

TRANS- HUMANITIES

Title : 웹툰에 나타난 세대의 감성구조: 잉여에서 병맛까지
The New Structure of Feeling in Webtoon

Author(s) : 김수환 (KIM Soo-Hwan)

Source : *Trans-Humanities*, Vol. 4 No. 2 (2011), pp. 101-123

Published by : Ewha Womans University Press

URL : <http://eiheng.ewha.ac.kr/page.asp?pageid=book10&pagenum=060600>

Online ISSN : 2383-9899

All articles in *Trans-Humanities* are linked to the Homepage of KCI and
Ewha Institute for the Humanities and can be downloaded:

www.kci.go.kr & <http://www.trans-humanities.org/>



이화여자대학교
EWHW WOMANS UNIVERSITY

웹툰에 나타난 세대의 감성구조 - 잉여에서 병맛까지

김수환

1. 왜 웹툰인가?: 세대론과 인터넷 주체성

한동안 세대론과 관련된 논의가 무성했다. 지난 2007년 우석훈이 『88만원 세대』에서 20대의 문제를 21세기 한국사회의 곤궁을 드러내는 징후적 사태로 그려낸 이후 그에 대한 논의와 반론이 줄을 이었다. 20대 내부의 양극화 문제를 다루지 못하고 ‘계급’의 문제를 ‘세대론’으로 치환해버렸다는 비판에서부터, 유럽 및 일본 사례와의 동형성에 매몰되어 한국적 특수성을 제대로 고려하지 못했다는 지적에 이르기까지, 다양하고 날카로운 분석들이 제기되었다.

그런데 세대론과 관련된 논의의 진전 과정을 주의 깊게 살펴보면 몇 가지 특징을 발견할 수 있다. 첫째로 경제로부터 (넓은 의미에서의) 문화로의 방점의 이동이다. 초기의 세대론이 주로 20대가 처해있는(혹은 처하게 될) 사회경제적 조건에 집중했다면, 최근의 논의는 그들이 공유하는

모종의 감정 혹은 감성 구조의 문제에 관심을 기울이는 듯하다. 가령, 87년 체제의 지배적 코드였던 “진정성”을 대체하는 “속물화 및 스노비즘” 경향을 포스트-진정성 시대의 새로운 “마음의 레짐”으로 파악하는 사회학자 김홍중의 논의나, 윌리엄스의 “감정의 구조(structure of feeling)” 개념을 재도입해 세대의 문화정치학을 새롭게 탐색하려는 문화연구진영의 시도 등은 그 예라고 볼 수 있다.¹⁾

두 번째 특징으로는 세대의 주체인 20대의 목소리를 직접 드러내려는 경향을 지적할 수 있다. 『88만원 세대』가 출간되고 난 후 20대 스스로가 자신의 삶을 이야기하는 저술이 다수 등장했는데²⁾, 이는 윗세대의 의해 일방적으로 ‘규정된’ 형상과 차별화되는 ‘직접 당사자’의 목소리를 담고 있다는 점에서 의미가 크다고 생각된다. 흥미로운 것은 이런 문제의식이 당사자인 ‘20대 청년층’의 입장을 부각시키려는 지향을 넘어, 20대라는 범주적 규정이 그동안 (암묵적으로) 배제해버린 ‘가려진’ 목소리들을 드러내려는 노력으로도 현실화되었다는 점이다. 동세대(대학생) 안에 엄연히 현존하는 ‘서열(학벌 카스트)과 그 위계의 체제 안에서 여전히 작동하고 있는 ‘몫의 분할’ 문제를 설득력 있게 보여줌으로써, 들리지 않는 목소리를 전달하는 인류학 본연적 가치를 일깨워준 엄기호의 최근 작업은 이런 변화를 알리는 긍정적 조짐이라 여겨진다.³⁾

개인적으로 필자는 우리시대 청년문제를 둘러싼 이런 다양한 담론의 무대 위에 새롭게 등장시킬만한 고유한 경험적 노하우나 통찰을 갖고 있지 않다. 이어지는 짧은 글에서 시도해보려는 것은 훨씬 더 단순하고 구체적이다. 필자는 ‘웹툰’이라 불리는 특정한 콘텐츠 장르⁴⁾가 지니는

1) 김홍중의 『마음의 사회학』(문학동네, 2009)과 『문화과학』(여름 특집호, 2010) 참조.

2) 대표적으로 『요새 젊은 것들』(자리, 2010), 『위풍당당 개청춘』(이순, 2010), 『이십대 전반전』(골든에이지, 2010); 『김예슬 선언』(느린걸음, 2010) 등이 있다.

3) 엄기호, 『이것은 왜 청춘이 아니란 말인가』, 서울: 푸른숲, 2010.

4) 웹+카툰의 준말인 웹툰은 말 그대로 웹(인터넷)에서 유통되는 만화를 일컫는다.

문화적 위상과 시대적 의미를, 그것의 생산과 소비의 적극적 주체라 할 수 있는 특정 '세대'의 문제와 관련시켜 생각해보려 한다. 웹툰과 20대, 이 두 범주와 개념을 교차 대면시켜야만 할 필요성은 (웹툰은 20대가 만들고 즐기는 매체라는) 경험적 사실에만 기인하는 게 아니다. 동시대 문화에 관심을 갖고 있는 연구자로서 적어도 필자에게 그 필요성은, 세대론과 관련된 기존 논의를 보며 항상 아쉽게 느꼈던 측면 한 가지와 관련돼 있다. 그건 바로 '언어,' 더 정확하게는 '매체'의 문제이다.

흔히 20대 문제를 사유하기 위해서는 우선 제대로 '들을 줄 이'는 태도가 필요하다고 말한다. 전적으로 맞는 말이다. 하지만 과연 무엇을 어떻게 들을 것인가? 그들의 '메시지'를 이해하려면 무엇보다 먼저 그들의 '언어'를 제대로 알아야만 할 것이다. 하지만 문제는 그것이 단지 언어를 배우고 이해하는 문제가 아닐지도 모른다는 점에 있다. 만일 그 언어라는 것이 단순한 '전달 수단'이 아니라 내용 자체를 역으로 규정하는, 나아가 발화주체의 '자의식'과 '정체성'의 모델 자체를 틀 짓는(framing) '진짜' 몸통이라면 어쩔 것인가. 타자의 '다른' 언어를 물신화해 그것을 최종심급화해 버리는 오류는 물론 경계해야한다. 하지만 현재 20대들의 주체성 모델에 있어 '인터넷' 혹은 '웹-공간'이라는 실존적 토대가 갖는 심원한 의미는 결코 간과될 수 있는 성질의 것이 아니다. 적어도 21세기 한국의 청년층에게 웹은 단순한 '소통'의 공간에 그치지 않는다. 그것은 (본래 사회란 것이 그렇듯이) 개인의 인격과 주체성이 '조형'되고 '성장'하며 때로는 '상실'되거나 '소멸'되기도 하는 그런 (기호-생태학적) 공간인 것이다.⁵⁾ 그 공간 안의 어떤 지점(place)이 그곳을 오가는 이들의 분쟁이나

웹툰의 비약적 성장 과정은 전 세계적으로도 그 유례를 찾아볼 수 없는 매우 독특한 현상으로, 그 가능성과 미래를 두고 문화산업을 포함한 각계의 관심이 뜨겁다. 한국 웹툰의 전반적 현황 및 형식적 특성에 관해서는 박석환, 「웹툰 산업의 실태와 문제점」(『디지털 콘텐츠와 문화정책』4, 2009): 23-58, 그리고 정규하, 윤기현, 「웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구」(『만화애니메이션연구』 17, 2009): 5-19를 참조.

교통, 혹은 집단적 거주 의 장소로서 나타날 때, 당연히 그 장소는 비상한 관심의 대상이 될 수밖에 없다. 오늘날의 ‘웹툰’은 바로 그와 같은 문제적 ‘장소’에 해당하며, 그 장소가 갖는 문제적 성격은 점점 더 분명해지고 있는 것처럼 보인다.

요컨대, 필자의 문제의식은 거칠게나마 다음과 같은 질문으로 요약될 수 있다. 21세기 한국사회에서 웹툰은 20대 청년층의 주체성 모델 혹은 최소한 그에 대한 흔적이나 징후로서 간주될 수 있을까? 물론 이는 열린 물음이며, 이 짧은 글에서 그에 대한 만족할만한 대답을 기대할 수는 없을 것이다. 다만 이 열린 물음을 제기하기 위한 한 가지 방식으로 현재 한국 웹툰계에서 눈에 띄는 트렌드를 형성하고 있는 ‘병맛 만화’라 불리는 한 현상을 조금 깊숙이 따져 묻고자 한다. 소위 ‘병맛 만화’란 무엇이며, 그것의 ‘언어적 특수성’은 어디에 있는가? 나아가 그 언어와 현상의 배후에서 찾아볼 수 있는 세대론적 함의는 무엇인가?

이런 물음의 시도가 결정적인 통찰을 제공할 수는 없겠지만, 적어도 (품성론과 당사자론 사이 어디쯤에선가 모호하게 중단돼버린 것처럼 보이는) 현재의 세대론 담론에 모종의 시사점을 제공할 수는 있지 않을까 생각한다. 만일 이 시도에서 어떤 식으로든 새로움이 발견될 수 있다면, 그 새로움이 ‘세대’라는 문제의 한복판 혹은 그 뒤에 도사리고 있는 ‘우리 시대’ 자체의 곤궁을 재사유하기 위한 계기로 사용될 수 있기를 기대한다.

5) 이른바 ‘온라인 주체’의 형성과 그 한계에 대한 면밀한 분석과 성찰의 필요성은 20대 필자들 자신에 의해 강조되고 있다. “오늘날 ‘고립된 단자’가 된 주체가 자신을 드러내는 공간은 ‘온라인’이다. … 남자들에게 있어, DVD, 축구, 야구, 스타리그, 여자들에게 있어, 성형, 패션, 요리 등의 큰 덩어리로 분절되고 그 주변에 수많은 군소의 분절덩어리들이 있는 이 공간에서 우리는 ‘소통’이란 것을 시작해야 한다. 그것은 하나의 조건이다. … 당장의 정치적 성과에 대한 집착을 넘어, 온라인 주체를 정교하게 관독하고 비평하는 작업이 필요한 것은 그 때문이다” (한윤형, 2010.04.30. 포스트 <<http://yhhan.tistory.com/1182>>).

2. 왜 병맛인가?: 웹-메이드 서사와 잉여

‘병맛 만화’란 무엇인가? 위키백과에 올라있는 정의에 따르면, 병맛(‘병신같은 맛’)은 대한민국의 인터넷 유행어로, 정확한 의미를 규정하기는 어려우나, 어떤 대상이 ‘맥락 없고 형편없으며 어이없음’을 뜻하는 말이다. 본래 웹사이트 DC인싸이드 내에서 생겨난 신조어로, 네티즌들이 인터넷상에 올라온 다양한 창작물 중 수준 이하라고 생각되는 것에 조롱조의 답글을 달 때 사용했는데, 이후 그 대상이 신문 기사나 칼럼, 프로그램 등으로 확대되었다.

그런데 이와 같은 ‘병맛’의 개념이 웹툰 콘텐츠와 결합해 ‘병맛 만화’가 되는 과정에서 나타난 미묘한 뉘앙스 변화가 우선 흥미를 끈다. 애초 명백히 ‘조롱’의 의미를 담고 있었던 병맛(가령, ‘이뤄병’, ‘여병추’ 같은 인터넷 신조어 단계)이 병맛-콘텐츠가 되면서 ‘딱히 설명할 수 없는’ 묘한 매력, 굳이 말하자면 ‘병신스러운 어떤 맛’을 첨가하게 된다(이를 잘 표현하는 말이 “병신같지만 멋있어!”이다). 그러니까 형식적인 완성도 면에서의 저열함(대충대충 그린 그림체)과 내용 구성상의 어이없음(기승전결이 아닌 ‘기승전병’식의 말도 안되는 전개)같은 ‘병맛’의 기본요소는 그대로 갖추고 있지만, 그것이 일종의 ‘합의된 코드’로 사용됨으로써 나름의 새로운 ‘형식언어’로 기능하고 있는 것이다.

여기서 병맛 만화가 특정한 내용이면서 동시에 무엇보다 먼저 ‘언어’라는 점에 주목하자. 언어란 무엇인가? 그것은 소통의 수단, 다시 말해 메시지의 전달 수단이다. 반면 이와 유사한 의미를 지니는 ‘코드’는 해당 메시지를 담는 방식이면서 동시에 발신자와 수신자가 ‘공유’하는 모종의 ‘약속된 규약’을 좁혀 가리킨다(코드가 일치하지 않으면 소통은 이루어지지 않는다). 이 코드가 ‘투명’할 때, 즉 사용자에게 의해 의식되지 않은 채 자동적으로 작동될 때는 중립적(neutral)이다. 반면 그것이 ‘의식적으로’

사용될 경우에는 ‘부가적인’ 의미작용을 발생시키게 마련이다. 부가 의미의 발생을 위해서는 코드 공유자들 간의 상호작용이 필수적인 바, 이는 크게 보아 두 가지 방향을 따를 수 있다.

첫째, 과격하고 의식적인 ‘코드 파괴’의 경향을 띠 수 있다. 이때 발신자의 주도권이 가정되며, 수신자는 이를 일종의 ‘파격’이나 ‘충격’으로 받아들인다. (반면, 코드파괴의 정도가 너무 지나칠 경우엔 소통 자체가 성립하지 않을 수도 있다). 둘째, 그와 같은 과격함이 누그러지는 대신 발신자와 수신자가 일종의 협력 관계에 돌입하면서 ‘코드 유희’가 발생할 수 있다. 이때의 관건은 발신자의 (숨겨진) 코드를 수신자가 ‘발견’해 내는데 있으며, 극단적인 경우 이런 ‘코드 유희’는 메시지(내용) 자체를 ‘대체’하는 지경에까지 이를 수도 있다 (즉, 메시지가 아니라 코드가 소통되는 것). ‘병맛 만화’가 점차 웹툰계의 지배적 트렌드로 부상하는 과정은 대략 전자에서 후자로 향하는 방향을 따르고 있는 것처럼 보인다. 즉 그것은 발신자(작가)와 수신자(독자)가 공유하는 모종의 ‘유희적 공동코드’의 성격을 띠게 된 것이다.

그렇다면 병맛 만화, 넓게는 ‘병맛 문화’의 유행은 왜 생겨난 것일까? 이에 대한 미디어의 평가는 크게 두 가지로 요약될 수 있다. 첫째, 완전 무결함만 살아남는 답답함에서 벗어나고자 하는 욕구가 지적된다. 병맛 만화를 즐기는 이들이 잘 만들어진 완벽함(웰-메이드 창작)과는 동떨어진 어설픈 낙서나 그림을 보며 재미와 카타르시스를 경험한다는 것이다. 둘째로, 스스로를 패배자라고 인식하는 사람들의 증가 때문이라는 시각이 있다. 자기 비하에 빠진 청년층이 스스로를 ‘병맛’으로 규정하기 때문이라는 것이다(김미영 867). 뒤에 보겠지만, 여기서 젊은이들의 자기인식 방식을 드러내는 ‘잉여’라는 개념이 결정적이다.

모두 나름대로 수긍할만한 견해이지만 좀 더 곱씹어볼 여지가 있다. 우선 완벽함을 요구하는 사회적 요구에 대한 대응이라는 첫 번째 측면부터 따져보자. 조야한 그림체와 과격한 서사 파괴 경향의 배후에서 그와

상반된 사회적 ‘압박’의 무게를 발견하는 것은 자연스럽다. 하지만 웰-메이드 서사에 대한 (병맛스런) 반발에서 단지 서사 파괴를 통한 (해방의) 카타르시스만을 보는 것으로 충분할까. 그 반발의 함의를 텍스트적 차원을 넘어 ‘서사를 가진 삶’ 일반에 대한 성찰로 확장하는 일이 필요하지 않을까.

서사를 가진 삶이란 무엇인가? 서사를 가질 수 있는 삶, 기승전결식의 전개가 가능한 삶이란 결국 설계와 예측, 준비와 대비가 가능한 삶이다. IMF 이후 한국사회에서 청년세대가 느끼는 ‘성공서사’의 압박은 익히 알려진 바대로다. 효과적인 전략과 불굴의 의지를 통해 자신의 삶을 하나의 그럴듯한 내러티브(말하자면, 웰-메이드 인생)로 완성시키는 그와 같은 성공적 삶의 모델 이면에는 온갖 종류의 ‘자기계발서’와 ‘자(기)소개서’ 사이에서 일그러져 버린 청년의 삶이 존재한다.⁶⁾ 그런데 만일 이런 ‘성공서사’의 모델 뒤편에 아예 삶의 ‘서사’ 자체가 불가능해지는 상황이 자리한다면 어찌겠는가.

소위 ‘새로운 자본주의’가 노동유연화를 비롯한 수많은 기제를 통해 삶의 불확실성을 증폭시켰다고 진단하는 리처드 세넷에 따르면, 현대의 삶이란 한마디로 ‘서사적 삶(narrative life)’ 자체가 파괴되어버린 시대이다(36). 미래를 계획하고 삶을 준비할 수 없는 시대, 그것은 삶의 서사가 붕괴되어버린 시대인 것이다. 이에 대한 처방으로 세넷은 삶의 서사를 회복할 수 있도록 하는 사회적 기반과 물적 조건의 확충을 주문하지만, 문제는 그렇게 간단해 보이지 않는다. 만일 이런 경향이 단지 삶의 서사의

6) 여기서 말하는 ‘성공서사’가 반드시 사회적 의미에서의 성공 모델, 가령 홍정욱의 『7막 7장』 따위만을 뜻하는 게 아니라는 점을 강조해둘 필요가 있다. 소위 말하는 ‘대안적 서사’ 대표적으로 『지도 밖으로 행군하라』(푸른숲, 2005) 같은 한비야류의 삶의 서사 역시 노력과 의지를 통해 각자의 분야에서 새로운 ‘길’을 만든 사례로서 강력하게 ‘내러티브화’되어 있다는 점에서는 차이가 없다. 더 최근의 예로는 아이들 그를 빅뱅의 인생 서사를 다룬 『세상에 너를 소리쳐!』(쌤앤파커스, 2009)를 들 수도 있겠다.

불가능성만을 말하는 게 아니라 아즈마 히로키가 말했듯이 아예 그와 같은 ‘(거대)서사’에 대한 관심 자체를 상실해버린 새로운 세대(‘데이터베이스 동물’)의 출현을 가리키는 것이라면 어찌겠는가(164). 뒤에 자세히 살펴보겠지만, 병맛 만화의 주요한 모티브를 이루는 ‘비합리’와 ‘우연성’의 논리는 이런 점에서 보다 진지하게 검토될 필요가 있다.

두 번째로 병맛 만화와 관련해 흔히 지적되는 ‘잉여(성)’ 혹은 ‘루저정서’의 문제를 보자. 서사과피의 첫 번째 경향에서 능히 짐작할 수 있듯이, 병맛 문화의 주체가 보여주는 자기 인식은 전형적인 ‘비주류’ 성향을 띤다. 다만 반(counter)문화의 다양한 역사적 선례들(언더그라운드, 히피, 인디 등)과 다른 점은 잉여의 자의식이 다분히 ‘자기비하적’ 성격을 띠고 있다는 점이다. 말하자면 거기엔 ‘남과 다른 길’을 가는 자의 적극적 의지보다는 어쩌다보니 ‘정도’를 벗어나게 된 자의 수동적 자의식이 훨씬 더 지배적이다. 흔히 ‘주변적’이라는 말로 지칭되는 반문화 섹터와(‘나머지’ 부분을 가리키는) ‘잉여’의 차이는 배제의 양상에서 드러난다. 바우만이 지적하듯이, 잉여(쓰레기)로서 간주된다는 것은 그저 버려진다는 것을 뜻하는 게 아니다. 그건 ‘버려져도 무방하기 때문에’(나아가 버려질만 하기 때문에) 버려졌다는 것을 의미한다(바우만 32). 요컨대, 잉여란 전체의 관점에서 봤을 때 불필요한 것(useless)으로 여겨지는 체계의 부분을 뜻한다. 따라서 엄밀히 말해 잉여는 체계에 의해 ‘주변화’되기보다는 오히려 부정(비-인정)되는 어떤 것이다. 즉 부차적인 것으로 취급되는 게 아니라 아예 식별(identify)되지를 앓는다는 점에서 그것은 주변과도 다르고 부분과도 같지 않다.⁷⁾ 한편, 집단적 의지를 통해 상황을 바꾸기

7) 사실 오늘날 ‘잉여’의 문제는 사회학적 차원 뿐 아니라 (정치) 철학적 차원에서도 첨예한 화두 중 하나이다. ‘전체’로서의 체계와 그것이 남긴 ‘잉여’의 문제, 특히 ‘잉여’의 자리에서 모색되는 새로운 주체성의 문제를 동시대 정치철학(랑시에르, 아감벤, 바디우)과 문화기호학(로트만) 이론을 통해 고찰해본 시도로, 김수환의 논문 「전체성과 그 잉여들: 문화기호학과 정치철학을 중심으로」(『사회와 철학』 18, 2009): 71-98를 참조.

보다는 개인적 차원의 변화를 더욱 요구받는 분위기 하에서(‘세상을 바꾸기 전에 너 자신부터 바뀌어라’거나 혹은 ‘모든 게 네 마음먹기 달렸다’는 식의 논리), 자기비하적 정서는 흔히 ‘냉소적’ 전망과 결합되곤 한다. 세상도 안 바뀌지만 잉여적 삶을 살아가는 나 자신 또한 바뀌지 않을 것이라는 것. 한동안 인터넷의 유행어였던 “우린 안 될거야, 아마…”는 이런 냉소적-패배적 정서를 잘 표현해준다.

하지만 여기서도 역시 간과해선 안 되는 지점이 있다. 잉여라는 개념에 담긴 모종의 ‘이중성’이 그것이다. 쓸모없이 남겨진 ‘나머지’ 존재라는 자의식이 존재의 패배적인 자기부정과 만나는 게 아니라 그에 대한 냉소적 유희정신과 만나게 될 때, 잉여는 ‘잉여짓’이라는 새로운 신조어를 만든다. 즉, 이 시대의 잉여들은 아무것도 하지 않는 게 아니라 ‘잉여짓’을 - 그것도 꽤나 열심히 - 하고 있는 것이다. 물론 자기만족적인 ‘열정’을 갖고 행하는 그 ‘짓’거리가 사회적 의미에서의 ‘가치’를 전혀 부여받지 못한다는 점에서, 그들은 여전히 잉여에 불과하다.⁸⁾ 그럼에도 젊은이들이 서로를 ‘잉여’라 부르며, 이른바 ‘잉여짓’을 하는 자신의 상황을 두고 냉소적으로 유희할 때, 이는 ‘병맛’이라는 개념이 그렇듯이 일종의 ‘유희적 공통 코드’의 성격을 띠게 된다.

어쨌서 젊은이들은 잉여라는 자신들의 존재성을 타개하기 위한 실질적 ‘행동’에 나서는 대신에(실제로 그들은 ‘토익책을 버리고 짱돌을 들라’는 현실적 충고를 이미 들은 바 있지 않은가), 외려 잉여의 정체성(만약 그런 것이 존재한다면)을 더욱 더 극단화한 ‘병맛’에 몰두하게 된 것일까?

8) 강조하건대, 잉여짓의 주체는 사회적 인정과 무관하게 외골수로 자기 길을 가는 ‘마니아’와 다르다. 마니아는 어떤 점에서 ‘장인’과 일맥상통하며, 그렇기 때문에 언젠가는 ‘자신의 시대’를 맞이할 가능성이 높다(1%의 마니아가 세상을 바꾼다!). 반면 잉여는 거대서사 뿐 아니라 그에 대한 대안서사의 가능성마저 막혀버린 시대, 말하자면 ‘포스트-마니아’ 시대의 주체에 해당한다. 이 점에서 잉여는 마니아보다는 오히려 ‘오타쿠’에 더 가깝다고 말할 수 있다(성공한 마니아가 마이너리티를 벗어나 시대의 주류코드로 부상하는 반면, 오타쿠는 언제나 자신들만의 ‘작은 세계’ 안에 머물다).

‘병맛 = 잉여 = 자기비하’라는 단순한 논리를 통해 이 역설을 이해하는 것은 불가능해 보인다. 웰메이드 서사에 대한 앞선 태도에서와 마찬가지로, 여기서 요청되는 것은 병맛 만화의 실질적 내용과 언어에 관한 보다 구체적인 ‘이해’이다. 나아가 병맛 만화 텍스트 자체 뿐 아니라 그것이 생산, 유통, 소비되는 기호적 장의 생태계 전체를 종합적으로 바라볼 수 있을 때, 비로소 그 안에 거주하는 ‘주체들’의 모습이 어렴풋이나마 드러날 수 있을 것이다. 이를 위해 최근 ‘병맛 만화’ 트렌드의 선봉에 서서 그것의 대명사로 인정받고 있는 ‘이말년’의 웹툰을 조금 더 깊숙이 살펴 보기로 하자.

3. 웰컴 투 더 ‘이말년 월드’⁹⁾: 패러디의 왕국

이말년(본명 이병건)은 올해 28세의 청년으로, 현재 포털 사이트 야후와 네이버에 『이말년 씨리즈』라는 웹툰을 연재하고 있는 인기 작가이다. 최근 출간된 그의 단행본 『이말년 씨리즈』(중앙북스, 2010, 그림1)에 따르면, “한국개그만화의 대차대조표를 새로 쓰는 병맛 만화의 선두주자”인 그가 데뷔하게 된 과정은 여러 면에서 아주 전형적이다. 대학에서 시각디자인을 전공한 이말년은, 군 제대 후 휴학 기간 동안 DC 인싸이드, 루리웹 같은 대형 게시판 사이트에서 하루 7시간 이상씩 ‘넷질’을 하게 되는데, 그러던 중 간간히 재미삼아 올린 아마추어 습작만화가 큰 인기를 끌게 되면서 급기야 포털 사이트 담당자에 의해 스카우트되어 2009년 졸업과 동시에 정식데뷔를 하게 된다. 말하자면 ‘잉여’에서 ‘작가’로의 변신인 셈이다.¹⁰⁾

9) 이말년 월드는 그가 포털 사이트 네이버(naver)에 운영하는 블로그의 명칭이다(이말년 블로그, <<http://blog.naver.com/zilioner>>).

10) 좀 더 자세한 내용은 이말년의 인터뷰(정용인 867)를 참조하라. 2007년 3월에



사실 이런 데뷔 과정은 그만의 특수한 경우라기보다는 웹툰 작가의 일반적 경우에 해당하는 것이다. 흔히 해당 분야 전문가 집단에 의해 운용되는 ‘등단’이라는 공식적인 제도에 대신에 순전히 소비자(인터넷 유저)의 직접적 ‘반응’에 의해 결정되는 이런 시스템은, 웹툰이라는 뉴미디어를 규정하는 매우 중대한 특성 중 하나다. 우리나라에서 웹툰이 가장 먼저 정착시

킨 이런 시스템이, 오늘날 블럭(block: blog+book) 등의 형식을 통해 출판계 전반으로 확장되고 있음은 주지의 사실이다. 웹툰은 그 본질상 수용자와의 활발하고 즉각적인 상호작용을 전제로 하는 바, ‘게시판과 댓글’이라는 형식적 프레임 자체가 이를 보장하는 동시에 강제한다(‘댓글 받아먹는 재미에 만화 올렸다’는 이말년의 고백은 창작 주체에게 있어서도 수용자의 참여가 핵심적 동기를 구성함을 보여준다).

한편, 웹툰이 다른 웹-콘텐츠와 공유하는 또 하나의 중대한 특징은 이른바 ‘무한 확산’의 가능성이다. 상대적으로 분량이 짧고 쉽게 재생 가능한 웹툰은 소위 ‘퍼가기’에 가장 최적화된 콘텐츠라 할 만 하다. 이런 퍼가기의 양상은 최근 스마트폰용 SNS의 확산과 더불어 더욱 더 확장되고 있음이 확인된다. 결국, 웹툰과 인터넷의 상호조건성이란 단순히 ‘인터넷으로 서비스된다’라는 차원이 아니라 발생과 유통, 소비의 전 과정을 아우르는 인터넷 ‘사회성’을 그 본질로 하는 매체라는 뜻으로 이해해야만

개설한 자신의 블로그에 그가 올린 첫 번째 게시물은 다음과 같다. “여지껏 게으름과 성공이라는 두 마리 토끼를 전부 다 잡은 사람은 없었다. 하지만 내가 첫 스타트를 끊겠다”(이말년, 「게으른 성공」 2007년 3월 28일자 게시물 <<http://blog.naver.com/zilioner>>).

한다.

그렇다면 최근 웹툰계의 가장 큰 화제인 ‘이말년 월드’는 과연 어떤 모습을 하고 있을까? 우선, ‘이말년체’라는 별칭을 얻기도 한 그의 독특한 그림체부터가 예사롭지 않다. 대충 붓으로 아무렇게나 그린 듯한 그의 필체는 ‘웰메이드 창작에 대한 반발’이라는 병맛 본연의 정신을 완벽하게 형식화해낸 사례처럼 보인다. 대개 윈도우 그림판 프로그램으로 그려진 기존의 언더그라운드 병맛 만화들이 잘 그려진 만화라는 기존함에 대한 ‘마이너스적’ 가치(즉, 저급함이라는 기호성)만을 지녔다면, 이말년은 이를 넘어선 나름의 (저급함의) ‘스타일’을 획득했다고 말할 수 있다.

한편, ‘기승전병’이라는 신조어를 확고히 정착시킨 이말년식 서사방식은 초창기의 낯섦을 지나 이제는 거의 ‘코드화된’ 상황에 이르렀다. 한치 앞을 예측할 수 없는 기발한 전개와 뜬금없는 결말의 방식은 이말년 서사의 트레이드-마크가 되었는데, 독자들은 이런 서사 코드를 ‘향유’하고 ‘논평’하는 단계를 지나 적극적으로 ‘개입’하고 ‘참여’하는 상황에까지 이르렀다.¹¹⁾ 그러나 ‘메이저’ 병맛 만화인 이말년 씨리즈를, 비상식적 전개와 통념을 깨는 묘사로 주목받았던 초기의 언더그라운드 병맛 만화들과 구별하는 가장 눈에 띄는 특징은 따로 있다. 그건 역시 ‘패러디’의 전면적인 활용이다. 많은 이들이 지적하듯이, 이말년식 패러디는 그야말로 대상과 범위를 가리지 않는다. 거의 매화마다 평균 3-5개 이상의 패러디가 꾸준히 등장하는데, 그 양상이 단지 ‘양적인’ 확대에 머물지 않는다는 점에서

11) 「두덕리 온라인」편(2010. 3. 3)이 좋은 예이다. 인터넷 전략 시뮬레이션 게임을 패러디한 이 만화에는 현재 2만개가 넘는 리플이 달려있다. 그런데 이 리플들은 만화에 대한 감상후기가 아니라 두덕리 온라인이라는 실제 MMORPG가 있다고 가정하고 쓴 RPG내의 대화형식을 따르고 있다. 가령 “파티찾기 +9 쇠호미 들은 대농부가 외국인 며느리 찾습니다”와 같은 식이다.. 이후 이런 집단적 ‘놀이’는 직접 게임을 개발하는 단계로 전개되어 현재 카페가 개설중이다(두덕리 온라인, 포털 사이트 네이버 카페 <<http://cafe.naver.com/doduckri>>).

좀 더 면밀한 고찰을 요한다.

이말년식 패러디의 차별적 특징은 무엇인가? 한마디로 그 특징은 '인터넷-서브컬처 코드들'의 본격적이고 전면적인 도입에 있다. 여기서 말하는 인터넷-서브컬처 코드란 일종의 유사-사회라 할 수 있는 웹 공간 내부를 현실 공간보다 훨씬 더 빠른 속도로 순환하고 있는 수많은 정보와 유행, 여론과 화젯거리 등이 다뤄지는 특정한 방식을 통칭해 가리키는 말이다. 그것이 다루는 범위는 사회정치적인 사건에서부터 대중문화의 이슈들, 문화계 소식부터 스포츠 경기에 이르기까지 전 방위적이며, 그것의 순환 속도 또한 엄청나게 빠르다. 문제는 이런 정보들을 빠짐없이 섭렵하고, 그것이 웹 공간에서 가공(패러디나 UCC), 유통(게시판, SNS)되는 특유의 코드들을 따라잡기 위해서는, 말 그대로 웹-생태계 공간 안에서 '일정 시간 이상 거주함'이 반드시 필요하다는 점이다. 다시 말해, 이 코드들은 보통의 평범한 인터넷 이용자가 아니라 삶의 시간 상당부분을 웹에서 거주하는 소위 '헤비-유저들'을 명백하게 겨냥하고 있다.¹²⁾

그리고 이 지점에서 (의도했던 그렇지 않은 간에) 이 코드들의 커뮤니케이션이 상당히 강한 '세대적 격차'를 만들어낼 것이라는 점은 쉽게 예측할 수 있다. 사실 이 코드들은 상대적으로 인터넷 문화에 익숙하지 않은 장년 세대에게 '단혀있을' 뿐만 아니라 동세대 내부에서도 (웹문화에 대한 친숙도에 따라) 격차를 만들어낼 가능성이 크다 (같은 20대라도 계급적으로 나뉘어져 있을 뿐 아니라 문화적으로, 즉 '취향적으로' 분절되

12) 이런 코드들의 사례는 일반적으로 생각할 수 있는 것보다 훨씬 더 넓고 다양하다. 예컨대, 그것은 사회정치적 사건(촛불시위, G20, 연평도 보은병포탄, 유인촌 장관 욕설파문 등)과 시사적 주제(이공계문제, 청년실업, 개발 및 철거문제, 입시제도, 외모지상주의 등)를 다루고 있을 뿐 아니라 대중문화와 스포츠계의 소소한 이슈들(각종 영화, 드라마, 2PM 재범탈퇴, 멤버들의 팬미팅, 김병지 등), 나아가 만화와 게임 같은 동세대의 문화콘텐츠(김성모 만화, 일본만화 원피스, 베르세르크, 내일의 조, 게임 마구마구)와 웹 게시판의 유행(드라군 놀이, 짤방 놀이)등을 가리지 않고 들어온다. 상호텍스트적 패러디의 층위가 가장 일반적인 것부터 지금까지 미야너한 것까지 폭넓게 분포되어 있는데, 특히 미야너한 코드들의 적극적인 도입에 있어 이말년은 단연 독보적이라 할만하다.

어 있음을 잊지 말자). 그리고 바로 이와 같은 ‘격차’, 콘텐츠를 해독하는데 필요한 ‘코드들’에 대한 이해도의 차이가 동일한 내용에 대한 향유의 질을 직접적으로 결정한다. 즉, ‘이는 만큼 보이며, 보이는 만큼 즐긴다’라는 명제가 분명하게 관철되는 것이다. 웹-공간 나름의 유통질서에 따라 이미 어느 정도 유명해진 서브컬처 코드들을, 본래의 맥락과는 전혀 다른 새로운 상황 속에 (공공연히 때로는 은밀하게) 배치함으로써, 의외성과 친숙함을 동시에 공략하는 이말년의 숨씨는 대단히 탁월하다. 이말년 만화를 즐기는 동세대 독자의 상당수가 바로 이런 식의 향유 방식, 그러니까 숨겨진 인터넷 서브컬처 코드의 ‘발견’이 주는 쾌감을 지향하고 있다는 사실은 분명해 보인다(때문에 종종 댓글란은 그와 같은 ‘암호 해독’의 경연장이 되곤 한다).

그런데 이말년의 만화를 즐기는 동세대 독자들에게, 이런 ‘발견’의 체험이 단순한 코드해독의 쾌락을 넘어서는 일종의 ‘정체성 식별(identification)’의 절차이기도 하다는 점을 간과할 필요가 있다. 말하자면 그건 ‘내가 알고 있는 것을 너도 알고 있다’는 것, 그러니까 내가 지금 하고 있는 이런 (잉여)짓을 (작가인) 너 또한 하고 있으며, 따라서 ‘너와 나는 결국 비슷한 존재’라고 하는 모종의 ‘연대의식’을 동반하게 되는 것이다. 적어도 필자가 보기에, 이말년의 웹툰을 둘러싸고 펼쳐지는 이런 세대적 공감대의 폭과 강도는 기존의 어떤 다른 매체나 콘텐츠들에 비해 눈에 띄게 강력하고 집중화되어 있다. 그에 대한 징후와 전조는 이미 오래 전부터 다양한 양태로 감지되었지만, 이말년에 와서야 비로소 잉여들의 ‘문화적 플랫폼’이 가시적 형태를 갖추기 시작했다고 말하고 싶어질 정도다.¹³⁾ 그 문화적 플랫폼의 토대와 조건을 이루는 두 가지 항목, 즉

13) 단순 소비를 넘어서는 ‘참여적’ 향유의 양태는 예를 들어 TV 프로그램 『무한도전』의 팬덤 현상에서 일찍부터 목도된 바 있다. 실제로 PD는 웹-문화의 유행코드에 상당히 밀착된 ‘자막’의 형식을 빌어, 팬들과의 적극적인 ‘소통’을 시도했고, 이런 상호작용은 일련의 구체적인 결과를 낳기도 했다. 한편, 20대의 입장에서 훨씬 더 직접적으로 동세대의 ‘문화적 목소리’가 표출된 경험으로는 가수 ‘장기하 현상’을

인터넷과 잉여(성)은 그에게서 비로소 완전체를 이룬 것처럼 보인다.

하지만 지금껏 얘기한 모든 것에도 불구하고, 아니 오히려 그 때문에라도, 이제 다음의 질문은 피해갈 수 없게 되었다. 우리는 정녕 이와 같은 감정의 공감대를 ‘연대(의식)’이라 부를 수 있을까? 만일 연대라는 것이 공동체의 구성원이 공통의 관심사를 두고 결집하는 사회적 형식이라면, 과연 ‘잉여’들의 연대라는 게 가능한 이야기일까? 주체들의 자유로운 연합이 연대의 방식이라면, 우리는 ‘잉여’라는 현상을 두고 그런 연대의 대전제라 할 ‘주체’의 형성에 관해 말할 수 있을까? 우리 시대 잉여들은 정녕 ‘주체화’를 위한 공통의 ‘사건(성)’을 체험한 것일까? 잉여란 혹시 ‘(대문자) 사건 없는 주체’, 인젠가 코제브가 말한 대로, ‘실질 없는 (공허한) 형식 그 자체’에 불과한 게 아닐까?

주체나 사건 같은 ‘무거운’ 개념 대신에 ‘감정의 구조’라는 보다 유연한 개념을 말한다고 해도 사정은 많이 달라지지 않을 것이다. ‘취향’으로 분절된 채 이미 현저하게 파편화된 청년층의 문화지도에서, 그나마 넓은 층을 아우르는 세대의 보편적 감성구조로 잉여의 감수성을 지목한다 해도, 그 감정의 구조가 그것을 낳은 기존의 (정치경제학적) 구조에 어떤 식으로 변화를 가져올 수 있을지의 여부는 여전히 불투명하다. 그것은 단지 ‘시대의 징후’이며 흔적일 뿐 이른바 ‘세대’의 정치적 주체화를 위한 문화적 플랫폼은 될 수 없는 게 아닐까? 결국 그건 폐허와 상처를 확인하는 자리일 뿐 진정 ‘뛰어야 할 로두스 섬’은 다른데 있는 게 아닐까?

그런데 사실 이런 식의 비관적 전망에는 이론적 전사(前史)가 없지 않다. 1995년 이후의 일본사회, 이른바 ‘동물(화)의 시대’에 관한 아즈마 히로키의 분석은 비(非)이야기 시대의 오타쿠-주체들이 어떻게 ‘타자 없

을 수 있을 것이다. 이른바 ‘루저’ 감성과 연결된 장기하 현상에 관해서는 다양한 평가와 비관적 분석이 가능할 텐데, 여기서 다만 한 가지만 지적하자면 장기하의 노래가 매우 특이한 세대 간 혼합(20대의 현실을 보여주는 가사+30대 이상의 감성에 소구하는 음악)을 보여주었던 반면, 이말년의 만화는 온전히 ‘20대’의 언어와 감성을 지향하고 있다는 점이다.

www.kci.go.kr

는 삶', 서사 없는 '데이터베이스 소비'로 퇴행(혹은 진화)했는지를 지극히 '냉소적인' 방식으로 보여준 바 있다. 건담세대와 에반겔리온 세대를 가르는 중요한 특성으로 그가 지적한 '모에 요소'란 결국 '(오타쿠) 서브컬처의 데이터베이스'에서 추출된 수많은 '익숙한' 장치들에 다름 아니다(히로키 81). 작가성이나 메시지가 아니라 공통적 캐릭터와 장치들만 존재하는 세계, 그 세계의 데이터베이스 소비란, 결국 텍스트 속에서 '익숙한' 모에 요소들을 '발견'하는 쾌감, 나아가 배열과 표현방법만을 바꿈으로써 그것들을 '재소비'하려는 욕망을 가리키고 있다. 이런 식의 쾌락과 욕망, 그와 같은 "자기지시적 차이의 체계(self-referential differential system)"(히로키 137)는 앞서 말한 이말년의 패러디를 섬뜩하게 떠올리게 하지 않는가?

그렇다면 우리는 약 10여년의 격차를 두고 한국 사회가 일본을 '반복'하고 있다고 말해야만 할까? 결론부터 말하자면, 필자는 그렇게 생각하지 않는다. 가장 중요한 것은 '반복'되는 것처럼 보이는 것 안에서 '차이'를 발견하는 일이다. 21세기 한국사회의 잉여-주체를 일본적 오타쿠-주체와 갈라놓은 '차이'의 지점, 그리고 그 지점에서(만) 확인되는 한국사회의 '단독적 보편성'을 찾아내는 일이 제일 어렵다. 그리고 그것은 이말년의 '병맛'이 가리키는 다른 지점에서 찾아야만 할 것 같다.

4. 냉소와 유희의 힘: 웹툰과 공통언어

모에 요소를 중심으로 한 오타쿠의 데이터베이스 소비와 인터넷-서브컬처 코드를 집중적으로 사용하는 병맛 만화의 패러디는 자기-지시성과 재배치라는 공통분모를 갖는다. 그러나 커뮤니케이션 메커니즘의 유사성에도 불구하고, 그 둘은 결코 동일하지 않다. 차이는 텍스트를 대하는

감정적 태도, 즉 ‘몰입 대 이화’로 갈리는 화용론적 태도에 있다.

아즈마 히로키의 지적에 따르면, 데이터베이스 소비에는 몹시 흥미로운 역설이 뒤따른다. 큰 이야기로서의 역사(70년대)와 날조된 이야기로서의 허구(80년대)를 모두 잃어버린 ‘비이야기’의 시대는 (이야기를 버리는 것이 아니라) 오히려 ‘잘 만들어진(well-made) 작은 이야기’를 향한 집요한 욕망과 필요를 드러낸다. “독자를 일정시간 동안 지루하지 않게 적당히 감동시키며, 적당히 생각하게 만드는 잘 만들어진 이야기에 대한 욕구”의 증가, 데이터베이스 소비 주체의 본질을 이보다 더 분명하게 보여주는 것은 없다. 이 작은 이야기에는 세계관도 없고 메시지도 없다. 대신에 그건 “쉽게 울 수 있고, 쉽게 감정이입할 수 있는” 이야기들이다 (내러티브 뿐 아니라 일러스트 자체가 이를 겨냥한다). ‘쉽게 감정이 움직여지기 위한 최적의 방정식’, 바로 그게 데이터베이스 소비 주체의 최대 관심사인 것이다(히로키 137).

반면 ‘병맛 만화’에 감정적으로 몰입하는 상황을 상상할 수 있을까? 병맛 만화는 몰입을 유도하기는커녕 반대로 온 힘을 다해 감정이입에 저항하고 있는 것처럼 보인다. 대놓고 제멋대로인 세계, 부조리와 우연이 판치는 세계, 무엇을 상상하든 그 ‘이하’를 보여주는 세계가 바로 병맛의 세계가 아닌가. 그 세계는 감동과 생각을 낳는 세계가 아니라 차라리 냉소와 유희를 허용하는 장소에 가깝다. 그 곳엔 당위나 깨달음이 없지만, 그렇다고 위안이나 치유가 있는 것도 아니다. 청년들은 그 곳에서 놀고, 그리고 비웃는다. 무엇을? 이 ‘후지계’ 만들어진 병맛나는 만화를, 그걸 만든 병맛나는 세상을, 그리고 무엇보다도 그 속에서 살아가고 있는 ‘찌질한’ 너와 나의 모습을.

필자가 보기에 병맛 만화를 ‘잉여들의 찌질한 농담’ 이상의 무엇으로 만들어주는 것은 이런 자기-투영적(self-reflective) 형태의 냉소뿐이다. 병맛 만화의 즐거움을 지탱하는 ‘유희적 공동 코드들’ 사이에서 짧게 명멸하는 ‘냉소’의 무게, 그리고 그 냉소 뒤에 도사린 ‘현실감각’의 무게를

간파하지 못한다면, 기성세대가 손쉽게 그들을 ‘귀여운 속물’이나 ‘동물적 실존’으로 명명하는 성급함을 피하기 어려울 것이다.

이말년의 병맛 서사 중 특히 흥미롭게 느껴지는 것은 개체적 차원의 의지와 노력을 한 순간에 무의미한 것으로 만들어버리는 ‘더 큰 세계’에 관한 이야기들이다. 그의 만화에서 흔히 ‘외길’이라는 말로 대변되는 개체의 몸부림과 분투는, 그가 상상할 수조차 없이 더 큰 세계의 논리와 의지 아래서 ‘우스꽝스럽게’ 회화되곤 한다. 이런 더 큰 세계는 항상 외길의 분투를 비롯듯이 무화하고, 그 삶의 온갖 아우성을 하찮은 것으로 만들어 버린다. 잠시 뒤면 황새에게 잡혀 먹힐 줄도 모르고 아우성치는 「벌레들의 합창」(28화), 얼마 후엔 함께 가래침으로 뱉어질 운명을 지닌 세균과 적혈구가 벌이는 「위대한 싸움」(15화), 살충제를 나눠 먹고 단체로 몰사하게 될 개미들이 벌이는 「죽음의 개미왕 대회」(9화) 따위의 에피소드는 모두 이런 동일 유형의 변종들이다. 개체 차원에선 볼 때는 이해할 수도 예측할 수도 없기에, 부조리나 우연으로 밖엔 경험될 수 없는 이런 황당한 종결의 방식은, 밀도 끝도 없이 확대되어 한 방에 ‘로그아웃’돼 버리기 일쑤다. 가령, “그리고 세계와 인류는 거짓말처럼 멸망했다…”는 식.

이런 기이한 종결의 서사를 두고, 다만 어이없는 웃음만을 지을 것인지(그것 참, 병맛이군 그래!) 아니면 보이지 않는 비인격적 힘에 의해 움직여지는 ‘지금 이 세계’의 상황 자체를 떠올리며 잠시나마 멈칫할 것인지는, 물론 독자에게 달려있다. 혹은 또 누군가에게 다음과 같은 냉정한 성찰로 이어질 수 있을런지도 모른다. “불평등이 비인격적이고 보이지 않는 힘으로 인해 발생한다면, 그 불평등은 받아들여기가 훨씬 더 쉽다. 프리드리히 하이에크는 이 점을 잘 알고 있었다. 자본주의 내에서 시장은 ‘비합리적으로’ 돌아가고, 성공과 실패 역시 ‘비합리적으로’ 이루어지는데, 바로 이게 시장의 장점이다. 내 성공이나 실패는 ‘내 책임이 아닌 것’, 혹은 ‘우연적인 것’으로 받아들일 수 있게 되기 때문이다.”(지적 134)

아무튼 확실하게 말할 수 있는 한 가지는 있다. 이말년의 병맛 만화는 결코 오타쿠를 위한 ‘라이트 노벨’ 따위가 될 수는 없을 것이다. 그곳은 현실을 벗어나 안전하게 도피하기 위한 적절한 거처가 아니다. 그곳은 낱낱대는 웃음이 어느 한순간 씩씩한 냉소와 교차되는 곳, 이 세계의 병맛스러움이 내[우리] 존재의 잉여성에 대한 확인과 만나게 되는 그런 장소다. 병맛 만화라는 이 기이한 콘텐츠는, 결국은 게임이나 현실이나 별반 다를 게 없다는 것, “현실 자체가 레벨이 존재하는 슈퍼인생게임이라는 걸”(「슈퍼인생게임」) 깨달아야만 하는 ‘21세기 한국 사회’에서 태어났다. 그리고 이말년은 바로 그 한국사회의 20대인 것이다.

하지만 그런 냉소적 현실인식이 다름 아닌 ‘유희적’ 코드와 결합되어 있다는 사실 자체는 가볍게 넘길만한 사항이 절대 아니다. 만화가로서 본인이 생각하는 가장 큰 강점이 무엇인지를 묻는 질문에 이말년은 ‘느슨하다는 것’이라 답했다(이말년이라는 별명 또한 ‘일생을 말년처럼 느긋하고 편안하게 살고 싶다’는 뜻에서 본인이 지었다고 한다). “만만하게 볼 수 있는 부담 없는 만화를 그리겠다”는 그의 포부, 바꿔 말하자면 결코 ‘가르치거나 설교하는 목소리가 되지 않겠다’는 다짐은 “일생을 너적너적 살겠다”는 삶의 자세만큼이나 깊은 여운을 남긴다.¹⁴⁾

무게를 비워버린 놀이(유희)의 코드, 그 ‘오래된 미래’의 언어에 관해 우리 좀 더 깊이 생각해 보아야 하는게 아닐까. 벤야민의 ‘세속적 각성’ 개념을 따라 ‘세속화(profanazione)’의 대안적 가능성을 주장한 바 있는 아감벤에 따르면, 우리 시대 정치적 과제의 하나는 “놀이에 순수하게 세속적인 사명을 되돌려주는 것”(124)이다. 자유롭고 산만한 세속화의 형식을 가장 잘 드러내주는 것이 바로 놀이다. 그런데 이때의 놀이는 ‘신적

14) 언제까지고 계속 ‘만만한 만화를 그리겠다’는 다짐은 이말년의 드물게 진지한 언사 중 하나다. 이 다짐에서 내가 읽게 되는 건 ‘무엇을 하겠다’가 아니라 ‘무엇을 하지 않는 편을 택하겠다’는 태도인데, 이런 태도에서 이른바 ‘바틀비적인 수동성(아감벤)’이나 ‘무위의 역설(낭시)’을 발견한다면 지나친 억측일까?

인 것,' 곧 규범적인 분리와 배제의 형식들에 대한 진지한 불신이나 확고한 무관심의 결과라기보다는 오히려 '소홀함'의 과정일 뿐이다. 다시 말해 이 자유로운 행태는 속박의 형식을 여전히 재생산하고 모방하지만, 다만 그 형식의 의미와 목적에 대한 의무적 관계를 '텅 비게' 만들어버린다. 이와 같은 '텅 빈 목적'의 순수 수단, 아감벤이 말하는 "목적 없는 수단"은 그 어떤 (사용)가치로도 환원되기 힘든 (순수) 잉여적 놀이(유희)의 행태와 어쩐지 닮아있지 않은가.

우리 사회의 청년층(20대)을 도덕적 판결의 연사로 재단하는 윗세대의 담론이 반성되고, 20대 스스로의 언어와 목소리가 모색되었을 때 그것은 불가피하게 대표성의 문제를 제기할 수밖에 없었다. 과연 '누구'의 이름으로 말할 것인가? '김예슬'로 대표되는 이른바 명문대생인가 아니면 그들의 '선언' 속에 가려진 (지방)대학의 또 다른 '청춘들'인가, 혹은 그도 아니라면 아예 대학생이라는 기표 자체를 부여받지 못한 또 다른 '하위주체들(subaltern)'인가? 상하를 가르는 계층적 서열 뿐 아니라 취향이란 이름의 또 다른 분리선으로 산산이 흩어져 살아가는 우리 시대 청년의 삶 속에서, 과연 웹툰이라는 매체는 이런 고착된 질서를 조금이나마 혼란시키고, 나아가 '감성의 분할'을 새롭게 틀 짓기 위한 새로운 '공통어'가 될 수 있을까?

기억하자. 아감벤이 말한 '세속화'는 권력의 장치를 그저 '비활성화'하는 일에 그치지 않는다. 그것은 장치의 비활성화를 통해서, 이전에 권력이 장악했던 공간들을 다시금 '공통의 사용으로 되돌리는 것'을 뜻한다. 그가 말하는 스페키에스적(species) 존재란 특정한 유형이나 그룹이 아니라 "공통의 존재 또는 일반적인 존재이며, 인류의 이미지 또는 얼굴 같은 것"(88)이다.

결국, 세대(론)의 문제란 그 세대만의 변별적 특성을 '도려내는' 일이 되서는 안 될 것이다. 차라리 그것은 그 세대에 속한 여러 주체가 함께

나눌 수 있는 공통언어를 ‘구성해가는’ 일이 되어야만 한다. 그리고 우리 시대 웹툰을 향한 질문도 바로 그런 방향을 가리켜야만 할 것이다.

참고문헌

- 김수환. 「전체성과 그 잉여들: 문화기호학과 정치철학을 중심으로」. 『사회와 철학』 18 (2009): 71-98.
- 김홍중. 『마음의 사회학』. 서울: 문학동네, 2009.
- 리처드 세넷. 『뉴캐피털리즘』. 유병선 옮김. 서울: 위즈덤하우스, 2009.
- 박석환. 「웹툰 산업의 실태와 문제점」. 『디지털 콘텐츠와 문화정책』4 (2009): 23-58.
- 슬라보예 지젝. 『폭력이란 무엇인가』. 이현우 외 옮김. 서울: 난장이, 2011.
- 심광현 외. 『문화과학』 2010년 여름, 통권 62호. 서울: 문화과학사, 2010.
- 아즈마 히로키. 『동물화하는 포스트모던』. 이은미 옮김. 서울: 문학동네, 2007.
- 윤기현. 「웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구」. 『만화애니메이션연구』17 (2009): 6-19.
- 엄기호. 『이것은 왜 청춘이 아니란 말인가』. 서울: 푸른숲, 2010.
- 지그문트 바우만. 『쓰레기가 되는 삶들』. 정일준 옮김. 서울: 새물결, 2008.
- 조르조 아감벤. 『세속화 예찬』. 김상운 옮김. 서울: 난장, 2010.
- 한윤형. 「도대체 어떻게 진보하란 말인가?」. 한윤형 블로그. 2010년 4월 30일자 포스트. 최종 접속일 2011. 4. 30. <<http://yhhan.tistory.com/1182>>
- 김미영. 「병맛 만화, 루저들의 코딱지를 후벼주는 맛!」. 『한겨레 21』 2010. 4. 9: 805.
- 정용인. 「병맛 만화는 왜 대세가 됐을까」. 『위클리 경향』 2010. 3. 23: 867.
- 이말년. 이말년 월드. 2007, 네이버 블로그. 2011. 4. 30.
<<http://blog.naver.com/zilioner>>

The New Structure of Feeling in Webtoon

Kim, Soo-Hwan
(HUFS)

This article considers the cultural status of the “webtoon,” the internet-based comics as new-media contents in terms of its relation to the specific generation (youth in their twenties) mainly in charge of its production and consumption. For the younger generation of 21st century in Korea, the internet -- or web-space -- has tremendous meaning as an existential basis for molding a specific collective model of subjectivity. Briefly put, the internet as virtual space - a new semiosphere indispensable for the social existence of the new younger generation. The contemporary webtoon realm is one of the most densely populated places in this semiosphere, and its cultural significance appears to be increasing more and more.

In the article, I will attempt an inquiry into one of the most interesting phenomena in the contemporary Korean webtoon realm, which is called “cripple taste [*byongmat*] comics.” Nowadays, *byongmat* comics are a distinctive new trend in the realm of Korean webtoons and are gaining tremendous popularity among the younger generations. What is the essence of *byongmat* comics, and what characterizes their linguistic particularity? To answer these questions, I will make a close inquiry into Lee Mal Neon’s webtoon as a representative case study in terms of the sense of parody and

surplusage, which constitutes psychological and esthetic essence of *byongmat* comics.

주제어: 웹툰(Webtoon), 병맛만화(Byongmat comics),
인터넷(internet), 이말년(Lee Mal Neon), 잉여(surplusage),
패러디(parody), 세대론(generation)

논문제출일: 2011. 04. 10
심사완료일: 2011. 05. 01
게재확정일: 2011. 05. 01