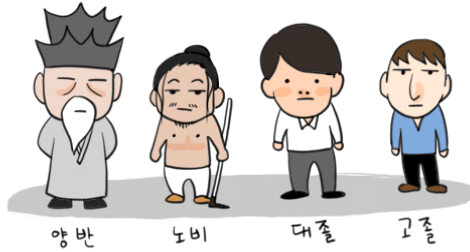
두 웹툰 속 주된 등장인물은 학생, 선생님, 부모로 단순화되어 있다(부모 이외의 가족 또한 학생인 형제나 자매로 구성되어 있다). 그 중 거의 대부분의 에피소드의 주인공은 학생이며 모두 대학 입시를 준비 중이고 입시문제로 고민하는 대상으로 묘사된다. 이 때, 학업 스트레스와 학생들 간의 경쟁구도로 인한 갈등 등의 스토리 전개에 있어서 신파적이거나 지나치게 감성적인 전개에 치우치지 않는다. 자칫 과장되기 쉬운 정보 전달에 있어서는 객관적인 수치나 신문 보도 형식을 이용하여 지나친 감상과 거리를 두고자 한다. <공부날> 1화에서는 자칫 무거운 주제로 여겨지는 자살과 관련해서 한국의 10대 청소년을 대상으로 실시한 설문조사 결과를 통계로 서술하고 있다. 역시 자살과 관련한 <정글고> 159화에서도 비슷한 방식으로 기사화 된 형식으로 나타내고 있다. 이는 입시문제와 관련해서 일방적으로 학생의 입장이나, 학교, 학부모, 선생님의 입장에 치우치지 않는다는 인상을 주거나, 객관성을 지닌 정보의 전달임을 강조하려는 작가의 의도로 볼 수 있다.

두 웹툰에서는 입시문제를 개인의 문제로 치부하지 않고, 사회의 구조적인 문제로 바라보고 있다는 점이 눈에 띈다. 개인의 부적응, 학업 부진, 입시 스트레스의 강도 등에 대해서 다루는 에피소드들이 다수 등장하지만, 입시의 근본적인 원인을 개인이 아닌 사회로 돌리고 있다. 사회의 구조적인 모순과 학교의 역할에 대한 비판적인 시각으로 입시문제에 접근하고 있다. <공부날> “한국 교육에 관한 짤막한 고찰” 편에서는 현대 한국사회에는 보이지 않는 계층이 존재하며, 학교는 이 계층을 나누기 위한 기능을 하고 있다고 주장한다.<sup>10)</sup> (<그림 1>)

10) <공부날> “한국교육에 관한 짤막한 고찰” 에 나타나는 사회계층화를 비판한 부분에 대하여 ‘작가의 생각’ 일 뿐이라고 말하며 판단은 독자의 몫으로 돌



먼저, 현대 한국사회를 살펴보겠습니다. 지금은 조선시대 같은 신분사회는 아니지만, 계층은 엄연히 존재하고 있다고 봅니다.



고졸, 대졸, 수도권, 서울권, SKY 등등 학력을 기반으로 사회계층이 구성되고 있죠.

그림 1. 『공부날』 “한국 교육에 관한 짤막한 고찰”

<정글고> “그래서 결론은...” 에서 대한민국은 학벌 사회로서 어느 학벌에 소속, 귀속되었느냐가 앞으로의 삶에 커다란 영향을 미치며, 어느 학교 출신이냐가 현실적으로 스펙이 되고 상징적으로 사회적 지표 중 하나가 된다고 비판한다. (<그림 2>)

두 웹툰 모두 입시로 인해서 획득하는 것이 단순히 점수가 아닌 사회적 계층의 징표임을 강조하면서, 현행 입시 제도가 올바른 능력의 평가 척도가 아닌 시험 한번으로 계층을 결정짓게 되는 모순을 지적하고 있다. 그러나 두 웹툰에서 이러한 입시문제의 부조리함에 적극적으로 대응하는 개인의 모습은 나타나지 않는다. 극적으로 현행 제도를 타파하거나, 학교를 개혁한다든지, 현실을 벗어나 새로운 세계로 떠나는 등과 같은 행태가 전개되지 않고, 개인은 어떠한 영웅적 도전이나 집단적 움직임을 피하지 않는다. 오히려 개인은 현행 입시 제도를 받아들이고 순응하여 따르는 모습을 보인다.

---

리고 있다. 해당 화의 의견쓰기 9069는 해당 웹툰의 의견쓰기의 평균 7169를 (내용 전개와 상관없는 특별편, 패러디, 후기 제외) 크게 넘어서고 있다. 이는 분명 독자층의 관심과 논란을 끌어들이는 것으로 보이며, 일종의 사회적 담론을 형성하는 웹툰의 기능을 반영하는 것으로 보인다.

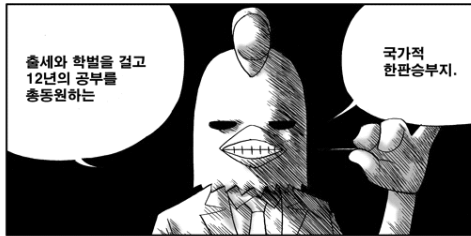


그림 2. <정글고> “그래서 결론은...”

<공부날>의 모든 에피소드에 등장하는 학생들은 교복을 착용한 모습이다.<sup>11)</sup> 학교라는 거대 권력에 소속되어 이를 따른다는 상징적 기호인 교복을 입은 학생의 모습을 지속적으로 등장시킴으로 권력에 복종하고 순응하는 개인으로서의 학생의 모습을 상징적으로 그려내고 있다.

<정글고>에서는 폭력교사 사천왕을 거대 권력으로 간주한다. <정글고>의 장르가 개그인 점을 감안하고서라도, 이들 교사의 비

11) <공부날> 중에서 ‘특별편, 한국교육에 대한 작가의 생각, 외전, 에필로그’를 제외하고 수면시간과 스트레스성 가위눌림을 주제로 하여 침대에 누워 수면을 취하려는 상황만 나오는 “가위”를 제외한 모든 에피소드에서 교복을 착용한 학생들이 등장한다.

합리적인 폭력에 대해서 학생들은 수용의 입장에 그치고 만다. 그 중 가장 강하고 영향력 있는 권력체로 등장하는 이사장은 불투명한 교복, 매점, 급식업체 선정, 불필요한 물건 강매 등의 부조리하고 불법적인 행위를 지속한다. 그런데 이 권력에 도전하는 학생이나 선생님은 거의 없으며, 전교1등인 불사조의 반박은 항상 교장의 체벌로 이어지게 된다. 이는 절대 권력에 혼자 맞설 수 없으며 혼자 맞서더라도 불이익을 당하게 될 지도 모른다는 사실과 함께 현실 속 무기력한 개인을 연상시켜 독자의 공감을 더욱 이끌게 된다. (<그림 3>)

입시 제도의 문제점을 인지하고도 이에 대항하지 않고 순응하는 웹툰 등장인물의 무기력한 모습을 보면서 독자는 등장인물과 일치감을 느끼고 공감하게 된다. 특히 대다수의 독자가 입시 스트레스를 겪고 있거나 최근에 겪은 층으로서, 학생 신분으로 또 개인의 신분으로 사회의 구조적인 모순에 대항할 수 없는 현실을 충분히 인지하고 있기에 이러한 공감은 증대된다고 볼 수 있다. 이는 나아가 웹툰의 스토리에 열광하고 작가와의 유대감을 형성시켜 작품에 더 적극적으로 참여(별점주기, 의견쓰기, 쪽지보내기)로 드러나게 된다.

실제로, 이는 영화 <죽은 시인의 사회>와 <행복은 성적순이 아니잖아요>에서 자살로 드러나는 극단적인 결말, 혹은 드라마 <공부의 신>에서 원하는 대학이나 전공학과에 진학함으로써 목표를 성취하는 미화된 결말과 비교할 만하다. 두 웹툰에서는 거대 권력에 대항하여 투쟁하는 개인이 아닌 좌절하고 순응하는 개인을 미화하지 않고 있는 그대로 그려내고 있다. 이러한 웹툰의 직설적인 현실 투영은 독자의 공감을 끌어낼 뿐 아니라, 작가와 독자 그리고 독자 간의 상호교류가 가능한 웹의 특성으로 말미암아 사회적인 담론을 형성하는 장을 마련할 수 있다는 점에 있어서 새로이 대두되는 사회 소통의 매개체로 볼 수 있다.



그림 3. <정글고> “이사장 선생님”

## 2. 입시문제를 재현하는 표현기법적 특성

웹툰이 등장한 이래 웹툰 특유의 연출기법이 개발되면서 장르의 다양화가 이루어졌다. 2010년 이후에는 인터넷 기반이 PC에서

모바일로 넘어가면서 언제 어디서나 스마트폰으로 빠르고 쉽게 볼 수 있는 웹툰은 ‘모바일 시대의 킬러 콘텐츠’ 라는 찬사까지 받게 되었다. 일본 망가나 미국의 그래픽노블과 웹툰의 가장 큰 차이점은 ‘세로 스크롤’, 책장을 넘기는 대신에 마우스 스크롤을 통해 위에서 아래로 내리면서 읽는 행위에서 나온다.<sup>12)</sup> 즉, 기존 출판 종이만화와 웹툰의 가장 큰 표현적 차이로 스크롤 형식의 수직적인 공간 표현으로 볼 수 있는 것이다. 스크롤에 의해 무한대로 표현 가능한 ‘수직적 공간’ 을 통하여 이제는 장수나 칸의 높이에 제한 없이, 위에서 아래 혹은 아래에서 위로 흐르는 듯한 표현이 가능해졌다. 책장을 넘길 때 흐름이 끊어지는 현상이 사라지고 내용의 연결이 자연스러워졌다. 또한 빠르고 부드럽게 이동할 수 있는 스크롤의 특성상, 수직으로 배치된 2개 이상의 장면을 이어붙이거나 교차할 수 있게 되었다. 즉, 작품 내 특정 상황들의 전환을 기존 그 어떤 매체보다도 독자가 직관적으로 받아들이고 이해할 수 있게 되었다.<sup>13)</sup> 이처럼 웹툰은 영상 스토리보드 프레임 형태와 유사한 레이아웃을 다각도로 활용해 줌인, 페이드 인, 페이드 아웃 등과 같은 영화적 효과를 적극적으로 활용하여 다양하고 극적인 효과를 담아내며 다양한 스토리로 독자에게 다가서고 있다.

‘옴니버스 입시 스티러’ 장르인 <공부날>은 입시를 앞둔 학생의 이야기를 공포스럽고 섬뜩하게 그려내고 있으며, ‘옴니버스’ 장르인 <정글고>는 개그적 요소를 첨가하여 입시 스트레스와 학교생활에 대한 이야기를 풀어내고 있다. 두 웹툰은 모두 세로 스크롤 특성을 이용하여 긴장 강화, 감정이입이나 극적인 효과를 최대화 시키고 있다.

<공부날>에서는 주인공의 감정, 특히 주인공의 두려움을 표현하는데 있어서 스크롤 형식을 주로 이용하고 있다. 스크롤을 내리면서 그림의 주인공의 표정이 변화하거나 움직임이 미세하게

12) <http://news.donga.com/3/all/20140606/64068450/1> (검색일: 2014년 10월 5일)

13) 서채환, 함채민(2010), 「웹툰에서의 공간 표현의 수직적 확장에 대한 연구: 강도하의 <로맨스 킬러>, <큐브릭>을 중심으로」, p.65.

표현되면서 주인공이 느끼는 두려움에 대한 독자의 공감을 증가시킨다. <그림 4>에서 주인공은 어둠 속에 홀로 남겨진 채 뒷걸음질 치다가 발에 무언가가 밟히게 되고 끔찍한 공포를 느끼며 발아래의 물체를 내려다보는 상황을 주인공의 표정과 눈동자 움직임의 변화로 표현하고 있다.

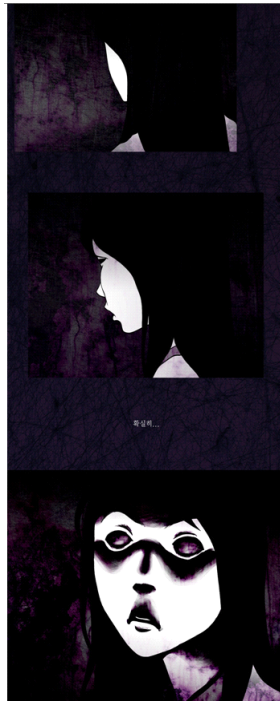


그림 4. <공부날> “사교육(1)”

스크롤을 내리면서 독자는 주인공의 불안하고 두려운 심리상태에 몰입하게 되고 스크롤과 함께 눈동자의 시선이 아래로 내려가면서 발아래 물체에 대한 궁금증과 함께 두려움도 증폭된다. 스릴러 장르의 특성상, 충격적인 장면으로의 전환에 있어서도 스크롤 형식이 공포를 증가시키는 도구로 사용된다. 이는 스크롤을 내리면서 점진적으로 공포가 증가되다가 충격적인 장면이 등장하

거나(<그림 5>), 스크롤을 내리는 동안 어떠한 전조도 없다가 갑자기 충격적인 그림이 나타나는 경우가 있다.(<그림 6>) <공부날>은 이처럼 입시 스트레스, 강압적인 교육, 공부만을 강요하는 선생님이나 부모로 둘러싸여 있는 현재 학생의 불안하고 두려운 심리상태를 웹툰의 표현기법을 통해 공포감으로까지 극대화하여 스릴러 장르로 풀어내고 있다.

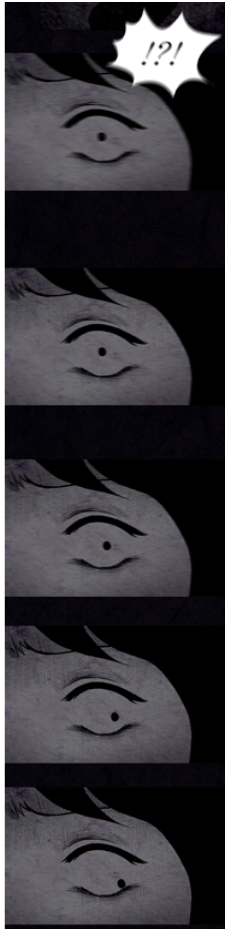


그림 5. <공부날> “사교육(2)”

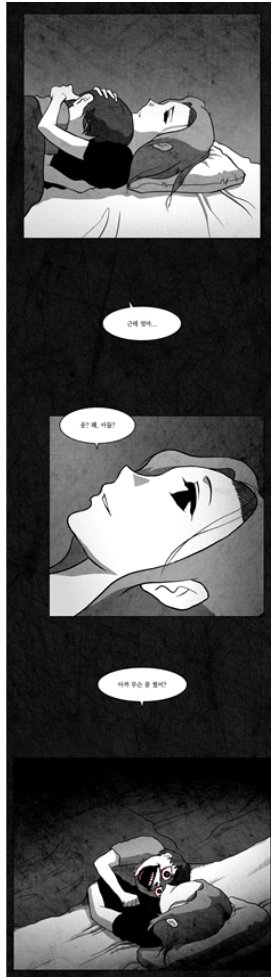


그림 6. <공부날> “놀이터(2)”

<정글고>는 스크롤 특성을 주로 마지막에 어이없게 웃긴다는 소위 ‘병맛 만화’ 형식에 자주 사용하고 있다. 병맛 만화란 스크롤을 따라 내려오면서 ‘기-승-전’을 전개하고, 마지막에 ‘병맛’ 코드를 등장시킴으로써 공감과 웃음을 극대화 시키는 것이다. <그림 3>에 나타나듯이 학교에서 일어나는 부조리함에 대하여 논리적으로 의견을 피력하면서 주변인들을 설득시키고 문



제를 해결할 방향을 잡아가는 듯하다가, 마지막에는 병맛적 요소로 폭력이나 강압적 요구에 굴복하는 나약한 학생의 모습을 보여줌으로써 냉소적인 웃음을 자극하고 있다. 이는 <정글고> 곳곳에서 나타나는데, 상담실의 국어선생님은 학생의 입장을 이해하고, 상담학생의 고민을 객관적이고 이성적으로 헤아리고 수용, 설득하는 모습을 보이다가 마지막엔 학생에게 고가의 술값을 청구하여 노동력을 착취하는 모습을 보임으로써 병맛 코드를 완성시키고 있다. 상담 학생에 대한 국어선생님의 조언은 현재 학생들을 위한 진정한 가르침처럼 여겨지다가도 마지막에 부당하게 노동력을 착취하는 역설적 모습을 통해 냉소적 웃음을 유발한다. <공부날>과 마찬가지로 <정글고> 또한 스크롤을 따라 내려오다 마지막 장면에 충격적이거나 이색적인 그림을 삽입하여 극적인 효과를 노린다. <그림 7>에 나타나듯이, 마지막 장면은 위의 그림들과 다른 바탕색과 학생들의 표정 변화, 자세 변화를 통해 달라진 학생의 태도를 극적으로 표현하였다. 이처럼 <정글고>는 입시 스트레스와 불합리한 교육환경에 대한 불만을 냉소적으로 희화화하고 이를 웹툰 표현기법과 접목시켜 병맛 코드의 효과를 극대화 하여 가볍게 풀어냈지만 가볍지만은 않은 현실을 효과적으로 그려낸다.

웹툰의 또 다른 표현 기법으로 색채의 사용이 있다. <공부날>은 흑백으로 그려졌으며, 주로 명암의 사용으로 전달하고자 하는 바를 강조하였다. <공부날>은 연재하는 내도록 주로 흑백의 명암을 이용하여 고등학생의 암울한 현실, 입시 제도와 학교, 주변인물 등으로 인한 스트레스가 공포스럽게 옥죄는 모습을 스틸러로 표현하고 있다. 그러나 <공부날>의 마지막 에피소드에서는 색채가 사용된다. 현실을 공포스럽게 여기고 절망하지 않고, 제대로 직시하고 긍정적인 점을 찾고 노력하려는 의지를 통해 어둠뿐인 세상을 벗어나 밝은 세상을 향해 나아가라는 메시지를 전달하고자 밝은 세상을 상징하는 환하고 청명한 하늘빛으로 채색된 하늘을 보여주고 있다. 기존 에피소드가 모두 흑백 명암으로 이루어진 작품이라, 채색된 하늘의 상징적 의미는 더욱 두드러지고 감



### 3. 웹툰이 전달하는 메시지

두 웹툰에 등장하는 학생은 입시 제도에 고통 받고 학교의 권력에 종속되어 있는 인물로 나타난다. 두 웹툰은 입시 스트레스, 학교라는 권력에 저항할 수 없는 무력감, 선생님이나 부모, 친구 등 주변인들과의 갈등에 대한 에피소드가 주를 이루고 있다. <공부날> 2화 “사(死)교육(1)” 과 3화 “사(死)교육(2)” 에서는 정말 아무 생각 없이 죽은 듯이 공부하기를 바라는 부모의 바람이 정말로 자식을 마치 영혼이 없는 좀비처럼 만들어버리는 실태를 그리고 있다. <공부날> 12화 “중간고사” 에서는 시험시간에 쫓기고, 점수 차이를 신경쓰며 강박적으로 살기에, 시험시간에 실수하는 악몽을 꾸는 학생의 모습을 보여준다. <공부날> 14화 “가위” 에서는 악몽을 꾸고 가위를 놀리는 것보다 조금이라도 피로를 덜 수 있는 잔여 수면시간이 더 중요한 현실을 그리면서 어찌면 이러한 현실이 더 무섭고 끔찍한 스틸러가 아닌지 반문하고 있다. <정글고> 27화 “스승의 은혜” 에서는 교사들은 학생을 자신과 동등한 하나의 인격체로도 여기고 있지 않다고 일갈하고 있다. <정글고> 29화 “재능” 에서는 사람마다 재능이 다른데 학교에서는 대학가는 방법만 가르치고 재능은 발견되지 못하거나 짓밟히며, 학생에게 꿈을 빼앗고 경쟁만을 안겨주는 획일적인 교육을 개탄하고 있다. 또한 <정글고> 80화 “성적표” 에서는 주변인의 자녀들이 명문대에 진학한 것을 부러워하는 부모님의 대화에 상처받고 힘들어하는 자녀의 모습을 그려낸다. <정글고> 33화 “무표정소녀(1)” 에서는 부모가 자식을 위한다는 핑계로 학원비를 투자하고 이를 성적으로 보상받으려 하는 현실을 보여주고 있으며, <정글고> 217화 “엘레베이터” 에서는 자녀의 진정한 행복을 위해서라기보다는 부모의 자존심 때문에 자녀에게 이 모든 것을 강요하는 것이 아닌지 무거운 질문을 던지고 있다.

이처럼 두 웹툰은 학생들의 입장에서 내신 때문에 친구들 사이에 경쟁해야하는 스트레스와 부모가 가하는 압박, 학교 제도의 부당함으로 인해 지속적으로 고통 받고 피해의식에 사로잡힌 모습을 주로 그리고 있다. 그런데 일관되게 제도나 주위를 원망하

면서 한없이 꾸념하고 체념하기에 그치지 않고, 이러한 현실을 어떻게 극복하고 잘 헤쳐 나갈까에 대해 끊임없이 고민하는 모습을 그려냄으로써 두 웹툰은 미래를 위한 긍정적인 비전을 제시하기 위해 애쓰는 것으로 보인다. <공부날> 7화 “감금”에서는 학생 스스로 자기성찰의 목소리가 나오고 있다. 꿈을 찾으려 하지 않고 남의 말만 듣고 지레 겁먹고 포기하면서 현실을 탓하는 모습을 반성한다. <공부날> 17화 “공부하기 좋은날”에서는 현 문제점을 극단적인 방식으로 타파하거나 도피하는 것이 옳지 않음을 보여주면서 학생에게 스트레스와 고통을 가하는 대상으로 간주되는 학교, 부모, 사회, 그 무엇도 학생을 괴롭히기 위한 존재가 아님을, 세상이 학생의 적이 아님을 설교하고 있다. <정글고> 76화 “교사의 길”, 118화 “환경미화”, “151화 “방학등교”에서는 교사 또한 입시 제도의 모순점과 문제점을 알고 있지만, 엄연히 학력차별이 존재하는 사회에서 본인의 책임 하에 속한 학생들이 소외되지 않도록 체벌과 규제, 스트레스를 제공하고 있음을 설명하고, 결국은 학교와 선생님은 학생의 적이 아님을 이야기한다. <공부날> 15화 “회상”에서는 자살한 학생이 본인의 선택을 후회하는 모습을 그리면서, 고통 받는 학생에게 필요한 것은 상처를 진지하게 바라봐 줄 사람이 옆에 있어 주는 것임을 이야기하고, <공부날> 5화 “감사합니다, 선생님”에서는 나약하고 두려워하는 학생 옆에서 선생님이 힘이 되어주기를 제안한다. 즉, 선생님 뿐 아니라 부모의 이해와 도움, 즉 기성세대와의 연대를 통해서 입시의 문제점을 해결해나갈 수 있을 것이라는 희망적 메시지를 보내는 것이다. 마찬가지로, <정글고> 33화 “무표정소녀(2)”에서 학생의 고민을 들어주면서 도움의 손길을 주려하는 선생님의 반성적 태도와 <정글고> 39화 “꼬인 남자”에서 학생에게 노력이란 재능을 사용하길 권유하는 상담 선생님의 모습에서 학생의 고민을 진지하게 들어주고 공감할 수 있는 기성세대의 도움이 필요함을 드러내고 있다.

이미 언급하였듯이, 입시와 관련된 영화나 드라마에서처럼 극적이거나 추상적인 결말, 혹은 비현실적이거나 미화된 비전을 제

시하는 것이 아니라, 현실을 객관적으로 투영하는 웹툰의 특성을 따라 두 웹툰은 열린 결말을 내고 있다. 등장인물이 원하는 대학에 진학을 했는지, 입시 제도의 부당함에 맞서 싸우는지, 학교 선생님이나 부모님이 태도를 어떻게 바꾸었는지... 이러한 것들은 나타나지 않지만 두 웹툰의 결말은 미래지향적 메시지를 전달하고 있음은 분명하다. 두 웹툰에서는 학생 스스로의 자기성찰, 세상에 대한 긍정적인 시선, 선생님이나 부모 등 기성세대와의 연대를 통해서 입시문제를 해결해 나가는 출발점을 찾을 수 있음을 제안하고 있다.

#### IV. 결론

본 연구는 현실을 여과 없이 투영하고 주류 미디어에서 축소되고 미화되어 드러난 사회문제를 있는 그대로 직설적으로 보여주는 웹툰의 특성에 주목하여, 기존 매체에 비하여 생산자와 수용자간의 직접적이고 즉각적인 소통이 가능하고, 여러 세대를 아우르는 사회적 담론의 장을 형성하는 새로운 소통의 콘텐츠로서 웹툰의 역할을 밝히고 있다. 아울러 네이버 웹툰 <공부하기 좋은 날>과 <입시명문사립 정글고등학교>에서 사회문제인 입시문제를 어떻게 재현해나가는지 웹툰의 표현 기술적 측면과 스토리텔링의 측면에서 분석하였다. 이를 통해 본고에서는 사회문화적 소통매체로서의 특성을 지닌 웹툰에서 재현하는 사회문제에 대한 가치는 새롭게 평가되어야 한다고 주장한다. 두 웹툰에서는 현재 대한민국의 입시문제의 근본적인 원인을 개인이 아닌 사회로 보고, 사회의 구조적인 모순과 학교의 역할에 대한 비판적인 시각으로 입시문제를 재현하고 있다. 이들 웹툰에서는 영화나 드라마와 같은 타 미디어에서 흔히 나타나는 피상적 해피엔딩이나 자살이나 사회 변혁과 같은 극단적인 결말을 추구하지 않고 오픈된 결말을 보여주고 있다. 이는 웹툰의 현실 재현의 강도를 높이고 독자의 공감을 증진시키는 역할을 한다. 그렇다고 웹툰이 현실을 투명하게 비춰주는 거울만의 역할을 한다고 볼 수 없다. 두 웹툰은 학

생을 모순적이고 비합리적인 사회제도의 일방적인 희생양으로만 그리며, 과장된 성장통을 겪는 학생의 모습을 자기연민적 시선에 가득차서 하소연하기에 급급하지 않다. 오히려 곳곳에 숨겨진 이야기를 잘 분석해보면 웹툰에서는 당장에 파격적인 현실타파, 제도변혁을 이루지는 못할지라도, 미래지향적인 대안책을 조심스럽게 제안하는 것을 확인할 수 있다. 두 웹툰에서는 학생 스스로의 자기성찰, 세상에 대한 긍정적인 시선, 선생님이나 부모 등 기성세대와의 연대를 통해서 이러한 문제를 해결해 나가는 출발점을 찾을 수 있음을 시사하고 있다. 이는 특정 작가의 일방적인 교훈적 가르침으로 간주하기 보다는, 능동적이고 적극적인 독자의 개입이 가능한 웹툰의 특성 상, 독자와 작가가 직접적인 소통과 교류가 일어나는 가운데 만들어진 결과로 볼 수 있다.

웹툰은 현실을 그대로 투영하는 전달체로서의 역할 뿐 아니라 사회문제를 해결하는 실마리를 제공할 수 있는 사회적 담론의 장을 형성하는 역할을 한다. 웹툰의 이러한 특성으로 말미암아, 작가의 개인적이고 주관적인 이야기에서 시작할지라도 그들이 제시하는 의견, 뉴스, 지식 등이 독자의 댓글, 스크랩, 트랙백 등을 통해 재생산, 확산됨으로써 더 이상 단순히 한 개인의 의견이 아닌 그 이상의 가치를 지니게 되는 것이다. 따라서 본고에서는 사회문화적 소통매체로서의 기능을 지닌 웹툰에서 재현하는 사회문제와 해결점의 실마리는 작가와 독자 또는 독자 간의 끊임없는 연계를 통해 이루어진 사회적 소통의 결정체로서의 가치를 지닌다고 본다.

나아가 연구 범위를 확장하여, 사회적 담론을 구성하는 소통의 매체로서의 웹툰의 역할이 다른 사회문제나 특정 사건을 어떻게 재현해나가는지 살펴볼 필요가 있다. 이를 통해 웹툰이 사회문화적으로 어떠한 파급효과를 미치는지, 그 영향력이 어느 정도인지를 알 수 있으며, 이러한 기능을 어떻게 활용할지 밝힐 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 강현구, 「강풀 장편만화 스토리텔링의 경쟁력」, 『인문콘텐츠』 제10호, 인문콘텐츠학회, 2007, pp.235~261.
- 김규인, 이병철, 이준아, 손홍찬, 김민선, 「웹툰 내용 유형에 따른 페이지 넘김 방식에 대한 연구」, 한국 HCI 학회 학술대회, 2014, pp. 627~630.
- 김용현, 「웹툰에서의 몰입(Flow)을 위한 인터랙션 분석 연구」, 『한국디자인문화학회지』 제15권 4호, 한국디자인문화학회, 2009, pp.74~84.
- 김지연, 오영재, 「웹툰에 있어서 서사구조에 따른 공간활용에 대한 비교분석 : 국내외 웹툰사례를 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』 제10권 3호, 한국영상학회, 2012, pp.127~142.
- 고은나래, 김효용, 「스마트 미디어시대에 있어서 웹툰의 발전과 앱툰에 관한 연구」, 한국애니메이션학회 추계학술대회, 2012, 12호, pp.47~50.
- 서채환, 함재민, 「웹툰에서의 공간 표현의 수직적 확장에 대한 연구 : 강도하의 <로맨스 킬러>, <큐브릭>을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 통권 20호, 한국만화애니메이션학회, 2010, pp. 63-74.
- 윤혜영, 「강도하 웹툰 <세브리깡> 스토리텔링 전략」, 『애니메이션연구』 제6권 3호, 통권14호, 한국애니메이션학회, 2010, pp.41-67.
- 이승연, 박지훈, 「웹툰이 재현하는 청년문제와 재현방식」, 『스피치와 커뮤니케이션』 제23호, 한국소통학회, 2014, pp.209-242.
- 이용욱, 「디지털서사체의 미학적 구조,4 : 웹툰의 아이러니 서사전략」, 『비평문학』 제34호, 한국비평문학회, 2009, pp.213-233.
- 장상용, 「감성으로 승부하는 용감한 이야기꾼 : 강풀」, 『기획회의』 통권339호, 한국출판마케팅연구소, 2013, pp.34-37.
- 정규하, 윤기현, 「웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』 통권 제17호, 한국만화애니메이션학회, 2009, pp. 5~19.
- 한상정, 「강풀의 <조명가게>에 나타난 서사적 특성 분석」, 『대중서사연구』 28호, 대중서사학회, 2012, pp.363-386.
- 한창완, 홍난지, 「웹툰의 영화화를 위한 스토리텔링 연구 : 웹툰 <이끼>의 스토리텔링을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제11권 2

호, 한국콘텐츠학회논문지, 2011, pp. 186-194.

임혜선, “강풀의 웹툰 <순정만화> 스토리텔링 연구”, 단국대학교 문예창작학과 문예콘텐츠전공 석사학위논문 (2012)

정다운, “웹툰 <로맨스킬러> 스토리텔링 전략 분석”, 한양대학교 문화콘텐츠학과 석사학위논문 (2011)

최유남, “웹툰 연출의 영화적 기법 연구”, 부산대학교 디자인학과 석사학위논문 (2012)

DAUM 웹툰, <http://webtoon.daum.net/>, 2014. 10. 5.

NAVER 웹툰, <http://comic.naver.com/webtoon/weekday.nhn>, 2014. 10. 5.

<http://sports.chosun.com/news/ntype.htm?id=201406230100256020017197&servicedate=20140623>, “네이버 웹툰 10년, 네이버-창작자 함께 웃는 웹툰 생태계 구축”, 2014. 10. 5.

<http://www.fnnews.com/news/201407131707254118>, “마니아층 두꺼운 웹툰, 플랫폼산업 블루칩으로”, 2014. 10. 5.

[http://www.rfi.fr/mfi/20140620-webtoons-revolution-bandes-dessinees-internet-coree-sud/#./?&\\_suid=141234932860506031100757551981](http://www.rfi.fr/mfi/20140620-webtoons-revolution-bandes-dessinees-internet-coree-sud/#./?&_suid=141234932860506031100757551981), “Les «Webtoons», révolution des bandes dessinées sur le net”, 2014. 10. 5.

<http://www.businesspost.co.kr/news/articleView.html?idxno=3747>, “네이버 웹툰, 세계 만화시장도 석권할까”, 2014. 10. 5.

<http://news.donga.com/3/all/20140606/64068450/1>, “오~ 웹툰 코리아, 2014. 10. 5.

<http://www.sisapress.com/news/articleView.html?idxno=52107>, “만화의 대세는 이제 ‘병맛’ 이다”, 2014. 10. 5.

<http://enews24.interest.me/news/article.asp?nsID=582480>, “흥행순으로 보는 ‘웹툰을 품은 영화’ BEST 7”, 2014. 12. 5.

<http://www.fnnews.com/news/201410161637214192>, “웹툰 전성시대!…드라마와 영화로 새롭게 탄생”, 2014. 12. 5.

<http://www.metroseoul.co.kr/news/newsview?newsCd=2014120300016>, “‘미생’, ‘식객’ 상품 팔아요…유통업계, 캐릭터 상품 주목”, 2014. 12. 5.



## ABSTRACT

### Analysis of the Problem of College Entrance System in Webtoon : in <A Good Day for Study>, <Distinguished Private School for Entrance Examination : Jungle Highschool>

Seo, Jeong-Haeng

An infatuation with webtoons is facilitated by the ultra-rapid internet infrastructures and the highest ratio of penetration of smartphones in the world. Recently, the webtoon has been the focus of a new cultural content and its development has been noticed both at home and abroad. This study aims to find the new role of webtoon as a socio-cultural communication media. The webtoon reflects the reality as it is and shows directly and minutely the social problems, even although the other media make it glorified or reduced. We observe the role of webtoon as a new communication media content that can make the place for social discussion within several generations and social strata, in which the producer and the consumer can communicate directly and immediately. Two webtoons (<A Good Day for Study> and <Distinguished Private School for Entrance Examination : Jungle Highschool>) have been selected for a textual analysis. In two webtoons, we analyse the method of representation of the social problem in the technique of expression and storytelling. This helps us maintain that the webtoon deserves as the socio-cultural communication media and the social problems represented in webtoon must have been evaluated more valuable in a new perspective.

Key Word : webtoon, vertical scroll, communication media, problem of college entrance system

서정행  
부산대학교 불어불문학과 강사  
(609-735) 부산광역시 금정구 장전동 산39번지 부산대학교  
인문대학 불어불문학과  
Tel : 010-9818-2199  
embaumer75@gmail.com

논문투고일 : 2014.10.28.  
심사종료일 : 2014.11.28.  
게재확정일 : 2014.12.03.