

〈불타는 그라운드〉 서사 특성 연구*

고 훈**

1. 서론
2. 한국 스포츠 만화의 시대별 특징
3. <불타는 그라운드>의 서사 특성
 - 3-1. 점층적 서사 구성과 입체적 서사 구조
 - 3-2. 전문적 지식을 활용한 서사
 - 3-3. 단절기법을 활용한 빠른 서사 전개
 - 3-4. 한계점
4. 결론

국문초록

본 연구는 1970년대 한국 스포츠 만화 중 〈불타는 그라운드〉라는 작품의 서사적 특성을 분석하는데 중점을 둔다. 이를 통해 〈불타는 그라운드〉만이 지니는 독특한 서사를 지니고 있음을 밝히고자 한다. 이러한 연구가 축적되어 한국 스포츠 만화 연구의 밑거름이 되길 바란다.

한국의 스포츠 만화는 1970년대와 1980년대를 거치면서 주인공 중심의 서사를 보여준다. 가족 중심의 이야기가 주요 서사로 자리하고 스포츠 종목은 그 이야기를 보조하는 형식에 그친다. 주로 가족의 복수를 다루는 중심 서사는 진지하게 표현되고, 스포츠 경기는 이러한 진지함을 희석하기 위해 유쾌하게 다룬다. 그래서 1970년대 한국 스포츠 만화는 경기 장면에서 유머 코드를 활용한다. 한편으로는 가족의 복수를 위해

* 이 논문은 『2020 만화 포럼 칸』(2020.12.)에 게재한 원고를 수정 및 보완한 것임을 밝힌다.

** 연세대학교 BK21+ 근대한국어문학 미래인재교육연구팀 신진연구인력

절차탁마하는 모습을 표현하기 위해 ‘근성’ 있는 모습을 보여주려 한다. 그 결과 일본 스포츠 만화의 특성 중 하나인 ‘스포콘’의 양상을 그대로 가져온다. 그러다 보니 1970년대 한국 스포츠 만화에서 스포츠 종목에 관한 전문적인 지식을 활용한 서사 전개는 극히 드문 일이다.

본 연구의 대상인 〈불타는 그라운드〉는 에스컬레이팅 시스템을 활용한 점층적인 서사를 구성하고, 주인공 중심의 서사만이 아닌 주변 인물의 서사를 다양하게 보여줌으로써 입체적인 서사 구조를 활용해 독자의 흥미를 유발한다. 축구에 관한 전문적인 지식을 활용하는 방식은 1990년대에 등장하는 특징인데, 1970년대에 이러한 서사를 보여준다는 것은 시대를 앞서가고 있음을 의미한다. 다만 일본 작품의 캐릭터 도용과 감정 표현 방식의 도용은 한계점으로 존재한다. 그렇지만 당시 만연한 일본 만화 도용과 표절의 문제를 통한 한일 만화의 영향 관계를 살펴보고 비판할 수 있는 근거 자료 제공 및 작품 자체가 지니는 시대를 초월한 서사적 특별함은 인정받아야 한다고 생각한다. 그리고 이 작업을 통해 1970년대 한국 만화 연구의 지평을 넓힐 수 있다는 점에서 본 연구의 의의가 있다.

(주제어: 스포츠 만화, 서사, 〈불타는 그라운드〉, 스포콘, 에스컬레이팅 시스템)

1. 서론

한국 스포츠 만화는 1960년대 박기준의 〈올림픽 소년〉(1963), 박기정의 〈도전자〉(1964), 〈치마 부대〉, 〈황금의 팔〉(1964)을 기점으로 시작된다. 프로레슬링을 소재로 한 박기정의 〈레슬러〉(1966), 권투를 소재로 한 〈도전자〉(1964)도 큰 인기를 얻었다. 스포츠 만화에 관한 관심은 1970년대에도 계속된다. 『새소년』, 『소년중앙』, 『어깨동무』와 같은 잡

지를 중심으로 만화가 연재되었고, 1970년대 초에는 일본 스포츠 만화가 인기를 얻었다. 카지와라 잇키(梶原一騎) 〈거인의 별〉, 〈타이거 마스크〉, 치바 테츠야(千葉徹彌) 〈내일의 죠(허리케인 죠)〉, 가이즈카 히로시(貝塚ひろし) 〈태양을 쳐라〉 등이 번안 혹은 리메이크의 형태로 국내에 소개되었다.¹⁾ 1970년대 한국에서 인기를 끌었던 스포츠 종목은 단연 야구였다. 여러 종목 중 특히 고교야구가 많은 인기를 끌었다.²⁾ 같은 시기 축구도 인기 있는 스포츠였다. 다만 축구는 야구와는 달리 국내 경기보다는 국가 대항전이 인기가 높았다. 1971년 대한민국이 개최한 〈대통령 배 국제 축구대회〉를 기점으로 축구에 관한 국민적 관심이 높아졌다.³⁾ 이를 반영하듯 이현수의 〈버어마의 축구장군〉(1971), 계월희 〈한국소년축구단〉(1972), 이원복 〈불타는 그라운드〉(1973), 김철호 〈축구황제의 하루〉(1975), 〈나의 축구〉(1975), 조치원 〈축구돌이〉(1975), 이상무 〈울지 않는 소년〉(1978)과 같은 축구 소재 만화들이 다수 등장한다.

이원복의 〈불타는 그라운드〉는 이러한 70년대 축구에 관한 관심사 속에 탄생한 작품 중 하나다.⁴⁾ 당시 스포츠 만화는 대부분 일본 작품을 번안 내지는 베끼는 것에 불과했는데 물론 이원복도 여기에서는 자유로울

1) 한국 만화 전반에 걸쳐 표절이나 불법도용의 문제가 있지만 본 논의와는 거리가 있기에 여기에서는 따로 언급하지 않고, 〈불타는 그라운드〉 작품의 문제만 3-4장에서 다루도록 하겠다.

2) 1967년부터 시작한 중앙일보사 주최의 〈대통령 배 전국 고교야구 대회〉, 1972년 ‘역전의 명수’라는 별명을 얻은 군산상고가 대활약한 〈황금사자기 전국 고교야구 대회〉, 1971년 한국일보사 주최 〈봉황대기 전국 고교야구 대회〉 등이 1970년대 고교야구의 인기를 주도했다.

3) 1979년 9회 대회까지 ‘박 대통령 컵 쟁탈 축구대회’였으나 10회부터 명칭을 변경했다. 이는 당시 한국 유일의 국제 정식 축구대회였다. 1~5회까지는 아시아 축구대회였으나 6회부터 그 규모를 확대했다.

4) 어린이 교양 잡지 『새소년』에 73년 8월부터 75년 4월까지 총 21회 연재되었다. 클로버 문고에서 단행본 1, 2권이 나오기도 했다.

수는 없었다. 그러나 <불타는 그라운드>의 작품 서사구조를 살펴보면 1970년대 여타 스포츠 만화 작품에서 볼 수 없는 분명한 특징이 드러난다. 본 연구는 <불타는 그라운드>를 집중적으로 분석해 그 서사적 특성을 살펴봄으로써 1970년대 스포츠 만화 연구의 지평을 확대하고자 한다.

2. 한국 스포츠 만화의 시대별 특징

한국 스포츠 만화의 시작은 전술한 바와 같이 1960년대에서 비롯한다. 대체로 박기정 작가가 스포츠 만화의 개척자로, 그의 작품이 한국 스포츠 만화의 효시로 꼽는다.⁵⁾ 그의 작품을 살펴보면 권투를 소재로 한 <도전자>는 제일교포 권투 선수 훈이의 이야기를 통해 항일과 극일의 정서를 다루고 있다. <황금의 팔>은 현재 작품 전체를 구할 수 없지만 작가의 말에 따르면 동네 야구로 시작해서 실력이 늘어 일본 원정 경기도 가는 내용이라고 한다.⁶⁾ <레슬러>는 금메달을 획득해서 양부모님을 기쁘게 해드리고 싶은 아마추어 레슬러 훈이가 가정 형편으로 인해 프로레슬러가 되는 과정을 그리고 있다. 박기준 작가의 <올림픽 소년>은 중학교 축구, 권투 선수의 전국대회 출전이나 국가대표 선발과 관련한 이야기를 다루고 있다. 대체로 1960년대 스포츠 만화는 주인공의 개인사 및 가족사에 관한 이야기를 다루고, 이를 극복하거나 해결하기

5) 박기정 작가의 작품 이전에 백산의 <빅토리 야구단>(1962), 조원기의 <붉은 배트>(1963), 박기준의 <올림픽 소년>(1963) 등이 있지만 본 연구에서는 스포츠 만화의 효시를 밝히는 것이 주된 주제가 아니기에 이 부분은 만화 관계자들의 일반적인 평가를 따르고 있음을 밝힌다.

6) <원로 만화가 박기정 화백과 야구 만화의 원조 『황금의 팔』을 찾아서>, 『OSEN』, 2019.7.1. (<http://osen.mt.co.kr/article/G1111176083>, 최종접속일: 2021.10.7.)

위한 수단으로써 스포츠를 활용하는 방식을 취하고 있다.

당시 스포츠는 레저나 엔터테인먼트라는 개념이 정립되지 않았던 시기였기에 ‘체육’이나 ‘운동’의 느낌이 강했고, 경기 규칙이나 전술·전략에 관한 인식도 높지 않았다. 이런 상황 속에서 스포츠 만화는 해당 종목에 관한 기본적인 규칙적도만 소개할 뿐 종목 특성과 관련한 세부적이고 세밀한 부분까지 다루기에는 무리가 있었다. 〈레슬러〉에서는 프로레슬링의 경우 로프를 잡으면 경기가 중단되는데, 심판이 다섯을 셀 때까지 로프를 잡고 있으면 실격패가 되고, 링 바깥에 나가서 일정 시간 들어오지 않아도 실격패한다는 정도의 기본적인 규칙만 소개하고 있다.

한국의 스포츠 만화에 관한 시대별 특징을 살펴봄에 있어 스포츠 만화가 큰 인기를 얻었던 1980년대는 매우 중요한 시기이다.⁷⁾ 1980년대는 한국 스포츠 만화의 전성기이면서 동시에 이를 기점으로 스포츠 만화 서사의 분기점이라 할 수 있다. 1980년대 스포츠 만화는 당시 시대 흐름에 따라 세상을 향해 분노하는 캐릭터가 인기를 끌던 시절이었다. 제도적으로 사회적으로 억눌린 반항아적 캐릭터가 등장하기 시작했다. 이현세의 〈공포의 외인구단〉, 박봉성의 〈신의 아들〉과 같은 작품의 주인공은 세상에 불만을 지닌 반항아였고 이들은 자신의 분노를 사회를 향해 분출했다. 3S의 일환으로 정부 주도하에 스포츠가 대중문화의 일부로 성장하면서 더불어 스포츠 만화도 성장한 시기가 1980년대다. 1980년대 스포츠 만화 속 주인공은 자신의 울분과 한을 그 원동력으로 삼았고, 이러한 그들의 모습은 처절했다. 이현세의 〈공포의 외인구단〉 속 주인공 오혜성은 학대받고 따돌림 당하던 유년 시절과 이루지 못한 사랑에 대한 상처를 야구로 풀어내려 했

7) 시대별 특징을 다룬다고 했기에 연대별로 서술해야 하지만, 연구대상 작품이 속하는 시기가 1970년대이기에 1960년, 1980년, 1990년대의 시대별 특징을 먼저 이야기하고 본 논의와 직접적인 관련이 있는 1970년대의 특성을 마지막에 설명하는 방식으로 진행하고자 한다.

다. 혹독한 훈련은 그 꿈을 일정 부분 이뤄주었으나 곧 투수로서는 최악이라는 어깨 부상으로 좌절을 맞는다. 절망에 빠진 그를 다시 야구로 돌아오게 한 것도 세상을 향한 분노의 표출이 원동력이었다. 오혜성은 자신과 비슷한 처지의 사회로부터 낙오된 동료들과 무인도에서 썩은 해파리를 먹고, 발에 차꼬를 차고 모래밭을 달리며, 맨손으로 절벽을 오르는 등의 고난을 통해 거듭나게 된다. 허영만의 〈무당거미〉에서 이강토는 아버지의 복수를 위해 산으로 들어가 곰과 대결하는 등의 고행을 통해 25kg을 감량한다. 늘 감량의 고통에 시달리지만, 그의 복수심은 무섭고 강하다. 그리고 그 복수심을 발판삼아 이강토는 세계 챔피언이 된다. 세계 챔피언이 되어서도 늘 감량의 고통과 패배에 대한 불안감으로 고통받는다. 그럼에도 불구하고 복수심과 자화에 가까운 절제력으로 승리를 쟁취하는 처절한 모습을 보여준다. 이렇듯 1980년대 스포츠 만화 속 주인공은 고통을 감내하고 인내하며 극기하는 자기 확대적 모습을 보인다. 일본 만화에서는 이를 ‘스포콘⁸⁾’이라는 용어로 표현한다. 이 스포콘은 일본 스포츠 만화의 영향을 받은 1980년대 한국 스포츠 만화의 표상이었다.

이러한 1980년대 스포츠 만화는 주인공의 서사가 곧 작품의 서사였다. 그리고 주인공 위주의 서사 중심이었던 만큼 주인공 1인의 능력에 따라 경기 승패가 좌우되었다. 그랬기에 만화적 상상력을 극대화한 주인공의 초인적 능력이나 마구와 같은 묘기가 자주 등장하게 된다. 또한, 1980년대 스포츠 만화 속 서사의 주요 주제는 ‘가족의 문제였다.’⁹⁾ 주인공이나 등장 인물은 가족이라는 공동체에서 벗어나지 못한다. 그들은 가족의 굴레를

8) “스포콘이란 ‘스포츠 곤조’의 일본식 축약어인데 ‘곤조’는 근성(根性)을 일본식으로 읽은 것으로 쉽게 말해 끈질긴 근성을 가지고 승리하는 스포츠물을 의미한다.” 최섯별·최흡, 『만화! 문화사회학적 읽기』, 이화여자대학교 출판부, 2009, 97쪽.

9) 고희, 『한국 스포츠 만화 서사 연구—80년대와 90년대 작품을 중심으로』, 연세대학교 박사학위논문, 2015, 64쪽.

벗어날 수 없으며, 가족의 복수로 통칭하는 문제를 해결하기 위해 고통을 감내하고 극기하고, 결말을 가족애로 포장하는 모습을 보여준다. 1980년대 스포츠 만화는 사회적 불만을 표출하는 반항아가 등장했으며, 1960년대부터 지속되어 온 ‘가족의 문제’가 여전히 서사의 중심에 있었다.

1980년대가 이데올로기의 시대였다면 1990년대는 다양한 이념이 등장한다. 1990년대 들어서면서 X세대, Y세대로 지칭되는 새로운 가치관을 지닌 세대가 등장한다. 이들은 자기중심적인 사고를 하고, 자유를 지향하는 세대였다. X, Y세대가 주요 소비층으로 성장하면서 90년대 대중 문화는 크게 변화한다. 그 변화에 발맞춰 스포츠 만화의 서사도 80년대와 비교해 큰 변화를 보여준다. 1990년대 스포츠 만화는 1980년대와는 다르게 가족의 문제에서 벗어나 ‘나’ 자신에게 집중하는 모습을 보인다. 시대를 반영한 변화로 1990년대 가족의 문제에서 자유롭게 된 스포츠 만화 속 인물들은 자신이 좋아하는 것, 자기가 이루고 싶은 것을 위해 즐겁게 그리고 스스로 원해서 스포츠에 참여한다. 물론 라이벌과의 경쟁, 대결과 같은 구도는 여전히 있지만, 복수심에 불타 신체를 훼손하면서까지 훈련을 하는 처절한 모습은 사라지게 된다. 등장인물의 원동력이 복수심에서 성공에 대한 열정으로 변화한 것이다. 그리고 스포콘에서 벗어나 과학적이고 체계적인 훈련과 전술 전략을 활용한 지적 유희의 성격도 지니게 된다. 한편으로는 일본 만화의 본격적인 유입으로 인해 특히나 스포츠 만화는 그 자리를 잃기 시작하는 시기가 1990년대였다.

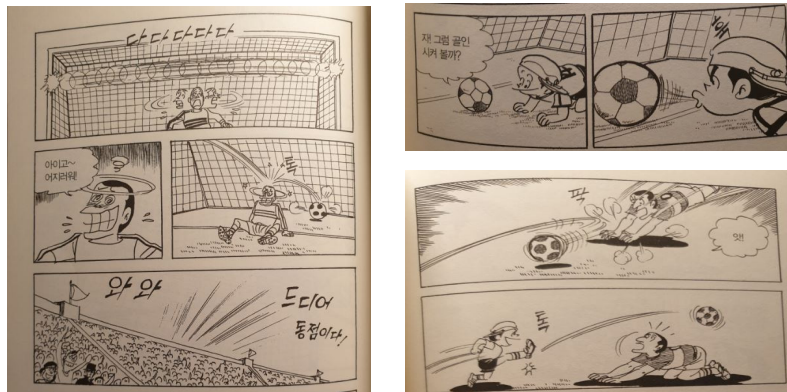
1970년대는 1960년대, 1980년대와 비슷한 양상을 보인다. 작품의 중심 서사는 1960년대와 1980년대처럼 주인공 중심이었다. 주인공 위주의 서사 전개는 주인공의 능력에 기대는 방식으로 진행되었고, 일본 스포츠 만화의 영향으로 인해 스포콘의 양상을 보여준다. 일례로 1970년대 스포츠 만화 대표 캐릭터인 독고탁은 마운드에서 온몸을 던져 마구를

구사했고, 〈야망의 그라운드〉에서 주인공은 스프링 키키라는 과학적으로 불가능한 필살기를 구사한다.

또한, 1970년대 스포츠 만화 역시 ‘가족의 문제’에서 자유롭지 않았다. 이상무의 〈울지 않는 소년〉에서 주인공은 축구에 미친 아버지와 함께 산속에서 생활하고, 어머니는 형과 함께 도시에서 생활한다. 가족을 버린 아버지를 원망하는 장남과 어릴 적에 헤어져 가족의 정을 느끼지 못했던 주인공은 서로를 인정하지 못한다. 어머니는 차남을 그리워하며 눈물 흘리고 그런 모습을 바라보는 장남은 아버지를 증오한다. 주인공 차남은 어머니의 정을 그리워하고 이를 차지한 형을 미워한다. 축구를 소재로 한 스포츠 만화지만 축구 경기 못지않게 중요한 서사는 주인공과 그 가족의 이야기이다. 〈울지 않는 소년〉은 진지함과 웃음이라는 전형적인 두 갈래 서사 기법을 보여준다. 가족의 문제는 진지함으로 풀어가고, 축구는 웃음으로 표현한다. 가족의 복수나 갈등을 가볍게 그려낼 수는 없다 보니 스포츠 경기에서 유쾌한 모습을 보여줄 수밖에 없었다. 그리고 스포츠는 이러한 가족의 문제를 해결하는 하나의 수단으로서 존재하게 된다. 그래서 1970년대와 1980년대 스포츠 만화는 전문 지식이나 정보를 활용할 필요가 없었다. 그저 가족의 문제로 인해 심각하고 진지해진 분위기를 완화하는 역할로 스포츠는 그 존재의 의미를 지닌다. 그래서 대체로 70년대와 80년대 스포츠 만화는 진지한 가족 문제와 유쾌한 경기라는 서사 유형을 보여준다.¹⁰⁾ 묘기에 가까운 장면이나 마구와 같은 특이점이 등장할 수밖에 없는 이유가 여기에 있다. 그리고 그것을 가능하게 하는 비과학적이고 가학적인 훈련 방법이 등장할 수밖에 없다. 〈울지 않는 소년〉에서 주인공은 산속에서 축구공을 드리블하는 연습을 한다. 경사지고

10) 〈공포의 외인구단〉, 〈무당거미〉와 같은 복수심에 불타는 작품에서는 유쾌한 경기를 보여주진 않는다. 하지만 무거운 가족의 문제를 다루는 서사와 이를 완화하려는 유머 코드는 존재한다.

나무와 돌 등의 장애물이 있는 곳을 자유자재로 오가는 훈련을 통해 굉장한 축구 실력을 갖춘다는 설정이다. 이러한 훈련은 체력과 지구력을 키울 수는 있겠지만 고정된 물체를 통과하는 것과 훈련된 축구 선수를 상대로 하는 드리블은 차원이 다른 문제다. 게다가 축구는 드리블만으로 하는 것도 아니고, 더군다나 개인종목도 아닌 11명의 선수가 일시불란하게 감독의 지시와 상대방의 전술에 맞춰 유동적으로 움직여야 하는 스포츠다. 선수 개인의 기량과 팀의 전략이 동반 상승을 이뤄야 하는 종목이다. 그렇지만 심각한 가족의 문제와 상반되게 유쾌한 스포츠 경기를 전개해야 했던 1970년대와 1980년대 스포츠 만화는 축구의 실제적인 측면을 반영할 필요가 없었고, 더불어 1970년대 축구를 관람하던 대중은 축구의 전략과 전술을 이해할 수 있는 수준이 아니었다.



〈울지 않는 소년〉 속 묘기 장면들¹¹⁾

위에 인용한 장면을 보면, 축구공이 골대 양쪽을 탄력성 좋은 공처럼 마구 왕복하고 이를 바라본 골키퍼는 어지러움을 느껴 쓰러진다. 또, 골

11) 왼쪽부터 시계방향으로 〈울지 않는 소년〉 3권 135쪽, 1권 310쪽, 2권 113쪽.

키퍼를 제치고 골대에 다다른 선수는 입바람을 불어 골을 넣는다. 당시 독자들이 웃으면서 봤을 이 장면은 요즘 스포츠맨십에 비춰볼 때 상당히 비신사적인 행동으로 손가락질받을 소지가 다분하다. 거기에 180도로 진행되는 슛은 허무맹랑하기까지 하다.

유쾌한 경기 장면을 통해 웃음을 주고, 진지한 가족의 문제를 통해 눈물을 주는 서사 전개 방식은 70년대를 거쳐 80년대까지 스포츠 만화에 서 자주 사용하는 서사 전개 방식이었다. <울지 않는 소년> 역시 축구라는 소재를 통해 형제는 화합하고 가족은 결합한다. 이런 와중에 이원복의 <불타는 그라운드>는 70년대 스포츠 만화의 서사 전개와는 전혀 다른 모습을 보여주며, 80년대를 뛰어넘어 90년대 작품과 비슷한 서사 양상을 보여준다는 점에서 당시 스포츠 만화의 서사 전개 양상과는 차별점을 지닌다. 박인하는 이원복의 <불타는 그라운드>는 “만화의 과장성을 버리고 축구 전술에 입각해 이야기를 풀어낸 진지함이 돋보인다.”고 평하며, 한국 스포츠 만화 10선에 선정하기도 했다.¹²⁾ 여기에서 축구 전술에 입각해 이야기를 풀어냈다는 점이 본 연구자가 지적한 <불타는 그라운드>의 서사 전개의 차별점 중 하나라 하겠다.

3. <불타는 그라운드>의 서사 특성

3-1. 점층적 서사 구성과 입체적 서사 구조

<불타는 그라운드> 전체 이야기는 1부와 2부로 나뉜다. 1부는 경일,

12) <부활하는 스포츠 만화>, 『동아일보』, 2006.11.25.

(www.donga.com/nesw/article/all/20061125/8377271/1, 최종접속일: 2021.10.7.)

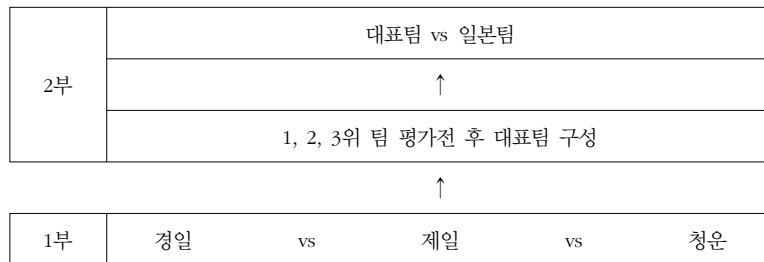
제일, 청운 고등학교 축구팀 간의 대결이다. 제5회 전국 고교 축구선수 대회에 참가한 3학교는 치열한 대결을 펼친다. 각 학교는 자신만의 장점을 내세우는데 한병길 감독이 이끄는 경일고등학교는 선수의 뛰어난 개인기와 감독의 전략 전술이라는 장점이 있다. 최정문 감독의 제일고등학교는 체력을, 민영태 감독의 청운고등학교는 정신력을 내세운다. 이들 학교가 펼치는 대결은 흥미진진하게 전개된다.

2부는 대회 이후 더욱 치열해진 승부욕을 하나로 모아 공동의 적과 대결하는 양상을 보여준다. 제1회 아시아 고교 축구대회가 일본에서 개최된다. 이란, 일본, 타이, 버어마 등 8개국에 참가한다. 이를 대비하기 위해 한국은 축구대회 1, 2, 3위 팀인 경일고, 제일고, 청운고가 평가전을 해서 대표팀을 구성하기로 한다. 선수들 간 과열된 승부욕으로 인해 몰수 게임이 나오게 되고 대상 선수와 감독은 징계를 당한다. 이때 일본 팀이 친선경기를 하기 위해 오게 되고 한국 선수들은 하나로 뭉쳐 승부욕을 불태운다.

1부에서는 각 학교만의 장점을 강조하면서 학교 간 대결에 집중한다. 스포츠 종목에서 어느 것 하나 소홀히 할 수 없는 요소들을 세 학교에 나눠서 배치함으로써 쉽게 승부를 예측할 수 없도록 해 독자의 흥미를 유발한다. 이는 가위바위보와 같이 서로 물고 물리는 관계를 통해 긴장감을 유발하는 요소로 작용한다. 묘기나 마술에 가까운 슛과 개인기를 자랑하는 여타 작품과는 사뭇 다른 전개 방식이다. 그렇게 학교 간 대결을 보여주고 난 뒤 2부에서는 공동의 적을 등장시킨다. 70년 당시 축구는 국가 대항전이 인기가 있었기에 국제 대회에 참가하는 설정을 활용한다. 그리고 그 공동의 적은 대한민국 사람이라면 누구나 관심을 두게 마련인 일본으로 설정함으로써 학교 간 경쟁심은 곧 애국심으로 치환되고 독자들도 자연스럽게 한일전을 통해 작품에 몰입하게 된다. 이러한

서사 구성은 요즘의 ‘에스컬레이팅 시스템’과도 유사한 면모를 보인다. 물론 요즘과 비교해 작품 분량이 짧아서 점층적으로 강한 상대가 등장하는 것은 아니지만 그래도 점점 강한 상대가 등장하고 대결을 통해 성장한다는 점에서는 유사성을 찾을 수 있다.

〈불타는 그라운드〉는 1부에서는 전국 고교 축구선수대회에 참가한 세 학교의 대결을 그리고, 2부에서는 3학교 간 평가전을 통해 대표팀을 구성한다. 그리고 최종적으로 일본팀과 대결을 보여주는 방식으로 서사를 구성한다. 이렇게 점층적으로 이야기를 쌓아 올림으로써 독자의 작품 몰입도를 높이고 있다.



〈불타는 그라운드〉의 점층적 서사 구성¹³⁾

이러한 점층적 서사 구성과 더불어 〈불타는 그라운드〉는 다양한 갈등 구조를 통한 입체적인 서사 구조를 보여준다.

앞서 전술한 바와 같이 1970년대와 1980년대 스포츠 만화의 서사구조를 살펴보면 주인공을 둘러싼 가족 문제가 주요 서사 축이었다. 그리고 여기에 스포츠 경기가 부가적으로 활용된다. 게다가 주인공 외에 주변 인물들에 관한 이야기는 거의 다루지 않는다. 주인공의 가정사나 연애

13) 고희, 『1970년대 스포츠 만화 〈불타는 그라운드〉의 서사적 특성 연구』, 『만화포럼 간』, (재)한국만화영상진흥원, 2020, 189쪽.

담을 다루는 것에 중점을 둘뿐 감독이나 동료 선수의 개별 서사는 존재하지 않는다. 그런데 〈불타는 그라운드〉는 등장인물들의 대결 및 갈등 구조를 여러 개 등장시킴으로써 작품의 서사를 풍부하게 하고, 이를 통해 독자의 흥미를 유발하는 전략을 내세운다.

먼저, 〈불타는 그라운드〉는 세 학교 감독의 대결을 보여주는데 이 대결 안에는 몇몇 상황이 포진해 있다. 우선 민영태 감독과 최정문 감독은 사제 간이다. 사제 간의 대결 또한 흥미 요소로 작용한다. 그리고 민영태 감독, 최정문 감독은 스타 선수 출신 감독이지만 한병길 감독은 이론을 공부한 이론가다. 스타 선수 출신과 이론가의 대결 또한 흥미로운 소재이고 이를 잘 활용하고 있다. 직접 체득한 경험을 전수하는 선수 출신과 많은 전술 전략을 바탕으로 하는 이론가의 대결은 실제 스포츠 현장에서 화제가 되기도 한다.¹⁴⁾

다음은 부자(父子)간 대결이다. 최정문 감독은 제일고등학교 감독이고 최정문 감독의 아들인 최철민은 경일고등학교 간판선수다. 서로 다른 학교의 감독과 간판선수이면서 아버지와 아들이라는 미묘한 관계는 독자의 흥미를 끌기에 충분하다.¹⁵⁾

빈부 격차로 인한 갈등도 다루고 있다. 최철민, 강혁기 등은 축구를 하면서 경제적 어려움을 겪지 않는다. 하지만 청운 고등학교 선수인 하동훈은 소년원 출신에 희망의 집에 사는 고아로 고무공에 짚을 넣어 축구를 했다. 이들의 빈부 격차는 작품에서 크게 두드러지지는 않지만, 하

14) 〈'비주류' 김학범, 사리 첼시 감독처럼 은행원 출신〉, 『중앙일보』, 2018.8.28. (<https://news.joins.com/article/22919297>, 최종접속일: 2021.10.7.) 이 기사에서는 은행원이었던 김학범, 사리가 축구 감독이 되어 우수한 성적을 거둔 일화를 소개하면서 비선수 출신 감독의 고충과 희소성을 화제로 다루고 있다.

15) 부자 갈등의 경우 다른 갈등에 비해 비중이 작아 아쉬운 점이 있지만, 작품 안에서 갈등 구조는 명확하게 드러난다. 아버지는 감독이자 아버지로서 아들에게 바라는 바가 있고, 아들은 아버지의 간섭이 어른의 훈계로만 느껴져 반항한다.

동훈이 축구로 성공하고 싶은 이유 중 하나가 가난에서 비롯된 아픔이라는 점에서 빈부 격차가 활용된다.¹⁶⁾

가해자와 피해자의 대립도 흥미롭다. 민영태는 유명한 축구 선수였고 최정문을 발탁해 훈련시킨다. 한국전쟁이 발발하고 괴뢰군 소좌 김현태는 최정문을 속여 민영태를 잡으려 한다. 이 과정에서 민영태는 한쪽 눈을 잃고 부인과 딸도 잃는다. 민영태와 최정문은 이 일로 갈라서게 되고, 상대 팀 감독으로 대결하게 된다.

스포츠 만화이면서도 미스터리적 요소를 첨가해 경기 외 흥미 요소를 추가한 점도 특징이다. 한국전쟁 중 죽었다고 생각했던 민영태의 딸은 입술에 점이 있었다고 묘사된다. 여기에 입술에 점이 있는 김정숙 스포츠 기지를 등장시키면서 독자의 궁금증을 유발한다. 그리고 죽은 줄 알았던 민영태의 딸이 살아있다는 것을 알게 되고 그 딸을 길러준 사람이 민영태의 가정을 파탄으로 이끈 괴뢰군 소좌 김현태임이 드러난다. 독자는 민영태가 이 사실을 알고 어떻게 반응할 것인지 주목하게 된다. 그리고 민영태의 딸 김정숙 기자가 낳아준 아버지와 길러준 아버지 사이에서 방황하며 괴로워하다 어떤 선택을 할 것인지 기대하게 된다.

또, 자신의 과오를 뉘우치면서 용서를 구하고 권총을 꺼내는 김현태를 보면서 긴장하게 된다. 여기에 김정숙 기자를 향한 한병길 감독의 이뤄지지 않는 짝사랑도 보여준다. 이렇듯 다양한 주변 인물들의 이야기가 뒤섞이면서 전체 작품의 서사를 풍족하게 만든다. 단행본 2권의 비교적 짧은 이야기임에도 불구하고 작품을 감상하면 상당히 흥미롭게 몰입할 수 있다. 여기에 한국전쟁이라는 당시 한국인이라면 관심이 없을 수

16) 하동훈과 같은 희망의 집에 사는 혜정은 동훈의 생일 선물로 진짜 축구공을 선물하고 싶어 한다. 그러나 돈이 없기에 도둑질을 하게 되고 그 돈으로 축구공을 사지만 길을 건너다 교통사고로 사망한다. 동훈은 모범이 되는 아이였던 혜정이 도둑질을 한 이유가 가난에서 비롯된 것임을 알고는 축구로 성공하겠다고 다짐한다.

없는 소재를 다룸으로써 몰입도를 높이고 있다. 물론 여기에서 이념적 대립과 같은 반공 만화적 요소를 전면에 내세우진 않는다. 북한 장교의 협박과 회유에 넘어가 스승을 배신하고, 이에 희생되는 가족을 그리는 방식으로 보여준다. 그리고 전쟁이라는 아픈 경험을 통해 상처를 입고, 상처를 입혀 괴로워하는 인물들의 모습을 통해 전쟁이 아픈 상처를 남겼다는 것을 이야기한다. 나아가 이 모든 상처를 용서한다는 대승적 결말을 끌어낸다. 희망의 집을 개인적으로 운영하는 목사에게 신분을 숨기고 후원하면서 자신의 죄값을 치르는 김현태, 그리고 자신의 아내와 딸을 죽인 김현태와 사건의 실마리를 제공한 제자 최정문을 용서하는 민영태를 통해서도 ‘용서’의 미학을 전달하려는 모습도 보여준다. 그리고 ‘축구를 하는 사나이’라면 응당 그라운드에서 야망을 불태우고 강한 자에게 도전하는 것이 사나이의 보람이기에 이 모든 것을 용서할 수 있다’라는 민영태 감독의 말을 통해 스포츠에 모든 것을 걸고 스포츠 정신으로 모든 것을 극복한다는 스포츠 만화로서의 정체성도 강조하고 있다.

3-2. 전문적 지식을 활용한 서사

1970년대 스포츠 만화가 개인기와 신체 능력 위주의 경기 운영 방식을 보여준다면, 〈불타는 그라운드〉는 전략 전술의 대결 양상을 보여준다. 감독은 자기 팀의 장점을 활용하고 상대 팀의 약점을 분석해 이에 맞는 전략을 구사한다. 이 과정에서 상대방의 허를 찌르는 전략을 사용하는 감독의 팀이 승리한다. 이런 모습은 90년대로 넘어가서야 볼 수 있는 현상이다. 해외 축구 리그 경기를 접하면서 독자들의 눈높이가 높아지고 선진 축구 기술이 도입되면서 더는 주인공 1인의 원맨쇼로는 설득력을 얻을 수 없는 상황에서 나오는 서사 전략이다. 그런데 70년대 작품

에서 이러한 모습을 볼 수 있다는 것은 <불타는 그라운드>가 시대를 상당히 앞서가고 있음을 보여준다. 축구 용어 및 전술에 관해 감독과 관계자의 대사 및 예시 그림을 통해 설명하기도 한다.



<포스트 플레이 설명 장면(좌), 오프사이드 규칙에 관한 설명(우)>17)

제일 고등학교는 장신 선수를 기용해 포스트 플레이를 보여준다. 독자들의 이해를 돕기 위해 '포스트 플레이'에 관한 설명을 그림으로 비교하면서 설명하고 있다. 그리고 이 포스트 플레이를 통해 승리를 거두자 다음 상대인 경일 고등학교는 포스트 플레이에 대응할 수 있는 전략인 오프사이드 트랩을 제시한다.

17) (좌) 『새소년』, 1974년 1월호 10쪽. (우) 『새소년』 1974년 6월호 33쪽.



〈축구 포메이션에 관한 설명〉¹⁸⁾

당시에는 생소한 축구 포메이션에 관한 설명도 자세하게 하고 있음을 볼 수 있다. 좌측의 4-2-4 전법은 70년대 등장하는 토탈 사커의 기본이며, 브라질을 무적의 팀으로 만들어준 포메이션으로 평가받는다. 한일전을 대비한 제일고등학교와 청운고등학교의 평가전에서 제일고등학교 감독은 선수에게 올라운드 플레이를 지시한다. 그리고 4-2-4 전법이 무엇인지를 설명한다. 올라운드 플레이를 하는 데 있어 4-2-4 전법이 기본이 되다는 점에서 작가는 축구 포메이션에 관한 전문적인 지식을 지니고 있다는 것을 알 수 있다. 또한, 제일고등학교의 상대 팀인 경문고등학교는 4-4-2 전법을 운용하는데 이 전법은 현대 축구에서 대부분 팀의 기본 전술이면서 가장 경험치가 많이 누적되고 그만큼 많이 변용되는 전술이다. 더불어 수비를 강화하는 전술이라는 점에서 제일고등학교의 전략에 맞서는 최적의 전술이라고 할 수 있다. 이처럼 〈불타는 그라운드〉는 감독 간의 전략 전술 대결이 상당히 구체적이고 전문적임을 알 수 있다. 1970년대와 1980년대 축구 만화 작품에서 축구 용어나 경기 규칙 등을 설명하는 장면이 없는 것은 아니다. 그러나 독자의 이해를 돕거

18) (좌) 『새소년』, 1974년 5월호 5쪽. (우) 『새소년』 1974년 6월호 26쪽.

나 토막 상식 정도 수준에서 그치고 있을 뿐 <불타는 그라운드>처럼 상대방의 전략을 분석하고 이에 대비해 전략을 내세우는 모습은 찾아볼 수 없다. 그만큼 <불타는 그라운드>에서 보여주는 경기 전략은 당시에는 상당한 수준이었다. 이러한 전문적인 축구 전술을 활용한 서사 전개 방식은 1990년대에 이르러서야 등장한다는 점에서 당시 스포츠 만화와 구분되는 지점이라 하겠다.

3-3. 단절기법을 활용한 빠른 서사 전개

<불타는 그라운드>의 서사 특성 중 하나는 빠른 서사 진행이다. 특히 단절기법을 활용한 빠른 서사 전개가 특이하다. 축구 경기에서 전반전을 마치고 후반전 동점 상황을 만든 이후 결정적 슛 장면에서 그 회가 끝난다. 일반적으로 이런 상황에서 다음 회에 슛 이후 상황을 보여주거나, 혹은 시합이 끝난 상황에서 회상이나 등장인물의 대화를 통해 다음 상황을 전개하는 것이 일반적이다. 그러나 <불타는 그라운드>는 슛 이후 상황을 보여주지 않고, 신문을 통해 경기 결과를 보여주면서 시합을 마무리한다. 또, 김현태가 서랍에서 권총을 꺼내는 장면에서 한 회가 끝나는데 독자들은 김현태가 어떤 행동을 할 것인지 궁금하게 된다. 이미 전에도 권총을 꺼내는 장면이 있었지만 아무 일도 없었기 때문에 독자들은 이것이 단순히 권총을 꺼낸 것인지 아니면 극단적 선택을 할 것인지 기대할 수밖에 없다. 그런데 다음 회를 보면 첫 페이지에서 김현태의 영정사진을 보여줌으로써 지난 회에서 야기한 긴장감을 바로 해소해 버리고 다음 이야기로 넘어가는 구성을 보여준다. 자칫 이러한 진행은 스토리텔링의 한계로 지적받을 여지가 있다. 그러나 이런 장면들은 ‘단절기법(다음 호에 계속)’을 활용해 작품의 진행을 늘어지지 않고 빨리 진

행하려는 의도로도 볼 수 있다. 〈불타는 그라운드〉는 여러 서사가 모여 하나의 거대 서사를 이루는 점층적이고 입체적인 서사 방식을 보여준다고 전술한 바 있다. 이런 점에서 빠른 서사 전개를 스토리텔링의 한계로 보기에는 무리가 있다고 판단한다.

일반적으로 스포츠 만화의 서사는 ‘시합 + 개인사’로 구성된다. 개인사의 경우 1960년대부터 1980년대 이르기까지 많은 한국 스포츠 만화는 전술했던 것과 같이 ‘가족의 이야기에서 벗어나지 못했다. 그리고 그 가족의 이야기는 가난, 이별, 배신, 복수 등이 주요 가족사의 소재였기에 무겁고 어두운 분위기였다. 이런 분위기를 상쇄하기 위해서 시합은 늘 유쾌하고 코믹하게 다뤄졌다. 그러나 〈불타는 그라운드〉의 경우는 조금 다르다. 시합은 전문적인 전략·전술을 다루고 있어서 유쾌하고 코믹함이 제거되었다. 거기에 개인사는 부자 갈등, 빈부 격차, 반공 이념, 라이벌 구도 등을 다루고 있다. 이러한 개인사는 가볍게 다루기에는 무거운 소재였다. 이런 점에서 당대 독자에게 〈불타는 그라운드〉의 개인사 부분은 익숙한 서사지만, 유쾌하고 코믹한 시합 장면이 익숙한 독자에게 전략·전술을 설명하며 진행되는 부분은 낯설고 자칫 지루하다 여길 여지가 있다. 이런 점에서 〈불타는 그라운드〉의 서사 구성은 자칫 만화라는 장르 자체가 가지고 있는 ‘재미’라는 관점에서 볼 때 지루하거나 흥미를 떨어뜨릴 우려가 크다. 그래서 작가는 단절기법을 활용한 흥미 유발 전략을 활용하고, 과감한 생략으로 서사 전개를 빠르게 진행시켜 작품의 서사 구조가 지닌 약점을 보완한 것으로 보인다.

3-4. 한계점

〈불타는 그라운드〉의 가장 명백한 한계점은 표절 문제다. 앞서 70년

대 스포츠 만화가 일본 작품의 영향을 많이 받았다는 점을 언급했다. 이 원복은 <먼나라 이웃나라>라는 학습 교양 만화로 유명 작가의 반열에 오른다. 그러나 그 이전 작품들은 표절 문제에 얽혀있다. 실제로 이원복 작가 자신도 <먼나라 이웃나라> 이전의 작품들은 일본 작가 작품의 캐릭터를 표절했음을 인정하고 있다.¹⁹⁾ <불타는 그라운드>의 캐릭터는 가와자키 노보루의 <거인의 별>의 캐릭터와 상당히 유사하다. 등장인물이 흘리는 특이한 눈물 자국 표현이나, 특정 캐릭터의 외모는 거의 비슷한 모습을 하고 있다.



위의 그림을 보면 좌측의 <거인의 별>에서 눈물이 흐르는 모습과 <불타는 그라운드>(우)의 눈물이 흐르는 모습이 닮았음을 알 수 있다. 낙루(落淚)의 표현이 특이하기에 <거인의 별> 영향을 받았음을 명확하게 알 수 있다. 또 좌측 가운데 캐릭터와 우측 캐릭터의 모습이 상당히 닮았음

19) <시관아와 병호의 모험>은 치바 테츠야의 (123과 456)의 서브 캐릭터를 사용했고, <미니 바람 꽃구름>의 경우는 <하리스의 바람>에 등장하는 캐릭터를 표절했다. 이원복은 이를 모두 인정하면서 해당 작품을 전면 부정했고, 심지어 판형도 폐기했다.

도 부정할 수 없다. 당시 한국 만화계는 이런 캐릭터 표절, 줄거리 표절 심지어 베끼기에도 문제의식을 느끼지 않았던 시기였다. 물론 이것이 면죄부가 될 수는 없다. 그렇지만 긍정적인 견해에서 한일 만화의 영향 관계를 살펴보고 비판할 수 있는 근거 자료로서의 가치는 충분하다고 생각한다. 그리고 〈불타는 그라운드〉의 경우 캐릭터의 문제와는 별도로 작품 자체의 서사적 특별함은 인정받아야 한다고 생각한다.

4. 결론

〈불타는 그라운드〉는 축구라는 스포츠 종목의 심도 있는 정보 전달 및 민족의 관심사라 할 수 있는 한국전쟁과 관련한 배신, 죽음, 이별, 사죄, 용서 등을 다루고 있다. 이렇게 다양한 이야기는 각 캐릭터 간의 개별 서사로 구성되어 작품 전체 서사를 입체적으로 만들어 낸다. 거기에 감독 간의 대결, 선수들의 라이벌 경쟁, 국가 대항전이라는 스포츠 만화가 지닌 고유의 서사도 포함하고 있다. 이러한 입체적이고 다채로운 서사는 분량이 길어질 수도 있고, 자칫 이야기가 산만해질 수 있음에도 〈불타는 그라운드〉는 적절한 장면 전환과 빠른 진행으로 단행본 2권 분량에 담아내고 있다는 점에서 압축미를 자랑하기도 한다. 이러한 특성은 〈불타는 그라운드〉가 1970년대 여타 스포츠 만화와는 차별성을 지니고 있음을 시사한다.

1970년대를 비롯하여 1980년대까지 주인공을 중심으로 한 ‘가족의 문제’를 중심으로 스포츠를 통해 문제를 해소하는 방식의 서사가 스포츠 만화의 주요 서사 전개 방식이었다면, 〈불타는 그라운드〉는 그 방식에서 벗어난 새로운 면모를 보였다. 이러한 방식은 1990년대에 들어서야

등장하게 됨을 볼 때 상당히 시대를 앞서갔음을 알 수 있다. 인물의 외모나 감정 표현 방식에서 표절의 문제가 제기된다는 한계를 보이지만 이 역시 당시 일본 만화의 영향에서 벗어나지 못한 당시 한국 만화계의 병폐를 그대로 보여준다는 점에서 나름의 의의도 지니고 있다. 그럼에도 불구하고 <불타는 그라운드>가 지닌 당대에 보기 힘든 다양한 개별 서사를 통한 입체적 서사 구성 및 스포츠 종목에 관한 전문적 지식의 활용을 통한 서사 전개 방식의 활용은 1970년대 한국 스포츠 만화사에 있어 재조명해 볼 여지가 충분하다고 생각한다.

참고문헌

1. 기본자료

『새소년』 73년 8월호~75년 4월호.

이상무, 『울지 않는 소년』, 씨앤씨레볼루션, 2017. (전3권)

2. 논문과 단행본

고 훈, 『한국 스포츠 만화 서사 연구—80년대와 90년대 작품을 중심으로』, 연세대학교 박사학위논문, 2015.

_____, 『1970년대 스포츠 만화 〈불타는 그라운드〉 서사적 특성 연구』, 『만화 포럼 칸』, (재)한국만화영상진흥원, 2020, 184-195쪽.

이상원·이원석, 『스포츠만화의 변화가 스포테인먼트 산업에 끼치는 영향—문화산업의 맥락에서』, 『만화애니메이션연구』 28, 한국만화애니메이션학회, 2012, 79-99쪽.

최셋별·최 흡, 『만화! 문화사회학적 읽기』, 이화여자대학교 출판부, 2009.

홍윤표, 『스포츠 만화의 개척자, 박기정 화백과 황금의 팔을 찾아서』, 『근대서지』 19, 근대서지학회, 2019, 409-419쪽.

3. 기타자료

〈부활하는 스포츠 만화〉, 『동아일보』, 2006.11.25.

(www.donga.com/nesw/article/all/20061125/8377271/1)

〈'비주류' 김학범, 사리 첼시 감독처럼 은행원 출신〉, 『중앙일보』, 2018.8.28.

(<https://news.joins.com/article/22919297>)

〈원로 만화가 박기정 화백과 야구 만화의 원조 『황금의 팔』을 찾아서〉, 『OSEN』, 2019.7.1.

(<http://osen.mt.co.kr/article/G1111176083>)

Abstract

A Study on the narrative characteristic of 〈Burning Ground〉

Ko, Hoon(Yonsei University)

This study focuses on analyzing the epic characteristics of a Korean sports cartoon called "Burning Ground" in the 1970s. Through this, we would like to reveal that only "Burning Ground" has a unique narrative. We hope that such research will accumulate and serve as the basis for the study of Korean sports cartoon.

In the 1970s and 1980s, Korean sports cartoons were narratives of the main characters. The story of the family is central to the narrative. Family revenge is mainly the central narrative. Plural narratives are serious, and sports act as auxiliary narratives. It uses 'Spocon', a characteristic of Japanese sports cartoons, to show its efforts to get revenge. Therefore, it is extremely rare to use professional knowledge in Korean sports cartoons in the 1970s.

Burning Ground uses an escalating system to construct incremental narratives. The three-dimensional narrative is composed by utilizing various narratives of surrounding characters. The use of expertise in football is a feature of the 1990s, and showing this in the 1970s means that the work is ahead of its time. There are limitations of Japanese cartoon theft and plagiarism. However, through this, it provides evidence to examine the relationship between Korea and Japan. And timeless epic speciality must be recognized. The study is meaningful in that it can broaden the perspective of Korean cartoon research in the 1970s.

(Keywords: sports cartoon, narrative, 〈Burning Ground〉, Spocon, escalating system)

논문투고일 : 2021년 8월 27일

심사완료일 : 2021년 10월 1일

수정완료일 : 2021년 10월 11일

게재확정일 : 2021년 10월 13일