

# 만화의 '초강대국' 일본의 실상

## 아이부터 어른까지 '만화狂'...연간 17억부 팔려

일본인이 온통 만화를 향해 뛰고 있다. 연간 16억 8천만부라는 경이적인 판매부수를 기록하고 있는 일본의 만화붐은 세계에 유례없는 異狀現象으로, '20세기 후반의 불가사의'가 아닐 수 없다. 게다가 일본의 만화는 이미 미국에 상륙, 위세를 넓혀가고 있는가 하면, 동남아 일대에서 맹위를 떨치고 있다. 일본어판 「뉴스위크」 최근호는 일본의 만화붐을 해부하는 특집을 마련, 그 '수수께끼'를 진단했다. 필자는 미국인 일어번역가인 데이빗 루이스. 다음에 전문을 요약 소개한다.[편집자]

일본국민은 온통 만화광이다. 이 나라 사람 들에게는 만화가 유일무이한 읽을 거리가 아닌 것이다. 국민학생에서 양복차림의 비즈니스맨까지 하고한 날 최신의 만화잡지를 뒤쫓는다.

만화에 등장하는 주인공은 다른 나라의 만화와는 전혀 다르다. 근육이 튀어 나온 祈禱師, 면도날처럼 머리가 잘 도는 증권 딜러, 귀여운 여자 아이 모습의 슈퍼로봇이 있는가 하면 복면의 강탈범이라는 무서운 인물까지 있다.

### 출판물의 30%가 만화

일본에서는 작년에 이런 만화가 실로 16억 8천만부나 팔렸다. 미국에 비해서도 자리수가 틀린다. 이 나라의 만화란 도대체 무엇인가. 한 만화가는 "만화는 우리들이 들이마시고 있는 공기과 같다"고 말한다. '웃음 가스'가 가득찬 나라에서 사람들은 어디까지 버틸 것인가. 일본인은 그 실험대가 되어 있는지도 모른다.

'만화의 총본산' 격인 「소년점프」는 주간 발행부수 450만부를 자랑하는 세계최대의 만화잡지다. 그리고 만화책은 일본의 수출품물의 3할을 차지한다. 거액의 인세를 받는 만화가 중에는 억만장자도 속출하고 있다.

만화는 이제 단순히 오락만을 위한 읽을거리가 아니다. 학교의 교과서나 정부의 白書, 천황의 卍사까지 모든 것이 만화화하고 있다. 그뿐 아니라 만화는 해외에도 진출, 일본의 대중문화사절로서도 호평을 얻고 있는 것이다.

그러나 만화의 융성에 눈살을 찌푸리는 경향도 있다. 여성만화는 달콤한 환상이, 남성만화에는 폭력적인 섹스가 넘친다. 그런 만화에 젖어들고 있는 세대는 앞으로 어찌될 것인가. 거기다 '활자이탈' 현상을 우려하는 소리도 들려온다.

일본 사회는 스트레스가 대단하다. 그런 곳에는 배출구가 필요한데, 그 역할을 만화가 하고 있는지도 모른다. 그러나 활자를 버리고 저속한 그림만을 보고 있으면 두뇌의 회로가 어딘가 달라져버릴 것은 확실하다.

### 왜 만화를 많이 읽는가

외국인의 눈에는 불가사의로 비치는 일본에서 특히 이해하기 어려운 것이 이 만화현상이다. 세계의 거의 모든 나라에서는 만화의 독자라면 어린이들 뿐이다. 그런데 일본에서는 1960년대에 만화가 성인들의 세계에도 끼어들었다. 캠퍼스에 학생파위의 폭풍이 불어닥쳐 반체제의 열기가 자욱한 시대의 분위기를 만화가 훌륭히 표현했던 것이다. 그 후 이 데올로기로서의 만화는 바리케이트와 함께 사라져갔지만, 일반대중의 오락으로서 부동의 지위를 구축했다.

"만화만큼 사기 쉬운 것은 없다. 7.8년이 되어도 값이 변하지 않는 것은 만화잡지 정도 뿐이다. 모질국수 한장 보다 값이 싸니까"라고 한 만화지의 편집장은 말한다.

그렇게 보면, 일본만화를 영어판으로 번역한 경험이 있는 토렌 스미드의 다음과 같은 말에도 수긍이 간다.

"문제는, 어째서 일본인이 이처럼 만화를 많이 읽느냐는 것이 아니라, 오히려 다른 나라 사람들이 어째서 만화를 읽지 않는가 하는 것이다."

물론 그림을 보는 쪽이 글자를 읽는 것보다 편한 것은 확실하다. 게다가 만화잡지가 셀러리맨의 평균적인 통근시간내에 독파될 수 있는 길이라는 이유도 있을 것이다. 그러나 만화가 전철 안에서 시간을 보내는 손쉽고 값싼 수단밖에는 안되는 것일까. 이에 대해, 한 편집장은 이렇게 호언한다.

"일본의 만화는 세계 제일이다. 내용도, 볼품도, 일본의 여느 미디어가 다루고 있는 어

떤 것보다 재미 있다."

### 치밀한 독자성향 분석...경쟁 치열

요즘 인기를 누리고 있는 분야에 '구루메物'이 있다. 미각이 뛰어난 요리사와 회사일은 거의 하지 않는 신문기자의 음식에 대한 깊은 지식을 다룬 만화를 가리킨다. 이 분야의 히트는 우연한 산물이 아니다. 독자가 요구하고 있는 것을 출판사측이 찾아낸 결과이다.

만화잡지인 「빅믹 스피릿」 편집부의 벽에는 연재중인 만화의 인기동향을 나타내는 도표가 걸려 있다. 독자대상의 앙케트를 기초로 작성한 것인데, 그래프가 하강선을 긋기 시작하면 그 연재는 얼마 안가서 중단된다.

이런 앙케트에 의한 수요자 조사로 독자의 요구에 호응하는 체제를 맨먼저 확립한 것은 「소년점프」지이다. 경품이 붙은 독자 앙케트에는 매주 평균 5만통의 회답이 날아온다. 그것을 컴퓨터로 처리, 데이터는 담당 편집자의 손을 거쳐 만화작가에게 보내진다.

"이러한 데이터는 여러모로 도움이 된다"고 그 잡지의 편집장은 말한다. "이를테면, 저녁밥을 먹는 장면을 묘사할 때 식탁 위에 어떤 메뉴를 차릴 것인가 하는 것도 중요하다. 카레라이스가 좋을지, 아니면 요즘의 젊은 남성독자 대상으로는 어떤 음식이 좋을지..."

그러나 만화란 데이터를 바탕으로 그리는 것이라고는 미국인은 생각지 않는다. 만화가는 좀 색다르고 특수한 인종이다. 독자조사의 결과를 바탕으로 우수한 작품을 만들기를 기대하는 그런 유형은 아니다.

이 점에 대해서는 일본의 만화팬들도 찬동한다. 그들이 그리워하는 것은 1960년대의 만화용성기이다. 세분화된 독자층의 요구 따위에 구애됨이 없이 작가들이 만화라는 장르 그 자체의 한계에 도전했던 시대이다.

어쨌든 만화란 질에만 구애받을 여유는 그다지 없는 것 같다. 우선 팔지 않으면 안된다. 몇백만부라는 발행부수로도 안심은 안되는 것이다. 예컨대, 「소년점프」는 매주 40페이지나 되는데 책값은 170엔. 1권당 이익이 적기 때문에 부수가 떨어지면 잡지경영에 치명상이 되기 쉽다.

### 만화 「도라에몽」의 신화... 아이들 신들러

일본의 어머니들은 아이들이 만화를 읽는

### 일본의 만화는 이제 단순히

오락만을 위한 읽을거리가 아니다.

교과서나 정부의 白書,

경제입문서에 이르기까지

모든 것이 만화화하고 있다.

그러나 한편으로는 섹스와 폭력이

난무하는 만화가 범람,

비판적인 목소리도 커지고 있다.

독자는 한 순간의 쾌락을 만화에서 찾고,

만화를 통해 해방감을 만끽한다.

것을 어쩔 수 없이 내버려두고 있다. 만화를 읽지 않고서는 아이들이 친구들 사이의 화제에 끼어들 수 없기 때문이다.

지금 일본의 어린이들에게 가장 큰 영향을 끼치고 있는 인물 중에, 종이 위에 그려진 키가 몇센티 밖에 안되는 국민학생이 있다. 이름은 '노비따'라고 한다. 미래로부터 타임머신을 타고 온 고양이모습의 로봇 '도라에몽'이 '노비따'의 책상 서랍에서 출현한 것은 18년 전. 이후 「도라에몽」만화는 6천만부나 팔렸다. '노비따'와 '도라에몽'이 펼치는 꿈의 세계에 한번도 접촉해보지 않은 어린이를 발견한다는 것은 일본에서는 어렵게 되었다.

일본의 어머니들은 '노비따'나 '도라에몽'으로부터 아이들이 나쁜 영향을 받을 것이라고는 생각지 않을지 모른다. 그러나 이 판단은 어디에 기준을 두느냐에 따라 달라질 것이다.

어린이 대상의 만화에서도 흔히 볼 수 있는 잔학한 장면이나 저속한 유머에 비하면, 「도라에몽」은 어린이들의 올바른 건본이 될 수도 있다. 그러나 유럽이나 미국의 어머니들은 아이들이 '노비따'를 본받을까봐 불안하다. 어쨌든 '노비따'는 공부하는 하지 않고 놀 만화만 읽고 있다. 게다가 시합때는 컨닝도 한다.

「도라에몽」의 작가 후지모토는 '노비따'를 어떻게 생각하고 있는가.

"분명히 주인공인 주제에 '노비따'는 공부도 안하고 스포츠도 못한다. 옛날의 나와 꼭 닮았다. 그렇지만 때때로 그 나름대로 반성하고 분발하려 한다. '영웅'은 못되지만 아이들



일본의 만화는 이미 미국에 상륙, 기세를 떨치고 있는가 하면, 동남아 일대에서는 해적판이 범람하고 있다.

성된 세계관으로 복잡하고 가혹한 현실에 대응할 수 있을 것인가.

어떤 작가는 '정보만화'를 '離乳食'에 비유한다. 현실 세계로 나가기 이전의 위명업의 재료가 된다는 얘기다.

여성의 만화독자층도 확고하게 자리잡고 있다. 작년의 경우, 일본에서는 40종을 넘는 여성대상 만화잡지가 포함 9천5백만부나 팔렸다.

이 친근감을 느끼는 성격이다.

그의 만화철학은 이렇다. 독자에게 설교하는 것이 아니고 보다 좋은 방향을 가리키는 것. "현실의 세계에는 선악의 양면이 있다. 그러나 적어도 나의 만화 속에서는 정의가 이기게 하고 싶다."

**대학강의에도 쓰이는 '정보만화'**

아무리 정의의 존엄성을 배울 수 있다 하더라도 걱정거리는 아직 남는다. 그 하나는 만화가 어린이들의 國語力을 떨어뜨리지는 않을까 하는 점이다. 漢字를 읽는 것은 귀찮고 고통스럽다고 느끼는 사람이 늘어나고 있다. 읽는 속도도 떨어지고 있다.

일본인은 만화 한 페이지를 평균 5.6초에 읽어치운다고 한다. 활자에서 멀어지는 것을 개탄하게 되는 것도 놀랄 일은 아니다.

일본의 만화팬은 나이를 먹어도 만화를 버리지 않는다. 30대, 40대까지도 안고 다닌다. 게다가 최근 수년 사이에 만화는 오락의 영역을 넘어서고 있다. 위인의 생애도 社史도 경제의 메커니즘도 모두 만화로 설명된다.

베스트셀러가 된 「만화 일본경제입문」으로 이같은 흐름을 결정지은 이시노모리는 "만화를 읽는다는 행위 자체는 놀이에 속한다. 독자는 놀고 있다고 생각할지도 모르지만, 실은 정보를 얻고 있다."고 말한다.

대학의 강의에도 사용되고 있는 「만화 일본경제 입문」 외에도, 최근의 '정보만화' 중에는 잘된 것이 많다. 그러나 이런 종류의 만화에 따라다니는 문제가 있다. 과연 만화로 형

**섹스·폭력이 난무하기도**

한편 일본 만화의 평판을 떨어뜨리고 있는 것은, 과격한 성적 폭력이 넘치는 작품의 존재이다. 더구나 이런 종류의 만화는 포르노 가게에서 팔리는 것이 아니다. 누구나 잡화점에 가면 쉽게 사볼 수가 있다.

미국에서는 1950년대에 만화 속의 섹스나 폭력에 대한 비판이 고조되어 만화 출판사들이 큰 타격을 받았다. 하룻밤 사이에 수십개 출판사가 망하고, 살아남은 출판사도 발행부수가 격감됐다. 그리하여 그 내용도 지극히 엄격한 것으로 바뀌었다.

그러나 일본에서는 최근 업계의 자율규제가 없어져버렸다. 「만화 액션」지의 편집자는 "이제까지 노골적인 섹스묘사는 이른바 에로 책에 한정됐었다. 그러나 젊은 남성독자의 적어도 8할은 머리 속에 섹스를 생각하고 있다. 그 자체는 별로 나쁜 것도 아니다"라고 말한다.

그래서 일반 만화잡지도 섹스를 쫓기 시작했다. 만화가 들은 당국의 단속을 모면하는 범위에서, 어디까지 과격하게 그릴 수 있느냐 하는 아슬아슬한 한계를 찾고 있다.

섹스보다 큰 문제가 될 수 있는 것이 폭력 장면이다. 「소년점프」같은 초·중학생 대상

의 잡지에도 몸뚱이가 파열되고 눈알이 튀어나오는 장면이 등장한다. 또 어떤 '공포만화'의 大家의 작품에는 가위로 사람의 몸을 찢는 장면이 속출하여 어린이들을 공포에 몰아넣는다. 만약 이런 작품이 미국에서 출판되면, 만화검열의 시비를 둘러싼 논쟁이 재연되지 않을 수 없을 것이다.

**"일본사회의 스트레스 분출구"**

이런 현상에 대해, 사회평론가인 아카쓰카의 해석은 이렇다.

"일본의 사회는 엄격한 이면에, 마음을 해방하는 장소를 항상 설정해 둔다. 어떤 곳에서는 일본은 영망진장으로 자유롭다. 현재는 만화가 그것이다."

그렇게 듣고보면, 일본 만화봉의 수수께끼도 조금은 풀린다. 그러나 역시 외국인에게는 불가사의 투성이다. 섹스와 폭력이 난무할 뿐 실없는 줄거리의 만화를 덩치 큰 남자들이 하루에 한시간씩이나 탐독하는 것은 무엇 때문일까. 다 읽고 나서는 넥타이를 고쳐매고 아

무렇지도 않은 얼굴로 직장에 서둘러 나가서 단조로운 업무에 덤벼드는 것은 왜인가.

그에 대한 해답으로, 아카쓰카는 '어쩌다 나쁜 곳에 드나들기'라는 표현을 쓴다. "나쁜 데에 자주 드나드는 것은 안 좋다. 그러나 어쩌다 한번 가는 정도로, 그 뒤에는 열심히 일하기 때문에 괜찮다. 어린이도 만화만 읽고 있으면 부모에게 꾸지람을 받지만, 그만큼 규칙적으로 공부를 한다면 상관없는 것이다."

어느 편집자의 말에 따르면, 어린이는 만화를 '읽지 않는다.' 어른은 문자의 메시지를 읽고 난 뒤에 그림의 메시지를 읽는다. 그러나 어린이의 경우는 화면전체를 단순히 본다. 어른이 10초에 읽는 것을 아이들은 1.2초에 읽는다. 즉 어린이는 만화의 페이지 전체가 내뿜는 '소음'과 같은 집합정보를 단번에 포착한다. 그리고 거기서 나오는 '신호' 중에서 재미있는 것만을 읽고 있다는 것이다.

그는, 어린이들의 이와같은 능력이 필요하게 될 날이 장래에 닥쳐올 것이라고 말한다. "이것은 앞으로 시작될 컴퓨터사회에서의 정보처리 방법이다. 일본의 어린이들이 이런 특수한 능력을 발달시킨 데는 만화의 영향도 있다"는 게 그의 말이다.



일본에서는 어린이에서 어른들까지, 어딜 가나 모두 만화를 읽고 있다. 그리고 그것이 당연한 일로 여겨지고 있다.