

웹툰 IP를 활용한 매체 전환 사례 : <신과함께>를 중심으로

최수영

원광대학교 역사문화학부 강사

A Study of Media-Conversion Using Webtoon IP : Focused on <Along with the Gods>

Su-Yeong Choi

Instructor, Department of History and Culture in Wonkwang University

[요 약]

웹툰은 국내 뿐만 아니라 글로벌 시장에서 성장 동력으로 언급되고 있으며, 웹툰의 IP(지식재산권, Intellectual property)을 활용하여 매체 전환을 거듭해나가는 노력을 하고 있다. 그 결과 웹툰은 다양한 매체 전환에 따른 사례와 연구들이 급증하고 있으나 그 중에서도 웹툰 <신과함께>가 인문학·교육적 연구로 집중되어 있다. 이에 웹툰 <신과함께>의 매체 전환이 어떠한 방식으로 이루어졌는지에 대해 규명해보고자 하였다. 기존의 선행되었던 연구를 토대로 하여 웹툰 <신과함께>의 인문적·교육적 가치에 살펴보는 것은 물론 매체 전환에 있어 기존의 웹툰과 비교하여 스토리와 플롯 그리고 캐릭터 변형이 어떻게 변형되었는지를 분석하여 미디어의 특성과 함께 논의하고 앞으로의 웹툰 매체 전환에 대한 활용 방향 제시를 살펴보고자 하였다.

[Abstract]

Webtoons are mentioned as growth engines not only in Korea but also in the global market, and efforts are being made to media-conversion by utilizing IP(intellectual property) of webtoons. As a result, webtoons are rapidly increasing in cases and studies according to various media-conversion, but among them, webtoon <Along With the Gods> is focused on humanities and educational research. Therefore, this study was investigated how the media-conversion of the webtoon <Along With the Gods> was carried out. Based on the previous research, it was examined the humanistic and educational value of the webtoon <Along With the Gods>, as well as analyzed how story, plot and character variations have been transformed in media-conversion compared to the existing webtoon, discussed with the characteristics of the media and suggested direction of use of the webtoon media-conversion in the future.

색인어 : 웹툰, 저승신화, 신과함께, 매체 전환, 지식재산권

Key word : Webtoon, Afterlife, Myths, Along With the Gods, Media-Conversion, IP(Intellectual Property)

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2021.22.6.923>



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 24 May 2021; Revised 14 June 2021

Accepted 14 June 2021

*Corresponding Author; Su-Yeong Choi

Tel: [REDACTED]

E-mail: wisteria58@naver.com

1. 서론

웹툰(Webtoon)은 웹(Web)과 카툰(Cartoon)이 결합된 단어이다. 플래시로 제작된 웹 애니메이션을 의미하며 현재에는 웹 사이트에 기재된 이미지 파일 형식을 가진 만화를 뜻하는 용어로 사용되고 있다. 한국은 현재 출판만화의 디지털 본 판매와 웹툰 콘텐츠 제작에 집중하고 있으며 미국·일본·중국·대만을 중심으로 수입 판매하고 증가하고 있는 추세이다.

[Fig 1]의 교보증권 ‘웹툰(K-IP)이 곧 글로벌 흥행 IP’ 보고서에 나타난 국내 웹툰 시장 규모 추이에 따르면[1], 2013년에는 1,500억 원 규모에서 2020년에는 1조 원 규모로 성장하였다고 나타나고 있다. 앞으로의 웹툰의 발전은 더욱 커질 것으로 추측된다. 문화콘텐츠는 시간에 따라 급격하게 변화하고 있으며 가장 큰 특징은 고부가 가치산업이라는 점과 다각화 현상을 들 수 있다[2]. 특히 웹툰은 IP(Intellectual Property)을 활용하여 다각화인 OSMU(One Source Multi Use)의 활용이 활발하고 용이하다. OSMU는 한 가지 원작 콘텐츠를 토대로 예컨대 드라마, 영화, 게임 등 다양한 2차 창작물 형태로 변용하여 고부가가치를 창출하는 전략이다.

이와 같이 현대에서 웹툰은 성장 동력으로서 언급되고 있다. 웹툰의 IP를 활용하여 매체 전환을 거듭해나가는 노력을 하고 있다. 그로 인해 매체 전환 및 재매개에 대한 중요성이 인식되고 그에 따른 다양한 연구들이 진행되어 왔다.

웹툰은 매체의 특징에 따라 새롭게 각색되기도 한다. 문학작품의 영화 미디어 전환이 주로 이루던 1980년에는 ‘각색’이라는 용어를 쓰다가 1990년대 디지털미디어가 나타나고 미디어 융합이 발전하면서 미디어의 ‘재매개’라는 개념으로 사용되어 왔다. 볼터와 그루신(Bolte&Grusin, 1999/2006)은 “하나의 미디어가 내용과 형식 차원에서 다른 미디어의 테크놀로지, 표현 양식, 사회적 관습 등을 답습, 개선(Improve)하거나 개조(Remedy)하여 자신의 것으로 만드는 과정”이라고 재매개를 정의했다[3]. 이를테면 한 미디어가 다른 미디어에 표상되는 것이다. 이러한 재매개의 개념으로 매체 전환이 주목받게 되었다.

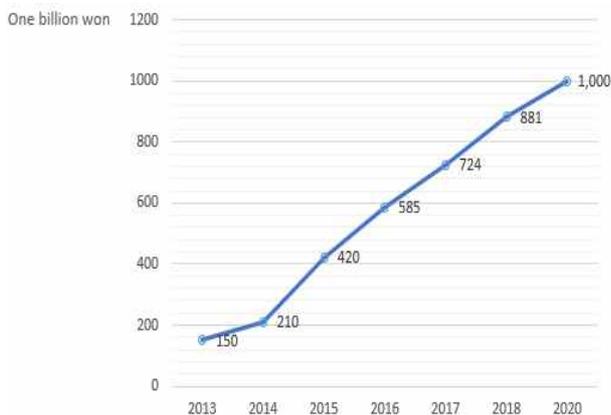


그림 1. 국내 웹툰시장 규모 추이
Fig. 1. Size of webtoon market in Korea

웹툰 <신과함께>는 한국 전통문화인 서사무가의 내용을 토대로 현대적으로 재창조하여 만들어진 한국 문화원형을 잘 사용하고 있는 작품이라고 볼 수 있다. 더불어 게임·라디오방송·뮤지컬·박물관·전시회·영화·일본 리메이크 등 다양한 매체 전환에 활용되어 웹툰의 OSMU 부가가치가 극대화한 성공한 콘텐츠로 평가를 받고 있다.

하지만 웹툰 <신과함께>의 매체 전환에 관한 연구는 미흡하게 나타나고 있다. 서사무가를 현대적으로 재창조 및 재해석하여 대중들에게 알리는 것은 교육적 가치와 더불어 서사무가의 이야기를 콘텐츠로 활용하기 좋은 소재라고 제시하는 연구들이 대부분이며 다양한 매체에 활용되었음에도 그에 따른 연구는 미흡하게 나타나고 있다.

<신과함께>에 대한 연구 현황을 보면, 웹툰을 영화화된 연구한 논문들이 보편적으로 나타나고 있었다. 이들 영화의 연구는 <1편 : 죄와 벌>과 <2편 : 인과 연> 중 저승편의 이야기를 다룬 <죄와 벌>이 많이 연구되었다. 영화 <신과함께>는 영화화되는 과정에서 성공할 수 있었던 것은 원작 웹툰 핵심 캐릭터에 대한 변형을 시도하였고 압축과 수정이라는 방식[4]과 원작의 내용을 모르는 사람도 영화의 내용을 이해할 수 있고 공감할 수 있도록 스토리를 각색하여 이루어진 결과라고 할 수 있다[5]. <신과함께> 뿐만 아니라 다른 웹툰들도 영화화로 많이 나타나고 있는 현대에서 웹툰을 원작으로 한 영화를 분석하는 것은 한국 영화산업에 중요한 지표가 될 수 있다[6].

웹툰 <신과함께>가 영화는 물론 다른 매체로 다양하게 활용되고 성공할 수 있었던 요인으로 매체와 공감성을 들 수 있다[7]. 한국의 전통문화를 매체의 특성에 고려하고 서사구조에서도 시대적 감각에 맞춰 한국인의 정서와 감성에 맞게 차이를 보이며 변용하는 것은 물론[8-9], 더 나아가 주요 소재로 나타나는 가족에 관한 이야기는 한국 대중문화에서 고전소설부터 지금까지 보편성과 대중성을 확보한 소재이자 주제이기 때문이다[10]. 이 외에도 다양한 연구들이 나타나고 있다.

물론 매체에 관한 연구는 영화라는 매체에서만 한정되어 나타나지는 않는다. 웹툰의 매체 전환에 따른 캐릭터의 스토리텔링 전략에 관한 연구[11]에서는 원작인 웹툰과 비교하였을 때 각 매체의 특성을 고려하여 캐릭터를 변형하거나 새로운 캐릭터를 등장시켜 차별성을 주었다. 이런 차이는 앞서 살펴본 선행 연구에서도 영화화되었을 때 캐릭터의 압축과 수정이라는 방식으로 인해 성공할 수 있는 요소로 보았다.

기존의 연구들을 통해 원작 웹툰의 매체전환이 성공할 수 있는 요소로는 캐릭터의 변형과 스토리의 각색 그리고 대중들의 정서와 감성에 맞는 공감대 형성이 모색되어야 한다는 필요성이 인식되었다. 하지만 기존 연구들은 웹툰 <신과함께>를 원작으로 다양한 매체의 콘텐츠가 활용되었음에도 불구하고 원작과 영화화된 콘텐츠의 비교에 대한 논의에 대부분 그치고 있고, 다양한 매체 콘텐츠의 개별 사례에 대한 활용 현황과 종합적인 비교 및 분석에 대한 연구에 대해서는 구체적으로 제시해주지는 못하고 있다. 물론 앞서 살펴본 선행연구에서 각 매체별 캐릭터 스토리

텔링에 대한 연구가 있었으나 캐릭터 스토리텔링 양상 이외에도 원작과 매체전환 된 사례에 대한 심층적인 분석을 하기 위해서는 더 다양한 요소의 이론적 담론이 필요하고, 원작과 전통 서사에서의 현대적 변용 양상, 관련된 각 매체 콘텐츠의 스토리와 플랫폼 및 연출, 캐릭터의 변이와 설정, 그리고 이러한 원작과 매체별 차이에 대한 의미와 방향을 논의하는 것이 필요하다.

본 연구는 이러한 선행연구에서 제시된 필요성을 바탕으로 먼저 웹툰 <신과함께>와 전통서사의 현대적 변용에 대해 구체적으로 살펴보고, 주로 논의되었던 웹툰과 영화 매체의 범위에서 벗어나 원작과 원작을 활용한 다양한 매체 사례에 대해 종합적으로 논의해보고자 한다. 특히 매체별 원작과의 차이점이 나타나는 요소에 대해 논의하고자 한다. 이를 설명하는데 있어 전통서사의 현대적 변용을 바탕으로 원작 웹툰 <신과함께>와 비교했을 때 다른 매체별 사례에서 두드러지게 차이를 보이는 요소를 중점적으로 살펴보고자 한다.

II. 본 론

2-1 웹툰 <신과함께>의 분석

1) 웹툰 <신과함께>의 스토리

웹툰 <신과함께>는 네이버(www.naver.com)에서 2010년 1월부터 2012년 8월까지 연재한 작품이다. 작품성과 대중성을 인정받아서 2017년 6월 14일부터 2019년 1월 17일까지 재연재를 하기도 하였다. 저승편 · 이승편 · 신화편으로 총 3부작으로 이루어져 있으며 2010년부터 2012년까지 독자만화대상 온라인 만화상 · 부천만화대상 우수이야기만화상 · 대한민국콘텐츠 어워드 대통령상 · 독자만화대상을 수상하였으며, 한국만화 명작 100선에 선정되기도 하였다[12]. 이 연구에서는 주호민 작가의 블로그를 참고하여 <신과 함께>가 아닌 <신과함께>로 일괄 통일하여 작성하기로 하였다.

웹툰 <신과함께>는 주인공 김자홍이 잦은 술자리로 인해 간 질환을 얻게 되면서 죽음을 맞이하는 것으로 시작된다. 이후 저승 삼차사인 강림도령 · 헤원맥 · 이덕춘의 안내로 저승에 도착하게 되고 저승에서 만난 국선변호사 진기한 변호사의 도움으로 지옥에서의 총 49일 동안 7개의 재판을 받게 된다는 저승 여정이 주요 스토리로 나타나고 있다.

2) 웹툰 <신과함께>의 저승차사

웹툰 <신과함께>는 한국의 전통서사인 「차사본풀이」의 문화원형을 활용하고 있다. 한국 무속 신화에 따르면 사람이 죽으면 세 명의 저승차사가 데리러 온다고 전해지고 있다. 그래서 민간에서는 사자상을 차려서 저승차사를 대접하기도 한다. 현용준의 『제주도무속자료사전』(개정판, 2007)을 살펴보면, 저승차사의 종류와 모습에 대해서도 나타나고 있다. 문헌을 살펴보면, 저승차사의 종류는 천황차사(天皇差使) · 일직차사(日直差使) · 월직차사(月直差使) 등으로 다양하게 나타나며 그 모습

은 위엄있고 당당하다고 설명하고 있다.

그러나 우리가 보편적으로 생각하는 검은 두루마기와 갓을 쓴 저승차사의 모습이 아닌 전통적인 이미지로 나타나고 있다. 모습은 “남방스주(藍紡紗紬) 봉에마지 북방스주(白紡紗紬) 저구리 즈지맹지(紫朱明紬) 별통행경 백복보전 섭승메리투리 낙곡지로 들 메고 사안 쉼틸 흑두전립(黑頭戰笠) 굴망굴깃 놀망 놀깃 허우레비 허튼 닛 늘라브든 조심친 한산(韓山)모시 접두루막 남수와지 …” 로 나타난다[13].

웹툰에서는 전통적인 이미지를 활용하여 갑옷을 입은 저승차사를 그려 넣기도 하였다. 저승차사는 총 3명이 나타나는데 강림 · 헤원맥 · 이덕춘이다. 강림은 저승차사의 리더로서 한국의 무속 신화 중 「차사본풀이」에서 인간이었다가 저승차사가 된 인물이다. 헤원맥은 웹툰에서 무뚝뚝한 성격에 이승의 일은 개입하지 않고 저승차사로서 본연의 임무에 충실한 성격으로 나온다. 마지막 이덕춘은 망자를 생각하는 착한 성격에 강림을 좋아하고 있는 소녀의 모습으로 나타나고 있다.

3) 웹툰 <신과함께>의 저승 구조

한국인은 오래전부터 생명과 죽음을 중요하게 생각해왔다. 이는 인간에게는 살아가면서 피할 수 없는 문제이기 때문이다. 민간신앙에서도 아이를 점지해주고 보호해준다는 삼신신앙과 인간의 수명을 주재하는 저승의 관념이 나타나고 있다.

불교와 도교를 살펴보면, 지옥에 떨어진 망자들의 심판을 10 단계로 나누어 설명하고 있다. 불교에서 현세에서 지은 업으로 망자의 거처를 정하고 있으며 지옥은 잔인하게 무섭게 묘사되고 있다. 푸줏간의 고기처럼 살을 찢는 형벌 · 불기둥에 묶어놓는 형벌 · 얼음 연못 속에 잠겨놓는 형벌 · 무릎을 으깨고 심장 파 허, 눈을 뽑는 형벌 등 여러 가지의 형벌들이 나열되어 있다 [14]. 도교의 문헌 『옥력초전(玉歷抄傳)』에서도 지옥에 떨어진 학자가 시왕과 대화하는 내용으로 구성되어 있으며, 시왕이 각자의 지옥들을 다스리고 있다.

또한 지옥을 관장하는 시왕은 고대 인도의 야마(Yamaraja)의 개념이 중국 도교의 태산부군과 결합한 후 불교의 지옥 사상의 발달로 열 명의 대왕으로 확대된 것이며, 생전의 죄를 각각의 왕이 거치는 동안 다시 한번 되새기게 하여 고통을 주면서 반성을 요하고 있는 것이 특징이라고 한다[15]. 도교와 불교에 나타나고 있는 것을 살펴보면 큰 차이는 없으며 죽음관도 서로 무관하지 않다는 것을 알 수 있다.

웹툰 <신과함께>에서는 49제(四十九齋)의 관념 속에서 도산 지옥 · 화탕지옥 · 한빙지옥 · 검수지옥 · 발설지옥 · 독사지옥 · 거해지옥으로 7개의 지옥을 나타내고 있다. 49제는 사람이 죽은 날로부터 49일에 망자의 명복을 비는 불교 의례이다. 망자는 7명의 저승에 있는 시왕들에게 각각 7일씩 49일 동안 7번의 재판을 받는다고 되어 있다.

웹툰에서는 총 7개의 지옥으로 나타나고 있지만, 『제주도 무속자료사전』에 채록되어 나타나고 있는 명부의 시왕을 맞이하여 기원하는 의례인 「시왕맞이」에서는 총 15개의 지옥으로 나타나고 있다. 망자가 죽은 지 100일이 되는 날에는 평등대

왕은 칠상지옥에서 남의 남편이나 부인을 우러러본 죄를 심판하고 1년이 되는 날에는 도시대왕은 풍도지옥에서 혼인 예절과 같은 인간 도리를 못 한 죄를 심판한다. 마지막으로 죽은 지 3년이 되는 날에는 전륜대왕은 흑암지옥으로 자식을 못 낳는 죄를 심판하여 총 3년의 기간 동안 윤회 및 환생을 판단하게 된다고 할 수 있다. 그 외에 지장대왕·서천꽃밭의 생불대왕·좌도대왕·우도대왕을 거쳐 문서를 보고 최후의 심판을 하는 동자관관으로 나타나고 있다[16]. 원작 웹툰에서 나타나는 총 7개의 지옥은 다음과 같다.

첫 번째 도산지옥은 진광대왕이 담당하고 있다. 사후 7일째 진행되는 재판으로서 월천공덕(越川功德)과 급식공덕(給食功德)으로 공덕을 베풀지 않은 죄를 묻는다. 형벌은 날카로운 날을 세운 칼선다리를 걸어야 하는데 다리는 피비우스 떠 형태를 지니고 있다.

두 번째 초강대왕은 화당지옥을 담당하고 있다. 사후 14일째 망자가 가는 곳으로 절도와 탐욕을 주로 본다. 주인공 김자홍은 유년기에 저지른 죄라는 것을 참작하여 사흘 간의 변수탕 청소형을 구형받았다.

세 번째 송제대왕은 한빙지옥을 담당하고 있다. 그가 보는 중요하게 보는 죄는 부모에 대한 불효로서 얼음으로 된 절벽인 한빙협곡에서 평생 갇히게 되는 끔찍한 형벌을 받게 된다.

다음은 검수지옥을 담당하고 있는 오관대왕이다. 저울을 통해서 죄의 무게를 재서 판결을 내리는데 추는 죄의 종류에 따라서 살생한 죄의 무게인 수관추·도둑질을 한 죄의 무게인 철관추·삿된 음행을 한 죄의 화관추·술을 함부로 마신 죄의 토관추·망언의 죄인 작관추로 구성되어 있다. 죄가 가볍다면 무죄를 받고 죄가 무겁다면 칼로 된 숲을 헤매이며 고통을 받게 된다.

다섯 번째는 염라대왕의 발설지옥이다. 입으로 지은 죄를 다스리는데 망자의 이승에서의 삶을 살펴보고 심판을 한다. 형벌은 혀를 길게 뽑아 농작물을 경작한다.

여섯 번째는 변성대왕이다. 살인·강도·강간의 중 범죄를 다스리는 곳으로 망자의 가족과 친구의 행실 선행 여부에 따라서 연좌제를 시행한다.

마지막으로는 거해지옥의 태산대왕이다. 거해지옥은 전기 톱으로 몸을 절단하는 형벌을 치르는 곳이다. 이 지옥에서는 세 가지의 판결을 내린다. 첫 번째는 거해지옥에 대한 죄, 두 번째는 49일간의 7개의 지옥의 재판을 종합하여 재판 종료 여부를 결정하는 것 마지막으로 앞에 나타나고 있는 두 가지의 판결을 모두 통과할 시 문을 결정하게 된다. 육도윤회(六道輪廻)은 여섯 가지의 세상으로 구성되어 있는데, 지옥문·아귀문·축생문·아수라문·인간문·천상문으로 나타난다. 이러한 윤회는 이승에서 선한 삶을 산 사람은 복을 받고 반대로 악한 삶을 산 사람은 벌을 받는 지옥의 심판에서처럼 결국 자기 자신의 책임이며 윤리 도덕 및 권선징악을 중요하게 여겨 강조된 것이다.

III. 웹툰의 매체전환

3-1 <신과함께>의 매체 전환

1) 웹툰 <신과함께> 현황

웹툰 <신과함께>는 2013년부터 2017년까지 10억 이상의 매출을 올렸는데, <신과함께>가 성공한 웹툰이라고 할 수 있는 이유는 수상 경력 외에도 다양한 매체 전환의 활용성으로 인한 문화콘텐츠의 부가가치가 상승했기 때문이라고 볼 수 있다. 웹툰 <신과함께 : 저승 편>의 매체 전환 현황을 주요민작가의 블로그 및 관련 기사를 활용하여 정리하면 [Table 1]와 같다.

표 1. <신과함께> 매체전환

Table 1. <Along with the Gods> Media-Conversion

Classification	Date	Content
Game/ VR	2017.07	Story RPG game 'WITH NABER WEBTOON' with God
	2019.01	Reincarnation Shinhwa RPG New World
	2019.01	VR with God-Escape from Hell
Radio	2013.08	Along with the Gods
Musical	2015.07 (premiere)	With God: The Other Way
Museum/ Exhibition	2011.07.16. -09.25	Kokdu Museum
	2014.11.25. -2015.02.28	korea Manhwa Museum
	2017.03.21. -9.30	Horim Museum
	2018.04.09. -2019.04.08	Daewonsa tibetan Museum
	2020.10.17. -11.08	KOTE
Movie	2017.12.30	Along With the Gods : The Two Worlds
	2018.08.01	Along with the Gods : The Last 49 Days
publication	2012.11	Box set with God, the underworld, Lee, and Shinhwa
	2016.08.05. -2018.02.15	與神同行-神的審判
	2016.08.05. -2018.08.28	与神同行-神的审判
	2017.12	Web novel With novel God (the other side)
	2014.04 -2016.03	Remake 1-4 package with God
	2018.10	Original script book set with God

매체 전환으로 나타난 [Table 1]의 다양한 미디어 사례들은 기본적으로 웹툰 <신과함께>를 모티브로 하고 있다. 그러나 웹툰과 다른 미디어로 변환되는 과정에 따라 다른 서사구조로 형성되어 진다.

[Table 1]에 조사되지 않은 활용 현황으로는 테마파크와 애니메이션 등이 있다. 경상북도 김천시에서 하야로비공원에 사후 지옥체험을 할 수 있는 3D 테마체험관을 조성하기 위해 국·도비 190억 원을 투자하여 2022년에 선 보일 예정[17]이며, 중국의 QC 미디어(众合千澄影业)는 영화 <신과함께>의 각색권과 제작권을 구매해 애니메이션 리메이크 합작 계약을 올해 2월 체결[18]하기도 하였다. 이 외에도 드라마를 준비할 계획이라고 밝힌 바 있어 더 다양한 매체전환 된 사례들이 대중들에게 선을

보일 예정으로 보여진다. 이처럼 웹툰 <신과함께>는 IP를 활용한 다양한 매체 전환을 더 시도되고 있다는 것을 알 수 있었다.

2) 웹툰 <신과함께>와 매체 전환의 차이점

① 게임/ VR

웹툰 <신과함께>는 게임으로도 활용되었다. 신과함께 VR : 지옥 탈출은 영화를 기반으로 하였기 때문에 원작과는 다른 지옥 체험을 할 수 있다. 가상현실(VR) 콘텐츠로 제작하였으며, 오프라인 플랫폼을 통해 CGV용산 아이파크몰 · VR STATION 강남점과 VR 퓨처시네마 VFC에 배급되었다. 영화 속에 등장하는 7개의 지옥세계를 영상으로 담아 직접적으로 지옥을 체험할 수 있다. 기어 VR HMD(Head Mounted Display)을 활용한 360도 VR 어트랙션이다. 한병협곡 · 살인지옥 · 검수림 · 초군문 등을 가상현실로 제작하였다고 밝혔다[19]. 영화에서 이덕춘 역할을 한 김향기 배우가 참여하여 수명을 다 채우지 못하고 저승으로 오게 된 망자가 된 관객을 다시 이승으로 되돌려놓기 위해 주어진 시간 안에 초군문으로 되돌아가야 한다는 스토리를 담고 있다. 더불어 혜원맥의 주지훈 배우의 목소리 더빙도 등장한다.

다음으로 모바일 게임 <신과함께 with NAVER WEBTOON>는 게임 창작 프로젝트 팀으로 잘 알려져 있는 ‘팀 헤임달’에 의해 제작된 RPG(Role Playing Game)게임이다[20]. RPG게임 특성상 원작 웹툰을 기반으로 이야기가 진행되지만, 다양한 선택지에 따라서 플레이어가 직접 주인공이 되어 저승 세계를 직접 경험해볼 수 있으며 인물들의 비하인드 스토리를 감상할 수 있는 특징을 가지고 있다. 다만, 미니게임이 재미를 주고는 있으나 단점으로는 난이도가 높다는 평을 받고 있다.

모바일 게임에서도 원작의 저승시왕에 대한 설정에 다소 차이를 보인다. 제 1 도산지옥을 담당하고 있는 진광대왕 · 제 2 화탕지옥을 담당하고 있는 초강대왕 · 제 3 한빙지옥을 맡은 송제대왕은 이들을 형제로 표현되고 있다. 첫째인 진광대왕을 시작으로 순서대로 초강대왕과 송제대왕으로 삼 형제다. 이들은 삼 형제면서도 성격도 다르게 나타난다. 진광대왕은 만사 귀찮아하며 싫증을 잘 내며, 초강대왕은 관관들의 의견에 귀를 기울이는 신중한 성격을 지녔다. 마지막으로 송제대왕은 삼 형제 중에서도 가장 엄한 성격을 가진 시왕으로 표현되었다.

그 외에도 콜라보레이션(Collaboration)으로 환생 신화 모바일 PRG 게임인 <신세계 : 저승차사전>에서도 활용되어 많은 관심을 받게 되었다[21]. 메인캐릭터인 강림도령과 혜원맥이 등장하는데 이들은 이벤트로 캐릭터를 획득 할 수 있으며 덕춘은 사전예약자들에게 출시일에 지급되었다. 그로 인해 웹툰 <신과함께>를 좋아하는 대중들은 게임에서의 색다른 재미를 주었다는 평을 받았으나, 서비스 제공이 어려운 이유로 2020년 1월에 서비스를 종료하게 되었다.

② 라디오

<신과함께>는 2013년 8월에 KBS 한민족방송(97.2 KHz)과 KBS 제3라디오(104.9MHz) 극장에서 방송되었다[22]. KBS 라디오극장 홈페이지에서 2013년 8월 1일부터 8월 31일 방송된

<신과함께> 1편부터 31편까지 대본을 볼 수 있다.

원작인 웹툰 <신과함께>와 다른 점이 나타난다. 라디오 매체의 특성으로 인해 해설을 담당하는 인물로 삼신동자가 등장한다. 삼신동자는 김자홍의 영혼을 따라다니며 양심의 목소리를 울려준 수호동자로 나타난다. 지옥의 여정을 함께 가면서 떠들고 호들갑을 떠는 성격으로 재미와 웃음을 선사해준다.

③ 뮤지컬의 활용

서울예술단에서 <신과함께 : 저승 편>을 2015년 초연하여 2017년과 2018년에 재공연하였다[23]. 그리고 2020년 10월 8일부터 10월 9일 2일 동안 온라인 공연 라이브를 하였다. 초연 당시 99%의 객석 점유율을 기록하였으며 2017년 재연 당시에도 99.7%(유료 93.5%)를 기록하였다[24].

뮤지컬의 무대는 불교적 저승관인 윤회(輪廻)사상을 시각화하기 위해 무대 중앙에 지름 17m의 바퀴 모양의 무대를 배치하였고 이승의 죄를 상징하는 신문지를 도배하였다. 이승과 저승의 공간이 빠르게 전환되게 하였으며, 무대바닥에 80㎡ LED를 설치하고[25] 배후의 움직임과 연동되는 영상콘텐츠 리얼타임 인터랙션기법(Real-time Interaction)이 활용되었으며 저승 열차에는 3mm의 고해상도 LED를 사용하였다. 더 나아가 3D 프로젝션 맵핑(Projection Mapping)을 통해서 다양한 영상으로 지옥의 모습을 현대적으로 만들어 낸 것이 특징이다[26]. 원작 웹툰의 저승의 모습을 현대적으로 재구성하였다고 볼 수 있다. 지하철과 커피숍도 나타나 저승이라고 하나 현대의 이승의 모습과 크게 다르지 않다고 느꼈으며 전통적인 요소로 탕화와 민화를 통해 현대적인 시각 요소와 결합한 것을 주목할 수 있었다. 뮤지컬에서의 저승은 전통과 현대의 요소들이 다양하게 어우러져서 관객들에게 보여준 것이다.

뮤지컬에서는 원작의 주요 스토리를 따라가면서도 구원과 단죄라는 주제를 강조하였다. 그 때문인지 저승에서 고통을 받는 중생을 구제하겠다는 지장보살의 인물이 비중이 높아졌다. 지장보살은 지장법률대학에서 죄수들을 구원할 법조인을 양성하고 있다. 그러므로 이승에서 죄를 지었다면 당연한 순리로 저승의 형벌을 받아야 한다는 염라대왕의 의견과 대립하여 대결 구조가 나타나고 있다. 이러한 대립적인 대결구조는 강림 차사와 지장법률대학을 수석으로 졸업한 진기한 변호사가 각각 염라대왕과 지장보살의 의지를 이어받는 것으로 대립하여 나타나면서 뮤지컬의 재미를 극대화하고 있었다.

④ 박물관/전시회

웹툰 <신과함께>는 한국의 전통 서사와 교육적 가치를 중점으로 한 기존의 선행연구에서 나타난 것처럼 교육적인 가치를 많이 중요시하고 있다. 문화원형인 서사무가를 콘텐츠에 활용하면서 한국의 전통을 가르치는 데 있어서 교육적인 활용이 가능하므로 박물관 및 전시회에서 많이 활용된 것으로 보인다.

첫 번째 꼭두박물관에서는 <저승, 또 다른 세계로의 여행展>이라는 주제로 2011년 7월 16일부터 9월 25일간 서울 혜화역 꼭두박물관에서 전시되었다[27]. 박물관 로비부터 시작하여

저승을 안내해준다고 알려져 있는 꼭두의 수호와 상여라는 이동수단을 통해 관람객은 저승을 여행한다는 설정으로 나타나고 있다. 더불어 증강현실(Augmented Reality)과 시그널컨버전(Signal Conversion) 기술을 활용하여 저승시왕들이 입체영상으로 등장한다는 차별화된 특징을 지니고 있다.

두 번째 한국만화박물관은 2014년 11월 25일부터 2015년 2월 28일까지 기획전시실에서 <만화, 神과 만나다>라는 주제로 공동기획전이 전시되었다[28]. <신과함께> 외에도 윤태호 작가의 <영혼의 신 바리공주>와 이빈 작가의 <MANA> 등 한국의 전통문화를 콘텐츠로 소재로 한 만화 작품을 활용하여 다양한 모습 전시품을 같이 전시하였다.

세 번째는 호림박물관 신사분관에서 2017년 3월 21일부터 9월 30일까지 <웹툰 ‘신과함께’로 만나는 지옥의 왕들> 특별전으로 개최되었다[29]. 호림박물관에서 소장 중인 조선후기 <시왕도(十王圖)>와 관람객들에게 쉽게 이해하고 전시를 즐기기도 쉽도록 웹툰의 중요한 장면들을 같이 전시하였다. 불교 회화를 일반인들이 이해하기는 어렵다는 점을 이 전시회에서는 웹툰으로 설명하는 구조로 하여 시왕도를 이해하는데 많은 도움을 주었다.

네 번째로 2018년 4월 9일부터 2019년 4월 8일까지 보성군 대원사 티벳박물관에서 진행된 <神과 함께 저승여행> 특별전 <어서와, 저승은 처음이지!>라는 특별전시이다[30]. 불교 경전의 사후세계에 대해 알리고 관에 들어가는 죽음 체험 및 예수재(預修齋) 의식 체험 이외에도 유서를 작성하는 등 관람객들이 죽음을 맞이해보는 체험을 할 수 있도록 전시를 한 것이 특징이다.

마지막으로 서울 복합문화공간인 인사동 코트(KOTE)에서 진행되고 있는 <신과함께> 특별전 : 저승 미리보기이다[31]. 2020년 10월 17일부터 11월 8일까지 진행되었는데 다양한 미디어 영상과 콘텐츠 구성으로 저승세계를 재현시켜 관람객들에게 저승을 간접적으로 체험할 수 있는 공간으로 나타났다. 특히 이 특별전은 원작 7개의 지옥에 관해 설명하고 지옥을 체험할 수 있게 실감미디어 콘텐츠로 인터랙티브 미디어(Interactive Media)로 활용하였다.

⑤영화

영화 <신과함께>는 네이버 웹툰 <신과함께>를 원작으로 하여 총 2부작으로 구성되어 만들어진 작품이다. <죄와 벌>은 저승편의 이야기를 다루었으며[32], <인과연>은 이승 편과 신화편의 ‘차사전’의 이야기를 다루고 있다[33].

관객 수도 두 편 모두 1,000만을 넘어 역대 최초로 ‘쌍천만 관객’을 동원한 성공한 작품이기도 하다. 영화관입장권통합전산망에 나타난 2021년 2월 기준 통계로 살펴보면, 2017년 12월에 개봉한 <신과함께: 죄와 벌>은 누적 관객 수 약 1,411만 명(14,414,658)이며 2018년 8월에 개봉한 <신과함께:인과연>은 약 1,227만 명(12,274,996)의 누적 관객 수를 기록하였다. 영화 두 편의 누적 매출액은 약 2,180억 원(<죄와벌>:115,698,654,137 원, <인과연>: 102,666,146,909 원)에 이르고 있어[34] 한국의 서사 무기를 활용한 웹툰 작품이 영화 콘텐츠가 되었다는 점에서 큰 의미를 둘 수 있다.

다만, 웹툰 <신과함께>와는 다른 점을 다소 보인다. 주인공 김자홍의 경우 평범한 청년 남성이었으나 직업을 소방관으로 바꾸어 순직한 정의로운 망자 귀인으로 변화시켰으며 진기한 변호사 대신 저승 삼차사가 김자홍의 변호를 맡았다는 큰 차이점을 보인다. 강림이 김자홍의 변호를 맡고 있으며, 혜원맥은 신중한 성격이 아닌 능청스러운 성격으로 차사들의 경호원 역할을 맡고 있다. 그리고 이덕춘은 웹툰과 같이 여성으로 표현되고 있으며 망자의 변호를 맡는 보조변호사로 중요한 역할을 하고 있다. 이덕춘은 보조변호사로 능력이 다양하게 나타나는데 재판에서 열릴 망자의 기소 내용을 미리 살펴볼 수 있으며 강림과 정신이 연결되어 이승에 있는 강림 대신 저승에서 변호해주기도 한다.

더 나아가 웹툰에서는 7개의 지옥 재판을 순서대로 나타냈으나 영화에서는 살인지옥·나태지옥·거짓지옥·불의지옥·배신지옥·폭력지옥·천륜지옥으로 나타내며 재판의 순서는 염라대왕에 의해 해당 망자에 따라서 가벼운 죄부터 무거운 죄로 직접 배정한다. 주인공 김자홍의 경우 귀인으로 추앙받았기 때문에 불의지옥과 배신지옥은 무시통과하였다. 더불어 저승 시왕과 담당하는 지옥의 명칭 그리고 모습에도 차이를 보이고 있었다. 컴퓨터그래픽(CG)와 지옥을 시각적으로 구현한 시각특수효과(VFX)로 인해 7개의 지옥을 자연의 요소를 활용하여 불·물·철·얼음·거울·중력·모래 등으로 적용하였다는 점도 특징이다.

진광대왕은 폭력지옥을 담당하고 있으며 망자가 이승에서 행한 죄 중에서 누군가를 때리거나 폭행한 죄를 묻는다. 초강대왕은 나태 지옥을 담당하고 있다. 나태지옥은 저승법 2조 3항에 따라, 폭포를 스크린처럼 활용하여 망자의 근면 성실한 삶에 대해서 살펴보고 만약 주어진 삶을 나태하게 살았다면 고귀한 인생을 허비한 죄라고 여겨 커다란 원판 위에서 끊임없이 돌기둥을 피해 달리는 형벌을 받게 된다.

송제대왕은 눈부시게 아름다운 여성으로 표현된다. 웹툰에서는 한방지옥을 담당하고 있으며 영화에서는 배신지옥을 담당하고 있다. 타인의 믿음을 저버린 죄를 물으며 아름다운 배신 예컨대 남을 배신했다고 하더라도 정의와 사회적 가치 및 양심적인 배신을 용서해준다고 한다. 오관대왕은 불의지옥을 담당하고 있다. 지옥에서는 공소시효가 없으며 이승에서 정의롭게 살지 않은 자들을 심판하며, 형벌은 얼음 블록에서 가두어 버린다고 한다. 웹툰에서는 발설지옥을 담당하는 염라대왕은 영화에서는 주인공이 마지막으로 가는 천륜지옥을 담당하고 있다. 천륜지옥은 원작 웹툰의 한방지옥과 유사하게 효에 관한 이야기를 다루고 있다. 영화에서는 염라대왕이 담당하는 천륜지옥을 통해 가족의 사랑을 다루어 감동적인 이야기를 만들었다.

번성대왕은 살인지옥으로 화탕영도를 지나 김자홍이 처음 심판을 받는 지옥으로 표현되고 있다. 직접적인 살인 이외에도 간접적인 살인을 묻는다. 예컨대 현대사회에 문제로 대두되고 있는 인터넷 악성댓글이나 언행으로 사람을 죽음으로 이르게 했다면 그에 따라 심판을 받게 된다. 태산대왕은 거짓 지옥을 담당하고 있는 어린 소녀의 모습을 하고 있다. 이승에서 했던 망자의 거짓을 심판하는 곳으로 가위와 집게로 혀바닥을 뽑는 형벌을 주고 있다. 영화 속에 나타나고 있는 거짓 지옥은 디지털

털인 홀로그램과 아날로그인 기계장치로 표현되어 형상화된 지옥으로 나타나고 있다.

<신과함께 : 죄와 벌>은 진기한 변호사의 부재로 영화를 관람하는 관객들에게 실망을 안겨주었으나 기획 단계에서 진기한 변호사의 역할을 저승 삼차사가 주면서 새로운 이야기로 재창작하였으며, <신과함께 : 인과 연>에서는 유성현 캐릭터를 김자홍의 동생 김수홍으로 바꾸어 새로운 이야기로 만들어 원작과는 다른 재미를 선사해주었다.

⑥ 출판

출판에서는 해외 연재와 <신과함께>의 저승편 스토리를 각색한 소설 그리고 <신과함께> 오리지널 각본 등 다양한 사례가 나타났다.

그 중 네이버 웹툰의 해외서비스를 통해 중국에서 번역되어 해외 연재된 <신과함께>를 살펴보면 번역에 차이를 보였다. 의성어와 의태어가 발달하지 않아 의성어에서 음역으로 의태어는 주로 의미역으로 번역 양상화되는 차이점을 보였으며, [35] 그림 텍스트로 파악되는 정보를 구체화 및 문화적 배경지식을 부연 설명하기도 하였다 [36].

원작인 웹툰 <신과함께>와 가장 많은 차이점을 보이는 것은 일본의 리메이크이다. 스퀘어엔스에서 발행한 18~25세 청년층을 대상인 일본 만화잡지로 2004년 창간된 『영 간간(ヤングガンガン)』에서 2011년 11월부터 정식연재되었고, 2012년 7월에 일본에서 단행본 1권을 출판하였고 2014년 7월에 4권으로 완결되었다. 일본 리메이크는 제일 큰 변화가 작화 및 연출을 미와 요시유키가 맡으며 일본 만화 스타일로 리메이크되면서 큰 차이를 보였으며 새로운 여성 캐릭터가 추가되었다.

주인공 김자홍은 아저씨에서 미청년으로 그려졌으며 검사 역할의 하유나와 저승 여행사 직원인 유단비라는 여성 캐릭터가 추가되었다. 검사 하유나는 일본 리메이크 1권 마지막 페이지에 등장하는 진기한 변호사의 법률 대학교 동기로 진기한 변호사와 대립하는 인물이다. 그녀는 “반성도 안 하고 인간으로 환생한다면 결국 똑같은 죄를 저지를 텐데 변호사 제도는 대체 뭘 위한 거지?” [37] 라며 진기한의 변호를 비판적으로 대하며 대립하는 인물로 그려져 있다. 그녀는 마지막에는 염라대왕과 함께 검사육성학교 설립에 있어 중요 인물이 된다.

반면 유단비라는 하유나와 다른 귀여운 이미지를 가진 여성으로 나타나며 저승 여행사인 테스트래블의 신입직원으로 2권에서 주인공을 처음 만난다. 그녀는 진기한과 김자홍을 안내하는 가이드 역할로 나타나고 있다.

IV. 결 론

웹툰의 다양한 콘텐츠의 매체 전환되어지는 과정은 단순히 OSMU의 부가가치를 극대화하는 효과와 역할만이 아니며, 각 매체의 특성에 따라 원작과는 다른 각색과 변용이 요구되기도

한다. 이는 원작 웹툰이 인지도도 높으며 대중들에게 작품성과 대중성을 인정받았기 때문에 원작의 매력을 해치지 않는 범위 내에서 매체 전환을 고려하여 대중들에게 보여져야 한다는데 더 큰 의의를 갖는다.

기존의 콘텐츠의 매체 전환 사례에서 부정적인 결과를 초래하여 흥행 실패한 사례도 있다. 대부분 이런 실패 사례는 매체의 특성을 고려하지 않았으며, 원작에 대한 각색을 실패한 것이다. 각색자가 원작을 중요시하면서도 매체 전환에 있어 매체별로 어떻게 원작을 이해하고 재해석할 것인지에 대한 올바른 방향이 요구되고 있는 것이다.

우리나라에서 웹툰의 영화화 등 웹툰을 활용한 매체 전환에 대한 관심은 지속적으로 있었지만 <신과함께>가 게임·라디오방송·뮤지컬·박물관·전시회·영화·일본 리메이크 등 다양한 매체 전환에 활용되고 흥행에 이르면서 웹툰의 대표적인 성공적인 사례로 인식되고 그에 따른 웹툰의 관심은 더 증가하였다고 볼 수 있다.

웹툰 <신과함께>의 경우 신화적 상상력과 대중들이 쉽게 공감할 수 있는 이야기 그리고 다양한 매체 전환으로 나타나면서 긍정적인 반응을 이끌어 낼 수 있게 한 원작과는 다른 스토리의 각색과 관련된 이미지 구현 및 연출 그리고 캐릭터의 변형에 대해 주목해 봐야 한다. 하지만 웹툰 <신과함께>가 다양한 매체의 콘텐츠에 활용되었음에도 불구하고 원작과 원작을 영화화한 콘텐츠의 비교에 대한 논의로 대부분 그치고 있다. 원작과 각 매체별 다양한 요소들을 종합적으로 분석하지 못한다는 한계점도 나타나고 있다.

웹툰 <신과함께>을 원작으로 한 각 매체별 콘텐츠의 종합적인 변화 양상을 살펴보고 어떠한 방식으로 원작과는 다른 각색과 변용을 주었는지 살펴보는 것은 앞으로의 웹툰의 다양한 매체 전환 연구에서 있어 매우 중요한 문제라고 보여진다. 기존의 만화의 매체 전환은 영화, 드라마, 게임 등에서 주로 활용되어 왔고 만화의 매체 전환이 활발해진 것도 2000년대이다. 만화의 매체 전환이 더욱 확산하게 된 것은 웹툰의 대중화였다. 웹툰의 매체 전환은 하나의 매체가 아닌 여러 매체에서 진행되어 왔으며 특히 웹툰은 디지털 테크놀로지의 발전에 발맞춰 진화해왔다.

본 연구에서는 원작 웹툰 <신과함께>와 원작을 활용한 매체 전환 사례의 종합적인 변화 양상을 살펴보기 위해 각 매체별 개별 사례를 정리하여 살펴보고자 하였다. 이 과정에서 원작과 전통 서사에서의 현대적 변용 양상, 관련된 각 매체 콘텐츠의 스토리와 플롯 및 연출, 캐릭터의 변이와 설정 세 가지의 변화 양상을 확인하였다.

첫째, 문화원형인 서사무가 자료를 토대로 웹툰 <신과함께>를 검토하여 비교 및 분석하였다. 그 결과 웹툰 <신과함께>는 현대적인 시각에서 문화원형을 재창조 및 재창작하는 과정을 거치기는 하였으나 문헌자료를 보편적으로 수용하여 활용한 작품이라는 점을 알 수 있었다. 소재가 저승과 지옥 그리고 저승에서의 심판으로 다루고 있어 웹툰 <신과함께>는 한국 신화와 시왕 신왕 등 우리나라의 문화원형 자료들을 교육적인 자료로 활용 연계가 가능하다. 이러한 특징은 박물관 및 전시회에 활용되는 매체 전환 사례로 많이 나타났다.

둘째, 원작과 관련된 각 매체의 콘텐츠의 스토리와 플롯 및 연출을 살펴보았을 때 매체의 특성에 따른 스토리의 각색과 현대사회의 디지털화와 함께 발전해가고 있다는 점이다.

매체 전환이 다양하게 이루어졌으나 기본적으로 <신과함께>의 다양한 매체 변환 사례들은 권선징악을 중심으로 망자인 김자홍이 저승차사의 안내로 저승으로 가서 이승의 삶을 살펴보고 그에 따른 7가지 지옥에 따른 죄에 대한 심판을 49일 동안 받는다는 구조로 나타나고 있다.

<신과함께>의 성공 요인으로 뽑는 가족의 사랑, 효(孝)는 대중들이 쉽게 공감할 수 있는 소재와 주제로서 중요한 역할을 하였다고 볼 수 있다. 저승 시왕들이 관장하여 심판하는 지옥은 단순히 상상력으로 구성된 것이 아닌 현실 세계의 모습을 함축하고 있기 때문에 이승에서의 인간의 삶의 인과응보로 선한 삶을 산 인간은 지옥에 가서 복을 받을 수 있다는 위로를 하는 동시에 가족에 및 부모의 효행에 대한 교화적 가치가 높이는 데도 기여했다고 볼 수 있다.

또한 각 매체의 특성 따라 차이점으로 나타나는 것이 이미지 구현의 연출이었다. <신과함께>에서 가장 중요한 것은 바로 저승 이미지의 구현이다. 디지털과 결합하여 시각적인 효과를 주어 몰입을 증대시키는 것은 물론 더 나아가 입체적으로 지옥을 간접 체험할 수 있는 장점을 주게 되었다. 이러한 특징은 뮤지컬·박물관/전시회·영화에서 두드러지게 나타난 차이이다. 우선 뮤지컬은 바닥에 LED 설치 및 리얼타임 인터랙션기법 그리고 3D 프로젝션 맵핑을 활용하여 다양한 지옥의 모습을 시각 요소로 극대화하였을 뿐만 아니라 전통적인 요소인 탕화와 민화 그리고 현대적인 요소로 이승에서 볼 수 없는 지하철과 커피숍도 보여지고 있어서 전통과 현대 다양하게 어우러져서 관람객들에게 보여주고 있었다. 박물관/전시회에서도 증강현실과 실감 콘텐츠로 인터랙티브 미디어 등 미디어 영상 콘텐츠 활용하여 전시를 구성하여 관람객들에게 지옥을 간접체험 할 수 있는 기회를 만들어주었다.

영화에서는 컴퓨터그래픽과 지옥을 시각적으로 구현한 시각특수효과로 자연적인 요소인 불·물·철·얼음·거울·중력·모래로 지옥의 이미지를 적용하였고 기존 원작과는 달리 지옥의 명칭과 순서를 달리하여 살인지옥·나태지옥·거짓지옥·불의지옥·배신지옥·폭력지옥·천륜지옥으로 지옥을 다르게 나타낸 점도 특징이라 할 수 있다.

셋째, 각 매체에 따라 원작과는 다르게 나타난 캐릭터의 변이 및 설정이다. 게임에서 시왕들의 캐릭터의 설정에 다소 차이를 보이기도 하였다. 제 1 도산지옥을 담당하고 있는 진광대왕·제 2 화당지옥을 담당하고 있는 초강대왕·제 3 한방지옥을 맡고 있는 송제대왕은 이들을 형제로 표현되고 있었으며 이들의 성격도 다 다르게 나타났다는 점이다.

라디오에서는 청각이 주로 이루어지기 때문에 해설을 담당하는 인물로 삼신동자이라는 인물이 추가 등장시켰다. 호위 천사의 역할로 맡았고, 뮤지컬에서는 구원과 단죄라는 테마를 강조하여 지옥에서 고통을 받는 중생을 구제하려는 지장보살과 이승에서 죄를 살펴보고 그에 따른 저승의 형벌을 받아야 한다

고 주장하는 염라대왕 대립하고 그들의 의지를 이어받은 진기한 변호사와 강림의 대립으로 뮤지컬의 재미를 극대화했다.

캐릭터의 변형은 특히 영화와 일본 리메이크에서 큰 차이를 보였다. 영화에서는 김자홍을 평범한 회사원에서 소방관으로 변경하여 귀인으로 추앙하였으며, 웹툰에서의 재미를 선사했던 진기한 변호사의 역할을 저승 삼차사가 대신하였다. 더 나아가 일본 리메이크에서는 검사인 하유나와 저승 여행사 직원인 유단비를 추가로 등장시켰다. 뮤지컬과 유사하게 진기한 변호사와 하유나 검사의 대립적인 관계는 일본 리메이크에서 색다른 재미와 극대화를 보여주고 있었다. 이러한 캐릭터의 변형은 원작과는 다른 차이를 주어서 원작과는 차별화된 재미를 선사해주고 원작을 모르는 대중들도 이해할 수 있고 공감할 수 있는 도움을 주기도 하였다.

결론적으로 원작 웹툰 <신과함께>와 원작을 활용한 다양한 매체의 살펴보면, 기존의 원작을 수용하지만 다양한 요소 예컨대 스토리의 각색, 디지털화된 저승 이미지의 구현과 연출, 캐릭터의 변형이라는 방법을 통해 기존의 원작과는 다른 새로운 재미와 공감대를 형성화하고 있다는 것을 알 수 있었다. 또한 이러한 특징은 기존의 원작을 모르는 대중들에게도 공감할 수 있게 하는 것은 물론 매체 전환 콘텐츠로서 성공할 수 있는 방향을 제시해주었다고 보여진다.

원작 웹툰을 활용한 매체 전환이 이루어질 때 매체의 특성을 고려해야 할 필요성이 있고 이러한 과정에서 대중들에게 긍정적인 평가를 얻기 위해서는 기존 원작에서 크게 벗어나지 않으면서도 원작과는 다른 재미와 대중들이 쉽게 이해하고 공감할 수 있는 공감대를 형성할 수 있는 각색자의 원작에 대한 올바른 접근이 필요하다. 이를 위해서는 원작과 원작을 활용한 매체 전환 사례의 더 세밀한 분석과 효과성의 논의가 후속 연구로 계속 되어야 한다.

감사의 글

이 논문 또는 저서는 2018년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2018S1A5B5A07072665)

참고문헌

- [1] Kim Han kyung · Park Ji Won, “Webtoon (K-IP) is a global IP”, Kyobo Securities, P.4, 2021.02.
- [2] Lee Nam Hee, Department of History and Culture: Korean History Research in the Digital Age, pp.26-27, Bookkorea, 2016.
- [3] Jay David Bolter · Lee Jae Hyun, remediation : understanding new media, Communication Books, pp.66-67, 2006.

- [4] Seo Seong Eun, “Study on character building strategy of transmedia storytelling: Focusing on the movie “With God”, Humanities Contents 51, pp.69-91, 2018.
- [5] Park Chan Ik, “Successful Case Studies of Media Conversion from Webtoon to Movie - Focusing on the Movie <Along with the God - The Two Worlds>”, Journal of the Digital Industry Informatics Society 14-2, pp. 61-67, 2018.
- [6] Lee Tae Hoon, “Analysis of popular artistry of film industry on the trend of filming of Webtoon (Focusing on “Along with the Gods(2017)”), Journal of digital convergence 16-5, pp,391-398, 2018.
- [7] Chung Su Hee, “Modern Practical of Traditional Cultural Contents: Focusing on Webtoon <Together With God -This World-”, The Journal of Culture Contents(2), pp.69-98, 2012.
- [8] Cho Hye Jung, “ A Study on the Hell Image in the Movie Along with the Gods”, The Review of Korean Cultural Studies 67, pp.245-278, 2019.
- [9] Hwang Ye Jin · Jo Yong Sang, “Study on Mordernistic Adaptation of Afterlife-ism that Reflected Traditional Narattive - Focus on the Webtoon-Film<Along with the Gods> -”, International Journal of Glocal Culture 7-2, pp.21-32, 2019.
- [10] Kang Mi Sun, “A Study of the Comparative Analysis between the Original Webtoon and Film : Focused on 『Along with the Gods』”, Journal of Humanities 30, pp,117-154, 2021.
- [11] Kim Jin Chul, “A Study on the Aspects of Character Storytelling According to the Media Conversion of Webtoon – Focusing on <Along with the Gods: The Underworld>” , Cartoon and Animation Studies 62, pp.153-182, 2021.
- [12] Joo Ho Min . “Along with the Gods”, [webtoon], Available: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=697685>
- [13] Hyun Yong Joon, Jeju Island shamanistic dictionary - Revised Edition , Each, p.188, 2007.
- [14] Lee Eun Bong, Korean view of death, Seoul National University Division , p.159, 2000.
- [15] Kim Tae Hoon, “The Faith of King Si through the View of Death”, Religions of Korea 33, pp. 116-117, 2009.
- [16] Hyun Yong Joon, ibid, Each, P.192-193, 2007.
- [17] Kim Han Sol, 「A theme park with a godthat can experience hell」, 『Insight』, [NAVER Post], 2020.01.21. Available: <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=27331558&memberNo=29949587&searchKeyword=%EC%8B%A0%EA%B3%BC%ED%95%A8%EA%BB%98&searchRank=4>
- [18] Park Kyung Min, “< With God> started production with China Animation”, KOFICE, 2020.05.12, Available: http://kofice.or.kr/c30correspondent/c30_correspondent_02_view.asp?seq=18444
- [19] VR Ride Film [Vr-Hell-Out-of-Hell With God] Official Trailer, [YouTube], 2019.11.06. Available: <https://youtu.be/8rxTSFQzkM8>
- [20] Story RPG game 'WITH NABER WEBTOON' with God, [Game], Available: <https://m.onestore.co.kr/mobilepoc/apps/appsDetail.omp?prodId=0000718117>
- [21] [Reincarnation Shinhwa RPG New World] Pre-Order Promotion Video, [YouTube], 2018.12.20. <https://youtu.be/5lb3xgZYb5s>
- [22] KBS Radio Theater, “With God”, [Radio], Available: https://program.kbs.co.kr/scr/radio/theater/pc/board.html?smenu=d444c1&bbbs_loc=R2002-0238-03-192929,list,none,1,0
- [23] Seoul Performing Arts Company, [Internet] , Available: <http://www.spac.or.kr/>
- [24] KOPIS, [Internet] , Available: <https://www.kopis.or.kr/por/main/main.do>
- [25] Seoul Performing Arts Company, creative dance drama With God: The Other Way, p.23(the writings of the creative staff), 2017.
- [26] Seoul Performing Arts Company, ibid, pp.40-41(Production notes), 2017.
- [27] Kokdu Museum, [Museum/Exhibition] , Available: <https://dark669.wixsite.com/kokdumuseum>
- [28] korea Manhwa Museum, [Museum/Exhibition] , Available: <http://www.komacn.kr/comicsmuseum/>
- [29] Horim Museum, [Museum/Exhibition] , Available: <http://horimmuseum.org/sinsa/>
- [30] Daewonsa tibetan Museum, [Museum/Exhibition] , Available: <http://www.tibetan-museum.org/>
- [31] KOTE, [Museum/Exhibition] , Available: <https://www.kote.kr/>
- [32] Kim Yong Hwa (2017), <Along With the Gods: The Two Worlds>, Real-rise Pictures · Dexter Studios production.
- [33] Kim Yong Hwa (2018), <long with the Gods: The Last 49 Days>, Real-rise Pictures · Dexter Studios production.
- [34] Kofic KOBIS, [Internet] , Available: <https://www.kobis.or.kr/kobis/business/main/main.do>
- [35] Hwang Ji Yeon, “Visual and Acoustic Understanding of Korean Webtoon translated into Chinese Language : A Case Study on Along with the Gods”, Journal of The Korean Society of Illustration Research 57, PP.97-106, 2018.
- [36] Kim Hae Rhim, “A Study of Korean-Chinese Translation Strategies in Webtoon Along With the Gods: The Two Worlds”, Interpreting and Translation Studies 23-2, PP.49-70, 2019.
- [37] Yoshiyuki Mkawa (writer) · Joo Ho Min(original) · Lee Hyun Seok (translation), Remake with God 1, Anibooks, p.168, 2014.



최수영(Su-Yeong Choi)

2014년 : 원광대학교 한국문화학과 문화콘텐츠학 (문학석사)

2018년 : 원광대학교 한국문화학과 문화콘텐츠학 (문학박사)

2018년~현 재: 원광대학교 인문대학 역사문화학부 강사

※관심분야 : 디지털인문학, 게임콘텐츠 및 기획, 디지털스토리텔링 등