

네이버 웹툰 스포츠 장르의 시각적 특징 연구

Study on visual characteristics of Naver webtoon sports genre

주 저 자 : 김문석 (Kim Moon Seok) 광운대학교 동북아문화산업학부 교수

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

<https://doi.org/10.46248/kidsr.2025.3.318>

접수일 2025. 08. 18. / 심사완료일 2025. 09. 03. / 게재확정일 2025. 09. 08. / 게재일 2025. 09. 30.
“이 논문은 2025년도 광운대학교 교내 학술연구비 지원에 의해 연구되었음”

Abstract

Sports webtoons are digital narrative forms centered on games and competition, making use of vertical scrolling, panel composition, and spacing unique to webtoons, while also inheriting visual elements and expressive techniques from traditional sports comics. This study categorizes the backgrounds in sports webtoons into spatial and non-spatial types for analysis. In terms of form, spatial backgrounds occupy the majority, realistically depicting the positions, movements, and hierarchical relationships of characters within the arena through perspective techniques, thereby enhancing both the realism of the match and the flow of the narrative. In contrast, decorative backgrounds highlight emotions such as tension, excitement, or frustration through colors and patterns, while non-backgrounds, close-ups, and objects contribute to scene transitions, psychological immersion, and the focus of the reader's gaze. Color functions as a key device for adjusting the dramatic atmosphere and conveying the sense of speed in the game. By employing contrasts in saturation and brightness, important elements such as players, the ball, or the audience are emphasized, establishing a distinctive mood of tension in each work. Although texture appears less frequently than form or color, it is sometimes employed to represent the materiality of the stadium, sweat, or the dynamic motion of the ball, thereby reinforcing realism and reader engagement. Collectively, the backgrounds in sports webtoons go beyond mere spatial representation, serving to depict psychological states, intensify emotions, and produce dramatic effects. These findings demonstrate that sports webtoons not only inherit the narrative tradition of print comics but also establish an independent visual grammar by exploiting the unique characteristics of the digital medium.

Keyword

Sport Webtoon(스포츠 웹툰), Visual elements(시각 요소), Background(배경)

요약

스포츠 웹툰은 경기와 경쟁을 주제로 한 디지털 기반의 이야기 형식으로, 세로 스크롤 화면과 컷 구성, 여백 처리 등 웹툰 특유의 표현 방식을 활용하는 동시에 전통 스포츠 만화의 시각적 요소와 연출 기법을 계승하고 있다. 본 연구에서는 스포츠 웹툰의 배경을 공간배경과 비공간배경으로 나누어 분석하였다. 형태 측면에서 공간배경은 전체 배경의 다수를 차지하며, 경기장 내 인물의 위치와 동선, 위상 관계를 투시 기법을 통해 사실적으로 재현하여 경기의 리얼리티와 서사의 흐름을 강화한다. 반면 장식배경은 긴장·흥분·좌절 등 감정을 색과 패턴으로 강조하며, 무배경·클로즈업·오버제는 장면 전환과 심리적 몰입을 유도하고 독자의 시선을 집중시킨다. 색상은 경기의 속도감과 극적 분위기를 조절하는 중요한 요소로, 특정 장면에서는 채도와 명도의 대비를 통해 선수와 공, 관중석 등 핵심 요소를 부각시키며, 작품별로 고유의 긴장감 있는 무드를 형성한다. 질감의 표현은 상대적으로 적지만, 경기장의 질감이나 땀, 공의 운동감 등을 묘사함으로써 사실성과 몰입감을 보강한다. 이와 같이 스포츠 웹툰의 배경은 단순한 공간 재현을 넘어 심리 묘사와 감정 고조, 극적 연출의 기능을 수행하며, 이는 스포츠 웹툰이 전통적 만화 서사를 계승하면서도 디지털 매체의 특성을 활용해 독자적 시각 문법을 구축하고 있음을 보여준다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 스포츠 웹툰의 정의 및 역사
- 2-2. 스포츠 웹툰의 서사적 특징
- 2-3. 스포츠 웹툰의 시각적 특징

3. 스포츠 웹툰의 배경 분석

- 3-1. 스포츠 웹툰 배경의 구성과 특징
- 3-2. 스포츠 웹툰 배경의 정량적 분석
- 3-2. 스포츠 웹툰 배경의 정성적 분석

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

웹툰은 세계적으로 확산되고 있는 한국 고유의 디지털 만화 장르로서 경제적·사회적·문화적으로 큰 관심을 받고 있지만, 이에 대한 연구는 그 주목도에 비해 많지 않은 편이며, 특히 웹툰 제작과 관련해 작품의 시각적 특징을 분석한 연구는 매우 부족한 편이다.¹⁾ 본 연구는 웹툰의 시각적 표현 요소, 특히 스포츠 웹툰의 배경을 분석함으로써 웹툰 장르에 대한 시각적 이해와 분석의 틀을 마련하고 그 표현 가능성을 넓히는 데 목적을 두고 있다.

웹툰은 만화를 디지털 환경에 옮기면서 시작되었기에 만화의 시각적 표현 요소를 그대로 차용하고 있지만, 수직 도큐먼트 화면에 수직 스크롤 검색 방식을 사용하는 매체적 특징으로 인해 종이 매체 기반의 만화와는 다른 서사구조와 전개 방식을 보여주고 있다.²⁾

만화는 권, 페이지라는 일정한 물리적 규격과 분량, 칸이라는 명확한 시각적 단위를 가지고 있으며, 이를 기준으로 스토리와 에피소드를 풀어나간다. 마치 일정한 박자와 리듬을 가지고 연주되는 음악과 진행 방식이 유사한 것이다.

반면 웹툰은 웹사이트를 통해 서비스가 제공된다는 점에서, 사이트 내 작품, 작품 내 각 화로 구분되며, 각 화는 칸과 컷으로 구성된다. 주목할 것은 웹툰의 칸과 컷이 만화의 칸과 컷처럼 명확하게 구분되지 않는다는 점에 있다. 만화는 권과 페이지라는 물리적 제약 속에서 칸과 칸 사이를 좁혀 칸새를 형성하기에 그 구분이 명확하다. 반면 웹툰은 수직 도큐먼트 형태의 각 화 안에 보통 50~100개 정도의 칸이 들어가는데 칸의 크기, 칸과 칸 사이 여백, 전체 분량 등에 정해진 규칙이나 제한이 없다. 작가가 원하는 만큼 칸의 크기와 길

5. 결론

참고문헌

이, 칸과 칸 사이의 여백을 늘이거나 줄일 수 있는 것이다. 또한 웹툰에서 칸은 수평·수직·사선 등으로 자유롭게 배치되기에, 이를 구분하는 기준에 따라 2개의 인접한 칸을 하나의 컷으로 보거나 칸새로 이어진 칸들을 하나 또는 여러 개의 컷으로 구분할 수 있다.

특히 웹툰은 칸과 칸 사이에 넓은 여백을 형성할 수가 있고, 그 사이에 말풍선, 효과음, 칸새 등 다양한 시각요소를 추가할 수 있다. 이 요소들은 작가에 따라 하나의 독립적인 요소로 사용되기도 하고 인접한 칸의 부수적 요소로 사용되기도 하며, 중의적으로 사용되기도 한다. 다시 말해 칸과 칸 사이의 여백에 배치된 이들 시각요소를 상단 칸의 부속 요소로 볼지, 하단 칸의 부속요소로 볼지 또는 독립된 요소로 볼지는 그 기준에 따라, 즉 작가나 연구자에 따라 달라질 수밖에 없으며 이로 인해 이에 대한 명확한 구분, 기계적이고 보편적인 구분은 불가능하다고 할 수 있다.

그럼에도 웹툰 작품의 분석을 위해서는 칸과 컷을 명확하게 구분할 필요가 있다. 각 칸에 번호를 매긴다고 할 때 연구자에 따라 번호가 다르게 매겨진다면 연구자들 간에 소통이 불가능하기 때문이다. 따라서 칸의 한계에 대한 대안으로 컷을 고려할 수 있다.

만화에서는 칸과 컷이 거의 동일한 의미로 사용되나 칸과 달리 컷은 영화에서 유래한 개념으로 의미에 따른 구분을 중시하기에 칸을 대신 할 수 있기 때문이다. 컷은 칸과 칸의 부속한 시각요소들을 하나의 컷으로 묶어 분석하는 것을 가능케 한다. 하지만 컷으로 구분하는 방법도 칸과 칸 사이를 의도적으로 연결하거나 시각 요소를 부수적 또는 독립적 요소로 사용하는 웹툰 작화 방식으로 인해 명확한 구분법이 되기 어렵다. 특히 연구자에 따라 의미에 대한 해석과 구분 자체가 달라질 수 있다는 점은 모두가 인정할 수 있는 명확하고 보편적인 구분법을 제시하기 어렵게 만든다.

웹툰을 연구함에 있어 칸과 컷의 구분이 명확하지 않다는 점은 연구에 어려움을 불러온다. 만화는 권, 페이지, 칸이 명확하게 구분되고, 스토리의 전개에 따라 장과 소제목을 구분하기 때문에 몇 권, 몇 페이지, 몇

1) 김영찬, 『웹툰의 시각적 표현 요소와 구성에 대한 연구』, 디자인리서치, 한국디자인리서치학회, 2024, p.684

2) Ibid., pp.686-689

번째 칸의 표현이 어떻다는 것을 쉽게 지적하고 다른 연구자도 이를 바로 확인할 수 있다. 작품을 분석함에 있어 보편적인 기준과 단위가 존재하기에 연구자들 간에 연구 결과를 공유하고 확인하기가 쉬운 것이다.

반면 웹툰의 경우 위의 이유들로 인해 연구자들 간에 소통과 합의가 어려울 수밖에 없으며, 이는 웹툰 고유의 특징으로 인정할 수밖에 없다. 칸과 컷에 대한 명확한 기준이 없지만, 그럼에도 칸과 컷의 구분 없이는 연구를 진행할 수 없기에 본 연구는 칸과 컷을 자의적으로 구분하는 대신 그 구분의 데이터를 남기는 것으로 연구의 한계를 보충했다.

본 연구는 칸과 컷의 구분을 통해 칸의 구성과 배경, 그 시각 요소를 살피고 이를 통해 시각적 측면에서 스포츠 웹툰의 장르적 특징을 추출하는데 목적을 두고 있다. 이는 선행연구에서 다른 로맨스 웹툰과 이어지는 연구로서 웹툰의 장르적 특징을 비교하기 위함이다. 다만 현재 로맨스 웹툰에 대한 연구만이 진행된 상태이기에, 각 장르별 특징은 본 연구의 스포츠 웹툰을 포함해 후속연구에서 진행할 예정이며, 본 연구에서는 스포츠 웹툰 배경의 시각적 특징을 추출하는데 집중할 계획이다.

#스포츠 총 49



천재 타자가 강속구를 숨김
황지성 / 스튜디오MW, 김...
이은재

펜홀더

빌드업

911



축구천재로 오해받는 중...
이보테 / 한명현

위닝샷

강권 / 시바견

[그림 1] 네이버 웹툰 스포츠 장르 인기 작품³⁾

3) 네이버 웹툰, 스포츠 장르, (2025.08.05.)
<https://comic.naver.com/webtoon?tab=genre&genre=SPORTS>

연구는 네이버 웹툰 스포츠 장르 인기 만화 5편을 선정하여 컷 구성, 배경 처리, 동세 표현, 색채 사용 등의 시각적 요소를 분석하는 방식으로 진행되었다. 2025년 7월 기간 동안 연재된 각 3회분 분량을 연구 범위로 정했으며, 분석 대상은 『천재타자가 강속구를 숨김』(야구), 『펜홀더』(탁구), 『빌드업』(축구), 『축구천재로 오해받는 중입니다』(축구), 『위닝샷』(테니스)으로 다양한 종목이 다루어지고 있음을 보여주고 있다.

2. 이론적 배경

2-1. 스포츠 웹툰의 정의 및 역사

스포츠 웹툰은 스포츠 종목을 주요 소재로 삼아 경기 장면, 인물 간 경쟁, 성장 서사를 디지털 기반의 웹툰 형식으로 풀어내는 콘텐츠 장르다. 스포츠 웹툰은 경기를 위한 신체 활동과 경기 규칙 내 경쟁이라는 스포츠 고유의 특징을 시각적 서사로 구현한다는 특징을 지니고 있으며, 디지털 플랫폼과 결합함으로써 기존 스포츠 만화와는 다른 표현 양식을 보여준다.

출판만화 시장에서 웹툰 시장으로의 변화는 단순히 오프라인에서 온라인으로의 매체 변화를 의미하는 것이 아니라 스포츠 장르의 형식, 내용, 연재 주기, 수익 구조, 작가 등용, 소통 방식 등 다양한 측면에서 급격한 변화가 일어났음을 의미한다.⁴⁾

스포츠 웹툰의 기원은 전통적인 스포츠 만화에서 찾을 수 있다. 일본에서는 프로레슬링을 주제로 한 『이노키 반자이』(1952)를 시작으로 프로야구를 주제로 한 『거인의 별』(1966-1971), 복싱을 주제로 한 『내일의 죠』(1967-1973)와 같은 작품들이 청소년 대상의 성장 서사를 확립하며 스포츠 만화의 틀을 형성했다.

한국에서는 복싱을 주제로 한 『도전자』(1964) 이후 다양한 종목의 스포츠 만화가 제작되었으며, 1980년대 프로야구를 주제로 한 『공포의 외인구단』(1983-1987), 『파워전』(1995-1998) 등 스포츠신문 연재 만화가 대중적인 인기를 끌었다. 이 시기의 스포츠 만화는 종이책을 기반으로 한 좌우 방향의 정적 내러티브를 지녔으며, 화면 분할과 의성어, 과장된 표정과 속도선 등을 통해 운동감과 긴장감을 전달했다.

이후 2000년대 중반부터 웹툰 플랫폼이 대두되면서, 스포츠 장르 또한 웹툰이라는 새로운 형식으로 전

4) 이승진, 『〈전설의 주먹〉 OSMU 가치측정 연구』, 애니메이션연구, 한국애니메이션학회, 2013, pp.39-40

환되었다. 2010년대 초반 대표작으로는 『삼단 합체 김창남』(2005), 『사이드 킥』(2012-2013), 『우리들은 푸르다』(2014-2016) 등이 있다. 이 작품들은 스포츠 내러티브에 코미디, 사회비판, 드라마 요소를 결합함으로써 장르의 확장을 시도했다. 특히 『삼단 합체 김창남』은 야구의 투구 동작을 극적으로 표현하는 데 있어 컷분할, 여백 활용, 흔들림 효과 등을 적극 활용함으로써 세로 스크롤 기반의 표현 방법을 확장시켰다.

최근에는 스포츠 웹툰이 더 세분화되고 정교화되고 있다. 경기 종목 다양화, 시각적 연출 기술 고도화, 내면 심리 중심의 서사 강화라는 측면에서 발전하고 있으며, 이는 디지털 플랫폼의 기능성과 창작자의 연출 의도가 결합한 결과라 할 수 있다. 2025년 현재 네이버 웹툰에서는 『천재타자가 강속구를 숨김』(야구), 『펜홀더』(탁구), 『빌드업』(축구), 『축구천재로 오해받는 중입니다』(축구), 『위닝샷』(테니스) 등 다양한 종목의 스포츠 웹툰이 연재 중이다. 이들 작품은 각기 다른 시각적 전략을 통해 스포츠 장르의 표현 가능성을 확장하고 있다.

예를 들어 야구를 다룬 『천재타자가 강속구를 숨김』은 과장된 클로즈업, 컬러 전환, 폭발 효과 등을 통해 투타 간 심리전과 긴장감을 시각화하며, 탁구를 다룬 『펜홀더』는 공의 움직임과 공수 전환이 빠른 종목 특성을 반영하여 컷 밀도 조절, 색채 대비, 잔상 효과를 활용해 몰입감을 형성하고 있다. 『빌드업』은 축구를 소재로 팀플레이와 전략 중심의 시합 구성을 강조하고, 와이드 컷과 시점 전환을 통해 경기장의 공간성과 속도감을 동시에 전달하고 있으며, 『축구 천재로 오해받는 중입니다』는 코미디 요소와 함께 비현실적 능력의 과장을 통해 내러티브적 반전과 감정 표현을 시각적으로 드러내고 있다. 또한 『위닝샷』은 테니스를 배경으로 하여 정적 이미지 속 강한 동세를 표현하며, 컷 간 여백과 선 처리, 블러 효과 등을 활용해 라켓의 회전과 타구의 궤적을 역동적으로 구성하고 있다.

이러한 스포츠 웹툰은 전통적인 만화 매체에서 구현하기 어려웠던 운동성의 시각화, 감정선의 세밀한 조정, 시공간 왜곡 효과를 가능하게 하며, 동시에 스포츠라는 장르에 새로운 감각적 서사 방식을 제안하고 있다. 웹툰 특유의 세로 스크롤 내러티브, 다채로운 색채 시스템, 디지털 인터페이스의 상호작용성은 스포츠 장르가 지닌 박진감과 리듬감, 서사적 완급 조절에 최적화된 조건을 제공하며, 이에 따라 스포츠 웹툰은 새로운 장르적 지형을 구축해 가고 있다.

2-2. 스포츠 웹툰의 서사적 특징

스포츠 웹툰의 서사는 전통적인 스포츠 만화의 서사 구조를 계승하면서도, 디지털 매체 특유의 시각적 리듬과 감정 연출 기법을 적극 활용하여 몰입감 있고 감각적인 내러티브를 구축한다. 스포츠 서사는 본래 극적인 경쟁 구도와 감정 고조, 극복과 성장을 중심으로 전개되는 특징을 지니고 있다.⁵⁾ 특히 웹툰은 세로 스크롤 방식과 자유로운 컷 배열을 통해 시간의 흐름과 감정의 증폭을 시각적으로 조절할 수 있는 서사적 유연성을 제공함으로써, 스포츠 장르의 극적 효과를 한층 강화한다.

일반적으로 스포츠 웹툰의 서사는 다음의 4단계 구조를 중심으로 전개된다. 첫째, 주인공은 결핍된 상태 또는 오해, 무시, 상실을 겪는 약자의 위치에서 출발한다. 둘째, 시련과 훈련의 반복 속에서 내면적 성장과 외적 역량을 축적한다. 셋째, 강력한 라이벌 또는 시스템과의 대결을 통해 자신의 한계를 직면하고, 넷째, 극복과 승리 혹은 수용을 통해 주제로 거듭나는 변화를 이룬다. 이와 같은 구조는 단순한 경기 승패가 아니라 심리적 전환, 인간 관계의 해소, 존재론적 자기 확립이라는 상징적 메시지를 담고 있다.⁶⁾

이러한 서사 구조는 각 작품의 장르 변주와 결합되며 개별 작품마다 차별화된 방식으로 구현된다. 예를 들어, 『천재타자가 강속구를 숨김』은 전형적인 ‘신체 능력의 비밀’을 중심으로 한 전개 중심 서사의 특성을 지닌다. 주인공은 고교 시절 전설적 강속구를 던졌던 투수였지만, 현재는 타자로 전향해 뛰어난 성적을 내고 있는 인물이다. 이 웹툰은 과거의 진실과 현재의 위협이 교차하는 서사를 통해 비밀의 복선-해결 구조를 구축하며, 컷 배열과 장면 전환을 통해 시간의 압축과 회상을 반복적으로 배치한다. 이를 통해 단일한 경기 장면에도 복합적인 시간 층위를 부여하며, ‘전략적 긴장감’이라는 독자적 서사 장치를 구축하고 있다.

『펜홀더』는 빠른 경기 전개와 전광석화 같은 반응이 핵심인 탁구라는 종목의 특성을 그대로 서사 구조에 반영한다. 주인공은 강한 회심의 기술을 가진 선수이지만 경기 중 잦은 실수와 멘탈 불안으로 인해 성장이 저지된다. 이 웹툰은 시합 내 긴장감과 심리적 불안을 중심으로 서사를 구축한다. 컷 간의 속도 조절, 경기

5) 고훈, 『한국 스포츠만화의 서사구조 연구』, 연세대학교 박사학위논문, 2015, pp.133~137

6) 위키피디아, 스포츠 만화, (2025.07.31.)
https://en.wikipedia.org/wiki/Sports_manga?utm_source=chatgpt.com

장면의 정치화면 삽입, 그리고 내면 독백의 교차 사용은 탁구라는 정적이고 반복적인 경기 속에서 극적인 서사 몰입을 유도한다.

『빌드업』은 전통적인 축구 서사의 문법을 따르면서도, 팀 내 정치, 선수 간 불신, 경기 외적 요소에 대한 서사를 심도 있게 다룬다. 주인공 ‘태상’은 천재 미드필더이지만 성장 과정에서의 트라우마와 부상 경험으로 인해 은퇴를 고려하던 인물로 등장한다. 이후 새로운 팀에서 자신의 플레이 스타일을 인정받지 못하는 상황 속에서, 경기력 이상의 관계 회복과 정체성 확립이라는 내적 서사가 전개된다. 이러한 구조는 단순히 경기를 이기는 것이 아니라, ‘자기다운 방식으로 경기에 임하는 것’의 의미를 서사적으로 강화한다.

한편, 『축구 천재로 오해받는 중입니다』는 명백히 코믹하고 과장된 서사 구조를 통해 기존 스포츠 서사의 규범을 비튼다. 주인공은 실제로는 축구 실력이 없지만, 우연히 벌어진 사건을 계기로 모두에게 천재로 오해받는 설정이다. 이 작품은 전통적인 ‘성장-승리’ 서사 구조 대신, 오해와 우연, 위기와 반전의 반복이라는 비선형 구조를 활용하며 웃음을 유도한다. 하지만 이 작품 역시 인물의 성격 변화와 관계 재정립을 축으로 서사를 전개한다는 점에서 스포츠 서사의 핵심 요소를 유지하고 있다. 여기서 주목할 점은, 웃음과 코미디가 중심이 되는 작품에서도 승부의 긴장감, 감정의 고조, 몰입 구조가 효과적으로 구현된다는 사실이다.

마지막으로 『위닝샷』은 테니스를 배경으로, 상대를 이기는 기술보다도 심리전과 집중력의 흐름을 중심으로 서사를 구성한다. 주인공 ‘하윤’은 주니어 국가대표 출신이지만 트라우마로 인해 경기를 중단했던 인물이다. 그는 새로운 환경에서 다시 라켓을 쥐며, 경기 중 상대의 눈빛, 호흡, 포지셔닝 등 미세한 변화에 반응하는 내면의 서사를 이끌어낸다. 이는 컷 간 간격, 여백 처리, 인물 클로즈업을 통해 시각적으로 구현되며, 경기의 흐름보다는 감정의 흐름에 초점을 둔 전개가 돋보인다.

이처럼 스포츠 웹툰의 서사는 단순한 경기 결과 중심의 직선적 구성이 아니라, 심리적 성장과 감정의 리듬, 인간관계의 역동성, 정체성 탐색 등의 서브플롯을 내포하며 구성된다. 더불어 웹툰의 매체적 특성—세로 스크롤, 컷 유연성, 칼라 사용, 시각효과 삽입—은 이러한 복합 서사를 시각적으로 분할하고 강조하는 데 최적화된 구조를 제공한다. 따라서 스포츠 웹툰은 단순한 스포츠 재현을 넘어서, 시청각적 리듬을 통해 심리와 경쟁, 정체성과 감정을 연결짓는 복합적 내러티브 장르

로 자리매김하고 있다.

2-3. 스포츠 웹툰의 시각적 특징

스포츠 웹툰은 경기의 동세, 인물의 긴장감, 그리고 서사의 박진감을 시각적으로 전달해야 하는 장르로서, 특정한 시각 표현 전략을 갖는다. 웹툰이라는 형식은 세로 스크롤과 디지털 효과의 유연성을 바탕으로, 스포츠 장르의 역동성과 리듬감을 효과적으로 구현할 수 있는 매체적 강점을 지닌다.

스포츠 웹툰은 인물의 움직임과 경기 상황의 역동성을 표현하는 데 있어 동세 표현이 핵심적이다. 인물의 신체는 과장된 포즈와 극적인 제스처를 통해 힘과 속도를 시각화하며, 속도선, 잔상, 블러 처리 등의 효과는 운동의 방향성과 속도감을 보완한다.

예를 들어 『천재타자가 강속구를 숨김』에서는 투구와 타격 장면에서 인물의 자세를 과장해 묘사하고, 공의 궤적을 선형으로 표현해 강조하며, 『빌드업』은 팀플레이 장면에서 와이드 컷을 사용하여 경기장 전체의 공간을 보여주고, 인물 간의 패스 흐름을 컷의 순차적 배열로 풀어내며 서사 흐름에 리듬을 부여한다. 『펜홀더』는 탁구 특유의 빠른 리듬과 타구의 반사 속도를 표현하기 위해 반복 컷, 고속 잔상, 라켓의 흔들림 등을 통해 움직임을 시각화한다. 이처럼 동세 표현은 정적인 이미지 안에 운동감을 구현하는 대표적 전략이다.

『빌드업』에서는 인물의 집중 장면에서 경기장 전체를 흐릿하게 처리하거나 그림자 효과를 삽입함으로써 외부 세계로부터의 단절과 몰입을 강조한다. 『축구천재로 오해받는 중입니다』는 인물의 실수 장면에서 배경을 과장하거나 왜곡된 형태로 표현하여 혼란스러운 심리 상태를 시각화하고, 반대로 주요 골 장면에서는 배경을 생략하거나 단순화하여 집중감을 높인다. 『위닝샷』에서는 서브와 리시브, 랠리의 흐름에 따라 컷 간 간격을 좁히거나 넓히는 방식으로 경기의 밀도와 긴장감을 시각화한다. 결정적인 순간에는 화면 전체를 단일 컷으로 구성하거나 컷을 수직으로 길게 배치하여 시간의 확장과 감정의 고조를 전달한다.

스포츠 웹툰에서 컷 구성은 경기의 흐름, 서사의 완급, 인물 간 긴장 관계를 조절하는 데 중요한 역할을 한다. 컷의 크기, 배열 방식, 간격은 경기의 빠르기나 정지감을 시각적으로 전달하며, 독자의 시선을 유도하고 몰입을 유도한다.

스포츠 웹툰은 배경의 사실성과 생략의 반복적 전환을 통해 인물의 집중도, 심리 상태, 혹은 경기에 대한

몰입감을 조절한다. 배경은 단지 공간의 재현이 아니라, 인물의 감정 상태를 암시하거나 장면의 긴장도를 강화하는 시각적 장치로 작용한다.

스포츠 웹툰에서 색채는 경기의 긴장도와 인물의 감정 변화를 시각적으로 전달하는 중요한 요소이다. 기본적으로 경기 장면은 고채도, 고명도의 색채를 사용하여 몰입감을 유도하고, 감정의 반전이나 승부의 전환점에서는 색조 대비를 통해 극적 효과를 강화한다. 『위닝샷』에서는 집중 상태에서 화면 전체를 저채도의 회색으로 처리해 주변과의 단절을 표현하고, 반격의 순간에는 파란색 배경으로 감정의 폭발을 드러낸다. 『팬홀더』는 타격 장면에서 강한 붉은색 계열의 이펙트를 삽입하여 긴박감을 고조시키며, 승리 순간에는 배경이 밝게 열리면서 해방감과 고양감을 시각화한다.

이와 같이 스포츠 웹툰의 시각적 표현은 동세, 컷 구성, 배경, 색채 등 여러 시각 장치가 유기적으로 작동함으로써, 단순한 경기의 재현을 넘어 독자의 감각적 몰입을 유도하고, 장면의 서사적 함의를 효과적으로 전달하는 데 기여한다.

이외에 스포츠 웹툰은 한 경기장 안에서 극의 대부분이 진행되기에 장소설정 컷이 다른 장르에 비해 매우 적으며, 서사의 분위기를 묘사하기 위해 가끔 오브제 컷을 사용하는 로맨스 장르에 비해 스포츠 장르는 오브제 컷의 사용도 매우 적다. 무배경 컷은 극의 정점을 표현하는 역할을 하기에 로맨스 장르에서는 한 컷에 연인을 담는 경우가 있으나 스포츠 장르에서는 등장인물 한 명에 집중해 클로즈업이나 텍스트 컷을 함께 사용되는 경향이 있다.

3. 스포츠 웹툰의 배경 분석

3-1. 스포츠 웹툰 배경의 분석 요소 및 방식

웹툰에서 배경은 등장인물이 있는 장소와 시간을 설명해주며 동시에 그 시각적 조형(형태·색상·질감)으로 서사의 분위기와 톤을 조절한다. 언제 어디서 어떤 에피소드가 진행되는지에 대한 바탕이 되는 정보, 즉 위상적 정보를 제공하고 특히 형태적 측면에서 투시, 원근, 앵글 등을 통해 극의 긴장감과 심리묘사를 강조하는 역할을 한다. 이러한 역할은 공간배경의 구상적 표현 외에 장식 배경, 무배경, 클로즈업, 오브제 등과 같은 추상적 표현을 통해서도 이루어진다.

배경의 기능은 크게 공간 재현과 비공간 재현으로

구분할 수 있다. 공간 재현은 장소 설정과 공간 배경으로 구분할 수 있는데, 장소 설정은 이야기가 전개되는 장소를 지정·설명하고, 공간 배경은 등장인물들의 위상적 배치와 관계를 보여주는 기능을 한다. 비공간 재현은 공간 재현 이외의 표현방식으로 장식배경은 효과, 패턴, 색상 등으로 등장인물의 심리나 극의 분위기를 전달하고 무배경은 등장인물 외 다른 일체의 묘사나 장식을 제거하여 등장인물 또는 극의 분위기를 전환시키는 역할을 한다. 텍스트는 독립적인 말칸으로서 말칸이 없는 텍스트는 독백으로 사용되기도 한다. 오브제는 배경묘사 없이 오브제에 초점을 맞춰 분위기를 환기시키거나 고조시키는 역할을 하며, 클로즈업은 인물이나 오브제를 확대해 화면 가득 담아냄으로써 분위기를 강화하는 역할을 한다. 표지는 작품의 제목으로서 만화의 표지, 서지, 간지 역할을 하며, 여기서는 마지막 서지도 표지에 포함시켰다.

[표 1] 스포츠 웹툰 배경의 종류와 기능⁷⁾

	
장소설정	공간배경
	
장식배경	무배경
	
텍스트	오브제
	
클로즈업	표지

7) 황지성 각색, 김성은 그림, <천재타자가 강속구를 숨김> 100회 (2025.07.29.)

<https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=807775>

스포츠 웹툰은 스포츠를 소재로 한 장르물로서 장르물 고유의 특성을 지니고 있다. 로맨스 웹툰과 비교해 그 특징을 살펴보면,⁸⁾ 로맨스 웹툰은 장소 설정에 7.59%를 할애하는 데 비해 스포츠 웹툰은 0.57%만 할애하는데, 이는 로맨스 웹툰이 서사를 흥미롭게 진행하기 위해 장소를 자주 이동하는 것과 달리 스포츠 웹툰은 하나의 경기 안에서 경기의 진행과 선수들 간의 경쟁, 이에 따른 심리묘사와 극의 고조를 더욱 중시하기 때문이라 할 수 있다. 이는 로맨스 웹툰의 공간 배경 사용이 77.03%인데 반해 스포츠 웹툰의 공간 배경 사용이 56.57%에 불과한 것과도 일맥상통한다. 일반적으로는 스포츠 웹툰이 인물의 활동을 위해 공간 배경을 더 많이 사용할 것으로 생각되지만, 공간에 대한 설명보다는 각 선수의 행동이나 심리묘사에 더 집중하기에 오히려 공간 배경의 사용이 적은 것이다.

스포츠 웹툰의 장식배경이 11.71%, 무배경이 14.28%로 로맨스 웹툰의 장식배경 8.32%, 무배경 4.24%보다 높은 것도 등장인물, 즉 선수들이 경기 진행 상황에 대한 파악과 이에 대한 대처를 위한 사고, 경쟁과 대처에서 오는 심리묘사에 더 많은 관심과 노력을 기울이고 있음을 보여준다. 이는 스포츠 장르 자체가 가지고 있는 성장 서사로서의 반성과 성찰의 특징이 반영된 결과라 할 수 있다.

반면 스포츠 웹툰의 텍스트는 7.59%, 오브제는 1.87%, 클로즈업은 2.93%로 로맨스 웹툰의 텍스트 7.59%, 오브제 1.87%, 클로즈업 2.93%와 큰 차이가 있음을 알 수 있다. 이는 서사의 분위기를 환기시키거나 고조시키는 역할 자체가 장르적 특징보다는 서사적 장치로서 일반적인 수준에서 표현되고 있음을 보여준다고 할 수 있으나, 후속 연구를 통해 확인해 볼 필요가 있다.

3-2. 스포츠 웹툰 배경의 정량적 분석

스포츠 웹툰 배경 분석에는 2025년 7월 네이버 웹툰에서 연재된 작품 중 인기작 상위 5개, 『천재타자가 강속구를 숨김』(야구), 『펜홀더』(탁구), 『빌드업』(축구), 『축구천재로 오해받는 중입니다』(축구), 『위닝샷』(테니스)의 각 3화분을 사용했다.

가장 많이 사용된 배경은 전체 1,400칸 중 784칸(56.00%)에 사용된 공간 배경으로 로맨스 웹툰에 비해서는 적지만 여전히 극의 전개에 중심적인 역할을 하고 있음을 보여주고 있다. 다음으로 많이 사용된 배

경은 200칸(14.28%)이 사용된 무배경으로 스포츠 장르의 특성상 극이 고조되는 씬(칸)이 많기 때문이다.

【표 2】 스포츠 웹툰 배경 분석표

구분	천재타자가 강속구를 숨김	펜홀더	빌드업	축구천재로 오해받는 중입니다	위닝샷!	합계 컷 (%)
장소 설정						
1점 투시	0	3 (0.69)	2 (0.84)	1 (0.42)	2 (0.80)	8 (0.57)
2점 투시	0	0	0	0	0	0
3점 투시	0	0	0	0	0	0
공간 배경						
1점 투시	107 (43.85)	68 (15.70)	90 (37.97)	126 (53.38)	65 (26.00)	456 (32.57)
2점 투시	25 (10.24)	43 (9.93)	40 (16.87)	9 (3.81)	14 (5.60)	131 (9.35)
3점 투시	30 (12.29)	13 (3.00)	43 (18.14)	32 (13.55)	79 (31.60)	197 (14.07)
장식배경	14 (5.73)	64 (14.78)	32 (13.50)	26 (11.01)	28 (11.20)	164 (11.71)
무배경	2 (0.81)	134 (30.94)	17 (7.17)	8 (3.38)	39 (15.60)	200 (14.28)
텍스트	8 (3.27)	48 (11.08)	0	7 (2.96)	5 (2.00)	68 (4.85)
오브제	20 (10.24)	26 (6.00)	0	4 (1.69)	3 (1.20)	89 (6.35)
클로즈업	32 (13.11)	28 (6.46)	8 (3.37)	18 (7.62)	9 (3.60)	95 (6.78)
표지	6 (2.45)	6 (1.38)	5 (2.10)	6 (2.54)	6 (2.40)	29 (2.07)
총 컷(칸) 수	244	433	237	236	250	1,400

장르적 측면에서 로맨스 웹툰과 비교해 눈에 띄는 부분은 공간 배경에 2점 투시와 3점 투시의 사용이 월등히 높다는 점이다. 로맨스 웹툰의 경우 대부분 1점 투시(58.12%)를 사용하고 2점 투시(0%)와 3점 투시(6.77%)는 거의 사용하지 않는 특징을 보였다.⁹⁾ 이는 로맨스 장르의 경우 인물들의 심리적 관계를 중심으로 극이 전개되는 데 반해 스포츠 장르는 인물들의 물리적인 위치와 위상 관계가 설명되어야 극이 전개되기 때문으로 보인다. 다시 말해 로맨스 장르는 등장인물의 생김새와 매력에 대한 표현을 중시하고 이로 인해 공간 배경을 장소를 설명하는데 주로 사용하는데 반해 스포츠 장르는 등장인물 간의 위상적 관계, 즉 경기장

8) 김영찬, Op. cit., 2024, p.456

9) 김영찬, Op. cit., 2024, pp.456-461

내에서 어디에 위치하고 있는지 그 배치와 행동 묘사가 더욱 중요한 것이다.

[표 3] <천재 타자가 강속구를 숨김> 배경 분석

구분		97화	98화	99화	합계 컷 (%)
장소 설정	1점 투시	0	0	0	0
	2점 투시	0	0	0	0
	3점 투시	0	0	0	0
공간 배경	1점 투시	2-1, 2-2, 3, 4, 7, 8, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 25-2, 25-3, 25-4, 26, 27, 29, 30-1, 30-2, 30-3, 31, 33, 34, 41, 42, 43-2, 43-3, 44, 46, 47, 48, 50, 52-3, 52-4, 58-1, 58-2, 58-5, 58-9, 58-10, 58-11, 59, [42]	2, 4, 5, 6, 9, 11, 14, 15, 20-3, 21, 23, 25, 26, 27, 29, 31, 37-1, 37-2, 38-1, 39, 41-1, 41-2, 43, 46-2, 46-3, 47-2, 47-3, 48, 51-1, 52-3, 53, 54, 57, 58, [34]	2-2, 5, 6, 11-2, 13, 14, 15-2, 18, 19, 20, 21, 25, 30-1, 33, 34-1, 34-2, 37-3, 37-4, 38-3, 38-5, 39, 40, 47, 48, 49, 50-1, 50-2, 50-3, 51-1, 53, 54, [31]	107 (43.85)
	2점 투시	40, 49, [2]	7, 13, 17, 20-1, 22, 36, 38-2, 40, 42-3, 45-1, 46-1, 50, [12]	2-1, 10-1, 11-1, 12, 24-2, 29-1, 30-2, 36, 37-2, 38-4, 50-5, [11]	25 (10.24)
	3점 투시	15, 25, 36-1, 43-1, 55, 58-3, 58-4, 58-6, 58-7, [9]	3, 16, 20-2, 28, 37-3, 44, 45-2, 52-1, 52-2, 55-1, 55-2, [11]	8, 16, 23, 26, 29-3, 31, 32, 35, 37-1, 42, [10]	30 (12.29)
장식배경		5, 6, 9, 10, 11, 24-1, 35-2, [7]	18, 47-1, [2]	4, 10-2, 24-1, 24-3, 29-2, [5]	14 (5.73)
무배경		37, [1]	0	3, [1]	2 (0.81)
텍스트		12, 32, 35-1, 56, [4]	42-4, 55-3, [2]	45-1, 45-2, [2]	8 (3.27)
오브제		1-1, 14, 39, 52-1, 52-2, 52-5, 60, [7]	8, 12, 19, 24, 51-2, [5]	15-1, 22, 43, 44, 46, 50-4, 51-2, 52, [8]	20 (10.24)
클로즈업		2-2, 20, 22, 28, 30, 36-2, 36-3, 38, 45, 51, 53, 54, 57-1, 57-2, [14]	10, 30, 32, 33, 34, 35, 46-4, 49, 56-1, 56-2, [10]	7, 9, 17, 27, 28, 38-1, 38-2, 41, [8]	32 (13.11)
표지		13, 61, [2]	1, 59, [2]	1, 55, [2]	6 (2.45)
총 컷(칸) 수		88	78	78	244

림의 야구 웹툰 <천재 타자가 강속구를 숨김> 97, 98, 99화의 경우 총 컷 수는 244컷으로 장소설정 0컷, 공간배경 167컷(68.44%), 장식배경 14컷(5.73%), 무배경 2컷(0.81%), 텍스트 8컷(3.27%), 오브제 20컷(10.24%), 클로즈업 32컷(13.11%), 표지 6컷(2.45%)이다. 대부분이 공간 배경 컷으로 이 중에서도 1점 투시가 107컷(43.85%)으로 가장 많다. 야구 소재 만화로서 선수들의 위치가 정해져 있고, 그 움직임의 반경도 크지 않기에 2점 투시나 3점 투시를 통해 전체적인 위상 관계를 보여줄 필요가 적기에 1점 투시를 주로 사용한 것으로 보인다.

[표 4] <펜홀더> 배경 분석

구분		82화	83화	84화	합계 컷 (%)
장소 설정	1점 투시	0	58, 75, [2]	90, [1]	3 (0.69)
	2점 투시	0	0	0	0
	3점 투시	0	0	0	0
공간 배경	1점 투시	16, 49, 50, 68, 71, 77, 89, 90, 94, 96, 106, 133, 134, 138, 148, 150, 161, 166, 168, 170, 173, 179-2, [22]	2, 3, 9, 12, 16, 20, 24, 30, 38, 45, 48, 51, 53, 59, 61, 63, 76, 78, 84, 92, 97, 98, [22]	1, 2, 3, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 15, 31, 65, 70, 74, 87, 88, 96, 101, 103, 104, 105, 107, 114, 115, [24]	68 (15.70)
	2점 투시	6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 18, 22, 25, 28, 31, 34, 37, 43-1, 56, 58, 59, 81, 83, 92, 116, 121, 125, 129, 139, 147-1, 147-2, 156, 160, 192, [32]	1, 34, 55, 69, 94, [5]	4, 26, 29, 45, 50, 100, [6]	43 (9.93)
	3점 투시	19, 33, 43-2, 104, 111, 163, [6]	29, 87, [2]	72, 82, 98, 99, 106, [5]	13 (3.00)
장식배경		3-1, 3-3, 12, 23, 24, 35, 36, 38, 42, 51, 55, 80, 86, 87, 108, 110, 113, 114, 117, 118, 119, 120, 122, 128, 136, 137-1, 137-2, 145, 146-1, 146-2, 153, 154, 159, 177, 178, [35]	25, 27, 28, 64, 65, 66, 68, 79, 80, 81, 82, 88-3, 91, 93, [14]	7, 13, 14, 17, 24, 28, 34, 38, 40, 44, 47, 59, 61, 108, 113, [15]	64 (14.78)
무배경		1, 2, 15, 20, 21, 27, 29, 44, 45, 46, 53, 57, 17, 18, 19, 21,	4, 5, 6, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21,	9, 18, 27, 32, 33, 36, 42, 43, 46, 52, 54, 56,	134 (30.94)

이블라인 원작, 황지성 글, 스튜디오MW·김성은 그

	61, 63, 64, 65, 66, 70, 73, 74, 76, 78, 79, 82, 95, 97, 99, 101, 105, 107, 112, 115, 124, 126, 127, 132, 141, 143, 149, 151, 152, 155, 158, 162, 164, 165, 167, 171, 172, 174, 175, 176, 179-1, 182, 184, 188, 190, 194, [58]	22, 23, 26, 32, 33, 35, 36, 37, 39, 41, 43, 44, 46, 52, 60, 62, 67, 71, 73, 77, 83, 85, 86, 88-1, 88-2, 88-4, 88-5, 89, 90, 95, 96, 99, [44]	57, 64, 67, 68, 69, 71, 73, 75, 76, 77, 81, 84, 86, 89, 91, 92, 95, 97, 109, 111, [32]	
텍스트	3-2, 98, 135, 140, 142, 181, 183, 185, 187, 189, 191, 193, 195, [13]	7, 40, 42, 47, 49, 54, 56, 70, 72, 74, [10]	19, 21, 23, 25, 51, 53, 55, 58, 60, 78, 80, 83, 85, [25]	48 (11.08)
오브제	30, 47, 48, 52, 54, 60, 62, 67, 69, 72, 75, 88, 91, 130, 131, 157, [16]	31, [1]	16, 30, 35, 37, 39, 41, 48, 49, 66, [9]	26 (6.00)
클로즈업	5, 17, 26, 32, 39, 40, 41, 84, 85, 93, 100, 102, 103, 109, 123, 169, 186, [17]	8, 50, [2]	20, 22, 63, 79, 93, 94, 102, 110, 112, [9]	28 (6.46)
표지	4, 196, [2]	57, 100, [2]	62, 116, [2]	6 (1.38)
총 컷(칸) 수	201	104	128	433

이은재 글그림의 탁구 웹툰 <펜홀더> 82, 83, 84화의 경우 총 433컷으로 82화가 에피소드의 클라이맥스에 해당하는 경기를 다룬 관계로 다른 화에 비해 분량이 늘었다. 장소설정이 3컷인 것은 경기 후 장소 이동이 이루어졌기 때문에 비중이 적은 것은 여전하다. 공간배경은 124컷(28.63%)으로 타 작품에 비해 비중이 적는데 장식배경 64컷(14.78%), 무배경 134컷(30.94%)의 비중이 상대적으로 많은 것과 연계해 생각하면, 그만큼 선수(등장인물)의 심리묘사에 많은 공을 들인 것이라 할 수 있으며, 텍스트가 48컷(11.08%)인 부분도 같은 이유라 할 수 있다. 오브제 25컷(6.00%) 클로즈업 28컷(6.46%), 표지 6컷(1.38%)은 평균적이다.

[표 5] <빌드업> 배경 분석

구분	186화	187화	188화	합계 컷 (%)
장소 설정				
1점 투시	0	0	50, 70, [2]	2 (0.84)
2점	0	0	0	0

	투시				
	3점 투시	0	0	0	0
공간 배경	1점 투시	2, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 26, 29, 34, 40, 43, 44, 45, 46, 49, 51, [33]	2, 5, 8, 13, 14, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 34, 41, 43, 46, 50, 51, 53-2, 54, 59, 68, 69, 75, 76, 80, 82, 83, [27]	1, 2, 3, 4, 6, 8, 17, 18, 19, 24, 25, 26, 27, 32, 33, 36, 37, 45, 46, 49, 52, 53, 54, 59, 60, 61, 65, 67, 73, 74, [30]	90 (37.97)
	2점 투시	1, 3, 7, 18, 19, 25, 27, 30, 33, 37, 38, 42, [12]	9, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 32, 33, 36, 37, 61, 62, 64, 65, 66, 72, [22]	16, 31, 43, 47, 71, 72, [6]	40 (16.87)
	3점 투시	42, 5, 6, 8, 12, 13, 23, 32, 35, 36, 48, 50, 53, [13]	1, 4, 7, 11, 38, 42, 44, 47, 48, 53-1, 58, 67, 70, 73, 74, [15]	7, 13, 30, 34, 35, 38, 41, 42, 51, 62, 63, 75, 76, 77, 78, [15]	43 (18.14)
장식배경		9, 10, 11, 21, 24, 28, 39, 41, 47, 52, [10]	3, 26, 27, 35, 45, 71, 77, 78, 79, [9]	9, 11, 12, 20, 21, 22, 23, 39, 55, 56, 57, 58, 69, [13]	32 (13.50)
무배경		4-1, 31, [2]	49, 52, 55, 56, 57, 60, 81, [7]	14, 15, 44, 48, 64, 66, 68, 79, [8]	17 (7.17)
텍스트		0	0	0	0
오브제		0	0	0	0
클로즈업		4-3, [1]	6, 40, 63, [3]	5, 28, 29, 40, [4]	8 (3.37)
표지		54, [1]	39, 84, [2]	10, 80, [2]	5 (2.10)
총 컷(칸) 수	72	85	80	237	

911 글그림의 축구 웹툰 <빌드업> 186, 187, 188화는 총 237컷으로 장소설정은 2컷(0.84%), 공간배경은 173컷(72.99%)으로 공간에 대한 묘사가 많은데 축구 경기의 특성 상 필드에서의 움직임과 선수들 간의 배치가 설명되어야 서사가 진행될 수 있기 때문으로 보인다. 2점 투시와 3점 투시의 비중이 높은 것도 등장인물의 배치를 공간적으로 강조하기 위함으로 공간적 설명이 강조되고 있음을 보여준다. 같은 맥락에서 장식배경은 32컷(13.50%), 무배경은 17컷(7.17%), 텍스트와 오브제는 0컷, 클로즈업은 8컷(3.37%)로 비공간배경의 비중이 상대적으로 적은 것도 심리묘사보다 필드에서의 움직임이 서사를 이끌어가고 있기 때문으로 해석할 수 있다.

[표 6] <축구 천재로 오해받는 중입니다> 배경 분석

구분	27화	28화	29화	합계
----	-----	-----	-----	----

					컷 (%)
장소 설정	1점 투시	0	0	1,	1 (0.42)
	2점 투시	0	0	0	0
	3점 투시	0	0	0	0
공간 배경	1점 투시	2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 31, 32, 34, 36, 37-2, 37-3, 41, 42, 44-1, 44-2, 52, 53, 55, 56, 58, 59, 60, 63, 64, 66, 67, 68, 71, [43]	3, 6, 7, 8-2, 8-3, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 34, 35, 38, 39, 40, 41-1, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 51, 52, 56, 57, 58, 59, 61, 63-1, 70, [44]	3, 4, 5, 6, 7, 8, 10-1, 10-4, 10-5, 10-6, 10-7, 10-8, 10-10, 10-18, 10-19, 10-20, 10-21, 10-23, 10-25, 10-29, 10-30, 11, 12, 13, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 42, 46, 48, 49, 50, 51, 53, 54, [39]	126 (53.38)
	2점 투시	0	1, 2, 63-2, 66, 69, [5]	9, 10-16, 10-22, 10-26, [4]	9 (3.81)
	3점 투시	1, 5, 9, 15, 29, 37-1, 43, 54, 57, 65, 70, 73, [12]	4, 5, 8-1, 9, 41-2, 53, 54, 62, 64, [9]	10-3, 10-11, 10-13, 10-14, 10-15, 10-31, 10-32, 15, 16, 27, 43, 57, [11]	32 (13.55)
장식배경		19-1, 19-2, 24, 30, 35, 38, 39, 45, 46, 47, 48, 61, 72, [13]	8-5, 12, 22, 32, 33, 50, 55, [7]	10-9, 10-17, 10-27, 10-28, 40, 41, [6]	26 (11.01)
무배경		62, 69, [2]	60, [1]	38-1, 38-2, 45, 47, 52, [5]	8 (3.38)
텍스트		33, [1]	8-4, 68, 71-2, [3]	14, 26, 39, [3]	7 (2.96)
오브제		49, [1]	37, [1]	2, 56, [2]	4 (1.69)
클로즈업		14, 27, 40, 50, 51, [5]	16, 21, 44, 49, 65, 67, 71-1, [7]	10-12, 10-24, 19, 20, 44, 55, [6]	18 (7.62)
표지		16, 74, [2]	36, 71-3, [2]	10-2, 58, [2]	6 (2.54)
총 컷(칸) 수		79	79	78	236

한명한 원작, 이보테 글·그림의 축구 웹툰 <축구 천재로 오해받는 중입니다> 27, 28, 29화는 총 236컷으로 장소설정 1컷(0.42%), 공간배경 167컷(70.76%)으로 공간에 대한 묘사가 많은 것을 볼 수 있다. 다만 1점 투시가 많이 사용된 것은 경기 외적인 서사 부분에도 상당한 공을 들이기 때문으로 보인다. 반대로 장식배경은 25컷(11.01%), 무배경 8컷(3.38%), 텍스트 7컷(2.56%), 오브제 4컷(1.69%), 클로즈업 18컷(7.62%)으로 타 작품에 비해 경기 중 선수(등장인물)의 심리묘사는 상대적으로 적다.

[표 기 <위닝샷> 시즌2 배경 분석

구분		55화	56화	57화	합계 컷 (%)
장소 설정	1점 투시	42, [1]	0	52, [1]	2 (0.80)
	2점 투시	0	0	0	0
	3점 투시	0	0	0	0
공간 배경	1점 투시	2, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 35, 44, 49, 57, 66, 71, [13]	11, 24, 25, 35, 36, 38, 39, 40, 45, 46, 47, 48, 49, 52, 56, 57, 61, 62, 78, 80, 81, 83, [22]	1, 3, 6, 9, 19, 20, 22, 26, 27, 28, 32, 34, 38, 39, 40, 41, 47, 48, 49, 58, 59, 61, 66, 67, 72, 73, 80, 81, 82, 83, [30]	65 (26.00)
	2점 투시	38, 39, 52, [3]	27, 60, 73, 77, 79, [5]	43, 54, 62, 71, 75, 78, [6]	14 (5.60)
	3점 투시	1, 3, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 24, 25, 26, 32, 34, 43, 45, 51, 53, 54, 55-2, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 67, 70, 75, [30]	2, 4, 6, 8, 10, 12, 17, 28, 30, 34, 37, 41, 42, 44, 53, 54, 55, 58, 59, 64, 65, 68, 69, 75, 76, 84, [26]	2, 4, 5, 8, 11, 12, 15, 16, 17, 23, 24, 25, 29, 35, 45, 46, 55, 63, 68, 69, 70, 74, 77, [23]	79 (31.60)
장식배경		11, 21, 22, 27, 29, 30, 31, 33, 50, 55-1, 55-3, 55-4, 55-5, 55-6, 55-7, 56, 68, 72, [16]	5, 15, 22, 63, 66, 67, [6]	21, 31, 33, 50, 51, 65, [6]	28 (11.20)
무배경		4, 5, 10, 12, 46, 47, 65, 69, 74, [9]	1-1, 1-2, 7, 9, 13, 14, 18, 19, 20, 21, 23, 26, 29, 31, 43, 50, 51, 70, 71, 72, 74, 82, [22]	7, 10, 14, 18, 37, 42, 44, 57, [8]	39 (15.60)
텍스트		37, 40, [2]	0	60, 64, 76, [3]	5 (2.00)
오브제		0	32, [1]	36, 53, [2]	3 (1.20)
클로즈업		28, 36, 48, 73, [4]	3, 16, [2]	30, 56, 79, [3]	9 (3.60)
표지		41, 76, [2]	33, 85, [2]	13, 84, [2]	6 (2.40)
총 컷(칸) 수		80	86	84	250

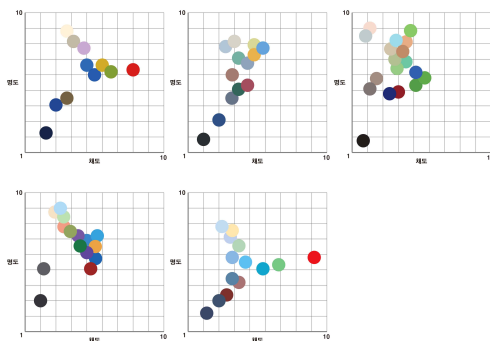
강건 글, 사비건 그림의 야구 웹툰 <위닝샷> 55, 56, 57화는 총 250컷으로 장소설정은 2컷(0.80%), 공간배경은 158컷(63.2%)으로 공간에 대한 묘사가 여전히 높은 비중을 차지하고 있다. 3점 투시의 비중이 높지만 경기에 대한 설명 보다는 선수(등장인물)들 간의 극적인 긴장감을 연출하기 위한 장치로 주로 사용되었다. 반대로 장식배경은 28컷(11.20%), 무배경

39컷(15.60%), 텍스트 5컷(2.00%), 오브제 3컷(1.20%), 클로즈업 9컷(3.60%)으로 비공간적 묘사를 통한 심리 묘사보다 공간 구도를 이용한 심리묘사로서 화면 구성 자체의 극적 효과를 강조하고 있다. 이는 전체 작품의 이미지와 각화의 분위기 자체를 강력하고 활력 있게 만드는 효과를 가져오고 있다.

3-2. 스포츠 웹툰 배경의 정성적 분석

웹툰은 RGB색상체계를 기반으로 다양한 색상과 색감을 만들어낼 수 있다. 로맨스 웹툰의 경우 등장인물은 배경보다 고채도를 사용했지만 스포츠 웹툰의 경우 등장인물과 배경의 명도-채도는 비슷하게 사용되었다. 이는 축구나 야구 경기장의 경우 푸른 잔디가 주로 사용되기 때문으로 선수(등장인물)의 경기복이 흰색과 검은색일 경우 배경보다 낮은 채도가 사용되는 경우도 자주 나타난다.

스포츠 웹툰은 등장인물과 배경의 명도와 채도의 분포가 엇비슷하지만 검고 굵은 선을 사용해 이미지 전체를 역동적으로 표현하고 이로 인해 등장인물과 배경의 경계가 명확하기에 색을 통한 구분을 적극적으로 활용하지 않는 것으로 보인다. 특히 색의 명도와 채도를 낮춰 단계를 주는 방식은 강렬한 원색을 사용해 스포츠 장르 특유의 역동성을 표현하는데 방해가 될 수도 있다는 점에서 고려 되지 않은 것으로 보인다. 색의 분포는 대부분 'Y'형으로 나타나는데, 이는 중명도와 중채도를 중심으로 고명도-저채도 또는 저명도-저채도가 사용되기 때문이다.



[그림 4] 작품별 배경의 색상분포
(좌상부터) 천재타자가 강속구를 숨김, 팬홀더, 빌드업,
축구 천재로 오해받는 중입니다, 위닝샷!

스포츠 웹툰의 경우 질감의 표현이 적는데, 배경에서 푸른 잔디를 강조할 경우 외에는 별다른 질감 표현이 없는데, 전체 구도와 형태만으로 분위기 전달이 가능하기 때문으로 보인다.

5. 결론

본 연구는 스포츠 웹툰의 배경을 중심으로 그 시각적 특징을 정량적-정성적으로 분석함으로써, 웹툰 장르에서 배경이 수행하는 기능을 구체적으로 규명하는 데 목적을 두고 있다.

연구 결과, 스포츠 웹툰의 배경은 단순히 공간을 재현하는 장치에 머무르지 않고, 경기의 리얼리티와 인물 간 위상 관계를 설명하는 공간배경과, 심리적 몰입과 감정의 고조를 표현하는 비공간배경으로 이원화되어 활용되고 있음을 확인할 수 있었다. 공간배경은 주로 1점, 2점, 3점 투시를 통해 경기장 내 선수들의 위치와 배치를 강조하며, 경기 진행의 흐름을 시각적으로 전달하는 핵심 요소로 작용하고 있다. 반면 장식배경, 무배경, 오브제, 클로즈업 등 비공간배경은 인물의 심리 묘사와 긴장감 조성, 장면 전환의 극적 효과를 강화하는 역할을 수행하고 있다. 특히 무배경은 극적 정점에서 인물에 대한 집중도를 높였으며, 장식배경은 색채와 패턴을 활용하여 감정의 변화를 시각적으로 극대화하는데 활용되고 있었다.

이러한 분석은 스포츠 웹툰이 전통적인 만화의 서사 구조를 계승하면서도, 세로 스크롤 방식과 디지털 효과를 활용하여 새로운 시각 문법을 구축하고 있음을 보여준다. 즉, 스포츠 웹툰의 배경은 경기의 사실성과 드라마적 긴장을 동시에 구현하는 핵심 장치로 기능하며, 이는 스포츠 웹툰만의 독자적 장르적 특성을 형성하는 중요한 기반이 된다.

본 연구는 스포츠 웹툰 배경의 체계적 분석을 통해 장르 연구의 기초 자료를 제공하였다는 점에서 의의가 있으며, 나아가 향후 웹툰 제작 과정에서 시각적 연출 전략을 수립하는 데 실질적 참고가 될 수 있다. 다만, 연구 범위가 네이버 웹툰 상위 5편으로 한정되어 장르 전반의 다양성을 충분히 반영하지 못했다는 한계가 있다. 후속 연구에서는 플랫폼 간 비교, 종목별 특수성, 독자 반응 분석 등을 포함한 확장적 접근을 통해 스포츠 웹툰의 시각적 특성을 보다 종합적으로 규명할 필요가 있다.

참고문헌

1. 고훈, 『한국 스포츠만화의 서사구조 연구』, 연세대학교 박사학위논문, 2015
2. 김영찬, 『로맨스 웹툰 배경의 시각적 특징 연구』, 디자인리서치, 한국디자인리서치학회, 2024,
3. 김영찬, 『웹툰의 시각적 표현 요소와 구성에 대한 연구』, 디자인리서치, 한국디자인리서치학회, 2024
4. 이승진, 『〈전설의 주먹〉 OSMU 가치측정 연구』, 애니메이션연구, 한국애니메이션학회, 2013
5. comic.naver.com
6. en.wikipedia.org