

한국만화웹툰학회 학술대회 논문집

2022 가을국제학술대회

COWEKO 2022 AUTUMN INTERNATIONAL CONFERENCE

2022.10.14

PUSAN NATIONAL
UNIVERSITY

COWEKO
THE COMICS & WEBTOON SOCIETY OF KOREA

목차 | CONTENTS

2022 한국만화웹툰학회 가을 국제학술대회	5
• 프로그램 일정	6
• Program Schedule	11
• 인사말	16
• 축사	18
초청강연	19
• 만화문화자원의 활용: 시민에 의한 백만 권 수집 프로젝트	21
주제 세션	35
• 중국 만화의 발전 현황과 미래 비전에 대한 담론 -만화의 고장 저장(浙江) 통상(桐乡)의 사례를 중심으로	37
• 만화콘텐츠를 활용한 지역 활성화: 일본의 사례를 중심으로	42
• 도시재생 브랜드 구축을 위한 캐릭터 활용방안 -부산 북구 가축시장 사례를 중심으로	49
이론 세션	55
1. 대한제국 시기 해외 풍자만화를 통해 이미지화 된 조선	57
2. The Rise of Female Comic Artist in Local Industry: a Case Study of Malaysian Creators on Webtoon	60
3. Research on the application of paper cutting Art in comics creation of Ulla Manchu	65

4. Uniqueness and Added Value Through Story Adaptation and Visualization of Traditional Javanese	70
5. Characterization of Antagonists in Japanese Manga - The Case of Dio Brando in JOJO's Bizarre Adventure	73
6. 메타버스 환경에서 웹툰 IP 전략: 네이버 '제페토'를 중심으로	76
7. The Challenge of Digital Webtoon Artists in the case of Malaysia: The Trend of Freeloaders Exploiting Comics in the Internet Platform	79
8. 베이징의 독립만화 INDEPENDENT COMICS IN BEIJING	85
9. Online Comics as Educational Media in Preparing Dual-Earners Families Becoming Parents	88

산업 세션 91

1. 웹툰 및 출판만화에서의 데포르메의 확장	93
2. Analysis on the Characteristics and Influence of Digital Art Mediatization	97
3. The Interpretation and solutions of female dilemma in the film "Kim Ji-young, Born 1982"	99
4. 애니메이션을 통해 중국 만족 문화의 시각 전달에 대한 탐구 - 천서기담을 예시로	102
5. Case Study about Co-creative Design Based on Kansei Evaluation-Proposal for a Product to Determining Patterns	105
6. Study on the Measurement of Web Performance of Japanese Airlines Using Google Lighthouse	111
7. Basic Research for the Proposal of a Menu Selection Support System using IT	117
8. Visualizing Users' Differences in Landscape Evaluation depending on Travel Plan	124
9. Kansei evaluation of smartphone application UI based on the food delivery service	130
10. 필름 영화 보호 방법에 관한 연구	137

융합 세션	141
1. Visualizing the Impression of Hot springs Using AI Text Mining Method	143
2. Visualization of the Experience Time of Game with BGM and Won or Lost	150
3. 가정용수족관을 감상하는 시점변화에 따른 인상의 시각화	155
4. Evaluation of Websites Design of Emergency Duty Medical Institutions in Hokkaido	160
5. 게임엔진을 기반으로 한 애니메이션 제작기술 연구 - 코코스엔진을 중심으로 -	164
6. 디즈니 영화에 등장하는 공주의 디자인과 성격과의 관계 분석	167
7. Ryan(2004): Postmodernist features in theAnimated Documentary	172
8. Chinese Mythological Cosmic Film from the Perspective of Imaginative Consumption	176
9. Application of Intangible Cultural Heritage Elements in Chinese Animated Films	181
10. The interweaving of dreams and reality	183

조형예술 세션	186
1. 부산 일신여학교 기념관 브랜드디자인 제안 -3.11 만세운동 역사 스토리를 중심으로-	188
2. 일본 사이버펑크 애니메이션의 예술 스타일 연구 - <아키라>를 중심으로	191
3. 기호학적 시각에서 중국 당대 촬영 영상의 교육 관한 연구	196
4. 세화(歲畵) 요소의 애니메이션 언어 표현 - 3D 애니메이션 <리틀 도어 갓즈>를 중심으로	203
5. 스토리텔링을 활용한 관광상품 개발에 관한 연구 -부산 감천문화마을을 중심으로-	209
6. 점토매체를 활용한 도자조형 활동이 지적장애 학생의 자아존중감 향상에 미치는 효과	213
7. OTT 플랫폼 별 애니메이션 장르 분류 특징 연구	222
8. 이중복합성의 조각적 표현방안	225
9. 색채별 공간에 의한 매장 디스플레이 전략	228
10. 애니메이션에 드러난 유머요소의 활용	231