

Volume 4

2019 AUTUMN

지금 만화



contemporary
comics
journal

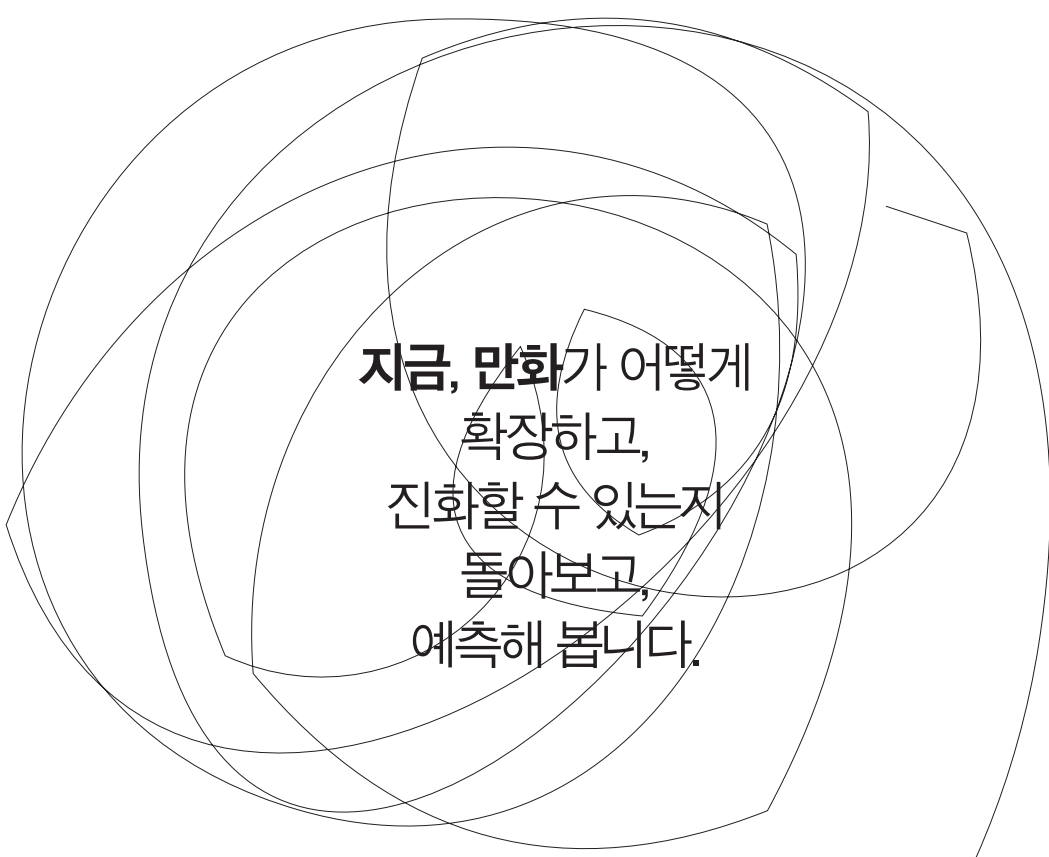
webtoon to
drama



KOCCA
한국콘텐츠진흥원

2019 AUTUMN

webtoon to drama



지금, 만화가 어떻게
확장하고,
진화할 수 있는지
돌아보고,
예측해 봅니다.

cover story

- 04 드라마가 된 웹툰, 안일한 소재주의와 K-드라마 문법의 한계를 넘어 | 위근우
- 10 웹툰과 영상물 세계관 공유를 통한 트랜스 미디어의 가능성 | 오혁진
- 16 웹툰과 드라마를 매개하는 '로맨스' | 손진원

issue

- 22 웹툰 계약서, 공정과 불공정의 쟁점들을 들여다본다 | 조일영

critique

- 26 <무모험자>, 정통 무협 비틀기의 즐거움 | 강상준
- 30 <타인은 지옥이다>, 타자의 공포 그 관계의 아이러니 | 김성진
- 34 <안녕, 엄마>, 이상적인 관계는 없다 | 강정화
- 38 <극락왕생>, 신화의 세계가 일상성을 가질 때 일어나는 일들 | 이지용

interview

- 42 교회 내 성차별과 그루밍 성범죄, 성경에 드러난 여성 혐오까지 정면으로 비판한 웹툰 <비혼주의자 마리아> -린든 작가 | 최지은

- 50 글로벌 웹툰 시장에선 실제로 무슨 일이 벌어지고 있을까 -재담미디어 노은정 이사 | 위근우

essay

- 58 웹툰 작가로 산다는 것과 건강하게 산다는 것은 과연 양립할 수 없는 것일까 | 이종범
- 62 <노견일기>를 그린다는 것 | 정우열
- 66 왜 지금, 누구의, 무엇을 위한, 어떤 전복인가? | 김효진
- 70 나는 베스트셀러 '여성' 작가다 | 민서영

내 인생의 만화

- 74 인생의 만화, 그리고 인생 | 박사

pick

- 76 지금, 이 만화! | <지금, 만화> 발간위원회

news

- 78 만화 · 웹툰계 주요 행사 | 편집부

드라마가 된 웹툰, 안일한 소재주의와 K-드라마 문법의 한계를 넘어

이제 웹툰은 한국의 유력한 서사 매체가 되었다는 것이고 드라마는 이러한 웹툰의 강점을 흡수하거나 극복하는 방식으로 동시대적인 경쟁력을 확보할 수 있다는 것이다. 웹툰이 드라마 시장에 던지는 질문은 절대 만만하지 않다.

글 위근우

약 5년 전인 2014년 10월 6일에 열린 tvN 드라마 <미생> 제작보고회에서 연출을 담당했던 김원석 감독은 동명의 원작 웹툰과의 정서적 교집합에 대해, 작은 사건 하나에도 현미경으로 들이밀 듯 세세하게 비추는 연출을 시도했노라 밝힌 바 있다. 사실 원작이 다음웹툰에서 엄청난 조회 수를 기록하고, 만화가뿐 아니라 여러 분야의 창작자들이 찬사를 보내던 중에도 혹자는 갈등과 해소의 파고가 그리 높지 않은

<미생>의 스토리로는 영상화가 쉽지 않으리라 예상했던 만큼 연출가의 고민은 깊어질 수밖에 없었으리라. 기존 한국의 오피스 드라마에선 재벌 2, 3세 남자 주인공과 신입 여성 직원의 로맨스를 그리거나, 회사의 명운이 걸린 대기업 간 암투가 벌어지는 반면, <미생>에선 정직원이 되기 위한 인턴들의 프레젠테이션이 세상 무엇보다 박진감 넘치게 그려진다. 주제 선정, 발표 팀원 간 호칭 정리 같은 아주 작지만, 본



<계룡선녀전> 드라마에서 원작의 이미지를 성공적으로 재현해내기란 쉽지 않았다. 제작비와 제작 기간의 제약이 있었겠지만 극의 분위기를 방해하는 CG는 아쉬웠다.

인들에게 중요한 의미가 있는 순간들을, 김원석 감독의 카메라는 밀도 높게 잡아냈다. 결과는 대성공이었다. 높은 시청률과 대중과 평단의 고른 호평이 있었다. <미생>은 한국 오피스 드라마의 새로운 장을 열었다. 이것은 연출자와 드라마 작가, 연기자들의 공로지만, 또한 웹툰 원작이 가진 장점을 전혀 다른 미디어인 드라마 안에 유의미한 수준으로 이식하려는 노력이 더해진 결과라고 볼 수 있다. 다시 말해, 웹툰 원작이 원 소스 멀티 유즈 혹은 트랜스 미디어를 통해 드라마 시장에 흥미로운 소재와 이야기를 제공하는 과정에서, 웹툰 원작들이 가지고 있는 각각의 특성들이 드라마의 기존 문법에 변화라는 압박을 준다고도 볼 수 있다. 이처럼 웹툰의 드라마화는 단순히 해당 드라마가 상업적으로 성공하거나 재미있는 결과물이 나왔느냐는 것과 별개로 한국 드라마의 문법에 유의미한 영향과 경쟁 압력을 줬느냐는 맥락에서도 돌아볼 만하다.

소재주의, 웹툰 원작을 다루는 양날의 방석

드라마의 러브콜을 받은 웹툰들의 가장 보편적인 특성이라면 소재적인 특성이 한눈에 드러나는 장르물이라는 것이다. 메디컬 드라마는 병원에서 연애하는 이야기, 오피스 드라마는 회사에서 연애하는 이야기, 법정 드라마는 법정에서 연애하는 이야기라는 꽤 오래된 농담(이자 진담)을 인용하지 않더라도, 한국 드라마에서 SF나 판타지, 추리, 공포, 스포츠 등 장르적 특성은 거의 언제나 로맨스나 로맨틱 코미디라는 좀 더 거대한 요소에 흡수되기 일쑤였다. 나름 신화적 세계관과 공들인 CG를 선보였던 김은숙 작가의 tvN <도깨비>를 보라. 천 년 조금 안 되게 살아온 신적 존재인 김신(공유)과 전생의 업보 등이 뒤얽힌 세계를 설정에 깔고 있지만, 결국 드라마를 움직이는 가장 큰 동력은 전능에 가까운 능력을 지녔으나, 어딘가 어수룩한 매력의 남자와 그런 남자에게 끌리는 연약하지만 씩씩한 여성의 연애라는 김은

숙 표 트렌디 드라마의 오랜 문법이다. 이러한 환경에서 만화 혹은 웹툰 특유의 장르적 특성과 소재주의는 한국 드라마에 어느 정도의 다양성을 부여해준다.

OCN에서 방영한 2014년 작 <의사 프로스트>는 원작과 같이 주인공인 천재 심리학 교수 프로스트(송창의)의 추론을 중심으로 놓고 강력 범죄를 해결하는 추리물로 만들어졌다. 원작인 웹툰 <닥터 프로스트>는 사이코패스나 해리성 장애, 프로파일링 등 기존 추리 장르물에서 선호하던 극적 요소를 최대한 배제하고 일상 영역에서 겪을 수 있는 마음의 병을 주로 다뤘다는 점에서 드라마에 원작의 미덕이 고스란히 전달됐다고 말할 수는 없다. 하지만 드라마를 원작의 스펀 오프처럼 구성하는 방식을 통해 구구절절한 캐릭터 설명 없이 천재 심리학자와 경찰의 수사 공조라는 설정을 무리 없이 그려낼 수 있었다. 해당 드라마의 완성도를 한국의 <크리미널 마인드>라고 볼 수는 없겠지만, 국내 IP로 심리 분석과 범죄 해결이라는 요소를 결합해 서로 풀어냈다는 것은 의미 있는 시도였다. 마찬가지로 일종의 퇴마 장르라 할 수 있을 2016년 작 tvN <싸우자 귀신아> 역시 귀신을 보고 만질 수 있는 능력을 지닌 박봉팔(옥택연)과 수능을 못 치른 한으로 원혼이 된 김현지(김소현)라는 캐릭터를 활용해 원작처럼 호러, 액션, 로맨틱 코미디가 뒤섞인 혼합 장르를 지향한 바 있다. 2016년 작 KBS <동네 변호사 조들호>의 경우 주인공의 이름을 제외하면 거의 모든 게 바뀌었고, 소소한 에피소드 위주였던 원작과 달리 거대 권력과 다툼을 그려내며 기존 법정 드라마의 거대 서사에 가까워지긴 했지만(이러한 거대 서사에 대한 집착은 두 번째 시즌인 <동네 변호사 조들호: 죄와 벌>에서 더 두드러진다), 여전히 직관적인 제목 안에서 감자탕집 강제 퇴거 문제, 유치원 원장의 아동 학대 등 현실적인 분쟁 이슈를 녹여내며 최고 시청률 17%를 기록하기도 했다.

하지만 이러한 소재주의는 많은 경우, 원작의 재미는 설정 한두 가지만을 가져와 기존 드라마의 문법에 끼워 맞추는 수준의 방식으로 진행되기 일쑤였다는 데 한계가 있다. 대표적으로 최근 가장 뜨거운 배우 중 하나인 주지훈을 캐스팅하고 100억이 넘는 제작비를 들이고도 시청률 3%에 그친 2019년 작 MBC <아이템>이 있다. 원작으로부터 제목과 특별한 능력이 있는 사물 '아이템'이라는 설정만 가져오고, 그 외 캐릭터와 서사의 모든 부분을 새로 만들어낸 이 드라마는 정의로운 검사와 사이코패스 재벌 2세의 대결이라는 구도 안에 '아이템'이란 소재를 끼워 넣었다. 그것이 문제는 아니다. 문제는 드라마에서 '아이템'에 집착하는 재벌 2세 조세황(김강우)의 악행 상당수가 굳이 '아이템'을 쓰지 않아도 가능한 일들이란 것이다. 검경을 쥐락펴락하는 권력을 지닌 이가 굳이 자신을 기분 나쁘게 한 교통경찰에게 시력을 빼앗는 항수를 쓰는 모습을 보여 판타지의 장르적 쾌감을 느끼긴 어렵다. 즉 기존 드라마의 선악 구도에 '아이템'을 억지로 끼워 넣은 느낌이다. 이러한 문제는 냄새를 눈으로 본다는 설정만 남기고 주인공 공부터 배경까지 모든 걸 흔한 한국 로맨틱 코미디로 구성한 2015년 작 <냄새를 보는 소녀>, 역시 제목과 미신을 맹신하는 주인공이라는 설정만 남긴 2016년 작 <운빨로맨스> 등에서 반복됐고, 지금까지 웹툰의 드라마화에서 꾸준히 벌어지는 문제들이다. 다시 말해 웹툰 원작의 독특한 설정과 소재는 꾸준히 드라마 시장의 러브콜을 받고 있지만, 정작 기존 드라마와는 다른 웹툰 특유의 정서와 서사적 특징을 깊이 있게 고민하는 작품은 잘 보이지 않는다.

K-드라마의 통념을 넘을 수 있을까

이러한 편익적 소재주의의 함정을 소위 원작과의 '싱크로율'을 통해 해결할 수 있을까. 하지만 지난해 말 비슷한 시기에 등장해 큰 기대를 받았던 두 편의 웹툰 원작 드라마 tvN <계룡선녀전>과 JTBC <일단

뜨겁게 청소하라>의 경우를 보면 단순히 캐릭터와 서사의 '싱크로율'을 기계적으로 높이는 건 별로 의미가 없다는 것을 알 수 있다. 두 작품 모두 원작의 캐릭터와 설정, 그리고 이야기의 구성 요소 상당 부분을 거의 그대로 가져 왔다. <계룡선녀전>은 심지어 극 중 호랑이로 변신하는 점순이 캐릭터를 CG로 구현하는 노력까지 했다. 하지만 이 두 작품은 원작에 담긴 로맨스 서사를 활용하는 과정에서 기존 한국 드라마 남자 주인공의 클리셰를 답습하느라 원작의 미덕을 조금도 살리지 못하는 우를 범한다. <계룡선녀전>에서 주인공 중 한 명이자 예민한 성격에 이성을 신봉하던 정이현(윤현민)은 드라마에선 예민하다기보다는 과거 SBS <파리의 연인>에서부터 이어져 온 흔한 '버럭남'이 되었고, 그런 이현과 적절히 건조하면서도 깊은 우정을 유지하던 이함숙(전수진)은 드라마에선 이현을 짝사랑하며 선옥남(문채원)과 이현 사이에서 삼각관계를 만든다. <일단 뜨겁게 청소하라>의 원작 파괴 방식도 <계룡선녀전>의 그것과 놀라울 정도로 비슷한데, 병적인 결벽증을 지닌 청소업체 CEO 장선결(윤균상)은 원작에서도 예민했지만, 드라마 안에선 대놓고 타인에게 까칠하게 군다. 또한, 여기서도 원작에 없던 최군(송재림) 캐릭터가 등장해 주인공 선결과 길오솔(김유정) 사이에서 삼각관계를 만든다. 해당 원작들이 한국 드라마 속 클리셰의 대척점 혹은 보완할 지점에서 로맨스를 구성했다는 것을 떠올리면 이해할 수 없는 일이다. <계룡선녀전> 원작에서 정이현과 선옥남, 혹은 정이현과 김금 사이의 이성애적 로맨스는 그저 하나의 장치에 불과하며, 중요한 건 각 인물이 서로와의 관계 안에서 역설적으로 자기 자신에 대해 제대로 인식하는 총체적 과정이다. <일단 뜨겁게 청소하라>의 경우 원작부터 명백한 로맨스 장르지만, 선결과 오솔의 로맨스는 두 인물의 심리적 문제를 치유하는 과정으로서 의미가 있다. 하지만 드라마는 이 복잡하면서도 매력적인 인물과 관계들을 눈에 띄게 납작한 K-로맨스 캐릭터로 변환해버렸다. 어차피 한국

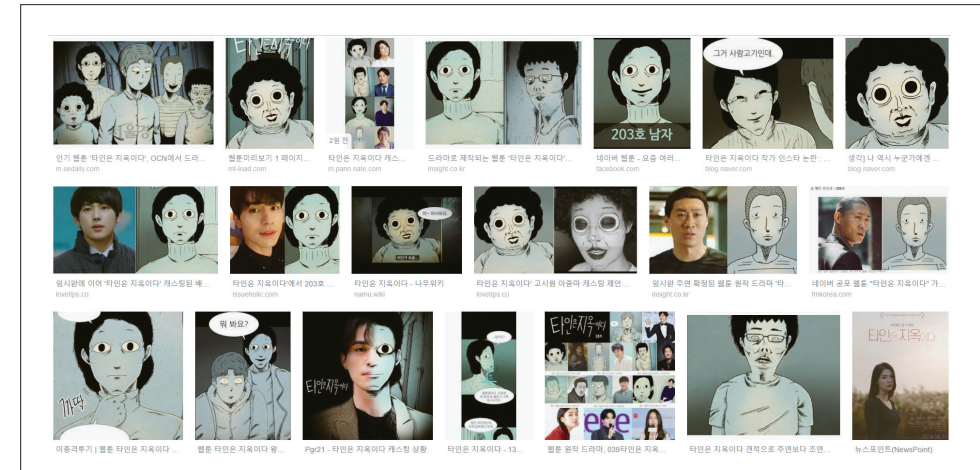
드라마의 클리셰로 범벅된 대본은 차고 넘친다. 그렇다면 왜 굳이 웹툰 IP를 원하는가. 정말로 원작의 장점을, 기존 서사 매체에선 볼 수 없던 개성 있는 캐릭터와 서사를 이식하겠다는 욕심이 있거나 한 걸까. 로맨스는 언제나 한국 트렌디 드라마의 주요 요소였고, 특히 '윤사마' 열풍을 일으킨 KBS <겨울연가>의 성공과 한류 열풍 이후 절절한 로맨스는 한국 드라마를 규정하는 장르적 특성이 되기도 했다. 사랑이, 로맨스가 문제는 아니다. 문제는 이 안에서 동넵처럼 자리 잡은 로맨스 공식이 맥락 없이 사용된다는 것이다. 앞서 이야기한 드라마 <미생>의 주요 미덕 중 주인공 장그래(임시완)와 동료 안영이(강소라) 사이의 로맨스 없는 동료애를 꼽을 수 있는 건 그래서다. 드라마 안에서 성공적이었지만 꼭 로맨스가 포함되어야 한다는 통념을 이겨냈다는 점에서도 그러하다. 회사 일과 조직의 메커니즘이라는 소재에 깊이 천착한 원작의 관점을 상당 부분 수용하는 동시에 세대론적인 관점까지 녹여낸 <미생>에서 장그래와 안영이 포함 동지들 간의 신뢰 가득한 수평적 관계는 작품의 주제 의식과 희망적인 전망을 드러내는 가장 중요한 구도 중 하나였다. 여기에 로맨스가 끼여져서 장그래와 안영이 사이, 혹은 장백기(강하늘)까지 포함된 삼각 관계가 만들어졌다면 얼마나 끔찍한 결과물이 나왔을 것인가.

<미생>과는 전혀 다른 길을 지니고 있지만 역시 tvN에서 방영됐던 2018년 작 <김비서가 왜 그럴까> 역시 기존 한국 드라마의 문법을 배반하며 성공한 사례라고 볼 수 있다. 어떤 면에선 원작 웹소설과 웹툰보다 좀 더 뻔뻔하게 그려진 이영준(박서준)과 더 단호해진 김미소(박민영) 캐릭터는 기존 한국 드라마 속 재벌 2세와 여성 직원 간 로맨스라는 클리셰를 비틀어 관계를 역전시킨다. '자백'에 빠진 이영준에게 질린 김미소가 뒤도 돌아보지 않고 퇴사를 통보하고, 이영준은 여전히 무엇이 문제인지도 모르고 원하면 연애까지 해주겠노

라 선심 쓰듯 말하다가 거절당하는 모습은 기존의 재벌 왕자님 캐릭터와 로맨스 서사를 뒤엎고 희화화한다. 물론 결과적으로는 로맨틱 코미디에 충실한 작품이 되었지만, 드라마의 초반 임팩트는 확실했다. 원작이 왜 인기를 얻었는지, 재미 포인트가 무엇이었는지 확실하게 이해한 연출과 연기는 드라마의 성공으로 이어졌다. 이처럼 좋은 선례가 나왔음에도 많은 드라마가, 심지어 웹툰 원작 드라마들조차 K-드라마적 클리셰와 고정된 문법을 고민 없이 사용한다는 것은 아쉬운 부분이다.

웹툰이라는 경쟁 압력

올해 하반기 기대작으로 스틸러물 OCN <타인은 지옥이다>와 코미디인 tvN <쌈니다 천리마마트> 등이 있다. 네이버웹툰 자회사인 스튜디오N이 참여한 이들 라인업에서 원작의 장점을 살리는 동시에 드라마의 문법을 다양화하는 결과물들이 나오길 기대하며 글을 마무리해도 좋을 것이다. 하지만 웹툰이 드라마에 미치는 진정한 영향은 웹툰의 드라마화에만 국한되지 않는다. 그보단 서로 경쟁 관계에 있는 서사 장르로서 웹툰이 드라마에 미치는 경쟁 압력이라는 것까지 고려할 수 있어야 할 것이다. 가령 넷플릭스 <킹덤>의 경우 김은희 작가가 참여한 만화 <신의 나라>가 확장된 프로젝트다. 이것은 만화 원작의 드라마화인 동시에 만화를 통해 구현하고자 했던, 조선 시대 좀비물이라는 설정이 넷플릭스를 통해 더 구체화했다고 보는 게 정확할 것이다. 또한 <미생>의 김원석 감독은 이후 연출자인 tvN <시그널>, <나의 아저씨>에서도 남녀 주인공의 로맨스를 최대한 배제하거나 지연하며 이야기의 집중도를 높였다. 이러한 드라마 시장의 작은 변화들이 모이고 모여 어디로 향할지는 아직 알 수 없다. 다만 확실한 건, 이제 웹툰은 한국의 유력한 서사 매체가 되었다는 것이고 드라마는 이러한 웹툰의 강점을 흡수하거나 극복하



구글에서 '타인은 지옥이다'를 검색하고 이미지를 따로 거르면 캐스팅에 대한 기사와 정보가 대부분이다. 웹툰에서의 캐릭터가 현실에서 어떻게 보여지는지, 싱크로율은 어떻게 되는지가 관심사인 것은 당연해 보인다.

는 방식으로서 동시대적인 경쟁력을 확보할 수 있다는 것이다. 살벌한 적자생존의 법칙을 말하려는 건 아니다. 어떤 이야기 장르든 시대에 맞춰 계속해서 변화하고 다양성을 확보하는 방식으로서만 생명력을 유지할 수 있다. 진보할 것인가, 도태될 것인가. 웹툰이 드라마 시장에 던지는 질문은 절대 만만하지 않다. ◆

위근우 | 2008년 엔터테인먼트 전문 웹진 <매거진 t>에 입사해 대중문화 전문 기자 활동을 시작. 그 뒤 <텐아시아>, 웹매거진 <아이즈>에서 취재팀장으로 일했다. <지금만화> 1~3호의 편집장을 지냈으며 지금은 기획위원으로 활동 중이다. 쓴 책으로 <웹툰의 시대>, <프로블펀러 일기>, <젊은 만화가에게 묻다>, <다른 게 아니라 틀린 겁니다>가 있다.

웹툰과 영상물 세계관 공유를 통한 트랜스 미디어의 가능성

<오리지널 씬>을 중심으로

트랜스 미디어 스토리텔링의 대표적 성공 사례로는 마블 시네마틱 유니버스(MCU)의 작품을 꼽을 수 있다. 여기서 마블의 사례는 중요한데, 이는 단지 성공 모델이라서가 아니라 <오리지널 씬>의 트랜스 미디어적 특성을 이해할 준거를 제공하기 때문이다. 글 오혁진

<오리지널 씬>은 케이블 방송사 OCN의 드라마를 웹툰으로 제작한 작품이다. 매체 전환의 방향이 주로 웹툰에서 영화·드라마로 쏠려있지만, 영화·드라마에서 웹툰으로의 매체 전환은 그 자체로 특별한 일은 아니다. <장산범>, <스타워즈: 깨어난 포스 그 이전의 이야기> 사례처럼 제작사들은 홍보를 목적으로 웹툰이라는 매체를 택해왔다.

이런 점에서 <오리지널 씬>도 예외가 아니어서 작품 후기는 <오리지널 씬>이 OCN의 기획 작품이라는 점을 분명히 한다. 브랜드 웹툰

은 일반적으로 특정 영화·드라마의 서사를 요약하고 소개하는 형태를 가진다. 하지만 <오리지널 씬>은 원작의 서사와 세계를 단순히 반복하지 않고 오히려 확장한다. <나쁜 녀석들>의 우제문, <블랙>의 블랙, 강하람, <보이스>의 무진혁, 강권주는 팀을 결성해 <구해줘> 백정기와 <보이스> 모태구의 범주를 해결한다. OCN 드라마의 여러 주인공을 한 작품에 모아 새로운 세계관 속에 배치해 마블 유니버스 같은 OCN 유니버스를 구축한 것이다. 이 비유는 의례적 수사가 아닌데 실제 OCN 측에서는 "OCN 오리지널이 추구하는 DNA를 담고, OCN만



OCN 유니버스는 과연 얼마나 확장할 수 있을까. 드라마의 세계관, 캐릭터 확장의 주요 도구로 '웹툰'을 사용한 것은 여러모로 영리한 선택일 수도 있다.

다음웹툰 <오리지널 씬>(작가 강형규). 드라마 <보이스>의 악당 모태구의 최후가 웹툰에서 재현됐다.



의 독보적인 유니버스를 그리고자 이번 웹툰 연재를 기획하게 됐으며, 탄탄하게 형성돼 있는 2030세대 팬들이 웹툰에 열광할 수 있을 거라 생각한다”라고 밝혔다.

OCN의 이 기획은 뉴미디어의 어떤 흐름을 보여준다. 그것은 바로 멀티 플랫폼, 지적재산권, 이야기 확장, 세계관 구축 이 모두를 아우르는 개념 ‘트랜스 미디어’. 최근 웹툰 업계에서는 트랜스 미디어 스토리텔링을 적극 모색 중이며, <지금, 만화>에서도 비평 ‘슈퍼스트링은 웹툰 IP 사업의 비가역적인 미래일까?’, ‘<화양연화 Pt.0 ‘SAVE ME’> 아이돌 산업에도 스토리텔링이 필요한 이유’를 통해 이 같은 변화에 주목하고 있다. <오리지널 씬>에 관한 이 글 역시 앞선 논의의 연장인데 그래서 트랜스 미디어의 내용이 어느 정도 중복될 수 있다. 하지만 동일한 반복을 뜻하진 않는다. 차이의 반복을 통해 전체 이야기에 기여하는 트랜스 미디어 스토리텔링처럼, 트랜스 미디어에 대한 논의를 확장시켜 나가고자 한다.

OCN과 트랜스 미디어 스토리텔링

트랜스 미디어라는 용어는 1991년 ‘마샤 킨더’가 하나의 캐릭터가 여러 매체에 걸쳐 나타나는 현상을 설명하기 위해 처음 사용했으며, 이후 ‘헨리 젠킨스’의 <컨버전스 컬처>를 통해 트랜스 미디어 스토리텔링이라는 개념이 본격적으로 확산된다. 젠킨스는 트랜스 미디어 스토리텔링이란 ① 다양한 미디어 플랫폼을 통해 공개되며 ② 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 분명하고도 가치 있는 이바지를 하며 ③ 각 프랜차이즈(콘텐츠)의 진입은 자기 충족적이어서는 안 되며, 영화를 보지 않고도 게임을 즐길 수 있으며 그 반대도 마찬가지여서 어떤 상품이든 전체 프랜차이즈로의 입구가 돼야 한다고 주장한다. 만약 트랜스 미디어의 의미가 여전히 명확하지 않다면 원 소

스 멀티 유즈(이하 OSMU) 개념과 비교해보자. OSMU와 트랜스 미디어 모두 매체 전환이라는 공통점을 가지지만, 전자는 각색을 통해 원작의 서사를 동일하게 반복하는 반면에 후자는 각 매체에서 독립된 서사를 전개하면서 원작의 세계를 확장한다. 다시 말해 트랜스 미디어는 미디어 간을 횡단하여 외연을 확장하고, 서사와 세계를 증식시켜 내연을 확장한다.

트랜스 미디어 스토리텔링의 대표적 성공 사례로는 마블 시네마틱 유니버스(MCU)의 작품을 꼽을 수 있다. 여기서 마블의 사례는 중요한데, 이는 단지 성공 모델이라서가 아니라 <오리지널 씬>의 트랜스 미디어적 특성을 이해할 준거를 제공하기 때문이다. 그러면 본격적으로 종합 엔터테인먼트 회사 ‘마블’에 관해 논의해보자. 마블의 트랜스 미디어 스토리텔링 동력은 MCU라는 세계관이다. 이때 주목할 점은 MCU가 여러 작품을 하나로 합치는 서사의 문제를 넘어 보다 본질적으로 산업의 문제라는 것이다.

구체적으로 말하자면, MCU 세계관을 구성하기 위해선 아이언맨, 캡틴 아메리카와 같은 캐릭터 소유권, 즉 지적재산권(이하 IP)의 확보가 전제돼야 한다. 마블의 경우 MCU 이전에 이미 5,000여 개의 IP를 보유한 상태였다. 하지만 IP의 진정한 상업적 가치를 깨달은 건 영화산업 진출 이후부터다. 마블은 그동안 대량으로 판매했던 IP를 적극 회수하고 이때 헐크, 토르, 아이언맨, 블랙 위도우와 같은 어벤저스 핵심 멤버들을 대거 확보한다. 그리고 이 과정에서 마블은 디즈니의 자회사로 편입되는데 그 결과 만화, 영화, 게임, 애니메이션을 동시에 제작할 수 있는 트랜스 미디어의 산업 기반을 구축한다. 자본과 트랜스 미디어의 친연성. 이 관점에서 OCN은 마블과 유사한 위상을 가진다. OCN의 모기업 CJ E&M은 방송, 게임, 영화, 음악 등을 아우

르는 종합콘텐츠 기업으로서 트랜스 미디어를 위한 최적의 기반을 갖추고 있다. 그리고 OCN은 장르물의 명가라 불릴 만큼 범죄 수사 장르에 특화된 인력과 시스템을 구축했으며 무엇보다 2010년 <신의 퀴즈>를 시작으로 이후 <보이스>, <뱀파이어 검사>, <특수사건 전담반 TEN> 등에 시즌제를 도입했다.

이 시즌제는 트랜스 미디어 스토리텔링에서 중요한 기능을 하는데, 일반 드라마는 작품 종영과 함께 캐릭터가 사라지는 반면 시즌제의 경우 캐릭터의 인지도를 유지함으로써 드라마 IP의 가치를 증대시킨다. 드라마 캐릭터를 활용하는 <오리지널 씬> 역시 이러한 IP 유지와 관리의 연장선에 있다. 다만 이 기획에서 추가로 주목할 점은 트랜스 미디어 매체 ‘웹툰’의 특성이다. 최근 웹툰은 서사의 측면에서 원천 콘텐츠로 각광받고 있지만 <오리지널 씬>은 역으로 재현 매체의 관점에서 웹툰의 다른 장점을 부각한다. 웹툰은 다른 콘텐츠에 비해 제작비가 상대적으로 낮아 새로운 시도에 대한 리스크가 적고 또한 전문 유통 플랫폼 및 고정 독자를 확보하고 있어 향후 신규 독자를 확대하기에 유리하다. 실제로 <오리지널 씬>은 공개 10시간 만에 조회 수 10만을 넘어섰으며 이후에도 누적 조회는 2018년 12월 기준으로 470만을 돌파할 정도로 많은 관심을 받았다. 게다가 웹툰은 매체 확산에도 용이해서, OCN은 웹툰 <오리지널 씬>을 출판 만화로 출간했을 뿐만 아니라 이를 바탕으로 3~4분기량의 TV 웹툰을 제작해 OCN, 카카오투V 등에 방영한다.

세계관이 아닌 캐릭터

강형규 작가는 드라마 <보이스>의 모태구의 최후를 웹툰 <오리지널 씬>에 고스란히 옮겨놓는다. 모태구는 무대 위 주인공처럼 어둠 속에 홀로 조명을 받고 있다. 그리고 그는 정치와 운동의 변증법 전

개 속에서 처참히 난자당하다 결정적 처벌의 순간에 종교화 이미지의 일부가 된다. 이 장면은 만화의 미학이 잘 구현된 각색이라 할 수 있다. 하지만 영상을 만화로 전환하는 과정이 이처럼 모두 성공적인 것은 아니다. 가령 <오리지널 씬>은 등장인물의 외형을 구분하기 힘들다는 지적을 자주 받았다. 작가는 이에 대해 각 인물을 드라마 주인공의 이미지를 토대로 그리다 보니 만화 특유의 이미지 디자인이 어렵다고 토론했다. 이것은 정확한 지적인데 우리의 뇌가 실제 대상보다 만화에 더욱 강하게 반응하는 이유는 바로 만화의 과장된 표현 때문이다.

<오리지널 씬>에서 과잉된 흰색 이미지의 백경기와 퇴폐적인 흡혈귀 이미지의 모태구가 유독 강렬한 인상을 주는 건 결코 우연이 아니다. 물론 다수의 미디어를 오가는 트랜스 미디어 스토리텔링에서 통일된 캐릭터의 이미지는 필수적이다. 만화와 드라마의 동일한 캐릭터를 비교하는 <오리지널 씬>의 광고에서 볼 수 있듯 만화 캐릭터와 드라마 배우의 싱크로율은 높다. 하지만 싱크로율과 별개로 만화 캐릭터를 한 작품에 모으면 외형을 구분하기란 쉽지 않다. 아이러니하게도 만화 캐릭터가 현실 이미지에 가까워진다고 해서 반드시 캐릭터의 정체성을 확보할 수 있는 건 아니다. 이것은 현실 이미지를 어떻게 만화 이미지로 옮겨야 하는가의 문제인데, 여기서 만화 캐릭터는 현실과의 연속성을 유지하면서도 세부를 생략하는 동시에 특정 부분을 강조하는 ‘카툰화’를 적절히 적용해야 한다.

이렇게 작화 문제를 파고드는 것은, <오리지널 씬> 캐릭터가 현실과 기호로 구성된 이미지라는 사실을 설명하기 위해서만은 아니다. 더 나아가서 트랜스 미디어 스토리텔링의 핵심 요소인 ‘캐릭터’를 이야기하기 위해서다. 어쩌면 이 사실에 누군가는 의아해할지

모른다. 일반적으로 트랜스 미디어 스토리텔링을 언급할 때는 마블 유니버스와 같은 통합된 세계를 강조하기 때문이다. 하지만 언제나 이야기가 먼저이며 그 이야기를 끌고 가는 건 다른 아닌 캐릭터다. 그리고 거대한 이야기라는 하나의 세계를 구축할 때 개별 콘텐츠의 관계성이 중요한데, 이때 가장 큰 역할을 하는 것이 캐릭터의 교차 및 중복 등장이다. 즉 캐릭터를 어떻게 유지하고 관계 맺을지의 문제가 세계관을 구축하고 통합하는 문제보다 더 본질적이다.

예를 들어 아시모프와 발자크의 작품을 비교해보자. 세계관 통합에 주력한 아시모프는 <로봇> 시리즈 역사와 <파운데이션> 시리즈 역사를 결합하는 과정에서 서사보다 세계관을 설정하는 데 더 많은 노력을 기울인다. 하지만 결과는 SF작가 듀나도 지적했듯 설정을 끊임 없이 설명하고 수정하는 따분한 강의가 돼버린다. 그러나 세계가 아닌 캐릭터에 집중한 발자크는 이와 다르다. 발자크는 각 작품의 인물을 다른 작품 속에 다시 등장시키는 ‘인물 재출현 기법’으로 19세기 프랑스 사회의 모습을 총체적으로 재현한다. 그 세계는 설계도 같이 정교히 조직되진 않았지만, 세계의 공백은 오히려 결점이 아닌 장점으로 독자의 적극적 참여를 끌어낸다.

<오리지널 씬>의 OCN 유니버스

다시 한번 강조하자면, 트랜스 미디어 스토리텔링의 핵심은 ‘캐릭터’다. 이 관점에서 <오리지널 씬>은 캐릭터를 어떻게 구축하고 연결했는지를 살펴보자. 강형규 작가의 세계는 유화(油畵) 같다. 어두운 색조가 지배하지만 한편으로 매끈한 화면에선 광채를 발한다. 차갑고도 선명하게 그려진 이 상상의 도시에서, 작가는 사이비 교수, 검사와 경찰 그리고 신비한 능력자를 차례로 배치해 OCN 유니버스를 창조한다. 이 통합된 세계는 과잉된 범죄와 불가사의한 심령이 공존하는

여기와는 또 다른 우주다. 그러면 <오리지널 씬> 시즌 1은 OCN 유니버스를 성공적으로 창조한 걸까? 아니다. ‘캐릭터를 혁명하다’라는 기획 자체는 옳았지만, 캐릭터 중심의 창작 방법론은 아직 미숙하다.

<오리지널 씬> 시즌 1은 세계관을 통합하는 과정에서 지나치게 많은 캐릭터를 한꺼번에 등장시킨다. 8회라는 짧은 분량 안에 모든 캐릭터를 설명하고 심지어 범죄까지 해결하려다 보니 캐릭터의 개성을 제대로 담아내지 못하고 서사 또한 산만하다. 마블의 MCU 사례를 보면 이 같은 문제점은 한층 분명해진다. 처음부터 캐릭터를 집약한 <오리지널 씬>과 달리 MCU는 <아이언맨>, <캡틴 아메리카> 등과 같은 개별 작품으로 캐릭터의 개성을 충분히 구축한 후 통합 서사를 본격 진행시킨다.

<오리지널 씬> 시즌 1은 불행히도 각 작품의 캐릭터를 하나의 세계관 속에 모으기에만 급급했던 단일한 기획이었다. 하지만 후속작 <작은 신의 아이들>, <오리지널 씬> 시즌 2에 들어서는 시즌 1과 달리 여러 인물을 새로운 작품 속에 다시 등장시키는 기법으로 <오리지널 씬>의 세계를 한결 매끄럽게 확장해간다. 먼저 1회 분량의 전형적인 브랜드 웹툰 형식인 <작은 신의 아이들>을 보자. 짧은 분량에도 불구하고 <오리지널 씬> 시즌 1보다 훨씬 흥미로운데, <작은 신의 아이들>의 주인공 천재인과 김단이 <오리지널 씬> 시즌 1의 사건 속에서 우제문, 무진혁 등과 조우하기 때문이다. 사실 캐릭터가 교차되는 장면은 그렇게 길지 않다. 하지만 그럼에도 그 순간을 목격한 독자들은 캐릭터가 단순한 작품의 세계에 머물러 있는 게 아니라 그보다 더 큰 이야기의 세계에 살고 있다는 사실에 경이감을 느낀다.

인물 재출현 기법은 <오리지널 씬> 시즌 2에서도 작품의 튼튼한 연

결고리 역할을 한다. <오리지널 씬> 시즌 2의 악당은 모태구와 방제수인데, 모태구는 유일하게 시즌 1에 이어 시즌 2에 나오는 캐릭터로 두 작품을 이어주는 역할을 하며 방제수 또한 마지막 장면에서 범죄를 예고하면서 후속작에 대한 기대감을 유발한다. 게다가 각 작품이 이전보다 통합된 세계에 자연스럽게 녹아들면서 <오리지널 씬> 시즌 2의 서사는 한층 안정감 있게 전개된다.

캐릭터 외형은 여전히 인지하기 어렵지만 대신 캐릭터를 세 그룹으로 나누어 <플레이어>팀과 <신의 퀴즈>팀이 모태구와 방제수를 추적하는 과정을 응집력 있게 보여준다. 그래서 시즌 2는 이전보다 캐릭터에 더욱 집중하는데, 살인자 모태구는 강형규 특유의 미형의 캐릭터로 조형되며 <플레이어>팀은 시종일관 활력 넘치는 액션으로 작품에 경쾌한 리듬감을 부여한다.

마블의 역사는 또다시 반복될까

트랜스 미디어 스토리텔링은 다음과 같은 세 가지 흐름을 포함한다. 콘텐츠가 다양한 미디어로 확장될 수 있는 시스템, 텍스트를 적극 향유하는 능동적 수용자 그리고 지식재산권 IP를 무한동력 삼아 이윤을 극대화하는 자본. 산업적인 측면을 보다 부각하면 트랜스 미디어 스토리텔링은 자본의 투자가 이루어질 때, 다시 말해 기획력과 매체 확장력을 갖춘 대기업의 투자가 이루어질 때 가능한 큰 규모의 창작법이다. 이런 점에서 <오리지널 씬>은 이 정의에 상당히 부합하는 작품이라 할 수 있다. 첫째 OCN은 다량의 드라마 IP를 확보하고 <오리지널 씬>을 통해 IP를 적극적으로 활용하고 있다는 점, 둘째 OCN의 모기업 CJ E&M은 트랜스 미디어 콘텐츠를 뒷받침할 자본과 시스템을 갖춘 기업이라는 점에서, <오리지널 씬>은 확실히 이전 한국의 트랜스 미디어 콘텐츠와 차별화된다.

그렇다면 이러한 만화와 대기업 자본의 결합은 향후 만화산업에 어떤 영향을 미칠까? 결과를 선불리 예측할 수 없지만 분명한 건 명과 암 모두를 포함할 거라는 점이다. 우선 긍정적 결과는 지금까지의 논의 즉 트랜스 미디어 스토리텔링의 가능성을 다루는 과정에서 어느 정도 언급했다 생각한다. 따라서 글의 마지막은 트랜스 미디어의 부정적 측면을 강조하며 끝내려 한다.

다시 한번 마블의 이야기로 돌아가 보자. 마블 유니버스의 화려한 세계에 가려진 어두운 과거를 말이다. 1960년대 마블을 포함한 만화 업계는 낮은 임금과 열악한 근로조건으로 악명이 높았고 자유계약의 임시고용 제도와 글, 그림, 색채 작가 등으로 세분된 작업은 노동조합 결성의 장애가 되었다.

게다가 익명의 작업, 출판사의 IP 소유와 같은 작가의 권리도 크게 제한받았고 심지어 만화의 왕이라 불리는 ‘잭커비’마저도 저작권 반환을 위해 오랜 법적 투쟁을 벌여야만 했다. 미국의 특수한 사례라 치부할 수 있지만, 그렇다고 하기엔 마블이 콘텐츠를 제작하고 IP를 소유하는 일련의 과정들이 지금 이 시점에 유사하게 반복된다. 한국의 마블이라는 칭호는 매혹적이지만 마블의 부정적인 사례까지 따를 필요는 없을 것이다. 이전에 제기된 질문에 답해보겠다. 웹툰의 IP 사업은 비가역적인 미래일까? 설사 비가역적이라 할지라도 그 미래를 흔쾌히 받아들일 수 있는 건 자본의 입장에서일 뿐이다. ◆

참고문헌: 남정은 <문화콘텐츠와 미디어>, 이영수 <문학 콘텐츠에서 트랜스 미디어가 가지는 지금의 의의>

오혁진 | 만화 평론가. 현재 부산 ‘이미지 수집자’라는 모임에서 만화, 그림책에 관해 이야기하고 공부하고 있습니다.



로맨스 소설 (정경윤 작)에서 로맨스 웹툰(김명미 작화)으로 그리고 로맨스 드라마(tvN)로 트랜스된 <김비서가 왜 그럴까>. 드라마의 영상은 웹툰의 이미지를 되살리는 데 나름 충실했다.



웹툰과 드라마를 매개하는 ‘로맨스’

‘로맨스’는 남녀의 연애태이라는 장르의 요체와 함께, 여성의 현실을 반영한다. 매체에 따라 각기 다른 역사와 관습을 가진 ‘로맨스’ 콘텐츠들은 이제 서로 간섭하고 영향을 주고받을 뿐만 아니라, 비슷한 문제의식을 느끼며 창작되고 있다.

글 손진원

오늘날 하나의 원천 스토리는 다양한 미디어 플랫폼에서 각자의 새로운 이야기를 펼쳐나간다. ‘트랜스 미디어 콘텐츠’ 시대다. 모바일을 통해 언제 어디서나 가볍게 읽을 수 있는, 이른바 스낵컬처의 가장 대표적인 콘텐츠인 웹툰과 웹소설 작품들이 영화·드라마·게임 등의 다양한 콘텐츠에 알맞게 ‘트랜스’되고 확장된다. 그중에서도 단연 로맨스 웹툰의 드라마화 강세가 두드러지는 추세다. <김 비서가 왜 그럴까>, <내 아이디는 강남미인>, <일단 뜨겁게 청소하라> 등에 이어,

<녹두전>(드라마 제목은 <조선로코 녹두전>), <어쩌다 발견한 7월> 등의 작품이 드라마로 올해 방영 예정에 있으며, <연놈>, <오늘도 사랑스럽개>, <좋아하는 부분> 등 다양한 로맨스 웹툰 역시 곧 드라마화될 것으로 알려졌다. 로맨스 웹툰에 대한 드라마의 열광적인 러브콜 현상을 어떻게 이해해야 할까? 이 글에서는 트랜스 미디어 콘텐츠 시대의 장르로서 ‘로맨스’를 탐구하고, 우리 시대 ‘로맨스’ 장르가 대중적 소비 지형에 어떤 축을 맡고 있는지를 로맨스 웹툰의 트랜스 현상을 중

심으로 이야기해보려 한다.

“어차피 드라마는 ‘로맨스 판’이 아니었던가?”

옛날 유머이기는 하지만, 지금도 웹상에서 떠도는 농담이 하나 있다.

“미국 드라마는 형사가 수사하고, 의사가 진료를 본다. 일본 드라마는 형사가 교훈을 주고, 의사가 교훈을 준다. 그리고 한국 드라마는 형사가 연애하고, 의사가 연애한다.” 형사와 의사가 등장하는 미국·일본·한국의 드라마 특징을 각각 한 문장으로 정리해놓은 것이다. 미국과 일본 드라마의 전문성이나 도덕성은 차치하더라도, 한국 드라마의 로맨스 강세 현상에 대해서는 누구든지 심분 공감할 것이다. 따라서 혹자는 한 편의 로맨스 스토리가 웹툰에서 드라마로 트랜스 되는 요즘의 현상에 별 의미를 두지 않을 수도 있다. “어차피 드라마는 ‘로맨스 판’이 아니었던가?” 철 지난 유머가 던진 질문은 또 다른 질문을 불러오기 마련이다. 정말 텔레비전 드라마는 ‘로맨스 판’이었나? 만약 그렇다면, 로맨스 웹툰이 트랜스된 로맨스 드라마는 이전의 로맨스 드라마와 무슨 차이라도 있는 것인가? 이에 대한 답변은 사실 각 미디어 콘텐츠의 장르 분류와 관습, 계보를 콘텐츠별로 세세하게 들춰보아야 하는 복잡한 문제로 이어진다. 여기서 우리는 로맨스 웹툰과 로맨스 드라마 사이를 매개하는 ‘로맨스’라는 장르의 문제를 점검할 필요가 있다.

로맨스라는 용어 자체는 남녀의 사랑이 들어가는 이야기를 명명할 때 주로 쓰인다. 그러나 하나의 장르를 지칭하는 말로서는 어느 상황에서 어떻게 쓰느냐에 따라, 콘텐츠의 형식이나 양식을 일컫는 용어일 수도 있으며 혹은 그 하위에 들어가는 상대적으로 작은 범위의 콘텐츠를 분류하는 체계일 수도 있다. 문학을 예로 들자면, 로맨스(로망스)는 소설(novel)이 등장하기 전까지 읽혔던 환상적인 기사의

모험담이나 궁중 연애물을 일컫는 장르를 지칭하는 용어기도 하면서, (특히 한국에서는) ‘할리퀸’으로부터 시작된 장르 소설의 한 축을 담당하는 단어이기도 하다.

물론 이 글에서 다루려는 드라마와 웹툰(만화)의 경우는 조금 다르다. 주지하다시피 드라마에서는 멜로드라마, 로맨틱 코미디라는 극 용어를 통해 장르를 구분해두었다. 두 장르 모두 연애담을 통해 한 명의 개인이 사회적 관습과의 갈등을 보여주되, 신뢰성이 가미된 비극적 장르가 멜로드라마라면, 로맨틱 코미디는 발랄하고 코믹하게 그 과정을 그려내는 장르다. 웹툰의 경우는 어떠한가. 웹툰을 서비스하는 다수의 플랫폼에서는 ‘순정’이나 ‘연애’ 따위의 장르 분류를 사용한다. 당연히 순정만화의 계보를 잇는 분류 체계임을 쉽사리 알아차릴 수 있을 것이다.

장르 관습에 따라 세심하게 작품을 분류, 의미화하는 일을 독려하기 위해 용어를 점검한 것은 아니다. 사실상 각각의 매체와 장르의 관습성과는 별개로, 스토리의 메인 플롯에 남녀의 사랑이 두드러지게 나타나면 대중들은 단순히 그 콘텐츠를 로맨스라 여긴다. 미디어 플랫폼 역시 대중의 소비를 끌어내는 방편으로 로맨스라는 용어를 적극적으로 사용한다. 물론 로맨스라는 말 자체가 광범한 용어다.

남녀의 사랑 이야기라면 모조리 로맨스라 일컬을 수 있으므로, 혹자는 로맨스가 장르로서 성립할 수 있는 것인지 의문을 제기하기도 했다. 다른 어떤 이는 남녀의 연애담만 한 보편적인 이야기는 없다는 의견과 함께 장르의 대중성을 거론하기도 한다. 그러나 점차 로맨스는 매우 구체적이고 특수한 미디어 콘텐츠의 한 장르를 가리키는 용어가 되고 있다. 그런데 단순히 여성과 남성의 애정사를 다루는 것

뿐만 아니라, 여성 소비자의 취향에 맞게 제작되었다는 점에서 ‘로맨스’로 불리는 것이다.

여성의 장르, ‘로맨스’

콘텐츠 시장에서 ‘로맨스’는 여성 소비자를 유인하는 말이다. 로맨스 웹툰의 경우, 순정만화의 역사를 살펴봄으로써 여성 소비자와의 관련성을 확인할 수 있다. 1950년대, ‘순정’이라는 표제를 달고 등장한 소설과 만화는 10대 이상의 여성을 대상으로 한 것이었다. 1950년대 순정만화 속 소녀 주인공들은 비극적 처지에 놓인 연민의 대상으로 그려졌다.¹⁾ 1970년대 심의 문제와 시장실패 이후, <캔디 캔디>의 텔레비전 방영과 해적판 일본 소녀만화가 새로운 독자층을 키워낸 1980년대 초에야 여성 대상의 만화가 다시 등장했다. 이때부터 순정만화는 로맨틱한 사랑 이야기를 중심으로 여성들의 이야기를 담아내기 시작했다.²⁾ 80-90년대 순정만화의 계보를 이은 순정·연애 카테고리의 웹툰은 여성 독자를 대상으로 한 로맨틱한 사랑 이야기를 골자로 함과 동시에, 지금 현재 우리의 삶과 감정, 욕망을 표현하며 독자들의 공감과 지지를 받고 있다.

로맨틱한 사랑 이야기를 중심으로 한 여성의 이야기는 오랜 시간 여성의 콘텐츠로 받아들여졌다. 그렇게 본다면 드라마가 ‘로맨스 판’인 것도 이해가 간다. 성별, 나이, 계층을 떠나 불특정 다수의 시청자를 대상으로 한 지상파 드라마는 안정적인 시청률 확보를 위해 다양한 장르적 특성을 혼합시키는 경향이 있다. 최근에는 장르 드라마로서

1) 서은영, <만화 읽는 소녀의 등장>, <기획회의> 491호, 2019, 26-31면.

2) 박인하, <누가 캔디를 모함했나>, 살림 2000, 67-113면.

3) 윤석진, <한국 텔레비전드라마 장르 유형에 관한 시론>, <한국문화이론과 비평> 제 67집(19권 2호), 2015, 286-291면.

정체성을 분명히 한 작품들이 다수 등장했지만, 여전히 난공불락의 시청률을 자랑하는 주말 연속극의 장르는 연애와 가정사를 두루 다룬 가족 드라마다. 드라마가 ‘로맨스 판’인 것은, 시청자 유입 전략의 차원에서 여성 시청자를 염두에 두고 멜로 장르를 적극적으로 활용한 결과로 볼 수 있겠다.

한편 시청자 구성이 전혀 다른 종합편성채널은, 비교적 젊은 세대의 유료 구매자들을 만족시킬 만한 오락적 성격이 강한 프로그램을 제작해야 한다. 종합편성채널은 나이별·성별별 기호를 파악해 단독 장르 드라마를 제작, 편성하고 있으며 어느 정도 시청률 성과를 올리고 있는 것으로 보인다.³⁾

이처럼 단독 장르 드라마의 늘어난 수요는, 장르성이 뚜렷한 원천 스토리-콘텐츠 발굴로 이어진다. 드라마의 새로운 문법 정립을 위해 일종의 ‘수혈’이 필요한 것이었는데, 웹툰은 드라마로 트랜스하는 데 적합한 원천 콘텐츠이다. 스낵컬처의 대표적인 콘텐츠로 불리듯, 웹툰은 짧은 시간에 곧장 이야기를 파악할 수 있는 플롯으로 구성되어 있다. 또한, 같은 스낵컬처 콘텐츠라 할지라도 웹소설과 다르게 웹툰은 스토리-플롯에 이미지가 조화를 이루며 인물 구축과 장면 구성을 가시적으로 드러낸다. 게다가 이미 검증된 스토리 기반이 있으므로 제작사는 물론 시청자들의 선호도 높은 편이다. 콘텐츠 구매에 적극적인 소비자를 유입하기 위해 종합편성채널과 웹드라마 플랫폼은 적극적으로 웹툰으로부터의 트랜스를 반길 수밖에 없다. 무엇보다 앞에서 논의했던 것처럼 로맨틱한 연애담을 필두로 장르가 정립되었던 순정·연애 카테고리의 웹툰 작품은 ‘로맨스’ 장르 드라마로 수혈하기 매우 적합한 스토리 라인이라 여겨졌을 것이다.

실상 '로맨스' 장르에 속하는 다양한 미디어 콘텐츠들은 서로 간섭하고 영향을 주고받으며 성장해온 역사가 있다. 1980년대 <여고시대>, <여학생>, <학생중앙> 등의 10대 여학생들을 대상으로 한 잡지에는 각종 순정만화 작품이 연재되었다. 몇몇은 일본의 소녀만화를 그대로 베껴 번역해온 작품들이었지만, 이혜순-김동화-한승원 등 초기 한국 순정만화의 기틀을 닦은 작가들의 작품이 함께 연재되곤 했다. 이 잡지들에는 한국 로맨스소설에 영향을 끼친 '할리퀸'의 일본어 중역본이자 해적판인 삼중당의 <하이틴 로맨스> 시리즈 광고가 거의 매달 실려 있었다. 즉, 1980년대의 10대 중후반 여성들은 순정만화의 독자임과 동시에 할리퀸의 독자기도 했다.

순정만화와 로맨스소설의 독자들은 매체별 관습이 달랐을지라도 그것을 '로맨스'라는 공통적인 장르적 기반 위에서 수용한 것이다. 공식적으로 한국에서 가장 처음 로맨스 작가로 불리게 된 박윤후가 순정만화가이기도 했던 것처럼,⁴⁾ 창작자들도 '로맨스' 미디어 콘텐츠라면 적극적으로 섭렵했다. 소설과 만화뿐만 아니라 90년대 초에 폭발적인 인기를 누렸던 로맨틱 코미디 영화를 포함, 각종 멜로 영화·드라마 역시 수용했다. '로맨스' 미디어 콘텐츠는 서로 영향을 주고

4) 할리퀸을 정식 출간한 신영미디어 출판사는 1996년에 로맨스소설 공모전을 개최하여 공식적으로 한국 로맨스소설 1세대 작가군을 등장시켰다. 1회 수상자인 박윤후는 순정만화를 그리는 작가로 자신을 소개한다. “현재 만화가로 활동하고 있는 그녀는, 후배의 권유로 우연히 응모했다가 뜻밖의 영광을 차지하였다고 다소 어리둥절하기도 했습니다.”(편집자 주), “만화가 선생님들을 찾아다닐 땐 세상에서 제일인 만화가가 되겠다고 꿈꾸고...(중략)...그리고 다시 만화와 인연을 맺었을 땐, 언젠가는 내 만화가 월트 디즈니 영화로 만들어지리라 꿈꾸던 나였는데... 세상의 모든 여성이 즐겨 읽는 로맨스소설 작가가 되겠다는 또 다른 새로운 꿈을 꾸게 될 줄이야!”(작가의 말), 박윤후, <노처녀 길들이기>, 신영미디어 1996, 2-3면.

5) 현찬양은 순정만화 속 남자주인공의 정형이 '흑발 냉미남'과 '금발 온미남'의 양대 구도로 굳어진 것이 1980년대 중반부터라고 주장한다. 80년대 초반 해도 한국에서

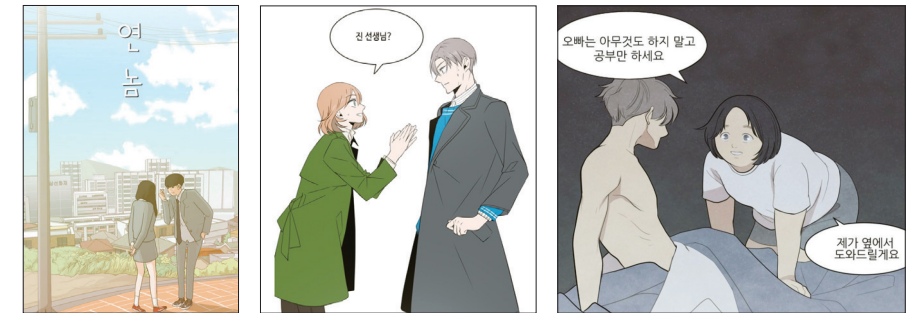
받으며, 하위문화의 문법이 대중적인 영역으로 확대된 사례도 있다. 예컨대, 순정만화에 등장하는 남자주인공을 '흑발 냉미남'과 '금발 온미남'의 캐릭터로 정형화시킬 수 있는데, 이러한 캐릭터 정형은 로맨스 드라마와 로맨스소설에서도 찾아볼 수 있다.⁵⁾

새로운 플레이그라운드를 위하여

그러나 미디어 플랫폼의 '로맨스'를 향한 전략에는 일종의 스테레오타입이 포함되어 있다는 사실을 잊어서는 안 된다. 남녀의 연애담이 여성의 전유물이라는 시각은 실제 여성 소비자 개개인의 취향과 요구와는 전혀 상관없는 지레짐작이다. 특히 '페미니즘 리부트' 이후에는 여성 대상 문화콘텐츠 중 유독 '로맨스'가 압도적으로 소비되는 현상에 대하여 불만을 제기하는 목소리가 꾸준히 등장하고 있다. 대중문화의 '로맨스'가 낭만적 사랑의 이데올로기를 설파하는 주범이라는 주장도 오래전부터 있었지 않았는가.

연애담을 매개하지 않는 여성의 이야기, 좀 더 다채로운 여성 이야기가 필요한 것은 맞다. '로맨스'의 수용자가 가부장제를 체화한다는 혐의도 완전히 틀린 말은 아니다. 그러나 지금까지 대중문화의 역사

면 해외 배경일 경우에는 금발·은발의 남녀 주인공이 등장하지만, 점차 남자주인공의 머리칼이 흑발이 된다는 논리를 제시한다. '흑발 냉미남'과 '금발 온미남'의 구도는 순정만화뿐만 아니라 <궁>, <탐나는도다> 등의 드라마에도 나타난다는 내용을 언급한다. 현찬양, <1980년대 순정만화의 젠더 재현: <별빛 속애>와 <아르미안의 네 딸들>을 중심으로>, 연세대학교 석사학위 논문, 2018, 45-56면; 한편 로맨스소설은 '흑발 냉미남'과 '금발 온미남'의 구도를 가장 적극적으로 받아들인 콘텐츠다. 외국을 배경으로 한 소설에서도 남자주인공은 흑발에 남성적이며 여주인공과는 초반에 대립 구도를 그려내며 냉소적인 면모를 보여주는 한편, 삼각관계를 이루는 다른 남성 인물은 금발, 온정적인 성격을 부여했다. 비교적 최근 등장한 로맨스 판타지 장르의 일러스트 표지는 순정만화 기법으로 표현되는데, '흑발 냉미남'과 '금발 온미남'의 구도를 반영하듯 다수의 남자주인공이 흑발로, 조연은 금발로 그려진다.



드라마 기획단계로 알려진 웹툰 3작품. <연놈> (글 그림 상하), <오늘도 사랑스럽게> (글 그림 이해), <좋아하는 부분> (글 그림 타리) 세 작품 모두 네버이웹툰 연재작이다.

에서 여성이 '로맨스' 콘텐츠를 통해 자신의 플레이그라운드 영역을 넓혀나갔다는 점 역시 간과해서는 안 된다. '로맨스'는 스스로 '로맨스'의 관습을 비트는 놀이를 전개함과 동시에, 지금 현재 여성의 고민과 현실을 전달하곤 했다.

소설이 웹툰으로, 그리고 드라마로 트랜스되면서 인기를 누렸던 <김비서가 왜 그럴까>는 기존 멜로드라마의 관습을 비틀어 보인 로맨스소설이었다. 여주인공이 재벌가의 남주인공을 사랑한 죄로 그의 식구들에게 온갖 수난을 당하는 것은 신파적 멜로드라마의 관습 중 하나였다. 그러나 <김비서>에서는 모난 성격의 남주인공을 유일하게 9년 동안 보필한 여주인공 김미소에게 남주인공의 가족이 매달려 만남을 종용하는 내용을 확인할 수 있다. 즉 로맨스소설의 '해피엔딩' 관습은 유지하되 멜로드라마의 '여성 수난' 관습을 비틀며, 인물의 연애문제는 물론 사회생활에 대한 고충과 갈등을 로맨틱 코미디 풍의 새로운 이야기로 그려낸 것이다.

웹툰은 물론 드라마 역시 대중들의 사랑을 받았던 작품 <내 ID는 강남미인>의 경우, 남녀 주인공의 로맨틱한 관계를 포함함과 동시에 '여성의 미'라는 대주제를 다룬다. 그러면서 미의식과 관련된 사회적 편견과 여러 질곡을 폭로함으로써 여성 인물들의 갈등과 성장을 세심하게 그려낸 작품이다. 작품이 내세우는 주제와 논제들은 지금 현재 진행되고 있는 탈코르셋 논쟁과 연결된다.

이처럼 '로맨스'는 남녀의 연애담이라는 장르의 요체와 함께, 여성의 현실을 반영한다. 매체에 따라 각기 다른 역사와 관습을 가진 '로맨스' 콘텐츠들은 이제 서로 간섭하고 영향을 주고받을 뿐만 아니라, 비슷한 문제의식을 느끼며 창작되고 있다. 과거 '로맨스' 장르가 남녀의 로맨틱한 연애담을 여성의 기호에 맞추면서 '여성들의 장르'라는 이름을 얻었다면, 이제는 여성들의 현실을 그려내는 새로운 플레이그라운드의 역할을 해내게 될 것이다. ◆

손진원 | 장르비평팀 텍스트릿 소속, 장르 연구자

웹툰 계약서, 공정과 불공정의 쟁점들을 들여다본다

웹툰 업계의 역설, 플랫폼의 숫자가 늘어나고 웹툰 시장에서 끼치는 영향력이 점차 커짐에 따라 상대적으로 웹툰 작가들의 지위는 낮아지게 되었다. 이로 인해 발생한 불공정거래 중 가장 큰 비중은 차지하고 있는 것은 수익 배분과 관련된 이슈라고 할 수 있다.

글 조일영

웹툰 계약에서의 불공정거래 그 원인과 해결방안은?

웹툰 시장이 매년 성장에 성장을 거듭하고 있다. 2013년 1,500억 원 정도였던 웹툰 시장의 규모가 2015년에는 2,347억 원으로 늘어났고, 2018년에는 8,800억 원(추정치)에 이를 정도로 크게 성장했다. 최근에는 특히 해외로 수출되는 웹툰의 비중이 많이 늘고 있다. 이처럼 웹툰 시장이 성장하게 된 배경에는 여러 가지 요인이 있을 수 있겠으나 무엇보다 실력 있는 웹툰 작가들이

늘어나 다양한 웹툰 작품이 생겨난 것이 중요한 요인이다. 그런데 이처럼 웹툰 시장이 크게 성장한 만큼 웹툰 작가들의 지위가 그에 걸맞게 높아졌는지는 의문이다. 상당수의 작가는 적은 수입과 계약 해지의 위험 속에서 하루하루를 건디며 웹툰을 그리고 있다. 이하에서는 국내 웹툰의 성장 과정과 그와 관련하여 웹툰 계약에서의 불공정거래의 발생 원인을 살펴보고 최근 발생한 불공정거래 사례를 통하여 개선방안을 도출하고자 한다.

웹툰의 등장과 웹툰 플랫폼

디지털 매체 및 인터넷 기술의 발달로 인하여 기존의 출판 만화(인쇄 만화)와는 전혀 다른 형식의 만화 장르로 웹툰이 등장하였다. 하지만 초창기의 웹툰은 현재와 같은 형태가 아니었으며, 일반 네티즌이나 아마추어 작가들이 개인 창작 공간인 홈페이지나 블로그 등에 작품을 게시하면 그곳을 자발적으로 방문하는 불특정다수가 입소문을 내거나 공유를 하는 방식으로 확산되었다.

그런데 2000년대 초반 네이버(NAVER), 네이트(NATE), 다음(Daum)으로 대표되는 인터넷 포털 업체들이 자신의 포털 사이트에서 제공 가능한 콘텐츠의 하나로 웹툰에 주목하고 이를 사업화하기 시작하면서 현재와 같은 형태의 웹툰들이 나타나게 되었다. 특히 포털 사이트에서 웹툰이 정기적으로 연재되면서 웹툰이 하나의 장르로서 본격적인 존재감을 발휘하게 되었으며, 이 시기부터 점차 대중에게 인지도 있는 작가와 작품들도 나타나기 시작하였다.¹⁾

이처럼 인터넷 포털 업체에서 웹툰을 정기적으로 연재를 한 것은 현재와 같이 웹툰 시장이 성장하는데 큰 역할을 하였다. 이후 포털 업체 이외에도 웹툰 연재만 전문적으로 서비스하는 업체들이 하나 둘씩 생겨났으며 2018년 기준으로 이와 같은 웹툰 사업자(유통 플랫폼)의 숫자는 60여 개에 육박하고 있다.

웹툰 계약에서 불공정거래의 발생

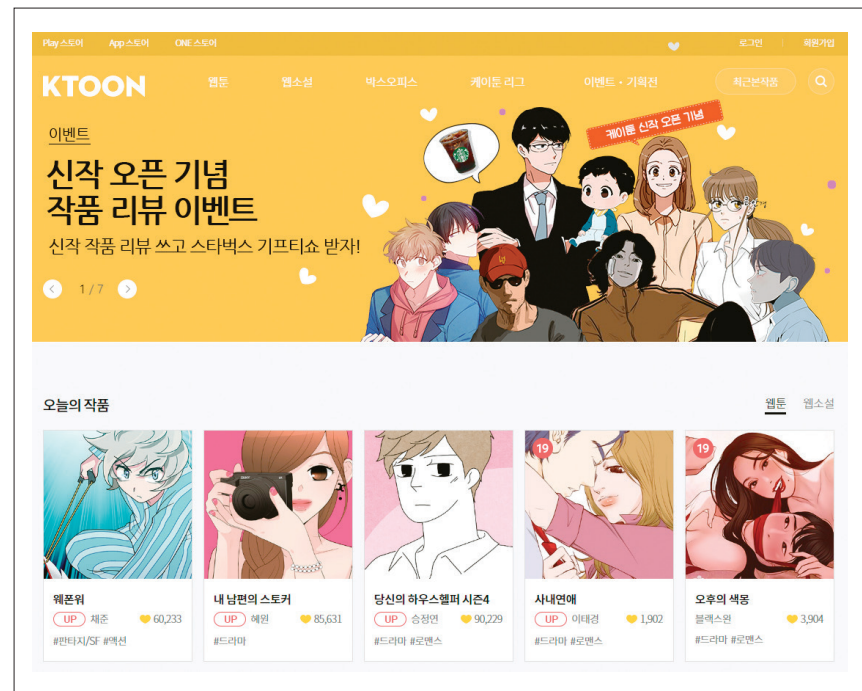
역설적으로 웹툰 플랫폼의 숫자가 늘어나고 웹툰 시장에서 끼치는 영향력이 점차 커짐에 따라 상대적으로 웹툰 작가들의 지위는 낮아지게 되었다. 이제는 웹툰 플랫폼을 통하지 않고서는 자신들의 작품을 대중에게 노출할 수가 없게 되고, 한정된 공간(사이트) 내

에 자신의 작품을 연재하기 위해서는 웹툰 플랫폼의 눈치를 보거나 요구에 응할 수밖에 없는 상황에 부닥치게 되었다. 다시 말해 독립적인 창작자로서의 지위를 가지고 있었던 웹툰 작가가 (대중적 인지도가 높은 극히 일부의 작가들을 제외하면) 웹툰 플랫폼에 예속되는 지위로 전락하게 된 것이다. 웹툰 작가를 사업자로 볼 것인가, 노동자로 볼 것인가에 대한 문제 역시 이와 궤를 같이하는 쟁점으로 볼 수 있다. 결론적으로 이와 같이 웹툰 플랫폼이 웹툰 작가에 대하여 상대적으로 우월한 위치를 차지하게 됨에 따라 웹툰 계약에서의 불공정거래가 발생하게 된 것이라고 할 수 있다.

웹툰 계약에서의 불공정사례(1) - 레진코믹스

웹툰 플랫폼 중 하나인 '레진코믹스'와 연재 작가들 간의 갈등은 웹툰 계약에서의 불공정거래 이슈가 수면 위로 떠오르게 된 계기가 되었다. 갈등의 원인은 레진코믹스에서 계약 내용(조건)을 작가들과 충분히 협의하여 정하지 않고 일방적으로 설정한 뒤 작가들에게는 이를 준수하도록 강제한 것에서 비롯되었다. 특히 웹툰 연재 마감 시간을 일방적으로 설정하고 이를 어기면 예외 없이 패널티를 부과하는, 이른 바 '지각비' 조항은 -법적인 문제를 차치하더라도- 많은 작가의 공분을 살 수밖에 없었다. 그런데 레진코믹스 사태가 크게 부각된 데에는 갈등 이후 해결 과정에서 레진코믹스가 작가들에게 보여주었던 태도에서 비롯된 측면이 오히려 더 크다. 레진코믹스는 작가들과의 분쟁을 해결하려고 하기보다는 문제를 제기하는 작가들을 대상으로 블랙리스트를 만들고 해당 작가들의 작품을 메인화면에 노출하지 않거나 광고를 제외하는 등 불이익을 주는 방법으로 대응하였다. 이는 웹툰 플랫폼이 연재 작가들을 자신의 요구에 일방적으로 따라야 하고 그렇지 않으면 언제든지 교체할 수 있는 존재로 보는 시각에서 비롯된 결과로 볼 수 있다.

1) <웹툰의 현황 및 특성과 웹툰 기반 OSMU 활성화 방안> 송요셉, 한국콘텐츠진흥원 2012. 8.



케이툰의 미온적 해결 방식은 많은 작가의 공분을 샀다.

웹툰 계약에서의 불공정사례(2) - 케이툰

웹툰 작가들이 웹툰 플랫폼과의 관계에서 겪고 있는 불공정거래 중 가장 큰 비중은 차지하고 있는 것은 수익 배분과 관련된 이슈라고 할 수 있다. 수익 배분과 관련해서는 웹툰 사업자가 웹툰 작가들에게 적절한 수익을 보장하지 않는 것도 있지만 그보다 수익과 관련한 정보를 작가들에게 투명하게 공개하지 않는 것에서 비롯하는 문제가 더 크다.

최근에 진행되고 있는 케이툰과 연재 작가 간의 갈등도 그와 같은 배경에서 비롯되었다. 케이툰 사례의 경우 표면적으로는 케이툰 쪽이 (유통사를 통하여) 작가들에게 일방적으로 연재 중단을 통보한 것이 갈등의 원인이지만 그 이면에는 웹툰 플랫폼인 케이툰이 작가들과 직접 계약을 체결하지 않고 유통사와 작가들이 계약을 체결하도록 하고 해당 유통사를 통해 작품을 공급받으면서 작가들에게는 매출이나 수익과 관련된 아무런 정보도 제공하지 않은 점에서 비롯된 측면이 더 크다.

현재도 케이툰 쪽은 계약 당사자가 아니라는 이유로 작가들의 대화 요구에 응하지 않고 있다. 하지만 작가들이 자신들의 작품을 연재하는 공간은 케이툰이고, 독자들 역시 케이툰을 통해 작품을 접한다는 점에서 위와 같은 케이툰의 태도는 결코 바람직하다고 볼 수 없다. 케이툰이 어쩔 수 없이 연재 중단을 할 수밖에 없는 상황이라고 한다면 작가들에게도 그 점에 대해 사전에 충분히 설명하고 그로 인해 발생할 수 있는 피해를 최소화할 수 있는 방안을 마련하는 것이 웹툰 사업자로서 책임 있는 모습이라고 할 것이다.

불공정거래 개선을 위해 플랫폼이 전향적인 모습을 보여주어야
 이상에서 살펴본 바와 같이 웹툰 계약에서의 불공정거래가 발생

하는 원인은 웹툰 플랫폼이 작가들과의 관계에서 일방적인 계약 조건을 설정하거나 계약 사항과 관련한 각종 정보를 투명하게 공개하지 않는 것에서 비롯하는 점이 크다. 계약 조건과 관련해서는 웹툰 계약을 체결할 때 계약의 당사자인 웹툰 플랫폼과 작가들은 문화체육관광부에서 마련한 웹툰 표준계약서를 참조할 필요가 있다.

다만 표준계약서를 마련한 기간이 오래되어 지금의 상황과 맞지 않는다는 지적이 있는 만큼 현실에 맞게 적절히 보완할 필요는 있다. 웹툰 플랫폼은 작가에게 일방적으로 불리하게 해석될 수 있는 내용을 계약서에 넣어서는 안 될 것이며, 구체적인 계약 내용에 대하여 잘 이해할 수 있도록 사전에 작가에게 충분히 설명을 해주어야 할 필요가 있다. 또한, 정보 제공과 관련하여 웹툰 플랫폼은 웹툰을 연재하는 작가들 역시 함께 사업을 이끌어가는 파트너로 인식하고 작가들에게 해당 웹툰 작품과 관련된 매출액이나 광고 수입 등 수익 현황 등을 정기적으로 제공할 필요가 있다.

결국, 불공정거래 개선을 위해서는 웹툰 플랫폼이 작가들의 목소리에 적극적으로 귀를 기울이는 전향적인 태도를 보여주는 것이 필요하며, 그것이 우리 웹툰이 양적인 성장에서 그치지 않고 질적 성장으로 나아갈 수 있는 길임을 잊지 말아야 할 것이다.◆

조일영 | 현재 서울시 공정경제과 문화예술 분야에서 발생하고 있는 불공정거래를 개선하기 위한 일들을 추진하고 있습니다. 특히 변호사로서 문화예술인들이 거래 과정에서 입고 있는 피해를 구제하고 권익을 보호하기 위해 법, 제도적 개선방안을 마련하기 위해 힘쓰고 있습니다.

<무모협지>, 정통 무협 비틀기의 즐거움

코미디의 기본이 의외성이라면 <무모협지>에는 상식을 깨는 캐릭터, 예상 외의 전개, 엉뚱한 상황, 완전히 상반된 요소들의 결합이라는 코미디의 기본 요소들로 그득하다.

글 강상준

오늘날 무협 소설은 여러 장르문학 중에서도 신규 독자의 유입이 가장 더딘 분야로 분류된다. 흔히 무협 소설을 서구 판타지 장르에 비견해 '동양 판타지'라 일컫는 것은 그런 의미에서 꽤 의미심장하게 느껴지기도 한다. 어쩐지 젊은 독자들을 끌어들이기 위한 손쉬운 비유처럼 보이지만 의외로 정통 판타지 장르와 명확한 대구를 이루면서 무협 소설의 본질을 정확히 드러낸 말이기 때문이다.

우선 무협지에는 정통 판타지처럼 특정한 세계가 존재한다. 무림(武林) 혹은 강호(江湖)라 불리는 중원 대륙이 무대이며, 이곳은 늘 무(武)를 수단으로 협(俠)을 목적으로 삼는 이들의 각축장이 된다. 다양한 파벌이 이합집산하는 문파의 개념은 작품마다 달라지기도 하지만, 대체로 구대문파를 중심으로 한 정파와 그에 대항하는 사파의 대립, 무공을 얻고 단련하는 일련의 체계나 과정은 거의 모든 무협지의 공통 근간을 이룬다. 물론 작가가 창조한 새로운 개념들이

각 작품의 개성을 나타내기도 하지만, 기존 정통 무협지의 배경과 설정을 이해하지 않고는 작품의 재미를 온전히 받아들이기 힘든 것도 사실이다. 주로 젊은 무협 소설 독자들이 '퓨전 무협'을 애독하는 것은 아마도 이런 이유 때문일 것이다.

하지만 코미디라면 이야기는 달라진다. 굳이 중원, 무, 협이라는 무협의 3요소를 알 필요도 없다. 정파와 사파가 모종의 이유로 대립하고 있다는 사실만으로도 자유로운 변주, 나아가 장르에 대한 기만까지 가능해진다. 중국 작가 초신우의 만화 <무모협지>는 정통 무협과는 무관하게 무림이라는 이(異)세계를 우리 세계와 합일시키는 코미디다. 쉽게 말해 무협지의 애독자가 아니라 일반적인 현대 독자의 눈으로 바라본 무협 세계를 그린 작품이다.

목야방의 방주 풍성모는 절정의 무공을 지녔음에도 외모 때문에 고민

이 작품은 단순한 무협 개그 만화가 아니다. 무협 액션신의 강렬하고 자유분방한 연출은 독자에게 주는 또다른 선물이다. <무모협지> (글 그림 초신우 네이버웹툰 연재)

이 이만저만이 아니다. 젊은 나이에 대머리가 된 탓에 나름의 고충이 있을 법도 하지만 그래도 여기는 무공이 최고인 무협 세계가 아니던가. 그래서 풍성모의 고민도 곧 색다른 걱정거리로 치환된다. 예컨대 그는 거구에 대머리라는 외모 때문에 외부인들에게 방주가 아닌 2인자, 때로는 일개 방파원으로 오해받기 일쑤다. 부방주 당가위가 무림인에게 외모는 중요치 않다며 그에게 진정으로 존경의 마음을 표한들 콤플렉스는 쉽게 사라지지 않는다. 특유의 아름다운 은발을 찰랑거리며 말하니 무슨 위로가 되겠는가. 이윽고 방주의 고민에 동참하고자 방파원을 모두 삭발을 했더니 정파 무림인들은 그 속도 모르고 이들을 향해 괘씸하다 말한다.

“너처럼 피를 묻힌 놈도 스님이 된다니.”

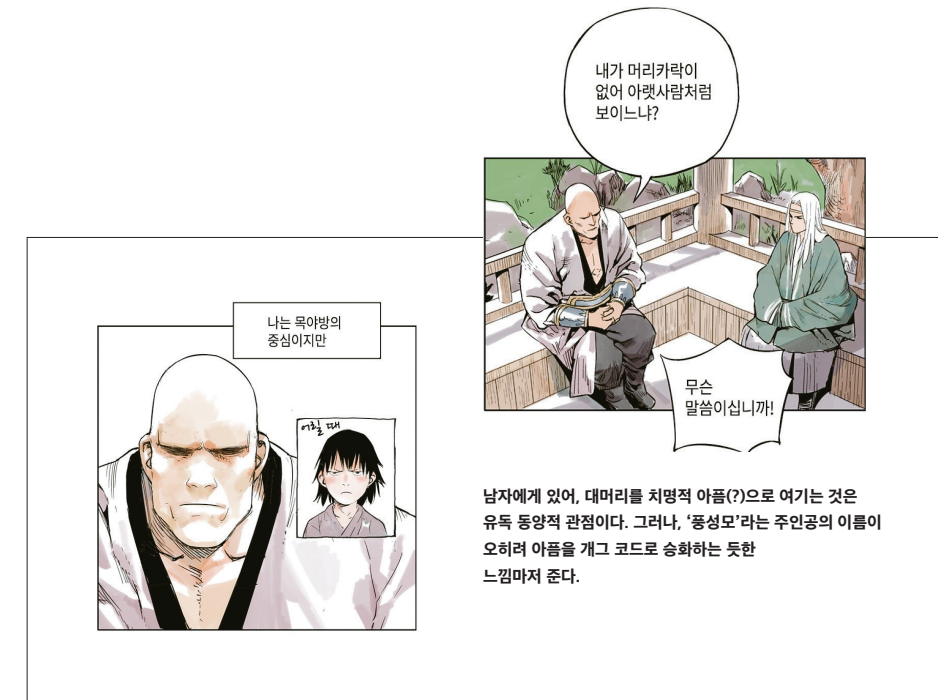
코미디의 기본이 의외성이라면 <무모협지>에는 상식을 깨는 캐릭터, 예상 외의 전개, 엉뚱한 상황, 완전히 상반된 요소들의 결합이라는 코미디의 기본 요소들로 가득하다. 캐릭터들은 온통 무협이라는 상식을 깨는 데 집중한다. 발모제를 찾아 헤매는 풍성모만이 아니라 다른 무협인의 실상 또한 늘 예상 밖이다. 예컨대 대외적으로는 ‘마교(魔敎)’라는 무시무시한 이름으로 불리지만 실상은 생활고에 허덕이질 않나, 평생 무공에만 힘쓴 나머지 소양이 부족한 이는 늦은 나이에 학업에 매진 중이다. 무림인이란더니 정작 중요한 일은 관아, 즉 공권력에 이양하기도 하며, 호기롭게 술을 마신 무인들이 학업을 위해 일찍 술자리를 파하며 더치페이를 한다. 엉뚱한 상황 역시 만만치 않다. 여자만 있는 흑락당에 잠입한 소림파 밀정 여초희의 외모는 다른 여성들 사이에서 무척 도드라짐에도 불구하고 정작 그의 발목을 잡은 것은 남성의 듩직한 외모가 아니라 남자라 생리 휴가를 쓸 필요 없는 눈에 띄는 근면함이었다. 또한, 마교 자석당의 당주 돈모는 ‘강호화타’라는 명의로 일컬어지는데 사실 그의 특기는 심리치료다. 무림 세계에서는 듣도 보

도 못한 심리치료를 언급하는 것부터가 황당하지만 현재는 마교주의 조급증을 자폐증으로 바꿔놓은 탓에 속칭대상 신세란다.

이렇듯 무림인을 현대의 생활인처럼 묘사한 듯한 기이한 상황을 가만히 응시하는 것만으로도 꽤 특별한 웃음을 선사하지만 <무모협지>는 기어코 여기서 한발 더 나아간다. 이를 위해 여타의 개그물에서 쉽게 찾아볼 수 있는 과장된 표정이나 동작은 철저히 배제한다. 시종 진지한 표정과 행동으로 우선 무림 세계를 견고히 구축하는 것이 <무모협지>가 추구하는 개그의 발단이기 때문이다. 그리고는 곧 무림인답다 싶은 진지한 언행에 찬물을 끼얹는다. 수려한 그림은 여기에 더더욱 가파른 간극을 더하기 마련이다.

외모에 대한 편견에서 시작한 이야기는 점차 무협이라는 장르를 전복하는 것으로 발을 넓히는 중이다. 예컨대 무림인으로 행세만 한다고 온전히 무림인으로 설 수 있는 것은 아니다. 문파를 운영하기 위해선 자금이 필요하고 그래서 다른 한편에서는 무협과는 무관한 사업에도 힘쓸 수밖에 없다. 게다가 그 사업이라는 것도 네 칸짜리 휘귀 냄비를 앞세운 요식업이다. 무림인이라고 해서 사기꾼의 알뜰한 술수에 빠지지 않는 것도 아니다. 행인들에게 통행세를 뜯는 악당들을 혼내주는커녕 오히려 순순히 통행세를 내는 것도 납득이 간다. 직접 길도 내고 나무도 심어서 통행세를 받겠다는데 어찌겠는가. 모두 무협이라는 장르의 눈이 아니라 일반적인 현대인의 눈으로 바라본 상황 일색이다.

단지 ‘대머리 놀리기’로 시작한 이야기는 현재 풍성모만이 아니라 여러 인물과 장소, 상황을 통해 동시다발적으로 무협 장르의 상식과 설정을 이리저리 주무르며 뒤집고 비트는 중이다. 물론 대머리는 여전



히 이 작품의 가장 중요한 개그 코드 중 하나다. 발모제를 향한 풍성모의 집착이 계속되는 한 이것을 쉽사리 놓는 일도 없을 것이다. 하지만 탈모를 중심에 둔 외모 비하 개그는 상대적으로 금세 희석되는 편이다. 외모에 대한 편견을 통해 갖가지 착각과 오해로 파급되는 개그도 재미있긴 하다. 그러나 무엇보다 작품의 핵심은 캐릭터 모두를 진지한 무림인으로 두고도 처음부터 이들을 일반적인 강호의 틈바구니에 조차 놔두지 않으려는 강렬한 약취미에서 찾는 게 옳을 것이다. 이야기 전체 구조는 길게 가져가는 가운데서도 한 회마다 단락을 짓는 완결형 에피소드를 지향하기에 각 캐릭터의 포지션마다 무협 장르의 요

소요소를 뒤편 재기는 더욱 돋보인다. 진지한 무림인들로 판을 벌여 놓았으니 하나둘 만남을 주선하고 계속해서 세를 확장하는 것만으로도 무협이라는 견고한 세계를 전복하기엔 모자람이 없어 보인다. 조금은 과상하고 너무나도 진지한 강호인들이 꽤 생경한 웃음을 불러일으키는 이유다. ◆

강상준 | 대중문화 칼럼니스트. <DVD2.0> <FILM2.0> <IMBC> <BRUT> 등의 매체에서 기자로 활동하면서 영화, 만화, 장르 소설, 방송 등 대중문화 전반에 대한 글을 쓰며 먹고 살았다. <위대한 망가> <빨간 맛 B컬처> 시리즈 등을 썼다.



<타인은 지옥이다>
 (글 그림 김용기 네이버웹툰연재)
 장르물 전문 드라마 채널인 OCN에서
 제작하는 미스터리 스릴러.
 웹에선 종스크롤 방식, 모바일에선
 가로로 넘기는 컷툰 방식으로 뷰어를
 달리했다. 드라마에서 원작이
 성공적으로 재현될지 궁금해진다.

<타인은 지옥이다>, 타자의 공포 그 관계의 아이러니

이 작품에서 보여주는 첫 번째 두려움은 사람이다.
 두 번째 두려움은 고립이다.

글 김성진

누적 조회 수 8억 뷰, 네이버 일요 웹툰 39주 연속 1위, OCN 드라마틱 시네마 원작. 이것은 웹툰 <타인은 지옥이다>의 성공을 수식하는 문구들이다. 총 88화로 구성된 이 작품이 누적 조회 수 8억 뷰를 넘겼다는 것은 산술적으로 900만 명 이상의 독자들이 이 작품을 봤다는 뜻이다. 이는 전체 웹툰 시장에서도 보기 드문 블록버스터급 성공이다.

공포나 스릴러물을 별로 좋아하지 않는 나는 주위에서 꼭 한 번 읽어보라는 추천에 따라, 작품이 연재를 마칠 때쯤 비로소 읽어내려가기 시작했다. 스토리가 가진 팽팽한 긴장감과 인물의 심리묘사는 나를 단숨에 작품 속으로 빨아들였다. 하지만 이 작품을 읽는 동안 문득문득 여러 가지 복잡한 생각과 불편한 감정들이 느껴졌다. 작품 전반을 지배하는 어둡고 축축하고 침울한 분위기, 낯설고 거북한 느낌의 캐릭터들, 냉소적이고 곤두서 있는 대사들. 처음에는 이런 어두움과 불편함이 이질감을 느끼게 했다. 하지만 무엇보다 나를 힘들게 했던 것은, 이 작품을 읽다가 떠오른 나 자신의 타인들에 대한 적의와 적대의 감정이었다.

작품을 다 읽고 난 후, <타인은 지옥이다>의 성공은 바로바로 이러한 지점을 정확하게 소구했기 때문이라는 생각이 들었다. 내가 이 작품을 읽으면서 느꼈던 불편함은 작품의 저변에 흐르고 있는 타자에 대한 적의와 관계에 대한 상실감, 그리고 탈출구도 없는 답답함으로 드러난다. 작가 역시 얼마 전 출판된 만화책의 서두에서, 타인과의 관계가 주는 무력함, 공포와 스트레스를 작품을 통해 적나라하게 표현하고 싶었다고 밝혔다. 정말 그 의도가 정확하게 먹힌 것이다.

<타인은 지옥이다>는 나와 타자 사이의 거리감에서 발생하는 두려움과 공포를 작품의 근간으로 삼고 있다. 이 작품에서 보여주는 첫 번째 두려움은 사람이다. 나를 제외한 타자들, 그들은 기본적으로 믿을 수 없는, 이해할 수 없는 존재들이다. 낯선 타자는 더욱 위험하다. 낯선 타자에 대한 두려움이 공포로 바뀌는 것은 나에 대한 적의와 위협이 확인되는 순간이다. 이 작품의 주인공 윤종우에게는 그를 위협하는 절대적 타자들이 등장한다. 도대체 그 적의가 어디서부터 시작되었는지 알 수도 없는 미지의 존재들.



critique

이것이 종우와 독자가 마주하는 공포다.

이 작품에서 보여주는 두 번째 두려움은 고립이다. 종우는 믿을 수 있는 사람도, 믿어주는 사람도, 도망갈 수 있는 곳도 없었다. 그가 잠시나마 믿고 소통했던 친구들은 종우의 말을 신뢰하지 않았음이 금세 드러났고 그 대가로 그들은 죽음에 이른다. 종우는 이러한 과정에서 철저하게 심리적으로 고립되고, 결국 자신을 막장의 상황까지 몰아간다.

작품에서 보여주는 이 두 가지 공포는 우리 모두의 마음에 내재하고 있는 근원적 공포이다. 우리는 타자와 함께 살아가야 하고 세상으로부터 혼자 고립되지 않기를 원한다. 하지만 타자와 나 사이에는 결코 가까워질 수 없는 장벽이 놓여 있다. 결국, 우리의 삶은 타자에 대한 두려움과 혼자 고립되지 않도록 그런 타자와 함께 살아가야 한다는 절대적 아이러니 속에 놓여 있는 것이다. 이것이야말로 우리가 가진, 피할 수 없는 관계의 근원적 모순이다.

<타인은 지옥이다> 2~3화에 등장하는 에피소드는 전체 작품을 관통하는 중요한 메타포로서 가장 강렬한 기억을 남긴다. 2화에서는 한 술집 골목에서 취객들이 싸움하는 장면이 등장하는데, 주인공 종우와 선배 재호는 이를 목격하고도 슬쩍 외면한다. 하지만 얼마 후 그들은 골목에서 맞고 있었던 취객의 죽음을 목도하게 된다. 종우와 재호는 싸움을 말리거나 신고함으로써 사건에 개입할 수 있었지만, 괜한 시비에 말려들기 싫어 상황을 외면한다. 그 결과 그들이 선택한 타자로서의 거리감과 무관심은 또 다른 타자의 죽음으로 연결된다. 이 에피소드가 보여주는 결과는 매우 극단적이지만, 우리가 일상적으로 만나는 수많은 익명의 관계에서 발생하는 허무함을 상징적으로 보여주며 '과연 당신이라면 어떻게 했을 것인가'라는 질문을 독자들에게 던지고 있다.

작가는 <타인은 지옥이다>의 주인공 종우를 통해 우리나라 청년 세대들이 갖는 사회와 관계에 대한 불안에 관해서도 이야기한다. 종우는 지방에서 상경하여 사회에 막 발을 들여놓게 된 25세 인턴사원으로 경제적 사정이 어려워 서울에서도 가장 싼 고시원을 구해서 살아가야 하는 우리 시대의 흡수저 계급 청년이다. 작품 속에서 종우는 돈이 없어



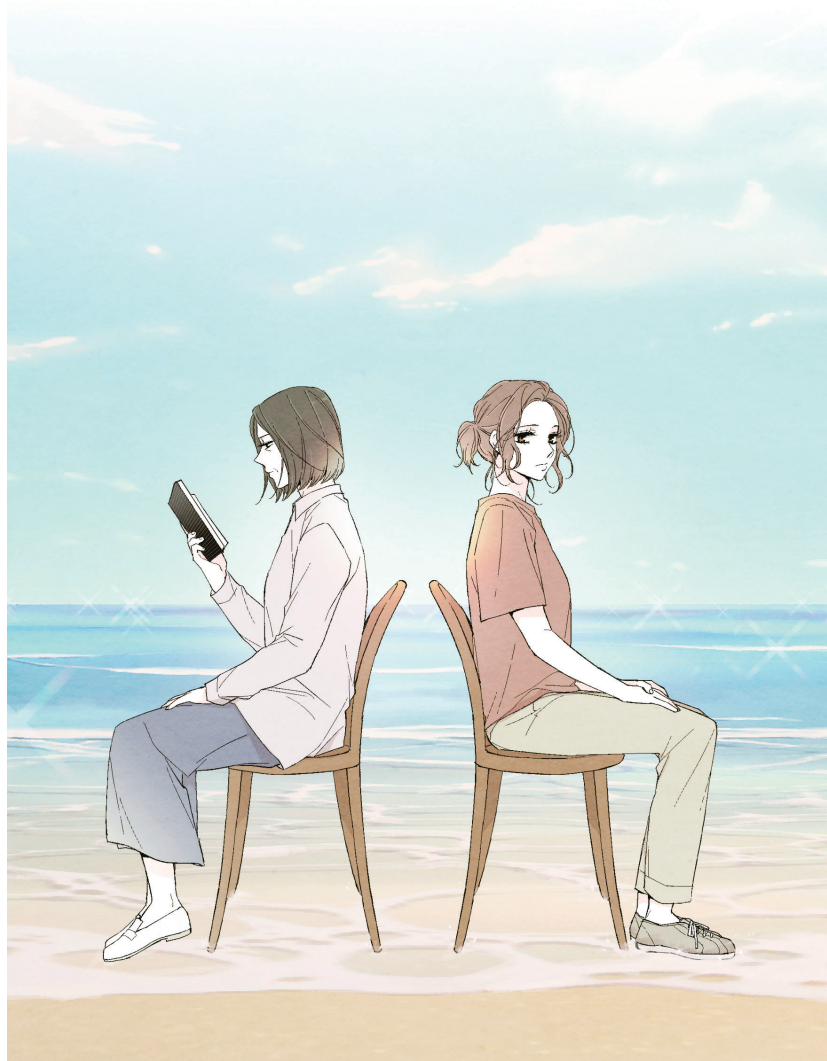
critique

더 나은 고시원으로 옮기지도 못하고, 인턴 신분으로 회사의 제일 아래 계급에서 새로운 일에 적응해야 하며, 직장 생활에서 성질을 죽이지 못하고 상사와 갈등을 빚는 인물이다. 경제적 빈곤, 불안정한 주거, 낮은 사회적 지위, 인간관계마저 서툰 종우의 모습은 갓 사회생활을 시작한 흡수저 청년 세대들의 평범한 얼굴로, 이 시대 청년들의 갈등과 고민을 오버랩시키고 있다.

김용기 작가는 이렇게 우리 안에 잠재한 다양한 심리적 공포와 현실의 불안을 반영하는 상징들을 기반으로 독자들을 몰입시키는 탁월한 연출과 스토리텔링을 통해 작품을 이끌어 간다. <타인은 지옥이다>는 다음에 이어질 상황에 대해 끊임없는 궁금증과 호기심을 자극하면서 스토리의 긴장감을 유지하고 있는데, 상황을 명확하게 설명하거나 직접 묘사하는 방법보다는 다양한 암시와 단서 제공을 통해 독자들의 상상력을 증폭시키는 방법을 사용한다. 다양한 음향 효과와 미지의 시선들, 간접적인 상황 묘사 등으로 심리적 긴장감과 압박감을 높이고, 단서와 정황 증거들을 조금씩만 노출하여 불안과 위협을 가중한다. 이러한 연출을 통해 작가는 미지의 상황들에 대한 독자들의 상상력을 적극적으로 개입 시킴으로써 작품에 대한 몰입도와 공포의 효과를 극대화하고 있다.

이제 이 작품은 웹툰의 성공을 넘어 출판과 드라마로 그 외연을 확장하는 단계다. 7월에는 단행본 3권 분량으로 만화책이 출판되어 판매되기 시작했고, 드라마 제작도 일찍 결정되어 8월 31일부터 OCN 드라마틱 시네마라는 형식으로 방영하기 시작했다. 드라마는 이창희 감독이 연출하고, 임시완, 이동욱, 이정은 등 실력파 연기자가 대거 출연한다는 소식이다. 드라마와 영화를 결합한 드라마틱 시네마라는 형식, 화제성 있는 배우들의 출연, 여기에 감독과 스텝들이 전작에서 보여준 새로움이 더해져 한층 기대감을 높이고 있다. 한국형 스릴러로서의 새로운 가능성을 보여준 이 작품이 드라마의 성공으로도 이어질 수 있게 되길, 바라고, 응원하는 마음이다. ◆

김성진 | 만화 전시도, 다른 잡다한 일들도 하는 문화기획자. 좋아하는 만화에 대한 글도 열심히 써 보려 합니다.



단행본 출간을 위해 김인정 작가가 그린 표지 그림.
이 작품에서 바다는 많은 의미를 내포한다. 바닷물에 젖는 것이 마땅치 않은
엄마 영선 씨의 발과 대비되는 은영의 발 위치가 유독 눈에 들어온다.

<안녕, 엄마>, 이상적인 관계는 없다

엄마가 죽었다. 그리고 엄마가 돌아왔다.
엄마와 나 사이에는 아직 건네지 못한 인사가 남았다.
엄마, 안녕!

글 강정화

‘안녕’과 ‘안녕’에 대한 이야기

재미있는 말이다. 별생각 없이 쓰는 ‘안녕’은, 곱씹을수록 재미있다. 명사로서의 ‘안녕’은 ‘아무 탈 없이 편안함’을 뜻한다. 군더더기 없이 명확하다. 그런데 우리가 평소 인사를 건넬 때 쓰는 감탄사로서의 ‘안녕’은 다르다. 표준국어사전에는 ‘만나거나 헤어질 때’ 쓰는 감탄사라고 표기되어 있다. 만남과 헤어짐이라니, 완전히 극단의 상황 아닌가. 그런데 우리는 이 두 상황에서 같은 발음으로 ‘안녕’을 말한다.

웹툰 <안녕, 엄마>는 <사랑스러운 복희씨>로 꽤 많은 팬덤을 가진 김인정 작가의 새 작품이다. 복희씨에게 폭 빠져있던 독자들의 기대는 높을 수밖에 없었다. 그래서인지 프롤로그 공개 후, 댓글 창에는 <안녕, 엄마>의 ‘안녕’이 ‘Hello’인지 ‘Goodbye’인지에 대한 의견으로 분분했다. 나란히 서서 요리를 하는 엄마와 딸. 그리고 엄마에게 전하는 메시지, ‘안녕, 엄마.’ 이 모녀는 어떤 인사를 건네는 것일까.

밥 먹었냐는 안부와 진심

“밥 먹었어?” 떨어져 있었던 시간의 길고 짧음에 상관없이 우리는

안부를 묻기 위해 말한다. 진짜 ‘밥을 먹었냐’고 물어보기 보다는 잘 지냈냐는 말의 ‘비유’적인 표현이다. 물론 아주 우회적인 표현이라고만 할 수도 없다. 오래전 밥도 못 먹을 정도로 어려웠던 시기에는 그 사람의 안위를 파악하기 위해 ‘밥 먹었냐’는 질문을 던지기도 했기 때문이다. 그때부터 시간이 한참이나 흘렀지만 우리는 여전히 ‘밥 먹었냐’는 인사로 서로를 맞이한다.

밥때가 되었으면 함께 밥을 먹자는 의미로, 밥때가 지났으면 밥을 잘 챙겨 먹었냐고 걱정하는 의미로. 생각하면 참으로 정겨운 인사다. 그런데 엄마의 그것은 다르다. 엄마의 ‘밥 먹었냐’는 질문은 안부를 묻는 비유적인 표현이 아니라 “응” 혹은 “아니”의 답을 요구하는 질문이기 때문이다. 그러니까, 진짜, 밥을 먹었냐는 것이다. <안녕, 엄마>도 그렇게 시작된다. 엄마와의 전화에 은영이는 “응, 먹었어”라고 답한다. 예상되는 엄마의 물음은 “밥 먹었어?”. 엄마는 늘 진짜 밥을 먹었는지 궁금해한다(뭘 먹었는지까지도!). 그래서 우리는 그 질문에 소홀해지기도 한다. 골치 아픈 전화를 받는 와중에 엄마의 연락을 무심히 받을 수밖에 없었던 주인공 ‘은영’이도 그랬다.

'안녕'을 둘러싼 의견에 답을 먼저 말하자면, 두 가지 의미를 모두 갖고 있다. 은영이는 엄마와 헤어졌다. 엄마의 죽음은 그렇게 갑작스럽게 다가왔다. 조금 전까지 전화 통화를 나누었던 엄마는 영정 사진이 되어 돌아왔다. 은영이는 이 죽음 앞에서 눈물을 흘리지 않는다. 그런데 은영이는 다시 엄마를 만난다. 만남과 헤어짐이 아닌, 헤어짐과 만남.

엄마와 딸, 두 이야기

엄마가 죽었다. 그리고 엄마가 돌아왔다. 엄마의 장례식이 끝나고 은영이가 받은 것은 엄마의 일기장이다. 하나뿐인 딸 은영이는 이 일기장을 조심스레 손에 쥘다. '자기 물건 건드리는 거 싫어할 텐데.' 은영이는 엄마를 보내고서도 엄마에게 다가서기 힘들어한다. 잡다한 메모가 적힌 일기장을 받아들고도 생각한다. '이런 걸 보는 건 제일 싫어했겠지.' 엄마가 돌아온 것은 그때부터였다. 일기장과 함께 돌아온 엄마. 엄마는 '죽음'이라는 일이 일어나지 않았던 것처럼 은영이와 같은 공간에서 함께 지낸다. 은영이는 엄마의 일기장을 단숨에 읽지 못하고 한 장씩, 천, 천, 히, 넘긴다. '냉혈한'이라는 별명을 붙여줄 정도로 차가웠던 엄마와 서먹할 수밖에 없었던 은영이는 일기장을 통해 엄마에 대해 알아갈 수 있을까. 엄마의 이야기를 찾아가는 은영이지만, 엄마를 찾아가는 와중에 은영이는 자신의 어릴 적 모습을 마주한다. 엄마, 그리고 딸의 이야기.

이상적인 관계?

혼자 남은 은영이는 엄마의 기억을 하나씩 좇는다. 그 과정에서 은영이는 몰랐던 엄마의 삶을 마주하게 된다. 존재도 몰랐던 엄마의 남자 친구, 삶의 괴로움, 흔적. 엄마가 언젠가 꼭 가고 싶었다던 바닷가를 찾은 은영이는 장례식장에서부터 참았던 눈물을 쏟아낸다. 마음껏 엄마를 그리워하고 싶었던 것일까. 서툰 관계의 끝에서 은영이의 마음

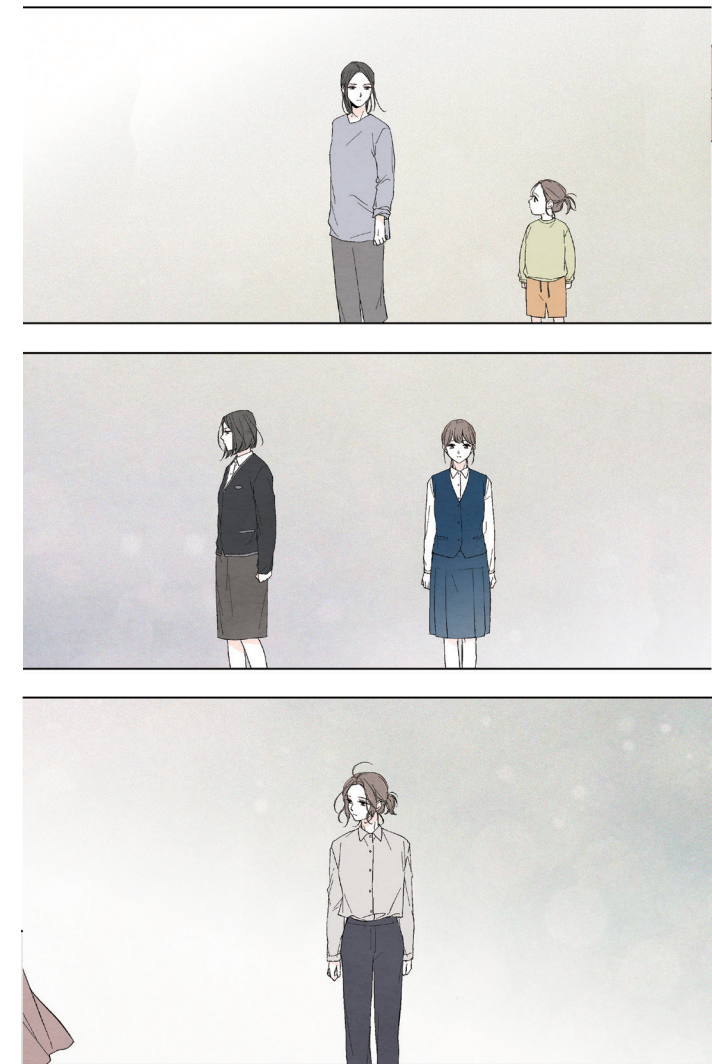
이 그렇게 쏟아진다. 그래서인지 이야기 초반엔 엄마의 흔적을 좇았다면 이후부터는 은영이의 '속마음'들이 드러난다. 엄마에게 스스럼없이 애정표현을 하는 희선이를 보며 은영이는 생각했다. '이상적인 관계.' 힘들 때 엄마가 보고 싶다는 희선이에게 은영이는 부러움을 느꼈다. 힘들 때 엄마가 보고 싶다는 감정을 그리워한 것이다. 하지만 은영이는 이제 생각한다. '엄마도 힘들 때 내가 보고 싶었을까?' 사실 희선이도 엄마와의 관계가 쉽지 않다. 은영이처럼 서먹한 것은 아니지만 서로에게 '너무' 의존하다 보니 적당한 거리가 없다. 성인이 되어 떠나가려는 희선이에게 서운한 엄마와 그런 엄마에게서 답답함을 느끼는 희선이. 누구에게도 하지 못할 말을 은영이에게 털어놓은 희선이는 씩씩한 미소를 지을 뿐이다. 세상에 이상적인 관계가 있을까?

나를 만나다

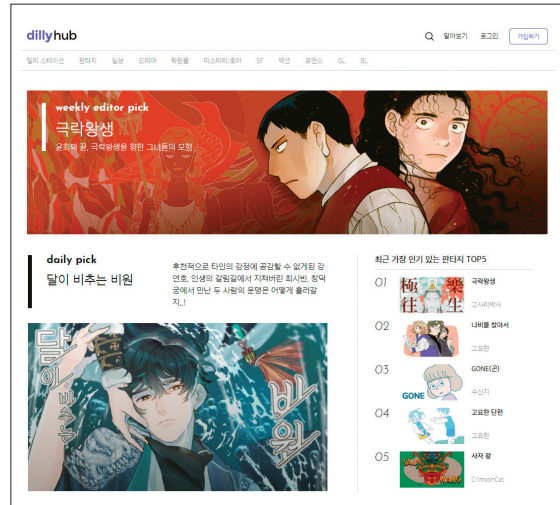
일기의 마지막 장에 가까워질수록 엄마는 흐릿해진다. 선명하던 엄마는 말없이 사라지기 일쑤다. 은영이는 알고 있다. 이제 곧 엄마가 사라지리라는 것을. 은영이는 처음부터 엄마가 환상이라는 것을 알고 있었다. 너무 깊은 후회에 무너지지 않기 위해 은영이가 만들어 낸 자기방어와 같은 환상이라는 것을 말이다. 은영이는 엄마의 기억을 좇은 것이 아닐지도 모른다. 엄마에게 받았던 상처와 미움을 극복하고자 했던 것일지도 모른다. 엄마와 꼭 닮은 자신의 모습을 들여다보면서, 엄마를 이해하고자 했던 것은 아닐까. 결국, 내가 안고 가야 할 상처와 기억, 그리고 그리움이다. 이제 엄마를 보내주어야 한다. 나를 만나고 "안녕", 엄마를 보내며 인사한다.

"엄마, 안녕." ◆

강정화 | 만화비평가. 현재 고려대학교와 경희대학교에서 강의하고 있다. 근대의 문학과 미술을 연구하며, 한편으로 재야의 웰빙으로 덕력을 키워왔다. 이만하면 성덕.



고사리박사 작가는 연재 플랫폼인 딜리헵과의 인터뷰에서 작품의 기획 의도를 밝혔다. “여기서 우리가 주목해야 할 점은, 여신의 지위가 현실 여성의 지위에 영향을 미친다는 거예요. 그리고 현실 여성의 지위는 여신의 지위에 영향을 미쳐요.(중략) 빼앗긴 여신의 신화를, 여성의 이야기를 되찾아야 해요. 그리고 이런 이야기들로 저 같은 창작자가 가장 잘할 수 있는 부분이죠.”



<극락왕생>, 신화의 세계가 일상성을 가질 때 일어나는 일들

웹툰 <극락왕생>이 보여주는 신화의 활용 방식

글 이지용

신화의 가치는 무엇인가?

이 시대의 신화가 무엇인가에 대해서는 세계적인 흥행을 올리고 있는 마블시네마틱 유니버스의 영화들을 보면 확인할 수 있다. 이들은 지난 10여 년 동안 20여 편의 영화 10여 편의 드라마 시리즈를 발표하면서 이를 관통하는 하나의 거대한 세계관을 형성했다. 그리고 이렇게 발표된 작품들은 북유럽이나 수메르 신화, 아프로퓨처리즘(Afrofuturism)과 오리엔탈리즘(Orientalism)은 물론이고 샤머니즘이나 애니미즘과 같은 연관성이 없어 보이는 사회문화적 요소들까지도 포섭했다는 것을 확인할 수 있다. 그리고 그들은 이러한 방식으로 21세기의 새로운 신화를 재구축하려는 모습을 보여주고 있다.

이러한 시대에 신화의 가치는 태고부터 이어지는 원형적 상징(Archetype Symbol)들에 대한 집단 무의식(collective unconscious)의 반응이라는 신비감에 고정되지 않는다. 21세기에 신화는 오히려 일상적이고 동시대적인 것들과 만나 가치를 인정받는다.

미국과 일본에서는 이미 이러한 기초들이 일반화되었다. 최근 한국에서도 신화를 활용해 성공한 서사들을 보면 신화에 대한 전통적이고 원형적인 가치들에 집중하기보다는 신화의 세계관이 주는 설정을 활용해 일상의 문제들을 이전과는 다른 방식으로 다른 작품들이 많다는 것도 이러한 흐름을 반영한 것이라고 할 수 있다.

신화의 국적성 문제와 활용 방법

신화의 현대적 가치 판단에 인상적인 자료가 될 수 있는 작품이 고사리박사의 <극락왕생>이다. 작품의 근간이 되는 세계관은 불교 세계관이다. 이제껏 한국적인 신화 요소를 활용한 작품들은 대부분 그 근간이 불교의 세계관으로부터 유래했음을 알 수 있다. 한국의 신화로는 단군신화가 있지만, 이는 민족성을 고취하기 위한 방법론으로서의 의미가 더 크다. 게다가 신화가 대중적으로 확산한 역사도 그리 길지 않다.

하지만 불교는 한국에 1600여 년 동안 영향을 주었던 사상이다. 그러기 때문에 민족성을 소거한 한반도의 구성원들에게 집단 무의식으로 작용하기에 쉬웠던 것은 오히려 불교 신화였을 것이다.



critique

그렇다고 해서 불교 신화가 한국적 신화라고 의미화하는 것 역시 적합하지 않다. 불교 신화는 해당 사상을 공유한 문화권을 횡단하면서 다양한 가치와 문화적 요소들을 내포한 거대한 세계이다. 그러기 때문에, 이를 한국적이라고 규정하고 의미부여 하는 것은 적확하지 않다.

하지만 <극락왕생>은 한국적이다. 불교 신화라는 세계관이 철저하게 현대 한국의 일상을 설명하고 있기에 그렇게 정의할 수 있다. 마블시네마틱 유니버스가 각종 신화적 요소들을 끌어모아서 21세기의 전 지구적인 새로운 신화 구축에 활용하고 있다면, <극락왕생>에서는 불교 신화의 세계관과 한국의 설화들을 활용해 현대 한국의 일상과 그 안에서 평범해 보이는 한 여성의 삶을 보여준다.

<극락왕생>에서 귀신이 되었다가 다시 인간으로 돌아와 자신이 지냈던 고3이라는 일 년 동안을 보장받은 주인공 자인은 이러한 불교 신화의 세계관이 제공하는 다양한 요소들 위에 축조된 인물이다. 일상이라는 현실의 세계만이 존재하던 시절에서 인간도, 지옥도, 축생도, 아귀도, 천상도, 수라도의 육도로 구분되어있는 사바세계로 인식의 지경이 넓어진다. 그리고 이러한 세계관 확장에 따른 다양한 설정들은 전적으로 불교 신화로부터 받고 있다.

특히 사건을 만들어내는 귀신들에 관한 이야기나, 일어나는 문제를 해결하기 위해 등장하는 호법신이나 보살과 같은 인물들의 설정 또한 신화로부터 유래한다. 이에 따라 발생하는 제약도, 문제의 발생도 그리고 의미를 부여하는 방식도 마찬가지다.

일상의 세계를 다양하게 보는 것

하지만 <극락왕생>을 단순히 불교 신화를 활용한 아이디어가 돋보이는 작품이라고만 여길 순 없다. 이 작품은 불교 신화라는 세계관을 활용해 일상이라는 것에 집중하고 있다. 이는 사실 일본 만화에서 2000년대까지 꾸준히 보여주었던 방법이기도 하다. 퇴치 대상이라고 여겼던 요괴들과의 이야기를 통해 일상의 소중함과 삶의 의미를 돌아보



critique

게 하던 <나츠메 우인장>이 보여주던 방식과도 비슷하다. <극락왕생>은 어디까지나 합정역 귀신이었던 자연의 고3 생활을 통해서 일상이라는 것의 난해함과 가치를 돌아보게 한다. 부산이라는 지역의 특성, 고3 여학생이라는 상황에서의 일상은 그저 지나왔을 당시에는 지난하고 치열한 삶이지만 인식의 지경을 넓히고 돌아가 보면 다양한 것들을 발견할 수 있다.

이는 로즈메리 잭슨이 이야기했던 환상의 강력한 기능 중 하나라고 할 수 있다. 현실의 이면을 들춰볼 수 있고, 그것을 통해 현실 그 자체를 전복할 힘을 제공하는 것 말이다. 지방이라는 장소적 한계성과 여성이라는 성별이 가지고 있는 소수자성 그리고 수험생이라는 제약투성이의 시기적 한계들은 환상을 통해서 해체되고 다시 재정의된다.

그리고 그것을 통해 우리가 관통하고 있는 일상에 대한 새로운 정의들이 도출된다. 그것은 친구와 가족 같은 대상에 대한 사유이기도 하고, 사랑과 우정, 타인을 대한 방법과 같은 관계 맺기에 대한 것이기도 하다. 이러한 일상의 다양한 의미들은 거리를 두고 낮설게 함을 통해 통찰할 수 있고 21세기에 그것을 가장 확실하게 할 수 있는 것은 환상이라는 매개를 적절하게 활용하는 것이다.

<극락왕생>은 이미 다양한 서사에서 활용한 서구의 신화적 세계관이 아니라 아직은 조금 생소할지도 모르는 불교 신화의 세계관을 차용해 낮설게 하기를 강조했다. 그리고 한국의 집단 무의식에 오랫동안 영향을 미쳤던 불교의 세계관들은 여전히 우리의 일상을 통찰하는 게 조금 더 친밀감을 주기도 한다. 불교의 교리를 모르더라도, 신화의 세계에 대한 정보를 가지고 있지 않더라도, <극락왕생>에서 자연이 살아내고 있는 또 한 번의 생을 따라가다 보면 그것을 확인할 수 있다. 그리고 이것이, 신화라는 거대한 세계관이 일상에 맞닿았을 때 일어나는 일종의 화학작용이다. ♦

이지용 | 건국대학교 몸문화연구소 학술연구교수, 문화비평가, SF평론가, 대중문화연구자, 그리고 장르비평팀 텍스트릿 소속. 브런치 <https://brunch.co.kr/@jiyonglee>

교회 내 성차별과 그루밍 성범죄, 성경에 드러난 여성 혐오까지 정면으로 비판한 웹툰 <비혼주의자 마리아>

- 린든 작가

글 최지은 사진 최민호

차별의 근원에 그것을 용인하는 신학이 있다는 점을 보여주고 싶었다. 바울은 신약의 교리를 완성한 사람이고, “여성은 교회에서 잠잠하라. 여성은 남자에게 순종하라” 등 여성을 힘들게 하는 대표적인 구절을 썼다.

2015년 이후 지금까지 한국 사회에서 페미니즘은 가장 뜨겁고 중요한 화두다. 그러나 각 분야나 집단마다 논의의 세기와 속도는 모두 다르고, 오랫동안 여성의 목소리가 구조적으로 차단되어 온 종교계에서 성 평등을 이야기하는 것의 어려움은 말할 것도 없다. 그런데 지난해 10월, 인스타그램에 혜성같이 등장한 웹툰 <비혼주의자 마리아>(@

bhon_maria)는 독실한 크리스천 가정에서 자란 '마리아'와 '한나' 자매를 통해 교회 내 성차별과 그루밍 성범죄, 성경에 드러난 여성 혐오까지 정면으로 비판하며 화제를 모았고, 1만 명에 가까운 구독자의 호응을 얻었다. SNS 입소문과 함께 인기를 끈 <비혼주의자 마리아>는 원 연재처인 기독교 세계관 웹툰 플랫폼 예끌툰이 비기독교인 독자들에게까지 알려지는 계기가 되기도 했다.

작품 속 한나처럼 교회에 열심히 다녔던 여성 기독교인이자 남성을 '똥배필'로 살도록 배워온 린든 작가는 어떻게 해서 '여자는 교회에서 잠잠하라'고 배우며 자라온 모든 크리스천 여성들의 이야기를 세

상에 내놓았을까. 그 과정에서 그는 어떤 고민을 했을까. <비혼주의자 마리아>가 인생의 전환점이 되었다”라는 린든 작가를 만나 오늘을 살아가는 여성 기독교인의 목소리를 들었다.

클라우드 펀딩 플랫폼 텀블벅에서 진행하는 <비혼주의자 마리아> 단행본 제작 프로젝트 후원율이 300%를 넘겼다.

린든 100%를 채우지 못할까 봐 굉장히 걱정했다. 무서워서 텀블벅 사이트에 들어가 보지도 못했을 정도다. 1인 출판으로 책을 낸 적은 몇 번 있지만 펀딩을 받아서 진행하는 건 처음이라 걱정이 많았고, ‘굿즈(goods)’라는 것도 처음 만들어봤다. 온라인에서 만화를 봐 주시는 게 책 구매로 이어지는 건 아닌데 기대 이상으로 많은 분이 호응해 주셔서 정말 감사하다. 본인이 소장하는 것은 물론 주위 사람들에게 선물하고 싶다는 말씀이 특히 기억에 남는다.

<비혼주의자 마리아>는 에끌툰과 IVP(한국기독교학생회출판부)의 공동기획인데, 그 시작이 어땠는지 궁금하다.

린든 2017년 여름에 IVP의 이종연 간사님을 만났다. 교회 내 여성 차별 실태에 관해 얘기하시고 대학 선교단체인 IVF(한국기독교학생회) 안의 ‘갓페미’라는 모임에 대한 잡지를 주시며 이런 이야기를 토대로 만화를 그려 보면 어떨지 제안하셔서 일단 “하겠다”고 답했다. 당시 육아로 경력이 단절되어 힘든 상황이었기 때문에 좋은 제안을 놓치고 싶지 않았다. 제가 페미니즘은 잘 모른다고 솔직히 말씀드리면서도, 어떻게든 공부해서 할 생각이었다.

그전까지 페미니즘에 관한 생각은 어땠나.

린든 2016년 강남역 여성 살인사건을 기점으로 여성들의 목소리가 크게 나왔고, 나도 계속 지켜보고 있었다. 그런데 깊게 고민하거나

연대하지는 못했다. 오히려 미디어에 비치는 페미니스트의 ‘과격함’ 발언을 보며 ‘어머, 여자가 어떻게 그런 말을?’이라고 생각했을 정도다. 아주 어릴 때부터 교회에 다니며 여자는 남자에게 순종해야 한다는 가르침을 체득하고 자라왔기 때문에 내가 여성임에도 남성에게 감정이입 하는 게 쉬웠던 것 같다. 내가 여성 혐오를 하고 있는지도 모르는 채로.

그러다가 좀 더 각성하게 된 계기가 있나.

린든 일단 작품을 해야 하니까 페미니즘 책도 읽고 강의도 들으며 주제에 달려들었다. 그런데 불타오르질 않는 거다. 나는 여자로, 여성 인권을 공부하고 있고, 이걸 다 맞는 말인데 왜 진짜 하고 싶은 이야기가 떠오르지 않을까? 그렇다면 내 안에 뭔가 문제가 있다는 생각이 들어 잠시 공부를 멈추고 내 삶을 돌아보기 시작했더니 그동안 외면하며 꼭꼭 눌러 담았던 일들이 지뢰처럼 터져 나왔다. 내가 3남매 중 장녀인데, 어릴 때 “너는 여자니까 미스코리아 되고, 남동생은 대통령 해야지” 같은 말을 들었다. 학창시절 당한 성추행, 데이트 폭력, 결혼 준비하면서 겪은 일, 엄마이자 아내이자 며느리로서의 경험 등 내가 외면해온 차별의 역사가 너무 많았다. 심지어 나는 맹목적인 믿음에 회의를 느끼고 진정한 믿음에 관해 질문해온, 나를 깨어 있는 사람이라 생각했는데 왜 여성으로서의 나에 관한 질문을 하지 않았을까? 잠을 못 잘 정도로 슬프고 화가 났다. 그리고 내가 내 목소리를 외면했던 것처럼 교회 안의 다른 여성들도 그러지 않았을까 생각하며 그들의 목소리를 찾기 시작했다.

1년 넘는 기간 동안 연재를 준비하며 인터뷰와 그룹 미팅 등의 취재를 거쳤다고 들었다.

린든 사회에서 여성의 목소리가 점점 크게 이슈화되는 데 비해, 교회

안에서 여성의 발언은 여전히 음지에만 존재했던 것 같다. 그래서 취재가 쉽지 않았는데 지인을 통해 트위터의 존재를 알고 들어가 보니 거기에 다 계시더라. (웃음) 익명성이 보장된 곳이라 많은 이야기가 나올 수 있었던 것 같고, 그것을 보며 배우고 함께 분노할 수 있었다. <민는 페미, 교회를 부탁해>라는 팟캐스트를 만드시는 여성들을 만나 많은 말씀을 들었고, 목사가 될 예정인 남성 전도사로부터 교회 내의 권력 구조에 관한 이야기도 들었다.

모태신앙이었나.

린든 그렇다. 엄마가 교회에 아주 열심히 다니셔서 나도 고등학교 때까지 정말 열심히 다녔다. 대학에 입학하며 집에서 독립했고 선교단체 활동을 하게 됐는데, 뭔가 너무 이상했다. 원하던 만화학과에 들어갔고 행복한데도 세상이 다 거지말처럼 느껴졌다. 온실 같은 교회에서 자라온 나는 대학 생활, 교육관계에 너무 서툴렀다. 내가 복음 만화를 그린다고 했더니 친구들은 이상한 애라고 비웃었고, “이럴 거면 신학 대학 가지 왜 여기에 왔어?”라고도 했다.

친구들이 왜 그런 말을 했던 것 같나.

린든 전공 수업에 잘 안 나갔다. 선교단체에서 요구하는 숙제의 양이 너무 많았다. 두 발을 이쪽저쪽에 걸쳐놓은 것처럼, 전공에 집중하다 보면 성경 공부와 기도량을 채울 수 없었고, 그 죄책감으로 선교단체 활동에 치우치면 전공의 그 많은 과제를 소화할 수가 없었다. 이런 고민을 얘기하면 선교단체 사람들은 ‘네가 예수님을 믿기 때문에 당하는 핍박’이라고 일축했고, ‘대학은 위험한 곳이다’, ‘절대 남자친구 사귀면 안 된다’ 등 엄격한 규율을 제시했다. 나는 ‘아멘’ 하면서도 뭔가 이상하다는 생각이 들었다. 왜, 사귀지 말라면 더 사귀고 싶지 않나. (웃음) 거기서부터 문제의식이 시작되었고, 아이러니하게도 그때

사권 남자친구가 지금의 남편(에끌툰 대표인 러스트 작가)이다.

연애하지 말라고 해 놓고 나중에는 결혼하지 않은 사람을 이상하게 취급하다니. (웃음)

린든 그러니까, 이상한 거다.

그래서 <비혼주의자 마리아>라는 제목이 더 강렬했던 것 같다. 아직까지 ‘비혼’은 소수의 라이프 스타일이고 기독교 세계관에서 ‘마리아’라는 이름이 갖는 기존의 이미지가 있는데 이런 여성을 전면에 내세운 이유가 궁금하다.

린든 그래서 ‘비혼 라이프’를 그리는 만화를 기대하고 보신 분들도 있었다. (웃음) 사실 ‘비혼’이라는 단어를 처음 들었을 때 너무 놀랐고 마음에 들었다. 교회 안에 있으면 결혼하지 않은 언니들이 정처 없이 떠도는 걸 보게 된다. 이들이 묵일 공동체가 없고, 주위에서 ‘뭔가 하자 있는 애들’이란 식으로 이상하게 바라보는 시선이 있다. 교회에서는 여성은 남성 없이는 불완전한 존재라고 가르친다. 여성은 누군가의 짝으로서만 존재하고 그게 전부고 가장 큰 축복인 것처럼 이야기한다. 나 역시 결혼은 선택이 아니라 필수인 줄 알았다. 미디어에서도 결혼하지 않은 여성은 ‘노처녀’라는 이름으로 깎아내리고 히스테릭한 사람처럼 묘사하지 않나. 그런데 비혼이라는 말과 함께 보니 현실에는 혼자서 너무 멋지게 잘 살아가는 여성들이 있는 거다. 교회에서 자립 불가능한 여성상을 길러내는 것과 반대로 여성이 충분히 자립적으로 설 수 있는 인간이라는 걸 보여줄 수 있는 단어가 ‘비혼주의자’일 것 같았다.

교회를 떠난 마리아와, 여전히 독실한 한나 자매를 통해 이야기를 펼쳐나간 이유도 궁금하다.

린든 연년생으로 태어난 여동생과 거의 한 몸처럼 자라왔다. 그런데

여성이 항상 다른 여성과 비교당하는 것처럼, 자매인 우리도 평생 비교당하며 살아온 데 대한 피로감이 있었다. 그래서 멀어진 적도 있지만, 결국 생각나고 서로에게 돌아올 만한 관계가 자매라고 생각했다. 한나와 마리아처럼 다른 삶을 살고 다른 신앙관을 가질 수 있지만, 그래도 끝까지 대화하고 연대할 수 있는 여성들을 보여주고 싶었다.

동생은 작품을 봤나.

린든 이종연 간사님, 남편과 함께 <비혼주의자 마리아>를 가장 많이 응원해 준 사람이 동생이다. 아이를 키우며 페미니즘에 대한 부정적인 인식이 바뀌었고, 만화를 보며 위로받았다고 하더라. 그리고 ‘우리가 이걸 좀 더 빨리 알았다면 좀 다른 삶을 살지 않았을까?’라는 얘기도 한다. 지금의 삶을 후회하는 건 아니지만 다른 삶이 있다는 걸 알았다면 좀 더 용기를 낼 수 있지 않았을까.

예고편에서 한나가 결혼예비학교에 갔을 때 듣는 말은 이 이야기가 무엇을 겨냥하려 하는지 명확히 보여준 것 같다. “남녀평등이다, 페미니즘이다, 요즘 뭐 복잡하지만, 우리는 그냥 성경에 쓰여 있는 대로 살면 되는 겁니다. 그죠? 아멘?”

린든 교회 안에는 분명 페미니즘을 폄하하는 분위기가 있다. 이런 만화를 그릴 거라고 주위 기독교인 언니들에게 얘기했을 때 다들 반응이 “그런 걸 왜 그려?”였다. “여성의 인권이란 이름으로 벌어지는 그런 일에 하나님이 보시기에 나쁜 일이 얼마나 많은데”라거나, “페미니즘이 나오고 남녀 갈등이 생긴 건 성경에 나온 대로 살지 않아서 그래. 남자는 일 하고 여자는 애 보고, 이렇게 딱 나누면 해결될 일이야”라는 말을 직접 들었을 정도다. 그리고 교회 안에서 크고 작은 여성 차별을 겪지만 그걸 가장 극심하게 느낄 때가 결혼

을 준비할 때다.

에끌톤과 인스타그램에 함께 연재한다는 결정은 어떻게 내리게 됐나.

린든 에끌톤에 <비혼주의자 마리아> 첫 회가 올라왔을 때 “아름다운 결혼에 관해 얘기하려 하시는군요. 역시 돕는 배필, 아름답습니다.”라는 반응이 있었다. (웃음) 여기서만 연재해선 변화가 일어나지 않겠다는 생각이 들었다. 그래서 한 주 늦게 인스타그램에 연재하기로 했는데, 반응이 점점 달아오르는 걸 보며 무척 재밌었다. <스트리트 페인터> 때부터 수신지 작가님을 좋아했는데, 그분이 인스타그램에 연재하신 <머느라기>의 성공도 큰 동기부여가 됐다.

<비혼주의자 마리아>의 일차적 독자를 기독교인으로 봤을 때, 주변 사람들이 그랬듯 페미니즘에 비우호적인 이들을 설득하며 이야기를 풀어나가는 방식에 대해서도 고민이 많았을 것 같다.

린든 그래서 한나를 화자로 내세웠다. 한나는 평범한 여성 기독교인, 불과 얼마 전까지의 나를 생각하며 만든 캐릭터다. “당연히 결혼은 하나님의 창조질서이기 때문에, 거룩하고 좋은 것으로 생각해”라거나, “바울을 싫어할 수도 있다는 건 별로 상상해 본 적이 없다”라는 건 실제로 내가 했던 생각이다. ‘바울과 여성 혐오’라는 주제를 다루면서 이런 단어를 써도 될까, 너무 신성모독적일까 굉장히 주저했다. 나도 뻗속까지 그리스도인이기 때문에. (웃음) 독자들이 그런 한나에게 감정 이입하길 바랐다.

한나와 마리아가 함께하는 독서모임에서 <바울과 여성>(크랙 S. 키너)을 읽고 토론하는 과정이 이야기의 뼈대다. 왜 바울이었나.

린든 단순히 현재 일어나고 있는 여성 차별의 사례만이 아니라,



차별의 근원에 그것을 용인하는 신학이 있다는 점을 보여주고 싶었다. 바울은 신약의 교리를 완성한 사람이고, “여성은 교회에서 잠잠하라. 여성은 남자에게 순종하라” 등 여성을 힘들게 하는 대표적인 구절을 썼다. 그래서 이 양반을 어떻게 하지 않으면 이 산을 넘을 수 없다는 생각이 들었고, ‘바울이 진짜 그런 의미로 말했을까요?’라는 질문으로 이야기를 시작했다.

바울이 과거의 차별을 상징한다면, 마리아의 약혼자였던 윤 목사가 미성년자 신도를 상대로 저지르는 그루밍 성폭력은 현재 교회에서 발생하고 은폐되는 범죄를 드러낸다.

린든 <민는 페미> 팟캐스트에서 ‘그루밍 성범죄’에 대해 처음 들었을 때 너무 충격을 받았다. 돌이켜보면 이상한 일인데, 나도 선교단체에서 활동할 때 남자 간사님과 밀폐된 공간에서 1대 1로 공부하고, 같이 밥도 먹고, 때로는 영화도 봤다. 그때 나 역시 위험한 상황에 놓여 있었다는 걸 깨달았고, 교회 안의 그루밍 성범죄를 다뤄야겠다는 생각이 들어 기사를 찾아보며 공부했다.

그런데 윤 목사는 겉보기엔 너무나 선량한 ‘교회 오빠’의 얼굴을 하고 있다.

린든 누가 봐도 나쁜 사람이 아니라, ‘누가 생각하는데?’ 싶게 흔히 볼 수 있는 얼굴로 그리고 싶었다. 실제 전도사 시절 초반 윤 목사는 순수한 열정으로 가득 차 있다. “내가 이 아이들을 하나님의 방법으로 치유하고 있다고 느껴”라는 대사는 진심이었을 거다. 그런데 나는 그게 더 무서웠다. 목사가 성도의 사생활이나 아픔을 다 아는 것이 최고의 덕목처럼 취급되는 관행 속에서 조금씩 변해가고 권력에 익숙해지는 윤 목사를 보여주고 싶었다. 사실 교회는 그루밍 성범죄가 일어나기에 최적의 조건을 갖춘 곳인데 다들 너무 무지하고, 나도 몰랐다. 어쩌면

목사님들도 ‘왜 나를 가해자 취급하냐’는 생각에 억울할 수 있다. 하지만 그 정도의 권위와 힘을 갖고 있으면 조심하는 게 맞다.

작품에 반감을 드러내는 남성 독자의 댓글도 있었지만, 그보다 더 많은 남성이 지지를 보냈다. 그에 비해 여성 독자들의 댓글이 적은 걸 보며, 페이스북을 통해 댓글을 다는 에끌톤의 구조상 설명과 소속을 드러내는 게 부담스러운 건 아닐까 하는 생각이 들었다.

린든 확실히 부담이 있으신 것 같았다. 실제로 페이스북을 통해 에끌톤에 들어온 독자 중에서 댓글은 남성들이 많이 달지만 숫자는 2, 30대 여성이 훨씬 많다고 알고 있다. 그래서 여성들의 피드백은 인스타그램을 더 많이 참고했다.

윤 목사의 재판이 이야기의 클라이맥스라고 생각했는데 작품이 다소 빠르게 마무리되어 아쉬웠다. 원래 분량이 정해져 있었나.

린든 처음 계획은 24화였다. 바울 이야기를 중심에 놓고, 조금은 더 학습만화에 가까운 작품으로 만들 생각이었다. 그런데 연재하다 보니 동시대 여성들에게 강렬한 메시지를 주고 싶다는 생각이 들어서 그루밍 성범죄도 함께 다루며 방향을 조금 선화했고 분량도 늘어났다. 윤 목사의 재판 과정 등을 좀 더 깊게 다루고 싶었는데 분량이 넘쳐서 압축적으로 갈 수밖에 없었던 점이 나 역시 아쉽다.

비기독교인인 독자들도 이 작품을 통해 교회와 기독교에 관해 다시 생각하게 되었다는 반응이 있었다.

린든 <비혼주의자 마리아>는 기독교인들을 대상으로 그린 만화지만, 남성 중심적 구조 안에서 여성이 억압받고 착취당하는 상황은 비단 교회뿐만 아니라 어디서나 일어나고 있다고 생각한다. 그래서 교회 안에 있는 여성들의 아픔을 교회 밖에 있는 여성들도 함께해 줄 거로

생각했다. 저 안에서도 고민하고, 치열하게 살아내고, 거기서 나오는 사람들도 있다는 데 공감해주신 것 같다.

‘공적 신앙’의 역할을 계속 고민하는 것 같다.

린든 그게 에끌톤의 가장 중요한 방향이다. 기독교 세계관으로 세상에 어떻게 이바지하고, 세상 사람들과 어떻게 소통할 수 있을까. 여기서 세상이라는 건, 교회라는 영역을 넘은 하나님의 창조물 전체다. 교회 바깥의 사람들을 전도할 때 “예수 믿으면 구원받고 천국 간다”라고 하지만, 정작 지금 이 땅에서 어떻게 살아가야 하는지에 대해서는 교회가 충분한 답을 주지 못했다고 생각한다. 그렇다면 우리는 만화를 통해 교회에서 금기시되었던, 하지만 세상 사람들이 궁금했던 질문에 대해 함께 이야기할 수 있지 않을까.

앞으로는 어떤 작품을 하고 싶은가.

린든 <비혼주의자 마리아>를 마치고 나니 하고 싶은 이야기가 많아져서 머릿속에 뒤죽박죽이다. 바울에 대해 좀 더 궁금해졌다는 사람들을 위한 지식 중심의 만화도 해보고 싶고, 또 다른 여성 서사 만화를 그리고 싶기도 하다. 결혼하고 아이를 기르는, 내 또래 여성들의 경험이나 신앙의 흔들림에 관해 낯것의 느낌으로 풀어봐도 좋을 것 같다. 여성 기독교인으로서 많은 고민이 이제 시작되었고, 앞으로도 계속 그것과 부딪히며 만화를 그릴 생각이다. 우리는 K-Story로 한류를 만들 수 있지 않을까 생각한다.◆



글로벌 웹툰 시장에서 실제로 무슨 일이 벌어지고 있을까

- 재담미디어 노은정 이사

글 위근우 사진 최민호

*“글로벌 히트작은 만들려고 해서
만들어진다기보다는 한국 시장 안에서도
잘 통하고 재미있는 작품을 만드는
과정에서 탄생할 것 같다.”*

거대해진 한국 웹툰 사업에서 해외 시장 진출은 이제 선택의 문제가 아니다. 기존의 만화 마니아층이 아닌 일반 대중까지 웹툰과 웹소설을 보는 환경이 만들어지며 유료 시장이 확장되었지만, 한국이라는 한정된 공간에서 구울 수 있는 파이의 크기는 한정적이다. 지난 수년 동안 빠르게



몸집을 불러온 네이버웹툰과 카카오페이지 등 국내 유력 플랫폼들이 해외 시장에 진출하는 건 단순히 도전이나 욕심의 영역이 아니다. 내수 시장의 한계 앞에서 이것은 차라리 미래의 생존을 위한 문제에 가깝다. 2013년 창립 당시부터 글로벌 사업을 주요 업무로 규정하고 꾸준히 사업적 노하우를 쌓아온 만화 제작사 재담미디어의 글로벌 업무 총괄자인 노은정 이사의 이야기를 듣고 싶었던 건 그래서다.

세계 시장이라는 것이 아직 구체적인 숙제가 아니었던 시절부터 그와 재담미디어가 그랬던 비전, 그리고 실질적인 어려움과 극복의 경험에 대해. 그와의 다음 인터뷰엔 거대한 글로벌 시장을 가리키는 장밋빛 전망이 없다. 그보다 아무것도 없던 맨땅에서 조금씩 디딤돌을 쌓아온, 화려하지 않지만, 꽤 단단하고 조심스러운 과정이 있을 뿐이다. 그리고 아마도, 글로벌 사업에 대해 고민하거나 궁금해하는 이들에게 실제로 도움이 되는 건 바로 이 단단한 디딤돌일 것이다.

재담미디어 내에서 본인을 비롯한 임원들의 업무 분담이 어떻게 되나.

노은정 황남용 대표가 회사 내 모든 업무를 총괄하면서 기획제작, 영상화, IP 관리, 시너지팀 등을 관리하고 있고, 김형남 이사가 기획제작 팀에서 재담미디어의 작품 제작 총괄을 담당하고 있다. 나는 글로벌 업무를 총괄하고 있는데, 우리 회사의 웹툰을 수출하는 것과 해외에서 작품을 가져오는 것을 함께 진행하고 있다. 경영 관리도 일부 담당하고 있고. 요약하면 대표가 전체 사업을 보고 있으면 나를 포함한 임원 둘이서 실무를 나눠서 맡고 있다고 할 수 있겠다.

2013년 재담미디어 창립 시기부터 글로벌 사업을 담당했던 건가.

노은정 창립 때부터 회사에서 글로벌 사업에 신경을 썼다. 좀 더 정확

히 말하면 일본의 <원피스>나 <나루토>처럼 이름만 들으면 알 수 있는 글로벌 히트작을 만들면 좋겠다고 생각했다. 그러려면 웹툰 유료 시장이 충분히 성장해야 했는데, 당시 성장 속도를 봤을 때 2, 3년 후쯤 그 시기가 올 거라 기대했다. 그런데 같은 해 레진코믹스가 등장하면서 우리 생각보다 빨리 웹툰 유료 시장이 확 커지기 시작했다. 그러면서 글로벌 사업에 대해 좀 더 희망적인 전망을 할 수 있었다.

현재와 비교하면 훨씬 어려운 환경이었을 것 같다.

노은정 2013년에는 작품을 수출하려면 웹툰이라는 개념부터 설명해야 했다. 컷을 잘라서 세로로 배열해 보는 만화라고 설명하면, 그쪽에 선 페이지 만화는 없냐고 물어본다. 그러면 페이지 작업을 한 이후에 스크롤 편집을 하는 작가도 있고, 그 반대로 하는 작가도 있다는 식으로 다시 설명해줘야 했다. 그쪽은 스크롤 뷰 개념이나 플랫폼이 없으니, 이미 스크롤 방식으로 편집된 웹툰도 스크롤 버전이 아닌 페이지 버전으로 만들어서 전자 출판 서비스 형태의 단행본으로 판매해야 했다. 그래서 요즘 직원들에게 가끔 그런다. 지금은 정말 편하게 수출하는 거라고. 이젠 해외 바이어들도 다 웹툰이라는 개념을 알고 대표작들을 아는 상황에서 상담을 하니까.

라인웹툰처럼 해외로 진출한 국내 플랫폼이 늘어난 것도 도움이 됐을까.

노은정 아직 라인웹툰을 제외하면 해외 진출 플랫폼이 많다고 보긴 어려울 것 같다. 분명 라인웹툰의 등장 이후, 앞서 말한 것처럼 웹툰이라는 개념을 굳이 설명하지 않아도 됐다. 그런 전체적인 측면에선 도움이 된 게 사실이다. 다만 제작자 입장에서선 글로벌 사업의 다각화가 필요한데, 작품이 정해진 플랫폼에서만 서비스될 때 최상의 매출이 나올 수 있을지에 대해 고민할 수밖에 없다. 가령

네이버웹툰에 서비스되는 작품이면 라인웹툰으로만 서비스해야 하는 문제들. 우선은 플랫폼이 성장하고 발전할수록 제작사에도 많은 기회가 생기리라 기대하고 협력하고 있다.

플랫폼뿐 아니라 국가별 편차도 있을 것 같다.

노은정 아시아의 경우 중국과 일본의 시장도 많이 커졌고, 동남아시아에서도 웹툰 플랫폼을 많이 만들고 있다. 가령 중국 시장이 크긴 하지 만 아직까진 미니멈 개런티나 고료 방식의 매출이 유료 매출보다 큰데, 인도네시아의 경우 유료 매출이 잘 나오는 편이다. 그 외에 태국의 경우 콘텐츠에 개방적인 편이라 이쪽 시장도 많이 클 것 같다. 다른 대륙의 경우 미국 시장도 많이 성장하고 있고, 유럽은 아직 직접 제안이 오는 경우는 많지 않지만, 프랑스어권 대표 만화 플랫폼인 이즈네오에서 한국 웹툰은 재담미디어가 제공하는 방식으로 2017년 말에 계약한 상태다.

최근 베이징원라이우문화미디어유한공사와 MOU를 맺기도 했는데.

노은정 원라이우는 판권 판매 대행을 하는 업체다. 중국 시장은 업체가 정말 많아서 우리가 일일이 미팅을 하는 게 효율적이지 않은 면이 있는데, 원라이우문화미디어유한공사의 경우 투명하게 온라인에 판권 판매 마켓을 열어 놓은 곳이라 믿을만하겠다 싶어 세 작품을 계약했다.

중국 시장이라고 하면 저작권 문제를 비롯해 여러 편견이 있다.

노은정 보통 두 가지 편견이 있다. 저작권에 대한 개념이 없다, 정산이 안 된다. 하지만 우리가 지금까지 거래해온 업체의 경우 이런 문제는 거의 없었다. 극히 드물게 한두 군데 문제가 있었지만, 그것도 심각한

수준은 아니었고 내가 처음 중국과 계약을 했던 게 재담미디어가 생기기 전인 2009, 2010년이었는데 이 당시에도 계약이 투명하지 않다가보다는 사업적인 개념이 확실하게 잡히지 않았던 것 같다.

가령 원가 미심쩍어서 물어볼 때마다 새로운 이야기가 나오는 거다. 플랫폼과 직접 계약인 줄 알았는데, 지금 이야기하는 업체가 플랫폼과 직접 계약된 업체가 아니라거나. 계속 확인할수록 양파처럼 새로운 사실이 나오는 거지. 그러다 보니 그쪽에서 사기를 치는 건 아니더라도 복잡한 경우가 많고 불안감이 있었는데, 요즘은 플랫폼과 직접 계약을 하는 일도 있고, 저작권 문제에 대해서도 다들 잘 알고 있다. 가령 해적판이 나오면 플랫폼에서 먼저 공격적인 대응을 하기도 한다.

큰 문제는 아니더라도 글로벌 사업 특유의 애로사항은 없나.

노은정 만화 사업 거래 규모가 아직 영상 사업보단 작다 보니 조금 소홀히 취급받는 기분이 들 때도 있다. 피드백이 느린 경우에도 답답하고. 하지만 해외 사업은 한국콘텐츠진흥원을 비롯한 국가 기관에서 지원을 잘해줘서 상당히 편하게 일하는 편이다. 우리가 동남아시아처럼 좀 작은 시장 진출을 위해 여러 번 출장을 가는 건 좀 부담이 되는데, 업체들을 한자리에 모아주니 행사에 참여하면 거의 모든 업체를 만나 미팅을 할 수 있다. 그런 면에서 오히려 수월한 편이다.

문화적 차이에 의한 어려움은?

노은정 국가별로 민감하게 받아들이는 요소들이 있다. 인도네시아는 종교적인 문제에 민감하게 반응한다거나. 중국은 아무래도 심의가 강한 편이라 소재에서 한계가 있다. 가령 국가에서 학원 폭력은 절대 안 된다, 없다, 이런 입장이니 한국에서 인기 있는 학원 액션물이



진출하기 어렵다. 피가 튀면 안 된다고도 하고. BL(Boy's Love)도 BL인 걸 숨기고 서비스하는 거로 안다. 정서적인 교감까지만 그리고, 물리적으로는 손도 잡으면 안 된다.

잘 알려진 것처럼 역사 왜곡 같은 것에 대해서도 민감하고. 좀 의외의 경험도 있다. 대학교 재단 비리를 캐기 위해 남자 기자가 여장을 하고 여대에 잠입하는 설정의 작품을 서비스했었는데, 학교에 비리가 있어서 안 된다는 이유로 심의에 걸렸다. 사실 이야기 초반의 짧은 설정일 뿐인데도 결국 1권을 서비스하는 중에 작품을 내려야 했다.

반대로 국가별로 원하는 장르, 매출이 잘 나오는 장르가 따로 있을까.

노은정 분명히 차이는 있는데, 로맨스 장르는 어느 나라에서나 기본적으로 잘 된다. 아무래도 소재에 있어 국가별 편차랄 게 별로 없다. 어느 나라나 이성간 로맨스에 대한 문화는 공통으로 존재하고, 해당 장르에 대한 독자층도 이미 존재하니까. 그 외 장르의 경우, 스릴러나 호러 장르는 태국이나 미국 같은 국가에서 잘 되는 편이다.

로맨스가 강세라고 했는데 한국 시장에서 로맨스 장르가 잘 되는 건 30~40대 여성 독자 매출이 높아서다. 해외 유료 시장도 같은 맥락일까.

노은정 우리 작품 중 <케세라세라>는 타깃 연령이 높은 로맨스 장르인데도 이 작품이 초기에 인도네시아에서 매출이 잘 나왔고 일본에서도 시장 반응이 좋았다. 그런 면에선 분명히 해당 연령대 독자들의 유료 매출 지분이 높은 것 같다. 반면 중국의 경우엔 웹툰 유저 중 가장 많은 지분을 차지하는 게 7~15세 독자들이더라. 그래서 상대적으로 다른 나라에 비해 유료 결제가 잘 안 나오는 것으로

판단된다.

앞서 글로벌 히트작에 대한 욕심을 이야기했는데, 재담미디어에서 글로벌 히트작이 나오면 로맨스 장르일 것 같나.

노은정 장르의 문제인지는 모르겠다. 가령 일본에서 나온 글로벌 히트작 대부분은 소년만화로 분류되는 작품들인데, 그렇다고 현재 독자들이 그런 만화 속에 나오는 꿈과 희망과 우정에 가슴 뛰기 때문에 이들 작품을 소비하는 걸까. 그보단 그들이 잘 만드는 장르이고 거기서 히트작이 나온 거라고 보는 게 맞다고 본다. 마찬가지로 한국에서도 세계에서 통할 작품을 만들겠다고 기획하고 규모를 키운다고 될 일은 아닌 것 같다. 글로벌 히트작은 만들려고 해서 만들어진다기보다는 한국 시장 안에서도 잘 통하고 재밌는 작품을 만드는 과정에서 탄생할 것 같다.

작품의 국내 인기가 해외에서도 비례하는 것 같나.

노은정 대부분 그렇다. 앞서 말한 <케세라세라>도 그랬지만, 로맨스나 판타지 장르 국내 인기작은 높은 확률로 해외에서도 인기가 높다. 물론 너무 한국의 일상에 친착한 공감 만화라거나, 한국어를 알아야 이해할 수 있는 언어 유희 같은 것들은 한계가 있다. 윤태호 작가님의 <미생> 같은 경우도 한국에서 엄청난 인기를 끈 걸작이지만, 특정 지역에서는 그렇게 열심히 사는 문화를 이질적으로 느껴 잘 안 된다고도 하더라. 하지만 기본적으로 한국에서 높은 조회 수를 기록한 작품이 해외에서도 인기가 높다고 볼 수 있다.

그렇다면 굳이 처음부터 해외 시장을 겨냥해 작품을 프로듀싱하는 경우는 없나.

노은정 재담미디어 초기에 박성우 작가님의 <파동>을 전략적으로

해외 시장에서 연재한 적이 있다. 박성우 작가님은 워낙에 일본에서도 이미 잘 알려진 작가였고 마침 스토리도 나라나 문화에 크게 구애받지 않을 구성이었다. 그래서 대사도 일본에서 읽기 좋게 만드는 식으로 준비해서 완전 동시는 아니지만, 한국, 일본, 중국, 미국에서 연재했다.

이런 식의 글로벌 기획이 있긴 했지만 모든 작품에 대해 글로벌 히트를 염두에 두고 시작하진 않는다. 그보단 해외 시장에서 통할 것 같은 소재나 스토리일 때 회의를 통해 해당 요소를 좀 더 발전시키는 식으로 경쟁력을 강화한다. 우리가 잘하던 걸 잘 유지하면서 해외 시장도 함께 고려한다고 보면 될 것 같다.

소속 작가들이 글로벌 진출에 욕심을 낼 수도 있지 않나.

노은정 해외에서도 수익이 나온다는 걸 아는 작가님들이 처음부터 그것까지 고려한 기획을 하는 때도 있다. 오성대 작가의 <기기괴괴>가 중국에서 서비스됐을 때, 어떻게 해야 본인도 잘 될 수 있을지 몰라 질문하고 했다. 그런데 해외 시장만을 생각하다가 자기 스타일까지 흔들릴 수 있으니 그렇게 되지 않도록 잘 조언하려 한다.

가령 액션이여야 수출이 잘 된다고 하니 안 하던 액션을 하겠노라고 하면 기획 단계에서부터 그러지 말라고 잘 설득하는 거지. 그냥 하시던 거 잘 하시면 된다고 사실 이걸 글로벌 사업과 별개로, 제작사가 작가를 관리하는 문제라고 본다. 국내 시장에서 BL이 잘 된다고 이성에 로맨스를 그리던 작가가 BL을 시도하며 괜히 흔들리면 안 되지 않나. 기본적으로 작가와 우호적인 관계를 맺고 좋은 작품이 나오도록 몰심양면으로 돕는 과정 자체가 우리 일이니깐.

재담미디어가 글로벌 사업을 하는 것도, 작가들이 관심을 두는

것도, 결국 국내 웹툰 시장 이상의 파이를 꿈꾸기 때문인데, 그런 맥락에서 웹툰 IP를 이용한 영상 시장에도 관심이 있을 것 같다.

노은정 사실 재작년에 영상 자체 제작을 위한 시도를 해봤는데, 녹녹하지 않더라. (웃음) 영상 팀을 내부에 들이는 방식으로 사업을 세팅하다가, 우리가 해당 분야에 대해 너무 모르고 있다는 걸 뼈아프게 느끼면서 포기하고 말았다. 대신 그 과정에서 많은 업체를 만나면서 탄탄한 네트워크를 쌓을 수 있었던 건 큰 수확이다. 덕분에 웹툰 IP 판매도 좀 더 수월해진 면이 있다.

현재로서는 웹툰 제작에 충실하고, 2차 판권 계약에서 드라마 판권 지분을 일부 가져오는 형태 같은 걸 고려하고 있다. 조금 소극적으로 느껴질 수도 있는데, 원천 콘텐츠로서의 웹툰 IP를 우리가 아주 잘 만들어서 영상화에 관심 있는 이들이 직접 찾아오게 하자라는 게 우리의 생각이다. 실제로 앞서 말한 중국의 원라이우도 먼저 우리에게 접근한 케이스다. 웹툰을 찾는데 어디로 가면 좋겠냐고 물으면 재담미디어로 가보라는 식으로 소개하는 때도 있다.

모든 이야기를 종합하면, 재담미디어는 선불리 판을 키우기보단 잘하는 것에 좀 더 집중하겠다는 이야기로 들린다.

노은정 내가 담당하는 쪽은 그런데, 대표는 좀 더 의욕적으로 일을 확장하고 싶어 하는 것 같다. 영상 미디어도 직접 제작하고 싶고, 글로벌 히트작도 만들고 싶다. (웃음) 기본적으로 대표가 다양한 사업적 아이디어를 내고 비전을 제시하면 나와 김형남 이사가 그걸 쫓아가면서 실제로 가능한 일인지 논의하고 이해가 안 되면 문제를 제기하며 일을 구체화하는 방식으로 회사가 굴러온 것 같다.

새롭게 하는 일도 있고, 리스크 관리를 위해 빠르게 접는 일도 있고.

가령 재담미디어를 설립할 땐 우리 작품이 많이 쌓이면 그 작품들로 아예 웹툰 플랫폼을 만들어보자는 로드맵도 있었다. 그런데 개발부터 마케팅까지 일의 규모도 너무 컸고, 수많은 중소 웹툰 플랫폼이 생겼다가 없어지는 걸 보니 이걸 건드려선 안 될 일 같더라. 그런 식으로 합리적인 의사결정을 하는 편이다.

그런 식의 파트너십은 함께 오래 일하다 보니 가지게 된 걸까.

노은정 어짜도 보니 오래 일하게 됐다. 황남용 대표와 2009년부터 함께 일했으니 벌써 10년이다. 나는 원래 일본어 통역을 했었는데 2006, 2007년에 일본에서는 폴더폰으로 만화 컷을 다 잘라서 컷 단위로 보는 컷뷰 서비스가 붐이었다. 그러다 보니 한국에서도 그걸 벤치마킹하며 일본 쪽과 미팅했고 그때 통역 일을 많이 하다가 그 업체에 취직까지 했다. 작품을 수입해오면 번역도 해야 했으니까. 그 업체에서 온라인 만화 잡지 <만깍>도 제작했는데, 그 당시 황남용 대표가 <만깍>에서 일하다가 독립했다. 이후 2009년에 다른 회사를 차리며 함께하자고 제안해 지금까지 오게 됐다.

앞서 해외 시장의 반응 변화에 대해서도 말했지만, 폴더폰의 컷툰이 스마트폰의 웹툰으로 바뀌는 과정에 대한 격세지감을 느끼겠다.

노은정 내가 2007년 처음 만화 업계에 들어올 때만 해도 웹툰 연재는 안 하겠다는 작가들이 다수였으니까.

내 만화가 왜 무료냐, 이런 반응이었다. 하지만 웹툰 시장이 성장할 거라는 막연한 기대는 했다. 나는 일본 시장을 많이 보는데 저쪽에서 컷뷰 만화가 인기가 있는 것처럼, 인터넷으로 만화를 보는 일이 활성화될 거라고 봤다. 다만 이렇게 빠른 줄은 몰랐다.

시장에 대한 예측과 별개로 웹툰에 호감을 느끼게 된 계기가 된 작품이 있을까.

노은정 귀귀 작가의 <정열맨> 같은 젊은 감각의 개그 만화들. 편하게 누워서 킬링 타임으로 볼 수 있다는 게 매우 큰 장점으로 느껴졌다.

과거의 만화와는 다른 콘텐츠, 다른 시장이 생긴 건데 이것이 국제적 경쟁력으로 이어진다고 생각하나.

노은정 옛날에 우리나라에서 "만화 보니?"라고 물을 땐 부정적인 의미가 숨어 있지 않았나. 공부 안 하나, 혹은 애처럼 만화나 보느냐, 같은. 그런데 요즘 "웹툰 보니?"라는 말에는 그런 비하적인 뉘앙스가 없는 것 같다.

그만큼 웹툰이라는 매체가 좋은 대접을 받고 있고 원천 콘텐츠로서의 관심이 높아지면서 작가들 역시 스스로 지위 향상이 됐다고 느끼는 것 같다. 그런 경향이 해외로도 이어지면서 웹툰이 망가와는 다른 시장을 형성하고 유저를 모으고 있다. 접근도 쉽고. 그런 면에서 앞으로 해외에서도 원천 스토리로서 인기를 유지하지 않을까 싶다.◆

웹툰 작가로 산다는 것과 건강하게 산다는 것은 과연 양립할 수 없는 것일까

“작가의 삶은 건강에 좋지 않은 요소들로 가득하다. 모든 프리랜서에게 있어서 자신을 관리해주는 유일한 끈은 입금과 마감뿐이다. 그렇다 보니 통제되지 않은 일상이 이어지게 마련이고 몸에 가해지는 부담은 복리로 불어난다.” 글 이종범

웹툰 작가의 건강관리라는 주제로 글을 쓸 작가를 정하는 편집회의에서 내가 지목됐다고 한다. 그리고 회의에 참석한 한 분이 조용히 이야기했다.
“이종범 작가... 안 건강한데... 많이 안 좋은데...”
나는 자기관리를 잘하고 열심히 건강을 지켜내는 작가로 자주 오해받는다. 이러한 오해를 푸는 것으로 글을 시작해야겠다.

시작은 나쁘지 않았다. 부모님이 주신 하드웨어는 튼튼한 편이었고 초등학생 시절부터 모든 것을 만화로 습득한 나는 자연스럽게 다케히코 이노우에 작가의 <슬램덩크>의 이글립을 받아 농구소년이 되었다. 해적판을 구해서 본 코야마 유우의 <스프린터>를 보고 달리기를 연습하다가 중학생 때는 육상부에서 200m 선수가 되었고, 만화와는 무관하지만 (이유도 알 수 없지만) 씨름부에 들어가서 용사급으로 모래판을 누비기도 했다. 그러나 의사의 진단은 이랬다.
“퇴행성이 아닌 마찰성 관절염이 넓적다리 관절에서 심하게 나타납니다. 모든 운동을 오늘부터 금지하세요.”

이후로 20년 동안 내 삶에서 운동은 사라지게 되었다. 망한 부자의 3년처럼 나는 그 뒤 20년 가까이 어린 시절부터 단련된 체력과 근력으로 잘 살아남았다. 아르바이트를 동시에 3개씩 해야만 했던 만화가 지망생 시절에도 밤샘해가며 버틸 수 있었다. 그러나 돌이켜 보면 당시의 내 얼굴 옆에는 언제나 ‘이때는 몰랐다... 내가 그렇게 되리라는 것을...’ 같은 나레이션 박스가 붙어있었던 것 같다. 긴 이야기를 짧게 정리하자면 나는 현재 심각한 허리디스크 질환과 초기 단계의 목디스크 질환을 갖고 있다. 이마의 모근은 절벽에 매달린 악당의 손아귀 힘처럼 점점 약해지는 것인지 매일 단발마 속에서 조금씩 모발을 떠나보내고 있다. 내 이마가 이렇게 넓었다. 복부의 내장지방은 흡사 대항해시대의 영국이 식민지를 넓히던 기세로 위세를 불리고 있다. 조금만 더 노력하면 아이스크림을 먹다 흘려도 절대 땅으로 떨어지지 않고 배로 막아낼 수 있는 경지에 도달할 수 있을 것 같다.

네이버웹툰 <닥터 프로스트> 시즌 2를 연재하던 당시의 일이다. 작업실 건물의 샤워실에서 처음으로 디스크 질환에 의한 전신 마비가 왔다. 엄밀히 말하면 마비가 아니고 지독한 고통 때문에 손가락 하나도 움직이지 못한 채 바닥에 쓰러진 셈이지만, 그 자세 그대로 바로 옆 수면실에서 3일 동안 누워만 있었다. 동료들이 없었다면 그대로 죽었을지도 모른다. 1년 뒤에는 원고를 그리던 자세 그대로 똑같은 증세가 덮쳐왔다. 이번엔 구급차가 와서 나를 싣고 갔다. 상황은 심각했다.

경각심을 느끼고 다시 운동을 시작했다. 늘 느끼는 점이지만 고통과 두려움은 아주 강력한 동기가 되어준다. 미친 듯이 줄넘기를 하고 샌드백을 두들기면서 체중 감량에 성공했다. 다시 건강해지는 건가, 이제 연재 중에도 구급차에 실려 가는 일 없이 작품을 완결할 수 있는 건가? 그런데 열심히 하는 나를 좋게 봐주시는 관장님이 프로 테스트를 목표로 해보자는 말을 건네자마자 허리디스크가 악화되어 관두게 되었다. 대략 여기까지가 3년 전까지의 내 상태를 요약한 내용이다. 재무제표로 치자면 부도 직전, 나라로 치면 조만간 IMF가 찾아올 지경인 셈이다. 그리고 현재 나는 마흔을 2년 앞두고 다시금 총체적인 건강회복 프로젝트에 돌입하고 한 달을 보낸 상태로 이 글을 쓰고 있다. 즉 이 글의 대부분은 얼마 전까지의 나를 향한 일갈이라 할 수 있다.

작가의 삶은 건강에 좋지 않은 요소들로 가득하다. 모든 프리랜서에게 있어서 자신을 관리해주는 유일한 끈은 입금과 마감뿐이다. 그렇다 보니 통제되지 않은 일상이 이어지게 마련이고 몸에 가해지는 부담은 복리로 불어난다. 가장 먼저 무너지는 것은 수면 패턴이다. 마감 직전의 철야는 마감 직후의 방증으로 이어지게 되고 수면 패턴의 붕괴는 아주 높은 확률로 체중 증가, 모공 악화로

이어진다. 두 번째는 운동 부족이다. 주로 앉아서 작업하며 에너지의 대부분은 뇌에만 할당한다. 뇌가 근육이었다면 세계 최고의 뇌 근육을 자랑할 종족이 작가다. 그러나 안타깝게도 그런 일은 벌어지지 않는다. 뇌는 배은망덕하게도 주는 족족 에너지를 소비할 뿐 약화되는 건 온몸의 근골격계다. 허리와 어깨, 손목이 약화되기 시작한다. 좋은 점은 이 외에 나빠질 부위가 별로 없다는 것이고 나쁜 점은 이 부위들이 아주 처참하게 망가진다는 점이다.

대부분의 조언이라는 것들은 아무도 귀담아듣지 않게 마련이다. 선배 작가, 교수, 어른, 부모들이 하는 말들은 조언의 형식을 띠는 순간 거꾸로 든 컵의 물처럼 흘러진다. 그중에서 가장 빠른 속도로 날아가 버리는 조언의 대명사가 바로 '운동하라'라는 조언이다. 흡사 불벌데위 속 아스팔트 위의 드라이아이스 같다. 나도 살면서 정말 많이 들었던 대사지만(솔직히 말하자면 들었던 기억은 남아 있지 않고 기분만 남아 있다. 그 정도로 빨리 사라진다) 그 누구도 이 조언을 듣자마자 '그래, 맞아. 운동할 거야. 당장 시작하자.'라고 생각하지 않는다. 여기에는 다 이유가 있다. 앞서 말했듯 두려움과 고통은 최고의 동기부여 버튼이 되어주지만, 건강을 잃어버리는 경험은 보통 낡은 중고차의 제로백처럼 느린 속도로 진행되기 때문이다. 몸으로 체험한 고통이 동기를 유발한다면, 운동을 비롯해 건강한 삶을 위한 동기는 모든 것을 잃어버리고 나서야 채워진다는 뜻이다. 흔히들 웹툰 연재를 마라톤에 비유한다. 그러나 절대로 연재 준비는 마라톤과 같아 하지는 않는다. 그래서 보통 첫 연재 때에 그동안 살아오면서 쟁여둔 체력을 전부 탕진하는 경험을 하게 된다. 그 덕분에 공포감과 두려움을 느끼게 된 작가들의 머릿속에선 그동안 클릭할 수 없도록 회색이 되어 있던 건강관리와 운동이라는 버튼이 활성화된다.

주위에 운동을 꾸준히 하는 작가들이 여럿 있다. 그들을 관찰해보면 한 가지 공통점이 있다. 자신에 대해서 잘 이해하고 있다는 점이다. 운동이 필요하다고 기껏 이야기해 놓고 앞뒤가 안 맞는 말이지만 필요 때문에 하는 행동은 지속 기간이 짧다. 반대로 가장 오래가는 행동은 쾌락에 의한 행동이다. 즉, 자신이 어떤 종류의 운동에 매력을 느끼는지 잘 이해하고 있다는 점이다. 물론 이것을 알기 위해서는 다양한 시도와 시행착오가 필요하다는 모순이 있긴 하지만 어떤 사람은 운명적으로 즐거운 운동을 만나게 되고 어떤 사람은 끝끝내 찾지 못하기도 한다. 나는 혼자 하는 운동을 좋아할까, 함께 하는 운동을 좋아할까. 전자라면 당장 할 수 있지만, 후자라면 동호회나 클럽에 가입하는 편이 좋다. 특정한 종목의 스포츠를 좋아할까? 그렇다면 그 스포츠는 몸을 소비하는 쪽의 스포츠일까 단련해주는 스포츠일까. 전자라면 새로운 종목을 찾아볼 일이고 후자라면 매진하면 된다. 이 외에도

정말 다양한 측면에서 자신에게 맞는 운동, 자신이 즐거울 수 있는 운동을 찾는 것이 대부분의 성패를 좌우한다. 나의 경우 기나긴 여정 끝에 찾아낸 운동이 바로 탁구와 맨몸 근력운동이다. 전자는 운명적으로 만났고 후자는 필요 때문에 도전했다가 매력을 알아가는 중이다.

운동이 어렵다면 한껏 기준을 낮춰보자. 비밀을 한 가지 말하자면, 어렵지도 않고 효과는 엄청난 건강관리의 핵심이 있다. 투자 대비 효과가 말도 안 되게 좋아서 좀 이상할 지경이다. 그건 바로 '이른 수면'이다. 일찍 자고 일찍 일어나라는 것인가? 이 글을 읽는 분들의 껏가에서 광속으로 흘러지는 조언이 되어가고 있다는 강한 확신이 들지만, 체험에 기반을 뒤서 말하자면 이것 한 가지만으로도 대부분의 건강 문제가 해결된다.

믿어도 좋다. 밤 10시 가장부터 활성화되는 특정 호르몬들에 의해 체중이 줄기 시작하고 이미 망가진 몸이 강해지는 효과까지는 없겠지만 만성적인 무력감과 심리적인 문제들이 조금씩 해결되기 시작한다. 너무 빠른 방법이지만, 빠른 만큼 당연한 이유로 작가들은 이 방법을 시도하지 못한다. 밤이 아름답기 때문이다. 현재 나는 이른 수면과 주 5일의 운동을 시작한 지 6주 차에 접어들고 있다. 7kg의 체중을 감량했고 요통이 조금씩 나아지고 있다. 기분 탓일 수도 있지만, 사막화가 진행되던 이마와 머리선 사이의 비무장지대가 조금씩 녹지가 돼가고 있는 것도 같다.

글을 마치려니 비참한 고해성사로 시작해서 다단계 영업같이 끝나버리는 글이 되었다. 아마도 이 글을 읽는 작가들 대부분의 껏가에서는 활자들이 흘러지고 사라지고 있겠지. 다 이해한다. 나도 작가로 살고 있으니. 나처럼 건강을 잃은 뒤에야 동기부여가 될 수도 있을 것이다. 다 알고 있다. 억지로 끌고 가줄 사람은 없고 그런다고 따라올 종족도 아니다. 그러니 한가지 기원으로 마무리한다. 본인이 필요성을 느낀 그 순간, 부디 그 상황이 아주 최악은 아니길 바란다. ◆

이중범 | 네이버웹툰 <닥터프로스트>에 건강의 8할을 바치고 이미 망친 건강을 되찾고자 고군분투하는 웹툰 작가. 핏캐스트, 유튜브 등 사람들이 모이는 곳을 늘 기웃거리는 경계 불명 '노마드 스토리텔러'라고 자신을 칭하고 있다.



<노견일기>를 그린다는 것

“개와 함께 사는 일은 인생에 결정적인
영향을 미치는데, 우리가 처음 만날 무렵
나는 그걸 몰랐던 것 같다. 16년이 지난
지금 나는 전혀 다른 곳에 와 있다.” 글 정우열

실은 이렇게 될 줄은 몰랐다. 오래전 처음 만화를 그려 돈을 벌기 시작했던 때, 훗날 늙은 개 한 마리를 살살이 들여다보며 매일 말을 걸고, 반응을 살피고, 개에 대해 생각하고, 개를 그리고 또 그리게 되리라고는 미처 생각하지 못했다. 그때 내게 만화는 그저 노력 대비 수입이 좋은 아르바이트 같은 것이었다. 당시 나는 정치 사회 문제를 풍자적으로 그리는 이른바 ‘시사만화’가였기 때문에 체 서른이 되지 않은 나이였음에도 불구하고 동료들로부터 ‘정화백’ 또는 ‘정선생’으로 불렸다. 요즘 한국 범죄영화에 등장하는 마약 제조상이나 손목 하나쯤 잃고 은둔한 도박 고수 같은 호칭이었다. 어떻게 젊은 나이에 벌써 이런 작품을 그리느냐, 대단하다, 장래가 촉망된다 등등의 칭찬을 들었고 이따금 공모전 같은 데서 상도 받았으며 덕분에 잔뜩 우쭐했었던 것 같다. 한마디로 철이 없었다. 그때의 ‘정화백’은 꽤 밥맛없는 인간이었던 것 같은데 그래도 나와 놀아주었던 친구들이 후시라도 이 글을 보고 있다면 새삼 감사의 마음과 사과 인사를 전하고 싶다. “고맙습니다, 밥맛없게 굴어서 미안해요.”

그때 들었던 칭찬은 진짜 내가 잘 그려서였다기보다는 원고료

인상 대신 말 몇 마디로 통치려는 데스크의 계략이 아니었던가, 인제 와서 의심해봐야 아무 소용없는 일이겠지만. 하여튼 여차여차해서 시간은 쓴살같이 흘렀고 누구에게나 그렇듯 내게도 이런 저런 일들이 있었으며 요즘은 그러저럭 살아가고 있다. 16년하고도 4개월가량을 함께 살아온 개 한 마리와 단둘이 제주도에서 헤엄도 치고, 해변을 달리고, 바다 쓰레기를 주우며 분노하다가 마감이 닥치면 갑자기 “앗 뜨거! 큰일 났네”하며 부리나케 만화도 그린다. 원래 둘은 아니었고 개가 두 마리여서 합이 셋이었는데 하나는 제주도에 내려온 지 1년 만에 뇌종양으로 먼저 세상을 떠났다. “안녕, 소리아.” 떠난 지 5년이 지났지만, 아직도 개의 이름을 부르면 마음속에서 울적한 비구름이 순식간에 뭉게뭉게 모여든다. TV에서 어떤 어린이 연기자에게 어떻게 그렇게 우는 연기를 잘 해요, 하고 묻던 장면이 생각난다. “슬픈 생각을 해요. 엄마가 멀리 떠난다든지...” 아이는 대답을 하며 벌써 눈물을 그렁거렸다. 나도 떠나보낸 개 생각을 하면 언제든지 금방 울 수 있을 것 같은데, 어린이도 아니고 연기자도 아니어서 씨먹을 일이 없는 게 좀 유감스럽다. 불행인지 다행인지, 당시엔 불행이라고 생각했지만 지금 생각해보면 좀 다행인 것 같은 일은, 그때 내가 개들과의 일상을 기록하고 있었다는 사실이다.

두 가지 일을 하고 있었는데 하나는 10년 넘게 잔뜩 적어놓은 개들의 사진을 책으로 만드는 작업이었고, 다른 하나는 제주에 막 내려온 도시 촌놈의 어리둥절함에 대해 중간지에 에세이를 연재하는 것이었다. 개 사진을 책으로 만드는 일은 원래 항상 내 만화보다 내가 찍은 개 사진이 더 인기가 좋았기 때문에 시작한 작업이었다. 그동안 먹이고 재우고 산책시키고 병원에 데려갔으니 이제 너희들이 돈을 벌어 오너라. 그런데 그저 적어놓은 사진들을 엮으면 간단히 끝날 줄 알았던 일이 기대했던 것처럼 쉽지는 않았다. 우선 수만 장의 사진 중에서 책에 들어갈 사진을 고르

는 작업은 매우 곤란했다. 아무리 거저먹기 프로젝트였다곤 해도 사진 만으론 책의 모양새가 갖춰질 것 같지 않아 중간중간 만화를 넣기로 했는데 그 작업도 시간과 노력이 들었다. 비극은 내 등 뒤에 있었다. 내가 책상에 코를 박고 일하는 동안, 개들은 산책하고 싶어서 들끓는 피를 한숨으로 삭이며 속수무책으로 소파에 침대에 누워 있었다.

그러는 동안 개가 아팠다. 많이 아팠는데 내색을 하지 않았다. 아 니, 실은 내색을 했는데 내가 알아채지 못했다. 책 작업만 끝나면 내가 실컷 놀아주마 하고 증얼거렸지만, 개에게 그럴 시간이 남아 있지 않다는 걸 그때 나는 몰랐다. 책 만드는 작업이 끝난 후부터 홍보 활동이 시작되기 전까지 한 달 남짓한 기간 동안 나는 아픈 개를 부둥켜안고 안 아픈 개는 리드줄로 끌며 제주에서 서울까지 병원을 전전해야 했다. 마침 처음 병을 발견했던 때에는 설 연휴와 주말이 겹쳐 긴 연휴가 생기는 바람에 문 동물병원 찾기가 어려웠는데 그 이전에도 이후로도 아직 그만큼 긴 일주일 일을 겪어본 일이 없다. 책이 나오고 인터뷰며 북토크며 홍보행사에서 개들에 관해 이야기해야 했던 무렵에 아픈 개는 이미 내 곁을 떠나고 없었다. 사람들은 앞에 앉아 있는데 슬픈 생각을 하지 않으려고 해도 자꾸 씨먹을 데도 없는 눈물이 솟구쳐서 삼키느라 애 좀 먹었다. 책 만드는 일 말고 또 다른 하나의 일, 그러니까 제주 생활에 대한 에세이는 매우 꼬박꼬박 연재하고 있던 일이어서 당시 내 상황과 감정이 고스란히는 아니어도 꽤 담기게 되었다. 너무 징징거리면 그나마 얼마 안 되던 독자마저 떨어져 나가버릴까 봐 나름 의연한 척 자제하려고 노력했다. 하지만 역부족이었던지 거기 담긴 문장들은 내게 일종의 인덱스가 되어 지금도 한 줄만 읽으면 당시 있었던 일과 감정들이 주르륵 달려 나오는 것이다.



<노견일기>를 그려야겠다고 마음먹은 것은 그래서였다. 돌이켜보면 기록해둔 시기의 기억은 아직 기록되지 않은 사이사이의 일들까지 잘 떠올릴 수 있지만, 기록해두지 않은 때의 기억은 흐릿하거나 모호하거나 아예 내 안에서 사라져버렸다는 사실을 언젠가 깨달았다. 나는 출퇴근 같은 걸 한 적이 없고 집에서 일했기 때문에 대부분 24시간 내내 개들과 같이 지냈다. 사람과 사람이 함께 살 때 그 부모와 자식 간이든 부부간이든 하루 중 절반 내외의 시간은 떨어져 있는 게 보통일 터이므로, 생활시간으로 환산하면 푸코와의 16년은 그 배의 시간에 가깝다고 봐도 좋을 것 같다. 문득 우리 아버지가 출근하지 않으시고 하루 종일 나와 한 공간에 계셨다면 어땠을까 생각해보니 모골이 송연해지고 호흡곤란이 올 것 같은 기분이 좀 든다. 혹시 우리 개들도 그런 기분이었을까? 물어봐도 대답은 하지 않겠지만 물어볼 용기도 나지 않는다.

어쨌거나 그래서 이 개는 내 인생에서 가장 오랜 시간을 함께 보낸 존재가 되었고, 우리는 서로 삶 전체를 지켜봐 온 동반자 겸 관찰자라고 할 수 있을 것 같다. 그리고 이제 그런 존재가 머지않아 내 곁을 떠나가리라는 사실을 나는 받아들여야 한다. 내가 개에 대해서 아무것도 모른 채 선망하고 있던 때 즐겨 펼쳐보던 책 <세계의 명견들>에는, 푸코와 같은 폭스테리어 종의 평균 수명이 10년에서 14년이라고 쓰여 있었다. 비록 병으로 떠나긴 했지만 12년을 살다 간 소리는 그럭저럭 제 수명을 누렸다고 볼 수 있겠고 푸코는 이제 그 시간을 훌쩍 뛰어넘는 세월을 살아가고 있는 것이다. 소리의 경우 이별을 알지 못한 채 갑자기 맞닥뜨렸지만, 푸코와의 이별은 어쩌면 차분히 준비하면서 맞이할 수 있지 않을까. 그렇다면 내게 지금을 기록할 도구가 필요했고 내가 만화가다 보니 그게 <노견일기>라는 만화가 된 것이었다.

생각했던 것과 좀 달랐던 부분이 있다. 처음 <노견일기>를 그리

기 시작했던 때는 겨울이었는데, 아마도 그게 푸코와의 마지막 겨울이 되리라고 예상했었다. 하지만 그 후로도 함께 한 번의 겨울을 더 보냈고, 그다음의 봄, 여름까지 두 계절을 더 난 다음 지금에 이르렀다. 이제 푸코는 아침저녁으로 부는 바람에서 가을 냄새를 맡으며 쿵쿵거리고 있는데, 아직도 바다에 가면 해변을 뛰어다니고 침병침병 해엄치기를 즐길 만큼 건강해서 도무지 이별의 날이 다가오고 있다는 사실을 실감하기 어렵다. 그러는 동안 <노견일기>의 연재 역시 1년을 넘겼고, 의외로 많은 독자로 부터 격려와 응원 의 반응을 얻고 있어서 좀 열렬했던 기분이 들곤 한다. 그뿐만 아니라 <노견일기>가 연재되는 포털 사이트의 댓글 판은 언제부터가 독자들이 자신의 경험을 털어놓고 나누는 공간이 되어버렸다. 자신의 반려동물을 떠나보낸 이야기, 함께 살고 있는 개나 고양이에 관한 사랑과 염려, 또 그에 대한 다른 독자들의 위로로 가득한 글들을 읽고 있노라면 시시한 내 만화보다 훨씬 절절한 사연이 많아서 나 역시 눈물을 쏟곤 하는 것이다. 얼마 전엔 <노견일기> 연재 원고 중 앞부분을 묶어 책으로 냈다. 책 머리말엔 이렇게 적었다.

“개와 함께 사는 일은 인생에 결정적인 영향을 미치는데, 우리가 처음 만날 무렵 나는 그걸 몰랐던 것 같다. 16년이 지난 지금 나는 전혀 다른 곳에 와 있다.”

그랬다. 정말이지 나는 아무것도 몰랐다. 함께 사는 삶을 통해 개들은 그런 나를 어디론가 조금씩 이끌었는데 어느 날 돌아보니 많은 것이 달라져 있었다. 개와 고양이뿐만 아니라 다른 동물들의 삶에 관심을 갖게 되었다. 인간이 좀 더 자신 밖의 세상과 조화롭게 공존하길 갈망하게 되었으며 이제는 대도시의 삶에 어울리지 않는 인간이 되어버린 것 같다. 그게 좋은 일인지 나쁜 일인지는 잘 모르겠지만 아무튼 그게 개들이 내게 가르쳐준 삶의 방식이고, 내

게 만화는 그 안에 무엇이 들어있는지 좀 더 자세히 들여다보는 탐구의 과정이라는 생각이다. 대체 인간은 왜 많은 시간과 돈과 노력을 들여가면서 개를 기르는 걸까? 언젠가 필연적으로 찾아올 이별의 순간을 알면서도 애정을 쏟는 건 어째서일까? 종을 넘어선 다른 존재와의 교류는 무슨 의미가 있는 것일까? 내 생각엔 이런 궁극중에 대한 답은, 얼마간 인간이 예술 활동을 하는 이유와 맞닿아 있는 게 아닐까 싶다. 당장의 생존을 위해서라면 아무짝에도 쓸모없는 것, 삶이 어느 정도의 풍요를 누릴 때 인간은 그것을 추구하는 존재라는 점에서 말이다. 좀 거창하게 말하자면 ‘개 기르기의 인문학’이랄까.

고백하건대 <노견일기> 안에는 창작자로서 나의 회한 같은 것도 남몰래 담겨 있는 것 같다. 짧지 않은 시간 동안 나는 대부분 내 생활의 조각을 잘라만화로 가공하는 일을 해왔는데 모름지기 예술가라면 내 이야기가 아닌 전혀 다른 인물, 가상의 존재에 관한 이야기를 능청스럽게 잘 해낼 줄 알아야 한다는 생각을 떨치기 어렵다. 사실 그런 시도를 해오지 않은 것은 아니지만 능력 부족과 게으름 탓으로 내가 지은 남의 이야기는 편집자들의 공감을 얻지 못했다. 오랜 세월 하드디스크 안에서 잠자고 있는 그들에게 나는 부채의식을 가지고 있는데 꼭 그래서는 아니겠지만 <노견일기>에는 가끔 그들이 등장하곤 한다. 그러니까 <노견일기>는 대부분 내가 겪거나 보고 들은 이야기인 게 맞지만 100% 사실 그대로는 아니고 심지어 이따금 완전히 지어낸 이야기도 있다는 걸 얘기해줘야 할 것 같다.

“만약 이 사실을 알고 <노견일기>의 독자들이 내게 돌을 던진다면? 음, 내가 지어낸 이야기가 세상에 통할지도 모른다는 실낱같은 희망의 근거로 삼고 앞으로 열심히 해보겠습니다.”◆

정우열 | 개 뒤집기와 화초 죽이기에 능한 만화가. 제주도에서 개와 함께 헤엄치면서 살다가 쌓이떨어지면 만화를 그리거나 글을 써서 팔고 있습니다. 인스타그램 @olddog 블로그 olddog.kr

,

essay

왜 지금, 누구의, 무엇을 위한, 어떤 전복인가?

BL의 가능성에 대한 소고

우려하는 것은 BL이라는 대중 장르가 전복이나 특정한 질서에 대한 저항에서만 의미가 있는 것으로 환원되는 경향을 보이는 한계점이다. 글 김효진

질문은 무의식중에 어떤 프레임이나 전제를 드러내곤 한다. 그 질문에 대한 긍정적이든 부정적이든 답을 하는 순간, 우리는 정작 질문의 대상에 대한 어떤 프레임이나 전제, 시점을 공유하게 된다 는 것이다. <BL은 아직도 전복의 전망을 남겨놓았는가>라는 주제에 대해 이런 말을 쓰는 것은 이 질문 자체가 이미 특정한 맥락을 전제하고 있다고 느끼기 때문이다.

이를 풀어 써보도록 하자. BL이 '아직도' 전복(subversion)의 전망을 남겨놓았느냐는 말은 현재는 어떻든 간에 적어도 과거, BL은 '전복적'이었다는 전제를 바탕으로 두고 있다. 동시에 이 질문은 '아직 도'라는 부사를 통해 이 전제-BL이 전복적이었다는에 대해 현재도 과연 그러하느냐는 의문을 제기 하고 있다. 나아가 '전망을 남겨놓는다'라는 것은 이와 연결되어 사실은 그런 전망이 이미 불투명 하다는 점을 암묵적으로 지적하고 있는 것으로 보인다.

그리고 이 질문이 지금 제기되고 있는 이유로 우리는 역시 2015년 이후 한국의 전 사회문화적 영역 에서 진행되고 있는 <페미니즘 리부트(손희정 2015)>, 그리고 페미니즘적 각성에 기반을 둔 기존의 문화콘텐츠에 대한 전방위적인 비판을 떠올릴 수 있다. BL 또한 이런 흐름에서 예외일 순 없는데, 최근 인터넷과 SNS에서 일어나고 있는 '탈BL(탈비엘)'이 바로 그것이다.

,

essay

탈BL의 논리는 크게 세 가지로 나뉜다. 첫째, 게이와 게이 섹스를 혐오하는 견해다. BL은 게이 를 신비화함으로써 여성들이 게이에 환상을 갖게 만든다는 점에서 문제가 있다. 둘째, BL의 공 수관계(오메가 버스 등을 포함)는 기본적으로 이성애적 삽입 섹스를 기반으로 하고 있으며 현실의 남녀 권력 관계를 강화하는 효과가 있다. 셋째, BL은 남성 캐릭터만 등장하거나 여성 캐릭터를 약마화함으로써 남성승배를 강화하고 진정한 '여성 서사'로서 기능하지 못한다. 이 세 논리가 현재 한국에서 유통되고 있는 탈BL의 주된 논리로서, 셋째 논리는 최근 전 세계 문화산업 에서 일어나고 있는 페미니즘적 흐름과 그 궤를 같이하고 있다는 점, 나아가 한국의 문화콘텐츠 에서 남성 간의 브로맨스를 상업적으로 이용한 작품이 제작되고 흥행했다는 점과 연결되어 BL 이 이런 흐름을 강화하는 문제적인 장르라는 점을 탈BL을 주장하는 사람들은 비판하고 있다.

이 각각의 논리에 대해서 필자는 별도의 논문에서 구체적으로 비판하고 있으므로, 이 글에서는 그 내용은 생략한다. (<페미니즘의 시대, BL의 의미를 다시 묻다 - 탈BL 담론의 분석> 2019, <여성문 학연구> 47호를 참조) 각각의 논리 자체는 사실 완전히 새로운 것이 아니며 이전부터 BL에 대한 비판으로서 회자하여 오던 내용에 기반을 두고 있다. 그러나 2020년을 앞둔 지금 이 시점, 왜 이 비 판들이 주목받고 BL의 전복적인 성격이 다시 논의의 대상이 되고 있는지가 개인적으로는 더 흥미로운 지점이다.

사실 지금까지 BL에 대한 가장 치명적인 비판-2010년대의 다양한 독립출판물에서도 다루어지고 있듯이-은 비당사자로서 성소수자인 게이의 표상을 이용하고 이들을 성적으로 대상화하고 있다는 것이다. 구조적인 차별과 정상성에 대한 집착으로 대표되는 한국사회를 살아가는 게이들의 현실을 무시하고 당사자가 아닌 여성들이 이를 향유하는 것에 대한 윤리적 문제 제기가 바로 그것이다. 하지만 이에 대해서는 오히려 최근 김경태 등 게이 정체성을 지닌 관련 연구자들이 약오이를 통한 영화비평을 시도하는 등, 당사자성을 넘어서 더욱 다양한 퀴어의 표상을 생산하는 장르로서 BL의 의미를 평가하는 경우도 증가하고 있다.

동시에 함께 생각해 볼 것은 앞의 질문이 전제하고 있는바, BL이 지닌 전복적인 성격에 대한 인식이 상당히 널리 공유되고 있다는 점이다. BL을 향유하는 사람들은 그에 대한 긍정적이든 부정적이든 '남성 동성애'를 다룬다는 소재적인 면과 함께 여성의 섹슈얼리티를 표현한다는 내용적인 면에서 BL이 보수적인 사회질서에 대해 전복적인 성격을 지니고 있다는 점에 주목해 그 의미를 인

정하고 있었다. 탈BL이 놀라웠던 이유는 그런 BL이 이제는 전복적이지 않다고 비판하고 정면으로 문제를 제기하였기 때문이다. 그리고 탈BL이 등장했다는 사실은 역설적으로 BL이 어느새 여성들에게는 이미 당연하게 즐길 수 있는 문화 시장의 주요한 콘텐츠로서 기능하고 있다는 사실을 방증하고 있다.

여기서 다시 한번 처음의 문제로 되돌아 가보자. 지금까지 살펴본 것처럼 BL은 전복적일 수도 있고, 전복적이지 않을 수도 있다. 한국 동인 문화의 역사를 살펴본다면 BL은 분명히 전복적인 의미를 지니고 있다. 그러나 동시에 BL은 분명히 현대와 사회의 산물로서 다른 콘텐츠들과 동일하게 그 내부에 다양한 ‘뿔은’ 요소들을 내포하고 있다. 그러나 BL이 전복적인가 아니냐는 논의는 그 외부에 너무나 많은 것들을 놓치고 있지 않은가? BL에서 전복적인 의미를 읽어내는 것이 가능하고 이 의미가 높게 평가됐다는 말은 BL이 전복적이어야 한다는 당위와 동일한 명제가 아니다. 그러나 2019년의 한국사회에서 이 말은 마치 동일한 것처럼 사용되고 있다.

정리하자면 필자가 우려하는 것은 BL이라는 대중 장르가 전복이나 특정한 질서에 대한 저항에서만 의미가 있는 것으로 환원되는 경향을 보이는 한계점이다. 분명히 BL이 전후 일본 사회, 그리고 한국을 비롯한 전 세계에 퍼져 나가면서 그 사회적, 문화적 의미를 획득한 것은 사실이다. 그러나 이렇게 사회문화적 기능과 의미를 강조하는 논의에서는 정작 BL을 창작하고 소비하는 사람들이 추구하는, 표현하고자 하는 욕망 그리고 그를 통해 얻는 쾌락과 BL이라는 상업주의 또는 동인 장르를 지탱하는 커뮤니티에 이르기까지 -사실은 BL이라는 장르를 근원에서 만들어낸 과연 어떤 것인지에 대한 고민이 삭제되거나 결여됐다. 그래서 평면적으로만 다루어지게 된다. 그리고 아 이러니하게도 이런 욕망과 쾌락이 사라지는 순간 BL은 그 소구력을 잃게 되는 것이다. 그 무엇보다 BL은 그를 창작하는 작가, 나아가 그를 소비하는 대중의 욕망과 쾌락을 반영하는 대중 장르이기 때문이다.

요시나가 후미는 대담집 <그 사람과 여기서만의 수다>에서 BL과 페미니즘에 대해 <여성으로서 느끼는 ‘불편함’>이라는 소제목의 글에서 이렇게 말하고 있다. (82쪽) BL은 “현재 남녀의 존재 방식에 무의식적으로라도 불편함을 느끼는 사람이 읽는 것”이지만 BL 독자들 중 순수하게 BL을 좋아하는 사람들은 BL과 페미니즘을 바로 연결짓는 것을 싫어한다는 것이다. 그러나 이런 독자들이 과연 페미니즘과 아무런 관련이 없는 것일까? 나아가 요시나가 후미는 이렇게 말한다.

“저 페미니스트는 아닌데요,라고 하면서 회사의 불만을 말한다면 그거야말로 페미니즘이잖아.”

이것이야말로 “BL에 전복의 가능성이 남아있는가”라는 질문에 앞서 우리가 숙고해야 할 지점이다. BL을 구성하는 다양한 요소들, 즉 문법이나 표현, 주제, 표상하는 집단과의 관계 등은 각각 변화하는 사회와 시대상과 필연적으로 모순되거나 갈등을 일으킨다. 그러나 BL은 그 요소들의 단순한 조합으로만 환원될 수 없다. 페미니스트는 아니지만 [여성을 차별 하는] 회사에 불만을 말하는 것이 페미니즘이라면 BL 또한 그 내부의 다양한 문제점에도 불구하고 그 자체가 이성애 규범 사회와 여성의 섹슈얼리티를 억압하는 사회에 대한 무엇인가를 말하고 있다는 점, 그리고 많은 여성 대중이 여전히 이를 필요로 하고 있다는 점에서 우리에게 명확한 사회문화적 메시지를 전달하고 있다.

BL이 때때로 가장 보수적이고 가장 체제 유지적인 욕망처럼 보인다고 할지라도, 사회적 소수자(약자)인 여성이 주류인 창작자와 독자가 이를 통해 표현하고 충족할 수 있는 욕망과 쾌락을 소비하는 것은 의미가 있다. 문화콘텐츠의 창작과 소비라는 이중적인 정체성을 지닌 집단으로서 동인녀와 후조시에게 BL은 다양한 남성 중심적 서사를 자신들의 관점에서 재해석하고 재전유한다. 뿐만 아니라 비당사자성과 당사자성의 이분법을 뛰어넘어 타자에 대한 폭넓은 상상력과 성실한 이해로 이어지는 하나의 통로로서 기능한다. BL 작가인 요시나가 후미가 소녀만화 작품 <오오쿠>와 청년 만화 작품 <어제 뭐 먹었어?>에서 보여주고 있듯이 장르로서의 BL을 넘어 현재 진행 중인 표현 양식으로서 BL이 지닌 가능성이자 정치적 의미를 적극적으로 탐색해야 한다.

현실에 오염되지 않은, 지금까지 존재하지 않았던 언어로 작품을 쓰는 것은 불가능하다. 새로운 작품이 그 단어들에 새로운 의미를 부여한다. ◆

참조: <야오이의 주인공은 게이일까요> 퀴어영화 연구자 인터뷰
<http://www.idaro.com/> 검색어 '야오이'

김효진 | 서울대 일본연구소 조교수. 한일 양국의 여성민화를 중심으로 오타쿠, 후조시, 동인지문화와 한일문화교류를 연구하고 있다.

essay

나는 베스트셀러 ‘여성’ 작가다

글 민서영

나는 베스트셀러 작가다.

그게 뭐냐 하면, 솔직히 나도 잘 모른다. 그냥 네이버 검색 결과나 내 책이 팔리는 서점에 ‘베스트셀러’ 딱지가 붙어있다는 것, 그리고 매달 수백, 수천 종의 책이 쏟아져 나오는 서점의 매대 한쪽에 자리를 지킬 수 있다는 것 정도겠지.

초판 3천 부가 다 나가면 선방, 5천 부 팔리면 베스트셀러라는 대한민국 출판계에서, 3만 부 판매가 지나는 의미는 엄청난 것이라고 한다. 하지만 글씨, 정작 나에게는 그것이 그다지 와 닿지 않는다. 겸손하려고 하는 것이 아니라, 정말, 진짜로 그다지 와 닿지 않는다. 심지어 인세라는 이름으로 꽤 큰 액수가 통장에 찍혀도 그저 아, 이번 달도 감사합니다, 하고 석 달 치 월급을 한꺼번에 물어받

essay

는 기분이라고 해야 할까(석 달 치라고 한 이유는, 인세의 정산이 3개월마다 이루어지기 때문이다). 오히려 ‘베스트셀러’라는 라벨 때문에 나의 마음 한쪽에는 늘 기쁨보다는 부채감이 존재한다.

나의 책 <쌍년의 미학>은 ‘여성이 여성의 이야기를 한다’는 생각으로 쓰고 그린 나의 첫 만화 에세이 단행본이다. 여성이 여성 이야기를 한다는 것만으로 페미니즘이지만, 혹은 페미니즘이기에 나는 마케팅을 할 당시에 담당 부서에 나의 책이 ‘페미니즘’ 코너가 아닌 ‘에세이’ 코너에 놓일 수 있도록 해달라고 신신당부를 했다. 한 명이라도 더, 좀 더 쉽게 페미니즘을 접했으면 좋겠다는 것이 이유였다.

그 속에는 내가 겪은 일도 있고 내 주위의 여성이 겪은 일도 있고, 혹은 우리 모두 겪었으나 그동안 차마 입 밖으로 내지 못한 부조리에 관한 이야기가 담겨있다. 최근 발매된 해당 책의 2권 격인 <쌍년의 미학 플러스>의 에필로그에도 썼지만 나는 첫 책이 발매된 지 1년이 넘는 시점에서도 서점의 벽장 자리가 아닌 매대 위에 자리를 차지하고 있는 것을 보고 작가로서는 너무도 기쁘지만, 여성으로서는 아직도 이 책이 세상에 필요하다는 사실에 부아가 치밀다가 끝내는 슬퍼지는 경험을 하고 말았다.

왜냐하면 나의 책이 나오고 1년쯤 지나면 나의 책은 다시는 필요 없게 되지 않을까, 그런 희망을 품었기 때문이다. 그때 즈음 되면 페미니즘이라는 개념이 너무도 당연해서 내가 쓴 이야기는 그저 고루한 이야기 취급을 받기를 바란다고, 한 명의 여성으로서 진심으로 생각했다. 하지만 그런 기적은 일어나지 않았다. 물론 세상은 변하고 있지만, 나의 책을 읽고 바뀌었다는 사람도 있지만, 아직 그 길은 요원하기만 하다. 게다가 그 와중에 내가 여성의 이야기를 ‘말아’ ‘돈벌이’로 이용한 것에 대해 죄책감을 가지라는 의견까지 접하고 나니 ‘혹시 정말 내가 뭔가 대단히 잘못하고 있는 것은 아닐까?’ 하는 두려움에 휩싸였다.

하지만 냉정하게 돌아보면 나와는 다른, 그러니까 남자 작가들은 이런 고민을 하지 않았다. 여성 서사가 아니어도 그들은 얼마든지 미소녀 그림을, 미소녀의 이야기를 그리고 썼다. 그렇다면 왜 여자인 나는 여성의 이야기를 쓰면 안 되는가? 모든 창작물이 그렇듯 내 작품 역시 허구와 사실의 경계에 어슬어슬하게 서 있는 수많은 창작물 중 하나일 뿐인데 말이다. 여성 창작자, 아니 여성의 진정성은 왜 늘 의심받을까? 여성에게만 그 부채감을 느끼라는 것은 너무도 가혹하지 않은가?



<쌩년의 미학 풀러스> (글 그림 민서영, 위즈덤하우스)

물론, 늘 겸손을 요구하는 사회적 분위기도 한몫을 할 것이다. 나는 여타 다른 작가들, 특히 여성 작가들과는 달리 작가라는 나의 정체성이 드러나는 것에 대해 큰 부담이 없는 편이다. 나 자신을 드러내는 것을 즐기기도 하고 또 자신을 그럴 만한 사람이라고 여기기 때문이다. 그것은 내가 베스트셀러 작가라서가 아니라 작가라는 직업과 나의 작업물이 나를 표현하는 한 수단이라고 여기고 있기 때문이다. 하지만 많은 사람으로부터는 나의 그런 태도가 속된 말로 나댄다라는 평가를 받았다.

내가 굳이 여성 작가라는 단어를 쓴 이유는 남성 작가와 비교하여 여성 작가는 좀처럼 '나뉠 수' 없기 때문이다. 실제로 현재, 미디어에 등장하는 여성 만화가를 단 한 명만 떠올려 보라. 아마 매우, 매우 힘들 것이다. 다른 장르로 옮겨가야 간신히 에세이 분야에서 활동 중인 광정은 작가를 찾을 수 있다. 하지만 남자 작가는 굳이 다른 장르로 옮겨갈 필요도 없이, 얼마 전에 유명 프랜차이즈 음식점의 CF를 촬영한 주호민, 이말년 작가라든가, 대형 방송사의 황금 시간대 예능에 고정 출연 중인 기안84 작가가 있지 않던가. 왜일까? 여성 작가들이, 남자 작가들만큼 소위 말하는 '끼'가 없기 때문일까?

아니, 그것은 결코 아니다. 나의 주위만 해도 끼도 재능도 열정도 넘치는 여성 작가가 한가득이다. 그렇다면 왜 그들은 남성 작가만큼 미디어에 진출하지 못하는 것일까? 나는 이 사회가 여성 작가

혹은 여성에게만 들이대지는 잣대가 유난히 가혹하기 때문이라고 생각한다. 여성은 너무도 쉽게 재단당한다. 인스타그램에 겨우 댓글 하나 친절하게 달지 않았다고 눈물의 사과를 해야 했던 여자 배우라든가, 평소에 화장하지 않는다는 이유로 자필 사과문을 올려야 했던 여자 아이돌이라든가, 자신이 선택하여 브래지어를 하지 않은 사진을 올렸다는 이유로 입에 담지도 못할 욕을 먹어야 했던 여자 연예인의 경우가 바로 그것이다. 아주 조금만 실수를 해도 혹은 실수조차 하지 않아도 머리를 조아려야 하는 상황에서 도대체 어느 누가, 어떤 여성이 자신을 드러낼 수 있겠는가.

이런 상황 속에서 이 베스트셀러라는 스티커 역시 나에게 있어서는 상처 같은 것이다. 너무도 커다래서 모두가 볼 수 있고 평생 흉터로 남아 안고 가야만 하는 상처. 과거의 나라면 그 흉터를 가리는 것에 급급했을 것이다. 운이 좋았죠, 다른 사람 덕분이죠, 라고 말하며 나를 감추었을 것이다.

하지만 지금은 다르다. 이제는 아무리 스스로 베스트셀러라는 사실에 대해 실감이 나지 않더라도 누군가 그것에 대해 언급하거나 칭찬의 말을 하면 이제는 더 '빠지' 않는다. 오히려 "그렇죠? 대단하죠? 저 멋있죠, 잘났죠? 못하는 게 대체 뭐야!" 하면서 더 너스레를 떠다. 일부러 더 나대고, 더 자랑스러워한다. 내가 그렇게 하는 것이, 겸손하지 않고, 나서고, 나의 입지를 확실하게 하는 것이 앞으로 만화가를 포함한 모든 여성 창작자들에게도 길을 열어 줄 것이라 믿기 때문이다. 그래서 앞으로 나는 좀 더 자랑할 생각이다. 있는 힘껏 나뉠 생각이다. 내 책의 주제가 어차피 여성인 내가 내 마음대로 했을 때 "쌩년!"이라는 소리를 듣는다면, 차라리 자신을 "쌩년"이라고 칭하고 내가 하고 싶은 대로 하고 싶다.

분명 언젠가는 나의 만화가, 글이 정말로 '낡은' 취급을 받을지도 모른다. 수십만 부가 팔렸던 <아프니까 청춘이다> 역시 10년 가까이 지난 지금에 와서는 "아프면 환자지 무슨 청춘이냐" 소리를 듣지 않나. 하지만 그 메시지는 그 당시의 사람들에게 필요했던 것이었기 때문에 의미가 있었고 그래서 책이 되었고 또 팔린 것이었다고 생각한다. 책은 시대를 반영한다는 말을 믿는다. 나의 책 역시 그렇다고 믿는다. 나의 책은, 글은, 만화는, 지금 필요하다. 지금이기에 할 수 있는 이야기를, 여성인 나의 그리고 우리의 이야기를 나는 앞으로도 꾸준히 쓰고 그릴 것이다. ◆

민서영 | 만화 <쌩년의 미학>을 쓰고 그렸습니다. 나대고 드세고, 영악합니다. 남자였다면 자기 PR에 능하고, 카리스마 있고, 똑똑하다고 표현되었을 사람. 누구나 알고 있지만 아무나 하지 않는 말을 합니다.



엄희자 <네 자매> 1권 표지
내 인생 만화의 출발점.

인생의 만화, 그리고 인생

‘인생의 만화’는 지금도 많지만, 앞으로 살아가며 더 많은 만화를

내 인생의 만화 목록에 넣을 것이다. 그것이 나의 ‘인생’이다. 글 박사

인생이 너무 길다. 너무 오래 살았다. ‘인생의 무엇’이라고 이름 붙일 만한 것을 떠올릴 때면 그 오랜 세월이 실감 난다. 인천 동암 울림이 언니네 집 근처 만화방에서 보았던 엄희자의 <네 자매>가 나를 만화의 세계로 이끌었으니, 그것을 인생의 만화라고 할 수 있을까? 아버지가 어느 날 밤 가지고 온 <요괴인간> 속의 뱀, 베라, 베로를 내 인생의 캐릭터로 꼽아야 할까? “만화란 이런 것이다!”라며 보란 듯 나를 강타했던 <캔디 캔디>의 영향력을 그에 뒤처진다고 할 수 있나? 유년기가 아니어도 내게 영향을 준 만화는 많았다. 수많은 제목이

목록에 이름을 올렸다가 다시 끌어내려진다. 어쩌랴. 너무 오래 산 탓이다.

그 목록에서 영 끌어내릴 수 없는 이름 중 하나가 <안젤리크>다. 온갖 미남미녀들의 연애사에 정신 못 차리던 어린 시절, 어쩌다 동전이라도 몇 개 생기면 쫘르르 만화방으로 달려가던 시절에 <안젤리크>를 만났다. 종이에서 광채가 나는 것 같던 천사 같은 미녀 안젤리크 드 상세. 얼굴에 길게 칼자국이 난, 형형한 검은 미남 조프리 드 페이락 후

작. 그리고 묘한 아름다움으로 말 그대로 ‘치명적’이라는 것이 무엇인지 제대로 보여준 안젤리크의 첫사랑 필립. 어린 시절의 소꿉동무이자 따뜻한 그 자체인 니콜라. 나는 그들 사이에서 헤어나지 못하고 오래 머물렀다. 내가 연애를 못 하는 이유는 그 초 꽃미남들 때문이다. 그런 의미에서 키하라 토시에라는 작가 이름은 기억 못 해도, <안젤리크>는 내 인생에 적잖은 영향을 미쳤다.

그러나 꽤 만화 덕후였다는 이들을 만나도 <안젤리크>를 아는 이를 만나기는 쉽지 않았다. 설마 내가 상상 속에서 만들어낸 책이란 말인가, 라는 의심이 들 정도였다. <유리가면>에도, <베르사유의 장미>에도 <올웨스의 창>에도 한 시절을 바치며 열광했던 사람들이 어떻게 <안젤리크>를 모를 수가 있다는 말인가. 그러다 한두 명 아는 이들을 만나면 비밀결사의 암호를 주고받는 느낌이였다. 그렇지, 모를 리가 없지. 지금도 눈에 선한 그 짙은 듯한 미남미녀들을 내가 만들어냈을 리는 없지 않은가.

이후 알아낸 것이지만 <안젤리크>는 프랑스의 부부 소설가인 세르잔느 골롱이 1956년에 출간한 소설을 원작으로 한 작품이었다고 한다. 내가 기억하는 것보다 훨씬 길고 어두운 내용이다. 만화 버전은 훨씬 낭만적이고 간결하다. 사랑받지 못하고 자라나 사랑이 무엇인지 뒤늦게야 알게 되는 필립을 생각하면 지금도 울컥, 하고 올라오는 슬픔의 덩어리가 있다. 오래되었지만 생생한 감각이다. 주인공인 안젤리크는 됐고. 마음껏 사랑을 주고받고 세 번이나 결혼했잖아.

이후 만화동호회에서 만난 지인이 <내 사랑 라벨르>라는 이름으로 출간된 만화 전편을 보내주었다. 마치 전설 속의 존재라도 재회한 것처럼 기뻐지만, 잘 보관해두었을 뿐 다시 들춰보게 되지는 않더라.

인생의 만화라기보다는 그 시절의 만화인 셈이다. 그 시절의 경험이 내 인생을 결정적으로 좌우하기는 했지만.

몽키 펀치의 <루팡3세>는 <안젤리크>와는 장르가 무척 다르지만, 내게 미친 영향력의 크기는 비슷했다. 학교에 가지 않고 숨어들곤 했던 지하 만화방에서 이 책을 만났다. 어느 등장인물도 안젤리크의 꽃미남에 비교할 만한 외모를 갖지 못했지만, 반전과 유머는 충분히 훌륭했다. 그러다 보니 시원시원하게 뻗은 팔다리도 잘생겨 보이더라. <루팡3세>는 내가 처음으로 사서 소장한 만화이기도 하다. 그때의 빈약한 내 책장에서 <루팡3세>는 발군의 존재감을 자랑했다.

그 후로도 나는 내 인생의 방향을 바꾸지는 못했어도 결정적 균열을 주는 작품들을 만났다. 제이슨의 <헤이, 웨잇>이 그랬고, 후루야 우사마루의 <파레포리>가 그랬고, 크레이그 톰슨의 <하비비>가 그랬다. 각각의 작품들은 자신만의 방법으로 나를 후벼파냈다. 그 과정을 거쳤기에 지금의 내가 있는 것이다. 그런 의미에서 내가 읽었던 작품이 무엇이건 그것 또한 내 인생의 만화다. 박수동의 <고인돌>? 그 작품의 충격을 잊지 않았다. 고우영의 <삼국지>? 그럼그럼. 빼놓을 수 없지. 황미나의 <아뉴스데이>? 목이 멘다. 마쓰모토 레이지의 <은하철도999>? 그걸로 책까지 썼잖아. 그렇다. 나는 너무 오래 살았다. 그리고 앞으로도 산다는 건 ‘인생의 만화’ 목록을 늘리는 일일 것이다. 차근차근, 기쁘게. ◆

박사 1 매번 흥미를 느끼는 주제를 발견할 때마다 그것에 관해 글을 쓸 수 있는 기회를 만나는 행운을 누려왔다. 읽는 것, 읽어주는 것, 읽은 것에 관해 이야기하는 작업을 통해 함께 사는 삶을 실감한다. <치킨에 다리가 하나여도 웃을 수 있다만>, <은하철도 999 너의 별에 데려다줄게> 등의 책을 쓰고 신문연재와 방송 출연으로 사람들과 접점을 넓혀왔다. 2013년부터는 매달 ‘박사의 책 듣는 밤’을 열어 책을 읽어주고 있다.

지금, 이 만화!

멜로와 개그의 즐거운 이중 변주

오로지 너를 이기고 싶어

글 아마도지 그림 사삭 네이버웹툰
세상 쓸데없는 일에도 승부욕을 부리고 이겨야 직성이 풀리는 '이기고' 앞에 만만치 않은 라이벌 '오로지'가 등장해 그의 승리를 가로막는다. 일본 작품 <옆자리 세키 군>이 그러하듯 눈싸움, 가위바위보 등 사소한 경쟁에서 '오로지'를 이기려는 '이기고'의 잉여적인 열정은 예상치 못한 웃음을 준다.

위근우 칼럼니스트

인간에게 절망할 시간

머니게임

글 그림 배진수 네이버웹툰

내일이 없는 몰락한 여덟 명이 부자들의 도락에 초대됐다. 100일 동안의 감금 생활을 마치면 무려 448억 원을 분배받을 수 있는 게임이다. 단, 생활에 필요한 모든 물건은 시중가의 1,000배로 사야 한다. 절약만 한다면 그야말로 일확천금의 기회가 따로 없다. 하지만 아무것도 없는 방에 격리되자마자 이들은 곧 깨닫는다. 화장실도, 수도 시설도 없는 이곳에서는 모든 게 다 돈이고 이를 해결하지 못하는 이상 모든 게 고통이라고. 결국, 소비를 억제해야 하는 여덟 명의 운명 공동체도 각자의 소비 내역이 공개되지 않는 한 모두가 이기적인 인간에 불과하다. 이내 누군가는 폭력을 앞세워 군림하고, 질병도 위생도 해결되지 않은 곳에 던져진 인간들은 곧 '살인 게임'의 초라한 장기말로 전략한다. 숨도 고르지 않고 끊임없이 이

어지는 극단의 상황이 인간의 본성을 내내 처절하게 담금질하니 인간이라는 이름으로 쓰인 거의 모든 공포와 절망이 여기에 모조리 담겨 있는 듯하다.

강상준 대중문화 칼럼니스트

아름 살 초딩 눈에 담긴 세상의 이면

조속의 맛

글 그림 이우물 다음웹툰

어른들이 살아가기 힘든 세상은 아이들에게도 마찬가지로 힘든 세상일 것이다. 게다가 엄마가 어느 날 바뀌어 버렸다면 얼마나 힘들까? 하지만 마냥 철없어 보이는 아이들도 그 안에서 생각하고 배려하며, 노력한다. 그리고 그러한 모습은 어른들이 중요한 것들을 망각하고 있었다는 걸 깨닫게 해준다. 아이들의 시선이 아니라 아이들과 같은 시선으로 돌아가 사유해보는 세상에 관한 이야기. 조속의 맛을 살짝 보게 된 아이의 눈에 비친 세상과 너무 씁쓸하므로 거부하고 싶은 조

속의 맛에 익숙해진 어른들의 이야기. 이지용 대중문화연구자, 문화비평가

우리가 정면 응시해야 할 역사와 상처

고래별

글 그림 나윤희 네이버웹툰

때는 1926년, 군산의 친일파 지주 가문의 몸종인 수아는 거사에 실패하고 바다에 뛰어든 독립운동가 의현을 우연히 발견해 그를 구해주게 된다. 수아는 의현에게 사랑을 느끼고, 그에게 가까이 가기 위해 독립운동가들에게 접근하지만, 오해를 사서 결국 목숨을 잃게 된다. 인간 왕자를 멀리서 지켜보며 물속에서의 삶이 행복하다고 생각한 인어공주의 믿음이 깨진 것처럼, 수아는 자신을 둘러싼 평화가 사실은 빈껍데기임을 알아가기 시작한다. 나윤희 작가 특유의 잔잔하고 마음 따뜻한 스타일로 서글픈 우리 역사의 한 단면을 그려낸 이야기다.

손진원 장르연구자

이것은 연애물인가, 액션물인가

연애의 정령

글 그림 김호드 네이버웹툰

일정 기간 연애를 못 한 모습들을 구하기 위해 연애의 정령이 내려온다. 이들은 정해진 기한까지 연애를 시작하지 못하면 밤하늘의 별이 되어 사라진다. 이 얼마나 슬프고도 기막힌 사연인가. 이 웹툰은 최근 막을 내린 본격 싸움물, 아, 아니, 연애물이다. 하라는 연애 코치는 안 하고, 치고받고 싸우느라 '연애의 정령'이라는 제목엔 '싸움의 정령'이라는 애칭까지 생겼다. 연애물의 싸움이라니, 그저 그렇게 투닥거리는 싸움을 상상하면 오산이다. 싸움이 시작되는 과정에서 터지는 긴장감과 사이 다 원샷의 묵 넘김 같은 타격감이 몰입도를 상승시킨다. 가슴에 '피카츄와 친구들' 문신을 새긴 남자들의 우정과 사랑, 그리고 그들의 정령 '힙제이'는 과연 '별'이 되는 것을 막을 수 있을까. **강정화 경희대학교 후마니타스칼리지 강사, 만화비평가**

마영신표 짜질함의 맛

아티스트

글 그림 마영신 다음웹툰 / 송승책방
'나도 이런 모습일까.' 숨기고 싶었던 모습을 들킨 것 같아 얼굴이 화끈거린다. "이거 정말 내 얘기예요." 내 주위의 작가들도 슬그머니 고백한다. 마영신의 <아티스트>는 페이키 다크 형식으로 '예술', '예술가'라는 허울 속에 숨겨진 인간사의 짜질한 이야기들을 날카롭게 그렸다. 하지만 이 짜질함이 '예술'과 연결되는 것만은 아니다. 어쩌면 짜질함은 우리의 삶에서 벗어날 수 없는 일부분일지도 모른다. 나도, 당신도 아닌 척하고 싶을 뿐.

김성진 문화기획자

어른이 읽어야 좋을 아이들의 이야기

열세 살의 여름

글 그림 이윤희 참비

청소년 만화에서 10대를 재현하기란 쉽지 않다. 이러한 이유로 작가들은 자신의 경험에 기대어 보다 정확히

말하면 2000년 전후 과거를 배경으로 작품을 만들곤 한다. <열세 살의 여름> 역시 그렇다. <열세 살의 여름>은 1998년 중학교 입학 앞둔 13살 해원, 진아, 산호, 우진의 이야기다. 흘러간 과거로서의 이 아련한 추억은 초반부 펼쳐지는 푸른 바다의 이미지와 결합하여 우리에게 깊은 여운을 남긴다. 이렇게 눈부신 여름을 그리고 그 시절 설렘을 다시 떠올릴 수 있다는 건 분명히 따스한 위안이 된다.

오혁진 만화평론가

스크를 내릴 때 눈물도 함께 흐른다

빼앗긴 들에도 봄은 오는가

글 그림 공명 버프툰

일제강점기에 이상화가 쓴 시 <빼앗긴 들에도 봄은 오는가>에서 굳이 제목을 빌려온 이유는 딱 한 가지일 것이다. 바로 착취당하는 자의 비참함. 그리고 비참함 너머에 있는 희망이라는 씨앗을 찾아가야 하는 이유. 이런

레 여사는 부처가 점지해 준 아들 태몽을 꾸고 이름까지 받지만 정작 딸을 낳는다. 그렇게 태어난 '해송'은 늦둥이 동생이 태어나자 부처가 지어준 이름을 동생에게 빼앗기고 '숙'이란 이름을 받는다. 동생이 태어나며 더 심해진 온갖 차별, '숙'이란 이름 대신에 '씩을 년'이라 불려대는 할머니의 핍박은 고통스럽다. 이 웹툰은 우리가 살아온 차별의 시간과 마주앉아 소녀 '숙'이 감당해야 하는 삶을 아프게 드러낸다.

김현국 <지금, 만화> 편집장

오로지 너를 이기고 싶어



머니게임



조속의 맛



고래별



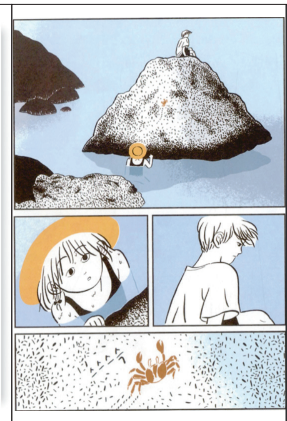
연애의 정령



아티스트



열세 살의 여름



빼앗긴 들에도 봄은 오는가



만화·웹툰계 주요 행사



지난 8월에 개최된 코믹콘 서울에서 부대행사로 열린 코스플레이 참가자들의 모습

다양해지는 만화 행사들

한국콘텐츠진흥원은 기존에 진행하던 만화 행사(베이징 국제 도서전, 프랑크푸르트 북페어, K-Story & Comics in 일본, 미국 등)는 물론 올해부터는 장르와 국가의 폭을 넓혀 행사를 지원, 참여하고 있다.

지난 8월에는 서울 코믹콘에 참여, 만화원작 IP의 트랜스 미디어 전략을 지원하는 피칭행사를 성공적으로 마쳤다. 그리고 만화 에이전트에서 일하고 싶은 취업 준비생의 상담회도 운영해, 제작사는 물론 만화웹툰 업계에 취업을 희망하는 청년층의 니즈도 반영하는 행사를 진행한 점이 눈길을 끈다. 부대행사로 진행된 코스플레이 행사의 수상자는 코믹콘 파리에 함께 참여해 한국 웹툰을 널리 알릴 예정이다.

기간	장소	행사명	내용
8.2 - 8.4	서울	Seoul Comic Con	- 만화 에이전트 업체 소개 및 취업 상담회 운영 - 코리아코스플레이챔피언십 운영 등
10.14	서울	K-Comics to Play	- 만화원작 연극, 뮤지컬 등 신작 제작 발표회 혹은 성공 사례 발표 - 만화 원작의 공연 장르 진출을 위한 피칭행사
10.25 - 10.27	프랑스 파리	Comic Con Paris	- 한국공동관 운영을 통한 만화웹툰 전시 - 인기 작가 시연회 및 사인회 운영 등
11.15	부산	K-Comics in G-Star	- 게임 원작 웹툰 작가 토크 콘서트 - 만화 원작의 게임 장르 진출을 위한 피칭행사 등
11.22 - 11.24	일본 도쿄	Tokyo Comic Con	- 한국공동관 운영을 통한 만화웹툰 전시 - 인기 작가 시연회 및 사인회 운영 등



이번 축제의 홍보대사인 크라이넛의 오프닝 공연은 축제의 서막을 알리는 신호탄으로 충분히 폭발적이었다.

2019 부천국제만화축제

2019년 8월 14일부터 8월 18일까지 5일 동안 '2019 BICOF'(2019부천국제만화축제)가 한국만화박물관과 부천영상문화 단지에서 '만화, 잇다'라는 주제로 열렸다.

국내에서 열리는 가장 큰 규모의 만화 축제로 자리매김을 한 BICOF는 전시, 공연, 사인회, 체험전, 코스프레 챔피언십 등 다양하게 즐길 수 있는 축제 프로그램으로 참가자들과 관람객들의 환호를 받았다.

2019 만화평론 공모전

작년 <지금, 만화> 만화비평 대공모전에 이어 올해에도 한국 만화와 웹툰에 대한 건강한 토양의 비평 문화를 구축하기 위한 만화 웹툰 평론 공모전이 시작됐다. 지난 공모와 올해의 공모에는 자격 요건에 차이가 있다.

우선, 작년에는 응모자격에 제한을 전혀 두지 않았던 것에 비해 올해에는 '기성 부문'과 '신인 부문'을 나누었다는 점이다. 이는 기존의 기성 평론가들의 활동성에 자극을 가해 담론의 장에서 선도하는 역할을 맡길과 동시에 새로운 신인 평론가들의 지원에 구분을 두어 담론의 장을 확대한다는 면에서 시도됐다. 기성 부문은 '한국콘텐츠진흥원'에서 그리고 신인 부문은 '한국만화영상진흥원'에서 각각 맡아서 공정한 심사를 진행하기로 했다.

신인 부문은 지난 9월 6일에 마감이었으며, 기성 부문은 9월 27일이 마감일이다.

공모전 심사 결과와 당선작 발표는 <지금, 만화> 제5호(2019년 12월 20일 발행)에 게재될 예정이다.

지금, 만화
volume 4 2019 autumn

인쇄 2019년 9월 15일 발행 2019년 9월 20일

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

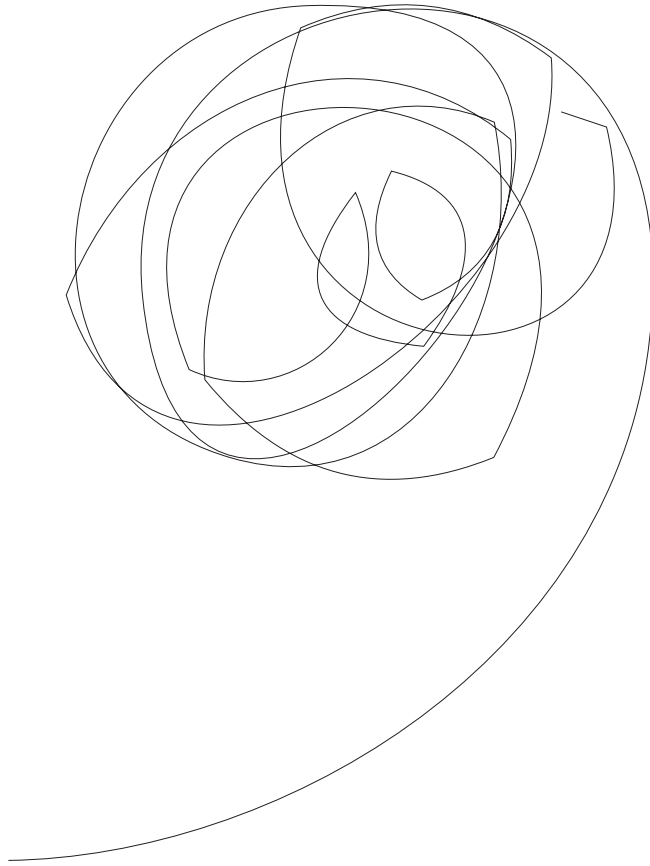
편집인 <지금, 만화> 발간위원회
발간위원장 한창완 Han Chang-Wan
발간위원 김신 Kim Shin
박인하 Park In-Ha
양동석 Yang Dong-Seok
이영희 Lee Young-Hee
이화자 Lee Hwa-Ja
최재정 Choi Jae-Jeong


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 김현국 Kim Hyun-Gook
기획위원 위근우 Wee Geun-Woo
아트디렉터 윤효정 Yoon Hyo-Jung
포토그래퍼 최민호 Choi Min-Ho
인쇄 (주)지이스테크

ISSN 2635-8832

무가지 <지금, 만화>는 한국콘텐츠진흥원에서 제공하는 계간 만화-웹툰 비평지입니다.
본지에 실린 글은 필자 개인의 견해이며 한국콘텐츠진흥원의 공식 입장과 다를 수 있습니다



 문화체육관광부



9 772635 883006
ISSN 2635-8832