

## 웹툰의 아카이빙 방안 연구\*

한 혜 경\*\*

### *A Study on the Archiving of Webtoon*

Han Hyekeyung

#### 〈Abstract〉

The environment of using digital devices has been developed day by day, as mobile communication network has been fast and smart phone and tablet PC have been spread. When the environment changing, the contents consumers prefer have been changing too. The Webtoon became the representative contents of 'Snack culture'.

The webtoon has led the growth of cartoon market for years recently instead of the slow comics growth. And it places its elf as contents on a firm basis, as it has been adapted to another genre such as Pay, Flm, TV Drama. Now it's expected to be an extgeneration contents that will lead Han-ryu(Korean wave).

Though the webtoon has important and strong presence, there is no digital archive for collecting and preserving the webtoon, Korean Cartoon Contents Agency started making 'webtoon archive', but the groundwork and the study on the webtoon that represents digital culture contents are not enough a lot.

In this study, the cases on digital archiving of culture contents in Korea are researched, and the direction on webtoon archiving that has just started is also discussed. The Archiving of webtoon that can't be seperated from digital contents is connected with archiving of digital culture contents in direction where they should be headed to.

Key Words : Webtoon, Digital Archive, Digital Culture Contents, Archiving

## I. 서론

본 연구는 현재 활발하게 창작·유통되는 '웹툰'의 수집과 보존에 대한 방향성을 설정하는 것에 목적을 둔다.

스토리과 그림, ICT 기술이 융합된 웹툰은 우리시대 가장 각광받는 문화콘텐츠다. 한국 최초의 웹툰 한희작의 <무인도>가 1996년 발표된 이후 2000년을 전후해 본격적으로 알려졌고, 2003년부터 인터넷 포털사이트의 웹툰 섹션을 통해 급성장했다. 종이책 출판만화나 종이책을 스캔한 디지털 만화와 달리, 웹툰은 태생부터 디지털적이다. 대부분 컴퓨터와 태블릿을 도구로 제작되며, 인터넷 플랫폼에서 유통되고 소

\* 이 글은 디지털산업정보학회의 2014년 추계학술대회에서 발표한 내용을 발전시킨 것입니다.

\*\* 한양대학교 문화콘텐츠학과 박사과정(BK21+참여대학원생)

비된다. 스크롤을 이용해 위에서 아래로 내려읽는 방식도 독특하다. 창작과 유통, 향유의 모든 과정에 디지털 매체를 사용하는 웹툰은 스마트한 디지털 환경의 대중화로 인기 있는 문화콘텐츠로 떠올랐고, 빠르고 경쾌하게 즐기는 ‘스낵컬처(snack culture)’의 대표 장르로 자리를 확고히 했다.

웹툰은 문화콘텐츠 영역에서 성장세가 두드러진 장르 중 하나다. 2014년 5월 24일 기준으로, 인터넷에 제공되는 우리나라 웹툰의 수는 1200편이 넘는다[1]. 그리고 지금도 그 수는 꾸준히 증가하고 있다. 그러나 웹툰 산업은 창작과 유통, 소비에 집중되어 있을 뿐, 수집과 보존에 관한 연구나 방안 마련에 대한 적극적인 움직임은 크지 않다. 그런 면에서, 우리나라의 웹툰 아카이빙은 이제 시작 단계에 있다고 해도 과언이 아니다. 오프라인 매체인 책과는 달리, 웹으로 제공되는 디지털 콘텐츠는 전문적인 관리가 없다면 존재 자체가 불투명해진다. 웹용 디지털 콘텐츠인 웹툰도 사정은 마찬가지여서, 초창기 웹툰의 상당수는 이미 웹에서 찾아볼 수 없다. 따라서, 웹툰의 아카이빙은 더는 미룰 수 없는 당면 과제가 되었다.

본 연구는 웹툰의 아카이빙 방향을 설정하기 위해, 우선 국내외 디지털 아카이빙 사례를 살펴볼 것이다. 아카이빙은 수집 대상의 성격(속성)에 따라 방식이

결정된다는 점을 전제로, 일반적인 웹 콘텐츠 아카이빙, 이미지 아카이빙 등의 예를 살펴보고자 한다. 그리고 현재 한국의 문화콘텐츠는 장르별로 어떻게 아카이빙을 하고 있는지 검토하면서, 웹툰 아카이빙의 방향성을 제안하고자 한다.

## II. 디지털 콘텐츠의 아카이빙

아카이빙(Archiving)은 인간이 생산한 기록물 중 가치를 지닌 것을 선별해 한시적 혹은 영구적으로 보존하는 것이다. 원래는 도서관이나 박물관 등에서 서적이거나 기록물, 작품 등을 수집해 보존하는 작업을 일컬었지만, 현재는 디지털 콘텐츠까지 포함하는 넓은 개념으로 확대되었다.

디지털 콘텐츠는 아날로그로 생산된 이력 없이 ‘처음부터 디지털로 생산된 것(born digital)’과 아날로그 형태의 자원을 ‘디지털 포맷으로 변환(digitization)한 것’ 모두를 포함한다[2]. 이런 디지털 콘텐츠를 필요 목적에 따라 선별해 수집하고 보관하는 ‘디지털 아카이빙’은 그 목적을 콘텐츠를 안전하게 보존하는 것에만 두지는 않는다. 아카이빙 과정에서 데이터베이스화되는 까닭에 검색을 통한 이용자의 콘텐츠에 접근

<표 1> 해외 주요 아카이빙과 그 주체

명칭	주체	특징
NDIIPP(National Digital Information Infrastructure and Preservation Program)	국가주도 (미국)	2002년 미 의회도서관 주도. 디지털 형식으로 존재하는 정보만 수집 보존. 디지털 콘텐츠 보존을 위한 네트워크 형성 및 기술적 도구와 서비스 개발
DCC (Digital Curation Center)	국가주도 (영국)	영국 과학기술 분야의 보존활동 관련 저장소 역할 대신 데이터 큐레이션 및 장기적 보관에 관련 연구를 주도. 큐레이션 생애주기 모델(Curation Lifecycle Model) 제시
Portico	컨소시엄	세계 모든 출판업과 도서관이 멤버로 참여한 컨소시엄. 출판사의 도산이나 출판 증지에 대비한 세계 디지털 보존 단체로 매일 업데이트.
DPE(Digital Preservation Europe)	컨소시엄	유럽 대학, 문화기관, 공공기관, 기업 전문가들 참여
LOCKSS (Lots of Copies Keep Stuff Safe)	기관	전자저널의 분산형 아카이브의 대표 모델

성과 활용도가 높아진다. 따라서, 도서관 및 아카이빙 영역에 있어서는 디지털 아카이빙을 디지털 보존과 상호교환 가능한 개념으로 이해한다[3].

디지털 아카이빙을 포함한 모든 아카이빙 작업은 비용과 시간, 인력 소요가 크다. 그래서 아카이빙 작업이 주로 정부, 혹은 국가가 운영하는 도서관이나 박물관, 미술관, 기억기관(Memory Institute) 등에서 이루어진다. 하지만 모든 아카이빙이 국가 주도로 진행되는 것은 아니다. 대학 또는 연구기관에서 출발해 지식활용과 정보의 협업 필요성을 자각하며 구성된 컨소시엄이 주체가 되기도 하고, 믿을만한 제3의 기관이 아카이빙을 주도하는 경우도 있다.(표1 참고)

아카이빙 대한 필요성을 주장하면서도 국가나 나서주기만을 기다리며, 아까운 자료들이 사라지는 것을 바라만 보아야 하는 상황을 만들지 말아야 한다. 필요성을 느낀 그 순간부터 아카이빙은 진행되어야 하기 때문이다.

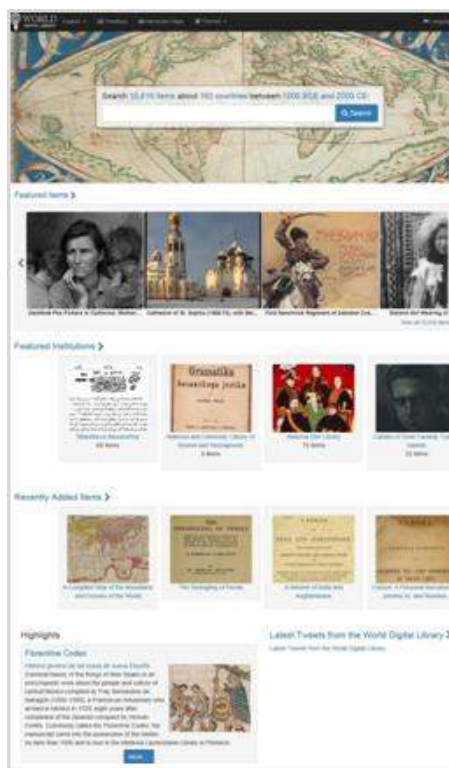
## 2.1. 해외 디지털 아카이빙 사례

아카이빙의 중요성을 인식한 문화 선진국에서는 1990년대 초부터 디지털 아카이빙을 시도해 왔다. 그리고 지금까지 세계적으로 다양한 주제와 목표를 지닌 디지털 아카이브가 구축되었는데, 본 논문에서는 이미지 파일 중심인 웹툰의 특성을 고려해, 이미지 중심의 아카이빙 사례를 살펴보고자 한다.

### 2.1.1. World Digital Library

World Digital Library는 UNESCO의 지원으로 미국 국회도서관이 진행한 World Digital Library 프로젝트의 결과물이다. 2005년 인터넷을 기반으로 세계의 문화자료들에 쉽게 접근할 수 있는 창구를 마련하는 아이디어에서 시작되었다. 2006년 12월, 전문가

회의를 통해 본격적으로 시작된 이 프로젝트는 디지털 능력에서 차이를 보이는 세계 국가들의 문화자료를 하나의 가이드라인에 따라 수집하고 체계화하는 과정을 거쳐 2009년 4월 19개국의 26개 기관이 제공한 콘텐츠로 구성된 온라인 웹사이트(www.wdl.org)를 열었다. 현재는 기원전 1200년부터 현대에 이르는 193개국의 11,000여 자료를 이 사이트를 통해 검색하고 열람할 수 있다.



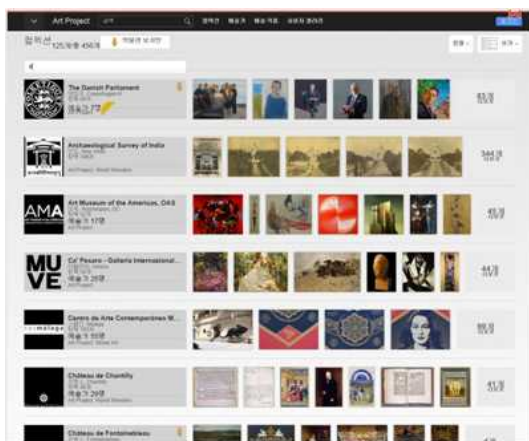
<그림 1> World Digital Library 웹사이트

원고, 지도, 희귀 서적, 잡지, 악보, 녹음필름, 건축도면, 사진 등 주요 문화자료들이 디지털 문서로 보관되어 있으며, Place, Time Period, Type of Item, Language, Institution 등의 카테고리로 항목을 검색할 수 있다. 해당 정보는 영어를 비롯한 7개 언어로

제공한다. 세계 각국의 도서관, 박물관, 아카이브, 미술관, 교육기관, 국제기구 등 각기 다른 아카이빙을 운영하고 있거나 운영할 능력을 지닌 운영주체가 협력해 ‘공공을 위한 아카이빙’을 유지해 나간다는 점에서 주목해야 할 예이다.

### 2.1.2. Google Art Project

구글 아트 프로젝트는 40개국 이상의 세계적인 박물관에 소장된 예술품 45,000여 점을 고해상도 이미지로 제공한다. 온라인으로 작품을 검색해 자세히 볼 수 있도록 세계 250여 예술기관과 협력해 진행한 프로젝트다. 컬렉션, 예술가, 예술작품 등으로 카테고리화했고, 작가, 재료, 사진, 장소, 인물, 미디어유형, 날짜 등으로 상세검색도 가능하다. 게다가 이곳에서 제공하는 작품들 가운데 원하는 작품만을 선택해 개인 갤러리를 만들 수도 있다.



<그림 2> Google Art Project 웹사이트

이 프로젝트에는 첨단 IT 기술의 활용이 두드러진다. 스트리트 뷰의 ‘실내 지도’기술은 미술관의 360도 감상을 가능케 했고, 기가픽셀 사진캡처기술을 이용

해 세밀하게 촬영한 덕분에 눈으로 볼 수 없는 붓 터치와 작품 표면의 미세한 균열 등도 감상할 수 있다. 그림마다 댓글과 공유기능도 갖춰 보다 적극적인 향유를 유도하기도 한다.

희귀 자료나 사라질 위험에 처한 작품들을 수집해 보존하는 전통적 아카이빙과는 조금 다른 각도에서 시도된 예로, 흩어져 있는 자료들을 한자리에 모아 활용성을 극대화한 아카이빙 프로젝트이다. 또한 민간 기업이 주도한 아카이빙이라는 점에서도 의미가 크다.

### 2.2. 국내 디지털 아카이빙 사례

우리나라의 디지털 아카이빙은 주로 국가 차원에서 진행되고 있다.(표 2 참고) ‘국가기록원’은 그 대표적인 예로, 청와대, 중앙행정기관, 지자체, 정부산하기관 등의 기록물을 받아 디지털화하는 작업을 수행하고 있다. 국립중앙도서관의 ‘디지털도서관’은 국립도서관이 진행한 광범위한 온라인 디지털 자원 수집 및 보존활동의 결과다. 또한 2000년부터 전국 대학과 연구정보 상호협력 협정을 맺고 디지털 원문 자료를 수집해 보존해 온 국회도서관도 석·박사 학위논문의 모든 원문자료, 학술지 원문, 정부간행물, 국회 공보 등을 꾸준히 아카이빙하고 있다.

박물관과 학술기관도 디지털 아카이빙의 필요성을 일찍부터 인식하고 아카이빙 작업을 진행해 왔다. ‘국립중앙박물관’은 소장품 DB를 활용한 소장품 검색 외에, 큐레이터 추천 소장품, 외규장각의례, 조선총독부박물관 공문서 등 다양한 카테고리로 수집된 자료를 분류해 제공한다. 한국학중앙연구원이 제공하는 ‘왕실도서관 장서각 디지털 아카이브’는 1999년부터 추진해 온 한국학데이터베이스 구축사업의 결과물로, 왕실도서관인 장서각에 소장된 고서와 고문서, 사진회화자료는 물론, 우리나라 최대의 음원자료인 향

<표 2> 국내 주요 디지털 아카이브

	기관명	성격	목적	대상 콘텐츠
기록원	국가기록원 www.archives.go.kr	국가기관	공공	정부기록물
도서관	국립중앙도서관 www.dlibrary.net	국가기관	공공	도서, 국내 웹사이트
	국회도서관 www.nanet.go.kr	국가기관	공공	석박사 논문, 국내학술지 정부간행물
학술 정보	학술연구정보서비스 RISS www.riss.kr	출연기관	공공	석박사 논문 학술지 논문
	DBPIA www.dbpia.co.kr	민간기업	상업	학술논문, 전자저널 단행본, 논문
학술 문화	국립중앙박물관 www.museum.go.kr	국가기관	공공	소장품 문화재
	왕실도서관 장서각 디지털아카이브 yoksa.aks.ac.kr	국가기관	공공	한국학 데이터베이스 장서각 소장 도서, 문서 향토민속 구술녹취

토민속 구술녹취 DB도 제공하고 있다.

다수의 미술관, 문화재단도 기존에 진행해오던 아카이빙 사업을 디지털로 전환하며 본격적인 디지털 아카이빙을 시작했거나 준비하고 있어, 향후 자료의 보존과 활용에 대한 논의는 더 활발해 질 것으로 예상된다.

### 2.3. 국내 문화콘텐츠 디지털 아카이빙 사례

앞선 국내 사례들 외에 문화콘텐츠 분야의 디지털 아카이빙이 어떻게 진행되고 있는지를 살펴보는 것도 웹툰 디지털 아카이빙의 방향성을 설정하는 데 도움이 된다.

#### 2.3.1. 문화콘텐츠닷컴: 한국콘텐츠진흥원 문화원형 아카이브

문화원형 디지털 콘텐츠를 아카이빙한 문화콘텐츠닷컴(www.culturecontent.com)은 콘텐츠의 가치 창출을 위한 창작 소재 제공을 목적으로 자료를 수집하고 제공한다. 주제별, 세대별, 교과서별로 카테고리화

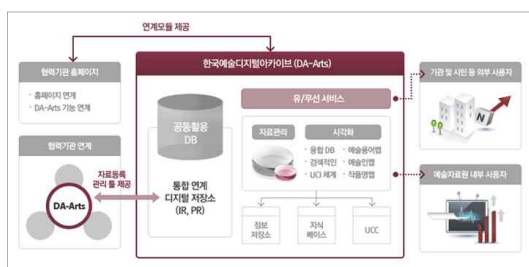
한 자료들과 유네스코 등재 콘텐츠를 제공하는 문화원형 라이브러리에서는 정치/경제/생업, 종교/신앙, 인물, 문학, 의식주, 회화, 미술/공예, 음악, 군사/외교, 교통/통신/지리, 과학기술/의약, 천문/풍수, 의례/놀이/연회, 문화/기타 등 다양한 분야의 문화원형 자료들을 만나볼 수 있다. 이미지, 동영상, 오디오, 텍스트 등 멀티미디어 유형에 따라 자료를 분류해 쉽게 찾아볼 수 있다. 문화원형 자료와 더불어 그간 활용된 문화원형의 사례도 확인할 수 있다.

#### 2.3.2. DA-Arts: 국립예술자료원 한국예술디지털 아카이브

국립예술원은 국내 무대에 올린 공연과 시각예술 자료를 수집해 아카이빙해 왔다. 국립예술원이 운영하는 디지털 아카이브 DA-Arts (www.daarts.or.kr)는 1978년부터 35년간 축적한 세종문화회관의 다양한 공연 영상과 전시 관련 사진과 인쇄물 등을 디지털화해 놓았다. 예술단체, 예술인, 공연예술, 시각예술, 구술채록 등으로 카테고리를 설정했고, 자료검색이 용이하다.

DA-Art가 제시하는 목표시스템 구성도(그림 3)는

현재 구현 가능한 디지털 아카이빙 방법론의 한 예를 제시한다. 예술인 또는 예술단체가 직접 자료를 등록하고, DA-Arts가 운영하는 디지털 저장소를 협력기관과 통합 연계해 활용하는 방식이다. 기관 및 시민 등 외부 사용자는 유무선 서비스로, 예술자료를 방문하는 이는 내부에서 자료를 활용할 수 있다. 하지만, 협력기관이 제공하는 자료의 가치 검증과 DB화 할 수 있는 자료 형식의 일원화 등 산적한 문제들은 간과할 수 없다.



<그림 3> DA-Arts의 목표시스템 구성도  
(출처: DA-Arts 홈페이지)

### 2.3.3. KMDb : 한국영상자료원 영화 디지털 아카이브

한국영상자료원은 영상자료의 보존 및 활용 촉진 목적으로 1999년부터 디지털화 및 DB 구축 사업을 추진해 왔다. 필름 총 1,400여 편, 비디오 총 2,600여 편을 디지털 전환하고, 스틸, 포스터, 슬라이드, 관련 기사 등 비 필름 자료들도 순차적으로 디지털 변화해 보존하고 있다. 수집한 자료는 영상도서관 멀티미디어 서비스를 통해 제공하는데, 저작권이 확보된 작품에 한해 인터넷 사이트 KMDb(www.kmdb.or.kr)로 일부 제공하기도 한다.

영상자료원은 2004년 말 디지털 시네마 아카이브 기본계획을 수립했고, 2005년 디지털 영상 아카이브 시스템 구축을 위한 모델링 연구 작업을 추진했다. 2007년 말, 영화발전기금 4억 원을 지원받아 디지털

시네마 아카이브 사업에 착수했으며, 같은 해 10월부터 디지털 시네마 마스터 파일(DSM, DCP)을 수집중이다. 2012년 디지털 아카이빙 정책을 재수립해 현재에 이른다.

### 2.3.4. 만화규장각 : 한국만화영상진흥원 만화 디지털 아카이빙

한국만화영상진흥원은 만화자료 종합 아카이브 '디지털 만화규장각(www.komacoon.kr)'을 운영한다. 이 사업을 통해 국내외 만화와 관련 도서, 만화책, 이론서, 영상물, 원화, 캐릭터자료, 소장품 등을 체계적으로 수집 보존하고 있다.

디지털 만화규장각에는 출판만화 DB 약 6,000여 건, 만화작가 인명 DB 약 400여 건이 구축되어 있다. 주로 출판만화를 디지털화한 형태로 아카이빙이 진행되고 있으며, 웹툰에 관해서는 현재까지 출판만화 수준의 체계적인 정보수집과 보존은 이루어지지 않고 있다. 그렇다고 웹툰에 대한 자료가 전혀 없는 것은 아니다. 웹툰 정보와 함께 해당 웹툰이 게재된 플랫폼(작가 홈페이지, 포털 웹툰 해당페이지)을 링크하거나, 출간된 웹툰 단행본 정보를 알려주는 형식이어서 정확한 의미의 웹툰 아카이빙은 아니다. 현재 진행 중인 '디지털 만화규장각 확대 개편' 사업을 통해 중장기적으로 체계적인 웹툰 아카이브를 만들어갈 예정이다.

## III. 웹툰의 디지털 아카이빙 방안

웹툰의 디지털 아카이빙은 지금까지 살펴본 다른 문화 영역의 문화콘텐츠 아카이빙과 조금 다른 특성을 지닌다. 그 첫 번째가 웹툰은 '웹'을 기반으로 존재하는 웹 콘텐츠라는 점이다. 둘째는 웹툰이 운영되는

플랫폼과 분리해 생각하기 어렵다. 셋째, 대부분이 시리즈물로 제작되어 작품의 순서상 연계성을 해쳐서는 안된다. 마지막으로, 저작권의 소재가 모두 작가에게만 있는 것은 아니라는 사실이다. 그 외에도 웹툰의 창작, 유통, 소비의 이해당사자들 간에 풀어야 할 숙제가 많다.

### 3.1. 수집 및 보존 대상

웹툰은 웹에서 향유하는 웹 출판 저작물이다. 2003년 플랫폼 웹툰 섹션의 시작인 다음 '만화속 세상'이 열리기 전까지, 웹툰은 작가의 개인 홈페이지나 일반 웹사이트를 통해 발표되어 왔다. 하지만 이런 초기 웹툰 중 상당수는 현재 웹에 존재하지 않는다. 개인 홈페이지의 운영 종료와 공사, 저작권 이슈와 리뉴얼 업데이트에 따른 삭제나 게재 종료로 사라졌기 때문이다. 실제로 만화규장각이 제공하는 웹툰 링크의 상당수는 작가의 개인 홈페이지나 블로그로 연결되지만, 홈페이지가 없거나 웹툰을 찾을 수 없다. 인기를 얻어 만화책으로 출간한 만화를 안내하는 경우도 많다. 하지만 책으로 출간된 웹툰은 웹툰 본연의 특성을 담고 있지 못해, 엄밀한 의미에선 '웹툰'이라 부를 수 없다.

2003년 인터넷포털 다음이 웹툰 섹션 오픈하면서 야후, 파란, 네이버 등의 포털사이트도 속속 웹툰 서비스를 시작했다. 2012년 파란과 야후가 서비스를 중단하면서 웹툰 섹션을 폐쇄하게 되었고, 활동할 플랫폼(포털 웹툰 섹션)을 잃은 작가들은 여타 플랫폼을 찾아 이동했다. 이 과정에서 안타깝게도 상당수의 웹툰이 자취를 감추고 말았다.

웹툰 아카이빙을 실행함에 있어 가장 먼저 수집하고 보존해야 할 것은 웹에서 더 이상 자취를 찾을 수 없거나 작가의 홈페이지에서 명맥을 유지하고 있는 '초기 웹툰'과 '플랫폼 서비스 종료와 함께 사라진 작

품들'이 되어야 할 것이다. 특히 초기 웹툰은 현재의 웹툰과는 달리 편집만화의 정형성을 상당수 채택한 것이 많고, 스토리를 전개하는 방식에서도 지금의 웹툰과는 차별성을 지닌다. 웹툰을 학문의 대상으로 삼는 이들에게 초기 웹툰은 물론 시대별 웹툰 자료는 귀중한 학술적 가치가 있으므로, 웹에서 더 이상 볼 수 없는 웹툰의 발굴과 재조명, 보존 작업이 웹툰 아카이빙을 통해 진행되었으면 한다.

### 3.2. 수집 방법 및 범위

웹툰은 플랫폼을 중심으로 유통된다. 포털사이트 이전에는 개인 혹은 기업 홈페이지 같은 일반 웹사이트가 웹툰 플랫폼으로 활용되었다. 웹툰의 수집에 대한 논의에 플랫폼 이야기를 먼저 꺼내는 것은 웹툰의 수집에 플랫폼이 가지는 역할과 한계가 분명 있기 때문이다. <표3>처럼 웹툰 생태계의 한 축을 담당하는 포털이나 전문 웹툰 사이트 등 플랫폼 제공자도 웹툰 아카이빙에서 간과할 수 없는 이해당사자이다[4].

2012년 야후와 파란의 서비스 종료와 비슷한 시기에 네이트가 출판만화의 온라인 서비스를 웹툰 중심으로 변환하면서, 네이버-다음-네이트 3사가 웹툰 시장의 중심에 서게 된다. 2013년 5월 기준으로, 포털 3사는 총 230편의 작품을 연재 중이며, 완결작을 포함한 게재 작품 수는 917편에 달할 정도다[5]. 2013년 그간 무료로 제공되던 웹툰의 부분적인 유료화가 시작되었고, 전문 웹툰 플랫폼인 '레진코믹스'가 프리미엄 유료 웹툰 서비스를 시작했다. 통신사와 커뮤니케이션 기업들도 웹툰 사업에 진출하며 웹툰 플랫폼 시장을 확대시켰다. 현재는 네이버와 다음카카오를 중심으로 네이트, 올레웹툰, T 스토어, 타파스틱, 레진코믹스, 탑툰, 라인웹툰, 카카오페이지, 코미코 등의 플랫폼에서 웹툰 서비스가 활발히 진행되고 있다.

이렇게 웹툰 플랫폼이 증가하고 시장상황이 다변

<표 3> 우리나라 대표 웹툰 플랫폼

사업자	KT	네이버	다음	SKT	카카오
서비스명	올레마켓	네이버웹툰	만화속 세상	T스토어웹툰	오늘의 웹툰
개시일	2013년 7월	2005년	2003년	2013년 5월	2012년 3월
연재작품수 (2013년 7월 기준)	30편	130편(연재 완료 405편 포함)	70편(연재완료 434편 포함)	64편	41편
대표 웹툰	수상한 아이들(윤태호), 셋이서 쑥(주호민)	마음의 소리(조석), 신의 탑(SIU), 치즈인더트랩(순끼)	미생(윤태호), 마녀(강풀)	인천상륙작전(윤태호), 2차원 개그 (마인드 C)	콜방환상곡2(위니), 달마과장(박성훈)

화되면서, 웹툰 산업을 이루는 생태계의 이해관계도 복잡해진다. 웹툰 아카이빙의 수집 방법과 범위를 설정하는 데 어려움이 가증되는 것도 그런 이유다. 저작권이 창작자에게 귀속되는 그림이나 사진과는 달리, 웹툰은 저작권을 작가가 가지지만, 웹툰이 유통되고 독자와 만나는 플랫폼과의 관계를 떼어놓고 생각하기 어렵다. 따라서 웹툰 아카이빙의 수집 범위가 웹에 제공되는 모든 웹툰 작품이어야 함은 이상적이지만, 모든 웹툰을 무리 없이 수집할 수 있을지에 대해서는 미지수다. 일단, 웹툰의 저작권이 대부분 작가에게 있기 때문에 앞서 살펴본 국립예술자료원의 한국예술디지털 아카이브(Da-Arts)처럼, 저작권을 가진 작가 혹은 단체가 직접 제공한 작품을 선별해 수집하는 방식이 현실적인 방법으로 떠오른다. 저작권을 가진 웹툰 작가의 원본 이미지 파일을 1차 수집 대상으로 하고, 웹툰 에이전시, 플랫폼 등을 협력기관으로 연계해 저작권과 관련된 문제를 해결해 나가야 한다. 대국민 서비스를 전제하지 않고 단순히 보존만을 목적으로 한 아카이빙이라면 저작권 문제에서 자유로울 수도 있다. 하지만 ‘활용성’을 지향하는 최근의 아카이빙에서는 활용의 측면을 간과해서는 안 된다. 그런 점에서 세계 각국의 도서관, 박물관, 국제기구 등이 소장한 자료들을 협력적 관계로 네트워크해 ‘공공을 위한 아카이빙’을 만들어가고, 그 결과물을 사이트를 통해 누구나 접근 가능하게 한 ‘World Digital Library’의 사례처럼, 거시적인 차원의 접근이 필요하다.

덧붙여, 독자의 향유(및글)도 수집의 대상에 포함해야 하는가라는 문제가 남는다. 고전적 아카이빙 개념에 기초한 디지털 아카이빙에서는 일단 제외되어야 할 것으로 보인다. 웹툰이 웹에 존재하는 동안, 독자의 향유는 언제나 ‘현재진행형’이기 때문이다. 경제적으로 자료를 보관할 수 있는 디지털 저장기술과 실시간으로 업데이트되는 자료들을 신속하게 모니터링하고 수집할 수 있는 디지털 아카이빙의 기술적 발전이 기대되는 대목이다.

### 3.3. 수집 주체

수집 주체에 대한 논의는 웹툰 아카이빙을 누가 주도해 진행할 것인가의 문제와 맞닿아 있다. 하지만 ‘누가 할 것인가 보다는 어떻게 재원을 마련하고, 어떤 인식을 바탕으로 아카이빙에 접근할 것인가에 초점을 두는 것이 바람직하다.

그간 웹툰 아카이빙을 추진해야 한다는 인식이 확대되면서, 웹툰 아카이빙을 실현하려는 움직임이 있어 왔다. 현재 가장 구체적인 행보를 보이는 곳은 ‘한국만화영상진흥원’이다. 한국만화영상진흥원은 2014년부터 문화체육관광부와 함께 디지털 만화규장각 확대개편 사업의 하나로 ‘웹툰 아카이빙 구축 프로젝트’를 전개하고 있다. 국고를 재원으로 웹툰 아카이빙을 위한 기본계획을 수립하고 있어 수 년 안에 웹툰 아카이빙은 현실이 될 것이라 기대된다. 어떤 형태의



<표 4> 웹툰 아카이빙의 단계적 접근 방안

	목적	수집대상	수집방법	아카이빙 실행주체
1단계	희귀자료 발굴 및 보존	플랫폼 서비스 이전(1990년대 말~2000년대)의 초창기 작품	작가의 기증, 제출 및 자료 복사 등	재원조달 능력이 있는 국가 기관 또는 단체
2단계	소실 자료 복원	플랫폼 서비스 종료로 소실된 작품		
3단계	활용성을 전제한 웹툰 DB 구현	현재 플랫폼에서 서비스되는 작품	작가, 웹툰 에이전시, 플랫폼 회사와의 협력	

웹툰 아카이브가 만들어질지는 아직 알 수 없다. 현재 진행하고 있는 연구에 구축될 웹툰 아카이빙의 규모와 범위, 수집방법, 저장과 관련된 기술적 사항, 소요 기간과 대국민 서비스 여부 등 세부사항이 그 안에 포함되기 때문이다. 따라서, 이 부분에 대한 논의는 정확한 연구결과가 공개된 후 진행될 수 있을 것이다. 일단 국고를 재원으로 웹툰 아카이빙 마련을 위한 첫 단계가 진행되고 있는 것은 반가운 일이다. 웹툰을 ‘문화 현상을 반영한 문화콘텐츠’로 인식하고 ‘공공 인프라 구축’이라는 측면에서 접근하고 있기 때문이다.

웹툰 아카이빙이 단순한 수집과 보존에 집중될지, 일반인들의 향유를 위한 서비스로 새로운 활용성까지 확보할 것인지는 수집 주체가 어떤 인식을 바탕으로 아카이빙을 진행할 것인가에 달려있다. 하지만, 여기에는 ‘재원조달’이라는 변수가 작용한다. 디지털 아카이빙은 자금과 기술력이 많이 요구되는 작업이지만, 피부로 와 닿는 성과는 크게 느껴지지 않을 수도 있다. 정부의 만화산업 중장기 육성책으로 국고를 투입해 웹툰 아카이빙이 가시화되고 있지만, 웹툰 아카이빙이 지속가능하기 위해서는 생산-유통-소비가 일어나는 웹툰 생태계 내의 재원 마련 노력도 병행되어야 할 것이다.

#### IV. 결론

현재, 웹툰은 문화콘텐츠 연구의 중요한 대상으로 부상하고 있다. 웹툰 시장이 성장하고 웹툰의 영향력이 커질수록 웹툰의 학문적 연구가치 또한 높아질 것이다. 그렇기 때문에 웹툰의 디지털 아카이빙은 더 이상 미루어서는 안 될 당면과제다.

웹툰 아카이빙은 그리 쉽지 않은 작업이다. 기존의 문화콘텐츠 아카이빙들과도 조금은 다른 방식으로 접근해야 할 필요도 있다. 그간의 아카이빙이 수집한 아날로그 형태의 자원을 토대로 디지털 포맷 변환(digitization)을 진행해 온 것과 달리, 웹툰 아카이빙은 아날로그로 생산된 이력 없이 ‘처음부터 디지털로 생산된(born digital)’대상을 수집하고 보존한다. 디지털 포맷 변환이 불필요하다는 점에서 기존의 아카이빙에 비해 간단하게 느껴질 수 있다. 하지만 수많은 작가들이 끊임없이 생산해내는 웹툰의 저작권, 웹툰을 서비스하는 플랫폼과의 관계, 수집한 웹툰의 활용도 등 고려해야할 점들이 산재해 있다. 웹툰의 아카이빙 방안을 찾기 위해 살펴본 국내외 디지털 아카이빙 사례를 통해, 웹툰 아카이빙이 지향할 방향성을 <표 4>와 같이 단계별로 도출해 보았다. 수집단계 이전에 웹툰을 저장할 DB영역 구축이 진행되어야 함은 물론이며, 웹툰의 아카이빙이 단순한 수집과 보관에 머물지 않기 위해서는 DB의 웹툰 자료를 활용할 수 있는 서비스도 반드시 고려되어야 한다.

웹툰을 향유와 학문의 대상으로 인식하고, 공공 인프라 구축 차원에서 접근하는 것은 중요하다. 공공 인프라 구축에 기여한 디지털 정보기술이 웹툰 아카

이빙에 접목되면 더 큰 시너지를 얻을 수 있으리라 기대된다. 디지털 정보 수집과 처리, 보존 기술을 활용해 구축한 웹툰 아카이빙이 언제 어디서나 편리하게 디지털 정보를 활용할 수 있는 유비쿼터스 환경에서 충분히 활용되길 기대한다.

### 참고문헌

- [1] 박석환·박현아, “웹툰 산업의 구조적 문제점과 개선 방안,” 코카포커스, 2014-02호(통권 79호), 한국콘텐츠진흥원, 2014, p.2.
- [2] 신재민·곽승진, “디지털 콘텐츠 아카이빙 정책 수립을 위한 문헌 및 사례 고찰,” 사회과학연구, 제 24권, 1호, 충남대학교 사회과학연구소, 2013, p.307.
- [3] 김희정, “디지털 아카이빙 및 웹 아카이빙 연구 분석,” 디지털 도서관, 2012년 가을호(통권 제67호), p.53.
- [4] 김재필·성승창·홍원균, “웹툰 플랫폼의 진화와 한국 웹툰의 미래,” Digieco보고서, KT경제연구소, 2013, p.7.
- [5] 박석환, “포털 웹툰 플랫폼의 산업 규모와 운영 정책 모델 연구,” 애니메이션 연구, Vol.10, No.2 (통권 제29호), 한국애니메이션학회, 2014, p.147.

### ■ 저자소개 ■



한 혜 경  
Han Hyekyung

2014년 9월~현재  
한양대학교 문화콘텐츠학과  
박사과정  
1998년 2월  
홍익대학교 미학과(문학석사)  
관심분야 : 웹 콘텐츠(웹툰, 웹드라마), 웹·앱  
기획, CT  
E-mail : pickle222@naver.com

논문접수일: 2015년 2월 8일  
수정일: 2015년 3월 20일(1차),  
2015년 4월 10일(2차)  
게재확정일: 2015년 4월 23일