

## 웹툰에서 가상현실 만화로 매체 전환된 콘텐츠에서의 서사적 공간 확장 유형

이유나<sup>1</sup> · 하주영<sup>1</sup> · 박진완<sup>2\*</sup><sup>1</sup>중앙대학교 첨단영상대학원<sup>2</sup>중앙대학교 소프트웨어대학

### Type of narrative space expansion in content converted from webtoon to virtual reality cartoon

You-Na Lee<sup>1</sup> · Ju-Young Ha<sup>1</sup> · Jin Wan Park<sup>2\*</sup><sup>1</sup>Department of Art and Technology, Chung-Ang University, Seoul 06974, Korea<sup>2</sup>College of Computer Science and Software, Chung-Ang University, Seoul 06974, Korea

#### [요 약]

가상현실 만화는 정지된 이미지를 기반으로 제작되며 사용자가 360도로 공간이 확장된 콘텐츠를 충분히 향유할 수 있는 시간적 여유가 있어, 다른 가상현실 콘텐츠나 웹툰, 만화와는 구분되는 독특한 매체이다. 본 연구에서는 이러한 가상현실 만화 매체만의 특성을 고찰하고자, 웹툰에서 가상현실 만화로 매체 전환한 4편의 콘텐츠를 대상으로 서사적인 관점에서 공간 요소를 활용하는 양상을 원작 웹툰과 비교 분석하였다. 그 결과 가상현실 만화 콘텐츠에서 나타나는 서사적 공간 확장의 특성은 ‘공간 확장의 범위’ 및 ‘공간 확장을 통한 표현 대상’이라는 두 가지의 큰 축에 따라 각 세부 유형을 분류할 수 있었다.

#### [Abstract]

Virtual reality cartoon is a unique medium that distinguishes itself from other virtual reality medium, webtoon or cartoon, as it is built on a stationary image and has enough time for users to explore content that has expanded space to 360 degrees. In this study, to analyze the characteristics of this virtual reality cartoon content from a narrative point of view, we analyzed the use of space elements on four contents that were converted from webtoon to virtual reality cartoon. As a result, the characteristics of narrative space expansion in virtual reality cartoon content could be classified according to two axes: 'the scope of space expansion' and 'object of expression through space expansion'.

색인어 : 가상현실 만화, 웹툰, VR 콘텐츠, 가상현실, 서사적 공간

Key word : Virtual Reality Cartoon, Webtoon, VR Contents, Virtual Reality, Narrative Space

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2019.20.5.907>

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 26 April 2019; Revised 15 May 2019

Accepted 27 May 2019

\*Corresponding Author; Jin Wan Park

Tel: +82-2-850-5710

E-mail: [jinpark@cau.ac.kr](mailto:jinpark@cau.ac.kr)

# 1. 서론

## 1-1 연구 배경 및 목적

웹(web)과 카툰(cartoon)의 합성어인 웹툰은 인터넷을 통해 게시되는 만화를 통칭하는 용어이자, 가장 먼저 웹툰 콘텐츠 대중화에 성공한 ‘한국의 웹 만화’를 상징하는 용어이다[1]. 디지털 모바일 생태계에서 가장 적합한 만화 형태로 평가받는 웹툰은 현재 한국 콘텐츠 시장에서 가장 대중화된 콘텐츠이며[2], 타 대중문화 콘텐츠의 원천 콘텐츠 역할까지 수행하고 있다[1]. 한국 고유의 웹툰 콘텐츠 및 플랫폼은, 만화 콘텐츠 선진국인 일본, 북미에서도 국내의 성공 사례를 참고해 시장 전환을 준비할 만큼 주목받고 있다[2].

2000년대 개인 홈페이지에 일기 형식으로 게재된 짧은 만화에서 시작한 한국의 웹툰은 그 접근이 쉽고 콘텐츠 감상이 무료라는 점에서 초반 대중성을 확보할 수 있었다[1]. 이후 정기적인 웹툰 연재 시스템이 이용자들의 주기적인 방문을 유도한다는 점에 주목한 포털 사이트들이 무료 웹툰 섹션을 구축하면서, 보다 넓은 범위의 웹툰 대중화가 이루어졌다. 휴대용 모바일 기기의 보급화 요인 또한 시간이나 장소에 상관없이 누구나 쉽게 웹툰 콘텐츠에 접근할 수 있는 환경을 구축하면서 웹툰의 대중화에 영향을 미쳤다. 연구자들은 이러한 요인 외에도 웹툰 수용자 층과의 적극적인 상호작용을 통한 다양한 시도 및 기술 개선, 그리고 웹툰에 최적화된 서사를 탐색하는 지속적인 연구 등의 요인들이 한국의 웹툰을 세계적인 성공 사례로 이끌었다고 보고 있다[3].

한국국제문화교류진흥원은 2017년 이후 한국 웹툰 분야에서 발생한 주요한 혁신은 가상현실(Virtual reality) 기술과 웹툰의 결합이라고 분석했다[2]. 컴퓨터를 통해 특정한 가상의 환경을 조성하여 이를 사용자가 기기를 통해 마치 실제처럼 체험할 수 있도록 하는 가상현실 기술이, 웹툰에 적용되면서 가상현실 만화(Virtual reality Comics, VR Comics)라는 새로운 분야에 대한 도전이 시작된 것이다.

2016년 이탈리아의 가상현실 콘텐츠 제작 스타트업인 오니라이드(Oniride)에서 세계 최초의 가상현실 만화 ‘마그네틱(Magnetique)’를 제작한 이후, 미국의 메이드파이어(Medefire)와 일본의 스퀘어에닉스(Square Enix)에서도 뒤이어 콘텐츠 연구 및 제작을 시도하였다. 국내에서도 2017년 코믹스브이와 스피어툰의 등장으로, 본격적인 가상현실 만화 콘텐츠 제작 및 서비스 제공이 시작되었다. 특히 두 업체에서는 기존 웹툰 콘텐츠를 매체 전환하여 적극 활용한 가상현실 만화 서비스를 제공하면서 국외 사례들과 달리 ‘VR 웹툰’이라는 용어를 함께 사용하였는데, 이는 국내에서 이미 대중적으로 성공한 기존의 웹툰에 대한 대중적인 관심을 끌어오기 위한 전략으로 파악된다. 이처럼 관련 기업들은 가상현실 만화 콘텐츠를 이벤트 용도의 일시적인 콘텐츠가 아닌 차세대 미디어로 간주해 콘텐츠 생태계 구축에 앞장서고 있는 추세이다[2]. 한편 가상현실 만화는 기존의 만화나 웹툰뿐만 아니라 그 표현과 감상 방법, 서사 전개 방식

에 있어 다른 가상현실 콘텐츠 종류인 VR 게임 및 VR 영상 등의 콘텐츠와도 구분되는 특성을 지니고 있다. 가상현실 만화 콘텐츠는 그 안에서 애니메이션 효과나 이미지 레이어 구분의 사용 여부, 인터랙션 및 음향 효과의 사용 여부, 가상현실 공간 활용 방식 등에 따라 다양한 방식으로 분류할 수 있을 것으로 예상되나, 공통적으로 2차원의 정지된 이미지를 이용한 콘텐츠 표현이 이루어진다는 특성이 있다. 또한 무엇보다도 VR 게임, VR 영상 콘텐츠 등과는 달리 콘텐츠의 감상진행 속도를 사용자가 어느 정도 스스로 통제할 수 있다는 점에서, 가상현실 만화 콘텐츠는 다른 가상현실 콘텐츠들과 뚜렷하게 구분된다. 즉 가상현실 만화 콘텐츠 내에서 사용자는 희망하는 만큼 360도로 펼쳐진 가상의 콘텐츠 공간을 충분히 향유할 수 있는 것이다. 이는 전·후좌·우상하 360도로 관객을 둘러싸고 재생되어 인간의 시야각 특성상 반드시 부분적인 감상을 할 수 밖에 없는 VR 영상 콘텐츠나[4], 주어진 가상 공간 안에서 다음 전개를 위해 끊임없이 요구 동작 탐색을 지속해야 하는 VR 게임 콘텐츠가 가상현실 만화 콘텐츠와는 명확하게 구분됨을 시사한다. 이러한 특성에 의해 가상현실 만화의 경우, 다른 가상현실 콘텐츠의 주요 문제점으로 지적되는 VR 멀미 증상 문제나 시점 선택의 자유를 지닌 사용자에 대한 시선 유도 문제에서도 비교적 자유롭다고 볼 수 있다. 이와 관련하여 오니라이드(Oniride) 공동설립자인 미첼 브로너 스콰이어(Mitchell Broner Squire)는 인터뷰를 통해 가상현실 기술이 만화의 스토리텔링 특성상 최적의 플랫폼이 될 수 있음을 강조해왔다. 그는 문화체육관광부가 주최하고 한국콘텐츠진흥원이 주관한 2016 빅스트 콘텐츠 컨퍼런스 발표를 통해서도 가상현실 기술이 만화의 예술적 표현의 한계를 극복하게 해줄 것이며, 그렇기 때문에 새로운 언어인 가상현실 기술이 어떻게 사용자에게 효과적일 수 있을지 끊임없는 고민과 연구가 필요하다고 언급했다[5].

다른 가상현실 콘텐츠나 웹툰, 만화 콘텐츠와는 달리, 정지된 이미지를 기반으로 제작되고 사용자가 360도로 확장된 콘텐츠를 충분히 향유할 수 있는 시간적 여유가 있는 가상현실 만화 콘텐츠가, 해당 매체만의 독특한 서사 표현으로 새로운 대중매체로 자리 잡을 수 있을지 기대가 모아지고 있다. 이러한 배경에서 본 연구에서는 가상현실 만화 매체만의 특성 및 서사 표현 방식에 대해 고찰하고자 한다. 특히 본 연구에서는 기존 웹툰 콘텐츠를 기반으로 매체 전환된 가상현실 만화 콘텐츠 사례 연구를 통해, 서사적인 관점에서 원작인 웹툰과 비교하여 어떠한 방식으로 360도로 확장된 공간을 활용하였는지 분석하고 그 유형을 분류하고자 한다. 이를 통해 가상현실 만화 매체만의 독특한 서사 표현 특성을 도출할 수 있을 것으로 기대한다.

## 1-2 연구 방법 및 범위

표 1. 콘텐츠 사례 분석 목록

Table 1. Content case analysis list

Content	producer	Production year	platform
 <p>이커슨 신세계! 와라!편의점VR Welcome to Convenience Store VR</p>	Ji Gangmin	2017	comixv[6]
 <p>옥수역 귀신 VR Ok-su Station Ghost VR</p>	HORANG	2017	spheretoon[7]
 <p>봉천동 귀신 VR Bongcheon-Dong Ghost VR</p>	HORANG	2017	spheretoon[7]
 <p>마성터널 귀신 VR Ghost in Masung Tunnel VR</p>	HORANG	2018	spheretoon[7]

본 연구에서는 서사적 관점에서 가상현실 만화에서 360도로 확장된 공간을 활용하는 방식 및 유형을 살펴보았다. 이를 위해 이전 서사 이론에 관한 문헌 연구를 기반으로, 서사물의 구성 및 서사물 유형별 공간 요소를 활용하는 방식에 대한 이론적 고찰을 선행하였다. 이후 채트먼(Chatman)의 서사 이론에 기반하여, 기존 웹툰에서 가상현실 만화로 매체 변환된 사례인 4편의 국내 가상현실 만화 콘텐츠에 대해, 원작인 웹툰과의 비교를 통해 서사물의 스토리 층위 구성 요소인 공간 요소를 기준으로 담화 층위에서 나타나는 차이를 살펴보려고 하였다. 이를 통해 원작인 웹툰 콘텐츠와 달리 가상현실 만화 콘텐츠에서 어떠한 서사적 시점에서 360도로 확장된 공간을 어떻게 활용했으며, 그를 통해 얻은 서사적 효과나 의도는 무엇인지 도출하고자 하였다. 본 연구에서 사례 분석한 가상현실 만화 콘텐츠 4편은 표 1과 같다.

## II. 이론적 고찰

### 2-1 서사물의 구성 요소

서사물에 대한 공통점과 상이점을 바탕으로 이야기의 구조와 기술을 연구하는 학문 분야인 서사학은 처음 언어 중심의 매체를 대상으로 시작하여[8], 오늘날에는 다양한 대중 매체의 스토리텔링에 대한 방향을 제시하고 있다. 가상현실 만화 또한 매체를 통해 하나의 이야기를 창작자의 의도에 따라 효과적으로 전달하는 것을 목표로 하는 서사물에 해당하며 그에 따라 서사학적 관점에서 분석 대상이 된다고 볼 수 있다. 서사란 창작자가 설정한 시간과 공간 속 특정 사건들이 재현되는 이야기의 구조로, 해당 이야기가 재현되는 매체에 따라 창작자는 전하고자 하는 메시지가 가장 효과적으로 전달될 방안을 고민하여 표현하게 된다. 따라서 현대 문화산업 영역의 기본 전략으로 평가받는 OSMU(one source multi-use)와 같이 동일한 이야기가 다양한 매체로 전환되는 경우, 서사 속 동일한 사건에 대해서도 매체에 따라 그 세밀한 표현이 달라지는 것을 관찰할 수 있다. 서사학에서는 이러한 서사물들이 구조적으로 두 가지 층위인 ‘스토리(이야기)’와 ‘담화’의 결합으로 구성된다고 보았다. 스토리 층위가 서사의 내용이라면 담화 층위는 서사의 전달 방식을 의미한다. 즉 서사 속 어떤 인물에게 어떠한 사건이 일어났는가에 대한 서술 대상이 스토리 층위라면, 그 이야기가 어떻게 전달되는가에 대한 서술 방식은 담화 층위라고 볼 수 있다[9].

본 연구에서는 서사 이론 중에서도 채트먼(Chatman)의 이론을 중심으로 서사물의 구조와 구성 요소를 살펴보고 콘텐츠를 분석하였다. 채트먼은 매체별 차이에도 불구하고 공통되는 서사물들의 특성에 주목한 대표적인 서사학 이론가로, 당시 언어 매체에 한정되었던 서사 이론의 대상을 영상 매체로까지 확대하였다[4]. 그에 따라 현대에 이르러 다양한 매체별 서사물이 서사학적 분석 대상이 되는 토대가 마련되었다.

채트먼의 이론은 특히 서사에서의 사건 요소가 중심으로 논의될 수 있게 한 계기가 되었는데, 이는 채트먼이 서사를 스토리 층위의 사건 요소들이 담화 층위에 의해 변환된 것으로 정의한 것에서 비롯하였다. 채트먼은 서사에서 스토리 층위의 구성 요소를 사건들(events)과 존재자들(existents)로 구분하였는데, 특히 사건 요소가 각 사건들 간의 위계 관계나 배치를 통해 서사를 완성시키는 만큼 중요한 요소임을 언급했다.

사건은 다시 플롯 상 누락 시 논리에 손상을 줄 중핵(kernel) 사건과 그 외의 사건인 위성(satellite) 사건으로 구분하였다. 이때 위성 사건은 서사물에서 생략이 가능하나, 미학적 차원에서 전체 서사물이나 중핵 사건을 보충하며 표현을 정교하게 하는 역할을 해준다[8],[10]. 그러나 채트먼은 플롯의 논리에 직접적으로 관여하지 않는 이러한 위성 사건이나 존재자들 요소가 현대적 서사물에서 그 역할이 더 중요해졌다고도 언급했다. 채트먼의 이러한 견해는 이전과 달리 서사 전개에 있어 공간 요소 등과 같은 구성 요소의 역할이 확대된 다양한 형태의 대중 매체들 및 콘텐츠가 등장한 오늘날 더 많은 시사점을 제공하고 있다.

### 2-2 각 서사물에서의 공간 요소

서사물에서 공간 요소는 사건 전개에 배경이 되는 시공간을

표현할 수 있는 요소이다. 한편 다양한 매체들의 등장으로 매체에 따라 각 서사물에서, 전통적인 서사물에서 강조했던 중핵 사건 대신 위성 사건이나 존재자들, 공간 요소를 이전보다 적극적으로 활용하는 방식이 점점 다양하게 나타나는 추세이다. 이중 공간 요소는 공간 스토리텔링이라는 현상이 트렌드로 등장했을 정도로 현대 서사물에서 가장 주목받고 있는 서사 요소 중 하나이다. 공간 스토리텔링이란 사건의 시간성, 인과성을 원리로 하던 기존의 서사가 아니라 공간적인 특성을 지닌 이야기 방식으로 디지털 스토리텔링의 주요한 특징이기도 하다[11]. 특히 MMORPG 게임과 같은 디지털 스토리텔링에서는 공간이 시간에 선행하여, 인물과 사건의 중요도가 감소하는 반면 공간의 중요도가 높아지게 될 수 있다고까지 전망했다[12]. 이렇듯 사건 요소에 보다 비중을 두었던 고전 언어 서사물과는 다르게 각 매체별 서사물에서 공간 요소를 다루는 방식은 변화해왔다. 가상현실 만화 서사물 또한 360도로 확장된 공간 활용이 가능하며, 해당 공간을 향유할 시간을 사용자가 어느 정도 스스로 결정할 수 있다는 점에서 다른 서사물들과는 구분되는 공간 요소 활용 방식을 보여줄 것임을 예상할 수 있다. 따라서 이전 서사물들과 가상현실 만화 서사물 간의 상이점 분석을 위해, ‘공간 요소 묘사 방식’ 및 ‘대화 층위에서의 사용자 수용 방식’ 차원에서 주요 서사물들의 공간 요소 활용 특성을 살펴보았으며 그에 대한 내용은 표 2와 같이 나타났다.

표 2. 서사물 유형별 특성

Table 2. Characteristics by narrative type

Narrative type	Space element description method	How the audience accepts narrative
Language Narrative	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Descriptions of space elements can be omitted.</li> <li>-The time when space elements are described varies according to the creator's intention.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Users can obtain information about the background of the event by describing space elements.</li> <li>-Sometimes the description of space elements allows the user to obtain indirect information about the messages in the content.</li> </ul>
Video Narrative	<ul style="list-style-type: none"> <li>-It is not possible to omit descriptions of space elements unless there is a separate creator intent.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Users can obtain information about the background of the event by describing space elements.</li> </ul>
VR Video Narrative	<ul style="list-style-type: none"> <li>-It is not possible to omit descriptions of space elements unless there is a separate creator intent.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Users can obtain information about the background of the event by describing space elements.</li> <li>-As the description of the space element unfolds at 360 degrees, the user can choose between the space element presented and the event element itself to obtain optional information.</li> </ul>
Cartoon Narrative	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Descriptions of spatial elements can be omitted.</li> <li>-The time when space elements are described varies according to the</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Users can obtain information about the background of the event by describing space elements.</li> <li>-Users naturally accept</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>creator's intention.</li> <li>-It also expresses the change in space elements through the empty space between the cut and the cut.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>space element changes due to omission of description of space elements or changes in cut.</li> </ul>
Webtoon Narrative	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Descriptions of spatial elements can be omitted.</li> <li>-The time when space elements are described varies according to the creator's intention.</li> <li>-It also expresses the change in space elements through the empty space between the cut and the cut.</li> <li>-With vertically extended cuts and mouse scrolling, webtoons can express changes in space elements.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Users can obtain information about the background of the event by describing space elements.</li> <li>-Users naturally accept space element changes due to omission of description of space elements or changes in cut.</li> </ul>
virtual reality cartoon Narrative	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Descriptions of space elements can be omitted or expressed at 360 degrees. A combination of two methods is also possible.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-A 360 degree extension of the description of the space element provides more detailed information on the background of the event.</li> <li>-Adjust the amount of information that is provided to users through a mix of two methods.</li> <li>-Given enough time for the user to navigate through an extended 360 degree space element.</li> </ul>

주요 서사물들의 공간 요소 묘사 및 사용자 수용 방식을 분석한 결과, 각 서사물마다 고유한 특성이 있는 것으로 나타났다. 대체로 모든 서사물에서 사용자는 창작자가 제시하는 공간 요소에 대한 묘사를 통해, 사건의 배경과 전체 작품의 분위기에 대한 정보를 얻을 수 있었으며, 때때로 작품의 주제나 인물에 대한 간접적인 정보를 얻을 수도 있는 것으로 나타났다. 그중 고전 서사물에 해당하는 언어 서사물의 경우, 공간 요소에 대한 묘사가 필수적이지 않았으며 묘사가 이루어지는 시점 또한 창작자의 의도에 따라 다양하게 나타났다. 반면 영상 서사물과 VR 영상 서사물의 경우, 일부 실험적인 서사물을 제외하고는 사건이 발생하는 매 순간 공간 요소에 대한 묘사가 반드시 이루어졌다. 이를 통해 사용자는 사건이 발생하는 배경에 대한 정보를 매 장면마다 자연스럽게 획득할 수 있었다. 그러나 VR 영상 서사물의 경우 공간 요소를 360도로 확장한 묘사가 가능해지면 서, 사용자가 공간 요소와 사건 요소 중 어디를 바라볼 것인가에 대해 스스로 결정할 수 있는 만큼 창작자의 의도를 놓칠 수 있는 가능성이 존재했다[4].

만화 서사물과 웹툰 서사물 역시 공간 요소에 대한 묘사 생략 여부 및 묘사 시점은 창작자의 의도에 따라 다양하게 나타났다. 두 서사물에서 컷 안의 인물이나 말칸이 강조되면서 공간



요소에 대한 묘사는 생략되는 표현이 빈번히 발생하는데, 이때 사용자는 창작자가 이전이나 이후에 제시한 공간에서 사건이 발생되고 있음을 자연스럽게 받아들이는 방식을 취하고 있었다. 두 컷 사이의 흐름을 통한 공간 및 시간 변화 표현 또한 사용자가 자연스럽게 받아들였다. 한편 웹툰 서사물은 만화 서사물과 달리 세로로 무한히 확장이 가능한 컷과 스크롤 기능 등을 통해 공간 요소와 그 변화를 묘사하거나 시간의 흐름 또한 표현할 수 있는 것으로 나타났다[13].

공간 요소 활용에 있어 가상현실 만화 서사물 또한 다른 서사물들과는 구분되는 특성을 보였다. 우선 해당 서사물에서는 공간 요소에 대한 묘사 생략이 가능한 동시에, 360도로 확장한 묘사 또는 확장하지 않은 표현이 모두 가능했다. 이러한 여러 가지 방식을 하나의 작품에서 혼합하여 활용하는 작품들도 다수 존재했다. 공간 요소에 대해 360도로 확장한 표현, 또는 묘사를 생략한 표현 및 공간 요소를 360도로 확장하지 않은 표현의 혼용을 통해, 가상현실 만화 서사물은 사용자에게 제공되는 정보의 양을 조절하여 전달하는 것으로 나타났다. 무엇보다도 VR 영상 서사물과 달리 가상현실 만화 서사물에서는 사용자가 원하는 만큼 360도로 확장된 공간을 탐색할 시간이 충분히 주어진다라는 점에서 다른 서사물들과 뚜렷하게 구분되었다. 이러한 특성에 의해 가상 공간을 단순히 작품 안의 공간을 묘사하는 방식 외에, 사건이나 인물의 시간적으로 연속된 변화를 표현하는 등의 방식으로 활용될 수 있는 것으로 나타났다. 이렇듯 주요 서사물들의 공간 요소에 관한 특성만 고려하더라도, 동일한 서사를 표현함에 있어 매체별로 그 표현이 충분히 상이하게 나타날 수 있음을 예측할 수 있다. 이러한 매체별 서사 표현의 특성은 결국 수용자로 하여금 각각 다른 서사 수용 방식을 따르게 유도한다. 따라서 가상현실 만화 서사물 또한 이전의 만화나 웹툰 서사물과는 다른 서사 수용 방식이 필요하며, 이는 결국 매체적 차원의 연구가 이루어져야함을 의미한다.

### III. 웹툰 원작 콘텐츠와 가상현실 만화로 매체 전환된 콘텐츠에서의 공간 요소 활용 사례 분석

#### 3-1 웹툰 <와라 편의점>과 가상현실 만화 <와라 편의점 VR>

<와라 편의점>은 2008년부터 2014년까지 네이버를 통해 연재된 웹툰 콘텐츠로, 2017년 코믹스브이(comixv)를 통해 가상현실 만화 콘텐츠로 매체 전환되었다. 원작인 웹툰 콘텐츠는 이미 애니메이션 영상 및 게임 콘텐츠 등으로 매체 전환되어 비교적 긍정적인 반응을 받아왔다. 편의점에서 발생하는 아르바이트생들의 이야기를 담은 해당 콘텐츠는 총 600화의 웹툰 콘텐츠였으나, 가상현실 만화 콘텐츠로는 총 3화로 제작되었다. 또한 기존 웹툰 콘텐츠와는 다르게 가상현실 만화 콘텐츠의 경우, 사용자가 원작에는 등장하지 않았던 작품 속 새로운 캐릭터가 되어 이야기를 체험하도록 기획되었다.

표 3. <와라편의점>과 <와라편의점 VR>에서의 공간 요소 특성  
Table 3. Characteristics of Space Element in <Welcome to Convenience Store> and <Welcome to Convenience Store VR>

Content	Webtoon <Welcome to Convenience Store>	virtual reality cartoon <Welcome to Convenience Store VR>
Space element description method	<p>Usually, space elements are partially described or omitted.</p> <p>Space element descriptions are omitted, mainly in cuts where a kernel event occurs.</p>	<p>In most scenes, the space element is expanded to 360 degrees to express in detail.</p> <p>Use virtual space to describe the behavior of a continuous character, not a space, in the cut where a kernel event occurs in the third episode.</p>
How the audience accepts narrative	<p>Users get information about the background of the event.</p> <p>In cuts where descriptions of space elements are omitted, users can focus more on the text balloon or motion of the character.</p>	<p>Users become immersed in the space of content and feel as if they were experiencing the story.</p> <p>In the cut of the third episode, users will remember the kernel event more intensely.</p>

원작이 특수한 공간에서 발생하는 이야기인 만큼, 가상현실 만화로 매체 전환된 콘텐츠에서는 작품의 주된 배경이 되는 편의점 공간을 360도로 확장하여 실감나게 표현했다. 이를 통해 사용자는 실제 작품 속 공간으로 들어가 원작에서 사랑받았던 등장인물들을 직접 만나는 경험을 할 수 있어, 원작의 팬들로부터 높은 관심을 받았다. 한편 사용자라는 새로운 캐릭터가 등장하는 만큼 가상현실 만화 콘텐츠가 원작과 완전히 동일한 이야기라고는 볼 수 없지만, 전체 작품의 이야기를 전개함에 있어 공간 요소를 활용하는 방식에 초점을 맞춰 두 서사물에 대한 비교 분석을 진행했다. 서사물의 스토리 층위 구성 요소인 공간 요소를 중심으로 담화 층위에서 나타나는 차이를 분석했으며, 그에 대한 내용은 표 3과 같이 나타났다.

원작인 웹툰 콘텐츠에서는 공간 요소가 주로 등장인물이나 사건 뒤로 일부가 묘사되거나, 아예 묘사가 생략되는 것으로 나타났다. 드물게 등장인물 없이 공간 요소에 대한 묘사만 이루어지는 컷도 존재했다. 공간 요소가 묘사되는 시점은 일정하지 않았으나, 대체적으로 등장인물의 말칸이나 동작이 강조되어야 하는 중핵사건 시점에서 공간 요소 묘사가 생략되는 표현이 잦은 것으로 나타났다. 이를 통해 담화층위 차원에서, 사용자는 창작자가 제시하는 공간 요소에 대한 묘사를 통해 사건이 발생하는 배경에 대한 정보를 상기할 수 있었다. 또한 공간 요소에 대한 묘사가 생략되는 컷에서는 사용자가 인물의 말칸이나 동작에 보다 집중하게 되면서 창작자의 의도대로 보다 강조된 사건 요소에 대한 정보를 얻는 것으로 나타났다.

반면 가상현실 만화 콘텐츠에서는 원작 웹툰 콘텐츠와 달리 360도로 확장된 가상공간을 활용하여 작품의 배경이 되는 편의점 공간 전체를 상세히 묘사하는 것으로 나타났다. 무엇보다도

시간 변화 표현이나 등장인물의 독백을 강조하는 일부 시점을 제외하고는, 대체적으로 작품 내내 발생하는 사건 요소의 위계와 관계없이 공간 요소를 360도로 확장하여 구체적으로 묘사했다. 이를 통해 담화 층위 차원에서 사용자는 작품의 배경에 대한 정보를 얻을 뿐만 아니라, 작품 속 공간 안에 실재하여 이야기를 직접 경험하는 듯한 몰입감을 느낄 수 있는 것으로 나타났다. 한편 해당 콘텐츠의 3화에서 웹툰 콘텐츠에서는 나타날 수 없는, 가상현실 만화 콘텐츠만의 독특한 표현이 나타났다. 문제를 일으키는 손님을 주요 등장인물이 제압하는 중핵사건이 등장하는 3화의 컷에서, 가상공간을 활용하여 작품 속 배경 공간을 묘사하지 않고, 시간적으로 연속되는 등장인물의 동작을 묘사한 것이다. 이때 작품 내 공간 요소는 묘사가 생략되었으며, 대신 등장인물의 연속된 동작에 대한 이미지들이 360로 펼쳐졌다. 이러한 표현은 사용자로 하여금 중핵사건을 보다 강렬하게 기억하게끔 만들 수 있을 것으로 보인다. 또한 가상현실 만화 콘텐츠에서 360도로 펼쳐진 가상공간을 단순히 작품 속 배경을 상세히 묘사하는 방식 외에, 다른 방식으로 활용할 수 있음을 보여주었다.

**3-2 웹툰 <옥수역 귀신>과 가상현실 만화 <옥수역 귀신 VR>**

2011년 네이버 웹툰 미스터리 단편 프로젝트를 통해 공개된 <옥수역 귀신>은 최초로 플래시 기법을 활용한 웹툰으로 주목받았던 단편 콘텐츠이다. 기존의 정적인 이미지를 벗어나 음향 효과와 더불어 입체적이며 동적인 플래시 이미지를 웹툰에 적용하여, 당시 기사로 보도될 정도로 대중적인 관심을 받았다. 이후 해외에서도 해당 콘텐츠에 대한 관심이 높아지면서 영문으로 번역된 콘텐츠가 별도로 추가되었다. 해당 콘텐츠는 2017년 스피어툰(spheretoon)을 통해 가상현실 만화 콘텐츠로 매체 전환되었으며, 이미 대중적으로 알려진 콘텐츠였던 만큼 스피어툰에서 초반에 공개된 7개의 콘텐츠들 중 <봉천동 귀신>과 더불어 가장 높은 기대를 받은 콘텐츠에 속했다. 옥수역이라는 실존하는 공간을 배경으로 작가의 상상력이 더해진 공포 장르의 콘텐츠였던 만큼, 해당 콘텐츠가 가상현실 만화 콘텐츠로 전환되었을 때 사용자가 작품을 통해 느꼈던 공포감이 보다 효과적으로 극대화될 것이라는 기대가 컸다. 원작과 매체 전환된 콘텐츠에 대해 서사물의 스토리 층위 구성 요소인 공간 요소를 중심으로 담화 층위에서 나타나는 차이를 분석했으며, 그에 대한 내용은 다음 표 4과 같이 나타났다.

원작인 웹툰 콘텐츠에서는 작품 내내 공간 요소가 대체적으로 등장인물이나 사건 뒤로 일부가 묘사되었으며, 공간 요소에 대한 묘사만 이루어지는 컷도 존재했다. 등장인물이 보는 휴대폰 속 내용이 등장하는 컷과 등장인물의 표정이나 의성어가 강조되는 컷, 전체 사건을 요약한 마지막 컷에서는 드물게 공간 요소에 대한 묘사가 생략되는 것으로 나타났다. 담화 층위 차원에서 실존하는 공간인 옥수역에 대한 사실적인 공간 묘사가 사용자로 하여금 사실상 허구인 해당 이야기의 사건이 실제인 것처럼 느껴지게끔 했으며 사건이 발생하는 공간과 시간에 대한

**표 4. 콘텐츠 사례 분석 목록 <옥수역 귀신>과 <옥수역 귀신 VR>에서의 공간 요소 특성**

**Table 4. Characteristics of Space Element in <Ok-su Station Ghost> and <Ok-su Station Ghost VR>**

Content	Webtoon <Ok-su Station Ghost>	virtual reality cartoon <Ok-su Station Ghost VR>
Space element description method	-Usually, space elements are partially described or omitted.	-In some scenes, the space element is expanded to 360 degrees to express in detail. -Space elements are depicted extending and described not only in the kernel event but also in the satellite event.
How the audience accepts narrative	-Users get information about the background of the event. -In cuts where descriptions of space elements are omitted, users can focus more on the text balloon or motion of the character.	-Users become immersed in the space of content and feel as if they were experiencing the story. -The combination of an unexpanded cut and a cut that extends the space element to 360 degrees allows the user to focus more on the story.

정보를 얻을 수 있도록 했다. 공간 요소에 대한 묘사가 생략되는 컷에서는 사용자가 인물의 표정이나 상황, 휴대폰 속 내용에 보다 집중할 수 있게 하여, 이야기에 몰입할 수 있도록 했다.

한편 가상현실 만화 콘텐츠에서는 특정 컷들에서 원작 웹툰 콘텐츠와 달리 360도로 확장된 가상공간을 활용하여, 작품의 배경이 되는 공간을 상세히 묘사했다. 이러한 공간 요소의 확장은 중핵사건뿐만 아니라 위장사건이 발생하는 시점에서도 이루어졌다. 특히 원작에서 휴대폰 속 내용만 등장시켰던 컷들 중 일부는, 사용자가 1인칭 등장인물의 시점으로 360도로 확장된 가상공간 안에서 휴대폰을 통해 내용을 직접 보는 것처럼 표현했다. 360도로 공간 묘사가 확장된 컷 중 한 장면에서는 사용자가 3인칭 시점으로 관찰하는 표현 또한 이루어졌다. 그러나 작품 내내 360도로 확장된 가상공간을 활용하지 않고, 인물의 표정이나 상황, 인물이 보는 휴대폰 속 내용이 중요해지는 일부 컷에서는 원작에서처럼 2차원의 컷 개념으로 표현한 특성이 나타났다. 담화 층위 차원에서 원작과 달리 360도로 펼쳐진 공간 요소 묘사가 이루어진 컷에서 사용자가 작품 속 공간 안에 실재하여 이야기를 직접 경험하는 듯한 몰입감을 느낄 수 있게 했다. 또한 360도 펼쳐진 공간 요소를 활용하는 컷과 활용하지 않는 컷을 함께 배치하여, 이야기 전달의 강약을 조절하고 사용자가 더욱 몰입할 수 있게 하는 것으로 나타났다.

**3-3 웹툰 <봉천동 귀신>과 가상현실 만화 <봉천동 귀신 VR>**

<봉천동 귀신>은 앞장의 <옥수역 귀신> 콘텐츠와 더불어 2011년 네이버 웹툰 미스터리 단편 프로젝트를 통해 공개된 단편 웹툰 콘텐츠이다. 최초로 웹툰에 플래시 기법을 적용했던 <옥수역 귀신> 콘텐츠와 같이 본 콘텐츠에서도 동적인 기법을

활용하였으나, 여러 장면을 강제로 스크롤하는 듯한 기술을 더해 보다 효과적인 표현이 이루어졌다는 호평을 받았다. 해당 콘텐츠 또한 2017년 가상현실 만화 플랫폼인 스피어툰(spheretoon)을 통해 <옥수역 귀신> 콘텐츠와 나란히 가상현실 만화 콘텐츠로 매체 전환이 이루어졌다. 실재하는 공간을 이미지화한 작품의 배경 표현은 사용자로 하여금 작품 속 상황 안에 존재한다고 느끼게 만들었다. 원작과 매체 전환된 콘텐츠에 대해 서사물의 스토리 층위 구성 요소인 공간 요소를 중심으로 담화 층위에서 나타나는 차이를 분석했으며, 그에 대한 내용은 표 5과 같이 나타났다.

원작인 웹툰 콘텐츠에서는 작품 내내 공간 요소가 등장인물이나 사건 뒤로 일부가 묘사되었다. 특히 등장인물의 표정이나 동작이 강조되어야 하는 것에서는, 카메라의 아웃포커싱 효과가 적용된 것처럼 공간 요소가 흐리게 묘사되어 마치 사진이나 영상 이미지를 보는 듯이 표현되었다. 등장인물의 독백 부분에서는 드물게 공간 요소에 대한 묘사가 생략되었다. 앞선 작품들과 마찬가지로 담화 층위 차원에서 사용자는 창작자가 제시하는 공간 요소에 대한 묘사를 통해, 작품 속 사건이 발생하는 시간과 공간에 대한 정보를 얻을 수 있었다. 공간 요소에 대한 묘사가 아웃포커싱 효과를 적용한 것처럼 흐린 것에서는, 이전 작품에서 공간 요소에 대한 묘사를 아예 생략했던 것들에서처럼 사용자가 인물의 표정이나 상황에 보다 집중할 수 있게 되는 것으로 나타났다.

가상현실 만화 콘텐츠에서는 특정 컷들에서 원작 웹툰 콘텐츠와 달리 360도로 확장된 가상공간을 활용하여, 작품의 배경이 되는 공간을 상세히 묘사했다.

표 5. <봉천동 귀신>과 <봉천동 귀신 VR>에서의 공간 요소 특성

Table 5. Characteristics of Space Element in <Bongcheon-Dong Ghost> and <Bongcheon-Dong Ghost VR>

Content	Webtoon <Bongcheon-Dong Ghost>	virtual reality cartoon <Bongcheon-Dong Ghost VR>
Space element description method	-Usually, space elements are partially described or omitted.	-In some scenes, the space element is expanded to 360 degrees to express in detail. -Space elements are depicted extending and described not only in the kernel event but also in the satellite event.
How the audience accepts narrative	-Users get information about the background of the event. -In cuts where descriptions of space elements are omitted, users can focus more on the text balloon or motion of the character.	- Users become immersed in the space of content and feel as if they were experiencing the story. -The combination of an unexpanded cut and a cut that extends the space more to 360 degrees allows the user to focus more on the story.

공간 요소의 확장은 중핵사건뿐만 아니라 위성사건이 발생하는 시점에서도 이루어졌다. 그러나 작품 내내 360도로 확장된 가상공간을 활용하지 않고, 원작에서처럼 2차원의 컷 개념으로 표현하는 부분도 공존했다. 이를 통해 담화 층위 차원에서 원작과 달리 360도로 펼쳐진 공간 요소 묘사가 이루어진 것에서는 사용자가 작품 속 공간 안에 실재하여 이야기를 직접 경험하는 듯한 몰입감을 느낄 수 있게 된 반면, 원작처럼 2차원의 컷 개념으로 표현된 부분의 혼용으로 이야기 전달 차원에서 정보의 양이 조절되어 사용자가 더욱 몰입할 수 있게 구성된 것으로 나타났다.

3-4 웹툰 <마성터널 귀신>과 가상현실 만화 <마성터널 귀신 VR>

네이버 웹툰 작가들의 여름 특집 릴레이 단편 2013 전설의 고향 프로젝트 중 하나로 2013년에 공개된 <마성터널 귀신>은 앞서 분석한 <봉천동 귀신>과 <옥수역 귀신>의 동일 작가가 제작한 콘텐츠이다. 사례분석 대상인 4개의 웹툰 콘텐츠 중 가장 마지막에 발표되었던 것처럼 가상현실 만화 콘텐츠로도 2018년 스피어툰(spheretoon)을 통해 가장 마지막으로 매체 전환되었다. 따라서 앞서 스피어툰을 통해 공개되었던 두 개의 가상현실 만화 콘텐츠에서 아쉬웠던 부분이 기술적으로 보완되어, 사용자들로부터 원작의 공포를 극대화했다는 평가를 받았다. 두 콘텐츠에 대해 서사물의 스토리 층위 구성 요소인 공간 요소를 중심으로 담화 층위에서 나타나는 차이를 분석했으며, 그에 대한 내용은 표 6과 같이 나타났다.

원작인 웹툰 콘텐츠에서 공간 요소는 대체로 등장인물이나 사건 뒤로 일부가 묘사되었다. 등장인물의 표정이나 동작, 의성어가 강조되어야 하는 컷과 독백이 등장하는 컷, 이야기의 모티브가 된 사건을 언급하는 컷에서만 공간 요소에 대한 묘사가 생략되어 나타났다. 담화 층위 차원에서 이전 작품들과 마찬가지로 사용자는 창작자가 제시하는 공간 요소에 대한 묘사를 통해 작품 속 사건이 발생하는 시간과 공간에 대한 정보를 얻었으며, 공간 요소에 대한 묘사가 생략되는 컷에서 사용자는 인물의 표정이나 상황, 독백에 보다 집중할 수 있게 표현되는 것으로 나타났다. 반면 가상현실 만화 콘텐츠에서는 특정 컷들에서 원작 웹툰 콘텐츠와 달리 360도로 확장된 가상공간을 활용하여, 작품의 배경이 되는 공간을 상세히 묘사했다. 이러한 공간 요소의 확장은 중핵사건뿐만 아니라 위성사건이 발생하는 시점에서도 이루어졌다. 해당 장면들에서는 사용자가 1인칭 등장인물의 시점으로 360도로 확장된 가상공간 안을 탐색할 수 있도록 표현되었다. 360도로 펼쳐진 공간 요소 안에 2차원의 컷 이미지를 더해 등장인물의 표정 정보를 동시에 전달하는 독특한 표현 또한 한 장면에서 나타났는데, 이 또한 웹툰 콘텐츠에서는 나타날 수 없는 표현이다. 이러한 독특한 표현은, 사용자로 하여금 한 장면 안에서 1인칭 시점과 3인칭 시점을 동시에 경험하게 했다.



**표 6.** <마성터널 귀신>과 <마성터널 귀신 VR>에서의 공간 요소 특성

**Table 6.** Characteristics of Space Element in <Ghost in Masung Tunnel> and <Ghost in Masung Tunnel VR>

Content	Webtoon <Ghost in Masung Tunnel>	virtual reality cartoon <Ghost in Masung Tunnel VR>
Space element description method	Usually, space elements are partially described or omitted.	-In some scenes, the space element is expanded to 360 degrees to express in detail. -Space elements are depicted extending and described not only in the kernel event but also in the satellite event.
How the audience accept narrative	-Users get information about the background of the event. -In cuts where descriptions of space elements are omitted, users can focus more on the text balloon or motion of the character.	-Users become immersed in the space of content and feel as if they were experiencing the story. -The combination of an unexpanded cut and a cut that extends the space element to 360 degrees allows the user to focus more on the story.

이전 작품들과 마찬가지로 담화 층위 차원에서 원작과 달리 360도로 펼쳐진 공간 요소 묘사가 이루어진 것을 통해 사용자가 작품 속 공간 안에 실재하여 이야기를 직접 경험하는 듯한 몰입감을 느낄 수 있게 했다. 또한 360도 펼쳐진 공간 요소를 활용하는 것과 활용하지 않는 것을 함께 배치하여, 이야기 전달의 강약을 조절하고 사용자가 더욱 몰입할 수 있게 하는 것으로 나타났다.

#### IV. 가상현실 만화 콘텐츠에서의 서사적 공간 확장 유형

선정한 4개 콘텐츠에 대한 사례 분석 결과, 동일 서사를 표현함에 있어서 원작인 웹툰 콘텐츠와 매체 전환된 가상현실 만화 콘텐츠는 상이한 공간 요소 활용의 특성을 보였다. 웹툰 콘텐츠의 경우 공간 요소는 대체로 등장인물이나 사건 뒤로 일부가 묘사되었으며, 이를 통해 사용자는 서사가 발생하는 공간과 시간에 대한 정보를 획득하는 것으로 나타났다. 공간 요소에 대한 묘사가 생략되는 표현 또한 잦았는데, 이러한 표현을 통해 사용자는 인물의 표정이나 말간, 동작 등에 보다 집중하게 되어 서사에 몰입할 수 있는 것으로 나타났다. 이렇듯 웹툰 콘텐츠가 공간 요소의 묘사 여부를 활용하여 사용자에게 전달하는 정보의 양 조절을 통해 서사에 대한 몰입을 유도하였다면, 가상현실 만화 콘텐츠의 경우 공간 요소 묘사에 있어 360도로 확장이 가능한 가상의 공간을 활용하는 특성이 나타났다.

본 연구에서의 사례 분석 결과, 이러한 가상의 공간을 활용

하여 가상현실 만화 콘텐츠에서 나타나는 서사적 공간 확장의 특성은 두 가지의 큰 축에 따라 그 유형을 분류할 수 있었다. 이는 원작인 웹툰 콘텐츠와 비교하였을 때, 전체 작품 중 얼마나 많은 컷에서 360도로 확장한 공간 요소를 활용하였는지의 범위에 따른 분류와, 공간 확장을 통해 표현한 대상에 따른 분류이다.

공간 확장 범위에 따른 분류는 360도로 공간이 확장되는 서사적 시점에 따른 분류로도 볼 수 있다. 즉 원작 콘텐츠와 비교하였을 때 컷에서 발생하는 사건요소의 위계와 관계없이 대체로 모든 컷에서 서사적 공간을 확장한 <와라편의점 VR>와 같은 광역 확장 유형과, 컷에서 발생하는 사건요소의 위계에 따라 서사적 공간을 확장한 컷과 확장하지 않은 컷을 혼용한 <옥수역 귀신 VR>, <봉천동 귀신 VR>, <마성터널 귀신 VR>과 같은 국부 확장 유형으로 구분할 수 있다. 광역 확장 유형의 경우, 사용자는 작품 속 공간 안에 실재하여 이야기를 직접 경험하는 듯한 몰입감을 느끼게 될 것으로 예측된다. 이러한 특성을 활용하기 위해 <와라편의점 VR>에서는 원작 콘텐츠와 달리 사용자를 작품 내 등장인물로 설정한 것으로 보인다. 반면 국부 확장 유형의 경우, 서사적 공간을 360도로 확장한 컷과 확장하지 않은 컷의 혼용을 통해, 이야기 전달의 강약을 조절하여 사용자가 서사에 몰입할 수 있는 환경을 조성했다. 이러한 방식은 하나의 작품에서 사용자가 1인칭 시점과 3인칭 시점을 모두 경험할 수 있는 독특한 표현까지 가능하게 했다. 실제로 <옥수역 귀신 VR>과 <마성터널 귀신 VR>에서 사용자는 객관적인 입장에서 사건에 대한 정보를 전달받다가도 공간요소가 확장된 컷에서는 등장인물의 시점에서 사건을 경험할 수 있게끔 기획되었다. 이처럼 국부 확장 유형은 강조되어야할 정보를 명확하게 구분하고 전달하여, 사용자로 하여금 서사가 주는 감동이나 긴장감을 극대화하여 느낄 수 있게 한다. 해당 유형은 가상현실 만화 매체만의 독특한 표현 방식을 보여줄 수 있을 것으로 기대된다.

공간 확장을 통한 표현 대상에 따른 분류는 원작 웹툰 콘텐츠와 비교하였을 때 360도로 확장된 서사적 공간을 활용하여 묘사한 대상이 무엇인지에 관한 분류이다. 서사적 공간의 확장을 통해 단순히 작품 속 배경이 되는 공간요소를 360도로 표현한 공간요소 묘사 유형과, 연속적인 동작 표현과 같이 공간요소 외의 것을 표현한 공간요소 외의 묘사 유형, 그리고 두 가지 유형을 한 작품에서 모두 활용하는 혼합 유형이 그 분류이다. 360도로 확장한 서사적 공간을 통해 작품 속 공간요소를 표현하고 이를 사용자가 탐색하듯 경험하는 방식은, 대중들이 가상현실 만화 콘텐츠에 대해 기대했을 대표적인 특성이라고 볼 수 있을 것이다. 그러나 본 연구에서는 <와라편의점 VR> 3화에서 나타난 표현과 같이 360도로 확장된 서사적 공간을 통해 공간요소 묘사가 아닌, 연속적인 동작 묘사 등에 활용한 방식 또한 향후 가상현실 만화 매체만의 독특한 특성이 될 수 있을 것으로 보았다. VR 360 영상 콘텐츠와 달리 가상현실 만화 콘텐츠에서는 사용자가 360도로 확장된 공간을 감상할 시간을



**표 7. 가상현실 만화 콘텐츠에서의 서사적 공간 확장 유형**  
**Table 7. Type of narrative space expansion in virtual reality cartoon content**

Classification method	Type	Characteristic	Content
Classification by the scope of space expansion	Wide area extension type	-Use space elements that have been extended to 360 degrees for most cuts, regardless of the hierarchy of event elements. -Users become immersed in the space of content and feel as if they were experiencing the story.	<Welcome to Convenience Store VR>
	Local extension type	-Combine cut and unused cut that utilize space elements extended 360 degrees according to the hierarchy of event elements. -In general, scenes where a key event occurs are expressed by expanding the space element to 360 degrees. -Through the combination of a space-extended cut and an unexpanded cut, the story-delivery intensity is adjusted to create an environment in which the user can concentrate more on the narrative.	<Ok-su Station Ghost VR>, <Bongcheon-Dong Ghost VR>, <Ghost in Masung Tunnel VR>
Classification by object of expression through space expansion	Types of space element description	-Use a 360 degree virtual space to express elements.	<Ok-su Station Ghost VR>, <Bongcheon-Dong Ghost VR>
	Types of elements other than space elements	-Use a 360 degree virtual space to express elements other than space elements.	
	Types of space elements mixing	-Use a 360 degree virtual space to express the space elements and other elements in the work.	<Welcome to Convenience Store VR>, <Ghost in Masung Tunnel VR>

스스로 통제할 수 있는 만큼, 사용자가 정보를 놓칠 위험이 줄어들다고 볼 수 있다. 그에 따라 확장된 공간을 통한 표현 대상을 공간 요소로 한정할 필요 또한 사라진다. 따라서 표현 대상에 따른 유형 분류 또한 필요하다고 판단했다. 특히 향후 실험적인 시도들을 통해 가상현실 만화 콘텐츠에서 360도로 확장된 공간을 활용하여 표현할 수 있는 요소는 그 범위가 점차 확대될 것으로 보인다. 예를 들어 이전 매체들에서는 그 표현이 어려웠던 하나의 상황 속 여러 등장인물들의 동시적인 대사 처리나 행동 묘사가, 가상현실 만화 매체에서는 비교적 자연스럽게 표현될 수 있을 것으로 기대된다. 물론 이전 매체들에서도

컷의 분할이나 말간의 충돌, 이전에 제시한 장면과 동일한 시점임을 명시한 문구 제시와 같은 표현 방법이 있었다. 그러나 가상현실 만화 매체를 통해서 360도로 펼쳐진 이미지를 사용자가 원하는 만큼 충분히 둘러보며 서사적인 상황을 보다 자연스럽게 이해할 수 있게 될 것이다. 이렇듯 가상현실 만화 콘텐츠는 이전 매체나 원작 콘텐츠가 담아내지 못했던 빈틈을 메우는 방향으로 기획되어야 특색 있는 대중매체로 자리 잡을 수 있을 것이다.

**V. 결 론**

본 연구에서는 가상현실 만화 매체만의 특성 및 서사 표현 방식 분석을 위해, 웹툰을 원작으로 가상현실 만화로 매체 전환된 콘텐츠에 대한 사례분석 연구를 진행하였다. 특히 가상현실 만화 콘텐츠가 360도로 확장된 가상의 공간을 활용할 수 있는 점에 주목하여, 동일 서사를 표현함에 있어 웹툰 원작과 달리 공간 요소를 어떻게 활용하였는지에 초점을 두고 사례들을 분석하였다. 이를 통해 가상현실 만화 매체만의 서사 표현 특성 및 공간 요소를 활용한 효과적인 스토리텔링 방안을 제시할 수 있을 것으로 기대했다. 웹툰에서 가상현실 만화로 매체 전환된 콘텐츠는 총 4편으로, 모두 국내 사례에 해당했다. 2016년에 최초의 가상현실 만화 콘텐츠가 등장한 이후로 아직 많은 콘텐츠가 등장하지 못한 실정이며, 그에 따라 관련 연구 또한 부족했다. 이러한 실정에서 가상현실 만화 콘텐츠들 중에서도 동일한 서사를 이미 다른 매체로 표현한 사례가 있는 콘텐츠들을 원작과 비교 분석한다면, 보다 명확한 가상현실 만화 매체만의 특성을 도출할 수 있을 것으로 판단했다. 사례 분석 결과 가상현실 만화 콘텐츠에서 나타나는 서사적 공간 확장의 특성은 ‘공간 확장의 범위’ 및 ‘공간 확장을 통한 표현 대상’이라는 두 가지의 큰 축에 따라 각 세부 유형을 분류할 수 있었다. 또한 각 유형별로 원작인 웹툰 콘텐츠와는 구분되는 가상현실 만화 콘텐츠만의 독특한 표현을 발견할 수 있었다.

가상현실 만화 콘텐츠에 대한 생산과 소비가 이제 막 시작 단계에 들어선 만큼, 한동안 가상현실 만화에 대한 매체 차원에서의 논의와 연구가 지속되어야 할 것으로 보인다. 현재 제작된 가상현실 만화 콘텐츠들 또한 아직 실험적인 요인이 강한 단발성의 콘텐츠들이 주를 이루고 있다. 이러한 실정에서 본 연구 또한 사례분석 대상을 웹툰에서 매체 전환된 콘텐츠로 한정된 결과, 그에 해당하는 4개의 콘텐츠 중 3개의 콘텐츠가 동일한 작가의 작품이며 동일한 장르에 속한다는 한계가 있다. 또한 사례분석 대상으로 선정한 <와라편의점 VR>와 나머지 3개 콘텐츠들의 경우, 현재 같은 가상현실 만화 콘텐츠로 분류됨에도 불구하고 이미지 레이어나 인터랙션 효과의 사용 여부, 시점 선택 등에 따른 표현의 차이가 크게 나타났다. 따라서 후속 연구에서는 가상현실 만화 콘텐츠 내에서도 세부적인 유형 분류가 필요할 것으로 보인다. 향후 이러한 연구들을 기반으로 가상현실 만

화에 대한 정의가 점차 정교화될 수 있을 것이다. 무엇보다도 국내의 웹툰 사례를 참고하여 사용자와의 적극적인 소통을 통해 지속적으로 실험적인 콘텐츠 제작을 시도하고 매체 차원의 논의와 연구를 병행한다면, 가상현실 만화 또한 기존 매체의 서사물들과는 구분되는, 매력 있는 콘텐츠로 성장할 수 있을 것으로 기대된다.

**참고문헌**

[1] N. J. Hong, Webtoon performance and reader enjoyment, *CommunicationsBooks*, 2018.

[2] KOFICE, 2017Hallyu white paper, *Korean Foundation for International Cultural Exchange*, 2018.

[3] K. S. Park, The Structure and Possibility of Webtoons, Transmedia Storytelling, *CommunicationsBooks*, 2018.

[4] Y. N. Lee, J. W. Park, "Arrangement of narrative events and background in the contents of VR 360 video," *The Journal of Digital Contents Society*, Vol. 19, No. 9, pp.1631-1639, Seb 2018.

[5] Virtual Reality(VR) and Cartoon[Internet]. Available <https://www.sciencetimes.co.kr/?news=%EA%B0%80%EC%83%81%ED%98%84%EC%8B%A4vr%EA%B3%BC-%EB%A7%8C%ED%99%94%EA%B0%80-%EB%A7%8C%EB%82%98%EB%8B%A4>

[6] comixv[Internet]. Available: <https://comixv.com/>

[7] spheretoon[Internet]. Available: <http://www.spheretoon.com/>

[8] J. Park, Narratology and text theory from Todorov to Derrida, *somyungbooks*, pp. 49-76, 2014.

[9] S. J. Nam, Narratology of film, *itreebook*, pp. 17-38, 2004.

[10] S. Chatman, Story and discourse : narrative structure in fiction and film, *Cornell University Press*, 1978.

[11] J. H. Kim, What is storytelling, *CommunicationsBooks*, 2014.

[12] S.H. Kang, Digital edutainment storytelling, *Sallimjichong 196*, 2005.

[13] H. W. Park, K. J. Kim, "Study on media adaptation from a webtoon to virtual reality content," *The Journal of Korea Contents Society*, Vol. 17, No. 2, pp. 308-315, Feb 2017.



**이유나(You-Na Lee)**

2011년 : 연세대학교 도시공학과 (공학사)  
2014년 : 중앙대학교 첨단영상대학원 (영상학석사-예술공학)

2016년~현재: 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 재학 중  
※관심분야 : Digital Media Contents, VR Contents, VR 360 Video



**하주영(Ju-Young Ha)**

2007년 : 남서울대학교 애니메이션학과 (미술학사)  
2017년 : 중앙대학교 첨단영상대학원 (영상학석사-예술공학)

2018년~현재: 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 재학 중  
※관심분야 : Art&Technology, VR Contents, Animation



**박진완(Jin-Wan Park)**

1995년 : 중앙대학교 컴퓨터 공학과 (공학사)  
1998년 : Pratt CGIM Computer Media(MFA)

2003년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 소프트웨어대학 교수  
※관심분야 : Art&Technology, Procedural Animation