

한중 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 사례 연구: 《문유》에서 《독행월구》로*

김은영**

목 차

1. 들어가며
2. 《문유》 - 《독행월구》 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 성공 요인 분석
 - 1) 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링의 선결 조건
 - 2) 웹툰 《독행월구》: 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링의 숨은 매개자
 - 3) 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링을 통한 대중화 전략: 장르·시정·화법의 전환
3. 나오며: 한중 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링의 잠재력

국문초록

본고는 한국 웹툰 《문유》가 중국 영화 《독행월구》로 각색되는 과정에서 발생한 변화를 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링의 관점에서 분석한다. IP 산업에서, 각색은 일반적으로 같은 국가/언어/문화권 내에서의 트랜스미디어 스토리텔링 또는 같은 장르 내에서의 트랜스내셔널 스토리텔링 형태로 이루어진다. 하지만 《문유》-《독행월구》 각색의 경우는 이러한 두 가지 형태의 스토리텔링이 동시에 진행되어 대중적·상업적 성공을 거둔 사례라는 점에서 특별히 주목할 만하다. 이 같은

* 이 논문은 인하대학교 및 2023년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 기초연구사업임 (NRF-2023S1A5A8077788)

** 인하대학교 중국학과 조교수

《문유》-《독행월구》 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 사례를 통해 한국 콘텐츠 산업이 한한령 속에서 나아가야 할 방향을 모색하고 민족/국가간 새로운 문화 협력 모델을 제시하는 것이 본고의 목표이다.

키워드: 문유, 독행월구, 문맨, 트랜스미디어 스토리텔링, 트랜스내셔널 스토리텔링, 문화협력, 세계관의 세계화

1. 들어가며

작년 7월 29일 중국에서 개봉한 영화 《독행월구(獨行 球)》(2022)는 중국 영화에 대한 관심이 전무하다시피 한 한국에서 한동안 상당한 화제가 되었다. 이 같은 화제의 중심에는 이 영화가 한국에서 가장 유명하고 인기 있는 웹툰 작가 중 한 명인 조석의 《문유》를 각색했다는 ‘사실’과, 그럼에도 불구하고 그러한 ‘사실’이 중국에서는 (고의로) 은폐되고 있다는 ‘가짜 뉴스’¹⁾ 그리고 이 같은 ‘가짜 뉴스’에 의해 또 한 번 환기된 중국에 대한 한국 젊은 세대의 반감 내지는 혐오가 함께 자리하고 있었다. 한국에서 올해 초 《문맨》이라는 이름으로 개봉한 《독행월구》가 겨우 7천 여 명의 관객을 동원하는데 그쳤다는 사실²⁾은, 한국 관객이 중국 영화에 대해 느끼는 여전히 거리가

1) 영화 《독행월구》는 물론, 웹툰 《문유》의 중국어판 웹툰 및 만화책 모두 원작이 한국 웹툰 작가 조석의 《문유》임을 명시하고 있음에도 불구하고, 이와 같은 ‘가짜 뉴스’는 한국의 일반 대중뿐만 아니라 언론에 의해서도 계속 재생산되었다. 대표적인 사례로 박지영, <“중국, 한국 것 숨겼다” 떼돈 번 ‘이 영화’ 밝혀진 비밀>, 헤럴드경제, 2022. 8. 9. <https://biz.heraldcorp.com/view.php?ud=20220809000865> (최종검색일: 2023. 10. 15.), 조희형, <‘한국’을 숨겨라...한국 웹툰의 중국 영화 성공기>, MBC 뉴스데스크, 2022. 8. 2.

https://imnews.imbc.com/replay/2022/nwdesk/article/6394596_35744.html (최종검색일: 2023. 10. 15.) 등을 꼽을 수 있다.

2) 영화 <문맨> 주요정보, 다음영화.

<https://movie.daum.net/moviedb/main?movieId=163283> (최종검색일: 2023. 10. 15.)

외에도, 《독행월구》의 화제성 가운데 중국과 관련된 부정적 요소가 원작과 관련된 긍정적 요소를 훨씬 압도했음을 간접적으로 보여준다.

하지만 이 같은 한국 내 반응과는 매우 대조적으로, 《독행월구》는 2022년 중국 박스오피스 2위를 기록하고 31억 위안, 한화로 약 5천 8백억 원 이상의 매표 수입을 거두며 중국 내에서 대대적인 성공을 거두었다.³⁾ 그해 중국 박스오피스 1위인 《장진호의 수문교(長津湖之 橋)》(2022)⁴⁾가 중국 영화 역사상 최고 흥행을 거둔 소위 ‘주선율’ 영화 《장진호(長津湖)》(2021)⁵⁾의 속편이라는 점에서 개봉 전부터 흥행이 상당 수준 보장되었던 점, 그리고 그러한 ‘주선율’ 영화의 경우 단체 관람 관행으로 인해 관객 동원이 상대적으로 유리하다는 점,⁶⁾ 마지막으로 《장진호의 수문교》의 경우, 중국 극장가 최대 대목인 춘절 개봉으로 인한 특수를 제대로 누렸다는 점을 종합적으로 고려해 보면, 《독행월구》의 성공은 단순한 박스오피스 2위 그 이상의 의미를 지닌다고 할 수 있다. 특히 한한령(限韓)과 중국 젊은 세대의 반한(韓)감정 등 한국과 중국 사이에 불편한 기류가 수년째 지속되는 상황에서 한국 웹툰을 원작으로 한 영화가 중국에서 이처럼 선풍적인 인기를 끌었다는 사실은, 원작의 우수성과 함께 각색 전략의 적절성 및 유효성을 방증하는 대목이라 할 만하다.

영화 《독행월구》의 성공 요인을 논하기에 앞서, 한국 웹툰 《문유》에서 중국 영화 《독행월구》로의 각색이 매체와 민족/국가라는 두 가지 상이한 차원을 동시에 횡단하는 스토리텔링을 포함하고 있음에 먼저 주목할 필요가

3) 獨行 球 항목, . <https://baike.baidu.com/item/獨行 球/53845792> (최종검색일: 2023. 10. 15.)

4) 2022 年 票 , 藝恩. <https://www.endata.com.cn/BoxOffice/BO/Year/index.html> (최종검색일: 2023. 10. 15.)

5) 內地總票 排名, 藝恩. <https://www.endata.com.cn/BoxOffice/BO/History/Movie/Alltimedomestic.html> (최종검색일: 2023. 10. 15.)

6) 이웅철, 〈현대중국의 주선율(主旋律) 영화와 독립다큐멘터리: 장르의 형성과 국가의 역할〉, 비교문화연구, Vol. 14, No. 1, 2008, pp. 200-201.

있다. 최근 중국의 IP 산업 분야에서, 매체 또는 민족/국가를 넘나드는 IP 각색의 사례를 발견하는 것은 그리 어렵지 않다. 예컨대 2019년 중국 박스오피스 1위를 기록하고 현재 중국 영화 역대 흥행 4위를 기록 중인 애니메이션 《나타지마동강세(之魔 降世)》는 《서유기》, 《봉신연의》 등 한국인에게도 친숙한 고전 작품 속 도교의 신 나타 캐릭터를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링의 대표적 사례이다. 2019년 중국 박스오피스 2위를 기록하고 현재 중국 영화 역대 흥행 5위를 기록 중인 《유랑지구(浪地球)》 역시 휴고상 수상 작가 류즈신(劉慈欣)이 2000년 발표한 동명의 SF 단편을 각색한 작품으로, 프리퀀에 해당하는 《유랑지구2》가 2023년에 개봉함으로써 트랜스미디어 스토리텔링을 통한 세계관 구축에 한 걸음 더 다가섰다. 한편 《독행월구》에 이어 2022년 중국 박스오피스 3위를 기록한 《냉정하지 않은 킬러(這 殺手不 靜)》는 2008년 개봉된 일본 코미디 영화 《매직아워(ザ マジックアワ)》를 리메이크한 작품으로, 동일 매체(영화) 내에서의 트랜스내셔널(일본→중국) 스토리텔링을 보여주는 전형적 사례이다.

이처럼 트랜스미디어 또는 트랜스내셔널 스토리텔링 각각은 중국 IP 산업 내에서 상당히 빈번하게 이루어지고 있는 데 반해, 《독행월구》처럼 이 두 종류의 스토리텔링이 동시에 이루어지는 경우, 나아가 그 결과물이 대중적인 성공을 거두는 경우는 매우 드물다. 한국과 관련된 콘텐츠만으로 국한해 보면, 인기 웹소설 작가 등화(桐華)의 소설을 원작으로 한 중국 드라마 《보보경심(心)》(2011), 그리고 그것을 각색한 한국 드라마 《달의 연인 - 보보경심 려》(2016)나 웹툰 원작의 한국 드라마 《미생》을 리메이크한 중국 드라마 《평범한 영광(的榮耀)》(2020)을 그러한 사례로 꼽을 수 있을 지도 모른다. 하지만 두 사례 모두 웹소설 또는 웹툰 원작을 바탕으로 이미 제작되어 있던 상대국의 드라마를 트랜스내셔널 스토리텔링을 통해 동일 미디어 장르인 드라마로 각색한 경우에 가깝기 때문에 온전한 의미에서의 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 사례로 보기에 다소 무리가 있다. 그러나 《독행월구》의 경우는 원작인 한국 웹툰 《문유》와 그것을 각색한 중국

영화 《독행월구》 사이를 매개하는 별개의 과생 콘텐츠 없이 곧바로 웹툰→영화, 한국→중국으로의 이중의 전환이 발생했다는 점에서 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링의 전형으로 볼 수 있을 것이다.

《문유》에서 《독행월구》로의 각색을 한중 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링의 대표적 사례로서 살펴보고자 하는 본 논문은 다음의 세 가지를 목표로 한다. 첫째, 영화 《독행월구》의 대중적·상업적 성공 요인을 《문유》에서 《독행월구》로 이어지는 트랜스미디어 및 트랜스내셔널 스토리텔링의 관점에서 구체적으로 분석한다. 둘째, 이를 바탕으로 단순한 트랜스미디어 스토리텔링을 넘어서는 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링에 대한 초보적인 이론화를 시도한다. 마지막으로, 이 같은 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 모델로부터 한국과 중국이 한한령과 민족주의적 반감 등 양국 간에 존재하는 현실적인 장벽을 넘어 문화적 차원에서 교류와 협력을 지속할 수 있는 실마리를 모색한다.

2. 《문유》-《독행월구》 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 성공 요인 분석

: 9 트랜스미디어 트랜스내셔널 스토리텔링의 선결 조건

《문유》에서 《독행월구》로의 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링을 구체적으로 분석하기에 앞서, 《문유》가 조석의 작품 세계에서 차지하는 위치, 보다 정확하게는 조석의 데뷔작이자 대표작인 《마음의 소리》와 《문유》의 차이점을 먼저 고찰할 필요가 있다. 《마음의 소리》와 구별되는 《문유》의 특징, 특히 《문유》가 일관된 서사를 지닌 SF 장르에 속한다는 점과 소위 ‘조석 유니버스’의 일부를 이루고 있다는 점이야말로 《독행월구》로의

트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링을 가능하게 한 가장 중요한 요소 가운데 하나이기 때문이다.

원래 조석의 개인 블로그에 연재되었던 《마음의 소리》는 네이버웹툰의 ‘도전만화’ 코너에 올라온 뒤 담당자의 눈에 띄어 곧 정식 웹툰으로 승격되었고, 2006년 9월 8일부터 2020년 7월 27일까지 무려 14년간 연재되면서 작가 조석의 대표작을 넘어 한국 웹툰을 상징하는 작품으로 자리매김하게 되었다. 20대 청년의 평범한 일상에서 포착해 낸 코믹한 에피소드와 작품 전반에 흐르는 B급 감성 덕분에 《마음의 소리》는 인터넷 주 사용층인 2,30대를 중심으로 선풍적인 인기를 끌었는데, 2007년부터 2009년까지 3년 연속 대한민국 만화대상 인기상 수상, 2017년 대한민국 만화대상 수상, 완결 기준 누적 조회 수 70억이라는 전무후무한 기록이 이를 입증한다.⁷⁾

이 같은 인기로 힘입어 《마음의 소리》는 드라마(2016-2017, 2018), 모바일게임(2016), 애니메이션(2016-2023) 등 다양한 매체로 각색된 바 있지만, 영화화 관련 논의는 웹툰 및 웹소설의 영상화를 담당하는 네이버웹툰 산하 스튜디오N에 의해 2019년에야 처음 이루어졌다.⁸⁾ 하지만 그 이후로 현재까지 실질적인 진척은 없는 상황이다. 이렇게 제작이 지연되고 있는 데에는 여러 이유가 있겠지만, 가장 근본적인 이유는 《마음의 소리》가 지닌 장르적 한계에서 비롯된다고 할 수 있다. 앞서 언급했듯이, 《마음의 소리》는 작품 전체를 관통하는 기-승-전-결의 일관된 서사 없이 매회 다른 쿵트식 에피소드가 연결되는 옴니버스 구성을 취하고 있기 때문에, 서사 장르인 영화로의 각색이 쉽지 않기 때문이다.

드라마 역시 같은 서사 장르에 속하기는 하지만, 시트콤 형식을 통해 원작의 옴니버스식 에피소드 구성을 십분 살릴 수 있다는 점에서 큰 차이가 있다. 물론 그렇다고 해도 10여 년 동안 연재된 방대한 분량의 웹툰을 모두 드라마

7) 김성훈, 《조석》, 서울: 커뮤니케이션북스, 2018, p. 57.

8) 조재영, 〈웹툰 ‘마음의 소리’ 영화로...스튜디오N 2차 라인업 발표〉, 연합뉴스, 2019. 4. 5. <https://www.yna.co.kr/view/AKR20190405069400005> (최종검색일: 2023. 10. 15.)

화하는 것은 불가능하다. 이 같은 문제는 원작의 단형서사 및 연작단형서사를 반영한 2단계 모듈화 전략(드라마 《마음의 소리》)과 시즌제(드라마 《마음의 소리 리부트》)를 통해 상당히 효과적으로 극복되기는 했다. 보다 구체적으로 살펴보면, 드라마 《마음의 소리》의 경우, 총 20개의 모듈을 구상한 뒤 각 모듈의 주제에 맞는 웹툰 에피소드를 선별하여 드라마로 제작하고, 이렇게 완성된 모듈을 주 이용자층에 맞게 두 개의 플랫폼(웹과 공중파 TV)에 할당하여 배치한 뒤, 다시 모든 모듈을 종합하여 웹에서 서비스하였다.⁹⁾ 원작과는 달리, 이렇게 제작된 전체 모듈은 2016년에 만화가 지망생이었던 조석이가 50년 후 성공한 만화가가 된다는, 약하지만 일관된 성장 소설식 서사 구조를 지니고 있다. 현재 글로벌 플랫폼 넷플릭스를 통해 시즌 2까지 서비스된 《마음의 소리 리부트》의 경우에는, 드라마 《마음의 소리》와 비슷한 제작 방식을 취하되 각 시즌당 20편씩 총 40편의 에피소드를 제작함으로써 보다 많은 원작 에피소드를 활용할 수 있었다. 시즌제의 특성상 서사의 완결을 유예할 수 있기에, 추가 시즌이 제작될 경우 이론적으로는 더욱 많은 원작 에피소드를 드라마화하는 것이 가능하다. 하지만 기대에 못 미치는 평가와 화제성 때문인지, 현재까지 《마음의 소리 리부트》의 추가 시즌 제작 논의는 없는 듯하다.

《마음의 소리 리부트》와는 달리, 드라마 《마음의 소리》는 누적 조회수 4천만, 중국 소후닷컴에서 2017년 기준 한국 웹드라마로서는 최고 성적인 1억 뷰를 달성하고 TV 방영 5회 만에 20억 원 이상의 광고 수익을 거두는 등 괄목할만한 성적을 거두었다. 조회수와 광고, 해외 판매를 제외하면 이렇다할 수익모델이 없는 웹드라마 분야에 국한해서 본다면, 이는 분명 성공적이라 할만하다.¹⁰⁾ 하지만 조석과 함께 네이버웹툰을 대표하는 작가 중 한 명인 주호민의 작품 《신과 함께》(2010-2012)가 웹툰 《마음의 소리》가 드라마로

9) 채희상, 〈방송드라마 모듈화 사례연구: 〈간서치 열전〉, 〈퐁당퐁당 LOVE〉, 〈세가지색 판타지〉, 〈마음의 소리〉〉, 언론과학연구, Vol. 17, No. 2, 2017, pp. 281-287.

10) 남지은, 〈〈마음의 소리〉 웹툰과 웹드라마 성공 분석〉, 방송문화, No. 408, 2017, p. 255.

각색되었던 것과 거의 비슷한 시기에 영화 《신과 함께 - 죄와 벌》(2017)과 《신과 함께 - 인과 연》(2018)으로 각색되어, 모두 천 만 이상의 관객을 동원하며 총 2천억 원 이상이라는, 웹툰 원작 한국 영화사상 최고의 수익을 거둔 것¹¹⁾과 비교해 보면, 드라마 《마음의 소리》의 성적은 원작 웹툰의 명성과 위상을 고려했을 때 다소 아쉬운 것이 사실이다.

이 같은 맥락에서, 조석이 2012년 10월부터 2013년 1월까지 네이버웹툰에 총 14회 연재하였던 SF 스릴러 장르의 단편 《조의 영역》을 시즌 2의 형식으로 확장하고 SF 코미디 장르의 《문유》를 연재하며 소위 ‘조석 유니버스’를 구축하기 시작한 시점이 대략 2016년과 2017년 사이였다는 점은 의미심장하다. 물론 그러한 변화가 영화 《신과 함께》 시리즈와 드라마 《마음의 소리》의 엇갈린 운명 때문이라고 단언할 수는 없다. 하지만 판타지 서사 장르의 이점을 바탕으로 트랜스미디어 스토리텔링을 통해 저승과 이승, 신화를 아우르고 웹툰과 영화를 넘나드는 거대한 세계관을 구축하여 대중적·상업적으로 성공한 《신과 함께》의 사례가, 조석이 IP 산업의 잠재력 및 대중문화 콘텐츠에 있어 세계관이 지니는 중요성에 대해 각성하고 주력 장르를 일상툰에서 트랜스미디어 스토리텔링에 보다 용이한 SF 서사물로 전환하게 된 하나의 계기였음을 유추할 수 있다.

소위 ‘조석 유니버스’는 《문유》와 《조의 영역 1·2》 외에 《행성인간 1·2》(2019-2021, 2022-)와 《묵시의 인플루언서》(2021-2022)로 구성되어 있다. 언뜻 서로 상관없어 보이는 이 여섯 편의 작품은 특정 사건과 인물을 통해 밀접하게 연결되어 있는데, 이러한 점에서 “다양한 관객층을 위한 다양한 진입점을 만들어냄으로써 잠재적 시장을 확대한다”는 트랜스미디어 스토리텔링의 기본 원칙¹²⁾에 매우 충실하다고 할 수 있다. 이 세계관 안에서 발생

11) 한현정, 〈쌍천만 신드롬 ‘신과함께’ 매출 2000억…‘명량’ 넘었다〉, 스타투데이, 2018. 8. 15. <https://www.mk.co.kr/star/hot-issues/view/2018/08/511126/> (최종검색일: 2023. 10. 15.)

12) Jenkins, Henry. *Convergence Culture*. NY: New York University Press. 2006, p. 293; Transmedia Storytelling 101, 5번 항목.

하는 모든 사건은 《문유》의 핵심사건, 즉 지구와 운석 ‘파이’의 충돌로 인한 결과로 설명될 수 있기에, 《문유》는 흔히 ‘조석 유니버스’의 출발점으로 일컬어진다. 《문유》가 ‘조석 유니버스’의 출발점이라는 사실은, 영화 《독행월구》 외에도 ‘조석 유니버스’에 기초한 트랜스미디어 스토리텔링 콘텐츠가 추후에 만들어질 수 있음을 시사한다. 또한 《문유》를 포함하여 ‘조석 유니버스’를 구성하는 모든 웹툰은 SF로 분류되는 서사 장르인데, 이는 앞서 말했듯이 작품의 영화화, 특히 블록버스터 대작으로의 각색에 적합한 장르이다.

그런데 여기서 또 하나 주목해야 할 부분은, SF 장르의 경우 일반적으로 인류 내부의 인종, 국적, 성별, 문화로 인한 차이보다는 외계인, 괴수, 안드로이드 등의 비인간 타자 및 기후변화, 행성충돌과 같은 불가항력적 재난에 대응하는 공동운명체로서의 인류 전체의 동질성에 더욱 주목하는 경향이 있다는 점이다.¹³⁾ 게다가 미래나 상상의 세계를 배경으로 한 SF는 다른 장르에 비해 현실원칙의 구속으로부터 자유로운 장르이기도 하다.¹⁴⁾ 이 같은 장르적 특징으로 인해, SF는 특정 민족/국가 또는 언어/문화권을 초월하여 독자 또는 관객으로부터 보편적 공감을 이끌어내는 데 유리하다. 이를 뒤집어 말하면, 현실에 존재하는 인종, 언어, 국적, 성별, 이념, 문화 등으로 인한 차이를 넘어 인류라는 공동운명체의 지속과 번영을 모색하는 SF 장르는 그만큼 트랜스내셔널 스토리텔링을 통한 각색이 용이한 장르라고 할 수 있을 것이다.

https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

(최종검색일: 2023. 11. 13.)

- 13) Wu, Fuzhong 등은 SF 장르의 이 같은 특징에 주목하여 그것의 “인류 전체에 대한 동일시” 효과에 대해 연구한 바 있다. Fuzhong, Wu, et al. “Can science fiction engagement predict identification with all humanity? Testing a moderated mediation model,” *Frontiers in psychology*, 2022, Vol.13, p.943069-943069.
- 14) Christine Cornea는 그녀의 책 *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*에서 SF를 “명백히 판타지와 현실 사이에 위치한 장르”로 정의하며 SF와 현실 사이의 특수하며 다소 곤혹스러운(troubled) 관계, 그리고 현실과 **판타지** (강조는 인용자) 사이의 균형점으로서 SF의 장르적 특성에 주목하고 있다. Cornea, Christine. *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2007, Introduction 및 Conclusion.

정리하자면, 웹툰 《문유》는 다음과 같은 이유에서 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링에 적합한 자질을 태생적으로 갖추고 있었다고 할 수 있다. 첫째, SF라는 서사 장르가 지닌 속성으로 인해 대작 블록버스터 영화로의 트랜스미디어 스토리텔링이 용이하다. 둘째, ‘조석 유니버스’의 출발점이라는 점에서, 향후 마블 시네마틱 유니버스(Marvel Cinematic Universe: MCU)와 같은 프랜차이즈 세계관 구축이 가능하다. 셋째, 언어, 문화, 민족, 이념 등의 차이를 초월하여 공감과 보편적 인류애를 이끌어내는 SF 장르 특유의 서사 구조로 인해 트랜스내셔널 스토리텔링에 유리하다. 웹툰 《문유》가 조석의 데뷔작이자 대표작 《마음의 소리》를 제치고 그의 작품 가운데 가장 먼저 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링을 통해 중국에서 영화로 각색될 수 있었던 것은, 이처럼 글로벌 IP 산업에서 세계관과 장르가 차지하는 중요성에 대한 작가 조석의 자각이 《문유》에 가장 농밀하게 반영되어 있기 때문일 것이다.

· 9 웹툰 《독행월구》/트랜스미디어’ 트랜스내셔널 스토리텔링의 숨은 매개자

《문유》에서 《독행월구》로의 각색 사례를 본격적으로 살펴보기에 앞서, 《문유》의 중국어판이 《독행월구》라는 제목으로 네이버웹툰의 중국 현지 플랫폼인 동만만화(漫漫畫)에서 2016년 6월 22일부터 서비스되었다는 점을 먼저 언급할 필요가 있을 듯하다.¹⁵⁾ 한국어 원작이 2016년 6월 16일에 연재되기 시작했다는 점을 고려한다면, 채 일주일도 되지 않는 시차를 두고 거의 동시에 한국과 중국에서 《문유》가 서비스된 셈이다. 서비스 시기뿐만 아니라 작화 및 내용 면에서도 두 웹툰은 언어 번역으로 인한 불가피한 차이 외에 별다른 차이를 보이지 않는다. 중국어판에서는 주인공 ‘문유’의 이름이 ‘두구위예(獨)’로, 문유와 함께 달에 남겨진 캥거루 ‘캥콩’의 이름이 ‘진강수(剛鼠)¹⁶⁾’로 현지화된 것이 가장 두드러지는 차이일 정도다. 이렇게 웹툰

15) 趙 , 《獨行 球》, 漫漫畫, 2016.

에서 현지화된 고유명사들은 영화 《독행월구》에서 그대로 사용되고 있는데, 이는 웹툰 《독행월구》가 한국 웹툰 《문유》와 중국 영화 《독행월구》 사이에서 발생한 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링의 실질적 저본 역할을 담당했을 시사한다. 실제로 영화 《독행월구》의 크레딧에도 원작의 제목이 《문유》나 《문유》의 영문 표기인 《Moon You》가 아닌 중국어판 제목 《獨行 球》로 표기되어 있다는 점은, 이 같은 추론의 타당성을 입증한다.

그러나 IP 산업의 관점에서, 웹툰 《독행월구》는 한국 웹툰 《문유》를 중국 영화 《독행월구》로 각색하기 위해 필요한 저본 그 이상의 의미를 지닌다. 비록 한국 웹툰 《문유》의 중국어 번역본에 지나지 않는다 할지라도, 웹툰 《독행월구》는 중국내에서만큼은 자신만의 독자와 팬덤을 지닌 독립된 콘텐츠로 기능했기 때문이다. 웹툰 《독행월구》의 누적 ‘좋아요’ 수는 그것이 정식 서비스되고 있는 동만만화 사이트를 기준으로 현재 약 184만 정도인데, 이 수치 자체는 중국 웹툰 시장의 규모를 고려했을 때 최상위권이라고는 할 수 없는 수준이다.¹⁷⁾ 그러나 동만만화 플랫폼의 상대적으로 낮은 중국내 입지를 고려한다면, 동만만화 외에 불법 사이트 등 비공식 경로를 통해 웹툰 《독행월구》를 접한 독자들도 상당수 존재할 것으로 짐작되며, 그렇다면 웹툰 《독행월구》의 실제 인기는 공식 기록이 보여주는 것보다 훨씬 높을 것으로 추정된다. 또한 이들과 같은 하위문화(subculture) 미디어의 충성스러운 이용자들은 자발적으로 팬덤을 형성하는 경우가 많은데, 이러한 팬덤은 미디어 프랜차이즈를 통해 생산된 콘텐츠의 잠재적 이용자 및 자발적 홍보자로

16) 킹콩(剛)과 켡거루(袋鼠)의 합성어이다.

17) 趙, 《獨行 球》, 漫漫畫, 2016. 이 수치는 분명 객관적으로 높은 수치이기는 하지만, 웹툰이 게재된 시점부터 현재까지 대략 7년 동안 누적된 수치라는 점과 영화 《독행월구》 흥행으로 인한 역주행 특수까지 고려한다면 생각만큼 높은 수치라고는 볼 수 없다. 게다가 2021년 중국 웹툰 플랫폼 콰이칸()에서 서비스되기 시작한 한국 웹툰 《나 혼자만 레벨 업》(중국어판 제목: 我獨 升級)이 2023년 11월 현재까지 누적 좋아요 수 865만 개 이상을 기록 중임을 감안한다면, 한국 웹툰으로서도 아주 높은 수치라고는 할 수 없다.

가능하며 IP 비즈니스의 성공을 견인하곤 한다.¹⁸⁾ 그런 의미에서, 영화 《독행월구》가 웹툰 《독행월구》의 현지화된 고유명사들을 그대로 사용한 것은, 자신의 잠재적 관객이 되어줄 웹툰 《독행월구》의 기존 독자 및 팬덤을 고려한 행위로도 해석할 수 있다. 이러한 사실을 종합해 보면, 비록 웹툰 《독행월구》는 그 자체로 소위 ‘초대박’ 콘텐츠는 아니었을지라도, 미디어 프랜차이즈를 통해 만들어질 파생 콘텐츠의 단순한 저본을 넘어 그것의 잠재적 이용자들을 응집시키는 데 매우 중요한 역할을 수행했다고 할 수 있다.

웹툰 《독행월구》가 웹툰 《문유》와 영화 《독행월구》 사이의 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링에서 이처럼 숨은 매개자 역할을 수행할 수 있었던 것은 그것이 서비스되었던 플랫폼 환경과 관련이 깊다. 한국 관객에게 가장 친숙한 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 사례 가운데 하나인 《설국열차》(2013)의 사례를 《독행월구》의 사례와 비교함으로써, 그러한 플랫폼 환경의 중요성을 보다 효과적으로 드러낼 수 있을 것이다. 잘 알려져 있다시피, 봉준호 감독의 영화 《설국열차》는 1984년에 발행된 동명의 프랑스 그래픽노블(graphic novel)을 각색한 작품이다. 한국에서는 2004년에 원작의 일부가 번역 출간되어 ‘한양툰크’나 ‘북새통문고’ 등 소수의 만화 전문 서점에서 해외 만화 마니아들을 중심으로 유통되었다. 그러다가 그러한 마니아층 한 사람인 봉준호 감독의 눈에 띄어 영화로 각색되면서 만화 《설국열차》는 점차 대중적으로 알려지게 되었고, 영화의 화제성에 힘입어 시리즈 전체가 모두 한국어로 번역 출간될 수 있었다.¹⁹⁾

이 사례에서 가장 눈에 띄는 점은, 영화 《설국열차》 덕분에 소수의 마니아들 사이에서만 알려져 있던 원작 만화 《설국열차》가 비로소 대중화될 수

18) Jenkins, Henry. *Fans, Bloggers and Gamers: Essays on Participatory Culture*. NY: New York University Press. 2006, p. 147; Transmedia Storytelling 101, 8번 항목.

19) 김기윤, <‘미래의 거장’은 만화책 큰손이었다... 만화전문서점 대표가 본 봉준호>, 동아일보, 2020. 2. 13.

<https://www.donga.com/news/NewsStand/article/all/20200213/99665770/1> (최종검색일: 2023. 10. 15.)

있었다는 점이다. 바꿔 말하자면, 원작의 인기가 파생 콘텐츠의 인기를 견인한 것이 아니라 반대로 파생 콘텐츠의 인기 덕분에 원작이 재발견된 셈이라 할 수 있다. 이는 만화 《설국열차》의 유통과 소비가 철저히 물리적인 환경에서 이루어졌다는 사실과 관계가 깊다. 즉, 인쇄된 만화책 형태로 전문 서점과 같은 제한된 공급망 안에서 유통됨으로써, 그렇지 않아도 프랑스 만화라는 ‘마이니’ 장르에 속했던 《설국열차》는 제한된 범위의 독자만을 확보할 수 있었던 것이다. 그렇다고 해서 그 제한된 범위의 독자들이 물리적 공간에서 아주 결속력 있는 팬덤을 구축했던 것도 아니었다. 이는 당시 팬덤의 상시적 거점 역할을 할 만한 거의 유일한 물리적 공간이었던 전문 서점들이 팬들 사이의 교류와 정서적 유대를 도모하기보다는 잠재적 소비자로서의 개별 독자들을 유인하는 데 주력했기 때문이다. 당시 만화를 포함한 하위문화 장르의 팬들이 온라인 공간에 팬 커뮤니티를 구축했던 것은 바로 이러한 이유 때문이었다. 하지만 그 당시 하위문화 장르에 대한 온라인 팬 커뮤니티가 결코 대중적이었다고는 할 수 없다. 이는 하위문화 장르 자체의 폐쇄적 성격 때문이기도 하지만, 온라인 팬 커뮤니티가 당시만 해도 활성화된 지 얼마 되지 않았다는 점과 더 관계가 있다. 한국에서 가장 대중적인 온라인 동호회 서비스라 할 수 있는 ‘카페’ 서비스가 양대 포털 다음과 네이버에서 각각 1999년과 2004년에 개시되었다는 점을 고려한다면, 만화 《설국열차》의 한국어판이 출간되었던 2004년에 오프라인 공간은 물론 온라인 공간에서도 《설국열차》에 대한 팬 커뮤니티를 좀처럼 찾아보기 어려웠던 것은 지극히 자연스러운 일이라고 할 수 있다.

이와는 대조적으로, 웹툰 《문유》와 《독행월구》는 웹툰이라는 신생 매체의 특성상 처음부터 네이버웹툰과 동만만화라는 온라인 플랫폼에서 서비스되기 시작했는데, 중요한 것은 두 플랫폼 모두 ‘좋아요’ (또는 관심) 기능과 댓글 기능 등, 독자와 팬의 참여와 소통을 유도하는 기능을 탑재하고 있다는 점이다. 이 같은 기능을 통해 웹툰 페이지는 그 자체로 해당 웹툰 또는 작가의 팬 커뮤니티 역할 또한 수행하게 된다. 하지만 게시판 기능이나 판무(彈

幕)와 같은 실시간 댓글 기능, 작가와의 직접 소통 기능 등을 제공하는 중국의 대표 웹툰 플랫폼들과 비교했을 때, 동만만화가 제공하는 팬 커뮤니티 기능은 여전히 초보적인 수준에 머물고 있으며, 그로 인해 팬덤의 결속력 또한 상대적으로 낮은 것이 사실이다.

그렇지만 다음과 같은 이유로 인해, 《독행월구》 팬덤의 낮은 결속력은 오히려 웹툰 《문유》의 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링에 있어 유리하게 작용한 것으로 보인다. 첫째, 웹툰 《독행월구》 팬덤의 낮은 결속력은 낮은 가시성(visibility), 다시 말해 약한 존재감으로 이어졌는데, 이로 인해 영화 《독행월구》의 원작이 ‘한국’ 웹툰이라는 사실이 중국에서 대중적으로 크게 부각되지 않아²⁰⁾ 한중 갈등으로 인한 리스크를 최소화할 수 있었다. 이 같은 메커니즘을 이해하기 위해서는 “국가 앞에 아이돌 없다(國家 面沒有偶像)”와 같은 구호가 노골적으로 드러내고 있는, 외국 대중문화 콘텐츠 및 예술가, 그리고 그 팬덤에 대한 중국 일반 대중의 애국주의적 반감에 주목할 필요가 있다. 원래 이 구호는 애국심보다 소위 ‘팬심’을 앞세우는 (것처럼 보이는) 중국 내 한국 아이돌 ‘팬덤’을 비판하기 위해 만들어진 것이다. 그런데 일반 대중의 비판이 보통 규모가 크고 잘 조직되어 있으며 집단행동이 활발한 팬덤에 집중되다 보니, 주로 이들 대형 팬덤과 일반 대중 사이에 일종의 대립 구도가 만들어지게 되었고,²¹⁾ 그 결과 일반 대중의 비판은 팬덤을 넘어 그러한 팬덤을 형성시킨 한국 아이돌, 나아가 한류 콘텐츠 일반으로 확대되기 시

20) 영화 《독행월구》의 크레딧은 물론, 중국 내 주요 언론 보도에서도 원작이 한국 웹툰 작가 조석의 작품임을 분명히 밝히고 있지만, 영화 홍보 단계에서 이러한 사실이 강조되지 않은 이유에서인지 이를 명확히 인지하고 있는 중국 대중들은 많지 않은 듯하다. 雨의 다음과 같은 기사는 영화 《독행월구》의 기록적인 중국 내 흥행에도 불구하고 중국 대중들에게 그 원작인 한국 웹툰 《독행월구》는 여전히 낮은 대상임을 잘 보여준다. 雨, 〈《獨行 球》 漫畫 知道 ? 除了“沈騰”, 球上竟 有 一 人〉, 搜狐.com, 2022. 8. 1. https://www.sohu.com/a/573492908_121284943 (최종검색일: 2023. 11. 13.)

21) 대표적으로 청천백일만지홍기 사건과 관련된 트와이스의 팬덤, 뱅폴리트상 수상 소감 논란과 관련된 방탄소년단의 팬덤과 중국 일반 대중의 갈등 사례를 꼽을 수 있다.

작했다.²²⁾ 이 같은 사례는 중국 내 한류 관련 팬덤의 가시성과 존재감, 적극성이 높을수록 한국의 콘텐츠나 대중 예술가들이 애국주의적 정서를 앞세운 중국 일반 대중들에게는 오히려 비판 또는 외면 받을 가능성이 높아짐을 보여준다. 이를 영화 《독행월구》 사례에 적용해 보면, 한국 웹툰을 원작으로 하고 있음에도 불구하고 웹툰 팬덤의 낮은 가시성으로 인해 대중과의 불필요한 대결 구도가 형성되지 않아 민족주의적 리스크를 피해 갈 수 있었던 것으로 해석할 수 있다.²³⁾

둘째, 웹툰 《독행월구》의 팬덤은 실사화 과정 및 실사화된 작품에 대해 엄격한 비평가의 역할을 자처하지 않았다. 일반적으로 원작에 대한 팬들의 충성도가 높고 팬덤의 결속력이 강할수록, 웹소설이나 웹툰 원작의 팬덤은 실사화, 특히 배우 캐스팅이나 캐릭터 설정과 관련하여 매우 엄격한 기준을 제시하는 경우가 많고, 그러한 기준이 충족되지 않을 경우 실사화된 작품에 대한 부정적 여론을 주도하기도 한다.²⁴⁾ 이렇게 되면, 앞서 말했던 실사화된 과정

22) 중국의 사이버 민족주의에 대한 보다 자세한 설명은 류하이룽 엮음, 김태연 외 옮김, 《아이들이 된 국가》, 서울: 갈무리, 2022를 참조할 것. 특히 8장의 논의가 본 논문과 직접적인 관련이 있다.

23) 팬덤과 일반 대중을 구분해서 생각하는 것은 한한령 이후 중국 내 한류의 실상을 이해하는 데 있어 매우 중요하나 종종 간과되는 부분이다. 실제로 이동률의 〈한중의 상호 인식 변화와 한일관계의 함의〉에서 중국의 주요국에 대한 인식 변화 항목을 보면, 2010년 10점 만점에 5.75점이었던 한국의 이미지 점수는 한한령 이후인 2017년에 3.40점으로 하락하여 조사 대상 23개국 가운데 가장 큰 하락폭을 기록했다. 또한 2023년 칭화대학교의 전략과 안보 연구 센터에서 18세 이상 중국 본토 시민 2,661명을 대상으로 실시한 설문조사 결과는 한국이 미국, 일본, 인도에 이어 중국인들이 생각하는 네 번째 ‘비호감’ 국가에 올랐음을 보여준다. 이렇듯 중국 내에서 한국에 대한 부정적 정서가 매우 빠른 속도로 확산되고 있는 상황에서, 중국 내 한류 팬덤의 가시성과 적극성은 한류 콘텐츠의 대중적 성공에 있어서는 오히려 역효과를 낼 가능성이 크다. 이동률, 〈한중의 상호 인식 변화와 한일관계의 함의〉, EAI 워킹페이퍼, 2023. 4. 23. https://www.eai.or.kr/new/ko/pub/view.asp?intSeq=21822&board=kor_workingpaper&keyword_option=&keyword=&more= (최종검색일: 2023. 11. 13.)

華大學戰 研究中心, 〈民意調 報 “中國人的國際 觀”(2023)〉, 2023. 5.

24. <https://ciss.tsinghua.edu.cn/info/qb/6140> (최종검색일: 2023. 11. 13.)

24) 이와 관련하여 국내에서 가장 유명한 사례로는 웹툰 원작 드라마 《치즈인더트랩》의

콘텐츠의 잠재적 이용자나 자발적 홍보자로서의 팬덤의 역할을 기대하기란 사실상 불가능에 가까워진다. 아래에서 보다 자세히 논하겠지만, 영화 《독행월구》가 거의 개작에 가깝게 원작의 캐릭터를 변형시켰음에도 불구하고 이에 대해 팬덤의 집단적인 반발이나 부정적 여론이 거의 없었던 것은, 웹툰 《독행월구》의 팬덤이 세력화나 집단행동을 할 수 있을 만큼 조직화되어 있지 못했던 점과 밀접한 관련이 있다.

웹툰 《독행월구》에 대한 이상의 분석을 통해 다음과 같은 결론을 얻을 수 있다. 영화 《독행월구》의 단순한 저본을 넘어 중국 내 웹툰 플랫폼에서 중국인 이용자들을 위한 독자적 콘텐츠로 서비스됨으로써, 웹툰 《문유》의 중국어판 《독행월구》는 영화 《독행월구》의 잠재적 관객이 될 자체 팬덤을 형성할 수 있었다. 비록 웹툰 《독행월구》의 팬덤이 세력화나 집단행동을 할 만큼 잘 조직되어 있거나 존재감을 과시할 만큼 큰 규모의 팬덤은 아니었지만, 오히려 그 덕분에 트랜스내셔널 스토리텔링 과정에서는 한국 원작으로 인한 애국주의 리스크를, 트랜스미디어 스토리텔링 과정에서는 실사화를 둘러싼 불필요한 잡음을 예방할 수 있었으며, 결과적으로 이는 영화 《독행월구》의 대중적·상업적 성공에 유리한 요소로 작용하였다.

여주인공 캐스팅 논란(2016)을 꼽을 수 있다. 당시 원작 웹툰의 팬들은 소위 ‘싱크로율’(원작 캐릭터와 실사판 드라마 또는 영화에서 그 캐릭터를 연기하는 배우의 이미지 유사도) 문제를 내세우며 주인공 홍설 역으로 거론되었던 수지, 김고은 등에 대해 집단적으로 캐스팅 반대 의사를 표명했다. 결국 김고은이 최종 캐스팅되긴 했으나, 이후 웹툰의 영화화 과정에서는 김고은 대신 원작 팬들이 홍설 역으로 가장 지지했던 오연서가 캐스팅됨으로써, 원작 팬덤이 파생 콘텐츠 제작에 미치는 영향을 단적으로 보여주는 사례로 남게 되었다. 중국에서도 주로 웹툰을 원작으로 하는 드라마 또는 영화에서 비슷한 캐스팅 논란이 자주 발생하는데, 대표적으로는 샤다(達)의 웹툰을 원작으로 한 드라마 《長行》의 주연 배우 싱크로율 논란을 꼽을 수 있다. 王心怡, 〈套路化的《長行》絆了迪熱一〉, 騰訊, 2021. 4. 19.

<https://new.qq.com/rain/a/20210419A099RP00> (최종검색일: 2023. 11. 13.)

<9> 트랜스미디어' 트랜스내셔널 스토리텔링을 통한 대중화 전략/장르/시점/화법의 전환

1), / ...€f, ~, }..€f c † † f < ž Š ^ %' : ' € " . "

이미 팬덤이 존재하는 원작의 파생 콘텐츠를 제작하는 작업에서는 원작 팬덤을 최대한 잠재적 이용자로 흡수하는 것만큼이나 팬덤과 일반 대중의 기대치 사이에서 균형점을 찾는 것이 중요하다. 팬들은 보통 파생 콘텐츠가 원작을 충실히 재현하고 원작의 세계관을 완성 및 심화시키기를 바라지만, 원작에 대한 사전 지식이 거의 없는 일반 대중에게 그러한 요소들은 오히려 진입 장벽으로 작용할 확률이 높기 때문이다. 이러한 이유로 인해, 트랜스미디어 스토리텔링에서는 이처럼 팬과 일반 대중의 비대칭적 요구 속에서 수익성을 극대화하기 위해 원작의 기본 설정, 예컨대 장르나 스토리, 등장인물 등에 변화를 주는 경우가 종종 발생하게 된다.

한편 트랜스미디어 스토리텔링은 기본 설정 외에 표현의 차원에서도 상당한 변화를 야기하는데, 이는 주로 매체 자체의 속성²⁵⁾과 한계로부터 기인한다. 예컨대 스크롤 다운 기능에 최적화된 웹툰의 “무한 캔버스”와 그로 인한 시각적 효과²⁶⁾를 드라마나 영화에서 그대로 재현하는 것은 거의 불가능에 가

25) 웹툰의 매체적 속성에 대한 보다 구체적인 설명은 채희상, 《웹툰의 매체 전환》, 서울: 커뮤니케이션북스, 2018, pp. 21-29를 참고할 것.

26) “무한 캔버스”는 인쇄 만화와는 달리 공간의 제약을 받지 않는 웹툰(웹코믹스)의 특성을 묘사하기 위해 스콧 맥클라우드가 만들어낸 개념이다. 맥클라우드에 따르면 웹툰에서 컴퓨터 모니터는 만화가 그려지는 ‘페이지’가 아닌 만화를 보여주는 ‘창문’의 역할을 하며, 이 같은 ‘창문’ 너머에는 가로, 세로, 대각선, 그리고 3차원적으로도 확장될 수 있는 무한의 캔버스가 펼쳐져 있다. 현재 모바일 중심의 웹툰 환경에서는 이 가운데 세로 방향으로 확장되는 무한 캔버스가 표준적으로 사용되고 있다고 할 수 있다. McCloud, Scott. *Reinventing Comics: How Imagination And Technology Are Revolutionizing An Art Form*. New York: William Morrow paperbags, 2000, pp. 222-223.

까우며, 효율성이나 완성도 면에서도 그다지 합리적인 선택이라 하기 어렵다. 또한 웹툰에서는 아무리 단순하게 묘사된 장면일지라도 이를 드라마나 영화에서 실사화하기 위해서는 상당한 비용과 기술이 필요한데, 이는 특히 SF나 판타지처럼 컴퓨터 그래픽(CG), 시각효과(VFX) 등 특수효과 사용이 필수적인 장르에서 더욱 두드러진다.

실제로 웹툰 《문유》-영화 《독행월구》의 트랜스미디어 스토리텔링 과정만 보더라도, 원작에서는 작가 조석의 작화 스타일로 인해 공간적 배경이 되는 달 기지 안팎이—웹툰임을 감안하더라도—매우 투박하게 표현되어 있지만, 영화에서는 이를 재현하기 위해 약 90 퍼센트의 장면에 컴퓨터 그래픽을 적용한 것 외에도, 무려 4년이 넘는 제작 기간 동안 6백 명 이상의 특수효과 스태프를 투입하여 총 4만여 제곱미터에 달하는 15개의 촬영 스튜디오 세트를 제작하고 2백 톤의 바위를 분쇄하여 달 분진의 질감을 실감나게 살리는 등, 막대한 시간과 노력, 그리고 비용을 투입하였다.²⁷⁾ 이처럼 제작비 상승 요인이 존재할 경우 수익성에 대한 요구도 동반 상승하게 되는데, 이로 인해 앞서 언급했던 팬덤-일반 대중의 기대치 사이를 조율하기 위한 기본 설정 변경 문제가 트랜스미디어 스토리텔링 과정에서 더욱 더 관건으로 대두하게 된다.

트랜스미디어 스토리텔링으로 인한 원작의 변화 수준과 비교했을 때, 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링으로 인한 변화 수준이 훨씬 더 높으리라는 점은 굳이 재론할 필요가 없을 것이다. 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링은 트랜스미디어 스토리텔링에 민족/국가, 그리고 그 민족/국가의 언어와 문화, 사상과 가치관까지도 횡단하는 트랜스내셔널 스토리텔링 작업이 더해진 것이기 때문이다. 우선 트랜스내셔널 스토리텔링에 있어 필수 요소라 할 수 있는 언어 번역만 해도, 단순한 언어적 차원을 넘어 문화적 차원에서의 번역까지 수반하는 경우가 일반적이며, 그러한 문화적 번역 단계에서 원작에 크고 작은 다양한 변화가 발생하게 된다.²⁸⁾

27) 영화 〈문맨〉 주요정보, 다음영화.

웹툰 《문유》-영화 《독행월구》의 트랜스내셔널 스토리텔링 사례에서, 이 같은 언어/문화 번역은 매우 근본적인 수준의 변화로 이어졌다고 할 수 있는데, 이는 원작의 장르가 코미디라는 점과도 밀접한 관련이 있다. 언어유희, 풍자, 아이러니, 그리고 밈(meme)과 같은 유행 요소의 적절한 차용을 통해 웃음을 유발하는 조석식 유머 코드는 언어와 문화, 특히 온라인 또래 문화를 공유하지 않고서는 쉽게 이해하기 어려운, 폐쇄성이 비교적 높은 하위문화적 특성을 지니고 있다. 이러한 코미디 요소를 단순히 언어적으로 일대일 번역하는 것만으로는 원작에서와 같은 효과를 누릴 수 없음이 자명하다. 설령 문화적 의역을 통해 원작에서의 코미디 효과를 재현하는 것이 이론적으로는 가능하다 할지라도, 이 경우는 이미 사실상 번역의 영역에서 변안과 개작의 영역으로 넘어간 것으로 보아야 할 것이다. 그런 의미에서, 영화 《독행월구》가 언어/문화적 맥락의 영향을 많이 받는 원작의 블랙 코미디적 요소를 대폭 축소하고, 주로 과장된 몸짓을 통해 직관적 웃음을 유발하는 슬랩스틱 코미디로 방향을 전환하게 된 데에는, 이 같은 언어/문화 번역상의 어려움이 지저에 자리하고 있음을 알 수 있다.

코미디 요소와 함께 웹툰 《문유》의 장르적 정체성을 이루고 있는 SF 요소는, 앞서 언급했다시피 현실원칙의 구속으로부터 상대적으로 자유로워 트랜스내셔널 스토리텔링이 비교적 수월한 것이 사실이다. 하지만 그것이 반드시 트랜스내셔널 스토리텔링이 원작에 별다른 변화를 초래하지 않음을 의미하지는 않는다. 실제로 웹툰 《문유》와 영화 《독행월구》가 속한 우주 SF의 장르의 경우, 그것이 의식 또는 무의식적으로 참조하는 ‘냉전 시대 우주 경쟁’이라는 역사적 맥락²⁹⁾으로 인해 트랜스내셔널 스토리텔링 과정에서 이념이나 진영, 국제관계 등의 정치적 요소들이 예상치 못한 장애물로 작용할 가능성이 있다. 《문유》의 트랜스내셔널 스토리텔링 사례에서도 이 같은 문

28) 트랜스내셔널리즘적 관점에서의 문화 번역에 대해서는 마정미, 《문화 번역》, 커뮤니케이션북스, 2014를 참고할 것.

29) Seed, David. *American Science Fiction and the Cold War: Literature and Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press. 2022, pp. 94-107.

제로 인해 원작의 설정을 변경한 것으로 보이는 흔적을 발견할 수 있는데, 이에 대해서는 아래에서 자세히 논하기로 한다.

이상의 내용을 정리하자면 다음과 같다. 첫째, 트랜스미디어 스토리텔링 과정에서, 특히 매체 전환이 제작비의 상승을 야기하게 될 경우, 원작 팬덤과 일반 대중의 기대치 사이에서 수익을 극대화할 수 있는 균형점을 찾는 것이 중요하며, 이때 원작의 기본 설정 등 핵심적인 부분에 변화가 발생할 수 있다. 둘째, 트랜스내셔널 스토리텔링 과정에서는 언어와 문화, 국제관계 등의 요인으로 인해 원작의 변형이 불가피하며, 비교적 현실원칙으로부터 자유로운 장르 역시 예외가 아니다. 셋째, 그러한 이유로 인해 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링은 트랜스미디어 또는 트랜스내셔널 스토리텔링이 단독으로 이루어질 때보다 원작에 훨씬 더 근본적인 변화를 초래한다. 이를 종합해 보면, 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링의 성공, 특히 상업적 성공에 있어 가장 관건이 되는 것은, 그러한 변화들이 얼마나 원작 팬덤의 이탈을 최소화하면서 대중성을 제고하고 있는가의 문제라 할 수 있다. 다음 장에서는 웹툰 《문유》-영화 《독행월구》의 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 과정에서 발생한 변화들을 구체적으로 살펴보고, 이러한 변화들을 통해 위의 목표가 과연 효과적으로 달성되고 있는지의 여부를 집중적으로 검토해 보고자 한다.

1). /- — ~ | _ TMJ' • ~ š # > Ž™ ..€f, ~, }..€f c † † f < ž Š ^ [œŸ

웹툰 《문유》에서 영화 《독행월구》로의 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 과정에서 발생한 변화들을 살펴보기에 앞서, 보다 분명한 대조를 위해 파생 콘텐츠인 영화 《독행월구》에서도 그대로 유지되고 있는 원작의 설정을 먼저 살펴볼 필요가 있을 듯하다. 원작과 마찬가지로, 영화에서도 우연한 계기로 달에 홀로 남겨진 주인공이 자신을 희생하여 지구와 운석의 충돌을 막아내고, 이로 인해 인류가 멸망의 위기로부터 벗어나게 되었다는 기본

서사와, 주인공이 영웅과는 거리가 먼, 모든 면에서 지극히 ‘중간’인 인물이라는 설정은 동일하게 유지되고 있다.

하지만 앞서 언급했듯이, 실제 영화는 다음과 같은 차이점으로 인해 각색 이라기보다는 기본 설정만을 가져온 개작에 훨씬 더 가까워 보인다. 우선, 등장인물과 배경이 완전히 현지화되었다는 점을 제외하면, 웹툰 《문유》와 영화 《독행월구》의 가장 큰 차이점으로는 ‘마란싱(馬藍)’이라는 새로운 캐릭터의 등장과 함께 마란싱을 향한 주인공의 짝사랑이 전체 서사의 한 축으로 새롭게 추가되었다는 점을 꼽을 수 있다. 이로 인해 주인공이 달에 오게 된 이유와 혼자 남게 된 이유, 그리고 주인공의 캐릭터에도 연쇄적인 변화가 발생하게 되었다. 또한 인공 태양 프로젝트를 둘러싼 강대국 사이의 암투가 서사에서 완전히 배제되면서, 이와 관련된 주요 등장인물인 캐롤 크루거와 네나드 스텝코비치 캐릭터가 사라지고 캐롤 캐릭터의 일부가 새로 만들어진 마란싱 캐릭터로 흡수된 것도 매우 중요한 차이점이라 할 수 있다. 이 밖에도, 원작의 성우 캐릭터가 능청스럽고 낙천적인 성격의 내레이터 캐릭터로 대체되고, 캥거루 캐릭터의 비중과 활약이 대폭 늘어나면서 코미디 요소는 대폭 강화된 반면, 절대 고독으로 인한 주인공의 심리적 위기와 자살 시도 등 비관적 요소는 완화되고 욕설, 비속어, 선정적 장면 등 미성년 관객에게 부적절한 요소들은 철저히 배제됨에 따라, 영화의 분위기가 원작과는 달리 전반적으로 밝고 가벼워진 점 역시 눈에 띄는 차이점이다. 이러한 차이들로 인해, 저자 본인의 정의에 따르면 “판타지 시크 개그,”³⁰⁾ 보다 일반화된 용어를 사용하면 SF 블랙 코미디에 해당했던 원작의 장르가, ‘블랙’ 대신 ‘슬랩스틱’과 ‘로맨틱’ 요소가 가미된 SF 슬랩스틱 로맨틱 코미디로 전환되기에 이른다.

이 같은 장르 전환은 사실 영화화 초기부터 이미 어느 정도 예견된 일이었는데, 바로 중국 내에서 대중적 슬랩스틱 코미디 장르에 가장 특화된 엔터테인먼트 기업인 카이신마화(心)가 제작을 맡았기 때문이다. 2003년 코미디 극단으로 출범한 카이신마화는 2015년 영화 《굿바이 미스터 루저(洛

30) 조석, 《문유》, 네이버 시리즈, 2016.

特煩)) 제작을 시작으로 영화 산업에 본격적으로 진출하여, 《포기하지 마 (的鐵)》(2017), 《안녕, 미스터 역만장자()》(2019), 그리고 위에서 언급한 바 있는 2022년 중국 박스오피스 3위작 《냉정하지 않은 킬러》(2022) 등 술한 흥행작을 낳으며 중국 영화계에서 코미디 영화의 절대강자로 군림해 왔다.³¹⁾ 때문에 카이신마화의 전속 감독이자 《포기하지 마》의 공동 감독이었던 장츠위()가 감독을 맡고, 카이신마화의 첫 영화 작품인 《굿바이 미스터 루저》부터 《독행월구》에 이르기까지 따로 또 같이 꾸준히 출연하며 대중들에게 카이신마화의 간판 배우로 각인된 셴팅(沈騰)과 마리(馬)가 주연을 맡는다는 소식이 들려올 때부터, 웹툰 《문유》가 카이신마화 특유의 슬랩스틱 코미디 장르의 오락 영화로 각색될 것임을 예상하기란 그리 어려운 일이 아니었다.

언어/문화적 번역이 어려운 원작의 코미디 요소를 살리고자 애쓰는 대신, 자신들의 특기를 발휘하기 좋은 슬랩스틱 코미디로의 장르 전환을 통해 보다 대중적이고 직관적인 방식으로 관객의 웃음을 유발하고자 했던 카이신마화의 전략은 결과적으로 매우 성공적이었다고 할 수 있다. 하지만 거기에 주인공의 짝사랑 서사를 추가하여 로맨틱 코미디로의 장르 전환까지 동시에 시도하게 된 것은 어떤 이유에서일까. 일차적으로는 로맨틱 코미디 장르가 지닌 대중적 호소력 때문이겠지만, 조금 더 깊이 들어가 보면 인공 태양 프로젝트 및 관련 인물인 캐롤과 네나드 캐릭터의 삭제이 이 같은 로맨틱 코미디로의 장르 전환과 밀접한 연관이 있음을 알 수 있다.

웹툰에서는 캐롤과 네나드의 국적이 명시적으로 드러나 있지 않지만, 그들의 이름, 동료들의 소속, 그리고 인공 태양 프로젝트 참여국 등의 단서를 통해 그들이 각각 미국인과 러시아인임이 강하게 암시되고 있다. 인공 태양 프로젝트의 주요 인물인 네나드와 그를 암살하기 위해 비밀리에 달로 파견된 캐롤의 서사는 냉전 시기 우주 경쟁을 둘러싼 양 진영, 특히 미국과 소련 사

31) 心 , < 于 > , 心 공식 홈페이지.

<http://www.kaixinmahua.com.cn/guanyumahua.html> (최종검색일: 2023. 10. 15.)

이의 첩보전을 연상시키며 작품에 긴장감을 더하는 동시에, 인공 태양을 무기화하려는 강대국에 대한 비판을 통해 운명공동체로서의 인류 전체의 지속과 번영이라는 작품의 메시지 또한 강조하고 있다.

프롤로그와 번외편, 그리고 후기를 포함하여 총 68화로 구성된 원작 웹툰에서, 이 두 캐릭터와 인공 태양 프로젝트 이야기는 서사를 풍부하게 하고 작품의 문제의식과 세계관을 심화시키는 등 주로 긍정적인 역할을 한 것으로 보인다. 하지만 러닝타임 두 시간짜리 영화에서 이들 요소를 모두 그대로 살린다면, 전체 서사가 산만해지고 코미디 영화로서의 정체성이 약화되는 등, 오히려 부작용이 발생할 가능성이 높다. 게다가, 중국으로의 트랜스내셔널 스토리텔링 과정에서 이들 요소는 미중 갈등이라는 현실로 인해 불필요한 오해를 일으킬 소지마저 있다. 영화 《독행월구》가 이 같은 문제를 의식하고 있다는 증거는 곳곳에서 발견되는데, 실제로 원작에서 꽤 빈번하게 등장하는 미국에 대한 언급이 영화에서는 전혀 등장하지 않고 있으며, 운석을 격추하는 방식도 군사적 충돌을 연상시킬 우려가 있는 대규모 미사일 발사 대신 ‘우주 해머’를 이용한 주인공의 직접 분쇄로 변경되었다. 비록 소행성 파이와 지구의 충돌을 막기 위한 각국의 제안 가운데 중국의 ‘달 방패 계획’이 UN에 의해 최종 선정된 것으로 설정되어 있기는 하나, ‘달 방패 계획’은 결국 파이 파편과의 2차 충돌을 야기한 실패한 계획이라는 점에서 중국의 ‘우주굴기’를 과시하기 위한 설정이라기보다는 인물과 배경의 현지화를 위한 설정으로 보는 것이 더욱 타당할 것이다.

이 같은 사실을 고려했을 때, 영화가 캐롤과 네나드 캐릭터, 그리고 인공 태양 프로젝트 부분을 과감히 생략한 것은 일반 대중의 진입 장벽을 낮추기 위한 조치인 동시에, 국제관계와 관련하여 불필요한 논란을 일으킬 가능성이 있는 민감 요소들을 처음부터 차단하여 오락 영화로서의 정체성에 집중하기 위한 조치로 해석할 수 있다. 이는 코미디와 함께 중국 영화 시장을 양분하고 있는 ‘주선율’ 장르가 중국과 다른 나라, 특히 미국과의 정치·군사적 긴장을 직접 또는 간접적으로 부각시킴으로써 관객들의 애국주의적 정서에 적극적으

로 영합하려는 것³²⁾과는 매우 차별화되는 전략이라는 점에서 특히 주목할 필요가 있다. 이로 인해 영화 《독행월구》는 ‘주선율’ 영화와는 달리 중국 시장 뿐만 아니라 해외 시장까지 겨냥하여 수익 극대화를 꾀할 수 있었는데, 극장 개봉 및 OTT 서비스를 통해 원작의 고향인 한국의 관객에게도 소개된 것이 이를 잘 보여준다. 이 같은 사실은 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링이 국제관계 상의 갈등 요소를 희석시켜 민족/국가의 한계를 초월하는 보다 보편적인 공감대의 형성에 기여할 수 있음을 암시하는데, 이에 대해서는 결론 부분에서 보다 자세히 다루고자 한다.

인공 태양 프로젝트 및 관련 캐릭터의 삭제는 이처럼 다양한 차원에서 긍정적인 효과를 발생시키지만, 그에 못지않은 심각한 부작용도 동시에 초래한다. 특히 그중에서도 캐롤 캐릭터의 삭제가 문제가 되는데, 이는 캐롤이 인공 태양 프로젝트 서사 외에 원작의 기본 서사 전개에 있어서도 다음과 같은 핵심적인 역할을 맡고 있기 때문이다. 우선, 달 방패 계획 이후 지구로의 귀환을 위한 점토 과정에서 실수로 문유를 누락시킨 인물과, 인류가 운석 충돌 위기에서 벗어난 이후 직접 달로 가서 문유의 마지막 흔적을 확인한 인물이 모두 캐롤이라는 점에서, 캐롤은 전체 서사의 시작과 끝을 담당하는 인물이라 할 수 있다. 또한 캐롤은 나사(NASA)의 연구원으로서 상관인 휴 제임스와 함께 문유의 달 기지 생활 중계 및 운석 격추 작전 수립에 깊이 관여하고 있다. 따라서 이러한 캐롤 캐릭터를 완전히 삭제해버릴 경우, 전체 서사의 진행에 심각한 타격이 있으리라는 점은 쉽게 예상할 수 있다.

이를 고려하면, 마란싱 캐릭터는 그러한 문제를 해결하기 위해 캐롤 캐릭터와 휴 제임스 캐릭터에서 기본 서사 진행과 관련된 부분만을 추출하여 창조해낸 캐릭터라 할 수 있다. 다시 말해, 마란싱 캐릭터의 창조는 기본적으로

32) ‘주선율’ 영화가 애국주의 고취를 위해 미중 간의 긴장을 활용하는 방식에 대해서는 권도경, 〈영화 〈특수부대 전량2(戰 Ⅱ)〉의 중국 형상 고찰〉, 중국문화연구, Vol. 55, 2022 및 김정구, 〈동시대 중국 블록버스터 영화 속 ‘미국’이라는 문제— 지취위호산(2014), 전량2(2017), 장진호(2021)의 경우〉, 중국현대문학, No. 105, 2023 등을 참고할 것.

캐를 캐릭터의 삭제가 초래하는 서사상의 타격을 최소화하기 위한 장치인 썸이다. 그런데 영화는 여기서 한 발 더 나아가, 마란싱과 두구위에 캐릭터에 각각 지구(藍 →푸른 별, 지구)와 달()이라는 상징성을 부여하여, 지구에 돌아가지 못한 채 홀로 달에 남아 있다가 자신을 희생하여 지구의 인류를 지켜내는 주인공의 이야기를 마란싱과 두구위에의 관계성에 빗대 표현하고 있다. 달을 상징하는 두구위와 지구를 상징하는 마란싱 사이의 관계성은 영화 상에서 두 주인공의 이름 외에도 다양한 방식을 통해 매우 명시적으로 드러나고 있는데, 예컨대 〈Take Me Home, Country Roads〉나 〈Fly Me to the Moon〉과 같은 익숙한 팝송의 중국어 번안곡을 포함한 주제곡들이 두구위에-마란싱 및 달-지구 사이의 관계를 보여주기 위해 사용되기도 했다. 이처럼 원작에 없던 짝사랑 서사가 새로운 핵심 서사로 등장하여 기본 서사와 은유적 관계를 이루게 되면서, 로맨틱 코미디로의 장르 전환이 이루어지게 된다.

새로 추가된 짝사랑 서사는 일차적으로 주인공이 달에 갔다가 홀로 남겨지게 된 이유, 그리고 그가 소시민적 성향에도 불구하고 결정적 순간에 영웅적 결단을 내릴 수 있었던 이유에 대해 ‘사랑’이라는 절대적 동기를 제시함으로써 원작보다 높은 수준의 개연성을 부여하는 효과가 있다. 하지만 보다 주목해야 할 부분은, 짝사랑 서사가 추가됨으로써 원작의 기본 서사, 즉 주인공의 낙오→생존과 귀환을 위한 노력→인류를 위한 자기희생의 이야기를 통해 영화가 관객에게 전달하고자 하는 메시지가 한층 더 직접적으로 전달되고 있다는 점이다. 늘 자신의 주변을 맴돌고 있던 두구위에의 존재조차 알지 못했던 마란싱이 모니터를 통해 그를 관찰하고 그와 통신을 주고받으며 조금씩 그의 진심과 진정성을 알아 가는 과정은, 관객이 영화를 통해 두구위에의 진가를 알아 가는 과정과 완벽한 대칭 구조를 이루는데, 바로 이 같은 대칭 구조를 통해 관객은 자신이 보고 느껴야 하는 바가 무엇인지를 마란싱의 관점을 통해 정확하게 전달 받게 된다.

로맨틱 코미디로의 장르 전환을 통해 관객이 이처럼 마란싱의 관점에서 두구위를 바라보고 이해하게 된다는 점은 매우 중요하다. 원작은 주로 주인공

문유의 시점에서 독백 형식을 통해 서사가 진행되고 있는 반면, 영화는 적어도 후반부부터는 마란싱, 나아가 마란싱과 함께 두구위예를 지켜보는 대중들의 관점에서 대부분의 서사가 진행되고 있기 때문이다. 이로 인해 원작에서 비중 있게 다루어졌던 주인공의 내면 묘사, 그리고 미디어의 허상에 열광하는 대중에 대한 풍자 등이 영화에서는 완전히 자취를 감추게 되었고, 대신 영상을 통해 두구위예를 지켜보는 대중들의 반응이 더욱 부각되기에 이르렀다.

이러한 시점의 전환과 관련하여 또 하나 주목해야 할 것은, 임의로 만들어낸 대사를 화면에 ‘더빙’하는 역할을 맡았던 원작의 성우 캐릭터 ‘최미한(미스터 초이)’이 영화에서는 화면으로 중계되는 내용에 대한 ‘설명과 해설’을 제공하는 내레이터 캐릭터 ‘후루스()’로 바뀌었다는 점이다. 두 캐릭터 모두 “희망이 필요한” 지구의 사람들에게 “정치적, 사회적, 국가적 색채가 없는 막연한 좋은 말”³³⁾을 들려주기 위해 투입된 인물이라는 점에서는 같지만, ‘더빙’과 ‘내레이션’이라는 발화 스타일의 차이로 인해, 두 캐릭터가 각각 웹툰과 영화에서 수행하는 역할에는 매우 큰 차이가 발생하게 된다. 우선 웹툰에서는 성우 캐릭터 최미한이 중계 영상에 등장하는 문유와 캥쿵, 그리고 그들을 둘러싼 상황에 맞춰 둘의 대사를 임의로 만들어내고 있긴 하지만, 그들의 대화를 조합하여 의미를 파악하는 ‘비판적 읽기’는 여전히 그것을 듣는 대중, 바꿔 말하면 웹툰을 보는 독자의 몫으로 남아 있다. 하지만 영화에서는 내레이터 캐릭터인 후루스가 화면 속 상황을 설명하는 것은 물론, 그에 대한 해석과 반응까지 모두 보여주고 있기 때문에, 영상을 지켜보는 지구의 대중들이나 영화의 관객들은 그저 후루스가 만들어낸 이야기를 듣고 그를 따라 반응하기만 하면 된다. 다시 말해, 영화 속 대중들이나 영화 밖 관객들 모두 영상을 통해 전송되는 내용에 대해 비판적으로 개입할 필요가 없게 되는 것이다.³⁴⁾

관객의 비판적·능동적 참여를 차단하는 이 같은 과도한 친절함은 스틸리물

33) 조석, 《문유》, 제8화, 네이버 시리즈, 2016.

34) 다음의 짧은 논평에서 소은성 역시 유사한 문제를 예리하게 지적하고 있다. 소은성, <리뷰> ‘문맨’. 관객의 자리를 빼앗는 치졸함, 씨네21, 2023. 1. 11. http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=101820 (최종검색일: 2023. 10. 15.)

이나 추리물 같은 장르에서는 확실히 관객의 흥미와 몰입을 떨어뜨리는 요소로 작용하겠지만, 코미디물의 경우에는 오히려 ‘아무 생각 없이 웃고 싶은’ 관객의 욕망을 채워주는 역할을 수행할 가능성이 높다. 이렇게 관객들의 역할과 임무, 비판적 개입의 여지를 대폭 축소하는 것은, 원작 웹툰에서 풍자적으로 묘사한 바처럼, 미디어에 무비판적인 대중을 만들어내는 결과로 이어질지도 모른다. 하지만 대중적 오락 영화를 지향하는 입장에서는, 가장 마지막 진입 장벽까지 낮춤으로써 영화가 막대한 시간과 노력, 비용을 투자하여 만들어낸 볼거리를 최대한의 잠재적 관객들에게 제공할 수 있게 해준다는 긍정적 측면도 분명 존재한다. 그런 의미에서, 소리 없이 전송되는 화면 속 상황에 대한 일목요연한 해설뿐만 아니라 상황에 적절한 ‘반응’까지 관객들에게 제공해 주는 내레이터 캐릭터로의 전환은, 일차적으로는 영화의 진입 장벽을 낮추고, 그렇게 해서 유입된 관객들로부터는 정확히 영화—그리고 관객 스스로—가 원하는 반응(재미, 슬픔, 감동 등)을 이끌어내어, 결과적으로는 또 다른 관객을 유인하기 위한 전략적인 선택이었다고 할 수 있다.

위의 논의를 종합하면 다음과 같다. 첫째, 웹툰 《문유》-영화 《독행월구》의 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 과정에서, 언어/문화적 번역을 통한 재현에 한계가 있던 원작의 블랙 코미디 요소는 영화 제작사인 카이신마화가 강점을 지닌 대중적 슬랩스틱 코미디 요소로 전환되었다. 둘째, 인공 태양 프로젝트와 같은 원작의 부수적 서사 및 관련 인물들을 과감하게 생략함으로써, 영화는 관객의 진입 장벽을 낮추고 코미디 영화로서의 정체성을 강화하였다. 셋째, 재편된 서사 및 인물 관계로 인한 문제를 해결하기 위해 새롭게 추가된 마란싱 캐릭터와 두구위에 캐릭터 사이가 짝사랑 서사로 연결되면서, 영화는 로맨틱 코미디로 또 한 번 장르 전환을 이루게 되는데, 이로 인해 주로 주인공의 시점에서 서사가 전개되었던 원작과는 달리, 영화는 관찰자, 즉 지구에서 두구위에의 영상을 지켜보는 마란싱 및 대중들의 시점에서 상당 부분의 서사가 전개되게 되었다. 넷째, 원작의 성우 캐릭터를 내레이터 캐릭터로 대체함으로써, 영화는 영화 안팎의 관객들에게 화면 속 상황에 대한

설명은 물론, ‘적절한’ 감정과 반응까지 제공하며 관객의 능동적·비판적 참여 의무를 대폭 덜어주었다. 마지막으로, 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 과정에서의 이 같은 장르, 시점, 화법의 전환으로 인해, 영화는 관객의 진입 장벽을 현저히 낮추는 동시에 원하는 반응을 직접적으로 유도함으로써 관객의 만족도를 높일 수 있었고, 이는 다시 새로운 관객을 유인하는 요인으로 작용하여 영화의 흥행에 크게 기여하였다.

4. 나오며: 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링의 잠재력

이상의 분석을 토대로, 영화 《독행월구》가 대중적·상업적 성공을 거둘 수 있었던 원인을 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링의 관점에서 다음과 같이 요약할 수 있다. 첫 번째 요인으로는, 장르(SF)나 세계관(‘조선 유니버스’) 면에서 이미 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링에 적합한 자질을 갖추고 있던 웹툰 《문유》를 원작으로 선택한 점을 꼽을 수 있다. 둘째로, 웹툰 《문유》의 중국어판이 중국 현지 플랫폼에서 서비스되면서, 훗날 영화 《독행월구》의 잠재적 관객이 될 중국 현지 독자 및 팬덤을 확보할 수 있었던 점 역시 중요한 성공 요인이다. 셋째, 실제 각색 과정에서 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링을 통해 재현하기 어려운 원작의 블랙 코미디 요소와 무겁고 복잡한 세부 서사를 과감히 생략하고, 슬랩스틱 코미디에 특화된 영화 제작사의 강점을 살려 직관적 웃음 요소로 대중을 공략했던 전략 역시 주효했다. 마지막으로, 장르와 시점, 그리고 화법의 전환을 통해 관객의 진입 장벽을 최대한 낮춤으로써 대중성을 극대화할 수 있었다.

이 같은 《문유》-《독행월구》 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 성공 사례는, 한한령 이후 대중국 문화 콘텐츠 수출은 물론 중국 기업과의 협력을 통한 콘텐츠 제작에도 어려움을 겪고 있는 한국 문화 콘텐츠 산업이 위기를 극복하는 데 있어 다음과 같은 시사점을 준다. 우선, 웹툰처럼 제작과

유통, 현지화 비용이 낮고 한한령의 영향으로부터 상대적으로 자유로운 유형의 콘텐츠는, 향후 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링을 위한 투자의 의미에서라도 중국에서의 서비스를 적극적으로 고려해 볼 만하다. 이 경우, 웹툰의 성공 여부 및 팬덤 규모를 통해 파생 콘텐츠의 수익을 극대화하기 위한 각색의 균형점을 찾을 수 있다는 또 다른 이점도 있다. 관련 데이터의 정량적 분석을 통해 그러한 균형점을 쉽게 도출할 수 있는 수학적 모델을 수립하는 것도 가능해 보이는데, 이는 후속 연구를 위한 과제로 남겨둔다.

또한, 웹툰과 같은 원천 IP의 수출이 한국 콘텐츠 산업에 새로운 활로를 열어줄 수 있을 것으로 보이지만, 이를 위해서는 보다 합리적인 수익 분배 모델의 정립이 선행될 필요가 있다. 실제로 웹툰 《문유》의 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 과정에서, 한국 측이 얻은 수익은 네이버로부터 영화화 판권을 사들여 중국 현지 자회사를 통해 기획에 참여한 쇼박스가 배당금으로 벌어들인 30여억 원이 전부라고 해도 과언이 아닌데,³⁵⁾ 영화 《독행월구》의 흥행 수익이 한화로 약 5천 8백억 원 이상임을 감안한다면, 매우 아쉬운 수준인 것이 사실이다. 영화 《독행월구》의 기록적인 성공을 계기로, 한국의 원천 IP가 보다 합당한 대우를 받을 수 있기를 기대해 본다.

한편, 본문에서 살펴보았듯이 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링은 단순한 트랜스미디어 스토리텔링과는 여러 면에서 차별화된다. 우선 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링은 민족/국가, 언어/문화, 국제관계 등의 요인으로 인해 트랜스미디어 스토리텔링에 비해 원작에 훨씬 근본적인 수준의 변화를 일으킨다. 그런데 여기서 주목해야 할 점은, 바로 위에서 언급한 요인들 때문에 애초에 보편적 공감을 이끌어내기 좋은 작품이 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링을 위해 선택될 확률이 높다는 점이다. 그렇다면 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 과정에서의 변화는 크게 파생 콘텐츠의 잠

35) 홍재영, 〈네이버, ‘문유’ 원작 ‘독행월구’ 중국 대박...시장 간접 진출 가능성 확인하나〉, 머니투데이, 2022. 9. 15.

<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2022091507443599509> (최종검색일: 2023. 10. 15.)

재적 이용자들이 속한 집단(예컨대 민족/국가)의 **특수성**을 강조하기 위한 변화와, **보편적 공감** 요소를 더욱 강화하기 위한 변화로 나누어 생각할 수 있다. 웹툰 《문유》-영화 《독행월구》 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링은 후자의 변화가 더 눈에 띄는 사례라고 할 수 있는데, 중국 대중의 애국주의적 정서에 호소할 수 있을 만한 요소들은 다분히 의도적으로 배제하고, 작품의 근간인 장르, 시점, 화법 등은 진입 장벽을 대폭 완화하는 방향으로 전환했다는 점에서 특히 그러하다. 이로 인해, 영화 《독행월구》는 중국의 ‘우주굴기’를 과시하는 주선을 계열의 SF영화들로부터 자신을 차별화하면서 ‘인류공동 운명체’의 비전을 더욱 효과적으로 드러낼 수 있었다. 영화 《독행월구》가 한국으로 역수출될 수 있었던 것 역시, 근본적으로는 이 같은 사실과 무관하지 않다고 할 수 있다.

하지만 서론에서 언급했듯이, 한국에서 개봉한 《문맨》은 중국에서 개봉한 《독행월구》와는 달리 너무나 초라한 기록만을 남긴 채 흥행에 참패하고 말았다. 아마도 원작의 익숙함보다 중국적인 것들에 대한 생경함 또는 반감이, 한국 관객들에게는 더 강렬하게 작용한 듯하다. 그렇다면 성공적이라 평가 받는 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링마저도 민족/국가 사이의 거리, 특히 감정의 골을 좁히는 데에는 결국 역부족인 것일까.

이 질문에 대해서는 ‘세계관’이 뜻밖의 답을 줄 수 있을지도 모른다. 보다 구체적으로 말하자면, IP 산업의 순환이 민족/국가, 언어/문화 사이의 장벽으로 인해 원활하게 이루어지지 않는다면, 세계관을 공유하는 또 다른 파생 콘텐츠를 민족/국가, 또는 언어/문화권 별로 제작하여 세계관을 보다 ‘세계화(globalization)’ 또는 ‘다국적화(multinationalization)’하는 것이 하나의 우회 전략이 될 수 있다는 것이다. 예컨대 한국 또는 제3국이 중국 영화 《독행월구》의 세계관을 이어 받으면서도 《독행월구》에서 생략된 인공 태양 프로젝트를 주요 서사로 하는 스릴러 장르의 드라마나 영화를 제작하거나, ‘조식 유니버스’에 속하는 다른 작품을 원작으로 드라마나 영화를 제작할 때 영화 《독행월구》와의 연속성을 보여줄 수 있는 장면을 삽입하는 식이다. 이 같은

전략은 이론적으로 모든 민족/국가 사이의 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링에 사용될 수 있지만, 《문유》-《독행월구》 사례처럼 한한령, 험한-험중 같은 난공불락의 제도적·정서적 장벽이 IP 산업의 원활한 순환을 차단하고 있는 한국과 중국에서 특히 극적인 효과를 낼 수 있을 것으로 기대된다.

상업적 측면에서, 이 같은 세계관의 세계화 전략은 오늘날의 글로벌 플랫폼 환경 속에서 현실 세계 각지에 존재하는 세계관 전체의 팬덤을 잠재적 이용자로 확보할 수 있다는 큰 장점을 지닌다. 하지만 세계관의 세계화가 지닌 진정한 의미는 현실 세계에서 민족/국가를 경계로 단절되어 있는 개개인이 세계화된 세계관을 공유함으로써 민족/국가를 넘어 서로 연결될 수 있음을, 혹은 이미 연결되어 있음을 자각할 수 있게 해준다는 점에 있을 것이다. 《문유》-《독행월구》의 트랜스미디어-트랜스내셔널 스토리텔링 사례가 그러한 자각을 가능하게 하는 새로운 문화협력 모델의 수립에 있어 하나의 출발점이 될 수 있기를 기대한다.

參考文獻

〈단행본〉

- 김성훈, 《조석》, 서울: 커뮤니케이션북스, 2018.
- 류하이룽 엮음, 김태연 외 옮김, 《아이돌이 된 국가》, 서울: 갈무리, 2022.
- 마정미, 《문화 번역》, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 박기수, 《웹툰, 트랜스미디어 스토리텔링의 구조와 가능성》, 서울: 커뮤니케이션북스, 2018.
- 채희상, 《웹툰의 매체 전환》, 서울: 커뮤니케이션북스, 2018.
- Cornea, Christine. *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2007.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture*. NY: New York University Press. 2006.
- Jenkins, Henry. *Fans, Bloggers and Gamers: Essays on Participatory Culture*. NY: New York University Press. 2006.
- McCloud, Scott. *Reinventing Comics: How Imagination And Technology Are Revolutionizing An Art Form*. New York: William Morrow Paperbacks, 2000.
- Seed, David. *American Science Fiction and the Cold War: Literature and Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press. 2022.

〈논문〉

- 권도경, 〈영화 〈특수부대 전량2(Ⅱ)〉의 중국 형상 고찰〉, 중국문화연구, Vol. 55, 2022.
- 김민섭, 〈웹툰 〈마음의 소리〉가 구축한 서사 패러다임에 대한 소고〉, 문화과학사, Vol. 82, 2015.
- 김정구, 〈동시대 중국 블록버스터 영화 속 ‘미국’이라는 문제— 지취위호산 (2014), 전량2 (2017), 장진호 (2021)의 경우〉, 중국현대문학, No. 105, 2023.

- 남지은, <〈마음의 소리〉 웹툰과 웹드라마 성공 분석〉, 방송문화, No. 408, 2017.
- 박지혜, <K-웹툰산업의 IP 확대와 글로벌 진출 시사점〉, 월간 KIET 산업경제, Vol. 290, 2022.
- 송교성, <[문화비평] 마음의 소리, 일상으로부터〉, 오늘의 문예비평, 2020.
- 이용철, <현대중국의 주선율() 영화와 독립다큐멘터리: 장르의 형성과 국가의 역할〉, 비교문화연구, Vol. 14, No. 1, 2008.
- 주민재, <매체 전환과 스토리텔링의 관계 고찰- 웹툰 「신과 함께」와 영화 〈신과 함께〉의 비교 분석을 중심으로〉, 한국문예비평연구, No. 61, 2019.
- 채희상, <방송드라마 모듈화 사례연구: 〈간서치 열전〉, 〈풍당풍당 LOVE〉, 〈세 가지색 판타지〉, 〈마음의 소리〉〉, 언론과학연구, Vol. 17, No. 2, 2017.
- , <(à B 《 》 X)〉, 인문사회21, Vol. 14, No. 1, 2023.
- Fuzhong, Wu, et al. "Can science fiction engagement predict identification with all humanity? Testing a moderated mediation model," *Frontiers in psychology*, Vol.13, 2022.

<기사>

- 김기윤, <‘미래의 거장’은 만화책 큰손이었다... f만화전문서점 대표가 본 봉준호〉, 동아일보, 2020. 2. 13.
- 류지윤, <“한국 웹툰이 일본 영화로”...장벽 허문 글로벌 프로젝트 효과와 한계〉, 데일리안, 2023. 10. 3.
- 박지영, <“중국, 한국 것 숨겼다” 떼돈 번 ‘이 영화’ 밝혀진 비밀〉, 헤럴드경제, 2022. 8. 9.
- 소은성, <[리뷰] ‘문맨’. 관객의 자리를 빼앗는 치졸함〉, 씨네21, 2023. 1. 11.

- 손정빈, <[집중 인터뷰]‘문맨’ 장츠위 감독 “조선 작가 작품이면 한다고 했죠”>, 뉴시스, 2023. 1. 12.
- 이동률, <한중의 상호 인식 변화와 한일관계의 함의>, EAI 워킹페이퍼, 2023. 4. 23.
- 조희형, <‘한국’을 숨겨라…한국 웹툰의 중국 영화 성공기>, MBC 뉴스데스크, 2022. 8. 2.
- 한현정, <쌍천만 신드롬 ‘신과함께’ 매출 2000억…‘명량’ 넘었다>, 스타투데이, 2018. 8. 15.
- 홍재영, <네이버, ‘문유’ 원작 ‘독행월구’ 중국 대박…시장 간접 진출 가능성 확인하나>, 머니투데이, 2022. 9. 15.
- 이민희, <‘문유’ 원작 ‘독행월구’ 중국 대박…시장 간접 진출 가능성 확인하나>, 머니투데이, 2023. 5. 24.
- 김민희, <‘문유’ 원작 ‘독행월구’ 중국 대박…시장 간접 진출 가능성 확인하나>, 머니투데이, 2021. 4. 19.
- 김민희, <‘문유’ 원작 ‘독행월구’ 중국 대박…시장 간접 진출 가능성 확인하나>, 머니투데이, 2022. 8. 1.

<기타>

영화 <문맨> 주요정보, 다음영화.

, æ§ æ3 .

2022 § , .

§ , < > , § f공식 홈페이지.

Jenkins, Henry. Transmedia Storytelling 101.

Abstract

A Case Study of Korea-China Transmedia-transnational Storytelling: from *Moon You* to *Duxing Yueqiu*

Kim, Eunyeong

This paper examines the changes in the adaptation of the Korean webtoon *Moon You* into the Chinese movie *Duxing Yueqiu*, from the perspective of transmedia-transnational storytelling. In the field of IP business, adaptation generally takes the form of transmedia storytelling within the same national, lingual, and cultural sphere or the form of transnational storytelling within the same media genre. However, the case of *Moon You - Duxing Yueqiu* adaptation deserves special attention in that it has gone through both of the two types of storytelling and gained remarkable popular and commercial success. By analyzing the successful transmedia-transnational storytelling of Moon You, this paper also seeks solutions for Korean content industry to overcome the Chinese government's bans on Korean culture and a new model for cultural cooperation with China and other nations.

Key words : Moon You, Duxing Yueqiu, Moon Man, transmedia storytelling, transnational storytelling, cultural cooperation, globalization of fictional universe.

, /.../† : 2023. 10. 10. / †/ /† : 2023. 10. 15.~ 2023. 11. 15. / %S E† † : 2023. 11. 20.

