

스릴러 웹툰 배경의 시각적 특징 연구

네이버 웹툰 스릴러 장르 상위 5편을 중심으로

A Study on the Visual Characteristics of Thriller Webtoon Backgrounds

Focusing on the Top Five Thriller Webtoons on NAVER Webtoon

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/kidrs.2026.3.789>

접수일 2026. 08. 19. / 심사완료일 2026. 08. 30. / 게재확정일 2026. 09. 07. / 게재일 2026. 09. 30.

"이 논문은 광운대학교 2026년도 교내학술연구비 지원에 의해 연구되었음"

Abstract

This study aims to identify the visual characteristics of backgrounds in thriller webtoons and examine how visual expressions contribute to creating tension and suspense. Five popular thriller webtoons published on Naver Webtoon in July 2026—Sinché, Embarrassing Game, Pretty Collection, Gwichon-ri, and Like Mother, Like Daughter—were selected, with three episodes from each work analyzed. The study quantitatively examined panel composition and background types and qualitatively analyzed visual characteristics such as perspective, color, brightness, and saturation. Of the 1,518 panels analyzed, spatial backgrounds accounted for the largest proportion at 61.52%, while one-point perspective was the most frequently used at 48.41%. Three-point perspective and close-ups were also employed to enhance visual instability and tension. In terms of color, thriller webtoons did not rely exclusively on low brightness and low saturation; ordinary colors and bright backgrounds were also used to create tension through the contrast between everyday settings and extraordinary events. These findings demonstrate that backgrounds in thriller webtoons function not merely as representations of space but as active narrative devices that guide readers' attention and generate psychological tension and suspense.

Keyword

Thriller Webtoon(스릴러 웹툰), Webtoon Background(웹툰 배경), Visual Characteristics(시각적 특징), Spatial Representation(공간 표현), Suspense(서스펜스)

요약

본 연구는 스릴러 웹툰의 배경에 나타나는 시각적 특징을 분석하여 장르의 긴장감과 서스펜스가 어떠한 시각적 표현을 통해 형성되는지를 규명하는 데 목적이 있다. 이를 위해 2026년 7월 네이버 웹툰 스릴러 장르 인기작 『신체』, 『쪽팔려게임』, 『예뽐 컬렉션』, 『귀촌리』, 『뚝 닳은 딸』 5편의 각 3회분을 대상으로 컷 구성과 배경 유형을 정량적으로 분석하고, 투시와 색채, 명도·채도 등의 시각적 특성을 정성적으로 분석하였다. 분석 결과 총 1,518컷 중 공간 배경이 934컷(61.52%)으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 1점 투시가 48.41%로 가장 많이 활용되었다. 또한 3점 투시와 클로즈업은 시각적 불안정성과 긴장감을 강화하는 데 활용되었다. 색채에서는 저명도·저채도뿐 아니라 일상적인 색채와 밝은 배경도 활용되어 일상성과 비일상성의 대비를 통해 긴장감을 형성하였다. 이를 통해 스릴러 웹툰의 배경은 장소를 재현하는 기능을 넘어 독자의 시선을 조절하고 심리적 긴장과 서스펜스를 형성하는 적극적인 서사 장치임을 확인하였다.

목차

1. 서론

2. 이론적 배경

- 2-1. 스릴러 웹툰의 정의 및 역사
- 2-2. 스릴러 웹툰의 서사적 특성
- 2-3. 스릴러 웹툰의 시각적 특성

3. 스릴러 웹툰의 배경 분석

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

5. 결론

참고문헌

1. 서론

디지털 미디어 환경의 변화와 스마트기기의 보편화는 만화의 제작과 유통, 감상 방식에 큰 변화를 가져왔다. 특히 웹툰은 인쇄매체의 페이지 단위 읽기 방식에서 벗어나 수직 스크롤을 기반으로 한 독자적인 시각 서사 형식을 구축하면서 하나의 독립적인 콘텐츠 영역으로 성장하였다. 웹툰은 단순히 기존 만화를 디지털 환경으로 옮긴 형식이 아니라, 화면의 크기와 비율, 컷의 배열, 컷과 컷 사이의 여백, 스크롤에 따른 정보의 순차적 노출 등 디지털 인터페이스의 특성을 적극적으로 활용하는 매체라 할 수 있다. 이러한 웹툰의 매체적 특성은 장르에 따라 서로 다른 방식으로 활용되며, 특히 스릴러 장르에서는 독자의 긴장과 불안, 공포와 기대를 조절하는 중요한 시각적 장치로 기능한다.

스릴러는 범죄, 추적, 미스터리, 공포, 심리적 갈등 등을 중심으로 사건을 전개하면서 독자에게 지속적인 긴장감을 제공하는 장르다. 일반적으로 사건에 대한 정보가 제한적으로 제공되고, 인물 간의 갈등과 의심, 숨겨진 진실, 예측하기 어려운 사건의 전향과 반전 등이 결합되면서 서사가 진행된다. 이 과정에서 독자는 등장 인물이 처한 상황을 관찰하는 동시에 다음에 발생할 사건을 예측하게 되며, 예측과 실제 사건 사이의 차이를 통해 긴장과 충격을 경험한다. 따라서 스릴러의 장르적 효과는 사건 자체뿐 아니라 사건을 어떠한 방식으로 보여주고 정보를 어느 시점에 노출하는가와 밀접하게 관련되어 있다.

특히 웹툰에서 이러한 긴장감은 서사적 구조뿐만 아니라 시각적·조형적 표현을 통해 구체화된다. 폐쇄된 실내 공간, 어두운 골목, 낡은 건축물, 제한된 시야와 같은 공간은 인물이 처한 상황에 대한 불안감을 강화할 수 있으며, 명도와 채도의 조절, 강한 명암 대비, 특정 색상의 반복적인 사용 등은 작품의 정서와 분위기를 형성하는 데 영향을 미친다. 또한 인물의 표정과 시선, 얼굴의 부분적인 확대, 신체 비례와 실루엣의 변형, 선의 강약과 질감 등의 조형적 표현은 인물의 공포, 의심, 긴장, 집착과 같은 심리 상태를 시각적으로 전달하는 수단이 된다.

웹툰의 수직 스크롤 구조 역시 스릴러 장르의 시각적 표현과 밀접한 관계를 가진다. 독자는 화면을 스크롤하면서 다음 이미지를 순차적으로 확인하기 때문에 제작자는 컷 사이의 거리와 여백을 이용하여 정보가 노출되는 시점을 조절할 수 있다. 긴 여백을 삽입하여 사건의 발생을 지연시키거나, 클로즈업된 이미지를 연속적으로 배치한 이후 결정적인 장면을 노출하는 방식

들은 독자의 읽기 속도와 심리적 긴장을 조절하는 효과적인 표현 방법이 될 수 있다. 즉, 웹툰의 공간은 단순히 이미지를 배열하는 물리적 영역에 머무르지 않고 독자의 시간적 경험을 조직하는 장치로 기능하며, 이러한 특성은 긴장과 반전을 중요하게 활용하는 스릴러 장르에서 더욱 주목할 필요가 있다.

이와 함께 스릴러 웹툰에서는 배경과 캐릭터가 서로 독립적으로 작용하기보다 상호관계를 형성하면서 장르적 분위기를 구축한다. 배경은 사건이 발생하는 장소를 설명하는 기능을 넘어 인물의 심리 상태와 상황의 위험성을 암시할 수 있으며, 캐릭터는 이러한 공간과의 관계 속에서 심리적 긴장을 구체적으로 표출한다. 예를 들어 제한된 공간, 왜곡된 원근, 그림자에 의해 가려진 공간, 반복적으로 등장하는 특정 오브제 등은 사건의 불확실성을 강화할 수 있으며, 인물의 얼굴이나 눈을 강조하거나 배경을 제거하고 인물만을 제시하는 방식은 특정한 감정과 상황에 독자의 시선을 집중시키는 효과를 발생시킬 수 있다. 또한 CCTV 화면, 혈흔, 범죄 도구, 그림자와 같은 특정 시각 요소들은 사건의 성격을 암시하거나 긴장을 강화하는 기호로 활용될 가능성이 있다.

그러나 기존 웹툰 연구는 웹툰 산업의 성장과 플랫폼 특성, 스토리텔링과 서사구조, 영상화와 미디어 확장 등에 상대적으로 많은 관심을 기울여 왔다. 캐릭터에 관한 연구 역시 일정 부분 축적되어 있으나 캐릭터의 서사적 역할이나 성격, 문화적 의미 등을 중심으로 이루어진 경우가 많으며, 캐릭터의 형태와 색채, 선, 표정, 실루엣 등의 조형적 특성을 장르와 연결하여 분석한 연구는 상대적으로 제한적이다. 특히 웹툰에서 배경은 캐릭터에 비해 독립적인 연구 대상으로 충분히 다루어지지 않았으며, 배경의 형태·색채·질감과 캐릭터의 조형적 특성을 함께 분석하여 특정 장르의 시각적 구조를 규명하려는 연구 역시 부족한 실정이다.

이러한 점은 스릴러 웹툰 연구에서도 확인할 필요가 있다. 스릴러 장르의 긴장감과 몰입은 서사의 내용만으로 형성되는 것이 아니라 공간의 구성, 시점과 앵글, 화면과 화각의 관계, 색채와 명암, 질감, 캐릭터의 표정과 형태, 컷의 구성 등 다양한 시각 요소가 복합적으로 작용한 결과로 볼 수 있다. 따라서 스릴러 웹툰의 장르적 특성을 보다 구체적으로 이해하기 위해서는 '무엇을 이야기하는가'에 대한 서사적 분석과 함께 '어떻게 보여 주는가'에 대한 시각적·조형적 분석이 요구된다. 특히 반복적으로 나타나는 시각 요소와 표현 방식이 무엇이며, 이들이 어떠한 상황에서 활용되는지를 체계적으로

분석한다면 스릴러 웹툰의 시각적 정체성을 보다 구체적으로 설명할 수 있을 것이다.

이에 본 연구는 스릴러 웹툰에 나타나는 배경과 캐릭터를 중심으로 시각적·조형적 특성을 분석하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 배경을 공간 재현의 방식(1점, 2점, 3점 투시)과 무배경 처리, 클로즈업, 오브제 활용 등의 측면에서 분석하고 형태, 색상, 질감 등을 살펴보고자 한다. 또한 작품의 전반적인 색조와 명도·채도의 특성, 명암 대비 및 색채 사용 방식 등을 분석하여 스릴러 장르의 분위기와 긴장감이 어떠한 시각적 방식으로 구성되는지 고찰한다. 질감의 측면에서는 공간과 사물의 묘사 수준, 선과 음영의 표현 등을 중심으로 장르적 표현의 특성을 파악하고자 한다.

본 연구의 목적은 스릴러 웹툰의 배경과 캐릭터에 나타나는 조형적 특성을 체계적으로 분류하고 분석함으로써 스릴러라는 장르의 시각적 정체성이 어떠한 요소와 표현방식을 통해 형성되는지를 밝히는 데 있다. 이는 기존의 서사 중심 웹툰 연구를 시각적·조형적 영역으로 확장한다는 학술적 의미를 가지며, 동시에 스릴러 웹툰 제작 과정에서 긴장감과 몰입을 효과적으로 구축하기 위한 배경 및 캐릭터의 시각 설계 기준을 살피기 위함이다.

2. 이론적 배경

2-1. 스릴러 웹툰의 정의 및 역사

스릴러(Thriller)는 공포, 불안, 위기, 추적, 범죄, 미스터리 등의 요소를 활용하여 수용자에게 긴장과 흥분을 지속적으로 유발하는 장르를 의미한다.¹⁾ 스릴러의 어원인 'Thrill'은 강한 흥분이나 전율을 뜻하며, 사건의 결과보다 사건이 전개되는 과정에서 발생하는 긴장과 불확실성이 장르를 구성하는 중요한 특징이라 할 수 있다. 따라서 스릴러는 특정한 소재만으로 규정되기보다 위험에 처한 인물, 제한된 정보, 예측하기 어려운 사건의 전개, 심리적 압박과 반전 등을 통해 수용자의 긴장 상태를 유지하는 서사적 특성에 의해 정의된다. 이러한 특성으로 인해 스릴러는 범죄, 미스터리, 공포, 액션, SF 등 다양한 장르와 결합하는 경향을 보인다.

스릴러 웹툰은 이러한 스릴러의 장르적 특성을 웹툰

이라는 디지털 시각매체의 형식으로 구현한 콘텐츠라 할 수 있다.²⁾ 특히 웹툰은 인쇄만화의 페이지 단위 구성과 달리 수직 스크롤을 기반으로 컷과 컷 사이의 거리, 여백, 이미지의 크기와 배열 등을 자유롭게 조절할 수 있다는 특징을 가진다. 이러한 매체적 특성은 정보의 노출 시점을 지연시키거나 예상하지 못한 이미지를 등장시키는 데 효과적이기 때문에 긴장과 반전을 핵심으로 하는 스릴러 장르와 높은 결합 가능성을 지닌다. 또한 어두운 배경, 강한 명암 대비, 제한된 색채, 클로즈업, 왜곡된 공간과 인물 표현 등을 통해 불안과 공포를 시각적으로 강화할 수 있다.

한국의 웹툰은 2000년대 초 인터넷 포털을 중심으로 본격적인 형식을 갖추기 시작하였으며, 이후 네이버와 다음 등 주요 플랫폼의 성장과 함께 다양한 장르로 분화하였다. 초기에는 일상과 개그, 드라마적 성격의 작품들이 대중적인 웹툰 문화를 형성하였으나, 플랫폼과 이용자층이 확대되면서 공포, 미스터리, 범죄, 심리극 등의 요소를 결합한 스릴러 웹툰 역시 하나의 주요 장르로 자리 잡았다. 특히 스마트폰 이용이 보편화된 2010년대에는 세로 스크롤을 활용한 긴장 연출과 시각적 충격의 효과가 더욱 적극적으로 활용되었다.

이후 「타인은 지옥이다」, 「스위트홈」 등을 비롯한 작품들이 대중적 주목을 받으면서 스릴러 웹툰은 범죄·심리·공포·판타지 등과 결합하여 영역을 확대하였다.³⁾ 또한 웹툰을 원작으로 한 영화와 드라마의 제작이 증가하면서 스릴러 웹툰은 디지털 만화에 머무르지 않고 영상 콘텐츠로 확장되는 중요한 원천 콘텐츠로 자리매김하였다. 따라서 스릴러 웹툰은 스릴러의 서사적 긴장 구조와 웹툰의 스크롤 기반 시각 표현이 결합된 장르이며, 디지털 매체의 특성을 활용하여 긴장과 불안, 공포와 반전을 시각적으로 조직하는 독자적인 표현 영역으로 발전해 왔다.

스릴러 웹툰에 대한 연구는 현재 KCI 등재 논문을 기준으로 강영훈의 「네이버 웹툰 <독 닳은 딸>의 서스펜스 조직 양상 연구」, 이태린, 이영숙의 「스릴러 장르 웹툰 <독 닳은 딸>의 비선형 서사 구조와 서술 트릭 연구」, 황선태의 「웹툰 매체 형식과 스릴러 장르의 서스펜스 전략: <스위트홈> 사례 연구」 총 3편이 있다. 이 연구들은 웹툰 배경에 대한 연구는 아니며, 스릴러 웹툰의 서사구조와 서스펜스 전략을 연구하고 있다. 스릴러 웹툰을 배경이라는 측면에서 연구한 논문은 본

1) Thriller, wikipedia, (2026.08.13.)
[https://en.wikipedia.org/wiki/Thriller_%28genre%29?](https://en.wikipedia.org/wiki/Thriller_%28genre%29?utm_source=chatgpt.com)
[utm_source=chatgpt.com](https://en.wikipedia.org/wiki/Thriller_%28genre%29?utm_source=chatgpt.com)

2) 황선태, 「웹툰 매체 형식과 스릴러 장르의 서스펜스 전략」, 디지털콘텐츠학회논문지, 2025. pp3003-3010

3) Ibid, pp3003-3010

연구가 처음이라 할 수 있다.

2-2. 스릴러 웹툰의 서사적 특성

스릴러 웹툰은 위험과 위기, 범죄, 미스터리, 심리적 갈등 등을 중심으로 사건을 전개하면서 독자에게 긴장과 불안을 지속적으로 경험하게 하는 장르이다. 일반적인 서사가 사건의 인과관계를 통해 이야기를 전달한다면, 스릴러 웹툰은 사건에 관한 정보를 의도적으로 제한하거나 지연시키고 독자가 앞으로 발생할 사건을 예측하도록 함으로써 긴장감을 형성한다. 따라서 스릴러 웹툰의 서사에서는 사건 자체뿐만 아니라 사건에 관한 정보를 언제, 어떠한 순서로 제시하는가가 중요하며, 이러한 서사적 특성은 서스펜스의 형성, 정보의 제한과 지연, 심리적 갈등, 반전 등의 전략을 통해 구체화된다.⁴⁾

스릴러 웹툰의 가장 큰 서사적 특징은 서스펜스를 중심으로 한 긴장의 지속이다.⁵⁾ 스릴러 웹툰에서 서스펜스는 사건의 결과를 즉시 제시하지 않고 위험이나 사건이 발생할 가능성을 지속적으로 암시함으로써 형성된다. 독자는 등장인물이 알지 못하는 위험을 먼저 인지하거나, 반대로 등장인물은 알고 있지만 독자는 알지 못하는 정보를 추측하면서 다음 사건을 기다리게 된다. 이처럼 독자와 등장인물 사이에 발생하는 정보의 차이는 사건의 결과에 대한 기대와 불안을 만들어내며 서사를 지속시키는 동력으로 작용한다. 특히 각 회차의 마지막에 사건을 해결하지 않은 채 새로운 위험이나 의문을 제시하는 클리프행어는 다음 회차에 대한 기대를 높이는 대표적인 서사 방식이다.

이를 위해서는 정보의 제한과 단계적 노출을 적절히 조절할 필요가 있다.⁶⁾ 스릴러 웹툰에서는 사건의 원인과 인물의 정체, 범죄의 동기, 과거의 사건 등 핵심 정보를 처음부터 모두 제시하지 않는다. 일부 정보만을 제공하거나 의도적으로 누락하고, 사건이 진행되면서 새로운 단서를 단계적으로 제시한다. 독자는 제한된 정보를 토대로 사건의 원인이나 범인을 추론하지만 이후 새로운 정보가 등장하면서 기존의 판단을 수정하게 된

다. 이러한 정보의 비대칭성과 지연은 미스터리를 형성하는 동시에 독자의 능동적인 해석과 참여를 유도한다. 따라서 스릴러 웹툰에서 정보는 단순한 이야기의 내용이 아니라 독자의 긴장을 조절하는 서사적 장치라 할 수 있다.

인물의 심리적 갈등과 사건 전개는 이러한 요소를 풀어나가는 중심축이 된다. 스릴러 장르에서 갈등은 범죄나 추적과 같은 외부 사건에 의해서만 형성되지 않는다. 등장인물이 경험하는 공포, 의심, 죄책감, 불안, 집착과 같은 내면적 갈등이 사건의 전개와 밀접하게 결합한다. 특히 인물 간의 신뢰가 붕괴하거나 평범했던 인물의 숨겨진 욕망과 과거가 드러나는 과정은 새로운 사건을 발생시키는 계기가 된다. 이로 인해 독자는 등장인물의 행동과 진술을 완전히 신뢰하기 어려워지고, 인물의 의도와 사건의 진실을 지속적으로 의심하게 된다. 이러한 심리적 불확실성은 물리적 위험과 결합하여 긴장감을 더욱 강화한다.

물론 장르적 특성은 이러한 흐름을 예측 가능하게 하기에, 스릴러는 서사가 진행되는 과정에서 이에 대한 반전과 예측의 전복을 꾀한다. 스릴러 웹툰은 독자가 사건의 진행 과정에서 형성한 예측을 뒤집는 방식으로 강한 서사적 충격을 발생시킨다. 이를 위해 작품은 특정 인물이나 사건에 독자의 관심을 집중시키거나 일부 단서를 의도적으로 강조하여 일정한 방향으로 추론하도록 유도한다. 이후 새로운 사실이나 인물의 정체가 밝혀지면서 기존 사건의 의미가 변화하고, 독자는 앞서 제시된 장면을 새로운 관점에서 다시 해석하게 된다. 효과적인 반전은 단순히 예상하지 못한 사건을 제시하는 것에 그치지 않고 이전에 제시된 정보와 논리적으로 연결됨으로써 서사의 완결성을 형성한다.

일상과 비밀상적 사건의 충돌은 이러한 서사를 더욱 현실적이고 극적으로 고양시킨다. 스릴러 웹툰은 낯선 세계보다 주거 공간, 학교, 직장, 골목, 지하철과 같이 독자에게 익숙한 일상적 공간을 배경으로 설정하는 경우가 많다. 평범하고 안전하다고 인식했던 공간에서 범죄나 폭력, 실종, 죽음과 같은 비밀상적 사건이 발생하면서 익숙한 공간은 위협적인 공간으로 전환된다. 이러한 변화는 독자가 작품의 상황을 자신의 현실과 연결하도록 만들며, 비현실적인 공간에서 발생하는 사건보다 높은 심리적 긴장과 불안을 형성할 수 있다.

마지막으로 이러한 서사적 특성은 웹툰의 매체적 구조와 결합하면서 시각적으로 강화된다.⁷⁾ 수직 스크롤

4) 이태린, 이영숙, 「스릴러 장르 웹툰 <똑 님은 딸>의 비선형 서사 구조와 서술 트릭 연구」, 만화애니메이션연구, 2026, pp.165-197

5) 황준호, 『죽이는 호러 스릴러 웹툰』, 므큐, 2023, pp.68-71

6) 안젤라 애커만, 베카 푸글리시, 『서스펜스 사전』, 일북, 2025, pp.30-33

7) 최수현, 「장르별 웹툰 말풍선 형태와 감정 표현 분석」, 만화웹툰연구, 2025, pp.115-136

은 독자가 화면을 이동하기 전까지 다음 장면을 확인할 수 없다는 점에서 정보의 제한과 지연에 효과적이다. 컷 사이에 긴 여백을 두어 사건의 발생을 지연하거나, 동일한 장면을 반복하여 긴장을 축적한 후 예상하지 못한 이미지를 노출하는 방식은 스릴러 서사의 시간적 구조를 시각적으로 구현한다. 또한 회차 단위의 연재 구조는 클리프행어와 결합하여 서사의 긴장을 다음 회차까지 지속시키는 역할을 한다.

결과적으로 스릴러 웹툰의 서사적 특성은 서스펜스와 긴장의 지속, 정보의 제한과 단계적 노출, 인물의 심리적 갈등, 반전과 예측의 전복, 일상과 비일상의 충돌을 중심으로 형성된다고 볼 수 있다. 이러한 특성들은 개별적으로 작용하기보다 서로 결합하여 독자의 불안과 기대를 지속시키며, 수직 스크롤과 컷 배열, 여백 등 웹툰 고유의 매체적 특성과 결합함으로써 더욱 강화된다. 따라서 스릴러 웹툰의 서사는 이야기의 내용뿐 아니라 정보를 제시하고 감추는 방식, 그리고 이를 시각적으로 전달하는 방식까지 포함하는 복합적인 구조로 이해할 필요가 있다.

2-3. 스릴러 웹툰의 시각적 특성

스릴러 웹툰은 불안, 공포, 긴장, 의심과 같은 심리적 감정을 지속적으로 유발하면서 사건의 전개에 독자를 몰입시키는 장르다. 이러한 특성은 서사적 구조뿐만 아니라 화면의 구성과 연출 방식에서도 뚜렷하게 나타난다. 특히 웹툰은 세로 스크롤이라는 디지털 매체의 형식을 활용하기 때문에 기존의 출판만화와 다른 방식으로 긴장과 서스펜스를 시각화한다. 스릴러 웹툰의 시각적 특성은 크게 색채와 명암, 화면 구도와 시점, 인물의 표정과 신체 표현, 공간의 연출, 칸과 여백을 활용한 시간 조절을 중심으로 살펴볼 수 있다.

첫째, 색채와 명암의 대비는 작품의 불안한 분위기와 인물의 심리 상태를 표현하는 중요한 요소이다. 스릴러 웹툰에서는 밝고 다양한 색채보다 저채도와 무채색 계열을 중심으로 화면을 구성하거나 어두운 배경 속에 특정 색을 강조하는 경우가 많다. 검정, 회색, 짙은 청색과 같은 색채는 폐쇄적이고 불안정한 분위기를 형성하며, 붉은색은 피, 폭력, 위험, 죽음 등을 암시하는 강조색으로 활용된다. 또한 강한 명암 대비를 통해 인물의 얼굴 일부를 어둠 속에 감추거나 특정 대상만을 밝게 드러냄으로써 독자가 화면에서 확인할 수 있는 정보를 제한한다. 이러한 표현은 단순히 공포스러운 분위기를 만드는 것에 그치지 않고, 사건에 관한 정보의 노출과 은폐를 조절하는 기능을 수행한다.

둘째, 화면 구도와 시점의 변화를 통해 긴장감을 형성한다. 스릴러 웹툰에서는 인물을 정면에서 안정적으로 보여주는 구도보다 사선 구도, 극단적인 클로즈업, 하이앵글과 로우앵글, 인물의 뒤편에서 바라보는 시점 등이 빈번하게 활용된다. 특히 눈이나 입, 손, 문손잡이, 휴대전화 화면 등 사건과 관련된 특정 부분을 클로즈업하면 독자의 시선이 해당 대상에 집중되면서 그 의미를 추측하게 된다. 반대로 넓은 공간에 인물을 작게 배치하면 고립감과 무력감을 강조할 수 있다. 또한 인물의 시점과 독자의 시점을 일치시키는 1인칭적 화면은 독자가 등장인물이 보고 있는 상황을 함께 경험하게 함으로써 위험에 대한 몰입을 강화한다. 무엇이 화면 밖에 존재하는지 알 수 없도록 구성하는 프레임 역시 보이지 않는 대상에 대한 불안을 형성한다.

셋째, 인물의 표정과 신체 표현은 심리적 긴장을 시각적으로 전달하는 핵심적인 장치이다. 스릴러에서는 공포나 불안을 직접적으로 과장하여 표현하기도 하지만, 오히려 무표정이나 미세한 표정의 변화를 활용하여 불확실성을 강조하기도 한다. 흔들리는 눈동자, 굳어진 입술, 땀, 떨리는 손과 같은 세부적인 표현은 인물의 심리 상태를 독자에게 전달한다. 특히 평범한 표정을 유지하던 인물의 얼굴이 갑작스럽게 왜곡되거나 눈빛이 변화하는 장면은 인물의 이중성이나 숨겨진 정체를 암시하는 효과적인 장치가 된다. 이러한 표현은 독자로 하여금 등장인물의 행동과 의도를 끊임없이 의심하도록 만든다.

넷째, 공간의 폐쇄성과 일상 공간의 낯설게 하기가 두드러진다. 스릴러 웹툰의 배경은 반드시 비현실적인 공간일 필요가 없다. 오히려 아파트, 학교, 골목길, 지하주차장, 엘리베이터, 편의점, 지하철과 같이 일상적으로 경험하는 공간이 주요 무대로 활용된다. 익숙한 공간을 어둡게 표현하거나 시야를 제한하고, 긴 복도나 좁은 계단, 닫힌 문과 같은 요소를 반복적으로 제시하면 평범한 장소가 위협적인 공간으로 전환된다. 특히 출구가 보이지 않는 공간이나 인물이 화면의 구석에 고립된 구도는 심리적 압박과 폐쇄감을 강화한다. 이는 독자가 자신의 일상적 경험과 작품의 상황을 연결하도록 하여 공포와 불안을 더욱 현실적으로 느끼게 한다.

다섯째, 웹툰의 중요한 특징인 세로 스크롤과 칸의 배치는 시간과 긴장을 조절하는 시각적 장치로 활용된다. 출판만화에서는 한 페이지의 여러 칸이 동시에 시야에 들어오지만 웹툰은 스크롤을 내려야 다음 장면을 확인할 수 있다. 스릴러 웹툰은 이러한 특성을 이용하여 사건의 핵심 장면을 의도적으로 화면 아래에 배치

한다. 독자는 스크롤을 내리는 행위를 통해 다음 상황을 직접 확인하게 되며, 이 과정에서 기대와 불안이 형성된다. 또한 칸과 칸 사이의 여백을 길게 설정하면 사건의 진행을 지연시키고 심리적 정적을 만들 수 있다. 반대로 짧고 연속적인 칸을 빠르게 배열하면 추격이나 폭력과 같은 급박한 상황의 속도감을 강화할 수 있다.

특히 정보의 제한과 단계적 시각 노출은 이러한 요소들을 종합하는 스릴러 웹툰의 중요한 특징이다. 사건의 전체 모습을 한 번에 보여주기보다 인물의 눈, 발자국, 그림자, 열린 문, 떨어진 물건과 같은 단편적인 이미지를 먼저 제시하고 이후의 스크롤 과정에서 전체 상황을 드러내는 방식이다. 독자는 제한된 시각정보를 토대로 사건을 추론하고, 새로운 장면이 등장할 때마다 기존의 판단을 수정하게 된다. 따라서 스릴러 웹툰에서 시각적 표현은 단순히 서사의 내용을 그림으로 전달하는 기능을 넘어 정보를 보여주는 시점과 순서를 통제하는 서사적 장치로 작용한다.

#스릴러 총 405



[그림 1] 네이버 웹툰 스릴러 장르 인기 작품⁸⁾

결국 스릴러 웹툰의 시각적 특성은 ‘무엇을 보여줄 것인가보다 ‘무엇을 언제, 얼마나 보여주는가’를 조절하는데 핵심이 있다. 색채와 명암은 불안한 정서를 형성하고, 구도와 시점은 독자의 시선을 제한하며, 표정과 신

체 표현은 인물의 심리를 전달한다. 또한 폐쇄적 공간은 위협의 감각을 강화하고, 세로 스크롤과 칸 사이의 여백은 사건의 시간과 정보 노출의 속도를 조절한다. 이러한 시각적 요소들이 결합하면서 독자는 화면에 제시된 단서를 능동적으로 해석하고 다음 장면을 예측하게 된다. 따라서 스릴러 웹툰의 시각적 표현은 장르의 핵심인 서스펜스와 긴장을 시각적으로 조직하고 독자의 심리적 참여를 유도하는 체계라고 할 수 있다.

본 연구는 칸과 컷의 구분을 통해 칸의 구성과 배경, 그 시각 요소를 살피고 이를 통해 시각적 측면에서 스릴러 웹툰의 장르적 특징을 추출하는데 목적을 두고 있다. 그 세부요소로는 선행연구에서 이미 분석 및 제시한 장소설정(1점, 2점, 3점 투시), 공간배경(1점, 2점, 3점 투시), 장식 배경, 무배경, 텍스트, 오브제, 클로즈업, 표지 등이 있다. 이는 선행연구에서 다룬 로맨스 웹툰, 스포츠 웹툰과 이어지는 연구로서 웹툰의 장르적 특징을 비교하는데 기초자료로서 활용될 수 있다. 다만 각 장르별 특징은 로맨스 웹툰, 스포츠 웹툰과 본 연구에서 다루는 스릴러 웹툰을 포함해 후속 연구에서 진행할 예정이며, 본 연구에서는 스릴러 웹툰 배경의 시각적 특징을 추출하는데 집중할 것이다.

연구는 2026년 7월에 연재된 네이버 웹툰 스릴러 장르 상위 5개 작품을 선정했다. 기준은 인기순으로 일정 기간 동안 해당 작품을 감상한 독자 수가 많은 순서로 나열되어 있다. 이에 따라 『신체』, 『쪽팔려게임』, 『에뽀 컬렉션』, 『귀촌리』, 『또 달은 딸』 작품의 각 3회 분 분량을 캡처해 컷 구성, 배경 처리, 동세 표현, 색채 사용 등의 시각적 요소를 분석했다.

3. 스릴러 웹툰의 배경 분석

3-1. 스릴러 웹툰 배경의 분석 요소 및 방식

웹툰 각 컷의 배경은 등장인물이 있는 장소와 시간을 보여주며 동시에 그 시각적 조형(형태·색상·질감)으로 서사의 분위기와 톤을 조절한다. 언제 어디서 어떤 에피소드가 진행되는지를 알려주고, 형태적 측면에서 투시, 원근, 앵글 등을 통해 극의 긴장감과 심리묘사를 강조하는 역할을 한다. 독자를 특정한 시점으로 인도하여, 극의 흐름을 이해하고 그 분위기를 고조시킨다. 이러한 역할은 공간배경의 구상적 표현 외에 장식 배경, 무배경, 클로즈업, 오브제 등과 같은 추상적 표현을 통해 더욱 강조된다.

8) 네이버 웹툰, 스릴러 장르, (2026.07.13.)
<https://comic.naver.com/webtoon?tab=genre&genre=THRILL>

먼저, 배경은 공간을 재현하거나 감정과 분위기를 표현하는 바탕이 된다. 공간의 재현은 장소를 설정함으로써 이야기가 전개되는 장소를 설명하고 이야기의 전개, 그 흐름의 속도를 조절한다. 도시의 뒷골목인지, 카페 안인지에 따라 등장 인물의 행동과 분위기가 달라지고 10컷이 내리 동일한 교실을 비추어 이야기의 진행에 집중하게 하거나, 한 컷에서 산 밑 마을을 보여주고 다음 컷에서 산 정상 보여줌으로써 시간의 급격한 흐름을 보여줄 수도 있다.

[표 1] 스릴러 웹툰 배경의 종류와 기능⁹⁾

	
장소설정	공간배경
	
장식배경	무배경
	
텍스트	오브제
	
클로즈업	표지

또한 배경은 1점, 2점, 3점 투시를 통해 독자의 시

선과 시점을 조절한다. 1점 투시를 통해 1인칭 경험을 제공하거나 2점 투시를 통해 오브제를 강조하기도 하며, 3점 투시를 통해 3인칭의 전지적, 제한적, 관찰자 시점을 제공하기도 한다. 사건을 바라보는 시선과 시점을 조절하여 작가가 전달하고자 하는 서사를 유려하게 풀어나가거나 강화시키는 것이다.

장식적 배경이나 무배경 등은 등장인물의 심리나 극의 분위기를 전달하고 텍스트는 등장 인물에 대사나 나레이션을 강조하는 기능을 하며, 오브제는 오브제가 가진 상징성을 이용해 분위기를 환기시키거나 고조시키는 역할을 하며, 클로즈업은 인물이나 오브제를 확대해 화면 가득 담아냄으로써 서사의 극적 포인트를 강조하는 역할을 한다. 표지는 작품의 제목으로서 만화의 표지, 서지, 간지 역할을 하며, 마지막 컷의 서지는 각화를 마무리 짓는 역할을 한다.

2-2. 스릴러 웹툰 배경의 정량적 분석

스릴러 웹툰 배경 분석에는 2026년 7월 네이버 웹툰에 연재된 작품 중 인기작 상위 5개 작품, 『신체』, 『꼭팔려게임』, 『예뽐 컬렉션』, 『귀촌리』, 『독 달은 딸』의 각 3회분이 사용되었다.

총 5편의 스릴러 웹툰에서 가장 많이 사용된 배경 유형은 공간 배경으로 전체 1,518컷 중 934컷, 61.52%였다. 이는 [표 2]의 로맨스 웹툰 공간 배경 66.02%, 스포츠 웹툰 공간 배경 54.55%와 비슷한 수준으로 공간 배경이 웹툰 서사를 풀어나가는 데 있어 가장 중심적인 역할을 하고 있음을 보여준다.

특히 1점 투시는 로맨스 웹툰 59.13%, 스포츠 웹툰 31.73%, 스릴러 웹툰 48.41%로 공간 배경은 물론이고 전체 배경 중에서도 가장 많은 분량을 차지하고 있는데, 이는 1점 투시 공간 배경이 웹툰의 서사를 풀어나가는 데 있어 가장 근본적이고 효과적인 배경이기 때문이다. 1점 투시는 독자의 눈에서 시점까지의 공간을 넓게 펼쳐서 보여준다는 점에서, 공간의 구조 및 공간 내 사물과 등장 인물의 배치를 한눈에 파악할 수 있다는 특징이 있다.

더욱이 시나 소설 등 텍스트 중심의 서사가 장소와 인물을 각각 순차적으로 서술해야 하는 것과 달리 웹툰은 한 컷 안에 공간과 인물을 함께 넣어 보여줌으로써 보는 즉시 직관적으로 공간의 구조와 인물의 배치, 상황을 파악할 수 있다는 점에서 극의 흐름을 이끌고 또 이해하는 데 가장 효과적이고 강력한 배경 유형이라 할 수 있다.

9) 이담 글/그림, <독 달은 딸> 211, 212회 (2026.07.13.)
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=774866&no=213&week=mon>
<https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=774866&no=214&week=mon>

[표 2] 웹툰 장르별(로맨스, 스포츠, 스릴러) 배경 분석표¹⁰⁾

구분		로맨스	스포츠	스릴러	합계 (%)
장소 설정	1점 투시	73 (6.06)	8 (0.55)	42 (2.76)	123 (2.95)
	2점 투시	4 (0.33)	-	7 (0.46)	11 (0.26)
	3점 투시	10 (0.83)	-	17 (1.11)	27 (0.64)
공간 배경	1점 투시	712 (59.13)	456 (31.73)	735 (48.41)	1,903 (45.36)
	2점 투시	-	131 (9.11)	20 (1.31)	151 (3.63)
	3점 투시	83 (6.89)	197 (13.70)	179 (11.79)	459 (11.03)
장식배경		102 (8.47)	164 (11.41)	15 (0.98)	281 (6.75)
무배경		52 (4.31)	200 (13.91)	275 (18.11)	527 (12.67)
텍스트		93 (7.72)	68 (4.73)	84 (5.53)	245 (5.89)
오브제		23 (19.01)	89 (6.19)	13 (0.85)	125 (3.00)
클로즈업		36 (2.99)	95 (6.61)	105 (6.91)	236 (5.67)
표지		16 (1.32)	29 (2.01)	26 (1.71)	71 (1.70)
총 컷(칸) 수		1,204	1,437	1,518	4,159

특히 공간 배경은 한 컷에서 다음 컷으로 이동하며 같은 장소를 각기 다른 시점으로 묘사하며 공간의 특징과 분위기를 면밀하게 보여주거나, 반대로 한 컷에서 다음 컷으로 넘어갈 때, 방에서 거리로, 시골에서 도시로, 지구에서 우주로 시공간의 제약 없이 이동할 수 있다는 점에서 시나 소설을 뛰어넘는 효율을 보여준다고 할 수 있다.

장르적 측면에서 스릴러 웹툰의 공간 배경은 로맨스 웹툰, 스포츠 웹툰과 차이를 보이고 있다. 로맨스 웹툰이 1점 투시를 중심으로 이야기를 전개하면서 보조적으로 3점 투시를 사용해 이야기의 장소나 인물을 전환하거나 강조한다면, 스포츠 웹툰은 1점 투시를 중심으로 이야기를 전개하되 2점 투시와 3점 투시를 비중있

게 사용함으로써 서사의 흐름을 시각적 측면에서 보다ダイナ믹하게 풀어나가는 특징이 있다. 스릴러 웹툰은 1점 투시를 중심으로 이야기를 전개하며 2점 투시와 3점 투시를 자주 사용하는데, 이는 스포츠 웹툰과 비슷한 분포로 스릴러의 특성 상 사건의 단서나 인물, 오브제를 강조할 필요가 있기 때문이다.

다음으로 장소 설정 컷은 스포츠 웹툰보다 로맨스 웹툰과 비슷한 특성을 보여준다. 스포츠 웹툰은 그 서사가 주로 경기장이라는 한 장소에서 이루어지기에 장소 설정이 많지 않은 반면, 로맨스 웹툰이나 스릴러 웹툰은 장소를 바뀌며 서사가 진행되기에 장소 전환에 대한 시각적 표지 및 환기로서 장소 설정 컷이 스포츠 웹툰 보다 자주 사용된다.

[표 3] 스릴러 웹툰 전체 배경 분석표

구분		신체	쪽팔려 게임	예뻐 컬렉션	귀촌리	뚝뚝은 딸	합계 (%)
장소 설정	1점 투시	6	2	1	7	26	42 (2.76)
	2점 투시	1	-	-	2	4	7 (0.46)
	3점 투시	1	2	-	3	11	17 (1.11)
공간 배경	1점 투시	124	148	176	175	112	735 (48.41)
	2점 투시	3	3	7	4	3	20 (1.31)
	3점 투시	59	22	29	26	43	179 (11.79)
장식배경		-	1	-	2	12	15 (0.98)
무배경		5	16	1	251	2	275 (18.11)
텍스트		7	3	72	1	1	84 (5.53)
오브제		3	1	7	-	2	13 (0.85)
클로즈업		20	5	18	44	18	105 (6.91)
표지		5	6	3	6	6	26 (1.71)
총 컷(칸) 수		234	209	314	521	240	1,518

스릴러 웹툰이 타 장르와 비교되는 부분은 장식배경과 무배경의 사용이 거의 없다는 점이다. 로맨스 웹툰은 장식배경 8.47%, 무배경 4.31%이고, 스포츠 웹툰은 장식배경 11.41%, 무배경 13.91%로서 등장인물의 감정과 상황의 분위기를 장식 배경이나 무배경을 이용해 묘사하고 있다. 반면 스릴러는 장식배경, 무배경의 사용이 적고 매우 제한적이다. 전체 합계에서는

10) 이전 연구의 웹툰 장르 총 컷 수를 재계산한 결과 로맨스웹툰(1,145 → 1,204)과 스포츠 웹툰(1,400 → 1,437)의 오기가 발견되어 본 논문에서 이를 바로 잡는다.

-김영찬, 「로맨스 웹툰 배경의 시각적 특징 연구」, 디자인리서치, 2024. 33호, p.456

-김영찬, 김문석, 「네이버 웹툰 스포츠 장르의 시각적 특징 연구」, 디자인리서치, 2025. 36호, p.325

장식배경 6.75%, 무배경 12.67%로 로맨스 웹툰이나 스포츠 웹툰과 비슷한 분포를 보이지만, [표 3]에서 알 수 있듯, 스릴러 웹툰의 무배경은 <귀촌러>가 칸세를 칸으로 활용하는 작품 특성으로 인해 평균이 올라간 경우이고 텍스트는 <예뽀 컬렉션>이 나레이션을 서사의 한 요소로 활용하는 작품 특성으로 인해 평균이 올라간 경우이다. 이를 제외하면 장식배경이나 오브제처럼 다른 장르보다 그 사용이 현저히 떨어진다. 스릴러 웹툰의 클로즈업은 스포츠 웹툰만큼 사용되는데, 사건 전개에 있어 실마리나 극적 긴장감을 높이기 위한 장치로서 필요하기 때문이다.

2-2-1. 웹툰 <신체>의 컷과 배경 분석

엄세윤 글, 정썸머 그림의 <신체> 33, 34, 35화의 경우 총 컷 수는 234컷으로 장소설정 8컷(3.41%), 공간배경 186컷(79.48%), 장식배경 0컷, 무배경 5컷(2.13%), 텍스트 7컷(2.99%), 오브제 3컷(1.28%), 클로즈업 20컷(8.54), 표지 5컷(2.13%)으로 구성되어 있다. 대부분 공간 배경 컷으로 이 중에서도 1점 투시가 124컷(52.9%)로 가장 많다.

신체 능력을 초월적으로 향상시키는 약물을 개발한 모녀와 그들을 수행하는 남자 주인공, 그리고 이를 쫓는 기업의 이야기가 주를 이루고 있는 작품으로 그림체가 단순하고 묘사도 단조롭다. 하지만 신체 절단, 배드신 등 자극적인 소재를 통해 극의 긴장감을 유지하고 있으며, 3점 투시를 사용한 인물 묘사로 그 긴장감을 유지하고 있다.

작품은 단순화된 캐릭터와 절제된 공간 묘사를 결합하여 인물이 배경에서 과도하게 분리되지 않도록 구성하고 있다. 1점 투시의 공간 배경은 인물의 위치와 사건의 흐름을 명확히 전달하고, 3점 투시는 인물과 공간을 함께 왜곡해 불안정성을 높이고 있다. 평범한 배경과 신체 절단 등 자극적인 인물 표현의 대비에 침투한 비일상적 공포를 강화하고 있다.

[표 3] <신체> 배경 분석

구분	33화	34화	35화	합계 (%)
장소 설정				
1점 투시	03, 36, 58,	01, 02, 03,	-	6 (2.92)
2점 투시	-	39,	-	1 (0.48)
3점 투시	53,	-	-	1 (0.48)

공간 배경	1점 투시	01, 04, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 24, 26, 29, 31, 32, 33, 35, 37, 38, 43, 44, 45, 48, 50, 51, 52, 54, 56, 57, 59, 62, 63, 65, 66, 67, 68,	04, 05, 06, 10, 12, 14, 15, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 30, 33, 34, 35, 36, 37, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 49, 50, 53, 55, 58, 65, 66, 67, 68,	01, 02, 04, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12-1, 12-2, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 24, 26, 27, 28, 29, 31, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 57-1, 57-2, 58, 59, 60,	124 (60.48)
	2점 투시	47,	60,	63,	3 (1.46)
	3점 투시	02, 23, 42, 55, 60, 61,	09, 13, 16, 26, 29, 32, 54, 57, 61, 62, 63,	03, 05, 16, 23, 25, 32, 37, 47, 48, 49, 52-1, 52-2,	59 (28.78)
장식배경	-	-	-	-	-
무배경	40, 64,	11, 20, 41,	-	-	5 (2.43)
텍스트	25, 28, 30, 39,	48,	61, 62,	-	7 (3.41)
오브제	34,	52, 56,	-	-	3 (1.46)
클로즈업	05, 12, 17, 18, 27, 46, 49,	07, 08, 27, 31, 38, 47, 51, 59, 64,	18, 22, 30, 46,	-	20 (9.75)
표지	22, 69,	19, 69	64	-	5 (2.43)
총 컷(칸) 수	79	79	76	-	234

2-2-2. 웹툰 <썩팔러게임>의 컷과 배경 분석

봉수 글, 다이 그림의 <썩팔러게임> 21, 22, 23화의 경우 총 컷 수는 209컷으로 장소설정 4컷(1.91%), 공간배경 173컷(82.77%), 장식배경 1컷(0.47%), 무배경 16컷(7.65%), 텍스트 3컷(1.48%), 오브제 1컷(0.47%), 클로즈업 5컷(2.39%), 표지 6컷(2.87%)으로 구성되어 있다. 대부분 공간 배경 컷으로 이 중에서도 1점 투시가 148컷(70.81%)로 가장 많다.

작품은 고등학생들의 장난을 소재로 다루지만, 그 내용은 공감능력과 도덕적 판단이 일반인과 상당히 다른 고등학교 2학년 유사량을 주인공으로 내세워 수치심과 집단심리를 다루는 학원 심리 스릴러다. 남을 창피하게 만들어 지배하려는 아이들과 창피함이라는 감정이 없는 사이코패스의 대결을 핵심 구도로 평범한 일상 같지만 평범하지 않은 현실을 평범하게 표현하는 것이 긴장감을 고조시키기에, 시각적 표현도 극적인 표

현보다는 심리를 전개하는 것, 즉 칸과 칸으로 이어지는 서사적 흐름에 중점을 두고 있으며, 따라서 1점 투시 공간 배경이 주를 이루고 있다.

[표 4] <쪽팔려게임> 배경 분석

구분		21화	22화	23화	합계 (%)
장소 설정	1점 투시	01,	-	45,	2 (0.95)
	2점 투시	-	-	-	-
	3점 투시	29, 30,	-	-	2 (0.95)
공간 배경	1점 투시	02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 48, 49, 52, 53, 54, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 67, 70,	01, 02, 03, 04, 06, 07, 08, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28-1, 28-2, 29, 33, 34, 36, 37, 38, 41-1, 41-2, 41-3, 41-4, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54-1, 54-2, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64,	01, 02, 04, 06, 09, 10, 11, 12, 13-1, 13-2, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 60, 62, 63, 65,	148 (70.81)
	2점 투시	21, 32,	-	22,	3 (1.43)
	3점 투시	16, 17, 18, 22, 28-1, 28-2, 40, 56, 66,	05, 09, 12, 31, 32, 35, 42,	03, 05, 41, 54, 64, 67,	22 (10.52)
장식배경		50,	-	-	1 (0.47)
무배경		46, 47, 51, 55, 58, 68, 69,	20, 30, 55,	07, 50, 58, 59,	16 (7.65)
텍스트		15,	39,	66,	3 (1.43)
오브제		57,	-	-	1 (0.47)
클로즈업		27, 65,	26, 40,	61,	5 (2.39)
표지		31, 71	11, 65	08, 68	6 (2.87)
총 컷(칸) 수		72	69	69	209

작품은 캐릭터를 평범한 학교 공간과 자연스럽게 결합하여 일상성을 강조하고 있다. 전체의 82.77%를 차지하는 공간 배경과 1점 투시는 인물 간의 위치와 행동을 객관적으로 보여주고 있다. 극적인 배경 연출을 절제한 채 캐릭터의 표정·대화 행동에 집중함으로써, 익

숙한 현실 속 비정상적인 심리와 도덕적 결핍을 강조하는 구성을 취하고 있다.

2-2-3. 웹툰 <예뼌 컬렉션>의 컷과 배경 분석

김이연 글/그림의 <예뼌 컬렉션> 29, 30, 31화의 경우 총 컷 수는 314컷으로 장소설정 1컷(0.39%), 공간배경 214컷(68.15%), 장식배경 0컷, 무배경 1컷(0.39%), 텍스트 72컷(22.92%), 오브제 7컷(2.22%), 클로즈업 18컷(5.73%), 표지 3컷(0.95%)으로 구성되어 있다. 대부분 공간 배경 컷으로 이 중에서도 1점 투시가 176컷(56.05%)로 가장 많다.

작품은 주인공이 능력은 뛰어나지만 외모 때문에 사회적 차별과 무시를 받다가 정체를 알 수 없는 현상으로 인해 갑자기 아름다운 외모를 갖게 되면서 벌어지는 기괴한 사건들을 중심으로 펼쳐진다. 외모지상주의, 욕망, 복수, 미스터리, 신체 변형 등을 소재로한 자극적인 성인용 스릴러로서 공간배경과 함께 주인공의 생각과 심리를 설명하기 위해 텍스트 컷이 1점 투시 공간 배경의 2/3에 달할 정도로 많이 사용된 것이 특징이다.

[표 5] <예뼌 컬렉션> 배경 분석

구분		29화	30화	31화	합계 (%)
장소 설정	1점 투시	-	-	77,	1 (0.39)
	2점 투시	-	-	-	-
	3점 투시	-	-	-	-
공간 배경	1점 투시	01, 03, 05, 06, 07, 08, 09-1, 09-2, 09-4, 09-5, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 60-2, 60-4, 60-6, 60-8, 60-9, 60-10, 62, 63-2, 63-6, 63-10, 63-14, 63-15, 63-17,	02, 08, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 44, 45, 48-4, 48-8, 51, 57, 60, 61, 67, 68, 69, 70, 71, 73, 75, 77, 79, 83, 85, 86-1, 86-2, 87, 91, 96, 101,	02, 04, 06, 08, 10, 15, 17, 19, 23, 25, 27, 31, 33, 35, 37, 38-2, 38-4, 38-6, 38-8, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58-1, 58-2, 58-3, 58-4, 58-5, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 68, 69, 70, 71, 73, 79, 81, 83, 85, 87, 93,	176 (56.05)
	2점 투시	54, 60-11, 61,	06, 09, 20, 23,	-	7 (2.22)

	3점 투시	02, 04, 13, 29, 47, 63-4, 63-8, 63-12, 63-16,	04, 07, 16, 18, 19, 40, 43, 48-6, 53, 93, 98, 100,	12, 29, 39, 66, 67, 80, 95, 99,	29 (9.23)
장식배경	-	-	-	-	-
무배경	-	81,	-	-	1 (0.39)
텍스트	60-1, 60-3, 60-5, 60-7, 63-1, 63-3, 63-5, 63-7, 63-9, 63-11, 63-13,	01, 03, 05, 48-1, 48-3, 48-5, 48-7, 50, 52, 54, 56, 58, 62, 72, 74, 76, 78, 80, 82, 84, 88, 90, 92, 97, 99,	01, 03, 05, 07, 09, 11, 13, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36, 38-1, 38-3, 38-5, 38-7, 38-9, 75, 76, 78, 82, 84, 86, 88, 92, 94, 96, 98, 100	-	72 (22.92)
오브제	10, 25,	63, 65, 66, 94,	72,	-	7 (2.22)
클로즈업	09-3, 36, 40, 45,	46, 47, 48-2, 55, 59, 64, 89, 95,	21, 74, 89, 90, 91, 97,	-	18 (5.73)
표지	20,	49,	41,	-	3 (0.95)
총 컷(칸) 수	96	108	110	-	314

작품은 현실적인 공간 배경과 변형되는 캐릭터의 신체를 대비시켜 기괴함을 강조하고 있다. 1점 투시 배경은 인물이 처한 일상을 안정적으로 제시하지만, 그 안에서 돌연 나타나는 외모와 신체의 변화는 시각적 불안을 일으키고 있다. 또한 많은 텍스트 컷은 배경을 축소하고 인물의 내면에 집중시켜, 외모이상주의에서 비롯된 욕망과 복수심을 부각하고 있다.

2-2-4. 웹툰 <귀촌리>의 컷과 배경 분석

항양 글, 이대한 그림의 <귀촌리> 95, 96, 97화의 경우 총 컷 수는 521컷으로 장소설정 7컷(1.35%), 공간배경 206컷(39.34%), 장식배경 2컷(0%), 무배경 251컷(48.54%), 텍스트 1컷(0%), 오브제 0컷, 클로즈업 44컷(8.51%), 표지 6컷(1.16%)으로 구성되어 있다. 다른 웹툰과 달리 1점 투시 공간 배경 컷은 175컷(33.84%)으로 두 번째이고 무배경이 251컷(48.54%)으로 가장 많다. 다른 웹툰과 현격한 차이는 이유는 검은색 배경의 칸새를 컷으로 개수했기 때문이다. 이 작품에서 칸새는 칸과 칸 사이를 구분하는 기능을 넘어 칸과 칸을 이어주면서 극의 분위기를 형성하는 또 하나의 칸으로 작용하고 있기 때문이다.

작품은 연쇄살인범 허무명이 귀촌리라는 시골마을에

숨어들며 시작된다. 단순한 스릴러를 넘어 연쇄살인범과 그를 뛰어넘을 정도로 위험한 시골마을주민의 대결을 보여주는 피카레스크 스릴러라 할 수 있다. 각 컷의 색감은 중·고명도, 중·고채도로 밝지만 칸으로 기능하는 검은색 칸새로 긴장감을 형성하고 있다.

작품은 중·고명도와 중·고채도의 밝은 시골 배경 속에 위험한 캐릭터들을 배치하여 외관과 실체의 불일치를 강조하고 있다. 평온해 보이는 공간은 연쇄살인범과 마을 주민의 폭력성을 오히려 낮설고 위협적으로 만든다. 특히 검은색 칸새는 캐릭터와 배경을 단절·연결하며, 밝은 장면 사이에 잠재된 불안과 긴장을 지속시키는 심리적 공간으로 기능하고 있다.

[표 6] <귀촌리> 배경 분석

구분		95화	96화	97화	합계 (%)
장소 설정	1점 투시	142,	02, 72, 156, 158,	71, 129,	7 (1.35)
	2점 투시	102, 152,	-	-	2 (0)
	3점 투시	04, 86,	50,	-	3 (0.58)
공간 배경	1점 투시	06, 08, 10, 12, 14, 15, 19, 23, 25, 27, 28, 34, 36, 38, 46, 48, 50, 52, 54, 56, 58, 62, 66, 70, 78, 80, 82, 90, 92, 96, 100, 106, 108, 112, 114, 116, 118, 120, 122, 124, 126, 128, 130, 132, 134, 138, 140, 141, 144, 146, 148, 150, 154, 156, 158, 160, 162-1, 162-2, 164,	04, 06, 10, 12, 14, 16, 20, 22, 24, 26, 28, 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 48, 52, 54, 58, 62, 64, 66, 70, 74, 76, 78, 80, 84, 88, 90, 92, 94, 96, 98, 106, 108, 114, 116, 118, 120, 122, 132, 134, 136, 140, 142, 144, 146, 148, 150, 154, 164, 166, 170, 172,	02, 04, 08, 10, 24, 28, 30, 32, 36, 40, 44, 46, 48, 52, 57, 61, 63, 67, 69, 73, 75, 81, 83, 85, 87, 89-1, 89-2, 93, 97, 101, 103, 107, 111, 113, 115, 117, 119, 127, 133-1, 133-2, 133-3, 135, 137, 139, 141, 143, 145, 149, 151, 153, 155, 157, 159, 161, 163, 167, 170,	175 (33.84)
	2점 투시	88, 94,	162,	38,	4 (0.77)
	3점 투시	30, 32, 40, 42, 74, 76, 84, 98, 110, 166,	18, 82, 86, 100, 126, 128, 138, 152,	16, 18, 20, 42, 65, 91, 99, 131,	26 (5.02)
장식배경		-	117, 119,	-	2 (0)
무배경		01, 03, 05, 07, 09, 11, 13, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 29, 31, 33, 35, 37, 41, 43, 45, 47, 49, 51,	01, 03, 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 39, 41, 43, 45, 47,	01, 03, 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 39, 41, 43, 45, 47,	251 (48.54)

	53, 55, 57, 59, 61, 63, 65, 67, 69, 71, 73, 75, 77, 79, 81, 83, 85, 87, 89, 91, 93, 95, 97, 99, 101, 103, 105, 107, 109, 111, 113, 115, 117, 119, 121, 123, 125, 127, 129, 131, 133, 135, 137, 139, 141, 143, 145, 147, 149, 151, 153, 155, 157, 159, 161, 163, 165,	51, 53, 55, 57, 59, 61, 63, 65, 67, 69, 71, 73, 75, 77, 79, 81, 83, 85, 87, 89, 91, 93, 95, 97, 99, 101, 103, 105, 107, 109, 111, 113, 115, 121, 123, 125, 127, 129, 131, 133, 135, 137, 139, 141, 143, 145, 147, 149, 151, 153, 155, 157, 159, 161, 163, 165, 167, 169, 171,	49, 52, 54, 56, 58, 60, 62, 64, 66, 68, 70, 72, 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86, 88, 90, 92, 94, 96, 98, 100, 102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116, 118, 120, 122, 124, 126, 128, 130, 132, 134, 136, 138, 140, 142, 144, 146, 148, 150, 152, 154, 156, 158, 160, 162, 164, 166, 168, 170, 171,	
텍스트	-	-	168,	1 (0)
오브제	-	-	-	-
클로즈업	02, 17, 21, 44, 60, 64, 68, 72, 104, 136,	08, 30, 56, 60, 68, 102, 104, 110, 112, 124, 130, 160, 168,	06, 12, 14, 22, 26, 34, 50, 51, 55, 59, 77, 79, 95, 105, 109, 121, 123, 125, 147, 165, 172,	44 (8.51)
표지	39, 167,	49, 173,	47, 173,	6 (1.16)
총 컷(칸) 수	168	173	180	521

2-2-5. 웹툰 <똑 닮은 딸>의 컷과 배경 분석

이담 글/그림의 <똑 닮은 딸> 211, 212, 213화의 경우 총 컷 수는 240컷으로 장소설정 41컷(17.08%), 공간배경 158컷(65.83%), 장식배경 12컷(5.08%), 무배경 2컷(0.84%), 텍스트 1컷(0.42%), 오브제 2컷(0.84%), 클로즈업 18컷(7.62%), 표지 6컷(2.54%)으로 구성되어 있다.

작품은 딸을 철저히 관리하는 엄마 명소민과 엄마가 동생 길명진을 죽인 살인자라고 의심하는 딸 길소명이 두뇌싸움을 벌이며 대립하는 이야기로 잔인한 행동이나 말보다는 행동의 원인을 파악하고 이를 조작해 상대를 압박하는 방식을 취하고 있다. 표면적으로는 딸이 엄마의 범죄를 밝히고 엄마에게서 살아남는 것이지만 서로의 지적 능력과 문제 해결 방식이 비슷하기에 화를 거듭할수록 상대를 거부하면서도 상대를 이기기 위해 상대와 닮아가는 딸의 역설을 보여주는 가법지 않은 작품이다.

작품은 일상적 공간 배경 속에 엄마와 딸을 반복적으로 배치하여 두 인물의 유사성과 대립을 부각하고 있다. 공간 배경과 비교적 많은 장소 설정 컷은 심리전의 맥락과 인물의 위치를 구체화하며, 클로즈업과 장식

배경은 표정과 내면을 강조하고 있다. 안정적으로 보이는 현실 공간은 서로를 거부하면서도 점차 닮아가는 모녀의 불안한 관계를 드러내고 있다.

[표 기 <똑 닮은 딸> 배경 분석

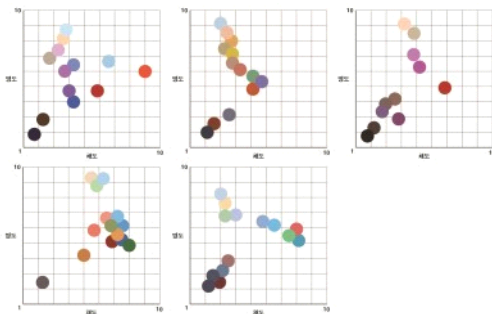
구분	211화	212화	213화	합계 (%)
장소 설정	1점 투시 01-1, 01-2, 47, 52, 63-1, 63-2, 67-1, 67-2, ,	01-1, 01-2, 18, 33-1, 33-2, 42-1, 42-2, 52, 61,	06, 32-1, 32-2, 37, 64, 69-1, 69-2, 69-3, 69-4,	26 (11.01)
	2점 투시 42-1, 42-2,	50,	46,	4 (1.69)
	3점 투시 44-1,	08, 45-1, 45-2, 45-3, 45-4,	39-1, 39-2, 40, 43, 63,	11 (4.66)
공간 배경	1점 투시 02, 05, 09, 10, 14, 18, 20-1, 20-2, 24, 25, 27, 28, 31, 32, 36, 37, 39, 40, 41-1, 44-2, 45, 48, 49-1, 49-2, 51, 53, 54, 56, 57, 63-3, 64, 65, 66, 68, 69, 71,	02, 03, 05, 09, 10, 11, 12, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 28, 29, 35, 36, 37, 39, 40, 43, 46, 48, 49, 53, 54, 55, 57, 58, 59, 60, 63,	02, 03, 04, 05, 08, 12, 13-1, 13-2, 15, 17, 23, 24, 25, 26, 28, 29-1, 29-2, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 38, 41, 42, 44, 45, 48, 49, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 60, 62, 65, 66, 68, 70, 71, 76, 77, 79,	112 (47.45)
	2점 투시 23, 46,	51,	-	3 (1.27)
	3점 투시 08, 13, 15, 16, 19, 21, 26, 29, 30, 33, 34, 35, 38, 41-2, 43, 50, 55, 58, 59, 60, 61, 62, 70,	04, 14, 15, 27-1, 27-2, 34, 41, 56,	01, 10, 11, 18, 19, 22-1, 22-2, 47, 61, 72, 75, 78,	43 (18.22)
장식배경	11, 17, 72,	13, 26, 30, 31, 44,	14, 27, 59, 81,	12 (5.08)
무배경	22,	47,	-	2 (0.84)
텍스트	-	06	-	1 (0.42)
오브제	06, 12,	-	-	2 (0.84)
클로즈업	03, 04,	23, 32, 38, 62,	07, 16, 20, 21, 51-1, 51-2, 57, 58, 67, 73-1, 73-2, 74-1, 74-2, 80,	18 (7.62)
표지	07, 73,	07, 64,	09, 82,	6 (2.54)
총 컷(칸) 수	82	71	87	240

2-3. 스릴러 웹툰 배경의 정성적 분석

로맨스 웹툰은 서사의 핵심 요소인 등장인물의 표정

과 몸짓을 부각시키기 위해 배경보다 등장인물을 고체도로 표현하고,¹¹⁾ 스포츠 웹툰은 축구공, 야구공 등 오브제나 경기장과 등장인물의 위치 관계를 설명하기 위해 등장인물보다 배경을 고체도로 표현하는 경향이 있다.¹²⁾ 반면 스릴러 웹툰은 중명도-중채도가 주를 이루고 전체적으로 배경의 채도를 낮춰 극의 분위기를 암울하고 음산하게 만드는 경향이 있다. 하지만 <쪽팔려게임>처럼 일상적인 배경에서 평범하지 않은 사건이 벌어지는 상황을 통해 긴장감을 형성하는 경우에는 배경의 명도와 채도를 올리기도 하고, <귀촌리>처럼 배경의 명도와 채도는 올리되 검은색 칸새를 칸처럼 사용해 전체적으로 긴장감을 불러오기도 한다.

스릴러의 핵심이 긴장감이라는 점에서 3점 투시와 클로즈업 등이 자주 사용되지만, 예상과 달리 무배경이나 오브제의 활용은 적은 편이다. 색상 또한 저명도-저채도 일색인 것도 아니다. 이는 긴장감을 불러오는 방식이 다양화되고, 극의 분위기를 이해하면 할수록 정상적인 표현이 더욱 더 극적이고 긴장되는 모습을 보일 수 있기 때문이다.



[표 8] 작품별 배경의 색상 분포
(좌상부터) 신체, 쪽팔려게임, 예뼌 컬렉션, 뚝 님은 딸, 귀촌리

5. 결론

본 연구는 스릴러 웹툰의 배경에 나타나는 시각적 특징을 분석하여 장르의 긴장감과 서스펜스가 어떠한 시각적 표현을 통해 형성되는지를 규명하는 데 목적이 있다. 이를 위해 2026년 7월 네이버 웹툰 스릴러 장르 인기작인 『신체』, 『쪽팔려게임』, 『예뼌 컬렉션』, 『귀

촌리』, 『뚝 님은 딸』 5편의 각 3회분을 대상으로 컷의 구성과 배경 유형을 정량적으로 분석하고, 투시와 색채 및 명도·채도 등의 시각적 특성을 정성적으로 분석하였다.

분석 결과, 총 1,518컷 가운데 공간 배경이 934컷 (61.52%)으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 특히 1점 투시가 전체의 48.41%로 가장 많이 활용되었다. 이는 스릴러 웹툰에서도 인물과 사건이 위치한 공간을 명확하게 제시하고 서사의 흐름을 전달하는 것이 배경의 가장 기본적인 기능임을 보여준다. 한편 3점 투시와 클로즈업은 인물과 공간을 불안정하게 제시하거나 특정 대상에 시선을 집중시킴으로써 긴장감을 강화하는데 적극적으로 활용되었다. 반면 스릴러 장르에서 많이 사용될 것으로 예상했던 무배경이나 오브제의 활용은 상대적으로 적게 나타났다.

색채에서도 스릴러 웹툰이 반드시 저명도·저채도의 어두운 화면만을 사용하는 것은 아니었다. 전반적으로 중명도·중채도를 중심으로 배경의 채도를 낮춰 암울하고 음산한 분위기를 형성하는 경향이 나타났으나, 『쪽팔려게임』과 같이 일상적인 공간에서 발생하는 비일상적 사건을 강조하기 위해 오히려 높은 명도와 채도를 활용하거나, 『귀촌리』처럼 밝은 배경과 검은색 칸새를 대비시키는 표현도 확인되었다. 이는 스릴러의 긴장감이 단순히 어둡고 음산한 시각 표현에서 발생하는 것이 아니라 일상성과 비일상성, 안정과 불안정의 시각적 대비와 같이 독자의 예상을 벗어난 비정상적인 상황을 통해서도 형성됨을 보여주고 있다.

결과적으로 스릴러 웹툰의 배경은 단순히 사건이 발생하는 장소를 재현하는 요소가 아니라 투시, 시점, 색채, 명암, 클로즈업 등의 조형적 요소를 통해 독자의 시선을 조절하고 심리적 긴장과 서스펜스를 형성하는 적극적인 서사 장치로서 사용되고 있다고 할 수 있다.

본 연구는 스릴러 웹툰 제작자와 기획자가 서사의 성격에 따라 배경의 투시, 색채, 명도·채도, 클로즈업, 칸새 등을 전략적으로 선택하는 실무적 기준으로 활용될 수 있다. 특히 어두운 배경에 의존하지 않고 일상과 비일상의 대비, 캐릭터와 공간의 관계, 시점과 정보 노출을 조절함으로써 긴장과 서스펜스를 효과적으로 설계하는 데 도움이 되길 기대한다.

11) 김영찬, Op. cit. 2024., pp.456-462

12) 김영찬, 김문석, Op. cit. 2025., pp.325-330

참고문헌

1. 안젤라 애커만, 베카 푸글리시, 『서스펜스 사전』, 월북, 2025
2. 이태린, 이영숙, 「스릴러 장르 웹툰 〈꼭 닮은 딸〉의 비선형 서사 구조와 서술 트릭 연구」, 만화애니메이션연구, 2026
3. 최수현, 「장르별 웹툰 말풍선 형태와 감정 표현 분석」, 만화웹툰연구, 2025
4. 황선태, 「웹툰 매체 형식과 스릴러 장르의 서스펜스 전략」, 디지털콘텐츠학회논문지, 2025
5. 황준호, 『죽이는 호러 스릴러 웹툰』, 므큐, 2023
6. comic.naver.com
7. en.wikipedia.org