

OTT 플랫폼의 크로스미디어 스토리텔링 연구

- 웹툰 <살인자ㅇ난감>과 넷플릭스 드라마 <살인자ㅇ난감>을 중심으로

최수지*

1. 서론
2. 문헌 연구
 - 2-1. 크로스미디어 스토리텔링
 - 2-2. 웹툰-드라마 재매개에 관한 선행연구
 - 2-3. 웹툰/TV 드라마/OTT 드라마의 매체성과 서사특징
3. 연구대상 및 연구방법
4. 연구결과
 - 4-1. 통합체 차원 : 플롯과 에피소드
 - 4-2. 계열체 차원 : 인물과 인물관계
 - 4-3. 담화 차원 : 영상표현방식과 시점
5. 결론 및 제언

국문초록

본 연구는 웹툰 성공작인 꼬마비 작가의 <살인자ㅇ난감>과 이를 OTT 드라마로 매체 전환한 넷플릭스 드라마 <살인자ㅇ난감>을 대상으로 크로스미디어 스토리텔링을 분석하였다. 본고는 이 사례분석을 통해 매체 전환 과정에서 성공적인 요소들과 미비했던 요소들을 구체화하고, 이를 바탕으로 웹툰 원작 OTT 드라마의 성공적인 크로스미디어 스토리텔링 전략을 제안하고자 하였다.

* 동국대학교 영화영상제작학과 박사

연구 결과 통합체 차원인 플롯과 에피소드 측면에서 OTT 드라마는 OTT 플랫폼의 매체성에 따라 각 화의 연결성을 중시하는 몰아보기 전략과 시즌제를 염두한 열린 결말을 사용하고 있었다. 하지만 방대한 웹툰의 이야기를 드라마로 적절히 압축하여 시각화하는데 실패해 주제의식이 퇴색되었다. 계열체 차원인 인물과 인물관계에서도 원작의 의도를 벗어난 인물의 재창조 및 평면화가 이루어졌고, 인물 관계 또한 피상적인 묘사에 그치면서 인물 간 관계성이 퇴색되었다. 담화 차원에서 본 드라마는 웹툰과의 차별점을 생성하기 위해 다양한 영상표현기법을 사용하여 감각적으로 구성되었지만 기법이 남용되는 측면이 있어 효과가 반감되었다.

이러한 구체적인 연구 결과를 바탕으로 ‘원작의 주제의식을 우선시 하는 에피소드의 선택과 재구성’, ‘매체의 장점을 드러낼 수 있는 영상표현’을 OTT 드라마의 크로스미디어 스토리텔링 전략으로 제안하였다는 점에서 본고의 실제적인 가치를 찾을 수 있다.

(주제어: <살인자>난감, 웹툰 원작, OTT 플랫폼, 넷플릭스 드라마, 크로스미디어 스토리텔링)

1. 서론

글로벌 OTT의 상륙과 국내 OTT의 등장으로 온라인동영상서비스 춘추전국시대가 도래했던 2021년 이래 OTT 업체들은 본격적으로 드라마 제작에 착수했다. 현재 드라마 산업을 관망하자면 그 생태계의 중심은 TV 드라마에서 OTT 시리즈로 넘어온 형세로 보인다. 막강한 자본력을 가진 글로벌 OTT가 국내에 자리 잡으며 제작비가 급증하였고, TV프로그램에 대한 대중의 관심도 떨어지게 되었다. 이 같은 요인에 따라 방송사들은 경

영에 어려움을 겪으며 지상파와 중편을 불문하고 보수적인 편성 정책을 펼치며 드라마 편성을 줄이고 있다¹⁾. 하지만 OTT 플랫폼 간의 경쟁은 현재 진행 중으로 글로벌 OTT는 시장을 장악하는 데 주력하고 있으며, 국내 OTT는 업체 간 합병을 계속해서 추진하고 있다²⁾.

OTT 경쟁이 거세지고 있는 상황에서 각각의 OTT가 경쟁력을 확보하는 기본적인 전략은 대중을 사로잡는 킬러 콘텐츠를 보유하여 콘텐츠 경쟁력을 높이는 일이다. 최근 드라마 업계에 불고 있는 ‘웹툰의 드라마화’ 현상도 이와 무관하지 않다. 네이버 웹툰의 경우 2022년 25개, 2023년 29개의 웹툰이 영상 콘텐츠로 제작되었고, 카카오 웹툰은 2021년부터 2023년까지 매년 50여 건의 판권을 판매했다³⁾. 2021년 이후 웹툰의 영상화가 폭발적으로 주목받고 있는 것인데, 이중 드라마화된 작품들이 높은 화제성을 보이며 줄줄이 흥행하면서 웹툰의 드라마화는 2024년에도 이어질 전망이다⁴⁾.

웹툰의 드라마화가 화제가 된 것은 이번이 처음은 아니다. 2014년 윤태

1) KBS1,2와 MBC의 일일드라마나 프라임타임인 주말 드라마를 제외하면, 국내 다수 방송사는 평일(월~목)드라마 편성을 하지 않고 있다. 이에 따라 사전 제작된 수십 편의 드라마가 편성 대기 중인 상황이다. <톱스타 회당 10억 받는데 찍고 묵히는 드라마·영화 130여편...K콘텐츠 ‘이상한 빙하기’>, 『한국일보』, 2024.03.26. <https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2024032514470002607> (검색일: 2024.04.23.)

2) 글로벌 OTT 넷플릭스가 1위를 굳히고 있는 상황에서 이에 대응하기 위해 국내 OTT 티빙은 2022년 KT의 시즌과 합병했으며, 2024년 상반기인 현재 웨이브와 합병을 논의 중이다.

3) 정진영, <일본, 대만, 홍콩도 K웹툰 영상화가 대세...“확장성 더 커질 것”>, 국민일보, 2024.03.05. <https://www.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=1709542022> (검색일: 2023.04.23.)

4) 2022년 <지금 우리 학교는>, <사내맞선>, <재벌집 막내아들>의 다수, 2023년 <모범택시 2>, <신성한, 이혼>, <무빙>, <마스크걸>, <국민사형투표>의 다수가 흥행하며, 2024년 상반기에도 <내 남편과 결혼해줘>, <피라미드 게임>, <담강정> 등의 웹툰 원작 드라마가 공개되었다.

호 원작 <미생>이 tvN 드라마로 제작되어 케이블 채널로는 최고 시청률 8.2%를 기록하였으며, 2020년에는 광진 작가의 <이태원 클라쓰>를 원작으로 한 드라마가 높은 시청률을 기록하며 웹툰의 원천 콘텐츠로서의 가치를 확인시켜 주었다. 그러나 OTT가 대세가 된 시장에서 웹툰의 드라마화가 다시 한 번 주목받는 데는 또 다른 의미가 있다. OTT라는 새로운 미디어 플랫폼은 영상의 길이나 회차가 짧고 시즌제를 선호하는 특징이 있다. 따라서 이에 맞는 새로운 기획이 나와야 하기 때문에 기성작가들 대신 웹툰이나 웹소설에서 방향성을 잡고 여기에 맞는 작가들을 기용하는 상황들이 생긴다⁵⁾. 또한 웹툰은 장기간의 연재로 이미 캐릭터나 작품의 세계관이 탄탄하게 구축되어 있기 때문에 계속해서 고객의 흥미를 유발하는 콘텐츠를 제공해야 하는 OTT 플랫폼 입장에서는 후속작 제작이 가능한 웹툰이 매력적일 수밖에 없다. 더불어 웹툰의 이야기가 이미 대중에게 소개되어 검증은 마쳤다는 점도 경쟁력 있는 스토리를 중시하는 OTT와 연결될 수 있는 요인이 된다.

이와 같이 OTT의 웹툰 친화적 특성 이외에도 한국 웹툰의 세계적 성장, 드라마와 웹툰 소비의 선순환 구조 등으로 인해 앞으로도 웹툰의 드라마화는 지속될 것으로 보인다. 하지만 웹툰이 흥행하는 드라마의 만능키가 되는 것은 아니다. 그 핵심적인 이유는 바로 매체가 다르기 때문이다. 웹툰이 OTT라는 매체로 전환되는 과정에서 각각의 매체성을 고려한 변용이 이루어지지 않는다면 아무리 성공한 원작이라 하더라도 흥행을 담보할 수 없다. 이에 따라 성공적인 매체 전환을 위해서는 각각의 매체가 가지는 고유한 특성을 의미하는 매체성(mediaity)⁶⁾과 성공한 원천 콘텐츠(source genre)

5) 김일중·김치호, 「OTT 플랫폼 시대 드라마 제작사 임직원의 기획개발에 관한 인식 변화」, 『인문콘텐츠』 제66호, 인문콘텐츠학회, 2022, 89쪽.

6) 채희상, 『웹툰의 매체 전환』, 커뮤니케이션북스, 2018, 2쪽.

를 다른 미디어 장르로 재매개(remediation)하는 ‘크로스미디어 스토리텔링’에 대한 충분한 분석과 연구가 필요한 시점이다.

하지만 이 같은 논의의 중요성에도 불구하고 원천 콘텐츠의 영상화에 관련한 연구는 영화나 TV드라마에 치우쳐 있으며, OTT 드라마로의 매체 전환 관련 연구는 미미한 실정이다. OTT의 매체성을 언급한 OTT 드라마 연구는 넷플릭스 드라마 <킹덤>(2019)의 서사 전략에 대한 연구가 주를 이루었다⁸⁾. 하지만 이마저도 OTT 플랫폼의 전반적인 특징을 개괄하는 수준에 그치는 경우가 많았다. 이에 따라 본고에서는 웹툰과 TV 드라마와는 다른 OTT 드라마의 매체성 차이를 규명하고, 이에 맞는 크로스미디어 스토리텔링 전략을 연구하고자 한다.

2024년 2월 9일 공개된 넷플릭스 드라마 <살인자ㅇ난감>(2024)은 꼬마비 작가의 <살인자ㅇ난감>(2010)을 원작으로 한다. 웹툰 <살인자ㅇ난감>은 14년 전에 쓰여졌지만 아직도 수작으로 인정받으며 두꺼운 팬 층을 거느리고 있는 작품이다. 성공한 웹툰과 이를 매체 전환한 OTT 드라마를 비교 검토함으로써 매체성의 차이를 바탕으로 한 크로스미디어 스토리텔링의 결과를 분석하여 웹툰 원작 드라마의 스토리텔링 전략을 강구하는데 본 연구의 목적이 있다.

7) 김미라, 「크로스미디어 스토리텔링 사례 연구-웹툰 <미생>의 드라마 <미생>으로의 재매개-」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제15권 8호, 한국콘텐츠학회, 2015. 131쪽.

8) 김민영, 「플랫폼의 확장과 좀비 서사의 구현 연구-넷플릭스 오리지널 드라마 <킹덤> 시즌1을 중심으로-」, 『현대문학이론연구』 제77집, 현대문학이론학회, 2019; 유세문, 「OTT 한국 드라마의 서사전략 연구: 넷플릭스 드라마 <킹덤>을 중심으로」, 『한국방송학회 학술대회 논문집』 제2019권 4호, 한국방송학회, 2019; 윤복실, 「OTT 드라마 <킹덤>의 서사 전략 연구-재매개 이론을 중심으로-」, 『글로벌문화콘텐츠』 제43호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2020. 등 <킹덤>을 연구대상으로 하는 논문이 다수를 이뤘고, 이외에는 송화·박기수, 「BL 웹소설의 드라마 전환 전략 연구: 왓차 드라마 <시맨틱 에러>를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제70집, 인문콘텐츠학회, 2023.가 있다.

2. 문헌 연구

2-1. 크로스미디어 스토리텔링

본 연구에서는 웹툰이 OTT 드라마로 매체 전환되는 현상을 ‘크로스미디어 스토리텔링’의 개념으로 제시하고 논의를 이어나가고자 한다. 웹툰, 웹소설, 출판물 등의 원천 콘텐츠가 영상과 결합되어 활용되는 형태는 매체 전환 스토리텔링인 ‘크로스미디어 스토리텔링(crossmedia storytelling)’과 ‘트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)’으로 구분하여 설명할 수 있다⁹⁾. 이 둘은 서로 간 비교를 통해 각각의 정의를 더욱 명확히 알 수 있다. 크로스미디어 스토리텔링은 오랜 시간 각색이라고 불리워졌으며, 성공한 원작을 여러 플랫폼으로 매체 전환하기 위해 매체의 특성에 맞게 각색하는 방식이다¹⁰⁾. 반면, 트랜스미디어 스토리텔링은 다양한 매체를 이용한다는 점에서 이와 유사하지만, 하나의 세계관 안에서 각각 다른 스토리가 전개된다는 점에서 구별된다¹¹⁾. 즉 크로스미디어 스토리텔링은 원작의 스토리를 동일하게 유지하며 ‘다시 쓰기’를 하는 과정이라면, 트랜스미디어 스토리텔링은 원작의 세계관과 연결된 또 다른 스토리를 ‘새로 쓰기’하는 과정인 것이다.

개념과 용어의 변천을 살펴보면, 주로 성공한 문학 작품을 영화화하던 1980년대까지 ‘각색(adaptation)’이라는 용어가 사용되었다¹²⁾. 박지희

9) 김민경·김동혁, 「트랜스미디어와 크로스미디어 스토리텔링 특성 연구」, 『出版 雜誌研究』 제28권 1호, 출판문화학회, 2020, 5-7쪽.

10) 위의 논문, 12쪽.

11) 앞의 논문, 9쪽.

12) 김미라, 「크로스미디어 스토리텔링 사례 연구-웹툰 <미생>의 드라마 <미생>으로의 재매개-」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제15권 8호, 한국콘텐츠학회, 2015, 132쪽.

에 따르면 각색에 대한 연구는 원작에의 충실성을 원칙으로 하는 전통적 접근에서부터 상이한 시스템 간 전환으로 보아 표현 형식간의 등가성 문제를 천착하는 것으로 변모하고, 이후 발신자 보다 수신자를 우위에 두는 수용 이론을 바탕으로 ‘불충실성’ 즉 원작의 변형이 오히려 원작 ‘다시 쓰기’의 필수적인 요소로 간주되었다고 말한다¹³⁾. 이렇듯 학문적 흐름은 원작의 충실성을 옹호하는 관점에서 창조적 변형을 긍정하는 관점으로 이행되었다.

1990년대 이후 디지털 미디어 융합이 본격화되면서 볼터와 그루신(Bolter & Grusin)의 ‘재매개(remediation)’ 개념이 사용되었다. ‘미디어의 재매개’는 하나의 미디어가 내용과 형식 차원에서 다른 미디어의 표현양식, 테크놀로지, 사회적 관습 등을 답습, 개선(improve)하거나 개조(remedy)하여 자신의 것으로 재사용(reuse)하는 과정을 의미한다¹⁴⁾. 이러한 개념은 전통 미디어의 스토리텔링이 새로운 디지털 매체 안에서 어떻게 변형되는지에 대한 이해의 틀로 작용했다. 하지만 이는 진화적 관점에서 미디어의 등장을 바라보면서 기술 기반의 선형적 관점을 벗어나지 못한다는 측면 때문에 올드 미디어의 표현 가능성을 포착하기 어렵다는 한계를 지닌다¹⁵⁾.

13) 박지희, 「문학 텍스트의 영화적 변형에 관한 연구: 플로베르의 ‘마담 보바리’와 세 편의 영화를 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2004, 18-32쪽.

14) 김은영·김훈순, 「미디어 텍스트의 재매개 연구: 만화 <조선여형사 다모>의 재매개 TV 드라마와 영화 사례를 중심으로」, 『언론과학연구』 제12권 2호, 한국지역언론학회, 2012, 241쪽에서 Bolter, J. & Grusin, R. (1999). Remediation: Understanding New media. Massachusetts: MIT Press. 이재현 역(2006). 『재매개: 뉴미디어의 계보학』. 서울: 커뮤니케이션북스. 재인용.

15) 조은하, 「크로스미디어 스토리텔링을 통한 비디오 게임의 메타적 재현: 애니메이션 <게임오버>를 중심으로」, 『한국게임학회논문지』 제12권 3호, 한국게임학회, 2012, 27쪽.

이러한 맥락에서 등장한 크로스미디어 스토리텔링은 새로운 매체의 등장에 의한 기존 이야기의 재등장이라는 재매개성을 뛰어넘는다. 조은하는 크로스미디어 스토리텔링이 넓은 의미에서 ‘re-telling’의 구체적인 방법론으로 이해될 수 있을 뿐만 아니라 재매개와 달리 상호매개적인 시선을 제공한다며 크로스미디어 스토리텔링의 핵심가치를 짚어낸다¹⁶⁾.

하지만 매체 전환에 대한 이 같은 오랜 논의에도 불구하고 실제로 크로스미디어 스토리텔링의 과정은 험난하다. 그 이유 중 하나는 원천 콘텐츠가 ‘좋은 원작’이라는 데 있다. 작가는 대중성과 상업성을 모두 검증받은 원작의 모방과 자신의 재창조 욕망 사이에서 갈등하는 과정을 거친다. 이때 후속 매체의 특수성을 최우선으로 고려하여 스토리텔링의 변형을 시도하게 되면 필연적으로 각색된 스토리는 원작과 점점 멀어지게 되고 이때의 크로스미디어 스토리텔링은 실패로 돌아갈 수밖에 없다¹⁷⁾.

또한, 성공한 원작에는 원작에 대한 강박적 욕망이 있는 팬덤이 존재한다. 이들은 원작에 대해 이미 큰 만족을 경험한 주체들로 원작의 스토리 안에 머물기를 소망하며 그 세계에 대한 어떠한 거세도 원천적으로 부정한다.¹⁸⁾¹⁹⁾ 웹툰 독자는 웹툰을 매주 반복해서 보게 되는데 이에 대해 독자들끼리 댓글과 커뮤니티로 소통하는 시간까지 누적되면서 그 결과로 작품에 대해 남다른 애정이 생성되는 것이다. 원작에 정통한 골수팬들을 만족

16) 조은하, 위의 논문, 27쪽.

17) 서성은, 「매체 전환 스토리텔링 연구」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2014, 176쪽.

18) 위의 논문, 179-181쪽.

19) 이에 대한 예시로, 순끼 작가의 〈치즈인더트랩〉의 팬덤은 ‘치어머니’(치즈인더트랩+시어머니의 합성어)라고 불리며, 원작과 다르게 펼쳐지는 드라마 〈치즈인더트랩〉의 스토리 전개를 두고 혹평을 하기도 했다. 길소연, 〈‘치어머니’가 뿔났다...‘치인트, 사라진 남주인공은 어디에’〉, 『CBS노컷뉴스』, 2016.02.24. <https://m.nocutnews.co.kr/news/4552347> (검색일: 2024.04.25.)

시키는 것은 근본적으로 불가능하며, 좋은 각색을 위해서는 원작을 경험한(knowing) 관객과 경험하지 않은(unknowing) 관객들 사이에 위치해 둘의 이해와 요구를 모두 만족시켜야 한다²⁰⁾.

이처럼 크로스미디어 스토리텔링은 본질적으로 모순적 상황에 놓여 있다. 서성은은 이에 대해 크로스미디어 각색의 상호매개를 강조하며 은유적 압축이라는 통찰을 보여준다. 즉 원작의 핵심적 형식과 의미를 압축하여 내용으로 취하고, 이와 동떨어진 각색 작가의 의도와 매체의 관습성은 방출될 때 성공적인 크로스미디어 스토리텔링이 이루어질 수 있다는 것이다²¹⁾.

2-2. 웹툰 원작 드라마 크로스미디어에 관한 선행연구

소설과 만화에서부터 웹툰, 웹소설에 이르기까지 원천 콘텐츠를 매체 전환하여 영화나 드라마로 영상화한 사례와 연구는 다수가 존재한다. 본 연구에서는 웹툰과 OTT 드라마를 연구대상으로 삼고 있으나 이에 대한 충분한 연구가 선행되지 않았기에 이와 관련이 깊은 웹툰 원작 TV 드라마의 매체 전환에 관한 선행 연구를 중점적으로 검토하고자 한다.

먼저 웹툰의 TV 드라마화에 대한 연구들 중 대다수는 웹툰 <미생>의 드라마화를 다루고 있다. 이는 드라마 <미생>이 2014년 방영 당시 ‘미생 신드롬’을 일으킬 만큼 많은 주목을 받으면서 성공적인 매체 전환을 했다고 평가받기 때문이다.

이에 관한 연구로는 웹툰 <미생>이 다른 매체로 재매개되는 과정에서 어떠한 방식으로 서사구조가 변형되었는지를 비교 분석하며 이를 미디어

20) 서성은, 앞의 논문, 178쪽.

21) 위의 논문, 183쪽.

특성과 관련지어 논의하는 연구가 있다. 김미라(2015)와 김은영(2016)은 시모어 채트먼(Seymour Chatman)의 서사 분석틀에 입각하여 웹툰이 TV 드라마 또는 웹드라마로 재매개 할 때의 이야기(story)와 담화(discourse) 차원을 분석하였다. 김미라는 TV 드라마가 웹툰보다 폭넓은 시청자층을 확보해야 하는 측면에서 대중적 서사 강화, 인물의 선악 구도 부각, 휴머니즘과 희극성을 강화의 전략을 사용하였다고 분석한다²²⁾. 김은영은 웹드라마와 TV 드라마의 미디어 특성 차이를 비교하며, 이러한 매체성의 차이에 근거해 TV 드라마로의 재매개는 에피소드 확대, 복합장르, 멀티 플롯, 주제의 입체화, 복잡한 인물관계, 극적 대립구도, 시공간의 충실한 재현과 확장 등의 특징을 갖는다고 결론 내린다²³⁾.

위의 두 연구는 재매개란 용어를 사용하였지만, 서사이론을 중심에 둔 연구인 반면, 정일형(2016)과 김은영(2017)의 연구는 재매개 이론을 본격적으로 연구에 적용하였다. 정일형은 재매개의 기본 개념을 적용하여 <미생>의 다양한 미디어 콘텐츠에서 나타난 재매개 특성과 차이점을 종합적으로 분석하였다²⁴⁾. 이러한 연구는 올드 미디어와 뉴 미디어의 관계 속에서 웹툰의 매체 전환을 바라본다는 측면에서 의미가 있다. 김은영의 연구는 이에 대한 후속연구로 볼 수 있는데, 정일형의 연구에서 한 발 더 나아가 재매개 이론의 핵심인 비매개와 하이퍼매개의 이중논리를 바탕으로 각 개별 미디어의 차별적 재매개 양상을 밝혔다²⁵⁾.

22) 김미라, 앞의 논문, 137-138쪽.

23) 김은영, 「웹툰 『미생』의 재매개 과정에서 나타난 디지털 서사의 변주」, 『미디어, 젠더 & 문화』 제31권 2호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2016, 73-75쪽.

24) 정일형, 「N-스크린 환경에서의 콘텐츠 재매개-웹툰 <미생>을 중심으로-」, 『사회과학 연구』 제32집 3호, 경성대학교 사회과학연구소, 2016, 155-183쪽.

25) 김은영, 「현실과 환상을 가로지르는 콘텐츠의 재매개화-〈미생〉의 재매개를 중심으로-」, 『한국언론학보』 제61권 1호, 한국언론학회, 2017, 147-174쪽.

한편, 웹툰 <미생>은 프리퀄 모바일 무비, TV 드라마, 스페셜 웹툰, 패러디 드라마 등 세 개 이상의 복수 미디어에서 하나의 세계로 조합되는 스토리텔링을 보여주었기에 '트랜스미디어 스토리텔링'을 주제로 한 연구들도 진행되었다. 서성은(2015)은 <미생>이 성공한 웹툰으로 인해 트랜스미디어 콘텐츠로 확장되었다는 측면에서 상향식 창작이며, 매체별로 스토리 배분과 변형을 목표로 하고 있다는 점에서 N스크린 전략인 ASMD 전략을 사용하였다고 보았다²⁶⁾. 구체적으로는 미생의 스토리 세계의 특징을 거시적으로 분석하고, 이 세계가 매체별로 어떻게 단편화 되었는지 서사의 연속성을 추적한다는 측면에서 단계적이며 체계적인 연구라 할 수 있다.

웹툰 <미생>의 성공적인 드라마화가 촉발한 드라마의 원천 콘텐츠로서 웹툰에 대한 관심은 이후로도 많은 웹툰을 TV 드라마화 하였다. 이와 관련하여 정혜지(2015)와 김수리(2019)는 웹툰의 드라마 매체 전환 시 나타나는 캐릭터 변화에 대한 연구를 하였다. 정혜지는 웹툰 <냄새를 보는 소녀>의 캐릭터의 전사가 확장되었으며 TV라는 매체에서 중요한 대중성과 트렌드에 맞도록 캐릭터가 변화하였다고 밝혔다²⁷⁾. 김수리는 웹툰 <내 아이디(ID)는 강남미인>의 주·조연 캐릭터 성격이 매체성에 의해 변화했다고 분석했다²⁸⁾. 이외에도 크로스미디어 스토리텔링 과정에서 원작 팬덤의 강박적 주체 특성을 연구한 서성은(2017)의 연구²⁹⁾와 크로스미디어

26) 서성은, 「트랜스미디어 스토리텔링으로서 <미생>의 가능성과 한계」, 『語文學』 제128집, 한국어문화회, 2015.

27) 정혜지, 「웹툰에서 드라마로 매체전환시 캐릭터 변화 연구-〈냄새를 보는 소녀〉를 중심으로-」, 『영상문화콘텐츠연구』 제9권, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2015.

28) 김수리, 「웹툰의 드라마화에 나타난 캐릭터 유형 변화와 그 의미-〈내 아이디(ID)는 강남미인〉을 중심으로-」, 『문화콘텐츠연구』 제15집, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2019.

29) 서성은, 「크로스미디어 스토리텔링 팬덤의 강박적 특성 연구-〈치즈인더트랩〉의 원작 팬덤을 중심으로-」, 『디자인융복합연구』 제16권 1호, 디자인융복합학회, 2017.

스토리텔링 과정에서 이용된 서사와 표현방식이 콘텐츠의 정치성을 어떻게 드러내는가를 연구한 이주영(2023)의 연구³⁰⁾ 등이 있다.

이상의 연구들을 검토해본 바, 웹툰의 TV 드라마화에 대한 연구는 웹툰 <미생>이 드라마 <미생>으로 성공적인 크로스미디어 스토리텔링을 이룬 뒤 트랜스미디어 스토리텔링까지 이어지면서 이에 대한 많은 연구들을 양산한 것으로 보인다. 이후 해마다 늘어나는 웹툰의 TV 드라마화 현상에 이와 관련한 연구들도 지속되었다. 구체적으로 웹툰과 TV의 매체성을 기본 조건으로 서사의 구조와 의미 변화, 캐릭터의 변형을 분석하였고, 콘텐츠 외적으로는 웹툰의 드라마화 성패에 큰 영향을 미치는 원작 팬덤에 관한 연구도 이루어진 것을 확인할 수 있었다.

이처럼 웹툰의 드라마화에 관한 논의는 활발히 이루어진 반면, 웹툰에서 OTT 드라마로의 매체 전환에 대한 연구는 미진한 상황이다. 그중 본 연구와 관련하여 주목할 만한 연구는 윤복실(2020)이 재매개 이론을 바탕으로 OTT 드라마 <킹덤>이 기존 미디어인 TV 드라마의 특성을 어떻게 차용하여 서사 전략을 구축하였는지에 관한 논문이다³¹⁾. 이 연구는 웹툰의 매체 전환에 관한 내용은 아니지만, 기존 TV 드라마의 매체성을 정리하고 OTT 드라마가 이를 매개 혹은 개선한 지점을 콘텐츠의 서사 전략을 통해 확인함으로써 기존 TV 드라마와는 달라진 OTT 드라마의 매체성과 서사 확장 원리를 파악했다는 점에서 참고할 만하다. 이와 비슷한 연구로는 OTT 플랫폼의 객관적 구성적 요인이 기존 TV 매체와는 차이가 있음을 실증적으로 분석한 어유선·임성준(2022)의 연구가 있다³²⁾.

30) 이주영, 「IMF 외환위기부터 삼포세대까지: 웹툰 『쌈니다 천리마마트』와 텔레비전 드라마 『쌈니다 천리마마트』의 '크로스미디어 스토리텔링'의 정치성, 『比較文學』 제91집, 한국비교문학회, 2023.

31) 윤복실, 「OTT 드라마 <킹덤> 서사 전략 연구-재매개 이론을 중심으로-」, 『글로벌문화콘텐츠』 제43집, 글로벌 문화콘텐츠학회, 2020.

2-3. 웹툰/TV 드라마/OTT 드라마의 매체성 및 서사 특징

위의 선행연구들을 통해 알 수 있듯이, 매체를 전환하는 연구에 있어서는 매체의 차이를 가져오는 각 매체의 매체성이 논의의 바탕이 된다. 기존 미디어 플랫폼의 특성은 플랫폼이 생성한 콘텐츠에도 그대로 투영되기 때문에 원천 콘텐츠가 새로운 미디어 플랫폼으로 옮겨 간다면 변화된 매체성에 따라 콘텐츠의 서사 전략과 구성요인이 달라져야 하는 것이다. 그렇기 때문에 웹툰의 드라마화에 있어 크로스미디어 스토리텔링은 각 미디어의 매체성을 정확히 인지하는 것에서부터 출발한다. 매체성의 올바른 입각 하에 원작의 은유적 압축과 변형이 일어날 때 좋은 크로스미디어 스토리텔링이 이루어진다. 이에 따라 구체적인 작품 분석에 앞서 웹툰과 TV 드라마 그리고 OTT 드라마의 매체성과 서사 특징을 알아보았다.

웹툰(webtoon)은 인터넷을 의미하는 웹(web)과 만화를 의미하는 카툰(cartoon)의 합성어로 인터넷 공간 속 만화를 말한다. 웹툰의 매체성은 웹툰의 '창작-유통-수용'의 결합에 의해 계속해서 진화하며, 이는 이야기를 구성하는 '내용' 부분과 영상으로 표현되는 '스타일' 부분으로 구분할 수 있다³²⁾. 현재 웹툰은 개인이 자신의 홈페이지나 커뮤니티에 웹툰을 게재 하던 초기와 달리 네이버, 다음 등 대형 포털 사이트가 웹툰의 플랫폼을 마련하며 안정적인 유통채널이 확보되었고, 널리 보급된 스마트폰이 웹에서 앱으로 생태계를 바꾸며 웹툰 수용의 주요 창구가 되었다.

이에 따라 매체성도 본격적으로 확장하게 되었는데 내용적으로는 초기

32) 어유선·임성준, 「OTT 플랫폼 드라마와 TV 드라마의 구성적 요인 비교연구-넷플릭스 오리지널 한국 드라마와 동시방영 한국 드라마를 중심으로-」, 『문화예술경영학연구』 제15권 3호, 한국문화예술경영학회, 2022.

33) 위의 책, 3쪽.

웹툰이 짙막한 에세이툰, 일상툰 등 캐릭터가 중심이 되는 일상의 소소한 일들을 그린 반면, 현재는 다루는 소재가 확대되었고, 플롯 구조가 복잡해지기 시작했으며, 인터넷 환경의 개선을 바탕으로 출판 만화의 작가들이 웹툰 플랫폼으로 이동하면서 기존 장편 출판만화와 같은 장편 웹툰도 연재되기 시작했다³⁴⁾. 또한 웹툰의 주 소비층인 2030세대를 겨냥한 판타지나 로맨스 관련 작품이 많은데, 『2023 만화산업백서』에 따르면 웹툰 이용자가 즐겨보는 웹툰 장르는 판타지와 액션이 33.2%로 가장 높았으며, 코믹/개그가 31.1%, 드라마가 30%의 순으로 나타났다³⁵⁾. 이는 웹툰의 내용이 웹툰 플랫폼의 주 소비층인 젊은 층의 취향을 고려하지 않을 수 없다는 것을 암시한다. 웹소설 장르에서 대세였던 로맨스 판타지가 웹툰으로 제작되어 큰 호응을 얻고 있는 현상도 이와 유관하다.

한편 웹툰의 스타일은 기존 출판만화의 양식적 특징을 일정 부분 계승하고 있는데, 서사의 자유로운 시공간 설정과 도상적 표현, 말풍선·지문·의성어·의태어 등 소리의 이미지화가 그것이다³⁶⁾. 이를 바탕으로 웹툰만의 매체성이 드러나는 대표적인 리딩 방식 ‘세로스크롤’은 작가로 하여금 새로운 연출 스타일을 펼치도록 하였다. 글로 정보를 전달하는 부분과 이미지만 존재하는 부분에서 리딩 속도의 차이가 발현된다는 점을 이용하여 일명 ‘크리티컬 신(critical scene)’을 삽입하여 독자의 심리적 감정입과 서스펜스 창출, 액션 표현의 극대화 등의 효과를 얻는 것이다³⁷⁾.

TV 드라마의 성격은 텔레비전이라는 매체의 특징에 의해 좌우된다. 텔레비전은 기본적으로 가정의 거실이라는 산만하고 개방된 공간에 놓여있

34) 위의 책, 5쪽.

35) 한국콘텐츠진흥원, 『2023 만화산업백서』, 106쪽.

36) 채희상, 「웹툰의 매체전환 과정에 관한 연구-〈은밀하게 위대하게〉를 중심으로-」, 『애니메이션 연구』 제10권 2호, 한국애니메이션학회, 200쪽.

37) 위의 논문, 198-199쪽.

다. 이러한 일상적 매체라는 텔레비전의 특성은 TV 드라마에 ‘분산집중 몰입성’과 ‘일상성’이라는 매체성을 부여한다³⁸⁾. 이에 따라 몰입성이 떨어질 수밖에 없는 환경에서 시청자의 몰입을 유도하기 위한 서사 전략을 구사하게 된다. 구체적인 방법으로는 서사 정보를 반복적으로 노출하고, 플래시백을 빈번하게 사용하는 것이다³⁹⁾. 이는 시청자가 낮은 몰입으로도 이야기의 흐름을 놓치지 않고 이해할 수 있게 한다. 이와 더불어 연령에 상관없이 누구나 접할 수 있기 때문에 폭력성과 선정성이 낮은 일상적 주제 및 소재를 선택한다.

또한 TV 드라마는 방송국의 TV 프로그램 편성시간에 맞춰 회차 당 시간을 일정하게 유지해야 하고, 규모의 경제를 위해 평균 16~20화 정도의 긴 회차를 지닌다⁴⁰⁾. 이처럼 TV드라마는 러닝타임과 회차가 긴 연속극의 형태이므로 서사 전개 속도가 느리다는 특징이 있다. 이는 앞서 일상성의 매체 특성 때문에 이야기를 반복하는 것과는도 연관된다. 또한 회차가 분절되어 방영되는 연속극의 매체성을 보완하기 위해 낭떠러지 기법 즉 클리프행어(cliffhanger)를 활용하여 회차의 마지막 부분이 갈등의 최고조가 되도록 설계하거나 중대한 위기에 봉착하게 만들어 다음 회로의 궁금증을 유발시킨다⁴¹⁾.

반면 OTT 드라마는 스마트 기기의 특징에 기인하는데, 이는 인터넷이 연결되는 환경에서 TV, 스마트폰, PC, 태블릿 PC 등 다양한 스마트 매체를 통해 개인적인 감상이 가능하게 된 시청 방식의 변화를 드러낸다⁴²⁾. 개

38) 윤복실, 앞의 논문, 110쪽.

39) 어유선·임성준, 앞의 논문, 67쪽.

40) 위의 논문, 68쪽.

41) 백경선, 「OTT 시대 드라마 변화 양상-TV드라마와 OTT드라마를 중심으로-」, 『한국극예술연구』 제78집, 한국극예술연구, 2023, 148쪽.

42) 위의 논문, 143-144쪽.

인화된 시청방식에 따라 OTT 드라마는 TV 드라마와는 달리 '탈일상성'이 주요한 매체성으로 부상한다. 즉 공공성이라는 책임에서 벗어나게 되는데 OTT 플랫폼에서도 소재와 장르에 제약을 두지 않음으로써 TV 드라마에서는 볼 수 없었던 새로운 드라마가 탄생하게 된 것이다⁴³⁾. OTT 플랫폼이 장르와 소재의 다양성을 장려하는 이유는 TV 드라마의 주 시청층이 30, 40대 여성인 것에 비해 OTT 드라마의 주 시청층은 10~30대인 것과도 연관된다⁴⁴⁾. 이와 함께 연쇄적으로 표현의 자율성 또한 높아졌는데, OTT 드라마에서 폭력성과 선정성이 높은 장면이 다수 등장하는 것도 이 때문이다.

시청방식이 개인화되고 시공간의 제약은 없어졌지만 몰입에 대한 문제는 여전히 존재한다. OTT 서비스는 인터넷 스트리밍 기반이라는 점에서 이를 이용하는 기기로 인터넷 기반 다른 서비스를 다중 이용하는 것이 가능하기 때문에 매우 산만한 시청환경이 조성된다⁴⁵⁾. 이에 따라 몰입성을 강화하기 위해 글로벌 OTT 넷플릭스는 대표적으로 '몰아보기(binge viewing)'라는 전략을 사용한다. 몰아보기는 동일한 프로그램의 에피소드를 2편 이상 쉬지 않고 지속적으로 보는 것으로 개념 지을 수 있다. 몰아보기라는 전략으로 인해 OTT 드라마의 형식과 서사 전략 또한 TV 드라마와 달라지게 된다. 이는 TV 드라마의 일방향적이고 분절된 시청 행태와 상반되는 특징으로 시청자의 능동성이 강조된다.

일단 형식 측면에서 OTT 드라마는 TV 드라마에 비해 회차가 6~10화로 짧고, 러닝타임은 다양한 분포를 보이지만 통계적으로 유의하게 짧은

43) 어유선·임성준, 앞의 논문, 63쪽.

44) 한국콘텐츠진흥원에 따르면 유료 구독형 OTT 서비스 이용 경험이 13-19세에서 79.2%, 20대에서 84.3%, 30대에서 85.4%로 10-30대가 전체 연령 중 가장 높은 OTT 이용률을 보였다. 한국콘텐츠진흥원, 『2023년 OTT 이용행태 조사』, 27쪽.

45) 윤복실, 앞의 논문, 111쪽.

편이다⁴⁶). 이는 TV 드라마와 달리 이야기 전개를 빠르게 하며 영화처럼 한 번에 몰아보기를 용이하게 한다. 이를 위해서 시청자가 하나의 시즌을 하나의 연속된 이야기로 매끄럽게 감상하게끔 하기 위해 각 회차의 중첩되는 이야기 또는 기억을 환기하는 장치 및 플래시백을 줄이고, 각 회의 분절을 동기의 변화나 시공간의 전환을 위한 영화의 암전 효과 정도의 전략으로 사용한다⁴⁷). 이 같은 빠른 전개와 짧은 콘텐츠는 스낵 컬처(Snack Culture)에 익숙한 10~30대의 콘텐츠 소비문화와도 일치한다. OTT 드라마는 이렇게 회차와 분량을 줄이는 대신 인기 드라마는 시즌제를 이용하여 콘텐츠의 시청을 이어가는 방식으로 TV드라마의 방식을 재매개하고 있다.

3. 연구대상 및 연구방법

본 고에서는 OTT 플랫폼에서 웹툰이 드라마로 매체 전환되는 과정에서 크로스미디어 스토리텔링이 어떠한 방식으로 이루어지는지 살펴보고 성공적인 요인과 미흡한 요인을 살펴보고자 한다. 이에 따라 꼬마비 작가의 웹툰 <살인자ㅇ난감>(2010)과 이를 원작으로 한 넷플릭스 드라마 <살인자ㅇ난감>(2024)을 연구대상으로 삼았다. 웹툰 <살인자ㅇ난감>은 네이버 웹툰에서 2010년 7월 8일부터 2011년 6월 3일까지 연재된 작품이다. 총 49화가 본편으로 연재되고, 단행본 출판에서 외전으로 5편이 추가되었다. 그리고 넷플릭스 드라마 <살인자ㅇ난감>은 동명의 웹툰을 기반으

46) 어유선·임성준, 앞의 논문, 74쪽.

47) 유세문, 앞의 논문, 212-213쪽.

로 김다민 작가가 각본을 맡고, 이창희 감독이 연출을 맡아 넷플릭스 오리지널 시리즈로 2024년 2월 9일 총 8화가 공개되었다. 웹툰 <살인자ㅇ난감>은 네이버 웹툰에서 완결된 54화 전편을 유료 구매하였고, 넷플릭스 드라마 <살인자ㅇ난감>은 넷플릭스 사이트에 유료 접속하여 분석을 실시하였다.

연구에 체계성을 높이기 위해서 시모어 채트먼의 구조주의적 관점을 기반으로 분석내용을 유형화 하였다. 채트먼은 각각의 서사물이 이야기(histoire)와 담화(discours)의 부분으로 구분된다고 말했다⁴⁸⁾. 구체적으로 이야기는 그 하위요소로 행위와 의도치 않게 일어난 일들을 포함하는 사건들(Events)과 인물들, 배경을 포함하는 존재물들(Existents)로 나뉜다. 담화는 이 요소들을 어떻게 표현하는가의 문제에 천착한다. 이 같은 분류는 웹툰에서 드라마로의 크로스미디어 스토리텔링 과정에서 각 서사물의 내·외적 차이를 분명히 드러낼 수 있다는 측면에서 유형화의 틀로 적용하기에 용이하다. 본고에서는 통합체 차원에서 플롯과 에피소드를 중심으로, 계열체 차원에서는 인물과 인물관계를 중심으로 하여 ‘이야기’를 분석하고, ‘담화’ 차원에서는 영상표현방식과 시점을 중심으로 분석을 시행할 것이다. 분석방법은 먼저 웹툰 작품과 OTT 드라마 작품의 이야기와 담화 차원에서의 차이점을 도출하고, 앞서 정리한 선행연구를 바탕으로 ‘웹툰과 OTT의 매체성’, ‘크로스미디어 스토리텔링 전략’ 등을 중심으로 도출한 차이점을 분석한다. 그리고 이를 토대로 본 작품의 크로스미디어 스토리텔링의 전반적인 고찰 및 제언을 하고자 한다.

48) Seymour Chatman, 『이야기와 담화: 영화와 소설의 서사 구조』, 홍재범 역, 고양: 루텐스미디어, 2021, 20-21쪽.

4. 연구결과

4-1. 통합체 차원 : 플롯과 에피소드

웹툰은 1화 프롤로그에서 주인공 이탕이 자신의 능력을 각성하기 위한 실험으로 행해졌던 지 검사 이야기의 일부가 먼저 등장하고, 2화부터는 평범한 대학생이던 이탕이 살인을 행하게 되는 과정이 순차적으로 진행된다. 이 같은 구성은 독자의 흥미와 궁금증을 유발하고 작품 전체의 장르적 성격을 인지하도록 한다. 특히 웹툰에서 이탕이 지 검사를 살해하는 사건은 이탕의 살인사건 중 특이점을 지니는 것으로 이 사건 이전에는 자신이 죽인 자가 죽어 마땅한 사람이었고 증거가 인멸된 것이 우연처럼 받아들여졌다면 이 사건 이후로 이탕은 이것을 자신의 능력으로 각성하고 살인을 펼쳐나간다. 하지만 지 검사 사건의 자세한 전말은 웹툰 후반부 42화, 43화에서 공개되며 이야기가 절정에 이르도록 돕는 역할을 수행한다.

반면 드라마는 1화부터 선형적인 플롯으로 이탕의 일상을 비추며 시작된다. 이탕이 지 검사를 살해하는 사건은 작품의 중반부인 4화에 삽입되며, 시청률을 위해 초반부터 스펙터클한 장면을 보여주는 기존 TV 드라마의 전략을 사용하지 않았다. 대신 4화의 첫 시퀀스에서 지 검사의 살인을 먼저 보여주고, 4화 후반부에서 바로 사건의 전말을 보여주며 한 화 안에서 극적효과를 누리도록 하였다. 이는 각각의 매체성에 기인한 것으로 여겨지는데 웹툰은 독자들이 읽기 행위를 하면서 스크롤을 멈추거나 읽는 도중 되돌아가는 등 적극적 읽기 행위를 하는 반면, OTT 드라마는 TV 드라마의 일방향적 특성이 남아있고, 하나의 영화를 보는 것처럼 몰아보기를 하기 때문이다⁴⁹⁾.

이와 같은 맥락으로 드라마에서 각 화의 첫 장면과 마지막 장면을 분석해보면, TV 드라마처럼 이전 화를 상기시키기 위해 이전 화의 마지막 장면과 동일하거나 비슷한 장면을 다음 화의 첫 장면으로 삽입하지 않았다. 하지만 대체로 첫 장면은 이전 화의 마지막 부분과 연결되는 내용이거나 해당 화의 내용을 시작하는 새로운 장면이 제시되었고, 마지막 장면은 다음 화의 내용과 이어지거나 다음 화의 내용을 암시하는 장면이 삽입되었다. 이 같은 전략은 넷플릭스 오리지널 드라마 <킹덤>에서도 나타나고 있는 몰아보기 전략이다⁴⁹⁾. 또한 시즌제의 가능성을 염두에 두는 듯 원작과는 달리 이탕이 한국에 돌아와 다시 살인을 시작하고 있다는 식의 열린 결말로 끝맺었다.

한편 웹툰에서는 23화에서 송춘의 등장 이후 송춘과 노빈의 관계, 송춘과 난감의 관계, 노빈과 이탕의 관계가 드러나며 송춘-이탕-노빈-난감이 복잡하게 얽혀진 인물구도가 생성된다. 그리고 이들은 43~47화에서 처음이자 마지막으로 다같이 만나 클라이맥스를 이루며 작품의 메시지를 던진다. 반면 드라마에서는 4화 마지막 장면에서 송춘이 등장한 이후 이탕은 직감적인 두려움에 아무런 행동도 하지 않고 도망을 다니는 모습만 나열되어 인물의 서사가 급격히 퇴색되었다. 이탕의 서사가 축소된 후반부에는 노빈이 혼자 주도적으로 사건을 해결하기 위해 행동하였으며 송춘의 살인사건, 난감과 아버지와의 관계에 대한 이야기와 갈등들이 비중 있게 다뤄지며 주인공이 서사에서 소외되는 현상을 낳았다. 이처럼 드라마는 웹툰의 전반적인 플롯을 대부분 따라가는 구성을 취하지만 후반부에 주인

49) 김규인·이병철·이준아·손홍찬·김민선, 「웹툰 내용 유형에 따른 페이지 넘김 방식에 대한 연구-스토리, 에피소드 형 웹툰에서의 터치 방식과 스크롤 방식에 따른 사용자 경험 비교」, 『한국HCI학회 학술대회』 제2014권 2호, 한국HCI학회, 2014, 627-630쪽.

50) 박찬효, 「몰아보기(binge viewing)를 위한 OTT드라마의 스토리텔링 전략 연구: <킹덤>1,2를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제60호, 인문콘텐츠학회, 2021, 39쪽.

공의 서사를 잃어버리는 문제점을 안고 있다.

이에 대한 원인은 웹툰 본편 49화와 번외 편인 5편의 방대한 이야기를 드라마 8화로 압축, 변형하여 영상화하는 데에 있어 분배의 실패에 기인한다. 드라마는 작품의 중반인 4화까지 웹툰 1~17화의 이야기를 충실히 따르지만, 후반부 절반은 18화부터 49화의 에피소드 중 많은 부분이 생략, 축소되고 새로운 에피소드가 추가되는 양상을 보인다.

드라마의 전반부인 1~4화는 각 화마다 이탕의 살인사건을 하나씩 그려내는 분절 구조로 구성되어 있다. OTT 드라마는 기존 TV 드라마와 같은 ‘화’로 구성되어 있더라도 영화처럼 몰아보기 특성을 나타내기 위해 이야기의 분절 지점을 파악하는 것이 중요하데,⁵¹⁾ 본 드라마의 1~4화는 이야기의 분절 지점 즉 내용의 전환 지점이 ‘화’의 구성과 동일하다. 드라마 1화는 이탕의 일상과 우발적인 첫 번째 살인을 보여주고, 2화부터 4화까지는 고의적인 3번의 살인이 이어진다.

드라마의 전반부에서 눈여겨볼 지점은 주인공 이탕의 일상적인 에피소드가 구체적으로 그려졌다는 것이다. 웹툰에서는 부모님과 누나가 있다는 정도의 설정만 있었다면 드라마는 가족구성원의 모습을 처음부터 에피소드를 통해 구체화시키고 드라마 전반에서 이탕의 평범성을 부각시켰다. 더불어 가족들의 도움을 계기로 장난감이 이탕이 있는 부산으로 갈 수 있게 되는 등 서사 전개의 동력으로 작용하기도 했다. 한편 대학교에서 친구들과의 에피소드나 캐나다로 워킹홀리데이를 가겠다고 로키산맥 액자를 사고 관련 유튜브 영상을 보는 에피소드는 인물을 현실에 발붙인 평범한 인물임을 강조하고, 이러한 평범함에서 벗어나고 싶어 하는 이탕의 욕망을 그리고 있다.

51) 위의 논문, 39쪽.

이와 달리 드라마 5~8화의 후반부에서는 원작 에피소드의 생략과 축소가 이루어지고 새로운 이야기가 추가되는 등 에피소드의 변형이 이루어진다. 원작에서 이탕은 지 검사 사건 이후로 정의구현이라는 명목 하에 수많은 살인을 저지르며 점점 살인에 무감각해져가는 모습을 보여주지만 드라마에서는 4화와 5화 사이에 마약거래범과 사채업자 살인, 노교수 사건만을 몽타주로 짧게 보여주는 것에 그친다. 결과적으로 웹툰에서 이탕이 살해한 택배기사, 호스티스, 영아유괴살해범, 장애인 엄마, 가족건설 대리 등 후반부 이탕의 살인 에피소드가 드라마에서는 삭제된다. 이들을 압축한 새로운 에피소드의 생성 없이 이야기를 단순 생략하는 전략은 드라마 후반부에서 이탕의 분량을 축소시켜 존재감을 약화시키며 캐릭터를 원작과 다른 방향으로 선회하도록 하였다.

에피소드의 생략은 장난감 형사와 관련하여서도 이루어졌다. 웹툰 5화에서 어릴 적부터 손해보고 얹보이는 인생을 산다고 생각한 것과 크고 작은 시비에서 항상 우위에 서던 아버지를 보고 경찰이 되기로 한 일화가 대폭 생략되어 인물의 서사가 약해지게 되었다. 웹툰에서는 이를 일찍이 제시하여 독자가 난감에게 감정이입할 수 있도록 하였지만, 드라마에서는 인물이 짧은 대사로 언급하는 데에 그쳤다. 또한 난감 아버지의 과거 모습과 둘의 관계에 대한 에피소드는 오히려 원작의 의도와 정반대로 변형되었고 이는 드라마 후반부인 7화에 제시되어 시청자로 하여금 인물과 인물 관계에 대한 감상을 쌓아가는 것을 방해했다.

대신 드라마에서는 맹도건 렉스의 에피소드를 발전시켜 장난감의 서사와 엮어내려는 시도를 하였다. 웹툰에서 렉스는 이탕이 맹인을 살해했을 때 주인의 사체를 훼손하여 안락사 당하였으나 드라마에서는 혈흔을 훔아 먹은 것으로 순화되었으며 안락사 당할 뻔하였으나 결국 난감 형사에게 입양되며 서사가 발전되었다. 이와 함께 드라마에서는 장난감이 아버지의

연명의료중단을 놓고 고민하는 새로운 에피소드가 추가되는데 이는 렉스의 인락사 문제와 함께 ‘죽음에 대한 결정’에 대해 메시지를 던진다고 볼 수 있다. 그러나 원작의 주제의식은 ‘죄에 대한 벌로서’ 죽음에 대한 결정에 대해 다루기 때문에 주제의식을 확대 해석한 에피소드라고 볼 수 있다.

또 다른 주인공 송춘의 경우 드라마에서 새로운 설정이 가미되면서 에피소드가 추가되는 경향을 보였다. 먼저 당뇨로 인한 합병증으로 손끝에 꺾양이 생긴 설정이 새롭게 추가되어 항상 장갑을 끼고 있으며 동물병원에서 소독을 하고 배에 주사를 맞는 등 송춘의 약한 지점을 보여주는 에피소드가 추가되었다. 이를 통해 마치 살인병기처럼 묘사되는 웹툰과는 달리 인간적인 면이 드러나도록 하였다. 또한 이 사실을 이용하여 체포되었을 때 수갑을 풀고 도망치게 되는 등 에피소드가 현실적으로 변형되었다. 또 한 가지는 웹툰에서 뚜렷한 기준 없이 무차별적으로 살인을 하는 송춘의 인물 설정이 드라마에서는 작은 악행이라도 했을 경우 살인을 행하는 인물로 변경되었기 때문에 살인 전에 희생자들에게 반성문을 받아내는 에피소드나 이탕이 자신을 죽이려고 덮치는 에피소드가 삽입되었다. 하와이콜라텍에서 둘이 만나는 일화에서 송춘은 그저 이탕에게 살인의 기준을 물어보고 자신과 함께 일하자는 제안만을 하지만 이때 이탕이 송춘을 뒤에서 습격함으로써 송춘에게 이탕을 살인하고자 하는 빌미를 마련해주었다.

4-2. 계열체 차원 : 인물과 인물관계

드라마에서 주인공 이탕은 원작의 의도에서 벗어나 완전히 다른 인물로 재탄생되었다. 원작은 주인공을 중심으로 주제를 드러내고 있는 만큼 드라마에서 주인공의 변형은 주제의식의 퇴색으로 이어졌다. 원작에서 자타

공인 평범을 자처하던 이탕을 주인공으로 내세워 ‘정의란 무엇인가?’, ‘죽어 마땅한 사람을 정할 수 있는가?’와 같은 질문을 던지고 있다. 평범한 대학생이었던 이탕은 우연히 살인을 하게 되고, 이후 고의적 살인을 이어가지만 놀랍게도 그 모든 이들은 연쇄살인, 존속살해, 미성년 강간 등 중범죄를 저지르고도 벌을 받지 않은 사람들이었다. 이후 이탕은 자신을 정의의 사도로 추앙하는 노빈을 만나 이 ‘우연’을 ‘능력’과 ‘사명’으로 믿게 되고 자신의 직감에 따라 살인을 이어가게 된다.

이때 웹툰의 이탕은 자신 스스로를 다크 히어로나 정의의 사도 정도로 믿어버리게 된 반면 드라마의 이탕은 ‘살인의 신호’로 여겨지는 목덜미에 소름 돋는 현상을 통해 실제로 그러한 능력을 부여받았음을 나타낸다. 이 차이는 주제의식의 변질로 이어지는데, 그 이유는 웹툰의 이탕은 하늘에서 부여받은 절대적 신호를 통해 악인을 감별하여 살인하는 것이 아니라 우연을 운명이라 확신하는 오류를 범하여 살인을 합리화하고 있는 것이기 때문이다. 이에 따라 드라마에서 ‘살인의 신호’를 구체화한 전략은 인물의 갈등을 ‘자신이 믿었던 정의에 대한 의문과 혼란’에서 ‘자신에게 부여된 능력에 대한 두려움’으로 선화하도록 한다. 웹툰과 드라마의 결말에서 장난감의 총에 이탕이 죽지 않게 되었을 때 웹툰의 이탕은 죽음을 두려워하며 오죽을 지리는 보통 인간의 모습을 보여주며 영웅이 아님이 드러났고, 드라마의 이탕은 죽음마저 피해간 영웅의 모습으로 남게 된다. 이렇듯 주인공의 주된 갈등 변화는 서사의 흐름을 변화시키고 원작의 본질적인 메시지를 퇴색시킨다.

한편 장난감은 아버지와의 관계가 인물의 성격 형성에 가장 큰 영향을 끼쳤다. 하지만 위에서 언급한 바와 같이 크로스미디어 스토리텔링 되는 과정에서 부적절한 생략과 변형이 이루어졌다. 웹툰에서는 작품의 초반 장난감의 시점으로 항상 손해보고, 무시 받고 살아서 언제나 관계나 상황

에서 우위를 점하는 아버지와 같은 경찰이 되었다고 술회한다(5화). 하지만 드라마에서는 이 모든 과거의 에피소드가 생략되며 시청자는 현재의 인물을 이해할 수 있는 단서들을 상당 부분 놓치게 된다.

그리고 웹툰에서와 마찬가지로 드라마에서도 난감은 아버지가 입원해 있는 병원으로 문병을 가는 에피소드가 자주 삽입되는데, 웹툰과 달리 어머니는 그때 마다 난감을 구박하며 “남들만도 못하다” “언제는 아버지 같은 사람은 안 될 거라더니”라는 말로 난감과 아버지와의 관계가 부정적임을 암시한다. 하지만 이러한 관계 설정에도 불구하고 난감은 이미 오래전부터 아버지를 그렇게 만든 송춘을 쫓고 있었으며, 아버지의 연명의료 중단 결정에 대해서도 극심한 갈등과 슬픔을 느끼는 것으로 묘사된다. 그러나 드라마에서는 이 같이 모순적인 상황을 납득할만한 이유를 제시해주지 않는다. 다소 늦게 7화에서 제시된 아버지와 난감의 관계를 그리는 과거 에피소드는 오히려 ‘남들만도 못 한’ 부자관계를 다시 한 번 비추는 것에 그친다. 웹툰에서 ‘0점짜리 아버지만 100점짜리 가장’으로 아버지를 회상하며 존경까지는 아니지만 경찰로서의 아버지를 우러러보는 난감의 모습과는 정반대로 변형이 이루어진 것이다.

이 같은 인물 서사 구축의 실패와 부적절한 관계 설정은 시청자로 하여금 인물에의 몰입을 방해한다. 가장 문제적인 지점은 장난감과 아버지의 관계가 원작과는 정반대로 설정되었음에도 드라마의 결론은 웹툰의 결말을 동일하게 따르고 있다는 것이다. 장난감은 결국 송춘을 자신의 손으로 사살하게 되고, 이는 ‘누가 대가를 치르게 하더라도 법이 허용되는 범위 안에서 해야 한다’는 자신의 정의관을 스스로 무너뜨리는 것이었다. 하지만 이 난감의 ‘정의관’에 대해서도 웹툰에서는 아버지에게 영향을 받았던 것으로 추측되지만, 드라마에서는 아버지와 관계 변형으로 이 정의관의 출처 또한 불분명하게 되었다.

이처럼 인물관계에 대한 부분은 드라마 곳곳에서 희석되는 양상을 보여 준다. 최 반장의 경우 원작에서 난감의 아버지가 죽은 후에 난감과 난감 어머니를 지켜줬으며, 난감의 징계를 좌천 수준으로 돌리고 자신이 대신 그 만듦 정도로 난감과 각별한 사이로 그려졌다(28화). 반면 드라마에서는 어렸을 때부터 봐온 사이 정도로 관계성이 축소되었다. 이 때문에 결말에서 난감의 어머니와 바람피운 인물이 송춘이 아니라 최 반장이었다는 사실을 듣게 되었을 때 인물의 충격이 반감되는 부작용이 잇따랐다.

또한 원작에서는 노빈 집에 송춘의 부모가 어설피게 강도로 침입하였고 실랑이 끝에 노빈의 아버지가 송춘의 어머니를 죽였으며, 자수하겠다는 송춘의 아버지에게도 골프채를 휘두르다 몸싸움 중 노빈의 부모가 모두 사망한 일화가 나오며 노빈과 송춘의 관계가 부모세대부터 얽혀 있음이 드러난다(번외편 100일-1). 이 같은 원작의 관계성은 인물의 서사를 입체적으로 구성하며, 죄와 벌에 대하여 질문을 던지는 주제의식과도 밀접하게 연관되어 있다. 그러나 드라마에서는 송춘의 부모가 살인자라는 사실, 노빈의 부모가 강도에 의해 살해당했다는 사실만이 드러나며 이러한 관계성이 평면화 되었다.

주요 인물뿐만 아니라 각 화의 주요 에피소드 속 인물들도 캐릭터성이 약화되었다. 웹툰 18~27화는 박인선과 하상민의 이야기 그리고 이들 간 벌어진 살인사건으로 인해 이탕-노빈-장난감-송춘의 인물구도가 전개되는 양상을 보여준다. 원작에서 하상민은 어렸을 때부터 일찍 음란물에 빠진 이야기, 불법촬영물에 대한 경찰 친구와의 대화, 여자친구를 불법촬영하려는 모습, 어릴 적 박인선에게 변태적으로 집착했던 내용 등을 통해 평범한 이면 뒤 왜곡된 성관념을 가진 인물이라는 것이 드러난다. 마찬가지로 상대역 박인선은 불법촬영물의 피해자 이지만 하상민이 여자친구가 있는 것을 알면서도 계속해서 만남을 이어가는 등 양면적인 모습을 가진 인

물로 묘사된다. 그러나 이들의 이야기가 반영된 드라마 5화에서는 하상민의 성격을 구축하는 일화들이 대거 삭제 및 축소되었다. 마찬가지로 최인선(웹툰의 박인선) 또한 피해자로서의 모습만 강조되어 평면적 인물로 변이되었다. 이는 원작의 거의 모든 인물이 선한 모습과 악한 모습을 동시에 보여주는 것과는 상반되는 연출이기도 하다. 이와 같은 맥락에서 살인사건 때문에 집값 떨어진다든 사람들, 교회에서 뒷담화 하는 사람들, 안마시술소에 다니는 박 형사 등 조연 및 단역들의 모순적인 모습들도 생략되며 주제의식을 쌓아가기 위한 ‘악의 평범성’이라는 부분이 인물과 인물관계 묘사에서 약화되거나 사라졌다.

반면 웹툰 원작에는 없었던 새로운 인물들이 등장하거나 서사가 약했던 인물을 보강하는 작업이 크로스미디어 스토리텔링 과정에서 이루어졌다. 웹툰에서 경찰은 장난감 형사와 그의 파트너인 박 형사, 후배인 형사, 상관인 최 반장만 등장하지만 드라마에서 박 형사는 박충진으로 후배 형사는 안용재로 구체화되며 성격과 인물 관계도 수정되었다. 원작의 장 형사가 가부장적인 인물이었다면 드라마의 박충진은 능글맞은 개그 캐릭터로 변화하였고, 원작 후배 형사의 미숙한 모습을 발전시켜 창조된 안용재 캐릭터는 의욕과다로 단독 행동을 하는 등 부적절한 행위를 함으로써 수사를 그르치는 모습을 보여준다. 또한 용재의 경우 난감의 파트너로서 장난감이 이탕을 쫓기 위해 부산까지 가게 되는 과정에서 중요한 역할을 하는 등 인물의 서사가 강화된다. 이외에도 웹툰에서와는 달리 경찰에서 특별수사팀이 꾸려지는데 이때 여기에 속한 프로파일러는 새로운 인물로 초반 장난감 형사와 대치하며, 사건이 종결된 후에는 이탕에 대한 난감의 증언을 요구하는 등 장난감의 서사에 외적·내적 갈등을 고조시키는 역할을 한다.

4-3. 담화 차원 : 영상표현방식과 시점

웹툰에서 OTT 드라마로의 크로스미디어 스토리텔링에서 콘텐츠 간 차별화가 가장 많이 발생하는 부분이 바로 담화 차원이다. 이는 매체성의 차이로 부터 기인하는데 이 간극이야말로 크로스미디어 스토리텔링을 진행하는 본질적 이유이자 창작자가 가장 많은 창조성을 발휘할 수 있는 부분이다. 이를 성공적인 방향으로 재창조할 경우 콘텐츠의 완성도뿐만 아니라 원작 팬들에게도 원작과는 또 다른 즐거움을 줄 수 있다.

원작에서 가장 두드러지는 담화적 특징은 가볍고 단순한 그림체라는 것이다. 무거운 주제의 이야기를 일상툰에서 볼 법한 2등신 캐릭터와 배경 묘사나 채색이 거의 없는 단순한 4컷 만화의 형식으로 그려낸다. 이는 독자가 인물과 인물의 행위에 오롯이 집중할 수 있다는 장점이 있는 반면 드라마로의 매체 전환에 있어서는 인물과 배경의 표현, 장면구성 등에서 자유로운 표현의 여지를 준다.

드라마에서 가장 주목할 만한 영상표현방식은 슬로우모션과 달리 인 및 줌 인·아웃, 음악 및 음향효과, 매치컷, 교차편집과 플래시백, 보이스오버 등이다. 대표적으로 인물이 살인을 하거나 습격하는 지점에서 이러한 기법들이 한데 동원되는 것을 알 수 있다. 이를 통해 웹툰과 달리 시청자의 감각을 자극하여 미디어로 전달될 수 있는 쾌감을 느낄 수 있도록 한다. 폭력이 등장하는 장면에서 슬로우모션과 교차편집, 음악과 효과음 등이 공통적으로 사용되며 담화-시간을 연장하면서 구체적으로 묘사하고 있다. 특히, 여부일과 선여옥의 살인에 있어서는 액자를 달기 위해 못을 박는 장면, 동화적 상상 장면이 살인 장면과 교차편집 되어 이탕의 살인을 낫설게 하기 기법으로 강조하고 있다.

장면	영상표현 방식
여부일 살인	슬로우모션, 교차편집, 매치컷, 음악, 효과음, 보이스오버
선여옥 살인	슬로우모션, 교차편집, 매치컷, 음악, 줌 아웃
이탕-송춘 습격	슬로우모션, 교차편집, 음악, 효과음, 클로즈업, 줌 인
노빈-송춘 습격	슬로우모션, 교차편집, 음악, 효과음

〈표 1〉 장면을 구성하는 영상표현방식

드라마는 장면 전환에 있어서도 매치컷을 자주 활용하고 있는데, 매치컷이란 피사체의 형태나 색채, 질감, 액션 등 시각적으로 유사한 두 개의 샷을 이어 붙이는 편집 방식으로 화면 크기와 프레임 내에서의 위치가 일치해야 한다. 본 드라마에서 매치컷은 교차편집 시 장면 간 연관성을 시각화하는데 사용되었고, 단지 자연스러운 장면전환과 시각적 쾌감을 위해서도 활용된 것으로 분석된다. 또한 인물의 뒷모습을 이용하여 원 테이크처럼 장면을 전환시키는 기법도 사용되었다. 드라마에서 이 기법은 주로 반전의 내용이나 충격적인 장면을 위해 편집점을 은폐하였다. 해당 장면으로는 맹인 선여옥에게 개처럼 네발로 뛰어 오던 이탕이 망치를 들고 뛰어오는 장면으로 전환된 부분(2화), 이탕이 꿈에서 지 검사에게 주먹을 휘두르다 갑자기 음악이 나오고 댄서들이 춤추는 장면으로 전환되는 부분(5화), 송춘이 걸어오는 길에 희생자들의 모습에서 현재 이탕의 모습으로 전환(5화) 등이 있다. 이외에도 줌 아웃이나 킥팬, 패닝을 사용하여 극적인 느낌을 주거나 긴박함을 발생시키거나 장면의 이음새를 의도적으로 지워내기도 하였다.

전반적인 장면 전환 기법을 종합해보면 기존 TV 드라마에서의 컷 편집을 기본으로 하면서도 영화에서 주로 쓰이는 영상미학적인 장면 전환 기

법들을 사용하여 매체적 쾌감을 불러일으켰다. 이는 크로스미디어 스토리텔링이 이루어진 본 드라마의 특징점이기도 하지만 전반적으로 카메라 기법과 편집 기법들이 다량 사용되면서 발생하는 부작용도 있었다. 예를 들어, 드라마에서 슬로우모션 기법이 필요 이상으로 남발되는 경향을 보였는데 이는 특정 장면에서 시각적 쾌감을 선사해주기도 했지만, 자주 사용됨으로써 후반으로 갈수록 오히려 몰입을 방해하고 서사를 지연시키는 역할을 하였다.

한편, 드라마에서는 플래시백과 교차편집의 활용이 두드러지는데, 먼저 플래시백과 교차편집이 슬로우모션과 같이 쓰일 때는 주로 빠른 과거 제시와 함께 인물의 심리를 묘사하기 위해서였다. 이탕이 살인 후 처음 조사를 받을 때, 여중생 부모가 자살기도를 할 때, 최인선이 죽는 순간 등이 그러한데 이때는 대사가 생략되면서 시각적 정보만으로 인물의 주관적인 심리를 전달한다. 또한 긴 플래시백이 보이스오버와 함께 쓰이는 구간도 상당히 많았다. 이때 플래시백은 정보전달의 기능을 담당하며 과거 사건을 시각화 하는데 작중 인물은 청각적으로 사건을 해설하는 역할을 한다. 이로써 시청자는 사건에 대한 이해를 쉽게 할 수 있고, 서사의 속도는 빨라지게 된다. 해당 장면은 여부일과 불륜녀의 과거(1화), 여중생 사건(3화), 어린 시절 장난감과 아버지(7화), 형 회장의 과거(7화), 노빈의 과거(7화), 송촌의 과거(8화)등을 언급할 수 있다.

이와 비슷하게 시간을 압축하기 위해 교차편집과 슬로우모션 그리고 음향을 이용한 구간도 있다. 이 장면은 4화 후반부 42~45분 구간에서 약 3분이라는 비교적 긴 시간동안 이어지는데, 대전에서 부산으로 도망가 또 다시 살인을 벌이는 이탕과 독직폭행사건 이후 정직 처분이 내려진 난감의 상황을 교차로 보여주며 인물의 상황이 변화되었음을 전달한다. 드라마에서 해당 부분은 극의 전환점이 되는 부분으로 이 같은 영상표현방식

은 시청자의 주목을 유도하고 사건을 압축하면서도 시간의 흐름을 표현하는 수단이 된다.

웹툰에서는 이탕이라는 인물을 중심으로 진행되긴 하지만 이탕뿐만 아니라 장난감, 송춘, 노빈, 그 외 인물들의 시점까지 나레이션으로 보여준다. 반면 드라마에서는 이탕의 나레이션이 대부분을 차지하는데, 특히 전반부에서는 이탕의 나레이션이 자주 쓰이며 살인을 하고 난 후 이탕의 심리가 직접적으로 묘사된다. 웹툰이 전반부에 이탕과 장난감의 시선을 교차로 제시한 것과 달리 드라마는 이탕의 시점만을 고수했으며 후반부인 5화부터는 이탕의 시점이 아예 사라졌다가 마지막 화에 다시 등장하며 1화의 나레이션과 수미상관을 이루도록 했다. 이 같은 시점의 배치는 시청자에게 드라마 초반 이탕이 단일 주인공임을 인지시키면서도 후반부에는 감정이입할 대상을 놓치게 함으로써 혼란을 준다.

영상표현방식	효과
플래시백+교차편집+슬로우모션	빠른 과거제시, 인물 심리의 시각화
긴 플래시백+보이스오버	과거사건 설명 (정보전달)
교차편집+슬로우모션+음향	사건의 압축, 시간의 흐름표현
나레이션	인물의 심리 전달

〈표 2〉 영상표현방식의 효과

5. 결론 및 제언

OTT 플랫폼이 주류 미디어로 부상하는 가운데 콘텐츠 간 경쟁이 심화되면서 웹툰이 OTT 드라마로 크로스미디어 스토리텔링 되는 현상이 대

두되었다. 선행 연구 결과 웹툰이 영화나 TV 드라마로 매체 전환한 경우와 이에 대한 연구들은 다수 존재하였지만 TV 드라마와 뉴미디어로서 OTT 드라마는 엄밀히 말해 다른 플랫폼을 매개로 하고 있기 때문에 별도의 연구가 필요하다. 이에 따라 본 연구는 웹툰 성공작인 꼬마비 작가의 <살인자ㅇ난감>과 이를 OTT 드라마로 매체 전환한 넷플릭스 드라마 <살인자ㅇ난감>을 대상으로 시모어 채트먼의 이야기 차원, 담화 차원으로 유형화하여 매체성을 바탕으로 크로스미디어 스토리텔링 전략을 분석하였다. 본고는 이 사례분석을 통해 매체 전환 과정에서 성공적인 요소들과 미비했던 요소들을 구체화하고, 이를 바탕으로 웹툰 원작 OTT 드라마의 성공적인 크로스미디어 스토리텔링 전략을 제안하고자 하였다.

연구 결과 통합체 차원인 플롯과 에피소드 측면에서 OTT 드라마는 TV 드라마의 전략인 초반의 스펙터클한 장면 삽입이나 후반의 낭떠러지 기법을 적극적으로 사용하기보다는 각 화의 연결성을 중시하는 몰아보기 전략을 사용하였다. 또한 시준제 가능성을 염두해 열린 결말로 변형되었다. 이는 매체성의 차이를 반영한 현명한 전략이었지만, 웹툰의 방대한 이야기를 드라마 8화로 압축하여 영상화하는 과정에서 적절하지 못한 에피소드의 생략과 축소 그리고 변형이 이루어져 원작의 주제의식이 퇴색되는 결과를 낳았다.

이와 마찬가지로 계열체 차원인 인물과 인물관계에서도 원작의 의도를 벗어난 인물의 재창조 및 평면화가 이루어졌고, 인물 관계 또한 피상적인 묘사에 그치면서 인물 간 관계성이 퇴색되었다. 특히 작품을 이끌어가는 주인공 이탕이 '스스로 영웅이라 믿었던 인물'에서 '실제 영웅적 능력을 가진 인물'로 뒤바뀌어버려 원작의 본질적 메시지를 잃어버리고 말았다. 이외에도 장난감 형사의 허술한 인물 구축 및 부적절한 관계 설정으로 인해 몰입이 방해 되었고, 입체적이었던 조연들의 캐릭터가 평면적인 인물로

바뀌었으며 복잡한 인물 관계성도 생략되었다. 반면 보통 TV 드라마의 전략을 차용하여 조연들의 역할 확대와 다양한 인물들의 등장으로 부수적 플롯이 늘어 정작 중요한 메인 서사는 약화되었다.

담화 차원에서 본 드라마는 웹툰과의 차별점을 생성하기 위해 다양한 영상표현기법을 사용하여 화려하고 감각적인 쾌락을 느끼도록 구성되었다. 특히 슬로우모션과 달리 인 및 줌 인아웃, 음악 및 음향효과, 매치컷 등이 자주 이용되었고, 폭력적인 장면을 색다른 연출로 묘사하거나 상상적인 장면을 시각적으로 구현하는 등 미학적인 성취를 보여주기도 했다. 하지만 잦은 슬로우모션의 사용 등 영상기법의 남용으로 오히려 작품 전체적으로는 그 효과가 반감되는 측면이 있었다. 또한 플래시백, 교차편집, 슬로우모션, 보이스오버 등을 사용하여 사건과 시간을 압축하는 모습을 볼 수 있었는데, 나레이션의 경우 주인공인 이탕에게만 부여되는 변형이 일어나 오히려 시점 분배의 실패를 부각시켰다.

이를 종합하여 성공적인 크로스미디어 스토리텔링 전략을 제안하자면 다음과 같다. 하나는 몰아보기와 짧은 회차 및 짧은 러닝타임 등을 특징으로 하는 OTT 플랫폼의 특성에 맞추어 원작을 압축해야 한다. 이를 위해 원작의 에피소드는 적절하게 선택되고 압축 제시 되어야 하는데 이때 주의할 점은 원작의 주제 의식을 명확히 파악하고 그에 맞는 에피소드와 인물을 재구성해야 한다는 점이다. 다른 하나는 영상 미디어라는 특징을 살려 웹툰에서는 느낄 수 없는 시각적으로 감각적인 콘텐츠를 제작하여야 한다는 것이다. 단, 카메라 기법이나 편집 기법을 사용한 장면구성 연출이 서사 흐름 보다 우선시 되지 않도록 조정해야 하며 적재적소에서 웹툰 독자들의 상상을 만족스럽게 구현할 수 있도록 고려해야 한다.

본 연구는 웹툰이 OTT 드라마로 매체 전환되는 과정에서 크로스미디어 스토리텔링이 어떻게 이루어졌는지 매체성을 기반으로 사례분석 하였

다. 구체적인 연구 결과를 바탕으로 OTT 드라마의 크로스미디어 스토리텔링 전략을 제안하였다는 점에서 본고의 가치를 찾을 수 있다. 본 연구를 통해 앞으로 다양한 OTT 드라마의 매체 전환 전략이 확장 연구될 수 있기를 기대한다.

참고문헌

1. 기본자료

꼬마비, <살인자o난감>, 네이버 웹툰, 2010.

이창희, <살인자o난감>, Netflix, 2024.

2. 논문과 단행본

김규인·이병철·이준아·손홍찬·김민선, 「웹툰 내용 유형에 따른 페이지 넘김 방식에 대한 연구-스토리, 에피소드 형 웹툰에서의 터치 방식과 스크롤 방식에 따른 사용자 경험 비교」, 『한국HCI학회 학술대회』 제2014권 2호, 한국HCI학회, 2014, 627-630쪽.

김미라, 「크로스미디어 스토리텔링 사례 연구-웹툰 <미생>의 드라마 <미생>으로의 재매개-」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제15권 8호, 한국콘텐츠학회, 2015, 130-140쪽.

김민경·김동혁, 「트랜스미디어와 크로스미디어 스토리텔링 특성 연구」, 『出版 雜誌研究』 제28권 1호, 출판문화학회, 2020, 5-19쪽.

김민영, 「플랫폼의 확장과 좀비 서사의 구현 연구-넷플릭스 오리지널 드라마 <킹덤> 시즌1을 중심으로-」, 『현대문학이론연구』 제77집, 현대문학이론학회, 2019, 61-85쪽.

김수리, 「웹툰의 드라마화에 나타난 캐릭터 유형 변화와 그 의미-〈내 아이디(ID)는 강남미인〉을 중심으로-」, 『문화콘텐츠연구』 제15집, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2019, 105-132쪽.

김은영, 「웹툰 『미생』의 재매개 과정에서 나타난 디지털 서사의 변주」, 『미디어, 젠더 & 문화』 제31권 2호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2016, 45-80쪽.

김은영, 「현실과 환상을 가로지르는 콘텐츠의 재매개화-〈미생〉의 재매개를 중심으로-」, 『한국언론학보』 제61권 1호, 한국언론학회, 2017, 147-174쪽.

김은영·김훈순, 「미디어 텍스트의 재매개 연구: 만화 <조선여형사 다모>의 재매개 TV 드라마와 영화 사례를 중심으로」, 『언론과학연구』 제12권 2호, 한국지역언론

- 학회, 2012, 240-273쪽.
- 김일중·김치호, 「OTT 플랫폼 시대 드라마 제작사 임직원의 기획개발에 관한 인식 변화」, 『인문콘텐츠』 제66호, 인문콘텐츠학회, 2022, 75-102쪽.
- 박지희, 「문학 텍스트의 영화적 변형에 관한 연구: 플로베르의 '마담 보바리'와 세 편의 영화를 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2004.
- 박찬효, 「몰아보기(binge viewing)를 위한 OTT드라마의 스토리텔링 전략 연구: <킹덤>1,2를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제60호, 인문콘텐츠학회, 2021, 33-53쪽.
- 백경선, 「OTT 시대 드라마 변화 양상-TV드라마와 OTT드라마를 중심으로-」, 『한국극예술연구』 제78집, 한국극예술학회, 2023, 137-167쪽.
- 서성은, 「매체 전환 스토리텔링 연구」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2014.
- 서성은, 「트랜스미디어 스토리텔링으로서 <미생>의 가능성과 한계」, 『語文學』 제128집, 한국어문학회, 2015, 277-308쪽.
- 서성은, 「크로스미디어 스토리텔링 팬덤의 강박적 특성 연구-〈치즈인더트랩〉의 원작 팬덤을 중심으로-」, 『디자인융복합연구』 제16권 1호, 디자인융복합학회, 2017, 129-147쪽.
- 송화·박기수, 「BL 웹소설의 드라마 전환 전략 연구:왓차 드라마 <시맨틱 에러>를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제70집, 인문콘텐츠학회, 2023, 109-131쪽.
- 어유선·임성준, 「OTT 플랫폼 드라마와 TV 드라마의 구성적 요인 비교연구-넷플릭스 오리지널 한국 드라마와 동시방영 한국 드라마를 중심으로-」, 『문화예술경영학연구』 제15권 3호, 한국문화예술경영학회, 2022, 57-87쪽.
- 유세문, 「OTT 한국 드라마의 서사전략 연구: 넷플릭스 드라마 <킹덤>을 중심으로」, 『한국방송학회 학술대회 논문집』 제2019권 4호, 한국방송학회, 2019, 211-213쪽.
- 윤복실, 「OTT 드라마 <킹덤>의 서사 전략 연구-재매개 이론을 중심으로-」, 『글로벌 문화콘텐츠』 제43호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2020, 103-123쪽.
- 이주영, 「IMF 외환위기부터 삼포세대까지: 웹툰 『짱니다 천리마켓』과 텔레비전 드라마 <짱니다 천리마켓>의 '크로스미디어 스토리텔링'의 정치성」, 『比較文學』 제91집, 한국비교문학회, 2023, 227-257쪽.
- 정일형, 「N-스크린 환경에서의 콘텐츠 재매개-웹툰 <미생>을 중심으로-」, 『사회과학

- 연구』 제32집 3호, 경성대학교 사회과학연구소, 2016, 155-183쪽.
- 정혜지, 「웹툰에서 드라마로 매체전환시 캐릭터 변화 연구-〈냄새를 보는 소녀〉를 중심으로-」, 『영상문화콘텐츠연구』 제9권, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2015, 71-90쪽.
- 조은하, 「크로스미디어 스토리텔링을 통한 비디오 게임의 메타적 재현:애니메이션 〈게임오버〉를 중심으로」, 『한국게임학회논문지』 제12권 3호, 한국게임학회, 2012, 25-35쪽.
- 채희상, 『웹툰의 매체 전환』, 커뮤니케이션북스, 2018.
- 채희상, 「웹툰의 매체전환 과정에 관한 연구-〈은밀하게 위대하게〉를 중심으로-」, 『애니메이션 연구』 제10권 2호, 한국애니메이션학회, 194-210쪽.
- Seymour Chatman, 『이야기와 담화: 영화와 소설의 서사 구조』, 홍재범 역, 고양: 루텐스미디어, 2021.

3. 기타자료

- 고경석, 〈톱스타 회당 10억 받는데 찍고 묵히는 드라마·영화 130여편...K콘텐츠 '이상한 빙하기'〉, 『한국일보』, 2024.03.26. <https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2024032514470002607> (검색일: 2024.04.23.)
- 정진영, 〈일본, 대만, 홍콩도 K웹툰 영상화가 대세...“확장성 더 커질 것”〉, 『국민일보』, 2024.03.05. <https://www.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=1709542022> (검색일: 2024.04.23.)
- 길소연, 〈‘치어머니’가 빨났다...‘치인트, 사라진 남주인공은 어디에’〉, 『CBS노컷뉴스』, 2016.02.24. <https://m.nocutnews.co.kr/news/4552347> (검색일: 2024.04.25.)
- 한국콘텐츠진흥원, 『2023 만화산업백서』
- 한국콘텐츠진흥원, 『2023년 OTT 이용행태 조사』

Abstract

A Study on Cross Media Storytelling on OTT Platforms : Focused on the Webtoon <A Killer Paradox> and the Netflix Drama <A Killer Paradox>

Choe, Su-Zie(Dongguk University)

This study analyzed cross-media storytelling for the successful webtoon, <The Murderer> by author Kkombi, and the Netflix drama <Murderer>, which was converted into an OTT drama. Through this case analysis, this paper attempted to specify successful and insufficient elements in the media transition process and, based on this, propose a successful cross-media storytelling strategy for OTT dramas based on webtoons.

As a result of the study, in terms of the integrated plot and episodes, OTT dramas used a binge-watching strategy that emphasized the connectivity of each episode and an open ending with a season system in mind, depending on the medium of the OTT platform. However, the sense of theme faded as it failed to properly condense and visualize the vast webtoon story into a drama. In the relationship between characters at the level of the series, the characters were recreated and flattened beyond the original's intention, and the relationships between characters also faded as they were limited to superficial descriptions. In terms of discourse, the drama was sensuously composed using various video expression techniques to create a difference from the webtoon, but the technique was overused, so the effect was halved.

Based on these specific research results, this paper proposes 'selection and reconstruction of episodes that prioritize the theme of the original work' and 'video expression that can reveal the strengths of the medium' as cross-media storytelling strategies for OTT dramas. The actual value of can be found.

(Keywords: <A Killer Paradox>, Webtoon Original, OTT platform, Netflix drama,
Cross-Media Storytelling)

논문투고일 : 2024년 4월 30일

논문심사일 : 2024년 6월 3일

수정완료일 : 2024년 6월 11일

게재확정일 : 2024년 6월 13일