

웹툰에 나타난 자기지향 서사 연구

- 현대성과 일상성을 중심으로 -

김 인 옥*

차 례

1. 서론
2. 현대사회의 일상성: 1인칭 자기고백 서사
3. 불특정 다수에게 말걸기: 개인 서사의 사회적 소통
4. 이 시대의 목소리: 자기지향의 적극적 향유
5. 결론

<국문초록>

본 연구는 인터넷 게시판에 최적화된 세로 배열 읽기 방식을 통해 누구나 겪을 법한 일상적 이야기로 공감대를 확장한 웹툰에 주목하고, 향유자의 개입과 참여가 두드러진 자기지향 서사를 통하여 웹툰에 반영된 현대성과 일상성의 사회적 의미를 고찰하는 데에 있다.

웹툰은 현대인의 일상생활 세계를 재현함으로써 도시의 이중성을 주요 소재이자 제재로 채택한다. 일상에서 마주하는 웹툰에서는 나, 개인의 모습과 인생에서의 아이러니가 그려진다. 웹툰에 재현되는 특징적인 감정에는 현대인의 감정이 오롯이 드러나는데, 주인공이 처한 상황을 동일시하는 향유자에게 있어 반영된 일상을 공감하는 동시에 일상에서 이루지 못한 욕망을 재현하게 한다. 개인에게 절실한 일상을 위해 이 시대의 이야기를 성립시키는 웹툰은 현대인의 욕망 재현으로 기능한다.

* 명지대학교 방목기초교육대학 부교수

웹툰 산업의 지속적 확대는 현대인의 일상을 공유하는 오픈 플랫폼에 최적화된 ‘스토리의 화자성’으로 인한 웹툰 속 서사 양상에 기인한다. 현재를 살아가는 일상으로의 서사와 소시민의 인물 전형을 투영하는 웹툰에서의 상황은 ‘자기고백에서의 공감’으로부터 시작하여 자신이 원하는 욕망을 ‘자기지향으로 투영’하는 서사에 이르는 과정을 통해 비로소 대중성을 획득하게 되었다.

* 핵심어 : 웹툰, 생활툰, 자기지향 서사, 스토리의 화자성, 자기고백, 말걸기, 현대성, 일상성.

1. 서론

웹툰(Webtoon)¹⁾은 동시대 한국의 OSMU(One Source Multi Use)로서 가장 중심에 서 있다. 인기 많은 웹툰은 뮤지컬과 연극의 원작이 되고, 드라마나 영화 등에서 차별화된 각색으로 주목받는다. 나아가 디지털콘텐츠로서 웹툰의 서사는 판타지, 밀리터리, 스릴러 등 다채로운 장르를 바탕으로 수많은 누적 독자가 검증한 스토리를 영상화하여 디지털 플랫폼을 통해 그 범위를 넓히고 있다. 웹툰의 실사화는 독특하고 다양한 소재와 함께 독창적인 캐릭터 디자인 등의 비주얼적 요소로 대중에게 신선한 매력을 전달한다는 장점이 있다.

최근 순수 창작 드라마를 찾기 어려울 만큼 웹툰을 원작으로 하는 각색 드라마가 지상파와 종편, 케이블 채널, OTT(Over The Top) 등에서 동시다발적으로 공개되고 있다. 대중적으로 인기가 높은 <경이로운 소문 1·2>, <그 해 우리는>, <남남>, <내 아이디는 강남미인>, <마스크걸>, <모범택시 1·2>, <무빙>, <미생>, <스위트홈 1·2>, <여신강림>, <유미의 세포들>, <이태원 클라쓰>, <지금 우리 학교는>, <치즈인더트랩>, <D.P. 1·2> 등은 웹툰 원작 드라마 시리즈들이다. 이외에도 다수의 웹툰 원작 드라마가 촬영 중이거나 공개를 앞두고 있다.

웹툰 원작 드라마에 대한 대중의 폭발적 관심과는 달리 웹툰 원작 영화는 현재 다소 위축되어있다.²⁾ 그에 대한 일차적인 이유는 연속성이

1) 웹(web)과 카툰(cartoon)의 조합 용어이며, 공식 용어로서 ‘웹툰’의 사용은 2007년 플랫폼 다움(Daum)에 등장한 이후부터이다. 영어권에서 카툰이 ‘한 칸만화’, 코믹스(comics)가 ‘다(多)칸만화’를 의미하는 것과는 달리 우리나라에서의 웹툰은 카툰과 코믹스를 포괄하며 웹의 특성에 맞게 창작, 유통, 소비되는 만화를 지칭한다. 한국콘텐츠진흥원, 『2014만화산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2015, 211면, 참조.

2) <신과 함께: 인과 연>(1,227만), <은밀하게 위대하게>(695만) 등과 같이 웹툰 원작 영화 중에도 흥행작이 없었던 것은 아니나, <순정만화>(73만), <패션왕>(59만)과 <치즈인더트랩>(22만) 등 작품 대다수가 흥행에서 저조하였

확보된 드라마 시리즈와는 다른, 일반적으로 2시간 내외로 서사가 완결되는 영화적 특성이 꼽힌다. 시리즈물이 아닌 이상, 스토리의 연속성이 강한 웹툰의 서사를 영화 한 편에 모두 담아내는 것은 불가능에 가깝다. 장편 연재 웹툰의 영화적 구현을 위해서는 각색과 편집과정에서 상당 부분이 삭제 변경될 수밖에 없으므로, 기존 웹툰 독자의 경우 각색된 영화의 서사 완성도에 만족하기 어렵다. 서사 자체나 서사를 이끌어가는 연출력이 안정적일 수 있다 해도 원작의 세계관과 캐릭터, 그리고 메시지를 충분히 실사화하는 과정의 어려움 때문에 소재가 주는 기시감과 인물 전사(前史)의 생략 등은 영화에서 약점으로 부각될 수 있다. 이는 기존 웹툰 독자의 공감대뿐만 아니라 디지털콘텐츠 상에서의 대중적 공감대를 이끌기 어려운 한계로 지적된다.

이러한 현황은 원천콘텐츠의 서사를 활용하는 디지털콘텐츠의 구현에 시사하는 바가 크다. 특히 세계관을 중요시하는 디지털콘텐츠에서는 생경한 캐릭터의 창출 대신 당대성과 전형성을 담보하는, 즉각적으로 판단 가능한 친숙한 캐릭터가 매체적 특성상 우선된다. 전형적 캐릭터를 새롭게 해석하여 반복적으로 차용 변형하는 것은 현재의 서사가 대중성을 전략으로 고수하고 있기 때문인데, 이는 ‘거대서사의 붕괴’³⁾라는 대중주의적 현실 상황의 맥락에서 기인한다.

웹툰 페이지를 운영하는 포털 사이트의 경우, 그동안 ‘네이버’를 선두로 ‘카카오(舊 다음)’, ‘네이트’ 등이 그 규모를 확장해왔다. 웹툰 페이지의 하루 조회 수는 700만 건이며, 현재까지 누적 조회 수는 무려 300억 회에 달한다. 이처럼 웹툰의 대중성은 객관적 수치를 통해서도 입증되고 있다. 확장된 모바일 환경에 최적화된 새로운 기술의 도입은 멀티플

다(2023년 7월 영화관입장권 통합전산망 기준).

- 3) 이와 관련하여 모더니즘과 포스트모더니즘은 서사에 있어 서로 다른 방식을 취한다. 모더니즘이 기존에서 벗어난 생경한 이야기 방식이라면, 포스트모더니즘은 기존 방식 유지와 전통적·부르주아적 가치관을 극복한 대중적 차원의 이야기 방식으로 차별화된다. 차후 포스트모더니즘의 대중주의는 모더니즘의 패쇄적이고 엘리트적인 경향을 극복하는 데 성공한다. 오현화, 「한국 웹툰 속 좀비 캐릭터의 서사 전략 변화 양상」, 『한국문예비평연구』 제72집, 한국현대문예비평학회, 2021, 45-46면.

랫폼 스토리텔링이라는 매체적 변화를 이루어 웹툰이 중요 지식재산권(IP)으로 진화하게 된 요인이 되었다. 이러한 급격한 확장성의 영향으로 현재까지의 웹툰 관련 연구는 웹을 기반으로 하는 문화콘텐츠로서의 산업적 전망⁴⁾과 시장 발전 가능성⁵⁾에 대한 연구가 보편적이다. 그에 비해 영화, 드라마와 같은 타 문화콘텐츠에서 볼 수 있는 서사구조, 인물형상화 등에 대한 연구나 사회적 의미에 대한 분석 등은 매우 지엽적이며 협소하다.

초기 웹툰은 기존 만화와는 달리 커뮤니티의 역할의 게시판 혹은 PC 통신의 채팅 등을 통해 연재되었다. 이러한 상황은 자발적인 인터넷 사용자의 적극적인 참여와 밀접한 관련을 보인다. 왜냐하면 이전에는 매체에서 담당했을 분야에까지 적잖은 영향을 미쳤기 때문이다. 특히 주목해야 할 사항은 이러한 웹툰의 출발에 ‘생활툰(또는 일상툰)’⁶⁾이 있었

4) 집단참여형 콘텐츠로서 웹툰은 ‘구전성, 현장성, 참여형, 공유성, 이야기성, 예측불허성, 콘텐츠성, 자기효능성, 놀이의존성’을 역동적으로 활성화되는데, 이는 SNS 등을 통한 자발적 확산성 때문이다(신동희·김희경·김태양, 「SNS를 활용한 집단참여형 콘텐츠 특성 연구: 소셜 패스티벌과 소셜 웹툰 사례를 중심으로」, 『디자인지식저널』 제30집, 한국디자인지식학회, 2014.).

이와 관련된 연구에는 박기수, 『웹툰, 트랜스미디어 스토리텔링의 구조와 가능성』, 커뮤니케이션북스, 2018.; 박석환, 「한국 웹툰 생태계의 활성화 방안」, 『애니메이션연구』 11(3), 한국애니메이션학회, 2015.; 한창완, 「웹툰 플랫폼의 산업적 진화와 세계화 전략연구」, 『애니메이션연구』 11(3), 한국애니메이션학회, 2015. 등이 있다.

5) 콘텐츠의 이용과 수용 측면에서 문화콘텐츠는 수용자의 수용 양상이 좀 더 적극적이며 다각적으로 이루어진다. 특히 웹툰 수용자 간 댓글, 찜질, 찔방, 캡처, 모사, 외전, 팬픽 등은 새로운 콘텐츠를 생산하고 취향을 공유하는 과정을 반복한다(주민재, 「매체 전환과 스토리텔링의 관계 고찰: 웹툰 「신과 함께」와 영화 <신과 함께>의 비교 분석을 중심으로」, 『한국문예비평연구』 제61집, 한국현대문예비평학회, 2019, 161-189면).

이와 관련된 연구에는 김강원, 「웹툰 플랫폼의 매체성에 근거한 OSMU 활용의 한계」, 『한국극예술연구』 제62집, 한국극예술학회, 2018.; 한혜경, 「웹툰 OSMU의 방향성과 전략 연구」, 『애니메이션연구』 11(3), 한국애니메이션학회, 2015.; 황선태, 『크라우드소싱 웹툰 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018. 등이 있다.

6) ‘생활툰’과 ‘일상툰’은 현재 혼용되고 있는데, 본고에서는 이하 ‘생활툰’으로

다는 점이다.⁷⁾ 형성 초기 ‘다이어리툰’, ‘에세이툰’, ‘감성툰’ 등으로 불렸던 웹툰은 작가의 자기반영적 캐릭터를 통해 현실세계에서 체험한 일상적인 이야기나 주관적 판단을 일기처럼 풀어내었다.⁸⁾ 웹툰이 대도시의 일상에서 활발하게 소비되는 만큼 ‘현대 도시인의 일상’이라는 소재는 적극적으로 차용되어왔다. 복잡한 장르적 구조의 서사가 아닌 일상 이야기 중심의 향유는 만화로서의 웹툰이 감상에 있어 이해와 공유에 적합했기 때문으로 판단된다.

웹툰의 ‘작가=주인공=독자’인 현대인은 이 ‘일상’에서 극도의 권태와 피로를 느끼지만, 또 한편 벗어나게 될까를 두려워한다. ‘일상에서 제외된다는 것은 곧 자신의 사회적 존재 상실을 의미하는 것이므로, 현대인에게 있어서 일상성은 이중적 의미를 지닌다.’⁹⁾ 현대사회를 재현하는 웹툰은 도시의 생활양식을 드러내는 도시성(unbanism)과 함께 현대 대도시의 이중성을 포착해낸다. 도시는 표면적으로 화려하고 변화한 공간이지만, 그 안에 있는 개인의 삶은 탈인간적이고 해체된 방식으로 나타

통일하여 사용한다.

- 7) 한국만화시장에서 웹툰의 등장은 커다란 변화를 가져왔다. 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 한국출판만화시장은 청소년보호법에 따른 만화 규제 및 외환위기로 인해 유수 만화잡지 휴·폐간 등 위기를 겪었다. 돌파구 찾기에 다양한 시도가 있었으나, 정작 만화계 외곽에서 시작된 웹툰이 대중의 주목을 받게 된 것이다. 김예지, 「일상툰의 대중화와 감정 재현에 관한 연구」, 서울대학교 석사학위논문, 2016, 2면.
- 8) 박인하 편, 『웹툰 1』, 커뮤니케이션북스, 2021, xx면.
- 9) 앙리 르페브르(Henri Lefebvre)에 의하면, 일상세계는 자본주의적 삶의 변화를 가장 잘 보여주는 동시에 자본주의의 변하지 않는 부분을 가장 잘 은폐하는 이중기제가 작동하는 영역이다. 일상적 삶은 자본주의에서 생산되고 자본주의에 의해 철저히 식민화된 영역이다. ‘일상에서 벗어나려고 애쓰면서, 그러나 벗어남을 당하게 될까 봐 두려움을 느끼는 이 복잡한 감정은 비단 현대인만이 느끼는 감정이다. 해마다 되풀이되며 반복되는 농업에서도 현대인이 느끼는 나른하고 불안한 일상성은 없었다.’ 일상의 반복을 단순히 의미하는 것이 아닌, 고도로 발달된 현대 산업사회의 도시적 특성으로서 이 ‘일상성과 현대성은 우리 사회 시대정신의 양 측면’이라는 르페브르의 말은 그런 의미에서 적절하다. 앙리 르페브르, 『현대세계의 일상성』, 박정자 역, 기파랑, 2022, 17-18면.

난다. 이로 인해 ‘현대인의 관점’에서 보았을 때 웹툰 서사에서 우선시 되는 것은 그 무엇보다 ‘일상은 변화시켜야 할 대상’으로 정의되고 있다는 점이다.

디지털콘텐츠의 스토리텔링은 기존 문학과 영향 관계에 있으나, 매체적 특징으로 인해 기존 문학과는 또 다른 서사 전략을 취하고 있다. 원형적 인물, 이미지, 상징, 장면 구성 등으로 스토리텔링을 구축한다는 점은 기존 문학과 유사하지만, 디지털콘텐츠에서는 이를 구현하는 데 있어서 극대화한 시각적 서사 장치를 상당수 사용한다. 기존 서사문학이 인물의 갈등이나 심리적 변화를 기술하기 위해 다양한 서술 기법을 사용하는 것과 달리, 인물의 형상화를 위해서도 시각적 서사화를 적극적으로 활용한다. 단순히 작품 속 인물로 등장시키는 것이 아니라, 서사의 원인으로서 텍스트의 서사구조를 규정짓게 하는 것이다.¹⁰⁾ 작가가 주인공으로 이미지화된 초기 웹툰에서는 독자의 공감을 증폭시키는 일상 속 인물의 형상화가 작품을 이끄는 중요한 서사적 장치가 되었다. 관계성과 영향력을 고려한다면 이와 같은 웹툰의 서사 전략은 현재까지 매우 유의미하다.

현대인의 욕망을 대중적 공감으로 풀어낸 웹툰의 서사는 디지털콘텐츠의 특성에 최적화되어 있다. 따라서 본고에서는 원천콘텐츠로서의 웹툰의 극대화된 특성과 이에 지대한 중심축을 이루는 웹툰 속 1인칭 서사 양상에 주목하고자 한다. 현대성과 일상성을 중심으로 사회적 의미를 고찰하는 데 목적을 둔 서사 분석은 문화 현실을 반영해내는 웹툰의 내실화에 기여할 수 있을 것으로 판단된다. 아울러 현재를 살아가는 일상으로의 서사와 소시민의 인물 전형을 투영하는 웹툰에서의 상황을 통해 ‘자기고백’에서 시작되어 현재 ‘자가지향’에 이르게 된 웹툰의 사회적 의미 역시 확인할 수 있을 것이다. 이중성을 내포한 일상성에 대한 정확한 인식 없이는 현대사회에 대한 이해 역시 불가능하기 때문이다.

10) 오현화, 앞의 글, 45-46면.

2. 현대사회의 일상성: 1인칭 자기고백 서사

웹(web)을 통해 유통 소비되는 만화(cartoon)라는 입장에서 ‘출판만화→디지털만화→인터넷만화(온라인만화)→웹툰’ 순으로 디지털 환경에 적응해왔다고 일각에서는 웹툰을 규정짓는다. 그러나 웹툰은 디지털만화나 인터넷만화라는 용어 규정에는 포함되지만, 이들과 동의어는 아니다. 웹툰은 탄생부터 웹의 성격에 맞게 등장했으며, 이에 따라 진화해왔다. 이때 웹툰을 규정하는 웹의 성격은 ‘가장자리에서의 연결’로 의미화된다.¹¹⁾ 초창기의 웹툰은 작가의 개인 홈페이지 또는 게시판 등에서 연재된 ‘생활툰’이 네트워크를 통해 공유되면서 확산되었다. 2000년대 초반, 장기간 불황을 겪던 한국만화시장에 있어 웹툰의 등장은 다양한 측면에서 변화를 가져왔다. 작품 선정, 제작, 유통 등에 이르는 과정 대부분에서 인터넷 사용자의 자발적인 참여가 영향을 미치게 된 것이다.¹²⁾ 당시 인터넷 사용자들은 이해하기 쉬운 만화를 적극적으로 찾아내 감상하고 공유했는데, 이는 일상의 이야기가 대중주의적 현실 상황에서 공유와 이해에 적합했기 때문이다.

동시대 현실 문화를 즉각적으로 반영하여 펼쳐내는 웹툰의 디지털 스토리텔링으로서의 특성은, 웹툰이 현재까지 지속적으로 확장되는 이유이기도 하다. 현대인에게 있어서 ‘일상’은 의식하지 않아도 공존하는 공기와도 같지만, 현실 그대로를 일순간 드러나게 하는 지표라는 점에서 삶의 가장 특별한 부분이기도 하다. 그런 일상의 순간순간을 이미지로 재구성해낸 웹툰을 통해 현대인은 공감대를 형성하는 것이다. 누구나 겪을 법한 일상적 이야기를 웹에 최적화된 방식으로 개인 홈페이지와 인터넷 게시판에 짚막한 만화로 그려 올린 것에서 시작된 웹툰은, ‘현대성의 새로움’과 ‘일상성의 익숙함’을 모두 제공하며 생활툰의 면모

11) 박인하 편, 앞의 책, 10-12면.

12) 위의 책, xx면.

로서 독자의 공감을 끌어내었다. 세로 스크롤이 주류 웹툰의 형식적 특성이라면, 생활툰의 장르적 요소는 초창기 웹툰의 내용적 특성으로 이해될 수 있다.¹³⁾ 나아가 현재까지 웹툰이 생활세계를 근거리에서 조명해 온 것은 생활툰적 특성이 지속되고 있기 때문이기도 하다.

생활툰에서는 첫째, 작가와 동일시한 주인공인 ‘일상의 캐릭터’가 독자에게도 동일시된다. 모험이나 배신, 죽음, 성장 같은 극적인 요소나 거대 서사 대신 일상적인 세계에서 경험하는 이야기나 생각이 주된 소재이다. ‘작가의 사적 공간’에서 공개되었기에 특히 생활툰의 서사는 작가의 감정이 ‘독자와의 공감적 거리’를 좁히는 핵심 변수로 작용하게 되었다. 둘째, 중심 공간은 주인공과 주변 인물들의 생활이 전개되는 장소, 즉 공적 사회와 단절된 작은 이야기들이 모여드는 ‘생활세계’이다. 이 생활세계 속 인물을 형상화할 때 특히 주인공의 사회적 정체성은 생략되고 사적 사회에서의 정체성을 지닌, 개인인 동시에 가족 구성원으로서의 ‘나’는 부각된다. 현재진행의 내레이션을 통해 자기를 탐구하는 방식의 ‘블로그 내러티브’를 수행하는 서사는 ‘평범한 사람들의 이야기’라는 보편성의 감각을 표출함으로써 동시대를 살아가는 사람들과의 연대의식을 드러낸다.¹⁴⁾ 셋째, ‘현재성’을 중심으로 전개되는 구조로 자기고백 서사 문법을 반영한다. 주인공의 인물형상화에 작가가 투영된 생활툰의 경우, 작가가 겪었던 오늘을 새로운 관점으로 재구성한다는 점에서 자전적 서사로 분류된다.¹⁵⁾

인터넷 인프라가 확산되며 등장한 개인 홈페이지는 경험에 기초한 ‘1인칭 자기고백 서사’로서 개인의 경험을 구체적으로 드러내는 장소가 되었다. 특히 작가의 개인 홈페이지에서 소소한 사적 일상을 담아 연재

13) 웹툰 플랫폼의 시작은 게시판에서 인기를 끌던 만화나 개인이 올린 만화를 한데 모아 일부 독자들이 보기 편하게 만든 형태로 이루어졌다. 긴 호흡의 연재물이나 거대 서사를 다루는 작품이 아닌 코믹적 특성을 담은 생활 에피소드 중심의 내용이 대부분이었다. 이후 포털 사이트 다음의 ‘만화속세상’이 2003년에 론칭되고, 강풀의 <순정만화>가 연재되면서 세로 스크롤 형태가 등장하는 등의 변화가 시작되었다.

14) 김예지, 앞의 글, 1면.

15) 박인하 외 3인, 『웹툰 입문』, 커뮤니케이션북스, 2022, 125면.

되었던 초창기 웹툰의 경우, 작가 개인의 경험을 구체적으로 드러나는 일기형 방식을 취하는데, 이때 주인공 캐릭터는 곧 작가로 지칭되며, 이를 공유한 독자는 댓글에 자기 고백을 담아 또다시 공유하는 것으로 상호작용되었다. 이후 ‘1세대 생활툰’¹⁶⁾으로 불리는 <스노우캣>, <마린블루스>, <파페포포 메모리즈> 이후 인기를 얻은 생활툰은 포털 내에서도 성공적으로 정착되었다.

생활툰 중 주인공 캐릭터와 작가명을 동일시한 작품으로는 <스노우캣>(권윤주/스노우캣)¹⁷⁾이 대표적이다. 작가의 개인 홈페이지 메뉴 중 다이어리에 접속하면 ‘스노우캣 다이어리 비밀 지킴이’라는 타이틀이 눈에 띄는데, 이와 함께 보이는 달력의 업데이트 날짜를 클릭하면 ‘만화일기’를 볼 수 있도록 게시하였다. 자신을 귀차니스트로 칭해 한때 ‘귀차니즘’이라는 단어를 유행시킨 ‘스노우캣’ 캐릭터를 내세워 소소한 일상 장면을 펼친 뒤, 작품 말미에 일상에 대한 작가만의 관점을 드러내는 것으로 고백서사가 진행된다. 일반적인 출판만화와 달리 이 만화일기는 한두 컷 정도로만 보여졌는데, 이는 지극히 개인적인 일기로 느껴지게 하는 효과를 자아냈다. 형식화되지 않은 일기형식으로서 개인 홈페이지에 게시한 이 ‘스노우캣 다이어리’를 독자는 허구가 아닌 자기고백으로 받아들인 것이다.

홈페이지에서의 연재는 이후 다양한 작가의 목소리를 대변하며 진행되었는데, 그 중 작가의 회사 홈페이지에서 연재가 시작(2001)된 <마린블루스>(정철연/성계군)는 인터넷 웹툰의 패러다임을 바꿔놓은 작품으로 평가받고 있다. 이 작품 역시 이야기가 이어지는 연재형식이 아니라, 작가 개인의 일상사를 일기를 쓰듯 웹에 올리는 형식으로 진행되었다. 사색적이고 차분한 <스노우캣>에 비해, 다양한 해산물이 주인공의 친구로 등장해 왁자지껄하게 떠드는 캐릭터 소재로 인기가 높아지면서 <마린블루스>는 당시 웹툰의 대세가 되었다. 군 전역 후 무작정 서울

16) 조경숙 외 3인, 『웹툰 내비게이션』, 도서출판 이깎, 2022, 38면.

17) 개인 홈페이지에서 다이어리, 카툰, 플래시 메뉴 등을 운영하였는데 개설 당시(1998.02.)에는 ‘쿨캣’으로 오픈했으나, 상표권 문제로 이후(2000.08.) ‘스노우캣’으로 변경하였다. 박인하 외 3인, 앞의 책, 15면.

로 상경한 작가가 취업한 뒤 벌어지는 일상의 이야기를 바다생물로 의인화하여 전개했는데, 주인공 ‘성계군’과 함께 ‘쭈쭈미군’, ‘불가사리군’, ‘문어양’과 같은 친구 캐릭터들의 독특하면서도 다양한 에피소드가 주된 내용이다.

그중 주인공의 절친한 친구로 엽기적인 행동을 서슴지 않으며, 심경의 변화가 있을 때마다 독특한 표정으로 상대를 제압하는 불가사리군의 인기는 독보적이다. 늘 자기 하고 싶은 대로, 눈치 보지 않고 마음껏 내지르는 자기애적 성향이 강한 불가사리군은 본능적 감정과 충동적 행동을 매번 즉각적으로 드러낸다. 타인을 배려하는 마음은커녕 이기심과 좌충우돌하는 성격이 두드러짐에도 불구하고 불가사리군의 인기가 높은 이유는, 무엇보다 현대사회에서 벌어지는 일상 속 공감을 불러일으키는 캐릭터이기 때문이다. 일상 현실에 놓인 각자의 사회적 위치와 타인과의 관계 때문에 감정을 억눌러야만 했던 현대인은 불가사리군을 보며 대리만족하는 것이다.



[그림 1] 웹툰 <스노우캣>과 <마린블루스>

한편, 포털 사이트 다음카페에 연재되며 디지털 커뮤니케이션을 전제로 연재된 <파페포포 메모리즈>(심승현)는 게시판에 적합한 세로로 긴 형태로 연재되었는데, 이를 계기로 독자는 웹툰 감상에 ‘스크롤 기능’을 활용할 수 있게 되었다. <스노우캣>이 디지털의 흐름을 웹으로 이어냈다면, <파페포포 메모리즈>는 에세이의 흐름을 감성툰으로 받아내었다. 움니버스 형식인 이 작품은 ‘파페’와 ‘포포’라는 남녀 캐릭터를 중심으로

일상에서 벌어지는 사소한 일들과 감동적인 순간을 아끼자기한 그림체로 독자에게 감성을 전달하였다. 원래 출판을 목적으로 계획된 이 웹툰은 홍보용으로 다음 카페에 그 일부가 소개되었을 때 반응이 폭발적이었으며, 이후 출간되자마자 베스트셀러에 올랐다.¹⁸⁾ 최근 홍보용 웹툰의 활발한 활용과 연계시킨다면, 이는 상당히 앞선 시도로 해석될 수 있다.



[그림 2] 웹툰 <카페포포 메모리즈>, <마음의 소리>

이처럼 인터넷 서비스를 기반으로 홈페이지나 사이트에서 게재된 <스노우캣>, <마린블루스>, <카페포포 메모리즈> 등은 창작-제작-유통을 넘어 소비단계에서도 인터넷 사용자의 자발적 공유와 확산을 보여 준다. 이들 웹툰은 인터넷 사이트를 통해 연재되어 별도의 부가적 행위 없이 인터넷 사용을 충족하면 자연스럽게 소비할 수 있었는데, 작품 속 주인공 캐릭터와 작가가 동일시되는 1인칭 자기고백의 생활툰이기도 하다. 이 외에도 <마음의 소리>(조석)는 작가가 네이버 블로그나 도전

18) 당시 만화산업 불황에도 불구하고, 백만 부 이상 판매량을 달성하는 등 주목할 만한 성과를 보였다. 2009년 다음에 연재된 후, 2014년에는 애니메이션으로까지 제작되었다.

만화 등지에서 개인적으로 공개했던 작품이었으나 켈트적인 인기에 힘입어 네이버웹툰에 정식 연재(2006.09.08.)¹⁹⁾하게 된 경우로, 기승전결이 뚜렷하면서도 예측 어려운 전개로 연재 초반부터 독자를 사로잡았다.

생활툰의 매력과 인기 요인은 무엇보다 독자가 느끼는 공감과 친근감이다. 공감을 사려면 보편성을 확보해야 하고, 보편성은 주로 익숙함으로 친밀함을 드러내야 한다. 이 때문에 인기를 끄는 많은 생활툰에서 주인공의 가족은 중요한 관계로 등장한다. <마음의 소리>는 작가와 가족의 일상을 기반으로 하여 서울 은평구에 사는 한 가족의 코믹한 일상을 움니버스 형식으로 그려냈는데, 재치있는 아이디어와 독특한 그림체로 독자들에게 꾸준한 사랑을 받았다. 일상생활과 조화를 이루는 코믹 에피소드, 유쾌한 웃음을 자아내는 패러디, 개성 강한 캐릭터의 등장은 ‘차도남(차가운 도시남자)’²⁰⁾이라는 말을 유행시킬 정도로 네티즌에게 전유되었다. 만화 상에서 벌일 수 있는 다양한 실험으로 캐릭터의 성격은 더욱 구체적으로 형상화되었는데, 이는 생활을 넘어선 새로운 재미를 증폭시켜 웹툰이 독자에게 인정받는 계기가 되었다. 사적 에세이로서의 측면과 일상을 소재로 한 시트콤, 코미디 등과 같은 부가 장르와의 연계 측면이 혼재된 것이다. 이 때문에 <마음의 소리>는 초기 단순 생활툰에서 장르적 확대라는 웹툰의 발전 가능성을 증명한 작품으로 평가되고 있다.

작가의 개인 홈페이지 연재 등에 뒤이어 포털 사이트 ‘다음’과 ‘네이버’²¹⁾가 본격적으로 웹툰 서비스를 강화하면서 웹과 플랫폼 형태에 맞

19) 네이버웹툰 초창기부터 오랜 시간 꾸준히 연재(2006-2020)된 작품으로 15년간 총 1,237화 연재 기록을 세웠다. 조경숙 외 3인, 앞의 책, 106면.

20) 웹툰 <마음의 소리> 제239화 ‘하이테크놀로지’, 제242화 ‘도시남자’ 편 “나는 차가운 도시남자…하지만 내 여자에겐 따뜻하겠지…”의 등장은 ‘차가운 도시남자’라는 유행어를 낳았다.

21) 2004년 7월 17일 첫 서비스를 시작한 네이버웹툰은 ①연재만화인 ‘웹툰’, ②아마추어 작가의 만화인 ‘도전만화’, ③도전만화에서 선별된 인기작 ‘베스트도전’, ④주말 3권 무료 가능한 ‘유료만화’ 등을 서비스한다(출판만화의 유료제공서비스 운영은 대규모 개편(2006.02)으로 종료되었다). 네이버의 포털 점유율 상승은 네이버웹툰의 접근성을 동반 상승시켰다.

는 웹툰의 디지털 서비스 형식이 정착되었다.²²⁾ 이러한 포털 중심 플랫폼의 등장은 정기 연재 방식이 본격적으로 자리 잡는 계기가 되었다. 주 1회 등의 연재 시스템이 도입되고 인기 순위 책정에 조회 수와 별점 제도가 적용되면서 작품 경쟁력은 더욱 중요해지게 되었다. 웹툰 플랫폼의 서비스 정책은 고정 독자와 팬덤을 유지하기 위해, 단편이나 에피소드 형식보다는 작품의 경쟁력 강화를 위한 ‘스토리형 웹툰’이 대세가 되는 상황을 맞이하였다.

3. 불특정 다수에게 말걸기: 개인 서사의 사회적 소통

작가의 개인 공간에 일기를 만화로 그려 올리기 시작한 생활툰에서 확장된 웹툰의 활로는 동시대 현대인이 공감할 수 있는 일상과 취향의 공유에 최적화된 오픈 플랫폼이 담당한다. 포털의 웹툰 서비스 정책에도 웹툰의 ‘개인 서사적 특성’은 지속적으로 확대되어왔는데, 특히 자신이 경험하지 못한 ‘또 다른 개인의 일상’에 대한 관심이 점차 높아지면서 웹툰 속 개인 서사는 다채롭게 확장되었다.

개인의 고백을 주체적 자기서사로 완성 시키며 작가 개인의 경험을 들려주던 1인칭 자기서사는, 그동안 드러나지 않던 이들의 경험에까지 도달하는 <어쿠스틱 라이프>(김민설/난다, 카카오웹툰: 2010-2018)에서 구체화된다. 남편 ‘한 군’과의 연애와 신혼생활에서부터 독자의 공감을 얻은 작가는 한 인터뷰에서 “내가 하고 있는 사랑의 모습을 독자들에게

22) 다음과 네이버의 웹툰 서비스 시작으로 웹툰 생태계는 변화를 맞이하였다.

개인 홈페이지에 연재하다가 인기가 높아지면 포털 사이트로 옮겨가던 과정은 이제 처음부터 아마추어 작가들이 포털 사이트에 만화를 올려, 별점과 조회 수로 경쟁하는 시스템으로 바뀌었다. 2000년대 중후반부터 소소한 삶에 대해 꾸준히 연재해온 <남이 사는 이야기>(서나래, 네이버웹툰: 2004-2015)는 작가의 ‘싸이월드 미니홈피’에서 시작됐지만, 수강신청(1화)부터 졸업식(290화)까지 대학생활의 모든 일을 담아낸 <대학일기>(자까, 네이버웹툰: 2016-2019)는 ‘베스트도전’에서 시작했다는 점에서 시스템 전후 변화를 읽을 수 있다.

이야기한다는 것보다는, 만화를 통해 독자들에게 이해받고 싶었다”는 고백을 남기기도 하였다.²³⁾ 10년이라는 시간 동안 작품 속 인물들은 시간의 흐름과 함께 인생의 여러 단계를 경험한다. 연애와 결혼, 아기를 갖는 주인공 ‘난다’의 시간이 흐르는 동안 그 과정을 지켜보던 독자들의 시간 역시 동일하게 흐르게 된 것은 작품이 나름의 온도를 유지하면서 시대의 흐름을 지향하였기 때문이다.

더 나아가 사회적 약자로서 작가 자신의 정체성을 투영한 개인의 모습과 함께 가정, 학교, 직장에서의 구체적이면서도 차별화된 일상은 스토리형 웹툰이 주를 이루게 된 상황에서 본격적으로 등장하였다. 현대인은 표면적으로는 화려하고 변화한 공간에 살고 있지만, 그 안에 있는 개인의 삶은 탈인간적이고 해체된 방식으로 드러난다. 실제 웹툰 속 현대인의 공간은 끊임없이 변화하며 늘 복잡한 상태를 유지한다. 사회적 민감도에 따른 ‘개인주의적 차별화에 대한 관심’이 점차 높아지면서 일상에서의 이러한 이중성은 독자의 즉각적인 피드백으로 웹툰 작품에 빠르게 반영되고 있다. 가장자리의 연결이라는 웹의 속성은 더욱 강화되고 있기에, 개인의 목소리와 트렌드는 이야기의 주요 소재이자 제재로 설정되어 시대적 감성을 반영하는 웹툰 서사로 기능하고 있다.

미디어는 주류의 지배적 담론을 재생산하며 정체성과 기억을 형성한다. 인식된 세상은 세분화된 이미지의 조합으로 드러나는데, 이때 세분화된 이미지는 개인이 느끼는 이미지로 형상화되어 전달된다. 그 과정에서 개인의 기억, 개인의 목소리는 전면화되지 못한 채 가라앉기 쉽고 지배적 담론만이 부상하기 마련이다. 전체주의적 성향의 사회일수록 미디어는 비주류로서 소외된 이들을 금기시하며 배제한다. 소외된 이들의 목소리는 그 특성상 구체적으로 드러나기 어렵고, 혹여 스스로 드러낸다고 하더라도 혐오 프레임으로 무력화되기 쉽다. 이 때문에 대중매체에서 재현되는 여성, 장애인, 동성애자 등의 존재는 개개인의 기억이나 목소리가 아니라 지배적 담론에 부합하는 모습으로 그려진다.

23) 김진, “[천변만화] <끝> 웹툰 ‘어쿠스틱 라이프’ 김민설 씨”, 동아일보, 2010.10.01., <https://v.daum.net/v/20111007033626644>.

그에 비해 기존 미디어 못지않은 위치에 오른 웹툰은 그동안 한국 사회에서 도외시 되어 온 소수자들의 목소리와 일상을 전하는 창구이기도 하다. 2010년에 들어서부터는 사회적 차별과 폭력에 노출된 소수자의 교섭공간으로서 다양한 작품이 연재, 공유되고 있다. 웹툰 플랫폼 네이버와 다음 등에서는 현재 장애인, 자퇴청소년, 동성애자가 남들과 ‘조금 다른 나’를 주인공 삼아 작품을 연재 중이다. 손쉽게 비난이나 혐오의 대상이 되곤 하는 이들이 자신의 일상을 통해 개인의 가치관을 전하면서 대중의 호응을 얻고 있다.

그 중 <나는 귀머거리다>(이수연/라일라)²⁴⁾는 작가가 자신과 가족을 동물 캐릭터로 표현하면서 ‘대한민국에서 청각장애인이 살아가는 이야기’를 전한다. 역경을 이겨낸 인내를 위시하거나 동정과 시혜의 대상으로 장애인을 비추는 기존 미디어콘텐츠와는 달리 우울하지도 심각하지도 않은 평범한 1인의 삶을 경쾌하게 그려낸다. 잘 들리지 않을 뿐, ‘다른 것’은 많지 않다고 말하는 것이다. 작가는 첫 화에서는 청각장애인과 비장애인의 천둥번개에 대한 반응을 보여주며 시작한다. “시각과 청각이 모두 작동하는 사람이라면 번개에 먼저 놀라고 천둥을 대비하지만, 청각장애인은 뒤따라오는 천둥을 모른다. 청각장애인은 번개에만 반응하고, 비장애인은 천둥에도 반응한다. 장애가 있고 없고는 이런 정도로만 다를 뿐이다”라며 작가는 자신을 ‘귀머거리’로 소개한다. 이후 작가는 자신이 좋아하는 게임으로 바로 이야기를 전환시킨다. 장애가 없는 작가들과 다르지 않은 시작이다. 장애인의 일상이라고 하면 불편과 불안이 끊이지 않을 것이라는 편견을 가질 수 있으나 조금 더 참거나 기다리면 된다고, 그것이 꼭 괴롭지만은 않다는 것을 20대 초반의 작가는 이야기한다. 그러나 이 때문에 누구에게나 평등하다고 생각되어온 상황 속 내재된 차별의 순간은 더욱 선명히 드러나기에, 비장애인 독자로 하여금 장애에 대해 미처 생각지 못한 부분까지를 곱씹게 한다. 웹툰 <나는 귀머거리다>는 장애인 당사자가 포털에 연재한 첫 작품일 뿐만 아

24) 웹툰 <나는 귀머거리다>, [장르] 일상, [연재처] 네이버웹툰, [연재] 2015. 08.11.-2017.07.07.

나라, 매화 댓글난을 통해 독자와의 교감으로 더욱 풍성해진 작품으로 인정받고 있다.

한편 자퇴 이후 자유를 얻었지만, 그 자유의 무게에 짓눌려 한동안 갈피를 못 잡는 상황을 고백하는 <학교를 떠나다>(버선버섯)²⁵⁾는 고등학교에 입학한 지 2개월 만에 자퇴한 10대의 삶을 다룬다. 이 10대 작가는 학교에 간혀 있는 생활이 ‘맞지 않아’ 학교를 떠나기 위해 싸워야 했고, 학교를 떠난 뒤에는 편견과 무기력의 벽에 부딪혀야 했다. 자퇴 이후 무기력증을 극복하기 위해 편의점 아르바이트를 하려다 ‘자퇴생은 안 뽑는다’며 거절당한 이야기 등 자퇴 이전에도 겪었던 어린 여성이라는 편견만이 아니라 이제는 ‘문제아여서 자퇴했을 것, 자퇴생은 불성실할 것이라는 편견’이 여실히 드러나는 실제 경험과 함께 이에 대한 자신의 생각을 솔직하게 펼쳐낸다. 학교 밖 세상을 맞닥뜨린 10대의 진솔한 갈등과 고백, 자아를 찾아가는 과정이 다른 자퇴생은 물론 연령과 상관없이 방황하는 이들에게 공감 추천되었다.

<아 지갑 놓고 나왔다>(미역의효능)²⁶⁾는 어린 시절 친족 성폭력을 겪은 뒤, 부모님이 이혼한 바 있는 미혼모 ‘선희’와 교통사고로 갑작스럽게 세상을 떠난 딸 ‘노루’에 대한 이야기이다. 두 사람의 아픈 과거를 중심으로, 사람의 얼굴을 닭이나 백조 등 새(鳥)로만 인식하는 선희의 변화가 구체적으로 그려진다. 좁게는 무겁고 슬픈 개인사를, 넓게는 사회문제를 다루고 있기에 선희에게 일어나는 일들은 독자에게 무거운 고민을 안겨준다. 특히 전형적인 피해자에 대한 클리셰를 전복할 뿐만 아니라, 성폭력 사건을 해결하는 과정과 그에 따른 혼란을 집중적으로 다뤄내기에 독자는 성폭력 사건을 새로운 시각으로 파헤치는 서사의 집요함에 몰입되고 만다. 입체적 등장인물로 인해 서사적 흡입력이 강한 반면, 수목화풍의 그림체와 사이사이 곁들여지는 유머로 자칫 자기 연민에 빠지기 쉬운 서사의 무게를 덜고 어둠을 희석시키는 등 적절한 완급

25) 웹툰 <학교를 떠나다>, [장르] 드라마/일상/자아, [연재처] 다음 만화속세상, [연재] 2015.03.24.-2015.05.31.

26) 웹툰 <아 지갑을 놓고 나왔다>, [장르] 감성, [연재처] 다음웹툰, [연재] 2015.03.25.-2017.05.31.

조절로 독자 기호를 충족시킨 작품으로 평가된다.

<모두에게 완자가>(완자)²⁷⁾는 레즈비언 커플의 일상을 토대로 불특정 다수의 독자에게 ‘말걸기형’ 방식으로 대화를 시도하였다. 적지 않은 성 소수자가 부당한 손가락질을 받으며 숨어 생활하는 것에 답답함을 느낀 작가가 자신이 성 소수자임을 밝힌 뒤, 개그 연애담의 형식을 빌려 다른 이들에게 이해를 구하는 방식으로 전달한다. 연인과의 에피소드에는 성 소수자로서 불가피하게 겪을 수밖에 없는 여러 고민이 구체적으로 그려지는데, 법적 보호를 받지 못하는 어려움과 함께 대중의 막연한 혐오 및 차별, 특히 자신의 정체성을 타인에게 밝히는 커밍아웃이나 자신의 의지가 아니라 타인에 의해 자신의 정체성이 밝혀지는 아웃팅 등까지를 다루고 있다. 작가의 용기에 한때 고정 독자만 10만 명이 넘었으며, 주인공 ‘완자’와 연인인 ‘야부’를 응원하는 팬 카페도 등장하였다.

한편, 페미니즘이 주요 화두로 부각된 한국 사회에서 20대 여성이 겪어내는 도시 일상을 구체화한 <혼자를 기르는 법>(김정연)²⁸⁾, 수직적 가족 문화에서 신혼을 맞이한 부부의 심리적 갈등을 포착하여 기혼여성의 차별적 삶을 절감하게 하는 <며느라기>(수신지)²⁹⁾ 등은 가상의 캐릭터이지만 작가의 페르소나가 상당 부분 주인공의 일상에 반영된 생활툰 방식으로 다양한 여성 서사를 소개한다.

<혼자를 기르는 법>은 열악하고 불안하고 막막하지만, 또 행복한 여성 혼자의 삶을 드러낸 여성 1인 가구의 이야기다. 작가는 고향을 떠나 직장생활을 하는 평범한 20대 초반의 주인공 ‘이시다’를 통해 솔직하고 또 예리하게 서울이라는 도시, 혼자의 일상, 여성으로서의 고민을 드러낸다. 가족의 반대를 무릅쓰고 스스로 혼자의 삶을 선택했기에 이상과

27) 웹툰 <모두에게 완자가>, [장르] 일상, [연재처] 네이버웹툰, [연재] 2012.06.06.-2015.02.14.

28) 웹툰 <혼자를 기르는 법>, [장르] 일상, [연재처] 작가 페이스북/인스타그램, [연재] 2017.-2020.11.18.

29) 웹툰 <며느라기>, [장르] 일상, [연재처] 작가 페이스북/인스타그램, [연재] 2017.-2020.11.18.

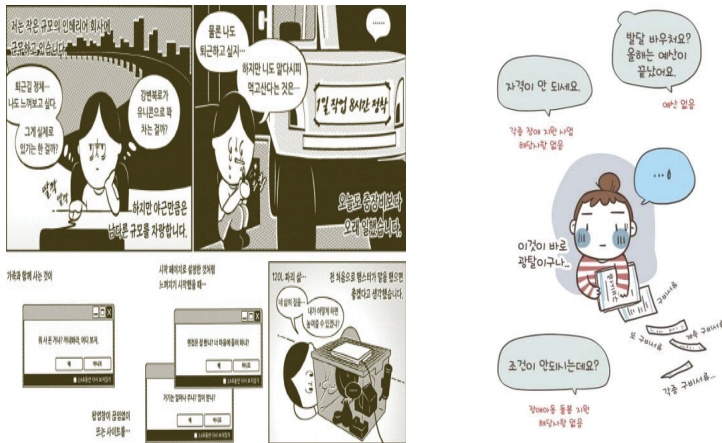
현실의 낙차에도 실낱같은 희망을 놓지 않으려 애쓰는 청춘의 모습을 담아내었다. 또한 ‘성인이 된 자녀가 부모로부터 독립한다’는 것과 ‘딸이 가족을 떠난다’는 것과 같은 미묘하게 다른 감정의 지점까지도 포착해 낸다. 특히 가부장 아래에서 안쓰러운 어머니를 보아온 장녀에게 있어 경제적, 정신적으로 도와줄 능력이 없는 가족의 반대는 심리적 압박을 불러온다. 주인공은 건축사무소에서 일하며 인테리어 디자이너를 꿈꾸지만 정작 서울에서 자신의 취향에 맞는 공간으로 꾸미는 일은 상상하기 어려울 뿐만 아니라, 안전 보장마저 어렵다. 고시원에서 원룸으로 이어지는 주거환경, “치사량이 아닌 만큼” 일하는 노동환경, 일상적으로 일어나는 성폭력 및 대한민국 장녀로서의 위치까지 주인공은 이 모든 환경에 대해 대부분 체념하게 되지만, 깊이 있는 사유를 통해 나름의 의미를 찾아 나간다. 혼자서 삶을 잘 알고 또 자신의 선택에 책임을 지지만 그것이 정말 옳은지 고민하며 이상과 현실 사이를 견뎌내는, 주인공과 동일시하는 독자에게 작가는 계속 질문을 던지는 것이다.

<며느라기>는 새댁 ‘민사린’이 겪는 기혼여성의 일상적 부조리를 포착해낸 작품이다. ‘며느리 서사’라는 독보적인 영역을 개척하였다는 점과 함께 소셜 미디어에서 웹툰을 성공적으로 실험해 낸 작품이라는 점에서 돋보인다. 웹툰 전문 플랫폼이 아닌 이 작품을 위해 별도로 개설한 ‘페이스북’과 ‘인스타그램’ 등을 통해 연재된 <며느라기>는 <혼자를 기르는 법>과 함께 소셜 미디어 특유의 정사각형의 형태를 최대한 살리며, 사적이고 내밀한 속성까지 부각시켜 독자는 물론 평론가 사이에서도 화제가 되었다. 계정을 팔로우하는 수십만 명의 독자들은 새로운 회차가 게시될 때마다 함께 분노하고 서로를 응원하는 댓글을 소셜미디어를 통해 공유하였다. 특히 ‘인스타툰’³⁰⁾으로서, 또한 커뮤니티로서의

30) 사진·그림 등 이미지 중심 사회관계망서비스(SNS)인 인스타그램을 통해 자유롭게 웹툰을 게시하고 감상하는 문화가 최근 ‘인스타툰’이라는 이름으로 급성장하고 있다. 복잡한 승인·등록 과정을 거쳐야 하는 포털 플랫폼 대신 스마트폰 터치 몇 번이면 손쉽게 웹툰을 올리고 수많은 독자를 만날 수 있는 소셜 미디어 특유의 탁월한 접근성이 바로 성장 기반이 되었다. 인스타툰은 SNS 특성상 1회당 10컷 이하로 한정되어있다는 점, 독자들과 일상적인

특성이 돋보인 이유는 바로 기존 플랫폼이 미처 수용하지 못했던 여성들의 다양한 목소리를 담아낼 수 있었기 때문이다. 언론·포털 등 다른 권력을 빌릴 필요가 없는 소셜 미디어는 여성만이 아니라 다양한 계층에서 자유롭게 발화하고 또 공감할 수 있는 창구가 되었다.

그 외에도 뇌성마비 판정을 받은 장애아(열무)와 비장애아(알타리) 쌍둥이를 키워야 하는 부모의 고됨과 장애아동의 인권을 담은 <열무와 알타리>(유영)³¹⁾, 자살 유가족의 남겨진 자의 애도 <나는 자살생존자입니다>(황웃는돌)³²⁾, 데이트폭력 생존기를 다룬 인스타툰 <다 이아리>(이아리), 성폭력 가해 성직자 자녀의 목소리 <요정 이야기>(요정) 등의 연재는 사회적으로 주목받지 못한 다양한 영역의 일상을 연계시키기도 한다.



[그림 3] 웹툰 <혼자를 기르는 법>, <열무와 알타리>

로 소통한다는 점 때문에 유튜브뿐 아니라 속성 면에서도 기존 웹툰과 겉을 달리한다.

- 31) 웹툰 <열무와 알타리>, [장르] 육아/일상/드라마, [연재처] 카카오페이/카카오웹툰/카카오페이지, [연재] 2019.12.20.-연재 중.
- 32) 웹툰 <나는 자살생존자입니다>, [연재처] 포스타입/딜리헙/작가 인스타/트위터, [연재] 2020.05.

다양성이 억압되어 전체주의로 갈 수밖에 없는 일상 현실에서 1인칭 자기서사를 담아낼 수 있는 매체는 소중한 소통의 장이 되었다. 미묘한 감정을 무겁지 않게, 힘겨운 상황을 빠르게 드러낼 수 있는 웹툰이 개인의 목소리를 낼 수 있는 사회적 소통의 매개가 된 것이다. 나아가 거대하고 공고해지는 지배적 담론에 균열을 낼 수 있었던 것은 세상의 비주류와 소외받은 개인의 진실한 자기서사로 울림을 주었기 때문이다. 탈인간적 모습을 해체된 방식으로 드러내는 일상 속 현대인의 다양한 모습은 독자 대중의 즉각적인 피드백으로 웹툰에 빠르게 반영되고 있다. 시대의 목소리와 트렌드는 이야기의 주요 소재이자 제재로 설정되어 시대적 감성을 반영하는 서사로 발전된 것이다.

4. 이 시대의 목소리: 자가지향의 적극적 향유

‘자가지향을 적극적으로 향유하는 현대인’에게 있어서 웹툰은 개인의 절실한 일상을 위해 이 시대의 이야기를 성립시키는 동시에 욕망 재현으로 기능한다. 인간의 복잡성 및 양가성과 함께 도덕과 윤리에서의 상대성을 두드러지게 하는 개인의 서사는 입체적 상황이 특히 돋보이게 마련이다. 이 때문에 웹툰 속 개인이 처한 상황을 동일시하는 향유자에게 있어 ‘웹툰의 서사는 공감의 대상인 동시에 일상에서 이루지 못한 욕망 재현의 장’으로 떠오르게 되었다. 현재를 살아가는 일상으로의 서사와 도시민의 인물 전형을 투영하는 웹툰에서의 상황은, 자기고백에 대한 공감에서 시작되어 자신이 원하는 욕망을 자기애적 자가지향으로 투영하는 과정으로 이어지게 되면서 비로소 서사적 대중성을 획득하게 되었다. 이로써 웹툰 독자에게 있어 웹툰의 작가는 곧 주인공이며, 또한 주인공은 나 자신이라는 공동 정서로서의 유대감은 더욱 공고해졌다.

웹툰 이전의 만화에서는 주인공의 현실 극복을 통한 성장이 주요 테마였다. ‘주인공이 고난과 내적 갈등을 겪으며 성장하는 모습’³³⁾은 국내

33) 이성적 호기심으로 농구부에 들어온 주인공 ‘강백호’가 동료들과 부대끼고

만화 『힙합』(김수용), 『굿모닝! 터치』(서영웅), 『아르미안의 네 딸들』(신일숙) 등 다양한 장르에서 찾을 수 있다. 그러나 주인공이 실패와 노력을 반복하며 성장을 이루어내는 전통적 ‘성장 서사’와 달리 웹툰에서는 이러한 보편적 성장 서사를 발견하기 어렵다. 성장물은 주로 미숙한 상태의 주인공이 고난을 겪으며 내적·외적 성숙을 이루는 서사 작품군을 지칭하지만, 성장 서사의 전형으로 불리는 판타지 장르에서도 웹툰은 현재 새로운 양상으로 서사화되고 있다. 가령, 웹툰 <튜토리얼 탐의 고인물>³⁴⁾, <전지적 독자 시점>³⁵⁾, <나 혼자만 레벨업>³⁶⁾ 등과 같이, 본래 사회적 위치가 낮았던 주인공은 작품 초반부에 이미 세계를 파악하거나, 초인적 능력자가 되는데 이후 막강한 능력을 사용하여 모든 문제 사건을 순식간에 해결해낸다. 최근 ‘사이다 서사’³⁷⁾로 지칭되는 이러한 서사 전개는 독자에게 전격적인 카타르시스를 선사하며 팬덤을 확보하였다.

사이다 서사 전개에서의 주인공은 외적으로는 더 이상의 힘겨운 성장이 불필요해진다. 특정 계기를 통해 최강의 능력을 획득하여 보유하거나, 최고의 지위에 올라 자신에 반하는 모든 문제를 압도적으로 해결해 내는 ‘먼치킨(munchkin)’적 속성³⁸⁾을 갖는 인물이기 때문이다. 그

계기를 해나가면서 내·외향적인 성장을 이루는 만화 『슬램덩크』(이노우에 다케히코, 1990-1996)가 대표적이다. 조경숙 외 3인, 앞의 책, 122면.

34) 웹툰 <튜토리얼 탐의 고인물>, [장르] 판타지, [작가] 글/그림: 토프, 원작 웹소설: 방구석김씨, [연재처] 네이버 수요웹툰, [연재] 시즌 1: 2020.04.28.-2021.02.09./시즌 2: 2021.02.16.-연재 중.

35) 웹툰 <전지적 독자 시점>, [장르] 현대 판타지/성좌/책빙의/아포칼립스, [작가] 싱송, [연재처] 문피아, [연재] 본편: 2018.01.06.-2020.02.02./외전: 2023.02.15.-연재 중.

36) 웹툰 <나 혼자만 레벨업>, [장르] 현대 판타지/액션/헌터, [작가] 추공, [연재처] 카카오페이지, [연재] 2016.07.25.-2018.03.13.

37) 탄산음료를 마시는 것처럼 속이 땀 뚫리는 듯 시원하다는 의미로 이해된다. 그 반대인 ‘고구마 서사’는 고구마를 먹다가 목이 막힌 듯 서사 전개가 느리거나 주인공이 막연히 불의에 당하기만 하는 답답한 전개를 의미한다.

38) 플레이어 타입(리얼맨, 리얼 롤플레이어, 루니, 먼치킨 등)을 분류한 TRPG(Tabletop Role Playing Game)에서의 농담의 변역 소개 이후, 판타지

해결의 과정은 반전 뒤의 반전으로 이슬이슬한 긴장감을 자아내는 역경 뒤의 승리가 아니다. 반대 세력이 미처 손쓸 도리 없이 압승하는, 속 시원한 전개가 이어지는 것이다. 또한 주인공은 자신만의 위계를 부여하는 분류법과 사다리를 만들어 그 최상단에 스스로 위치하며 우월감을 만끽하고 통제력과 영향력을 행사한다. 독자에게 있어 이러한 존재는 자신의 욕망을 대신하는 이상적 존재로 상징화된다. 현실에 있어서는 일반인과 크게 다르지 않은 일상을 보내지만, 현대인에게 있어 이러한 이상적 존재는 소셜 미디어 등에서처럼 자기만의 독보적인 일상 이미지를 대중에게 보여주는 특권을 갖는다. 이때 ‘우상이 보여주는 생활은 바로 대중 자신의 생활이지만, 그러나 그것은 다른 누구의 일상성이므로 그에게는 자기 일상성의 변형된 모습으로 보이게 된다.’³⁹⁾ 그래서 대중은 한 사람의 우상이 일반인 누구나 하는 행동을 ‘일반인이 하는 것 같지 않게 하는 것’을 보며 팬덤으로서 열광한다. 따라서 이 상황에서의 은유들은 이 우상들조차 완전히 파악하지 못한 채로 그들을 보여주는 이미지로 형상화되는 것이다.

성장 서사의 전형으로 불리는 판타지 장르임에도 웹툰에서는 전복된 탈성장 서사를 통해 주인공이 사다리의 최상단에 위치하는 먼치킨적 능력을 발현하는데, 특히 학원물에서의 탈성장 서사는 외모·싸움·인기 등 다층적인 영역 안에서 구체화된다.⁴⁰⁾ 주인공(강주경)이 메이크업 기술을 활용해 외톨이에서 선망의 대상으로 변신하는 <여신강림>⁴¹⁾, 학내에서 괴롭힘을 당하던 주인공(박형석)이 어느 날 갑자기 완벽한 외모와 신체를 갖게 되는 <외모지상주의>⁴²⁾ 등의 작품에서 주인공은 외모로

소셜계와 판타지 소설을 향유한 서브컬처 팬덤에서 ‘밸런스를 무시할 정도로 사기적으로 강한 캐릭터 또는 그런 플레이를 한다’는 의미로 사용된다.

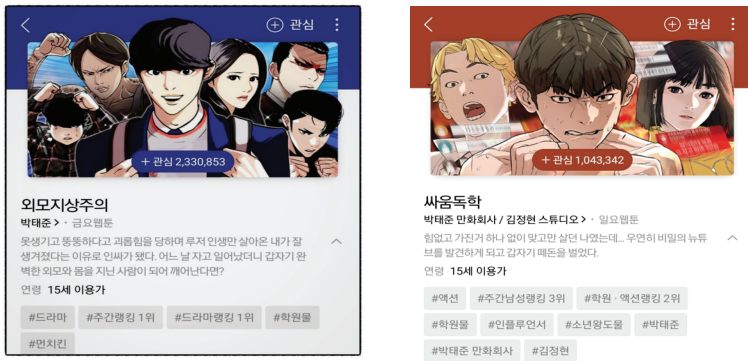
39) 앙리 르페브르, 앞의 책, 323면.

40) 박인하 외 3인, 앞의 책, 122-124면.

41) 웹툰 <여신강림>, [장르] 로맨스/드라마/메이크업, [작가] 야옹이, [연재처] 네이버웹툰 [연재] 본판: 2018.04.02.-2022.09.05./외전: 2022.09.12.-2023.05.01.

42) 웹툰 <외모지상주의>, [장르] 범죄/액션/스릴러/노와르/어반 판타지/블랙 코미디/피카레스크, [작가] 박태준, [연재처] 네이버웹툰, [연재] 2014.11.21.-연재 중.

단숨에 학내 서열 최상위에 올라선다. 또한 이 외에도 주인공(유호빈)이 유튜브 채널에서 싸움 기술을 습득한 이후 학교 폭력 상황을 제압하는 <싸움독학>⁴³⁾, 무기력한 삶의 주인공(유)이 복싱천재 조력자(류백신)을 우연히 만나면서 자신이 엄청난 동체시력을 가진 능력자임을 발견하고 복싱 챔피언에 도전하는 <더 복서>, 게임 서틀이던 주인공(김수현)이 우연히 퀘스트 창이 우연히 자신에게 보이기 시작한 이후 게임에서 강자로서 주목받게 되는 <퀘스트 지상주의> 등의 학원물에서는 기존 서열에서 하위 단계로 치부되었던 주인공이 갑작스러운 변화를 통해 기존 상황을 역전시킨다. 이때 서열만이 아니라 주인공에게로 향하는 주변의 관심은 단숨에 호감과 선망으로 상승되며 전개된다.



[그림 4] 웹툰 <외모지상주의>, <싸움독학>

이처럼 사이다 서사는 특별한 노력을 요구하지 않는 상황에서 주인공이 빠르게 성과를 일구어 매회 독자에게 유사한 방식의 카타르시스를 전달한다. 갈증이 해소되는 속 시원한 사이다 상황을 위해서는 고구마와 같은 답답하고 억울한 설정이 선행되는데, 이 과정은 주로 권선징악이나 부당한 권력 또는 서열 역전 등으로 타개된다.⁴⁴⁾ 이때 사회에 대

43) 웹툰 <싸움독학>, [장르] 학원액션/인방/소년만화, [작가] 스토리: 박태준, 작화: 김정현, [연재처] 네이버웹툰, [연재] 2019.11.17.-연재 중.

44) 박인하 외 3인, 앞의 책, 122-125면.

한 불신은 곧 혐오의 대상이 되는데, 그 과정에서 가해자들은 악마화되고, 응징에 대한 불법성에 대한 논의는 원천 차단되는 상황에서 정당성이 부여된 서사는 독자에게 통쾌함을 선사한다. 이는 오늘날의 법과 도덕적 위상에 대한 사회적 인식을 반영하는 결과이기도 하다.

독자는 주인공이 고난을 겪으며 성장하는, 충분한 인과관계가 드러나는 노력형 스토리텔링을 끈기 있게 기다려주지 않는다. 그보다는 흠집 없이 완전한 능력을 바탕으로 결핍과 욕망을 단번에 충족할 수 있는 탈성장 스토리텔링을 감상하고 싶어 한다. 웹툰이라는 장에 있어서 웹툰 작가 역시 ‘작가=주인공=독자’의 유대감을 놓치지 않는다. 작가는 독자들의 ‘결핍 생성과 욕망 충족’이라는 알고리즘의 반복을 사이다 서사를 통해 성취시킨다. ‘주인공의 고난을 원치 않음’과 동시에 이야기 안에서 ‘징벌과 보상이 빠르게 일어나기를 기대’하는 독자의 요구는 다음 회차에 신속히 반영될 수 있는 웹툰의 특성으로 인해 가능해졌다. 비록, 한 화에 할당된 분량의 한계로 캐릭터의 감정을 순차적으로 고조하기 어려운 매체적 난점을 극복하기 위해 독자에게 극도의 쾌감을 즉각적으로 선사하려는 목적에서 그 기원을 찾는다고 하더라도, 웹툰 서사에 있어 사이다 서사는 현재 가장 기본적인 서사로 공식화되었다.

그러나 절대선의 반대 속성에서 악인과 악이라는 주제를 통해 도덕적이거나 교조적인 메시지를 찾기 어려운 사이다 서사에는 무엇을 악으로 정의할지, 무엇을 기준으로 윤리와 비윤리를 구분할지 등에 대한 기준이 불명확하다.⁴⁵⁾ 일부, 이러한 부조리함의 상쇄를 위해 주인공이 외모 콤플렉스가 있는 또 다른 캐릭터를 도와 탈바꿈시키거나, 끊임없이 더 강력한 악당과 싸워 이기는 등의 전개를 통해 사이다 서사에 당위성을 부여하기도 한다. 하지만 이 때문에 나 개인의 성공만을 추구하는 경우, 윤리와 비윤리적 문제는 더욱 심화될 수밖에 없다. 또한 ‘타인의 실감을 고려하지 못하고, 오직 나 자신의 감정과 이해관계에만 몰입하여 그것을 지켜내야 할 절대적 당위로 삼는 것은 병적인 자기애’⁴⁶⁾로 치부될 수 있다. 피해자의 위치에 있는지 가해자의 위치에 있는지와 무

45) 듀나 외 8인, 『악인의 서사』, 돌고래, 2023, 259-267면.

46) 위의 책, 83면.

관하게 발현되는, 외부로부터 칭찬과 사랑을 끊임없이 조달받아야 만족하는 자기애의 양태 속에서 일어날 수 있는 피해자성의 함몰은 분명 경계해야 할 대상이기 때문이다.

이러한 탈성장 서사의 소비는 암울한 청년세대의 현실 근거이기도 하다. 노력과 성장만으로 현실에서 성공이 어렵다는 불안감과 고구마 같은 사회에 대한 반감은, 이 현실 세대가 욕망하는 사이다 서사에 투영되었다. 주인공이 먼치킨처럼 강력하다는 것은, 현실에서의 고난과 어려움이 그만큼 크다는 의미로 해석된다. 작품 속 주인공이 초월적 능력으로 사이다를 실현할 때, 독자는 만족감을 느끼는 동시에 불합리한 사회 속에서 현실의 일상을 살아가는 나 자신을 명확히 자각하는 것이다.

개인의 욕망을 사회적 욕망으로 대체하고픈 자기연민이 강한 현대인의 사회문화적 욕망은 탈성장 서사를 촉발시켰다. 자본주의에서 일상의 특징을 반복성이라고 규정할 때 사회적 의미에서 그 반복성은 착취와 지배의 기초이며 인간과 세계, 인간과 인간의 관계로 상정된다. 현대적 삶의 비극성이 망각될 수 있는 이유 역시 세상이 조금도 변하지 않고 계속된다는 이 반복성에 기초하기 때문이다. 현대적 일상의 삶은 극히 모순적이어서 일상은 그 지체가 생산하는 욕구를 충족시킴으로써 만족을 제공하는 동시에 박탈과 결핍을 낳는다. 모호한 불만과 알 수 없는 불안, 이로 인해 또다시 이어지는 박탈과 결핍은 당면한 현실과는 다른 그리움과 열망을 발생시켜 우리에게 지속적인 공감을 요구한다.

그런 의미에서 탈성장 서사의 또 다른 양상으로 ‘회귀·빙의·환생 서사’를 주목할 수 있다. 이들은 각기 다른 양상의 설정이지만, 스토리텔링의 측면에 있어 유사한 서사 구조로 전개되어 일반적으로 함께 통칭된다. 자신이 경험했던 과거 시간으로 거슬러 회귀하는 ‘회귀물’, 자신의 과거로 회귀한 주인공이 책 또는 만화 등의 작품 속 다른 인물로 등장하는 ‘빙의물’, 이세계(異世界)로 환생한 주인공이 다시 생을 살아내는 ‘환생물’에서 각각의 앞 글자를 딴 ‘회빙환’으로 지칭되고 있다.

주人公이 사건을 예측하여 손쉽게 처리하는 순간이 두드러진 사이다 서사와는 달리, 틀어지거나 예측할 수 없는 일을 해결해 나가는 전개로 회빙환 서사는 진행된다. 가령 ‘회귀’의 경우, 과거를 지향하는 노스텔지

어와는 다르게 특정한 과거의 시점에 놓인 자신이 된 것으로 타임워프 된다.⁴⁷⁾ 이처럼 상상하기 어려운 갑작스러운 상황에서 주인공은 이전 세계와 현재 세계의 간극을 경험하고, 자신의 타임워프의 원인을 찾아 예기치 않았던 다른 세계와 다른 시간을 성공적으로 헤쳐나간다. 이 과정에서 지금까지 살아온 현대사회의 상식과 판타지 세계의 상식이 충돌하기도 하고, 과거에 알았던 이의 모습은 지금의 모습과 다를 수 있다. 그렇지만 주인공은 끊임없이 자신의 기억을 찾아 분투하며 새로운 미래를 만들어나간다.



[그림 5] 웹툰 <다리 위 차차>, <환생동물학교>

이 시대의 욕망은 회빙환 서사를 통해 실제와 상상의 경계를 넘어 무의식이 반영된 꿈의 정서로 드러난다. 비록 구체적으로 물질화되어

47) 특정 과거에 놓인 개인의 육체에 현재의 개인의식이 침투하는 것으로 나타난다. 이때 성인이 유년으로 돌아갈 경우, 성인의 의식을 유지하여 어린아이의 태도로 나타나거나, 성인이라고 하더라도 과거 자신의 몸으로 돌아가는 성숙한 태도를 보이는 것이 주된 내용이다. 박인하 편, 앞의 책, 93면.

개인적으로 소비되더라도 실은 상상적인 혹은 사회적인 의미를 지니며 재구성된다. 주인공을 이세계로 데려가 높은 신분에 위치하게도 하지만, 주인공이 판타지임을 인식하게 하여 이데올로기적 무게를 떠안게도 한다. 현대인은 노력으로 성장하는 것은 답답한 현실과도 같은 고구마에 불과하다고 여겨 보편적 성장 서사에 대리만족하지 못한다. 이 때문에 시원한 사이드와 같이 즉각적인 답을 얻는 방법을 제안하는데, 현재의 과오를 없애기 위해 시간을 과거로 돌리거나(<결혼장사>, <레이디 투 쿤>, <남편을 만렙으로 키우려 합니다> 등), 굴곡 없는 삶을 위해 자신만의 필연적 기억을 가지고 태어나거나(<다리 위 차차>, <살아남은 로 맨스>, <재벌집 막내아들> 등), 불안 없는 안전한 삶을 위해 잘 알고 있는 익숙한 세상에서의 생활(<계룡선녀전>, <환생동물학교> 등)이 필요하다고 요구한다. 시간을 돌려서 다시 시작하고 싶을 정도로 현대인의 욕망은 그만큼 강해진 것이다.

그러나 평범한 주인공이 이세계로 이동해 영웅적인 존재가 되는 내용으로 전개되는 회빙환 서사가 최근 더욱 주목받는 상황은 긍정적으로 평가되기 어렵다.⁴⁸⁾ 개인이나 집단이 특정 과거·인물·세계를 지속적으로 반추하고 회망하는 것을 넘어 그 대상이 경험으로 구체화되는 상황이 의미하는 것은, 반성보다는 후회 또는 나를 도울 수 있는 존재는 나 자신밖에 없다는 절박한 자조의 반영이기 때문이다.⁴⁹⁾ 이 시대의 현대인은 일상이라는 생활세계를 외부의 관점으로 파악하는 것이라 자신을 중심으로 개개인의 관점으로만 이해할 뿐이다. 판타지를 현실 도피처로 삼으며, 만화에서 대리만족을 추구하는 현대인의 모습은 이들 작품에서 선형적으로 구성된 특정 이론이나 개념, 범주로 인간의 삶을 해석하는 것이 아니라 생활 주제를 바탕으로 나 자신의 현실을 재구성하려는 욕망으로 드러나고 있다.

48) 만화 속 주인공에게서 대리만족을 추구하는 2010년대 이후 일본의 ‘이세카이(いせかい)’ 만화 영향도 간과할 수는 없다.

49) 박인하 편, 앞의 책, 93-94면.

5. 결론

일상이 지배하는 현대사회는 탐욕적이며, 생산적이고, 역동적이다. 그 안에서 현대인은 끊임없이 공허감을 느낀다. 이 때문에 지속적인 것, 영원한 것, 균형 잡힌 것들을 갈구하는 동시에 다다를 수 없다는 자각에 따라 소외감과 무력함을 느낀다. 오늘날의 생산자는 생활에 필요한 것이 아닌, 소비자인 현대인의 욕구와 욕망을 자극하는 상품을 생산한다. 결국 현대인의 욕망을 자극하며 만족시키는 것은 상상 이미지로서, 이 욕망 이미지를 드러내지 못하는 것은 무가치하다. 따라서 일상성은 단순한 일상의 반복을 의미하는 것이 아니라 현대 산업사회의 특성으로, 또한 일상성과 현대성은 오늘날 우리 사회의 시대정신으로 의미화된다.

일상에서 마주하는 웹툰에서 현대인은 자신을 발견한다. 웹툰은 현대인의 일상생활 세계 재현에 도시의 이중성을 주요 소재이자 체제로 채택하기 때문이다. 현대인에게 있어 늘 반복되는 업무와 해결되지 않는 욕구, 이에 따른 매끄럽지 않은 인간관계는 일상성의 비참함으로 다가온다. 특히 주인공이 처한 상황을 동일시하는 향유자에게 있어서 일상 공간에서 이루지 못한 욕망은, 현실을 변형 또는 전복시켜서라도 이루고자 하는 이 시대의 이야기로 변형되어 웹툰에서 재현된다.

특히 웹툰에 재현되는 특징적인 감정에는 현대인의 자기애적 감정이 그대로 반영되어있다. 웹툰 창작자는 파편적 일화를 전달하는 자기고백을 통해 자기를 탐구하는 방식의 블로그 내러티브로서 자신의 일상과 인생에서의 아이러니를 포착하여 1인칭 서사로 풀어낸다. 웹툰 서사의 지속된 확대는 이러한 자기애적 스토리의 화자성이 현대인의 일상 공유와 맞닿아 있기 때문이다. 이는 불특정 다수에게 말걸기를 통해 개인의 서사를 사회적 소통으로까지 이끄는 추동력이 되었다. 쌍방향적 소통에서의 작가의 감정은 독자 공감을 획득하며, 독자와의 거리를 밀착시킨다. 이때 생활톤의 주인공은 1인칭의 개인으로서 현대인이며, 생활 공간은 곧 공적 사회와 단절된 자기고백을 풀어내는 일상세계가 된다. 웹툰

독자에게 있어 웹툰의 작가는 곧 주인공이며, 또한 주인공은 나 자신이라는 동질감은 유대감의 강화로 이어졌다. 결국 개인이 겪고 있는 현실 세계는 이 시대 현대인이 겪고 있는 일상이 된 것이다.

일상에서 웹툰을 소비하는 이들에게 있어서 그것은 단순히 다른 사람을 엿보는 것 이상의 의미를 지닌다. 누군가와 비슷한 삶을 공유하고 있다는 공감과 타인과 마음을 교류하는 듯한 안도감, 그로부터 쌓여가는 친밀감은 삶을 이끌어가는 힘이 되기 때문이다. 또한 이를 향유하는 독자는 작품의 소비에만 머무는 것이 아니라, 댓글과 소셜미디어 등 다양한 소통 창구를 통해 작가와 감정적 교류를 지속한다. 특히 다른 문화콘텐츠에 비하여 웹툰에서의 이미지, 대사, 상황은 목적에 맞게 임의로 차용되는 문화적 전유와 재전유가 두드러지는데, 이러한 양상은 원천콘텐츠로서 웹툰의 개방성과 확장성을 강화하는 요인이다. 또한, 시각화에 있어 상대적으로 용이한 웹툰은 다른 매체로 전환되는 거점콘텐츠로의 역할 변환에서도 상대적으로 자유롭다.

동시대를 살아가는 현대인의 공감을 높이는, 일상 및 취향을 공유하는 오픈 플랫폼은 이제는 팬덤화된 웹툰의 급격한 발전에 직접적인 영향을 주었다. 감상자에게 수용되고 변형되면서 지속적으로 반복되기에 새로운 서사의 생성 과정은 곧 사건의 상태가 되며, 이는 곧 본질로 인식되고 있다. 영역과 장르의 무궁무진함을 넘어 세계관 창조에도 최적화되어 있기에, 현재적 의미에서 가장 역동적인 콘텐츠로서 웹툰의 개방성과 확장성은 이러한 구축을 적극적으로 활용케 한다.

자가지향을 적극적으로 향유하는 현대인에게 있어 개인에게 절실한 일상을 위해 이 시대의 이야기를 성립시키는 웹툰은 현대인의 욕망 재현으로 기능한다. 웹툰 속 개인이 처한 상황을 동일시하는 향유자에게 있어 웹툰의 서사는 공감의 대상인 동시에 일상에서 이루지 못한 욕망 재현의 장으로 여겨지게 된 것이다. 현재를 살아가는 일상으로의 서사와 소시민의 인물 전형을 투영하는 웹툰에서의 상황은 자기고백에서의 공감으로부터 시작하여 자신이 원하는 욕망을 자가지향으로 투영하는 서사에 이르는 과정을 통해 비로소 대중성을 획득하게 되었다.

〈참고문헌〉

1. 기본자료

- 김정연, <혼자를 기르는 법>, 독립, 2017-2020.11.
라일라, <나는 귀머거리다>, 네이버웹툰, 2015.08.-2017.07.
미역의효능, <아 지갑을 놓고 나왔다>, 다음웹툰, 2015.03.-2017.05.
박태준, <외모지상주의>, 네이버웹툰, 2014.11.-연재 중.
——, <싸움독학>, 네이버웹툰, 2019.11.-연재 중.
버선버섯, <학교를 떠나다>, 다음 만화속세상, 2015.03.-2015.05.
수신지, <며느라기>, 독립/카카오웹툰, 2017-2020.11.
스노우캣, <쿨캣/스노우캣>, 독립, 1998.02./2000.08.(최초연재)
심승연, <파페포포 메모리즈>, 다음카페, 2002.(최초연재)
야옹이, <여신강림>, 네이버웹툰, 2018.04.-2022.09.(본편)
엘렌 심, <환생동물학교>, 네이버웹툰, 2017.09.-2018.08.
완자, <모두에게 완자가>, 네이버웹툰, 2012.06.-2015.02.
유영, <열무와 알타리>, 카카오웹툰, 2019.12.-연재 중
윤필/재수, <다리 위 차차>, 저스툰/봔툰, 2017.10.
정철연, <마린블루스>, 독립, 2001.(최초연재)
조석, <마음의 소리>, 네이버웹툰, 2006.09.08.

2. 논문

- 김강원, 「웹툰 플랫폼의 매체성에 근거한 OSMU 활용의 한계」, 『한국극예술연구』 제62집, 한국극예술학회, 2018.
김예지, 「일상툰의 대중화와 감정 재현에 관한 연구」, 서울대학교 석사학위논문, 2015.
박기수, 「웹툰 스토리텔링, 변별적 논의를 위한 몇 가지 전제」, 『애니메이션연구』 11(3), 한국애니메이션학회, 2015.
박남기, 「2010년대 후반 한국 좀비 만화의 가족 재현 연구」, 『만화에 애니메이션연구』 제64집, 한국만화애니메이션학회, 2021.
박석환, 「한국 웹툰 생태계의 활성화 방안」, 『애니메이션 연구』 11(3), 한국애니메이션학회, 2015.
변희지, 「문화적 문식성을 활용한 서사교육방법 연구」, 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012.
신동희·김희경·김태양, 「SNS를 활용한 집단참여형 콘텐츠 특성 연구:

- 소설 패스티벌과 소설 웹툰 사례를 중심으로」, 『디자인지식저널』 제30집, 한국디자인지식학회, 2014.
- 엄기서, 「“현장” 혹은 “민속지학적 저널리즘”과 내러티브의 재발견 그리고 미디어 생산자 연구의 함의」, 『언론과사회』 18(4), 2009.
- 오현화, 「한국 웹툰 속 좀비 캐릭터의 서사 전략 변화 양상」, 『한국문예비평연구』 제72집, 한국현대문예비평학회, 2021.
- 주민재, 「매체 전환과 스토리텔링의 관계 고찰: 웹툰 「신과 함께」와 영화 <신과 함께>의 비교 분석을 중심으로」, 『한국문예비평연구』 제61집, 한국현대문예비평학회, 2019.
- 한창완, 「웹툰 플랫폼의 산업적 진화와 세계화 전략연구」, 『애니메이션연구』 11(3), 한국애니메이션학회, 2015.
- 한혜경, 「웹툰 OSMU의 방향성과 전략 연구」, 『애니메이션연구』 11(3), 한국애니메이션학회, 2015.

3. 단행본

- 두나 외 8인, 『악인의 서사』, 돌고래, 2023.
- 류철균·한혜원, 『트랜스미디어콘텐츠의 세계』, 이화여자대학교 출판부, 2015.
- 박기수, 『웹툰, 트랜스미디어 스토리텔링의 구조와 가능성』, 커뮤니케이션북스, 2018.
- 박인하 편, 『웹툰 1』, 커뮤니케이션북스, 2021.
- 박인하 외 3인, 『웹툰 입문』, 커뮤니케이션북스, 2022.
- 조경숙 외 3인, 『웹툰 내비게이션』, 도서출판 이김, 2022.
- 한국콘텐츠진흥원, 『2014만화산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2015.
- 황선태, 『크라우드소싱 웹툰 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018.

- Benjamin W, 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성원 편역, 민음사, 2005.
- Lefebvre H, 『현대세계의 일상성』, 박정자 역, 기파랑, 2022.

4. 기타

- 김슬기, “네이버웹툰, 유료 거래액 대신 PPS 강조한 이유”, thebell, 2021.08.19.
- http://www.thebell.co.kr/free/content/ArticleView.asp?key=202108181323218560109273&svccode=00&page=1&sort=thebell_check_time.
- 김진, “[천변만화]<끝> 웹툰 ‘어쿠스틱 라이프’ 김민설 씨”, 동아일보, 2010.10.01., <https://v.daum.net/v/20111007033626644>.

네이버웹툰 고객센터,

<https://help.naver.com/service/5635/bookmark/18740?lang=ko>.

오윤희, “편리함과 블루오션 전략, 영상화 무장 K웹툰, ‘넥스트 마블’ 꿈꾼다”, 조선비즈, 2023.01.23.

https://biz.chosun.com/international/international_general/2023/01/23/DQIQLVN3CNCDJFF7PSQZXAZVMY/.

이승진, “잘 나가는 K웹툰…출판 시장도 사로잡는다”, 아시아경제, 2023.07.19. <https://www.asiae.co.kr/article/2023071907452243288>.

임지선, “네이버웹툰 “연 수익 2조 돌파…애플·아마존 도전 짜릿해”“, 한겨레, 2023.04.25.

<https://www.hani.co.kr/arti/economy/it/1089318.html>

정초원, “[Special] K-IP, 글로벌 콘텐츠 밸류체인을 꿈꾸다“, 매거진한경, 2021.09.29.

<https://magazine.hankyung.com/money/article/202109173674c>.

조유빈, “콘텐츠 업계에 웹툰 IP가 몰려오는 이유“, 시사저널, 2021.09.09.<http://www.sisajournal.com/news/articleView.html>

<Abstract>

A Study on the Self-oriented Narrative Shown in Webtoon

- Focusing on Modernity and Dailiness on -

Kim, In-Ok
(Myongji University)

With paying attention to webtoon of expanding its bond of sympathy into an everyday story that anyone would experience through the vertically-aligned reading method optimized for internet bulletin board, the purpose of this study is to consider a social meaning in modernity and everydayness, which are reflected in webtoon, through the self-oriented narrative in which an enjoyer's intervention and participation are noticeable.

Webtoon recreates the daily life of modern people, thereby choosing the duality of the city as the key subject and material. In webtoon that is encountered in daily life, the image of me myself and the irony of life are depicted. In terms of characteristic emotions that are reproduced in webtoons, the feelings of modern people are revealed completely. A person of enjoyment, who identifies it with the main character's situation, comes to reproduce an ambition, which failed to be accomplished in everyday life, as well as sympathizing with the reflected daily life. Webtoon, which establishes a story in this age aiming at the daily life desperately needed by the individual, functions as the reproduction of modern people's desires.

The continuous expansion in webtoon industry results from the narrative aspect in the webtoon caused by the 'narratorhood of a story',

which is optimized for the open platform that shares the everyday life of modern people. A situation in webtoon, which projects the narrative of daily life living in the present, and the typical character of a small citizen, came to finally acquire popularity through the process of beginning from the ‘empathy in self confession,’ and then of coming to the narrative of ‘self-oriented reflection’ with regard to own desire.

* Key Words : Webtoon, Life toon, Self-oriented narrative, Narratorhood of a story, Self confession, Speaking-to, Modernity, Dailiness.

** 이 논문은 2023년 8월 15일에 투고되어 2023년 8월 27일까지 심사위원이 심사하고 2023년 9월 1일 편집위원회를 통해 게재가 결정된 논문이다.

이 름 : 김인옥
소 속 : 명지대학교 방목기초교육대학
직 위 : 부교수
전공분야 : 현대문학
박사논문 : 정현종 시세계 연구
- 생명에 관한 상상력과 문체론을 중심으로
대표논문 : 최승자 시에 나타난 존재인식의 표현 양상 연구
이 메 일 : inok_k@hanmail.net

