

Daum 웹툰 <바리공주>를 통해 본 고전 기반 웹툰 콘텐츠의 다층적 대화 양상^{*} – 서사구조와 댓글 분석을 중심으로

최기숙^{**}

1. 웹툰 <바리공주>의 대화 구조와 소통성
2. 웹툰 <바리공주> 창작에 매개된 해석적 장치들: 서사구조의 복합성과 대화성
 - 2-1. 연재의 통일성을 위한 장치: 바리의 성장담과 로맨스 서사
 - 2-2. 연재의 흥미성을 위한 장치: 단위 서사의 [독립성/연결성/다선성/중중성]
3. 웹툰 <바리공주> 댓글의 분류와 대화 양상별 통계 분석
4. 웹툰 <바리공주> 수용의 대화적 양상과 효과
 - 4-1. 고전과 현대(창작/수용): 신화적 상징의 간극 메우기와 문화 교육의 효과
 - 4-2. 콘텐츠와 수용자: 비평적 대화와 성찰성의 [공유/조정/심화/확장]
 - 4-3. 수용자와 창작자: 피드백과 웹툰 설계의 상호작용
5. 결론

국문초록

이 논문은 포탈사이트 Daum에 연재되고 있는 김나임 작가(글/그림)의 웹툰 <바리공주>를 대상으로, 콘텐츠의 서사 구조와 댓글 분석을 질적/양적 방법론을 병행해 수행함으로써, 바리공주 서사무가라는 고전을 기반으로 한 웹툰 콘텐츠의 창작과 수용에 매개된 다층적 대화 양상을

* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2018S1A6A3A01081183). 이 논문은 컴퓨터 프로그래밍을 통한 댓글 자료의 수집과 정리를 연구방법론의 하나로 활용했으며, 이에 관해 미국 Venderbilt 대학교의 장석배 교수로부터 자문과 도움을 받았음을 밝힌다. 이 자리를 빌려 감사의 뜻을 전한다.

** 연세대학교 문과대학 교수

해명했다.

웹툰 〈바리공주〉는 단위 서사가 독립적, 다선적, 중층적으로 연결되는 옴니버스 구성을 취하되, 바리의 성장담과 로맨스를 통해 개별서사를 통합하는 서사적 장치를 활용했다. 이때 작가는 예고편을 통해 고전 원작(서사무가)을 웹툰의 프리퀄에 해당하는 전사(前史)로 활용했고, 원작이 지닌 젠더 비대칭성과 가부장제의 문제에 서사적으로 응답하는 서사적 재구성을 시도했다. 이에 대해 수용자는 비평적/성찰적 차원의 댓글로 토의하는 대화적 공론장을 형성했다.

표집을 통한 통계 분석에 따르면, 댓글의 양상은 「콘텐츠에 대한 감상과 비평」 『감정 반응』 『직관적 총평』 『지식과 성찰』 『댓글평』의 순으로 나타났다. 웹툰 〈바리공주〉의 창작과 수용에는 고전과 현대, 콘텐츠와 수용자, 수용과 창작 차원의 다층적 대화 양상이 작동했다. 창작의 차원에서 작가는 신화적 상징의 간극을 메우는 장치를 활용했으며, 수용자의 차원에서는 댓글을 통해 전통/민속/문화에 대한 정보와 지식, 성찰을 공유하는 문화를 형성했다. 이는 웹툰을 매개로 한 고전과 현대의 대화에 해당한다.

수용자는 웹툰의 향유를 통해, 정보를 보완하고 공감대를 형성하며, 해석학적 조율을 시도하고, 논쟁을 통해 시각을 조율하는 과정을 보였다. 또한 댓글을 다는 태도, 시각, 입장에 대해 논평함으로써, 문학에서의 메타비평에 해당하는 행위 양태를 보였다. 수용자의 댓글은 웹툰의 창작에 피드백 정보로 작용함으로써, 창작과 수용 자체가 웹툰 콘텐츠 제작에 영향을 미치는 실천적 역량으로 작동했다. 이 글은 고전을 기반으로 한 웹툰 〈바리공주〉가 고전과 현대, 작가와 수용자, 연구자간의 다양한 대화성을 형성함으로써, 감각, 사유, 비평, 성찰에 이르는 ‘움직이며 역동하는’ 콘텐츠로 재구성된다는 것을 구체적으로 해명하는 케이스

스터디로 수행되었다.

(주제어: 바리공주, 바리데기, 웹툰, 댓글, 서사무가, 귀신, Daum, 비평, 김나임)

1. 웹툰 <바리공주>의 대화 구조와 소통성



이 논문은 포탈사이트 Daum에 연재되고 있는 김나임 작가(글/그림)의 웹툰 <바리공주>¹⁾를 대상으로, 바리공주 서사무가라는 고전을 기반으로 한 웹툰 콘텐츠의 창작과 수용에 매개된 다층적 대화 양상을 해명하는데 목적을 둔다. 이를 위한 연구 분석의 대상으로는

1) 2018년 12월 8일 ‘예고편’이 소개된 뒤, 2017.12.15부터 현재(2019.7.3.)까지 총 72화가 연재되고 있다. 정규 회차 외에 <예고>(2017.12.8.), <설 특별편>(2018.2.16: 2019.2.8.), <시즌 1후기>(2018.7.13.)이 소개되었다. 제10화부터 13화, 16화에는 연재의 마지막에 ‘밀새 도움: 현철’이라고 기록된다. 웹툰 <바리공주>의 회차별 내용은 다음을 참조: 강우규, 「바리 이야기의 웹툰 수용 양상과 의미 고찰: Daum 웹툰 <바리공주>를 중심으로」, 『문화와융합』 41-1, 한국문화융합학회, 2019, 311-338쪽; 나무위키 ‘바리공주(웹툰)’ <https://namu.wiki/w/%EB%%B0%94%EB%A6%AC%EA%B3%B5%EC%A3%BC%EC%9B%BC%ED%88%BD>). 이 논문에서는 논문의 실제 집필 과정까지 연재가 완료된 68화(2019.6.21.)까지의 콘텐츠를 분석 대상으로 삼는다. 연재가 완료되지 않은 상태에서 논문을 쓰는 이유는 웹툰의 특성상 다차원 소통과 대화가 발생하여 콘텐츠 제작의 방향에 활용될 수 있으므로, 연구와 창작의 상호작용을 꾀하기 위함이기도 하다. 이는 이미 창작 완료된 텍스트를 연구 대상으로 삼는 제도·문학을 대하는 관점과의 차별성을 고려한 것이기도 하다. 이에 대해서는 이 논문의 4-3절을 참조. 이 논문에서는 웹툰 <바리공주>를 구성하는 단위 서사의 표제를 「 」로 표시하며, 개별 연재 단위를 표시할 때는 ‘화’로 표시한다. 예컨대, 「청계」(16~19화), ‘17화’ 등으로 표시한다.

웹툰 콘텐츠의 서사구조와 댓글을 택한다.

이때 콘텐츠 창작에 매개된 대화양상을 해명하기 위해, 고전을 재구성하는 서사구조의 차원에 주목한다. 이에 대해 웹툰이 참고한 고전서사무가 텍스트, 즉 바리공주 무가의 특정한 원전을 찾아 대조분석하거나 비교하는 텍스트 비교에 초점을 두지 않으며, 일반적으로 알려진 바리공주의 플롯을 ‘전제로 삼아’ 창작된 웹툰 〈바리공주〉의 서사 전개 방향 및 서사 구조의 특성을 해명하고, 이를 작가가 고전을 대하는 일종의 해석적 대화라는 관점에서 접근한다. 이는 이 논문의 목표가 전자의 연구방향, 즉 웹툰과 고전 서사의 텍스트 비교에 있어서, 한국고전문학연구에서 수행되는 ‘이본 비교’의 연구 방향을 참조하는데 있지 않고, 고전을 현대적으로 재구성할 때 발생하는 실제의 해석을 고전과의 대화라는 차원에서 해명하는데 있기 때문이다.

한편, 수용의 차원에서 고전물을 원작으로 삼아 창작된 웹툰을 매개로 발생하는 다층적 대화 양상을 분석하기 위해, 웹툰을 접하는 네티즌의 경험을, 텍스트 향유의 ‘수행성’이라는 개념으로 접근한다. 이를 통해 궁극적으로는 ‘웹툰을 본다는 것’과 ‘댓글을 단다는 것’이 의미하는 대화성의 의미를 심층적으로 해명하는 ‘모델케이스’를 제출하고자 한다.

한국적 개념인 웹툰이 대중적으로 널리 알려져 팬덤을 형성한지 20여년이 지난 현재, 웹툰은 정당한 대중문화의 장으로 정착했으며, 이에 대한 연구도 활발하다. 이 중에서 고전을 원작으로 삼은 웹툰에 대한 연구는 주로 고전의 서사적 재구성이거나 장르 변용 양상에 초점이 맞추어져 있으며, 단일 작품으로는 웹툰 〈신과함께〉에 대한 연구가 가장 활발하다.²⁾ 웹툰 〈바리공주〉는 연재가 완료되지 않은 상태이므로, 이에 대한

2) 김대범, 「〈신과함께〉의 체험 공간화 연구」, 『애니메이션연구』 11-4, 한국애니메이션학회, 2015, 7-22쪽; 김진철, 「웹툰의 제주신화 수용양상: 『신과함께』 〈신화편〉을 중심으로」, 『한국문화학술정보』 2015, 10-11, 107-125쪽.

연구는 이제 막 시작단계다.³⁾

선행 연구에서 본 연구가 주안점을 두고 있는 네이션의 ‘댓글’을 분석 한 경우는 많지 않다.⁴⁾ 특히 고전 서사물을 대상으로 한 웹툰의 댓글

심으로», 『영주어문』 31, 영주어문학회, 2015, 37-62쪽; 이명현, 「〈신과함께〉 신화편에 나타난 신화적 세계의 재편-신화의 수용과 변주를 중심으로», 『구비문학연구』 40, 한국구비문학회, 2015, 167-192쪽; 장은진, 「한국 대중문화 속에 나타난 사후세계의 환상성», 『영상문화콘텐츠연구』 11, 동국대 영상문화콘텐츠연구원, 2016, 255-273쪽; 최수웅, 「주호민의 〈신과함께〉에 나타난 한민족 신화 활용 스토리텔링 연구», 『동아인문학』 41, 동아인문학회, 2017, 71-99쪽; 노홍주·전한성, 「한국신화의 문학교육 내용 구성의 한 방향», 『우리말교육현장연구』 12-1, 우리말교육현장학회, 2018, 133-168쪽; 이태훈, 「웹툰의 영화화 트렌드에 대한 영화산업의 대중예술성 분석연구», 『디지털용복합연구』 16-5, 한국디지털정책학회, 2018, 391-398쪽; 김혜림, 「웹툰 한중 번역 전략 분석: 『신과함께-저승편』을 중심으로», 『통번역학연구』 23-2, 한국외국어대학교 통역번역연구소, 2019, 49-70쪽; 황예진, 「전통 서사에 반영된 저승관의 현대적 변용 연구», 『글로컬창의문화연구』 7-2, 글로컬창의산업연구센터, 2019, 21-32쪽 등.

3) 강우규, 「바리 이야기의 웹툰 수용 양상과 의미 고찰: Daum 웹툰 <바리공주>를 중심으로», 『문화와융합』 41-1, 한국문화융합학회, 2019, 311-338쪽; 김명희, 「웹툰 <바리공주>를 활용한 한국어 문화 교육 연구», 『한글』 79-4, 한글학회, 2018, 939-974쪽 등. 바리공주 서사무기를 기반으로 창작된 현대문학/문화 콘텐츠의 목록은 이희경, 「서사무가 바리공주의 현대적 재해석: 전승본과 김선우의 소설『바리공주』 비교, 영상, 게임, 무대예술로의 현대적 변용을 중심으로», 『동서언론』 13, 동서언론학회, 2010, 151쪽을, 관련 연구 현황은 이경하, 「바리신화 ‘古典化’ 과정의 사회적 맥락», 『국문학연구』 26, 국문학회, 2012, 22-25쪽을 참조. 그밖에 무적핑크(글/그림)가 4년간 356회에 걸쳐 네이버에 연재한 웹툰 <조선왕조실록>(2014.12.9.~2018.11.17.)에 대한 연구가 있으나, 이는 고전문학이 아니라 역사 콘텐츠이므로, 이 논문에서 별도로 다루지 않는다.

4) Watanuki, Reiko, 「이용자간 상호작용성이 네이버 웹툰 이용의사에 미치는 영향: 베스트댓글과 일반댓글의 효과 비교», 연세대학교 석사학위논문, 2015; 김주희, 「무용 소재 만화의 서사분석과 독자 반응 연구», 『한국무용예술학』 68, 한국무용예술학회, 2018, 19-35쪽; 이동균·이서준·최인영, 「텍스트마이닝을 이용한 금연 홍보 웹툰의 반응분석: “썩가랬던” 댓글을 중심으로», 『한국보건정보통계학회지』 43-1, 한국보건정보통계학회, 2018, 70-79쪽 등. 선행 연구에서 ‘댓글’에 대한 연구는 주로 웹소설이나 포털뉴스를 대상으로 수행되었다. 이에 대한 정리는 엄윤주, 「웹툰의 댓글 현상을 통한 국어과 교육내용 재구성», 서강대학교 교육대학원 석사학위논문, 2019, 9-12쪽의 정리를 참조. 선행연구에서 ‘통계분석적 연구방법론을 활용해 댓글을 분석한 사

분석은 전무한 상태다. 그런데, 웹툰이라는 플랫폼에서 고전이 현대화 되는 과정을 살피기 위해서는, 창작의 관점 못지않게, 수용자의 양상을 아울러 살피고, 창작-콘텐츠-수용의 상호작용을 해명할 필요가 있다.⁵⁾ 웹툰을 본다는 행위 자체에는 ‘댓글을 본다’는 행위가 포함되어 있고, 댓글 자체가 웹툰의 대화성을 구성하는 정당한 장르 요소를 구성하기 때문이다.⁶⁾ 이를 위해 이 글에서는 향유 양상을 실재를 분석하는 방법론으로 양적 통계 분석과 질적 해석이라는 두 가지 방법을 병행한다.⁷⁾

2. 웹툰 〈바리공주〉 창작에 매개된 해석적 장치‘들’: 서사구조의 복합성과 대화성

웹툰 〈바리공주〉는 서사무가에 기반하고 있으나, 고전 서사를 그대로 재현하는 방식을 택하지 않는다. 오히려 서사무가는 웹툰 〈바리공주〉의 전개를 위한 기초지식으로서, 일종의 ‘프리퀄 (prequel: 前史)’ 정도로 활용된다.

례는 찾아볼 수 없었다.

5) 선행 연구에서 웹툰의 서사구조와 댓글 분석을 모두 수행한 연구는 무용 웹툰 〈나빌레라〉를 대상으로 한 김주희의 논문(‘무용 소재 만화의 서사분석과 독자 반응 연구’, 『한국무용예술학』 68, 한국무용예술학회, 2018, 19-35쪽)이 있다. 댓글 분석의 결과가 본 연구의 결과와 일치하는 부분이 있으므로, 이에 대해서는 웹툰 댓글의 보편성이라는 차원에서 참조한다.

6) 웹툰에 댓글(덧글)란과 추천/비추천 등 수용자 반응의 ‘장치’가 설계된 것은 댓글이 웹툰의 장르 요소임을 의미한다. 웹툰의 장르적 특징으로 ‘생산자의 다양성, 수용자의 능동성 및 적극성, 소재와 표현의 자율성과 실험성’(이승연·박지훈, 『웹툰이 재현하는 청년문제와 재현방식: 〈당신과 당신의 도서관〉, 〈목욕의 신〉, 〈무한동력〉을 중심으로』, 『한국소통학보』 23, 한국소통학회, 2014, 214쪽) 등이 지적된 바 있다. 댓글은 수용자의 능동성과 적극성을 표출하는 창구다.

7) 해당 분석은 3장에서 논한다.

나머지는 모두 웹툰 작가에 의해 ‘상상된 과거’⁸⁾로 창작된다. 전체적인 전개 방향은 무당으로서 바리가 여러 귀신을 천도하면서, 신격으로서 성장하는 과정으로 진행된다. 다른 한편으로는 전생의 기억을 상실한 채 환생한 바리가 무장승과 진정한 사랑을 성취하는 로맨스 서사를 구축한다. 이 양 축의 서사는 독립성을 지닌 단위 서사를 통합하는 거시적 구조로 작동한다. 이때 웹툰에서는 바리공주의 성장의 방향에 ‘신격’ 또는 ‘신성’의 의미에 대한 해석적 견해를 스토리로 구조화함으로써, 고전에 대한 재해석의 방향을 설정했다. 이는 무장승과의 로맨스 서사에도 관철된다.

이 장에서는 고전에 등장하는 신격에 대한 이해와 신들의 ‘관계’에 대한 해석을 고전과 현대의 ‘대화’로 간주하고, 이를 효율적으로 통어하기 위해 작가가 마련한 거시적 차원의 통합 서사와 다양한 단위 서사가 연결되는 구성의 복합성을 서사 구성의 ‘대화성’이라는 차원에서 해명한다.

2-1. 연재의 통일성을 위한 장치: 바리의 성장담과 로맨스 서사

웹툰 〈바리공주〉의 서사 구조는 일정한 제목으로 통합된 단위 서사를 단속적으로 연결하거나, 다선적/중중적으로 확장시킨 복합성을 지닌다. 이때 단편적인 단위 서사를 통합적으로 연결시키는 역할을 하는 것이 바로, 무조신으로서 바리의 성장담과 무장승과 바리의 로맨스 서사다. 이는 원작인 서사무가에서 강조되지 않은 것이며, 웹툰에서 재해석되어 확장된다.

8) 웹툰 〈바리공주〉의 시공간적 배경이 ‘조선시대’라는 구체적인 언급은 없으나, 캐릭터의 의상이나 건축구조, 사용하는 단어 등으로 보아 조선시대다. 그러나 조선시대의 특정한 역사적 사건이나 인물을 활용하지는 않았으므로, 웹툰 〈바리공주〉에서의 조선시대는 ‘구체적으로 상상된’ 과거에 해당한다.

① 무조신 바리의 성장담

신격으로서의 바리가 무장승과 함께 귀신과 관련된 문제를 해결하는 과정은 무조신으로서의 권능과 역량을 키워가는 과정이 된다. 바리의 성장에는 다음의 네 가지 요소가 포함되는데, 이는 서사무가에 잠재적, 또는 상징적으로 함축된 신격과 신성의 요소를 작가가 콘텐츠에 투영하고, 심화·확대하는 방식으로 참조한 '해석적' 결과다.⁹⁾ 이는 고전과 현대의 '대화성'의 양상을 보여준다.

첫째, 억울하게 죽어 원귀가 된 귀신의 목소리를 경청하여 한을 이해하는 공감능력이다. 「나무귀신」(20~23화) 서사에서 바리는 주변 사람들 의 무책임한 호기심과 소문이 아이를 귀신으로 만들었음을 이해하게 된다. 소문을 사실로 믿은 당사자(아이)의 착각이 나무와 자신의 혼을 분리시키지 못한 원인이 되어 귀신이 되는 과정을 이해하기까지(23화) 바리에게는 많은 시간이 필요했으며, 문제를 해결하기까지는 더 긴 시간 이 필요했다(총 27화에 걸쳐 전개된다). 바리의 공감과 이해를 통해, 귀신의 한은 해원된다. 이러한 바리의 여정은 지속적인 관심과 공감이야 말로 인내와 노력을 통해 습득되고 강화되는 '능력'임을 방증한다.

9) 이 글에서 바리공주의 '신성'에 대한 의미는 웹툰에 구조화된 서사를 바탕으로 필자가 해석했다. 단, 선행 연구의 해석 중에서 공감능력과 포용력(강혜선, 「서사무가(敍事巫歌) 〈바리공주〉의 여성적 리더십 연구」, 『돈암어문학』 25, 돈암어문학회, 2012, 110-113쪽), '자신의 죄와 고통을 돌아보고 그것을 넘어설 수 있는 힘을 주는' 구원의 힘(신동흔, 「무속신화를 통해 본 한국적 신 관념의 단면: 신과 인간의 동질성을 중심으로」, 『비교민속학』 43, 비교민속학회, 2010, 142쪽), 자기 윤리로서의 효와 타자 윤리로서의 인(공감과 보살핌으로서의 仁) (김봉석, 「바리데기 신화 읽기의 교육과정학적 함의: 효(孝)의 내러티브를 중심으로」, 『교육과정연구』 29-4, 한국교육과정학회, 2011, 5-11쪽) 등은 본고에서 분석한 신성의 자질과도 상통함을 밝힌다. 그 밖에 재생력(소생력), 경계적 자질 등이 분석된 바 있다(강진옥, 「무속 여성신화와 농경적 생명원리: 〈바리공주〉와 〈세계본풀이〉를 중심으로」, 『구비문학연구』 20, 구비문학회, 2005, 307-346쪽 등.)

둘째, 억울함을 해결하는 정의적 능력이다. 이는 첫 번째 서사인 「미명귀」(1~4화)에서부터 발휘된다. 바리공주는 죽은 귀신에게 빙의하여 산 자와 대화함으로써, 진실에 접근한다. 단위 서사의 결말에 포졸이 등장하거나(1화: 「손말명完」 등) 판관이 등장해 법적 처벌을 받는 것으로 귀결되는 것(4화: 「미명귀完」 등)은 바리공주의 능력이 법에 공조하거나 이에 상응하는 정의적 힘으로 발휘됨을 뜻한다.

셋째, 타인의 정체성을 알아차리고 세상의 부조리와 모순을 감지하는 직관과 통찰력이다. 바리는 겉으로 보이는 것 이면의 정보를 예민하게 감지함으로써, 은폐된 진실에 접근한다. 예컨대, 바리는 사람으로 환생한 구렁이(6화: 「구렁이2」), 광대 귀신 청계(16화: 「청계1」), 나무에서 죽은 혼(21화: 「나무귀신2」)을 알아보는 섬세한 감각의 소유자다.

바리의 직관과 통찰은 신은 “감추고 있는 진짜 이야기”(2화: 「미명귀2」)를 들어야 한다는 스승(무장승)의 가르침에 부합된다. 바리의 통찰력은 현실을 성찰함으로써 강화된다. 예컨대 「가체」(35~38화) 서사에서 바리는 억울하게 죽은 노비의 혼이 마님의 가체에 붙은 것을 보고, 집안의 비밀에 접근하는데, 이때 ‘왜 항상 비난을 받는 것도 약자, 피해를 받는 것도 약자일까’(37화: 가체 3)라는 성찰적 질문을 통해 인간사를 이해하는 통찰력을 단련한다. 「무당」(43~47화) 서사에서는 오랜 가뭄에 대한 증오와 불안을 무당을 살해하는 것으로 전이시킨 집단 감정의 폐해를 짚어내는 성찰성과 통찰력을 보인다.

다섯째, 현실의 문제를 실제로 해결하는 능력이다. 바리는 능력 밖의 일에 직면했을 때에도, 포기하지 않으며 최선을 모색한다.¹⁰⁾ 때로는 실

10) 바리가 아직 어려 망자를 달래를 굿을 할 수 없을 때에도 치성을 드리는 정성을 다하며(4화: 미명귀完), 큰 무당에게 의뢰하자는 무장승의 제안에도 불구하고 스스로 해보려는 결의를 보인다(21화: 나무귀신2).

패를 통해 자신의 한계를 깨닫고, 그것을 넘어서기 위해 인내하고 노력함으로써 성장한다. 예컨대 바리공주가 나무에 깃든 ‘새타니’와 만나는 서사는 28화부터 시작되지만, 그 혼을 완전히 천도하는 것은 55화에 이르러서다. 27화가 진행되는 동안 바리는 타인의 고통과 원한에 접속하여 문제를 이해하고 해결에 도움을 줌으로써, 완성된 신격을 향해 성장해 간다.

이와 같은 바리의 성장담은 ‘신격’ 또는 ‘신성’에 대한 작가의 해석적 관점을 반영한다. 고전 원작에 상징적으로 함축된 신격의 요소를 구체적인 사건을 해결하는 과정에 해석적으로 투영함으로써, 신격으로서의 성장 서사를 구축한 것이다. 그리고 이러한 성장담은 사건 단위로 독립된 개별 서사를 하나로 끌어, 통합적 서사를 완성하는 기능을 수행하는 ‘장치’로 기능한다.

② 무장승과 바리의 로맨스 서사

고전 서사무가와 달리 웹툰에서는 바리와 무장승의 관계가 재설정된다. 바리와 무장승은 부부였으나 바리가 기억상실증에 걸려 환생했기 때문에 현생에서는 사제지간이다. 원작과 마찬가지로 무장승은 바리보다 신격이 우위이지만,¹¹⁾ 바리의 기출과 환생을 이해하지 못하는 무장승이 자신의 태도를 성찰하고 참회하여 관계를 회복하는 과정을 통해, 둘 사이의 관계 서열은 변형된다. 바리에게 무장승은 스승이지만, 무장

11) 이는 바리가 현실로 귀환하기 전까지의 관계로 한정된다. 바리가 이별을 고하고 단독으로 귀환하기도 하며, 무장승의 제안으로 일곱 아들과의 동행하는 경우도 있다. 이때 무장승은 오구대왕의 궐문을 넘지 못해 바리의 도움을 받는 등, 양자간의 권력적 위계가 변경된다. 웹툰에서는 아직 귀환의 서사가 진행되지 않았으므로, 추후 이에 대한 해석의 방향이, 로맨스 서사와 성장담을 조우시키는 창의성의 관건이 될 것으로 본다.

승에게 바리는 로맨스 상대라는 점도 관계 비대칭성을 다각도로 형성하는 흥미소다. 둘 사이의 로맨스는 고전에 대한 작가의 해석적 시각이 투영된 결과다.¹²⁾ 귀신의 한을 해원하는 과정이 단위 서사를 구성하므로, 주된 정서 구조는 ‘공포’이지만, 바리와 무장승을 축으로 삼는 통합 서사에서는 ‘로맨스’ 감성이 주도적이다.¹³⁾

바리와 무장승은 만남-이별-재회-동행, 전생-후생, 과거 회상-현실의 다양한 서사에서 관계의 변화를 겪음으로써, 로맨스 장르의 정체성을 유지한다. 로맨스의 발견, 또는 강화는 고전을 기반으로 삼은 웹툰의 개작 포인트이며, 이는 두 인물의 관계 해석을 새롭게 창신함으로써 고전과 웹툰은 대화적 텍스트성을 구성하게 된다.

2-2. 연재의 흥미성을 위한 장치: 단위 서사의 [독립성/연결성/다선성/중층성]

웹툰 <바리공주>는 최소 1화(예컨대 「몽달귀신」)에서부터 최대 5화(예컨대 「새타니」, 「선녀와 나무꾼」 등)로 단위 서사가 연결된 옴니버스 형식이다. 단위서사의 에피소드는 대부분 창작이지만, 부분적으로 한국의 설화(민담, 전설, 신화)를 차용한다(대표적 에피소드는 「선녀와 나무꾼」[56~60화]). 그러나 이 경우도 원작의 재현이 아니라, 내용과 구조를 환골탈태하는 방식을 취한다.¹⁴⁾

12) 시각적으로 무장승의 형상에는 순정만화의 전형적인 남성적 매력이 강조된다. 무장승과 바리공주의 로맨스에 대한 댓글은 매 회차에 꾸준히 달린다. 예컨대, 15화차에서 ‘거울공주의 댓글, ‘빨리 바리공주랑 무장승이랑 알콩달콩한모습도보고싶어요 내가 얘기한다 얘기다...’(2018-03-02 07:35:57) 등. 댓글을 인용할 때는 논문 집필 과정에서 최종적으로 확인한 “연도-월일 시:분:초”를 괄호 안에 적는다.

13) 이때 양자간에 발생하는 젠더 비대칭성의 문제는 수용자의 강한 저항과 반발을 사기도 한다. 이에 관해서는 4-1절과 4-3절에서 상세히 논한다.

단위 서사를 연결하는 방식은 다양하다. 이는 연재되는 웹툰의 특성상, 독자에게 짧은 호흡으로 새로운 에피소드를 제시하여 흥미성을 충족시키는 역할을 하며, 단위 서사를 연결하는 일종의 '대화성'을 구성한다. 웹툰에서 단위 서사를 연결하는 방식은 다음과 같다.

첫째, 표제 중심으로 단위 서사를 '독립적'으로 배치하는 방식이다. 「미명귀」(1~4화), 「구렁이」(5~8화), 「손말명」(9~11화), 「몽달귀신」(12화), 「청계」(16~19화) 등 표제 인물이 귀신으로 등장해 개별 서사의 독립성을 완성한다.

둘째, 단위 서사가 완결된 후, 다음 서사에서도 이전 서사를 언급하여 '연결성'을 확보하는 방식이다. 예컨대, 새로운 서사에서 처음 등장한 인물이 이전 서사의 내용을 언급함으로써 '연결성'을 추구하는 식이다. 예컨대, 12화에는 「몽달귀신」 서사가 새로 시작되지만, 새로운 인물이 등장해 "손말명 일은 잘 해결됐으려나?"라고 발언을 함으로써, 10~11화에서 진행된 손말명의 스토리에 대해 '이미' '인지했음을 표현한다. 독자는 처음 등장한 인물이 갖춘 정보력을 통해 비범성을 감지하고, 나중에 그가 신격(구미호)임을 알게 되었을 때, 마치 나중에 맞춘 퍼즐놀이처럼 이전 서사를 환기하며, 전체 내용을 풍성하게 재향유하는 효과를 누리게 된다.

셋째, 독립된 단위 서사가 완결되지만 새로 시작하는 단위 서사와 내용적으로 이어지는 '다선적' 연결 방식이다. 예컨대, 13화의 「사호제 1」에서는 각각 12화와 10~11화에 등장했던 '몽달귀신'과 '손말명'(처녀귀신)의 혼사가 다루어짐으로써, 스토리가 다선적으로 연결된다. 총 9개 서사

14) 원전의 서사를 콘텐츠의 '프리퀄'로 활용해, 새로운 서사를 전개하는 방식이다. 웹툰 〈바리공주〉의 개별 서사의 일부는 거시적 서사의 구성 방식을 일종의 '프랙탈' 구조로 원용해 구조화된다.

에 걸쳐 등장하는 ‘새타니’도 다른 단위 서사와 다선적으로 연결된다. 바리가 새타니를 미쳐 해원시키지 못했기 때문에, 새타니는 총 27화에 걸쳐 간헐적으로 등장한다.¹⁵⁾

넷째, 서사의 중첩성이다. 웹툰의 각 단위 서사는 다른 서사와 내용적 구조적·유사성이 있을 때, 인물과 스토리 라인을 중첩시킴으로써, 매우 특수해 보이는 각 인물의 사연이 오히려 ‘보편적’일 수 있다는 사유 가능성을 제출한다. 서사가 중첩되는 방식은 세 가지다.

① **개별 서사의 중첩**: 주제나 정서적 유사성이 있을 때, 관련 서사(귀신의 사연)를 중첩시켜, 주제를 강화하고 정서적 울림을 극대화한다. 예컨대, 50화(『무덤귀3』)에서는 부자의 정을 공통된 주제와 정서 구조로 삼아, 각 귀신의 사연(무덤귀와 새타니)을 중첩시킴으로써, 주제와 정서적 공명성을 확보한다.¹⁶⁾

② **개별 서사와 통합 서사의 중첩**: 바리공주/무장승이 주도하는 통합적 서사 라인과 개별 서사 라인이 중첩된 경우다. 예컨대, 34화(『새타니完』)에서는 양부모에게 벼림받은 것으로 오해해 한을 품은 새타니와 바리의 처지가 오버랩된다.¹⁷⁾ 『저승할망』(50~55화)에서는 아이를 잃고 고통 속에 살아간 양부모의 처지와 막내아들(진광)을 잃어버렸던 바리 부부의 사연이 병치된다. 이는 ‘벼림받은 자식’, ‘자식 잃은 부모’라는 사연(스토리 라인)을 공유하며, 슬픔의 공감대를 형성하고, 바리는 공감을

15) 실제로, 닉네임 ‘월향’은 ‘새타니 결말도 못보고 넘어가나했는데———이어지고있어 ㅜㅜ’(2018-06-01 09:51:31)라고 서술해, 스토리의 다선적 연결성을 인지했음을 표현 했다.

16) 닉네임 ‘허세’도 새타니 서사와 무덤귀 서사의 ‘연결성’에 대한 이해와 공감을 다음과 같이 표현했다: ‘얘기를 왜 데리고 나왔나 했더니.... 이렇게 이어지네요 ㅜㅜ 생각 지도 못했어요.... (생략)’ (2019-01-18 10:06:58).

17) 오해가 풀린 데 대한 댓글 반응: ‘좋은 부모였는데 나쁜 부모인 줄 알고 오해했었구나 ㅠㅠㅠ’ (외계인, 2019-02-15 00:06:55) 등.

통해 해원을 돋는 무조신으로 성장한다.

③ 개별 서사‘들’과 통합 서사의 중첩: 몇 개의 단위 서사가 바리/무장승의 통합 서사와 중첩된 경우다. 양반의 딸을 납치해 아내로 삼은 나무꾼의 왜곡된 사랑(『선녀와 나무꾼』 56~60화), 어느 날 갑자기 아내로부터 이혼 통보를 받은 상사귀(『상사귀』 61~62화)의 사연이 바리/무장승의 사연과 병치된다. 무장승도 사랑의 표현에 서툴고, 갑작스런 아내의 기출을 경험한 바 있기 때문이다. 두 개의 개별 서사는 ‘진정한 사랑’이라는 주제를 공유하며, 바리/무장승의 서사와 중첩되고, 무장승은 이들에 대한 공감을 통해 성장한다.

이상과 같이, 웹툰 〈바리공주〉는 웹상에 연재된다는 계재 형식의 특성상, 짧은 호흡으로 단위 서사를 배치하되, 개별 서사간의 조응, 비교, 대조를 통해 감성을 증폭시키거나 주제를 강화하고, 때로는 통합 서사와 내용적/정서적 차원의 유비 관계를 형성해 의미망이 확대되도록 설계했다. 이는 단위 서사간 대화성을 구성하는 방식이며, 동시에 통합적 거대 서사(성장담과 로맨스)와 개별 서사의 대화성을 도모하는 방향에서 설계됨으로써, 스토리상의 다층적 대화 양상을 형성한다.

3. 웹툰 〈바리공주〉 댓글의 분류와 대화 양상별 통계 분석

이 장에서는 웹툰 〈바리공주〉의 댓글을 표집하여 수용자 반응에 대한 통계 분석을 수행함으로써, 댓글에 참여하는 수용자의 수행성을 ‘대화 양상’이라는 차원에서 해명한다. 분석 샘플은 임의로 3개의 단위 서사, 총 11화를 택하되, 댓글의 추이 변화를 계측하기 위해, 예고편과 1화를 포함하여, 총 13회차에 해당하는 2,408개의 댓글을 대상으로 삼는다. 해

당 범위의 댓글과 덧글의 통계 분석 결과를 표로 정리하면 다음과 같다.

제목	예고	미명귀	구렁이					사흔제		
			1화	5화	6화	7화	8화	13화	14화	15화
회차	예고	1화								
댓글수	265	426	141	94	112	104	133	134	104	
덧글수	139	31	50	27	33	45	23	31	47	
총수	404	457	191	121	145	149	156	165	151	

제목	잉어와 도령				총
	24화	25화	26화	27화	
회차	76	71	56	100	1,816
댓글수	13	53	68	32	592
총수	89	124	124	132	2,408

웹툰 <바리공주>의 댓글 분석을 위한 기준으로는, 댓글 전체를 대략적으로 살펴본 후, 수용자의 반응 내용 및 소통 방식을 고려해, 총 5회의 수정을 거쳐,¹⁸⁾ 다음과 같은 여섯 가지로 마련했다.

- ① 총평: 직관적 반응, 웹툰/그림에 대한 단평, 최고의 웹툰, 추천, 재미, 호기심, 기대
- ② 감정 반응: 공포, 혐오, 분노, 슬픔, 귀엽다, 공감, 감동, 실망, 감정 이입
- ③ 감상과 비평: 문학적 해석과 비평, 비교문학적 관점, 추리와 예측, 유의함
- ④ 지식과 성찰: 윤리, 도덕, 지식, 성찰, 판단

18) 댓글 분석을 본격적으로 수행한 선행 연구가 없으므로, 분류 기준을 참고하기 어려웠던 바, 2,408개의 댓글을 검토하여 수용자의 반응 양태에 따라 귀납적으로 판단하여 분류했다. 항목별 배타성이 정밀하게 성립되지는 않으며, 이는 웹툰 댓글에 보편적으로 발견되는 현상이다. 이에 따라, 6개 범주 간 중첩을 최소화하는 방향에서 5회의 수정 과정을 거쳤음을 밝힌다.

⑤ 댓글평: 수용자 반응 비평, 댓글에 대한 논평

⑥ 기타: 콘텐츠와 무관한 내용, 미상(파악되지 않는 줄임말 등), 스포
일러 표시가 된 댓글

위의 기준에 따라 정리한 댓글에 대한 통계 분석 결과는 다음과 같다.

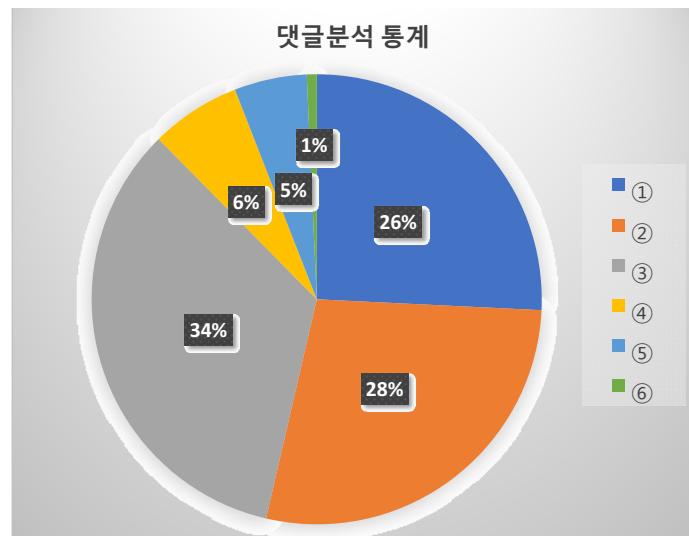
아래의 통계분류에서 댓글과 덧글은 통합하여 계측한다.

댓글 분류 통계표

제목	예고	미명귀	구령이					사흔제		
			5화	6화	7화	8화	13화	14화	15화	
회차	예고	1화	56	66	50	26	33	38	33	46
①	124	84	66	50	26	33	38	33	46	
②	28	280	18	23	9	8	27	44	22	
③	152	49	73	23	38	67	74	68	64	
④	5	2	11	19	46	23	8	1	10	
⑤	41	6	12	1	11	13	5	8	6	
⑥	4	3	-	-	-	1	2	2	1	
①+②	-	23	-	-	1	-	-	3	-	
①+③	1	-	1	-	-	-	-	6	-	
①+⑤	-	-	1	-	-	-	-	-	-	
②+③	2	4	1	-	4	-	1	-	-	
②+④	-	-	1	-	-	-	-	-	-	
②+⑤	8	1	-	-	-	-	-	-	1	
③+④	4	-	2	1	1	1	-	-	-	
③+⑤	28	5	4	3	-	1	1	-	1	
③+④+⑤	3	-	-	-	-	-	-	-	-	
④+⑤	4	-	1	1	9	2	-	-	-	
총계	404	457	191	121	145	149	156	165	151	

제목	잉어와 도령				총
	24화	25화	26화	27화	
회차	22	23	16	23	584
①	22	23	16	23	584
②	18	53	64	37	631
③	45	44	28	45	770
④	1	3	2	16	147
⑤	-	1	11	3	118

⑥	2	-		1	16
①+②	-	-			27
①+③	-	-	1	1	10
①+⑤	-	-			1
②+③	1	-	2	2	17
②+④	-	-		1	2
②+⑤	-	-			10
③+④	-	-			9
③+⑤	-	-			43
③+④+ ⑤	-	-			3
④+⑤	-	-		3	20
총계					2,408



통계표에서와 같이, 회차별로 편차는 있지만, 전체적으로 댓글의 내용과 성향의 빈도를 보면 [③감상과 비평 > ②감정 반응 > ①총평 > ④지식과 성찰 > ⑤댓글평]의 순이다. 문학에서의 비평에 해당하는 것

은 ③과 ④이지만, ③이 주로 텍스트 내적 인물, 서사, 맥락성, 텍스트와 장르 비교에 관련된다면, ④는 고전을 현대적으로 개작함에 따라 발생하는 역사/전통/고전에 대한 정보 교환이나 수정, 도덕적/윤리적/법적 판단, 현대성 성찰을 다루고 있어, 별도로 구분했다. 여러 항목에 걸쳐 복합적인 반응을 보인 경우도 적지 않으나, 논의의 복잡성을 피하고, 대체적인 반응의 성향과 흐름을 이해하기 위해, 본격적인 분석은 ①~⑤에 한정한다. 이상의 통계 결과를 총괄적으로 분석하면 다음과 같다.

첫째, 총평은 작가에 대한 호감도, 연재에 대한 추천 등을 즉흥적으로 표현한 짧은 문구로 작성된다(예고편의 '대작스멜'[왈랄래, '우와 진짜 재밌겠다'[blue sky], '최고의 웹툰 추천합니다'[Punch-drunk love] 등).¹⁹⁾ 김나임 작가의 전작을 알고 있는 팬의 입장에서 '반가움'을 표하고 '최고의 웹툰'으로 추천함으로써, 호감과 기대를 드러냈다. 이는 아직 본격 스토리가 시작되지 않은 '예고'편에서 가장 두드러졌다. 회차를 거듭할수록 단순한 호감을 표하기보다는 텍스트에 대한 감정 반응 및 구체적인 감상평이 우세하게 나타났다.

둘째, 감정 반응이다. 웹툰에서 다루는 인물이 귀신인 만큼, 단연코 '공포감'의 표현이 우세하다(5화: '헐... 아래로 내리기가 무섭다[Ssol] 등). 장르가 공포물이므로 '무섭다'는 반응은 곧 텍스트에 대한 호감도와 등치성을 갖는다. 그러나 단위 서사의 내용에 따라 작중 인물의 비애감에 공감하거나 동정을 표하고, 슬픔을 표현한 경우도 적지 않으며, 로맨스가 제시될 경우, 이에 대한 설렘의 표현도 많다. 감정 표현은 전체 빈도수 2위를 차지할 정도로 비중이 크다. 해당 웹툰이 정서와 감각, 감정 교환의 매개임을 보여준다.²⁰⁾

19) 이 논문에서 댓글을 인용할 때, 회차와 제목, 내용, 닉네임, 작성 시각을 기록하되, 세부 정보가 불필요할 경우, 닉네임, 내용, 회차만 간추려 적는다.

셋째, 감상과 비평으로, 전체 댓글 중에서 가장 비중이 크다. 대체로 인물의 성격이나 행동, 관계성에 대한 평가, 사건 구성 및 서사 전개의 방향, 다른 웹툰 콘텐츠와의 비교²¹⁾ 등에 대한 의견을 제출한 것이 우세하다. 선언적인 인상 비평의 성격이 강하며, 논증과 분석 과정은 생략되거나 누락된다. 그러나 무책임한 표현이나 판단에 대해서는 댓글이나 댓글의 형태로 비판받을 수 있음을 인지하고 있기 때문에, 작성자의 책임성이 결여되었다고 보기는 어렵다(상세한 논의는 4.2절을 참조).

넷째, 지식과 성찰에 관련된 댓글이다. 웹툰이 고전 서사를 기반으로 창작된 만큼, 고전 설화에 대한 지식, 역사적 정보에 대한 오류 교정, 과거의 상황을 통해 현대성을 성찰하는 반응 등이 제출되었다. 주로 바리 공주의 정체성, 조선시대 제도와 법, 민속학적 지식, 민간 속설에 대한 지식 교환 및 오류 수정이 대부분이다(상세한 논의는 4.2절을 참조)..

다섯째, 댓글에 대한 평을 댓글로 작성한 것이다. 이는 ‘웹툰을 본다’는 행위에 ‘텍스트’에 대한 감상뿐 아니라, ‘웹툰을 본 이들의 반응을 본다’는 행위가 포함되어 있음을 의미한다.²²⁾ 해당 댓글에서는 콘텐츠를

20) 인상 비평을 다른 총평이나 감정 반응의 빈도가 높은 것이 웹툰 일반의 성향인지에 대한 판단은 다른 웹툰 텍스트에 대한 댓글 분석을 통한 비교 연구가 수행된 후에 가능할 것이다.

21) 〈바리공주〉 웹툰과 구전설화 ‘은혜갚은 까치’(6화 ‘아이비’), 일본 만화 『음양사』 1~11(Okano Reiko · Yumemakura Baku, 씨엔씨미디어, 2003)[1화 ‘코코넛’] 및 『펫 샵 오브 호러즈』 1~12(Matsuri Akino, 서울문화사, 2007) [27화 ‘한빛’], 영화 〈세이프 오브 워터The Shape of Water〉(2017. Guillermo Del Toro 감독) [24화 ‘○ ㅓ 헷’, ‘사람’; 25화 ‘하늘국화’, ‘효녀’ 등]의 유사성을 지적한 댓글이 있으며, 윤지운 작가의 웹툰 〈파한집〉과의 유사성에 대한 언급 여러 차례 표출되었고 다소 논쟁적이다(예: 1화 ‘카라쿠스’; 5화 ‘Return’; 6화 ‘Return’, ‘카라쿠스’; 7화 ‘Yena’, ‘가나’ 등). 유사성 논쟁의 진위 파악은 본 연구와 무관하기에 상세히 논하지 않는다.

22) Reiko Watanuki에 따르면, 웹툰을 대상으로 발생하는 상호작용은 ‘독자↔콘텐츠 상호작용 (User-to-Contents)’이외에 ‘독자↔독자 상호작용(User-to-User)’이 있다(Reiko Watanuki, 「이용자간 상호작용성이 네이버 웹툰 이용의사에 미치는 영향: 베스트댓글과 일반댓글의

수용하는 태도와 관점, 감정 반응에 대한 논평이 대부분이다. 대체로 여성·인종·신분 차별에 대한 반감이 두드러지며, 혐오성 댓글에 대한 저항감의 표현, 참신한 댓글에 대한 칭찬, 공감 표현 등이 해당된다(상세한 논의는 4.2절을 참조).

여섯째, 댓글은 문자로 적히지만 표현은 구술적이다. 문어체의 수사보다 당시에 유행하는 구어체나 줄임말 표현, 속어 등이 우세하다.²³⁾ 이는 댓글의 ‘대화성’이 지난 수사적 특질을 대변한다. 예컨대, ‘설렌다’는 표현 대신 ‘달달하다’, ‘슬프다’는 대신 ‘ㅠㅠ’, ‘무섭다’, ‘공포스럽다’는 ‘개무섭’, ‘ㅎㄷㄷ(후덜덜)’, ‘귀엽다’는 ‘ㅋㅋㅋㅋ귀엽...ㅋ’, ‘작품이 우수하다’, ‘좋다’는 표현 대신 ‘대박’이라고 쓰는 식이다. 웹상에서는 구어체와 속어, 줄임말이 상호 친밀감을 교환하는 언어 표지로 통용되는 것이 특징이다. ‘수행성’의 관점에서 볼 때, 이는 단순한 말장난이 아니라, 웹툰에서 통용되고 교환되는 비평언어로 이해할 필요가 있다.²⁴⁾

4. 웹툰 〈바리공주〉 수용의 대화적 양상과 효과

3장에서 댓글의 샘플을 선정하여 통계분석을 수행하되, 대화성 양상의 분포와 비중 분석에 주목했다면, 이 장에서는 댓글의 내용에 담긴 실

효과 비교, 연세대학교 석사학위논문, 2015, 14-15쪽). 독자 간 소통은 후자에 해당한다.

23) 웹사이트의 댓글에 대한 연구는 대부분 악성댓글, 혐오표현, 포털사이트 뉴스 댓글에 집중되어 있으며, 문학의 수사학에 해당하는 연구는 수행되지 않았다.

24) 이상의 분석은 표본을 대상으로 한 것이므로, 향후 웹툰을 매개로 수행되는 댓글의 양상에 대한 분석은 다양한 텍스트를 대상으로 한 케이스 스터디를 통해 보완될 필요가 있을 것으로 본다. 이어서 나아가 문학과 같은 수용미학이 웹툰과 댓글을 대상으로 정립하기 위해서는 케이스 스터디의 확장 이외에 비교 연구를 통한 보편화, 이론화가 수행되어야 할 것으로 본다. 본 연구는 이를 제안하는 출발점에 놓여 있다.

제의 대화 양상을 분석하여, 웹툰을 제작/창작/수용하는 과정에서 매개된 대화성의 실재를 해명한다.²⁵⁾

4-1. 고전과 현대(창작/수용): 신화적 상징의 간극 메우기와 문화 교육의 효과

웹툰 <바리공주>는 고전서사무가를 기반으로 하므로, 다양한 무속 정보와 전통문화 요소가 포함된다. 이에 따라 웹툰의 창작과 수용 과정에는 자연스럽게 고전과 현대의 대화성이 개입된다. 이를 창작과 수용의 차원에서 분석하면 다음과 같다.

첫째, 창작의 차원이다. 웹툰 <바리공주>는 원천 장르가 ‘신화’이기 때문에, 신화에 대한 스키마(Schema: 배경지식/지식구조)가 결여된 현대의 수용자로 하여금 신화 본래의 함축성과 상징성에 접근할 수 있도록 배려할 필요가 있다. 해당 사안에 대해 작가는 생략된 논리에 개연성을 부여하고 독자의 상상력이 활성화되도록 ‘간극 메우기’의 장치를 활용했다.

예컨대, 원작인 바리공주 무가에서는 무장승이 남장을 한 바리공주의 정체를 알게 된다. 이때 무장승이 이를 단번에 알아차린다면, 이는 바리공주보다 신격이 높음을 상징한다. 그러나 무장승이 이를 서서히 알게 된다면, 이는 배우자를 이해하는 결혼생활의 과정을 은유한 것으로 해석할 여지를 갖는다.²⁶⁾ 웹툰에서는 무장승이 바리의 성 정체성을 단번

25) 웹툰 플랫폼의 댓글 시스템에 대해서는 김건형, 「웹툰 플랫폼의 공동독서와 그 정치 미학적 가능성」, 『대중서사연구』 22-3, 대중서사학회, 2016, 125-124쪽을 참조.

26) 서사무가 바리데기에서 바리의 성별이 밝혀지는 계기의 이본별 양상에 대해서는 동해안무가를 대상으로 한, 김정은, 「동해안무가 <바리데기>의 화자별 변이 양상과 의미」, 『구비문학연구』 32, 2011, 9-10쪽을 참조. 고소설 『양산백전』에서도 양산백이 남장 여성 축영대의 정체를 알아차리는 과정이 이와 유사하게 제시된다. 고전서사에 익숙한 수용자라면 해당 모티프는 충분히 납득 가능한 설정이며, 남녀간 성정체성을

에 알아차린 이유에 대해 ‘오구대왕과 길대부인의 이야기는 유명하다’(13화: 「사흔제1」)는 방식으로 응답한다. 웹툰에서는 구약 여행이 연장되는 과정에 무장승과 오구대왕의 협상이 매개되는 것으로 설정되므로, 무장승이 바리의 전생을 숙지하고 있다는 정보를 제시한 것이다.

원천 텍스트가 고전이기 때문에 창작의 차원에서 가장 고려해야 할 부분은 시대변이에 달라진 젠더 감수성과 가부장제 이데올로기를 공감적으로 설계하는 작업이다. 웹툰이 연재되기 전, 「예고」편을 통해 원작의 스토리가 공개되었을 때, 네티즌은 ‘바리공주 셔틀’,²⁷⁾ ‘조선판 호구자녀’,²⁸⁾ ‘착한 아이 콤플렉스’, ‘그 시대 체계의 희생자’,²⁹⁾ ‘무장승 양아치’,³⁰⁾ ‘조선시대 극협’³¹⁾ 등, 극도의 부정적 반응을 보였다. 이는 바리공주 무가를 ‘효’의 차원에서 독해하는 일련의 연구 관점과 충돌하는 지점이기도 하다.³²⁾ 따라서 바리의 선택에 대해 저항감을 가진 웹툰 수용자가 해당 서사를 ‘로맨스’로 공감하게 하기 위해서는 정교한 개작의 방향 설계와 서사적 장치가 필요했다.

이러한 수용자의 저항을 완화시키기 위해, 웹툰에서는 무장승과 바리공주의 로맨스를 설정하고, 실제로는 무장승이 바리공주에게 시킨 노동의 대부분을 직접 감수했다고 변경했다.³³⁾ 이승과 저승의 시차를 언급

확인하는 과정 자체가 갖는 유희성도 확보하게 된다.

27) 「1화: 미명귀1」 준영, 2017-12-08 15:35:54.

28) 「1화: 미명귀1」 엘레프릿, 2017-12-08 10:31:03.

29) 「1화: 미명귀1」 진리, 2017-12-08 12:51:5.

30) 「1화: 미명귀1」 강마사, 2017-12-08 17:23:17.

31) 「1화: 미명귀1」 맹규, 2017-12-29 17:30:13.

32) 김봉석, 「바리데기 신화 읽기의 교육과정학적 합의: 효(孝)의 내러티브를 중심으로」, 『교육과정연구』 29-4, 한국교육과정학회, 2011, 1-23쪽 등. 이러한 관점의 대립은 전통과 고전에 대한 심층적이고 맥락적 이해와 즉흥적이고 감각적 판단에서 비롯된 것일 수 있으며, 다른 한편으로 시대 변화에 따른 ‘젠더 감수성’이 변한 결과로도 해석 할 수 있다. 해당 논쟁은 본고의 주제를 상회하므로 상론하지 않는다.

33) 「14화: 사흔제 2」에는 지게에 한가득 나무를 실은 무장승이 바리공주가 품에 안고

해(13화: 사호제1) 바리에 대한 강압성, 폭력성의 문제가 완화도록 했고, 무장승이 9년의 노동을 요청한 데 대해서는 강압성보다는 부모에 대한



효를 강조하는 방향을 강조했다. 그러나 '효'의 주제는 원전에도 강조되었던 바, 무장승이 바리의 의견을 묻지 않고 직접 오구대왕과 담판하여 구약 여정을 연장시켰다는 점에서 당사자성이 배제되었으므로, 여전히 '문제적' 요소가 잔존한다. 향후 이에 대한 작가적 선택이 주목되는 바다.³⁴⁾

둘째, 수용의 차원이다. 웹툰 <바리공주>에는 한국의 무속신앙과 민간 풍속의 요소가 다수 포함되므로, 수용자는 웹툰 감상을 통해 해당 요소에 대한 이해도를 높이며, 댓글을 통한 수용자간 소통을 통해 정보 정확성을 높이고 수용자간 신뢰도를 쌓아가는 모습이 확인된다.

이를 입증할 수 있는 단적인 사례는 매 회차를 주도하는 귀신 캐릭터의 형상화와 수용이다.

있는 세 토막의 나무도 덜어주려는 모습이 그려진다. 이에 대해 '아니 근데 물 긴기 3년 나무하기3년 이거 거의 다 무장승이 한거네요?? 바리는 다 조금씩 들고있고 무장승이 무겁게 들고 ㅋㅋㅋㅋㅋ아 정말 달달하네요 ㅜㅜㅜㅜ무장승 ㅜㅜ얼른 잘되면 좋겠어요 ㅋㅋㅋ' (이승, 2018-02-23 01:56:32)와 같이, 호의적 댓글이 달렸다.

34) 「55화 저승할망完」에서 작가가 '결말에 도움을 주신 신동흔 교수님께 감사의 말씀 전합니다'라고 밝히고, 이에 대해 닉네임 'Dong-Hun SHIN'이 '작가님, 간단히 드린 말씀을 지나치지 않고 찰떡같이 받아들이시어 감동적으로 갈무리해 주셔서 정말 감사합니다! 앞으로 펼쳐질 이야기 기대하면서 큰 응원 보냅니다!'(2019-03-01 08:41)라는 댓글을 단 것은 웹툰의 대화성이 콘텐츠 제작 단계에서도 매개되었음을 시사한다.

- * 미명귀: 결혼한 젊은 여자가 죽어서 되었다는 귀신. 남편의 후처를 괴롭힌다. (1화: 「미명귀1」)
- * 손말령: 혼기가 찬 처녀가 혼인을 하지 못하고 죽어서 되었다는 귀신 (9화: 「손말령1」)
- * 사혼제: 미혼으로 고인이 된 남녀를 위해 사후에 올려주는 혼례 (13화: 「사혼제1」)

콘텐츠에 등장하는 귀신은 작가의 창작물이지만, 출처는 한국의 전통 문화와 민간신앙, 무속을 참조했기에, 작가는 개별 서사가 시작될 때, 귀신의 명칭과 특징을 설명했다. 이를 통해 수용자는 한국 전통의 민속 문화에 대한 배경지식을 습득하게 된다.³⁵⁾

그밖에도 웹툰에는 국행제(15화), 새타니(23화),³⁶⁾ 염매(시즌2 예고 편),³⁷⁾ 감재사자/직부사자(39화) 등의 무속 관련 단어가 다수 등장하며, 줄얼음('줄타기'의 옛말. 16화), 화채(여사당이 몸을 주고 돈을 받는 것. 17화), 꼭두쇠(사당패의 우두머리, 17화), 낭자쌍계(17화), 나비를 주고받다'(29화. 이혼하다), 이이(66화. 離異: 이혼) 등과 같은 전통문화의 용어가 설명과 함께(때로는 없이) 제시된다. 설명이 없을 경우, 수용자는 검색을 통해 그 뜻을 이해하며 민속적 지식을 확장하는 수용 기회를 가질

35) 웹툰을 통해 교육 및 지식을 공유하는 현상은 무용 웹툰 〈나빌레라〉에 대한 분석에서도 제출된 바 있으며(김주희, 「무용 소재 만화의 서사분석과 독자 반응 연구」, 『한국무용예술학』 68, 한국무용예술학회, 2018, 24-25쪽), 웹툰이 청년세대의 정체성에 대한 고민과 정치적 사유를 담음으로써, 흥미성의 차원을 선호하고 있다는 선행 연구도 제출된 바 있다(김건형, 「웹툰 플랫폼의 공동독서와 그 정치미학적 가능성」, 『대중서사연구』 22-3, 대중서사학회, 2016, 119-169쪽).

36) 네이버 문화원형백과에 따르면, 새타니는 '태자귀의 일종으로 어머니로부터 벼림을 받고 굽어 죽어서 생성된 아기 귀신을 말한다.' 웹툰에는 별도의 단어 설명 없이, 내용 전개를 통해 자연스럽게 '새타니'의 개념에 접근할 수 있게 구성했다.

37) '염매'에 대한 국어사전의 설명이 개념적이라면, 웹툰에서의 설명은 전개될 서사내용과 관련되는 구체성을 띠고 있다. 작가의 해석이 투영된 설명 방식이다.

수 있다.

또한 네티즌은 민속 문화에 대한 토론을 통해 지식과 아이디어를 교환하면서 한국의 전통문화에 대한 심층적 이해에 접근하는 태도를 보였다.

- (6화: 구령이 2) ‘실제로 민간신앙을 믿으신 우리 할머니할아버지를 은 구령이가 집에 들어오면 내쫓지 않고 나가길 기다린다고 합니다./ 무속세계에서는 구령이를 잡으면 업보에 의해 급사하거나 집에 우환이 든다고도 하죠 / 구령이를 그냥 둘경우 만화 내용대로 복을 가져오기도 한답니다’ (베스트 댓글: 아누비스, 2018-01-19 00:16:54)
- (16화 청계 1) ‘이 웹툰을 보고 나면, 우리 민속이나 전통에 대해 새로운 사실을 깨우치게 됩니다. 더불어 잊고 지낸 우리 역사의 아픔에 관해서도 관심을 쏟게 됩니다. 정말 좋은 작품입니다.’ (베스트 댓글: 지필목, 2018-04-06 00:14:26)

위는 웹툰 댓글을 통한 대화성의 방향이 한국의 전통문화에 대한 지식 확장성과 정보 정확성을 향해 있음을 보여준다. 이는 집단지성이 자율적인 정보 교환과 상호 작용을 통해 정보 정확도를 높여가는 위키피디아의 콘텐츠 방식과 유사하다. 웹상에서의 정보교환과 지식구축 경험 이 웹툰 수용에서도 댓글을 통해 투영된 결과로 볼 수 있다.

4-2. 콘텐츠와 수용자: 비평적 대화와 성찰성의 [공유/조정/심화/확장]

웹툰의 댓글은 콘텐츠에 대한 수용자의 반응뿐만 아니라, 수용자간 의사소통도 발생하는 일종의 공론장이다.³⁸⁾ 콘텐츠를 둘러싼 수용자간

38) 인터넷에서의 댓글은 쌍방형 커뮤니케이션, 동질감 형성, 공론장화의 기능, 뉴스 게

대화는 타인의 댓글에 동의하는 공감적 관계, 각자의 의견을 제출하며 적합한 해석을 찾아가는 조율(또는 조정) 관계, 정보를 보완하는 상보적 관계, 충돌하는 의견으로 맞서는 논쟁적 관계, 댓글에 대한 댓글을 통한 메타 비평, 등 다양한 차원의 대화 양상을 형성한다. 이는 모두 콘텐츠 해석의 심화와 확장성에 기여한다.

첫째, 공감대의 형성이다. 댓글에는 콘텐츠의 주제를 해석하거나 성찰적 의문을 제기하는 적극적 비평이 교환되며, 이에 대해 단순히 공감하거나 적극적인 동의를 표하는 방식으로 공감대를 형성하는 과정이 발견된다.³⁹⁾

- (7화: 구령이3) ‘이게 뭔 인간위주의 사고방식이란 말인가? 인간을 규정하는 건 감정을 느끼고 사고를 하느냐인데 그 구령이도 인간과 같이 판단을 하고 감정을 느끼고 사고를 하는 설정이라면 구령이를 죽인것과 인간을 죽인것은 같은 죄이며, 장인은 구령이 여럿을 죽였고 남자 구령이가 다 늙은 인간 하나를 죽였으니 남자 구령이의 죄가 같기는 커녕 되려 덜하다.’ (베스트 댓글: anomie, 2018-01-26 20:38:55)
- (8화: 구령이完) ‘사실 이편을 보면서 우리가 너무 인간위주로만 생각한건 아닌가하는 생각이 들었어요 사실 저도 잘 지키지 못하지만 생명의 가치는 동일하니까요 저 구령이는 장인 한 명을 죽였지만 장인은 구령이 아내와 태어나지도 않은 새끼들 전부를 죽였는걸요...’

시물의 재해석, 보완의 기능, 객관적인 평가의 확보 등의 긍정적 측면이 지적된 바 있다. 박창호, 「인터넷의 매개적 상호작용으로서의 댓글의 찬성과 반대에 대한 분석」, 『담론 201』 16-2, 한국사회역사학회, 2013, 136쪽.

39) 이는 웹툰에서 보편적으로 발견되는 요소다. 예컨대, 웹툰 〈미생〉에서는 수용자가 댓글을 통해 직장생활의 어려움을 고백하고, 이에 대한 감상평을 남기는 형식으로 대화성이 구축되었음이 확인된다(김미라, 「웹툰 미생(未生)의 성공요인 분석: 로만 야콥슨(Roman Jakobson)의 커뮤니케이션 이론을 중심으로」, 『바둑학연구』 11-2, 2014, 102-103쪽).

(베스트 댓글: 맹규, 2018-01-12 18:59:38)

위의 사례는 구렁이 귀신의 서사를 통해 수용자가 인간중심주의를 성찰하고 생명윤리를 제고하는 과정을 보여준다. 회차가 바뀌어도 수용자는 유사한 질문과 사유를 적어, 성찰적 공감대를 확인하고 축적하고 있음이 확인된다.

둘째, 해석적 조율이다. 댓글을 통해 텍스트에 담긴 상징 해석을 공유함으로써, 문학적 감상의 차원에서 해석적 의미망을 조율하고, 나아가 심화·확장하는 방식이다.

- (24화: 잉어와 도령) '잉어가 도령한테 빙의 하는거 같네요. 도령은 자꾸 빙의 되서 평소엔 눈에 다크 서클도 보이고 뭔가 기쁠린 느낌. 잉어 빙의되면 눈동자 황금색으로 보고.' (Kish, 2018-06-01 18:18:29)
- (24화: 잉어와 도령) '그냥 도련님 모양새를 흉내 낸 잉어귀신? 아닙니까... 도련님에게 깃든 건 아닌 거 같은데 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ' (공주, 2018-06-01 00:20:32)
- (24화: 잉어와 도령) '잉어의 혼이 도련님한테 깃든게 아니라 그냥 희미하게 혼이 보이는게 아닐까요?' (윤서, 2018-06-08 20:08:24)

24화(『잉어와 도령』)에는 여종 은애에게 양가적 태도를 보이는 도령이 등장하는데, 시각적으로는 도령의 형상에 잉어의 모습이 반투명하게 오버랩 되도록 표현함으로써, 한 인물에 사람과 잉어가 공존함을 시사했다. 이에 대해 네티즌은 도령의 눈동자 색의 변화로 잉어/인간의 정체성 변화가 표시된다는 해석을 달아,⁴⁰⁾ 해석적 의미망을 공유하고 확대

40) (24화: 잉어와 도령) '저 도령이 잉어일 때는 눈동자가 황금색이고 본인 일 때는 갈색



함으로써, 상상력의 확장성, 이해의 심층성, 예측의 정확도를 높이고, 그 자체를 흥미롭게 향유하는 과정을 보여주었다.

셋째, 정보를 보완하는 양상이다. 수용자가 웹툰의 소재나 사건으로 등장하는 전통 문화/문학적 요소에 대해 관련 지식을 적어 정보와 지식에 대한 확장된 지식을 공유하는 방식이다.

- (20화: 나무귀신1) ‘사람과 동물에 혼이 있고 오래된 나무도 혼이 것들고 그 나무에 신령이 있다 여기는 사람들이 보호수로 지정하고 빌어왔는데 억울한일 당한 사람이 그 나무에 자살하거나 역병에 걸린 사람들이 버려져서 나무가 악귀로 가득한가.’ (생략) (심장의 슬픈말, 2018-04-06 00:17:49)
- (20화: 나무귀신1) ‘댓글 읽고 첨언 합니다. 당산나무는 오래된 나무를 골라서 삼는 것이 아니라, 마을을 수호하라고 일부러 심는 보호수입니다. 우리나라 토속신앙을 이루는 토대입니다. 당산나무에게는 생일도 있고, 명절도 있습니다. 또 장성하면 시집장가도 보내줍니다./ 그래서 당산나무의 나이가 곧 마을의 나이인 경우가 많습니다. (베스트 댓글: 봄이다, 2018-05-04 08:21:31)

‘이에요’ (-_-, 2018-06-01 01:04:22); ‘잉어 도련님은 눈이 황색이네..’ (LaLa 05, 2018-06-01 13:11:26). 이들의 의견에 영향을 받은 네티즌은 다음과 같이 반응했다.: ‘도련님의 눈변화를 알려주는 다른분 댓글보고/ 다시한번 만화보고 왔어요./ 다정할 때 황금색눈이고 / 금잉어가 안보이거나 중첩되서 보이고/ 싸가지없을때는 갈색눈을 하고 있네요/ 잉어가 빙이하는건가?? /아님/ 잉어가 변신하는 건가??’ (볼때마다이쁜, 2018-06-01 07:52:03)

수용자는 「나무귀신」 서사를 접하며 각자가 알고 있는 당산나무에 대한 풍속과 지식을 교환하고, 이에 첨언하는 방식으로 지식의 확장성을 도모했다.⁴¹⁾

넷째, 토론하고 논쟁하는 방식이다. 댓글을 통해 콘텐츠의 전개 방향과 주제 구성에 대해 토론하고 논쟁함으로써, 적극적인 비평 활동을 전개한다.

- (예고) '제가 보기에는.. 바리데기는 착한아이 콤플렉스에 걸린, 그 시대 체계의 희생자로밖에 안보이네요.. ㅠㅠ.. 아니 저승갔다가 애 7명까지 낳아서 살렸으면.. 야욕이라도 있던가..... ㅠㅠㅠ' (진리, 2017-12-08 12:51:59)
- (예고) '구세의 모성으로 대변되는 샤머니즘과 억압의 부성으로 대변되는 유학에 대한 샤머니즘 설화입니다. 너무 현대적인 것대로 해석하는 건 좀...' (Corona, 2017-12-09-20:05:34)
- (예고) '가부장적 사회와 부모님과 남자에게 순종적인 여성상을 입히기 위한 설화로 보이네요. 당시 사회가 여자에게 요구하는 내용이 담겨 있는 것 같네' (두부, 2018-1-6-11:45:01)

예고편에서 바리공주 무가의 줄거리가 소개되자, 댓글에서는 바리를 '착한아이 콤플렉스'에 걸린 '희생자'로 해석하는 입장이 제기되었다. 이

41) 웹툰을 통해 수용자가 정보를 교환하거나 수정/보완하는 것은 윤태호 작가의 <미생>에서 바둑을 소재로도 수행된 바 있으며, 역사를 다룬 무적핑크의 웹툰 <조선왕조실록>에서도 발견된다(김보현, 「웹툰『조선왕조실록』에 나타난 역사기록물의 문화 콘텐츠화 방식 연구」, 『한국고전연구』 37, 한국고전연구학회, 2017, 303-304쪽). 역사나 전문 지식이 활용된 웹툰의 경우, 댓글 공간은 정보를 수정/보완/심화하는 지적 소통의 창구로 활용됨을 알 수 있다. 이러한 현상이 역사드라마의 홈페이지의 네이션 댓글 및 개인 블로그 활동을 통해서도 발견되기 때문이다(Choe, Keysook, Media Cultural Politics and the Politics of Sympathy-Queen Seondeok, *THE REVIEW OF KOREAN STUDIES* 19-1, 2016, p.130의 footnote No.25를 참조). 이는 디지털 매체를 통한 콘텐츠 수용의 보편화된 현상으로 이해할 소지가 있다.

에 대해 시차를 두고 고전을 현대적 기준으로 평가하는 것이 타당한가라는 의문이 제시되었으며, 뒤를 이어 가부장제에 순종적 여성상을 입힌 설화라는 해석이 첨부되었다. 표현은 간단한 구어체이지만, 문학적 의미에서의 본격 비평에 해당한다. 댓글이 콘텐츠 해석을 둘러싼 토론과 논쟁의 공론장이 되는 현상을 보여준다.⁴²⁾

- (15화: 사흔제完) ‘바리 공주가 오구대왕을 살리기 위해서 긴 세월을 인내했던건 오구대왕이 아니라 키워주신 분 때문이라는 게 밝혀졌죠 키워준 분을 대접해주겠다고 하니까. 근데 그걸 어겼고 바리도 그걸 봤고 무장승이 벌을 내릴때도 그걸 봤고, 내심 고마워했겠죠. (중략) ㅎㅎㅎ 제 생각엔 바리 공주가 무장승에게 고마워했을 거 같은데요?’ (베스트 댓글: 바루, 2018-03-31 00:57:03)
- (15화: 사흔제完) ‘초반에 무장승 나쁘다고 욕한사람 나와..... 하 아침부터 심쿵했네.. 무장승 너란남자..♡’ (zoszhffk91, 2018-03-30 08:32:30)

15회차에는 무장승의 목소리로 바리공주가 구약 여행에 응하게 된 진짜 이유가 밝혀지고, 무장승이 일곱 아들을 낳아달라고 한 이유가, 바리공주를 생명연장에 이용하려 한 오구대왕을 처벌하기 위한 것임이 밝혀진다. 이에 바리의 캐릭터에 대해 저항감을 갖던 수용자는 이러한 ‘해석적 방향’에 대해 다시 논쟁 구도를 형성하며 비평적 공론장을 형성했다. 다섯째, 댓글에 대해 댓글을 달아, 일종의 메타비평을 수행한 경우다.

42) 이러한 현상은 웹툰 〈미생〉에 등장하는 ‘마부장’, ‘오차장’ 등에 대한 직장인의 현실적 대응과 대화를 다룬 댓글에서도 발견된다(최기숙, 「일상·노동·생애와 ‘성찰’의 힘, 대화의 공감 동력: 〈미생〉이 던진 질문과 희망」, 『대중서사연구』 22-4, 대중서사학회, 2016, 243쪽, 각주 18번을 참조). 웹툰의 수용자가 텍스트 자체에 대해 반응할 뿐만 아니라, 텍스트를 매개로 현실을 성찰하고 재사유하는 매개로 삼고 있음을 알 수 있다.

이는 댓글에 댓글을 다는 방식과 다른 댓글로 응답하는 방식으로 이원화된다. 웹상에서도 수용자가 콘텐츠 외에 댓글도 향유하고 있음을 고려하여 ‘스포일러’가 포함된 댓글을 달 경우, 이를 표시하도록 설계해, 정보 접근성에 대한 네티즌의 선택권을 존중하는 장치를 마련했다.

- (5화: 구령이) ‘현대물을 너무 많이 보시고 세상사에 찌들어서 순수한 마음으로 전래동화를 보던 맘은 이제 없는건가’ (이선우, 2018-04-27-17:23:41)
- (15화: 사흔제完) 초반에 자기 입맛대로 무장승 욕하고 이런저런 인권 끼워맞추던 사람들은 지금쯤 얼마나 부끄러워할까몰라. 부끄러워하는 할까? ¶ 오히려 작품 속 무장승은 시원시원하고 좋은 성격이네 요. ¶ 바리가 할말, 행동 대신해주니... ¶ 작가님의 이야기 풀기는 꼭 실타래따라가기 같아요. ○ㅂ○b ¶ (이지혜, 2018-03-30-9:18:04)
- (15화: 사흔제完) 무장승 너무하다고 욕했던 사람입니다TT창피해 죽겠어요TT어릴적 읽었던 동화만 생각하고 미워했는데..무장승님 죄송TT (레몬소다, 2018-03-9:25:34)

위의 사례는 콘텐츠에 달린 ‘댓글에 대한 댓글’과 ‘덧글’이다. 댓글은 콘텐츠에 대한 반응뿐만 아니라 타인의 ‘댓글에 대한 댓글’을 내용, 시각, 태도라는 관점에서 작성해, 사실상의 ‘메타비평’적 기능을 수행했음이 확인된다. 문학비평에서와 같은 정련된 언술과 논리력, 사유 구조를 보이지는 않지만, 내용적 차원에서 보자면 수용자 비평에 해당한다.

이상과 같이, 댓글란에서 작동하는 대화성의 층위는 복합적이다. 문학 텍스트를 중심으로 한 해석 행위가 ‘비평’이라는 또 다른 문학 장르를 형성해 전문가 중심으로 수행되는 것과 달리,⁴³⁾ 웹툰에서는 수용자가

43) 기존 문예지와 달리 웹툰은 편집부의 통제나 선별 없이 작가-독자가 직접 소통하는 콘텐츠다(김건형, 「웹툰 플랫폼의 공동독서와 그 정치미학적 가능성」, 『대중서사연

항상 비평적 지위를 생성할 수 있으며, 수용자간 소통을 통해 자신의 의견을 조율하고 변경하며 심화하는 개방적 소통성을 지님을 보여준다.

단, 이 장의 분석은 웹툰 〈바리공주〉를 대상으로 한 일부 댓글(2,408 개)을 대상으로 한 케이스 스터디이므로, 향후 댓글의 소통방식에 대한 일반화된 이론을 도출하기 위해서는 다양한 텍스트를 대상으로 한 후속 연구를 통한 검증이 필요하다.

4-3. 수용자와 창작자: 피드백과 웹툰 설계의 상호작용

웹툰 〈바리공주〉를 매개로 한 ‘대화’는 수용자와 창작자 사이에도 발생하며, 이러한 소통은 창작과 수용의 상호작용의 결과로서 콘텐츠 창작에 일종의 ‘피드백’으로 영향을 미치기도 한다. 웹툰이 연재되면서 수용자는 거시적 차원의 서사적 흐름에서부터 캐릭터 설정이나 대사 구성 등의 미시적 차원에 이르기까지 댓글을 통해 의견을 교환하면서, 일종의 논쟁을 형성한다. 작가는 때때로 이러한 반응을 수렴해 콘텐츠에 반영하거나, 원래 의도한 바에 대한 설명을 보완하는 작업을 수행하기도 했다.

‘웹툰 ‘바리공주’는 바리공주 설화를 모티브로 각색한 만화입니다. 예고편은 설화를 모르시는 분들의 이해를 돋기 위해 요약한 내용이며, 웹툰 ‘바리공주’는 설화 ‘바리공주’와 설정과 풀어나가는 이야기가 다르니 넓은 마음으로 웹툰 ‘바리공주’를 즐겨주시길 부탁드립니다.’ (2018.2.16.)

위의 사례는 9회 연재가 끝난 뒤, 작가가 「설날 특별편」을 통해 독자와의 대화를 시도한 경우다. 웹의 연재 도중에 ‘예고’나 ‘후기’, ‘특별판’을

구』 22-3, 대중서사학회, 2016, 125쪽).

설치해 작가가 독자와 직접 소통하는 예는 일반적이다. 대개는 인물의 후기나 창작 배경, 작가의 신변잡기를 소개해, 독자와 친밀한 소통성을 확보하는 방식을 취한다.

그러나 위의 사례는 매회 연재마다 ‘각색’임을 명시했음에도 불구하고 잠식되지 않는 ‘논쟁’, 즉 젠더감수성과 가부장제의 문제에 대한 저항감이 지속되자, 작가가 직접 이에 응답하는 기회를 마련한 것으로 볼 수 있다.

작가는 원작이 배태하고 있는 젠더적 비대칭성과 가부장제의 문제를 의식하고, 이에 대한 재해석을 추구했지만, 해당 문제는 여전히 잔존해 있다. 젠더적 관점에서 보자면, 무장승이 구약에 급한 바리에게 노동과 출산을 요구해 여정을 지연시킨 점,⁴⁴⁾ 무장승의 바리에 ‘대한’ 사랑의 표현 방식은 철저히 ‘남성-신’의 판단에 의존해 있었기 때문에, ‘여성-인간’의 입장에서 보자면 여전히 ‘문제적’인 요소를 포함한다. 무엇보다 무장승은 바리의 입장(당사자성)을 배제한 채, 독단적으로 바리의 개인사를 판단하고 조정하려 했기 때문이다.⁴⁵⁾ 여기에 덧붙여, 환생한 바리가 무장승과

44) 약을 구하러 온 바리공주에게 무장승이 나무하고 불 때고 물 긴기를 각 3년씩 요청하고, 이를 완수하자 일곱 아들을 낳으면 약에 대한 정보를 주기로 약속하는 과정에 대해, 댓글에서는 상당한 저항과 ‘혐오’를 드러냈다. 무장승과 바리가 사실상 부부인데 아내의 요구(효를 위한 생명수)를 들어주는 조건으로 노동과 출산을 요구한 데 대해 부당성을 지적하고 불편감을 표현한 것이다.

45) 수용자는 무장승의 처신이 바리에 대한 사랑과 배려에서 비롯된 것일지라도, 먼저 당사자에게 설명하는 필요했다는 의견을 제시했다(예를 들면, 베스트 댓글인 낙네임 ‘레퀴엠’의 사례: ‘무장승이 바리한테 막노동시키다가 여자인거 알고 애 여럿 낳으면 보내준다는 이유가 저거였구나.../ 딸버린 부모랑 언니들에게 보내기 싫어서... / 에휴... 아무리 그래도 그렇지 그리 고생을 했는데 애 여럿 낳으면 보내준다고 하니 바리가 낳아주고 도망갈 수 밖에.../ 낳아달라고 하는 건 좀 오래 뒤에 말하고 그 전에 나는 너를 사랑하고 나는 너가 남자였을 때도 사랑했고 너랑 같이 애낳으면서 알콩달콩 살고 싶다고 아무리 표현을 못해도 말을 해주지...../ 그래도 이번엔 다를거라니, 내 기대가 크구나 무장승아.. / 부디 이번엔 부당한 연장근로계약같은 표현보단 끈적끈적하

사제지간이어서, 스승에게 의지하고 질문하며 도움을 받는 입장이라는 점도 젠더적 비대칭성이 온전히 극복될 수 없는 맥락으로 작용한다. 시각적으로는 키가 큰 무장승이 어린 바리공주를 내려다보는 구도를 취해,⁴⁶⁾ 위계적 구도가 가시적으로 확정된다. 해당 회차가 연재되자, 네티즌이 즉각적으로 작가의 새로운 설정 자체에 대해 이견을 제시하거나 저항감을 표현한 것은 이러한 문제를 인지하고 감각했기 때문이다.

스토리상으로 대한 응답이 처음 제시된 것은 9회차에 와서다.⁴⁷⁾ 여기서 무장승은 비로소 노동과 출산의 의무를 요청하며 바리를 붙잡은 이유를 고백한다. 이는 첫째 '너를 버렸던 부모와 너를 노리는 언니들이 있는 곳으로 보내고 싶지 않'기 때문이며, 둘째 '이대로 널 보내면 나는 후회 속에 살 것 같'기 때문이다. 요약하면, 바리공주에게 상처를 준 부모로부터 바리를 보호하기 위해서이며, 바리를 사랑하기 때문이라는 장치를 설

고 달콤한 사랑의 표현을 하길 바란다.' (9화: 손말명1: 2018-01-12 02:02:19) 한편으로는, 무장승이 가진 신적 능력이라면 인간 세상에 충분히 영향력을 미칠 수 있었으므로 다른 선택을 해야 마땅하며, 바리공주는 사회의 억압과 부조리에 맞서 싸우는 모습을 보여주어야 한다는 의견이 제시기도 했다.: '(앞부분 생략) 내가 이 설화 배경으로 만화 만들었으면 바리공주가 사회의 억압과 부조리에 맞서싸우게 그렸겠다 21세기 만화 맞나 ㅋㅋㅋ 한발도 진전이 없네 (이하 생략)' (9화: 손말명 1, 비욘드, 2018-03-30 15:25:32)

46) 이에 대해 낙네임 '쭈니'(2018-02-09 19:14:45)는 '근데 무장승만 나오면 보는 사람 기준으로 시선이 아래서 위를 보는 것 같은 느낌이에요. 일부러 연출하시는 건가?'(9화: 「손말명1」)와 같이 반응했다.

47) 물론 이는 댓글의 저항에 대한 작가의 후발적 대응이 아니라, 원래부터 계획된 것일 수 있다. 그러나, 연재의 특성상, 그 조차도 수용자와 창작자간 소통성의 결과로 해석할 여지는 충분하다. 유사한 예로 「몽달귀신」(12화)에서 댓글(클라우드나인, 2018-02-02 00:12:27; PhiliP, 2018-02-02 08:57:35 등)로 몽달귀신과 처녀귀신 손말명의 '소개팅'이 제안되었는데, 실제로 13화에서 이들의 사혼제가 추진된다. 시간상, 이는 댓글을 참조하기 전에 작가가 이미 설계했을 가능성이 높은데, 수용자는 댓글의 제안과 예측이 맞았다는 반응을 보였다.: '저번화에서 손말명하고 혼인시키자고하신분들 맞았어요 ㅋ진짜 혼인하네요' (하론, 2018-02-09 07:11:33)

정한 것이다. 이러한 장치는 여성의 노동과 출산에 대한 요구를 담보로 삼은 ‘강요된 결혼’의 이미지를 쇄신하기 위한 것으로 보인다. 가부장제가 가하는 여성 통제라는 서사무가의 관점을 무장승의 바리에 대한 배려, 보호, 사랑이라는 감성으로 치환시키려는 창작 의지를 보여준 것이다.

이러한 설정이나 전개 방향이 원작이 배태하고 있는 젠더차별과 가부장제의 문제를 완전히 해소시킨 것은 아니다. 그러나, 아직 웹툰이 완결되지 않은 ‘진행형’의 상태이기 때문에, 캐릭터의 성장과 변화 및 서사 전개의 추이를 좀 더 지켜볼 필요가 있다.⁴⁸⁾

그 밖에 콘텐츠의 내용이나 방향 설정에 네티즌과의 교감이 확인되는 경우도 발견된다. 대표적인 사례는 자신을 버린 부모를 위해 구약 여행을 택한 바리의 선택에 대한 저항성 댓글과 이에 대한 작가의 응답이다.

“너를 버린 부모가 무엇이라고 네가 이렇게까지 하는 거지?”

(중략)

“그래도 아비라고 안쓰럽더냐?”

“그런 부모 뭐가 예쁘다고 그 작은 몸으로 이 저승길까지 온 거지?”

“넌 착한 거냐, 멍청한 거냐?”

“널 키워준 노인들은 어쩌고...” (12화: 사흔제1)

댓글에서는 자신을 버린 부모를 위해 목숨을 건 구약 여행을 떠난 바리공주의 선택이 어리석다고 비판하며 강하게 저항했고(이런 질문은 예

48) 본고에서는 논의의 집중성을 위해, 이에 대해서는 상세히 분석하지 않는다. 웹툰의 특성상 작가는 네티즌의 반응을 흡수하고 때로는 취사선택하여 수용하는 ‘상호성’과 ‘개방성’, ‘소통성’을 지니므로, 이 논문 또한 향후 웹툰의 전개 방향에 참조가 될 수 있을 것으로 본다. 현재 완료 이전에 연구 논문을 제출하는 이유의 하나이기도 하다. 연구는 이미 작업이 완료된 콘텐츠에 대한 사후적 분석이나 평가 행위가 아니라, 콘텐츠와 대화적 관계를 통한 소통적 공론장을 형성하는 과정의 일부가 될 수 있다.

고편에서부터 지속되었다.), 작가는 12회차에 와서 댓글에서 제기된 구약 결정의 의도에 무장승을 통해 질문하게 한다. 이에 대해 또 다른 댓글에서는 이러한 무장승의 태도에 공감을 표하기도 했다.⁴⁹⁾ 이러한 서사 전개가 댓글에 대한 작가적 응답인지, 원래부터 계획된 전개인지 판단할 수는 없으나, 대화성, 소통성, 개방성을 특징으로 하는 웹툰이라는 플랫폼의 특성상, 여기에는 이미 작가-수용자간 대화성이 매개되고 있음을 부정할 수 없음은 분명하다.

5. 결론

이 글에서는 무조신의 내력담에 해당하는 서사무기를 원작으로 삼아 창작된 웹툰 〈바리공주〉를 대상으로 고전과 현대, 콘텐츠와 수용자, 수용자와 수용자, 창작과 수용의 사이에 전개되는 다양한 소통의 양상을 다층적 대화성이라는 개념으로 분석함으로써, 고전 기반 웹툰을 둘러싼 풍부한 소통성, 개방성, 확장성, 성찰성의 양상을 해명했다.

창작의 차원에서는 단위 서사별로 새로운 귀신의 사연을 풀어내는 옴니버스 구성을 취하되, 단위 서사가 독립적으로 완결되는 한편, 단속적 질합성, 다선적 연결성, 중층적 구조화를 통해 공감대를 확장하고 주제를 심화하며, 개별성을 보편화하는 장치를 활용했음이 확인된다. 다른 한편으로는 바리공주에 의해 주도되는 무조신의 성장담과 바리와 무장승의 로맨스를 통해 단위 서사를 통합하는 방식의 서사 장치를 운용하고 있음을 밝혔다.

49) 베스트 댓글: 강민경, 2018-02-09 00:21:52: '궁금한거 잘 물어봤네. 바리공주는 착한걸까 명청한걸까.' (13화: 「사흔제1」)

수용의 차원에서 웹툰의 댓글란은 콘텐츠의 의미 해석을 둘러싸고 수용자간 대화와 논쟁이 활성화되는 공간이자, 수용자간 대화를 통해 지식을 확장하고 오류를 수정하며 성찰성을 단련하는 플랫폼으로 활용되고 있었다. 수용자는 콘텐츠와 독자의 1:1 관계를 형성하는데 그치지 않고, 다른 수용자와 댓글을 통해 토론하거나 공감대를 확대하고 정보를 보완하는 대화적 관계를 형성한다. 웹툰이 단지 흥미성을 충족시키는 오락물이 아니라, 고전문학적 지식, 그 배경이 되는 전통과 민속문화에 대한 정보에 접근하는 교육적 매개이자, 과거의 서사를 통해 전통문화를 성찰하고 현대성을 재사유하는 성찰적 매개물로 작동한 것은 그간 웹사이트에서 의견을 교환하고 축적하며 오류 정보를 수정하는 네티즌의 경험이 축적되었기 때문이기도 하다.

현재로서 웹툰의 콘텐츠는 시각과 문자 기호가 우세하지만, 경우에 따라, OST가 사용되어 청각성이 결합되기도 한다. 포털사이트에 연재되는 웹툰은 일차적으로 수용자의 감각에 호소하는 콘텐츠이지만, 고전을 기반으로 한 웹툰에는 서사의 재구성과 캐릭터 설계라는 차원에서부터 비평적 작업이 개입되며, 고전과 현대의 대화라는 성찰적 작업이 수반되어 있다. 수용의 차원에서도 감상과 비평, 성찰의 차원에서 유사한 과정이 매개되고 있음을 확인했다.

웹툰은 보고 읽고, 때로는 듣는 것이지만, 웹툰이라는 주어와 결합하는 가장 우세한 서술어는 ‘보다’라는 동사다. 웹툰을 ‘보는’ 행위는 다른 감각을 삼키거나 은닉하는 행위가 아니라, 다른 감각과 결합함으로써 봄의 과정과 내용을 심화하고 확대하며 팽창시킨다. 그것이 포털사이트의 웹툰이라는 플랫폼에서 작동할 때, 개인적 감각은 표현을 통해 공통 감각을 형성하는 주체적 매개가 되며, 그것이 대화적으로 연결되었을 때, 콘텐츠는 사유체로 변용된다.

동시에 웹툰은 본다는 감각 행위가 수반하는 다양한 활동을 견인하고 가시화하는 공론장이기도 하다. 이는 댓글이라는 수용자의 섹션을 통해 서뿐만 아니라, 연재하는 작가와 창작의 차원까지 끌어안는 포괄적 차원에서 유효하다. 본다는 것은 단지 수동적인 반응을 이끄는 감각이 아니라, 적극적이고도 능동적인 사고 활동, 나아가 적극적 의미에서의 비평과 성찰의 활동을 견인하는 기초적 감각이다. 웹툰은 웹사이트의 플랫폼을 통해 연재됨으로써, 여기에 반응하는 개인의 감각은 공유 감각이 되고, 이는 댓글을 다는 적극적인 활동을 통해 증폭되고 연결됨으로써, 시대정신이나 문화로까지 확장될 여지를 함축한다. 이것이 연구와 비평의 관점에서 고전 기반 웹툰에 주목해야 하는 이유이기도 하다.

고전을 기반으로 한 웹툰 〈바리공주〉는 고전을 단지 수용자의 흥미를 자극하여 조회수를 쌓아가는 소비적 콘텐츠가 아니라, 고전과 현대의 대화를 둘러싼 작가의 성찰적 사유를 감각하고, 흥미롭고 발랄하게 교환되는 소통적 콘텐츠다. 웹툰을 봄으로써 수용자는 감성과 사유, 비평과 성찰성을 교환하고, 콘텐츠의 해석적 의미망과 상상력을 확장해간다. 고전기반 웹툰 콘텐츠는 배경으로의 역사, 스키마로서의 지식, 서사 원천으로서의 고전, 창작 주체로서의 작가, 활동을 통해 반응하며 활동하는 수용자 간의 다중적인 대화를 통해 ‘움직이며 역동하는’ 콘텐츠다. 여기에는 창의적이고 생성적인 차원뿐만 아니라, 문제적이고 모순되는 차원, 불편부당한 과거와 현대성에 대한 고민과 혐오의 문제도 포함된다. 이때 웹툰이라는 플랫폼을 통해 수용자간 대화와 비평이 더해짐으로써 감각은 비평과 성찰의 차원으로 이동한다.

아직 연재가 진행중인 고전 기반 웹툰 〈바리공주〉를 매개로 다중적 대화의 양상을 해명하고, 연구를 통해 또 하나의 대화성을 창출하고자 기획한 것은 이러한 맥락에서다.

참고문헌

1. 기본자료

- 김나임, 웹툰 <바리공주> <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/princessbari>
무적핑크, 웹툰 <조선왕조실록> <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=642598&weekday=wed2014.12.9.~2018.11.17>
나무위키 '바리공주(웹툰)' [https://namu.wiki/w/%EB%B0%94%EB%A6%AC%EA%B3%B5%EC%A3%BC\(%EC%9B%89%ED%88%80\)](https://namu.wiki/w/%EB%B0%94%EB%A6%AC%EA%B3%B5%EC%A3%BC(%EC%9B%89%ED%88%80))

2. 논문과 단행본

- 강우규, 「바리 이야기의 웹툰 수용 양상과 의미 고찰: Daum 웹툰 <바리공주>를 중심으로」, 『문화와융합』 41-1, 한국문화융합학회, 2019, 311-338쪽.
강진우, 「무속 여성신화와 농경적 생명원리: <바리공주>와 <세경본풀이>를 중심으로」, 『구비문학연구』 20, 구비문학회, 2005, 307-346쪽.
강혜선, 「서사무기(敍事巫歌) <바리공주>의 여성적 리더십 연구」, 『돈암어문학』 25, 돈암어문학회, 2012, 103-124쪽.
김건형, 「웹툰 플랫폼의 공동독서와 그 정치미학적 가능성」, 『대중서사연구』 22-3, 대중서사학회, 2016, 119-169쪽.
김대범, 「<신과함께>의 체험 공간화 연구」, 『애니메이션연구』 11-4, 한국애니메이션학회, 2015, 7-22쪽.
김명희, 「웹툰 <바리공주>를 활용한 한국어 문화 교육 연구」, 『한글』 79-4, 한글학회, 2018, 939-974쪽.
김미라, 「웹툰 미생(未生)의 성공요인 분석: 로만 야콥슨(Roman Jakobson)의 커뮤니케이션 이론을 중심으로」, 『바둑학연구』 11-2, 2014, 93-105쪽.
김보현, 「웹툰『조선왕조실록』에 나타난 역사기록물의 문화 콘텐츠화 방식 연구」, 『한국고전연구』 37, 한국고전연구학회, 2017, 283-308쪽.
김봉석, 「바리데기 신화 읽기의 교육과정학적 함의: 효(孝)의 내러티브를 중심으로」, 『교육과정연구』 29-4, 한국교육과정학회, 2011, 1-23쪽.
김정은, 「동해안무가 <바리데기>의 화자별 변이 양상과 의미」, 『구비문학연구』 32, 2011, 351-392쪽.
김주희, 「무용 소재 만화의 서사분석과 독자 반응 연구」, 『한국무용예술학』 68, 한국무용예술학회, 2018, 19-35쪽.
김진철, 「웹툰의 제주신화 수용양상: 『신과함께』 <신화편>을 중심으로」, 『영주어

- 문』 31, 영주어문화회, 2015, 37-62쪽.
- 김혜림, 「웹툰 한중 번역전략 분석: 『신과함께-저승편』을 중심으로」, 『통번역학연구』 23-2, 한국외국어대학교 통역번역연구소, 2019, 49-70쪽.
- 노홍주·전한성, 「한국신화의 문학교육 내용 구성의 한 방향」, 『우리말교육현장연구』 12-1, 우리말교육현장학회, 2018, 133-168쪽.
- 박창호, 「인터넷의 매개적 상호작용으로서의 댓글의 찬성과 반대에 대한 분석」, 『담론 201』 16-2, 한국사회역사학회, 2013, 135-164쪽.
- 신동흔, 「무속신화를 통해 본 한국적 신 관념의 단면: 신과 인간의 동질성을 중심으로」, 『비교민속학』 43, 비교민속학회, 2010, 349-377쪽.
- 엄윤주, 「웹툰의 댓글 현상을 통한 국어과 교육내용 재구성」, 서강대학교 교육대학원 석사학위논문, 2019.
- 이경하, 「바리신화 ‘古典化’ 과정의 사회적 맥락」, 『국문학연구』 26, 국문학회, 2012, 7-31쪽.
- 이동균·이서준·최인영, 「텍스트마이닝을 이용한 금연 홍보 웹툰의 반응분석: “씌 가렛던” 댓글을 중심으로」, 『한국보건정보통계학회지』 43-1, 한국보건정보통계학회, 2018, 70-79쪽.
- 이명현, 「〈신과함께〉 신화편에 나타난 신화적 세계의 재편: 신화의 수용과 변주를 중심으로」, 『구비문학연구』 40, 한국구비문학회, 2015, 167-192쪽.
- 이승연·박지훈, 「웹툰이 재현하는 청년문제와 재현방식: 〈당신과 당신의 도서관〉, 〈목욕의 신〉, 〈무한동력〉을 중심으로」, 『한국소통학보』 23, 한국소통학회, 2014, 209-242쪽.
- 이태훈, 「웹툰의 영화화 트렌드에 대한 영화산업의 대중예술성 분석연구」, 『디지털 응복합연구』 16-5, 한국디지털정책학회, 2018, 391-398쪽.
- 이희경, 「서사무가 바리공주의 현대적 재해석: 전승본과 김선우의 소설 『바리공주』 비교, 영상, 게임, 무대예술로의 현대적 변용을 중심으로」, 『동서언론』 13, 동서언론학회, 2010, 147-184쪽.
- 장은진, 「한국 대중문화 속에 나타난 사후세계의 환상성」, 『영상문화콘텐츠연구』 11, 동국대 영상문화콘텐츠연구원, 2016, 255-273쪽.
- 최기숙, 「‘감성적 인간’의 발견과 감정의 복합성·순수성·이념화: 19세기 국문소설 〈남원고사〉의 ‘사랑’의 표상화 맥락」, 『고소설연구』 34, 고소설학회, 2012, 217-249쪽.
- _____, 「일상·노동·생애와 ‘성찰’의 힘, 대화의 공감 동력: 〈미생〉이 던진 질문과 희망」, 『대중서사연구』 22-4, 대중서사학회, 2016, 235-278쪽.

- 최수웅, 「주호민의 <신과함께>에 나타난 한민족 신화 활용 스토리텔링 연구」, 『동아 인문학』 41, 동아인문학회, 2017, 71-99쪽.
- 황예진, 「전통 서사에 반영된 저승관의 현대적 변용 연구」, 『글로컬창의문화연구』 7-2, 글로컬창의산업연구센터, 2019, 21-32쪽.
- Choe, Keysook, Media Cultural Politics and the Politics of Sympathy-*Queen Seondeok*, *THE REVIEW OF KOREAN STUDIES* 19-1, 2016, pp.111-137.
- Watanuki, Reiko, 「이용자간 상호작용성이 네이버 웹툰 이용의사에 미치는 영향: 베스트댓글과 일반댓글의 효과 비교」, 연세대학교 석사학위논문, 2015.

Abstract

About the Multi-layered Communication of *Princess Pari* on the Webtoon
Platform of Daum
–Focusing on Analysis of Narrative Structure and Comments

Choe, Key-Sook(Yonsei University)

This article analyzes the multi-layered communication in the Webtoon *Princess Pari*, released on the Daum portal site, created (written and illustrated) by Kim Naim, through analyzing the narrative structure and comments with the qualitative / quantitative methodology.

The webtoon *Princess Pari* is structured in an omnibus style in which unit narratives are intermittently articulated, multi-lined, and interconnected. As integrated narratives which link with unitary narratives, Pari's growth story as a shaman and a romance narrative are structured. The classical original story of the shaman was used as a prehistory corresponding to the prequel of the webtoon through a preview, and the writer restructured the narrative to overcome the contradictions of the gender asymmetry and the patriarchal ideology of the original text. The viewer then creates a conversational space by giving critical and reflective comments.

According to a statistical analysis conducted through sampling, the types of comments can be classified as follows: Appreciation and criticism of the contents ≫ Emotional response ≫ Intuitive overall review ≫ Knowledge and reflection ≫ Comments on comments. In the process of creation and acceptance of the Webtoon, a multi-layered dialogue between classical and modern, content and audience, acceptance and creation has been at play. In the creation dimension, the writer used a device to fill the gap of mythical symbols of the contents. At the level of the audience, they formed a culture of sharing information, knowledge, and reflection about tradition/folk/culture through comments. This corresponds to classical and modern dialogue through the webtoon.

The viewers form a sympathetic bond, attempt hermeneutical coordination, supplement the information, and search for a balanced angle through controversial

conversation. In addition, by commenting on attitudes, views, and perspective, the commentators showed a behavioral pattern corresponding to meta-criticism in literature. The viewers' comments acted as feedback on the creation of the webtoons, so that the creation and acceptance itself influenced the production of the content of the webtoon. The webtoon *Princess Pari*, which was based on Korean classical narrative, has been reorganized onto 'moving and dynamic' content, which leads to sense, thinking, criticism and reflection through the formation of various dialogues.

(Keywords: *Princess Pari*, *Paridegi*, Webtoon [Web comics], comment, Shaman story, *kwisín*, Daum, Criticism, Kim Naim)

논문투고일 : 2019년 7월 10일

심사완료일 : 2019년 8월 5일

수정완료일 : 2019년 8월 14일

게재화정일 : 2019년 8월 16일