

웹툰 매체 형식과 스릴러 장르의 서스펜스 전략: < 스위트홈 > 사례 연구

황 선 태*

서강대학교 신문방송학과 연구원

Thriller Genre Suspense Strategies in Webtoon Media Form: A Case Study of “Sweet Home”

Sun Tae Hwang*

Researcher, Department of Mass Communication, Sogang University, Seoul 04107, Korea

[요 약]

본 연구는 웹툰이라는 디지털 매체 형식이 스릴러 장르의 서스펜스 전략을 어떻게 재구성하는지를 < 스위트홈 > 을 중심으로 분석하였다. 영화나 드라마가 시청각적 장치와 편집 리듬에 의존하는 반면, 웹툰은 무한 캔버스, 능동적 스크롤, 에피소드식 클리프행어, 댓글 시스템과 같은 형식적 조건을 활용한다. 분석 결과, 무한 캔버스는 반복과 미세한 변형을 통해 서스펜스를 점층적으로 축적하며, 능동적 스크롤은 독자가 서사의 리듬을 통제함으로써 긴장 체험을 개인화한다. 또한, 에피소드 연재 구조는 클리프행어와 복선-회상을 결합해 단기적·장기적 긴장을 동시에 유지하고, 댓글 시스템은 긴장을 집단적 담론과 추리의 장으로 확장시킨다. 이러한 결과는 웹툰이 창작자의 연출과 독자의 참여가 상호작용하는 이중 구조를 통해, 스릴러 장르의 감정 구조를 디지털 네이티브 매체 특유의 방식으로 재구성하고 있음을 보여준다.

[Abstract]

How the digital format of webtoons reconfigures the suspense strategies in the thriller genre was investigated, focusing on “Sweet Home”. Film and television rely on audiovisual techniques and editing rhythms; webtoons use formal features such as the infinite canvas, active scrolling, episodic cliffhangers, and the comment system. The infinite canvas enables gradual suspense intensification through repetition and subtle variation, whereas active scrolling allows readers to control narrative rhythm, transforming suspense into an individualized affective experience. Episodic structures sustain short- and long-term tension through cliffhangers and foreshadowing–flashback devices. The comment system expands suspense into a collective dimension of speculation and discourse. Webtoons generate suspense not only through creator-driven techniques but also through reader participation, highlighting their role as a digital-native medium that reshapes the affective structures of the thriller genre.

색인어 : 웹툰, 스릴러, 능동적 스크롤, 무한 캔버스, 댓글 시스템

Keyword : Webtoon, Thriller, Active Scrolling, Infinite Canvas, Comment System

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2025.26.11.3003>



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 02 October 2025; Revised 27 October 2025

Accepted 31 October 2025

*Corresponding Author, Sun Tae Hwang

Tel: *

E-mail: scarbo1909@gmail.com

1. 서론

1-1 연구 배경과 스릴러 장르의 특성

스릴러는 오랜 시간 동안 대중에게 많은 사랑을 받아온 장르이다. 인간은 본능적으로 위기와 불확실성 속에서 긴장과 몰입을 경험하고자 하는 욕망을 지니고 있으며, 스릴러는 이러한 감정 구조를 가장 직접적으로 자극하는 장르로 기능해 왔다. 고전 소설의 미스터리 서사와 탐정물에서 시작하여 라디오 드라마, TV 시리즈, 그리고 근대 영화에 이르기까지 스릴러는 각 시대의 지배적 매체를 통해 끊임없이 변주되고 확장되었다. 특히 20세기 영화는 편집 기법과 카메라 앵글, 음향 효과를 통해 서스펜스를 극적으로 강화하면서 스릴러를 대표적 대중 장르로 자리 잡는 데 큰 역할을 했다.

스릴러의 본질적 특성은 감정적 자극에 있다. Derry는 스릴러가 스릴(thrill)과 서스펜스(suspense)라는 두 가지 요소를 통해 정의된다[1]고 보았다. 스릴은 위험과 폭력의 체험을 제공하며 카타르시스를 유발하고, 서스펜스는 사건의 전개를 지연시키며 관객의 불안과 기대를 자극하는 내러티브 장치로 기능한다. Cook은 서스펜스가 관객이 일정 수준의 정보를 알고 있는 상황에서 ‘언제, 어떻게 사건이 발생할지’에 대한 불확실성이 지속될 때 가장 효과적으로 작동한다[2]고 분석하였으며, Prince는 이를 행위와 사건의 불확정성에서 비롯되는 감정적 긴장의 상태로 정의하였다[3]. 즉, 스릴러는 코미디가 웃음을, 멜로드라마가 눈물을 유도하듯, 불안과 긴장을 필수적으로 전제하는 장르이다.

스릴러는 단순히 한 매체의 특성에 종속된 장르가 아니라, 각 매체가 가진 형식적 가능성을 흡수하고 재가공하며 발전해온 유연한 장르이다. 소설에서는 서술자의 시점과 내러티브 배열을 통해, 드라마에서는 에피소드 단위의 전개와 시청자 대기 시간을 통해, 영화에서는 시각·청각적 장치를 통해 긴장과 반전을 구현하였다. 이러한 장르적 특성이 축적되면서 스릴러는 시대와 매체를 초월하여 변하지 않는 대중적 매력을 유지할 수 있었다. Rubin은 스릴러의 지속 가능성이 특정한 시대적 배경에 국한되지 않고, 변화하는 사회적 맥락과 환경 속에서도 스릴과 서스펜스를 재창조할 수 있는 능력에 기인한다[4]고 지적한다. 이러한 관점에서 볼 때, 스릴러는 새로운 서사 매체가 등장할 때마다 이를 적극적으로 흡수하며 자신만의 표현 양식을 갱신해 왔다.

1-2 선행연구 검토 및 문제 제기

웹툰 역시 스릴러 장르의 서사 전략을 수용하고 변형하는 새로운 장르적 실험의 장으로 기능한다. 웹툰은 모바일 기기를 기반으로 한 세로 스크롤 형식을 통해 전통적 만화와는 다른 독자 환경을 제공하며, 이러한 형식적 특수성은 스릴러의 핵심 요소인 서스펜스를 구현하는 새로운 방식을 보여주었다.

그러나 스릴러가 대중적으로 널리 소비되는 만큼 영화 매체에서의 스릴러 연구는 상당히 축적되어 온 반면, 웹툰을 대

상으로 한 본격적인 연구는 여전히 드물다. 이와 관련된 학술적 논의는 아직 초기 단계에 머물러 있으며, 기존 연구는 주로 영화적 연출 차용이나 기법 비교에 초점을 맞추고 있다. 전영재는 웹툰 <이끼>와 동명 영화 <이끼>를 비교 분석하면서, 웹툰은 미스터리를 강조하여 점진적으로 정보를 공개하는 반면 영화는 서스펜스를 활용해 즉각적인 긴장감을 구축한다고 지적하였다[5]. 박민주는 같은 작품을 중심으로 웹툰에서 영화적 앵글과 편집 기법(디졸브, 시점 쇼트 등)이 활용되며, 이러한 차용이 스릴러 웹툰의 서스펜스를 극대화하는 데 기여한다고 논하였다[6]. 박정현 역시 <악연의 나비효과> 분석을 통해 스릴러 웹툰이 미장센, 카메라 기법, 편집 기법을 적극적으로 차용하여 긴장을 조성하는 방식을 제시하였다[7].

이러한 선행연구들은 스릴러 웹툰의 시각적 연출 기법과 영화적 차용 가능성을 조명했다는 점에서 의미가 있으나, 동시에 한계를 지닌다. 즉, 기존 연구들은 대체로 영화적 장치의 활용 여부를 밝히는 데 치중할 뿐, 웹툰이라는 디지털 서사 매체의 고유한 형식적 조건이 스릴러 장르를 어떻게 변형·실천하는지에 대한 논의는 부족하다. 이에 본 연구는 웹툰이라는 디지털 매체 형식이 스릴러 장르의 핵심 요소인 서스펜스를 어떻게 실천하는지를 규명하고자 한다.

1-3 연구 목적과 방법

본 연구는 웹툰이라는 디지털 매체 형식이 스릴러의 핵심 요소인 서스펜스를 어떻게 실천하는지를 규명하는 것을 목적으로 한다. 기존의 영화나 드라마가 시청각적 장치와 편집 리듬을 통해 긴장과 몰입을 형성했다면, 웹툰은 세로 스크롤과 컷 간 여백, 독자의 능동적 스크롤 행위, 그리고 에피소드식 연재 구조라는 형식적 조건을 활용한다. 이러한 매체적 특수성이 스릴러 장르와 결합할 때, 기존 서사 매체에서는 발견하기 어려운 독창적인 서스펜스 전략이 형성된다. 본 연구는 웹툰 매체 형식이 스릴러 장르의 서스펜스 전략을 어떻게 변형하고 재구성하는지를 밝히는 데 목적을 둔다.

본 연구를 위해 김칸비(글)와 황영찬(그림)의 <스위트홈>을 연구 대상으로 삼는다. 이 작품은 2017년 네이버웹툰에서 연재를 시작하여 누적 조회수 12억 뷰를 기록하는 대중적 성공을 거두었으며, 2020년 넷플릭스를 통해 드라마로 영상화되면서 한국을 포함한 아시아 여러 국가에서 1위를 차지하는 성과를 달성하였다[8]. 작품은 가족을 모두 잃고 삶의 의욕을 상실한 주인공 차현수가 입주한 아파트에서 인간의 욕망이 괴물로 변이되는 재앙을 마주하며, 괴물화의 위기 속에서 자신의 내면과 싸우고 주민들과 함께 생존을 모색하는 과정을 그린다. 아파트라는 폐쇄적 공간을 배경으로 일상과 괴물적 공포가 교차하는 서사를 통해 웹툰 형식이 구현할 수 있는 서스펜스 전략을 집약적으로 보여주는 대표적 사례로, 학문적·산업적 타당성을 동시에 지닌 연구 대상으로 적합하다.

본 연구는 질적 분석에 기반한 사례 연구 방법을 사용하였다. 연구 범위는 작품 전체 회차 중 서스펜스 형성이 두드러

장면은 그림 1과 같다. 우선 침대 밑에 숨어 있는 현수를 보여 주는데, 동일한 컷을 사용하고 있지만, 롱샷, 미디엄샷, 클로즈업의 세 개의 다른 배열해서 마치 카메라가 점차 현수에게 다가가는 듯한 구성을 취함으로써 현수의 불안한 심리와 시각적 몰입감을 극대화한다. 이어서 또 다른 세로 스크롤의 무한 캔버스 구조가 이어지는데, 거의 동일한 구도의 컷이 연속적으로 제시되지만, 컷마다 조금씩 다르게 위치한 책상 의자와 시선의 이동이 느껴지는 5개의 컷과 ‘투각’, ‘끼이이’, ‘또 각’과 같은 효과음을 삽입하여, 괴물이 서서히 다가오고 있다는 청각적 상상을 자극하는 연출이 결합된다.

독자는 이 일련의 컷을 세로 스크롤을 통해 서서히 내려가며 점점 더 커지는 긴장감을 경험하게 되며, 다음 컷에서 어떤 일이 발생할지에 대한 예측과 불안을 가진 상태로 계속 스크롤 하게 된다. 결국 이 회차는 클로즈업된 현수의 공포에 걸린 표정과 함께 ‘딩동-’이라는 초인종 소리로 서스펜스를 유지한 채 끝이 난다. 이렇듯 세로 스크롤 기반의 무한 캔버스 활용은 웹툰에서 긴장감과 독자 몰입을 유도하는 핵심 장치이다. 이러한 연출 기법은 복도 엘리베이터에서 괴물을 기다리며 공격을 준비하는 주인공의 조마조마한 상황을 연출하는 17화를 비롯하여 작품 내에서 빈번하게 사용되고 있다.

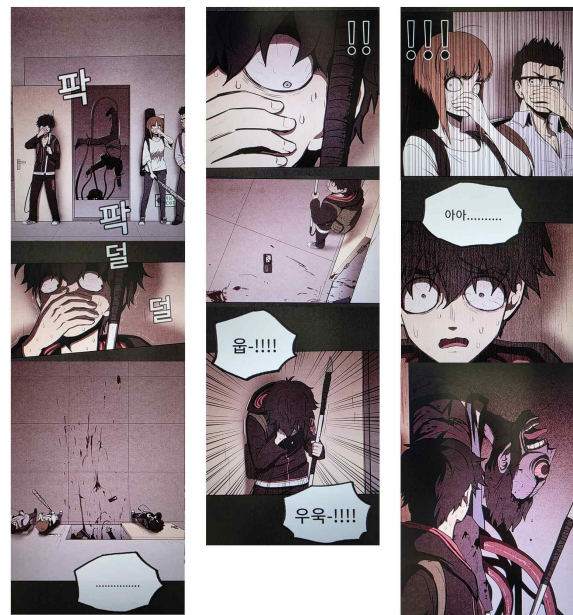
2-2 능동적 스크롤 행위

앞선 장에서 살펴본 무한 캔버스가 스틸러적 긴장 축적을 위한 형식적 조건을 제공한다면, 본 장에서는 그 조건 위에서 독자가 능동적으로 서사적 리듬을 조율하는 방식에 주목하고자 한다. 웹툰의 세로 스크롤 인터페이스는 단순한 장면 전환 장치가 아니라, 독자가 직접 정보의 흐름과 전개 속도를 통제함으로써 서스펜스를 체험하는 핵심 도구로 기능한다. 독자는 스크롤의 타이밍, 속도, 멈춤 등을 자율적으로 조절하며 이야기의 리듬을 만들어내고, 이러한 행위는 곧 장르 감정을 형성하는 과정으로 이어진다. 이 과정에서 스크롤 행위는 단순한 독서 행위를 넘어, 서스펜스의 고조와 해소를 독자의 선택에 따라 개인화된 몰입 경험으로 전환된다. 동일한 컷 배열이라 할지라도 독자가 스크롤을 늦추면 긴장이 지속적으로 고조되고, 빠르게 넘기면 반전의 효과가 순간적으로 강화된다. 이는 스틸러 웹툰이 독자의 손끝을 통해 감정의 리듬 자체를 조율할 수 있도록 한다는 점에서 중요한 의미를 지닌다.

이러한 독자 주체적 체험은 <스위트홈>의 여러 장면에서 확인할 수 있다. 예를 들어, 34화에서는 현수 일행이 괴물을 피해 계단 입구로 대피하는 과정에서 극도의 긴장감이 조성된다. 그림 2에서 보듯, 그들이 발각될지 말지 불안이 고조되는 순간, 현수는 괴물에게 희생된 피해자의 지갑을 발견하고 가족을 떠올리며 구역질을 한다. 이 소리를 들은 괴물이 현수 쪽으로 다가가 마주하게 되는 시퀀스는 숨 막히는 서스펜스를 자아낸다. 그러나 이 장면의 전개 속도와 결말에 도달하는 타이밍은 전적으로 독자의 스크롤 조절에 달려 있다. 독자가 천천히 스크롤 하면 긴장감이 길게 유지되고, 빠르게 내리면

긴장의 고조가 짧게 압축된다. 결국 동일한 장면이라도 독자에 따라 긴장과 반전의 체험 방식이 달라지며, 서스펜스의 리듬은 개별적 감상 행위 속에서 구성된다.

여기서 스틸러 웹툰은 영상 매체의 스틸러와 큰 차별을 보인다. 영상 매체는 편집, 사운드, 카메라 워크 등 창작자가 설계한 리듬을 따라 관객이 수동적으로 서스펜스를 경험하도록 유도한다. 반면 웹툰은 수용자가 정보의 도입 시점과 흐름을 개별적으로 조정할 수 있어, 장르적 긴장과 반전 효과 역시 독자의 행위에 따라 변형된다. 따라서 스틸러 웹툰은 서사의 전달 주체가 작가에서 독자로 부분적으로 이양된 매체로, 이용자 중심의 서스펜스 구성이라는 장르적 실천을 구현하고 있음을 보여준다.



*Translating the Korean text may harm the work's originality, so it is shown in its original form.

그림 2. <스위트홈> 34화

Fig. 2. <Sweet Home> ep. 34

2-3 에피소드 연재 구조

스틸러 웹툰은 에피소드 중심 연재 구조를 효과적으로 활용하기 위해 ‘클리프행어’라는 서사 기법을 적극적으로 도입한다. 클리프행어란 각 회차의 말미를 극적인 순간에서 중단시켜, 독자에게 결말을 제시하지 않은 채 다음 회차로 넘어가게 하는 전략이다. 이는 긴장과 몰입을 유도하는 스틸러 장르의 핵심 장치이자, 연재 구조와 결합했을 때 더욱 강력하게 작동한다. 19세기 연재소설이나 TV 드라마에서 확립된 클리프행어[1]는 웹툰이라는 디지털 연재 매체에서 새로운 형태로 계승되며, 스틸러적 긴장을 회차 단위로 분배하고 연속적으로 유지하는 데 기여한다. <스위트홈>은 각 에피소드 말마다 클리프행어를 배치하여 독자의 기대를 극대화한다. 예를

들어 13화는 아래층에서 어린아이들을 공격하려는 괴물을 현수가 모니터를 던져 자극하는 장면이 펼쳐진다. 화가 난 괴물은 건물 외벽을 타고 위로 올라오고, 현수는 그 괴물과 맞서 싸우기 위해 준비를 한다. 무서운 속도로 올라오는 괴물과 필사의 의지를 다지는 현수 사이에서 극도의 긴장감이 흐르고, 이들의 결투가 어떤 방향으로 진행될지에 대한 독자들의 기대가 극에 달하는 컷, 즉 유리창을 깨고 들어와 현수를 공격하려는 괴물과 무기를 들고 이에 맞서는 현수 컷으로 끝난다. 서스펜스의 절정에서 회차가 끝나는 것이다. 이렇듯 긴장이 최고조에 달한 상태에서 회차가 끝이 나는 연출은, 괴물을 피하기 위해 건물 비상계단을 올라가려는 두 어린 남매를 계단 위에서 지켜보는 장면으로 끝나는 24화, 아이와 이야기하다 자신의 집 화장실에 괴물이 있다는 사실을 깨닫고 공포에 질리는 장면으로 끝나는 42화 등 이 작품 전체를 통해 지속적으로 사용되면서 서스펜스를 극에 끌어올릴 뿐만 아니라 그 긴장감을 다음 회차까지 계속 유지시키는 역할을 한다.



*Translating the Korean text may harm the work's originality, so it is shown in its original form.
그림 3. < 스위트홈 > 55화
Fig. 3. <Sweet Home> ep. 55

그러나 스릴러 웹툰의 내러티브 전략은 단순히 매화 말미에서 긴장감을 풀어내는 클리프행어에 머물지 않는다. 클리프행어가 독자의 즉각적인 불안을 자극하는 단기적 긴장 장치라면, 스릴러 웹툰은 여기에 더해 회차 간의 정보 공백을 활용하는 장기적 긴장 장치를 결합한다. 그 대표적인 방식이 ‘복선-회상’ 구조이다. 복선은 특정 단서나 상황을 제시하고 결말을 보류함으로써 독자에게 추론과 예측을 요구하고, 회상은 뒤늦게 정보를 제공하여 공백을 해소하면서 반전과 카타르시스를 선사한다. 이처럼 복선과 회상은 단순한 클리프행어보다 더 복잡하게 설계된 내러티브 전략으로, 연재 구조 속에서 긴장을 지속적·구조적으로 축적하는 역할을 한다. 55화와 56화는 복선과 회상 기법의 좋은 예를 보여주고 있다.

55화는 자신보다 월등하게 체력 조건이 좋은, 과거 육상 선수였던 괴물을 어떻게 처리할지 고민하는 현수의 에피소드

가 나온다. 괴물은 바로 근처에 있어서 빨리 처리해야만 하는 긴박한 상황이다. 현수는 무언가를 찾기 위해 방을 둘러보는데, 현수의 시점으로 낚시 잡지와 서랍 안의 낚시줄, 본드 그리고 벽에 붙여진 낚시 포스터가 보인다. 하지만 이 이상의 정보는 제공하지 않고, 이어지는 컷은 복도에서 현수가 광, 광 유리병을 치는 컷이다. 그리고 복도의 끝에서 괴물에게 자신에게 덤벼 보라며 괴물을 도발하면서 회차가 끝이 난다. 그림 3에서 보듯 독자는 몇 가지 정보만을 가지고 현수가 괴물을 어떻게 처리할지 추리해야 한다. 현수의 장치는 무엇인지, 과연 괴물과 싸워 이길 수 있는지 등의 궁금증과 긴장감이 상승하면서 다음 회를 기대하게 만드는 것이다.



*Translating the Korean text may harm the work's originality, so it is shown in its original form.
그림 4. < 스위트홈 > 56화
Fig. 4. <Sweet Home> ep. 56

56화에는 괴물이 현수에게 달려드는 컷이 나오고 난 뒤, 그림 4에서 보듯 ‘함정을 깔아야지’라는 컷과 함께 현수가 괴물을 도발하기 전, 낚시줄에 본드를 발라 유리 조각을 붙여 가로로 설치하는 회상 장면을 통해 괴물을 처리하기 위한 덫 설치 과정을 보여준다. 괴물은 예상대로 달려들게 되고, 마치 육상 선수가 피니쉬 라인을 통과하듯 낚시줄 덫을 지나면서 괴물을 제압하는 것으로 복선에 대한 궁금증을 회상을 통해 해소시킴과 동시에 괴물을 제압하는 카타르시스를 제공한다.

물론 복선과 회상은 영상 매체에서도 널리 활용되는 대표적인 서사 전략이다. 특히 영화에서는 시공간의 비연속적 편집을 통해, 그리고 일반 웹툰에서는 주인공의 과거를 보완하거나 반전을 유도하는 방식으로 자주 등장한다. 그러나 스릴러 웹툰에서의 복선과 회상은 단순히 이야기의 인과관계를 보완하거나 반전을 위한 장치로써 기능하는 것을 넘어서, 독

자의 긴장 상태를 구조적으로 유지시키는 방식으로 활용된다. 이는 점에서 차별성을 가진다. 특히 회차 단위로 공개되는 연재 구조 속에서, 복선은 회차 사이의 정보 공백을 유발하며 독자에게 다음 회에 대한 강한 예측과 추론을 유도하고, 회상은 뒤늦은 정보 제공을 통해 반전과 카타르시스를 제공한다. 이러한 방식은 스릴러 장르의 핵심 미학인 지연된 정보에 기반한 서스펜스 구성과 맞물린다. 즉, 스릴러 웹툰의 복선과 회상은 보편적 서사 전략을 장르적 긴장 구조 및 매체 특성과 결합하여 재구성한 사례로서, 단순한 형식적 기법이 아닌 웹툰이라는 매체에서 구현된 스릴러적 감정의 구조화 방식이라 할 수 있다.

2-4 댓글 시스템

웹툰 플랫폼의 댓글 시스템은 각 회차 바로 아래에 이용자가 의견을 남길 수 있는 공간으로, 대부분의 독자에게 웹툰을 읽는 행위는 곧 ‘댓글을 본다’는 행위와 결합되어 있다[13]. 댓글은 독자들이 작품의 서사에 관해 토론하고 추측하며 담론을 생성하는 장치이자, 콘텐츠의 전개 방향과 주제를 둘러싼 집단적 해석이 이루어지는 공간이다. 또한 댓글은 팬덤적 층위에서 독자의 ‘딴칠 욕구’를 충족시키는 역할을 하기도 한다. 적극적인 독자들은 댓글을 통해 작품의 전개 방향과 주제를 두고 토론하거나 논쟁을 벌이며, 때로는 한 회차가 끝나며 남긴 궁금증을 함께 추리하고 해소한다. 나아가 지금까지의 감상을 공유하거나 자신의 해석을 적극적으로 표출하는 과정에서 댓글은 비평적 활동과 팬덤적 교류가 동시에 이루어지는 장이 된다[14]. Schatz는 장르가 반복과 변형을 통해 발전한다고 보았으며, 그 과정에서 관객의 능동적 참여가 핵심적이라 주장했다[15]. 장르의 독창성은 관객의 기대를 전면적으로 해체하기보다, 오히려 그 기대를 강화하거나 변형하는 범위 안에서 실현된다는 것이다. 이러한 관점에서 볼 때, 웹툰의 댓글 시스템은 스릴러 장르의 긴장과 기대를 독자 집단이 공유하고 변형하는 핵심 매개체라 할 수 있다.

스릴러 웹툰의 서스펜스는 크게 두 층위에서 작동한다. 하나는 작품 내부의 내러티브와 연출에 의해 조성되는 작품 내적 서스펜스이고, 다른 하나는 댓글과 커뮤니티를 매개로 독자 간 상호작용 속에서 생성되는 작품 외적 서스펜스이다. 작품 내적 서스펜스는 클리프행어, 정보 지연, 복선-회상 등의 장치에 의해 발생하며, 독자가 작품을 읽는 순간에 직접적으로 경험하는 긴장감을 의미한다. 반면, 작품 외적 서스펜스는 댓글 시스템을 통해 독자들이 경험을 공유하고 스토리를 공동으로 추리하는 과정에서 발생한다. 이 층위에서 독자는 단순히 수용자가 아니라, 담론 생산자로서 참여하며 장르적 긴장을 사회적·집단적 차원으로 확장한다.

<스위트홈>의 사례는 이러한 이중 구조를 잘 보여준다. 이를 분석하기 위해 스릴러적 긴장감을 잘 연출한 회차인 3화, 그리고 클리프행어 엔딩을 잘 표현한 16화를 선정하였고, 여기에서 좋아요 순 상위 댓글 100건을 중심으로 분석을 수행

하였다. 그 결과, 댓글은 감정 공감형과 서사 예측형의 유형으로 구분할 수 있었다. 3화에서 주인공이 침대 밑에 숨어 괴물에게 발각될지 모르는 장면은 내적 서스펜스의 극대화된 순간이다. 그러나 회차 공개 후 댓글 공간에서는 한 이용자가 “와 이제 숨주세요 여러분”이라는 댓글을 남겼고, 이는 8만 건 이상의 공감과 수많은 대댓글을 통해 확산되었다. 이러한 감정 공감형 댓글은 개인의 긴장 경험이 댓글을 통해 집단적 서스펜스로 재맥락화되는 순간이며, 독자들은 서로의 반응에 공감하면서 작품의 몰입감을 외적 차원으로 확장시켰다. 반면 16화에서는 새로운 괴물인 눈깔괴물이 등장했으나 클리프행어로 회차가 종료되자, 댓글 공간은 괴물의 정체를 두고 추론이 오가는 집단적 서사 예측의 장으로 발전했다. “비정상적으로 큰 눈은 관음증적 욕망과 관련된 것 같다”는 추리 댓글은 5만 건 이상의 좋아요와 43개의 대댓글이 달렸다. 댓글을 통한 작품 외적 서스펜스가 강화된 것이다. 이처럼 스릴러 웹툰의 서스펜스는 작품 내적 장치와 댓글이라는 외적 메커니즘이 상호작용하면서 다층적으로 형성된다. 즉, 클리프행어와 복선-회상이 독자에게 불안과 궁금증을 촉발한다면, 댓글 시스템은 그 긴장을 작품 외부에서 공동의 담론으로 재생산한다. 이를 통해 스릴러 웹툰은 내적·외적 차원의 서스펜스가 서로 맞물리며 지속적이고 확장된 장르적 체험을 제공한다.

III. 결 론

3-1 연구 요약 및 함의

본 연구는 웹툰이라는 디지털 매체 형식이 스릴러 장르의 핵심 요소인 서스펜스를 어떻게 실천하는지를 분석하였다. 이를 위해 김간비·황영찬의 작품 <스위트홈>을 사례로 하여, 웹툰이 제공하는 형식적 조건과 독자의 수용 방식이 결합해 어떤 장르적 긴장 구조를 만들어내는지 살펴보았다. 분석 결과, 첫째, 세로 스크롤 기반의 무한 캔버스는 동일한 장면의 반복과 미세한 변형을 통해 시각적·청각적 긴장을 점층적으로 축적하는 장치로 기능한다. 둘째, 독자의 능동적 스크롤 행위는 서사 전개의 리듬을 독자 개별적으로 조율하게 하여, 서스펜스 체험을 개인화·상황화된 감정 구조로 전환시킨다. 셋째, 에피소드 연재 구조 속에서 클리프행어와 복선-회상 기법은 단기적 긴장과 장기적 긴장을 병행하며, 독자에게 추론과 기대를 유도하는 구조적 서스펜스를 형성한다. 넷째, 댓글 시스템은 작품 내적 서스펜스가 작품 외적 차원으로 확장되는 공간으로, 독자들의 추리와 담론 생산을 통해 집단적 긴장 경험을 형성한다.

이러한 결과는 스릴러 장르 연구가 기존에 주로 영화의 시청각적 장치에 집중해온 한계를 넘어, 웹툰이라는 디지털 서사 매체가 제공하는 고유한 형식적 특성과 수용자적 조건이 새로운 서스펜스 전략을 창출한다는 점을 보여준다. 특히 스릴러 웹툰은 창작자의 연출과 독자의 참여가 맞물려 긴장을 구성하는 이중 구조를 통해, 장르적 감정의 형성과 전달이 더

욱 다층화·상호작용적으로 실현되는 매체임을 확인할 수 있었다. 이는 웹툰이 단순히 기존 장르의 연장을 넘어, 디지털 환경 속에서 서스펜스를 재구성하는 독자적 장르 실천의 장이 되고 있음을 시사한다. 나아가 본 연구는 스릴러 장르의 서스펜스를 영화 중심의 시청각 담론을 넘어 웹툰의 형식적 조건에서 재해석함으로써, 장르 연구의 범위를 디지털 서사 매체로 확장하는 데 기여한다.

3-2 연구의 한계 및 후속 연구 제언

본 연구는 스릴러 웹툰의 서스펜스 전략을 <스위트홈>이라는 단일 작품 사례를 중심으로 분석하였다는 점에서 한계를 지닌다. <스위트홈>은 세로 스크롤 형식, 에피소드 연계 구조, 댓글 시스템 등 웹툰 매체의 특성을 집약적으로 보여주는 대표적 작품이지만, 특정 작품에 국한된 분석은 장르 전체의 다양성을 충분히 포괄하지 못한다. 향후 연구에서는 여러 스릴러 웹툰을 비교 분석하여 공통적으로 나타나는 장르적 전략과 작품별 특수성을 함께 규명할 필요가 있다. 따라서 본 연구에서 제시된 서스펜스 전략은 모든 스릴러 웹툰에 보편적으로 적용되는 결론이라기보다, 향후 다수 작품의 비교 분석을 위한 기초적 분석 틀로 기능할 수 있을 것이다. 즉, 본 연구는 <스위트홈>이라는 단일 사례를 통해 디지털 서사 매체로서의 웹툰이 스릴러 장르의 감정 구조를 어떤 방식으로 재구성하는지를 탐색한 연구로서, 향후 스릴러 웹툰의 서사 전략을 체계적으로 분류하고 확장하기 위한 출발점의 의미를 지닌다. 둘째, 본 연구는 주로 텍스트 내부 분석에 초점을 두었기에, 실제 독자의 수용 경험이나 반응을 심층적으로 다루지 못하였다. 특히 스릴러 웹툰은 독자의 능동적 스크롤 행위와 댓글 참여를 통해 장르적 긴장이 형성된다는 점에서, 수용자 연구가 필수적이다. 따라서 향후에는 인터뷰, 포커스 그룹, 빅데이터 분석 등을 활용해 독자의 실제 경험을 체계적으로 검증하는 후속 연구가 요구된다. 셋째, 산업적 맥락 역시 보다 심도 있게 다루지 못한 한계가 있다. 스릴러 웹툰은 글로벌 플랫폼을 통해 영상화·게임화 등 IP 확장으로 이어지며, 새로운 장르적 전략이 산업적으로도 중요한 자산이 되고 있다. 후속 연구에서는 스릴러 웹툰의 형식적 실험이 플랫폼 전략, 독자 충성도, 글로벌 시장 확장에 어떤 영향을 미치는지를 분석할 필요가 있다. 마지막으로, 본 연구는 웹툰이라는 디지털 서사 매체에 한정된 분석을 시도했으나, 향후에는 웹소설, 드라마, 영화 등 타 매체와의 비교를 통해 장르 간 상호작용과 변형 과정을 종합적으로 탐구하는 연구가 이루어진다면, 스릴러 장르 연구의 지평을 한층 넓힐 수 있을 것이다.

본 연구는 웹툰이라는 디지털 서사 매체가 스릴러 장르의 서스펜스 전략을 어떻게 재구성하는지를 규명함으로써, 스릴러 장르 연구의 지평을 영화와 드라마를 넘어 새로운 매체 환경으로 확장하였다. 특히 무한 캔버스, 능동적 스크롤, 에피소드 연계 구조, 댓글 시스템이라는 웹툰 고유의 형식적 조건이 서스펜스를 다층적으로 생산하는 과정을 구체적으로 제시함

으로써, 웹툰이 단순한 만화적 변주가 아니라 독자 주도의 체험을 매개하는 독창적 장르 실천임을 강조하였다. 나아가 이러한 논의는 웹툰이 글로벌 미디어 환경 속에서 스릴러 장르의 새로운 가능성을 창출하는 핵심 매체임을 보여주며, 향후 웹툰 연구와 장르 연구 모두에서 중요한 이론적·산업적 토대를 제공할 것으로 기대된다.

참고문헌

- [1] C. Derry, *The Suspense Thriller: Films in the Shadow of Alfred Hitchcock*, Jefferson, NC: McFarland, 2010.
- [2] P. Cook, *The Cinema Book*, London, UK: British Film Institute, 2007.
- [3] G. Prince, *A Dictionary of Narratology*, Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 2003.
- [4] M. Rubin, *Thrillers*, Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2000.
- [5] Y.-J. Jeon, "A Comparative Study on the Directing of Tension through the Webtoon <Moss> and the Movie <Moss>," *Cartoon and Animation Studies*, pp. 397-433, 2021. <https://doi.org/10.7230/KOSCAS.2021.64.397>
- [6] M. J. Park, "The Adaptation of Film Directing to Webtoon -Focusing on <Moss> by Yoon Tae Ho-," *Journal of Basic Design & Art*, Vol. 22, No. 2, pp. 143-154, 2021. <https://doi.org/10.47294/KSBDA.22.2.11>
- [7] J. H. Park, A Study on the Cinematic Direction of Thriller Genre Webtoons, Master's Thesis, Sejong University, Seoul, 2022.
- [8] News1. "Sweet Home" Takes the World by Storm on Netflix - Naver Webtoon's Foresight Paid Off [Internet]. Available: <https://www.news1.kr/it-science/general-it/4173152>.
- [9] S.-E. Kim, "A Study on Directing Webtoon using Modules of Shot," *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 17, No. 7, pp. 478-486, 2017. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2017.17.07.478>
- [10] B. Yun, "The Differences between the French Comics and the Korean Webtoons which are Mounted on the Digital Screen," *Cartoon and Animation Studies*, No. 32, pp. 91-119, 2013. <https://doi.org/10.7230/koscas.2013.32.091>
- [11] B. Choi, S. Noh, and J. W. Park, "A Study on the Comic Direction of Webtoon using Scroll Tracking Experiment," *Journal of Digital Design*, Vol. 12, No. 3, pp. 33-42, 2012. <https://doi.org/10.17280/jdd.2012.12.3.004>
- [12] C. H. Sang, "A Study on Media-Conversion of Webtoon Focusing on Analysis of Secretly Greatly," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 10, No. 2, pp. 194-210, 2014
- [13] K. S. Choe, "About the Multi-Layered Communication of Princess Pari on the Webtoon Platform of Daum-Focusing

on Analysis of Narrative Structure and Comments,”
Journal of Popular Narrative, Vol. 25, No. 3, pp. 303-345,
2019. <https://doi.org/10.18856/jpn.2019.25.3.009>

- [14] T.-E. Kim, Y.-J. Ma, N.-Y. Oh, and G.-D. Kim, “Webtoon Platform That Enhances Communication Between Readers by Applying a New Comment System,” *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 24, No. 5, pp. 955-965, 2023. <https://doi.org/10.9728/dcs.2023.24.5.955>
- [15] T. Schatz, *Hollywood Film Genre as Ritual: A Theoretical and Methodological Inquiry*, Iowa City, IA: The University of Iowa, 1976.



황선태(Sun Tae Hwang)

2005년 : Academy of Art University
Motion pictures and
television (MFA)

2025년 : 서강대학교 대학원
신문방송학과 박사

2014년~2016년: 세종대학교 만화에니메이션 학과 겸임교수

2016년~2018년: 청강문화산업대학교 만화콘텐츠 학과
전임교수

2010년~현 재: 웹툰 스토리 작가

※ 관심분야 : 웹툰, 스토리텔링, 콘텐츠 제작