

독자 피드백 없는 속도 위주 만화 범람

‘학습’이란 당의정만 썩은 학습만화들
적당한 엔터테인먼트 요소만 버무리려도 ‘학습만화’

글 박인하

교양만화 혹은 학습만화가 시장에 쏟아지고 있지만 경쟁이 치열해지면서 그 폐해도 만만치 않다. 사실 왜곡, 지나친 흥미 위주 등 질적으로 발전하기보다는 ‘대박’을 노린 상업적인 측면이 적지 않다. 출판의 유력한 장르로 자리잡기 시작한 교양 · 학습만화의 문제점을 진단해 본다.(편집자 주)

청탁받은 제목이 꽤나 부담스러웠다. ‘그늘’이라니. 그늘을 찾으려면, 햇볕도 찾아야 하는데, 그럼 햇볕은 어디지? 아마 이런 이야기가 햇볕이 아닐까? “어린이 한자학습만화 시리즈 《마법천자문》이 베스트셀러 종합순위에서 소설 《다 빈치 코드》를 누르고 최근 3주 가까이 1등을 달리고 있다. 2003년 11월 첫 권 출시 이후 총 판매량 270만 부. 현재 8권까지 나왔다. 지난해 말에 이미 누적 매출액 100억 원을 훌쩍 넘겼다. 《만화로 보는 그리스 로마 신화》의 판매기록(1,000만 부)을 깰지도 관심거리다. 내년 말까지 총 20권이 완간될 예정이다”(《한겨레21》 2005년 5월 31일 제 561호)

270만 부라, 권당 가격이 8,800원이니 단순하게 셈하면 230억 원이다. 만화 한 타이틀에서 230억 원이라니! 그런데 다른 성과들을 보면 더 놀랍다. 홍은영의 《만화로 보는 그리스 로마 신화》는 1,000만 부. 또 셈해보자. 권당 가격이 8,500원이니까 850억! 게다가 원조 백만 클럽인 이원복의 《먼나라 이웃나라》가 약 600만 부 이상 팔렸고, 이문열, 이회재의 《만화 삼국지》가 300만 부이고, 서바이벌 만화 과학상식 ‘살아남기 시리즈’가 280만 부라고 한다. 영화나 애니메이션처럼 수십, 수백억 원이 들어가는 것도 아니고, 게임처럼 살아남기 위해 치열한 경쟁을 해야 되는 곳도 아닌 그야말로 문화산업의 블루오션이었던 셈이다.

우리는 2005년에 들어서야 겨우 이 블루오션에 주목했다. 기사들도 나오고 있고, 수억 원대의 프로젝트도 발표되고 있다. 그런데 문제는 이 햇볕의 그늘을 아무도 이야기하지 않고 있다는 데 있다. 그래, 이제 점검할 때가 되었다.

학습이라는 당의정

학습만화라는 용어는 그 자체로 우리나라 부모들의 교육 강박증을 대변한다. 배우고 익히는 ‘학습(學習)’이라는 개념은 어느 대상이나 행위와도 (발랄한 용어로) 싱크로(synchronize)을 100퍼센트다. 요리를 하면서 다양한 재료와 창의적 운영과 데코레이션의 예술적 가치를 학습할 수 있다. 또래 친구들과 동네 놀이터에서 모래놀이를 하면서 공동체의 정서와 사회성을 학습할 수 있다. 《드래곤볼》을 보면서 그림과 글을 활용해 가상의 공간을 만들고, 그것을 자연스럽게 움직이는 상상력의 힘을 학습할 수 있다. 수많은 RPG 게임을 하면서 가상공간에서 함께 살아가고, 사람과 관계하는 사회적 적응력을 학습할 수 있다.

결국 우리가 살아가는 것이 바로 ‘학습’이라는 의미다. 지식이나 교양, 공부와 같은 조금 더 구체적인 단어에 비해 ‘학습’이라는 용어는 그야말로 보편적이다. 그런데, 유독 우리나라 부모들은 이 ‘학습’이라는 단어에 안심한다. 소설보다 더 재미있는, 게임보다 더 재미있는 화려한 엔터테인먼트 ‘그리스 로마 신화’라고 했으면 사주지 않았을 책을, 학습만화 ‘그리스 로마 신화’, 만화를 통해 그리스 로마 신화를 공부하자고 하면 사주는 것이다.

그러다보니 학습이라는 당의정이 자연스럽게 만화와 만나게 된 것이다. 사실 학습만화는 오랜 시간 만화계 전체적 측면에서 완벽한 마이너 장르였다. 7~80년대 학습만화는 주로 금성사, 계몽사 등 전집류를 출판하는 출판사를 통해 공급되었다. 과학만화나 세계사만화, ‘만화로 보는 한국의 역사’ 하는 식이다. 작가와 작품명이라는 브랜드가 정착된 최초의 학습만화는 이원복의 《먼나라 이웃나라》다.

반복되는 포맷

1981년 <소년한국일보>에 연재되기 시작한 《먼나라 이웃나라》는 87년 고려원에서 단행본으로 출판되면서 수많은 초등학생들의 필독도서가 되었다. 유럽에 대한 이야기를 역사와 문화와 함께 풀어낸 《먼나라 이웃나라》는 작가와 작품이 브랜드로 독자들에게 인식된 최초의 학습만화다. 또한 만화의 형식, 내용, 책의 포맷, 판매처 등 모든 것이 당시 만화와 구분되었다. 비교적 비싼 가격에 팔린 이 만화를 기존 만화와 구분하기 위해 '학습만화'라는 수사가 붙는다. 《먼나라 이웃나라》는 유럽편 6권, 한국편 1권, 일본편 2권, 미국편 3권 총 12권으로 완간되며 모두 1,000만 부가 팔린다. 《먼나라 이웃나라》의 성공은 일반 장르만화(흔히 코믹스라고 이야기하는)와 구분되는 학습만화의 포맷을 정착시켰다.

그럼에도 불구하고 90년대에 들어서도 학습만화는 여전히 일부 전문 출판사와 그 출판사에 연계된 일부 만화가의 영역에 불과했다. 1994년 대교에서는 《똥단지 만화일기》를 출판한다. 간단한 만화와 캐릭터를 활용해 일기를 쓰게 하도록 한 책이었다. 1994년이면, 《드래곤볼》이 1995년에 연재가 끝났으니 한창 마지막으로 치달아가고 있었던 때라고 해도 여전히 위세를 떨치던 시절이었다. 그런 시절에 등장한 만화가 바로 캐릭터와 만화에 일기라는 학습의 요소를 결합시킨 '만화일기 시리즈'였다. 첫 권이 성공하자 바로 《따옥이 만화일기》《꺼병이 만화일기》《꾸러기 만화일기》《돌배 만화일기》《심술통 만화일기》《밤툰이 만화일기》《또북이 만화일기》 등의 시리즈로 이어지며 하나의 브랜드를 구축하게 되었다.

혁명적인 변화는 2000년에 시작되었다. 당시 이윤기가 쓴 《이윤기의 그리스 로마 신화》가 출판되어 큰 인기를 끌었던 와중에 홍은영의 《만화로 보는 그리스 로마 신화》가 출판되었다. 홍은영은 순정만화풍의 화풍에 RPG적 서사전개를 접목시켜 기존의 지겹던 학습만화를 일약 박진감 넘치는 이야기로 변화시켰다. 결국 이 만화는 1,000만 부의 신화를 만들어냈고, 이후 학습만화 시장은 이회재, 이문열의 《만화 삼국지》, '살아남기 시리즈', 시리얼의 《마법천자문》 등의 메가 히트작을 내며 한국만화계, 한국출판계의 블루오션으로 떠올랐다.

현재 우리나라 학습만화에는 크게 2개의 영역이 존재한다. 하나는 《먼나라 이웃나라》의 계보에 존재하는 교양지식정보만화이며, 다른 하나는 《만화로 보는 그리스 로마 신화》의 계보에 존재하는 학습의 당의정을 쓴 장르만화다.

어린이 만화가 없는 나라

문제는 이 2개의 영역이 전반적으로 불안하다는 데 있다. 최근 들어 작품 하나하나에 심혈을 다해 제작하고 마케팅하는 프로젝트들도 많이 나오고 있으나 여전히 빠르고, 싸고, 대량으로 만들어서 시장에 공급하는 작품들도 많다.

성인용 출판물이 성공하면 무조건 만화판이 만들어진다. 드라마나 영화가 성공하거나, 최근에는 게임이 성공해도 무조건



지금의 교양학습만화 전성기 이전 이원복 교수의 '먼나라 이웃나라' 시리즈. 부담없는 그림과 재치있는 글솜씨가 돋보인다

만화가 만들어진다. 도대체 《태극기 휘날리며》나 《가시고기》, 《메이플 스토리》에 어떤 구체적인 학습효과가 있다는 말인가? 영화, 성인용 도서, 게임을 원작으로 만들어진 이 만화들을 부르는 방식도 '학습만화'다. 당혹스럽게도 말이다.

따라서 현재 우리나라에 팔리고 있는 학습만화들을 보았을 때 학습만화라는 용어의 범위를 설명하면, 어린이를 타깃으로 하고 있으며, 컬러로 되어 있고, 4×6배판의 판형으로 출판되어 서점에서 팔리는 만화를 뜻한다. 특별히 교양이나 지식, 정보 등의 요소를 담지 않아도, 위의 조건을 충족시키고 서점에서 팔리면 바로 학습만화다. 50~80년대까지 한국만화의 역사 속에서 만화를 지켜오던 든든한 어린이 만화, 그 어린이 만화가 없어진 자리에 피어난 2세대 만화가 바로 학습만화다. 그리하여 우리는 어린이 만화는 없고 학습만화만 남은 시대에 살고 있다. 비극이고 아리러니다.

어린이들은 만화를 통해 세계를 배운다. 만화에는 공간지각능력만 있는 것이 아니라 세계를 보는 창이 있다. 적어도 나는 7~80년대 유년시절을 보내면서, 명랑만화를 보며 세계를 배웠다. 그러기 위해서는 부모의 눈에 맞춰 기획되거나, 수학이나 과학 등 보기에 뻘한 요소들을 적당히 엔터테인먼트적 요소와 버무린 학습만화는 아이들의 세계를 성장시키기에는 역부족인 듯 보인다. 학습만화 전성시대, 그 그늘에는 어린이 만화와 혼재해서 존재하는 학습만화, 독자와의 피드백도 없이 오늘도 하루빨리 속도에 맞춰 그려지는 만화의 비극이 있다. **한민**

● **이 글을 쓴 박인하는** 만화평론가로 청강문화산업대학 만화창작과 교수로 재직 중이다. 1995년 이후 만화평론을 꾸준히 지속하고 있으며 현재 만화출판기획과 전시기획 등도 함께 하고 있다.