

Volume 3

2019 SUMMER

지금 만화



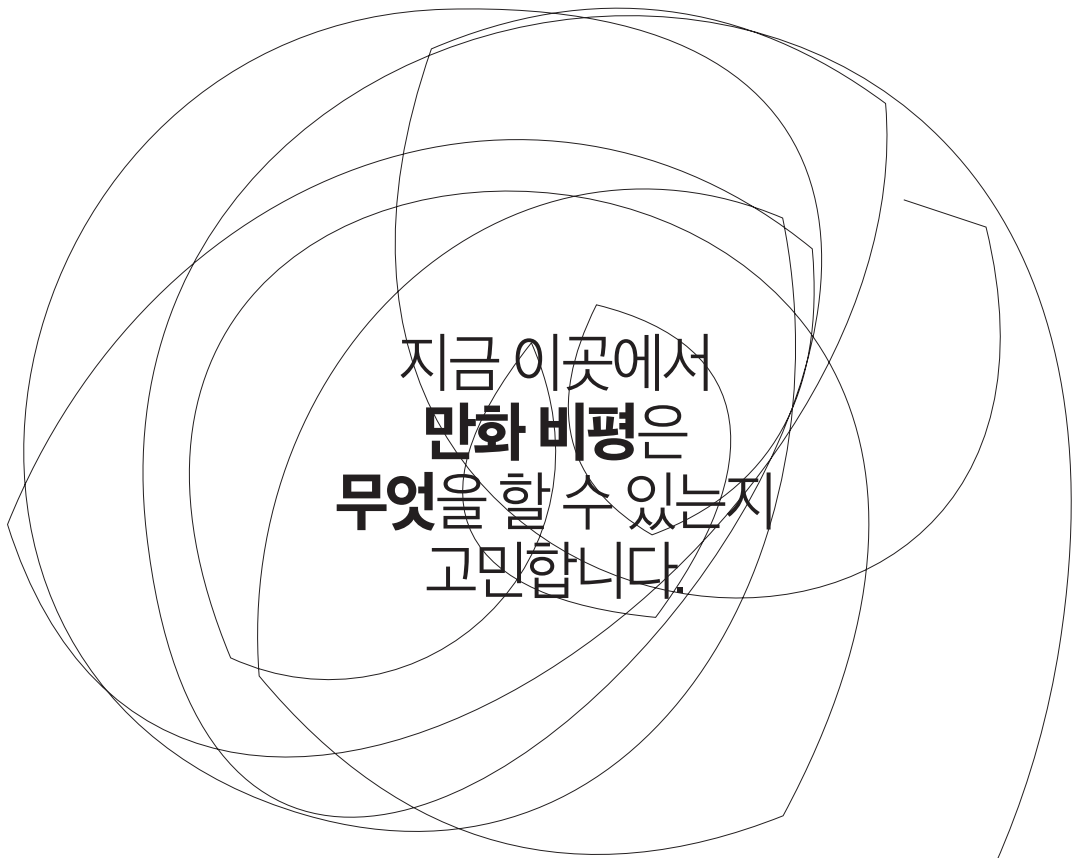
contemporary
comics
journal

genre diversity
in comics



2019 SUMMER

genre diversity in comics



지금 이곳에서
만화 비평은
무엇을 할 수 있는지
고민합니다.

Content

cover story

- 04 웹툰 내 장르 다양성은 왜 보장되어야 하는가? | 위근우
- 10 웹툰의 장르 획일화라는 착시, 그리고 큐레이션의 필요성 | 박인하
- 16 다매체 시대의 다양성 만화 작가들 | 선우훈

issue

- 22 <대가리>와 <고교생활기록부>, 웹툰 트레이싱 논란 속에서 고민해야 할 지점들 | 편집부

critique

- 26 <화양연화 Pt.0 'SAVE ME'>, 아이돌 산업에도 스토리텔링이 필요한 이유 | 강명석
- 30 <노동본색>, 특권화된 세상 뒤집어보기 | 조한기
- 34 <데우스 엑스 마키나>, 신이 도래한 세계의 이야기 | 서원주
- 38 <악의 혈통>, 현란한 액션의 목적지는 어디인가? | 오혁진

interview

- 42 카카오페이지가 꿈꾸는 K-Story의 미래 -카카오페이지 황현수 부사장 | 위근우
- 50 규정되지 않는 개그만화, 규정되지 않는 청춘, 규정할 수 없는 미래 -<무슨 만화>의 000 작가 | 위근우

essay

- 58 웹툰이 동시대 청춘을 반영하는 세 가지 방식 | 최서윤
- 62 낮에는 마감해! 밤에는 마담해! | 강인선
- 66 홀로 만화를 그린다는 것, 다수에게 만화를 가르친다는 것 | 돌배
- 70 '노키즈 존' 시대에 육아 만화를 그린다는 것 | 순두부

내 인생의 만화

- 74 <서울구경>, 시러 니나 가세요 | 이랑

pick

- 76 지금, 이 만화! | <지금, 만화> 발간위원회

news

- 78 2019 만화 웹툰 애니메이션 행사 캘린더 | 편집부

editor's comments

- 79 지금 만화 비평은 무엇을 할 수 있을까? | 위근우





카카오페이지 스타일의 로맨스 판타지 <날 가져요>(글·그림 원편치레빗, 원작 로즈빈. 네이버웹툰 연재)가 처음 네이버웹툰에 등장하자 부정적인 댓글이 주를 이뤘다.

웹툰 내 장르 다양성은 왜 보장되어야 하는가?

네트워크 외부성에 의한 유인 효과가 특정 장르에 대한 일종의 부익부 빈익빈으로 이어진다면, 결국 이 시장은 최대 다수 소비자의 최대 만족으로 이어지기 어렵다.

글 위근우

흥미로운 장면 하나. 지난해 11월, 네이버웹툰에 동명의 인기 로맨스 판타지 웹소설을 웹툰으로 이식한 <날 가져요> 첫 화가 올라왔을 때, 가장 많은 추천을 받은 베스트 댓글은 다음과 같다. '네이버가 스텐 다른 플랫폼 유행을 따라가는가 보다. (중략) 카카오페이지나 레진처럼 변하고 있음.' 세 번째로 많은 추천을 받은 댓글도 비슷하다. '카카오 느낌 난다. 그림체도 네이버 느낌 안 나고, 아쉽다.' 다섯 번째로 많은 추천을 받은 댓글 역시 '카카오페이지는 카카오페이지고, 네이버는 네이버웹툰만의 스타일이 좋았는데.' 좀 더 흥미로운 건 그다음 베스트 댓글이다. '네이버 느낌의 그림체가 아니야. 점점 트렌드를 따라가는 건가.'

흥미로운 장면 둘. 그보다 좀 더 이전인 2016년, 한 개그 장르 만화가 는 당시 네이버웹툰 정식 연재가 결정된 <연놈>에 대해 이렇게 말했다.

"이미 <프리드로우>와 <연애혁명>, <외모지상주의>가 있는데 굳이 <연놈>까지 정식 연재 들어가는 건 좀 심하지 않나 싶더라고요."

이 두 장면은 각각의 의미가 있지만, 또한 그 의미가 교차할 때 새로운 의미를 드러낸다. 전자의 경우, 네이버웹툰 스타일과 카카오페이지 스타일의 차이에 대한 꽤 직관적인 대중의 인식이 있다는 것을 보여준다. 또한 일부 의견이라 해도, 각 플랫폼이 하나의 장르로 획일화되기보단 각 플랫폼의 개성이 남아 있는 편이 낫다는 주장에는 장르 획일화에 대한 나름의 반발감이 내재되어 있다. 후자의 장면도 일견 흡사한 주장처럼 보인다. 이미 '좀 노는' 10대를 그리는 작품들이 상당수 존재하고 또 수위권을 차지하고 있는 상황에서 비슷한 장르의 작품을 더 수급하는 것은 일종의 장르 획일화가 아닌가? 하지만 이 두 장면을 겹쳐 보자. 카

카오페이지 스타일(이자 트렌드)과 구분되는 소위 네이버웹툰 스타일이라는 것이 존재하며, 또한 그것이 지켜져야 한다고 말하는 것이 다양성에 대한 요청이라고 하기엔, 이미 그 네이버웹툰 스타일이라는 것 자체가 플랫폼 내부 다양성을 훼손하며 만들어진 일종의 획일성은 아닌가? 즉 카카오페이지는 로맨스 판타지, 네이버는 10대 중심의 학원물이라고 거칠게 요약했을 때, 그러한 플랫폼의 스타일은 이미 비슷한 다른 작품이 많은 상황에서 '굳이 <연놈>까지 정식 연재 들어 가는' 상황을 통해 만들어진 것은 아닌가?

<날 가져요>에 대해 비판적 댓글을 달았던 독자들이 잘못된 이중 잣대를 적용했다고 말하려는 건 아니다. 오히려 플랫폼을 지배하는 특정 장르에 대한 강한 충성도를 지니고 그에 대한 획일화에는 별다른 의심을 품지 않던 독자들조차, 해당 장르의 특권적 기반이 흔들린다고 생각될 때(물론 <외모지상주의>와 <연애혁명> 등이 여전히 압도적인 조회 수를 기록하고 있다는 것을 떠올리면 이것은 엄살에 가깝다) 장르 다양성이라는 직관적 당위에 기댄다고 보는 게 맞다. 다시 말해, 내가 원하는 스타일의 작품을 즐기 위해선, 다른 스타일의 작품을 즐길 수 있는 타인의 권리를 어느 정도 인정해줘야 한다는 것을 희미하게나마 자각할 계기가 되는 것이다. 그러니 앞서의 개그 만화가는 네이버의 고유성을 이유로 <날 가져요> 게재를 비판하는 이들에게 다음과 같이 주장할 수 있다. '당신들이 네이버웹툰만의 개성이 사라지지 않길 바란다면, 네이버웹툰 안에서 다른 장르들이 자생할 수 있는 환경에 대해서도 동의해야 한다'고.

이러한 가상적 대화는 말 그대로 가상이지만, 웹툰 플랫폼 내의 장르 다양성 문제에 대해 접근할 중요한 모델을 제시한다. 장르 다양성은 어떤 외부적 관점에 의해 타율적으로 부과되는 의무(가령 정부 기관의

명령)가 아니라, 문화 시장 안에서 장르를 즐기고 소비하는 소비자들의 권리가 정당하게 충족되기 위해 각 시장 참여자들이 서로 인정해야 할 최소 규범에 가깝다는 것이다. '내가 원하는 장르를 소비할 권리를 위해, 당신이 원하는 장르를 소비할 권리를 인정하겠다' 정도의 명제로 요약할 수 있을 것이다. 이것은 시장의 '보이지 않는 손'에 의해 플랫폼의 공급과 독자의 만족이 균형을 이룰 것이라는 시장 만능주의 관점과는 다르다. 네이버웹툰의 학원물 획일화가 증명하듯, '보이지 않는 손'은 독자가 몰리는 장르가 플랫폼을 점령할 때까지 (역설적으로) 손을 놓고 있다. 자유롭고 공정한 시장은 결코 '보이지 않는 손'에 모든 걸 맡겨 놓는다고 만들어지는 것이 아니다.

이에 대해 왜 인기 장르에의 편중을 공정한 시장 환경이라 보기 어려운지 논증하고(1), 이러한 환경에서는 결코 최대 다수의 최대 만족이 만들어질 수 없으며(2), 장르 다양성 확보를 위한 여러 정책적 보완만이 시장의 왜곡을 줄일 수 있다는 결론을 도출하도록 하겠다(3). 여기엔 실제 연재 중인 작품들의 완성도에 대한 비판적 논의들이 보론으로 추가되어야겠지만, 그것은 이미 존재하거나 새롭게 쓸 비평들의 논의 맥락에 기대한다.

1 앞서 <연놈>의 사례처럼 웹툰 플랫폼이 인기 있는 장르를 먼저 고려하는 것은 시장 참여자로서 충분히 합리적인 결정이다. 더 많은 독자(이자 소비자)가 원하는 재화를 먼저 공급할 때 독자의 만족도도 올라가고, 사업자로서의 플랫폼 역시 더 높은 수익을 기대할 수 있다. 하지만 여기에 필연적으로 '네트워크 외부성(network externality)'이 개입하면서 시장은 왜곡된다. 네트워크 외부성이란, 특정 제품을 사용하는 소비자가 많아질수록 해당 상품이 효용 가치가 높은 것으로 인식되어,

그 가치가 더욱 높아지는 현상을 뜻한다. 가령 특정 브랜드 피로회복제의 인기가 높으면, 다른 소비자 역시 피로할 때 해당 피로회복제를 구매할 확률이 높아져서, 자연스럽게 그 브랜드의 시장 가치도 따라 올라간다.

이러한 편승 효과를 웹툰 장르에 대입해보자. 한국의 10대들이 학원물 장르를 좋아하는 것은 당연한 일이며, 이들 작품을 플랫폼이 다수 확보하는 것 역시 당연한 일이다. 하지만 이것을 수요가 있으니 공급이 있다고만 보긴 어렵다. 네이버웹툰의 경우 조회 수로 요일별 작품을 줄 세우는 방식을 택하는데, 이 경우 장르나 작품에 대한 특별한 정보나 선호가 없는 신규 독자는 요일 수위권을 차지하는 <여신강림>, <연애혁명>, <외모지상주의> 등을 선택할 확률이 훨씬 높다. 이러한 네트워크 외부성은 작품 섬네일에 유료 독자 수를 표기해 독자를 유인하는 카카오페이지에서도 동일하게 적용된다. 소비자는 좋은 재화를 찾을 때, 자원을 투입하기보다는 쉽게 접근할 수 있는 재화를 선택하기 마련이다.

이러한 유인은 독자에게만 작용하는 것은 아니다. 특정 장르의 인기가 높고 유료 수익이 높을 때, 신규 작가군 역시 자신의 재능을 해당 장르에 집중할 확률이 높아진다. 실제로 네이버웹툰 '베스트 도전'에서 편집부의 프로듀싱을 제공하는 '포텐 UP!'에 최근 선정된 작품은 대부분 <9등급 뒤집기>, <^-(캐럿하이픈캐럿)>, <루커피쳐>처럼 10대 후반 주인공들이 등장하는 작품들이다. 새로이 유입되는 독자들도 특정 장르에 몰리고, 재능 있는 작가들도 특정 장르에 몰리게 된다면 두 가지의 시장 왜곡이 벌어진다.

먼저, 인기 작품과 장르에 독자가 몰리는 것이 해당 작품에 대한 독자 만족을 그대로 반영해주지 못한다. 즉 정말로 해당 작품에 만족해서

보는 것인지, 단순히 인기 있어서 그걸 따라 보는 것인지 알 수 없다. 또한 특정 장르 신작이 많아지는 것이 작가들이 자신의 재능을 최대한 발휘하기 위한 것인지, 재능 여부와 관계없이 인기를 쫓는 것인지 알 수 없다. 즉 아무리 시장이 활성화되어도, 소비자인 독자가 충분히 만족하는지, 또한 공급자인 작가가 충분히 좋은 작품을 제공하는지 알 수 없다. 인기 장르가 인기가 있어서 인기를 얻는 기괴한 선순환 구조를 만들어내면, 작품의 실제 재미와 소비자의 실제 선호에 의한 공정한 경쟁이 불가능하다.

2 네트워크 외부성에 의한 유인 효과가 특정 장르에 대한 일종의 부익부빈익빈으로 이어진다면, 결국 이 시장은 최대 다수 소비자의 최대 만족으로 이어지기 어렵다. 일차적으로 현재의 웹툰 정렬 방식과 추천 방식은 대세 장르 외의 장르에서 높은 완성도를 보이는 작품을 찾아보기 매우 힘들다. 이런 점이 요즘 들어 더더욱 큐레이션 서비스의 중요성이 강조되는 이유다(10~15p, 커버스토리 2 참조).

하지만 이 문제의식조차 여전히 좋은 작품이 수급되고 있다는 것을 전제한 것이다. 정말 큰 문제는 앞서 말한 것처럼 작품의 실제 완성도와 독자의 실제 만족을 읽어낼 수 없는 왜곡된 시장에서는 작품들의 질적 저하 역시 결과적으로 따라오게 된다는 것이다.

개별 소비자들이 자신들이 정말로 원하는 것이 무엇인지, 또 부족한 게 무엇인지 시장을 향해 제대로 된 신호를 보내기 어려워진 구조에서는, 작가들 역시 독자 니즈를 분석하기보다는 대세 장르를 따르기 마련이다. 이 경우 최상의 시나리오는 각각의 작가가 자기만의 재능과 개성을 담아낸 작품을 인기 장르 안에서 만들어 내면서 인기와 효용 모

두 크게 증가하는 것이다. 하지만 그토록 수많은 작가가 비슷한 배경을 공유하는 특정 장르 안에서 충분히 변별력 있는 작품을 만들어낼 거라 예상하기는 어렵다.

문제는 또 있다. 각각의 작가가 특정 장르에만 매진할 때, 그 작가들이 실제로 더 잘 만들 수 있는 작품이 만들어질 수 없다는 것이다. A 장르에 최적화된 재능과 자원을 지닌 작가가 대세를 따라 B 장르에 도전한다면 그것은 이미 효율적이지 못하다.

많은 이들이 조석, 이말년, 가스파드, 정다정 이후 왜 더는 한 시기를 지배하는 에피소드 개그 만화가 등장하지 않는지 의아해한다(장편 연재라는 것을 차치하고서라도 기안84의 웃음 코드는 이들과 같이 묶기 어렵다). 더는 개그가 메인스트림이 아니기 때문이라는 것은 반쪽짜리 설명이다. 개그가 메인스트림이 아니게 될 때, 개그에 대한 재능이 시장에 충분히 흡수되지 못한다고 보는 게 더 적확하다.

정병의 <암흑도시>처럼 탁월한 작품도 있었지만, 네이버웹툰 초기 개그물 정서를 억지로 카피하려다 센스도 만듦새도 혹평을 받은 <공감.jpg> 같은 사례가 먼저 떠오른다. 조석의 <마음의 소리>는 여전히 웃기고, 김칸비의 <돼지우리>는 여전히 섬뜩하지만 아직도 개그를 보려면 조석, 스티를러를 보려면 김칸비만을 찾아야 하는 상황은 결코 후속 작가군의 재능 부족 문제만은 아닐 것이다. 재능의 투입 자체가 최적의 효율로 이뤄지지 않는 상황에서 최적의 결과물을 기대할 수는 없으며, 이것이 소비자의 최대 만족으로 이어질 수 없는 것 역시 당연하다.

3
1과 2를 통해 시장에 의한 장르 편중화가 총 조회 수의 증가와는 별개

로 시장 내 소비자들을 충분히 만족시킬 수 없다는 것을 이야기했다. 처음에 이야기한 '내가 원하는 장르를 보기 위해 타인이 원하는 장르를 보장할 권리'는 공정한 시장의 관점에서 정당화된다. 선호 충족의 권리와 소비자의 권리는 밀접하게 연결되어 있다. 장르 다양성 추구는 비인기 장르 작가와 독자에 대한 시혜적 배려가 아닌, 시장 건전성을 위한 필수적이고 대체 불가능한 방법이다. 이것을 웹툰 플랫폼 사업의 주요 공리로 본다면 이로부터 몇 가지 제도적 제언을 도출할 수 있을 것이다.

첫째, 플랫폼은 어떤 장르에 대해서든 점유율 상한선을 긋는 방식으로 장르 편중을 막을 수 있다.






















둘째, 시장에 의해 개별 창작자 및 제작사의 특정 장르 쏠림 현상이 심해질수록 기타 장르에 대한 수급을 위해 노력할 수 있다. 실제로 카카오페이지 황현수 부사장은 <지금, 만화> 3호와의 인터뷰에서 "어떤 분야에서든 콘텐츠가 편중되면 질적 저하가 일어나고 사양 산업이 된다"며 "매출이 높은 작품 외에 부족한 카테고리에 대해 제작 투자를 직접 하거나 제작 요청을 하기도 한다"고 밝혔다(42~49p, 황현수 부사장 인터뷰 참조).

셋째, 앞서 이야기한 큐레이션 역시 중요한데, 자신이 선호하는 재화에 대한 접근성이 높아질수록 네트워크 외부성 역시 줄어들게 되며, 이로 인해 자신의 선호를 깨닫고, 적극적으로 소비할 기회도 더 많이 얻게 된다.

넷째, 작가들에게 연재 기간의 하한선을 비롯해 어느 정도의 안전망을 제공해 실패를 각오하고 모험할 기회를 줄 수 있어야 한다. 창작자가

요일별 전체 웹툰

업데이트순 • 조희순 벨링순 재목순

월요일웹툰	화요일웹툰	수요일웹툰	목요일웹툰	금요일웹툰	토요일웹툰	일요일웹툰
 신의 탑	 여신강림	 복학왕	 연애혁명	 외모지상주의	 올이신다	 일요일웹툰
 뷰티풀 군바리	 마을의소리	 유미의 세포들	 기기괴괴	 갓 오브 하이스쿨	 호랑이형님	 조외 영역
 윈드브레이커	 랜덤 채팅의 그녀!	 연놈	 좀비말	 스위트홈	 프리드로우	 악인영웅

네이버웹툰 요일별 순위. <외모지상주의>와 <연애혁명>, <연놈>, <여신강림>, <프리드로우>, <랜덤 채팅의 그녀> 등 학원물이 절대 강세인 것을 확인할 수 있다.

대세에 휘둘리지 않고 자신의 최선을 다하는 방향을 선택할 수 있는 환경이 제공될 때 비로소 콘텐츠 시장은 특정한 선입관에 지배당하지 않고, 재미 대 재미, 퀄리티 대 퀄리티, 참신함 대 참신함이 맞부딪히는 공정한 경쟁의 장이 될 수 있다. 더 탄탄하고 더 높은 창작 윤리를 보여주고 더 참신한 작품들에 대해

제대로 된 시장 평가 이뤄지고, 그것이 더 좋은 작품을 만들기 위한 경쟁 압력으로 이어지는 것, 그것이야말로 우리가 시장에 기대하던 '보이지 않는 손'의 인도이지 않을까? ◆

웹툰의 장르 획일화라는 착시, 그리고 큐레이션의 필요성

웹툰 리뷰나 정보를 제공하는 서비스는 활성화되지 않았고,
독자들도 정보를 적극적으로 찾아보려고 하지 않는다. 그러다 보니
좋은 작품들이 디지털 심해에 깔려있다.

글 박인하

장르 다양성

한국 웹툰을 이야기할 때 '장르 다양성'은 긍정과 부정 양쪽에서 자주 언급되는 주제다. 2017년 2월에 제출된 연구 <국내 웹툰 콘텐츠의 아시아 시장 진출 확대방안 연구>(이종오, 문화체육관광부)에서는 한국 웹툰의 특징이자 해외시장에서도 강점으로 뽑히는 요인을 '다양성'으로 보았다(130p). '웹툰 제작의 진입장벽이 낮으면 시장이 치열해지겠지만, 역설적으로 다양성을 확보할 좋은 기회'(156p)가 된다고 보았다. 공모전 등을 통해 선택된 소수가 데뷔하여 활동하는 출판 만화와 달리 '도전 만화'나 '나도 만화가' 등 공개 게시판에 사용자들이 자유롭게 작품을 올릴 수 있는 웹툰 특유의 시스템은 다양성을 확보하는 요인이다.

만화 역사에서 시장 확대는 대형 인기 작품의 등장에서 시작된다. 일본에서 만화를 어른들의 독서 대상으로 자리 잡게 한 다카모리 아사오(高森朝雄)-그의 또 다른 필명은 카지와라 잇키(梶原一騎)-가 스토리를

쓰고, 치바 테츠야(ちばてつや)가 작화를 담당한 <내일의 죠(あしたのジョー)>의 사례를 보자. 빈민가의 불량 청소년 야부키 조가 역경과 고난을 이겨내고 권투 선수로 성장하는 <내일의 죠>는 만화를 보지 않던 성인들을 독자로 끌어들었다.

작품의 인기는 현실에 개입했다. 야부키 조의 라이벌이자 서로를 이해하는 친구이기도 했던 리키이시 토오로(力石徹)가 경기를 끝낸 후 체중 감량과 뇌출혈로 사망한다. 그러자 만화를 좋아하던 어른들이 출판사에 리키이시의 장례식을 요청했고, 1970년 3월 24일 코단샤 강당에서 700명이 넘는 팬들이 참여한 장례식이 정식으로 열렸다. 일주일 뒤 3월 31일 벌어진 항공기 요도호 납치 사건을 일으킨 과격 학생 운동 그룹 적군파는 사건 전날 "마지막으로 확인하자. 우리는 '내일의 죠'라고 선언하기도 했다. 그동안 만화를 보지 않던 어른들에게 신드롬을 일으켰던 <내일의 죠>는 어린이들의 성장을 다룬 기존 스포츠 장르와 구



'SF어워드 2018'에서 공동 대상을 받은 <심해수>
(글 이경탁, 그림 노미영, 투믹스 연재)는 한국에서
여전히 뛰어난 장르물이 나오고 있음을 방증한다.

분하기 위해 '스포츠 근성물(スポ根)'로 분류되었다. 이후 '스포콘' 장르가 스포츠 만화의 주류 장르가 되었다.

이노우에 다케히코(井上雄彦)의 <슬램덩크>는 근성 대신 스포츠의 재미를 전면에 내세웠다. 몇십 년 동안 스포츠 만화에 빠지지 않았던 '필살기' 대신 초보부터 차근차근 성장해 스포츠의 재미를 알게 되는 주인공이 나온다. 작품 초반부는 1980년대에 유행하던 학원 폭력물처럼 진행되었지만, 정대만의 회심 이후 <슬램덩크>는 스포콘 장르와 학원 폭력물 대신 '진짜 스포츠의 즐거움'을 탐구하는 새로운 스포츠 장르로 탄생했다. 그리고 일본은 물론 한국에도 만화 독자를 청소년층으로 넓히는 데 크게 기여했다.

창작과 소비를 동시에

웹툰은 대중들이 창작과 소비를 동시에 할 수 있는 매체로 당대 독자의 취향을 생생하게 담아낸다. 웹툰의 시대를 끌어간 작품으로 조석의 <마음의 소리>, 기안84의 <패션왕>을 꼽을 수 있다. 두 작품은 모두 기존 장르의 틀로는 설명할 수 없다. <마음의 소리>는 작가의 일상을 예세이처럼 보여주는 '일상툰'처럼 보이지만, 실은 아니다. 일상에서 발견한 소재를 캐릭터화된 작가와 주변인을 통해 과장된 개그로 변주하는 개그 장르다. 그런데 기존 개그 장르와 다른 새로운 개그 장르다. 기존 개그 장르가 '문제 발생-해결' 구조라면, <마음의 소리>는 '문제 발생-확대(해결 의지 없음)' 구조다. 동시대 독자들은 문제가 거대하게 확대되는 과정에서 웃음 코드를 읽어낸다. 아무리 개그 만화라도 명확한 서사가 필요했던 이전 시대 장르와 달리 '일상적 상황(소재, 캐릭터)+극도의 과장+해결(의지) 없는 엔딩'의 구조는 당대 대중들의 정서에 호응하며 웹툰 특유의 장르로 정착했다.

작가와 독자가 자유롭게 참여하는 플랫폼에서 당대 대중들을 사로잡

는 새로운 장르를 찾아내며 성장한 웹툰이지만 2017년 이후 점차 주요 플랫폼에서는 주력 장르가 전면에 떠오르고 있으며, 부정적인 의미에서 장르 다양성 문제가 거론되고 있다.

플랫폼의 트래픽 특성

한국 웹툰은 '네이버웹툰 스타일'과 '카카오페이지 스타일', 그리고 '레진 스타일'과 '탑툰 스타일'로 나뉜다. 학술적 용어는 아니지만, 주요 플랫폼의 특징이 자연스럽게 작가-독자 사이에 형성되었다. 네이버웹툰 스타일은 <마음의 소리>나 <패션왕> 같은 '해결(의지) 없는 엔딩' 구조의 작품이 주를 이루다가 최근에는 평범한 주인공이 신비한 힘을 통해 주목받는 중심 캐릭터(속칭 '인싸' 캐릭터)가 되는 구조의 작품이 인기를 얻고 있다.

<외모지상주의>는 못생겨서 학교에서 주목받지 못한 주인공이 잠들면 키 크고 잘생긴 새로운 몸으로 활동한다는 만화다. 잠이 들고 깨는 것만으로 학교 내에서 '인싸'로 주목받는 캐릭터가 되었다. 작품은 몸이 바뀌는(변하는) 법칙에 대해서는 언급하지 않으며, 그저 '인싸'가 된 현실을 즐길 뿐이다.

<여신강림> 역시 평범한 주인공이 화장을 통해 말 그대로 '메이크업' 되어 여신이 되는 이야기다. 자고 일어났더니 외모가 바뀐 <외모지상주의>보다는 현실적인 설정이지만, 안경 쓴 평범한 여성이 화장으로 여신이 된다고 믿는 사람은 없다. 못난이가 화장으로 여신이 된다는 건 로맨스 장르에서 수십 년 사용해온 클리셰다.

'카카오페이지 스타일'은 로맨스와 로맨스 판타지가 주를 이룬다. 로맨스 판타지는 새롭게 등장한 장르인데, 주로 현실의 삶에 지친 여성이 우연한 계기로 이세계로 들어가 멋진 상대방을 만나 연애하는 구조다.

장르	일상	개그	판타지	액션	드라마	순정	감성	스릴러	시대극	스포츠	소계
전체 작품 수	128	190	242	107	359	123	78	116	37	17	1397
비중	9.2%	13.6%	17.3%	7.7%	25.7%	8.8%	5.6%	8.3%	2.6%	1.2%	
연재 중인 작품 수	41	47	80	50	104	42	26	31	12	8	441
비중	9.3%	10.7%	18.1%	11.3%	23.6%	5.9%	5.9%	7.0%	2.7%	1.8%	

표1 네이버웹툰 장르별 분포(2019.5.25. 기준)

레진코믹스는 플랫폼 초창기부터 기존 웹툰에서 볼 수 없었던 성인물을 소개했다. 그래서 주 수익원은 BL 장르와 남성향 성애 만화다. '탑툰 스타일'은 남성 성인 독자를 타깃으로 한 성애 만화다. 네이버, 카카오 페이지, 레진, 탑툰 모두 플랫폼의 트래픽 특성에 따라 수익을 만들어 내는 작품이 주를 이룬다.

2014-2016년 웹툰 플랫폼이 독자를 끌어모아 성장하는 시기(트래픽 중심 성장)에는 한국 만화 역사상 단 한 번도 없었던 100억 원대 대규모 투자의 힘이 시장을 흔들었다. 투자를 받기 위해 벤처 캐피탈에게 보여줘야 하는 건 '숫자'였다. 플랫폼은 성장하는 트래픽을 보여주기 위해 작품을 확충했다. 레진을 보면 '기존 웹툰의 팬덤 흡수-트래픽 확대-투자 유치-새로운 웹툰의 대규모 런칭-트래픽 2차 확대-투자 유치'의 사이클로 움직였다.

2017-2018년이 되자 1차 투자에 대해 결과를 보여줘야 할 시기가 되었다. 투자가 확대되던 시기에는 모든 플랫폼이 트래픽을 늘리기 위해 작품 수를 늘렸다. 그 과정에서 여러 장르의 만화를 적극적으로 받아들였다. 예컨대 레진의 경우 휘이의 <숨비소리>, 단지의 <단지>, 심

우도의 <카페보문> 등 주류 성향이 아닌 다양한 장르의 작품들도 연재 공간을 얻을 수 있었다. 그런데 결과를 보여줘야 할 시기가 되자 새로운 시도보다는 안정적 수익에 매달렸다. 그 결과 앞서 이야기한 '로맨스와 로맨스 판타지=카카오페이지', 'BL과 성애 만화=레진', '성애 만화=탑툰'이라는 공식이 생겼다.

웹툰을 보기 위해 앱을 켜 플랫폼에 접속하면 일정한 표정이 펼쳐진다. 독자들에게 가장 익숙한 네이버웹툰 '장르별 보기'에서는 일상, 개그, 판타지, 액션, 드라마, 순정, 감성, 스릴러, 시대극, 스포츠 10개 장르로 작품을 구분한다. 여러 장르에 중복으로 잡히는 작품도 있어 애매하지만, 전체 작품의 숫자와 현재 연재 중인 작품 수를 구분해볼 수는 있다(표 1 참조). 완결 작품을 포함한 '전체 작품 장르별 비중'이나 '연재 중인 작품 장르별 비중' 모두 드라마 장르가 1위, 판타지 장르가 2위, 개그 장르가 3위고, 완결 작품을 포함하면 일상물이 4위, 액션 장르가 5위, 현재 연재 중인 작품은 액션 장르가 4위, 일상물이 5위를 차지한다. 4, 5위가 바뀌었지만 드라마, 판타지, 개그, 일상, 액션 장르가 상위 그룹이고, 비중이 적은 장르는 스포츠, 시대극, 감성, 스릴러 순이다.

장르 구분을 보아도 네이버 연재 작품에 <마음의 소리>나 <패션왕>처럼 '해결(의지) 없는 엔딩' 구조나 <외모지상주의>나 <여신강림>처럼 10대 취향의 '인싸물'만 있는 건 아니다. <칼부림>은 흑백으로 표현하는 묵직한 정통 사극이다. <꿈의 기업>은 작가의 전작 <노네임드>에 이은 정통 SF다. 스포츠 장르와 두근거리는 연애 감정이 결합한 <같은 도장>이나 전형적인 미스터리 스릴러 장르인 <돼지우리>도 흥미롭다. 그런데 <돼지우리>처럼 연재 초기 독자를 사로잡아 요일별 상위순위에 오르지 않으면, 현재 연재 중인 441개의 작품 중에서, 완결작 포함 1,397편의 작품중에서 독자들의 선택을 받는 건 쉬운 일이 아니다. 네이버웹툰을 구독하던 기존 독자들을 제외하면 새롭게 네이버웹툰을 보는 독자들은 조회 수 순위에 오른 작품을 보지, 다른 장르를 찾아보지는 않는다.

큐레이션과 접근성

결국 웹툰의 다양성 문제는 의외로 큐레이션과 접근성의 문제다. 일본은 여러 잡지를 통해 큐레이션을 제공한다. 특이한 건 '중간호' 시스템이다. 한 잡지를 계속 발행하며 새로운 작품과 장르를 모은 '중간호'를 발행한다. 특정 장르로만 새로운 잡지를 창간하기도 한다. 카도카와(KADOKAWA)에서 발행하는 <월간 소년에이스(月刊少年エース)>, <월간 영에이스(月刊少年エース)>는 라이트노벨 원작을 발굴해 코미컬라이징하는 용도로 활용된다. 잡지가 특정 장르를 대표하는 사례다. 반면, 한국의 1990년대 잡지-단행본 시장은 일본만큼 크지 못했다. 1990년대 후반 몇 종 안 되는 잡지들이 팔리는 학원물과 판타지 만화에만 집중했다. 새로운 독자 유입과 확장에 실패하고, 2000년대 이후 웹툰이 한국 만화의 주류가 되었다.

그리고 앞서 살폈듯 주류가 된 웹툰 시장에서 카카오페이지 상위권을 차지하는 로맨스와 로맨스 판타지, 레진과 탐툰 등 유료 플랫폼에서의 성인물 등 투자 대비 수익을 많이 낼 수 있는 작품에 집중한다. 광고,

배너 홍보, 묶음 판매 같은 이벤트는 대개 투자 대비 수익을 고려한다. 그러니 잘 팔리는 장르에만 집중한다. 여러 유료 플랫폼들에 어떤 작품이 연재되고 있는지, 어디에 있는지 알기 어렵다. 웹툰 리뷰나 정보를 제공하는 서비스는 활성화되지 않았고, 독자들도 정보를 적극적으로 찾아보려고 하지 않는다. 그러다 보니 좋은 작품들이 디지털 심해에 깔려있다.

'SF어워드 2018'을 진행하며 기간 내에 연재된 SF 만화를 모두 보았다. 책으로 나온 대상 작품은 2편에 불과했고, 웹툰으로 연재된 작품은 73편이었다. 책으로 나온 2편 중 1편은 웹툰으로 연재된 조석의 <문유> 출판 버전이었고, 나머지 1편인 반-바지 작가의 <슈뢰딩거의 고양이>도 애초 첫 연재는 웹이었다. 냉정하게 따지면 전체 작품의 오리지널 연재는 모두 웹이었다. 그렇다면, 75편의 SF가 2017년 6월 1일부터 2018년 5월 31일 사이에 발표된 셈이다. SF를 '사변장르(speculative fiction)'로 확장해서 판단하기도 했지만(사실 이전 어워드도 좀비물이나 능력자물을 모두 범주에 넣었다) 75편의 SF 작품이 연재되었다니 놀라웠다. 척박한 SF 장르 환경이나, 장르의 편협성을 주장하기에 좀 민망한 수치였다. 연재된 작품들도 다양했다. 좀비물, 능력자물, 인공지능, 포스트 아포칼립스 등 SF의 하위 장르를 섬세하게 활용하고 그 안에서 인간, 사회, 자연, 존재, 우주 등의 문제를 탐구했다. 읽어야 할 작품은 많았지만, 작품을 읽는 순간은 즐거웠다. 이 중에 내가 아는 작품이 몇이나 있었던 걸까? 75편의 작품 중 본선에 오른 작품은 모두 12편이다.

오세영의 <신도림>(네이버웹툰)은 지구 종말 이후를 그린 아포칼립스 장르로 스타일리시한 액션을 보여준다. 문지현의 <꿈의 기업>(네이버웹툰)은 거대기업, 인공지능, 자각몽, 꿈의 제어로 펼쳐지는 독특한 SF다. 아니영의 <엑스트라 데이즈>(케이툰)는 가족형 안드로이드를 제

작하는 맥코에 패밀리에서 벌어지는 옴니버스 SF다. 홍정훈, 신월의 <드림사이드>(카카오페이지)는 좀비 소설을 코미컬라이징한 웹툰이다. 지완의 <부딪치다>는 다음, 카카오페이지, 봄툰, 이코믹스, 리디북스 등 다양한 플랫폼에 동시에 배급되는 작품으로, 능력이자 나오는 로맨스 SF다. OZi <언더그라운드 블러드팩>(다음웹툰)은 매카닉과 액션이 강조된 아포칼립스 장르다. 강풀의 <브릿지>(다음웹툰)는 작가가 구상하는 한국형 히어로 만화다. 강풀 특유의 스토리텔링이 빛을 발하는 작품이다. 뽕의 <그리고 인간이 되었다>(레진코믹스)에서 안드로이드들은 오류를 뛰어넘어 스스로 안드로이드를 만든다. 마침내 인류가 멸절된 시대에 새로운 인류를 창조하려는 안드로이드 창조주의 이야기다. 월간 투믹스에 연재되는 이경택, 노미영의 <심해수>와 석정현의 <무당>은 무엇보다 압도적인 비주얼이 장점이다. <심해수>는 아포칼립스 장르 중에서도 멸망 이후 지구가 물로 뒤덮인 세계관을 보여준다. <무당>은 제목처럼 SF에 무당이라는 한국적 소재가 결합된 작품이다. 윤필, 재수의 <다리 위 차차>(저스툰)는 가까운 미래에 다리 위에서 사람들의 자살을 방지하는 자살 방지로봇 CHA-88K, '차차'의 이야기다. 이야기꾼 윤필의 스토리를 재수 특유의 연필 그림으로 서정적으로 풀어냈다. 대상을 받은 카티콘, 김종환의 <에이다>(저스툰)는 '특이점'이 온 시대를 배경으로 인공지능 로봇의 탄생과 그 이후 이야기를 다룬다.

네이버, 다음, 카카오페이지, 네이버 시리즈, 레진, 투믹스, 탐툰, 케이툰, 배틀코믹스, 봄툰, 미스터블루, 리디북스 등 플랫폼은 확장되지만, 독자들은 대개 한두 개 앱을 깔고 그 안에서 작품을 소비한다. 아무리 비용을 투자해도 한번 플랫폼 안에 들어간 독자를 외부로 눈을 돌리게 하기 쉽지 않다. 개성 있는 작은 플랫폼들의 작품은 수면 위로 쉽게 떠오르지 않는다. 에클툰(www.eccll.com)이라는

플랫폼이 있다. 기독교계 웹툰을 연재하는데, 린든 작가의 <비혼주의자 마리아> 같은 작품은 교회 내 성폭력을 용기 있게 고발한 작품이다. 더 많은 독자에게 소개되어 마땅한 웹툰이지만, 당장 대형 플랫폼의 웹툰들과 비교하면 접근성은 현저히 떨어진다.

그래서 웹툰 다양성의 문제는 웹툰 접근성의 문제다. 넷플릭스의 경우처럼 빅데이터와 인공지능 기반의 큐레이션 시스템을 쉽게 생각해 볼 수 있다. 유료 플랫폼은 독자의 취향을 분석해 작품을 추천하고 있지만, 한 개 플랫폼을 넘어서는 다양한 리뷰와 추천 시스템이 필요하다. 어느 것 하나 쉽지 않은 문제다. 독자를 작품으로 끌어들이는 힘 있는 리뷰를 찾기 어렵다. 리뷰와 작품 구독의 능동적 연계도 보이지 않는다. 장르 획일화라는 착시를 견어내고, 혹은 장르 획일화의 위험성을 극복하려면 웹툰 큐레이션, 리뷰, 구독의 연계는 시급하게 고민해야 한다. 먼저 대형 플랫폼들부터 체계를 갖춰나갈 필요가 있다. ◆

박인하 | 만화 평론가, 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 교수.

다매체 시대의 다양성 만화 작가들

독자는 좋아하는 작가에게 직접 펀딩을 하고,
작가는 독자와 1:1로 대화하거나 책을 내고, 강연을 한다.
최근 웹툰 플랫폼들의 집중화, 거대화로 생긴
소통의 갭을 SNS가 채워주고 있는 것이다.

글 선우훈, 도움 박미준

스마트폰과 SNS의 시대가 열리면서, 만화계가 다시 한번 크게 요동치고 있다. 대형 포털과 웹툰 전문 플랫폼 외에서도 주목할 만한 작가들이 등장하고, 예전부터 활동하던 독립만화 작가들도 다양한 자신의 SNS 계정을 통해 작품을 소개한다. 인스타그램은 '인스타툰'이라는 신조어가 등장할 정도로 만화에 적합한 SNS로 주목받고 있으며, 트위터는 리트윗을 통한 확산이 쉽다는 장점 때문에 꾸준히 작품 소개의 통로로 이용되는 중이다. 인기를 얻은 작품은 크라우드 펀딩 사이트인 텀블

벅 등을 통해 독립출판의 기회를 얻기도 한다. 최근에는 포스타입, 딜리헵 등 개인이 작품을 연재할 수 있는 전문 플랫폼까지 가세했다. 바야흐로 개인 미디어 독립만화의 시대라고 할 만하다.

SNS는 단순히 웹툰 플랫폼 연재를 위한 발판이나, 동인 또는 아마추어 창작 활동의 장에 그치지 않는다. 구독자가 60만 명에 달했던 '인스타툰' <머느라기>는 정식 출간되지 않은 상태에서 2017년 '오늘



<극락왕생>(글 그림 고사리박사. 딜리헵 연재)은 불교적 세계관을 바탕으로 탄탄한 서사를 구성한다.

2018.11

의 우리 만화'를 수상했다. 이후 독립출판된 <머느라기>는 단행본으로 2만 부 이상 팔리며 베스트셀러 목록에 올랐는데, 가히 한국 만화계에 새로운 유통, 소비 방식이 등장했음을 상징하는 사건이라 할 수 있다.

SNS 시대 만화의 장르적 특징

SNS 계정에 올라오는 만화엔 개인화된 매력 있다. 말 그대로 '사회적 관계망'이라는 맥락이 작용한다. 개별 작품의 제목보다 (SNS 만화 중 상당수는 제목 없이 포스팅된다.) 그 계정을 쓰는 작가에 자연스럽게 이목이 쏠린다. 그래서인지 인기작 중 적지 않은 작품이 작가의 개인적 삶을 담은 일기, 에세이 등 소통형 만화다. 학원물, 로맨스, 판타지 등 장르물이 주류인 상업 만화와 다른 점이다.

SNS 시대의 만화를 관통하는 또 다른 키워드는 다양성이다. 상업 연재 웹툰은 많은 분량과 채색 작업, 뽀뽀한 연재 주기라는 틀 안에서 생산된다. SNS 만화는 이러한 제약에서 상대적으로 자유롭다. 손 그림 만화를 사진 찍어 연재하는 실험적 형식이나 단순한 흑백 그림도 찾아볼 수 있다.

정치적 메시지를 담은 만화, 특수 직업군에 종사하는 작가들이 그리는 전문직 만화, 관심사를 상세히 설명하는 학습 만화, 인기 작품에 대한 2차 창작까지 다양한 장르가 쏟아진다. SNS는 만화 창작자들을 위한 거대한 실험장이다.



<심야수거>(글 그림 란탄. 포스타입 연재)처럼 독특하고 강렬한 연출을 볼 수 있다는 것이야말로 다매체를 통한 장르 다양성의 중요성을 방증한다.

1. 트위터

문자 기반의 트위터는 한 트윗당 올릴 수 있는 최대 이미지 수가 4장으로 적지만, 타래를 만들 수 있어 SNS 중 상대적으로 연재물에 유리한 면이 있다. 이미지를 확대해 보기도 간편해서, 출판 만화처럼 한 페이지를 여러 컷으로 나누는 레이아웃 작품도 심심찮게 발견된다. 리트윗 기능으로 짧은 시간에 다수에게 전파가 가능한 것도 장점이다. 동인 활동을 하는 유저들이 많아 유명 작품의 2차 창작도 많이 올라온다.

반-바지 작가

'반(反)물질'을 연상시키는 필명처럼 반-바지 작가는 SF 단편을 연재하는 작가다. 2016년부터 1, 2주에 한 편씩 꾸준히 연재 활동을 이어가고 있다. 시간 여행을 할 수 있는 기술을 가진 미래나 판타지 설정의 세계를 과학적 지식의 일부로 태연하게 설명해 나가는 설득력이 상당하다. 몇 페이지 안에 세계의 단면을 드러

내는 뛰어난 연출과 배경지식이 짐작되는 대사 덕분이다. 단편 모음집 <슈뢰딩거의 고양이>는 2018년 텀블벅을 통해 목표액의 2,600%인 8,000만 원을 모금하며 성공적으로 출판되었다.

<https://twitter.com/bahnbazi>

시루 작가

시루 작가의 일상 만화는 출판 만화와 같은 페이지 레이아웃 연출로

가볍고 평범한 소재를 다루면서도 안정된 기승전결을 보여주는 것이 특징이다. 작가 3남매와 주변 인물들이 겪는 소소한 일상을 유머를 섞어 그린다. 작가 스스로 '꼬물이'라고 부르는 캐릭터들은 매우 단순한 형태지만, 흑백대비와 개성적 표정으로 구분이 쉽게 디자인되어 있다. 귀엽고 공감하기 쉬운 내용과 편안하고 탄탄한 연출로 완성도를 높인 '일상툰'이다. 최근에는 출판용 목표로 주 2회 연재 중이며, 포스타입에 후원 페이지를 개설하기도 했다.

https://twitter.com/SIRU_daily

실키 작가

실키 작가의 만화는 공들인 구성과 간결한 작화로 건네는 촌철살인으로 인기를 얻었다. 인물들은 주로 새를 의인화한 활쭉한 모습으로 등장하는데, 오래 다듬어진 듯한 날렵한 선과 흑백의 강렬한 대비를 담은 대담한 구성이 전통적 신문 카툰을 연상시킨다. 작가의 SNS에서는 캐릭터가 움직이는 짙막한 애니메이션을 감상할 수도 있다. 배려 없는 말들에 대한 유투브 있는 반박을 보여주다가 우울과 무기력에 대한 위로를 건네기도 한다. 첫 책인 <나 안 관찮아>와 후속 작품 모음집인 <하하 하이고>는 출간과 동시에 많은 사랑을 받고 있다.

<https://twitter.com/silkidoodle>

2. 인스타그램

대표적 이미지 기반 SNS인 인스타그램은 게시물당 최대 10장의 이미지를 올릴 수 있게 개편된 후 컷툰 형식의 만화 연재가 가능해졌다. 다만 타래 기능이 없어 1-10컷 사이의 단편 만화 위주다. 이미지를 '그리드 뷰' 형식으로 한눈에 살펴볼 수 있어 관심 가는 작가의 과거 작품을 찾아보기가 수월하다. 사용자들이 소통에 적극적인 플랫폼 특성상 독자에게 요청을 받은 장면을 그려주는 작가들도 있다.

000 작가

000이라는 필명은 익명성을 노린 듯한 작명으로, 부르는 사람마다 읽는 방법이 다양하다. 작은 도트들로 이뤄진 4컷 만화에는 털이 수북한 동물형 인간들이 등장하여 귀엽고 애뜻하며 때로는 으스스하기까지 한 이야기를 풀어나간다. 요리를 망친 사람이 갑자기 나타난 요리의 요정에게 "도와주려 오셨군요!" 하고 외치지만 막상 요정은 식칼을 번뜩이며 "요리의 요정은 요리 재료의 복수를 하러 왔어"라고 말하며 만화가 끝나는 식이다. 단 4컷에 큼직한 폰트지만 능숙하게 각 편에 완결성을 준다. 마지막 컷에 이르러서는 익숙하면서도 묘한 기분이 든다. 저해상도 그림도 기묘하게 어울리며 재미를 만들어낸다. 그간의 4컷 만화를 모아 독립 서점 유어마인드에서 출간된 <무슨 만화>는 YES24 올해의 책 후보 도서에도 올랐다. 000작가의 만화는 인스타그램과 트위터 모두에서 볼 수 있다.

https://www.instagram.com/3_oos/

https://twitter.com/3_oos

배성태 작가

'그림비'라는 필명을 써온 배성태 일러스트레이터는 인스타그램에서 40만 팔로워를 가진 인기 있는 작가다. 일러스트 모음집 <구름겨도 맑음>을 출간했고, 웹툰 <집사와 공냥공냥>을 저스툰에 연재 중이다. 로맨틱한 신호를 기억하기 위해 그림을 그리기 시작했다는 작가의 말처럼, 연인이자 부부이며 함께 사는 동거인과의 애뜻한 순간들을 단 한 컷에 서정적으로 담는다. 일러스트에 등장하는 단 한 문장의 대화로 감정의 온도를 전하는 솜씨가 탁월하다. 인스타그램 기능상 사용자가 올린 그간의 이미지를 격자 구조로 볼 수 있는데, 배성태 작가의 앨범은 그 자체로도 또 다른 만화처럼 보이기도 한다.

https://www.instagram.com/grim_b

시치미 작가

일상과 짝맞춘 생각을 담은 일기 만화를 그린다. 손으로 그린 그림을 오려서 사진으로 찍어 올리는 독특한 스타일의 만화다. 종이 위에 연필로 삐뚤삐뚤 그려 색연필로 쓱쓱 칠한 그림들은 어딘지 낯익고 정겹다. 하지만 보면 볼수록 작가만의 일관된 스타일이 있다는 것을 알 수 있다. 평범한 일상과 개성적인 작업이 맞물려 독특한 감성을 선사한다.

<https://www.instagram.com/cichimi>

3. 창작 전문 플랫폼: 텀블벅에서 포스타입, 딜리헵까지

2011년에 등장한 텀블벅은 창작자가 프로젝트를 올려 후원을 요청할 수 있는 플랫폼이다. 독립출판 만화들이 꾸준히 텀블벅을 통해 출간되고 있다. 원고 연재를 진행한 작가들도 있다. 현재 네이버웹툰에 <킹 더 킹>을 연재 중인 마사토끼 작가는 2012년 일정 금액이 모금되면 다음화를 제작하는 방식으로 <맨 인 더 윈도우>를 기획해 2년간 연재한 바 있다. 수사반장 작가의 <김철수씨 이야기>도 다음웹툰에서 연재 중단된 후에 펀딩을 통해 연재를 이어나갔다.

2015년 등장한 포스타입은 한발 더 나아가, 블로그에 유료 결제 시스템을 장착했다. 창작자는 포스타입 블로그에 직접 작품을 서비스하거나 후원받을 수 있다. 텀블벅은 목표 금액 미달 시 프로젝트가 취소되므로 후원금에 따른 보상 구조를 신중히 설계해야 하지만, 포스타입은 이런 번거로움 없이 지속적인 창작과 구독을 할 수 있다.

2018년 1월에 등장한 딜리헵은 아예 웹 연재 솔루션을 표방하고 나섰다. 포스타입은 연재용 블로그 외에도 강좌, 아티클, 일러스트 등 다양한 테마를 지원하는 반면, 딜리헵은 기존 웹툰 플랫폼의 사용자 인터페이스와 유사한 화별 리스트를 기본으로 하는 특화 플랫폼이다.

앞서 언급했듯, SNS 만화에는 일정한 제약이 존재한다. 플랫폼별로 최

대 이미지 개수나 이미지 열람 방식 등 기능적 차이 때문이다. 긴 화면을 스크롤 해가며 보는 기존 웹툰과 달리 개별 이미지를 배열하는 방식이라 많은 대사를 담기도 어렵다. 반면 창작 전문 플랫폼은 큰 이미지를 쉽게 올릴 수 있고, 열람 형태도 스크롤 또는 페이지 뷰 방식 중 선택 가능하며, 창작물의 수익화가 간편하다. 작품별 회차 목록도 만들 수 있어, 장편 연재에도 적합하다. 이런 창작 전문 플랫폼에서는 동인지 등 2차 창작 활동도 활발하게 일어난다.

란탄 작가

현재 여성 생활 미디어 핀치(<https://thepin.ch/>)에서 <화의방향>을 연재 중인 란탄 작가의 포스타입도 주목할 만하다. 인물 '성숙'의 성장과 브래지어에 관한 이야기인 <성숙의 지표>를 비롯해 게재된 대여섯 편의 단편작 모두 실험적인 형식미를 갖추었다. 페이지 레이아웃, 칸의 구획과 형태, 효과음과 말풍선의 형태까지 만화의 모든 요소가 거침없이 과감하다. 여성, 노동자, 입시생, 아직 자신의 공간을 갖지 못한 청년 등 다양한 정체성에 대한 고민과 성찰이 다채로운 형식 안에 녹아 있다. 2014년 작인 <도시의 구멍>부터 2018년의 <관심의 구석>까지 작가의 실험이 어떻게 발전해 가는지 볼 수 있는 것도 또 하나의 즐거움이다.

<https://rantancomics.postype.com>

마사토끼 작가

창작 만화를 2006년부터 꾸준히 블로그에 올리며 <만화만 그려서 먹고 살기>를 통해 블로그 광고 유치를 기획하는 등 개인적으로 독립 창작 만화의 길을 개척해왔다. 포스타입에는 앞서 소개한 텀블벅을 통한 연재를 마친 <맨 인 더 윈도우> 외에도 스토리 작가로서 노하우를 그려낸 <만화 스토리 매뉴얼>, 트위터에 4컷씩 게재해온 <트위터 만화> 등을 감상할 수 있다. 플랫폼에 정식 연재되는 만화와 달리 연필 선 스

캐치로 되어 있다. 완결된 작품을 열람할 수 있고 자유분방한 이야기 구성을 보여준다는 점이 장점이다.

<https://masatokki.postype.com>

최준혁 작가

<자본주의히어로>, <골렘연성학과> 등을 독립 출판한 최준혁 작가는 흐느적거리는 그림, 구구절절 자세히 이어지는 대사로 허무한 웃음을 준다. 출판 만화 자체의 문법에 대한 농담 같기도 하다. 공익을 위해 국가에서 돈을 받고 히어로 일을 하는 청년이, 가슴의 지퍼를 내렸더니 후원금이 많이 들어와서 고민하는 사정 같은 것 말이다. 이름은 히어로지만, BL, 히어로물, 판타지 등 장르 자체의 클리셰도 쉽게 이해 가능할 만큼 개그 코드로 자연스럽게 풀어간다. 최준혁 작가의 작품은 포스타입과 딜리헵에서 모두 볼 수 있다. 단편 만화는 트위터에도 종종 게시된다.

<https://koo2koo2.postype.com>

https://dillyhub.com/home/_koo2koo2

고사리박사 작가

딜리헵의 개인 연재 작품 중 최근 가장 뜨거운 반응을 받고 있는 작품은 단연 고사리박사 작가의 <극락왕생>이다. 불교적 세계관을 바탕으로, 2011년 부산의 여고에서 펼쳐지는 여성 서사다. 귀신이 되었다가 다시 인간으로 돌아온 자연과 그를 돕는 도명존자가 기묘한 사건들을 해결해 나간다. 딜리헵의 작가 인터뷰에서, 고사리박사 작가는 한국의 귀신들에 대한 자료를 찾아보며, 장애인 혐오나 여성 혐오가 빠지지 않은 디자인을 찾기 어려웠다고 말한다. 그래서 작품에 등장하는 귀신들은 무섭기보다 그 사연이 궁금해진다. 연재 주기는 3주에 한 번으로 기존 플랫폼보다 휴지기가 긴 편이지만, 출판 만화 같은 밀도의 치밀한

표현과 불교에 대한 탄탄한 배경지식으로 완성되는 세계가 기다림에 보람을 느끼게 한다.

<https://dillyhub.com/home/gosaribaksa/grws>

마치며

웹툰 시장은 모바일 서비스의 등장 이래 폭발적으로 성장하며 시장 독과점 사업자의 등장, 중소 신생 플랫폼의 증가, 스튜디오 창작 확대 등 시장 성숙 조짐을 보인다. 개인 작가와 직접 계약하는 일부 플랫폼의 계약 조건이나 연재 조건에 대한 논란도 많았다. 이제 작가들은 그 대안을 SNS에서 찾았다. 독자는 좋아하는 작가에게 직접 펀딩을 하고, 작가는 독자와 1:1로 대화하거나 책을 내고, 강연을 한다. 최근 웹툰 플랫폼들의 집중화, 거대화로 생긴 소통의 갭을 SNS가 채워주고 있는 것이다. 이러한 변화가 결국 유튜브 같은 거대 개인 플랫폼을 정착시킬 수도 있지 않을까? 혹은 기존 플랫폼의 다양성을 증진하는 데 도움을 줄 수 있을지도 모른다. 우리가 지금 어떤 갈림길에 서 있다는 것만은 분명해 보인다. 이 싹이 어떻게 자라날지 흥미롭게 지켜볼 만하다. ◆

선우훈 | 만화가이자 만화 평론가. 다음웹툰에서 <데미지 오버 타임>을 연재했고, 만화 비평 웹진 <유어마나>의 편집장을 역임한 바 있다.

<대가리>와 <고교생활기록부>, 웹툰 트레이싱 논란 속에서 고민해야 할 지점들

중요한 건, 해당 작품이 '순수하게' 작가의 머릿속과 손끝으로만 만들어졌느냐가 아니라, 여러 시각 이미지를 활용하는 과정에서 타인의 정당한 권리를 침해했느냐, 또한 침해했다면 얼마나 침해했느냐는 것이다.

글 편집부

지난 3월, 네이버웹툰에 수년째 연재 중이던 학원 액션물 <대가리>가 해당 장르의 클래식인 <짱>의 여러 장면을 트레이싱(그림 위에 투명한 종이 놓고 베끼는 것)했다는 것이 밝혀지며 연재 중단되는 일이 벌어졌다. 지난해 8월에도 김성모 작가의 신작 <고교생활기록부>가 일본 스포츠 만화 <슬램덩크>의 몇몇 장면을 트레이싱한 것이 드러나 4회 만에 연재 중단된 바 있다. 당시 네이버 측은 모니터링과 검수를 강화해 유사한 상황을 막겠다고 했지만, 다시 한번 <대가리> 트레이싱 건이 벌어지며 과연 이것을 플랫폼 차원에서 관리할 수 있는 문제인지에 대한 의문이 제기됐다. 하지만 문제는 또 있다. 작가의 창작 윤리에만 맡기는 것도 불안하지만, 바로 그 창작 윤리에서도 어디까지가 참고이고, 어디까지가 저작권 침해 혹은 표절인지 제대로 합의된 기준이 없다는 것이다.

가령 과거 <세 개의 시간>을 그린 노란구미 작가는 인터넷 검색에서 찾은 사진 자료를 트레이싱했다 이유로 강한 비난을 받은 뒤 해당 장면을 모두 수정하기도 했다. 이처럼 작가의 창의성과 노력이 들어간 창작물을 트레이싱한 것과 일반 사진을 트레이싱한 것을 동일 선상에 놓고 비판하는 것이 온당할까? 당장 트레이싱 개념에 포함된 '베껴다'라는 술어가 창작 윤리에 어긋난다고 느낄 수는 있다. 하지만 이 술어는 각각의 사례마다 '참조하다', '활용하다' 같은 말로 번역할 수도 있다. 창작을 무에서 유를 창조해내는, 철저히 외롭고 천재적인 개인의 내적 활동으로만 규정하지 않는 이상(이것은 산업화한 모든 창작 활동에서 기각된 개념이다), 만화 창작 역시 현시대를 둘러싼 수많은 이미지 정보로부터 영향을 받고 활용하는 과정을 포함한다. 작가의 창작 윤리를 판단할 때 중요한 건, 해당 작품이 '순수하게' 작가의 머릿속과 손



학원 액션 장르 <대가리>(글 그림 정종택, 네이버웹툰 연재)가 <짱>(글 그림 임재원, <코믹 웹프> 연재)를 트레이싱했다는 의혹을 제기한 <짱> 팬 카페의 비교컷.

끝으로만 만들어졌느냐가 아니라, 시각 이미지를 활용하는 과정에서 타인의 정당한 권리를 침해했느냐, 또한 침해했다면 얼마나 침해했느냐는 것이다. 순수 대 비순수의 이분법으로는 이 복잡한 사안을 조금도 이해할 수 없다. 이 이슈에 대한 주요 쟁점과 맥락을 소개한다.

<대가리>와 <고교생활기록부>는 표절인가?

포털에 '대가리'를 검색하면 자동 완성되는 검색어 중 하나는 '대가리 표절'이다. 표절이란 표현은 <대가리>와 <고교생활기록부> 트레이싱 이슈를 소개하는 기사들의 헤드 카피에서도 종종 찾아볼 수 있다. 우선 표절을 아주 협소한 범위, 즉 표절 시비가 일어난 작품의 원저작권자가 이에 대한 표절 소송을 걸고 법적으로 표절이란 판결이 나는 것으로만 본다면, 이 두 작품의 경우는 표절이라 볼 수 없다. <슬램덩크>의 이노우에 다케히코나 <짱>의 임재원이 자신의 저작권을 도용당했다고 소송을 걸어 승소한 사건이 아니기 때문이다. 물론 이처럼 좁은 범위의 표절 개념으로 실제 표절에 따르는 문제들을 설명하기 어렵다. 가령 대중음악계에서 가수 이승철은 자신의 곡 '소리쳐'가 표절 시비에 휘말리자 문제가 커지기 전에 원저작자에게 저작권을 일부 넘겨주고 표절이 아니라고 주장한 바 있다. 법적 관결로서는 표절이 아니지만, 소송까지 갔다면 표절로 받아들여졌을 법한 사례다. 그렇다면 정확히 표절은 무엇이며, 저작권 침해와 어떻게 다른가?

고려대학교 법학전문대학원 박경신 교수는 책 <사진으로 보는 저작권, 초상권, 상표권 기타 등등>에서 “표절은 남의 저작물이 자신의 저작물인 것처럼 속이는 것이고, 저작권 침해는 남의 저작물을 허락 없이 사용하는 것”으로 정의한다. 다만 이번 <대가리> 사태처럼 “언론에서 대중가요나 드라마 등에 관해 저작권 침해와 표절을 구별 없이 마구 써도 별문제가 발생하지 않는 것은

보통 저작권 침해와 표절이 동시에 발생하기 때문”이다. 가령 <대가리> 정중택 작가가 원작가 허락 없이 <짱>의 여러 액션 신을 트레이싱한 것은 그 자체로 저작권 침해인 동시에, 해당 액션 신의 구도나 연출을 본인이 만든 것처럼 글 그림 크레디트를 표기했다는 점에서 어느 정도 표절의 혐의가 있다. 하지만 동일한 기준이 <고교생활기록부>에도 적용될 수 있는지는 더 따져볼 필요가 있다.

모든 트레이싱이 저작권 침해는 아니다?

앞서 노란구미 작가의 사례를 이야기하기도 했지만, 해당 사례와 <대가리> 사례, <고교생활기록부> 사례를 모두 트레이싱이라는 이유로 동일한 수준의 도덕적 비판을 하긴 어렵다. 어떤 원본을 베끼는 행위라는 면에서는 동일하지만 그 원본이 저작권을 지닌 저작물로 볼 수 있는지 따져야 하기 때문이다. 저작물은 개념적으로 ‘독자적으로 창작한 표현물’이다. 그렇다면 이처럼 창작적 노력이나 창작자의 개성이 포함되지 않은 원본에 대해서도 저작권을 주장할 수 있는가? 적어도 현재 법적으로는 그렇게 보지 않는다. 노란구미 작가의 사진 트레이싱을 표절이나 저작권 침해로 보기 애매한 건 그래서다. 해당 사진 안에 피사체 배치나 앵글 설정 등 창작자의 개성이 명백히 드러난 경우가 아니라면 해당 사진은 저작권법으로 보호하기 어렵다. 심지어 한국 대법원 판결에서는 프로 사진작가가 돈을 받고 찍은 햄 제품 광고 사진조차 “피사체인 햄 제품 자체만을 충실하게 표현하여 광고라는 실용적인 목적을 달성하기 위한 것”이기에 “저작권법으로 보호할 만한 원고의 어떤 창작적 노력이나 개성을 인정하기 어렵다”고 판결한 바 있다.

그렇다면 <슬램덩크>의 몇몇 장면을 트레이싱한 <고교생활기록부>는 어떨까? 우선 <슬램덩크>가 명백한 저작물이라는 점에서 <세 개의 시간> 사건과 동일하게 보긴 어렵다. 하지만 <대가리>

의 경우와 똑같다고 볼 수도 없다. <대가리>의 경우 <짱>과 흡사한 학원 액션 작품으로서, 원작과 거의 동일한 효과를 기대하며 액션 신을 트레이싱했다. 또한 <짱>은 인체 구도나 동작의 역동성 등 한국에서 가장 높은 수준의 독자성을 지닌 창작물이기 때문에 해당 트레이싱은 원작자의 개성과 노력을 대가와 허락 없이 도용한 것이 맞다. 그에 반해 <고교생활기록부>는 경우 스포츠 장르인 <슬램덩크>와는 전혀 다른 학원 액션물이며, 트레이싱한 부분 역시 이노우에 작가의 그림체와 구도를 베꼈지만, 원작 컷들의 의미와 효과, 느낌까지 도용한 것은 아니다. 뜬금없이 주인공 강건마가 농구를 하겠다며 <슬램덩크>의 강백호와 동일한 연출과 그림체로 덩크를 한다면 원작의 창작적 노력을 도둑질했다고 볼 수 있지만 적어도 공개된 회차까지만 보면 그렇다고 보긴 어렵다. 때문에 원작의 그림체를 베꼈다는 점에서 명백히 저작권 침해이자 도의적 잘못이 있지만, 원작의 독창성까지 표절한 것이라 볼 수 없다. 다만 역시 일본 만화인 <로쿠데나시 블루스> 액션 장면을 트레이싱했다는 혐의는 <대가리> 경우만큼 문제적이다.

개그 만화에서의 <슬램덩크> 패러디와 <고교생활기록부>는 어떻게 다른가?

사실 <슬램덩크>에서의 여러 장면이 개그 만화에서 패러디되는 것을 떠올리면 <고교생활기록부>의 경우가 억울해 보일 수도 있다. 가령 가스파드 작가는 <선천적 얼굴이들> ‘근성 외다리’ 편에서 다리를 다치고도 양궁 대회에 출전하려는 작은 형의 집념을 위해 <슬램덩크>의 유명한 ‘농구가 하고 싶어요’ 장면을 인용한다. 심지어 여기서 그림체까지도 똑같이 그린다.

<마음의 소리> 역시 ‘살아있는 감기의 밤’에서 <슬램덩크>의 농구 장면을 거의 컷 구성까지 똑같이 패러디했다. 왜 이것은 괜찮고 <고교생활기록부>만 문제 되는가? 종종 패러디와 오마주는

저작권 침해가 아니니 괜찮다는 오해가 있는데, 이는 실제와 다르기에 짚고 넘어갈 필요가 있다. 프랑스는 패러디를 저작재산권 제한의 하나로서 법적으로 명시하고, 미국도 다양한 판례로 패러디를 넓게 허용하고 있지만, 한국 저작권법에선 패러디라는 개념을 명시하고 있지 않으며, 다만 저작권자 허락 없이 사용할 수 있는 저작물의 ‘공정 이용’에 대해 정의하고 있다. ‘공정 이용’은 저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고, 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 않는 경우 보도, 비평, 교육, 연구 등을 위해 저작물을 이용하는 것을 허용하는 것이다. 패러디의 허용 역시 이 범주 안에서 고려되어야 한다. 즉 앞의 패러디는 이것이 <슬램덩크>의 패러디라는 것을 암묵적으로 전제하기에 표절은 절대 아니다.

해당 장면이 원작에서 활용되는 바와 전혀 다른 방식으로 활용되어, 원작과 전혀 다른 재미와 감흥을 주기 때문에 이노우에 작가의 정당한 이익을 해친다고 보기 어렵다. 물론 <고교생활기록부>도 원작과는 다른 방식으로 변용되어 이노우에의 이익을 해쳤다고 보기 어렵지만, 일차적으로 트레이싱을 하고 그 사실을 숨겼다는 도덕적 잘못은 분명하다. 원작의 가장 중요한 부분은 아니더라도 독창적인 그림체를 그대로 도용해, 그것으로써 작화에서의 이득을 보았다는 점에서 저작권에 대한 부당한 탈취로 봐야 한다.

결과적으로 <대가리>와 <고교생활기록부>의 트레이싱이 잘못이라는 처음 전제 그대로 돌아온 것 같다. 하지만 이 논점을 통해 ‘트레이싱=저작권 침해=표절’, 혹은 ‘패러디=문제없음’ 같은 도식화된 사고에서 벗어나 저작권의 범위, 저작권 침해의 범위, 저작권 침해의 허용에 대한 충분한 논의와 합의가 이뤄져야만 만화가의 창작 윤리의 기준을 제대로 세울 수 있을 것이다. 윤리적 기준 없는 처벌은 흑형주의가 될 뿐이다. ◆



<화양연화 Pt.0 'SAVE ME'>
 (글 빅히트엔터테인먼트, 그림 LICO, 네이버웹툰 연재)

<화양연화 Pt.0 'SAVE ME'>, 아이돌 산업에도 스토리텔링이 필요한 이유

<SAVE ME>는 '화양연화'의 가사와 뮤직비디오가 미처 풀어내지 못했던 이야기를 완성시키고, 이것은 다시 새 앨범에 담긴 콘텐츠를 해석할 수 있는 기반이 된다.

글 강영석

보이그룹 방탄소년단이 새 앨범 <Map of the soul : Persona>(이하 <Map of the soul>)를 지난 4월 12일에 발표했다. 방탄소년단의 멤버들을 주인공으로 한 웹툰 <화양연화 Pt.0 'SAVE ME'>(이하 <SAVE ME>)는 지난 1월 17일부터 4월 11일까지 네이버웹툰에 연재됐다. 방탄소년단의 팬은 <SAVE ME>의 마지막 화를 읽은 다음 날 방탄소년단의 새로운 음악을 듣게 된다. 팬이 아닌 사람에게 <Map of the soul>은 단지 7곡이 담긴 앨범일 것이다. 반면 <SAVE ME>를 모두 읽은 팬에게 <Map of the soul>은 방탄소년단이 만들어가는 매력들의 한순간이다. 방탄소년

단과 관련된 콘텐츠라 읽었던 웹툰이, 알고 보니 컴백 하루 전에 끝나는 컴백 프로모션의 일부였다. 웹툰과 앨범은 각각 독립적으로 감상 가능한 콘텐츠지만, 두 개를 모두 감상하면 새로운 의미가 도출된다.

방탄소년단의 '화양연화' 세계관과 웹툰의 연결고리

<Map of the soul>의 타이틀 곡 '작은 것들을 위한 시'의 영어 제목 'Boy with luv'는 방탄소년단이 2014년 발표한 '상남자'의 영어 제목 'Boy in luv'와 유사하다. 그리고 앨범의 첫 곡 'Intro: Persona'의 뮤직

비디오에서 멤버 RM은 '상남자' 뮤직비디오를 연상시키는 교복을 입고 있다. 이런 힌트들을 발견한 팬들은 <Map of the soul>이 방탄소년단 세계관의 리부트가 아니냐는 추측을 하기도 했다. 마블의 슈퍼히어로도 아닌 아이들에게 무슨 리부트냐는 생각이 들 수도 있다. 하지만 <SAVE ME>는 리부트는 아닐지라도 시간여행, 보다 정확히는 루프를 다룬다.

김석진(진)은 같은 학교 친구로 설정된 다른 멤버들을 구하지 못하면 다시 처음으로 돌아간다. 그리고 김석진이 <SAVE ME>에서 겪는 일은 방탄소년단의 '화양연화' 시리즈에서 묘사된 내용을 구체적으로 풀어낸 것이다. <SAVE ME> 앞에 '화양연화 Pt.0'가 붙는 것 자체가 <화양연화 Pt.1>, <화양연화 Pt.2> 등 방탄소년단의 앨범과 연속성을 갖는다는 의미다.

'I need U'와 'Run' 등 방탄소년단의 <화양연화 Pt.1, 2> 시절 뮤직비디오 속에서 묘사된 멤버들의 모습이 <SAVE ME>에서 다시 등장하고, <SAVE ME>는 멤버들에게 벌어진 일들을 구체적으로 설명한다. <SAVE ME>는 '화양연화'의 가사와 뮤직비디오가 미처 풀어내지 못했던 이야기를 완성하고, 이것은 다시 새 앨범에 담긴 콘텐츠를 해석할 수 있는 기반이 된다.

방탄소년단이 <화양연화 Pt.1, 2>를 통해 큰 성공을 거둔 뒤, 아이돌 그룹이 세계관을 갖는 것은 더는 낯선 일이 아니다. 하지만 방탄소년단은 해당 세계관을 <SAVE ME>, 소설의 형식으로 정리한 <화양연화 더 노트> 등을 통해 더욱 구체화하고, 그 과정에서 '화양연화' 이외의 앨범 시리즈까지 하나의 거대한 세계로 묶는다. 팬들도 루프가 가능하다고 생각하는 세계관에서 리부트가 어색할 이유는 없다. 그런데 그 리부트는 <화양연화 Pt.1, 2>가 아닌 방탄소년단의 초창기인 '학교 3부작'으

로 거슬러 올라간다. 이제 방탄소년단은 인기 아이돌인 실제 그들의 역사와 '화양연화'를 중심으로 펼쳐진 가상의 역사라는 두 개의 세계를 갖는다.

이 두 개의 세계는 상호 보완하며 각자의 세계를 넓혀 나간다. <SAVE ME>에서 김석진은 자신의 방 안에서 갑자기 떨어지는 꽃잎을 본다. 방탄소년단의 역사를 모르는 사람들에게 이것은 초현실적인 표현으로만 보이겠지만, 팬들에게 이 꽃잎의 의미는 다르게 다가온다. 꽃은 방탄소년단의 뮤직비디오 '봄날'의 중요한 소재 중 하나고, 이 곡의 가사에는 '눈꽃이 떨어져요', '다시 봄날이 올 때까지 꽃 피울 때까지 그곳에 좀 더 머물러줘'라는 내용이 담겨 있다. 그렇게 '봄날'에 담긴 소재는 <SAVE ME>의 이야기를 꾸미는 소재가 된다.

반대로 가상의 이야기는 현실의 방탄소년단의 이미지를 보다 구체화시킨다. <SAVE ME>에서 김석진은 "이미 얽혀버린 운명 속에서 혼자 의 힘으로는 빠져나가지 못할 거야"라고 말한다. 작품 속에서 이 대사는 루프에 갇힌 그의 운명을 말하는 것이지만, 이것은 방탄소년단 멤버 간의 우정, 또는 케미스트리를 보다 구체적이고 강한 에너지로 전달한다. 방탄소년단이 주인공인 가상의 이야기를 통해, 그들은 죽음과 시간마저 뛰어넘는 운명으로 묶인 존재가 됐다. 팬들이 좋아하는 아이돌 그룹의 기본적인 매력이 <SAVE ME>와 같은 2차 콘텐츠를 통해 더욱 구체적으로 다듬어진다. <SAVE ME>와 <화양연화 Pt.1, 2> 시리즈의 뮤직비디오들을 통해 묘사되는 어둡고 우울한 청춘의 모습은 방탄소년단이 노래에서 표현하는 그들의 정체성이기도 하다.

아이돌 캐릭터라이징, 현실과 가상의 변증법

<SAVE ME>의 창작자는 '빅히트엔터테인먼트 X LICO'로 표기된다.



작품 속 김석진(방탄소년단의 진)은 형제 같은 친구들을 구하기 위해 타임 루프를 감행한다.

<SAVE ME>에 방탄소년단의 소속사인 빅히트엔터테인먼트가 참여하는 것은 당연하다. 하지만 빅히트엔터테인먼트가 방탄소년단의 콘텐츠를 다루는 방식을 보면 이것은 조금 다른 의미로 보인다. 이 회사는 노래, 뮤직비디오, 웹툰, 소설 등 각각 다른 종류의 콘텐츠가 가상의 세계를 일관되게 만들 수 있도록 관리하고, 이것이 결국 실제의 방탄소년단을 이해하는 자료가 되도록 만든다. 그리고 스스로 역사를 만들어가는 세계는 그 자체로 판매되는 콘텐츠로 발전한다.

<화양연화 더 노트>는 이미 베스트셀러다. <SAVE ME>는 방탄소년단의 팬이 먼저 접근하겠지만, 방탄소년단이 회자될 때마다 꾸준히 퍼지

면서 청춘의 이야기와 루프에 흥미를 느낀 누군가에게 닿을 수 있다. 현실이 가상을 만들어내고, 다시 가상이 현실에 영향을 주며, 결국 그 두 세계가 함께 성장해 나간다. 이것은 웹툰뿐만 아니라 스토리텔링을 기반으로 한 대중문화 산업의 측면에서 방탄소년단을 연구해야 할 이유가 필요하다. 방탄소년단과 그들의 소속사는 지금 현실의 아이돌마저도 세계관이 필요한 이유와, 세계관을 구축해 나가는 과정을 마치 교과서처럼 보여주고 있기 때문이다. ◆

강명석 | 대중문화 웹메거진 <아이즈> 편집장.

<노동본색>, 특권화된 세상 뒤집어보기

건강과 열정만 있다면 누구라도 좋은 직업(육체노동)을 가질 수 있다.
더 나아가 출중한 능력만 있다면 왕을 꿈꿀 수도 있다.
그런 면에서 <노동본색>의 세계는 순수하다.

글 조한기

미약한 개인은 사회적 압력에 삶을 압도당하기 쉽다. 이미 구성된 사회 구조가 불합리를 포함한 경우도 많다. 궁핍한 노예부터 위대한 사상이 까지 많은 역사적 인물은 그러한 세계에 대해 전복을 꿈꿨다. 이 글을 읽고 있는 당신도 한 번쯤 억압된 무엇인가에 대한 통쾌한 뒤집기를 소 망했을지 모른다. 아무리 터무니없다고 해도 상상은 자유니까. 일상에 대한 단절과 위반의 욕망은 인간의 본성처럼 보이기도 한다. 그런데 그 바람이 만화로 재현된다면 어떨까? 동시대적인 삶의 비애를 폭로할 것 인가, 아니면 단순한 눈요깃거리로 전락할 것인가?

전복된 세계 이후에 대한 상상력

웹툰 <노동본색>은 괴멸적인 폭발 사건 이후 전복된 세계에 관한 이야

기를 다룬다. 중앙 정부의 기능은 정지되고 국가는 사분오열됐다. 낙관 적인 기술지상주의 신화는 무너지고, 첨단 문명은 잔재만 남았다. 불가 사의한 힘으로 괴물화된 자연은 인간의 침입을 불허한다. 영토는 좁고 자원은 적다. 문화 향유는 옛말이 되었고 소시민의 삶은 팍팍하기 그지 없다.

이러한 기술 환경의 퇴보와 물질 토대의 변화는 사회 인식 변화에도 지 대한 영향을 끼쳤다. 소위 판검사 출신의 상류 계층은 더는 존경받지 못한다. 우대받는 직종은 농사와 막일을 하던 육체노동자다. 피폐해진 세상은 힘들고(Difficult), 더럽고(Dirty), 위험한(Dangerous) 직업의 전 성시대가 되었다. 노동의 가치가 역전된 세계에서 주인공 장도리는 최 고의 막일꾼 '건설왕'이 되기 위해, 그의 친구 최배달은 최고의 택배기



주인공인 소년 장도리는 엄청난 잠재 력을 가지고 '노동왕'이 되길 꿈꾼다.

사 '택배왕'이 되기 위해 좌충우돌한다. 반전된 직업의 귀천은 고정관념을 비웃는 것처럼 보인다. 이러한 <노동본색>의 전복적 상상력은 지동 작가의 전작 <이장본색>의 연장선에 있다. <이장본색>은 농촌에 잠입한 주인공 최고봉이 지역 개발 사업 추진을 위해 마을 이장이 되려는 과정을 그린다. 그런데 이 장 자리를 노리는 경쟁자들이 '초능력'(농사에 관련된 초능력)을 사용하면서 엘리트였던 최고봉은 무능해진다. 이 황당한 이야기의 배면에는 이촌 향도로 인한 농촌의 무력화와 대기업의 횡포 등 현실 문제가 적시됐다. <노동본색> 역시 고착화된 사회 문제를 유쾌한 어조로 풀어낸다.

파괴된 <노동본색>의 세계는 문명보다 야생의 질서를 따른다. 고도화된 법리는 사라지고 적자생존의 원칙이 우선이다. 그런데 아이러니하게도 사회의 진입장벽은 현실보다 훨씬 낮다. 건강과 열정만 있다면 누구라도 좋은 직업(육체노동)을 가질 수 있다. 더 나아가 출중한 능력만 있다면 왕을 꿈꿀 수도 있다. 그런 면에서 <노동본색>의 세계는 순수하다. 만화의 제목이기도 한 노동의 본색에 대해서 잠시 생각해보자. 노동은 행동을 통해 자신과 세계를 변화시킨다. 노동에는 응당한 대가가 따르기 마련이다. 문제는 분배의 형평성과 정당성이다. <노동본색>의 세계가 현실을 되짚게 하는 지점이 있다면 노동의 기본원리에 대한 불평등을 꼬집기 때문이다. 적어도 야생의 세계에는 축적을 통한 불평등의 대물림은 존재하지 않는다.

소년만화가 현실의 부조리를 직시할 때

이처럼 '계급장 떼고' 누구든 꿈을 향해 나아가는 서사는 소년만화의 구조를 연상케 한다. 일본의 유명한 소년만화 <원피스>의 주인공 루피는 이렇게 외쳤다. "나는 해적왕이 될 거야!" <노동본색>의 장도

리는 이렇게 패러디한다. "나는 건설왕이 될 거야!" 장도리의 언술에서 엿보이듯이 <노동본색>은 일단 소년만화의 관습에 충실하다. 울곧은 성정의 주인공과 그에 맞서는 악한 라이벌, 궁벽한 현실과 미래에 대한 희망, 비범한 잠재력과 혈통의 비밀, 부조리한 세계의 탄압과 주인공을 돕는 운명적인 조력자, 패배와 좌절을 넘어서는 노력과 성장까지. 세계는 소년이 노력하는 만큼 답을 준다. 조금 진부해 보이는가? 너무 알잡아 보지는 않길 바란다. 신화의 구조와도 유사한 소년만화의 관습은 우리가 살고 싶은 세계의 전망을 투영한다. 그렇기에 때론 유치해 보이는 소년만화가 놀라운 전율을 전달하기도 한다.

이러한 소년만화적인 관습과 정서는 전작보다 진일보한 액션 작화에서도 드러나지만, 독특한 스토리가 그러하듯 연출에서도 단순히 일본 소년만화의 그것을 차용하진 않는다. 일본의 서브컬처 평론가 오쓰카 에이지는 일본의 만화 형식을 영화의 컷을 모방한 '칸'의 미학으로 정의한 바 있다. 그런데 <노동본색>의 연출은 그러한 일본 만화와 유다란 호흡과 흐름을 보여준다. 특히 액션 장면에선 '칸'의 미학을 벗어난 유장한 연출이 돋보인다. 웹툰에 기반한 한국 만화의 미학적 모색이 무르익어 가고 있다는 증거다.

불평등이 전복된 시대에도 남아 있는 모순들

하지만 무엇보다 <노동본색>의 스토리텔링이 흥미로운 이유는 과거와 현재 사이에 일어나는 가치 전도 양상을 거쳐 사유의 지점을 만든다는 것이다. 가치의 유동성에 대한 탐색은 <노동본색>에 잠재된 전복성의 의미를 밝히는 길이기도 하다. <노동본색>의 서사무대(diegesis)는 '3차 세계대전에는 어떤 무기로 싸울지 알 수 없지만 4차 세계대전에는 몽둥이와 돌을 들고 싸울 것'이라며 기술 문명의 위협을 경고한 아인슈타인의 예단을 재현하는 듯하다. 다만 앞서 살폈듯 <노동본색>의 세계를 단순히 디스토피아라고 치부하기에는 오묘한 부분들이 존재한다. 아마도

장도리의 할아버지로 추정되는 프롤로그의 노인은 '문명의 쇠퇴'와 '화폐의 종말'을 되돌아보며 단언한다. '지금이 더 살기 좋은 세상'이라고 말이다. 영웅으로 추앙받는 건설왕 역시 세계가 무너지기 이전에 자신은 페인 같은 삶을 살았다고 회상한다. 이들의 과거 슬회는 우리 사회의 부당한 일면을 비춘다. 실제로 개인의 역량과 사회 기여도에 상관없이 육체노동자에게 향하는 시선과 처우는 얼마나 가혹한가. 세계가 뒤집히고 나서야 이들의 불평등은 역전된다.

그러나 전복된 세계가 진실로 더 좋은 삶을 이끈다고 단정하기는 이른다. 가치 평가의 대상과 기준만 변화했을 뿐 불합리한 위계 구조는 여전히 때문이다. 장도리의 마을을 점거한 치안국의 왕자는 폭력으로 마을 사람들의 고향을 찢다. 무능한 기회남은 그런 치안국에 아부하며 호가호위한다. 엘리트가 된 기술직 육체노동자 역시 지위를 이용해 약자를 괴롭힌다. 세계가 아무리 변해도 부조리는 불변한 것처럼 보인다. 이는 물질 토대의 전복만으로는 바꿀 수 없는 근본적인 사회 모순을 암시한다. 그렇다면 두 사회에서 나타나는 동일한 모순을 통해 우리가 알 수 있는 것은 무엇일까? 철학자 지젝의 지적처럼 그것은 우리가 은연중에 눈 감고 있던 '모순' 그 자체가 아닐까. 이처럼 <노동본색>은 단순한 현실 패러디를 넘어 그 현실을 사유할 여러 실마리를 제시한다. <노동본색>은 아직 미결이기에 앞으로의 행보가 더 기대되는 작품이다. 고정관념을 부술 통쾌한 한 방을 고대하며 남은 이야기를 즐겁게 기다리겠다. ◆

조한기 | 영화 평론가이자 만화 평론가. 건국대학교 문화콘텐츠학과 박사 수료.

<노동본색> (글 그림 지동. 다음웹툰 연재)





<데우스 엑스 마키나> (글 그림 꼬마비, 네이버웹툰 연재)

<데우스 엑스 마키나>, 신이 도래한 세계의 이야기

신이 창조해내는 질서는 인간에게 부여한 자연이지, 그 자연으로부터 인간이 재창조해낸 제2의 자연은 아니다. 이분법적 세계관에서 신의 세계의 모방으로 간주하였던 인간들의 질서는 이제 독자적인 능력을 지닌 것으로 드러난다.

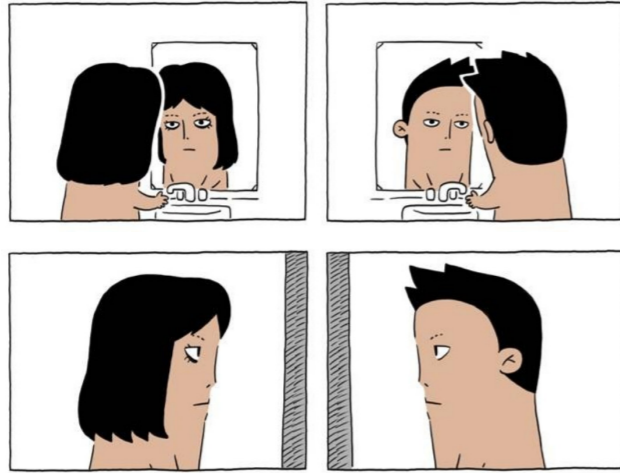
글 서원주

꼬마비 작가는 하나의 사태를 가정하고 현실 맥락에서 밀어붙이는 전개 방식을 보여준다. 이것은 주인공이 눈앞에 닥친 재앙에 대처하는 과정에 초점을 맞추는 재난물과는 다르다. 누구와 섹스를 했는지 모두가 알 수 있게 되거나(<S라인>), 한국에서 전쟁이 일어나 일본 관광 중이던 한국인들이 난민이 되는 상황(<PTSD>)에서 초점은 개별 인물을 넘어 사회 전체를 향한다. 신작 <데우스 엑스 마키나>에서도 꼬마비 작가는 흥미로운 가정을 던진다. 전지전능한 문자 그대로의 신이 이 세상에 강림한다. 이 하나의 사태만으로 인간 사회에는 무슨 일이 벌어질까? 그

것은 인간들에게 축복일까, 재앙일까? 그리고 구체적으로 신에 의해 무엇이 바뀌게 될 것인가?

이원론적 도식의 붕괴: 축복 또는 재앙

'신의 세계'를 상징하는 세계관은 늘 다음과 같은 이원론적 도식을 지닌다. 인간들의 질서는 신이 창조한 완전한 질서에 비하면 불완전한 모사품에 불과하다. 인간 세상의 불완전함은 사후세계에서의 심판을 통해 완전한 질서로 대체된다. 그렇기에 지상 세계와 천국, 이승과 저승이라



1부 주요 인물인 소녀가 신의 은총으로 하나의 성을 선택해 살아가는 모습은 역설적으로 신의 무력함을 보여준다.

는 구분은 종교적 세계관에 필수 불가결하다.

신이 이 세계에 강림할 때 이원론적 세계관은 붕괴한다. 완전무결한 신이 이 세상에 도래했으므로 두 세계는 하나로 결합하며, 더 이상 세상은 법이나 제도 같은 불안정한 인간세계의 질서를 따를 필요가 없다. 신과 인간을 매개하는 종교라는 불확실한 매개체도 존재가치를 상실한다(작품에서 신이 강림했다는 가장 확실한 증거는 모든 종교 시설의 소멸이다). 이제 인간들은 신의 명령만 따르면 될 것이다. 그야말로 모든 문제의 해결, 데우스 엑스 마키나의 등장이다.

그런데 24시간마다 랜덤 박스처럼 일어나는 이 데우스 엑스 마키나의 기적은 과연 인간에게 축복일까? 죄지은 자는 벌을 받고 죽은 자는 신의 은총을 받아 부활하니 분명 그럴 것이다. 우리가 그렇게도 바라던

사필귀정, 인과응보가 100% 실현되는 세상이 도래했다. 그런데 이 기적들은 인간들이 예상했던 바와는 뭔가 다르다. 죄를 지은 건 알겠는데, 그 잘못이 머리가 터져서 죽을 만큼 나쁜 것이었을까? 어쩌서 병으로 고생하던 내 가족이 아니라 병원비를 마련하기 위해 잡았던 개구리가 부활하는 걸까? 인간들은 신의 존재가 자신들에게 축복인지 아니면 재앙인지 혼란스러워한다.

히어로물의 영웅들은 세상을 파괴하려는 악을 막아내고 질서를 수호한다. 그들이 세상의 시민들에게 희망을 선사하는 것은 그들의 행동에 선행하는 확실한 질서가 전제되어 있기 때문이다. 악당들처럼 사람을 함부로 죽여서는 안 되고, 남의 것을 훔쳐서는 안 되며, 법과 제도를 어겨서도 안 된다. 그런데 신은 이런 질서를 전제하는 존재가 아니라, 법칙 자체를 창조하는 자다. 따라서 인간들이 기대하는 바와 신의 의지가 엇갈리는 순

간들이 등장한다. 신에게는 개구리나 인간이나 자신의 피조물이라는 점에서 별 차이가 없다는 게 드러나는 순간, 신의 기적은 인간들에게 단지 축복으로만 받아들여질 수 없다는 사실이 명백해진다.

제2의 자연: 신조차도 무력한 세계

1부에서 가장 높은 비중을 차지하는 인물은 인터섹스인 소녀다. 그녀의 이야기를 살펴볼 때, 우리는 작품에서 한 가지 흥미로운 역설을 발견한다. 전지전능해 보이던 신은 동시에 무능력한 존재라는 것이다. 이 역설은 다음의 의문을 통해 명백해진다. 신에 의해 도대체 무엇이 바뀌는 것이며, 무엇이 바뀌어야 하는가?

고녀는 어릴 때부터 온갖 차별과 고난에 시달려온 인물이다. 고녀는 누구보다도 열심히 신에게 기도하고, 새로 생겨난 종교 모임에도 꾸준한 관심을 보인다. 하지만 고녀가 정확히 무슨 기도를 하는지 작가는 괄호 안에 숨겨둔다. 고녀가 마침내 신과 대면하고, 신은 그동안 고녀가 바친 기도를 들어주는 은총을 내린다. 다음 화에서 고녀가 여성 혹은 남성의 성으로 살아가는 모습을 보며 독자는 비로소 고녀의 기도를 짐작할 수 있게 된다. 고녀가 정확히 어떤 성을 원했는지는 알 수 없지만, 아무튼 고녀는 신의 은총에 힘입어 인터섹스라는 '저주'를 벗고 특정한 성별로 살아간다.

신이 드물게도 인간의 기도를 들어주었고, 인간은 행복한 삶을 살게 되었다. 이 작품에서 드물게 나타난 신의 축복처럼도 보인다. 하지만 생각해보자. 고녀가 괴로웠던 것은 신이 고녀를 인터섹스로 만들었기 때문일까, 아니면 인터섹스를 차별하는 인간들의 시선 때문일까? 인터섹스 자체는 고쳐야 하는 병이 아니다. 작품에서도 고녀는 인터섹스라는 사실 자체로 괴로웠던 적은 없다. 우리가 확인할 수 있는 것은 고녀를 '자

웅동체'라고 놀리고, 괴물처럼 바라보는 사람들 때문에 고녀가 괴로워하는 장면뿐이다. 신은 간편하게 고녀를 이분법적 성별 구분 중 하나의 성별로 만들어 고녀의 기도를 들어준다. 그러나 신이 정말 전지전능하고 정의로운 존재였다면, 인터섹스에게 하나의 성별을 부여하는 대신, 인간을 이분법적으로 구분하는 부조리한 사회적 틀 자체를 사라지게 했을 것이다. 작품 속의 신은 그렇게 하지 못한다(혹은 안 한다). 작가가 성별 이분법을 너무 쉽게 전제하며 발생한 문제인지는 알 수 없지만, 어쨌든 작품 속의 신은 통념에 구속된 존재처럼 보인다.

여기서 우리는 신조차 개입하지 못하는 인간들만의 세계를 발견한다. 신이 창조해내는 질서는 인간에게 부여한 자연이지, 그 자연으로부터 인간이 재창조해낸 제2의 자연은 아니다. 이분법적 세계관에서 신의 세계의 모방으로 간주하였던 인간들의 질서는 이제 독자적인 능력을 지닌 것으로 드러난다. 신은 인간들의 법과 도덕, 제도와 규칙, 편견과 인습을 바꾸지 못한다. 전능해 보이지만 무력하다. 이처럼 신이 무력한 존재로 표상된다는 것은, 신의 세계가 은연중에 인간의 세계와 다시 갈라져 있음을 드러낸다. 신의 질서는 인간세계의 질서를 포섭할 수 없다는 것이 명백해지기 때문이다. '기사단'과 같은 종교 모임이 등장했다는 점이 암시하듯, 신의 도래 이후 신의 법칙과 합치된 줄 알았던 인간들의 질서는 다시 불화 상태에 놓인다. 과연 이 불화는 어떻게 전개될까? 신의 '기적'에 의해 아무 일도 아니라는 듯 봉합될까, 아니면 신에 대해 독립적인 인간만의 영역을 발전시키고 초월자에 대한 믿음 없이도 질서를 세우는 계기가 될까? 앞으로의 전개가 더욱 궁금해지는 <데우스 엑스 마키나>다. ◆

서원주 | 웹툰을 좋아하는 사회철학 전공 대학원생.

<악의 혈통>, 현란한 액션의 목적지는 어디인가?

<악의 혈통>은 여전히 만족스럽지 않다.
의미를 상실한 액션과
폭력은 공허하며 중국엔
무감각해질 수밖에 없다.

글 오혁진

<짱>의 현재는 이후 무엇을 하고 있을까?

<악의 혈통>을 다루기 앞서 전작 <짱>을 언급하겠다. <짱>은 1996년부터 2014년까지 장기 연재된 임재원 작가의 학원 만화다. 출판 만화의 부침에도, 여러 차례의 매체 변경에도 임재원 작가는 한결같이 주인공 현상태와 그의 친구들을 그려왔다. <짱>의 인기 비결은 무엇일까? 학교 폭력의 본질을 심도 있게 파고든 작품이라서? 아니다. 이 같은 시도가 없진 않았지만 서사의 추동력은 어디까지나 짱이 되기 위한 일진 학생의 욕망이다. 그러면 동시대성을 반영한 작품이어서? 부분적

으로 옳은 답일 수 있다. '짱'이라는 신조어가 확산된 90년대를 반영하며 특히 작가의 거주지 인천은 작품 속 구체적 공간으로 재현된다. 하지만 이 답은 여전히 미흡하다. 고등학교에서 시간이 멈춘 <짱>의 세계는 어느 순간 현실보다는 학원 만화 장르의 시공간에 보다 깊숙이 연계된다. 그러면 인기 비결은 도대체 무엇일까. 단도직입적으로 말하겠다. 그것은 바로 탁월한 액션 신이다. 액션 만화인 만큼 동어반복처럼 들리지만, <짱>의 액션은 그만큼 압도적이며 오랜 기간 독자를 매혹시켰다. 그렇다. 임재원 작가는 액션 만화의 장인이다. 그리고 그런 그가 <악의



<악의 혈통>
(글 JQ STUDIO,
그림 임재원,
투믹스 연재)



무기를 이용한 주인공 진수의 무자비한 폭력은 악에 대한 심판의 이미지를 형상화한다.

혈통>이라는 웹툰을 내놓았다. 다음과 같은 궁금증이 생긴다. 임재원 작가는 <악의 혈통>을 통해 어떻게 액션을 구성하고 또한 그 액션을 통해 무엇을 그려낼까?

심판자의 수직적 형상

<짱>의 액션 신을 보자. 싸움이 시작되면 인물들은 어지러이 엎히다 이후 정교하게 짜인 동선으로 차례차례 분절된다. 그리고 이 분절된 칸들은 속도감 있게 나열되면서 독자를 고조시키는데 그러다 찰나의 순간 엄청난 타격감으로 장면을 폭발시킨다. <악의 혈통>에서도 이러한 매혹적인 액션 신은 여전하다. 도입부를 보자. 화면 중심에 시각 정보를 집중한 후 수직 스크롤로 운동성을 더한 웹툰 연출과 함께, 특유의 역동적 구도와 아크로바틱한 액션을 유감없이 펼쳐낸다. 하지만 그럼에도 <악의 혈통>의 액션은 어딘가 부자연스럽다. 결정적 순간 자꾸만 머뭇거리며 예전 같은 타격감을 느낄 수가 없다. 여기서 타격감은 중요

하다. 리듬감을 발생시키고 액션과 액션을 자연스럽게 이어준다. 그래서 <악의 혈통>의 결여된 타격감은 액션 흐름을 끊고 때론 정지된 화면처럼 만든다. 이러한 결함은 단순히 작화만의 문제는 아니다. 서사와 연관된 문제이기도 한데, 학원 폭력을 다룬 <짱>과 달리 <악의 혈통>은 칼, 망치를 사용하는 살인을 다루기에 육체의 충동을 자유롭게 폭발시킬 수 없다. 만약 액션 장면을 <짱>처럼 구성한다면 싸움은 2~3개의 칸으로 금세 끝나 버릴지 모른다. 그렇다면 칼과 망치는 액션 신의 제약에 지나지 않는 걸까? 꼭 그렇진 않다. 앞서 암시했듯, 이 과잉된 무기들은 폭력의 범위를 살인으로 확장시키는 기표를 넘어 작품 전체를 형상화한다.

<악의 혈통>은 본능적으로 살인자를 감지하는 능력을 갖춘 주인공 진수의 이야기다. 그는 법에 의하지 않고 악의 혈통이라 불리는 살인자를 처단한다. <악의 혈통>의 세계는 선과 악이 뒤엉켜 인간의 심연을 파

고드는 꼼직한 도덕극의 무대며, 그 안의 인물들은 우월한 심판자와 비천한 죄인으로 관계 맺는다. 주인공은 차갑게 아래를 내려 보고 살인자는 공포에 질린 채 위를 올려본다. 로우 앵글과 하이 앵글이 번갈아 교차하며 주인공에게 권능과 위압감을, 살인자에게는 공포와 무력감을 부여한다. 그리고 무엇보다 두 인물의 기하학적이면서도 심리적인 구도는 수직의 이미지로 형상화된다. 물론 주인공과 살인자의 위치는 뒤바뀔 수 있다. 하지만 극적으로 대립하는 구도만큼은 변함없다.

심판자와 살인자 두 인물로 구성된 수직적 이미지는 끊임없이 여러 형태로 변주된다. 과잉된 무기 또한 이러한 수직적 이미지의 변주다. 망치와 칼은 형태 그 자체로 더 나아가 살인자의 신체와 결합할 때 각각 판사봉과 십자가가 된다. 주인공은 심판의 도구들을 휘두르다가보다 수직 축 위에서 아래로 찍어 내리는데, 이 무자비한 폭력은 수직 스크롤을 따라 심판의 이미지를 더욱 강력히 표출한다. 선과 악, 죄와 벌, 심판자와 처벌자 이 모든 것은 총체적으로 수직의 형상으로 수렴된다.

액션 만화가 보여줘야 하는 것들

<악의 혈통>의 이야기는 법의 무력함에서 시작된다. 법이 정의를 실현하기 위한 충분조건이 아니라는 불신은, 법과 윤리의 근본적 쟁점과 맞닥뜨리게 한다. 주인공의 행위는 정당화될 수 있을까. 즉 목적이 수단을 정당화할 수 있는가. 또한 악을 처벌한다면 어느 선까지 행해져야 할까. 그 밖에 심도 있는 많은 질문이 제기될 것이다. 사실 이 같은 질문은 특별한 건 아니다. 이미 미국 수정주의 슈퍼히어로 작품에서는 자경주의 윤리에 대한 문제를 제기한 바 있으며, 국내 꼬마비 작가의 <살인자ㅇ난감>에서도 <악의 혈통>과 유사한 설정으로 초월적 단죄를 다룬다. <악의 혈통> 역시 이러한 연장선에서 심판의 윤리적 위상을 검토한다. 초반부 주인공 진수는 살인자를 구별하는 능력과 함께 자신이 그

들을 심판할 자격이 있는지 고민한다. 하지만 가학적 폭력과 수직적 카니발리즘에 사로잡혀 버린 것일까. 아버지 죽음 이후, 심판을 확산하는 진수에게 내면의 갈등은 더는 찾아볼 수 없다. 주인공의 욕망은 소거되고 그래서 작품을 관통하는 질문은 말 그대로 멈춘다.

이제 <악의 혈통>은 다층적 세계가 아닌 선악이 투쟁하는 이항 대립적 세계가 된다. 우린 이 세계를 어떻게 바라봐야 할까? 지나치게 부정적으로 볼 필요는 없다. <악의 혈통>은 액션 만화다. 주인공은 서사의 관점에서는 선악의 경계에 걸친 단독자지만, 액션 만화의 관점에서는 경이로운 액션을 보여주는 행위자다. 액션 만화의 목적은 일차적으로 결투, 폭력, 살인과 같은 극적인 행위를 정교한 형식으로 구현하는 것이다. 이를 통해 독자들은 폭력의 카타르시스와 액션의 미학적 아름다움을 경험한다. 그런데도 <악의 혈통>은 여전히 만족스럽지 않다. 의미를 상실한 액션과 폭력은 공허하며 중국엔 무감각해질 수밖에 없다. 현란한 액션의 동선이 어디를 향하는지도 중요한 문제다. 하지만 이 같은 서사와 형식의 긴장에 정확한 답은 없다. 서사와 형식이라는 두 점을 잇는 궤적 사이엔 수많은 선택이 존재한다. 당장 결론을 짓기보다 대신 처음 질문으로 돌아가 보자. <악의 혈통>은 어떻게 액션을 구성했고 무엇을 그려냈나? 보다 비판적이지만, <악의 혈통>은 긍정적으로든 부정적으로든 <짱>의 후일담이다. ◆

오혁진 | 만화 평론가. 작품의 이해를 넓히기 위해, 만화라는 예술 형식의 가능성을 보여주기 위해 글을 쓰고 있습니다.



카카오페이지가 꿈꾸는 K-Story의 미래

- 카카오페이지 황현수 부사장 인터뷰

글 위근우, 사진 최민호

“카카오페이지의 형식을 벤치마킹할 수는 있지만 그건 꺾대기일 뿐이고, 걸으려는 드러나지 않는 여러 노하우가 있다.”

지난해 9월, 네이버에선 카카오페이지를 본격 벤치마킹한 플랫폼 ‘시리즈’를 오픈했다. 이미 네이버웹툰과 카카오페이지가 웹툰 시장을 양분하고 있다는 것을 떠올리면 이례적인 일이라고 볼 수 있다. 그만큼 카카오페이지의 고유한 유료 시장 시스템은 웹툰 및 만화 시장의 새로운 가능성을 개척했다는 것을 방증하는 일이다. 물론 카카오페이지의 유료 시장이 처음부터 잘됐던 것은 아니다. 2013년 카카오라는 이름을 걸고 야심 차게 등장했던 이 콘텐츠 플랫폼은 심각한 초기 부진을 경험했다. 한국에서 유료 콘텐츠 시장은 시기상조라는 통념을 새삼 증명하는 듯했다. 하지만 현재,

‘기다리면 무료’ 등의 서비스와 로맨스 판타지 장르로 상징되는 카카오페이지의 유료 시장은 최대 경쟁자인 네이버가 모방할 정도로 성공적인 수익 모델을 만들어냈다. 그들은 실패로부터 무엇을 배웠던 걸까? 그리고 그것은 성공을 꿈꾸는 이들에게 어떤 통찰을 제공할까? 카카오페이지의 황현수 부사장에게 물었다.

먼저 카카오페이지 내에서 부사장의 역할에 대해 설명해달라.

황현수 카카오페이지 콘텐츠는 만화, 소설, 도서, 영상, 네 가지로 분류할 수 있는데, 이 중 영상은 신사업으로서 별도 담당하는 부서가 있고, 나는 만화, 소설, 도서 세 개 사업을 총괄한다고 보면 된다. 현재는 해당 사업군을 노블코믹스 CIC(Company In Company, 사내독립기업) 체제로 만들어서 CIC 대표 역할을 하고 있다.

카카오페이지 입사 전 다양한 IT 기업에서 경력을 쌓은 거로 알고 있는데.

황현수 첫 직장은 삼성 SDS였다. 벤처 1세대 시절 인터넷 붐이 일기 전에는 삼성 SDS가 선망의 기업이라 그곳에 취업해 전략 업무를 배웠다. 그 후 인터넷 붐이 불면서 B to B(business to business, 기업 대 기업 간 거래)에서 B to C(business to consumer, 기업 대 소비자 간 거래)를 해봐야겠다는 생각이 들어 싸이월드가 있는 SK 커뮤니케이션으로 가서 기획팀장을 했다. 이후 인터파크도사에서 기획조정 총괄을 맡았다가 카카오페이지에 오게 됐다. 기업마다 하는 일은 달랐지만 기본적으로 플랫폼이라는 공통점이 있었다. SK커뮤니케이션은 포털과 SNS의 거대 플랫폼이었고, 인터파크는 커머스 플랫폼, 카카오페이지는 콘텐츠 플랫폼이라고 할 수 있다. 여러 플랫폼을 거치며 배운 전략기획 업무 덕에 일하면서 유리한 점이 많았던 것 같다.

콘텐츠 플랫폼 경험은 이번에 처음인 셈인데. 경력과 별개로 본인 스스로 콘텐츠를 좋아하는 사람인 것 같나?

황현수 우선 만화는 굉장히 많이 봤다. (인터뷰 장소의 거대한 책장을 가리키며) 여기 있는 것보다 더 많은 만화책이 집에 있었다. 이사 갈 때마다 버리고 중고로 팔아야 할 정도로. 그에 반해 장르 소설은 많이 보지는 않았다. 순수 문학을 더 좋아하는 편이었는데, 처음 장르 소설을 읽어보니 굉장히 재밌고 빠르게 소비하게 되더라. 소위 '사대천왕'이라고 불리는 <달빛조각사>, <군림천하>, <열왕대전기>, <강철의 열제> 같은 작품들을 보며 내가 이렇게 재밌는 걸 모르고 살았구나, 라는 생각이 들었고, 또 역시 나처럼 안 본 사람들이 접하게 되면 만화만큼 많은 소비가 일어날 거라는 확신이 생겼다.

말하자면 시장성을 본 건데, 이것이 현재의 웹 콘텐츠 환경과도 잘 맞을 것 같았나?

황현수 장르 소설은 대화가 많고 단문인 편이다. 문장이 서너 줄을 넘어가지 않는다. 문체도 현대식 구어체이고. 그래서 이게 모바일에서 잘 통하지 않을까 싶었다. 실제로 장르 소설이라도 정통 무협지처럼 문장이 길거나 한자가 들어가는 작품들은 독자가 덜 붙는 편이다. 문장이 짧고 가독성이 높은 소설의 구매율이 높고. 그래서 우리도 그렇게 편집을 해달라고 요청을 하기도 한다. 그러면서도 반대로 순수 문학을 좋아했던 입장에서 장르 소설에 오탈자가 너무 많은 게 걸리더라. 그래서 초기에는 오탈자 수정을 강하게 요청하고, 표지도 일러스트로 멋지게 만들면서 경쟁력을 높였다.

하지만 2013년 처음 카카오페이지를 오픈했을 땐 상당히 실망스러운 성적을 기록했다.

황현수 그땐 상황이 심각했다. 카카오페이지의 전신인 포도트리가 모바일 전문 앱 개발사였는데, 카카오 본사와 사업 협력을 해서 종합 오픈 플랫폼이라는 비전으로 카카오페이지를 기획했다. 아마도 카카오라는 이름을 걸고 오픈 플랫폼을 열면 좋은 작품이 알아서 들어오고 구매자도 알아서 늘어날 거로 생각했던 것 같다. 그런데 해보니 아닌 거다. 그래서 모바일에 잘 맞는 재미와 몰입도 있는 장르 소설과 만화에 집중해 개편한 거다. 그리고 직접 작품들을 수급하러 여러 CP사들을 만나러 다녔고. 작품들이 채워지면서 조금씩 의미 있는 매출이 나오기 시작했다.

어떤 작품들이 매출에 도움을 주던가?

황현수 재밌는 게, <열혈강호>, <밤을 걷는 선비>처럼 이미 출판 시장에서 많이 팔리고 인지도 높은 작품이 모바일에서도 잘 된다.

CP사들이 카카오페이지를 좋게 본 게 이 지점이다. 사실 <열혈강호>가 100만 부 넘게 팔린 작품이라 CP사에서도 더 팔릴 게 있겠나 싶었는데, 카카오페이지에 올리니 새로운 매출이 발생하는 거다. 전에는 만화와 장르 소설을 보던 사람만 봤다면, 카카오페이지에선 일반 유저들이 작품을 보는 거다. 카카오톡 '애니팡' 게임을 하던 사람들이 이 만화 재밌네, 이 소설 재밌네, 하며 새로운 파이를 만드니 CP사들은 좋아했다. 기존 플랫폼이나 서점에서의 매출과는 별도로 새로운 매출이 나오니까.

그렇게 좋은 작품을 수급하는 데 그치지 않고 '기다리면 무료'처럼 만화나 장르 소설에 최적화된 서비스를 제공한 게 카카오페이지의 강점 같다.

황현수 콘텐츠를 보고 '기다리면 무료' 서비스를 고안한 건 아니다. 우리가 기존 작품들을 회차로 분절해 서비스하고 있었는데, 서비스 기획 조직에서 '기다리면 무료'를 고안했고, 콘텐츠 담당 조직은 거기에 맞는 콘텐츠를 선별한 거다. 일단 인기가 많은 콘텐츠여야 하고 '기다리면 무료'니까 분량이 많아야 하고 CP사에서 그걸 허용해줄 수 있는 조건도 있어야 하고. 이런저런 걸 모두 고려해서 차근차근 큐레이션 방식으로 풀어냈다. 첫 아이디어 중에는 CP사가 작품 단위로 '기다리면 무료'를 온·오프 할 수 있게 해야 하지 않느냐는 의견도 있었는데, 나는 그보단 우리가 주도적으로 좋은 작품을 직접 큐레이션해야 한다고 얘기했다. 그래야 좋은 작품이 들어오고 독자들이 인정하고 볼 거라고.

큐레이션이란 부분에 있어 카카오페이지는 로맨스 판타지 위주로만 구성된다는 선입관이 있는데.

황현수 우리는 마켓이다 보니 작가와 CP사들이 구매율 높은 장르로

자동적으로 움직인다. 로맨스 판타지가 열성 독자가 많고 매출이 많다 싶으면 자연스럽게 그쪽으로 몰리는 거다. 가령 타 플랫폼에서 강세인 학원물의 경우 10대 남자들이 좋아하지만, 해당 장르의 유료 매출은 약한 편이다. 그에 반해 10~40대 여성 독자들이 로맨스 장르에 지불하는 금액은 차원이 다르다. 물론 장르가 편중되지 않게 하기 위해 로맨스 판타지 외의 다른 장르를 CP사에 먼저 요구하기도 한다. 로맨스 판타지는 어차피 알아서 많이 제공하니까.

과도한 요구일 수도 있겠지만, 한국을 대표하는 콘텐츠 플랫폼으로서 다양성을 충족해야 한다는 책임감 같은 건 없을까?

황현수 당연히 있다. 아타리 쇼크가 그러하듯, 어떤 분야에서든 콘텐츠가 편중되면 질적 저하가 일어나고 사양 산업이 된다. 만화나 소설 역시 장르적으로 편중되면 그렇게 될 거다. 심지어 이제는 동영상과 경쟁해야 하는 시대 아닌가. 그럴수록 콘텐츠의 다양성과 품질을 추구하는 게 맞다.

그런 면에서 수익이 높은 소수 작품보다 그렇지 않은 다수 작품의 매출이 많은 '롱테일' 형태가 건강하다고 볼 수 있을 텐데.

황현수 만화와 소설 쪽을 봤을 때 매출 100위권 작품이 전체 매출의 50%를 차지한다. 나머지 작품들이 50%를 차지하고 '롱테일'이 맞다 아니다 하기에 좀 애매한 상태 같다. 어쨌든 소수 인기 작품에 매출이 너무 편중되는 건 건강하다고 볼 수 없다.

그렇다면 다양성을 위해 구체적으로 어떤 작업을 하나?

황현수 우리 코믹 사업부에서는 매출이 높은 작품 외에 부족한 카테고리에 대해 제작 투자를 직접 하거나 제작 요청을 하기도 한다. 이리이러한 방향의 콘텐츠를 제작해 달라고. 타사 작품 중 마니아해서

매출이 잘 안 나던 작품을 손수 가져올 때도 있다. 또 '이런 건 봐야지' 나 '명작 레전드' 등의 테마로 사람들에게 잊혔지만, 출판 만화에서 인기를 끌었던 작품들을 프로모션하기도 한다.

그렇수록 CP사와의 협력이 중요할 텐데, 카카오페이지는 개별 작가가 아닌 CP사와 계약을 하는 이유가 뭐냐?

황현수 시스템적인 측면도 있고 사업적 측면도 있다. 시스템적으로는, 우리가 오픈 마켓 플랫폼을 만들었을 때 사업자 등록증이 있는 사업자만 작품을 올릴 수 있었다. 처음부터 유료 서비스를 지향했으니까. 사업적으로는, 조직 인력이란 규모와 범위에 한계가 있다. 나는 PD마다 각각의 색깔과 방향성이 있다고 생각하는데, CP사와 같이 일하는 건 그곳의 다양한 PD와 함께 일하는 효과를 낸다. 우리 내부 PD 10명이 만드는 것보다 CP사들 몇 백 명과 함께 일하는 게 더 다양하고 재밌는 콘텐츠 수급으로 이어지는 걸 경험했다. 그래서 지금 자체 제작도 내부적으로 열심히 하고 있지만 CP사들과도 지속적으로 콜라보레이션 공모전과 작품 공동 제작을 진행하고 있다.

카카오페이지라는 조직 문화가 궁금하다. 네이버웹툰이나 다음 웹툰의 경우 PD의 역량이 요구된다면, 카카오페이지는 좀 다를 것 같다.

황현수 우리의 경우 만화를 예로 들면 두 조직으로 나뉜다. 하나는 코믹 사업부인데 이곳은 MD 조직이라 할 수 있고, 또 다른 하나인 코믹 편집부는 PD 조직이라고 할 수 있다. MD 조직은 CP사들과 협력해 작품 수급과 프로모션 세일즈를 하고, 작품에 대한 매출 및 열독률을 분석한다. 기존의 웹툰 플랫폼 PD와는 아주 다른 일이다. PD 조직의 경우 웹메이드나 다양성을 위해 우리가 직접 작품을 프로듀싱하는데, 이 부분도 기존 플랫폼 웹툰 PD와는 다르다. 웹툰

PD의 경우 마감 관리나 작가 매니지먼트에 좀 더 집중한다면, 우리 PD 조직은 만화 출판사처럼 기획부터 연재 회차 단위의 타이트한 편집 업무까지 진행한다.

앞서 '기다리면 무료'를 만들었다는 서비스 조직은 어떤가?

황현수 서비스 기획 조직은 '기다리면 무료'나 '캐시 프렌즈' 같은 서비스나 앱 메인 개편 등을 기획하는 조직이다. 우리의 장점 중 하나는, 기획 개발 조직이 시장을 앞서가는 조직이라는 거다. 경쟁사도 우리 쪽 시스템을 차용하는 게, 기본적으로 우리 서비스 조직에 인터넷 서비스 전문가가 모여 있기 때문이다.

하지만 조직이 커질수록 부서 간 소통이 원활하기 어렵지 않나?

황현수 다양한 회의체가 있고 상시 대화를 해서 소통이 어렵지는 않다. 기본적으로 카카오페이지에는 수평적인 대화 문화가 자리 잡혀 있어서 의사소통이 편한 편이다. 서비스 조직과 콘텐츠 조직 내부에 나름의 직급이 있지만 타 부서와 수평적으로 대화한다. 가령 이쪽의 대리급이라도 저쪽 팀 직급 높은 분과 편하게 얘기하는 그런 문화다.

여러 조직을 경험해봤던 입장에서 카카오페이지만의 조직 문화란 게 있다면 어떤 걸까?

황현수 조금함일 수도 있고 신속함일 수도 있는데, 일을 빨리빨리 진행하려고 한다. 즉 속도감이 있다. 열정이 많다고 할 수도 있겠다. 아무래도 일의 단위가 작아서 그럴 수도 있지만, 뭐가 있으면 바로 모여서 얘기하고 언제까지 합시다, 하고 일을 처리한다. 얼핏 두서없어 보이긴 해도 그 신속함이 장점이다. 굳이 문서로 만들고 형식을 차리는 식의 거품이 없다.





그러면서 정말 빠르게 성장했고, 이제는 업계 최대 경쟁자인 네이버에서 카카오페이지를 노골적으로 벤치마킹한 시리즈 서비스를 내놓기도 했다.

황현수 카카오페이지가 시장을 선도하니까 그걸 쫓아오는 서비스가 생긴다고 생각한다. 기분은 묘하지만 뿌듯하기도 하고, 그러면서 우리가 계속 앞서가고 그쪽은 쫓아오게 해야 한다고 생각한다. 사실 카카오페이지의 형식을 벤치마킹할 수는 있지만 그건 껌대기일 뿐이고, 겉으로는 드러나지 않는 여러 노하우가 있다.

가령 일본에서 라인 망가가 1위 플랫폼이지만, 늦은 후발주자인 픽코마가 일본 내 2위로 치고 올라간 건 카카오페이지의 노하우를 이식했기 때문이다. 말하자면 글로벌에서도 우리의 방식으로 성공할 수 있다는 걸 증명한 거다.

라인 망가의 경우 메신저 레버리지(leverage, 고정비용이 기업 경영에서 지렛대와 같은 중심적 작용을 하는 것)를 통해 경쟁력을 갖는 것이다.

만약 우리도 카카오톡 레버리지로만 경쟁하려 들면 라인 깔린 시장에서 무조건 질 거다. 레버리지도 경쟁력이지만 카카오페이지의 비즈니스 모델과 노하우가 우리의 진정한 경쟁력이다.

글로벌 이야기를 하기도 했지만, 이제 글로벌 시장 진출과 트랜스미디어 전환은 웹툰 업계에서 비가역적인 변화 같다.

황현수 기업의 생태계라는 게 사실 정체는 없다. 성장하지 않으면 사양인 거다. 그런데 성장하려면 내수 시장만 보고 있을 수 없으니까. 게다가 넷플릭스 같은 글로벌 기업들이 계속 콘텐츠 시장에 치고 들어오기 때문에 그에 상응하는 경쟁력을 갖추지 않으면 성장을 못하고, 결과적으로 글로벌과 트랜스미디어는 선택이 아닌 필수라고 본다.

카카오페이지의 코스닥 상장 이슈도 그러한 맥락일까?

황현수 넷플릭스가 한 해에 몇 조에 달하는 돈을 영상 제작에 투자하고, 이제 디즈니나 아마존 같은 기업까지 들어오는데, 그들과 경쟁하려면 상장은 당연한 거 같다. 더 많은 투자를 받아서 제작에 투자하고 플랫폼을 개발해서 글로벌 기업과 경쟁해야 한다.

트랜스미디어의 경우 드라마 <김비서가 왜 그럴까>의 성공으로 자신감을 얻었겠다.

황현수 <김비서가 왜 그럴까>의 경우 내부적으로 기획을 한 부분이 있다. 웹소설 중 웹툰으로 만들거나 영상화할 때 비주얼이 잘 나올 작품을 선별해 사업을 진행한 거고 실제로 <김비서가 왜 그럴까>는 성공했다. 그걸 보면 확실히 영상 매체가 인지도 파워가 크다. 트랜스미디어 프로젝트는 전사적으로 카카오편집, 카카옴 등 카카옴 공동체와 지속적으로 논의하면서 진행되고 있고 경쟁사보다 우리가 좀 더 유리한 위치인 것 같다.

이런 확장을 통해 이루고 싶은 카카오페이지의 미래는 어떤 모습인가?

황현수 우리 회사의 목표는, 내가 아는 바로는 최소 아시아 No.1 스토리 콘텐츠 회사가 되는 거다. 디즈니, 마블처럼 콘텐츠가 훌륭하면 전 세계적으로 흥행할 수 있어서 우리 역시 글로벌에서 통하는 IP를 개발하고 있다. 여기서 우리에게 강점이 있는 게, 국경을 쉽게 넘나들 수 있는 장르가 판타지라는 점이다. 일본, 중국, 미국, 인도네시아, 프랑스 등 다양한 국가에 서비스할 때 국내에서 인기 있는 판타지는 거의 통하는 것을 경험하고 있다. 그리고 이 판타지 장르를 가장 잘 만들고 가장 잘 세일즈하는 게 카카오페이지다. K-Pop이 잘 되듯, 우리는 K-Story로 한류를 만들 수 있지 않을까 생각한다.◆

규정되지 않는 개그만화, 규정되지 않는 청춘, 규정할 수 없는 미래

- <무슨 만화>의 000 작가 인터뷰

글 위근우, 사진 최민호

“포털에서 웹툰을 연재하는 분들이 다 같이 모여 캠프파이어를 하는 거라면, 독립만화 쪽은 캠핑장 곳곳에서 각자 캠핑카 안에 있는 거랄까.”

2월 9일부터 네이버웹툰에서는 <한국만화 또 다른 시선>이라는 제목으로 소위 '비주류' 작가들의 단편들을 소개하기 시작했다. 이 중 가장 먼저 소개되며 네이버웹툰 독자들에게 강한 첫인상을 남긴 건 000 작가의 '지구멸망의 날'이었다. 지구멸망을 앞두고 각 분야의 달인이라는 이들이 벌이는 헛소동을 코믹하면서도 조금은 시니컬하게 그려낸 이 작품을 본 네이버웹툰 독자 일부는 일부러 작가의 이름을 지운 거냐고 물었고, 또 다른 댓글에선 네이버웹툰에서 000 작가의 꽤 긴 단편을 볼 수 있다는 사실에 환호했다. 출판물인 <무슨 만화>를 5쇄까지 찍으며 독립만화가로서 눈에 띄는 상업적 성취까지 이뤘지만, 또한 누군가에게는 그 자체로 익명에 가까운



무명씨인 존재. 하여 그가 자신을 지칭하는 000이라는 기호는 매우 적절해 보인다. 누군가에게 000이 본인의 정체를 숨겨 지시체에 닿을 수 없게 만드는 불투명한 표지판이라면, 000의 작품 세계를 경험한 이들에게 이미 그것이 구체적인 작품과 스타일의 창작자를 가리키는 꽤 선명한 이름이 된다. 이번 인터뷰도 어쩌면 이러한 양가적인 성격을 지니고 있을지 모르겠다. 000 작가는 자신의 경험과 생각, 입장에 대해서는 매우 솔직히 이야기한 반면, 자신이 어떤 이름과 스타일에 규정되는 것을 거부하고 또 거부했다. 동그라미 세 개, 그래서 그 안을 채우고 상상하는 건, 독자의 몫이 되겠다.

지난 2월 네이버웹툰 <한국만화 또 다른 시선> 연작에 '지구 멸망의 날'로 참여했다. 색다른 경험이었을 것 같다.

000 사실 나는 포털 웹툰에 대해 아는 게 별로 없었다. 그냥 갑자기 전화가 와서 교료는 얼마고 기한은 언제까지고 분량은 어느 정도라고 해서 그에 맞춰 보낼 생각만 했다. 포털에서 웹툰을 소비하는 방식이나 댓글 분위기 같은 건 전혀 모르고 있었다. 그냥 네이버는 큰 포털이니까 거기 올라가면 좋으려니 막연히 생각만 했다. 단편 하나니까 댓글도 별로 안 달릴 줄 알았고. 어차피 다른 작가의 단편이 올라가면 잊히겠지 싶었다. 그런데 내가 생각한 것처럼 가벼운 일이 아니더라.

작품 자체와 전체 연작 기획에 호의적인 댓글이 많았던 거로 기억하는데?

000 그렇게 큰 포털에서 수많은 독자를 만나고 댓글이 많이 달린 건 처음이라 내 눈에는 안 좋은 댓글만 띄더라. 내가 주로 작품을 올리는 인스타그램에선 굳이 와서 악플을 다는 일이 별로 없으니까. 왜 굳이 여기까지 와서 이런 안 좋은 이야기를 하는 거지, 라는 생각이 들었다.

작품을 구성하는 건 어땠나? 단편이지만 평소의 4컷 만화보단 훨씬 긴 구성이었는데.

000 10페이지 이상 분량이라고 해서 평소에 그리던 4컷 만화를 10 페이지씩 해야겠다고 구상했다. 전체적으로 처음과 끝을 정해놓고 그사이에 에피소드를 추가하는 방식으로. 처음엔 청소의 달인 아이디어부터 떠올렸다. 이렇게 말하면 좀 거창하지만, 수미쌍관 스타일로, 결말에서도 똑같이 뭔가를 지우는 식으로 마무리하면 재밌을 거로 생각했다. 그러면서 자연스럽게 청소의 달인 다음엔 복원의 달인, 이런 식으로 연결이 됐다. 아무래도 달인이라는 키워드가 있으면 그 안에서 여러 가지 아이디어를 뽑아내면 되니까. 그러면서 유머의 달인, 미용의 달인 등이 추가로 구성될 수 있었다. 특별히 어렵진 않았고 다만 분량이 평소보단 많아져서 4컷 구성마다 다음 4컷으로 자연스럽게 넘어가는지 확인하는 정도였다. 하지만 개인적으로 평소 작업과 비교해 구구절절 설명한다는 느낌을 받았다. 이 정도 분량은 내 적성에 안 맞는 것 같더라.

독자 반응에서나 작품 스타일에서나 인스타그램이 맞는다는 건데, 처음 계정을 만들 땐 무슨 생각이었나?

000 처음엔 일러스트 포트폴리오를 쌓을 생각으로 만들었다. 조소과 출신이라 학교 다닐 땐 평면 회화 작업을 아예 하지 않았는데, 졸업하고 나니 막막했다. 그럼 우선 하루에 하나라도 그림을 그려서 올리는 계정을 만들어야겠다고 생각했다. 사실 그때는 일러스트를 그려서 올리는 커뮤니티나 플랫폼에 대해 아는 바가 없었다. 그렇다고 개인 홈페이지를 만들어 올리면 와서 볼 사람도 없을 테고. 그런 상황에서 누군가 와서 내 작품을 볼 수 있는 접근성 높은 플랫폼이 인스타그램이라고 생각했다. 당연히 내 작품에 대한 다른 사람들의 반응도 보고 싶었고.

사람들이 와서 반응하려면 그 계정이 알려져야 하지 않나.

000 결국 만화를 그리면서 팔로워가 늘었다. '불신의 굴레' 시리즈 4컷 만화를 올려봤는데, 누가 트위터로 퍼갔고 리트윗이 많이 됐다. 그걸 트위터 유저인 친구가 알려주며 트위터에 계정을 직접 만들어 만화를 올리라고 했고 그때부터 트위터와 인스타그램 두 가지 계정을 운영하게 됐다. 그러면서 처음 생각했던 일러스트 대신 만화 위주로 작업을 올렸고.

반응이 좋아서?

000 그런 것도 있지만 만화를 그리는 게 재밌었다. 재밌으니까 좀 더 해봐야겠다, 일러스트는 시간 날 때 좀 그리지 뭐, 이런 식이었다. 내가 멀티가 잘 안 되는 타입이다. (웃음) 개인적으로는 일러스트를 그리는 것보다 만화를 그리는 것이 더 쉽다. 일러스트는 구도나 색감을 마음에 들게 하려면 3일 정도 걸린다. 그에 반해 만화는 콘티나 아이디어가 있으면 저장해놨다가 그릴 때 연출만 좀 하면 작화에 들이는 시간은 비교적 적게 들어간다.

거친 그림체이긴 하지만 도트 작업이라면 그래도 시간이 꽤 걸릴 것 같은데.

000 그 정도는 아니고, 4컷 만화 한 편을 그리는 데 3~4시간 정도

걸린다. 일러스트 계정으로 운영할 때도 도트 작업을 올렸고, 처음엔 좀 불편했지만, 지금은 익숙해져서 오히려 도트로 그리는 게 더 편하다. 펜 작업에 비해 수정이 쉬운 편이다. 펜은 한번 잘못 그리면 지울 수가 없으니까. 물론 내가 포토샵 프로그램 기능에 능숙하면 그런 문제가 덜할 텐데, 단축키도 잘 모르고 좀 원시적으로 작업을 하는 스타일이다. 그리고 도트가 작업량이 많다고 하지만 내 경우 하나하나 도트를 찍는 게 아니라 선을 정리하는 정도고, 색은 페인트 튜로 찍기 때문에 그렇게 어렵진 않다.



그런데 그 와중에도 컬러를 원 톤으로 갈 때와 투 톤으로 갈 때가 있더라.

000 처음에는 거의 원 톤으로 했는데 조금씩 디테일해지면서 투 톤이 들어가게 됐다. 사실 처음엔 일부러라도 막 그린 것 같은 느낌을 살리고 싶었다. 그랬을 때 더 재밌는 것이 나오기도 하고. 예쁜 모양으로 그릴 때에 비해 '날림' 느낌으로 그려야 더 웃길 때가 있다. 그런데

그러다 보면 점점 공을 들이게 된다. 어쨌든 작품으로서 쌓이는 거니까. 그러다 자연스럽게 투 톤으로 명암을 주게 됐는데, 보통 원 톤에서 명암이 들어가면 분위기가 심화되거나 반전되기 때문에 만화 안에서 그런 전환이 필요할 때만 명암을 넣으려 한다. 안 넣어도

되는데 넣으면 너무 공들인 느낌이고 초심을 잃은 (웃음) 느낌이다. 개성이 덜해 보이기도 하고.

도트만큼 시그니처라고 할 수 있는 게 귀 달린 캐릭터인데, 모티브는 정확히 어디에서 출발했나?

OOO 솔직히 3년 전이라서 기억이 확실하진 않는데, 딱 사람 같진 않은 느낌이면 좋겠다고 생각했다. 멀리서 보면 동물처럼 생겼는데 가까이 와서 보면 사람의 눈 코 입을 지닌 그런 캐릭터? 나는 이전 곰 사람이라고 생각하고 그리는데 토끼라고 생각하는 사람들이 많더라. 그리고 사람들이 까마귀라고 생각하는 캐릭터가 있는데, 이 캐릭터도 처음엔 그냥 입이 삐죽 나온 인간 캐릭터라고 생각하고 그린 거다. 기본 캐릭터를 고민하다가 만들어진 형상인데, 이제는 까마귀가 맞는 것 같다.

그렇다면 아이디어와 스토리에서 OOO 만화를 대표하는 ‘요정’은 어떻게 탄생했나?

OOO 최초의 요정이 설거지의 요정이었는데, 굳이 요정이라는 키워드를 정하고 만들어내는 건 아니다. 왜 그런지 잘은 모르지만, 요정 에피소드는 임팩트가 있다고 느끼는지 사람들이 좋아해준다. 그래서 만들어 놓은 콘티 중 요정이 등장하는 에피소드를 골라 그리는 경우는 있지만, 일부러 이번엔 소재가 없으니 요정을 이용해서 콘티를 짜보자고 생각하진 않는다.

앞서 편한 분량 이야기를 했지만, 원래부터 4컷 만화를 좋아했던 건가?

OOO 처음부터 4컷 만화를 그리겠다고 목표로 삼았던 건 아니지만 영향을 많이 받은 것 같긴 하다. 처음 샀던 만화책이 아즈마 키요

히코의 <아즈망가 대왕>이었다. 대학 시절 학과 선배 추천으로 학교 신문사에서 삽화 작업을 하며 4컷 만화를 계속 그리기도 했다. 평소 업무는 기사에 붙을 삽화를 그리는 건데, 근무하는 3학기 중 1학기는 4컷 만화, 두 번째부터는 칼럼에 붙는 삽화, 그다음에는 한 컷짜리 만평을 부가적으로 그려야 했다. 만화에 관심이 없어도 일이라 억지로 그리는 사람도 있었는데, 나 같은 경우는 항상 취미로 만화를 그려왔고 다이어리 쓸 때도 그림일기를 그렸던 터라 만화가 제일 편했다. 나중에 데스크와 합의하에 칼럼 삽화를 생략하고 4컷 만화를 2학기로 연장해서 그렸던 기억이 난다.

그때의 4컷 만화에서 지금의 흔적을 찾을 수 있을까?

OOO 그땐 거의 패러디 위주였던 것 같다. 당시엔 동화 내용을 모티브로 삼아서, 인터넷에 떠도는 웃긴 유머나 짤, 밈을 가져와 패러디하는 게 습관이었다. 지금은 패러디를 잘 안 하니 그때와는 다른 것 같다.

사실 현재 스타일도 전통적인 기승전결 구도의 4컷 만화와는 다른 편이다.

OOO 보통은 소재에서 출발한다. 어떤 소재를 두고 사람들이 대화하는 상황을 떠올려보는 거다. 예를 들어 여기 화분이 있으면 화분이라는 소재에 대해 가상의 A와 B에게 대화를 시켜보고, 마지막에 농담을 넣는 식이다. 사람들이 농담할 때의 사고 과정과 똑같은 것 같다. 일종의 아재 개그 같은 건데, 말로 하면 안 웃길 썰렁한 농담 소재에 비현실적 상황이라는 살을 입혀 웃기게 만드는 거지, 이걸 현실에서 하면 다들 무표정하게 볼 거다. 현실 세계에선 어떤 가상적인 배경이 없으니까. 그렇다고 내가 그런 가상적인 상황을 말로 설명하며 ‘이러저러하면 재밌겠지?’라고 설명하고 혼자 재밌다고 생각하면

다들 그게 뭐냐고 하겠지. 하지만 만화에선 그에 대해 구구절절한 사전 설명을 할 필요 없이 제시만 하면 되니까 적어도 유머 코드가 맞는 사람들은 와서 보게 되는 것 같다.

본인 유머 코드에 자양분을 준 콘텐츠가 있다면?

OOO 역시 어릴 때 본 만화들이 것 같다. <개그만화 보기 좋은 날>을 보며 낄낄대기도 했고, <돌격 코로마티 고교> 1권은 지금 봐도 재밌다. 같이 묶여서 많이 이야기되는 <멋지다 마사루>는 내 취향은 아니었지만, 사실 만화를 아주 많이 본 건 아니라 뭐라 말하긴 어렵다.

만화를 보며 자랐지만, 소위 ‘만화 키드’는 아니었나보다.

OOO 반절 정도? 아니 3분의 1 정도? 만화를 자주 보긴 했었지만, 부모님께서는 내가 만화 보는 걸 싫어하셨다. 만화를 그리는 것도 별로 안 좋아하셨고, 중학교 이후엔 나도 만화에 대한 흥미를 많이 잃었다. 그래서인지 미래에 만화를 그려야겠다는 생각은 스스로도 해본 적 없었고 오로지 디자인과를 목표로 자연스레 입시 미술을 준비하게 되었다. 그림 자체는 어렸을 때부터 계속 그려왔기 때문에 부모님도 당연히 내가 미술을 할 거로 생각하셨고 적극적으로 밀어주셨다. 그렇게 디자인 입시 공부를 하다가 재미가 없어 조소과로 방향을 바꾸게 되었다.

입시 미술을 해도 보통 그림을 꽤 잘 그린다고 싶으면 만화 좋아하는 친구들이 바람을 좀 넣을 수 있을 텐데.

OOO 딱히 주위에 만화 좋아하는 친구들은 없어서 만화 동아리 활동 같은 걸 해본 적은 없다. 다만 초등학교 때 자기들이 원하는 만화 캐릭터들을 그려달라는 요청은 많았던 게 기억난다. 포켓몬, 디지털 같은 것들. 개인적으로도 그런 캐릭터 그리는 걸 재밌어했다. 그걸로

일종의 게임을 만든 적도 있다. 내가 몬스터를 그려서 친구들에게 분양을 해주는 거다. 마치 포켓몬을 고르듯. 그러고선 몬스터끼리 싸움을 붙여서 그 과정을 연필로 그려서 보여줬다. 어떤 몬스터를 선택한 친구가 ‘~한 공격을 썼다’라고 하면 그 기술이 나가는 걸 그려주는 식으로. 그땐 꽤 심취해서 나중에는 한 페이지 가득 이상한 몬스터 형상을 구상해 그리기도 했다.

그 정도 재능과 흥미가 있었음에도 만화가가 될 생각은 하지 못했던 건가?

OOO 초등학교 땐 했지만 중학교 올라오면서부터는 만화가가 되고 싶단 생각이 없었다. 잘 모르겠지만 그땐 일러스트레이터가 더 멋지다고 생각했다. 요즘처럼 웹툰을 보는 시기도 아니었고. 다만 독립출판을 해보고 싶다는 마음은 있었다. 나는 전주에 살았는데 입시 때문에 서울에 왔다가 흥대의 유어마인데 가니 너무 좋은 거다. 못 보던 책들, 정말 다양한 콘텐츠가 있어서 꼭 해보고 싶다고 생각했다.

그렇다면 현재 독립만화계의 일원으로서의 자각이나 자부심도 있을 법한데.

OOO 독립만화라고 하면 단어에서부터 이미 독립적인 어감이라 어떤 그룹으로서의 자각이 생기지 않는 것 같다. 가령 포털에서 웹툰을 연재하는 분들이 다 같이 모여 캠프파이어를 하는 거라면, 독립만화 쪽은 캠핑장 곳곳에서 각자 캠핑카 안에 있는 거랄까. 친근함 정도는 있지만, 소속감이 있진 않다. 그냥 각자 멋지다, 이렇게 응원하는 정도. 그리고 독립만화계라는 바운더리 안에 오래 버티고 있는 분도 많진 않은 것 같다. 뭔가 생계를 생각해서 다른 일을 하는 분도 많고. 그러다 보니 솔직히 말하면 독립만화계에 누가 있는지도 잘 모른다. 그나마 만화 공간 유어마나가게(만화살롱 유어마나의 전신)에서 첫 번째



전시를 함께 했던 작가님들 정도는 꾸준히 보고 있다.

<무슨 만화>의 성공으로 '가장 대중적인 독립만화가'가 되었는데 스스로 자각할 때가 있을까?

000 원래 항상 독립출판으로 내다가 출판사를 통해 처음 낸 게 <무슨 만화>인데 생각보다 많이 팔리고 좋은 평을 받아서 확실히 좀 크게 다가오긴 했다. 독립출판에서는 300부 팔면 많이 팔았다고 하니까. 하지만 그걸로 크게 달라진 건 없다. 그저 운이 좋았다고 생각한다. 외주 작업이 약간 더 들어오긴 하지만 또 엄청나게 많아진 것도 아니고, 오히려 이 경험 때문에 좀 더 초조해진 것 같다. 언제까지 내가 뭔가를 내놓았을 때 다 팔릴 수 있을까. 사람들은 또 새로운 걸 기대할 텐데, 그걸 어떻게 할 수 있을까.

실례가 안 된다면 현재의 주 수입원을 물어볼 수 있을까?

000 정말 때마다 다르다. 정기적으로 하는 일들이 있긴 하지만, 외주나 행사가 더 도움이 될 때도 많다.

그래서 포털 연재처럼 좀 더 안정적인 방향을 고민해본 적은 없나?

000 그분들이 나에게 제안을 한 것도 아니지만 (웃음) 당장 하려면 고민이 많이 될 것 같다. 만화 일에 애정이 있어도, 전업 웹툰 작가가 되는 일엔 큰 욕심이 없다. 재정적인 상황을 생각하면 하는 게 맞겠지만, 직업으로서 매주 자신을 쥐어뜯 자신은 없다. 지금은 루틴을 정해놓고 마감하고 있지 않으니까. 내가 언제까지 재밌게 연재할 수 있을지 고민하느라 만화를 그리는 게 더는 즐겁지 않을 수도 있고. 당장 이번 <한국만화 또 다른 시선>에서의 분량만 해도 버겁더라. 포털에서 매주 연재하는 분들은 정말 대단하다는 생각이 들었다.

20대로서 안정적 미래에 대한 욕구가 있지 않나?

000 안정성에 대한 욕구는 언제나 있다. 있는데 미래를 생각하면 하고 싶은 게 다양하다. 이게 하다 안 되면 저거 하고 저거 하다가 안 되면 또 다른 걸 해야지, 이런 식? 가령 요즘의 가장 큰 목표는 직접 내 작업물을 파는 스튜디오 겸 편집숍을 여는 것이다. 뭔가 새롭게 제작하고 판매하는 일이 재밌고 적성에 맞는다. 그 외에는 도트 애니메이션으로 뮤직비디오를 만들어보고 싶기도 하고, GIF 파일이 들어간 만화나 게임도 만들어보면 재밌을 것 같다. 또 지금까지인 익명성이 강조된 4컷 만화를 그렸다면, 하나의 세계관을 공유하는 장기적인 흐름의 만화도 그려보고 싶다.

그렇다면 만화가로 사는 삶을 계속 유지할 생각인가?

000 만화로 해보고 싶은 일도 남았고 당장은 만화로 생계를 유지하고 있기도 해서, 그렇다. 다른 작업과 비교해 그나마 잘할 수 있는 일이다. 이 일에 자신감이 있다기보다는 다른 일에 자신감이 없다는 것에 가깝다. 가령 일러스트 경우엔 그리고 있으면서도 내가 잘하고 있는 게 맞나 싶은데, 적어도 만화는 즉각적인 반응이 오니까 어느 정도 자신감도 있고 작업을 할 원동력이 생긴다. 다만 만화는 내게 직업이라기보단 일상에 가깝다. 오랫동안 해왔고 또 계속 같이 하고 싶은 삶의 일부지만, 그래서 더 직업으로 의존하고 싶지가 않다. <무슨 만화>도 애초에 취미로 시작한 일이라서 더 잘 풀릴 수 있었던 거라 생각한다. 스스로 '만화가'로 규정하고 살면 만화 일이 의무로 느껴지면서 더 이상 즐겁지 않은 순간이 올 것 같아 걱정이 되는 것이다. 그러면 안 좋은 작품을 그리게 될 테니까. 그래서 언젠가는 생계와 관련 없이 즐거운 취미만으로 남을 수 있기를 바라고 있다. ◆

웹툰이 동시대 청춘을 반영하는 세 가지 방식

‘진짜’ 청년의 현실에 좀 더 가까이 접근하고 싶다면, 몇 번의 마우스 클릭과 시간 투자면 충분하다. 화려하지도 낭만적이지도 않은 동시대의 진실들이 지금 이 순간에도 기록되고 있다. 글 최서윤

캠퍼스의 낭만과 로맨스

<치즈 인 더 트랩>(이하 <치인트>)이 네이버웹툰에서 재연재 중이다. 그 소식을 듣고 <치인트>를 다시 들춰보았다. 잊었던 기억과 감각이 새록새록 떠올랐다. 작품 속 인물들이 대학 생활을 하던 시기는 내 대학 시절과도 겹쳤고, 당시 작품이 그려낸 대학의 인간군상(이라 쓰고 진상이라 읽는다)들에 격하게 공감하며 주인공의 갑갑한 심정에 몹시 이입했었다.

등장인물 중 김상철과 손민수는 특히 악명을 떨쳤다. 김상철은 이기적이고 위계적인 선배로 자기보다 조금이라도 잘난 사람들은 어떻게든 깎아내리고, 강자에게는 깨갱거리면서 약자에게는 폭력을 통해 이득을 갈취하는 짜증 유발자다. 손민수는 호감과 동경으로 홍설을 따라 하다가 점차 경쟁의식과 피해 의식으로 그를 미워하게 된 인물로, 유정이 설에게 선물해준 인형을 훔치고, 설의 동생 홍준을 몰래 촬영해 연인이라고 주변에 거짓말하며, 리포트 사이트에서 설의 리포트를 구매한 뒤 토씨 하나 고치지 않고 조별 과제에 가져오는 만행을 벌인다.

이런 행동은 괜히 남과 비교하며 자신을 괴롭히는 태도와 관련 있다. 20대 초중반, 내게도 있던 태도다. 대학이라는 목표가 삶에서 가장 중요하다고 주입받고, 이를 위해 극심한 경쟁을 뚫고 대학이라는 좁은 사회에 가까스로 닿은 그때, 그러나 안심할 수도 없이 또 다른 경쟁과 불안 속에서

헤매야 했던 그 시절. 우리는 쉬이 상철과 민수를 경험했고, 어쩌면 우리 역시 누군가에게 상철이고 민수였을 테다. 그래서 <치인트>는 그토록 많은 이의 마음에 닿았다.

하지만 공감하지 못할 때도 많았다. 홍설에게 우연의 남발로 불행이 ‘몰빵’되는 것은 리얼리티가 떨어져 보였고, 지지부진 거듭되는 졸렬한 사건들이 내 취향에는 맞지 않았다. 아니, 이 인간들은 성장이라는 걸 조금도 하지 않나? 편리하게 고정된 스테레오타입 악당들은 이 작품이 로맨스 장르에 속한다는 사실을 뚜렷이 인식하게 만든다. 이 작품이 로맨스임을 뚜렷이 인지한 또 다른 지점은, 30년을 넘게 살아도 한국에서 유정과 인호 정도의 잘생김이 묻은 남자 사람을 실제로 만날 수 없었다는 슬픈 현실에 있다. 현실의 충실한 재현을 노렸다면 유정과 인호 같은 캐릭터는 외양부터 불가능했는지. 아르바이트를 병행하면서도 장학금을 놓치지 않고, 학과 사람들과 두루 알고 지내는 ‘인싸’ 홍설 역시 목소리 나는 청춘이다. 즉 아무리 진짜 같은 디테일이 존재한다고 할지라도, <치인트>는 판타지를 버무린 로맨스 작품이라는 것. 독자가 이 장르에 기대하는 것은 일상에서 접하기 어려운 매력적인 인물들에 대한 구경이다. 그들이 관계를 진전하며 화학반응을 흠뻑 리고, 그 과정에서의 설렘을 독자도 나눠 받을 수 있기를 욕망한다. 팍팍한 청춘의 현실을 그대로만 재현한다면 욕망의 달성은 요원하다.

청년의 현실을 그대로 표현하는 장르

로맨스의 설렘을 제거한 채 청년 세대의 현실을 적나라하게 묘사한다면 어떤 장르가 적절할까. 김승농 작가의 <사람 냄새>를 예로 들어보자. 작품은 고시원에 살고 편의점 아르바이트를 하며 생계를 꾸리는 성호의 일과로부터 시작한다. 그는 대학 졸업 후 2년이 지났지만 취업이 되지 않아, 랜선으로만 세상과 소통하며 ‘없는 사람’처럼 지낸다. 그의 ‘소통’은 고시원에 사는 다른 사람들을 혐오하며 온라인 커뮤니티에 혐오감을 표출하는 글을 쓰는 것이지만 말이다. 고시원 사람들과 단절된 생활을 하며 옆방 남자가 자살하고 좀비로 변해도 며칠을 모른다. 그렇게 한국 곳곳에서 좀비들은 방치됐고, 기하급수적으로 그 수가 늘어나 한국 사회를 무너뜨리고 만다. 이에 고시원에 남은 사람들은 바리케이드를 치고 외부와의 단절을 꾀한다.

이후 작품은 폐쇄된 고시원 내에서 벌어지는 긴장과 갈등, 폭력에 주목한다. 이때, 인물 기저의 심리를 응시하려는 노력은 작품의 빛나는 점이다. 취업 준비생 세대는 지방대를 다니다 수능을 다시 봐서 고시원 근처의 수도권 대학으로 온 여성으로, 생활비 때문에 아르바이트하며 학교에 다니고

있지만 (<치인트>의 홍설과 달리) 성적이 나오지 않는다. 답답하고 막막할 때는 <공정의 청춘>이라는 책을 읽는다. 책을 읽는 동안에는 현실의 무력감이 조금이나마 덜어지는 ‘기분’이 들었기 때문이다. 그런데도 오 씨 아저씨의 성추행이 주는 불안은 도저히 덜어지지 않는다.

오 씨는 IMF로 실직한 뒤 공사장 일용직으로 생계를 이어왔다. 걸핏하면 술 먹고 아내를 때려서 참다못해 아내가 그를 떠났던 과거가 있다. 그는 한국의 흔한 꼰대처럼 성호에게 말한다. “성호 씨, 서른이라고 했지? 젊을 때 이것저것 해봐야지. 내가 성호 씨 나이로 돌아간다면 당장 나가서 뭐든지 다 해볼 거야. 요즘 젊은 사람들은 너무 패기가 없는 것 같아. 열심히만 하면 뭐들...” 서른 살은 오 씨의 아내가 떠났을 때 그의 나이였다. 그가 누구에게 충고할 입장인가? 오 씨는 돈이 없거나 너무 비싸서 갖지 못하는 물건은 몰래 훔치거나 뺏어서라도 갖고 싶어 했고, 여자를 물건처럼 생각하기에 여자에 대해서도 마찬가지로 태도를 보인다. 결국 그는 야만으로 돌아간 고시원에서 가장 야만적인 존재가 된다. 약 30살 어린 세희를 성추행하는 것은 시작에 불과했다.

“살아남기 위해 가장 중요한 게 뭘지 알아? 상상하지 않는 거야. 내가 아닌 남의 입장이나 고통, 그런 것들을 굳이 상상하지 마. 그런 건 좀비가 없던 세상에서도 사치였어” 등장인물의 입을 빌려 작가는 작품 속 좀비 창궐 사태가 지금 한국의 청년에게 놓인 재난적인 상황과 다르지 않음을 역설한다. 열악한 주거 환경, 저임금 불안정 노동, 타자에 대한 혐오, 꼰대들의 간섭, 미래에 대한 불안, 여성들에게는 높은 성범죄 위협까지. 이런 상황을 상기하면 지금의 청년의 불안과 공포를 잘 표현할 수 있는 장르는 어쩌면 호러일지도 모른다.

작가의 생각에 접속해 위로 받을 수 있다면

그러나 현실을 드러내면서도 위로를 남기는 작품이 필요한 순간도 있다. 계속 살아갈 힘을 얻기 위해서다. 이런 작품으로 김정연 작가의 <혼자를 기르는 법>이 내게는 최고였다. 절제된 컬러와 굵은 선으로 간결하게 그려졌지만 전하는 감상은 풍부한, 이 작품의 주요 화자는 ‘이시다’이다. ‘훌륭한 분-이시다. 귀한 몸-이시다’를 떠올리며 작 중 부친이 지어준 이름이다. 그러나 의도와 달리 일본어 ‘시다바리’가 떠오르는 삶을 살아간다. “시다 씨! 우체국 좀 다녀와!” “시다 씨, 이거 복사 좀.” 쉬는 시간, 텔레텔레 담배 피우러 나간 시다는 얼굴처럼 보이는 것들에게 말을 거는데, 그날의 얼굴은 포크레인의 헤드라이트였다. 동질감을 느낀 것도 잠시, 시다는 배신감에 휩싸인다. ‘1일 작업, 8시간 정착’ 포크레인에 쓰인 지침을 읽어보니 자신은 중장

비 기계보다 오래 일했다. 포크레인보다 오래 일한 어느 날, 지친 몸을 이끌고 혼자만의 집에 온 시다는 의자에 걸린 가디건에 몸을 맡긴다. ‘그래, 이씨. 계속 이렇게 안아줘 봐. 으음. 백허그 좋네.’

시다가 혼자 살게 된 계기는 ‘가족과 함께 사는 것이 팝업창이 엄청 많이 뜨는 사이트를 시작 페이지로 설정한 것 같이 느껴졌’기 때문이다. “거기는 얼마 주냐? 많이 받냐?”, “어디 다녀왔냐? 그 차림새는 뭐냐?” 같은 질문 폭격들 말이다. 나 이거 뭘지 알아. 내 기분은 고려 않고 잔소리의 포문을 열기 위해 던지는 떡밥이잖아. 내게 마음 맞는 사람들끼리 신나서 나누는 대화는 삶의 매우 중요한 부분이다. 오랜 시간 함께하는 사람들과의 대화가 스트레스만 준다면, 뛰쳐나오는 게 지극히 온당하다.

문제는 서울의 주거비가 미쳤다는 거다. 시다에게도 척박한 주거환경이 기다리고 있다. 시작은 고시원이었다. 방음이 안 되는 고시원을 해학적으로 묘사하는 대목은 서울에 혼자 사는 이라면 격하게 공감할 수밖에 없다. 나 역시 합판으로 대강 벽을 세운 다가구 주택에 살며 얼마나 분노했던가. 문을 닫았는데도 옆집과 대화할 수 있을 정도로 소음에 취약한 집이라니. 지들이라면 못 살 이딴 집을 지어놓고 돈 받아 처먹는 양심에 털 난 집주인 놈들 생각하니 또 분노가 치솟네?

주거 문제를 떠올리면 분노로 이성을 잃어버리는 나와 달리, <혼자를 기르는 법>은 덤덤한 태도와 유머를 잃지 않는다. 그러면서도 시선은 날카롭다. 그러한 시선과 태도로, 작품은 혼자의 삶에서 오는 단상들과 노동의 고됨에서부터 넓은 세계 속 개인의 왜소한 존재감에서 오는 막막한 감정까지 전한다. 그 정서가 픽 공감되고, 묘하게 위로가 된다. 이런 톤은 댓글란에서도 이어진다. 독자는 자기의 경험을 풀어놓으며 작가의 생각에 공감을 표한다. 너도 그랬어? 나도 그랬어. 그러니 웹툰을 봤다고 끝이 아니다. 댓글까지가 콘텐츠다.

그곳에는 브라운관이나 스크린같이 대자본이 투입된 곳에서 덮어두는 청년의 현실이 있다. ‘진짜’ 청년의 현실에 좀 더 가까이 접근하고 싶다면, 몇 번의 마우스 클릭과 시간 투자면 충분하다. 화려하지도 낭만적이지도 않은 동시대의 진실들이 지금 이 순간에도 기록되고 있다. ◆

최서윤 | 독거인, 원로생활자, 가지가지러, <불만의 품격> 저자, <미운 청년새끼> 공동 저자.



낮에는 마감해! 밤에는 마담해!

나는 공간의 힘을 믿는다. 계획하지 않은 일이 저절로 벌어지는 그 힘을. 글 강인선

삐걱삐걱.

좁은 나무 계단을 따라 올라가야 비로소 화실이다.

그곳은 초라한 다락방. 하지만 데생과 유화 작품이 삐곡하게 걸려 있는 작은 미술관이자 작업실이다. 먼지가 뽀얗게 쌓인 하얀 석고상. 거친 붓들과 지저분한 팔레트. 낡은 이젤 위에서 조금씩 완성되어가던 그림. 낮게 흐르는 음악. 선생님이 늘 드시던 시큼한 술 냄새까지 오감을 자극하던 그곳. 이름조차 하필이면 '겨울 화실'이었을까? 화실도, 선생님도, 학생도 겨울처럼 곤궁했다. 걸려 있는 그림도 후미진 골목길이나 낮은 지붕이 차곡차곡 쌓여있는 산동네처럼 신산한 풍경이 많았다. 정말 그림까지 가난했다. 화실 미대 입시생은 딸랑 3명. 생라면은 일용할 양식, 수채화 정물이던 명태나 과일도 비상 간식이다. 정물들은 늘 뒷부분이 뒹했다. 야심한 밤에 조금씩 파먹다보니 그만.

“선생님, 도예과 나오면 뭐 해요?”

“뭐 하긴? 길가에 도자기 쌓아놓고 파는 거 본 적 있지? 그런 거 하는 거야.”

“네? 그 사람들, 다 대학 나온 사람들이예요?”

“크하하하하.”

유쾌한 웃음이 빵빵 터졌다. 선생님의 위트 덕분에 화실은 항상 재미있는 공간이었다. 입시에 대한 불안감도 크게 없었다. 그래서였을까? 우리 세 친구는 웃고 즐기다 모두 소망하던 미대에 갔다. 늘 엉뚱한 질문을 하던 친구는 지금 도예과 교수고, 또 한 친구는 어린이 미술원장이다. 그리고 나? 나는 만화잡지 편집장을 하다 출판사 사장이 되어 책을 만든다. 지금도 문득 그 다락방 공간을 떠올리면, 수십 년이 지났어도 가슴이 서늘해지도록 그립고, 저절로 미소가 지어진다. 우리만의 아지트에서 느낀 행복한 기억은 이렇게 평생을 간다.

그런 기억 때문일까? 수십 년 만에 그런 아지트를 만들 기회가 생겼다. 우리 거북이북스에서 제안한 만화비평 웹진 <유어마나>가 한국콘텐츠진흥원 지원사업에 덜컥 선정된 것. 좀 '있어 보이려고' 온라인 만화 웹진과 오프라인 만화 공간을 연계하는 사업 기획을 마지막에 추가했는데, 꼼짝없이 국가 기관과의 약속을 이행해야 했다.

맞아. 꿈만 꾸면 무엇하리. 기회가 왔을 때 작게라도 시작해보자. 그래야 성공이든 실패든 결과를 낼 수 있으니. 오프라인 공간의 콘셉트를 '독립만화'로 잡는 데는 웹진 편집장 선우훈 씨의 도움이 컸다. 그런데 등지를 어디에? 선우훈 씨가 홍대를 추천했다. 힙스터들이 모이는 쪽으로 가야 한다면서. 홍대에 가면 가슴이 뚫다. 학창 시절의 땀과 눈물, 고뇌와 웃음의 추억이 오버랩되는 그곳. 홍대는 그저 골목을 헤매기만 해도 즐겁다. 버스킹을 하며 꿈꾸는 젊음이 있고, 인디 밴드들을 만나는 뜨거운 공간이 있고, 독특한 창작 가게에서 몰랐던 예술가를 만나는 즐거움이 있다.

선우훈 씨 덕분에 좀 더 가까이 들여다본 독립만화 시장은 신세계였다. 엄청난 진화를 거듭하고 있다. 오~ 놀라워라. 한 사람을 새롭게 만나니 그와 연관된 젊은 창작자들과의 인연은 저절로 이어졌다. 개성으로 반짝반짝 빛나는 언리미티드 에디션의 작가들을 만나고, 젊은 만화 비평그룹을 만났다. 과자전 팀의 박지성 디자이너한테는 브랜드 디자인을, 소목장 세미 씨한테는 가구 제작 도움을 받았다. 그렇게 젊은 친구들과 얼떨결에 시작한 '유어마나 가게'.

다양한 창작 에너지가 뿜어나오는 젊은 독립 만화가의 작품 전시를 열한 차례 열었다. 함께 임대한 옥탑방은 대학생들의 문화 팟캐스트 녹음실로도 제공했다. 수많은 인스타그램 팔로워를 가진

SNS 스타 만화가들은 현실 공간에서 독자들을 만났다. 이렇게 유어마나 가게는 독특한 책과 굿즈를 파는 편집숍으로, 또 해외 독립만화가들도 찾는 명소가 되었는데, 작은 공간은 곧 한계에 부딪혔다. 진열하는 책이나 굿즈의 수량이 한정적일 수밖에 없었고, 찾아온 독자들이 머물 수 있는 시간도 너무 짧았다. 소소한 행복을 주던 공간은 적자라는 부담도 함께 주었다. 어찌지? 임대차 계약 2년을 종료하면서 나는 새로운 선택의 갈림길에 섰다.

“낮에는 마감해! 밤에는 마담해!”

이거 라임이 척척 맞는구먼. 인생은 선택의 연속이다. 나는 ‘유어마나 가게’를 ‘만화살롱 유어마나’로 간판을 바꿔 이전하여, 새롭게 오픈하는 선택을 했다. 낮에는 출판사에서 치열하게 마감하고, 밤에는 살롱에서 훈훈하게 마담을 해보자고. 취향이 맞는 이들끼리 오프라인 문화 공간에서 새로운 커뮤니티를 펼치는 꿈은 ‘유어마나 가게’를 하면서 더 깊어졌다. 세상이 온라인, 디지털로 치달을수록 오프라인, 아날로그에 대한 감성 욕구도 커진다는 걸 새삼 느꼈다.

요즘 18세기 유럽에서 유행한 살롱 문화가 다시 떠오른다. 취향이 비슷한 이들이 모여 차를 마시며, 이야기를 나누고 토론하며 교류하는 공간. 살롱에서 여러 모임을 기획하고, 살롱을 집단 지성의 장으로 이끄는 전문가가 바로 마담 아닌가? 현대에 와서 마담의 이미지가 완전히 변색되었지만, 난 기꺼이 만화살롱의 마담이 되기로 했다. 우리 만화인들에게 창작 에너지가 넘치는 공간의 경험을 선사하자. 맛있는 커피와 향긋한 티, 시원한 수제 맥주 그리고 이야기가 있는 공간의 추억을 선사하자.

이번 프로젝트에는 나와 오랜 인연으로 얽혀온 김현국 씨가 합류했다. 만화 편집자 출신이지만 크래프트 맥줏집을 운영한 경험이 있어서 공간을 보는 관점이 나와는 완전히 달랐다. 공간 선택 시 지리적 접근성, 공간의 트입과 높이를 우선했다. 덕분에 홍대와 당인리 발전소 사이, 상수역 3분 거리에 있는 아늑한 반지하 공간을 얻을 수 있었다. 그의 자영업 실전 경험은 여러모로 큰 도움이 됐다. 역시 경험은 소중한 거야.

“선생님. 안녕하세요? 저 좀 도와주세요.”

오랜만에 겨울화실 선생님께 다짜고짜 연락을 드린 건, 그 공간을 얻은 직후다. 우리 선생님은 자신의 이름을 딴, ‘갈청로 디자인 인테리어’ 회사 대표가 된 지 이미 오래다. 창의적인 사람은 뭘 해도 창의적이라 이 분야에서도 예술가의 면모를 발휘 중이시다.

“그래. 오랜만이다. 무슨 일 있니?”

“선생님이 좀 도와주셨으면 해서요. 만화 이지트를 만드는데, 콘셉트가 빈티지예요. 다 털어낸 다음, 낡은 가구만 들여놓으면 되겠죠?”

“흐흐. 그건 ‘빈티지’가 아냐. 그냥 ‘빈티’야.”

“네?”

내가 추구하는 게 그냥 ‘빈티’라고? 선생님의 한마디에 바로 깨달음이 왔다. 그래. 맞다! 우리끼리 쓰는 작업실이 아니잖아. 정교한 공간 계획이 필요해! 선생님이 거의 무상으로 도와주셨다. 핸드메이드 느낌이 듬뿍 나는 분위기 있는 공간으로. 만화살롱 유어마나 영문 로고타입은 지금 읽고 있는 <지금, 만화> 편집 디자이너 윤효정 씨의 솜씨다. 프리 드로잉으로 살롱의 느낌을 유니크하게 살렸는데, 정말 맘에 들었다. 유어마나 가게 때부터 이어온 스태프들의 도움, 우리 거북이박스 식구들의 수고로움까지 모든 인연은 살롱 오픈에 큰 힘이 됐다.

만화살롱 유어마나는 지난 3월에 시작했는데, 독립 만화가들을 위한 갤러리와 굿즈샵 코너를 좀 더 확장한 게 제일 큰 변화다. 볼거리 즐길 거리가 많으니 고객 만족도도 높다. 만화살롱 유어마나는 언뜻 보면 북카페 같다. 하지만 출판 기념회, 작가와의 만남, 북토크쇼 등 여러 커뮤니티 모임이 벌어지면 공간은 순식간에 달라진다. 빔프로젝터와 마이크, 스피커가 설치되고, 가구 위치가 바뀌면서 작은 행사장이 되니까. 앞으로도 크고 작은 여러 문화 소모임이 벌어질 것이다. 나는 공간의 힘을 믿는다. 계획하지 않은 일이 저절로 벌어지는 그 힘을.

“여기 정말 좋네요. ‘문 닫을 시간이니 나가라’는 말을 안 해서.”

밤늦도록 <지금, 만화> 운영위원회의가 이어진 날, 한창완 교수가 한마디한다. 아, 내가 마담이니 이런 이점이 있구나 싶다. <지금, 만화> 편집장 위근우 씨는 만화살롱 유어마나를 취재 공간으로 활용한다. 만화정보지 취재 장소로 딱 맞다. 우리 거북이박스 식구들은 이 공간을 오피스처럼 사용한다. 때때로 살롱으로 출근해서 일하는 환경을 바꿔보고, 작가도 만난다. 이게 바로 말로만 듣던 디지털 노마드인가?

여기까지가 만화살롱 유어마나 탄생기다. 앞으로 이 공간이 또 어떻게 변주될지는 나도 모른다. 분명한 건, 우리의 즐거운 경험은 진행 중이라는 사실이다. 우리는 살롱에서 새로운 인연을 만나고, 새로운 걸 배우고, 새로운 가치를 만들어간다! 그래. 그래야지. 암. ◆

강인선 | 거북이박스 대표이사이자, 만화살롱 유어마나의 마담.

홀로 만화를 그린다는 것, 다수에게 만화를 가르친다는 것

나의 아마추어 작가 생활, 많은 독자와 소통할 수 있었던 나의 세 작품,
그 경험들의 아주 조그만 파편이라도 학생들에게 도움이 된다면
나는 바랄 게 없을 것 같다. 글 들배

나는 만화가다. 약 20년 동안은 아마추어 만화가였다가 5년 전에 전업 만화가로 데뷔했다. 학창 생활 대부분은 그림만 그리며 지냈다. 국어 시간에도 수학 시간에도 자율학습 시간에도 몰래몰래 만화만 그렸고 어머니가 보내준 독서실에서조차 자정까지 만화를 그렸다. 그러라고 보내준 독서실이 아니었을 텐데. 결국은 만화로 먹고사니까 독서실 값은 쾌적한 만화 제작의 투자 비용으로 잘 쓰였다고 볼 수 있다.

만화 그리기, 현실을 벗어나는 즐거움

만화를 그리면 다른 사람이 될 수 있어서 좋았다. 현실에선 아무것도 못 하는 꼬맹이였지만 만화에서는 멋진 직업인이 될 수도 있고, 어떤 나라에도 갈 수 있고, 시대를 거슬러 어떤 세계에 갈 수 있었다. 나는 내가 그린 견고한 만화 속의 세상에서 내가 만들어낸 아름다운 등장인물들만 초대하여 그 속에서 왕처럼 살았다. 그러다 보니 현실을 완전히 외면하고 가족들, 친구들에게 마음을 온전히 열지 않았다. 만화가 혼자 그리는 작업이다 보니 만화 세상에서 잠시 떠나 현실에 돌아오면, 항상 나는 조금 외로웠다. 그래서 현실의 인간관계에 서툴렀던 나는 어른이 되어서도 오랫동안 마법이나 시간여행을 믿고, 항상 정신이 다른 곳에 가 있는 사람처럼 똥똥 떠다니면서 살았던 것 같다.

샌프란시스코의 애니메이션 영화사 인턴으로 3개월, 직원으로 1년, 프리랜서로 짬짬 몇 년, 게임 회사 직원으로 6년, 웹툰 작가로 5년. 성인이 되고 이곳저곳 옮겨 다니며 사회생활을 했다.

한번에 두 가지 일을 하기도 하고 일이 몰릴 때는 서너 개씩 동시에 하기도 했다. 그러다 보니 커다란 현실의 파도에 휩쓸려서 내가 쌓아놓은 다채로운 만화와 상상의 세계에서는 점점 멀어졌고, 지극히 현실적인 사회인이 되고 말았다. 코흘리개 만화 덕후가 갑자기 성인이 되어 세금을 신경 쓰고, 매달 집세와 카드값을 내고, 연금 보험을 알아보는 어른이 되어버렸다.

10년 동안은 정말 재미처럼 일만 했다. 이렇게 일만 하다가 죽겠구나, 라고 생각하던 시점에 회사에서 마침 팀을 해산하면서 퇴직금을 챙겨주며 나를 내쫓아주었다. 그때 나는 회사에 다니면서 틈틈이 작업한 <샌프란시스코 화랑관>이라는 작품을 연재하고 있었는데, 마침 회사를 떠나게 되어서 전업 작가로 전환하게 될 기막힌 기회가 생긴 것이다. 업무에 지친 사회인이었던 나는 이렇게 생각했다. 어쩌면 학창시절처럼 만화의 세계로 다시 들어갈 수 있지 않을까? 그래서 나는 미국 생활을 잠시 접고 한국으로 돌아왔다.

막상 전업 작가로 일하다 보니 생각만큼 쉬운 일은 아니었다. 하기 싫을 때도 해야 하고, 연출이 막힐 때도 억지로 쥐어짜서 그림을 그려야 했다. 하지만 다시 만화를 그리는 일은 정말이지 즐거웠다. 이번엔 혼자 그리는 것이 아니라 색칠을 도와주고 조언해주는 좋은 조력자, 동료 작가님들과 담당자님들, 그리고 일주일에 한 번씩 내 만화를 봐주는 독자들이 있었다. 그 덕분에 나는 첫 작품인 <샌프란시스코 화랑관>의 완결 뒤에 <계룡선녀전>을 완결 짓고, 곧 <헤어진 다음날, 달리기>도 세상에 내보냈다. 3편의 작품을 완결하고 나니 다 큰 자식 3명을 떠나보내는 것 같은 쓸쓸함을 느꼈다(다 키워봤자 소용없어). 그리고 어떻게 인연이 기가 막히게 닿았는지, 2019년 3월부터 나는 청강대학교 만화콘텐츠스쿨에서 초빙교수로 일하게 되었다.

학생들에게 만화를 가르치기 전, 선불리 뽀뽀했다

학생들을 가르치는 것은 늘 해보고 싶었던 일이었다. 내가 혼자서 만화를 독학하던 시절, 옆에서 이것저것 가르쳐주고 함께 작업하는 사람이 한 명도 없었기 때문에 나는 늘 만화가 외로운 작업이라고 생각했다. 나 같은 아마추어 만화가에게 한 사람이라도 조언자가 있었더라면...! 누군가 내 작품을 봐주고 공감해주고 부족한 점을 지적해줬더라면 얼마나 좋았을까. 이 세상 어딘가에 나 같은 사람이 있고, 그 사람에게 조언자나 동반자가 필요하다면 그 조언가가 내가 될 수도 있지 않을까. 다른 아마추어 만화가에게 얼마나 힘이 될까, 라며 시작하기도 전에 선불리 뽀뽀했다. 하지만 청강대학교 초빙 교수로서의 첫 강의가 시작되고 나는 세상 바보가 된 느낌이었다. 가르

치는 것은 생각보다 힘들었다. 막상 시작하니 뭘 어떻게 가르쳐야 할지 혼란스러웠다. 내가 했던 것처럼 ‘여러분, 하찮은 이 현실로부터 도피해서 자신의 욕망이 가득 담긴 상상의 세계를 만들어 그 안으로 풍덩 빠지세요’라고 가르칠 수는 없지 않은가. 뭐라도 현실적으로 적용할 수 있는 구체적인 팁을 가르쳐줘야 할 텐데 이것 참... 어렵다 어려워. 밖으로는 티 내지 않으려 노력했지만 나는 3월 한 달 내내 ‘나 같은 바보가 교수가 되어서 죄송합니다!!’라고 마음속으로 사과하며 다녔다.

학교에서 쓰는 용어도 새로웠다. 입시 충원, 업적 평가, 졸업준위, 졸업사정, 각종 특강, 임용, 전임, 초빙교수 등등. 나는 하나하나 다른 교수님들께 물어봐야 했고 메모하지 않으면 늘 잊어버렸다. 그래서 교수 회의에서도 회의 내용을 따라가기가 어려웠다(미국 회사에 입사해서 첫 팀 회의를 하던 기억이 떠올랐다). 다른 교수님들은 다들 노련하고, 말은 일도 많고, 전문가처럼 척척 해내는데 그에 비해 나는 내가 봐도 한심하고 무능해 보였다.

첫 수업 시간에 나를 톨망톨망한 눈으로 바라보는 학생들을 보자니, 갑자기 내가 이 학생들에 대해서 하나도 모르고 있다는 사실을 느껴 당황스러웠다. 나는 이 학생들이 뭘 모르고, 뭘 알고, 뭘 배우고 싶고, 뭘 알고 싶은지 개개인에 대해서는 하나도 모른 채 일단 교단에 올랐다. 이 사람들은 한 사람 한 사람의 개인일 텐데, 나는 그들을 집단으로 생각하고 ‘막연히 이렇게 하면 되겠지’ 지레짐작하고 있었다. 개개인 작가들의 집단을 막연히 ‘아마추어 시절의 나’처럼 하나로 뭉뚱그려 생각했다. 내가 예전의 나에게 이야기하듯 가르치려 했었는데, 그들은 내가 아니기에 내가 겪은 경험과는 다른 경험을 할 터였다. 나와는 다른 고민과 다른 스타일을 가진 작가 지망생들이었다. 그러자 갑자기 그들이 생소하고 어색하게 다가왔다. 이런 나를 보고 따라올 준비를 하는 젊은 친구들을 보고 있자니, 학기 초반밖에 안 됐는데 미안한 마음이 들었다. 그래서 수업 초반에는 내 이야기를 많이 들려주려고 하다가 나중에는 학생들 개개인을 알아 가려고 일대일 상담을 진행했다. 상담하니까 개개인에 대해서 알아갈 수 있어서 좋았으나, 학생 수가 너무 많다 보니 몇 명하고 나면 아주 벅찼다. 그래서 뒤로 갈수록 집중력이 떨어지고 배에선 자꾸 꼬르륵 소리가 나고 머리에 쥐도 나고 힘들었다. 그렇게 첫 한 달 동안 한껏 힘쓰며 노력했더니 4월이 되자 기진맥진해졌다. 그때 나 자신을 다시 되돌아보았다. 내가 뭘 믿고 좋은 선생이 될 수 있을 거로 생각했을까?

“둘배 작가님, 그렇게 하면 지쳐요.” 어느 날 한 선배 교수님이 나한테 말해주셨다. 난 몇몇 선배 교수님들께 조언을 구했고 고맙게도 많은 교수님이 애정 어린 조언을 해주셨다. 과제를 제출받는

효율적인 방법, 예측 못한 상황에 대처하는 방법, 난감한 요청에 대응하는 방법, 학생들에게 동기 부여 하는 법, 수업 시간에 상담은 15명 이하로 할 것, 나에게도 쉬는 시간을 주고 너무 욕심부리지 말 것 등. 그리고 모든 학생을 만족시키려고 애쓰지 않아도 된다는 현실적이고도 구체적인 조언을 얻었다. 좋은 선배 교수님들의 도움 덕분에 그럭저럭 한 학기를 해나가는 중이지만, 이번 기회를 빌려 감사하다고 말씀드리고 싶다. 나는 정말이지 한참 먼 길을 가야 할 것 같다.

수업 시간에 나와 눈을 맞추고 고개를 끄덕여주는 학생들, 그리고 질문에 크게 대답해주고 상담에 성실히 임하는 학생들을 볼 때면, 내가 학생들과 진심으로 소통하는 기분이 들어 즐겁다. 하지만 교실이 쥐 죽은 듯 조용하거나, 결석자가 많거나, 자고 있거나, 아무 말 없이 교실을 떠나는 학생이 있으면 내가 뭘 잘못하고 있나 불안하다. 그래도 어린 시절, 만화를 그리면서 현실에서 도피하면서 행복한 나라로 여행했던 나의 경험, 어떤 사람이든 될 수 있었고 어떤 경험이든 할 수 있었던 나의 아마추어 작가 생활, 많은 독자와 소통할 수 있었던 나의 세 작품, 그 경험들의 아주 조그만 파편이라도 학생들에게 도움이 된다면 나는 바랄 게 없을 것 같다.

만화를 그리는 것은 어떨 때는 아주 즐겁고 어떨 때는 아주 고통스럽다. 만화를 가르치는 것 역시 학생들이 반응해주고 나에게서 뭔가를 배워갔다는 느낌이 들 때마다 행복하지만, 어떨 때는 아무런 도움도 안 되었다는 생각에 낙담한다. 다른 사람이 되어 다른 세계를 여행하는 것은 가슴 두근거리는 경험이지만 그 세계에서 나는 홀독하게 다듬어지고 수많은 부침을 겪으며 완결까지 절뚝거리면서 걸어간다. 마침내 완결되어 세상에 내놓았을 때는 보람차고 아쉽고 쓸쓸하고 뿌듯하다. 가르치는 것도 어쩌면 이리 똑같은까. 아직 한 한기도 마치지 못했기 때문에 잘은 모르겠지만.

만화가로서의 나는 다음에 어떤 작품으로 독자들을 만나게 될까? 그리고 미래의 나는 어떤 교육자가 되어있을까? 그리고 나는 새벽에 쓴 이 에세이를 <지금, 만화>에 투고하고 밤마다 ‘이불킵’을 하지는 않을까? ◆

둘배 | 만화가. <샌프란시스코 화랑관>으로 데뷔해 <계룡선녀전>과 <헤어진 다음날, 달리기>를 그렸다. 현재 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 초빙교수로 재직 중이다.

‘노키즈 존’ 시대에 육아 만화를 그린다는 것

‘영유아 및 어린이 출입 금지’라는 문장에서
주어를 청소년 혹은 중년으로 바꾼다면
이해하겠는가. 이 사회는 유독 아이와
엄마에게만 배타적이다.

글 손두부

2014년, ‘노키즈 존’이라는 단어를 처음 접했다. 2019년 현재 360개 정도의 ‘노키즈 존’이 있다고 하는데, 나 개인적으로는 아이를 동반한 외출에서 출입을 거절당한 기억이 없다. 거절당한 기억은 없는 건 애초에 아이가 환영받지 못할 곳에 가지 않기 때문이다.

육아를 한다는 것의 어려움

‘노키즈 존’을 적극 지지하진 않지만, 이해는 한다. 아이들은 쉬지 않고 나부대니까. 부모인 나도 내 자식의 소란스러움이 싫은데 완벽한 타인은 오죽하리. 개인의 시간과 공간을 방해받고 싶지 않은 건 당연한 권리 주장이다. 성인은 성인끼리, 가족은 가족끼리 모이면 된다. 요즘은 다행히 어린이를 소비 대상으로 한 키즈 존도 많다. 문제는 남녀노소 출입 가능한 공공장소다. 이를테면 관공서, 마트, 공원, 지하철역 같은 곳들. 아이의 목소리를 거슬러 하진 않을까, 잠시 한

눈판 새 누군가를 건드리진 않을까, 조용히 시키기 위해 틀어준 휴대폰 영상의 소리가 큰 건 아닐까. 강박 수준으로 노심초사한다.

챙겨야 하는 짐은 또 어땠고. 쓰레기를 담을 비닐봉지, 머물렀던 흔적을 지울 물티슈, 다짜고짜 투정 부릴 때를 대비한 자갈한 간식거리, 쉬지 않고 떠드는 입을 다물게 해줄 휴대폰 그리고 충전기까지 피난 수준의 짐을 꾸려야 외출 한 번을 할 수 있다.

부모로 산다는 건 참 피곤하다. 과거에는 자식 입치레 잘 시키면 그만이었지만 요즘은 그렇지 않다. 적당한 체형을 유지하게 먹는 걸 신경 써야 하고, 특별한 재능은 뽑내지 못해도 보통 정도는 하 게끔 사교육도 적당히 시켜야 하며, 원만한 교우 관계를 위해 다른 엄마들과 교류도 맺어야 한다.

한 시대를 풍미한 육성 시뮬레이션 게임 <프린세스 메이커> 속 가상의 자식을 공주로 키워내는 일도 이렇게 까다롭지는 않았다. 공주, 왕자는 꿈도 꾸지 않는다. 그저 제 앞가림하는 보통 사람으로 키우고 싶을 뿐이다. 소박한 목표임에도 할 일이 태산이다. 집에서는 사람답게 키우느라 커피 한 잔 즐길 여유 없이 바쁘고 피곤한데, 밖에서는 ‘맘충’으로 욕먹을까 봐 눈치 보며 행동하려니 죽을 맛이다. 열 번 조심해도 사람인지라 실수할 때가 있다. 그 몇 번의 실수가 나를 판단하는 기준이 되기도 한다. 억울해도 별수 없다. 억울한 건 내 사정이지 상대방의 사정이 아니니까.

지난주에 있었던 일이다. 아이들과 산책이나 할까 하고 공원에 갔었다. 오순도순 산책하다 요구르트를 하나씩 달콤하게 나눠 마셨는데, 빈 병 버릴 곳이 없더라. 이따 버려야지 생각하고 손에 꼭 쥐고 다녔다. 순간 돌부리에 걸려 넘어진 아이를 챙기느라 나도 모르게 빈 요구르트병을 길가에 두고 발걸음을 옮겼는데, 한 여성분이 바로 뒤쫓아 오며 쓰레기 함부로 버리지 말라며 혼계했다. “깜빡하고 두고 온 거예요”라고 말하려다 참았다. 혹시 일이 커질까 싶어 연신 죄송하다 머리를 숙였다. 죄송합니다, 죄송합니다. ‘아차’ 하면 욕먹는다. ‘맘충’이라는 거대한 벌레가 되지 않으려면 늘 언행을 주의해야 한다. 현실에서도, 작품에서도.

육아를 만화로 그리는 것의 어려움

2012년 여름, 둘째가 막 6개월에 접어들 때였다. 잠든 아이들 옆에서 궁상맞게 엮드려 A4용지에 모나미 볼펜으로 엄마라는 존재는 우주의 먼지보다 못하다는 하소연을 만화로 그린 게

<나는 엄마다>의 시작이다. 당시 사회적 분위기에선 육아의 힘들이가 조명받지 못했다. 횡단보도에서 초록 불이 되었을 때 길을 건너는 일처럼, 육아는 엄마의 당연한 업으로 여겨지던 시절이었다. 엄마들의 뉘두리를 세상은 모성애의 부재쯤으로 생각했다.

위로와 공감이 필요했던 많은 엄마는 육아 카페에 모여 한 맺힌 뉘두리를 주고받으며 서로를 다독였다. 나도 그 무리 중 한 명이었고, 같은 처지의 존재를 확인하는 것만으로도 위로가 되었다. 이거다 싶어 육아의 적나라함을 만화로 그려 올렸더니 생각보다 많은 동지, 그리고 동지의 측근들께서 격하게 공감해주셨다. 강한 공감대 형성을 주춧돌 삼아 정식 데뷔까지 했다. 화려한 그림 실력, 유려한 글솜씨는 없지만, 민간인 사찰을 의심케 하는 현실적인 소재 선정과 솔직한 표현이 <나는 엄마다>의 가장 큰 장점이었다.

그런데 요즘 장점이 흐릿해졌음을 나도 느끼고, 독자들도 느낀다. 예전에 비해 재미없다는 소리를 종종 듣는다. 역량 부족이라 평가할 수도 있겠지만 언제 초보다 자체 검열의 기준이 높아졌기 때문이다. 연재를 하는 4년간, 엄마와 아이를 바라보는 시선이 동정에서 혐오로 변했다. 숭고한 희생, 미래의 희망으로 포장되던 수식어는 ‘맘충’, ‘천덕꾸러기’로 대체된 지 오래다.

처음 정식 연재가 결정되었을 때, 딱 이 두 가지 만큼은 다루지 말자 다짐한 게 있다. 바로 종교와 정치다. 육아를 중심으로 한 ‘일상툰’에서 종교와 정치 이야기를 할 일은 거의 없어 보였지만, 소위 말하는 댓글난이 난리 나는 사태를 피하고자 나름의 기준을 세운 것이다.

4년이 지난 지금 종교와 정치를 넘어 성차별, 독박 육아, 미혼, ‘맘충’ 등 피해야 할 카테고리가 되레 늘었다. 혐오가 세상에 만연해지고 그 중심에 결혼, 출산, 육아가 있다 보니 그럴 게 없다. 미혼의 입장에서 그랬다면 넘어갔을 소재도 엄마의 입장에서 그리면 예민하게 받아들인다. 비난받지 않으려면 몸 사려야 한다. 예전에 소재 선정에 소비하는 시간이 하루였다면 요즘은 일주일이고 민해도 시간이 모자라다. 이걸 그려야겠다고 생각하고 콘티까지 구상했다 얹은 적도 여러 번이다. 슬슬 연재를 접어야 하나 생각이 들기도 한다.

육아를 한 지 9년째, 한숨 돌린다는 말을 실감하는 요즘이다. 사지에 각기 다른 인격체라도 달린 듯 행동하던 아이들이 식당에서 조용히 앉아 밥을 먹는다. 휴대폰 없이, 공포의 카운트다운 없이

도 기적이 일어난 거다. 지난 9년간 나는 늘 죄인이었다. 아이를 키우는 건 죄가 아닌데, 아이와 함께 있으면 죄송스러운 일이 많다. 철저한 약자의 입장을 경험한다. 똑같은 실수를 해도 보통의 성인보다 아이와 부모를 향한 비난이 더 크다.

물론 욕먹어 마땅한 사례도 있다. 그러니 조건 없는 이해와 배려를 바라는 건 아니다. 적당한 관용을 바란다. 소수의 행동 때문에 다수를 잠재적 가해자로 몰아가는 건 잔인하다. 어차피 인간 사회는 민폐의 사슬이다. ‘무개념’ 청소년, 배려 없는 청년, 고집스러운 중년 등 민폐를 끼치는 존재는 어느 계층에나 가득하다. ‘영유아 및 어린이 출입 금지’라는 문장에서 주어를 청소년 혹은 중년으로 바꾼다면 이해하겠는가.

이 사회는 유독 아이와 엄마에게만 배타적이다. 나를 비롯한 수많은 엄마는 조심하며 산다. 현실에서의 조심은 작품에서도 이어진다. <나는 엄마다>의 강점인 솔직함을 되찾을 수 있게 너그러운 시선으로 고군분투하는 엄마들을 바라봐 주길 바란다. ◆

순두부 18살, 9살 두 아들을 키우는 엄마. 다음웹툰에서 매주 화요일 <나는 엄마다>라는 ‘일상툰’을 연재중이다. 엄마들, 엄마가 아닌 사람 모두가 공감하는 이야기를 그린다.



<서울구경> (글 그림 정재윤, 독립출판 후 절판. 해업출판사 재출간 예정)

<서울구경>, 시러 니나 가세요

XX가 상상하는 서울 생활은
내가 외국 생활을 상상하는 것과 비슷했다.
여유 없는 서울 생활인이 상상할 수 있는 외국 생활은
마찬가지로 여유가 없다.

글 이랑

키가 어른의 정강이만큼 자랐을 때부터 나 자신이 하나의 독립적인 존재라고 인식하며 살았다. 그런 내가 가장 치욕스럽다고 느끼던 순간은 내 의지와 상관없이 어른들이 내 겨드랑이에 두 손을 집어넣고 키보다 높이 번쩍 들어올릴 때였다. 저들끼리는 하지 않는 행동을 왜 내게만 무례하게 하는지 궁금했지만, 얼굴만 붉힌 채 아무 저항도 하지 못했다. 정재윤 작가의 만화 <서울구경>의 표지는 “서울구경 한번 시켜줄까~” 하면서 아이의 머리통을 두 손으로 감싸 쥐고 높이 들어올리는, 왜 하는지 모를 어른들의 장난 짓거리에 잔뜩 구겨진 아이의 얼굴이 그려져 있다. 대체 왜 그렇게 괴롭게 서울을 구경해야 하는 걸까?
“나는 서울구경 하고 싶지 않았어.”



내 인생의 만화

표지에서 커다란 손에 짓눌려 八자 눈썹이 된 아이는 <서울구경>에 등장하는 3명의 주인공 중 가장 나이가 어린 XX다. 만화 초반에 알 수 있는 정보는 초등학교도 들어가기 전이었던 XX와 형 W, 두 형제의 부모님이 ‘우째 저래 하루아침에 날벼락’처럼 돌아가셨다는 것, 그리고 형제의 말투를 보아 그들 생활 배경이 경상도 어디쯤이라는 것이다. 고등학생이 된 W는 초등학생인 XX를 돌보기 위해 ‘핵교’ 친구들이랑 놀고 싶은 마음도 접어두고 일찍 귀가한다. XX는 설거지도, 세탁기 돌리는 것도, 준비물 준비도 다 해놓고 ‘테레비’를 보고 있다. 차라리 아무것도 안 하고 ‘테레비’만 보고 있었더라면 뭐라 한 소리하면서 유일한 보호자 티를 낼 생각이었던 W는 그런 XX에게 ‘엄청나게 사랑하는 마음과, 엄청나게 거처적거려 하는 마음’을 동시에 느낀다. XX는 “핫도그 먹고 공부방 가자”는 3학년 ‘형아’를 따라서 간 공부방에 재미를 붙여 매일 재미있게 공부하고, 종종 공부방 ‘ 쌤과 쌤의 딸 M과 저녁밥까지 먹고 돌아온다. 그렇게 쪽 재미있게 공부한 결과, 중3이 된 XX는 방에 펼쳐놓으면 장판이 안 보이게 뒤덮을 만큼의 상장과, ‘00 가족’ 대상으로 한 장학제도로 ‘서울에 있는 대단한 고등학교’에 갈 수 있는 학교장 추천을 받게 된다.

고등학교를 졸업한 W는 공부방 ‘ 쌤 딸(a.k.a. 동네 최고 가십걸) M과 연애를 하며, 택배 일을 시작으로 체력을 많이 쓰는 일을 하며 생활을 꾸려나간다. W와 M은 기회가 있을 때마다 서울에 갈 생각이 없다는 XX를 은근히 설득하지만, XX는 영 뜻이 서지 않는다. XX가 상상하는 서울 생활은 매우 현실적이다. W가 “멋지다 카드라”는 서울 야경은 “만날 밤늦게까지 일하는 서울 사람들이 있어서” 존재 하며, M의 “이쁜 아-들도 많다 카더라”는 꼬드김엔 서울엔 ‘그만큼 잘생긴 아-들도 많을’ 거라는 게 XX의 대답이다. 서울 출생 및 서울 생활 당사자인 나는 여유 없는 서울 생활을 어째서

XX가 이토록 자세하게 상상할 수 있는지 놀라웠다. 심 없이 오르는 월세 덕에 1, 2년마다 예정된 이사. 집주인들과의 눈치 싸움. 결합 상품과 렌탈 상품에 둘러싸인 생활. 태어나고 자란 곳에서도 ‘내 것이 없어’ 빌려 쓰는 생활을 전전하는데 지금부터 외국에 살아야 한다면 어떨까.

XX가 상상하는 서울 생활은 내가 외국 생활을 상상하는 것과 비슷했다. 여유 없는 서울 생활인이 상상할 수 있는 외국 생활은 마찬가지로 여유가 없다. 와이파이가 갑자기 먹통이 되거나, 변기 물이 내려가지 않고 차오르는 장면. 자정이 넘어 도착한 집 앞에서 열쇠를 잃어버린 것을 깨닫는 장면을 자꾸만 구체적으로 상상하게 된다. 그래서 책 후반부에 나오는 김철수 쌤집 김철수 아저씨의 모습은 무척 위안이 되고 그런 장래를 꿈꾸는 XX에게 공감이 된다. 서울에 있는 대단한 고등학교를 꿈꾸는 것이 당연하다고, 그래야 그나마 나은 인생을 살 수 있다고 하는 주변의 설득은 구체적이지 않다. 그저 멋진 야경과 ‘이쁘고 잘생긴 아-들이 걸여 다니는 서울을 잠깐 구경해봤을 뿐이다. 서울에서 생활하는 아-들의 구체적인 모습을 상상해준 XX가 참 고마웠다. <서울구경> 표지 뒷면에 그려진 XX의 뒤통수를 보며 인기 크리에이터 승헌씨가 인스타그램 라이브에서 불러주던 ‘예민한 고양이송’을 떠올렸다.

고양이 소리내 봐 시러 니나 내세요~

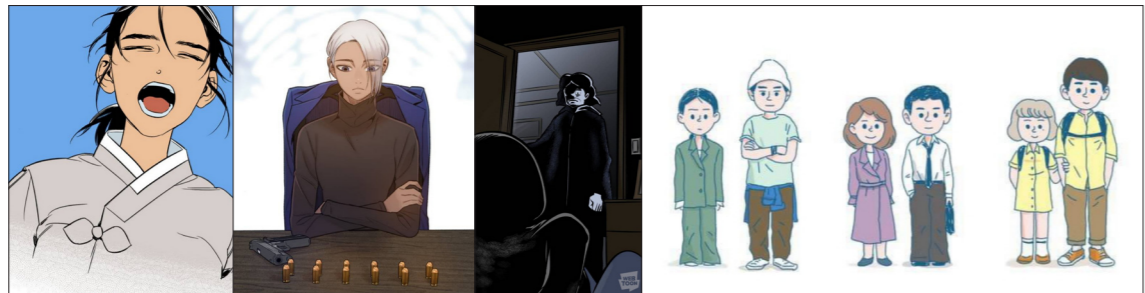
고양이 노래해 봐 시러 니나 하세요~

씩바가지 나는 싹바가지 그니까 니 갈 길이나 가세요~◆

이랑 | 영화와 음악, 그림 그리는 일을 전부 직업으로 삼고 있다. 정규 앨범 <온 온손>, <신의 놀이>와 단편영화 <변해야 한다>, <유도리> 등을 발표했고, <이랑 넷컷 만화>, <대체 뭐하자는 인간이지 싶었다>를 썼다.



pick



정년이

이제 곧 죽습니다

위대한 방옥숙

곤(GONE)

지금, 이 만화!

글 <지금, 만화> 발간위원회

마당 씨 이야기, 그 세 번째

마당 씨의 가족 앨범

글 그림 홍연식 레진코믹스

마당 씨 연작의 세 번째 작품이다. 불편하고 복했던 마당 씨의 식탁이 조금 답답하고 고집스러워졌다. 아빠가 만들어 주는 음식을 먹이기 위해 어린이집에 보내지도 못하고, 교회에서 나눠준 아이스크림도 받아서 쓰레기통에 버린다.

“이 세상에... / 쓰레기가 너무 많아”라고 말하지만, 문득 고집스러운 아버지와 닮은 자신을 발견한다. 박인하 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 교수

따뜻함과 힐링 에너지를 전달하는 만화

모통이 뜨개방

글 그림 소영 네이버웹툰

소영 작가는 전작인 <오늘도 핸드메이드>에서도 ‘핸드메이드’를 소재로 삼았다. 독특하게 특별한 서사 없이 실제 핸드메이드 제작 과정을 만화 연출로 전개했고, 마지막 칸에서는 작가가 직접 제작한 핸드메이드 오브제를 사진으로 촬영하여 소개했다. <모통이 뜨개방>에서는 극적 서사와 캐릭터들을 결합해 따뜻한 그림체로 동화적 판타지를 그려 힐링의 에너지를 전달한다. 언니를 잃고 혼자된 주인공 현이가 앞으로 자신의 상처를 어떻게 치유해갈지 살펴보게 될 것 같다.

이화자 공주대학교 만화애니메이션학부 교수

삶의 부조리함을 미세하게 묘사

위대한 방옥숙

글 매미 그림 희세 네이버웹툰

<마스크걸>의 매미, 희세 콤비가 다시 뭉쳐서 만든 작품이라는 것에서부터 관심을 끌만 하지만, 영화

<기생충>의 화제성과 함께 연결해서도 볼 수 있는 작품이다. <기생충>이 신계급주의 사회의 가족 희비극이라면, <위대한 방옥숙>은 힘들게 중산층 계급에 올라가 스스로는 기득권층이라 생각하지만, 실제로 서민에 가까운 인물들이 목숨 줄 같은 아파트값을 지키려 몸부림치는 이야기를 희극처럼 묘사하고 있다. <기생충>이 그러하듯 삶의 부조리함을 이토록 미세하게 묘사하는 작품이 흔치 않기에, 독자들에게 권해 본다.

김신 중부대학교 만화애니메이션학과 교수

끈적끈적한 느낌의 생활 밀착형 미스터리

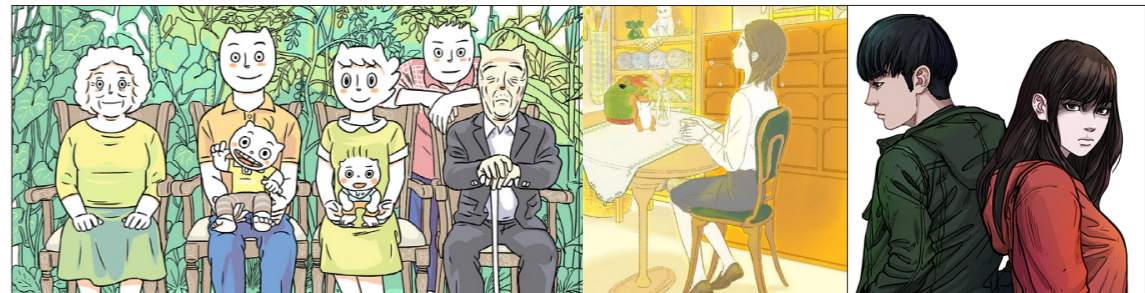
망자의 서

글 GAR2 그림 오쌤 다음웹툰

유도 올림픽 금메달리스트로서 실력이 있고, 예쁜 얼굴 덕에 사람들에게 관심도 받는 주하나. 그녀는 결혼할 남자에게 5년간 사라질 것을 종용한다. 남자는 군말 없이 따른다. 그리고 5년 후, 그녀는 남자의 사망확인서 13부를 받아들이고 그를 만나러 간다. 하지만 남자는... 우연과 필연을 기막힌



pick



마당 씨의 가족 앨범

모통이 뜨개방

망자의 서

타이밍으로 배합하여 박진감을 유지하는 <망자의 서>는 촘촘하면서도 아주 경쾌한 전개 보여 준다. 기존 미스터리 작품에 실증을 느낀 독자에게 적극적으로 추천한다. 미스터리 스릴러 장르 작품으로 꾸준히 경력을 쌓아온 GAR2가 스토리를 썼다.

최재정 우리만화연대 이사

낙태죄 합헌불일치 판결 시대의 필독 웹툰

곤(GONE)

글 그림 수신지 인스타그램

“디테일이 전부다. 극강 리얼 웹툰” 수신지 작가가 페이스북과 인스타그램에 연재하는 신작 <곤(GONE)>에 대한 한 독자의 반응에 ‘좋아요’를 꼭 눌렀다. <머느라기>로 결혼 제도를 해부했던 작가가 이번에는 임신과 출산, 육아의 문제로 이슈를 확장했다. 역시 극적인 사건보다는 지극히 일상적인 상황에서 여성이 느끼는 감정을 섬세하게 복원하는 데 주력할 듯. 아직 2화가 끝나지 않았음에도 이미 여러 장면에서 ‘이 기분 알지’ 하며

울컥했다.

이영희 중앙일보 기자

정해진 죽음 앞에서 드러나는 생존 본능

이제 곧 죽습니다

글 이원식 그림 꿀찬 네이버웹툰

취업준비생 최이재는 비트코인으로 전 재산을 날린 데다 헤어진 애인의 결혼 소식과 마지막이라고 생각했던 최종 면접마저 떨어지자 자살이라는 극단적인 선택을 한다. 하지만 ‘죽음’이라는 존재로부터 죽음을 가볍게 여긴 죄로 13번의 죽음을 벌로 받게 된다. “어떻게 살아야 하는지도 모르겠고 더는 살기도 싫다”던 최이재는 이제 어떻게 해서든 살기 위해 최선을 다하는 중이다. 13번의 기회 중 벌써 2번은 죽었다. 독자들은 죽음이 정해져 있는 것을 알기에 이번 생은 어떻게 죽을까를 궁금해하며 살아남기 위해 최선을 다하는 주인공 죽음의 과정을 따라간다. 최이재에게 주어진 13번의 ‘죽음’ 아니 ‘삶’은 기회가 될 수 있을까?

양동석 만화 기획자

아따, 이것이 새로운 여성 서사랑께

정년이

글 서이레 그림 나몬 네이버웹툰

여기 한국의 서사 장르에서 소외되어온 소재가 모두 모였다. 여성국극이라는 독특한 문화유산, 자신의 욕망에 충실한 여성들, 그리고 전라도 사투리까지. 여성국극이 당대의 엔터테인먼트이던 1950년대, 국극 단원이 되어 ‘돈을 가마니로 버는’ 꿈을 가진 주인공 정년은 목포에서 서울로 무작정 올라온다. 정년이 만만치 않은 훈련과 텃세 속에서 전혀 주눅 들지 않고 걸쭉한 전라도 사투리로 당당히 목소리를 내는 과정이 너무나 유쾌하고 사랑스럽다.

위근우 <지금, 만화> 편집장

2019 만화 웹툰 애니메이션 행사 캘린더

<지금, 만화> Volume 3, 2019 SUMMER를 발행하면서, 만화 애니메이션 관련해 벌어진 일과 벌어질 일을 정리해본다.

5월

재미로 애니소풍가자

일시 5월 4~6일

장소 서울애니메이션센터

주요 행사 캐릭터 퍼레이드, 스탬프 미션 투어 프로그램

2019 경기국제웹툰페어

일시 5월 10~12일

장소 고양시 킨텍스

주요 행사 웹툰 작가 초청 사인회, 버프툰 공모전 시상식, 수출 상담회

2019 포항만화축제

일시 5월 24~25일

장소 포항시립포은중앙도서관

주제 일상에서 영웅을 만나다

주요 행사 웹툰 작가 강연, 코스프레 체험

2019 세계웹툰포럼

일시 5월 30일

장소 코엑스 인터컨티넨탈 호텔

주제 웹툰, 잇다

주요 행사 광백수 작가 기조연설, 웹툰 수출 및 투자 상담회, 기업 피칭



7월

제3회 부산웹툰페스티벌

일시 7월 12~14일

장소 부산문화콘텐츠포럼플렉스,

부산글로벌웹툰센터

주요 행사 부산판타스틱

만화공모전 시상식

제23회 서울국제만화애니메이션페스티벌

일시 7월 17~21일

장소 코엑스

주제 혁신적인 변화(Innovative Change)

주요 행사 출판작 상영, 웹툰 작가 토크쇼, 만화

애니메이션 업체 부스 운영

8월

제22회 부천국제만화축제

일시 8월 14~18일

장소 한국만화박물관, 부천영상문화단지

주제 만화, 잇다

주요 행사 부천만화대상 시상식, 시민 대상 캐리커처 행사

<지금, 만화> 3호에선 세계적인 가수가 된 방탄소년단의 세계관을 다룬 웹툰 <화양연화 Pt.O 'SAVE ME'>에 대해 K-Pop 전문가인 <아이즈> 강명석 편집장의 비평을 수록했다. 해당 비평은 타임 루프 형식을 띤 <화양연화 Pt.O 'SAVE ME'>의 여러 장면이 지닌 상징적 의미와 팬덤 내부의 해석을 아우르며 작품에 대한 촘촘한 이해를

존재 가치를 증명할 수 있을 것인가.

이 의문은 3호 준비 기간 불거진 네이버웹툰 <탄막>에 대한 논란에서도 이어진다. 10대의 계획되지 않은 임신을 다룬 이 작품에서, 여성 주인공을 묘사하는 방식에 대해 수많은 여성 독자가 비판적 논거를 제시했고, 네이버 측은 어느 정도 수용했다. 만화 비평가의 통사적 지식이나 식견보단, 여성 독자의 당사자성이 더욱 중요한 역할을 했다. 이것은 우연적인 사건으로 보기 어렵다. 지난 몇 년간 대중문화 비평 전반이 페미니즘적인 인식론을 적극적으로 받아들이고 전환하는 과정에서 만화 비평 역시 기존의 독해 방식에 대해 고민하고 변화해야 할 경쟁 압력 앞에 놓였다.

지금, 만화 비평은 무엇을 할 수 있을까?

편집장 위근우

답는다. 이것은 지난 1호에서 <익명의 독서중독자들> 비평을 책 전문 칼럼니스트인 <씨네21> 이다혜 기자, 2호에서 <유사과학 탐구역역> 비평을 윤신영 과학 전문 기자에게 요청한 이유이기도 하다. 다양한 주제와 문제 의식을 아우르는 현재의 웹툰 환경 안에서 각각의 작품에 대한 좀 더 세밀한 이해를 위해선 그 작품의 주제에 대한 높은 이해도가 필요하다. 그렇다면 그 모든 부담을 만화 비평이라는 영역에 지우는 게 온당하진 않을 것이다. 하지만 또한 그 지점에서 새로운 질문이 발생한다. 과연 만화 비평은 타 전문 필진의 접근 방식에 비해 어떤 비교우위를 가지고 전문 영역으로서 자신만의 고유한

이러한 질문들이 '만화 비평은 무엇인가?'로 이어지는 건 잘못된 흐름일 것이다. 질문은 '지금, 만화 비평은 무엇을 할 수 있는가?'로 전환되어야 한다. 그것은 특권적 지위를 복권하는 것이기보다는, 지금 이곳에서 제기되는 다양한 목소리와 관점을 만화 비평의 언어 안에서 교차 및 중첩하는 것에 가까울 것이다. 세밀한 연출 분석으로 초법적 정의라는 주제까지 논한 오혁진의 <악의 혈통> 비평, 도덕 철학적 관점으로 작품이 놓치는 요소까지 읽어낸 서원주의 <데우스 엑스 마키나> 비평, 소년만화의 장르적 문법 안에 담긴 전복적 상상력을 통해 현실의 부조리를 말하는 조한기의 <노동본색> 비평 등이 여기 속할 것이다. 모두 제1회 <지금, 만화> 만화 비평 공모전 수상자들이다. 그들이 더 많은 기회 안에서 만화 비평의 실천적 가능성을 모색할 수 있길 바란다. ◆

지금, 만화
volume 3 2019 summer

인쇄 2019년 6월 15일 **발행** 2019년 6월 20일

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

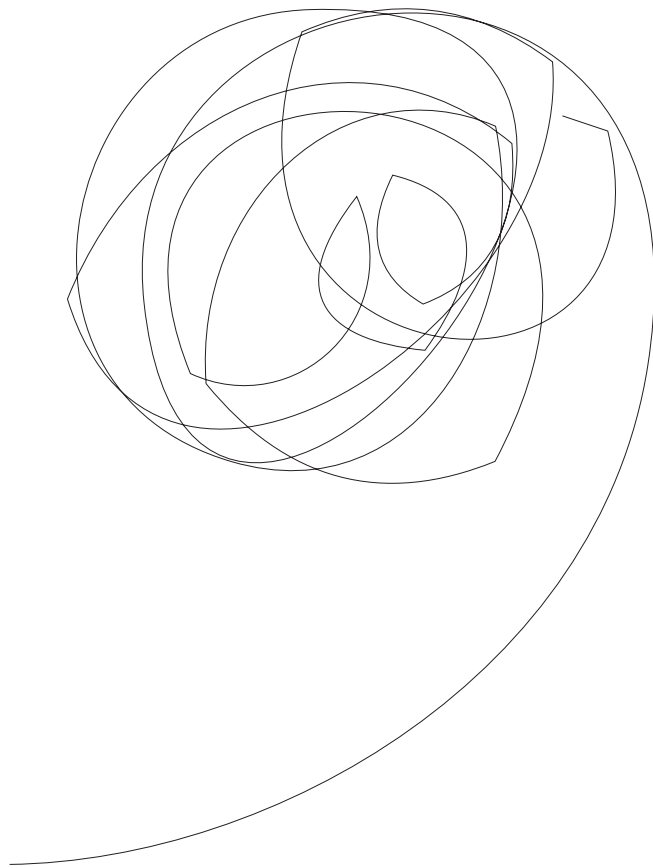
편집인 <지금, 만화> 발간위원회
발간위원장 한창완 Han Chang-Wan
발간위원 김신 Kim Shin
박인하 Park In-Ha
양동석 Yang Dong-Seok
이영희 Lee Young-Hee
이화자 Lee Hwa-Ja
최재정 Choi Jae-Jeong


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.



 문화체육관광부



9 772635 883006

ISSN 2635-8832