

웹툰과 정통만화의 연출방식 차이에 관한 연구

최해웅*, 김치용**

*동의대학교 대학원 스토리텔링학과

**동의대학교 ICT공과대학 게임애니메이션공학전공

e-mail : roofhcoi@naver.com, kimchee@deu.ac.kr

A Study on the Difference of Presentation Mode between Webtoon and Authentic Cartoon

Choi Hae-Woong*, Kim Chee-Yong**

*Dept. of Storytelling, Graduate School, Dong-Eui University

**Major of Game Animation Engineering, Dong-Eui University

1. 연구 필요성 및 문제점

대한민국의 대표적 문화콘텐츠인 웹툰은 국내 시장에서의 성공을 바탕으로 글로벌 시장으로 진출을 도모하고 있다.

그러나 한국 작가들의 글로벌 표준(standard)인 출판형식의 연출에 대한 이해와 학습의 부족으로 인해 진정한 글로벌 진출을 위한 다른 측면의 리스크가 생기고 있다는 데 대해 문제를 제기한다. 이에 웹툰과 정통 만화의 연출과 스토리텔링에 대한 연구를 통해 작가의 역량을 개선하고 4차 산업의 핵심 사업인 문화콘텐츠 산업 전반에 대한 이해와 노력을 도출해내어 국제적 감각과 실력을 겸비하는데 이 연구의 목적을 둔다.

2. 연구내용과 방법

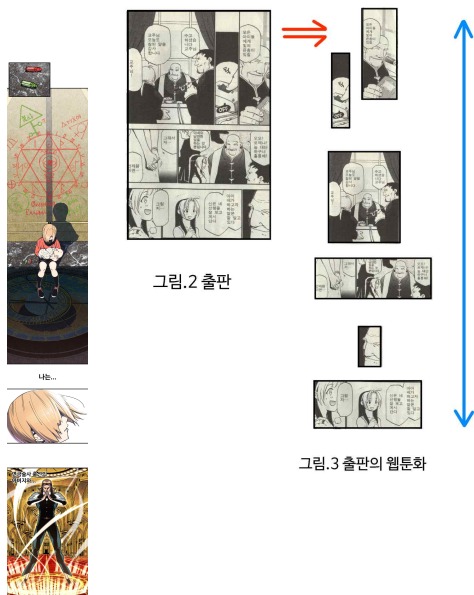


그림. 1
웹툰

웹툰은 멀티디바이스에 최적화된 세로 스크롤을 기본 연출 방식을 선택해서 작품을 제작하나 해외 출판만화는 전통적 방식을 100여 년 간 지속하며 시장을 확대해 나가고 있다

기존의 세로 스크롤 방식의 연출은 국내에서는 통용될 수 있으나 출판 편집을 고려한 제작 방식이 아니기 때문에 제 편집의 불필요한 과정을 거쳐야 하고 특히 작가 개인의 감성이 제3의 편집자를 통해 왜곡됨으로 인한 콘텐츠 본연의 아이덴티티(identity)를 잃어버리는 경우가 다반사이다.

웹툰이 글로벌 스탠더드로 인정받고 세계인에게 익숙하게 받아들여지기까지는 조금 더 시간이 필요하나 이 간극을 줄 일수 있는 출판 형식의 사전 제작을 기반으로 웹툰으로의 변환이라는 순서에 익숙해진다면 작품의 완성도와 시간의 합리적 사용이 가능해 지리라 생각한다.

3. 결론 및 향후 연구

본 논문에서는 웹툰과 출판만화의 편집을 통한 단편적 나열만을 이야기 하는 것이 아니다. 출판만화의 오랜 전통과 연출 및 작품의 다양한 기획적 요소를 분석해서 웹툰 제작자들에게 기술적, 감성적 노하우를 나누는데 그 의미를 두고 있다 하겠다.

참고문헌

- [1] 그림. 1, “네이버웹툰 편브로커”, 최해웅 저
- [2] 강기철, “『만화협한류』의 상업적 전략과 보수 저널리즘의 확대”, 일어일문학 56호, pp.289-307, 2012.
- [3] 그림. 2, 3, “강철의 연금술사”, 아라카와히로무 저