

장르에 따른 웹툰의 공간 표현 특성 연구

네이버 웹툰 장르 구분을 기준으로

A study on the expression characteristics of webtoon according to genre

Naver Webtoon based on genre classification

주 저 자 : 김영찬 (Kim Young Chan) 경희사이버대학교 IT융합디자인학부 겸임교수
chanidao@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2024.3.512>

접수일 2024. 08. 25. / 심사완료일 2024. 09. 04. / 게재확정일 2024. 09. 09. / 게재일 2024. 09. 30.

Abstract

Webtoon is a cartoon implemented in a digital virtual world, and its narrative structure and expression method are similar to cartoons, but unlike cartoons based on paper media, it is based on digital media, that is, mechanical operation of a monitor and mouse, and touch of tablets and smartphones. Based on screen manipulation, it provides more diverse usability and experiences, such as vertical scrolling, time concept, sound, animation effects, division of cells, use of CG, generalization of color use, and augmented reality. Here, romance, fantasy, and comic/gags were selected among the various genres of webtoons, and the backgrounds were compared and analyzed to reveal that the use of the background was different for each genre. In other words, romance mainly uses realistic backgrounds to enhance the realism and immersion of the love story, fantasy mainly uses unrealistic backgrounds to provide an experience of a world that cannot be experienced in reality, and comic/gags are based on the words of the characters and a brief and simplified background is used to draw attention to the action. This can be said to effectively provide the experience of love, the experience of this world, and the control of unexpectedness that each genre pursues. The background does not simply represent a place, but functions as a device to reinforce the purpose and atmosphere of the genre.

Keyword

webtoon(웹툰), genre(장르), background(배경)

요약

웹툰은 디지털 가상 세계에 구현된 만화로서 그 서사 구조와 표현 방식에서 만화와 유사하지만, 종이 매체에 기반한 만화와 달리 디지털 미디어에 기반함으로써, 즉 모니터와 마우스의 기계식 조작, 태블릿과 스마트폰의 터치스크린 조작을 기반으로 수직 스크롤, 시간 개념, 음향, 애니메이션 효과, 칸의 구분, CG사용, 컬러 사용의 보편화, 증강현실 등 보다 다양한 독서 경험을 제공하고 있다. 여기서는 웹툰의 여러 장르 중에서 로맨스, 판타지, 코믹/개그를 선택해 그 배경을 비교·분석함으로써 각 장르별로 배경의 활용이 각기 다름을 밝혔다. 다시 말해 로맨스는 사랑 이야기의 현실감과 몰입감을 강화하기 위해 현실적인 배경을 주로 사용하고, 판타지는 현실에서 경험할 수 없는 세계에 대한 경험을 제공하기 위해 비현실적인 배경을 주로 사용하며, 코믹/개그는 등장인물의 말과 행동에 주목할 수 있도록 간략·간소화된 배경을 사용하고 있다. 이는 각 장르가 추구하는 사랑의 경험, 이 세계의 경험, 의외성의 통제에 대한 경험을 효과적으로 제공하기 위해서라 할 수 있다. 다시 말해 배경은 단순히 장소를 재현하는 것이 아니라 각 장르의 목적과 분위기를 강화하기 위한 장치로서 사용되고 있는 것이다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구의 목적과 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 미디어로서 웹툰의 발전 과정
- 2-2. 웹툰의 매체적 공간과 표현적 공간 특성

3. 웹툰의 장르별 배경 특성 분석

- 3-1. 웹툰 장르와 배경의 관계
- 3-2. 웹툰의 장르 구분과 배경 요소
- 3-3. 웹툰의 장르별 배경 분석

4. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경

‘만화가 여러 장면의 그림을 잇고 대화를 삽입해 만든 이야기라면,¹⁾ ‘웹툰은 이러한 만화를 디지털 세계에 연재하는 만화를 의미한다.²⁾ 다시 말해 웹툰은 만화를 디지털 가상 세계에 구현한다는 점에서 만화와 그 서사 구조나 표현 방식이 비슷하지만, 종이 매체에 기반한 만화와 달리 웹툰은 디지털 미디어에 기반한다는 점에서 그 형식과 내용에 차이가 있다.³⁾ 또한 댓글·조회수·모작을 통한 참여와 캡처·펌질을 통한 공유 등을 통해 작품 외적으로도 독자와 상호작용하며 자신만의 디지털 문화 환경을 구축해 나간다는 점도 그만의 고유한 특징이라 할 수 있다.⁴⁾ 이는 웹툰의 표현 방식이 만화와 유사한 이유임과 동시에 웹툰이 만화와 다른 자기만의 고유한 표현 방식을 발전시키고 그 영역을 확장해 나가는 원인이 되고 있다.

웹툰 시장의 성장으로 인해 웹툰에 대한 연구도 증가하고 있다. 현재(2024.08.22.) KCI에 ‘웹툰’으로 등재된 논문은 총 864건으로 분야별로는 인문학 252건, 사회과학 126건, 자연과학 3건, 공학 63건, 의학학 1건, 농수해양 1건, 예술체육 272건, 복잡학 145건이다. 2017년 연구에 따르면 그 주제 또한 상업모델, 연출, 작법, 개별 작가 및 작품론, 장르 간 연관성, 장르 성격, 주제 및 소재, 교육, 웹툰 독자, 연구사, 비교문화, 노동조건, 콘텐츠 개발 등으로 다양하다.⁵⁾

하지만 이러한 연구 중 상당수는 인문학에 기반한 스토리텔링과 주제 분석, 문화 비평, 공학에 기반한 기술 개발 및 통계 분석 등에 치중되어 있다. 다시 말해 실제 웹툰 제작은 캐릭터 디자인, 배경과 원근법, 컬러 테크닉, 실무 제작 툴 관련 실용서 등을 읽고 현장에서 직접 실무를 익힌 작가들에 의해 경험적으로 이루어지고 있으며, 웹툰의 서사 구조와 표현 방식 등 제작과

관련된 학술 연구는 미미한 수준에 머물러 있다.

특히 Deep Toon, Tooning Magic AI, Gilip Studio, Naver painter, GON 등의 AI 기반 웹툰 제작 툴들이 실무 현장에 변화를 불러오고 있는 현 상황에서 이러한 변화를 이해하고 발전시키기 위해서는 웹툰에 대한 기초적인 이론 정립과 함께 서사와 작화 등 실제 제작과 관련된 연구가 이루어질 필요가 있다.

1-2. 연구의 목적과 방법

웹툰은 만화처럼 그림으로 풀어나가는 이야기다. 즉 서사와 작화라는 요소로 이루어진다. 여기서는 웹툰을 구성하는 서사 구조와 표현 방식 중 장르와 배경의 관계를 분석했는데, 장르는 서사 구조에 있어 독자가 경험할 수 있는 가장 큰 특징이고, 배경은 이야기의 공간 형성, 즉 이야기의 분위기를 형성하는 근간이기 때문이다. 장르와 배경의 관계를 비교·분석하는 것은 웹툰에 있어 이야기와 이미지의 관계를 밝히고 웹툰을 실제 제작하는데 도움이 될 것이다.

본 연구는 먼저 미디어적 관점에서 웹툰의 발전 과정을 살핀 후, 다시 웹툰의 매체적·공간적 특성을 살펴 웹툰과 만화의 차이를 구분한 후, 장르와 배경의 관계를 고찰하고, 각 장르별 배경의 시각적 특징을 비교·분석해 장르에 따라 배경의 특징이 결정됨을 밝혔다. 연구의 소재는 웹툰 이용자 중 84.0%가 이용하는 네이버 웹툰에서 선별했다.⁶⁾

2. 이론적 배경

2-1. 미디어로서 웹툰의 발전 과정

웹툰은 2003년 다음 ‘만화 속 세상’에 강풀이 ‘순정 만화’를 연재하면서 시작되었다는 견해가 지배적이다. 하지만 박인하는 1998년 권윤주가 ‘스노우캣’에 연재한 일상툰을 웹툰의 시작으로 보고 있다.⁷⁾ 나무위키는 최초의 웹툰을 애릭 밀리킨(Eric Millikin)의 ‘Witches and Stitches’(1985)로 국내 최초의 웹툰을 한희작의 ‘무인도’(1996)로, ‘웹툰’ 용어를 만든 사람으로는 한정해를 소개하고 있다.⁸⁾

1) 표준국어대사전 / 만화 (2024.08.12.)
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do>

2) 표준국어대사전 / 웹툰 (2024.08.12.)
<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=%EC%9B%B9%ED%88%B0>

3) 전현지, 웹툰의 차별성에 따른 웹믹 개념설정연구, 애니메이션연구, 2008, p.203

4) 박기수, 웹툰 스토리텔링·변별적 논의를 위한 몇 가지 전제, 애니메이션연구, 2015, p.45, 54

5) 안상원, 웹툰 연구의 현황과 전망, 대중서사연구, 2017, pp.33-60

6) 「2023 만화 이용자 실태조사」, 한국콘텐츠진흥원, 2023, p. v

7) 박인하, 한국 웹툰의 개성, 『웹툰 1』, 커뮤니케이션 북스, 2021, pp.7-14

초기 웹툰은 만화와 그 표현 방식에 별다른 차이가 없었다. 웹툰을 웹상에 그려진 만화로 인식했기에 신문에 연재되던 박광수의 ‘광수생각’(1999), 양영순의 ‘아색기가’(2001) 등을 그대로 웹상에 업데이트했고, 그것이 웹툰으로 여겨졌다. 심승현의 ‘피페포포 메모리즈’(2000)나, 정철연의 ‘마린블루스’(2001) 등에서 웹툰과 만화 사이에 OSMU(one source multi use)적 특성이 발견되는 것도 당시 웹툰과 만화에 대한 이해가 단순했기 때문이다.

웹툰은 디지털 미디어에 기반한다는 점에서 곧 자신에게 적합한 표현 형식을 만들어내기 시작했다. 강풀의 ‘순정만화’(2003)처럼 기존 만화 형식을 웹에 맞춰 변형하거나, 곡백수의 ‘트라우마’(2003), 워나-심윤수의 ‘골방환상곡’(2005)처럼 수직 스크롤 방식을 시도 했던 것이다. 다만 당시 수직 스크롤 방식은 웹툰의 콘텐츠 양, 즉 길이가 짧아 그 특징과 가능성을 온전히 발견하거나 활용하지 못하고 있었다.

웹툰이 자신만의 고유한 표현 형식을 만들어가던 시기에도 기존 만화 형식의 웹툰은 여전히 연재되고 있었다. 다만 허영만의 ‘식객’(2004)처럼 기존 출판만화를 그대로 웹상에 올리는 방식보다는, 양영순의 ‘덴마’(2016)나 윤태호의 ‘이끼’(2015)처럼 웹툰과 출판만화 시장을 동시에 겨냥하는 방식이 주를 이루었다.

하지만 2010년대를 전후로 웹툰은 점차 순끼의 ‘치즈인더트랩’(2010)이나 꼬마비의 ‘살인자안감’(2011)처럼 자신만의 고유한 표현 형식을 갖추기 시작했다. 웹툰의 수직 스크롤 방식은 시간 개념, 애니메이션 효과, 칸의 구분, CG사용, 컬러 사용의 보편화 등과 함께 웹툰만의 고유한 형식으로 자리잡았고,⁹⁾ 웹툰의 이야기 전개 자체에도 영향을 주면서 스크롤의 속도 변화와 이에 따른 크리티컬 씬의 연출 등을 고려하게 되었다.¹⁰⁾

웹툰은 디지털 미디어의 멀티미디어적 특성을 적극 활용하기 시작했다. 즉 모니터와 마우스의 기계식 조작, 태블릿과 스마트폰의 터치스크린에 기반한 수직 스크롤에 더해 음향과 애니메이션 등, 디지털 기술 기반의 새로운 독서 형태를 만들어낸 것이다.¹¹⁾ 특히 스마

트폰 디바이스를 활용한 스마트툰은 증강현실 등을 이용해 독자에게 생동감 넘치는 경험을 제공하고 있다.¹²⁾ 현재 웹툰은 AR·VR 등을 기반으로 새로운 발전을 모색하고 있다. 다시 말해 웹툰은 만화와 유사하면서도 만화와는 다른 고유의 표현 형식을 만들어가고 있으며, 그 범위와 종류도 날로 다양해지고 있다.

2-2. 웹툰의 매체적 공간과 표현적 공간 특성

웹툰은 웹상에 구현된 만화라는 점에서 만화와 유사한 서사 구조와 표현 방식을 지니고 있지만, 종이 매체에 기반한 만화와 달리 웹툰은 디지털 미디어에 기반하고 있다는 점에서 그 제작과 소비 방식에 변화를 가져오고 있고 그 간극도 점차 벌어지고 있다.

만화는 여러 페이지들을 한 권의 책으로 묶어 한 장 한 장 넘겨 가며 읽어야 한다. 책이 발명되기 이전의 두루마리와 달리 페이지와 페이지가 구분되어 있어 원하는 페이지를 찾아 펼치기 쉽다는 장점이 있지만, 페이지가 늘어날수록 부피와 무게도 늘어난다는 단점이 있다. 만화책이 보통 A5 판형에 2cm 두께를 한 권으로 삼아 연재가 길어질수록 권 수를 늘려온 것은 물리적으로 손에 들고 읽기 편한 사이즈와 무게를 고려한 결과다.

만화는 무한한 공간을 표현할 수 있지만, 일단 그려진 후에는 만화책이라는 물리적 공간, 즉 한정된 공간 안에 고정되고 축적된다. 만화책을 벗어날 수 없고, 만화책이라는 형태로 책장에 쌓이게 된다.

만화가 그려지는 공간, 즉 페이지 또한 만화의 형태를 제약하고 규정한다. 페이지는 대략 3×4 비율로 5~7개의 수평 단으로 나누어지며 각 단은 다시 3~4개의 칸으로 분할된다. 이야기는 이 칸을 따라 전개되기에 시선도 자연스럽게 (한국에서는) 좌에서 우로, 위에서 아래로 이동하며, 한 페이지가 끝나면 다음 페이지로 이동하는 지그재그 방식이 된다. 칸은 각 페이지 안에서 장면의 의미와 중요도에 따라 길거나 짧은 사각형, 마름모꼴 형태로 그림을 담아내며 또는 펼침면으로 와이드한 장면을 연출하기도 한다.

반면 웹툰은 디지털 디스플레이의 고정된 화면 안에서 마우스휠을 굴리거나 화면을 위아래로 터치하는 방식으로 칸이 움직인다. 시선은 디스플레이 화면에 고정

8) 나무위키 / 웹툰 (2024.08.12).
<https://namu.wiki/w/%EC%9B%B9%ED%88%B0>

9) 정규하, 윤기현, 웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구, 만화에니메이션연구, 2009, pp.5-19

10) 최보람, 노선, 박진완, Scroll Tracking 실험을 통해 분석한 웹툰의 연출 기법, 디지털디자인학연구, 2012, pp.33-42

11) 『웹툰 10년사_국립중앙도서관 ‘올 웹툰’전』, 국립중앙도서관, 2014, pp.6-8

12) 전경란, 스마트툰의 특징에 대한 연구, 애니메이션연구, 2018, pp.176-194

되고 손가락만 움직여 디지털 가상 세계의 무한한 공간을 유람하는 것이다. 원칙적으로는 상·하 좌우·전·후로 그림을 움직일 수 있지만, 앞뒤로만 돌아가는 마우스휠의 기계적·물리적 특성으로 인해 대다수의 웹툰은 수직 스크롤 방식의 평면 상하 이동을 전제로 제작된다. 하지만 태블릿이나 스마트폰이 터치식 디스플레이를 사용하고 이들이 한 손가락을 사용한 상하좌우 움직임이나 두 손가락을 이용한 줌인·아웃, 즉 전후 움직임 모두 가능하다는 점에서 지금과 달리 수평 좌우 이동방식이나 입체 이동방식이 개발되어 대중화될 가능성도 여전히 남아 있다.

웹툰은 디지털 가상 세계에 표현된다는 점에서 무한한 공간을 표현할 수 있다. 만화 또한 그림 안에서 무한한 공간을 표현할 수 있지만, 그 공간이 책과 페이지라는 물리적 공간 안에 고정된다는 한계를 가지고 있다면, 웹툰은 만화와 비교해 무한한 공간을 제공할 수 있다. 100×100cm 크기의 도큐먼트에 광대한 우주를 그려 넣은 후, 16×8cm 크기의 스마트폰 화면을 움직여가며 우주를 감상할 수도 있고, 이 그림을 줌인·아웃으로 확대·축소시키면서 작은 화면 안에 우주 전체를 담아 감상할 수도 있는 것이다.

디지털 디스플레이는 기본적으로 멀티미디어라는 점에서 웹툰에 다양한 효과를 적용할 수 있다. 화면을 이동·확대·축소하거나 3D공간을 구축하는 것은 물론이고, 각 칸에 음향이나 애니메이션 효과를 추가하여 보다 생동감 있는 장면을 연출할 수도 있다. 만화가 잉크 비용 등의 문제로 컬러를 자유롭게 사용하지 못하는 것과 달리 웹툰은 이 또한 자유자재로 사용할 수 있다.

다시 말해 웹툰은 콘텐츠의 양이 늘어남에 따라 그 부피와 무게가 늘어날 수밖에 없는 만화책과 달리 작은 스마트폰 안에 무한한 공간과 방대한 데이터를 담아낼 수 있고, 멀티미디어로서 다양한 시각적 효과를 보여줄 수 있으며, 특히 작품이 게재된 페이지 안에서 작가와 독자의 소통이 실시간으로 이루어질 수 있다는 점에서 만화가 지니지 못한 매체적, 표현적 자유와 확장성을 지니고 있다.

주목할 것은 이러한 차이에도 불구하고 만화와 웹툰 모두 이야기 전개에 기본 형식으로 '칸'을 사용한다는 점이다. '칸'은 영화의 '컷'과 같은 기능을 한다. 영화의 '컷'이 연속적이라면 웹툰의 '칸'은 비연속적인 연속성을 가진다. 마치 스타카토와 같은 움직임을 통해 이야기를 전개해 나가는 것이다.

칸은 전체 서사 중 일정 시간과 공간을 분리·배열하

여 이야기를 전개하는 역할을 한다.¹³⁾ 페이지를 분할해 이야기를 담아내는 과정, 즉 칸과 칸의 배치와 구성을 통해 이야기 전개의 완급을 조절하는 것이다. 예를 들어 칼을 내려치는 장면을 여러 칸으로 나누어 붙임으로써 마치 슬로우모션을 보는 것 같은 효과를 연출하거나, 산이 그려진 칸 옆에 도시가 그려진 칸을 배치함으로써 마치 순간이동을 한 것처럼 장면을 전환할 수 있다. 또한 칸의 형태를 정방형으로 나열해 이야기를 무난하게 전개하거나 날카로운 예각 형태의 칸을 삽입해 긴장감을 불러일으킬 수도 있다. 칸은 그 배치와 구성을 통해 정지된 만화를 마치 영화와 같은 극적 매체로 변화시킬 수 있다. 일본 초기 만화가 영화 같은 만화를 추구했던 것도,¹⁴⁾ 칸이 가지고 있는 연출적 특성 때문이었다.

칸은 이야기를 전개하고 그 완급을 조절한다는 점에서 시간적 표현 요소라 할 수 있지만, 또한 칸의 형태, 칸에 그려지는 그림을 통해 공간을 만들어낸다는 점에서 공간적 표현 요소라고도 할 수 있다. 칸 안에 그려지는 배경이나 인물의 배치는 그 자체로 공간을 형성하며, 칸 안에서 칸 밖으로 나가는 인물이나 사물은 평면의 이미지에 공간감을 불어넣는다. 이러한 특성과 활용은 만화와 웹툰 모두 동일하다.

만화와 웹툰은 둘 다 칸을 사용해 이야기를 전개한다는 점에서 그 표현 방식이 유사하지만, 각각 페이지와 화면이라는 서로 다른 미디어를 사용한다는 점에서 차이를 보이기도 한다. 만화는 각 페이지 별로 칸의 크기와 모양을 다양하게 구성할 수 있으며, 한 페이지나 펼침 페이지를 한 칸으로 삼아 와이드한 장면을 연출할 수도 있다. 반면 웹툰은 수직 스크롤 방식으로 화면을 길게 이어갈 수 있지만, 한 방향으로 한 칸씩 배치하는 현재의 배치 방식은 다양한 칸의 조합을 어렵게 하고 수직으로 넓게 펼쳐진 장면의 연출 또한 불가능하게 만들고 있다.¹⁵⁾

3. 웹툰의 장르별 배경 특성 분석

3-1. 웹툰 장르와 배경의 관계

13) 손해령, 웹만화의 공간 활용에 관한 연구, 기초조형학 연구, 2009, pp.269-270

14) 오쓰카 에이지, 신정우 역, 『영화식 만화 만들기』, 북바이북, 2022, PP.35-200

15) 손해령, Op. cit., 2009, pp.271-275

웹툰은 그림으로 그려진 이야기라는 점에서 만화는 물론 소설이나 영화 같은 다른 분야처럼 그만의 서사 구조를 지니게 된다. 사실 서사(narrative)가 ‘사건’과 ‘사건의 재현’이라는 점에서 우리가 이 세계를 바라보고 경험하는 방식, 이 세계 속에서 살아가는 방식 자체가 서사라 할 수 있으며,¹⁶⁾ 따라서 우리가 만들어내는 모든 것에는 우리가 만들어낸 서사가 스며들 수밖에 없다.

서사 구조는 아리스토텔레스가 『시학』에서 이를 시작-중간-결말의 통합적 플롯으로 분석한 이후,¹⁷⁾ 선형적 서사, 비선형적 서사, 액자식 서사, 순환적 서사, 병렬적 서사, 점층적 서사, 회고적 서사, 의식의 흐름 등 다양한 형식으로 발전해 왔다. 이 중 만화는 연재가 길어질수록 각각의 에피소드들이 점차 하나의 주제로 모이고, 감추어진 비밀을 풀어내는 장대한 이야기 구조, 즉 모자이크 서사로 발전하는 경향이 있는데 이는 웹툰에서도 마찬가지다.

물론 웹툰은 그 고유의 미디어적 특성으로 인해 만화와는 사뭇 다른 방식으로 서사를 풀어나간다. 서사를 담아내는 표현 방식을 칸의 구성, 칸의 형태, 칸의 구도, 그림체로 구분할 때, 칸의 구성은 페이지 안에 여러 칸을 배치하는 것으로, 페이지의 형태에 따라 배치의 형태도 달라진다는 점에서 웹툰과 만화를 구별 짓는 가장 큰 요소라 할 수 있다. 3×4 비율의 페이지에 칸을 구성할 때와 수직으로 무한히 이어지는 페이지에 칸을 구성할 때의 전체적인 배치는 그 목적과 기능에 따라 각기 달라질 수밖에 없기 때문이다. 특히 페이지를 넘기며 이야기가 진행되는 만화는 페이지와 페이지 사이에 끊김이 발생하기에 이야기의 전개와 칸의 구성도 이 끊김에 맞춰 이루어진다.

반면 웹툰은 시선의 끊김 없이 페이지가 아래로 무한히 이어진다. 이는 긴 호흡으로 한 번에 이야기를 풀어나갈 수 있다는 점에서 장점이지만, 또한 수직 스크롤 방식으로 인해 한 방향으로만 이야기가 진행되고 이에 따라 칸의 배치가 단순해질 수 있다는 점에서 단점이기도 하다.

칸의 형태에도 차이가 발생하는데, 만화의 칸이 한 페이지 안에서 다양한 형태로 구성되는 것과 달리 웹툰의 칸은 도큐먼트가 수직으로 길게 늘어지면서 대부

분 단순한 시각 형태를 띠게 된다. 단순화를 피하기 위해 칸의 크기나 위치에 변형을 주기도 하지만, 수직 스크롤 방식이 지닌 강력한 일방향성에 맞춰 칸을 전개하다 보면 그 모양을 다양하게 변형하기가 어렵다.

칸의 구성이나 형태와 달리 그 구도, 즉 칸 안에서의 구도는 자유롭다. 웹툰이 인터랙티브한 표현에 특화되어 있다 해도, 기본적으로는 만화와 같이 평면에 그려지는 그림이기에 그 구도 또한 만화와 같은 자유도를 가지게 되는 것이다.

웹툰이 만화처럼 평면 이미지를 중심으로 이야기를 전개해 나간다는 점에서, 웹툰의 그림체는 그 웹툰만의 개성을 만들어내는 가장 중요한 요소로 기능한다. 독자들은 그림체를 통해 작가와 장르를 구분할 정도로 그림체는 웹툰의 핵심적 요소다. 여기서 주목할 것은 이러한 그림체가 작가 고유의 스타일, 더 나아가 장르적 특성을 따라간다는 점이다.

장르(genre)란 박물학의 분류 용어에서 파생된 개념으로, 각각의 제제나 내용, 형식에 따라 공통의 특징을 지닌 작품군을 의미한다.¹⁸⁾ 만화나 웹툰에서는 로맨스, 판타지, 액션, 일상, 개그, 스릴러 등 독자의 관심을 받는 작품군들이 일정한 분류 기준 없이 각각의 장르를 형성하는 경향이 있다. 장르가 형식적 분류이고 분류에 대한 일정한 틀이 없다는 점에서 ‘장르 소설’ 같은 경멸적 용어가 사용되기도 하지만,¹⁹⁾ 현실을 일정한 틀로 명확하게 구분 짓는 것 자체가 불가능하다는 점에서, 특히 웹툰 장르의 경우 독자의 관심 정도에 따라 장르가 형성되거나 소멸한다는 점에서 독자의 구성과 관심도를 보여주는 척도가 된다.

웹툰은 각 장르에 따라 그만의 분위기를 가지고 있는데, 이는 붓 터치와 질감, 표현 방식 등을 통해 형성된다. 작가의 그림체가 그 작가만의 고유한 개성을 형성한다면 장르는 보다 넓은 범위에서 각 장르만이 가지는 시각적 특징을 공유한다. 다시 말해 로맨스는 연인의 애틋하고 애절한 사랑이 중심이 되기에 현실적이고 낭만적인 그림체로 묘사되고, 판타지는 비현실적인 세계를 배경으로 이야기가 전개되기에 상상력에 기반한 초현실적인 묘사가 요구되며, 개그는 예상치 못한 이야기 전개와 허를 찌르는 대화가 중심 되이기에 간결하면서도 익살스런 묘사가 주를 이루게 된다.

장르는 그림체를 결정하고, 그림체는 웹툰의 무드와

16) 브론웬 토머스, 황인성 역, 미디어 내러티브와 스토리텔링, 컬처북, 2023, pp.13-20

17) 아리스토텔레스, 박문재 역, 『시학』, 현대지성, 2021, pp.33-34

18) 윤병로, 조건상, 강우식, 문학개론, 성균관대학교 출판부, 2001, p.46

19) 브론웬 토머스, Op. cit. 2023, pp.173-188

튼, 즉 장르의 분위기를 강화시킨다. 이는 웹툰이 이야기가 진행되는 세계와 인물을 구체적인 이미지로 형상화하면서 이를 시각적으로 스타일링하기 때문이다. 다시 말해 추상성에 기반한 소설이 풍부한 상상력을 필요로 한다면, 이미지에 기반한 웹툰은 강렬하고 구체적인 직관적 경험을 선사하는 것이다.

이러한 그림체는 크게 인물과 배경으로 구성되는데, 인물이 얼굴과 머리 스타일, 체형, 표정, 몸짓, 의복, 사용하는 도구 등으로 자신의 캐릭터를 형성한다면, 배경은 현재 이야기가 진행되고 있는 시간과 장소를 설명함으로써 몰입감을 강화시킨다. 주인공이 집에 있는지, 거리에 있는지, 학교나 사무실에 있는지, 복잡한 도시에 있는지 황량한 들만에 있는지를 보여줌으로써 인물들이 언제 어디서 무엇을 어떻게 하고 있는지를 확인할 수 있게 해주고, 더 나아가 그 분위기를 느낄 수 있게 해주는 것이다.

물론 모든 칸에 배경이 그려지는 것은 아니다. 배경의 가장 중요한 기능은 인물이 어디에 있고 어떤 상황에 처해 있는지를 설명하는 것이기에, 배경이 설정된 후에는 배경에 대한 묘사가 없어도 인물들이 그 장소에 머물러 있다고 간주 되어 생략되기도 한다. 또한 원근법으로 인물들을 그릴 경우 인물들의 배치 자체가 원근감(공간감)을 만들기에, 즉 이 자체가 배경이 되기에 따로 배경을 넣지 않는 경우도 있다. 배경은 그리는데 많은 시간과 노력이 들어가기에 장르나 연출 방식에 따라 자주 생략된다. 특히 배경을 고의적으로 제거해 인물과 주제를 부각시키는 무배경 연출의 경우,²⁰⁾ 그 효과가 탁월해 자주 사용된다.

그럼에도 배경은 극 전체의 분위기와 이야기 전개에 필수적인 요소다. 디지털 제작물 나아가 AI 제작물 등이 보편화되면서, 배경 제작에 들어가는 시간과 노력, 비용이 많이 절감되었다고는 해도, 그만큼 절약된 자원을 다시 웹툰에 쏟아붓는 것은 배경이 지닌 시각적 효과가 그만큼 강력하기 때문이다. 이로 인해 과도한 작업량에 허덕이는 작가들의 상황은 앞으로도 지속될 전망이다.²¹⁾

3-2. 웹툰의 장르 구분과 배경 요소

20) 이용수, 만화에서 무배경이 유발하는 참여적 사유에 관한 담론, 일러스트레이션 포럼, 2023, pp.88-90

21) 오세규, 강주영, CartoonGAN 알고리즘을 이용한 웹툰 배경 이미지 생성에 관한 연구, 한국빅데이터학회지, 2022, pp.175-177

3-2-1. 웹툰의 장르 구분

웹툰(만화) 장르는 일정한 기준 없이 독자의 관심과 호응에 따라 구분되는 경향이 있다. 이를 정리하려는 노력이 없는 것은 아니지만, 웹툰을 보는 관점, 장르에 대한 견해, 관련 이론들이 다양한 데다 장르의 파괴와 트렌드의 변화 등 웹툰 시장 또한 끊임없이 변화기에 이를 일정한 틀로 정형화시키기 쉽다. 예를 들어 무협은 기준에 따라 액션이나 사극, 판타지에 속할 수도 있으며, 로맨스도 판타지에 속하거나 판타지를 그 하위 분야로 둘 수 있는 등 각 장르의 경계와 상하 위계는 관점과 기준에 따라 얼마든지 변할 수 있다.

이로 인해 웹툰 장르는 업계 공통의 분류체계 없이 웹툰 플랫폼에 따라 다양하게 분류되고 있는데, 여기서는 이 중 몇몇 분류를 살펴보고 이를 바탕으로 연구에 필요한 장르를 추출할 것이다.

[표 1]은 한국만화박물관,²²⁾ 네이버 웹툰,²³⁾ 다음 웹툰,²⁴⁾ 그리고 서은영·한상정의 연구²⁵⁾를 정리한 것이다.

[표 1] 웹툰 플랫폼 별 장르 구분

웹툰 플랫폼	장르 구분
한국만화도서관	직업-직장 / 드라마 / 요리 / 로맨스 / 학원 / 액션 / 역사고전 / 무협 / 군사전쟁 / 범죄-추리 / SF / 판타지 / 스포츠 / 예술 / 취미-오락 / 코믹-개그 / 공포 / 카툰 / 학습만화 / 보고서 / 해외원서
네이버 웹툰	로맨스 / 판타지 / 액션 / 일상 / 스릴러 / 개그 / 무협-사극 / 드라마 / 감성 / 스포츠 / 연도별웹툰 / 브랜드웹툰 / 드라마&영화 원작웹툰 / 먼치킨 / 학원로맨스 / 로판 / 게임판타지 / 다크판타지 / 고자극로맨스 / 해외작품 / 2021 최강자전 / 타임슬립 / 2016 최강자전 / 이세계요리 / 2022 최강자전
다음의 웹툰	실시간 랭킹 / 판타지 드라마 / 로맨스 / 학원-판타지 / 로맨스 판타지 / 액션-무협
서은영, 한상정	1. 시사/논픽션 : 시사-풍자, 르포-다큐멘터

22) 한국만화도서관 / 주제별검색 (2024.08.14.)
<http://lib.komacn.kr/search?sp=%27C1%27,%27AC1%27,%27B1%27,%27AB1%27,%27P1%27,%27AP1%27>

23) 네이버 웹툰 / 장르& (2024.08.14.)
<https://comic.naver.com/webtoon?tab=genre>

24) 다음 웹툰 / 랭킹 (2024.08.14.)
<https://webtoon.kakao.com/ranking>

25) 서은영·한상정, 『만화 장르 분류체계 연구』, 애니메이션연구, 2018, p.281

리, 홍보 2. 역사/자서전 3. 일상/유머 : 일상(에세이톤), 유머 4. 학습 : 주제에 따른 분류 5. 직업/전문 : 스포츠, 음식, 기업-산업 6. 공포/추리 7. 로맨스 : 이성애, 동성애 8. 모험/판타지/SF 9. 액션/전쟁 : 무협/액션/전쟁

[표 1]에서 볼 수 있듯, 한국만화도서관의 분류는 취미-오락에 포함될 요리가 따로 구분되고 산업에 관련된 보고서, 해외원서 등이 포함되는 등 장르의 체계와 범위가 모호하다. 네이버 웹툰은 연도별웹툰, 브랜드웹툰, 드라마&영화 원작웹툰과 2026-2021-2022 최강자전 등 장르로 구분할 수 없는 분야를 포함시키는 등 자사의 관심사에 따라 장르를 구분하고 있다. 다음 웹툰은 간략하게 정리되어 있으나, 판타지와 로맨스 위주로 분류되어 구성 자체가 부족하다. 이러한 구분은 형식, 주제, 내용, 상하위 체계 등 그 어떤 기준이나 체계 없이 무작위로 되어 있는데, 독자가 관심을 보이는 부분과 플랫폼이 관심을 가진 분야들이 뒤섞인 결과라 할 수 있다.

서은영과 한상정은 2015년 한국만화영상진흥원에서 진행한 「만화분류체계」를 바탕으로 분류하고 있는데, 이들의 연구는 일관된 분류 기준과 체계를 가지고 종과 목을 분류하고 있으나 그 범위가 넓고 구성이 다소 복잡하며 대중적 관심도를 반영하지 못한다는 단점이 있다.

여기서는 일반적인 장르 분류와 위의 장르 분류를 참고해 종과 목에 따라 상하 위계를 정리하고 이를 다시 대중적 관심도가 높은 분야 별로 묶어 정리했다. [표 02]는 대분류를 통해 웹툰의 형태로 제작되는 타 분야 콘텐츠를 포괄하고, 중분류를 통해 우리가 보통 '웹툰'이라 부르는 분야를 장르별로 구분한 후, 소분류를 통해 각 장르를 구성하는 하위 분야를 분류하는 방식으로 정리한 결과다.

[표 2] 웹툰 장르 분류

대분류	중분류	소분류
역사	정치	
	경제	
	전쟁	
	위인	
	각 주제별 역사	
시사	르포	
	다큐	
	만평	
대중오락	로맨스	이성 / 동성

산업	판타지	과거 / 이세계 / SF
	액션	갱 / 히어로 / 무협 / 스파이
	일상	일상톤 / 에세이톤
	취미	스포츠 / 음식 / 각 주제별 취미
	코믹-개그	
	학원	
	탐정	
	스릴러	
	광고	
교육	홍보	
	보고서	
교육	고전	
	경전	
	각 주제별 학습	

웹툰 이용자가 즐겨보는 장르에는 판타지, 액션, 코믹/개그, 드라마, 현대 로맨스가 있는데,²⁶⁾ [표 2]에서 볼 수 있듯 모두 대중오락에 속해 있다. 여기서는 위의 분류에서 '로맨스, 판타지, 코믹-개그' 총 3개 장르를 선별해 분석을 진행했다.

3-2-2. 웹툰의 배경 요소

웹툰의 배경은 인물이 언제 어디에 있는지를 알려준다는 점에서 이야기 전개의 바탕이 된다. 언제 어디서 어떤 이야기가 진행되는지를 이해하는 데 기본적인 정보를 제공하는 것이다. 보통은 인물이 집에 있는지 거리에 있는지, 학교나 사무실에 있는지, 울창한 숲이나 황량한 광야에 있는지를 보여주지만, 이런 대명사적 공간 외에 이야기의 핵심 장소(현실이나 이야기 속 랜드마크)를 시각화해 이야기의 흐름을 이해하고 예측하는데 중요한 정보를 제공하기도 한다.

작가는 배경을 통해 인물의 행동을 계획하고 공간의 분위기를 형성한다. 인물은 배경의 공간 형태에 따라 산을 오르거나 들판을 달리고 복도를 걷거나 계단을 내려가며, 석양이 지는 광야 같은 배경은 낭만적인 분위기를, 파도가 휘몰아치는 바다 같은 배경은 급박하고 위험한 분위기를 형성한다. 배경 자체로 그만의 분위기를 형성하는 경우도 있지만, 보통은 인물을 둘러싼 배경으로써 인물의 감정, 행동을 더 생동감 있게 강조하는 역할을 한다.

배경은 크게 공간, 색상, 질감으로 구분해 분석할 수 있다. 이는 일반적으로 사용되는 시각적 조형 요소, 즉 형태, 색상, 질감을 배경에 맞게 변형한 것으로, 이들의 조합은 그만의 무드와 톤, 분위기를 형성한다.

26) 한국콘텐츠진흥원, Op. cit., 2023, p. v

공간, 색상, 질감은 다시 그만의 원리와 구성 요소에 따라 다양한 시각적 특성과 개성을 만들어낸다. 공간은 크게 서양식 원근법과 동양식 삼원법으로 그려지는데, 원근법은 1점 투시, 2점 투시, 3점 투시로 구성되고, 삼원법은 고원법, 평원법, 심원법으로 구성된다. 원근법의 1점 투시는 인물의 시점으로 장소를 펼쳐 보여줌으로써 현재 상황을 설명하는 데 유리하고, 2점 투시는 눈에 보이는 대상을 강조해 시선을 집중시키는 데 유리하며, 3점 투시는 위나 아래로 시선을 잡아 당겨 공간감과 생동감을 부여하는데 유리하다. 반면 삼원법은 원경-중경-근경으로 구성되는데, 고원법은 멀리 위를 바라보는 시선으로 동경이나 송고, 예상 등을 표현하는 데 적합하고, 평원법은 정면을 바라보는 시선으로 대상을 있는 그대로 보여주는 서술적 표현에 적합하며, 심원법은 멀리 아래를 바라보는 시선으로 대상에 집중하고 강조하는 관찰적 표현에 적합하다.

색상은 크게 색상, 명도, 채도로 구성되는데, 색상은 각각 자신만의 감성과 상징을 가지고 있으며, 명도와 채도는 각기 밝기와 선명함의 단계를 통해 그림의 분위기를 조절한다. 이들은 배색을 통해 밝고 활기찬 또는 어둡고 차분한 분위기를 만들어낸다. 다시 말해 빨간색은 활기와 정열, 흥분, 강함 등을, 파란색은 차분함과 지적인, 신뢰 등을, 노란색은 발랄함과 생기, 풋풋함을 보여주며, 이들 색상의 배색과 명도, 채도의 조절을 통해 우울함, 활기참, 긴장감 등 다양한 감정과 분위기를 만들 수 있다.

질감의 재현은 쉽지 않는데 나무, 금속, 유리 등 시각적으로 표현하기 쉬운 재료도 있지만, 가죽이나 플라스틱 등 시각적 재현이 어려운 사물도 많기 때문이다. 하지만 사물은 각 사물마다 그 특유의 재질감이 있기에 질감의 표현은 형태를 통해 이루어지고, 또 이를 보조보강하는 차원에서 사용된다. 즉 청바지를 보면 데님 질감이, 자동차를 보면 금속 질감이, 워크맨을 보면 플라스틱 질감이 떠오르기에 이와 비슷한 패턴과 무늬, 색을 입혀 질감을 표현하게 된다.

3-2-3. 웹툰의 장르별 배경 분석

여기서는 웹툰 독자 대다수가 이용하는 네이버 웹툰을 대상으로,²⁷⁾ 2024년 8월 현재 연재되고 있는 작품 중 로맨스, 판타지, 코믹/개그 장르의 작품들을 선별해 그 배경의 시각적 특징을 분석했다.

a. 로맨스

27) 한국콘텐츠진흥원, Op. cit. 2023, p. v

배경은 크게 설명적 기능과 감정적 기능을 수행한다. [그림 1]은 지공의 ‘순결을 그대에게’, 27화,²⁸⁾로서 우측 3칸이 설명적 배경이라면 좌측 9칸은 감정적 배경이라 할 수 있다. 좌측 그림은 1점 투시를 사용함으로써 독자에게 인물이 어떤 장소, 어떤 상황에 처해 있는지를 보여주는 데 반해, 우측 그림은 3점 투시를 사용함으로써 인물들의 말과 행동에 집중하게 만들고 이들의 관계가 형성하는 긴장감을 화려한 공간과 대비시켜 더욱 강화시킨다.



[그림 1] 순결을 그대에게, 27화, 3-9칸

[그림 2]는 은하이의 ‘소꿉친구 컴플렉스’, 22화,²⁹⁾ 첫 장면으로 실재하는 경찰서를 사진으로 찍은 후 디지털 제작 툴을 이용해 변형한 것이다. 1점 투시를 이용해 앞으로 이야기가 전개될 공간을 전체적으로 조망하고 형태와 색상, 질감을 현실적으로 재현해 이야기의 현실감과 몰입감을 강화시키고 있다.



[그림 2] 소꿉친구 컴플렉스, 22화, 1칸

28) 네이버 웹툰 / 순결을 그대에게, (2024.08.23.)
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=821589&no=28&week=thu>

29) 네이버 웹툰 / 소꿉친구 컴플렉스, (2024.08.23.)
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=822640&no=22&week=thu>

첫 장면에 경찰서를 보여줌으로써, 이후 칸에 등장하는 인물들은 자연스럽게 경찰서에 있다고 간주된다. [그림 3]은 각각의 인물들을 부각시켜 이후 이야기가 이들을 중심으로 전개될 것임을 설명함과 동시에 다음 장면에서 자연스럽게 배경을 전환할 수 있게 해준다.



[그림 3] 소꿉친구 컴플렉스, 22화, 2·3·4칸
한 칸씩 배치된 수직 구성을 수평으로 재구성

[그림 4]는 [그림 3]에 이어지는 장면으로 등장인물들이 구체적으로 어느 장소에 있는지를 보여준다. 배경의 묘사가 첫 장면과 같은 수준이기에 극의 전개와 분위기가 일관성을 띠고 있다. 여기서도 전체 상황을 파악할 수 있게 1점 투시로 공간을 펼쳐 보이고 있다. 초점을 흐리고 명도를 높인 배경에 비해 인물을 선명하게 묘사함으로써 시선을 집중시키고 있다.



[그림 4] 소꿉친구 컴플렉스, 22화, 6칸

배경은 독자가 이야기의 전개에 집중할 수 있도록 생략되기도 한다. 이는 단순한 생략이 아니라 생략을 통한 의미의 생성, 즉 여백을 통한 강조라 할 수 있다. [그림 5]의 11칸은 검은색으로 채워졌지만, 이 또한 페이지와 칸을 구별하기 위한 장치로서 사용되었다는 점에서 색이 아닌 생략된 배경, 즉 무배경이라 할 수 있다. 보통 무배경은 17칸처럼 흰색 바탕을 사용하기에, 검은 배경은 보다 강한 강조의 의미를 가진다.



[그림 5] 소꿉친구 컴플렉스, 22화, 11·17칸

로맨스에서는 마치 실재하는 공간을 묘사한 것 같은 배경이 자주 등장하는데, 이는 현장감을 강조해 이야기에 현실감을 부여하기 위한 장치라 할 수 있다. [그림 6] 좌측 보리의 '왕과의 야행', 41화,³⁰⁾ 3칸이나 우측 개의 '시든 꽃에 눈물을', 8화,³¹⁾ 1칸에 묘사된 배경은 현실 공간(과거, 일상)을 그대로 재현하고 있는데, 이를 통해 독자는 마치 그 시간, 그 장소에 있는 것 같은 착각, 즉 현실감과 몰입감을 얻게 된다. 좌측은 채도를 유지하되 명도를 낮춤으로써 밤을 표현하고 우측은 채도와 명도를 올려 밝은 형광빛이 산란하는 실내를 표현하고 있다.



[그림 6] (좌) 왕과의 야행, 41화, 3칸 / (우) 시든 꽃에 눈물을, 8화, 1칸

30) 네이버 웹툰 / 왕과의 야행, (2024.08.23.)
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=817859&no=41&week=mon>

31) 네이버 웹툰 / 시든 꽃에 눈물을, (2024.08.23.)
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=827190&no=8&week=sat>

배경은 장소를 설정·설명할 뿐 아니라 [그림 7]처럼 이야기의 흐름, 전개되는 상황에 대한 분위기를 형성한다. 배경은 1점 투시, 고원법을 적용해 옥좌 뒤편의 텅 빈 공간을 묘사함으로써 대사에 담긴 인물의 걱정스런 마음을 헛헛하게 묘사하고 있다. 전체적으로 낮은 채도가 사용되어 시대적 배경인 옛 과거의 분위기를 연출하고 있다.



[그림 7] 왕과의 여행, 41화, 9칸

배경이 분위기를 담아낼 경우, [그림 8]처럼 3점 투시를 통해 공간감을 부각시키는데, 이는 고원법이나 심원법이 지닌 시선을 통한 감정 표현 방식과도 일맥상 통한다. [그림 7]처럼 로우앵글로 양각된 배경이 숭고(崇高), 즉 감당하기 어려운 타자를 바라볼 때의 감정을 표현한다면, 하이앵글로 부각된 배경은 마치 관찰하는 듯한 시선으로 인물을 바라봄으로서 이야기에 감정을 이입하게 만든다. [그림 8]에서 10칸은 버려진 인물에 대한 안타까움을 19칸은 배덕한 인물에 대한 노여움을 강화시키고 있다. 전체적으로 채도를 낮춰 이아가 지니고 있는 우울한 분위기를 만들어내고 있다.



[그림 8] 시든 꽃에 눈물을, 8화, 10-19칸

로맨스의 가장 큰 장르적 특징은 연애가 진행되는 과정의 현실성과 몰입감이다. 사랑의 시작은 서로 다른 신분이나 국적 등 평범하지 않을 수 있고, 그 결말도 뜬금없는 죽음이나 갑작스런 이별로 마무리 될 수 있지만, 연애의 과정만큼은 그만의 개연성과 설득력을 지녀야 한다. 연인이 서로 사랑하는 과정에서 겪게 되는 사건이나 이에 대한 생각과 행동, 감정에 정당한 이유가 있어야 하는 것이다. 예를 들어 마법사의 마법에 걸려 마법사를 사랑하는 여인의 이야기는 로맨스가 될 수 없다. 로맨스에서 중요한 것은 ‘여인이 마법사를 사랑한다’가 아니라 ‘마법사와 여인이 어떤 사건들을 겪고 이를 어떻게 대처하면서 서로 사랑하게 되는가’이기 때문이다. 현실적 배경은 이러한 과정이 실현가능한 이야기, 즉 우리도 겪을 수 있는 이야기임을 증명하고 이들에 대한 감정이입과 공감대를 형성하는 장치로서 사용된다.

[표 3] 로맨스 장르의 배경 요소 분석

배경 요소	내용	
공간	1점 투시	평원법적 사용, 장소 설명
	2점 투시	등장인물 부각에 사용 (빈도 낮음)
	3점 투시	고원법, 심원법적 사용, 감상 형성
색상	배색	원색에서 중간색 사용
	명도	5~7단계 (1 어둠 - 10 밝음)
	채도	3~7단계 (1 흐림 - 10 맑음)
질감	정도	5~9단계 (1 낮음 - 10 높음)

판타지나 액션 같은 타 장르에서도 연애를 다루긴 하지만, 이들의 연애는 판타지나 액션이라는 주제를 보조하는 서브 역할이기에, 메인 이야기의 분위기를 따라 갈 수밖에 없다.

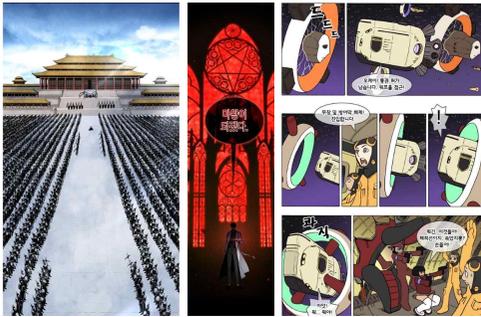
다른 장르도 마찬가지지만, 웹툰의 배경은 주로 1점 투시나 3점 투시로 그려진다. 1점 투시가 장소나 상황을 설명하고 3점 투시가 고원법이나 심원법처럼 극의 분위기를 형성하는데 효과적이는데 반해, 2점 투시는 주로 인물이나 사물을 부각시키는데 특화된 구도이기 때문이다. 즉 공간이나 배경을 만들기 위한 구도가 아니라 특정 대상을 강조하고 그 대상에 시선을 집중시키기 위한 구도이기에 배경의 구도로서 적합하지 않은 것이다.

특히 로맨스에서 2점 투시를 사용할 경우, 그 대상은 인물일 경우가 많은데, 인물은 그 형태와 구조가 복잡하고 만화적으로 과장된 부분이 많아 1점 투시나 2

점 투시로는 그 부피감과 공간감을 표현하기 어렵다. 인물의 복잡한 형태와 구조를 제대로 보여주기 위해서는 3점 투시가 필요하지만, 복잡한 3점 투시를 적용하기 위해서는 1점 투시나 2점 투시보다 많은 시간과 노력, 비용이 들기에 이야기 전개에 핵심적인 배경이 아닐 경우에는 주로 1점 투시가 사용된다.

b. 판타지

판타지는 현실에 없는 세계, 즉 비현실적인 세계를 무대로 이야기가 진행되기에 상상력에 기반한 공간을 창조해야 한다. 하지만 현실에서 비현실적인 공간을 상상하기가 쉽지 않기에 대부분의 판타지는 과거의 특정 시대를 변형하거나 현재의 과학기술을 바탕으로 미래 세계를 만들어낸다.



[그림 9] (좌) 이수라, (중) 전지적 독자 시점, (우) 덴마

판타지는 그 시대나 장소가 특정되지 않기에, 배경의 표현에 있어 자유도가 높다. [그림 10]처럼 고대 제단이나 중세 성당 등을 묘사하면서 필요에 따라 세부 사항을 생략하거나 변형하는 것을 볼 수 있으며, 다른 시대의 양식을 가져와 혼용하는 것도 가능하다.

[그림 9]의 좌측은 류기운, 문정후의 ‘아수라’, 1화,³²⁾ 1칸으로 중국 명청 시대를 변형한 것이고, 중앙은 UMI, 슬리파-C의 ‘전지적 독자 시점’, 217화,³³⁾ 2칸으로 중세 유럽에서 모티프를 따왔으며, 우측은 양영순의 ‘덴마’, 5화,³⁴⁾ 1장으로 미래 우주를 상상의 것이다.

32) 네이버 웹툰 / 이수라, (2024.08.23.)
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=826670&no=1&week=sat>

33) 네이버 웹툰 / 전지적 독자 시점, (2024.08.23.)
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=747269&no=218&week=wed>

34) 네이버 웹툰 / 덴마, (2024.08.23.)
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=119874&no=5&week=finish>



[그림 10] 전지적 독자 시점, 217화, 4-14칸

판타지의 가장 큰 장르적 특징은 현실에 없는 세계, 즉 비현실적인 시간과 공간에서 이야기가 진행된다는 점이다. 따라서 판타지의 배경은 독자에게 이리한 비현실적 세계를 보여주고 그 분위기와 몰입감을 높이기 위해 [그림 11]과 같은 와이드한 장면을 종종 연출한다. 채도가 높지 않은 로맨스와 달리 현실을 재현할 필요가 없다는 점에서 순색이나 형광색 중심의 배색, 높은 명도와 채도를 주로 사용하며, 배경의 바닥 등도 질감을 높여 표현한다.



[그림 11] (좌) 전지적 독자 시점, 217화, 18칸
 (중) 나 혼자 만렙 뉴비, 161화, 41칸
 (우) 역대급 영지 설계사, 149화, 51칸

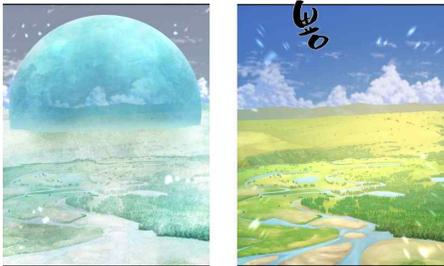
판타지에 있어 배경은 판타지의 세계관을 보여주고 강조함과 동시에 이야기가 전개되고 있는 시간과 장소를 확인할 수 있는 포인트로서 가능하다. 이야기의 무대 자체가 현실에 없는 장소, 즉 창조된 장소이기에, 독자가 이 생경한 세계에서 길을 잃지 않기 위해서는 이야기 전개에 전환점이 되는 장소를 특정하고 그 장소만의 개성을 부여할 필요가 있다.

[표 4] 판타지 장르의 배경 요소 분석

배경 요소		내용
공간	1점 투시	평원법적 사용, 장소 설명

	2점 투시	등장인물 부각에 사용
	3점 투시	고원법, 심원법적 사용, 감상 형성
색상	배색	형광색에서 원색 사용
	명도	5~10단계 (1 어둠 - 10 밝음)
	채도	5~10단계 (1 흐림 - 10 맑음)
질감	경도	3~5단계 (1 낮음 - 10 높음)

[그림 11] 좌측 UMI, 슬리파-C의 '전지적 독자 시점', 217화, 18칸은 감독자가 마왕으로 레벨업하는 장소로서 웅장하고 비밀스런 분위기를, 중앙 WAN.Z, 스윙벳의 '나 혼자 만렙 뉴비', 161화,³⁵⁾ 41칸은 진혁 일행이 찾아온 테레사의 저택으로 권위적이고 과시적인 분위기를, 우측 이현민, 김현수의 '역대급 영지 설계사', 149화,³⁶⁾ 51칸은 주인공 일행이 드래곤 티라누스와 만나는 장면으로 신비롭고 환상적인 분위기를 자신만의 개성으로 구축해 내고 있다.



[그림 12] 역대급 영지 설계사, 149화, 35~36칸
수직 구성을 수평으로 재구성

배경은 그 시간과 장소를 보여줌으로써 이야기 전개 의 포인트가 됨과 동시에, 장소의 이동 및 전환을 설명 하는 장치로서 가능하다. [그림 12]는 주인공 일행이 순간이동을 통해 전혀 다른 장소로 이동했음을 단 두 컷으로 표현하고 있다.

35) 네이버 웹툰 / 나 혼자 만렙 뉴비, (2024.08.23.)
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=773797&no=162&week=fri>

36) 네이버 웹툰 / 역대급 영지 설계사, (2024.08.23.)
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=777767&no=154&week=fri>



[그림 13] 나 혼자 만렙 뉴비, 161화, 9-12-60칸

칸은 투시에 따라 인물들을 배치해 공간을 형성하기도 하는데, 이러한 구성은 [그림 13]처럼 그 자체가 배경으로 기능하기도 한다.

인물들의 배치가 배경이 되는 경우가 있듯이, 그 반대의 경우도 있다. 다시 말해 배경은 단순히 인물들이 활동하는 장소로서만 기능하는 것이 아니라 인물들의 관계에 개입해 영향을 미치기도 한다. [그림 14]는 인물이 배경이었던 바위에 부딪쳐 파문하는 장면으로 바위는 배경임과 동시에 인물의 행동을 방해하는 마치 타인과 같은 역할을 하게 된다. 배경은 수동적이고 기계적인 한계 안에서 등장인물과 상호작용을 할 수 있는 것이다.



[그림 14] 아수라, 12화, 6-7-8칸
수직 구성을 수평으로 재구성

c. 코믹-개그

코믹-개그는 일반적으로 경형적인 사건이나 이슈를 비틀어 그 모순을 보여줌으로써 색다른 즐거움을 유발한다. 따라서 그림체 또한 로맨스나 판타지와 달리 단순 과장하는 경우가 많으며, 등장인물의 경우 특징적인

부분을 강조해 웃음을 유발하기도 한다.

[그림 15]는 이량의 '서툰 군인, 27화,³⁷⁾ 1·2칸으로 인물을 신체적 특징이나 성격에 따라 동물로 표현하고 그 몸짓과 표정을 과장하고 있다. 흥미로운 것은 인물과 말풍선 등을 좁은 칸 안에 배치하기 위해 배경의 묘사를 자주 생략하고 있다는 점이다. 등장인물의 표정이나 몸짓, 대사에 대한 묘사가 중심이기에, 내용이 복잡할수록 배경을 묘사할 필요나 여백이 줄어드는 것이다.



[그림 15] 서툰 군인, 27화, 1·2칸

코막-개그의 웃음은 등장인물의 과한 표정이나 몸짓, 대사 뿐 아니라 배경 묘사를 통해서도 유발된다. [그림 16]는 조석의 '마음의 소리 2', 51화,³⁸⁾ 1·2칸으로 배경은 주인공이 지금 현재 어디에 있는지를 설명해 줌과 동시에 코막-개그의 분위기를 형성하는 장치로서 작동하고 있다. 등장인물은 과장된 묘사, 대충 그린 듯한 선으로 그려져 가볍고 장난스러운 분위기를 연출하고 있는데, 배경 또한 이와 동일한 그림체로 그려짐으로써, 작품의 현실성을 제거함과 동시에 현실의 진지함까지 함께 제거하고 있다. 가볍게 웃을 수 있는 분위기를 조성하고 있는 것이다.



[그림 16] 마음의 소리 2, 51화, 1·2칸

37) 네이버 웹툰 / 서툰 군인, (2024.08.24.) <https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=824750&no=27&week=tue>

38) 네이버 웹툰 / 마음의 소리, (2024.08.24.) <https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=814543&no=53&week=tue>

물론 코막-개그라고 해서 그 배경이 무조건 과장되고 간략화되는 것은 아니다. 시트콤 형식의 코막-개그는 드라마적 성격을 가지기에 우스꽝스러운 묘사보다는 담백하고 현실적인 표현을 사용하기도 한다. [그림 17]는 모조의 '마루는 강쥐, 106화,³⁹⁾ 7·27칸으로 묘사는 단순간략화 되어 있지만 현실을 재현하고 있다. 과장된 표정이나 몸짓보다는 일상에서 경험할 수 있는 소소하고 잔잔한 웃음이 작품의 특징이기에 배경 또한 일상의 현실감을 느낄 수 있도록 묘사된 것이다.



[그림 17] 마루는 강쥐, 106화, 7·27칸

코막-개그의 배경은 마치 로맨스나 판타지처럼 현실적으로 묘사되는 경우도 있다. 코막-개그에서 웃음을 유발하는 포인트가 일반적으로 정형화된 사건이나 이슈를 비틀어 그 모순을 보여주는 데 있기에, 타 장르의 일반적이고 정형화된 서사 구조, 그리고 그 표현 방식을 그대로 가져와 비트는 것도 가능하며, 따라서 이런 경우 코막-개그의 배경도 로맨스나 판타지의 특징을 그대로 따르게 되는 것이다.

[표 5] 코믹/개그 장르의 배경 요소 분석

배경 요소	내용	
공간	1점 투시	평원법적 사용, 장소 설명 (주로 사용)
	2점 투시	등장인물 부각에 사용
	3점 투시	고원법, 심원법적 사용, 감상 형성
색상	배색	원색 사용
	명도	3~7단계 (1 어둠 - 10 밝음)
	채도	3~5단계 (1 흐림 - 10 맑음)
질감	정도	1~3단계 (1 낮음 - 10 높음)

39) 네이버 웹툰 / 마루는 강쥐, (2024.08.24.) <https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=796152&no=106&week=tue>

[그림 18]은 최다킬의 '성검전설', 1화,⁴⁰⁾로 이야기의 형식과 전개는 판타지를 따르지만, 등장인물들의 말과 행동을 나름의 방식으로 비틀어서 장르의 형식을 코믹-개그로 전환시키고 있다. 예를 들어 주인공의 이름 '존 나르센'은 얼핏 북유럽식 이름처럼 들리지만 그 발음을 우리말로 읽으면 '존나 센'이 된다. 영웅의 이름을 비속하게 만들어 웃음을 유발하는 것이다. 이야기 또한 '존 나르센'이 마왕과 결투를 앞두고 성검을 잃어버려 30년 넘게 이를 찾아 헤맨다는 내용으로, 플롯 자체는 판타지의 그것을 따라가지만, 각 에피소드에 개그적인 요소를 넣어 전체적으로 코믹한 분위기를 만들어내고 있다. 배경은 판타지의 분위기를 따라가지만 오히려 이를 통해 작가가 의도한 의외성이 더욱 부각되고 그 장르적 분위기 또한 한층 강화되는 것이다.



[그림 18] 성검전설, 1화, 5:8-17-18간

4. 결론

웹툰은 종이 매체 기반의 만화를 디지털 미디어에 이식하면서 만들어진 새로운 유형의 대중문화 장르다. 기존 만화에서 비롯되었다는 점에서 그 서사 구조와 표현 방식이 만화와 비슷하지만, 디지털 미디어를 기반으로 제작되고 또 소비된다는 점에서 차이를 지니고 있다. 다시 말해 모니터와 마우스의 기계식 조작, 태블릿과 스마트폰의 터치스크린 조작을 기반으로 수직 스크롤, 시간 개념, 음향, 애니메이션 효과, 칸의 구분, CG사용, 컬러 사용의 보편화, 증강현실 등 종이 매체에서는 상상할 수 없는 다양한 시각적 효과와 사용성을 제공하고 있다.

여기서는 웹툰의 발전 과정을 미디어적인 측면에서 살펴보고, 웹툰의 외적 공간과 내적 공간, 즉 미디어의

사용 방식과 표현 방식을 둘러봄으로써 웹툰과 만화의 시각적 차이를 구분한 후, 웹툰의 서사 구조와 표현 방식을 장르와 배경의 관계로 분석해 각 장르별 배경의 시각적 특징을 밝혀냈다.

이를 통해 로맨스는 사랑 이야기의 현실감과 몰입감을 강화하기 위해 현실적인 배경을 주로 사용하고, 판타지는 현실에서 경험할 수 없는 이세계에 대한 경험을 제공하기 위해 비현실적인 배경을 주로 사용하며, 코믹/개그는 등장인물의 말과 행동에 주목할 수 있도록 단순하고 과장된 배경을 사용하고 있음을 밝혔다. 흥미로운 것은 코믹/개그의 경우 일반적이고 정형적인 사건을 비틀어 그 모순과 새로운 관점을 제시하고 이를 통해 웃음을 유발한다는 점에서, 타 장르의 서사 구조를 그대로 가져오기도 하며, 이때 배경은 타 장르의 문법을 그대로 따름으로써 이러한 비틀기를 강화한다는 점이다.

다시 말해 로맨스와 판타지가 현실적인 묘사를 추구한다는 점에서 서로 비슷하면서도 각자 이야기의 내적 감정이나 외적 풍경 등을 중시하는 특징을 보여주는 데 비해 코믹/개그는 이러한 장르적 구분을 넘나든다는 특징을 지니고 있다. 장르에 따라 묘사되는 배경의 특징은 각기 다르지만 배경은 단순히 장소를 재현하는 것이 아니라 장르의 목적과 분위기를 강화하기 위한 장치로서 기능하고 있는 것이다.

참고문헌

1. 박인하, 한국 웹툰의 개성, 『웹툰 1』, 커뮤니케이션북스, 2021
2. 아리스토텔레스, 박문재 역, 『시학』, 현대지성, 2021
3. 오쓰카 에이치, 신정우 역, 『영화식 만화 만들기』, 북바이북, 2022
4. 윤병로, 조건상, 강우식, 문학개론, 성균과대학교 출판부, 2001
5. 브론웬 토머스, 황인성 역, 미디어 내러티브와 스토리텔링, 컬처룩, 2023
6. 『웹툰 10년사_국립중앙도서관 '올 웹툰'전』, 국립중앙도서관, 2014

40) 네이버 웹툰 / 성검전설, (2024.08.24.)
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=814356&no=1&week=tue>

7. 박기수, 웹툰 스토리텔링_변별적 논의를 위한 몇 가지 전제, 애니메이션연구, 2015
8. 서은영·한상정, 『만화 장르 분류체계 연구』, 애니메이션연구, 2018
9. 손해령, 웹만화의 공간 활용에 관한 연구, 기초조형학연구, 2009
10. 안상원, 웹툰 연구의 현황과 전망, 대중서사연구, 2017
11. 오세규, 강주영, CartoonGAN 알고리즘을 이용한 웹툰 배경 이미지 생성에 관한 연구, 한국빅데이터학회지, 2022
12. 이용수, 만화에서 무배경이 유발하는 참여적 사유에 관한 담론, 일러스트레이션 포럼, 2023
13. 전경란, 스마트툰의 특징에 대한 연구, 애니메이션연구, 2018
14. 전현지, 웹툰의 차별성에 따른 웹믹 개념설정연구, 애니메이션연구, 2008
15. 정규하, 윤기현, 웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구, 만화애니메이션연구, 2009
16. 최보람, 노선, 박진완, Scroll Tracking 실험을 통해 분석한 웹툰의 연출 기법, 디지털디자인학연구, 2012
17. 「2023 만화 이용자 실태조사」, 한국콘텐츠진흥원, 2023
18. www.comic.naver.com
19. www.lib.komacn.kr
20. www.namu.wiki
21. www.stdict.korean.go.kr
22. www.webtoon.kakao.com