

# 웹툰 연구의 현황과 전망

## — 인문사회영역을 중심으로

안상원\*

1. 서론
2. 웹툰 연구내용의 분류 및 특징
3. 인문사회영역 연구의 특징과 제언
4. 결론

### 국문요약

이 글은 지금까지 진행된 웹툰 연구의 방향 및 특징을 살펴보고, 인문사회연구자가 접근 가능한 연구지점을 찾아보는 데 목적이 있다. 웹툰은 플랫폼뿐 아니라 내용면에서도 다채로운 변화를 겪었고, 이에 따라 성과를 조망하는 연구도 다양해졌다. 이에 기존 연구의 갈래를 점검하고, 소재와 재현 중심의 연구를 넘어 인문사회적 시선을 더하려 하였다.

2장에서는 기존 연구 동향을 정리하였다. 교육, 웹툰독자(소비자), 외국 웹툰과의 비교, 장르 간의 연관성, 주제 및 소재 연구, 연출 기법 및 작법, 웹툰 시장의 특수성, 웹툰의 저작권과 판매를 둘러싼 법적 규제, 연구사 등으로 나누어지는 연구동향에서 주목할 것은 다변화되고 전문화된 연구. 세밀한 연구이다.

3장에서는 해당 분야 중 장르 간 연관성 연구, 주제 및 소재 연구 등을 좀 더 살펴보면서 주목할 연구 몇 가지를 소개하였으며, 웹툰 연구가

---

\* 이화여자대학교 국어국문학과 초빙교수.

소재와 작가 중심으로 치중되어 있고, 특정 작품만 지속적으로 연구되고 있다는 한계점을 다루었다. 제언으로 다양한 작가와 작품을 발굴할 것, 웹툰독법과 독자들의 독서욕망을 연계할 것을 언급하였다.

결론에서는 이 연구의 의의와 한계점을 언급하였다. 기존의 연구 유형을 느슨하게나마 정리하였다는 점, 새로운 연구 가능한 접근법을 찾아보았다는 점은 의의이나, 대상으로 한 연구대상에 대한 효율적인 접근이 어려웠다는 점, 재미개적인 관점을 극복하기 어려웠다는 점을 한계로 꼽았다. 해당 논의의 부족한 점은 추후 연구에서 보충하고자 한다.  
(주제어: 웹툰, 웹툰 연구, 인문사회 영역 웹툰 연구, 웹툰 연구 제언점)

## 1. 서론

이 글은 2017년 현재까지 진행된 웹툰 연구를 조망함으로써 연구의 유형과 특징을 추출하고, 앞으로 인문사회연구자들이 접근할 수 있는 연구영역을 탐색하는 데 목적이 있다. 웹툰은 ‘웹 공간에서 연재되는 만화’라는 범박한 정의 아래 다채롭게 그 영역을 넓혀 가고 있으며, 이 변화에 따른 연구자들의 주목도 또한 달라지고 있다.

스노우캣, 마린블루스 등 특정한 개인이 자신의 홈페이지에서 에스프리 형태로 연재하던 초기 웹툰은 나름의 등단 시스템을 통과한 전문화된 작가들이 다음, 네이버, 네이버 등의 포털 사이트를 활용하는 형태로 변화한다. 최근에는 웹툰을 전문적으로 연재하는 유료연재 사이트인 레진코믹스와 스마트폰 접근이 용이한 카카오페이지 등에서 연재되기도 한다. 이는 서비스 내용을 한정하고 저작권을 보호하며 구매력이 높은 독자층을 확보하기 위한 노력으로 보인다.

웹툰의 양적이고 질적인 변화에 따라 웹툰 연구 현황도 조금씩 변화하였다.<sup>1)</sup> 2005년부터 시작된 초기 웹툰 연구는 새로운 콘텐츠로서의 웹툰을 강조하는 것에 중점을 두었다. 주로 웹 공간에서의 연재방식, 일상적인 콘텐츠의 웹툰으로의 전환 가능성 등을 점검함으로써 ‘디지털’이라는 특수성을 추출하는 것이 주 골자이다<sup>2)</sup>.

그런 의미에서 2017년 현재 웹툰 독자들에게는 상당히 익숙한 논의가 되겠지만, 웹툰의 연출기법<sup>3)</sup>과 스토리텔링 연구의 변화과정을 살펴볼 필요가 있다. 연구자들은 사각컷을 중심으로 진행된 출판만화와 웹 플랫폼의 연재를 기본으로 하는 웹툰과의 비교대조에 주목한다. 웹툰의 연출, 곧 시각화 연구는 칸 배분을 대신한 세로 스크롤의 등장이 고유한 시간 개념을 다르게 활용하는 것, 그리고 칸과 칸 사이의 흐름이 하나의 텍스트 공간으로 등장할 수 있다는 것에 주목하며 복사나 붙여넣기, 쉼

- 
- 1) 웹툰 연구방향의 변화를 다룬 논문은 류철균·이지영, 『형성기 한국 웹툰의 장르적 특질 연구』, 『우리문학연구』 44호, 우리문학회, 567-600쪽 참고.
  - 2) 백정숙, 『인터넷 기반 캐릭터의 라이선싱 비즈니스 영향 요인과 문화콘텐츠정책 상호성에 관한 연구: 국내 웹애니메이션, 웹툰, 온라인게임의 초기 대표적 성공 캐릭터 사례 분석을 중심으로』, 성균관대학교 석사학위논문, 2005; 강현구, 『강풀 장편만화 스토리텔링의 경쟁력』, 『인문콘텐츠』 10권, 인문콘텐츠학회, 2007, 235-261쪽; 정현선, 『인터넷 언어 문화 교육 내용으로서 디지털 서사의 개념, 특성, 유형에 관한 연구』, 『국어교육학연구』 30권, 국어교육학회, 2007, 431-470쪽; 허영·안성혜, 『수사법을 통한 카툰의 상품화 방안 연구』, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』 4권 2호, 한국콘텐츠학회, 2006, 185-189쪽; 손기영, 『웹툰의 장르적 특성과 의미소양 양식에 대한 연구: 새로운 만화현상에 대한 사회적 의미를 중심으로』, 경희대학교 석사학위논문, 2005; 오혜영, 『인터넷 콘텐츠의 단행본 출판에 관한 연구: 인터넷 소설, 블로그 연재물, 웹툰의 출판을 중심으로』, 중앙대학교 석사학위논문, 2007.
  - 3) 이용욱, 『디지털서사체의 미학적 구조(4): 웹툰의 아이러니 서사전략』, 『批評文學』, 34호, 韓國批評文學會, 213-233쪽; 정규하·윤기현, 『웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구』, 『만화애니메이션연구』 17호, 한국만화애니메이션학회, 2009, 5-19쪽; 윤혜영, 『강도하 웹툰 『세브리깁』 스토리텔링 전략 연구』, 『애니메이션연구』, 6권 3호, 한국애니메이션학회, 2010, 41-67쪽.

러 작업과 분업화로 작품 전체의 질을 높였으나 작가의 고유한 특질을 해할 수 있다는 양가적인 평가를 제시한다.<sup>4)</sup> 웹툰의 매체가 PC뿐 아니라 스마트폰으로 확장되면서 웹툰의 연출기법 변화를 살펴볼 수 있다. 한상정은 ‘복수적 칸들의 상호의존성’을 만화의 고유한 특질로 언급하는데, 그에 따르면 칸과 칸 사이의 시각적이고 서사적인 정보는 독자의 자율적 서사와 관계를 맺으며, 자기속도로 읽는 독서경험을 이끌어낸다. 그는 스크롤이 웹툰의 서사전략에서 의미 있는 변화를 이끌어 내었음에도 그것이 출판될 때에는 충분한 반영이 어려움을 지적하며, 스마트폰 등장이 세로 스크롤을 활용해야 하는 웹툰의 연출방식을 바꾸었다고 보았다<sup>5)</sup>. 그의 논의는 웹툰을 만화의 한 종으로 보는, 재매개적 관점을 유지하고 있다.

그 외 연구에서는 ‘스토리텔링’을 연출기법에서만 다루지 않고 그것이 특정한 주제(사랑, 연애<sup>6)</sup>, 자본, 노동, 청년, 무속)나 개별 작가론과 작품론에서 구체화되는 것을 다루고 있다.

이후에는 연구 범위가 좀 더 넓어져 웹툰의 상업적 위력에 집중한 브랜드 웹툰이나 홍보 웹툰을 다룬 연구<sup>7)</sup>, 독자의 이용동기<sup>8)</sup>와 몰입을 유

4) 정규하·윤기현, 『웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구』, 『만화애니메이션 연구』 17호, 한국만화애니메이션학회, 2009, 10-12쪽.

5) 한상정, 『한국 웹툰의 연출문법 연구』, 『애니메이션연구』 11권 3호, 한국애니메이션학회, 119-136쪽.

6) 최수완, 『한국 웹툰의 문학적성: 사랑을 통한 주체 확립 과정을 중심으로』, 『이화어문 논집』, 24,25 합본, 이화여자대학교 한국어문학연구소, 2007, 403-423쪽.

7) 김지연·전양덕, 『웹툰의 스토리텔링을 이용한 지자체 캐릭터 홍보의 유용성』, 『한국디자인학회 학술발표대회 논문집』, 한국디자인학회, 2009년도 5호, 2009, 48-49쪽; 정철, 『장편 브랜드 웹툰 발전 모형 연구』, 『한국애니메이션학회 학술대회지』 2011년도 5호, 한국애니메이션학회, 46-47쪽; 양연주, 『보호동물의 홍보를 위한 수단으로써의 웹툰의 효율성에 대한 연구와 그 활용』, 『한국HCI학회』, 한국HCI학회 학술대회, 2012년 1호, 2012, 718-721쪽; 류유희·이승진, 『브랜드웹툰의 광고효과에 관한 연구: 웹툰 “상처공감 다이어리”를 중심으로』, 『한국디자인포럼』 43호, 한국디자인트

도하는 요인에 주목한 연구<sup>9)</sup>, 장르 간 이동성을 다룬 연구<sup>10)</sup> 등을 살펴 볼 수 있다.

위의 연구들은 주로 서사나 서정, 극의 문학 갈래나 만화 특유의 장르 전통이 디지털 공간에서 어떻게 ‘재매개’<sup>11)</sup>되는가에 집중한다. 작가의 자유로운 상상력이 사각컷의 규제에서 벗어나 스크롤과 음향, 그리고 움직임까지 부여된 기술의 도움을 받으며 기존과는 ‘다른’ 상상력을 드러낸다는 것이 연구의 주 내용이다. 다만 ‘재매개’로 시각을 한정할 경우 기존의 서사가 웹툰에서 유사하게 활용된다는 논조(주제와 소재의 유사성)를 벗어나기 어렵다. 웹툰을 타 장르로 전환하거나 그 반대의 경우에 적용할 때도 유사성에 집중할 우려가 있기 때문이다. 그럴 경우 기존의 연구방식과 차이가 없는, 작품만 다른 논의가 재생산될 위험이 크며, 특

- 
- 랜드학회, 2014, 199-207쪽; 김지연, 『웹의 내러티브를 이용한 지자체 캐릭터 홍보의 유용성』, 서울산업대학교 석사학위논문, 2009; 정철, 『장편 브랜드웹툰 발전모형 연구』, 세종대학교 석사학위논문, 2012.
- 8) 홍수지, 『웹툰의 만족도와 이용의향, 유료구매 의사에 관한 연구-이용동기 및 상호작용을 중심으로』, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2016; 최민음, 『웹툰 이용자의 이종미디어 콘텐츠 연계 이용의도에 관한 연구』, 한양대학교 박사학위논문, 2015; 김민태, 『웹툰의 이용 동기 및 효과』, 성균관대학교 석사학위논문, 2013 외.
- 9) 박세롬, 『독서매체이용성이 독서매체 선호에 미치는 영향에 관한 연구』, 홍익대학교 석사학위논문, 2012; 김용현·고은영, 『웹툰에서의 몰입(Flow)을 위한 인터랙션 분석 연구』, 『한국디자인문화학회지』 15권 4호, 한국디자인문화학회, 74-84쪽.
- 10) 김효정, 『웹툰에서 영화로의 장르전환 연구』, 한양대학교 석사학위논문, 2011; 이학준, 『웹툰에서 영화로 매체 전환된 작품의 서사구조 연구』, 한양대학교 석사학위논문, 2015; 박현준, 『웹툰을 기반으로 한 뮤지컬 작품의 특성 연구』, 명지대학교 석사학위논문, 2016; 김용희, 『웹툰의 영화화 과정에서 나타난 매체전환 변이점 연구-강풀의 웹툰 『이웃사람』을 중심으로』, 『비교한국학』 24권 1호, 국제비교한국학회, 2016, 143-171쪽; 임정식, 『연극과 웹툰 삼봉이발소로 본 수용과 변주 양상』, 『공연과 이론』 53호, 공연과이론을위한모임, 2014, 158-165쪽; 이문행, 『국내 미디어 콘텐츠의 장르 간 스토리 이동에 관한 연구』, 『방송과 커뮤니케이션』 15권 1호, 문화방송, 2014, 51-81쪽.
- 11) 한혜원·김유나, 『한국 웹콘텐츠의 동향 및 유형 연구』, 『이화어문논집』 35권, 이화여자대학교 한국어문학연구소, 2015, 31-52쪽.

정 소재나 주제에 연구내용이 몰릴 한계가 있다. 그렇기에 유사성뿐 아니라 차별성과 그것을 주조하는 물리적인 상황을 가늠하는 것 또한 필요하다. 또한 같은 이야기를 다른 방식으로 향유하는 ‘독자’·‘소비자’의 욕동을 놓칠 위험이 있다. 수용미학(그리고 독자반응이론)이 제기한 것처럼, 독자(소비자·구매자)가 해당 작품을 꾸준히 읽고/구매하는 사회심리적인 이유는 무엇인가? 이러한 질문은 독자-플랫폼(과 기업)-작가 사이의 거리 및 웹툰이 배태되고 공유되는 사회문화와 정치경제적 상황을 묻는 내용으로 회귀한다.

웹툰의 소재나 주제만이 아니라 연출방식이 다변화되고, 웹툰의 플랫폼 또한 다양화되었으므로 연구의 내용 역시 세밀하고 정치하며 영역을 넘나들 필요가 있다. 기존 연구의 방향은 디지털 서사로서의 웹툰이 이전 장르를 ‘재매개’하고 있다는 진단을 내렸고, 점진적으로 웹툰을 둘러싼 환경 점검에 주목한 데 있다<sup>12)</sup>. 따라서 이 연구는 재매개적 관점을 극복하려 시도하되, ① 연구의 유형을 간결하게 구분하고 ② 연구유형 중 인문사회 및 문화예술 영역 전공자들의 연구동향을 살펴본 후, ③ 이후 필요한 연구유형이 무엇인지 고민해 보는 데 집중하고자 한다.

## 2. 웹툰 연구내용의 분류 및 특징

이 장에서는 전반적인 웹툰 연구의 유형을 느슨하게나마 분류하고, 각각의 특징을 간략하게 살펴보고자 한다. 논문 목록과 자료 수집은 리스 홈페이지([riss.or.kr](http://riss.or.kr))와 국회도서관 검색엔진([nanet.go.kr](http://nanet.go.kr))을 교차활용

12) 류철균·이지영, 「형성기 한국 웹툰의 장르적 특질 연구」, 『우리문학연구』 44호, 우리문화회, 567-600쪽.

하였다. 전체 검색어는 ‘웹툰’이었으며, 이중 웹툰을 중심으로 다룬 학위논문 181 건, 학술논문 260 건, 단행본 6권<sup>13)</sup>을 중심으로 연구를 진행하였다. 키워드와 연구내용을 중심으로 총 13개의 대주제를 설정, 대주제 내의 소주제를 나누었다. 대주제와 소주제는 연구 숫자가 가장 많은 것부터 먼저 배열하였다. 논문 목록이 계속해서 추가되고 있고, 분류 역시 느슨한 편이기에 한계는 있으나 최근까지의 웹툰 연구 방향을 살펴볼 수 있다고 판단하였다. 분류 기준은 다음과 같다.

1차 분류는 연구제목을 중심으로 진행하였다. 제목의 유사성 아래 분류가 가장 먼저 가능했던 연구물은 주로 작가론과 작품론, 장르 간 연관성, 비교문화 등이었다. 2차 분류 기준은 연구물의 키워드와 초록으로, ‘브랜드’, ‘저작권’ 등이 적극적으로 노출된 상업모델, 그리고 ‘엽기성’, ‘일상성’ 등의 키워드가 공통적으로 등장한 장르의 성격, 그리고 콘텐츠 개발 등이었다. 분류가 선명하지 않았던 연출, 작법, 노동조건 등의 경우 연구물을 읽고 주제가 유사한 것을 묶었음을 밝힌다. 최종적으로 분류한 연구물의 재점검이 앞으로도 필요한 부분은 상업모델과 독자연구 부분의 유료 서비스 구매 요인 등인데, 이 경우 초점이 ‘독자의 능동성’에 맞추어진 연구물을 후자로 옮겼음을 밝힌다. 주제 중심의 구분이 느슨하고 유동적이라는 점에서 한계가 있으며, 앞으로도 수정 가능하다고 보았다.

13) 위근우, 『웹툰의 시대: 웹툰 전성기를 이끄는 젊은 작가 24인을 만나다』, 알에이치코리아, 2015; 길문섭, 『(웹툰 공모전으로 도전하는) 나도 웹툰 작가』, 한스미디어, 2015; 길문섭, 『(프로 웹툰 작가가 현장에서 직접 쓴) 실전 웹툰 작법: 기초에서 배경까지』, 타임스퀘어, 2013; 정보통신정책연구원, 『소셜 미디어를 이용한 문화산업의 확장』, 정보통신정책연구원, 2013; 황보현, 『이것이 리얼 웹툰 작법서: 프로 웹툰 작가에게 배워보는 『실전』 웹툰 스쿨』, 서울문화사, 2012; 이병희, 『우리나라 정부 부처 웹툰 현황분석과 NTIS 웹툰 전략방안』, 한국과학기술정보연구원, 2011.

대분류	소분류
웹툰과 상업모델	① 지자체/기업 혹은 상품(브랜드)홍보 ② 캐릭터 홍보 및 상품화 ③ PPL ④ 가치측정 ⑤ 저작권 보호 ⑥ 사회적 홍보 ⑦ 포털 광고 ⑧ 생활형 웹툰과 비즈니스 모델
연출 (스토리의 시각화)	① 비사실적 표현, 공간 활용 ② 서사전개(비선형, 말간) ③ 시각효과(컬러, 패션, 의성의태어) ④ 캐릭터 디자인 ⑤ 상호작용 디자인 ⑥ 어플리케이션 디자인 ⑦ 패러디 표현 ⑧ 청각효과
작법	① 제작 기법(디지털미디어) ② 작가/작화 관련 : 단행본 중심
개별 작가 및 작품론	① 강풀(〈26년〉, 〈순정만화〉, 〈그대를 사랑합니다〉, 〈조명가게〉, 〈타이밍〉 등) ② 〈신과 함께〉(주호민) ③ 〈미생〉 ④ 윤태호(〈송곳〉) ⑤ 기타 개별작품(〈조선왕조실록〉, 〈농지 마, 정신줄!〉, 〈Toon〉, 〈죽음에 관하여〉, 〈패션왕〉, 〈마음의 소리〉) ⑥ 개별작가(양영순, 허영만, 강도하)
장르 간 연관성	① 영화(강풀의 작품들 /〈은밀하게 위대하게〉) ② 소설 ③ 게임 ④ 드라마 ⑤ 연극 및 뮤지컬 ⑥ 음악



장르 성격	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 재미개성, 일상성, 고백성, 내면성</li> <li>② 엽기성, '병맛성'</li> <li>③ 웃음기제</li> <li>④ 부조리, 아이러니</li> <li>⑤ 에로티즘</li> </ul>
주제 및 소재	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 무속신앙</li> <li>② 청년</li> <li>③ 좀비, 괴물</li> <li>④ 노동</li> <li>⑤ 스노비즘</li> <li>⑥ 동성애</li> </ul>
교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 매체언어</li> <li>② 미술</li> <li>③ 한국어 및 한국문화</li> <li>⑥ 외국어</li> <li>⑦ 성인</li> <li>⑧ 아동</li> </ul>
웹툰 독자(소비자)	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 유료 서비스의 구매 요인</li> <li>② 독자 사이의 상호작용</li> <li>③ 독자의 능동적 번역 행위(팬 번역)</li> <li>④ 몰입 조건</li> </ul>
연구사	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 연구사</li> <li>② 웹툰이용관련조사보고서(2013~2015)</li> </ul>
비교문화	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 한류</li> <li>② 동서양 웹툰 비교(한국-프랑스)</li> </ul>
노동조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 복지 및 생산 노동조건</li> <li>② 작가보호와 표준계약</li> <li>③ 데뷔 시스템</li> </ul>
콘텐츠 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 종교</li> <li>② 고전</li> </ul>

연구자료는 웹툰의 상업적 활용방식을 연구하는 연구 자료가 가장 많았으며, 해당 연구내용은 웹툰의 캐릭터를 홍보 상품으로 활용하는 방식이나, 특정 브랜드를 스토리텔링을 통해 홍보하는 내용을 탐색하는

데에 집중되었다.<sup>14)</sup> 이 외에도 지자체 홍보 방향을 논하는 자료도 살펴볼 수 있었다. 브랜드웹툰의 구체적인 예로 네이버 브랜드 웹툰을 들 수 있다. 〈가우스전자〉의 저자 곽백수의 정맥개선제 ‘안시아’를 광고한 웹툰 〈가우스 임파서블〉(1, 2)이나 경마 홍보 웹툰 〈신 트라우마(馬)〉, 대원제약 홍보웹툰 〈속편한 신입사원〉, 스튜디오 캐러멜(캐러멜 네온비 부부 작가)의 〈상처공감 다이어리〉, 이상신, 국중록 작가의 한화케미컬 기업 광고인 〈워킹히어로〉, 그리고 〈생활의 참견〉 김양수 작가의 보험을 다룬 〈풍요로운 생활의 발견〉 등이 여기에 해당하는데, 작가들의 특징에 따라 홍보의 효과가 달라지는 것 역시 주목할 만한 부분이다. 브랜드웹툰의 작가선정기준은 이승진이 언급한 ‘연계지수’<sup>15)</sup>와 연관해 다를 필요가 있다. 다만 해당 작가군을 통해 유형을 살펴 본다면 곽백수, 김양수 등에서 알 수 있는 연재의 성실성과 기간, 스튜디오 카라멜에서 알 수 있는 화제성 있는 브랜드화(웹툰 〈다이어터〉), 마지막으로 이상신, 국중록 등 작가들 고유의 특질을 브랜드 홍보의 전략으로 삼는 것을 알 수 있다.<sup>16)</sup> 해당 연구는 브랜드 웹툰이 실제 제품 판매에 도움이 되는가를 검증하거나, 홍보 웹툰이 지자체 홍보에 실제로 긍정적인 영향을 제공하는가를 양적 접근을 활용해 밝혀낸다. 전자의 경우 브랜드 웹툰이 긍정적으로 작용하는 데 필요한 요소를 웹툰과 상품 사이의 연관성을

14) 브랜드 웹툰을 다룬 최근의 결과물은 이지예, 『웹툰의 간접광고효과에 대한 연구: 브랜드 친숙도와 배치 형식을 중심으로』 연세대학교 석사학위논문, 2016 참조.

15) 이승진, 『웹툰 원작활용의 가치측정 연구: ‘웹툰 연계지수’ 개발을 중심으로』, 세종대학교 박사학위논문, 2013.

16) 이상신과 국중록의 경우, 연관해서 다룰 수 있는 작가와 작품은 네이버 연재작가 컷부의 편강한의원 광고, 조석의 피로회복제 광고이다. 조석과 컷부의 광고는 기존의 웹 연재 인물을 4컷~5컷 만화에 삽입해 지하철이나 버스 정류장 광고판에 활용하였는데, 공통적인 특징은 교묘하게 작품이나 작가의 특질을 활용하는(‘병맛성’) 전략을 보여 준다는 데 있다.

높이는 데서 찾아야 함을 증명한다. 이것이 바로 앞서 언급한 웹툰의 ‘연계지수’이다. 이들 연구는 앞서 언급한 것처럼 양적 연구이자 사실관계를 살펴보는 데 집중하고 있다는 의의이자 한계를 얻는다.

웹툰의 재현 혹은 연출 분류는 사실 작법 연구와도 겹치는 부분이 많았다. 웹툰에서 다루는 비사실적이고 초현실주의적인 요소는 첫째, 작품의 세계관이나 작가의 창작관을 작가들이 단행본에서 ‘작법’으로 다루는 경우로 제시된다. 둘째, 시청각적인 감각을 극대화하는 기술력은 ‘제작’이라는 키워드로 제시되곤 한다. 여기에서 연구내용이 다분히 이분화되어 있음을 알 수 있는데, 이중 ‘제작’의 경우 기술개발 입장에서 논의되는 경우가 많아 이 연구에서는 다루기가 어려웠음을 밝힌다. 전자의 경우도 마찬가지로 대부분 ‘비평’이라기보다는 창작의 구체적인 방법이나 사례에 집중되어 있으므로, 이를 바탕으로 2차적인 비평이 필요하다.

장르 간 연관성, 작품론, 주제 및 소재론, 작가론, 특질 연구의 주된 공통점은 연구 내용과 대상의 편중이다. 해당 내용은 인문사회 연구자들의 접근이 가장 많은 연구로, 연구의 의의와 한계는 3장에서 다루고자 한다.

이후 교육 분야의 웹툰 연구는 주로 미술이나 언어교육에 치중되어 있었다. 성인교육의 경우 정보를 학습하는 수단으로 웹툰을 제안하는 내용이 대부분이었고<sup>17)</sup> 이들의 접근법은 청소년 교육내용과 차별점을 찾기 어려웠다는 데 한계가 있다. 또한 매체의 차이점에 주목했다면 그것을 어떻게 다르게 읽을 것인지 탐색하는 연구가 필요한 것도 사실이다. 그럼에도 매체언어로서의 특징을 언급하는 것과는 달리, 웹툰 특유

17) 최철영·굴림, 『프로젝트식 수업을 위한 대학 애니메이션 교육모델 연구』, 『애니메이션연구』 9권 2호, 한국애니메이션학회, 2013. 84-101쪽; 허윤경, 『판매자 교육미디어로서의 엘툰(Ltoon)과 엘툰앱(Ltoon Application) 개발 연구』, 홍익대학교 석사학위논문, 2014.

의 독법을 교육하는 내용에 대해서는 연구가 부족하다는 데 아쉬움이 남는다.<sup>18)</sup>

다음으로 웹툰 독자(소비자)에 주목한 연구를 들 수 있다. 연구의 초점은 첫째, 무료에서 유료 서비스를 전환하게 하는 요인은 무엇인가이다.<sup>19)</sup>만족도와 작가와 독자, 독자와 독자 사이의 상호작용성이 높을수록 무료에서 유료로 전환되는 서비스를 지속적으로 활용하는 것을 알 수 있었다. 연구자들은 이때 만족도와 상호작용성은 편당 달린 ‘댓글’을 통해 추출할 수 있다고 주장한다. 이 논의는 웹툰의 지형도를 연구할 때 독자의 상호작용을 주목할 필요가 있음을 반증하는 예라 할 수 있다.<sup>20)</sup>

소비자(독자)에 주목한 두 번째 연구는 독자의 능동성을 부각한다.<sup>21)</sup> 독자들이 특정 웹툰의 어떤 부분에 매료되었고 그것을 번역하거나 2차 창작을 통해 재향유하는지 다룬 연구이기 때문이다. 웹툰 <신의 탐>의 팬 문화를 다룬 해당 논의에서 참고할 만한 접근법은 팬들이 언어를 번역함으로써 자신들의 욕구와 관심사를 드러내는 방법을 포착하는 것으로, 앞선 내용과 일맥상통한다.

---

18) 김택유, 『디지털 영상 세대의 독서문화 연구』, 중앙대학교 석사학위논문, 2009; 박윤희, 『매체 활용을 통한 통합 독서지도 모형 개발』, 영남대학교 석사학위논문, 2015; 김은기, 『대중매체의 유머를 활용한 가치문화 교육 연구』, 한국외국어대학교 석사학위논문, 2015.

19) 해당 논의를 종합적으로 연구한 자료는 홍수지, 『웹툰의 만족도와 이용의향, 유료구매 의사에 관한 연구: 이용 동기 및 상호작용을 중심으로』, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2016.

20) 김건형, 『웹툰 플랫폼의 공동독서와 그 정치미학적 가능성』, 『대중서사연구』 제22권 3호, 대중서사학회, 2016, 119-169쪽.

21) 조원석, 『웹툰 팬번역의 디지털서사성과 독자반응 연구』, 한국외국어대학교 석사학위논문, 2016; 조성은·조원석, 『웹툰 팬번역 양상 연구: 『신의 탐』 팬덤의 정서적 특징을 중심으로』, 『통번역학연구』 19권 3호, 한국외국어대학교 통번역연구소, 2015, 239-263쪽; 황선태·유재연, 『웹툰 팬카페의 2차 창작 활동 연구』, 『애니메이션연구』 11권 1호, 한국애니메이션학회, 2015, 262-282쪽.

다음으로 한국 웹툰의 특이점에 주목한 연구를 들 수 있다. 한류 가능성으로 웹툰을 생각하거나, 이례적으로 프랑스의 만화와 한국의 웹툰을 비교하는 논의가 그것이다.<sup>22)</sup> 한국 웹툰이 만화에서 활용하는 추상화 방식을 이용하면서도 사적인 내용을 대중적인 형태로 양식화하는 고백적 증개성(confessional mediacy)을 보유하고 있음을 언급하거나<sup>23)</sup> 이와 유사하게 일상성과 공유성, 상호작용성을 특질로 제시하는 연구<sup>24)</sup>에서 한국 웹툰의 특질을 정리할 수 있다. 프랑스의 만화가 문학의 한 형태로 인식되는 것과 달리, 한국 웹툰은 새로운 미디어로서 기능하고 있다는 점을 강조하는 것이다. 해당 연구는 한국문화에 대한 호감에서 웹툰의 한류 가능성을 찾을 뿐, 한국 웹툰 자체의 내적 특질을 조명하지 못한 점이 한계이다.

이후로 웹툰 업계 종사자의 복지 및 생산조건을 다룬 연구와 작가보호, 데뷔 시스템을 다룬 연구를 살펴볼 수 있다.<sup>25)</sup> 마지막으로 기존 콘

- 
- 22) 박인하, 「한국 웹툰의 변별적 특성연구」, 『애니메이션연구』 11권 3호, 한국애니메이션학회, 2015, 82-97쪽; 이상아, 「동서양 웹툰에 나타난 문화적 차이 연구」, 경기대학교 석사학위논문, 2015; 이상아·홍성철, 「동서양 웹 만화에 나타난 문화적 차이 연구: 한국 웹툰 「미생」과 미국 웹코믹스 「배트맨」의 내용분석을 바탕으로」, 『스피치와 커뮤니케이션』 15권 1호, 한국소통학회, 2016, 7-43쪽; 송정은·남기범·장원호, 「웹툰의 확산이 한류의 발전에 미치는 영향」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 8권 2호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2014, 357-367쪽; 윤보경, 「디지털 화면에 구현된 한국의 웹툰과 프랑스 만화의 차이점」, 『만화에니메이션연구』 32권, 한국만화에니메이션학회, 2013, 91-119쪽.
- 23) 이지영, 「한국 웹툰의 고백적 증개성 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2015.
- 24) 박인하, 「한국 웹툰의 변별적 특성연구」, 『애니메이션연구』 11권 3호, 한국애니메이션학회, 2015, 82-97쪽.
- 25) 박범기, 「아마추어 웹툰 작가의 생산 노동의 성격에 대한 연구」, 중앙대학교 석사학위논문, 2016; 하운정, 「한국 만화예술인 복지사례 분석을 통한 발전 방안 연구」, 상명대학교 석사학위논문, 2015; 이재경, 「웹툰산업에 대한 법률적 고찰: 표준계약 검토 및 웹툰작가의 권익보호를 중심으로」, 『문화·미디어·엔터테인먼트 법』 9권 2호, 중앙대학교 문화미디어엔터테인먼트법연구소, 2015, 75-100쪽.

텐츠를 웹툰을 어떻게 재활용할 것인지 다른 연구를 찾아볼 수 있다<sup>26)</sup>.

지금까지의 연구내용을 통해 추출할 수 있는 것은 첫째, 웹툰 작가의 창작론 자체만 다를 것이 아니라, 창작론에 대한 비평적인 접근이 필요하다는 것이었으며, 둘째, 희미하게 다루어지는 웹툰과 한류의 연관성을 조금 더 구체화할 필요가 있다는 것이었다.

### 3. 인문사회영역 연구의 특징과 제언

2장에서 다른 연구 분류 내용을 중심으로 3장에서는 인문사회영역 연구내용의 특징과 문제점, 그리고 제언사항을 이야기하고자 한다.

인문사회영역의 연구자들이 주목한 웹툰의 특징은 ① 개별작가 및 작품론 ② 장르 간 연관성 ③ 장르의 성격 ④ 주제 및 소재 연구 ⑤ 비교문화적 관점 등이었다. 이중 압도적으로 많은 것이 작가론과 작품론이었다. 해당 연구는 대중적으로도 많이 알려져 작품의 질과 파급력에서 안정성을 얻은 작품들을 대상으로 선정하였다. 작가론의 대상은 강풀이 가장 많았으며, 그의 작품인 <타이밍>이나 <26년>, <그대를 사랑합니다>, <순정만화>, <조명가게> 등을 작품론으로 다룬 연구가 많았다. 그리고 대중적인 인기 역시 가장 많은 작품인 만큼, 뮤지컬이나 영화로 제작된 것을 다루는 연구가 있었다.<sup>27)</sup>

26) 유형, 『모바일 플랫폼(Mobile Platform)에 적합한 성격 애니메이션 콘텐츠 개발에 관한 연구』, 홍익대학교 석사학위논문, 2014; 이하나, 『『論語』의 문화콘텐츠 스토리텔링(Storytelling) 양상과 가능성』, 『民族文化』 46권, 한국고전번역원, 2015, 315-356쪽.

27) 김용희, 『웹툰의 영화화 과정에서 나타난 매체전환 변이점 연구-강풀의 웹툰 <이웃사람>을 중심으로』, 『비교한국학』 24권 1호, 국제비교한국학회, 2016, 143-171쪽; 한상정, 『강풀의 '조명가게'에 나타난 서사적 특성 분석: 추리소설기법을 활용한 미스터리 퍼즐 게임』, 『대중서사연구』 28호, 대중서사학회, 2012, 363-386쪽; 임혜선, 『강풀

순정만화의 서정적인 그림체와는 거리가 있으나 일상에서 발견할 수 있는 따뜻한 삶의 가치, 타인의 결점과 외로움을 정확히 포착하는 작가의 시선이 드러난 〈순정만화〉, 〈그대를 사랑합니다〉 등은 강풀이라는 작가에 대한 신뢰도를 높여 주었다. 뿐만 아니라 무차별 살인사건을 다루었던 〈이웃 사람〉, 한국정치사의 아픔을 담은 〈26년〉, 〈조명가게〉 등은 시의성 있는 주제를 설득력 있게 전달함으로써 마니아층을 형성하게 만들었다. 그리고 연구자들 역시, 서정성과 사회적 시선을 아우르는 작가 강풀에 대한 애정이 담긴 연구결과물을 제시하였다. 이는 실제적으로 잘 알려진 작가에 대한 연구자들의 접근성을 드러내고 있다.

위와 같은 맥락에서 작품론과 주제론에서 가장 많이 다루어진 작품은 주호민의 〈신과 함께〉였다.<sup>28)</sup> 이 작품은 군복무 중 억울하게 사망한 한 사람이 악령이 되는 것을 막고, 평범하게 살아가던 한 사람을 지옥에 가

의 웹툰 「순정만화」 스토리텔링 연구, 단국대학교 석사학위논문, 2012.

28) 이상민, 「『신과 함께』에 나타난 공간성과 아이러니 연구」, 『대중서사연구』 22권 3호, 대중서사학회, 2016, 307-337쪽; 김진철, 「웹툰의 제주신화 수용 양상 『신과 함께』 〈신화편〉을 중심으로」, 『영주어문』 31권, 영주어문학회, 2015, 37-62쪽; 양진호, 「시왕 이미지의 현대 콘텐츠 변용 연구」, 『문화콘텐츠연구』 6호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2015, 155-197쪽; 윤영석, 「한국 서브컬처 콘텐츠에서 한국 신화에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』 41호, 한국만화애니메이션학회, 2015, 553-578쪽; 이명현, 「『신과 함께』 신화편에 나타난 신화적 세계의 재편- 신화의 수용과 변주를 중심으로」, 『口碑文學研究』 40호, 한국구비문학회, 2015, 167-192쪽; 황인순, 「본풀이적 세계관의 현대적 변용 연구」, 『서강인문논총』 44권, 서강대학교 인문과학연구소, 2015, 353-384쪽; 이소연·고은영, 「웹툰 〈신과 함께〉에 나타난 바흐친의 미학적 요소에 관한 연구」, 『한국애니메이션학회 학술대회지』 11호, 한국애니메이션학회, 2013, 30-31쪽; 강미선, 「웹툰에 나타난 신화적 상상력: 웹툰 「신과 함께」를 중심으로」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 5호, 가톨릭대학교 콘텐츠산업과 문화정책연구소, 2011, 89-115쪽; 정수희, 「전통문화콘텐츠의 현대적 활용」, 『문화콘텐츠연구』 2호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2012, 69-98쪽; 허수정, 「죽음의 세계를 통해 현재를 보다: 작가 주호민의 웹툰 〈신과 함께: 저승편〉 비평」, 『글로벌문화콘텐츠』 7호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2011, 275-283쪽.

지 않도록 막는 저승사자들의 이야기를 통해 한국의 저승신화를 흡입력 있게 전달한다. 이뿐 아니라 군내 폭력이라는 시의성 있는 주제를 전달했다는 점에서도 유의미한 텍스트이다. 드라마와 연극으로도 만들어진 해당 작품은 고전 소재, 특히 저승신화의 변용이라는 점에서 가장 많이 연구가 되었으나 역시 연구 내용이 '고전소재'를 기반으로 한다는 점에서 한정될 수밖에 없다는 한계가 있다.

이와 연구방향이 유사할 것으로 예상되는 작품은 무적핑크의 <조선왕조실록>이다. <조선왕조실록>은 '카카오톡'의 대화 기법을 차용한 서사전략을 특징으로 하는데, 조선왕조실록이라는 역사적이고 공적인 기록을 개인의 사적 기록(카카오톡)과 대비시킴으로써 멀게만 느껴졌던 조선 역사의 인물들을 가깝게 느끼고, 피상적으로 알고 있었던 삶의 질을 복원시킨다는 의의가 있다. 특히 이 작품은 기존에도 성군으로 인식되었던 세종의 인간적인 면모뿐 아니라 약한 왕으로 알려졌던 문종에 의미부여를 하고, 막연히 반상과 남녀의 차별이 심각했으리라 생각했던 조선에서도 우수한 복지제도가 있었음을 드러냄으로써 깨닫는 즐거움을 끌어냈다는 의의를 얻는다. 연구의 내용 역시 주로 역사소재의 활용 방안을 논하는 데 집중되고 있다.<sup>29)</sup> 역사적 지식이 뛰어난 독자들이 작품 댓글에서 토론하고 의견을 나누는 모습에서도 '독자역할'의 차원에서 주목할 필요가 있다. 외교적 감각이 뛰어나거나 애민정책을 시행한 왕들을 현재의 정치가들과 비교하며 현실을 개탄하는 독자들의 목소리가 여과 없이 이 작품의 댓글에서 확인 가능한데, 이러한 관점이 조선의 왕=현재의 정치가로 전환되면서 '국민'의 역동성을 축소하는 것은 아닌지 점검할 필요가 있기 때문이다<sup>30)</sup>.

29) 김대범, 『웹툰 『조선왕조실록』의 역사소재 활용방식』, 『열상고전연구』 49권, 열상고전연구회, 2016, 195-237쪽.



이 외 개별작품은 〈송곳〉, 〈Toon〉, 〈죽음에 관하여〉, 〈패션왕〉, 〈마음의 소리〉 등이다.<sup>31)</sup> 〈송곳〉의 경우 작가의 청년세대에 대한 염려와 애정, 그리고 불평등한 사회경제적 상황에 대한 분노를 드러내고 있으며, 해당 문제를 노동문제와 연결해 다룬 연구를 살펴볼 수 있다. 〈Toon〉의 저자 박무직은 실제 만화 연구에 있어서도 새로운 시도를 한 (컬러 웹 연재를 기존 만화 작가군에 비해 빨리 시도했다) 작가이나, 이 작가에 대한 작품론은 아직 충분히 이루어지지 않았다. 〈죽음에 관하여〉는 삶과 죽음의 경계성을 다룬 작품으로, 해당 작품 자체로만 다루기 보다는 타 작품과의 비교연구가 좀 더 풍부한 텍스트 이해를 도우리라 본다. 한편 〈마음의 소리〉의 경우 연재기간이 오래 되었고 대중들에게 많이 알려져 있기에 한류나 작품 자체의 성향인 냉소나 아이러니, 자학 등과 연결한 연구가 나올 가능성이 높다. 〈패션왕〉의 경우도 마찬가지로 냉소, 자학과 아이러니, 그리고 최근 만화에서 자주 언급되는 ‘병맛성’을 다룰 수 있다.

작가론은 부분적으로 양영순, 허영만, 강도하론이 진행되었으며 대부분 작가들의 화법이나 주제의식을 다루는 데에 집중된다.<sup>32)</sup> 앞의 두 작

30) 안상원·김혜빈, 『드라마 〈응답하라〉 시리즈의 기억 회상과 시청자의 수용욕망 연구』, 『한국콘텐츠학회논문지』 16권 9호, 한국콘텐츠학회, 2016, 682쪽.

31) 윤정업, 『박무직의 〈TOON〉 연구 : 한국 만화의 가능성으로서』, 강원대학교 석사학위논문, 2010; 김중은, 『국내 웹툰〈패션왕〉에 나타난 패러디 분석』, 『한국애니메이션 학술대회지』 2012년 6호, 한국애니메이션학회, 2012, 33-34쪽; 권경민, 『웹툰 서사분석을 위한 방법론적 고찰: 웹툰 〈죽음에 관하여〉를 중심으로』, 『남서울대학교 논문집』 19권 1호, 남서울대학교, 2013, 125-140쪽; 김민섭, 『웹툰 〈마음의 소리〉가 구축한 서사 패러다임에 대한 소고』, 『문화과학』 82호, 문화과학사, 2015, 429-446쪽; 태보라·최민음, 『드라마 〈송곳〉의 기호학적 분석』, 『한국콘텐츠학회논문지』 16권 6호, 한국콘텐츠학회, 2016, 54-62쪽.

32) 장은영, 『르네 지라르의 욕망이론으로 본 양영순의 『천일야화』』, 『만화애니메이션연구』 25권, 한국만화애니메이션학회, 2011, 133-154쪽; 윤혜영, 『강도하 웹툰 〈세브리깁〉 스토리텔링 전략 연구』, 『애니메이션연구』 6권 3호, 한국애니메이션학회, 2010,

가는 웹툰 이전 출판만화에서의 특징과 현재 웹툰에서의 특징을 비교분석하는 연구가 가능하다고 보았다.

주제론은 앞서 언급한 주호민의 〈신과 함께〉를 확장해 한국의 무속 신앙을 드러낸 웹툰을 다룬 연구를 살펴볼 수 있다.<sup>33)</sup> 대부분 신화의 수용과 변주가 이루어지는 방법에 주목하고 있으므로 앞에서 언급한 내용과 겹치기에 구체적인 내용은 언급하지 않는다.

주제론의 또 다른 대상은 사회경제적 상황에서 주제를 추출한, ‘청년 문화와 노동(일)의 형상화’를 연구한 내용이다.<sup>34)</sup> 아르바이트, 직장, 연

41-67쪽; 오을석·윤기현, 『허영만의 작품에서 나타난 효과태의 상징어적 특징과 활용』, 『만화애니메이션연구』 30권, 한국만화애니메이션학회, 2013, 169-199쪽.

33) 이상민, 『『신과 함께』에 나타난 공간성과 아이러니 연구』, 『대중서사연구』 22권 3호, 대중서사학회, 2016, 307-337쪽; 김진철, 『웹툰의 제주신화 수용 양상 『신과 함께』 〈신화편〉을 중심으로』, 『영주어문』 31권, 영주어문학회, 2015, 37-62쪽; 양진호, 『시왕 이미지의 현대 콘텐츠 변용 연구』, 『문화콘텐츠연구』 6호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2015, 155-197쪽; 윤영석, 『한국 서브컬처 콘텐츠에서 한국 신화에 대한 연구』, 『만화애니메이션연구』 41호, 한국만화애니메이션학회, 2015, 553-578쪽; 이명현, 『《신과 함께》 신화편에 나타난 신화적 세계의 재편. 신화의 수용과 변주를 중심으로』, 『口碑文學研究』 40호, 한국구비문학회, 2015, 167-192쪽; 황인순, 『본풀이적 세계관의 현대적 변용 연구』, 『서강인문논총』 44권, 서강대학교 인문과학연구소, 2015, 353-384쪽; 이소연·고은영, 『웹툰 〈신과 함께〉에 나타난 바흐친의 미학적 요소에 관한 연구』, 『한국애니메이션학회 학술대회지』 11호, 한국애니메이션학회, 2013, 30-31쪽; 강미선, 『웹툰에 나타난 신화적 상상력: 웹툰 『신과 함께』를 중심으로』, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 5호, 가톨릭대학교 콘텐츠산업과 문화정책연구소, 2011, 89-115쪽; 정수희, 『전통문화콘텐츠의 현대적 활용』, 『문화콘텐츠연구』 2호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2012, 69-98쪽; 허수정, 『죽음의 세계를 통해 현재를 보다: 작가 주호민의 웹툰 〈신과 함께: 저승편〉 비평』, 『글로벌문화콘텐츠』 7호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2011, 275-283쪽.

34) 김수환, 『문화비평: 웹툰 『미생』이 말하는 것과 말할 수 있는 것들: 우리 시대의 노동, 공동체 그리고 성장』, 『안과 밖』 35권, 영미문학연구회, 2013, 201-231쪽; 이승연, 『웹툰이 재현하는 청년세대와 청년문제에 관한 연구』, 고려대학교 석사학위논문, 2013; 이승연·박지훈, 『웹툰이 재현하는 청년문제와 재현방식: 『당신과 당신의 도서관』, 『목욕의 신』, 『무한동력』을 중심으로』, 『스피치와 커뮤니케이션』 23호, 한국소통학회, 209-242쪽; 오진호, 『interview 네이버 웹툰 ‘송곳’의 최규석 작가 ‘정치적

애와 어려운 결혼 등을 다루는 일련의 작품들을 연구하는 내용이 여기에 해당한다. 유연화와 고용불안정 앞에서 불안해하는 청년들의 자화상을 그리거나, 가난이 일상이 된 청년문화를 폭로하는 것이 주 논조라 할 수 있다.

해당 논의가 본격적으로 진행된 것은 2012년 1월 다음 만화세상에서 연재된 윤택호의 웹툰 <미생>이 연재되면서부터이다. '아직 살아 있지 못한 자라는 부제를 드러내듯, 미생(未生)이라는 제목은 여러 겹으로 읽힌다. 노동시장에 진입하지 못한 이들을 사회에서 한 인간으로 인정받기 어려운 존재이자, '사람 노릇' 하기 어려운 존재로 명명하는 세태를 드러낸 것이다. 잘하는 것이 아무 것도 없고, 사회가 요구하는 스펙은 하나도 갖추지 못한 고졸 출신 '장그래'가 인턴으로 입사하면서 겪게 되는 문제에는 비정규직과 인턴의 일상화, 경제 계층 대신 경제 계급이 된 사회의 단면이 고스란히 드러난다. 독자들의 열렬한 감정이입은 곧바로 작품을 드라마화 했고, 연구자들 역시 트랜스 미디어의 사례로 이를 주목했다.<sup>35)</sup>

웹툰 자체의 압도적인 인기와 애정 어린 연구 모두 주목할 만하나, 2017년 지금 해당 작품을 재독할 필요 또한 있다. 지극히 인문적인 시선의 '바둑기사'이자 긍정적인 태도의 '장그래'(이름 또한 긍정성을 드러낸

민주화를 넘어 노동으로', 『비정규 노동』 104권, 한국비정규노동센터, 2014, 74-81쪽; 송지연, 『일 서사의 전개와 지향에 대한 고찰』, 『고전문학과 교육』 30권, 한국고전문학교육학회, 2015, 243-274쪽; 김홍중, 『청년 여성 프리카리아트의 얼굴』, 『한국문화연구』 30권, 이화여자대학교 한국문화연구원, 2016, 31-66쪽.

35) 웹툰을 기반으로 한 드라마 <미생>은 현실 위기뿐 아니라 공들인 일상의 묘사를 그대로 드러냄으로써 '백과사전식 특징'으로서의 트랜스미디어의 특질을 보여 주고 있다. 서사를 단편화하면서도 유사한 단편서사를 반복하는 전략에 주목한 서성은은, '스토리세계의 확장을 넘어 수정, 치환 등 갈래를 풍부하게 할 것'을 요청한다(295쪽). - 서성은, 『트랜스미디어 스토리텔링으로서 <미생>의 가능성과 한계』, 『어문학』 128호, 한국어문화회, 2015, 277-308쪽.

다)는 과연 2017년 현재, 인턴으로 입사할 수 있을까. 특성화고 졸업생들이 저임금 노동자로 활용되고, 대졸 신입사원들 또한 열정 페이를 강요당하는 현 시점에서 장그래의 인간성과 성숙은 역설적으로 노동시장의 개인에게 더 많은 헌신과 감정노동을 요구하는 또 다른 환상이 되는 것은 아닐까. 이런 비평적인 영역 또한 연구자들의 시선이 필요하다고 보았다.

〈미생〉의 문제의식과 유사하게 사람이되 사람이 아니게 된 존재들에 대한 또 다른 표출은 ‘좀비’나 ‘괴물’의 자화상을 다룬 것을 살펴볼 수 있으며 문학에서 다룬 타자성 논의가 반복되는 것을 볼 수 있다. 이들은 타인의 눈에서 자신을 끝없이 숨겨야 하거나, 환상공간에서 지극히 뛰어난 존재가 되지 않으면 자기 자리를 찾을 수 없다. 그럼에도 불구하고 끝없이 사회로 편입되고자 하는 욕망을 유지하는 것과 달리, 그것을 포기하고 냉소와 조소를 일삼는 비-존재에 대한 연구 또한 살펴볼 필요가 있다. 김홍중은 최근 논란이 된 이자혜의 웹툰 〈미지의 세계〉를 ‘청년 여성 프리캐리야트’의 얼굴형상에 주목하여 다루고 있다<sup>36)</sup>. 사람이지만 사람의 얼굴보다는 괴물의 얼굴에 가까운 ‘미지’라는 여대생은 학력자본이 더 이상 자본이 될 수 없고, 자조(自助)의 세계에서 스스로를 도울 자본이 없는 존재이다. 그렇기에 그는 사회적인 연결망으로서 ‘얼굴’을 갖지 못한다. 그런 점에서 그녀의 얼굴은 지극히 비정상적인, ‘괴물’의 영역에 가깝다.

웹툰 장르의 성향을 다룬 연구는 일상성과 고백성, 내면성을 언급한 것을 볼 수 있다.<sup>37)</sup> 그리고 웹툰이 웃음을 유발하는 기제를 사회문화적

36) 김홍중, 「청년 여성 프리캐리야트의 얼굴」, 『한국문화연구』 30권, 이화여자대학교 한국문화연구원, 2016, 31-66쪽.

37) 김수환, 「웹툰에 나타난 세대의 감성구조- 잉여에서 병맛까지」, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2011, 101-123쪽; 홍난지, 「개그웹툰에 나타나

사건 등을 패러디함으로써 일상을 전복하고 풍자/아이러니의 대상으로 설정한다는 논지도 설정한 것도 흥미로운 부분이다.<sup>38)</sup> 그리고 다른 특질로 제기된 웹툰의 엽기성과 '병맛성'을 언급하는 연구를 살펴볼 수 있는데, 불쾌와 추라는 감정을 자극하는 이유가 무엇인지, 그것이 어떤 효과를 발휘하는지에 대한 좀 더 세밀한 접근이 필요하다.<sup>39)</sup>

앞서 언급한 것처럼 인문사회영역에서 웹툰을 논의는 주로 웹툰 주제 및 소재론, 작가론, 작품론, 장르 간 연관성, 작품의 성향(특질)에 초점이 맞추어져 있었다. 작가의 경우에는 강풀, 주제와 소재는 주호민의 〈신과 함께〉에서 드러나는 고전 소재 등이 중점적이었고, 연관성을 다룬 연구는 〈미생〉과 노동시장, 성향은 고백성과 내면성 등이 있었다.

기존 연구에서 좀 더 다루어지기를 희망한 부분은 연구주제 영역에서 첫째, 역사소재의 활용 시 독자의 역동성과 현재의 역사인식을 다룰 필요가 있다는 것, 둘째, 현재적 관점에서 미생 드라마의 낭만성이 의미하는 바가 무엇인가를 다룰 필요가 있다는 것이었다.

연구의 편중은 해당 접근법이 인문사회영역 연구자들에게 익숙해서 일어난다. 하나의 텍스트를 분석하고 평가하는 구조주의적 입장이 무의식적으로 작용한 것이다. 물론 해당 연구는 양적 연구의 증명성을 보완

---

는 웃음유발기제에 관한 연구, 『한국애니메이션학회 학술대회지』 2013년 6월호, 한국애니메이션학회, 2013, 26-27쪽; 홍난지, 『개그웹툰의 자기반영적 패러디에 관한 연구』, 『애니메이션연구』 11권 2호, 한국애니메이션학회, 2015, 109-124쪽.

38) 홍난지, 『개그웹툰의 자기반영적 패러디에 관한 연구』, 『애니메이션연구』 11권 2호, 한국애니메이션학회, 2015, 109-124쪽.

39) 어떤 대상이 '맥락 없고 형편없으며 어이없음을 풍자/자조하는 '병맛'이라는 단어에 주목한 연구자는 그림체의 저열함과 내용 구성의 어이없음이 합의를 코드라고 언급하며, 의식적인 코드 파괴와 유희성에 주목한다. 그리고 이러한 태도는 청년세대의 자기비하와 자조와 밀접한 관계를 맺음을 언급한다. - 김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조 잉여에서 병맛까지』, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2011, 101-123쪽.

하는, 증명의 근거가 되는 구체적인 작품 분석으로서 의의를 얻는다. 웹툰을 둘러싼 내적 분석을 충실하게 할 수 있기 때문이다.

문제는 연구내용을 분석한 것에서 알 수 있듯 연구 내용과 대상의 편중이다. 분석이 될 만한 작품들과 작가군을 선정하기 때문이다. 앞서 언급한 것처럼 작가론의 경우 강풀과 주호민, 작품론의 경우 주호민의 〈신과 함께〉가 압도적이었다. 해당 논의가 좀 더 창조적이지 못하다면 연구 내용이 비슷하게 반복될 가능성이 높으며 그것이 빠르게 소모될 수 있다는 데 한계가 있다. 비슷한 논의의 반복은 작품의 생산성을 떨어뜨릴 뿐 아니라, 연구의 개별성과 차별성을 기대하기 어렵게 하기 때문이다. 편의상 각주 28번에 기록한 〈신과 함께〉 연구제목만 정리하면 다음과 같다.

- 「신과 함께에 나타난 공간성과 아이러니 연구」
- 「웹툰의 제주신화 수용 양상-『신과 함께』 〈신화편〉을 중심으로-」
- 「시왕 이미지의 현대 콘텐츠 변용 연구」
- 「한국 서브컬처 콘텐츠에서 한국 신화에 대한 연구」
- 「《신과 함께》 신화편에 나타난 신화적 세계의 재편- 신화의 수용과 변주를 중심으로」
- 「본풀이적 세계관의 현대적 변용 연구」
- 「웹툰 〈신과 함께〉에 나타난 바흐친의 미학적 요소에 관한 연구」
- 「웹툰에 나타난 신화적 상상력: 웹툰 『신과 함께』를 중심으로」
- 「전통문화콘텐츠의 현대적 활용」
- 「죽음의 세계를 통해 현재를 보다: 작가 주호민의 웹툰 〈신과 함께: 저승편〉 비평」

연구의 초점이 위로 갈수록 세분화된다는 특징이 있지만, 대부분의 논의는 비슷하게 흘러간다. ① 신화적 상상력을 다루거나 ② 고전 작품의 변용양상을 연구하는 형태가 반복되기 때문이다.

이와 비슷하게 소진이 더 빠를 가능성이 높은 것은 주제론 연구다. 현

재 주제론은 무속신앙(〈신과 함께〉), 청년문제(노동·일)(〈미생〉 등)에 집중되어 있기 때문에 작품론과 작가론, 그리고 장르 비교론에서 벗어나기 더 어려워진다. 따라서 사회경제적으로 의미부여를 할 수 있는 다른 작품군과 작가군을 발굴할 필요가 있다.

두 번째 문제는 위의 연구에서 독자(소비자)와 작가와 연재처라는 물리적인 조건을 간접적으로만 생각할 뿐, 직접 연구의 내용에 삽입하기 어렵다는 것이다. 이는 웹툰이라는 텍스트를 고정된, 닫힌 작품으로 인식한다는 데 원인이 있다. 그러나 텍스트의 성향이나 주제론, 작가론, 장르 간 연관성을 다룬다 할지라도 웹툰은 절대 독자(소비자)와 작가와 연재처의 상황을 간과할 수 없다. 똑같은 베스트 도전 시스템을 활용한다 할지라도 네이버와 다음이 선택하는 작가군은 해당 포털의 취향과 특징 때문에 달라지며, 독자들의 반응에 따라 연재가 길어지거나 짧아지기도 한다는 점을 생각한다면 구성물 자체만을 두고 판단하기에는 무리가 따른다는 것을 알 수 있다.

따라서 이 연구는 두 가지 제언점을 언급하고자 한다. 첫째, 위에서 언급한 대로 사회문화적, 정치경제적 조건을 재현하는 작품군과 작가군을 지속적으로 발굴하는 일이 필요하며, 둘째, 웹툰의 수용자이자 소비자인 독자의 반응을 다각도로 접근하는 것이 필요하다.

그리하여 첫째, 사회문화적이고 정치경제적 조건을 재현하는 작품군과 작가군을 발굴하기 위해서 다음과 같은 네 가지 사항을 제안하고자 한다.

① 여성작가들에 대한 체계적인 접근이 필요하다. 천계영, 낚(서나래), 나이스진(김진), 루나파크(홍인혜), 난다(김설), 필냉이(윤경령), 김환타(김미경) 등의 여성작가군은 작품의 수준이 안정적이고 자기 개성이 살아 있는 작가군이다. 고백적이고 일상적인 웹툰의 특성을 선명하

게 드러낸다는 점에서 초반 웹툰 연구의 특질을 다룬 연구가 반복될 수는 있으나 이들이 그려내는 일상의 영역은 제각각 고유하며 여성들의 삶의 대표성 또한 상당히 설득력 있게 그려지고 있고 독자와 작가 사이의 얼굴 없는 멘토-멘티로서의 연대 또한 상당히 주목할 만하다. 특히 김환타와 김설 등은 결혼과 임신, 출산과 양육에서 겪는 여성들의 일상사를 상당히 톺진하게 그려 내고 있다는 점에서 주목할 수 있다.

한편 천계영의 경우 소비의 대상으로서만 치부되었던 ‘패션’을 직접 경험하고 설명하는 ‘멘토’로서의 여성캐릭터를 구체화했다. 그의 작품에서 또 한 번 주목할 것은 불안정한 10-20대의 연애편계가 어떻게 웹툰 안에서 재현되는가를 특유의 상상력으로 <좋아하면 울리는>을 통해 드러내고 있다는 점이다. ‘썸’과 연애, 그리고 변하지 않는 사랑에 대한 열망은 최근 사회학에서 진행된 논의를 적용할 가능성을 열어 준다.<sup>40)</sup> 새로운 시도와 작품의 안정성이라는 두 마리 토끼를 꾸준히 잡고 있는 그에 대한 연구 또한 본격적으로 다룰 필요가 있다. 특별히 기존 만화장르에서 인기를 얻었던 한승원이나 황미나 등의 선배 작가들이 웹툰 연재 시스템에서 힘을 얻지 못한 것과 비교해, 천계영이 해당 매체에 유연하게 적응했다는 점 또한 주목할 필요가 있다.

이러한 접근법은 단순히 ‘여성’ 작가만을 취급하는 것을 넘어, 젠더적 관점에서 여성정체성을 다양하게 다루는 작품으로 확장될 가능성을 보여 준다. 앞서 지적한 <미지의 세계>를 다룬 김홍중의 연구<sup>41)</sup>는 ‘추’로 재현되는 청년 여성 프레카리아트를 얼굴 표상으로 접근한 논의였다. 얼굴표상을 연구했으나 작화의 특징(미지의 얼굴 외에 다른 이들의 얼

40) 에바 일루즈, 『사랑은 왜 불안한가』, 김희상 옮김, 돌베개, 2014; 한병철, 『에로스의 종말』, 김태환 옮김, 문학과지성사, 2015 참고.

41) 김홍중, 『청년 여성 프레카리아트의 얼굴』, 『한국문화연구』 30권, 이화여자대학교 한국문화연구원, 2016, 31-66쪽.



굴과 배경에는 색감과 선을 단순하게 부여하는 것)을 분석하지 않은 점, ‘청년’에 주목해 에로스 자본보다는 매력자본 중심으로 논의를 전개했다는 한계가 있으나, 해당 논의는 연구생태의 다양성을 보여 주었다는 점에서 의의가 있다. 다시 말해 사회적 관계로서 매력자본을 상실한 주인공의 자기파괴적 행위에 주목한다는 점에서 의의가 있었던 것이다. 따라서 그의 논의를 여성적 측면에서도 접근할 필요가 있다. 일상성과 고백성, 결혼과 출산 양육만이 아닌 추와 불쾌의 영역에서 그려지는 여성적인 것에 대한 접근이 가능해지기 때문이다. 이러한 관점에서 여성작가군의 새로운 계보를 그리는 것 또한 의미 있는 시도가 될 것이다.<sup>42)</sup>

② 만화가 보여 주는 고백성, 아이러니, 병맛성 등 구체적인 특성에 대한 밀착적인 연구가 필요하다. 이중 좀 더 조망해야 할 것은 대중에게는 일상적으로 공유된, ‘병맛성’으로, 이 특질을 계보화하는 연구가 필요한 시점이라 생각한다. 특히 일상적으로 사용되는 용어 ‘병맛’을 재점검할 필요가 있다. 병맛은 분명 아이러니와 자조, 자학을 뛰어 넘는 ‘추’의 영역을 포함하고 있으나 이는 개별 연구를 통해서만 다루어지고 있다. 그러므로 해당 용어가 다양한 상황에서 활용되는 만큼 다양한 웹툰에서 비교대조하며 다루어질 필요 또한 있다. 특히 타인을 풍자하면서도 자신에게도 냉소를 보내는 병맛툰의 특성상, 이러한 웹툰은 지속적으로 등장할 가능성이 높다. 따라서 해당 내용에 대한 연구 또한 적극적으로 이루어질 필요가 있다. 곧 ‘병맛’이라는 특징은 웹툰의 그림체와 캐릭터에만 의존하는가, 혹은 상황의 설정에만 의존하는가? 병맛성을 더 잘 드러내는 작가군의 계보는 설정 가능한가? 작가군 사이의 성차가 작품에

42) <미지의 세계>의 페미니즘적 독해 및 논란에 대한 종합적인 언급은 오혜진, 『예술(장)의 민주주의와 포스트페미니즘 <미지의 세계> 사태와 “OO계 내 성폭력” 해시태그 운동』, 『반동의 시대와 성전쟁- 2017 국제한국문학문화학회(INAKOS) 워크숍 발표자료』, 성균관대 비교문화연구소, 2017.2.10 (별지 자료)을 참고.

서도 유의미하게 드러나는가? ‘병맛’의 영역은 어떻게 변화하고 있는가? 등의 질문을 꾸준히 던져야 할 것이다.

③ 일상화된 가난이 재현되는 방식을 조망할 필요가 있다. 청년과 노동이라는 소재는 앞서 언급한 노동시장의 불안정을 잘 드러내고 있으나, 그것이 특징적으로 그리지 않을지라도 웹툰이 그리는 인물유형들은 이미 가난을 일상화하고 내면화한 경우가 많다. 드라마뿐 아니라 영화로 제작되면서 널리 알려진 순끼의 네이버 웹툰 〈치즈 인 더 트랩〉이나 서술자의 철학적인 접근 방식이 호응을 얻은 김정연의 다음 웹툰 〈혼자를 기르는 법〉은 가난에서 배태된 인물들이 주거, 배우자, 동료를 비롯해 인간관계를 결정짓는 기준에서 경제적 조건을 분리할 수 없음을 명료하게 드러낸다. 노동과 자본을 화두로 하지 않더라도 그것이 다른 삶의 방향을 결정짓는 요인으로서 그려지는 웹툰을 좀 더 섬세하게 조망할 필요가 있다.

④ 조심스러운 제언이지만, 완결되지 않은 작품이라도 시의성이 있는 작품이라면 좀 더 적극적으로 접근할 필요가 있다. 그래서 필요한 것이 비평적인 시선이다.<sup>43)</sup> 작품에 대한 애정에서 시작되는 비평은 웹툰에 관심 있는 연구자들이 좀 더 적극적으로 자기 영역을 드러낼 가능성을 열어줄뿐더러, 이후 연구의 발판이 될 수 있다. 현장성 있는 작품들, 시의성 있는 작품들을 좀 더 빠르게 포착하고 연구주제를 추출함으로써 작품군과 작가군을 다양하게 발굴할 수 있기 때문이다. 그리하여 기존의 논의를 확대 및 보충하며, 새로운 논의를 포착할 수 있을 것이다.

둘째, 독자층에 대한 더 적극적인 연구가 필요하다. 물론 이때의 독자층은 고정된 것이 아니며, 따라서 연구자들도 대중을 단일화 할 수는 없

---

43) 종합토론 자리에서 나온 내용을 ‘비평적 접근’으로 언어화해 주신 수원문화재단 조성면 선생님께 감사드립니다.

다. 그럴 경우 독자층 중 유사한 성향을 적극적으로 드러내는 마니아층을 가장 먼저 연구할 수 있다. 앞선 연구유형에서 제기한 웹툰 독법 교육의 필요성 및 소규모로만 다루어진 팬 번역(혹은 팬 아트, 팬 픽션) 등은 독자(수용자)의 욕동을 가늠할 가능성을 열어 준다. 이는 일차적으로는 베스트 댓글에 나타난 독자들의 반응을 생각해볼 수 있다. 앞서 지적한 <조선왕조실록>도 그러한 맥락에서 다시 접근할 수 있다. 그 외 간접적인 방법으로는 ① 인기를 얻어 드라마나 영화로 만들어지는 작품의 조건 ② 연재 작품의 조회수 유지 방법(서사, 미리보기 그림, 작가의 말 등) ③ 독자들의 팬 아트나 번역을 통해 살펴볼 수 있는 독서(소비) 욕망 ④ 무료에서 유료 전환의 시기 및 조회수 ⑤ 특정 작가에 대한 고정팬의 유형 ⑥ 특정 소재 및 주제의 반복되는 패턴화 등을 살펴볼 수 있겠다.

#### 4. 결론

지금까지 웹툰 연구의 현황과 전망을 인문사회연구자의 입장에서 살펴보았다. 이러한 목적 아래 2장에서는 기존 연구 동향을 13개의 대분류 아래 2-7가지 소분류로 정리하였다. 해당 장에서 추출한 특질은 상품으로서의 웹툰을 적극적으로 다루면서 영역 간의 연구가 활발하다는 것이었다. 특히 상업모델로서의 웹툰에 대한 시각이 선명하다는 점에서 앞으로의 연구 지속성을 기대할 수 있었다. 위의 연구내용에서 추가적으로 인문사회 연구자들이 다룰 수 있는 내용은 창작론에 대한 비평적인 접근, 웹툰과 한류의 연관성 등이라 보았다.

3장에서는 해당 분야 중 인문사회영역 연구자들이 주목한 주제 및 소재, 웹툰 재현의 특질 및 장르 간 연관성 연구 등의 특징과 제언사항을

다루었다. 작가의 경우에는 강풀, 주제와 소재는 주호민의 〈신과 함께〉에서 드러나는 고전 소재 등이 중점적이었고, 연관성을 다룬 연구는 〈미생〉과 노동시장, 성향은 고백성과 내면성 등이 있었다. 기존 연구에서 좀 더 다루어지기를 희망한 부분은 연구주제 영역에서 첫째, 역사소재의 활용 시 독자의 역동성과 현재의 역사인식을 다룰 필요가 있다는 것, 둘째, 현재적 관점에서 미생 드라마의 낭만성이 의미하는 바가 무엇인가를 다룰 필요가 있다는 것이었다.

문제로는 연구대상과 내용의 편중이었다. 그 원인으로서는 하나의 텍스트를 분석하고 평가하는 구조주의적 입장에 연구자들이 익숙했기 때문이었다. 구체적인 작품 분석으로서 의의는 있으나 연구 내용과 대상이 편중될 수 있으므로, 이 연구는 해결방안 두 가지를 제안하였다. 먼저 사회문화적, 정치경제적 조건을 재현하는 작품군과 작가군을 지속적으로 발굴하는 일이 필요하다. 그 방법으로는 ① 여성작가들에 대한 체계적인 접근 ② 대중에게는 일상적으로 공유된, ‘병맛성’이라는 특질을 계보화하는 연구 ③ 일상화된 가난이 재현되는 방식을 조망 ④ 비평적 접근(미완결 작품에 대한 접근 포함) 등이 있다. 두 번째 방안으로 웹툰의 수용자이자 소비자인 독자의 반응을 다각도로 접근할 것을 언급했다.

다루어지지 않았던 부분들을 조감해 보겠다는 의도 아래 인문사회연구자들의 연구 가능성을 탐색해 보았다는 의의가 있으나, 이 연구의 한계점 또한 상당하다. 먼저 연구대상에 효율적인 접근을 하지 못했다는 한계점을 꼽을 수 있다. 또한 인문사회계열로 연구 내용을 축소하면서 오히려 기존의 ‘재매개’적인 접근법을 극복하기 어려웠다는 점 역시 이 연구가 앞으로 채워나가야 할 점이라 하겠다. 이러한 문제점은 추후 연구를 통해 보충하고자 한다.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

- 강풀(강도영), 〈순정만화〉, 2008.  
\_\_\_\_\_, 〈타이밍〉, 2005.  
\_\_\_\_\_, 〈26년〉, 2006.  
검디각(이자혜), 〈미지의 세계〉, 2014-2016.  
곽백수, 〈신 트라우마(馬)〉, 2014.  
\_\_\_\_\_, 〈가우스 임파서블〉1, 2, 2015-2016.  
\_\_\_\_\_, 〈속편한 신입사원〉, 2016.  
김양수, 〈풍요로운 생활의 발견〉, 2016.  
무적핑크(변지민), 〈조선왕조실록〉, 2014-2017.  
순끼, 〈치즈 인 더 트랩〉, 2010-2017.  
스튜디오 케러멜(오현동, 이주희), 〈상처공감 다이어리〉, 2014.  
윤태호, 〈미생〉, 2012-2016.  
이상신, 국중록, 〈워킹 히어로〉, 2015.  
주호민, 〈신과 함께〉, 2016.  
천계영, 〈좋아하면 울리는〉, 2014-2017.

### 2. 논문과 단행본

- 김건형, 『웹툰 플랫폼의 공동독서와 그 정치미학적 가능성』, 『대중서사연구』 제22권 3호, 대중서사학회, 2016, 119-169쪽.  
김대범, 『웹툰 『조선왕조실록』의 역사소재 활용방식』, 『열상고전연구』 49권, 열상고전연구회, 2016, 195-237쪽.  
김수환, 『문화비평: 웹툰 『미생』이 말하는 것과 말할 수 있는 것들: 우리 시대의 노동, 공동체 그리고 성장』, 『안과 밖』 35권, 영미문학연구회, 2013, 201-231쪽.  
\_\_\_\_\_, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조— 잉여에서 병맛까지』, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2011, 101-123쪽.  
김용희, 『웹툰의 영화화 과정에서 나타난 매체전환 변이점 연구: 강풀의 웹툰 『이웃사람』을 중심으로』, 『비교한국학』 24권 1호, 국제비교한국학회, 2016, 143-171쪽.  
김진철, 『웹툰의 제주신화 수용 양상: 『신과 함께』 〈신화편〉을 중심으로』, 『영주어문』 31권, 영주어문학회, 2015, 37-62쪽.  
김홍중, 『청년 여성 프리카리아트의 얼굴』, 『한국문화연구』 30권, 이화여자대학교

- 한국문화연구원, 2016, 31-66쪽.
- 류철균 · 이지영, 「형성기 한국 웹툰의 장르적 특질 연구」, 『우리문학연구』 44호, 우리문학회, 567-600쪽.
- 박인하, 「한국 웹툰의 변별적 특성연구」, 『애니메이션연구』 11권 3호, 한국애니메이션학회, 2015, 82-97쪽.
- 서성은, 「트랜스미디어 스토리텔링으로서 〈미생〉의 가능성과 한계」, 『어문학』 128호, 한국어문학회, 2015, 277-308쪽.
- 안상원 · 김혜빈, 「드라마 〈응답하라〉 시리즈의 기억 회상과 시청자의 수용욕망 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 16권 9호, 한국콘텐츠학회, 2016, 679-693쪽.
- 오혜진, 「예술(장)의 민주주의와 포스트페미니즘 〈미지의 세계〉 사태와 “OO계 내 성폭력” 해시태그 운동, 반동의 시대와 성전쟁」, 『2017 국제한국문학문화학회(INAKOS) 워크숍 발표자료』, 성균관대 비교문화연구소, 2017.2.10 (별지)
- 이병희, 『우리나라 정부 부처 웹툰 현황분석과 NTIS 웹툰 전략방안』, 한국과학기술정보연구원, 2011.
- 이상민, 「『신과 함께』에 나타난 공간성과 아이러니 연구」, 『대중서사연구』 22권 3호, 대중서사학회, 2016, 307-337쪽.
- 이승진, 「웹툰 원작활용의 가치측정 연구: ‘웹툰 연계지수’ 개발을 중심으로」, 세종대학교 박사학위논문, 2013.
- 이지예, 「웹툰의 간접광고효과에 대한 연구: 브랜드 친숙도와 배치 형식을 중심으로」, 연세대학교 석사학위논문, 2016.
- 정규하 · 윤기현, 「웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』 17호, 한국만화애니메이션학회, 2009, 5-19쪽.
- 정현선, 「인터넷 언어 문화 교육 내용으로서 디지털 서사의 개념, 특성, 유형에 관한 연구」, 『국어교육학연구』 30권, 국어교육학회, 2007, 431-470쪽.
- 최민음, 「웹툰 이용자의 이중미디어 콘텐츠 연계 이용의도에 관한 연구」, 한양대학교 박사학위논문, 2015.
- 한상정, 「한국 웹툰의 연출문법 연구」, 『애니메이션연구』 11권 3호, 한국애니메이션학회, 119-136쪽.
- 한혜원 · 김유나, 「한국 웹콘텐츠의 동향 및 유형 연구」, 『이화어문논집』 35권, 2015, 31-52쪽.

## Abstract

### Study on Korean Webtoon Research - Focusing on the Humanities and Social Area

Ahn, Sang-Won(Ewha Womans University)

This study aims to discuss aspects of Korean Webtoon Studies and find the points that emerge for humanities and social communities. Webtoon platforms have changed, and webtoon stories and storytelling strategies have advanced, so studies on them need to be more complex.

Summaries of webtoon studies are provided to characterized the diverse nature of the research. Topics include using webtoons for educational purposes, comparing Korean webtoons with those of other countries specific points about webtoons readers (consumers), topics and themes of webtoons, and copyright and legal activities related to making webtoons.

The discussion also covers teaching how to read webtoons, topics and themes of webtoons, and the too concentrated studies of webtoons(special creators, works). Thus, this study makes two suggestions as follows: first, researchers should locate more special creators' and their works(webtoons) so that more studies can be published. ; second, researchers should consider 'mania' readers-what they wish to read in the texts.

In conclusion, there are positive and negative points : in previous studies. Thus, other researchers can find more points to address through this study. However, some effective approaches and points of view, such as 'remediation' have not been covered in existing research. Such points may be addressed in future studies.

(Key Words: webtoons, webtoons studies, liberal arts studies about webtoons, proposal on webtoons studies)

논문투고일 : 2017년 1월 10일

심사완료일 : 2017년 2월 4일

수정완료일 : 2017년 2월 12일

게재확정일 : 2017년 2월 14일