

‘기껏해야 만화’를 통해서 보이는 일한 사회는

야마나카 지에(山中千恵)

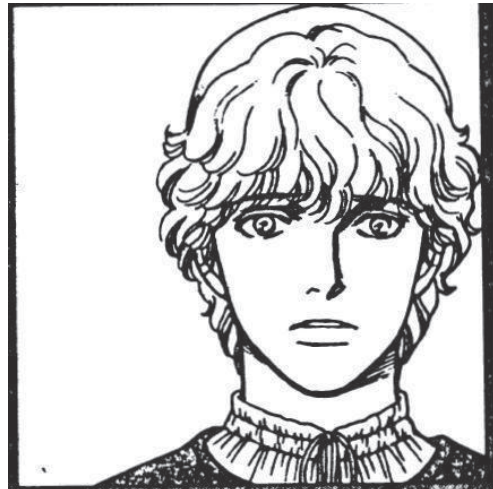
I. ‘만화’를 통해서 무엇을 보는가	V. ‘한국’ 문화를 말하는 사람들
II. 한일 만화시장의 현재	VI. 만화문화를 둘러싼 정책
III. 만화문화의 기원을 둘러싸고	VII. 상호 시선의 행방
IV. ‘나’의 만화를 말하는 사람들	

I. ‘만화’를 통해서 무엇을 보는가

그림 1을 보기 바란다. 이것을 보고 여러분은 어떤 ‘만화’를 상상할 수 있을까?

소년용 만화인가, 소녀용 만화인가? 이 캐릭터는 여성인가, 남성인가? 아마 거의가 ‘만화독자’인 일본 사람들이라면 이것이 어떤 메시지를 내보내는지 자체를 모른다고 말할 리는 없을 것이다. 그렇지만 거의가 ‘만화독자’가 아닌 한국 사람들은 어떨까? 아마도 이 그림을 어떻게 독해하는가 하는 점에서 시작해야 하는 것은 아닐까?

이것은 마키아벨리 《군주론》의 모델이 된 체사레 보르자를 그린 역사만화



[그림 1] 惣領冬實, 《체사레-파괴의 창조자》(講談社)

<체사레—과괴의 창조자>에서 줄거리 진행을 맡는 역할을 하는 청년 캐릭터이다. 작가 소료 후유미(惣領冬實)는 원래 소녀 만화 작가이지만 <체사레>는 講談社가 출판하는 청년지 《모닝》(<神の雫>이나 <島耕作>의 게재지)에 연재되고 있다. 만화독자도 이 그림을 보고 ‘소녀 만화적’이라고 느낄 것이다. 그러나 그런 다음에 그것이 여성적으로 보이기는 해도 남성 캐릭터라는 것도 이해가 되지 않을까? 또 그러한 ‘까다로움’이 있다고 해도 이 만화를 ‘읽을 수 없게’ 되지 않는다. 이 만화는 소녀만화 그림으로 그렸지만 컷 구성이나 전개에 주목하면 오히려 충실하게 소년만화 문법으로 표현되었음을 알 수 있을 것이다. 그래서 이것을 읽기 어렵다고는 생각하지 않는다. 적어도 만화를 읽는 데 익숙한 사람이라면 이 만화를 캐릭터의 수준과 문법 수준의 장르적인 越境性을 전제로 ‘역사만화’로서 읽어나갈 수가 있다.

그런데 여기서 다시 문제. 앞의 설명(만화에 대한 이야기)을 읽고 여러분은 어떤 감상을 품었을까?

- ① 만화표현과 독해력의 이야기인가? 역사성을 어떻게 파악하고 있나?
- ② 만화는 읽고 즐거우면 되는 거지. 그런 식으로 번거롭게 생각할 필요는 없는 거 아니야.
- ③ 이러한 만화 기술을 분석하면 산업적으로 도움이 될지도 모르겠는데.
- ④ 일본만화는 우수하다는 이야기인가?

과연 어떨까? 어느 것에도 꼭 들어맞지 않는 의견도 있을 테지만 가까운 것을 선택하기 바란다. 선택한 결과를 보면, ①②가 일본 사람들의 감상에, ③④는 한국 사람들의 감상에 많은 것은 아닐까? 본론에서 서술하는 것은 왜 그렇게 나뉘는가 하는 점이다.

서둘러 덧붙여 두겠는데, ①~④의 어느 의견을 필자가 지지한다거나 평가하려는 것은 아니다. 물론 만화 독해력이 있는 독자나 만화의 우수성을 주장하고 싶은 것도 아니다.

이야기를 꺼내면서 두 가지 질문을 한 것은 까닭이 있다. 만화라는 테마를 통해 한일 사회를 생각하기 위해서는 우선은 사회에서 만화문화가 어떻게 체화되어 있는지를 이해할 필요가 있음을 강조해두고 싶기 때문이다. 일본은 만화가 읽히는 것이 당연한 사회이며 독자가 일반적이지만, 한국은 그렇지 않다. 양국에서 만화에 대해 말하는 행위의 의미 부여도 차이가 있다. 그렇기 때문에 양국에서 말하는 만화 언설은 언뜻 보면 유사한 지도 모르지만 실은 그것이 의미하는 바가 다른 경우도 있다.

이처럼 당연하게도 보이는 사항이 간과되어 온 것은 아닐까? 역사적 문제는 있지만

젊은 사람들의 문화교류, 특히 만화나 애니메이션을 통한 교류가 진행되는 데에서 한일 관계의 미래를 찾아낸다. 이러한 말에서 ‘대중문화’가 이용될 때 대중문화가 낳는 차이나 갈등은 논할 수 없다. 문화, 특히 대중문화는 ‘친숙하기 쉬운 것’, ‘누구라도 말할 수 있는 것’으로 취급되어 정치적 갈등의 ‘잠정적인 미봉책’으로서 이용되어 온 것처럼 생각한다.

물론 글로벌한 차원에서의 대중문화의 越境과 수용이 종래 한일관계의 문맥을 바꾸고 있는 것은 분명하다. 그 자체를 논할 필요가 없다. 거기에는 미래는 없다라고 말하고 싶은 것은 아니다. 문제는 대중문화를 비정치적인 것으로 간주하는 視點, 그것이다.

본고는 한일 사회에서 만화에 대해 말하는 일의 검토를 통해 양국에서 만화라는 대중문화와 내셔널리즘의 결합 방식의 차이에 대해 논하려는 것이다. 어디까지나 대중문화의 한 영역에 초점을 둔 한일 사회의 모습을 생각하는 사례에 지나지 않지만, 이것을 통해 한일 사회·문화연구에서 대중문화를 테마로 삼는 것이 정치성으로부터 자유롭지 않다는 것, 그리고 그 정치성은 우리의 감각 속에서 ‘기껏해야’라는 감각과 함께 깊이 자리하고 있음을 보여주었으면 하고 생각한다.

II. 한일 만화시장의 현재

그러면 먼저 경제적인 측면에서 한일의 만화 상황을 확인하는 것부터 시작하자. 현재 인쇄매체를 중심으로 하는 만화시장을 생각하는 경우(근래 한국에서는 PC만화, 일본에서는 휴대만화의 판매액이 급증하고 있지만, 아직 시장으로서는 불확정한 부분이 많기 때문에 여기서는 이것을 언급하지 않는다) 일본과 한국의 시장 구성은 유사하다.

연령, 성별로 대상이 구분된 주간지, 격주간지, 월간지가 발행되며, 판형도 한일이 거의 같다. 잡지는 두껍고 작품은 흑백 페이지 수가 많은 점도 같다. 더욱이 잡지에서 발표된 작품이 단행본화되어 수익 확보가 예상되는 모델도 공통된다. 구미의 코믹문화와 비교하면, 표현 형식과 유통형태의 유사함은 강조해도 좋은 점이라 생각한다. 실제로 구미에서 한국 만화는 MANGA라는 장르에 분류된 경우가 많다.

다른 점도 있다. 그것은 시장에서의 수입번역 단행본 출판량과 인쇄 방향이다.

한국에서는 일본만화의 번역판 출판이 활발하다. 잡지의 일부에 일본만화 번역판을 게재해서 단행본화하는 경우도 있지만 대부분은 잡지를 거치지 않고 단행본으로서 출판

된다. 한국에서 일본만화 번역판은 만화시장의 약 반수를 차지한다고도, 8할 가까이 차지한다고도 얘기된다(해마다 발행점수의 변동이 크기 때문에 이러한 폭이 있다). 일본 이외의 구미, 중화권으로부터의 만화 수입, 번역도 많다. 그것에 비하면 일본의 만화시장은 거의 쇠국상태에 있다고 말할 수 있다.

또 하나 차이는 인쇄 방향이다. 일본만화는 오른쪽에서 왼쪽으로 읽지만 한국 만화는 가로쓰기된 한글에 준하여 (현재는) 왼쪽에서 오른쪽으로 읽도록 만들어졌다¹⁾.

그렇기는 하지만 일본과 한국의 만화시장을 보면 차이보다는 유사점이 눈에 띄는 것은 확실하다. 이러한 상황은 90년대 한국에서 주간만화잡지 시스템의 도입에 의해 초래되었다. 그때까지 한국에서는 만화는 스포츠신문(성인용 스토리만화가 게재되었다)이나 어린이용 종합잡지를 구입해서 읽든가 ‘도서대여점’이나 ‘만화방’이라 부르는 시설에서 빌려서 읽는 것이 일반적이었다(山中, 2008).

일본에도 대여점 만화가 주류를 차지하던 시대가 있었다. 그러나 1959년에 주간 소년 만화잡지가 등장하자 만화시장의 중심은 만화잡지로 옮겨갔다. 이때 만화잡지 시장을 지탱한 것은 전후 베이비부머, 이른바 ‘단카이(團塊) 세대’였다. 일본의 만화출판사는 그들의 성장에 맞추어 차례차례 새로운 잡지를 창간하여 시장은 함께 청년화, 거대화해 갔다(中野, 2004). 단카이 세대가 대학생이 된 1960년대 후반에는 ‘오른손에 <아사히(朝日) 저널>, 왼손에 <주간 소년매거진>’이 슬로건이 되었으며 그들이 사회에 나가자 셀러 리텐도 주부도 만화를 본다고 일컬어지게 된 것이다.

그런데 한국에서 도서대여에서 만화잡지 시장으로의 이행은 잡지 구매층이 되는 어린이 수의 증가에 의한 것이 아니라 일본만화 유입이라는 성격이 강했다(山中, 2008). 그 때문에 인기 일본만화 연재종료 후 판매부수가 침체 상태에 빠지게 된다. 게다가 이 변화는 80년대 말부터 90년대에 걸쳐서 급격하게 일어났다. 한국 만화시장은 한국 국내 독자나 만화작가의 성장과 발맞춰 충분히 잡지시장을 키울 수가 없었던 것이다.

2008년도 일본의 만화(단행본+잡지) 추정 판매부수는 4억 7,847권. 출판시장 전체에

1) 이것은 대단한 차이가 아닌 것처럼 보이지만 실은 한일 양 만화의 표현형식과 아이덴티티에 깊이 관련된 문제이다. 예를 들어 좌우 양 페이지의 차는 구미권으로의 만화수출을 생각할 때 일본만화가 부득이 레이아웃을 변경해야 하는 데 대해 한국만화는 그대로 번역이 가능하다는 것을 의미한다. 이것을 가지고 한국만화의 해외 수출면에서의 우위성을 논하기도 한다. 그렇다고 해서 일본만화는 페이지 열기를 전제된 위에 시선의 흐름이 고려되어 표현이 짜여 있는 것이 많다. 즉 페이지 열기는 만화의 이야기 진행과 깊이 관련되어 있다(泉, 2009). 이것에 입각하여 현재 MANGA는 구미권에서도 일본식으로 번역 출판되기 시작하고 있다. 이 인쇄 방향은 만화의 스탠더드와 아이덴티티를 둘러싼 문제와 관련이 있는 것이다.

차지하는 만화 점유율은 발행부수 기준으로 36.7%였다(篠田, 2009). 이에 비해 한국에서는 만화단행본 기준으로 보면 같은 해의 만화단행본 발행부수는 1,691만 권으로 점유율은 15.8%로 보고 있다(2009, 한국만화연감). 한국의 만화유통은 단행본, 잡지, 대여본으로 나뉘어 있어서 일본과 같은 데이터를 얻기 어렵다. 도서대여 만화는 평균 발행 부수가 1,000부로 4,655점이 발행되었기 때문에 465만 권 정도가 발행되었다고 생각된다. 잡지에 관해서 말하면, 233점이 발행되지만 부수는 확실하지 않다. 근래 주간잡지의 판매가 격감하고 있어서 폐간이 늘고 있다. 실지로 수천 부 밖에 판매되지 않는 것은 아닌가고 소문이 날 정도로 빈사상태라고 한다. 이것을 고려해서 대략 2,000만 권 정도가 단행본과 잡지의 발행부수라 추정할 수 있을 것이다. 이처럼 추가로 추계를 더하더라도 한일의 만화 발행부수에는 큰 차가 있다.

한 마디로 만화문화라고 해도 일본의 만화는 상당한 규모를 가진 거대 산업이며 한국은 그렇지 않다는 것을 파악해두어야 한다. 이 차는 단지 경제적인 문제에 그치지 않는다. 압도적인 양의 차는 양국 사람들에게 만화가 얼마만큼 일상에서 ‘당연한’ 것인가 하는 감각의 차이를 낳기 때문이다.

Ⅲ. 만화문화의 기원을 둘러싸고

한일의 만화시장은 언뜻 보기에 비슷한 것처럼 보이지만, 서로 다른 경위를 거쳐 현재에 이르렀고 규모의 차도 크다. 이 차는 만화에 대한 사람들의 감각 차이와 관련이 있다는 것은 앞에서 서술했다. 그러면 어떻게 다른가. 이것을 생각하기 위해서 양국에서 만화에 대한 이야기(만화 언설²⁾)에 주목한다.

만화에 대해 누가 말하는가 하는 문제부터 누구에게 무엇을 말하는가 하는 점까지 모든 수준에서 차이가 있겠지만, 우선은 90년대 말부터 현재에 걸친 ‘만화의 기원’을 둘러싼 이야기를 검토하고 양국의 만화언설의 성질에 대해서 생각하는 실마리를 얻기로 하자.

그러면 한국에서 ‘기원’ 이야기는 어떠한가. 2009년 한국은 ‘만화 100주년’을 맞이했다. 여기서 근대만화의 기원으로 삼은 것은 1909년 《大韓民報》에 게재된 이도영의 삽

2) 인쇄매체로 발표된 것으로 일정한 영향력을 가진 서적을 대상으로서 ‘만화 언설’을 파악한다.



[그림 2] 이도영 작 1909년 6월 2일
《대한민보》 창간호 게재

1909년으로 괜찮은가 하는 문제도 있다. 예를 들어 이보다 전에 만화로 간주할 수 있는 듯한 그림이 잡지 표지를 장식한 사실도 확인된다. 그럼에도 불구하고 그러한 만화적인 그림은 기원으로 여기지 않는다. 이것은 어째서일까? ‘만화-한국만화100년’³⁾전의 도록에 게재된 다음 문장에 그 답이 있다.

1909년 6월 2일, 창간된 《대한민보》는 우리 신문의 역사에서 처음으로 만화를 실어보냈다. (중략) 이런 조국의 형세를 바꾸어 보고자 일단은 지식인, 애국적 심정에 불타는 사람들이 만든 모임이 신문을 만들면서, 어떻게 하면 사람들이 신문에 관심을 가지고 우리가 처한 현실을 타개하는 일에 나서게 할 수 있을까 궁리를 거듭했을 것이다. 많은 논의를 거쳐 그림을 넣으면 좋으리라 여겼을 것이다. (중략) 이 일을 담당할 사람 당시 26살의 이도영이란 젊은이가 아마 만장일치로 정해져 맡겨졌을 것이다(최석태, 2009 : 26).

도록에 게재된 <이도영, 100년 전 만화, 복원해야 할 가치>라는 제목의 글은 이와 같이 《대한민보》와 이도영이라는 작가를 소개했다. 여기서 중요한 것은 《대한민보》

3) 2009년 6월 2일~8월 23일 국립현대미술관. 2009년 9월 5일부터 10월 31일까지 제주현대미술관에서 전시되었다.

화이다(그림2).

한국에서는 만화의 역사를 말할 때 만화의 기원이 되는 표현의 초기형태로서 고구려벽화를 드는 일이 많다(손상익, 1996, Kocca, 2007 등). 조선시대의 민화에서 그 원초형태를 본다는 논의도 있지만, 더 옛것, 더 옛것으로 표현의 원형을 찾게 된 결과가 고구려벽화이다. 그리고 한국 만화사 대부분이 이와 같이 고대로 계보를 더듬은 뒤 현재의 만화를 근대 인쇄기술에 바탕을 둔 미디어라고 자리매김하고 직접적인 ‘기원’으로서 이 이도영의 작품을 꺼낸다. 그래서 100년이라는 것이다.

그렇다고 하더라도 현재 한국만화의 주류가 이른바 스토리 만화임을 생각하면, 신문에 게재된 1컷에 그 기원을 모두 짚어지게 하는 것은 적이 무리가 있다고도 생각된다. 혹은

가 애국적인 사람들에게 지지를 받고 또 사람들을 계몽할 목적으로 만든 신문이었음이 강조된 점이다. 더욱이 이 글에서는 1970년대부터 현재까지 민족미술사 연구 속에서 이도영과 《대한민보》가 고찰되고 그 의의를 찾아내기도 했다.

이와 같이 ‘최초 걸맞는’ 게재지에 대한 언급은 만화사라고 일컫는 다른 서적에서도 거듭되어왔다. 거기서도 《대한민보》는 일본 지배에 저항한 ‘우리’ 신문으로서 소개된다. 그리고 거기에 게재된 것이 이도영의 삽화라는 구도이다(예를 들어, 손상익, 1996; 최열, 1995 등). 즉 이도영의 삽화는 저항으로써 ‘우리’를 주장하는 매체에 게재된 것이기 때문에 ‘우리’ 만화의 기원에 걸맞다고 여기는 것이다.

또 한국의 만화100년이라는 단락에는 또 하나의 의도가 담겨있다. 그것은 만화사가 순수한 ‘한국(반도)의’ 역사, ‘우리의 역사’로서 그려야 한다는 것이다.

예를 들어 한반도에서의 만화(적인 것) 유통이라는 면에서 생각하면 한반도에는 100년 이상의 역사가 있다고도 말할 수 있다. 그렇지만 식민지 시기 전후에 한반도에서 유통하던 일본계 미디어에 게재된 만화에 대해서 “이것은 구태여 한국 만화사에는 포함시키지 않는다”(손상익, 1996 : 108)라고 선언했다. 또 대한민국 성립 후부터 역사를 시작해서도 안 된다. 한국 만화사는 어디까지나 한반도의 역사를 이어가는 것으로서 말해야 하는 것이다.

이에 비해 일본에서는 ‘기원’을 어떻게 말하고 있는 것일까. 우선 일본에서 만화의 역사에 관한 언설은 두 가지 경향을 가졌다고 본다(宮本, 2009). 하나는 “풍자만화부터 스토리 만화까지를 총괄적으로 파악하여”, “오늘날의 눈으로 보아 ‘만화’라고 간주할 수 있는 표현에까지 거슬러 올라간 데에서부터 기술하기 시작하고, 연표를 좇듯이 현대까지의 흐름을 시기별로 주요한 작가, 작품을 들면서 기술하는 것”이다(宮本, 2009 : 96 - 97). 헤이안 시대에 그려진 ‘鳥獸戲畫’나 에도시대의 ‘北齋漫畫’에서 만화의 기원을 찾고 만화와 일본문화의 친화성을 강조하여 전통을 창조하려는 움직임이 있는 것은 한국과 마찬가지로다.

또 하나는 스토리 만화에 한정된 만화사의 이야기이다. “전후 태어난 평론가들에 의해 다루어지고, 시대적으로도 전후 테즈카 오사무(手塚治虫) 등장 이후의 전개에 중점을 두는 것이 많다”는 것이다(宮本, 2009 : 97). 이러한 이야기 중에는 테즈카 오사무가 ‘기점’이 되는 것이 많다. 여기서는 전전이나 전시기와의 연관보다 단절이 전제된다. 스토리 만화라는 미디어는 전후라는 시공간과 강하게 결합되어 말해왔다고 할 수 있다.

이러한 두 가지 경향을 가진 만화사의 상태에 대해서 각각 비판도 있다.

예를 들어 ‘鳥獸戲畫’에서 만화의 기원을 찾아서 일본문화의 전통과 접합하려고 하는 만화사의 시점은 大正期에 호소키바라 세이키(細木原青起)가 《日本漫畫史》에서 제시한 것이며, 이것을 읽고 이해하기 위해서는 당시 미술사의 한 영역으로서 만화가 취급되고 있었다는 것, 또 大正 말기부터 昭和 초기에 걸쳐서 다양한 영역에서 일어난 내셔널리즘 대두의 일종으로서 그 결합이 강조되었던 것을 시야에 넣을 필요가 있다고 비판하는 것 등이 있다(大塚, 2005 : 22). 즉 만화라는 개념의 역사적 변천을 불문하고 만화사를 구축해버린 데 대한 무자각이 비판받는 것이다(宮本, 2009 : 98).

또 테즈카를 기점으로 해서 만화를 논하려는 주장에 대해서도, 어쩌서 테즈카가 기점으로 ‘보이는’가를 표현론 관점에서 재고한 것(伊藤, 2005 등), 전전 만화와의 연속성을 재검토했던 것(宮本, 2002 등)이 나타나서 츠카 기원의 만화 언설이 가진, 전후를 한 덩어리로 보아 문화를 말하려는 시점의 폐쇄성이 비판되기 시작하기도 했다.

이와 같이 일본에서 만화사의 ‘기원’은 확정되어 있지 않다. 오히려 불확정인 데 징이 있다고 말할 수 있을 것이다. 만화사를 둘러싼 언설은 ‘일본의’ 만화사를 묘사해버리는 일의 구축성과 정치성에 민감하게 반응한다. 그 때문에 만화사는 언제나 갱신의 와중에 있으며 기원은 늘 비판에 노출된다.

이상과 같이 만화의 역사를 말하는 데에 한국에서는 어디까지나 ‘한국의 만화사’를 지향하는 데 비해 일본에서는 ‘일본’의 公定문화가 되지 못하는 만화사가 지향되고 있음을 알 수 있다. 그렇기는 하지만 일본에서의 만화 언설이 머리에 ‘일본의’라고 붙이는 것을 싫어하는 성격을 가지고 있다고 해서 모든 만화 언설이 내셔널리즘에 비판적인 시선을 가지고 있음을 의미하는 것은 아니다. 이에 대해서는 다음 장에서 언급하겠다.

IV. ‘나’의 만화를 말하는 사람들

양국에서 기원을 둘러싼 발언 방식에 보이는 특징은 만화에 대해 누가 누구를 향해 말하는가라는 발언자의 사회적 위상의 차이에서 유래하는 것이다. 결론부터 말하면 일본에서의 만화는 ‘나’로부터 ‘(한정적인 범위의) 우리들’에게 말한다. 그리고 한국에서는 ‘우리를 대표하는—한국인’으로서 ‘한국의 대중’을 향해 말한다. 이하에서는 어쩌서 그와 같은 발언의 양상, 발언 장소가 확보되기에 이르렀는지를 보기로 하자.

현재 일본에서 만화에 대한 이야기의 중심에 있는 사람들은 누구인가? 만화에 대해

말하는 것, 즉 평론, 연구, 비평 등은 학술연구로서 대학에 재직하는 연구자나 대학원생(만화연구가 전문인 사람과 그렇지 않은 사람들에 의한 것이 있다)에 의한 것도 있지만, 출판시장에서 많이 유통되어 읽히는 것은 만화평론가나 비평가, 편집자에 의해 묘사된 만화론일 것이다. 일본에서 만화는 주로 ‘재야’ 사람들이 말해왔다. 학회나 연구기관으로서의 만화연구의 장이 정비된 것은 근래 일이다. 애니메이션학회가 설립된 것은 1998년, 만화학회가 설립된 것은 2001년이다. 대학에 만화학부가 설치된 것은 京都精華大學이 처음이었으며 2006년이었다(1973년에 미술과 디자인코스에 만화 클래스가 설치, 학과가 설치된 것은 2000년). 한국에 비해 상당히 늦다⁴⁾. 이것은 일본 대학이 권위주의적이어서 만화 따위의 대중문화 영역을 경시해온 현상이었을까? 그렇지 않다. 만화론 및 만화연구의 역사를 개관하면 오히려 만화평론이나 연구가 애써 비 아카데미즘의 영역을 택한 경위가 보인다.

대체로 만화사의 기술은 明治 후반에, 만화평론은 大正 무렵에는 시작되었다고 한다(宮本, 2009 ; 竹内, 2009). 昭和에 들어오면 <노라쿠로>를 비롯한 어린이용 만화의 출판이 활발해지고 이에 대해서 교육학, 심리학적인 만화론이 전개되었다. 이러한 논의에서 만화는 어느 쪽인가 하면 비판의 대상이었다. 아동에 대한 악영향론은 근래에도 악서 추방론으로 면면히 이어지고 있다.

전후 스토리만화가 주로 논의되는 가운데 쓰루미 슌스케(鶴見俊介)를 비롯한 《사상의 과학(思想の科學)》그룹이나, 이시코 준조(石子順造)를 비롯한 《漫畫主義》동인이 등장한다. 이것은 만화라는 미디어가 산출하는 사회적 커뮤니케이션의 양상을 신체성이나 공동성의 창출이라는 기능에 주목하면서 해석하려는 것이었다(瓜生, 2000 : 131 - 132).

1970년대 후반이 되자, 전후 태생의 전후 만화독자들에 의해 만화가 이야기 되었다. 그러한 가운데 종래 세대(예를 들어 쓰루미나 이시코 등)의 만화론이 비판되었다. 비판을 통해 주장한 것은 만화에 대해 말하는 것의 私性이었다(瓜生, 2000 : 133). 예를 들어 만화평론가 무라카미 도모히코(村上知彦)는 종래의 만화론을 다음과 같이 비판했다.

(왜) 우리를 위한 만화평론이 존재하지 않았는가. 이유는 간단하다. 우리가 그것을 필요로 하지 않았기 때문이다. (중략) 우리에게는 교통정리나 길안내로서의 비평 따위는 필요 없었다. 그리고 그러한 길안내를 필요로 하는 사람들은 만화를 필요로 하지 않았다(村上, 1979→1991 : 326)

4) 한국에서 만화 관련 학과가 설립된 것은 1990년의 국립공주전문대학이 최초였다.《2009만화연감》에 따르면, 현재 만화 관련 학과, 전공을 가진 대학, 대학교는 65교이다.

무라카미의 이야기는 만화독자로서 ‘우리’에게 만화를 말할 권리가 있다고 주장하는 것이다. 무라카미는 만화란 무엇인가를 외부로부터(사회와의 관계에서) 해석하려는 논의는 필요 없다고 한다. 왜냐하면 ‘우리’에게 “만화는 만화로서 그대로 사회이며 역사이며, 어찌면 사회나 역사나 사상조차 우리 앞에서는 만화로서밖에 존재”하지 않기 때문이다(村上, 1979→1991 : 330). 만화는 깊이 ‘우리’에게 체화되어 있으며 그것은 바로 ‘나’ 자신인 것이다. 그렇기 때문에 만화를 말한다는 것은 한 사람의 독자인 ‘나’에 의한 ‘나’에 대한 이야기’라는 것이다.

그렇기는 하지만 그들이 비판의 대상으로 삼았던 이시코 준조의 문장에는, 역시 한 독자로서 자기 의견을 구성한다고 서술한 부분이 있다(石子, 1975→1994 : 177). 그러나 이시코가 한 사람의 독자로서 체험의 한정성을 토대로 말한 데 대해 70년대 후반부터 나타나는 ‘우리’의 말은 사적이면서도 만화에 관련된 ‘우리’ 전원의 공감과 이해를 전제로 한다는 점에서 이시코의 그것과는 다르다. 예를 들어 일본 최대의 同人誌即賣會 코믹마켓을 운영해온 것으로 유명한 만화평론가 요네자와 요시히로(米澤嘉博)는 만화와 연관되는 나와 우리의 관계를 다음과 같이 표현했다.

만화는 ‘나’와 ‘나’, 즉 쓰는 사람과 읽는 사람이 만나는 장일뿐 아니라 겹쳐지는 장이기도 하다. (중략) 만화를 읽는다는 것은 만화를 그리는 것의 추체험이라는 사실이 거기에서부터 나온다(米澤, 1987 : 179).

여기서는 만화독자로서의 나와, 독자로서의 ‘우리’의 공동성뿐 아니라 만화를 그리는 것과 읽는 것의 연속성이 강조된다. 즉 이 시기 만화독자라는 것은 만화 작가라는 것과도 한없이 가깝고 내가 말하는 만화체험은 한 사람의 독자 경험을 넘어 만화를 둘러싼 커뮤니케이션 전체를 포괄한 것이 될 수 있다고 생각되었던 것이다.

이러한 ‘나’를 기본으로 만화 말하기가 정착한 후 1990년대에 들어오면, 만화의 표현에 관심이 몰리게 된다. 만화 표현론을 적극적으로 전개한 나쓰메 후사노스케(夏目房之介)는 만화비평이 스토리 상의 테마 중심으로 전개되어온 것에 어딘지 부족하다고 느끼고 “스토리 이전의, 만화라는 표현이 떠오르려고 하는 장소”에 주목할 것을 촉구했다(夏目 1992→1995 : 14). 표현에 대한 이 시점은 어떤 의미에서 종래의 ‘나’를 말하는 것을 초월한 것처럼 보이기도 한다. 나아가 이시코 등이 착안했던 만화의 미디어성을 추구하는 것이라고 말할 수 있을 지도 모른다.

확실히 나쓰메는 자기의 작업을 자리매김해 가는 가운데 이시코 준조가 만화 표현에

대한 시점을 가지고 있었음을 언급하고 일정한 평가를 했다. 그러나 최종적으로는 이시코를 “정리 단계에 이르면 ‘민중’이라든가 ‘반근대’라는 용어에 의지해 버려서 결국 이념의 표명과 소묘에 그쳤다”라고 비판했다(夏目, 1992→1995 : 15). 이렇게 생각하면 나쓰메의 표현론으로 대표되는 90년대의 만화론은 적어도 출발선에서는 70년대 후반부터 성장한 만화를 그리고 읽고 말하는 공동체의 자립성을 전제로 한 위에 성립한 것이라 말할 수 있다. 그렇기 때문에 이시코가 집착한 바와 같이 만화공동체 외부와의 관련을 논하는 데에는 위화감이 표명된 것이다.

이와 같이 ‘나’를 중심으로 한 이야기로서의 만화론은 만화의 위상을 둘러싼 독특한 감각의 정착을 추구했다. 1997년 《코믹학의 관점(コミック學のみかた)》라는 무크지가 출판되었을 때 만화가 이시카와 준이 쓴 문장에 그 특징이 잘 나타난다. 이시카와는 만화가 ‘학(學)’이 되는 것에 의심을 표명하고 “프로레슬링에 시민권을, 이라고 현수막을 내거는 순간 재미가 단숨에 퇴색된” 것처럼 “만화를 ‘학’으로 하려는 시도에는 아무래도 위험한 냄새가 난다”(石川, 1997 : 174)라고 서술했다. 이시카와의 주장은 ‘나’와 일체화된 만화란 ‘내’가 즐기고 말하면 되는 것이어서 권위를 필요로 하지 않는다. 오히려 만화는 ‘기껏해야 만화’인 쪽이 좋고 또 그런 것이야말로 의미가 있다는 만화인식에 바탕을 둔 것이다.

이처럼 일본의 만화론은 만화를 읽는 것(이나 그리는 것)을 체화한 독자(작가)들의 공동체 내부에서 주고받는 것으로서 사회로부터 일정한 자립성을 가진 영역을 확보해왔다. 아카데미즘에 의한 권위 부여는 도리어 불필요한 것, 거부되어야 하는 것이었다. 만화는 그것을 말하는 사람들에게도 ‘기껏해야 만화’이어야 하는 것이었다.

그런데 90년대 후반 이후 ‘기껏해야 만화’가 낳은 공동체의 밀월은 무너져 갔다. 주간 소년만화를 계속 읽고 만화공동체를 형성했던 ‘단카이 세대’가 기성세대가 되어 만화독자가 사회의 대다수를 차지하게 됨에 따라 나나 우리를 중심으로 한 만화공동체의 윤곽이 애매해졌다. 더욱이 해외에서 일본만화 유통이 활성화되어 산업으로서 만화를 어떻게 다룰 것인가, 해외에 대해 어떻게 만화를 말할 것인가를 묻게 되었다.

공동체의 비대와 확산, 외부의 증대라는 변화 속에서 최근 몇년 새삼 만화란 도대체 어떤 미디어인가를 일본 근현대사 속에서 재조명하려는 젊은 연구자가 나타나기 시작했다. 만화학회의 설립은 ‘우리’의 공동체를 넘어 만화에 대해 말하는 것과 사회에 대해 생각하는 것과의 사이에 재접합을 도모하려는 움직임 속에 자리매김되는 것이다.

그렇지만 ‘내’ 말로서의 만화언설이 완전히 유효성을 잃은 것은 아니다. 현재에도 여

전히 일본에서 만화 말하기를 방향짓는 것은 ‘나’로서 만화를 말하는 것에 집착하는 것, 그것에 공감해주는 ‘우리’에 대한 신뢰, 그리고 ‘기껏해야 만화’라는 만화에 대한 평가이다. 앞 장에서 일본의 만화언설이 반드시 내셔널리즘에 대해 비판의식을 가지고 있는 것은 아니라고 한 것은 그 때문이다. 만화에 대한 아카데미즘이나 국가에 의한 개입이나 권위 부여를 거부하는 감각은 단지 만화 말하기가 외부에 대한 거부 표명에 지나지 않을 가능성도 있기 때문에.

V. ‘한국’ 문화를 말하는 사람들

그러면 한국에서 만화는 누가 누구를 향해 말하는 것인가, 그것은 어떠한 경위를 거친 것일까.

한국에서 만화 관련 서적출판이 눈에 띄게 된 것은 90년대에 들어오고 나서부터이다⁵⁾. 저자로서는 일본과 마찬가지로 재야 만화평론가뿐 아니라 미술평론가나 대학교수도 눈에 띈다. 이것은 90년대에 들어오자 바로 한국에서 만화나 애니메이션관련 학과나 학부를 설치하는 대학이 증가한 데에서 기인한다. 대학에서의 연구교육에 이용할 수 있는 만화 관련 서적이 필요하게 된 결과, 다양한 저자가 만화란 무엇인가, 어떤 역사를 가지는가를 말하기 시작한 것이다. 그러면 90년대 이전에 만화를 말하지 않았던 것인가. 물론 그렇지 않다.

1930년대에 이미 만화가 자신에 의한 만화⁶⁾론이 몇몇 발표되었다. 예를 들어 만화가 최영수는 《신동아》1933년 12월호에 게재된 <1933년도의 조선만화계를 논함>이라는 글에서 만화는 예술일 수 없음을 논했다. 그리고 그 원인은 독자에게 있다고 보았다. “漫畫는 民衆藝術이다”이라고 하면서도 “民衆의 要求가 低級的趣味에서 그러한 것만을 歡迎하는 까닭”이기 때문에 만화는 저급하다는 매도를 피할 수 없는 것이다(최영수, 1933 : 56).

최영수의 견해는 만화에 대한 사회의 평가가 만화 외부의 문제에 기인함을 주장하는

5) 《한국만화통사 하》에 나오는 만화 관련 서적 리스트에는 1970년대~80년대에는 만화를 그리는 법 등 기법서를 포함해서 7권, 90년~98년에는 36권이 실려 있다.

6) 이 시기 ‘만화’라는 단어가 가리키는 것은 현재의 스토리 만화가 아니다. 풍자화, 킷 만화나 그림이야기 같은 것을 포괄하고 있음에 주의해야 한다.

것이다. 이러한 ‘기껏해야 만화’라는 평가에 반론에 가하려는 시도는 그 후의 만화에 대한 이야기에 면면히 이어져 왔다. 또 이 견해의 평가기준이 된 것이 고급인가 저급인가 하는 이원론인 점에도 주의를 기울이기 바란다. 만화가 널리 보급된 대중문화가 된다면 고급문화일 수는 없다. 그럼에도 불구하고 한국 만화에 대한 언설은 ‘기껏해야 만화’라는 평가에 저항하기 위해 이것을 고급으로 끌어 올리는 데에 집착해온 것처럼 보인다.

그 후 최영수가 저급한 취미를 가졌다고 비판한 ‘민중’, 즉 만화독자는 만화 장르 확대에 의해 어른과 어린이로 나뉘어졌다. 그리고 어린이용 만화에 대해서 교육적 관점에서 만화비판이 행해졌다.

1948년 《백민》 10월호에 게재된 양미림의 <만화 시비>라는 글을 보자. 여기에서는 시사만화를 “정신발육이 완성된 청소년”에게는 ‘간소미와 풍자미’가 넘치는 매력적인 읽을거리이며 만화는 ‘신흥예술’이라고 일정한 평가를 부여했다. 그러나 반면에 문제는 어린이용 만화라고 말한다. “優秀한 그림으로 된 健全한 內容의 漫畫책이 없는바 아닙니다. 大多數는 無名 新漫畫家(?)들의 글과 그림을 獨擔한 매우 劣한 그림에 不健全한 內容임에 一考를 加하는 同時에 適當한 對策을 講究하지 않을 수 없는 重大問題다.”라고 하며 그 결점을 이야기의 비과학성, 회화적 기술의 결여(인쇄기술이 나쁜 것도 있다), 적당한 방언과 맞춤법 오류라고 비난했다. 논지의 주안점은 어린이에 대한 악영향을 우려하는 데 있다(양미림, 1948 : 77).

교육적 관점에서의 만화비판은 그 후에도 오래 계속되었다. 이러한 악서 추방의 움직임은 한일어 공통적으로 보인다.

물론 한국에서 만화를 말하는 것이 가치투쟁에만 몰두한 것은 아니다. 이 시기의 평론에는 만화와 예술을 분리해서 말해야 한다는 논의나, 미국 등의 해외만화의 특징을 논한 것도 있다. 예를 들어 아동용 그림책이나 만화를 많이 다룬 김용환은 마찬가지로 《백민》에 <만화소론>을 게재했다(김용환, 1947→2005). 김용환은 “普通繪畫가 美를 中心으로 하는 데 對하여 漫畫는 實際的感情을 端的으로 表現함에 그 中心이 있는 것이다.”라고 서술하는 등 만화 그림이 가지는 기호성을 언급하고 미디어로서의 특성에 대해 다루었다. 또 1950년대에는 잡지 《아리랑》에 <해외만화의 발전사>라는 특집이 편성되기도 하고 <우리나라 만화의 발전사>가 정리되기도 했다. 이처럼 사회에서 만화가 가지는 문화적 지위를 논하는 것뿐 아니라, 만화란 무엇이며 어떤 역사를 가지고 있는가 하는 만화문화 자체의 기원과 현상을 묻기도 했다. 이러한 논의의 주된 담당자는 만화가였다.

그렇기는 하지만 유감스럽게도 사회에서 널리 받아들여진 것은 교육적 만화비판이었

던 것 같다. 손상익의 《만화통사》에 따르면, “당시 문학계의 집단적인 만화비판(어린이에 대한 만화 악영향론, 필자)가 1960년대 이후까지 끈질기게 계속됐고, 급기야 만화의 내용에 대해 정부기관이 직접 간섭하는 사전심의”로까지 이어지는 원인이 되었다고 했다(손상익, 1998 : 52).

그러면 어린이용 만화가 비판의 대상이 되는 가운데 성인용 만화, 그 중에서도 스토리만화는 어떻게 말해왔을까. 한국에서 성인용 스토리만화가 많이 등장하는 것은 1970년 전후이다. 이것은 스포츠신문의 판매 개시와 관계가 없지 않다. 성인용 스토리만화인 ‘극화’는 대여 만화로서 발매되기도 했지만 주로 스포츠지에 게재되어 지위를 확립했다. 당시의 스포츠신문에는 <임꺽정>이나 <수호전(수호지)>, <삼국지>의 역사이야기나 역도산의 일대기인 <피와 꽃> 만화판 등이 연재되었다.

이 ‘극화’의 관점에서 문학평론가 김현은 몇몇 만화론을 발표했다. <만화도 예술인가?>라는 제목의 에세이에서는 “만화를 어린애들이 보는 유치한 수준의 그림이 아니라 구라과가 새로이 만들어내려 하는 한 예술의 형태”라 하고 “만화는 대중예술이 아니라 대중들의 예술이다”이라고 기술했다. 그리고 “만화비평이 가해야 하는 것”은 “그 사회 비평적 성격의 만화적 형태가 대중들의 어떤 심리와 결부되어 있는가를 밝히는 곳이다.”라고 하며 프랑스에서 논의되고 있는 만화이론과 기호학적 견지에서 만화를 분석했다. 또 <만화는 문학이다>라는 글에서 만화의 특질을 선과 풍자와 컷 등의 요소로 나누어 설명하면서 만화를 “새롭게 태어난 새로운 형태의 문학”이라 자리매김하고 한국에서 만화의 문학적 측면이 이해되도록 만화비평가가 필요하다고도 주장했다. 작품론으로서는 박수동의 《고인돌》을 거론하며 거기에서 보이는 에로티시즘과 사회와의 관계를 논했다(김성훈, 2007 : 12 - 13).

이와 같은 극화 평은 한국사회에서의 ‘기껏해야 만화’라는 평가를 끌어올려 고급문화의 문법으로 만화를 말하는 가능성을 열었다. 또 만화이론으로서 구미의 코믹 이론을 인용하는 것도 또 하나의 흐름을 만들어갔다⁸⁾. 그런데 당초 그러한 발언이 가능했던 것은 만화 이외의 평론가나 연구자로서 이미 발언 장소를 가졌던 사람들이었다. 그러면 그러한 장소를 가지지 못한 사람들은 어디에서 발언의 위치를 확보한 것일까.

1980년대 후반이 되면, 민주화로 향하는 기운 속에서 대학학보나 동인지에 만화평론

7) 한국에서 사용되는 ‘劇畫’라는 단어는 일본에서 유래한 듯하다. 한국에서는 성인대상 만화에 많이 사용되어 용어로서 정착했는데 정확한 것은 알지 못한다.

8) 이때 일본 유래의 ‘극화’라는 말로 장르화된 대상을 논하는 데에 구미의 이론을 적용하려고 한 것은 그 후 한국 만화표현론의 부재를 일으키는 하나의 원인이 되기도 했다고 생각한다.

을 쓰기 시작했다. 여기서는 주로 개별적 작품론을 넘어 만화라는 장르가 가지는 가능성이 논의되었다(김성훈, 2007 : 29). 그렇기는 하지만 일본과 같이 ‘나’의 만화체험을 말하는 공간이 열렸던 것은 아니었다. 그들은 만화를 읽고 즐기는 공동체 내부에서만 통하는 감각에 바탕을 두고 만화를 말하는 언어를 만들려고 하지 않았다. 오히려 만화를 읽지 않는 사람들에게 호소하기 위해서 ‘민중’이나 ‘대중’과 같은 말을 사용함으로써 만화란 무엇인가를 물었다.

그렇기는 하지만 당시 한국의 만화 상황을 보면, 만화독자를 단숨에 ‘민중’이나 ‘대중’으로 이동시키기에는 무리가 있다고 말해야 할 것이다. 만화는 영화나 스포츠만큼 ‘대중성’을 가지고 있던 것은 아니다. ‘기껏해야 만화’는 ‘고급문화로서 취급할 가치가 있는’ 것으로서 논하기에는 무리가 있을 뿐 아니라 ‘대중의 것’으로서 논하기에도 다소 무리가 있었다.

그래서 어떤 ‘말하기 방식’이 발명되었다. 만화에는 말할 가치가 있지만 현재는 그것이 충분히 발휘되어 있지 않다는 것이다. 예를 들면, 성인용 만화잡지 《만화광장》에 만화론을 전개한 위기철은 대중적 만화가 가진 문제점은 만화라는 양식의 문제가 아니라고 보고 그것을 왜곡하는 사회구조나 지배이데올로기를 밝혀야 한다는 것이다(김성훈, 2007 : 24). 이와 같이 만화의 현재 평가(‘기껏해야 만화’)와, 그러해야 하는 평가(우리 대중의 만화, 고급문화이기도 한 가치 있는 만화 등)를 나누고 거기에 사회 문제를 고려해 넣는 것이다.

이렇게 말하는 방식은 90년대 이후 “만화가 충분히 발전하지 못한 것은 군사정권 하의 검열에 의해서”라고 정형화되어 갔다. 물론 실제로 표현이 억압되어 만화문화가 충분히 발전할 수 없었던 면은 있을 것이다. 그것을 경시할 의도는 없다. 그러나 그것과 동시에 하나의 표현방식으로서의 군사정권 검열 원인론이 사회의 만화에 대한 평가와 만화를 논할 때의 이상적인 만화평가와의 차이를 묻기 위해 이용된 것처럼 보이는 것도 사실이다.

한국에서의 만화론은 만화를 대중문화로서, 혹은 고급문화에 견줄 가치를 가지는 것으로서 정당한 평가를 얻기 위해서 ‘한국인의 한 사람’으로서 ‘한국 사람들’에게 호소하는 것이다. ‘기원’을 둘러싼 언설에서도 확인한 바와 같이 한국에서 만화에 대해 말하는 것은 ‘한국’의 문화에 대해서 말하는 것이어야 하며 내셔널리즘과 일체화할 필요가 있다. 그렇게 됐어야 만화론은 발언의 위치를 확보할 수 있었다.

그 후 만화가 본래 가지고 있을 가치를 설명하는 체계로서 만화는 고부가가치산업이

라는 문화산업적 의의도 덧붙여진다.

물론 한국에도 일본의 ‘우리의 만화 말하기’와 같이, 자기의 만화체험에 바탕을 두고 그 매력에 대해 말하려고 하는 만화론이 없는 것은 아니다. 그러나 그러한 주장이 블로그의 중얼거림을 넘어 영향력을 가지기 위해서는 아직도 ‘한국의’라는 전제가 필요한 것처럼 보인다. 또 그들이 일본 독자들처럼 ‘기껏해야 만화’라는 평가를 허용하는가 하면 아마도 그렇지 않다. ‘기껏해야 만화’라는 평가는 극복되어야 하는 것임에는 틀림없다. 만일 일본 만화독자들의 만화 말하기에 비해서 한국 만화독자들의 말하기가 내셔널리스트하게 보인다고 하면, 그것은 그들이 늘 외부와의 교섭의 장에 드러나 있기 때문이라고 말할 수 있을 것이다.

이상과 같이 일본과 한국에서 만화를 말하는 사람들이 처한 장소는 상당히 다르다. 되풀이하지만 이것은 한일의 만화시장 규모나 그 발전 경위와 크게 관련되며 만화라는 미디어가 사회에서 차지하는 영향력의 차이와 관련해서 산출된 차이이기도 하다.

VI. 만화문화를 둘러싼 정책

그러면 만화 말하기에 보이는 양국의 차이는 구체적으로 어떤 정책이나 제도의 차이를 이끌어 낸 것일까. 이것을 상징적으로 보여주는 것이 있다. 한국에서의 ‘한국만화영상진흥원’ 개관과 일본에서의 ‘미디어종합예술센터’ 동결이다. 이것은 만화문화란 무엇인가의 물음에 대한 한일의 대답 차이를 나타낸다. 그러면 이 두 시설의 정책적 배경, 개관과 동결까지의 흐름을 살펴보자.

1. 국립미디어종합예술센터의 경우

일본에서 만화를 포함하는 문화정책을 검토 추진하는 부처는 内閣府, 經濟産業省, 總務省, 外務省, 그리고 文化廳이다. 여기서 사용되는 용어로서 만화를 포함하는 개념으로 제시되는 것이 콘텐츠⁹⁾와 미디어예술¹⁰⁾이라는 말이다. 이 두 가지 용어의 차이는 애매

9) 콘텐츠는 2004년에 공포 시행된 <콘텐츠의 창조, 보호 및 활용의 촉진에 관한 법률>(콘텐츠촉진법) 제2조에 영화, 음악, 연극, 문예, 사진, 만화, 애니메이션, 컴퓨터게임, 기타 문자, 도형, 색채,

하지만 전자는 경제산업성이 중심이 되고 후자는 문화청이 중심이 되어 사용하는 정책입안의 기초개념이다. 일본의 문화정책은 여러 부처의 연합 혹은 복합으로서 추진해 왔다.

그러면 국립미디어예술종합센터란 어떤 곳인가. 명칭에서 알 수 있듯이 기획은 문화청이 주체가 되어 추진해왔다. 2009년 4월에 제출된 <미디어예술의 국제적 거점의 정비에 대해서>라는 보고에 따르면, 센터는 국내에 ‘미디어예술’ 각 분야의 작품이나 정보를 집약하는 장이 없음을 문제시하여 그것에 부응할 수 있는 시설로서 기획되었다. 설립이 된다면 문화, 관광, 산업의 진흥효과가 기대된다.

이 안은 2009년에 갑자기 등장한 것이 아니다. 문화청은 1997년부터 우수한 미디어예술 작품 발표 기회를 제공하는 장으로서 연 1회 ‘문화청 미디어예술제’를 개최하고 있다. 이것은 1996년부터 멀티미디어시대의 예술진흥방책이 검토되기 시작하는 가운데 제안, 실시된 것이다. 국립미디어종합예술센터는 예술제의 일정한 성공과 성과의 축적을 근거로 해서 일회성의 ‘축제’를 상시화하는 것으로서 구상된 듯하다. 구체적으로는 2007년의 ‘문화예술의 진흥에 관한 기본적 방침(제2차 기본방침)’에 국제 거점 정비의 필요성이 포함되고 ‘아시아게이트웨이 구상’이나 이듬해의 ‘지적재산추진계획2008’과의 제휴 하에 거점 형성의 기본구상이 다듬어졌다.

그런데 주지하는 바와 같이 구상은 정권교체에 의해 어쩔 수 없이 변경되고 현재 동결되어 있다. 이러한 결정은 각 방면으로부터 비판의 소리가 컸던 데서 기인하는 것이기도 했다.

비판을 받은 배경에는 근래의 경제 불황과 재정난이라는 악재가 있을 것이다. 그러나 많은 ‘콘텐츠’ ‘미디어예술’ 업계관계자로부터도 비판을 받았다는 점과, 텔레비전이나 신문보도 등에서 사용된 ‘애니메이션의 전당’ ‘국영 만화다방’이라는 호칭의 침투라는 두 가지 점에서 보아 단지 경제효과에 대한 불신만이 아닌 문제가 있다. 즉 미디어예술

음성, 동작 또는 영상 혹은 이것들을 조합한 것 또는 이것과 관련된 정보를 전자계산기를 개재하여 제공하기 위한 프로그램(전자계산기에 대한 지령이기 때문에 하나의 결과를 얻을 수 있도록 조합된 것을 말한다)이며 인간의 창조적 활동에 의해 산출되는 것 중에 교양 또는 오락의 범위에 속하는 것이라 정의된다.

10) 미디어예술은 2001년에 나온 <문화예술진흥기본법>의 제9조에 ‘영상, 만화, 애니메이션 및 컴퓨터 기타의 전자기기 등을 이용한 예술’이라고 되어 있다. 이와 같은 용어를 설정한 이유로서 만화, 애니메이션, 게임 등 구미 중심의 예술관으로는 다 파악할 수 없는 분야에 초점을 맞추어 세계에 그 개념을 제시하기 위해서라고 한다. 국가는 이것의 진흥을 도모하고 필요한 시책을 강구할 것이라고 기본법은 정하였다.

이라는 개념의 애매함에 대한 비판, 국가가 대중문화에 개입하는 것에 대한 거부감(혹은 그것은 국가의 일이 아니라고 여기는 생각)이다. 특히 후자의 문제는 앞에서 본 바와 같이 일본 만화 언설의 위상과 ‘기껏해야 만화’를 둘러싼 의식과 관련된다. 이것을 조금 자세히 보기로 하자.

설립 반대의 최선봉이었던 만화가 이시자카 게이(石坂啓)는 2009년도 추가경정예산안의 낭비를 검토하는 민주당의 연구회 자리에서 “액자에 들어있는 만화 원화를 보러오는 팬은 없다”, “국가가 만들면 아주 시시한 시설이 된다”라고 부정적 의견을 말했다. 또 자신이 미디어예술대상을 수상한 것을 언급하며 “대가 선생님들은 만화가 불우했던 시대의 사람들이 많기 때문에 국가가 다가오면 기쁘게 생각하는 사람이 있을 것이다. 그러나 정부의 윗분들에게 칭찬받고 기뻐하는 만화가는 없다. 도리어 윗분을 희롱하는 것이 만화의 정신. 내 작품이 전시되게 된다면 상장도 상금도 반납하겠습니다”라고 말했다는 뉴스가 전해진다(《산케이 뉴스》 2009.6.28 【일본의 議論】 <建設費なんと117億円 ‘アニメの殿堂’は必要か? 衆院選の結果次第では…>). 이시자카의 의견은 바로 ‘국가가 대중문화에 개입하는 것에 대한 불신’을 보여준다¹¹⁾. 더구나 이 주장은 산케이신문과 아사히신문에도 좌우 성향 차별 없이 게재되었다.

이시자카로 대표되듯이 문화정책에 대한 비판 방식은 뉴스에서 센터가 비판될 때 ‘국립미디어종합예술센터, 이른바 애니메이션의 전당’이라고 설명되기도 하고, ‘국영 만화 다방’이라고 야유되기도 한 것과는 관계가 있다. 그것은 만화를 즐기는 사람들도, 그리고는 사람들도, 말하는 사람들도, 그리고 그것과는 직접 관련이 없다고 생각하고 있는 사람들도 만화란 ‘기껏해야 만화’가 아닌가 하는 평가를 공유하고 있는 것이다.

1978년 평론가 나카지마 아즈사(中島梓)는 《中央公論》에서 <어른은 만화를 읽지 말라>라는 제목의 논고를 발표하고 “만화는 원래 논하거나 이야기하는 것보다는 단지 그저 感受하기에 가장 어울리는 미디어다”라고 썼다. 이 인식이 90년대 일본에서 일정한 도달과 보급을 본 것은 앞 장에서 서술했다. 만화는 논하기보다는 느끼기 위한 미디어이며 ‘나’와 내가 인지하는 ‘우리’의 감성에 의미가 있으면 된다는 것이다. 누군가에게 승인받을 필요가 없는 ‘기껏해야 만화’인 것이다. 그리고 센터 동결의 현실을 보면, 이러

11) 그렇기는 하지만 만화가들이 전원 반대한 것은 아니다. 추진파 사토나카 마치코(里中満智子)는 만화의 원화를 수집하고 劣化를 막고 보존하는 작업의 필요성, 미디어예술제 성과 축적의 필요성을 주장하여 찬동하였다(里中満智子 블로그 <http://satonakamachiko.seesaa.net/category/3397201.html>). 이러한 견해를 방해하는 것은 사람들이 가진, 어디까지나 만화를 소비대상으로 이해하여 공공의 재산으로 간주하는 것에 대한 저항감일 것이다.

한 만화에 대한 감각은 이제는 일본 대다수 사람들의 감각이 되어 공유되고 있다고 말할 수 있을 듯하다.

국립 미디어예술종합센터에의 비판에는 만화를 비롯한 ‘미디어예술’에 대한, 친밀함, 외부 부재(그렇기 때문에 다른 문화와의 관계에서 자리매김할 수 없는 ‘기껏해야’에 그친다), 그 결과 생기는 ‘국가’라는 타자에 대한 거부감이나 불신이 담겨있다.

일본의 대다수 사람들에게서 보면, 만화라는 대중문화는 대중적인 것으로서 소비해 버리면 되는 것이어서 수집, 보존, 축적하는 데에 공공의 가치를 찾아내기 어렵다. 일본에서 만화란 어디까지나 ‘기껏해야 만화’ 문화이니까.

2. 한국만화영상진흥원의 경우

2009년 9월 부천시에 한국만화영상진흥원이 개관되었다. 전신은 한국만화박물관과 부천만화정보센터이다. 만화박물관, 도서관, 애니메이션 상영관 등으로 이루어진 만화규장각, 만화작가 창작실이나 벤처 사무실 등 업무시설로 이루어진 만화비즈니스센터를 가지고 있다. 또 페스티벌도 주최된다(KOMACON 웹플릿). 진흥원 개관까지의 경위를 확인해 두자.

부천시는 1995년에 지방자치가 실시됨에 따라 만화산업에 바탕을 둔 도시구상을 개시하여 영상문화 도시계획을 수립하고, 1998년에는 만화문화도시부천기획안을 작성하기에 이르렀다¹²⁾. 이에 수반하여 1999년에 부천만화정보센터가 설립되어 제1회 부천국제만화페스티벌(BICOF)이 개최되었다. 그리고 2001년에는 문화관광부, 부천시, 부천만화정보센터의 공동설립 형태로 한국만화박물관 개관에 이르렀다(만화산업백서, 2006). 박물관과 정보센터는 만화 데이터베이스의 작성이나 해외교류, 교육활동 등을 적극적으로 행했다. 그렇지만 박물관에는 만화의 보존과 연구, 전시기능 이상으로 만화 창작의 추진과 산업환경의 정비 활동이 요구되었다(박신의, 2008). 그러면 왜 이와 같은 산업적 기대를 박물관이 지게 되었을까.

한국에서 문화정책을 담당하는 것은 문화관광부이다. 문화관광부는 1994년 문화산업국을 설립하여 문화산업정책의 추진기반을 준비했다. 1998년에 김대중 정권이 들어서자

12) 부천이 만화도시를 선택한 배경에는 1990년대 말 특히 김대중정권 이후 문화관광부가 문화산업육성지원정책을 추진하는 가운데 지역문화산업육성을 강화한 것이 있다.

문화산업육성지원정책이 강화되었다. 1999년에 문화산업진흥법을 제정하고, 2000년에는 재단법인 문화산업진흥센터를 설립하는 동시에 2001년에 문화관광부 내에 문화콘텐츠¹³⁾진흥과가 설립되어 본격적인 문화산업 지원체제가 정비되었다.

만화에 대해서는 2002년에 문화콘텐츠진흥원에 만화전문지원팀이 설치되어 정부지원 정책이 체계화했다. 이듬해 2003년에 문화관광부는 ‘만화산업진흥5개년계획’을 발표하여 만화산업의 창작량 강화, 만화산업 제작·유통 인프라 구축, 국제교류의 확대와 해외 진출의 활성화, 만화에 대한 국민인식 제고와 참여의 활성화, 법 및 제도개선과 지원체계 정립의 5대 추진과제를 설정했다(만화산업백서2006). 2008년에는 ‘제2기 만화산업중장기계획(안)’이 나왔으며, 국내 만화시장 규모를 약 2조 원, 온라인 만화시장을 2,300억 원, 해외수출규모를 2,000만 달러, 국산만화의 시장점유율을 50퍼센트 이상으로 하는 것 등을 목표로 삼았다(만화산업백서2008).

이처럼 한국 문화정책의 중심은 산업육성정책이다. 그렇기 때문에 정부정책에 따르는 형태로 부천만화정보센터와 한국만화박물관은 산업진흥기능을 강화한 한국만화영상진흥원으로 확대되었다.

한국만화영상진흥원은 2005년에 계획이 발표되고 2009년에 개관했다. 그리고 현재는 중장기계획(2009년~2013년)에 의거하여 운용되고 있다. 이 계획도 역시 한국만화의 가치증대를 사명으로 삼고 있으며 2013년에 한국만화콘텐츠산업의 중심기지가 되는 것을 지향한다. 그것을 위한 전략과제로서는 만화산업의 경제력 강화, 만화문화 인프라 확대, 해외시장 개척과 글로벌 네트워크 구축, 전문 인력의 발굴과 양성을 들고 있다(2009한국만화연감). 부천은 만화를 통한 ‘문화도시’로서의 ‘도시 브랜드’ 확립을 지향하는데 그것은 만화의 산업적 성공에 의해 실현될 것이라 생각하는 것 같다.

미디어에서 한국만화영상진흥원이 언급될 때에도 산업적 목표나 경제적 효과가 주로

13) <문화산업진흥기본법>에서의 콘텐츠는 부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등의 자료 및 정보라 정의된다. 또 이것을 디지털로 처리한 것을 디지털 콘텐츠, 문화적 요소가 체계화된 것을 디지털문화 콘텐츠, 또 콘텐츠와 관련되는 미디어를 포괄해서 새로운 표현, 축적기능을 가진 것을 멀티미디어 콘텐츠라 부른다. 문화산업에 관해서는 영화, 음악, 비디오, 게임, 출판, 인쇄, 정기간행물, 방송, 문화재, 예술성이나 창의성, 오락성, 여가성, 대중성을 지닌 경제적 부가가치 창출을 하는 캐릭터, 애니메이션, 디자인, 광고, 공연, 미술품, 공예품 관련 산업, 디지털문화 콘텐츠와 관련되는 서비스, 기타 전통 意匠이나 食 등 대통령령에 의해 정하는 산업이라고 한다(문화산업백서2002). 또 2006년에는 진흥기본법이 개정되어 예뉘테인먼트, 모바일 콘텐츠, 멀티미디어문화 콘텐츠 등 새로운 문화콘텐츠를 문화산업 및 문화산품으로 간주하였으며 만화도 문화산업으로서 명시되었다(만화산업백서, 2008).

이야기된다. 특히 진흥원건설계획이 대두되던 2005년은 일본에서의 한류현상 가열, 아시아권에서의 붐 정착이라는 흐름 속에 있었다. 부천뿐만 아니라 경기도를 비롯한 각 도 시에서 다양한 문화콘텐츠산업에의 투자가 확대되었다. 또 문화콘텐츠가 큰 산업이 될 수 있다는 것이 현실감각을 지닌 사람들에게도 이해되었을 것이다. 진흥원 개관을 향한 산업적 의의의 주장에 대해 큰 반대의견은 보이지 않았다.

한국에서는 문화정책이나 진흥원의 개관이 일본에 비해 원활하게 진행되었다. 물론 한국만화영상진흥원은 부천시시의 사업이며 완전한 국립은 아니다. 여전히 ‘겉치레’라는 느낌이 있으며 사람들에게 그런 불안이 없는 것은 아닐 것이다. 그러나 산업진흥의 기치는 일본에서는 불가능할 정도의 신뢰를 얻고 있는 것처럼 보인다. 진흥원은 만화 관련 학회나 작가협회의 합의도 받고 있다. ‘기껏해야 만화’를 진흥할 필요가 없다는 주장은 없다. 만화는 사적인 경험이기 때문에 거기에 국가의 논리가 들어오는 것은 이상하다고 목청 높이는 주장도 없다. 한국에서 만화에 대해 말하는 것이 내셔널리즘에 호소하여 그 발언의 위치를 확보해왔다는 것은 앞에서 서술했다. 한국에서 만화에 대해 말하는 것은 혼잣말로 그칠 수 없기 때문에 그리 어렵지 않은 일일지도 모른다.

향후 진흥원은 산업적 성과를 주로 평가받을 것이다. 많은 한국 사람들은 진흥원을 그러한 곳이라 간주하고 있다. 즉 많은 한국 사람들에게 만화란 ‘한국 문화산업의 하나’인 것이다.

VII. 상호 시선의 행방

일본에서도 한국에서도 만화는 ‘기껏해야 만화’이다.

그렇지만 일본에 만화독자는 다수 존재한다. 바로 만화는 사람들에게 널리 소비되는 대중적인 것이다. 한편 한국에서는 만화 소비는 소규모에 그친다. 일본에서는 만화 말하기를 위해 자립적이라고도 할 영역이 확보되어 있다. 다른 분야에 대해서 그것이 얼마나 말할 가치가 있는지를 운운하지 않아도 된다. 하지만 한국에서 만화에 대해 말하는 것은 만화를 보지 않는(혹은 이해하지 않는) 사람들을 향해서 하지 않으면 안 된다. 한국 만화 말하기 속에 보이는 내셔널리즘은 만화의 대중성을 확보하지 못한 가운데 대중성을 얻기 위해서 필요한 것이다. 그리고 일본 만화를 둘러싼 모라토리엄적인 태도는 바로 만화의 대중성에 의해 담보되어 있다.

‘기껏해야 만화’에조차 이상과 같은 한일의 차이가 있다. 한국과 일본에서 만화를 말할 때, 일본에서는 대중성에 근거한 만화의 輕視가, 한국에서는 만화 자체에 대한 흥미 박약과 경제적 효과에 대한 압도적 기대가 서로의 시선 차이를 낳을지도 모른다.

2009년 9월 부천국제만화페스티벌에서 프랑스, 이탈리아, 일본의 만화박물관 및 연구자와 실무자가 초빙되어 심포지엄이 개최되었다. 심포지엄 그 자체는 의의가 깊었다. 그러나 그와 마찬가지로 “한국 만화가 해외시장에서 팔리는지, 무엇이 팔리는지, 벌써 몇 번이나 질문 받았는지 모르겠다. 그런 건 나는 몰라요. 그것보다 한국 만화에는 어떤 것이 있는지 작품 하나하나에 대해 흥미가 있는데도 말이죠”라고 말하는 유럽에서 온 게스트나, “해외에서 팔기보다 모두 만화를 좀더 ‘읽읍시다’라고 말해야 하는 거 아니야?”라고 말한 일본 게스트의 소박한 감상도 매우 흥미 깊었다.

이러한 말들은 한일 양국이 서로의 사회에서 만화에 대해 말하는 것으로만 이해해 버린다면 상호의 시선이 설령 함께 만화를 바라보는 것처럼 보여도 언제까지나 엇갈린 채로 있을 것이다. 기껏해야 만화이긴 하지만 그 ‘기껏해야’의 위상차, ‘그래도 만화’의 수 신척 차이야말로 문제이니까.

참고문헌

일본어

- いしかわじゅん, 1997 <コミック學を考える> 《コミック學のみかた.》(朝日新聞社)
- 石子順造, 1975→1994 《戦後マンガ史ノート》(紀伊國屋新書)
- 泉信行, 2009 《漫畫をめぐる冒険-下巻》(ピアノ・フェア・パブリッシング)
- 伊藤剛, 2005 《テヅカ・イズ・デッド-ひらかれたマンガ表現論へ》(NTT出版)
- 瓜生吉則, 2000 <マンガを語ることの‘現在’> 吉見俊哉 《メディア・スタディーズ》(せりか書房)
- 大塚英志・大澤信亮, 2005 《‘ジャパニメーション’はなぜ敗れるか》(角川書店)
- 篠田博之, 2009 <變貌するマンガ市場> 《創》2009년 5월호 (創出版)
- 竹内一郎, 2006 《手塚治虫=ストーリーマンガの起源》(講談社)
- 竹内オサム, 2009 <マンガ研究の歩み> 夏目房之介・竹内オサム 《漫畫學入門》(ミネルヴァ書房)
- 中島梓, 1978 <おとなはマンガを読まないで> 《中央公論》1978년 11월호 (中央公論社), 248~257
- 中野晴行, 2004 《マンガ産業論》(筑摩書房)
- 夏目房之介, 1992→1995 《手塚治虫はどこにいる》(ちくま文庫)
- 夏目房之介・竹内オサム, 2009 《マンガ學入門》(ミネルヴァ書房)
- 別册寶島, EX 1995 《マンガの読み方》(寶島社)
- 宮本大人, 2002 <ある犬の半生‘のらくろ’と‘戦争’> 《マンガ研究》2号 (日本マンガ學會), 50~71
- 宮本大人, 2009 <歴史研究>夏目房之介・竹内オサム《マンガ學入門》(ミネルヴァ書房)
- 村上知彦, 1979→1991 《イツ・オンリー・コミックス 黄昏通信増補版》(廣濟堂文庫)
- 山中千恵, 2008 <ドラゴンボールと出會った韓国> 伊藤公雄 編 《マンガの中の‘他者’》(臨川書店)
- 米澤嘉博, 1987 《マンガ批評宣言》(亞紀書房)

한국어, 기타

- 김성훈, 2007 《한국만화 비평의 선구자들》(부천만화정보센터)
- 김용환, 1947 <만화소론> 《백민》10
(→부천만화정보센터 편, 2005 <만화소론> 《코주부 김용환의 재발견-38도선 부루스에서 성웅 이순신까지-》(현실문화연구))
- 두고보자, 2004 《만화세계정복》(길찾기)
- 박신의, 2008 <만화 창작 진흥을 위한 부천시 한국만화 박물관의 역할 모델 연구> 《만화애니메이션 연구》(한국만화애니메이션학회)
- 임학순 외, 2007 《만화와 문화산업 그리고 도시》(북코리아)
- 박인하, 2005 《골방에서 만난 천국》(인물과사상사)
- 박인하, 2004 《장르 만화의 세계》(살림)
- 박재동 외, 1995 《한국만화의 선구자들》(열화당)

- 손상익, 1998 《한국만화통사 하》 (시공사)
손상익, 1996 《한국만화통사 선사시대부터 1945년까지》 (프레스빌)
양미림, 1948 <만화시비> 《백민》
최섯별·최흡, 2009 《만화! 문화사회학적 읽기》 (이화여자대학교출판부)
최석태, 2009 <이도영, 100년전 만화, 복원해야할 가치> 《만화 한국만화100년(도록)》
최열 외, 1987 《만화와 시대》 (공동체)
최열, 1995 《한국만화의 역사》 (열화당)
최영수, 1933 <1933년도의 조선만화계를 논함> 《新東亞》1933.12
한창완, 1995 《한국만화산업연구》 (굴논그림밭)

- 만화산업백서2006 (문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원)
만화산업백서2008 (문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원)
문화산업백서2002 (문화관광부)
2009한국만화연감 (부천만화정보센터)
2996만화산업통계연감 (부천만화정보센터)
KOMACON한국만화박물관의 새주소 (만화규장각)
Kocca, 2007 *Manhua, Another Discovery in Asian Comics*. Korea Culture & Content Agency. Communication books.

참고·인용 사이트

産経ニュース2009.6.28

- 【日本の議論】建設費なんと117億円 「アニメーションの殿堂」は必要か? 衆院選の結果次第では ...
<http://sankei.jp.msn.com/entertainments/game/090628/gam0906281801001n3.htm>

인용도판

- 惣領冬實, 2008 《チューゲし破壊の創造者》 제6권(講談社), 등장인물 소개 페이지에 의거
이도영, <挿画> 1909년 6월 2일 大韓民報(《만화 한국 만화 100년(도록)》 32쪽에서 재인용)

[비평문]

이석우

야마나카 교수는 이 논문에서 만화라는 대중문화와 내셔널리즘의 결합방식의 차이에 대해 논하고 있다. 이것을 통해 한일사회에서 대중문화를 테마로 하여 연구하는 것이 정치성으로부터 자유롭지 않다는 것을 보여 주려 하고 있다. 그 연장선상에서 한국의 만화는 내셔널리즘과 강하게 결합되어 있으며, 일본의 만화는 사회로부터 자립성을 가진 일정한 영역을 확보해 왔으며, 만화 그 자체로 존재한다고 결론을 맺고 있다. 이를 통해 필자는 한일 양국의 사회적 성격의 차이를 설명하려는 듯하다.

한국에서 만화와 내셔널리즘의 결합 양상은 만화의 기원, 만화를 둘러싼 언설 및 정부의 정책 등 다양한 면에서 나타나고 있다고 지적한다. 이러한 야마나카 교수의 지적은 한국인이 평소 의식하지 못한 측면을 예리하게 묘사, 분석하고 있어 매우 흥미롭다.

만화를 둘러싼 이러한 양국의 차이가 사회적 성격의 차이로 직결되는 측면이 분명히 있다는 점을 부인하기는 쉽지 않을 것 같다. 그러나 민족주의와의 결합은 비단 만화에만 그치지 않으며, 영화 등 다양한 분야에서 나타나고 있다고 생각된다. 이것은 한국사회가 내셔널리즘을 강하게 내포하고 있다는 것을 의미하는 것이기도 하다.

그런데 이러한 차이의 원인이 무엇인가에 대한 성찰도 필요할 것 같다. 즉, 한국사회의 내셔널리즘화는 근대 국민국가를 형성하기 전에 식민지를 경험한 한국의 특수한 역사적 경험의 반영이라 해야 할 것이다. 논문에서는 한국에서 한국 만화의 기원을 1909년 대한협회가 발행한 『대한민보』의 삽화에서 찾고 있다는 점을 들어, 한국 만화는 출발부터 강하게 내셔널리즘과 결합되어 있다는 점을 부각시키고 있다. 그러나 이는 당시의 시대상황에서 모든 매체가 내셔널리즘을 강조하지 않을 수 없는 특수한 사정 때문이었다고 봐야 할 것이다.

그리고 필자는 한일간의 차이는 한일 양국의 만화시장의 규모나 그 발전경위와 크게 관련되며 만화라는 미디어가 사회에서 차지하는 영향력의 차이로 설명하고 있다. 이러한 관찰은 한국 사회에서 만화가 차지하는 위치를 잘 설명하고 있다. 즉, 한국에서 만화는 남녀노소 누구나 즐기는 진정한 의미의 대중문화로서의 위치를 가지지 못하고 있다는 것을 역설적으로 드러내는 것이라 할 수 있다. 이러한 상황에서 만화가 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 대중문화로서의 시민권을 얻기 위한 ‘우리’의 강조가 내셔널리즘으로

비쳐지는 측면이 있다는 사실을 본 논문이 간과하고 있는 것은 아닐까 하는 의문이 제기된다. 즉, 이 논문이 ‘기껏해야 만화’에 지나지 않는 만화마저 한국에서는 민족주의와 결합되어 있다는 식으로 한국사회에 대한 극단적 오해를 불러올 수도 있다는 점을 경계해야 할 필요가 있다는 점을 지적하고자 한다.

[집필자 답변]

이석우 교수의 비평에 감사드린다. 지적한 점에 대해서 아래에 회답하겠다.

우선, 오해가 있었다고 생각되는 점에 대해 확인하여 두겠다. 그것은 한국 만화의 기원을 둘러싼 문제를 다룬 부분에 대한 지적이다. 이석우 교수는 ‘당시의 시대 상황에서 모든 매체가 내셔널리즘을 강조하지 않을 수 없는’ 그 ‘특수한 사정’을 고려하여야 한다고 지적하고 있다. 본문에서 다룬 것은 이 사실을 위치 짓겠다고 하는 ‘현재’의 이야기이다. 결국, 본문은 한국 만화가 ‘당시의 시대 상황에서’ 내셔널리즘과 연결되어 있었다는 것을 지적한 것이 아니라, 오히려 기원의 이야기를 창출하려고 하는 현재의 내셔널리즘의 모습을 논한 것이다.

다음으로, 대중문화로서 시민권을 얻기 위해 ‘우리들’을 강조하는 논의가 내셔널리즘을 둘러싼 문제로서 이해되어 버렸다고 문제시한 점에 대해 언급하여 보겠다. 본문에서는 한국에서 만화 담론은 그 발언의 위치를 확보하기 위해 전략적으로 내셔널리즘에 가담하여 왔다고 생각하고 있다.

그런데 내셔널리즘(비평문에서는 민족주의와 섞여서 사용하고 있지만, 본문에서는 내셔널리즘이라는 용어만을 사용하고 있다)이라는 용어의 파악 방식에 관해서는 이석우 교수와 필자 사이에 차이가 있는 듯하다. 본문의 시점을 한국의 내셔널리즘의 영향은 만화만이 아니라 영화 등에서도 읽어낼 수 있는 것 아닌가라는 지적에 대한 답변으로도 아울러서 설명하여 보자.

종래의 논의에서는 한국 내셔널리즘의 원천을 근대 국민국가 형성 시기의 특수한 역사적 경험에서 구하여 대중문화[포퐁러 문화]는 그에 영향을 받은 것으로 파악하여 왔다고 생각된다. 이석우 교수의 비평문도 이러한 입장에서 있는 것인 듯하다. 그러나 본문에서 주장하고자 한 것은 이들 논의가 제안하는 ‘역사적 경험’에는 대중문화 영역이 포함되어 있으며 또 각각의 대중문화의 영역(영화·만화 등)을 ‘통하여’ 내셔널리즘이 이용되고 재구성되며 유지되어 온 측면이 있을 것이라는 점이다. 결국 내셔널리즘의 원천을 대중문화 외부에서 구하는 것이 아니라 대중문화의 존재 양태(대중문화와 사회의 접합점)에서도 발견하겠다는 것이 본문의 취지이며 내셔널리즘의 파악 방식인 것이다.

이상을 바탕으로 ‘기껏 만화’에까지 한국에서는 ‘민족주의’가 접합되었다고 본문이 주장하는 것으로, 한국 사회에 대한 오해를 불러일으키는 것이라는 이교수의 우려에 대해

서도, 다음과 같이 반론할 수 있을 것이다. (특히 일본의 사람들에게) ‘기껏 만화’와 내셔널리즘의 결합을 한국적 특수성으로 보이게 하는 것은, ‘기껏 만화’의 일본적 위상, 그 非내셔널리즘적 감각 때문인 것이라고. 이처럼 ‘기껏’을 둘러싼 非대상성을 의식하는 것이야말로 대중문화를 언급함에도 불구하고 논의의 초점이 내셔널리즘의 강약을 둘러싼 문제로 수렴되어 버리지 않기 위한 첫 걸음이 아닐까.