

고전문학과 만화의 결합 양상 연구

—만화 <신암행어사>에 차용된 고전요소를 중심으로—

고 훈*

1. 서론
2. 본론
 - 2.1. 고전문학과 만화의 결합
 - 2-1-1. 『신암행어사』 작품 소개 및 분석
 - 2-1-2. 『신암행어사』 속 고전문학의 양상
 - 2.2. 한계 및 의의
3. 결론

국문요약

고전문학은 수용자층의 감소로 인해 더욱 설 곳을 잃어가고 있다. 이런 상황에서 수용자층의 인식변화에 대응할 수 있는 변화가 필요하다. 새로운 예술장르로 인정받고 있으며, 문화산업 발전에 일익을 담당하고 있는 ‘만화’라는 장르와의 결합을 통해 고전문학이 새롭게 재탄생될 수 있는 여지가 있을 것으로 생각한다. <신암행어사>라는 작품은 한일 공동 출간 및 애니메이션 제작이라는 실적을 거둔 작품으로 작품 속에는 우리에게 친숙한 ‘암행어사’와 『춘향전』이라는 고전문학을 적절하게 이용해서 작품 전반에 한국의 문학과 문화를 드러내고 있다. 이 작품은 만화라는 장르가 지닌 상품성과 대중성을 의식한 탓에 일본만화의 영향을 받은 부분과 우리 고전문학의 요소를 왜곡하는 등의 한계를 보이고는 있지만 우리 고전문학을 이용해 다른 나라에서 상업적으로 성공했다는 점만으로도 상당한 의의가 있다고 본다. 물론 내용상으로도 고전문학을 만화라는 장르에 결합시켜 새로운 변화를 모색하고, 장르간 결합으로 인해 새로운 장르로의 파생을 통한 콘텐츠 창출이라는 점에서도 의의가 있겠다. 이러한 <신암행어사>를 면밀히 살펴봄으로써 앞으로 고전문학이 나아가야 할 방안을 모색할 수 있으며, 이를 통해 고전문학이 현대 수용자들에게 쉽고, 흥미로운 대상으로 나아갈 수 있는 길을 제시하고 있다고 본다. (주제어: 고전문학, 인문학의 위기, 암행어사, 만화, 애니메이션, 춘향전, 콘텐츠)

* 연세대학교 원주캠퍼스 인문예술대학 강사

1. 서론

‘인문학의 위기’로 규정되는 이 시기에 고전문학 또한 수용자층의 감소 등으로 위기를 맞고 있다. 수용자의 감소 원인은 매체의 변화와 밀접한 관련이 있다. 만화, 영화, TV, 게임, 컴퓨터 등과 같은 매체의 등장으로 인해 수용자의 인식이 변화했기 때문이다.¹⁾ 영상매체에 익숙한 세대는 활자매체인 책을 멀리하게 되었고, 한자와 한문이라고 하는 장애물을 지닌 고전문학의 수용자는 더욱 줄어들었다. 이러한 위기를 극복하기 위해 고전문학의 새로운 움직임이 요구된다. 즉 변화된 매체 그리고 수용자의 인식에 맞출 수 있는 변화가 필요하다.

요즘 인문학의 위기와 그 타개 대안으로 가장 많이 거론되는 것이 바로 인문학의 상업적 혹은 산업적 확장이다.²⁾ 이는 인문학이 실용적 가치나 대중의 흥미를 끌지 못했기 때문이라는 인식에서 나온 것이다.³⁾ 인문학의 상업적/산업적 확장의 논의에서 빠지지 않는 것이 바로 ‘콘텐츠’다. 문화산업

- 1) “활자매체보다 영상매체에 더 익숙한 젊은 세대들은 이제 텔레비전이나 컴퓨터 스크린을 통해 리얼리티와 조우하고 외부세계와 접촉하며 간접적 경험을 습득한다. 예전에 활자매체가 맡았던 기능을 이제는 영상매체가 대신하게 된 것이다. 그래서 정보와 오락의 기능을 독점하던 책이나 문학작품이, 그보다 더 빠르고 더 효과적인 텔레비전과 컴퓨터에 밀려나, 이제는 극히 제한된 역할만 맡게 되었다. 오늘날 종이 책이나 활자로 된 문학작품은 그 위상이 축소되었다. 그와 동시에 첨단 테크놀로지와 후기 자본주의 시장경제 논리, 그리고 정보사회의 갑작스러운 도래로 인해 전통적인 인문학 역시 종래의 특권적인 위치에서 밀려나 전례 없는 위기를 맞게 되었다. 그래서 그동안 주로 활자에만 의존해 오던 문학과 인문학은 지금 심각하고 진지하게 현재의 상황을 통찰하고, 미래의 전망에 대해 성찰해 보아야만 하는 중요한 시점에 이르렀다.”- 김성곤, 『사이버 시대의 인문학』, 『지역학논집』, 1998, 10쪽.
- 2) 인문학의 위기와 관련하여 그 타개방안으로 논의 된 답론 중 하나인 인문학의 산업화/상업화는 자칫 인문학이 대중성을 확보하기 위한 흥미위주로 빠져 그 정체성 문제를 간과하기 쉽다는 문제점이 있다. 이러한 산업화/상업화의 위험성을 인지하고, 인문학 본래의 정체성을 확보하는 방안을 모색해야할 시점이다.
- 3) “무한경쟁과 실용주의 그리고 경영마인드와 시장 경제원리를 새로운 시대의 패러다임으로 내세우는 대학의 경영자들에게 인문학은 단지 시대에 뒤떨어지고 상품가치가 없으며 비실용적이고 경쟁력을 상실한 낙후된 학문처럼 보이기 때문이다.”- 김성곤, 『퓨전시대의 새로운 문화읽기』, 문화사상사, 2003, 22쪽.

을 중심으로 화두가 된 ‘콘텐츠’는 디지털콘텐츠, 문화콘텐츠, 방송콘텐츠 등 많은 영역에서 활용되고 있다.⁴⁾ 이러한 시기에 고전문학이 새롭게 변모하는 방법은 여러 가지가 있겠지만 여기에서는 ‘만화’라는 장르와의 결합을 통한 변모방법을 모색하고자 한다.

만화는 아이들이나 보는 것, 심심풀이용, 격이 떨어지는 것으로 치부되어 왔으나 현재에 이르러서는 서서히 그 존재가치에 대해 새롭게 보는 시각들이 생겼다. 그 결과 새로운 예술장르로서의 만화, 문화산업 발전에 일익을 담당할 주역으로서의 만화 등의 수식으로 새롭게 포상하고 있다. 만화 관련 학과, 애니메이션 고등학교도 등장했다. 콘텐츠나 미디어 관련 분야에서 만화는 새롭게 조명 받고 있다는 점에서 고전문학과와의 결합을 시도해 볼 수 있다.⁵⁾

그 중 <신암행어사>라는 작품은 고전문학을 만화 속에서 재탄생시켰다는 점에서 두 장르의 결합을 통한 변모양상을 잘 보여주고 있다. 이 작품은 ‘만화’라는 장르를 넘어서 애니메이션, 나아가 온라인 게임으로 확장되는 변화의 가능성을 보여주는데 이는 앞서 말한 ‘콘텐츠’와도 결부되는 문제로 이 작품을 통해 고전문학이 다른 장르와의 결합을 통해 ‘콘텐츠’화 되는 방향으로까지 그 영역을 넓혀 볼 수 있지 않을까 한다. 즉 ‘원소스 멀티유즈’로의 활용 가능성을 타진해 볼 수 있겠다. 여기에서는 고전문학과 누구나 쉽게 접할 수 있는 ‘만화’라는 장르와의 결합양상을 <신암행어사>를 중심으로 살펴봄으로써 인문학 위기의 시대에 고전문학이 재탄생할 수 있는 방안을 모색하고자 한다.

4) “‘콘텐츠(contents)’는 ‘내용’ 또는 ‘목차’라는 의미를 가지고 있는 ‘콘텐츠(content)’의 복수이다. 이 말은 문화산업과 관련해서 한국에서만 사용되는 표현이다.”-김상원, 『인문학 위기의 문화산업』, 독어교육 제36집, 2006.

5) 만화 이외에도 게임, 애니메이션, 웹툰, 영화 등 여러 장르와의 결합이 가능하겠다. 그러나 현재 ‘소설 → 만화 → 게임이나 애니메이션’으로 진행되는 상업적/산업적 변모 양상이 일반적인 상업적/산업적 확장 순서이기에 ‘고전문학’과 ‘만화’ 장르와의 결합을 중심으로 논의하고자 한다.

2. 본론

만화는 문학의 장르에까지 영향을 미치고 있다. 만화에서 모티브를 받아 작품을 쓰는 작가가 있다는 것은 공공연한 사실이고, 이제는 만화로 출간된 작품을 소설로 재구성해 출판하는 경우가 나올 정도로 만화는 이제 문학, 특히 소설이라는 장르에 영향을 미치고 있는 실정이다. 얼마 전에는 유명 만화가 TV드라마로 제작되었고 다시 그 드라마는 소설로 재탄생되는 과정을 보여주기도 했다.⁶⁾ 만화의 종주국이라 할 수 있는 일본에서도 유명한 소설가 중에서 전직이 만화가인 경우도 종종 있다.⁷⁾

2.1. 고전문학과 만화의 결합

이미 인문학을 연구하는 학자들 사이에서 인문학의 위기에 따른 위기타개방안은 오래전부터 시작되었다.⁸⁾ 이러한 분위기 속에서 인문학에 속한 고전문학 역시 위기 상황에 처해있고 많은 연구자들이 타 장르와의 교류 등을 통해 새로운 방안을 모색하고 있다. 만화 역시 아직까지는 제대로 된 평가를 받지 못하고 있는 상황이다.⁹⁾ 고전문학과 만화, 이 두 장르가 서로의

6) 원수연 원작의 만화 『폴하우스』(1993)는 2004년에는 TV드라마로, 2006년에는 소설로, 2008년에는 모바일 게임으로 제작되었다. 현재 일본 유명 만화 『씨티헌터』를 국내 드라마로 제작 중에 있다고 한다.

7) 국내에서도 유명한 일본 작가인 요시모토 바나나의 경우 순정만화의 세계를 순수문학으로 ‘변질’ 혹은 ‘발전’시킨 소설가라는 비난과 칭찬을 동시에 받기도 한다.

8) 2001년부터 2007년에 이르기까지 한국동서철학연구회, 열림과 소통의 인문학, 한국언어문화학회 등에서 「인문학의 위기극복을 위한 반성과 대책」, 「인문학의 위기담론의 실제와 그 반성」, 「인문학의 위기와 문화산업」, 「위기의 인문학과 기회의 인문학」과 같은 논문들을 통해 인문학의 위기를 타개하기 위한 방안을 연구해왔다.

9) 만화는 아직 영화나 TV가 문화로 자리 잡은 것만큼 문화영역으로서 합당한 대우를 받지 못하고 있는 것이 사실이다. 만화에 대한 편견과 부정적인 견해를 극복하려는 시도들을 계속 지속되어왔다. 1960년대 만화를 제9의 예술로 명명했음에도 여전히 대중들에게 문화영역으로서 외면당했던 것이 사실이다. 그러나 그러한 만화를 원작으로 한 일본 애니메이션은 세계 TV 애니메이션 시장의 2/3를 장악했고, 일본만화는 동남아시아 뿐 만 아니라 유럽과 미국에서 선풍적인

장점을 통해 단점을 보완하는 방법으로 이러한 위기 상황을 극복할 수 있는 방안이 있지 않을까 생각한다. 현재 콘텐츠에 관한 관심이 높아지고 있는 상황에서 이러한 장르간 결합을 통한 돌파구 모색은 새로운 콘텐츠 창출 및 또 다른 장르로의 발전을 가져온다는 점에서 이상적인 방안이라고 생각된다. 특히 <신암행어사>의 경우 고전문학의 모티프를 이용해서 작품의 질과 재미를 동시에 높이고, 또 애니메이션 및 게임으로 파생되는 모습을 보여주는 대표적인 작품이다. 이 작품을 중심으로 고전문학과 만화의 장르적 위기상황 타개 모색 및 장르간 결합을 통한 변모 양상을 살펴보도록 하자.

중요한 것은 고전문학이 단순히 만화나 애니메이션과 결합하는 것이 아니라 결합되어 재탄생 되더라도 그 근간은 남아 있어야 한다는 것이다. 섞여서 새로운 것이 되어 버린 상황은 새로운 문학 장르의 탄생이지 복권은 아니기 때문이다. 그런 점에서 <신암행어사>에서 보여주는 ‘<신암행어사>를 보다 재미있게 읽기 위해……’¹⁰⁾는 아주 중요하다고 볼 수 있다. 작가가 어떤 작품을 어떻게 어떤 의도로 자신의 작품 속에 집어넣었는지 알려 줌으로써 읽는 독자들이 작품에 대한 새로운 정보를 얻게 되고 그 정보를 기반으로 해서 작품을 읽을 수 있기 때문이다. 결국 독자들은 작가에 의해 재탄생된 작품을 보지만 그 작품 속에 녹아 있는 고전작품이 어떤 것인지도 함께 흡수할 수 있게 된다.

2.1.1. <신암행어사> 작품 소개 및 분석

<신암행어사>¹¹⁾는 윤인완 글, 양경일 그림의 공동작품으로 처음에는 일

인기를 끌고 있다. 우리 작품 중에도 세계적으로 수출되고 있는 애니메이션 작품들이 있다. <마시마로>의 경우 짧은 플래시 애니메이션이었지만 그 인기는 대단했고, 그와 관련한 캐릭터 상품도 개발되어 각국으로 수출되었다. <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 경우 이미 엄청난 액수의 수출액을 달성했고, 그 캐릭터를 이용해 여러 상품들을 개발했다.

- 10) <신암행어사> 각 에피소드 뒤에 작가가 작품에 대한 부연 설명을 하는 장으로 전체 작품 안에 총 18개가 있다. 각 에피소드에 관한 원작의 설명이나 인물에 대한 설명 및 작가의 의도 등을 설명함으로써 독자들에게 원작에 대한 정보 및 작품 전반에 관한 정보를 제공하여 작품에 대한 몰입도를 높이는 역할을 하고 있다. 또 고전문학 전공자인 실성경과의 대화를 수록함으로써 작품에 대한 전문성이나 신뢰도를 높이고 있다.

본 만화잡지에 연재되었고, 이를 다시 역수입해서 한국의 만화잡지인 『영챔프』에 연재했다. 그러다 대원씨아이에서 2001년 단행본으로 출판하기 시작해서 2007년까지 총 18권(외전 포함)으로 발행되었다. 줄거리는 다음과 같다.

거대 제국인 주신이 몰락하면서 세상이 혼란에 빠진다. 지방에서는 귀족과 영주들의 수탈이 자행되고 불법이 판을 치는 세상이 된다. 이때 제국의 몰락과 함께 사라졌다고 믿었던 암행어사가 다시 등장해서 세상을 어지럽히는 거대한 악의 무리와 맞선다는 내용이 <신암행어사>의 큰 줄거리이다. 옛날 주신의 총사령관이었던 문수는 친구였던 왕 해모수와 사랑하는 여인 계월향이 죽자 암행어사가 되어 세상을 떠돌며 탐관오리들을 징벌한다. 수의사 몽룡의 여자친구인 ‘춘향’을 호위무사 산도로 삼아 팬텀부대를 소환하는 능력을 지닌 마패로 각 마을의 문제를 해결하고 다닌다. 그러다 친구이자 동료였던 이지태가 세상을 뒤엎으려는 사악한 존재임을 알게 되자, 자신의 호위무사 ‘춘향’과 수행종자 ‘방자’ 그리고 또 다른 암행어사인 ‘미스황’, 옛날 부하였던 ‘영실’, 마법도사 ‘미토’ 등의 도움을 받아 세상을 바꾸려는 이지태의 거대한 음모에 맞선다. 이 작품은 한국과 일본에서 연재되어 많은 인기를 끌었다. 총 21개의 에피소드로 구성된 이 작품은 한국적인 캐릭터와 고전문학을 이야기의 소재로 삼아 재탄생한 암행어사 이야기로 한일 동시 출간 및 일본에서 애니메이션 제작도 되었다.

작품의 이야기 구조는 서양의 편력기사담과 유사한 구조로 여행을 다니면서 마을의 문제를 해결하고 다시 다른 마을로 떠나 그 마을의 문제를 해결하는 구성으로 되어 있다. 큰 줄거리는 주신 제국을 멸망하게 하고 애인을 죽게 한 이지태를 찾아 복수를 하려는 암행어사 문수의 복수담이다. 그 과정 속에 편력기사담과 유사한 구조의 옴니버스 식 이야기가 삽입되어 있다. 그 옴니버스식 이야기 구조에 우리에게 익숙한 고전의 인물과 역사 속

11) <신암행어사>는 2001년에서 2007년까지 출간되었다. 작품이 조금 오래되었다는 지적이 있을 수 있다. 그러나 <신암행어사>는 한국의 고전문학과 줄거리와 등장 인물을 차용해서 만든 만화로 만화의 중주국이라는 일본에서 출간되고 애니메이션으로까지 제작된 작품이라는 점에서 우리의 고전을 잘 활용했고, 잘 활용함으로써 내외적 경쟁력을 갖췄다는 점에서 본 연구의 문제의식과 연구대상에 적합하다고 판단했다.

인물이 등장하며 고려장, 호형호제 등과 같은 유명 설화들이 적절하게 가미되어 읽는 이로 하여금 친밀감을 주기도 하고, 새로움을 주기도 하는 이야기 전개 방식을 갖고 있다. 이러한 이야기 구조로 인해 이 만화는 또 다른 콘텐츠와 결합할 수 있는 가능성이 넓어진다. 작품이 지닌 옴니버스식 구조는 컴퓨터 게임이나 비디오 게임을 만들기에 적합한 구조다. 보통 컴퓨터 게임이나 비디오 게임은 스테이지에서 다음 스테이지로 넘어가면서 게임이 전개되는데 스테이지가 진행될수록 난이도가 높아지면서 게임에 몰두하게 만드는 구조를 지니고 있다. 이때 옴니버스식 이야기 구성은 게임 스토리 진행 구조와 유사하기 때문에 아주 수월하게 게임화 할 수 있다는 장점이 있다. 즉 따로 게임 전개 스토리를 만들 필요가 없다는 점에서 게임과 결합하는데 유리한 요소를 지니고 있는 것이다. 이런 측면에서 본다면 <신암행어사>의 이야기 전개방식은 컴퓨터 게임이나 비디오 게임으로 만들기에 적합하다. 사건을 해결하고 다른 곳으로 옮겨가면서 또 다른 사건을 만나게 되는 이야기 구조가 컴퓨터나 비디오 게임에서 스테이지를 클리어해서 다음 스테이지로 이동하는 전개방식과 흡사하기 때문이다. 그 결과 <신암행어사>도 온라인 게임으로 만들려는 시도가 있었다.¹²⁾

인기 만화 작품인 <열혈강호>, 퓨전 소설¹³⁾ 『묵향』 등은 이미 온라인 게임으로 제작되어 많은 유저들이 즐기고 있으며 다른 작품들도 게임화 하는 것이 일반적인 추세다.¹⁴⁾ 또 <신암행어사> 2004년 애니메이션으로도 한일 공동 제작되어 동시 개봉했다. 이렇게 일본과 한국 동시 출간, 애니메

12) 전술한 바와 같이 <신암행어사>는 이야기 전개 구조상 컴퓨터나 비디오 혹은 모바일 게임으로 만들기에 적합했기에 온라인 게임 회사인 (주)조이온에서 『신암행어사 온라인』으로 게임화하려 했다. 2006년도에 이미 트레일러 동영상까지 제작되었으나 아쉽게도 회사의 경영난으로 인해 상품화되지는 못했다.

13) 이 대상에 대한 용어 논의는 아직 정확하게 규정된 바 없기 때문에 필자의 『대중소설의 퓨전화 - 무협소설과 판타지소설의 퓨전화를 중심으로』에서 다룬 바와 같이 ‘퓨전화’라는 용어를 활용해서 ‘퓨전 소설’ 정도로 명명한다.

14) <바람의 나라>, <리니지>, <라그나로크> 등 유명 게임은 원작이 모두 만화다. 또 가장 많이 게임화 되었다고 할 수 있을 작품으로는 『삼국지』가 있다. 이 미 일본 코에이(KOEI)사에서 동명 게임으로 무려 12편이나 나왔으며, 조조전, 공명전, 조자룡전, 진삼국무쌍, 삼국지천, 온라인 삼국지, 영결전, 외룡전 등 수 없이 많이 제작되었고 제작되고 있다.

이선 동시 개봉 등을 통해 우리의 고전문학을 일본에 자연스럽게 알리는 계기도 만들어졌다. <신암행어사>는 동·서양의 고전적 이야기 구조를 바탕으로 동·서양의 문물과 문화, 일본·한국의 문화를 적절하게 섞어 흥미로운 이야기를 재탄생하고 있다는 점에서 주목받는다. 바로 이 점이 일본과 한국에서 동시 출간되어 흥행을 할 수 있는 밑바탕이라 하겠다.¹⁵⁾

2.2.2. <신암행어사> 속 고전문학의 양상

<신암행어사>라는 제목에서부터 우리 고전문학에 등장하는 ‘암행어사’와 관련이 있음을 짐작할 수 있다. 부패한 탐관오리를 벌하고 백성들의 억울함을 풀어주는 암행어사의 역할을 이미 알고 있는 한국의 독자들은 <신암행어사>의 기본적인 이야기틀을 짐작할 수 있을 것이다. 그러나 암행어사 앞에 붙은 ‘신’이라는 용어로 인해 익히 알고 있는 암행어사를 어떻게 새롭게 각색했을 것인가에 대한 호기심도 생겨난다. 이 호기심에 편승하듯 <신암행어사>는 우리가 아는 여러 고전 작품들 속의 인물과 위인들 그리고 작품의 이야기틀을 가져와 무협소설, 판타지소설 등의 요소를 적절하게 섞어 새로운 암행어사 이야기를 만들어 냈다.

<신암행어사>의 주요 등장인물들은 거의 모두 한국의 고전 혹은 유명 인물에서 차용했다. 주인공의 이름 ‘문수’는 이름을 보기만 해도 어사 박문수에서 가져온 것임을 쉽게 짐작할 수 있다.¹⁶⁾ 주인공을 호위하는 무사 산도 역할은 하는 춘향¹⁷⁾, 수행 종자 방자¹⁸⁾, 춘향을 구하기 위해 과거시험을

15) 오랜 세월 정착되어 온 동·서양의 이야기 구조인 괴담(귀신이야기), 무협소설과 판타지소설의 틀에 각 나라의 문화, 문물을 섞어 이야기를 만들었기 때문에 이를 읽는 독자들은 별로 거부감 없이 이야기 구조를 받아들이고 소재에 있어서도 친숙함과 새로움을 느낄 수 있다. 서양의 무기인 총기류와 동양의 도(刀)·검(劍), 서양의 흑·백마법과 동양의 술법과 부적 그리고 합기, 서양의 흡혈귀와 좀비, 동양의 소환수들이 뒤섞여 등장하는 이야기는 이미 컴퓨터 게임이나 비디오 게임, 영화 등의 매체를 통해 독자들에게 익숙해졌기 때문이다.

16) 조선 제국의 총사령관이었으나 제국이 몰락한 이후 암행어사가 되어 각지를 떠돌며 힘없는 백성들을 돕는다. 서양식 복장에 머리띠를 하고 각종 총기류를 다루는 모습을 보여준다. 그러나 한편으로는 부적을 사용하기도 하는 동양의 모습을 지니고도 있다.

17) 뛰어난 무술 실력을 지닌 인물로 나오며, 몽룡이 죽자 ‘문수’를 수행하는 호위무

보러 떠난 수의사 몽룡¹⁹⁾은 고전소설 『춘향전』의 주요 등장인물이다. 홍길동²⁰⁾은 『홍길동전』에서 그 이름을 가져왔다. 이렇게 주요 인물들을 유명한 고전소설에서 차용함으로써 읽는 이로 하여금 쉽게 그 인물의 캐릭터를 이해할 수 있으며 또한 <신암행어사>를 보다 재미있게 읽기 위해……>를 통해 인물에 대한 소개 및 정보를 제공함으로써 독자들의 이해와 새로운 정보 제공의 역할을 하고 있다. 작품 속 등장인물의 이름이나 그에 관한 설명은 한편으로는 일본의 독자들에게 한국의 문화나 역사 등을 소개하는 역할을 할 수도 있다.²¹⁾ 한국 문화에 익숙하지 않은 일본 독자들에게는 한국 문화를 소개하는 역할을 하기도 하고, 한국과 일본의 유사한 문화는 독자들에게 친숙함을 주어 작품의 흥미를 배가하는 역할을 하기도 한다.²²⁾

<신암행어사>는 만화라는 장르의 특성을 살려 작품이나 문헌으로만 접하던 인물을 시각적으로 묘사하여 독자들의 이해를 돕고 흥미를 끌고 있다.

사 ‘산도’가 된다.

- 18) 역시 고전소설 『춘향전』에 등장하는 ‘이몽룡’의 종이다. 이 작품에서는 다른 암행어사를 수행하던 암행어사가 죽자 새로운 암행어사를 수행하기 위해 떠돌다 ‘문수’를 만나 수행종자가 된다. 진지한 인물들 중에서 웃음을 주는 캐릭터로 마법이라고 하기 힘들 정도의 능력을 지녔으나 대마법사라고 자칭한다. 고전 속 등장인물에 판타지적 요소인 마법과 일본 닌자의 둔갑술 등을 결합시켜 탄생한 캐릭터다.
- 19) 『춘향전』에 등장하는 이몽룡을 모티브로 한 인물로 이 작품에서는 ‘춘향’을 구하기 위해 과거 시험을 보러 떠난 수의사로 등장한다. 그러나 주신 왕국이 망해서 벼슬자리를 얻지 못하고 낙향하다가 사막에서 괴물을 만나 죽을 위기에 처한 ‘문수’를 구하고 죽는 인물로 나온다. ‘춘향’과 ‘문수’를 이어주는 다리 역할을 하는 인물이다.
- 20) 고전소설 『홍길동전』과 같이 활빈당을 조직해서 가난한 이들을 도와주는 의적으로 등장한다. 누이 계월향의 죽음을 문수의 잘못이라고 생각해 원한을 갚기 위해 활빈당 무리를 이끌고 ‘문수’와 대결한다.
- 21) 명의 허준, 조선 시대 과학자 장영실, 화랑 원술, 고승 원효, 기생 논개와 계월향 등의 역사 속 실제 인물은 일본의 독자들에게 한국의 문화나 역사를 알리는 역할을 할 수 있다.
- 22) ‘고려장’을 다룬 이야기의 경우 한국과 일본에 존재하는 고려장 풍습을 다루었기에 양국 독자들에게 친숙함을 줄 수 있다. 또한 나그네로 분장해 전국을 다니며 사건을 만나면 능숙하게 처리하고 자신의 정체를 밝혀 주변을 놀라게 하는 ‘미토 고몬’의 이야기로 인해 일본 독자들에게 암행어사란 제도 자체가 그리 낯선 것은 아니었을 것이다.

다음은 <신암행어사>에 등장하는 주요 인물들의 모습이다.



<그림1 주신 총사령관 문수>



<그림2 암행어사가 된 문수>

주인공 문수는 암행어사가 되기 전 주신 제국의 총사령관이었을 때는 <그림 1>과 같은 동양의 갑옷을 입은 장수의 모습이였다. 그러나 서양으로 여행을 떠나면서부터 <그림 2>와 같은 서양의 복장을 하고, 여행에서 돌아와서 암행어사가 되었을 때에도 서양식 복장에 총기를 사용하는 모습을 보여준다.



<그림3 문수를 구하는 춘향>



<그림4 부활한 원술>

춘향은 한국인이자면 누구나 잘 알고 있는 고전소설 『춘향전』의 주인공이다. 여기에서는 입고 있는 복장이나 거대한 검은 일본만화에 자주 등장하는 여전사의 모습으로 춘향이라는 우리 고전의 캐릭터에 일본 독자들에게 친숙한 의상이나 무기를 결합한 여전사 캐릭터로 등장한다. 정절의 상징인 ‘춘향’을 ‘문수’를 향한 절대적 충성심을 지닌 호위무사로 변형해서 보여주고 있다.

원술은 주신 왕국 최강의 검사부대인 화랑부대의 장수로 신라 화랑 원술량에서 그 모티프를 차용했다. ‘문수’의 부하였으나 ‘아지태’의 부하가 되어 문수와 아지태 사이에서 갈등하는 비극적 인물로 등장한다.²³⁾ 죽음을 맞이했으나 아지태의 술법으로 인해 죽지도 못하는 언데드의 상태가 된다.²⁴⁾ 작가는 봉대를 칭칭 감고 있는 마치 미라와 같은 모습으로 묘사했다.



<그림5 원효>



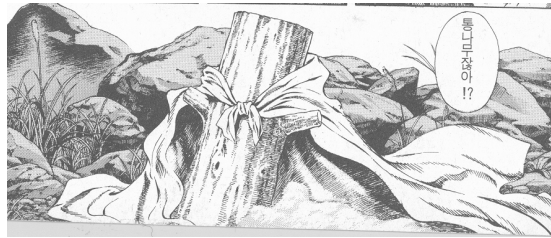
<그림6 본래의 모습을 드러낸 원효>

- 23) 원술의 모델이 된 신라의 화랑 원술량도 아버지에게 버림받는 불쌍한 인물이었던 탓에 <신암행어사> 속 원술도 비극적 인물로 등장하는 것 같다.
- 24) 언데드는 죽었으나 죽지 않은, 죽었다가 다시 살아난, 죽을 수 없는 존재로 흔히 서양 판타지에 자주 등장한다. 동양에서 언데드의 개념은 낯선 것으로 중국의 강시 정도가 그와 유사한 존재라고 볼 수 있겠다. 작가는 동양의 문화에 서양의 언데드라는 개념을 넣어 서양과 동양의 문화가 공존하는 세계관을 표현하고 싶었던 것 같다. 주인공 문수가 서양식 복장을 하고 총기류를 다루는 것, 또 다른 암행어사인 미스황이 카우보이 모자를 쓰고 다니는 것도 마찬가지라고 볼 수 있겠다.

<신암행어사> 작가는 한국과 일본의 승려에서 풍기는 주술적인 이미지를 생각하고 원효라는 인물을 만들었다고 한다. 일본의 불교는 한국의 불교와는 다르게 토속적인 신앙이 결합된 형태로 발전한다. 그래서인지 일본의 영화나 만화 속의 승려는 주로 퇴마의 기능을 담당하는 모습을 보여준다.²⁵⁾ 바로 이러한 법사의 이미지가 원효의 이미지에 가깝다고 볼 수 있겠다. 원래는 인간이 아닌 악수(惡獸)였으나 인간의 편에 서서 악수를 무찌르는 주신의 마법사로 나온다. 작품에서는 승려와는 거리가 먼 오히려 무당이나 제사장에 가까운 복장을 하고 있다.



<그림7 방자>



<그림8 통나무 둔갑술을 사용하는 방자>

25) 일본 인기 만화 <이누야샤>에서도 일본 승려가 퇴마를 하는 모습을 볼 수 있으며, <요괴소년 호야>에서도 주지의 아들 호야가 봉인된 요괴를 풀어주면서 사건이 벌어지는 장면이 등장한다. 일본의 경우 승려가 퇴마를 하는 모습이 작품 속에 자주 등장하나 한국의 경우 설화 속에서만 그런 모습이 보일 뿐 현대에 와서는 작품 속에서는 그 모습을 찾기 힘들다.

“일본불교에는 한국불교에서 보다 강한 정토취향과 밀교취향이 있다. (중략) 한국에서도 정토신앙이 없지 않지만 정토일변도의 이른바 『專修念佛』과 같은 주장을 내세울 정토종은 발생하지 않고 말았다. 또 일본의 밀교와 같이 그렇게 조직 체계적인 神秘信仰이 한국에는 있어 본 것 같지가 않다. 일본에는 매우 발달한 만다라가 많으며 독특한 護摩法 등의 밀교의식이 발달했다. 한국에서도 수많은 밀교정경이 고려 이후 수없이 開板되고 또 塔婆 등에도 그것이 奉安되고, 朝鮮朝에 와서는 특히 眞言集이 크게 流通된 점 등으로 미루어 密敎的 佛敎信仰이 盛行한 것을 否定할 수는 없으나 한국에서는 그것이 순수한 密敎라기 보다는 呪術로서 通用되어 온 경향이 농후하다.”—이기영, 『한국불교와 일본 : 한국불교와 일본불교』, 동국대학교 일본학연구소, 1982, 10~11쪽.

방자의 모습은 우리가 잘 알고 있는 『춘향전』의 방자와 유사한 겉모습을 지니고 있다. 조선 시대 하인의 복장을 하고 있으며 패랭이를 쓰고 있다. 또 등장인물 중 가장 희화화된 인물로 웃음을 주는 역할을 담당하고 있다. 이런 점에서도 원전의 방자와 유사성을 지니고 있다고 볼 수 있겠다. 다만 <신암행어사> 속 방자는 전기뱀장어, 박쥐, 연막탄 등의 조악한 무기들을 사용하며, 일본 난자의 기술인 둔갑술을 구사하는 인물로 변별력을 주고 있다.

<신암행어사>에 등장하는 인물들과 고전과의 비교표

등장 인물	등장하는 이야기	실제 모델
문수(주인공)	전권	어사 박문수
춘향(문수의 호위무사)	classic1 신·춘향전	춘향전 춘향
방자(문수의 수행종자)	classic6 방자전	춘향전 이몽룡의 몸종
몽룡(수의사)	classic1 신·춘향전	춘향전 이몽룡
허준, 유의태	classic5 만다리케	동의보감 등장인물
마고(아지태 호위무사)	classic7 용로에 피는 꽃	마고할미
월술랑(화랑부대 주신 최고 검사)	classic7 용로에 피는 꽃	신라 화랑
원효(주신 최강 마법사)	classic7 용로에 피는 꽃	신라 승려
을파소(백호부대 봉술달인)	classic7 용로에 피는 꽃	고구려 재상
논개	classic10 논개	조선 기생
온달, 평강	classic12 온달과 평강	평강공주와 바보온달
홍길동(계월향의 이복자매, 활빈당 총재)	classic16 홍길동전	홍길동전
계월향(문수의 연인)	classic20 뿌리 깊은 나무	조선 기생
해모수(주신 국왕)	classic20 뿌리 깊은 나무	북부여 시조
미토(암행어사 창시자, 마패를 만든 전설의 마법도사)	classic7 용로에 피는 꽃	미토코몬

위와 같이 <신암행어사>는 각각의 인물들이 우리 고전 혹은 위인들의 이미지를 차용해서 기본틀을 만들고 그 위에 작가의 상상력을 덧붙여 새로운 인물을 창조했다. 동양의 인물에 서양의 복식이나 문물을 사용하게 하거나 정절의 상징인 춘향을 판타지 복장을 한 여전사로 뒤바꾼다거나, 고승인 원효에 일본의 밀교와 악수(惡鬪)의 이미지를 섞어서 원작과는 전혀 다른 인물들을 탄생시켰다. 독자들은 자신들이 익히 알고 있던 인물들의 파격적인 변신에 놀라기도 하고 흥미를 갖기도 하면서 점점 작품에 빠져들게 된다.

이렇게 될 수 있는 배경에는 파격적인 변신을 하더라도 그 원형은 그대로 살려 두었기 때문에 독자들은 원형과 변형의 인물상에서 괴리감을 느끼지 않고 자연스럽게 받아들일 수 있는 것이다.²⁶⁾

인물 이외에도 <신암행어사> 속에는 우리에게 친숙한 것들이 차용되었다. 암행어사가 사용하는 마패가, 또 마패로 소환되는 팬텀부대와 각시탈부대가 그것이다. 팬텀부대의 경우 팬텀이라는 용어 자체는 서양의 것이나 소환된 부대의 얼굴은 하회탈을 하고 있어 우리에게 익숙한 모습이다.²⁷⁾ 마찬가지로 각시탈 부대는 각시탈을 쓰고 있다. 또 문수의 적대자인 아지태를 호위하는 무사의 이름은 무속에서 한민족의 세상을 창조한 신이라고 받아들여지는 ‘마고’다. 또 마법사 ‘원효’가 소환하는 궁극의 소환수의 이름은 천제 환인(桓因)의 서자이며 단군의 아버지로 우리에게 익숙한 환웅이다. 평강공주가 왕으로 등극해서 국호를 정하는 대목에서도 친숙한 이름인 고구려가 등장한다. 사람들의 복장도 조선시대 복장에 가까운 모습을 하고 있으며, 짙신을 신고 있는 모습도 볼 수 있다.



<그림9> 마패를 이용해 부대를 소환하는 암행어사>

- 26) 비록 정절의 상징인 춘향이 여전사의 복장을 하고 검을 휘두르더라도 주인으로 모시기로 한 문수에 대한 충성심은 절대로 변하지 않는 인물로 나온다. 즉 정절이 충성으로 바뀌었을 뿐 한사람을 위한 마음을 지닌 인물이라는 춘향의 원형은 변하지 않았기에 독자들은 춘향을 거부감 없이 받아들일 수 있는 것이다. 문수 역시 악을 응징하고 힘없는 민중을 돕는다는 모습과 마패를 꺼내드는 여사 박문수의 원형이 남아 있기에 서양식 복장에 충을 휘두르는 모습도 수용될 수 있는 것이다.
- 27) 팬텀부대는 하회탈을 쓰고 있으며, 머리에는 서양의 어릿광대 모자와 유사한 두건을 쓰고 있다. 이러한 설정 역시 서양과 동양의 조화를 고려한 작가의 의도라 생각된다.



<그림10 문수가 소환하는 팬텀 부대>



<그림11 미스황이 소환하는 각시탈 부대>

지금까지 등장하는 인물과 차용된 문화적 요소들을 중심으로 살펴보았다면, <신암행어사>에 사용된 원전들과의 비교를 통해 원전들의 어떤 요소들이 어떻게 사용되었는지 살펴보자. <신암행어사>에서는 우리 고전 작품들의 이야기틀을 차용해서 이야기를 전개하고 있다. 작품 전체의 이야기틀은 문수가 백성들의 고통과 원한을 풀어주는 암행어사의 이야기 즉 어사 박문수 이야기의 틀을 유지하고 있다. 거기에 몽롱과 춘향의 사랑이야기인 『춘향전』²⁸⁾, 허준과 유의태가 등장해서 병자들을 치료하는 『동의보감』²⁹⁾, 울보 평강공주와 바로 온달의 사랑이야기를 그린 평강공주와 온달장군이야기³⁰⁾가 삽입되어 우리에게 친숙함으로 다가온다. 또 실제 역사 속의 인물인 논개의 이야기³¹⁾도 삽입되어 있고, 고려장³²⁾을 하는 이야기나 호랑이를 형님으로 모신 이야기³³⁾와 같은 구비 전승되는 이야기들도 담고 있다. 그 외에 『춘향전』의 등장 인물인 방자가 나오는 classic6 <방자전>편, 홍길동과 활빈당 무리가 나오는 classic16 <홍길동전>편 등도 친숙한 인물과 작품에

28) <신암행어사> 1권 classic 1 <춘향전>.

29) <신암행어사> 2권 classic 5 <만다라케>.

30) <신암행어사> 6~7권 classic 12 <온달과 평강>.

31) <신암행어사> 5권 classic 10 <논개>.

32) <신암행어사> 1권 classic 2 <고려장>.

33) <신암행어사> 5권 classic 8 <호형호제>.

서 모티프를 차용해 국내 독자들에게는 친숙함을 국외 독자들에게는 우리의 작품과 문화를 알리는 역할을 하고 있다.

우선 <신암행어사>의 중심축이라고 할 수 있는 암행어사와 관련된 부분이다. 앞서 언급한 바와 같이 ‘어사 박문수’ 설화를 모티프로 했음은 자명하다. 이는 작품 속에서 <<신암행어사>를 보다 재미있게 읽기 위해>를 통해 밝힌 바 있다. 한국구비문학대계에 수록된 암행어사 이야기는 대부분 박문수와 관련한 이야기이다.³⁴⁾ 그중 박문수가 주술적인 행동을 하는 이야기가 있는데 이는 <신암행어사>에 등장하는 주인공과 유사한 모습이다.

(전략) 그 참 그 신랑자가 인제 그 예복을 갖차 입고 들어선다 카저든요. 그래서 그때 인제 박어사가 즉 말하자마 그런 정을 잘 모르지만 오방신장이라고 카는 신장을 탁 부린다 카는기라요. 오방신장을 탁 부린게, 뭐 동방 뭐 청야 무신 신장 나리라 캐미 부르고, 그 인제 참 무기를요, 들고 참말로 인제 날라온게 막 넘어오 디이 청에 딱 서고 또 이래 서방 뭐 주사동방 뭐 안 캅니까? 이거 인제 그런 걸 이래 주작지를 흔들라서 오라 카고 이래 모도 뺨도로 그석하는데. 어사 자신은 인제 중앙에 그 거 무신 장군이라 카노 무신 그 신장을 신장을 모두 부리는요. 거 해가주고 고마 호령을 해민서 그, “관복 입은 자를 천부 포박 결박하라.” 이래 가주고 고마 잡아 묶어가주고 고마, 총알걸이 고마 썩 달아나고. 그래 그 사램들이 가주나와서 X에 나가서 죽었다 카저든요.(후략)³⁵⁾

위 이야기는 어사 박문수가 무주구천동을 지나다가 억울하게 머느리를 빼앗기게 된 사연을 듣고는 혼인 당일 오방신장을 부려 문제를 해결하는 내용이다. <신암행어사>에서 문수가 마패를 이용해 팬텀부대를 소환하는 것과 유사성을 지닌 대목이다. <신암행어사> 속 문수는 마패로 팬텀부대를 소환하기도 하고, 부적을 이용해 허상을 만들어 적을 혼란에 빠지게도 하는 능력을 가지고도 있다. 역사적으로 어사 박문수가 주술적인 능력을 지녔다는 기록은 찾아볼 수 없다. 다만 구비설화로 전승되는 과정에서 신출귀몰한 능력을 지닌 인물로 재탄생된 것으로 볼 수 있는데, 이러한 모습이 <신암행

34) 임금이 암행을 하거나 허기져 쓰러진 암행어사에게 젓을 먹여 도와주는 머느리, 암행어사가 될 재목임을 알아보는 등의 이야기가 있으나 어사 박문수와 관련한 설화가 대부분을 차지하고 있다.

35) 『한국구비문학대계』 7-16, 경상북도 선산군편, 73~75쪽.

어사> 속 문수라는 인물의 탄생에 밑거름이 되었을 것이라 짐작할 수 있다. 다시 말해 우리 설화 속 인물들의 모습을 당대 독자들의 흥미에 맞게 재탄생할 수 있음을 이런 부분에서 확인할 수 있다는 점이 <신암행어사>의 장점이다.

<신암행어사>는 주인공 문수 외에도 그를 호위하는 무사인 ‘춘향’의 비중이 적지 않다. 춘향의 인물 배경에 대해서는 확실하게 언급하지는 않지만, ‘몽룡’의 연인이라는 점은 『춘향전』과 동일하다. 『춘향전』에도 어사출두 장면이 등장하는데 이 부분과 <신암행어사>의 어사출두 장면을 비교해 보자.



<그림12 암행어사 출두>



<그림13 소환된 팬텀부대>

운봉이 먼저 본관더러 왈 명일 환상 시작하깃기로 종일 동낙지 못하고 먼저 가노라 하고 가더니 니옥고 어식 역졸의게 분부하여 마치고 숨문 두다리며 암행어사 출되라 하니 일음이 진동하여 부셔지나니 희금 저 피리 썩여지느니 장구 거문고 등물이라 각을 슈령드리 쥐 숨듯 다라늘 제 임실 험감 갖슬 엽호로 쓰며 이 갓 궁글 뉘가 막아노고 하며 전주 판관은 말을 거꾸로 타며 이말 목이 근본이 업는야 아모커나 밧비 가진 여산 부스 상토를 쥐궁게 박고 하는 말이 뉘라 날 찾거든 밧셔 갔다 하여라 하고 원님은 강똥쓰고 이방은 기절하고 숨변 관속은 오좁쓰고 너동현의셔도 물똥을 쫓다 하니³⁶⁾

청벽 역졸 거동바라 달갓탄 마궐를 히갓치 둘러메고 삼문을 뉘더치며 암행어사 출도야 현변을 고함츠니 강산이 문어지고 두 번을 고함하니 초목이 썩어나듯 세변을 고함하니 남원이 우군우군 (후략) 좌수별감 녀실일코 이방호장 정신없서

36) 『춘향전』 경판 16장본.

네간 누구나 운봉 곡성 겁을 넘어 말을 찍꾸로 타고 삼식나졸 녀실이러 엇지 흘
 졸 모로 난디 썬지난이 거문고요 궁구난이 북장구라 본관의 거동보소 칼집쥐고
 오좁누며 당건일코 요강쁘며 갓일코 전립쓰며 인통일코 (후략)³⁷⁾

한 바탕 장한 바람 잔치판에 불어오니 뜻밖에도 마패를 앞세우고 현문에 나타
 났네. 청파역졸 소리 지르며 들어오고 암행어사 이미 임석해 있었더라. 사방에 앉
 은 손님 바람결에 쓰러진다. 갓은 거꾸로 쓰고 창틈에 몸을 박고 흑 술잔을 차고
 흑 수저놓고 실색하네. 위풍도 당당하여 토끼잡은 호랑이라 본관사도 우리 안의
 돼지처럼 끌어낸다.³⁸⁾

<그림12, 13>에서 보는 바와 같이 <신암행어사>의 경우 ‘암행어사 출
 두’를 외치면서 마패를 들면 마법의 힘으로 인해 팬텀 부대나 각시탈 부대
 가 소환됨을 알 수 있다. 이 부대들은 소환되어 명령에 따라 눈앞에 있는
 적들을 섬멸한다. 위에 인용한 『춘향전』의 어사출두 장면들과 비교해 보면
 명확하게 차이가 드러난다. 『춘향전』의 경우 암행어사 출두로 인해 벌어지
 는 주변 인물들의 행동 양식에 주안점을 두고 서술하고 있다면 <신암행어
 사>는 팬텀 부대나 각시탈 부대를 소환해서 악을 차단하는 행동에 무게를
 두고 있다. 이는 판소리 양식이 물건이나 행동의 나열에서 나오는 흥, 즉 창
 을 하기 위한 대본으로서 나열을 중시하고 있는 반면, 만화는 눈으로 보는
 장르라는 차이로 인해 부대의 소환과정과 소환 이후 행동에 중점을 두고 있
 는 차이가 있다.

2.2.3. 한계 및 의의

<신암행어사>는 양경일, 윤인환 두 작가의 공동작품으로 일본에서 출판
 하고 다시 그것을 역수입해서 한국에서 연재하는 새로운 방식으로 독자들
 에게 다가온 작품이다. 출판 방식도 예전의 작품들과는 차이가 있어 화제가
 되었다. 이 작품은 만화의 본고장(종주국)이라 할 수 있는 일본에서 출판했
 다는 점에서 만화계에 새로운 지평을 열었다는 평가를 받지만, 한편으로는
 고전문학과 만화를 잘 결합했다는 점에서도 주목받을 만하다. 이 작품은 우

37) 『춘향전』 병오판(丙午板) 33장분.

38) 만화본(晩華本) 춘향가.

리의 고전문학을 패러디 혹은 인용이라는 방식을 통해 새롭게 재탄생시킴으로써 만화의 재미도 살리고 더불어 우리 고전문학을 알리는 역할도 수행했다.³⁹⁾ 그럼에도 불구하고 우리 고전문학을 작품에 사용함에 있어 몇몇 한계를 드러내고 있다는 점은 조금 아쉬운 부분이다.

먼저 일본 시장을 의식해서인지 아니면 한국만화의 일본만화 답습인지는 모르겠지만 일본 만화의 영향이 보인다. 특히 여자 인물들의 복장은 필요 이상으로 노출이 심하다. 특히 춘향의 경우 옷이라고 하기도 힘든 가죽 띠 같은 것으로 중요부위만 가리고 있다. 또 아지태의 호위무사 마고는 일본 사무라이 만화에 등장하는 여자 닌자와 같은 차림을 하고 있다. 종종 등장하는 성적인 묘사 부분들은 일본만화의 영향임을 부정하기 힘들다.⁴⁰⁾



<그림14 춘향>



<그림15 마고>

39) 원형을 변형시키는 과정에서 과연 우리의 고전문학을 제대로 알렸는가 하는 문제가 제기될 소지도 있다. 그러나 <신암행어사> 작품을 보면 알겠지만 작품 속 에피소드의 중심 이야기 줄거리와 주요등장인물의 경우 원형과 큰 차이점은 보이지 않는다는 점에서 고전문학을 알리는 역할을 충실히 하고 있다고 생각한다. 그 외에 차용된 고전문학 관련 요소들은 작가의 인위적 변형이거나 일본 시장을 고려한 변형으로 볼 수 있는데 이로 인한 우리 고전문학의 잘못된 소개나 원형의 변형에서 오는 한계는 아래에 지적하고 있다.

40) 이러한 경향은 일본만화의 영향을 받은 한국만화의 대표적인 사례로 『용비불패』, 『열혈강호』에서부터 강하게 드러난다. 주인공은 늘 명칭한 표정과 말투로 일관하며, 오로지 여자나 돈에만 관심이 있다. 그러나 막상 사건이 벌어지면 진지하고 냉철한 모습으로 변해 사건을 해결한다. 이는 일본만화에 자주 등장하는 주인공의 전형적인 인물 유형중 하나로 『시티헌터』가 그 대표적인 예이다.

classic16 홍길동전에 등장하는 홍길동과 활빈당 그리고 그들이 타고 다니는 배의 설정은 『바람의 검심』이라는 일본 유명 만화에 등장하는 일단의 악당들과 유사한 느낌을 준다.⁴¹⁾



<그림16 홍길동과 활빈당>



<그림17 바람의 검심 인벌편 에니시와 그 무리>

주인공의 적대세력이 등장하는 것은 어느 만화에서나 볼 수 있는 보편적인 설정이라고 할 수도 있겠지만 그 면면을 살펴보면 상당한 유사점이 보인다. 먼저 적대세력의 우두머리는 주인공에게 복수를 하고자 한다. 그 이유는 자신의 피붙이가 주인공으로 인해 죽었다고 믿기 때문이다. <신암행어사>의 경우 홍길동의 이복자매 계월향, <바람의 검심>의 경우 에니시의 누이가 그렇다. 모두 주인공과 연인 사이였으며 비극적인 죽음을 맞이한다는 공통점이 있다. 홍길동과 에니시는 자신을 따르는 적대세력을 구성해서 주인공에게 복수하기 나타난다. 등장장면 역시 두 세력 모두 서양식 배를 타고 온다는 공통점이 있다. 또 세력 구성원을 살펴보면 비슷한 특기를 지닌 인물들이 나온다. 거대한 근육질의 몸을 자랑하는 인물이 나오며, 맨손 무술의 달인이 등장하고, 일반적이지 않은 특이한 무기를 사용하는 인물들이 나온다는 공통점이 있다. 물론 에니시 일당은 단순히 복수만을 하려고 하고, 홍길동과 활빈당은 새로운 세상을 만들려고 한다는 차이가 존재하긴 한다.

41) <바람의 검심> 인벌편에서 등장하는 에니시의 무리도 주인공에게 원한을 품고 복수를 하고자 한다. <바람의 검심>이 일본 사무라이 만화를 대표하는 작품 중 하나로 꼽힐 정도로 유명한 작품이기에 영향을 받았을 수도 혹은 일본 독자를 고려한 작가의 인위적인 차용일 수도 있겠다.

그러나 여러 조건들이 일치하는 상황은 <바람의 검심>을 읽었던 독자들에게 친숙한 설정으로 다가올 수도 있겠지만 표절이나 식상함을 줄 수 있는 위험성을 내포하고 있다.

일본 만화의 영향은 괴물의 모습에서도 볼 수 있다. 마법사 원효가 자신의 본래 모습인 악수(惡獸)로 되돌아와 힘을 보충하기 위해 축수를 이용해 사람의 기를 빨아들이는데, 축수 달린 괴물⁴²⁾은 일본 만화에 자주 등장하는 괴물의 모습으로 이 또한 일본 시장을 의식한 표현이라고 볼 수 있겠다. 이 모습은 classic1 에 나오는 영주의 모습에서도 볼 수 있다.



<그림18 악수로 변해 기를 빨아들이는 원효> <그림19 목이 긴 괴물로 변한 영주>

춘향이 자신의 한계에 부딪혔을 때 그 한계를 극복하도록 도와주는 인물인 ‘무장’은 코에이(KOEI)사(社)의 유명 비디오게임인 <사무라이 쇼다운/사

42) 축수괴물은 일본 소설이나 만화, 애니메이션에 자주 등장하는 형태로 일본문화의 특징 중 하나라고 할 수 있다. 혀의 길이가 50센티미터나 되어 천정을 훑아 얼룩이 지게 한다는 ‘덴조나메’, 긴 혀로 강물을 들이마셨다 뱉어서 홍수를 일으킨다는 ‘베로나가’ 등의 일본 요괴가 축수괴물의 원형으로 볼 수 있을 것 같다. 물론 성인물에 자주 등장하는 경우가 많아 우리에게서는 축수=성인물이라는 인식도 자리 잡고 있다. 한국에서 축수괴물의 기원을 찾자면 우리 ‘야래자 설화’에서도 그 형태적 기원을 찾을 수 있겠지만 이는 단지 유사한 형태를 지니고 있는 것일 뿐 그 성격까지 비슷하다고 보기는 힘들다.

무라이 스피리츠> 캐릭터 ‘하오마루’를 닮았다. 이 하오마루는 일본의 유명한 검객인 미야모토 무사시를 모델로 한 것으로 일본 게임이나 일본 만화에 조금만 관심이 있는 사람이라면 쉽게 연상할 수 있는 모습을 하고 있다. 이는 역시 일본 만화의 모방 혹은 일본 독자를 의식했음을 잘 보여주고 있다.



<그림20 무장>



<그림21 하오마루>

다른 하나는 작품 속에서 차용된 우리 고전문학 요소의 왜곡된 표현이다. 원형의 의미를 너무 심하게 변형해서 자칫 원형 자체를 잃게 되는 경우다. 만화는 대중의 흥미와 관심을 떠나서는 그 존재 의미가 없기 때문에 독자의 흥미유발 내지는 판매 부수도 중요한 부분이다. 그렇기 때문에 성적인 묘사나 노출이 심한 의상 등을 마냥 비판할 수는 없다. 그러나 춘향이나 마고의 경우 원형의 이미지와는 너무 상반된 이미지는 우리 고전문학을 잘 모르는 독자들에게는 왜곡된 이미지를 심어줄 수 있다.⁴³⁾ 이왕에 우리 고전문학을 작품 속에서 살려보려 했다면 이러한 부분에서 조금 더 신경을 썼더라면 하는 아쉬움이 있다. 또 마법사 원효에 의해 소환되는 환웅은 마치 말의 갈기와 같은 머리카락을 하고 있으며 두상 또한 말처럼 길고 유니콘과 같은 뿔이 이마에 달려 있다. 그리고 눈은 가리개로 가려져 있으며 온몸이 가죽끈

43) <그림6 춘향>, <그림7 마고> 참조

과 쇠사슬로 결박되어 무릎을 꿇고 있다. 이러한 모습은 작품 속에서 작가도 언급하고 있듯이 SM을 연상하게 하는 이미지다. 환웅이라는 이름이 지닌 의미에는 걸맞지 않는다고 하겠다. 만약 작품 속에서 꼭 필요한 상징이나 풍자를 위해서였다면 모르겠지만 이 경우는 본래 원형의 이미지를 살리지 못한 채 오히려 원형을 훼손한 경우라고 하겠다. SM의 이미지는 작품 초반 춘향이 결박당한 모습에서도 보인다.⁴⁴⁾

현재 고전문학은 고리타분한 옛날이야기, 어려운 학문분야, 한자가 섞여 보기 싫고 힘든 것, 구식 등으로 인식되고 있다. <신암행어사>의 경우 이렇게 무관심해지고 있는 고전문학을 만화라는 장르에 결합시켜 새로운 변화를 모색하고, 타 장르와의 결합을 통해 또 다른 장르로의 파생을 통한 콘텐츠의 창출이라는 관점에서 고전문학의 새로운 활로를 개척했다는 의의를 찾을 수 있다.

특히 각 에피소드 마지막에 수록된 ‘<신암행어사>를 보다 재미있게 읽



<그림22 소환수 환웅>



<그림23 결박당한 춘향>

44) 결박당한 춘향의 이미지는 일본의 성문화에서 볼 수 있는 본디지(bondage, 속박·결박)의 전형이라고 하겠다.

기 위해……>’라는 부분은 독자들을 위한 보충설명 페이지로 어떤 내용을 어떤 의도로 변형하고 삽입하였는지, 그 이야기의 원형은 무엇인지 독자들에게 밝혀서 풀어주는 역할을 한다. 궁금증을 해소한다는 점에서 그리고 작품의 내용을 탄탄하게 뒷받침해주는 역할을 한다는 점에서 의의가 있다. 또 <신암행어사> 10권 권말 스페셜 대담은 고전문학 전공자 설성경 교수와의 대담을 통해 고전문학과 만화의 결합이 어떻게 이루어지고 있는지에 대한 전문가의 의견을 보여줌과 동시에 작품에서 차용한 고전문학과 관련된 더욱 전문적인 지식을 독자들에게 전달하는 역할도 하고 있다. 이는 읽는 독자들이 하여금 작품의 원전에 대한 정보를 주면서 동시에 작품 및 작가에 대한 신뢰감을 얻는 역할도 한다.⁴⁵⁾

또한 작가는 <신암행어사>를 통해 서양과 동양의 조화, 혹은 이질적 문화들의 조화를 추구한 것으로 보인다. 서양식 무기인 총포류에 대응하지 못하는 니약한 동양 국가의 모습을 그리기도 하고, 동양의 주술, 기(氣)에 놀라워하는 서양의 모습을 보여주면서 동서양의 대립을 그리는 듯 하지만 한편으로는 운명과 업에 관한 이야기를 통해 등장인물들 간의 갈등과 해소를 다루는 지극히 동양적 관념으로 이야기를 풀어가고 있다. 동양과 서양의 문화를 모두 아우르면서도 동양의 관념을 밑바탕에 두고 있다는 점에서 <신암행어사>는 일본과 한국 등 아시아를 넘어 미국이나 유럽의 독자들에게도 다가설 수 있는 공감대 및 장점을 지닌 작품이라고 할 수 있다.

3. 결론

이 연구는 대중적 요소를 강하게 지니고 있는 만화와 고전문학이 결합된 양상을 통해 고전문학이 새롭게 변모할 수 있는 가능성을 타진해 보는데 그 의미가 있다. 다시 말해 고전문학을 새롭게 바라보는 시각을 확대하기 위한

45) 변방의 예술 정도로 취급을 받는 만화에도 전문적인 지식들이 결합되어 전문서적 못지않은 작품으로 탄생하는 경우들이 있다. 그 예로 『신의 물방울』, 『미스터 초밥왕』 등이 있다. <신암행어사> 역시 고전문학 전공자와의 대담을 통해 작품의 질과 격을 동시에 높이고자 하는 노력을 보여준다.

하나의 작은 시도라고 할 수 있다. 현재 고전문학은 시대에 뒤떨어지는 혹은 구식의 영역으로 치부되는 경향이 강하다.⁴⁶⁾ 인문학의 위기라는 시점에서 고전문학은 특히나 더 열악한 상황이라고 하겠다. 고전문학은 낭만적이고 비현실적인 서사구조를 이루고 있다는 편견이 지배적이다. 또 권선징악의 교훈적 요소로 인해 출판업계에서는 고전문학을 주로 아동용으로 제작한다.⁴⁷⁾ 그러나 이 비현실적인 서사구조는 요즘 주목 받고 있는 ‘판타지’ 즉 ‘환상성’의 연장선상에 있는 것으로 현재 대중문화계에서는 영화, 애니메이션, 게임 등 여러 장르에서 각광받고 있다. 즉 고전문학은 현재에도 새롭게 조명 받을 수 있는 조건을 이미 갖추고 있다. 다만 그 조건을 현재의 시각, 현재의 기호에 맞추는 일종의 가공이 부족했을 뿐이다. 그 가공을 위해 현재 생활 속에서 쉽게 체득할 수 있는 방안을 연구해야 한다. 특히 현대의 문화 매체로 고전문학이 재탄생하려할 때, 매체적 특성과 고전문학의 특성을 다양한 관점에서 살피고 어떻게 해야 원작과 재탄생 된 작품의 감흥과 의의가 동시에 잘 살아날지 중점을 두어야 할 것이다.

본 연구는 고전문학이 현대인들에게 쉽고 흥미롭게 수용될 수 있는 방안에 대한 일환으로 시작했다. 현대인들이 쉽게 접할 수 있는 매체인 만화를 그 대상으로 하여 고전문학과 만화의 결합양상에 관해 살펴봄으로써 고전문학이 새롭게 나아갈 수 있는 방안에 대해서도 타진해 보았다.

여러 대중문화 장르 중 만화만을 그 대상으로 한정했고, 작품에 있어서도 <신암행어사> 한 작품으로 제한적이었다. 그러나 인문학의 위기와 관련하여 국문학이 현대 문화산업에 훌륭한 자양분이 될 수 있고, 활용 가능하리라는 가능성을 제시했다고 본다. 이는 인문학과 문화산업의 산학 협동이 어떤 방향으로 나아가야 할 것인가에 대한 이상을 제시해 줄 수 있다는 데 또

46) “지금까지 고전문학연구는 당대 사회상과 담당층, 작품 간의 연계 등에 치중했기 때문에 작품의 가치가 한 시대에 고착된 현상을 가져왔고, 이는 현대인들에게 ‘고전문학’이 구시대의 산물로만 여겨져 제도권 교육을 수료한 후에는 더 이상 접할 필요도 없고, 접하려 해도 어려운 대상이 되어버렸다.” - 신동훈, 『삶, 구비문학, 구비문학연구』, 『구비문학연구』 1집, 1994. (김광욱, 『고전을 수용한 애니메이션의 공간 배경 연구』, 건국대학교 석사학위 논문, 2003, 재인용.)

47) 김광욱, 『고전을 수용한 애니메이션의 공간 배경 연구』, 건국대학교 석사학위 논문, 2003, 2쪽.

다른 의의가 있다. 다양한 대상을 통해 연구를 진행하지 못한 점이 아쉬움으로 남지만 그 부분은 후속 작업으로 보완될 수 있으리라 생각한다.

참고문헌

1. 기본자료

양경일, 윤인환 저, <신암행어사> 1~18권, 대원아이씨, 2001~2007.

2. 논문과 단행본

- 고 흥, 『대중소설의 퓨전화』, 『대중서사연구』19, 대중서사학회, 2008, 225~254쪽.
- 김광욱, 『고전을 수용한 애니메이션의 공간 배경 연구』, 건국대학교 석사학위 논문, 2003.
- 김상원, 『인문학의 위기와 문화산업』, 『독어교육』 제36집, 한국독어독문학교육학회, 2006, 421~442쪽.
- 김성곤, 『사이버 시대의 인문학』, 『지역학논집』, 숙명여자대학교 지역학연구소, 1998, 7~47쪽.
- 김성곤, 『퓨전시대의 새로운 문화읽기』, 문학사상사, 2003.
- 노봉호, 『만화 애니메이션 교육컨텐츠에 관한 연구』, 『디자인과학연구』4, 한국디자인과학학회, 2001, 133~140쪽.
- 박경하, 『한국의 문화원형콘텐츠 개발현황과 과제』, 『인문콘텐츠』 제3호, 인문콘텐츠학회, 2004, 7~24쪽.
- 박세형, 『만화, 애니메이션창작 기반확대를 위한 인프라구축방안』, 『만화애니메이션연구』2, 한국만화애니메이션학회, 1998, 162~178쪽.
- 유재명, 『문화의 표현 양식으로서 만화』, 『비교문화연구』 No6, 비교문화연구소, 2003, 109~128쪽.
- 이기영, 『한국불교와 일본 : 한국불교와 일본불교』, 동국대학교 일본학연구소, 1982.
- 이상호, 『위기의 인문학과 기회의 인문학』, 『한국언어문화』 34집, 한국언어문화학회, 2007, 255~279쪽.
- 한승동, 『인문학의 위기극복을 위한 반성과 대책』, 『동서철학연구』 21집, 한국동서철학회, 2001, 187~201쪽.

Abstract

A study on the combination of Classical literature and a comics
—focused on the classic elements in the <Shin am haeng eo sa>—

Ko, Hoon

Classic literature crisis. Awareness of audience should be able to adapt to changes.

Comics in the culture industry has affected. The cartoons and a new genre by combining classical literature can be born. New Amhaeng Osa published in Japan, also it was created by animation. For this work we use classical literature to introduce a foreign literature and culture we are. And it is worth in terms of content creation. Through New Amhaeng Osa to suggest the way about Classic literature. (Key word : Classic literature, Comics, The cartoons, New Amhaeng Osa, animation, content)

Ⅰ 위 논문은 2011년 4월 29일 투고되었고, 심사를 거쳐 5월 25일 게재가 확정되었음.