

## 웹툰에서 영화로의 매체전환 성공 사례 연구 - 영화 <신과함께-죄와 벌>을 중심으로 -

박 찬 익\*

### *Successful Case Studies of Media Conversion from Webtoon to Movie - Focusing on the Movie <Along with the God - The Two Worlds>-*

Park Chanik

#### 〈Abstract〉

This media conversion in which webtoons are remediated to movies and dramas has taken off since the mid-2000s. Webtoons may be favorable for media conversion into movies and dramas as the story as finished and has proven to be fun with a fixed readership; however, only a small number of webtoon were successful box office hits or received high viewer ratings. Then in 2017, the movie <Along with the God: The Two Worlds> based on the webtoon, succeed in attracting more more then 10 million viewers. In this regard, this study derived the success factors by comparing and analyzing the narrative structure and visual elements of <Along with the God: The Two Worlds>, which was the biggest hit movie, with the original webtoon. The case analysis showed that there are two necessary elements for success: a text configuration of strategy optimized for media conversion, which is based on understanding the different media characteristics of webtoon and movie; and a configuration strategy that exaggerates the personalities of the characters and compresses the story of a webtoon which features various events and many characters in a long series, in consideration of the characteristics of movie which needs to give a big impact in 2 hours.

Key Words : Webtoon, Media Conversion, Movie, Remediation

## I. 서론

### 1.1 연구의 배경 및 목적

우리나라 최초의 만화는 1909년 6월 2일자 '대한 민보(大韓民報)'에 실린 1칸짜리 시사만화로 본다. 이후 100여년의 세월이 흐른 지금은 초고속 인터넷의 발전에 힘입어 웹툰이라는 새로운 장르를 만들어 냈다.

\* 청운대학교 멀티미디어학과 교수

웹툰(webtoon)은 ‘web(웹)’과 ‘cartoon(만화)’의 합성어로, 기존의 출판만화 시장이 무너지고 인터넷으로 대변되는 웹 환경에서 새롭게 등장한 만화의 형식을 말한다[1]. 2008년 발간된 “만화 애니메이션 사전”에서는 웹툰을 “웹(온라인)에서 보여주기 위해 그린 만화”로 정의했으며 출판만화를 스캔하여 보는 ‘뷰어’나 ‘스캔만화’와는 다른 개념으로 구분했다[2].

종이책 출판만화나 종이책을 스캔한 디지털 만화와 달리, 웹툰은 태생부터 디지털적이다[3].

웹툰은 ‘인터넷만화’, ‘디지털만화’, ‘온라인만화’, ‘모바일만화’ 등 기술적인 진보를 거치면서 발전했으며, 넓은 의미에서 인터넷 미디어를 통해 연재되는 만화 전체를 가리킨다. 다양한 미디어와의 상호작용으로 빠르게 변화하고 있는 웹툰은 더 이상 기존의 만화와 맥을 같이 한다고 볼 수 없으며 하나의 새로운 장르로의 인정이 필요하다. 또한 끊임없이 진화하고 있는 웹툰이라는 콘텐츠 자체에 대한 논의가 필요하다.

2006년 강풀의 <아파트>와 B급달궁의 <다세포 소녀>가 영화로 만들어지면서 시작된 웹툰의 매체 전환은 2010년 관객수 3백 40만명을 동원한 윤태호 원작의 <이끼>의 성공으로 가능성을 확인했다. 그리고 2013년에 개봉된 <은밀하게 위대하게>가 700만명의 관객을 동원하며 대박영화의 반열에 올랐다.

그러나 이후 <이끼>와 <은밀하게 위대하게> 외에도 많은 웹툰들이 영화로 매체전환이 이루어졌지만 크게 주목할 만한 성과를 거두지는 못했다.

그러던 것이 2017년 개봉된 <신과 함께-죄와 벌>가 1,400만명의 관객을 동원하며 <명량: 17,615,152>, <국제시장: 14,262,498>에 이어 한국영화 역대 관객수 동원 3위의 대기록을 세우게 된다. 개봉 15일만에 천만 관객을 돌파한 <신과 함께-죄와 벌>은 ‘주호민’이 네이버에 2010년부터 2012년까지 연재한 웹

툰 <신과 함께-지옥편>이 원작이다. 원작 <신과 함께>는 불교의 세계관과 각종 설화 등을 바탕으로 한 웹툰으로 저승 편, 이승 편, 신화 편으로 구성되어있다. 2017년에 개봉한 영화의 원작인 저승 편은 지금까지 평범하고 나약한 중년남자 김자홍과 저승변호사 진기환이 49일 동안 7개의 재판을 받는 내용이다[4].

영화 <신과 함께>의 성공으로 웹툰의 영화화에 대한 관심이 커졌지만 아직까지 웹툰에서 영화로의 매체전환에 관련된 연구는 일정 수준의 한계를 넘지 못하고 있다. 이에 본 연구에서는 웹툰과 영화의 매체적 차이를 넘어 어떤 텍스트의 변용과 캐릭터의 변화가 영화의 흥행에 영향을 미쳤는지를 분석해 보고자 한다.

## 1.2 웹툰의 진화

*“인터넷 만화의 비약적인 성장은 눈부시다. 가히 혁명적인 상황이라고 할 만큼 만화시장의 모든 것을 바꿔 놓았다. 이제 인기 만화작가는 대여점이나 만화가게에서 찾으면 안되고 인터넷에 접속해야만 할 지경에 이르렀다.” “인터넷 만화는 만화시장의 주류에 편입하지 못한 일단의 작가들이 자신의 홈페이지 또는 포털 사이트를 통해 거의 ‘나도 만화가’식으로 시작하여 이룩한 성공신화이다. 이들 작가군이 세상의 변화를 미리 감지하고 발 빠르게 움직인 대가라기보다는 자신의 작품을 소개할 적당한 환경을 찾기 위한 소박한 출발이었다는 점에서 그 의의가 있다”*[5]. 인용문과 같이 웹툰은 한국 만화의 판도를 바꾸어 놓았다. 포털사이트들이 웹툰을 무료로 제공하는 서비스 뿐만 아니라 누구나 쉽게 창작물을 게시할 수 있는 공간을 마련해 줌으로써 그 누구든, 언제든지 자신의 창작물을 게시할 수 있고 독자들의 즉각적인 반응은 새로운 작가를 발굴하는 등용문으로서의 중요한 역할을 해

준다[6]. 이런 포털사이트들의 무료서비스 활성화가 웹툰의 양적 성장에 도움이 되고 많은 무명의 작가들에게 기회를 제공한다는 점과 작품의 질과 재미를 검증하고 작가들의 값어치를 올려 작가들의 성장을 주도적으로 이끌어가고 있다는 긍정적인 측면이 있으나 반대로 포털사이트가 제공하는 웹툰은 거의 무료로 제공되기 때문에 직접적인 수익이 아닌 광고나 기타 다른 방법으로 수익을 창출하게 된다. 이러한 이유로 신인 또는 정식 데뷔전의 작가는 콘텐츠에 대한 정당한 수익을 기대할 수 없다. 더불어 일부 인기 작가들에게 보수가 편중되고 인기작가가 아닐 경우 매우 적은 보수나 무보수로 작품 활동을 해야 함으로써 작가의 생명을 짧게 만들어 버리는 단점이 있다. 웹툰의 성행으로 인한 장단점을 차치하고 본다면 기존의 만화 강국이라 일컬어지는 미국이나 일본의 만화가 아

직 고전적인 출판만화 시장을 고수하면서 온라인으로의 저변을 넓히지 못하고 있다는 점을 본다면 분명 한국의 웹툰은 양과 질에서 세계최고의 수준이라 할 수 있다. 국내의 인기 웹툰들을 오프라인으로 출판을 하는 것은 거의 필수 코스가 됐고, 영화나 드라마로의 재매개를 염두에 두고 판권 확보를 하는 노력 역시 치열하게 이루어지고 있다.

## II. 웹툰의 재매개 현상

### 2.1 웹툰의 영화화 현황

웹툰이 영화화되어 본격적으로 성공을 거둔 것은 윤태호 원작의<이끼>부터이다. 이전의 웹툰의 영화화가 웹툰이 지닌 특성을 간과했다면, 영화<이끼>는

<표 1> 2000년 이후 웹툰을 원작으로 한 한국영화

개봉년도	영화	원작	작가	관객수
2006	아파트	아파트	강 풀	644,893
2006	다세포소녀	다세포소녀	B급달궁	561,803
2008	바보	바보	강 풀	974,554
2008	순정만화	순정만화1	강 풀	730,343
2010	이끼	이끼	윤태호	3,408,144
2011	당신을 사랑합니다	당신을 사랑합니다	강 풀	1,645,126
2011	상처	상처	강 풀	700,272
2012	이웃 사람	이웃 사람	강 풀	2,434,149
2012	26년	26년	강 풀	2,963,449
2012	전설의 주먹	전설의 주먹	이종규	1,744,589
2013	은밀하게 위대하게	은밀하게 위대하게	Hun	6,959,126
2013	더 파이브	더 파이브	정연식	731,212
2014	패션왕	패션왕	기안84	594,813
2015	고양이 장례식	고양이 장례식	홍작가	2,865
2015	내부자들	내부자들	윤태호	7,072,507
2017	신과 함께	신과 함께	주호민	14,410,931
2018	강철비	강철비	양우석, 브리햐	4,452,755

이전에 영화화된 작품과는 달리 웹툰의 세로스크롤 연출방식을 토대로, 원작의 분위기를 최대한으로 살리는 시각적 형태로 장면을 구성하고 있기 때문이다 [7]. <이끼>이후부터는 웹툰이 지닌 특성을 최대한 살리고 그 매력을 확대시키는 방향으로 진행된다. 그 이후, 2013년 <은밀하게 위대하게>가 가장 많은 관객 수를 기록하며, 웹툰을 원작으로 하는 영화 제작의 도화선이 된다.



<그림 1> 은밀하게 위대하게 웹툰 캐릭터들과 영화의 등장인물들

## 2.2 웹툰의 영화화에 대한 선행연구

영화 <신과 함께>의 흥행 성공은 사실 이전의 선행 연구들의 결과와 상당부분 배치되는데 그 요소를 살펴보면 다음과 같다.

“김은주 외 1인의 ‘웹툰의 영화화에 대한 텍스트 변용에 관한 연구’”에서는 포털사이트 다음에서 인기리에 연재되었던 웹툰 <은밀하게 위대하게>의 영화화 성공사례의 분석에서 “웹툰과 영화간의 이미지 유사성을 통해 원작 웹툰의 스토리와 연출 방법을 그대로 반영한 작품이다. (중략) 영화는 원작 웹툰의 이미지 유사성을 토대로 최소한의 변형을 통해 영화화하여 원작에 대한 충실성과 흥행 보장성을 담보로 한다. (중략) 이처럼, 이미 검증된 웹툰을 영화로 제작하는 것은 웹툰 원작과 영화제작 모두에게 상호 도움이 되는 방향으로 나아갈 수 있다. 특히, 우리가 분석한 바와 같이 시각적 구성요소의 일치성은 영화에 대한 관객의 몰입도나 흥미를 보장할 수 있는 요인으로 작용할 수 있다.” 라고 기술했다[8].

실제로 <은밀하게 위대하게>가 영화로 개봉되었을 때 원작 캐릭터와 이를 연기한 배우들간의 싱크로율과 배경 및 스토리의 충실한 차용이 화제가 되어 700만명의 관객을 동원하여 흥행영화의 반열에 올랐다.

또 다른 연구인 “한창완 외 1인의 ‘웹툰의 영화화를 위한 스토리텔링 연구’”에서 “웹툰을 영화로 매체 전환한 이전 사례들과 비교했을 때 영화 <이끼>의 다른 점은 매체에 최적화 된 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 주요 요소다.”라고 기술했다.



<그림 2> 이끼의 웹툰 캐릭터들과 영화의 등장인물들

### 2.3 <신과 함께> 웹툰과 영화의 차이점

원작 웹툰은 주호민이 네이버에 2010년부터 2012년까지 연재한 <신과 함께-지옥편>이다. 영화는 원작의 배경과 인물 등의 중요한 큰 흐름만을 차용했을 뿐이고 많은 부분이 다르게 각색되었다. 이는 그 동안 웹툰을 원작으로 만들어진 영화들이 원작에 내용과 등장인물들을 충실하게 재현하려고 했던 것과는 전혀 다른 점이다. 이는 등장인물들의 파격적인 변화에서부터 시작된다. 원작에서는 주인공 '김자홍'이 특별하게 잘한 일도 없고, 특별하게 잘 못한 일도 없는 지독하게 평범한 중년남자지만 영화에서는 화재현장에서 여자아이를 구하고 순직하여 '의인'으로 추앙받는 젊은 소방관 '김자홍'으로 바뀌었다. 또한 원작 웹툰에서 주인공보다 오히려 더 줄거리를 이끌어가는 중요한 캐릭터인 저승의 국선 변호사 '진기환'은 저승 삼차인 '강림도령'의 캐릭터와 합쳐지면서 아예 존재 자체가 없어지게 된다. 사실 영화는 원작 웹툰의 기본적인 큰 줄기만 차용했을 뿐 전혀 다른 이야기다. 원작 웹

툰이 근대화 된 저승의 모습을 보여주며 자칫 무거울 수 있는 '일상의 죄'에 대한 이야기를 풍자적으로 풀어냈다. 반면 영화는 주인공을 '의로운 망자'로 설정하여 이야기를 훨씬 더 극적으로 만들어 준다.



<그림 3> 웹툰의 주요 캐릭터: '김자홍'과 '진기환', 영화의 주요 캐릭터 '김자홍'과 '저승사자들'.

영화 평론 블로거인 '분홍발'은 그의 블로그에 [원작 vs. 영화] 신과 함께-죄와 벌 포스팅을 통해 "의로운 망자로 거듭난 김자홍은 관객의 공감을

<표 2> <신과 함께> 웹툰과 영화의 차이점 비교

웹툰과 영화의 비교	웹툰 신과 함께	영화 신과 함께
등장인물	소시민 김자홍: 주인공으로 특징이 없는 것이 특징일 정도로 평범한 중년남성. 저승변호사 진기환: 명석한 두뇌와 빠른 판단력으로 주인공 김자홍을 변호하는 인물	의인 김자홍: 화재현장에서 어린아이를 살리고 순직한 젊은 소방대원. 저승사자 강림도령: 진기환의 역할을 대부분 수행한다
초반스토리	주인공은 회사일로 회식을 하면서 지나친 음주로 인한 과로사로 죽게 됨. 이후 누구나 일상에서 겪는 소소한 죄목들로 재판을 받게 됨.	사람을 구하고 의롭게 죽었기 때문에 저승에서 의인으로 추앙받고 무난히 재판을 통과하여 인간으로 환생할 것으로 예상되며, 재판은 요식행위라고 생각 함
중반스토리	억울하게 죽은 유성연병장이 원귀가 되어 이승의 걸서를 어지럽히는 것을 저승사자들이 개입하여 해결하는데, 이를 별개의 사건으로 만들어 주인공의 이야기와 교차 진행 됨.	억울하게 죽은 군인의 원귀가 주인공 김자홍의 동생인 김수홍으로 각색되고, 병든 어머니를 등장시켜 가족 간의 갈등이 심화되는 내용으로 변형 됨
후반스토리	저승변호사 진기환의 기지와 주인공 김자홍의 선한 행실이 결국 재판 관문을 통과하여 인간으로 환생하는 것으로 마무리 됨	가족간의 갈등과 죄의식이 용서와 사랑으로 봉합되면서 지옥행의 위기에 몰렸던 주인공이 극적으로 재판을 무사히 마치게 되는 것으로 결말.

포기한 대신 이야기를 훨씬 극적으로 만들어줬으며, 고품질 CG로 생생하게 살아난 저승 풍경은 풍자 대신 화려한 볼거리로 관객들을 사로잡는다. 짧은 시간에 담기 어려운 웹툰의 방대한 이야기와 세계관을 포기하고 독자적인 이야기를 구축한 것도 영화의 완성도를 높인 하나의 요소가 아닐까 싶다.” 라고 평했다[9].

차후에도 많은 웹툰들이 영화로 만들어질 것으로 예상되는데 영화의 제작 단계에서부터 웹툰의 독자들이 아닌 일반 관객을 대상으로 서사구조를 탄탄한 시나리오와 등장인물들을 각색하는 작업에 더욱 심혈을 기울여야 할 것이다[10].

### III. 결론

본 연구는 새로운 서사전략으로 주목받고 있는 콘텐츠의 재매개 현상, 즉 인기 웹툰이 영화로 만들어졌을 때 어떤 방식으로 재매개가 이루어져야 성공할 수 있는지를 규명해 보고자 했다. 최근 가장 성공한 웹툰에서 영화로의 재매개 사례로 평가받고 있는 <신과 함께>를 연구대상으로 삼아 어떤 방식으로 스토리와 플롯 등의 서사구조가 변형되었고, 캐릭터의 변형이 이루어졌는지를 구체적으로 분석하였으며 그 결과를 미디어의 특성과 결부시켜 논의했다.

분석 결과 웹툰의 주인공인 ‘김자홍’은 특징이 없는 것이 특징일 정도로 지극히 평범하게 살아 온 직장인이다. 회가 진행될수록 평범한 직장인 ‘김자홍’은 독자들의 깊은 공감을 자아내며 지난날을 돌아보며 성찰하게 만드는 반면 영화속의 ‘김자홍’은 화재 현장에서 인명을 구하고 순직한 의인으로 그려진다. 이야기가 진행될수록 어린 시절 회복할 가망이 없는 병든 어머니를 죽이려 했다는 트라우마와 그로 인해 생겨난 형제간의 갈등으로 집을 뛰쳐나와 치열하게

살 수 밖에 없었던 인물로 묘사된다. 거기에 더하여 원작에서 가장 큰 비중을 차지하는 인물인 저승 변호사 ‘진기한’의 캐릭터를 과감하게 없애버리고 저승사자들의 리더인 ‘강림도령’에게 그 역할을 맡기면서 등장인물들의 설정을 완전히 바꿔버렸다. 이렇게 등장인물들의 설정이 바뀌면서 스토리 또한 죽은 후 49일 동안 저승에서 7번의 재판을 받는다는 기본 열개만 차용하고 전혀 다른 이야기로 만들어버렸다. 사실 원작을 본 사람들은 주인공의 변화보다 ‘진기한’이라는 캐릭터가 없어진 것에 대한 우려가 컸다. 이야기를 이끌어가는 가장 중요한 인물의 부재가 과연 어떤 결과를 가져올 것인가에 대해 인터넷 상에서 많은 공론도 있었다.

그러나 이러한 우려를 불식시키고 영화는 큰 성공을 거두었다

평범한 남자의 일생이 영화로 재매개되면서 드라마틱한 인생을 살아 온 젊은이의 이야기로 변환된 것이 100분 내외의 시간 안에 볼거리를 만들어 주고 긴장감을 고조시키는 영화의 속성에 맞아 떨어졌기 때문이다. 거기에 모자간, 형제간의 신파적인 요소가 가미되어 관객들의 눈물샘을 자극한 것도 성공의 한 요인으로 평가받고 있다. 이러한 적극적인 변화에도 불구하고 영화가 성공할 수 있었던 요인으로는 자칫 지루할 수 있는 평범한 주인공을 영화 주인공들의 속성인 특별한 사람으로 설정한 것과 웹툰을 모르는 사람도 영화의 내용을 이해할 수 있고 공감할 수 있게 스토리의 대폭적인 각색이 이루어졌기 때문이다.

기존에 웹툰에서 영화나 드라마로 재매개 되었던 경우가 이미 웹툰을 봤던 독자들을 기준으로 만들어졌다면 <신과 함께>는 웹툰을 모르는 사람을 염두에 두고 만들어졌음을 의미한다. 이 한 사례만으로 단정할 수 없지만 만화나 웹툰, 또는 게임이 영화로 재매개되는 과정에서는 원작에 충실하기보다는 영화의 특성에 맞게 인물이나 스토리의 변화가 이루어

저야 한다는 것을 알 수 있다.

## 참고문헌

- [1] 윤기현외 3인, “웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징,” 만화애니메이션연구, 3월, 2015, p. 181.
- [2] 조진경, “웹툰의 재매개 양상 연구,” 이화여자대학교 스트랜튼-디지털인문학 논문지, 제 3권, 2013, pp. 193-210.
- [3] 한혜경, “웹툰의 아카이비 방안 연구,” 디지털산업정보학회 논문지, 제 11권, 제2호, 2015, pp. 91-100.
- [4] [https://blog.naver.com/cine\\_play/221172328044](https://blog.naver.com/cine_play/221172328044)
- [5] [http://www.komacn.kr/dmk/manhwazine/zine\\_view.asp?Seq=362&nowPage=1](http://www.komacn.kr/dmk/manhwazine/zine_view.asp?Seq=362&nowPage=1)
- [6] 윤기현, “출판만화와 웹툰의 형식적 특징에 관한 연구,” 부산대학교대학원 석사학위논문, 2010, p.7.
- [7] <https://blog.naver.com/sunworm/221228698948>
- [8] 김은주외 1인, “웹툰의 영화화에 대한 텍스트 변용에 관한 연구,” 디자인융복합연구, 제 14권, 제1호, 2015년, pp. 34-99.
- [9] 한창완외 1인, “웹툰의 영화화를 위한 스토리텔링 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제2호, 2011, pp.186-194.
- [10] 박찬익, “컴퓨터게임 원작 영화의 흥행성에 관한 연구,” 디지털산업정보학회 논문지, 제 13권, 제4호, 2017, pp. 193-199.

## ■ 저자소개 ■



박 찬 익  
(Park Chanik)

2000년 3월~현재  
청운대학교 멀티미디어학과 교수  
1994년 2월  
홍익대학교 산업디자인학과(미술학석사)  
1987년 2월  
서울과학기술대학교 시각디자인학과(미술학사)  
관심분야 : 멀티미디어 콘텐츠디자인,  
게임그래픽, 애니메이션  
E-mail : butterfly9@chungwoon.ac.kr

논문접수일 : 2018년 06월 01일  
게재확정일 : 2018년 06월 08일