

# 웹툰의 시각적 표현 요소와 구성에 대한 연구

웹툰의 매체적·시각적 특징을 중심으로

## A study on the visual expression elements and composition of webtoons

Focusing on the media and visual of webtoons

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

## Abstract

Webtoons are recognized as Korea's unique digital comics genre, like Japan's 'manga' or 'anime'. Webtoons were born in the process of implementing print-based comics into a digital environment, so the visual elements and expression methods such as people (characters), objects, backgrounds, and sound effects displayed on the webtoon screen are similar to comics. However, based on the digital environment, columns were arranged vertically top-down along the vertical screen, and multimedia effects were added, resulting in a different narrative structure and expression technique from comics. In this study, by comparing and analyzing the differences between comics and webtoons and extracting visual characteristics unique to webtoons, we presented the basic units and systems necessary to study webtoons from a visual perspective. In other words, the visual expression elements of webtoons can be largely examined from a media and visual perspective. From a media perspective, vertical screen and multimedia-based special effects are used, and from a visual perspective, cuts and margins are the basic units, and pictures, text, speech bubbles, and sound effects are used. You can look at the picture, which is the most central element among these, and you can look at it again by dividing it into people (characters), objects, and backgrounds. If you analyze webtoons from a visual perspective, you can examine the characteristics of each webtoon work by considering its formativeness (shape, color, texture) based on these basic units and systems.

## Keyword

webtoon(웹툰), visual elements(시각 요소), vertical screen(수직 화면)

## 요약

웹툰은 일본의 '망가'나 '애니메이션'처럼 한국 고유의 독자적인 디지털만화 장르로 인정받고 있다. 웹툰은 지면 인쇄 기반의 만화를 디지털 환경에 구현하는 과정에서 탄생했기에 웹툰 화면에 표현되는 인물(캐릭터), 오브제, 배경, 효과음 등의 시각 요소와 표현 방식이 만화와 비슷하다. 하지만 디지털 환경을 기반으로 수직 화면을 따라 수직 하향으로 칸을 배치하고, 멀티미디어 효과를 추가하면서 만화와는 다른 방식의 서사 구조와 표현 기법을 가지게 되었다. 본 연구에서는 만화와 웹툰의 이러한 차이를 비교 분석하고 웹툰만의 시각적 특징을 추출함으로써, 웹툰을 연구함에 있어 고려해야 할 시각 요소와 기본 단위를 제시했다. 다시 말해 웹툰의 시각적 표현 요소는 크게 매체적 관점과 시각적 관점에서 살펴볼 수 있는데, 매체적 관점에서는 수직 화면과 멀티미디어 기반 특수효과를, 시각적 관점에서는 컷과 여백을 기본 단위로 그림, 글, 말풍선, 효과음을 살펴볼 수 있으며, 이 중 가장 중심적인 요소인 그림은 다시 인물(캐릭터), 오브제, 배경으로 구분해 살펴볼 수 있다. 웹툰을 시각적 관점에서 분석한다면 이러한 기본 단위와 체계를 바탕으로 웹툰 작품 각각의 조형성(형태, 색상, 질감)을 따져 그 특성을 살펴볼 수 있다.

## 목차

### 1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

### 2. 이론적 배경

2-1. 만화에서 웹툰으로의 변화

2-2. 웹툰과 만화의 시각적 유사성과 차이점

### 3. 웹툰의 시각 요소 분석

3-1. 웹툰의 매체적 특징

3-2. 웹툰의 시각적 특징

### 5. 결론

### 참고문헌

# 1. 서론

## 1-1. 연구의 배경 및 목적

현재 웹툰은 대중화된 지 20년이 넘었고, 전 세계적 인기를 얻으며 성장하고 있지만 이에 대한 학술적 연구는 미진한 편이다. 현재(2024.11.08. 기준) 한국 학술지인용색인(이하 KCI)에서 '웹툰'으로 검색되는 논문은 899편으로 인문학 257편, 사회과학 136편, 자연과학 3편, 공학 64편, 의약학 1편, 농수해양 1편, 예술체육 286편, 복합학 151편이 전부다. 연구 주제는 상업모델, 연출, 작법, 개별 작가 및 작품론, 장르 간 연관성, 장르 성격, 주제 및 소재, 교육, 독자, 연구사, 비교문화, 노동조건, 콘텐츠 개발 등으로 다양하지만, 1) 이중 웹툰의 실제 제작과 관련된 연구, 즉 시각 요소나 표현 기법에 관한 연구는 20여 편에 불과하다.

웹툰의 시각 요소나 표현 기법 관련 KCI 논문(학위논문, 검색 불가 논문 제외)은 다음과 같다. 손혜령, '웹만화의 공간 활용에 관한 연구'(2008)/ 정규하윤기현, '웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구'(2009)/ 정일형, '<순정만화>의 비주얼 구성요소 연구'(2011)/ 최보람·노선·박진완, 'Scroll Tracking 실험을 통해 분석한 웹툰의 연출 기법'(2012)/ 김치훈, '웹툰의 그림글자로 표현된 의성어·의태어의 효과성 분석'(2014)/ 한영웅·이태구·정규하, '웹툰만의 셔레이드 기법의 특징적 요소 분석'(2014)/ 정규하윤기현, '웹툰에 나타난 특징적 말칸 연출에 대한 분석'(2014)/ 한상정, '한국 웹툰의 연출 문법 연구'(2015)/ 이원석, '웹툰에서 1화 마지막 칸과 2화 첫 칸의 연결 관계'(2016)/ 김유미, '웹툰 연출의 애니메이션 기법 활용과 문제점 분석'(2017)/ 전경란, '스마트툰의 특징에 대한 연구'(2018)/ 오세규·강주영, 'CartoonGAN 알고리즘을 이용한 웹툰(Webtoon) 배경 이미지 생성에 관한 연구'(2022)/ 한상정, '웹툰 속 여성 가슴의 시각적 재현 유형 연구'(2022)/ 박혜빈·박성연, '웹툰 <집이 없어>에서 실루엣을 이용한 긴장감 연출 연구'(2023)/ 이보혜, '작가 캐릭터 디자인의 다양성에 대한 연구'(2023)/ 김세중, '웹툰에서 초점화와 동일시를 통한 몰입감 연출 연구'(2024)/ 김영찬, '장르에 따른 웹툰의 공간 표현 특성 연구'(2024)/ '함계임, '웹툰 언어의 특징 연구'(2024).

위의 연구를 주제별로 살펴보면 이보혜(2023)는 캐릭터 디자인을, 한상정(2022)은 가슴 재현 방식을, 김치훈(2014)과 함계임(2024)은 각각 효과음을, 정규하

윤기현(2014)은 말 칸을, 박혜빈·박성연(2023)은 웹툰의 실루엣 표현을, 손혜령(2008)은 웹툰 공간의 매체적·시각적 특징을, 오세규·강주영(2022)은 배경 이미지 생성을, 김영찬(2024)은 배경의 장르적 특성을, 정일형(2011)은 웹툰의 비주얼 요소를 공간, 모양, 톤, 색, 움직임, 리듬으로 구분해 분석하고 있다. 최보람·노선·박진완(2012)은 수직 화면의 연출 기법을, 한영웅·이태구·정규하(2014)는 웹툰의 셔레이드 기법 특징을, 한상정(2015)은 데스크탑과 스마트폰의 화면 연출 방식을, 이원석(2016)은 회차간 스토리 연결 방식을, 김세중(2024)은 초점화와 동일시에 따른 몰입감 연출을, 김유미(2017)는 웹툰의 멀티미디어적 특수효과를, 한상정(2015)은 수직 화면과 멀티미디어 표현 중심의 연출 문법을, 전경란(2018)은 UI/UX적 관점에서 스마트툰의 시각 요소를 분석하고 있다.

위에 논문들은 캐릭터, 말칸, 공간, 효과음 등의 시각 요소나 표현 기법, 연출 기법, 특수 효과 등 특정 기법을 집중적으로 연구하고 있다. 웹툰의 시각적 특징 전반에 대한 연구는 일찍이 정규하윤기현(2009)이 '새로 스크롤', '시간 개념', '애니메이션적 연출 효과', '말칸과 그림 칸, 배경 칸의 역할 분리', 'CG사용의 보편화', 'color만화의 대중화' 등을 다루어면서 이루어졌지만, 시간이 지나면서 기술이 발달하고 수직 화면 내 칸과 여백의 역할이 변화되었기에 이에 대한 분석을 새롭게 진행할 필요가 있다.

웹툰 제작 관련 기술은 실무적으로 세계적인 수준에 올라와 있고 실무 제작을 위한 교육 콘텐츠나 교육체계도 상당한 수준이지만, 웹툰의 현재를 돌아보고 미래를 준비하기 위해서는 이를 위한 체계적인 연구 방법과 기준도 함께 정비할 필요가 있다. 여기서는 웹툰의 매체적 특징과 시각적 특징을 만화와 비교·분석한 후, 이를 통해 웹툰만의 고유한 시각적 특징을 추출하고, 이를 연구하는 과정에서 고려해야 할 기본 요소와 단위, 기준을 제시할 것이다.

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 만화에서 웹툰으로의 변화

한국 만화의 효시로는 1909년 「대한민보」에 실린 이도영의 시사만화 <삼화>가 꼽히고 있으며, 1920년 「동아일보」에 실린 김동성의 <그림이야기>는 한국 최초의 4컷 만화로 불린다. 1924년 「조선일보」에 실린 노수현의 <명당구리 헛물켜기>는 분업화 시스템을 도입

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

하고 영화로 각색된 최초의 만화였다. 1925년에는 안석주가 「어린이」에 최초의 아동만화 ‘씨동이의 말타기’를 연재했고, 김복진과 함께 최초의 만화가 모임 ‘조선만화구락부’를 결성했다.<sup>2)</sup>

해방 이후에는 박광현의 <최후의 밀사>(1950), 최상권의 <헨델박사>(1952) 등이 딱지만화로 제작되었는데, <헨델박사>는 한국 최초의 SF만화였다. 이 외에 김용환의 <고주부 삼국지>(1953), 정파의 <하안쪽배>(1958), 김경언의 <칠성이 유격대>(1959), 산호의 <라이파이>(1959), 서경철의 <부평초>(1960) 등이 ‘만화방 문화’를 바탕으로 인기를 얻었다.

1961년 ‘한국아동만화자율화가 발족해 사전심의를 시작하고, 1967년 ‘6대 사회악에 밀수, 마약, 도박, 강패, 탈세 그리고 만화가 지경되면서 만화에 대한 규제가 강화되었다. 이러한 규제 속에서도 방영진의 <명탐정 악동이>(1961), 신동우의 <빵점이>(1963), 김종래의 <황금가면>(1964) 등이 인기를 이어갔다.

한국만화는 허영만의 <각시탈>(1975), 윤승운의 <요철발명왕>(1976), 고우영의 <삼국지>(1978-1980) 등이 명맥을 유지하던 1970년대를 지나 1982년 청소년 만화잡지 「보물섬」이 발간되고, 여기에 연재되던 김수경의 <아기공룡 둘리>(1983-1993), 이현세의 <공포의 외인구단>(1983-1984) 등이 인기를 얻으면서 전성기를 구가했다. 이 시기 <아기공룡 둘리>, <달려라 하니>, <떠돌이 까치> 등은 만화의 인기를 바탕으로 애니메이션화 되었고, 허영만은 <오! 한강>(1986) 제작에 최초로 스토리 작가(김세영)를 영입함으로써 스토리텔링의 전문성을 부각시켰다.

1990년대 후반에는 만화대여점이 만화방을 대신하면서 유통과 수익분배 등에 문제가 발생해 만화시장 자체가 침체기에 들어갔으며, 2000년대 들어 웹툰이 나타나면서 만화시장의 주도권은 출판 만화에서 점차 웹툰으로 넘어갔다.

최초의 웹툰으로는 한희작의 <무인도>(1996)나,<sup>3)</sup> 권윤주의 <스노우퀵>(1998)이 꼽히기도 하지만,<sup>4)</sup> 일반적으로는 다음 ‘만화 속 세상에 연재된 강풀의 <순

정만화>(2003)를 한국 최초의 웹툰으로 보고 있으며, 국내 최초로 ‘웹툰’이란 용어를 만든 사람으로는 한정해를 소개하고 있다.<sup>5)</sup>

초기 웹툰은 만화를 웹상에 구현하는 것이 선결과제였기에 그 서사구조와 표현 방식에서 만화와 큰 차이가 없었다. 박광수의 <광수생각>(1999), 양영순의 <아색기가>(2001) 등은 신문에 연재되던 만화를 신문 웹 사이트에 그대로 올리는 수준이었고, 허영만의 ‘식객’(2004) 등도 기존 출판 만화를 그대로 스캔해 웹상에 올리는 방식이었다.



[그림 1] (좌측부터) 순정만화,<sup>6)</sup> 트라우마,<sup>7)</sup> 덴마<sup>8)</sup>

초기 웹툰이 현재의 형식을 갖추는 데는 많은 시간과 시행착오가 필요했다. 강풀의 <순정만화>(2003)는 칸의 테두리를 제거하고 이를 어긋나게 배치하는 등 여러 실험적인 모습을 보여주었는데, 이중 수직 화면을 따라 아래로 칸을 배치하며 이야기를 전개하는 방식은 웹툰의 전형이 되었다. 하지만 곽백수의 <트라우마>(2003), 워니·심윤수의 <골방환상곡>(2005)처럼 수직 스크롤 방식을 시도하더라도 기존 만화의 칸 배치 방식을 고수하거나, 이야기 분량이 짧아 수직 스크롤 방식의 강점을 살리지 못하는 경우도 있었다. 당시 웹툰은 윤태호의 <이끼>(2015) 양영순의 <덴마>(2016)처럼 웹툰과 출판 만화 시장을 동시에 겨냥해 제작되기도 했다.

2) 위키백과 / 한국만화, (2024.11.05.)  
[https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%95%9C%EA%B5%AD\\_%EB%A7%8C%ED%99%94](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%95%9C%EA%B5%AD_%EB%A7%8C%ED%99%94)

3) 나무위키 / 한희작, (2024.11.05.)  
<https://namu.wiki/w/%ED%95%9C%ED%9D%AC%EC%9E%91>

4) 박인하, 『웹툰 1』, 커뮤니케이션북스, 2021, pp.7-14

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

6) 카카오웹툰 / 강풀, <순정만화> 29화, (2024.11.12.)  
<https://webtoon.kakao.com/viewer/%EC%88%9C%EC%A0%95%EB%A7%8C%ED%99%94-029/184>

7) 네이버 웹툰 / 곽백수, <트라우마> 4화, (2024.11.12.)  
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=22052&no=4&week=finish>

8) 네이버 웹툰 / 양영순, <덴마> 4화, (2024.11.12.)  
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=119874&no=4&week=finish>





[그림 4] 냄새(후각)와 맛(미각)의 시각화 상<sup>16)</sup>, 하<sup>17)</sup>

질감은 [그림 5]처럼 대상의 투명함, 단단함 등 그 시각적 특징을 잡아내 표현한다. 왁스가 칠해져 반짝이는 복도바닥이나 투명한 유리컵, 거칠고 단단한 뚝배기, 부스러거리는 비닐 식탁보는 마치 실재하는 사물이 거기에 있는 듯한 느낌, 즉 현장감을 제공한다.



[그림 5] 질감(촉각)의 시각화 상<sup>18)</sup>, 하<sup>19)</sup>

만화는 만화가 그려지는 종이(매체)의 특성상 시각 이외의 다른 감각을 원래 감각 그대로 전달할 수 없지만 반대로 시각적 요소만으로도 다양한 감각을 표현할 수 있다는 점에서 매스미디어 시대의 멀티미디어였다고 할 수 있다.

웹툰은 만화를 기반으로 탄생했다는 점에서, 특히 2차원 평면에 모든 감각을 시각화시킨다는 점에서 그 시각적 특징이 만화와 비슷하다. 물론 웹툰은 무빙과 사운드 등 특수효과를 줄 수 있고, AR·VR 등으로의 전

16) 윤태호, 『내부자들 1』, 한겨레출판, 2012, p.117

17) 허영만, 『식객 4』, 김영사, 2003, p.44

18) 윤태호, 『미생 1』, 위즈덤하우스, 2014, p.135

19) 윤태호, 『이끼 1』, 웅진씽크빅, 2015, p.84

환도 연구되고 있다. 하지만 평면 조형(형태·색상·질감)의 측면에서 인물(캐릭터), 오브제, 배경, 효과음 등이 지닌 형태적 특징, 선의 스타일, 시점과 구도, 초점과 심도, 무게, 질감 등은 그 시각적 표현 방식에서 기존 만화와 차이가 없다. 작가의 개성과 취향에 따라 다양한 이미지와 분위기가 만들어질 수는 있어도 2차원 평면 기반의 이미지라는 점에서 그 특성이 동일한 것이다. 따라서 웹툰의 시각 요소 각각에 대한 분석은 만화나 영화, 회화, 사진 등에서 사용하는 용어와 개념을 그대로 사용해도 무리가 없다.



[그림 6] 웹툰과 만화의 캐릭터 유사성<sup>20)</sup>

다만 만화가 종이인쇄를 기반으로 한 CMYK 색체계를 사용한다면 웹툰은 모니터나 액정화면을 기반으로 한 RGB 색체계를 사용한다는 점에서, 즉 지면이 아닌 화면을 사용한다는 점에서 웹툰의 색상(색갈·명도·채도)은 만화의 색상과 차이가 있다. 만화가 인쇄비용을 고려해 흑백 또는 단색을 사용하고 특별한 경우 권두에 컬러 페이지를 1~2페이지 추가한다면, 웹툰은 작가의 시간과 노력 외에 별도의 부담이 없어 거의 모든 작품에 다채롭고 풍부한 색상을 사용하고 있기 때문이다. 웹툰의 화려한 색상은 웹툰 초기부터 나타난 웹툰만의 특징이라고 할 수 있다.

만화는 종이책에 그려진다는 점에서, 종이책이 지닌 크기, 무게, 페이지 펼침 방식 등 그 물리적 특징에 맞춰 이야기를 전개해 나간다. 종이책은 여러 장의 페이지를 엮어 만들어지는데, 종이와 인쇄의 질(가격)에 따라 그 수준이 달라진다. 한국의 만화 단행본은 대부분 신서판(B6, 128× 182mm)에 모조지 70g/m<sup>2</sup>으로 180~220페이지(책등 20mm) 내외의 흑백 또는 단색을 사용하고, 분량이 일정량 모이면 권수를 늘리는 방식으로 제작된다. 완결된 작품을 출판하기도 하지만 연재 중인 작품을 출판하는 경우도 많아 책의 두께보다

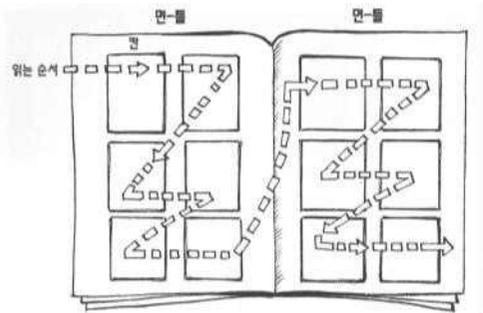
20) 락킨코리아 / 2020 인도 한국 웹툰·만화 온라인 전시회, (2024.11.09.)

<https://rockinkorea.co.kr/EXHIBITION2/?idx=1154>

권수를 늘리게 되는 것이다.

종이책은 각 책마다 권호수를 표기하고 각 페이지에 번호를 매겨 놓기에 정확하게 자신이 원하는 페이지를 찾아 읽을 수 있다. 이와 달리 웹툰은 웹이나 앱에서 작품과 회차를 찾아 읽을 수 있지만, 각 회차별로 제공되는 웹툰의 수직 화면 안에는 페이지 번호와 같은 별도의 검색 단위가 없어 스크롤링으로 원하는 내용을 찾아야 한다. 이를 해결하기 위해 스마트툰이 페이지 번호를 대신해 '책갈피'를 지원했지만 종료되었고, 현재는 컷툰이 앱 사용 시 한 컷씩 보기 기능을 지원하고 있지만 모든 웹툰에 보편화된 것은 아니다.

만화는 종이책의 특성상 좌에서 우(또는 우에서 좌)로 책장을 넘기며 읽게 된다. 좌든 우든 넘기는 한 방향으로 이야기가 전개되는 것이다. 이러한 전개는 대부분의 이야기가 그렇듯 일방향적인 흐름, 즉 시간성을 가진다. 이야기의 구성은 '시간의 흐름'에 따라 순차적으로 전개되거나 '의식의 흐름'에 따라 무질서하게 흘러갈 수 있지만, 이러한 흐름 자체는 페이지를 넘기는 한 방향, 즉 앞에서 뒤로 진행된다.



[그림 7] 페이지와 칸의 시선 방향<sup>21)</sup>

페이지가 종이책 만화의 기본 단위라면, 칸은 페이지 내 그림의 기본 단위이자, 전체 이야기 전개의 기본 단위로서 페이지 안에서 각 장면을 시각적으로 구분하고 연결하는 역할을 한다. 스콧 맥클라우드의 만화의 칸을 '시간과 공간을 나누는 일종의 일반적인 지표의 역할을 하는 가변적인 아이콘'이라고 정의한다.<sup>22)</sup> 칸은 이야기 전개에 있어 기본 단위이며, 이 칸을 기준으로

칸에 담기는 이야기, 그 시간과 장소가 달라진다는 것이다.

칸을 기본 단위로 하는 구성은 단 두 칸으로 10만 년의 세월을 건너뛰거나 지구에서 화성으로 이동하는 것을 가능케 하며, 1초도 안되는 찰나의 순간이나 1평도 안되는 공간을 수십 칸으로 나누어 길고 자세하게 보여줄 수 있다. 작가가 원하는 대로 이야기의 내용과 진행 속도, 즉 '호흡'을 조절할 수 있기에 그만큼 이야기를 자유롭게 흥미진진하게 구성할 수 있다.

대부분의 페이지가 직사각형이라는 점에서, 칸 또한 사각형에 조밀하고 밀집된 형태로 구성되는 경우가 많은데, 이는 지면에서 가장 효율적인 형태가 사각이기 때문이다.<sup>23)</sup> 특히 페이지 구성에 들어가는 시간과 노력을 절약하는 데 있어 사각형에 조밀하고 밀집된 형태는 매우 효과적이다. 그나마 순정만화가 타 장르에 비해 칸을 자유롭게 구성하는 경우가 많은데 이는 독자의 흥미와 몰입도를 끌어올리기 위해서다. 이와 달리 웹툰은 페이지와 같은 제약이 없기에 칸의 형태에 얽매이지 않으며 칸 대신 여백을 사용해 그림과 그림을 구분함으로써 보다 자유로운 화면 구성을 보여준다.

칸은 각 사건을 구분하고 이를 연속적으로 배열해 이야기를 만들어내지만 영화의 프레임과는 그 기능이 다르다. 프레임은 고정된 화면 안에 영사되는 영상의 기본 단위, 즉 영화 필름 하나에 들어가는 이미지로서,<sup>24)</sup> 관객은 영상이 영사되기 전까지 이를 볼 수 없다. 감독이 보여주는 이미지를 수동적으로 바라볼 수밖에 없다는 점에서, 감독의 의도에 따라 컨트롤된다고 할 수 있는 것이다. 이와 달리 칸은 페이지 내에 여러 칸을 분할해 배치하기에, 독자는 페이지 내 칸들에 담긴 시간과 공간의 변화를 한눈에 조망할 수 있다.<sup>25)</sup> 영화만큼 독자를 컨트롤 할 수 없지만 대신 많은 양의 정보를 한 번에 제공하기에 독자는 퍼즐을 맞추듯이 이야기를 감상할 수 있다.

이러한 점에서 웹툰의 수직 화면은 만화와 웹툰을 구분하는 가장 큰 특징이라 할 수 있다. 스크롤 기반의 수직 화면은 [그림 8]처럼 화면배율을 -25%로 최소화 시켜도 모니터 화면에 1~2컷 정도의 이미지만 보여줄 수 있으며 컷이 길 경우 한 화면에 다 담기지 않는 경

21) 윌 아이스너, 이재형 역, 『만화와 연속예술』, 비즈앤비즈, 2009, p.42

22) 스콧 맥클라우드, 김낙연 역, 『만화의 창작』, 비즈앤비즈, 2008, pp.106-107

23) 김종희, '만화에서 사각형 칸의 일반화 원인에 대한 분석', 만화애니메이션연구, 2011.06., 23, pp.51-66

24) 벨슨 신, 편집부 역, 『영상백과사전』, 도서출판한울, 2006, pp.186-188

25) 윌 아이스너, Op. cit. 2009, pp.39-102

우도 많다. 만화처럼 페이지 전체를 조망할 수 없기에 현재 화면 위나 아래에 있는 그림을 보기 위해서는 마치 두루마리 책을 읽듯 위나 아래로 스크롤링하며 순차적으로 그림을 감상해 나가야 한다.



[그림 8] 웹툰의 수직 화면<sup>26)</sup>

만화의 페이지는 악보의 박자와 마디처럼 이야기에 규칙적인 호흡을 가져온다. 반면 웹툰의 수직 화면은 그 안에 콘텐츠를 구분하는 별도의 단위가 없기에 이야기의 호흡을 작가가 자유롭게 조절할 수 있다. 특히 페이지를 기준으로 이야기의 전개와 호흡을 조절할 필요가 없어짐으로써 이를 위한 기획과 시간, 노력까지도 절약할 수 있다. 그럼에도 웹툰은 각 회차별로 전회 마지막 칸과 후회 첫째 칸을 연결하는 방식 등,<sup>27)</sup> 많은 부분에서 만화의 서사 방식을 유지하고 있다.

이외에 만화와 구별되는 웹툰의 특징으로는 무빙과 사운드를 들 수 있다. 인쇄 후 그 어떤 효과도 줄 수 없는 만화와 달리 웹툰은 스크롤에 따라 그림을 확대 축소, 페이드인-아웃, 이동, 진동시키는 등의 효과를 줄 수 있다. 마치 그림이 살아 움직이는 듯한 경험을 제공할 수 있는 것이다. 여기에 사운드를 더해 BGM을 깔거나 ‘효과음’ 대신 실제 바람이 불거나 물이 흐르는 소리 등을 전달하는 것도 가능하다. 하지만 <옥수역 귀신>이나 <마주쳤다> 같은 작품들은 그 화제성에도 불구하고 제작에 들어가는 시간과 비용, 기술 등의 문제로 일반화되지 못하고 있다.

26) 네이버 웹툰 / 전지적 독자시점, 역대급 영지설계사, 나혼자 만렙 뉴비 (2024.11.07.)  
<https://comic.naver.com>

27) 이원석, ‘웹툰에서 1화 마지막 칸과 2화 첫 칸의 연결 관계’, 만화애니메이션연구, 2016.06., 43, pp.211-230

[표 1] 만화와 웹툰의 유사점과 차이점

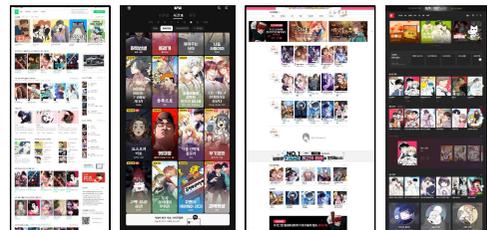
| 구분        |          |      | 만화     | 웹툰     |
|-----------|----------|------|--------|--------|
| 시각적 표현 요소 | 형태       | 인물   | 시각화    | 시각화    |
|           |          | 오브제  | 시각화    | 시각화    |
|           |          | 배경   | 시각화    | 시각화    |
|           |          | 효과음  | 시각화    | 시각화    |
|           | 색상       |      | CMYK   | RGB    |
| 매체적 구성 요소 | 질감       |      | 시각화    | 시각화    |
|           | 매체       |      | 종이     | 화면     |
|           | 단위       | 구성단위 | 페이지    | 화면     |
|           |          | 기본단위 | 칸, 칸새  | 컷, 여백  |
|           | 시선(읽기)방향 |      | 좌우(수평) | 상하(수직) |
|           | 멀티 효과    | 무빙   | 불가능    | 가능     |
|           |          | 사운드  | 불가능    | 가능     |

### 3. 웹툰의 시각 요소 분석

#### 3-1. 웹툰의 매체적 특징

웹툰은 디지털 기기에 기반한 만화다. 만화가 손에 잡히는 사이즈의 종이책으로 제작되는 것과 달리 웹툰은 웹사이트 접속을 위한 데스크탑이나 노트북·태블릿·스마트폰 같은 모바일을 필요로 한다.

이러한 매체적 특징은 웹툰의 독서 형태를 만화의 독서 형태와 다르게 만든다. 종이책 기반의 만화를 읽기 위해서는 독자가 만화방, 만화대여점, 만화카페 등으로 이동하거나 여기서 만화책을 대여해야 하며 아니면 서점 등에서 만화책을 구매해야 한다. 이때 가방이나 종이백 등으로 운반한다면 20권을 넘기기 어렵다. 독서를 위한 사전 준비가 필요하고, 이에 많은 시간과 노력을 들여야 하며, 그 수도 얼마 되지 않는 것이다.



[그림 9] 국내 웹툰 사이트 (좌측부터) 네이버 웹툰<sup>28)</sup>, 카카오웹툰<sup>29)</sup>, 탑툰<sup>30)</sup>, 레진코믹스<sup>31)</sup>

28) 네이버 웹툰 메인페이지, (2024.11.09.)  
<https://comic.naver.com/index>

29) 카카오웹툰 메인페이지, (2024.11.09.)  
<https://webtoon.kakao.com/>

반면 웹툰은 데스크탑이 설치된 장소로 이동하거나 모바일의 액정화면을 열어 웹툰 사이트에 접속만 하면 원하는 작품과 회차를 바로 찾아 읽을 수 있다. 데스크탑의 경우 데스크탑이 설치된 장소까지 이동해야 하지만, 웹툰 사이트에 접속한 후에는 권수에 상관없이 독서가 가능하며 모바일의 경우에는 아무런 제약 없이 언제 어디서든 원하는 작품을 마음껏 감상할 수 있다.

웹툰은 독서 방식에서도 만화와 차이를 보인다. 만화는 만화책을 들고 그 페이지를 좌에서 우, 또는 우에서 좌로 넘기며 읽어야 한다. 만화책을 한창 읽을 때는 느끼지 못하지만 만화책의 앞부분이나 뒷부분을 읽을 때는 책장의 두께와 균형이 한쪽에 몰려 잡기 불편해진다. 다만 15~30분 정도면 완독이 가능한 분량이기 때문에 독서에 어려움은 없다. 또 하나 고려할 것은 조명이 다. 현대 도시에서 조명은 어디에나 있지만, 늦은 밤 버스 안이나 낚시터 등 조명이 약한 곳에서는 책을 읽기 어렵다. 반면 웹툰은 화면 자체가 조명이기 때문에 조명을 찾을 필요가 없다.

웹툰은 만화를 읽는 방식에 비해 그 자유도가 극과 극이다. 모니터와 마우스를 사용하기 위해서는 그 앞에 앉아야 한다. 만화책에 비해 그 부피와 무게가 상당한 만큼 사용하는 방식도 불편한 것이다. 하지만 모바일을 사용할 경우에는 누워서 손만 가닥하면 되기에 그 편리함은 다른 매체와 비교할 바가 아니다. 모바일은 시간과 장소에 구애되지 않는 자유로움으로 출퇴근이나 등하교 시간에도 사용할 수 있고, 업무나 수업 중에도 볼 수 있다. 독서의 편리함은 데스크탑 < 만화책 > 모바일 순으로 높다고 할 수 있다.

웹툰은 모니터와 마우스로 스크롤하거나 액정화면을 스와이프하며 읽는다. 스크롤과 스와이프는 웹툰의 도큐먼트가 수직 하강 형태로 굳어지면서 보편화된 방식으로 책장을 넘기는 방식보다 편리하다. 흥미로운 것은 웹툰이 수직 화면을 사용하면서 그 이야기 전개 방식 자체가 만화와 달라졌다는 점, 즉 매체에 의해 콘텐츠의 형식이 달라졌다는 점이다.

### 3-2. 웹툰의 시각적 특징

웹툰은 인물(캐릭터), 오브제, 배경, 효과음 같은 만화의 시각 요소를 웹툰에 그대로 가져와 만화에서 표

현하던 방식 그대로 사용하고 있다. 지면(紙面)과 화면(畫面)이라는 차이가 있지만, 2차원 평면을 사용한다는 점에서 차이가 없기에, 이전까지 만화에서 사용하던 표현 기법을 그대로 사용하는 것이 제작이나 독자의 수용면에서 효과적이기 때문이다.

하지만 이러한 시각적 표현 요소들을 기반으로 이야기를 전개하는 방식, 즉 칸의 활용과 배치에는 많은 변화가 일어났다.

만화는 페이지를 기준으로 이야기를 구분한 후 그 내용에 따라 칸의 형태와 크기, 배치를 정한다. 여기에는 서사의 구조, 시선의 방향 등 복잡하고 복합적인 요소들이 고려되기에 이야기에 대한 높은 이해도와 숙련도가 요구된다.



[그림 10] 상하수직화면과 좌우수직화면<sup>32)</sup>

반면 웹툰은 (네이버 기준) 가로 폭 690~720px에 세로 길이가 무제한인 수직 화면을 따라 위에서 아래로 일렬로 한 칸씩 칸을 배치하기에 그 구조가 만화보다 단순하다. 하지만 수직 화면은 세로 길이에 제한이 없기에 작가가 원하는 만큼 이야기의 분량을 늘리거나 줄일 수 있으며, 그만큼 자유롭게 이야기의 호흡을 조절할 수 있다. 수직 하강의 일렬 배치는 단순하지만 대신 칸의 넓이와 길이, 모양, 위치를 다양하게 하고, 여백의 길이를 자유롭게 조절하며 이야기의 짜임새를 만들기에 그 구조에 있어 만화와 우열을 가리는 것은 무의미하다.

수직 화면을 사용할 경우, 시선의 방향이 위에서 아래로 내려가기에 칸도 자연스럽게 수직 형태를 띠게 된다. 보통 1:2 비율을 사용하지만 [그림 10]처럼 1:4 나 1:8 등의 비율로 길게 늘려 공간감이나 운동감을 강조하기도 한다. 또는 칸에 사선을 넣어 운동감과 연결성을 강조하기도 하고, 칸과 칸 사이에 색면을 깔아 하나의 긴 칸처럼 만들기도 한다. 주목할 것은 좌우로

30) 탑툰 메인 페이지, (2024.11.09.)  
<https://toptoon.com>

31) 레진코믹스 메인페이지, (2024.11.09.)  
<https://www.lezhin.com/ko>

32) 네이버 웹툰 / 나노마신, 세레나, 역대급 영지 설계사, 전지적 독자 시점, (2024.11.07.)  
<https://comic.naver.com>

넓게 펼쳐진 그림을 90도로 눕혀 수직으로 길게 배치할 경우 90도로 눕힌 칸의 좌우시선과 기존 칸의 상하시선이 충돌하게 된다는 점이다. 현재는 칸을 90도로 눕힐 때 글과 효과음을 상하시선에 맞춰 배치함으로써 시선의 어긋남을 어느 정도 해소하고 있다.

만화는 칸을 구성하면서 부수적으로 칸과 칸 사이의 틈새, 즉 칸새를 만들어낸다. 칸새는 칸을 만들면서 자연스럽게 형성된 것으로 의도한 것은 아니지만, 만화에 있어 장면전환, 회상 기능, 말칸 기능, 팬 기능, 장식 기능 등의 역할을 수행한다.<sup>33)</sup>

장면전환은 칸에서 칸으로 이동하며 이야기를 진행시키는 기능이고, 회상은 칸새를 검은색 등으로 칠해 구별함으로써 이야기 내에 과거 회상과 같은 다른 이야기를 전개하는 기능이며, 말칸 기능은 칸과 칸 사이의 간격, 즉 칸새를 칸 넓이만큼 넓혀 그 안에 부수적인 내용을 첨가하는 기능이다. 팬 기능은 넓은 공간을 칸새로 구분해 영화의 팬 기법처럼, 즉 카메라가 이동하며 넓은 공간을 파노라마처럼 보여주는 기능이며, 장식 기능은 칸의 테두리나 배치를 장식적으로 활용하는 기능이다. 칸새의 활용은 만화의 문법으로 자리잡아 이야기를 전개하는 데 보조적인 역할을 하고 있다.



[그림 11] (좌상부터) 만화 칸새의 장면전환,<sup>34)</sup> 회상 기능,<sup>35)</sup> 말칸 기능,<sup>36)</sup> 팬 기능,<sup>37)</sup> 장식 기능<sup>38)</sup>

33) 이석재·윤기현, '출판만화 칸새의 유형별 특징', 만화애니메이션연구, 2013.12., 33, pp271-291  
 34) 스콧 맥클라우드, 『만화의 창작』, 비즈앤비즈, 2013, p.22  
 35) 카츠라 마사카즈, 『제트맨 6』, 서울문화사, 2005, p.190  
 36) 윤태호, 『미생 1』, 위즈덤하우스, 2012, p.17  
 37) 스콧 맥클라우드, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈,

만화의 칸과 칸새는 페이지를 바탕으로 조밀하게 배치되고, 그 배치를 통해 이야기의 내용과 속도를 조절한다. 반면 웹툰은 세로 길이에 제한이 없는 수직 화면을 바탕으로 위에서 아래로 내려가며 칸을 배치하기에, 칸과 칸 사이가 점차 넓어지면서 칸새가 사라지고 여백이 그 자리를 대신하게 되었다.

만화책은 페이지를 넘기기 위해 손을 들어 페이지를 잡고, 넘기고, 내리는 등 여러 동작이 필요하지만, 페이지를 넘긴 후에는 열댓 칸을 한 번에 볼 수 있다. 반면 웹툰은 한 칸을 움직일 때마다 손가락도 한 번씩 움직여야 하고, 수직 화면이 끝날 때까지 이를 반복해야 한다. 이때 손가락을 여러 번 조작해야 한다면 불편함은 배가된다. 그런데 칸과 칸 사이가 좁으면 내가 보려는 칸을 화면 중앙에 보기 좋게 놓기 위해 마우스 휠을 여러 번 돌려야 하고 위아래 칸이 내가 보려는 칸을 시각적으로 방해하기도 한다. 게다가 수직 화면의 수직 스크롤 방식은 칸을 아래로 강하게 끌어당긴다. 회차별 이야기가 끝날 때까지 마우스 휠을 돌려야 하고 강하게 돌리면 단숨에 대역서 칸씩 내려가기도 한다. 칸새가 좁은 상태에서 실수로 마우스 휠을 강하게 돌리면 자신이 읽던 위던 위치를 찾아 하나씩 칸을 검색하며 다시 올라가야 하는 것이다. 칸과 칸 사이를 넉넉하게 떨어뜨린 이유, 즉 여백이 출현한 이유는 감상과 조작의 편리를 위해서였다고 할 수 있다.



[그림 12] 웹툰의 칸과 여백<sup>39)</sup>

다른 면에서 만화책의 페이지는 마치 악보의 마디나 심표처럼 이야기에 호흡을 불어넣는다. 페이지를 기준으로 이야기를 나누고 다음 페이지에 어떤 이야기가 있는지 기대하게 만들며 이야기가 어디까지 진행되었는

1998, p.76  
 38) 윌 아이스너, Op. cit., 2009, p.73  
 39) 네이버 웹툰 / 어쩌다 보니 천생연분 77화, 소꿉친구 컴플렉스 29화, (2024.11.18.)  
<https://comic.naver.com>

지를 알 수 있게 해준다. 반면 웹툰은 '회차별 구분' 외에 이야기를 구분하는 장치가 없다. 원하는 작품과 회차를 찾는 것은 쉽지만, 수직 화면 내에서는 자신이 지금 어디까지 읽었는지 알 수 있는 방법이 없다. 우측 스크롤바를 통해 아날로그적으로 어느 정도 읽었는지 파악하는 것은 가능하지만, 만화의 페이지 번호와 같은 장치는 없는 것이다. 웹툰을 볼 때는 이에 대한 불편이 없지만 웹툰을 시각적으로 분석할 때, 특히 체계적으로 시각 요소들을 분석할 때는 따로 분석을 위한 기준과 틀을 제시할 필요가 있다.

여백의 출현은 웹툰의 기본 단위를 칸에서 여백으로 변화시켰다. 만화에서 칸은 그 하나하나가 만화의 기본 단위였고, 칸과 칸 사이에 칸새를 형성하면서 이야기를 이끌어 나갔다. 하지만 칸과 칸 사이가 넓어지며 여백이 만들어지자, 여백은 칸과 말풍선, 효과음 등의 시각 요소를 여백으로 구분하고 또 묶어주는 역할을 담당하게 되었다. 이야기 전개 중심축, 그 기본 단위가 칸에서 여백으로 이동한 것이다. 반면 칸은 여백에 의해 구분되면서, 인접한 두 칸이 하나의 칸처럼 기능하거나 말풍선 등에 의해 연결되어 하나의 칸처럼 기능하는 경우가 발생했다. 기본 단위로서의 역할이 완전히 사라진 것은 아니지만, 이야기를 구분하고 배치하는 기준으로서의 역할은 여백에 넘겨준 셈이다.

칸새의 기능 또한 달라졌다. 장면전환 기능은 웹툰에서 칸과 칸 사이가 넓어지고 칸새가 소멸하면서 완전히 사라졌다. 회상 기능 또한 마찬가지인데, 만화에서 칸새가 검게 칠해진 구역은 이야기 내에 또 다른 이야기, 즉 회상이나 액자 등이 전개되는 구간으로 읽혔지만, 웹툰에서는 칸새가 사라졌기에 대신 검은색 등의 색면을 깔고 그 위에 칸을 배치함으로써 칸새의 회상 기능 또는 액자 기능을 대신하고 있다.



[그림 13] 웹툰의 색면<sup>40)</sup>

40) 네이버 웹툰 / 역대급 영지 설계사, 재혼황후, (2024.11.09.)  
<https://comic.naver.com>

반면 말 칸은 만화에서도 칸새를 벌여 그 사이에 나레이션이나 독백을 넣어 사용했기에, [그림 14]처럼 여백 중심의 웹툰에서도 그 기능을 그대로 유지하고 있다. 다만 여백의 기능 강화로 인해 말 칸이 하나의 독립적인 칸으로 기능하는 경우가 많아짐으로써 그 성질이 주인지 종인지 구분이 애매해지는 경우가 있다.

팬(pen) 기능은 화면의 수평 이동을 전제로 한다는 점에서 웹툰에서 사용이 불가능하지만, 대신 수직 이동을 전제로 하는 틸트(tilt)가 이를 대체하고 있으며, 만화의 팬 보다 자주 사용되고 있다. 칸새가 사라지면서 칸의 장식 기능은 웹툰에서 칸의 주요 기능이 되었다. 그림을 구분하는 기능이 사라지고 대신 그림을 담아내는 그릇으로서의 역할이 강화되면서, 그림의 경계를 짓고 분위기를 만드는 등의 기능이 작품의 분위기를 결정하게 되었기 때문이다. 결론적으로 웹툰이 수직 화면이라는 새로운 매체를 사용하면서 기존의 만화 문법은 붕괴되었고 그만큼 표현 방식도 자유로워졌다고 할 수 있다.



[그림 14] 웹툰의 말 칸<sup>41)</sup>

수직 화면과 여백의 강화는 칸과 칸새의 역할을 소멸시켰고, 이에 따라 웹툰을 시각적으로 분석하기 위해서는 칸을 대신할 새로운 기본 단위가 필요해졌다. 하지만 만화를 포함해 웹툰 작품 전체를 시각 요소 별로 세밀하게 분석한 경우가 없어 아직까지 이를 위한 기본 단위나 기준 또한 명확히 연구되지 않은 상태다. 따라서 여기서는 칸을 대체할 기본 단위로 칸과 비슷한 개념이지만, 칸(테두리)이 없어도 사용할 수 있는 '컷'을 제시하고자 한다.

컷(cut)은 영화에서 각 장면의 구분점, 즉 장면전환의 기본 단위로 사용되는 용어로서 만화에서도 칸과 같은 의미로 사용되어 왔다.<sup>42)</sup> 특히 만화의 칸이 영화

41) 네이버 웹툰 / 소꿉친구 콤플렉스 29화, Ibid.

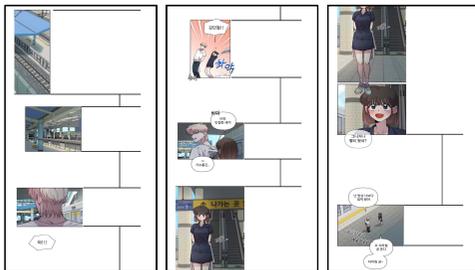
42) 나무위키 / 컷 (2024.11.05.)  
<https://namu.wiki/w/%EC%BB%B7>

의 컷에서 비롯되었다는 점, 만화의 이야기를 마치 영화처럼 전개하기 위해 고안된 개념이라는 점에서,<sup>43)</sup> 그 개념적 이해와 적용이 쉽다.



[그림 15] 웹툰의 칸(좌)과 컷(우)<sup>44)</sup>

다만 칸은 그 테두리를 기준으로 칸과 칸을 구분하기에 그 구분이 쉽고 명확하지만, 컷은 여백을 기준으로 컷과 컷을 구분하기에 그 구분이 애매해지는 경우가 있다. 대부분은 여백의 길이가 길어 그 구분이 어렵지 않지만, 작가나 작품에 따라 여백의 길이를 자유롭게 늘이거나 줄이면서 이야기의 호흡을 조절하기에 어디까지를 여백으로 볼 것인지 그 기준을 정량적으로 규정하기가 불가능하다. 다시 말해 칸과 칸 사이가 칸새로 보일 정도로 여백의 길이가 짧은 경우, 또는 칸새만큼은 아니지만 다른 여백에 비해 그 길이가 짧고, 인접한 칸과 그 내용이 연결될 경우 이를 컷과 컷 사이의 여백으로 볼지 아니면 컷 내의 여백(칸새)으로 볼지 판단할 기준이 없는 것이다.



[그림 16] 여백의 다양한 길어<sup>45)</sup>

43) 오쓰카 에이지, 선정우 역, 『영화식 만화 만들기』, 북바이북, 2022, pp.27-200

44) 네이버 웹툰 / 조조코믹스 4부 9화, 소방관 1화, (2024.11.13.)  
<https://comic.naver.com>

45) 네이버 웹툰 / 소꿉친구 컴플렉스 29화, Ibid.

또한 [그림 14]처럼 칸과 칸 사이의 여백을 말 칸으로 활용하는 경우, 그 내용이 위나 아래 칸에 종속되거나 또는 별개의 칸으로서 독립적으로 기능하는 경우가 있어 기계적으로 분류하기가 어렵다. 또한 인접한 두 칸을 하나의 컷으로 개수한다 해도, 각 칸의 내용이 다를 경우, 예를 들어 한 칸에는 배경이 그려지고 다른 칸에는 인물이 그려질 경우 이를 시각적으로 따로 구분해야 하는 경우도 발생한다. 특히 작가가 여백을 컷과 컷의 구분이 아닌 연결을 위해 사용하는 경우, 즉 여러 컷으로 이루어진 하나의 플롯을 하나의 연속된 이미지로 풀어낼 경우, 이를 독립적인 각각의 컷으로 볼지 연결된 하나의 컷으로 볼지 구분하는 것도 쉽지 않다.



[그림 17] 칸의 조합으로 만들어진 컷<sup>46)</sup>

웹툰의 각 작품, 즉 수직 화면의 시각 요소와 그 구성을 평면 조형의 관점에서 체계적으로 분석하고 또 검증하기 위해서는 마치 책의 권호수, 페이지 번호, 장과 절 같은 단위와 분류체계가 필요하다. 웹툰의 여백은 이를 구분하기 위한 기준으로서 사용할 수 있으나, 여백의 사용과 규격이 자유로워 칸과 칸새처럼 명확하게 구분하는 것은 쉽지 않다. 작가나 작품마다 여백을 사용하는 방식이 다르고, 자유로운 활용 속에서 여백의 기능 자체가 변화하고 있기에 이에 대한 일정한 규격을 도출하려는 시도는 오히려 창작을 방해할 수 있다.

이러한 문제가 있음에도 여백을 기준으로 컷을 구분하고 이를 기본 단위로 웹툰을 분석하려는 것은 대부분의 웹툰 작품이 여백을 넉넉하게 잡고 있어 이를 기준으로 컷을 구분하는데 무리가 없고, 더 나은 미땅한 단위나 기준이 아직 없기 때문이다.

46) 네이버 웹툰 / 소꿉친구 컴플렉스 29화, Ibid.

## 4. 결론

웹툰은 만화를 모태로 탄생했다는 점에서 많은 부분을 만화와 공유하고 있지만, 디지털 환경에 기반하고 있다는 점에서 그 차이 또한 뚜렷하다.

매체적 관점에서 웹툰은 만화가 가지고 있는 시간적·공간적·물리적 제약이 없다. 또한 디지털 환경 기반의 수직 화면을 사용함으로써 수직 하향식 컷 배열, 멀티미디어 기반의 무빙, 사운드 같은 특수 효과를 보여준다.

시각적 관점에서 웹툰은 만화와 그 표현 방식이 비슷하다. 2차원 평면에 글과 그림을 사용해 이야기를 전개해 나간다는 점에서 인물(캐릭터), 오브제, 배경, 효과음 등이 지닌 형태적 특징, 선의 스타일, 시점과 구도, 초점과 심도, 무게, 질감 등의 표현 방식에 차이가 없는 것이다. 다만 웹툰은 만화와 달리 인쇄비용이 들지 않아 색을 다채롭고 풍부하게 사용할 수 있다.

웹툰과 만화를 구분 짓는 가장 큰 시각적 특징은 웹툰이 수직 화면을 사용한다는 점에 있다. 페이지 위에 지그재그로 칸을 배치하는 만화와 달리 웹툰은 수직 화면을 바탕으로 위에서 아래로 순차적으로 칸을 배치한다. 이는 만화에 비해 구성이 단순하지만, 세로 길이를 무제한으로 늘릴 수 있는 수직 화면의 특성 상 작가가 원하는 만큼 이야기의 분량을 늘리거나 줄이면서 이야기의 호흡을 자유롭게 조절할 수 있다.

페이지 기반의 만화와 달리 수직 화면 기반의 웹툰은 한 화면에 한 컷씩 스크롤링하며 읽게 되며, 이로 인해 칸 대신 여백이 각각의 장면을 구분하는 기준이 되었다. 만화에서는 칸을 기준으로 각 장면을 구분했지만, 웹툰에서는 여백을 기준으로 각 장면을 구분하게 되면서 칸 대신 컷이 시각 요소의 기본 단위가 된 것이다.

칸에 담기는 장면이나 여백으로 구분되는 장면이나 그 표현 방식에는 큰 차이가 없다. 하지만 각 장면이 칸이 아닌 여백을 통해 구분되면서 칸은 장면의 기본 단위가 아닌 장면을 만드는 요소 중 하나가 되었다. 일반적인 독서 시에는 칸과 컷을 구분할 필요가 없지만 웹툰을 체계적으로 분석하고자 한다면 각 시각 요소에 대한 분석과 함께 이야기 전개에 기본 단위와 기준도 명확하게 제시할 필요가 있기에, 여기서는 칸을 대신할 기본 단위로 여백을 기준으로 한 컷을 제시했다.

컷은 만화의 칸과 유사한 용어이며, 사실 칸이 컷에서 비롯된 개념이라는 점에서 자연스럽게 혼용되기도 한다. 그럼에도 칸과 컷을 구분한 것은 칸이 구분하던

장면을 여백이 구분하게 되고 이로 인해 칸으로는 설명하기 어려운 장면, 즉 칸과 칸이 결합해 하나의 컷으로 기능하는 장면 등이 나타났기 때문이다. 물론 웹툰에서 칸의 역할이 약화 또는 변형되긴 했어도 장면을 담아낸다는 점에서 그 중요도는 그대로 유지되고 있다.

컷은 여백을 기준으로 웹툰의 기본 단위가 되었지만, 칸과 달리 기계적으로 구분하기 어려울 때가 있다. 컷의 기준이 되는 여백이 작거나 작품에 따라 다양한 목적 하에 다양한 길이로 사용되기에 어디까지를 여백으로 보고 어디까지를 칸새로 볼지 일정한 규격으로 규정할 수 없기 때문이다. 이러한 자유로움은 혼란으로 비춰질 수도 있지만, 여백의 자유로움 만큼 칸의 형태와 기능, 작품의 내용과 분위기도 보다 자유롭게 표현될 수 있기에 부정적으로 볼 필요는 없다.

대부분의 작품은 여백이 넉넉하고 컷의 구분이 명확해 별문제가 없지만, 작가가 장면의 의미에 따라 여백의 길이를 자유자재로 사용하고 그 의미와 연결을 모호하게 할 경우에는 연구자의 관점과 해석에 따라 그 구분이 달라질 수 있다. 따라서 당분간은 컷을 기본 단위로 웹툰의 시각 요소를 분석하되, 보조적으로 칸을 사용하면서 각 시각요소를 분석하고 후속 연구를 통해 예외적인 작품에도 적용할 수 있는 명확한 기준을 마련할 필요가 있다.

## 참고문헌

1. 김정영·박인하·박석환, 『웹툰 10년사』, 국립중앙도서관, 2014
2. 넬슨 신, 편집부 역, 『영상백과사전』, 도서출판한울, 2006,
3. 박인하, 『웹툰 1』, 커뮤니케이션북스, 2021
4. 스콧 맥클라우드, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 1998
5. 스콧 맥클라우드, 『만화의 창작』, 비즈앤비즈, 2013
6. 시로 마사무네, 김동욱 역, 『공각기동대』, 대원씨아이, 2017

7. 윌 아이스너, 이재형 역, 『만화와 연속예술』, 비즈앤비즈, 2009
8. 오쓰카 에이지, 선정우 역, 『영화식 만화 만들기』, 북바이북, 2022
9. 윤태호, 『내부자들 1』, 한겨레출판, 2012
10. 윤태호, 『미생 1』, 위즈덤하우스, 2014
11. 윤태호, 『이끼 1』, 웅진씽크빅, 2015
12. 이종범, 『닥터 프로스트』, 애니박스, 2019
13. 허영만, 『식객 4』, 김영사, 2003
14. 김종희, '만화에서 사각형 칸의 일반화 원인에 대한 분석', 만화애니메이션연구, 2011
15. 안상원, '웹툰 연구의 현황과 전망', 대중서사연구, 2017
16. 이석재·윤기현, '출판만화 칸새의 유형별 특징', 만화애니메이션연구, 2013
17. 이원석, '웹툰에서 1화 마지막 칸과 2화 첫 칸의 연결 관계', 만화애니메이션연구, 2016.
18. 전경란, '스마트툰의 특징에 대한 연구', 애니메이션연구, 2018
19. 정규하·윤기현, '웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구', 만화애니메이션연구, 2009
20. 최보람·노선·박진완, 'Scroll Tracking 실험을 통해 분석한 웹툰의 연출 기법', 디지털디자인학연구, 2012
21. 카츠라 마사카즈, 『제트맨 6』, 서울문화사, 2005
22. comic.naver.com
23. ko.wikipedia.org
24. namu.wiki
25. www.lezhin.com
26. rockinkorea.co.kr
27. toptoon.com
28. webtoon.kakao.com