

## 만화 〈신비한 서른세째문〉의 대중성 확보 전략에 관한 연구

고 훈\*

1. 서론
2. 작품 소개
3. 고전소설의 서사구조 및 고전 요소의 활용
  - 3-1. '적선하강'형 구조
  - 3-2. '신마검협'형 구조
  - 3-3. 서사구조의 반복
  - 3-4. 3종의 보조요소
4. 결론

### 국문요약

본 연구의 목적은 1970년대 대본소 만화인 〈신비한 서른세째문〉에 드러난 대중성 확보 전략을 살펴보는 것이다. 당시 시리즈 만화로 인기를 얻었던 〈신비한 서른세째문〉을 분석하고 연구 대상이 지닌 특성을 파악해 대중에게 인기를 얻을 수 있었던 요인을 규명한다.

전체 시리즈를 지탱하는 서사구조는 '적선하강'형 구조다. 연구 대상은 이 구조를 이용해 독자들이 향유하기 쉽도록 하는 전략을 구사하고 있다. 또 다른 구조는 '신마검협'형 구조다. 이는 무협소설의 하위 장르 중 하나로 무협만화인 연구대상이 차용하기에 적합한 구조였다. 당시 무협소설이 인기를 끌었고 무협소설과 만화는 같은 유통방식을 공유한

---

\* 연세대학교 인문예술대학 강사.

시기인 만큼 무협만화에 무협소설의 구조를 반영한 것은 상업적 성공을 위한 전략으로 볼 수 있다. 그리고 작품 속에서 서사의 '반복'을 보여주고 있다. 이는 편력기사담 구조로 이야기를 지속시키는데 적합하며, 획일화된 반복이 아닌 변칙적 적용을 통해 독자들의 호기심을 자극하고 있다. 마지막으로 민담에서 자주 애용되는 요소로서 3번의 대결·3장의 부적·3형제·3개의 주머니라는 '3중의 보조요소'를 활용해 적당한 긴장감을 유지하고 독자의 호기심과 관심을 계속 고조시킨다. 이러한 전략은 상업적 측면에서 대중성 확보라는 결과로 나타난다.

본 연구는 연구대상이 지닌 작품 특성을 파악해 상업적 성공을 거둔 요인을 밝히고 이와 연계된 대중성 확보를 위한 전략을 살펴보았다. 이를 기반으로 당대 대중의 인기를 얻을 수 있는 요인을 밝히고 이를 통해 대본소 만화 연구의 시발점을 마련했다는 점에서 연구의 의의가 있다고 하겠다.

(주제어: 〈신비한 서른세째문〉, 대중성 확보 전략, 적선하강형 구조, 신마검협형 구조, 무협만화, 편력기사담 구조, 3중의 보조요소, 대본소 만화)

## 1. 서론

1970년대 대중문화나 대중문학에 대한 논의가 언급되면서 만화에 대한 논의도 일부 연구자들에 의해 진행되었다. 김성환은 『1970년대 대중 서사의 전략적 변화』에서 소설과 거리가 먼 유사소설의 한 사례로 〈임궏정〉을 들어 '만화가 소설이 가진 자질을 전유하고자 하는 의도가 있다'고 보았다. 유사소설 즉 만화소설 〈임궏정〉은 장편만화 연재를 통해 대중적 서사물의 체계를 갖추었고, 성인지향의 서사물이라는 점을

들면서 성인을 대상으로 한 만화가 새로운 차원의 서사물로 격상되었다고 보았다. 그러면서 성인이 즐길 수 있는 이러한 만화는 소설 못지않은 독자를 확보함으로써 대중성을 얻을 수 있다고 했다.<sup>1)</sup> 그러나 ‘만화’라는 장르에 국한해서 살펴볼 때 1970년대 만화연구는 이상무로 대표되는 ‘고교야구만화’나 길창덕의 〈꺼병이〉, 〈도깨비감투〉 등으로 대표되는 ‘명랑만화’의 시기로 인식하고 연구대상을 이 안에서 한정하고 있다. 실제로 ‘학술연구정보서비스’에서 ‘1970’과 ‘만화’를 세부검색어로 설정해 조사해 보면 학위논문의 경우 64건, 국내학술지논문은 37건이 나온다. 세부항목을 살펴보면 대부분 ‘명랑만화’, ‘순정만화’, ‘만화산업’, ‘일본만화’, ‘반공만화’, ‘성인극화’, ‘특정 작품 분석’에 한정되어 있음을 확인할 수 있다.<sup>2)</sup> ‘대본소’로 검색한 결과 역시 학위논문 5건, 국내학술지논문 5건이며, ‘무협만화’로 검색한 결과는 학위논문은 19건, 국내학술지논문은 17건에 지나지 않는다.<sup>3)</sup> 그러나 70년대를 살아온 대중들에게 있어 1970년대 만화에서 빠질 수 없는 것은 ‘대본소 만화’라고 할 수 있다. 그

1) 김성환, 『1970년대 대중 서사의 전략적 변화』, 『현대문학의 연구』 51, 2013, 167-168쪽.

2) 학위논문의 경우 ‘명랑만화’, ‘순정만화’, ‘만화정책’, ‘역사만화’, ‘교육현장에서의 만화’, ‘신문장편만화’, ‘만화산업’, ‘일본만화’, ‘외국작품 분석’, 중국과 북한 애니메이션에 관한 주제를 다루고 있다. 국내학술지논문의 경우도 ‘명랑만화’, ‘만화산업’, ‘일본소녀만화’, ‘반공만화영화’, ‘어린이 만화연대기 연구’, ‘일본만화’, ‘성인극화’, ‘로봇 태권V’ 등의 주제를 다루고 있다. 이러한 상황을 볼 때 ‘1970년대 만화연구’의 지평은 넓어지지 않았음을 알 수 있다.

3) ‘대본소’로 검색한 학위논문은 다음과 같다. 권성국, 『TV드라마 〈봉천동 혈투〉 제작 보고서』, 세종대학교 영상대학원 석사학위논문, 2016; 노수인, 『한국 순정만화와 일본 소녀만화의 관계 연구: 순정만화가들과의 심층인터뷰를 중심으로』, 이화여자대학교 석사학위논문, 2000; 배정아, 『출판만화 콘텐츠의 ‘OSMU’ 활성화 방안 연구: 한국과 일본의 사례비교를 중심으로』, 중앙대학교 석사학위논문, 2006; 이신영, 『순정만화의 여성성 연구: 여성캐릭터를 중심으로』, 상명대학교 석사학위논문, 2011; 은정선, 『한국만화의 발전과정과 전망에 대한 연구: 아동만화를 중심으로』, 중앙대학교 석사학위논문, 2000. 논문의 제목만 보더라도 ‘대본소만화’와는 거리가 있음을 알 수 있다. 국내학술지논문의 경우에도 학위논문의 경우와 크게 다르지 않다.

럼에도 ‘대본소 만화’에 대한 연구가 활발히 진척될 수 없었던 것은 만화에 대한 연구물이 집적될 시간적인 부족함과 연구 대상이 될 1970년대 대본소 만화가 많이 남아 있지 않다는 점도 크게 작용하고 있다.<sup>4)</sup> 박인하 역시 『한국예술사대계』에서 이러한 어려움을 토로하고 있다.<sup>5)</sup> 1945년에서 2010년까지 한국의 만화사를 기술하고 있는 『한국현대만화사』에서도 1970년대의 ‘무협활극’을 다루면서 “1970년대 들어서는 『주먹대장』이나 『조랑어사』와 같은 아동용 무협활극이 아닌 성인용 무협활극이 등장하기 시작했다. 성인만화와 무협지의 등장과 함께 나타난 성인용 무협활극은 이재학 등에 의해 꽃을 피웠다.”며 1970년대 무협물은 검술과 도술 등을 활용한 무협활극의 형태로 존재했다고 기술하는 것에 그치고 있다.<sup>6)</sup> 실제로 한국 만화사에서 ‘무협만화’의 전성기는 1980년에서 1990년이라 볼 수 있다. 하승남과 황재 작가를 필두로 이재학, 황성, 천제향 등의 많은 무협만화 작가들이 활약을 했으며, 무협만화가 인기를 끌자 이현세, 김혜린, 황미나와 같은 인기 만화가들도 무협작품을 그리던 시기였기 때문이다.<sup>7)</sup>

4) 현재 1980년대 이전 작품들 중 현존하는 작품들은 그리 많지 않은 상황이다. 60년대 말부터 시작된 부동산 상승기류로 인해 부동산 투기가 전국적으로 확대되면서 잦은 이사로 인해 만화책이 버려지기 시작했고, 정부로부터 유해물로 지정된 만화책은 매년 어린이날에 화형을 당했으며, 80년대까지 전국 학교에서 실시된 폐품 수집으로 인해 다수의 만화책은 추억으로만 남게 된다. 또한 수집가들은 수집품을 공개하길 꺼려하는 탓에 작품 연구에 많은 어려움이 따른다.

5) “한국만화사는 아직까지 정본(定本) 없이 이본(異本)만 존재하는 텍스트이자, 개별 작가론이나 장르만화론, 연대별 만화연구가 부재한 채 축조된 부실의 성이다. 만화에 대한 연구나 저술이 부정확하며 완결적이지 못한 까닭은 연구의 대상으로 삼을 만화 자체가 얼마 남아있지 않고, 남아있는 것도 대부분 개인 소장이라서 접근하기 어려운 것이 가장 큰 원인이다.” - 박인하, 『한국현대예술사대계 IV-1970년대』, 시공사, 2005, 387쪽.

6) 김낙호·박인하, 『한국현대만화사』, 두보CMC, 2012, 112-113쪽.

7) 이현세 <국경의 갈까마귀>(1981년), 김혜린 <비천무>(1988년), 황미나 <무영여객>(1989년).

본 연구자는 우연한 기회에 고서적 수집가로부터 〈신비한 서른세째문〉<sup>8)</sup>이라는 작품을 소개받았다. 대본소 만화의 전형적인 형태를 취하고 있는 이 작품에 대해 조사한 결과 이 작품이 1970년대에 상당한 인기를 끈 작품임을 알게 되었다. 대본소 만화를 경험한 세대 중 상당수가 이 작품을 기억하고 있었으며 단일 작품으로 끝나는 것이 아니라 시리즈로 제작되었다는 사실을 확인할 수 있었다. 이에 본격적인 조사에 착수한 결과 작가와 연락을 취할 수 있었고 인터뷰를 통해 작품과 관련한 정보를 얻었다. 이를 바탕으로 1970년대 대본소 만화인 〈신비한 서른세째문〉에 대한 연구를 진행할 수 있었다.

〈신비한 서른세째문〉을 연구대상으로 선정한 이유는 다음과 같다. 지금까지의 만화관련 연구물에서 1970년대 무협만화에 대한 언급은 전술한 바와 같이 매우 드물다. 또한 작품명이나 표지를 확인할 수 있는 작품은 다수 있으나 그 내용을 직접 확인하기가 매우 어렵다는 문제가 있다. 이런 상황에서 온전한 상태의 작품을 찾았다는 점에서 연구 자료로서의 가치가 있다고 보았다. 물론 알려지지 않은 작품을 발굴했다는 점에서 연구대상이 될 수 있다는 것은 아니며 작품의 서사분석을 통해 작품 분석이 가능하다는 점에서 그렇다는 것이다. 또한 일흔 번을 넘도록 작품이 출판된 장편 시리즈라는 점에서 그 가치가 있다고 보았다. 즉 일정정도 상업적 성공을 했기에 시리즈가 지속될 수 있었고, 연구를 통해 그 성공 요인을 밝힘으로써 연구대상이 당대에 독자들의 선택을 받을 수 있었던 작품만의 특성을 파악할 수 있다고 판단했다. 마지막으로 연구대상이 『한국현대만화사』에서 정의한 ‘검술과 도술 등을 활용한 1970년대 무협활극’의 전형적인 모습과 부합한다는 점에서 1970년대 무협만화 연구에 적합하다고 판단했다. 즉 1970년대의 보편적 무협만화의 형

8) 한글 맞춤법상 ‘서른셋째’여야 하지만 작품의 표기를 그대로 따름을 밝혀둔다.

태를 취하고 있으면서도 대중들의 인기를 얻었다는 점에서 〈신비한 서른세째문〉만이 지닌 특성이 있다고 생각했기 때문이다. 본 연구는 1970년대 무협만화 작품의 발굴에 관한 것이 아닌 1970년대 인기 시리즈 작품을 분석해 그 인기를 얻을 수 있었던 요인, 즉 대중성 확보 전략을 파악하는데 초점을 둔다. 이러한 연구는 1970년대 만화 연구 대상이 부족한 상황에서 앞으로 진행될 1970년대 만화 연구사에 있어 하나의 이정표를 제시할 수 있다는 의의를 지니고 있다.

대상 작품이 시리즈로 기획된 바 전체 작품을 놓고 대본소 시리즈 만화에 대한 연구를 진행했으면 하는 욕심이 있으나 작가조차도 작품을 소장하지 않고 있으며, 앞서 밝히 바와 같이 1970년대 대본소 만화 자체가 희귀본인 관계로 〈신비한 서른세째문〉만을 한정해서 연구를 한다는 한계가 존재한다.

먼저 〈신비한 서른세째문〉의 서사분석을 통해 연구 대상이 지닌 특성을 파악하고 이를 바탕으로 대중들의 인기를 얻을 수 있었던 요인을 규명했다. 본 연구의 범위는 〈신비한 서른세째문〉이라는 작품에만 국한되어 있으나 이 연구를 통해 1970년대 대본소 만화의 특성을 파악하는 기반을 마련할 수 있을 것이며, 향후 시리즈 작품이 발견된다면 대본소 시리즈 만화의 전략적 특성을 파악할 수 있으리라 기대한다. 우선 〈신비한 서른세째문〉의 분석을 통해 대중성 확보를 위한 전략을 파악하고 이를 기반으로 앞으로의 연구의 밑거름으로 삼고자 한다.

## 2. 작품 소개

〈신비한 서른세째문〉은 1975년도에 출간된 작품으로 추정된다. 여기서 추정이라 함은 1권 말미에 작품의 서지사항을 알려주는 부분이 소실되었기 때문이다. 2권의 서지사항에 따르면 1975년 4월 27일 소년한국일보사에서 발행되었다. 판형은 20\*14.5, 권당 100쪽, 총 3권으로 구성되어 있다. 낱권으로 출간되었으나 대본소에서 3권을 하나로 묶어 겉표지를 제작해 통합했다. 작가는 김태곤으로 주로 1960년대 후반과 1970년대에 활동했다. 주요 작품은 〈신비한 00째문〉<sup>9)</sup> 시리즈와 〈황금지네〉, 〈신비한 붓〉, 〈12동굴〉, 〈요술반지〉 등이 있다.<sup>10)</sup>

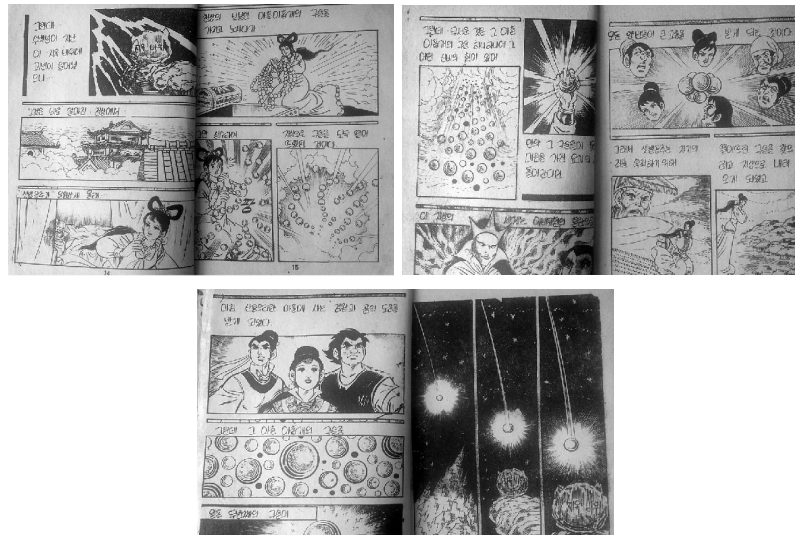


〈신비한 서른세째문〉 표지

9) 이후 〈신비한 문〉으로 통일해 표기함.

10) 어려서부터 상상력을 발휘해 주변사람들에게 이야기를 들려주는 것을 즐기다가 그림을 배우면 만화를 그릴 수 있겠다는 생각을 하게 된다. 직장생활을 그만두고 만화가 오명천 작가의 문하생으로 들어가 만화가의 길을 걷게 되었다. 데뷔작은 〈보리밥〉(1964)으로 상업적 성공을 거둔다. 후속작 〈청색마후라〉에서는 '돌팔매질'에 소질이 있는 주인공을 등장시켜 커브나 마구 등을 구사하는 모습을 보여준다. 요술이나 도술과 같은 신비한 이야기에 관심이 많아 〈신비한 문〉 시리즈를 기획했고, 〈요술왕 탕탕이〉, 〈신비한 구슬〉, 〈무천산의 신비한 구슬〉 등을 그렸다. 현재 작품 활동은 하지 않고 제주도에 기거하며 초상화를 그리고 있다.

시리즈 전체 줄거리는 다음과 같다. 천상의 공주가 옥황상제가 잠든 틈을 타서 신비한 힘이 담긴 99개의 구슬을 가지고 놀다가 실수로 떨어 뜨린다. 떨어진 각각의 구슬은 저마다 신비한 힘을 지니고 있으며 그 구슬로 인해 봉인이 풀린 요괴들이 힘을 얻고 사람들을 괴롭히게 된다. 셋별공주는 땅으로 내려와 검왕과 꿈을 만나 셋이서 요괴를 퇴치하고 구슬을 되찾기 위해 모험을 떠난다.



〈무천산의 신비한 구슬〉에 나타나는 전체 줄거리

이러한 전체 서사에서 각 편은 개별적 요괴퇴치와 구슬 수집에 대한 이야기를 하고 있다. 현재 〈신비한 문〉<sup>11)</sup> 시리즈의 첫 번째 책은 발견되지 않았다. 그럼에도 전체 줄거리를 파악할 수 있었던 것은 〈무천산의 신비한 구슬〉이라는 작품이 남아 있기 때문이다. 이 작품 첫머리에

11) 1973년쯤 〈신비한 00문〉 시리즈를 통합해 〈신비한 문〉이라는 제목으로 출간되었다고 하나 실체를 확인할 수 없었다. 여기에서는 표기의 편의상 〈신비한 00문〉을 〈신비한 문〉 시리즈로 표기함을 밝힌다.

전체 줄거리가 등장한다.<sup>12)</sup> 〈신비한 서른세째문〉은 죽은 자의 영혼을 소환할 수 있는 33번째 구슬을 찾는 이야기이다. 33번째 구슬은 지옥사자가 봉인된 무덤 위로 떨어지고 지옥사자는 봉인에서 해제된다. 그리고 자신의 야망을 실현하기 위해 자신을 봉인할 수 있는 부적 3장을 찾아 불태우려 한다. 그래서 부적을 보관하고 있는 태룡 삼형제 부친의 영혼을 소환해 부적을 회수해 오게 한다. 셋째 아들 태룡과 둘째 아들 비룡은 각각 아버지의 영혼이 애원을 하자 부적을 넘겨주게 되고, 첫째 아들 무룡은 마지막 남은 부적을 지키기 위해 도망을 가나 결국 부적을 빼앗기고 숨을 거둔다. 공주와 검왕 일행은 구슬을 찾아다니다가 비룡을 만나게 되고 33번째 구슬의 행방과 지옥사자의 존재를 알게 된다. 지옥사자의 수하인 비호 삼형제에게 패배를 당하고 이들을 물리치기 위한 금광도를 찾아 지옥사자를 퇴치하고 구슬을 찾는다. 3권으로 구성되어 있으며, 다음 권 시작부분에 전권 마지막 장면을 넣어 연속성을 유지시켜 준다.

12) 작가와의 인터뷰를 통해 〈신비한 문〉 시리즈가 99번째까지 출간되지 못했음을 알 수 있었다. 작가의 기억으로는 일흔 몇 번째에서 중단되었다고 한다. 〈무천산의 신비한 구슬〉에서는 72번째 구슬이 등장한다. 이것으로 보아 심의실의 압력에 의해 중단된 〈신비한 문〉 시리즈는 71번째에서 중단되었고, 그 뒤를 이어 〈무천산의 신비한 구슬〉이라는 제목으로 이야기는 지속된 것으로 보인다. 결국 〈무천산의 신비한 구슬〉은 제목만 변경되었을 뿐 실제적으로는 〈신비한 문〉 시리즈의 72번째 이야기에 해당하는 것이고, 〈무천산의 신비한 구슬〉이라는 제목으로 새롭게 시작하는 것이기에 독자를 고려해 전체 이야기의 시작을 삽입한 것이다.



〈3권 첫 부분에 나타나는 전편 마지막 장면〉

이러한 구성은 요즘 TV드라마 편집 방식과도 유사성을 보인다. 권 말미에는 ‘독자란’을 넣어 독자들이 등장인물을 그려 보내면 작가가 직접 선정해 소개한다. 독자란은 독자의 참여를 유도해 작품의 인기를 확인할 수 있는 동시에 만화에 소질이 있는 인재를 발굴해 문하생을 육성하는 기회로도 삼았다.<sup>13)</sup>



〈독자란〉<sup>14)</sup>

13) 실제로 김태곤 작가는 독자란을 통해 실력이 뛰어난 문하생을 선별하기도 했다고 한다.

14) 투고한 그림에 ‘신비한 다섯째 문’, ‘신비한 여섯째 문’과 같은 문구가 있는 것으로 시리즈의 존재를 확인할 수 있다. 또한 같은 사람이 2권과 3권 독자란에 투고한 것으로

〈신비한 서른세째문〉의 장르는 1970년대 한국에서 유행한 무협만화들이 그러하듯이 극화체를 사용했으므로 ‘극화’로 분류할 수 있다.<sup>15)</sup> 작가에 따르면 스승인 오명천 작가의 극화체 영향을 받았다고 한다. 당시 명랑만화, 순정만화, 무협만화, 전쟁활극 등 각 장르마다 각자 고유의 그림체를 고수한 것으로 보인다. 한편 〈신비한 서른세째문〉의 장르는 무협판타지로 볼 수 있다. 작품 전반의 분위기는 무협을 표방하고 있으며, 요술과 도술의 요소가 고루 섞여 있다.<sup>16)</sup> 작가는 독자들의 호기심을 유발하기 위해 다양한 배경과 신비한 판타지적 요소를 매번 다르게 사용했다고 한다. 현재 인터넷에서 존재여부만 확인 가능한 것 중 〈신비한 일곱째문〉이 1968년 작품이라고 나오는 것으로 보아 시리즈 자체는 1960년대 후반부터 시작한 것으로 보인다. 원래는 99번째 문까지 출간할 계획으로 기획되었으나 71번째를 넘어가면서 중단하게 된다. 〈무천산의 신비한 구슬〉이 실질적으로 72번째 구슬의 이야기임을 볼 때 〈신비한 문〉시리즈는 71번째까지 출간했을 것으로 파악된다. 당시 〈신비한 문〉시리즈는 인기가 좋아서 계속 시리즈를 출간할 수 있었는데 〈신비한 문〉시리즈의 대중적 인기가 좋아지자 다른 작가들도 시리즈 만화를 그리기 시작했다고 한다. 그렇게 시리즈 만화에 대한 수요와 공급이 늘어나게 되자 심의실에서 작가에게 전화를 해 〈신비한 문〉시리즈를 중단할 것을 요청했다고 한다. 중단 사유는 당시 만화시장에 시리즈물이 범람하는 관계로 특정 장르의 치중은 시장의 다양화를 꾀하지 못하니

---

보아 고정 독자층이 있었음을 알 수 있다.

15) “만화 3분법에 따르면 명랑 만화, 극화, 순정 만화로 구분할 수 있다.” - 박인하, 『장르 만화의 세계』, 살림, 2004, 39쪽.

16) “1970년대의 무협물은 우리에게 익숙한, 강호를 배경으로 정파와 사파 간에 펼쳐지는 이야기가 아닌 검술과 도술 등을 활용한 무협활극의 형태로 존재했다.” - 박인하, 『한국현대만화사』, 두보CMC, 2012, 113쪽.

지나친 시리즈물 제작은 옳지 않다는 것이었다. 이런 점을 보더라도 당시 〈신비한 문〉 시리즈가 많은 대중적 관심을 받았고 이를 모방한 유사 시리즈물이 다수 등장한 것을 알 수 있다. 그렇다면 과연 〈신비한 문〉 시리즈는 어떠한 요인에서 대중의 인기를 획득할 수 있었는지 〈신비한 서른세째문〉의 작품 분석을 통해 그 대중성 확보 전략을 살펴보자.

### 3. 고전소설의 서사구조 및 고전 요소의 활용

〈신비한 서른세째문〉은 무협만화다. 극화체를 통해 인물 얼굴에 드러나는 심리변화나 배경의 세밀한 묘사를 통해 사실적인 분위기를 전달하고 있다. 중국을 배경으로 한 무협물이라는 점에서 비슷한 배경을 공유하는 고전소설의 서사구조 사용은 장르적 이질감을 느끼지 않을 적절한 선택이라고 생각한다. 그런 관점에서 〈신비한 서른세째문〉의 작품 전체 서사구조를 살펴보면 고전소설의 서사구조 및 고전 요소가 잘 활용되고 있음을 확인할 수 있다.

#### 3-1. ‘적선하강’형 구조

시리즈 전체를 지탱하는 서사구조는 적선하강형 구조다. 본래 고전소설에서 사용하는 적선하강형 구조는 천상계에서 죄를 짓은 주인공이 그 벌로 인간계에 내려와 고난을 극복하고 다시 천계로 되돌아가는 내용이다. 이러한 구조를 ‘환원구조’라고도 한다. 우리가 익히 알고 있는 〈소대성전〉, 〈금원전〉, 〈숙영낭자전〉, 〈숙향전〉 등이 이러한 구조를 지니고 있다. 이들은 대체로 다음과 같은 구체적 단락을 지니고 있다.<sup>17)</sup>

가. 주인공이 천상계에서 지상계로 하강한다.

1. 주인공의 신분은 천상의 존재로서 상제(上帝)에게 죄를 얻어 지상에 적강(謫降)한다.
2. 지상계 고귀한 가문의 만득자(晩得者)로서 초자연적으로 잉태되고 출생한다.

나. 지상계에 인간으로 환생한 주인공은 고난을 극복하고 고귀하게 된다.

1. 범인(凡人)과는 다른 탁월한 능력을 타고 난다.
2. 어려서 죽을 고비에 이른다.
3. 구출·양육자를 만나 죽을 고비에서 벗어난다.
4. 자라서 다시 고난에 부딪친다.
5. 고난을 극복하고 고귀하게 된다.

다. 지상계에서 천상계로 복귀한다.

〈신비한 문〉 시리즈의 경우도 유사한 구조를 지니고 있다.

가. 천상의 공주가 구슬을 가지고 놀다가 떨어뜨림

나. 구슬을 되찾기 위해 인간계에 내려옴

1. 내려와서 위기에 처하나 구출자를 만나 고비를 넘김
2. 각각의 구슬을 지닌 요괴를 만나 고난에 처함
3. 조력자의 도움을 받아 고난을 극복함
4. 요괴를 퇴치하고 구슬을 획득함

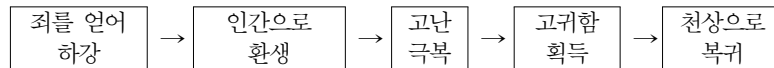
다. 구슬을 모두 모아 천상계로 복귀함

고전소설과 〈신비한 문〉 시리즈의 서사 단락의 구조화해 비교하면 다음과 같다.

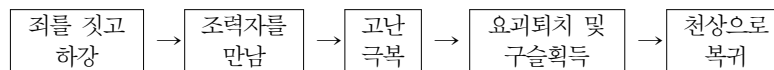
---

17) 이복규, 「고소설의 환원구조 연구」, 『국제대학논문집』 제9집, 1981, 386, 391쪽.

1) 고전소설



2) 〈신비한 문〉 시리즈



고전소설의 적선하강형 구조는 인간으로 환생을 하고 고난을 당하나 이를 극복하고 고귀한 신분을 얻고 다시 하늘로 올라가는 반면, 〈신비한 문〉시리즈는 환생을 하지 않고 그냥 내려와 인간 조력자를 만나 구슬을 통해 힘을 얻은 요괴를 퇴치해 구슬을 획득하는 구조로 되어 있다. 고전소설이 지닌 적선하강형 구조를 그대로 차용하기 보다는 약간의 변형을 통해 옛날이야기 구조에 익숙한 대중들이 향유하기 쉽도록 한 전략임을 짐작할 수 있다.

〈신비한 서른세째문〉의 경우 중심 서사는 서른셋째 구슬 탐색과 획득에 있다. 그러나 이미 〈신비한 문〉시리즈를 접한 독자들은 검왕 일행이 왜 구슬을 찾는가에 대한 기본 지식을 이미 습득했기 때문에 〈신비한 서른세째문〉을 ‘적선하강’형 이야기로 인식하고 작품을 향유하게 된다. 즉 앞선 시리즈를 통한 학습으로 인해 시리즈 전체의 성격을 각각의 이야기 성격으로 인지하게 된다.

3-2. ‘신마검협’형 구조

신마검협형이란 무협소설의 한 장르로 신마(神魔)가 어우러져 있는 환상의 세계 속에서 선불요괴(仙佛妖怪)들의 싸움, 법보의 탈취, 비검

(飛劍), 도술(道術), 선진(仙陳), 요물 등을 그린 기발한 상상력과 엄청난 과장이 넘치는 이야기가 주를 이룬다.<sup>18)</sup> 환주루주의 『촉산검협전』이 대표작이다.<sup>19)</sup> 〈신비한 서른세째문〉은 장르 분류 상 ‘무협만화’로 분류할 수 있기에 무협소설의 하위 장르인 신마검협형의 구조를 차용한 것은 어쩌면 당연한 시도였을 것이다. 그러나 이는 우연한 것이 아닌 대중들의 취향을 고려한 전략적 선택이다. 1961년 김광주의 『정협지』를 기점으로 무협소설에 대한 대중적 인지도가 높아졌으며, 뒤를 이은 와룡생의 『군협지』는 상업적 대성공을 거둔다. 이에 따라 무협소설계는 저렴한 가격에 무협소설을 공급해야 하는 문제를 당시 만화를 유통하던 만화가계의 유통방식을 수용하게 된다.<sup>20)</sup> 이때부터 대본소용 무협소설이 만들어져 공급되게 된다. 이런 상황 속에서 대본소용 만화이면서 무협만화인 〈신비한 서른세째문〉은 유통방식을 공유한 대본소용 무협소설의 하위 장르 서사구조를 반영한 것은 상업적 성공을 위한 전략이었던 것이다.

〈신비한 서른세째문〉은 천상의 구슬이 떨어지면서 공교롭게도 지옥사자가 봉인된 비석에 떨어져 봉인이 해제되면서 이야기가 시작된다. 지옥사자는 자신의 야망을 이루기 위해 자기의 유일한 약점인 부적을 제거하려 하고 이를 위해 태룡 삼형제를 겁박한다. 이때 검왕 일행이 등장해 지옥사자와 그의 수하인 비룡 삼형제를 퇴치한다. 요괴가 등장하고 그 요괴를 퇴치한다는 점에서 신마검협형의 특징을 지니고 있음을

18) 이 유형은 명대(明代) 장희소설에서부터 그 기원을 찾을 수 있는데 영괴(靈怪)에 중점을 두면 신마소설로, 호협(豪俠)에 중점을 두면 협의소설로 분류한다. 이렇게 분류된 중국의 무협소설은 줄곧 사실과 환상이라는 두 개의 경향을 보이며 발전한다.

19) 1930년대 말기부터 1940년대를 풍미한 신마검협형의 대표작으로 서극 감독에 의해 1983년, 2001년 두 차례 영화화된 바 있다.

20) 이진원, 『한국무협소설사』, 채륜, 2008, 173쪽.

확인할 수 있으며, 이 요괴를 퇴치하는 과정에서 신마검협형의 또 다른 특징인 ‘법보’가 등장한다. 지옥사자를 퇴치하기 위해 햇빛을 싫어한다는 약점을 공략할 수 있는 ‘금광도’라는 눈부신 빛을 뿜어내는 신물이 나와 재미를 배가시킨다. 또한 신마검협형은 신마(神魔) 사이의 정사(正邪)와 선악의 구분이 분명하다는 특징을 지니는데 1970년대 만화에 대한 심의가 강화되고 사회악으로 분류되던 시기에 ‘권선징악’이라는 뚜렷한 교훈적 요소를 부각하는데 있어 무협만화가 선택할 수 있는 최적의 서사구조였으며 이는 당시 대중들의 인기를 얻었다는 점에서 확인 가능하다.<sup>21)</sup>

〈신비한 문〉 시리즈는 신마검협형으로는 상당히 심혈을 기울인 작품이다. 신마검협형은 자칫 서사가 중복되어 식상함을 주기 쉽다.<sup>22)</sup> 그렇기 때문에 신마검협형의 경우 도식적인 느낌을 주지 않기 위해서는 작가의 기발한 상상력이 뒷받침되어야 한다. 이런 점에서 〈신비한 문〉 시리즈는 매번 등장하는 요괴가 다르고 구슬이 지닌 능력이 각기 다르다는 점에서 박진감 넘치는 재미를 선사한다. 이러한 특징은 독자들로 하여금 다음 시리즈를 기대하게 하는 효과를 가져와 연작 만화로서의 성공 요소를 갖추고 있다고 하겠다.

### 3-3. 서사구조의 반복

〈신비한 문〉 시리즈 각 이야기는 ‘구슬 하강’ - ‘요괴 봉인해제’ - ‘퇴치’ - ‘구슬 획득’의 구조가 ‘반복’되고 있다. 이러한 구조는 이야기를 무한정

21) 작가와의 인터뷰에 따르면 당시 〈신비한 문〉 시리즈를 연재하면서 소년한국일보사에서 최고의 원고료를 받았다고 한다. 이는 〈신비한 문〉 시리즈의 인기가 높았음을 증명하는 지표라 생각한다.

22) 양수중, 『무림백과』, 안동준·김영수 역, 서지원, 1993, 297쪽.

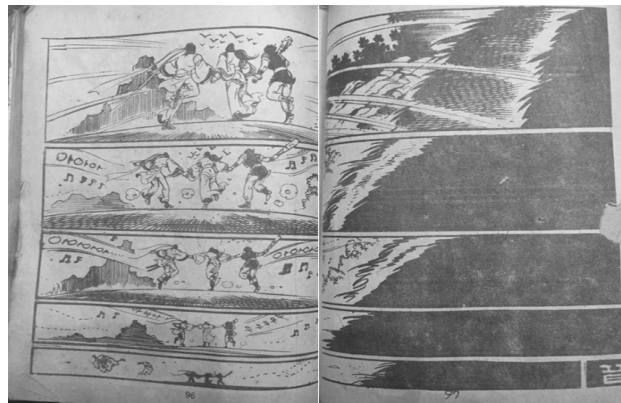
연장할 수 있다는 장점을 지닌다. 일종의 ‘편력기사담’ 구조로 볼 수 있겠다. 편력기사담 구조는 그 활용도가 높는데 특히 시리즈물에서 가장 보편적으로 활용되는 구조다.<sup>23)</sup> 다만 편력기사담 구조는 이야기 연장에는 적합하나 자칫 식상함을 주기 쉽다는 단점이 존재한다. 작가는 이러한 단점을 보완하기 위해 각 이야기마다 구슬의 능력을 달리하고 있다. 33째문의 경우 ‘죽은 자의 영혼을 불러와 부릴 수 있는 능력’을 가지고 있으며, 72번째의 경우는 ‘최고의 무기를 소환할 수 있는 능력’을 부여하고 있다. 이러한 다양한 구슬의 능력은 독자의 관심을 끌기에 좋은 소재였을 것으로 짐작된다. 실제로 이 시리즈를 기억하는 한 독자는 40여년이 지났음에도 시리즈 중에서 로봇이 등장하는 편을 기억하고 있는 것으로 보아 〈신비한 문〉 시리즈가 지닌 독자적인 특성은 ‘구슬의 다양한 능력 부여’라고 볼 수 있다. 또한 전체적인 시리즈는 공간적 배경을 중국으로 하고 있으나 세부적인 배경에서는 산맥, 물, 늪, 화산 등 다양화를 꾀해 독자들의 호기심을 유발하는 시도도 했다고 한다.<sup>24)</sup> 〈신비한 서른

23) 토리야마 아키라의 〈드래곤볼〉이 가장 대표적인 편력기사담 구조를 활용한 사례라 하겠다. 〈드래곤볼〉의 경우 편력기사담 구조와 에스컬레이팅 시스템을 활용한 반면, 〈신비한 문〉 시리즈는 편력기사담 구조와 다양한 구슬의 능력 부여를 통해 서사구조 반복의 식상함을 극복하고 있다.

24) Q: 다시 〈신비한 문〉 시리즈로 돌아가서 작품 전반에 관한 이야기를 해 주세요.

A: 1970년대가 주 활동 시기였습니다. 저는 항상 ‘신비한’이라는 것에 관심이 많았습니다. 어떤 이야기를 그리면 독자들이 좋아할까 생각하다가 하늘에서 공주가 구슬을 떨어뜨리고 이 구슬을 찾아 떠나는 모험 이야기를 그리면 어떨까하는 생각에서 작품을 시작하게 되었습니다. 공주는 하늘에서 내려와서 (정확하게 기억은 안 납니다. 곰(熊)을 만났던가...) 위기에 처합니다. 그때 검왕과 곰을 만나 도움을 받고 자신의 사정을 설명한 후 함께 구슬을 찾아 떠나게 됩니다. 시리즈 중에는 화산, 물, 늪 심지어 달나라에도 가는 등 다양한 곳으로 모험을 하게 됩니다. 아마 이런 점에서 독자들이 제 작품을 좋아하지 않았을까 생각합니다. 그 이후에도 〈요술반지〉, 〈요술왕 창창이〉, 〈신비한 붓〉, 〈12동굴〉 등 작품을 그렸습니다.

세째문〉 마지막 장면을 보면 요괴를 퇴치하고 구슬을 획득한 뒤 검왕 일행이 다음 구슬을 찾기 위해 떠나는 장면을 보여주면서 끝을 맺는데 이는 마치 서부영화 속 마지막 장면을 연상케 한다. 이 역시 ‘편력기사담’ 구조가 활용된 흔적이라 하겠다.



〈마지막 장면〉

시리즈와 마찬가지로 〈신비한 서른세째문〉 역시 서사구조가 ‘반복’되고 있다. 지옥사자는 자신을 속박할 유일한 수단인 3장의 부적을 회수하기 위해 태룡 삼형제 부친의 영혼을 조종한다. 아버지의 영혼은 아들들을 찾아가 부적을 요구하고 이를 이기지 못한 셋째 아들은 부적을 그냥 내어준다. 이 대목에서 독자들은 허망한 결과에 안타까워하며 다음 아들은 어떤 행동을 할 것인가 궁금해 하게 된다. 둘째 아들은 아우의 이야기를 듣고 부적을 내어 주지 않기로 결심한다. 아들을 유혹하던 아버지는 결국 비호 삼형제를 통해 무력으로 부적을 입수하기에 이른다. 절체절명의 순간에 검왕 일행이 등장해 비호 삼형제와 대결을 펼친다. 그러나 독자들의 기대와는 달리 검왕 일행은 너무나도 쉽게 제압을 당해 목숨이 위태롭게 된다. 이 또한 독자들의 기대심리에 반하는 결과를 제

시함으로써 그 다음 상황이 더욱 궁금하게 만든다. 위기의 순간 날이 밝고, 귀신은 햇빛을 볼 수 없다는 약점 때문에 어쩔 수 없이 비호 삼형제는 다음을 기약하고 물러난다. 독자들은 허망한 결과와 우연히 목숨을 구하는 상황에 안도하나 부적이 한 장 남았고, 열세에 몰린 검왕 일행이 어떻게 이 상황을 극복할 것인가에 더욱 주목하게 된다. 지옥사자와 비호 삼형제를 산속 무덤에서 만나 다시 대결을 펼치게 되나 역시 역부족으로 위기에 처하지만 또 한 번 날이 밝아 위기를 넘기게 된다.

- ① 아버지 영혼이 셋째 아들을 찾아와 부적을 요구함 → 부적 획득 성공
- ② 아버지 영혼이 둘째 아들을 찾아와 부적을 요구함 → 부적 획득 성공
- ③ 아버지 영혼이 첫째 아들을 찾아와 부적을 요구함 → 부적 획득 실패

이 대목에서 특이한 점은 바로 첫째 아들이 시작하는 것이 아닌 셋째 아들부터 찾아간다는 점과 첫째 아들만 아버지 영혼의 요구를 거절한다는 점이다. 일반적으로 완전한 숫자로 인식되는 3과 관련이 있는 셋째가 모든 사건 해결의 열쇠를 쥐고 있다는 설정과는 반대의 설정을 보여주고 있다. 이런 점은 오히려 보편적인 인식에 반한 반전의 노림수라고도 볼 수 있겠다.

아버지의 영혼이 부적을 요구하는 ‘반복’ 구조와 함께 맞물려 진행되는 또 다른 ‘반복’의 구조는 비호 삼형제와 검왕 일행의 대결이다. 이 대결 또한 ‘반복’되면서 독자들의 호기심을 자아낸다.

- ① 비호 삼형제가 손쉽게 검왕 일행을 제압함  
→ 날이 밝아 비호 삼형제가 물러남
- ② 비호 삼형제가 다시 한 번 검왕 일행을 제압함  
→ 날이 밝아 비호 삼형제가 물러남
- ③ 비호 삼형제와 검왕 일행의 마지막 대결  
→ 검왕 일행이 비호 삼형제를 퇴치함

독자들은 검왕 일행이 너무나도 쉽게 제압되는 모습을 보면서 안타까움과 더불어 실망감까지 느끼게 된다. 이러한 모습은 재대결에서도 반복되고 독자들은 과연 이렇게 무력한 모습을 보이는 검왕 일행이 과연 지옥사자와 비호 삼형제를 어떻게 퇴치할 수 있을 것인가 더욱 기대하게 된다. 이 역시 적절한 긴장감을 유발하여 독자들의 관심을 고조시키는 효과를 지닌다. 이때 우연히 길을 지나던 상선스님이 일행을 구하고 100년 전 지옥사자를 봉인한 스승 법광스님이 예지한 바와 같이 주머니 세 개를 검왕 일행에게 전달한다.<sup>25)</sup> 여기에서 등장하는 주머니 세 개는 전설이나 민담에서 자주 등장하는 요소로 요괴를 퇴치하거나 어려운 임무를 수행함에 있어 도움을 주는 역할이다. 옛 이야기 속에 자주 등장하는 요소를 접한 독자는 더욱 친근함을 느끼면서 동시에 그 주머니에 무엇이 들어 있을까라는 의문을 갖고 작품을 보게 된다. 이 또한 독자의 호기심을 자극하는 요소로 작용한다. 이에 대한 논의는 뒤에서 자세하게 다루도록 하겠다.

#### 3-4. 3종의 보조요소

‘3종의 보조요소’란 블라디미르 프로프가 『민담형태론』에서 언급한 것으로 민담에서 자주 등장하는 요소다.<sup>26)</sup> 프로프는 반복이 동일한 정

25) 위기에 처한 주인공을 돕는 조력자가 등장한다는 설정은 고전소설 및 무협소설에서 빠질 수 없다. 이러한 도식적 설정은 독자들이 작품을 쉽게 이해하도록 하며 조력자가 어떤 도움을 줄 것인가를 기대하게끔 하는 역할을 한다.

26) “3중이라는 것이 개별 속성의 세부에서 발생할 뿐 아니라(머리 셋 달린 용이라든지), 개별적 기능, 기능의 짝(추적-구조), 기능집단, 전체 움직임에 모두 발생한다는 점만 지적해 두기로 한다. 반복이 동일한 정도로 분포(세 가지의 과제, 3년의 봉사)되기도 하고, 누적적(세 번째 과제가 가장 어려우며, 세 번째 싸움이 가장 치열하다)이기도 하며, 앞의 두 경우는 부정적 결과를 보이고, 세 번째야 성공적 결과에 이르기도 한

도로 분포, 누적되며 마지막에 이르러야 성공적 결과에 이른다고 언급하고 있다. 〈신비한 서른세째문〉에서도 이러한 '3중의 보조요소'가 아주 명확하게 드러나며, 이야기 전개에 있어 중요한 역할을 담당하고 있다. 작품의 서사 전개 속에서 그 양상을 살펴보자.

앞서 비호 삼형제와 검왕 일행의 대결 구도 반복이다. 총 3번의 대결에서 프로프가 말한 바와 같이 앞선 2번의 대결은 실패로 끝나게 되고 마지막 3번째 대결에서 승리하는 성공적인 결과를 보여준다.

또한 아버지의 영혼이 부적 3장을 찾는 과정에서도 이 '3중의 보조요소'는 착실하게 작용하고 있다. 하지만 앞선 대결 구도와는 차별된 서사 전개적 전략 차원에서 변용되고 있다. 셋째 아들 태룡과 둘째 아들 비룡의 경우 부적을 획득하게 함으로써 부적 수호에 실패하게 된다. 독자는 관습적인 차원에서 첫째 아들의 경우 부적을 수호할 것으로 기대하게 된다. 그러나 여기서는 첫째 아들마저 실패한다. 이를 접한 독자들은 익숙하지 않은 전개에 당황스러워 하면서 동시에 앞으로의 전개가 어떻게 될 것인가에 대한 기대를 하게 된다. 이 변용된 '3중의 보조요소'는 또 다른 '3중의 보조요소'로 연결된다.

검왕 일행은 비룡 삼형제와 지옥사자를 퇴치하기 위한 법보인 금광도를 찾아야 한다. 100년 전 법광도사는 미래를 예측해 제자인 상선스님에게 '3개의 주머니'를 남긴다. 이를 받은 검왕 일행은 금광도를 찾기 위해 비룡 동굴로 향하고, 난관에 봉착할 때마다 주머니를 열어 문제를 해결한다. 첫 번째 주머니는 동굴의 입구를 여는 열쇠에 대한 실마리를 제공한다. 두 번째 주머니는 뱀 무리를 퇴치하기 위한 백반이 들어 있었다. 두 주머니 모두 금광도를 얻기 위한 보조제로서의 작용을 하고 있다. 마지막 세 번째 주머니는 지옥사자가 있는 무덤을 열 수 있는 결정적인

---

다.” - 블라디미르 프로프, 『민담형태론』, 유영대 역, 새문사, 2000, 76쪽.

단서를 제공한다. 마지막 부적을 제거하려는 순간 검왕 일행이 도착할 수 있는 열쇠로 작용하고 지옥사자를 퇴치하기 위한 결정적 순간을 마련한다.

3번의 대결, 3장의 부적, 3형제, 3개의 주머니 등 〈신비한 서른세째문〉에서 드러난 ‘3중의 보조요소’는 알맞은 긴장감을 유지시키고 독자의 호기심과 관심을 계속 고조시키면서 더 차원 높은 전개를 맛볼 수 있게 해주는 효과를 지닌다.<sup>27)</sup> 이러한 효과는 상업적 전략 측면에서 대중성 확보라는 결과로 드러난다.

#### 4. 결론

지금까지 대본소 만화 〈신비한 서른세째문〉 속 고전소설의 서사구조와 고전 요소의 활용을 중심으로 대본소 만화가 대중성 확보를 위해 취한 전략에 관해 살펴보았다. 〈신비한 서른세째문〉이 독자들의 호응을 얻을 수 있었던 까닭은 〈신비한 서른세째문〉이 지니고 있는 고전문학적 특성에 기인한다고 할 수 있다. 고전소설에서 사용된 ‘적선하강’형 구조와 무협소설에서 시작된 ‘신마검협’형 구조는 독자들이 수용하기에 부담이 없는 익숙한 구조였을 것이다. 또한 서사의 반복을 통해 시리즈를 지속적으로 이어갈 수 있는 기반을 마련하고, 단순한 서사의 반복을 피해 독자의 기대심리를 벗어나는 변용을 통해 신선함을 추구하기도 했다. 그리고 민담에서 기원한 ‘3중의 보조요소’는 서사의 긴장을 유지하고 독자의 호기심과 관심을 계속 유도하는데 큰 역할을 했다. 이는 결국 〈신

27) 최은경, 『韓國民譚에 나타난 숫자개념- ‘三’을 중심으로』, 『韓國語文學研究』 16, 1985, 92쪽.

비한 서른세째문〉이 상업성을 지니고, 독자들의 흥미를 유발하기 위한 방안으로 대중들에게 익숙한 구조를 차용해서 이야기를 전개하고 있다는 것으로 볼 수 있다.

대본소 만화는 지금까지도 만화 연구 논의의 대상에서 제외된 상태라고 하겠다. 아직까지도 저평가를 받고 있는 만화 장르인데다가 자료를 찾기 어렵다는 문제가 따르기 때문이다. 그러나 만화 연구사에 있어 대본소 만화에 대한 연구는 만화잡지 이전 대본소라는 특수한 상황을 반영하며 만화라는 장르와 상품성, 그리고 1970년 전후 만화 시장에서 차지하는 비중이나 당대 독자들의 인기를 고려한다면 충분히 연구가치가 있는 장르라고 판단된다. 다만 자료의 희귀성으로 인해 충분한 연구 결과가 축적되지 못한 점은 대본소 만화 연구에 있어 극복해야할 문제다.

본 연구는 대본소 만화 중 1970년대 당시 시리즈만화의 성공을 이끈 〈신비한 문〉 시리즈 중 〈신비한 서른세째문〉의 작품 분석을 통해 연구 대상이 지닌 작품 특성을 밝혀 이와 연계된 대중성 확보를 위한 전략을 살펴보는 것에 그쳤지만 당대 대중의 인기를 얻을 수 있는 요인을 밝히고 이를 통해 대본소 만화 연구의 시발점을 마련했다는 점에서 연구의 의의가 있다고 하겠다. 발굴되지 않은 자료 탐색과 개인소장으로 드러나지 않은 작품을 확인해 〈신비한 문〉 시리즈가 지닌 연작만화로서의 특성 및 본 연구로 확인된 대중성 확보 전략이 어떻게 계승·발전되는가를 살피는 연구가 진행되어야 할 것이다. 또한 본 연구에서 다루지 못한 대본소 만화 작품에 관해서도 연구가 진행되어야 하겠다. 이는 추후 과제로 남겨둔다.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

- 김태곤, 〈신비한 서른세째문〉  
——, 〈무천산의 신비한 구슬〉

### 2. 논문과 단행본

- 김낙호·박인하, 『한국현대만화사』, 두보CMC, 2012.  
김성환, 「1970년대 대중 서사의 전략적 변화」, 『현대문학의 연구』 51, 2013, 153-192쪽.  
박인하, 『장르 만화의 세계』, 살림, 2004.  
——, 『한국현대예술사대계 IV-1970년대』, 시공사, 2005.  
블라디미르 프로프, 『민담형태론』, 유영대 역, 새문사, 2000.  
양수중, 『무림백과』, 안동준·김영수 역, 서지원, 1993.  
이복규, 「고소설의 환원구조 연구」, 『국제대학논문집』 제9집, 1981, 385-420쪽.  
이진원, 『한국무협소설사』, 채륜, 2008.  
최은경, 「韓國民譚에 나타난 숫자개념-‘三’을 중심으로」, 『韓國語文學研究』 16, 1985.

## Abstract

### A Study on The *〈Mysterious 33rd Door〉* Concerning a Strategy for Securing Popularity

Ko, Hoon(Yonsei University)

The purpose of this study is to consider the popularity strategy evident in the comic book, The *〈Mysterious 33rd Door〉* from the 1970s. It analyzes The *〈Mysterious 33rd Door〉*, a popular comic book series, and identifies the characteristics of the series and why it gained public popularity.

The series adopts the “Jeoksseonhagang” structure. This structure to make it easy for readers to enjoy. Another narrative structure is the “Sinmageomhyeop” structure, which represents a sub-genre of a chivalry novel. Thus, it would have been appropriate for the Muhyeop cartoon to borrow. Both the chivalry novel and comic books share the same distribution methods; thus, it represents a strategy for commercial success. Moreover, the narrative structure repeats itself in the works; this is suitable for extending the narrative with the knight-errant story. In addition, it stimulates readers' curiosity through non-uniform changes. Finally, it includes three showdown episodes, three amulets, three brothers, and three pouches, motifs that will continue to increase the curiosity and attention of the readers. This is called a triple auxiliary element, and it is often used in folk tales. This is a result of securing public interest in the commercial strategy.

Thus, a strategy for securing public confidence was found. It is meaningful that the reason for the popularity was identified, and this creates a starting point for the study of Daebonso comics.

(Key Words: *Mysterious 33rd Door*, popularity strategy, “Jeoksseonhagang” structure, “Sinmageomhyeop” structure, Muhyeop cartoon, knight-errant story, Daebonso comics)

논문투고일 : 2017년 1월 9일

심사완료일 : 2017년 2월 4일

수정완료일 : 2017년 2월 9일

게재확정일 : 2017년 2월 15일