



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](#)

2022년 2월
석사학위 논문

웹소설 원작의 웹툰
이용자 반응 연구

조선대학교 대학원
만화애니메이션학과
김 수 빈

웹소설 원작의 웹툰
이용자 반응 연구

A Study on User Reaction of Webtoons Based
on Web Novels

2022년 2월 25일

조선대학교 일반대학원

만화애니메이션학과

김 수 빈

웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응 연구

지도교수 황 중 환

이 논문을 만화애니메이션학 석사학위신청 논문으로 제출함

2021년 10월

조선대학교 일반대학원

만화애니메이션학과

김 수 빈

김수빈의 석사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교 교수	<u>양 세 혁 (인)</u>
위 원	조선대학교 교수	<u>박 경 표 (인)</u>
위 원	조선대학교 교수	<u>황 중 환 (인)</u>

2021년 12월

조선대학교 대학원

ABSTRACT

제1장 서론	1
제1절. 연구 필요성과 목적	1
제2절. 선행연구 및 연구 방법	3
1. 웹소설의 흥행요인 선행연구	3
2. 웹툰의 흥행요인 선행연구	4
3. 용어정리 및 기준	5
4. 연구 방법 및 범위	6
제2장 웹소설의 웹툰 연재 현황 분석	9
제1절 웹소설 현황	9
1. 네이버 웹소설, 네이버 시리즈	9
2. 카카오 페이지	12
3. 기타 플랫폼	15
제2절 웹소설의 웹툰 연재 현황	17
1. 네이버 웹툰	17
2. 카카오 페이지	19
3. 기타 플랫폼	21
제3장 웹소설 원작 웹툰의 흥행요인 비교분석	23
제1절 [작품] ‘전지적 독자 시점’	23
1. 웹소설 중심의 흥행요인 분석	23
2. 웹툰 중심의 흥행요인 분석	25
제2절 [작품] ‘재혼 황후’	26

1. 웹소설 중심의 흥행요인 분석	27
2. 웹툰 중심의 흥행요인 분석	28
제3절 [작품] ‘악역이지만 돈은 제일 많아’	29
1. 웹소설 중심의 흥행요인 분석	30
2. 웹툰 중심의 흥행요인 분석	32
제4절 웹소설 원작 웹툰 흥행요인 비교분석	33
제4장 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응 분석	36
제1절 웹소설 원작의 웹툰 이용자 설문 분석	36
제2절 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응 분석	54
제5장 웹소설 원작의 웹툰에 대한 이용자 의견	58
제1절 웹소설 원작의 웹툰 이용자 인터뷰 분석	61
제2절 웹소설 원작의 웹툰에 대한 이용자 의견	79
제6장 결론	82
제1절 연구 분석 결과 요약	82
제2절 결론 및 제언	83

참고문헌

부록

국문초록

인터넷의 확산과 스낵 컬처 문화로 인해 급부상하는 웹소설의 인기로 콘텐츠 2차 창작이 이루어지면서, 웹소설의 웹툰화가 빠르게 진행되고 있다. 본 논문에서는 웹소설 웹툰화에 대한 이용자들의 만족도 높은 웹툰 이용을 위해 반응을 파악하고, 웹소설 원작의 웹툰에 대한 더욱 긍정적인 발전을 바라보는 데 목적이 있다. 본 연구는 하나, 원작이 되는 웹소설의 흥행요인은 무엇인가? 둘, 원작을 기반으로 한 연재 웹툰의 흥행요인은 무엇인가? 셋, 이에 대한 이용자의 반응 및 만족도는 어떠한가? 총 세 가지의 질문을 해결하고자 한다. 연구의 진행을 위해 연구 방법으로 웹툰·웹소설 플랫폼의 시장분석, 웹툰화 진행 작품 비교분석, 이용자 설문조사 및 인터뷰를 진행하였다. 웹툰화 진행 작품 비교분석을 위해 선정된 작품으로, 흥행작으로 평가되는 ‘전지적 독자 시점’, ‘재혼 황후’와 흥행을 이루진 못한 작품으로 평가되는 ‘악역이지만 돈은 제일 많아’를 선정하였다. 흥행요인 분석과 이용자 반응 설문조사 및 인터뷰를 통하여 연구를 진행하였다. 이용자 설문조사 및 인터뷰 진행을 위해 질문 내용은 세 가지를 기준으로 구성하였다. 하나, 오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰의 호감도 비교가 가능한가. 둘, 원작 웹소설의 호감도에 비해 웹소설 원작 웹툰의 호감에는 유의미한 증가가 있는가. 셋, 웹소설의 웹툰화로 인해 웹소설의 호감도가 증가하였는가, 혹은 어떠한 역영향을 받았는가. 연구 분석 결과는 다음과 같다. 원작이 되는 웹소설의 흥행요인에는 ‘이용자 반응’, ‘작가 역량’, ‘플랫폼’이 있었으며, 원작을 기반으로 한 연재 웹툰의 흥행요인에는 ‘이용자 반응’, ‘작가 역량’, ‘2차 창작 가능성’이 있었다. 이용자 반응 및 만족도 설문조사 결과, 대다수 긍정적이라는 결과를 확인할 수 있었다. 연구 결론은 다음과 같다. 하나, 웹소설 원작 웹툰 연재로 인해 웹툰 시장의 활성화와 완성도 높은 웹툰을 기대하는 이용자의 욕구를 충족시켜 줄 수 있다. 둘, 웹소설 원작 웹툰화의 긍정적인 발전과 결과물은, 또 다른 창작물로서 계기와 이용자들에게 색다른 연출의 콘텐츠를 제공할 수 있는 기회가 된다. 셋, 웹소설 원작의 웹툰화는 콘텐츠의 빠른 대중화를 이룰 수 있으며, 하나의 문화로써 자리 잡을 수 있는 계기가 될 수 있다. 콘텐츠의 긍정적인 상호작용은 이용자들의 긍정적인 반응을 끌어낼 수 있고, 이를 통한 이용자들의 반응이 콘텐츠 산업의 원동력이 될 수 있을 것이라 기대한다.

주요어: 웹툰, 웹소설, 콘텐츠 IP, 이용자 반응, 스낵 컬처

ABSTRACT

A Study on User Reaction of Webtoons Based on Web Novels

Kim Su Bin

Adviser : Prof. Hwang Joong Hwan,

Department of Cartoon animation

Graduate School of Chosun University

Web novels are rapidly becoming webtoonized as content secondary creation has been made due to the rapidly emerging popularity of web novels due to the spread of the Internet and snack culture. The purpose of this paper is to understand the reactions of users to use webtoons with high satisfaction with web novel webtoonization and to look at the more positive development of webtoons in the original web novel. One of the reasons for this study is the success of the original web novel? Two, what are the factors for the success of serial webtoons based on the original work? Three, what is the user's response and satisfaction to this? I would like to solve a total of three questions. In order to proceed with the study, market analysis of webtoon and web novel platforms, comparative analysis of webtoon progressed works, user surveys, and interviews were conducted as research methods. The works selected for comparative analysis of webtoon progression works were "Omniscient Reader's Point of View," "Re-Marriage Empress," and "The Villains But the Most Money," which were evaluated as unsuccessful works were selected. The study was conducted through success factor analysis, user response surveys, and interviews. For user surveys and interviews, the contents of the questions were organized based on three criteria. One, is it

possible to compare the likes of the original webtoon and the original web novel webtoon? Two, is there a significant increase in the favorability of the original web novel webtoon compared to the favorability of the original web novel? Three, did the favorability of web novels increase due to the webtoonization of web novels, or how they were adversely affected? The results of the research analysis are as follows. The box office factors of the original web novel included User Reaction, Writer Competency, and Platform, and the box office factors of serial webtoons based on the original work included User Reaction, Writer Competency, and Secondary Creativity. As a result of the user response and satisfaction survey, it was confirmed that most of them were positive. The research conclusions are as follows. One, the original webtoonization of web novels can expand the scope of appreciation for users who expect high-quality webtoons and revitalize the existing webtoon market. Two, the webtoon of the original web novel can be established as a cultural genre suitable for snack culture. Third, the webtoonization of the original web novel will be an opportunity for users to easily feel the expansion of content IP and a driving force for the content industry. The two contents, which have high value as content IPs, will continue to grow together and will be able to help each other.

Key words: Webtoon, Web novel, Content IP, User Response, Snack Culture.

제1장 서론

제1절. 연구 필요성과 목적

최근 인터넷 포털사이트 및 소셜 전문 사이트에서 연재된 웹소설의 웹툰 진행이 활발해지고 있다. 2020년 출판시장 통계에 따르면 ‘카카오’, ‘탑코’, ‘문피아’, ‘키다리스튜디오’ 등 전자 플랫폼 기업의 만화·웹툰·웹소설 영업이익이 전년 대비 114.3%로 늘었다.¹⁾ ‘네이버’, ‘카카오’ 등 웹툰·웹소설 플랫폼의 콘텐츠 IP 확대 전략으로 이러한 현상은 더욱 늘어나게 되었다. 최대 시장인 미국 콘텐츠 시장에서는 IP 재확산 효과가 큰 웹소설을 주요 콘텐츠 사업으로 꼽았는데, 미국 콘텐츠 시장에서는 IP 재확산 효과가 큰 웹소설을 주요 콘텐츠 사업으로 꼽았으며, 김경애(2015)의 연구에 따르면 ‘네이버’, ‘카카오 페이지’, ‘조아라’, ‘문피아’ 등 웹소설 플랫폼에서 연재되는 웹소설은 2만 5편 이상에 달한다.²⁾ 콘텐츠 IP의 확보와 확대 계획은 드라마, 영화, 웹툰, 웹소설 등 이용자들이 이미 알고 있는 작품의 재탄생으로 이어졌다.

콘텐츠 IP의 확산이 활발해지면서 웹소설이 급부상한 까닭은 사회의 변화에서도 나타났다. 2010년 이후 스마트폰의 대중화가 이루어졌고, 바쁜 현대인들은 5-15분 안에 짧게 즐길 수 있는 가벼운 매체를 찾기 시작했다. 웹툰보다 스트리밍이나 다운로드가 빠른 웹소설은 이에 적합한 매체가 되었고, 현대의 스낵 컬처 문화에 걸맞는 콘텐츠로 자리 잡게 되었다. 이에 대한 변화와 정착은 매출 비교를 예시로 들 수 있는데, 2008년 최초로 웹소설 유료 판매를 시작한 웹소설 전문 사이트 ‘조아라’는 2009년 2억의 연 매출이 2020년 약 200억으로 상승했다.³⁾ 더불어 2019년 코로나19로 비대면 문화가 자리 잡으면서 집 안에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 활성화되었고, 이에 적합한 웹소설, 웹툰, 영화 등의 콘텐츠 소비가 더욱 활발해졌다. 이에 힘입어 콘텐츠 IP 확보와 전자출판 시장은 계속해서 성장해나가고

1) 대한출판문화협회(2021), 「2020년 출판시장 통계」, 대한출판문화협회 한국출판독서정책연구소, 2021.4.27

2) 김경애(2015), 「로맨스 웹소설의 구조와 이념 연구」, 『현대문학이론연구』 62권, 한국현대문학이론학회, 2015, 65면.

3) 사람인, “(주)조아라, 재무정보”, 사람인, https://www.saramin.co.kr/zf_user/company-info/view-inner-finance?csn=MnZRUIY5NzJqTzE1NERZOG5SZjY3Zz09, 2021.11.19. 접속

있다.

콘텐츠 IP의 확보와 활용으로 기존의 인기를 누린 작품을 다시 재탄생 시키는 작업이 이루어졌다. 소설에서 웹툰으로, 웹툰에서 영상의 과정을 이루면서 같은 작품을 다른 콘텐츠로 접할 수 있는 기회를 만든 것이다. 이렇게 잘 만들어진 콘텐츠 IP의 2차 창작은 큰 성공을 거두었다. 성공 사례로 카카오 페이지에 서비스된 웹소설 ‘김 비서는 왜 그럴까’와 네이버의 ‘전지적 독자 시점’을 들 수 있다. ‘김 비서는 왜 그럴까’는 웹소설 누적 5천만 뷰, 웹툰 누적 2억 뷰, 2018년 드라마 시청률 7.4%로 웹소설, 웹툰의 추가 판매를 끌어낸 성공적인 미디어믹스의 사례로 평가된다. 다음으로 네이버는 웹툰 ‘전지적 독자 시점’은 론칭 이후 2개월간 웹소설 거래액이 웹툰 론칭 전 2년간 거래액을 추월하였으며, 웹소설 월간 거래액은 웹툰 연재 이후 최대 41배, 웹소설 월간 다운로드 수도 최대 50배까지 늘어난 것으로 나타났다.⁴⁾ 원작 웹소설을 즐기던 이용자가 웹툰을 소비하고, 드라마의 흥행으로 원작 웹툰과 웹소설을 찾아보는 등 원작 콘텐츠가 1회성에 그치지 않고 되살아나는 순환을 이룬 것이다. 대기업 플랫폼의 콘텐츠 IP 확보와 앞으로 전망을 보았을 때, 이러한 미디어믹스는 피할 수 없는 요인이자 자리 잡아가는 새로운 문화적 흐름으로 보인다.

인기와 팬층이 확보된 작품뿐 아니라 가능성은 있지만 인기를 누리지 못했던 작품 역시 재탄생의 기회를 가질 수도 있다. 콘텐츠 IP의 2차 창작으로 기존의 팬층과 더불어 새로운 팬층을 유입함으로써 콘텐츠의 소비가 늘어나게 되는데, 이러한 활용은 작가와 이용자들에게 새로운 기회를 주었다. 이에 대한 예시가 웹소설의 웹툰화이다. 웹소설의 웹툰 연재 진행은 이미 진행되고 있는 2차 창작물이며, 웹소설과 웹툰 모두 많은 이용자가 즐기고 있는 콘텐츠이다. 그러나 웹소설의 웹툰화는 이용자층의 다양한 의견과 호불호 의견이 나뉘면서 정형화된 시스템이 자리 잡지 못하였다. 따라서 본 논문에서는 웹소설 웹툰화에 대한 이용자들의 만족도 높은 웹툰 이용을 위해 반응을 파악하고, 웹소설 원작 웹툰 연재에 대한 더욱 긍정적인 발전을 바라보는 데 목적이 있다.

제2절. 선행연구 및 연구 방법

4) 박현익, 웹툰 뜨자 원작도 부상... ‘전독시’ 웹소설 거래액 100억 돌파, 서울경제, 2021.05.26., <https://www.sedaily.com/NewsView/22M1DB66S5>

1. 웹소설의 흥행요인 선행연구

웹소설의 흥행요인에 대한 연구는 이용자의 작품 선택 방향, 작가의 역량, 플랫폼의 전시를 중심으로 이루어졌다. 우정화·주정민(2017)⁵⁾은 웹소설 흥행을 위한 필요 요인으로 도전감과 숙련도를 말하였다. 콘텐츠 소비과정에서 이용자가 느끼는 도전감과 숙련도를 중심으로 지속적인 이용에 미치는 영향을 이야기하였다. 웹소설의 소비과정에서 이용자가 느끼는 도전감과 숙련도가 클수록 몰입감이 높았으며, 몰입감은 지속적인 이용과 만족도에 긍정적인 영향을 주었다.

하철승(2020)⁶⁾ 흥행 요건으로 내용적인 측면에서는 몰입을 통한 성취와 스토리텔링을 통한 대리만족, 가독성 좋은 문장을 강조하였다. 또한, 반드시 연재 주기를 지키는 것을 흥행에 성공하는 방법으로 제시하였다. 이는 유료 연재로 전환하기 전까지 독자가 작품에 신뢰할 수 있도록 구매 수를 최대한 끌어올리는 방법이라 하였다.

하철승(2021)⁷⁾의 다른 연구에서는 댓글 수의 갑작스러운 증가와 동시에 감소하는 추천 수는 흥행의 위험신호이며, 일일 연재 이상의 연재 주기가 흥행과 지속의 기본 요건이라 하였다. 유료 구매 수에 따라 작품이 노출되는 웹소설 플랫폼의 화면구성은 흥행 상위 작품일수록 지속해서 작품이 노출되기 때문에 독자의 선택을 받게 된다고 하였다. 선행연구를 기반으로 한 웹소설의 흥행요인을 정리하자면 <표1>과 같다. 가독성의 경우 플랫폼에 따라 배열의 차이가 있으므로 플랫폼으로 분류하였다.

<표1> 웹소설 흥행요인 기준

이용자 반응	도전감, 숙련도, 몰입감, 댓글,
작가 역량	내용의 성취와 대리만족, 스토리텔링, 연재 주기
플랫폼	가독성, 화면구성

웹소설 흥행요인에는 이용자 반응, 작가 역량, 플랫폼을 기준으로 세부적인 요인들이 종합적으로 어우러졌을 때 효과가 있었다. 웹소설은 글의 가독성과 화면구성에 대한 문제가 예민하게 다루어진다. 이용자가 모바일 앱을 통하여 글을 이용

5) 우정화·주정민(2017), 「웹소설 이용자 속성이 몰입(Flow)과 만족도, 그리고 지속적 이용 의도에 미치는 효과」, 한국콘텐츠학회 논문지, 17(11), 609-620

6) 하철승(2020), 「웹소설 구독 행태 분석을 통한 성공적 연재 방안 제언」, 인문사회 21, 11(5), 329-342

7) 하철승(2021), 「웹소설 플랫폼 지표분석을 통한 흥행작품 특징연구-문피아를 중심으로」, 인문사회 21, 12(3), 1019-1032

할 때, 가독성 문제로 소설을 이용하는 플랫폼이 달라지기 때문이다. 일례로 독점 연재되지 않은 작품의 경우 가독성이 훨씬 뛰어난 플랫폼을 통해 웹소설을 이용하였다는 사례가 존재했다. 따라서 가독성 좋은 플랫폼이 흥행요인 중 하나가 될 수 있는 것으로 판단된다. 이용자와 작가, 플랫폼 세 가지에 영향을 주는 하위 요인들은 각각 다르게 이루어졌으며, 선행연구마다 그에 대한 기준이 달랐다. 때문에 <표1> 를 중심으로 웹툰 흥행요인에 대한 독자적인 기준을 세웠다. 자세한 내용은 ‘용어정리 및 기준’ 에서 다룬다.

2. 웹툰의 흥행요인 선행연구

먼저 웹툰 흥행요인의 선행연구 내용이다. 박문호·이상우(2019)⁸⁾는 웹툰의 흥행성과 흥행에 영향을 미치는 요인들의 도출에 목적을 두었다. 구독자 평점, 좋아요의 수, 속편 여부, OSMU 여부, 스토리 전개 형식, 장르, 작가파워, 그림체, 그림·스토리 작가 분리 여부, 디지털효과 적용 여부 총 10개의 독립 변인이 웹툰의 흥행에 플러스 효과를 주었다. 특히 그림·스토리 작가 분리 여부와 디지털효과 적용 여부는 영화·드라마 등 다른 콘텐츠와 구별되는 웹툰만의 특징을 반영한 흥행요인이라 하였다.

이윤주·소현정·곽기영·안현철(2020)⁹⁾은 정식 연재로 승격된 웹툰과 그렇지 못한 웹툰의 댓글 차이로 흥행요인을 분석하였다. 그 결과 승격된 웹툰의 경우 ‘공감’, ‘재미’와 같은 긍정적인 감상평과 2차 저작물로써 가능성을 함께 언급하였다. 또한 댓글을 기준으로 등장인물의 이름이 자주 언급되었는데, 이는 독자가 웹툰에 몰입감을 가지고 댓글을 작성하였음을 볼 수 있다고 하였다. 선행연구를 기반으로 한 웹툰의 흥행요인을 정리하자면 <표2>와 같다.

<표2> 웹툰 흥행요인 기준

이용자 반응	구독자 평점, 좋아요의 수, 공감·재미 등 긍정적 감상, 몰입감
작가 역량	스토리 전개 형식, 그림체, 작가 분리 여부, 디지털효과
작품 가능성	속편 여부, OSMU 여부, 장르

웹툰 흥행요인에는 이용자 반응, 작가 역량, 작품 가능성을 기준으로 세부적인

8) 박문호·이상우(2019), 「웹툰의 흥행결정요인에 대한 연구」, 정보사회와 미디어, 20(1) 69-97

9) 이윤주·소현정·곽기영·안현철(2020), 「텍스트 마이닝 기법을 활용한 웹툰 댓글 분석 : 네이버 베스트 도전 웹툰을 중심으로」, 한국컴퓨터정보학회 학술발표논문집, 28(2), 219-222

요인들이 종합적으로 어우러졌을 때 효과가 있었다. 작품 가능성의 경우 오리지널 웹툰을 기준으로 만들어졌기 때문에, 속편 여부, OSMU 여부 등은 오리지널 웹툰의 2차 창작 가능성과 미디어믹스 사례를 예시로 들 수 있다. 웹소설 원작의 웹툰에 적용할 시, 웹툰의 흥행으로 인한 또 다른 2차 창작 발전 가능성을 기준으로 웹툰의 흥행요인에 작품 가능성을 포함하기로 하였다. 이용자와 작가, 작품 세 가지에 영향을 주는 하위 요인들은 각각 다르게 이루어졌으며, 선행연구마다 그에 대한 기준이 달랐다. 때문에 <표2>를 중심으로 웹툰 흥행요인에 대한 독자적인 기준을 세웠다. 자세한 내용은 ‘용어정리 및 기준’에서 다룬다.

3. 용어정리 및 기준

논문 내 독자적인 기준을 위해 먼저 이용자 ‘반응’ 과 작가 ‘역량’ 의 기준 및 정의를 다시 정립하였다.

먼저, 사전적 의미의 ‘반응’ 은 ‘자극이나 작용을 받아 어떠한 현상이 일어나는 일, 대하여 어떤 변화나 움직임이 일어나는 일’ 을 말한다.¹⁰⁾ 이용자 반응은 이용자로 인해 어떠한 현상이나 변화가 일어나는 일을 의미하며, 이용자 반응으로 인해 일어나는 결과를 확인할 수 있어야 한다. 앞서 서술된 선행연구 <표1> 과 <표2> 를 보면 ‘구독자 평점’, ‘좋아요 수’, ‘댓글’ 등 이용자가 작품에 변화를 주는 흥행요인을 확인할 수 있다. 이용자의 반응에 따라 웹툰·웹소설의 인기 순위에 영향이 있으며, 인기 순위는 이용자 반응의 영향을 받기 때문에 해당 기준이 될 수 있다고 판단하였다. 단, 웹툰·웹소설의 인기 순위는 유동성이 짙으므로, 선정된 작품 플랫폼의 2021년 8월 ‘구독자 평점’ 을 기준으로 제한하였다. ‘좋아요’, ‘댓글’ 등은 플랫폼마다 차이가 있으므로 제외하였다.

다음으로, 사전적 의미의 ‘역량’ 은 ‘어떤 일을 해내는 힘이나 기량’ 을 말한다.¹¹⁾ 작가 역량은 작가가 어떤 일을 해내었는가를 기준으로 호응에 대한 증거가 될 결과물이 필요하다. 앞서 서술된 선행연구 <표1> 과 <표2> 를 보면, 작가 역량에 스토리텔링이 공통 요인으로 언급된다. 웹툰과 웹소설은 각기 다른 콘텐츠로써 작가의 역량이 다르게 나타나기에 두 콘텐츠가 공통으로 필요로 하는 스토리텔링

10) 고려대학교민족문화연구원(2009.10), 『고려대 한국어대사전』, 고려대학교 민족문화연구원, ‘반응’

11) 고려대학교민족문화연구원(2009.10), 『고려대 한국어대사전』, 고려대학교 민족문화연구원, ‘역량’

을 작가 역량의 기준으로 하였다. 스토리텔링의 기준은 스토리텔링 구성의 논의에서 공통으로 언급되는 메시지, 갈등, 등장인물, 플롯 4가지로 제한하였다.

다음으로 <표1> 웹소설 흥행요인 기준의 플랫폼 화면구성 및 가독성은, 이용자들의 원활한 웹소설 소비를 위한 요소 중 하나가 될 수 있다고 판단했다. 웹소설은 글로 이루어져 있어 가독성과 화면구성에 대한 문제가 예민하게 다루어지고 있으며, 각 플랫폼은 글의 가독성에 편의를 위해 거듭 발전하고 있다. 때문에, 웹소설의 흥행요인 기준에 플랫폼 화면구성 및 가독성을 포함하기로 한다. ‘네이버’, ‘카카오’ 페이지 등 대형 플랫폼의 웹소설 화면구성 방식과 웹소설 전문 플랫폼 화면구성 방식에 비교를 통하여 진행하였다.

<표2> 웹툰 흥행요인 기준의 작품 가능성은 오리지널 웹툰을 기준으로 진행되었기 때문에, 본 논문에서는 웹소설 원작 웹툰을 기준으로 삼을 필요가 있었다. 때문에, 웹툰의 흥행으로 인한 또 다른 2차 창작 발전 가능성 혹은 미디어믹스 사례를 기준으로 웹툰 흥행요인에 작품 가능성을 포함하기로 한다. 1차, 2차 창작물의 흥행이 거듭 이루어지면서 또 다른 콘텐츠로 발전한 사례가 되기 때문에 2차 창작된 웹툰의 흥행이라 판단하였다. <표3>은 선행연구와 용어정리를 중심으로 한. 본 논문의 독자적인 웹툰·웹소설 분석 기준표이다.

<표3> 웹소설·웹툰 분석 기준표

	웹소설		웹툰
공통 요인	이용자 반응	선정 작품 플랫폼의 2021년 8월 ‘구독자 평점’ 기준, 인기 순위	
	작가 역량	스토리텔링 (메시지, 갈등, 등장인물, 플롯)	
개별 요인	플랫폼 화면구성 및 가독성		2차 창작, 미디어믹스 가능성

4. 연구 방법 및 범위

웹툰과 웹소설의 흥행요인에 대한 선행연구를 보면 크게 이용자, 작가, 외부요인으로 나뉘어 분석된다. 이용자, 작가, 외부요인이 종합적으로 어우러졌을 때 큰 흥행을 이루어낼 수 있었으며, 외부요인으로 콘텐츠 IP의 2차 창작 가능성 유무를 배제할 수 없었다. 본 논문 역시 2차 창작물인 웹소설 웹툰화에 따른 이용자 반응 연구에 목적이 있으며, 이용자를 중심으로 한 흥행 분석과 다양한 반응 및 의견을 알아보고자 한다. 먼저 연구에서 해결하고자 하는 질문은 다음과 같다.

1. 원작이 되는 웹소설의 흥행요인은 무엇인가?
2. 원작을 기반으로 한 연재 웹툰의 흥행요인은 무엇인가?
3. 이에 대한 이용자의 반응 및 만족도는 어떠한가?

연구 질문 해결을 위해 사전적으로 알아야 할 웹툰·웹소설 플랫폼의 시장분석을 진행하였다. 2020년 웹소설 이용자 실태조사에 따른 웹소설 주 연재 플랫폼 카카오 페이지와 네이버를 분석하고, 그 외 플랫폼을 따로 분석하였다. 웹툰 역시 동일하게 가장 압도적인 네이버와 카카오 페이지를 분석하고, 그 외 플랫폼을 따로 분석하였다.

웹소설 원작 웹툰의 흥행요인을 더욱 자세히 분석하기 위해 웹소설 웹툰화가 진행된 작품 중 세 가지를 선정하여, <표3>에 대입해 분석하였다. 선정된 작품들은 성공적인 미디어믹스 사례로 평가된 작품 두 가지와 그렇지 못한 작품 한 가지로 선정하여 흥행요인을 비교분석 하였다. 성공적인 흥행요인을 이룬 작품 중 첫 번째로 네이버의 ‘전지적 독자 시점’을 선정하였다. ‘전지적 독자 시점’은 웹소설 월간 거래액이 웹툰 연재 이후 최대 41배, 웹소설 월간 다운로드 수 50배 이상이 늘어났으며,¹²⁾ 현재 웹툰화 뿐 아니라 영화 제작까지 논의되는 작품이다. 두 번째로 네이버의 ‘재혼 황후’를 선정하였다. ‘재혼 황후’는 2018년 11월 첫 공개 이후 네이버 로맨스 판타지 장르에서 60주간 1위, 2019년 10월 웹툰 진행 후 금요 웹툰 조회 수 10위권 안에 안착하였으며,¹³⁾ 마찬가지로 웹툰화에 그치지 않고 드라마화 논의가 이어지고 있는 작품이다. 성공적이지 못한 사례로는 카카오 페이지, 네이버 등의 여러 플랫폼에서 공개된 ‘악역이지만 돈은 제일 많아’를 선정하였다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 웹소설의 인기에 비해 웹툰의 인기가 높지 못했다. 2021년 8월 기준 웹소설의 별점은 9.9, 조회 수는 46만 명을 기록하고 있으나, 웹툰은 별점 8.5, 조회 수는 10.6만 명으로 원작의 4분의 1 수준에 그쳤다. 앞서 흥행을 이룬 작품이 모두 10위 내의 순위권에 있으며, 원작의 영상화 또한 이루어지고 있으므로 비교 작품으로 선정하였다.

연구 문제 해결과 본 논문의 목적인 이용자 반응연구를 위해 설문조사 및 인터뷰를 진행하였다. 설문조사 질문 내용은 세 가지를 기준으로 구성하였다.

12) 앞의 기사 (박현익, 2021)

13) 강영운, 만화로 재탄생... 훨훨 나는 웹소설, 매일경제, 2020.06.12.,

<https://www.mk.co.kr/news/culture/view/2020/06/604788/>

- 1, 오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰의 호감도 비교가 가능한가.
- 2, 원작 웹소설의 호감도에 비해 웹소설 원작 웹툰의 호감에는 유의미한 증가가 있는가.
- 3, 웹소설의 웹툰화로 인해 웹소설의 호감도가 증가하였는가, 혹은 어떠한 역영향을 받았는가.

흥행요인 분석과 이용자 반응 설문조사 및 인터뷰를 통하여, 논문의 문제 해결과 웹소설 원작 웹툰 연재에 대한 긍정적인 발전 및 결정요인을 도출해 낼 수 있을 것으로 기대한다.

제2장 웹소설의 웹툰 연재 현황 분석

제1절 웹소설 현황

인터넷이 급속도로 성장하면서 인터넷 소설 혹은 ‘인소’ 라고 불리는 새로운 온라인 기반 소설 양식이 등장했다.¹⁴⁾ 인터넷 소설은 1990년대 말부터 2000년대 중반까지 웹에서 연재한 소설을 일컫는데, 현재의 웹소설이 활발해질 수 있는 토대를 마련한 시기라 말할 수 있다. 인터넷 소설은 특정 소비층을 벗어나 콘텐츠 IP로써 영화, 드라마 등으로 제작되기 시작했다. 출판시장의 변화뿐 아니라 콘텐츠 산업의 성장을 이끄는 역할이 된 것이다. 이 시기 정형화되지 않은 문화의 확산은 인터넷의 보급으로 인하여 빠르게 대중화되었다.

국내 웹소설 시장 규모는 2020년 5,000억 원을 넘어섰다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 2014년 소설 매출은 200억 원대에 불과했으나, 2018년에는 4,000억 원대로 약 20배 이상 성장하였다. 국내에서는 네이버, 카카오와 같은 대형 포털사이트를 포함 조아라, 문피아, 리디북스 등의 플랫폼들이 경쟁 중이다. 웹소설 이용자 실태조사(한국콘텐츠진흥원, 2020)의 주 이용 플랫폼 조사에 따르면 카카오 페이지가 68.7%, 네이버 시리즈가 47.5%, 네이버 웹소설 47.5%, 문피아 17.8%, 조아라 17.2%, 리디북스 14.7% 등의 비율을 차지하고 있다.

1. 네이버 웹소설, 네이버 시리즈

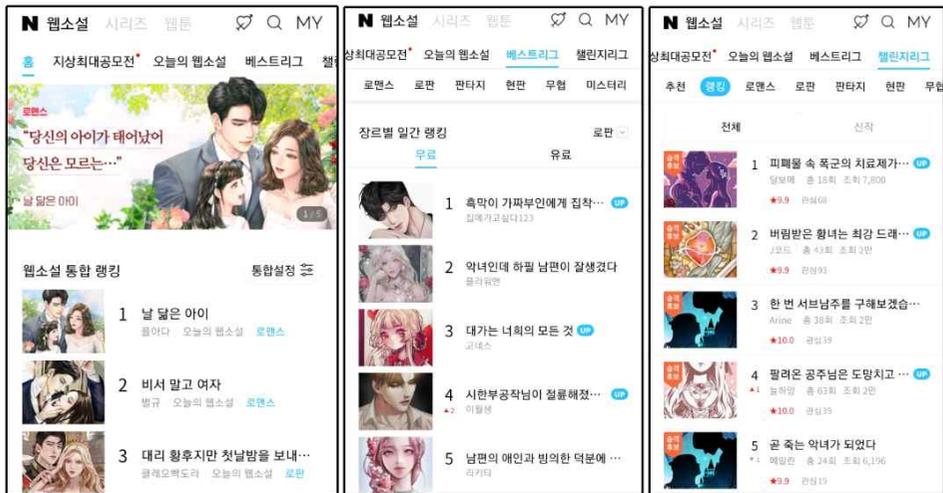
‘웹소설’ 이라는 명칭은 2013년 ‘네이버 웹소설’ 에서 웹소설 서비스를 시작하면서 사용되었다. 웹소설 서비스가 활발해지기 시작하면서 네이버 고유의 분류를 넘어 일반적으로 사용되었는데, 정작 ‘네이버 웹소설’ 의 결과는 부진하였다. 이후 2018년 N스토어 웹사이트에서 전자책 종합 플랫폼 ‘네이버 시리즈’ 를 서비스하였다. ‘네이버 시리즈’ 에서 웹소설, 웹툰 등의 유료화를 서비스하기 시작하면서 ‘네이버 웹소설’ 은 시리즈의 하위 서비스로 운영되고 있다. 현재 ‘네이버 시리즈’ 는 정식 연재 작품들을 판매 및 홍보하며, ‘네이버 웹소설’ 에서 이미 연재되었던 완결 작품 또한 유료로 구매할 수 있도록 구성되어있다. 네이버는 ‘네이버 시리즈’ 개편 후 플랫폼 구축과 작가영입 등 웹소설 마케팅을 본격적으로

14) 한국콘텐츠진흥원(2020), 「웹소설 산업 활성화를 위한 정책 연구」, 한국콘텐츠진흥원, 2021.11.19.

로 확대하고 있다.

웹소설이 활발해지면서 ‘네이버 웹소설’은 상금 8억 원 상당의 공모전을 진행하고 있다. 또한 장르 소설 작가를 지망하는 누구나 자유롭게 참여할 수 있는 창작 게시판인 ‘챌린지리그’가 운영되고 있는데, 인기도에 따라 자유 장르를 제외하고 매주 1회 ‘베스트리그’로 승격 기회가 주어진다. <그림 1>은 ‘네이버 웹소설’ 플랫폼의 승격 시스템 구성이다.

<그림 1> 네이버 웹소설, 승격 시스템 구성



‘네이버 웹소설’은 승격 시스템을 사용하여 작품과 작가의 인지도를 높이고 있다. 순서는 ‘챌린지리그’, ‘베스트리그’, ‘오늘의 웹소설’로 진행되며, ‘베스트리그’로 승격된 작품은 상시 검토를 통해 ‘오늘의 웹소설’로 정식 연재 기회가 주어진다. ‘챌린지리그’ 추천 영역을 통해 매일 ‘베스트리그’ 승격 후보작이 공개되며, 승격 후보작은 주간 랭킹을 통해 장르별 10작품씩 승격된다.¹⁵⁾ 이후 ‘베스트리그’로 승격된 작품은 상시 검토를 통해 ‘오늘의 웹소설’로 정식 연재 기회가 주어진다. 각 리그에 차이를 두어 신인 작가를 영입하고, 작품의 인기를 승격 시스템으로 확인할 수 있다.

‘네이버 웹소설’과 ‘네이버 시리즈’는 장르의 구분에 약간의 차이가 있었다. <표 4>는 ‘네이버 웹소설’과 ‘네이버 시리즈’의 장르 목록이다. 목적은 ‘네이버 웹소설’의 ‘오늘의 웹소설’, ‘베스트리그’, ‘챌린지리그’, ‘네

15) 네이버 “베스트 리그 소개”, 네이버 웹소설 고객센터, 2020.10.22., <http://naver.me/x109X322>, 2021.11.19. 접속

이버 공모전’ 과 ‘네이버 시리즈’ 총 5가지의 목록을 살펴보았다.

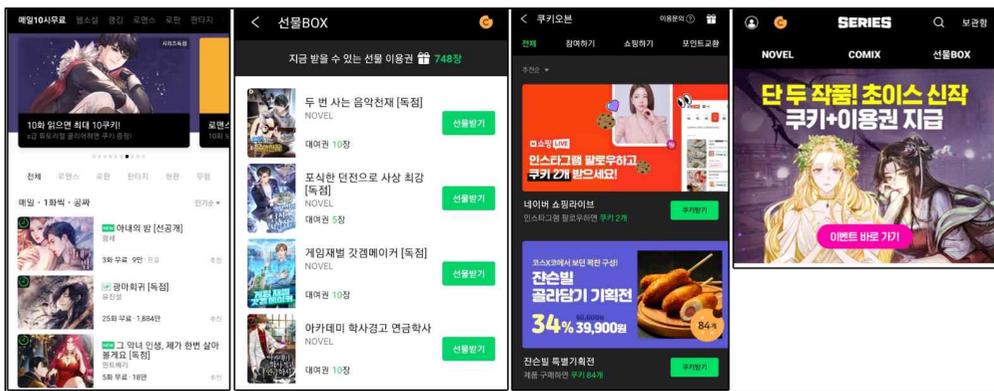
‘네이버 시리즈’ 소설의 장르는 로맨스, 로맨스 판타지, 판타지, 현대 판타지, 무협으로 나뉜다. ‘네이버 웹소설’의 미스터리 장르가 없어진 것을 확인할 수 있었다. 네이버 공모전의 경우 로맨스와 로맨스 판타지 장르만을 선정하였는데, 이는 네이버에서 주력으로 운영하는 장르가 로맨스와 로맨스 판타지 장르이기 때문이라고 추측된다. 플랫폼의 상위 장르와 별개로 몇 작품은 ‘해시태그’를 이용한 하위 장르로 구분한 것을 확인할 수 있다. 예시로 2021년 7월 판타지 1위작인 ‘천마는 평범하게 살 수 없다’는 #마교, #먼치킨, #성장판무, #차원이동물, #영지물의 해시태그가 작품소개를 이루고 있었고, 현대 판타지 1위작인 ‘전지적 독자 시점’은 #시스템, #먼치킨, #책/소설판무, #각성자의 해시태그가 줄거리 대신 작품을 소개하고 있었다. 작품에 해시태그를 활용함으로써 장르의 세심한 구분이 가능해지고, 이용자의 대중적인 취향과 트렌드에 민감히 반응하고 있었다.

<표4> 네이버 웹소설, 네이버 시리즈 장르 목록

오늘의 웹소설	로맨스	로맨스 판타지	판타지	현대 판타지	무협	미스터리
베스트리그	로맨스	로맨스 판타지	판타지	현대 판타지	무협	미스터리
챌린지리그	로맨스	로맨스 판타지	판타지	현대 판타지	무협	미스터리
공모전	로맨스			로맨스 판타지		
네이버 시리즈	로맨스	로맨스 판타지	판타지	현대 판타지	무협	

또한 네이버는 이용자 유지를 위해 몇 가지 서비스를 운영하였다. <그림2>는 ‘네이버 시리즈’에서 제공하고 있는 이용자 혜택 서비스 시스템이다. 이용자의 유료 결제 부담을 덜어주는 시스템으로, 부담을 덜어줌과 동시에 작품의 홍보를 겸할 수 있었다.

<그림2> 네이버 시리즈, 이용자 혜택: 10시 무료, 선물 박스, 쿠키오븐, 이벤트



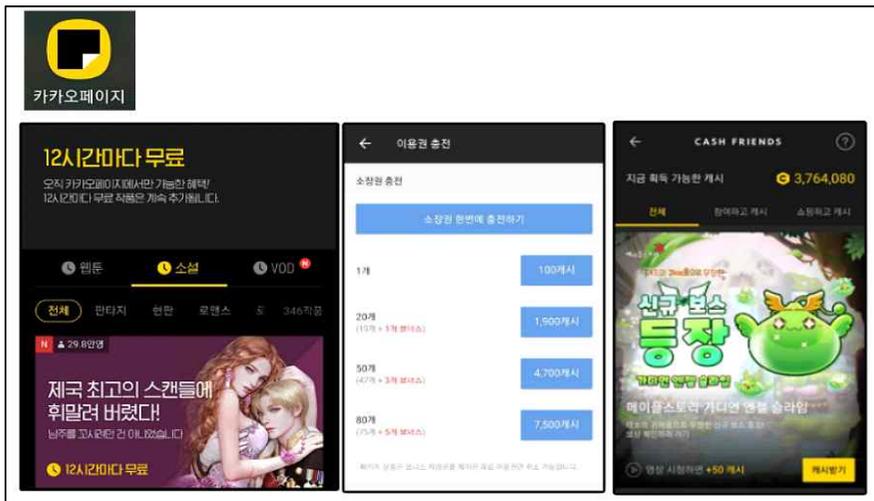
‘10시 무료 서비스’, ‘선물 박스’, ‘쿠키 오븐’, ‘신작 홍보 이벤트’

등 웹소설의 홍보와 시간을 활용한 무료 결제 시스템을 진행하였는데, 이 중 눈에 띄어 볼만한 것은 ‘쿠키 오븐’이다. 우선 ‘쿠키’는 네이버에서 독자적으로 만든 콘텐츠 결제 화폐이다. ‘쿠키 오븐’은 광고 수익을 CP에게 돌아가게 하고, 이용자들에게는 웹소설 등에 사용할 수 있는 충전용 ‘쿠키’를 제공하여 상호 이득을 보고 있다. 네이버는 이와 같은 노하우를 바탕으로 글로벌 웹소설 시장에서 수익 모델을 고도화할 것으로 전망하였으며, 네이버 관계자는 “왓패드를 통해 다양한 글로벌 스토리텔링 IP를 확보하게 됐다.”, “왓패드와 시너지를 통해 글로벌 최고 수준의 엔터테인먼트 기업에 한발 다가설 수 있을 것”이라 말했다.¹⁶⁾

2. 카카오페이지

모바일 콘텐츠 전문 플랫폼 ‘카카오페이지’는 2013년 콘텐츠 서비스를 시작하였으며, 현재와 같은 비약적인 발전을 이룬 데에는 몇 가지 성장요인이 있다. 2014년 ‘기다리면 무료’ 시스템과 웹소설의 제한적 무료 서비스를 시작하여 이용자들이 혜택을 볼 수 있게 하였다. 정해진 시간이 지나면 웹소설을 무료로 감상할 수 있도록 하며, 이로 인해 이용자들은 금액에 대한 부담을 덜고 ‘카카오페이지’의 웹소설을 소비할 수 있게 되었다. 2017년에는 ‘캐시 프렌즈’ 시스템을 도입하였다. <그림3>은 카카오페이지 성장요인이 되는 시스템의 예시이다.

<그림3> 카카오페이지 성장요인 : 기다리면 무료, 이용권, 캐시 프렌즈

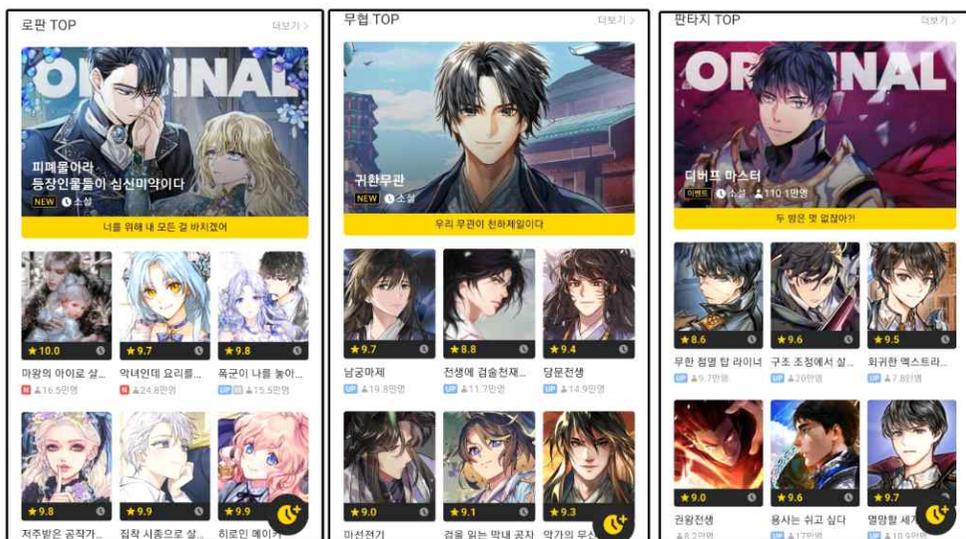


16) 조성준, ‘웹소설 플랫폼 잡아라 “...글로벌 시장 석권 나선 네이버, 이투데이, 2021.01.20., <https://www.etoday.co.kr/news/view/1986563>

서비스 중 ‘캐시 프렌즈’ 란 앱 실행, 사이트 가입, 유튜브 구독 등 여러 광고의 수익은 CP에게 돌아가고, 이용자들에게는 웹소설에 사용할 수 있는 충전용 캐시를 제공하는 이용자 혜택 시스템의 이름이다. 간편한 접속과 혜택은 CP와 이용자 모두에게 만족감을 주었으며, ‘카카오 페이지’의 빠른 성장에 도움을 주었다. 이와 같은 시스템의 도입으로 점진적인 유료화에 성공한 카카오 페이지는 2019년 당기순이익 93억 원에서 2020년 당기순이익 353억에 이르는 등 엄청난 발전을 이루었다.¹⁷⁾ 이용자 수 또한 2013년 300만 명에 머물던 것에 비해, 2017년에는 1,472만 명으로 증가했다.

‘카카오 페이지’는 소설의 홍보에도 이용자의 쉬운 선택이 이루어질 수 있도록 유도하였다. 이를 위한 예시로 장르별 순위권에 대한 홍보가 있다. <그림4>는 카카오 페이지의 장르별 순위권 홍보 이미지이다.

<그림4> 카카오 페이지 장르별 순위권 홍보



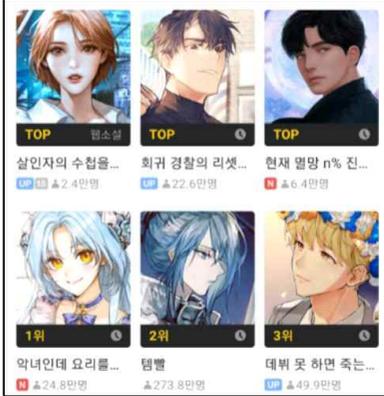
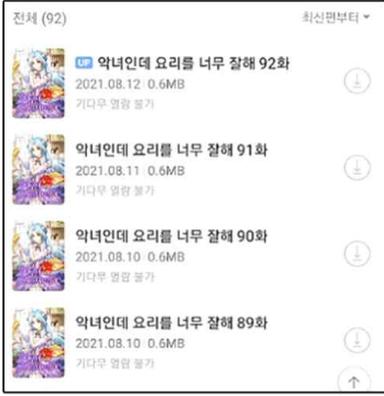
‘카카오 페이지’에서 다루는 소설의 장르는 판타지, 현대 판타지, 로맨스, 로맨스 판타지, 무협, BL¹⁸⁾로 장르별 순위를 구분한다. 개개인이 관심 있는 콘텐츠를 더욱 쉽고 빠르게 접할 수 있도록 하는 것이다. 또한 매 순위의 변동 및 유지

17) ㈜ 카카오 페이지, “(주)카카오 페이지, 재무정보”, 잡코리아, 2020.12, <https://www.jobkorea.co.kr/net/company/16152744>, 2021.11.19. 접속

18) Boys Love의 약자로 남성들끼리의 동성연애를 의미. 여성향 만화, 소설, 게임 등의 장르 중 하나이다.

로 이용자들의 관심사가 무엇인지 또한 파악할 수 있다. 그 외의 홍보 방법으로 ‘카카오 페이지’ 메인 홍보와 실시간 랭킹, 요일별 순위권 소설 상단에 배치하기 등이 있었다.

<그림5> 카카오 페이지 그 외 홍보

메인 페이지, 홍보	실시간 랭킹(2021.8.10.)
	
순위권 소설 (2021.8.10.)	콘텐츠 분절
	

작품의 순위 공개로 보장된 작품을 전시하면서, 해당 작품에 대한 관심도를 유지하거나 높일 수 있도록 유도하였다. 또한 소설의 콘텐츠 분절 역시 이용자를 유지하는데 한몫하였다. 콘텐츠 분절은 긴 독서 시간을 유지하기 어려운 바쁜 현대에 맞춰 정해진 분량만을 제공하면서, 이용자가 다음 전개에 대한 기대감과 궁금증을 가질 수 있도록 한다. 이용자의 관심사에 맞춘 콘텐츠의 유입과 분리가 ‘카카오 페이지’의 성장유지에 도움을 주었다고 할 수 있다.

또한 ‘카카오 페이지’는 웹소설의 2차 창작에 관심을 기울이고 있으며, 이를 위해 콘텐츠 IP를 확보하고, 웹툰, 드라마, 영화 등 새로운 2차 창작물을 진행하

고 있다. 카카오 페이지 웹소설 PD의 인터뷰에 따르면, ‘카카오 페이지 웹소설의 트렌드와 완결은 웹툰보다 빠르고 작품을 고를 땐 확장 가능성이 큰 작품에 눈길이 간다. 웹소설을 웹툰이나 영상으로 제작하면 어떨지, 인기를 누리고 있는 소재에 무협물, 헌터물 등의 장르를 더해보면 어떨지 등 웹소설의 장르와 장르를 새로 접목하는 시도를 하고 있다.’ 라고 하였다.¹⁹⁾

해외 사례로 일본의 카카오 코믹스 플랫폼 ‘픽코마’가 한국에서 인기를 얻었던 소설 ‘7년의 밤’과 ‘종료되었습니다.’를 웹툰으로 제작할 계획이며,²⁰⁾ 해외 현지 시장에 최적화된 콘텐츠 IP를 출시하려는 시도가 이루어지고 있다.

3. 기타 플랫폼

웹소설 플랫폼 ‘문피아’는 2021년 5월 12일 ‘대한민국 웹소설 공모 대전’ 접수를 시작하였다. 5월 말 4,500편이 넘는 작품이 접수되었는데, 2015년 첫 공모전의 응모작 수가 1363편인 것과 비교하면 웹소설 응모 수가 월등히 늘었다. 2020년 5000편의 공모전 응모작이 접수된 것에 이어, 2021년에는 그 수가 더욱 늘었다.²¹⁾ 또한 ‘문피아’는 웹소설 창작활동 활성화를 위해 ‘창작지원 프로젝트 2021’을 실행하고, 신인과 기성 작가 누구나 참여할 수 있는 웹소설 페스티벌 ‘스토리 아레나’를 개최를 계획하였다. ‘스토리 아레나’의 작가 혜택이 눈여겨 볼 만한데 10위까지의 작품은 유료로 전환되는 첫 달의 매출 전액을 플랫폼 수수료 없이 작가에게 원고료로 지급하며, 베스트 100위 안의 작품의 작가에게는 현금 100만원 지급, 스토리 아레나의 미션인 매일 연재에 성공한 작가는 10만 골드를 지급한다.²²⁾ 더불어 ‘문피아’는 작가의 혜택과 가능성 있는 작가들의 양성에 힘쓰기 위해, 현직 스타 웹소설 작가를 강사진으로 세워 아카데미를 통해 웹소설 창작을 체계적으로 교육하고 있다.

웹소설 플랫폼 ‘조아라’는 현재 다양한 공모전을 개최하여 기존 작가의 재화와 신인 작가의 발굴을 겸하고 있다. 그 예시로 ‘피닉스 페스타 공모전’과 ‘제

19) 박보희, “웹툰·웹소설 만듭니다... 공모전 작품 다 봐요”, 컴퍼니 타임스, 2021.05.21., <https://www.jobplanet.co.kr/contents/news-1623>

20) 한국콘텐츠진흥원(2018), 「IP 비즈니스 기반의 웹소설 활성화 방안」, 한국콘텐츠진흥원, 2018.1.31

21) 문피아, “제 7회 대한민국 웹소설 공모대전 심사총평” 문피아 공모전 수상, 2021.7.28., <https://square.munpia.com/boContestAward/1028673>, 2021.11.19. 접속

22) 문피아 “매일 연재 도전 ‘스토리 아레나’ 개최”, 문피아 공지사항, 2021.7.9., <https://help.munpia.com/boNotice/1026290>, 2021.11.19. 접속

16회 77페스티벌 연재소설 공모전’을 들 수 있다. ‘피닉스 페스타 공모전’은 신작뿐 아니라 옛날 작품도 참여가 가능한 공모전으로 공모를 통한 연재로 수익을 창출하고, 작가들이 연재 당시 빛 보지 못한 작품을 다시 독자들에게 소개할 기회를 제공한다. ‘77페스티벌 연재소설 공모전’은 신작 또는 과거 무료 연재한 작품을 유료로 연재하면서 자동으로 공모전에 참여하는 시스템으로, 조회 수, 추천 수, 선호 작품 등록 수 등의 전적으로 이용자 호응도에 따라 수상작을 뽑는다.²³⁾ ‘조아라’는 작가와 독자가 서로 소통할 수 있는 공모전과 시스템의 제공으로 작가가 스스로 트렌드를 알아갈 수 있는 기회를 형성하였다.

2008년에 설립된 ‘리디북스’ 역시 디지털 콘텐츠 플랫폼으로 거듭나며 원작 IP 확보를 위해 공모전을 개최하였다. 2021년 ‘쌤앤 파커스 출판’, ‘JTBC 스튜디오’와 함께 제1회 ‘K-스토리 공모전’을 진행하였는데, 심사 단계에서부터 콘텐츠 IP 확장성을 평가하고 웹툰과 영상화 논의를 협의한다.²⁴⁾ ‘리디북스’는 콘텐츠 IP의 확보를 통한 웹툰, 영상 등의 2차 창작에 많은 기대와 관심을 기울이고 있다. 2019년에는 뉴스 서비스인 ‘아웃 스탠딩’과 애니메이션 스트리밍 플랫폼 ‘라프텔’을 인수하는 등 복합 콘텐츠 플랫폼으로서 규모를 확장²⁵⁾했으며, 2022년에는 리디북스의 인기 웹소설 ‘어쩌다 전원일기’가 드라마로 제작된다.

<그림6> 플랫폼 공모전 : 문피아, 조아라, 리디



중소 웹소설 전문 플랫폼들은 공모전을 통해, 작품성과 대중성을 겸한 콘텐츠와 창작자를 확보하고 있었다. 이를 중심으로 한 콘텐츠 IP 확보와 활용 공약은 플랫폼마다 다르게 진행되고 있다. 네이버, 카카오 페이지와는 다른 방향의 공약을 이루고 있으나, 다양한 소설을 접할 수 있는 환경과 작가의 연재 기회가 늘어났다는 것으로 해석될 수 있다.

23) 조아라, “제1회 피닉스페스타(기연재 작품 페스티벌)”, 조아라 공지사항, 2021.5.11., <https://www.joara.com/notice/1000055>, 2021.11.19

24) 리디북스, “제1회 K-스토리 공모전”, 리디북스 이벤트, 2021.8.2., <https://ridibooks.com/event/32357>, 2021.11.19. 접속

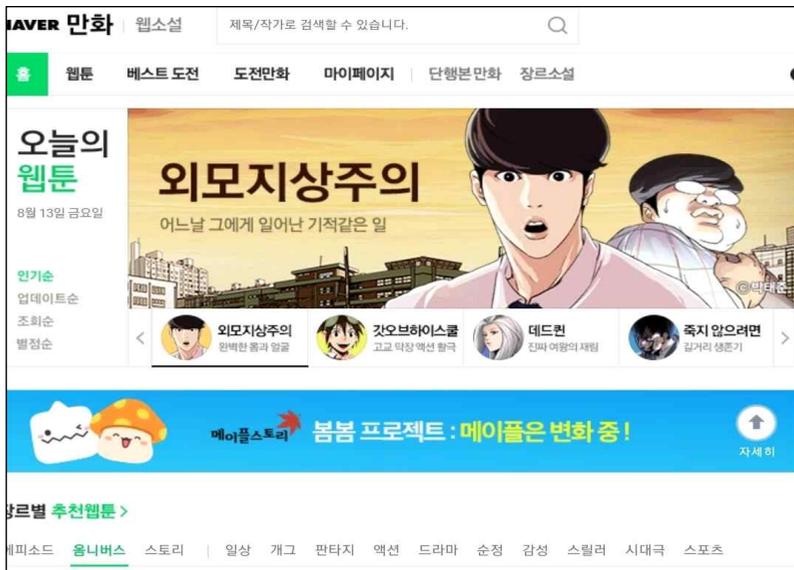
25) 앞의 보고서, (한국콘텐츠진흥원, 2020)

제2절 웹소설의 웹툰 연재 현황

1. 네이버 웹툰

네이버는 2006년 대규모 개편을 진행하면서 웹툰을 핵심으로 ‘네이버 웹툰’을 플랫폼으로 활성화했다. 초기의 ‘네이버 웹툰’은 다소 부진한 결과를 보였으나, 인터넷 환경의 발전으로 접근이 쉬워지면서 비약적인 성장을 이루었다. <그림7>은 네이버의 PC 메인 화면이다.

<그림7> 네이버 웹툰 홈페이지



네이버는 누구나 자유롭게 연재할 수 있는 ‘도전 만화’와 그중 인기작이 되면 승급할 수 있는 ‘베스트 도전’ 시스템을 유지하고 있다. 2016년에는 ‘베스트 도전’에 조회 수, 댓글 수, 내공 값, 좋아요, 별점 수 등을 확인하여 정식 연재 기회를 부여하는 ‘포텐업’이라는 시스템을 도입하였다. 작가의 잠재력과 작품성에 주목하여 오리지널 콘텐츠 IP를 가지고 있는 작가의 유입을 쉽게 하며, 보장된 평가로 안정적인 이용자층을 유지하였다.

‘네이버 웹툰’은 애니메이션, 드라마, 영화, 게임 등 미디어믹스 또한 함께 진행하였다. <그림8>은 네이버 웹툰 원작의 2차 창작물 사례이다.

<그림8> 네이버 웹툰 원작의 2차 창작물

애니메이션	드라마
영화	게임

애니메이션의 예로는 ‘와라! 편의점’, ‘놀지마 정신줄’, ‘마음의 소리’ 등이 있었다. 드라마의 예로는 ‘닥터 프로스트’, ‘치즈인더트랩’, ‘스위트홈’ 등이 있었다. 영화의 예로는 ‘여중생 A’와 ‘신과 함께’ 시리즈 등이 있었다. 게임은 ‘마음의 소리’와 ‘갯 오브 하이스쿨’ 등 작품의 설정과 인물이 차용되어 출시되었다. 콘텐츠 IP의 2차 창작을 통해 추가 수익과 원작 콘텐츠의 홍보를 겸하고 있었다. 오리진 웹툰 콘텐츠를 활용하여 애니메이션, 드라마, 영화, 게임 등의 2차 창작으로 이익을 거둔 네이버는 웹소설의 웹툰화 역시 빠르게 진행되었다. <그림9>는 웹소설 원작 네이버 웹툰의 원작 홍보 사례이다.

<그림9> 웹소설 원작 네이버 웹툰 : 원작 홍보 사례

<p>웹툰</p>	
<p>원작 홍보</p>	

‘네이버 웹툰’에는 ‘전지적 독자 시점’, ‘재혼 황후’, ‘하렘의 남자들’, ‘꽃만 키우는데 너무 강함’ 등 ‘네이버 시리즈’ 인기 웹소설의 웹툰 연재가 이루어지고 있다. 그 중 ‘전지적 독자 시점’은 웹툰 론칭 후 한 달 만에 웹소설 매출만으로 16억 원을 벌어들였고,²⁶⁾ ‘재혼 황후’는 2021. 3월 기준 웹소설 누적 다운로드 700만 건과 매출 40억 원을 기록했다.²⁷⁾ 기존의 이용자층을 보유하고 있는 웹소설의 인기가 웹툰에도 영향을 미치면서, 조회 수와 별점 등이 늘어났다. 기존 이용자 유입으로 인기 소설 원작의 웹툰이 순위권을 빠르게 차지하기도 하였다. 더불어 소설 원작의 웹툰은 감상 페이지에 원작 웹소설을 쉽게 찾아볼 수 있도록 시스템화하여 함께 즐길 수 있도록 서비스하고 있다.

2. 카카오 페이지

‘카카오 페이지’는 2013년에 설립된 모바일 콘텐츠 플랫폼으로 웹툰과 웹소설을 주력으로 웹드라마, 애니메이션, 영화 등의 서비스 또한 제공하고 있다. ‘카카오 페이지’는 일찍이 웹소설 콘텐츠 IP 확장에 관심을 기울였는데, 대표적인 예로 ‘노블코믹스’를 들 수 있다. 노블코믹스란 웹소설을 기반으로 제작한 웹툰을 의미하며, ‘카카오 페이지’의 독자적인 서비스이다. 예시로 2017년 ‘카카오 페이지’는 인기 노블코믹스인 ‘왕의 딸로 태어났다고 합니다.’의 인기가 원작

26) 앞 기사 (박현익, 2021)

27) 앞 기사 (강영운, 2020)

을 뛰어넘었다고 밝혔다. 원작 웹소설은 100만 명의 구독자를 보유하고 있는데, 웹툰화 이후 원작의 인기를 뛰어넘어 구독자가 115만 명으로 늘었다. 또한 소설 ‘달빛 조각사’는 소설 445만 명, 웹툰 125만 명이 구독하고 있다고 밝혔다.²⁸⁾ 인기를 검증받은 웹소설을 웹툰으로 제작하면서 원작 웹소설의 매출까지 상승하는 시너지 효과를 확인할 수 있었다.

<그림12> 카카오 페이지 인기 웹소설, 웹툰 연재 진행 성공사례



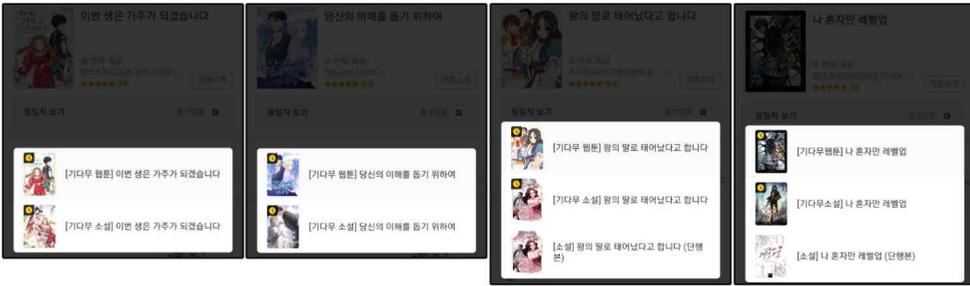
또한 웹툰은 웹소설보다 수출이 간편하다는 점이 있는데, ‘카카오 페이지’ 역시 해외 성공 사례가 돋보인다. ‘카카오 페이지’의 ‘이건 명백한 사기 결혼이다’는 수출 이후 일본과 인도네시아 등에서 큰 인기를 얻고 있다. 구독자 수는 80만 명을 기록하였으며, 수출과 동시에 일본과 인도네시아에서 매출 1위에 올랐다.²⁹⁾ ‘카카오 페이지’의 웹소설 원작 웹툰화의 또 다른 예시로 ‘김 비서가 왜 그럴까’를 들 수 있는데, ‘김 비서가 왜 그럴까’는 웹소설 완결 이후 웹툰화, 드라마화까지 진행되면서 큰 인기를 누렸다.

‘카카오 페이지’는 다른 플랫폼들보다 빠르게 웹소설 원작의 웹툰화를 빠르게 진행하여 그로 인한 이익을 얻고 있다. 플랫폼의 발 빠른 진행뿐 아니라 이를 홍보하는 방식 또한 눈여겨볼 만했는데, <그림13>을 보면 ‘카카오 페이지’의 원작 홍보 방법을 알 수 있다.

28) 권지예, [숨은 공신 카카오페이지]<하> ‘노블코믹스’도 성공적... 글로벌 모바일 콘텐츠 플랫폼으로, 아주경제, 2017.01.24., <https://www.ajunews.com/view/20170123104822636>

29) 강영운, 웹소설, 웹툰화했더니 잘나가네... 카카오 페이지 ‘노블코믹스’ 해외서 인기몰이, 매일경제, 2019.12.17., <https://www.mk.co.kr/news/culture/view/2019/12/1054938/>

<그림13> 웹소설 원작 카카오 페이지 웹툰 : 원작 홍보 방법



‘카카오 페이지’는 웹툰 감상 페이지에 ‘동일작 보기’라는 링크를 만들어 원작 웹소설을 쉽게 접할 수 있도록 하였다. ‘동일작 보기’는 클릭 시, 현재 페이지의 웹툰 이하 원작 웹소설 페이지를 띄우면서 이용자가 쉽게 원작을 접할 수 있도록 유도한다. 단편적으로 연재 형식을 갖춘 웹소설뿐 아니라 단행본이 출간되었을 때의 여부 또한 알 수 있다. 이용자는 이에 대한 정보를 얻으면서 취향에 따라 웹소설을 단편적으로 소장할지, 전권을 소장할지 결정할 수 있다. 이러한 점은 이용자가 작품을 짧게 경험한 후 결제를 결정할 수 있도록 유도한다.

3. 기타 플랫폼

웹툰 플랫폼 ‘답툰’은 콘텐츠 해외시장 진출에 본격적으로 나선다고 밝혔다. 200여 편의 작품을 영문 버전으로 제공하였으며, 인기 웹툰 ‘편의점 셋별이’ 등을 드라마로 제작하여 국내 콘텐츠 IP를 확대하였다. 또한 ‘답툰’은 웹소설 IP를 활용한 콘텐츠 기획 또한 진행하고 있다.

국내 전자책 판매 서비스를 제공하고 있는 ‘리디북스’는 2020년 9월 모바일 앱의 ‘웹툰/웹소설’ 탭을 새로 개편했다. ‘리디북스’는 출간된 책을 스마트폰으로 간편하게 읽을 수 있도록 전자책 서비스를 제공하고 있었는데, 개편 이후 웹툰과 웹소설까지 제작 및 확보하여 콘텐츠 확장에 힘쓰고 있다. 모바일 앱을 개편하면서 인기 웹소설 웹툰화 서비스를 본격적으로 시작하였는데, ‘상수리나무 아래’, ‘답장을 주세요, 왕자님’, ‘마귀’, ‘까마귀는 반짝이는 것을 좋아해’ 등 다양한 장르의 웹소설을 웹툰으로 제작하고 있다. 이용자층의 유지를 위해 ‘기다리면 무료’ 서비스를 진행하였으며, 작품과 작가의 발굴을 위해 2020년 7월 하반기부터 웹툰 공모전을 개최하였다. <그림 14>를 보면 개편된 ‘리디북스’ 모바일 사이트의 구성을 확인할 수 있다.

<그림 14> 리디: 모바일 플랫폼 및 공모전 이미지



제3장 웹소설 원작 웹툰의 흥행요인 비교분석

제1절 [작품] ‘전지적 독자 시점’

‘전지적 독자 시점’은 2020년 2월 551화로 완결이 난 웹소설로, 웹소설 플랫폼 ‘문피아’의 최대 히트작으로 꼽힌다. 현재는 네이버에서 독점 연재되고 있으며, 웹툰 역시 네이버에서 독점 연재되고 있다. ‘전지적 독자 시점’은 원작의 높은 인기로 인해 웹툰 뿐 아니라 영화화 제작도 논의되고 있으며, 현재 연재중인 웹툰의 인기로 인해 원작 웹소설 까지 다시 찾아보는 독자층이 늘고 있다.

분석에 앞서 원작의 줄거리를 간략히 정리하자면, ‘전지적 독자 시점’은 평범한 회사원인 주인공 ‘김독자’가 10년 넘게 읽던 비인기 소설의 현실화를 맞이하면서 소설의 결말을 바꾸기 위해 고군분투하는 내용이다. ‘전지적 독자 시점’은 현대 판타지 장르로 한국식 이 세계 물을 다루었으며, ‘게임 시스템’, ‘개인 방송’, ‘성좌 물’ 등의 소재와 멸망 직전의 세계를 배경으로 한다.

1. 웹소설 중심의 흥행요인 분석

웹소설 ‘전지적 독자 시점’의 웹소설 흥행요인 분석을 위해 <표3> ‘웹툰·웹소설 분석 기준표’를 중심으로 흥행요인을 분석해보고자 한다. 웹소설의 흥행은 ‘이용자 반응’, ‘작가 역량’, ‘플랫폼의 화면구성 및 가독성’을 중심으로 한다. ‘전지적 독자 시점’의 웹소설 플랫폼은 처음 연재처인 ‘문피아’와 현재 독점 연재 중인 네이버를 기준으로 하였다.

먼저 ‘이용자 반응’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘전지적 독자 시점’의 분석에 앞서 문피아는 별점 대신 조회, 선호, 추천을 병행하여 순위를 매기고 있었다. 순위에 대한 유동성이 크다고 판단하였기 때문에 ‘문피아’ ‘TOP 100’의 기록으로 ‘전지적 독자 시점’의 이용자 반응을 확인하기로 하였다. ‘전지적 독자 시점’은 2020년 2월 연재가 끝났으며 2020년 8월 기준 조회 52,000,663, 선호 139,725, 추천 2,097,432로 현재까지도 ‘문피아’ 전체 인기 1위를 차지하고 있었다. 이는 이용자 반응에 있어 긍정적인 호응도와 압도적으로 높은 인기를 유지하고 있었다는 것을 알 수 있다. ‘전지적 독자 시점’은 네이버에서 독점 연재를 진행하고 있어서, 네이버에서의 인기도도 함께 확인하기로 하였다. 네이버의 2021년 8월 인기 웹소설 10위 평균 별점은 약 9.6이며, 그 중의 이용자 반응이 압도적

인 웹소설의 경우 1억 다운로드가 넘어가는 것을 확인할 수 있었다. ‘전지적 독자 시점’은 2021년 8월 기준 별점 9.85, 다운로드 수 1억 5,933만으로, 인기 웹소설의 평균을 뛰어넘는 것을 확인할 수 있었다. 이는 ‘전지적 독자 시점’이 이용자 반응이 높고, 흥행을 뒷받침할 기록을 세웠다고 할 수 있다.

다음으로 ‘작가 역량’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘전지적 독자 시점’은 현대 판타지 장르로 현대에서 알 수 있는 소재와 새롭게 접목한 소재가 어우러진 장르이다. 네이버 시리즈 작품소개를 살펴보면 소설의 주제가 나타나 있다.

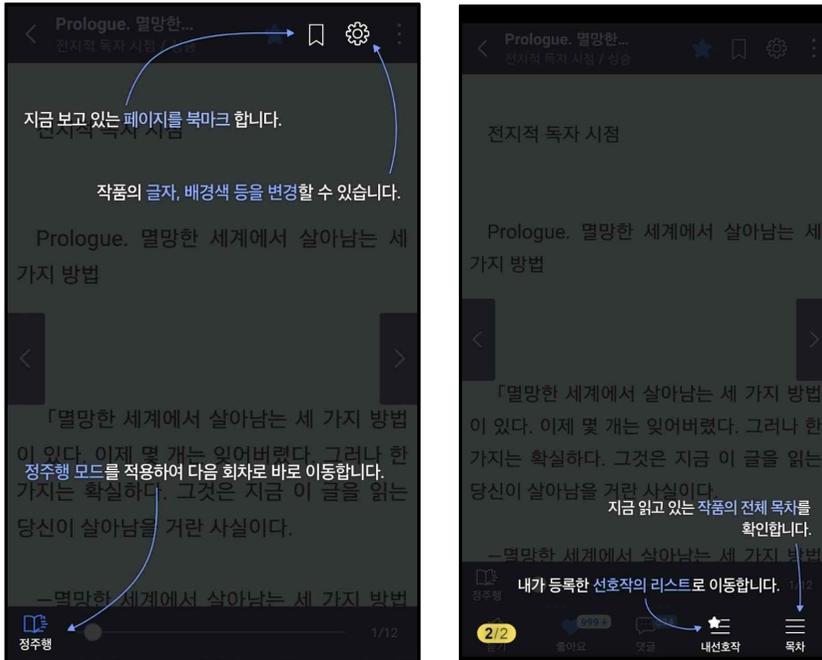
[오직 나만이, 이 세계의 결말을 알고 있다.]
 무려 3149편에 달하는 장편 판타지 소설, ‘멸망한 세계에서 살아남는 세 가지 방법’이 현실이 되어버렸다. 그리고 그 작품을 완독한 이는 단 한 명뿐이었다.
 *싱송, 『전지적 독자 시점』, 네이버 시리즈, 작품소개

이는 스토리가 시작되는 부분으로 작품의 주된 주제를 전달함과 동시에 주인공이 해소해야 하는 갈등의 정보를 제공한다. 또한 주인공에게 ‘완독한 사람은 단 한 명뿐’이라는 특수성으로 ‘유일함’을 부여함으로써, ‘특별한 일’이라는 소재의 흔한 클리셰로 인물의 입체성을 더한다. 이는 다양한 소설을 통해 높은 숙련도를 쌓아온 이용자들에게 ‘특별한 일’에 대한 친숙함을 더한다. ‘전지적 독자 시점’의 내용 전개는 알기 쉬운 소재를 사용하여 진행되는데, ‘게임 시스템’, ‘개인 방송’, ‘후원 시스템’, ‘도깨비’ 등이 그 예시이다. 이용자가 흔하게 접할 수 있는 소재와 단어를 사용하여 소설의 내용과 틀이 꾸러지면서 원활한 전개를 이룬다. ‘전지적 독자 시점’의 작가가 가진 역량 중 쉬운 풀이의 또 다른 예시로는 작품 내 ‘성좌 물’을 들 수 있다. 성좌 물’이란 초월적인 존재들이 선택하여 후원하고 돕는다는 클리셰를 이용한 소재로, ‘전지적 독자 시점’ 이전의 작품에도 존재하였으나 이해하기 어렵다는 평으로 큰 인기를 얻지 못했다. 그러나 ‘전지적 독자 시점’은 해당 소재를 ‘게임 시스템’과 결합하여 이용자들에게 쉬운 내용 제공과 새로운 소재에 대한 흥미를 끌어냈다. 이용자에게 적절한 사전정보를 제공하고, 내용의 전개를 쉽게 풀어내기 위하여 익숙한 소재를 적절히 사용한 것은 작가가 가진 역량의 한 부분이라 할 수 있다.

마지막으로 ‘플랫폼 화면구성 및 가독성’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘전지적 독자 시점’의 첫 연재처 ‘문피아’는 세로 스크롤 형식과 문장의 들여쓰기로 페이지의 구성이 되어있다. 기존의 대형 플랫폼과 비교하였을 때, ‘문피아’는 이용자들이 웹소설을 소비할 때 사용할 수 있는 기능이 훨씬 많았다. 다음 <그림15>

는 ‘문피아’의 화면구성이다.

<그림15> 문피아 모바일 플랫폼 소설 이용 안내서



북마크, 글자 및 배경색 등의 변경, 정주행 모드 등 모바일 앱에서 간편하게 사용할 수 있는 설정 시스템이 있었다. 글 사이의 간격을 적절히 두어 한 문단을 직관적으로 볼 수 있게 구성하였다. 또한 현재 이용 중인 작품의 남은 목차와 이용자가 관심 있어 하는 선호작 리스트를 등록할 수 있도록 편의를 제공하였다. 해당 시스템을 통해 이용자는 원하는 작품을 간편하게 찾을 수 있으며, 플랫폼은 이용자의 호응을 파악할 수 있다.

2. 웹툰 중심의 흥행요인 분석

웹툰 ‘전지적 독자 시점’의 웹툰 흥행요인 분석을 위해 <표3> ‘웹툰·웹소설 분석 기준표’를 중심으로 ‘흥행요인을 분석해 보고자 한다. 웹툰의 흥행은 ’ 이용자 반응 ‘, ’ 작가 역량 ‘, ’ 2차 창작물, 미디어믹스 가능성’을 중심으로 한다. ‘전지적 독자 시점’의 웹툰 플랫폼은 독점 연재 중인 네이버를 중심으로 하였다.

먼저 ‘이용자 반응’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘전지적 독자 시점’의 분석

에 앞서 네이버 2021년 8월 인기 웹툰 10위 평균 별점은 약 9.97이며, 이용자의 관심 등록이 압도적으로 높은 웹툰의 경우 관심 등록 수 99,999+로 누적 최대치를 초과한 것을 확인할 수 있었다. ‘전지적 독자 시점’은 2021년 8월 기준 별점 9.97과 관심 등록 수 99,999+로 누적 최대치를 초과하였다. 이는 원작 웹소설뿐 아니라 웹툰 또한 이용자층의 긍정적인 지지를 받고 있음을 알 수 있다.

다음으로 ‘작가 역량’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘전지적 독자 시점’ 웹툰은 여러 작가의 팀 업무로 진행된다. 웹소설보다 웹툰의 호흡이 빠른 만큼 ‘전지적 독자 시점’ 역시 웹소설보다 빠른 내용 전개를 이루고 있다. 또한 웹소설에서 불편하게 여겨질 수 있는 내용을 다르게 각색하면서, 이용자가 웹툰을 편하게 즐길 수 있도록 하였다. 내용의 적절한 각색은 2차 창작을 거치면서 작가가 시도할 수 있는 부분이자, 작가의 역량이 필요한 부분이라 할 수 있다. 또한 이러한 부분은 원작과 2차 창작물의 차별점을 확인할 수 있다.

마지막으로 ‘2차 창작물, 미디어믹스 가능성’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘전지적 독자 시점’ 웹소설의 흥행으로 2차 창작물인 웹툰 연재가 진행된 작품이다. 더불어 콘텐츠 IP로서 가능성은 웹툰뿐 아니라 영화화 제작 계획을 예시로 들 수 있다. ‘전지적 독자 시점’은 프랜차이즈 영화 제작이 예정되어있으며, 원작 작가들의 외전 편 연재가 예고되어있어 이용자들의 관심을 다시 이끌고 있다. 기업체와 이용자의 관심으로 흥행을 이루고 있으며, 콘텐츠 IP의 2차 창작물로서 가치를 높일 수 있다.

제2절 [작품] ‘재혼 황후’

‘재혼 황후’는 2020년 3월 외전 포함 325화로 완결이 난 웹소설로, 네이버에서 웹소설과 웹툰 모두 독점 연재되고 있다. ‘재혼 황후’는 원작의 높은 인기로 인해 웹툰뿐 아니라 드라마 제작이 논의되고 있으며, 북미와 유럽 등의 웹소설 시장에서 글로벌 성공 가능성을 검증한 작품 중 하나이다. 또한 ‘재혼 황후’는 배우가 직접 소설 속 내용을 연기해 광고하는 방법으로 화제가 되어, 홍보 효과를 보았다.

분석에 앞서 원작의 줄거리를 간략히 정리하자면, ‘재혼 황후’는 주인공이자 완벽한 황후 ‘나비에’의 이혼과 재혼으로 시작한다. 결혼, 이혼, 재혼의 순차적 진행이 아닌 이혼과 재혼을 한 번에 진행하면서 화제가 된 작품이다.

1. 웹소설 중심의 흥행요인 분석

웹소설 ‘재혼 황후’의 웹소설 흥행요인 분석을 위해 <표3> ‘웹툰·웹소설 분석 기준표’를 중심으로 흥행요인을 분석해 보고자 한다. 웹소설의 흥행은 ‘이용자 반응’, ‘작가 역량’, ‘플랫폼 화면구성 및 가독성’을 중심으로 한다.

‘재혼 황후’의 웹소설 플랫폼은 독점 연재 중인 네이버를 기준으로 하였다.

먼저 ‘이용자 반응’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘재혼 황후’의 분석에 앞서 네이버의 2021년 8월 인기 웹소설 10위 평균 별점은 약 9.6이며, 그중 이용자 반응이 압도적인 웹소설의 경우 1억 다운로드가 넘어가는 것을 확인할 수 있었다.

‘재혼 황후’는 2021년 8월 기준 별점 9.88, 다운로드 수 1억 4,478로, 인기 웹소설의 평균을 뛰어넘는 것을 확인할 수 있었다. 이는 ‘재혼 황후’의 이용자 반응이 높고, 흥행을 뒷받침할 기록을 세웠다고 할 수 있다.

다음으로 ‘작가 역량’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘재혼 황후’는 로맨스 판타지 장르로 독자적인 세계관을 가지고 있어서, 이용자들이 소설 내에서 정보를 습득해야 한다는 면이 있다. 네이버 시리즈 1화를 살펴보면 소설의 주인공이 가지는 목적이자 메시지가 나타나 있다.

“이혼을 받아들여겠습니다.”
 무덤덤하게 대답하자 대신관이 눈을 질끈 감았다.
 여기저기서 안타깝단 탄성이 터져 나왔다.
 “그리고 재혼 승인을 요구합니다.”
 하지만 내가 다음 말을 덧붙이는 순간, 분위기는 완전히 바뀌었다.
 *알파타르트·치런, 『재혼 황후』, 네이버 시리즈, 1화

‘재혼 황후’는 제목의 ‘재혼’이라는 소재로 주인공의 갈등이 해소될 예정이며, 소설의 주제를 제공한다. 또한 소설을 시작하는 1화의 내용으로 주인공이 ‘이혼’ 하였으며, 동시에 ‘재혼’을 진행하였다는 전개를 보여준다. 진부할 수 있는 소재를 한 번에 두 가지 상황을 빠르게 진행함으로써 내용에 속도감을 높여, 이용자들에게 빠른 전개를 미리 제공한 것이다. 영화로 치자면 한 신 안에 이혼과 재혼이 모두 등장하여 상황을 끝내게 된다. 스토리의 빠른 장면 전환은 이용자들에게 예정된 결말을 제공하면서, 인물의 갈등이 해소된다는 내용을 미리 전달한다. 이는 이용자들에게 이전 상황에 대한 호기심을 불러일으키며, 앞으로의 내용 전개에 집중할 수 있는 계기를 만들어준다. 이러한 스토리의 연출은 작가가 가진

역량의 한 부분이라 할 수 있다.

마지막으로 ‘플랫폼 화면구성 및 가독성’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘재혼 황후’의 연재처 ‘네이버 시리즈’는 페이지 형식으로 첫 화면이 제공되며, 스크롤 형식으로 바꿀 수 있도록 구성되어있다. 다음 <그림 16>은 ‘네이버 시리즈’의 설정 기능이다.

<그림 16> 네이버 시리즈 웹소설 모바일 설정 기능



‘네이버 시리즈’는 밝기, 테마, 글꼴, 글자 크기, 줄 간격, 줄 바꿈, 페이지 넘김 등의 기능이 플랫폼 앱에 마련되어있다. 이용자가 편의에 맞추어 개별적으로 조절하게끔 유도한 것이다. 그러나 먼저 분석한 ‘전지적 독자 시점’의 연재처 ‘문피아’와 비교하였을 때, 앱의 기능이 적은 것을 확인할 수 있었다. 예시로, 전문 플랫폼들의 문구 저장, 문구 밀출, 북마크 기능 등이 없는 것으로 파악되었다. 이는 대형 플랫폼들이 웹소설 전문 플랫폼들보다 웹소설을 다룬 기간이 짧아서 생겨난 시스템적 차이로 해석했다.

2. 웹툰 중심의 흥행요인 분석

웹툰 ‘재혼 황후’의 웹툰 흥행요인 분석을 위해 <표3> ‘웹툰·웹소설 분석 기준표’를 중심으로 ‘흥행요인을 분석해 보고자 한다. 웹툰의 흥행은 ’ 사용자 반응 ‘, ’ 작가 역량 ‘, ’ 2차 창작물로써 가능성’을 중심으로 한다. ‘재혼 황후’의 웹툰 플랫폼은 독점 연재 중인 네이버를 중심으로 하였다.

먼저 ‘이용자 반응’ 중심의 흥행요인 분석이다.

‘재혼 황후’의 분석에 앞서 네이버 2021년 8월 인기 웹툰 10위 평균 별점은 약 9.97이며, 이용자의 관심 등록이 압도적으로 높은 웹툰의 경우 관심 등록 수 99,999+로 누적 최대치를 초과한 것을 확인할 수 있었다. ‘재혼 황후’는 2021년 8월 기준 별점 9.97과 관심 등록 수 99,999+로 누적 최대치를 초과하였다. 이는 원작 웹소설뿐 아니라 웹툰 또한 이용자층의 긍정적인 지지를 받고 있음을 알 수 있다.

다음으로 ‘작가 역량’ 중심의 흥행요인 분석이다. 초기의 ‘재혼 황후’는 유명작 웹툰 진행의 고질적인 문제들로 인해 고난을 겪었다. 원작 소설의 삽화에 익숙해진 이용자층이 이와 비슷한 퀄리티를 기대하고 있어서, 작품과 거리감이 심하다는 평을 받았다. 그러나 이와 별개로 연재 8주 만에 10위권 안에 들어갔으며, 원작에 맞춘 내용 전개와 웹툰에서 독자적으로 진행할 수 있는 특집 등으로 웹툰의 인기를 유지했다. 이러한 부분은 원작과 2차 창작물의 차별적이라 할 수 있다.

마지막으로 ‘2차 창작물, 미디어믹스 가능성’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘재혼 황후’는 웹소설의 흥행으로 2차 창작물인 웹툰 연재가 진행된 작품이다. 또한 ‘재혼 황후’는 웹툰에 그치지 않고 2021년 3월부터 오디오 드라마가 진행되고 있으며, 드라마 제작 논의 역시 오가고 있다. 이 역시 기업체와 이용자의 관심으로 흥행을 이루었으며, 콘텐츠 IP의 2차 창작물로서 가치를 뒷받침하는 증거다.

제3절 [작품] ‘악역이지만 돈은 제일 많아’

‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 2021년 6월 출판된 웹소설로 현재 ‘카카오 페이지’와 ‘네이버 시리즈’ 등에서 웹소설이 공개되어있다. 웹툰은 중국 플랫폼 QQ에서 ‘想成为废柴的公爵小姐’라는 이름으로 처음 연재되었으며, ‘Da Xian Dao anime’라는 기업체에서 작화를 담당하고 있다. 11월 13일 기준 중국 플랫폼에는 160화까지 연재되었으며, 한국 플랫폼에는 96화까지 연재되었다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’ 웹툰은 해외 플랫폼의 선 연재와 한국 여러 플랫폼의 연재에도 불구하고, 웹소설만큼의 영향력을 발휘하지 못했다.

분석에 앞서 원작의 줄거리를 간략히 정리하자면, ‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 로맨스 판타지 소설 속 민폐만 끼치고 다니는 엑스트라 공작 영애에게 빙

의하면서 시작한다. 작 중에서 가장 돈이 많은 인물이 되었기 때문에 하고 싶은 것을 전부 하려는 주인공의 목적이 있었으나, 우연과 운으로 인해 갖가지 좋은 오해가 쌓여가는 내용이다.

1. 웹소설 중심의 흥행요인 분석

웹소설 ‘악역이지만 돈은 제일 많아’의 웹소설 흥행요인 분석을 위해 <표3> ‘웹툰·웹소설 분석 기준표’를 중심으로 흥행요인을 분석해 보고자 한다. 웹소설의 흥행은 ‘이용자 반응’, ‘작가 역량’, ‘플랫폼 화면구성 및 가독성’을 중심으로 한다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’의 웹소설 플랫폼은 여러 플랫폼 중 웹툰과 웹소설의 접근이 가장 쉬운 ‘카카오 페이지’를 중심으로 하였다.

먼저 ‘이용자 반응’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’의 분석에 앞서 ‘카카오 페이지’ 2021년 8월 인기 웹소설 10위 평균 별점은 약 9.7이다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 2019년 11월에 외전까지 연재가 끝났으며, 2021년 8월 기준 별점 9.9와 조회 수 46만 명을 유지하고 있다. 웹소설의 경우 인기 순위가 빠르게 뒤바뀌기 때문에 2019년에 완결 난 작품의 인기를 확인할 수는 없었지만, 유지되고 있는 별점으로 인해 이용자 반응에 있어 긍정적인 호응도와 높은 인기를 유지하고 있었다는 것을 알 수 있다.

다음으로 ‘작가 역량’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 로맨스 판타지 장르로 독자적인 세계관을 가지고 있어서, 이용자들이 소설 내에서 정보를 습득해야 한다는 면이 있다. ‘카카오 페이지’ 소설 작품소개를 살펴보면 소설의 주인공이 가지는 목적이자 메시지가 나타나 있다.

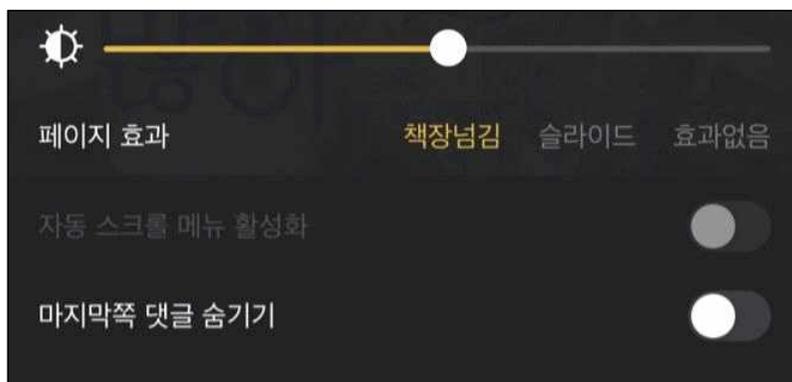
“적당히 망해서 눈에 안 띄게 돈이나 쓰면서 살아야지!”
 꿈꾸던 고양이와 가아지도 키우면서, 돈을 물 쓰듯 쓰고,
 적절한 비호감 상태를 유지하는 울로, 꽃길 라이프!
 *도레다, 『악역이지만 돈은 제일 많아』, 카카오 페이지, 작품소개

이는 스토리를 이끌어가는 주인공의 목적으로 작품이 이끌어가고자 하는 주체가 된다. 주인공은 이를 위해 망하려고 애를 썼지만, 원치 않는 성공이 인물의 갈등요인이 된다. 원치 않는 성공으로 작위 없이 편안할 인생과는 멀어지는 위기에 처한 것이다. 더불어 갈등 요인은 등장인물들 사이에서도 일어나는데, 공작 영애인 주인공이 드래곤인 또 다른 주인공을 고양이로 착각하고 데려오면서 서로의 오해와 갈등이 전개된다. 이는 인물들 사이에서 로맨스와 갈등을 동시에 부여하면서

이용자들의 흥미를 끌었다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’의 주제는 ‘망해서 눈에 안 띄게 돈이나 쓰면서 산다.’에 맞춰져 있다. 이미 환경적으로 충족되어있는 인물의 성공이 아닌 자신의 평안을 위한 행동을 주제로 삼아 인물과 상황, 인물과 인물의 전개로 스토리가 진행된다. 이는 이용자들에게 과한 감정적 몰입을 요구하지 않으며, 소설을 소설로만 즐길 수 있도록 유도한다. 내용의 가벼운 전개와 현실과 분리되는 소재의 제공은 웹소설을 소비하는 이용자들에게 가벼운 감정적 소비를 끌어낸다. 무겁지 않은 감정소비는 보는 이로 하여금 부담을 줄여주며, 이러한 스토리텔링 방식은 작가의 역량에 포함될 수 있다고 해석된다.

마지막으로 ‘플랫폼 화면구성 및 가독성’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’의 소설을 제공하고 있는 ‘카카오 페이지’는 페이지 형식으로 첫 화면이 제공되며, 스크롤 형식으로 바꿀 수 있도록 구성되어있다. 다음 <그림 17>은 ‘카카오 페이지’의 설정 기능이다.

<그림 17> 카카오 페이지 웹소설 모바일 설정 기능



‘카카오 페이지’는 밝기 조절과 야간 모드, 불륨 키로 쪽 넘김, 자동 스크롤 메뉴 활성화, 마지막 쪽 댓글 숨기기 등의 기능이 플랫폼 앱에 마련되어 있다.

‘재혼 황후’의 플랫폼 네이버와 비교하였을 때, 카카오 페이지가 훨씬 설정의 구성이 빈약했다. 이 때문에 웹소설 전문 플랫폼에 비해 이용자의 편의를 돕는 설정 기능이 적다는 것을 알 수 있었다. 또한, 문단 사이의 간격에 있어 가독성이 원활하지 않은 면이 있었다. 이 역시 대형 플랫폼들이 웹소설 전문 플랫폼들보다 웹소설을 다룬 기간이 짧아서 생겨난 시스템적 차이로 해석했다.

2. 웹툰 중심의 흥행요인 분석

웹툰 ‘악역이지만 돈은 제일 많아’의 웹툰 흥행요인 분석을 위해 <표3> ‘웹툰·웹소설 분석 기준표’를 중심으로 ‘흥행요인을 분석해 보고자 한다. 웹툰의 흥행은 ‘이용자 반응’, ‘작가 역량’, ‘2차 창작물로써 가능성’을 중심으로 한다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’의 웹툰 플랫폼은 마찬가지로 웹툰과 웹소설의 접근이 가장 쉬운 카카오 페이지를 중심으로 하였다. 또한 ‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 중국에서 먼저 론칭을 시작하였기 때문에 이에 대한 부분도 함께 다룬다.

먼저 ‘이용자 반응’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’의 분석에 앞서 카카오 페이지 2021년 8월 인기 웹툰 10위 평균 별점은 약 9.8이다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 2021년 8월 기준 별점 8.5와 조회 수 10.6만 명을 유지하고 있다. 앞서 분석한 웹소설에 비하여 웹툰의 별점은 인기 웹툰 평균 별점 이하에 있으며, 조회 수 역시 원작 웹소설의 4분의 1 언저리에 머물고 있다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 해외에서 먼저 론칭된 사례이기 때문에 처음 연재를 시작한 중국 플랫폼에서의 인기도도 함께 확인하기로 하였다. 아래 <표5>는 2021년 10월 해당 플랫폼의 1순위부터 10순위까지의 별점, 인기도, 컬렉션 기록이다.

<표5> 2021년 10월 중국 웹툰 플랫폼 1순위~10순위, ‘악역이지만 돈은 제일 많아’ 기록

작품 제목	별점	인기도	컬렉션
一人之下	9.8	264.2억	5,828,727
万渣朝凰	9.8	261억 1천만	1,957,160
大象无形	9.9	56억 8천만	877,253
日月同错	9.9	5억 9천만	262,812
武炼巅峰	9.4	74억 1천만	1,968,246
军火女凰	9.5	2억 6천만	176,350
地球尽头	9.8	11억 7천만	489,739
开局一座山	9.7	24억 1천만	471,978
我在末世当网管	9.7	2억 7천만	165,583
成为王的男人	9.6	2억 9천만	200,292
악역이지만 돈은 제일 많아	9.5	1억 9천만	113,048

해당 기업체의 2021년 10월 1위부터 10위까지의 작품 기록의 평균 별점은 9.70이다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’의 기록을 살펴보면 평균 별점의 기록보다 낮

은 결과를 보이고 있으며, 마지막 10순위의 작품과 인기도는 약 1억 정도 차이가 난다. 1순위의 인기도가 264.2억인 것으로 비교하였을 때, ‘악역이지만 돈은 제일 많아’의 기록이 흥행을 이루었다고는 할 수 없다.

다음으로 ‘작가 역량’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’ 웹툰은 스토리가 준비된 원작이 있는 작품이다. 웹소설 원작 웹툰은 원작을 적절히 각색하여 해당 작품을 웹툰으로 즐길 수 있게 유도하고는 한다. 그러나 ‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 소설 표지 삽화와 거리감이 느껴지는 작화로 인해 이용자들의 실망감이 고스란히 나타나고 있다. 더불어 중국에서 선 론칭한 작품이기 때문에 한국 웹툰과 연출 방식이 달라 거부감을 느끼는 이용자들도 있다. 이는 작가의 부족한 역량과 더불어 한국과 외국 웹툰 연출의 차이에서 나타나는 거부감이라 보았다.

마지막으로 ‘2차 창작물, 미디어믹스 가능성’ 중심의 흥행요인 분석이다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 웹소설의 흥행으로 2차 창작물인 웹툰 연재가 진행된 작품이다. 그러나 앞서 분석한 ‘전지적 독자 시점’과 ‘재혼 황후’처럼 또 다른 콘텐츠 IP 소식은 찾아볼 수 없었다. 해외에서 선 론칭되었기 때문에 해외 수출 사례가 될 수는 있지만, 이용자에게 만족스럽지 못한 2차 창작의 제공은 문제점을 다시 살펴보는 계기가 되어야 할 것이다.

제4절 웹소설 원작 웹툰 흥행요인 비교분석

웹소설 원작 웹툰의 흥행요인 비교분석을 위해 웹툰화가 진행된 웹소설 중 크게 흥행을 이룬 작품 ‘전지적 독자 시점’과 ‘재혼 황후’, 그렇지 못한 작품 ‘악역이지만 돈은 제일 많아’의 흥행요인을 분석하였다. 다음 <표6>은 각 웹소설 흥행요인 대입 특징이다. 플랫폼의 경우 연재처가 각기 다르기에 종합 비교분석에서는 제외한다.

<표6> 웹소설 흥행요인 대입 특징

전지적 독자 시점	이용자 반응	평균 이상의 평점
	작가 역량	이용자들의 이해를 돕는 소재의 사용과 스토리텔링
	플랫폼	문피아 선 연재 후 네이버 독점 연재
재혼 황후	이용자 반응	평균 이상의 평점
	작가 역량	이용자들에게 빠른 전개를 제공하는 스토리텔링
	플랫폼	네이버 독점 연재
악역이지만 돈은 제일	이용자 반응	평균 이상의 평점

많아	작가 역량	가벼운 내용 전개로 무게감을 덜어주는 스토리텔링
	플랫폼	완결 후 카카오 페이지, 네이버 등 공개

세 작품은 모두 ‘이용자 반응’, ‘작가 역량’의 분석 결과가 긍정적으로 나타났다. ‘전지적 독자 시점’과 ‘재혼 황후’는 기사 등으로 여러 번 화제가 되었을 만큼 큰 인기를 누리고 있으며, ‘이용자 반응’과 ‘작가 역량’에 있어 특징적으로 도드라지는 부분이 있었다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 ‘전지적 독자 시점’과 ‘재혼 황후’보다 작가의 역량이 도드라지는 부분이 적었다. 그러나 해당 플랫폼의 평균 평점 이상의 인기를 유지하고 있다는 점에서, 흥행을 이루지 못한 조건을 찾을 수 없다고 보았다. 때문에, 2차 창작물로서 흥행에 뒤떨어진 요인을 다시 찾아보기 위해 웹툰 흥행요인에 대한 특징을 살펴보기로 하였다. 다음 <표7>은 각 웹소설 원작 웹툰 흥행요인 대입 특징이다.

<표7> 웹소설 원작 웹툰 흥행요인 대입 특징

전지적 독자 시점	이용자 반응	평균 이상의 평점
	작가 역량	소설의 불편할 수 있는 내용의 적절한 각색
	2차 창작물	웹툰 뿐 아니라 영화화 제작 논의
재혼 황후	이용자 반응	평균 이상의 평점
	작가 역량	웹툰에서 독자적으로 진행할 수 있는 특집 제공
	2차 창작물	웹툰 및 오디오 드라마 진행 및 드라마 제작 논의
악역이지만 돈은 제일 많아	이용자 반응	평균 이하의 평점
	작가 역량	소설 표지 삽화와 거리감 있는 작화. 한국 웹툰과 다른 연출 방식으로 인한 거부감.
	2차 창작물	웹툰은 진행되었으나, 이후 제작 논의 없음.

흥행을 이룬 작품과 그렇지 못한 작품은 ‘이용자 반응’, ‘작가 역량’, ‘2차 창작, 미디어믹스 가능성’에서 차이를 보였다. ‘전지적 독자 시점’과 ‘재혼 황후’는 평균 이상의 평점과 관심 등록 수를 유지하고 있으며, 작가 역량에서도 소설의 불편할 수 있는 내용의 적절한 각색 및 웹툰에서 독자적으로 진행할 수 있는 특집의 제공 등 웹소설과 웹툰의 차이가 돋보이는 특징을 갖추고 있었다. 또한 2차 창작이 웹툰에서 그치지 않고, 영상화 논의가 진행되고 있었다. ‘악역이지만 돈은 제일 많아’는 ‘이용자 반응’에서부터 차이가 있었다. 평균 이하의 평점을 가지고 있으며, ‘작가 역량’에 있어 소설 표지 삽화와 거리감 있는 작화로 이용자들의 실망감을 샀다. 또한, 한국과 중국 웹툰의 거리감으로 이용자층의 큰 호응을 얻지 못하고 있다. 중국의 사례를 찾아보기 위하여 중국 플랫폼의 평점

과 순위를 살펴보았으며, 선 연재처인 중국 플랫폼에서도 순위권에 들지 못했기 때문에 ‘작가 역량’을 제대로 발휘하지 못한 사례로 해석할 수 있다. 2차 창작 논의 역시 웹툰 이후 또 다른 제작 논의가 없기에, 웹소설의 인기에 비해 흥행을 제대로 이루지 못한 예시라 할 수 있다.

위 비교를 통하여 웹소설 원작 웹툰의 흥행은, 원작 웹소설과 2차 창작된 웹툰의 흥행이 동시에 이루어져야 또 다른 콘텐츠로 발전할 수 있었다. 웹소설의 경우 ‘이용자 반응’과 ‘작가 역량’이 흥행에 가장 큰 부분을 차지하고 있으며, 상호 영향을 주는 것을 확인했다. 플랫폼의 경우 대형 플랫폼과 웹소설 전문 플랫폼의 구성에 차이가 있으나, 지지도가 높은 작품의 경우 플랫폼과 상관없이 평균 이상의 평점과 조회 수 등이 유지되고 있었다. 때문에, 이에 대한 부분은 부가적인 요소에 포함되어 있음을 알 수 있었다. 웹툰의 경우 마찬가지로 ‘이용자 반응’과 ‘작가 역량’이 흥행에 가장 큰 부분을 차지하고 있으며, 상호 영향을 주고 있음을 알 수 있었다. 또한 이에 대한 결과물이 ‘2차 창작, 미디어믹스 가능성’에 영향을 끼쳤다. 흥행을 이루어낸 2차 창작물은 또 다른 2차 창작물과 미디어믹스 사례를 만들어냈다. 원작의 적절한 2차 창작은 원작 콘텐츠 IP의 가치를 높이는 일이 될 것이며, 2차 창작물의 수요 또한 느낄 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다. 콘텐츠 IP의 또 다른 창작물로서 발전을 위해, 먼저 진행되는 콘텐츠의 흥행을 어떻게 이루어낼 것인지에 대한 고민이 필요하다. 이를 위한 이용자층의 평가와 의견, 이용자의 반응을 얻어낼 방안 역시 필요하다.

제4장 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응 분석

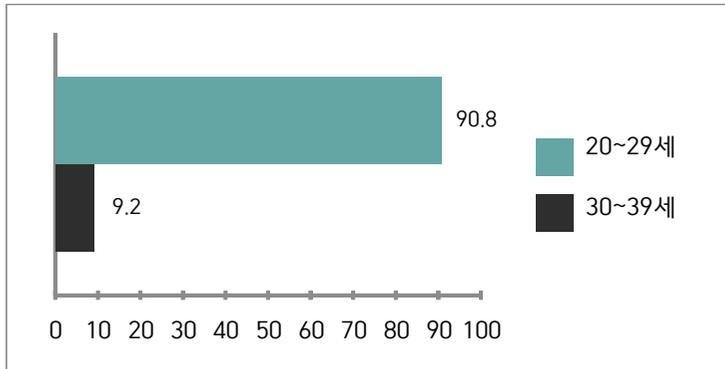
2020년 웹소설 이용자 실태조사(한국콘텐츠진흥원, 2020)³⁰⁾에 따르면 ‘웹소설’을 이용한 응답자들의 성별에는 큰 차이가 없었으나, 연령대는 20대가 80.2%로 가장 높게 나타났다. 또한 웹소설 유료 결제를 이용한 응답자의 성별은 여성 48.4%, 남성 45.5%로 여성이 남성보다 2.9% 더 높게 나타났다. 해당 연구는 ‘웹소설의 2차 저작물 이용’에 대한 내용을 함께 다루었으나, 웹소설 원작 웹툰의 내용이 빈약하였다. 때문에, 웹소설 원작 웹툰 이용자 반응 분석을 위한 설문조사를 진행하였다.

설문 대상은 웹소설 원작 웹툰을 접한 경험이 있는 이용자 142명을 중심으로 진행되었다. 반응 분석을 위한 주제는 웹소설과 웹툰을 접하는 것에 의의가 있기에 ‘이용 사유’와 작품을 접한 이후 ‘만족도’를 중심으로 분석하였다. 설문조사는 2019 코로나 상황의 장기 진행으로 인해 비대면 인터넷 설문조사로 진행되었다.

제1절 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응 분석

웹소설 원작의 웹툰 이용자 설문 분석은 설문지 전체 내용을 다룬다. 본 논문의 대상자가 웹소설 원작 웹툰을 접한 이용자인기 때문에, ‘질문1, 웹소설을 원작으로 한 웹툰을 접한 적 있습니까?’에 대한 응답자 답은 생략하기로 한다.

<그림 18> 웹소설·웹툰 이용자 연령

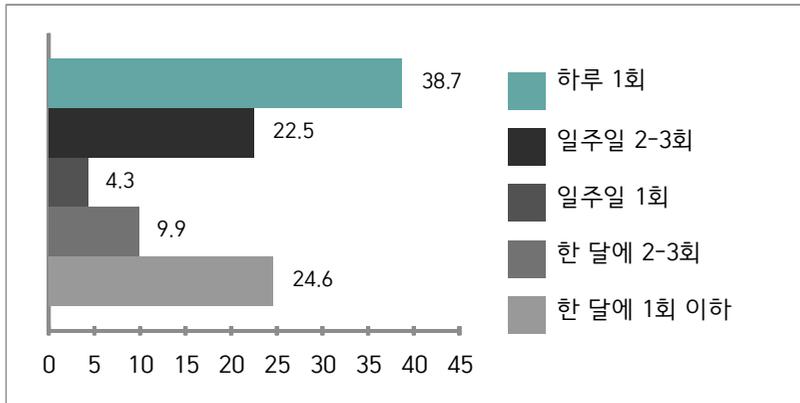


<그림 18>은 ‘질문2, 귀하의 연령은 어떻게 되십니까?’에 대한 설문조사 결과이다. 설문조사 결과, 20~29세가 90.8%, 30~39세가 9.2%이다. 2020년 웹소설 이용

30) 한국콘텐츠진흥원(2020), 「웹소설 이용자 실태조사」, 한국콘텐츠진흥원, 2020. 11. 19

자 실태조사(한국콘텐츠진흥원, 2020)³¹⁾에서도 웹소설을 이용한 경험이 있는 연령대는 20대가 80.2%로 가장 높게 나타났으며, 대전광역시 유성구 사회조사(통계청, 2017)³²⁾의 SNS 이용 비율은 20~29세 72.3%, 30~39세 62.6%로 많은 수가 이용하고 있었다. 조사기록 일시 기준 이용자 수가 더 늘었을 것이라 예상하기 때문에 본 설문조사의 주 연령층이 20~30대가 압도적일 수 있다고 판단하였다.

<그림 19> 웹소설 이용 빈도



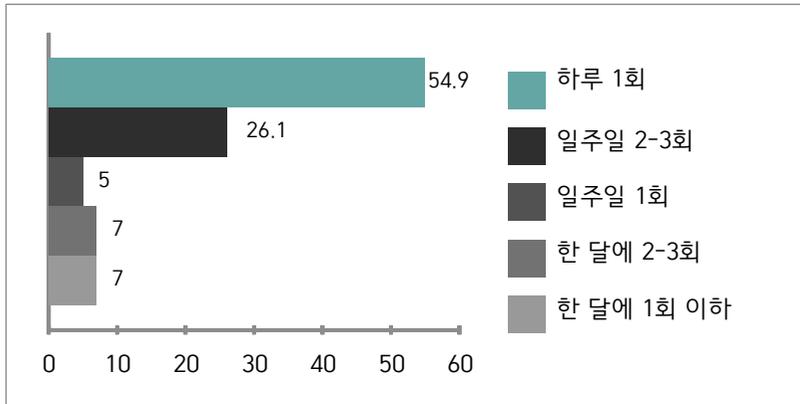
<그림 19>는 ‘질문 3, 본 설문지에 응답하는 이용자의 웹소설 이용 빈도’에 대한 설문조사 결과이다. 설문조사 결과 ‘하루 대체로 하루에 한 번’ 38.7%, ‘대체로 한 달에 한 번 이하’ 26.6%, ‘대체로 일주일에 두-세 번’ 22.5%, ‘대체로 한 달에 두-세 번’ 9.9%, ‘대체로 일주일에 한 번’ 4.3%이다. 일주일 1회를 기준으로 설문 인원 61.2%의 이용자가 웹소설을 자주 이용하고 있었으며, 설문 인원 34.5%의 이용자가 웹소설을 드물게 이용하고 있었다.

웹소설의 이용 빈도가 높은 이유에는, 현대 스낵 컬처 문화의 영향이 있다. 바쁜 현대인들은 짧은 여가에 손쉽게 즐길 수 있는 콘텐츠를 찾는다. 웹소설은 웹툰보다 용량이 가볍고 업데이트와 로딩이 빠르기에, 시간의 소비가 적다. 따라서 이용자층이 시간의 소비가 적고 호흡이 짧은 웹소설을 소비하는 것은, 충분히 나타날 수 있는 결과이다.

31) 앞, 실태조사

32) KOSIS, 통계청, 대전광역시 유성구, 「유성구사회조사」, https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=594&tblId=DT_594001_2017022&vw_cd=MT_STOP_TITLE&list_id=206_206A_594_59401_2017_20&seqNo=&lang_mode=ko&language=kor&obj_var_id=&itm_id=&conn_path=MT_STOP_TITLE

<그림20> 웹툰 이용 빈도



<그림20>은 ‘질문 4, 본 설문지에 응답하는 이용자의 웹툰 이용 빈도’에 대한 설문조사 결과이다. 설문조사 결과 하루 대체로 하루에 한 번’ 54.9%, ‘대체로 일주일에 두-세 번’ 26.1%, ‘대체로 한 달에 두-세 번’ 7%, ‘대체로 한 달에 한 번 이하’는 각각 7%, ‘대체로 일주일에 한 번’ 5%이다. 일주일 1회를 기준으로 설문 인원 81%의 이용자가 웹툰을 자주 이용하고 있었으며, 설문 인원 14%의 이용자가 웹툰을 드물게 이용하고 있었다.

웹소설과 마찬가지로, 웹툰의 이용 빈도가 높은 이유에도 현대 스낵 컬처 문화의 영향이 있었다. 웹툰은 3~5분 사이에 빠르게 소비할 수 있다는 시간적 장점이 있어, 콘텐츠를 빠르게 소비하고자 하는 스낵 컬처 문화에 적합하다. 또한 시기상 웹소설보다 웹툰이 먼저 대중적으로 상용화되었기 때문에, 시간적 익숙함이 포함된 결과로 해석된다.

<표8> 웹소설 원작의 웹툰 이용자 분석 종합

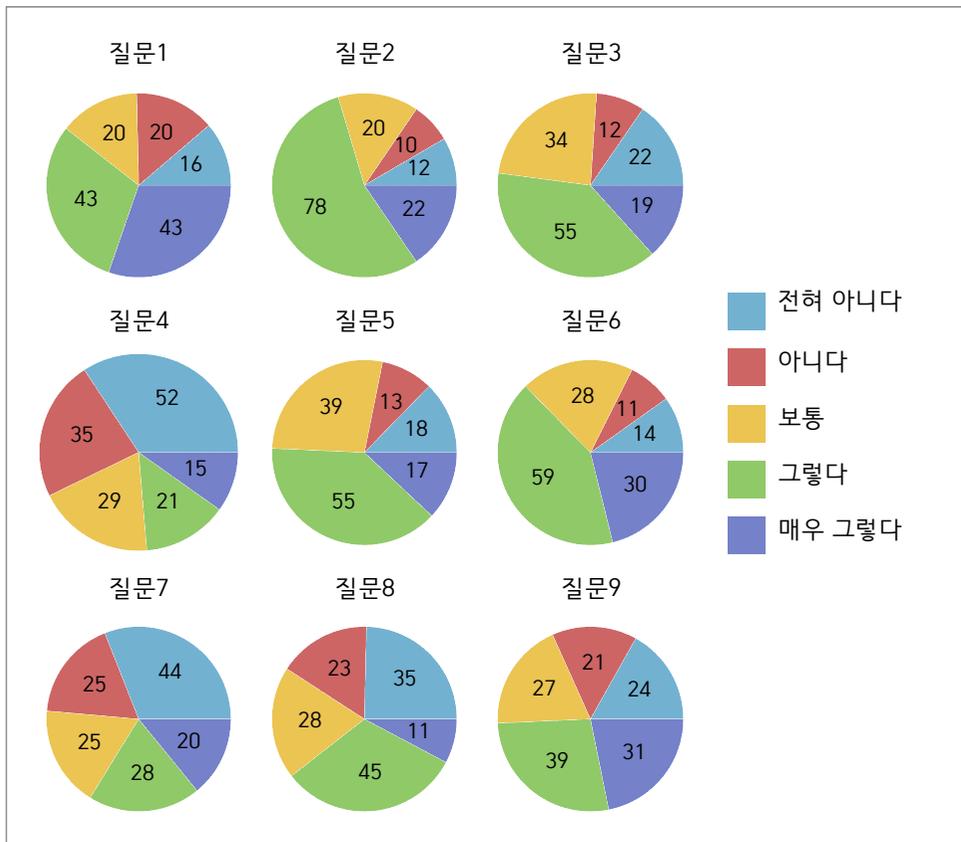
웹소설	하루 1회	일주일2~3회	일주일 1회	한 달2~3회	한 달 1회 이하
이용 빈도	38.7%	22.5%	4.3%	9.9%	26.6%
웹툰	하루 1회	일주일2~3회	일주일 1회	한 달2~3회	한 달 1회 이하
이용 빈도	54.9%	26.1%	5%	7%	7%

종합적으로 웹소설 원작 웹툰을 이용한 경험이 있는 이용자 142명은, 보편적으로 웹소설과 웹툰을 일주일 1회보다 자주 소비하고 있는 것으로 파악됐다. 이는 현대의 스낵 컬처 문화의 영향과 웹툰과 웹소설에 이에 적합한 콘텐츠이기 때문에 나타난 결과이다. 또한 웹소설과 웹툰의 이용 빈도를 비교하였을 때, 일주일 1회 이상을 기준으로 웹툰의 이용 빈도수가 더 높았다. 이는 웹소설보다 웹툰의 대중화가 시기상 빨랐기 때문에 시간적 차이가 포함된 결과로 해석되었다. 이용자들에

게 웹소셜보다 웹툰이 좀 더 익숙한 상태이며, 대중적으로 웹툰이 더 익숙하다는 것을 확인할 수 있다.

다음으로 설문지 5-1번과 5-2번 이용자의 웹소셜과 웹툰 이용 사유에 대한 긍정과 부정을 파악하기 위해, 조사 응답은 ‘전혀 아니다’, ‘아니다’, ‘보통’, ‘그렇다’, ‘매우 그렇다’ 총 5가지로 제한하였다. 또한 파악의 편의를 위해, 중립 의견인 ‘보통’은 긍정과 부정의 수에서 배제한다. 조사 응답은 합산 142명으로 설문 응답자 수만큼의 결과가 나온다.

<그림21> 웹소셜 이용사유



<그림21>는 ‘질문 5-1, 웹소셜 이용 사유’에 대한 결과이다.

질문1 ‘평소 장르, 인터넷 소설을 즐겨본다.’는 ‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’가 각각 43명이 응답하였으며, ‘보통’ 20명, ‘아니다’ 20명, ‘전혀 아니다’ 16명이 응답하였다. 전반적으로 질문 1에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문2 ‘여가 시간을 즐길 콘텐츠를 찾다가 접하였다.’는 ‘매우 그렇다’ 22

명, ‘그렇다’ 78명이 응답하였으며, ‘보통’ 20명, ‘아니다’ 10명, ‘전혀 아니다’ 12명이 응답하였다. 전반적으로 질문 2에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문3 ‘친구, 주변인의 추천을 받았다.’는 ‘매우 그렇다’ 19명, ‘그렇다’ 55명이 응답하였으며, ‘보통’ 34명, ‘아니다’ 12명, ‘전혀 아니다’ 22명이 응답하였다. 전반적으로 질문3에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문4 ‘주변에 대여점, 도서관 등이 없다.’는 ‘매우 그렇다’ 15명, ‘그렇다’ 21명이 응답하였으며, ‘보통’ 29명, ‘아니다’ 35명, ‘전혀 아니다’ 52명이 응답하였다. 전반적으로 질문4에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문5 ‘이용 가격이 저렴하다.’는 ‘매우 그렇다’ 17명, ‘그렇다’ 55명이 응답하였으며, ‘보통’ 39명, ‘아니다’ 13명, ‘전혀 아니다’ 18명이 응답하였다. 전반적으로 질문5에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문6 ‘인터넷 커뮤니티, 포털에서 화제이다.’는 ‘매우 그렇다’ 30명, ‘그렇다’ 59명이 응답하였으며, ‘보통’ 28명, ‘아니다’ 11명, ‘전혀 아니다’ 14명이 응답하였다. 전반적으로 질문6에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문7 ‘웹툰, 드라마, 영화 등의 창작물로 먼저 접했다.’는 ‘매우 그렇다’ 20명, ‘그렇다’ 28명이 응답하였으며, ‘보통’ 25명, ‘아니다’ 25명, ‘전혀 아니다’ 44명이 응답하였다. 전반적으로 질문7에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문8 ‘이용하는 포털사이트(네이버, 카카오 등)의 인기작 홍보로 호기심에 접하였다.’는 ‘매우 그렇다’ 11명, ‘그렇다’ 45명이 응답하였으며, ‘보통’ 28명, ‘아니다’ 23명, ‘전혀 아니다’ 35명이 응답하였다. 전반적으로 질문8에 대한 답은 긍정과 부정의 차이가 거의 없었다.

질문9 ‘좋아하는 작가의 작품이 연재되고 있다.’는 ‘매우 그렇다’ 31명, ‘그렇다’ 39명이 응답하였으며, ‘보통’ 27명, ‘아니다’ 21명, ‘전혀 아니다’ 24명이 응답하였다. 전반적으로 질문9에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

<표9> 웹소설 이용 사유 종합

질문1	질문2	질문3	질문4	질문5	질문6	질문7	질문8	질문9
긍정	긍정	긍정	부정	긍정	긍정	부정	차이 없음	긍정

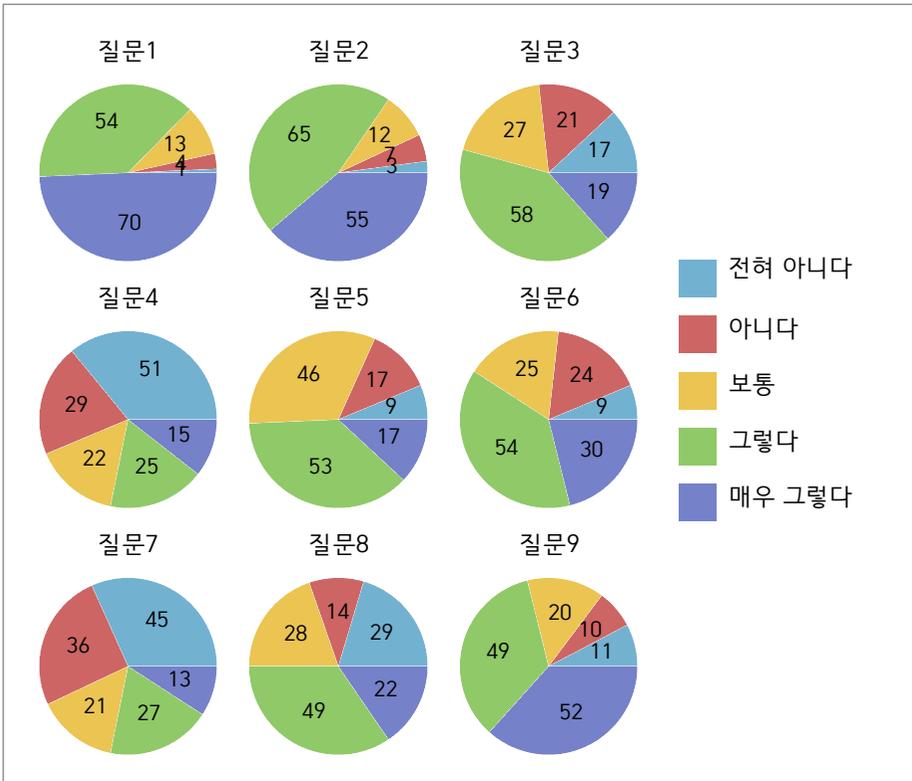
이용 사유에 긍정적인 결과를 보인 질문은 ‘평소 장르, 인터넷 소설을 즐겨본다’, ‘여가 시간을 즐길 콘텐츠를 찾다가’, ‘친구, 주변인의 추천’, ‘이용 가격이 저렴하다’, ‘인터넷 커뮤니티, 포털에서 화제.’, ‘좋아하는 작가의 작품이 연재되고 있다’가 있었다. 긍정적인 반응을 보인 질문은 각기 다른 배경이

있으나, 이용자 개인의 취향이 적절히 반영되고 있다는 공통점이 있다. 콘텐츠의 이용과 추천, 좋아하는 작가는 개인의 취향과 연관이 있다. 이용자들은 개인의 취향에 맞추어 콘텐츠를 소비하고 있고, 이를 위한 적절한 소비 결과는 충분히 긍정적인 반응이었다.

이용 사유에 부정적인 결과를 보인 질문은 ‘주변에 대여점, 도서관 등이 없다’, ‘웹툰, 드라마, 영화 등의 창작물로 먼저 접했다.’가 있었다. 부정적인 반응을 보인 질문은 웹소설을 소비하는 것과 거리가 멀다는 공통점이 있다. 웹소설은 인터넷 플랫폼을 통하여 소비할 수 있는 콘텐츠로, 접근이 쉽고 소비가 편하다. 모바일 앱 등을 통하여 소비할 수 있는 콘텐츠는 실질적으로 이동하는 시간이 없고, 실내에서 즐길 수 있다. 때문에, 웹소설을 직접적으로 소비하는 것과 거리가 먼 이용 사유는 부정적인 반응이었다.

이용 사유에 긍정과 부정의 우열을 가릴 수 없었던 질문은 ‘이용하는 포털사이트(네이버, 카카오 등)의 인기작 홍보로 호기심에’이 있었다. 이는 개인의 취향과 관심의 영향이 있다고 해석하였다. 작품에 대한 플랫폼의 홍보는 항상 성공하지는 않는다. 모든 이용자가 홍보에 관심을 기울이지 않으며, 개인의 취향이 각기 다르기 때문이다. 개인의 취향이 일치한다면 홍보를 통해 작품을 접할 수 있지만, 일치하지 않으면 접하지 않는다는 뜻이다. 더불어 홍보의 효과가 약할 경우, 그 사례가 더욱 많아진다. 이러한 부분은 어떻게 홍보하여야 이용자 수요를 늘릴 수 있을 것인가에 대한 고민과 연결될 수 있다.

<그림22> 웹툰 이용사유



<그림22>는 ‘질문 5-2, 웹툰 이용 사유’에 대한 결과이다.

질문1 ‘평소 만화를 즐겨본다.’는 ‘매우 그렇다’ 70명, ‘그렇다’ 54명이 응답하였으며, ‘보통’ 13명, ‘아니다’ 4명, ‘전혀 아니다’ 1명이 응답하였다. 전반적으로 질문1에 대한 답은 대다수 긍정적인 평가를 보였다.

질문2 ‘여가 시간을 즐길 콘텐츠를 찾다가 접하였다’는 ‘매우 그렇다’ 55명, ‘그렇다’ 65명이 응답하였으며, ‘보통’ 12명, ‘아니다’ 7명, ‘전혀 아니다’ 3명이 응답하였다. 전반적으로 질문2에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문3 ‘친구, 주변인의 추천을 받았다.’은 ‘매우 그렇다’ 19명, ‘그렇다’ 58명이 응답하였으며, ‘보통’ 27명, ‘아니다’ 21명, ‘전혀 아니다’ 17명이 응답하였다. 전반적으로 질문3에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문4 ‘주변에 대여점, 도서관 등이 없다.’는 ‘매우 그렇다’ 15명, ‘그렇다’ 25명이 응답하였으며, ‘보통’ 22명, ‘아니다’ 29명, ‘전혀 아니다’ 51명이 응답하였다. 전반적으로 질문4에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문5 ‘이용 가격이 저렴하다.’는 ‘매우 그렇다’ 17명, ‘그렇다’ 53명이

응답하였으며, ‘보통’ 46명, ‘아니다’ 17명, ‘전혀 아니다’ 9명이 응답하였다. 전반적으로 질문5에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문6 ‘인터넷 커뮤니티, 포털에서 화제이다.’는 ‘매우 그렇다’ 30명, ‘그렇다’ 54명이 응답하였으며, ‘보통’ 25명, ‘아니다’ 24명, ‘전혀 아니다’ 9명이 응답하였다. 전반적으로 질문6에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문7 ‘소설, 드라마, 영화 등의 창작물로 먼저 접했다.’는 ‘매우 그렇다’ 13명, ‘그렇다’ 27명이 응답하였으며, ‘보통’ 21명, ‘아니다’ 36명, ‘전혀 아니다’ 45명이 응답하였다. 전반적으로 질문7에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문8 ‘이용하는 포털사이트(네이버, 카카오 등)의 인기작 홍보로 호기심에 접하였다.’는 ‘매우 그렇다’ 22명, ‘그렇다’ 49명이 응답하였으며, ‘보통’ 28명, ‘아니다’ 24명, ‘전혀 아니다’ 29명이 응답하였다. 전반적으로 질문8에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문9 ‘좋아하는 작가의 작품이 연재되고 있다.’는 ‘매우 그렇다’ 52명, ‘그렇다’ 49명이 응답하였으며, ‘보통’ 20명, ‘아니다’ 10명, ‘전혀 아니다’ 11명이 응답하였다. 전반적으로 질문9에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

<표10> 웹툰 이용 사유 종합

질문1	질문2	질문3	질문4	질문5	질문6	질문7	질문8	질문9
긍정	긍정	긍정	부정	긍정	긍정	부정	긍정	긍정

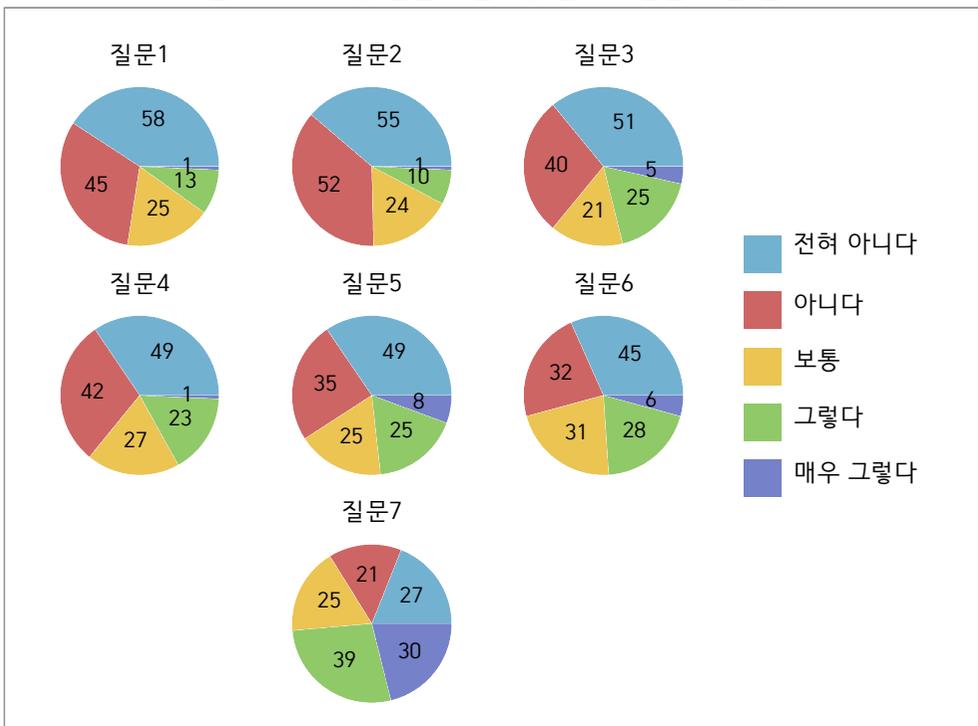
이용 사유에 긍정적인 결과를 보인 질문은 ‘평소 만화를 즐겨본다.’, ‘여가 시간을 즐길 콘텐츠를 찾다가’, ‘친구, 주변인의 추천’, ‘이용 가격이 저렴하다.’, ‘인터넷 커뮤니티, 포털에서 화제.’, ‘이용하는 포털사이트(네이버, 카카오 등)의 인기작 홍보로 호기심에’, ‘좋아하는 작가의 작품이 연재되고 있다’가 있었다. 앞서 살펴본 웹소설의 이용 사유와 마찬가지로 긍정적인 반응을 보인 질문은 개인의 취향이 적절히 반영되고 있다. 웹소설의 이용 사유와 다른 점은, ‘이용하는 포털사이트(네이버, 카카오 등)의 인기작 홍보로 호기심에’가 긍정적인 반응이다. 이는 웹툰이 웹소설보다 시각적인 자극이 오래 남아 초반 홍보 효과가 더 크기에 생긴 결과로 해석된다. 웹툰은 글과 그림의 시각적 자극으로 웹소설보다 오래 인상에 남는다. 이러한 시각적 자극이 홍보에 도움이 되었으며, 이용자의 유입을 돕는 것으로 해석된다.

이용 사유에 부정적인 결과를 보인 질문은 ‘주변에 대여점, 도서관 등이 없다.’, ‘소설, 드라마, 영화 등의 창작물로 먼저 접했다.’가 있었다. 웹소설의

이용 사유와 마찬가지로 부정적인 반응을 보인 질문은 웹툰을 소비하는 것과 거리가 멀다는 공통점이 있다. 웹소설의 이용 사유와 마찬가지로, 부정적인 반응을 보인 질문은 웹툰을 소비하는 것과 거리가 멀다는 공통점이 있다. 웹툰은 웹소설과 마찬가지로 인터넷 플랫폼을 통하여 소비할 수 있는 콘텐츠로, 접근이 쉽고 소비가 편하다. 모바일 앱 등을 통해 소비할 수 있는 콘텐츠이기 때문에, 이동이 적고 실내에서 즐길 수 있다. 때문에, 웹툰을 직접적으로 소비하는 것과 거리가 먼 이용 사유는 부정적인 반응이었다.

다음으로 설문지 6-1에서 10까지의 내용은 ‘제1장 서론, 제2절 4. 연구 방법 및 범위’에 기술된 설문조사 질문 내용 기준 세 가지를 기준으로 구성되었다. 조사 응답은 전혀 아니다’, ‘아니다’, ‘보통’, ‘그렇다’, ‘매우 그렇다’ 총 5가지로 제한하였다. 또한 파악의 편의를 위해, 중립 의견인 ‘보통’은 긍정과 부정의 수에서 배제한다. 조사 응답은 합산 142명으로 설문 응답자 수만큼의 결과가 나온다.

<그림23> 오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 호감 분석1



<그림23>는 ‘질문 6-1, 오리지널 웹툰이 웹소설 원작의 웹툰보다 마음에 들지 않는 점이 있다면 이유는 무엇입니까?’에 대한 결과이다.

질문1 ‘스토리 면에서 오리지널 웹툰이 보편적으로 부족해 보인다.’는 ‘매우 그렇다’ 0명, ‘그렇다’ 13명이 응답하였으며, ‘보통’ 25명, ‘아니다’ 45명, ‘전혀 아니다’ 58명이 응답하였다. 전반적으로 질문1에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문2 ‘등장인물 등의 퀄리티가 떨어진다.’는 ‘매우 그렇다’ 0명, ‘그렇다’ 10명이 응답하였으며, ‘보통’ 24명, ‘아니다’ 52명, ‘전혀 아니다’ 55명이 응답하였다. 전반적으로 질문2에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문3 ‘장르가 다양하지 못하다.’는 ‘매우 그렇다’ 5명, ‘그렇다’ 23명이 응답하였으며, ‘보통’ 21명, ‘아니다’ 40명, ‘전혀 아니다’ 51명이 응답하였다. 전반적으로 질문3에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문4 ‘스토리의 흐름을 보편적으로 읽기 힘들다.’는 ‘매우 그렇다’ 1명, ‘그렇다’ 23명이 응답하였으며, ‘보통’ 27명, ‘아니다’ 42명, ‘전혀 아니다’ 49명이 응답하였다. 전반적으로 질문4에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문5 ‘다음 내용을 기다려야 해서 안 보게 된다.’는 ‘매우 그렇다’ 8명, ‘그렇다’와 ‘보통’은 각각 25명 응답하였으며, ‘아니다’ 35명, ‘전혀 아니다’ 49명이 응답하였다. 전반적으로 질문5에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문6 ‘알고 있는 기성 작가만 반복해서 보인다.’는 ‘매우 그렇다’ 6명, ‘그렇다’ 28명이 응답하였으며, ‘보통’ 31명, ‘아니다’ 32명, ‘전혀 아니다’ 45명이 응답하였다. 전반적으로 질문6에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문7 ‘부적절한 내용을 수용한 작품이 불쾌감을 준다.’는 ‘매우 그렇다’ 30명, ‘그렇다’ 39명이 응답하였으며, ‘보통’ 25명, ‘아니다’ 21명, ‘전혀 아니다’ 27명이 응답하였다. 전반적으로 질문7에 대한 답은 긍정하였다.

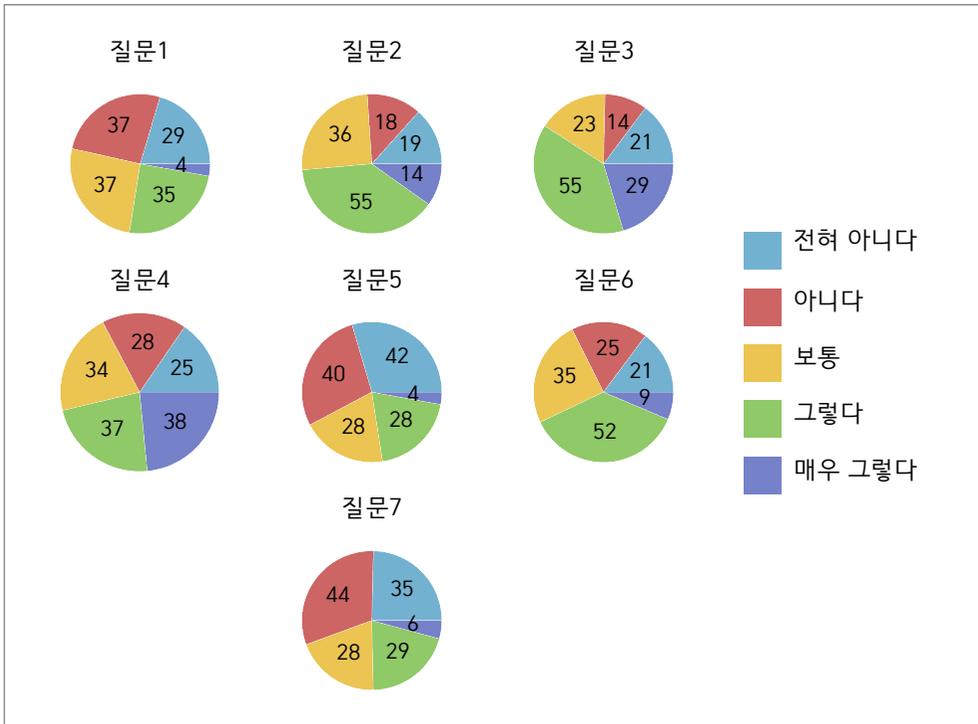
<표11> 오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 호감 분석1

질문1	질문2	질문3	질문4	질문5	질문6	질문7
부정	부정	부정	부정	부정	부정	긍정

‘질문 6-1, 오리지널 웹툰이 웹소설 원작의 웹툰 보다 마음에 들지 않는 점이 있다면 이유는 무엇입니까?’에 대한 질문 중 긍정의 답을 받은 것은 ‘질문7, 부적절한 내용을 수용한 작품이 불쾌감을 준다.’이다. 웹소설 원작 웹툰의 경우, 원작의 불쾌한 내용이 편집 과정에서 순화되거나 삭제된다. 그러나 오리지널 웹툰의 경우, 작가의 세계관이 반영되면서 수용되는 경우가 있다. 연령대에 맞지 않은 폭력, 욕설 등의 콘텐츠 노출이 이에 해당된다. 현대 콘텐츠는 확산이 빠르고 수

용 연령대의 폭이 넓어졌기 때문에, 소재에 대한 경각심은 수용되어야 할 부분이다. 작품 내 부적절한 내용의 수용과 반영에 대하여 보다 많은 검토와 완화 방법을 고민해야 할 것이다.

<그림24> 오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 호감도 분석2



<그림24>는 ‘질문 7-1, ‘웹소설 원작의 웹툰이 오리지널 웹툰보다 마음에 들지 않는 점이 있다면 이유는 무엇입니까?’에 대한 결과이다.

질문1 ‘웹소설 원작을 웹툰이 해친다고 생각한다.’는 ‘매우 그렇다’ 4명, ‘그렇다’ 35명이 응답하였으며, ‘보통’과 ‘아니다’가 37명, ‘전혀 아니다’ 29명이 응답하였다. 전반적으로 질문1에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문2 ‘웹소설의 인물이 상상하던 외관과 다르다.’는 ‘매우 그렇다’ 14명, ‘그렇다’ 55명이 응답하였으며, ‘보통’ 36명, ‘아니다’ 18명, ‘전혀 아니다’ 19명이 응답하였다. 전반적으로 질문2에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문3 ‘장르가 다양하지 못하다.’는 ‘매우 그렇다’ 29명, ‘그렇다’ 55명이 응답하였으며, ‘보통’ 23명, ‘아니다’ 14명, ‘전혀 아니다’ 21명이 응답하였다. 전반적으로 질문3에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문4 ‘스토리의 흐름이 다양하지 못하다.’는 ‘매우 그렇다’ 38명, ‘그렇다’ 37명이 응답하였으며, ‘보통’ 34명, ‘아니다’ 28명, ‘전혀 아니다’ 25명이 응답하였다. 전반적으로 질문4에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문5 ‘원작의 내용을 알고 있어 유추가 되기 때문에, 긴장감이 없다.’는 ‘매우 그렇다’ 4명, ‘그렇다’와 ‘보통’은 각각 28명 응답하였으며, ‘아니다’ 40명, ‘전혀 아니다’ 42명이 응답하였다. 전반적으로 질문5에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문6 ‘어울리지 않는 그림이, 내용의 몰입을 방해한다.’는 ‘매우 그렇다’ 9명, ‘그렇다’ 52명이 응답하였으며, ‘보통’ 35명, ‘아니다’ 25명, ‘전혀 아니다’ 21명이 응답하였다. 전반적으로 질문6에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

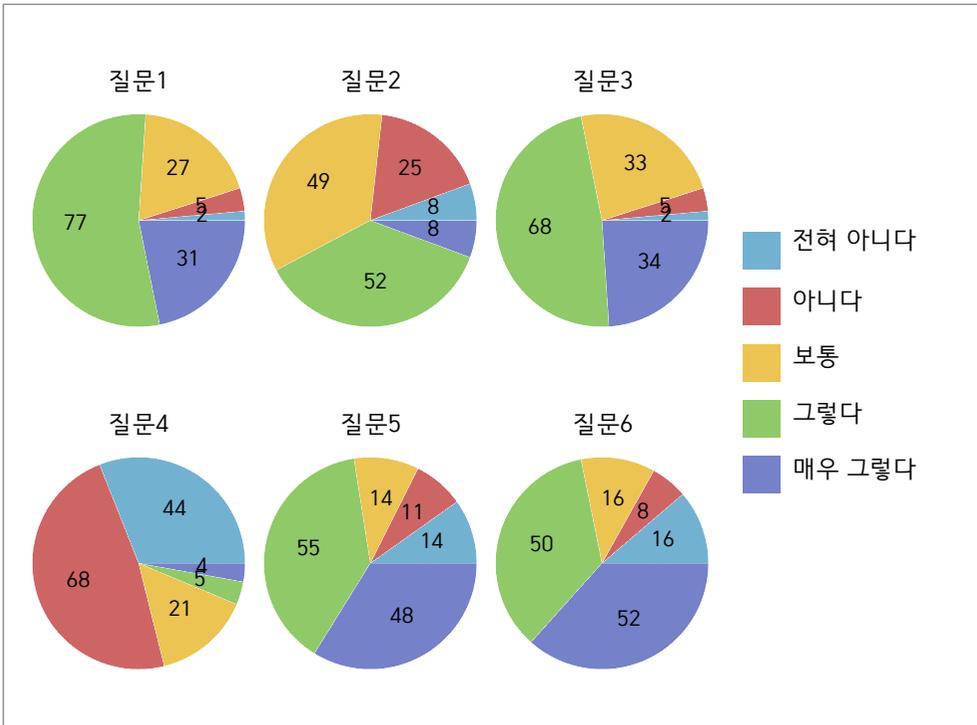
질문7 ‘새로운 창작물을 접할 기회가 줄어들었다.’는 ‘매우 그렇다’ 6명, ‘그렇다’ 29명이 응답하였으며, ‘보통’ 28명, ‘아니다’ 44명, ‘전혀 아니다’ 35명이 응답하였다. 전반적으로 질문7에 대한 답은 대다수 부정하였다.

<표 12> 오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 호감도 분석2

질문1	질문2	질문3	질문4	질문5	질문6	질문7
부정	긍정	긍정	긍정	긍정	부정	부정

‘질문 7-1, ‘웹소설 원작의 웹툰이 오리지널 웹툰 보다 마음에 들지 않는 점이 있다면 이유는 무엇입니까?’에 대한 질문 중 긍정의 답을 받은 것은 ‘질문2, 웹소설의 인물이 상상하던 외관과 다르다.’, ‘질문3, 장르가 다양하지 못하다.’, ‘질문4, ‘스토리의 흐름이 다양하지 못하다.’, ‘질문5는 ‘원작의 내용을 알고 있어 유추되기 때문에, 긴장감이 없다.’이다. 웹소설 원작 웹툰은 오리지널 웹툰보다 불호 사항이 많은 것으로 나타났다. 편향된 장르, 원작 삽화와 웹툰 사이의 괴리감 등 웹툰이 원작과 비교하여 만족스럽지 못한 상황이 불호 사항으로 드러났다. 그러나 장르, 내용 등 이미 원작에서 정해진 사항은 2차 창작물이 쉽게 바꿀 수 없기에, 2차 창작물이 시도할 수 있는 범위를 찾아야 한다. 이용자들이 각색된 웹툰을 원작과 별개의 창작물로 수용하는 반응이 늘어난다면, 긍정적인 발전에 도움이 될 것이다.

<그림25> 웹소설과 웹소설을 원작으로 한 웹툰의 호감도 반응



<그림25>은 ‘질문 8, 현재 소비하고 있는 웹소설과 웹소설을 원작으로 한 웹툰의 호감도는 어떨습니까?’에 대한 결과이다.

질문1 ‘원작이 웹툰보다 더 정이 가는 경우가 있다.’는 ‘매우 그렇다’ 31명, ‘그렇다’ 77명이 응답하였으며, ‘보통’ 27명, ‘아니다’ 5명, ‘전혀 아니다’ 2명이 응답하였다. 전반적으로 질문1에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문2 ‘원작을 기반으로 한 웹툰이 원작보다 더 정이 가는 경우가 있다.’는 ‘매우 그렇다’ 8명, ‘그렇다’ 52명이 응답하였으며, ‘보통’ 49명, ‘아니다’ 25명, ‘전혀 아니다’ 8명이 응답하였다. 전반적으로 질문2에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문3 ‘원작과 원작을 기반으로 한 웹툰 둘 다 정이 간다.’는 ‘매우 그렇다’ 34명, ‘그렇다’ 68명이 응답하였으며, ‘보통’ 33명, ‘아니다’ 5명, ‘전혀 아니다’ 2명이 응답하였다. 전반적으로 질문3에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문4 ‘원작과 원작을 기반으로 한 웹툰 둘 다 정이 가지 않는다.’는 ‘매우 그렇다’ 4명, ‘그렇다’ 5명이 응답하였으며, ‘보통’ 21명, ‘아니다’ 68명,

‘전혀 아니다’ 44명이 응답하였다. 전반적으로 질문4에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문5 ‘원작이 좋아 파생된 웹툰을 보러간 적이 있다.’ 는 ‘매우 그렇다’ 48명, ‘그렇다’ 55명이 응답하였으며, ‘보통’ 14명, ‘아니다’ 11명, ‘전혀 아니다’ 14명이 응답하였다. 전반적으로 질문5에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문6 ‘파생된 웹툰이 좋아 원작을 보러 간 적이 있다.’ 는 ‘매우 그렇다’ 52명, ‘그렇다’ 50명이 응답하였으며, ‘보통’ 16명, ‘아니다’ 8명, ‘전혀 아니다’ 16명이 응답하였다. 전반적으로 질문6에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

<표13> 웹소설과 웹소설을 원작으로 한 웹툰의 호감도 반응

질문1	질문2	질문3	질문4	질문5	질문6
긍정	긍정	긍정	부정	긍정	긍정

‘질문 8, ‘현재 소비하고 있는 웹소설과 웹소설을 원작으로 한 웹툰의 호감도는 어떻습니까?’ 에 대한 질문은 ‘질문4, 원작과 원작을 기반으로 한 웹툰 둘 다 정이 가지 않는다.’ 를 제외하고 모두 긍정의 답을 받았다. ‘질문1’ 부터 ‘질문3’ 을 살펴보면, 웹소설과 웹소설 원작 웹툰의 호감도에 유의미한 차이가 없었다. 모두 긍정적인 답을 받았으며, 이용자의 호감이 원작과 웹툰에 동일 혹은 유사하게 적용될 수 있다는 가정을 들 수 있다. 원작에서 웹툰을 향한 호감인지, 웹툰에서 원작을 향한 호감인지 자세한 방향을 알아보기 위해 ‘질문5’ 와 ‘질문6’ 을 추가하였다. 이에 결과는 두 가지 사항 모두 긍정의 답을 받았다. 현재 연재되고 있는 웹소설의 웹툰화가 이루어진 작품이 무수히 많기에, ‘질문5’ 와 ‘질문6’ 의 사례가 모두 충족된 결과로 보인다. 경험과 별개로 웹소설과 웹소설 원작 웹툰의 호감은 어느 한쪽에 편향되지 않았기 때문에, 함께 성장할 가능성을 확인할 수 있었다. 이용자들은 웹소설과 웹소설 원작 웹툰 모두 호감을 갖고 있으며, 이는 앞으로 웹소설 원작 웹툰 수요의 증가에 영향을 미칠 것이다. 두 콘텐츠의 편향되지 않은 호감도와 이용자층의 관심은 2차 콘텐츠의 성공과 더 많은 발전에 대한 가능성을 다시 보여준다.

<그림26> 웹소설 웹툰 연재로 인한 웹소설 호감도 반응



다음으로 <그림26>은 ‘질문 9, 웹소설을 원작으로 한 웹툰 연재로 인해 원작 웹소설의 호감도가 증가하였습니까?’에 대한 결과이다.

질문1 ‘웹툰화로 인해 웹소설의 호감도가 늘었다.’는 ‘매우 그렇다’ 20명, ‘그렇다’ 62명이 응답하였으며, ‘보통’ 38명, ‘아니다’가 16명, ‘전혀 아니다’ 6명이 응답하였다. 전반적으로 질문1에 대한 답은 긍정하였다.

질문2 ‘웹툰화는 호감이나, 웹소설의 호감도는 늘지 않았다.’는 ‘매우 그렇다’ 6명, ‘그렇다’ 22명이 응답하였으며, ‘보통’ 37명, ‘아니다’ 54명, ‘전혀 아니다’ 23명이 응답하였다. 전반적으로 질문2에 대한 답은 대다수 부정하였다.

질문3 ‘웹툰화보다 웹소설의 호감도가 높다.’는 ‘매우 그렇다’ 25명, ‘그렇다’ 42명이 응답하였으며, ‘보통’ 47명, ‘아니다’ 20명, ‘전혀 아니다’ 8명이 응답하였다. 전반적으로 질문3에 대한 답은 긍정하였다.

질문4 ‘웹소설을 감상한 후에 웹툰으로 연재가 되었으면 한 적이 있다.’는 ‘매우 그렇다’ 29명, ‘그렇다’ 52명이 응답하였으며, ‘보통’ 29명, ‘아니다’ 24명, ‘전혀 아니다’ 18명이 응답하였다. 전반적으로 질문4에 대한 답은

긍정하였다.

질문5 ‘웹소설의 웹툰 연재에 대해 불만스러웠던 적이 있다.’ 는 ‘매우 그렇다’ 14명, ‘그렇다’ 51명이 응답하였으며, ‘보통’ 23명, ‘아니다’ 30명, ‘전혀 아니다’ 24명이 응답하였다. 전반적으로 질문5에 대한 답은 긍정과 부정의 차이가 거의 없었다.

질문6 ‘웹소설의 웹툰 연재에 대해 만족스러웠던 적이 있다.’ 는 ‘매우 그렇다’ 33명, ‘그렇다’ 64명이 응답하였으며, ‘보통’ 36명, ‘아니다’ 7명, ‘전혀 아니다’ 2명이 응답하였다. 전반적으로 질문6에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

질문7 ‘웹소설의 웹툰 연재에 대하여 긍정적이다.’ 는 ‘매우 그렇다’ 35명, ‘그렇다’ 63명이 응답하였으며, ‘보통’ 36명, ‘아니다’ 8명, ‘전혀 아니다’ 0명이 응답하였다. 전반적으로 질문7에 대한 답은 대다수 긍정하였다.

<표14> 웹소설 웹툰 연재로 인한 웹소설 호감도 반응

질문1	질문2	질문3	질문4	질문5	질문6	질문7
긍정	부정	긍정	긍정	차이 없음	긍정	긍정

‘질문 9, 웹소설을 원작으로 한 웹툰 연재로 인해 원작 웹소설의 호감도가 증가하였습니까?’ 에 대한 질문은 부정의 답을 받은 ‘질문2, ‘웹툰화는 호감이나, 웹소설의 호감도는 늘지 않았다.’ 와 긍정과 부정의 차이가 없는 ‘질문5, 웹소설의 웹툰 연재에 대해 불만스러웠던 적이 있다.’ 를 제외하고 모두 긍정의 답을 받았다. ‘질문2’ 의 내용이 호감도가 늘지 않은 것에 부정하는 답을 받았기 때문에 ‘질문5’ 를 제외하면, 웹소설 원작 웹툰 연재로 인한 원작의 호감은 전반적으로 긍정적인 반응을 보였다고 할 수 있다.

‘질문5’ 에 대한 모호함은 웹소설 원작 웹툰이 현재 매우 다양하기에 나타난 결과라고 보았다. ‘제 3장, 웹소설 원작 웹툰의 흥행요인 비교분석’ 을 보면, 작품의 흥행 결과가 각자 다른 것을 확인할 수 있다. ‘질문5’ 는 이용자의 개인 취향과 감상이 돋보인 반응이라 해석했다. 그러므로 웹소설 원작 웹툰이 긍정적인 발전을 이룬다면, ‘질문5’ 의 모호함이 긍정적인 반응으로 바뀔 수 있을 것이라 예상한다.

이하, 응답 내용은 ‘질문 6-2, 오리지널 웹툰이 웹소설 원작의 웹툰보다 마음에 들지 않는 점에 기타 이유가 있습니까?’ , ‘질문 7-2, 웹소설 원작의 웹툰이 오리지널 웹툰보다 마음에 들지 않는 점에 기타 이유가 있습니까?’ , ‘질문 10,

웹소설 원작으로 한 웹툰의 호감에 대해 첨언 할 의견이 있습니까?’ 선택형 서술에 대한 일부 의견이다. 실질적으로 모든 이용자의 의견을 웹툰에 수용할 수 없기에, 의견 중 일부만 참고를 위해 기술하였다.

6-2, 오리지널 웹툰이 웹소설 원작의 웹툰보다 마음에 들지 않는 점에 기타 이유가 있습니까?

‘웹소설 원작의 웹툰의 경우 기존 웹소설이 가지고 있는 스토리나 캐릭터 간의 서사, 관점 등이 확실하게 언급되어 있고 이를 기반으로 풀어나가기 때문에 스토리에 문제거적인 반면, 오리지널 웹툰의 경우 스토리 작가가 부재 시 스토리 전달의 정확성과 부족한 묘사 등이 쉽게 눈에 띈다. 마음에 들지 않기보다는 아쉬운 점이 많다.’

‘원작이 있다는 것만으로 원작의 평판이나 줄거리를 찾아보며 대략 어떤 식으로 진행될지, 개인이 좋아할만한 전개일지 예측 정도는 해볼 수 있는데. 오리지널 웹툰은 그걸 확인할 수 없어서 기대를 배반하는 전개가 나오면 쉽게 소비하지 않게 된다. 이 때문에 연출과 스토리를 이끄는 능력에 확신이 있는 기존 작가들만 찾아보게 된다.’

‘학교폭력, 청소년 흡연, 음주 등 맥락 없이 자극적인 면만 추구하는 작품에 거부감을 느낀다.’

7-2, 웹소설 원작의 웹툰이 오리지널 웹툰보다 마음에 들지 않는 점에 기타 이유가 있습니까?

‘웹소설이 원작이 웹툰의 경우 독자들이 기본적인 등장인물의 관계, 스토리의 진행 방향을 알고 있기에 이따금 댓글란에서 스포일러가 무분별하게 일어난다. 이 경우, 댓글란을 무시하면 그만이지만 아무래도 원작을 알고 있다는 것은 웹소설 작가의 주변 묘사, 캐릭터의 표정이나 감정 등의 변화 묘사가 세세하게 이루어지는 반면, 그를 기반으로 한 웹툰을 아무래도 전달성이 부족한 느낌을 받는다. 오히려 원작을 알고 있기에 부족한 점이 보이는 것 같기도 하다.’

‘웹소설 원작 웹툰의 특성상 소설에서 상상되던 부분이 잘 표현이 되지 않거나, 빠른 전개를 위해 스토리가 잘리고 축약되는 부분에서 아쉽습니다. 내용 전개를 모르는 오리지널 웹툰보다, 내용을 아는 소설 원작의 웹툰인 만큼 기대하던 장면이 잘리거나 비중이 없

거나 하면 아무래도 아쉬움이 남는 것 같습니다.’

‘소설을 읽을 때는 각자가 좋아하는 외관의 주인공을 상상할 수 있고, 이런 상황에서 이런 모습이면 좋겠다는 가상 설정이 가능하지만, 웹툰으로 만들어졌을 때 개인의 상상과 다르면 공식적으로 이러한 모습이라고 못을 박은 것 같아 아쉽게 느껴진다. 예를 들면 소설 속 사과를 빨간 사과라고 생각하며 읽었는데, 웹툰에서 청사과로 표현하면 이제부터 청사과가 되는 것이라...’

‘요즘 들어 특히 웹소설 원작의 웹툰의 연출 -컷 구성, 이야기를 진행하며 넘어가는 방식, 어딘가에서 떨어지는 위험한 상황에서 그냥 바로 누군가 잡아주는 컷으로 이어지는 등-이 부족하다고 느끼는 경우가 많다. 연출 뿐 아니라 화려하거나 예쁜 그림과 소설 원작이라는 점으로 부족한 점을 고치거나 하지 않고 그대로 진행하려는 느낌마저 든다. 오리지널 웹툰은 그 안에서 모든 것을 해결해야 하기 때문에 상대적으로 웹소설 원작의 웹툰보다 이해하기가 쉽다고 느꼈다. 소설을 보지 않아서 이해되지 않는 장면들이 웹소설 원작 웹툰에는 종종 있다. 웹소설 원작 웹툰으로 처음 그 작품을 접한 경우 소설을 읽으러 가게 되기도 하지만, 그렇지 않을 때에는 웹툰 댓글 란에서 스포일러 문제를 경험할 수 있었다.’

질문 10, 웹소설 원작으로 한 웹툰의 호감에 대해 첨언 할 의견이 있습니까?

‘글보다는 그림이 시각적인 자극이 커서 그런지 피로할 때는 웹툰이 더 호감이 가기도 했다. 생각을 덜 하면서 보게 되었다.’

‘원작에서 불편하다고 느낀 부분이 적절히 각색된 웹툰의 경우 호감을 느끼기 쉬운 것 같습니다.’

‘이미 글 작가와 그림 작가가 분리되어 연재되는 일이 많은 웹툰 업계에서 웹소설 원작의 웹툰에 불호를 가질 이유는 없다고 생각합니다. 다만 웹소설 원작 웹툰의 증가가 오리지널 스토리 웹툰의 론칭에 방해가 되지 않는다면 + 웹툰과 웹소설의 내용 차이가 나게 될 때 원작자에게 감수를 충분히 받았으면 합니다.’

‘웹소설을 원작으로 한 웹툰의 경우, 우선으로 웹툰 작가가 웹소설의 캐릭터들과 서사, 스토리에 대한 지식과 해석이 있어야 한다고 생각한다. 기존 독자들의 호평을 듣는 부분을 살려주며, 불호평이나 아쉬운 평을 들었던 부분은 작가 나름의 해석을 추가해 보완해줄기를 바랄 때가 있다. 웹소설 원작을 그대로 옮긴 작품 역시 좋아하는 편이나 가끔 작가 나

름의 해석이 추가된 작품을 보았을 때 신선함을 느낀 적이 있었다.’

‘처음에는 뻘한 소재와 비슷한 이야기들이 양산형으로 제작되어 그다지 긍정적으로 생각하지 않았는데 잘 각색되고 연출된 웹툰으로 인해 좋은 웹소설도 함께 주목받는다면 일부에 그친다 하더라도 상부상조 일수도 있겠다는 생각이 든다.’

‘각색이 잘 된 작품들도 분명히 있기 때문에 2차작들에 대해서 긍정적인 편입니다. 종종 아쉬웠던 점 중 하나는 읽던 웹소설의 피폐함, 평범한 주인공 등 비인기 소재들이 웹툰화가 될 때 대중성 있는 방향으로 변경되는 경우가 매우 많아서 원작 팬으로써 아쉬울 때가 많아요. 반대로 웹툰을 보다 원작을 찾아본 경우도 많은데, 원작이 더 재미있는 경우도 있고 반대로 원작이 굉장히 재미없는 경우도 있었습니다. 소재와 메인스토리만 같고 세부묘사가 웹툰과 원작이 완전히 달라서... 일단 무조건 둘 다 접해보는 편이라 홍보 측면에선 개인적으로 영향을 잘 받는 것 같아요. 특히 원작 작가님을 엄청 좋아하는 경우 웹툰이 재미없거나 취향이 아니더라도 끝까지 결재해서 접하는 편입니다.’

‘원작내용 표현이 잘 되었거나 더 보완되었으면 만족스러웠는데 원작의 호감요인을 해치면 만족스럽지 않았다.’

제2절 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응 분석

지금까지 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응 분석을 위해 전체 설문조사 분석을 진행하였다. <표 15>는 질문 5-1부터 질문 9까지의 내용 축약을 거친, 웹소설 원작 웹툰 이용자 반응 및 고민이다.

<표 15> 웹소설 원작 웹툰 이용자 반응 및 고민

	각 질문 내용 종합	고민
질문 5-1	개인의 취향이 적절히 반영될 때, 소비.	개인의 취향과 플랫폼의 홍보가 일치하게 하려면 어떻게 할 것인가.
질문 5-2	개인의 취향이 적절히 반영될 때, 소비.	-
질문 6-1	오리지널 웹툰이 웹소설 원작 웹툰보다 폭력 소재, 욕설 등의 노출이 많을 때, 부정적.	작품 내 부적절한 내용의 수용과 반영에 대하여 많은 검토와 완화 방법 고민.
질문 7-1	편향된 장르, 원작 삽화와 웹툰 사이의 괴리감 등 웹툰이 원작과 비교하여 만족스럽지 못할 때, 부정적.	원작에서 정해진 사항을 2차 창작물이 쉽게 바꿀 수 없음. 때문에 2차 창작물이 시도할 수 있는 범위 고민.
질문 8	대다수 긍정적. 2차 콘텐츠의 성공과 더 많은 발전에 대한 가능성 확인.	-
질문 9	호감도 증가 확인.	웹소설 원작 웹툰이 긍정적인 발전을 이룬다면, 모호한 질문의 답 역시 앞으로 긍정적으로 바뀔 수 있을 것이라 예상.

‘질문 5-1, 웹소설 이용 사유’와 ‘질문 5-2, 웹툰 이용 사유’는 모두 개인의 취향이 적절히 반영될 때 작품을 소비하는 것으로 나타났다. 웹소설의 경우 개인의 취향과 플랫폼의 홍보가 일치하게 하려면 어떻게 할 것인지에 대한 고민을 제시하였는데, 웹툰의 경우 이 부분이 해소되어 있다. 웹툰과 웹소설 플랫폼 홍보에 대한 차이는 웹툰이 가진 흡입력에 있다고 추측하였다. 웹소설은 표지, 삽화 등 단편적인 이미지를 제외하고 모든 내용을 이용자가 글을 읽고 상상하는 면이 있다. 그러나 웹툰은 컷 단위로 글과 이미지를 동시에 노출 시키기에 생동감 있고, 흡입력이 빠르다. 웹툰의 장점이 작품홍보에 도움이 되었을 것이며, 웹소설의 홍보에도 사용할 수 있을 것인지에 대한 논의가 필요하다.

‘질문 6-1, 오리지널 웹툰이 웹소설 원작의 웹툰보다 마음에 들지 않는 점이 있다면 이유는 무엇입니까’는 오리지널 웹툰이 웹소설 원작 웹툰보다 폭력, 욕설 등의 불편한 콘텐츠 노출이 많을 때 부정적이었다. 현대 콘텐츠의 확산은 더욱 빨라지고 있으며, 연령대의 폭이 매우 넓어졌다. 이용자들은 쉽게 매체를 접하고, 콘텐츠의 소비를 통해 부적절한 내용을 부득이하게 접하는 일들이 생긴다. 시각적 자극이 활발해지면서 내용의 수용이 빨라졌기 때문에, 웹툰 소재에 대한 경각심은 앞으로 더욱 많은 매체를 접할 다양한 연령층을 위해 수용되어야 할 것이다. 작가 스스로 부적절한 내용의 수용과 반영에 대해 거듭 고민해야 하며, 플랫폼 또한 책임 있는 검수 작업 반영에 대한 고민이 필요하다.

‘질문 7-1, ‘웹소설 원작의 웹툰이 오리지널 웹툰보다 마음에 들지 않는 점이 있다면 이유는 무엇입니까?’ 는 웹소설 원작 웹툰이 오리지널 웹툰보다 편향된 장르가 많아 불만스럽다고 하였다. 또한 원작 삽화와 웹툰 사이의 괴리감 등에서 부정적인 반응을 보였다. 웹소설의 장르, 스토리의 흐름 등 이미 정해진 사항은 2차 창작물이 쉽게 바꿀 수 없다. 그러나 2차 창작물은 연출의 각색을 통하여, 같은 작품이지만 다른 매력을 보여줄 수 있다. 이용자들은 2차 창작물을 통해 원작 내용을 적절히 표현할 수 있는 연출과 내용의 보완을 바란다. 생동감 있는 2차 창작물을 통해 만족스러운 결과의 소비를 바라는 것이다. 이를 위해 2차 창작물이 시도할 수 있는 범위를 찾아야 하며, 이 문제가 해소된다면 웹소설 원작 웹툰의 긍정적인 발전에 도움이 될 것이다.

‘질문 8, 현재 소비하고 있는 웹소설과 웹소설을 원작으로 한 웹툰의 호감도는 어떻습니까?’ 는 어느 한쪽이 편향된 호감을 느끼지 않았다. 대다수 웹소설과 웹소설 원작 웹툰에 긍정적인 의견이었으며, 편향되지 않은 호감도가 높게 유지되고 있음을 확인하였다. 이러한 긍정적인 반응은 원작 콘텐츠 IP와 2차 창작물이 함께 성장하고 있음을 다시 확인할 수 있다. 이용자들의 높은 호감과 지지는 2차 창작의 수요를 늘릴 계기가 될 것이다. 이를 통해 웹소설 원작 웹툰의 수요 또한 늘어날 것이며, 더욱 나은 발전의 계기 또한 마련될 수 있을 것이다.

‘질문 9, 웹소설을 원작으로 한 웹툰 연재로 인해 원작 웹소설의 호감도가 증가 하였습니까?’ 는 전반적으로 호감이 증가하였다는 것을 알 수 있었으나, 모호한 답의 질문이 존재하였다. 모호함의 이유는 이용자 개인의 취향과 감상이 돋보인 반응이라 해석했다. 하나의 작품이 모든 이용자의 취향을 맞출 수는 없다. 그러므로 여러 작품이 여러 방면에서 함께 성장하여야 하며, 함께 성장하는 긍정적인 발전이 2차 창작물의 성장을 도울 것이다. 이를 통해 웹소설 원작 웹툰의 긍정적인 발전이 이루어진다면, 질문의 모호한 답이 긍정적으로 바뀔 수 있을 것이라 예상된다.

웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응은 대다수 긍정적이었으며, 원작 콘텐츠 IP와 2차 창작물이 함께 성장할 가능성을 확인하였다. 웹소설의 2차 창작물은 이미 활발하게 진행되고 있으며, 웹툰화 또한 다양한 작품이 빠르게 런칭되고 있다. 웹소설 원작 웹툰은 이용자들의 많은 관심과 지지를 통해 앞으로도 더욱 수요가 늘어날 것이라 예상된다. 짧고 간편하게 즐길 수 있는 콘텐츠는 바쁜 현대인들에게 앞으로도 수요가 높을 것이며, 콘텐츠 IP의 발전은 상호 긍정적인 영향을 줄 것이다.

더 나은 발전을 위해 콘텐츠와 이용자 사이의 상호 소통이 중요하며, 이용자의 반응을 정확히 파악하고 수용할 수 있어야 한다.

제5장 웹소설 원작의 웹툰에 대한 이용자 의견

웹소설 원작 이용자 반응 분석의 더욱 자세한 심층 분석을 위해, 142명의 설문 조사자 중 가장 진지하고 심층적인 답변을 한 12명을 선별하여 질적분석을 병행하였다. 인터뷰는 코로나19 상황을 고려하여 비대면 서술형 설문으로 진행하였다. 설문 인터뷰 12명은 20대 초반부터 20대 후반이며, 개별적으로 질문에 대한 주관적인 의견을 서술하였다. 12명의 이름을 알파벳 A~L로 표기한다. 인터뷰에 앞서 인터뷰 참여자의 웹소설·웹툰 이용 빈도와 플랫폼, 선호 장르를 파악하였다.

이하 표<16>은 인터뷰 참여자 12명의 웹소설·웹툰 이용 빈도이다. 일주일에 1회 이용을 기준으로, 웹소설의 경우 설문 참여자 12명 중 8명이 주 1회보다 자주 이용하였다. 웹툰의 경우 설문 참여자 12명 중 10명이 주 1회보다 자주 이용하였다. 과반수가 웹소설과 웹툰을 이용하는 빈도수가 주 1회를 기준으로 높게 나타났으나, 개인의 취향이나 성향에 따라 작품을 접하는 빈도에 차이가 났다. 학생과 직장인 사이에서 유의미한 차이는 없었으며, 작품을 접하는 주기는 개인이 얼마나 웹소설과 웹툰에 관심을 가지고 흥미를 느끼고 있는가에 대한 차이로 해석된다.

웹소설과 웹툰의 이용 빈도가 낮은 참여자 D의 경우 웹툰과 웹소설을 잘 소비하지 않아, 다른 참여자들에 비해 낮은 접속률을 보였다. 참여자 J의 경우 유동성이 컸는데, 현대 판타지 소설이 유행하던 시기에는 자주 이용하였으나 최근은 신규 론칭 중 유명한 것만 접한다고 하였다. 또한 바쁜 생업으로 인해 완결이 난 작품이나 회차가 어느 정도 있는 인기 작품을 따로 이용하는 시간을 갖게 된다고 하였다.

<표 16> 인터뷰 참여자 웹소설·웹툰 이용 빈도 분석

참여자	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
웹소설 이용 빈도	매일	주 3~4회	매일	거의 안 봄	매일	거의 안 봄	매일	주 4회 이상	2~3개 월에 1회	유동 성 있음	주 3회	매일
웹툰 이용 빈도	주 1~2회	주 1~2회	주 2회	3~4개 작품 감상	매일	주 3~4회	매일	매일	주 1~2회	유동 성 있음	주 3회	주 2회

이하 표<17>은 인터뷰 참여자 12명의 웹소설·웹툰 이용 플랫폼 분석이다. 플랫폼의 이용은 개인이 즐기고 있는 작품에 따라 다양하게 나타났다. 웹소설의 경우 대다수 ‘카카오 페이지’와 ‘리디북스’를 이용하였고, 일부 ‘문피아’, ‘봄

툰,’ , ‘네이버 시리즈’ 를 이용하였다. 웹툰의 경우 전원 ‘네이버 웹툰’ 을 이용하고 있었으며, 다수가 ‘카카오 페이지’ 를 이용하였으며, 일부 ‘레진 코믹스’ 와 ‘구 다음 웹툰’ , ‘봄툰’ 을 이용하였다. 인터뷰 인원 중 다수가 ‘네이버’ , ‘카카오 페이지’ 와 같은 대형 플랫폼을 자주 이용하고 있었다.

플랫폼 이용에 대한 각 첨언으로는, 웹소설의 경우 웹소설 전문 플랫폼에서 연재되다가 ‘네이버’ , ‘카카오 페이지’ 같은 대형 플랫폼에 독점 연재되면 옮겨가는 사례가 있다고 하였다. 플랫폼의 가독성이나 이용자 설정 기능은 ‘리디북스’ 나 ‘문피아’ 와 같은 웹소설 전문 플랫폼이 편하다는 평이 있었다. 웹툰의 경우 플랫폼이 많아지면서 좋아하던 SNS 작가가 연재하는 플랫폼을 접하는 일이 생긴다고 하였다.

<표17> 인터뷰 참여자 웹소설 · 웹툰 이용 플랫폼

참여자	웹소설 플랫폼	웹툰 플랫폼
A	리디북스, 문피아, 네이버 시리즈	네이버 웹툰
B	카카오 페이지, 문피아	네이버 웹툰
C	카카오 페이지, 리디북스	네이버 웹툰
D	거의 이용하지 않음. 카카오 페이지	네이버 웹툰
E	카카오 페이지, 리디북스	네이버 웹툰, 카카오 페이지
F	거의 이용하지 않음	네이버, 다음, 리디북스, 카카오 페이지
G	카카오 페이지	네이버 웹툰, 카카오 페이지, 다음 웹툰
H	카카오 페이지, 리디북스	네이버, 카카오 페이지
I	리디북스	레진코믹스, 네이버 시리즈
J	문피아, 카카오 페이지	네이버 웹툰, 레진코믹스, 다음 웹툰
K	리디북스, 봄툰	레진코믹스, 봄툰, 네이버 시리즈
L	리디북스, 문피아, 카카오 페이지, 네이버 시리즈	카카오 페이지, 네이버 웹툰

이하 표<18>은 인터뷰 참여자 웹소설 · 웹툰 선호 장르 분석이다. 설문 참여자 12명의 선호 장르는 전반적으로 판타지 장르의 선호도가 높았다. 웹툰 선호 장르에서는 일상툰이 언급되었다. 인터뷰 내용에 따르면 판타지, 로맨스 장르는 다양한 세계관을 현실에 대입하지 않기에 가볍게 즐길 수 있다는 장점이 있었다. 또한 주력 작품을 보유하고 있는 가장 큰 장르이기 때문에, 재미를 보장할 수 있어 선호한다는 의견이 있었다. 이러한 장르적 특징은 이용자들에게 적당한 감정 소모와 상상하는 즐거움을 제공한다. 지지도가 높은 인기 장르의 파락은 해당 장르의 발전과 이용자들의 관심을 얻을 수 있을 것이다.

<표 18> 인터뷰 참여자 웹소설·웹툰 선호 장르

참여자	웹소설 선호 장르	웹툰 선호 장르
A	판타지, 현대 판타지, 무협	장르 가리지 않음.
B	로맨스 판타지	일상툰
C	현대 판타지, 로맨스 판타지	
D	일상, 액션	
E	판타지, 로맨스 판타지, 게임 판타지, 일상/개그	
F	현대 판타지, 로맨스 판타지, 드라마	
G	로맨스, 이능력, 아포칼립스, 무협 등의 요인과 접목시킨 판타지	
H	동양 세계관 판타지, 이능력 판타지	
I	판타지	
J	현대 판타지, 액션, 로맨스 코미디	
K	BL, 로맨스	
L	판타지, 무협	

인터뷰 참여 중 다수가 장르에 대한 세부적인 첨언을 서술하였다. 장르에 대한 설문 참여자들의 세부적인 인터뷰 내용은 이하 내용과 같다.

참여자 A - “웹소설 : 판타지나 무협이 빈도가 높습니다. 현대물도 현대판타지를 주로 보고 있습니다. 이렇다 할 사유는 없습니다만, 예전부터 판타지 장르에 익숙해져서 그런 것 같습니다. 그래서 그런가 다른 장르는 그다지 손이 가질 않네요. / 웹툰 : 특별히 선호하는 장르 없이 곧잘 보는 편입니다.”

참여자 B - “웹툰: 일상툰 / 웹소설: 로맨스 판타지. 둘 다 너무 깊게 생각하지 않고 즐길 수 있어 좋음.”

참여자 C - “현대 판타지, 로맨스 판타지. 전자는 호쾌한 '사이다식' 성장과 흥미로운 발상이 좋아서. 후자는 여성 주연 인물의 이야기 + 현실 외의 배경에서 오는 쾌감이 있기 때문에. 어느 쪽이든 '판타지적'인 요소가 존재하는 것으로 현실과의 거리감이 생겨 피로감이 적어지고, 등장인물의 이야기를 그 자체로 즐길 수 있어 좋음.”

참여자 D - “일상, 액션/매주 챙겨보지 않고 생각날 때 서너 편씩 몰아 보기 때문에 전 회 차와의 스토리 연결성이 질지 않은 작품 선호.”

참여자 E - “① 판타지, 로맨스 판타지 - 현실에서 일어날 수 없는 이야기를

다룬다는 점이 매력적임. 또한 같은 마법이나 정령을 다루더라도 작가마다 이를 묘사하는 방식(마법 등의 성격, 원리 등)에 차이가 있다는 점이 재밌다. ②게임 판타지 - 등장인물의 현실과 게임 속에서의 성격 차이나, npc를 대하는 태도 등... 특히 게임 판타지에서는 주인공이 일반적인 직업보다는 특별한 직업을 가지게 되는 경우가 많은데, 이런 경우 주인공이 해당 직업에 도달하는 과정이나 퀘스트가 흥미롭기도 하고, 스탯창 등을 통해 캐릭터의 전투력을 확인할 수 있어서 선호한다. ③일상/개그 - 크게 생각하지 않고 가볍게 볼 수 있는 점, 특히 일상 웹툰의 경우에는 작가가 일상에서 겪었던 재미있는 일들을 소재로 사용하다보니 친근함이 느껴져서 좋음.”

참여자 F - “현대 · 스토리 · 로맨스 · 판타지. 기초적인 배경 지식 없이도 쉽게 접근 가능한 장르이며 기승전결을 구사하기 적합하여 이야기의 전개에 대한 독자의 흥미를 돋우는 작품이 많기 때문”

참여자 G - “판타지 장르. 소소한 일상 장르에 비해 많은 세계관과 설정을 즐길 수 있다는 점이 가장 매력적으로 다가온다. 거기다 로맨스, 이능력, 아포칼립스, 무협, 정치 등 다양한 요소와 함께 접목시켜 이야기의 흐름을 이끈다는 점에서 쉽게 질리지 않을뿐더러 독자의 취향에 맞게 골라 접할 수 있기 때문에 선호한다.”

참여자 I - “판타지. 현실과 다른 세계에서 인물이 살아가고 상호작용하는 것에 만족감을 느낌.”

참여자 J - “현대판타지, 액션, 로맨스 코미디. 너무 잔인하고 무서운 장르를 좋아하지 않아서.”

참여자 K - “BL, 로맨스 장르를 주로 선호. 최근 웹툰 플랫폼들이 주력 작품을 보유하고 있는 가장 큰 장르이기 때문. 그만큼 제일 다양하고 재미가 보장된 작품들을 가장 많이 볼 수 있는 장르라고 생각되어 선호합니다.”

제1절 웹소설 원작의 웹툰 이용자 인터뷰 분석

웹소설 원작 이용자 인터뷰 분석은 인터뷰 설문 전체 내용을 다룬다. 웹소설 원작 이용자 반응 분석의 더욱 자세한 심층 분석을 위해 심층적 답변을 한 12명을

대상으로 인터뷰를 진행하였으며, 인터뷰 주관적인 의견을 서술하였다.

먼저 ‘2-1. 오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?’ 에 대한 인터뷰 결과, 스토리 면에서는 참여자의 다수가 오리지널 웹툰을 선호하였다. 그에 대한 이유로는 원작이 있는 웹툰의 경우 각색 내용이 만족스럽지 않으면, 불만이 쉽게 드러나기 때문이라는 이유가 가장 컸다. 그와 반대로 웹소설 원작 웹툰을 선호하는 경우, 스토리에 대한 완성도와 원작 스토리가 부족하더라도 웹툰 각색을 거치면 부족한 점을 보완할 수도 있기 때문이라는 기대감이 보편적 이유로 꼽혔다.

오리지널 웹툰의 경우 원작 콘텐츠 IP가 웹툰이다. 때문에, 이용자는 오리지널 웹툰을 새로운 콘텐츠로 즐길 수 있고, 원작이 있는 웹소설보다 내용의 전개가 자유롭다. 원작과 비교할 필요없이 다양한 스토리를 접할 수 있기 때문에, 이에 대한 호응도가 높았다. 이하, 인터뷰 내용이다.

참여자 A - 굳이 따지자면 오리지널을 선호합니다. 웹소설 기반의 경우 어떻게든 각색이 들어가기 마련이고, 그럼 어떤 식으로 각색이 들어갈지 모르는 터라..... 좋은 쪽으로 각색된다면 좋겠지만, 아무래도 전혀 다른 방향으로 각색되거나 중요한 부분이 생략되는 경우가 종종 있다보니 각색의 여지가 없는 오리지널을 선호하게 되네요.

참여자 B - 오리지널. 원작이 있는 경우 아무래도 연출 등의 이유로 원작스토리가 제대로 반영 안 되는 경우가 많음.

참여자 C - 오리지널 웹툰. 웹소설 원작 웹툰의 경우, 이미 알고 있는 이야기를 또 보는 것이기 때문에 전개가 조금만 늘어져도 알아차리기 쉽고, 역으로 내가 좋아하는 장면이 스킵 되었을 경우 매우 아쉬움.

참여자 D - 오리지널 웹툰/처음부터 웹툰 형식에 맞춰 스토리와 연출을 연구하거나 스토리작가/그림 작가 간 협의가 풍부하게 이루어진 작품이기 때문에 '웹툰에 기대되는 스토리'를 더 잘 소화하고 있다.

참여자 E - 오리지널 웹툰 - 원작이 있을 경우 원작에서 설명해주는 내용을 각색 과정에서 생략하는 과정이 있기 때문에 원작을 보지 않아 해당 요소를 모르는 경우에는 스토리의 이해도가 낮은 경우가 많았음

참여자 F - 웹소설 원작 웹툰 / 오리지널과 웹소설 원작 모두 스토리의 완성도 자체는 비슷하다고 생각하며 (둘 모두 아쉬운 작품과 좋은 작품이 있음) 웹소설 원작 웹툰 작품을 본 적은 몇 없으나, 작품 대부분이 원작 스토리의 아쉬운 부분에 대한 각색이 들어갔기 때문에 이야기의 전개에 보다 납득할 수 있는 경우가 종종 있었습니다.

참여자 G - 대체적으로는 웹소설 원작의 웹툰의 스토리를 오리지널 웹툰에 비해 만족스럽다고 생각하는 편이다. 오리지널 웹툰의 경우, 작가 본인이 제대로 된 세계관을 구축하고 세세한 설정까지 짜둔 뒤에 스토리를 이끌어 나가지 못한다면 쉽게 흥미를 잃고 중간에 하차를 하는 일도 상당수 있었다. 물론 웹툰을 연재하면서 스토리 작가와 팀을 이루어 연재하는 경우도 있지만 아무래도 중간에 스토리가 산으로 흘러가는 작품도 종종 봐왔기에 마냥 긍정적으로 평가하지는 않는다. 하지만 웹소설 원작 웹툰의 경우에는 어느 정도 각색이 가능하다는 점에서 조금 더 안정적인 스토리를 이어나갈 수 있다고 생각한다. 원작인 웹소설이 이미 존재하기 때문에 웹소설 독자들의 피드백을 미리 확인하거나 웹툰 작가의 색다른 각색을 통해 보다 짜임새 있고 흥미로운 전개를 기대하게 되는 경우도 있어왔기 때문이다. 아예 원작의 스토리를 따라가는 작품도 있지만 아예 루트를 틀어 새로운 전개를 펼치거나, 새로운 연출을 통해 스토리를 진행하는 작품도 있기에 보다 매력적으로 느껴질 때가 많았다.

참여자 H - 웹소설 원작의 웹툰, 소설로 만들어진 이야기를 검토 및 첨삭이 한 차례 더 이루어진 후라 더 매끄럽고 이야기 흐름이 잘 보임.

참여자 I - 오리지널 웹툰. 원작이 있는 경우 이미 해당 매체(텍스트)에 맞는 연출과 연재 방식이 있었으므로. 그림 매체로의 변환이 어려움. 만약 이를 웹툰의 호흡에 맞추는 과정에서 원작 스토리가 각색될 경우- 이 경우 웹툰 작가의 영향을 강하게 받으며 원작 팬들의 반발이 심함.

참여자 J - 오리지널 웹툰도 스토리라인은 탄탄하겠지만 원작이 웹소설인 웹툰들은 웹소설로 스토리성이 증명된게 대부분 웹툰으로 론칭이 되니 웹소설 원작 웹툰쪽인 것 같습니다.

참여자 K - 웹소설 원작 웹툰의 이야기가 만족스럽다고 생각함. / 소설로 만들어진 작품이기 때문인지 기승전결이 명확하고, 재미성과 특징이 명확한 작품이 많기 때문. 연재되는 도중에 결말이 정해지거나 완성도를 꾸준히 보완해야 하는 오리지널 웹툰 작품과 상이한 제작과정을 가지고 있기 때문이라고 생각함.

참여자 L - 오리지널 웹툰 / 웹소설 원작의 웹툰은 원작과 비교하게 됨. 글로 표현되는 부분과 그림으로 표현되는 부분이 다른 걸 알고 있지만, 글로 충족되던 부분이 그림으로 충족되지 않아 아쉬움을 느끼게 됨.

‘2-2. 오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?’ 에 대한 인터뷰 결과, 퀄리티 면에서는 참여자의 다수가 웹소설 원작의 웹툰 선호도가 더 높았다. 이미 완성되어있는 스토리로 웹툰을 만들기 때문에 퀄리티에 비교적 만족할 수 있었으며, 장르가 로맨스 판타지에 치중되어 화려한 작화로 시각적 만족감이 온다는 의견이 있었다. 또한 협업이 이루어지는 경우가 많아 작화의 지원 면이 언급되었다.

반면, 오리지널 웹툰 성호 의견은 웹소설 원작 웹툰의 경우 아직 성장 중이라 생각하며 안정적인 작화가 나오지 못한다는 의견이 있었다. 또한 오리지널 웹툰은 웹툰이 원작이기 때문에 웹소설 원작 웹툰보다 괴리감이 덜하여 보기 편하다는 의견이 있었다.

편향되지 않은 의견으로, 참여자 J는 시각의 만족은 작가와 플랫폼의 역량에 따라 이루어지는 것이기 때문에 우열을 가리기 어렵다고 하였다. 이하, 인터뷰 내용이다.

참여자 A - 오리지널을 더 선호합니다. 웹소설의 경우 표지를 보고 상상하는 경우가 잦는데, 상상과 큰 괴리를 느낄 경우 좀 거부감을 갖게 되므로... 예..... 줄글이 시각화 된다는 점에서 큰 장점이 있을지도 모르지만, 그것도 나름인지라.....

참여자 B - 웹소설 원작. 원가 작화 지원을 많이 해주는 것 같다.

참여자 C - 웹소설 원작 웹툰. 오리지널 웹툰에 비해 스튜디오 제로 작업하는 경우가 많아 보통 절대적인 퀄리티가 높은 편임.

참여자 D - 웹소설 원작 웹툰/웹소설이 웹툰으로 다시 나올 정도면 이미 웹소설 업계에서 작품성을 인정받고 탄탄한 팬층을 가꾸어놓은 작품이기 때문에 작화가 선정에 있어 그림 실력을 크게 고려하는 듯하다.

참여자 E - 오리지널 웹툰 - 원작을 알고 있을 경우, 원작의 분위기나 상상했던 것과 그림체가 맞지 않을 경우 불만족스러움. 다만 원작을 생각하지 않고 시각적 퀄리티만 고려한다면 오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 간 퀄리티는 크게 차이 나지 않는 것 같다. (같은 장르라고 고려했을 때)

참여자 F - 웹소설 원작 / 오리지널 웹툰은 글과 그림의 작가가 따로 나누어져 있지 않은 이상 둘 모두를 챙기며 주간 연재를 해야 하는 반면, 웹소설 원작은 웹툰의 특성에 맞게 약간의 각색이 들어갈 뿐 이미 완성되어있는 스토리로 웹툰을 만들어내기 때문에 퀄리티에 보다 만족할 수 있었습니다.

참여자 G - 개인적으로는 후자 쪽이 더 만족스럽다. 아무래도 웹소설 원작의 웹툰을 읽다 보면 자연스럽게 원작인 웹소설을 읽게 되는 일이 많다. 글로만 이루어진 원작을 읽다 보면 머릿속으로 등장인물의 생김새이나 배경 요소를 상상하게 되는데 이를 웹툰을 통해 접할 때면 웹툰 작가의 또 다른 해석이나 상상력을 엿볼 수 있다는 점이 재미있다. 마치 한 작품을 접한 다른 독자의 감상을 공유하는 것 같아 새로운 시각으로 작품을 한 번 더 즐길 수 있다는 점이 매력적이라 생각한다. 반대로 오리지널 웹툰의 경우, 작가가 있는 그대로의 배경 요소나 등장인물의 모습을 보여주기에 개인적인 감상을 하기보다는 자연스럽게 작가가 보여주는 작품 속의 세계를 그대로 받아들이고 넘어가게 된다고 생각한다. 이 역시 나쁘다 생각하지는 않지만 이따금씩 아쉬움이 생길 때가 있다.

참여자 H - 웹소설 원작의 웹툰, 웹소설 원작의 웹툰의 대부분이 로판 위주라 언뜻 보기에 화려함. 게임 원화에서 볼 법한 퀄리티를 내는 웹툰 작화가 갈수록 늘어나고 있음.

참여자 I - 오리지널 웹툰. 웹소설 원작의 경우 현재 성장 중인 시장이며 성장 중인 작가도 많음. 아직 안정적인 퀄리티를 뽑아내지 못한다고 봄.

참여자 J - 어느 쪽이 더 만족스러운지 우열을 가리기는 어렵다고 봅니다. 시

각적 퀄리티는 작가님이랑 플랫폼 역량이라고 생각하기 때문에.

참여자 K - 오리지널 웹툰의 만족도가 더 높음 / 특히나 이미 소설을 통해 접했던 웹소설 원작의 경우, 작중 이야기의 구성 및 인물 캐릭터 디자인이 내가 예상했던 것과 상이할 경우 오히려 재미가 반감되는 특징이 있음.

참여자 L - 오리지널 웹툰 / 웹소설은 소설의 전개에 따라 연출을 해야하지만 오리지널 웹툰은 작가가 자신의 의도에 맞게 연출을 할 수 있음.

‘2-3. 오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?’ 에 대한 인터뷰 결과, 장르 면에서는 전원 오리지널 웹툰이 더 다양하다는 의견이었다. 오리지널 웹툰의 경우 원작의 작품성과 관계없이 작가의 세계관이 반영된 작품을 접할 수 있기 때문에 장르 선정의 폭이 넓다는 의견이 있었다. 또한 오리지널 웹툰이 작가 개인의 재량과 취향에 따른 자유도가 넓다는 의견이었다.

그러나 웹소설 원작의 웹툰은 대중적인 인기를 끌 수 있는 작품을 웹툰화하기 때문에 장르의 다양성에 있어 부족하다는 의견이 있었다. 웹소설 원작의 웹툰은 클리셰를 포함한 흥행이 보장된 소설이 웹툰화되기 때문에 다양성에 있어 부족하다는 의견이었다. 세부적인 첨언으로는 웹소설 원작 웹툰의 과반수가 로맨스 판타지 장르에 치중되어 있다는 언급이 다수 있었다. 이하, 인터뷰 내용이다.

참여자 A - ‘둘 다 만족스럽습니다. 각자의 장점이 있다고 생각해요. 그래도 오리지널의 경우 전개를 상상하는 재미가 있긴 합니다.’

참여자 B - ‘오리지널. 웹소설 원작은 로맨스 판타지 장르가 대부분인 것 같다.’

참여자 C - ‘오리지널 웹툰. 일반적으로 웹툰 플랫폼에서 전면에 띄워주는 웹소설 원작 웹툰은 클리셰적인 경우가 많다고 느낌. 오리지널 웹툰의 경우 장르의 혼란이 훨씬 적극적으로 이뤄지며, 작가 개인의 신선한 발상도 더 많이 반영되는 듯함.’

참여자 D - ‘오리지널 웹툰/웹소설 업계에서 인기를 얻어 웹툰으로 재출시 되는 작품의 장르 폭은 한정적인 경향이 있다. 오리지널 웹툰은 작품성과 관계없이 출시 자체는 작가의 재량과 취향에 따른 장르 선정의 자유가 넓은 편이다.’

참여자 E - ‘오리지널 웹툰. 웹소설 원작의 경우에는 어느 정도 흥행이 보장된 소설을 웹툰화하기 때문에 장르의 다양성에 있어서 오리지널 웹툰보다 부족하다고 생각함’

참여자 F - ‘오리지널 웹툰 / 오리지널 웹툰은 스토리와 완성도 등 작품 하나 하나의 퀄리티를 따져 연재로 이어지는 반면 웹소설은 대중성을 띤 작품이 주로 웹툰화 되어 다양성이 떨어진다고 봅니다. 개인적인 의견으로는 웹소설 원작 웹툰의 과반수가 로맨스 판타지(이하 로판) 장르에 치중되어 있다고 생각합니다.’

참여자 G - ‘장르의 다양성의 경우 오리지널 웹툰 쪽이 훨씬 더 만족스럽다. 웹소설 원작 웹툰이 스토리적인 부분이나 시각적인 퀄리티 부분에서 더 좋은 평을 줄 수 있기는 하지만 장르적인 부분에서는 훨씬 부족하다고 생각한다. 실질적으로 현재 카카오 페이지의 추천 웹툰이나 웹소설, 혹은 인기 웹툰이나 웹소설을 확인해보자면 장르는 크게 고정되어 있는 것을 볼 수 있다. 첫째로 대다수가 서양풍 로맨스 판타지를 들 수 있으며, 둘째로는 회귀물이나 빙의물을 들 수 있겠다. 어느 순간 한 가지 작품이 큰 인기를 끌게 되면 그와 비슷한 작품이 우후죽순처럼 늘어나기 시작한다. 그것이 금방 예시로 든 장르들이다. 거기에 인기가 있는 웹소설이 자연스럽게 웹툰화가 되기 때문에 장르적인 다양성은 거의 고정되어 있다고 생각한다. 하지만 오리지널 웹툰의 경우에는 상황이 조금 다르게 보인다. 아무래도 작가 본인이 연재하고 싶은 세계관과 설정을 내세워 작품을 이끌어 가기 때문에 시대적 배경은 물론, 공간적 배경도 웹소설 원작 웹툰에 비해 다양하다. 개인적인 시각으로 봤을 때 오리지널 웹툰은 장르가 상당히 다양하고 한 가지에 얽매어있지 않은 반면, 웹소설 원작 웹툰은 그 당시 웹소설 트렌드를 그대로 쫓아가는 것 같아 고정적이라 생각된다.’

참여자 H - ‘오리지널 웹툰. 웹소설 원작 웹툰은 대부분 로판 위주로 이루어져 있어 이야기 전개에 차별을 둔다해도 다채로운 장르를 접하긴 쉬지 않은 거 같음.’

참여자 I - ‘오리지널 웹툰. 웹소설 원작의 경우 '대중성 있는' 작품이 이미 걸러지기에 장르의 범위가 축소된다고 봄.’

참여자 J - ‘요즘 웹소설은 빙의, 회귀형 로맨스 판타지 웹소설이 많아져서 다양성은 웹소설 원작 웹툰이 더 떨어지지 않나 싶습니다.’

참여자 K - ‘장르의 다양성은 대체로 비슷하다고 생각하지만, 오리지널 웹툰의 장르의 다양성이 조금 더 보장된다고 생각됨. / 웹소설 원작 웹툰의 경우 기존 소설 작품 중 이미 흥행실적이 있으며 웹툰화하더라도 일정 이상 흥행이 보장된 인기 작품 및 장르(비, 로맨스,로판 등)를 위주로 웹툰화되는 경향이 있기 때문. 오리지널 웹툰의 경우 인기가 많지 않더라도 일상툰 및 미스터리 등의 작품이 꾸준히 만들어지고 있음.’

참여자 L - ‘오리지널 웹툰 / 웹소설 원작 웹툰은 대부분 로맨스 판타지에 치우쳐있음.’

‘3-1. 웹소설 원작 웹툰 감상 시, 웹툰의 원작 웹소설을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?’ 에 대한 인터뷰 결과, 개인의 오차가 큰 것을 확인할 수 있었다. 웹소설을 잘 접하지 않은 참여자는 모르는 상태로 접하였고, 웹소설을 접하고 있는 참여자는 알고 접하는 경우가 많았다. 또한 두 가지 상황 모두 적절히 겪은 참여자도 있었다. 이는 이용자가 웹소설과 웹툰을 얼마나 많이 찾아보는가에 대한 관심도의 차이라고 보았다. 이용자가 웹소설과 웹툰에 얼마나 많은 관심이 있는냐에 따라 작품을 접하는 기회가 달라지며, 다양한 방향으로 작품을 접할 수 있다. 때문에, 이 부분은 개인의 성향을 많이 따르는 부분이며 개인의 오차가 크다고 해석되었다. 이하, 인터뷰 내용이다.

참여자 A - 판타지 장르의 경우 주로 알고 접하고, 로맨스 판타지의 경우 모르고 접하는 편입니다.

참여자 B - 알 때도 모를 때도 있음 (대부분 모름)

참여자 C - 일반적으로 아는 상태에서 접한다. 모르는 작품의 웹툰화를 굳이

불 필요를 느끼지 못함.

참여자 D - 웹소설을 거의 보지 않아 제목이나 기본적인 설정 정도만 전해 듣고 접한다.

참여자 E - 아는 경우도 있고, 모르는 경우도 있음.

참여자 F - 대부분 모르는 상태에서 접했습니다.

참여자 G - 모르는 상태에서 웹툰을 접하는 경우가 훨씬 많다.

참여자 H - 모르는 상태로 접함.

참여자 I - 보통 이미 알고 있음.

참여자 J - 소설로 원작을 먼저 접하면 이미 아는 내용이라 웹툰을 안보게 되는 경향이 있어서 웹툰이거나 웹소설이거나 둘 중 하나만 접합니다.

참여자 K - 처음 접하는 웹툰화 작품일시, 웹소설이 원작인 작품을 인지하더라도 웹툰화를 먼저 읽어보는 편임. 웹툰화 작품을 감상한 다음에 재미있다면 웹소설 원작을 열람하는 경우가 더 많음. (제가 웹소설보다는 웹툰을 더 많이 찾아보는 사용자이기 때문에, 웹툰에 대한 접근성이 더 높아서라고 생각합니다.)

참여자 L - 미리 알고 접함.

‘3-2. (사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하려 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?’에 대한 인터뷰 결과, 해당 사례가 없는 경우를 제외하면, 대체적으로 웹소설을 즐겁게 읽었던 작품이 웹툰화 되었을 때 혹은 ‘전지적 독자 시점’ 등 작품의 인기가 많아 찾아보는 사례가 있다고 하였다. 이미 완독한 지 시간이 지난 작품을 새롭게 해석한 웹툰을 읽는 것이 즐거워 웹툰을 감상하는 사례도 있었다. 이는 원작 이용자가 새로운 2차 콘텐츠에 유입되는 과정이 다양하게 드러나는 부분으로 해석했다. 원작에 대한 2차 콘텐츠 소비 중 일부가 기성 팬층을 통해 이루어지고

있다는 것을 다시 확인할 수 있었다. 이하, 인터뷰 내용이다.

참여자 A - 웹소설을 즐겁게 읽었기 때문에 웹툰화 또한 따라가는 경우가 많습니다.

참여자 B - 인기가 많길래 (전독시)

참여자 C - 좋아하는 웹소설을 완독한지 1~2년이 지난 뒤라면, 같은 이야기를 새롭게 해석한 웹툰을 읽는 것도 즐거움.

참여자 D - ‘해당 사례가 없다.’

참여자 E - 원작을 재밌게 보았기 때문에 해당 작품을 웹툰화했을 때의 느낌이 궁금해서 보러갔음

참여자 F - 특정 장면이 웹툰화 된다면 어떤 연출로 나오게 될지 궁금해져서 감상했습니다. 글로 읽는 것과 그림으로 감상하는 것에는 분명 차이가 있기 때문입니다. (현대 사회에서는 그림이 글보다 접근성이 쉽다고 생각하기는 합니다...)

참여자 G - 있다. 앞서 답했던 것처럼 웹소설에서 파생된 웹툰의 작가가 원작 작품을 어떻게 해석했고 어떻게 표현하는지 궁금해서 보러 가게 된다.

참여자 H - ‘해당 사례가 없다.’

참여자 I - 다른 매체에서 어떤 방식으로 이야기를 풀어나갈지가 궁금하기 때문.

참여자 J - 원작 소설을 보고 웹툰을 본적이 있는데 대부분 원작 소설 구현을 열심히 하셨는지 소설을 그림화한 느낌입니다.

참여자 K - 많지는 않지만 웹소설 완독 후 웹툰 작품을 감상하러 간 경우가 간혹 있음. 그 이유는, 기존 웹소설 작품을 재미있게 읽었고, 작가 및 작품에 꾸준한 관심이 있기 때문에 시각적으로 구현된 방식이 궁금하여 열람하였음.

참여자 L - 있음. 웹소설의 연출이 웹툰에서는 어떻게 됐을지, 글로 채 표현되지 않았던 캐릭터의 외관은 어떻게 설정 됐을지 궁금해서.

다음은 ‘3-3. (사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상
 한 후, 웹소설을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는
 무엇입니까?’ 에 대한 인터뷰 결과, 웹툰에서 원작으로 유입되는 사례는 크게 두
 가지로 나뉘었다. 첫 번째로 웹툰을 접하였을 때 즐거움으로 인하여 원작으로 유
 입된 사례가 있었고, 두 번째로 원작의 인기 비해 웹툰이 부족한 경우 궁금증으로
 찾아가는 사례가 있었다. 후자에 대한 동기는 내용에 대한 사전지식을 돕거나, 원
 작 웹소설을 통해 의구심을 해결하고자 하는 심리가 있다고 해석되었다. 다른 기
 타 사례로는 이미 웹툰보다 연재 속도가 빠른 웹소설을 먼저 즐기고 웹툰을 천천
 히 즐기기 위하여 웹소설을 접하기도 하였다. 웹소설은 원작 콘텐츠로서 완결이
 났거나, 웹툰보다 많은 연재 분량이 진행되어있다. 해당 사례는 웹소설의 빠르게
 즐길 수 있는 특징과 콘텐츠를 빠르게 활용하고자 하는 부분이 도드라졌다. 이하,
 인터뷰 내용이다.

참여자 A - 웹툰화가 잘 된 경우, 이후 전개가 궁금해져 / 혹은 원작에 대한
 궁금증이 일어 웹소설을 찾아갑니다. 주로 전자의 경우가 가장 많습니다.

참여자 B - 원작에 이 부분이 어떻게 표현됐는지 알고 싶었음

참여자 C - 파생된 웹툰의 연재로 인해 원작 웹소설의 호감도 증가여부

참여자 D - 있다./웹소설 원작의 인기에 비해 웹툰에서는 큰 재미가 느껴지지
 않아, 웹툰이 원작의 작품성을 살리지 못한 건지 궁금해서 감상했다.

참여자 E - 웹툰을 재밌게 본 경우, 뒷내용이 궁금해서 혹은 웹툰에서 나오지
 않은 내용이 궁금해서 원작이 되는 웹소설을 감상함.

참여자 F - 완결이 나지 않은 웹툰의 결말 또는 다음 화의 내용이 궁금해져서
 혹은 원작에서는 이야기의 전개가 어떻게 되었을까 싶어 감상한 적 있습니다.

참여자 G - 있다. 크게 두 가지 이유로 나뉘는데 첫째는 웹소설 원작 웹툰의
 경우에는 원작이 완결에 가까워졌거나 이미 완결 난 작품이기 때문에 시간적으로나

금전적으로나 여유가 있을 때 보다 빠르게 뒷이야기를 만끽할 수 있기 때문이다. 둘째로는 웹툰은 등장인물의 세세한 감정 표현이나 설정을 구구절절하게 늘어놓기 보다 간단하고 알기 쉽게 요약해둔 경우가 많기 때문에 원작 웹소설에서는 어떻게 그것들을 표현해두었는지 궁금해져 접하려 가게 된다는 것을 들 수 있다.

참여자 H - 있다. 웹툰에서 진행되는 타임라인 이후의 이야기가 궁금해서. 혹은 웹툰에서 그려낸 시점과 소설 속 시점에 어떤 차이가 있는지 궁금해서.

참여자 I - 웹툰이 마음에 들었기 때문에 이후의 이야기가 궁금해져서.

참여자 J - 원작을 안보고 웹툰만 본 경우는 대부분 소설을 먼저 접한 지인이거나 감상평을 통해서 원작에서는 이렇다더라 식으로 풍문을 후에 접하는 편입니다.

참여자 K - 웹소설 원작 웹툰을 감상한 뒤, 웹소설을 감상하러 가는 경우 다수 있음. 웹툰과 웹소설의 서술 특성상 웹소설에서 전지적 시점의 문장으로 작중 상황이 서술되는 등, 상황 설명과 이해에 도움이 되는 경우가 많으며 웹툰과는 다른 원작 작가의 특징이 드러나기도 하기 때문. 또한, 웹툰에서의 전개가 부자연스럽거나 개연성이 부족하다고 느끼는 경우 웹소설을 통해 의구심을 해결하고자 하는 목적으로 열람하기도 함.

참여자 L - 있음. 웹툰에서의 연출이 웹소설에서는 원래 어땠는지 궁금해서. 웹소설이 원작인 경우 글로만 표현이 되는 부분이 분명 있다고 생각함. 웹툰에서는 이를 다 드러내지 못하기 때문에 웹툰이 재밌으면 꼭 웹소설을 먼저 읽고 다시 웹툰으로 돌아가는 편.

이하 <표19>는 질문 ‘4-1. 웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?’ 와 질문 ‘4-2. ‘웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?’ 의 인터뷰 결과이다. 질문 ‘4-1’ 은 인터뷰 참여자 12명 중 9명이 웹소설 감상 후 웹툰 진행에 대한 기대감이 있다고 답하였다. 질문 ‘4-2’ 는 인터뷰 참여자 12명 중 8명이 웹소설 원작 웹툰 감상 후 원작에 대한 기대감이 있다고 답하였다. 원작 웹소설과 웹툰의 기대감은 각각 비슷한 비율의 기대감을 보였다. 어느 한쪽에 편향된 호감을 보이지 않았으며, 이는 원작 웹소설과 웹툰이 함께 성장해 나갈 수 있음을 보여준다. 기대감이 없는 사례의 경우 인터뷰에 응한 현재를 기준으로 개인의 취향에 맞는 원작이 없거나, 이미 감사한 작품이기 때문에 궁금

증이 덜 한다는 면이 있었다. <표 19>의 이하로, 기타 의견을 덧붙인 참여자의 인터뷰 내용이다.

<표 19> 파생된 웹툰의 연재로 인한 원작 웹소설의 호감도 증가 여부

참여자	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
질문 4-1	X	0	0	X	0	0	X	0	0	0	0	0
질문 4-2	0	0	X	△	X	0	0	0	0	X	0	0

4-1. 웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

참여자 C - 그렇다! 웹소설이 좋은 작품이었다고 느낄수록 커진다.

참여자 D - 아직까지 웹툰 진행이 기대되는 웹소설은 없다.

참여자 E - 있음! 특히 웹소설을 먼저 감상했을 경우 원작과 웹툰 사이의 스토리 전개 방식 차이에 있어서 기대감이 생긴다.

참여자 G -없는 쪽에 훨씬 더 가까운 것 같다. 이미 감상한 작품이기에 생각날 때 웹툰이 어떻게 진행되는지 궁금해질 수는 있겠지만 굳이 찾아보지는 않는 것 같다.

참여자 J - 소설의 이미지화라고 생각되기 때문에 그림이 마음에 들면 대체로 기대하는 편입니다.

4-2. 웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

참여자 C - 없음. 웹툰을 먼저 보고 원작으로 유입되는 경우가 매우 드물고, 그나마도 웹툰 연출에서 내가 받은 감상과 활자를 기반으로 한 원작에 대한 감상은 달라지는 경우가 매우 많았다.

참여자 D - 있었으나, 원작 자체가 취향에 맞지 않았다.

참여자 E - 웹툰으로 완결까지 감상했을 경우에는 크게 기대감이 없는 편. 다

만 완결이 나지 않거나, 웹툰에서 풀리지 않은 의문이 있을 경우에는 원작에 대한 궁금증이 있다.

참여자 G -있다. 아무래도 웹소설을 원작으로 한 만큼 기본적으로 대중성이나 작품성이 있기에 웹툰화가 진행되었다고 생각하기 때문이다.

참여자 I - 웹툰으로 원작 소설의 내용을 알아버렸기 때문에 굳이 소설을 다시 보진 않습니다.

‘4-3. 웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?’ 에 대한 인터뷰 결과, 웹소설을 즐기면서 상상했던 이미지의 시각화와 각색이 잘 된 장면을 접하였을 때 만족스럽다는 의견이 많았다. 각색에 따른 첨언으로 웹소설에 비해 설명이 축약되어있어 스토리 진행이 빠르고 매끄럽다는 점과 개연성이 원작보다 도드라지는 경우 만족스럽다고 덧붙였다. 그 외 의견으로, 각색되면서 추가되는 만화적 콩트를 꼽았다. 이는 웹툰의 장점이 작품에 표현될 때 이용자 호응이 뒤따른다는 것을 확인할 수 있었다.

이용자들은 웹소설 원작의 웹툰을, 웹툰의 장점에 맞추어 소비하고 있었다. 캐릭터 디자인, 재해석된 연출, 화려한 작화의 퀄리티 등 웹툰과 웹소설의 차이 중 가장 큰 부분인 시각화의 언급이 잦았으며, 원작을 똑같이 따라가는 것보다 적절한 각색이 이루어졌을 때 호응도가 더 높았다. 원작보다 매끄럽고, 개연성 높은 각색이 이용자들의 만족감을 충족시켜줄 수 있는 것을 확인할 수 있었다. 이하, 인터뷰 내용이다.

참여자 A - 줄글로만 읽던 묘사가 시각화가 된다는 점.

참여자 B - 텍스트로 연출했던 걸 시각적으로 잘 표현해주신 것. (예시, 전독시)

참여자 C - 화려한 액션신 등의 묘사, 머릿속에서 원작을 읽으며 그려던 캐릭터 디자인의 확립, 능숙한 재해석 (ex: SSS급 죽어야 사는 헌터 / 전지적 독자 시점)

참여자 D - 작은 핸드폰 화면 내에 다 담길 정도로 문장을 제한해야 하는 웹소설 특성상, 세밀한 묘사가 부족했던 부분을 시각적으로 제시하여 몰입도를 높인다.

참여자 E - 웹소설의 내용, 분위기와 웹툰의 그림체 분위기가 잘 맞아떨어지는 부분

참여자 F - 원작의 각색이 들어간 부분이 만족스러웠습니다. 오리지널 스토리와 각색 버전의 장단점도 분명히 있겠지만 제 의견뿐만 아니라 댓글에서도 각색 버전이 낫다는 이야기가 많았던 것으로 기억합니다. 예시로 들었던 웹툰의 경우 전개가 느리다는 평 역시 있었지만 그만큼 원작과 달리 개연성이 보여 퀄리티 면에서는 훨씬 만족스럽다는 의견이 다수 있었습니다.

참여자 G -웹소설을 읽으면서 머릿속으로 그렸던 등장인물이나 세계관의 이미지를 직접적으로 마주할 수 있다는 부분이 가장 만족스러웠다. 거기다 웹소설에 비해 설명이 축약되어 스토리 진행이 빠르며 매끄럽다는 점에 있어 만족한다.

참여자 H - 소설 속 내용을 그대로 이어가지만 웹툰으로 각색되는 과정에서 스토리 상 매끄럽지 못한 부분이 보완이 됨.

참여자 I - 각색된 부분을 보며 매체에 따른 연출의 차이 감상.

참여자 J - 글로 상상이 안되던 부분을 그림으로 접하게 되는 부분이 좋습니다.

참여자 K - 내가 좋아하는 작품이 시각적으로 화려하게 (선호도가 높은 작화로) 구현되었을 때의 시각적 만족감이 가장 크다고 생각함.

참여자 L - 상상 속에만 있던 캐릭터의 외관이 시각적으로 보이는 부분. 각색이 되면서 추가되는 만화적 표현의 공트.

‘4-4. 웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?’ 에 대한 인터뷰 결과, 스토리 진행 중 캐릭터 감정의 생략이나 불필요한 추가묘사 등 원작과 벗어나는 내용일 때 불만족스럽다는 의견이 있었다. 또한 원

작의 분위기에 맞지 않는 작화나 부족한 작품을 보일 때 실망스럽다는 의견을 남겼다. 마찬가지로 시각화에 대한 부분이 언급되었으며, 원작과 2차 창작물 사이의 조율이 이루어지지 않을 때의 사례 역시 언급되었다. 이는 원작 작가와 2차 창작물 작가, 플랫폼 사이에서의 조율이 적절하지 않게 이루어지지 않아 생긴 불만족스러움이라 해석하였다. 이용자들은 알고 있는 콘텐츠의 색다른 연출과 원작보다 부드러운 흐름의 내용을 바란다. 내용의 보완을 위해 작화의 적절한 조율과 내용의 완성도가 이루어져야 할 것이며, 이에 대한 시스템을 갖출 필요성이 있다. 이하 인터뷰 내용이다.

참여자 A - 감정 선의 생략이나 불필요한 추가 묘사.

참여자 B - 원작 서사의 임의 각색

참여자 C - 웹소설에서 묘사했던 것보다 스케일이 작아 보이는 그림, 원작 인물의 해석 차이, 생략으로 인해 이야기 흐름이 끊어지는 느낌

참여자 D - 원작의 인기와 팬 층에 의존/의식하는 경향이 있다. 만화는 그림을 엮은 작품이 아니라 작가의 의도에 따라 적절한 그림을 구성하고 배치하는 작품이다. 웹소설 원작 작품은 웹소설 내용에 맞는 작화를 엮어 팬들이 원하는 장면을 시각화해준다는 느낌이 강하다.

참여자 E - 설명이 불충분한 부분 (그래서 댓글이나 원작에서 내용을 추가로 찾아봐야함), 웹툰과 소설 사이의 분위기 차이가 심한 부분

참여자 F - (위 답변에서 이어짐) 이렇다 할 불만족스러운 부분은 없었으나, 각색이 필요 이상으로 많이 들어갔을 때 아예 다른 이야기가 된 것 같은 부분은 호불호가 갈릴 것 같다는 느낌이 들었습니다.

참여자 G - 세계관에 대한 설명이 웹툰화가 되면서 생각보다 간략화 된다는 점이 가장 불만족스러웠다. 웹소설처럼 당연히 세세한 부분까지 모두 설명할 수 없기 때문이라는 것은 알지만 아무렇지 않게 지나쳤던 부분이 나중에 설명이 부족해서 이해하는 데에 문제가 생길 때면 다시 처음으로 돌아가거나 웹소설의 내용을 확인

해야 한다는 점에서 종종 불만스러울 때가 있다.

참여자 H - 글로써 표현되는 다양한 캐릭터의 감정들이 단편적으로 보일 수 있을 거 같다. 캐릭터가 불안을 느꼈다면 그 불안 속에서 어떤 감정이 파생되었는지 깊게 들여다 볼 수 없다는 점이 아쉬움.

참여자 I - 텍스트를 그대로 만화로 옮길 경우 불만족스러움. 원작의 분위기를 잘 살리지 못하는 경우.

참여자 J - 글을 통해 상상했던 내용이 웹툰과 사뭇 다르면 괴리감을 느끼게 되는 게 조금 아쉽습니다.

참여자 K - 소설을 읽으면서 상상하거나 구상했던 작중 인물/상황과 상이한 방식으로 시각화 되었을 때, 또한 소설로 서술되었던 내용이 만화라는 장르를 통해 매끄럽게 설명되지 않을 때 가장 불만족스러움.

참여자 L - 소설 특유의 글로 묘사되는 감정선이나 연출이 만화적 표현으로 잘 드러나지 않는 부분.

‘4-5. 웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?’에 대한 인터뷰 결과, 웹소설 원작의 웹툰 연재에 대한 가장 긍정적인 부분으로 대중화를 꼽을 수 있었다. 웹소설 원작의 웹툰 연재를 진행하면서 기존 이용자층뿐 아니라 새로운 이용자층의 유입을 도울 수 있었으며, 잘 만들어진 2차 콘텐츠가 기존 이용자층에게 일종의 팬서비스로 다가온다는 의견이 있었다. 또한 글이 부담스러운 이용자들의 경우 만화로 흥미를 먼저 이끌 수 있다고 하였다. 이는 웹툰이 가진 장점으로 이용자의 유입을 돕는 사례라고 해석하였다. 웹소설 원작의 웹툰화로 인한 이용자 유입은 웹툰의 2차 콘텐츠로서 가치를 다시 확인할 수 있었다. 또한 대중성에 대한 긍정적인 반응은 웹소설 원작의 웹툰이 하나의 콘텐츠로서 자리 잡을 수 있는 계기가 될 수 있다. 대중이 지지하는 콘텐츠는 빠르게 발전할 것이며, 하나의 문화로서 가치를 다시 확인할 수 있을 것이다. 이하, 인터뷰 내용이다.

참여자 A - 대중화.

참여자 B - 아무래도 더 많은 사람들이 볼 것 같음

참여자 C - 원작 작가에게도 새로운 수입원이 생기고, "화려한 액션신 등의 묘사, 머릿속에서 원작을 읽으며 그렸던 캐릭터 디자인의 확립, 능숙한 재해석" 등의 요건이 갖춰질 경우 즐거운 팬서비스가 됨. 어떤 작품을 오랫동안 즐기기 위해서는 결국 오랫동안 그 작품의 신작/후속작이 공급되어야 하는데, 웹툰 연재는 완전한 후속작에 비해 실망할 가능성이 적으면서도 다시 작품을 들여다보고 애정을 유지하게 만들어 줌.

참여자 D - 웹툰은 대중적인 접근성이 더 좋은 만큼 웹툰을 통한 웹소설 시장 유입을 기대해볼 수 있다.

참여자 E - 웹툰 독자들이 웹소설을 추가적으로 감상할 기회가 된다는 점, 그리고 웹소설 내에서 실제로 보고싶은 장면을 시각화해준다는 점

참여자 F - 웹툰화를 통해 웹소설에 대한 흥미를 가지게 함으로써 접근성을 보다 높일 수 있다는 부분에서 긍정적이라고 봅니다. 현대 사회에서는 그림이나 영상 등 다양한 시각 자료가 보편화되는 반면 글에 대한 접근성은 점차 떨어지는 추세이기 때문입니다.

참여자 G -아무래도 웹소설을 읽는 것보다 웹툰을 보는 것에 훨씬 더 길들여진 요즘 세대의 사람들이 보다 쉽게 작품을 접할 수 있게 된다는 점에서 긍정적으로 생각하고 있다. 웹소설에 비해 다양한 연령대의 독자들이 보다 쉽게 작품을 접할 수 있을 뿐만 아니라 웹툰화가 진행된 작품을 먼저 접한 뒤 원작인 웹소설을 잇따라 접하는 경우가 많기에 이런 점에 있어서는 웹소설의 웹툰화가 상당히 좋은 방법이라 생각한다.

참여자 H - 웹소설의 웹툰으로 생겨난 흥미와 궁금증이 원작을 한 번이라도 클릭해보게 되는 걸로 이어지지 않을까. 실제로 웹툰을 먼저 접했다가 원작의 스토리가 궁금하여 전권 구매한 적이 적지 않음.

참여자 I - 원작에 대한 관심. 한 번 더 원작을 들여다보게 한다는 점.

참여자 J - 옛날엔 소설 플랫폼이 많이 활성화가 안됐는데 글 그림 둘 다 활성화될 수 있어서 좋습니다.

참여자 K - 웹소설과 웹소설 원작 웹툰은 서로 상호보완적인 관계에 있다고 생각함. 웹툰의 경우 이미 만들어져 있는 스토리를 기반으로 하기 때문에 작가가 직접 작화/스토리를 모두 신경 써야 할 때보다 비교적 안정적인 작품성표를 낼 수 있다고 생각함. 한편, 웹소설의 경우 신작 웹툰의 신규 노출을 통해 원작이 다시 주목받는 등 화제성을 유도할 수 있음.

참여자 L - 글을 읽기 힘들어하는 사람들에게 시각적으로 우선 흥미를 불러일으킬 수 있다고 생각함.

제2절 웹소설 원작의 웹툰에 대한 이용자 의견

웹소설 원작의 웹툰에 대한 이용자 의견을 더욱 자세히 심층 분석하기 위해, 142명의 설문조사자 중 가장 진지하고 심층적인 답변을 한 2명을 선별하여 질적분석을 병행하였다. 웹소설 원작 웹툰에 대한 이용자 의견을 알아보기 위해, ‘오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 비교’, ‘웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유’, ‘웹소설 원작의 웹툰 만족도’를 중심으로 인터뷰 진행 및 분석을 마쳤다. 이하, 표20>은 웹소설 원작 웹툰에 대한 이용자 의견이다.

<표20> 웹소설 원작 웹툰에 대한 이용자 의견

비교	스토리	다수, 오리지널 웹툰 선호.
	작화	다수, 웹소설 원작의 웹툰 선호.
	장르	전원, 오리지널 웹툰 선호.
이용 사유	개인의 오차가 크며, 이용자가 얼마나 웹소설과 웹툰을 많이 찾아보는가에 대한 관심도에 따라 사례가 다양.	
만족도	만족	상상했던 이미지의 시각화와 각색이 잘 되었을 때.
	불만족	캐릭터 감정의 생략, 불필요한 추가 묘사 등 원작과 벗어나는 내용.

‘오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 비교’는 ‘질문2-1’부터 ‘질문2-3’까지의 내용을 다룬다. 종합적으로 인터뷰 인원 중 다수가 스토리와 장르는 오리지널 웹툰을 선호하였으며, 작화는 웹소설 원작의 웹툰을 선호하였다. 퀄리티 면

이 같은 조건일 때, 오리지널 웹툰은 웹소설 원작 웹툰보다 스토리와 장르의 다양성이 강점이라 할 수 있다. 이용자의 작품 선택의 기회가 늘어나는 것이다. 그러나, 작화는 웹소설 원작의 웹툰이 시각적으로 완성도가 높다는 평을 받았다. 이는 웹소설 원작 웹툰의 장르 특징으로 인한 화려함과 2차 창작물로서 팀 작업이 이루어지는 경우가 많기 때문이라고 해석하였다. 많은 인력이 들어간 작품은 그만큼의 결과물을 보이기 마련이다. 더욱 다양한 장르의 스토리를 2차 콘텐츠 IP로써 창작된다면, 이용자의 선택 폭이 더욱 넓어질 수 있는 기회가 될 것이다.

‘웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유’ ‘질문3-1’ 부터 ‘질문3-3’까지의 내용을 다룬다. 종합적으로 이용 사유에는 개인의 오차가 크며, 이용자가 얼마나 웹소설과 웹툰에 많은 관심을 가지는지에 따라 사례가 다양했다. 웹소설에서 웹툰으로, 웹툰에서 웹소설로 유입은 각자 소비하고 있는 작품이 다르고 양쪽의 사례가 모두 있는 사례가 있어 정확히 측정이 불가능했다. 그러나 상호 교류가 이어질 수 있다는 사례들을 통해, 웹소설과 웹툰의 상호 유입이 활발해질 가능성을 확인할 수 있었다. 웹소설과 웹툰은 상호 유입을 통해 이용자들의 수요를 늘릴 수 있으며, 상호 유입을 통한 작품의 보완을 통해 더 나은 발전을 이룰 수 있을 것이다.

‘웹소설 원작의 웹툰 만족도’는 ‘질문4-1’ 부터 ‘질문 4-5’까지의 내용을 다룬다. 종합적으로 웹소설 내 상상했던 이미지의 시각화와 각색이 잘 되어있을 때 만족스럽다는 평이 있었으며, 캐릭터 감정의 생략과 불필요한 추가묘사 등 원작과 벗어나는 내용은 불만족스럽다는 평이 있었다. 이는 작품의 각색이 이용자들의 감상에 방해 요소가 될 수 있음을 알 수 있다. 이용자들은 2차 창작물의 각색을 통하여, 원작보다 나은 연출과 새로운 만족감을 원한다. 이를 위해 웹소설 원작의 웹툰 론칭 과정에 있어, 작화 조율과 내용의 완성도가 적절히 이루어져야 할 필요성이 있다. 더불어 웹소설 원작의 웹툰 연재에 가장 긍정적인 부분으로 ‘대중화’가 꼽혔다. 원작과 원작의 2차 창작을 통해 이용자의 유입이 늘어나면서, 대중성이 높아진 것이다. 웹소설의 콘텐츠 IP는 웹툰뿐 아니라 영화, 드라마 등 또 다른 콘텐츠로서 가치와 발전을 이룰 수 있어야 한다. 2차 콘텐츠로서 웹툰의 흥행은 또 다른 2차 콘텐츠 IP로 발전할 수 있는 계기가 될 것이며, 대중화의 확산을 도울 수 있을 것이다.

인터뷰 인원 12명의 이용자는 대다수 오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰에 긍정적인 반응을 보였으며, 새로운 콘텐츠가 된 웹소설 원작의 웹툰의 긍정적인 발

전을 기대하고 있었다. 이 결과는 ‘제4장 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응 분석’의 설문조사 결과와 같다. 웹소설 원작 웹툰의 긍정적인 발전 가능성이 확인됨과 동시에 발전을 위한 다양한 시도가 필요하다. 어떻게 하여야 이용자의 만족감을 충분히 끌어낼 수 있을지, 웹소설 원작 웹툰의 안정적인 연출 방법에는 무엇이 있을지에 대한 다양한 고민이 필요하다.

제6장 결론

제1절 연구 분석 결과 요약

본 논문은 웹소설 원작의 웹툰 연재에 긍정적인 발전을 위해, 웹소설 웹툰화에 따른 이용자 반응연구에 목적이 있었다. 따라서 이용자를 중심으로 한 흥행 분석과 다양한 반응 및 의견을 알아보고자 하였으며, 이를 위해 웹툰·웹소설 플랫폼의 시장분석, 웹툰화 진행 작품 비교분석, 이용자 설문조사 및 인터뷰를 진행하였다. 연구에서 해결하고자 하는 질문은 다음과 같았다.

1. 원작이 되는 웹소설의 흥행요인은 무엇인가?
2. 원작을 기반으로 한 연재 웹툰의 흥행요인은 무엇인가?
3. 이에 대한 이용자의 반응 및 만족도는 어떠한가?

질문에 관한 연구 분석 결과는 다음과 같다.

질문 1. 원작이 되는 웹소설의 흥행요인을 ‘이용자 반응’, ‘작가 역량’, ‘플랫폼’을 중심으로 분석한 결과, ‘이용자 반응’과 ‘작가 역량’이 흥행에 가장 큰 부분을 차지하고 있으며 플랫폼의 경우 부가적인 요소로 포함되었다. 흥행을 이룬 작품은 이용자의 지지도가 높아 작품이 해당하는 플랫폼 평균 이상의 평점과 조회 수를 유지하고 있었다. 또한 작가의 특색있는 스토리텔링과 주제, 연출 등을 가지고 있을 때, 이용자들의 호감을 얻을 수 있었다. 플랫폼의 경우 대형 플랫폼과 웹소설 전문 플랫폼의 가독성 차이가 이용자들의 호불호에 영향을 끼쳤으나, 지지도가 높은 작품의 경우 플랫폼의 가독성과 상관없이 평균 이상의 평점과 조회 수 등이 유지되고 있었기 때문에 이에 대한 부분은 부가적으로 따라오는 부분이라 할 수 있었다.

질문 2. 원작을 기반으로 한 연재 웹툰의 흥행요인을 ‘이용자 반응’, ‘작가 역량’, ‘2차 창작 가능성’을 중심으로 분석한 결과, ‘이용자 반응’과 ‘작가 역량’은 흥행에 상호 영향을 주고 있었다. 더불어 이 결과가 ‘2차 창작 가능성’에 영향을 끼치는 것을 확인할 수 있었다. 원작이 흥행을 이룬 작품은 2차 콘텐츠인 웹툰까지 원작을 소비한 이용자가 유입되는 사례가 있다. 기존의 이용자층과 새롭게 유입되는 이용자층을 유지하기 위해서는 웹툰이 가져오는 시각적 만족

을 제공하여야 하는데, 이 부분이 ‘작가 역량’에 해당하였다. 시각적 만족이 충분히 충족되었을 때, ‘이용자 반응’의 결과가 플랫폼의 평점, 조회 수 등으로 나타났다. 또한 2차 창작물인 웹툰이 흥행을 이루었을 때, 영화, 드라마 등 또 다른 2차 창작까지 이어지는 것을 확인할 수 있었다. 이는 원작의 적절한 2차 창작으로 원작 콘텐츠 IP의 가치를 높이는 일이 될 것이라 예상한다.

질문3. 웹소설 원작 웹툰에 대한 이용자 반응 및 만족도 설문조사 결과, 웹소설과 웹소설 원작 웹툰의 호감도가 어느 한쪽에 편향되지 않고 모두 긍정적인 것을 확인할 수 있었다. 이는 어느 한쪽에 편향되지 않았기 때문에 원작 콘텐츠 IP와 2차 창작물이 함께 성장할 가능성을 확인할 수 있는 결과라 해석된다. 웹소설과 웹소설 원작 웹툰의 호불호는 작품 개별성에 대한 것이지 작품의 2차 창작에 대한 호불호가 될 수 없었다. 다수의 이용자층은 웹소설 원작 웹툰의 진행을 긍정적으로 보고 있으며, 원작의 2차 창작을 기대하는 만큼 시각적인 만족도 함께 채워질 수 있음을 바란다. 웹소설 원작 웹툰의 수요는 앞으로 유지되거나 늘어날 것이고, 웹툰의 긍정적인 부분을 통한 2차 창작의 발전을 이룬다면 이용자의 반응과 만족도가 더욱 높아질 것이다.

제2절 결론 및 제언

본 논문은 이용자를 중심으로 한 흥행 분석과 다양한 반응 및 의견을 통하여 웹소설 원작의 웹툰 연재에 대한, 이용자 반응연구에 목적이 있었다. 이용자 반응 분석을 통하여 현재 웹소설 원작의 웹툰을 이용자들이 어떻게 받아들이고 있는지, 또한 앞으로의 웹소설 원작 웹툰이 어떻게 대중에게 보여지길 바라는지를 파악할 수 있었다. 웹소설 원작의 웹툰 연재에 대한 이용자 반응에 대한 결론은 다음과 같다.

하나, 웹소설 원작 웹툰 연재로 인해 웹툰 시장의 활성화와 완성도 높은 웹툰을 기대하는 이용자의 욕구를 충족 시켜 줄 수 있다. 완성된 스토리와 시각적 만족감을 충분히 채워주는 웹툰의 결합은 상호 긍정적인 영향을 끼쳤다. 또한 웹소설의 적절한 각색을 거친 웹툰은, 완성도 높은 웹툰을 선호하는 이용자들의 기대감을 채워줄 수 있다. 웹소설의 웹툰화를 통해 이용자들은 이미 접한 웹소설을 색다른 게 즐기거나, 새로운 콘텐츠로서 접할 수 있는 계기가 될 수 있다. 상호 부족한 면을 각색하여 더욱 완성도 높게 만들어진 웹소설의 웹툰화는 이용자들의 기대감

을 채워줄 수 있을 것이며, 수준 높은 2차 콘텐츠가 늘어날수록 활용의 범위와 시장에서의 가치 역시 높아질 것이며 자연스럽게 수요 또한 늘어날 것이다.

둘, 웹소설 원작 웹툰화의 긍정적인 발전과 결과물은, 또 다른 창작물로써 인식하게 되는 계기와 이용자들에게 색다른 연출의 콘텐츠를 제공할 수 있는 기회가 된다. 웹소설 원작 웹툰화의 성공적인 결과물은 웹툰 시장의 활성화에 그치지 않았다. ‘전지적 독자 시점’ 과 ‘재혼 황후’ 를 포함하여, 2020년도 이전 흥행을 이룬 결과가 있는 ‘김비서가 왜 그럴까’ 등은 웹소설의 웹툰화 뿐 아니라 영상화로 이어졌다. 이용자들의 기대감을 충족시켜준 2차 창작물의 평가가 또 다른 2차 창작물에 영향을 주는 것이다. 인기 있는 웹소설의 성공적인 2차 창작물이 또 다른 2차 창작물의 미디어믹스가 이루어지면서, 긍정적인 발전과 결과물로 또 다른 콘텐츠 IP산업 성장에 긍정적인 영향을 줄 수 있다.

셋, 웹소설 원작의 웹툰화는 콘텐츠의 빠른 대중화를 이룰 수 있으며, 하나의 문화로써 자리 잡을 수 있는 계기가 될 수 있다. 현대 사회는 빠른 인터넷의 보급으로 이미지, 영상 등 시각 자료가 보편화 되어 있다. 웹소설 원작의 웹툰은 시각적 자극을 통하여 이용자들에게 원작 웹소설에 대한 흥미를 갖게 하고, 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있는 효과가 있다. 또한 바쁜 현대인의 일상 속에서 스낵 컬처 문화가 더욱 확장되고 있기에, 짧은 여가를 활용해 소비할 수 있는 웹소설과 웹툰은 이용자들에게 쉽고 친숙한 문화 장르로 자리 잡을 수 있을 것이다.

본 논문은 142명의 소수를 대상으로 설문조사를 진행하였으며, 이 중 가장 진지하고 심층적인 답변을 한 12명을 선별하여 질적분석을 병행했다. 이용자 중 소수를 대상으로 질적분석을 병행하였기 때문에, 더욱 많은 수를 대상으로 한 연구와 해당 분야 전문가 등 다양한 방향의 의견과 심층적인 연구가 필요하다. 또한 웹소설 웹툰화의 진행과 긍정적인 발전을 위하여, 후속 연구에 대한 제언은 다음과 같다.

하나, 웹소설 원작 웹툰 각색에 관한 연구가 필요하다. 이용자들은 웹소설 원작의 웹툰이 적절한 각색을 통하여 새로운 접근으로 제공되기를 바란다. 웹툰과 웹소설의 장점이 유기적으로 결합 되어 각색된 작품이 등장한다면, 또 다른 2차 창작물의 확장은 물론 웹소설과 웹툰 시장의 성장에 도움이 될 것이다.

둘, 원작 웹소설과 웹소설 원작의 웹툰을 각각 다른 작품으로 수용하여 접근하는 연구가 필요하다. 원작 웹소설과 웹소설 원작의 웹툰은 내용은 같지만, 웹소설과 웹툰의 매력이 각기 다르게 표현된다. 때문에, 각 콘텐츠는 각자의 장점을 둔

보일 필요성이 있다. 어떻게 해야 각 콘텐츠의 장점을 효과적으로 사용하여 스토리의 매력을 높일 수 있을지에 대한 연구가 이루어진다면, 원작 웹소설과 웹툰이 각각의 콘텐츠로서 이용자들의 욕구를 충족시킬 수 있을 것이다.

웹툰과 웹소설은 인터넷의 보급과 스낵 컬처 문화의 확산과 함께 발전해 온 공통점이 있으며, 현대 사회는 콘텐츠 IP의 확보와 더불어 기존 오리지널 콘텐츠의 가치를 높이 평가하고 있다. 이를 통해 콘텐츠 IP는 더욱 확장, 발전하고 있으며, 재확산 효과가 큰 웹소설의 2차 창작 역시 새로운 문화로 자리 잡아가고 있다. 웹소설과 웹툰은 대중문화의 한 장르로서 자리 잡아 왔으며, 짧게 소비할 수 있는 2차 콘텐츠의 활용은 바쁜 현대인들에게 많은 지지를 받을 수 있을 것이다. 웹소설과 웹툰의 긍정적인 상호작용은 이용자들의 긍정적인 반응을 끌어낼 수 있고, 이용자들의 긍정적인 반응은 콘텐츠 산업의 원동력이 될 수 있을 것이라 기대한다.

참고문헌

<논문 및 보고서>

- 김경애(2015), 「로맨스 웹소설의 구조와 이념 연구」, 『현대문학이론연구』 62권, 한국현대문학이론학회, 2015, 65면.
 박문호·이상우(2019), 「웹툰의 흥행결정요인에 대한 연구」, 정보사회와 미디어, 20(1) 69-97
 우정화·주정민(2017), 「웹소설 이용자 속성이 몰입(Flow)과 만족도, 그리고 지속적 이용 의도에 미치는 효과」, 한국콘텐츠학회 논문지, 17(11), 609-620
 이윤주·소현정·곽기영·안현철(2020), 「텍스트 마이닝 기법을 활용한 웹툰 댓글 분석 : 네이버 베스트 도전 웹툰을 중심으로」, 한국컴퓨터정보학회 학술발표논문집, 28(2), 219-222
 하철승(2020), 「웹소설 구독 행태 분석을 통한 성공적 연재 방안 제언」, 인문사회 21, 11(5), 329-342
 하철승(2021), 「웹소설 플랫폼 지표분석을 통한 흥행작품 특징연구-문피아를 중심으로」, 인문사회 21, 12(3), 1019-1032
 한국콘텐츠진흥원(2018), 「IP 비즈니스 기반의 웹소설 활성화 방안」, 한국콘텐츠진흥원, 2018.1.31
 한국콘텐츠진흥원(2020), 「웹소설 산업 활성화를 위한 정책 연구」, 한국콘텐츠진흥원, 2021.11.19.
 한국콘텐츠진흥원(2020), 「웹소설 이용자 실태조사」, 한국콘텐츠진흥원, 2020.11.19

<웹 자료 및 신문기사>

- 네이버 “베스트 리그 소개”, 네이버 웹소설 고객센터, 2020.10.22., <http://naver.me/xl09X322>, 2021.11.19. 접속
 대한출판문화협회(2021), 「2020년 출판시장 통계」, 대한출판문화협회 한국출판독서정책연구소, 2021.4.27
 리디북스, “제1회 K-스토리 공모전”, 리디북스 이벤트, 2021.8.2., <https://ridibooks.com/event/32357>, 2021.11.19. 접속
 문피아 “매일 연재 도전 ‘스토리 아레나’ 개최”, 문피아 공지사항, 2021.7.9., <https://help.munpia.com/boNotice/1026290>, 2021.11.19. 접속
 문피아, “제 7회 대한민국 웹소설 공모대전 심사총평” 문피아 공모전 수상, 2021.7.28., <https://square.munpia.com/boContestAward/1028673>, 2021.11.19. 접속
 조아라, “제1회 피닉페스타(기연재 작품 페스티벌)”, 조아라 공지사항, 2021.5.11., <https://www.joara.com/notice/1000055>, 2021.11.19
 조아라, “(주)조아라, 재무정보”, 사람인, https://www.saramin.co.kr/zf_user/company-info/view-inner-finance?csn=MnZRUIY5NzJqTzE1NERZ0G5SZjY3Zz09, 2021.11.19. 접속
 카카오 페이지, “(주)카카오 페이지, 재무정보”, 잡코리아, 2020.12., <https://www.jobkorea.co.kr/net/company/16152744>, 2021.11.19. 접속
 강영운, 만화로 재탄생... 훨훨 나는 웹소설, 매일경제, 2020.06.12.,

<https://www.mk.co.kr/news/culture/view/2020/06/604788/>

강영운, 웹소설, 웹툰화했더니 잘나가네... 카카오 페이지 '노블코믹스' 해외서 인기몰이,
매일경제, 2019.12.17., <https://www.mk.co.kr/news/culture/view/2019/12/1054938/>

권지예, [숨은 공신 카카오 페이지]<하> '노블코믹스' 도 성공적... 글로벌 모바일 콘텐츠
플랫폼으로, 아주경제, 2017.01.24., <https://www.ajunews.com/view/20170123104822636>

박보희, "웹툰·웹소설 만듭니다... 공모전 작품 다 봐요", 컴퍼니 타임스, 2021.05.21.,
<https://www.jobplanet.co.kr/contents/news-1623>

박현익, 웹툰 뜨자 원작도 부상... '전독시' 웹소설 거래액 100억 돌파, 서울경제,
2021.05.26., <https://www.sedaily.com/NewsView/22M1DB66S5>

조성준, '웹소설 플랫폼 잡아라' "...글로벌 시장 석권 나선 네이버, 이투데이, 2021.01.20.,
<https://www.ETtoday.co.kr/news/view/1986563>

연구 참여 동의서

웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응 연구

A study on user reaction of webtoons based on web novels

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 양식에 서명하시는 것은, 연구의 내용이 귀하에게 설명되었음을 의미합니다. 본 양식에 서명하시면, 귀하가 연구에 참여할 것에 동의하셨음을 의미합니다.

본인은 이 동의서를 읽었으며, 내용을 충분히 이해하였습니다.

본인은 연구에 대한 자세한 설명을 듣고 궁금한 사항이 있으면 질문을 하였고 적절한 답변을 들었습니다.

본인은 연구 참여기간에 대해 충분히 안내 받았습니다.

본인은 자발적으로 이 연구에 참여하였습니다.

2021년 월 일

연구 참여자 :	성명 :	서명 :
연구 책임자 :	성명 :	서명 :

1. 조사 설문지의 목적 : 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 태도 분석을 위한 자료수집 목적이 있음.

2. 조사 설문 대상: 웹툰과 웹소설을 소비한 경험이 있는 142명 대상.

3. 조사 설문 내용

1) 웹소설을 원작으로 한 웹툰을 접한 적 있습니까? ① 네 ② 아니오

2) 귀하의 연령은 어떻게 되십니까?

①11~19세 ②20~29세 ③30~ 39세 ④40~49세 ⑤50세 이상

3) 귀하의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

① 대체로 하루 한 번 ② 대체로 일주일에 두-세 번 ③대체로 일주일에 한 번

④ 대체로 한 달에 두-세 번 ⑤ 대체로 한 달에 한 번 이하.

4) 귀하의 웹툰 이용 빈도는 어떻게 되나요?

① 대체로 하루 한 번 ② 대체로 일주일에 두-세 번 ③대체로 일주일에 한 번

④ 대체로 한 달에 두-세 번 ⑤ 대체로 한 달에 한 번 이하

5-1) 귀하는 어떠한 이유로 웹소설을 이용하게 되었습니까?

	전혀 아니다	아니다	보통	그렇다	매우 그렇다
1) 평소 장르, 인터넷 소설을 즐겨본다.	①	②	③	④	⑤
2) 여가 시간을 즐길 콘텐츠를 찾다가	①	②	③	④	⑤
3) 친구, 주변인의 추천	①	②	③	④	⑤
4) 주변에 대여점, 도서관 등이 없다.	①	②	③	④	⑤
5) 이용 가격이 저렴하다.	①	②	③	④	⑤
6) 인터넷 커뮤니티, 포털에서 화제.	①	②	③	④	⑤
7) 웹툰, 드라마, 영화 등의 창작물로 먼저 접했다.	①	②	③	④	⑤
8) 이용하는 포털사이트(네이버, 카카오 등)의 인기작 홍보로 호기심에.	①	②	③	④	⑤
9) 좋아하는 작가의 작품이 연재되고 있다.	①	②	③	④	⑤

5-2) 귀하는 어떠한 이유로 웹툰을 이용하게 되었습니까?

	전혀 아니다	아니다	보통	그렇다	매우 그렇다
1) 평소 만화를 즐겨본다.	①	②	③	④	⑤
2) 여가 시간을 즐길 콘텐츠를 찾다가	①	②	③	④	⑤
3) 친구, 주변인의 추천	①	②	③	④	⑤
4) 주변에 대여점, 도서관 등이 없다.	①	②	③	④	⑤
5) 이용 가격이 저렴하다.	①	②	③	④	⑤
6) 인터넷 커뮤니티, 포털에서 화제.	①	②	③	④	⑤
7) 소설, 드라마, 영화 등의 창작물로 먼저 접했다.	①	②	③	④	⑤
8) 이용하는 포털사이트(네이버, 카카오 등)의 인기작 홍보로 호기심에.	①	②	③	④	⑤
9) 좋아하는 작가의 작품이 연재되고 있다.	①	②	③	④	⑤

6-1) 오리지널 웹툰이 웹소설 원작의 웹툰 보다 마음에 들지 않는 점이 있다면 이유는 무엇입니까?

	전혀 아니다	아니다	보통	그렇다	매우 그렇다
1) 스토리 면에서 오리지널 웹툰이 보편적으로 부족해 보인다.	①	②	③	④	⑤
2) 등장인물 등의 퀄리티가 떨어진다.	①	②	③	④	⑤
3) 장르가 다양하지 못하다.	①	②	③	④	⑤
4) 스토리의 흐름을 보편적으로 읽기 힘들다.	①	②	③	④	⑤
5) 다음 내용을 기다려야 해서 안 보게 된다.	①	②	③	④	⑤
6) 알고 있는 기성 작가만 반복해서 보인다.	①	②	③	④	⑤
7) 부적절한 내용을 수용한 작품이 불쾌감을 준다.	①	②	③	④	⑤

6-2) 오리지널 웹툰이 웹소설 원작의 웹툰 보다 마음에 들지 않는 점에 기타 이유가 있습니까? (단답 서술)

7-1) 웹소설 원작의 웹툰이 오리지널 웹툰 보다 마음에 들지 않는 점이 있다면 이유는 무엇입니까?

	전혀 아니다	아니다	보통	그렇다	매우 그렇다
1) 웹소설 원작을 웹툰이 해친다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
2) 웹소설의 인물이 상상하던 외관과 다르다.	①	②	③	④	⑤
3) 장르가 다양하지 못하다.	①	②	③	④	⑤
4) 스토리의 흐름이 다양하지 못하다.	①	②	③	④	⑤
5) 원작의 내용을 알고 있어 유추가 되기 때문에, 긴장감이 없다.	①	②	③	④	⑤
6) 어울리지 않는 그림이, 내용의 몰입을 방해한다.	①	②	③	④	⑤
7) 새로운 창작물을 접할 기회가 줄어들었다.	①	②	③	④	⑤

7-2) 웹소설 원작의 웹툰이 오리지널 웹툰 보다 마음에 들지 않는 점에 기타 이유가 있습니까? (단답 서술)

8) 현재 소비하고 있는 웹소설과 웹소설을 원작으로 한 웹툰의 호감도는 어떻습니까?

	전혀 아니다	아니다	보통	그렇 다	매우 그렇다
1) 원작이 웹툰보다 더 정이 가는 경우가 있다.	①	②	③	④	⑤
2) 원작을 기반으로 한 웹툰이 원작보다 더 정이 가는 경우가 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 원작과 원작을 기반으로 한 웹툰 둘 다 정이 간다.	①	②	③	④	⑤
4) 원작과 원작을 기반으로 한 웹툰 둘 다 정이 가지 않는다.	①	②	③	④	⑤
5) 원작이 좋아 파생된 웹툰을 보러간 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
6) 파생된 웹툰이 좋아 원작을 보러간 적이 있다.	①	②	③	④	⑤

9) 웹소설을 원작으로 한 웹툰 연재로 인해 원작 웹소설의 호감도가 증가 하였습니까?

	전혀 아니다	아니다	보통	그렇 다	매우 그렇다
1) 웹툰화로 인해 웹소설의 호감도가 늘었다.	①	②	③	④	⑤
2) 웹툰화는 호감이나, 웹소설의 호감도는 늘지 않았다.	①	②	③	④	⑤
3) 웹툰화보다 웹소설의 호감도가 높다.	①	②	③	④	⑤
4) 웹소설을 감상한 후에 웹툰으로 연재가 되었으면 한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
5) 웹소설의 웹툰 연재에 대해 불만스러웠던 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
6) 웹소설의 웹툰 연재에 대해 만족스러웠던 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
7) 웹소설의 웹툰 연재에 대하여 긍정적이다.	①	②	③	④	⑤

10) 웹소설 원작으로 한 웹툰의 호감에 대해 첨언할 의견이 있습니까? (단답 서술)

1. 인터뷰 설문 목적 : 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 태도 분석을 위한 자료수집 목적이 있음.

2. 인터뷰 설문 대상: 웹툰과 웹소설을 소비한 경험이 있는 10~12명 대상.

3. 인터뷰 설문 내용

(1) 기본정보

- 1-1. 본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?
- 1-2. 본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?
- 1-3. 현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?
- 1-4. 현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도는 어떻게 되나요?
- 1-5. 현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼 무엇인가요?
- 1-6. 현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼 무엇인가요?
- 1-7. 웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 어느 것 인가요?

(2) 오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 비교

- 2-1. 오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?
- 2-2. 오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?
- 2-3. 오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

(3) 웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

- 3-1. 웹소설 원작 웹툰을 감상 시, 웹툰의 원작 웹소설을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?
- 3-2. (사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?
- 3-3. (사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

(4) 웹소설 원작의 웹툰 만족도

- 4-1. 웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?
- 4-2. 웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?
- 4-3. 웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?
- 4-4. 웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?
- 4-5. 웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

24

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

매일...

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

주에 1~2번

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

리디북스/문피아/시리즈

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

네이버

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

웹소설 - 판타지나 무협이 빈도가 많습니다. 현대물도 현대판타지를 주로 보고 있습니다. 이렇다 할 사유는 없습니다만, 예전부터 판타지 장르에 익숙해져서 그런 것 같습니다. 그래서 그런가 다른 장르는 그다지 손이 가질 않네요. / 웹툰 - 특별히 선호하는 장르 없이 곧잘 보는 편입니다.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 비교

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

굳이 따지자면 오리지널을 선호합니다. 웹소설 기반의 경우 어떻게든 각색이 들어가기 마련이고, 그럼 어떤 식으로 각색이 들어갈지 모르는 터라..... 좋은 쪽으로 각색된다면 좋겠지만, 아무래도 전혀 다른 방향으로 각색되거나 중요한 부분이 생략되는 경우가 종종 있다보니 각색의 여지가 없는 오리지널을 선호하게 되네요.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널을 더 선호합니다. 웹소설의 경우 표지를 보고 상상하는 경우가 잦은데, 상상과 큰 괴리를 느낄 경우 좀 거부감을 갖게 되므로... 예..... 줄글이 시각화 된다는 점에서 큰 장점이 있을지도 모르지만, 그것도 나름인자라.....

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

둘 다 만족스럽습니다. 각자의 장점이 있다고 생각해요. 그래도 오리지널의 경우 전개를 상상하는 재미가 있긴합니다.

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

판타지 장르의 경우 주로 알고 접하고, 로맨스 판타지의 경우 모르고 접하는 편입니다.

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하려 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

웹소설을 즐겁게 읽었기 때문에 웹툰화 또한 따라가는 경우가 많습니다.

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하려 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

웹툰화가 잘 된 경우, 이후 전개가 궁금해서 / 혹은 원작에 대한 궁금증이 일어 웹소설을 찾아갑니다. 주로 전자의 경우가 가장 많습니다.

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

그다지 하지 않는 편입니다.

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

있습니다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

줄거리만 읽던 묘사가 시각화가 된다는 점.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

감정선의 생략이나 불필요한 추가 묘사.

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

대중화.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

20대 중반

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

주 3~4회

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

주 1~2회

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

카카오페이, 문피아

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

네이버웹툰

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

웹툰: 일상툰 웹소설: 로맨스 판타지 (둘다 너무 깊게 생각하지 않고 즐길 수 있어 좋음)

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 (원작이 있는 경우 아무래도 연출 등의 이유로 원작스토리가 제대로 반영 안되는 경우 많음)

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요?그리고 그 이유는 무엇인가요?

웹소설 원작 (뭔가... 작화 지원을 많이 해주는 것 같음)

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 (웹소설원작은 로판장르가 대부분인 것 같음)

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

알 때도 모름 때도 있음 (대부분 모름)

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

인기가 많길래 (전독시)

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

원작에 이부분이 어떻게 표현됐는지 알고 싶었음

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

있음

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

있음

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

텍스트로 연출했던 걸 시각적으로 잘 살려주신거 (전독시)

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

원작 서사의 임의 각색

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

아무래도 더 많은 사람들이 볼 것 같음

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

20대

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

거의 매일

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

일주일에 2회

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

카카오페이지 / 리디북스

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

네이버 웹툰

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

현대 판타지 / 로맨스 판타지 - 전자는 호쾌한 '사이다식' 성장과 흥미로운 발상이 좋아서 / 후자는 여성 주연 인물의 이야기 + 현실 외의 배경에서 오는 쾌감이 있기 때문에. 어느 쪽이든 '판타지적'인 요소가 존재하는 것으로 현실과의 거리감이 생겨 피로감이 적어지고, 등장인물의 이야기를 그 자체로 즐길 수 있어 좋음.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 비교

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰. 웹소설 원작 웹툰의 경우, 이미 알고 있는 이야기를 또 보는 것이기 때문에 전개가 조금만 늘어져도 알아차리기 쉽고, 역으로 내가 좋아하는 장면이 스킵되었을 경우 매우 아쉬움.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

웹소설 원작 웹툰. 오리지널 웹툰에 비해 스튜디오 제로 작업하는 경우가 많아 보통 절대적인 퀄리티가 높은 편임.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰. 일반적으로 웹툰 플랫폼에서 전면에 띄워주는 웹소설 원작 웹툰은 클리셰적인 경우가 많다고 느낌. 오리지널 웹툰의 경우 장르의 혼합이 훨씬 적극적으로 이뤄지며, 작가 개인의 신선한 발상도 더 많이 반영되는 듯함.

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

일반적으로 아는 상태에서 접한다. 모르는 작품의 웹툰화를 굳이 볼 필요를 느끼지 못함.

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하려 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

좋아하는 웹소설을 완독한지 1~2년이 지난 뒤라면, 같은 이야기를 새롭게 해석한 웹툰을 읽는 것도 즐거움.

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하려 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

그렇다! 웹소설이 좋은 작품이었다고 느낄수록 커진다.

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

없음. 웹툰을 먼저 보고 원작으로 유입되는 경우가 매우 드물고, 그나마도 웹툰 연출에서 내가 받은 감상과 활자를 기반으로 한 원작에 대한 감상은 달라지는 경우가 매우 많았다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

화려한 액션신 등의 묘사, 머릿속에서 원작을 읽으며 그랬던 캐릭터 디자인의 확립, 능숙한 재해석 (ex: SSS급 죽어야 사는 헌터 / 전지적 독자 시점)

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

웹소설에서 묘사했던 것보다 스케일이 작아 보이는 그림, 원작 인물의 해석 차이, 생략으로 인해 이야기 흐름이 끊어지는 느낌

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

원작 작가에게도 새로운 수입원이 생기고, "화려한 액션신 등의 묘사, 머릿속에서 원작을 읽으며 그랬던 캐릭터 디자인의 확립, 능숙한 재해석" 등의 요건이 갖춰질 경우 즐거운 팬서비스가 됨.
어떤 작품을 오랫동안 즐기기 위해서는 결국 오랫동안 그 작품의 신작/후속작이 공급되어야 하는데, 웹툰 연재는 완전한 후속작에 비해 실행 가능성이 적으면서도 다시 작품을 들여다보고 애정을 유지하게 만들어 줌.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

20대

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

거의 보지 않음

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

3~4개 작품만 봄

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

거의 이용하지 않으나 카카오페이지

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

네이버 웹툰

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

일상, 액션/매주 챙겨보지 않고 생각날 때 서너 편씩 몰아 보기 때문에 전 회차와의 스토리 연결성이 질지 않은 작품 선호

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰/처음부터 웹툰 형식에 맞춰 스토리와 연출을 연구하거나 스토리작가/그림작가 간 협의가 풍부하게 이루어진 작품이기 때문에 '웹툰에 기대되는 스토리'를 더 잘 소화하고 있다.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요?그리고 그 이유는 무엇인가요?

웹소설 원작 웹툰/웹소설이 웹툰으로 다시 나올 정도면 이미 웹소설 업계에서 작품성을 인정받고 탄탄한 팬층을 가꾸어놓은 작품이기 때문에 작화가 선정에 있어 그림 실력을 크게 고려하는 듯하다.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰/웹소설 업계에서 인기를 얻어 웹툰으로 재출시되는 작품의 장르폭은 한정적인 경향이 있다. 오리지널 웹툰은 작품성과 관계 없이 출시 자체는 작가의 재량과 취향에 따른 장르 선정의 자유가 넓은 편이다.

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

웹소설을 거의 보지 않아 제목이나 기본적인 설정 정도만 전해듣고 접한다.

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

있다./웹소설 원작의 인기에 비해 웹툰에서는 큰 재미가 느껴지지 않아, 웹툰이 원작의 작품성을 살리지 못한 건지 궁금해서 감상했다.

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

아직까지 웹툰 진행이 기대되는 웹소설은 없다.

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

있었으나, 원작 자체가 취향에 맞지 않았다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

작은 핸드폰 화면 내에 다 담길 정도로 문장을 제한해야 하는 웹소설 특성상, 세밀한 묘사가 부족했던 부분을 시각적으로 제시하여 몰입도를 높인다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

원작의 인기와 팬층에 의존/의식하는 경향이 있다. 만화는 그림을 엮은 작품이 아니라 작가의 의도에 따라 적절한 그림을 구성하고 배치하는 작품이다. 웹소설 원작 작품은 웹소설 내용에 맞는 작화를 엮어 팬들이 원하는 장면을 시각화해준다는 느낌이 강하다.

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

웹툰은 대중적인 접근성이 더 좋은 만큼 웹툰을 통한 웹소설 시장 유입을 기대해볼 수 있다.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

27

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

매일... (1일 1화 이상)

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

매일... (1일 1화 이상)

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

카카오 페이지, 리디북스

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

네이버 웹툰, 카카오 페이지

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

① 판타지, 로맨스 판타지 - 현실에서 일어날 수 없는 이야기를 다룬다는 점이 매력적임. 또한 같은 마법이나 정령을 다루더라도 작가마다 이를 묘사하는 방식(마법 등의 성격, 원리 등)에 차이가 있다는 점이 재밌다. ② 게임 판타지 - 등장인물의 현실과 게임 속에서의 성격 차이나, npc를 대하는 태도 등... 특히 게임 판타지에서는 주인공이 일반적인 직업보다는 특별한 직업을 가지게 되는 경우가 많은데, 이런 경우 주인공이 해당 직업에 도달하는 과정이나 퀘스트가 흥미롭기도 하고, 스탯창 등을 통해 캐릭터의 전투력을 확인할 수 있어서 선호한다. ③ 일상/개그 - 크게 생각하지 않고 가볍게 볼 수 있는 점, 특히 일상 웹툰의 경우에는 작가가 일상에서 겪었던 재미있는 일들을 소재로 사용하다보니 친근함이 느껴져서 좋음.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 비교

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰 - 원작이 있을 경우 원작에서 설명해주는 내용을 각색 과정에서 생략하는 과정이 있기 때문에 원작을 보지 않아 해당 요소를 모르는 경우에는 스토리의 이해도가 낮은 경우가 많았음

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰 - 원작을 알고 있을 경우, 원작의 분위기나 상상했던 것과 그림체가 맞지 않을 경우 불만족스러움. 다만 원작을 생각하지 않고 시각적 퀄리티만 고려한다면 오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 간 퀄리티는 크게 차이나지 않는 것 같다. (같은 장르라고 고려했을 때)

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰 - 웹소설 원작의 경우에는 어느 정도 흥행이 보장된 소설을 웹툰화하기 때문에 장르의 다양성에 있어서 오리지널 웹툰보다 부족하다고 생각함

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

아는 경우도 있고, 모르는 경우도 있음.

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

원작을 재밌게 보았기 때문에 해당 작품을 웹툰화했을 때의 느낌이 궁금해서 보려했음

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

웹툰을 재밌게 본 경우, 뒷 내용이 궁금해서 혹은 웹툰에서 나오지 않은 내용이 궁금해서 원작이 되는 웹소설을 감상함.

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

있음! 특히 웹소설을 먼저 감상했을 경우 원작과 웹툰 사이의 스토리 전개 방식 차이에 있어서 기대감이 생긴다.

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

웹툰으로 완결까지 감상했을 경우에는 크게 기대감이 없는 편. 다만 완결이 나지 않거나, 웹툰에서 풀리지 않은 의문이 있을 경우에는 원작에 대한 궁금증이 있다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

웹소설의 내용, 분위기와 웹툰의 그림체 분위기가 잘 맞아떨어지는 부분

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

설명이 불충분한 부분 (그래서 댓글이나 원작에서 내용을 추가로 찾아봐야함), 웹툰과 소설 사이의 분위기 차이가 심한 부분

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

웹툰 독자들이 웹소설을 추가적으로 감상할 기회가 된다는 점, 그리고 웹소설 내에서 실제로 보고싶은 장면을 시각화해준다는 점

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

20대 초반

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

거의 이용하지 않음

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

주 3~4회 (여가시간이 될 때 챙겨보는 편)

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

거의 이용하지 않음

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

네이버 / 다음 / 리디북스 / 카카오페이지

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

현대·스토리·로맨스·판타지 / 기초적인 배경 지식 없이도 쉽게 접근 가능한 장르이며 기승전결을 구사하기 적합하여 이야기의 전개에 대한 독자의 흥미를 돋구는 작품이 많기 때문

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

웹소설 원작 웹툰 / 오리지널과 웹소설 원작 모두 스토리의 완성도 자체는 비슷하다고 생각하며 (둘 모두 아쉬운 작품과 좋은 작품이 있음) 웹소설 원작 웹툰 작품을 본 적은 몇 없으나, 작품 대부분이 원작 스토리의 아쉬운 부분에 대한 각색이 들어갔기 때문에 이야기의 전개에 보다 납득할 수 있는 경우가 종종 있었습니다.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

웹소설 원작 / 오리지널 웹툰은 글과 그림의 작가가 따로 나누어져있지 않은 이상 둘 모두를 챙기며 주간 연재를 해야 하는 반면, 웹소설 원작은 웹툰의 특성에 맞게 약간의 각색이 들어갈 뿐 이미 완성되어있는 스토리로 웹툰을 만들어내기 때문에 퀄리티에 보다 만족할 수 있었습니다.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰 / 오리지널 웹툰은 스토리와 완성도 등 작품 하나하나의 퀄리티를 따져 연재로 이어지는 반면 웹소설은 대중성을 띤 작품이 주로 웹툰화 되어 다양성이 떨어진다고 봅니다. 개인적인 의견으로는 웹소설 원작 웹툰의 과반수가 로맨스 판타지(이하 로맨) 장르에 치중되어 있다고 생각합니다.

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

대부분 모르는 상태에서 접했습니다.

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하려 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

(둘 모두 경험이 있어 답변) 특정 장면이 웹툰화 된다면 어떤 연출로 나오게 될지 궁금해져서 감상했습니다. 글로 읽는 것과 그림으로 감상하는 것에는 분명 차이가 있기 때문입니다. (현대 사회에서는 그림이 글보다 접근성이 쉽다고 생각하기는 합니다...)

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하려 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

완결이 나지 않은 웹툰의 결말 또는 다음 화의 내용이 궁금해져서 혹시 원작에서는 이야기의 전개가 어떻게 되었을까 싶어 감상한 적 있습니다.

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

있었습니다.

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

있었고, 실제로 읽어봤습니다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

원작의 각색이 들어간 부분이 만족스러웠습니다. 오리지널 스토리와 각색 버전의 장단점도 분명히 있겠지만 제 의견 뿐만 아니라 댓글에서도 각색 버전이 낫다는 이야기가 많았던 것으로 기억합니다. 예시로 들었던 웹툰의 경우 전개가 느리다는 평 역시 있었지만 그만큼 원작과 달리 개연성이 보여 퀄리티 면에서는 훨씬 만족스럽다는 의견이 다수 있었습니다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

(위 답변에서 이어짐) 이렇다할 불만족스러운 부분은 없었으나, 각색이 필요 이상으로 많이 들어갔을 때 아예 다른 이야기가 된 것 같은 부분은 호불호가 갈릴 것 같다는 느낌이 들었습니다.

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

웹툰화를 통해 웹소설에 대한 흥미를 가지게 함으로써 접근성을 보다 높일 수 있다는 부분에서 긍정적이라고 봅니다. 현대 사회에서는 그림이나 영상 등 다양한 시각 자료가 보편화되는 반면 글에 대한 접근성은 점차 떨어지는 추세이기 때문입니다.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

20대(27살)

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

최소 하루에 1편

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

최소 하루에 1편

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

카카오페이지

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

네이버 웹툰, 카카오 페이지(다음 웹툰 포함)

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

판타지 장르 / 소소한 일상 장르에 비해 많은 세계관과 설정을 즐길 수 있다는 점이 가장 매력적으로 다가온다. 거기다 로맨스, 이능력, 아포칼립스, 무협, 정치 등 다양한 요소와 함께 접목시켜 이야기의 흐름을 이끈다는 점에서 쉽게 질리지 않을뿐더러 독자의 취향에 맞게 골라 접할 수 있기 때문에 선호한다.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

대체적으로는 웹소설 원작의 웹툰의 스토리를 오리지널 웹툰에 비해 만족스럽다고 생각하는 편이다. 오리지널 웹툰의 경우, 작가 본인이 제대로 된 세계관을 구축하고 세세한 설정까지 짜둔 뒤에 스토리를 이끌어 나가지 못한다면 쉽게 흥미를 잃고 중간에 하차를 하는 일도 상당수 있었다. 물론 웹툰을 연재하면서 스토리 작가와 팀을 이루어 연재하는 경우도 있지만 아무래도 중간에 스토리가 산으로 흘러가는 작품도 종종 봐왔기에 마냥 긍정적으로 평가하지는 않는다. 하지만 웹소설 원작 웹툰의 경우에는 어느 정도 각색이 가능하다는 점에서 조금 더 안정적인 스토리를 이어나갈 수 있다고 생각한다. 원작인 웹소설이 이미 존재하기 때문에 웹소설 독자들의 피드백을 미리 확인하거나 웹툰 작가의 색다른 각색을 통해 보다 짜임새 있고 흥미로운 전개를 기대하게 되는 경우도 있어왔기 때문이다. 아예 원작의 스토리를 따라가는 작품도 있지만 아예 루트를 틀어 새로운 전개를 펼쳐거나, 새로운 연출을 통해 스토리를 진행하는 작품도 있기에 보다 매력적으로 느껴질 때가 많았다.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

개인적으로는 후자 쪽이 더 만족스럽다. 아무래도 웹소설 원작의 웹툰을 읽다 보면 자연스럽게 원작인 웹소설을 읽게 되는 일이 많다. 글로만 이루어진 원작을 읽다 보면 머릿속으로 등장인물의 생김새이나 배경 요소를 상상하게 되는데 이를 웹툰을 통해 접할 때 웹툰 작가의 또 다른 해석이나 상상력을 엿볼 수 있다는 점이 재미있다. 마치 한 작품을 접한 다른 독자의 감상을 공유하는 것 같아 새로운 시각으로 작품을 한번 더 즐길 수 있다는 점이 매력적이라 생각한다. 반대로 오리지널 웹툰의 경우, 작가가 있는 그대로의 배경 요소나 등장인물의 모습을 보여 주기에 개인적인 감상을 하기보다는 자연스럽게 작가가 보여주는 작품 속의 세계를 그대로 받아들이고 넘어가게 된다고 생각한다. 이 역시 나쁘다 생각하지는 않지만 이따금씩 아쉬움이 생길 때가 있다.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

장르의 다양성의 경우 오리지널 웹툰 쪽이 훨씬 더 만족스럽다. 웹소설 원작 웹툰이 스토리적인 부분이나 시각적인 퀄리티 부분에서 더 좋은 평을 줄 수 있기는 하지만 장르적인 부분에서는 훨씬 부족하다고 생각한다. 실질적으로 현재 카카오페이지의 추천 웹툰이나 웹소설, 혹은 인기 웹툰이나 웹소설을 확인해 보자면 장르는 크게 고정되어 있는 것을 볼 수 있다. 첫째로 대다수가 서양풍 로맨스 판타지를 들 수 있으며, 둘째로는 회귀물이나 빙의물을 들 수 있겠다. 어느 순간 한 가지 작품이 큰 인기를 끌게 되면 그와 비슷한 작품이 우후죽순처럼 늘어나기 시작한다. 그것이 금방 예시로 든 장르들이다. 거기에 인기가 있는 웹소설이 자연스럽게 웹툰화가 되기 때문에 장르적인 다양성은 거의 고정되어 있다고 생각한다. 하지만 오리지널 웹툰의 경우에는 상황이 조금 다르게 보인다. 아무래도 작가 본인이 연재하고 싶은 세계관과 설정을 내세워 작품을 이끌어 가기 때문에 시대적 배경은 물론, 공간적 배경도 웹소설 원작 웹툰에 비해 다양하다. 개인적인 시각으로 봤을 때 오리지널 웹툰은 장르가 상당히 다양하고 한 가지에 얽매어있지 않은 반면, 웹소설 원작 웹툰은 그 당시 웹소설 트렌드를 그대로 쫓아가는 것 같아 고정적이라 생각된다.

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

모르는 상태에서 웹툰을 접하는 경우가 훨씬 많다.

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

있다. 앞서 답했던 것처럼 웹소설에서 파생된 웹툰의 작가가 원작 작품을 어떻게 해석했고 어떻게 표현하는지 궁금해서 보러 가게 된다.

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

있다. 크게 두 가지 이유로 나뉘는데 첫째는 웹소설 원작 웹툰의 경우에는 원작이 완결에 가까워졌거나 이미 완결 난 작품이기 때문에 시간적으로나 금전적으로나 여유가 있을 때 보다 빠르게 뒷이야기를 만끽할 수 있기 때문이다. 둘째로는 웹툰은 등장인물의 세세한 감정 표현이나 설정을 구구절절하게 늘어놓기보다 간단하고 알기 쉽게 요약해둔 경우가 많기 때문에 원작 웹소설에서는 어떻게 그것들을 표현해두었는지 궁금해져 접하러 가게 된다는 것을 들 수 있다.

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

없는 쪽에 훨씬 더 가까운 것 같다. 이미 감상한 작품이기에 생각날 때 웹툰이 어떻게 진행되는지 궁금해질 수는 있겠지만 굳이 찾아보지는 않는 것 같다.

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

있다. 아무래도 웹소설을 원작으로 한 만큼 기본적으로 대중성이나 작품성이 있기에 웹툰화가 진행되었다고 생각하기 때문이다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

웹소설을 읽으면서 머릿속으로 그려던 등장인물이나 세계관의 이미지를 직접적으로 마주할 수 있다는 부분이 가장 만족스러웠다. 거기다 웹소설에 비해 설명이 축약되어 스토리 진행이 빠르며 매끄럽다는 점에 있어 만족한다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

세계관에 대한 설명이 웹툰화가 되면서 생각보다 간략화된다는 점이 가장 불만족스러웠다. 웹소설처럼 당연히 세세한 부분까지 모두 설명할 수 없기 때문이라는 것은 알지만 아무렇지 않게 지나쳤던 부분이 나중에 설명이 부족해서 이해하는 데에 문제가 생길 때면 다시 처음으로 돌아가거나 웹소설의 내용을 확인해야 한다는 점에서 종종 불만스러울 때가 있다.

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

아무래도 웹소설을 읽는 것보다 웹툰을 보는 것에 훨씬 더 길들여진 요즘 세대의 사람들이 보다 쉽게 작품을 접할 수 있게 된다는 점에서 긍정적으로 생각하고 있다. 웹소설에 비해 다양한 연령대의 독자들이 보다 쉽게 작품을 접할 수 있을 뿐만 아니라 웹툰화가 진행된 작품을 먼저 접한 뒤 원작인 웹소설을 잇따라 접하는 경우가 많기에 이런 점에 있어서는 웹소설의 웹툰화가 상당히 좋은 방법이라 생각한다.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

20대

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

일주일 중 사흘 이상

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

매일 이용함

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

카카오페이지, 리디북스

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

네이버, 카카오페이지

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

동양풍, 요괴, 능력력 판타지

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

웹소설 원작의 웹툰, 소설로 만들어진 이야기를 검토 및 첨삭이 한 차례 더 이루어진 후라 더 매끄럽고 이야기 흐름이 잘 보임.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

웹소설 원작의 웹툰, 웹소설 원작의 웹툰의 대부분이 로판 위주라 언뜻 보기에도 화려함. 게임 원화에서 볼 법한 퀄리티를 내는 웹툰 작화가 갈 수록 늘어나고 있음.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰. 웹소설 원작 웹툰은 대부분 로판 위주로 이루어져 있어 이야기 전개의 차별을 둔다해도 다채로운 장르를 접하긴 쉬지 않은 거 같음.

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

모르는 상태로 접함.

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하려 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하려 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

있다. 웹툰에서 진행되는 타임라인 이후의 이야기가 궁금해서. 혹은 웹툰에서 그려낸 시점과 소설 속 시점에 어떤 차이가 있는지 궁금해서.

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

있다.

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

있다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

소설 속 내용을 그대로 이어가지만 웹툰으로 각색되는 과정에서 스토리 상 매끄럽지 못한 부분이 보완이 됨.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

글로써 표현되는 다양한 캐릭터의 감정들이 단편적으로 보일 수 있을 거 같다. 캐릭터가 불안을 느꼈다면 그 불안 속에서 어떤 감정이 파생되었는지 깊게 들여다 볼 수 없다는 점이 아쉬움.

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

웹소설의 웹툰으로 생겨난 흥미와 궁금증이 원작을 한 번이라도 클릭해보게 되는 걸로 이어지지 않을까. 실제로 웹툰을 먼저 접했다가 원작의 스토리가 궁금하여 전권 구매한 적이 적지 않음.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

24세

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

2-3개월에 1회

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

주당 1-2회 (1작품)

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

리디북스

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

레진, 네이버 시리즈

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

판타지, 현실과 다른 세계에서 인물이 살아가고 상호작용하는 것에 만족감을 느낌.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰. 원작이 있는 경우 이미 해당 매체(텍스트)에 맞는 연출과 연재 방식이 있었으므로. 그림 매체로의 변환이 어려움. 만약 이를 웹툰의 호흡에 맞추는 과정에서 원작 스토리가 각색될 경우. 이 경우 웹툰 작가의 영향을 강하게 받으며 원작 팬들의 반발이 심함.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰. 웹소설 원작의 경우 현재 성장 중인 시장이며 성장중인 작가도 많음. 아직 안정적인 퀄리티를 뽑아내지 못한다고 봄.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰. 웹소설 원작의 경우 '대중성 있는' 작품이 이미 걸러지기에 장르의 범위가 축소된다고 봄.

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

보통 이미 알고 있음.

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

다른 매체에서 어떤 방식으로 이야기를 풀어나갈지가 궁금하기 때문.

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

웹툰이 마음에 들었기 때문에 이후의 이야기가 궁금해져서.

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

있습니다.

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

있습니다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

각색된 부분을 보며 매체에 따른 연출의 차이 감상...

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

텍스트를 그대로 만화로 옮길 경우 불만족스러움. 원작의 분위기를 잘 살리지 못하는 경우.

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

원작에 대한 관심. 한 번 더 원작을 들여다보게 한다는 점.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

20대 후반

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

현대 판타지 소설이 유행하던 시기에는 자유 이용했었고 최근에는 좀 뜸해졌지만 신규런칭되는 것 중 유명한건 한번씩 접해보는 편입니다.

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

현생이 바쁘다보니 신규 웹툰은 꾸준히 챙겨보지 못하는 편이고 완결되거나 회차가 좀 많은 인기 웹툰을 많이 이용합니다.

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

문피아/카카오페이지

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

네이버 웹툰/레진 코믹스/구 다음 웹툰

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

현대판타지/액션/로맨스코미디 너무 잔인하고 무서운 장르를 좋아하지 않아서

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰도 스토리라인은 탄탄하겠지만 원작이 웹소설인 웹툰들은 웹소설로 스토리성이 증명된게 대부분 웹툰으로 런칭이 되니 웹소설 원작 웹툰쪽인것 같습니다.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요?그리고 그 이유는 무엇인가요?

어느쪽이 더 만족스러운지 우열을 가리기는 어렵다고 봅니다. 시각적 퀄리티는 작가님이랑 플랫폼 역량이라고 생각하기 때문에.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

요즘 웹소설은 빙의,회귀형 로맨스 판타지 웹소설이 많아져서 다양성은 웹소설 원작 웹툰이 더 떨어지지않나 싶습니다.

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

소설로 원작을 먼저 접하면 이미 아는 내용이라 웹툰을 안보게 되는 경향이 있어서 웹툰이거나 웹소설이거나 둘중 하나만 접합니다.

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

원작 소설을 보고 웹툰을 본적이 있는데 대부분 원작 소설 구현을 열심히 하셨는지 소설을 그림화한 느낌입니다.

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

원작을 안보고 웹툰만 본 경우는 대부분 소설을 먼저 접한 지인이나 감상평을 통해서 원작에서는 이렇다더라 식으로 풍문을 후에 접하는 편입니다.

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

소설의 이미지화라고 생각되기 때문에 그림이 마음에 들면 대체로 기대하는 편입니다.

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

웹툰으로 원작 소설의 내용을 알아버렸기 때문에 굳이 소설을 다시 보진 않습니다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

글로 상상이 안되던 부분을 그림으로 접하게 되는 부분이 좋습니다.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

글을 통해 상상했던 내용이 웹툰과 사뭇 다르면 괴리감을 느끼게 되는게 조금 아쉽습니다.

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

옛날엔 소설 플랫폼이 많이 활성화가 안되었었는데 글 그림 둘다 활성화될 수 있어서 좋습니다.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

29

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

주 3회 이상 열람

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

주 3회 이상 열람

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

리디북스, 봄툰

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

레진코믹스, 봄툰, 네이버시리즈

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

BL/로맨스 장르를 주로 선호 - 최근 웹툰플랫폼들이 주력 작품을 보유하는 가장 큰 장르이기 때문. 그만큼 제일 다양하고 재미가 보장된 작품들을 가장 많이 볼 수 있는 장르라고 생각되어 선호합니다.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

웹소설 원작 웹툰의 이야기가 만족스럽다고 생각함. / 소설로 만들어진 작품이기 때문인지 기승전결이 명확하고, 재미성과 특징이 명확한 작품이 많기 때문. 연재되는 도중에 결말이 정해지거나 완성도를 꾸준히 보완해야 하는 오리지널 웹툰 작품과 상이한 제작과정을 가지고 있기 때문이라고 생각함.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰의 만족도가 더 높음 / 특히나 이미 소설을 통해 접했던 웹소설 원작의 경우, 작중 이야기의 구성 및 인물 캐릭터 디자인이 내가 예상했던 것과 상이할 경우 오히려 재미가 반감되는 특징이 있음.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

장르의 다양성은 대체로 비슷하다고 생각하지만, 오리지널 웹툰의 장르의 다양성이 조금 더 보장된다고 생각됨. / 웹소설 원작 웹툰의 경우 기존 소설 작품 중 이미 흥행실적이 있으며 웹툰화하더라도 일정 이상 흥행이 보장된 인기 작품 및 장르(bi, 로맨스, 로판 등)를 위주로 웹툰화 되는 경향이 있기 때문. 오리지널 웹툰의 경우 인기가 많지 않더라도 일상툰 및 미스터리 등의 작품이 꾸준히 만들어지고 있음.

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

처음 접하는 웹툰화 작품일시, 웹소설이 원작인 작품을 인지하더라도 웹툰화를 먼저 읽어보는 편임. 웹툰화 작품을 감상한 다음에 재미있다면 웹소설 원작을 열람하는 경우가 더 많음. (제가 웹소설보다는 웹툰을 더 많이 찾아보는 사용자이기 때문에, 웹툰에 대한 접근성이 더 높아서라고 생각합니다.)

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

많지는 않지만 웹소설 완독 후 웹툰 작품을 감상하러 간 경우가 간혹 있음. 그 이유는, 기존 웹소설 작품을 재미있게 읽었고, 작가 및 작품에 꾸준한 관심이 있기 때문에 시각적으로 구현된 방식이 궁금하여 열람하였음.

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

웹소설 원작 웹툰을 감상한 뒤, 웹소설을 감상하러 가는 경우 다수 있음. 웹툰과 웹소설의 서술 특성상 웹소설에서 전지적 시점의 문장으로 작중 상황이 서술되는 등, 상황 설명과 이해에 도움이 되는 경우가 많으며 웹툰과는 다른 원작 작가의 특징이 드러나기도 하기 때문. 또한, 웹툰에서의 전개가 부자연스럽거나 개연성이 부족하다고 느끼는 경우 웹소설을 통해 의구심을 해결하고자 하는 목적으로 열람하기도 함.

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

기대감이 있음.

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

기대감이 있음.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

내가 좋아하는 작품이 시각적으로 화려하게 (선호도가 높은 작화로) 구현되었을 때의 시각적 만족감이 가장 크다고 생각함.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

소설을 읽으면서 상상하거나 구상했던 작중 인물/상황과 상이한 방식으로 시각화 되었을때, 또한 소설로 서술되었던 내용이 만화라는 장르를 통해 매끄럽게 설명되지 않을 때 가장 불만족스러움.

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

웹소설과 웹소설원작 웹툰은 서로 상호보완적인 관계에 있다고 생각함. 웹툰의 경우 이미 만들어져 있는 스토리를 기반으로 하기 때문에 작가가 직접 작화/스토리를 모두 신경써야 할 때보다 비교적 안정적인 작품 성과를 낼 수 있다고 생각함. 한편, 웹소설의 경우 신작 웹툰의 신규 노출을 통해 원작이 재주목받는 등 화제성을 유도할 수 있음.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지

기본정보

본 연구는 웹소설 원작의 웹툰을 접해본 적 있는 이용자를 대상으로, 웹소설의 웹툰 연재에 따른 이용자 반응을 알아보기 위한 자료수집과 분석에 목적이 있습니다. 연구 참여 내용은 웹소설 원작의 웹툰 이용자 반응연구에 반영되며, 익명이 보장됩니다.

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 생물학적 성별은 무엇인가요?

남

여

본 설문조사에 응해주시는 이용자의 연령대는 무엇인가요?

20대(26세)

현재 이용자의 웹소설 이용 빈도는 어떻게 되나요?

매일

현재 이용자의 웹툰의 이용 빈도 어떻게 되나요?

주2회

현재 이용자가 주로 이용하는 웹소설 플랫폼들은 어디인가요?

리디북스, 문피아, 카카오페이지, 네이버 시리즈

현재 이용자가 주로 이용하는 웹툰 플랫폼들은 어디인가요?

카카오페이지, 네이버 웹툰

웹소설 및 웹툰을 감상할 때, 주로 선호하는 장르는 무엇인가요? 그리고 그 사유는 무엇인가요?

판타지, 무협 / 다양하게 많은 작품이 나와서.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰을 비교했을 때 스토리는 대체적으로 어느 쪽이 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰 / 웹소설 원작의 웹툰은 원작과 비교하게 됨. 글로 표현되는 부분과 그림으로 표현되는 부분이 다른 걸 알고있지만, 글로 충족되던 부분이 그림으로 충족되지 않아 아쉬움을 느끼게 됨.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작의 웹툰 중 시각적 퀄리티는 어느 쪽이 더 만족스럽나요?그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰 / 웹소설은 소설의 전개에 따라 연출을 해야하지만 오리지널 웹툰은 작가가 자신의 의도에 맞게 연출을 할 수 있음.

오리지널 웹툰과 웹소설 원작 웹툰 중 장르의 다양성은 어느 쪽이 더 만족스럽나요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

오리지널 웹툰 / 웹소설 원작 웹툰은 대부분 로맨스 판타지에 치우쳐있음.

웹소설과 웹소설 원작의 웹툰 이용 사유

웹소설 원작의 웹툰화를 감상 시, 웹소설의 원작을 미리 알고 있습니까? 혹은 모르는 상태에서 웹툰을 접합니까?

미리 알고 접함.

(사전 원작을 아는 경우) 웹소설을 완독 후, 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 파생된 웹툰 감상 사유는 무엇입니까?

있음. 웹소설의 연출이 웹툰에서는 어떻게 됐을지, 글로 채 표현되지 않았던 캐릭터의 외관은 어떻게 설정 됐을지 궁금해서.

(사전 원작을 모르는 경우) 웹소설이 원작이 되는 웹툰을 감상한 후, 웹소설을 감상하러 간 적이 있습니까? 그렇다면 원작 웹소설 감상 사유는 무엇입니까?

있음. 웹툰에서의 연출이 웹소설에서는 원래 어땠는지 궁금해서. 웹소설이 원작인 경우 글로만 표현이 되는 부분이 분명 있다고 생각함. 웹툰에서는 이를 다 드러내지 못하기때문에 웹툰이 재있으면 꼭 웹소설을 먼저 읽고 다시 웹툰으로 돌아가는 편.

웹소설 원작의 웹툰 만족도

웹소설 감상 후, 웹툰 진행에 대한 기대감이 있나요?

있음.

웹소설을 원작으로 한 웹툰 감상 후, 원작에 대한 기대감이 있나요?

있음.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 만족스러웠습니까?

상상 속에만 있던 캐릭터의 외관이 시각적으로 보이는 부분, 각색이 되면서 추가되는 만화적 표현의 포인트.

웹소설의 웹툰 내용에서 어떠한 부분이 구체적으로 가장 불만족스러웠습니까?

소설 특유의 글로 묘사되는 감정선이나 연출이 만화적 표현으로 잘 드러나지 않는 부분.

웹소설의 웹툰 연재에 대하여 구체적으로 어떤 부분에서 긍정적입니까?

글을 읽기 힘들어하는 사람들에게 시각적으로 우선 흥미를 불러일으킬 수 있다고 생각함.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

Google 설문지