

교양만화에도 영역확대 바람

주역, 컴퓨터, 바둑에서 빅뱅이론까지 다양한 장르

“만화를 통해 컴퓨터와 바둑을 배우고 비트겐슈타인의 기호학과 빅뱅이론을 접한다”.

아직까지 저급하게만 인식되고 있는 만화에 대한 일반인들의 생각속에서 위의 이야기는 과장된 이야기로 들릴지 모른다. 하지만 이미 실제속에서 실현가능한 일이 되고 있다.

대본소에서 빌려주는 오락만화나 아동용 단행본만화 아니면 신문사회면에 나오는 4컷짜리 만화로 대변되어온 ‘만화문화’에 영역확대의 바람이 불고 있다. 출판물 고유의 역할인 ‘정보전달’ 개념에서 출발한 교양만화의 영역확대는 정보를 알기쉽게 전달할 수 있는 효용 가치와 바쁜 일상을 보내는 현대인들의 선호경향을 바탕으로 급속하게 진전되고 있다.

만화 본래의 저급한 패러다임 벗어나기

이와같은 교양만화의 일반화 현상은 만화 전문 출판사들보다는 일반단행본을 출간해왔던 출판사들이 만화에 눈을 돌리기 시작하면서 불붙기 시작했다. 그 효시는 고려원에서 출간되어 현재까지 스테디셀러 자리를 지키고 있는 《먼나라 이웃나라》와 동아출판사에서 출간된 《자본주의 공산주의》. 이들 만화는 모두 덕성여대 이원복 교수가 그린 것으로 ‘서점에서 구입하는 어른들이 보는 만화’의 새 영역을 만들어내기 시작했다.

그후 종교, 컴퓨터서적 출판사들이 종교의 가르침과 컴퓨터 입문과정을 소개한 만화를 출간하면서 교양만화는 만화가 본래 가지고 있었던 지엽적이고 저급한 패러다임을 벗어나기 시작했다. 90년대 들어서는 지속적인 불황에 시달리던 출판사들이 총 4천억원이 넘는 만화출판물시장(대본소 및 잡지포함)에 눈을 돌렸고 “적어도 손해는 보지 않는다”는 여론이 확산되면서 발빠른 시장진출을 시작해 지금은 대형서점 어느 코너에서도 만화 한 두권쯤은 쉽게 찾아볼 수 있을 정도가 되었다.

일반단행본 출판사들 상당수 진출

현재 가장 활발하게 교양만화시장의 문을 두드리고 있는 출판사는 동아출판사. 93년부터 사내 전집물부에 교양만화팀을 별도로 설치해 놓고 있을 정도다.

동아출판사에서 출간한 대표적인 교양만화는 각 분야의 전문가들이 글을 쓰고 변형우씨가 그림을 그린 《천문학이야기》 《상대성의 세계》 《블랙홀 여행》 《우주의 기하학》 《빅뱅》 등 첨단과학이론을 알기쉽게 풀이한

90년대 들어 지속적인 불황에 시달리던

출판사들이 총 4천억원이 넘는

만화출판물시장에 눈을 돌리기 시작했다.

‘적어도 손해는 보지 않는다’는

여론으로 발빠른 확산이 이뤄졌고

지금은 과학과 철학, 바둑이나

컴퓨터 역사에 이르기까지 다양한

교양만화들이 선보이고 있다.

변화의 벽에 부딪친 출판계에

만화출판은 새로운 가능성을 보여준다.

《만화로 보는 현대 과학의 세계 시리즈》와 《한국, 한국인 한국경제》 《국제화 시대의 세계 경제》 등 경제물을 비롯해 《주역》 《자본주의 공산주의》 등 일반교양물에서 《강철수의 신 바둑스토리》(전3권) 등 취미에 이르기까지 다양하다.

도서출판 이두는 과학, 철학분야의 교양만화를 주로 출간한 출판사. ‘무엇이 세계를 움직이는가’라는 일련의 시리즈로 《우주》 《비트겐슈타인》 《프로이트》 《페미니즘》 등의 단행본을 출간해 놓고 있으며 영국 아이쿰 시리즈와 정식계약을 맺어 96년까지 전 60권의 교양만화를 출간한다는 계획이다.

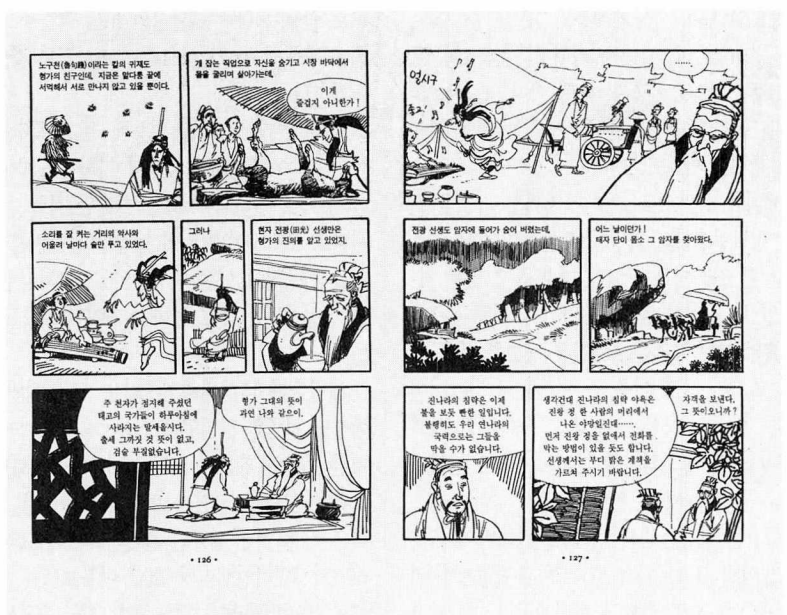
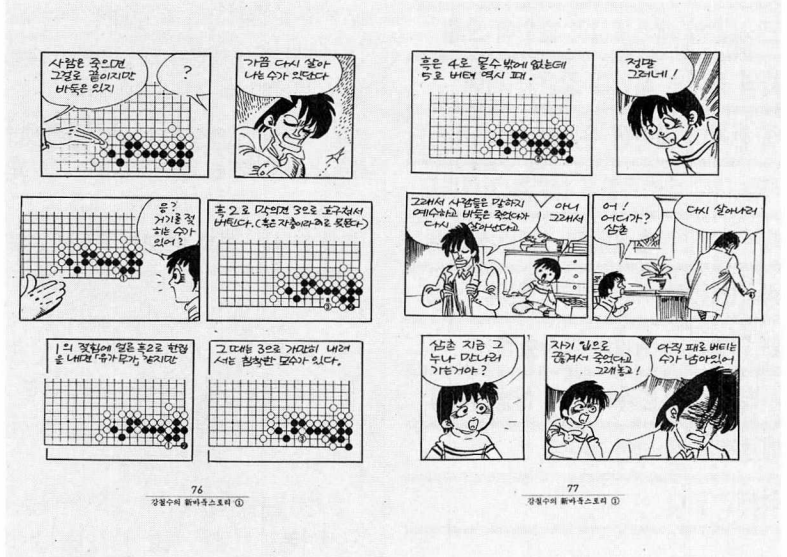
도서출판 국제에서는 《컴퓨터 길잡이, 커뮤니케이션 길잡이》 《통계학 길잡이, 수학 길잡이》 《물리 길잡이, 생물 유전자 길잡이》 등 어렵고 딱딱한 학문을 쉽게 풀이한 <스마트 만화 시리즈>를 출간하고 있으며 앞으로도 환경, 논리, 화학분야의 시리즈를 계속 발간할 예정이다.

하늘 출판사는 아인슈타인, 아이작 뉴턴, 스티븐 호킹, 갈릴레이 갈릴레오 등 <만화로 읽는 세계과학자 시리즈>를 내고 있으며 영진출판사에서는 《아하! 원도우》 《아하! PC 첫 경험》 등 컴퓨터 입문서드르를 만화로 출간하고 있다.

이 밖에도 신영미디어 가나출판사 등에서는 외국어 학습만화를, 청림출판사에서는 역사만화를, 프레스빌 한솔미디어 이론과 실천 등에서는 정치서사만화를 서점가에 내놓고 있다.

역량있는 만화작가 절대부족

출판인들이 필요성과 대의를 절감하고 있



《강철수의 신바둑스토리》와 《고우영 만화 심필사략》 중

는 상황에서 만화출판 영역확대의 가장 큰 걸림돌은 “뜻은 있으나 마땅한 작가가 드물다”는 현실이다. 즉 스스로 수준있는 글과 그림을 그리거나 원전을 제대로 이해하고 그림으로 재창조해낼 수 있는 만화작가가 드물다는 것이다.

동아출판사 교양만화팀 남주현씨는 “어려운 원전을 이해하고 수준있는 그림을 그릴 수 있는 국내 만화작가 잡기가 하늘에 별따기인 현실 때문에 어쩔 수 없이 번역물에 의존하는 출판사들이 많은 것 같다”고 털어놓았다.

여러가지 어려운 여건에도 불구하고 이들

출판사 중에 교양만화를 내서 손해를 보았다고 말하는 출판사는 하나도 없을 정도로 교양만화의 영역확대는 변화의 벽에 부딪힌 우리 출판계에 새로운 가능성을 보여주고 있다.

이제 흥미만으로 만화를 접하던 시대는 지나가고 있다. 독자들은 보다 쉽고 편한 정보 습득 방법을 찾고 있으며 독자들의 이런 취향은 ‘판매량’으로 이어지면서 새로운 시장구조를 형성하리란 것이 관계자들의 분석이다.

—허연 기자