

한국만화에서 느끼는 ‘재미’와 ‘현실’의 연관연구

- I. 서론-문제제기와 연구목적
- II. 본론-재미와 현실의 연관성
- III. 만화 속 현실, 실제현실, 현실인식의 관계
- IV. 결론

ABSTRACT

장진영

초 록

이 글의 목적은 만화에서 느끼는 ‘재미’는 ‘현실’과 연관되어 있음을 밝하는 데 있다. 궁극적으로는 독자의 현실인식이 확장되는 결과와 맞닿아 발생한다는 것이다. 서론에서는 문제점을 지적했다. ‘재미’는 현실적 삶의 동력임에도 불구하고, 만화의 ‘재미’는 주로 현실과 상관없는 상상적 결과로 인식한다. 결과적으로 ‘재미’가 ‘현실’을 인식하는 과정과 맞물려 있다는 것을 간과한 것이다. 만화이야기에 관한 창작방법 이론 역시 ‘개성’과 ‘본성’을 주로 강조한다. 이런 결과로 ‘현실’을 소홀히 다루는 한계를 갖는다. 본론에서는 한국만화에서 느끼는 ‘재미’와 ‘현실’의 관계를 조명했다. 첫 번째, ‘재미’의 이론적 배경을 들려보았다. 그리고 만화의 여러 장르에서 ‘재미’의 다양한 특징을 살펴보고, 공통적으로 ‘현실인식의 확장’이란 결과와 맞닿아 발생하는 것을 확인할 수 있다. 두 번째로는, 역사적으로 한국만화의 주된 소재가 ‘현실’을 그려왔다는 것이다. 하지만 ‘만화에 묘사된 현실’은 ‘실제의 현실’과 다르다. 작가의 ‘상상적 현실’이다. 일반사람보다 뛰어난 사람을 그려냄으로써, 신화적 기능을 하며 ‘재미’를 낳는다. 세 번째로, 한국만화에 묘사된 ‘만화에 묘사된 현실’은 주로 정서적으로 ‘강정적 현실성’으로써 독자들과 공감대를 형성하고, ‘재미’를 낸다. 한편 작가의 ‘현실인식’의 한계로 인해 지배이데올로기에 순응하는 결과를 보여준다. 네 번째로, ‘실제적 현실’을 묘사한 한국만화를 살펴보았다. 일본제국주의시대의 신문만화, 80년대 민중만화, 그리고 2천년대 생활기록만화, 세 영역으로 구분하고, 각각 성격을 살펴보았다. 주요특징으로, 실제적 현실의 주요 모순을 다루고 있다. 이런 결과, 독자의 현실인식을 확장시키고, ‘실제적 현실’을 인식하는 ‘재미’를 준다.

주제어 : 만화, 재미, 현실, 현실인식, 생활

I . 서론-문제제기와 연구목적

1. 문제제기

본 연구의 목적은 만화에서 느끼는 ‘재미’는 독자들이 인식하는 현실과 긴밀하게 연관되어 있고, 궁극적으로 독자들이 느끼는 ‘재미’라는 심리는 현실인식이 확장되는 결과와 맞닿아 발생한다는 것을 밝히는데 있다.

만화읽기 과정에서 ‘재미’를 느끼는 경우는 다양할 수 있지만, 주로 만화줄거리와 내용위주를 독자들은 꼽으면 두 번째로 상황적 실재감을 꼽는다.¹⁾ 다시 말해 주인공의 삶이 실재하는 현실처럼 느끼는 것을 즐기는 것이다.

여기서 만화에서 보여주는 ‘현실’은 독자들이 일상적으로 느끼는 ‘실제현실’과 다른 새로운 현실을 마주하게 된다. 또 독자들이 예측했던 결과에 비해 예상치 못한 결과를 마주함으로써 새로운 현실을 이해하게 되는 과정이 될 수 있다. 이런 새로운 현실은 표피적인 현실보다 본질에 가까울 수 있다. 이렇듯 자신이 알고 있는 현실보다 다른 현실을 마주함으로써 현실인식의 확장을 꾀하는 결과를 갖는다고 할 수 있다.

‘만화는 재미있어야 한다’라는 생각은 일반적이다.²⁾ 그에 비해 만화에서 느끼는 ‘재미’에 관한 이론적인 연구는 그 중요함에 비해 많지 않다. 주로 설문조사결과로 좋아하는 만화와 만화 잡지의 인기순위를 파악하는 정도이다. 결과적으로 ‘단순한 흥미 또는 오락’ 정도로 의미함을 유추할 수 있다.

그나마 대중문화 영역에서 ‘재미’ 라기 용어보다 ‘즐거움’ (pleasure)이란 용어로 연구가 진행되어왔다. 20세기 중반 들어 대중문화의 가치를 긍정적으로 조명한 수용자이론-과거의 대중문화 논리에선 독자를 수동적 존재로 바라봤던 데 비해, 새롭

1) 장진영, 「한국 만화문화의 생성과 수용과정 연구」, 공주대 대학원, 2011, p265, 구독자 설문조사통계<만화를 볼 때 흥미를 가지는 점> 참조.

2) 한창완, 「국내 출판만화시장의 수용자행태분석 및 일본만화에 대한 시장인식도 조사」, 한국만화가협회, 2001, p.75 참조

게 대중문화를 즐기는 ‘즐거움’은 능동적이며 주체적 선택의 결과로 바라본 이론으로, 그 덕에 대중문화의 지위가 많이 향상되었다.³⁾ 또 실사영화영역의 이론적인 성과인 ‘헬리웃’ 시나리오작법이론은 상업적 성공, 곧 ‘재미’를 강조한 이론이나 마찬가지로 만화전공을 설치한 대학에서 만화창작 이론교재로 쓰여진다.

하지만 수용자이론의 ‘즐거움’에 관한 연구들은 대중문화 일반 총론적인 측면에서 대중의 ‘주체적 능동적 선택’과 ‘현실에의 저항’으로 주목하였으나, 대중문화가 갖는 이데올로기적 기능을 간과함으로 ‘현실인식’의 문제로 나아가지 못했고 만화 등 대중예술 분야의 특성을 고려한 각론적 연구가 진행과제로 남는다.⁴⁾

시나리오작법이론의 경우 ‘개성’이 강조된 개인이 ‘하려고 하는 일’이 난관에 부딪히는 과정을 통해 나타나는 예상치 못한 행동, 즉 ‘본성’에 주목을 한다.⁵⁾ 결과적으로 ‘본성’이 주로 강조됨으로 인하여 난관, 즉 본성을 억압하는 ‘현실’을 간과하는 결과를 낳는다. 물론 ‘본성’이 강조된 스토리텔링은 인간이란 존재를 성찰하는 현실인식의 확장과 맞닿아 있고 ‘재미’를 준다. 하지만 ‘실제 현실’을 인식하고 모순을 극복하려는 동력으로써의 ‘재미’에 도달하지 못한다.

이런 창작이론의 한계는 ‘헬리웃’ 영화에 기초한 이론이기 때문이다. ‘헬리웃’이란 세계에서 흥행에 성공하려면, 특히 거대 자본이 투여되는 생산과정에서 경제적 위험을 줄이기 위해서라도 ‘본성’에 초점이 잡혀져야 할 것이다. 그래야 삶의 방식과 세상을 보는 눈은 달라도 본성을 다를 경우, 저 멀리 아프리카에서도 아시아에서도 공통된 공감대로 관객을 끌어 모을 수 있고 수익을

3) 박명진, <즐거움, 저항, 이데올로기>, 『사회과학과 정책연구』, 서울대사회과학 연구소, 1991, 참조.

4) 장진영, 앞의 논문, p18-25 참조.

5) Stephen King, On Writing, 김진준 역, 『유혹하는 글쓰기』, 김영사, 2001, p201 참조. McKee Robert, Story: Substance, Structure, Style, and the Principle of Screenwriting, 고영범 이승민 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2002, 참조.

보장할 수 있을 것이다.

또 많은 사람들은 ‘재미’를 기발한 상상의 결과로 바라보는 경향이 있다. 물론 기발한 상상은 재미를 느끼게 한다. 하지만 만화는 세상(현실)을 이해하는 방법으로 독자들과 만난다.⁶⁾ 만화 뿐만 아니라 문화예술의 역할이 그러하다.⁷⁾ 구체적인 개인이 낯선 세상을 만나 부딪치는 다양한 관계 속에서 갈등과 대립을 어떻게 이해해야하는지를 구체적인 개인의 체험을 통해 보여준다. 여기서 개인의 본성은 ‘본성’을 둘러싼 현실 속에서 억압당하며 고통 받는데, 따라서 ‘본성’과 ‘낯선 현실’은 변증법적인 관계로 그려지기 마련이다. 하지만 ‘본성’이 강조된 스토리텔링에서 ‘현실’은 간파되기 마련이며, ‘본성의 구현’에만 초점이 잡혀져 ‘재미’를 발생시킨다.

이렇게 만화를 현실과 유리된 상상의 영역만으로 바라본다는 것은 결국 평가와 비평의 잣대를 상실하는 결과를 초래한다. 또 성장기의 어린이들에게 ‘엉뚱한 상상’은 교육적으로 유해할 수 있다는 시비로부터 자유롭지 못했다. 만화를 문학과 같은 예술영역에 비해 열등한 가치로 인식하는 사회적 인식은 현재까지 뿌리 깊게 내재해오고 있는 것이다. 따라서 만화가 갖는 ‘현실성’에 대해 보다 깊은 통찰이 필요하며, 만화에서 느끼는 ‘재미’와 ‘현실’의 연관을 ‘부분적인 연관’으로만 바라보는 시각에서 ‘전면적 연관’으로 바라보려는 인식의 전환이 필요한 시점이

6) 장진영, 「만화교육에서 만화읽기와 토론의 필요성에 대한 연구」, 만화애니메이션 연구 통권 14호, 한국만화애니메이션학회, 2008, p19-21 참조.

7) 서사문학에서 현실반영의 문제를 제기한 루카치의 이론의 출발은 사람은 사회적 존재라는 명제에서 출발하였다. 진정한 예술에서 인간은, 그때그때 존재하는 사회적 상태 및 경향과의 연관 속에서 사회의 전환에 규정받고 거기에 반작용하는 가운데 존재하는 인간으로 파악된다는 것이 루카치의 주장이다. 이러한 피규정과 반작용을 통해 ‘직접적인 시대문제들을 보편적인 인류발전과 연관시키고 그것과 결합하는 예술이 곧 리얼리즘이며, 호메로스에서 고리키까지 공통적으로 관류되는 경향이며, 자본주의 사회의 직접성에 사로잡힌 채 고독한 인간의 실존을 인간의 본질로 승격시키고 그럼으로써 인간을 개별성에 끽 박는 입장과는 대극적인 세계관,(정태적인 세계관) 즉 본질적으로 인간은 사회적 존재이며 상호주체적인 존재라고 보는 세계관(파징적인 세계관)에 근거를 둔 것이자 그것을 문학적으로 구현하는 것. (김경식, 계오르규 루카치, 한울, 2000, p.224 참고)

다.

2. 연구방법과 연구범위

연구방법으로는 ‘재미’ 와 연관된 선행연구들과 설문조사통계에 기대어 , 첫째 만화의 ‘재미’ 가 만화의 여러 장르에서 ‘현실인식의 확장’ 이란 결과와 맞닿아있음을 이론적으로 살펴보았다. 둘째 역사적으로 한국만화가 ‘현실’ 을 그려왔다는 사실과 함께, 만화작가의 현실인식의 결과인 ‘만화 속 현실’ 이 ‘실제 현실’ 을 살고 있는 독자들의 현실인식과 어떻게 만나 ‘재미’ 를 생산했으며, 결국 독자들에게 현실인식을 확장하는 결과를 가져오는지 살펴보고자 했다. 셋째 ‘실제현실’ 을 그린 일제시대의 신문만화와 80년대 민중만화 그리고 2천년대의 생활기록만화에서 나타난 특징을 살펴보면서, ‘재미’ 와 ‘현실인식의 확장’ 의 상호연관성을 살펴보았다.

연구범위는 앞서 독자들의 설문조사를 예로 들었듯이, 독자들이 ‘재미를 느끼는 큰 범주가 이야기영역과 실제적 현실감인 만큼 이를 중심으로 다루었다.

II. 본론-재미와 현실의 연관성

1. ‘재미’ 의 이론적 배경

이미 본 연구자는 석사논문을 통해, ‘재미’ 를 생산하는 만화 창작과정에 대해 만화작가는 창작과정에서 ‘가치 있는 무엇’ 을 생산하려 노력하며 독자들은 ‘가치 있는 무엇’ 을 발견하며 ‘재미를 느낀다고 설명하였다. 또 만화에서 느끼는 ‘재미’ 는 인간의 심리, 즉 독자의 ‘무의식’ 과 ‘의식’ 그리고 ‘사회적 존재’ 라는 세 가지 영역과 맞닿으며 공감을 형성할 때 발생하는 심미적 결과로 정의한 바 있다. 여기서 ‘사회적 존재’ 라는 영역은 ‘무의식’ 과 ‘의식’ 과 별도로 ‘인식의 지평을 새롭게 열 때’ 조응하는 심리영역인 것으로 구분지은 바 있다.⁸⁾

또 후속연구를 통해, 독자와 작가는 만화읽기와 창작과정을 통해 등장인물을 통해 세상을 다르게 보는 기회와 새로운 의미를 발견하는 기회를 얻는다고 제시했다. 많은 청소년들은 만화를 통해 인생을 알게 되었고, 성장과정에서 갖는 어려움을 극복하는데 용기와 힘을 준다.⁹⁾ 또 ‘재미’는 인간적 가치와 미적 이상을 묘사한 ‘가치상승’ 그리고 관습적인 지배적 가치를 떨어뜨리는 ‘가치하락’ 양자를 포괄하는 개념으로, 지배이데올로기에 동의 하기도하고 반발하기도하면서 현실을 긍정하고 새롭게 살아갈 동력과 맞닿아 있음을 밝힌 바 있다.¹⁰⁾

또 박사논문을 통해, 청소년들이 만화에서 느끼는 ‘재미’는 능동적 선택의 결과라기보다는 ‘수동적 독해’에 머무른다는 결론을 내리면서, 초등학생부터 대학생까지 좋아하는 만화의 목록이 크게 달라지지 않은 설문조사결과를 근거로 제시하였다.¹¹⁾ 노래와 춤의 경우 독자가 직접 참여하여 ‘문화적 실천’으로 펼쳐나가는 ‘능동성’에서 재미와 즐거움을 누리는 것에 비해, 만화의 경우 일본만화 <원피스>와 <나루토>는 연령과 성별을 불문하고 초등생부터 대학생까지 지속적인 대중성을 가지는 현상을 보여준다. 두 권 모두 주인공과 등장인물들이 성장하는 내용을 담고 있다. 다만 성장기의 어린이들이 공감할만한 현실인식에 머무른다. 따라서 다양한 연령에 맞게 현실인식을 넓힐만한 다양한 만화가 필요하며, ‘재미’와 ‘현실반영’의 관계연구가 필요함을 과제로 제시하였다.¹²⁾

여기서 앞서 진행해온 연구결과를 종합하여 보면, 독자의 ‘무의식’과 ‘의식’ 그리고 ‘사회적 존재’라는 영역에서 발생하는 재미는 결국 ‘현실’과 연관 속에 발생하는 것임을 알 수 있

8) 장진영, 「만화의 ‘재미’를 생산하는 창작방법연구」, 상명대 대학원, 2004, p18-25 참조.

9) 장진영, 「만화교육에서 만화읽기와 토론의 필요성에 대한 연구」, 만화애니메이션 연구 통권 14호, 한국만화애니메이션학회, 2008, p20 참조.

10) 장진영, 앞의 책, p23-25 참조.

11) 장진영, 「한국 만화문화의 생성과 수용과정 연구」, 공주대 대학원, 2011, p163 <2. 수용과정의 가치성격> 참조

12) 장진영, 앞의 논문, p229-231 참조.

다. 다시 말해, ‘무의식’과 ‘의식’의 영역도, ‘사회적 존재’라는 영역과 마찬가지로 현실과의 갈등 속에서 형성되고 현실진행형인 만큼 현실의 일부분이라고 봐야할 것이다. 따라서 ‘현실인식’ 역시 ‘본성’과 ‘개인의 삶’을 포괄한다고 봐야 할 것이다. 어차피 ‘현실’을 인식한다는 것은 주관적이다. 각각의 개인은 자신이 경험한 세계만으로 세상을 인식할 뿐이다. 다만 현실을 인식하고 현실인식을 확장하는 과정을 통해 보편적 현실에 접근하며 실제적 현실에 가까이 다가가는 것이다.

“이제 어린이에게 교육보다 책 <로빈슨 크루소> 한 권이면 충분하며, 자신이 하는 일이 무슨 소용이 있는지 곰곰이 생각하면서 성장하면 분별력 있는 훌륭한 어른이 된다”라고 주장한 루소¹³⁾ 이후의 역사는, 어린이를 인격체로 바라봐야한다는 인식과 함께 ‘재미’가 중요한 사회적 가치로 자리 잡는 역사를 볼 수 있다. 1883년 ‘순수한 오락물’이라고 할 스티븐슨의 <보물섬>의 등장으로 아이들은 교훈주의로부터 완전한 해방을 맞이하였고,¹⁴⁾ 교육분야 역시 ‘흥미’를 교육의 일반원리로 바라본 교육사상가 존 듀이 이후, 생활 속의 놀이도구들이 몬테소리 교구로 등장하고 ‘흥미’는 집중력과 자발성을 높이는 방법론이라기보다 교육의 목표가 되었다.¹⁵⁾ 여기서 중요한 것은 교육을 생활과 분리하지 않고 하나로 보려는 태도이다. 아이들이 느끼는 ‘재미’와 ‘흥미’는 현실과 연관해서 발생하며, 결국 ‘생활=삶=현실=재미 또는 흥미’라는 연관을 읽을 수 있다. 최근의 예술영역을 중심으로 통합교과의 이론으로 작용하는 스텁(STEAM)이론 역시 같은 맥락이다.

2. ‘재미’와 ‘현실인식의 확장’의 연관성

만화에서 느끼는 ‘재미’는 대중예술에서 느끼는 ‘재미’와

13) 존 로 타운젠드, 『어린이 책의 역사 1』, 시공쥬니어, 1996, P47-48참조.

14) 앞의 책, P78-83 참조.

15) 김지선, 「만화교구제작을 통한 흥미를 유발하는 만화교육방법연구」, 상명 대 대학원석사논문, 2009, p6-15참조.

다르지 않다. 우리의 삶이 노동과 놀이의 순환과정이라면, 일상의 고된 노동과정의 피로를 풀고 새로운 삶의 활력을 얻는 놀이과정의 하나가 만화읽기인 것이다. 만화를 보는 행위 자체부터 ‘노동’을 거부하는 행위이며 즐거움을 준다.

만화에 등장하는 캐릭터를 통해 ‘가치하락’ 또는 ‘가치상승’을 경험하는데, ‘재미’를 느끼게 한다. 카툰의 경우, 고상한 지위를 가진 캐릭터를 과장된 변형을 통해 우스꽝스런 모습은 재미를 주고, 겉모습과 다르게 일상의 사람들과 똑같은 욕망과 본성을 가진 존재로 묘사될 때 웃음을 유발하면서 ‘재미’를 준다. 이런 재미와 웃음은 ‘고상한 인간도 똑같은 인간이다’라는 ‘가치하락’의 결과인데, 대상에 대한 다른 가치를 현실에서 인식하는 결과이다. 반면에 평범한 개인일지라도 인간적 본성을 잘 그려낼 때 평범한 개인이 얼마나 위대하고 아름다운지 느끼게 하고, 감동과 눈물을 자아내게 한다. 이런 ‘가치상승’의 결과 역시 ‘현실인식의 확장’인 것이다.

개그와 유머와 같은 이야기만화의 경우, 등장인물들 간에 행동과 반응을 통해 독자들이 예상치 못한 결과를 보여줄 때 재미를 느낀다. 같은 존재의 결과 속이 다를 때도 마찬가지이다. 독자는 캐릭터의 예상치 못한 반응을 통해, 사람마다 자신이 알고 있는 현실과 다르게 인식하고 반응한다는 것을 확인하는 순간이다.

캐릭터중심의 이야기만화의 경우도 마찬가지이다. 만화 속 현실은 독자들이 이해하는 실제현실과 다르다. 등장인물들 간에 사건에 따른 예상치 못한 행동과 반응을 통해 독자들은 자신이 인식하지 못한 낯선 세상과 새로운 유형의 인물을 만나게 된다. 아리스토텔레스가 ‘인간은 학습하는 동물’이라고 말했듯, 독자들은 새로운 낯선 세상을 통해 새로운 현실을 학습하는 과정이며 흥미와 재미를 느끼는 것이다. 모험만화에서 주인공이 경험하는 낯선 세상의 모험은 늘 흥미로운 소재이며, 순정만화에서 이성간의 교제 역시 낯선 세상의 두 남녀의 행동과 반응을 통해 ‘새로운 사랑법’을 학습하는 것이다.

독자들이 공포물을 즐기는 것 역시 독자들이 인식하는 세상만

이 삶의 전부가 아니며, 자신이 인식하는 현실이 전혀 모르는 낯선 세상일 수 있다는 전제에서 출발한다.

범인을 잡는 추리물 역시 예상치 못한 인물이 범인임을 밝혀내는 과정을 통해, 범인이 속해있는 이해할 수 없는 낯선 세상을 경험한다.

청소년들이 즐기는 환타지를 다룬 만화에 등장하는 세상은 현실에 없는 상상속의 낯선 세상이지만, 등장인물들이 하려는 일과 서로 관계를 맺는 방식을 통해 도리어 현실속의 존재할 법한 세상으로 독자를 인도한다. 가상의 영토이지만, 자신도 어른처럼 동등하게 자신만의 신천지를 획득하는 과정이 된다.

이렇듯 만화에서 그려지는 현실은 독자들이 이해하는 현실과 달리 새로운 낯선 세상이다. 예상치 못한 사건을 통해 예상치 못한 행동과 반응을 통해 독자는 겉으로만 추측했던 타인의 속마음을 이해하고, 현실인식이 확장되는 결과를 경험한다. 예를 들면, <아기공룡 둘리> 만화읽기를 통해 둘리가 어떻게 부모와 헤어졌는지를 이해하게 되며, 친구들을 어떻게 사귀는지, 어른들의 행동에 어떻게 대응하는지를 보면서 자신과 현실을 새롭게 인식하는 결과를 갖는다.

농담과 유머에서 느끼는 재미의 원리를 연구한 이현비는 재미의 조건에 대해 네 가지를 꼽았는데, 그중 한 가지가 ‘다중구조 또는 이중구조를 갖는 것’이고, 또 한 가지가 ‘독자들의 공유 경험에 기초하는 것’이다.¹⁶⁾ ‘다중구조’라 하면 등장인물마다 각자의 스토리를 갖고 행동하는 것을 의미하며, 공유경험은 말 그대로 공감대를 형성해야함을 의미한다. 이현비의 이론을 만화 스토리텔링에 적용을 한다면, 모든 이야기는 등장인물마다 사건에 따른 다른 행동과 반응을 보이기 마련이고, 독자의 현실속의 경험과 만나야한다는 것이다. 유머의 원리를 연구한 결과이지만, 이 이론은 만화 스토리텔링 전체로 확대하여 적용하여도 무리 없는 원리로 볼 수 있다.

16) 이현비, 『재미의 경계』, 지성사, 2001, p92-94 참조.

대중문화를 수용자의 관점에서 연구한 수용자이론 역시 대중문화의 즐거움(pleasure)을 지배이데올로기에 대한 일시적 거부 또는 저항으로 파악을 하였는데, 중세시대의 기층 민중들이 즐긴 무절제한 카니발축제의 성격과 프로레슬링에서 보여주는 ‘규칙의 파괴’는 만화에서 느끼는 ‘재미’와 통한다.¹⁷⁾ 대체로 만화의 주인공은 주로 말썽꾸러기와 같은 반도덕적 또는 반사회적 존재로 그려지고, 하지 말아야하는 금기를 어김없이 깨뜨린다. 또 이런 낯선 선택이 얼마나 예상치 못한 갈등과 파국을 불러일으키는지를 ‘만화 속 현실’을 통해 그려낸다.

철학이 성찰과정을 통해 인식의 확장을 피하는데 중요한 매개는 경험일 것이다. 여기서 경험의 한 방법은 예술일 수 있다. 예술을 통해 현실인식의 확장을 하는 과정은 철학의 사유과정과 다르다. 예술은 구체적인 사건을 통해 예상치 못한 행동과 반응을 통해 어긋난 불균형이 어떤 방식으로 다시 균형을 취하게 되는지를 보여주는 것이고, 독자는 만화읽기를 통해 예술적 경험을 체험하고 철학적 성찰에 이르는 과정을 막는다. 이런 정서적 인식의 확장과정의 경로에서 보듯, 예술적 전달방식은 교육적 전달방식과 다른 것이다. 중요한 것은 ‘만화 속 현실’에서 등장하는 인물을 다양한 각도에서 얼마나 총체적으로 그려냄으로써 인물과 인물을 둘러싼 현실을 잘 이해하게 그려내느냐 일 것이다.

III. 만화 속 현실, 실제현실, 현실인식의 관계

1. 현실을 그려온 한국만화

만화에 대해 흔히들 상상의 영역을 다룬다고 생각한다. 하지만 상상의 세계를 다룬 것은 신화와 전설을 비롯하여 문학과 예술의 역사에서 이미 오래전부터 있어왔다. 유독 만화만의 전유물이 아닌 것이다.

도리어 한국만화의 역사를 살펴보면, 현실을 주된 소재로 삼

17) 박근서, 「텔레비전 코메디의 즐거움과 담론화하는 권력에 관한 연구」, 서강대 박사논문, 1988, 참조.

아왔다. 일제하 신문만화에서 출발한 한국만화는 외세와 지배계층에 억압받는 현실을 그렸고¹⁸⁾, 해방 후에도 억압된 현실의 고통을 그렸다.¹⁹⁾ 한국전쟁전후로 전쟁은 만화의 주된 소재였으며, 지배계층의 횡포에 고통 받는 민중들의 삶을 그렸다.²⁰⁾ 산업화과정에선 농촌을 떠나 도시생활을 하는 청춘들의 삶을 그렸다.²¹⁾ 이렇듯 만화의 주된 소재는 ‘현실’ 이었다.

더러 상상의 영역을 다른 만화 역시 ‘상상의 세계’ 는 ‘현실이 확장된 또 다른 공간’ 이며, 현실을 은유, 상징함으로써 오히려 현실을 더 잘 그려내는 현실성을 획득한 공간일 수 있다. SF 만화 <라이파이>나 판타지 만화 <싼디만> 등은 어린이들의 취향을 잘 반영한 오락적 요소와 함께 경이롭고 낯선 세계를 그려냈다. 하지만 현실과 다른 세계를 그렸다고 하여 현실과 무관한 것은 아니다. 만화의 배경과 등장인물의 복장이 달라졌을 뿐 등장인물의 갖는 성격과 가치는 현실을 잘 반영한 역사만화와 다르지 않다. 선한 현실적 가치를 지닌 등장인물이 악당을 물리치는 이야기구조도 그렇고 해결방식도 다르지 않다. 도리어 현실적 가치

18) 일제하 초기 만화는 주로 정치정세를 내용으로, 주로 외세와 지배계층의 횡포에 수탈당하는 조선 민중들의 상황을 한칸 그림으로 묘사하였다. 민중을 포함한 민족이데올로기는 일제하 신문만평이 추구하는 주류적인 가치라고 할 수 있다.

19) 해방후에는 번안만화가 많이 나왔다. 박광현의 <푸른 만토>는 배트맨을 원작으로 하여, 일제하 독립군에 관한 이야기를 다루었고, <몽테 그리스트 백작>을 각색하여 일제시대를 배경으로 친일검사와 악덕상인을 복수하는 이야기를 그렸다. 이밖에도 <홍길동의 모험>, <징기스칸>, <임꺽정> 등 과거의 역사를 다른 만화들이 많았는데, 관통하는 주제는 주로 복수와 시련이다.

20) 50년대 역사만화는 60년대까지 이어졌는데, 전후 시대적 정서를 반영한 만화들이다. 담겨진 내용들은 조선시대와 일제 강점기를 배경으로 이산가족에 관한 이야기들로 잊어버린 엄마를 찾아 헤매는 이야기, 형제간에 헤어진 이야기 이별의 아픔을 극복하는 재회를 다른 만화들이 많았다. 이중 가장 인기를 끈 만화는 김종래의 <엄마찾아 삼만리>이다. 전쟁 후유증으로 혼자남은 가난한 아이들, 소년소녀가장의 이야기도 많았다.

21) 경제를 회복하려는 일환으로 공장들이 생겨나고 농촌을 떠나 도시로 온 사람들이 많아지면서 도시생활을 다른 만화들이 등장한다. 1963년 방영진의 <약동이와 영팔이>는 농촌에서 도시로 이사 온 아이들로 낡은 집에서 살지만, 희망을 잃지 않고 살아간다는 내용이다. 이상무의 경우 가난을 적극적으로 극복해 나가는 포장마차소년이 좌절하지 않고 살아가는 이야기를 다루었다. 도시화되면서 시골에서 도시에 와서 생활한 촌놈 <솔봉이>, 식모이야기인 <부역숙이>, 사환의 생활을 그린 만화들도 있었다.

의 승리를 상상적으로 확장된 현실공간에서 조차 정당화시키는 결과를 보여주고 있다.

이렇듯 현실을 그려온 한국만화는 60년대 이후 정부의 검열과 언론의 마녀사냥 표적이 되면서 현실을 그리기를 머뭇거리게 된다. 이후 검열을 피해 그려낸 ‘만화 속 현실’은 더 이상 사회적 무게를 담지 못하였고, 만화는 주로 오락중심의 매체로 기능했다.²²⁾

2. ‘감정적 현실성’을 그린 한국만화와 현실인식

한편 현실을 그린 한국만화에 등장하는 현실은 ‘상상적 현실’이며 실제현실과 다르다. 주로 만화 속에 등장하는 주인공은 현실적 능력이 뛰어난 이상적 존재이며, 불편한 현실과의 대결에서 승리하는 불가능한 신화를 만들어낸다. 결국 누구든 불편한 현실을 노력하면 어려움을 극복할 수 있다는 환상을 심어준다는 점에서 ‘만화 속 현실’은 실제의 현실과 다르다.

60년대 최고의 인기를 누린 만화<엄마 찾아 삼만리>는 조선시대를 배경으로 엄마를 잃어버린 아이가 엄마를 찾아가는 여정을 그리고 있다. 인기를 끌었다는 것은 독자들에게 현실적인 공감을 자아낸 것인데, ‘엄마를 잃어버린 아이’라는 상징은 전쟁으로 인해 뿔뿔이 흩어진 이산가족의 시대적 정서와 맞닿아 있다. 많은 독자는 쉽게 주인공 ‘아이’에 감정이입이 가능하며, 아이와 함께 엄마를 찾아가는 긴 시련의 여정을 함께 할 수 있다. 또 이 만화에 등장하는 인물들의 성격은 선인과 악인으로 명확히 구분되며, 선인들은 아이의 조력자이며 악인들은 아이를 방해하는 일관된 흐름을 보여준다. 결말 역시, 악인은 아이에 의해 정당한 댓가와 처벌이 주어진다. 이런 ‘복수의 플롯’은 원하지 않은 사회적 재난으로 대다수 국민들이 갖는 분노와 울분이란 시대적 정서와 무관하지 않음을 유추할 수 있다. 이 당시의 만화는 대부분 ‘복수의 플롯’을 보여준다.²³⁾ 이렇듯 만화에서 그려진 현실

22) 장진영, 「한국 만화문화의 생성과 수용과정 연구」, 공주대 대학원, 2011, p125참조.

은 실제현실이 아닌 역사만화로서 ‘상상적 현실’ 이지만, ‘가족을 잃어버린 감정적 현실’의 은유이며, 외세와 전쟁으로 긴 역사적 고통을 받아온 것에 대해 ‘분노와 울분이 가득 찬 감정적 현실’로 당대적 현실성을 획득한다고 본다.

반면, 만화<엄마 찾아 삼만리> 결말에서 만화 속의 현실은 복수가 가능한 현실로 그려져 있다. 또 복수의 방법은 부잣집의 후원으로 출세를 하여 응장을 하는 것이다. 사실 60년대의 현실은 복수가 불가능한 현실이며, 평범한 사람들이 출세를 하여 계층상승을 이루어 복수를 한다는 것도 쉬운 일이 아니며, 설령 출세를 한다고 해도 60년대 사회상황은 올바른 정치를 할 수 있는 환경도 아니었다. 만화 속 현실인 조선시대라는 사회상황에서도 결코 현실적이지 못하다. 다만 이런 결말이 가능한 것은 신화가 갖는 이야기구조가 그러하듯, 계급상승을 꿈꾸는 욕망을 반영한 현실성일 것이다. 역사적으로 신화와 민담들은 계급상승에 대한 욕망을 보여주어 왔는데, 이렇게 세상을 인식하는 태도는 현재까지도 광범하게 지배적인 이데올로기로 기능해 왔다고 본다. 이렇듯 신화적 성격이 강한 한국만화의 상당수는 지배층의 지배이데올로기를 온존하고 강화하는데 기능해 왔다는 논리에서 자유롭지 못하다.

5-60년를 관통하는 ‘복수의 플롯’은 박기정의 <도전자>를 기점으로 ‘경쟁의 플롯’으로 바뀌어간다.²⁴⁾ 일본 재일교포인 주인공 훈은 한국인을 차별하는 또래 일본학생들과 갈등을 갖는데, 권투를 통해 일본인을 응징한다는 내용이다. 갈등구도는 권투를 하는 일본학생과의 대결이며, 결국 권투시합의 승리를 통해 일본학생과의 화해로 결말로 다루고 있다. 주목할 점은 캐릭터성격에서도 선악대결구도에서 모든 등장인물에게 개성과 정신적으로 성장하는 모습을 보여준다는 것이다. 만화<도전자>는 한국사회에서

23) 이 당시 그려진 만화들로 현존하는 만화가 많지는 않지만, 동시대 잘 알려진 박기정의 일련의 만화 역시 복수의 플롯을 가지고 있고, 일제하 독립군을 소재로한 만화들이 여전히 많았는데, 복수가 역시 관통하는 주제이다.(한국만화영상진흥원 규장각 자료 참조)

24) 장진영, 앞의 논문, p86-87 참조.

스포츠만화장르의 신호탄으로 70년대 이상무의 *독고탁 시리즈*로 이어지고 80년대 이현세의 *까치시리즈*로 이어지면서, 동일한 경쟁의 플롯과 함께 개성적인 캐릭터들의 성장신화를 보여 왔다. 등장인물들에 나타난 공통점은 ‘버려진 아이’이며, 당대적 정서를 반영한 성격들로 묘사된다. <도전자>의 경우 일제에 의한 압제에 대한 분노를 대변한다면, <독고탁 시리즈>는 고아원이란 결핍된 환경에서 출발하며 <까치시리즈>는 어린 시절 가난과 폭력에서 출발한 우울한 분노를 보여준다. 이런 스포츠만화장르를 관통하는 현실 역시 감정적 정서적 현실성을 갖고 있다.²⁵⁾ 또한 한국사회에서 60년대 산업사회로의 진입으로 형성된 경쟁이데올로기는 스포츠만화의 주된 논리로 작동해온 것이다.

어린이들이 즐겨보는 명랑만화 속의 현실 역시 실제현실과 다르다. 길창덕의 만화<꺼벙이>에서 보이듯, 대체로의 이야기구조는 주인공인 말썽꾸러기 어린이와 어른의 대립구도로 그려지며, 결말은 어른들의 포용과 아이 역시 반성하는 것으로 해결된다, 여기서 아이는 떼 묻지 않은 순진무구한 아이이며, 외부현실과는 차단된 가정이라는 울타리 안에서 ‘사회’와 ‘가난’을 모르는 아이들만의 천국을 그려내고 있다. 이 당시의 사회문화 분위기는 가부장질서가 공고했던 시절이며, 아이는 어른의 말을 거역할 수 없으며 아버지는 자상한 태도와는 거리가 먼 근엄한 존재 이상의 의미를 갖고 있었다. 이렇듯 일제하에서 신문에 연재된 어린이만화부터 명랑만화에 이르기까지, 어린이만화에 나타난 만화가들의 현실인식은 아동문학이 갖는 오래된 아동관인 ‘동심천사주의’라는 비현실적 가치관과 이야기전개방식에서 크게 다르지 않다.²⁶⁾ 이렇게 명랑만화에서 보이는 비현실성은 80년대에 들어서

25) 만화작가 이희재는 <독고탁 시리즈>를 그린 만화작가 이상무에 대해 ‘70년 대 사회를 담담하고 소박하게 잘 그렸고.... 감정을 나누는 최고의 인기작가’로 평하는데, 정서적 감정적 현실성을 얻었다고 볼 수 있다.(상명대 만화디지털콘텐츠학부, 만화비평2, 풀빛미디어, 2013, p58참조)

26) 국내 어린이문학계에서는 일제하 초기 어린이문학계가 어린이를 바라보는 가치관을 ‘동심 천사주의’라고 부른다. 아이들을 인격적 존재로 바라보기보다는 순진무구한 존재로서 어떤 교육을 받느냐에 따라 아이의 성장이 달라진다고 바라보는 교육사상가 존 로크의 이론에 기대어 있다. 이러한 가치관은 어

야 극복을 하고, 현실적인 어른의 삶을 바라보는 아이의 시선을 그려내기 시작한다.²⁷⁾

이렇듯 ‘만화 속 현실’은 실제 현실이 아니며 ‘신화’로서 의미를 갖는다. 또 신화의 역할이 그러했듯이, 한국의 만화는 ‘억울하면 출세를 해라’ 또는 ‘착하면 복을 받는다’라는 식의 지배적인 현실논리를 정당화시키는 역할을 한 셈이다. 더 나아가 6·70년대 만화에 대한 정부검열과정으로 인해 결국 한국사회의 지배권력이 허용하는 현실만을 만화가들이 그려냄으로서 현실정치를 옹호하는 역할을 했다고도 볼 수 있다. 이렇듯 만화는 올바른 현실인식을 심어주지 못한다는 점에서 오랜 세월 학자들에게 ‘평가절하’의 대상이 되어왔다. 역사적으로 문학이 그리하였듯, 예술의 역할은 각각의 고유한 예술 장르가 갖는 미적 형식과 예술적 경험을 통해 궁극적으로 현실을 올바로 인식하게 하는 역할을 해야 한다고 봄았기 때문이다.²⁸⁾

린이만화에 담겨진 내용에 담겨진 가치관과 크게 다르지 않다. 자는 아버지 배 위에 올라가 말을 타듯 장난하다 혼나는 것(안석주의 ‘씨동이의 말타기’)처럼 ‘철이 없는 어린이’를 그리거나, 어린이들이 숨바꼭질을 하는데 숨어있다 들킨 곳이 솔단지 안이었다는 이야기(윤석중의 ‘숨바꼭질’)에 등장하는 어린이는 아직 사회적 규범과 상관없는 해맑은 존재로 그려진다. 또 전차를 타고 가던 중에 옆에 앉은 할아버지의 긴 콧수염 뒷에 얼굴을 간지러워지자 여동생의 풍선을 빌려 콧수염에 풍선을 단다는 기지를 발휘하는 어린이(김용환의 ‘똘똘이’)는 시대적 가치인 ‘지적인 능력’ 이런 미적 이상을 반영한 결과로 볼 수 있다. 박천석이 그린 ‘복동군의 모험’에는 길동무 복동과 덕희가 길을 걷다가 걸인을 만나자 돈을 준 뒤 덕희가 “우리나라엔 참 불쌍한 사람이 많다 애” 하자 복동이는 “그러니 우리들이 열심히 분투하면 낙원이 될 수 있다”고 대답하는데, 이런 대화과정은 어린이에게 교육이 필요하다는 작가의 시대적 가치관을 반영한 것이다.(최열, 『한국만화의 역사』, 열화당, 1995, p. 45. 도판 참조.).

27) 1983년 이희재의 만화 <악동이>의 경우, 악동이는 말썽꾸러기 아니다. 사회적 약자에 대한 따스한 시선과 함께, 횡포를 부리는 골목대장에 대한 응징은 당시 시대적 상황의 은유로 바라본다. (이명석, 씨네 21, 2003-02-27 참조)

28) 이미 문학계는 1960년대 최인훈의 <광장>에서 보여주는 반공이데올로기에 대한 성찰적 시도를 통해 이데올로기문제에 막혀있던 소설의 전망에 대해 안목을 갖게 되었다. 이후 1965년 남정현의 <분지>는 외세인 미국에 대한 문제를 정면으로 제기한다. 이호철은 이산가족의 문제와 도시의 소외문제 등에 관심을 집중하였고, 1970년 김지하는 시<오적>을 통해 한국사회의 부정부패의 주범으로 제별, 국회의원, 고급공무원, 장성, 장·차관 등의 행태를 풍자하였다. 황석영의 <깍지>와 조세희의 <난쟁이가 쏘아올린 작은 공>은 현실노동자

3. ‘실제현실’을 그린 80년대 민중만화²⁹⁾와 현실인식

한국만화 백년의 출발점인 이도영의 신문만화에서 보듯, 이 당시의 신문만화는 시사만평 혹은 4칸만화 형식에 ‘강대국 외세에 지배에 침탈 당하는 한국사회’와 ‘고통 받는 민중’이라는 주요모순을 일관되게 그려냈다. 4칸 유머만화의 출발인 노수현의 <명텅구리 헛물켜기> 역시 방탕한 양반사회의 무너져 가는 현장을 잘 그려내었고, 신문에 실린 세태풍자그림인 <만문만화> 역시 양반계급의 몰락과 서양의 신문물의 유입으로 혼란스런 사회적 상황을 익살스럽게 그려냄으로서 만화가 보여주는 현실이 당대적 현실모순과 유리되지 않고 어떻게 사회적 의미를 담아내는지 잘 보여주고 있다.

하지만 일제식민지로부터의 해방이후 한국전쟁과 군사독재정권을 거치면서 만화는 당대적 현실과 유리되어졌다.

이에 반하여 다시 한국사회의 실제현실을 그린 만화의 출현은 80년대 이후에 등장한다. 1980년대에 강압적인 통치방식에 대한 반발과 사회문화 분야의 민주화에 대한 열망은 각 계층과 여러 부문으로 퍼지는데, 당시 청년미술인들은 미술은 현실과 무관하지 않고 적극적으로 시대정신을 미술에 담아내야한다는 현실인식을 갖고 있었다.³⁰⁾ 미술 소집단별로 현실인식의 차이는 있겠지만, 한국사회가 민주화를 이루지 못하고 광주항쟁과 같은 비극을 초래하게 된 원인을 강대국의 영향 하에 있으며 자주적이지 못하다는 것이다. 미술문화 역시 과거의 권위적이면서 봉건적인 낡은 관행들이 해소되고 민주화되어야 하지만, 정치적으로 민주화를 이루지 못하면 어렵다는 생각이 지배적이었다.

의 착취구조를 그려냄으로써 문학이 할 수 있는 시대적 역할을 해내었고, 이런 예술적 성취에 대해 다른 예술장르는 문학계에 빚을 지고 있는 셈이라고도 할 수 있었다. (문학으로 사회읽기, 김진기, 2008, 도서출판 박이정, p150 참조)

29) 장진영, 앞의 논문, p95-100 참조.

30) 청년미술인은 1979년 창립한 <현실과 발언>, 1983년 미술동인 <두렁>과 <광주자유미술인협회>, 이후로 <실천>, <임술년>, <서울미술공동체> 등 여러 미술인 모임에 속한 화가들을 말한다.

이러한 현실인식의 획득은 60년대 4.19이후 형성되어온 민중운동의 진전과 70년대 민족문화운동 그리고 문학 쪽의 예술적 성과와 이론에 힘을 입었고,³¹⁾ 정치투쟁의 필요성을 제기한 70년대 탈춤부흥운동 등 다양한 영역의 이론과 실천에 힘을 입었다.³²⁾

주목할 점은 그 당시 미술인들은 만화를 미술의 새로운 문법으로 파악하였다는 것이다. <미술동인 두령>의 경우, 80년대 언론통제로 소통이 막힌 상황에서 민중들의 표현수단으로 만화를 주목하였고, 저임금과 장시간 노동으로 고통 받는 농민과 노동자의 실제현실을 만화로 그리려 했다.³³⁾ <현실과 발언>과 <실천그룹> 역시 화폭에 만화형식을 적극 차용하였으며, 형상방식에서도 선악의 세계관을 드러내면서 적대적 가치에 대해서는 가차 없이 우스꽝스럽게 만드는 풍자적 태도와 은유와 비유 등 다양한 만화적 수사법을 보여주었다.

‘실제현실’을 그리려한 만화들은 교육만화 또는 선전만화 성격을 가졌으며, 당면과제는 민중이 스스로 자기표현이 가능한 문화가 되기 위해서 먼저 선행 되어야 할 것은 정치적인 민주화를 이루어내는 것으로 보았다. 민중만화에 담겨진 내용은 주로 언론통제로 인하여 알려지지 않은 농민과 노동자들의 실상과 함께, 민중들이 억압받는 근본적인 요인인 정치권력과 외세의 성격을 폭로하는 내용이었다.

1986년 서울노동운동연합에서 발행한 <사장과 진실>의 경우, 30여 쪽의 팜플렛으로 비합법출판물로 발간을 하였는데, 교육만화의 형식으로 ‘노동자는 왜 단결해야하는가’라는 논리를 만화로 구성하였다. 한국사회의 주요모순과 자본의 논리, 노동자의 임금의 성격 등이 내용을 채우고 있다. 노동자와 자본가의 관계를 적대적 관계로 묘사하였는데, 이런 시각은 이 당시의 저임금

31) 백낙청, 『민족문학과 세계문학 1,2』, 창작과 비평사, 1985, 참조.

32) 정이답 외, 『문화운동론』, 공동체, 1985, 참조.

33) 미술동인 두령의 경우, 1983년 창립예행전 당시 창립선언문을 통해 “일반 생활인과 폭넓은 만남을 통해 기준의 고루한 전달방식을 탈피하고 일상 현장으로부터 신선한 자극을 받기위해 개방적인 공동작업과 민중과의 협동적 생산을 통해 민중 속에서 함께하는 ‘산 미술’을 지향한다”고 밝혔다.

과 장시간노동에 비인격적 대우가 일반적이었던 노동현장에 대한 현실인식을 잘 반영한 결과라고 할 수 있다.

다만 언론이 통제되었고 표현의 자유가 제도적으로 봉쇄되어 있는 정치적 상황인 만큼, 합법적인 출판과 인쇄가 불가능하였다. 그런 만큼 비합법적인 출판과 유통방식을 취할 수밖에 없는 상황에서, 한국사회의 실제현실과 주요모순을 대중들에게 알리려는 목적으로 인해 예술적 형상방식을 취하기보다는 ‘직접적인 폭로’ 위주의 선전방식을 취하게 된다. 또 당시의 만화들은 노동자 또는 농민이라는 특정 계층만을 독자층으로 취하거나 그에 적합한 내용을 다룬 만큼, 지금의 예술적 평가방식과는 달리 할 필요가 있다.

열악한 상황임에도 한편 실제현실을 그려내야 한다는 점에서 ‘전형성’을 중요시하였다.³⁴⁾ 한명의 노동자를 그릴 때 누가 보더라도 그 형상은 노동자답게 그려야 한다. 그래야 호감을 느낄 수 있기 때문이다. 경제적 조건과 취향을 포함하여 삶과 세상을 바라보는 태도 등이 시각적으로 ‘모순의 인격화’가 되어야 한다고 보았다. 이야기만화의 경우 더욱 복잡해진다. 등장인물마다 둘러싼 현실적인 조건 속에서 빛어지는 갈등을 통해 가장 전형적인 인물로 형상화할 필요가 있다. 그래야 독자들의 현실인식과 맞닿아 공감대를 형성한다. 또 등장인물이 갈등을 통해 성장을 할 때, 함께 현실인식의 확장을 꾀할 수 있다. 예를 들면 1986년 노동무크지 <청춘>에 실린 만화<멋쟁이 우리 형>의 경우, 앞에서 소개한 <사장과 진실>에 비해 독자대상과 이야기내용이 다르다. 좀 더 대중성을 갖기 위해 합법출판을 하였으며, 만화내용도 소시민적인 노동자의 일상 속에서 작은 승리를 함으로써 자신감을 회복하는 것에 목표를 두었다. 따라서 등장인물이 처한 어려운 현실적 조건을 어떻게 극복할 것인가가 중요한 과제가 되며, 주인공을 둘러싼 현실과의 갈등이 주된 이야기구조가 되는 것이다.

1987년 6월 항쟁과 7·8월 노동자투쟁이란 국민적 저항에 의하

34) ‘전형성’에 대한 논의는 이미 70년대 문학계에서 다루어 왔다.(백낙청, 『민족문학과 세계문학 1,2』, 창작과 비평사, 1985, 참조)

여 한국사회는 표현의 자유가 어느 정도 허용되고 민주주의의 폭은 넓어졌고, 민중만화의 상황도 변하게 된다. 전단이나 사회운동단체의 회지에 짤막하게 들어가거나 비합법적인 출판물로 독자를 만나던 민중만화가 합법적으로 단행본으로 출간되어 서점에 진열이 된다.³⁵⁾ 또 1988년 창간된 한겨레신문의 시사만화가 박재동은 <한겨레 그림판>을 통해 거침없이 권력을 풍자하고 서민들의 애환과 희망을 그려내면서 많은 독자들의 공감을 끌어내었고, ‘민주주의’라는 현실인식을 확장시켰다. 1987년 10월 발행된 만화무크지 <만화와 시대I>에 실린 이재현의 <민중만화론>에서는 ‘이젠 민중만화 역시 만화가 갖는 재미라는 특질을 놓치지 않아야’ 함을 강조하였고, 만화작가가 갖는 현실인식이 구호로 그치지 말고 전형적 인물과 전형적 상황을 통해 갈등의 본질을 현실감 있게 제시되어야 할 필요를 말하고 있다.³⁶⁾

하지만, 만화가 주는 재미가 현실인식의 확장과 연결되어있는 만큼, 이 당시 민중만화는 열악한 노동조건에 고통 받는 노동자들에게는 가뭄의 단비와 같은 존재로 인식될 수 있는 것이다. 또한 만화가 시대정신을 표현할 수 있는 매체로 역할을 함으로써, 만화작가들에게 새로운 전망을 열어주었다고 볼 수 있다.

4. 80년대 월간 <만화광장>에 실린 ‘현실’을 그린 만화와 현실인식

1980년대 민주화에 대한 열기는, 만화작가를 자극하여 1985년 성인만화잡지 <만화광장> 창간을 계기로 금기시 되었던 현실을 그리고자하는 욕구들이 분출하게 된다. 민중만화처럼 한국사회의 모순을 직접 폭로하는 것은 아니지만, 일상을 살아가는 서민들의 삶과 애환을 담은 여러 작품들이 선을 보였다.

1986년 <만화광장>에 발표된 이희재의 <간판스타>에서는 술집

35) 1988년 주완수의 정치풍자만화인 <보통고릴라> 단행본은 시대를 반영하는 적절한 은유와 양식적 완결성으로 지식인들에게 선종적인 인기를 끌었고, 1988년 결성된 민중만화동인인 <작화공방>에선 <하일 노틀러>, <이석규 열사전> 등을 만들어 내었다.(장진영, 「한국 만화문화의 생성과 수용과정 연구」, 공주 대대학원, 2011, p99 인용)

36) 위기철 외, 『만화와 시대 1』, 공동체, 1987. <민중만화론> 참조.

종업원인 ‘경숙이’가 명절날 고향에 갔다 오는 과정을 통해, 고향에선 집안의 자랑이자 동촌리의 자랑인 ‘경숙이’ 이지만 서울의 룸살롱 동백섬의 간판스타라는 ‘다른 현실’을 대비시켜 보여줌으로써 시대의 아픔을 그려내고 있다. 오세영의 <부자 이야기>는 어린 소녀 ‘부자’의 눈을 통해 가난한 삶의 현실과 사회의 부조리한 현실를 대비시켜 보여주고 있다. 두 작품은 인물의 전형성이 잘 부각된 경우인데, 인물을 둘러싼 갈등을 통해 한 시대의 우울한 단면을 긴장감 있게 표현하여 지금까지 꾸준히 대중성을 얻고 있는 작품이다.

이밖에도 김광성은 부산자갈치시장의 서민들의 삶을 그린 <자갈치 아지매>을 그려내었고, 이상무는 <포장마차>를 통해 포장마차라는 무대에서 토해내는 다양한 사람들의 사연들을 그려냈다. 이밖에도 현실을 살아가는 평범한 주인공을 등장시켜 현실을 담은 만화들이 다양하게 등장한다. 이렇듯 1980년대 「만화광장」(1985), 「주간만화」(1987), 「매주만화」(1988) 등 만화잡지의 창간은 이전 시대에 볼 수 없었던 ‘있는 그대로의 현실’을 그린 만화의 등장을 가능하게 한 좋은 토대가 되었다.

5. 2천년대 생활기록만화와 현실인식

2000년대 현실인식은 예전과 다르다. 1987년 6월 항쟁의 결과, 형식적으로나마 민주화가 되면서 이후 민주화과정은 사회 각 분야로 확산되어져 왔다. 이젠 만화에서 ‘현실’을 그려낸다는 것과 ‘현실인식’이 만화창작에 도움이 된다는 것은 대부분의 작가가 동의하는 모습이다.³⁷⁾ 다양한 형태로 ‘있는 그대로의 현실’을 그리거나, 최규석의 <공룡 둘리>처럼 적절한 상징과 은유로 긴장감 있는 짜임새로 현실을 반영한 만화가 등장하고 있다.

다만, 특이한 것은 2천년대 들어 실제의 삶을 기록한 자전적 만화들이 꾸준히 선을 보인다는 것이다. 자전적 만화는 개인의 시선에서 세상을 바라본다. 개인의 일상에 시선이 매몰되지 않는다

37) 장진영, 「한국 만화문화의 생성과 수용과정 연구」, 공주대 대학원, 2011, p273 만화작가 설문조사결과 15항 참조.

면 당연히 시선은 주변에서 사회로 향할 것이다.

이런 원인으로는, 1990년대 유럽동구권 사회주의 정권의 몰락으로 한국사회의 전망에 대한 ‘현실인식’에 변화를 보이고 있는 것에서 찾을 수 있다. 이전의 현실인식과 다르게, 2000년대 현실인식은 사회적 전망에서부터 각자 달라졌다. 서로 다른 사회적 전망을 꿈꾸는 진보정당의 출현에서부터 전국각지에서 다양한 공동체운동들이 진행되고 있다. 또 민주화의 진전에 따라 여성, 인권, 교육 등 사회 각 부문 영역에서 구체적인 삶의 문제들을 바라보기 시작한 것이다.

2000년 장진영은 농촌에 정착하는 과정을 그린 자전적 만화<삽한 자루 달랑 들고>를 통해 예전의 ‘사람중심의 세계관’에서 ‘못 생명과 공존하는 자연이란 세계’를 그리려 했다. 박건웅은 2002년 <꽃>을 발표했는데, 일제 강점기부터 한국 근, 현대사를 빨치산 출신 비전향 장기수가 겪은 개인적인 이야기를 담아냈다. 또 2007년 발표한 <노근리 이야기>는 미군에 의해 자행된 양민학살의 내용을 한국전쟁으로 피난을 가야하는 이산가족의 시선에서 담고 있다. 이처럼 박건웅의 만화는 알려지지 않은 역사적 사실을 구체적인 일상에서 출발하여 실제현실에 접근하려 한다.

2003년 인권위원회에서 기획하고 만화가들이 그린 <십시오반>은 당시 차별받고 살아가는 다양한 소수자들의 힘든 삶을 보여주는 인권실태보고서이다. 여기에 실린 최호철의 <코리아 환타지>의 경우, 돈을 벌기위해 한국으로 온 여성외국인노동자의 시선에서 임금체불과 비인격적 대우를 받는 외국인 노동자들의 힘든 현실을 그려내고 있다.

여성만화작가가 여성의 시각으로 경험담을 그린 만화들도 돋보인다. 2004년 정송희가 그린 <신체적 접촉에 관한 삶은 회상>은 가부장사회에서 남성들의 성폭력의 실상을 그려내었고, 2010년 김성희의 자전적 만화<몹쓸년>은 혼기가 찬 여성만화가에 대해 냉담한 사회적 시선을 단편 옵니버스 연작으로 묶었다.

북한체류 기행만화로 오영진의 <남쪽 손님>과 <빗장 열기>(2004년)가 있다. 한전 직원으로 근무하면서 만화를 그리는

작가가 2천년 경수로 건설 사업에 파견되어 북한으로 건너가 겪은 체류기를 담고 있다. 정치인이 아닌 일반인이 ‘노동자’로서 북한 사람들과 함께 생활하며 느낀 실제 생활을 그려져 있다.

김수박의 <아날로그맨>(2006년)은 작가 자신의 서울생활의 보고서이다. 숨어버린 친구를 찾아가며 시작되는 이 만화는 작가가 바라보는 현실에 대해 서술하고 있으며, 젊은 날의 가난한 삶과 친구들의 삶을 통해 각자 다른 방법으로 세상을 살아가는 사람들을 보여주고 있다.

그리고 2006년에 실험적인 만화를 모색하는 청년 만화인들을 중심으로 만화잡지 「새만화책」이 발간되었는데, 총 6호까지 발행하였다. 여기에 실린 만화 중 ‘양꼬’의 자전적 ‘성장 기록’인 <열아홉>(2007년)은 인생의 진로에 고민하는 여고생이 불량학생으로 치부되며 방황하는 과정을 이야기로 담아내었다. 고영일의 군대에서의 경험담 <푸른 끝에 서다>(2009년)는 작가 자신이 체험한 90년대의 학생 운동과 군대에서 보내게 된 143일의 영창 생활, 학생운동에 대한 국가권력의 횡포에 대해서 상세하게 그려 나갔다.

2010년 김성희, 김홍모, 김수박, 신성식, 유승하, 양꼬 등은 용산참사과정에서 희생된 사람들과 가족이야기를 르뽀형식의 기록만화로 그린 <내가 살던 용산>(2010년)을 발표했다.

이처럼 2000년대에 들어서면서 만화가들은 ‘현실’을 표현하는데 다시 주목하고 있다. 다만 80년대 민중만화가 현실모순을 알리기 위해 직접적인 주장과 구호를 외쳤다면, 2000년대의 만화에서는 작가가 자신의 생각과 이념을 직접 말하지 않는다. 자신이 본 ‘현실’을 가급적 있는 그대로 그려냄으로서, 독자가 ‘관찰자’가 되어 판단을 하게끔 보여주고 있다.

IV. 결론

예측이 불가능해 보였던 사회를 과학적으로 바라보기 시작하면서 사회과학이란 학문영역이 만들어진 것이 근대학문의 역사이

다. 마찬가지로 만화문화를 현실과 유리되지 않은 채 만화창작과 수용과정을 연구하고 창작과 비평이 동전의 앞뒷면처럼 상호작용을 하는 방법의 출발은 ‘현실’ 이란 잣대이다. 모든 학문이 그러하듯 문화예술 역시 좀 더 나은 사회를 향해 존재하며, 창작자에게는 현실인식을 어떻게 담아낼 것인가라는 물음이 중요한 화두이기 때문이다.

어떤 만화든 만화읽기는 세상을 이해하는 과정인 것이다. 등장 인물의 예상치 못한 행동과 선택을 통해 독자들은 자신이 이해하는 ‘현실’을 넘어 새로운 ‘낯선 현실’을 만나는 과정이며, 이런 과정을 통해 현실인식의 확장을 꾀한다는 것을 알 수 있다. 이런 정서적 인식의 획득과정은 곧 ‘재미’라는 심미적 결과를 수반한다.

살펴본 대로, 한국만화는 ‘현실’을 주된 소재로 그려왔다. 만화에 묘사된 ‘현실’은 실제현실은 아니지만 ‘감정적 현실’로 그려냄으로써 독자들과 공감대를 형성하면서 당대적으로 현실성을 획득했다. 다만 검열제도 탓도 있지만 결과적으로 한국만화에 나타난 현실인식은 실제현실과 다르게 지배이데올로기에 순응한 결과를 보여준다. ‘실제현실’을 그리려는 노력은 80년대 민중만화로 나타나고, 실제현실의 주요모순을 그려냄으로써 독자들의 현실인식의 확장을 꾀하였다. 2천년대 들어서 등장하는 생활기록만화의 경우, 현실의 질곡을 받는 다양한 계층의 개인의 삶의 현실모순을 그려냄으로써 마찬가지로 현실인식의 확장을 꾀하고 있다. 이렇듯 현실성을 획득한다는 것은 ‘재미’라는 심미적 결과를 동반한다.

또 만화속의 ‘현실’과 실제현실의 관계를 역사적인 맥락으로 바라보면, 민주적인 유화기와 사회적 전망이 긍정적일 때 ‘실제 현실’을 그런 만화에 관심을 가져왔다. 또 탄압기와 사회적 전망이 불투명할 때, ‘실제현실’ 보다는 ‘가상현실’, ‘환상’을 다룬 만화들에 관심을 가져왔다는 것을 알 수 있다.³⁸⁾ 한편의

38) 장진영, 앞의 논문, p219 참조.

만화가 획득하는 ‘대중성’이 독자들의 심리에 영합하는 것이 전부가 아니다. 만화작가가 열어내는 현실인식의 확장은 결국 독자들의 현실인식을 확장시키는 결과를 낳는다.

따라서 만화창작에서 주인공과 함께 주인공이 처한 현실을 함께 반영할 필요를 확인할 수 있다. 또 현실인식을 만화창작에 반영하려면, 만화에서 전형성에 관한 논의, 전형적 인물과 전형적 사건에 대해 관심을 가져야 할 필요가 있다. 현실을 그린 만화에서 주목하는 것은 주인공만이 아니다. 주인공을 둘러싼 현실의 제 문제를 다양한 각도에서 접근하면서 갈등의 본질로 독자들을 인도한다. 또한 갈등의 해결방식에 대한 다양한 성찰을 통해 독자들로 하여금 현실인식을 확장시키면서 실제의 삶의 질곡을 헤쳐 나갈 동력을 제공할 수 있다.

앞서 살펴보았듯, 만화가 현실을 반영하는 방식을 다양하다. ‘있는 그대로의 현실’을 그린 것 못지않게 현실을 잘 반영하고 현실을 새롭게 보여준 결과는 만화를 통해 느끼는 재미의 범주를 확장시킨다. 여전히 청소년 독자층으로 한정된 만화시장의 폭을 넓히고 사회적 인식을 바꾸어 가려면 좀 더 다양한 현실을 그린 만화들이 등장할 필요가 있다.

최근 웹툰의 등장으로 만화작가와 수용자의 간격이 좁아지면서, 다양한 신인작가들이 등장을 하고 만화작품 또한 다양해지고 있다. 출판된 ‘종이’로 보던 만화들에 비해, 다양하게 현실을 환기할 만한 만화들이 속속 선을 보이고 있는 것이다. 또 현실을 환기할 만한 만화들이 당연한 결과인 것처럼, <오늘의 우리 만화상> 등 여러 만화경쟁부문에서 주목을 받는 것은 현실인식의 확장이 만화가 주는 재미의 원리임을 보여주는 증거이다.

참고문헌

<논문>

김지선, 「만화교구제작을 통한 흥미를 유발하는 만화교육방법연구」,

- 상명대 대학원석사논문, 2009
- 박명진, <즐거움, 저항, 이데올로기>, 『사회과학과 정책연구』, 서울대사회
과학연구소, 1991.
- 박근서, 「텔레비전 코메디의 즐거움과 담론화하는 권력에 관한 연구」,
서강대 박사논문, 1988
- 장진영, 「만화의 ‘재미’를 생산하는 창작방법연구」, 상명대 대학원
석사논문. 2004.
- 장진영, 「만화교육에서 만화읽기와 토론의 필요성에 대한 연구」, 만화
애니메이션 연구 통권 14호, 한국만화애니메이션학회, 2008.
- 장진영, 「한국 만화문화의 생성과 수용과정 연구」, 공주대 대학원 박
사논문, 2011.
- 한창완, 「국내 출판만화시장의 수용자행태분석 및 일본만화에 대한 시장
인식도 조사」, 한국만화가협회, 2001.

<도서>

- Stephen King, On Writing, 김진준 역, 『유혹하는 글쓰기』, 김영사,
2001.
- McKee Robert, Story: Substance, Structure, Style, and the Principle
of Screenwriting, 고영범 이승민 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인
가』, 황금가지, 2002.
- 김경식, 『게오르크 루카치』, 한울, 2000.
- 존 로 타운젠드, 『어린이 책의 역사 1』, 시공쥬니어, 1996.
- 이현비, 『재미의 경계』, 지성사, 2001.
- 상명대 만화디지털콘텐츠학부, 『만화비평2』, 풀빛미디어, 2013.
- 이명석, 『씨네 21』, 2003-02-27.
- 김진기, 『문학으로 사회읽기』, 도서출판 박이정, 2008.
- 백낙청, 『민족문학과 세계문학 1,2』, 창작과 비평사, 1985.
- 정이담 외, 『문화운동론』, 공동체, 1985.
- 위기철 외, 『만화와 시대 1』, 공동체, 1987.

ABSTRACT

Related Study which feeling “Fun” & “Reality” in Korean Cartoon

Chang, Jin-Young

The purpose of this article is to prove the fun of cartoon has related in Reality. Ultimately, it will be occurred the expanding result in contact with reader's reality perception. I had pointed out this issue in introduction. Although Fun is our vital power, almost people recognize it as imagination result which is not related in Reality. As the result, we overlooked Fun is contacted in Reality recognition. Creation method of cartoon story emphasize "the Individual character" and "the original nature" also. As this result, it has limitation which neglect "Reality". In main subject, I explained the meaning of Fun and Reality in feeling Korea Cartoon. First, we looked around a theoretical background of fun. With take surveying for various fun characters in several category of cartoon. We can confirm that it was occurred the results contacting "Enlargement of actual recognition" commonly. Second, the main issue of Korea cartoon was "Reality" historically. But, described Reality in cartoon is different from true Reality. Therefore, cartoon is imagined Reality of writer. So he make a heros and make a fun putting a folk tail. Third, described Reality in Korea cartoons make a fun and reader's consensus which is from emotional reality. With limitation of writer's "Reality recognition", almost writers adapted to ideology of ruling classes. Forth, we surveyed Korean cartoons which described "true Reality". Newspaper cartoons during imperialism and Min-joong cartoon in 80' period and 2000th period life documentary cartoon, we participated three sector and surveyed each character. Especially, I am dealing with important inconsistency of true reality. As this result, My cartoon enlarge reader's true reality and make "Fun" of recognizing a true reality.

Keywords: cartoon, funny, reality, reality awareness, on-site

장진영
상명대학교 만화학과 조교수
(330-720) 충남 천안시 안서동 상명대학교 천안캠퍼스 디자인관 420호
041-550-5251
manaf@smu.ac.kr

논문투고일 : 2014.05.01
심사종료일 : 2014.05.30
게재확정일 : 2014.06.04