

# 웹툰 기반 스낵애니메이션 콘텐츠의 장면전환 유형 분석

김석래<sup>1</sup>, 김경주<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>인제대학교 멀티미디어학부 교수, <sup>2</sup>가톨릭관동대학교 미디어콘텐츠학부 초빙교수

## An Analysis of the Transition Type of Webtoon based Snack Animation Content

Suk-Rae Kim<sup>1</sup>, Kyoung-Joo Kim<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Professor, Division of Multimedia, Inje University

<sup>2</sup>Adjunct Professor, Division of Media Content, Catholic Kwandong University

요 약 새로운 콘텐츠 소비경향의 하나로 스낵컬처라는 용어가 보편화되면서 다양한 관련 콘텐츠들이 대중들에게 소개되고 있는 최근의 상황이다. 본 연구는, 대표적 스낵컬처 콘텐츠라고 할 수 있는 웹툰의 파생콘텐츠라고 할 수 있는 웹툰 기반 스낵애니메이션에 대한 분석연구로, 영상에서 공간과 시간의 변화를 만들어줌으로서 보는 이에게 스토리의 이해를 돕는다는 측면에서 그 중요성이 큰, 장면전환 기법의 유형별 사용빈도를 알아보는 것을 연구의 주요 목적으로 한다. 이를 위해, 대표적 스낵애니메이션 플랫폼인 네이버의 플레이 웹툰에 탑재된 콘텐츠를 전수조사하여 각 유형별 장면전환 기법의 사용빈도를 산출한 후에 이를 바탕으로 분포도를 작성하여 샷의 구성적 관점에서 분석결과를 도출하고 고찰하는 일련의 과정을 통하여, 아직은 관련연구가 미흡한 스낵애니메이션 콘텐츠에 대한 또 하나의 기초자료를 제공할 수 있었다는 점에, 연구의 의의가 있다고 판단된다.

주제어 : 스낵컬처, 웹툰 기반 스낵애니메이션, 장면전환 기법, 사용빈도, 기초자료

Abstract In these days, the term 'snack culture' has been popularized as on of the tendency of new content consumption, and various related contents are introduced. This study is an analytical study related to the snack animation content based on the webtoon which can be considered as a representative snack culture content. The Purpose of this study is to investigate the frequency of use of transition techniques, which are importance for viewer to help to understand story by making space and time change in the moving image. To do this, I analyzed the each type of transition technique about the whole contents of NAVER's play webtoon, which is representative snack animation platform. Then I derived and contemplated the result of the analysis with a viewpoint of composition of shot. Through this process, I think this study could provide another basic data about snack animation contents which are not been studied enough yet.

Key Words : Snack Culture, Snack Animation, Transition Technique, Frequency of Use, Basic Data

\*This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2017S1A5B8066096)

\*Corresponding Author : Kyoung-Joo Kim(kyoungjookim@alum.calarts.edu)

Received August 19, 2019

Revised September 24, 2019

Accepted November 20, 2019

Published November 28, 2019

## 1. 서론

### 1.1 연구의 배경 및 목적

매스미디어(Mass media)로 통칭된 기존의 미디어가 네트워크(Network)와 컴퓨팅(Computing)을 기반으로 한 뉴미디어로 재편[1]되고 있는 요즘, 이를 기반으로 한 다양한 형태의 콘텐츠가 지속적으로 대중들에게 소개되고 있으며, 콘텐츠의 소비성향 또한 새로운 형태를 보이고 있다. 특히 시공간의 제약을 덜 받고 스낵을 먹듯이 짧은 시간에 즐길 수 있는 문화콘텐츠[2]를 의미하는 스낵컬처라는 용어는 뉴미디어의 환경아래에서 새로운 형태의 콘텐츠를 소비하는 대중의 성향을 잘 보여주는 하나의 용어라고 할 수 있다.

2007년 잡지 와이어드(Wired)가 문화콘텐츠 시장에서 간단하게 소비할 수 있는 포맷이 본격화될 것이라는 예견으로 내놓은 단어인 스낵컬처[3]는 모바일 디바이스가 대중화 되면서 짧은 길이, 개인 중심, 쌍방향적 요소, 그리고 캐주얼 콘텐츠라는 모바일 문화콘텐츠가 지닌 특성에 부합하는 다양하고 새로운 형태의 관련콘텐츠들이 선보이고 있으며, 산업적으로도 그 가치를 인정받고 있다.

대중에게 익숙한 스낵컬처 콘텐츠의 하나인 웹툰의 경우, 정보통신산업진흥원 보고서에 의하면 지난 2018년 9000억에 육박하는 시장규모까지 성장, 2020년에는 1조원에 달하는 시장규모가 될 것으로 예측되고 있다는 점[4]에서, 이제 스낵컬처 문화를 대표할 수 있는 콘텐츠로서 안정적인 위치에 올라섰다고 할 수 있다.

스낵컬처 콘텐츠로서 웹툰이 지닌 강점은 하나의 독립된 콘텐츠로서 산업적, 문화적 가치를 지닌다는 점과 함께, 웹툰을 기반으로 한 스낵애니메이션의 예와 같이 스낵컬처 환경 하에서 다양한 파생콘텐츠를 재생산하는 OSMU(One source multi use)의 원천 콘텐츠로서 또한 그 가치를 인정받고 있는 점[5]이라 할 수 있다.

본 연구는, 스낵컬처 환경에서 새로운 콘텐츠이면서, 또한 대표적 스낵컬처 콘텐츠인 웹툰의 파생콘텐츠라고도 볼 수 있는 웹툰 기반 스낵애니메이션 콘텐츠를, 영상의 최소단위인 샷(Shot)의 관점에서 분석한 연구이다. 다양한 형태의 프레임 활용이 가능한 웹툰이 동일한 형태를 지닌 연속된 프레임들로 구성된 애니메이션 영상으로 변환이 되었을 때, 어떠한 장면전환 기법을 적용하여 시공간의 변화를 보는 이에게 전달하고 있는지, 그 적용의 빈도를 분석해 봄으로써 짧은 러닝타임(Running time)

이라는 제한을 가진 스낵애니메이션 영상의 특성을 샷의 관점에서 파악하고 그 결과를 논의하여 개선점들을 제시함과 동시에, 관련연구가 미흡한 스낵컬처 콘텐츠에 대하여 기초연구를 진행해 본다는 것에 목적과 의의를 두고 연구를 진행하였다.

### 1.2 연구범위 및 방법

연구의 배경과 목적에서 언급한 것과 같이, 최근 콘텐츠에 대한 새로운 소비성향의 하나로 스낵컬처가 대중화되면서 다양한 콘텐츠들이 생산되고 있을 뿐만 아니라, 포털사이트들을 중심으로 스낵컬처 환경에서 우위를 점하기 위하여 새로운 플랫폼 제작에 애를 쓰고 있는 상황이다[6]. 본 연구는 기존의 애니메이션 영상과 달리 스낵컬처 콘텐츠로서 5분 내의 짧은 러닝타임을 지닌 웹툰을 기반으로 한 스낵애니메이션[7] 작품들, 특히 시장에서 가장 선호도와 인지도가 높은 스낵애니메이션 플랫폼이라고 할 수 있는 네이버의 플레이 웹툰(Play webtoon)에서 서비스가 되었던 13개 작품, 총 282화를 대상으로, 영상에서 시간과 공간의 변화를 표현하기 위해 활용된 장면전환 기법의 적용빈도를 분석하고자 한다.

연구방법은, 먼저 영상제작 시 샷의 관점에서 장면전환 기법의 필요성을 바탕으로 대표적 장면전환 기법의 유형, 7가지를 요약하는 것으로 본 연구의 이론적 배경이 되는 장면전환에 대하여 간략히 선행조사를 진행하였다.

이후 분석연구 부분은 크게 두 개의 장으로 구성, 첫 번째 장에서는 본 연구의 분석대상으로 선정된 웹툰 기반 스낵애니메이션 콘텐츠의 선정과정과 명확한 분석결과 도출을 위해 설정한 분석기준에 대한 내용을 중심으로 기술을 하였으며, 두 번째 장에서는 전체적인 분석 과정을 간략히 언급하고 이에 준하여 분석을 진행한 후, 각각의 과정에서 도출된 결과들을 표를 활용하여 정리한 뒤에 최종적으로 각 장면전환 기법에 대한 백분율 수치를 산출하고 분포도를 구성하여, 최종적으로 분석결과와 고찰의 내용을 기술하였다.

다음의 Fig. 1은 위에서 언급한 연구의 범위와 과정을 요약한 것으로, 선행연구와 분석연구의 전체적인 흐름을 보여주는 그림이다.

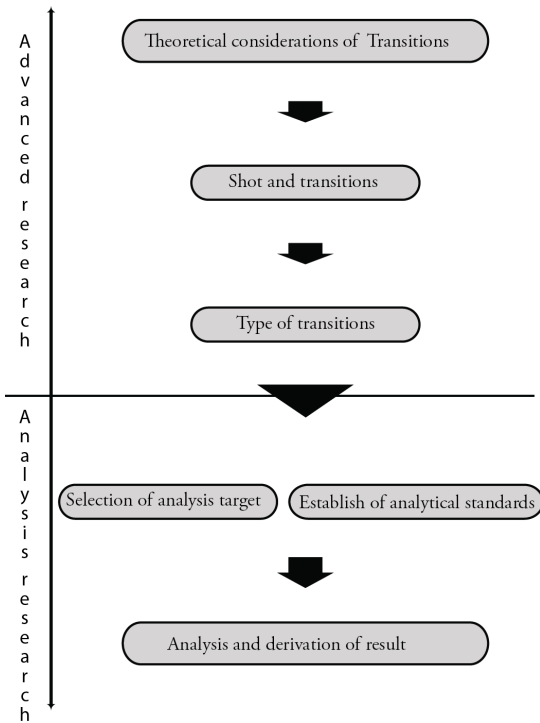


Fig. 1. Research procedure

## 2. 장면전환이란?

### 2.1 샷과 장면전환

샷이란 용어는 사전적으로 영상을 구성하는 가장 기본적인 단위를 의미하는 것으로, 영화나 애니메이션 작업 시, 카메라가 작동하여 멈추는 순간까지 촬영된 것을 말하는 영상의 최소단위[8]라 하겠다. 따라서 일반적으로 우리가 접하는 영상은 편집과정에서 샷에서 불필요한 부분을 잘라내고 난 나머지인 컷(Cut)의 조합이라는 말이 정확한 말인긴 하나, 영상의 최소단위인 샷들의 조합이라고 이야기해도 크게 문제가 없다고 할 수 있다. 이런 이유로 영상의 흐름이 보는 이에게 자연스럽게, 또는 부자연스럽게 전달되느냐의 문제는 결국 각각의 샷을 어떻게 연결해서 영상의 흐름을 표현하느냐의 문제라고도 할 수 있을 만큼, 영상에서 샷의 개념이 가지는 의미는 중요하다고 볼 수 있다.

이처럼, 화면을 구성하고 표현하는데 있어 중요한 영상의 최소단위인 샷을 이해하는 관점은 일반적으로 크기, 카메라 움직임, 장면전환, 그리고 카메라 앵글, 이렇게 크게 네 개의 접근을 통해 이루어지는데, 본 연구와 관련

있는 장면전환의 경우에 가장 중요한 목적은 스토리 구조를 가지고 있는 영상에서 시간과 공간의 변화를 만들어줌으로서 보는 이에게 스토리의 이해를 돕는다는 측면에 그 중요성이 있다고 할 수 있으며, 이를 위해 장면전환 시 논리적이거나 조형적인 타당성이 있어야만[9] 영상의 흐름을 관객이 이해하는데 용의하다고 하겠다.

### 2.2 장면전환 기법의 유형

영상에서 시간과 공간의 변화를 표현하기위해 사용되는 장면전환 기법은 크게 일곱 가지 정도의 유형으로 구분할 수가 있다. 각각의 유형을 간략히 요약, 정리하면 다음과 같다.

- (1) 점프컷(Jump cut) : 컷을 자연스럽게 연결하는 것이 아닌, 의도적으로 컷의 연결을 부자연스럽게 연결, 시간이나 공간의 흐름을 흐뜨리면서 장면을 전환하는 기법[10]을 말한다.
- (2) 매치컷(Match cut) : 매치디졸브(Match dissolve)로도 불리는 매치컷은 비슷한 화면구성을 가진 두 개 샷의 대상물을 이용하여 이의 변환을 통해 자연스럽게 장면을 전환하는 기법[11]으로, 자연스러운 전환을 위해서는 화면 속에서 변환되는 대상물의 형태와 위치가 동일하여야 한다.
- (3) 아이리스(Iris) : 고전적 장면전환의 하나로, 일반적으로 원형의 형태로 화면을 점차 어둡게 하여 보는 이의 주의를 집중시키면서 장면을 전환하는 기법을 말하는 것으로, 전통적으로는 원형의 형태를 활용하나, 영상의 흐름에 맞춰 다양한 형태를 사용하여도 크게 문제가 없다.
- (4) 와이프(Wipe) : 아이리스와 같이 고전적 장면전환의 하나로, 앞의 장면이 밀리거나 지워지면서 새로운 장면으로 전환이 되는 기법으로, 방향은 수평, 수직, 대각선 등, 작업자가 원하는 다양한 방향으로 전환이 가능하다.
- (5) 디졸브(Dissolve) : 오버랩(Overlap)이라고도 불리는 디졸브는 두 개의 샷을 겹치게 함으로서 자연스럽게 장면을 전환하는 것으로, 가장 흔하게 쓰이는 장면전환 기법의 하나이며 자연스러운 전환을 위해서는 화면구도의 시각적 이해와 함께 겹쳐지는 프레임 수의 고려가 매우 중요하다.
- (6) 페이드 인/아웃(Fade in/out) : 어두운 화면에서 점차 화면을 밝게 하는 페이드 인과 밝은 화면에서 점차 화면을 어둡게 하는 페이드 아웃으로 구분이 되며, 보편적으로 씬(Scene)의 시작이나 씬의 마지막에 사용함으로써 장소나 시간을 전환하는 기법[12]을 말한다.

(7) 변형(Transformation) : 하나의 장면에서 특정 피사체의 형태적 변형을 보여주는 것으로서, 앞에서 요약, 정리한 여섯 개의 장면전환, 즉 두 개 이상의 샷들을 연결하여 시간과 공간의 변화를 보여주는 장면전환 기법과는 그 개념이 약간 다르나, 장면이 변화한다는 측면에서 장면전환의 하나로 볼 수도 있으며, 경우에 따라서 변형을 장면전환이 아닌 컴퓨터 그래픽을 활용한 시각적 효과로 분류하는 관련문헌들도 있다.

### 3. 분석대상 선정과 분석 기준 확립

#### 3.1 분석대상 선정

먼저 웹툰 기반 스낵컬처 콘텐츠의 장면전환 분석을 위한 분석대상을 선정하기 위한 1차 작업으로, 현재 웹툰 및 웹툰을 기반으로 한 파생콘텐츠들을 서비스 하고 있는 사이트들을 대상으로 하여 이용자 수를 기반으로 한 선호도 순위를 조사하였다. 조사결과, 네이버가 유, 무료 서비스를 통틀어 2017년 8월 이후부터 현재까지 전체 1위를 지속적으로 유지하고 있으며, 조사를 마무리한 시점인 2019년 4월 기준으로 순방문자를 의미하는 UV(Unique visitors) 수치가 47.29%로 2위를 차지한 레진코믹스의 UV 수치 14.19%보다 3배 이상의 높은 선호도[13]를 보인다. 이 점에서, 웹툰 파생콘텐츠인 웹툰 기반 스낵컬처 콘텐츠의 장면전환 분석에 가장 부합하는 사이트로 판단되어, 네이버를 분석을 위한 사이트로 선정하여 연구의 범위를 1차적으로 한정하였다.

1차 선정된 네이버를 근간으로 최종 분석대상인 콘텐츠(작품)의 선정을 위해, 네이버에서 웹툰 기반 스낵컬처 중심의 콘텐츠를 서비스하는 플랫폼인 플레이 웹툰에 탑재된 콘텐츠에 대한 전수조사를 실시하였다. 조사기간은 네이버에서 서비스를 시작한 2017년 9월 20일부터 1차 서비스가 종료된 시점인 2019년 3월 18일까지 전 기간을 포함함으로써, 조사결과에 대한 신뢰도를 높일 수 있도록 하였다.

조사결과, 총 26개 콘텐츠에서 화수로는 총 580화가 스낵컬처 콘텐츠로써 서비스가 된 것으로 조사되었으며, 이를 가지고 리뷰영상, 명대사 소개영상 등을 제외한 본 연구와 관련이 있는 웹툰을 기반으로 한 스낵컬처 콘텐츠들만을 따로 분류, 형식별로 구분하고 각 형식에 해당되는 콘텐츠의 관련내용들을 정리하여 다음의 Table 1과 같이 목록화 작업을 진행하였다.














Table 1. contents in play webtoon : webtoon based

Form (base on webtoon)	Title of the work(chanel)	
Animation (13works)	Gaoo and the lovers	Analysis target
	Gigigoegoe	
	She is a Vampire!	
	Noblesse	
	A Bittersweet Life	
	University diary	
	The Sound of your Heart	
	James on the hill	
	Woman baths report	
	Brother is here	
	Wonjoomin's horror cartoon	
	Leemalyen series	
	3-Second Strip	
Web drama (1work)	Brothers are peaceful today	Except
Game ads (4works)	Hero cantare	
	Let's dog run	
	Super string	
	Guardians of the Video Game	
Webtoon review video (3works)	Want to know that toon	
	Shishi toon toon	
	Chunam chunyo	

위의 표에 대하여 부연설명을 덧붙이면, 웹툰을 기반으로 한 스낵컬처 영상콘텐츠는 크게 애니메이션, 드라마, 게임광고, 그리고 리뷰영상, 이렇게 크게 네 개의 형식으로 분류할 수 있으며, 본 연구의 분석대상으로 최종 선정한 웹툰 기반 애니메이션은 전체 웹툰 기반 콘텐츠 18개 작품들 중 13개 작품으로 72%(소수점 둘째자리 반올림)를 차지, 적어도 현시점에서 웹툰 기반 스낵컬처 영상콘텐츠의 경우에 애니메이션 형식을 차용한 콘텐츠에 대한 선호도가 높다는 것을 확인할 수 있었으며, 대표성 측면에서 웹툰 기반 스낵애니메이션 콘텐츠로 표본을 한정하여, 본 연구를 진행하는 것에 무리가 없다는 점을 또한 확인할 수 있었다.

다음의 Table 2는 최종 선정된 13개 작품들의 리스트와 분석과정에서 백분율 수치를 산출하는데 변수로서 고려가 필요한 관련항목들인 편수(화수)와 평균 러닝타임을 작품별로 조사, 정리한 표로써, 해당 작품의 장르 구분은 사이트에서 작품 검색 시, 검색되는 모든 장르를 조사하여 표에 수록한 것이다.

Table 2. Final list of content for analysis

Work(chanel)		# of vol	Genre	Average running time
	Gao and the lovers	20	Daily life, Gag	2:10
	Gigigoegoe	20	Thriller	2:53
	She is a Vampire!	25	Drama, Fantasy	2:41
	Noblesse	7	Fantasy	4:24
	A Bittersweet Life	23	Daily life, Gag, Drama, Emotion	1:51
	University diary	50	Daily life, Gag	1:24
	The Sound of your Heart	12	Daily life, Gag	2:44
	James on the hill	20	Gag	2:01
	Woman baths report	20	Gag	1:16
	Brother is here	40	Gag	0:55
	Wonjoomin's horror cartoon	15	Thriller, Gag	3:36
	Leemalbyen series	20	Daily life, Gag	2:13
	3-Second Strip	10	Gag	0:51

### 3.2 분석 기준 확립

앞의 본문에서 분석대상으로 최종 선정된 웹툰 기반 스낵애니메이션 13개 작품에 대한 장면전환 기법의 유형별 분석을 진행하기에 앞서, 보다 명확한 분석결과의 도출을 목적으로 분석과정과 관련하여 다음과 같이 세 개의 기준들을 설정하였다.

첫째, 기본적으로는 앞의 2.1 장면전환 기법의 유형 부분에서 정리한 7개의 장면전환 기법을 기준으로 분석을 진행하나, 페이드인/아웃의 경우에는 인/아웃이 동시에 적용 되는 경우와 인, 또는 아웃이 단독으로 적용된 경우, 총 세 개의 하부유형을 두고 분석토록 한다.

둘째, 분석대상으로 선정된 13개 작품, 총 282화의 모든 영상의 샷들에 대하여 전수조사를 진행, 분석과정에 대한 신뢰성을 담보토록 한다.

셋째, 작품별 화수의 차이가 최소 7화에서 최대 50화로 큰 편차가 있으며, 작품별 평균 러닝타임 또한 최소 51초에서 최대 4분 24초로 편차가 존재(Table 2 참조)하기 때문에, 이 두 가지 요소들의 편차를 제어하기 위해 개별 작품에 해당되는 각각의 장면전환 기법에 대한 백분율 수치를 우선 낸 후, 각 작품의 개별 통계치를 가지고 다시 한 번 13개 작품을 모집단으로 한 백분율을 계산하는 방법으로 수치 산출을 진행함으로써 산출된 수치에 대한 신뢰성을 확보하도록 한다.

## 4. 분석과정과 분포도를 통한 결과분석

### 4.1 분석과정 요약

분석과정은 크게 세 개의 단계별 과정에 의하여 진행을 하였으며 각각의 과정별 내용을 요약하면 다음과 같다.

첫 번째로, 13개 작품의 화수별 장면전환 분석표를 작성하여, 분석이 필요한 282화의 모든 영상을 리뷰하면서 해당되는 장면전환 기법에 표시를 하는 식으로 1차 분석과정을 진행하였다.

두 번째로, 1차 분석과정에서 시간적으로 한눈에 장면전환 기법의 파악이 힘든 경우, 영상 편집 프로그램을 활용하여 해당 영상을 프레임별로 분석하여 해당되는 장면전환 기법을 세밀히 확인하고 규정하는 2차 분석과정을 진행하였다.

마지막으로, 분석된 1, 2차 분석과정을 통해 개별 작품의 화수별 장면전환 기법에 대한 횟수를 파악한 후에 작품별 백분율 통계수치를 산출하고, 이 수치들을 취합하여 전체 13개 작품들을 모집단으로 하는 백분율 통계 수치를 다시 산출, 이를 가지고 분포도를 구성하여 최종 분석결과를 도출하고 고찰하였다.

### 4.2 분석

앞에서 기술한 분석과정 요약 부분에 준하여, 우선 개별 작품의 모든 영상들을 리뷰, 다음의 Table 3의 예, '원주민공포만화(Wonjoomin's horror cartoon)'와 같이, 각 화수별로 영상에 적용이 된 장면전환 기법의 횟수를 표기하는 방식으로 분석대상인 13개 작품들에 대한 분석을 진행하였다.

Table 3. Example of analysis table for transition type

Work	Vol	Transition type								
		Ju	Ma	Ir	Fade			Di	Wi	Tr
					I/O	I	O			
Wonjoomi's horror cartoon	1	.	.	.	2	2	2	2	.	.
	2	.	.	1	2	1	.	2	.	.
	3	.	.	.	1	1	.	20	1	.
	4	.	.	.	1	2	.	5	.	.
	5	.	.	.	2	.	2	7	.	.
	6	.	.	.	1	1	.	5	.	.
	7	.	.	.	.	1	1	.	.	.
	8	.	.	.	.	2	.	8	.	.
	9	.	.	.	1	1	.	5	.	.
	10	5	.	.	.	.	.	.	1	.
	11	3	.	.	.	.	.	.	.	.
	12	.	.	.	1	1	.	.	.	.
	13	1	.	.	.	1	2	.	2	.
	14	1	.	.	.	1	.	.	.	.
	15	.	.	.	.	1	1	1	.	.
Total #		10	0	1	11	15	8	55	4	0

위 예를 포함하여 13개 작품에 대한 분석과정 상 특이 사항에 대한 설명을 덧붙이면, 와이프의 경우에는 새로운 샷이 밀려들어와 이전의 샷을 없애면서 장면전환을 이루는 전통적인 방식 외에 아래의 Fig. 2와 같이 새로운 샷이 밀려들어와 화면이 3분할, 또는 2분할되면서 새로운 샷을 구성하는 것도 와이프 기법을 사용한 장면전환으로 간주하였다. 시각적으로 디졸브와 단순 컷 연결의 구분이 모호한 경우에는 편집프로그램을 활용하여 겹치는 프레임의 유무를 기준으로 최소 4프레임 이상의 프레임이 겹치는 경우에 한하여, 디졸브로 간주하여 분석을 진행하였다.



Fig. 2. Example of wipe transition

다음으로, 앞에서 제시한 앞의 Table 3의 예와 같이 개별 분석된 13개 작품, 총 282회에 해당되는 영상들에 적용이 된 장면전환 기법의 횟수를 통합하여, 하나의 표에 작품별 횟수와 전체 횟수를 확인할 수 있도록 정리하였다.

Table 4. Result of transition analysis by work

Work	Transition type								
	Ju	Ma	Ir	Fade			Di	Wi	Tr
				I/O	I	O			
Gaoo and the lovers	0	0	0	6	0	4	4	4	0
Gigigoegoe	1	0	0	30	8	37	6	0	0
She is a Vampire!	7	1	0	16	5	27	21	0	0
Noblesse	0	0	0	22	3	7	4	0	0
A Bittersweet Life	25	0	0	0	0	0	1	0	0
University diary	3	0	0	3	1	0	8	3	0
The Sound of your Heart	12	0	3	0	1	0	7	3	0
James on the hill	6	0	0	8	3	4	4	0	0
Woman baths report	0	0	0	3	1	4	4	4	0
Brother is here	0	0	0	3	9	1	1	0	0
Wonjoomin's horror cartoon	10	0	1	11	15	8	55	4	0
Leemalbyen series	8	0	0	5	1	0	12	9	0
3-Second Strip	2	1	0	0	0	0	6	0	0
Total #	74	2	4	107	47	92	133	27	0

분석의 마지막 단계로, 정리된 작품별 장면전환 기법의 적용횟수를 가지고 개별 작품의 장면전환 기법별 백분율 수치를 산출한 후, 각 작품의 개별 통계 수치를 활용하여 전체 13개 작품에 대한 백분율 수치를 다시 한번 계산하는 방식으로, 작품별 화수와 평균 러닝타임의 편차가 고려된 장면전환 기법별 백분율 수치(소수점 둘째자리 반올림)를 산출하여 다음의 표, Table 5와 같이 정리하여 분석과정을 마무리 하였다.

Table 5. Total percentage by transition type

Work	Transition type								
	Ju	Ma	Ir	Fade			Di	Wi	Tr
				I/O	I	O			
Gaoo and the lovers	0	0	0	33.3	0	22.2	22.2	22.2	0
Gigigoegoe	1.22	0	0	36.6	9.8	45.1	7.3	0	0
She is a Vampire!	9.1	1.3	0	20.8	6.5	35.1	27.2	0	0
Noblesse	0	0	0	61.1	8.3	19.4	11.1	0	0
A Bittersweet Life	96.2	0	0	0	0	0	3.8	0	0
University diary	16.7	0	0	16.7	5.6	0	44.4	16.7	0
The Sound of your Heart	46.2	0	11.5	0	3.8	0	26.9	11.5	0
James on the hill	24	0	0	32	12	16	16	0	0
Woman baths report	0	0	0	18.8	6.3	25	25	25	0
Brother is here	0	0	0	21.4	64.3	7.1	7.1	0	0
Wonjoomin's horror cartoon	9.6	0	1.0	10.6	14.4	7.7	52.8	3.8	0
Leemalbyen series	22.9	0	0	14.3	2.9	0	34.3	25.7	0
3-Second Strip	22.2	11.1	0	0	0	0	66.7	0	0
% of whole works	19.1	1.0	1.0	20.4	10.3	13.7	26.5	8.1	0



### 4.3 분포도를 통한 분석결과 및 고찰

분석결과를 도출하기 위해, 먼저 산출된 백분율 수치를 가지고 다음과 같이 분포도를 작성하였다.

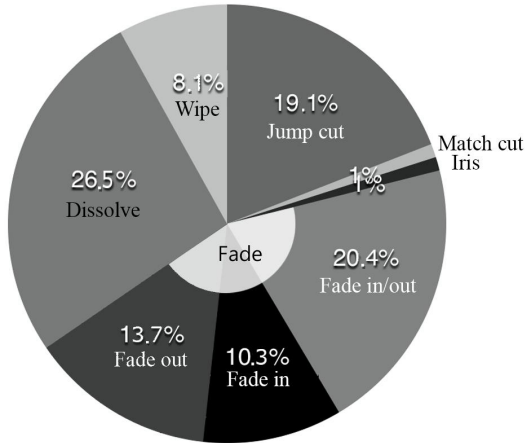


Fig. 3. Distribution by transition type

작성된 분포도에서 알 수 있듯이, 장면전환 기법 중 페이드(인/아웃, 인, 아웃 포함) 기법의 활용이 44.4%의 비중을 차지, 다른 장면전환 기법과 비교하여 상대적으로 매우 높은 적용빈도를 보이는 것을 알 수 있다. 그 다음으로 디졸브와 점프컷의 적용이 26.5%, 19.1%의 사용빈도를 보이고 있으며, 그 외 와이프와 매치컷, 그리고 아이리스의 적용빈도는 10% 미만, 컴퓨터 그래픽 기술의 활용이 수반되어야 하는 변형의 경우에는 0%로 그 적용 사례가 없었다는 것을 알 수 있다. 이러한 결과를 가지고 백분율 수치들을 조합해보면 페이드, 디졸브를 적용한 장면전환이 70.5%를 차지, 적어도 본 연구의 분석대상인 스토리 애니메이션 콘텐츠에서는 이 두개의 유형들이 영상에서 주된 장면전환 기법들로 활용이 되었다고 요약할 수 있다.

이러한 분석결과들을 가지고 샷의 구성적 측면에서 그 내용을 고찰, 정리하면 다음의 세 가지로 요약할 수 있다.

첫째, 가장 많이 사용되어진 페이드와 디졸브 기법은 이야기를 함축하거나 시공간의 변화를 표현할 때, 영상 편집 단계에서 가장 손쉽게 적용할 수 있는 장면전환 기법으로써, 추가 프레임의 작업 없이 원작인 웹툰의 스토리 이미지들만으로도 그 적용을 가능하다. 따라서 웹툰의 내용을 5분 내의 짧은 영상으로 담아낸다는 측면으로만 본다면 가성비적인 측면에서 적절한 선택이었다고 볼 수도 있다. 그러나 70.5%의 비중에서 알 수 있듯이 시공간의 변화를 페이드와 디졸브에 지나치게 의존함으로써 같은 형식의 장면전환 기법이 반복적으로 노출, 영상의 단조로

움을 지나치게 유발한다는 점에서 웹툰을 스토리 애니메이션 형태로 전환시키면서 이야기의 흐름에 맞는 장면전환 기법의 선택적 적용이 아닌, 정적 이미지를 동적 이미지로 바꾸는 것에 일차적인 목적을 두고 콘텐츠가 제작된 것으로 추론할 수가 있다.

둘째, 점프컷을 통한 장면전환이 다수 이루어진 부분은, 프레임과 프레임 사이의 간극이 어쩔 수 없는 존재하는 웹툰을 원작으로 하였다는 점에서 보면 어느 정도 감안할 수 있는 부분이기도 하다. 그러나 영상 안에서 잦은 점프컷을 통한 장면전환은 보는 이에게 자칫 스토리 전달의 단절을 야기할 수 있다는 점에서 그리 바람직한 샷의 구성은 아니라고 생각된다. 따라서 웹툰 기반 스토리 애니메이션이 샷의 구성적 부분에서 보다 완성도 있는 영상콘텐츠가 되기 위해서는 추가적인 샷들을 첨가함으로써 급격한 샷의 크기 변화나 시공간의 변화를 어느 정도 보완할 필요가 있을 것으로 생각된다.

마지막으로, 다른 장면전환 기법과 비교하여 극명하게 적은 비중을 차지한 매치컷, 아이리스, 그리고 변형의 경우, 상대적으로 다른 장면전환 기법들과 비교하여 화면의 구성적인 부분과 그래픽 효과적인 부분들에 대한 사전 계획과 그에 상응하는 추가 프레임들에 대한 작업이 있어야만 그 적용이 가능하다는 점에서, 주로 웹툰의 원본 스토리 이미지들을 활용하여 영상매체로의 전환을 취하고 있는 현재의 웹툰 기반 스토리 애니메이션 콘텐츠들에서는, 시간적 비용적인 측면에서 그 적용이 제한적이었을 것으로 추론할 수 있으나, 보다 완성도 높은 콘텐츠의 제작과 영상미의 다양성 측면에서 본다면, 이 부분 또한 보완의 필요성이 제기된다고 할 수 있다.

## 5. 결론

이상과 같이, 국내의 대표적 스토리 애니메이션 플랫폼이라고 할 수 있는 플레이 웹툰에 소개된 웹툰 기반 스토리 애니메이션 콘텐츠에 대하여, 영상에서 보는 이에게 시공간의 변화와 때론 특정 상황의 감정을 보다 명확히 전달할 목적으로 사용되는 장면전환 기법의 적용빈도를 분석한 후에 그 내용을 고찰해 보았다.

오늘날 스토리컬처가 콘텐츠를 소비하는 새로운 형태로 부각되면서 짧은 시간 내에 소비가 가능한 다양한 형태의 콘텐츠들이 대중들에게 소개되고 있는 상황에서, 이미 검증된 스토리컬처 콘텐츠인 웹툰을 기반으로 한 스토리 애니메이션 또한 OSMU를 근간으로 한 콘텐츠의 확장이라는

측면에서 본다면 분명 긍정적 요소를 가지고 있는 콘텐츠라고 할 수 있다. 그러나 장면전환 기법의 활용이라는 본 연구결과를 바탕으로 웹툰 기반 스토리 애니메이션을 바라본다면, 장면전환 기법이 영상의 완성도를 높이는 수단으로써 적재적소에 적용이 되었다고 말하기는 힘들 것 같다. 물론 상하, 또는 좌우로 프레임을 스크롤 할 필요가 없다는 점에서 보다 손쉽게 원작인 웹툰을 영상으로 접할 수 있다는 부분과, 웹툰을 포함한 만화라는 매체가 지닌 글과 이미지라는 두 가지 중요한 전달 장치[14]이외에 대사나 사운드효과와 같이 사용자의 몰입도를 높일 수 있는 요소들이 추가되었다는 부분에서는 어느 정도 원작인 웹툰과의 차별화가 이루어졌다고 볼 수도 있다. 그러나 매체 전환 시 원천 콘텐츠가 지닌 문화적 경제적 가치가 변환된 콘텐츠에서 또한 지속된다는 보장이 없다는 점[15]에서 생각해 본다면, 웹툰을 기반으로 한 스토리 애니메이션은 아직 완성형 콘텐츠가 아닌 보완할 여지가 많이 남겨져 있는 현재진행형 콘텐츠라고 판단된다. 따라서 웹툰 기반 스토리 애니메이션이 하나의 콘텐츠로서 가치를 인정받기 위해서는, 본 연구의 분석기준인 장면전환 기법을 포함하여 샷의 구성적인 부분에서 영상매체가 지닌 장점들을 극대화할 수 있도록 원천매체인 웹툰이 지닌 장점을 효과적으로 보존하면서 또한 신선함을 사용자에게 줄 수 있는 다양한 시도들이 지속적으로 이루어져야 할 것으로 사료된다.

마지막으로 진행된 연구가 네이버의 플레이 웹툰이라는 플랫폼을 중심으로 진행되었던 바, 플랫폼의 성격이나 특성이 연구에 반영되었을 수도 있기에 분석결과가 모든 웹툰 기반 스토리 애니메이션 작품들에 해당된다고는 단언할 수 없다. 그러나 비슷한 유형의 콘텐츠를 서비스하는 다른 플랫폼과 비교하여 플레이 웹툰이 지닌 영향력 또한 무시할 수 없다는 점에서, 본 연구의 결과가 스토리 콘텐츠 관련 기초연구의 하나로써 일정부분 의의를 가질 수 있을 것으로 생각되며, 후속되는 관련연구에 작은 보탬이 될 수 있기를 희망한다.

## REFERENCES

- [1] S. J. Kim. (2016). Basic Study on Snack Culture. *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, 17(1), 77.
- [2] <https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense>
- [3] C. Y. Joo. (2013). *Hunger society*. Gyeonggi-do: Geulhangari.
- [4] National IT industry promotion agency. (2017). *Study on globalization strategy of webtoon platform*. Chungcheongbuk-do. National IT industry promotion agency.
- [5] Y. S. Song. (2012. 8. 27.). The present state and characteristics of the webtoons and the way of activating the webtoons based OSMU. *Koccafocuss*, 57(9), 05-18
- [6] <http://www.webdaily.co.kr/view.php?ud>
- [7] <https://www.yna.co.kr/view/AKR20170920121800033>
- [8] Y. U. Park. (2006). *Understanding storyboard*. Seoul : Dongyangbooks.
- [9] J. M. Kim. (2012). A Change in Appreciator's Sensitivity According to Scene Transition in Image Editing. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 18(2), 60.
- [10] Y. W. Park. (2006). *Understanding storyboard*. Seoul: Dongyangmungo sangsanggongbang.
- [11] Jeremy Vineyard. (2010). *Setting up your shots*. Seoul: Vizandbiz.
- [12] S. H. Ryu & J. K.. Na. (2004). *Storyboarding techniques*. Seoul: Books and people jungle press.
- [13] [www.webtoonguide.com/ranking](http://www.webtoonguide.com/ranking)
- [14] W. S. Lee & K. H. Yoon. (2007). A Study of the Direction on Wordless Comics Inflection as the Transition. *The Korea Society of Cartoon & Animation Studies*, 12(12), 14.
- [15] H. K. Han. (2015). A Study on Webtoon's OSMU Strategy for Enhanced Profitability: Focused on the Case of Welcome to convenience Store. *The Korean Journal of animation*, 11(3), 151-171.

### 김 석 래(Suk-Rae Kim)

[상위]



- 2004년 3월 : 미국 Savannah college of art and design, Computer art(MFA)
- 2016년 2월 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사수료
- 2007년 2월 ~ 현재 : 인제대학교 멀티미디어학부 교수
- 관심분야 : 3D animation, Character design, 3D printing
- E-Mail : deani4@inje.ac.kr

### 김 경 주(Kyoung-Joo Kim)

[상위]



- 2015년 5월 : 미국 California institute of the art, Experimental animation(MFA), Integrated media(MFA)
- 2017년 9월 ~ 현재 : 가톨릭관동대학교 미디어콘텐츠학부 초빙교수
- 관심분야 : Animation, Game design, Interactive media
- E-Mail : kyoungjookim@alum.calarts.edu