



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

주 영 애 교수 지도
석사학위 청구논문

전통문화를 소재로 한 웹툰 콘텐츠 연구

2019

성신여자대학교 문화산업예술대학원
문화산업예술학과 전통문화콘텐츠전공
배 보 람

전통문화를 소재로 한 웹툰 콘텐츠 연구

주 영 애 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2018년 11월

성신여자대학교 문화산업예술대학원
문화산업예술학과 전통문화콘텐츠전공

배 보 람

인 준 서

배보람의 석사학위 논문으로 인준함

2018년 11월

심사위원장_____ (인)

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

성신여자대학교 문화산업예술대학원

논문개요

4차 산업 혁명 시대를 맞이하여, 문화산업의 전반에서 기술의 발달로 디지털화가 가속화되고 있다. 그리고 점차 개인의 취향과 감성을 공유할 수 있는 다양한 측면의 콘텐츠가 요구되고 있다. 이러한 가운데 디지털화에 대한 반감으로 아날로그적인 감성을 느낄 수 있는 콘텐츠를 원하는 문화 현상도 나타나고 있다.

전통문화는 고유한 정서가 담긴 문화로 역사적인 가치를 지니고 있으며, 대중들에게 익숙하여 쉽게 공감대 형성이 잘 이루어지는 원천콘텐츠로 볼 수 있다. 전통문화의 계승 및 발전을 위해서는 변화하는 시대의 대중들에게 적합하고 손쉽게 접근할 수 있는 소통의 창구를 모색하면서, 디지털 매체로서 상호 공감대 형성 및 교류가 용이한 웹의 속성과 특징을 반영한 웹툰을 주목할 필요가 있다. 이러한 측면에서 전통문화와 웹툰은 공감대를 바탕으로 한 감성 콘텐츠의 속성에 부합하는 면면들을 가지고 있으므로 전통문화를 대상으로 한 웹툰과 관련한 연구가 필요하다고 여겨진다. 그러므로 전통문화를 소재로 한 웹툰을 대상으로 내용을 분석하여 어떻게 활용되었는지 살펴보고자 한다.

전통문화는 근대 이전의 문화로 가장 가까운 시기의 역사로 해석해볼 수 있다. 현재와 근접한 역사시기인 조선시대는 비교적 다양한 역사적 자료가 남아있고 대중들에게 흥미와 공감을 이끌어낼 수 있다. 그러므로 이 시기를 배경으로 한 웹툰을 연구 대상으로 설정하였다. 연구 대상은 웹툰 이용자의 선호도와 이용률이 가장 높은 포털 사이트인 <네이버>와 <다음>에서 제공하며 정식 연재를 하고 있거나 완결된 웹툰으로 한정하였다. 연구 방법은 조선시대를 배경으로 하는 완결된 웹툰 20편을 자료로 선정하고 이 중 전

편이 자유롭게 검색 가능한 6편을 선택하여 전통문화를 소재로 한 웹툰 스토리와 웹툰에 나타난 전통생활문화에 대한 내용 분석을 하였다. 전통문화를 소재로 한 웹툰 스토리의 내용 분석은 인물중심·사건중심·배경중심으로 나누었고, 웹툰에 나타난 전통생활문화의 내용 분석은 의생활 문화·식생활 문화·주생활 문화로 구분하여 분석하였다.

전통문화를 소재로 한 개별적인 웹툰 분석 연구는 많이 있으나, 이와 관련한 전반적인 동향에 관한 사례 연구는 미비하기 때문에 본 연구는 전통문화가 활용된 웹툰에 관한 연구에 있어서 기초자료로 활용하는데 기여할 것으로 여겨진다.

연구 분석 결과, 전통문화를 소재로 한 웹툰의 스토리의 경우 실존 인물, 실제 일어난 사건이나 사실, 조선왕조와 지명에 대해 활용하고 있었다. 인물 중심은 각 웹툰 주인공의 특성을, 사건 중심은 각 웹툰에서 일어난 사건 및 사회적 상황을, 배경 중심은 시간적 배경과 공간적 배경으로 조선왕조와 지명을 보았다. 인물, 사건, 배경은 스토리에서 유기적인 관계로 밀접한 관계를 맺는다. 대체적으로 웹툰 작품들은 웹툰의 내용이 역사적 사실과는 차이가 있음을 전제로 하였다. 웹툰은 허구성이 가미되어 있으므로 고증과 관련한 논란을 사전에 방지하고자 한 것이며 이용자가 역사적 사실과 오인하거나 혼동하지 않도록 하기 위한 것으로 보인다. 전통문화를 소재로 한 웹툰에서 나타나는 전통생활문화를 통해 조선시대의 생활상에 대하여 보편적으로 우리가 인식하고 있는 조선시대의 모습을 보였다. 조선시대는 의생활, 식생활, 주생활에 있어 각기 고유한 특징을 지니고 있었는데, 이는 신분 계급에 의해 각기 차이가 있었다. 그리고 전통문화생활에서 보이는 조선시대의 모습을 웹툰을 통해 접하는 것은 낯설지 않은 고유한 것임을 알 수 있는 기회를 제공한다. 또한 전통의 거부감이 적게 하고 먼 나라의 이야기가 아니며 동질감을 느끼게 하며, 우리로 하여금 문화적 공감대를 느낄 수 있게

한다.

본 연구를 통해 전통문화와 웹툰의 공통된 점으로 가치적인 측면·새로운 소재의 측면·공감적인 측면을 발견할 수 있었으며, 특히 공감대의 형성은 무엇보다도 문화가 지속되는 데에 중요한 역할을 하므로 공감적인 측면을 주목해야 할 필요성이 크다. 더불어 4차 산업 혁명 시대를 맞이하여 다양한 장르의 매체와 융합하여 자유로운 연계가 가능한 웹툰 매체는 시대의 변화에 있어 대중들과 소통의 창구로 적합하다고 여겨진다. 그리고 국내 뿐만 아니라, 현재 한류 문화에 대한 관심은 웹툰으로도 이어지고 있는 추세이므로, 웹툰을 통한 전통문화의 긍정적인 간접경험은 전통문화에 대한 관심을 집중시킬 수 있고, 문화적 소비를 유도하는 데에도 영향을 미칠 것으로 사료된다. 향후 웹툰은 여러 분야에서 홍보, 마케팅 차원에서도 활용될 것이므로 전통문화를 소재로 한 웹툰을 활용하는 방안연구는 지속적으로 필요하다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 이론적 배경	6
1. 전통문화	6
1) 전통문화의 개념	6
2) 전통문화의 특징	11
2. 웹툰과 문화산업	15
1) 웹툰	15
2) 웹툰 콘텐츠의 문화산업	23
3. 선행연구	26
III. 연구 방법	29
1. 연구 자료 선정	29
2. 자료 분석 방법	42
3. 연구의 구성 및 전개	45
IV. 연구 분석 결과	47
1. 전통문화를 소재로 한 웹툰 스토리	47
1) 인물 중심	47
2) 사건 중심	56

3) 배경 중심	76
2. 웹툰에 나타난 전통생활문화	83
1) 의생활문화	83
2) 식생활문화	89
3) 주생활문화	96
 V. 결론 및 제언	 106

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

<표 1> 전통 개념의 밀도	7
<표 2> 웹툰을 바라보는 관점	21
<표 3> 웹툰의 역사 시기	34
<표 4> 전통문화를 소재로 한 웹툰의 역사 시기	35
<표 5> 조선시대가 나타나는 완결 웹툰	40
<표 6> 전통문화를 소재로 한 웹툰의 분석틀	43
<표 7> 전통문화를 소재로 한 웹툰의 주인공	55
<표 8> <한섬시대>의 조선후기 시대상	70
<표 9> 전통생활문화를 소재로 한 웹툰 스토리	81
<표 10> 웹툰에 나타난 전통생활문화	104

그림 목 차

<그림 1> 만화 산업에서 웹툰의 범위	19
<그림 2> <네이버> 웹툰 서비스 페이지	31
<그림 3> <다음> 웹툰 서비스 페이지	32
<그림 4> 연구의 구성 및 전개	46
<그림 5> <거상 김만덕>의 주인공	47
<그림 6> <더 헌터>의 주인공	49
<그림 7> <므시미르>의 주인공	49
<그림 8> <반월>의 주인공	49
<그림 9> <중인클럽>의 주인공	51
<그림 10> <한섬세대>의 주인공	51
<그림 11> <거상 김만덕>의 사건	56
<그림 12> <더 헌터>의 사건	58
<그림 13> <므시미르>의 사건	63
<그림 14> <반월>의 사건	63
<그림 15> <중인클럽>의 사회적 상황	66
<그림 16> <중인클럽>의 실존인물	66
<그림 17> <한섬세대>의 사건	69
<그림 18> <한섬세대> 중 일부 장면	69
<그림 19> <한섬세대> 중 실존인물	71
<그림 20> <거상 김만덕>의 배경	76
<그림 21> <더 헌터>의 배경	78
<그림 22> <므시미르>의 배경	78

<그림 23> <반월>의 배경	78
<그림 24> <중인클럽>의 배경	79
<그림 25> <한섬세대>의 배경	79
<그림 26> 김만덕의 어린 시절 의복	83
<그림 27> 김만덕의 기생 시절 의복	83
<그림 28> 김만덕의 상인 시절 의복	84
<그림 29> 박춘봉의 의복	84
<그림 30> 덕령의 의복	85
<그림 31> 란의 의복	85
<그림 32> 도래 · 미파 · 솔라 · 시도의 의복	86
<그림 33> 한섬의 의복	86
<그림 34> <거상김만덕>의 음식	89
<그림 35> <므시미르>의 음식① 술상	90
<그림 36> <므시미르>의 음식② 음청류 및 다과	90
<그림 37> <므시미르>의 음식③ 식사 음식	90
<그림 38> <더 헌터>의 음식	91
<그림 39> <반월>의 음식	91
<그림 40> <중인클럽>의 음식	93
<그림 41> <한섬세대>의 음식	93
<그림 42> 김만덕의 어린시절 생활공간	96
<그림 43> 김만덕의 기녀시절 생활공간	97
<그림 44> 김만덕의 상인시절 생활공간	97
<그림 45> 박춘봉의 생활공간① 한양	98
<그림 46> 박춘봉의 생활공간② 경남고성	98
<그림 47> 덕령의 생활공간	99

<그림 48> 란의 생활공간	100
<그림 49> <중인클럽> 중 생활 공간	101
<그림 50> 한섬의 생활공간	102

I. 서론

오늘날 사회 전반적으로 콘텐츠에 대한 관심이 점점 높아지고 있으며, 특히 최근에는 감성 콘텐츠가 주목받고 있다. 한국콘텐츠진흥원의 2018년 트렌드 전망에 따르면, 사회의 전반적인 부분들이 점차 디지털화로 되어가고 이러한 현상에 대한 반작용으로 감성을 자극하는 즉, 감성이 덧대어진 콘텐츠에 대한 욕구가 높아질 것으로 전망하였다.¹⁾ 이제는 콘텐츠에 단순한 스토리텔링이 아닌, 다양한 방식으로 접근하는 감성적인 측면이 중요해지고 있는 것이다. 감성적인 콘텐츠로 접근이 용이한 것으로는 드라마, 소설, 웹툰, 영화 등을 꼽을 수 있다. 이 중 우리나라의 도깨비라는 소재를 현대적으로 풀어낸 tvN의 드라마 ‘도깨비’ (2016년)²⁾와 주호민의 웹툰 ‘신과 함께’를 원작으로 한 영화 ‘신과 함께’ 1편(2017년)과 2편(2018년)의 성공³⁾은 감성콘텐츠로서 활용되는 전통문화의 가치를 주목해 볼 수 있는 대표적인 사례이다.

1) 한국경제. 2017.12.19. “콘텐츠 매출 110조 돌파...내년 감성콘텐츠시대 ‘활짝’ ”

<http://news.hankyung.com/article/2017121983001>

2) ...공유 김고은 주연의 ‘도깨비’ 도 인어나 뱀파이어 등 익숙한 소재 대신 도깨비라는 한국적 캐릭터에서 모티브를 찾아 신드롬을 낳을 드라마를 만들어냈다. 앞서 영화 ‘부산행’도 소재, 형식, 구성 등에서 호평을 받아 스틸러 거장 스티븐 킹과 영화 ‘블레이드’ 등을 만든 길예르모 델 토로 감독 등의 극찬을 받기도 했다...

이데일리. 2016.12.15. A23면 2단. “[데스크칼럼] 낯은 한류콘텐츠 리셋하라” .

<http://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=01236566612878848&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y>

3) ...주호민 작가의 동명 인기 웹툰을 스크린에 되살린 '신과함께-죄와 벌'의 메시지는 착하고 단순하다. 부모에게 효도하며 착하게 살아야 한다는 이야기가 새로울 것도 없다. 핵심은 저승의 구현 그 자체. 망자가 거쳐 가는 일곱 개의 지옥, 그 곳에서 벌어지는 삶에 대한 재평가를 본 적 없는 비주얼에 담아낸 게 승부수였다. 물과 불, 숲과 사막, 얼음과 암석을 아우르는 7단계 스테이지를 클리어하며 펼쳐지는 다채로운 저승세계, 그리고 마지막에 몰아치는 폭풍 눈물의 정서적 감흥이 그대로 관객과 통했다...스타뉴스. 2018.7.17. “[빅4특집]” 어차피 천만은 ‘신과함께2’ “,저승판타지의 진화①” .

<http://star.mt.co.kr/stview.php?no=2018071708115361899>

전통문화를 소재로 한 사극 드라마 및 영화의 흥행, 한류 문화에 대한 관심 등으로 우리나라의 전통문화에 대한 관심이 집중되고 있다. 전통문화는 역사적으로 검증된 것으로서 현실문화의 창조적 원천이자, 오랜 세월을 거치면서 객관적으로 거듭 입증되어 온 자산이다(박성화·조정열·박정선, 2013). 우리 전통문화의 가치를 발견하고자 문화를 소비하는 이들과 잠재적 소비자들을 위한 다양한 콘텐츠의 개발이 요구된다.

최근 몇 년간 스마트 폰의 보급이 이루어지면서 특히 웹으로 접근이 손쉬운 웹 콘텐츠가 높은 인기를 끌고 있다. 그 중 웹툰 산업은 인기 웹툰의 OSMU(one-source multi-use) 성공과 다른 매체간의 장르 결합의 용이해서 디지털 미디어 기술이 발달할수록 파생되는 고부가가치의 경제적효과로 인해 매년 급성장하고 있다. 웹툰 원작을 바탕으로 드라마, 영화, 게임 등 다른 콘텐츠 제작자와의 라이선싱 계약 및 전략적 제휴를 통해 관련 수익이 증가하기 시작(한창완·이영주·이승진 외 11명, 2015)하였다. KT경제경영연구소는 OSMU로 인한 추가 수익 창출과 해외 수출이 뒷받침된다면 웹툰 시장 규모는 올해 약 4200억 원, 2018년에는 8800억 원까지 성장할 수 있을 것으로 전망했다.⁴⁾ 웹툰은 4차 산업 혁명 시대에 주시해야 할 콘텐츠산업으로 자리매김하고 있다.

오늘날 전통문화는 시대의 변화에 맞게 새로운 소통창구가 될 수 있는 웹툰을 통해서 재탄생될 수 있다고 여겨진다. 글 위주보다 그림 위주의 내용 전달은 이해하기 쉽고 흥미를 끌기 좋기 때문에 다양한 연령대의 대중들이 수용하기 용이하다. 시장조사 전문기업 <엠브레인 트렌드모니터>가 성인 남녀를 대상으로 실시한 ‘웹툰’ 관련 설문 조사 결과 웹툰을 즐겨본 적 있다고 응답한 응답자는 전체 응답자의 86.3%로, 2015년에 비해 7.1%포인트 증가했으며, 특히 20~30대의 웹툰 이용 경험(20대 98.4%, 30대 91.6%,

4) 파이낸셜뉴스. 2015.08.09. “한국은 지금 웹툰 전성시대”.
<http://news.zum.com/articles/24151243?cm=popular>

40대 82%, 50대 73.2%)이 많은 것으로 나타났다.⁵⁾ 이는 20~30대뿐만 아니라 전 연령층의 웹툰에 대한 높은 관심도를 반영하는 것이라고 볼 수 있다. 최근 형지엘리트의 ‘10대 청소년을 대상으로 웹툰/웹드라마 구독 실태 및 경향’ 설문 조사에 의하면, 10대 청소년들의 99%는 웹드라마나 웹툰을 본 적 있으며, 절반 이상의 응답자가 1일당 3편 이상의 웹툰을 구독하는 것으로 조사됐다.⁶⁾ 따라서 웹툰은 현 사회의 문화를 공유하고 차후 우리의 문화를 소비하며 향유할 10~20대의 취미 및 관심사에 맞는 소통의 방법이 될 것이다.

또한 최근의 문화적 소비 형태는 손쉽게 접근할 수 있으며 짧고 간단한 소비가 가능한 ‘스낵 컬처(Snack Culture)’ 문화 현상이 나타나고 있다. 스낵 컬처는 쉽게 말하면 짧은 시간 문화 콘텐츠를 소비하는 것이며 스마트폰과 태블릿 등 모바일 기기의 보급 확산으로 등장해 뿌리를 내리고 있는 찰나의 여흥이다.⁷⁾ 간편하고 빠른 소비를 강점으로 하는 웹툰은 최근의 문화 소비 트렌드에 적합하다고 볼 수 있다.

한편으로는 웹툰의 해외 수출이 추진되어 성장세가 높아지고 있는 추세이다. 웹툰 전문플랫폼 레진 코믹스는 한국 웹툰 수출 2년만에 해외 결제 100억 원을 돌파했음을 밝혔다.⁸⁾ 앞으로 미래에 국가 간의 문화 소비경제는 더욱 더 자유로워질 것이며 다양한 파생 효과가 예상되므로 웹툰 매체는 고부가가치 산업으로서 성장해 나갈 것으로 본다.

본 연구와 관련한 선행연구로는 전통문화가 나타난 만화를 분석한 김유리(2009)의 연구가 있다. 연구자는 만화에 나타난 전통문화를 이야기 소재,

5) 중앙일보. 2018.4.13. “[ONE SHOT] 웹툰 전성시대…10명 중 4명, “유료여도 봐요” .<https://news.joins.com/article/22532508>

6) 에듀 동아. 2018.12.3. “10대 청소년 99%, 웹툰과 웹드라마 본적 있다”
http://edu.donga.com/?p=article&ps=view&at_no=20181203110807361485

7) 인사이드. 2018.06.13. “[찰나의 재미, 스낵컬처] 새로운 문화트렌드 자리매김 스낵컬처” .

8) 서울경제. 2018.03.20. “레진코믹스 한국웹툰 수출로 해외서 100억 돌파, 1억원 이상 고소득 작가 37명 돌파” . “ <https://www.sedaily.com/NewsView/1RX1XWDKKT>

이미지 소재, 탐구적 소재로 나누어 분석하여 소재로서만 분석한 것이 아쉬운 점이 있으며 다양한 방법으로 연구가 지속되기를 제시하였다. 선행연구에서 2000년부터 2009년까지 연구 자료로 수집된 만화의 경우, 조선시대가 배경인 만화가 절반 이상 차지함을 확인할 수 있었다. 또한 웹툰 이용자가 제일 많은 포털 사이트 두 곳을 대상으로 웹툰 서비스를 제공한 시점부터 현재까지 전통문화를 바탕으로 한 웹툰을 조사하여 역사 시기별로 나누어 보았을 때, 전통이라고 여겨지는 근대 이전의 역사 시기 중 조선시대가 배경인 웹툰이 가장 많이 차지하고 있었다. 조선시대는 가장 가까운 역사로 많은 유물유적을 확인할 수 있으며 조선시대만의 고유한 문화는 공감대를 느낄 수 있어 전통문화에 대한 관심도를 유발하기 좋다고 여겨진다. 그러므로 조선시대를 배경으로 한 전통문화에 대해 관심을 가질 필요가 있을 것이다.

이에 조선시대를 배경으로 한 웹툰이 어떠한 전통문화를 활용했는지 주목할 필요성 있다고 여겨진다. 조선시대가 배경인 작품이 많다는 것은, 웹툰의 특성상 포털 사이트 편집자의 시각, 창작자의 의도, 독자들의 관심사가 맞물려 높은 관심도를 반증하는 것이라고 볼 수 있다.

그러므로 앞서 살펴본 바와 같이 본 연구에서는 웹툰 서비스가 시작된 시기를 기점으로 포털 사이트에서 연재되는 웹툰을 대상으로 전통문화를 배경으로 한 웹툰 중 조선시대를 중심으로 그 내용을 분석하여 살펴보고자 한다. 연구 대상은 웹툰 이용자가 가장 많은 포털 사이트인 「네이버」와 「다음」에서 제공하는 정식 연재를 하고 있거나 완결된 전통문화를 배경으로 한 웹툰으로 한정한다. 연구 방법은 조선시대가 나타나는 완결된 웹툰을 자료로 선정하여 전통문화를 소재로 한 웹툰 스토리와 웹툰에서 나타난 전통생활문화에 대한 내용 분석을 할 것이다. 전통문화를 소재로 한 웹툰 스토리의 내용 분석은 인물중심·사건중심·배경중심으로 분류하고, 웹툰에서

나타난 전통생활문화의 내용 분석은 신분에 따라 구분되는 생활문화가 드러나는 의생활·식생활·주생활로 구분하여 파악하였다.

본 연구의 문제는 다음과 같다. 첫째, 전통문화가 웹툰에서 어떻게 활용되고 있는지 탐색한다. 둘째, 선정된 웹툰 자료 분석을 통해 전통문화가 재창조된 부분을 확인해보고자 한다. 셋째, 웹툰을 매개로 전통문화의 활용 가능성에 대해 모색한다. 따라서 본 연구에서는 전통문화가 웹툰을 바탕으로 콘텐츠적인 면에서 활성화 가능성을 모색해 봄으로써 전통문화적인 요소를 웹툰과 융합하여 콘텐츠를 개발하거나 발전시키는데 일조할 수 있는 자료를 제공하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 전통문화

1) 전통문화(傳統文化)의 개념

전통(傳統)은 문자대로의 뜻으로는 역사적으로 전승된 물질문화, 사고와 행위 양식, 사람이나 사건에 대한 인상, 갖가지 상징군⁹⁾이라고 할 수 있다. 즉 전통이란 “역사를 통한 한 민족 집단의 문화전수과정에서 변하지 않고 시대를 초월하여 전승되는 가치를 갖는 문화”를 의미한다(주영애, 2018). 그래서 우리는 전통 혹은 전통문화(傳統文化)라 하면 흔히 현대적인 것과는 반대되는 개념으로서 고전적이고 오래된 옛날의 문화로 자연스럽게 연상하게 된다.

그러한 이유에 대하여 최영성·전경환·최공호(2009)의 연구에 의하면 우리가 전통시대, 전통사회를 근대 이전으로 칭하는 것은 전통이 근대가 과거를 기억하는 방식으로서 성립했기 때문임을 설명하고 있다. 이를 통해 전통이라는 단 속에 기본적으로 역사성과 시간적 속성을 주지하고 있음을 알 수 있다. 근대 시기는 현재를 기준으로 바라볼 때 체감상 우리가 느끼는 가까운 과거로, 근대 이전은 그보다 더 이전의 시기인 머나먼 옛날로 여기는 것이다. 정재걸·이혜영(1993)의 연구에 따르면, “신라시대의 것이 조선시대의 것보다 ” 더 “전통적인 것이며 화랑과 관련된 그 무엇이 성리학과 관련된 그 무엇보다도 ” 더 “전통적인 것이며, 일반 서민들의 입에서 입으로

9) 전통. 두산백과. <https://terms.naver.com/>

전승되어온 구비문학이 지배층들의 한문학보다 ” 더 “전통적인 것이라고 할 수 있는 것이다.” 라는 대목을 통해 파악해 볼 수 있다. 전통의 “상대적”인 개념을 “전통 개념의 밀도”로 표현하여 “시대적 하한선”과 “전통의 경계”, “지배·피지배 관계”로 나누어 설명하였다.

<표 1> 전통 개념의 밀도 10)

시대적하한선	전통의 경계	지배 · 피지배관계	고 유 성 의 정 도 ↓
현재	서양문화	지배문화	
개항	중국문화		
고려중기	고유문화	민중문화	

이는 ‘지금 여기’서 ‘그때 거기’를 바라보는 것에 해당할 것이며 그 차이가 바로 문화적 단층에 해당되는데 이 지점을 인지하는 것만으로도 지금의 우리를 더 잘 이해하고 앞으로 무엇을 해야 하는지에 대한 의문의 일부를 푸는데 도움(김정옥, 2015)이 될 수 있을 것으로 본다.

전통문화를 바라보는 관점은 분야마다 학자마다 다르며 다양하게 정의되어 오고 있다. 본 연구에서는 다음과 같은 측면에서 전통문화를 이해해보고자 한다.

10) 정재걸·이혜영(1993). 전통교육의 체계화를 위한 연구. 한국교육개발원. p.17

(1) 고유한 정체성이 담긴 전통문화

먼저, 전통문화는 그 나라에서 발생하여 전해 내려오는 그 나라 고유의 문화¹¹⁾라고 할 수 있다. 때문에 각 나라의 전통문화는 지역적 위치· 주변 환경·역사 등에 따라 각기 다른 고유의 정체성을 띄고 있다고 볼 수 있을 것이다. 정체성에 대한 사전적 의미를 찾아보면 변하지 아니하는 존재의 본질을 깨닫는 성질, 또는 그 성질을 가진 독립적 존재¹²⁾로 풀이한다. 전통문화에 내재된 고유한 정체성은 비교적 지리적으로 가까이 인접한 국가끼리 비슷한 범주로 묶이는 문화적 측면을 발견함과 동시에 구별 혹은 구분되는 독특함을 통해 살펴볼 수 있다. 일례로 동양 문화권인 한·중·일은 지리적 위치상 문화적 교류가 많았는데¹³⁾, 그 중 차 문화 발원지(發源地)인 중국으로부터 차 문화(茶文化)와 관련하여 다양한 영향을 받았고 이는 자국의 문화에 맞게 변모하였다.¹⁴⁾ 현재 삼국의 차 문화는 한국은 다례(茶禮), 중국은 다예(茶藝), 일본은 다도(茶道)로 통용되는데, 차 문화를 대표하는 고유의 정체성인 차 정신(茶精神)은 각각 중용(中庸), 정행검덕(精行儉德), 화경청적(和敬淸寂)으로 대변된다. 차 문화는 전통문화라는 범주에서 일부분을 차지하지만, 그 안에 깃든 차 정신을 통해 그 나라 그 민족의 삶과 문화 속에서 무엇에 중점을 두고 중요시하여 이어져 왔는지 그 안에 담긴 고유한 정신이나 정체성을 미루어 짐작해 볼 수 있다. 때문에 전통문화는 오랜 기간을 거치며 확립된 정체성을 바탕으로 동일 문화권에 속해있는 타국의 문

11) 전통문화. 국립국어원 표준국어대사전. <http://stdweb2.korean.go.kr/>

12) 정체성. 위의 사이트.

13) 동아시아 각국은 중국의 한자 문명을 바탕으로 삼아서 그 위에 유교와 불교에 수반되는 사상과 예술을 깊게 받아들여서 하나의 공고한 문화권을 형성하였다고 말할 수 있다. 고병익(1996). 동아시아사의 전통과 변용. 문학과지성사. 머리말 vi.

14) 선사 시대의 문화교류의 양상은 불분명한 점이 너무 많아서 어떤 일반적 공통성을 추출하기는 어렵지만 적어도 역사시대를 내려와서는 문화의 흐름은 일방 통행적으로 한국에서 바다 건너 일본 쪽으로 흘러들어가는 방향이었다. 이것은 대륙에 일찍부터 발달된 중국 문화가 형성되었기 때문에 이것이 반도를 거쳐 열도 쪽으로 들어간 것이다. 고병익(1996). 앞의 단행본. p.134.

화로부터 영향을 받으면서도 독자적인 형태로 존재하며 이어져 온 것이다.

이길표와 주영애(1995)는 전통을 역사 속에서 한 민족 집단의 문화가 전해지는 과정에서 시대를 초월하여 계승되는 가치를 갖는 문화라 하였다. 즉, 전통문화는 한 민족의 정체성을 알려주는 민족 고유한 삶의 의의와 가치의 결정체이다(반윤자, 2010). 따라서 전통문화는 한 국가의 구성원들에게 같은 민족으로서의 동질성과 민족 문화 정체성 형성에 큰 영향을 미치며 개인에게는 문화적 정체성을 갖춘 삶을 살아가게 한다(이경자, 2013).

(2) 공유하는 삶의 문화

다른 이면에서 전통문화는 역사를 거치며 전승 및 계승된 한 민족의 생활 문화라고 할 수 있다. 강향숙(2013)은 전통문화를 한 사회 전체의 생활양식 문화 중 특히 시간상으로 오랜 기간 동안 계속하여 그 사회에서 유용함을 인정받아 전승되어 온 것이라고 보았다. 전통문화는 한 민족의 전통문화가 되기 위해서는 역사적으로 오래 유지된 것이어야 하고, 그 민족 모두가 소유할 수 있는 생활양식이어야 한다(최경희, 2011). 그러므로 민족의 문화는 한 사회에서 생성되어 전해지며, 실생활에서 가깝게 느낄 수 있는 생활 문화인 것이다. 한 사회가 보유하고 있는 생활문화란 이(異) 문화권에 있는 사람들에게는 매우 낯설고 이질감을 느끼게 할지라도 그 사회문화의 구성원들에게 적용될 수 있는 합리성을 갖고 있다는 것을 의미한다(주영애, 2018). 이를 민족, 지역에 따라 고유한 성격을 가지며 구성원들의 가치 판단에 의해 파악된 각 공동체의 역사적 산물이라고 할 수 있겠다(김유리, 2009). 이는 사회구성원에게 선택되어 통용된다는 의미(김영숙, 2014)로 볼 수 있다. 즉, 전통생활문화는 조상의 삶의 양식을 통해 전수되어온 관습이나 통념, 가치 문화적 유산(주영애, 2012)인 것이다. 이처럼 전통문화는

특정 시기의 다양한 주류 문화들이 모여 당시의 사회를 대변하면서 이것이 다음 세대로 이어지는 과정 속에 탈락되거나 이어지는 반복을 통해 하나의 문화로 자리 잡게 되는 긴 시간을 거친 순환 속에서 정돈된 것이라고 할 수 있다.

그리고 전통문화는 과거, 현재, 미래의 시공간을 연결해주는 살아있는 문화 매개체로 바라볼 수 있다. 김한샘(2015)은 전통문화를 과거에서 지금까지 계승되는 조상들의 삶의 유형이나 생활양식으로서 현재의 일상 속에서도 살아있는 삶의 문화라고 정의하고 있다. 이경자(2013)는 선조로부터 오랜 시간을 거쳐 긴 세월 또한 성립되고 정착되어온 사상, 종교, 풍습, 예술 등이 언어 또는 일상생활을 통해 현대까지 이어져 내려오는 문화로 전통문화를 정의하였다. 이러한 개념에서 “삶의 문화”는 역동적인 흐름 가운데 시대와 시대를 통해 이어진다고도 볼 수 있다. 고정된 상태의 전통문화란 있을 수 없고 있다 하더라도 의미가 없다(최영성 외, 2009). 우리는 전통문화를 통해 과거의 선조들의 함축되어 향유된 문화를 마주보게 되는 것이다. 또 현재의 주류가 되는 생활 문화 또한 오랜 시간이 거쳐 유·무형의 문화로 보존되어 시공간을 뛰어넘어 먼 미래의 후손들에게 하나의 전통문화로 전해질 것이다. 현재를 살아가는 우리의 모습 또한 폭넓은 범주에서 생각하면 새로이 써 내려갈 살아있는 전통문화의 한 부분을 차지하고 있다. 그러므로 전통문화는 오래된 현재·새로운 과거·미래의 거울 등으로 표현되듯이 단순히 과거로부터 전해온 것이 아니라 동시대의 정신과 가치, 생활상을 담은 그릇이라고 할 수 있다(황복희, 2015). 즉, 전통문화는 항상 변화해야 하는 운명과 함께 ‘현재’가 강조되는 문화의 대상이면서도 과거에 그 뿌리를 두고 있어야 하는 숙명을 지녔다고 할 수 있다(이기태, 2018). 그러므로 전통문화는 고유한 정체성을 가진 과거, 현재, 미래를 이어주는 살아있는 가교의 역할로서 존재하는 것이라고 볼 수 있다.

(3) 세대를 잇는 문화매개체

더불어 전통문화는 고여 있는 것이 아닌 세대를 통해 흘러가므로 사회와 사회의 구성원들의 다양한 욕구에 의해 전통에 근간을 두고 새로운 방향으로 다양하게 혁신을 꾀할 수 있다. 전통문화는 과거에도 변화했듯이 현재에도 변화하고 있을 때 생명력을 유지하고 있는 것이다(이기태, 2018).

공자에게 있어 온고이지신(溫故而知新 : 옛 것을 익혀 새 것을 안다)과 연암 박지원의 법고창신(法古創新 : 옛것을 본받아 새로운 것을 창조한다)을 통해 전통문화는 새로운 문화 창조이자 주체와 가치이며 재료와 방법이라 할 수 있다(황복희, 2015). 시간이 지나도 전통적인 요소에 담긴 그 본질과 가치는 변하는 것이 아니며, 다만 표현되거나 드러나는 양상에 있어 다를 뿐이다. 전통 그 자체가 문화가 되기도 하고 전통을 바탕으로 새로운 문화가 창조될 수도 있다(김유리, 2009). 이를 정리해 보면, 전통문화란 과거로부터 현재에 이르기까지 축적되고 계승되어온 조상들의 삶의 유형이나 생활양식으로서 현재적 삶 속에서 살아 숨 쉬며 녹아 있는 것으로, 새롭게 창조·계승·발전시켜야 되는 것이라고 할 수 있다(김명희, 2012).

앞서 살펴본 바와 같이 전통문화를 고유한 정체성이 담긴 민족문화, 민족문화로서 공유하는 삶의 문화, 세대를 잇는 문화매개체로 정리해보았다. 이를 요약해 보자면, 전통문화는 고유한 정체성을 가진 민족문화이자 문화적 유산으로 구성원들에게 선택된 살아있는 삶의 문화의 총체로서 변혁과 재창조를 통해 그 본질이 과거, 현재, 미래를 이어주는 것이라고 할 수 있다.

2) 전통문화의 특징

전통문화는 다음과 같은 특징을 가지고 있다. 첫째, 전통문화는 자국의 고유한 정서가 담긴 고유성을 가진다. 이는 다른 국가의 문화와 구별되는 것으로 특유의 독특함이 내재되어 있다. 시대를 거쳐 오랜 시간 동안 전승된 전통문화는 언어, 종교, 복식, 음식, 예술 등 여러 분야뿐 아니라 한 민족의 정서로 이어지는 정체성으로도 귀결된다. 오랜 시간을 거쳐 축적되어 전해진 정체성과 문화에 담긴 정서는 자긍심과 존재감, 자존감 뿐 만 아니라 나의 근원적인 모태로도 볼 수 있을 것이다. 문화적 요소들을 땅으로, 문화의 정체성을 나무의 뿌리로, 시간의 흐름을 나무줄기로, 열매를 전승되는 전통문화로 생각하여 볼 때, 뿌리가 없는 문화는 지속되기가 어려우며 결실이 되는 문화 또한 생성되기 어렵다. 그러므로 전통 문화는 태고적으로 전해져 내려온 본질적인 부분과 나타나는 양상이 구별될 수밖에 없고, 특유의 정서가 담겨진 고유한 성질을 가지고 있다고 볼 수 있다. 세계화 사회에서 주체적인 민족으로 나아가기 위해서는 전통문화의 고유성과 독창성을 확보하고 유지하는 일은 중요한 의미를 지닌다(김한샘,2015).

둘째, 전통문화는 연속성과 지속성을 가지고 있는 특징이 있다. 고유한 성질은 갑자기 만들어지는 것이 아니다. 전통문화는 한 시대에 생성되었다가 소멸된 문화가 아니라, 바로 이전의 시대에서도 비슷한 문화 흐름을 찾아 볼 수 있어야 한다. 정재걸·이혜영(1993)은 전통이 어떤 특정한 역사적 시기에 갑자기 생성된 것이라기보다는 한 민족에게 끊이지 않고 이어져 오는 계속성을 의미한다고 하였다. 전통은 문자 그대로 과거에서 전해져 이어진 문화로, 가치를 인정받은 문화들이 시대를 거쳐 보존되어 온 것이다. 그러므로 역사성을 띠며, 집단의 구성원들에게 의미가 있는 가치성을 내포한 것들이 선택되어 전승 및 계승되는 것으로 이해해 볼 수 있다.

셋째, 전통문화는 변화를 수용하는 특징이 있다. 전통은 옛 것에 근거를 두거나 기반으로 하면서도 시대적 요구에 따라 새로운 양상으로 변화할 때 단절되지 않고 지속적으로 이어지는 것이다(최영성·진경환·최공호, 2009). 시대마다 요구 되는 변화의 흐름이 있다. 시간이 지나면서 우리의 삶의 방향과 모습이 고정되지 않고 변하기 때문이다. 그러므로 전통문화는 궁극적인 본질의 변화가 아닌 형식의 변화로 이루어지며, 유연성을 가지고 정돈된 모양새로 구현이 된다. 전통문화가 시대의 흐름에 맞춰 변화의 수용이 가능한 점은 원천 콘텐츠로서 얼마든지 활용이 가능함을 보여주는 것이다.

넷째, 전통문화는 변혁과 재창조가 이루어지는 특징이 있다. 인류가 크나큰 발전을 통해 현대 문명을 이룩한 데에는 좀 더 나은 방향으로 성취하기 위해 본능적인 창의성과 창조성을 발휘하였기 때문이라고 여겨진다. 만약 이전의 것을 그대로 답습하였다면 눈부신 문화 발전은 전무하였을 것이다. 그 시대에 맞게 가치관의 부분 변형을 이루거나 필요시 다른 사상과 결합하여 변하는 것이 순리인 것이다(김정옥, 2015). 이러한 측면에서 볼 때에 전통 문화는 본질의 변화가 아닌 형태의 변화로, 부분적으로 창조되어 변화를 수용하여 전해지게 되는 것으로 볼 수 있다.

이러한 측면에서 고조선에 이어 삼국시대, 고려시대를 거친 유구한 우리의 역사 가운데에서도 조선시대는 당시의 생활문화가 근대를 거쳐 현대로 이어지는 시대로 우리 민족의 고유문자가 창제되고 한민족의 자주적인 문화가 발전되던 시기(주영애, 2018)로 이해할 수 있다. 다른 시대에서 볼 수 없는 전통 문화로써 고유함, 현재까지 전승되고 있는 연속성과 지속성, 현대의 방식으로 구현되는 변화의 수용성, 원천콘텐츠의 변형을 통한 변혁과 재창조의 면면을 지니고 있다. 그러므로 조선시대를 중심으로 전통문화를 배경으로 한 웹툰을 살펴보는 것은 의미가 있다고 여겨진다.

앞서 전통문화란 고유한 정체성을 가진 민족문화이자 문화적 유산으로 구성원들에게 선택된 살아있는 삶의 문화의 총체로서 변혁과 재창조를 통해 그 본질이 과거, 현재, 미래를 이어지는 것이라고 보았다.

본 논문에서는 전통문화와 활용된 측면에서 연구를 진행하기 위해 전통문화를 예술과 같이 정신적 가치로 볼 수 있는 비물질적인 무형의 문화와 유적지, 역사적 사료 등 물질적인 유형의 문화로 이해하고자 한다. 즉, 전통문화는 문화·예술·학술적인 내용이 담긴 유·무형의 한국적인 문화적 요소를 지닌 것을 의미한다,

2. 웹툰과 문화산업

1) 웹툰

(1) 웹툰의 개념

웹툰(webtoon)은 웹(web)과 카툰(cartoon)¹⁵⁾이 조합된 합성어로, 한국에서 만들어진 고유한 신조어라고 할 수 있다. ‘web’은 world wide web의 줄임말로 인터넷을 뜻하며, ‘cartoon’은 만화를 뜻한다. 그러므로 넓은 의미에서 웹툰을 인터넷상의 만화라고 단순하게 풀이할 수 있으며, 웹툰이 등장한 초창기와 현재 웹툰은 그 정의에 있어 다소 차이가 있다. 크게 구분해보자면, 초창기의 웹툰은 동영상기술과 만화를 결합한 웹콘텐츠 및 웹상에 기존 출판만화를 서비스하거나 개인 블로그 같은 공간에서 연재하는 것들을 의미하는 것으로 생각해 볼 수 있다. 반면 현재에 이르러서는 디지털 시스템으로 만들어지고 IT를 기반으로 발전하고 있는 새로운 대중만화 콘텐츠(김정영·박인하·박석환, 2014)의 측면에서 웹툰을 이해해 볼 수 있다.

웹툰 용어가 신문 지상에 처음 등장한 것은 2000년 ‘동영상 만화 웹툰 새 장르 펼친다’라는 제하의 기사를 통해서다(박석환, 2014).¹⁶⁾

15) ‘만화’ 자체에 대한 포괄적인 의미를 갖는 말. ‘코믹스(Comics)’ 또는 ‘코믹 스트립(comic strip)’은 주로 미국에서 쓰는 말이며, 유럽에서는 보통 ‘카툰(cartoon)’이라고 한다. 일본에서는 ‘망가’라고 한다. 미국에서는 코믹스와 구별하여 한 칸 또는 네 칸 같은 간단한 형식의 절제된 양식의 만화를 지칭한다. 카툰. 디지털 만화 규장각.
http://www.komacn.kr/dmk/manhwatong/word_view.asp?scidx=978

16) 박석환(2009), 「웹툰 산업의 실태와 문제점」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』에서 ‘웹툰’이라는 용어의 ‘언론 첫 등장’이 2000년 8월 16일자 한겨레 신문이라고 제시한 바 있으나 최근 연구 조사를 통해 2000년 4월 28일자 자료를 찾아 이를 수정한다고 추가 설명하였다. 박석환(2014). 포털 웹툰 플랫폼의 산업 규모와 운영 정책 모델 연구. 애니메이션 연구 10(2). 한국애니메이션학회. 146.

웹애니메이션(Web Animaion)이 네티즌들이 새로운 독특한 엔터테인먼트 장르로 각광받고 있다. 웹애니메이션은 인터넷 홈페이지를 통해 퍼지고 있는 신개념의 동영상 만화로, 웹툰(Webtoon)으로 불리기도 한다. ... 17)

신개념의 동영상 만화로 ‘웹툰’ 이라고 명명하고 있다. 이와 같은 측면에서 인터넷동영상기술과 만화를 결합시킨 웹콘텐츠를 웹툰, 웹코믹스라 칭한 당시의 다른 기사도 살펴볼 수 있다.

... 애니비에스는 인터넷 동영상 기술과 만화를 결합시킨 “웹툰” 또는 “웹코믹스”라는 새로운 웹콘텐츠를 개척했다는 평가를 받고 있다. ... 기술적인 측면에서 기존 스캔방식의 만화 사이트들에 비해 리얼스트리밍(RealStreaming) 쇼크웨이브(shockwave)등 최신 동영상기술을 활용, 평면적인 만화에 음성과 동작을 가미한 독특한 애니메이션작품을 선보여 왔다. ... 18)

인터넷 만화 방송국 애니비에스가 제공하는 인터넷동영상기술과 만화를 결합한 웹콘텐츠를 “웹툰” 또는 “웹코믹스” 로 표기하고 있다. 당시 웹에서는 플래시애니메이션이 선풍적인 인기를 끌고 있었는데 업계에서 이 같은 형식의 콘텐츠를 웹툰이라고 불렀다(박석환, 2009).

그리고 다른 한편에서 다른 개념으로 웹툰의 용어가 쓰였다. 이 시기 pc 통신과 인터넷 접속 서비스를 제공하던 데이콤이 자사의 정보채널이었던 천리안(www.chollian.com)을 포털사이트 형태로 개편하면서 만화 코너의 명칭을 ‘웹툰’ 이라 명했다(박석환, 2014).

박석환(2009)은 이 서비스 명칭이 ‘웹툰’ 이었고 만화정보지 ‘오즈’

17) 조선일보. 2000.04.28. “동영상 만화 ‘웹툰’ 새 장르 펼친다”. 기사의 오자를 고치치 않고 그대로 기재하였다.

18) 한국경제. 2000.07.26. “[제7회 멀티미디어 기술대상] 정통부장관상: ‘애니비에스’ . . 한국경제사”. 기사원문의 탈자를 고치치 않고 그대로 기재하였다.

의 편집진들이 기획한 것으로 알려져 있었고, 천리안 웹툰에는 일부 신작이 연재되기도 했지만 작화 형식과 구독형식은 출판 만화의 전통을 따르고 있었다고 언급한다.¹⁹⁾

이러한 웹툰의 개념과 관련하여 윤기현·정규하·최인수·최해솔(2015)은 지금과 같은 ‘만화로서의 웹툰’을 지칭하는 정체성이 드러나는 용어의 시작을 천리안의 만화사이트 ‘웹툰’으로 보고 있다.²⁰⁾ 그러나 당시 웹툰의 개념은 현재 웹툰의 개념에서 한정적인 범주의 의미로 해석하여 보아야 한다. 실제, 2008년도 중반까지만 해도 <네이버 백과사전>서비스에서 웹툰은 웹애니메이션의 약자로 설명하고 있었다(백은지, 2009).

웹툰이 큰 인기를 끌게 되면서 2000년대 초반 웹툰은 개인 홈페이지나 개별 커뮤니티 중심으로 작품공개가 이루어졌으며(정철, 2011), 캐릭툰(캐릭터+카툰), 에세이툰(일기+만화), 디지툰(디지털사진+카툰), 무비툰(영화+만화)²¹⁾ 등과 같은 신조어가 생기면서 장르가 세분화되기도 하였다. 그리고 색조를 쓴 만화, 온라인상에서 대중들과 소통 및 공감대가 형성되고 작화 형식이나 연출 등에 있어서 자유로웠는데 현재의 웹툰의 시초라 볼 수 있었다.²²⁾

현재의 웹툰의 의미로서 구분되는 시점은 대형 포털 플랫폼의 만화서비스 제공시기로 볼 수 있다. 다음(www.daum.net)과 네이버(www.naver.com)에서 만화서비스를 제공하게 되면서 부터 지금의 익숙하게 사용하는 웹툰이라는 용어로 점차 자리를 잡게 되었다. 기존의 웹툰과 차별화되는 점은 웹툰을 감상하는 방식, 주기적 연재, 무료서비스, 출판만화의 전개 방식이 아

19) 박석환(2009). 웹툰 산업의 실태와 문제점. 디지털콘텐츠와 문화정책 4(0). 가톨릭대학교 문화비즈니스연구소. 12. 각주2)

20) 윤기현·정규하·최인수·최해솔(2015). 웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징. 만화애니메이션 연구 38(38). 177-194. 한국만화애니메이션학회. 182.

21) 한준규, 웹카툰 장르세분화 ‘인기몰이’, 스포츠조선, 2004.05.13. 참고

22) 『웹툰 10년사-국립중앙도서관 ‘올 웹툰’ 전』에서는 ‘웹툰 이전의 웹툰’으로 이 시기를 나누어 보고 있다.

닌 새로운 전개 형태로 볼 수 있다. 즉, 웹이라는 환경에 맞도록 세로 방식으로 스크롤바(scroll bar)를 아래로 내리면서 보았으며, 특정한 요일 혹은 기간을 두어 대중들에게 무료로 정기적인 연재를 하였고, 스토리 전개 시칸의 테두리나 컷 구성에서 자유로웠다.

이 시기 이후에도 한동안 웹툰, 웹카툰, 웹만화, 웹코믹스, 인터넷 카툰, 인터넷 만화²³⁾ 등 다양한 용어가 함께 사용되어 오고 있었다. 그래서 웹툰의 개념에 대하여 규정하고자 하는 선행연구도 있었으며²⁴⁾ 웹툰의 특성이나 특징을 통해 웹툰을 제작 및 유통되는 측면에서 디지털 만화로서 웹툰을 정의하고자 하는 선행연구²⁵⁾도 있었다.

최근 웹툰은 스마트 기기의 대중화로 스마트툰이라 불리며 모바일 서비스(앱app)를 통해 한 장 한 장 터치하여 넘겨보는 ‘컷툰’ 형태의 새로운 연출뿐만 아니라 배경 음악이나 플래시 효과, 효과음 등을 더하여 더 발전된 모습을 선보이고 있다. 그리고 웹툰은 서로 상관성이 없는 영어 단어의 조합으로 우리나라에만 있는 신조어이긴 하나 사회에서 자연스럽게 통용하게 됨으로서 지금 한국의 웹만화는 웹툰으로 불리고 있다.

위와 같은 일련의 선상에서 현재의 웹툰은 인터넷상뿐만 아니라 스마트 기기의 대중화로 인해 모바일상으로도 쉽게 접근하여 감상할 수 있다는 점에서 다음과 같이 개념을 이해해 볼 수 있다. 즉, 웹툰은 인터넷이나 모바일 등 미디어를 통해 제공되는 만화 콘텐츠로, 웹이나 모바일 환경에 게재할 목적으로 창작된 만화(고정민·양지훈·고창만·박지혜·백경지(2016)이다. 웹툰은 초고속 인터넷의 대중화와 함께 등장했다고 보는 것이 일반적

23) 인터넷에서 구독할 수 있는 만화를 모두 포괄한다. 출판되었던 만화를 스캔하여 파일 형태로 만들어 인터넷에서 서비스한다면 인터넷 만화다. 박인하(2015). 한국 웹툰의 변별적 특성연구. 애니메이션 연구 11(3), 한국애니메이션학회. 86.

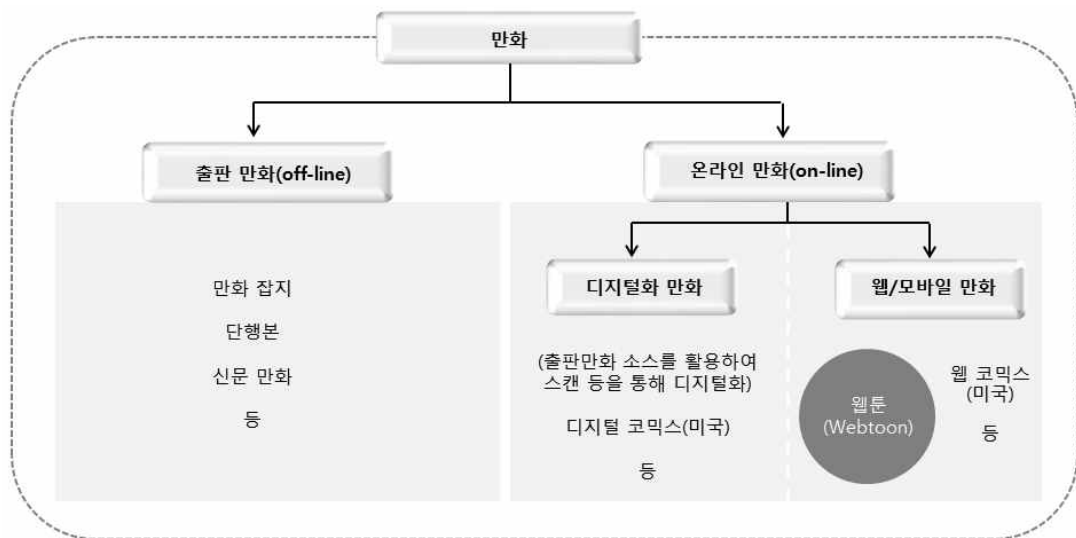
24) 전현지(2008). 웹툰(webtoon)의 차별성에 따른 웹믹(webmic)개념설정연구. 애니메이션연구4(2). 한국애니메이션학회. 193-204.

25) 이상민(2009). 웹만화의 매체적 특성과 스토리텔링에 대한 고찰. 한국학연구 30. 고려대학교 한국학연구소. 237-262.

견해이다(박석환, 2015). 그러므로 미디어의 발달과도 연관성이 있다고 이해할 수 있다. 웹툰의 등장 후 ‘인터넷만화’, ‘온라인만화’, ‘디지털만화’, ‘모바일만화’ 등 기술적인 진화를 거치면서 개념적으로 폭넓은 스펙트럼을 지니게 되었으며, 넓은 의미에서 인터넷 미디어를 통해 연재되는 만화 전체를 가리킨다(윤기현, 정규하, 최인수, 최해솔, 2015).

그러나 웹툰은 일상성과 공유성, 독자의 상호작용성이라는 고유의 특징을 가진 콘텐츠(고정민 외, 2016)로 디지털 만화나 인터넷 만화라는 용어 규정에 포함되지만, 디지털 만화나 인터넷 만화의 동의어(고정민 외, 2016)가 아니다. 인터넷 만화(온라인 만화)는 웹상에 게재된 만화이며, 디지털 만화는 디지털 매체로 표현한 만화를 총칭한다(이상민, 2009).

다음 <그림 1>을 통해 만화 산업에서 웹툰의 범위를 살펴볼 수 있다.



<그림 1> 만화 산업에서 웹툰의 범위

출처: 고정민 · 양지훈 · 고창만 · 박지혜 · 백경지 (2016). 만화 유통환경 개선방안 - 웹툰산업을 중심으로. KOCCA 연구보고서 16-082016. 한국창조산업연구소. 한국콘텐츠진흥원. 9.

이상민(2009)은 디지털 만화를 매체 변환·제작방식·커뮤니케이션의 측면에서 살펴 볼 수 있다고 하였는데 <그림 1>에서 디지털화 만화와 웹/모바일 만화를 구분하는 기분은 매체 변환의 측면으로 볼 수 있다. 매체 변환의 측면에서 말하는 디지털 만화는 아날로그 방식으로 만들어진 만화를 디지털 방식으로 단순 변환시키는 만화를 말한다(이상민, 2009). 그러므로 웹툰은 이와 같은 측면에서 디지털 만화와 구분되는 웹과 모바일 환경에 맞게 창작된 것으로 이해할 수 있다.

최근 연구를 찾아보면 웹툰을 만화산업의 하위구조로서 웹툰이 아닌 다른 장르의 산업으로 보아야한다는 견해를 찾아볼 수 있다. 박인하(2015)의 연구에 의하면, 웹툰은 디지털 만화와 인터넷 만화외도 다르다며 웹툰 생태계는 트래픽이 가치를 만들어내는 트래픽 모델로 디지털 만화가 인터넷 만화로, 인터넷 만화가 웹툰으로 순차적으로 변화한 것은 아니라고 보고 있다. 기존의 웹툰 관련 연구들은 보통 만화 산업에서 웹툰을 일련의 만화산업의 동향 상 하나의 장르적 발전 흐름으로서 웹툰을 보는 시각이 대체적이었다. 출판만화에서 디지털 만화로, 디지털만화에서 인터넷만화로, 인터넷 만화가 웹툰으로 발전해 온 것으로 보았다. 디지털 기술이라는 관점에서 웹툰을 자연스럽게 생성된 새로운 문화 분야로 보아야한다는 시각은 웹툰의 프레임 자체에 대해서 논의하는 것으로 이는 웹툰 산업이 만화산업의 연장선이 아닌 디지털 기술로 인해 새로운 시대에 도래하여 생성된 새로운 창조 문화로 보기 때문이라고 여겨진다.

앞서 언급한 웹툰의 흐름을 정리해 보자면 다음과 같이 요약 할 수 있다. 웹툰의 역사는 자동 넘김과 초당 넘김의 단순한 기능을 보유한 0세대 디지털 만화형식, 인터넷 화면의 세로스크롤 방식을 활용하여 이야기를 전개하는 1세대 스크롤기반 웹툰, 플래시 효과와 배경음, 효과음 등을 첨가한 2세대 이펙트(effect) 첨가 웹툰, 스마트폰 보급화에 따른 3세대 어플리케이션

(application) 형태 웹툰(한창완·이영주·이승진 외, 2015)으로 정리해 볼 수 있다.

<표 2> 웹툰을 바라보는 관점

구분	내용
기존의 관점	· 만화 산업에 속하는 하나의 장르 · 출판만화→디지털만화→인터넷만화→웹툰으로 발전
박인하(2015) 외의 관점	· 기존관점과 상반됨 · 웹툰은 만화 산업의 연장선이 아님 · 디지털 기술을 토대로 생성된 새로운 창조문화 -0세대 디지털 만화형식 -1세대 스크롤기반 웹툰 -2세대 이펙트(effect) 첨가 웹툰 -3세대 어플리케이션(application) 형태 웹툰

지금까지 웹툰의 어원과 발전 양상, 디지털 미디어 측면에서 연관 지어 웹툰의 의미 및 개념에 대해 살펴보았다.

(2) 웹툰 콘텐츠의 특징

기존 출판만화와 웹툰의 가장 큰 차이점은 그 명칭에서도 알 수 있듯이 매체적 변화가 주는 특성에서의 차이점이 크다(이희정, 2018). 웹툰이 기존의 출판만화와 다른 점은 웹상에서 보인다는 점이다. 이러한 차이는 웹툰이 다음과 같은 특징을 갖게 한다.

첫째, 웹툰은 접근성이 용이한 특징이 있다. 누구나 쉽게 이용할 수 있는 점은 웹툰의 정체성을 보여준다. 웹이라는 공간은 인터넷 접속이 가능한 환경이라면 언제든지 손쉽게 접근할 수 있다. 현재 스마트 기기의 대중화로 인터넷서비스를 언제 어디서나 쉽게 사용할 수 있게 되었다. 그리고 웹툰

애플리케이션의 제공으로 웹툰 이용자가 웹툰에 전보다 더 간편하게 접근할 수 있도록 한다. 또한 포털 사이트에서 제공하는 웹툰의 요일별 연재의 경우 무료로 제공되는데 이러한 점도 웹툰을 이용을 수월하게 한다.

둘째, 웹툰은 누구나 이용 가능 한 특징이 있다. 인터넷 연결만 된다면 누구나 시간, 장소에 구애받지 않고 웹에 접속하여 웹툰을 볼 수 있다. 그러므로 웹툰은 남녀노소 구분 없이 다양한 연령층을 흡수 하며, 이들은 자기의 취향에 맞는 선택적 소비를 통해 일상에서 손쉽게 소비한다. 백은지(2009)의 연구에 의하면, 인터페이스만 갖추면 시간, 장소에 구애받지 않고 정보를 얻을 수 있는 것을 의미하는 즉각적 접근 가능성(random accessibility)으로 인해 다양한 연령의 독자층을 형성할 수 있다고 보았다.

셋째, 웹툰은 즉각적 소통이 가능한 특징이 있다. 웹툰 서비스가 제공되기 시작하면서 구축된 시스템을 통해 이러한 특징을 살펴볼 수 있다. 댓글 시스템은 작품에 대한 의견을 다는 공간으로 다수의 의견 교환이 가능하므로 실시간으로 웹툰 이용자의 반응을 확인할 수 있다. 웹이 주는 특성은 각종 포털에 연재할 경우 창작자는 작품을 연재한 후 실시간으로 감상자의 반응과 평점을 댓글을 통해 볼 수 있다(이희정, 2018). 웹툰이 기존 출판만화와 구분되는 가장 큰 차이점은 작가와 수용자와 간의 쌍방향커뮤니케이션이 가능하다는 것(고정민·양지훈·고창만·박지혜·백경지.2016)이다. 웹툰 작품을 감상한 후 댓글을 쓸 수 있는 댓글 시스템, 웹툰 작품의 말미에 작가의 한 줄을 적을 수 있는 공간이 있는 점, 페이스북의 ‘좋아요’ 처럼 하트 아이콘을 눌러 작품의 관심에 관련한 의견을 표시하거나, 1~10점까지 점수를 줄 수 있는 점 등은 바로 웹툰 이용자와 작가, 웹툰 이용자 간의 공감대 형성을 가능케 했다는 점에서 그 특징이 드러난다. 다만 악플이나 광고성 댓글 같은 경우 자정적인 노력이 필요하다는 점은 앞으로도 고민해 봐야 하는 문제일 것이다.

마지막으로 웹툰은 장르 간 결합에 있어서 자유롭다는 점이다. 초기의 웹툰은 연출적인 부분에서 기존의 만화와 다른 획기적이고 참신한 형식으로 대중들에게 신선함을 주었다면, 웹툰에 음악, 영상, 플래시 애니메이션 등 다양한 디지털 미디어 기술과 융합하는 것으로 새로운 방향으로 발전하고 있다. 특히 인기 있는 웹툰의 단행본출시, 애니메이션화, 굿즈 상품, 라디오, 드라마, 영화, 뮤지컬, 게임 등 OSMU(one source multi use)의 활용을 넘어 타 미디어 매체 융합이 이루어지고 있다. 웹툰의 소재 및 이야기를 구성하는 인물, 배경, 스토리의 활용은 어떤 분야의 미디어 매체와도 상생할 수 있는 원천적인 소스가 될 수 있다.

2) 웹툰 콘텐츠의 문화산업

웹 콘텐츠 중에서 가장 먼저 웹 공간에서 독자적인 서사적 문법을 정립하고 대중적인 지지를 받은 유형은 바로 웹툰이다(한혜원·김유나,2015). 온라인 환경이 기존의 출판 만화의 배급을 위한 또 다른 창구 정도로 활용되거나 작가들이 새로운 아이디어를 실험해보는 장(場)으로 여겨지는 해외 디지털 만화 시장과는 달리, 한국의 웹툰은 온라인 환경에 맞춤형으로 적용된 양식과 서사를 가진 콘텐츠로서 콘텐츠 창작자(작가), 서비스 제공자(플랫폼 사업자), 소비자(독자)의 구조가 갖추어진 하나의 산업으로 성장하였다(이수지, 전봉관. 2015). 웹툰 원작을 바탕으로 드라마, 영화, 게임 등 다른 콘텐츠 제작자와의 라이선싱 계약 및 전략적 제휴를 통해 관련 수익이 증가하기 시작(한창완·이영주·이승진 외,2015)하면서, 웹툰 콘텐츠의 문화 산업 시장의 성장 가능성에 대해 주목받기 시작했다. 국내 웹툰 콘텐츠 산업의 시장 규모는 매년 성장하고 있는 추세이다. 지난해 KT경제경영연구소가 발표한 보고서에 따르면 우리나라 웹툰 시장의 경제 규모는 2013년 1500

억 원에서 2017년 5845억 원까지 성장했다.²⁶⁾

더불어 웹툰 콘텐츠가 원천소스로서 그 활용 가능성에 대해 그 가능성을 인정받고 있다. 한혜경(2015)은 웹툰의 OSMU(one-source multi-use)는 최근 콘텐츠 산업에서 가장 주목받고 있는데 그 경향은 주로 영화, 드라마, 공연 등에 스토리 소스 차원의 활용으로 되고 있다고 하였다. 고정민·양지훈 외 3인(2016)의 연구에 따르면, 웹툰은 대표적인 융복합 콘텐츠로서 OSMU가 활발한 이유로 높은 콘텐츠의 보유량과 다양한 장르 및 소재뿐만 아니라 제작 과정에서 대중성 검증을 받을 수 있기 때문으로 보았다. 그리고 웹툰 콘텐츠는 내용을 전개함에 있어 어떤 소재나 장르를 구애받지 않고 자유롭게 담아 낼 수 있으며 누구나 쉽게 공감할 수 있으며 만화적 요소는 소설이나 연극보다 2차 콘텐츠 가공을 용이하게 해주는 것으로 보았다. 2차 콘텐츠 가공의 용이함은 웹툰 콘텐츠를 원작으로 하여 다양한 문화산업 매체와 결합의 활성화를 가져왔다. 웹툰의 OSMU의 성공사례로는 웹툰<와라! 편의점>이 있다. 웹툰<와라! 편의점>은 에피소드형 웹툰으로 출판만화, 어린이용 출판만화, 웹툰툰메이션, TV애니메이션, 게임(소셜게임, 모바일게임)으로 활성화되었으며 캐릭터 비즈니스 모델까지 성공적으로 구축하였다.²⁷⁾ 그리고 웹툰 콘텐츠는 타 문화산업 장르와 결합하여 원천콘텐츠로서 역할을 보이고 있다. 이문행(2014)의 연구에 의하면 미디어 콘텐츠의 장르 이동은 ‘동일 스토리 반복’이라는 OSMU에서 더 나아가 핵심스토리(core story)를 중심으로 한 ‘다른 이야기의 조합’이라는 트랜스미디어 스토리텔링(Transmedia storytelling)이라는 점에서 차이가 있다고 하였다. 그리고 2006년부터 2012년까지 스토리 이동 사례를 장르별로 빈도 분석하였을 때 총 216건 중 웹툰의 스토리를 활용한 사례는 64건(29.6%)으

26) 인사이드. 2018.6.13. “[찰나의 재미, 스낵컬처]스낵컬처대표콘텐츠 ‘웹툰’ .

27) 한혜경(2015). 웹툰 OSMU의 방향성과 전략 연구<와라!편의점>사례를 중심으로. 애니메이션 연구. 34(11). 3. 한국애니메이션학회, 151. 참고.

로 가장 많이 차지할 정도로 스토리 활용 사례가 늘고 있는 것으로 나타났다. 드라마, 영화, 소설, 웹툰, 애니메이션, 만화, 뮤지컬&연극을 대상으로 스토리 이동 경로에 관한 연구 결과 웹툰의 경우 모든 장르로 이동하고 있어 장르 간 호환성이 높으며 최고의 부가가치 장르인 것으로 보았다. 웹툰을 원작으로 드라마화한 사례는 웹툰<미생>, 웹툰<치즈인더트랩>, 웹툰<내 ID는 강남미인>이 있으며, 영화화한 사례는 웹툰<은밀하게 위대하게>, 웹툰<내부자들>, 웹툰<패션왕> 등이 있다. 최근 전통문화를 소재로 한 웹툰의 대표적인 성공사례로 웹툰<신과 함께>을 원작으로 하여 리메이크한 영화<신과 함께:죄와 벌>, <신과 함께:인과 연>이 있다. 두 편의 영화 모두 천만 관객을 돌파하며 흥행에 성공하였다.²⁸⁾

한편, 웹툰은 새로운 영역으로의 확장을 위해 해외 수출 방안을 모색하게 되면서, 웹 접근성의 용이함과 스마트기기의 보급에 대한 영향으로 온라인 만화 시장을 개척하고 있다.²⁹⁾ <네이버>는 2014년 자사의 모바일 메신저 ‘라인’의 유통 경로를 활용하여 미국, 일본 등 다양한 국가를 대상으로 웹툰을 무료로 배포하고 있으며, <다음 카카오>의 경우 2014년 미국에 진출한 웹툰 플랫폼<타파스틱>과 제휴를 맺고 ‘만화속 세상’의 웹툰을 번역하여 서비스를 제공하고 있다. <타파스틱>은 한국의 웹툰 플랫폼 방식을 그대로 사용하여 북미 최초의 웹툰 전용 플랫폼을 개설하였고, 웹툰 전문사이트<레진 코믹스>는 2016년 기존의 웹툰을 번역하여 결제 시스템을 구축하고 미국에서 서비스를 제공하였다. 일본과 중국, 대만, 태국의 경우도 <네이버>, <레진 코믹스> 등의 업체가 진출하여 현지에 맞게 웹툰 서비스를 제공하고 있으며 디지털 만화시장의 성장세와 함께 주목받고 있다.

28) 영화진흥위원회 통합전산망. <http://www.kobis.or.kr/> 영화<신과 함께 :인과 연>은 누적 관객 수 12,274,846명, 영화<신과 함께:죄와벌>은 누적관객 수 14,411,675명으로 집계되었다.

29) 고정민 외4인(2016). 만화 유통환경 개선방안-웹툰 산업을 중심으로. KOCCA 연구보고서 16-08. 한국콘텐츠진흥원. 53-57. 참고하여 재정리.

3. 선행연구

본 연구에서는 전통문화를 소재로 한 웹툰 콘텐츠의 분석 및 활용과 관련한 선행연구를 중심으로 살펴보았다. 이에 대한 선행연구는 크게 세 분류로 나누어서 볼 수 있었다. 먼저, 전통문화를 소재로 한 웹툰 콘텐츠를 문화원형의 관점에서 간주하여 분석한 연구가 있다. 웹툰 콘텐츠는 아니나, 전통문화를 소재로 한 한국 만화 작품을 연구한 김유리(2009)의 연구가 있다. 연구자는 먼저 문화원형의 개념을 문화원형 사업에 대한 분석을 바탕으로 ‘전통문화 가운데 그 민족 또는 그 지역의 특징을 잘 담고 있어서 다른 지역, 다른 민족과 구별되며 아울러 여러 가지로 갈라진 현재형의 본디 모습에 해당하는 문화’로 정의를 내린 후, 한국문화콘텐츠진흥원이 정의하는 문화원형을 바탕으로 하는 한국 고유의 문화 창작 소재를 전통문화 소재로 정의하여, 한국만화의 현황을 알아보고, 전통문화 소재의 활용방식을 이야기 구성 요소, 이미지 요소, 탐구 소재 요소로 구분하여 분석하였다. 양진호(2016)의 시왕이미지의 현대 콘텐츠 변용 연구는 무속의 시왕신앙이라는 전통문화원형의 원형을 찾고, 전통문화원형을 근간으로 한 웹툰<신과 함께:저승편>을 이미지 변용에 초점을 두어 원형성을 바탕으로 통합적인 분석을 하고자 하였다.

다음으로, 특정 웹툰을 대상으로 분석한 연구가 있다. 전통문화를 소재로 한 웹툰 연구들 가운데, 대표적으로 주호민의 웹툰<신과 함께>과 무적핑크의 <조선왕조실록>이 있다. 웹툰<신과 함께>는 이승편, 저승편, 신화편인 총 3부작으로 무속신앙을 재해석하여 현대적으로 담아낸 웹툰이며, 웹툰<조선왕조실록>은 『조선왕조실록』에 기반한 역사 이야기를 모바일 메신저 카카오톡의 대화 기능을 활용하여 풀어낸 웹툰이다. 웹툰<신과 함께>를 대상으로 한 연구는 다음과 같다. 이명현(2015)의 연구는 웹툰<신과 함께>

3부작 중 신화편에서 활용된 신화의 재해석에 대한 부분과 스토리텔링에 대하여 신화의 수용과 변주라는 관점에서 분석하였다. 그리고 신화의 재해석이 각 신화의 고유한 가치의 훼손과 변질을 가져오는 것은 아닌지 고민할 필요가 있다고 밝히고 있다. 유예(2015)의 연구는 무속신앙 활용이 성공사례인 웹툰<신과 함께>를 대상으로 텍스트 분석을 통해 원천소스로서 무속신앙 활용방안에 대해 논의하였다. 박향아(2015)의 연구는 웹툰<신과 함께> 3부작 중 이승편에 나타난 서사무가³⁰⁾ 요소들의 변용과 활용 양상을 분석하였다. 정수희(2012)의 연구는 웹툰<신과 함께> 3부작 중 이승편을 중심으로 내용을 스토리, 캐릭터, 공간배경으로 나누어 분석하고 문화콘텐츠로서 작품의 성공요인에 대해 정리하였다. 웹툰<조선왕조실록>에 대한 연구는 다음과 같다. 김대범(2016)의 연구는 웹툰<조선왕조실록>의 성공요인에 대하여 친숙한 모바일 메신저 카카오톡의 기능적인 특성을 반영한 점과 현대적 해석을 통해 엿보이는 작가의 뛰어난 기획력과 상상력으로 분석하였다. 유영희(2016)의 연구는 웹툰<조선왕조실록>을 패러디분석과 이야기분석, 담화분석을 통한 서사 분석을 하였으며, 웹툰의 타 장르와의 접목의 가능성 및 고증의 오류에 대한 문제를 언급하였다. 김보현(2017)의 연구는 역사기록물이 대중문화 콘텐츠로 변형되는 방식을 역사서사로서 독특함이 엿보이는 웹툰<조선왕조실록>을 통해 텍스트에서 나타나는 서사적 장치와 담화적 장치로 구분하여 살펴보고 역사기록물의 현대적인 관점의 재해석이 새로운 현재적 가치를 갖는 것임을 밝혔다.

마지막으로, 전통문화를 소재로 한 웹툰을 교육콘텐츠로 활용한 연구를 찾아볼 수 있다. 엄민진(2018)의 연구는 한국어 학습자를 대상으로 한 한국 관념문화 교육 방안을 연구하기 위해 웹툰<신과 함께>에 나타난 저승관

30) 서사 무가란 무당이 곳에서 신의일생과 내력을 비롯한 행적을 노래하는 것을 말한다. 박향아(2015). 『신과 함께:이승편』에 나타난 서사무가 활용 양상 연구. 제주대학교 대학원 석사학위논문. p.1.

을 중심으로 학습자 중심 교수법에 기반을 둔 교육과정을 구성하였다. 안규정(2017)의 연구는 초등학교 다문화학생을 대상으로 한국사 내용의 이해와 한국어 실력 향상을 위해 웹툰<조선왕조실록>을 활용한 내용 중심의 교수법에 기반하여 한국사 중 ‘세종대왕’ 관련 수업 방안을 모색하였다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 자료 선정

1) 자료 수집 대상과 범위

웹툰 서비스를 제공하는 여러 사이트 중 대중적으로 많이 사용하는 대형 포털 사이트인 <네이버>(www.naver.com)와 <다음>(www.daum.com)을 선정하여 각 포털 사이트에서 보유한 웹툰을 살펴보고자 한다. 선정 기준은 웹툰 이용자의 선호도를 기준으로 삼고자 한다. 한국콘텐츠진흥원의 「2017 만화 산업 백서」에서 실시한 만화 이용자 실태 조사³¹⁾에 따르면, 웹툰 이용자들의 디지털 만화의 주 이용방법으로 포털사이트가 86%로 가장 높게 나타났다.³²⁾ 그리고 응답자들이 디지털 만화를 이용하는 주 서비스 문항에서 네이버 웹툰(76.9%)과 다음 웹툰(9.4%)이 각각 1위와 2위로 조사되었다. 2015년과 2016년에 실시한 동일한 조사 항목에서도 「네이버 웹툰」과 「다음 웹툰」이 1위와 2위를 차지하고 있었다.³³⁾ 따라서 본 연구에서는 웹툰 이용자가 가장 많은 네이버와 다음에서 제공되는 웹툰을 중

31) 이전조사에서 만화의 형태를 구분할 때 사용했던 ‘온라인 만화’, ‘오프라인 만화’ 명칭은 응답자에게 다소 혼란을 줄 수 있으므로 이번 조사에서는 ‘디지털 만화’와 ‘종이만화’로 구분, 응답자의 직관적인 이해도를 높였음을 밝히고 있다. 한국콘텐츠진흥원 산업진흥정책본부(2018). 2017 만화산업백서. 한국콘텐츠진흥원. 174.

32) 디지털만화 주 이용 방법에 대한 설문조사는 포털사이트(86.0%), 만화전문사이트/애플리케이션(8.3%), IPTV(2.4%), 유튜브(1.8%), 웹하드·P2P(0.5%), 해외스캔만화사이트(0.4%), 신문사사이트(0.2%), 커뮤니티(0.2%), e-book(0.1)으로 열 곳을 대상으로 진행되었다. 위의 논문. 186.

33) 2015년도는 네이버(네이버 웹툰)는 76.8%, 다음(다음 웹툰)은 7.3%였으며, 2016년도는 네이버는 66.9%, 다음은 16.8%를 차지하였다. 네이버의 이용 서비스 이용률이 압도적으로 많은 편으로 볼 수 있다. 위의 논문. 187-188.

심으로, 전통문화를 소재로 한 웹툰을 연구 대상으로 삼았다.

웹툰의 수집 시기는 네이버와 다음의 웹툰 서비스가 처음 시작되었던 시기부터 2018년 9월까지로 자료 수집 범위는 현재 연재 중이거나 완결된 작품으로 전통문화를 소재로 한 웹툰 작품이다. 웹툰 서비스가 처음 제공된 시기는 <네이버>의 경우 2005년이며, <다음>의 경우 2003년으로 현재 웹툰 섹션에서 확인 가능한 웹툰 작품들이 해당된다.

자료 수집 기준은 「네이버 웹툰」과 「다음 웹툰」의 요일별 연재 여부와 웹툰 작품에서 활용한 전통문화의 소재 여부이다. 먼저, 웹툰의 특성상 정기적인 연재가 이루어지므로 ‘요일별 연재’ 여부를 연구 자료 수집 기준으로 삼았다. 요일별 연재의 경우 고료를 받는 정식 웹툰 작가가 일정 기간 동안 계약하여 웹툰 작품을 일주일 단위를 기준으로 정기적인 연재를 하는 것을 의미한다. 그러므로 「네이버 웹툰」과 「다음 웹툰」의 아마추어 웹툰 작가들을 위한 ‘베스트도전’, ‘나도 만화가’ 공간에서 게재하는 작품은 대상에서 제외하였다. 그리고 「다음 웹툰」의 경우 ‘요일별 연재’가 아닌 조건적 무료이용권 제공 및 유료화 서비스로 이용 가능한 ‘기다리면 무료(기다무)’³⁴⁾의 웹툰 작품은 제외하였다. ‘기다리면 무료’ 공간에는 처음 「다음 웹툰」에서 연재 시 ‘요일별 연재’로 연재되었으나, 완결 후 조건적 무료로 이용이 가능한 웹툰 작품도 더러 있었다. 그러므로 이와 같은 경우와 완결된 유료로 감상 가능한 웹툰 작품의 경우는 자료 수집에 포함하였다. 다음으로, 본 연구에서 자료 수집 시 웹툰에서 발견할 수 있는 전통문화의 소재 여부에 대해 폭넓은 범주에서 수집하고자 다음과 같이 기준을 삼았다. 첫째, 전통문화를 활용한 웹툰 중 전통문화와 관련된 작품의

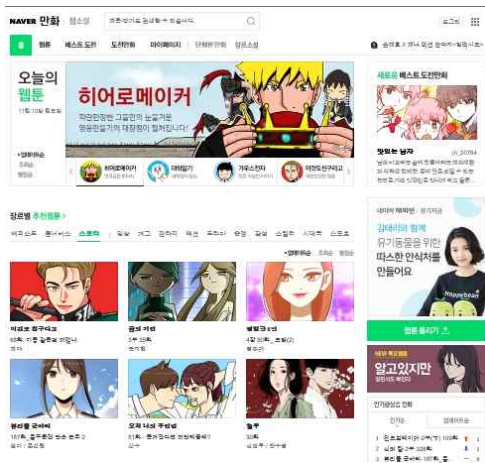
34) 「다음 웹툰」의 ‘기다리면 무료’는 일부 회차는 무료로 제공하고 이후의 회차는 3일마다 무료이용권이 제공되어 3일에 1번씩 감상가능한 조건적 무료서비스가 제공되어 웹툰을 볼 수 있는 공간이다. 웹툰 작품마다 조건적 무료이용권과 함께 「다음 웹툰」에서 사용할 수 있는 재화인 캐시를 충전하여 유료화 서비스를 이용하여 감상할 수 있게 되어 있다. 「네이버 웹툰」의 경우 이러한 서비스는 제공되지 않는다.

배경, 인물, 사건, 이야기 소재 등과 관련한 요소들이 명확히 제시되어 드러나 있어야 한다. 둘째, 한국적인 특색이나 상징적인 문화적 요소가 드러나 있어야 한다.

그리고 자료 수집 시, 유니버스, 에피소드 장르에 속하는 단편의 웹툰 작품³⁵⁾도 자료 수집 시 포함하였으나, 동양풍의 이미지만 가지고 있는 웹툰 작품은 제외하였다.

2) 자료 수집

(1) 네이버 웹툰



<그림 2> <네이버> 웹툰 서비스 페이지

출처: 네이버 <https://comic.naver.com/>
(2018.11.19)

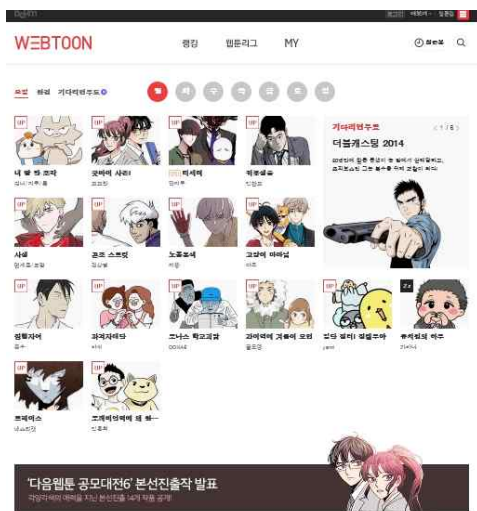
「네이버 웹툰」의 자료 수집 시기는 웹툰 서비스가 시작된 2005년부터 2018년 9월 현재까지 연재되었거나 완결된 웹툰을 대상으로 연재 시작 연도를 기준으로 자료를 정리하였다.

「네이버 웹툰」의 경우 요일별, 장르별, 작품별, 작가별, 연도별, 테마 웹툰, 완결 웹툰으로 분류되어 있는데, 자료 수집 시 장르별 영역과 연도별 영역을 활용하

35) 단편의 경우 「네이버 웹툰」의 ‘지옥캠프 단편선’과 같은 다수의 작가가 단편으로 연재한 웹툰이 있다. 유니버스, 에피소드 장르에 속하는 경우는 한 명의 작가가 큰 테마를 가지고 단편 혹은 각 주제를 3~4회 정도의 분량으로 연재하는 형식이다. 전래 동화를 현대적으로 해석한 <천년동화>나 조선왕조실록을 바탕으로 모바일메신저인 카카오톡으로 역사적 사실을 인물 간의 대화로 구성한 <조선왕조실록>과 같은 웹툰 작품이 이에 속한다.

였다. 연도별 영역은 연도별로 구분되어 있어 완결된 작품 뿐 만 아니라, 연재 중인 작품까지 <네이버>에서 제공되고 있는 웹툰 파악이 용이하여 이 영역 위주로 1차 자료 수집을 하여 연재를 시작한 연도를 기준으로 목록화하였다. 이를 바탕으로 전통문화를 소재로 한 웹툰 작품은 총 75편이었다. 2007년부터 전통문화가 활용된 웹툰을 발견할 수 있었으며, 당시 연재되었던 호연의 <도자기>, 강호진의 <호랭총각>, 청안랑·김인호(글·그림)의 <태왕광개토> 이후 꾸준히 매년마다 최소 3~4편 이상 전통문화를 소재로 한 웹툰이 연재되어 왔음을 알 수 있었다.

(2) 다음 웹툰



<그림 3> <다음> 웹툰 서비스 페이지

출처: 다음 <http://webtoon.daum.net/>
(2018.11.19)

「다음 웹툰」의 자료 수집 시기는 웹툰 서비스가 처음 제공되기 시작한 2003년부터 2018년 9월까지 연재되었거나 완결된 웹툰을 대상으로 연재 시작 연도를 기준으로 하여 정리하였다. <다음>의 웹툰 서비스 페이지의 경우 요일, 완결, 기다리면 무료로 분류되어 있었으며 현재 연재 중인 작품은 ‘요일’ 부분에서, 완결된 작품은 연도별로 연재된 웹툰을 확인하기 위해 ‘최신’으로 분류된 부분에서 확인 할 수 있었다. 연도별 내림차순

으로 제공되어 있어 최하단부터 작품들을 확인하여 정리하였다.

총 44편의 작품을 찾아볼 수 있었으며, 2006년 네스티켓의 <도깨비>를 시작으로 전통문화를 소재로 한 작품들이 연재되고 있음을 확인할 수 있었다.

3) 자료 선정 기준

전통문화를 활용한 「네이버 웹툰」과 「다음 웹툰」에서 연재되었거나 완결된 웹툰의 현황을 연도, 작가명, 작품명 등으로 세분화하여 정리하였다. 「네이버 웹툰」는 총 75편, 「다음 웹툰」은 총 44편으로 총합 119편으로 집계되었다.

총 119편으로 집계된 전통문화를 소재로 한 작품을 작품에서 드러나는 시대적 배경에 초점을 두어보고자 한다.

이야기의 구조는 배경, 인물, 사건으로 이루어진다. 이야기의 배경은 시간과 공간이 드러나는 요소이다. 더불어 ‘인물, 사건, 배경’으로 구성되는 스토리에서 배경은 결코 부수적인 요소가 아니다. 배경 공간은 캐릭터 사이에 사건(갈등)이 벌어지는 무대인 동시에 캐릭터의 성격을 규정하고 강화하는 역할도 한다(한혜경, 2015). 그러므로 작품의 설정된 배경에 따라 인물과 사건의 성향은 많은 영향을 받는다. 배경에는 자연스럽게 그 시대에서 보이는 시대상이 반영되기 때문이다. 작품의 구성단계 시 관련 자료를 수집하거나, 인물 설정 시 자연스럽게 작가가 구상한 그 시대에서 어우러질 수 있도록 가공하게 된다. 사건 역시 배경에서 제시된 시대상을 고려하여 독자가 이해 가능하도록 설계하기 마련이다. 이러한 사실을 미루어 볼 때, 배경이 작품의 구성 요소 중 큰 비중을 차지하고 있다고 볼 수 있다. 따라서 수집된 자료를 시대적 배경에 주목하여 시기를 현대와 과거로 구분하고자 하였으며, 이에 대한 기준으로 역사적 시기로 삼았다. 배경을 기준으로 범주화

하였을 때 시대적 특징이 드러나는 역사 연대에 따라 분류할 수 있었다.

한편, 본 연구와 관련한 선행연구인 전통문화가 나타난 한국만화를 분석한 김유리(2009)의 연구에서 자료 수집되었던 약 60여 편의 만화 중 약 30여 편의 만화가 조선시대를 배경으로 전개되고 있음을 발견할 수 있었다. 그러므로 웹툰 또한 전통문화가 활용되었다면 역사시기 중 조선시대를 배경으로 한 작품들이 많을 것이라 추측되어 이와 관련하여서도 수집된 자료를 살펴보고자 하였다.

그러므로 시대적 배경을 기준으로 분류하고자 하였으며, 웹툰 작품에서 드러난 시기를 과거, 현재, 기타로 구분하였다. 과거에 속하는 삼국시대 이전, 삼국(신라·백제·고구려)시대, 통일신라시대, 고려시대, 조선시대, 개화기, 일제강점기시대로, 현대 시기는 광복을 기점으로 오늘날까지의 시기로 볼 수 있다. 여기에 속하지 않는 미래·가상의 세계는 가상의 국가, 가상의 나라를 배경으로 설정된 경우로 볼 수 있으며 타임슬립 장르나 전통문화적 요소가 드러나지만, 특정 시대를 규정하기 어려운 경우도 기타로 선별하였다. 역사 시기로 구분한 웹툰의 배경은 다음 <표 3>과 같다.

<표 3> 웹툰의 역사 시기

구분	시기
역사 시기	삼국시대이전
	삼국시대 ~ 통일신라 시대
	고려시대
	조선시대
	개화기, 일제강점기, 광복
	현대(광복 후~현재)
	기타(타임 슬립, 미래, 가상의 세계 등)

그리고 이를 바탕으로 자료 수집을 통해 얻은 119편의 웹툰을 <표 3>와 같이 배경에서 드러나는 역사 시기에 초점을 맞추어 나누어보았다. 전통문화를 소재로 한 웹툰의 역사 시기별 분류는 작품이 연재되기 시작한 연도를 기준으로 목록을 정리하였으며 아래의 <표 4>에서 확인할 수 있다.

<표 4 > 전통문화를 소재로 한 웹툰의 역사 시기

포털 플랫폼 시대 구분	네이버 웹툰	다음 웹툰	계
삼국 시대 이전	2009 김병수/김정수 , 고인돌나라의 야물 2015 이현세, 천국의 신화 ³⁶⁾ 2016 헤니, 구구까까 단편) 한국만화거장전 ;만화보물섬 7화 최신오 원시인 토시	없음	4
삼국 시대~ 통일 신라 시대	2007 청안량/김인호, 태왕광개토 2009 정재한/황영찬, 비흔 2010 손영완, 삼의 발톱	2011 오연, 위나암림	4
고려 시대	2011 팬마, 문아	2012 김철현, 무장 네스티켓, 외발로 살다 2017 형민우 , 삼별초	4
조선 시대	2007 강호진, 호랭총각 2009 김태형/백재환, 므시미르 judys /Renton , 반월 이하림, 김병관 /김병관, 민숙영, 제주구슬할망 신지상/오은지, 거상 김만덕 2010 혜진양, 미호이야기 2011 이윤창, 타임인 조선 유승진, 한섬세대 2012 곤마, 조선좀비실록 2013 고일권, 칼부림	2008 최가야, 공길동전 2010 STUDIO 해담, 기찰비록 2011 감나무, 조선협객유랑기 솔개편 2012 커피내음/이강산, 바람을 가르며 2013 켈리빈, 묘진전 2014 정이리이리, 세자전 김중훈, 살생부 강두영, 더 헌터 2015 양우석, 봉이 김선달	36

	<p>2014 무적핑크, 조선왕조실록 한, 퇴마전쟁 혜진양, 녹두전</p> <p>2015 이수민, 귀도호가록 윤인완/양경일, 버닝헬 단편) 김대원, 배필</p> <p>2016 백성민, 고래 단편) 윤승훈, 신판서택 3사위 단편) 이두호, 양반이야기 이상규, 호랑이 형님</p> <p>2017 박카린, 오늘부터 주군</p> <p>2018 황조윤/윤균, 창궐</p>	<p>2016 해송, 증인클럽 서걸, 발자국이 녹기전에</p> <p>2017 김나임, 바리공주 정이리이리, 왕 그리고 황제</p> <p>2018 보리, 밤의 향</p>	
<p>개화기 , 일제 강점기 , 광복</p>	<p>2009 조원행, 권번기생 비밀의 기억</p> <p>2013 단편) 한국만화 거장전 22화 김동화, 찹레꽃</p> <p>2015 단편) 한국만화거장전 :순정만화 특집 19화 김혜린, 기억</p> <p>2016 단편) 지옥캠프단편선 시즌6 8화 홍은지, 되돌이 고개 단편) 한국만화거장전 ;만화보물섬 1화 김동화, 사과꽃</p> <p>2018 감대, 호곡 신진우/.박수영, 혈투</p>	<p>2012 팀 풍경. 수사전</p> <p>2013 이무기, 곱게자란자식</p> <p>2014 제피가루, 한성 1905</p> <p>2016 김나임, 키스 앤 코리아</p>	11
<p>현대 (광복 후~ 현재)</p>	<p>2007 호연 도자기</p> <p>2008 전광철, 은하연인전</p> <p>2010 호연, 단군할배요 최남새, 옆집화랑 사다함, 특수영능력수사반</p> <p>2011 누비. 까치우는날 강임, 탈(TAL)</p> <p>2012 혜진양, 한줌물망초</p> <p>2013 돌배, 샌프란시스코 화랑관 한나, 차차차 기량, 천년구미호 강냉이, 킥 허니비, 플로우</p>	<p>2006 네스티켓 도깨비</p> <p>2010 이종규/김용희, 대작</p> <p>2011 이원식/두엽, 도사랜드</p> <p>2014 참치캔, 연애가 제일 쉬웠어요 정은숙, 신시</p> <p>2015 박소희, 공방의 마녀 WONDER, 조상님이 돌아왔다 문미영, 용비개천가</p> <p>2016 박혜림, 도깨비혼장 현마담, 아수라발발타 김라무, THE 윗놀리스트</p>	42

	2014 고병준/제뉴, 늘푸른чат집 기라3, 둥글레차! 이채영, 바로잡는 순애보 재아/se, 프린스의 왕자 2015 하일권, 고고고 (gogogo) 양세준, 서북의 저승사자 2016 최경아, 우렁집사 양세준 서북의 저승사자 브림스, 골든체인지 단편) 지옥캠프단편선 시즌6 11화 김문주. 도깨비불 2017 나, 간떨어지는 동거 2018 조주희/유노, 고인의 명복 이난, 문래빛	분홍곰, 용이라고 불러줘 효미, 소녀신선 2017 박희정, 케덴독 2018 이상훈/이현세, 초월	
기타	2010 유리아, 견우와 직녀 2011 무적핑크, 실질객관동화 2011 단편) 엄기훈, 이현세, 이두호 의 지옥캠프 단편선 6화 용궁전 2013 혜음, 낮에 뜨는달 2015 단편) 한국만화가장전 :순정만화 특집 7화 함형숙, 소월정 2016 랑또, 가담항설 단편) 한국만화가장전 :만화보물 섬 9화 김혜린, Eternal 2017 주호민, 신과함께 ³⁷⁾ 윤인완/양경일, 신암행어사 ³⁸⁾ 2017 돌배, 계룡선녀전 2018 유승연, 일진에게 회초리	2007 호랑, 천년동화 2010 손두부, 아는동화 2012 고은, 제비전 2013 김용희, 도깨비언덕에 왜 왔니 2015 류성곤, 별신마을 각시 2015 보리, 실 2016 김성주, 금빛도깨비 쿠비	18
총 계	75	44	119

36) 이현세의 <천국의 신화>는 출판만화로, 1~5부는 웹툰의 형태로 재판집되어 연재되었고 6부는 네이버웹툰에서 웹툰으로 연재되었다.

37) 주호민의 <신과함께>는 네이버 웹툰에서 2010년~2012년에 총 3부로 연재되어 완결된 작품으로, 이를 원작으로 한 영화 <신과 함께>가 개봉하게 되면서 현재 재연재 중이다.

38) 윤인완(글)·양경일(그림)의 <신암행어사>는 동일제목의 출판만화를 2017년 11월19일부터 연재하여 웹툰의 형식에 맞게 연출을 재판집하고 채색했을 뿐만 아니라, 현재에 맞게 일부 내용과 그림을 부분 수정하여 연재중 이다.

역사 시기별로 구분했을 때에 삼국시대 이전이 배경인 작품은 4개, 삼국시대부터 통일신라시대까지가 배경인 작품은 4개, 고려시대가 배경인 작품은 4개, 조선시대를 배경으로 한 작품은 36개, 개화기, 일제강점기, 광복시기가 배경인 작품은 11개, 현대(광복 후~현재)가 배경인 작품은 42개, 기타는 18개로 파악되었다. 기타에 속하는 작품은 주로 현대에서 이 세계로 공간 이동하는 경우 및 현대와 과거를 타임 슬립하여 진행되거나, 보리의 <실>처럼 이야기의 구성상 여러 시대의 과거와 현대를 오가는 작품도 있었다. 이운창의 <타임 인 조선>의 경우 주된 이야기의 배경이 과거에서 이루어지므로 해당 배경이 되는 조선시대로 분류하였고, 돌배의 <계룡선녀전>과 같이 현대를 중심으로 과거 역사시기와 현대를 오가며 이야기가 진행되는 경우 기타로 분류하였다. 본 논문에서는 <타임인 조선>와 같은 경우를 제외한 타임 슬립이 소재로 쓰이거나 각기 다른 시대가 공존한 웹툰은 기타로 분류하였다. 호랑작가의 <천년동화>같은 유니버스 형태의 경우도 기타로 분류하였다.

4) 선정된 분석자료

앞서 분류한 <표 3>를 살펴보면, 조선시대의 경우 다른 역사시기에 비해 작품의 배경으로 가장 많이 사용되었음을 알 수 있다. 조선시대가 배경인 전통문화를 배경으로 한 웹툰 작품이 총 36편으로 삼국시대, 고려시대 등 다른 역사시기에 비해 현저히 많은 편으로 확인되었다. 조선시대는 근대이전의 시기로 현재의 우리에게 가장 가깝게 여겨지는 과거의 역사로 볼 수 있다. 그렇기 때문에 문헌이나 문화재 등 다방면에서 많은 기록이 남아 있어 확인 할 수 있으므로 다른 과거의 역사에 비해 우리에게 익숙하면서도 친근하게 다가오는 것이다. 그리고 방대한 분량의 『조선왕조실록』과 같은

역사기록물들이 전해지는데 역사적으로 높은 가치를 지니고 있을 뿐만 아니라 가장 격동적인 시대로 이와 관련한 다양한 콘텐츠를 양산하기 충분하다. 영화, 드라마, 소설 등 이미 다양한 문화산업 장르에서 비교적 조선시대는 많이 다뤄져 왔고, 웹툰 내에서도 조선시대를 다룬 작품이 많다는 것은 웹툰 편집자, 웹툰 창작자, 웹툰 이용자들의 이 시대에 대한 관심과 흥미가 높다는 것으로 이해 할 수 있을 것이다. 그리고 김유리(2009)의 선행연구를 통해 웹툰 또한 만화와 같이 전통문화를 활용하는 경우, 조선시대가 작품의 배경으로 많이 활용될 것이라는 연구자의 추측 또한 연구 자료 수집 및 정리된 <표 4>를 통해서 확인이 가능하였다.

그러므로 본 연구에서는 전통문화를 배경으로 한 웹툰 중 조선 시대가 드러난 완결된 웹툰 작품을 선정하여 살펴보고자 한다. 조선시대로 분류된 웹툰 목록을 연도순으로 다음 <표 5>와 같이 정리하였고, 본 내용 분석을 위해 완결된 20편의 웹툰 작품을 선별하였다. 「네이버 웹툰」 작품은 총 11편, 「다음 웹툰」 작품은 총 9편으로 구성되어 있다. 작가의 사정으로 미완의 상태로 연재가 종결되어 완결로 분류된 웹툰 작품은 제외하였다. 그리고 이 중 전 편이 검색에 있어 자유롭게 가능한 6편을 최종적으로 택하였다. 6편의 웹툰은 신지상/오은지(글/그림)의 <거상 김만덕>, 강우영의 <더헌터>, 김태형/백재환(글/그림)의 <므시미르>, judys/Renton(글/그림)의 <반월>, 해송의 <중인클럽>, 유승진의 <한섬세대>이다.

<표 5> 조선시대가 나타나는 완결 웹툰

번호	연도	작가(글/그림)	작품명	전통문화 소재	포털 사이트
1	2008	최가야	공길동전	소설 (홍길동전)	다음
2	2009	김태형/백재환	므시미르	경남고성 공룡 유적지, 역사의 실제 사건 (현종, 예송당쟁)	네이버
3	2009	judyS/Renton	반월	역사의 실존 인물, (김병연(방랑김삿갓) 모티브)	네이버
4	2009	이하림,김병관 /김병관,민숙영	제주구슬할망	제주 설화 (제주구슬할망)	네이버
5	2009	신지상/오은지	거상 김만덕	역사의 실존인물(김만덕)	네이버
6	2010	STUDIO 해담	기찰비록	역사의 실제 기록 (미확인비행물체 『조선왕조실록』 기록)	다음
7	2011	유승진	한섬세대	조선 후기 사회상, 역사 속 실존 인물 (홍선 대원군)	네이버
8	2011	이윤창	타임 인 조선	역사의 실존 인물 (정조 등), 역사 속 실제 사건	네이버
9	2011	감나무	조선협객유랑기 술개 편	백범일지 기록, 도적	다음
10	2012	곤마	조선좀비실록	배경 (조선 시대)	네이버

11	2013	젤리빈	묘진전	무속신앙	다 음
12	2014	혜진양	녹두전	역사의 실제 기록 (『조선왕조실록』 기록) , 역사의 실제 인물 (광해군), 신분(양반, 기생)	네이버
13	2014	정이리이리	세자전	왕궁, 왕위계승, 세자	다 음
14	2014	한	퇴마전쟁	조선 시대, 무속, 퇴마	네이버
15	2014	김중훈	살생부	역사의 실제 사실 (계유정난 등), 역사의 실제 인물 (한명회 외)	다 음
16	2015	양우석	봉이 김선달	설화, 소설	다 음
17	2015	윤인완/양경일	버닝헬	형벌 제도(유배)	네이버
18	2015	강두영	더 헌터	역사의 실제 사건 (임진왜란), 전통소재(매사냥)	다 음
19	2016	해송	증인클럽	신분(중인), 역사의 실제 사실·인물 (신임옥사, 연잉군 등)	다 음
20	2017	박카린	오늘부터 주군	왕궁, 세자	네이버

2. 자료 분석 방법

웹툰의 스토리와 웹툰에서 나타난 생활환경은 서로 유기적인 밀접한 관계를 맺는다. 특히 주인공의 환경적인 설정은 주인공의 설정과 연관성을 지니는 데 영향을 준다. 작품의 환경적인 배경, 즉 시대적 배경과 주인공에게 설정된 모습 사이에 이해하기 어려운 모순이 있다면 웹툰 독자들은 작품과 이야기를 이해함에 있어 공감대를 형성하기 어렵다. 이는 이야기 구조나 배경적 상황 속의 맥락에서 주인공의 환경적 설정 또한 그 흐름을 같이 하게 되기 때문이다. 또한 웹툰의 그림체와 작가의 성향에 따라 묘사되는 정도에 차이가 있으나, 배경의 연출적인 요소들이 드러나지 않고서는 이야기의 전개가 이루어질 수 없기 때문이다. 인물이 등장하고 일이 일어나는 사건의 배경이 되는 공간은 허구지만, 조선시대라는 실제 존재하였던 시대상은 작가에 의해 이미지로 재현됨에 있어 허구성의 개입이 제한적으로 작용한다. 실재와 허구의 교차점이 생기도록 가능하게 하는 것은 실제 있었던 것처럼 보이게 하기 위한 장치적 요소, 즉 환경적인 부분을 사실과 가깝게 표현하고 강조하는 것이 효과적일 것이다. 그러므로 웹툰의 시간, 공감의 개념을 알 수 있는 배경적 요소는 이야기 구성의 바탕이 되는 조선시대를 어떻게 활용하고 있는지 파악하는데 용이할 것이다. 따라서 전통문화를 소재로 한 웹툰 콘텐츠의 내용 분석을 위해 웹툰 스토리와 웹툰에서 나타난 전통생활문화로 보고자 한다. 이야기의 전개는 주인공을 중심으로 이루어지므로, 웹툰의 등장인물 중 주인공을 선택하여 제한적으로 살펴본다.

본 연구에서는 조선시대를 배경으로 전통문화를 소재로 한 웹툰을 분석함에 있어, 전통문화를 소재로 한 웹툰 스토리와 웹툰에 나타난 전통생활문화로 구분하여 보고자 한다.

이에 대해 다음 <표 6>와 같이 분류해 보았다.

<표 6> 전통문화를 소재로 한 웹툰의 분석틀

웹툰 스토리	웹툰에 나타난 전통생활문화
인물 중심	의생활
사건 중심	식생활
배경 중심	주생활

웹툰 스토리는 스토리의 구성요소인 인물·사건·배경을 중심으로 분석한 것이다. 웹툰은 기본적으로 만화적 속성을 가지며 작가의 상상력과 창조성을 통해 허구의 이야기가 탄생한다. 작가가 설정한 가상의 공간에서 등장인물과 사건이 일어나고 이야기가 이어지는 것이다. 허구적 서사는 일어날 수 있는 것을 마치 일어났던 것처럼 꾸며내기 위해 인물을 만들어 어떤 행위를 그려내고 그 행위에 시간과 공간의 구체성을 부여한다.³⁹⁾ 첫째, 인물 중심은 웹툰 스토리에서 주인공으로 등장하는 인물들을 중심으로 특성에 대해서 알아보는 것이다. 주인공의 기본 인적 사항인 이름, 성별, 직업과 신분 계급, 그 외의 특성들이 주요 내용이다. 웹툰 스토리에서 주인공은 이야기의 중심에 있는 등장인물로 자신에게 닥친 사건을 해결하고 시련을 극복하는 과정을 거치는 존재이다. 둘째, 사건 중심의 경우 웹툰 스토리에서 일어난 사건들을 살펴보는 것이다. 웹툰 스토리의 사건은 실제 일어난 사건과 허구의 사건으로 나누어 볼 수 있다. 실제로 일어난 사건의 경우 역사적 사실을 활용한 것으로, 웹툰의 스토리 구성에서 작가의 상상력에 의해 만들어진 허구와 실제의 역사 간에 교차점을 만들어내고 그 틈을 자연스럽게 이어서 내용을 진행한다, 역사적인 사실을 기반으로 작가의 상상력과 허구적 요소가 개입되어 있다. 그리고 작가의 해석 및 의도에 따라 허구적 요소의 개입 정

39) 서사. 네이버 지식백과 한국현대문학대사전. 참고.
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=633731&cid=60555&categoryId=60555>

도는 달라진다. 셋째, 배경 중심은 시간적 배경과 공간적 배경을 파악해보는 것이다. 웹툰 스토리에 있어 배경은 시간과 공간의 개념이 혼재되어 있다. 조선시대라는 시간적 개념과 인물의 활동 장소이자 사건이 일어나는 무대가 되는 공간적인 부분에 초점을 맞추어 분석해보고자 한다. 시간적 배경은 조선 왕조로, 조선 시대는 약 500여 년 간의 연대를 가진 왕조로 1대 태조부터 27대 순종까지 계보가 이어진다. 그러므로 웹툰에 드러나는 시간을 왕조로 구분해 보고자 한다. 공간적인 부분은 주인공이 거주하고 있는 지역으로 보아 지명으로 표기하고자 한다.

다음으로 웹툰에 나타난 전통생활문화는 의생활·식생활·주생활로 구분하여 본 것이다. 주인공을 통해 드러나는 생활환경 안에서 웹툰에서 비춰지는 조선시대의 생활문화를 보고자 한다. 주인공의 생활적인 부분이 드러나는 요소로 의복, 음식, 거주공간인 의·식·주생활과 관련한 것이다. 조선시대는 신분제도로 구성된 사회로 신분에 따라 생활문화에 차이를 두고 달리 나타난다. 그러므로 주인공도 설정된 신분에 따라 각기 다른 생활상이 보일 것이다. 의생활은 주인공이 입고 있는 복식으로, 성별에 따라 차이가 있으며 주로 착용하고 있는 평상복의 개념에서 살펴볼 것이다. 식생활은 주인공의 일상생활, 외부의 사회 활동, 의례 및 풍속 등에서 등장하는 음식에 관한 생활을 알아보는 것이며, 주생활은 주인공이 존재하고 있는 사회적 체계(국가, 마을, 가정 등)에서 활동하는 실제 생활의 터전이 되는 곳으로 다른 등장인물들과 교류하거나 일을 보는 외부의 생활공간과 주인공이 거처하는 내부의 생활공간으로 볼 수 있다.

3. 연구의 구성 및 전개

본 연구는 전통문화를 소재로 한 웹툰을 분석하기 위해 포털사이트 웹툰의 현황 조사를 바탕으로 자료를 수집하여 자료를 선정하고, 선정된 자료를 선별하여 세부적인 기준에 따라 내용분석을 시도하였다. 연구의 주요 내용은 전통문화를 배경으로 한 웹툰의 내용을 분석하는 것으로, 작품의 배경을 역사 시기로 구분하여 보고 그 중 조선시대를 배경으로 하는 웹툰의 스토리와 웹툰에 나타난 전통생활문화로 범주화하여 살펴보려 한다.

연구의 구성 및 전개 과정은 다음 <그림 4>와 같다.

서론은 전통문화·웹툰과 관련한 사회적 현황 등 연구 배경과 전통문화를 배경으로 한 웹툰 연구의 필요성과 연구 문제를 서술한다.

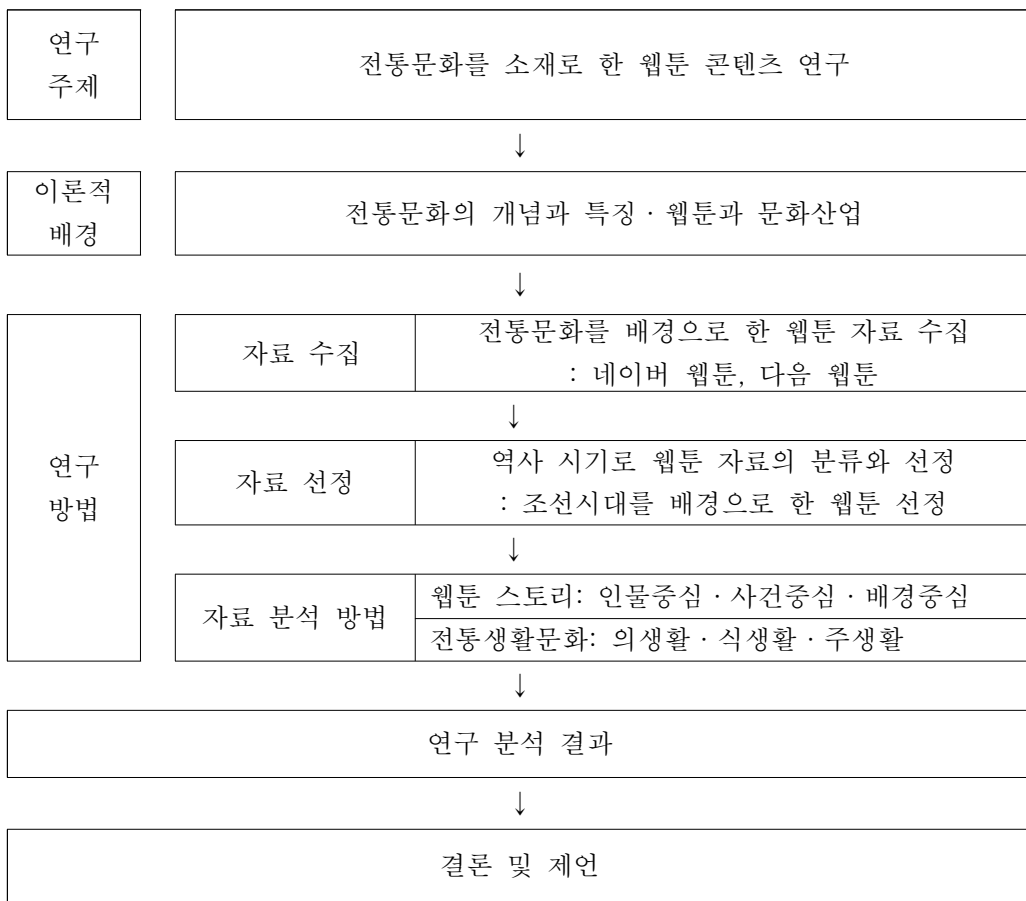
이론적 배경은 전통문화의 개념과 특징을 통해 전통문화의 정의를 내려보고, 웹툰과 문화산업에 대해 웹툰의 개념과 특징 및 웹툰 콘텐츠의 문화 산업과 관련한 내용을 기술한다. 또한 전통문화를 소재로 한 웹툰 연구와 관련된 선행연구를 살펴본다.

연구 방법으로는 연구의 자료 수집 및 선정, 분석 기준에 대하여 기술한다. 전통문화를 소재로 한 웹툰의 자료 수집과 선행연구에서 발견된 점을 통해 본 연구의 주제선정 및 연구 자료 선정까지 이르게 된 과정을 정리하여 설명하였다. 연구 자료 수집과 선행연구를 통해 전통문화를 역사적 시기로 구분하여 정리하여 보았으며, 조선시대를 대상으로 연구하게 된 필요성을 언급하였다. 또한 연구 자료의 분석 기준의 필요성과 그 내용에 대해 기술하였다.

연구 분석 결과는 선정된 연구 자료와 자료 분석을 위해 제시한 분석 기준을 바탕으로 범주화하여 분석하였다. 전통문화를 소재로 한 웹툰의 스토리를 인물 중심, 사건 중심, 배경 중심으로 나누어 보고, 웹툰에서 나타난

전통생활문화에 대해 살펴본다.

결론과 제언은 본 연구에 대하여 개략적인 정리 및 연구를 통해 도출된 견해와 활용 가능성에 대해 모색하여 보고, 후속연구 및 연구의 한계점을 서술하였으며, 제 4차 산업혁명을 앞둔 현 시점에서 전통문화의 소통 및 발전의 창구로서 웹툰과 관련한 연구가 필요함을 밝힌다.



<그림 4> 연구의 구성 및 전개

출처: 연구자 본인

IV. 연구 분석 결과

1. 전통문화를 소재로 한 웹툰 스토리

1) 인물 중심

<거상 김만덕>은 조선 시대 실존 인물로 제주도에서 가뭄으로 인한 기근이 있을 때 자신의 재산을 내어 백성들을 도왔던 여성의 일대기이다. 작품의 주인공은 조선시대에 실존했던 인물이자 여성으로 이름은 제목에서 알 수 있는 것처럼 ‘김만덕’이다. 어릴 적 모습부터 성인이 된 모습까지 등장하며 몇 번의 신분의 변화가 있는 인물이다.



<그림 5> <거상 김만덕>의 주인공

출처:<https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=147175&no=27&weekday=tue>

김만덕은 양반과 제주도 관내의 의녀 사이에 태어난지라 출생의 비밀을 숨긴 채 살아가게 된다. 의녀였던 어머니는 죽고, 조모에게 길러지며 어렸을 적 한양에서 살다가 의도치 않은 사건에 휘말려 조모와 함께 제주도로 내려간다. 계략에 휘말려 기녀가 되나, 다시 양인으로 신분을 회복하고 유통업을 업으로 삼는 상단 동문객주 상단의 주인이 되었다. 주인공 김만덕은 천민인

기생에서 중인으로 신분을 회복하였으나 사랑하는 상대가 양반인 데다가 본인인 제주의 여성이라 혼례를 치르지 못하고 함께 몰으로 나갈 수 없었다. 김만덕은 제주도에 기근이 들었을 때 백성들에게 아낌없이 구휼하여 공로를 인정받아 정조에 의해 ‘의녀반수(醫女班首)’라는 벼슬을 받았다.

조도현(2011)의 연구에 따르면, 김만덕과 관련한 문헌상의 기록은 변암체제공의 『변암집』 14편 중 <만덕전>, 『조선왕조실록』, 다산 정약용의 『여유당전서』, 박제가와 이가환의 김만덕을 칭송한 시를 통해서 찾을 수 있으며, 김만덕의 사후 추사 김정희가 써 보낸 <은광연세(恩光衍世)>라는 편액 등 여러 기록들이 있다. 다음은 김만덕과 관련한 『조선왕조실록』 <정조 실록> 권45의 20년 11월 25일의 기록 내용이다.

제주의 기생 만덕이 재물을 풀어서 굶주리는 백성들의 목숨을 구하였다고 목사가 보고하였다. 상을 주려고 하자, 만덕은 사양하면서 바다를 건너 상경하여 금강산을 유람하기를 원하였다. 허락해 주고 나서 연로의 고을들로 하여금 양식을 지급하게 하였다⁴⁰⁾

김만덕의 선행을 전해 들은 정조가 이에 감복하여 김만덕의 금강산 유람을 허락해 주었으며, 당시 이례적인 일이었기에 여러 기록을 통해서 남아있음을 알 수 있다. 작가는 김만덕의 실제 기록과 관련된 내용뿐 아니라 출생의 비밀, 제주 관기 때의 일, 어릴 적 소꿉친구와의 라이벌 관계, 상단의 객주로서 성공, 양반자제와의 사랑 등을 더하여 이야기를 풀어내고 있다. 실제 역사 기록을 바탕으로 추가적인 이야기를 풀어냄으로써 실존 인물에 대하여 원형에 가깝게 표현했음을 유추해볼 수 있다. 28화에서 작가는 후기도 겸하고 있는데, 작가가 그린 김만덕의 실제 얼굴과 비슷하게 그린 인물화와 함

40) 만덕. 정조 실록45권, 정조 20년 11월 25일 병인 1번째기사. 조선왕조실록.
http://sillok.history.go.kr/id/kva_12011025_001



<그림 6>

<더 헌터>의 주인공

출처:<http://webtoon.daum.net/webtoon/view/thehunter>



<그림 7>

<므시미르>의 주인공

출처:<https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleid=113582&no=7&weekday=>



<그림 8>

<반월>의 주인공

출처:<https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleid=113584&no=22&weekday=fri>

께 업적에 관한 설명도 하고 있다.

웹툰 <더 헌터>의 주인공은 남성이며 이름은 ‘덕령’이다. 주인공의 신분은 천민으로 백정의 일을 하며, 사냥꾼이기도 하다. 과거 장수였으나 신분을 숨기고 살고 있던 아버지의 양아들로, 과거 친아들이 죽어가면서도 지키고자 했던 어린 아기였다는 출생의 비밀이 있다. 어느 날, 왜군의 침략으로 마을이 위태로워졌을 때 아버지를 따라 마을 사람들과 민병으로 분하여 그들과 맞서 싸운다. 그리고 사냥터에서 주어진 매의 새끼를 기르면서, 매사냥을 할 수 있도록 길들이는데 후에 전서구 전달이나 적장과 맞서 싸울 때 활용한다. 자신을 보호하고자 하는 아버지의 속내를 모른 채 그에게 인정받고자 아버지가 내린 명령을 어기고 적장과 싸우다가 적장이 휘두른 칼에 한 쪽 팔을 잃게 된다. 아버지가 죽은 후, 왜군들을 소탕하고자 마지막 작전으로 그들을 유인하여 산채의 입구인 동굴을 무너뜨리려 폭탄을 설치하는데 폭탄을 터트리는 중요한 임무를 맡게 된다. 전쟁이 나자 마을 사람들에게 대피할 것을 종용하나 의견을 묵살당할 만큼 사람들에게 무시당했으나, 왜군과 함께 싸우게 되면서 주변 사람들이 달리 보게 된다.

웹툰 <므시미르>의 주인공은 남성으로, 조정 관리이며 이름은 ‘박춘봉’이다. 경남 고성에서 용의 뼈로 추정되는 것이 발견되면서 왕에게 올릴 약재

를 확보하고, 이에 대한 사실을 확인하기 위해 친분이 두터운 내의원 참의 오봉팔과 경남 고성으로 내려간다. 주인공 박춘봉은 승정원의 주서의 직책을 가진 관리이다. 승정원은 왕의 신변 보호와 왕권 강화라는 정치적인 의도로 설치되고 운영되었던 핵심기구로, 승정원 소속의 관리들은 왕을 가까이서 보필하였다.

승정원의 여러 직책 중 ‘주서’는 『승정원일기』의 기록을 담당하였고, 왕명이나 위의 직책인 승지의 지시에 따라 관청 간 업무 연락을 담당했다. 1화에서 그의 직책을 알 수 있는데, 승정원의 기록을 담당하는 모습보다는, 당시 용으로 오인했던 공룡의 뼈인 용골에 평소 관심이 많아 관련 지식이 많은 편으로 왕의 보약으로 쓸 약재로 용골의 뼈를 보기 위해 고성으로 내려가 이에 대한 현장조사를 하는 모습을 확인할 수 있다.

웹툰 <반월>의 주인공은 남성으로 이름은 ‘란’이다. 주인공 란은 부정부패한 세상에 반기를 든 농민들의 난에 투항한 강원도의 선천부사였던 조부로 인해 집안이 몰락하고, 이로 인해 어렸을 때 부모님과 헤어져 고아가 된다. 정체를 숨긴 채 살아야 하는 몰락한 양반가의 자제로 세상을 떠돌며 방랑한다. 작가는 22회차분에서 김병연(김삿갓)을 모티브로 삼았다고 직접 언급하고 있다. 실존 인물인 김병연은 조선 후기 풍자 시인이자 김삿갓이라는 별칭으로 불렸다. 김병연은 삿갓을 쓰고 전국을 유람하였는데, 주인공 ‘란’ 또한 그 모습을 투영시켰기 때문에 검은색의 큰 삿갓을 항상 소지하며 쓰고 다닌다. 이러한 주인공의 외양은 작중에서 밝힌 것처럼 김병연을 모티브로 한만큼 외양 또한 비슷하게 그려냈음을 알 수 있다.

웹툰 <중인클럽>은 조선시대 양반과 양인의 중간에 있던 신분 계층인 중인을 대상으로 삼은 웹툰이다. 주인공은 4명의 남성으로 본명 대신 자(字)로 명명되어 있다. 작가는 후기에서 이들의 이름을 본명이 아닌 이름 대신 부르는 자(字)로 설정하였음을 밝히고 있다. 각 4명의 이름은 역관의 자식



· 도래 · 미파



· 솔라 · 시도

<그림 9>

<중인클럽>의
주인공

출처:http://webtoon.daum.net/webtoon/view/jungin_club



<그림 10>

<한섬세대>의
주인공

출처:<https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=400735>

인 ‘도래’, 양반가의 서자인 ‘미파’, 약방 견습의원인 ‘솔라’, 호조소속 서리인 ‘시도’ 이다(<그림 9>참조). 이들은 모두 한 마을에 사는 10대의 또래들로서 서로 친분이 두터운 편으로 나온다. 마을의 저잣거리에서 마주친 연잉군과의 인연이 지속되어, 후에 역모의 누명을 쓸 위기에 처한 연잉군(영조)을 각자의 위치에서 할 수 있는 역할을 맡아 뒤에서 물심양면으로 도와준다. 중인이라는 신분 탓에 사회적 진출에 있어서 제한을 받으므로 의관을 희망하는 솔라와 서리인 시도를 제외한 2명의 주인공은 앞으로 자신들의 미래에 대해 방황하며 고민한다. 서자인 미파는 이야기 초반, 서얼이라 출세를 할 수 없으니 의적이 되겠다는 다소 허무맹랑한 꿈을 꾸고, 역관의 자식인 도래는 앞으로의 진로에 대해 많은 고민을 한다. 중인이라는 용어는 비단 조선시대 중간신분층의 뜻으로뿐만 아니라 중등 정도의 품격(品格)이나 재산을 가진 사람을 뜻하기도 했다. 적어도 조선 전기에는 후자의 뜻으로 쓰여 온 셈이다. 전자의 뜻으로 쓴 것은 조선 후기부터였다.⁴¹⁾ 한국민족문화대백과사전에 따르면, 역관이나 의관 등과 같은 기술적인 직종의 기술관(技術官)을 총칭하는 협의의 중인과 향리(鄉吏)·서리(胥吏) 등과 행정실무자들을 총칭하는 광의의 중인이 있는데, 조선시대의 중인층은 양반보다는 못하나 양인보다는 높은 위치의 신분 계층이었

41) 중인. 앞의 사이트. <http://encykorea.aks.ac.kr/>

으며 양반에서 도태되거나 양인에서 신분 상승한 자들이라는 것은 공통된 점으로 볼 수 있다.

웹툰 <한섬세대>의 주인공은 남성이며, 이름은 ‘한섬’이다. 주인공 한섬은 양반가의 자제로 과거를 준비하나 공부에는 관심이 없고 유흥과 도박으로 인해 빚까지 생기는 등 철 없는 행동을 한다. 과거시험을 망친 후, 유흥을 즐기다 흥선 대원군을 만나게 되고 그로 인하여 인생에 크고 작은 영향을 받게 된다. 작품 초기에는 세상 물정 어두운 철부지였으나 내용이 전개되면서 점차 성숙한 모습으로 변한다. 자기가 하대하던 하인으로 인해 천주교인으로 집안이 누명을 쓰게 되어 부모님은 관아의 감옥에 갇히고 신분을 숨긴 채 소금장수, 책패, 잡일꾼 등의 일을 하며 근근이 번 돈으로 옥바라지를 한다. 집안의 누명이 벗겨진 후, 괴한에게 죽을 위협에 처한 흥선 대원군의 둘째 아들을 구해주게 되면서 생명의 은인이 된다. 흥선 대원군이 관직을 내리려하자 이를 거절하고 대신 옥관자(모자)를 받아 누나의 몸종이자 힘들 때 자신을 도와준 서래와 혼례식을 올린다. 양반임을 숨기고 중인이나 양인이 하던 일들을 하게 되는데, 지위가 떨어진 신분의 변화가 아닌, 양반으로서 하지 않을 소금장수, 장돌뱅이, 서당 청소 등 중인과 상민의 직업적 일을 겪어본다는 점에서 신분의 변화가 있었다.

이상으로 각 주인공에 대해 알아보았다. 웹툰 주인공의 성별은 남성이 주인공인 웹툰 작품은 5편, 여성이 주인공인 경우는 1편으로 남성 주인공 중심임을 알 수 있다. 또한 주인공의 연령대는 이미지 상으로 추정해보았을 때 나이가 들어 보이는 1편의 경우만 제외하고, 주로 10~20대로 보이는 젊은 연령대로 보인다.

조선시대는 신분제도를 두어 나라를 통치하였으며, 양반, 중인, 상민, 천민으로 나누어져 계층 간의 구분이 뚜렷하였다. 그렇기 때문에 양반의 계층은

기득권을 놓지 않기 위해 중인과의 계층 간 간격을 둘 수 있도록 과거시험에 응시할 수 없거나 양반의 신분을 갖지 못하게 하는 제도를 강화함으로써 자신들만의 영역을 유지해 나갔다. 천민은 기생, 백정, 노비 등으로 특히 노비는 가축보다 못한 대우를 받았는데 양반의 사유재산으로 여겨져 세금을 내지 않았다. 주인공의 신분계급을 보았을 때, 양반의 경우 3편, 중인 혹은 양인은 2편, 천민은 1편이다. 양반의 계층에 속하는 3편의 주인공들은 1편의 경우만 제외하곤 모두 양반이라는 지위 때문에 혜택을 누리고 높은 대우를 받고 있다. 중인 혹은 양인인 주인공의 경우는 양반의 계층에 비해 관직을 얻거나 혼사 등 사회적 불이익이 있었으며, 주인공이 천민인 경우 사회에서 무시 받고 천하게 여기는 매우 낮은 대우를 받고 있었다. <거상 김만덕>과 <중인클럽>, <더 헌터>에서 신분으로 인한 불이익을 받는 장면을 확인할 수 있다. 주인공 김만덕은 천민인 기생에서 중인으로 신분을 회복하였으나 사랑하는 상대가 양반인 데다가 본인이 제주의 여성이라 혼례를 치르지 못하고 함께 물으로 나갈 수 없었다. <중인클럽>에서 양반가의 서자로 나오는 미파가 자신이 서얼이기에 과거시험도 치르지 못하고 출세를 못하는 장면이 있다. <더 헌터>에서 백정인 주인공은 아버지와 함께 포상금이 걸린 식인 호랑이를 잡았으나 사또가 포상금을 적게 주고자 그들을 무시하며 공로를 인정해주지 않으려 한다.

그리고 사회적 상황에 따라 신분이나 역할에 있어 지위에 변화가 있는 인물은 3편이 있었다. 신분의 변화는 1편으로 자의적인 선택과 주변의 도움으로 신분을 회복한 경우이고, 지위의 변화는 2편으로 사회적 상황에 의해 반강제적으로 변화된 경우와 이와 반대로 본인의 선택으로 변화한 경우가 있다. 신분과 지위의 변화는 아래 계층으로 이동이 할 수 있으나, 양반인 상층 계층으로 이동은 어려운 것으로 나타난다.

이와 연관된 주인공의 역할은 각기 다른 양상을 보인다. 양반의 계층에

속하는 3편의 주인공 중 1편의 주인공의 경우는 관리직으로 상부에서 하명 받은 임무 수행을 위해 사건을 해결하고자 한다. 나머지 2편의 주인공의 경우 자신에게 닥친 사건을 해결하고자 하는 점에서 비슷하나, 그 대상에 있어서 각각 사회적 약자인 타인과 가족이라는 것이 다르다. 그리고 그 영향이 대상에 따라 각각 외부적으로 향하는 점과 내부적으로 향한다는 점에서 차이가 있다. 중인 혹은 양인의 계층에 속하는 주인공의 경우, 주인공이 속한 사회에서 일어난 문제 해결을 하는 역할을 하는 점에서 비슷하며, 사건 해결 후 사회에서 인정받고 그 공로를 인정받는 것에 대한 유무가 다르다. 주인공이 천민인 경우는 사회적 대우가 가장 낮으나 이후 문제 해결에 있어 영웅적인 면모를 보이며 사건해결에 가장 큰 공로를 세우고 있다. 아울러 4편의 주인공의 경우는 주변 등장인물들과 함께 사건을 해결하는 역할을 맡고 있으며, 2편의 주인공의 경우는 주로 홀로 주인공 자신에게 닥친 시련을 극복하는 것으로 볼 수 있다.

웹툰 이용자들이 스토리에 몰입하고 공감하는데 있어 주요한 요소 중 하나는 주인공이다. 주인공의 성별, 연령대, 성격, 지위, 역할, 성향 등은 웹툰에서 보이는 환경적 요인에 영향을 받는다. 분석을 위한 6편의 웹툰 주인공의 성별은 남성이 많았는데, 작품 안의 보조 주인공인 여성은 능동적이고 주체적으로 행동하나 주인공을 옆에서 보조해주는 역할에서 그친 것은 아쉬운 점이라고 할 수 있다. 그리고 주인공의 연령대가 주로 10~20대로 보이는 것은 웹툰 이용자가 10~20대가 가장 많은 것과 비슷한 연령대일수록 주인공에 자신을 투영하기 비교적 용이하기 때문으로 보인다. 6편의 웹툰에서 드러난 주인공의 특성에 대해 다음 <표 7>과 같이 정리하였다.

<표 7> 전통문화를 소재로 한 웹툰의 주인공

번호	웹툰명	성별	이름	신분/직업
1	거상 김만덕	여성	김만덕	양인(중인)→천민→양인(중인) /기녀→서문객주의 주인
2	더 헌터	남성	덕령	백정 /사냥꾼→민병
3	므시미르	남성	박춘봉	양반 / 승정원 주서
4	반월	남성	란	몰락한 양반가의 자제 /방랑자
5	중인클럽	남성	도래, 미파, 솔라, 시도	중인, / 역관(도래) · 서자(미파) · 의관(솔라) · 서리(시도)
6	한섬세대	남성	한섬	양반가의 자제 / 직업의 변화 (소금장수, 책패, 잡일꾼 등)

2)사건 중심



· 비단 밀거래



· 전복 진상품 밀거래 조사



· 정홍수와와 야반도주 시도



· 백성들을 위한 구휼미 나눔

<그림 11> <거상 김만덕>의 사건

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=147175>

<거상 김만덕>의 사건은 어린 시절, 기녀시절, 상단시절로 나누어 볼 수 있다. 김만덕의 어린 시절의 사건에 대해 1화에서 5화까지 연재분에서 확인할 수 있다. 어린 김만덕은 상단에서 일하기 위해 마을 상단의 객주가 비단을 팔아오라는 조건을 수행하기 위해 밀거래를 시도하나 실패하고 평시서관리에게 잡혔다가 조사를 받고 풀려난다. 이 과정에서 국가에서 사치 금지령을 내려 사치품의 거래를 금지했지만, 몰래 물품을 팔고 사는 밀거래가 있었던 사회적 분위기를 알 수 있다. 이 일로 인하여 김만덕과 김만덕의 보호자인 할머니와 제주도로 내려가게 된다.

기녀 시절은 그로부터 3년 후로, 제주도의 진상품이었던 공물 오복자기 전복을 상단과 관이 일을 꾸며 빼돌리는 행태가 있었음을 8화부터 18회의 연재분에서 알 수 있다. 제주도로 넘어간 김만덕은 기방의 행수의 계략에 넘어가 기녀가 되고, 우연히 어릴 적 연모하던 형판대감의 자제 정홍수를

만나게 된다. 그는 제주도에서 진상되는 전복의 양이 해마다 줄고 있으나 시중의 전복 유통량은 많아지고 있어 이에 대한 진상 조사차 제주도에 오게 되었다. 김만덕과 제주도 곳곳을 다니며 진상을 파헤치게 되는데, 이러한 장면들을 통해 자신의 이익을 위해 진상품을 빼돌리고 배를 채우려는 상단과 관아의 협착 관계에서 부조리한 행태를 엿 볼 수 있다.

기녀의 신분을 벗고 양인의 신분으로 회복한 김만덕은 상단 동문객주의 행수가 되어 수완을 발휘해 막대한 부를 쌓게 되는데, 제주도에 연이은 흉년으로 인해 3년째 기근에 시달리는 백성들의 어려움을 도와주려 자신의 재산을 팔아 쌀을 나눠주어 이들을 돕게 된다. 제주도의 기근으로 백성들을 구하려고 한 선행에 대해 을 27화, 28화에서 확인할 수 있다. 그리고 이 일로 인하여 김만덕은 왕에게 상을 받게 되고 그동안 염원하던 금강산에 가게 된다. 이 외에도, 관기의 신분과는 혼인할 수 없다는 혼인금지 제도와 제주도에 사는 여성은 나라님의 허락 없이는 육지로 나오는 것을 엄격히 금지제도로 인해 사랑하는 상대였던 양반인 정홍수와 혼인도 올리지 못하고, 상인이 되었을 때 한양으로 진상품을 납품하고자 남장을 하고 몰래 올라가게 되는데 한양에 있는 정홍수를 만나 하룻밤을 보내게 된다. 이때 역모가 일어나고 알리바이가 없던 그는 김만덕을 보호하기 위해 죽음을 택하여 헤어지게 된 사건이 있었다. 김만덕과 관련한 실제 사건은 제주도의 기근이 심하였을 때 백성들을 도운 선행과 이에 감복한 왕이 금강산 유람을 허락했던 것이며, 허구의 사건은 그 외의 일들로 볼 수 있다.

<더 헌터>는 삶의 터전이었던 마을에 위치한 무등산을 둘러싸고 스스로 민병이 되어 왜군의 침략에 맞서 힘겹게 싸워나가는 일반 백성들의 고군분투하는 이야기를 다루고 있다. 이야기의 중심이 되는 사건은 왜군의 침략으로 인한 전란으로 임진왜란으로 추정되며, 주인공이 이들에게 대항하여 전투에 임하는 사건은 허구이다. 그리고 조현, 이광 같은 실존 인물로 추정되



· 포로로 잡혀가는 마을주민들



· 가토군의 마을 습격



· 왜군을 습격하는 덕령과 사람들

<그림 12>

<더 헌터>의 사건

출처: <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/thehunter>

는 등장인물도 나오나 작가의 후기에서 이름만 차용했을 뿐 역사적 사실과 관련 없다고 설명하고 있다.

이야기 초반인 1화의 마을 사람들을 포로로 잡아가는 장면, 2화에서 왜군 장수인 가토가 함선에 군대를 이끌고 남해에 대기하고 있다가 공격하기 위해 출항하는 장면에서 전란에 대해 예상할 수 있다. 이후 11화에서 가토군이 마을을 습격하는 장면 등에서 이를 알 수 있다. 덕령의 아버지가 포로로 잡힌 마을사람들을 구한 후 이들과 힘을 합쳐 마을을 지켜내고 전란에서 살아남고자 무등산 꼬막재 계곡에 위치한 산채에서 싸움을 준비한다. 이 후 산 근처에 틈틈이 함정을 파놓아 왜군들을 소탕하거나, 덕령의 아버지와 조현이 중심이 되어 직접 왜군의 장수 가토 및 왜군 무리와 맞서 싸우며, 주인공은 이들을 돕는다. 전란이 일어나기 전, 한양에서는 허구의 인물 조현이 왜구의 침략에 맞서 방비하라는 상소를 하지만 조정의 대신들은 관심이 없으며 오히려 그를 내치게 되었다. 이후 전란이 터진 후에 조정에서 부랴부랴 전쟁에 뒤늦게 대비하여 군대를 보내나 큰 도움을 주지 못한다. 아버지가 죽은 후, 덕령은 마을의 사람들과 최후의 전투를 준비하는데 산채의 입구인 동굴로 왜구들을 유인하여 그 곳을 무너뜨려 소탕

한다. 왜군의 적장인 가토와 마지막까지 사투를 벌이며 결국 살아남는다.

한편, 왜군과 싸울 때 주인공과 주인공의 아버지를 도와주는 매가 등장한다. 전쟁이 일어나기 전 주인공과 주인공의 아버지는 사냥을 통해 호랑이 가죽을 팔거나 동물을 잡아 근근이 생활을 이어가는데, 주인공은 어느 날 다친 매의 새끼를 발견하고 응사 훈련법을 알고 있어 매를 길들이기 시작한다. 매사냥에서 쓰는 매를 맡아 기르는 사람 혹은 조선시대, 궁중 사냥에 쓰는 매를 기르던 응방에 딸린 벼슬을 응사라 한다.⁴²⁾ 주인공의 아버지 또한 매를 잘 길들이어 왜구와의 전투에서 유용하게 사용한다. 웹툰에서 등장하는 매는 주인공이 전투에 참가할 때 보조적인 도움을 주는 역할을 하며, 훈련을 통해서 사냥뿐만 아니라 전투 대상을 공격하는 기술이 뛰어나 보인다. 그리고 왜구의 적장이 키우는 흰 표범이 적장이 전투에 지게 되어 죽음을 앞두고 있을 때, 다가가서 주인인 적장을 물어뜯는 장면이 나오는데, 주인공의 매는 충성스럽고 끝까지 변절하지 않는 모습을 보여 상반된 이미지를 갖게 한다.

작가는 후기에서 유네스코 인류 무형유산에 등재된 ‘매사냥’이 명맥만 이어져 가고 있는 것이 안타까워 이를 알리고자 웹툰의 소재로 삼아 창작하였음을 밝히고 있다. 한국전통 매사냥 보전회에 따르면, 매사냥에 대해 다음과 같이 설명하고 있다.

우리나라의 경우, 선사시대부터 매사냥을 했으며 그 시기는 먹거리를 해결하기 위한 생업의 수단이었고, 본격적인 레저로 즐긴 것은 국가가 형성된 삼국시대부터이며, 왕실 및 귀족층의 최고가는 즐거움이었다. 특히 고려 충렬왕은 매사육과 사냥을 전담하는 응방제도를 만들었고, 그 전통은 조선조 숙종 때까지 이어졌다. 그 후, 청의 침입, 임진왜란 등 외세의 침입으로 사회적 불안정으로 궁중의 매사냥 전통은 사라졌으나, 매사냥은 일반 백성들의 차지가

42) 응사(鷹師). 다음 한국어 사전. <http://dic.daum.net/>

되었다.⁴³⁾

조선시대의 매사냥의 경우 이봉일·김미경(2017)과 강현민(2016)의 연구에 따르면, 『조선왕조실록』에서 그 기록을 찾아볼 수 있다. 매사냥은 임금의 심신단련의 일환이자 위락활동으로 강무활동이기도 하였고, 명나라에 진상하기 위한 용도로 매를 놓아 기르기도 하였다. 세종은 명나라의 선종제가 무리한 조공을 요구하였을 때 25,000필의 말 대신 매 15마리로 대체할 수 있을 정도로 매의 위상은 대단하였다. 그리고 역대 왕들의 매사냥을 금하였다는 기록도 다수 있으며, 부마나 공신들에게 하사한 기록을 통해 강현민(2016)은 조선시대에 매 사육과 매사냥은 상류층의 독점적인 문화였음을 추측할 수 있다고 하였다. 이러한 연유로 9화에서 주인공의 아버지가 매의 새끼를 기르겠다는 주인공에게 상류층의 문화라며 타박하는 장면이 나온다.

<므시미르>의 제목은 무섭다와 용의 옛말인 므식다와 미르의 합성어로, 공룡의 순우리말 표현이다. 경남 고성지역 세계적 공룡 유적지를 소재로 하고, 역사적 사건인 예송논쟁을 활용하여 이야기를 구성하였다. 한국문화콘텐츠진흥원이 주관한 지역 우수문화 콘텐츠 발굴 및 마케팅 지원사업에 당선되어 연재되었음을 작가는 후기에서 밝히고 있다.

이 웹툰은 실제 사건인 예송논쟁을 언급하고 있으며, 이와 관련한 대표적인 실존 인물로 현종과 서인으로 보이는 신하들이 등장한다. 예송논쟁의 사건은 웹툰의 이야기 전개 시 별개의 플롯으로 진행되며, 허구적 인물인 주인공 박춘봉이 경남 고성으로 내려가 겪는 일은 허구적 사건으로 주된 플롯의 이야기 전개와 간접적으로 교차하게 된다. 그리고 공룡 유적지는 작품의 공간적 배경과 동시에 사건의 중심이 된다. 경남 고성의 한 마을에서 용의 뼈, 즉 용골이 발견되면서 약재로 사용하여 왕의 보약으로 쓰기 위해 주인

43) 한국전통 매사냥 보전회. <https://www.kfa.ne.kr:44302/>

공이 직접 확인하고자 고성으로 내려가게 되는데, 이를 자신들의 공고한 권력을 다지기 위해 정치적으로 이용하고자 하는 무리와 얽힌 이야기이다. 왕의 몸을 보하는 약재로 쓸 용골을 두고 각 인물이 연결되어 있다. 실제 인물인 현종과 허구적 인물들은 직접적인 대면 관계는 없으나, 왕과 조정의 관리라는 연관성이 내재하여 있다. 그러한 선상에서 상반되는 허구의 인물을 배치하였다. 왕에 대한 충심을 가지고 맡은 바를 다하려는 주인공과 기득권을 지키기 위한 서인의 편에 서서 용골을 못 쓰게 만들려는 방해꾼으로, 왕이 예송 논쟁에 대해 종지부를 찍으면서 이들의 관계도 해소된다. 정치적인 이유로 경남 고성에서 발견된 용골의 뼈를 한양으로 이송되지 못하도록 하기 위해 허구 인물 좌승지 이규는 승정원 주서 박춘봉을 압박하였으나, 사태가 전환되면서 송시열의 측근으로서 역시 형벌을 받게 된다.

실제 있었던 사건인 현종 재위 기간의 예송논쟁 사건과 송시열, 김수홍 등 실존 인물들을 간접적으로 드러내고 있으며, 이들의 수하로 주인공과 대립하는 허구적인 인물을 만들었다. 예송당쟁은 현종 때 인조의 계비인 조대비(趙大妃)의 상례(喪禮) 문제를 둘러싸고 남인과 서인이 두 차례에 걸쳐 대립한 사건⁴⁴⁾이다. 작가는 2화에서 다음과 같이 예송논쟁에 대해 상세히 설명하여 독자의 이해를 돕고 있다.

조정은 인조반정 이후 서인세력들이 50년 동안 정계를 집권하고 있었다.
... 예송논쟁이란 현종의 아버지 효종의 사후, 효종의 계모인 자의대비가 자식의 장례에 상복을 몇 년 동안 입어야 하는가를 두고 벌인 논쟁인 것이다. ... 즉 장자라면 3년복(참최복)을 입게 되어 있었으나, 차자 이하는 1년복(기년복)을 입게 되어 있었다. 이것은 왕이 종통계승이 적자인지 차자인지에 따라 적통한 왕의 계승인지의 문제로 귀결되는 것이었다. ...

44) 예송논쟁. 네이버 지식백과 한국고중세사사전.

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=919017&cid=62047&categoryId=62047>

1차 예송논쟁의 결과 서인들의 주장인 1년복을 입는 것으로 결론이나 서인들이 계속 집권하게 되다가 다시 15년 뒤인 효종의 비인 인선왕후가 승하했을 때도 자의대비는 살아 있어도 장자부(만며느리)인 경우 1년복(기년복)을 입고 중자부(만며느리 이외의 며느리)의 경우 9개월복(대공복)으로 입어야 하는 예식에 따라 다시 왕과 서인, 서인과 남인 사이의 논쟁이 붙은 것이 2차 예송 논쟁이다...⁴⁵⁾

이와 관련한 내용들은 웹툰이 연재되는 중간마다 확인이 가능하다. 2화에서 ‘체이부정’과 예송논쟁의 역사적 사실에 대한 설명, 7화에서 대왕대비(자의대비)의 상복에 대한 현종과 신하들의 대화 장면, 8화에서 효종으로 보이는 왕과 대신들의 대화에서 대왕대비의 상복이 언급되며 선왕(효종)의 적통에 대한 내용, 17화의 현종의 예송논쟁의 종지부를 찍고자 결단을 내리는 장면 등이 나온다. 그리고 18화에서 이 논란에 대한 왕은 기년복으로 입는 것으로 예송논쟁의 종지부를 찍게 되고 서인 송시열을 중심으로 한 측근들을 삭탈관직하거나 중도 부처하도록 한다.

<반월>에서 일어나 사건에 대해 크게 2가지로 나눠서 볼 수 있다. 주인공의 과거와 관련한 사건, 성인이 된 주인공이 겪는 사건이다. 먼저, 주인공의 과거의 사건은 실제 인물인 김병연이 겪었던 과거의 일을 비슷하게 담아내고 있다. 김병연은 조선 후기 풍자 시인이자 김삿갓이라는 별칭으로 불렸다. 김병연의 조부는 선천부사 김익순으로 홍경래의 난 때 항복함으로써 가족들의 안위를 챙겼으나, 연좌제에 의해 집안은 몰락하였다. 이러한 사실을 모른 채 성장한 김병연은 출세를 위해 과거에 응시하게 되는데, 조부의 행위를 비판하는 글을 써서 과거에 급제하였다. 그러나 나중에 김익순이 자신의 조부라는 사실에 대해 알게 되면서 평생을 개탄하며 방랑하며 지냈다. 이에 대해 주인공의 과거인 어린 시절을 18화, 19화, 20화에서 다루고 있다.

45) 므시미르 2화. 네이버 웹툰 므시미르. <https://comic.naver.com/webtoon/>



· 신하와의 대담하는 현종 · 경남 고성에서 발견된 용골
 <그림 13> <므시미르>의 사건

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113582>



· 향청에 쌓인 곡식을 나누어주기 · 탐욕 가득한 서당 훈장을 망신 주기
 <그림 14> <반월>의 사건

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113584>

17세기 초 어린 왕 대신 왕후의 친족이 세도정치를 하며 매관매직을 일삼는 등 부정부패가 심하여 이에 백성들은 민란을 일으키고 부패한 조정은 이들에게 누명을 씌워 몰살시킨다. 이러한 사회적 상황 속에서 1811년 주인공 란의 조부는 강원도 선천부사로 민란에 휘말려 무고한 인명의 피해를 덜고자 그들의 협박에 못 이겨 투항하게 되었다. 이러한 상황에서 위함을 피하고자 어머니와 함께 도망치다 어머니가 몸종에게 어린 남자주인공을 맡기고 집으로 돌아가게 되면서 부모님과 헤어지게 되고 주인공은 고아가 된다. 다음으로, 성인이 된 주인공의 현재 사회적 상황은 1833년으로 부정부패가 난립하고 양반이 천민을 가축처럼 여기며 백성들은 세금을 착취당하는 혼란스러운 분위기이다. 주인공은 방랑자 신세로 세상을 떠돌며 다니는데, 1화부터 15화까지는 강원도의 어느 마을에서 간이 없는 시체가 발견되는 살인사건이 일어나는 상황을 맞닥뜨리게 된다. 범인은 천포창(매독)에 걸린 양반이 사주한 소행이었다. 16화~17화, 21화는 향청에서 환곡을 심하게 거두어 사람들의 인심이 박한 마을에서 하룻밤 거처를 구걸하다 암행어사인 옛 친구를 만나게 되고 친구의 암행어사 호패로 위장하여 고약한 향청의 관리를 혼쫓내주며 백성들에게 곡식을 나누어 준다. 21화에서 24화는 저잣거리에서 자신의 돈을 훔치려던 아이의 딱한 사정을 듣고 돈을 밝히며 탐욕스러운 서당 훈장을 비웃는 시를 써서 망신을 준다. 양반의 세대를 풍자했던 김병연의 행적과 조부와 관련한 이야기를 주인공 ‘란’에게 투영시켰기 때문에 전반적으로 유사한 점을 찾을 수 있다.

<중인클럽>에서 일어나는 사건 중 실제사건은 연잉군(영조)의 신임옥사를 겪는 것으로, 이야기의 중심이자 사회적인 배경이 된다. 허구의 사건은 4명의 주인공(도래·미과·술라·시도)이 겪는 일들이다. 1부와 2부로 이야기의 흐름을 크게 나뉘볼 수 있다. 1부는 숙종이 나이와 지병으로 노쇠해졌는데, 10화에서 이이명과의 정유독대를 가진 이후 세자의 대리청정을 허락하

게 되는 사건이 일어난다. 그리고 이와 별개로 4명의 주인공과 연잉군, 진인으로 키워졌던 허구적 인물인 온까지 합세하며 에피소드가 진행되는데, 주인공들은 연잉군을 누명을 씌우기 위한 계획된 역모에 휘말리게 된다. 2부는 신임옥사와 관련한 인물들이 등장하며 왕세자를 죽이고자 일을 꾸미는 상황이 연출된다. 그 이면에 연잉군에게 누명을 씌우려 계획하는 이들에 대해서도 나온다. 연잉군과 주인공들의 활약으로 왕세자는 죽지 않았으나, 연잉군에게 누명을 씌우고자 이 모든 것을 주도하였던 왕세자(경종)의 고백 이후, 경종의 즉위와 죽음, 영조의 즉위와 관련한 내용이 급 전개 된다.

작가는 완결 후기에서 대학에서 들은 교양과목 강의 중 증인이라는 개념은 없었다라는 사실을 통해 작품을 구상한 계기가 되었으며, 역사적 배경을 더하여 스토리를 구상하였음을 밝히고 있다. 그리고 역사를 바탕으로 창작한 허구이며 실에 역사 속 인물, 단체, 사건 등과 다를 수 있다고 언급하고 있다. 동네에서 나고 자란 역관의 자제, 약방 견습 의원, 양반가의 서자, 호조소속 서리⁴⁶⁾인 4명의 또래의 동네친구들이 연잉군과 인연을 맺으며 생기는 일상적인 이야기부터 시작하여 연잉군을 중심으로 한 실제 역사적 사건의 순서대로 내용이 점차 진행된다. 숙종의 재위시기부터 연잉군이 왕이 되는 시기까지를 다루고 있으며, 연잉군을 도와주는 주인공들을 포함한 허구적 인물들과 역사 속 실제 인물들이 등장하는데 사실적인 부분은 최대한 살리고 이를 침범하지 않는 선에서 허구를 더하여 그 경계선의 균형을 적절히 조절함으로써 견고하게 내용을 구성하고 있다.

4명의 증인인 주인공들, 연잉군(영조), 왕세자 이윤(경종), 세상을 바꾸고자하는 이들에 대해 각각의 이야기가 얽혀있다. 큰 맥락에 있어 시간적 흐

46) 서리(書吏). 서제(書題) 조선 시대에, 중앙 관아에 속하여 문서의 기록과 관리를 맡아보던 하급의 구실아차. 네이버 국어사전.
<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/efa75cb606ff43b99b85b7bc3515aedd>



· 숙종과 이이명의 독대

· 자신을 향한 역모의 배후자인 세자 이윤

<그림 15> <중인클럽>의 사건

출처: http://webtoon.daum.net/webtoon/view/jungin_club



· 연잉군(영조)

· 세자 이윤(경종)

· 장길산(추정)

· 서덕수

<그림 16> <중인클럽>의 실존인물

출처: http://webtoon.daum.net/webtoon/view/jungin_club

름은 연잉군의 왕(영조)이 되기까지의 흐름으로 이루어지기 때문에 연잉군의 비중이 크나, 이야기의 중심은 중인 계급의 주인공들이다. 중인 신분 그들이 생각보다 많은 일을 해냈을 지도 모른다는 작가의 설정의 시작은 연잉군과의 관계성에서 엿볼 수 있다. 4명의 중인과 연잉군의 친밀한 관계는 작가가 설정한 허구이다.

등장인물의 각각의 이야기가 교차되는 지점에서 허구 및 실제 등장인물들

간의 관계도 함께 등장한다. 허구적인 내용과 실존 인물들, 시대적 사회배경까지 한데 어우러져 있으므로 작가가 언급하지 않았으나 주어진 내용을 바탕으로 역사와 관련하여 역사 시기, 실존 인물 등 추측해 볼 수 있는 여지를 준다. 작중에 드러난 실제 역사적 사실과 관련 있는 장면들을 일부 추려 보았다.

- ㄱ. 숙종의 무릎에 앉아있는 고양이 금손이
- ㄴ. 숙종 때 반역도모를 피하고자 했던 도적의 우두머리였던 장길산
- ㄷ. 왕세자 이윤의 왕세자빈 심씨의 급환으로 인한 죽음
- ㄹ. 실제 인물들의 등장 - 노론 이천기, 백망, 숙빈 최씨 등
- ㅁ. 일본에 사절단으로 다녀온 조선통신사
- ㅂ. 경종의 대리 청정

1부에서는 작가가 명시하지 않고 인물의 소품설정이나 대화나 장면에서 알아차릴 수 있는 내용들을 역사적 사실과 허구를 섞어서 전개하였는데, 해당하는 등장인물로 연잉군과 산할아버지가 있다. 작가는 1부를 마친 후 후기에서, 산할아버지의 정체에 대해 작중의 실존 인물 혹은 사건을 모티브로 사용했으나 동일인물 혹은 사건으로 생각하거나 모티브만 가져온 별개의 것으로 여겨도 좋다고 언급한다.

- ㄱ. 실존인물 장길산 : 산속에 움막에서 지내는 산할아버지
 - 미파의 장래희망이 의적이라고 밝히자 연잉군이 산할아버지도 그 분야에서 날렸다고 알려주는 장면
 - 과거가 나오는 장면에서 역모를 추진하던 세력들이 자기의 이름을 빌었다고 독백하는 장면

ㄴ. 실존 인물 연잉군 : 이상한 양반

- 금손이를 본 판 것으로 추정되는 금고양이 장식이 달린 노리개 소유
- 북쪽다리를 건너 집으로 가는 것
- 회상장면의 실루엣 : 아버지 숙종 등장
- 19화에서 정체가 구체적으로 드러남

연잉군의 이야기를 다루면서, 그와 관계된 주변 인물이자 실존인물인 연잉군의 처조카 서덕수, 금손이, 숙종, 세자 이윤(경종), 정빈 이씨로 추정되는 나인, 정빈 이씨의 조카 백망이 등장한다. 이외에도 노론 사대부 이천기, 연잉군의 어머니 숙빈 최씨, 목호룡 등이 등장한다.

작품의 내용 전개 또한 실제와 허구가 교묘하게 엮여져 서로 관련없는 이야기가 뒤에 가서 서로 맞물리는 구조로 구성되어 있다. 그래서 독자가 실존 인물과 실제 역사 이야기를 모르더라도, 작중의 흐름상 인물간의 관계, 7사회적인 배경, 조정의 부서와 직책에 대한 내용 등 이야기를 구성하는 인물과의 대화 및 연출을 통해 그 특징을 드러내기 때문에 독자가 유추하기 가능하므로, 웹툰을 이해하며 감상하기에 큰 무리가 없었지만, 여러 복선들이 있어서 뒤로 갈수록 앞서 절묘하게 구성해 놓은 스토리의 결말부분은 정황상 이해는 가능하나, 역사적 지식배경 없이는 작가가 의도한 스토리를 좀 더 깊이 이해하기에 다소 난해한 부분도 없지 않아 있는 것으로 여겨진다.

각 회차와 관련하여 독자끼리 댓글에서 소통되고 있기 때문에 위와 같은 부분의 해소에 있어 적절한 도움을 주기도 한다.

<한섬세대>는 양반 계급인 한섬이 겪는 일들을 통해, 당시 조선 후기의 사회문화에 대해서 보여주고 있다. 해당 웹툰에서 일어난 사건은 실제 사건, 주인공이 겪는 사건, 실존 인물과의 사건으로 나눌 수 있다. 실제 사건은



<그림 17> <한섬세대>의 사건

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=400735>



· 호패 미소지로 처벌받는 모습



· 고구마를 먹는 모습

<그림 18>

<한섬세대>중 일부장면

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=400735>

천주교도 함께 들어왔으나 유교의 이치와 맞지 않아 천주교인들을 탄압하게 되었다는 점을 알 수 있다. 이 외에도 밤 10시경 통행금지, 호패라는 신분증, 양반의 군역 면제, 형벌제도 중 유배형, 서민 금융 기관 등 다양한 사회

39화에서 철종이 서거함으로써 흥선 대원군의 둘째아들이 왕위(고종)에 오르게 된 일이다. 이에 대해 실존 인물인 흥선 대원군과 주인공 한섬의 연결고리를 만들어 허구와 실재를 엮어나간다. 작가는 후기에서 과거를 통한 세대풍자와 주인공의 내면성장이 이야기의 초점이라고 밝히고 있으며, 당시 조선시대 후기의 사회상을 주인공이 겪는 일들을 통해 드러내고 있다. 예를 들어, 28화에서 주인공 한섬이 소금장수 밑에서 일하다 다쳐서 버림을 받게 되는데, 신의와 의리를 중요시하는 부모상을 만나 도움을 받고 심신을 회복하게 된다. 이때 부모상의 규율과 이들의 역사 속 이야기에 대해서 함께 설명한다. 그리고 자신이 하대했던 하인의 음모로 천주교인이라는 누명을 써서 집안에 위기가 오는데(<그림 17>참조), 이를 통해 당시 서학을 받아들이면서

문화에 대해 소개되고 있다. <그림18>에 보이는 하단의 그림은 조선 후기 구황작물로 고구마 등이 들어왔음을 설명하며, 주인공이 잠시 몸을 의탁한 갖바치의 집에서 고구마를 구워먹는 장면이다. <그림18>에서 상단의 그림은 당시 조선시대의 통행금지에 대해 설명하며 이를 어긴 주인공이 호패를 미소지하고 있어 처벌을 받는 모습이다. 이렇듯 조선후기의 시대상을 주인공을 통해 드러내고 있음을 알 수 있다. 이 외에도 <한섬세대>는 매 회마다 당시 조선 후기의 구황작물, 담배, 유흥, 도박, 놀이 등 다양한 생활문화들이 상세하게 소개되고 있다. 해당 웹툰에서 보이는 조선 후기 시대상에 대해 다음 <표 8>과 같이 웹툰 내용의 일부를 간략히 정리하여 보았다.

<표 8> <한섬 시대>의 조선후기 시대상

조선후기 시대상	주인공의 행적
· 관리직의 월급제도 · 과거제도의 모습	· 웹툰 제목과의 연관성 및 세태 풍자 · 주인공의 과거시험 응시
· 통행금지제도와 형벌 :감옥(경소수)내 형벌을 대신하여 받아주는 자 : 개자, 샷매 :호패 미소지자에 대한 형벌-곤장	· 통행금지를 어긴 주인공 · 호패를 잃어버려 가증처벌 받음
· 호패 관련 내용 · 양반의 균역과 요역 면제 · 호패로 외상 가능	· 주막에 맡긴 호패 찾는 주인공 · 호패로 인해 서먹해진 어릴 적 서민이었던 김개똥과의 추억
· 사자성어 · 유배제도 · 서민 금융기관 · 스승에 대한 존경 · 서당의 책거리	· 흥선 대원군과의 주막에서 대화 · 스승님과과의 만남
· 활쏘기 · 조정 관리의 휴무일	· 친구와의 활쏘기 1
· 전통놀이 -승경도 놀이	· 친구와의 활쏘기 2 : 과거 서당 친구들과 놀던 추억
· 면신례 · 중국으로 유학 · 언문(훈민정음) · 노걸대 · 소설	· 친구와의 활쏘기 3 · 노걸대 구입하려는 주인공 · 언문으로 쓰인 노걸대 구입에 화내는 주인공 · 책 구입하러 마을에 나간 주인공



<그림 19> <한섬세대> 중 실존인물

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=400735>

주인공 한섬의 내면적 성장에 있어 많은 영향을 준 사건은, 양반신분인 탓에 안하무인으로 살아온 남자주인공은 자신이 하대했던 하인이 분을 품고 목주와 천주교와 관련된 책등을 집안 곳곳에 숨겨둔 후 천주교인이라고 밀고하여 집안이 누명을 쓰게 되고 이로 인해 부모님이 관아로 잡혀가 온 집안이 쑥대밭이 되어 잠시 몸을 피해 살게 된 일이다. 부모님의 옥바라지를 위해 신분을 숨긴 채 여러 일들을 하게 되고 이러한 경험을 통해 한 층 더 성숙해진다. 그리고 마침내 부모님의 누명도 벗겨지고 뿔뿔이 흩어졌던 가족은 다시 제자리를 찾아간다.

내용의 전개에 있어 허구적 인물인 주인공과 실존인물인 흥선 대원군의 만남은 허구와 실재가 교차하는 지점이라고 볼 수 있다. 작가는 흥선 대원군이라는 실존 인물을 활용하였는데, 평소 흥선 대원군을 좋아하여 자기의 작품마다 등장시키고 있음을 함께 언급하고 있다. 실존 인물과의 관계를 이어나가는 방식은 이야기 초반 다양한 일들을 통해 직접적인 교제를 하여 친분을 쌓고 있는 것으로 보인다. 주인공이 흥선 대원군과 주막에서 술을 함께 마시거나 청나라 사신을 구해준 후 흥선 대원군에게 뒤를 부탁하는 일, 흥선 대원군의 부탁으로 그가 그린 난초 그림을 판매하거나, 서원철폐와 관한 대화를 나누는 등 여러 일들이 있다. 흥선 대원군 또한 우연히 인연을 갖게 된 한섬이 자신의 횡액을 막아줄 이라는 박유봉의 조언을 듣고 점차

성장해가는 주인공을 지켜보며 친분을 유지한다.

이러한 둘의 관계에서 일어난 사건은 실제 사건과 연관성이 있는데 주인공이 홍선 대원군의 둘째 아들을 구하게 되는 것이다. 홍선 대원군의 둘째 아들은 왕위 계승을 앞두고 납치되어 죽을 위험에 처하는데 이때 자신의 혼례 때문에 상심하여 길을 돌아다니다 우연히 근처를 지나던 주인공이 이를 알아채고 구해주게 된다. 이 일로 홍선 대원군은 자신의 아들을 구해준 공을 인정하여 주인공에게 요직을 내리겠다며 곁에서 함께 일할 것을 청하나 주인공은 거절한다. 주인공은 연재 초부터 끝까지 홍선 대원군의 정체를 모르다가 이 사건으로 인해 그가 누구인지 비로소 알게 되며, 후에 자신의 실력으로 대원군의 측근이 되었다고 언급되어 있다.

그리고 실존 인물인 홍선 대원군에 대해서 이야기의 진행에 따라 서서히 밝히고 있는데, 주막에서 외상을 갓지 않는 그를 ‘과락호’ 라며 주모가 멸시하는 장면, 난초그림, 서원철폐의 언급 등으로 확인이 가능하다. 또한 그 외에 다른 실존 인물들과 얽힌 일화를 통해 확인이 가능하다. 다른 실존 인물로 김병학과 박유봉이 나오는데, 김병학은 홍선 대원군의 부탁으로 억울하게 누명 쓴 주인공의 부모님을 풀어주는데 뒤에서 힘을 쓴다. 그의 책사이자 관상가인 박유봉은 홍선 대원군에게 주인공이 본인의 횡액을 막아줄 인물이라는 이야기를 한다.

내용 전반에 일어나는 크고 작은 일들을 통해 조선 후기의 사회문화의 모습이 다양하게 소개되고 있음을 알 수 있는데 이는 조선후기의 사회문화를 이해하는데 있어서 교육적인 측면에서 활용해 볼 수 있을 것이라 여겨진다.

앞서 살펴본 6편에서 드러나 있는 사건은 실제 있었던 역사적 사건을 내용 전개에 활용하여 스토리를 구성하고 있다. 활용된 실제 사건에 대해 작가가 직접 후기에 언급하는 경우도 있었으며, 혹 그렇지 않다하여도 작품

내에 드러나는 정황들로 유추가 가능하였다. 4편의 경우 실제 사건이 무엇인지 웹툰 이용자가 알 수 있도록 관련된 정황들이 나타나 있으며, 이중 1편의 경우 연재 초반 실제사건에 대해 작가가 지면을 할애하여 직접 상세히 설명을 하고 있었다. 이러한 경우는 웹툰 이용자에게 관련 정보를 제공하게 되어 해당 웹툰에 대한 감상 시 도움을 주고 있는 것으로 여겨진다. 다른 3편은 실제 사건임을 추측할 수 있는 장면들을 통해 추측할 수 있었고, 이중 1편은 실제 인물에 대한 사건임을 알 수 있도록 처음부터 나타나고 있었다. 앞의 4편을 제외한 나머지 2편의 경우는 실존인물에 대한 모티브를 통해 그가 겪었던 일을 바탕으로 재구성되었다. 이러한 실제 사건의 활용은 조선시대가 배경인 것과 무관하지 않는 것으로 보인다.

그리고 이러한 실제 사건과 관련하여 허구의 사건들도 함께 전개되고 있다. 전반적으로 실제 사건 자체에 대한 변형이 아닌 실제 사건의 다른 이면에 대해 주목하여 작가는 상상력을 발휘하고 있다. 그러므로 시대적 배경과 실제 사건 허구의 사건들은 실제 사건과 연결고리를 갖고 있으며, 그로 인하여 실존하지 않았던 일이나 실존했던 것처럼 여겨지게 한다. 허구의 사건들이 실제 사건과 연관성에 있어서 직접적 혹은 간접적으로 보여 지게 되는데, 주인공과 실제 인물의 관계의 관련성과도 이어진다. 실제 사건과 허구의 사건의 사이에서 서로 인과 관계를 보이는 경우는 4편이며, 이 중 주인공의 허구적인 사건들이 중심이 되어 실존 인물과 실제 사건이 실존 인물과 관련된 사건을 통해 허구의 사건을 연결 지어 나타난 경우는 2편이다. 허구 사건은 실제 사건과 연결고리에 있어 실존 인물이 등장하게 되면서 그 역할을 담당하고 있다. 실존 인물은 보조적인 등장인물로 나오거나 사건의 중심의 인물이 되기도 한다. 대체적으로 웹툰 주인공과의 관계 설정에 있어 연결고리가 있도록 설정된 것으로 파악되었다. 역사적 사건을 활용한 웹툰들의 경우, 허구 인물과 실제 역사적 인물 간의 관계성으로부터 발생한 허구를 이

용한다. 이 허구의 관계는 허구의 사건과 실제 사건이 등장인물들에게 당면한 문제가 해결되는 단초가 된다. 실존인물이 등장하지 않는 1편을 제외한 5편의 경우 실존인물이 등장하며, 실존 인물을 주인공의 관계 설정에 있어 직접적인 연결고리를 갖도록 설정하는 경우는 2편으로 파악되었다. 다른 2편은 실존인물을 대상으로 하거나 모티브로 하므로 간접적인 연결고리를 가지고 있으며 나머지 1편의 경우 실존인물과 만나지 않으나 신분과 직급상의 관계로 인해 간접적인 연결고리를 갖고 있었다.

6편의 웹툰은 역사시기를 배경으로 하는 만큼 실제 사건과 허구의 사건이 공존하게 되고 실존인물도 등장한다. 이와 관련하여 작가들은 작품 내에 실제 사실, 인물, 지명 등과 관련이 없음을 안내하고 있었다. 이는 고증과 관련한 부분에서 창작의 자유성을 확보하기 위한 것으로 이해하였다.

한편, 6편에서 일어난 사건들을 통해 다양한 전통문화 소재를 가지고 이야기가 구성되고 있음을 알 수 있었다. 실존한 인물을 대상으로 하거나 모티브를 삼은 경우가 2편, 실존하는 유적지를 바탕으로 1편, 유네스코에 등재된 전통문화를 활용한 경우가 1편, 시대상을 소재를 삼은 경우가 1편, 신분계급을 소재로 삼은 경우가 1편이었다. 실존인물, 시대상이나 신분계급 등 역사 소재를 활용한 웹툰들의 경우, 허구 인물과 실제 역사적 인물 간의 관계성으로부터 발생한 허구를 이용한다. 이 허구의 관계는 허구의 사건과 실제 사건이 등장인물들에게 당면한 문제가 해결되는 단초가 된다.

그리고 지역문화콘텐츠를 바탕으로 제작된 1편의 웹툰은 웹툰을 통한 지역 문화 홍보 및 이해하는데 많은 도움을 주는 것으로 보았다. 작가의 후기에서 알 수 있듯이 사진 자료 수집을 통해, 실제에 가깝게 극화된 웹툰의 공간적 배경에 해당하는 지역적 특색을 상세히 구현해내고 있었다. 매 회차별 제목 부근의 상단 혹은 회차가 끝나는 지점인 하단에 지원받은 주관처를 표기해 두므로 어느 기관에서 지원을 받고 어떤 지역을 대상으로 하고 있는

지 알 수 있다. 그리고 웹툰에 드러난 해당 지역에 대한 사건이 일어나거나 이야기가 진행되는 각 공간의 자세한 이미지는 간접적인 시각정보로 전달되어 웹툰 이용자에게 긍정적인 호감과 궁금증을 일게 할 수도 있어 관심을 가지고 지역에 방문할 수 있는 계기를 마련할 수 있는 것으로 보인다. 그러므로 지역의 전통문화의 문화적 경험 소비의 계기를 웹툰을 통해 전달하는 방법으로 웹툰의 이러한 간접적인 효과를 노려보는 것도 하나의 대안이 될 것이라 간주된다.

작가의 후기에서 작가와 독자, 독자끼리의 소통이 될 수 있는 공간으로 활용됨을 확인할 수 있었다. 작가의 후기는 6편 모두 있었으며, 에필로그의 형식부터 작품에 대한 독자의 질문에 대한 답변, 개인적 이야기 등 자유로운 형식으로 작품을 마무리하였다. 특히 작가의 후기를 통한 작품과 관련한 부분들의 내용은 독자는 새로운 정보를 얻게 되고 창작자를 더 이해할 수 있으며 작품을 통한 교감이 이루어져 친밀감을 느낄 수 있게 하는 것으로 보았다.

3) 배경 중심



<그림 20> <거상 김만덕>의 배경

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=147175>

<거상 김만덕>의 시간적 배경은 다음과 같다. 1화에서 조선왕조의 연대가 정조 20년, 영조 27년으로 표기되고 있다. 정조 20년에 제주도에서 거상이 된 김만덕이 자신의 재산을 털어 제주도의 기근을 구제한 공을 인정받아 금강산에 가는 장면이 나온다. 그리고 1화의 중반이후 장면이 바뀌며 영조 27년 한양에서 어린 김만덕이 사치품의 밀거래에 휘말리는 장면이 나온다. 그리고 28화에서 김만덕의 본인의 재산을 팔아 어려운 백성을 도왔던 선행을 인정하여 왕이 상으로 그녀의 소원인 금강산 유람을 허락하는 장면이 있다. 1화와 28화의 장면이 연결되고 있으므로 정조 20년임을 알 수 있다. 그리고 인물 실화를 바탕으로 구성된 것이므로, 문헌상 남아있는 기록으로 통해 작중의 시기가 정조가 재위하던 때임을 유추하여 알 수 있다. 작품에서는 마지막 화에서 작가가 김만덕의 실제 일화에 대해 설명하여 언급하고 있어 이에 대해 확인 가능하였다.

공간적 배경은 한양, 제주도, 금강산이다. 김만덕의 어린시절은 한양에서 지냈으며, 평시서의 사치품의 밀매건과 관련한 조사로 인해 위험을 피하여 제주도로 내려오게 된다. 이후 제주도에 머물면서 관아의 기녀로 지내다가 중인의 신분을 회복한 후 무역 및 유통을 담당하는 동문객주의 객주가 되어 수완을 발휘해 성공하고 제주도의 거상이 된다. 이 후 제주도에 흉년이 들어 기근이 심해지자 백성들을 위해 곡식을 나눠주는데 이와 같은 선행에 감복한 왕이 김만덕의 염원인 금강산 유람을 허락하게 된다.

<더 헌터>는 작품 내에 조선시대 중 어느 시기를 바탕으로 하는지 언급되어 있지 않으나 11화 ‘혼란’ 편에서 왜군이 조총을 들고 자세를 잡는 장면, 마을사람들을 포로로 잡아가는 장면, 조총이 등장하는 장면 등을 통해 왜군의 침략이 있을 수 있으며, 임진왜란이 있던 시기임을 짐작해 볼 수 있다. 임진왜란 당시 일본은 조총부대가 있었으며, 침략 시 주력무기였다. 그러므로 <더 헌터>의 시기는 1592년 임진왜란이 일어났던 선조가 재위하던 시절(선조 25년)로 추정가능하다.



<그림 21>

<더 헌터>의 배경

출처: <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/thehunter>

<므시미르>의 경우 시간적 배경에 대해 3화에서 작가가 직접 현종 15년(1674년)을 명시하고 있으며, 예송논쟁에 대하여 예송논쟁이 왜 일어났는지 이와 관련하여 당쟁 싸움까지 번지게 된 전후 상황에 대해 설명하고 있다. 그리고 3화의 작품 안 등장인물의 ‘체이부정’이라는 대화 속 단어와 7화의 임금과 신하들의 기년복에 대해 대화하는 장면 등을 통해서도 드러난다. 공간적 배경은 한양의 궁궐 내 박춘봉이 일하는 승정원으로 추정되는 집무실과 용골이 발견된 경남 고성이다. 경남 고성은 주인공에게 일어나는 사건의 주된 공간이다.



고래[古鰐]는 중국의 예뻐이고 국제[國鰐]는 우리나라의 <경국대전>과 <국조오례의>에 기초한 예법인데 고래에는 장차상[長子喪]에 부모가 3년 상복을 입도록 규정하였고 국제는 장자·차자상 구별 없이 1년 상복을 입도록 하였다.

<그림 22> <므시미르>의 배경

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113582>



<그림 23> <반월>의 배경

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113584&page=3>

<반월>은 작품 내에서 시간적 배경에 대해 1833년으로 직접 명시가 되어 있다. 1833년은 순조가 재위했을 시기이며, 김병연을 모티브로 삼았던 만큼 김병연과도 관련한 시기라고 볼 수 있다. 1833년은 순조 33년으로, 김병연이 1807년에서 1863년까지로 생애를 마쳤음을 생각해볼 때, 1833년은 김병연이 26세 때의 해에 해당된다. 작중의 주인공 ‘란’ 또한 20대의 젊은 나이로 보이는데, 이러한 점을 고려하여 작중의 배경이 된 시기를 설정한 것으로 유추해 볼 수 있었다. 공간적 배경 또한 강원도 한 고을이라고 명시되어 있으며 초가을이라는 계절까지 언급되어 있다.

<중인클럽>은 시간적배경은 숙종 재위기간의 말기부터 영조가 즉위한 후까지이다. 다른 웹툰에 비해 비교적 긴 시기를 배경으로 하고 있다. 웹툰 진행 초기엔 힌트를 주는 식으로 연잉군의 정체를 알기 전 ‘북부다리를 건넌다’ 라는 식의 집이 있는 방향을 통해 고귀한 신분임을 뜻하는 장면이나 7화에서 연잉군(영조)이 환갑의 아버지를 걱정하는 대화가 나오는 것과 같은 힌트를 주는 장면들이 나온다. 그리고 연잉군이라는 실제적인 명시가 있는 후는 자연스럽게 연잉군의 형인 세자 이윤(경종)이 나오고, 숙종과 이이명



<그림 24><중인클럽>의 배경

출처: http://webtoon.daum.net/webtoon/view/jungin_club



· 다음 왕으로 홍선대원군의 아들 지복



· 철종의 서거

<그림 25> <한섬세대>의 배경

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=400735>

의 독대, 경종의 즉위 등에 대해 이야기의 순차적인 흐름에 따라 자연스럽게 연결되어 등장한다. 내용의 전개를 통해서, 서서히 드러나는 시대적 요소와 작가의 상상력으로 설정된 것들을 통해 시기를 추측해 볼 수 있다. 주된 시기는 연잉군이 영조가 되기 전의 시절로, 이야기의 전개에 있어 이 시기를 배경으로 하는 연재 분량이 가장 많이 차지하고 있었음을 알 수 있었다.

공간적 배경은 한양으로 연잉군이 북부다리를 건넌다라든가, 연잉군이 모반의 누명을 쓰는 것을 막기 위해 주인공들이 집결한 궁궐이 그들의 거처와 가까이 있으며, 호조 서리인 시도가 집에서 궁궐로 출퇴근을 하는 것을 통해 유추가 가능하다.

<한섬세대>는 시간적 배경이 홍선대원군의 등장과 작중에서 조선후기의 시대상태에 대한 내용이 세세하게 설명되고 있는 것들을 토대로, 조선 후기인 점과 철종의 재위기간에 해당됨을 추측해볼 수 있다. 더불어 이야기가 마무리 되어가는 거의 끝 부분인 39화에서 임금의 부고에 대해 나오는 장면이 있으며, 흥

선 대원군의 아들을 왕위계승자로 결정하는 장면이 등장한다. 그러므로 철종의 재위기간의 말미로 흥선 대원군이 아들(고종)이 왕위를 이어받는 시기로 볼 수 있다. 공간적 배경은 정확히 명시되어 있지 않으나 한섬이 과거시험장에 단출하게 준비하여 가는 모습이나 흥선대원군의 등장으로 한양으로 미루어 짐작할 수 있다.

각 웹툰 장면 속에서 드러나는 배경으로 시간적 배경과 공간적 배경을 파악하여 보았다. 시간적 배경은 조선 왕조로, <거상 김만덕>은 영조 27년~정조 20년, <므시미르>는 현종 15년, <더 헌터>는 선조(25년 추정), <반월>은 순조 33년, <중인클럽>은 숙종 말~영조시기, <한섬세대>는 철종 말의 시기로 정리해 볼 수 있다. 조선 왕조 순서로 각 웹툰을 재정리해 본다면 다음과 같다. <더 헌터>, <므시미르>, <중인클럽>, <거상 김만덕>, <반월>, <한섬세대> 순으로 나타났다. <중인클럽>, <거상 김만덕>의 경우 겹치는 왕조가 있었으나 그 외에는 겹치는 경우가 없었다. 왕조의 연대가 드러나는 것은 이야기의 시간과 공간을 알려주는 것으로 독자들로 하여금 궁금증과 기대감을 가지게 한다. 처음부터 연대가 명시되어 있는 경우는 역사적 지식에 대한 사전지식과 비교하며 보게 되므로 허구와 실제의 차이에서 오는 묘미를 느낄 수 있으며, 힌트를 통한 연대의 제시는 추측하며 맞혀보는 행위에서 독자들이 재미를 느낄 수 있도록 한다.

한편, 공간적 배경은 <거상 김만덕>은 한양, 제주도, 금강산이며 주된 공간은 제주도이다. <더 헌터>는 무등한 꼬막재로 현재 광주광역시에 위치해 있는 실제의 지명이다. <므시미르>는 한양과 경남 고성으로, 주인공이 속해 있으며 이를 중심으로 주된 사건이 일어나는 곳은 경남 고성이다. <반월>은 강원도로 김병연을 모티브로 한만큼 그의 출신이 강원도 영월이라 그 지역으로 설정한 것으로 보았다. <중인클럽>은 명시되어 있지 않으나 주인공들

의 거처와 궁궐이 가까운 것을 보아 한양으로 볼 수 있다. <한섬세대>도 한양으로 추정가능하다. 공간적 배경은 주인공의 행동반경을 둘러싸고 있는 거시적인 차원의 사회 환경으로 이해해볼 수 있다. 이와 같이 웹툰에서 드러나는 배경은 인물중심과 사건중심의 내용과도 긴밀히 연결이 되어 있으며, 웹툰의 주인공이 존재하고 있는 배경의 설정에 영향을 받고 있다.

이상 전통생활문화를 소재로 한 웹툰 스토리에 대한 내용은 <표 9>와 같다.

<표 9> 전통생활문화를 소재로 한 웹툰 스토리

구분 작품명	인물 중심		사건 중심	배경중심
	주인공/성별	신분/직업	실제 사건/허구 사건	시간적 배경/ 공간적 배경
거상 김만덕	김만덕/여성	양인→천민 →양인 / 기녀 →동문 객주의 주인	· 제주도의 기근을 해결 하고자 백성을 도움 / · 사치품 밀매 · 제주 진상품 빼돌림 · 양반과 금지된 사랑 · 제주 여성의 육지로 이동 금지 및 제한	영조 27년 ~정조(20년 추정) /한양→제주도 →금강산
더 헌터	덕령/남성	백정 / 사냥꾼 →민병	· 왜구의 침략 (임진왜란) / · 왜구와 민병의 전투	전쟁이 일어난 조선 :선조(추정) / 무등산 꼬막재
므시미르	박춘봉/남성	양반 / 승정원 주서	· 2차 예송논쟁 / · 용골 뼈의 진상을 방해하는 세력	현종 15년 (1674년) / 한양→ 경남 고성
반월	란/남성	몰락한 양반가의	· 김병연에 대한 모티브 :과거 조부에 대한	순조 33년 (1833년)

		<p>자제 / 방랑자</p>	<p>이야기 /</p> <ul style="list-style-type: none"> · 부정부패한 정부와 관리들 · 과거 농민들의 난으로 인한 집안의 몰락 · 마을의 살인사건 · 향촌의 탐관오리 습격 · 탐욕스런 서당 훈장 풍자하기 	<p>/ 강원도</p>
<p>중인클럽</p>	<p>도래, 미파, 솔라, 시도 /남성</p>	<p>중인 / 역관 · 서자 · 의관 · 서리</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 숙종과 이이명의 독대 · 경종의 대리청정 · 연잉군의 모반 누명 / · 군납하는 총의 분실 · 미파 형의 혼례 · 제 3의 세력이 꾸미는 연잉군의 모반 누명 	<p>숙종 말 ~영조 / 한양</p>
<p>한섬세대</p>	<p>한섬/남성</p>	<p>양반가의 자제 / 지위, 직업의 변화</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 철종의 서거 · 흥선대원군의 둘째 아들(고종)왕위계승 · 조선 후기의 다양한 생활상 : 과거시험, 유흥, 관 · 혼례, 천주교인 박해, 당시 계급층에 따른 생활상 등 / · 한섬의 집안이 천주교인으로 몰린 사건 · 흥선 대원군의 둘째아들을 구해주는 사건 	<p>철종 말 / 한양</p>

2. 웹툰에 나타난 전통생활문화

1) 의생활



<그림 26> 김만덕의
어린 시절 의복

출처:<https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=147175>



<그림 27> 김만덕의
기생 시절 의복

출처:<https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=147175>

<거상 김만덕>에서 김만덕은 제주도로 유배를 왔던 양반과 제주도 관청의 의녀 사이에서 태어나 양인(중인)의 신분으로 어린 시절을 보내다 제주도에서 넘어온 후 천민의 신분인 기생이었다가 다시 양인으로 신분의 회복한 후 상단의 행수가 되었다. 이처럼 김만덕은 신분에 따라 의복의 모습이 다르게 표현된다.

김만덕의 어린 시절은 중인으로 차림새는 짧은 저고리에 소매가 넓은 형태에 치마에 속옷인 고쟁이를 입고, 짚신과 버선을 신었다. 그리고 눈썹까지 오는 앞머리가 있으며 머리 카락을 땅았다(<그림 26>참조). 다음으로 김만덕의 제주도에서의 기생시절의 차림새는 기방의 손님을 접대할 적에 짧은 저고리에 치마를 입었으며, 저고리나 치마에는 화려한 무늬가 들어가 있었다. 기적에 올랐으나 아직 화초(가체)를 올리지 않았을 때는 머리를 길게 땅고 있었으며, 어릴 때부터 연모하였던 정홍수와 다시 만나게 되면서 하룻밤을 보낸 척서로 짜고 화초를 올리게 된다. <그림 27>의



<그림 28> 김만덕의
상인 시절 의복

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=147175>



<그림 29> 박춘봉의 의복

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113582>

좌측 그림은 화초를 올린 후로 화려한 의상과 머리 장신구를 착용한 모습을 볼 수 있다. <그림 27>의 우측 그림은 정홍수와 전복 진상품이 빼돌려지는 것을 추적하기 위해 마을을 다닐 때는 가체를 하지 않고 머리를 둥글게 땡아 올리고 귀 뒤쪽이나 땡아 올린 머리에 장신구를 착용하고 있다. 이처럼 기녀시절의 의복은 화려하게 치장하고 있었다. 마지막으로, 양인의 신분을 회복하고 상단을 운영하게 되는데, 양인에 속하면서 상인으로 사회활동을 했던 시기의 차림새이다. <그림 28>에서 보이는 것처럼 기본 형태인 치마와 저고리를 입고 있으며, 긴 겹옷인 배자와 목도리를 한 모습이다. 머리의 형태는 기혼 여성의 쪽진 머리 형태처럼 머리를 땡아 둥글게 올려 비녀를 꽂았다. 겹옷의 경우 고름이 짧은 편으로 표현되고 있으며 수수한 모습을 하고 있다.

<므시미르>의 주인공 박춘봉은 양반이자 승정원 주서로 관리직에 있다. 도포에 갓을 쓴 일반적인 양반의 차림새를 하고 있다.

승정원 주서이나 1화를 제외한 나머지 연재분에서 궁궐로 출입한 내용은 나오지 않으므로 관복차림은 나오지 않는다. 1화에서도 궁궐의 집무실로 보이나 관복차림이 아닌 속곳의 차림이었다. 주된 내용의 전개가 이루어지는



<그림30> 덕령의 의복

출처:<http://webtoon.daum.net/webtoon/view/thehunter>



<그림31>란의 의복

출처:<https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113584>

곳이 장소가 궁궐이 아닌 경남 고성 마을이므로 외부에서 일을 볼 때에는 <그림 29>와 같이 입고 있다. 아래옷으로 바지를 입었는데 바지 끝을 좁혀서 묶을 수 있는 끈(고름)을 달아 묶었다.

<더 헌터>의 덕령은 백정으로 천민신분이며 사냥꾼이다. 발목에 차는 정강이를 보호하는 일정한 너비의 천을 버선대신 무릎아래 다리와 발쪽에 두르는 발감개과 손목과 팔을 보호하고 편한 움직임을 위해 팔에 토시를 착용하는 모습을 볼 수 있다. 더불어 동물의 가죽을 조끼형태로 만들어 덧입는 모습을 하였으며 매를 다루기 때문에 팔목과 손을 보호하기 위한 가죽 장갑을 썼다. 머리형태의 경우 풀어헤친 어깨가 닿을 정도의 장발 머리로, 반항적인 주인공의 성격을 나타내기도 하며, 아버지가 죽은 후에는 머리를 올려 묶어 전의를 다진다. 작중 상 겨울과 초봄 정도로 보이는 계절의 시기인데, 직업을 나타내거나 사냥 및 전투에 임해야 하는 활동적인 움직임과 추위를 막기 위한 의복차림으로 볼 수 있을 것이다(<그림 30>참조).

<반월>의 주인공 란은 방랑자로, 자유로운 복장을 하고 있다. 양반이 쓰는 갓이 아닌 삿갓 형태로, 검은색의 매우 큰 삿갓을 쓰고 있으며, 겉옷의 경우 팔목과 종아리가 좁게 만들어진

의복 형태이다. 혹은 행전을 들렀으나 표현이 생략된 형태로도 보인다. 신발은 단화로 보이는 낮은 신발을 신었으며 큰 붓짐을 지니고 다니며 어깨에 넓은 천을 두르고 있다. 머리는 상투를 틀지 않고 한 데 모아 묶고 있다 (<그림 31>참조).



·도래·미파·솔라·시도의 의복(하단부터)



·시도의 관복과 액체(안경)

<그림 32>

도래·미파·솔라·시도의 의복

출처:http://webtoon.daum.net/webtoon/view/jungin_club



·일상복 차림



·보부상 차림



·혼례 시의 신랑복 차림

<그림 33> 한섬의 의복

출처:<https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=400735>

<중인클럽>의 4명의 주인공, 도래·미파·솔라·시도는 중인 계층의 신분이다. 역관의 자제인 도래는 소매가 없고 양옆이 터진 무릎까지 오는 긴 겹옷을 입고 있다. 미파는 양반가의 서자로 자유분방한 성격처럼 풀어헤친 해

어스타일에 이마엔 넓은 천을 두르고 다니며, 저고리와 바지를 입은 기본 옷차림에 소매 없는 허리까지 내려오는 짧은 겹옷을 입고 맨발에 짚신을 신었다. 솔라는 견습 의원지망생으로 위생을 위한 두건과 앞치마를 두르고 있다. 시도는 호조의 서리로 일할 때 입는 옷과 일상복으로 나뉘며 눈이 좋지 않은 관계로 액체(안경)를 쓰게 된다. 미파를 제외한 3명 모두 상투를 틀고 있으며 갓은 도래와 시도만 쓰고 다닌다.

<한섬세대>에서 주인공 한섬은 신분상의 변화는 없으나, 집안의 변고로 인하여 일이 해결될 때까지 양반인 신분을 숨기고 다양한 허드렛일들을 하면서 직업상의 변화가 있다. 양반일 때는 긴 겹옷인 도포에 갓을 쓰고 다녔으며, 허드렛일을 할 때에는 신분을 숨기기 위해 보부상들이 입는 복식으로 보이는 옷을 입었다. 짧은 겹옷에 패랭이를 쓰고 발목과 종아리에 행전을 감은 듯 보이며 짚신을 신고 있다. 집안의 일이 해결되고, 다시 이전처럼 돌아간 한섬은 다시 양반의 옷으로 입고 다닌다. 그리고 서래와 혼례식을 올릴 때, 신랑이 입는 전통혼례복을 입고 있으며, 흥배에는 학이 그려져 있고 머리에는 흥선 대원군이 하사한 옥관자를 쓰고 있으며 신발은 장화 형태의 신을 신고 있다.

전통복식은 계급과 신분을 상징하고 예의와 체면을 중시한 생활문화를 반영한다(주영애, 2018). 조선시대의 복식은 신분제도로 인해 그 신분에 따라 차이를 두었다. 그러므로 의복을 통해 상대방의 신분을 가늠할 수 있었다. 조선시대의 의복은 조선 초기, 중기, 후기에 따라 형태에 변화가 있었는데 기본적인 옷차림새는 다음과 같다. 양반 남성의 경우 평상복을 기본 옷차림새인 바지와 저고리를 입은 위에 도포나 창의를 입고 갓을 썼으며 가슴부근에 술띠를 두른 차림새를 하였다. 도포는 허리 아래가 트여 있으며 소매는 넓은 형태였다. 중인은 양반의 차림새와 비슷하나 양옆이 트이지 않은 허리

쪽에 주름이 잡혀있는 형태의 겉옷인 철릭을 입었다. 상민의 경우 소매가 좁은 도포와 비슷한 겉옷인 창옷을 입었으며, 바지가 흘러내리기 않도록 고를 내어 대님을 묶는 것은 공통적인 사항이다. 여성의 경우 치마에 저고리가 기본차림새로 조선 초기 허리까지 내려오던 저고리와 통이 넓은 소매는 점차 통은 좁아지고 저고리의 길이는 짧아졌다. 사대부 양반가의 부녀자는 머리에 가채와 비녀를 꽂아 화려하게 장식하였다. 여성의 경우 미혼과 기혼을 외양으로 구분 가능하였다. 미혼여성의 경우는 다홍치마에 노랑저고리를 입고 머리를 땀았으며, 기혼 여성의 경우는 남색치마에 옥색회장 저고리, 남 끝동에 자주고름을 매고, 머리를 올려 비녀를 꽂았다(주영애, 2018). 천민의 경우 장아리가 드러나도록 치마를 짧게 하여 착용하였다. 버선의 경우 큰 차이는 없었으나, 천민은 천으로 발을 감싸 발목까지 돌렸다. 신발은 양반은 주로 가죽신을 신고, 서민들을 모시로 엮어 만든 미투리나 짚신을 신었으며 천민은 짚신만 신었다.

<거상 김만덕>은 기생일 시절 무늬가 들어간 치마와 저고리, 머리 장식이 있어 화려함을 더했다. <더 헌터>는 천민으로 백정이자 사냥꾼이었다. 일정한 두께의 천으로 버선대신 발부터 다리까지 감쌌으며, 손에도 토시와 천을 감아내고, 왼쪽 손에 매의 발톱으로부터 보호하기 위한 가죽장갑을 돌렸다. 주인공이 양반인 웹툰 작품들은 실제의 의복 차림에 비해 과감히 생략되거나 과장되게 표현된 <반월>을 제외한 작품들은 양반이 입었던 평상시 복식을 기본으로 하였다. <한섬세대>의 주인공의 경우, 양반 신분을 숨기기 위해 잠시 몸을 피하였을 때 보부상과 같은 차림을 입은 것을 볼 수 있었다. <반월>의 경우 기본적인 조선시대의 의복인 한복의 형태를 지니고 있으나 변형되거나 과장된 형식의 의복 차림새를 하고 있다. 이를 제외한 5편은 한복의 기본 형태와 신분에 맞는 옷차림새를 하고 있는 것으로 보인다.

2) 식생활



· 손님접대 상차림

· 연회상차림

<그림 34> <거상 김만덕>의 음식

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=147175>

<거상 김만덕>은 김만덕이 기생일 적, 기방에서 손님을 접대할 때 손님접대를 위한 상차림과 고을 사또가 사헌부 감찰로 내려온 정홍수를 대접하기 위한 연회상차림을 볼 수 있다.

<그림 34>에서 좌측 그림은 서문객주의 후계자인 남성의 접대를 위한 상차림으로, 술이 올려진 것으로 보이며, 술과 함께 안주로 먹을 수 있

도록 떡 등의 주전부리가 제공되어 있다. <그림 34>의 우측의 그림에서는 연회상의 상차림으로 술과 함께 식사가 가능한 음식들로 생선요리, 기타 음식들과 신선로가 놓여져 있다.

<므시미르>에서 주인공 박춘봉이 가장 많이 접하는 음식은 술이다. 주로 만나는 사람들이 관직에 있는 관리들로 함께하는 자리마다 술이 거의 등장하였다. 2화에서 주인공 박춘봉이 처음 경남 고성에 방문하여 그 곳의 현령을 만나 기방에서 이야기를 나누며 술을 마시는 장면, 화석의 흔적이 있는 바닷가에 방문했을 때, 산 위의 정자에서, 고을 현령의 자택 등의 장소에서 술이 빠지지 않는다. 더불어 안주도 보이는 음식과 함께 술상에 올라와 있다.

다음으로, 음청류 및 다과 음식이다. 기방에서 이야기를 나눌 때, 차와 다



·기방



·산 속의 정자



·바닷가



·사또의 처소

<그림 35>

<므시미르>의 음식① 술상

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113582>



조절해 주는 계관님이
죄의 고을입니다.

온갖 질병이 왕래하여
살아남은 자들도 귀신 불이
되어간다 합니다.



나의 이것 좀 드시지요.
오미자와 복분자를 섞어
담아 봤습니다.

·기방의 녹차

·오미자와 복분자 음료

<그림 36> <므시미르>의 음식② 음청류 및 다과

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113582>



·독상



함께 넣고 끓여 봤습니다.

·삼계탕

<그림 37> <므시미르>의 음식③ 식사 음식

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113582>

과가 올라간 다과상차림을 볼 수 있다. 기방의 기생이 직접 물을 끓여 차를 우리고 있으며, 다과상에 차와 함께 다과로 약과와 떡을 올려 두었다. 그리고 조력자의 역할을 하는 여성의 집에 들러 책을 살펴보고 있는데 여성이 오미자와 복분자를 달인 마실 거리를 내어온다. 그리고 식사 음식으로 좌승지 대감 이규가 전남 고성으로 내려오면서 그의 측근과 주인공과 주인공의 조력자가 함께 식사하는 장면으로 상한 몸을 보양하기 위해 삼계탕을 먹는다. 이 때 각자 독상에 삼계탕을 올려 좌승지 대감을 중심으로 양 쪽에 서로 마주 보며 식사를 한다.



· 토끼 사냥



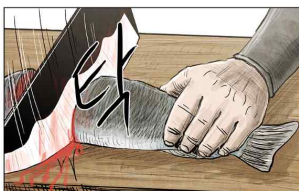
· 술



· 생선 다듬기
<그림 38>



· 신선로



<더 헌터>의 음식

출처: <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/thehunter>



· 훈장의 회갑연 잔칫상
<그림 39>

<반월>의 음식

https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113584

<더 헌터>의 주인공 덕령은 산 속에서 생활하는데, 토끼 사냥을 하는 장면이다. 이를 통해 산짐승을 잡아서 먹기도 한다는 것을 알 수 있으며(<그림38>상단), 전쟁이 나자 덕령이 은거하고 있는 산채에서 사람들과 함께 먹을 음식으로 생선을 다듬고 있는 것으로 보아 생선요리를 준비하는 것으로 추측할 수 있다. (<그림38>하단). 해당 웹툰에서 완성된 음식의 요리 장면은 없다.

<반월>의 주인공은 방랑자로, 탐관오리나 양반을 놀려주거나 골탕 먹이는데, 1, 2화에서 순진한 양반들을 속여 번 돈으로 술을 마시는 장면(<그림 39>상단)을 찾을 수 있다. 그리고 17화에서 오랜만에 우연히 만난 암행어사인 친구의 호패로 호사스럽게 식사를 하는 마을의 탐욕스런 탐관오리의 식사에서 고기음식과 함께 신선로가 등장하며(<그림 39>가운데), 이들을 속이고 태연히 앉아 그 음식을 먹고 있는 장면에서 고기와 술을 찾을 수 있다. 22화에서 마을 서당의 훈장이 회갑을 맞아 잔치를 벌이고 사람들에게 뇌물을 받아 잇속을 챙기는데, 잔칫상에서 떡, 닭고기, 생선요리, 술, 전, 약과 등 다양한 음식을 찾아 볼 수 있다(<그림 39>하단). 해당 웹툰의 시대적 상황 상 양반계층 중 기득권을 가진 이들의 경우 백성들은 궁핍함에도 신선로와 고기, 쌀밥, 전 등 호화롭게 차려먹고 있음을 알 수 있다.

<중인클럽>의 식생활은 마을, 주막, 기방, 혼례, 산할아버지의 움막, 연잉군의 왕자궁 등 다양한 장소를 통해 살펴 볼 수 있다. 마을의 축제에서 가래떡, 비빔밥 등을 파는 장면이 나오며, 여기서 처음 만난 연잉군과 시도와 미파가 같이 가래떡을 사서 먹고 있는 장면이 있다. 동네 주막에서 친구들은 연잉군과 함께 이야기를 나누면서 술과 안주를 주문하는데 안주는 아무거나로 떡꼬치, 전 등으로 보이는 음식이 담겨 온다. 기방에서 친구들과 다 같이 하룻밤을 보낼 때 머루주와 함께 먹을 안주로 약과가 등장하며, 미파가 산할아버지의 움막에서 아궁이에 술을 올리고 음식을 준비하는데 ‘술에 기름칠하고 버섯을 볶아’, ‘멸치로 국물내어 끓이고’, ‘된장풀고 또 끓여 참나물 넣어 마무리’, ‘도라지는 물에 담갔다가 새콤달콤 무쳐요’ 라는 조리하는 방법에 대한 대사가 있다. 그리고 연잉군의 왕자궁에 초대되어 친구들과 저녁 식사를 할 때 미나리와 숙주로 저녁 반찬이 등장한다. 미파의 이복형의 혼례식 날의 혼례에 참석한 손님을 위한 전이 올라간 잔칫상 장면도 발견할 수 있다.



· 마을 저갓거리 음식



· 주막의 술과 안주 거리



· 기방의 술과 간식(약과)



· 혼례 시 손님접대음식

<그림 40> <중인클럽> 중 음식

http://webtoon.daum.net/webtoon/view/jungin_club



· 주막에서 마시는 술



· 혼례식의 혼례상

<그림 41> <한섬세대> 중 음식

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=400735>

<한섬세대>의 경우 주인공 한섬이 주막에서 흥선 대원군과 술을 마시는 장면, 더럽고 냄새가 난다고 무시하던 갖바치의 집에서 몸을 숨기면서 지내다가 고구마를 구워 먹는 장면, 부모님의 옥바라지를 위해 소금장수의 밑에서 일하다 다쳤는데 다른 보부상 일행이 미음 쑤어주며 주인공을 보살피주는 장면, 부모님의 누명이 벗겨진 후 시집간 누님의 몸종인 서래와 혼례를 올리는 장면에서 혼례상에 올리는 음식을 찾을 수 있었다. 혼례상에는 사과, 배, 대추와 밤 등으로 보이는 음식과 살아있는 닭과 화촉이 올라가 있는 것을 확인할 수 있다.

6편의 작품에서 식생활의 부분은 비중이 크지 않은 것으로 조사되었다. 상황을 대변해 주는 보조적인 역할로 음식이 등장하였으며, 조선시대가 좌식문화였던 만큼, 좌식의 상차림의 형태로 보이고 있다. 그리고 조선시대는 유교의 도입으로 인해 고려 시대 때 융성했던 불교가 쇠퇴하게 되면서 식생활의 전반에 많은 영향을 미쳤다.⁴⁷⁾ 승냥이나 음청류가 발달하여 불교문화인 음다를 대신하였고, 유교사상의 신분제도와 남녀노소의 강한 차별 의식은 독상(獨床)의 발달을 가져왔다. 그리고 조선시대는 식생활의 규범이 정착된 시기로 다양한 상차림(3첩, 5첩, 7첩, 9첩, 12첩)의 구성법이 자리 잡았을 뿐만 아니라, 궁중음식, 반가음식, 세시음식, 향토음식, 통과례음식이 생겨났다. 조선 후기에는 외래에서 전래된 고추, 감자, 고구마, 호박, 옥수수, 땅콩 등과 같은 식재료로 인해 음식문화가 확장되었다. 조선시대의 음식과 관련한 활용유형을 살펴보면, 남성의 주인공들은 지인 및 친구를 만날 때 주막과 기방을 이용했다. 주막은 밥과 술을 파는 곳으로 편하게 평상에 앉아 술을 마시며 대화를 하고 사각형의 술상의 모양과 아래는 동그랗고 위는 길쭉하고 좁은 술병의 모양 또한 동일하게 표현되고 있음을 알 수 있다.

47) 김혜영·박화연·고성희·노광석(2009). 한국음식 조리 및 스타일링. 성신여자대학교 출판부. p.17. 조선시대 식생활 참고.

모든 주막의 구조와 이용행위를 이러한 모습으로 표현된 것은 창작자와 이용자 모두 주막의 모습에 대해 동일하게 여기고 있음을 알 수 있는 점이라고 판단된다. 4편의 웹툰에서 기방의 음식이 나오는데, 풍성한 식사 혹은 간단한 안주로 서로 비슷한 양상을 띠고 있다. 1편의 경우 기방에서 기녀가 차(茶)를 다과와 함께 올리는 다과상이 등장하기도 하였는데, 상세하게 장면을 묘사하여 표현하였다.

한편, 삼계탕, 나물류반찬, 식사를 준비하는 장면들을 통해 식사류의 음식은 2편에서 발견할 수 있었고, 2편의 웹툰에서 각각 혼례 날의 상차림과 혼례잔치의 손님상차림이 나오는 장면도 있었다. 1편의 혼례상차림에는 사과와 배, 밤과 대추 등이 보이는데, 이는 다산, 풍요, 장수 등의 의미를 담고 있다.⁴⁸⁾ 1편의 손님상차림에 대접하는 음식으로는 전과 국수로 추정된다. 신선로가 등장한 웹툰은 2편으로 각각 잔칫상의 음식과 기방에서 열린 연회에 오른 음식으로 활용되었다. <므시미르>에서 오미자와 복분자를 달인 음청류나 <한섬세대>의 구운 고구마는 구황작물로 서민의 생활상을 보여주는 음식으로 볼 수 있다.

음식이 자주 등장하지 않으나, 화려한 연회나 잔칫상에 신선로가 올라가고, 주막을 이용하는 행위에 있어 술이 항상 등장하는 것은 조선시대의 식생활을 표현하는 공통된 점으로 나타났다. 그리고 가래떡, 비빔밥, 술안주, 약과, 혼례식에 참석한 손님을 위한 음식, 나물반찬 등 재현되는 형태는 다르지만 현재에도 우리의 식생활 속에서 이와 동일하거나 비슷한 점들을 찾아 볼 수 있다.

48) 밤과 대추는 한 나무에 많이 달리니 다산을 상징하는 것이지만, 중국에서 대추 조(棗)는 이를 조(早)와 같은 발음으로 '짜오(Tsao)'이고, 밤 울(栗)은 설립(立)자 같은 발음으로 '리(Li)'이다. 그리고 열매가 자(子, Tzu)로 중국에서는 밤과 대추가 '아이를 일찍 가지라'는 의미가 우리나라에서는 대추는 아들로, 밤은 딸로 바뀌어 '아들 딸 많이 낳아라'는 뜻으로 변한 듯 한다. 김상보, 석대권, 최명환, 최정은(2017). 하나되는 약속의 상차림. 한식재단. p.93.

3) 주생활



· 집 외부



· 집 내부

<그림 42> 김만덕의 어린 시절 생활공간

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=147175>

<거상 김만덕>에서 김만덕은 신분의 변화에 따라 거주한 지역과 공간이 달라진다. 그에 따라 생활공간을 3곳으로 분류할 수 있다. 한양에서 지낼 때에는 초가집 형태의 가옥으로 내부는 햇대에 옷을 걸어두고 있었으며 장위에 이불을 얹어놓는 모습들이 보인다. 당시의 신분은 중인으로 가옥의 형태는 초가집이며 <그림 42>의 나무옷장을 통해 집안의 내부의 소박한 모습을 볼 수 있다. 김만덕의 기녀시절 제주도의 생활공간은 기방과 근처의 바닷가, 할머니가 운영하는 상단 동문객주로 볼 수 있다. 기방에서 손님을 대접하고, 연회때 춤을 추는 등 기방에서 생활을 했다. 김만덕이 기녀가 되자 연을 끊고 사는 할머니를 찾아뵈러 할머니가 운영하는 상단인 동문객주로 찾아간다. 그리고 근처 바닷가의 높은

절벽은 오래전 죽은 어머니의 묘가 있으며 속을 달랠 때 찾은 장소이기도 하였다. 제주도의 공산물 실태를 확인하기 위해 내려온 정홍수와 바닷가 근처를 함께 거닐며 다니기도 한다. 마지막으로 김만덕의 상인시절의 생활공간으로 상단의 배가 들어오는 어구가 나오고, 오랜 염원이 이루어지는 금강산 유람 장면이 있다. 제주도의 기근이 들어 백성들을 구휼하고자 했던 선

행에 감동받은 정조가 김만덕의 소원을 들어주어 금강산 유람을 하게 되는 장면이다.



· 기방



· 동문객주

· 마을의 앞바다

<그림 43> 김만덕의 기생시절 생활공간

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=147175>



· 항구



· 금강산

<그림 44> 김만덕의 상인시절 생활공간

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=147175>



<그림 45> 박춘봉의 생활공간① 한양

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113582>



· 외부생활공간: 연이네 집



· 외부생활공간:기방



· 내부생활공간:거주하는 집의 외부



· 내부생활공간:거주하는 집의 내부

<그림 46>박춘봉의 생활공간② 경남고성

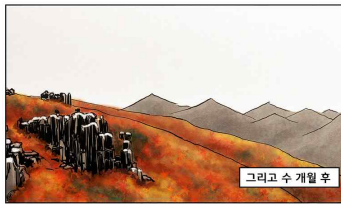
출처:<https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113582>

<므시미르>의 주인공인 승정원의 주서 박춘봉의 생활공간으로는 한양과 전남 고성으로 나누어 볼 수 있다. 한양에서는 주인공이 궁궐에서 일하는 곳으로 추정되는 승정원 내부로 추정되는 곳으로 볼 수 있다(<그림 45>참조). 그리고 주인공의 경남 고성의 생활공간으로는 외부 생활공간인 용골(화석)이 발견된 바닷가, 공룡의 발자국이 남아 있는 곳, 산의 중턱에 위치한 정자, 주막과 기방, 화석에 관한 정보를 주는 조력자의 집이 있고, 내부

생활공간은 주인공의 거처가 있다. 서민인 연이의 거처는 초가집으로, 용골과 관련된 자료가 상당하여 박춘봉은 자료조사를 위해 이 곳에 들린다. 초당의 형태의 공간은 기방으로 술이나 차를 마시며, 기와집은 박춘봉의 거처로 집의 내부로 박춘봉이 책을 읽거나 용골을 연구하는 공간이 나온다. 방의 내부에는 낮은 책상과 책, 병풍과 촛대, 호롱불, 기타 소품 등이 보이며, 바닥에는 자리가 깔려있다.

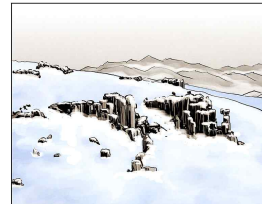


무등산 공터



가을의 무등산

· 외부 생활공간: 무등산



겨울의 무등산



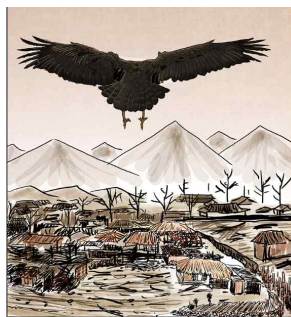
무등산 아래 갈대밭



주인공의 집



· 산채의 내부 중앙



폐허가 된 마을

· 외부 생활공간



산채 입구



산채의 대장간



산채 무기고

· 내부 생활공간



산채의 식량 창고

<그림 47> 덕령의 생활공간

출처: <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/thehunter>

<더 헌터>의 주인공은 전쟁이 일어나기 전 산속에서 작은 규모의 초가집에서 거주한다. 장소의 배경이 되는 무등산에서 사냥을 하여 식사를 해결하거나, 동물의 가죽을 팔기도 한다. 전쟁이 일어난 후 주된 생활공간은 무등산 꼬막재 계곡으로 아버지가 마련한 산채에서 거주한다. 왜군이 마을을 습격하고 침략하자 무등산 꼬막재로 피신하여 이 주변을 중심으로 그들과 맞서 싸운다. <그림 48>은 주인공의 생활환경으로 내부 생활공간은 전쟁이 일어나기 전 살았던 초가집과 전쟁이 일어난 후 머무는 산채가 있으며, 외부 생활공간은 무등산, 산채의 외부, 전쟁으로 불탄 마을, 전투장소의 장면들이 있다. 산채의 내부로는 잠을 자는 공간, 식량창고, 무기고, 대장간 등이 있다.



· 마을의 주막



· 기방



· 마구간



· 마을 저잣거리

<그림 48> 란의 생활공간

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113584>

<반월>에서 주인공의 내부의 생활공간은 일정한 거처 없이 떠돌아다니는

방랑자이기 때문에 숙박하는 곳으로 마을에 머무는 동안 이용하는 마을의 주막과 마굿간이 있다. 외부 생활 공간은 사건 및 만남이 발생하는 곳으로 살인사건이 일어나는 마을, 살인을 저지르는 광대의 거쳐, 살인사건을 파헤치기 위해 방문한 마을의 관청, 친분이 있는 기녀를 만나는 장소인 기방, 암행어사 친구를 만난 다른 마을의 거리, 탐관오리의 집, 물건을 사기 위해 들르는 마을의 저잣거리, 마을의 서당 등이 있다.



미파의 일터:산할아버지의 움막



도래의 집
· 도래, 미파의 내부 생활 환경



미파의 집



솔라의 일터:약방



주막



궁궐



시도의 일터_집무실

· 미파, 솔라, 시도의 외부 생활 환경



마을 저잣거리

· 주인공 4명의 외부 생활 환경

<그림 49> <중인클럽> 중 생활공간

출처:http://webtoon.daum.net/webtoon/view/jungin_club

<중인클럽>의 각기 다른 일을 하는 4명의 주인공들은 생활공간 또한 제각각이다. 공통된 외부 생활공간은 친구들과 술을 마시기 위해 모이는 마을의 주막, 저녁식사에 초대되어 방문하게 된 연잉군의 처소, 연잉군을 누명에서 보호하고자 입궁한 궁궐, 잘 곳을 찾고자 들렀던 기방, 축제가 있었던 마을의 저잣거리 등이 있다. 도래와 미파의 내부 생활공간으로 거주공간인 기와집이 주된 생활공간으로 나온다. 외부 생활공간으로는 일터가 있으며 미파가 일을 도와주는 곳인 마을 뒤쪽 언덕에 위치한 갓바치 어른의 움막이 있고, 술라는 견습 의원지방생으로 약방에서 일하며, 시도는 호조 소속의 서리이므로 궁궐의 호조 집무실이 주된 생활공간이다. 그 외에 미파가 장물로 사기를 당해 잡혀서 갇히게 되는 감옥도 있다.



· 내부 생활공간: 한섬의 거처



· 내부 생활공간: 갓바치의 집



· 외부 생활공간: 과거 시험장



· 외부 생활공간: 경수소(감옥)



· 외부 생활공간: 주막



· 외부 생활공간: 들판

<그림 50> 한섬의 생활공간

출처: <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=400735>

<한섬세대>에서 주인공 한섬의 거처로는 부모님과 함께 사는 집과 집안의 변고로 인해 머무는 갯바치의 집이 있다. 양반인 한섬이 부모님과 함께 지내는 곳은 규모가 있는 기와집으로 큰 대문과 기와지붕이 얹힌 담이 둘러져 있다. 한섬이 머물고 있는 방의 내부는 자세히 나오지 않으나 책상에 책과 호롱불 정도가 보인다. 집안의 변고가 있는 후, 한섬이 머물게 되는 갯바치의 집은 작은 초가집으로 창고에 책과 잡동사니가 있으며 방의 내부는 별다른 물건들이 보이지 않는다. 외부의 생활공간은 과거시험장, 주막, 친구와 활쏘기 하는 들판, 감옥, 마을저갯거리의 책을 사는 가게, 갯바치의 공방, 서낭당, 주막, 소금을 팔며 돌아다니는 마을, 흥선 대원군의 거처 등 주인공의 행적에 따라 다양한 장소들이 등장한다. 해당 웹툰에서 소개되는 조선시대의 사회상과 관련하여 등장하는 장소에 대해 자세한 설명을 동반한다.

조선시대의 주생활문화는 신분의 차이에 따라 규모와 주거의 형태가 다르게 나타난다. 조선시대 양반가의 주생활문화는 좌식생활, 공간의 전용성, 남녀의 공간구별, 공간의 위계성, 창호의 반폐쇄성(주영애, 2018)을 특징으로 한다. 양반의 주거공간은 기와집의 형태로 여성들이 머무는 공간인 안채, 손님을 맞이하는 별채, 집안의 하인들을 거처나 창고로 쓰이는 행랑채, 조상을 모시는 사당, 높게 만들어진 솥을 대문으로 구성되어 있다. 서민들의 주거공간인 초가집은 갈대나 짚으로 엮어 지붕에 올린 형태로 방과 텃마루의 구조를 가진다.

각 웹툰의 주인공을 중심으로 한 생활공간은 거주하는 공간과 사회활동을 하는 공간으로 나누어서 볼 수 있었다. 주인공의 생활반경에 작가의 화풍과 내용전달에 따라서도 단순하게 나오거나 세부적으로 묘사가 되어 있었다. 그리고 신분에 따른 거주 공간의 차이를 보였다. 양반의 경우 기와로 된 집의 형태에서 머물고 있으며 중인의 경우 부유한 상인은 기와형태의 집에서,

그렇지 않는 중인은 초가집에서 거주하였으며, 천민의 경우 직업에 따라 다르지만 마을과 동떨어진 곳에서 초가집 혹은 움막을 짓고 거주하였다. 거주지가 없는 경우 주막에서 식사와 잠자리를 해결하는 것으로 판단하였다. 사회활동의 공간은 외부적인 활동으로 일을 하는 장소이거나, 사건이 벌어지는 장소로 볼 수 있다. <중인클럽>의 시도는 호조 소속 서리로 궁에 입궐하여 일을 하기 때문에 이와 관련한 사무를 보는 공간을 볼 수 있다. <더 헌터>의 덕령은 민병이 되어 싸우므로 산채가 있는 무등산이 중심 공간으로, <거상 김만덕>은 제주도에서 거주하기에 제주도의 풍경과 함께 직업과 신분예 따라 기방과 객주로 공간이 각기 표현된다. 거주 및 외부 생활 공간을 통해 집과 주막같은 건물의 형태, 마을의 모습, 직업에 의한 공간의 형태 등 큰 범주 안에서 조선시대 것으로 보이는 이미지는 대체적으로 비슷하게 표현되었음을 알 수 있었다.

앞서 살펴본 주인공의 의생활·식생활·주생활에서 드러난 내용은 다음 <표 10>과 같다.

<표 10> 웹툰에 나타난 전통생활문화

구분 작품명	의생활	식생활	주생활 (거주공간/사회활동공간)
거상 김만덕	짧은 저고리, 치마	기방음식 (다과상, 연회상)	· 어릴때:초가집/마을 · 기녀일 때:기방/마을 · 상인일때
더 헌터	가죽조끼, 토시, 장갑, 발감개	산짐승, 생선(재료)	무등산 꼬막재, 초가집, 산골
므시미르	갓, 도포	술, 삼계탕, 다과상,	한양 승정원,

		오미자차	전남 고성, 거처(기와집), 기방, 화석발견지(바닷가) 등
반월	삿갓, 짧은 겹옷, 벗짐	술, 잔칫상	강원도, 주막, 기방, 마구간, 저잣거리
중인클럽	배자, 갓, 직업에 따른 복장(관복, 의원복)	가래떡, 혼례 잔칫상, 술과 안주	한양, 마을, 주막, 도래·미과의 집, 솔라·시도의 일터, 연잉군의 집, 궁궐
한섬세대	갓, 도포, 보부상차림	술, 미음, 혼례상	한양, 한섬의 집, 갓바치의 집, 서낭당, 주막, 들판, 과거시험장, 마을

V. 결론 및 제언

현대 사회문화는 콘텐츠의 시대라고 할 수 있다. 사회 경제의 발달로 삶의 질이 높아지면서 자연스럽게 문화에 대한 관심이 커지게 되었고 다양한 문화를 향유하며, 어느 때보다 콘텐츠에 대한 중요성이 대두되는 것은 자연스러운 현상이다. 특히 감성적인 측면이 강조된 스토리텔링이 더해진 콘텐츠는 대중들을 설득시키기 충분하며 큰 관심뿐 만 아니라 높은 공감을 받고 있다. 제 4차 산업 혁명시대의 도래는, 전통문화가 검증된 원천콘텐츠로서 대중들에게 감성콘텐츠로 주목받고 활성화되기 위한 방안으로 타 영역의 소통 채널에 대해 모색해 볼 여지를 준다.

최근 디지털 매체 중 하나인 웹툰은 대중들에게 접근의 용이함, 일상성, 공감대형성을 가능케 하며 다양한 장르와 자유롭게 융합이 가능한 원천콘텐츠로 자기 매김하고 있다. 이에 전통문화의 새로운 소통 채널로 웹툰을 눈여겨볼 필요가 있다. 이에 전통문화를 소재로 한 웹툰을 살펴보고자 하였고, 전통문화를 역사적 시기로 구분하여 우리가 가장 가깝게 느끼는 역사로 높은 공감을 형성할 수 있는 조선시대 중심으로 내용분석을 하였다.

웹툰 이용자의 웹툰 플랫폼 선호도와 이용률에 근거하여 「네이버 웹툰」·「다음 웹툰」에서 처음 웹툰 서비스가 제공된 시기⁴⁹⁾부터 2018년 9월까지 연재중이거나 연재되어 완결된 전통문화가 나타나는 웹툰 자료를 수집하였다.

이를 역사적 시기로 구분하고 조선시대가 배경인 완결된 웹툰 20편 중 6편을 선정하여 전통문화를 소재로 한 웹툰 콘텐츠에서 나타나는 전통문화의 활용된 모습과 재창조된 부분을 확인하고 전통문화의 활용가능성에 대해 모

49) 「네이버 웹툰」은 2005년부터, 「다음 웹툰」은 2003년부터 웹툰 서비스를 제공하였다.

색해보고자 했다. 이를 위해 전통문화를 소재로 한 웹툰의 스토리와 웹툰에서 나타난 전통생활문화를 살펴보았다. 전통문화를 소재로 한 웹툰의 스토리는 각 웹툰의 인물중심·사건중심·배경중심으로 구분하였고, 웹툰에서 나타난 전통생활문화는 의생활·식생활·주생활로 나누어 보았다.

전통문화를 소재로 한 웹툰 콘텐츠의 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 전통문화를 소재로 한 웹툰의 스토리의 인물중심·사건중심·배경중심에 대해 분석한 결과 실존 인물, 실제 일어난 사건이나 사실, 조선왕조와 지명에 대해 활용하고 있었다. 이러한 활용은 웹툰 이용자들에게 문화적 공감대를 느끼게 하며 동질감을 불러 일으키는 요소로 작용된다. 인물, 사건, 배경은 스토리에서 유기적인 관계로 밀접한 관계를 가진다. 인물 중심은 각 웹툰의 주인공의 특성을, 사건 중심은 각 웹툰에서 일어난 사건 및 사회적 상황을, 배경 중심은 시간적 배경과 공간적 배경으로 조선왕조와 지명을 보았다. 전통문화를 소재로 한 웹툰의 주인공을 중심으로 한 인물의 특성은 다음과 같다. 주인공은 여성 1명을 제외한 모두 남성으로 1편만 제외하고 10~20대의 젊은 연령대로 분석되었다. 주인공의 신분은 양반은 3편, 중인은 2편, 천민은 1편으로 나타났다. 그리고 자신에게 닥친 문제를 해결하기 위해 적극적인 태도로 해결하고자하는 경향을 보였으며 시련을 통해 과업을 해결하고 있었다. 여성이 주인공인 1편을 제외한 작품 안의 보조 등장인물로 나오는 여성은 능동적이고 주체적으로 행동하나 주인공을 옆에서 보조해주는 역할에서 그친 것은 아쉬운 점이라고 할 수 있다. 그리고 1편을 제외한 주인공의 연령대가 주로 10~20대로 보이는 것은 웹툰 이용자가 10~20대가 가장 많은 것과 비슷한 연령대일수록 주인공에 자신을 투영하기 비교적 용이하기 때문으로 보인다. 6편 모두 실존 인물이 등장하였으며, 실존 인물이 주인공인 1편과 이를 제외한 4편은 조연급이거나 보조적인 역할로 실제 역사 속 인물이 등장하였다. 나머지 1편은 실존 인물이 등장하지 않고

이름만 따온 경우이다. 사건중심으로 살펴본 결과, 각 웹툰마다 실제사건과 허구의 사건이 공존하고 있었다. 2편의 경우만 실존 인물에 대한 이야기를 다루거나 모티브로 하였기 때문에 그와 관련된 사건을 재창작하고 있었다. 실존 인물의 일대기를 다룬 1편 또한 실제 사건 외에 허구성이 들어가 있으며, 이 외의 3편은 허구 인물이 실존 인물과 실제 일어난 사건에 직간접적으로 얽히면서 생기는 이야기를 다루고 있었다. 나머지 1편은 실존 인물은 등장하지 않으나, 직접적 명시는 되어 있지 않았으나, 실제 일어난 사건임을 추정 가능하였다. 실제 일어난 사건을 소재를 활용한 경우는 허구적인 인물이 주인공이 되어 그를 중심으로 이야기가 진행되며, 이야기 구성에서 이에 대해 소재로써 사용되었음을 알 수 있었다. 허구의 개입 정도는 대체적으로 2편을 제외한 4편의 경우 연재 초반 제시된 내용을 바탕으로 조선시대와 관련하여 어떤 소재를 활용하였는지 파악할 수 있었다. 그리고 드라마를 웹툰화한 사례와 지역홍보를 위한 사례를 발견할 수 있었다. 1편의 제외한 4편에서 창작자인 작가는 연재분 혹은 작가의 후기를 통해 웹툰의 내용이 역사와 관련이 없음을 밝히고 있었는데 고증이나 오류 등에 대한 논란과 왜곡된 역사 인식이 생기지 않도록 고지하는 것으로 보이며 실제가 아닌 허구의 이야기이기 때문으로 판단된다. 나머지 1편은 실제 인물을 모티브하여 구성한 것임을 밝혔다. 배경 중심의 경우 드러난 왕조를 통해 파악이 가능한 시간적배경은 왕조는 숙종, 영조, 정조, 현종, 선조(추정), 순조, 철종 순으로 주인공을 중심으로 일어나는 사건은 이와 관련되어 있다. 공간적 배경은 한양, 무등산 꼬막재, 제주도, 금강산, 강원도, 경남 고성으로 주인공이 위치한 지역과 사건이 일어난 곳에 대한 정보를 알려주고 있다. 그리고 한양을 제외한 나머지 지명은 현재 지명과 같다.

둘째, 전통문화를 소재로 한 웹툰에서 나타나는 전통생활문화를 통해 조선시대의 생활상에 대하여 보편적으로 우리가 인식하고 있는 조선시대의 모

습을 보였다. 조선시대는 의생활, 식생활, 주생활에 있어 각기 고유한 특징을 지니고 있었는데, 이는 신분 계급에 의해 각기 차이가 있었다. 그리고 웹툰을 통해 나타나는 조선시대의 전통문화생활을 간접적으로 경험하는 것은 전통에 대한 거부감을 줄이고 그 고유함에 대해 익숙하게 받아들일 수 있게 한다. 현대에 이르러 전통생활문화의 고유함을 가장 많이 발견 할 수 있는 부분은 식생활로 재현되는 형태에 차이는 있으나, 본질은 크게 다르지 않음을 발견 할 수 있다.

의생활의 경우 6편 모두 주인공마다 신분과 직급에 따른 차이를 보였다. 의복은 주인공의 신분에 따라 차이가 있었으며, 1편의 경우 과장 혹은 생략된 의복의 형태를 보여주었다. 식생활과 주생활의 경우 비중은 크지 않았으며 식생활의 경우 상황을 설명하기 위한 보조적인 역할에 그치는 연출적인 것으로 나타났다. 2편의 경우 연회상, 잔칫상에 신선로가 등장하였으며, 1편의 경우, 기방에서 기녀가 차(茶)를 우리는 상세한 장면은 여러 컷에 걸쳐 표현된 것으로 보아 의도적인 연출로 보였으며 다례문화의 멋스러움을 발견할 수 있었다. 혼례식과 관련하여 음식은 2편에서 볼 수 있었으며 하객을 대접하는 음식과 혼례상이 있었다. 그리고 주인공의 미각이 뛰어나며 요리를 잘하는 특성에 대해 간접적으로 표현해주는 1편의 경우가 있었다. 주생활의 경우 3편에서 주막에서 술과 국밥을 제공하는 연출이 동일하게 나타났다. 초가집으로 이루어진 주막의 형태와 평상, 개다리소반 혹은 사각형의 상, 아래가 둥글고 주둥이가 길쭉한 모양의 술병으로 표현되었다. 주생활은 주인공의 사회활동공간과 생활공간으로 구분되며 이 역시 신분에 따라 달리 나타났다. 2편의 양반인 주인공의 거처는 모두 기와집이었고, 중인인 주인공의 거처는 주인공의 재력에 따라 초가집과 기와집으로 나뉘었다. 중인의 기와집은 양반보다 작은 규모로 등장하였고, 천민인 주인공은 마을에서 떨어진 산속의 작은 초가집으로 집의 내외부의 구조를 알 수 있도록 표

현되었다. 관리인 양반이 주인공인 1편의 경우 상세히 일하는 공간에 대해 묘사되었고, 중인인 2편의 주인공은 일하는 공간에 대해 장소구분이 가능할 정도의 특징만 나타나는 수준으로 나타났다.

본 연구를 통해 전통문화와 웹툰에서 발견되는 공통점으로 가치적인 측면, 새로운 소재의 측면, 공감적인 측면을 살펴 볼 수 있었다. 이를 통해 왜 우리가 전통문화와 웹툰에 주목해야하는 지에 대한 이유로도 설명이 가능하다.

첫째, 가치적인 측면은 다음과 같다. 먼저 전통문화는 우리의 고유한 정체성을 띤 문화라는 점에서 내면적 가치를 지닌다. 어디에서도 볼 수 없는 우리나라만의 전통 문화는 살아있는 문화로서 우리의 삶 속에서 녹아져 있다. 특히 전통문화는 다른 문화와 구분 혹은 구별되는 독특함과 고유함이 있다. 전통문화를 배경으로 한 웹툰 중 조선시대를 중심으로 한 웹툰 작품의 경우, 웹툰 속에서 드러나는 전통문화의 소재나 당시의 생활상을 드러나는 부분을 통해 전통문화의 독특함과 고유함을 찾아볼 수 있었다. 웹툰의 경우 원천소스로서 콘텐츠의 가치측면에서 살펴 볼 수 있다. 해외의 수출, 타 분야와의 융합, OSMU 등 원천콘텐츠로서 고부가가치를 낼 수 있는 가능성을 갖고 있다. OSMU 관련 산업 뿐 만 아니라, 타매체간의 융합, 다양한 미디어 매체를 통한 확산을 통해 얻어지는 경제적 가치는 매년 급성장하고 있다. KT경제연구소에서 언급한 관련 산업 통계를 보면 웹툰 시장은 2016년에 5800억 원, 2017년에 7300억원, 2018년에 8800억원(추정치) 규모이고 2020년에는 1조원을 넘는 시장으로 성장할 전망이다.⁵⁰⁾ 웹툰이 문화산업의 중심으로 주목받게 되면서 전통문화의 가치를 알리고 보급을 위한 방편으로 웹툰의 높은 활용도와 가치를 고려해볼 수 있다.

둘째, 새로운 소재의 측면에서 바라볼 수 있다. 전통문화는 원천콘텐츠 자

50) 아시아경제. 2108.11.12. “[CEO칼럼]” 이제는 우리 콘텐츠에 당당하자 “. <http://view.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2018110915023544726>

원으로 방대한 양이 축적되어 있는 유일한 콘텐츠일 것이다. 또한 역사적 사실이나 소재, 이를 제외한 전통문화에 관한 다양한 소재들을 통해 흥미로운 새로운 소재를 발굴해 볼 수 있다. 웹툰의 경우 다양한 디지털 기술을 접목하여 웹툰 이용자에게 새로움을 선사한다. 과거 pc화면에서 웹상에 맞는 세로스크롤 방식으로 자유로운 연출 형태를 구현하여 새로움을 주었다면, 현재는 웹툰 내용을 돋보이게 하고자 디지털 기술을 활용한 화면효과, 효과음, 배경음악 등의 삽입 등을 통한 참신한 시도가 이루어지고 있다. 최근에는 VR콘텐츠⁵¹⁾와도 접목시켜 기술적인 부분에서 한 층 더 발전된 양상으로 거듭나고 있다. 발전된 디지털 미디어 기술과 웹툰의 만남은 대중들에게 신선함과 동시에 새로움을 선사한다.

마지막으로 공감적인 측면으로 가치적인 측면과 새로운 소재의 측면과도 연관성이 있다. 전통문화와 웹툰 모두 공감대를 기반으로 이루어지는 콘텐츠로 볼 수 있는데, 전통문화의 경우 시대를 아울러 계승 및 전승되어 오는 과정에서 사회구성원들의 필요에 의해 선택되어 이어온 문화라 볼 수 있다. 그러므로 한국 문화를 경험하고 한국의 문화권에 속한 사람이라면 전통문화에 대해 자연스럽게 삶속에서 녹아들게 되며 쉽게 공감대가 형성된다. 박성화·조정열·박정선(2013)의 국가 브랜드 제고를 위한 전통문화자산에 대한 인식연구에서 한국인들은 한식, 한글, 한옥, 태권도를 가장 높게 평가했으며 그 뒤를 이어 한복, 국악, 한지, 나전칠기 등이 있었다. 우리나라를 대표하는 전통복식이며, 문자, 무술 등 이에 대하여 국가브랜드로 육성해야 할 전통문화로 인식한 것은 현재의 우리가 느끼는 공감대가 있기 때문이다. 웹툰은 공감대 형성이 가능하게 하는 시스템 구조로 이루어져 있다. 웹툰은

51) 영상 콘텐츠 전문기업이자 영화 ‘신과 함께-죄와 벌’의 투자제작사인 텍스터 스튜디오(대표 김용화 감독)가 네이버웹툰과 함께 인기리에 연재 중인 조석 작가의 웹툰 ‘조석 영역’을 VR TOON으로 공동 제작한다. ... 엑스포츠뉴스. 2018.05.29. “웹툰 '조의 영역', VR로 만난다...텍스터·네이버웹툰, VRTOON 공동 제작”
” http://www.xportsnews.com/?ac=article_view&entry_id=979753

실시간 소통이 가능한 특징이 있는데 작품에 대한 의견을 달 수 있는 댓글 시스템과 점수주기, 좋아요 등의 소통이 가능하도록 마련된 시스템을 통해 작가와 대중, 대중과 대중은 상호쌍방적인 의견교환이 가능하다. 더불어 웹의 환경이 갖추어진 공간에서 url로 된 웹 주소만 있다면 공유 또한 가능하며 포털 플랫폼이 아닌 다른 웹 공간에서 타인과 공유할 수 있다. 이러한 부분을 가능하게 하는 것은 바로 공감대가 형성되기 때문으로 볼 수 있다. 그러므로 배경, 스토리, 주인공, 이야기 소재 등은 설정 및 전개하는 과정에서 대중들이 공감대를 이끌어내고 몰입하게 한다. 공감대가 형성된다는 것은 나와 가깝게 느낀다는 것으로 전통문화와 웹툰은 높은 공감대를 이끌어 내기에 적합한 요소를 가지고 있는 것으로 보인다.

이들 세 가지 측면 중 공감대에 가장 주목할 필요가 있다고 여겨진다. 그 이유는 과거와 달리 현재는 감성 문화가 대세를 이루고 있고 문화적 소비 또한 그러한 추세로 변모하고 있다. 가치적인 측면과 새로운 소재의 측면, 공감적인 측면은 서로 유기적으로 연결이 되지만 아무리 높은 가치가 있고 새로운 측면이 강하더라도 공감을 얻지 못하면 곧 소멸하게 되기 때문이다. 4차 산업 혁명 시대는 점차 문화 교류에 있어 국가 간의 경계선이 희박해질 것이다. 점차 보편적인 특성을 띄게 되는 문화들 가운데, 이와 구별되는 독특함, 고유함이 있는 전통문화가 빛을 발할 것이다. 그리고 시대에 따른 변화에도 주목하여 다양한 소통의 창구를 통해서 계승 발전시킬 수 있을 것으로 기대한다. 웹툰의 경우 이러한 소통의 창구로써 적합하다고 여겨진다.

본 연구결과에 대한 결론과 함께 후속 연구에 대한 제언을 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 전통문화를 소재로 한 웹툰 콘텐츠의 창작은 작가의 의도와 역량에 의존되고 있었다. 작가의 관심이 전통문화 소재를 활용으로 이어지며, 허구

적 요소의 개입도 작가의 의도에 의해 정해지게 된다. 3편의 경우 이와 관련하여 작가의 후기를 통해 알 수 있었다. 웹툰<더 헌터>의 작가는 후기에 서 작품의 창작자가 동기를 유네스코 인류무형유산에 등재되어 있으나 잘 알려지지 않은 ‘매사냥’ 문화를 알리고자 했음을 밝히고 있었다. 웹툰<중인 클럽>도 마찬가지로 대학교 재학시절 교양 과목 강의 중 ‘중인’이라는 계급은 없었다는 사실을 접한 후 해당 작품을 구상한 계기가 되었고 역사적 배경을 더하여 스토리를 구상하였음을 알리고 있었다. 웹툰<한섬세대>의 작가도 조선시대 후기의 당시 사회상을 통한 세대 풍자와 주인공의 내면 성장이 이야기의 초점이라고 밝히고 있었다. 그러므로 창작자를 위한 전통문화의 원천자료 제공 기회가 마련되어야 할 것이다. 새로운 전통문화 소재를 발굴하여 창작자에게 자료를 제공할 수 있는 기회를 활성화하는 방안도 하나의 대안이 될 수 있을 것이다. 최근 지자체에서 지역 문화 콘텐츠를 알리기 위해 창작자를 초청하여 팸 투어를 시행하고 있다.⁵²⁾ 그리고 전통문화와 관련 컨퍼런스를 통해 역사전문가와 창작자가 소통할 수 있는 기회도 마련되고 있다.⁵³⁾ 이러한 소통의 장이 적극적으로 활성화되려면 웹툰의 창작은 창작자에게 전적으로 달려있는 만큼 이를 위한 효과적인 탐방 프로그램 활성화 연구가 이루어져야 할 것이다. 그리고 창작자와 전문가의 소통을 위한

52) ...여수시는 지난달 29일부터 30일까지 웹툰 작가 20여 명을 초청해 팸투어를 실시했다고 5일 밝혔다. 이번 팸투어는 웹툰 작가들에게 여수의 아름다운 풍경과 관광콘텐츠 등 다양한 이야기를 작품소재로 제공하기 위해 마련됐다. 많은 사람들이 스마트폰 등을 이용해 웹툰을 즐기는 온라인 콘텐츠시대에 발맞춰 웹툰을 통해 여수를 홍보하고자 하는 의도다. ...광주매 일신문. 2018.7.15. “여수 인기 웹툰작가 팸투어 성황”

<http://www.kjdaily.com/read.php3?aid=1530784425442672008>

53) 국립중앙박물관 대강당에서 ‘상상력의 단합과 열림, 한국형 판타지를 말하다’ 라는 주제로 전통문화 창작 콘퍼런스를 개최한다. 본 행사는 2012년부터 전통 창작소재 보유기관(국사편찬위원회, 동북아역사재단, 규장각한국학연구원, 한국고전번역원, 한국국학진흥원, 한국학중앙연구원, 한국콘텐츠진흥원)이 공동주관으로 개최해왔으며, 이번 행사에서는 한국형 판타지의 가능성을 모색하는 자리를 마련한다. ... 2018년도 전통창작 콘퍼런스는 선인들의 상상세계를 이해하고, 이 시대 창작자들의 상상력을 엿볼 수 있는 기회이며, 다양한 창작자들과의 소통의 장이 될 것으로 기대한다. 뉴스페이퍼. 2018.07.09. “창작자들과 역사기관 연구자들의 만남, 2018 전통문화 창작 콘퍼런스.”

<http://www.news-paper.co.kr/news/articleView.html?idxno=30582>

꾸준한 국가차원의 지원이 필요하다고 본다. 또한 가장 먼저 창작자를 대상으로 한 전통문화와 관련한 인식 조사 연구가 미비하므로 이에 대한 후속 연구도 필요하다 여겨진다. 창작자의 경우 자신의 의도에 의해 소재와 내용을 구성하여 작품이 창작이 되는 만큼, 이들의 전통문화에 대한 이해도 및 관심과 전통문화 소재를 활용하기까지의 상관관계에 대한 연구 등의 조사가 이루어져 미비한 점을 파악하고 보완해 나가야 할 것이다.

둘째, 웹툰 콘텐츠에 대한 소통이 이루어지고 있었다. 시공간적 배경이 조선시대이므로 웹툰 이용자가 역사 소재에 대해 사전 지식이 있는 경우 허구와 실제의 차이에서 오는 묘미를 더 잘 이해하고 작가의 의도를 공감하기 수월한 것으로 보았다. 그러나 웹툰 작품에서 전달하고자 하는 의도가 작가에 의해 좌우되는 만큼, 사전 지식이 부족하더라도 웹툰 감상 시 크게 지장을 받지 않는 편으로 볼 수 있다. 이러한 점에 대해 시대적 배경과 관련하여 사전지식이 있다면 작품을 더 잘 이해하고 감상이 가능하나, 댓글에서 웹툰 이용자 간의 소통을 통해 사전지식이 없어도 이에 대해 자세히 설명하는 댓글을 참고하여 새롭게 사실을 알 수 있는 순기능이 있었다. 그리고 작가의 후기는 창작자인 작가와 웹툰 이용자, 웹툰 이용자들 간의 작품에 대해 소통할 수 있는 틈새 공간으로 볼 수 있다. 작가의 후기는 작품에 대한 피드백, 애로사항, 작품 창작 동기, 웹툰 이용자의 궁금한 점 등 자유롭게 작가가 준비한 자유로운 인터뷰형식으로 이루어져 있다. 이를 통해 웹툰 이용자와 창작자, 웹툰 이용자들 간의 상호의견교환이 다시 이루어졌다.

이러한 점들을 볼 때에 웹툰을 통한 간접적인 긍정적 경험은 전통문화의 소비증진에 영향을 줄 수 있을 것이다. 긍정적 경험은 웹툰 이용자 하여금 공감대를 형성하게 하고 관심을 불러일으키는 요인으로 작용될 것이다. 이는 곧 전통문화콘텐츠에 대한 소비로 이어지게 하여 전통문화에 대한 관심을 지속시킬 수 있게 할 것이다. 이와 관련하여 후속 연구로 다양한 관련

상품 개발에 대한 연구도 필요하다. 웹툰에 활용된 전통문화는 웹툰의 매체를 통해 파생되는 여러 콘텐츠인 드라마, 영화, 여행, 문화상품 등 어느 산업 분야나 매체에 구속되지 않고 자유롭게 구현이 가능하다.

셋째, 웹툰 소비량이 가장 많은 연령대 주목할 필요가 있다. 앞으로 우리나라의 문화를 선도하고 향유할 10~20대를 전통문화의 잠재적 소비자로 볼 수 있다. 심승우와 지준호(2016)의 연구에 의하면, 서울, 인천, 경기 등 수도권 지역을 중심으로 초등학생부터 대학생까지 1598명을 대상으로 전통적 가치에 대한 학생들의 인식 조사에서 ‘전통문화에 대한 관심 및 선호도’ 조사 결과, 5점 만점에 평균 3.06점으로 보통 수준이었다. 그러나 이는 아동과 청소년이 전통에 대해 무관심할 것이라는 인식과 다르게 긍정적인 결과로 해석할 수 있다고 보았다. 전통문화가 더욱 활성화 되고 발전하기 위해 소비자의 니즈를 파악하는 것이 중요하다고 볼 수 있다. 그리고 이들의 웹툰 사용률이 높은 것을 감안할 때 앞으로 이들의 연령대를 중심으로 전통문화를 소재로 한 웹툰에 대한 선호도 및 인식 조사 연구가 이루어져야 할 것이다.

넷째, 웹툰은 전통문화의 이해 및 정보전달에 있어 가교 역할을 할 수 있을 것이다. 전통문화를 소재로 한 웹툰의 스토리에서 사건 중심의 분석 결과 실제 역사에서 일어난 사건, 사회문화에 대해 다루고 있었다. 주인공의 처한 상황에서 실제 각 왕조에서 있었던 사건에 대해 변형 없이 그대로 다뤄졌으며, 이 중 2편의 경우 상세한 설명과 함께 역사적 사건과 시대상이 그대로 표현되어 차후 역사와 관련한 교육매체로서 활용이 가능해 보였다. 그리고 주인공들의 생활환경이 나타나는 웹툰에서 나타난 전통생활문화는 우리가 기억하는 조선시대의 사회상이 반영되어 나타나고 있었다. 웹툰에서 나타난 신분제도에 의한 차이가 보이는 의생활·식생활·주생활의 경우가 그러하다. 그림체는 각기 다르나 6편의 경우 이와 관련하여 큰 변형 없이

표현되고 있었으며, 1편의 경우 극화체로 실제의 장소를 바탕으로 사실적으로 그려내고 있었다. 그러므로 웹툰 이용자는 웹툰에서 보여지는 텍스트와 이미지를 통해 전통문화에 대해 보다 쉽게 이해하고 인식이 가능하다. 때문에 이러한 웹툰들을 바탕으로 교육콘텐츠로서 활용할 수 있는 여지가 다분해보인다. 선행연구에서 전통문화를 소재로 한 웹툰을 활용한 교육콘텐츠의 연구는 한국어 능력 향상을 위한 다문화학생을 대상으로 하였는데, 10대를 위한 다양한 교육콘텐츠 활용에 대한 후속 연구가 필요하다. 그리고 최근 해외로 웹툰이 수출되고 있고, 한류와 더불어 우리나라의 전통문화에 관심을 가지고 있는 외국인이나 해외에 우리나라의 전통문화를 알리기 위한 방편으로 활용할 수 있는 방안도 고려해 볼 수 있다. 이에 외국인들을 대상으로 한 전통문화와 전통문화를 소재로 한 웹툰에 대한 선호도와 인식에 관련한 후속 연구를 제안해보는 바이다. 웹툰이라는 새로운 채널은 웹툰이 가진 특징과 속성으로 인해 전통문화의 새로운 가능성을 모색할 수 있게 도와줄 것이다.

본 연구에서는 포털 사이트 <네이버>와 <다음>으로 한정지어 자료 수집을 하였으며, 분석 자료의 범위를 조선시대를 제외한 다른 역사 시기의 웹툰에 대하여 살펴보지 못한 한계가 있다. 그리고 본 연구자는 작품 분석을 위해 전통문화를 한국적인 특색 및 고유함, 상징성이 드러나는 점에 초점을 맞추어 자료 수집 후 조선시대를 기준으로 전통문화를 소재로 한 웹툰 스토리와 웹툰에 나타난 전통생활문화로 분석했다. 따라서 전통문화를 어떻게 규정하여 분석하느냐에 따라 달라지므로 본 연구자의 주관적 관점이 반영된 부분이 있다는 제한점을 밝힌다. 본 연구는 전통문화의 활성화를 위해 새로운 소통의 창구로 웹툰 매체를 그 대안으로 본 것에서 출발하게 되었다. 추후 관련 연구에서 위에 제시한 한계점들을 보완·발전시킬 수 있는 연구들이 발표되기를 기대한다.

참 고 문 헌

<학술지>

- 김대범(2016). 웹툰 『조선왕조실록』의 역사소재 활용방식. 열상고전연구.49. 열상고전연구회. 195-237.
- 김보현(2017). 웹툰<조선왕조실록>에 나타난 역사 기록물의 문화 콘텐츠화 방식 연구. 한국고전연구. 37. 한국고전연구학회. 283-308.
- 김정옥(2015). 전통문화 교육 자료로서 웹툰의 활용에 대한 고찰. 어문론집. 61. 중앙어문학회. 171-200.
- 박석환(2009). 웹툰 산업의 실태와 문제점. 디지털콘텐츠와 문화정책 4(0). 가톨릭대학교 문화비즈니스연구소. 123-158.
- 박석환(2014). 포털 웹툰 플랫폼의 산업 규모와 운영 정책 모델 연구. 애니메이션 연구 10(2). 한국애니메이션학회. 145-162.
- 박성화 · 조정열 · 박정선(2013). 국가브랜드 제고를 위한 전통문화 자산에 대한 인식연구. 상호지향성 모델의 주파적 일치도를 중심으로. 한국광고홍보학보.15(1). 323-348.
- 박인하(2015). 한국 웹툰의 변별적 특성연구. 애니메이션 연구 11(3). 한국애니메이션학회. 82-97.
- 유영희(2016). 웹툰의 서사분석-조선왕조실록을 중심으로-.지방자치연구, 19(0). 전북대학교 지방자치연구소. 121-142.
- 윤기현, 정규하, 최인수, 최해솔(2015). 웹툰통계분석을 통한 한국 웹툰의 특징. 만화애니메이션 연구. 38. 한국만화매니메이션학회. 177-194.
- 이기태(2018). 전통, 전통문화, 그리고 활성화 과제, 지역과 문화. 5(2).

- 한국지역문화학회. 57-78.
- 이명현(2015). 《신과 함께》신화편에 나타난 신화적 세계의 재편-신화의 수용과 변주를 중심으로. 구비문학연구. 40. 한국구비문화회. 167-191.
- 이봉일·김미경(2017). 매와 매사냥의 역사와 어휘연구. 학술저널(65). 한국비평문화회. 199-222.
- 이상민(2009). 웹 만화의 매체적 특성과 스토리텔링에 대한 고찰. 한국학연구. 고려대학교 한국학연구소. 30. 237-262.
- 이수지·전봉관(2015). 웹툰 2.0의 서비스 현황과 발전 방향:사용자 인터페이스 변화와 멀티미디어 효과 적용을 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지.15(8).한국콘텐츠학회. 96-108.
- 전현지(2008). 웹툰(webtoon)의 차별성에 따른 웹믹(webmic) 개념설정 연구. 애니메이션연구 4(2). 한국애니메이션학회. 193-204.
- 조도현(2011). <만덕전>에 나타나는 여성성의 의미 탐색. 인문학연구 84(0). 충남대학교 인문과학연구소.101-121.
- 주영애(2012). 전통생활문화교육에 대한 인식과 실행. 한국가정관리학회지, 30(3), 193-208.
- 최경희(2011). 이야기 그림책에 나타난 한국 전통문화. 한국아동문학연구. 25-63.
- 한혜경(2015). 웹툰 OSMU의 방향성과 전략 연구 : <와라! 편의점> 사례를 중심으로. 애니메이션 연구 11(3). 한국애니메이션학회. 151-171.
- 한혜원·김유나(2015). 한국 웹콘텐츠의 동향 및 유형연구. 이화어문논집.35. 이화여자대학교 한국어문학연구소.31-52.

<연구보고서>

- 고정민 · 양지훈 · 고창만 · 박지혜 · 백경지(2016). **만화 유통환경 개선방안 - 웹툰산업을 중심으로**. 한국창조산업연구소.
KOCCA 연구보고서 16-08. 한국콘텐츠진흥원.
- 정재걸 · 이해영(1993). **전통교육의 체계화를 위한 연구**. 한국교육개발원 연구 보고 RR 93-25. 한국교육개발원.
- 양윤정 · 조성기 · 우주희(2009), **전통문화의 창조적 계승, 발전을 위한 교육 프로그램 개발 방안 연구:총괄보고서**. 경제 · 인문사회연구회 미래사회협동연구총서 ; 09-02-21 연구보고 RRC ; 2009-11-1. 한국교육과정평가원.
- 최영성 · 진경환 · 최공호(2009). **전통문화교육의 이론적 기초**. 경제 · 인문사회연구회 미래 사회협동연구총서;09-02-02. 연구보고RRC ; 2009-11-2 한국교육과정평가원.
- 한창완 · 이영주 · 이승진 외 11명(2015). **웹툰 산업 현황 및 실태조사**.
KOOCCA 연구보고서 15-08. 세종대학교 산학협력단. 한국콘텐츠진흥원.

<학위 논문 및 단행본>

- 김명희(2012). **전통문화에 기초한 유아감성교육프로그램 개발 및 효과**. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 강향숙(2013). **전통음악과 예절 중심의 유아전통문화교육 프로그램 개발 및 효과성 검증 연구**. 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 강현민(2016). 『**조선왕조실록**』을 통해 본 왕의 위락 활동. 우석대학교 대

학원 박사학위논문.

- 김혜영 · 박화연 · 고성희 · 노광석(2009). **한국음식 조리 및 스타일링**. 성신여자대학교 출판부.
- 고병익(1996). **동아시아사의 전통과 변용**. 문화과지성사.
- 김영숙(2004). **풍속화 감상 활동을 통한 전통문화 지도 방안**. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김유리(2009). **전통문화를 소재로 한 한국만화 연구**. 세종대학교 대학원 석사학위논문.
- 김정연 · 박인하 · 박석환(2014). **웹툰 10년사-국립중앙도서관 ‘올웹툰전’**. 국립중앙도서관.
- 김한샘(2015). **주한 외국인의 전통문화체험 실태와 동기 및 만족도**. 성신여자대학교 석사학위논문.
- 반윤자(2010). **청소년의 전통 의생활 문화 인식 고취를 위한 가정과 교수-학습 과정안 개발 및 적용-고등학교1학년 ‘가정생활문화의 변화’ 단원을 중심으로**. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 백은지(2009). **웹툰 만화연출 연구 -웹코믹스 대표작품을 중심으로-**. 상명대학교 문화예술대학원 석사학위논문.
- 안규정(2017). **웹툰을 활용한 내용 중심 교수법 기반 다문화학생 대상 한국사 수업방안 연구**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 엄민진(2018). **웹툰을 활용한 한국 관념문화 교육 방안 연구:<신과 함께>에 나타난 저승관을 중심으로**. 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문.
- 양진호(2016). **시왕 이미지의 현대 콘텐츠 변용 연구**. 건국대학교 대학원 석사학위논문.

- 유예 (2015). **원천소스로서 무속신앙 활용방안 연구:웹툰<신과 함께>분석을 중심으로**. 한양대학교 대학원. 석사학위논문.
- 이경자(2013). **누리과정에 기초한 전통문화 교사교육 프로그램 개발**. 가천대학교 대학원 박사학위논문.
- 이길표·주영애(1995).**한국가정생활문화연구**. 신광출판사.
- 이승진(2012). **웹툰 원작활용의 가치측정 연구 - ‘웹툰 연계지수’ 개발을 중심으로 -**. 세종대학교 대학원 박사학위논문.
- 이희정(2018). **웹툰을 활용한 고등학교 미술교육의 방향 탐색**. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 정철(2011). **장편 브랜드웹툰 발전모형 연구**. 세종대학교 대학원 석사학위논문.
- 주영애(2018). **한국 가정의 생활문화**. 신정.
- 주영애·김선주·김효주·문지예 외 5명(2018). **생활문화의 발전적 계승을 위한 한국생활문화연구**. 한국학술정보.
- 한국콘텐츠진흥원 산업진흥정책본부(2018). **2017 만화산업백서**. 한국콘텐츠진흥원.
- 황복희(2015). **전통문화에 대한 가치인식이 소비행동에 미치는 영향 : 한복, 한식, 한옥을 중심으로**.충남대학교 대학원 박사학위논문
<인터넷사이트 및 기사>
- 뉴스페이퍼. 2018.07.09. “창작자들과 역사기관 연구자들의 만남, 2018 전통문화 창작 콘퍼런스.”
- 광주매일신문. 2018.7.15. “여수 인기 웹툰작가 팸투어 성황”
- 매일경제. 2000.08.08. “[단신] 천리안, 만화사이트 개설”
- 서울경제. 2018.03.20. “레진코믹스 한국웹툰 수출로 해외서 100억 돌파, 1

억원 이상 고소득 작가 37명 돌파”
스타뉴스. 2018.07.17. “[빅4특집]” 어차피 천만은 ‘신과함께2’ “,저승판
타지의 진화①”
에듀동아. 2018.12.03. “10대 청소년 99%, 웹툰과 웹드라마 본적 있다”
엑스포츠뉴스. 2018.05.29. “웹툰 '조의 영역', VR로 만난다…텍스터·네이
버웹툰, VRTOON 공동 제작”
이데일리. 2016.12.15. A23면 2단. “[데스크칼럼] 낯은 한류콘텐츠 리셋하
라”
인사이드. 2018.6.13. “[찰나의 재미, 스낵컬처] 스낵컬처대표콘텐츠 ‘웹툰’
파이낸셜뉴스. 2015.08.09. “한국은 지금 웹툰 전성시대” .
한겨레신문. 2016.12.01. “제주 해녀문화 ‘유네스코 인류무형유산’ 됐다”
한국경제. 2000.07.26. “[제7회 멀티미디어 기술대상] 정총부장관상: ‘애
니비에스’ ”
한국경제. 2017.12.19. “콘텐츠 매출 110조 돌파...내년 감성콘텐츠시대 ‘
활짝’ ”
조선일보. 2000.04.28. “동영상 만화 ‘웹툰’ 새 장르 펼친다”

붕이김선달. 네이버 지식백과.

<http://100.daum.net/encyclopedia/view/14XXE0023994>

서리(書吏). 네이버 국어사전.

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/efa75cb606ff43b99b85b7bc3515aedd>

예송논쟁. 네이버 지식백과 한국고중세사사전.

응사(鷹師). 다음 한국어 사전. http://dic.daum.net/search.do?q=%EC%9D%91%EC%82%AC&dic=all&search_first=Y

전통. 두산백과. <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1139882&cid=40942&categoryId=31611>

전통문화. 국립국어원 표준국어대사전. <http://stdweb2.korean.go.kr/>

정체성. 국립국어원 표준국어대사전. <http://stdweb2.korean.go.kr/>

조선왕조실록. <http://sillok.history.go.kr/>

카툰. 디지털만화규장각. <http://www.komacn.kr/dmk/manhwatong/>

한국고전종합. db. <http://db.itkc.or.kr/>

한국민족문화대백과사전. <http://encykorea.aks.ac.kr/>

한국전통 매사냥 보전회. <https://www.kfa.ne.kr:44302/>

<웹툰>

거상 김만덕. <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=147175>

더 헌터. <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/thehunter>

므시미르. <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113582>

반월. <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=113584>

증인클럽. http://webtoon.daum.net/webtoon/view/jungin_club

한섬세대. <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=400735>

ABSTRACT

The influence of the Joseon Dynasty (ca. 1392–1897 CE) on the contemporary Korean webtoon

Bae, Boram

Traditional Cultural Contents Major

Graduate School of Cultural Industry Arts

Sungshin University

Following the trends of the Fourth Industrial Revolution, the Korean cultural industry has increasingly turned to the digital realm. This turn to digitization – within the Korean cultural industry and otherwise – has stimulated a diversified palette of unique tastes and sensibilities, as the Internet provides a virtual space in which individuals may develop connections over shared interests. However strong the push for a digitized posterity, however, exists an equal pull for analog retrospectives. Ultimately, this pull for the past in the face of a computerized future reveals an underlying current of nostalgia among the Korean public.

Traditional Korean culture provides an exceptional answer to this dilemma, as it maintains both historical value and widespread

familiarity. I argue that traditional Korean culture - of which refers to the most recent premodern period, the Joseon Dynasty (ca. 1392-1897 CE) - channels a sense of collectivity to the contemporary Korean public through a shared set of values. Due to its chronological proximity, the Joseon Dynasty not only boasts a detailed historical record, but attracts wider public sympathy and collective identity.

Webtoons similarly reflect this sense of collectivity, but through the Internet rather than through a shared cultural background. Their online presence allows them to serve as easily-accessible platforms in which individuals may comment, like, and share their content. Webtoons are also unique in that they are accessible to a non-Korean audiences, and are even growing in global popularity thanks to the Korean Wave. Despite the diverse viewership, webtoons enforce a sense of a shared community as a virtually interactive medium.

With these two subjects in mind, this study examines the relationship of collective identity building in webtoons and traditional Korean culture. Although pre-existing research has analyzed individual, Joseon-based webtoons, few studies examine multiple samples in one project. This study addresses the dearth of literature by identifying a wider trend in the ties between the Joseon Dynasty and contemporary Korean webtoons. Overall, I argue that webtoons and traditional Korean culture encourage a sense of community, as individuals may claim to relate to one another through shared sympathies.

To conduct the experiment, I look to webtoons with factual basis in character, plot, and/or setting in the Joseon Dynasty. I have identified twenty regularly updated or completed works on “Naver” and “Daum,” the two most popular online webtoon platforms. From the twenty webtoons, I whittled down my selection to six, as these were all complimentary and therefore the most accessible. For each sample, I split my analysis into two parts. I first analyzed the webtoon’s storyline, and then proceeded to break down the webtoon’s depiction of the Joseon Dynasty. I have categorized my storyline observations into three parts: (1) character development; (2) plot points; and (3) the setting. My Joseon Dynasty observations, on the other hand, examine three aspects of traditional Korean culture, highlighting specificities in social strata through (1) clothing, (2) diet, and (3) domestic life.

I conclude that Joseon Dynasty-based webtoons may significantly change the Korean cultural industry with its emphasis on wider community-building and in turn, participation. This is rooted in my observation that contemporary Korean webtoons depict the Joseon Dynasty not as an exotic era, but rather as a familiar backdrop of tradition. This is key in that traditional Korean culture and webtoons both share similar traits, as they emphasize a sense of collectivity – of a universal identity, touching upon ubiquitous sympathies among its participants.

This conclusion is particularly relevant as it is reflective of current trends and may impact the future of the Korean cultural industry. As

the Fourth Industrial Revolution progresses, webtoons have grown into primary windows of virtual communication and connectivity (and in that way, collective consensus). Similarly, the spread of the Korean Wave encourages non-Korean audiences to indirectly experience Korean culture through the webtoon. Overall, this increase in viewership - particularly of Joseon Dynasty-based webtoons - may impact future the Korean cultural marketplace. Webtoons' global audience and subtle community-building will only become more pivotal to future marketing and publicity within the Korean cultural industry. It is therefore necessary to continue research on today' s Joseon Dynasty-based webtoons, as tomorrow' s Korean cultural industry just might depend on it.