



CT 동향 : 만화창작

# 1. 스토리와 엔딩을 내 마음대로, 인터랙티브 코믹스

마블 코믹스와 함께 미국만화의 양대 산맥으로 꼽히는 DC코믹스는 만화의 캐릭터와 스토리 등을 독자들이 선택하여 여러가지의 결과가 만들어 질수 있는 대화형 플랫폼을 활성화할 계획이라고 밝힘. 또한, 인터넷이 발달하며 ‘웹툰’이 나왔듯이 스마트폰 앱을 활용해 인터랙티브 요소가 강한 만화나 애니메이션이 많이 등장하게 될 것으로 예상되어짐

## 1. DC코믹스, 대화형 & 선택 기반의 디지털 플랫폼 발표

- ▶ DC코믹스는 독자들이 디지털 만화와 상호작용하면서 독자의 선택을 기반으로 스토리텔링을 진행할 수 있는 새로운 기술을 발표함(TechCrunch, 2013)
- DC코믹스의 공동발행인인 Jim Lee는 DC<sup>2</sup>와 DC<sup>2</sup>: Multiverse를 발표하며, DC의 독자들에게 어필하기 위해 디지털만화를 통해 상호작용을 만들 수 있게 개발된 방법을 발표하였음
- DC<sup>2</sup>: Multiverse는 디지털 만화에 사운드 효과를 추가하고 독자가 스토리를 선택할 수 있게 하였는데, 예를 들면, <Cat Woman>과 <Bat Man>이 동시에 서로 다른 적들을 해결하는 것에 대해 결정할 수 있게 됨
- DC코믹스가 발표한 인터랙티브 코믹스(Interactive Comics)는 화면의 탭이 새 문자의 모양이나 표시동작에 반응하여 새로운 라인의 대화를 추가할 수 있게 함

그림 38. DC코믹스가 소개한 Interactive Comics의 스토리텔링 진행 화면



출처: CBR(2013, <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=45889>)

▶ 인터랙티브 코믹스는 기존의 만화와 달리, 독자가 만화에 적극적으로 참여할 수 있도록 구상한 만화로서, 독자가 개입하여 스토리의 방향이나, 내용을 바꾼다거나 캐릭터를 선정하고 대사나 상황을 결정할 수도 있고, 그 밖에 음향 효과 등 다양한 변화를 꾀할 수 있으며, 무빙카툰(Moving Cartoon)과 인터랙티브 코믹스로 구분(안성혜 외, 2010)

- 무빙카툰은 원작 출판만화의 이미지(캐릭터, 소품, 배경과 효과선 등)들과 텍스트(효과음, 대사, 내레이션 등)에 ‘깜박거림’, ‘확대나 축소’, ‘캐릭터 이동 및 표정의 변화’, ‘칸의 움직임’ 등의 애니메이션 효과를 적용하거나, ‘BGM’, ‘내레이션 및 대사’, ‘사운드 효과’ 등 소리를 첨가한 형식으로 미국에서는 모션코믹스(Motion Comics)라 부름
- 인터랙티브 코믹스는 디지털 스토리텔링을 바탕으로 이야기를 텍스트, 음성, 사운드, 비디오, 애니메이션, 영상 등의 멀티미디어 작업으로 전환하는 것뿐만 아니라 여기에 ‘상호작용성’을 적극 활용한 것으로 인터랙티브 코믹스의 재미요소는 스토리전개, 인터페이스, 장면연출로 구분됨



표 2. 인터랙티브 코믹스의 재미요소

기준	방법	설명 및 유형
스토리전개	분기점 선택	분기점 선택을 통해 이야기를 체험하고 상호작용을 즐기는 구조 - 다중사건구조: 사건이 발생할 시 분기점으로 선택하여 이야기 전개 - 복선구조: 스토리에 대한 다양한 정보(복선, 암시, 사건의 담서)를 화면 곳곳에 숨겨두고 이를 찾도록 유도
	독자참여	독자가 스토리에 직접 참여하는 구조 - 피드백 구조: 독자의 참여시기에 따라 '구상단계', '중간단계', '결말단계' 피드백으로 구분 - 릴레이 구조: 단선형이나 복선형 구조의 스토리를 독자가 릴레이하면서 이야기를 완성하는 구조
인터페이스	직접적 시선 유도	화면에 직접적으로 시선을 유도하는 장치들을 통해 사용자의 행동을 지시 - 페이지 넘김 - 버튼 - 화살표
	간접적 시선 유도	화면 속에 숨겨져 있는 상호작용을 발견함으로써 몰입할 수 있게 하는 장치 - 롤오버에 의한 작동 - 깜박임(발광), 소리(SE) - 다른 형식(게임)을 숨겨놓는 방식
장면연출	시각적 연출	- 캐릭터 애니메이션 - 카메라 앵글, 줌인&줌아웃 등 - 말풍선, 모션 텍스트 - 그래픽 효과, 장면전환 효과
	청각적 연출	- 효과음 - 대사, 내레이션 - 배경음악

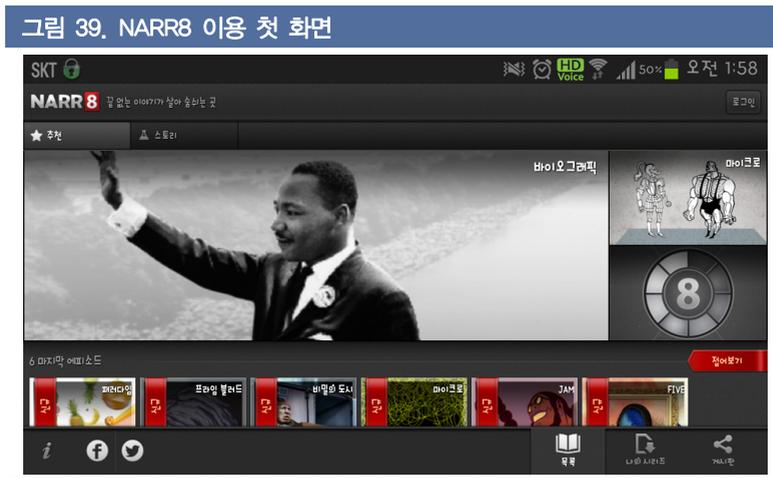
출처: 안성혜, 허영(2010)

## 2. 미래 출판 산업, 인터랙티브 코믹스의 향방이 중요

### 1) 새롭고 참신함으로 독자를 공략하는 인터랙티브 코믹스

- ▶ 지난해 11월 해외에서 출시된 인터랙티브 전자책(Interactive e-book) NARR8은 출시 2주만에 애플 앱스토어 전체 무료 앱 순위에서 6위에 오르고 엔터테인먼트 분야 무료 앱 순위 1위를 기록하며 인기를 끌었음(아이티투데이, 2013. 6. 3)

- 고화질의 동영상과 긴장감 넘치는 배경음악, 터치를 하면 즉각적으로 반응하는 특수효과에 마치 영화를 보고 있는 것 같은 착각이 들 수 있을 정도이며, 호러, 공상과학, 판타지, 미스터리, 그래픽 소설, 세계사 등 광범위한 장르로 구성되어 있는게 특징임



출처: Google Play(2013, <https://play.google.com/store/apps/details?id=me.narr8.android>)

- NARR8의 모션 코믹물인 Jam 시리즈는 한국 팬클럽도 생길 정도로 인기를 끌고 있으나, 자신만의 이야기를 만들어 낼 수 있는 플랫폼을 부분적으로 구축한 상태임
- 러시아의 디지털 콘텐츠 퍼블리셔 기업 NARR8의 Alexander Vaschenko 대표는 ‘누구나 자유롭게 자신만의 인터랙티브 이야기를 만들 수 있고 수익까지 창출할 수 있는 플랫폼화를 꿈꾸고 있다’며 ‘독자들이 스토리빌더 툴을 통해 다양한 장르의 인터랙티브 소설들로 구성된 자신만의 서재를 만들게 될 것이다’고 함
- ▶ DC Comics의 퍼블리싱 이니셔티브인 Nelson은 ‘두 명의 다른 독자가 두 개의 다른 스토리와 두 개의 다른 결론을 체험할 수 있으며, 다른 스토리라인을 탐색할 수 있도록 설계되었다’고 함(TechHive, 2013. 6. 4)
- 독자는 자신이 선택한 스토리가 비극으로 끝나는 경우에 이전으로 돌아가서 다른 스토리를 선택할 수 있으며, 독자가 원하는 결론을 만들기 위해 여러 스토리를 경험할 수 있게 됨



- 하나의 이야기를 여러 가지 결과로 만드는 창조적 작업을 수행하는데, 같은 스토리라인에서 다른 모든 요소를 지원하는 방법으로 작성을 함

그림 40. DC Comics가 소개한 인터랙티브 코믹스의 사운드 선택 화면



출처: TechCrunch(2013, <http://techcrunch.com/2013/06/04/dc-multiverse/>)

## 2) 인터랙티브 코믹스, 출판산업의 미래가 될 수 있을까?

- ▶ DC Comics의 Nelson은 ‘우리의 디지털 이니셔티브는 일부 실험을 통해 감소하고 있는 만화의 팬 층에 새로운 팬을 끌어들이 수 있다’고 언급함(TechHive, 2013. 6. 4)
- Nelson은 최초의 스토리텔링 디지털 만화로 인해 새로운 만화들이 빠른 시간 안에 디지털 만화로 발표되기 시작하면, 만화 유통방식의 변화가 발행할 수 있을 것이라고 함(CBR, 2013. 6. 5)
- ▶ NARR8의 Alexander Vaschenko 대표는 ‘인터랙티브 기술이 모션 코믹만이 아닌 멀티미디어 콘텐츠에 적용시킬 수 있겠다는 생각이 들어 소설, 교육 등 다양한 장르로 확대하기 시작했다’고 언급(아이티투데이, 2013. 6. 3)
- 이어 그는 ‘독자들은 종이책을 떠나서 소셜 네트워크와 인터넷, 오디오책과 전자책으로 이동하고 있다’며 ‘종이책의 시대는 가고 인터랙티브 콘텐츠가 출판산업의 미래가 될 것이다’고 확신함



**참고문헌**

- 아이티투데이(2013. 6. 3). [Fall in App] 영화같은 e북 ‘나르8’, 한국인 사로잡다. A available at <http://www.ittoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=36772>
- 안성혜, 허영(2010). 인터랙티브 만화의 재미요소 추출, 『한국콘텐츠학회 2010 춘계학술대회』, 104-106.
- CBR(2013. 6. 5). Jim Lee, Diane Nelson Introduce DC² & DC²: Multiverse Digital Comics Retrieved from <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=45889>
- Google Play(2013). Retrieved from <https://play.google.com/store/apps/details?id=me.narr8.android>
- TechCrunch(2013. 6. 4). DC Says Readers Are Downloading 1M Digital Comics Each Month, Announces New Interactive Features. Retrieved from <http://techcrunch.com/2013/06/04/dc-multiverse/>
- TechHive(2013. 6. 4). DC’s new digital comics offer interactive features, layered multimedia. Retrieved from <http://www.techhive.com/article/2040780/dc-introduces-multiverse-digital-comics.html>

**용어정리**

**인터랙티브(Interactive)**

사람들로부터 입력을 받는 것을 말하며, 인터랙티브 컴퓨터 시스템은 사용자가 데이터나 명령을 입력할 수 있도록 한 프로그램임.  
 Ex) 사용자와 컴퓨터가 대화를 하듯이 컴퓨터가 출력한 내용에 따라 사용자가 적절한 입력을 하는 식으로, 입력과 출력이 공존하는 프로그램을 가리킴

**이니셔티브(Initiative)**

사전적 의미로는 시작, 주도(권), 독창력, 정치의안 제출권, 발의권, 군사 선제(先制), 기선(機先) 등의 의미로서, 기본적인 의미는 무언가를 주도해서 시작해 나가는 것임