

## 판타지 만화의 컨벤션 연구

- I. 서론
- II. 판타지 만화의 개념과 유형
- III. 판타지 만화의 컨벤션
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

김성재, 손기환

### 초 록

‘컨벤션(Convention)’은 사전적 의미로 관습과 관례를 뜻하는 말로, 장르관습을 뜻한다. 독자는 장르가 지니는 일정한 패턴과 문법에 친숙함을 느끼고, 그 ‘뻔함’ 속에서 다음을 예측하고 기대하며 작품에 참여한다. 그래서 대중을 대상으로 하는 대중 예술은 모두 장르관습, 즉 컨벤션을 가지고 있다. 만화도 예외는 아니다. 만화는 ‘스포츠 만화’, ‘추리 만화’, 순정 만화’ 등 장르의 호칭만으로 법칙이 떠오를 만큼 컨벤션이 가장 발달한 대중 예술 중 하나이다. 그런데 판타지 만화는 오랫동안 사랑 받아온 장르임에도 불구하고, 컨벤션에 대한 연구가 거의 되어 있지 않은 만화 장르 중 하나이다.

판타지 만화의 컨벤션 연구가 부족한 데는 여러 가지 이유가 있다. 그러나 가장 근본적인 이유는 기초적인 개념 규정이 제대로 되어 있지 않기 때문일 것이다. 선행연구 중에는 환상문학의 연장선상에서 판타지 만화를 규정하고 유형을 나누고 있는 것도 있으나, 지나치게 넓은 범주로 인해 판타지 만화만의 컨벤션을 분석해 내기 힘들다. 그래서 본 연구에서는 J.R.R. 톨킨의 <반지의 제왕>이 판타지 소설과 판타지 만화의 장르관습을 만들었다고 보고, 판타지 만화의 개념과 유형을 분류하였다. 그리고 다양한 사례 분석을 통해, 판타지 만화의 컨벤션을 6가지 형태로 규명하였다.

장르는 완성형이 아니다. 장르는 세분화되어 분화하고, 다른 장르와 합쳐져서 새로운 장르를 만들기도 한다. 그렇기 때문에 특정 장르의 장르 관습을 연구하는 데는 늘 한계가 존재한다. 본 연구 또한 일반적인 판타지 만화의 컨벤션만을 제시하고 있어 한계가 있음을 미리 밝힌다.

주제어 : 판타지, 만화, 컨벤션, 장르, 관습

## I. 서론

### 1. 문제제기와 연구 목적

<반지의 제왕>과 <해리포터 시리즈>, <원피스>, <나루토> 등 판타지 장르는 여전히 인기가 높다. 일본만화 <원피스>는 2014년 12월 누적 판매량이 3억 8,000만 부를 넘으면서 3억 5,000만 부로 1위를 지키던 <드래곤볼>을 제치고 1위를 차지했다.<sup>1)</sup> 이뿐만 아니라 <나루토>, <블리치>, <베르세르크>, <강철의 연금술사>, <이누야샤>, 사회현상으로까지 논해졌던 <진격의 거인>까지 판타지 만화는 꾸준히 높은 판매고를 보이고 있다. 한국 만화에서도 <리니지>, <아일랜드>, <신 암행어사>, <소마신화전기>, <나우>, <천추>, <프리스트> 등이 인기를 끌었고, 최근에는 <신의 탑>, <노블레스> 등이 웹에서 연재되며 높은 조회 수를 기록하고 있다. 이처럼 많은 수의 판타지 만화들이 쏟아져 나와 큰 인기를 얻고 있음에도 불구하고, 정작 판타지 만화에 대한 장르 연구는 미비한 실정이다.

‘판타지’라는 검색어로 논문과 저서를 검색해보면 대부분 소설이나 영화, 동화에 대한 논문뿐이고, 만화에서는 「판타지 만화의 상상력 연구」<sup>2)</sup>(2008)과 「환타지 만화에서 보여 지는 토테미즘에 관한 연구」<sup>3)</sup>(2004) 2편의 논문만이 검색된다. 학술지 검색에서 「판타지 애니메이션에 나타난 해체현상 특징에 관한 분석 : 출판만화와 애니메이션 신 암행어사를 중심으로」<sup>4)</sup>라는 논문이 존재하나, 디자인 연구일 뿐 장르로서 판타지 만화에 대해 접근하지는 않았다. 박인하의 『장르 만화의 세계』<sup>5)</sup>에서 판타지

---

1) 위키 백과

[http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9B%90%ED%94%BC%EC%8A%A4\\_\(%EB%A7%8C%ED%99%94](http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9B%90%ED%94%BC%EC%8A%A4_(%EB%A7%8C%ED%99%94)

2) 장은영, 「판타지 만화의 상상력 연구」, 공주대학교 대학원 석사학위 논문, 2008.

3) 염진아, 「환타지 만화에서 보여 지는 토테미즘에 관한 연구」, 세종대학교 공영 예술대학원 석사학위 논문, 2004.

4) 엄기서, 「애니메이션에 나타난 해체현상 특징에 관한 분석 : 출판만화와 애니메이션 신 암행어사를 중심으로」, 『디자인지식저널, Vol.4』, 2007.

5) 박인하, 『장르만화의 세계』, 살림, 2004.

장르에 대해 다루기는 하나, 장르 전반에 대해 논할 뿐 판타지 만화에 대해 구체적으로 논하지 않고 있다. 이처럼 판타지 만화에 대한 연구는 매우 부족한 실정이다.

판타지 만화의 컨벤션 연구가 부족한 이유는 첫째, 앞서 밝힌 바와 같이 장르 만화 연구가 충분히 되어 있지 않기 때문이고, 두 번째는 판타지의 개념과 유형을 소설 이론에서 빌려왔기 때문에 장르 혼종이 빈번하게 일어나는 만화에 적용하기 쉽지 않기 때문이다. 세 번째는 판타지 만화가 타 장르와 결합하여 수많은 하위 장르를 생성했고, 이 때문에 연구해야 할 분량이 방대하다는 점이다. 마지막으로 컨벤션이라는 전형성이 일종의 상업성으로 비춰져 연구의 영역보다는 창작의 영역으로 여겨졌기 때문이다.

그러므로 본 연구에서는 판타지 만화의 개념과 유형에 대해 알아보고, 판타지 만화에 나타난 컨벤션에 대해 논해보도록 한다. 본 연구의 목적은 판타지 만화의 개념과 유형을 알아봄으로써 판타지 만화의 이론적 틀을 정립하고, 판타지 만화의 컨벤션을 제시하여 판타지 만화를 창작하는 만화가에게 실질적인 도움을 줌으로써 만화의 가치를 높이는 데 있다.

## 2. 장르와 컨벤션

‘컨벤션(Convention)’은 사전적 의미로 관습과 관례를 뜻하는 말이다. 컨벤션은 본래 영화에서 쓰이던 개념으로 이미 익숙한 요소들을 관습적으로 사용할 때 붙는 명칭이다. 특히 서부영화나 갱영화, 재난영화, 공포영화 등에서 보편화되었는데, 관객들에게 친숙한 느낌을 주거나 흥행을 위하여 일반적으로 통용되었다고 한다.<sup>6)</sup>

예를 들어 공포영화에는 연쇄살인범이나 좀비, 괴물, 흡혈귀 같은 강력한 힘을 가진 악역이 등장하고, 순결한 여자와 남자가 주인공을 맡는 경우가 많다. 스포츠 만화의 경우, 상처나 아픔이

---

6) 조희권, 「만화 스토리텔링의 핵심코드, 컨벤션의 이해」, 『인문콘텐츠, Vol.9』, 2007, p.311.

있는 주인공과 그와 대결하는 강력한 라이벌, 주인공의 성장을 돕는 조력자들이 등장한다. 내러티브에 있어서도 컨벤션은 존재한다. 공포영화는 대개 여행지나 이사 간 집같이 새로운 공간에 들어가면서 시작하는데, 그 공간은 평온함을 가장하고 있는 것이 특징이다. 호기심 때문에 금기를 깬 사람이 첫 번째 희생자가 된다. 초반에는 공포의 대상을 숨겨 공포를 배가 시키고, 희생자가 늘어나면서 단서가 주어진다. 주인공들은 단서를 따라가면서 공포의 실체와 마주하게 되고, 결국 힘을 합쳐 무찌르게 된다. 스포츠 만화의 주인공은 여러 가지 이유로 초반 입문을 망설이다가, 라이벌의 등장과 같은 특정 계기를 통해 본격적으로 입문하게 된다. 주인공은 각자의 사연을 가진 팀원과 서로 반목하다가, 전국대회 우승이라는 하나의 목표로 단결한다. 이처럼 각 장르에는 고유의 컨벤션이 존재한다.

대중매체에서 장르 연구가 본격적으로 시작된 것은 1960년대 미국 할리우드에서였다. 할리우드 제작사들은 가능한 많은 관객들을 끌어들이기 위해 관객들이 좋아하는 요소를 조사해 이를 표준화 했다. 이를 바탕으로 영화제작자들은 스튜디오 시스템을 만들어 적은 예산으로 성공한 영화의 공식을 반복적으로 사용했다. 비평가들은 이런 시스템을 비난했지만 공식을 사용한 영화 제작은 계속 해서 흥행에 성공했다. 관객들은 비슷한 공식을 반복해서 사용하는 영화에 익숙해져 갔고, 영화의 내러티브 패턴이 눈에 들어오며 따라 자연스럽게 다음 장면을 기대하게 된다.

이런 관객들의 기대는 장르를 구성하는 중요한 요소이다. 장르의 내적인 일관성과 상호텍스트성은 관객의 기대감에 의해 계속적으로 강화되고, 이러한 기대는 규칙으로 굳어진다. 이것을 장르 관습, 즉 컨벤션(Convention)이라 한다. 독자들이 익숙한 컨벤션을 통해 작품을 예상하고 기대감을 가지게 된다. 그렇기 때문에 모든 장르에는 컨벤션이 존재한다.

컨벤션은 장르와 장르를 읽는 수용자 사이의 일종의 계약같이 작용 한다. 한마디로 장르적 관습을 통해 형성되는 텍스트와 그 수용자의 계약은 독자들이 기대, 예측 가능한 범위에서 이루어져

야한다. 순정만화를 보는 독자는 달콤한 로맨스를 기대하고 보는 것이지, 서로 죽이고 죽이는 잔혹한 액션 장면을 기대하고 보는 것은 아니기 때문이다. 이처럼 컨벤션은 외형적으로 보이는 것뿐만 아니라 이야기의 진행에 있어 중요한 요소인 인물(캐릭터)·사건(이야기)·주제 설정에도 작용한다.

컨벤션은 만화도 예외일 순 없다. 만화도 영화 못지않은 대중 매체이기 때문에 다양한 장르만화가 존재한다. 그러나 앞에서 언급했듯, 만화에서의 컨벤션 연구는 영화에 비해 매우 부족한 실정이다. 학술 논문에서는 전현지(2004)<sup>7)</sup>가 순정만화의 장르 관습에 대해 다뤘고, 정재현(2006)<sup>8)</sup>은 한국 요리만화에서의 장르 관습에 관해 서술하였다. 박인하는 『장르 만화의 세계』에서 장르의 개념과 구분에 대해 다루면서 스포츠 만화에 나타난 컨벤션을 예로 들고 있다.

한편, 조희권은 「만화 스토리텔링의 핵심 코드, 컨벤션의 이해」에서 컨벤션을 통해 장르관습을 규명하려고 했다.<sup>9)</sup> 하지만 조희권이 주장한 컨벤션은 장르 관습에 대한 연구라기보다 만화의 전반적인 특징에 대한 연구 성격이 강하다. 또한, 만화 전반의 관습들을 단순히 모아놓은 것에 불과해, 장르를 전제로 하는 컨벤션을 규명하는데 있어 한계가 있다.

## II. 판타지 만화의 개념과 유형

### 1. 판타지 만화의 개념

판타지 만화 연구에 대한 어려움은 근본적으로 개념과 범주 규정에서부터 시작한다. 개념을 어떻게 잡느냐에 따라 그 기원을

---

7) 전현지, 「순정만화의 장르적 특징에 관한 연구」, 세종대학교 대학원 석사학위 논문, 2004.

8) 정재현, 「한국요리만화 장르의 발전과 관습에 관한 연구」, 연세대학교 영상대학원 석사학위 논문, 2006.

9) 전형적인 이미지의 캐릭터, 옷과 액세서리의 코드화, 스타일의 고정화, 대결과 성장의 구도, 조력자의 등장, 리얼리티의 결핍, 변신 장면의 등장, 언어소통의 자유, 탁월한 능력을 지닌 애완동물.

신화나 민담, 설화까지 거슬러 올라 갈 수도 있고, 1955년 J.R.R. 톨킨의 <반지의 제왕>으로 앞당길 수도 있다. 한국 판타지 만화의 경우에도 개념의 규정 따라 1950~60년대가 거슬러 올라갈 수 있고, 80~90년대 무협만화까지 포괄할 수 있으며, 90년대 초 PC통신을 통해 인기를 끌었던 판타지 소설에서 그 시작점을 찾을 수도 있다. 그러나 문제는 판타지 만화를 어떻게 바라보아야 할지에 대한 논의도 거의 이루어져 있지 않다는 점이다.

라틴어 phantasticus에서 유래 된 판타지(fantastic)는 변화무쌍한 형식으로 장르적 분류가 어렵다고 알려져 왔다. 판타지는 넓은 의미로 보면 신화, 전설, 민담이나 동화, 유토피아적 알레고리, 몽상, 초현실주의 텍스트, 공상과학소설, 공포물 등 인간과 다른 영역을 표현한 모든 것에 해당되기 때문이다. 이 때문에 판타지 장르를 환상 문학의 영역으로 보는 경향도 있다.

판타지 만화를 다루는데 있어 고려해야 할 점은 환상문학과 관계성이다. 판타지 만화를 환상 문학의 연장선상으로 봐야 하는지, 아니면 독립된 문학 장르로 보아야 하는지는 아직도 논란이 되고 있다. 일부 학자들은 판타지를 환상문학의 ‘하위 장르’로 정의하고 기존의 ‘환상문학’의 맥락에서 분석하고자 한다. 그러나 많은 판타지 장르 연구자들은 판타지가 ‘환상문학’과는 무관한 20세기에 출현한 새로운 환상장르라고 주장한다.

토도로프는 『환상문학 서설』에서 독자(내지는 극중 인물)가 초자연적인 현상 앞에서 갖게 되는 ‘망설임’을 장르의 구성 요소로 봄으로써 환상을 이성적 현실인식의 한계를 제시하는 허구적인 장르로 정의 하였다. 만약 사건이 초자연으로 설명 될 경우, 이는 ‘경이’의 장르가 되고, 판타지 모드의 대표적인 장르인 동화와 요정담 등이 경이 문학이라는 장르가 된다. 합리적 설명을 얻게 될 경우 이는 ‘기괴’ 문학이라는 장르가 된다. 하지만 이런 개념은 19세기 후반부에 나타난 작품으로 한정된 비교적 단명한 장르이다. 환상문학과 현재의 판타지가 다른 이유는 토도로프가 ‘환상’의 성립조건으로 본 독자의 ‘망설임’이 없다는 점이다. 판타지의 독자(내지 등장인물)는 초자연적인 현상을 처

음부터 ‘사실’로 받아들인다. 따라서 판타지 장르를 토도로프가 말하는 ‘경이’ 장르로 분류해서는 안 된다.<sup>10)</sup>

<반지의 제왕>같은 작품에서는 초자연적 마법이나 신비한 종족들이 나와도 이를 어떻게 받아들여야 할지 작품 속 인물이나 내포독자들이 망설이지 않는다는 말이다.<sup>11)</sup> 토도로프가 말하는 환상성(fantastic)이 경이와 기괴를 말한다면, 판타지 장르에서의 ‘판타지(fantasy)’는 초자연적인 현상을 그대로 받아드려 망설임이 제거된 공간을 뜻한다.

E.T.A. 호프만으로 대표되는 ‘환상문학’에서 ‘환상적(fantastic)’ 요소는 계몽주의 이후의 이성적, 합리적 세계관에 대한 의문시에 사용되는 반면, 판타지 장르에서 환상(fantasy)은 이와는 다른 기능을 가짐으로써 판타지가 기존의 ‘환상문학’과는 상관없는 독자적인 장르라는 것이 이들의 공통된 주장이다.<sup>12)</sup>

이 때문에 판타지 장르의 시작을 J.R.R. 톨킨의 소설 <반지의 제왕>으로 보기도 한다. 이 작품은 유럽의 설화를 바탕으로 중간계에서 벌어지는 신화적인 전쟁과 이 전쟁을 이끌어가는 호빗족의 영웅 ‘프로도 배긴스(Frodo Baggins)’의 영웅담을 그린 장대한 규모의 작품이다. <반지의 제왕>은 출간 이후 세계 판타지 소설의 바이블·고전으로 평가 받았고, 2001년까지 총 1억 권 이상이 판매 되었다. 톨킨 전까지만 해도 판타지는 주로 아동문학, 3류 문학으로 인식되어 졌지만 <반지의 제왕>을 통해 판타지 문학의 대상을 청소년, 성인으로 끌어 올렸다.<sup>13)</sup> 이 처럼 전 세계적으로 성공을 거둔 <반지의 제왕>에 등장하는 마법사, 엘프, 드워드, 호빗족들은 판타지 장르에서 전형적 요소가 되었다.

---

10) 신지영, 「판타지장르 연구의 현재와 지향점」, 『뷔히너와 현대문학』, 2011, pp6-7.

11) 장은영, 김미림, 「유시진 만화의 환상성 변이 연구」, 『만화애니메이션 연구 통권 제 24호』, 2011, p29.

12) 신지영, 「판타지의 서사전략-판타지소설 『베오울프』를 예로 들어」 『한국 브레히트학회』, 2014, p1.

13) 오여명, 「판타지 스타일 : MMORPG의 그래픽 스타일 분석을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2003, pp19-20.

## 2. 판타지 만화의 유형

판타지 만화는 다양한 하위 장르를 양산하는 까닭에 많은 학자들이 그 분류에 가장 어려움을 겪는 장르 중 하나이다. 그러다보니, 학자들마다 다양한 기준을 가지고 판타지 만화의 유형을 분류하고 있지만, 조금씩 한계를 가지고 있다.

박인하는 『장르 만화의 이해』에서 판타지를 ‘칼과 마법사/판타지/개그 판타지/무협물’로 분류하였다. 또한 한혜선(2007)<sup>14)</sup>은 다음과 같이 판타지의 유형을 분류하였다.

첫째는 검과 마법사(Sword and Sorcery)이다. 시대를 알 수 없는 초역사적인 시공간을 무대로 한 영웅담이 주를 이룬다.

둘째는 암흑 판타지이다. 이것은 현대에 존재하는 악마, 괴물, 흡혈귀, 오컬티즘을 다룬다. H.P. 러브크레프트의 괴기롭고 공포적인 작품이 대표적으로 꼽히는데, 여기에는 엑소시즘이나 뱀파이어를 소재로 한 작품들이 대부분 속한다.

셋째는 J.R.R. 톨킨의 <반지의 제왕>을 기본 모델로 하는 이른바 서사적 판타지(Epic Fantasy)다. 이것은 검과 마법 판타지와 암흑 판타지가 결합된 형태로 대개는 북유럽의 신화나 설화를 모태로 하고 있으며, 중세풍의 이국적인 배경에 다채로운 등장인물이 등장하며 그들 사이의 선과 악의 투쟁의 역사를 그리고 있다.<sup>15)</sup>

또한, 위키 백과에서는 판타지의 종류를 요정이야기/검과 마법/하이/영웅/다크/도시/마술적 사실주의 등으로 분류하였고, 복거일은 『세계 환상소설 사전』에서 장르/동물/서사/역사/미래/탐정/고딕/다크/영웅/행성 로맨스/소생/어린이 및 어른/하위 및 상위/군사/과학·기술·비학, 도시/수정주의/사후/합리화된/동양·북유럽·아라비아·켈트족 판타지 등으로 분류 하였다.<sup>16)</sup>

이처럼 판타지 만화에는 다양한 분류 체계와 하위 장르가 존재

14) 한혜선, 「한국형 판타지 소설의 교육방법 가능성. 고전소설과 관련성을 중심으로」, 세명대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2008.

15) 위의 논문, pp14-15.

16) 신동희, 김희경, 「현대형 도시 판타지 콘텐츠의 컨벤션」, 한국콘텐츠학회논문지, 2013, p92.



함을 알 수 있다. 이것이 의미하는 것은 판타지 만화가 타 장르와의 결합이 매우 용이하다는 것, 그리고 그 변화가 현재 진행형이라는 것일 것이다. 그럼에도 불구하고 판타지 만화만의 개념 규정과 유형 분류 연구는 진행되어야 할 것이다.

### Ⅲ. 판타지 만화의 컨벤션

#### 1. 시공간의 초현실성

『만화애니메이션사전』에서 초현실(surreal)을 상상과 판타지의 세계라고 정의하고 있다. ‘초현실성’은 판타지 만화에서 없어서는 안 될 필수불가결한 요소이다. 이런 초현실성이 가장 잘 드러나는 부분은 판타지 만화의 배경이 되는 시공간에서 이다.

<반지의 제왕>은 현실에서는 존재하지 않는 신화의 공간에서 이야기가 시작한다. 호빗, 엘프, 드워프, 오크들의 종족들이 등장할 수 있었던 이유도 이야기의 공간이 초현실적인 신화의 공간이었기 때문이다<sup>17)</sup>.

토가시 요시히로의 <유유백서>는 주인공인 유스케가 차에 치일 뻔 한 아이를 구하고 죽게 되면서 겪는 이야기를 그리고 있는데, 영계(靈界), 마계(魔界)같은 초현실적인 공간을 배경으로 하고 있다. 이런 경향은 쿠보 타이토의 <블리치>에서도 잘 드러난다. 유령을 볼 수 있는 특수한 능력을 가진 이치고는 나쁜 혼령에 의해 부모님을 잃고, 사신 루키아와 함께 인간계와 영계를 넘나드는 모험을 떠나게 된다.

---

17) 저자 J.R.R. 톨킨은 이런 초현실적인 시공간을 ‘또 다른 세계(Secondary World)’라고 소개하며, 독자로서 하여금 그 공간에서 일어난 모든 이야기들이 거짓이 아닌 진실로 받아드리도록 서술되어야 한다고 주장하고 있다.



그림 1. <유유백서>의  
마계

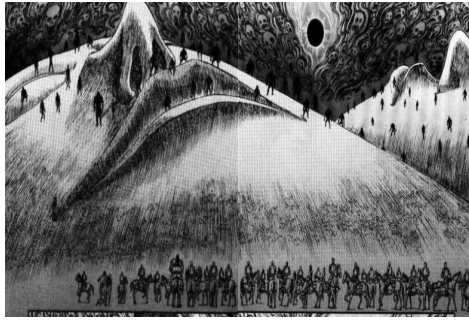


그림 2. <베르세르크>의 마계

‘과거나 현재, 미래의 그 어디쯤’으로 시공간을 설정하는 경우도 있다. 오다 에이치로의 <원피스>에서는 대항해 시대인 과거의 어느 썸으로, 아라카와 히로무의 <강철의 연금술사>는 1900년대 1차 세계 대전 직후 어디 썸, 미우라 켄타로의 <베르세르크>는 중세 시대의 어디썸으로 시공간을 설정하고 있다. 여기서 중요한 것은 시공간의 역사성이나 사실 관계가 아니다. 새롭게 재창조된 초현실적 공간이 매우 그럴 듯하여, 독자들이 캐릭터들의 초현실적 능력을 진짜로 받아드리고 납득할 수 있어야 한다는 점이다. 그러기 위해서는 작가는 자신이 만든 초현실적 공간의 규칙을 스스로 준수해야 한다. 초현실적 시공간이라고 해서 주인공이 마음대로 모든 것이 이루어지는 세계가 아니라는 것이다. 만화 작법에서는 이것을 보통 ‘세계관 설정’이라고 하는데, 작가뿐 아니라 모든 캐릭터들은 이 규칙을 준수해야 한다. 이것은 때로는 캐릭터들 행동 양식에 제약을 주며 만화의 재미를 배가시키기도 한다.

## 2. 불안정성을 통한 캐릭터의 개성 표출

판타지 만화에서 주인공의 신체적, 정서적 불안정성을 개성으로 삼는 경우가 많다. <강철의 연금술사>의 주인공 에드워드 에릭(이하 에드워드)은 죽은 어머니를 되살리기 위해 동생 알폰스

에릭(이하 알폰스)과 함께 금지된 연금술 중 하나인 인체 연성을 시도하지만 실패하고 만다. 결국 연성 실패의 '리바운드'로 인해 에드워드는 왼쪽 다리를 잃게 되고, 동생 알폰스는 육신 자체를 잃어버리고 영혼만이 떠도는 위기에 놓인다. 할 수 없이 에드워드는 떠도는 동생의 혼을 자신의 오른팔까지 잃어가며 갑옷에 정착시킨다. 이처럼 <강철의 연금술사>의 주인공인 에릭은 한 쪽 팔과 다리를 잃는 신체적 결함을, 동생 알폰스는 육체 자체가 사라지는 신체적 결함을 지니고 있다. <베르세르크>의 주인공 가츠는 강림의 의식 때 한쪽 팔과 한쪽 눈을 잃고, 잘린 팔에 대포가 달린 의수를 설치해서 싸운다. <원피스>의 주인공 루피는 '악마의 열매'를 먹고 신체가 고무처럼 늘어나는 힘을 얻게 되지만, 동시에 해적이면서 해염을 칠 수 없는 약점을 지니게 된다. 다카하시 루미코의 <이누야샤>의 주인공 이누야샤는 반은 사람이고, 반은 요괴로 초하룻날 밤을 인간으로 지내야 하는 약점을 지니고 있다. 김성재/김병재의 <천추>에서는 주인공 천추가 가슴에 '악령의 돌'이 박힘으로 써 불사의 존재가 되기도 했다.



그림 3. <강철의 연금술사>의 에드워드와 알폰스



그림 4. <베르세르크>의 가츠

하지만 판타지 만화에서 나오는 모든 주인공들이 신체적 불안정성을 가지는 건 아니다. 정서적 불안정성을 가지는 경우도 많다. 이강우의 <리버스>의 경우 주인공 데쉬타트는 뱀파이어로 태생적 불안정성을 지니고 있고, <천추>에서는 쌍둥이로 태어난 주인공 천추는 저주 받았다는 이유로 버림받은 태생적 불안정성을 지니고 있다. 이들은 출생의 비밀, 혹은 자신의 과오로 인한 죄책감, 복수 등과 같은 정신적 불안정성을 지닌다.

신체적, 정신적 불안정성은 동시에 나타나기도 한다. <강철의 연금술사>의 에드워드는 연금술 실패로 인해 동생이 육체를 잃은 것에 대한 죄책감을 가지고 있고, <이누야샤>의 이누야샤는 반요라는 육체적 불안정성을 가짐과 동시에 ‘인간의 마음’이라는 정서적 불안정성을 동시에 지닌 캐릭터이다.

여기서 주목해야 하는 것은 신체적, 정신적 불안정성을 통한 캐릭터의 개성 표출이다. 정서적 불안정성은 독자로 하여금 감정 이입을 돕고, 신체적 불안정성은 캐릭터의 개성을 드러낸다. 판타지 만화의 주인공들은 자신의 신체적 불안정성에 일종의 ‘아이템’화된 무기를 장착시킴으로써, 자신만의 개성을 드러낸다. <원피스>의 루피 하면 떠올리는 것은 밀짚모자와 고무처럼 늘어나는 신체이고, <베르세르크>의 가츠를 떠올리면 바로 거대한 검과 대포 팔이 떠오른다. <이누야샤>의 이누야샤 또한 철쇄아 검과 그의 흰 머리(인간으로 변하는 초하룻날에는 검은 머리로 변함)이다.

이처럼 판타지 만화의 주인공들이 지니는 신체적, 정신적 불안정성은 독자로 하여금 호기심과 불러일으키고, 감정 이입을 유도함과 동시에 이야기를 이끌어가는 주요 모티브를 제공한다. 또한 신체적 불안정성은 아이템화된 무기로 대치되어, 캐릭터의 개성을 표출하는데 작용한다.

### 3. 주인공 성장에 따른 아이템 변화

소년 만화의 특징 중 하나는 캐릭터를 성장 시킨다는 것이다. 판타지 만화에서도 이 원칙을 충실히 따르고 있는데, 아이템을

강화 시켜 캐릭터를 성장시킨다는 점에서 다른 장르와 차이점을 보인다. 오다 에이치로의 <원피스>에서는 악마의 열매를 통해 캐릭터들을 성장 시키고, <베르세르크>에서는 가츠가 강림의 의식 이후 드래곤 슬레이어와 광전사의 갑주를 얻으면서 성장한다. 또한 양정일 작가의 데뷔작인 <소마신화전기>에서는 주인공 소마는 천왕신검 사자기검(獅子氣劍)을 통해 성장하는 모습을 보인다.



그림 5. <이누야샤>의 능력 변화에 따른 철쇄아의 변화

<이누야샤>의 이누야샤는 요괴였던 아버지의 이빨로 만들어진 철쇄아를 얻으면서 성장한다. 이누야샤의 성장과 함께 철쇄아의 능력치도 올라가고, 능력에 따라 모양도 변화한다. 아이템은 우연적으로 얻기도 하고, 운명의 이끌림으로 얻거나 무언가의 대가로 성취하게 된다. 아이템 변화는 주인공의 성장을 가시적으로 보여주는 매개체로 작용하며 만화의 재미를 배가시킨다. ‘아이템을 이용한 성장’이라는 요소 때문에 판타지 만화는 게임의 원소스로써 자주 활용된다.

#### 4. 강력한 라이벌과의 대결을 통한 성장

판타지 만화에서 주인공은 수없이 많은 라이벌과 대결을 벌이고, 그 대결을 통해 육체적으로, 정신적으로 성장해 나간다. <베르세르크>에서는 가츠의 라이벌로 매의 단의 리더인 그리피스가 등장한다. 그리피스는 동료이자 친구로서 가츠를 성장시키지만, 자신의 꿈을 위해 동료들을 모두 재물로 바친다. 동료들이 전멸

한 가운데 유일하게 살아남은 가즈와 캐스커의 몸에는 재물의 상징인 ‘낙인’이 찍히게 되고, 그로 인해 가즈는 평생을 사도들에게 쫓기는 신세가 된다. 가즈는 자신과 동료들을 배신한 그리피스를 찾아 복수하기 위한 여정에 오른다. <베르세르크>의 그리피스는 만화 초반에는 가즈의 동료이자 라이벌로서 가즈를 성장시키지만, 가즈와 동료들을 배신하면서 복수의 대상인 적대자로 변한다.

<이누야샤>는 주인공 이누야샤에게 다양한 형태의 라이벌이 등장한다. 먼저 철인대의 우두머리인 반코츠는 특수한 능력은 없지만, 엄청난 무술 실력과 괴력을 지니고 있어 이누야샤와 결전을 벌인다. <이누야샤>에서 독특한 캐릭터로는 셋쇼마루를 들 수 있다. 셋쇼마루는 이누야샤의 형으로, 반요인 이누야샤와 달리 온전한 요괴로 강력한 힘을 지니고 있다. 처음에는 이누야샤가 인간 여성의 몸에서 태어났다는 이유로 적대적인 양상을 보이지만, 링이라는 여자아이를 만나면서 변화한다. 셋쇼마루는 초반 이누야샤가 넘볼 수 없는 강력한 힘을 보이며, 이누야샤가 성장하는데 강한 자극제가 된다. <이누야샤>에서 나락은 라이벌이라기보다는 적대자에 가깝다. 그러나 나락이 자신의 강력한 부하들을 차례로 내보내 이누야샤와 싸우게 함으로써, 이누야샤를 성장시키는 데 공헌한다.

이런 라이벌의 역할은 <천추>에서도 마찬가지로 적용된다. 주인공 천추의 쌍둥이 형인 을파소는 자신이 저주 받았다는 걸 알고, 태어나는 순간 동생 천추의 가슴에 악령의 돌을 박아버린다. 결국 악령의 돌이 가슴에 박힌 천추는 악령의 돌을 풀기 위해 을파소와 숙명적 대결을 펼치게 된다.

## 5. 마법을 사용한 과장된 액션과 불멸성

판타지 만화는 현실 세계와 대비되는 초현실 세계를 다룬다. 그래서 판타지 세계에서 벌어지는 싸움에는 마법이 등장하고, 액션도 실제 액션보다 과장되어 있다.



그림 6. <강철의 연금술사>의 마법을 이용한 액션



그림 7. <신 암행어사>의 마법을 이용한 액션

연금술은 원래 비금속들을 이용해서 금을 만드는 고대 주술이었지만 <그림 6>에서 보듯이 <강철의 연금술사>는 연금술을 마법처럼 사용되고 있다. 양경일/윤인완의 <신 암행어사>에서는 마패가 마법을 쓰는 매개물로 이용 된다. 이처럼 판타지 만화에서의 마법은 필수 불가결한 요소라고 생각 될 만큼 흔히 쓰이는 컨벤션 중 하나이다.

마법과 함께 판타지 만화에서 나타나는 컨벤션은 과장된 액션이다. 판타지 만화에 등장하는 캐릭터들은 괴력의 소유자라고 해도 과언이 아닐 만큼 강력한 힘을 지니고 있다. <베르세르크>의 가즈는 인간의 한계를 뛰어 넘는 힘으로 사도와 괴물들과 전투를 벌이고, <원피스>의 루피는 악마의 열매를 먹은 후 몸이 고무처럼 늘어나기까지 한다. 이들이 펼치는 액션 장면들은 현실세계에서는 불가능한 장면들이다.

한편, 현실 세계에선 총이나 칼에 맞는다면 죽거나 다치는 건 당연한 결과이다. 하지만 판타지 세계에서는 총과 칼에 맞더라도 다치지 않거나 다치더라도 놀라운 회복력으로 치료가 되기도 한다. <천추>의 주인공 천추는 악령의 돌을 가슴에 박혀 있어서 불멸의 힘을 발휘하고, <베르세르크>의 가즈는 매번 살아남기 힘들

만큼의 상처를 입지만 기적적으로 살아남는다. 이처럼 판타지 만화의 주인공은 죽지 않는 불멸성을 지니고 있다.

## 6. 조력자의 등장과 팀 구성

만화에서 주인공을 돕는 조력자들이 등장하는 건 판타지 뿐 만 아니라 다른 장르의 만화에서 볼 수 있는 컨벤션이다. 하지만 판타지 만화에서의 조력자는 다른 만화 장르의 조력자와는 다른 개념으로 사용된다. 판타지 만화에서 조력자의 개념은 서로 한 팀이 되는 일종의 ‘파트너’를 말한다.

J.R.R. 톨킨의 <반지의 제왕>에서는 프로도 배긴스는 절대반지를 사우론의 손에 들어가는 걸 막기 위해 ‘불의 산’을 찾아가 반지를 없애려 한다. 이를 위해 프로도 배긴스는 엘프 레골라스, 드워프 김리, 두 명의 인간 전사 아라곤과 보로미르 그리고 마법사 간달프로 원정대를 구성한다.



판타지 만화는 <반지의 제왕>의 이런 점을 충실히 따른다. 원피스에서는 루피를 포함한 8명<sup>18)</sup>의 동료로 항해를 하고 있고,

18) 우솅, 조로, 상디, 나미, 초파, 로빈, 프랑키, 브룩.



<베르세르크>에서는 이야기 내내 홀로 싸운 가츠 마저 동료들과 한 팀을 이뤄서 싸운다.<sup>19)</sup>

<강철의 연금술사>에서도 많은 조력자들이 등장한다. 국가 연금술사이면서 대령의 지위에 있는 로이 머스탱과 그의 동료들은 이야기 전반에 걸쳐 에릭 형제들을 돕는다. 그 밖에도 알렉스 루이 암스트롱 소령, 스승인 이즈미 커티스까지 에릭 형제들이 위기에 빠질 때 마다 조력자로 변신해 그들을 도와준다.

주목해야 할 점은 주인공을 돕는 조력자들도 일정한 컨벤션에 의해 배치된다는 점이다. 주인공을 중심으로 동료들을 치료사(힐러), 전투원, 마법사, 저격수, 요리사, 음유시인, 수리공, 마스크트 같은 조력자들이 배치된다.

	원피스	베르세르크	이누야샤
전투원	롤로노아 조로	세르피코	산고
치료사(힐러)	초파	요정 파크/이바렐라	카에테
마스크트	초파(의사임과 동시에 마스크트)	요정 파크(의사임과 동시에 마스크트)	싯포
마법사/고고학자 <sup>20)</sup>	니코로빈	시르케	미륵
저격수/ 도둑	우습	이시도르	싯포
요리사	상디		
음유시인	브룩		미륵(마법사인 동시에 음유시인)
수리공	프랑키	고드	토토사이

표 1. 판타지 만화에서의 팀원 구성

19) 페르네제, 세르피코, 시르케, 이시도르, 캐스커, 요정 파크

20) 원피스의 세계관에서는 별도의 마법이 존재하지 않는다. 악마의 열매를 먹은 캐릭터들은 모두 마법 같은 초능력을 사용하기 때문이다. 고고학자인 니코로빈을 마법사의 항목에 넣은 건 전투 시 마법사처럼 후방에서 엄호 역할을 주로 하기 때문이다.

<표 1>는 판타지 만화의 팀원 구성은 분류해 본 것이다. <표 1>를 보면 알 수 있듯, 전투원과 의사(힐러), 마스코트, 마법사, 수리공은 공통적으로 들어가며, 몇몇 역할은 한 캐릭터가 동시에 겸하기도 한다. <원피스>의 초파와 <베르세르크>의 요정 파크는 의사(힐러)와 마스코트 역할을 동시에 겸하고 있고, <원피스>의 브룩은 전투원이면서 동시에 음유시인을 역할을 겸하고 있으며, <이누야샤>의 미륵은 마법사이면서 동시에 음유시인 역할을 함께 하기도 한다. <원피스>의 상디는 요리사이지만 동시에 전투원이기도 하다.

팀 구성원의 숫자와 역할은 판타지 만화 전체 규모에 따라 달라지며, 캐릭터 수에 따라 역할도 좀 더 세부적으로 나뉜다. 팀원들은 전투가 벌어졌을 때, 각자의 능력을 발휘하여 주인공을 돕는 역할을 한다. 이들은 서로 연대하기도 하고 전략을 짜기도 하지만, 마지막 전투에서는 주인공의 힘으로 상대편을 무찌른다.

간혹 팀원 내에 ‘뮤즈’가 가담하기도 한다. <베르세르크>의 뮤즈는 캐스케이이며, <이누야샤>의 뮤즈는 유가영(히구라시 카고메)이다.

#### IV. 결론

지금까지 판타지 만화에서의 컨벤션에 대해 살펴보았다. 모든 이야기들은 변화무쌍한 것 같지만 일정한 패턴을 따르는 경우가 많다. 만화에서도 각 장르의 관습 즉, 컨벤션이 존재한다. 장르 만화의 컨벤션은 다른 대중문화 장르와는 달리 독자들에게 진부하고 성의 없는 내러티브로 인식되기 보다는 자신의 취향대로 작품을 선택할 수 있는 하나의 지표로 작용해 왔다.

판타지 만화에서도 예외는 아니다. 본 연구에서는 판타지 장르의 시작을 J.R.R. 톨킨의 <반지의 제왕>으로 규정하고, 다양한 사례 분석을 통해 판타지 만화의 컨벤션을 살펴보았다. 판타지 만화에서의 컨벤션을 정리하면, 판타지 만화의 배경이 되는 시공간의 초현실성, 불안정성을 통한 캐릭터의 개성 표출, 주인공 성

장에 따른 아이템 변화, 강력한 라이벌과의 대결을 통한 성장, 마법을 사용한 과장된 액션과 불멸성, 조력자의 등장과 팀 구성으로 정리 할 수 있다.

물론 판타지 만화에는 본 연구에서 미처 살펴보지 못한 다른 컨벤션도 존재할 것이다. 그러므로 앞으로 지속적인 연구를 통해 다양한 만화 장르에 있는 컨벤션도 연구되어야 할 것이다. 또한 판타지 만화에서의 컨벤션을 연구하면서 느꼈던 한계점은 장르만화에 대한 연구, 특히 판타지 만화에 대한 개념정리와 하위 장르에 대한 연구가 거의 되어 있지 않다는 사실이다. 앞으로 이 분야에 대한 연구가 더 필요하다는 점을 제안해 본다.

## 참고문헌

- 박인하, 『장르만화의 세계』, 살림, 2004.
- 최기숙, 『환상』, 연세대학교 출판부, 2010.
- 토머스 샤즈, 한창호 외 역, 『헐리우드 장르 내러티브 구조와 스튜디오 시스템』, 킷처북, 2014.
- S.채트먼, 한용환 역, 『영화와 소설의 서사구조 이야기와 담론』, 푸른사상, 2012.
- 장은영, 「판타지 만화의 상상력 연구」, 공주대학교 대학원 석사학위 논문, 2008.
- 조희권, 「만화 스토리텔링의 핵심코드, 컨벤션의 이해」, 『인문 콘텐츠, Vol.9』, 2007.
- 전현지, 「순정만화의 장르적 특징에 관한 연구」, 세종대학교 대학원 석사학위 논문, 2004.
- 정재현, 「한국요리만화 장르의 발전과 관습에 관한 연구」, 연세대학교 영상대학원 석사학위 논문, 2006.
- 오여명, 「판타지 스타일 : MMORPG의 그래픽 스타일 분석을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2003.
- 한혜선, 「한국형 판타지 소설의 교육방법 가능성. 고전소설과 관련성을 중심으로」, 세명대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2008.
- 신동희, 김희경 「현대형 도시 판타지 콘텐츠의 컨벤션」, 한국콘텐츠학회

논문지, 2013.

신지영, 「판타지의 서사전략-판타지소설 『베오울프』를 예로 들어」  
『한국 브레히트학회』, 2014.

엄기서, 「애니메이션에 나타난 해체현상 특징에 관한 분석 : 출판만화와  
애니메이션 신 암행어사를 중심으로」, 『디자인지식저널, Vol.4』,  
2007.

염진아, 「환타지 만화에서 보여 지는 토테미즘에 관한 연구」, 세종대학  
교 공연예술대학원 석사학위 논문, 2004.

장은영, 김미림, 「유시진 만화의 환상성 변이 연구」, 『만화애니메이션  
연구 통권 제 24호』, 2011.

## ABSTRACT

### A Study on Convention of the Fantasy Cartoon

Kim, Seong-Jae · Son, Ki-Hwan

‘Convention’ refers to custom and practice as the dictionary definition; it means genre custom. Readers feel intimate with the pattern and grammar that a genre has, and they participate in the work, predicting and expecting the next in the ‘truism.’ So, all popular arts targeting the public have genre custom—that is, convention. A cartoon (comics) is one of the popular arts whose convention is developed most to the extent that its law comes across our mind just with the genre’s name such as ‘sports comics’, ‘detective comics’ and ‘romance comics.’ However, although the fantasy cartoon is a genre that has been loved for a long time, it is one of the cartoon genres that has rarely been studied on its convention.

There are several reasons for the lack of studies on convention of the fantasy cartoon. The most fundamental reason may be that its basic concept has not been properly prescribed. There are some precedent studies prescribing the fantasy cartoon as an extension of the fantastic literature, but it is hard to analyze convention that only fantasy cartoon has, because its range is too wide. So, this study considered J.R.R. Tolkein’s ‘Lord of the Ring’ had made the genre custom of fantasy novel and fantasy comics, and classified concept and type of the fantasy cartoon. And through analysis of various cases, it investigated convention of the fantasy cartoon into 6 types.

Genre is not the complete format. It is subdivided and differentiated, and it becomes one with other genres and makes a new one. For that reason, there exist limitations always when we study a genre convention of a certain genre. This study confesses in advance that it also has limitations as it just suggests convention of the general fantasy cartoon.

Keyword: fantasy, comics, convention, genre, custom

김성재  
상명대학교 일반대학원 박사과정  
(330-720) 충남 천안시 동남구 상명대길 31 상명대학교 만화애니메이션과  
Tel : 010-7205-6654  
chenhoo@hanmail.net

손기환  
상명대학교 만화애니메이션과 교수  
(330-720) 충남 천안시 동남구 상명대길 31 상명대학교 만화애니메이션과  
Tel : 041-550-5251  
khson@smu.ac.kr

논문투고일 : 2015.02.01.

심사종료일 : 2015.02.25.

게재확정일 : 2015.03.04.