

소녀들의 감성으로 본 과학

: 소녀 만화에 나타난 과학에 대한 성찰성

윤선희(서울대)

I. 머리말

현대 사회에서 과학은 우리 일상의 일부분이다. 우리가 살아가면서 접하는 생각들, 이용하는 문화 콘텐츠, 무심코 사용하는 소소한 물건에 이르기까지 과학과 기술은 우리 생활 곳곳에서 다양하게 모습을 드러내고 있다. 과학이 이처럼 삶의 일부로 인식되면서 대중의 과학이해에 대한 논의도 변해가고 있다. 이전의 '과학의 대중화' 운동이 과학자들의 필요로 전개되었다면, 이제는 민주 사회의 구성원으로서 일반 대중이 왜, 그리고 어떻게 과학을 이해해야 하는가에 대한 논의가 진행 중이다. 영국 왕립학회 특별위원회(Ad Hoc Group)의 보고서는 "과학, 기술은 기술 기반 사회에서 개인의 일상생활에 다양한 방법으로 영향을 준다."며 대중이 일상생활에 쓰이는 과학을 이해할 필요가 있음을 역설했다. 민주 사회에서는 대중의 의견 또한 의사결정 과정에 영향을 미치기 때문에 대중이 주요한 이슈의 과학적인 내용에 대해 알고 있어야 한다는 것이다.¹⁾

그렇다면 과학을 이해한다는 것은 무슨 의미일까? 앞서 기술한 왕립학회의 보고서 내용처럼 '과학의 내용'을 이해하는 것일까? 이에 대해 콜린스(H. M. Collins)는 아니라고 대답했다. 그는 과학을 정상과학(ordinary science)과 논쟁중인 과학(controversial science)으로 구분하고, 정상과학에서는 "사실에 대한 지식"이 필요하지만 논쟁중인 과학에서는 과학에 대한 "보다 성찰적인 이해"가 필요하다고 주장하였다. 논쟁중인 과학에서는 전문가들 사이에서도 다른 견해가 있을 수 있으며, 이 때 필요한 것은 '지식'보다는 일상 규범에 기반한 '성찰성'인 것이다.²⁾

1) The Royal Society, *The Public Understanding of Science, Report of an Ad Hoc Group* (London: The Royal Society, 1985), note 2, 10. H. M. Collins, "Certainty and the Public Understanding of Science: Science on Television," *Social Studies of Science* 17 (1987), pp. 689-713의 p. 690에서 인용한 내용을 재인용하였음.

2) Collins, "Certainty and the Public Understanding of Science: Science on Television," *Social Studies*

이러한 성찰성은 특정 이슈에 대한 토론이나 견해 표명의 형태로 직접 드러나기도 하지만, 대중문화의 다양한 장르에서 만들어내는 작품의 ‘메시지’ 형태로 드러나기도 한다. 미래 사회에서 일어날 수 있는 일들에 대한 각종 경고나 기대, 환상을 담고 있는 SF 소설이나 영화 등이 좋은 예가 될 것이다. 예를 들어 영화 「가타카(Gattaca)」에서 ‘인간의 유전자 조작’에 대해 던지는 메시지를 이해하는 데에는 많은 유전학 지식이 필요하지 않다. 필요한 것은 앞으로 발전하게 될 유전공학을 우리가 어떻게 받아들일 것인가에 대한 우리 스스로의 고민이다.

이처럼 대중문화는 ‘만들어지고 있는 과학’에 대한 사회적, 윤리적 논쟁에 대해 나름의 메시지를 던지며, 이 메시지는 대중의 인식을 반영하는 동시에 다시 대중의 인식에 영향을 미친다. 한편 논쟁이 끝난 과학, 즉 완성된 과학은 우리 생활의 일부로 자리잡게 된다. 이 때 대중문화는 완성된 과학에 대해 논쟁적인 질문을 던지기보다는, 새로운 기술을 우리 삶에 다양한 형태로 받아들이는 상상력을 발휘한다. 이렇게 만화나 영화에서 과학적 상상력을 발휘하여 만들어낸 다양한 소재가 얼마 후 실제로 개발되기도 한다. 결국 대중문화에 나타나는 과학이란 대중이 바라보는 과학에 대한 이미지이다. 이 이미지는 ‘작품을 만드는 사람들’을 매개로 형성되며, 대중의 과학에 대한 이미지를 반영하고, 다시 그들이 만든 이미지가 대중에게 영향을 미친다.

그러나 이 이미지들은 대개 남성 중심의 과학을 반영한다. 우리가 공유하고 있는 문화 자체가 남성 중심이기 때문이다. 이런 면이 단적으로 드러나는 부분이 바로 ‘여성’에 대한 묘사이다. 플리커(Eva Flicker)는 영화에 나타난 여성과학자의 이미지를 분석한 자신의 논문에서, 많은 변화에도 불구하고 여성 캐릭터는 여전히 성적 고정관념(sexual stereotype)에 의존한다고 지적하고 이를 사회적인 실재(social reality)의 반영으로 해석했다.³⁾ 라폴레트(Marcel C. LaFollette)는 대중 잡지에 나타난 여성 과학자의 이미지를 분석하며, 여성과학자는 매력적이지 않고 소수라는 인식이 고착화되어 있음을 보였다. 그리고 이를 개선하기 위해서는 교육정책뿐 아니라 대중 매체의 역할도 중요하다고 역설했다.⁴⁾

우리가 접하는 과학에 대한 대부분의 이미지가 남성 중심 문화의 산물이라면, 여성의 문화에서는 어떻게 표현될까? 그보다 우리에게 ‘여성의 문화’라는 것이 존재하기는 하는 것일까? ‘여성 문화’라고 하면 우리가 쉽게 떠올릴 수 있는 것이 미국의 ‘할리퀸 로

of Science 17 (1987), pp. 689-691.

3) Eva Flicker, "Between Brains and Breasts-Women Scientists in Fiction Film: On the Marginalization and Sexualization of Scientific Competence," *Public Understanding of Science* 12 (2003), pp. 307-318.

4) Marcel C. LaFollette, "Eyes on the Stars: Images of Women Scientists in Popular Magazines," *Science, Technology, & Human Values* 13 (1988), pp. 262-275.

맨스(Harlequin romance)' 소설이다. 할리퀸 로맨스는 다른 대중 문화산업과 달리 여성을 주 독자층으로 하고 여성의 로맨스에 대한 판타지를 반영하는 여성의 공간이다. 그러나 '연애'라는 한정된 주제만 다루었기 때문에 진정한 여성들의 커뮤니케이션 공간으로까지 발전하지는 못하였다. 반면 한국, 일본, 대만 등에서 발전한 소녀만화는 다르다. 소녀만화 역시 처음에는 소녀들의 판타지를 반영하여 로맨스를 주로 다루었으나, 이에 머무르지 않고 점점 발전하여 소녀들의 관심사 전체를 다루는 공간으로 영역을 넓혀왔다. 여성의 언어로 여성의 관심사를 다루는 문화 공간이 탄생한 것이다.

이 글의 목적은 이처럼 독특하게 형성된 여성들만의 문화 공간에서 여성들이 과학을 어떻게 받아들이는지 살펴보는 것이다. 이를 위해 먼저 한국 소녀만화의 특징이 여성들과의 공감대를 바탕으로 한 '작가주의' 만화라는 점을 보일 것이다. 다음으로 한국의 소녀만화 작가 중 2세대 작가들과 3세대 작가들 일부의 작품을 바탕으로, 여성이 과학과 그 결과물을 어떤 시각으로 바라보는지 분석하려 한다. 이런 작업을 통해 여성들이 과학과 그 결과물, 그리고 과학자를 바라보는 시각에는 일종의 '성찰성'이 담겨 있으며, 이 성찰성이 바로 여성들이 공감하고 공유하는 이야기, 즉 여성문화의 특징에서 온 것임을 보일 것이다.

2. 소녀만화, 여성의 문화 공간

만화는 대중문화 중에서도 가장 대중적인 문화산업 중 하나이다. 만화는 처음에는 “적절한” 예술의 보조물로 취급되었으나, 이제는 “하나의 언어”로 인정받게 되었다. 현재에는 제7의 예술인 영화, 제8의 예술인 TV에 이어 제9의 예술이라고 불리고 있다. 세이빈(Roger Sabin)은 만화가 한번도 ‘진정한 예술’로 인정받은 적이 없었지만 우리에게 “자유로운 매체”로 남아있으며, 우리 시대에 이런 매체는 흔치 않다는 말로 만화에 의미를 부여했다. 그가 보기에 만화는 현재도 미래에도 “어떤 메시지라도 담아 낼 수 있는 가치 있는 매체”이다.⁵⁾

5) Roger Sabin, Comics, Comix & Graphic Novels (Phaidon Press Limited, 1996)[김한영 옮김, 『만화의 역사』(글그림밭, 2002)] pp. 7-9, 236. 이하 『만화의 역사』. 세이빈은 만화가 공식적인 문화적 분석을 거의 거치지 않는 ‘아무도 보지 않는 장소’이기 때문에 ‘자유로운 매체’로 남아 있다고 보고 있다. 즉, 만화가 문화 주변부에 위치하고 있기 때문에 생산자나 소비자에게 매력적이라는 것이다. 그러나 이러한 분석을 일본과 일본의 영향을 받은 우리나라에 그대로 적용하기는 어렵다. 일본은 만화산업이 매우 발전한 나라이며, 만화가 문화 주변부에 있지 않기 때문이다. 그는 또한 만화를 “그 시대의 길거리 문화와 밀접하다”고 보았는데, 이는 만화가 저급하다는 것이 아니라 대중과 그만큼 가깝다는 것을 의미한다.

이 글에서는 만화를 이처럼 고유의 ‘언어’를 지니고 대중과 소통하는 ‘매체’의 하나로 규정하려 한다.⁶⁾ 그리고 매체로써의 만화가 한국에서 여성 독자들과 어떻게 소통해왔는지를 보인 후, ‘한국 소녀만화’라는 매체의 특성이 과학과 과학자를 어떻게 그려내고 있는지 분석할 것이다.⁷⁾ 그럼, 먼저 한국의 소녀만화에 대해 살펴보도록 하자.

21. 소녀만화 - “여성의 공감지대”⁸⁾

소녀들을 위한 만화가 성공한 사례는 흔한 것이 아니다. 세이빈은 “소녀들을 위한 만화가 현대 만화의 역사에 좀처럼 등장하지 않는다는 것은 슬픈 사실”이며, “1990년대에도 여성 만화는... 여전히 잊혀진 이야기로 남아 있다.”고 한탄했다.⁹⁾ 그는 영국과 미국을 주요 분석 대상으로 삼았는데, 영국 소녀만화는 Jackie를 마지막으로 쇠퇴했으며 미국 소녀만화는 영국보다 발전하지 못했다. 그러나 이는 영국과 미국의 사례일 뿐이다. 만화 강국이라 불리는 일본에서는 다양한 독자층을 대상으로 다양한 내용을 다루는 만화가 생산되고 있으며, 소녀들을 대상으로 하는 만화 역시 계속 발전해 왔다. 일본만화의 영향을 크게 받은 한국 역시 마찬가지다.

한국의 소녀만화는 ‘순정만화’라는 이름으로 더 잘 알려져 있다. 초기에 소녀들을 대상으로 소녀취향의 로맨스를 주로 다루던 점이 명칭에 반영되어 굳어진 것이다. 그러나 80년대에 작가정신을 지닌 작가들이 나타나고, 이들이 안정적으로 작품 활동을 할 수 있는 소녀만화 잡지가 80년대 후반부터 잇따라 출간되며 소녀만화는 다양한 장르를 개

6) 만화를 매체로 보려는 시도는 최근 일본에서도 이루어지고 있다. 정현숙은 『일본만화의 사회학: 만화사적 접근을 통해 본 경쟁력의 기반』(문학과 지성사, 2004) pp. 22-36에서 일본의 ‘만화비평’이 다양한 논의를 거쳐 현재에는 “만화의 미디어로서의 측면”에 주목하고 있음을 간략하게 설명하였다.

7) 만화에 나타난 과학을 분석한 글로는 다음과 같은 것들이 있다. Lois Gresh and Robert Weinberg, *The Science of Superheroes* (John Wiley & Sons Inc, 2002)[이한음 옮김, 『슈퍼영웅의 과학』(도서출판 한승, 2004)]; Simon Locke, "Fantastically Reasonable: Ambivalence in the Representation of Science and Technology in Super-hero Comics," *Public Understanding of Science* 14 (2005), pp. 25-46. 그레시와 와인버그는 슈퍼영웅 만화에 나타난 과학이 현실적으로 가능한지를 분석하였고, 로크(Simon Locke)는 슈퍼영웅 만화를 토대로 대중문화에서 나타난 과학과 기술이 전문가들이 이해하는 것과 다르지 않음을 보였다. 그러나 이 글들은 미국 주류 만화인 슈퍼영웅 만화로 분석 대상을 한정하고 있으며, 슈퍼영웅 만화 역시 남성 문화의 산물이다. 이에 대해 그레시와 와인버그는 “만화에서 여성이 마땅히 받아야 할 관심을 받은 적이 없으며, 여성에 대한 묘사가 성차별적”이라고 지적하였다. 그리고 그 원인에 대한 추측으로 “작가들이 아직도 여성과 과학이 어울리지 않는다고 생각하는 듯하다.”는 의견을 제시했다. 이는 여성과학자의 이미지 개선을 위해 매체의 역할이 중요하다고 지적한 라플레트의 의견과도 부합한다.

8) 이 단어는 권김현영이 「순정만화, 여성들의 정서적 문화동맹」, 『여성과 사회』 12호 (창작과 비평사, 2001) pp. 130-131에서 언급한 “여성전용” 공감지대”라는 말에서 차용한 것이다.

9) 『만화의 역사』, p. 81.

척하게 되었다. 이제 '순정'이란 단어로는 더 이상 소녀들을 위한 만화를 정의하기 힘들게 된 것이다.¹⁰⁾

소녀만화는 크게 1세대, 2세대, 3세대 만화로 나눌 수 있다. 1970년대까지 활동하던 1세대 만화가들은 심한 검열로 창의력을 훼손당했고 이는 독자들의 외면으로 이어졌다. 그 빈자리를 채운 것이 일본 소녀만화였으며, 이를 보고 독학한 작가들이 바로 한국의 2세대 만화가들이다. 이들을 통해 '소녀만화'라는 장르가 안정되면서 견고한 독자층이 형성되었다. 소녀만화 잡지가 탄생할 수 있는 토대가 마련된 것이다. 1988년 최초의 소녀만화 잡지 『르네상스』가 창간되었고, 90년대는 소녀만화 잡지의 부흥기였다. 이 때 잡지 공모전을 통해 등장한 신인들이 3세대 만화가들이다.¹¹⁾ 소녀만화 잡지는 작가와 독자 사이의 소통 기능을 크게 강화하였다. 이전에는 대본소용 만화의 작가 후기와 팬레터로 서로 소통하던 작가와 독자가, 이제는 잡지의 작가후기와 독자란까지 이용하게 되었다.

이렇게 형성된 소녀만화의 가장 중요한 특징은 '여성의 감성'을 중심으로 이야기를 전개해 나간다는 것이다.¹²⁾ 박인하는 많은 소녀만화가 "전략적으로 정서 중심의 이야기 구조를 채택"했다고 말한다. 이러한 이야기구조는 "작가와 독자를 이어주는 관습적인 소통구조"였으며, 동시에 "인간심리와 감정을 표현"하는데 효과적이었다. 이러한 지적은 상당히 적절하다 할 수 있는데, 인간의 심리와 감정에 대한 문제는 보통 소년들보다는 소녀들의 관심사이기 때문이다. 이와 비슷한 맥락에서 원윤미는 소녀만화의 특징이 "관계"에 대한 관심이며, 대중문화 중 가장 여성의 욕망을 담아내고 있다고 평가했다. 또한 권김현영은 소녀만화가 남성과 여성의 "취향" 차이를 보여준다고 이야기했다.¹³⁾

10) 박인하는 『누가 캔디를 모함했나』(살림출판사, 2000), pp. 22-26에서 '순정'을 대체하는 단어로 '감성만화', '여성만화'라는 단어들을 소개했다. '감성만화'는 소녀들을 대상으로 한 만화가 "정서적인 변화"를 통해 작품을 이끌어가는 경우가 많기 때문에, '여성만화'는 작가와 주 독자층이 여성이기 때문에 제안된 단어들이다. '감성'이 소녀만화의 큰 특징이기는 하지만 소녀만화의 장르가 다양해지면서 이를 '감성만화'라는 단어로 한정하는 것도 '순정만화'라는 단어를 사용하는 것처럼 문제가 있다. 또한 '여성만화'라는 단어 역시 '여성주의 만화'와 혼동할 우려가 있으며, 이 두 가지 문제점은 박인하도 지적한 바이다. 이 글에서는 '소녀만화'라는 단어를 사용하는데, 그 이유는 소녀만화가 주로 여학생을 독자층으로 상정하고 소녀들의 감성에 호소하는 작품을 만들어내고 있기 때문이다. 원윤미는 『순정만화 장르에 나타난 섹슈얼리티와 수용양상에 관한 연구』, 서강대학교 석사 논문(2001)의 국문초록에서 "소녀들이 성인이 되었을 때 순정만화 수용자로부터 이탈하는 현상은 ladies comic의 부재 때문이다."라고 지적했는데, 이는 곧 소녀만화가 소녀들을 대상으로 생산되고 있다는 의미이다.

11) 『누가 캔디를 모함했나』, pp. 67-79, 117-118, 181-196.

12) 이 감성코드를 이해하지 못하는 일부 남성들은 소녀만화를 폄하하기도 한다. 그러나 소년들을 대상으로 만든 만화를 많은 소녀들이 즐기지 않는다고 해서 그 작품에 대한 평가가 나빠지지 않는다는 점을 인정한다면, 남성들이 외면한다고 해서 소녀만화가 평가 절하될 이유 역시 없다.

13) 만화평론가협회, 『호호에서 아하까지』, p. 144; 원윤미, 『순정만화 장르에 나타난 섹슈얼리티와 수용양상에 관한 연구』, pp. 32-33; 권김현영, 「순정만화, 여성들의 정서적 문화동맹」 p. 122. 작품을

이처럼 한국 소녀만화가 ‘여성의 감성’을 중심으로 독자와 이야기할 수 있었던 것은 소녀만화 작가 대부분이 여성이었기 때문이다. 박인하는 여성의 언술이 남성과 다르기 때문에 10대 여학생들이 여성작가들의 작품에 쉽게 공감대를 형성할 수 있었다고 평가했다.¹⁴⁾ 여성 작가의 중요성은 소녀만화의 성패가 다른 영국과 일본의 경우를 비교해보아도 알 수 있다. 예를 들어, 세이빈은 여성 작가가 거의 없었던 점이 영국 소녀만화의 쇠퇴 원인 중 하나라고 보았다. 당시 영국에서는 남성 작가들이 소년만화와 소녀만화를 동시에 그리고 있었고, 재능 있는 작가들은 좀 더 보수가 좋은 소년만화 쪽으로 넘어가는 것이 “정해진 공식”이었던 것이다. 그러나 일본은 달랐다. 일본 역시 처음에는 남성 작가들이 소녀만화를 만들었으나, 소녀독자층이 형성되면서 여성 작가들이 등장하게 되었다. 이들이 소녀를 대상으로 만든 작품은 소녀의 취향에 적합하게 변화하였고, 이 작품들은 한국 소녀들에게까지 영향을 미쳤다.¹⁵⁾

견고한 소녀독자층의 형성은 소녀만화의 세 번째 특징이다. 한국 소녀만화의 공백기에 일본 소녀만화를 보던 독자들은 역시 이를 보고 공감하여 작가가 된 2세대 만화가들에게 환호했다. 이들이 작품을 수용하는 태도는 독특했는데, 독자들은 자신이 선호하게 된 몇몇 작가들에게 열광적인 지지를 보였다. 박인하는 이런 구조를 소녀만화의 “스타시스템”이라고 표현했으며, 이런 시스템은 작가들에게 안정적인 작업환경을 제공했다. 이런 의미에서 박인하가 본 소녀만화의 수용자층은 “수용자인 동시에 창작의 터전이며, 재생산의 기반”이었다. 다른 대중문화산업이 남성 수용자를 의식할 수밖에 없는 현실을 고려할 때 이는 매우 중요한 특징이다.¹⁶⁾ 비슷한 맥락에서 권김현영은 다른 분야의 여성예술가들이 ‘여성관객성’이 존재할지에 대한 불안감을 갖고 있음을 지적하고, 소녀만화가 지닌 ‘여성관객성’은 “여성재현에 관한 놀라운 진보”라고 평가했다.¹⁷⁾

지금까지 살펴보았듯이, 한국 소녀만화의 특징은 ‘여성의 감성’, ‘여성 작가’, ‘여성 독자’, 이 세 가지이다. ‘여성의 감성’을 중심으로 여성 작가와 여성 독자가 공감대를 형성한 영역이 바로 소녀만화인 것이다.¹⁸⁾ 그렇다면 이렇게 작가와 독자가 공감대를 형성할

만들 때 수용자의 요구를 이해하는 것이 중요하다는 사실은 1951년 발간된 영국 만화잡지 Girl의 내용변화를 통해서도 알 수 있다. Girl은 처음에는 소년만화 잡지 The Eagle의 자매지로 기획되었다. 그러나 소년만화의 전형적인 공식을 모방한 여성 영웅들의 이야기는 소녀들에게 인기를 끌지 못했다. 결국 Girl은 소녀들의 관심사인 발레, 승마, 사랑 이야기를 늘려가며 소녀들의 시선을 끌 수 있었다. (『만화의 역사』, p. 82.)

14) 『누가 캔디를 모함했나』, p. 18.

15) 『만화의 역사』, p. 84; 『누가 캔디를 모함했나』, pp. 75-76.

16) 『호호에서 아하까지』, p. 143; 『누가 캔디를 모함했나』, p. 21; 원윤미, 『순정만화 장르에 나타난 섹슈얼리티와 수용양상에 관한 연구』, pp. 32-33. 예를 들어 원윤미는 소녀만화와 멜로드라마가 모두 ‘관계’를 다루고 있지만, 멜로드라마의 경우 남성 수용자 역시 고려해야 하기 때문에 여성의 시각이 아닌 경우가 많음을 지적하였다.

17) 권김현영, 『순정만화, 여성들의 정서적 문화동맹』, p. 131.

수 있었던 토대는 무엇일까? 로맨스를 중심으로 형성된 여성의 감성 공간이 어떻게 ‘여성들의 이야기’로 발전할 수 있었을까? 다음 절에서는 이에 대한 답을 소녀만화 작가들의 ‘작가주의’로 설명해보려 한다.

2.2. 작가주의 만화의 성찰성

앞 절에서 소개한 “스타시스템”은 작가와 독자 사이에 견고한 연결고리가 있음을 의미하는 것이다. 이 연결고리의 중심에는 작가에 대한 독자들의 애정과 독자에 대한 작가의 신뢰가 담겨 있다. 그리고 독자들의 애정은 바로 작가의 작품에 대한 열정과 ‘여성들의 이야기’를 함께 고민하는 모습에서 나온 것이다. 이런 소녀만화 작가들의 태도를 독자들은 ‘작가주의’라고 이해한다.¹⁹⁾

한국 소녀만화가 일본 만화의 영향을 많이 받았던 것처럼, ‘작가주의’의 기원 역시 일본 만화에서 찾아볼 수 있다. 비교문학을 전공한 일본의 요코타무라카미 다카유키 교수는 “일본만화가 처음부터 문학을 강하게 의식하면서 발전해왔다.”고 주장하며, 일본 현대만화의 시조인 데즈카 오사무가 자신의 만화를 항상 소설이나 영화와 비교하여 논했던 점을 근거로 제시했다.²⁰⁾ 『죄와 벌』 같은 고전과 스스로를 비교해온 일본만화는 당연히 이야기 전개와 그 이야기가 담는 메시지를 중요하게 생각할 수밖에 없었을 것이다. 이런 점은 일본의 소녀만화에도 적용되는데, 예를 들어 이케다 리요코의 『올웨스의 창』(1975)은 러시아 혁명을 배경으로 인간의 운명, 사랑, 삶에 대한 장대한 이야기를 그린 작품이다. 리요코는 이 만화의 작품성을 위해 방대한 사료를 검토하고 철저한 고증을 거쳐 외전을 포함한 19권의 책을 7년에 걸쳐 그려내었다.

이런 철저한 작가정신은 이를 보고 만화가가 된 한국의 2세대 작가들에게도 나타난다. 특히 소녀만화의 전성기를 열었다고 평가받는 황미나를 비롯하여, 김혜린, 김진, 신일숙, 강경옥은 작가주의 작가의 대표라고 할 수 있다. 이들은 소녀만화의 소재를 로맨

18) 이런 공간을 원윤미는 “남성들에게 방해받지 않는 ... 여성들이 자신들의 정체성을 실험하고 놀 수 있는 장”이라고 표현했다. 박인히는 소녀만화가 “여성을 중심으로 창작과 수용의 연대를 만들어갔다.”고 평가했고, 권김현영은 이처럼 “여성들에 의한 문화생산-소비구조라는 독특한 시스템”이 “당대의 여성육망을 가장 재빠르게 그리고 가장 급진적으로 읽어내는 무한한 기능성의 ‘여성전용’ 공감지대를 만들었다.”고 평가했다. 이 논의들에 대해서는 다음을 참고하라. 원윤미, 『순정만화 장르에 나타난 섹슈얼리티와 수용양상에 관한 연구』, 국문초록; 『누가 캔디를 모함했나』, p. 18; 권김현영, 『순정만화, 여성들의 정서적 문화동맹』, p. 131.

19) 많은 소녀만화 독자들이 이에 동의하는데, 박인히는 『누가 캔디를 모함했나』, p. 120에서 거의 모든 소녀만화 작가들이 “말 그대로 ‘작가’라고 부를 수 있을 만큼 자기만의 예술세계가 있다.”고 평가했다.

20) 다카유키 교수의 주장은 정현숙이 『일본만화의 사회학: 만화사적 접근을 통해 본 경쟁력의 기반』, p. 318에 소개한 내용을 재인용하였다.

스에서 역사, 신화, 우주 등으로 바꾸었고, 이런 소재들을 배경으로 인간의 이야기를 풀어어나간다는 공통점을 지니고 있다. 이들은 모두 자신만의 독특한 작품세계를 가지고 있으며, 그 안에는 인간과 사회, 삶에 대한 성찰성이 담겨 있다.²¹⁾ 이러한 성찰성은 장르에 관계없이 나타나는데, 예를 들어 권김현영은 강경옥의 『별빛속에』나 신일숙의 『1999년생』이 같은 소재를 다룬 어떤 작품보다도 “미래에 대한 성찰”이 돋보인다고 평가했다.²²⁾

2세대 작가들의 ‘작가주의’는 이들의 만화를 보고 자란 3세대 작가들에게서도 나타난다. 다만 2세대 작가들이 각자의 시각으로 인간의 본성과 삶의 문제에 대해 진지하게 고민하고 이를 자신의 작품에 반영했다면, 3세대 작가들은 작가 자신의 개성, 재치, 감각을 기반으로 독특한 작품세계를 구현했다는 차이가 있다. 이런 점은 작가들이 표현해내는 성찰성의 차이에서도 나타나는데, 2세대 작가들이 자신의 작품에 인간과 사회 문제 전반에 대한 고민을 담아냈다면, 3세대 작가들은 과하지 않은 진지함, 일상에서의 성찰성을 표현해냈다.

이런 차이는 어디에서 오는 것일까? 가장 단순하면서도 명쾌한 답은 ‘세대차이’일 것이다. 그리고 이 세대차이라는 것은 ‘시대상황’의 반영이기도 하다. 2세대 작가들이 활동하던 80년대는 군사독재 시대로 한국의 대다수 젊은이들이 이에 비판적인 시각을 갖고 거시적인 사회 문제에 대해 고민하던 시기였다. 반면 3세대 작가들이 활동하던 90년대는 민주화가 어느 정도 진행된 시기였다. 90년대의 젊은 세대는 거대한 사회문제보다는 개인과 일상에 관계된 문제에 더 관심을 보였고, 이런 성향은 청년 문화 전반에 걸쳐 나타났다. 신문방송학을 전공한 김창남 교수는 80년대의 청년문화가 ‘우리’를 강조하고 “새로운 사회와 삶에 대한 이상”을 추구하는 저항담론에 중심을 두었다면, 90년대 청년문화는 ‘나’를 강조하고 “내 멋대로 사는 삶”의 사회적 가치를 확인했다고 평가했다. 비평가이자 시인인 정끝별은 90년대 문화대중의 특징을 ‘일상성’으로 보고, 이로 인해 90년대 문학에는 “세계에 대한 총체적 인식과 비판적 판단력”이 결여되었다고 지적했다.²³⁾

80년대 문화와 90년대 문화의 차이는 청년 문화 뿐 아니라, 문학, 연극 등을 비롯한

21) 2세대 작가들 중에서도 이미라, 이은혜, 원수연 등은 ‘로맨스’라는 소재를 좀 더 발전시킨 발달한 만화를 그렸지만, 여기서는 논외로 하겠다.

22) 권김현영, 「순정만화, 여성들의 정서적 문화동맹」, p. 122.

23) 김창남, 「새로운 세기 청년 문화의 가능성」, 『정치/디자인/권력』(안그라픽스, 2000), pp. 160-169; 문혜원, 『비평, 문화의 스펙트럼』(작가, 2007), pp. 18-23. 정끝별의 지적은 문혜원의 글에서 재인용하였다. 정끝별은 90년대 문학에 비판적인데, 문혜원은 그 이유가 정끝별 자신이 386세대이기 때문이라고 지적하였다. 김창남 또한 90년대 청년문화에 비판적인데, 그는 이 글에서 90년대 청년문화가 시장과 자본의 논리에 종속되어 있음을 지적하였다. 그는 ‘우리’, ‘사회’와 연결되지 않는 ‘나’만 존재하는 것 역시 90년대 청년문화의 한계라고 지적했는데, 이처럼 90년대 청년문화에 대해 우려하는 것은 김창남 또한 80년대에 대학을 다녔기 때문인 것으로 보인다.

문화 전반에 걸쳐 나타난다.²⁴⁾ 소녀만화에서도 마찬가지이다. 2세대 작가의 선두주자인 황미나는 군사독재 시절 검열의 폐해를 온몸으로 겪었던 작가이다. 80년 5월, 『소녀시대』 창간호에 실린 그의 데뷔작 『이오니아의 푸른별』은 쿠데타를 다뤘다는 이유로 연재 중단되어야 했다. 게다가 당시 사회현실을 담은 『우리는 길 잃은 작은 새를 보았다』(1986)를 그리면서는 “현대사회 모순 비판 금지!”라는 편지를 문화공보부로부터 받기도 했다.²⁵⁾ 이런 상황을 직접 겪었던 작가들은 사회 현실에 대한 고민에서 자유로울 수 없었다. 예를 들어 1983년에 그리기 시작한 김혜린의 『북해의 별』은 “운동권 학생들의 학습서”가 될 정도였는데, 프랑스혁명을 연상시키는 이 만화에 대해 김혜린 자신은 이렇게 말했다.

독자가 보고 싶었던 걸 봤던 것이겠죠. 어쨌든 혼란스런 시대였고 사범대를 중퇴한 저도 사회 상황에 대해 환멸을 느끼고 있었지요. 만화 속에서 시민혁명을 성공시키고 파라다이스 같은 왕국을 세우면서 정말 오지게 꿈 한번 꾀봤습니다.²⁶⁾

이처럼 80년대 작가들은 사회에 대한 고민을 때로는 유럽의 시대상황을 빌어, 때로는 우리 현실 안에서 표현하려 노력했던 것이다.

80년대 후반과 90년대에 활동을 시작한 3세대 작가들은 달랐다. 앞에서 소개했던 최

24) 이 글에서는 다루지 않지만, 많은 비평가들이 시대상황의 변화와 함께 90년대 포스트모더니즘의 수용을 이러한 변화의 주요한 이유로 보고 있다. 비평문학의 변화에 대해서는 문혜원, 『비평, 문화의 스펙트럼』, pp. 13-28을, 시문학 변화에 대해서는 김주연, 『사악한 지식인』(문이당, 1997), pp. 161-165, 253-257을, 연극의 변화에 대해서는 심정순, 『글로벌 시대의 한국연극 공연과 문화 II』(푸른사상사, 2003), pp. 21-24를 각각 참고하라.

25) 김성호, 『한국의 만화가 55인』(프레스빌, 1996), p. 267; 『누가 캔디를 모함했나』, p. 109 주석에서 인용한 『우리 만화 가까이 보기』(눈빛, 1995) 채인용; “사춘기 10대 소녀 性 고민 이제 그만” 『주간동아』 2003년 08월 19일. (출처 : 마이클럽 www.miclub.com) 『우리는 길 잃은 작은 새를 보았다』는 황미나가 개인적으로 매우 아쉬움을 갖고 있는 작품인데, 『우리 만화 가까이 보기』에는 당시의 비상식적인 검열에 대한 황미나의 문제의식이 표출되어 있다. “작가는 엄마가 파출부 나가는 장면이 있는데, 파출부의 표정이 괴롭게 나오면 안 된다는 것부터 시작해서 부모가 이혼하는 것은 안 된다. 판잣집은 그리지 마라, 사회의 부정적인 면을 그린 것을 보고 북한에서 홍보자료로 사용하면 어떻게 할 거냐는 등, 게다가 당시 문화공보부에서는 ‘현대사회 모순 비판 금지!’라고 빨간 글씨로 쓴 편지까지 왔었습니다.” 2003년 주간동아에서 인터뷰한 내용도 크게 다르지 않다. “... 너무도 안타까운 작품이죠. 80년대에 어렵게 사는 남매의 성장 이야기를 그리려 했는데 첫 권부터 심의에 걸렸어요. 판잣집을 그리지 마라, 가난한 사람들을 주인공으로 삼지 마라, 부모가 이혼한 가정 이야기를 그리지 마라... 심지어 ‘걸음걸이가 허무하다’는 이유로 심의에 걸리기도 했어요. 나중에는 내가 무슨 이야기를 하고 싶어했는지도 잊어버리게 되더군요.” (전원경, “사춘기 10대 소녀 性 고민 이제 그만”, 『주간동아』 398호).

26) 최을영, 『만화에 살다』(인물과 사상사, 2002), pp. 60-63. 인용문은 이 책에서 인용한 이영미의 「만화가 김혜린: ‘묵직한 역사물에 사랑도 곁들였어요’」, 『국민일보』, 1998년 12월 1일, 33면 채인용. 『북해의 별』은 프랑스혁명을 연상시키지만 가상 국가 보드니아가 배경이다. 김혜린이 프랑스혁명을 배경으로 한 작품은 따로 있는데, 이는 『테르미도르』이다.

초의 소녀만화 잡지 『르네상스』가 창간된 것은 1988년으로 87년 6월 민주 항쟁 이후 민주화가 진행되던 시기였고, ‘민주화’라는 사회의 숙제가 해결되어가면서 사람들의 관심도 개인의 일상으로 옮겨가기 시작했다. 만화잡지를 통해 작품활동을 시작한 3세대 작가들의 작품은 이러한 변화를 잘 보여주고 있다. 박인하는 3세대 작가들이 “거대한 서사” 대신 “다양함”을 보여주고 있다고 평가하며, 이빈의 “10대와의 연대”, 문홍미, 강모림, 김지윤이 그리는 “평범한 일상”, 조강연, 김연형, 권교정 등이 보여주는 “90년대의 문화코드” 등을 소개했다. 이들은 일상에서 접할 수 있는 고민들을 다양한 소재를 통해 표현했는데, 예를 들어 문홍미의 『THIS』(1998)는 담배라는 소재를 매개로 타인에 대한 이해와 배려를 보여주었다. 또한 권교정의 『헬무트』(1996)는 소수자, 사상의 자유, 계급과 빈부에 대한 문제를 증세의 ‘이단 재판’이라는 소재를 통해 제기했다.²⁷⁾

3. 만화가 이야기하는 과학

지금까지 살펴본 것처럼, 한국 소녀만화는 작가들의 삶에 대한 성찰성이 담겨있는 ‘작가주의’와 이에 공감한 소녀독자층과의 정서적 유대를 바탕으로 여성의 문화공간을 형성하였다. 여성의 언어로 여성의 이야기를 공유하는 여성의 문화공간, 그것이 바로 한국 소녀만화인 것이다. 그렇다면 이러한 여성의 공간에서 여성들은 과학과 기술을 어떻게 바라보고 있을까? 이에 대한 답을 찾기 위해, 여기서는 먼저 ‘작가주의’가 강하게 나타나는 다섯 명의 대표적인 2세대 작가, 김진, 신일숙, 김혜린, 황미나, 강경옥, 그리고 자신만의 독특한 색깔을 지닌 세 명의 3세대 작가, 최경아, 서문다미, 권교정의 작품을 중심으로 SF소녀만화²⁸⁾에 나타난 과학의 이미지를 살펴보려 한다. 그 후, 이를 바탕으로 과학에 대한 작가의 성찰성이 작품에서 어떻게 드러나는지 분석할 것이다.

3.1. 초능력, 그리고 힘을 만들어내는 과학

SF장르에 공식처럼 등장하는 것이 바로 초능력이다. 소녀만화도 예외는 아니어서 SF

27) 『누가 캔디를 포함했나』, pp. 197-320.

28) 보통 소녀만화에서는 ‘우주’에 대한 상상이 들어간 경우, ‘SF’라는 단어를 사용한다. 그러나 ‘SF’만을 표방하지 않는 경우도 있다. 강경옥의 경우, 『별빛속에』를 ‘SF판타지’로, 『노말시티』를 ‘SF로망’으로 소개했다. 여기서는 우주에 대한 상상이나 미래사회에 대한 상상이 들어간 경우, 그리고 이야기 전개에 과학기술이 중요한 역할을 하는 경우를 SF로 분류해 다룰 것이다.

소녀만화의 효시라 할 수 있는 강경옥의 『별빛속에』(1987)를 비롯하여, 신일숙의 『1999년생』(1988), 최경아의 『아카식 레코드』(1988), 김혜린의 『아라크노아』(1992), 강경옥의 또 다른 작품 『노말시티』(1993), 황미나의 『레드문』(1994), 그리고 서문다미의 『END』(1999)가 초능력을 다뤘다. 이 글에서 다루고자 하는 작가 8명 중 6명이 초능력을 다룬 것이다.

만화에서 과학은 처음에는 ‘초능력’이라는 우월한 힘에 대항하기 위한 수단이었다. 『별빛속에』에서 카라디온 행성은 초능력을 지닌 카피온 행성의 왕족들에게 대항하기 위해 과학을 발달시켰다. 그리고 결국은 카피온과 카라디온을 함께 멸망시킬 힘을 가진 ‘사만호’를 만들어냈다. 그러나 사만호가 예기치 못한 실수로 잘못 발사되어 두 행성이 멸망 직전에 이르렀을 때, 역설적이게도 카피온의 왕족들이 초능력을 사용하여 이를 막아낸다. 카피온 왕족의 초능력이 두 행성을 위협에 빠뜨렸던 과학의 힘을 막아낸 것이다. 과학의 힘을 통제하는 힘인 ‘초능력’은 『1999년생』에서 더 분명하게 드러난다. 20세기말, “초고도의 과학력”을 지닌 외계인이 나타나 인류를 위협하지만, 인류는 이에 속수무책이었다. 과학적으로 모든 것이 인류보다 우월한 그들의 약점이라면 초능력에 약하다는 것 뿐. 다행히 그 때부터 초능력을 지닌 지구인이 늘어났고, 1999년에 태어난 아이들은 대부분이 초능력 보유자였다. 인류는 외계인의 ‘과학의 힘’에 대항할 다른 종류의 힘을 갖추게 된 것이다.

‘초능력과 대립하는 힘’을 만들어내던 과학은 이후 ‘초능력을 만들어내는 힘’이 되었다. 『아라크노아』와 『노말시티』, 『END』에서는 각각 지구 연맹의 의도와 개인 과학자의 의지, 그리고 자본의 힘으로 유전자 조작을 통해 초능력을 지닌 아이들을 만들어낸다. 『아라크노아』에서는 과학부와 군부가 인간병기를 만들기 위해 프로젝트를 기획하고, 『노말시티』에서는 트롤 박사 개인이 자신의 인간적인 콤플렉스를 완벽한 실험체 마르스를 통해 극복하려 한다. 더 나아가 『END』에서는 대기업 회장이 기업의 이해관계를 위해 초능력을 지닌 아이들을 만들어내고, 이를 통해 부를 축적하려 한다.



<그림 1> 『노말시티』 트롤 박사는 자신이 꿈꾸던 파워를 자신이 만든 실험체 마르스를 통해 보고자 했다.

과학은 초능력에 대항하거나 초능력을 만들기 위해서 사용될 뿐 아니라, 초능력을 개발하거나 측정하기 위해서도 사용된다. 『별빛속에』에서 카라디온과 경쟁관계인 카피온은 잠재된 초능력을 ‘개발’하기 위해, 『아카식 레코드』의 에로스 행성에서는 초능력을 ‘측정’하기 위해 과학기술을 사용한다. 또한 『레드문』의 시그너스 행성에서는 초능력을 ‘강화’하기 위해 기계장치를 사용한다. 이들은 초능력을 이용하려는 주체와 그 목적이 다르다는 차이가 있지만, 결국은 모두가 “힘”을 추구한다는 점에서 공통점을 지니고 있다. 과학이 인간에게 어떤 종류의 ‘힘’을 만들 수 있는 능력을 준다고 볼 수 있는 것이다.

‘힘을 만들어내는 과학’이라는 이미지, ‘과학의 능력’에 대한 믿음은 영화, 소설, 만화 등 SF장르라면 어디서나 흔히 볼 수 있는 것이다. 그리고 과학이 만들어내는 힘이 ‘초능력’으로만 국한되지는 않는다. SF장르에서 과학은 기계가 통제하는 세상을 만들기도 하고, 인간의 수명을 연장시키기도 하며, 인간을 우주로 보내기도 한다. 그렇다면 소녀 만화에서는 과학의 힘이 어떻게 표현되고 있을까? 먼저 초능력을 만들고 강화시키는데 사용되었던 과학이 ‘인간의 의사결정에 영향을 미치는 힘’으로 나타나는 경우를 살펴보고자 하자.

3.2. 컴퓨터가 관리하는 사회

SF장르에서 기계가 인간을 통제하는 시스템에 대한 상상은 낯선 것이 아니다. SF소녀만화 중에도 슈퍼컴퓨터가 행성을 관리한다고 설정한 작품들이 있다. 바로 강경옥의 『별빛속에』와 황미나의 『레드문』, 그리고 김진의 『푸른 포에닉스』 시리즈²⁹⁾이다. 『레드문』에서 과학자 아길라스는 자신과 컴퓨터를 연결시켜 시그너스 행성을 통제한다. 그러나 이는 인간의 의지가 컴퓨터를 작동시키는 경우로, ‘기계 자체’가 행성을 관리한다고 볼 수는 없다. 실제로 아길라스가 죽으면서 행성을 관리하던 시스템도 함께 망가져, 시그너스는 위기에 처하게 된다. 이와 달리, 『별빛속에』와 『푸른 포에닉스』 시리즈는 인간의 의식이 아닌 컴퓨터 프로그램 자체가 인간 사회의 의사결정에 중요한 역할을 하는 세계를 그리고 있다. 『별빛속에』의 카라디온 행성과 『푸른 포에닉스』의 행성들에서 슈퍼컴퓨터는 인간 사회의 의사결정에 중심적인 역할을 한다. 심지어 왕을 슈퍼컴퓨터가 심사해 선택할 정도이다. 그러나 두 작품이 보여주는 사회가 같지는 않다.

29) 김진의 『푸른 포에닉스』 시리즈는 본편 『푸른 포에닉스』(1988)와 외전 『상그리라』(1991), 『황무지』(1995)로 구성되어 있다.



<그림 2> 『별빛속에』 카라디온에서는 컴퓨터가 왕과 왕비를 추천한다.

『별빛속에』의 카라디온 행성은 슈퍼컴퓨터가 인간사회의 의사결정에 중심적인 역할을 하기는 하지만, 최종 결정은 왕이 장로회와 협의하여 내린다. 그렇기에 컴퓨터가 선출한 왕비를 왕이 거부하는 일도 가능한 것이다. 반면, 『푸른 포에닉스』의 슈퍼컴퓨터 '콘스티튜션'은 절대적인 권위를 가졌다. 『푸른 포에닉스』 시리즈의 설정 중 하나는 무분별한 개발과 전쟁, 파괴로 파멸하는 지구에서 인류의 생존을 위해 '선택받은 아이들의 유전자'를 우주로 보낸다는 것이다. 이 때 지구의 과학자들은 새로운 인류가 우주에서 정착할 수 있도록 프로그램을 만들었는데, 이것이 콘스티튜션이다. 그러나 처음에 유전자를 보호하고, 인류를 정착시키기 위해 만들었던 프로그램은 곧 새로운 인류를 실질적으로 지배하는 법으로 굳어져 버렸다. 그러나 모든 명령체계 위에 존재하는 슈퍼컴퓨터의 프로그램에 문제가 생기면 어떻게 되는 것인가? 아카이아 권력의 중심이라 할 수 있는 대제(지도자)와 군사령관이 슈퍼컴퓨터에 문제가 생겼음을 알게 되지만, 대제는 다음 세대 대제에게 아무것도 남들시키지 못하고 직위를 넘겨주게 되고 군사령관은 컴퓨터에 의해 직위해제 당한다.

이렇게 세 작품이 컴퓨터가 인간의 의사결정에 중요한 역할을 하는 사회를 보여주고 있지만, 여기서 기계가 인간을 완전히 통제하거나 인간의 위에 있는 것은 아니다. 『레드문』에서 컴퓨터에게 명령하는 것은 프로그램이 아니라 인간의 의지이며, 『별빛속에』에서도 컴퓨터는 의사결정에 중요한 지침 역할을 하는 정도이다. 『푸른 포에닉스』의 슈퍼컴퓨터 역시 모든 명령체계 위에 있다고는 하지만, 처음부터 인간을 통제하려는 목적에서 만들어졌던 것은 아니다. 오히려 『푸른 포에닉스』에서 다루는 중심 소재는

‘컴퓨터 프로그램의 명령으로 만들어진 새로운 인류가 문제가 생긴 프로그램을 통제하려는 시도’이며, 문제를 해결하는 방법은 기존의 컴퓨터를 통제할 수 있는 새로운 컴퓨터를 만드는 것이다. 여기서 우리는 SF장르에 흔히 나타나는 ‘인간과 기계의 대립’ 대신, ‘기계의 결함을 인간이 해결하려는 시도’를 볼 수 있다. 이처럼 소녀만화에서 과학이 만들어내는 힘은 사회를 관리하는데 사용되기도 하지만, 그 중심에는 인간의 의지가 있었다.

3.3. 과학기술시대, 인간을 어떻게 규정할 것인가?

SF소녀만화에서 초능력만큼 많이 다루는 소재가 ‘유전자 조작’, ‘인간복제’, ‘생체실험’ 또는 ‘사이보그’이다. 강경옥의 『별빛속애』와 『노말시티』, 김진의 『푸른 포에닉스』, 신일숙의 『1999년생』, 최경아의 『아카식 레코드』, 김혜린의 『아라크노아』, 황미나의 『레드문』, 서문다미의 『END』가 이런 소재들을 다루었다. 초능력을 다룬 작품들은 예외 없이 이 소재들을 함께 다룬 것이다.

모두 그런 것은 아니지만, 이 작품들 중 상당수가 초능력을 얻기 위한 도구로 이 소재들을 표현했다. 『별빛속애』에서 카라디온 행성은 카피온 행성의 초능력에 대항하기 위해 신무기인 ‘사만호’를 개발하는 한편, 카피온의 초능력자들을 대상으로 생체실험을 병행했다. 『아라크노아』와 『노말시티』에서는 더 나아가 유전자조작을 통해 초능력을 가진 아이를 만들어냈다. 『END』에서도 유전자조작으로 초능력을 가진 아이를 만들었지만, 『노말시티』와 다른 점은 이런 작업이 인간의 의지가 아닌 ‘END’라는 알 수 없는 물질의 의지로 이루어졌다는 점이다.

이 작품들과 달리, 『푸른 포에닉스』와 『아카식 레코드』에서는 사회의 구성원을 만들기 위해, 또는 다른 사람을 대신하기 위해 인간을 복제한다. 『푸른 포에닉스』는 슈퍼컴퓨터가 유전자 샘플을 복제해 새로운 인류를 만들었다는 설정을, 『아카식 레코드』는 행성을 유지시키는 성녀의 안전을 위해 끊임없이 성녀의 클론을 만들어낸다는 설정을 각각 사용했다. 그 밖에 『1999년생』과 『아라크노아』는 사이보그라는 소재를, 『레드문』과 『노말시티』는 뇌이식이라는 소재를 사용했다.

이 소재들은 조금씩 차이는 있지만, 인간의 본질, 자아, 정체성 등 인간에 대한 근본적인 질문을 던진다는 공통점을 가지고 있다. 그 중에서도 ‘인간복제’는 이 질문들과 관련해 자주 등장하는 소재 중 하나이다. 『푸른 포에닉스』의 외전 『샹그리라』에서 페릭스는 복제된 룩스에게 이렇게 질문한다. “재생 중인 너와 내 눈 앞에 있는 너와 죽어버린 너 중에서 영혼을 가진 건 어느 쪽일까?” 페릭스의 이 질문은 곧 ‘한 인간을 규정하는 것은 무엇인가?’라는 문제로 귀결된다. 작가는 주변인들의 반응을 통해 이 질문에 대한 고민의 흔적들을 보여준다. 친구이자 경쟁자였던 페릭스는 복제된 룩스를 보고 처음엔 좀 놀라지만 점차 진짜 친구를 대하듯 행동하게 된다. 그러나 그가 복제되었다는

사실을 잊지는 않는다. 반면, 룩스의 약혼자는 “너는 대치품일뿐 그가 아냐.”라고 외치며 그를 외면한다. 복제된 인간을 대하는 태도의 차이는 『아카식 레코드』에서 더 극단적으로 나타난다. 네드 박사는 행성의 성녀로 채택된 다루마의 안전을 위해 클론을 만들어내고, 다루마를 사랑하는 마야와 사르크스는 클론을 대하여 혼란에 빠진다. 여기서 사르크스는 “다루마는 세상에 한 명뿐이다.”라고 외치며 클론을 공격하지만, 마야는 “클론이라도 다루마를 죽도록 내버려두지 않겠다.”며 보호한다.



<그림 3> 『푸른 포에닉스』 페릭스는 룩스와 똑같은 말투를 쓰는 클론을 대하여 혼란스러운 태도와 자연스러운 태도를 동시에 보여준다.

인간을 규정하는 문제는 어디까지를 클론으로 보아야 하는가의 문제와 결합하면 더 복잡해진다. 『노말시티』는 클론에 본체의 뇌를 이식한 사람의 정체성 문제를 제기하고 있다. 심장은 멎었지만 뇌는 아직 살아있는 상태에서 클론을 배양해 뇌를 이식한 시온은 클론인가, 진짜 시온인가? 이전의 기억은 모두 잃고 친구들에 대한 무의식만 남은 상태에서, 자신이 가장 좋아했던 친구를 죽이라는 암시를 받는 시온은 혼란스러워한다. 시온을 대하는 친구들도 혼란스럽다. 작가는 이런 상태의 시온을 보고 “시온이지만 시온이 아니다”라고 말하는 마르스를 통해, 아직 이 문제에 대한 답을 명확하게 내리기는 어렵다는 것을 보여주었다.

‘뇌이식 수술’이 중요한 소재가 되는 또 다른 만화는 『레드문』이다. 시그너스의 태양(왕자) 필라르의 뇌를 이식받고 지구인 태영의 기억을 주입받은 ‘태영의 신체’는 필라르인가 태영인가? 태영은 한 때 혼란스러워하지만, 작가는 “태영이가 필라르고 필라르가

태영이야.”라는 태영의 말로 그의 혼란이 끝났음을 알린다. 그러나 필라르와 태영의 지인들의 혼란은 좀 더 지속되었고, 이는 한 개인의 정체성 문제가 자신만의 문제가 아님을 다시 한 번 보여주었다.

인간복제만큼 자주 등장하는 소재가 ‘유전자 조작’이다. 『아라크노아』에서 프로크너 박사는 지구 연맹의 프로젝트로 유전자 조작을 통해 초능력을 지닌 돌연변이 아이들을 만들어냈다. 그러나 연맹은 초능력의 통제 문제, 생존권 문제, 완전 세뇌의 불가능성 등을 논의한 후 프로젝트를 폐기했다. 프로젝트를 폐기하면서 아이들도 함께 폐기하라는 명령이 있었지만, 박사는 명령을 어기고 아이들을 데리고 화성으로 떠나버렸다. 그가 보기에 아이들은 보통 아이들과 다를 바 없었던 것이다. 이처럼 프로크너 박사는 자신이 ‘만든’ 아이들에 대해 고민하고 책임지려 하지만, 박사의 친구인 맥스는 다르다. 그는 아이들을 단지 “실패한 샘플” 정도로 여기며, 프로크너 박사에게 지구로 돌아갈 것을 권한다. ‘폐기’, ‘샘플’이란 단어에는 그 대상이 인간이 아니라는 가정이 포함되어 있다. 실험실에서 ‘만들어진 아이’를 인간으로 볼 것인지 아닌지에 대해 개인마다 다른 시각을 가질 수 있음을 보여주는 부분이다.

『노말시티』에서는 이 문제에 대한 실험체 자신의 고민이 작품 전반에 걸쳐 진지하게 나타나고 있다. 마르스는 트롤 박사가 유전자 조작을 통해 만들어낸 실험체이다. 도시 절반을 파괴할 정도의 초능력을 지니고, 완벽한 두 가지 성 모드를 가지고 있는 마르스는 자신의 이런 점 때문에 고민에 빠져든다. “이런 힘을 가진 나는 과연 인간인가?” 그러나 처음부터 유전자 교배로 만든 초능력 아이와 태어난 아이에게 초능력 유전자를 주입하는 것과 타고난 초능력자의 차이가 그렇게 큰 것일까? 트롤박사 소유인 또 다른 초능력자 키트는 혼란스러워하는 마르스에게 이렇게 질문하며 중요한 것은 “네가 존재하고 있다는 것”이라고 말해준다. 그러나 다음 순간 “네게 한 말들은 내게 언제나 하는 말이지.”라고 하는 키트의 독백은 그 역시 혼란스러워하고 있음을 보여준다.

그렇다고 ‘만들어진 아이’들이 모두 고민하는 것은 아니다. 『END』에서 초능력을 지닌 ‘END의 아이들’은 기업가와 과학자의 욕구, 그리고 END라는 미확인 물질의 의지로 만들어졌다. 여기서 ‘만들어진 아이들’ 중 하나인 치에는 중단된 END 프로젝트를 재개하려 하지만, 자하는 END를 이용한 생체실험 계획에 부정적이다. 똑같은 상황에서 만들어진 실험체라도 다른 입장이 될 수 있는 것이다.



〈그림 4〉 『END』 END의 실험체였던 자하와 치에는 END를 이용한 생체실험에 대해서 뿐 아니라, 자신의 정체성에 대해서도 대조적인 태도를 보인다.

‘자아’에 대한 문제는 사이보그를 소재로 한 만화에서도 등장한다. 『1999년생』에서 로페스 교관은 주인공 크리스와의 심리게임에 사용하기 위해 외계인인 자헬 킬레츠 박사가 생체실험 대상으로 채택한 인물이다. 그는 박사의 생체실험작이 되어 두뇌의 절반과 몸이 기계로 대체되었다. 그러나 박사가 입력한대로 크리스를 죽이려던 순간, 그는 잠시 망설인다. 작가는 이 부분에 대해 별다른 설명을 하지는 않았지만, 입력된 명령대로 움직이는 사이보그라도 자아가 남아있을 수 있다는 점을 고려한 듯하다.

『아라크노아』는 인간이었던 사이보그의 ‘인격체로서의 존엄성’을 직접적으로 이야기했다. 블라디미르는 살해당한 반체제 가수로 프로크너 박사의 기술력에 힘입어 눈물까지 흘릴 수 있는 정교한 사이보그로 개조되었다. 그러나 그는 박사의 너무 뛰어난 기술력 때문에 지구 연맹의 실험체가 되어 망가져 버렸다. 연맹의 과학자들에게 그는 인격체라기보다는 최첨단 기술력이 집약된 좋은 실험 대상이었을 뿐이었다. 그에게 남은 길은 자폭하는 것 뿐. 박사와 박사가 만든 아이들의 도움으로 위성 생중계를 통해 마지막 콘서트를 마친 후 자폭한 그는, 사이보그이지만 마지막까지 감정과 혼을 지녔던 가수로 묘사되었다.

3.4 일상의 영역으로 들어온 우주

우주는 SF장르의 배경으로 가장 자주 등장하는 중요한 소재 중 하나이다. 강경옥의 『별빛속에』와 『라비헴폴리스』(1989), 『펜탈+샌달』(1992), 『노말시티』, 김진의 『푸른 포에닉스』, 신일숙의 『1999년생』, 최경아의 『아카식 레코드』, 김혜린의 『아라크노아』, 황미나의 『레드문』, 권교정의 『제멋대로 함선 디오티마』(1999, 이하 『디오티마』)가 모두 직간접적으로 우주를 배경으로 삼고 있다. 과학기술의 힘이 인간의 활동 무대를 우주로 넓힌 것이다.

처음 우주는 ‘전쟁’과 관련된 공간이었고, 우주선은 전쟁을 위한 도구였다. 『별빛속에』에서는 인접한 두 행성 카피온과 카라디온이 서로를 식민지화하기 위해 무력충돌을 준비하고 있었고, 『푸른 포에닉스』에서 푸른 포에닉스 연방은 ‘유전자의 순수성 보존’을 명분으로 유전자 배합기능에 결함이 생겨 만들어진 고르고니아와 전쟁을 벌여 이를 식민지화했다. 『1999년생』에서는 다른 행성에서 온 외계인들이 지구인과 전투를 벌였고, 『레드문』의 태영은 아길라스와 싸우기 위해 시그너스 행성으로 돌아갔다. 이 작품들은 모두 지구와 멀리 떨어져 있는 다른 행성을 배경 중 하나로 설정하고 있지만, 이 행성들이 지구와 직접 연결되었다고 인식하기는 힘들다. 여기서 우주 저편에 있는 ‘다른 행성’이라는 것은 ‘지구와 다른 세계’를 표현하기 위한 수단이라고 볼 수도 있는 것이다. 덧붙여 『아카식 레코드』와 『펜탈+샌달』은 전쟁과 상관없이 단순히 지구와는 다른 세계를 설정하려는 목적에서만 우주공간을 배경으로 한 경우이다.

한편, ‘우주 공간’을 우리가 살고 있는 지구와 연결해서 바라본 작품들이 있다. 『아라크노아』와 『노말시티』는 미래에 지구가 개발한 화성을 주요 배경, 또는 배경의 일부로 소화하고 있으며, 여기서 화성은 지구와 전혀 상관없는 공간이 아니다. 『아라크노아』에서 프로크너 박사는 지구 연맹의 추적을 피하기 위해 화성으로 갔고, 『노말시티』의 마르스는 화성의 컨트롤시티가 망가진 후 지구로 돌아왔다. 화성이 지구는 아니지만 지구와 연결된, ‘지구의 연장선에 있는 공간’으로 표현되고 있는 것이다. 이 두 작품에서 우주는 지구와 연결되었지만, 아직 우리가 흔히 접할 수 있는 일상과는 연결되지 않았다.

우주공간을 우리의 일상생활과 연결시킨 작품은 『라비헴폴리스』와 『디오티마』이다. 가까운 미래를 배경으로 한 『라비헴폴리스』에서, 우주공간은 우리가 인식할 수 있는 일상의 영역으로 들어와 있다. 예를 들어 ‘낭만적인 달에서의 1박2일 여행상품’ 같은 것이 그런 아이টে이고, 달왕복선은 유람선처럼 이런 여행상품들을 만들어 판매할 수 있도록 해주는 조금 특별한 기구이다. 이처럼 『라비헴폴리스』가 가까운 미래의 일상을 우주와 연결시켰다면, 『디오티마』는 우주에서의 일상을 보여주고 있다. 우주 스테이션

디오티마의 직원들은 스테이션의 기본 업무와 우주쓰레기 수거, 인공위성 관리, 사고 우주선 구조 작업 등 우주에서의 일상 업무를 담당하며, 이들의 모습은 일반 회사원들과 크게 다르지 않다. '스테이션의 중력은 줄어들어도 좋으니까 연봉이나 더 올랐으면 좋겠다.'고 생각하는 의사 뮤도, 근무지 이탈을 피하기 위해 침실이 아닌 의무실에서 낮잠을 자는 함장 나며 준도, 그런 함장을 보조하며 성실하게 업무를 수행하는 부함장 지온도 모두 일상에서 볼 수 있는 사람들이다.



<그림 5> 『라비헴폴리스』 우주왕복선은 연인과의 낭만적인 여행상품을 개발하기도 하는 아이템이 되었다.

게다가 다른 SF소녀만화들과 달리, 『디오티마』가 표현하는 과학적인 설정과 내용은 상당히 세심하면서도 일상적이다. 예를 들어 중력 문제를 다루는 것만 보더라도 작가가 기본적인 물리법칙을 일상에 얼마나 정교하게 적용하려 노력했는지 알 수 있다. 우주 스테이션 디오티마에는 표준중력권과 저중력권이 따로 있으며, 저중력권 주민은 표준중력권에 갈 수 없다. 이 두 개의 인공중력을 만들기 위해 작가는 우주 스테이션을 두 개의 구형 구조물을 중심으로 디자인했다. 구형 구조물의 회전관성과 원심력이 인공중력을 만들어 낸다는 설정인 것이다.

작가는 더 나아가 영혼의 문제까지도 중력의 법칙과 결합시켜 버렸다. 주인공 나며 준의 정체는 진화하는 영혼 디오티마. 2000년 전 아리스타르코스의 연인이었다. 디오티마는 환생할 때마다 전생의 기억을 가지고 태어나는데, 바로 전 생에서 우주선 폭발 사고가 일어나자 지구에서 '죽기' 위한 조치를 취한다. 영혼에도 무게가 있다면, 지구 중력권에서 죽지 않을 경우 환생하지 못하고 영혼이 우주를 떠돌게 될 것이라고 생각했기 때문이다. 이 밖에도 과학적인 설정의 세심함은 곳곳에 나타나는데, 디오티마의 최

고 속도가 초속 540km라는 말에 물리학을 전공한 지은은 '그런 속도로 가속하다간 동체부터 찢부라지고 말 거다.'라며 놀라고, 의사인 뮤는 '제대로 가속훈련을 받은 사람이라도 쇼크시할거다.'라고 생각한다. 작가는 이처럼 디오티마의 속도에 대한 사람들의 반응을 그들의 전공과 연결지어 표현하는 섬세함을 보였다.

3.5. 과학자, 새로운 힘을 만들어내는 사람들

지금까지의 논의에서 볼 수 있듯이 과학의 능력은 초능력을 만들고 증폭시키거나, 인간의 의사결정에 영향을 미치거나, 인간을 우주로 보내는 등 다양하게 표현되었고, 이는 모두 과학이 만들어낸 '새로운 힘'의 결과였다. 여기서는 이를 토대로 소녀만화가 이런 일들을 가능하게 만드는 과학자들을 어떻게 바라보고 있는지 살펴보려고 한다. 헤인즈(Rosalynn Haynes)는 서구문학에 나타난 과학자의 유형을 일곱 가지로 나누었는데, 소녀만화에 나타난 과학자의 이미지 중에는 그가 분류한 "전형적인 유형"의 과학자도 있고, 이에 속하지 않는 평범한 모습의 과학자도 있다.³⁰⁾ 우선은 전형적인 유형의 과학자를 보여주는 작품들을 보도록 하자.

『별빛속에』에서 두 행성을 위기에 빠뜨린 '사만호'를 만든 과학자 라만은, 카라디온 왕의 반대에도 불구하고 몰래 계획을 진행시켰다. 이런 행동이 카피온의 초능력에 대항하는 힘을 얻기 위해서였다고는 하지만, 국가의 승인 없이 독단적으로 위험한 일을 진행시키는 그의 태도에서 "위험한 과학자"의 모습을 볼 수 있다. 이러한 유형의 과학자는 『레드문』에서 더 극단적인 형태로 나타난다. 시그너스 행성에서 주인공과 대립하는 인물인 과학자 아길라스는 천공도시를 만들고 초능력자를 세뇌할 정도의 과학력을 갖추고 있었지만, 인간이기를 포기하고 컴퓨터와 자신을 연결시킨 "위험한 과학자"였다.

『END』에서의 율리히 하겐트 박사 역시 "위험한 과학자"의 전형이었는데, 그는 END라는 물질의 성질을 알기 위해 수많은 사람들을 실험하고, 수십 명의 초능력자들을 죽음으로 내몰았다.

30) Rosalynn Haynes, "From Alchemy to Artificial Intelligence: Stereotypes of the Scientist in Western Literature," *Public Understanding of Science* 12 (2003), pp. 243-253. 여기서 헤인즈는 서구문학에 나타난 과학자의 모습을 일곱 가지 전형적인 이미지로 분류할 수 있다고 정리했다. 그는 나쁜 연금술사, 고귀한 과학자, 바보스러운 과학자, 비인간적인 연구자, 모험적인 과학자, 위험한 과학자, 쓸모없는 과학자, 이렇게 일곱 가지 유형이 다른 이미지들의 기본 이미지로 작용한다고 설명했다.



<그림 6> 『END』 하겐트 박사는 인간을 단순히 실험체로만 바라본 위험한 과학자의 전형이었다.

『아카식 레코드』는 이와 상반되는 “고귀한 과학자”의 이미지를 보여주고 있다. 네드 박사는 행성의 안전과 유지에 관한 일에 전반적으로 관여하고 있으며, 나중에는 행성의 운명이 걸린 X-1132 계획의 모든 지휘권을 위임받기도 한다. 과학자가 통치와 결정권의 중심에 있는 것이다. 그는 또한 독단적으로 왕의 후계자를 복제하지만 사람들은 이를 긍정적으로 받아들인다. 박사의 판단을 믿기 때문이다. 그러나 베이컨의 『새로운 아틀란티스』(1627)에나 나올법한 이런 훌륭한 과학자의 이미지는 “위험한 과학자”만큼이나 전형적인 것이다.³¹⁾

중요한 결정을 내리는 과학자의 이미지는 『푸른 포에닉스』의 외전, 『황무지』에도 나타난다. 파멸을 앞둔 지구에서 과학자의 역할은 바로 ‘인류의 생존’을 위해 오염되지 않은 아이들을 골라내고, 슈퍼컴퓨터를 프로그래밍하는 것이었다. 이처럼 이들이 인류의 운명을 결정하는 역할을 한다는 면에서는 아카식 레코드』의 ‘중요한 일을 하는 과학자’ 이미지와 흡사하지만, 『황무지』의 과학자들은 훌륭해 보이기보다는 ‘비인간적’이라는 느낌을 준다. 한편, 『1999년생』에서 지구인 과학력의 핵심인 제임스 멀린 박사는 인류의 승리를 위해 자신의 조카를 희생시키며 철저히 계산적인 행동을 하지만, 뒤에서는 그로 인해 괴로워하는 ‘인간적’인 면모를 보여준다.

31) Rosalynn Haynes, "From Alchemy to Artificial Intelligence: Stereotypes of the Scientist in Western Literature," pp. 245-246.

『황무지』와 『1999년생』에 등장하는 과학자들은 정부 관련 기관에서 중요한 일들을 하는 ‘훌륭한 과학자’이지만, 전형성에서 조금씩 벗어난 이미지를 보여주고 있다. 『아라크노아』의 리안 프로크너 박사는 여기서 더 벗어나 ‘비인간적인 지구연맹’의 반대편에 선 ‘인간적인 천재 과학자’의 모습을 보여준다. 그는 지구 연맹의 프로젝트에 따라 초능력을 지닌 아이들을 만들어냈었다. 그러나 후에 프로젝트와 함께 아이들도 폐기하려는데 반발해, 연맹과 대립하면서까지 아이들을 데리고 떠나버린다. 연맹은 프로젝트를 기획할 때, 유전자 조작 기술과 관련한 사회, 윤리, 인권 문제 등에 대해 너무 고민이 없었다. 뒤늦게 고도의 과학기술을 사용하는 문제가 간단하지 않음을 알게 됐지만, 프로젝트를 폐기하는 방식에도 너무 고민이 없었다. 이와 대조적으로, 프로크너 박사는 자신이 만든 결과물에 대해 끊임없이 고민한다. 김혜린은 프로크너 박사를 통해 최고급 과학기술을 다루는 사람일수록 그 결과에 대해 충분히 고민해야 하고, 인간에 대한 따뜻한 시선을 잃지 말아야 한다는 말을 하고 싶었는지도 모른다.

지금까지 살펴본 과학자들은 극단적으로 위험하거나 극단적으로 훌륭하다는 점에서 전형적인 이미지에 가깝다. 그러나 『노말시티』에서는 과학자들이 좀 더 ‘현실의 인간’ 같은 모습을 보여준다. 이 작품에서 주인공 마르스에게 중요한 영향을 미친 과학자는 두 사람이다. 한 명은 마르스에게 “내가 너를 만들었다.”고 자신있게 말하는 트롤 박사이고, 다른 한 명은 실험체였던 마르스를 데리고 도망쳐 나와 자신의 딸로 키운 제이슨 헤븐 박사이다. 둘 다 마르스에게 과학자로서의 호기심을 갖지만, 다른 한편으로는 마르스를 대상으로 자신의 인간적인 감정을 표출하고 있다. 그러나 감정이 표출되는 양상은 다른데, 트롤 박사는 자신의 인간적인 콤플렉스를 자신이 만든 완벽한 실험체 마르스를 통해 극복하려 하는 반면, 헤븐 박사는 가족을 잃은 슬픔을 마르스를 통해 달래며 죽은 딸을 닮은 마르스에게 아버지로서의 애정을 느낀다.

마지막으로 『제멋대로 함선 디오티마』(1999, 이하 『디오티마』)에 나오는 과학자들은 일상에서 볼 수 있는 현실감을 가졌다. 우주 스테이션 디오티마를 만든 지니어스 형제는 쌍둥이 천재 과학자로, 40대에 기업을 인수받아 경영인으로 변신한다. 이 중 형인 스키조는 21살 때 우주선 추락 사고를 겪은 이후 우주 공포증에 걸리는 등, 미래 사회에서 일어날 수 있을 법한 일을 현실성 있게 보여주고 있다. 한편, 디오티마에 근무하는 부함장 지운은 물리학을, 의사 류는 의학을 각각 전공했다. 공간이 우주로 바뀌었을 뿐, 이들의 우주 스테이션에서의 생활과 대화는 보통 사람들의 일상생활과 크게 다를 바 없다. 그들은 서로 놀리기도 하고, 근무 시간에 함께 오락을 하기도 하며 우주에서의 일상을 보낸다. 과학자가 현실에 존재하는 사람이 된 것이다.



<그림 7> 『디오티마』 디오티마의 부함장 지온과 의사 류의 대화는 보통 사람들의 일상을 보는 듯하다.

4. 여성의 언어로 이야기하는 과학에 대한 성찰성

지금까지 살펴본 것처럼 SF소녀만화들은 과학이 가진 ‘새로운 힘’을 만들어내는 능력을 다양한 소재를 통해 표현했다. 그럼에도 이들은 역설적인 공통점을 지니고 있는데, 바로 과학기술에 대한 실제 내용을 거의 다루지 않았다는 점이다. 『디오티마』를 제외한다면 말이다.³²⁾ 대신 그들은 과학기술의 문제를 이야기를 끝어가기 위한 장치로 사용

32) SF소녀만화 중 『디오티마』만이 설정에서뿐 아니라 과학의 일상을 사실적으로 표현했다. 『디오티마』가 기초과학적인 내용을 세밀하게 다룰 수 있었던 이유는 아마 권교정이 수학교육학과 출신으로 다른 작가들에 비해 자연과학에 친숙하기 때문이었을 것이다. 『디오티마』의 이런 특징은 만화 독자들을 사로잡는 이유 중 하나이다. 김낙호는 “과학을 작품 속 세계의 규칙으로 흡수”하지 못한 다른 SF에 비해 권교정의 『디오티마』가 설정의 정교함과 사람들의 이야기 전달이라는 두 가지 측면에서 모두 성공했으며, 완간될 경우 “한국 SF만화라는 장르에 큰 발자국을 남겨줄 듯 하다”고

했다. 그렇다면, SF소녀만화가 과학에 대해 소녀들과 공유하는 이야기는 무엇일까? 지금까지의 통념처럼 소녀들은 과학과 친숙하지 않으며, 과학에 관심조차 없는 것일까?

2절에서 살펴보았듯이 소녀만화는 '여성들이 공감할 수 있는 이야기'를 하는 만화이다. SF라는 장르에서도 작가들은 여성들의 관심사인 인간 사이의 관계, 심리묘사 등에 더 치중하며, 소녀들의 감성 역시 복잡한 과학기술적 사실보다는 인간의 본성, 감정, 관계에 대한 이야기를 선호한다. 먼저 만화잡지 『윙크』에 실린 강경옥의 인터뷰를 살펴보면, 작가들의 이런 태도를 엿볼 수 있다.

WINK : '노말시티'는 핵전쟁 파괴 후의 지구 상황을 배경으로 하고 있습니다. 그런데 가만히 보면 현재와 별 차이를 못 느끼겠어요. 메카닉이 좀 약하다는 생각이 듭니다. 이에 대한 보완책은 없는지?

강경옥 : (전략)... '별빛속예'에서부터 하던 얘기지만 전 메카닉 SF는 아닙니다.

WINK : 작품을 할 때 가장 중점을 두는 부분은 어딘가요?

강경옥 : 심리적인 부분입니다. 무얼 느끼고 그것은 어떻게 흘러가는가, 그래서 무엇이 보여지나... 그런 겁니다.³³⁾

여기서 볼 수 있듯이, 과학기술에 대한 정밀한 묘사는 처음부터 작가들의 관심사가 아니었다. 이런 태도는 독자들에게서도 나타나며, 다음 글들은 이를 잘 보여주고 있다.

내가 기억하는 푸른포에닉스는 김진다운 굉장히 독특한 설정, 스토리라인이 매력적인 작품이었다. 또 인간들의 과거, 현재, 미래를 그린 '인간'중심의 만화라고도 할 수 있는데 인간내면의 갈등, 인간관계를 깊게 파고든 작품이라고 본다. SF적인 측면에서 볼 때 어쩌면 김진의 푸른포에닉스에 많은 매력을 못 느낄지도 모르지만 앞서 말했던 것과 같이 본다면 더욱 재밌게 볼 수 있을 것이다.³⁴⁾

김혜린님의 작품으로서는 상당히 보기 드문 SF물.

하지만 공간이 화성으로, 시간이 미래로 바뀌었을 뿐,

김혜린님의 작품 속에 녹아들어 있는 그 따뜻함과 인간다움은 여전하다.³⁵⁾

평가했다. (「진행형 영혼 - 『제멋대로 함선 디오티마』」 ([기획회의 080301] 2008. 03. 13. 3:22 pm, 출판전문저널 기획회의의 연재만화 서평들 중) (<http://capcold.net/blog/?p=1101>))

33) 조인경, 「<별빛속예> 완간 기념 인터뷰」, 『윙크』 (1997. 6. 15). 여기서 메카닉 SF란 과학기술의 내용을 정밀하게 표현하는데 중점을 둔 작품을 의미한다. 비록 본인의 작품을 '메카닉 SF'로 분류하지는 않지만, 그렇다고 해서 강경옥이 메카닉에 전혀 신경을 쓰지 않는 것은 아니다. 그는 같은 인터뷰에서 『별빛속예』의 그림이나 스토리 중 가장 고치고 싶은 부분으로 '메카닉'을 꼽았다.

34) 인터넷 블로그 <더브리아의 만화공간>, 「<SF만화> - 국내작품들」

(<http://blog.naver.com/aldotmfrl/110025694258>).

35) 인터넷 블로그 <감성공감통로 - C.H.E.I.R.O.N.>, 「인간에 대한 희망가 - 아라크노아」

즉, 독자들 역시 SF 소녀만화라 할지라도 작품에서 SF적인 요소를 즐기기보다는 작가의 이야기 구성 능력과 그 이야기 속에 담긴 '성찰성'에 더 매력을 느끼는 것이다.

그렇다고 해서 독자들이 과학적인 사실 자체를 아예 무시하는 것은 아니다. 일부는 좋아하는 작가가 잘못 표기한 과학적 사실을 지적하는 글을 자신의 블로그에 올리기도 한다. 다음은 김진의 오류를 지적하는 독자의 글이다.

제가 소유한 푸른 포에닉스 1권(2000년 6월)의 157페이지에서
페릭스가 하일라스에게 이리 말해주죠

"킬레네 특수 분대라는건 말야 난자와 정자가 수정된 후
14일쯤 후에 배를 갈라 수정란에서 추출해 내는 카피들이지."
(여기서의 '배'는 물론 '분할배'를 이야기함이라 생각합니다.)

(중략)

수정 후 14일이면 이미 착상과 발생이 이루어지고 있는 중이다.
자궁 내 착상은 수정 후 7일. 곧 1주에서 2주 사이에 이루어진다.
발생이라는 것은 세포들이 앞으로 자기가 무엇이 되어야 할지가 결정되는 것이다.
곧 이때 배를 가르다는 것은 불가한 일이다.³⁶⁾

즉, 설정 자체에 과학적인 내용이 얼마나 많이 들어가 있느냐는 크게 중요하지 않지만, 언급한 내용은 틀리지 않아야 한다고 생각하는 것이다. 독자의 이런 태도는 김진 작품의 특징인 '작가주의'와도 통하는 면이 있다.

독자들의 과학적인 내용에 대한 관심은 과학적인 설정을 세심하게 표현하고 있는 권 교정의 『디오티마』에서 더 적극적으로 나타난다. 다음은 만화에 나온 과학 지식에 대해 독자들끼리 게시판에서 소통한 내용이다.

디오티마 질문....(- -;; 제가 바보였다면 가차없이 돌을.....)

작성일: 2003/02/08 00:38:05 / 작성자: silvertiara

그냥... 디오티마 읽다가 생각났습니다.
고대 그리스인들은 행성이 구체라는 것을 알았을까요?

(중략)

(<http://cheiron09.egloos.com/3076187>).

36) 인터넷 블로그 <세류의 겨울산장>, 「푸른 포에닉스 코너 첫 글」

(<http://seryulas.egloos.com/1528562>). 이 글을 보면 글쓴이가 김진의 열성적인 팬임을 알 수 있다. 글쓴이가 오류에 대해 지적한 것은 작품에 대한 애정의 표현이다.

아리스타르코스가 디오티마에게 땅바닥에 그려서 알려주는데 원으로 그리길래....
지구도 원으로 그렸죠, 아마?
그렇다면 지구와 달이 측면에서 바라봤을때의 상황을 구로 그렸다면,
구체라는 것을 예측했다는 것일까요....

(후략)

김나현 : 흥.. 중3 과학책에 지구의 크기를 재는 방법이 나오는데요?? 어떤날 정오에 알렉산드리
아에는 그림자가 생기지 않았다..워 이러면서 시작하죠.

까날 : 고대 그리스인은 지구가 구체라는 것을 알았습니다, '우물에 떨어지는 그림자의 각도'를 이
용해서 지구의 지름을 구하기도 했지요, 오히려 '지구가 평평하다'라는 개념은 중세시대에
유평(?)된 개념이죠. 괜히 암흑시대라고 부르는게 아니라니까요.³⁷⁾

이 게시글이 보여주듯이, 쉽게 접할 수 있는 과학 지식에 관심을 갖고 이에 대해 궁
금해 하는 태도는 과학적인 내용을 일상과 연결시킨 『디오티마』의 특징과 비슷하다.
위의 두 가지 예에서 볼 수 있듯이, 독자들이 과학을 이해하고 받아들이는 태도는 작가
들이 작품을 만드는 태도, 작품 안에서 과학을 바라보는 태도와 비슷한 경향을 띤다.

작가와 독자가 공유하는 이야기 속의 성찰성과 과학에 대한 태도는 종종 과학에 대
한 성찰로 나타나기도 한다. 3절에서 소개한 작품들 중 상당수가 이를 잘 보여주었는데,
SF소녀만화는 과학이 가진 '새로운 힘'을 만들어내는 능력을 '인간'의 문제를 중심으로
표현하고 있었다. 보통 SF장르에서 힘을 바탕으로 한 세계관은 디스토피아나 유토피아,
또는 선과 악의 대결이라는 선명한 구도로 나타나기 마련이다. 그러나 소녀만화에서는
이처럼 선명하고 간결한 구도를 보여주는 대신, 힘을 만드는 과학자의 고민, 힘을 지닌
실험체의 고민, 힘을 바라보는 주변의 고민 등, 과학이 만든 힘에 대한 다양한 시선을
보여준다. 그리고 이 고민들은 과학이 만들어내는 '힘 자체'에 대한 고민이 아닌, 그 힘
을 사용하고 만들어내는 '인간'에 대한 고민이다.

이 고민들이 우리에게 던지는 함의는 한 가지 질문으로 수렴한다. "한 인간을 무엇으
로 규정할 것인가?" 같은 유전자와 같은 기억을 가지고 있으면 같은 사람인가? 인간이
자신의 존재를 인식하는데 뇌와 기억은 어느 정도의 역할을 하는가? 태어난 존재가 아
닌, 만들어진 생명체의 존재 의미를 어떻게 보아야 하는가? 소녀만화는 이 질문에 대한
고찰을 과학자를 통해, 실험체 또는 과학기술의 힘이 적용되는 대상을 통해, 그리고 실험체
에 대한 주변 사람들의 반응을 통해 보여주고 있다. 그리고 독자들은 작품을 매개
로 작가의 고민을 공유한다. 다음은 작품 전반에 걸쳐 이러한 문제를 다루고 있는 『노

37) 권교정의 공식 홈페이지 <교월드, <http://www.gyoworld.com/>>의 게시판에서 인용했다.

말시티』에 대한 독자들의 감상평으로, 독자들의 문제의식 공유를 보여주고 있다.

하지만 그만큼 만화나 영화 속 암울한 미래가 남 얘기 같지 않다. 영생을 목적으로 우리의 몸은 점차 기계로 대체될지도 모른다. 혹은 우리의 기억이 누군가에 의해 쉽게 조작되고 또 다른 내가 나타나 나를 지워낼 지도 모를 일이다. 나와 똑같은 외모에 기억까지 같다면 과연나 답다는 것, 나아가 인간답다는 것은 어떻게 설명할 것인가.

강경옥의 『노말시티』는 이러한 질문들을 인물들의 심리 망 속에 녹여낸 작품이다. (중략) 화성에서 온 마르스는 허가 받지 못한 이방인으로서 도시를 배회한다. 그녀는 보통사람에게 위협적인 존재인 초능력자이기 때문이다. 게다가 유전자 교배 및 인공수정으로 탄생한 양성체(兩性體)이기도 하다. 미래 시대에 걸맞게 철저한 과학적 계산 하에 탄생한 셈이다. 하지만 사람들은 그녀를 괴물 취급하고 스스로도 자신을 감당하지 못하고 불안해한다. 때문에 그녀는 스스로 인간다움을 납득할 수 있는 뭔가를 찾기 위해 계속해서 갈등하고 방황할 수밖에 없다.³⁸⁾

강경옥은 SF를 다루면서도 처음부터 끝까지 한순간도 인간을 잊지 않는다.'노말시티'에서 가'노말시티'에서 가공할만한 초능력을 지닌데다 양성인간이기까지 한 주인공 마르스는 끊임없이 스스로에게 되뇌인다."나는 정말 사랑인가" 스스로에 대한 정체성을 확인받고자 하는 강"나는 정말 사랑인가" 스스로에 대한 정체성을 확인받고자 하는 강경옥의 캐릭터들은 언제나 스스로에 대한 정체성을 확인받고자 하는 강경옥의 캐릭터들은 언제나 우리의 모습으로 바뀌어 돌아오곤 한다.³⁹⁾

과학기술의 발전에 따라 인간의 본질과 그 존재 의미에 대한 해석에는 변화가 있을 수 있다. 과학기술을 소재로 작품을 만든 작가도, 그 작품을 수용하는 독자도 이 점을 어느 정도 인식하고 있는 듯하다.

논쟁중인 과학이 많은 과학적, 사회적 논의를 거쳐 우리의 일상으로 들어오듯이, 인간의 상상력을 자극하는 역할을 했던 과학의 소재도 일상으로 들어오는 경우가 있다. 우리는 3절에서 '우주'라는 소재가 어떻게 우리의 일상과 연결되었는지, 그리고 과학자의 이미지가 어떻게 우리 일상 안으로 들어왔는지 살펴보았다. 우리는 확인되지 않은 과학기술의 결과에 대해 다양한 상상을 하지만, 결국 과학기술도 인간이 만들어 사용하는 것일 뿐이다. 익숙해진 과학기술은 우리의 일상과 연결되기 시작한다. 『라비햄폴리스』와 『디오티마』는 이런 점에서 미래의 일상을 설득력 있게 보여주었다. 특히 『디오티마』는 과학적인 설정을 세심하게 표현함으로써 과학자와 과학 지식 자체를 일상으로 끌어들이었다.

"세상의 시스템"이란 무엇일까? 『디오티마』에서 주인공 나며 준은 사람들과의 일상

38) 출처 : Tong - 에르님의 comics통 <천천히 묵직하게, 눈과 몸짓으로 엮어낸 심리 망- 노말시티, 강경옥>

(<http://tong.nate.com/hernani/21494153>).

39) 출처: Perfect World 2nd ed. <강경옥 "별빛속에", "노말시티"신들의사회>

(<http://www.harhas.net/1167738071?srchid=BR1http%3A%2F%2Fwww.harhas.net%2F1167738071>)

대화에서 이런 질문을 무심하게 던진다. 질문의 근원은 나며 준의 전생인 진화하는 영혼 '디오티마'의 지식에 대한 갈망. 디오티마는 항상 더 많은 것들을 알고 싶어했고, 그때부터 전생을 기억하며 태어나게 되었다. 『디오티마』를 보는 독자들 역시 작가가 던진 이 질문에 대해 함께 고민하며, 지식에 대해 성찰하는 시간을 갖는다. 다음 인용문들은 이런 독자들의 태도를 보여주고 있다.

권교정님의 작품을 생각해보면 수학적 상상력이 가득함을 느끼게 됩니다(저만의 생각입니다)
세상의 본질에 다가서려는 그 고뇌가 디오티마에 이르러서 절정에 달한 느낌마저 듭니다.
다른 작품들도 어딘지 신비를 느끼게 하구요⁴⁰⁾

왜 지온과 유는 수성한 사람들이 관리하는 거대한 슈퍼컴퓨터 등을 상상했었잖아요
저도 한동안 세상에 시스템에 대해서 고민 많이 했었다지요
(중략)
세상의 시스템이란게 이 세상이 돌아가는 룰을 얘기 하는거 아닐까요
잘 설명은 못하겠는데 예를 들면 사람이 태어나면 죽고, 해가 뜨면 지고, 인간관계 같은거랑...

그러니까 슈퍼컴퓨터 같은거에 통제되는게 아니라
자연스럽게 항상 일어나면서 나름대로 룰을 가지고 있는것들..
디오티마(여자)의 목표가 세상의 시스템이라면
이 모든것의 바깥쪽에서 관찰자의 시점으로 바라보고 싶은게 궁극적인 목표가 아닐까 싶네요
모든것을 초월해서 말이죠⁴¹⁾

이처럼 작가와 독자가 작품 속의 주인공과 함께 “세상의 시스템”에 대해 고민하지만, 그들의 ‘지식의 본질’에 대한 고민에는 특별한 이유가 있는 것이 아니다. 베이컨 이후 인간이 ‘유용성’을 위한 지식을 추구해왔다면, 디오티마는 더 많은 것들을 알게 됨으로써 세상이 작동하는 방식을 이해하고자 했을 뿐이다. 그리고 “세상의 시스템”을 이해하는 것 자체를 인류의 진보로 여기는 이러한 시각은 지식을 힘이나 수단으로 여겼던 남성의 시각에서 벗어난 것이다.

5. 결론

지금까지 우리는 소녀만화를 여성들이 소통하는 여성들의 공간으로 보고, 그 안에서

40) 「권교정님과 그분의 작품에 대해 생각해보다」(작성자: 공명, 2004/12/27 16:27:02). 권교정의 공식 홈페이지 <교월드, <http://www.gyoworld.com/>>의 게시판에서 인용.

41) 「세상의 시스템 말이죠..」(작성자: 루시아, 2002/04/21 17:03:58). 권교정의 공식 홈페이지 <교월드, <http://www.gyoworld.com/>>의 게시판에서 인용.

SF 소녀만화에 나타난 과학에 대해 살펴보았다. SF 소녀만화의 특징은 과학기술에 대한 정교한 묘사보다는 '과학이 만들어내는 힘'에 대한 성찰성에 있었다. 그리고 이러한 성찰성의 중심에는 항상 인간의 문제가 있었다. 소녀만화의 독자들 역시 SF 장르라고는 해도 소녀만화에 기대하는 것은 이런 인간에 대한 이야기였다.

90년대까지 한국 소녀만화는 여성의 감성을 이야기하는 공간으로 발전해왔고 성공했다.

이는 미국 여성만화가 여성문제 등을 중심으로 새로운 시도를 해왔지만 여전히 비주류에 머물러 있음을 볼 때 고무적인 일이다. 그러나 21세기에 들어서며 한국에서는 소녀만화, 소년만화의 구분이 이전보다 의미가 없어졌다. 대신 등장한 것이 인터넷만화이다.

한국은 인터넷이 발달하면서 종이매체보다 인터넷매체의 역할이 커져가고 있다. 만화도 마찬가지이다. 이전에 만화 잡지가 만화를 보여주고 독자의 반응을 수신하는 역할을 했다면, 이제는 인터넷 포털이 그 역할을 대신하고 있다. 만화가 지망생들은 잡지의 신인공모전 대신, 인터넷 포털의 아마추어 만화게시판에 만화를 올려 독자의 반응을 기다린다. 작가의 개성이 곧 그 만화의 특색이 되며, 작가는 사회적으로 논쟁이 되는 최근 이슈를 자신의 만화에 표현하기도 한다. 독자는 작가의 만화를 보고 실시간으로 댓글을 쓰며 작가와 직접 소통한다. 인터넷 시대에 만화의 매체로써의 특성이 더 두드러지게 된 것이다.

우리가 살펴본 만화에서, 일부 과학기술은 우리의 일상과 연결되기 시작했다. 우주 전쟁에 쓰이던 항공우주공학이 『라비험폴리스』에서는 일반인의 여행상품을 개발하는데 사용되었고, 『디오티마』에서는 우주 공간에서의 휴식처를 만들고 운영하는데 쓰였다. '과학이 만들어낸 결과물'이 우리의 일상으로 들어온 것이다. 그렇다면 앞으로는 만화가 과학을 어떻게 표현할까? 아마도 인터넷 만화에서 그 답을 찾을 수 있을 것이다.

참고문헌

- 강경옥, 『별빛속에』 1~10 (서울문화사, 1996-1997).
- 강경옥, 『라비험폴리스』 1~4 (르네상스 코믹스, 1992).
- 강경옥, 『웬탈+샌달』 1~3 (시공사, 1999)
- 강경옥, 『노말시티』 1~15 (서울문화사, 1993-2001).
- 권교정, 『디오티마』 1~3 (길찾기, 2007-2008).
- 권김현영, 「순정만화, 여성들의 정서적 문화동맹」, 『여성과 사회』 12호 (창작과 비평사, 2001), pp. 119-131.
- 김성호, 『한국의 만화가 55인』 (프레스빌, 1996).
- 김주연, 『사악한 지식인』 (문이당, 1997).
- 김진, 『푸른 포에닉스』 1~3 (시공사, 2000-2001).
- 김진, 『황무지』 (시공사, 1999).
- 김진, 『샹그리라』 (시공사, 1999).
- 김창남, 『새로운 세기 청년 문화의 가능성』, 『정치/디자인/권력』 (안그라픽스, 2000), pp. 160-169.
- 김혜린, 『아라크노아』 1~2 (도서출판 대원, 1998).
- 만화평론가협회, 『호호에서 아하까지』 (교보문고, 1998).
- 문혜원, 『비평, 문화의 스펙트럼』 (작가, 2007).
- 박인하, 『누가 캔디를 모함했나』 (살림출판사, 2000).
- 서문다미, 『END』 1~8 (대원씨아이, 1999-2002).
- 신일숙, 『1999년생』 상, 하 (도서출판 대원, 2000).
- 심정순, 『글로벌 시대의 한국연극 공연과 문화 II』 (푸른사상사, 2003).
- 원윤미, 『순정만화 장르에 나타난 섹슈얼리티와 수용양상에 관한 연구』, 서강대학교 석사논문 (2001).
- 전원경, “사춘기 10대 소녀 성 고민 이제 그만”, 『주간동아』 398호(2003. 08. 21.) pp. 64-65.
- 정현숙, 『일본만화의 사회학: 만화사적 접근을 통해 본 경쟁력의 기반』 (문학과 지성사, 2004).
- 조인경, 「<별빛속에> 완간 기념 인터뷰」, 『윙크』 (1997. 6. 15).
- 최경아, 『아카식 레코드』 상, 하 (대원문화출판사, 1998).
- 최을영, 『만화에 살다』 (인물과 사상사, 2002).

- 황미나, 『레드문』 1~18 (서울문화사, 1997-1998).
- Collins, H. M., "Certainty and the Public Understanding of Science: Science on Television," *Social Studies of Science* 17 (1987), pp. 689-713.
- Flicker, Eva, "Between Brains and Breasts-Women Scientists in Fiction Film: On the Marginalization and Sexualization of Scientific Competence," *Public Understanding of Science* 12 (2003), pp. 307-318.
- Gresh, Lois and Weinberg, Robert, *The Science of Superheroes*. (John Wiley & Sons Inc, 2002). [이한음 옮김, 『슈퍼영웅의 과학』 (도서출판 한승, 2004)]
- Haynes, Rosalynn, "From Alchemy to Artificial Intelligence: Stereotypes of the Scientist in Western Literature," *Public Understanding of Science* 12 (2003), pp. 243-253.
- LaFollette, Marcel C., "Eyes on the Stars: Images of Women Scientists in Popular Magazines," *Science, Technology, & Human Values* 13 (1988), pp. 262-275.
- Sabin, Roger, *Comics, Comix & Graphic Novels*, (Phaidon Press Limited, 1996).
[김한영 옮김, 『만화의 역사』 (글논그림밭, 2002)]
- Simon Locke, "Fantastically Reasonable: Ambivalence in the Representation of Science and Technology in Super-hero Comics," *Public Understanding of Science* 14 (2005), pp. 25-46.
- 권교정 공식 홈페이지 <교월드, <http://www.gyoworld.com/>>
- 진행형 영혼 - 『제멋대로 함선 디오티마』 ([기획회의 080301] 2008. 03. 13., 출판전문 저널 기획회의의 연재만화 서평들 중) (<http://capcold.net/blog/?p=1101>)
- 인터넷 블로그 <더브리아의 만화공간>, 「<SF만화> - 국내작품들」 (<http://blog.naver.com/aldotmfri/110025694258>).
- 인터넷 블로그 <감성공감통로 - C.H.E.I.R.O.N.>, 「인간에 대한 희망가 - 아라크노아」 (<http://cheiron09.egloos.com/3076187>).
- 인터넷 블로그 <세류의 겨울산장>, 「푸른 포에닉스 코너 첫 글」 (<http://seryulas.egloos.com/1528562>).
- Tong - 에르님의 comics통, 「천천히 묵직하게, 눈과 몸짓으로 엮어낸 심리 망- 노말시타, 강경옥」 (<http://tong.nate.com/hernani/21494153>)
- Perfect World 2nd ed. 「강경옥 "별빛속에", "노말시타"신들의사회」 (<http://www.harhas.net/1167738071?srchid=BR1http%3A%2F%2Fwww.harhas.net%2F1167738071>)