

Volume 1

2018 WINTER

지금 만화

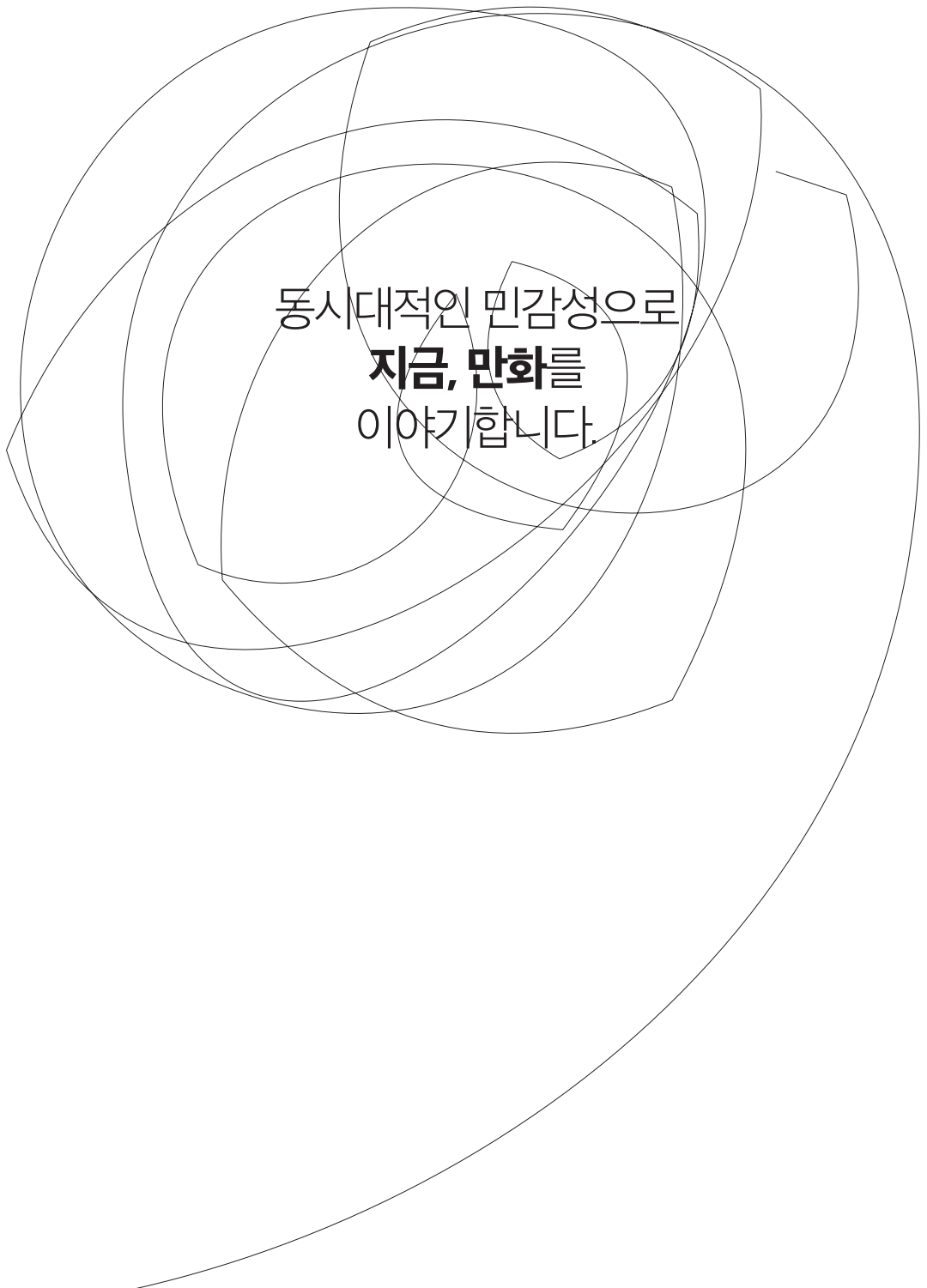
contemporary
comics
journal

comics
and gender



2018 WINTER

comics and gender



동시대적인 민감성으로
지금, 만화를
이야기합니다.

greetings

04 웹툰의 시대에 새로운 비상구를 만화계 모두와 함께 엮니다 | 한창완

cover story

06 한국 만화에서 섹슈얼리티 묘사의 통사적 맥락과 동시대적 고민 | 박인하

14 '페미니즘 리부트' 이후 웹툰의 여성 서사 | 위근우

18 웹툰 속 새로운 남성들, 남성성의 해체인가 새로운 알파메일의 등장인가 | 박희정

critique

22 <신도림>, 장르적 관습이란 엔진을 달고 포스트 아포칼립스의 땅 위를 질주하는 쾌속 서사 | 괴벨

26 <나빌레라>, 가족을 가족답게 만드는 것은 | 뗏목지기

30 <여신강림>, 여신 숭배 뒤에 숨은 부드러운 억압 | 조경숙

34 <익명의 독서중독자들>, 활자와 취향과 허세로 세운 나만의 왕국'들' | 이다혜

notice

38 <지금, 만화> 만화비평 대공모전

issue

40 슈퍼스트링은 웹툰 IP 사업의 비가역적인 미래일까? | 편집부

46 지금, 이곳에 만화 평론이 필요한 이유를 묻다 | 편집부

interview

50 민사린이 우리에게 질문했지만, 우리가 수신지에게 듣고 싶었던 것들 | 위근우

58 샌프란시스코에서 계룡산을 거쳐, 한계 없이 뻗어가는 이야기의 세계 | 위근우

내 인생의 만화

66 <용비불패>, 유머의 한 수를 더해 절대 고수에 오른 무협 만화 | 배순탁

essay

68 오세영 생각 | 이희재

72 롤루랄라 만화 편력기 혹은 유랑기 | 이성민

76 교실에 '좋은 웹툰'이 필요한 이유 | 이신애

80 웹툰, 나와 함께 성장해온 나와 우리의 이야기 | 여름

pick

84 지금, 이 만화! | <지금, 만화> 발간위원회

kocca news

86 웹툰 불법 공유 사이트 근절 홍보 캠페인 | 만화 IP를 활용한 2차 콘텐츠 성과 전시

editor's comments

87 표적은 정중앙보다 좀 더 아래로 | 위근우

웹툰의 시대에 새로운 비상구를 만화계 모두와 함께 엽니다

글 한창완

한국 웹툰은 2000년대 초부터 새로운 디지털만화의 가능성을 제시했습니다. 어느 곳에서나 창작의 자유로운 기회를 보장하고, 독자와 시장의 공개된 평가를 객관화하며, 누구에게나 공정한 성과를 공유하도록 했습니다. 그리고 그러한 과정을 통해 트랜스미디어의 경계를 허물고 융합하는 다양한 프로젝트의 실현을 가능하게 했습니다.

그러나 그렇게 신속하게 형성된 웹툰 산업의 생태계는 웹툰 작가, 독자, 플랫폼, 에이전시 등 웹툰 문화와 산업을 아우르는 각 모듈 간 관계가 급속하게 융합된 탓에 상호 이해에 필요한 시간적 여유를 놓치는 속도 문제에 봉착하게 됩니다. 우리는 그 지점에서 새로운 전진의 방향을 찾지 못하는 정체의 갈림길에 멈춰있는 듯합니다. 글로벌 만화 시장으로 웹툰의 고속도로를 내고, 국내외 다양한 비즈니스 모델을 제안하며 진화하고 있는 한국의 웹툰 산업을 위해 우리는 문화적 숙성과 작가와 독자를 연결해주는, 적극적 큐레이션이라는 대안으로 이 비상구를 만들었습니다.

넘치는 작품의 파도와 밀려오는 신인들의 아이디어를 곳곳에서 발굴하고, 그러한 열정과 패기를 만화계가 시의적절하게 인지할 수 있도록 비상구는 어디에서나 누구나 열 수 있는 곳에 존재해야 한다는 생각으로 <지금, 만화> 출간의 시작을 알립니다.

이제 1인 가구가 전국 가구의 3할을 넘어서고, 혼자 하는 문화 소비가 익숙해지는 시간과 초고령화 사회가 현실이 되고 있습니다. 다문화 가정이 국가의 존속을 위해 필요해지는 미래, 인공지능과 블록체인이 시간대별로 스스로를 확인하고, 실시간 발생되는 거대한 데이터가 자본이 되는 세상입니다. 한국 만화의 과거를 기반으로 현재와 미래를 제시하는 웹툰의 도전과 응전은 무한한

상상력을 품은 대안이 될 수 있습니다. 독특하고 흥미로운 장르의 발견, 언어의 장벽을 넘어서 인류가 공감하는 캐릭터 개발, 변종과 융합을 거듭하며 독자들의 팬덤을 창작의 과정에 동참시키는 실험들은 이제 한국 웹툰 특유의 이야기 만들기 빌드업(build-up) 프로세스로 인정받아 전 세계가 주목합니다. 세대 간 갈등이 더 세분화되고, 사회적 헤게모니 변주 과정에 나타나는 성별 간 갈등이 의제로 소환되는 지금, 몇몇 웹툰 작품은 대화의 접점에 서서 은유와 패러디, 과장과 왜곡, 슬랩스틱과 블랙유머로써 소통과 합의를 이끌어내려 합니다. 그 현장에 숨겨진 작품을 소개하며 맞춤형으로 방향을 제시하는, 익숙하진 않지만 나름대로 친절하려 하는 소박한 대화를 시작하려고 합니다.

가장 가깝고 친숙한 콘텐츠이면서도 진정한 대접을 받지 못했던 만화는 이제 웹툰이라는 유료 콘텐츠로서 가능성을 인정받고 한류를 견인할 이야기의 시작임을 검증받고 있습니다. 한국의 문화가 세계의 창의력을 선도하는 여행에 동참하며 플랫폼들에 숨어있는 진주를 찾고 지나간 보석을 다시 확인하는 이 경로에 함께 걷는 여러분의 참여와 진솔한 의리의 대화를 기다립니다. 작가가 독자에게 하고 싶은 이야기, 독자가 플랫폼에 전하고 싶은 마음, 에이전시가 작가에게 들려주고 싶은 미래, 닫힌 팬덤이 공간을 깨고 나와 작가와의 2인 3각을 다시 확인하고자 합니다. 산업의 문제를 문화가 답하는 시간 <지금, 만화>에서는 머리에서 출발해 가슴에 도착하는, 어렵지만 늘 하고 싶었던 여행을 실현해보려고 합니다. 이러한 생각, 마음, 글, 그리고 그림들의 모음이 우리 모두가 꿈꾸는 만화 세상의 내일이라고 생각합니다. <지금, 만화>는 웹툰 생태계를 포용하는 만화계 내부와 외부의 거친 호흡부터 잔잔한 혼잣말까지 모두 담아보려 합니다.

지금의 10대는 <떠돌이 까치>와 <아기 공룡 돌리>, <달려라 하니>를 모릅니다. 지금의 60대는 <복학왕>과 <마음의 소리>를 이해하기 어렵습니다. 그러나 여전히 <고수>의 치열함과 <미생>의 솔직함, <송곳>의 아픔은 세대가 공감하며 <나빌레라>의 보듬음은 모두가 느낍니다. 이야기의 존재는 우리의 실존을 지배합니다. 웹툰은 우리가 늘 만나는 골목의 인문학이며, 귀신같이 찾아오는 지겹지만 늘 반가운 친구의 잔소리입니다. 그 공간이 우리만의 공간이 아니라 모두의 공간과 시간이 될 수 있도록 함께 해주십시오. <지금, 만화>는 그런 생각으로 첫 발을 뒹습니다. ◆

한창완 | <지금, 만화> 발간위원회 위원장, 세종대학교 만화애니메이션학과 교수



한국 만화에서 섹슈얼리티 묘사의 통사적 맥락과 동시대적 고민

반복된 관습처럼 기호화한 섹슈얼리티를 담은 작품들에
새로운 독자들이 질문하기 시작했다. “왜?” 이 질문에 답해야 한다.
그러기 위해 당대의 섹슈얼리티를 진지하게 고민해야 한다. 베껴온 클리셰인가?
아니면 주류를 전복하는 힘인가? 아니면 무엇인가?

글 박인하

‘지금(여기), 만화’를 이해하는 데 있어, ‘지금까지 만화’를 살펴보는 건 좋은 통찰을 얻게 한다. 2015년 9월 21일 시작된 <뷰티풀 군바리>(글 설이, 그림 윤성원)에 대한 연재 중단 청원에서는 이 작품의 연재가 중단되어야 할 이유로 ‘맥락 없이 성적 연상을 유도해 여성을 대상화하는 시각을 강화하는 행위’를 꼽았다. 연재 중단 청원뿐만 아니라 청원 전후로 지면에서 <뷰티풀 군바리>에 대한 비판이 있기도 했다.¹ 특정 만화를 둘러싼 논의로는 가장 격렬한 방식이 아니었을까 한다. 문제의 지점을 요약해 보면, 여성이 군대에 간다는 설정, 군 생활에서 벌어지는 폭력, 여성 캐릭터를 성적으로 묘사하는 스타일²로 나눌 수 있다. 문제의 지점에 대해 일부는 불편하게 받아들였고, 일부는 그게 뭐가 문제나라고 생각했다. 2015년 논쟁 이후 <뷰티풀 군바리>는 여전히 연재

중이고, 요일 인기 순위에서도 최상위권에 위치한다. 한 작품을 보고 형성된, 완전히 상반된 반응을 어떻게 이해해야 할까? 미소지니(misogyny) 문제라고 끝내버리면 다양한 스펙트럼이 사라지고 OX 문제가 되어버린다. 이 문제에 대한 해답을 찾아가기 위해 ‘지금까지 만화’를 살펴보는 통사적 맥락의 접근을 시도해

¹ 최지은 <여성 혐오 엔터테인먼트① 이것이 왜 정치가 아니란 말인가>(ize, 2015. 4. 21), 선우훈 <‘뷰티풀 군바리’ 네이버에서 연재가 된다는 것> (크리틱앳, 2015. 7. 13), 박인하 <만화로 본 세상: ‘뷰티풀 군바리’ -경계를 넘어 광장으로 나온 ‘모에’ 코드>(주간경향 1146호 2015. 10. 13), 위근우 <‘뷰티풀 군바리’, 이토록 어글리한 만화>(ize, 2015. 10. 19)

² 이 글에서 ‘스타일’은 그림, 앵글, 쇼트, 칸 나눔, 채색 등 만화의 전반적인 작품을 의미하는 용어로 사용한다.

볼 수밖에 없다고 생각했다. 만화에서 섹슈얼리티 묘사의 통사적 맥락과 동시대적 고민이라는 화두는 이후 추가되는 후속 연구를 통해 풍성해질 것이다. 일본 만화의 섹슈얼리티에 대해 정리할 때 참조한 <에로망가 스테디-쾌락 장치로서의 만화 입문>, <에로 망가 표현사>가 저작권 계약 후 출간될 예정이니 책이 나오면 좀 더 풍부한 논의를 이어갈 수 있을 것이다.

1
한국 만화에서 ‘섹슈얼리티’를 박해천이 한국 중산층을 명명한 작명을 빌려 말하면 ‘아수라장의 모더니티’³다. 만화에서 드러나는 섹슈얼리티는 욕망의 반영인데, 실체가 불분명하다. 욕망의 출처가 모호하다. 한국 만화에서 섹슈얼리티는 일본 만화를 대상으로 한 금지와 전유(appropriation)를 통해 뒤섞인 혼종의 형태로 드러나기 때문이다.⁴

한국에서 섹슈얼리티는 주로 ‘외설’로 불렸는데, 외설은 사회를 파괴하는 범죄로 다뤄졌다. 특히 군사독재 시절 섹슈얼리티에 대한 억압은 문화 전반 검열 기조의 하나로 유지되었다. 예를 들어 1969년 7월 3일 서울지검은 음란성 범죄 특별 단속반을 구성해 15일間に 걸친 외설물 단속에 나선다. 영화, 논픽션, 소설, 월간지 등을 단속했다. 7월 15일에는 영화 <내시>의 신상옥, <벽속의 여자>의 박종호 감독이 입건된다. 정사 장면을 묘사했다는 이유였다. 섹슈얼리티 묘사를 허용하면 군사독재의 권위적인 지배 구조에 균열이 갈 것으로 생각했다. 혹 그런 고차원적 사고가 아니더라도 사회는 통제되어야 할 것으로 생각했으니 당연히 섹슈얼리티에 대한 억압을 체제 유지 차원에서 고민했을 것이다. 하지만 시대 정신은 달랐다. 1960년대 세계사적 조류에서 섹슈얼리티는 카운터 컬처의 하나로 강력하게 분출되었다. 유럽에서 벌어진 68혁명, 미국에서 벌어진 히피 운동, 일본의 전공투 운

동까지 1960년대는 사회적, 계급적 저항이 주로 청년층을 중심으로 문화적으로 폭발했던 시기였다. “유럽 젊은이들의 부패한 정권에 대한 저항과 사회 변혁의 의지는 다양한 예술 장르, 특히 영화에 크게 각인되어 유럽과 미국, 일본의 감독들은 성적 일탈과 저항을 정치적 혁명과 동일시하는 작품들을 다수 연출했다”⁵ ‘미풍양속’을 전면에 내세웠지만, 섹슈얼리티가 전복의 메커니즘으로 작동할 것이라는 걸 잘 알고 있었다. 문화에서는 섹슈얼리티를 억압하고, 현실에서는 ‘기생관광’과 같은 형태를 장려한 혼란의 시대에 만화에서 섹슈얼리티는 일본 만화를 전유⁶하는 것으로 나타났다.

한국은 일본문화를 ‘교류’나 ‘수입’의 형태가 아니라 원본을 감추고 전유했다. 만화의 경우 수많은 작품 중에서 한국화시키기에 적당한 작품을 골라 다시 그렸다. <타이거마스크(タイガーマスク)>(1968)가 <타이거마스크>(1970)가 될 때 교통신고로 주인공이 죽는 엔딩은 군입대 엔딩으로 ‘애국적 전복’과정을 거친

³ 박해천, <아수라장의 모더니티> (워크룸프레스, 2015.)

⁴ 2015년 5월 9일 개최된 대중서사학회의 봄 학술대회 명칭은 ‘금지된 일본, 한일수교 50년의 문화 혼종’이었다. 이 학술대회에서 출판문화에서 일본의 영향에 대해 ‘전후 세계문학전집 발간’(이중호), ‘일본의 대하소설 <대망>의 수용’(이한정)과 ‘일본 만화를 둘러싼 역설’(송은영) 세 편의 발표가 있었다. 이 중 송은영의 발표는 일본 만화의 번안, 베끼기 등에 대한 내용이다.

⁵ 이윤종 <한국 에로영화 속 왜색성 ‘애마부인’을 중심으로>, <금지된 일본, 한일수교 50주년의 문화 혼종: 대중서사학회 2015년 봄 학술대회 자료집>(대중서사학회, 2015, p58.)

⁶ 전유(appropriation, 專有)는 탈 식민주의 전략에서 중심 문화의 언어를 소유해서 재구성하는 작업을 의미한다. 조금 더 포괄적으로는 ‘Appropriation is the illegal, unfair, or unjust taking of something that doesn’t belong to you’라고 정의할 수 있다. 이 글에서는 전유를 한국이 반일주의 같은 사회문화적 장벽이나 법과 제도를 통해 가로막은 일본 만화를 불법적(illegal)으로 도입하고 원본을 소거하고 새로운 의미로 활용되었다는 측면을 강조하는 단어로 사용한다.

다. <내일의 죠(あしたのジョー)>(1968)⁷가 <도전자 허리케인>(1973)이 될 때, 주인공의 국적은 일본에서 한국으로, 상대방 복서의 국적은 한국인에서 태국인으로 뒤바뀐다. 수많은 일본 만화 중에서 한국에 전유된 작품들을 보면, 주로 로봇, SF, 스포츠 같은 장르물에 집중된다. 특히 자국의 문화적 특성이 강한 개그물이나 진지한 고민을 담은 작품들은 배제되었다.

군사독재 정부는 거의 모든 문화 영역에서 섹슈얼리티를 극도로 억압했다. 하지만 서구에서 불어온 변화는 숨길 수 없었다. 우리는 철의 장막, 죽의 장막을 친 공간권이 아니라 엄연히 자유주의 서방권 블록에 속해 있었기 때문에, ‘1960년대 말 한국이 지향했던 서구로부터 도착한 성 해방의 조류는 문화 충격’일 수밖에 없었다. 박윤희의 지적처럼 ‘풍부한 논란과 토론이 필요한 상황’이었다. 영화는 섹슈얼리티 묘사에 대한 ‘자율적인 논의가 금지된 상황’을 벗어나기 위해 (혹은 그것을 상업적으로 이용하기 위해) ‘예술을 위해서 벗긴다는 한국 에로티시즘 영화의 논리 구조’를 만들었다.⁸ 만화는 어땠을까?

2

한국 만화에서 섹슈얼리티 묘사는 <선데이서울>로 대표되는 주간 잡지에 처음 등장한다. 1964년 한국일보사는 <주간한국>을 창간한다.⁹ <주간한국>은 40만 부를 돌파, 1968년 본지 <한국일보>의 발행 부수를 넘을 정도로 대중적으로 인기를 얻었다.¹⁰ 1968년 언론사의 주간지 창간 붐이 불며 <주간중앙>, <선데이서울>, <주간경향>, <주간여성> 등이 창간된다. 주간 잡지는 처음부터 논란의 대상이었다. 대중오락 잡지를 표방한 주간지는 곧장 음란, 외설 논란에 시달렸다. 대학생들은 주간지를 불태우면서 불매운동¹¹을 벌이기도 했다. 주간지에는 성인들을 대상으로 한 만화가 연재되었고, 매체의 성격에 맞춰 자연스럽게 만화에

도 섹슈얼리티를 묘사하기 시작했다. 대표적인 작품으로 1974년 <선데이서울>에 연재를 시작한 박수동의 <고인돌>, 그리고 같은 해 <주간여성>에 연재를 시작한 강철수의 <사랑의 낙서>가 있다. <고인돌>은 당시 명랑만화라 불렸던 약화체 스타일의 작품이었고, <사랑의 낙서>는 극화체 스타일이었다.

<고인돌>이 남녀의 에로틱한 상황을 2페이지에 은유적으로 풀어냈다면, <사랑의 낙서>는 청춘 남녀의 연애 에피소드를 담았다. 당시 주간 잡지가 음란, 외설 논란에 시달릴 정도로 섹슈얼리티 묘사에 적극적이었지만, 만화는 기사나 화보, 소설 등과 비교할 수 없을 정도로 은유적인 묘사를 했다.

1972년 <일간스포츠>에 <임꺽정>(고우영)이 연재되며 성인만화에 대한 어른들의 욕망이 폭발적으로 터져 나왔다. 후속작 <수호지>의 인기는 전작을 뛰어넘었고, 연재분은 1973년 50쪽 분량에 4×6배판 사이즈, 정가 60원의 가판용 만화로 제작, 판매되어 큰 인기를 끌었다. 이어 1974년 강철수의 <사랑의 낙서>가 가판용 만화에 합세, 1974년 상반기에 모두 10여 종이 나왔다. 고우영 <수호지>는 무려 50만 부가 판매되었다.¹²

어른들의 만화라는 새로운 화두는 당대의 만화가, 출판업자들을

⁷ 만화의 연도 표시는 모두 작품의 첫 화가 연재되거나 단행본의 경우 초판이 출간된 해로 한다.

⁸ 박윤희 <‘검열’이라는 포르노그래피>(대중서사연구, 21(3), 2015, p140.)

⁹ “한국일보사 창업주 장기영과 박정희의 각별한 관계에서 태어난 <주간한국>은 신문에 다른 매체 경영을 허용한 특혜이자 언론 길들이기를 위한 당근책이었다” 권보드래 외 <1970 박정희 모더니즘>(천년의 상상, 2015, p246).

¹⁰ 정진석, <한국 잡지 역사>(커뮤니케이션북스, 2014, p101)

¹¹ 권보드래 외, <1970 박정희 모더니즘>(천년의 상상, 2015, p247)

¹² <‘입체극화 수호지’ 출간한 인창서관 문공부서 등록취소처분> (동아일보, 1974. 6. 19.,5면)

자극했다. 60년대말 에로영화 유행이나 주간 잡지의 성공을 보면 만화의 성공 공식도 단순했다. 1974년 박부길은 부길 프로덕션을 설립해 <김일성의 침실>을 출간했다. 미풍양속을 지키는 것보다 앞선 가치는 반공이었다. 만화는 김일성의 젊은 시절부터 시작해서 주로 폭력과 성에 초점을 맞춰 이야기를 끌고 갔다. 절망이나 퇴폐가 용공이 되던 시기에 반공을 위한 섹슈얼리티는 역설적으로 승인되었다. 1960년대 일본 만화를 전문적으로 베껴 그리던 향수 만화 팀은 1974년 향수 프로덕션에서 <여간첩 마타하리>를 출간한다. 제1차 세계 대전 당시 독일, 프랑스에서 스파이로 활동했던 마타하리 앞에 ‘여간첩’이라는 다분히 반공적인 수식어를 붙였다. 폭력도 반공의 옷을 입고 정당화되었다. 1974년 <의리, 정의, 항일, 반공의 기수 김두한>(김창호), <113 수사본부 야간열차>(김광섭 글, 한진 그림) 등의 작품이 출간되었다. 1977년 1월 성인만화에 퇴폐적인 내용이 실려있다는 이유로 일제 단속 실행 후 성인만화 윤리 실천요강이 폐기되고, 성인만화 심의제가 폐지되었다. 아예 성인만화를 심의 대상에서 제외한 것이다. 즉, 이때부터 만화는 오로지 아동, 청소년용으로만 출간되어야 했다. 그렇게 1974년에서 77년까지 3년 동안 짧은 가판용 성인만화 시대가 존재했다.

흥미로운 건 가판용 성인만화를 설명하는 수식어가 모두 ‘극화(劇畵)’라는 점이다. <수호지>는 제목 앞에 ‘극화’, <김일성의 침실>은 ‘반공 실록극화’, <의리, 정의, 항일, 반공의 기수 김두한>은 ‘실록 극화’, <맹룡의 철권>(김창호)는 ‘성인 극화’라는 수식어가 붙었다. ‘극화’라는 이름은 어디에서 온 것일까?

3

쇼가쿠칸의 사전¹³에서는 극화에 대해 ‘만화의 형식 중 하나. 스토리를 지닌 만화 중 선이 동적이고, 화면의 원근을 잡는 방법과

배경을 그리는 방법 등이 사실적인 것. 줄거리의 재미와 현실성에 주안을 둔다’고 설명한다. 1957년 타츠미 요시히로(辰巳ヨシヒロ)가 처음으로 사용한 극화는 밝고, 희망적인 데즈카 오사무(手塚治虫) 중심의 주류 만화와 달리 어둡고 절망적인 이야기를 담아낸 만화들을 포괄한다. 오사카에 근거를 둔 대본 만화 출판사 히노마루 문고에서 활동하던 타츠미 요시히로를 중심으로 이시가와 후미야즈(石川フミヤズ), K 모토미츠(K・元美津), 사쿠라이 쇼이치(桜井昌一), 야마모리 스스무(山森ススム), 이토 마사하키(佐藤まさあき), 사이토 타카오(さいとう・たかを), 마츠모토 마사히코(松本正彦) 등이 단편 앤솔로지 <도시의 무지개(都会の虹)>, <그림자북(影)>(1956) 등에서 활동했다. 1957년 타츠미 요시히로, 마츠모토 마사히코, 사이토 타카오는 도쿄의 센트럴문고에서 단편 앤솔로지 <거리(街)> 시리즈를 출간하며, 극화라는 용어를 사용했다. 1959년에는 극화 정신에 호응하는 작가들과 ‘극화공방’을 결성하며, 좀 더 대안 운동적인 의미를 얻게 된다.

극화의 물결은 1959년 12월 시라토 산페이(白土三平)의 <닌자 분게이초(忍者武芸帳)>(세이린도)을 낳았다. 1962년 10월까지 총 17권 분량의 대본 만화로 출간된 <닌자분게이초>는 극화를 전국적으로 확산시킨 계기가 된 작품이다. 농민 봉기와 계급 사상을 테마로 하였기 때문에, 안보 개정 문제로 시끄럽던 시절의 고등학생, 대학생 사이에 유명해져, ‘극화’라는 표현 장르가 오사카에 그치지 않고 전국적으로 주목받는 계기가 되었다.¹⁴

¹³ “漫画の一形式。ストーリーをもった漫画のうち、描線が動的で、画面の遠近のとり方や背景の描き方などが写実的なもの。筋立てのおもしろさ・現実性を主眼とする。”(デジタル大辞泉, <https://kotobank.jp> 에서 ‘劇画’로 검색)

¹⁴ 시미즈 이사오, 김광석 역 <일본 만화의 역사>(신한미디어, 2001, p182)

1960년 미일안보조약 개정을 반대하는 전국적인 안보 투쟁이 시작되는 등 1960년대 일본은 노동운동, 학생운동이 정점에 달하던 시대였다. <닌자분개이초>가 발화시킨 극화 붐을 전국적으로 확산시킨 건 세이린도(靑林堂)에서 1964년 7월 24일 창간한 만화잡지 <월간만화 가로(月刊漫画 ガロ, 이후 가로)>다. 4호부터 시라토 산페이의 신작 <카무이덴(カムイ伝)>을 연재하며 1966년에는 8만 부를 발행하기에 이른다(창간호의 10배까지 발행 부수가 늘었다).

<가로>에는 대본 만화 출신의 어둡고 격렬한 이야기를 하는 작가, 다양한 스타일의 작품을 보여준 젊은 작가 등이 모여들었다. 요괴 만화와 태평양 전쟁 경험담을 담은 만화 등을 발표한 미즈키 시게루(水木しげる), <나사식(れじ式)>(1968)의 츠게 요시하루(つげ義春), <적색 에레지(赤色エレヰ)->(1970)의 하야시 세이이치(林静一), <만화가 잔혹 이야기(漫画家残酷物語)>¹⁵의 나가시마 신지(永島慎二), 사만화(私漫画)로 유명한 아베 신이치(安部慎一), 초현실주의 만화를 그린 사사키 마키(佐々木マキ), 록밴드 출신으로 실험적인 작품을 발표한 오쿠헤이라(奥平イラ) 등이 <가로>에서 활동했다.

극화는 데즈카 오사무가 추구한 기호적 표현, 어린이들에게 익숙한 스토리 대신 사실적 표현, 격렬한 연출, 세상의 어두움을 드러내는 이야기에 집중했다. 실질적으로 ‘극화’라는 대안적 용어를 선택한 이들은 반(反) 데즈카, 비(非) 데즈카 만화의 집합이었다. 성장하는 독자들이 자신의 만화에서 극화로 떠나자 데즈카 오사무도 새로운 만화(청년만화)를 발표하고, 이를 위한 전문잡지를 직접 출판한다. 1966년 12월 ‘만화 엘리트를 위한 만화 전문지’라는 타이틀을 내세운 <COM>이 1967년 1월호로 창간된다. 데즈카 오사무의 <불새 여명편>을 축으로 이시노모리 쇼타로, 나가시마 신지 등이 참여했다.

1960년대 후반 <가로>와 <COM>은 기존 일본 만화가 채택한 젠더 세그먼트를 해체했다.¹⁶ <COM>에선 대본 만화로 데뷔해 소녀 만화잡지에서 활동하던 야시로 마사코(矢代まさこ), 사회파 작가로 활동한 키무라 미노리(樹村みのり) 등 여성 작가들도 작품을 발표했다. 짧지만 개성적인 작품을 보여준 오카다 후미코(岡田史子), <바람과 나무의 시(風と木の詩)>(1976)로 동성애 만화를 개척하고, 여성 작가로 소년잡지에 SF만화 <지구 에…(地球へ…)>(1977)를 연재한 다케미야 케이코(竹宮恵子) 등은 모두 <COM>에서 데뷔한 작가들이다. 이처럼 <가로>와 <COM>은 기존 만화잡지의 젠더 세그먼트를 해체하고, 다양한 작품을 연재했다. 이 만화를 독자는 물론 만화가 지망생들이 적극적으로 소비, 수용하게 되었다. 이런 만화들은 1970년대 말 에로극화 잡지와 1980년대 뉴웨이브에 기존 틀을 흔드는 작품들로 이어지게 된다.

4

1970년대 후반 일본에는 ‘3류 극화’라고 불린 에로극화 붐이 불었다. 에로극화 붐은 <망가 에로제니카(漫画エロジエニカ)>(1970), <망가 대쾌락(漫画大快楽)>(1975), <극화 엘리스(劇画アリス)>(1977)를 에로 극화 3대 잡지로 불렀다.¹⁷ 흥미로운 건 당시 에로 잡지가 서점이나 키오스크가 아니라 ‘자판기’에서 판매되었다는 사실이다. 3대 에로극화 잡지 중에서 <망가 대쾌락>만 서점이나 키오스크에서 판매되었고, <망가 에로제니카>와 <극화 엘리스>는 모두 자판기용 잡지였다.

¹⁵ 나가시마 신지의 <만화가 잔혹 이야기>는 1961-1964년에 대본 극화 잡지 <형사>(도쿄통신사)에 연재된 작품이다. 1967-1970년까지 <가로>에 여러 단편을 발표했다.

¹⁶ 永山薫 <増補 エロマンガ・スタディーズ>(筑摩書房, 2014, p36)

¹⁷ 竹内オサム <戦後マンガ50年史>(筑摩書房, 1995, p144)

마치 ‘로망 포르노’¹⁸가 별도의 상영관을 통해 상영되면서 주류 질서에서 벗어난 게릴라성, 언더그라운드성을 지녔던 것처럼 에로극화 잡지도 정규 유통망을 벗어난 자판기 판매라는 게릴라성, 언더그라운드성을 지녔던 것이다. 에로극화 붐을 끌어낸 편집자들도 대부분 전공투 세대로 카운터 컬처와 언더그라운드 문화에 익숙한 이들이었다.

<망가 에로제니카>의 3대 편집장을 맡아 에로극화 붐을 이끌어간 다카토리 에이(高取英)는 일본의 시인이자 극작가인 테라야마 슈지(寺山修司)의 제자였고, 극작가이자 연출가로 활동하기도 했다. <망가 에로제니카>에서는 더티 마쓰모토(ダーティ・松本), 나가시마 후미오(中島史雄), 시미즈 오사무(清水おさむ), 마라소 주니치(村祖 俊一) 등의 작가가 활동했다. <보노보노>작가인 이가라시 미키오(いがらしみきお)나 소설가로도 활동하는 야마다 에이미(山田詠美) 등이 데뷔하기도 했다. <극화 엘리스>에는 가메와다 다케시(亀和田武)가 있었다. SF작가이며 칼럼니스트이기도 한 그는 <극화 엘리스>에 편집장으로 참여해, 메이저 잡지에서 활동 중인 아즈마 히데오를 스카우트해 <부조리 일기(不条理日記)>를 지면에 연재시킨다.

영화판의 로망 포르노처럼 학생운동 종말 이후 게릴라성과 언더그라운드성을 지닌 편집자들에 의해 편집된 에로극화 잡지는 1960년대 극화가 지닌 인간과 사회의 어두움을 계승하고, 이를 에로라는 틀 안에 녹여 놓았다. <망가 에로제니카>와 <극화 엘리스>는 1980년, <망가 쾌락천>은 1981년에 휴간했지만 이들이 보여준 사실적인 섹슈얼리티는 1980년대 뉴웨이브로 이어졌다. 1982년에 창간한 잡지 <망가 부릿코(漫画ブリッコ)>는 소설가이자 편집가이자 만화스토리 작가로 활동하는 오쓰카 에이지(大塚英志)가 2대 편집장을 맡은 1983년부터 새로운 스

타일의 만화를 연재했다. 특히 <가로>나 <COM>에서 보여준 젠더 세그먼트의 무력화에 초점을 맞춰 다양한 스타일의 만화를 연재했다. 미소녀 스타일의 만화를 그린 가가미 아키라(かがみ あきら), 여성 중심의 섹슈얼리티를 보여준 오자키 쿄코(岡崎京子) 등의 작품을 연재하며 1980년대 뉴웨이브의 한 축을 담당한다.

5

1960년대 중반이 되며 초창기 10만 부에서 시작한 주간 만화 잡지 부수가 40만 부까지 성장했다.¹⁹ 주간 만화잡지 경쟁에서 뒤처진 <주간 소년매거진(週刊少年マガジン)>(고단샤)은 전통 잡지 만화 출신이 아닌 극화 작가들한테 눈을 돌렸다. 1966년 가지와라 잇키(梶原一騎)가 글을 쓰고, 가와사키 노보루(川崎のぼる)가 그림을 그린 <거인의 별(巨人の星)>이 연재되며 돌풍이 시작된다. 1968년 가지와라 잇키의 스토리로 지바 데츠야(ちばてつや)가 그림을 그린 <내일의 죠>에서 돌풍은 태풍이 되고, 1971년 가지와라 잇키의 스토리로 초치 나오키(辻なおき)가 그린 <타이거마스크>까지 근성 3부작이 내리 발표된다. 가지와라 잇키의 근성 3부작은 목숨을 건 승부와 아버지의 부재와 같은 극화적 설정이 당대의 청년들에게 큰 환영을 받았고, 만화 독자 연령층을 끌어올렸다. 1960년대 후반 ‘매거진’에 연재된 근성 3부작을 통해 만화는 어린이의 엔터테인먼트를 넘어 보편적인 청년문화로 확장되었다.

¹⁸ 일본의 메이저 스튜디오인 닛카츠가 TV 보급 확대 등으로 위기에 몰리자 제작한 에로 영화 시리즈. 1971년부터 1988년까지 1133편이 제작되었다.

¹⁹ "1963년 당시 <주간 소년선데이>가 41만 5천 부, <주간 소년 매거진>이 39만 부, 그리고 <주간 소년 킹> 창간호는 25만 부였다고 한다" 나카노 하루유키(<일본 만화산업 들여다 보기>(대한출판문화협회, 2011, p38-39)

1968년 8월 1일 <플레이보이>를 출간하던 슈에이샤는 새로운 만화 잡지 <소년점프(週刊少年ジャンプ)>를 창간한다. 창간 초기에는 격주간지였지만, 1969년 10월부터 주간지로 변경된다. 슈에이샤는 양대 출판사 중 하나인 쇼가쿠칸에서 아동과 오락 부문이 독립되어 설립한 출판사로 고단샤와 쇼가쿠칸에 비해 더 상업적인 출판사였다. 후발주자였던 <소년점프>는 1968년 나가이 고(永井豪)의 <파렴치학원(ハレンチ学園)>을 연재하며 소년만화에 ‘섹슈얼리티’를 도입했다. 기존 만화에서 한번도 다루지 않은 방식으로 성과 폭력을 작품으로 끌어들었다.

<파렴치학원>은 웃음을 표면에 내세워 섹슈얼리티 표현 강도를 끌어올렸다. 반복되어 활용된 섹슈얼리티 묘사는 이후 일본 만화에서 쉽게 만나는 클리셰가 되었다. 학교에서 여성 캐릭터(선생이나 학생)의 속옷(브래지어나 팬티)을 보여주는 시퀀스는 학교를 배경으로 한 만화에서 공부나 운동하는 장면만큼 자연스럽게 되었다. 신체검사, 수업, 수학여행의 온천에서는 물론이고 격투가 벌어질 때도 마찬가지다. <파렴치학원> 3부에는 미모의 이도류(美貌の二刀流)를 사용하는 미야모토 미조(宮本美蔵)가 나온다. 여성 캐릭터들이 칼로 싸우면 꼭 먼저 옷을 벗긴다. 이후 실력 좋은 검사가 칼을 휘둘러 여성 캐릭터의 옷을 벗기는 장면은 개그 클리셰처럼 활용된다. <도로론 염라대왕군(ドロンえん魔くん)>(1973)은 염라대왕군과 설녀족(雪女族)의 공주 유키코 공주가 지상에 내려와 요괴를 퇴치하는 이야기다. 염라대왕군의 친구 초토무군(ソトムくん) 주변에 요괴가 나타나면 유키코 공주가 은밀한 곳을 보여주는 미끼가 되고, 위기에 몰릴 때 염라대왕군이 요괴를 잡는 구조가 반복된다. 적대자의 약점을 보이기 위해 여성 캐릭터의 은밀한 곳을 노출하는 행위 역시 이후 소년만화의 클리셰로 자리 잡았다. 한 단계 깊이 들어가면, ‘웃음’과 ‘야합’으로 양해받은 전복적 요소들이 대거 존재한다.

사도마조히즘, 동성애, 양성구유, 앰퓨티(amputee),²⁰ 성적 고문, 패티시즘 등이 나가이 고 작품에 포함되어 있다.²¹ 클리셰화한 섹슈얼리티와 논란의 여지가 많은 성적 요소들은 나가이 고 키드들에 의해 학습되고 80년대 미소녀 캐릭터가 등장하는 에로 만화로 이어졌다.

6 군사독재시절 한국에서 ‘섹슈얼리티’는 체제 유지 차원에서 통제되었다. 1970년대 주간 잡지와 스포츠신문에 연재된 극화(당시 ‘극화’라고 정확하게 불렀다)를 통해 성인만화 붐이 불고, 1974년 가판용 만화에서 섹슈얼리티가 시도되지만 결국 금지되고 만다. 한국 만화로 전유된 일본 만화는 (1)데즈카 오사무의 스토리 만화 (2)대본 만화와 반(反) 또는 비(非) 데즈카 만화 (3)<가로>와 <COM>을 통한 젠더 세그먼트의 무력화 등 새로운 표현의 실험 만화 (4)<파렴치 학원>을 통해 섹슈얼리티 표현으로 확장된 청년만화 (5)에로극화 붐을 통한 극화적 섹슈얼리티의 등장과 전공투 붐과 이후 카운터 컬처의 이동 (6)앞의 (3),(4),(5)에 영향을 받은 ‘80년대 만화 뉴웨이브’로 진행되었다.

1960-1970년대 한국 만화는 어린이용으로만 존재할 수 있었다. 해당 시기 일본 만화도 섹슈얼리티가 없거나 제거된 상태로 전유되었다. 대신 1970년대 등장한 에로극화는 완전히 불법적 영역으로 흘러 들어왔다. 소위 청계천 빨간책으로 불린 불법 성인극화들은 대개 1970년대 에로극화를 베끼거나, 참조해 만든 작품들이다.

²⁰ 사지 절단 수술로 손발이 없는 사람

²¹ 永山薫 <増補 エロマンガ・スタディーズ>(筑摩書房, 2014, p40)

일본 만화에서 섹슈얼리티 표현은 일정한 전복성을 갖는다. (3)에서 이야기한 젠더 세그먼트를 무력화한 작품들이나 (4)에서 이야기한 나가이 고의 작품 그리고 (5)에서 이야기한 에로극화 붐은 일정하게 당대 무력화된 사회운동을 섹슈얼리티의 충격을 통해 흔들기도 했다. 일본 만화에서 섹슈얼리티는 근대 초기 유럽에서 포르노그래피가 수행했던 카운터컬처²²의 역할을 담당하기도 했다.

하지만 한국 만화에서는 자생적으로 섹슈얼리티가 만화 안으로 들어올 수 없었다. 결과 한국 만화에서 섹슈얼리티는 역사, 사회, 문화적 맥락과 무관하게 일본 만화의 섹슈얼리티를 전유한 기이한 혼종으로 정착되었다. 1960년대 후반에서 1970년대 극화들이 보여준 젠더 파괴나 다채로운 형식 실험에 등장하는 섹슈얼리티, <파렴치학원>이 지닌 안전한 정치를 뒤흔든 파괴적인 전복성, 에로극화가 지닌 언더그라운드적 정서나 게릴라성이 모두 사라진 자리에 팬티나 가슴을 보여주는 클리셰만 1980-1990년대 일본 만화를 통해 한국에 도입되었다. 1980년대 뉴웨이브를 가져왔던 새로운 섹슈얼리티, 즉, ‘소녀성’을 거부한 여성 작가들의 과감한 성애 표현이나 극화적 캐릭터가 아닌, 새로운 스타일을 보여주는 캐릭터들의 맥락은 사라지고 클리셰로 남은 섹슈얼리티만 도입되었다. 코피 흘리고, 팬티 보여주고, 가슴 만지고, 거기에 적합한 앵글을 동원하고, 여성 캐릭터를 파편화해 기호화하고 그걸 반복 생산하며 소비했다. 그 과정에서 독자도 자기중심적으로 코드를 소비했고, 거기에 대해 아무런 질문도 하지 않았다. 시대가 바뀌어 수많은 새로운 독자들이 유입된 웹툰에서 반복된 관습처럼 기호화한 섹슈얼리티를 담은 작품들에 새로운 독자들이 질문하기 시작했다.

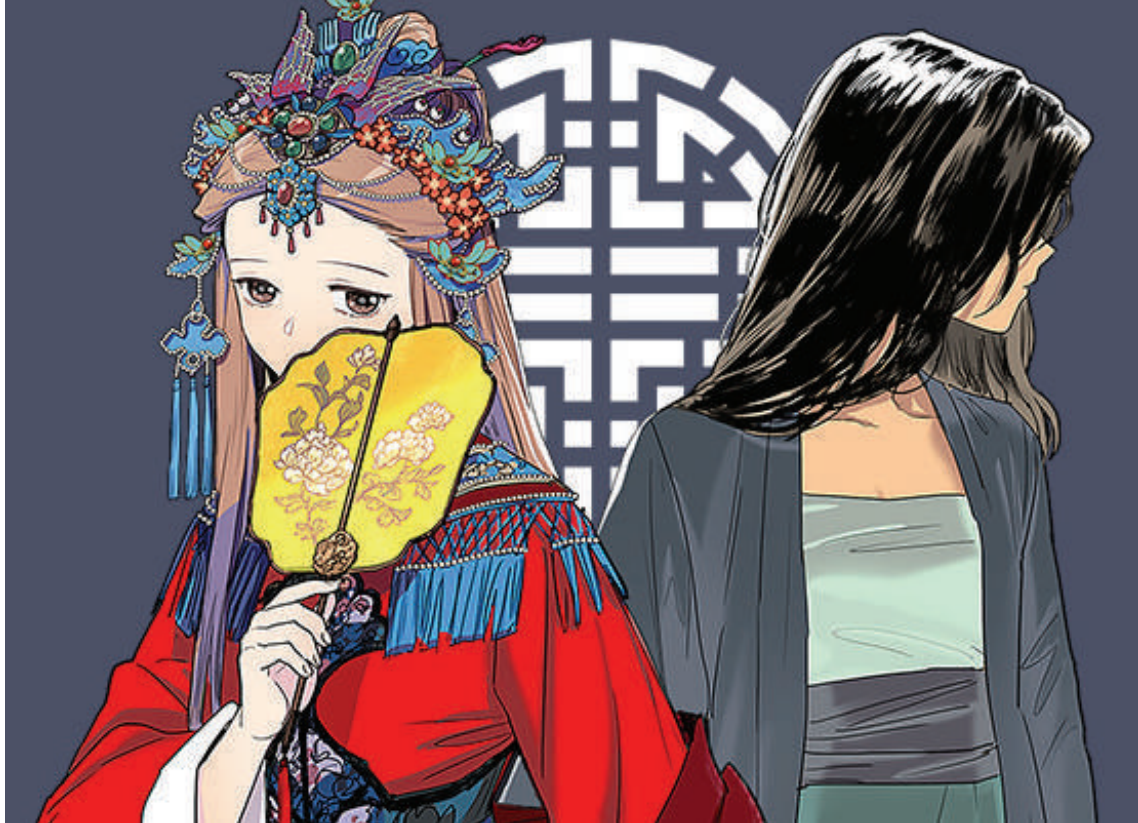
“왜?”

전복의 맥락이 거세된, 그래서 클리셰로만 남은 섹슈얼리티는

가슴 크기(빈유, 거유 등), 출렁거림이나 그걸 강조하는 앵글에 집착하고 소비할 뿐 “왜?”라는 질문에 답을 하지 못했다. 우리는 이 질문에 답해야 한다. 그러기 위해 당대의 섹슈얼리티를 진지하게 고민해야 한다. 베껴온 클리셰인가? 아니면 주류를 전복하는 힘인가? 아니면 무엇인가? 이를 위해 이 글에서 제기한 문제는 일본에서 먼저 발화한 섹슈얼리티의 통사적 맥락을 고민하자는 거다. 왜 그 시대에 그 섹슈얼리티가 나오고, 독자들의 사랑을 받았을까? 왜 전공투의 투사들이 자판기용 에로극화 잡지에 들어가 에로극화를 만들었을까? 왜 아즈마 히데오는 로리한 캐릭터들을 불러내 동인지를 만들었을까? 왜 오스카 에이지는 여성 작가들의 섹슈얼리티를 담아낸 만화를 연재했을까? 질문에 답을 찾으며 동시에 우리는 전복의 섹슈얼리티를 담은 작품들을 드러내야 한다.◆

박인하 | 만화 평론가. 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 교수

²² “린 헌트에 의하면 근대 초기 유럽에서 포르노그래피는 대부분 섹스의 충격을 이용해 종교적, 정치적 권위를 비판하기 위한 수단이었다. 특히 교회, 국가, 세속 경찰과 대립하던 작가, 화가, 판화가들이 포르노그래피를 만들어 왔다. 포르노그래피의 작가들은 이단자, 자유사상가, 난봉꾼 등 위험한 무리에서 나왔다” 대중서사장르연구회, <순결과 음란 : 에로티시즘의 작동방식>(지식과 교양, 2018, p277)



▲<그녀의 심청> (글 seri, 그림 비완. 저스톤 연재)

‘페미니즘 리부트’ 이후 웹툰의 여성 서사

여성 창작자가 페미니즘을 접하고 받아들인다는 것은, 자신의 경험을
성차별적 구조 안에서 파악하게 된다는 뜻이기도 하다.

글 위근우

2018년도 여성 서사의 승리였다.

지난 11월 3일 만화의 날 열린 ‘오늘의 우리 만화’ 시상식에 선정된 작품 목록을 보자. 8년여의 장기 연재 동안 여성으로서의 일상과 노동에 관해 이야기한 <어쿠스틱 라이프>와 고전 <심청전>을 현대적 페미니즘의 관점에서 재해석한 <그녀의 심청>처럼 명백히 여성 서사로 분류할 수 있는 작품을 확인할 수 있다.

2017년 시상식에서는 한국 가부장제의 문제를 며느리의 시선에서 다룬 <며느라기>, 여성이 겪어야 하는 가정 폭력을 가감 없

이 고백한 <단지>, 태권도를 배우며 좀 더 단단한 자아를 만들어가는 여성이 등장하는 <샌프란시스코 화랑관>이 선정됐다. 2016년엔 20대 여성이 겪는 여러 사회적 부조리를 응축해낸 <혼자를 기르는 법>, 한 평범한 여성이 짝사랑과 연애의 과정에서 역설적으로 자기 자신에 대한 이해를 넓혀나가는 이야기인 <유미의 세포들>, 제목부터 여중생의 입장에서 그려낸 성장 서사인 <여중생 A>가 한국의 현재를 반영하는 작품으로 선정됐다. 2014년으로 조금만 더 올라가도 수상작에 <먹는 존재>가 이름을 올려 이런 분위기의 실마리를 예감케 했다. 즉, 길게 보면 5년

이내, 최소 지난 3년 동안 한국 웹툰에 성공적인 여성 서사가 많이 등장했다는 것을 알 수 있다.

두 가지 방향을 유추할 수 있다. 그 시기의 사회적 변동이 동시대 매체로서의 웹툰에 반영되었다는 것, 그리고 웹툰계 자체적으로 이러한 서사가 발아할 어떤 계기가 있었다는 것.

페미니즘 담론을 흡수한 여성 창작자들

먼저 첫 번째 가정. 2015년을 전후해 사회적 변동이 있었고, 그것이 대중문화에 영향을 미쳤다는 것은 이미 페미니즘 비평에서는 익숙한 이야기다. 문화연구자 손희정은 책 <페미니즘 리부트>에서 ‘페미니즘 리부트’라는 개념을 두 가지 실용적인 이유에서 고안해냈다고 밝힌다.

첫째는 ‘기존의 페미니즘 문화 운동과 2015년에 일어난 운동 사이에 존재하는 단절과 접속의 지점을 포착’하기 위해서이며, 둘째는 ‘페미니즘 리부트의 정치적 경제적 조건들을 예민하게 인식하고 그것의 문화적인 성격, 그리고 대중문화와 맺고 있는 관계를 적극적으로 드러내는 것이 가능’하리라는 기대 때문이다.

2015년 2월 문화평론가 김태훈의 ‘IS보다 무늬야적 페미니즘이 더 위험해요’ 칼럼이 기폭제가 된 여성들의 분노와 메갈리아 사이트의 등장은 여성들이 경험을 나누고 담론화하는 역할을 하며 페미니즘 이슈를 그 어느 때보다 대중적인 것으로 만들었다.

조경숙, 박희정이 참여한 <코믹스 페미니즘: 웹툰 시대 여성만화 연구> 역시 페미니즘 리부트 개념을 끌어들이며 기존의 여성만화와 2015년 이후의 여성 만화를 구분한다. 해당 연구에 따르면 무엇보다 ‘일하는 여성 청년’ 캐릭터(<열정호구>, <혼자를 기르

는 법>)와 외모 차별주의 사회에 대한 비판적 시선(<껌데기>, <화장 지워주는 남자>), 그리고 성폭력 담론(<아, 지갑 놓고 나왔다>)이 2015년 이후부터 늘어난 것을 확인할 수 있다.

물론 더 많은 실증적인 요소들이 있다. 손희정은 앞의 책에서 2016년 파퓰러 페미니즘의 중요한 거점으로 트위터를 꼽는다. 이들 여성 서사의 창작자 중 상당수는 자신들이 트위터를 중심으로 폭발적으로 성장한 넷 페미니즘의 영향을 받았다고 밝히는데 주저하지 않는다. <혼자를 기르는 법>의 김정연 작가는 2017년 초에 열린 단행본 출간 기념 콘서트에서 트위터를 중심으로 한 대중적 페미니즘의 흐름의 영향을 받았느냐는 질문에 대해 “엄청. 어렸을 때부터 선들을 넘나드는 아이였기 때문에 ‘여자가 왜’, ‘딸이니까’ 하는 이야기를 너무 많이 들었다. 늘 그런 것들에 많이 억눌려 있던 터라 ‘이것에 내가 화를 내도 되는 거였구나’ 하는 생각을 하게 되자마자 확 폭발한 것 같다. 많은 영향을 받았다”고 밝혔다.

2010년 데뷔해 꾸준히 자신의 일상을 그려오면서도 조금씩 그 안에서, 사회적 구조 속 여성의 위치라는 부분을 더 세밀하게 인식하고 그려온 <어쿠스틱 라이프>의 난다 작가도 마찬가지다. 그는 “전에는 일상에 숨은 성차별을 보면 뭔가 불편하다고 막연히 느끼면서도 그게 무엇인지는 잘 몰랐다. 아무래도 태어나면 서부터 자연스럽게 몸에 밴 채 성장하니까. 그런데 3년 전쯤부터 트위터에서 페미니즘에 대한 다양한 이야기를 접하고 공부하면서 영화 <매트릭스>에서 네오가 빨간 약을 먹은 것처럼 더는 예전으로 돌아갈 수 없게 된 거다”라고 자신의 변화를 설명한다. 여성 창작자가 페미니즘을 접하고 받아들인다는 것은 자신의 경험을 성차별적 구조 안에서 파악하게 된다는 뜻이기도 하다. <혼자를 기르는 법>이 특별한 건, 과거 ‘일상툰’을 중심으로 한

개인의 이야기가 단순히 개별적 개성을 지닌 '나'에 대한 것이었던 것과 달리 20대라는 세대적 측면과 여성이라는 젠더적 측면, 그리고 서울이라는 공간적 측면이 교차하는 지점으로서의 '나'를 이야기했다는 것이다. 이를 통해 주인공 시다는 사회적 맥락과 분리된 개별화된 개인도, 혹은 청춘이라는 이름으로 보편화한 개인도 아닌, 지금 이곳에서의 동시대성과 특수성을 경험하는 존재가 된다. 여성 서사로서의 <혼자를 기르는 법>이 특정 세대 여성들을 대표하는 이야기가 될 수 있는 건 그래서다. 마찬가지로 <어쿠스틱 라이프>에서 난다 작가는 아이에 대한 사랑과 육아 과정을 묘사하되 여성에게 강제적으로 부과되는 모성에 신화를 한 발 떨어져 바라보고 그런 변화의 모습 역시 솔직하게 담아낸다.



▲서울에 사는 20대 여성의 삶을 그린 <혼자를 기르는 법> (글 그림 김정연. 다음웹툰 연재)

더 좋은 것은 이러한 웹툰의 동시대적 민감성을 통해 다시 대중에게 유의미한 현재적 관점을 제공할 수 있다는 것이다. 역시 트위터를 통한 여러 여성의 목소리에 많은 영향을 받았다고 고백하는 수신지 작가의 <며느라기>는 그동안 이미 여러 채널로 터져 나오던 여성들의 명절 스트레스를 단순히 묘사하는 것에 그치지 않는다. 그런 며느리 노릇이 가부장제 안에서 어떻게 정당화되고 여성 안에서 내면화되는지 그려내며, 동 세대 여성들에게 강한 공감과 깨달음을 안겼다. 역시 기혼 여성인 미강 작가는 결혼을 고민하는 여성의 이야기를 담은 <하면 좋습니까?>에서

도 단순히 결혼할지 말지 고민하는 것을 넘어, 사랑하는 사람과 함께 하는 방식이 왜 결혼밖에 없는지 심층적인 질문을 남긴다.

두 작가 모두 기혼자이면서도 생활동반자법 같은 결혼 외의 선택지를 지지한다는 건 우연이 아니다. '나'의 경험을 '우리'의 경험으로 인식하거나 상상할 수 있고 함께 나눈다는 건 그런 거다.

웹툰 시장 내 백래시와 그에 대한 대항으로서의 여성 서사와 연대

두 번째 가정은 어떨까. 웹툰 시장에서 여성 서사에 대한 창작 욕구가 생길 내부적 동기 역시 유추할 수 있다. 손희정은 수전 팔루디의 <백래시> 해제에서 2017년의 미투 운동 등을 예로

들며 이를 '페미니즘-백래시-리부트'의 양상으로 도식화했다. 가령 한국 사회에서는 앞의 김태훈 칼럼이나 2016년 강남역 살인 사건이 여성들이 자신의 불평등한 위치를 자각하고 서술하고 공유하는 계기가 된 바 있다. 마찬가지로 웹툰 작가, 특히 여성 작가들이 작가로서 경험한 백래시의 경험으로 <클로저스> 성우 사태를 이야기할 수 있다.

2016년 7월 페이스북 '메갈리아4' 페이지에서 페이스북 코리아의 부당한 조치에 대한 소송 자금 마련을 위해 판매한 티셔츠를

김자연 성우가 트위터에 구매를 인증하자, 일부 사용자들이 김자연 성우가 '메갈리아 인증'을 했다면 그의 목소리를 게임 <클로저스>에서 삭제할 것을 요구했다. 그리고 24시간도 채 지나지 않아 김자연 성우와 넥슨의 계약은 해지됐다. 이 사태에서 상당수 웹툰 작가들은 서버컬처 종사자로서 부당한 계약해지를 당한 김자연 성우를 위해 연대 의사를 표했고, 이들에 대해 남성 중심 서버컬처 유저들은 커뮤니티와 나무위키 등을 중심으로 공격을 가했다. 당시 "메갈리즘에 찬동하는 작가들을 거부합니다"라는 구호와 함께 벌어진 검열 캠페인 '예스컷' 운동은 여성과 페미니즘에 대한 미움이 작품 자율성 침해에까지 이를 수 있다는 것을 보여주는 사례다. 이런 움직임에 대해 싸우던 여성 작가들은 극심한 사이버 불링을 당했으며, <아메리카노 엑소더스>의 박지은 작가 같은 경우는 별점 테러를 받기도 했다. 이후 뚜렷한 자기 생각을 가지고 여성의 경험을 그려내는 여성 작가들한테는 '메갈 작가'라는 낙인이 찍혔다.

이러한 백래시의 경험이 여성 창작자들을 각성시켰을까? 미강 작가는 "나도 이번 작품을 하면서 '메갈 작가', '메갈 만화'라는 공격을 받기도 했다. 내 경우에는 전투력이 상승한다. 다만 엄청나게 공격을 받는 작가라면 실질적인 위협이나 폭력으로 이어질 수도 있기 때문에 충분히 위축될 수 있을 것 같다. 지지하는 사람들이 좀 더 적극적으로 함께 싸워줘야 한다고 생각한다"고 말했다. 여성의 실제 임신과 그 경험을 솔직하게, 하지만 사회적 통념과 다르게 그려냈다는 것만으로 <아기 낳는 만화> 같은 작품도 연재 초기부터 '메갈 만화' 같은 악플에 시달려야 했다. 하지만 수신지 작가는 <아기 낳는 만화> 단행본을 위한 추천사를 써 주기도 했다.

이처럼 백래시 이후 악의적인 여성혐오가 웹툰이라는 미디어를 둘러싸는 상황에서 여성 작가들이, 혹은 여성 서사의 작가들이

서로의 존재에 기대고 용기를 얻는 것은 분명해 보인다. 즉 사회적 변동을 통해 여성 작가들이 젠더 정치 관점에서 자신의 위치를 확인하는 동시에, 웹툰 내 백래시를 통해 여성 창작자들이 서버컬처 시장 내에서의 차별적 경험을 공유하고, 그에 지지 않고 싸우는 과정을 통해 더 많은 여성 서사물이 등장할 수 있었다.

올해도 여성 서사의 승리라고 앞서 이야기했다. 사실 반은 맞고 반은 틀리다. 해마다 좋은 작품이 나오고, <유미의 세포들>이 네이버에서 요일별 수위를 다투거나, <계룡선녀전>이나 <내 ID는 강남미인>이 드라마로 제작되는 등 상업적으로도 유의미한 결과가 나오고 있긴 하다. 하지만 그 반대편에선 여전히 여성을 성적 대상화하거나 여성에 대한 혐오적인 편견을 재생산하는 작품들이 시장 안에서 승리하고 있다. 물론 스포츠처럼 승패로 결정될 수 있는 일은 아닐 것이다. 한계도 있다. 여전히 이성애적 로맨스 안에서 '개념남'을 통해 여성의 자율성을 보장받으려 하거나(<내 ID는 강남미인>, <유미의 세포들>), 가부장제를 비판하되 그 바깥에 대해 아직 상상하지는 못한다는(<며느라기>) 비판에서는 이들 여성 서사조차 온전히 자유롭지 못하다. 그럼에도 오랜 여성혐오의 경험과 백래시의 이중적 부담 안에서 어떤 전진이 가능하다면, 가능한 작은 승리의 기록을 쌓는 방법 뿐일 것이다. 우선, 그리고 여전히 우리에게 더 많은 여성 서사가 필요하다. ◆

웹툰 속 새로운 남성들, 남성성의 해체인가 새로운 알파메일의 등장인가

‘좋은’ 남성 캐릭터를 제시하는

일도 나름의 의미를 가진다.

다만 삶을 확장하는 가능성의

관점에서, 내가 좀 더 보고 싶은

것은 젠더를 넘나드는 캐릭터와

서사의 실험이다.

글 박희정

우리는 인간을 남성 아니면 여성으로 나누는 사회 속에 살고 있다. 성별에 따라 주어진 역할이 다르며, 따라야 할 규범 역시 다르다. 이 세계에서는 연애 역시 일종의 역할놀이이다. 사회가 승인하는 남성다움과 여성다움을 가진 존재만이, 자신이 주인공인 로맨스를 상상할 수 있다. 예를 들어 뚱뚱한 여성은 우리 사회가 요구하는 여성성에서 이탈한 존재이므로 여성이 아닌 것으로 취급된다. 뽀글머리를 한 ‘아줌마’ 역시 그렇다. 여성이 아니므로, 그녀들은 욕망의 대상으로 상상되지 못한다. 이러한 점에서 이성애 로맨스 서사들은 그 사회가 바라는 남성성과 여성성, 그리고 그것들이 작동하는 방식을 보여주는 텍스트로서의 가치가 있다. 이는 단순히 구조의 반영에 그치는 것만이 아니라 구조와 길항하는 여성들의 다채로운 욕망을 드러내는 것도 포함한다. 그렇다면 최근 여성 독자들의 사랑을 받은 웹툰 속 남성 캐릭터들에서 우리는 무엇을 읽어낼 수 있을까.

나쁜 남자 신화와 남성성

2015년, 남성잡지 <맥심>이 일으킨 논란을 기억하는가?

<맥심>은 9월호에 여성을 살해한 남자를 연상시키는 화보를 내걸면서 큰 비난을 받았다. “여자들은 나쁜 남자를 좋아하잖아? 이게 진짜 나쁜 남자야. 좋아 죽겠지?” 화보에 덧붙여진 이 글에는 여성이 가진 로맨스 판타지에 대한 조롱과 여성이 욕망하는 남성이 되지 못한 데에서 기인한 분노가 동시에 드러난다. ‘나쁜 남자’는 여성 독자를 염두에 둔 로맨스 서사들에서 실제로 많은 지분을 차지해왔다. 너무나 당연하게도, ‘나쁜 남자’에 대한 욕망은 고통과 고난에 대한 욕망이 아니다. 남주인공이 가진 ‘나쁜’ 속성들은 연애를 더 극적으로 만드는 장치일 수도 있고, ‘나만이 그를 길들일 수 있다’는 환상을 충족시키기 위한 포석일 수도 있다. 욕망하는

대상의 내용이나 욕망의 이유 모두 다양하지만, 여성들이 원하는 이 ‘나쁜 남자’들은 사회적으로 선망 받는 남성으로서의 매력을 가지고 있다. 그리고 여주인공을 사랑한다.

성별 사회가 제시하는 젠더 규범은 마치 자연적인 것처럼 이야기된다. 그러나 이 사회가 요구하는 남성다움을 충족하고 우월한 수컷의 지위에 오를 수 있는 남성은 소수이다. 나머지 대다수를 차지한 남성들에게, 욕망의 대상에 머물지 않고 욕망하는 주체가 되려는 여성들은 위협으로 다가온다. <맥심>의 화보는 훼손된 남성성을 여성에 대한 물리적 폭력을 상상하는 것으로 복원하려는 시도였다. 이는 여성에 대한 차별적이고 공격적인 태도가 우리 사회의 남성성을 구성하고 있음을 보여준다. 실제로 한국에서는 많은 여성들이 연인에게 살해당하며, 공권력과 언론은 마치 이별이 살인의 이유가 되기라도 하는 것처럼 다룬다. 이러한 맥락에서 <유미의 세포들>의 유바비, <내 ID는 강남미인>의 도경석과 같이 여성과 수평적이고 따스한 관계를 맺는 남성 캐릭터들이 얻고 있는 높은 인기는 눈에 띈다. 두 작품은 젠더의 관점에서 흥미로운 지점들을 품고 있다.

유바비와 도경석, 새 시대의 자상한 남자들

먼저 <유미의 세포들> 이야기부터 해보자. 이 작품은 남성 작가의 작품이다. 그러면서도 여성의 심리를 잘 그려냈다는 평가를 받아냈다. 이것이 이야깃거리가 된다는 것은 여성과 남성은 마음이 다르고, 그렇기 때문에 서로의 마음을 이해할 수 없다는 사실이 전제되어야 한다. 바로 이것이 젠더 이분법이다. 이동건 작가는 이와 관련해 한 인터뷰에서 이렇게 말했다. “저도 처음에는 남자의 마음과 여자의 마음이 분명히 다르다고 생각했어요. 하지만 결국은 어떻게 표현하느냐 차이인 것

같아요. (중략) 연애가 아니더라도 친구, 회사, 학원처럼 주변에서 만난 수많은 사람들의 행동을 보면서 ‘그건 어떤 의미일까?’라는 생각을 자주 하면서 터득한 거예요.”

이동건 작가의 말은 여성성, 남성성이 사회적 구성물임을 뒷받침하는 증거다. 이원화된 젠더 사회는 우리의 삶을 제한한다. 우리가 여성과 남성에 대해 보다 잘 알게 되는 것은 젠더 고정관념을 내려놓고 상대를 인식하고 관계 맺을 때이다. 그러한 연애는 남녀 모두에게 억압적이지 않으면서 서로의 성장을 견인해냄을 <유미의 세포들>은 보여준다. 바비에 대한 여성들의 지지는 이 시대의 수많은 여성들이 이러한 관계 맺기를 욕망하고 있음을 보여준다. 유바비의 특별함은 작중에서 타인을 관찰하는 섬세한 눈으로 표현된다.

그는 유미의 마음이나 처지를 말하지 않아도 곧잘 눈치채곤 하는데, 그렇다고 해서 결코 유미의 행동에 직접 개입하지 않는다. 그러나 바비가 차별화되는 근본적인 지점은 다른 데에 있다. 바비는 처음부터 섬세한 관찰자는 아니었다. 그는 눈치가 없어 타인에게 상처를 주는 사람이었다. 자신의 잘못과 실패를 인정하고 관계를 맺는 방식의 변화를 수용하면서 바비는 성장했다. 어쩌면 현실 세계에서 재벌보다 찾기 어려운 남자일지 모르겠다. 한국 남성들은 보통 좌절감을 다루기 어려워한다. 바비처럼 자신을 성찰하기보다는 타자를 혐오하는 방식을 택하기 쉽다.

그러나 바비가 만화 속에서 드물게 등장한 대단히 새로운 남성상인 것은 아니다. 특히 순정만화라고 불린 ‘여성 독자’를 위한 만화에 한정해서 본다면, 다정하고 섬세하며 여성과 소통하는 법을 아는 남성들을 발견하는 건 그리 어려운 일이



▲ <내 ID는 강남미인> (글 그림 기행기. 네이버웹툰 연재)의 도경석은 본인은 잘생겼지만 타인의 외모에 대한 편견은 없는 존재로 그려진다.
▼ <유미의 세포들> (글 그림 이동건. 네이버웹툰 연재)의 유바비는 항상 주인공 유미를 배려해주는 자상한 남자지만, 기존의 남성성에서 벗어나지는 못한다.



아니다. 외로워도 슬퍼도 씩씩한 여성 캐릭터의 대명사 캔디만 해도 거친 반항아 테리우스가 아니라 부와 명예, 지성과 다정함을 함께 가진 앨버트와 연인이 되는 것으로 서사의 마지막을 장식했다.

바비는 ‘마초적’인 모습을 드러내지는 않지만 지극히 ‘남성적’이다. 성별 사회에서 남성다움의 가치는 그가 가진 사회적 자본에 의해 좌우된다. 바비는 잘 생겼다. 왜소하거나 뚱뚱하지 않고 건강하다. 똑똑하며, 유능한 직장인이다. 그는 로맨스물의 주인공이 될 자격을 결코 의심받지 않는다. 유미 역시 사회가 승인하는 여성성에서 벗어나는 인물이 아니다. 이 둘의 관계는 젠더 규범과 긴장 관계를 일으키려 하지 않는다. 이를테면 유미는 연애 경험도 있는 30대의 여성이지만 성적인 행동에 있어선 조심스러운 모습을 보인다. 바비 역시 조심스럽긴 마찬가지이지만 첫 키스나 첫 섹스를 시작하는 것은 바비의 몫이었다.

<내 ID는 강남미인>은 여성성에서 일탈한 여성을 주인공으로 내세운다. 남성의 가치가 그가 가진 사회적 자본에 좌우된다면, 여성은 남성의 성애적 대상으로서의 가치로만 평가받는다. 여성은 젊고 아름다워야 한다. 미래는 못생겼었고, 성형을 한 후에는 ‘성형 티가 팍팍 나는 얼굴’이 되었다. 미래는 또래 남성들에게 조롱의 대상이다. 작가는 이러한 여주인공을 의도적으로 선택해 젠더라는 지배구조와 그로 인해 상처받은 여성들의 삶을 고발하고자 한다. 그런데 이 작품의 전체적인 틀은 전통적인 로맨스물의 문법을 따른다. 이 두 의도는 충돌을 일으킨다. 작가는 구조에 대한 비판적 시선을 견지하면서, 구조에서 우위를 점한 남성을 욕망하는 독자의 판타지를 거스르지 않는 줄타기를 해야 한다.

작품 속에서 미래는 두 가지 방식을 통해 남성이 욕망하는 여성이 된다. 첫 번째는 특별한 취향을 가진 남성을 등장시키는 것이다. 연우영 선배가 미래를 좋아하는 것은 미래의 ‘강남미인’ 형 얼굴이 정말로 예쁘다고 생각해서다. 두 번째로는 도경석이 사람의 가치를 판단하는 다른 잣대를 가지게 만드는 것이다. 그는 미래가 예뻐서 좋아하는 것이 아니라, 예쁘든 말든 상관하지 않아서 좋아한다. 이 둘 사이의 차이는 크다.

연우영과의 관계에서 미래는 ‘운 좋은 소수자’다. 평등한 듯 보이나 시혜적이다. 미래는 권력을 가진 남성에게 선택당한 여성으로만 머물며, 이때 미래의 가치는 여전히 외모에 달려 있다. 도경석과의 관계에서는, 미래와 경석 모두 시스템에 맞서는 ‘저항자’이다. 미래를 억압하는 구조는 도경석의 삶에서도 문제로 작용한다. 작가는 도경석에게 특별한 전사를 부여한다. 경석은 오래전 집을 나간 어머니가 가부장제와 남성폭력의 희생자였음을 알게 된다. 경석은 아버지의 말만 듣고 어머니가 자기 욕망을 위해 자식을 버린 줄로만 알고 그녀를 미워한다. 그는 미래를 통해서 어머니의 진실을 알게 된다(‘누가’ 말하는가는 이토록 중요한 문제다. 한 사회에서 ‘지식’이라고 말해지는 것들이 생산되는 과정이 페미니즘의 주된 관심사가 되는 이유다).

도경석이 ‘다른 남자’가 된 이유를 설득하기 위해 작가가 부여한 전사는 이것만이 아니다. 도경석은 성장 과정에서 남성 문화의 아웃사이더로 존재해왔다. 또한 경석의 어머니는 어린 경석에게 그가 이 사회 구조 안에서 특권적 위치를 점했음을 일깨우며, 타인을 상처 주지 않기 위해 스스로를 성찰해야 함을 알려준다. 마치 기존 문화와의 단절 없이 이러한 남성 캐릭터는 상상되지 않는다는 작가의 웅변이 들리는 듯하다.

새로운 관계와 새로운 이야기를 상상하라

그러나 ‘알파메일’(우두머리 수컷)과의 연애를 통해서만이 도달하게 되는 여성의 성장은 늘 개운치 않은 뒷맛을 남긴다. 여성 서사의 관점에서 지금 우리에게 정말 필요한 건 판타지가 주는 쾌감일까? 그 효용성을 부정하려는 것이 아니다. 정치적으로 올바른 투쟁의 길만을 걸어야 한다는 것도 아니다. ‘좋은’ 남성 캐릭터를 제시하는 일도 나름의 의미를 가진다. 다만 삶을 확장하는 가능성의 관점에서, 내가 좀 더 보고 싶은 것은 젠더를 넘나드는 캐릭터와 서사의 실험이다.

<먹는 존재>의 유양과 박병의 관계는 그런 면에서 신선하고 흥미롭다. 유양은 자신을 둘러싼 사회 구조에 비판적이고 냉소적이다. 그의 애인 박병은 마치 유양이 혐오하는 가부장제적 남성성을 소개하는 방식으로 탄생시킨 캐릭터 같다. 그는 여리고 착하며 따스하고 부드럽다. 그는 ‘추남’으로 설명되는데, 외양은 구체적으로 재현되지 않는다. 사실, 그의 외양은 ‘남성’으로 인지된다고도 할 수 없다. 영리하며 의도적인 선택이다. 그의 외양이 특정한 모습으로 재현되었을 때는, 이미 거기에 여러 가지 선입관이 둘러붙고 만다. 그 순간 생각은 멈추고, 주어진 규칙을 답습하게 된다. 이 둘의 관계는 기존의 젠더 규범의 틀로는 이해하기 어렵다. 남성성과 여성성을 구성하는 요소들은 해체되어 유양과 박병 안에 다양하게 재조립되어 있다. 유양과 박병은 우리에게 젠더란 무엇인지를 되물게 한다. 박병은 ‘알파메일’이 아니지만, 충분히 매력적이다. 애초에 사람의 아름다움을 구성하는 요소는 다양하기 때문이다. 제한되어 있는 것은, 다만 우리의 상상력일 뿐이다. ◆

박희정 | <주간경향> ‘만화로 보는 세상’의 필진이며, <코믹스 페미니즘: 웹툰 시대 여성만화연구>를 함께 썼다.

<신도림>, 장르적 관습이란 엔진을 달고 포스트 아포칼립스의 땅 위를 질주하는 쾌속 서사

글 괴벨

강자의 입장에서 즐기는 서사

오세형 작가의 <신도림>은 목적이 매우 명확한 웹툰이다. 파죽지세로 쾌속 진격하는 통쾌한 서사를, 강자의 입장에서 즐기는 것이 그것이다. 이 통쾌함을 위해 작가는 특유의 속달된 기술력으로 강렬한 색감과 구도, 과장된 동세, 대담한 레이아웃을 연출하여 시각적인 박진감을 극대화한다. 강자의 입장에서 즐기는 서사란, 다시 말해 평범한 약자의 차근한 성장을 인내하지 않는 서사이다. 주인공의 정체성은 성장하지 않는다. 능력도 이미 최상위권이다. 다만 그 잠재력을 아직 다 못 끌어냈을 뿐이다. 독자들은 주인공의 크고 작은 성패를 조마조마하게 가늠해보는 대신, 펍 낙관적인 마음으로 소위, ‘포텐(potential, 잠재력)이 언제 터질지’ 기대하며 본다. 이것이 흔하게 회자되는 ‘사이다’ 서사의 한 방식이다.

물론 전통적인 장르물에도 <록키>처럼 주인공만의 값진 승리를 이야기하는 서사는 많았다. 이 승리를 최대한 시원하게 맛보기 위해, 전통 장르물의 작법은 주인공을 가장 밑바닥 지옥으로 끌어내렸다. 지옥과 승리, 이 사이의 낙차는 크면 클수록 좋다. 미리 준비된 시원한 물 한 잔의 가치를 최대한 높이기 위해, 독자를 탈수 상태로 만든다. 주인공은 주인공만을 위해 고안된 맞춤형 지옥에서 불굴의 의지로 기어 나와 승리를 거머쥔으로써 독자의 갈급함을 해소한다. 창작물에서 얻을 수 있는 대리만족이란 그런 것이었다. 그러나 요즘 유행하는 사이다 류에는 그러한 지옥이 없다. 독자들은 더는 긴 탈수 상태를 견디지 않는다. 약간의 목마름에도 평평 사이다를 터뜨려야 떨

어저 나가지 않는다. 핵심은, 이미 많은 수의 독자들이 대리만족하고 싶은 서사는 성장을 통한 어려운 승리가 아니라, 쉬운 승리라는 것이다.

주인공이 어려운 변화 없이 승리하게 만드는 방법이 있다. 그냥 세계가 변하면 된다. 예컨대 ‘이고깡(이계에서 고등학생이 깡판을 부리는 판타지 장르의 총칭)’ 주인공은 성적 중심의 경쟁 사회에서 낙오하다시피 한 고등학생이지만, 이(異)계에 가서 쉽게 주류에 편입된다. 드래곤이 쓰는 언어가 한국어라거나, 평소 즐겨 하던 게임 속의 아바타가 된다거나 하는 식의 비(非)일상계 질서는 마침 주인공에게 유리하게 설계되어 있기 때문이다. 이렇게 주인공에게 맞춤형된 비밀상계에서, 평범하던 주인공은 자연히 최상위의 권위자가 된다. <신도림> 역시 마찬가지다. <신도림>에서 설정된 비밀상계는 핵전쟁으로 망한 포스트 아포칼립스의 세계이다. 작가는 거대하게 판을 때려 엮고, 비밀상계를 원래의 일상 세계 위에 포개어 세팅한 뒤 시작한다. 이 포개짐은 기존의 세계에서 외면당하던 가치가 제고될 때의 ‘낯설게 하기’를 극대화하는 기법이 된다.

이렇게 기존의 공고한 장벽으로서 새로운 세대들의 진출을 가로막아오던 질서, 즉 학연, 지연, 경제력, 지위, 명예, 연령에 부여되던 권위가 모조리 붕괴한 이 세계에서는 오로지 강한 육체와 싸움의 기술만이 질서가 된다. 거기에 일부 청소년들은 방사능 부작용으로 신체적으로 18세에 성장이 멈춰져 더는 나이를 먹지 않는다. 방사능에 의해 면역된 것은 물론, 가지고 있던 능력까지 증폭되는 부작용을 겪는다. 원래 청소년 국가대표 야구 선수였던 주인공 천둥은 방망이로 총알도 되받아칠 수 있는 초능력자가 된다. 이런 아이들은 키즈(Kiz)라고 불린다. 이들 키즈의 세계에선 과거 ‘스팩’으로 인정받지 못하던 청소년 야구, 족구, 당구, 태권도, 판치기, 헬스, 재봉, 미용 기술자가 유리해진다. 6년이 지났지만 부모나 이전의 친구들에 대한 그리움을 비추는 아이들도 없다. 그들은 <매드맥스-분노의 도로>의 임모탄 것처럼 씩씩하게, 위화감 없이 새 세계에 착 달라붙어 있다. 기존 관계와의 완전한 단절을 통해, 새 세계의 진정한 원주민이 된다. 즉, 신인류이다.

거침없는 취향 지향과 압도적 기술력

의도된 단절, 이것은 기성세대와의 단절을 선언하는 것이다. <신도림>의 가장 핵심적인 설정은 신인류인 청소년에게 누구든 판결할 힘이 주어졌다는 것이다. 주인공 천둥과 동료들은 그야말로 약육강식에 최적화된 채로, 자신들의 마음에 드는 가치에 따라 행동한다. 기성세대가 중요하게 여겼던 시스템은 의도적으로 무시된다. 모두가 억압 없이 평등한 권리를 누리게 하겠다고 기성



▲<신도림> (글 그림 오세형, 네이버웹툰 연재)



▲정정당당한 승부나 대의보다는 승리를 추구하는 천둥 패거리의 다분히 안티 히어로적이다.

세대가 추가해 온 여러 시스템은 너무나도 복잡해진 나머지, 제대로 알지 못하면 배제와 불평등의 근거가 될 뿐이었다. 그래서 천둥은 무조건 힘으로 모든 것을 해결하는 새로운 룰대로만 행동한다. 천둥과 동료들이 반복적으로 던지는 대사가 있다. 어려운 문제에 봉착했을 때 그에 대한 해결책이라고 내뱉는 대사는 “강한 놈들이 간다”이다. 강한 놈들이 가도 안 될 것 같다면? 그땐 “더 강한 놈들이 간다”. 어른들의 권위에 도전하지만, 또래의 나약함도 용서하지 않는다. 권선징악의 서사조차도 희미해진다. 과거에 유행하던 니힐리스트 주인공들과 바탕은 비슷하지만, 천둥은 허무나 차가운 냉소로 외면하지 않는다. 뜨겁게 날뛰는 니힐리스트 안티 히어로에 가깝다. 하여 이 신인류의 캐릭터 디자인은 일본 만화인 <데빌맨>, <마징가 제트>, <요괴소년 호야> 등을 떠올리게 한다. 1970년대부터 1990년대까지 일본 소년만화에서 볼 수 있었던 위악적인 표정의 열혈

계열이다. 악마의 힘을 빌린다거나, 남의 배려를 받기보다는 스스로 강함을 추구하는 안티 히어로적인 가치관도 공유한다.

하지만 또한 색감에서는 서양의 누아르풍 그래픽 노블을 지향한다. 그래서 액션 컷은 만화적 연출인 동시에 빈티지풍의 그래픽디자인이기도 하다. 디자인을 위해서 작가는 타이포나 말풍선처럼, 기존의 만화에서는 개념적 요소였던 것을 적극적으로 시각 요소로 끌어들인다. 이처럼, 기존 장르물의 관습과 문법의 대거 도입과 숙달된 작화와 연출 실력은 이 만화가 스타일리시한 액션 장르로서, 독자에게 전달하고 싶은 감각을 극대화하고 있다. 이런 클리셰들이 작품의 단점이 되는 것은 아니다. 이 작품의 목적을 이루기 위한 장치라면 얼마든지 사용할 수 있다.

트렌디한 설정에 장르적 관습을 그대로 따르기만 하면 지금까지의 패턴들을 조립하여 딱딱 쓸 수 있다고 오해하는 경우가 있지만 그렇지 않다. 강한 주인공이 승리하는 서사, 스토리의 방향이 이렇듯 단순하면, 지루해지지 않기 위한 많은 설정과 세계관, 장치, 보조 플롯, 인물들이 필요하게 된다. 이런 것들을 오케스트라 지휘하듯 조화롭게 다뤄야만 하는 것이 작가의 능력이다. <신도림>의 경우 얼핏 주인공이 거침없이 쉽게 승리하는 서사처럼 보이지만 실은 그렇지도 않다. 주인공은 전통적인 방식의 고난을 겪고 있다. 단지 고난으로 인한 스트레스가 쾌감보다 커지지 않기 위해, 주인공의 가치관, 성격, 치트키로 깔아 놓은 잠재력 등으로 위장되어 있을 뿐이다. 전통적으로는 이계로의 부름을 받을 때 거부하던 주인공이, 강력한 계기가 생겨야만 결심하게 되는 단계가 있다. 그런데 독자들은 이 패턴을 지겨워한다. 어차피 독자들은 주인공이 행동하게 될 걸 다 안다. 그래서 주인공에게 시원시원한 ‘돌직구’ 성격을 부여하여, 결심 단계까지의 플롯을 신속하게 처리해버리는 것이다.

모든 만화가 같은 목적을 갖고 있을 필요는 없다. 각자의 취향이 다르다는 것과는 별개로, 그 목적을 추구하는 데에 있어 얼마나 퀄리티가 있느냐의 문제일 뿐이다. <신도림>은 추구하려는 목적을 탄탄한 작화와 트렌디한 스토리텔링으로서 충분히 달성한다. 이 거침없는 취향 지향과 그를 위해 구사된 기술력은 압도적이다. 이 작품을 즐기는 독자들은 자신들의 감각과 욕망을 수준 높게 다뤄주는 이 서비스에 크게 만족하고 있을 것이 분명하다. ◆

괴벨 | 술 사주는 사람을 좋아합니다.
청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 교수

<나빌레라>, 가족을 가족답게 만드는 것은

글 뱃목지기(곽보매)

은퇴한 우편 공무원의 꿈을 향한 도전

“자네는 죽기 전에 못 먹은 밥이 생각나겠는가, 못 이룬 꿈이 생각나겠는가.”

주호민 작 <무한동력>의 잘 알려진 대사다. 이 말은 꿈을 향해 나아가는 과정의 소중함을 담고 있다. 하지만 그 과정에서 상당히 높은 확률로 실패가 뒤따르기도 하기에, 도전하는 것 자

체를 망설이게 되는 경우가 많다. 게다가 ‘밥을 먹어야 꿈도 꿀 수 있다’는 현실적인 이유로 이를 실현하지 못하는 경우가 대부분이다. 굳이 힘들게 노력해 꿈을 이루기보다는 적당히 안주하고 살아가는 것이 가성비 측면에서 더 나을 수도 있다. 그럼에도 꿈 자체가 아닌, 조금씩 성장하는 자기 자신을 결과로 받아들일 수 있다면, 꿈을 향해 나아가는 과정 자체는 의미가 있다고 할 수 있다.

<나빌레라>는 일흔이라는 나이에 오랜 꿈인 발레를 배우기 시작하는 덕출과 재능을 가지고 있지만 여러 가지 이유로 노력하지 못하는 발레리노 채록의 이야기다. 일흔 노인 덕출은 꿈을 이루기 위해 묵묵히 나아간다. 그 속에서 덕출이 채록을 비롯한 주변 사람들에게 영향을 주며 함께 성장해나가는 과정이 감동적으로 그려진다. 이 작품은 여기에서 가장 중요한 요소 중 하나로 ‘가족’을 선택한다. 발레라는 독특한 소재를 통해, 꿈을 이뤄나가는 과정을 중심으로, 가족과의 관계와 갈등과 해소를 보여준다. 사실 많은 사람이 가족을 사회를 이루는 기본적인 단위이자 소중

하고 지켜야 할 것으로 생각한다. 현대에 이르러 가족이 사는 곳과 일과 생활을 공유하는 것은 거의 없어졌다. 그래도 언젠가는 되돌아가야 할 편안한 안식처라는 이미지다. 힘든 하루를 마치고 돌아와 밥상을 마주하고 담소를 나누는 가족. 그렇게 흔히 이상적인 모습으로 그려지는 것처럼 말이다.

<나빌레라> 1화에는 앞서 말한 이상적인 가족의 장면이 나온다. 아내가 병원에서 퇴원해 덕출의 집에 온 가족이 모이는 부분이다. 한 컷 안에 거실 탁자 주변으로 모든 가족을 배치하고, 원형으로 여러 대사를 담아 왁자지껄한 분위기를 표현하니 어느 주말 드라마의 한 장면처럼 느껴질 정도다. 덕출은 은퇴한 우편 공무원으로 아내와 함께 산다. 아들딸, 손주들도 한 동네에서 왕래하며 지낸다. 큰아들은 대기업 부장인데 자녀들은 다 자랐다. 딸도 시집가서 자녀들이 있다. 막내아들도 결혼은 하지 않았지만, 방송국 PD로 번듯하게 지내고 있다. 말하자면 남부러울 것 없는 가족이다.

하지만 일견 평화로워 보이는 이 장면의 먼 위치에 앉아 있는 덕출의 표정은 어둡다. 친한 친구의 죽음을 계기로 오래 묻어둔 꿈인 발레를 시작하기로 마음먹었는데, 곧 가족에게 말할 것이기 때문이다. 아니나 다를까? 덕출의 발레 선언은 가족의 반대에 부딪힌다. 발레라는 ‘민망한’ 운동을 왜 하려고 하느냐, 다칠 수도 있어 걱정이다, 운동이라면 등산 같은 걸 하면 되지 않느냐 등등의 이유로 말이다. 보통은 젊은 세대가 부모의 생각과 다른 진로를 결정하면서 가족의 갈등이 일어난다. ‘철이 없다, 네가 세상을 모른다, 걱정되어서 하는 말이다’ 등이 반대 이유인데, 이 작품은 그 모습을 뒤집어 보여준다.

우여곡절 끝에 덕출은 가족이 반대하는데도 결국 문경국 발레단

을 찾아가 발레를 시작한다. 그곳에서 23세의 발레리노 채록을 만난다. 채록은 여러모로 덕출의 대척점에 서 있는 인물이다. 발레리나였던 어머니가 돌아가신 후 축구 등 여러 운동을 했으나 성과를 내지 못했다. 아버지와 떨어져 살면서 아르바이트로 생계를 해결해야 하고, 발레에서는 어느 정도 재능을 인정받고 있지만, 스스로한테 자신감이 없다. 덕출과 비슷한 점이 있다면 가족이 발레 하는 것을 반대한다는 것 정도다.

가족을 가족답게 하는 것은 무엇인가?

이렇듯 덕출과 채록은 전통적인 가족 관계 속에서 꿈을 이루는 과정에서 어려움을 겪는다. 그 속에서 두 사람은 발레를 매개로 사제로서의 관계를 만들어나간다. 흥미로운 것은 덕출의 발레 선언에 나타난 가족의 반응처럼, 여기에서도 관계의 역전이 일어난다는 점이다. 어린 경험자가 나이든 초심자를 이끈다. 이렇듯 이야기는 역전된 사제 관계에서 시작하지만, 현재 상황에서 최선을 다하는 덕출의 모습은 채록한테도 서서히 재능을 뒷받침할 의지를 갖추게 한다.

둘의 공연 연습 장면을 지켜보던 러시아 발레리노 미하엘은 이렇게 말한다. “채록, 저 아이… 우리의 과거야. 덕출 저 어른… 우리의 미래고. 과거와 미래가 서로 마주 보고 있어” 이 대사는 두 사람의 관계가 처음 사제에서 시작해 같은 꿈으로 엮인 동료가 되었음을 상징한다. 이는 세대가 대립과 반목이 아닌, 서로 앞서 나가고 뒤따르며 이어지는 관계라는 걸 따뜻한 시선으로 보여준다.

이런 관계는 각각의 가족에도 영향을 끼친다. 덕출의 가족은 덕출이 발레 하는 것을 인정하고, 채록 또한 아버지한테 자신의 의지를 전달하고 인정받게 된다. 결국 두 사람의 관계가 가장 큰 역

할을 했다고 볼 수 있다. 가장 심하게 반대했던 덕출의 큰아들 성산이는 만이로서, 아이들의 아버지로서, 자신의 삶과 덕출의 삶을 비춰보며 결국 인정하고 받아들인다. 이 장면과 채록이 자신의 의지를 아버지에게 밝히고 담담하게 인정받는 장면은 그래서 인상적이다. 이런 흐름 속에서 무엇이 가족을 가족답게 하는지 깊이 생각하게 하는 점은 이 작품의 큰 성취 중 하나다.

사실 가족은 스스로 선택할 수 없는 대표적인 인간관계다. 자신의 의지와는 상관없이 태어나 선택의 여지 없이 한 가족의 구성원이 된다. 어쩌다 어른이 되었다가 늙고, 피할 수 없는 죽음을 맞이하는 것이 인생이다. 가족이란 이유만으로 거저 따뜻하고 그냥 소중하게 될 수만은 없다. 즉, 혈연임에도 남보다 못한 지옥(<단지>)이 되거나, 부당하고 불편한 상황(<머느라기>)에 놓여, 대립하고 극복해야 할 대상(<야후>)이 될 수도 있다.

결국 ‘가족을 가족답게 하는 것이 무엇인가?’에 대한 답은 덕출한테 있다. 단지 자신의 꿈을 이루어 나가는 과정만 보여주는 게 아니다. 나이와 권위가 아닌, 진심 어린 배려와 존중으로 사람을 대할 때 주위에 어떤 영향을 미치는지를 보여준다.

막내아들의 어린 시절, 덕출은 “넘어질 수 있어. 괜찮아. 아파서 잠깐 울어도 된다”고 말해주던 아버지였고, 발레리노 승아한테 실수를 너무 속상해하지 말라며 “(너는) 매일매일 목표에 가까워지고 있다”고 격려하는 사람이다. 덕출은 어른이어서가 아니라 사람으로서 훌륭한 존재인 것이다. 이런 덕출의 모습은, <나빌레라>의 대표적인 악역이자 채록의 축구부 동료였던 성철이 다시 축구를 시작하는 후반부, 덕출이 이를 격려하는 에피소드에서 특히 빛을 발한다.

<나빌레라>는 꿈을 이루어 나가는 것과 가족(전통적인 가족과 유사 가족을 포함한)의 모습을 이야기하면서, 결국 가장 중요한 것은 인간에 대한 배려와 존중임을 강조한다. 즉, 끈대와 ‘개저씨’로 일컬어지는 어른답지 못한 어른들이 넘쳐나는 시대에서 ‘어떻게 나이 들 것인가?’라는 진지한 물음을 던진다. ◆

뻬목지기(곽보매) | IT로 밥벌이하며 일, 가족, 사회, 만화 등등의 조화를 추구하는 잡다한 인생.



◀ <나빌레라> (글 Hun, 그림 지민. 다음웹툰 연재)
▼ 덕출과 채록의 유사 가족적인 동료애는 둘의 관계뿐 아니라 각각의 가족 관계에도 긍정적인 영향을 미친다.



아름다움을 판단하는 시선이 바깥에 있다.

메이크오버에 관한 만화들이 우후죽순 늘어나고 있다. 각각의 작품마다 다루는 메이크오버 방법도 다양하다. 메이크업을 중심으로 외모를 바꾸는 만화로는 <여신강림>, <갯 레디 워드 미>, <취향저격 그녀>, <화장 지워주는 남자> 등이 있고, 성형수술 또는 다이어트를 수단으로 외모 변화를 꾀하는 만화 <5kg을 위하여>, <껍데기>도 있다. 이런 만화들은 주인공의 외모가 바뀌거나 바뀌는 것을 목적으로 하고 있지만, 그럼에도 외모지상주의 사회에 대한 회의적인 시각을 견지한다. <껍데기>에서 성형 수술을 통해 미녀로 거듭난 주인공은 말한다. “저는 여러분이 만든 결과물이예요.”

그러나 모든 메이크오버 만화가 외모를 중시하는 사회적 경향과 거리를 두고 있는 건 아니다. 그 예로 <여신강림>이 있다. 네이버 웹툰에 인기 연재 중인 <여신강림>의 주인공은 고등학교에 재학 중인 임주경이다. 주경은 중학교 시절 화장하지 않은 얼굴로 학교에 다니며 다른 여학생들한테 수시로 무시당했다. 그동안 겪은 차별의 경험 때문에 주경은 중학교 3학년 겨울 방학에 인터넷으로 화장법을 공부하여, 고등학교에 입학할 때는 모두가 감탄할 만큼 아름다운 미녀로 재탄생한다.

극적으로 외모가 달라진 주경은 고등학교에서 외모가 뛰어난 친구들과 어울리게 된다. 주경은 학교에서 친구들과 늘 함께 붙어 다닐 정도로 친하지만, 그럼에도 그들과 절대 공유하지 않는 것이 있다. 바로 ‘쌍얼’과 ‘취향’이다. 주경은 친구들 앞에서 ‘쌍얼’을 절대 보이지 않는다. 또한 친구들과 학업이나 화장품 정보, 연예인 이야기는 나누지만 본래 주경이 좋아하는 취미(록 음악과 호러 장르 만화)에 대해서는 함께 공유하지 않는다. 주경이 ‘쌍얼’로 마음 편히 만나 자신의 취향에 대해 수다를 떨

수 있는 단 한 명은, 그마저 동성 친구가 아닌 같은 학교 남학생 이수호다.

주경에게 메이크업이란 장점을 부각하고 단점을 커버하는 행위다. 주경은 쌍꺼풀이 없는 사람에게 굳이 쌍꺼풀을 만들어주지 않고도 돋보일 수 있는 방향을 연구하여 학교 후배인 고운의 얼굴을 꾸민다. 하지만 메이크업을 통해 완성된 주경과 고운의 얼굴은 결과적으로 매우 비슷하다. 이 두 캐릭터뿐만 아니다. 주경의 친구 수아나 학교에서 만난 수진도 다 비슷한 얼굴의 미인으로, 모두 늘씬하고 키가 크며 가름한 턱과 또렷한 눈매를 갖고 있다. 화장하는 방식도 비슷하다. 눈썹을 그리는 색갈이나 립스틱의 색조, 아이라인의 방식 모두 특정한 규칙을 따르고 있다. 주경이 처음 화장을 시도하며 일명 ‘컴싸 아이라인(컴퓨터용 사인펜으로 그린 것 같은 아이라인)’을 했을 때, 화장했음에도 불구하고 모두의 놀림감이 되었던 건 이러한 이유 때문이다. 화장한다고 모두 인정받는 건 아니다. 트렌드에 맞는 화장을 해야 한다.

따라서 이 만화에서 등장하는 메이크업을 단순히 ‘장점을 부각하며 단점을 커버하는 행위’라고만 말할 수는 없다. 화장에는 특별한 법칙이 있고, 선호되는 색과 모양이 한정되어 있다. 외모지상주의 사회에서 메이크업을 잘한다는 것은, 나의 얼굴을 속속들이 이해하고 있다는 의미라기보다 지금 사회가 소비하는 이미지가 무엇인지를 충분히 숙지하고 있다는 뜻이다. 그러므로 주경이 메이크업을 통해 예뻐졌다고 해도, 이를 자신만의 아름다움을 찾아낸 것이라고 보기는 어렵다. 주경은 ‘자신의 화장법이 맞는지’ 온라인 커뮤니티에 사진을 올려 검토받고, 고등학교 첫날 다른 아이들이 자신을 어떻게 볼지 불안해한다. 누가 봐도 아름다워서 새로 강림한 ‘여신’ 같은 주경조차도 자신의 모습에 만족하는 건 인스타그램 ‘좋아요’를 많이 받았을

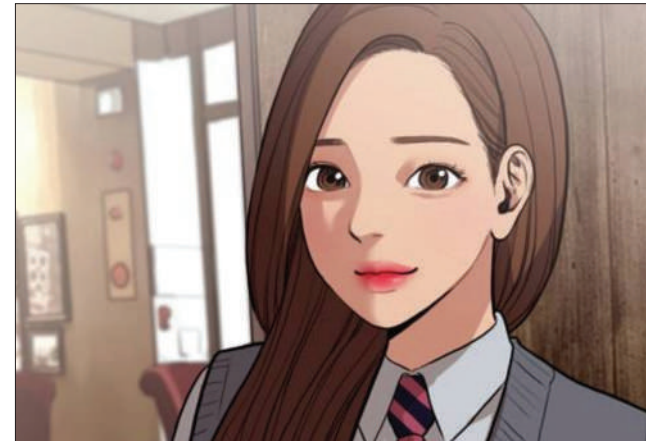
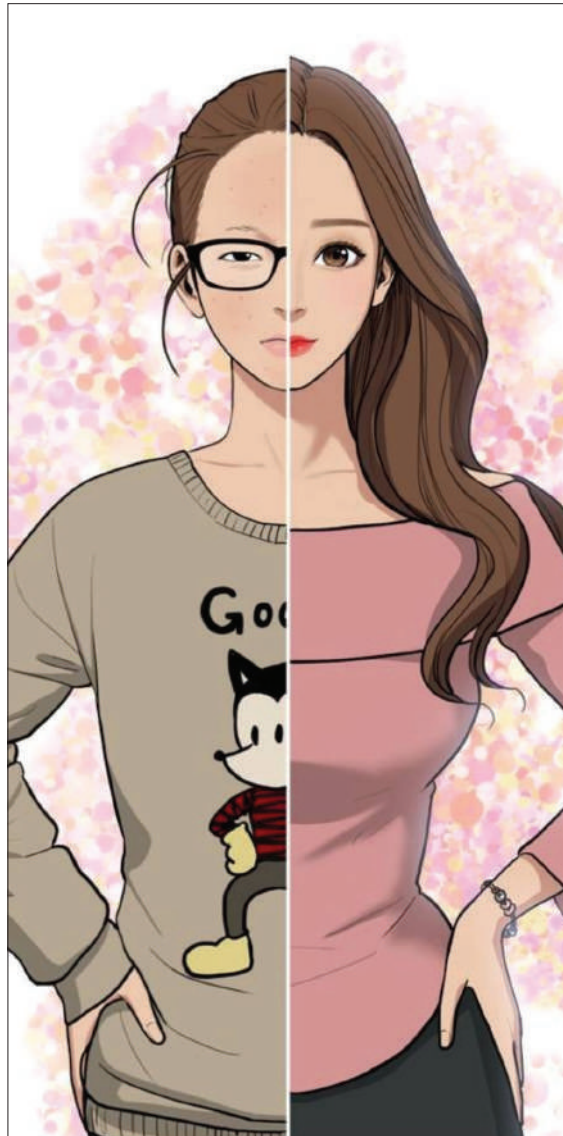
때, 혹은 다른 사람들이 “예쁘다”고 칭찬해줄 때 정도다. 주경은 자신이 정말 예쁜지 확신을 갖지 못한다. 아름다움을 판단하는 시선이 자기 자신에게 있지 않고, 바깥에 있기 때문이다.

이들처럼 아름다워져라, 노력하면 가능하다?

아름다움은 얼굴에만 한정되지 않는다. 앞서 언급한 것처럼, 주경은 자신의 취향을 친구들에게 알리지 못한다. 주경이 좋아하는 록 음악과 호러 장르 만화가 ‘구리고’ ‘찐따’ 같기 때문이다. 중학교 시절 주경이 따돌림을 당했던 것도, 다른 사람들이 공감하지 못하는 특이한 취향과 화장 없이 다니는 얼굴에서 발로한다. 이 말인즉슨 꾸미지 않은 외모뿐만 아니라 소녀답지 않은 취미 역시 배제와 폭력의 대상이 된다는 뜻이다. 외모지상주의 사회에서 관리되어야 할 ‘외모’란 겉으로 보이는 이미지에 더해 무엇을 즐기고 향유하는지, 어떤 것을 선호하는지도 포함한다.

미국의 페미니스트 나옴이 올프는 책 <무엇이 아름다움을 강요하는가>에서 “아름다움의 신화는 언제나 외모가 아니라 실은 행동을 처방하려고 했다”고 썼다. 이 책에서 올프는 아름다움을 판단하는 남성적 시선을 여성들이 내재화함으로써 여성들 간의 분열이 일어난다고도 말한다. <여신강림>은 이러한 현상을 가장 적나라하게 반영하고 있는 텍스트지만, 그러한 현상을 비판하기 보다는 몇몇 연출들을 통해 오히려 강화한다. 화장하지 않은 외모를 과장되게 그려 ‘쌍얼’을 비정상적 상태로, 메이크업한 얼굴을 정상적 상태로 보이게 하는 것이 대표적인 예다. 그뿐 아니라 <여신강림>은 모두 비슷한 미형의 미인을 등장시켜 현실에 존재하는 다양한 외형들을 삭제하고 특정한 아름다움의 규칙들을 반복하여 재현한다.

앞서 언급한 것처럼, 최근에는 메이크오버 만화에서도 변화의



◀ <여신강림> (글 그림 야옹이, 네이버웹툰 연재)
주경은 메이크업으로 모두가 부러워할 '여신' 미모를 갖게 되지만 결국 그를 만족시키는 기준은 타인의 평가다.

흐름이 보인다. 획일화된 아름다움이 아니라 각자가 가진 개성을 살리며 아름다워지는 걸 추구한다 해도 그게 정말 자신의 욕망에서 발현되는 게 맞는지 질문하고(<화장 지워주는 남자>), 아무리 미모가 결출한 여성이라 하더라도 끝없이 부족함을 느끼게 되는 현상을 지적하는 방식(<껍데기>)으로 말이다. 이러한 흐름 속에서 <여신강림>은 오히려 후퇴하는 작품이라고 볼 수 있다. <여신강림>은 오로지 아름다운 외모로 바뀌는 데에 대한 카타르시스에만 주력한다.

물론 메이크오버를 다룬 콘텐츠에서, 외모가 바뀌는 데에 따른 카타르시스는 분명 필수적이다. 그러나 메이크오버를 다루면서도 외모지상주의 사회에 대한 비판적 입장을 견지하기 위해서는 카타르시스 이후의 스토리텔링이 중요하다. 예컨대 <껍데기>의 경우에는 외모가 바뀐 이후에도 여성들이 여전히 아름다움을 갈망하는 모습들, 주인공의 외모가 바뀌면서 겪는 갈등들을 선명하게 그려내어 메이크오버 카타르시스의 공허함에 집중한다.

그러나 <여신강림>에는 카타르시스 너머가 존재하지 않는다. 만화는 그저 매번 주인공의 메이크업 전후의 외모를 교차시키면서 화려한 외모 변신의 카타르시스만을 똑같이 반복 재현한다. 이러한 연출 방식과 서사 구조에서 <여신강림>의 효과는 TV의 여타 메이크오버 쇼와 크게 다르지 않다. 이 만화가 전달하는 메시지는 '아름다워지려 노력하지 않아도 된다'가 아니다.

<여신강림>을 접한 독자들은 외모로 사람을 차별하는 사회의 폭력성을 문제 삼기보다 외모를 바꾸고 난 후 더는 차별받지 않는 주경에게 집중하게 된다. 그런즉 <여신강림>이 추동하는 건, 오로지 '이들처럼 아름다워져라, 노력하면 가능하다'는 지독한 자기 개발의 요청일 뿐이다. ◆

조경숙(강) | <주간경향> '만화로 보는 세상' 칼럼을 연재하며, 박희정 기록활동가와 <코믹스 페미니즘: 웹툰 시대 여성만화 연구>를 진행했다. 공저서로는 <나도 말할 수 있는 사람이다>가 있다.



critique

<익명의 독서중독자들>, 활자와 취향과 허세로 세운 나만의 왕국‘들’

글 이다혜

이 지구에 살고 있는 사람들 중의 절대 다수가 책을 읽지 않는다

이력서의 취미란에 당신은 무엇이라고 쓰는 사람인가? 소개팅할 때도 마찬가지다. 취미는 무엇인가요? 독서와 음악 감상은 아주 오랫동안 취미의 대명사처럼 쓰였다. 여기에는 몇 가지 이유가 있다. 진짜 취미가 무엇이든 그것을 노출하기가 쉽지 않거나 굳이 상대에게 알리고 싶지 않은 경우가 많다. ‘좋아서 하는 일’인 취미의 영역은 불필요하거나 과잉된 삶의 영역이라고 생각하는 이들이 많으니, 일자리를 구하거나 애인(혹은 결혼 상대)을 찾을 때는 상대가 어떤 사람인지 모르는 상황에서 굳이 일찍부터 알리고 싶지 않아 하는 경우가 많다.

‘덕질’, BL 읽기, 바이크 타기, 피겨 수집 등은 나중에 알려도 늦지 않다. 혹은 직장 사람들한테는 영원히 일반인처럼 보이는 게 속 편하다. 독서는, 가장 무난한 대답이 된다. 또한 그런 이유로 언젠가부터 ‘취미 없음’의 대명사격인 대답이 ‘취미는 독서’였다. 영혼 없는 대답이기도 하고, 이런 무난함이 통용되던 것은 20세기까지였던 듯하다. ‘색깔 없음’이 취직에도 연애에도 별 도움이 되지 않을뿐더러 영상 콘텐츠가 스마트폰으로 들어온 2010년대, 이제 독서는 어떤 것이 되어있는가? <책과 세계>(강유원) 프롤로그의 첫 문장. “이 지구에 살고 있는 사람들 중의 절대 다수가 책을 읽지 않는다”.

<익명의 독서중독자들>은 독서 모임으로부터 시작한다. 한 남자가 모임에 처음 참석해 ‘노마드’라고 자신을 소개한다. “자기개발서에 빠져 살고 있습니다!” 경악에 빠진 좌중의 표정, 그리고 뒤이은 컷. 역시 처음 참석하는 다음 남자는 앞 사람이 그 말 한마디로 모임에서 추방당하자 바짝 긴장한다. “저는 그리스 비극을 즐겨 읽습니다” 반응을 알 수 없는 분위기에 몇 마디 더 보탠다. “사실 경찰입니다. 잠입 수사를 맡는 바람에 지금은 범죄 조직의 간부로 살고 있지만요” 자신이 경찰인



critique

지 조폭인지 분명히 알 수 없게 되었다는 그는 별명을 정해달라는 말에 ‘경찰’을 선택한다. 모두가 “안녕, 경찰”이라고 인사하자 그는 오랜만에 듣는 ‘경찰’이라는 호칭에 감격한다. 그런 심리 상태를 눈치챈 옆 사람이 묻는다. “당신, 이런 모임보다는 전문의에게 정신과 치료를 받는 쪽이 적절한 것 같지 않아?”

여기 첫 번째 농담 같은 한 방이 있다. 할 게 많아도 너무 많은 시대, 굳이 시간을 들여 책을 읽고, 그것을 좋아하며, 모임까지 하는 이유는 무엇인가? 책에는 댓글 창이 없고 내가 무엇을 물어도 응답을 들을 수가 없다. 독서는 문장과의 대화이자 자기 자신과의 대화다. 책을 읽는 사람이 점점 적어진다면 책을 읽은 감상을 말할 곳도 없다. 독서를 좋아한다는 말은 곧 일정 정도 외로움을 감내한다는 뜻이 되어버렸다. 자청해서 자기개발서 중독자는 왜 쫓겨나는가? 독서중독자의 세계에서 베스트셀러, 그중에서도 자기개발서는 그런 외로움의 정서와 아주 먼, 복적이는 광장의 정서와 맞닿아있다. 복적이는 곳에서 더 높은 곳을 바라보는. 그런 책은 기능적인 용도만이 있을 뿐이라는 것이 독서를 좋아하는 이들의 냉소적인 판단이다. 독서광들의 이런 자신하는 태도에 숨어있는 허세가 <익명의 독서중독자들>을 읽는 재미다.

<익명의 독서중독자들>이 연재 초기 SNS에서 화제가 되었던 이유는 3화에 있다. 저자 소개 문구가 도마 위에 오른다. 사생활부터 서술형으로 쓴 책을 가차 없이 무시한 이들은 군더더기 없이 책과 관련된 필수 요소만을 간략히 정리한 책에 ‘심쿵’이라는 말을 붙여 상찬한다. 원칙은 몇 개 더 있다. 저자 소개보다 역자 소개가 긴 책은 재고의 여지 없이 무시한다. 저자명보다 출판사명이 크게 인쇄된 책들도 좋은 평가를 받지 못한다. 목차를 봤는데도 전체 구성이나 전개 방식을 가늠하기 어렵다면 그것 역시 기본이 안 됐다는 말을 듣는다. 목차의 제목을 그럴듯하게 요리했을 가능성도 있으니 책 제목과 목차는 원서와 대조해보면 좋다. 책에서 인용할 때는 정확히 인용해야 한다. 소설파와 비소설파는 잘 섞이지 않는다.

나는 일반인처럼 보이지만 일반적인 인간이 아니다!

책 덕질이라고 다른 덕질과 다르지 않다. 책 고르는 노하우를 전수해주는 것 같은 초반에서 벗어나면 그 사실이 분명해진다. 덕질을 시작하면 일종의 ‘정파’와 ‘사파’ 나누기에 몰입하는데, 그에 따른 경계 분명히 하기와 족보 꿰기는 기본적인 일이다. 주로 ‘내가 파는 것’이 ‘정파’가 되는데 소설만 읽거나 비소설만 읽는 식, 혹은 해당 문파의 원류 찾기가 여기에 해당한다. 자신의 정체성에



▲추천받은 책을 산 뒤 자랑하는 주인공에게 “그 책 없는 사람도 있나?”라며 책을 꺼내 드는 독서중독자들
<익명의 독서중독자들> (글 이창현, 그림 유희, 다음웹툰 연재)

해당하는 덕질의 대상을 좁히고 한정 짓기에 해당하는 행위는 베스트셀러 배척이다. 지적 배경이나 취향이 다른 다수의 사람이 동시에 즐기고 공감한다니 있을 수 없는 일이다. 남들도 알고 있을 게 분명한 해당 분야의 가장 유명한 것에 대해서는 말을 아끼는 편이 좋다. 마들렌과 홍차를 대접 받는 독서중독자라면 <잃어버린 시간을 찾아서>를 떠올릴 텐데 이 자리의 모두가 똑같으니 선불리 말을 꺼내서는 안 된다. 특히 당신이 그것을 완독하지 않았다면 주변의 고수를 주의하라. 자신

을 내세울 수 있는 적당히 마니악 하면서도 어느 정도 알려진 정보를 가까이하라.

9화의 ‘가장 아름다운 도서관 꿈기’를 예로 들어보자. ‘코엑스 별마당 도서관’이라고 답한다면 당신은 추방된다. 자기개발서 중독자와 같은 취급을 받으리라. 도서관이라는 본래의 기능에 충실한 공간이어야 한다. 실용적인 도서관으로서의 공간보다는 ‘정보’의 차원에서 내세울 수 있는 곳. 독서중독자들의 답변은 이렇다. 오스트리아 국립도서관(피셔 폰 에를라흐가 설계한 바로크 건축의 걸작으로 합스부르크가의 영화를 상징하는 호화로운 중앙홀을 갖고 있다), 오스트리아 멜크 수도원 도서관(움베르토 에코가 <장미의 이름>의 아드소를 멜크 수도원의 베네딕트회 수련사로 설정한 데는 다 이유가 있다), 오스트리아의 아드몬트 수도원 도서관(후기 바로크 양식의 화려한 공간으로, 순백의 벽을 금으로 장식한 로코코 풍 서가는 비할 데가 없다). 물론 거기에 가보고 하는 말은 아니다! 현실과 괴리되어 있는 자기 자신에 도취되기야말로 ‘덕심’의 기본이다. 나는 일반인처럼 보이지만 일반적인 인간이 아니다!

<익명의 독서중독자들>은 취미로서의 독서를 논할 듯한 인상으로 시작해, 책 덕후 혹은 활자중독자들의 패턴을 알려주고 여러 독서법(완독에 집착하지 말 것, 한 번에 여러 권을 동시에 읽을 것 등)을 알려주다가, 갑자기 배신에 배신이 꼬리를 무는 액션 스릴러로 이어간다. 사회 부적응자처럼 보이던 사람들이 생활인으로 나서는 능률적인 사회인으로 대변신한다. 덕질을 할 때의 순수함(?), 열정(?), 세상에의 무관심(?)은 그들의 전부인 동시에 일부일 뿐이다. 마치 무술 고수임을 감추고 살아가던 영화 <쿵푸 허슬>의 마을 사람들처럼. <익명의 독서중독자들>의 작가가 실제 독서중독자인지는 잘 모르겠다. 그랬다면 주인공들은 책으로 진검승부 보는 데 집착했겠지. 독서에 중독된 사람들이 저마다 몸 자랑을 하기 위해 옷통을 벗는 대목에서 느낀 ‘파스스…’ 함을 떠올려보면 더욱더 그렇다. 덕질이 그렇다. ‘알고 보면 대단한 사람’이고 싶지만, 알고 보면 별것 없기 때문에 어딘가에 빠져 지낸다. 추구 가능한 이상향에 매달리며 이 세계를 모르는 자들과 나를 분리하고, 나와 비슷한 취향을 가진 이들과 어울리면서도 미세한 차이를 발견해 ‘나의 세계’를 건축한다. ‘일상의 나’와 ‘덕질하는 나’ 사이에 괴리가 있음을 기쁘게 받아들인다. 밖에서 보면 (어쩌면) 한심하지만 그것이 나다. 정신과 의사와 만나 해결할 일을, 안온한 취미의 정원에서 쾌락과 분쟁의 형태로 처리하기도 한다. 남들은 몰라주는, 그래서 좋은 세계. ◆

이다혜 | 작가, 북칼럼리스트. 책과 영화에 대해 쓰고 말하는 일을 한다.

<지금, 만화> 만화비평 대공모전

한국 만화·웹툰 공론장에 새로운 활력을 불어넣어줄 비평가를 기다립니다

지금 한국 만화·웹툰 시장은 스마트폰과 다양한 플랫폼의 발달과 함께
그 어느 때보다 대중적인 영향력을 발휘하고 있습니다.

하지만 정작 이들 작품의 실천적 의미와 영향력에 대해 논의하고
시장에 유의미한 피드백을 남기는 건강한 공론장은 성장하지 못했습니다.

만화에 대한 학술 담론은 대중과 연결되지 못하고,
대중 독자들의 의견은 인터넷 커뮤니티와 소셜 네트워크 서비스에 파편화되어 돌아다닐 뿐입니다.

이에 한국 만화 웹툰에 대한 책임 있는 담론을 제시하고
정열적인 논의의 장이 열리길 바라며 <지금, 만화>가 창간되었습니다.
이 만화·웹툰 공론장에 다양한 관점을 제시해줄 비평가 여러분을 찾습니다.

동시대적인 민감성으로 시대와 작품의 교차점을 읽어내는 날카로움을,
텍스트의 결을 하나하나 거슬러 올라가 독해하는 성실함을,
말하고자 하는 바를 간결하게 독자에게 전달하는 문장력을 지닌
만화·웹툰 비평가를 만날 수 있길 기대합니다.

응모자격 나이, 학력, 경력, 데뷔 여부에 제한이 없습니다.

제출원고 1번 '지정 비평'과 2번 '자유 비평' 원고 2편을 모두 제출해야 합니다.
1. 지정 비평 1편 - 지정 작품 5편 중 1편을 택해 200자 원고지 40매 이상, 50매 이하.
가담항설 네이버 I 랑또
구름의 이동속도 네이버 I 김이랑
그녀의 심청 저스톤 I seri, 비완
심해수 투믹스 I 이경탁, 노미영
어쿠스틱 라이프 다음 I 난다
2. 자유 비평 1편 - 자유롭게 작품 1편을 골라 200자 원고지 15매 이상, 20매 이하.
- 개인 정보(이름 및 개인 연락처)를 기재해주세요.

접수방식 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) 알림마당에서 공지사항 공지 확인 및 양식 다운로드.
한글 파일 혹은 MS 워드 파일로 작성, 이메일(annie@kocca.kr)을 통한 온라인 접수.
*부분접수는 인정하지 않으며 반드시 지정 비평과 자유 비평을 모두 제출했을 때만 접수가 인정됩니다.
우편 및 방문 접수는 진행하지 않습니다.

접수기간 2019년 1월 2일(수) 00시-2019년 1월 31일(목) 15시

시상방식 및 규모

대상	5,000,000 원 1명
최우수상	2,000,000 원 2명
우수상	1,000,000 원 3명
합계	12,000,000 원 6명

*시상 내역은 시상 결과에 따라 변경될 수 있습니다. 수상자는 <지금, 만화>를 통해 비평가로 활동합니다.

발표 <지금, 만화> 2호(2019년 3월 발행). 수상작은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지에 게재하며,
대상 수상작은 <지금, 만화>에 게재합니다.

기타 자세한 내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) 공지 사항에 있으니 필히 확인하기 바랍니다.

문의처 한국콘텐츠진흥원 만화스토리산업팀 김연우 주임 061-900-6432 / annie@kocca.kr

슈퍼스트링은 웹툰 IP 사업의 비가역적인 미래일까?

웹툰 매니지먼트 회사의 자체 IP 제작과
소유가 의미하는 것들

기존 웹툰 매니지먼트 업체들이 작가 에이전시 업무 위주로 활동했던 것과 달리,
현재 다수 업체들은 자체적으로 작품을 만들고 IP를 소유하는 방향으로 돌아서고 있다.

이러한 변화의 바탕엔 두 가지 키워드가 있다. 글로벌과 트랜스미디어다.

글 편집부

지난 8월, 네이버웹툰에는 만화 제작사 와이랩의 작품들을 모아 놓은 슈퍼스트링 전용관이 생겼다. 슈퍼스트링은 와이랩에서 제작한 <부활남>, <테러맨>, <신석기녀>, <심연의 하늘> 등의 작품과 윤인완 와이랩 총괄 프로듀서가 과거 작가로서 만든 출판만화인 <신 암행어사>, <아일랜드> 등의 작품을 하나의 세계관으로 묶어내는 기획이다. 미국의 마블 코믹스나 DC 코믹스처럼.

목성이 내행성 궤도로 들어오는 사태로 인해 인류가 멸망할 위기에 처하자(<심연의 하늘>), 강력한 재력을 지닌 대한그룹 회장 원미호(<아일랜드>)가 지구를 구하기 위해 테러맨 민정우(<테러맨>)와 부활 능력자인 석환(<부활남>), 불로불사 능력자인 강숙희(<신석기녀>) 등의 능력자들을 모아 악의 세력과 싸운다는 설정이다.

슈퍼스트링 메인 세계관을 설명하는 <심연의 하늘>에서

민정우, 강숙희 등이 등장했던 것을 비롯해 각각의 작품은 또 다른 작품들과 연계성을 보여주며 종합적인 세계관을 드러낸다. 오류 없는(혹은 최소화된) 종합 세계관은 단순히 개별 작품의 총합이 아니다. 여기엔 일관된 기획과 각 작품에 대한 프로듀싱 및 관리, 개입이 필요하다.

와이랩의 슈퍼스트링 기획은 개별 작품과 슈퍼스트링 세계관에 대한 지식재산권(이하 IP)을 회사 와이랩이 소유하는 모델이다. 기존 에이전시 회사의 프로듀싱이 작가에게 어떠한 조언과 도움을 주고 그에 대해 작가가 수용하거나 수용하지 않는 방식이었다면, 와이랩의 경우엔 회사가 최종결정권을 지니고 있다. 개별 작품의 세계관 공유와 작품에 대한 IP를 회사가 소유하는 방식은 여러모로 미국 코믹스 출판사와 흡사하다. 섹시한 키워드를 좋아하는 한국 언론에서 와이랩에 대해 종종 ‘한국의 마블’이라는 표현을 쓰는 건 그래서다. 와이랩이 결과적으로



마블 같은 성공 사례를 만들어낸다면 좋은 일일 것이다. 다만 잘 되길 바라는 것과 해당 이슈의 여러 맥락과 가능성을 ‘한국의 마블’ 같은 장밋빛 전망으로 대체하는 건 전혀 다른 일이다. 급변하는 콘텐츠 시장에서 필요한 건, 막연한 장밋빛 전망이 아닌 현재 일어나는 변화의 맥락을 좀 더 자세히 들여다보는 것이다. 2011년 와이랩이 처음 만들어질 때만 해도 기존 웹툰 매니지먼트 업체들이 작가 에이전시 업무 위주로 활동했던 것과 달리, 현재 다수 업체들은 자체적으로 작품을 만들고 IP를 소유하는 방향으로 돌아서고 있다. 이러한 변화의 바탕엔 두 가지 키워드가 있다. 글로벌과 트랜스미디어다.

웹툰 IP, 국가 경계를 넘고 미디어 경계를 넘어

지난 11월 3일 한국만화가협회가 주최한 만화의 날 행사에 강연자로 참여한 재담미디어 황남용 대표는 “기존이 양적 성장 위주였다면, 올해부터는 질적 성장으로 전환하려 하며, 그 키워드는 글로벌이나 사업 확장성이 높은 IP의 확보, 그런 IP를 제작할 수 있는 인프라와 투자”라고 이야기했다. 그에 따르면 “경제란 결국 인구와 면적 크기에 비례할 수밖에 없고, 앞으로 국내 5000만 시장을 벗어나서 일본이나 중국, 북미권, 동남아시아 등에 맞는 IP가 무엇인가, 그에 대한 전략을 짜야만 통련할 수 있다”고 한다. 다시 말해 웹툰 시장의 성장에 맞춰 다량의 작품을 생산 및 공급하는 것이 기존 만화 제작 및 매니지먼트 회사의 방향성이었다면, 이제는 그러한 국내 성장이 한계에 부딪혔고 그 이후의 확장성과 부가 가치를 국가 너머(글로벌)에서, 웹툰 미디어 너머(트랜스미디어)에서 찾고 있다고 볼 수 있다.

물론 이것은 네이버와 카카오페이지 등 국내 웹툰 플랫폼

들이 공통으로 맞이한 문제이기도 하다.

취재에 응한 만화 제작사들의 공통적인 반응은 글로벌 진출과 다 매체 확장이 비가역적인 시장 변화인 것처럼, 회사의 자체 제작 및 IP 소유도 비가역적인 변화라는 것이다. 피키캐스트의 만화 서비스 피키툰을 운영하는 만화가족 김동우 대표는 “글로벌에서 경쟁하기 위해서는 작품뿐만 아니라 현지 대응 전략, 파트너 선정 및 커뮤니케이션, 홍보 등 많은 노력이 필요하다. 이 과정에서 의사결정이 복잡하거나 힘든 작품에 대해서는 아무래도 사업 속도가 느려질 수밖에 없다. 2차 사업 확대에 있어서 IP 및 사업권의 확보가 필수라고 할 수는 없지만, 동일한 인기 작품이라고 한다면, 회사가 사업권을 확보한 작품의 사업 전개가 훨씬 효율적인 것은 사실이다”라고 한다. 가령 해외 콘텐츠 시장에서 구매자가 작품에 관심을 보일 때, 여러 복잡한 조건에 원작자의 허락과 확인을 일일이 받아야 한다면, 원만한 협상 진행이 어려울 수도 있기 때문이다.

확장과 집중 사이에 선 만화제작사들

이런 비가역적 변화를 전제하더라도 제작사들의 전략은 각각 다르다. 앞서 다룬 와이랩의 슈퍼스트링은 개인 작가와의 경쟁에서 비교우위를 점할 수 있는 콘텐츠에 집중한 경우다. 즉 다양한 작가를 보유한 저작권자로서 그 작가들이 하나의 유니버스를 공유하게 하는 방식은 개인 작가들이 의기투합하는 정도로는 불가능한 일이다. 여기에는 총괄 프로듀서가 최종결정권을 행사하고 책임을 지는 의사결정 구조와 끊임없는 커뮤니케이션이 필요하다. 와이랩 사무실 한쪽엔 슈퍼스트링 세계관의 타임라인이 각 작품별 사건별로 정리된 화이트보드가

있으며, 각 작품의 스토리작가들은 서로 회의하고 나온 아이디어를 총괄 프로듀서에게 검수받는다. 한 개인 작가가 만들어낸 작품 안에서도 탄탄하고 넓은 세계관을 제시할 수 있지만, 슈퍼스트링의 경우 다수의 작품이 긴 시간 축(가령 <신석기녀>의 주인공 강숙희는 만 년 가까이 산 인물이다)과 넓은 공간 축을 커버하는 만큼 확장성이 높을 수밖에 없다. 지난해 영화사 용필름 임승용 대표는 슈퍼스트링 프로젝트 안에서 <부활남>과 <테러맨> 중 하나를 먼저 영화화할 계획임을 밝혔다. 성공한다면 마블 시네마틱 유니버스 같은 연작도 불가능한 일이 아니다. 마블처럼 웹툰 원작과 이를 바탕으로 한 드라마나 게임과 연계하는 방식도 역시 가능하다. 현재 슈퍼스트링은 팩토리얼게임을 통해 동명의 모바일 롤플레이 게임으로 개발 중이며, 이후 라인게임을 통해 퍼블리싱될 예정이다.

재담미디어의 경우엔 각 시장에 맞춘 IP 개발 및 유통에 초점을 맞춘다. 회사 내 제작 PD와 외부 전문가들로 제작위원회를 구성해 어떤 원천 IP에 대해 투자할만한 작품인지, 글로벌 성공 가능성이 있는 장르인지, 영화나 드라마로 확장 가능한 요소가 있는지 다각도로 검토한 뒤 제작 투자를 결정하는 식이다. 실제로 12월 웹툰으로 배포할 예정인 한 작품의 경우 이미 영화를 위한 시나리오 제작까지 완성된 상태다. 흥미로운 건 동일 IP에서 출발하되 각 미디어에 따라 즉, 웹툰과 영화에서의 결말이 전혀 다르다는 사실이다. 그 자체 확장성을 내포한 IP를 찾는 것도 중요하지만 각 국가, 각 미디어마다 그에 맞는 핀포인트 전략으로 변화를 줄 때 비로소 그 확장성을 구체화할 수 있다.

다른 시선과 전략도 있다. 콘텐츠 매니지먼트사이자 현재 케이툰의 콘텐츠 공급을 맡고 있는 투니드 박철권 대표는 글로벌과 2차 판권을 중요하게 보면서도 웹툰 유료 시장을 1순위로 생각하고 있다. “과거에는 시장이 불확실했다. 판매처가 확실하지 않은 상황에서 회사가 역대의 돈을 투자해서 IP를 개발할 수는 없지 않나? 학습만화 시장 정도나 그런 일이 가능했지. 하지만 이제 카카오페이지와 네이버에서 하루에 순이익으로 수백만 원을 버는 작품들이 있다. 일종의 옐로라도가 생긴 거다. 패러다임이 변화했다. 소위 팔리는 이야기들의 로직이라는 것이 꽤 명확해졌다. 그렇다면 제작 기획 단계에서부터 팔릴 만한 작품들을 어떤 프로세스에 맞춰 만드는 게 가능하다” 다시 말해 전통적 만화 IP 사업에서 원 소스로서의 만화 원고가 이후 얼마나 많은 멀티 유즈로 이어지느냐가 핵심이었다면, 이제 원고 단계에서 고수익을 기대하는 IP 사업 모델이 가능하다는 것이다. 투니드 역시 케이툰 기존 협력 작가들이 내부 작가로 합류한 것을 비롯해 최근 신인 작가들을 고용해 자체 스토리 개발을 진행하는 중이다.

한국의 마블을 위해 정녕 필요한 것들

물론 여기엔 기존 사업 방식과 비교해 더 높은 초기 투자비용이 들어간다. 박철권 대표는 “시장은 커지고 있지만 마냥 아름답게 볼 수는 없다. 작가들과 담당 PD들에게 들어가는 인건비도 있고, 새로 채용할 때마다 공간도 넓혀야 하기 때문에 임대료 역시 늘어날 수 있다. 그렇게 따지면 작품을 몇 개 진행해서 만드는 것도 상당한 모험이다. 몇 억 원 투자받은 정도로는 타이틀 몇 개도 제대로 못 만들고 끝날 수 있다. 그래서 타이틀을 무조건 많이 늘리기도 어렵다. 초기 비용이 생각보다 너무 많이

들어간다”고 위험요소를 진단한다. 윤인완 프로듀서 역시 “만화든 웹툰이든 구조적으로 1, 2년 안에 수익을 내긴 어렵다. 연재 시작 3~4년 뒤부터 비로소 제대로 평가받고 숫자가 움직인다. 그때까진 계속 적자일 수도 있다”고 말한다. 다만 그 적자 이후의 미래 가치를 믿거나 기대하며 벤처 캐피탈을 비롯한 투자자들이 비용을 투자하는 것이다. 와이랩은 지난해 벤처 캐피탈 3개사로부터 40억 원 규모 투자를 받았으며, 재담미디어 역시 지난해 게임회사인 NC소프트로부터 45억 원 투자를 받은 바 있다. 윤인완 프로듀서는 “만화를 만들려는 회사라면 투자사로부터 최소 10년의 긴 호흡으로 사업을 바라보길 확인받아야 한다”고 강조한다.

우려는 또 있다. 작가 개인이 아닌 회사가 IP를 소유하는 방식이 혹 개별 창작자들의 권익을 침해하진 않을까? 우선 와이랩처럼 작가들을 4대 보험과 연차가 보장되는 정직원으로 뽑아 고용 안정성을 높여주는 방식이 있다. 인턴 기간부터 정식 작가 데뷔까지의 인큐베이팅 기간에도 월급은 지급된다. 황남용 대표는 현재 주간 연재라는 고강도 노동에 시달리는 만화가들이 회사와 내부 스태프의 지원을 받아 오리지널 창작에만 집중할 수 있는 모델을 제시하기도 한다. 물론 그럼에도 작품이 큰 인기를 얻고, 유료 수익이나 2차 판권 수익을 낼 때 작가 입장에서는 박탈감을 느낄 수 있다. 김동우 대표는 “결국 창작자들의 성과에 대한 적절한 보상이 없다면 지속적이고 훌륭한 프로젝트나 작품은 나올 수 없다. 계약 방식이 직원 계약이든 전속 계약이든 창작자는 작가다. 따라서 작가 스스로가 사업 전개나 보상에 대해 만족하고, 작가가 창작하는 과정에서 회사의 역할을

인정해줄 수 있는 게 최우선”이라고 말한다. 박철권 대표 생각도 비슷하다. “한 프로젝트가 잘됐을 때 작가 입장에선 성장과 성공 결과를 공유한 게 고마운 것도 있지만, 한 편으로는 분명히 더 좋은 조건을 제시한 데로 갈 수도 있는 프리랜서다. 그러면 조건을 거기에 맞춰서 올려주거나, 우리와 함께 가면 좋다는 파트너십이나 이런 걸 합리적으로 제공해야 사업이 지속될 수 있다”고.

그렇다면 다시, 와이랩이든 어디든 한국의 마블은 가능할까? 알 수 없다. 미래는 불투명하다. 낙관적일 이유만큼 비관적일 이유도 충분하다. 다만 앞서 살펴보았듯 확실한 몇 가지가 있다. 이 변화는 거스를 수 없는 흐름이라는 것. 장기적 안목을 가져야 한다는 것, 창작자에 대한 적절한 보상 체계가 필요하다는 것. 그리고 우리는 그 모든 것과 반대편에 서 있는 위비툰 사태를 최근에 확인했다. 금융권 최초의 웹툰 플랫폼을 만들었지만 조금도 홍보하지 않고 수익이 나지 않자 8개월도 되지 않는 시점에 운영을 포기했으며, 작가들한테 제대로 된 해명 역시 하지 않았다. 지금 우리에게 필요한 건 콘텐츠 시장의 미래를 낙관하는 것보다는, 그 미래를 명백히 가로막는 퇴행적 사태들을 비판하고 감시하고 재현되지 않도록 노력하는 것이다. 한국의 마블을 만드는 건 결국 슈퍼스트링의 영웅들이 아니라 건전한 시장일 테니까. ◆

“전 세계 사람들이 다 알게 되는 그런 회사를 생각한다.”

와이랩 윤인완 총괄 프로듀서 인터뷰

와이랩은 초기 작가 에이전시에서 프로듀싱 및 자체 제작 방식으로 모델을 바꿨다. 어떤 이유인가? 현재 작품에 대한 독점 에이전시 기간이 점점 줄고 있다. 그러면 그 기간 동안 작품을 프로듀싱하고 에이전시 하는 인력이나 제작비를 회수할 수 없다. 회사가 수익을 거의 남길 수 없는 구조에 대해 고민했다. 그러다 게임회사나 영화, 드라마 제작사에서 직원, 작가를 고용해 회사의 저작물로서 작품을 제작하는 방식을 만화 쪽에 도입하게 됐다.

작품 프로듀싱에서 회사는 어떤 역할을 하나? 가령 <테러맨>의 경우 미래를 볼 수 있는 소년인 사람들을 구하기 위해 테러가 일어나는 것처럼 예고해 사람들을 대피시키는 히어로물이라는 설정부터 방독면을 쓰고 슈트를 입는 디자인적인 부분까지 정한 후, 스토리 작가와 그림 작가에게 제안했다.

스토리 작가와 그림 작가는 어떻게 매칭하나? 스토리 작가는 신인을 선호한다. 우리가 가르쳐줄 수 있는 것도 많고, 쉽게 지치지 않는 열정이 있다. 신인을 육성하고 회사 안에 좋은 작가로 남는 게 우리한테도 의미가 있다. 그에 반해 스토리 작가가 신인이니까 그림 작가는 베테랑을 선호한다. 양경일, 고진호, 김선희 작가 같은 분들.

자체 제작을 하며 꼭 슈퍼스트링 같은 대형 기획을 해야만 했나? 자연스러운 일이었다. 일반 작가와 회사가 경쟁할 때 우리만 할 수 있는 게 무엇인지 고민했고, 결국 다양한 작가가 함께 공통된 작품을 만들 수 있다는 게 차별성이라고 생각했다. 요즘 생각해보면, 마블이나 DC가 그런 자체 유니버스를 갖게 된 것도 처음부터 유니버스를 기획했기보다는 자연스럽게 그렇게 됐을 것 같다.

슈퍼스트링의 메인 스토리라 할 <심연의 하늘>이 완결됐는데, 그럼 이 유니버스의 동력이 떨어지는 건 아닌가? <심연의 하늘> 엔딩에 하늘이 다시 돌아온다. 그 시점부터 슈퍼스트링이 시작되는 것이다. 즉 <심연의 하늘>이 배드 엔딩으로 새로운 이야기의 프롤로그를 열어주고 그것을 굿 엔딩으로 만들기 위해 슈퍼스트링 이벤트가 시작되는 것이다. 내후년부터는 슈퍼스트링이 다 모이는 대형 이벤트를 보여줄 수 있을 것 같다.

슈퍼스트링 작품들이 네이버에 연재되고, 최근 전용관까지 생기니까 특혜를 받는 것 아니냐는 이야기가 있다. <캥타우>의 경우 기획부터 연재까지 약 2년이 걸렸다. 네이버에 연재를 제안하고 피드백을 주고받고 개발하는 과정만 1년 이상 걸렸다. 우리 작품이 네이버에 아주 많은 것도 아니지만, 그게 연재되기까지 굉장히 많이 거절당하고 그때마다 피드백을 반영해서 끈질기게 제안하는 것뿐이다. 네이버 정도 되는 커다란 플랫폼일수록 제작사에 대한 형평성을 중요시한다.

최근 네이버와 카카오페이지의 경쟁과 함께 작품 수급도 중요해졌다. 와이랩을 비롯한 대형 콘텐츠 회사의 영향력이 커질 수 있을 것 같다. 그럴 수 있는데 와이랩은 농사하듯 작품을 하기 때문에 1년에 제작되는 작품 수가 많지 않다. 그래서 영향력을 강하게 발휘하기에는 어려운 면이 있다. 글로벌로 성장하는 플랫폼들 안에서 우리도 다시 에이전시를 하면서 많은 작품을 확보해야 하는지에 대한 고민이 있다.

현재 본인이 구상하는 와이랩의 미래는 어떤 모습인가? 전 세계 사람들이 다 알게 되는 그런 회사를 생각한다. 그런 가능성을 보고 작가들도 들어와야 의미 있고, 투자한 회사도 의미가 있을 거다. 나도 그 미래를 위해 ‘올인’한다. ◆

지금, 이곳에 만화 평론이 필요한 이유를 묻다

‘만화 웹툰 정보지 발간 및 평론과 큐레이션을 위한 대토론회’ 개최

질문은, ‘만화 평론은 왜 필요한가?’에서

‘지금 만화 평론은 무엇을 어떻게 할 수 있는가?’로 전환되어야 할 것이다.

글 편집부

과연 한국 만화 웹툰 시장을 둘러싼 건강한 논의의 장은 만들어질 수 있을까? 지난 11월 2일 서울시 홍릉 KOCCA 콘텐츠 인제 캠퍼스 3층 대강의장에서는 (사)한국만화애니메이션학회와 (사)한국애니메이션학회가 공동 주최한 ‘만화·웹툰 정보지 발간 및 평론과 큐레이션을 위한 대토론회’(사회: 한창완 세종대학교 교수)가 열렸다. 한국콘텐츠진흥원이 발간하는 만화 웹툰 정보지 계간 <지금, 만화> 창간호 발간과 함께 만화 평론의 현재 위치와 전망을 나누기 위해 마련한 것. 이 토론회는 만화 평론의 필요성, 한국 만화 평론의 역사, 웹툰 큐레이선의 필요성, 정보지 1호 발간 의의 및 편집 방향성까지 총 4개 세션으로 진행되었다.

세션1 만화 평론의 필요성 -만화 평론의 당위는 어디에 있는가?

발제 | 한상정 인천대학교 교수, 토론: 김병수 목원대학교 교수, 이화자 공주대학교 교수

첫 번째 세션의 발제자인 인천대학교 한상정 교수는 우선 현재 만화 평론이 필요한 당위에 대해 발표했다.

그에 따르면 만화 평론은 창작물의 다층적 의미를 독자들과 이어주는 역할을 할 수 있으며, 시장에서 소외되거나 미처 독자들의 관심을 받지 못한 작품들의 가치를 알아보게 하고, 콘텐츠 다양성 확보에 도움을 줄 수 있다고 한다. 다시 말해 어느 때보다 커진 만화 시장에서 만화 평론은 만화에 대한 논의를 활성화해 시장에 유의미한 피드백을 해줄 수 있거나 혹은 해줘야 한다는 것. 하지만 현실은 그렇지 못하다.

한상정 교수는 현재 만화 평론이 부재한 이유에 대해 90년대 이후 사라져버린 등단 제도의 미약과 설령 등단한다 해도 글을 게재할 지면의 부재, 그리고 평론을 활성화할 수상 제도의 부족함을 지적했다. 2015년 <크리틱 M>의 사례처럼, 국가 지원 사업의 경우 계약 기간이 1년에 미치지 못하는 경우가 많으며 매체 편집의 자율성도 완벽히 보장되지 않는다는 것. 매체의 정체성과 브랜드를 확립하기 위해 필요한 것이 편집 방향의 일관성과 일정 기간 이상의 지속성이라고 할 때, 현재의 지원 제도는 명백한 한계를 드러낸다. 즉 현재까지와 같은 단기 지원 사업 방식으로는 만화 평론의 활성화를 기대하기 어렵다.

지금 무엇을 할 것인가?

발제 | 박인하 청강대학교 교수, 토론: 권경민 남서울대학교 교수, 박석환 한국영상대학교 교수

두 번째 세션에서 청강대학교 박인하 교수의 발제는 단순히 만화 평론의 역사를 기계적으로 소개하기보다는 각 시기의 만화 평론이 당대에 어떤 실천적 역할을 했는지 짚어보는 방식으로 진행됐다.

그에 따르면 한국 만화 평론의 계보의 출발점은 1970년대의 대표적인 문화 잡지 <뿌리 깊은 나무>에 ‘만화는 문학이다’라는 글을 쓴 문학 평론가 김현이다. 당대 문학 평론의 거두였던 그는 “만화를 즐기면서도 그것을 무의식적으로 문화적이지 못한 것으로 치부하려는 생각은 건강한 생각이 못 된다. (중략) 만화도 역시 중요한 문화적인 장르이며, 그것은 그것대로 이해되어야 한다”고 했다고. 당시로써는 상당히 혁신적인 관점으로 만화에 대한 당대의 선입관에 도전한 것. 또한 비슷한 시기에 시인 오규원은 ‘고바우 영감과 요즘 월급쟁이 -김성환의 <고바우 영감>’, ‘고우영이 썸 뽀빠는 경우 -만화 <삼국지>에 나타난 숨씨’ 등의 글을 통해 개별 작품들에 대한 진지한 접근을 보여주었다고 설명했다. 그들이 남긴 글이 한국 만화 평론의 출발점이기도 하지만, 이미 당대를 대표하던 두 지식인이 만화를 진지하게 해석 및 평가해야 할 문화적 텍스트로 규정한 것은 일종의 패러다임 전환이라고도 할 수 있을 것이다.

만화와 만화 평론의 패러다임 전환은 1980년대 이현세의 <공포의 외인구단>의 등장과 함께 한 번 더 벌어진다. 다양한 연령대의 사랑을 받는 마스터피스가 등장하자

한상정 교수는 문제 해결을 등단과 수상(보상), 지면 확보 세 가지 영역에서 진행해야 한다는 것을 강조했다. 등단과 수상의 미약함은 공적 기관을 통해 공모전과 시상이 1년에 한 번이라도 꾸준히 진행된다면 어느 정도 해소될 수 있다고. 가장 어렵고 중요한 건 결국 지면의 확보다. 한상정 교수는 현재 웹툰을 연재하는 플랫폼에서 평론을 위한 지면을 확보해주는 평론 쿼터제를 제안했다.

웹툰이 미치는 사회적 교육적 영향력을 고려했을 때, 그에 대한 미디어 리터러시에 대한 책임 역시 플랫폼이 어느 정도 져야 한다는 논리다. 물론 수익을 내는 것이 목적인 회사에 이러한 사회적 책임을 요구하기 위해선 더 많은 논거, 특히 시장적인 관점에서의 논거가 필요하다.

한상정 교수는 만화 평론 역시 웹툰처럼 독자를 모아 자체 조회 수를 높일 수 있으며, 큐레이션을 통해 각 웹툰의 조회 수를 높이는 데 도움을 줄 수 있다는 가능성을 논거로 제시했다. 만화 평론의 존재 가치를 단순히 당위의 차원에서만 다루는 것을 넘어 시장 논리 안에서도 다루려 했다는 점에서 유의미한 제안이라 할 수 있지만, 여기엔 여전히 여러 의문이 따른다. 정말로 만화 평론으로부터 그러한 수익성이 기대된다면 왜 플랫폼들은 관심을 가지지 않는가? 한국 만화 평론계는 동시대의 젊은 웹툰 독자들이 재밌게 읽을 만한 평론을 제공할 역량을 가지고 있는가? 혹 만화 평론이 독자와 시장으로부터 외면받은 이유에 대해서는 눈 감고 책임을 플랫폼과 공적 기관에 전가하는 것은 아닌가? 그렇다면 질문은, ‘만화 평론은 왜 필요한가?’에서 ‘지금 만화 평론은 무엇을 어떻게 할 수 있는가?’로 전환되어야 할 것이다.

세션2 한국 만화 평론의 역사 -과거의 경험을 바탕으로

만화에 대한 논의 역시 더욱 확장된다. 박인하 교수의 말을 빌리면, 만화 독자층이 특정 세대를 중심으로 획적으로 팽창하기보단 다양한 세대로 종적으로 팽창할 때 만화 담론은 활성화된다. 덕분에 미술운동과 사회학, 신문방송학을 기반으로 하는 새로운 만화 평론가들이 등장하며 이것은 박인하 교수 본인을 비롯해 현재 학계와 평론계를 구성하는 1990년대 평론가의 등장으로 이어진다. 박인하 교수는 등단 제도가 존재하고, 그렇게 등장한 평론가들이 만화평론가협회를 만들면서 한국 만화에 대한 담론은 그 어느 때보다 활성화되었다고 한다. <우리 만화 가까이 보기>, <한국 만화의 모험가들> 등 만화평론가협회가 발간한 작업물은 독자적 문화로서의 한국 만화에 대한 기록인 동시에 이론 체계의 구성이기도 했다.

하지만 1세전에서 이야기한 것처럼, 문제는 그렇게 활발했던 만화 평론 활동이 그 맥이 끊기거나 지지부진하다는 것이다. 박인하 교수는 이 지점에서 자기 세대 평론가 및 학자들의 책임을 이야기했다. 그래도 운이 좋아 등단도 하고 활동도 해서 어느 정도 학계 기반을 마련한 자신들과 달리 척박한 환경에 있는 신진 평론가 및 연구자들에게 무엇을 해줄 수 있느냐는 질문이다. 그것은 후속 학술 세대를 위한 자료 아카이빙의 역할일 수도 있으며, 지면 및 활동 공간을 확보하기 위한 노력일 수도 있다고 밝혔다. 하지만 이 문제의식이 만화계 바깥의 공감으로 이어지지 않는다면 문제 해결은 요원하다.

세션3 웹툰 큐레이션의 필요성 -만화 평론은 동시대 독자를 위한 큐레이션이 될 수 있을까?

발제 | 박세현 (주)팬텀콘텐츠팩토리 대표, 토론: 강태진 (주)웹툰가이드 대표, 이승진 경기대학교 교수
첫 번째 두 번째 세션이 만화계 혹은 만화 학계의 입장에서 만화 평론 활성화에 대한 고민을 이야기하는 시간이었다면, (주)팬텀콘텐츠팩토리 박세현 대표가 발제를 맡은 세 번째 세션은 현재 웹툰 시장에서 큐레이션이 어떤 역할을 해줄 수 있는지 이야기하는 시간이었다.

웹툰 큐레이션과 만화 평론을 동일한 범주에 놓을 수는 없지만 현재 시장에서 만화 평론이 만화 소비자들의 필요를 충족하기 위한 중요 요소가 큐레이션이라는 점에서 앞의 세션들과 문제의식을 공유한다고 할 수 있을 것이다. 박세현 대표는 넷플릭스 등의 모범 사례를 예시로 들며 콘텐츠 서비스 플랫폼에서의 큐레이션이란 대량의 미디어 정보를 취합하고 소화할 수 없는 미디어 소비자들이 손쉽게 선택하고 독해할 수 있도록 도와주는 것이라 규정했다. 박세현 대표는 이러한 관점에서 ‘에디큐레이션(edi-curation: editing+curation)’이라는 개념을 새롭게 제시했다. 즉 큐레이션이 단순히 이미 존재하는 콘텐츠를 선별 및 소개하는 것을 넘어 해당 콘텐츠를 편집하는 과정을 통해 그 자체 또 다른 콘텐츠가 될 수 있다는 것이다. 특히 웹툰의 경우 소비 방식이 다양하기 때문에 이러한 ‘에디큐레이션’이 트랜스미디어 시대 웹툰 콘텐츠 유통과 소비의 중요한 방법이 될 수 있다고 주장한다.

박세현 대표가 예로 든 SNS 웹툰을 출판으로 재편집해 내는 과정도 일종의 ‘에디큐레이션’이라 할 수 있다. 하지만 실제 예시에도 불구하고 ‘에디큐레이션’이란

개념의 실용적 가치에 대해서는 여러 의문이 따른다. 이미 타 미디어를 통해 인기가 증명된 작품을 단지 출판물로 변환하는 작업을, 웹툰을 출판물로 만들어온 지난 십수 년의 출판 작업과 확실히 구별할 수 있을까? 정말로 ‘에디큐레이션’을 통해 텍스트의 새로운 이종교배가 만들어졌는가? 웹툰 소비자들의 선택에 실제로 도움을 주고 만족감을 주는 사례가 있는가? 이것은 결국 만화 평론이 큐레이션이라는 방법론을 통해 현재적 가치를 증명할 수 있느냐는 질문이기도 하다.

세션4 만화 웹툰 정보지 1호 발간의 의의와 편집 방향성 -비평지는 무엇을 할 수 있는가?

발제 | 위근우 <지금, 만화> 편집장, 토론: 박기수 한양대학교 교수, 이해광 상명대학교 교수
네 번째 세션은 만화 웹툰 정보지 <지금, 만화>의 기획과 편집을 담당하는 위근우 편집장이 발제자로서 앞의 세션에서 제기된 문제들과 만화 평론의 현재적 가치를 어떻게 잡지 안에서 담아내려 했는지 설명하는 시간이었다. 그는 한상정 교수가 제기한 만화 평론의 부재에 동의하면서도 이것이 단순히 만화 담론의 공백이 아닌, 인터넷 커뮤니티를 중심으로 한 무책임한 말의 범람 안에서의 문제라는 것을 지적했다. 즉 수준 미달의 유사 공론장이 만화 담론의 중추 역할을 하고 담론이 교란되는 상황에서 만화 평론이 무엇을 해야 하는지, 그리고 그것을 위해 국가 용역 사업으로서의 만화 웹툰 정보지가 어떤 전략을 취해야 하는지를 따져야 한다는 것이다.

그는출판사민음사가만든격월간문학비평지<릿터>가 동시대적 문화 이슈를 적극적으로 끌어안으며, 문학 평론에

더는 관심을 가지지 않는 동시대의 문화 소비자들을 독자로 끌어들이 사례를 들며, <지금, 만화> 역시 만화에 대한 장르적 접근을 넘어 동시대적 이슈와 함께 이야기하는 방식을 고민해야 한다고 주장했다. 이를테면, 만화 <복학왕>이 그려내는 지방대 학생들의 무기력함에 주목한 문화사회학 연구서인 <복학왕의 사회학> 같은 사례가 <지금, 만화> 안에서도 나올 수 있어야 한다는 것이다. 이를 위해 개별 작품에 대한 비평뿐 아니라 만화를 주제로 한 에세이 코너를 만들고, 다양한 영역의 필자를 섭외해 현재 만화 웹툰의 동시대적 의의들을 다양하게 이야기할 수 있도록 한다는 것이 위근우 편집장의 전략이자 편집 방향성이다.

물론 해당 세션의 토론자로 나온 한양대학교 박기수 교수의 지적대로 <지금, 만화>의 방향성이 현재 만화 평론이 겪는 위기를 극복하기 위한 필요충분조건을 가질 수 있는지는 의문이다. 아니 실질적으로 불가능할 것이다. 위근우 편집장의 말대로 중요한 건 <지금, 만화>의 발간이 만화에 대한 책임감 있는 공론장을 활성화할 한 계기가 되고, 그 파장 안에서 학계와 평론가들이 만화 소비자들과 소통할 접점을 늘려나가며 만화 평론의 의의를 실증하는 것이다. 모든 진지한 내부 성찰이 그러하듯, 이번 ‘만화·웹툰 정보지 발간 및 평론과 큐레이션을 위한 대토론회’의 가치는 결국 토론이 끝난 뒤 토론회장 바깥에서 증명되어야 할 것이다. ◆



interview | 수신지

민사린이 우리에게 질문했지만, 우리가 수신지에게 듣고 싶었던 것들

“며느리라는 이름의 여성들이
겪는 상황이 불합리하다는
합의를 이루는 역할은
어느 정도 하지 않았을까?”

글 위근우
사진 최민호

수신지 작가를 만난 건 추석 연휴 바로 다음날이었다. 그는 추석을 맞아 다시 한번 명절 에피소드로 주인공 민사린의 내적 갈등을 그린 <며느라기> 특별편을 연재했고 인터뷰 당일 해당 에피소드를 완결하고 나왔다.

<며느라기> 본편 완결 후 민사린은 좀 더 민감하게 부조리를 인식하고 자기주장을 내세우는 사람이 되었지만, 여성들이 음식을 준비하고 남성들은 소파에 앉아 담소를 나누는 명절 풍경은 바뀌지 않았다. 주인공은 성장했지만 내적 갈등은 오히려 더 깊어졌다. 특별편 마지막 에피소드에서 민사린은 세상이 바뀌더라도 천천히 바뀌어야 탈이 없다는 어머니의 말을 곱씹으며 생각한다. ‘탈이 나지 않도록 그렇게 천천히 조금씩 익숙해지면 어찌지?’ 민사린이 성숙해질수록, <며느라기> 혹은 수신지 작가의 문제의식이 깊어질수록 평온해 보이는 세상에 대한 위화감은 더욱 커진다.

작품을 연재했던 지난해부터 올해 초까지 <며느라기>가 일으킨 반응이 얼마나 센세이션했는지 이야기하는 건 새삼스러운 일일 것이다. 수많은 여성이 공감했으며, 플랫폼 없이 SNS를 이용해 연재하는 방식에 만화계는 또 다른 가능성을 보였다. 당연히 수많은 상찬이 있었다. 하지만 그걸로 된 걸까? <며느라기>는 많은 것을 바꿨지만 여전히 요지부동인 세상이 있다. <며느라기> 추석 특별편이 인상적이었던 건, <며느라기>가 제기했던 문제의식을 딛고 더 나아갈 어떤 지점들에 대한 전망을 남겼다는 것이다. 다시 말해 <며느라기>와 수신지 작가가 이뤄낸 것이 아닌, 그가 이뤄낸 바탕 위에서 새롭게 이야기해야 할 것들이 생겼다. 가부장제의 부조리함을 인식한 이후에 대해, SNS 연재의 가능성을 확인한 이후의 모델에 대해, 여성 작가로서의 책임감을 느낀 이후에 대해.

<며느라기>는 올해 초에 완결됐지만, 추석을 맞아 특별편을 또 연재했다.

수신지 명절 때마다 해야겠다고 생각했던 건 아니었다. 다만 지난 설 연휴 즈음 연재가 다 끝났고, 그 사이에 ‘뭔가 변화가 있지 않을까?’라는 기대가 있었는데 또다시 추석이 다가오면서 들리는 여러 소리는 여전히 같았다. 반복되는 걱정과 고민, 그런 걸 보고 들으면서 나도 내가 할 수 있는 일을 해보고 싶다는 생각이 들어 특별편을 그리게 됐다.

특별편이지만 본편의 연장이기도 한 게, 어쨌든 민사린이라는 주인공은 본편의 과정을 거치면서 조금 변화하지 않았나?

수신지 변화할 수밖에 없지. 특별히 본편의 연장이라는 느낌으로 그린 건 아니었다. 그래도 그사이의 시간 동안 우리는 모르는 어떤 일들이 민사린한테 있었고 그걸로 인해 어떤 변화가 조금은 있었다는 걸 보여주고 싶었다. 하지만 그 역시 아주 느리게 변화하고 있는 거다.

하지만 남편 무구영을 비롯해 세상은 거의 그대로라는 지점에 서 또 갈등이 생긴다.

수신지 무구영은 별로 변하진 않았고, 명절에 사린이 집에 먼저 간다는 것만으로 자기 할 일을 다 한다고 생각할 거다. ‘이 정도면 됐다’라고. 하지만 그런데도 민사린이 변하면 그 역시 변할 수 있다고는 생각한다. 사실 민사린 입장에서 안 간다고 했을 때 그걸 무력으로 끌고 갈 수는 없는 일이니까. 그러다 큰 싸움이 생길 수도 있을 테고. 물론 그런 갈등을 겪기 전에 남편이 변화하는 게 좋겠지만 어쨌든 한국 사회에서 남편들은 이걸 본인 일이라고 생각 안 하니까 무구영처럼 한 걸음 뒤에 서 있는 경우가 많다. 여성처럼 절박하지 않지. 그렇다면 언제까지 남편이 변하기를 기다릴 수는 없고 여성이



▲<며느라기> (글 그림 수신지. SNS 연재)

변화하고 행동할 수밖에 없다고 본다.

그것 때문에 구조적 피해자가 여성인데, 왜 변화까지 여성에게 요구하느냐는 독자 불만도 있었다.

수신지 그렇게 볼 수도 있지만, 우선 내 작품으로 남성보단 여성 독자를 향해 말을 걸고 싶었다. 나 스스로 며느리로서 느낀 부조리함과 나에 대한 의구심을 다른 여성들한테도 물어보고 싶었던 거지. 우리는 어쩌다 이런 마음, 며느리라는 자리를 당연히 여기는 마음을 갖게 됐을까? 자신을 돌아보는 계기라고 할까? 결말 같은 경우도 내가 답을 내주길 바라는 분위기가 있었다. 하지만 시원하게 소위 '사이다' 결말로 끝낸다면 오히려 책을 덮는 순간 그걸로 끝날 수 있다고 생각했다. 민사린이 정확히 어떤 생각을 하는지 모를 표정으로 어떤 질문을 남기고 끝냈을 때 독자들 스스로 '나라면 어땠을까'라고 생각할 수 있다고 생각했다. '아, 잘 봤다, 후련해'라고 끝내기보다는.

문제를 해결하기보다는 새로운 문제 제기를 위한 토대를 마련하는 걸까?

수신지 어떤 책에서 그런 말을 봤다. '여성들이 문제를 제기하고 자기 권리를 찾기 위해 했던 운동이나 노력이 지속되고 있는데, 그 노력의 방향이나 성과 같은 것이 기록되고 역사로 남으면, 그다음 세대에서 그걸 공부하고 그 지점에서 더 앞서 나아가는 것이 중요하다'고. 다시 처음으로 되돌아가서 시작하는 게 아니라. <며느라기>가 가부장제의 문제를 모두 다 파헤치는 작품은 아니지만 적어도 지금 '며느리'라는 이름의 여성들이 겪는 이러저러한 상황이 불합리하다는 합의를 이루는 역할은 어느 정도 하지 않았을까? 그렇다면 그다음에 이어질 또 다른 논의가 있겠지. '명절에 시가에 가서 전 부치는 게 불합리하다'라는 수준을 넘어서는 논의.

그렇기 때문에 더 많은 질문이 이어질 수 있다. '비혼', '비연애'를 선언하는 젊은 여성들 입장에서선 <며느라기>를 보며 며느리 역할을 전복하는 걸 넘어, '그렇다면 왜 결혼을 굳이 해야 하는가?'라고.

수신지 비혼인 여성들은 당연히 그렇게 생각할 수 있을 것 같다. 그게 아니라면 프랑스의 생활동반자법처럼 결혼 제도가 바뀌는 것도 한 방법이 될 수 있겠지. 나는 개인적으로 남편과 관계가 좋은 편이고 결혼이라는 제도 안에서 얻는 게 적지 않다고 생각하지만 그건 또 운의 문제일 수 있는 거니까. 도박처럼 좋을 수도 나쁠 수도 있는데 해보라고 하는 건 무책임하지. 한국 사회는 여성에게 결혼을 강요하는 분위기가 있는데, 비혼도 하나의 선택지가 되고. 동반자법을 통해 결혼 아닌 형태로 사랑하는 사람과 함께 살 수 있다면 굳이 꼭 결혼하지 않더라도 각자 다양한 모습으로 살아갈 수 있을 것 같다.

작품 안에서 뭔가를 후련하게 끝내기보다는 작품 바깥의 세상으로 문제의식을 이어나가길 바란 건데 스스로 그런 영향력을 느낄 때가 있나?

수신지 영향력까진 모르겠지만 어떤 독자를 개인적으로 만났는데 <며느라기>를 보고 본인 생각이 변했다고도 했다. 주인공이 너무 자기 모습 같아서 예전엔 문제라고 생각하지 않았던 것을 문제로 생각하고 변화하게 됐다고. 내 작품이 우리 사회에 어느 정도 변화를 주었는지는 모른다. 하지만 인스타그램이나 페이스북에 <며느라기>라는 만화를 보기 위해 이토록 많은 사람이 모였다는 게 내게는 너무 소중한 기회였다. 내가 하는 말을 들을 준비가 된 사람들이 그렇게 많은 상황이니, 말을 잘 고르는 동시에 또 빠뜨리면 안 될 것은 무엇인지에 대해 더 진지하게 고민을 하며 작업을 하게 된 것이다.

인스타그램을 연재 플랫폼으로 사용하면, 컷 수에 제한이 생기지 않았나?

수신지 한 번 올릴 때 10장씩 밖에 올릴 수 없기 때문에 짧은 분량 안에 뭔가를 담아내야 했다. 그런 면에서 더 조심스러울 수밖에 없었다. 올리기 전에 보고 또 보고 문제 될 건 없는지 고민하고. 또 10장 안에서 어떻게든 1회 연재분으로서의 결말이 있어야 하니까 그에 대한 고민도 많았다. 갑자기 뚝 끊기는 느낌이 들면 안 되니까. '몇 컷만 더 올릴 수 있다면 좋을 텐데'라는 생각이 많긴 했다.

그것과 달리 인스타그램 연재라 좋았던 게 있다면 어떤 걸까?

수신지 우선 그릴 컷 수가 적다는 거?(웃음) 일반 웹툰 플랫폼이었다면 한 회당 60컷 이상 그렸어야 했을 텐데, 여기선 어쩔 수 없이 10컷으로 제한당하니까. 사실 전에 플랫폼에 연재할 땐 컷 수 부담 때문에 많이 힘들었다. 하지만 SNS를 활용하니 정해진 요일에 60컷씩 올리는 게 아니라 어느 때는 연휴에 맞춰 이야기를 몰아서 풀어내거나 이번 특별편처럼 명절에 맞춰 이야기하는 게 가능했다. GIF 파일을 이용한 짧은 애니메이션을 넣어 볼 수도 있었다. 그런 게 재밌던 거 같다. 좀 더 유연하게 다양한 시도를 할 수 있다는 것.

결과론적인 이야기인 한데, 과거 출판으로 냈던 <3그램>을 인스타그램으로 공개한 걸 봤는데 한 컷, 한 컷만으로 의미를 주는 것에 특화되어 인스타그램 안에서 조금도 위화감이 없었다.

수신지 나도 인스타그램에 올리니까 한 컷, 한 컷이 딱 놓여 좋더라. 책에서 흘러보낸 것들이 좀 더 명료하게 드러나서.

서양화 전공에 일러스트레이터로 출발한 작가다. 그래서 처음부터 만화가가 되려 했던 사람들과는 다른, 작가만의 스타일이

생긴 게 아닐까?

수신지 그것까지는 잘 모르겠는데 요즘엔 ‘만화 작법을 제대로 공부하면 좋을까? 안 좋을까?’ 그런 생각을 한다.

나는 처음부터 만화가가 되고 싶었던 것도 아니고, 만화 연출을 따로 배우지도 않았는데 거기에서 나오는 내 스타일이 있을 것 같긴 한 거다. 그런데 만약 제대로 된 만화 공부를 했다면 그런 게 사라지는 건 아닐까? 그런 생각도 들지만, 내가 하는 일에 대한 공부를 제대로 안 하는 것도 안 좋은 것 같고.

자신의 작업이 사람들이 말하는 ‘만화가’라는 자각을 확실히 갖고 있나? 아니면 일러스트를 그리던 사람으로서 내 도구로 내 이야기를 할 뿐이라고 생각하나?

수신지 후자에 가까운 것 같긴 한데, 좀 더 정확히는 어떤 ‘이야기’를 하는데 ‘그림’이랑 같이 한다는 것 같다. 예전에 그림책 그림을 그릴 때 내가 글도 쓰고 그림도 그리려 했는데 잘 안 됐다. 굉장히 하고 싶었는데도 잘 안됐다. 보기에 별로였다. 그러다가 만화라는 형식으로 해보니까 작업이 참 자연스러웠고 반응도 더 좋았다. 그래서 앞으로도 계속하게 될 것 같다. 만화는 이야기를 전달하는 데 굉장히 효과적인 장르라고 생각한다.

이처럼 SNS와 만화가 결합했을 때 얼마나 좋은 확장성과 효용성이 가능한지 보여준 게 <며느라기>의 큰 성과 중 하나다. 그런데 지속 가능한 수익성을 만들어낼 수 있는나는 게 그다음 문제가 됐다.

수신지 사실 연재를 하면서 돈을 벌지는 못했으니까. 어떤 사람들은 페이스북에서 돈을 받으며 연재한다고 알기도 하더라. 그런 건 없었다. 사실 나도 구독자 수가 좀 되니까 광고 같은 걸 붙여보고 싶었는데, 아무래도 만화 내용이

민감하다 보니 잘 안 되더라. 만약 그게 가능하고 유의미한 수익이 나왔다면 굉장히 멋진 독립적인 수익 모델이 됐을 텐데. 만약 또다시 SNS 연재를 하게 된다면, 그때는 수익 방식을 찾아보고 싶다.

책과 굿즈를 판매하는 온라인 팝업 스토어인 민사린닷컴을 만들기도 했는데.

수신지 만화의 경우 기본적으로 책을 만들어 수익을 내는 방법이 있긴 하지만 그건 좀 전통적인 방법이다. 나만의 색다르고 독립적인 뭔가를 해보고 싶어 만들었다. 좀 멋있게. 그래서 네이버스토어팜 같은 곳에 입점하기보다는 직접 사이트를 만들어서 깔끔하게 하려고 했는데 잘 됐는지는 모르겠다. 우선 당시 <며느라기> 책을 내면서, 독자들이 설날 즈음 책을 받았으면 했는데, 그에 맞추다 보니 주문을 받을 수 있는 기간이 길지 않았다. 민사린닷컴에서만 5천 권을 팔았는데, 일주일 안에 5천 권을 배송하려니 그것도 엄청난 일이었다. 정신적으로도 힘들었다. 불만을 가진 소비자들을 직접 대하기도 해야 하고. 1년 단위로 산 스토어 계정이라 아직 시간이 좀 더 남았고, 기회가 있다면 또 스토어를 열 수 있겠지만 당장은 엄두가 나지 않는다. 책은 현재 일반 서점을 통해 2만 부 정도 팔렸다.

독립출판으로서는 적지 않은 부수지만 작품이 일으킨 신드롬에 비하면 판매 부수가 적은 것 아닌가?

수신지 좀 순진하게 생각했던 것 같다. 그래도 ‘내 작품을 SNS에서 구독하는 인원’이 60만이니 10분의 1만 되어도 6만 명은 사서 봐주지 않을까?’라고 단순하게 생각했다.(웃음) 내 마음 같지는 않더라. 요즘 다른 여성 창작자들을 보면서 그들을 응원하고 싶은 마음으로 대부분 책을 사는 편이다.

꼭 <며느라기>가 아니더라도 다른 여성 작가들의 작품을 책으로 구매하면, 그것이 좋은 응원이 되고 힘이 된다는 걸 독자들이 생각해주면 좋겠다.

그렇다면 그냥 대형 출판사에서 내면 어땠을까? 실제로 수많은 출판사가 출간 제의를 했던 걸로 알고 있다.

수신지 후회까진 아니지만 그런 생각은 많이 해봤다. 나는 일단 내가 책을 내는 일을 해봤기 때문에 독립출판으로 혼자 책을 만들고 내는 과정이 자연스럽기는 했다. 하지만 마케팅이나 영업에 대해서는 전혀 몰랐다. 책에 대한 보도자료도 써야 하는데 내가 내 작품 이야기를 하려니 너무 민망하기도 하고. 그렇기 때문에 만약 큰 출판사에서 내봤더라면, 마케팅을 제대로 해봤더라면 같은 가정을 하게 되더라. 그래도 독립출판인 굿프레스를 만들었으니 더 지속해 보고 싶기는 하다. 처음 책을 내면서 겪은 시행착오가 있으니 이제 더 잘할 수 있지 않을까?

이야기한 것처럼 수익도 수익이지만 책을 구매한다는 건 응원 의 측면도 있는데, 그런 면에서 ‘2017년 오늘의 우리 만화’ 상을 탄 건 좋은 응원이 됐나?

수신지 정말 큰 도움이 됐다. 가령 어떤 도서관에서 <며느라기> 구매 신청이 반려될 때, 구매 신청인이 이거 상 탄 책이라는 식으로 힘을 실어주기도 했다. 내가 어디 연재한 것도 아니고 상업적 성과가 있는 것도 아니라 기댈 곳이 없었는데 상이 명분이 되어준 거지. 그리고 그때 받은 상금 500만 원이 있었기 때문에 책을 만들 수 있었다. 10월에는 <여성신문>에서 주는 ‘올해의 성 평등 문화상’도 받는다. 그것도 큰 영광이자 응원이다.

만약 일반 출판사였다면, 띠지에 ‘오늘의 우리 만화’ 수상! ‘성

평등 문화상’ 수상! 이렇게 적었을 텐데.

수신지 그렇게 해볼 수도 있었겠다.(웃음)

응원이나 용기라는 측면에서 최근 여성주의적 관점의 여성 작가들이 속속 등장하는 것도 본인한테 힘이 될까?

수신지 이 흐름 안에 내가 같이 있다는 것은 느낀다. 내 만화도 그렇고, 어떤 시대 흐름 안에서 나오는 것들이니까. 네이버에 연재됐던 <아기 낳는 만화>가 임신과 출산의 문제를 다루고, 인스타그램에 연재 중인 이아리 작가의 <디 이아리>는 작가가 직접 겪은 데이트 폭력에 대한 이야기를 다루는데, 그런 것들이 붓물 터지듯 나온다는 생각은 든다. 기존에 데뷔 했던 여성 작가들도 그런 관점의 작품을 내기도 하고, 가령 결혼에 대해 다룬 미강 작가의 <하면 좋습니까?>도 있다. 난다 작가의 <어쿠스틱 라이프>는 꾸준하면서도 섬세한 변화를 보이는데 그걸 노골적이지 않게 작품 안에 잘 녹여내더라. 분야는 다르지만 김숙, 송은이 씨 이야기도 빼놓을 수 없다. 그분들이 핏캐스트를 하면서 자기 영역을 개척하는 걸 보며 꼭 정해진 루트를 따를 필요는 없겠다고 생각했다. SNS 연재를 결정할 때 그분들의 영향도 받았다.

앞으로도 여성으로서의 정체성을 드러내는 작품을 그리게 될까?

수신지 당장 다음 작업으로는 예전에 그랬던 <반장으로서의 책임과 의무> 후속편을 할 생각이다. 이거 외에 다음 작품을 한다면 ‘성 평등’과 ‘여성 인권’에 대한 이야기를 해야 하는 게 맞지 않을까? <며느라기>를 많은 분이 읽고 지지를 해줬는데, ‘그건 그거고, 난 이제 그냥 웃긴 이야기를 그릴 거야’라고 하는 게 맞나 싶긴 하다. 괜한 고민일 수도, 괜한 책임감일 수도 있겠지만. ◆

“내가 정말 좋아하는 이야기는
내가 만들 수밖에 없겠구나”

interview | 돌배

샌프란시스코에서 계룡산을 거쳐, 한계 없이 뻗어가는 이야기의 세계

글 위근우
사진 최민호

솔직히 말하겠다.

돌배 작가가 미국에서 잘 다니던 게임회사의
인수 합병으로 일을 그만두게 된 건
안타까우면서도 한편 감사한 일이다. 미국에서
회사에 다니며 <샌프란시스코 화랑관>을
연재했던 그는 비자발적인 퇴사와 함께 한국에
들어와 웹툰 작가의 길을 선택했다.



그 이후는 다음과 같다. 그는 소포모어 징크스를 비롯듯 <계룡선녀전>, <헤어진 다음날, 달리기>라는 두 편의 작품을 성공적으로 연재 및 완결했고, <계룡선녀전>은 가장 ‘핫한’ 채널인 tvN에서 드라마로도 방영되었다. 어릴 적부터 만화가를 꿈꿨던 작가 본인한테도 좋은 일이었겠지만, 실력 있는 이야기꾼을 기다려온 만화 웹툰 독자들에게도 반가운 일이었다.

<샌프란시스코 화랑관>은 샌프란시스코의 태권도장에서 벌어지는 일을 다루지만 한국의 독자들도 공감할 만한 이야기다. <선녀와 나무꾼>을 모티브로 하지만 동시대적 감수성을 건드리는 재해석을 보여준 이 솜씨 좋은 이야기꾼은 어떤 과정을 거쳐 이곳에 도착하게 됐을까? 그리고 또 그가 만들어낼 이야기는 우리를 어디로 이끌어줄 수 있을까? 한국에 돌아온 지 2년째인 돌배 작가를 직접 만나 들어보았다. 미국까지 가지 않고 그를 직접 만날 수 있게 된 것도 감사한 일이다.

올해 <계룡선녀전>과 <헤어진 다음날, 달리기> 장편 두 작품을 동시 연재 및 완결했다. 좀 쉬고 있는 중인가?

돌배 원래는 작품 연재를 마치고 좀 쉬려고 했는데 브랜드 웹툰을 비롯해 이것저것 외주 작업이 많이 들어오기도 했고, <계룡선녀전>에 이어 <헤어진 다음날, 달리기> 단행본을 만드느라 별로 쉬지 못했다. 강의 같은 것도 종종 들어온다. 중학생을 대상으로 하는 ‘만화로 보는 인문학’ 강의를 부천시 두 군데 중학교에서 진행했다.

‘만화로 보는 인문학’이라면?

돌배 나도 정확히 나한테 기대한 게 어떤 건지는 잘 모르겠지만 중학생이 대상만큼 좀 더 쉽게 전달하려고 했다. 내 작품 속 등장인물들이 갖고 있는 특징 같은 것들, 가령 <샌프란시스코

화랑관>에 나오는 다양한 정체성을 갖춘 인물들이 어떤 역할을 하고 어떤 의미를 갖는지에 대해 이야기했다.

실제로 <샌프란시스코 화랑관>에는 성 소수자나 이민자 등이 등장하는데, 그런 다양성을 보여주는 게 중요한 목적이었나?

돌배 꼭 다양성을 보여줘야지, 하고 보여준 건 아니었다. 기본적으로 당시에 내가 살던 곳이 샌프란시스코였는데, 그곳의 지역적 특색이 다양성이었다고 봤다. 세계에서 가장 포용적인 도시라고 생각한다. 그런 포용적인 공간에 다양한 계층과 성 지향성 그리고 배경을 가진 사람들이 모이는 건데, 그런 인물들을 자연스럽게 작품 안에 표현한 것 같다. 아무래도 처음부터 정식 연재를 목적으로 네이버 베스트도전에 올렸다고보다는 내 경험을 바탕으로 일기 쓰듯 그랬던 거니까. 사실 그래서 정식 연재를 할 땐 혹시 독자들에게 비난 받지 않을까 두렵기도 했다. 게이가 왜 나와? 미혼모가 왜 나와? 이런 식으로. 하지만 내가 한국을 떠났던 2005년과 비교해 볼 때, 상당히 개방적인 마음으로 봐주는 것 같아 다행이었다.

일기 쓰듯 그랬다고 말했지만, 주인공 가야 외의 많은 인물의 과거사를 설명하는 것에 꽤 많은 분량을 할애했다.

돌배 가야 주변에 많은 인물이 등장하는데, 그 사람들의 사연도 궁금해서 이런저런 상상의 나래를 펼쳐보았다. 그러다가 그 캐릭터 각각의 배경을 만들고, 점점 구체화하다보니 실제로 존재하는 인물처럼 느껴지고 애정이 갔다. 그러다 보니 그들에 대해 더 많은 이야기를 하고 싶게 되더라.

<샌프란시스코 화랑관>을 비롯해 지금까지 연재한 모든 작품이 해피엔딩에 가까운데, 그것이 서사적 쾌감을 위한 해피엔딩인가? 아니면 각 인물들이 행복하기 바라는 마음에서

만든 해피엔딩인가?

돌배 각각의 인물이 행복했으면 좋겠다. 처음부터 그들이 처음보다는 조금 더 나아지는 쪽으로 이야기를 하고 싶었다. 작품 속 환경에서의 상황도 나아지고, 인물 스스로 조금은 더 발전해가는 걸 보여주고 싶었다. 그러니 당연히 행복해지는 방향으로 결말이 움직인 거고.

가령 <샌프란시스코 화랑관>의 가야나 <계룡선녀전>의 정이현, <헤어진 다음날, 달리기>의 태수를 중심에 놓고 이야기를 보면, 결국 이들이 더는 휘둘리지 않는 삶으로 향하는 이야기다.

돌배 좋은 해석 같다.(웃음) 나 스스로 그런 사람들을 동경하는 면이 있다. 남에게 휘둘리지 않고 자신만의 관점과 판단력을 갖췄지만 또 유연하게 행동하는 사람들. 그런 사람들이 멋있어 보이고, 나도 그렇게 되고 싶다고 생각한다. 주체적으로 살아야 행복하다는 생각이다.

그렇다면 본인은 무언에 휘둘리는 것 같나?

돌배 공포? 앞날에 대한 두려움? 당장 지금도 회사를 그만둔 프리랜서니까. 미국에서 다니던 게임회사가 다른 회사에 합병되면서 내가 속한 팀 자체가 사라져버렸다. 그러면서 비자발적 퇴사를 하게 된 거지. 솔직히 처음엔 꽤 신났다. 아침에 10시까지 자보는 게 소원일 정도로 엄청 피곤했던 시기였다. 회사 일도 있었고, <샌프란시스코 화랑관> 연재도 해야 하고, 태권도장도 다녀야 했으니까. 그러다 너무 힘들어서 작품을 완결하고 회사에 집중하려 했는데 잘린 거다.(웃음) 퇴직금도 두둑이 받고 나름 즐거웠는데 3개월 동안 일을 안 하니깐, 어느 순간 엄청 불안해지더라. 그렇게 일 안 하고 1년 정도 쉬면서 불안해했다.

마음을 먹으면 게임회사에 재취업할 수도 있었을 텐데 <계룡선녀전>을 그리며 복귀한 건 결국 두 갈림길 중 만화를 선택한 거라고 보면 될까

돌배 게임회사에서 애니메이션을 만드는 것도 재밌었지만 그래도 만화를 그리는 게 좀 더 재밌고, 더 하고 싶었다. 나는 이야기 만드는 걸 좋아하는 사람이다. 이야기를 창작하는 과정에서 내가 인물한테 이입되어 모험을 떠나는 것 같은, 그런 기분을 좋아한다. 그런데 게임 애니메이션 제작은 이야기 창작이 아니니까 만화를 선택하게 됐다. 확정된 건 없었지만 그래도 한 번 정식 연재를 해봤으니 꼭 넥이버가 아니더라도 어디서든 한 번 정도 기회를 얻지 않을까 싶었다.

어릴 적 꿈이 만화가였다고 들었는데, 그것도 스토리텔링에 대한 욕구였을까?

돌배 우선 만화를 정말 좋아했었다. 만화를 너무 많이 봐서 어머니가 혼낼 정도로. 그런데 좋아하는 작품에서도 미묘하게 내가 원하는 방향과는 다르게 이야기가 흘러갈 때가 있었다. 가령 내가 좋아하는 서브 남주인공이 여주인공과 연결되면 좋겠는데, 그 남자가 죽어버리는 거다. 나는 그게 너무 마음 아팠다. 내가 작가라면 이 사람을 죽이지 않았을 텐데. 여주인공과 연결해줬을 텐데. 그러면서 내가 정말 좋아하는 이야기는 내가 만들 수밖에 없겠구나 싶었다. 그래서 만화를 그리기 시작했다.

그렇다면 일기에 가까운 마음이었던 <샌프란시스코 화랑관> 보다는 <계룡선녀전>에서 좀 더 이야기꾼의 기분이 들었을 것 같다.

돌배 <샌프란시스코 화랑관>은 첫 작품이니깐 내가 제일 잘 알고 잘할 수 있는 걸 그려보자는 마음이었다면, <계룡선녀전>



부터는 욕심을 내서 판타지 장르로서 용도 넣고 호랑이도 넣고 시간여행도 넣었다. 그런데 다들 작품이 잔잔하다고만 하니. (웃음)

설화인 <선녀와 나무꾼>을 모티브로 판타지를 만들어냈는데, 원작에서 무엇을 취하고 무엇을 버릴지 정한 기준이 있을까?
돌배 어릴 적엔 그냥 그런가 보다 하고 읽은 이야기지만, 요즘엔 이 나무꾼의 행태라는 것에 대해 비판적인 의견이 있지 않나? 자기 욕심을 위해서 선녀의 선택지를 없애고, 결혼을 한 거니까. 이야기의 설정을 가지고 오고 싶었지만, 그대로 쓰면 안 되겠다는 생각이 들었다. 그러다 보니 사슴이 선녀의 날개옷을 훔치는 역할을 하며 죄의 덫터기를 쓰게 됐다.

작품 안에서 갈등의 핵심 인물은 환생으로 연결된 거문상-사슴-정이현인데, 그런 사슴의 이야기가 나머지 두 캐릭터의 이야기에도 영향을 미쳤을까?
돌배 사슴이라는 존재에 깊이를 줘보고 싶었다. 그러면 이 캐릭터는 어떤 역할을 해야 할까? 왜 그런 행동을 했을까? 그래서 선인이었던 과거를 주었고, 재미를 위해 현대에 남자로 환생하게 했다. 솔직히 말하면 환생을 믿지 않지만, 문학적 장치로서는 굉장히 흥미로운 것 같다. 사람이 죽어서 다른 사람으로 태어나고, 과거 일의 기억도 갖게 된다고 했을 때, 이걸 토대로 이야기를 만들면 적어도 한국에선 그 메커니즘에 대해 구구절절 설명할 필요가 없지 않나? 환생이라는 개념에 대해 익숙하니까. 그렇게 구성을 짜다 보니 내가 만들었지만, 이 설정이 너무 재밌었다.

정이현은 결과적으로 자신의 전생이었던 거문상의 죄를 봉사활동으로 속죄하려 하는데, <계룡선녀전>의 세계관에선

전생에 대한 책임이 있다고 보는 건가?

돌배 책임은 없지만 그래도 스스로 마음에 꺼림칙함이 있다면 자신을 위해서 뭔가를 해야 한다고 생각한다. 분명 정이현은 거문성이나 사슴과는 다른 개체지만 그들의 속제를 대신 한다는 기분으로 봉사활동을 선택한 것 같다. 속죄와는 조금 다른 것 같다. 속죄가 내가 지은 죄가 있으니 의무적으로 해야 하는 거라면, 정이현의 경우엔 진실을 알게 된 후에 더 나은 사람이 되고 즐겁게 선행을 선택한 거라고 본다.

더 나은 사람이 됐다는 건 더 도덕적인 인간이 됐다는 뜻일까?

돌배 도덕, 비도덕의 문제로 접근하진 않았다. 그런 윤리적인 측면보다는 인물의 괴로움에 초점을 맞췄다. 자신은 너무 괴로운데 그렇다고 남도 어떻게 해줄 수 없는 그런 상황 말이다. 분노와 괴로움이 있는데, 그게 어떻게 승화될 수 있을까? 사실 거문성의 기억을 되찾은 정이현이 분노를 거둬들인 건, 도덕적 깨달음 때문이 아니라 자신이 일방적으로 믿던 것이 진실이 아니고, 자신을 구하기 위해 죽은 이가 있다는 것을 알게 되어서다. 그 하나의 진실만으로도 무지에서 벗어나 괴로움이 없어지는 것을 표현하려 했다. 자신을 괴롭히지 않는다는 것, 자유로워졌다는 것, 그거면 엄청나게 나아진 것 아닐까?

그런 주제 의식을 포함해 복선의 회수까지 이야기가 어떤 모순이나 오류 없이 굉장히 깔끔하게 완결됐다.

돌배 애니메이션을 전공하다 보니 흔히 3막 구조라고 하는 영화 스토리에 익숙하다. 영화는 TV 드라마보다 러닝타임이 짧고 그 안에 기승전결이 있다. 내 만화도 그 구조에 맞춰 원하는 길이의 작품이 나온 것 같다. 딱 적당했던 것 같다. 복선이 모두 회수됐다고 했지만, 작품이 길지 않아서

스스로 감빡한 복선이 없을 뿐이다. 독자가 보기에는 모든 게 딱 들어맞는다고 느낄 수도 있겠지만. 사실 이 부분에선 담당자한테 너무 감사하다. 처음 설정을 짤 때 <선녀와 나무꾼> 이야기에 의인화한 북두칠성을 덧붙여 이야기를 만들었다. 그때 탐랑성과 파군성, 거문성 외에 다른 북두칠성 선인들이 다 등장했다. 아무래도 작가 입장에서선 하고 싶은 게 많고 욕심이 많으니까. 하지만 담당자가 그런 부분을 과감히 빼길 제안했고, 결과적으로 군더더기 없는 이야기가 나왔다고 본다.

그렇게 이야기를 처내는 과정에서 그럼에도 포기할 수 없었던 게 있다면?

돌배 주인공 3인방과 점순이? 정말 포기할 수 없었다.

점순이 이야기가 나와서 말인데, SF 작가인 곽재식이 작업서에 “이도 저도 안 될 땐 고양이 이야기를 써라”라고 했다. 문득 점순이를 비롯해 돌배 작가 작품엔 항상 고양이가 등장했다는 게 떠오른다.

돌배 개인적으로 곽재식 작가님 팬인데, 그걸 작업서를 통해 독자들에게 알려준 건 불만이다. 완전 ‘꿀팁’인데, 우리끼리만 알고 있어야 하는 건데!(웃음) 포기할 수 없는 게 고양이이다. 꼭 있어야 한다. 효과 만점. 다만 요새는 작품에 고양이를 집어넣는 사람이 워낙 많아서, 나는 점순이를 고양이이자 호랑이로 설정했다. 빅 캣(Big Cat)으로.

혹 또 다른 ‘꿀팁’은 없을까?

돌배 미국 유학에서 배운 감정 그래프라는 것이 있다. 가르쳐주시던 선생님이 픽사 스토리보드 담당하시던 분인데, 그분이 작업할 때 실제로 사용하는 기법이다. 먼저, X축에 시간을, Y축을 감정으로 둔다. 시간이 0인 지점에서 감정이

-1에서 시작하면 그 그래프는 반드시 +로 끝내야 한다는 그런 가르침이었다. 슬픔에서 시작해서, 조금의 기쁨으로 올랐다가 더 큰 슬픔으로 가면서 파곡으로 치달다가 다시 +로 끝나는 식. 물론 그 공식을 그대로 따르는 건 아니다. 그러면 작품이 천편일률적으로 되겠지. 다만 성공률이 높은 방식인 만큼 그 공식을 생각하며 이야기를 짜긴 한다. 앞서 <계룡선녀전>이 영화 같은 구성이라고 했는데, 감정 그래프 자체가 1시간 30분이라는 짧은 시간 동안 관객을 몰입시키는 공식이다.

굳이 따지면 감정 그래프가 아주 낮은 곳까지 떨어지지 않는 이야기를 그리는 것 같다.

돌배 이야기가 좀 심각해질 상황마다 개그를 집어넣어서 그럴 수도 있다. 너무 진지하게만 흘러가는 건 못 그리겠다. 진지한 상황에서 뜬금없이 개그가 들어가야 만화를 그릴 맛이 난다. 개그 욕심도 포기할 수 없는 것 중 하나다. 하지만 다음번엔 감정 그래프의 파고가 높은 작품을 그려보고 싶기도 하다

앞으로도 만화가의 삶을 계속하겠다는 뜻으로 받아들이면 될까?

돌배 회사 생활이 그리울 때도 있지만 지금이 좋다. 사실 내가 중학생일 때만 해도 만화가라고 하면 정말 굶어 죽고, 절대로 하면 안 될 직업인 줄 알았다. 그래서 어머니한테도 말하지 못했고. 그런데 최근 강의를 나가보면 부모님들이 와서 자기 자식이 만화가 지망생이라고 이야기하기도 한다. 요새는 그런 시대가 됐구나 싶다. 이번이 없는 한 계속 만화가로 살 것 같다.

혼자서 모든 것을 책임져야 하는 일인데, 그에 대한 스트레스는 없나?

돌배 불안했다. 의지할 것이 없어진 기분이었을까? 당장 나한테

지시를 내려줄 상사가 없지 않나. 회사 다닐 때는 구속된 만큼 보호받는 것도 있었고, 실수해도 코치를 해주는 사람이 있으니 가서 물어보면 됐는데, 만화가는 혼자 모든 것을 하고 책임져야 해서 불안했다. 내가 용어를 잘못 써서 그게 공론화되어 욕먹게 되는 건 아닐까? 그런 것들. 또 한국을 꽤 오래 떠나 있었고, 한국에서 회사 생활을 해보지도 않았기 때문에 그에 따른 에티켓 같은 것들도 잘 모른다. 거기에서 오는 걱정이 있다.

가령 비하 표현 같은 것?

돌배 나도 모르고 썼다가 고친 표현이 있다. 사람마다 기준이 다르긴 하지만 비하 표현이나 혐오 표현 같은 것에 대해서는 신경이 많이 쓰인다. 그에 대한 지적에 대해서는 고맙다고 생각한다. 미래에 일어날 뻔한 대참사를 막아준 거니까.

전업 만화가로서 새로운 삶과 새로운 고민을 갖게 된 것처럼, 미국에서 돌아와 서울에서 지내는 것도 새로운 경험일 것 같다.

돌배 굉장히 재밌다. 우선 내가 서울 사람이 아니니까.

중 고등학교까지는 대구에서 살았고, 대학을 졸업한 뒤 바로 샌프란시스코로 유학 갔다. 거기 가서 놀러 앉아 회사에 다니다가 서울에 오게 된 거다. 재밌는 도시다. 문화 예술적으로도 풍부하고. 어느 정도 포용적이고 익명성도 보장되는 것 같다. 아무래도 내가 좀 보수적인 도시 출신이라 더 그렇게 느낄 수도 있지만, 내가 생각하던 좀 짝 막힌 느낌의 한국과는 많이 달랐다.

스스로 말했지만, 대구라고 하면 좀 보수적이라는 선입견이 있는데.

돌배 10대 시절에 선생님한테 “그건 아닌 것 같은데요”라고 한마디 했다가 뺨을 맞은 적도 있다. 딱히 대든 것도

아니었는데. 그러다 보니 그 시절엔 항상 화가 나 있었던 것 같다. 권위에 대항하고 싶고. 게다가 신문반과 미술반 활동을 했는데, 여고였는데도 군기가 굉장히 셌다. 3학년 때야 좋았지만 1, 2학년 때는 선배들한테 정말 많이 혼났다.

그런 상황에서 샌프란시스코라는 도시에 갔을 때 상당한 인식 전환이 있었겠다.

돌배 그 도시도 좋았고, 성인이 된 것도 좋았지만 태권도를 시작하면서 정말 많이 변한 것 같다. 스트레스가 풀리고 화도 풀리면서 스스로 반성도 하게 되고. 예전에 화냈던 일 중 후회되는 것도 많아졌다. 지금 10대 시절을 떠올리면 정말 나의 암흑 시절이었던 것 같다. 손발이 오그라들 것 같다. 내가 그래서 다른 작품은 봐도 학원물은 안 본다. 그 시절이 떠올라서.

태권도는 서울에서도 하고 있나?

돌배 당장 마음에 드는 도장을 찾지 못해서 요즘은 무에타이를 배우고 있다. 너무 재밌다. 무에타이가 킥복싱이랑 비슷한데, 킥복싱은 또 태권도랑 비슷한 데가 있다. 무에는 다 통하는 걸까? 이 인터뷰가 끝나면 오늘도 무에타이 배우러 가야 한다.

태권도를 다룬 <샌프란시스코 화랑관>, 마라톤을 다룬 <헤어진 다음날, 달리기>에서도 드러나지만 운동이 정말 많은 영향을 미쳤나 보다.

돌배 힘들 때마다 스스로를 지탱하게 해준다. 체력적으로도 정신적으로도. 운동에서 오는 해방감이라는 것이 굉장히 많은 도움이 된다. 마감을 하는 것에도 역시. ◆



▲<계룡선녀전>과 <샌프란시스코 화랑관>(글 그림 돌배, 네이버웹툰 연재)

<용비불패>, 유머의 한 수를 더해 절대 고수에 오른 무협 만화

글 배순탁

‘동양의 톨킨’이라 칭송받던 김용 선생께서 돌아가셨다. 정말이지 아직도 생생하게 기억난다. 밤을 새우면서 <영웅문>을 읽었던 학창 시절의 날들이. <영웅문> 이후 김용 선생이 창조한 세계에 흠뻑 빠진 나는 그의 다른 작품들을 다 구해서 읽고, 또 읽었다. 오랜 시간이 흐른 탓에 내용 대부분을 잊은 게 사실이다. 어쨌면 내 모자란 기억력의 탓일 수도 있을 터다. 하지만 나는 마땅히 그에게 감사 인사를 전해야 한다. 내게 ‘독서의 즐거움’을 알려준 작가 중 한 명인 까닭이다.

김용 선생의 죽음을 안타까워하며 무술 혹은 무협이라는 단어를 떠올려본다. 나 역시 무술 영웅들을 동경했던 어린 시절이 있었다. <영웅문> 부류의 무협지를 포함해 팔극권을 다룬 만화 <권법 소년>, 천제황의 만화들, 그리고 무엇보다 성룡과 <황비홍>의 이연결 등등. 그래서였을까? 고등학교에서는 중국어를 전공했고, 지금도 열심히 중국어를 공부하며 언젠가 있을지 모를 대륙 진출(?)을 꿈꾸고 있다. 그런데 대체 무슨 명목으로 진

출을 하지?

‘내 인생의 만화’에 반드시 언급해야 할 작품이 있다. 만화에 조금이라도 관심이 있다면 모를 수가 없는 걸작, <용비불패>다. 내가 <용비불패>를 처음 접했던 건 대학 시절 만화방 아르바이트를 했을 때였다. ‘흠, 용비불패라. 어디, 진짜로 불패하는지 한번 볼까?’하면서 가벼운 마음으로 읽기 시작했던 게 기억난다. 처음에는 별 기대를 하지 않았다는 뜻이다.

이후의 전개는 여러분의 예상 그대로다. 나는 이 만화를 아르바이트가 끝난 뒤에도 사장님께 양해를 구하고 다 읽어버렸다. 이 유는 단순하고 명확하다. 끝내주게 재미있었기 때문이다. 나는 좋은 만화란 결국 입체적인 캐릭터 창조에서 승부가 갈린다고 여기는 쪽이다. <용비불패>를 보라. 대체 선인지 악인지, 그도 아니면 그냥 돈에 환장한 놈인지 모를 주인공 용비부터 일단 매력적이지 않은가? 심지어 이 작품은 용비의 말인 비룡에게도 캐

<용비불패>
(글 류기운, 그림 문정후
찬스, 부킹 연재)



릭터를 부여했는데, ‘<용비불패>에서 가장 애정하는 캐릭터는?’이라는 질문에 비룡이라고 답할 사람, 꽤 많을 거라고 확신한다. 나의 경우에는 글썄, 천잔왕 구휘를 고르지 않을까 싶다. 무엇보다 그와 용비, 비룡이 삼위일체를 이루며 선사하는 웃음 폭탄의 강도는, 가히 <영웅문> 속 구양신공의 그것에 비견될 만하다고 믿는다. 확언할 순 없지만 때로는 화장실 수준까지 서슴없이 넘나드는 코미디가 없었다면 <용비불패>는 지금과 같은 명성을 누리지 못했을 것이다. 기실 용비는 비극적인 배경을 지닌 주인공이다. 그가 돈에 미친 이유 역시 이와 무관치 않다. 그러니까, 작가가 진지하게 가려고 마음먹었으면 얼마든지 그럴 수 있었을 게다. 과거의 무협 만화들이 그랬던 것처럼 말이다.

과연 그렇다. 내가 <용비불패>를 사랑한 가장 큰 이유, 그건 바로 무거움과 가벼움의 절묘한 공존이었다. 문정후 작가의 작화 실력이야 강조할 필요조차 없을 것이다. 핵심은, 거대한 스케일의 연출로 밀어붙이는 와중에도 소소한 재미를 놓치지 않는

다는 점이다. <용비불패>는 똥 문은 금화경을 개처럼 혀로 핥는 용비와 다음처럼 엄숙한 대사를 읊는 용비를 하나의 캐릭터 안에 탁월하게 녹여낸다. “스승이란 존재를 겪어보진 못했지만 그 호칭은 단순히 무공을 가르치는 자에게 주어지는 것이 아니라고 들었다”.

우리 인생도 마찬가지로 아닐까? 나는 유머 감각이 철저하게 결여된 사람(속된 말로 ‘진지충’)을 대체로 신뢰하지 않는다. 이 사회의 가장 큰 문제는 적절한 유머 감각이 부재한 어른들이 너무 많기 때문이라고 생각한다. 문정후 작가와 류기운 작가를 직접 만나본 적은 물론 없다. 그럼에도, 그들은 왠지 좋은 어른일 것 같다. 나의 경우, 좋은 어른까지는 바라지도 않는다. 적어도 나쁘지는 않은 어른이 되기 위해 오늘도 나는 무림비급을 연마하듯 내 ‘유머력’을 갈고 닦는다. 용비처럼 똥 문은 금화경을 혀로 핥을 자신은 없지만. ◆

배순탁 | 음악평론가, <배철수의 음악캠프> 작가



이희재와 오세영(우)의 젊은 한때. 취재 여행 중

오세영 생각

부박한 만화판을 걸어오며 우린 서로 외롭기 짝이 없었다.
나는 너를 만나며 한 길로 꿈을 꾸는 동무를 찾았다고 생각했다.

글 이희재

다시 볼 수 없는 사람이 떠오른다. 누구나 자신의 생을 통해 누군가를 만나고 유대하며 헤어지고 그리워하는 사람이 있을 것이다. 나에게 오세영은 그런 사람이다. 내 오랜 친구였고 생의 동행자였다. 오세영은 두 해 전에 우리 곁을 떠났다. 나이도 아직은 시퍼랬거니와 특별히 건강이 위태로운 사정이 아니라서 다시 보지 못하리라고는 꿈에도 생각하지 못했다. 문득, 이 가을에 지난 일기장을 들여다보며 다시 오세영을 만난다.

두 해 전 오월이었다. 세영의 아내로부터 연락을 받고 차를 몰아 병원으로 달렸다. 세영이는 중환자실에 누워있었다. 산소 호흡기를 입에 달고 의식불명인 채로 숨을 몰아쉬고 있었다.

밤 11시
박재동이 먼저 와 있고, 뒤이어 김광성이 도착했다. 손을 쥐니 팔뚝이 싸늘했다. 가슴은 불덩어리. 심장 계측기의 그래프가 널뛰기했다. “평소 건강이 실하진 않았지만 큰 탈은 없었어요. 어제 119를 부르더니 병원에 실려 와 의식을 잃었어요. 폐에 물이 찼대요.” 세영 아내의 설명이었다.

새벽 4시
우리는 세영이를 남겨두고 병원을 나섰다. 광성은 인천으로 가고 재동은 노량진에 내리고 나는 차를 몰아 동부간선도로를 달렸다. 세영이는 아직 혼수상태. 잠을 자듯 호흡이 거칠었다. 저러다 기어이 깨어나기를 빌었다.

저녁
후배와 저녁 식사를 하다 세영의 아내로부터 세영이가 숨을 거두었다는 연락을 받았다. 아, 정말로 갔구나. 2016년 5월 5일. 저녁 7시.

오월의 초목이 주변 산을 둘러싸고 있는 고즈넉한 용인 평온의 숲. 이곳에서 상례와 장례를 치르게 되었다. 어지간한 거리임에도 만화판 동료들이 많이 왔다. 서울과 경기 일원에서 찾아왔다. 후배들이 먼저 와 있었다. 상흥이는 전날부터 밤을 새우며 굶은일을 마다하지 않았다. 이두호 선생이 일찍 다녀가셨다고 한다. 세영아, 네 초상을 바라보니 기가 막히더구나. 젊기 짝이 없는 네가 선배와 선생님들을 두고 먼저 떠나버렸으니. 네 영정 앞에서 절을 하게 될 줄은 꿈에도 몰랐다. 숨을 헐떡이던 모습이 지나갔다. 입에서 폐로 연결된 숨줄은 굵기만 하더라. 그 순간 너는 귀가 열려 있었을까? 혼수상태에서도 귀는 열려 있다는 사실을 확인할 수 있었다면 더 많은 이야기를 했을 텐데.

아마도 너는 나와 가장 많은 이야기를 나눴을 것이다. 1980년 전후에 만났으니 35년이 넘었다. 부박한 만화판을 걸어오며 우린 서로 외롭기 짝이 없었다. 나는 너를 만나며 한 길로 꿈을 꾸는 동무를 찾았다고 생각했다. 우리는 서로에게 위로가 되고, 희망을 말하고, 다짐도 같이했다. 부박했음에도 만화판을 사랑했다.

제도권 이력으로 보자면 너나 나나 한 줌도 되지 않는 함량이었다. 그것을 메우기 위해서 부단했으니, 오로지 만화의 길을 종교처럼 붙잡고 걸어왔다. 너는 우직한

품성으로 영리한 자들이 해내지 못하는 성취를 향해 걷고 걸었고, 때로는 절룩거리며 기어서 왔다. 뒤 끝에 이른 것이 만화의 뼈대인 기초역량이었다. 만화란 그림으로부터의 해방을 이루어야 비로소 내용을 온전히 담을 수 있는 것이었다. 네 데생력은 누구도 따라오지 못할 경지로 아시아에선 최고봉이었다. 아시아의 경지라면 세계의 경지일 것이다. 너는 기량을 마스터하며 알맹이를 탐했으니 기능주의를 넘어서 내용의 진정을 좇아 일가를 이룬 장인이었다. 빼어난 그림 위에 생의 스토리를 보이며 “내 만화 여기 있소!” 하였다.

그러던 네가 정작 자신을 다스릴 줄 모르는 바보였을 줄이야. 출판사와 계약을 해도 어물쩍 실책을 저지르고, 자신의 역량으로 남의 이름을 세우기 일우고, 약졸들의 일을 돕기도 했던 너였다. 분명 똑똑한 사람은 아니었다. 네 관리에 아무지지 못해서 그 피로에 끌려다니다 스스로 녹아버렸다. 재능을 길러 너를 키워온 것이 시간이지만, 몸을 값아 먹는 것 또한 지난한 생의 시간이었다.

세영아

네가 운구차에 실려 화장장에 도착해 네 마른 육신이 화장구 속으로 옮겨지는 순간 네 딸들의 통곡이 터졌다. 생을 부대끼며 고락을 함께했던 네 아내도 온몸이 기울더라. 화염 속으로 네가 들어가 문이 닫히자 평소 너의 기량을 따르던 정현이가 흔들렸고, 후배들과 동료들이 고개를 떨구었다.

두어 시간 뒤

너는 유골로 돌아왔다. 한 무더기의 유해로 분골된 네

몸이 흰 자기 안으로 들어가 자리를 잡았다. 두 딸의 울음소리를 들으며, 너는 봉안당에 안치되었다. 용인 평온의 숲 공작자리 1-4104번. 오세영.

5월 7일

후배들과 함께 세영이의 원고를 비롯한 유품을 정리하였다. 후일의 추모전들을 의논하였다.

6월 15일

꿈을 꾸었다. 만화판 친구들끼리 만나는 자리, 세영이는 건강한 얼굴로 소파에 기대어 앉아 있었다. 그 옆에 기석이 다가와 앉으며 세영이에게 인사를 건넸다. 악수하며 안부를 물었다 세영이는 말이 없었다. 나는 ‘세영이는 갔는데 여기에 있네. 기석이는 세영이가 죽은 것도 모르고 인사를 하네’라고 생각했다. 세영이는 멀쩡하고 생생하게 우리 곁에 와 있었다. 꿈에서라도 나타나준 세영이가 고마웠다. 한참을 지나서, 사십구재를 치렀다.

오세영의 유품들은 화실로 쓰던 집에 있다. 출판사의 배려로 작가의 생전에 모아진 원고와 유산은 가족의 관리 아래 있게 되었다. 오세영 작가가 살던 집을 ‘오세영 만화의 집’으로 만들었으면 좋겠다. 내가 사는 서울의 강북엔 동화 작가 윤극영의 집이 있고, 김수영 문학관이 있다. 한 시대를 지내며 성취해 온 예술가의 유산을 후세대 사람들과 공유하는 일이 문화입국이다. 오세영은 만화가로 자신의 탑을 세우고, 〈토지〉를 비롯한 여러 한국 문학에 숨을 불어넣었다. ◆



이화재 | 만화가. 1980년 만화 <명인>으로 데뷔 후 <글목대장 악동아>, <나의 라임 오렌지 나무>, <아이코 악동아> <간판스타> 등을 그렸으며 1988년 바른만화연구회를 결성한 이후 만화 윤리에 대해서도 오래 고민해왔다. 그리고 오세영의 오랜 벗.

◀ 오세영 <부자의 그림일기> 중 <고호와 담배> 한 장면

룰루랄라 만화 편력기 혹은 유랑기

처음 생각은 만화 좋아하는 사람들이
마음 편히 들 수 있는 공간을 만들어 보자는 것이었다.
그러기 위해 작가도 독자도 비평가도 편집자도 만화를 좋아하는 어떤 이라도 들르곤 하는,
만화인들의 성지 한양문고 가까이에 장소를 구하는 것은
너무 당연하고 자연스러운 일이었다.

글 이성민

한양문고가 사라졌다(한양 Toonk로 이름이 바뀐 지 오래되었지만 오랜 단골들은 옛 이름인 한양문고를 계속 써왔다). 10년이 넘도록 하루가 멀다고 들러 신간을 확인하고, 한두 권쯤 만화책을 사 오던 일상이 어그러져 버렸다. 한양문고가 휴업한 지 세 달. 인터넷 서점이라도 이용할 법하지만, 나는 아직 한 권의 만화책도 구입하지 못 했다.

‘한잔의 룰루랄라’가 지금 위치에 자리 잡은 것은 한양문고가 가까이 있다는 게 주된 이유였다. 처음

위해 작가도 독자도 비평가도 편집자도 만화를 좋아하는 어떤 이라도 들르곤 하는, 만화인들의 성지 한양문고 가까이에 장소를 구하는 것은 너무 당연하고 자연스러운 일이었다. SNS가 없었던 시절이라 한양문고에 전단을 놓아두는 것 말고는 별다른 홍보 수단이 없었지만, 그것으로 충분했다. 그 전단 한 장으로 ‘한잔의 룰루랄라’라는 공간이 생겼다는 걸 만화인들한테 넉넉히 알릴 수 있었기 때문이다.

나는 왜 만화 좋아하는 사람들이 마음 편히 들 수 있는 공간을 꿈꿨을까? 내게 만화방 소파에

앉아 만화를 읽는 일은 방바닥에서 뒹굴며 혹은 도서관 의자에 앉아 만화를 읽는 것과는 조금 다른 경험이었다. 목적지에 가기 위해 운전석에 앉는 것과 승객석에 앉는 것만큼의 차이랄까?

내 몸에 꼭 맞게 낀고 오래된 소파에 앉았을 때에야 비로소 나는 작가가 창조해놓은 세계에 오롯이 들어가 주인공들과 함께 땀 흘리며 싸우거나 웃고 절망하고 애뜻하게 바라보고 저 은하계 너머 안드로메다까지도 갔다 올 수 있게 되곤 했다. 관찰자가 아닌 경험자로서. 그것은 오랜 습관인 탓일까? 아니면 공간과 분위기가 주는 힘이었을까? 사방이 책으로 둘러싸인 좁은 공간에 앉아 그중 한 권을 뽑아서 다른 세계로 들어가는 문을 여는 일. 나의 만화 편력기는 그러한 공간에 대한 유랑기이기도 하다.

코흘리개 시절 처음 갔었던 대본소의 풍경이 어렵 쏘이 기억난다. 나무판자로 짜인 책장에 얇은 대본 소용 만화책이 표지가 보이도록 세워져 있었다. 책이 쓰러지지 않도록 책장 양 끝으로 검은 고무줄이 이어져 있어서 꼬맹이였던 나는 그 고무줄 밑으로 책을 끄집어내야 했다. 아직 만화책보다는 한자 제목을 책등에 새긴 무협지가 더 많은 자리를 차지하고 있었던 대본소.

1987년 여름 무렵엔 동네 만화가게의 선풍기

바람이 닿지 않는 구석 자리에 자주 앉아 있었다. 간혹 열은 최루탄 냄새가 만화가게 안까지 스며들어 오는 날도 있었다. 그런 날은 문이며 창문을 꼭꼭 닫아두기 마련이어서 선풍기 바람이 닿는 곳으로 슬며시 자리를 옮겨 앉기도 했다. 어떤 날은 멀리서 희미한 함성이 들려오기도 했지만, 만화에 빠져 있던 내 귀엔 손글씨로 그려진 만화 속 효과음이 워낙 크게 들려서 현실의 함성엔 신경 쓸 겨를이 없었다.

내가 앉았던 테이블 위에는 <만화광장>, <주간만화> 같은 성인 만화잡지가 쌓여 있곤 했다. 당시엔 아직 중학생이었지만, 만화가게 아저씨는 옛돼 보이는 중학생 꼬마가 성인용 잡지를 가져다 보는 걸 제지하지 않았다. 하긴 빨간색 ‘19금’ 표시가 책 표지에 인쇄되지 않던 시절이었다. 대신 인쇄된 건 ‘심외 필’ 표시였던가. 또래 친구들이 <건강다이제스트>의 수영복 화보를 흘금거리는 사이에 나는 한발 앞서 어른들의 세계를 엿보았던 셈이다.

그리고 그 시기에 인생의 만화를 만났다. <만화광장>에 연재되었던 허영만, 김세영 작가의 <오! 한강>. 주인공 이강토의 인생 편력과 예술관, 역사 인식에 매료되어 몇 번이고 되풀이해 보았다. 시간이 지나서 마침내 단행본이 나왔을 때는

어떻게든 이 책을 갖고 싶었다. 하지만 대본소용 만화책을 판매하는 서점은 찾을 수 없었다. 수소문 끝에 동대문의 만화 도매상에 가면 구할 수 있다는 사실을 알게 되었다. 네이버 지식인도, 구글 맵도 없던 시절. 어떻게 그 복잡한 동대문에서 만화도매상을 찾아냈었는지는 기억나지 않지만, 마침내 10권짜리 <오! 한강>을 손에 넣을 수 있었다. 그렇게 구입한 단행본에선 같은 그림이 클로즈업되면서 몇 번씩 반복되는 기괴한 연출이 간혹 눈에 띄었는데, 당시에는 ‘마감 시간이 촉박해 그림 그릴 시간이 부족했던 걸까?’ 하고 막연히 생각했었다. 훗날 들어보니 당시 많은 만화들이 컷 재활용을 많이 했다고 한다.

1980년대 후반, <아이큐 점프>가 창간되면서 <드래곤볼> 열풍이 불었다. 다음 편을 빨리 보고 싶어 하는 독자들이 워낙 많았다. 아직 저작권 개념이 일반화되지 않았던 탓에 국내에 정식 발행되지 않은 일본 연재분이 짝값의 해적판으로 시중에 마구 뿌려지기도 했다. <드래곤볼>과 <슬램덩크>의 인기를 등에 업고 일본 출판만화가 만화가계에 자리를 차지하기 시작했다. 이때쯤부터였나? 만화가계라는 말은 점차 줄어들고 함께 쓰이던 만화방 이란 표현으로 통일되기 시작했다. 사실 만화가계는 만화를 판매하는 곳이 아니고,

보여주거나 빌려주는(대본) 곳이었으니 가게라는 이름이 맞는 이름은 아니었던 셈이다. 아직 만화책을 ‘사서’ 본다는 개념이 익숙하지 않았던 때였다. <먼 나라 이웃 나라> 외의 만화책이 서가에 꽂혀 있는 집은 아마 많지 않았을 것이다.

1990년대 말, 국가 부도 사태가 터지면서 평생직장이란 개념이 박살 나고 실직자가 된 많은 사람들이 비정규직이나 자영업의 길로 내몰리게 되었다. 이때 많은 사람들이 선택한 것이 도서(실질적으로 만화)대여점. 동네마다 몇 개씩 도서대여점이 새로 생겨났다. 많았을 때는 전국의 대여점 수가 2만 곳을 넘었다고 하니 어마어마한 숫자였다. 인터넷 개념이 아직 일반화되지 않았던 시절, 일을 잃거나 구하지 못한 사람들이 짝값으로 시간을 보내기 위해 만화책을 빌려다 봤을 터. 그만큼 수요가 있었던 셈이었을까? 작가들에게 가야할 수익을 대여점이 가로챘다는 논란도 있었는데, 다른 의미로 비약하자면 출판사와 유통사, 대여점에 이르기까지 그 수많은 종사자와 가족들을 만화가들이 먹여 살렸던 셈이다.

한양문고가 문을 연 것이 아마 이 무렵. 하지만 아직 한양문고의 존재를 몰랐던 나는 여전히 만화방에서 많은 시간을 보내고 있었다. 직장 생

활을 할 때는 퇴근 후에, 직장을 다니지 않던 때에는 거의 온종일. 아이러니하게도 내가 한양문고를 알게 된 건 출판만화가 쇠퇴하고 웹툰이 태동하던 무렵이었다. 동대문 골목을 헤매지 않고도 어느 서점에서 살 수 없는 만화책들을 둘러보고 살 수 있었다는 사실에 고무되어 금세 단골이 되었다.

마침 다니던 직장을 그만두고 만화 편집 일을 하게 되었는데 업무 때문이라도 자주 들러야 했다. 또 마침 홍대 쪽으로 이사를 하게 되기도 해서 거의 매일 들러서 신간을 확인하는 게 일상이 되었다. 급기야는 한양문고 옆에 카페를 차리게 되었으니 짧고도 굵은 인연이었다고나 할까?

아니, ‘한잔의 룰루랄라’ 카페를 차린 지도 10년이 훌쩍 넘었으니 더는 ‘짧은’ 인연이라 할 수도 없게 되었다. 그리고 10년이 넘도록 하루가 멀다고 들러 한두 권쯤 만화책을 사 오던 일상이 어그러져 버렸다. 마지막으로 들렀을 때 한동안 안 보이시던 사모님이 나와 계셔서 반가운 마음으로 인사를 드렸는데, 너무 살이 빠지고 마르셔서 깜짝 놀랐었다. 그 사이에 위암 수술을 받으셨다고 했다. 다행히 수술을 잘 마치셨다며 웃으셨다. 며칠 뒤 들렀을 때, 잠긴 한양문고 문 앞에 ‘휴업’ 공고가 붙어 있었다. 다른 세계로 이어지는 문이 영원히 닫혀버

린 기분이었다. 더는 네버랜드로 갈 수 없게 된 웬디의 심정이 그랬을까.

공교롭기도 하지. 한양문고가 문을 닫은 며칠 후에 카페 ‘한잔의 룰루랄라’가 세 들어 있는 건물의 리모델링 통보를 받게 되었다. 10년 동안 나의 일터이자 만화방이었고, 지옥이자 낙원이었던 이곳.

‘이 공간이 사라지면 무얼 하며 살아야 하나?’ 하는 계획을 세우는 일은 일단 미뤄두고, 지금은 어떻게 멋진 마무리를 할 수 있을까 궁리 중이다. 만화적 상상력이여, 나를 도우소서. ◆

이성민 | 늘 재미있는 일을 찾아왔고 지금도 (애타게) 찾는 중.
카피라이터, 잡지 편집, 만화 기획 같은 일을 해왔고, 홍대에서 카페 ‘한잔의 룰루랄라’를 운영하며 간혹 인디음악가들의 공연을 기획했다.

교실에 ‘좋은 웹툰’이 필요한 이유

문화 권력을 잡은 매체가 좋은 메시지를 담고 있으면,
학교 수업과는 비교도 안 되게 세련된 형태로 메시지를 전달할 수 있다.

글 이신애

10월 15일. 우리 반 학급문고 책꽂이에 꽂힌 만화책이 100권을 넘겼다. 한 권 두 권 사들인 책이 반년 만에 100권을 넘기다니. 아이들이 좋아하는 웹툰을 미끼로 책을 넘겨보는 경험을 제공하고, 책이라는 매체 자체에 익숙해지게 만들어서 글로 된 책에까지 접근하게 만들겠다는 백색 음모의 결과다. 사실은 아이들이 만화책을 너무나 좋아해서 그렇게 됐다. 한 권씩 늘어날 때마다 아이들에게 이것은 전부 선생의 사비로 채워 넣은 것임을 꼬박꼬박 생색냈다. 칭찬받는 게 좋아 공부를 열심히 하던 어린이는 교대에 들어갔고, 학생들한테도 칭찬받고 싶어 하는 선생으로 자라났다.

학급문고에 웹툰 단행본을 꽂게 된 계기는 시간을 거슬러 초임 시절로 올라가야 찾을 수 있다. 아이들이 학교에 오고 싶어지려면 와서 재밌는 게 있어야 한다고 생각했다. 체육은 켄병이라 몸으로 때우는 건 글렸고, 뭐라도 미끼 상품을 만들려면 돈을 써야 했다. 보드게임을 샀다. 젠가와 할리갈리로 시작해서 달무티, 루미큐브, 다빈치코드 등등

인기 있는 게임들을 살 땐 좋았다. 물론 애들도 좋아했지만, 자꾸 아이들에게 화를 내게 되었다. 초등학교 2학년 어린이들이 중 친다고 “앗, 중 쳤네. 정리하자!”하고 후다닥 정리해서 착석할 수 있을 리가. 선생 1년 차 땐 그런 것을 알지 못했다. 당장은 보드게임방 운영은 좀 무리 같았다. 그래서 학급문고를 좀 잘 구성해봐야겠단 생각을 했다.

나는 취미란에 당당하게 독서를 써넣을 수 있는 유서 깊은 독서왕이었고, 내가 초등학교 때 재미있게 읽었던 책들을 아이들도 좋아하지 않을까 하는 생각에 ‘내 기준’으로 재미있는 책들을 가져다 꽂아 넣었다. 그리고 아무도 관심이 없었다.

고심해서 꽂아 넣은 책들은 새 책처럼 말끔한 상태로 방학을 맞이하게 되었다. 책 말고도 재미있는 게 너무 많은 뉴미디어 시대의 아이들한테 내 세대의 ‘유접’ 콘텐츠를 들이대는 것은 오판이었다. 그래도 만화책을

꽂아 넣을 생각은 못 했다. 그때까지만 해도 미디어 교육을 해야겠다는 막연한 생각과 함께 내게 웹툰은 ‘아이들이 이런 것을 보게 내버려 두어도 괜찮은가?’의 영역이었다.

인터넷 개인 방송의 유해함이 연일 보도 되던 시점이었고, 학교 폭력과 일진을 미화하거나 여성혐오를 셀링 포인트로 삼은 작품들이 주요 플랫폼의 상위권에 자리 잡고 있었다. 혐오 표현과 폭력을 콘텐츠로 내세우는 크리에이터의 영상이 학생 놀이 문화의 일부로 자리 잡기 시작했다. 학생 보호자와 상담할 때 주요 화제 역시 이런 부분이었다.

“아이가 스마트폰을 사용하지 못하게 해야 할까요?”, “유튜브나 웹툰을 보지 않도록 지도해야 할까요?” 이런 질문에 어떤 대답을 해야 할지 고민했다. 교직 경력은 짧지만 20여 년 동안 성실하게 프로 네티즌의 길을 걸어온 덕분에 상황 판단이 빠르게 섰다. 못 보고 못 하게 막는다고 될 일이 아니다. 학급문고를 재정비해야겠다는 생각을 했다. 애들이 볼 책을 꽂아 놓자. 웹툰 단행본은 무조건 볼 것이다. 내가 좋아하는 작품을 아이들도 좋아해 줬으면 하는 마음으로 일주일에 한 권, 두 권씩 채워 넣기 시작했다.

가장 먼저 책꽂이를 채운 책은 하일권의 <삼봉이발소>와 돌베의 <샌프란시스코 화랑관>이었다. 매우 의도적인 선정이었다. 한창 외모를 주제로 국어 프로젝트 수업을 이끌고 있을 때였고, 체육 시간에 스탠드를 지키는 여학생들에 대한 근심이 깊을 때였다. 뒤이어 박수봉의 <야채호빵의 봄방학>과 허5파6의 <여중생 A>가 들어왔다. 영화 <우리들>을 보고 나서 얼마 후였다. 아이들이 서로의 관계에

대해서 생각해보길 바랐다. 내 바람을 알아차렸는지는 알 수 없었지만 들어온 책들은 모두 인기가 좋았다.

특히 <야채호빵의 봄방학>은 초반에 꽂아 넣은 책이지만 여전히 가장 잘 나가는 책이다. 학급문고 인기투표에서도 1위를 차지했다. 여학생들이 좋아할 거란 생각을 했었는데 성별 구분 없이 모두 좋아했다. 취향에 성별 구분을 하고 있던 나 자신도 돌아봤다. 강풀의 <당신의 모든 순간>, <그대를 사랑합니다>, <26년>, <바보>와 주호민의 <신과 함께> 시리즈를 한번에 들여놨는데 아이들이 아주 좋아했다.

단행본이 스무 권을 넘겼을 때쯤부터 제대로 된 관리가 필요하겠구나 싶었다. 여러 아이의 손을 타다 보니 표지가 찢어지는 일이 생겼다. 반납하지 않고 책상 속에 넣어둔 채로 하교하는 아이들 덕분에 정리도 잘 안 됐다. 학급문고 관리가 제대로 안 되면 전부 다 빼버리겠다는 엄포를 놓을까 하다가 안 그랬다. 여럿이 읽다 보면 찢어질 수도 있고 망가질 수도 있는데 안 혼낼 테니 무조건 그때그때 선생님에게 가져오라고 말했다. 책날개에 스카치테이프를 붙여 고정하고, 미술 시간에 책갈피 만들기를 시켰다. 라벨지에 번호를 인쇄해 책 등에 순번을 붙여 놓았다. 학급문고 관리를 담당하는 아이를 뽑았고, 번호대로 정리해두게 했다. 대출기록부를 만들어서 자신이 빌려 가는 책을 또박또박 쓰게 했다. 무슨 책이 없는지 바로 보였고, 집에 가기 전에는 책을 꼭 반납하는 습관을 들였다. 그렇게 정리를 시작한 뒤부터는 잃어버리는 책도, 망가지는 책도 없었다. 읽을 책이 충분히 많으니 허겁지겁 달려가서 뽑아오는 일도, 누가 먼저 잡았느냐로 싸우는

일도 없었다.

그 후 초의 〈내 어린 고양이와 늙은 개〉, 엘렌 심의 〈환생 동물학교〉, 〈고양이 낸시〉, 스노우캣의 〈옹둥스〉, 즈세의 〈카페 OK〉가 들어왔다. 친구들과 함께 읽을 책을 가져와도 좋다고 했더니 유리의 〈뽀짜툰〉을 가져온 학생도 있었다. 실과 시간에 반려동물 기르기 수업을 하던 때였다. 동물을 키우지 않는 아이들도 동물과 함께 살아가는 것에 대한 의미를 생각해보길 바랐다. 실제로 아이들은 2학기에 열심히 진행하고 있는 동물권리찾기 프로젝트 수업도 잘 따라온다. 영향이 없진 않을 거라 생각한다. 한편 입에 ‘남자가~’를 달고 다니며 우는 친구를 놀리던 아이가 쉬는 시간에 〈환생동물학교〉를 읽으며 물레 눈물을 흘리는 걸 보았을 때는 약간 놀리고 싶었는데 간신히 참았다. 이때부터 책에 포스트잇을 붙이기 시작했다. 알라딘 중고서점에서 얻은 아이디어였다. 이 책을 읽을 다음 친구에게 전하는 메시지를 쓰게 했더니 책 위로 살짝 솟은 포스트잇이 책 사이사이로 보였다.

조심스레 꽃아 넣은 수신지의 〈며느라기〉가 반응이 좋았다. 명절 장면이 담긴 페이지에 ‘우리 집도 그럼ㄷ’이라는 포스트잇이 붙어있다. 가족 권리 선언 수업을 할 때 참고자료로 사용하기도 했다. 여성 서사에 대한 욕심으로 김정연의 〈혼자를 기르는 법〉, 돌베의 〈계룡선녀전〉도 꽃아 넣었다. 건의사항 게시판에 〈계룡선녀전〉 3권 나왔어요 사주세요’라고 적힌 걸 보고 신간이 나온 걸 알았고 3, 4, 5권을 샀다. 웹툰은 아니지만 제이미슨의 〈롤러 걸〉도 꽤 수요가 있다. ‘아이들이 읽어도 괜찮으려나?’

하며 꽃아 넣은 시니·허노의 〈죽음에 관하여〉를 예상했던 것보다 진지하게 천천히 책장을 넘기며 읽는 아이들을 관찰할 수 있었다.

스마트폰으로도 볼 수 있음에도 좋은 웹툰을 추천하는데 그치지 않고 단행본을 사서 학급문고에 채워 넣은 것은, 학교에 오고 싶게 만드는 미끼 상품 전시의 목적만은 아니다. 웹툰의 주요 문제점으로 지적되는 여성혐오나 폭력적인 면은 소년만화의 유구한 클리셰를 그대로 이어받아 생긴 문제이지 웹툰 매체만의 문제점이라고 볼 수는 없다. 주목해야 할 것은 댓글 문화다. 댓글 시스템은 작품에 대한 비판적 기능을 수행하기도 하나, 혐오에 동조하고 혐오 문화를 향유하는 것이 다수라는 확신을 하게 만든다. 서사에 대한 타인의 판단을 자신의 판단이라고 생각하게 만들기도 한다. 타인의 평가와의견에서 의도적으로 차단되는 경험이 필요하다. 단행본으로 읽으면 그걸 경험할 수 있다.

청소년의 향유 문화는 언제나 사회의 문제였다. 나 역시 그런 사회 문제의 당사자였던 청소년 시절이 있었다. 그 문제 안에서 나름의 길을 찾아냈었고, 아이들 역시 그럴 수 있기를 바랐다. 우리 반에도 혐오를 메인 콘텐츠로 삼는 유튜브를 구독하는 아이들이 있었고, 그들의 유행어를 사용하고 웃었으며, 폭력과 여성혐오가 서사의 주요 골자인 웹툰을 재미있게 본다고 답했다. 그거 보면 안 된다고 하기 전에 나와 아이들이 터놓고 이 문제에 대해 이야기할 수 있는 분위기를 만들어야 그 안에서 자정이 이루어질 수 있다고 생각했다. 답임은 너희 편이란다. 그

메시지가 필요했다.

웹툰 단행본으로 학급문고를 채우는 것보다 좋은 방법이 있었을까? 대출록을 만들고 운영한 학급문고는 아이들이 쉬는 시간마다 줄 서서 책을 빌려 가는 공간이 되었다. 나 혼자 만족하나 싶어서 설문 조사도 실행해봤다. 학급문고에 만족하나는 질문에 21명 중 17명이 매우 만족, 4명이 만족이라고 답했다. 책의 종류, 책의 양에 대한 만족도 역시 5점 만점에 평균 4.6의 점수를 받았다. 혹시 아이의 보호자 분들이 만화책이 가득한 학급문고를 싫어하진 않을까 걱정하기도 했다. 하지만 ‘우리 반 학급문고는 내가 책을 대하는 태도에 어떤 영향을 미쳤나?’라는 질문에 대해 ‘만화책을 읽다 보니 글 책에도 관심이 생겼다’, ‘책은 그냥 다 싫었는데 약간 생각이 바뀌었다’, ‘웹툰은 다 이상한 거만 있는 줄 알았는데 감동적인 작품이 많다는 걸 알았다’는 답이 가득한 것을 보니 별로 걱정하지 않아도 되겠다 싶었다.

좋은 웹툰이 더 많아지고, 단행본으로도 많이 나왔으면 좋겠다. 웹툰처럼 아이들한테 메시지를 전달하기 좋은 매체는 별로 없다. 반려동물 수업을 할 때 동기유발 자료로 올드독의 〈노견일기〉를 가져왔다. 〈샌프란시스코 화랑관〉을 보고 태권도에 대해 생각해보게 되었다는 여학생이 있었고, 〈여중생A〉 주인공 미래의 이야기에 공감하는 남학생이 있다. 문화 권력을 잡은 매체가 좋은 메시지를 담고 있으면, 학교 수업과는 비교도 안 되게 세련된 형태로 메시지를 전달할 수 있다. 이하진의 〈카산드라〉가 단행본으로 나와 있으면, 연재 중단이 아니면 얼마나

좋을까 생각했다. 제목만 보고 ‘이건 걸러야지’ 생각했던 이연의 〈화장 지워주는 남자〉는 진작 보지 않은 걸 후회 할 정도로 꾸밈 노동과 외모 압박에 대한 사회 구조를 제대로 다룬 작품이었다.

좋은 웹툰을 아이들과 함께 보고 그에 대한 이야기를 나누다 보니, 폭력이 난무하고 여성혐오를 밥 먹듯 전시하는 웹툰에 대한 비판도 더 쉽게 나왔다. 내부에 저항감을 길러주기 위해서는 좋은 방향의 메시지를 전달하는 웹툰이 필요하다. 보수적이기 그지없는 학교 교실 안의 책장에 당당하게 꽃아뒀도 전혀 꿀릴 것 없는 작품이 있었기에 가능한 일이었다. 교과서 안에서조차 차별적인 요소와 성별 고정관념을 재생산하는 내용과 삽화를 너무나 많이 발견할 수 있다. 트렌디한 보조자료 없이는 제대로 된 인권 감수성을 길러줄 방법이 없다. 그러니 학생과 교사가 같은 문화를 공유하고 이야기를 나눌 수 있는 좋은 웹툰이 계속해서 필요하다. 좋은 작품의 목록이 계속해서 갱신되고 있으니 내년 즈음에는 책꽂이를 하나 더 장만해야 할 듯하다. ◆

이신애 | 페미니스트 교과서, 수업자료 만드는 것이 취미입니다.
수업자료 만들기 좋아하는 거 진심입니다.
생산해낸 자료는 <http://rocketraccoon.blog.me>에 업로드합니다.

내 삶을 응원해주고 “나 자신을 사랑하라” 말해주는 삼봉 씨는 담임선생님,
우리 부모님보다 이미 어른이 되어버렸다고 생각하는 나를 가장 잘 이해해주었다.

웹툰, ‘나’와 함께 성장한 ‘우리’ 이야기 글 여름

살다 보면... 아주 사소한 일이 엄청 심각한 문제처럼
느껴질 때가 있고, 혹은, 심각하게 평생을 고민한
걱정거리가 사실은 아무것도 아닐 수도 있다.
- 하일권의 <삼봉이발소> 중

<삼봉이발소>가 연재될 당시 2006년, 이 말을 그뻘 믿지 않았다. 생일날 축하 문자를 보내지 않은 친구한테 토라져 사흘 내내 가슴 속 돌덩이가 들어앉아 있기도 했었던 날. 만점인 줄 알았던 지리 시험에서 결국 하나를 틀렸다는 걸 알게 된 이후 친구들한테 어떻게 이를 해명할지 고민했던 날. 학교라는 세계가 가장 거대해 보였던 나에게 그곳에서 일어나는 모든 것들은 언제나 깊고 무겁게 다가왔다.

늘 심각했고 고민 속에 살지 않은 날이 없었다. 당시 유행하던 순정만화와 학습만화 틈 사이에서 자란 내게 우연히 다가온 첫 웹툰 <삼봉이발소>는 그런 나를 처음으로 어른 대접해주었다. 누구나 행복해질 자격이 있다고 말하는 김삼봉 씨는 내 첫사랑이나 다름없었다. 마침 주인공이었던 평범한 여학생한테 잔뜩 감정이입을 해가며 연재 내내 삼봉 씨를 지켜봤다. 그는 어른들은 상상도 못할 무거운 내 고민을 너무나도 잘 들어주었다. “신이 고통받는 사람들에게 그런 시련을 주는 건, 그 사람

들이 그만큼의 시련을 이겨낼 힘이 있기 때문이라고...”

내 세계에서만큼은 내가 겪은 고민이 세상에서 가장 힘들고 고통스럽다. 하지만 주변을 돌아보면 응석 부리는 거라는 생각이 들어 차마 힘들다고 입을 열지 못할 때가 더러 있다. 10대 시절의 고민은 나중에 떠올려 보면 별 것 아닐 거라는 말, 너는 아직 아무것도 모른다는 말로 매도당하기 십상이었다. 그러나 내 삶을 응원해주고 “나 자신을 사랑하라” 말해주는 삼봉 씨는 담임선생님이나 우리 부모님보다 이미 어른이 되어버렸다고 생각한 나를 가장 잘 이해해주었다. <삼봉이발소>를 보면서 언제나 붕이 세 개 달린 그의 미용실에 들어가 앉아, 커다란 가위에 자신을 맡기고 머리를 커트하는 그들이 부러웠다. 그저 잘생기고 멋있는 캐릭터를 동경하는 게 아니었다. 생전 처음으로 마음을 위로받고 싶은 사람이 생겼던 거다. 그 이후로도 그의 꿈을 자주 꾸었다. 그는 언제나 내 머리를 다듬어 주며, 거울 속 나에게 용기를 불어넣어 주었다.

첫사랑인 삼봉 씨가 있었다면, 또 다른 사랑 <입시명문사립 정글고등학교>도 있었다. 일명 정글고. 당시 학생들에게 선풍적인 인기를 끌었고, 주위에 안 보는 사람을 찾기가

더 힘들었다. 전교 1등이지만 등교 시간만 되면 저승에서 매일같이 되살아오는 닭 모습의 불사조. 돈밖에 모르는 이사장. 참치로 아이들을 죽도록 때리는 수학 선생님. 등장인물을 과장되게 그렸지만 정말로 있을 법하다는 게 더 아이러니한 이 만화는 중 고등학생들한테 엄청난 공감과 웃음을 선사했다.

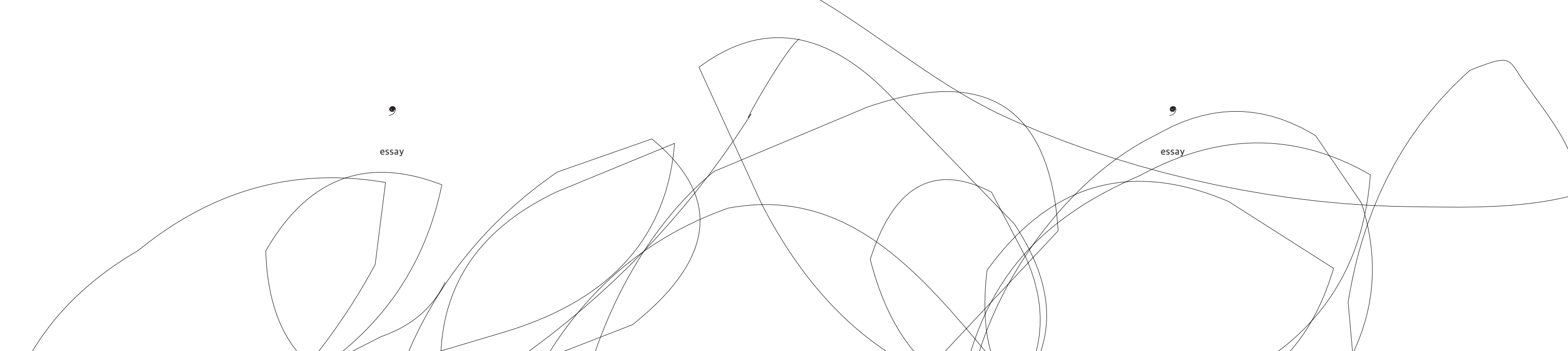
이때부터였을까? 나는 나와 같은 생각을 하는 또래가 적지 않다는 것에 위안을 받았다. 똑같은 웹툰을 보고 남기는 댓글에선 내가 웃은 포인트에 그들도 웃었다. 각자의 선생님 중 누가 더 그 캐릭터와 싱크로율이 높은지 따져보기도 했다. 누구보다도 특별해지고 싶었지만, 누구와도 달라 보이고 싶지 않았기 때문에 그들과 공통점을 발견할 때마다 왠지 모를 안도감에 기분이 나아지곤 했다.

그때부터 나는 마음이 저절로 응원하는 주인공과 웹툰을 찾게 되었다. 시청률에 따라 드라마를 선택하고, 박스오피스 순위를 보고 영화를 고르던 나였는데, 난생처음 스스로 보고 싶은 웹툰을 선택하며, 내게 필요한 스토리를 찾기 시작한 것이다. <어쿠스틱 라이프>와 같은 일상 이야기, 강풀의 <그대를 사랑합니다>와 같은 드라마, 내가 미처 발견하지 못했던 일상 속의 이야기에 집중한 작품들을

보면서, 평소 드라마에서 보이는 자극적이고 매번 똑같은 패턴의 스토리 전개보다, 마음을 움직이는 건 이런 거라고 느낀 적이 많았다. 오락 거리의 한 종류로 생각했던 웹툰에 대한 편견이 완전히 무너져 내리기 시작했다. 그때가 스토리의 영향력을 인지하게 된 시점이 아니었나 생각한다.

마음에 와닿는 이야기도 중요했지만, 같은 또래한테 인기 있던 웹툰도 놓치지 않았다. <패션왕>, <연애혁명>과 같은 중고등학교 배경의 웹툰이 역시 인기였다. 솔직히 우리 세대만 알고 있을 거라 생각했던 걸 성인 작가가 정확히 캐치하는 게 놀라웠다. 색깔 별로 입고 다니는 노스페이스 패딩, 또래만 감지하던 묘한 신경전. 정말 학교 다니는 10대가 아니면 알 수 없을 것들이 만화로 가감 없이 그려져 나오니 우리는 열광할 수밖에 없었다. TV, 영화 그 어디에서도 볼 수 없었던 그저 오감으로만 알 수 있던 그 학교의 분위기가 그대로 살아있었다. 그 어떤 스토리에서도 만날 수 없던 우리만의 이야기가 처음 누군가로 인해 끌려 나온 걸 본 경험이었다.

시간이 흘러 대학생이 된 후에는 <치즈인더트랩>, <유미의 세포들> 그리고 <대학일기>와 같은 20대들의 이야기를



다루는 웹툰을 자연스럽게 보게 되었다. 특히 <대학일기> 같은 경우, 한 편마다 다큐멘터리처럼 고스란히 녹아있는 내 모습들에 기가 차면서도, 사람 사는 게 다 똑같다는 생각이 절로 들었다. 역시나 댓글들을 보면 하나같이 ‘ㅠ ㅠ’와 같은 공감 어린 눈물들의 향연. 웹툰 장르 중 특히 일상 웹툰은 이런 자신만의 장점을 계속 유지해갔다.

우리는 원하지 않았다. 어려운 문장을 굳이 쓰는 소설 같은 이야기, 백마 탄 왕자님이 나타나는 이야기, 시어머니와 갈등하는 막장 드라마 같은 이야기 말이다. 독자들은 현실에서 일어나는 너무나도 평범하기 그지없는 생활 이야기가 매주 업데이트되길 기다렸다. 그런 작품들의 가장 큰 힘은 바로 ‘공감’이었다. 독자들은 그들에게 필요한 ‘공감’을 매주 기다렸다.

하루 평균 1, 2개의 연재 작품을 찾아본다는 20대들. 언제 어디서든 볼 수 있는 이런 웹툰은 이제는 웹툰 플랫폼에서만 이 아니라 드라마, 영화로 재탄생되며 큰 주목을 받고 있다. 이제 웹툰은 더는 인터넷상의 단순한 만화 콘텐츠가 아니다. 다양한 영역으로 확대되고 있다. 시리즈 두 편이 다 천만이 넘는 흥행을 달성한 영화 <신과 함께>를 보자. 죽음 이후의 저승세계를 그린 이 이야기는

웹툰 연재 시절부터 큰 인기를 끌었다. 영화 역시 7개의 저승을 건너는 이야기가 흥미롭게 진행되는데, 사람들의 마음을 움직이는 결정적인 포인트는 따로 있었다. 웹툰 원작은 주인공 김자홍의 인생과 함께 저승을 넘지 못하는 각자의 이유를 재미있게 보여줬다. 특히 상상 속 지옥을 참신하게 구성했다. 무엇보다 누구나 공감할만한 이야기를 끌어냈는데, 이 점이 영화의 각색 포인트가 되어서 역대급 흥행 결과를 만들었다.

웹툰을 보았던 20대, 30대들은 그들만의 기대감으로 영화관을 찾았는데, 40대, 50대 가족과도 함께 했다. 홀로 컴퓨터 앞에 앉아 보았던 웹툰이 거대한 스케일의 영화로 만들어진 것을 보니 감회가 새로웠다. 연재 1회부터 매주 기다리며 보다가 연재 끝까지 함께 달렸던 작품이 영상으로 만들어졌다는 것. 내가 공감을 했던 장면에서 다시 한번 관객으로 함께 공감한다는 것. 그런 경험은 특별했다.

독자들은 영상화되는 웹툰이 최적의 상태로 만들어지길 원한다. 그래서 영상화가 확정되는 순간, 주인공 캐스팅에 대한 이야기가 인터넷에 올라오기 시작한다. 배우들을 비교해가며 웹툰이 멋진 영화로 재탄생하기를 원하는 독

자들. 그렇게 자신이 사랑하는 작품을 자신만의 방법으로 소중하게 여긴다.

웹툰 한 편을 다 보는데 걸리는 시간은 고작 2, 3분 남짓이다. 물론 손가락으로 확확 넘겨보는 작품이 있지만, 기억에 오래 남는 작품도 많다. 아침에 힘겹게 눈을 뜨고 멍 때리는 그 시간, 출근 버스나 지하철 안 사람들 틈에 끼 그 시간, 홀로 점심을 먹는 그 시간, 웹툰은 그 잠깐의 시간 동안 함께 하기에 너무나 적절한 파트너이다.

이미 우리 삶에 너무나도 익숙하게 한 자리를 차지하고 있는 웹툰. 과제로 취업으로 바쁜 20대한테 웹툰은 어떤 콘텐츠보다 가깝고 친숙하다. 일주일에 한 번 혹은 두 번씩 올라오는 웹툰을 챙겨보며 독자들은 댓글로 공감을 나누기도 하고, 작가에게 말을 전달하기도 한다. “분량이 왜 이렇게 적어요?” 같은 불만부터 작가의 건강 걱정까지. 휴재 공지라도 올라오면 그동안 달리느라 고생했다고 다독여주기까지 한다. 그들에게 웹툰 작가는 단순한 콘텐츠 공급자가 아니다. 이야기를 나누는 동료이자, 함께 공감하는 친구이자, 교훈을 주는 선생님이다.

그 누구보다 단단한 어른이 될 줄 알았던 나는, 10대 때

느꼈던 나보다 지금이 더 작고 여리다. 생활의 모든 것이 었던 고등학교에서의 시간도 가물가물해지고, 죽고 못 살 았던 친구들과의 사이도 서먹해졌다. 그들의 이름마저 제대로 떠오르지 않는 지금, 나는 웹툰 속 주인공들과 댓글에 달린 또 다른 ‘나’들과 함께 공감을 나눈다. 그들의 재치어린 말에 웃음이 나고, 나와 크게 다르지 않은 이가 여기에 또 있다는 생각에 잔해지기도 한다.

무심코 본 웹툰에 누군가는 인생 이야기를 댓글로 터놓기도 한다. 댓글을 보고 눈물을 흘리기도 한다. 그래서 몇 번씩 그 웹툰을 다시 읽고 내려오기도 한다. ‘온 마음을 터놓고 말할 친구가 한 명 이상 있으면 성공한 인생이다’라는 각박한 현실에서 웹툰은 20대에게 가장 편하고 가깝게 다독임 받을 수 있는 공간이다. 어느 때나 함께 공감할 수 있는 이야기를 찾아갈 수 있다는 것. 언제든지 자신과 함께 공감해줄 누군가가 있다는 것. 10년 이상 웹툰과 함께해 온 20대가 앞으로도 웹툰과 함께할 가장 큰 이유다. ◆

여름 | 추계예술대학교 영상시나리오학과 4학년. 웹툰과 함께 10대를 보낸 20대.



지금, 이 만화!

글 <지금, 만화> 발간위원회

평범한 일상이라는 어려운 행복 백억년을 자는 남자

글 그림 **수사반장** 레전코믹스

하루 3시간만 자면, 모든 것을 유능하게 해내는 행복한 회원 양승조. 잠을 잘 수 있는 8시간 중 5시간의 잉여 시간에 대해, 즐거운 삶을 영위할 수 있게 해주는 초능력이라 믿고 산다. 그런 그에게 36살 생일날부터 일어나기 시작한 잠은 일상을 완전히 뒤바꿔 놓는다. 6시간, 12시간, 24시간씩 자기 시작하면서 그는 평범했던 일상이 실은 얼마나 쉽지 않은 행복이었음을 이해하게 된다. 수면 부족과 불면증이 일상화된 요즘, <백억년을 자는 남자>는 그러한 일상의 고민을 공감하게 한다. 이 웹툰을 보고 있으면 언제든 졸릴 땐 자야 한다는 책임감이 밀려온다. 자고 싶다.

한창완 세종대학교 만화애니메이션학과 교수

호러와 개그의 의외로 어울리는 동거 귀국의 문

글 그림 **삼촌** 네이버웹툰

팬덤 층을 확실하게 확보한 삼촌 작가의 새로운 신작 <귀국의 문>은 호러 장르의 틀을 확장하여 일상 개그 장르와의 자연스러운 접목을 유도한다.

매회 작가만의 유니크한 캐릭터 구축을 보여주고, 특이한 세계관과 개그 코드로 재미있는 연출을 한다. 작가가 만들어 낸 귀신 소굴 '서울시 황천구 삼도천동'에서 앞으로 어떤 다양한 귀신들을 만나게 될지, 또 귀족빌라에 사는 등장인물들은 어떤 사건과 유쾌한 이야기들을 펼쳐나게 될지 기대된다.

이화자 공주대학교 만화애니메이션학부 교수

조울과 조리의 하모니

중국집

글 **조영권** 그림 **이윤희** CA BOOKS

가수 한영애는 "잠자는 하늘님이며, 그 옛날 하늘빛처럼 조울 한번 해주세요"라고 노래했다. <중국집>은 조울과 증식당에 대한 글, 사진, 만화로 구성된 에세이다. 26년 차 피아노 조율사인 조영권은 전국을 돌아다니며 피아노에 새 살

을 불어넣고, 일이 끝나면 부리나케 수첩에 적힌 중화요릿집을 찾아가ندا. 이윤희 작가는 전체 하지 않지만 퍽 깊이 있는 글을 담담한 스타일로 재현한다. 규칙적인 칸 안에 힘을 뺏지만 흔들림 없는 작화로 완성된 만화는 조울과 조리의 하모니를 매끄럽게 구사한다. 읽다 보면 지금 당장 중국집으로 달려가야 할 것 같다.

박인하 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 교수

'땡땡이'들이 인간을 구원할지니

롤랑롤랑

글 그림 **자유** 네이버웹툰

역사적인 소재를 주로 다루던 자유 작가의 새로운 판타지물이다. 인간의 욕심으로 세상이 위험해져 신이 인간에게 천벌을 내린다. 하지만 오직 개들만이 인간들을 용서해 달라며 신에게 간청한다.

신은 그런 개들에게 인간에게 부여했던 모든 권한을 주며, 미션에 성공하면 다시 인간들한테 기회를 준다는 설정의 작품이다. 화려하지는 않으나 꼼꼼하면서도 부드러운 그림체는 보는 것만으로도 마음이 편안해진다. 중간중간 등장하는 묘한 타이밍에서 개그와 진지함의 교차도 독자의 호흡과 역행하며 반전을 준다. 회가



거듭될수록 기대감도 커지는 작품이다. 강력히 추천한다.

김신 중부대학교 만화애니메이션학과 교수

마계 사회에서도 육아는 어려워

환골탈태

글 그림 **마고** 카카오페이지

'해골 마니아'라면 빠져들 수밖에 없는 작품이다. 인간과의 접촉이 금지된 마계에 사는 회귀 종족 스켈레톤이 잘못 배송된 '인간 아기'를 키우며 일어나는 사건들을 그렸다. <아기와 나>의 해골 버전이랄까? 결핍하면 울고 싸고 토하는 아기를 돌보느라 점점 더 문자 그대로 '해골'이 되어가는 주인공의 모습을 통해, 육아의 어려움을 유머러스하게 보여준다. 개체 수와 마력으로 신분이 정해지는 마계 사회 등 이세계(異世界)를 배경으로 '지금 여기'를 풍자하는 숨씨도 매력적이다.

이영희 중앙일보 기자

한국형 액션 판타지의 새로운 도전

요신기행

글 그림 **진선규** 투믹스

탱화와 민화를 계승한 화려한 색감과 독특한 터

치가 눈에 띄는 한국형 판타지다. 중국 설화에 등장하는 용생구자(용의 아홉 자식)를 모티브로 만들어진 이야기도 매력적이다. 한국 대중은 보통 한국형 판타지를 표방한 여러 작품 중에서도 현실 문제와 연결된 것을 좋아하는데, 이 작품도 그런 지점을 잘 잡은 듯 보인다.

거짓으로 백성을 대하는 관리가 등장하고, 인간을 해하는데 힘을 쓰면 괴물이 되는 주인공이 있다. 화려하게 시작한 용의 이야기 <요신기행>이 용두사미가 아닌 용의주도한 작품이 되길 바란다.

최재정 우리만화연대 이사

사랑의 침표 사이에 벌어지는 일들

애휴(哀休)

글 그림 **조금산** 다음웹툰

다들 힘들거나 지칠 때 '애휴'라고 한 번 이상은 내뱉었을 것이다. 조금산 작가의 신작 <애휴>는 슬플 애(哀)와 쉴 휴(休)의 '애휴'다. 헤어짐을 받아들이지 못하는 남자와 헤어짐의 충격에 자살을 기도하는 여자의 우연한 만남. 영화에서 본 듯한 캐릭터 설정과 전개의 뽀한 연애 이야기인가? 아니겠지 싶어 성급히 다음 장면들을 상상했지만, 작가는 오히려 담담하게 혹은

무심하게 느릿한 타임라인을 따라 그들의 순간 순간을 그냥 보여준다. 어느덧 나는 안동 시내를 동행하는 그들을 엿보듯 따라다니고 있었다. 아마 당신도 그럴 것이다.

양동석 만화 기획자

처음부터 바람처럼 질주하는 액션 서사

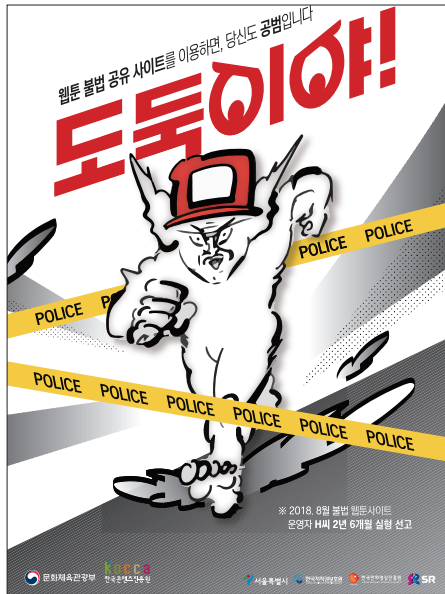
풍검

글 그림 **김철현** 다음웹툰

무협 장르였던 전작 <무장>에서 강한 주인공의 질주를 처음부터 시원하게 풀어냈던 김철현 작가. 판타지 액션인 이번 <풍검>에서도 힘을 다 드러내진 않았지만 엄청나게 강한 주인공도 군을 등장시키며 초반부터 빠른 전개를 보여주고 있다. 마물에게 나라를 잃은 목신국 유민들과 그들을 천대하는 나연국 사람들 간의 관계, 나연국 내 모반과 음모 등 갈등 구조는 복잡하지만, <풍검>은 도군의 힘을 바탕으로 사건을 빠르게 해결하며 이야기의 속도를 높인다. 갈등은 크되, 해소는 빠르게. 웹툰 시대의 서사 방식이다.

위근우 <지금, 만화> 편집장





웹툰 불법 공유 사이트 이용 근절 홍보 캠페인

웹툰 불법 공유 사이트 근절을 위한 대책이 본격화됐다. 한국콘텐츠진흥원은 관계 기관들과 함께 지난 11월 말부터 웹툰 불법 공유 사이트 이용자들의 인식 개선을 위한 홍보 캠페인을 진행 중이다. 이말년 작가가 창작자 대표로 출연한 캠페인 영상을 비롯해 30-40대의 추억을 소환하는 불법 비디오 패러디 영상까지 총 2종의 영상을 온·오프라인 매체를 통해 노출하고 있다. 이 외에도 지하철, 수서역사, SNS 등 다양한 채널을 통해 홍보 중이며 이용자의 참여를 독려하기 위한 이벤트도 진행된다. 이 캠페인은 2019년 1월까지 지속한다.

2019 만화 OSMU 전시회

만화는 원천 콘텐츠로서 얼마나 다양하게 뻗어갈 수 있을까? 한국콘텐츠진흥원은 오는 2019년 2월부터 서울시 종로구 소재 아라아트센터에서 만화 지식재산권(이하 IP)을 활용한 2차 콘텐츠 성과 전시인 '2019 만화 OSMU' 전시회를 개최한다. 약 한 달간 진행할 이번 전시회는 국산 만화 IP의 우수성과 함께 게임, 애니메이션, 드라마, 영화, 공연 등 다양한 콘텐츠 산업 분야의 결합 사례를 전 국민에게 홍보하는 취지로 기획되었다. 이미 이뤄낸 성과를 알릴 뿐만 아니라 창작자와 콘텐츠 제작사를 이어주는 피칭 행사, 창작자와 독자가 소통할 수 있는 팬 미팅 등 다채로운 이벤트 또한 준비한다.



‘만화와 젠더’라는 창간호 표제와는 어울리지 않는 이야기부터 하겠다. 군대 사격 훈련 당시, 가장 많이 들었던 조언은 ‘첫 발은 표적 정중앙보다 좀 더 아래를 노려 쏘라’는 이야기였다. 정확히 영점 조준이 되지 않은 상태에서 아래를 노려 쏘면, 빗맞아도 땅에 튕 흔적과 표적의 간격을 어림잡아 다음 발에 맞힐 수 있다. 하지만 탄환이 표적 위를 지나가면 허공엔 흔적이 남지 않으니 빗나간 탄환과 표적 사이의 거리를 알기 어렵다. <지금, 만화> 창간호를 만들면서 그 에피소드가 떠올랐다.

창간호에선 무엇을 할 수 있는가? 어떡해야 최대한 실수를 줄이고 우리가 생각했던 독자의 마음 정중앙을 맞힐 수 있을까? 답은 실수를 걱정해선 안 된다는 것이다. 톤 앤드 매너의 균형을 잡는 것도 중요하고, 치우치지 않는 논점을 보여주는 것도 중요하며, 정석과 변주를 골고루 섞는 것도 중요하다. 모두 이번 창간호에서 고민한 요소들이다. 하지만 그럼에도 불구하고, 이번 창간호에선 그것이 살짝 빗나갈지언정 좀 더 독자들의 반응을 살펴볼 수 있을 방향으로 조금 치우쳐보려 했다. 앞서 말한 아래를 노린 사격인 셈이다. 조심스러움은 중요한 미덕이지만, 창간호를 만드는 입장에서 가장 두려운 것은 정중앙을 맞히지 못하는 것이 아니라 우리 잡지가 던진 목소리가 표적 위 허공으로 날아 가버리는 것이다. 발간위원님들의 걱정에도 불구하고 창간호는 정중앙보다는 조금 더 논쟁적인 방향으로 기획하려 한 건 그래서다(물론 다행히도 나의 폭주를 적절히 제어해준 것도 발간위원님들이었다). ‘악플보다 무플이 무섭다’는 말이 항상 옳은 건 아니지만, 창간호는 부정적인 반응에 부딪힐지언정 어디에도 부딪히지 않아선 안 된다고 믿는다. 이 잡지 <지금, 만화>가 이번 창간호로 끝날 게 아니라면.

첫 발은 정중앙보다 좀 더 아래로

편집장 위근우

이슈 코너 중 ‘만화 웹툰 정보지 발간 및 평론과 큐레이션을 위한 대토론회’에 대한 기사에서 볼 수 있듯, 현재 만화와 웹툰에 대한 책임 있는 공론장은 부재한 상황이다. 어디에선가 시작해야 하는데 여기가 어딘지 확인할 지도도 없다. 그렇다면 가장 중요한 건 지금 여기가 어디쯤인지 확인하는 것, 만화에 대한 논의 혹은 논쟁이 발생할 수 있는 비평적 긴장의 경계를 확인해보는 것이다. 그 확인과 수정의 과정을 통해 우리의 논의는 가장 적절한, 표적의 정중앙을 향해 갈 수 있을 것이다. ◆

지금, 만화
volume 1 2018 winter

인쇄 2018년 12월 15일 발행 2018년 12월 20일

발행처 한국콘텐츠진흥원
발행인 김영준 Kim Young-Jun
주소 58326 전라남도 나주시 교육길 35
전화 1566-1114
팩스 061-900-6015

편집인 <지금, 만화> 발간위원회
발간위원장 한창완 Han Chang-Wan
발간위원 김신 Kim Shin
박인하 Park In-Ha
양동석 Yang Dong-Seok
이영희 Lee Young-Hee
이화자 Lee Hwa-Ja
최재정 Choi Jae-Jeong

발간 사업팀 한국콘텐츠진흥원 만화스토리사업팀
팀장 황신 Hwang Shin
주임 김연우 Kim Yon-Woo
전화 061-900-6432
이메일 annie@kocca.kr

발간 사업 주관사 (주)거북이북스
사업 총괄 강인선 Kang In-Sun
편집장 위근우 Wee Geun-Woo
아트디렉터 윤효정 Yoon Hyo-Jung
포토그래퍼 최민호 Choi Min-Ho
인쇄 (주)지에스테크

ISSN 2635-8832
무가지 <지금, 만화>는 한국콘텐츠진흥원에서
제공하는 계간 만화·웹툰 비평지입니다.

