

# 자기 재현적 웹툰의 주제 의식 연구\*

류철균\*\* · 이지영\*\*\*

1. 서론
2. 개인 재현 담론의 요건
  - 2-1. 개아(個我)로서의 인물과 일상성의 재현
  - 2-2. 자기폭로를 엿보는 투명한 읽기
3. 자기 재현적 웹툰의 서사 담론과 주제 의식
  - 3-1. '나'의 존재방법과 자기 인식의 회복
  - 3-2. 표출적 개인과 해석의 주체성
4. 결론

## 국문요약

주인공이 작가와 동일시되는 웹툰(Webtoon)은 개인의 일상생활과 사적인 체험을 재현한다. 이는 자아의 감각적인 감수성을 중심으로 하는 서사 세계를 보여주는데, 이러한 작품군이 주류로 성장한 경우는 한국 만화사에서 유래가 없는 일이다. 그러므로 웹툰은 단순히 만화를 웹 연재로 바꿔놓은 것이 아니며, 그 서사성은 기존 만화와 변별적인 지점에서 재규명되어야 한다. 웹툰의 발생과 발전을 반영하는 자기 재현적 웹툰은 외부 사회와 이데올로기가 아닌, 개성적이고 개인적인 인간에 대한 문제의식을 바탕으로 '작은 이야기'의 담론을 형성한다. 20세기 한국의 서사 문화를 지배해왔던 것은 거대 담론의 압력이었지만, 이러한 서

\* 이 논문은 2013년도 한국연구재단의 bk21plus사업 미래기반창의인재양성의 지원을 받아 수행된 연구임(2-2013-4546-001-01)

\*\* 이화여자대학교 디지털미디어학부 정교수

\*\*\* 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공

사 담론이 변화하여 일상적 개인의 가치를 복원하는 미시 서사의 움직임이 활발해지고 있다. 웹툰은 이러한 ‘작은 이야기’의 수용이 디지털 패러다임 속에서 발현된 것으로, 개인 재현의 담론 속에 역사적이고 정치적인 정체성에서 자유로운 ‘자기’를 제시하고, 그러한 개인들의 상호 소통이 실천될 때 생활의 진실이 표현될 수 있다는 의식을 구현한다.

(주제어 : 웹툰, 에세이툰, 일상툰, 서사 담론, 큰 이야기, 작은 이야기, 주제 의식, 개아(個我))

## 1. 서론

주인공(main character)이 작가와 동일시되는 웹툰은 개인의 신변과 일상생활을 재현하며 ‘작은 이야기’의 담론을 형성한다. 이는 초기 웹툰의 주류를 이루었고, 지속적으로 생산되며 일종의 장르로 발전될 정도로 양적 성장을 보여주었다. 본고는 웹툰의 발생과 발전을 반영하는 작품군의 주제 의식을 분석하여 그 서사적 의의를 밝히고자 한다.

1990년대 만화의 경우, 〈아마게돈〉의 이현세, 〈헬로! 팝〉의 김형배, 〈영심이〉의 배금택 등 80년대를 통하여 인기를 끌었던 작가들이 여전히 중심에 있었다. 당시의 주요 작품들 또한 양재현·전극진의 〈열혈강호〉, 신일숙의 〈리니지〉, 형민우의 〈프리스트〉 등, 대하서사물이나 극적인 드라마라고 할 수 있는 작품들이었다.<sup>1)</sup> 반면 2000년대에 출현한 〈마린 블루스〉, 〈스노우캣〉 등 초기 웹툰은 개인의 일상을 짧은 호흡으로 보여주며 1990년대와는 확연하게 구분되는 경향을 나타내는데, 이러한 작품군이 주류를 이루며 성장한 경우는 한국 만화사에서 유래가 없는

1) 박인하·김낙호, 『한국현대만화사 : 1945~2010』, 두보CMC, 2012, 213-236쪽.

일이다. 그러므로 웹툰은 단순히 만화를 웹 연재로 바꿔놓은 것이 아니며, 그 서사성은 기존 만화와 변별적인 지점에서 재규명되어야 한다.

웹툰(Webtoon)은 웹(Web)과 카툰(Cartoon)의 합성어로, 일반적으로 '웹에 게재할 목적으로 웹의 속성에 맞게 창작된 만화'를 뜻한다.<sup>2)</sup> 초기 웹툰은 주로 가볍고 신변잡기적인 내용들을 형상화하며, 미시적이고 일상적인 개인의 이야기를 담아냈다. 이후 포털 사이트가 개입되면서부터 전문적으로 활동하는 작가들이 나타나기 시작했고, 출판 만화에서 주류였던 장편 극화 작품들이 증가한다.<sup>3)</sup> 기존 만화의 긴 호흡과 기승전결의 서사 구조는 웹툰에서 후속적으로 편입되었던 것이다. 본원적으로 웹툰은 생활인으로서의 개인이 자신 주변의 일상을 공유했던 것으로부터 발상하여, 고유한 서사성을 지닌 채 주변 장르를 포섭해갔다고 볼 수 있다.

이러한 웹툰의 서사성을 살펴보기 위해 소위 '에세이툰'으로 분류되는 작품군을 분석할 것이다. 일상툰·생활툰·다이어리툰·감성툰이라는 용어로 통칭되기도 하는 이 작품들은, 주인공이 작가 자신이면서 배경 또한 작가의 일상적 시공간이나 현실 세계라는 공통점이 있다. 소재 또한 작가의 체험과 밀접하며, 자아의 감각적인 감수성과 신변잡사의 기록, 내면세계의 고백을 다룬다. 작품이 묘사하고 반영하고자 하는 것은 외부 사회와 이데올로기가 아닌, 개인적인 생활 체험과 내면 의식이다. '나의 내면과 일상사에 대한 몰입을 중점적으로 재현하고자 하는 것이다. 이러한 문제의식의 방향성을 '자기'라는 말로 함축하여, 일련의 작품군을 '자기 재현적'이라고 규정하겠다. 자기 재현적 웹툰은 ① 주인공 캐

2) 박석환, 「웹툰 산업의 실태와 문제점」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 제4호, 문화비즈니스연구소, 2009, 126쪽.

3) 송요셉, 「웹툰의 현황 및 특성과 웹툰 기반 OSMU 활성화 방안」, 『코카포커스』 제57호, 한국콘텐츠진흥원, 2012, 5쪽.

릭터가 실제 작가와 동일시되고 ② 소재와 이야기를 실생활에서 취하면 서도 ③ 독자 사연이나 애완동물, 요리나 맛집 등 외적 대상이 아닌 작가가 자신의 생활 세계 자체에 주목한다. 대표작으로는 정철연의 〈마린블루스〉, 권운주의 〈스노우캣〉, 서나래의 〈넓이 사는 이야기〉, 메가쏘킹의 〈탐구생활〉, 난다의 〈어쿠스틱 라이프〉 등이 있다.

이러한 자기 재현적 웹툰을 다룬 선행 연구는 미비한 편이다. 일단 작품군을 총칭하여 정의할 수 있는 개념 연구부터가 부재했다. 논자에 따라 “에세이웹툰(소소한 일상을 정서적으로 풀어내는 일기형식 이야기)”<sup>4)</sup>, “다이어리툰(일기식으로 올리는 만화)”<sup>5)</sup>, “일상툰(소소한 일상에서 나오는 소재를 통해, 자신과 관련된 주변의 이야기를 만화로 보여주는 작품)”<sup>6)</sup> 등으로 언급하기도 하나, ‘일상툰’의 경우 일상(성)에 대한 정의가 범박하여 단편적인 소재로서만 일상을 다루는 작품들과 혼동을 일으킬 수 있으며, ‘에세이툰’과 ‘다이어리툰’의 경우 산문 양식을 지칭하는 기존의 개념을 편의적으로 차용한 인습적 용어이다. 학술적인 전거 없는 용어의 혼재만 있었을 뿐, 그 서사적 본질을 통해서 본격적으로 개념 정의를 시도한 연구는 전무하였다.

텍스트 수준의 연구 또한 부족했다. 웹툰 연구는 표현 양식이나 매체 문제에 관한 논의가 현저한 편이며, 텍스트분석의 경우에도 스토리텔링 보다는 연출 연구의 비중이 높다.<sup>7)</sup> 서사적으로 접근한 경우에도 소위

4) 김성은, 『웹툰의 사회적 일상성에 대한 연구』, 홍익대학교 시각디자인학과 석사학위논문, 2009, 31쪽.

5) 이용욱, 『디지털 서사체의 미학적 구조(4) : 웹툰의 아이러니 서사전략』, 『비평문학』 제34호, 한국비평문학회, 2009, 219쪽.

6) 이승진, 『만화를 기반으로 한 융합콘텐츠 모델 연구』, 『애니메이션연구』 제20호, 한국애니메이션학회, 2012, 100쪽.

7) 1999-2011년 웹툰 포함 디지털만화 연구 관련 연구논문 색인분석결과. 한창완, 『디지털만화의 융합화가 갖는 만화장르의 사회문화적 대안성 연구』, 『애니메이션연구』 제

‘스토리툰’에 속하는 작품들에 연구 대상이 치중되어 있으며,<sup>8)</sup> 본격적으로 자기 재현적 웹툰의 서사적 특징을 규명한 연구는 부족하다. 뿐만 아니라 스토리툰과 비교하여 완결된 서사 구조를 갖추지 못한 작품군으로 전제하거나,<sup>9)</sup> 만화가 온라인 콘텐츠로 흡수된 것이 웹툰의 출현이라고 설명하면서,<sup>10)</sup> 자기 재현적 웹툰의 고유한 서사성을 간과했다. 자기 재현적 웹툰을 집중적으로 분석한 경우에도, 단순하고 쉬운 만화이기 때문에 현실 문제를 깊이 있게 그려내지 못한다는 편파적 인식을 여전히 확인할 수 있다.<sup>11)</sup>

이러한 문제의식으로부터 출발하여, 본고는 자기 재현적 웹툰에 나타난 서사 담론의 변화를 통해 그 주제 의식과 서사적 특징을 밝히고자 한다. 자기 재현적 웹툰의 성장은 웹툰 장르의 발전상과 상통하기 때문에, 이는 특정 작품군에만 한정되는 논의가 아니라 웹툰의 서사성을 본

19호, 한국애니메이션학회, 2011, 185쪽 참고.

- 8) 관련 연구는 다음과 같다. 최수원(2007) 『한국 웹툰의 문학성』, 윤혜영(2010) 『강도하 웹툰 〈세브리깁〉 스토리텔링 전략 연구』, 한창완·홍난지(2011) 『웹툰의 영화화를 위한 스토리텔링 연구: 웹툰 〈이끼〉의 스토리텔링을 중심으로』, 장은영(2011) 『르네 지라르의 욕망이론으로 본 양영순의 『천일야화』』, 김지연·오영재(2012) 『웹툰에 있어서 서사구조에 따른 공간활용에 대한 비교분석』, 임혜선(2012) 『강풀의 웹툰 『순정 만화』 스토리텔링 연구』, 한상정(2012) 『강풀의 ‘조명가게’에 나타난 서사적 특성 분석』 등.
- 9) 백은지, 『웹툰 만화연출 연구: 웹코믹스 대표작품을 중심으로』, 상명대학교 만화영상학과 석사학위 논문, 2009, 38-98쪽.
- 10) 윤기현, 『출판만화와 웹툰의 형식적 특징에 관한 연구』, 부산대학교 디자인학과 석사학위논문, 2010, 6쪽.
- 11) 전정화는 웹툰이 ‘전혀 새로운 창작과 편집, 유통, 소비형식을 생성하며 발전했다고 하며 특히 일기 형식의 웹툰의 의의를 강조하였으나, “스토리 만화보다는 예피소드 중심의 감성 만화(일기 형식의 웹툰)가 주류를 이루게 돼 장르로서의 영향력이 약”하고, “섬세하고 자세한 묘사로 이끌어 가는 극화의 형태보다는 (...) 일기형식의 웹툰 작가의 많은 퍼센트가 아마추어이기 때문에 다양한 소재를 감당하기 어려운” 것이라고 하면서 그 한계를 지적하기도 하였다. 전정화, 『일기 형식 웹툰의 특성 및 발전 방향 연구』, 경희대학교 디자인교육과 석사학위논문, 2007, 29-30쪽.

질적으로 조망하는 기반 연구로서 의의가 있다.

서사체로서의 웹툰은 한국 서사문화의 연장선상에서 살펴볼 수 있다. 한국의 근현대를 지배했던 역사적이고 정치적인 문제들은 문화에 있어서도 거대담론의 논리를 요구했다. ‘해방·애국·근대화·통일·민족주의·민주주의’ 등 20세기 한국은 거대한 주제를 바탕으로 담론의 일상이 전개되어 왔다.<sup>12)</sup> 이러한 ‘큰 이야기’의 압력 하에 개인의 체험, 생활 속의 현실과 소박한 일상사를 다룬 이야기들은 주류로 부상하지 못했다. 개인의 경험은 사회성이 강조된 서사 텍스트 내에 편입될 때에 의의를 찾고, 본격 문학의 기치 아래 자전적 소설은 본격적이지 못한 2류 문학이라는 선입견에 따라 평가 절하되기도 하였다.<sup>13)</sup> 이러한 한국 문학의 전개상은, 작은 이야기의 담론이 약세를 이루어왔던 서사 문화의 전통과 일맥을 같이 한다.

한국의 서사 문화는 디지털 시대의 패러다임 전환과 함께 변화를 맞이하게 된다. 웹툰은 그 변화를 실증하는 것으로, 웹툰이라는 새로운 서사 장르가 발생하고 발전한 양상을 통해, 한국의 서사적 전통이 새롭게 개진해가는 담론의 영역을 살펴볼 수 있다. 그것은 ‘큰 이야기’의 우세 때문에 비주류로 자리매김하였던 ‘작은 이야기’의 약동으로, 본고는 서사 담론의 변화가 디지털 패러다임 속에서 발현된 것이 웹툰의 출현이라고 본다.

12) 이근, 『과거는 외국 : 20세기의 거대담론은 21세기 한국의 국가이익을 증진시키는가?』, 『사상』 제49호, 사회과학원, 2001, 143-144쪽.

13) 방민호, 『일본의 사소설과 한국의 자전적 소설의 비교』, 『한국현대문학연구』 제31집, 한국현대문학회, 2010, 39쪽. 방민호는 “한국의 자전적 소설은 (...) 사회화된 자아에 대한 인식, 자아를 둘러싼 사회적 관계에 대한 강렬한 인식을 바탕으로 성립하였으며 이 때문에 자기 이야기임에도 불구하고 ‘그’를 둘러싼 사회의 형상의 뚜렷하게 형상화되는 특성을 갖는다.”라고 하며, 개인의 이야기를 통해 국가와 민족을 부각시키는 경향을 논의하기도 했다.

웹툰이 형상화하는 개인 재현의 담론과 그 주제 의식을 살펴보기 위해, 양식적으로는 사소설 담론의 구조를 차용하고, 매체적으로는 디지털 미디어의 재현 원리와 미학적 특성을 활용한다. 사소설(私小説, “I” novel)은 작가 자신을 주인공으로 하여 일상적인 삶과 자기 체험을 그려 내는 서사물로, 개인 재현의 담론이 장르적 관습으로 구현될 때 어떠한 요건과 구조를 지니는지, 그 골격을 살펴보기에 유효한 장르이다. 사소설은 이야기가 발생하는 사회 풍토나 시대적 이데올로기에 대한 서술을 생략하면서, 개인 중심의 서사 세계를 창조해 간다.<sup>14)</sup> 이는 사회성이 거세된 자아와 작은 이야기의 담론을 반영하는데 적합한 서사성을 지니고 있다.

사소설이 개인적인 자아를 중시한다는 것은 장르의 명명에서부터 드러난다. 일본어로 ‘와타쿠시 쇼세쓰(わたくし しょうせつ)’, 영어로는 “I” story, “I” novel’라고 하는 것에서 ‘나’라는 관념에 집중된 심미의식이 확인할 수 있는데, 이는 다른 장르와 변별되는 사소설의 기호적 자질이다. 독일의 이히 로망(Ich Roman)이나 프랑스의 로망 페르소넬(roman personnelle) 또한 자전적 서사를 다루고 있지만, 사소설에는 개아(個我)에 대한 문제의식이 보다 뚜렷하다. 이는 “계절풍기후(monsoon)에 의한 농업, 습기에 견디기 위한 해방성 주택 · 해방성 의복, 그 결과 특수한 농업적 대가족제로 인한 개아(個我)의 불성립”<sup>15)</sup>이라는 문화적 기반에서 비롯된 것이다. 다른 서사 양식이 아닌 사소설을 참고하는 것은 이러한 자아의식의 특수성 때문이다.

서사 문화라는 맥락에서 볼 때 소설과 웹툰은 비교가 가능하나, 웹툰

14) 전학근, 『현진건과 육달부의 일본 사소설 수용양상 비교연구』, 아주대학교 국어국문학과 석사학위논문, 2012, 57쪽.

15) 이토 세이, 이기형 역, 『소설의 방법과 인식』, 진성사, 1998, 20쪽.

의 장르성은 본질적으로 디지털 패러다임에 기인하고 있다. 매체의 발달은 기술의 변동뿐 아니라, 이야기 예술의 진화를 가능하게 한다. 수용자의 역할이 제한적인 기존의 일방향(One-way)적 미디어와는 달리, 디지털 미디어의 상호작용성(interactivity)은 능동적인 사용자(user)를 주체로 부각시켰다. 이로 인해 개인화된 정체성을 인지하고 표출하려는 경향이 문화 전반에 나타나고, 자기 중심적 담론 또한 활발하게 형성되었다. 디지털 환경에 자생하며 그 장르성을 구축해 나간 웹툰 또한 이러한 패러다임을 반영하고 있다. 그러므로 웹툰의 서사성을 규명하는 데 있어 매체적 특성을 적극 고려하여 논의를 개진해 나갈 것이다.

본고는 자기 재현적 웹툰 중에서, 웹툰 초기에 해당하는 2004년부터 현재까지 장기적으로 연재를 유지하며 통시적인 양상을 보여주는 ‘서나래’의 〈남이 사는 이야기〉와, 지속적으로 자기 재현적인 작품류를 위주로 활동하는 ‘김진의 〈나이스진타임〉, 현실 생활과 작품 활동 사이의 밀접성을 보여주는 ‘메가썸킹’의 〈탐구생활2,3,4〉와 ‘네온비’의 〈결혼해도 똑같네〉, 자기 재현에 대한 인식이 메타적으로 드러나는 〈루드비코의 만화일기〉 등을 연구의 대상으로 삼는다. 이들은 최소 두 작품 이상을 연재하거나 한 작품 내에서 여러 시즌을 진행하는 등 장기적으로 일관된 경향성을 보여주며 인지도를 유지하는 대표 작품들이다.

이러한 웹툰의 서사적 특징을 분석하기 위해, 2장에서는 사소설 담론의 요소와 디지털 매체의 특성을 통해 개인 재현 담론의 구성 요건을 정리한다. 3장에서는 2장의 정리를 분석의 틀로 삼아 자기 재현적 웹툰의 주제 의식을 분석한다. 이를 바탕으로 웹툰 담론이 지니는 서사적 의의를 심층 연구할 것이다.



## 2. 개인 재현 담론의 요건

이 장에서는 사회적 현실과 유리된 지점에서 구체적인 개인을 재현하는 담론이 어떤 요건을 지니고 있는지 살펴볼 것이다. 개별 텍스트뿐만 아니라 사회적 맥락까지 포함된 담론의 구조를 살펴보기 위해, <대상⇌작가⇌작품⇌독자>의 관계를 고려한 헤르나디(P. Herenadi)의 <재현을 위한 모방의 축(mimetic axis of representation)>과 <의사소통을 위한 수사의 축(rhetorical axis of communication)><sup>16)</sup>을 기준으로 하여 사소설을 분석한다.

일반적으로 '사소설'이란 "작가가 자기 사생활의 세부를 허구를 섞지 않고 충실하게 재현한 자전적 산문 서사(narrative)"라고 여겨진다. 사소설 담론은 '작품이 작가의 진정한 자기표현'이라는 의식과 함께 나타났는데,<sup>17)</sup> 이는 개아로서의 인물을 통해 일상성을 재현하는 모방적 측면과, 작가의 자기폭로를 엿보는 독자의 투명한 읽기라는 소통적 측면을 지니고 있다.

### 2-1. 개아(個我)로서의 인물과 일상성의 재현

사소설에는 사회성이나 정치성이 배제된 개인으로 인물이 나타난다. 사소설이 출현할 당시, 국가지상주의라는 이념적 명제로 인해 개별적인 인간의 가치는 고려의 대상이 아니었다.<sup>18)</sup> 그러다 사상계가 개인주의의 각성기를 맞이하자, '자기', '개성', '인격'이 중심적인 관심사로 떠오르게

16) Hernadi, Paul, "Literary Theory: The Compass for Critics", *Critical Inquiry*, Vol.3, Chicago: Univ of Chicago Press, 1976, pp.369-370.

17) 스킨 토미, 한일문학연구회 역, 『이야기된 자기』, 생각의나무, 2004, 22-34쪽.

18) 강인숙, 『일본 모더니즘 소설 연구』, 생각의나무, 2006, 17쪽.

되었고,<sup>19)</sup> 이러한 문화적 정세 속에서 사소설 담론이 형성된다.

개성적 개인을 문제 삼는 시대로 전환되며, 공동체의 일원으로서의 '내가 아닌 개인화된 나'의 이야기가 문학 담론 내에서 부각되기 시작한다. 사회 현상의 묘사는 사소설과 분리되어 풍속 소설에 위임되었고, 사소설의 주제는 사회적이고 신분적인 불안으로부터 분리되었다.<sup>20)</sup> 개아(個我)로서의 인물을 형상화하게 된 기저에는, 사회화되고 조직화된 사상의 압력에서 벗어난 자기 탐구의 정신이 있었던 것이다.

이때의 '자기'는 사회 바깥에 있는 비정치적 성격을 지니고 있는 것으로,<sup>21)</sup> 공적 담론과 분리된 사적 담론의 영역에 속하는 것이다. 사소설에는 '일본인' 같은 것은 존재하지 않는다. 존재하는 것은 '인간'이나 '인류', 사랑·예술·자연·정의·미·인생 등의 보편 개념이다.<sup>22)</sup> 주인공은 국가·민족·역사의 맥락과 유리되어 있다. '나'라는 개인은 독자적이고 독립된 개체가 아닌 사회적 관계망에 속한 존재지만, 그가 속한 사회는 민족과 이데올로기로 연결되는 공적 사회가 아니라 일상생활에 천착된 사적 사회인 것이다.

일상생활을 그려야 한다는 소재 선택의 제한성 때문에 사소설 작가들은 자기 연출을 하기도 했다. 작가로서 또 작중 인물로서 살아가기 위해, 자신의 생활을 연기(演技)화하였다. 이러한 자기 연출은 작가 개인에만 국한되지 않고, 가족이나 육친들에게도 예술가적 생활을 강요한다. 작품 속의 노출적인 묘사가 자기 및 아내, 자식, 친척 등에까지 미치는 것이다.<sup>23)</sup> 가족과 교우 관계는 사적 사회에 속한 것이며, 이들이 반영되면

19) 스즈키 토미, 한일문학연구회 역, 『이야기된 자기』, 생각의나무, 2004, 100-166쪽.

20) 이토 세이, 고재석 역, 『近代 日本人의 발상형식』, 소화, 1996, 11-25쪽.

21) 안영희, 『일본의 사소설』, 살림, 2006, 81쪽.

22) 스즈키 토미, 한일문학연구회 역, 『이야기된 자기』, 생각의나무, 2004, 102-103쪽.

23) 이토 세이, 고재석 역, 『近代 日本人의 발상형식』, 소화, 1996, 89-103쪽.

서 작품은 작가의 개인적인 사생활과 더욱 밀착된다.

사생활의 재현은 매체와도 긴밀한 연관을 맺는다. 디지털 일상성은 과거 ‘공적 영역’으로 간주했던 영역을 ‘사적 영역’이나 ‘개인화’된 공적 영역으로 인식하는 것을 가능하게 한다.<sup>24)</sup> 이러한 매체 기반을 통해 일상적 생활 세계는 그 재현의 영역을 확장한다.

## 2-2. 자기폭로를 엿보는 투명한 읽기

생활의 영역이 공적인 것에서 사적인 것으로 환원되며, 타인에 대한 엿보기는 사소설이라는 제도를 통해 공인된 성격을 획득했다.<sup>25)</sup> 일상생활의 묘사와 내면의 탐구를 위해, 작가는 자기의 치부를 밝히거나 어리석은 행위를 그대로 드러내며 자기 폭로를 했고, 독자들은 작품의 주인공을 마치 실존 인물로 생각하는 관련적(referential) 독해를 통해 이러한 자기 폭로를 엿보았다. 엿보기는 단순히 수동적인 읽기 방식에 그치지 않고, 작가의 생활에 영향력을 발휘하는 데까지 나아간다.

독자들은 텍스트와 작가를 견주어 읽으면서, 자기 폭로의 충실성에 따라 작품의 가치를 판단한다. 독자들이 기대하는 이미지에 부응하고자, 작가는 단조로운 생활에 약동적인 것을 만든다.<sup>26)</sup> 이 때문에 확실한 독자층이 확보될수록, 작가는 자기 연출과 폭로에 대한 압력을 받게 된다.

스즈키 토미(鈴木登美)는 사소설을 일종의 읽기 모드(mode)로 정의하면서, 독자가 “해당 텍스트의 작중 인물과 작자의 동일성을 기대하고 믿는 것이 궁극적으로 그 텍스트를 사소설로 만든다”고 하였다.<sup>27)</sup> 사소

24) 김종길·박수호, 『디지털 사회의 일상성 탐구』, 『한국사회학회 사회학대회 논문집』 제12호, 2010, 614쪽.

25) 안영희, 『일본의 사소설』, 살림, 2006, 80-85쪽.

26) 이토 세이, 고재석 역, 『近代 日本人의 발상형식』, 소화, 1996, 32-33쪽.

설의 특성은 '개별적인 텍스트들의 내재적인 성질'보다는 '인식론적 패러다임'에서 기인한다는 것이다. 이에 따르면 사소설은 단일한 목소리로 작자의 '자기'를 직접적으로 표현하고, 그 표현된 것을 '투명'하다고 상정하는 읽기 모드이다. 독자는 자기폭로를 가감 없이, 투명하게 읽고자 하며, 이러한 읽기를 통해 사소설 담론이 이루어진다.

'투명한 읽기'의 모드는 디지털 매체를 통해 심화될 수 있다. 디지털 서사체의 경우, 텍스트를 둘러싸고 발생하는 상호작용 관계를 구체적으로 관찰할 수 있다.<sup>28)</sup> 개별성과 확장성이 특징인 디지털 소통을 통해, 체험의 진실성을 검증하는 읽기는 확산될 수 있다.

### 3. 자기 재현적 웹툰의 서사 담론과 주제 의식

개인 재현의 담론에는 사회적으로 규정되는 개인이 아닌 사적이고 개성적인 개인에 대한 문제의식이 드러난다. 자기 재현적 웹툰 또한 이러한 문제의식을 기반으로 자기체험과 생활세계를 다룬다. 앞서 살펴보았던 담론의 요건들을 통해, 자기 재현적 웹툰의 서사성을 규명하는 것이 이 장의 목적이다. 이로써 디지털 패러다임 속에서 작은 이야기의 담론이 어떠한 주제 의식을 가지고 전개되는지를 구체적으로 고찰한다.

27) 스킨 토키, 한일문학연구회 역, 『이야기된 자기』, 생각의나무, 2004, 31쪽.

28) 김진량, 『디지털 서사체의 재현 전략과 서사장』, 『문학과 영상』 제6권 1호, 문학과영상학회, 2005, 176쪽.

### 3-1. '나의 존재방법과 자기 인식의 회복'

웹툰이 작은 이야기의 담론에 기반하고 있다는 것은 그 매체 환경에서부터 적실하게 드러난다. 초기 웹툰은 대부분 개인 홈페이지에서 연재를 시작하여,<sup>29)</sup> 이것이 다른 웹 사이트로 퍼져나가면서 유명세를 얻고 작가로서 입지를 다졌다. 작가 자체가 자기의 사적인 공간을 통해 연재 활동을 하였으며, 작품 또한 자기표현의 연장선상에 있었던 것이다. 이는 개인의 미시서사를 표현하고 향유하기 적합한 웹의 속성과 관련이 있다. 신문이나 방송 같은 매스 미디어와는 달리, 개인 홈페이지나 블로그는 사전 검열이 없는 1인 미디어로 자유로운 자기 제시를 가능하게 한다. 이렇듯 개인의 담론을 활성화시킬 수 있는 매체 기반을 중심으로 웹툰이 발생했기 때문에, 그 본연적 양태는 자기 재현적이었다.

이에 따라 일상생활을 영위하는 개인의 일상 감정과 일상 의식이 자기 재현적 웹툰의 주된 제재와 주제가 된다. 지하철을 타면서 겪은 에피소드를 다룬다든지<sup>30)</sup>, 학교에 도시락을 싸가지고 다니던 이야기<sup>31)</sup>, 좋아하는 가수가 개인 트위터에서 자신을 언급한 일, 동료 작가와 함께 콘서트를 갔던 것<sup>32)</sup>을 다루는 등 개인적이고 사적인 문제에 천착하여 이야기를 전개한다. 여기에는 대중교통이나, 학교, 연예계에 대한 비판적 거리가 드러나지 않는다. 그 제재들은 그저 나의 생활 체험과 밀접하게 연루되어 개인적 취향과 취미를 보여주는 지점으로 작용할 뿐이다.

가족과 교우 관계가 적극적으로 반영되는 것도 일맥을 같이 한다. <넓 이야기>에서는 어머니, 아버지, 언니, 남동생, 할머니, 형부까지 등

29) 한창완, 『만화의 문화 정치와 산업』, 커뮤니케이션북스, 2013, 107쪽.

30) 서나래, <넓이 사는 이야기>, 3화(2004.6.20.), 4화 (2004.7.28.).

31) 김석현, <루드비코의 만화일기>, 8화(2013.6.3.).

32) 이주희, <결혼해도 똑같네>, 3화(2012.3.16.), 8화(2012.4.20.).

장하여 작품 세계를 이루며, 이들을 통해 ‘나’의 사적 측면을 보여준다. 가족이나 친구들을 소재로 삼는 것은 자기 재현적 웹툰에 두루 통용되는 특성인데, 이때 재현되는 사적 사회를 통해 ‘나’는 개인성을 잃지 않고 존재할 수 있다. 기능적인 목표에 따라 개인을 복속시키는 공적 사회와 달리, 사적 사회는 ‘나’와 생활을 공유하며 교류하는 사람들에 초점으로 하는 개인의 변주(變奏)에 지나지 않기 때문이다. 그렇기 때문에 타인과 사회를 다룰지라도 ‘나’는 구조의 부속물이 아닌 개성적인 개인으로 계속 유지될 수 있다.

이러한 ‘나’는 역사적이고 정치적인 정체성의 표현이 극히 제한된 표현을 통해 형상화된다. 공적 사회를 대표하지 않고 다만 일상에서 소박한 일상사를 향유하는 ‘개인’을 강조하기 위해서, 웹툰 속 캐릭터는 다음과 같이 나타난다.



그림1. 자기 재현적 웹툰의 캐릭터 표상

인물은 사실적인 묘사를 통해 재현되지 않는다. 동물의 모습이나 인간적 비주얼이 단순화되고 제거되어 표상되는 것은 초기 웹툰부터 있었던 자기 재현적 캐릭터의 기표 특성이다. 이러한 카툰화는 자기 이입과

몰입을 가능하게 하는 ‘탈바가지 효과’<sup>33)</sup>를 가능하게 한다. 사실적으로 그려지는 극화체의 캐릭터와는 달리, 자기 재현적 웹툰의 주인공들은 세부 묘사가 생략되어 있다. 이를 통해 대상화된 타인을 형상화하는 지시적인 묘사를 없애고, 전달자(messenger)에 대한 의식적인 거리감을 줄인다. 캐릭터에 떠오르는 표정과 감정만을 단순한 표상으로 강조함으로써, 개인의 이야기 자체(message)에 집중한다. 단순화된 인물 묘사는 웹툰의 작은 이야기 담론을 가능하게 하는 핵심 기제인 것이다.

이때의 인물은 사회적 정체성의 표지를 생략한 개인으로서의 ‘자기’이다. 한국인이거나 노동자이거나 하는 디테일을 벗겨낸 뒤 보편적 인간을 남겨두었기에, 이를 통해 이야기를 보는 사람들은 사회적인 책무를 의식하지 않으면서 ‘나’를 이입할 수 있다. 사회적 표지를 제거하여 개성적인 개인을 형상화하면서도, 카툰화적 표상을 통해 보편적인 자기표현의 기제를 획득한 것이다. 자기 재현적 웹툰의 인물은 작가로 해석되기도 하지만, 한편으로는 공감과 동일시를 통해, 구체적인 작가 개개인을 넘어서서 ‘누구나 이입해 볼 수 있는’ 개아(個我)의 가능성을 담지하고 있다.

〈루드비코의 만화일기〉를 보면, 작가 김석현은 30대의 한국 남성이 아닌, 분홍색 토끼로 표현된다. 그러면서도 이는 진짜 ‘토끼가 아닌 작가 그 자체로 받아들여진다. 루드비코는 작품의 서두에서 캐릭터이자 작가인 스스로를 소개하며, 자신의 작품을 ‘개인적이고, 솔직하고, 이기적이고, 사적인’ 이야기라고 일축한다.<sup>34)</sup> 에피소드 전반에 걸쳐 자신의

33) 얼굴이 사진이나 사실화처럼 그려지면, 그것은 다른 사람의 얼굴로 보이지만, 단순하고 기본적인 어떤 것을 통해 그려지면, 비어 있는 것을 채워 보려는 인간 인식의 특성으로 인해 자기 자신으로 보일 수 있다. 카툰화가 강할수록, 특정 인물이 아닌 더 많은 사람들을 포괄할 수 있는 묘사, 즉 ‘보편성’을 띤 이미지가 된다. McCloud, Scott, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2008. 38-53쪽.

아버지와 어머니, 남동생이 어떤 사람인지에 관해, 어린 시절의 추억과 친구들에 대해 다루는데, 이는 루드비코라는 개인을 중심으로 그의 사적 사회에 속한 가족과 주변인을 그려낸 것이다. 이러한 실생활의 이야기를 다루면서도 현실 인간과 닮지 않은 표상으로 작가를 나타내는 것을, 루드비코는 웹툰 작가로서 겪는 애환과 함께 직접 분석한다.<sup>34)</sup> 자기의 치부를 밝히거나 어리석은 행위를 그대로 드러내는 사생활의 재현은 현실의 '김석현'에게 사회인으로서의 상식과 예의를 지킬 수 없게 만든다. 노골적인 '변태성'을 드러내는 인물이 인간형으로 묘사되면 윤리적인 지탄을 받을 수도 있는데, 이러한 역효과를 중화시키기 위해 동물로 자신을 형상화한다는 것이다.

토끼 캐릭터를 두고 '대중의 상상틀'이라고 하는 언급 또한 자기 재현적 웹툰의 주제 의식을 함축한다. 사회적 기능과 목적을 암시하는 캐릭터가 아닌, 대중이 상상하고 공감할 수 있는 '여백이 있는' 존재를 내세우기 위해, 캐릭터를 카툰화한다. 이로써 공적 담론과 정치성에 자유로운 '나의 이야기를 형상화할 수 있다.

이러한 '나'는 사적 담론과 공적 담론은 분리를 통해 보다 분명하게 재현된다. 개아(個我)로서의 인물이 체현하는 일상적 감수성 속에는 사상적인 고민과 시대적 관심이 결합되어 있다. 예컨대 노무현 대통령 서거와 같은 사회적 이슈가 촉발된 순간(2009년 5월 23일)에, 김진의 〈나이 스텐타임〉의 경우 5월 23일자 〈망상〉, 5월 30일자 〈노래방 이야기〉, 6월

34) "안녕, 여러분. 루드비코예요. (...) 저의 사적인 경험에 빗대보는 방식으로 진행되기 때문에 일상툰의 느낌이 있을 거예요. 그래서 저의 아주 개인적이고 솔직한 이야기들이 많이 나올 것 같습니다. (...) 에피소드 전반적으로 (...) 평소의 나에게 최대한 가감없이 솔직하게 다가가 보려 노력했다. (...) 어느 쪽이 됐든 이기적으로 사적인 이야기" 김석현, 〈루드비코의 만화일기〉 예고편(2013.4.1.)

35) 김석현, 〈루드비코의 만화일기〉 11화(2013.6.24.)



6일자 <뉘시> 등, 그와 전혀 무관하게 발달한 어조로 자기 이야기를 하고 있다. 자신이 쓸데없는 망상을 많이 하는 '망상체질'이라는 것과, 엄마와 엄마 친구들이 아는 분 노래방에 가서 벌어진 해프닝, 사촌 동생의 결혼식 등의 이야기에는 공적 담론을 의식하는 태도가 드러나 있지 않다. <나이스진타임>의 연재 시기와 전 대통령의 갑작스러운 죽음이라는 이슈가 되었던 시기가 지속적으로 맞물림에도 불구하고, 작품은 그런 사회적 담론과는 무관한 지점에서 자신의 사적인 이야기를 전개해간다.

한편 김진은 주연재 작품이었던 자기 재현적 웹툰 <나이스진타임>이 아닌, 다른 릴레이 연재 작품 <고(故) 노무현 前대통령 추모웹툰>에서 이 사건에 대한 사회적 견지를 보여주었는데,<sup>36)</sup> 이는 자기 재현적 웹툰에 나타난 사적 담론과 공적 담론의 분리를 유효적으로 확인할 수 있는 지점이다.

웹툰 또한 '큰 이야기'를 사유할 수 있으나, 작가의 신변 및 자기 인식과 밀접한 자기 재현적 웹툰의 경우 사유의 방향은 공적 사회와 분리된 지점을 지향한다. 자질구레하고 사소한 사적 문제들에 천착하며 정치적 맥락에서 탈피된 일상을 재현하는 것, 이것이 '나'의 이야기를 지속적으로 전개해가기에 적합하다고 여겨지는 것이다.

이는 자기 인식의 새로운 패러다임으로 이어진다. 집단과 사회 구조에 의거하여 자신의 정체성을 규정하던 것에서 벗어나, 생활 체험과 일상의 고백 속에 '나'를 사유한다. 총체성을 중용하는 외부의 이데올로기가 아닌, 내가 살아가고 느끼는 나의 주변과 경험이야말로 '나'를 구성하는 데 중심이 된다는 인식이 자기 재현적 웹툰에는 나타나 있다. 삶의 사소한 일면을 정직하게 노출하는 작은 이야기를 통해, '나'는 투명하게 재현된다.

36) 웹툰작가, <나이스진타임> 김진 작가가 추모합니다.(2009.5.27.).

작은 서사 단위들의 활력은, 서사의 기능 중 총체화하는 기능이 약화되었다는 것을 반증한다.<sup>37)</sup> 근대 계몽주의는 종교, 역사와 같은 인류 전체를 대상으로 하는 거대서사를 발생시켰다. 이는 사회가 하나의 통합된 전체나 단일성(unicity)을 이루고 있다는 생각에 기반한 것으로, 인간은 이러한 절대적이고 단선적인 기준에 부합하기 위하여 스스로를 재단하고 변형해야 할 요구를 받는다. 이러한 요구가 개인성을 지속적이고 장기적으로 억압한다면, 이에 대한 반작용 또한 나타난다. 거시 담론의 압력에 반(反)하여, 공적 사회로부터 자유로운 '개인'에 대한 지향이 나타날 수 있다는 것이다.

공동체의 이데올로기에 '자기'를 맞추던 것에서 벗어나, 자신의 개성과 고유성에 대한 인식하는 것, 사소한 존재의 사소함을 있는 그대로 존중하며 그것이 지닌 본연의 가치를 드러내는 것, 이것이 자기 재현적 웹툰이 지향하는 주제 의식이다.

### 3-2. 표출적 개인과 해석의 주체성

자기 재현적 웹툰은 작가의 사적인 이야기를 노출시키기 때문에, 작가의 생활과 작품은 공명의 문제를 떠안게 된다. 메가쏘킹은 <탐구생활 2>에서 자신이 신혼여행으로 자전거 일주를 경험했던 것을 다루었고, <탐구생활4>에서는 아내와 함께 도보로 하이킹을 한 이야기를 다루고 있었다. 그런데 아내 '금보'(본명 윤혜영)와 이혼하게 되면서, <탐구생활 4>의 연재 또한 중단된다. 12화로 진행되고 있었던 작품이 갑작스러운 공지와 함께 무기한 휴재되고, 메가쏘킹은 만화가로서의 활동 자체를

37) Lyotard, Jean François, 유정완·이삼출·민승기 역, 『포스트모던의 조건』, 민음사, 1992, 18쪽.

잠정 중단한다. 이전까지 아내와의 단란한 여행기를 다루며 자기 연출을 해왔기 때문에, 결혼이 파국에 이르게 되자 작가로서의 활동 또한 제한을 받게 된 것이다. 자기의 사생활을 작품화한 경우, 이렇듯 그 표현과 실증이 융화되는 문제는 중요하다.

이는 웹툰이 창작되고 향유되는 근저에 자리한 독자들의 영향력을 확인할 수 있는 지점이기도 하다. 자기 재현적 웹툰이 재현하는 세계에 대해서, 독자들은 이를 꾸며지지 않은 것이라고 간주하며 읽는다. <넓이 사는 이야기> 73화의 말미에서, 작가는 이전 72화<sup>38)</sup>의 내용에 대해 언급한다. 73화에서 어머니가 식탁 덮개를 우산처럼 찢던 것이 묘사와 연출에 있어서 잘못된 점이 있었다고 사과한 것이다. 독자들은 73화를 보고서, 소재로 다뤄진 물건이 ‘팡’하고 퍼질 수 있는지 없는지 까지 따져 읽고, 작가에게 그 읽기와 해석을 알렸다. 그리고 그것이 다음 화에 바로 반영된다. 작가가 실제로 어머니에게 자세히 사건에 대해 따져 물은 뒤, 그 체험을 있는 그대로 전달하여 독자에게 변명한 것이다.

독자들은 텍스트를 꾸밈없는 내용으로 읽으려고 하였고, 이에 따라 사실적이지 않은 내용이 나오자 이것의 진실성을 의심했다. 이 ‘투명한 읽기’는 독자들의 소비 층위에만 국한되지 않고, 작가에게 전해지며 실제 작품에 영향을 미친다. 이를 의식해서 73화와 같은 대처가 나올 정도로, 서사 담론 속에서 독자의 목소리가 유표화된 것이다.

이제까지 독자는 이야기를 통해 계몽되어야 할 수혜자의 위치에 머물러왔다.<sup>39)</sup> 디지털 혁명으로 인한 쌍방향 커뮤니케이션의 대두 속에서, 이러한 독자의 위상은 변모한다. 과거, 독자라는 개인은 수많은 군중 속

38) 서나래, <넓이 사는 이야기> 73화(2007.7.31.), (2007.7.27.). 72화(2007.7.27.).

39) 이왕주, 『거대 서사에 대한 저항 전략으로서의 작은 이야기』, 『철학논총』 제31집, 새한철학회, 2003, 302쪽.

에 파묻힌 익명의 개인(Anybody)이었다면, 변화된 패러다임 속의 독자는 자신의 생각을 발화하고 감정을 발산하고 표출적 개인(Somebody)으로 자리매김한다.<sup>40)</sup> 이러한 독자의 위상이 가장 적극적으로 드러나는 것이 자기 재현적 웹툰이다. 허구적 배경을 구축하고 개연적 사건을 조직하는 장편 스토리툰에서는 독자의 개입이 제한적이다. 독자는 적극적으로 서사를 해석하고, 이에 따라 감상과 비판을 발화하여 작가와 상호작용할 수도 있지만, 서사 세계에 직접적으로 개입하기에는 한계가 있다. 독자의 의견이 사건 전개에 반영되기도 하지만, 이는 어디까지나 작가의 선택과 수용에 따른 것이지, 자기 재현적 웹툰처럼 작품의 생명력 자체가 독자의 읽기 행위와 판단에 좌우되지 않는다.

독자들은 웹툰에 나타난 일상적인 소재에 자신을 이입하여 공감을 나타낼 뿐만 아니라, 유사한 개인 경험을 고백하며 담론에 참여한다. 부모님 댁에 다녀온 경험을 그린 〈아빠가 달라지셨다〉<sup>41)</sup> 편을 읽은 독자들은 각자 자신의 아버지에 대한 이야기를 댓글로 털어놓는다. 그러한 댓글은 각각 ‘좋아요’라고 공감한 추천 수가 수백에서 수천에 달한다. 자기의 이야기를 직접 표현하고, 여기에 직간접적으로 동조하면서 독자들은 담론 형성에 참여하는 것이다. 자기 재현적 웹툰은 이렇듯 그 일상성의 공유를 통해, 개인의 작은 이야기를 활성화시키며, 수행적인 해석과 참여를 이끌어낸다.

이러한 적극성은 작품을 검증하는 행위로 투영되기도 한다. 작중 인물과 작자의 동일성을 기대하고 믿는 것에서 나아가, 작품 내용을 뒷받침하는 신빙성 있는 증거를 찾아서 공유한다. 개인적인 차원에서 해석의 지

40) 홍지원, 『디지털 환경하에서 이미지 전략 방안』, 『디자인학연구』 제33호, 한국디자인학회, 1999, 327-337쪽.

41) 서나래, 〈넓이 사는 이야기〉 439화 (2013.8.23.).

평을 발현하며 읽는 것에서 나아가, 네티즌들끼리 협업하고 소통하는 검증 행위가 자기 재현적 웹툰에서는 적극적으로 외현화된다.



그림2. <루드비코의 만화일기> 11화에 대한 독자들의 협업적 검증

<루드비코의 만화일기> 11화에서, 작가가 자신의 외모에 대해 언급하자, 독자들은 작가의 실물 사진을 가져와서 댓글에 올리고, 함께 의견을 나눈다. '씨네21'의 인터뷰 기록을 찾아서 증빙의 자료로 삼고, 다른 독자와 의견을 공유하면서, 웹툰 텍스트의 내용을 확인하고 강화하는

것이다. 이러한 검증 의식은 <결혼해도 똑같네>에서 라디오 출현 관련 에피소드에서도 확인할 수 있다. 작가의 라디오 출현이 소재로 다뤄지면 실제 해당 라디오 방송의 링크가 댓글에 달린다. ‘현동’이 잡지에서 사진을 찍은 에피소드의 경우 작품과 대조할 수 있게끔 포스팅이 게시되고<sup>42)</sup> 이러한 블로그 링크가 다시 댓글을 통해 공유된다.



그림3. <결혼해도 똑같네> 2화의 내용에 대해, 실제 잡지 사진과 대조하여 올린 독자의 글

<결혼해도 똑같네>에서, 네온비는 ‘독자분들과의 친밀감 형성’이 ‘생

42) 제시에란(wcy0830), <캐러멜(오현동) 님 사진>(2012.7.20.), <http://blog.naver.com/wcy0830/120164449595>.

활툰의 큰 장점'이라고 언급한다.<sup>43)</sup> 네온비 작가를 만나러 간다는 말에 직장 동료가 "이사는 잘했대?"라고 물을 수 있는 것은, 작가의 생활을 엿보며 '아는 사람처럼' 인식이 되었기 때문이다. 작가의 사적인 이야기를 들여보며, 마치 '옆집 이웃'인양 생각하고 그 이야기를 일상에서도 공유하게 하는 것, 자기 재현적 웹툰에서 작가는 더 이상 권위적이고 다가기 어려운 전문가가 아니라, 내가 공유하고 공감할 수 있는 일상을 영위하는 생활인이다. 그가 '우리들 중 하나'라는 인식은 수평적인 소통을 가능하게 하며, 작가가 보고 들을 수 있는 블로그·홈페이지·쪽지함 같은 기반 환경은 이를 더욱 활성화한다. 디지털 패러다임의 소통 구조 자체를 웹툰이 재현하고 있는 것이다.

일각에서는 자기 재현적 웹툰이 스토리툰에 비해 사건 전개가 빈약하고 작품성이 부족하다고 비판하기도 하지만, 그럼에도 불구하고 초기 웹툰부터 이때까지 꾸준히 창작되며 향유되었던 것은, 일상적인 이야기의 빈틈에 자신을 이입할 수 있었고, 여기에 작가와 독자, 독자와 독자 간 상호 작용을 통해 참여의 가능성을 확보할 수 있었기 때문이다. 권위 의식을 내세우는 것이 아닌, 공유하고 공감할 수 있는 이야기를 솔직하게 고백하는 것을 통해서 삶의 진실을 다룰 수 있다는 자기 재현적 웹툰의 주제 의식은, 디지털 패러다임과 일맥을 같이하며 향유되고 있다.

#### 4. 결론

웹툰의 서사성은 한국 서사 문화의 현대적인 지점을 보여준다. 대중 서사의 전통과 변화라는 통시적 맥락에서 살펴볼 때, 서사 문화에서 결

43) 이주희, <결혼해도 똑같네> 2부 후기(2013.5.10.).

여되어 왔던 작은 이야기의 전통은 자전적 소설의 약세에 대응하고, 작은 이야기의 수용과 발전은 웹툰의 출현에 대응한다. 외국의 경우 웹툰이 한국처럼 활발하게 생산·소비되고 있지 않다는 사실<sup>44)</sup> 또한 이러한 한국 서사 문화의 특수성을 일면 뒷받침 해준다.

본고는 웹툰의 발생과 발전을 반영하는 ‘자기 재현적 웹툰’의 주제 의식을 분석하여 그 서사적 의의를 밝히고자 하였다. 주인공이 실제 작가와 동일시되면서, 그의 개인적 일상사를 재현하는 이 작품군은 기존 출판 만화와는 변별되는 서사적 특징을 보여준다. 사생활과 신변잡기에 천착한 이야기들이 기존 만화에서 주류 장르로 자리 매김하며 발전한 것은 전례가 없는 일이다. 이 새로운 경향성은 한국 만화사에 있어서도 유의미할 뿐만 아니라, 서사 문화의 견지에서도 담론적 의의를 지닌다. 거대 담론에 반(反)하여 전개되는 작은 이야기의 담론, 이것이 디지털 패러다임 속에서 발현된 것이 웹툰이다.

한국의 근현대를 지배했던 역사적이고 정치적인 문제들은 문화에 있어서도 거대담론의 논리를 요구했다. ‘큰 이야기’는 사회에 대한 비판과 참여를 이끌어 내며, 현실 개혁과 발전의 중요한 동인으로 기능한다. 그러나 이것이 권위적인 담론으로 서사 문화의 주류를 차지하며 장기적으로 강력한 영향력을 발휘하면, 이는 개인적이고 개성적인 ‘인간’에 대한

44) 만화는 먼저 유럽과 미국, 일본에서 발전되어, 완성된 연재 시스템이 이미 구축되어 있었고 한국이 이에 영향을 받았다. 그러나 인터넷 만화의 경우, 한국을 제외하고 만화가 이만큼 인터넷을 통해 대량으로 연재되고 소비되는 국가는 없다. 일본에서는 근래 마이니치신문이 만화전문 포털사이트를 구축하며 초보적인 시도를 하고 있지만, 인터넷 만화의 실험적 연출이나 기법적 시도는 한국을 중심으로 이루어지고 있다. 미국 또한 인터넷 만화 초기에는 중심적 역할을 하였으나, 웹툰이 대중적인 장르가 된 한국과는 달리 아직 생소한 장르로, 플랫폼 또한 부족한 실정이다. 신정우, 『온라인과 눈맞은 만화 ‘신바람’』, 『주간조선』, 2005.12.20, 박민주, 『불모지 미국 웹툰 시장 선도할 것』, 『서울경제』, 2013.4.14 기사 참고.



인식의 결여로 이어질 수 있다.

시대적 이데올로기에 대한 서술을 생략하며, 개인 중심의 서사 세계를 창조해 가는 자전적 서사 장르는 작은 이야기의 담론을 반영하는데 적합한 서사성을 지니고 있다. 본고가 자기 재현적 웹툰의 서사 담론과 주제 의식을 분석하기 위해 사소설을 간접 차용한 것은 이러한 이유에서이다.

사소설에는 사회화되고 조직화된 사상의 압력에서 벗어난 자기 탐구의 정신이 반영되어 있다. 이때의 '자기'는 비정치적인 성격을 지닌 개아(個我)로서의 인물이다. 인물을 둘러싼 사회는 공적 사회가 아닌 사적 사회로, 작가의 실제 가족과 친구들이 작품에 반영된다. 이 사적 사회는 '개인성'을 심화하는 기반이 되며, 일상성의 재현을 통해 나타난다. 생활 속에서의 일상 감정과 일상 의식이 주된 제재와 주제가 되면서, 작가는 필연적으로 자신의 체험을 폭로하게 되고, 독자는 이를 엿보게 된다. 이 투명한 읽기가 사소설의 소통 기제가 되면서, 개인의 담론을 이끌어 낼 수 있게 된다.

개인 재현의 담론에 나타난 개성적인 개인에 대한 문제의식은 디지털 패러다임과 맞물려 출현한 웹툰에서 적극 표명된다. 웹툰의 주류 장르로 성장한 자기 재현적 웹툰은 자기체험과 생활세계를 다루며, 공적 담론에서 자유로운 '자기'를 제시한다. '나'는 역사적이고 정치적인 정체성의 표현이 극히 제한되어 형상화되는데, 이를 가능하게 하는 것은 카툰화법이다. 즉 사실적인 묘사가 아닌 단순화된 인간이나 동물 캐릭터로 표상하여, 한국인이거나 노동자이거나 하는 사회적 껍질을 벗겨 '개인'만을 남겨두는 것이다. 카툰화의 탈바가지 효과는 자기 이입과 몰입을 가능하게 하기에, 자기 재현적 웹툰의 인물은 구체적 작가 개개인을 넘어 누구나 이입해 볼 수 있는 개아(個我)의 가능성을 담지하고 있다. 이 기저에는 자기 인식의 회복이 자리하고 있는데, 이는 외부의 이데올로

기를 통해 ‘나’를 규정하는 것이 아닌 개성과 고유성을 중심으로 ‘나’를 구성하는 인식의 변화를 보여준다.

이러한 ‘나’의 이야기가 향유될 때, 독자는 작품에 재현된 내용을 투명하게 읽고자 한다. 자기 재현적 웹툰에서는 이것이 검증 행위로까지 이어진다. 에피소드의 내용이 실제 작가의 삶에서 어떤 양상이었는지, 그 증거를 찾아서 댓글로 공유하고 함께 의견을 나눠 담론을 형성한다. 이때 작가는 권위적인 대상이 아닌, 의견을 전할 수 있고 함께 이야기할 수 있는 ‘나’의 이웃과 같은 존재다. 자기 재현적 웹툰의 성격 자체가 작가를 수평적인 관계선 상에서 바라볼 수 있게 하는 읽기 모드를 가능하게 하는 것이다. 공유와 참여를 통해 삶의 진실을 확인할 수 있다는 의식은 자기 재현적 웹툰의 중심 기제이며, 디지털 패러다임의 소통 구조를 반영하고 있는 것이기도 하다.

웹툰은 단순히 만화를 웹 연재로 바꿔놓은 것이 아니며, ‘작은 이야기’의 담론을 근간으로 하여 발전한 21세기의 새로운 디지털 서사체이다. 시대에 따라 어떤 유형이 나타나고, 작가들이 그런 작품을 쓰게 되는 데에는, 그러한 형식과 내용이 그 사회에 사는 사람들에게 호소하는 힘이 있기 때문이다.<sup>45)</sup> 자기 재현적 웹툰에서 확인할 수 있는 개성적 개인에 대한 문제의식은, 비단 웹툰에서만 확인되는 것은 아니다. ‘나’를 중심으로 일상을 복원하는 작은 이야기의 담론은 우리 서사문화 전반에서 확인해 볼 수 있다. 신승엽은 2000년도의 소설 창작 경향을 두고 “거대 서사/담론”의 시대가 지나가고 ‘소서사에 의한 해체의 시대가 도래한 듯한 인상을 주기에 알맞다.”라고 분석하였고,<sup>46)</sup> 연극계의 일상극 경향<sup>47)</sup>

45) 이토 세이, 이기형 옮김, 『소설의 방법과 인식』, 진성사, 1998, 10쪽.

46) 신승엽, 『민족문학을 넘어서』, 소명출판, 2000, 230쪽.

47) 이미원·손진책·위성신·박혜선·손상원·장혜진·이진아, 『기획좌담 : 오늘, 대학로 연극을 말한다 -미시서사의 “작은 연극”, “일상극” 혹은 “소극장연극”』, 『연극평론』

이나 대중가요의 가사에서도 ‘나’와 그 주변을 주목하고 있는 문화 담론의 흐름을 살펴볼 수 있다. 이제까지 역사·현실·민중에 관심이 집중되어 주류로 다뤄지지 못했던 개성적 개인을 중심으로 끌어오는 것, 자기 재현적 웹툰은 이러한 서사 담론의 변화에 속해있다. 문제는 그 서사 담론 속에서 웹툰이 어떠한 변별적인 미학을 지니고 발전하는 지에 관한 재고(再考)이다.

본고는 자기 재현적 웹툰의 고유한 서사성을 밝히기 위해, 한국 서사 문화의 연장선상에서 개인 재현의 담론 전통을 추적하였다. 이에 따라 한국 문학사에서 약세를 보였던 담론의 요건을 밝혀 웹툰에 비교 검증하였다. 부분적으로 사소설에 관한 논의를 끌어왔지만 이는 일본 근대 문학성의 답습과는 완전히 무관한 지점에서 전개된 것으로, 개인 재현의 담론이 장르로 구현될 때 어떤 요건과 구조를 지니는지, 그 골격을 살펴보는 데 초점이 있다. 연원이 다른 두 장르를 동일선상에서 비교하여 논의의 명료성이 약화되고, 웹툰의 본질을 이루는 매체의 문제에 대해서도 충분히 논의하지 못했다는 한계가 있으나, 이제껏 웹툰 연구에서 등한시되어왔던 자기 재현적 웹툰에 대한 서사학적 접근을 본격적으로 시도했다는 점에서 의의가 있다. 이러한 자기 재현적 웹툰에 대한 개념 연구가 보완되고, 일상성의 재현 문제에 대한 후속 연구도 이어져서, 한국 서사 문화의 견지에서 웹툰의 위상과 그 의의를 밝히는 연구가 보다 활성화되기를 기대한다.

---

통권 제53호, 한국연구평론가협회, 2009, 6-33쪽.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

- 고필현(메가쏘킹), <탐구생활>, 2007-2010.  
권윤주(스노우캣), <스노우캣>, 2000-.  
김석현(루드비코), <루드비코의 만화일기>, 2013.  
김진, <나이스진타임>, 2008-2010.  
서나래(냠), <냠이 사는 이야기>, 2004-.  
웹툰작가, <고(故)노무현 前대통령 추모웹툰>, 2009.  
이주희(네온비), <결혼해도 똑같네>, 2012-2013.  
전용식(가스파드), <선천적 열간이들>, 2012-2013.  
정철연(성계군), <마린블루스>, 2001-2007.  
신정우, 『온라인과 눈맞은 만화 ‘신바람’』, 『주간조선』, 2005.12.20.  
박민주, 『볼모지 미국 웹툰 시장 선도할 것』, 『서울경제』, 2013.4.14.

### 2. 논문과 단행본

- 강인숙, 『일본 모더니즘 소설 연구』, 생각의나무, 2006.  
김성은, 『웹툰의 사회적 일상성에 대한 연구』, 홍익대학교 시각디자인학과 석사학위 논문, 2009.  
김종길·박수호, 『디지털 사회의 일상성 탐구』, 『한국사회학회 사회학대회 논문집』 제12호, 2010, 611-622쪽.  
김지연·오영재, 『웹툰에 있어서 서사구조에 따른 공간활용에 대한 비교분석』, 『한국영상학회 논문집』 제10권, 한국영상학회, 2012, 127-142쪽.  
김진량, 『디지털 서사체의 재현 전략과 서사장』, 『문학과 영상』 제6권 1호, 문학과 영상학회, 2005, 173-196쪽.  
민서정, 『시적 감수성을 바탕으로 한 미시적 서사 표현에 관한 연구』, 서울대학교 서양학과 석사학위논문, 2012.  
박석환, 『웹툰 산업의 실태와 문제점』, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 제4호, 문화비즈니스연구소, 2009, 123-158쪽.  
박인하·김낙호, 『한국현대만화사』, 두보CMC, 2012.  
방민호, 『일본의 사소설과 한국의 자전적 소설의 비교』, 『한국현대문학연구』 제31집, 한국현대문학회, 2010, 35-84쪽.  
백은지, 『웹툰 만화연출 연구 : 웹코믹스 대표작품을 중심으로』, 상명대학교 만화영

- 상학과 석사학위 논문, 2009.
- 송요섭, 『웹툰의 현황 및 특성과 웹툰 기반 OSMU 활성화 방안』, 『코카포커스』 제57호, 한국콘텐츠진흥원, 2012.
- 신승엽, 『민족문학을 넘어서』, 소명, 2000.
- 안영희, 『일본의 사소설』, 살림, 2006.
- 윤기현, 『출판만화와 웹툰의 형식적 특징에 관한 연구』, 부산대학교 디자인학과 석사학위논문, 2010.
- 윤혜영, 『강도하 웹툰 〈세브리깁〉 스토리텔링 전략 연구』, 『애니메이션연구』 통권 제14호, 한국애니메이션학회, 2010, 41-67쪽.
- 이근, 『과거는 외국 : 20세기의 거대담론은 21세기 한국의 국가이익을 증진시키는가?』, 『사상』 제49호, 사회과학원, 2001, 143-160쪽.
- 이미원·손진책·위성신·박혜선·손상원·장혜전·이진아, 『기획좌담 : 오늘, 대학로 연극을 말한다 -미시서사의 “작은 연극”, “일상극” 혹은 “소극장연극”』, 『연극평론』, 통권 제53호, 한국연극평론가협회, 2009, 6-33쪽.
- 이승진, 『만화를 기반으로 한 융합콘텐츠 모델 연구』, 『애니메이션연구』 제20호, 한국애니메이션학회, 2012, 90-111쪽.
- 이왕주, 『거대 서사에 대한 저항 전략으로서의 작은 이야기』, 『철학논총』 제31집, 새한철학회, 2003, 299-314쪽.
- 이용욱, 『디지털 서사체의 미학적 구조(4) : 웹툰의 아이러니 서사전략』, 『비평문학』 제34호, 한국비평문학회, 2009, 213-233쪽.
- 임혜선, 『강풀의 웹툰 『순정만화』 스토리텔링 연구』, 단국대학교 문예창작학과 석사학위논문, 2012.
- 장은영, 『르네 지라르의 욕망이론으로 본 양영순의 『천일야화』』, 『만화애니메이션연구』 통권 제25호, 한국만화애니메이션학회, 2011, 133-154쪽.
- 전정화, 『일기 형식 웹툰의 특성 및 발전 방향 연구』, 경희대학교 디자인교육과 석사학위논문, 2007.
- 전학근, 『현진건과 육달부의 일본 사소설 수용양상 비교연구』, 아주대학교 국어국문학과 석사학위논문, 2012.
- 최수완, 『한국 웹툰의 문학성』, 『이화어문론집』 제24·25합본집, 이화어문학회, 2007, 403-423쪽.
- 한상정, 『강풀의 ‘조명가게’에 나타난 서사적 특성 분석』, 『대중서사연구』 제28호, 대중서사학회, 2012, 363-386쪽.
- 한창완, 『만화의 문화 정치와 산업』, 커뮤니케이션북스, 2013.

- 한창완, 『디지털만화의 융합화가 갖는 만화장르의 사회문화적 대안성 연구』, 『애니메이션연구』 제19호, 한국애니메이션학회, 2011, 182-197쪽.
- 한창완·홍난지, 『웹툰의 영화화를 위한 스토리텔링 연구: 웹툰 〈이끼〉의 스토리텔링을 중심으로』, 『한국콘텐츠학회논문지』 제11권 제2호, 한국콘텐츠학회, 2011, 186-194쪽.
- 홍지원, 『디지털 환경하에서 이미지 전략 방안』 『디자인학연구』 제33호, 한국디자인학회, 1999, 327-337쪽.
- 이토 세이, 이기형 역, 『소설의 방법과 인식』, 진성사, 1998.
- 이토 세이, 고재석 역, 『近代 日本人의 발상형식』, 소화, 1996.
- 스즈키 토미, 한일문학연구회 역, 『이야기된 자기』, 생각의나무, 2004.
- Liotard, Jean François, 유정완·이삼출·민승기 역, 『포스트모던의 조건』, 민음사, 1992.
- McCloud, Scott, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2008.
- Hernadi, Paul, "Literary Theory: The Compass for Critics", *Critical Inquiry*, Vol.3, Chicago: Univ of Chicago Press, 1976, pp.369-386.

## Abstract

### A Study on Theme of Self-Expressive Webtoon

Lyou, Chul-Gyun · Lee, Ji-Yeong (Ewha Womans University)

In Self-Expressive webtoon, main character is regarded as real author through its realistic representation of daily life and private issues. This can lead to ego-centric narrative world which emphasizes on individual-self and excludes social relations around the ego.

This study looks into the webtoon compared to tradition of Korean literary culture. In Korea, Macro history and nationalism constituted the dominant discourse in narrative-culture. In contrast, webtoon depicts personal stories which is free from major ideologies and social pressure. For that reason, the Self-Representative webtoon embodies thematic idea of unique individuality and personalism, creating a phenomenal trend which is unparalleled in Korean cartoon history. Therefore, Webtoon is new media which is distinct from pre-existing cartoon, and its narrativity and characteristic has to be analyzed from different point of view.

(Key words : webtoon, essay-toon, daily-toon, narrative discourse, macro narrative, small narratives, theme, individual-self)

투고일 : 2013년 10월 29일 투고

심사일 : 2013년 11월 5-23일 심사

수정보완일 : 2013년 12월 3일 수정제출

게재확정일 : 2013년 12월 10일 게재확정