

한국 웹툰의 아이러니 연구

I. 서론

1. 문제 제기 및 연구사 검토
2. 연구 범위 및 연구 방향

II. 숭고한 희생자의 출현

1. 사건에 대한 희생자의 무지
2. 담화에 대한 희생자의 오해

III. 일상적 형식과 일탈적 내용의 조합

1. 이미지 표현과 서사적 의미의 대조
2. 수직적 구성과 극적 반전

IV. 동시대의 키치적 재현과 인식

1. 도시 공간의 일상성 재현
2. 패러디를 통한 비극적 현실 인식

V. 결론

참고문헌

ABSTRACT

한혜원, 김유나

초 록

한국 웹툰은 대중적으로 생산 및 소비되는 동시대 대표 서사체이다. 이 중에서도 짧은 에피소드 형식으로 구성된 '일상툰'은 웹툰의 대표적인 형식으로 웹툰의 고유한 특징을 잘 드러낸다. 본 연구에서는 일상툰 특유의 서사 구성 방식에 주목하고, 이를 통해 웹툰의 서사적 미학을 분석하고자 한다. 특히 본 연구에서는 웹툰이 한국 대도시를 배경으로 채택하며, 대도시에서 살아가는 도시민의 일상을 중요한 소재로 채택하는 점에 주목했다.

웹툰은 간결한 글과 그림의 조합을 통해 현대인의 삶과, 현실에 대한 인식을 드러낸다. 이때 한 컷 안에서 이미지의 표현과 서사의 내용이 상반된 관계 속에서 나타나고, 이 조합의 과정에서 웹툰 특유의 아이러니가 발생한다. 웹이라는 일상적인 형식 속에 일탈적인 내용이 조합되어 나타나는 아이러니를 통해 도시민들의 삶은 소위 '웃기면서도 슬프게' 표현된다. 이를 인물, 사건, 배경 층위에서 분석하면 먼저 웹툰의 주인공은 정보의 부족이나 무지 등으로 '박해받는 희생자'로 설정되어 있다. 뿐만 아니라 웹툰은 '웹'이라는 인터페이스의 특성상 스크롤 바와 여백을 서사적 장치로 활용하는 수직적 구성 방식을 취하는 동시에, 구성의 요소를 극적인 반전의 서사로 승화시킨다. 웹툰은 분명 동시대 도시 공간의 일상성을 재현하되, 풍자와 패러디를 통해서 대중들로부터 공감을 불러 일으킨다. 이처럼 본 연구에서는 웹툰이 '아이러니'를 통해 대중적 서사체로 발전할 수 있었음을 밝히고자 했다.

주제어 : 웹툰, 일상툰, 도시성, 도시민, 풍자, 아이러니

I. 서론

1. 문제 제기 및 연구사 검토

본 연구는 한국 웹툰 특유의 서사 구성 방식에 주목하고, 이를 통해 한국 웹툰의 서사적 특징을 밝히고자 한다. 웹툰이란 인터넷 배포를 목적으로 그려진, 세로로 긴 이미지 형식의 만화이다. 2001년 처음 등장한 이래, 웹툰은 내용 및 형식적 측면에서 진화를 거듭해 왔다. 초기의 웹툰은 주로 작가의 일상을 소재로 삼아 이를 4컷 만화의 형태로 재구성하는 방식을 채택했었다. 대표적인 예로는 <마린 블루스(2001)>, <스노우캣(2001)>등을 들 수 있다. 2003년 포털사이트 다음(Daum)에서 연재를 시작한 <만화 속 세상> 코너에서부터는 다양한 웹툰들이 작가의 신변잡기적 일상에서 벗어나 본격적으로 서사적 구성을 갖추어나가기 시작했다.¹⁾ 2세대로 분류될 수 있는 강풀의 <순정 만화(2003)>, <바보(2004)> 등이 그 대표적 예이다. 나아가 2006년부터는 종이 만화의 형식을 답습하는 형식에서 벗어나 영화 및 드라마 등 다양한 매체의 연출 기법을 차용하는 사례가 등장하기 시작한다. 즉 웹을 통해서 웹툰만의 독자적 미학을 구축하기 시작한 것이다.

웹툰은 웹이라는 매체를 통해서 독자들에게 전달된다. 경우에 따라서 웹툰의 대중적 인지도 및 인기가 높을 경우, 영화 및 애니메이션의 원작(canon)으로 웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구서의 역할을 하기도 한다. 특히 웹툰의 경우, 조회 수가 정확하게 집계되기 때문에 대중적 인지도와 인기를 객관적으로 측정하는 것이 가능하다. 따라서 동시대 한국에서 웹툰은 매체를 넘나들며 멀티유즈될 수 있는 원작으로 주목받고 있다. 이에 본 연구에서는 한국 웹툰이 서사적으로 특이할 만한 미학을 구축하고 있으며, 무엇보다도 동시대 대중들을 대변하는 대표적인 서사체라고 전제하고자 한다.

웹툰에 관한 초기의 연구들은 웹이라는 특성에 집중하기 때문

1) 김기란·최기호, 『대중문화사전』, 현실문화, 2009, p.121.

에 주로 인터페이스적 특징에 주목하고 있다. 첫 번째로, 웹툰의 형식에 대한 연구로, 주로 웹의 공간적 특성과 연출 방식을 연구한 경우이다. 이 경우 웹을 매체로 삼기 때문에 자연스럽게 연출 방식이 달라지며, 독자의 경험 역시 달라진다는 연구 결과가 도출됐다.²⁾ 수용자 및 사용자에게 있어서 웹툰은 일종의 서사체로 소비되고 있다. 따라서 웹툰에 대한 분석은 반드시 서사와 연계되어야 한다. 그러나 선행 연구들은 웹툰의 서사까지 분석하지 못했다는 한계를 내포하고 있다.

두 번째로, 웹툰의 서사적 특징을 분석한 경우이다. 이 경우 표면적인 인터페이스의 변화가 웹툰의 서사로까지 이어진다는 발전적 결과를 제시하고 있다.³⁾ 그러나 여전히 인터페이스에 초점을 두고 있기 때문에, 웹툰의 대중적 인기와 원본으로서 기능할

-
- 2) 웹툰의 공간 표현을 분석한 대표적 연구는 다음과 같다.
 김지연·오영재, 「웹툰에 있어서 서사구조에 따른 공간활용에 대한 비교분석 -국내외 웹툰사례를 중심으로-」, 『한국영상학회논문집』 제10권 No.3, 2012, pp.127-142.
 백은지, “웹툰 만화연출 연구 : 웹툰 대표작품을 중심으로”, 상명대학교 문화예술대학원 만화영상학과 석사학위논문(2009, 8)
 손혜령, 「웹만화의 공간 활용에 관한 연구」, 『기초조형학연구』, Vol.10 No.1, 2009, pp.267-275.
 서채환·정규하·윤기현, 「웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, Vol.0 No.17, 2009, pp.5-19.
 함재민, 「웹툰에서의 공간 표현의 수직적 확장에 대한 연구: 강도하의 <로맨스 킬러>, <큐브릭>을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, Vol.0, No.20, 2010, pp.63-74.
- 3) 웹툰의 서사적 특징에 대한 대표적 연구는 다음과 같다.
 김수환, 「웹툰에 나타난 세대의 감성구조 -인여에서 병맛까지」, 『탈경계 인문학』 제4권 2호, 2011.
 김은정, “웹툰의 열기성에 대한 연구 <야심작 정열맨>을 중심으로”, 세종대학교 대학원 석사논문, 2011.
 윤혜영, 「강도하 웹툰 <세브리깡> 스토리텔링 전략 연구」, 『애니메이션연구』 Vol.6 No.3, 2010.
 임혜선, “강풀의 웹툰 순정만화 스토리텔링 연구”, 단국대학교 대학원 석사학위논문, 2012.
 이용욱, 「디지털서사체의 미학적구조(4) -웹툰의 아이러니 서사전략」, 『비평문학』, Vol.0, No.34, 2009.
 정다운, “웹툰 <로맨스킬러> 스토리텔링 전략 분석”, 한양대학교 산업경영디자인대학원 석사학위논문, 2011.
 한창완, 홍난지, 「웹툰의 영화화를 위한 스토리텔링 연구: 웹툰<이끼>의 스토리텔링을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』, Vol.11 No.2, 2011.

수 있는 원동력을 분석해내지 못하고 있다. 이런 점에서 볼 때, 이용옥의 논문은 웹툰을 ‘디지털 서사체’로 전제하고 그 서사적 특징을 분석했다는 점에서 큰 의의를 갖는다.⁴⁾ 다만 논의를 진행하는 과정에서 이론적 틀과 논거를 충분히 제시하지 못한 점이 다소 한계점으로 남는다.

본 연구는 위 선행 연구들의 접근 방식에 문제의식을 갖고, 웹툰의 내용적, 형식적 특징을 통합적으로 분석하고자 한다. 본 연구에서는 웹툰이 현 시대를 포착하여 대중의 공감을 산다는 점에 주목한다. 또한 현 시대를 그리는 과정에서 나타난 웹툰의 독자적 미학을 ‘아이러니’라고 전제한다. 웹툰은 기존의 영화, 드라마, 또는 애니메이션과 달리 이미지를 중첩시키지 않고 펼쳐놓은 서사이다. 본 연구에서는 이러한 인터페이스가 서사로 연계되면서 나타난 특징 또한 ‘아이러니’ 이론으로 밝히고자 한다. 궁극적으로 본 연구의 목적은 ‘아이러니 이론’을 통해 웹툰의 인터페이스와 서사의 연결고리를 찾고, 한국에서 웹툰이 독특한 서사체로 주목받는 이유를 설명하는 데 있다.

2. 연구 범위 및 연구 방향

웹툰은 동시대 한국, 그 중에서도 서울을 중심으로 한 대도시를 서사의 배경으로 삼는다. 서울은 ‘도시성(citiness)’을 잘 드러내는 대도시 중 하나이다. 도시 공간은 항상 복잡하게 변화한다. 그에 반해서 그 공간 안에 놓인 개인은 상대적으로 주체에 대해서 냉소적으로 인식하게 되며, 타인과의 관계를 맺는 데 있어서도 이기주의적 태도를 취한다.⁵⁾ 이와 같은 대도시의 도시성이 한국의 도시에서도 그대로 드러난다. 웹툰은 이러한 도시성을 주요한 소재이자 제재로 채택한다.

웹툰은 도시 공간 속에서 전개되는 개인의 서사, 예를 들어

-
- 4) 웹툰의 아이러니에 관한 연구를 한 사례는 다음과 같다.
이용옥, 「디지털서사체의 미학적 구조(4) -웹툰의 아이러니 서사전략」, 『비평문학』, Vol.0 No.34, 2009.
- 5) Georg Simmel, “The Metropolis and Mental Life,” *On Individuality and Social Forms*, The University of Chicago Press, 1971, pp.324-339.

학교 생활, 회사 생활, 가족사 등을 서사의 주요한 사건으로 삼는다. 특히 이러한 특성이 두드러지는 웹툰을 따로 ‘일상툰’으로 분류하기도 한다. 웹툰 전반에서 일상툰이 차지하는 비율은 상당히 높은 편이다. 앙리 르페브르(Henri Lefèbvrei)는 일상성을 현대인이 가장 지켜워하면서도 그것을 놓칠까봐 진전공공해하는 물건이라고 설명한 바 있다.⁶⁾ 르페브르에 따르면 일상성은 탐욕, 공허감, 균형 잡힌 것에 대한 갈구, 양식의 부재 등 현대사회의 특징을 반영한다.⁷⁾ 웹툰은 르페브르가 지적한 일상성을 만화의 형태로 옮겨놓은 경우이다.

그렇다고 해서 웹툰의 ‘일상성’이 단순히 개인적 층위의 사건만을 다루는 것은 아니다. 세계와 자아, 즉 대도시와 현대인이 맺고 있는 관계의 망을 재현하는 가운데, 이면적으로 현실에 대한 풍자와 비판의 메시지를 전달하고자 노력한다. 일찍이 국내에서 만화는 현실을 부정적으로 인지 및 수용하고 이에 대해서 비판하고자 하는 역할을 수행한 바 있다. 가령 근대 초기 한국의 ‘만문만화(漫文漫畵)’는 한국 초기의 만화 형태로, 현실 비판적 메시지를 담고 있다. 만문만화란 1920~30년대에 주로 신문과 잡지 등의 지면에 발표된 만화로, 한 컷짜리 만화에 짧은 줄글이 결합된 형태를 하고 있다.⁸⁾ 만문이라는 형식은 인물의 심경과 의사를 직접적으로 표현하는 말풍선보다는 덜 직접적이지만 풍자적인 문체를 취한다. 따라서 이는 우회적이고 은유적으로 시대상황을 표현한다.⁹⁾ 만문만화는 식민지 근대의 이중성을 포착하고 있다. 식민지 근대의 풍경은 근대와 전근대가 뒤섞여 있었으며, 전근대적인 것의 잔존을 통해서야 비로소 근대적인 것이 성립할 수 있었던 아이러니컬한 시대이다.¹⁰⁾ 만문만화는 서구 문화에 대한 강제된 욕망과 동떨어진 식민지 조선의 생활현실을 동시에 그려

6) 앙리 르페브르, 박정자 역, 『현대세계의 일상성』, 세계일보, 1990, p.13.

7) 앙리 르페브르, 앞의 책, p.15.

8) 신명직, 『모던뽀이, 경성을 거닐다: 만문만화로 보는 현대의 얼굴』, 현실문화연구, 2003, p.6.

9) 신명직, 앞의 책, 2003, p.7.

10) 신명직, 위의 책, 2003, p.15.

냄으로써 아이러니를 잘 보여준다. 시대적 차이가 있으나, 만문 만화와 웹툰은 모두 만화라는 형태를 통해서 시대와 현실을 풍자적으로 나타내고자 노력한다는 점에서 그 맥이 이어진다고 전제할 수 있다. 웹툰은 북미 및 유럽의 그래픽 노블, 일본의 망가와와는 차별적인, 자생적 토대를 갖고 발전 중인 우리의 독자적 서사 양식이다. 웹툰은 웹을 통해서 읽히기 때문에 자연스럽게 웹이라는 형식적 특성이 서사적 특성에도 영향을 미치게 된다. 세로 스크롤바의 특성상 독자는 위에서 아래로 웹툰을 읽는다. 이는 두루마리를 읽는 방식과 닮아 있다. 이와 같은 읽기 방식은 출판 만화의 독서 방식과 다르다. 따라서 웹툰에서는 글과 그림의 배치가 일종의 서사 전략과 연계될 수 있다.

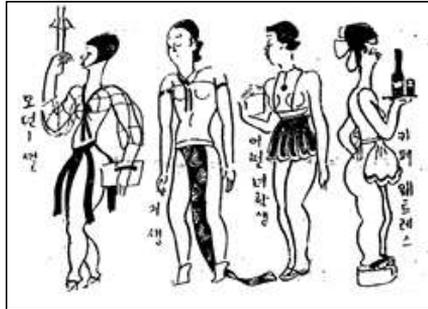


그림 1. 만문만화와 웹툰의 사례 비교11)

11) 왼쪽의 만문만화는 1928년 9월 23일자 조선일보에 ‘포켓트용 남편 ‘이라는 제목으로 실린 안석주의 만문만화이다. 오른쪽의 웹툰은 가스파드의 <선천적

본 연구에서는 한국 웹툰의 내용 및 형식적 특성을 가장 잘 드러내는 유형 및 작품을 연구 대상으로 삼고자 한다. 먼저 네이버(NAVER) 포털 웹툰 페이지에 업로드 되어 있는 119개의 웹툰을 유형별로 분류하고자 한다.¹²⁾ 네이버 웹툰 페이지는 웹툰 페이지를 운영하는 포털사이트 중 가장 많은 수의 웹툰을 연재 중이다.¹³⁾ 웹툰은 그 형식적 특징, 내용적 특징에 따라서 크게 네 가지 유형으로 나눌 수 있다. 먼저 형식적 특징이란 연재 방식을 통해서 추출할 수 있다. 웹툰의 연재 방식은 크게 ‘에피소드 형식’과 ‘스토리 형식’으로 구분된다. 에피소드 형식이란, 매편 동일한 주인공이 등장해 짝막한 에피소드를 전개하는 방식이다. 반면 스토리 형식이란 기존의 장편 만화를 웹으로 옮겨놓은 형태로, 장편 서사를 연재 형식으로 전개하는 방식이다. 내용적으로는 크게 자기반영적 캐릭터가 등장하는 경우와 허구적 캐릭터가 등장하는 경우로 구분된다. 자기반영적 캐릭터의 경우, 작가의 사적인 모티브들이 일부 드러나거나 삽입되는 형태로 캐릭터가 구성된다. 이는 기존의 사소설(私小說)에서 작가가 자신의 신변잡기적인 요소들을 드러냄으로써 실재성을 강화하는 것과 유사하다. 반면 허구적 캐릭터의 경우에는, 아예 허구적 질서에 입각한 환상세계, 즉 서사 내적인 2차세계의 구조 안에서 캐릭터 역시 허구적으로 재구성된 경우이다. 이와 같은 내용적, 형식적 기준을 토대로 네이버에 업로드된 웹툰의 유형을 분류하면 다음과 같다.

얼간이들> 중 48화 ‘영육피자 본점’의 한 장면이다.

- 12) 이는 2011년 1월 이후 완결된 웹툰과 2013년 6월1일 기준으로 연재중인 웹툰을 합친 숫자이다.
- 13) 2013년 6월1일 기준, 국내 포털 사이트 네이버에서는 주당 143종의 웹툰이 연재 중이며, 포털 사이트 다음에서는 66종, 네이버에서는 37종이 연재 중이다. 네이버의 경우 편의상 웹툰을 연재 형식에 따라 에피소드툰, 유니버스툰, 스토리툰으로 구분하고 있으며, 연재 내용에 따라서는 일상, 개그, 판타지, 액션, 드라마, 순정, 감성, 스릴러, 시대극, 스포츠로 분류했다.

| | 에피소드 형식 | | 스토리 형식 | |
|--------|--|--------------------------------------|---|---|
| 캐릭터 | 자기반영적 캐릭터 | | 허구적 캐릭터 | |
| | 아이러니적 | 하위모방적 | 상위모방적 | 로망스적 |
| 배경 | 일상적 | 일탈적 | 일상/일탈 혼합적 | 일탈적 |
| 사건 | 체험적 | 체험적 | 상상적 | 상상적 |
| 대표적 예시 | <선천적 얼간이들> <마음의 소리> <이말년 씨리즈> <놓지마 정신줄> <가우스 전자> <늙이 사는 이야기> <오빠 왔다> <생활의 참견> | <한 살 이라도 어릴 때> <비바 산티아고> | <아는 사람 이야기> <아빠를 찾습니다> <스토커> <인간의 숲> <우월한 하루> <몽타주> <살인자 0난감> <소설가J> <LOST> | <신의 탐> <노블레스> <마술사> <쿠베라> <소울카르텔> <소년전> <흐드러지다> <죽은 마법사의 도시> |
| 유형 | 일상툰 | 에세이툰 | 장르툰 | 판타지툰 |
| 개수 | 28 | 3 | 48 | 40 |

표 1. 웹툰의 유형 분류

위의 표를 통해서 알 수 있는 바와 같이, 주인공 캐릭터의 특성은 웹툰의 연재 방식과 긴밀한 연관을 맺고 있다. 이 때 캐릭터의 행동 능력이 얼마나 우월한지에 따라 캐릭터가 경험하는 사건과 배경의 성격이 각각 다르게 나타난다. 먼저 공포, 추리, 로맨스 등 기존의 장르 문학의 관습성을 답습하는 ‘장르툰’이 있다. 뱀파이어, 외계인, 마왕, 마법사 등의 전형적 인물이 프로타

고니스트로 등장하는 경우도 있다. 이 경우 역시 기존의 판타지 문학의 관습성을 답습하기 때문에 ‘판타지 툰’으로 구분된다. 이런 유형의 웹툰은 수적으로는 우세하나, 기존 문학의 관습성을 그대로 이어받았기 때문에 웹툰으로서의 변별 요소를 추출하기 어렵다. 반면 에피소드 형식으로 자기반영적 인물을 다룬 경우, 기존의 다른 만화나 장르문학과는 차별적인 서사적 특징들이 나타난다. 절대적 수로는 아직 적기는 하나, 웹툰이 발전하고 확장될수록 점차 그 수와 양이 늘어나는 점을 감안할 때, 웹툰이라는 형식과 일상성이라는 주제의 결합은 분명 향후 한국 웹툰의 발전 방향을 가늠하는데 있어서 유의미하다.

이에 본 연구에서는 에피소드 형식의 웹툰 중에서도 작가를 반영한 아이러니적 인물이 일상적 배경에서 겪은 체험적 사건을 다룬 웹툰에 주목한다. 따라서 이를 ‘일상툰’으로 구분하고 웹툰의 4가지 유형 중 ‘일상툰’을 연구 대상으로 삼고자 한다. 위의 표에서 자기반영적 캐릭터란 작가 자신을 형상화한 인물, 혹은 동물 캐릭터를 뜻한다. 본 연구에서는 노드롭 프라이(Northrop Frye)의 서사 양식 이론에 따라 캐릭터의 유형을 세분화하였다. 가령, 자기반영적 캐릭터의 경우 스스로를 다소 우스꽝스럽게 표현하는 아이러니적 캐릭터와 있는 작가 자신을 그대로 반영한 평범한 인물인 하위모방(low mimetic)적 캐릭터로 나뉜다.¹⁴⁾ 여기서 아이러니적 혹은 하위모방적 캐릭터란 아이러니 서사 양식 혹은 하위모방 서사 양식에 나타난 주인공의 특성을 가진 캐릭터를 이른다.

일상툰은 형식적 측면과 내용적 측면에서 봤을 때 웹툰만의 독자적 미학을 가장 잘 드러낸 유형이라 할 만하다. 이 중에서도 대중적 인지도가 가장 높은 편에 속하는 조석의 <마음의 소리>, 가스파드의 <선천적 얼간이들>, 이말년의 <이말년 씨리즈>를 구체적인 분석의 텍스트로 선정하고자 한다. 네이버에서 제공하는 자료에 따르면, 현재 연재 중인 <마음의 소리>는 일상툰 중 조회

14) 노드롭 프라이, 임철규 역, 『비평의 해부』, 한길사, 2000, pp.144-145.

수가 가장 높다. 가스파드의 <선천적 얼간이들> 또한 조회수 6위를 기록하고 있다.¹⁵⁾ 한편 네이버 웹툰에는 회원들이 직접 참여해 웹툰에 별점을 부여할 수 있는 제도가 있다. <마음의 소리>의 경우, 평균 6만 명 이상의 사람이 별점주기에 참여하고 있다. <선천적 얼간이들> 또한 평균 4만 명의 사람들이 참여하고 있으며, 이미 완결된 <이말년 씨리즈>의 경우에도 3만 명을 웃도는 사람들이 별점 부여에 참여했다. 이러한 통계적 자료에 근거했을 때, 위 텍스트들은 객관적으로 대중성을 확보했다고 볼 수 있다.

본 연구는 뮈케(D.C.Muecke)의 아이러니 개념에 입각해 위 웹툰을 분석하고자 한다. 뮈케에 따르면, 아이러니란 겉으로 보이는 상황과 실제 상황 간의 틈에서 발생한다.¹⁶⁾ 특히 이는 사건의 층위나 언어의 층위에서 특정 인물을 둘러싸고 발생한다. 자신감에 차 있지만 정작 아무것도 모르는 우스꽝스러운 캐릭터는 아이러니를 발생시키는 필수 요소이다.¹⁷⁾ 본 연구에서는 웹툰 서사를 구성하는 인물과 사건, 그리고 배경의 층위에서 나타난 아이러니를 총체적으로 분석하고자 한다. 또한 웹툰의 인터페이스적 특성이 각각의 층위에서 발현되면서 어떤 아이러니 요소를 발생시키는 지 밝히고자 한다.

II. 숭고한 희생자의 출현

1. 사건에 대한 희생자의 무지

일상툰의 서사는 주인공 캐릭터에 대한 소개로부터 시작된다. 일상툰의 경우 일정 분량의 에피소드가 정기적으로 연재되는 과정에서 점차적으로 캐릭터의 서사가 강화된다. 가령 일상툰 <마음의 소리>의 ‘조석’, <선천적 얼간이들>의 ‘가스파드’, <놓지마 정신줄>의 ‘정신’, ‘정주리’ 남매는 연재 횟수가 거듭됨에 따라서 캐릭터의 이미지도 다각화된다. 인물은 주로 희화화되어

15) 이는 2013년 8월12일을 기준으로 한 통계이다.

16) D.C.뮈케, 『아이러니』, 서울대학교 출판부, 1986, pp.15-19.

17) D.C.뮈케, 위의 책, 1986, pp.60-79.

나타나며, 연재를 거치는 과정에서 인물에 대한 정보가 점차적으로 더해지게 된다. 연재 초기 일상툰의 주인공 캐릭터는 입체적이라기보다는 평면적이며, 행동 범위도 제한적이다.¹⁸⁾ 가령 <마음의 소리> 주인공 ‘조석’은 열정적인 개인이지만, 외부 세계의 방해로 항상 실패한다. <선천적 얼간이들>의 주인공 ‘가스파드’은 주변 인물들로 인해서 문제적 사건에 휘말린다. <이말년 씨리즈>의 캐릭터들은 사회 부적응자로 파국을 맞이한다. 이처럼 일상툰에 등장하는 인물들은 대부분 거대한 세계에 패배하는 현대의 개인을 대표한다. 일상툰에서는 평범한 소시민이 영웅이 되는 극적 반전이 일어나지 않는다. 그들은 주변 인물과 관계를 맺고 세계 안에서 혹은 세계와 대항하려 노력하지만 결국 사건을 해결하지 못한다. 그리고 그러한 일련의 좌절이 연재를 통해서 반복된다. 웹툰에서는 등장인물 중 주인공 캐릭터만 사건이나 갈등의 쟁점을 알지 못한다는 설정이 많다. 즉 등장인물, 작가, 독자를 포함한 모든 사람들이 등장인물의 상황을 객관적으로 파악할 수 있으나 정작 당사자인 자신만 그 사건에 대해서 무지하도록 설정해 아이러니를 유도해낸다.

| | 간접적 박해 | 직접적 박해 |
|-------------|-----------|-----------|
| 희생자의 정보 정도 | 사건에 대한 무지 | 사건에 대한 오해 |
| 관찰자의 익명성 정도 | 익명의 다수 | 희생자의 주변인물 |

표 2. 희생자와 관찰자의 특성에 따른 박해 유형

위 표에 따르면, 관찰자는 두 가지 유형을 통해 희생자를 박해한다. 우선 관찰자가 익명의 다수이고 주인공이 사건에 대해 무지할 때, 주인공을 둘러싼 간접적 박해가 일어난다. 이 때 관찰

18) H.포터 애벗, 우찬제 역, 『서사학 강의』, 문학과 지성사, 2010, p.253.

자는 사건의 주변부에 있으나 사건을 객관적으로 볼 수 있다. 반면 주인공 캐릭터는 사건의 중심부에 있으면서도 사건을 보지 못한다. 주변부의 관찰자는 주인공에게 정보를 제공하거나 행동을 촉구하지 않고 거리를 유지하는 가운데 주인공을 조롱한다. 이때 이미지만으로는 주인공이 중심에 위치하고 있으며 중요하게 나타난다. 정작 서사적으로는 조롱과 놀림의 ‘대상’으로 전락하고 만다. 이처럼 사건에 무지한 주인공과 이를 냉소적인 시선으로 관찰하는 주변 인물들의 모습, 희생자의 인식과 관찰자의 정보 불일치 등을 통해서 아이러니가 발생하게 된다.



그림 2. 웹툰에 나타난 간접적 박해의 예시¹⁹⁾

이처럼 사건의 중심 캐릭터는 사건에 대한 정보를 제공받지 못한 채 파국으로 치닫는다는 점에서 일종의 희생자라고 볼 수 있다. 르네 지라르(Rene Girard)에 따르면, 박해자들이 희생자들을 구박하는 이유는 희생자들이 특정 집단에 속하기 때문이다.²⁰⁾ 위의 예시를 통해서 유추할 수 있는 것처럼, 일상툰에서는 주인공 희생자와 다수의 박해가 빈번하게 나타난다. 이때 희생자와 관찰자는 각각 다른 집단에 소속되어 있으며, 희생자는 집단에서 제외된다. 위 표에서 볼 수 있듯, 일상툰에서는 한 명의 희생자를

19) 왼쪽 그림은 조석의 <마음의 소리> 726화 ‘대리’ 중 한 장면이고, 오른쪽 그림은 가스파드의 <선천적 얼간이들> 4화 ‘스페셜리스트’ 중 한 장면이다.

20) 르네 지라르, 김진식 역, 『희생양』, 민음사, 2007, p.33.

둘러싸고 다수의 사람에 의한 박해가 나타난다. 희생자와 관찰자 간의 차이는 이들이 서로 다른 집단에 속했기 때문이다. 관찰자는 사건에 대한 전말을 아는 집단이며, 희생자는 이 집단에서 제외된다.

지라르에 따르면, 희생양은 ‘불구’ 라는 특성을 갖고 있다. 외국인, 타향인, 고아, 신참자 등의 캐릭터는 모두 안정적 집단에 소속되지 못하며 일탈적 요소를 갖고 있다는 점에서 불구적 속성을 갖고 있다.²¹⁾ 일상툰의 주인공 역시 집단에 속하지 못한 탓에 사건의 맥락을 파악하지 못한다. 그럼에도 불구하고 그들은 자신이 불구이며 집단에서 격리되어 있다는 사실 자체를 파악하지 못하거나 오히려 반대로 해석하고 사건을 파국으로 끌고 간다. 바로 이 과정에서 극적 아이러니가 발생한다. 희생자의 맹목성이 크면 클수록 아이러니의 효과는 강력해진다. 한편 관찰자가 희생자의 주변인물인 경우, 희생자에 대한 직접적 박해가 일어난다. 이 경우 관찰자는 희생자를 의도적으로 모함하거나 조롱한다. 이 과정에서 희생자는 관찰자의 모함에 걸려들어 사건을 오해한다.



그림 3. 웹툰에 나타난 직접적 박해의 예시²²⁾

이 때 관찰자는 사건의 실제 상황은 물론 희생자의 무지에 대해서 잘 알고 있다.²³⁾ 그래서 그는 사건을 관조하는 가운데 우

21) 르네 지라르, 앞의 책, 2007, p.34.

22) 왼쪽 그림은 조석의 <마음의 소리> 670화 ‘야간산행’ 중 한 장면이고, 오른쪽 그림은 같은 웹툰 669화 ‘엄마의 핫바디 만들기’ 중 한 장면이다.

23) D.C.뫼케, 앞의 책, 1986, p.50.

월, 자유, 재미를 느낀다. 표면적 이미지로만 볼 때, 무지한 희생자와 관찰자는 분명 한 공간 안에 존재한다. 일상툰에서 발생하는 이러한 아이러니는 ‘극적 아이러니’로 해석할 수 있다.²⁴⁾ 특히, 아이러니의 희생자가 무대상의 그런 인물의 존재를 눈치 채지 못한다면 아이러니는 더 심화된다.²⁵⁾

이처럼 일상툰에서는 자아와 세계의 대결에서 항상 패배하는 개인, 심지어 사건 자체를 객관적으로 인지하지 못하는 무지한 희생자를 주요한 주인공으로 다룬다. 또한 무지한 주인공이 좌충 우돌하는 과정을 전지적 시점의 주변 인물들이 관조한다는 설정을 통해서 비극과 아이러니를 강화한다. 일상툰에 나타난 희생자는 열의를 가지고 살지만 자신의 처지를 벗어나는 데 실패한다. 이러한 아이러니적 상황은 독자들의 삶을 반영한다. 각박하고 차가운 현대 대도시에서 대부분의 사람들은 소시민으로 살아간다. 결국 소시민의 삶이란 일상툰에 나타난 희생자의 모습과 다를 바 없다. 최선을 다해 살아가지만 좌절을 거듭하는 소시민들은 현대 사회의 희생자들이다. 이처럼 일상툰은 현대 도시인들의 삶을 대변하며, 상황적 아이러니를 통해 독자들의 공감을 얻는다. 더 나아가 독자들은 근본적으로 자기 자신과 닮았지만 훨씬 처절하고 불쌍한 주인공 캐릭터를 보면서 위안을 얻는다. 이처럼 웹툰은 상황적 아이러니를 제시함으로써 대중성을 확보한다.

2. 담화에 대한 희생자의 오해

사건에 대해 무지한 희생자는 다른 인물들 간의 담화 과정 역시 오해한다. 인물의 대사에 나타난 아이러니는 ‘표현된 것’과 ‘의미된 것’의 상충에서 오는 극적 긴장이다.²⁶⁾ 가령 긍정적 감정을 부정적으로 드러내거나 그 반대인 경우를 예로 들 수 있다. 이러한 언어적 아이러니는 보통 의미론적 규범에서의 이탈을

24) D.C.뫼케, 앞의 책, 1986, pp.50-62.

25) D.C.뫼케, 위의 책, 1986, p.74.

26) 하승완, “애니메이션에서의 아이러니 연구”, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2006, p.49.

이용한다. 언어적 아이러니는 주로 언어적 맥락보다는 사회적, 윤리적 맥락과 연관된다.²⁷⁾

일상툰에서 담화는 캐릭터 간의 대화, 캐릭터의 독백으로 나타난다. 언어적 아이러니는 주로 수사적인 목적이나, 엄숙한 바보짓, 풍자의 무기 등으로 사용된다.²⁸⁾ 이는 주로 완곡한 진술, 역설(paradox), 언어유희, 과장법, 욕설, 야유, 풍자, 패러디 등을 통해서 구현된다.

일상툰에서 희생자는 상대방과 대화를 할 경우 담화의 사회적 맥락을 파악하지 못하고, 1차적 의미의 답변을 함으로써 아이러니를 자아낸다. 이때 희생자는 자신의 말이나 행동이 전혀 다른 의미나 생각을 전달한다는 것조차 모른다.²⁹⁾ 바로 이 과정에서 언어적 층위의 아이러니가 발생한다.



그림 4. 일상툰 <마음의 소리>에 나타난 언어적 아이러니

위 그림은 <마음의 소리> 중 한 장면이다. 일상툰에서는 위와 같이 중의적 의미를 지닌 단어가 빈번하게 등장한다. 이 경우 수

27) 하승완, 앞의 논문, 2006, p.49.

28) D.C.뫼케, 앞의 책, 1986, p.101.

29) D.C.뫼케, 위의 책, 1986, p.50.

신자와 발신자는 대화에서 발생하는 의미를 각각 다르게 해석하고 그 과정에서 아이러니가 발생한다. 가령 위의 그림에서 ‘카드’라는 단어는 단순히 사전적 의미의 카드에서 나아가 신용카드, 즉 물질적인 선물을 우회적으로 표현하고 있다. 그러나 이를 사전적 의미로만 받아들인 주인공은 결과적으로 어머니에게 종이카드를 보내게 되고, 결국 독자에게 아이러니를 통해 웃음을 제공한다.

언어적 층위에서 발생하는 아이러니의 경우, 동시대 해당 문화의 맥락을 잘 반영한다. 일상툰에서 발생하는 언어적 아이러니는 동시대 한국의 대도시와 그 안의 도시인을 잘 반영한다. 효도를 중시하는 한국의 전통과 근현대의 핵가족 사회, 정과 마음을 중시하는 전통과 후기자본주의의 물질만능주의 등이 충돌하면서 자아내는 아이러니가 몇 컷의 이미지 안에 고스란히 담겨 있다. 즉 자식에게 물질적인 도움을 요청해야 하나 직접적으로 표현하지 못하는 노모의 상황, 이를 제대로 알아듣지 못하고 손으로 쓴 편지를 보내는 현대 도시인의 사정이 모자의 담화를 통해서 냉소적으로 그려져 있다. 일상툰이 대중들로부터 공감을 얻게 되는 부분이 바로 이러한 아이러니에 있는 것이다. 일상툰에서 나타나는 언어적 아이러니는 단순히 말장난에 국한되지 않는다. 오히려 글로벌적 보편성과 한국적 특수성, 물질과 정신, 대도시와 개인의 가치가 충돌하고 혼용되는 동시대를 반영하는 방편이라 할 만하다.

일상툰에서는 표면적으로는 말장난과 같은 언어유희도 많이 등장한다. 가령 <선천적 얼간이들> 중 ‘계(鷄)놈 프로젝트’, ‘햇산 유전터저스 놀고쳐머거스 10세’ 등의 문구는 그 자체로 언어유희적이다. 목이 열 개인 답을 보고 좋아하고, 노력 없이 부를 추구하는 인물들은 분명 문제적이다. 그러나 일상툰에서는 이들을 직접적으로 비판하는 담화가 등장하지는 않는다. 오히려 위와 같이 등장인물의 이름이나 에피소드의 제목 등을 언어유희적으로 제시함으로써 작가의 의도를 간접적으로 표현한다.

| 에피소드 | 장면 | 주인공 시점의 의미 | 작가 시점의 의미 |
|-----------------------------|---|------------|-----------|
| <선천적 얼굴이들> 28화. 머나먼 전우 | 오픈 마인드를 가지기로 했다.  | + | - |
| <선천적 얼굴이들> 30화. 헤드워킹 사우나 | 목욕탕이라 할 수 있다.  | + | - |
| <선천적 얼굴이들> 45화. 개귀에 경읽기 | 불안한 나날들을 보내고 있었다  | + | - |
| <선천적 얼굴이들> 47화. 중화풍 신사 | 현대에는 식문화의 발전으로 인해, 음식의 양과 종류도 다양해지고 있고...  | + | - |
| <선천적 얼굴이들> 47화. 중화풍 신사 | 재결성의 조건이 갖추어 졌다  | + | - |

표 3. 사건에 대한 인식 차이에 따른 언어적 아이러니 발생 사례

이때 이미지는 주로 내적 화자, 즉 주인공의 입장에서 서사를 전개하고, 이미지와 덧붙여지는 문자를 통해서 외적 화자, 즉 작가의 간접적인 비판의 목소리를 대변한다. 이처럼 진지한 내적

화자의 이미지와 이를 언어유희적으로 풍자하는 외적 작가의 메시지가 중첩되면서 웹툰 특유의 언어적 아이러니가 발생한다.

이때 언어유희의 대상, 즉 비판의 대상은 일차적으로는 일상툰의 인물이지만 나아가서는 동시대 우리 사회의 일면으로 확대 해석할 수 있다. 위의 예시의 경우, 단순히 서사 내의 허구적 자아를 비판하는 것에서 나아가 우리 사회의 유전자 조작에 반대하고, 노동을 경시하는 세대를 비판하는 것이다. 이처럼 한국의 일상툰은 사건에 무지하고 담화를 오해하는 주인공을 통해서 동시대 사회 문화적 이슈들을 비판적으로 조망한다. 이러한 무지와 오해의 결과들은 주로 이미지와 문자의 메시지가 어긋나는 것을 통해서 표현된다. 다만 이 과정에서 근현대의 소설처럼 고뇌하는 자아가 등장하거나, 직접적인 비판의 목소리가 나타나지 않는다. 웹툰의 형식적 특성상 과정은 생략되고 오해의 결과, 즉 사건의 과국만 제한된 언어유희와 이미지로 제시된다.

서로 다른 메시지의 문자와 이미지가 결합하는 가운데, 독자는 모순의 의미를 깨닫고 씩씩한 웃음을 얻게 된다.³⁰⁾ 이처럼 일상툰에서 아이러니는 직선적으로 상황을 조롱하고 비웃기보다는 우회적, 간접적으로 현대사회의 문제점을 드러낸다. 이러한 언어적 아이러니는 세상에 대해 적극적으로 비판하며 직접적 목소리를 내지는 않지만, 동시에 세상을 방관하거나 외면하지도 않는다. 아이러니는 삶의 진리를 드러내는 기능을 한다.³¹⁾ 일상툰은 아이러니 기법을 통해서 동시대 대중들로부터 공감을 얻어낸다.

Ⅲ. 일상적 형식과 일탈적 내용의 조합

1. 이미지 표현과 서사적 의미의 대조

일상툰은 주로 학교, 회사, 집 등 도시인의 생활공간을 서사적 배경으로 설정한다. 따라서 사건의 단위 역시 하루 중 도시인에게 일어날 수 있는 일, 가령 식사, 세신, 수면 등 지극히 일상

30) D.C.뫼케, 앞의 책, 1986, p.102.

31) 하승완, 앞의 논문, 2006, p.35.

적인 수준에서 발생한다. 이는 소설 및 영화가 주로 근친상간, 근친살해 등 일상을 벗어난 일탈적 모티브들, 즉 금기와 위반의 모티브들을 다루는 것과는 차별적인 부분이다. 즉 일상툰은 도시인의 일상을 사건의 단위로 해석하고 이를 재구성하는 과정에서 특유의 미학이 형성된다. 미케 발(Mieke Bal)은 스토리를 이루는 가장 중요한 요소가 ‘사건’임을 역설한 바 있다. 그는 사건들이 특정한 방식으로 순차된 결과물을 스토리라고 정의했다.³²⁾ 일상툰의 경우, 일상을 사건의 단위로 추출하고 여기서 웹툰 특유의 서사적 미학을 구축하기 위해서 노력한다. 이 과정에서 일상이 부분적으로 독자화되고, 회화화되거나 극화되어 나타난다. 이와 같은 재구성을 거친 일상툰을 소비하는 과정에서, 독자들은 자신의 일상을 투영하게 되고 이를 통해 강한 공감대를 형성하게 된다.

일상툰은 웹툰 특유의 이미지 표현과 서사적 의미를 통합하여 기호화하는 과정에서 일상을 사건화한다. 따라서 일상툰은 이미지 표현과 서사적 의미가 일치되지 않고 오히려 하나의 프레임 안에서 서로 대조적인 메시지를 제공한다. 바로 이 과정에서 일상이 사건화되는 동시에 웹툰 특유의 아이러니가 발생하게 된다. 이미지의 표현과 서사적 의미가 서로 대조를 이루는 가운데 아이러니가 발생하는 과정을 간략히 표로 제시하면 다음과 같다.

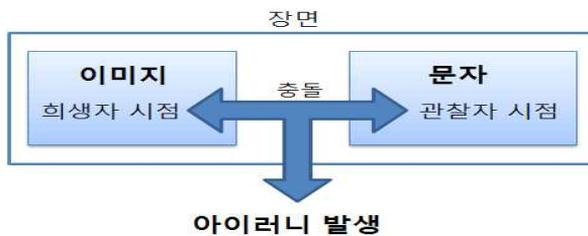


그림 5. 일상툰에 나타난 아이러니 발생 구조

32) 미케 발, 한용환·강덕화 옮김, 『서사란 무엇인가』, 문예출판사, 1999, p.93.

일상툰에서 한 컷은 두 개의 기호로 이뤄져 있다. 첫째, 웹툰에서 가장 표면적으로 드러나며 많은 비중을 차지하는 그림 이미지가 있다. 그림 이미지는 희생자, 즉 주인공 시점을 대변한다. 둘째, 웹툰의 그림 이미지에 덧붙여지는 문자, 즉 글이 있다. 글의 경우에는 관찰자의 시점을 대변한다. 앞 장에서 살펴본 바와 같이, 일상툰에서 희생자와 관찰자의 시점은 대조적 관계를 맺는다. 즉 웹툰에서 그림 이미지와 문자는 하나의 통합적 메시지를 전달하지 않고, 역으로 이미지와 문자가 충돌하며 분열하는 과정을 드러낸다. 기존의 만화와 웹툰의 가장 큰 차이점 중 하나가 바로 이와 같은 이미지적 표현과 서사적 의미의 대조이다. 두 기호가 끝없이 미끄러지거나 충돌하는 과정을 통해서 독자들은 아이러니의 쾌감과 공감을 얻게되는 것이다. 이처럼 웹툰은 그 표현방법과 서사적 의미를 전달하는 방식 자체가 아이러니와 불가분의 관계에 놓여있다.

<표 4>에서 나타나는 바와 같이, 주인공 즉 희생자의 시점에서 그려진 이미지들은 모두 사건을 긍정적으로 해석한다. 반면 이미지 위에 덧대어진 문자 메시지들은 이러한 희생자의 무지를 비판하거나 조롱하는 관찰자의 시점에서 해석한 사건의 의미를 나타낸다. 오히려 희생자의 시점을 역으로 해석하는 경우도 있다. 이처럼 희생자와 관찰자의 어긋난 사건 해석이 하나로 통합되면서 ‘상황적 아이러니’가 발생한다. 상황의 아이러니란, 관찰자의 입장에서 작중 인물의 의도와 실제적인 결과 사이에 정반대의 대조로 설정된 구조를 말한다.³³⁾

희생자와 관찰자 사이의 간극을 통해 발생하는 극적 아이러니는 곧 현대 사회의 아이러니와 연결되면서 독자들의 공감을 불러일으킨다. 거대 자본으로 풍요롭고 평화로워 보이는 대도시 안에서 한 개인이 오롯이 자신의 의지를 드러내고 세상을 비판하면서 살아간다는 것은 결코 쉬운 일이 아닐 것이다.

33) 이종오, 「언어적 아이러니의 개념에 관한 연구」, 『프랑스학연구』 제23권, 2002, p.284.

일상툰의 독자들 중 상당수가 자본가가 아닌 봉급생활자, 즉 조직의 일부로 하루하루를 살아가는 소시민들이다. 마치 근대 신문의 만문만화가 그러했듯이, 일상툰은 웹을 통해서 매일매일 현대의 도시인에게 배달된다. 그들은 도시 생활에서 잠시 짬을 내어 휴대용 모바일이나 웹을 통해서 일상툰을 소비하게 된다. 언제 어디서든 접속과 소비가 가능한 플랫폼 환경, 무엇보다도 대중교통을 이용한 출퇴근길이나 근무시간 짬짬이 일회적으로 소비할 수 있을 만큼의 분량이 연재된다는 형식적 특징은 분명 웹툰의 대중적 성공과 무관하지 않다. 적어도 120분 이상 한 장소에 머물러야만 소비할 수 있는 영화나 장시간 집중해야 하는 장편소설과는 분명 차별적인 웹툰 만의 특징이다. 일상으로 침투하기 쉬운 웹툰의 형식과, 일상을 사건의 단위로 다루는 웹툰의 내용은 분명 서로 긴밀한 연관관계를 맺고 있다.

2. 수직적 구성과 극적 반전

앞서 언급한 바와 같이, 웹툰의 서사적 특징은 웹이라는 플랫폼의 형식적 특징과 긴밀한 연관관계를 맺고 있다. 물론 현재 웹툰은 모바일이나 태블릿 PC를 통해서도 소비할 수 있으나, 태생적으로는 PC의 웹을 토대로 생성되었기 때문에 PC의 인터페이스 특징을 효과적으로 활용한다. 가령 스크롤바의 경우 서사의 구성 방식과 연관관계를 맺지 않을 수 없다. 통상적으로 좌상단에서 우측으로 읽어나가는 방식의 인쇄문학 방식에서 벗어나 먼저 상하 공간을 중심으로 서사가 전개되는 것을 원칙으로 한다.

이에 따라 서사의 흐름 역시 횡적 배열 방식보다 종적 배열 방식을 지향한다. 사건의 종적 배열은 실제 서사의 진행 방향, 무엇보다도 반전의 노출과 긴밀한 연관 관계를 맺게 된다. 웹 또한 횡적 흐름에서 종적 흐름으로 구성을 바꾸게 되었다. 제한된 이미지 내에서 반전을 제시하기 위해서는 이러한 종적 배열 방식을 적극적으로 활용해야만 하기 때문이다.

무엇보다도 일상툰은 서사의 배경이 지극히 일상적이고 사건의

단위 역시 일상에 속하기 때문에 서사적으로는 반드시 반전을 제시해야만 독자가 사건을 극적으로 인지할 수 있다. 따라서 일상툰에서는 반전을 통해서 극중 인물의 행위나 사건의 결과를 반대로 이끌어낸다.³⁴⁾ 이 과정에서 사건에 대한 개연적 예측과 결과를 제시하는 과정에서 괴리와 반전이 발생한다. 아리스토텔레스는 ‘급전’이라는 용어를 통해 이야기의 반전 효과를 설명한 바 있다. 급전이란 운명의 수레바퀴를 반대로 돌리듯, 이야기 속에서 사건이 반대 방향으로 급변하는 것을 의미한다.³⁵⁾ 앞 장에서 살펴본 바와 같이, 일상툰의 주인공은 자신의 의지나 행동이 어떠한 결과를 야기할지 개연적으로 인지하지 못한다. 따라서 사건을 해결할 수 있는 정답을 제시하지 못하고, 엉뚱하고 일탈적인 말이나 행동을 한다. 이를 통해서 사건의 단위가 되기 힘들었던 일상이 비로소 사건화된다. 이를 통해서 주인공이 예상치 못했던, 그러나 관찰자의 입장에서는 예상 가능한 반전이 나타나게 된다.³⁶⁾

일상툰의 경우, 컷과 컷 사이에 의도적 여백이 존재한다. 이때 여백은 서사의 내적 시간을 의도적으로 왜곡하는 효과와 동시에 독자의 독서 시간을 왜곡하기도 한다. 즉 사건의 중요성을 강조하고 반전의 효과를 증폭시키는 역할을 하며, 독자에게는 다음 진행에 대한 기대감을 불러일으킨다. 예측과 반전 사이에서 독자는 사건의 결과를 기대하면서 묘한 긴장감, 즉 일종의 ‘서스펜스’를 경험한다. 제럴드 프랭스는 서스펜스를 ‘행위의 결과나 사건의 진전에 관한 불확정성(uncertainty)에서 나오는 심리상태 또는 감정의 양상’으로 정의한 바 있다.³⁷⁾ 독자들은 사건이 종결되기 이전의 불안정한 상태와 긴장감을 즐기는 경향이 있다. 일상툰은 제한된 인터페이스 내에서 서사를 종적으로 배열하고

34) 하승완, 앞의 논문, 1986, p.46.

35) 아리스토텔레스, 천병희 옮김, 『시학』, 문예출판사, 2011, p.69.

36) 박윤오, “애니메이션에서의 아이러니 분석에 의한 반전 효과 연구 -단편애니메이션 ‘초혼’을 중심으로-”, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문 (2008, 2), p.19.

37) H.포터 애벗 지음, 앞의 책, 2010, p.117.

그 사이에 의도적 여백을 제시함으로써 독자들에게 극적 서사를 제공한다.

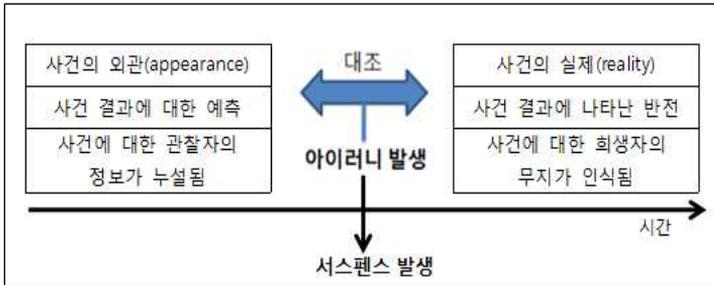


그림 6. 일상툰에 나타난 서스펜스 생성 구조

위 표에서 사건의 외관이란, 일상툰의 초반부에 나타난 이미지를 통해서 주로 전달되는 내용으로, 반전 이전의 사건 즉 주인공 시점에서 해석된 사건을 지칭한다. 일상툰의 상단을 읽는 과정에서, 독자는 사건의 결과를 예측하게 된다. 종적 배열을 따라서 서사가 진행되는 과정에서, 일상툰의 서사는 이제 관찰자의 시점까지 더해지게 된다. 이 과정에서 사건에 대한 희생자의 무지 및 오해가 폭로된다. 이후 의도적 여백이 나타나고 이어서 주인공이 미처 깨닫지 못한 과국, 즉 반전이 나타나게 된다. 이때 웹툰 특유의 유머나 언어유희가 적극적으로 풍자의 기능을 수행하게 된다. 이 과정에서 독자들은 사건의 결과에 대해 궁금증을 갖고 긴장하면서 반전을 소비하면서 일상툰 특유의 서스펜스를 경험하게 된다.

IV. 동시대의 키치적 재현과 인식

1. 도시 공간의 일상성 재현

장소는 행위와 의도의 중심이며, 의도적으로 정의된 사물 또는 사물이나 사건들의 집합에 대한 맥락이나 배경이다.³⁸⁾ 이의사

38) 에드워드 랄프, 김덕현 외 역, 『장소와 장소상실』, 논형, 2005.

회의 도시인들은 학교, 회사, 쇼핑몰 등의 공공장소를 빈번하게 방문한다. 학교, 회사, 쇼핑몰 등의 도시 공간은 대중들에게 동일한 공간 경험을 제공한다. 물론 이것을 체화하는 방법은 개인마다 다르다. 공공의 영역에 있는 동시에 개인에게 속하는 공간, 익명의 다수로 붐비지만 여전히 고독할 수밖에 없는 공공장소는 일상툰에서 중요한 서사적 배경으로 차용된다.

웹툰의 주된 배경으로 등장하는 서울에는 서구 도시들과 달리 공적 영역(public sphere) 혹은 공공 공간(public space)이 부재한다. 이 영역은 개인과 제도, 사적인 것과 공적인 것의 대립을 무마하는 제3의 영역으로 서구적인 광장이나 공원 등을 가리킨다. 한국의 도시적 삶에는 이러한 공공영역이 결여되어 있다. 따라서 형식적으로 조성된 공공 공간에서는 음식을 해먹거나 노래를 부르는 등 극단적으로 사적인 행위가 나타난다.³⁹⁾

가령 학교나 회사는 제도권을 대표하는 공공 공간이다. 가령 예나 지금이나 크게 변하지 않은 수업 시스템 때문에 학교라는 공간은 대중에게 동일한 기억을 환기한다. 학생들은 교실이라는 제한된 공간에서 획일화된 행동을 한다. 자율적 사고나 주인의식을 갖는 것은 불가능하며 개인은 조직을 구성하는 부품으로 존재한다. 이는 회사 역시 마찬가지이다. 이처럼 학교나 회사는 대중에게 비슷한 공간으로 인식되며 사회적 기능도 크게 다르지 않다.

그런데 많은 시간을 학교나 회사에서 소비하는 도시인들에게 이 장소는 일상을 영위하는 곳으로 인식된다. 이와 같은 사실은 일상툰에서 등장인물의 행동을 통해 우스꽝스럽게 그려진다. 일상툰에서 등장인물은 도시의 공공장소를 본래의 사회적 기능과 다르게 해석하고 그 안에서 일탈적인 행동을 한다. 가령 등장인물은 학교에서 수업을 듣지 않고 장사를 하거나 식사를 한다. 이처럼 등장인물은 학교의 사회적 기능과 관련 없는 엉뚱한 행동을 함으로써 개인의 자유를 행사한다. 또는 등장인물은 회사에서 업

pp.102-103.

39) 조명래, 『현대사회의 도시론』, 한울아카데미, 2008, p.234.

무를 보지 않고 운동을 하면서 체력을 단련한다거나 잠을 잔다. 한편, 등장인물이 특정 의도를 가지고 공공의 장소를 이용하는 경우도 있다. 예를 들어, <이말년 씨리즈>에서는 식사비용을 아끼기 위해 가짜 신도인 척 행세하며 매주 교회의 무료 급식을 이용하는 인물이 등장한다. 이처럼 일상툰에서 고정적이고 평면적이던 공공의 장소는 개인의 사적인 공간으로 변모한다. 그러나 일상툰은 주인공의 시점과 관찰자의 시점을 동시에 재현하기 때문에 독자는 둘 사이 간극의 괴리와 공간의 이중화된 의미를 인지하고 아이러니를 느끼게 된다.

가령 학교에서 수업 시간에 식사를 하는 일상툰의 주인공은 개인행동을 함으로써 일탈을 행하는 것처럼 보인다. 그러나 관찰자 시점에서 등장인물은 교실이라는 학교의 영역 안에 묶여 완전한 자유를 행사하지도 못하고 진퇴양난에 빠진 바보처럼 보인다. 회사에서 체력단련을 하는 주인공의 경우, 주인공의 입장에서 이는 큰 일탈 행위이다. 그러나 관찰자 시점에서 이는 체력을 단련하는 또 다른 ‘업무’ 처럼 보인다. 이처럼 일상툰에서는 일상적 장소의 의미가 주인공을 통해서 재구성되는 과정에서 아이러니가 발생한다. 이는 단순히 희극적인 상황을 설정하는 것에서 나아가, 대도시에서 일상을 영위하는 도시민의 비애를 잘 반영한다.

영화나 드라마와 달리 웹툰은 읽는 데 긴 시간을 소요할 필요가 없다. 그래서 독자들은 대개 일상의 틈을 활용해 웹툰을 읽는다. 대부분의 독자들의 경우 등교를 하거나 출근을 하는 등 이동하는 시간, 또는 점심시간이나 휴식 시간 등의 잉여시간에 웹툰을 본다. 이러한 틈의 잉여는 대도시에서 살아가는 현대인의 특수한 상황을 반영한다. 현대인은 끊임없는 업무와 과제에 시달리며 하루하루를 근근이 살아간다. 일상툰은 이러한 현대 도시민의 삶의 틈을 비집고 들어간다. 현대 도시인을 대변하는 등장인물의 에피소드를 다룸으로써 일상툰은 당대의 이데올로기가 관통하고 있는 문화를 낱알이 드러낸다. 그리고 독자는 등장인물의 도시 체험을 보며 자신이 처한 당대 도시 문화의 본질을 읽는다.⁴⁰⁾ 도시 공간의 일상성을 재현하면서 드러난 아이러니를 보며 대중은

공감대를 형성한다. 이처럼 웹툰은 현 시대를 반영하는 문화텍스트로 기능한다.

2. 패러디를 통한 비극적 현실 인식

일상툰은 내용적, 형식적으로 아이러니를 통해서 동시대 현대인의 아이러니한 일상을 재현한다. 독자들은 이러한 일상툰의 서사에 자신의 일상을 투영하고 사건화하여 인지하며 공감을 형성하게 된다. 이처럼 웹툰은 동시대 한국 대도시에서 살아가는 도시민의 현실을 간결한 글과 그림의 형태로 제시한다. 웹툰 특유의 내용적, 형식적 아이러니 안에는 동시대에 대한 간접적 비판과 풍자가 내재해 있다. 이는 특히 ‘패러디’ 기법을 통해서 잘 드러난다. 웹툰의 경우, 이미 잘 알려진 동화나, 영화, 만화, 드라마 등의 콘텐츠를 패러디 하는 방식을 차용한다. 원본의 아우라가 공고하기 때문에, 독자들은 다른 서사 장르가 패러디된 웹툰을 접하면서 상호텍스트적인 유머를 전달받게 된다. 다만 이때 웹툰에서 발생하는 패러디란 단순한 유머 코드는 아니다. 패러디의 특성상 직접적이지는 않으나, 원본의 아우라를 헤치는 수준에서 나아가 사회 전반에 걸쳐 만연한 문제점들을 지적하고 풍자하고자 하는 의도가 숨어 있다.

한국의 일상툰은 서울이라는 도시를 형상화하는 과정을 통해 유의미한 도시 문화의 핵심을 짚어낸다.⁴⁰⁾ 특히 주2회에서 5회라는 연재 방식이 지니는 시의성과 일상을 그린다는 장르의 특성상, 일상툰은 시대의 흐름이나 유행을 빠르게 반영한다. 뿐만 아니라 인터넷을 통해 사람들 사이에서 회자되는 사회적 이슈 또한 일상툰의 소재로 활용된다. 이는 패러디 기법을 통해 일상툰만의 언어로 독자들에게 전달된다. 따라서 일상툰에서 패러디 기법이란, 일종의 문화 코드이자 일상툰이 대중과 교감하는 방식이다.

일상툰의 사회 풍자적 성격은 초기 웹의 형식에서 비롯된다.

40) 한만수, 「문화 텍스트로서 도시소설」, 『比較文學』, Vol.59, No.0, 2013, pp.142-143.

41) 한만수, 앞의 논문, 2013, p.141.

초기 웹은 신문의 형태를 차용했으며, 이 연장선상에서 일상툰은 신문에 실렸던 만문 만화나 만평과 맥을 같이 한다. 일상툰은 만문 만화나 만평이 그랬듯 함축적인 이미지와 문자를 한 컷 안에 제시한다. 이 과정에서 일상툰은 한 컷 안에 작가의 메시지를 효과적으로 전달하기 위해 독자들에게 친숙한 이미지나 문구를 사용한다. 이 과정에서 이미 잘 알려진 영화, 드라마 등의 대사나 장면이 차용된다. 이 때 패러디 기법이 적용되는 대상은 두 가지로 나누어진다.

| | 패러디 적용 대상 | |
|--------|--|--|
| | 주인공 캐릭터의 외양 및 대사 | 관찰자 시점의 문구 |
| 패러디 효과 | 주인공 희화화 | 희생자의 무지함 풍자 |
| 대표적 예시 |  <p>선천적 열간이들 Ep.12 해피 버스데이</p> |  <p>선천적 열간이들 Ep.50 회장님 영원하라</p> |

표 5. 웹툰에 나타난 패러디 양상

위 표를 보면, 각 에피소드 주인공 캐릭터의 대사나 외양 등에 패러디가 적용되는 경우가 있다. 이 경우 주인공은 사건을 잘못 해석하는 희생자로 등장한다. 이 희생자는 패러디 기법을 통해 희화화의 대상이 된다. 특히 영화나 드라마, 책 등의 원본에서 진지하고 중요했던 장면은 일상툰에서 활용되면서 원본의 아우라를 잃고 웃음의 코드로 사용된다. 이때 원본의 아우라가 강할수록 패러디가 주는 효과는 극대화된다. 가령, 특정 영화를 대표하

는 장면이나 명대사로 알려진 문구가 일상툰에서는 전혀 다른 맥락에서 사용된다. 이는 순전히 주인공 캐릭터의 무지를 폭로하고 조롱하기 위한 장치로 사용된다.

한편 관찰자의 시점을 반영하는 문구에 패러디 기법이 적용되는 경우도 있다. 이때 패러디는 주로 말장난을 통해 나타난다. 가령 잘 알려진 영화, 드라마, 책 등의 제목이나 대사를 차용하되 제목의 일부를 바꾸는 방식이 있다. 이 때 관찰자 시점을 대변하는 문구는 주인공의 무지함을 폭로하고 주인공이 처한 상황을 풍자한다. 이를 통해 관찰자의 객관적 시점과 주인공의 시점 사이에 괴리가 생기고 이 틈에서 아이러니가 발생한다.

패러디가 나타난 장면에서는 종종 문자와 이미지가 가리키는 바가 다르다. 가령 이미지만 봤을 때는 아주 웃긴 장면이지만, 문자는 비애스럽거나 냉소적인 경우가 있다. 이는 일상툰에 나타난 패러디 기법이 단순히 웃음을 위한 장치가 아니라는 것을 보여준다. 오히려 일상툰은 우회적인 방법으로 이익사회의 주체들이 현실을 인식하는 태도를 보여준다. 패러디 장면에서 조롱당하고 박해받는 희생자는 대도시에서 살아가는 소시민의 모습을 대변한다. 따라서 이를 인지한 독자는 패러디 장면을 ‘웃프다’⁴²⁾는 말로 표현한다. 이 모순적인 단어는 한국 사회 저변에 깔린 아이러니를 보여준다. 이처럼 패러디 장면에 담긴 아이러니는 독자가 일상툰을 통해 비극적 현실을 인식하게 한다.

V. 결론

웹툰에는 동시대 한국 사회의 다양한 양상이 나타난다. 그 중에서도 일상툰은 서울로 대변되는 대도시와 도시인들의 일상을 보여준다. 일상툰의 주인공은 도시구조가 부과하는 일정한 방식에 따라 생활을 꾸려가는 도시의 일상 주체이다.⁴³⁾ 특히 주인공

42) 웃기다의 ‘웃’ 과 슬프다의 ‘슬’ 을 합쳐 만든 합성어이자 인터넷 유행어. 특정 상황이 표현된 그 자체는 웃기지만, 이면의 내용이 슬픈 경우, 웃기지만 슬프다는 쓸쓸한 감정을 줄여 이르는 말.

43) 조명래, 앞의 책, 2008, p.342.

은 무지하고 박해 받는 희생자로 그려진다. 이는 메트로폴리탄에 살아가는 나약한 소시민의 모습을 나타낸다. 도시인들의 일상생활의 공간에는 체제의 강압과 소외가 존재한다.⁴⁴⁾ 따라서 이들은 도시문화의 주체가 되지 못한다. 일상툰은 이러한 비극적 현실과 소시민의 비애를 ‘아이러니’를 통해 표현한다. 아이러니는 각각 인물, 사건, 배경의 층위에서 다른 방식으로 표현된다. 본 연구에서는 한국 웹툰이 동시대 한국 사회의 모습을 ‘아이러니’라는 특유의 서사 방식을 통해 구성하고 있다는 점에서 유의미하다고 본다.

일상툰의 경우, 한 컷이 간결한 이미지와 문자를 통해 구성된다. 또한 한 에피소드는 30컷 전후로 이루어져 있으며 다 읽는데 대략 5분 정도의 시간이 소요된다. 짧은 시간 안에 읽을 수 있다는 점은 일상툰의 대중성과 무관하지 않다. 일상툰의 독자는 대부분 대도시에서 바쁜 삶을 영위하며 살아간다. 따라서 이들은 바쁜 일상 속에서 작은 틈의 잉여를 누리며 살아간다. 차를 타고 이동하는 시간, 업무 중 휴식시간, 혹은 점심시간 등은 도시인들이 과중한 일과 속에서 유일하게 숨을 돌리는 시간이다. 이 때 일상툰은 호흡이 짧고 간결하다는 점에서 틈의 잉여를 소비하기에 적당한 콘텐츠이다.

이익사회의 주체들은 소외되고 고립된 소시민이다. 그래서 이들은 사사로운 서사를 통해 소소한 즐거움을 찾고자 한다. 기존에 블록버스터 영화나 대하드라마가 거대한 이야기를 했던 것과 달리, 일상툰은 개인의 단위에서 일어날 법한 작은 이야기를 한다. 뿐만 아니라 누구나 경험하는 친근한 소재와 배경을 제재로 삼는다. 서투른 주인공은 누구도 관심 가지지 않는 사소한 것에 집착하는 등 엉뚱한 행동을 함으로써 독자의 웃음을 유발한다. 이러한 서사적 특징은 권력과 자본이 지배하는 대도시의 논리와는 반대된다. 이를 통해 일상툰은 대도시의 냉소적인 분위기와 이기주의를 비판하고 풍자한다.

44) 김왕배, 『도시, 공간, 생활세계』, 한울, 2008, p.87.

본 연구에서는 일상툰의 한 컷이 이중적 기호라는 점에 주목했다. 일상툰의 한 컷을 구성하는 이미지와 문자는 각각 하나의 기호로 작용하며 상보적 관계를 맺는다. 이 때, 이미지와 문자가 가리키는 바가 서로 다르다. 이 때문에 두 기호가 충돌하면서 끊임없이 미끄러진다. 특히 주인공 시점을 대변하는 이미지는 종종 웃기거나 행복하게 표현된다. 반면에 관찰자 시점이나 객관적 시점을 대변하는 문자는 주인공의 행동을 비웃거나 비판한다. 그래서 일상툰은 표면적으로는 유머가 전부지만 이면적으로는 사회 풍자적이며 교훈적이다. 이처럼 두 기호가 충돌하면서 아이러니가 발생한다. 그리고 이를 통해 독자들은 ‘웃기면서도 슬픈’ 아이러니적 감성을 공유한다. 이처럼 한국 웹툰은 아이러니를 기반으로 한 대중적 공감을 통해 고유한 서사체로 발전하고 있다.

참고 문헌

- 김기란 외, 『대중문화사전』, 현실문화, 2009.
- 김왕배, 『도시, 공간, 생활세계』, 한울, 2008.
- 노드롭 프라이, 임철규 역, 『비평의 해부』, 한길사, 2000.
- 미케 발, 한용환 외 역, 『서사란 무엇인가』, 문예출판사, 1999.
- 르네 지라르, 김진식 역, 『희생양』, 민음사, 2007.
- 신명직, 『모던뽀이, 경성을 거닐다: 만문만화로 보는 현대의 얼굴』, 현실문화연구, 2003.
- 아리스토텔레스, 천병희 옮김, 『시학』, 문예출판사, 2011.
- 앙리 르페브르, 박정자 역, 『현대세계의 일상성』, 세계일보, 1990.
- 에드워드 랄프, 김덕현 외 역, 『장소와 장소상실』, 논형, 2005.
- 조명래, 『현대사회의 도시론』, 한울아카데미, 2008.
- D.C.뫼케, 『아이러니』, 서울대학교 출판부, 1986.
- H.포터 애벗, 우찬제 역, 『서사학 강의』, 문학과 지성사, 2010.
- 박윤오, “애니메이션에서의 아이러니 분석에 의한 반전 효과 연구 : 단편애니메이션 ‘초혼’을 중심으로”, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문(2008, 2)
- 하승완, “애니메이션에서의 아이러니 연구 : 몬스터 주식회사를 중심으로

- 로”, 홍익대학교 영상·애니메이션학과 석사학위논문(2006, 8)
- 이종오, 「언어적 아이러니의 개념에 관한 연구」, 『프랑스학연구』 제 23권, 2002.
- 한만수, 「문화 텍스트로서 도시소설 - 「소설가 구보씨의 일일」의 도시 텍스트성」, 『比較文學』, Vol.59, No.0, 2013.
- 함재민, 「웹툰에서의 공간 표현의 수직적 확장에 대한 연구: 강도하의 <로맨스 킬러>, <큐브릭>을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, Vol.0, No.20, 2010.
- Georg Simmel. “The Metropolis and Mental Life,” *On Individuality and Social Forms*, Chicago & London : The University of Chicago Press, 1971.
- 가스파드 <선천적 열간이들>, <http://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=478261> 2013.9.19.
- 조석 <마음의 소리>, <http://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=20853> 2013.9.19.
- 이말년 <이말년 씨리즈>, <http://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=103759> 2013.9.19.

ABSTRACT

The Study on Irony Shown in Korean Webtoon

Han, Hye-Won · Kim, Juna

Webtoons are popularly consumed in Korea. Especially the 'Dailytoons', which are composed of short episodes, are the most popular form of webtoons. This study focuses on the specific narrative structure of the dailytoons, and also tries to figure out what makes webtoons so popular. This study tried to analyze the special features of figures, events, and backgrounds of webtoons. Particularly in webtoons, Korean metropolitan is employed as a background and the daily life of the lower middle class in this big city is importantly used in the story.

Each cut of a webtoon consists of simple words and images, and it shows the life of modern people and the way they recognize the reality. The important thing is that the image and the narrative of one cut often appears contradictively. 'Irony' occurs in the process of combination of the words and images. And the life of the lower middle class is depicted 'fun-and-sadly' through irony. For example, the main characters of webtoons are portrayed as persecuted victims because of their lack of information or ignorance. At this point, they are described ridiculously by a play on words. In addition, webtoons often presents twist plots using the scroll bars and margins of 'web' interface. Also it uses parody to show reality in satire.

With irony, webtoons represent the daily life of the public, which is cynical as well as humorous. This study tried to suggest that webtoons should attribute its success to 'irony' in its narrative.

Key Word : Korean Webtoon, Dailytoon, Metropolitan, Middle-low class, Satire, Irony

한혜원
이화여자대학교 디지털미디어학부 교수
(120-750) 서울특별시 서대문구 대현동 11-1 헬렌관 204호
Tel : 010-3493-6623, 02-3277-6670
hwhan@ewha.ac.kr

김유나
이화여자대학교 디지털미디어학부 석사과정
(120-750) 서울특별시 서대문구 대현동 11-1 SK텔레콤관 101-2호
Tel : 010-5224-1084
junelovesed@gmail.com

논문투고일 : 2013.09.27
심사종료일 : 2013.11.24
게재확정일 : 2013.11.24