

신한류로 뜨는 웹툰

# 독특한 세계관·신박한 영상 '웹툰 리얼리즘' 진격 계속된다



1 넷플릭스 오리지널 시리즈 '킹덤' <사진 넷플릭스> 2 '킹덤'의 원작 만화 '신의 나라' <사진 와이랩> 3 드라마 '루길' 4 드라마 '메모리스트' <사진 CJENM> 5 네이버웹툰 '여신강림' <사진 네이버>

“글로벌 팬데믹이 걱정되나? 그렇다면 ‘킹덤’을 봐야한다. 좀비 역병과 ‘왕자의 게임’ 류의 정치적 음모, 환상적인 캐릭터와 액션이 걱정을 날려버릴 것이다.”(미국 포브스 인터넷판)

지난달 공개된 넷플릭스 오리지널 시리즈 ‘킹덤’ 시즌 2 인기가 뜨겁다. 190여 개국에서 볼 수 있는데, 한국은 물론 싱가포르·필리핀·태국·홍콩 등에서 콘텐츠 인기 랭킹 1위에 올랐다. ‘조선 좀비물’을 표방한 이 로컬 판타지가 코로나19 사태를 맞아 인간의 괴물적 욕망을 리얼하게 조명하며 세계적으로 화제가 된 것이다.

한국인이 선호하는 리얼리즘에 대한 상상력을 이식해 글로벌 사극으로 등극한 ‘킹덤’은 만화가 원작이다. 만화 콘텐츠 기업 와이랩의 ‘신의 나라’ (기획 윤인완·글 김은희·그림 양경일)다. 한국영상대 박석환 교수는 “만화가가 사극이면 연구자가 증명하고 과학자가 정의해 낸다”는 말처럼, 만화의 상상력은 늘 시대를 앞선다. ‘킹덤’도 만화의 상상력과 그것을 구현할 기술 발전이 맞아떨어진 성과”로 해석했다.

만화적 판타지와 현실을 교묘하게 접목

지금은 웹툰 원작 드라마의 시대다. 인기리에 종영한 JTBC ‘이태원 클라쓰’를 비롯해 지난해에만도 KBS ‘조선열애전 녹두전’ ‘그녀의 사생활’, tvN ‘잡니다 천리마 마트’, OCN ‘타인은 지옥이다’, MBC ‘아이템’ ‘어쩌다 발견한 하루’, 넷플릭스 오리지널 ‘좋아하면 울리는’ 등이 쏟아져 나왔다.

만화의 드라마화는 더러 있었지만 ‘플하우스’ ‘궁’ ‘꽃보다 남자’ 등 대체로 순정만화 원작 로맨스물이었다. 그런데 2014년 윤태호 작가의 ‘미생’이 주목받은 이후 웹툰이 드라마 콘텐츠의 ‘보물상’이 됐다.

특히 현실적 공감대를 증시하던 드라마가 판타지 영역을 과감히 수용하고 있는 점이 주목된다. 독특한 세계관에 파격적 캐릭터, 새로운 영상 문법이 어우러진 ‘웹툰적 리얼리티’가 대세가 된 것이다. 지난주 첫 방영된 OCN ‘루길’은 인공 눈 히어로 등 바이오 생명공학 기술로 특별한 능력을 얻은 인건병기들의 특수조직이 테러집단에 대항한다는 설정으로

킹덤·이태원 클라쓰 등 인기 만화적 상상력 구현할 기술 뒷받침 드라마·영화서 게임·공연으로 확장 ‘신과 함께’ 대만에서 폭발적 반응 불거리 넘어 생활형 콘텐츠 갖춰야

‘사이언스 액션 히어로물’이라는 장르를 표방한다. 지난달 시작된 tvN ‘메모리스트’도 ‘세상에 없던 국가 공인 히어로’를 내세운다. 남의 기억을 잃는 초능력 형사와 초능력 살인마의 한판 대결로, 형사 드라마의 리얼리티와 판타지 초능력쇼가 아무렇지도 않게 뒤섞인다.

고유한 세계관은 순정만화풍 로맨스물에도 필수다. 지난해 MBC ‘시정자가 밝은 올해의 드라마상’을 수상한 ‘어쩌다 발견한 하루’는 만화 프레임 안과 밖의 세상이 평행우주처럼 동시에 진행되는 파격적 설정으로 호평 받았다. 넷플릭스의 ‘좋아하면 울리는’도 실사에 판타지 CG를 덧입혔다. 스마트폰 앱을 통해서만 연애감정을 확인할 수 있게 된 세상에서 펼쳐지는 러브스토리는 ‘만화 그 자체’인 듯, 모든 일상을 스마트폰에 의존하게 된 현실에 대한 리얼한 알레고리다.

이런 ‘웹툰적 리얼리즘’을 이끄는 건 젊은 작가들이다. 출판 만화나 타 장르에 비해 웹툰 작가들은 데뷔 연령이 낮다. 한국콘텐츠진흥원의 ‘2019 웹툰 작가 실태조사’에 따르면 작가중 20~30대가 86%를 차지하고 있다. 작가들의 최근 1년간 평균 수입은 4824만원, 특히 네이버 웹툰 연재 작가의 경우는 3억 1000만원에 달했다. 젊은 작가들의 튀는 감성이 돈을 벌고 있는 셈이다.

과거 출판만화 시장에서 만화가가 되려면 유명 만화가의 문하생으로 들어가 도제식 훈련을 받아야 했다. 하지만 웹툰

계에선 만화 관련 교육을 일체 받지 않았다. 당시 원동원 프로듀서는 “환생, 윤회라는 범아시아의 불교·유교적 세계관에 화려한 비주얼을 더해 새로운 감각으로 여필한 것이 아시아 시장에서 성공요인”이라고 분석했다. 좀비나 사후세계처럼 세계적으로 통용되는 소재와 기술적 요소에 한국적 정서가 가미된 콘텐츠가 궁극적으로 유망하며 호응을 얻는 것이다.

하지만 웹툰이 진정한 신한류를 일으키려면 단순 불거리를 넘어 생활 밀착형 콘텐츠로 자리잡아야 한다는 지적도 있다. 박 교수는 “미국의 코믹스나 일본의 만화가 캐릭터산업 등 다양한 루트로 생활 속에 들어와 있는데 비해 우리 웹툰은 아직 불거리 콘텐츠로만 존재하고 있다”면서 “아이언맨이나 포켓몬을 책으로만 보지 않듯, 웹툰도 다양한 놀거리 즐길거리로 확장하는 미디어믹스 전략에 대한 고민이 필요하다”고 말했다.

/중앙SUNDAY=유주현 기자

웹툰 플랫폼별 해외 진출 작품 수	단위:개
라인웹툰(네이버)	263
영어 인도네시아어	192
중국어(번체)	329
중국어(간체)	335
태국어	184
레진코믹스	219
영어	314
일본어	87
영어	48
중국어(번체)	49
중국어(간체)	102
일본어	76
영어	2198

자료 한국콘텐츠진흥원

웹툰 작가 연령별 분포	단위:%
30대	52.2
29세 이하	26.3
40대 이상	21.5

웹툰 관련 교육 경험	단위:%, 복수 응답
웹툰 전공	30.8
별도 교육 안받음	30.5
유관 대학 졸업	26.7
유관 고교 졸업	7
민간 교육 수강	7
공공기관 수강	5.4
대학 유관 과목 수강	2.7
기타	4.3

## 잠자던 애니메이션 산업도 기지개

웹툰의 해외 진출도 활발하다. 한국콘텐츠진흥원의 2019 웹툰 사업 실태조사에 따르면 해외 진출 작품 수는 2198건이다. 2019년 웹툰을 포함한 만화 산업 상반기 수출액은 2267만 달러(264억원)로 2018년 상반기보다 12.8% 증가했다.

한류 열풍의 영향을 받은 대만과 중국, 태국 등이 주된 소비 시장이다. 라인 웹툰의 경우 태국에서 1680만명, 인도네시아에서 2770만명이 가입했다. 아유이 작가의 ‘여신강림’의 경우 6개국에서 웹툰 랭킹 톱3를 차지했다. 정보통신산업

진흥원은 2022년 세계 디지털 만화 시장이 13억4500만 달러(약 1조6000억원) 규모로 커질 것으로 전망했다. 세계 만화 시장 1, 2위인 일본과 미국은 아직 디지털 만화 비중이 20% 미만이기엔 성장 잠재력도 크다.

웹툰 산업의 세계화로 한동안 잠잠했던 한국 애니메이션 시장까지 꿈틀대고 있다. 네이버웹툰은 전 세계 누적 45억뷰를 돌파한 ‘신의 탑’의 애니메이션 버전을 1일부터 한·미·일 동시 방영하고 있다. 미국 워너미디어의 애니메이션 전문 스

는 15만 명이 넘는다.

만화 독자층은 청소년 위주에서 모바일 사용자 전반으로 확장됐다. 시간간격 제약이 없던 플랫폼 구축과 사용자 성향에 맞춤형 서비스 덕분에 웹툰 독자층이 30~50대까지 확대됐고, 이는 출판만화 시장으로도 이어졌다. 교보문고의 2019년 만화 독자 연령대별 분포를 보면 30대(33%), 40대(30%), 20대(22%), 50대 이상(10%), 10대(5%) 순으로, ‘웹툰적 리얼리티’가 세대를 넘어 보편적으로 수용되고 있는 것으로 풀이된다.

웹툰 작가가 주인공인 MBC 새 드라마 ‘365: 운명을 거스르는 1년’을 비롯해, 웹툰 작가를 꿈꾸는 국경원 암살요원이 주인공인 영화 ‘히트맨’, 주인공이 웹툰 속으로 빨려 들어가는 설정의 MBC 드라마 ‘W’ 등 웹툰 자체가 콘텐츠의 소재가 될 정도다. 하위문화였던 만화가 웹툰이라는 플랫폼을 타고 콘텐츠 산업의 중심을 차지하게 된 셈이다.

영화, 게임 등 확장성에 방점 ... 신한류 부상

콘텐츠로서 웹툰의 가장 큰 매력은 확장성이다. 드라마와 영화는 물론 애니메이션·공연으로의 매체 전환까지 활발하다. 웹툰 플랫폼의 양대 산맥인 네이버와 카카오는 최근 스튜디오N, 카카옴 등 영상 제작 자회사를 직접 설립하며 경쟁적으로 IP(지적재산권) 사업에 박차를 가하고 있다. 원천 콘텐츠가 웹툰 플랫폼을 통해 대중성을 검증받았기에 가능한 일이다. 박석환 교수는 “영화에 10여개의 장르가 있다면 특이한 취향의 동인모의 식으로 발달한 만화는 연령·성별·상황·직업군 별로 세부장르가 훨씬 더 촘촘하다. 영화나 드라마가 그간 다루지 못했던 취향의 소재가 웹툰을 통해 발견되면서 콘텐츠 시장이 다양해진 것”이라 분석했다.

웹툰은 ‘신한류’의 원천으로도 급부상 중이다. 영상을 온라인으로 즐기는 OTT 시장의 폭발적인 성장 속에서 영화 ‘기생충’ 등으로 한국 영상물에 대한 기대감이 상승한 지금, 원천 콘텐츠를 보유한 웹툰의 경쟁력에 더욱 이익이 쏠린다. 주호민 작가 웹툰 원작의 영화 ‘신과 함께’ 시리즈도 대만의 역대 아시아 영화 흥행 1위에 오르는 등 해외에서 폭발적 반응을 얻었다. 당시 원동원 프로듀서는 “환생, 윤회라는 범아시아의 불교·유교적 세계관에 화려한 비주얼을 더해 새로운 감각으로 여필한 것이 아시아 시장에서 성공요인”이라고 분석했다. 좀비나 사후세계처럼 세계적으로 통용되는 소재와 기술적 요소에 한국적 정서가 가미된 콘텐츠가 궁극적으로 유망하며 호응을 얻는 것이다.

하지만 웹툰이 진정한 신한류를 일으키려면 단순 불거리를 넘어 생활 밀착형 콘텐츠로 자리잡아야 한다는 지적도 있다. 박 교수는 “미국의 코믹스나 일본의 만화가 캐릭터산업 등 다양한 루트로 생활 속에 들어와 있는데 비해 우리 웹툰은 아직 불거리 콘텐츠로만 존재하고 있다”면서 “아이언맨이나 포켓몬을 책으로만 보지 않듯, 웹툰도 다양한 놀거리 즐길거리로 확장하는 미디어믹스 전략에 대한 고민이 필요하다”고 말했다.

/중앙SUNDAY=유주현 기자

<광주일보와 중앙SUNDAY 제휴 기사입니다>



트리밍 서비스 크런치롤이 주요 투자유통사로, 일본의 텔레콤 애니메이션 필름이 제작사로 참여한 글로벌 프로젝트다. 네이버 웹툰 관계자는 “세계 애니메이션계의 탑2인 미국과 일본의 제작사와 유통사가 우리 IP를 발굴한 첫 사례로, 웹툰이 중요한 원천 콘텐츠로 대두하고 있다는 의미”라며 “크런치롤이 남미와 유럽 유통까지 맡아 글로벌 인지도가 더욱 확대될 것”이라고 전망했다.

**벤들리관광호텔**

“각종 연회 행사”는

# 벤들리 관광호텔과 함께!!

프로야구단지정숙소 **KBO LEAGUE** 승무원지정숙소 **KOREAN AIR** 승무원지정숙소 **아시아나항공** 승무원지정숙소 **t'way**

각종 “세미나, 가족모임(피로연, 칠순, 팔순 등)”을 최고의 서비스로 모십니다. 최고의 맛과 최상의 서비스로 아름다운 추억을 선사해 드리겠습니다.

대연회장(180명), 소연회장(30명), 스카이라운지(80명) 예약 운영

**예약문의 062)236-5881~2**  
찾아오시는 길 : 광주광역시 동구 서석로 10번길 5 (볼로동)