

뮤지엄 이후의 뮤지엄

일본 만화뮤지엄의 사례와 전망*

김효진

1. 들어가며

21세기를 전후하여 전 세계적으로 1) 파퓰러 문화¹의 뮤지엄화와 2) 뮤지엄(museum)²의 파퓰러 문화화가 진행되고 있다. 일견 모순적으로 보이는 이 두 개념은 점차 대중문화의 역사가 축적되고 독자적인 팬덤이 발생하는 상황에서 대중문화가 뮤지엄의 대상으로 부각되는 현상을 가리키는 한편, 뮤지엄이 과거의 권위적인 성격에서 벗어나 대중적인 경험으로 인식되기 시

김효진(金孝眞) 현재 서울대학교 일본연구소 조교수. 서울대학교 인류학과에서 학사 및 석사를, 하버드 대학교 인류학과에서 박사학위를 받았고, 고려대학교 글로벌일본연구원 HK조교수를 거쳤다. 오타쿠 문화를 중심으로 한 현대 일본사회의 대중문화 및 젠더 정치학, 한일문화 교류와 세계화 속의 문화민족주의, 인터넷 커뮤니케이션 등을 주로 연구하고 있다. 주요 저서로 『BL진화론: 보이즈러브가 사회를 움직인다』(역서, 2018), 『젠더와 일본사회』(공저, 2016) 등이, 주요 논문으로 「‘당사자’와 ‘비당사자’의 사이에서: 요시나가 후미 만화의 게이표상을 중심으로」(2019), 「현대 일본의 성소수자와 동성파트너십: 포섭과 배제의 정치학」(2018) 등이 있다.

* 이 논문은 2013년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음(NRF-2013S1A5A8026120).

<https://doi.org/10.29154/ILBI.2019.21.276>

작하고 있다는 이중적인 경향을 잘 보여주고 있다.

그러나 동시에, 이 두 개념의 층위가 실제로는 확연히 다르다는 점도 지적될 필요가 있다. 뮤지엄의 파퓰러 문화화가 고급문화와 대중문화 간 대립의 약화를 가리킨다면, 파퓰러 문화의 뮤지엄화는 대중문화의 기존 지식체계로의 편입, 일상의 식민화 등의 전통과 이어진다. 이런 상황에서 2000년대 이후 일본사회에서 소위 만화, 애니메이션 등의 ‘오타쿠문화’를 전문적으로 수집, 보존, 전시하는 공간으로서 ‘뮤지엄’³의 필요성이 지속적으로 제기되고 실제로 다수의 만화뮤지엄이 출현했다는 사실은 여러 가지 논점을 제기한다. 만화뮤지엄의 출현과 그를 둘러싼 논쟁 그리고 문제해결방식은, ‘만화가 뮤지엄에 들어가도 좋은가?’라는 질문으로 대표되는, 즉 뮤지엄에 들어가기 위해 분류되고 평가되고 배열되는 방식과 만화가 대중문화의 대표로서 널리 퍼지게 된 과정이 서로 상충되는 것이 아니냐는 근본적인 회의부터, 저장 공간의 부족과 같은 매우 실용적인 과제까지 포괄하기 때문이다.

나아가 이 논쟁들은 실제적으로는 서구의 지식체계를 둘러싼 논의와도

- 1 이시타 사에코는 일반적으로 대중문화라는 용어가 가리키는 ‘만화, 게임, 애니메이션, 영화, 텔레비전, 음악, 스포츠 등의 장르’ 대신 ‘우리 사회에서 ‘살아있는 문화’, ‘일상문화’로 일반화되어 있는 문화’를 가리키기 위해 굳이 ‘파퓰러 문화’라는 용어를 사용하고 있다. 여기서는 저자의 의도를 존중하여 이시타의 논의를 소개하는 부분에서는 대중문화대신 파퓰러 문화라는 용어를 그대로 사용한다. 이시타 사에코, 「파퓰러 문화의 수집·공유·소비: ‘파퓰러 문화 뮤지엄’에 관한 고찰」, 『아시아리뷰』 제3권 제1호, 2013.
- 2 일반적으로 박물관으로 번역되지만 본 논문에서는 고고학, 역사학적인 유물을 보관, 전시하는 일반적인 박물관의 개념에 포괄되지 않는 좀 더 폭넓은 개념을 의미하는 용어로 ‘뮤지엄’을 사용한다. 또, 만화를 주된 내용으로 하는 뮤지엄은 일반적인 의미에서 만화뮤지엄으로 표기하는 한편, 명칭 등의 고유명사로서 사용되는 경우에는 만화의 일본어인 망가(漫画,マンガ)로 표기한다(예: 교토국제망가뮤지엄).
- 3 여기서 뮤지엄은 일반적인 번역어인 ‘박물관’이 아니라 일본의 문부과학성이 분류한 바, ‘박물관’, ‘박물관상당시설’, ‘박물관유사시설’을 모두 포함하는 개념이다. 문부과학성은 〈박물관법 제도상의 박물관 구분과 현황〉에서 박물관을 크게 1) 박물관 2) 박물관 상당시설 3) 박물관 유사시설로 분류하고 있다. 1) 박물관은 역사, 예술, 민속, 산업, 자연과학 등에 관한 자료를 수집, 보관(육성을 포함)하고 전시하여 교육적 배려하에서 일반에 제공하고, 교양, 조사연구, 여가 등에 사용하기 위해 필요한 사업을 행하고 그에 맞춰 자료들에 관한 조사연구를 목적으로 하는 기관으로 박물관 등록을 완료한 것(박물관법 2조 1), 2) 박물관상당시설은 박물관과 동종 사업을 행하는 시설로 박물관에 상당하는 시설로서 지정된 것(박물관법 29조), 3) 박물관유사시설은 박물관과 동종 사업을 행하는 시설(등록 또는 지정을 받지 않은 것)로 근거규정은 없지만 사회교육조사상 이상과 같이 규정한다고 되어 있다.
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shougai/014/shiryo/06101611/011.htm (최종 검색일: 2019. 5. 30.)

밀접하게 연결된다는 점에서 주목할 가치가 있다. 들뢰즈와 가타리는 서구의 오랜 이분법적 사고방식을 극복하기 위한 방법으로서 수목형과 리즘형이라는 새로운 이분법을 제시하고 있다.

리즘(rhizome)은 감자, 고구마, 연근, 아스파라거스 등의 뿌리줄기 식물을 지칭하는 이름으로, 뿌리, 몸통, 줄기의 위계가 확실한 나무 구조와는 대조적으로 리즘 구조는 땅 속에서 뿌리줄기의 형태로 위계 없이 뻗어나간다. 들뢰즈와 가타리는 리즘을 『천 개의 고원』에서 일자의 사유에 대항하는 다양체의 사유 모델로서 제시한다. … 들뢰즈와 가타리는 나무 모양의 사고방식, 즉 수목적 사유는 서구 형이상학의 사유 구조 전체를 대변한다고 했다. 기원, 중심, 일자, 위계의 수목적 사유에 대항하는 대안으로서, 시작도 끝도 없고, 중심도 없는 리즘적 사유를 제안한다.⁴

이런 관점에서 보면 뮤지엄이야말로 수목적 사유가 현실로 구현된 공간이다. 뮤지엄이 제국주의와 식민주의에 바탕하여 세계를 수목적 질서로 재구성하고 일반 대중을 교육하는 제도로서의 성격을 지닌다면, 대중문화로서의 만화는 그 잡다함과 다양함, 범용성과 대량성으로 인해 기존의 지식체계에 순조롭게 자리잡을 수 없는 리즘적 성격을 지닌다. 그리고 바로 만화의 이런 성격으로 인해 뮤지엄과 뮤지엄이 대표하는 근대성에 근본적인 변화를 가져올 수 있는 가능성을 지니게 된다. 즉 일본의 만화뮤지엄은 파퓰러 문화의 뮤지엄화를 넘어서서, 식민주의와 제국주의 이후 줄곧 전제되어 왔던 수목형 재현방식과 조직의 가장 강력한 상징인 뮤지엄이 리즘형 재현과 조직이 될 수 있을지에 대한 모색이라 할 수 있다.

본 논문은 2000년대 이후 일본사회에서 만화뮤지엄이 증가하고 있는 현상의 사회문화적 의미와 그로 인한 다양한 이슈를 정리, 분석하고 현지조사에 바탕한 구체적인 사례연구를 통해 이러한 이슈들이 만화뮤지엄이라는

4 장용순, 「현대도시론의 리즘적 성격」, 『미술사학보』 43집, 2014, 98~101쪽.

현장에서 어떻게 나타나는지, 그리고 이를 어떻게 해결하는지를 고찰하여 만화가 뮤지엄에 어떤 가능성을 제시하는지 논하고자 한다.

이를 위해 우선 자넷 마스틴(Janet Marstine)이 제시하는 기존 뮤지엄의 성격과 새로운 뮤지엄으로서 ‘포스트 뮤지엄’(post-museum)의 개념을 살피고, 일본사회에서 만화뮤지엄이 어떤 사회문화적 맥락에서 등장하게 되었는지를 고찰한다. 또한 만화라는 대중문화이자 미디어가 일본사회에서 어떤 의미를 지니는지, 그리고 그로 인해 만화가 뮤지엄과 결합하면서 기존 뮤지엄이 안고 있던 근본적인 모순을 어떻게 드러내는지를 일본의 만화문화, 그리고 만화에 대한 인식이라는 측면에서 구체적으로 살펴본다.

논문의 후반부는 사례연구로 구성된다. 전반부에서 다룬 이론적 논의를 바탕으로 일본 전역에 존재하는 오타쿠문화 관련 문화시설 중에서 만화에 특화된 문화시설, 특히 뮤지엄과 도서관에 초점을 맞추어 비교분석한다. 이를 위해 자료, 문헌조사를 통해 선정한 총 여섯 개의 만화뮤지엄을 2014년 이후 수차례 견학했고, 내외부 관계자와 여러 차례 면담을 실시했다. 이를 통해 일본 만화뮤지엄의 현황과 앞으로의 전망을 정리한다.

2. ‘새로운’ 뮤지엄의 등장과 일본에서의 만화뮤지엄의 대두

1) ‘새로운’ 뮤지엄의 등장: 마스틴(Marstine)의 논의를 중심으로

만화뮤지엄은 근대성과 함께 탄생한 뮤지엄의 기본적인 정의로는 상상할 수 없는, ‘새로운’ 뮤지엄에 속한다. 자넷 마스틴의 뮤지엄 연구 이론은 ‘새로운’ 뮤지엄의 출현을 다음과 같은 네 가지 메타포를 통해 정리하고 있다.

1) 성당으로서의 뮤지엄, 2) 시장원리에 의한 산업, 3) 식민지화한 공간, 4) 포스트 뮤지엄(post-museum)은 각각 대중문화와 뮤지엄의 관계를 생각할 때 이론적 틀을 제공한다.⁵

5 Janet Marstine, *New Museum Theory and Practice: An Introduction*, Blackwell, 2006.

우선 1) ‘성당으로서의 뮤지엄’은 우리가 흔히 알고 있는 기존의 뮤지엄을 상징하는 동시에 현재 출현하기 시작한 대중문화를 전문으로 하는 뮤지엄에도 적용될 수 있는 이미지이다. 더 이상 고급문화와 대중문화의 경계가 의미를 지니지 못하게 된 현대에 대중문화 또한 예술작품이나 민속용품처럼 수집, 전시 및 보존의 대상이 될 수 있다는 사실은 문화 간의 위계가 사라진 문화의 민주화를 의미한다. 이는 동시에, 방대한 양이 생산되었고 지금도 끊임없이 생산되는 대중문화 중에서 무엇이 취사선택되는가, 그리고 그때 가치를 판단하는 것은 누구인가라는 권력의 문제를 여전히 제기한다.

2) ‘시장원리에 의한 산업’은 과거 국립이나 공립 등, 공익적인 목적에 의해 건립되어 운영되어 왔던 뮤지엄이 점차 신자유주의적 흐름의 영향을 받게 된 상황을 의미한다. 이는 구체적으로는 각각의 뮤지엄들이 운영상 경제적 자립을 요구받게 되면서 전시기획 등에서 문화적 가치보다는 실제적인 흥행을 고려하는 상황에 맞닥뜨리게 되었고, 특히 관광산업 등과의 연계가 더욱 중요해지고 있는 상황을 가리킨다.

3) ‘식민지화한 공간’은 근대 이후 성립한 뮤지엄이 남성/여성, 식민자/피식민자 등의 다양한 위계를 시각화하여 전시하는 공간이었다는 점을 의미한다. 흥미로운 것은 과거 이처럼 사회문화적, 종족적 위계를 전시하는 장으로서 식민지화의 영향에서 자유롭지 않았던 뮤지엄이 비판에 직면하여 이러한 성향을 점차 줄여나가고 있는 데 반해, 한편으로는 2)에서 살펴보았던 시장원리나 경제적 목적에 의해 새로이 식민지화된 공간으로 바뀌고 있다는 점이다.

이상의 세 가지 메타포가 현재 뮤지엄이 직면한 상황을 묘사하고 있다면 마지막 메타포인 4) ‘포스트 뮤지엄’은 “더 이상 뮤지엄이라고 할 수는 없지만 뭔가 관계있는 것”이다. “사람들을 ‘계몽’하기 위한 것이 아니”고 “다양한 사람들의 모임이나 지역사회와 연계하여 그들의 요망에 부응하고 문제를 제기하며 활력을 공유하는 ‘장’⁶⁾이라는 것이다.

6 이시타 사에코, 「파퓰러 문화의 수집·공유·소비: ‘파퓰러 문화 뮤지엄’에 관한 고찰」, 64쪽.

일견 대중문화를 테마로 한 뮤지엄은 기존의 뮤지엄보다 이러한 포스트 뮤지엄의 모습에 더 가까워 보인다. 그러나 대중문화를 테마로 한 뮤지엄이 모두 이런 면모를 지니는 것은 아니다. 이와 관련하여 흥미로운 것은 ‘인기 있는’(popular) 대중문화를 전시하는 시설로서 뮤지엄이 속속 건립되는 상황에서 역으로 대중문화가 뮤지엄에서 전시되고 보존되는 순간, ‘재미없어진 다’는 불만이 관람자 측에서 나오기 시작한다는 점이다.

아마나카 치에는 이에 대해 대중문화가 뮤지엄에 전시되는 한편, 대중문화의 ‘뮤지엄적’ 향유는 시설 내부가 아니라 외부에서 일어나고 있다고 지적한다. “예를 들면 대중문화작품의 무대가 된 곳을 방문하여 다양한 풍경과 건물, 물건들에 새겨진 의미를 해석하는 것을 즐기는 소위 ‘성지순례’와 다양한 대중문화의 콘텐츠를 수집하는 행위는 ‘뮤지엄’적 전시의 독해와 수집, 보존의 욕망에 따른 것”이라는 것이다.⁷ 아마나카의 지적은 대중문화를 테마로 하는 뮤지엄이 진정한 포스트 뮤지엄이라는 것, 즉 뮤지엄이 사람들이나 지역사회와 연계하여 역동적으로 운영되기 위해서는 대중문화의 속성을 좀 더 면밀하게 고려하여 다양한 방식을 시험해야 한다는 필요성을 제기한다.

2) 일본에서의 만화뮤지엄 등장

한편, 만화와 애니메이션을 테마로 한 관련 시설이 일본사회에서 본격적으로 증가하기 시작한 것은 1990년대로 거슬러 올라간다.⁸ 이미 만화가 거대한 산업이 되었음에도 여전히 사회적으로는 오타쿠들이 애호하는 서브컬처(subculture)라는 부정적인 인식에 머물렀던 1980년대에 비해 1990년대는 일본사회에서 만화의 위상이 상승한 시기였고, 여기에는 1992년 데즈카 오사무(手塚治虫)의 사망으로 인한 만화에 대한 사회적 관심의 증가가 큰 영향을 끼쳤다. 주로 지역 출신 만화가와 그의 작품을 보존, 전시하는 만화관련 시

7 山中千恵, 「第2章 ポピュラー文化を考える」, 『ポピュラー文化ミュージアム 文化の収集・共有・消費』, ミネルヴァ書房, 2013, 32쪽.

8 伊藤遊, 「「メディア」としてのマンガミュージアム」, 『マンガ研究13講』, 水声社, 2016, 367~369쪽.

설이 전국적으로 건립되기 시작했다. 한편 1980년대부터 개최해오던 히로시마시 애니메 페스티벌과의 연관성 위에서, 지방자치체를 중심으로 만화 전문 도서관인 히로시마시 망가도서관(広島市まんが図書館)이 설립되기도 했다.

2000년대에는 1990년대에 건립된 유형과 비슷한 관련 시설이 여전히 증가하는 동시에, 좀 더 ‘뮤지엄’의 원 뜻에 가까운 종합형 만화뮤지엄의 설립 및 개관이 활발하게 이루어졌다. 우선 가장 대표적인 사례로서 교토시와 교토세이카(精華)대학의 산학협동에 기반한 교토국제망가뮤지엄(京都国際マンガミュージアム, 2006), 메이지대학에 설립된 메이지대학 요네자와 요시히로 기념도서관(明治大米澤嘉博記念図書館, 2009), 기타큐슈망가뮤지엄(北九州漫画ミュージアム, 2012) 등을 들 수 있다.

그리고 2000년대에 가장 두드러진 현상은 이전의 관련 시설이 지방자치체나 애호가를 중심으로 만들어졌던 데에 비해 국가가 주도하여 관련 시설을 설치해야 한다는 논의 — 국립미디어예술종합연구센터(国際メディア芸術総合研究センター) 계획 수립 및 좌절, 최근의 MANGA 내셔널센터(MANGA ナショナルセンター) 건립 논의 등⁹ — 가 지속적으로 이루어지고 있다는 점이다. 서구에서 일본 대중문화에 대한 관심이 높아진 것, 그에 대응한 일본 정부의 소프트산업 진흥정책인 쿨 재팬(Cool Japan) 정책과도 궤를 같이하는 이 같은 흐름은 이 당시 일본의 만화연구가 학문영역으로서 본격적으로 성립하게 된 사실 — 2001년 일본망가학회(日本マンガ学会) 설립 등 — 에도 영향을 받았다.

2019년 3월 현재 전국에 30여 개 이상의 만화, 애니메이션 관련 뮤지엄¹⁰

9 공공시설이라는 점에서는 지방자치체의 망가뮤지엄과 국가가 주도하는 관련 시설이 차이가 없는 것처럼 보이지만, 실제 일본사회의 맥락에서는 대중문화를 주제로 하는 시설을 국가가 건립하는 것 자체가 이미 검열의 가능성을 가지고 있다는 점에서, 대중문화에 대해 국가가 개입하는 것에 근본적으로 반대하는 창작자와 업계 관계자가 상당수 존재한다. 그러므로 지방자치체의 망가뮤지엄이 지방사회의 맥락에서 좀 더 자율적으로 운영된다는 점에서 차이가 있다고 보는 것이 일반적인 시각이다. 구체적인 것은 김효진, 「오타쿠문화와 뮤지엄: ‘국립미디어예술종합연구센터’ 건립을 둘러싼 논쟁과 최근의 전개」, 『비교일본학』 vol. 39, 2017 참조.

10 <http://sam.or.jp/map/>. 스기나미애니메이션 뮤지엄(杉並アニメーションミュージアム)이 제공하고 있는 ‘전국 망가 애니메 뮤지엄 지도’는 “일본에 있는 만화, 애니메이션을 주로 전시하고 있는 시설의 일람”이다. 따라서 이곳에는 전시 기능이 없는 만화전문 도서관과 기타 만화관련 시설은 포함되어 있

이 있고, 만화자료를 전문적으로 취급하는 미술관과 도서관을 포함하면 약 50개 이상의 관련 시설이 있는 상황이다. 그러나 만화라는 대중문화와 뮤지엄이라는 과거의 고급문화, 그리고 예술에 특화된 전시시설이 하나로 결합하는 상황은 여전히 많은 논점을 가지고 있고, 이는 실제 관련 뮤지엄의 현장에서 구체적인 문제로 대두되고 있다. 이런 상황을 반영해서인지, 일본의 관련 연구를 살펴보면 이 같은 논점에 대해 이론적 논의도 이루어지고 있지만 실제 관련 시설에서 취하는 시책이나 방침 등을 통해 오히려 앞으로의 방향을 모색하는 사례도 적지 않다.¹¹⁾

3. 일본에서 만화가 지닌 문화적 함의 및 만화의 보존과 이용을 둘러싼 제 문제

1) 만화의 문화적 함의

일본사회에서 만화라는 매체는 본질적으로 대중성을 근간으로 하는 문화상품으로 엄청난 속도로 출판되고 소비되어 버려지는 것을 특징으로 한다. 만화책 및 만화잡지라는 매체 또한, 장기간의 보존보다는 단기간의 대중적인 소비에 적합하도록 저렴한 가격에 낮은 품질의 종이를 사용하여 출판되는 것이 통례이다.

이와 함께 만화라는 매체의 특성상, 완성 작품이라는 형태로 최종형태가 확정되는 미술품 등의 예술품과는 달리 문화상품으로서 만화는 다양한 프로세스를 거치게 되며, 각각의 과정에서 나오는 산출물—작가의 원고-잡지 연재물-단행본(애장판, 문고본 등 다양한 판형 포함)—이 모두 그 자체로 의미를 갖는다는 특징이 있다. 특히 일본의 만화시장은 고속인터넷과 스마트

지 않다.

11) 이런 관점에서 출판된 책이 본 논문의 참고문헌 중 하나인 『マンガとミュージアムが出会うとき』(2009)이다. 세 명의 공저자 중 두 사람이 각각 교토국제マンガ뮤지엄, 가와사키시 시민뮤지엄에 연구원, 학예원으로 근무하면서 만화와 만화문화를 뮤지엄에서 다루는 데에서 발생하는 실제 문제들을 주제로 기고하고 있다.

폰이 보급되었음에도 불구하고 여전히 저렴한 가격에 팔리는 종이잡지에 연재한 후, 이를 단행본(전자출판 포함)으로 묶어 판매함으로써 이익을 올리는 구조가 기본적이다.

따라서 만화라는 미디어를 뮤지엄에서 다룬다는 것은 기존의 뮤지엄에서 다루었던 예술작품 또는 민속자료를 선별하는 기준을 적용하여 뮤지엄에 만화를 수집, 전시하는 것에 머물러서는 안 된다. 오히려 기존의 기준을 적용할 수 없는 만화의 특성으로 인해 어떤 형태를 보존하고 어떤 형태를 전시할 것인가, 어떻게 열람하게 할 것인가라는 방법론적 문제, 그리고 열람과 전시는 어떻게 다른 것인가라는 이론적 문제까지 포괄하게 된다.

나아가 이는 만화뮤지엄의 성격을 규정할 때도 매우 중요하다. 그 이유는 문화유산이나 예술작품 등, 미적인 가치를 중시하여 이를 보존 및 전시하는 박물관/미술관적인 특성을 강조하는가, 또는 출판물로서 만화가 지닌 정보적 가치를 중시하여 여타 도서와 같이 이를 널리 대중에게 열람하게 하는 도서관적인 특성을 강조하는가에 따라서 자료의 수집, 보존, 이용의 방식과 지향점뿐만 아니라 이용자의 경험까지도 크게 달라지기 때문이다. 현지조사 및 문헌조사를 통해 상황을 살펴본 결과, 일본 만화관련 기관의 대부분은 만화라는 미디어가 갖는 이중적인 성격—대중 예술로서의 성격과 정보 매체로서의 성격—을 어떻게 조화시킬 것인가를 두고 각각의 시설이 처한 상황 및 배경을 바탕으로 나름대로의 방식을 찾아가고 있는 것으로 보인다.

특히 일본사회에서 만화는 소위 ‘고급문화’(high culture)와는 본질적으로 다른 ‘진정한’ 대중의 문화라는 점에서 그 가치를 찾아야 한다는 주장이 여전히 강하다. 전후 일본의 저명한 문화평론가 쓰루미 슌스케(鶴見俊介)의 만화론으로 거슬러 올라가는 이런 시각은 만화가 이시카와 준의 “프로레슬링에 시민권을 주자는 플래카드를 내걸자 그 재미가 순식간에 사라졌던 것처럼 만화를 ‘학문’으로 만들자고 하는 시도에는 어딘지 위험한 냄새가 난다”는 발언에서도 그 일단을 찾아볼 수 있다.¹²

12 야마나카 치에, 「'기껏해야 만화'를 통해서 보이는 일한사회는」, 『(제2기) 한일역사공동연구보고서』

실제 일본 만화연구에서 최초로 사회학적인 접근을 시도한 학술서로 평가받는 『만화의 사회학』(マンガの社会学, 2001)에 저명한 만화가이자 현재 교토 세이카대학에서 만화학부 교수로 재직 중인 다케미야 게이코(竹宮恵子)가 만화를 대학에서 학문으로 배울 수 있는가에 대해 본인은 회의적이라고 지적하는 칼럼을 실은 것도 이러한 분위기를 반영한 것이다. 이에 대해 야마나키는 “‘나’와 일체화된 만화란 ‘내’가 즐기고 말하면 되는 것이어서 권위를 필요로 하지 않는다. 오히려 만화는 ‘기껏해야 만화’인 쪽이 좋고 또 그런 것이야말로 의미가 있다는 만화인식”이라고 평하고 있다.¹³

이런 대중문화로서의 만화라는 가치에 대한 중시와 관련해 주목할 지점은 만화의 수집, 보존, 이용에서 만화를 선별하여 ‘질이 높은’ 작품을 수집, 보존한다는 관점에 대해 연구자뿐만 아니라 뮤지엄 관계자들이 전반적으로 비판적이라는 사실이다. 물론 이는 방대한 자료를 모두 소장할 수 없기 때문에 각 기관의 성격과 역사에 걸맞은 자료의 수집과 보존을 위해 일정 정도의 선별이 필요하고, 나아가 뮤지엄이라는 개방된 공공의 장소에 걸맞은 전시 작품 선정 등이 필요하다는 실무적인 차원의 선별까지 문제 삼는 것은 아니다.

그보다는 지금까지 일본의 만화가 발전해올 수 있었던 가장 중요한 요소로서 지적되는 일본 만화의 다양성과 표현의 자유에 대한 존중, 즉 대중 오락으로서 만화가 사회적으로 ‘유해’한 과격한 표현과 폭력, 성 묘사 등을 포함하는 매체라는 점을 존중해야 한다는 것이다. 이를 제거하는 것은 오히려 “만화문화를 거세하여 결국 관광자원화하려고 하는 것으로서 대중문화와 고급문화 이전의 문제”이며 “교육기관이자 계몽장치인 뮤지엄이기 때문에 오히려 문화 표현의 폭넓음에 대해 이해가 필요”하다는 것이다.¹⁴ 나아가 이는 만화가 대중오락이라는 성격을 강하게 지니고 있는 이상, 예술작품

제4권~제5권, 제3분과편 한일역사공동연구위원회, 2010. http://www.jkcf.or.jp/history_arch/second/3-16k.pdf.

13 야마나카 치에, 「‘기껏해야 만화’를 통해서 보이는 일한사회는」, 171쪽.

14 村田麻理子, 「ミュージアムにマンガがやって来た!」, 『マンガとミュージアムが会おうとき』, 臨川書店, 2009, 195쪽.

등과는 달리 작품 하나하나의 가치를 따지기 이전에 “결작도 범작도 포함하여 다종다양한 만화작품이 같은 지평 위에 존재한다는 것, 즉 시대와 사회 그 자체를 보존하여 학술연구의 자료로 제공”¹⁵해야 한다는 사실을 의미한다. 만화가 뮤지엄에 전시되고 열람되는 것을 만화문화의 양지화 및 고급예술화로 만화가 본인들이 받아들이고 환영하는 한국의 상황과는 상당한 차이를 보인다.

2) 자료로서의 만화 보존과 이용을 둘러싼 문제

앞에서 살펴보았듯이 만화는 대중오락 매체라는 측면과 정보 매체라는 측면을 동시에 가지고 있다. 만화자료의 수집, 보존, 이용이라고 해도 어떤 측면을 강조하느냐에 따라서 그 방식이 달라질 수밖에 없으며, 기존의 도서관이나 박물관/미술관에서처럼 문헌자료나 예술작품을 취급하는 방식으로 해결되지 않는 많은 난점이 발생한다. 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.¹⁶

첫째, 민간시설에 의한 수집, 보존의 어려움이다. 2019년 현재 일본에는 아직 만화를 전문으로 취급하는 국립뮤지엄이나 도서관이 존재하지 않는다.¹⁷ 본 논문에서 다루는 뮤지엄이나 기관들 모두가 지방자치체나 대학, 이들의 산학협력이나 개인이 운영해오고 있고 2015년 이후 비로소 망가(MANGA)내셔널센터의 건립 계획이 논의되기 시작했다. 물론 국립시설이 없기 때문에 문제인 것만은 아니다. 민간시설은 국립시설보다 자유롭게 운영될 수 있는 장점도 있다. 그러나 실제 운영되는 관련 시설을 살펴보면, 지방자치체의 경우는 주민의 요구에 의해 지속성이 훼손될 수 있다는 점, 개

15 表智之, 「マンガから広がるミュージアム空間: 京都国際マンガミュージアムの事例より」, 『マンガとミュージアムが会おうとき』, 臨川書店, 2009, 21쪽.

16 이하의 내용은 아래 두 논문을 주로 참고하여 작성되었다. 内記稔夫・秋田孝宏, 「日本における漫画の保存と利用」, 『カレントアウェアネス』 NO. 293, 2007; 表智之, 「マンガから広がるミュージアム空間」.

17 2019년 6월 현재, 망가(MANGA)내셔널센터 건립을 2020년 올림픽 개최 시기에 맞춰 시작하기 위한 초당적 법안이 상정되었지만 정치권의 반응에 따라 여전히 처리되지 못할 가능성도 있다. 물론 국립미디어예술종합연구센터 건립의 좌절에서도 볼 수 있듯이 관련 업계에서 국가가 대중문화로서의 만화에 개입하는 것에 반발하는 점도 있지만, 실제 만화자료의 수집, 보존, 이용 분야의 전문가들은 자료의 아카이빙 등의 측면에서 국립 기관의 필요성이 점차 증대되고 있다고 보고 있다.

인 운영의 경우는 개인의 노력이 막대하게 필요하고 운영자의 상황변화(사망 등)에 따라 유지가 불가능해지기 쉽다는 점이 문제로 지적되고 있다.¹⁸

둘째, 방대한 자료의 양이다. 일본의 출판시장 규모는 2018년 현재 인쇄출판 및 전자출판을 포함하여 1조 5,400억 엔인데¹⁹ 이 중에서 만화가 차지하는 비중은 4,414억 엔²⁰으로 약 3분의 1이다. 최근에는 전자출판의 비중이 증가하고 있지만 출판만화(단행본/잡지 포함)의 비중은 여전히 50% 이상(2,412억 엔)이다. 이렇게 막대한 시장에서 생산되는 대량의 만화를 모두 수집하여 정리하는 것은 사실상 불가능하다. 수집에 소요되는 비용뿐만 아니라 수집한 자료를 보관, 보존할 공간의 문제도 심각하다. 특히 일본의 만화 시장에서는 잡지에 실린 만화를 단행본화하는 경우가 대부분인데 단행본만을 수집할 경우 단행본화되지 않은 작품이 소실될 수 있고, 단행본화에 앞서 가장 먼저 대중과 만나는 만화 잡지 자체가 갖는 시의성과 독자성이 고려되지 못한다는 점에서 문제가 제기된다.

동시에 만화가 일본사회의 일상적인 부분에까지 파고들어가서 만화 자체가 목적이 아니라 수단으로 쓰이는 경우, 즉 광고나 사용매뉴얼 등을 만화로 제작하는 경우, 그리고 만화단행본이나 만화잡지에 실리는 작품이 아니라 일반서적으로 분류되어 출판되는 만화들(대표적으로 에세이만화 등)을 어떻게 볼 것인가의 문제도 있다. 특히 전자의 경우, 만화표현의 범용성이 다양한 분야에서 환영받고 있고, 이로 인해 오히려 만화로 규정되지 않기 때문에 수집이나 보존이 어렵다는 문제와도 연결된다.

셋째, 자료의 취약성이다. 대중오락 매체로서 만화는 보존용이 아니라

18 지방자치체와 개인에 의한 운영이 지속되기 어려운 경우가 있다는 사례로서 귀중한 만화자료가 대량으로 보존, 활용되고 있던 오사카부립국제아동문학관(大阪府立国際児童文学館)이 오사카부의 경제적 파탄 및 이용률 저조로 인해 오사카부립중앙도서관에 통합(2008년)된 사례 및 본 논문에서 현지조사를 실시한 메이지대학의 현대만화도서관이 초대관장 사망 후 그대로 유지하기가 어려워진 상황을 들 수 있다.

19 「2018年の出版市場規模発表 紙+電子で3.2%減の1兆5,400億円, 紙は5.7%減, 電子は11.9%増」, 公益社団法人 全国出版協会・出版科学研究所. <https://www.ajpea.or.jp/information/20190125/index.html>(최종 검색일: 2019. 5. 30.)

20 「2018年コミック市場は紙+電子で前年比1.9%増の4414億円と成長基調へ~出版科学研究所調べ」 <https://hon.jp/news/1.0/0/21536>(최종 검색일: 2019. 5. 30.)

읽고 버리는 경우가 많기 때문에 보존 및 장기간의 열람, 대출에 부적합하다. 최근 출판된 단행본들은 상대적으로 상황이 낫지만 과거 대본소에서 대여하던 만화들은 질이 낮은 재질에 인쇄의 질도 좋지 않아 일반적인 도서관 자료처럼 대출이나 열람을 지속하게 되면 자료 자체가 소실될 가능성이 높다. 또한 이를 보장하기 위해 일반적인 도서관 자료처럼 하드커버로 표지를 다시 입히거나 제본을 다시 한다면 만화책이 갖는 표지나 대중적인 읽을거리로서 독서경험이 소실될 가능성이 높다.

넷째, 도서관의 청구기호 등 기존의 자료 정리 시스템이 만화에는 적용되지 않는다는 점이다. 기존 도서관의 분류체계에 따르면 만화는 ‘만화’라는 카테고리 안에 모든 장르의 만화작품이 분류돼 있어서 이용자가 손쉽게 원하는 자료에 접근하기가 어렵다. 또한 만화와 관련된 자료에는 만화책은 아니지만 만화자료로 볼 수 있는 것들—관련 캐릭터 상품, 잡지 부록 등—이 포함되어 있는데, 이들은 만화문화를 이루는 중요한 부분임에도 불구하고 제대로 자료로서 분류되기 어렵다. 출판시장에서 만화가 갖는 비중을 생각해볼 때 분류기호 등은 시급하게 정리되어야 하겠지만, 현 단계에서는 각각의 관련 기관에서 필요에 따라 임의로 정리체계를 만들어 사용하고 있는 데 머물고 있다. 만화에 적합한 정리 시스템의 확립 및 표준화야말로 앞으로 만화와 뮤지엄의 관계를 생각할 때 중요 사항으로 부각될 것이다.

다섯째, 동인지의 수집과 정리 문제이다. 동인지는 일본의 만화문화에서 큰 비중을 차지하고 있음에도 정식출판물이 아닌 자비출판의 형태로 발간되기 때문에 기존 도서관이나 관련 기관에서 수집하기가 어렵다. 특히 동인지의 다수가 2차 창작, 즉 원작이 되는 만화, 소설, 게임 등의 패러디 작품이라는 점에서 저작권 문제가 있을 뿐만 아니라 상당수가 성인을 위한 외설적 표현을 담고 있다는 점에서도 논란이 되기 쉽다.²¹ 그러나 한편 1970년대 중반 동인지 즉매회²²로서 코믹마켓이 시작된 이후, 현재 일본뿐만 아니

21 자세한 것은 김효진, 「서브컬처를 이용한 지역활성화의 가능성과 한계: ‘코미케 in 미토’의 사례를 중심으로」, 『일본연구』 57집, 2013 참조.

22 동인지 즉매회란 아마추어작가들이 자비출판한 동인지를 배포, 반포, 판매하는 이벤트를 가리킨다.

라 세계 각지의 참가자를 포함하여 총 50만 명 이상을 동원하는 이벤트가 된 데다 많은 프로페셔널 작가들이 동인지로 작가의 꿈을 키워나갔다는 점을 고려해볼 때, 동인지 또한 만화 뮤지엄에서 취급할 필요가 있다.

여섯째는 2000년대 이후 증가한 ‘만화뮤지엄’에 특화된 문제이다. 만화 뮤지엄은 만화라는 매체와 만화문화의 특성을 동시에 구현해야 하며, 그 특성상 도서관과 미술관/박물관적 요소가 결합된 경우가 많다. 이로 인해 만화뮤지엄은 도서관으로서의 기능을 충족하는 동시에 미술관/박물관적 기능 또한 충족해야 한다. 그러나 동시에 두 가지를 충족하는 것이 실제로는 불가능하며, 바로 이 불가능에서부터 시작해야 하는 것이 만화뮤지엄의 딜레마이다. 특히 만화뮤지엄은 ‘전시’라는 부분을 빼놓고 생각할 수 없는데, 대개는 출판된 만화의 형태로 독자를 만나게 되는 상황에서 이를 전시한다는 것이 과연 어떤 의미가 있는지에 대한 논의가 필요해지는 것이다.

그 외에도 만화잡지의 소장과 정리를 둘러싼 문제, 전자출판이 증가하면서 이를 어떻게 관리할 것인가의 문제 등 다양한 문제가 산적해 있다.

4. 만화관련 문화시설의 유형

그렇다면 이상에서 살펴본 문제들은 구체적인 뮤지엄의 현장에서 어떤 방식으로 다루어지고 있는지를 살펴보고자 한다. 마스다 노조미(増田のぞみ)는 일본의 만화관련 뮤지엄을 크게 다섯 유형으로 나누고 있다. 구체적으로는

- 1) 종합시설형: 만화 관련자료의 종합적인 수집, 보존, 활용을 폭넓게 실천하고 있는 시설
- 2) 도서관형: 만화자료의 수집, 보존과 함께 특히 관내에서 열람(또는 대출)에 특화된 시설
- 3) 지역진흥형: 지역에 관련된 특정 작가에 관한 자료를 중심으로 소장하면서 그 지역의 문화 진흥, 소위 ‘지역활성화’로서 효과를 기대하는 시설
- 4) 테마파크형: 만화 관련자료의 수집, 보존에 힘을 쓰기보다 방문자의 ‘체험’을 중시하는 시설로 좀 더 오락적, 상업적인 요소가 강함
- 5) 기업설치형: 기업이 설치자가 되어 자사의 상품과 역사를 소개하고 세계를 보다 매력적으로 보이기 위한 장소로 설치(강조는 연구자)

1) 종합시설형 2) 도서관형 3) 지역진흥형 4) 테마파크형 5) 기업설치형의 다섯 유형이며, 이들은 각각 다음과 같이 정의된다.²²

이 중에서 1), 2), 3)은 만화자료의 수집, 보존을 중요한 기능으로 삼고 있다는 점에서 일차적으로 본 논문이 다루는 만화와 뮤지엄의 관계를 살펴 볼 때 적합한 것으로 판단된다. 그러나 이 세 유형 중에서 3)의 경우는 만화라는 대중오락 매체에 대해 접근하는 방식에 차이가 있다. 지역의 관점에서 특정 작가에 초점을 맞춘 자료 구성 및 전시 위주라는 점에서 기존의 작가 중심 박물관 등 시설의 연장선상에 있기 때문이다.

따라서 새롭게 등장한 만화뮤지엄에 대한 연구라는 본 논문의 주제에서 봤을 때 유형 3)은 취지에 맞지 않기 때문에 본 논문에서는 다루지 않을 것이다. 대신 유형 1)과 2)에 집중하여 관련 시설을 리스트업한 결과, 일본 전국에 분포하는 총 여섯 개의 만화뮤지엄을 선정했으며, 이에 대해 2014년 여름과 2015년 초, 두 차례에 걸쳐 집중적으로 현지조사를 실시했다. 그리고 2016년부터 2018년 여름에 걸쳐 별도로 각 시설의 관계자들과 심층인터뷰를 실시했다. 결과적으로 본 논문을 위한 현지조사에서는 주로 1) 종합시설형과 2) 도서관형의 만화관련시설을 중심으로 이하의 여섯 개 시설 및 뮤지엄을 방문, 시설을 견학하고 관계자와 인터뷰를 수차례 실시했다.

현지조사를 실시한 만화도서관/만화뮤지엄 목록

<도서관형>

- ① 메이지대학(明治大学) 현대망가도서관(現代漫画図書館) (도쿄, 2014년 7월)
- ② 메이지대학(明治大学) 요네자와 요시히로 기념도서관(米沢嘉博記念図書館) (도쿄, 2014년 7월)
- ③ 소녀망가관(少女まんが館) (도쿄 아키루노시, 2014년 7월)
- ④ 히로시마시 망가도서관(広島市まんが図書館) (히로시마, 2015년 1월, 전직 관계자 인터뷰 2018년 7월)

<종합시설형>

- ⑤ 교토국제망가뮤지엄(国際マンガミュージアム) (교토, 2015년 1월)
- ⑥ 기타큐슈시망가뮤지엄(北九州漫画ミュージアム) (기타큐슈, 2015년 1월)

23 増田のぞみ, 「第8章 マンガ関連ミュージアム」, 『ポピュラー文化ミュージアム 文化の収集・共有・消費』, ミネルヴァ書房, 2013, 188~194쪽을 토대로 연구자가 정리한 것이다.

1) 도서관형

메이지대학(明治大学) 현대망가도서관(現代漫画図書館)

2015년 현재 사립대학인 메이지대학이 운영하고 있는 만화도서관은 2개가 있다. 흥미로운 것은 두 도서관 모두 지금은 고인이 된 두 사람의 만화수집가가 평생을 걸쳐 만들어온 개인의 컬렉션에 바탕하고 있다는 점이다. 그중 현대망가도서관은 신주쿠 와세다지역 근처에 위치한 개인 소유의 5층 아파트 건물 전체를 사용하고 있다. 이 도서관을 처음 만든 나이키 도시오(内記稔夫)는 1937년생으로 만화를 애호하는 취미로 인해 대본소사업에 종사했으며, 그 결과 평생 자신의 재산을 만화 및 관련 물품 수집에 바쳤고 1978년 자신의 대본소 자리에 만화전문의 사설도서관인 ‘현대만화도서관 나이키 컬렉션’을 설립한 인물이다. 아무런 지원 없이 개인이 대규모의 만화도서관을 운영한 공로를 인정받아 1997년 일본만화학회의 공로상을 수상하고 일본만화학회 이사를 역임하는 등, 비록 학자나 작가는 아니었지만 그 존재감은 무시할 수 없다.

2012년 본인이 사망하기 몇 년 전부터 개인 관리가 불가능한 수준인 컬렉션(만화단행본 10만여 권, 만화잡지 6만 8,000권 등)을 보존하기 위한 방법을 찾던 중 메이지대학이 이를 인수하는 것으로 결정되었고, (뒤에서 다룰 요네자와 요시히로 기념도서관과 통합될) 새로운 도서관을 건설하기 전까지 일단 사설 도서관 당시의 건물에서 도서관 기능을 하는 것으로 합의되었다고 한다.

현지조사 및 인터뷰 당시 확인할 수 있었던 사실은 1) 현재도 매달 200권 정도씩 늘어나는 방대한 자료량으로 인해 협소한 공간 문제가 매우 심각한 상태라는 점, 2) 별도로 신간 주문을 하지 않아도 만화전문 서적 도매점에서 자동으로 신간을 분류하여 매달 도서관에 배달하고 있는데 이는 만화대본소협회장까지 역임했던 나이키 도시오의 인맥에 바탕한 것으로 다른 도서관에서는 그 유례를 찾아보기 어렵다는 점, 3) 상대적으로 이용이 간단하다는 점을 들 수 있다. 회원 가입 없이도 300엔 정도를 지불하면 1970년 이후의 자료는 신청하면 대부분 열람실에서 자유롭게 열람할 수 있고 이를

계기로 근처의 지역주민들이 하루 종일 이곳에서 시간을 보내는 경우도 많다고 한다. 실제로 이는 설립자 생존 시에 대본소로서 운영되기도 한 역사에 바탕한 것이기도 하다.

다만 메이지대학에서 만화자료를 인수할 당시 새로운 도서관을 건립하여 만화자료를 일괄적으로 보관하기로 했음에도 대학의 사정으로 도서관 건립 일정이 확정되지 않은 상황이라는 점은 심각한 문제였다. 현재 장소가 수집과 보관의 한계에 다다른 상황에서 대학 측의 약속이 지켜지지 않은 상태였고, 이에 대해서 도서관 내부자들은 문제를 제기하고 있었다. 이런 상황에도 불구하고, 연구자가 방문했을 때도 현대망가도서관에는 평범한 지역주민들이 방문하여 만화책을 여유롭게 열람하고 있었으니, 이는 이곳이 오래전 만화대여점이었던 시절부터 지역사회와 맺어왔던 유대를 단적으로 보여주는 풍경이었다. 실제로 메이지대학에 만화자료를 기증하게 된 이유 중 현재의 도서관에서 가까운 지역(도쿄 내)에 위치한 대학이라는 점이 중요하게 고려되었다고 한다.

메이지대학(明治大学)의 요네자와 요시히로 기념도서관(米沢嘉博記念図書館) 앞에서 살펴본 현대망가도서관과 함께 메이지대학이 운영하는 또 하나의 만화도서관이 바로 요네자와 요시히로 기념도서관(이하 기념도서관)이다. 이 두 도서관은 장차 메이지대학에서 건립할 도쿄국제만화도서관에 포함될 예정이었으나 대학 내부 사정으로 이 계획이 무기한 연기된 상태이다. 원래 장소에서 여전히 운영되고 있는 현대망가도서관과는 달리 기념도서관은 메이지대학 근처의 작은 건물을 개조하여 사용하고 있으며 2009년에 개관했다.

이 기념도서관은 1층을 전시실, 2층을 열람실, 그리고 3~5층을 보관실 및 사무실로 사용하고 있는데, 장서의 대부분이 아마추어작가에 의해 자비로 출판되어 관련 이벤트 등 한정된 경로로만 유통되는, ‘동인지’(同人誌)로 불리는 출판물로 구성되어 있다. 이는 비슷한 만화관련 도서관 중에서도 이 기념도서관만의 특징으로, 만화문화의 서브컬처로서 40년 이상의 역사를 지닌 일본의 아마추어 창작문화를 지탱해온 동인이벤트 ‘코믹마켓’과의 밀

접한 연관성 위에 이 도서관이 기획, 설립되었기 때문이다.

요네자와 요시히로(米沢嘉博)는 코믹마켓 대표로서 이 이벤트를 기획, 시작한 중심인물이다. 그가 2005년 갑작스럽게 사망한 이후, 그가 개인적으로 수집해온 만화, 잡지, 동인지 컬렉션뿐만 아니라 코믹마켓 참가자들이 자발적으로 제출하여 별도로 보관해온 막대한 양의 동인지(현재 도쿄 교외 사이타마에 총 3개의 창고가 있음)를 어떻게 효율적으로 수집, 보관할 것인가가 심각한 이슈가 되었다. 특히 동인지는 출판사를 통해 출판되어 ISBN이 부여되어 있는 상업출판물과는 달리, 아마추어 작가가 사적으로 출판한 인쇄물로서 수량 자체가 한정적이고 한번 분실되면 사실상 회복이 불가능하다는 점에서 수집과 보관이 극히 중요하다. 또한 분류체계가 기존 상업출판과 일치하지 않아 어려움이 있고, 일 년에 두 번 있는 이벤트마다 400~500박스(B4크기 박스 기준)가 새로 반입되는 등 그 양도 막대해서 현재 상태에서는 수집과 보관에 치중하고 있다고 한다.

또 이 도서관이 동인지 열람에 적극적이지 않은 이유는 바로 동인지를 둘러싸고 여전히 문제시되고 있는 저작권 문제 및 성적 표현 문제 때문이기도 하다. 원작의 패러디, 나아가 등장캐릭터의 동성애적 관계를 묘사하고 있는 동인지가 도서관에서 자유롭게 열람되면 저작권자가 문제를 제기할 수 있다는 것이다. 이 점은 연구자가 인터뷰한 관계자도 지적한 바 있었다.

이러한 이유들로 인해 현재 기념도서관에서는 동인지의 열람은 일 년에 두 번, 코믹마켓이 개최된 이후 직전 이벤트에서 제출된 견본책을 열람하는 것이 기본으로, 소수 프로작가의 동인지 작품 등을 골라서 전시하는 경우는 있어도 동인지 컬렉션 중에서 자유롭게 열람하는 것은 불가능하다. 그러나 이런 상태는 잠정적인 것으로, 운영 측에서 의도한 것은 아니라고 한다. 현재 동인지 열람을 막고 있는 여러 이유들—공간 및 보관의 문제, 저작권, 성적 표현의 문제 등—이 해결될 미래에는 동인지를 자유롭게 활용한 연구를 권장하고자 하며, 그런 환경이 정비되면 바로 활용할 수 있도록 수집 및 보관에 현재는 힘을 쏟고 있다. 아직 그런 환경이 정비되지 않은 현재, 기념도서관은 주로 1층 전시실에서 열리는 유명 만화작가의 작품전 및 2층 열

람실에서 상시적으로 열람 가능한 만화관련 서적들(상업출판물이 다수)을 중심으로 운영되고 있다. 실제로 요네자와 요시히로 본인이 모은 만화컬렉션 또한 상당한 수준으로, 동인지에 특화되어 있기는 하지만 만화도서관으로서의 기능도 가능한 수준이라고 한다.

이런 관점에서 메이지대학의 두 만화도서관은 개인 유지에 의해 만들어진 도서관(혹은 만화장서)이 대학과 협력해 운영하는 사례로, 각각 상업만화 및 동인지에 특화된 도서관이라고 할 수 있을 것이다. 두 도서관 모두 열람 기능보다는 만화 관련 자료의 수집 및 보관에 초점을 두고 있으며, 이는 만화 관련 자료가 일반 서적보다 수집이 더 어렵고 일시적인 성격을 띠기 때문에 필연적인 결과라고 할 수 있다.

소녀망가관(少女まんが館)

도쿄시 근교에 위치한 소녀망가관은 개인소유의 만화컬렉션을 지역사회에 개방하고 있는 전형적인 사례라고 할 수 있다. 1997년 개관 이후 소녀망가관은 한 차례 장소를 옮겨 일주일에 1회 개관하거나 예약에 따라 개관하는 형식을 취하고 있으며, 현재 운영은 컬렉션을 소유한 부부가 맡고 있다. 개관하는 동안은 자유롭게 입장할 수 있으며 입장료도 받지 않는다.

도서관의 이름대로 소녀만화, 특히 1970년대와 1980년대 일본 소녀만화에 특화된 이 만화도서관은 PC통신의 만화동호회에서 시작되어, 보관 장소의 제약으로 인해 처분해야 하는 만화책을 현재의 운영자(부부)가 인수하여 보관하면서 같은 취향의 사람들에게 열람하게 하는 방식을 택하며 시작되었다. 방대한 자료이다 보니, 임대료가 문제되어 2009년 도쿄 근교로 이사했으며 현재는 단독주택에 딸린 창고를 개조하여 1, 2층에 걸쳐 소녀만화를 전시, 열람할 수 있도록 했다.

앞에서 살펴본 메이지대학의 현대망가도서관과 오네자와 요시히로 기념도서관의 사례가 수집과 보관에 초점이 맞춰져 있다면 소녀망가관은 개인의 취미생활이라는 전제 위에서 새로운 자료의 수집은 기증에 의존하면서 열람 기능을 보다 강화한 형태이다. 기증은 별도로 모집하고 있지는 않

지만 도서관의 존재가 알려지면서 기증 가능 여부를 묻는 문의가 증가하고 있으며, 대여는 불가능하지만 관내에서는 거의 모든 자료를 열람할 수 있다는 것이 장점이다.

운영자와의 인터뷰에 따르면 개인의 취미에 따른 운영이야말로 많은 장점이 있다고 한다. 무엇보다 자신이 애호하는 만화를 함께 즐기는 사람들을 만날 수 있으며, 모든 자료를 일괄적으로 한곳에서 소장하는 것이 아니라 넓고 유연한 네트워크를 조직하여 상호보완하는 관계를 유지할 수 있다. 이를 통해 일본 전국에서 각각의 특성을 지닌 미니도서관(マイクロ・ライブラリ) — 개인 집의 일부를 활용하여 만화도서관을 운영 — 의 네트워크를 운영함으로써 더 많은 사람들이 열람하고 만화의 매력을 느낄 수 있게 하는 것이 이들의 목표였다. 실제로 이들이 소개된 신문기사를 보고 지방에서 많은 문의가 오고 있으며, 그 결실로 시코쿠(四国)지역의 작은 지방도시에서 비슷한 형태의 미니도서관을 설립한 케이스가 있다고 한다. 협력 관계를 맺고 시코쿠의 신규 도서관에 운영 노하우를 전수하고 중복되는 장서 상당부분(대중장르로서 만화의 특성이기도 하다)은 양도하는 등, 적극적이고 활발한 활동을 펼치고 있다.

히로시마시 망가도서관

히로시마시 망가도서관은 앞에서 살펴본 개인장서에 기반한 도서관이 아니라 히로시마시립 도서관의 부설도서관으로서 처음부터 공공도서관으로서 시작되었다는 점이 특징적이다. 일본의 만화관련 도서관/뮤지엄 중에서도 초창기에 건립된 도서관으로서 1986년 ‘열린도서관’으로 오픈한 이후, 만화에 특화된 도서관으로서 정식으로 개관한 것은 1997년이고 현재 13만 권의 장서를 보유하고 있다.

시립도서관이므로 시립도서관의 본관과 동일한 운영시스템하에서 운영되고 있으며 전문사서가 만화의 구입과 수집, 보관을 관리하고 있다. 또한 시립도서관으로서 시민의 세금으로 운영되고 어린이가 이용한다는 점을 고려해 장서로서의 만화 선정 기준이 엄격한 것이 특징이다. 도서관 홈페이지

에 실린 ‘도서관의 콘셉트’는 다음과 같은 내용이다. (강조는 연구자)

- 만화자료의 수집, 정리 및 보존
- 도서관에 걸맞은 양질의, 자료적 가치가 높은 만화의 수집
 - 시대를 대표하는 만화
 - 대표적인 만화잡지 등
- 만화연구를 위한 만화 관계 자료의 수집
 - 만화문화론, 만화사론 등의 도서자료
 - 에마키모노(繪巻物, 두루마리 이야기책), 극화, 풍자화 등의 역사적 자료
- 만화자료의 열람 그리고 대출
- 전시, 강좌 등 각종 행사의 개최

이상과 같은 도서관상(像)에서도 알 수 있듯이 히로시마시 망가도서관에서는 장서로서 만화의 선정 과정에 많은 관심을 기울이고 있다. 제한된 예산에서 시민에게 최선의 서비스를 제공해야 하기 때문에 “양질의, 자료적 가치가 높은” 만화만을 수집 대상으로 삼는다. 그리고 만화의 수집, 보관보다는 시민의 여가활용을 위한 만화 열람 기회를 제공하는 것을 도서관의 중요한 역할로 본다. 또한 다른 도서관에서는 소장 도서를 최대한 출판 당시 상태 그대로 보관하고 열람하는 데 비해 히로시마시 망가도서관에서는 열람과 보존의 편의를 위해 일반서적과 동일하게 만화책의 겉표지를 벗기고 제본하는 방식을 취하고 있다.

앞에서 살펴본 도서관이 수집과 보관에 좀 더 중점을 두고 있다면, 히로시마시 망가도서관은 열람자의 편의와 일반인들의 만화에 대한 관점에 가장 민감하게 반응하는 도서관이라고 할 수 있다. 우선 다른 도서관들에 비해 운영시간의 길이 및 열람의 자유도가 가장 높으며(일반 도서관과 동일), 만화가 어른보다는 어린이들에게 더욱 친근한 매체라는 점을 반영하여 성 표현 등이 포함된 만화는 기본적으로 개가식 공간에는 비치하지 않는다.²⁴ 아동이 부모와 함께 이용하는 도서관으로서의 만화도서관을 상정하고, 이들

에게 유해하다고 판단되는 도서는 일단 수집 대상에서 제외하는 형식으로 운영되고 있다.

또한 독특하게도 히로시마시의 도서관으로서, 히로시마시 출신 만화가, 혹은 히로시마를 배경으로 하는 만화에 대한 열람실을 별도로 운영하고 있다. 도서관 건물은 1층 사무실과 2층 열람실로 이루어져 있는데 1층 사무실 벽에는 히로시마시를 배경으로 한 만화와 히로시마 출신 만화가의 작품이 지도와 표로 정리되어 있기도 하다. 이는 시립도서관으로서 지역사회와의 관련성을 강조하는 역할을 한다. 실제로 히로시마 시민이라면 자신의 지역이 묘사되거나, 같은 지역 출신 만화가에 대해 보다 친근감을 느끼고 관심을 갖는 계기가 될 수 있을 것이다. 지역사회에 기반한 도서관으로서 지역과의 관련성을 강조하는 이런 면은 시립 만화 관련 시설에서 공통적으로 드러나는 특징이다. (이후 살펴볼 기타큐슈망가뮤지엄을 참조)

2) 종합시설형

교토국제망가뮤지엄

교토망가뮤지엄은 만화와 뮤지엄을 본격적으로 결합하여 기존 뮤지엄의 기능인 보존과 전시뿐 아니라 ‘만화’와 ‘만화문화’에 대한 전문적인 연구를 결합한 일본 최초의 시도로서 많은 주목을 받았다. 최근에는 한국에서도 많은 관심을 받고 있으며, 이를 학술적으로 다룬 연구성과도 나오고 있다.²⁵

2006년, 일본 최초로 만화학부를 개설한 교토 세이카대학이 교토시와 함께 도심부의 폐교 문화시설을 이용하여 공동운영하는 형태로 개관한 이 뮤지엄은 만화의 수집, 보존과 열람이라는 기능을 여타 만화관련 뮤지엄(도서관형, 지역진흥형)과 공유하면서도, 전시라는 측면을 강조하는 차별화된 접

24 폐가 서고는 고등학생 이상인 것을 증명하면 이용할 수 있으며, 13세 이상이면 부모의 동반하에 열람이 가능하다고 한다.

25 한상정, 「만화전문도서관의 운영정책 및 현황 비교분석연구: 프랑스, 벨기에, 일본, 한국을 중심으로」(『한국언어문화』 64권, 2017) 및 김미림, 「일본의 만화」, 임학순 외 공저, 『만화와 문화산업 그리고 도시』(북코리아, 2007)가 이에 해당한다.

근을 시도하고 있다는 점에서 주목할 만한 사례이다. 특히 교토의 세이카대학과 교토시의 공동운영이라는 형태는 기존의 만화 관련 도서관이 사설(대학 포함)과 공공시설(지방자치체가 대표적)로 나뉘고 그에 따라 운영 및 운영목적에서 현격한 차이를 보인다는 점을 생각해볼 때 새로운 운영방식이 필요할 것임을 예상할 수 있다.

특히 만화 관련 시설이 다양한 지방자치체의 주도로 만들어지는 상황에서 교토국제망가뮤지엄도 그런 흐름의 일환으로 보인다. 그러나 망가뮤지엄을 실현하는 과정은 지난한 과정이었다고 한다. 무엇보다 전통의 보고로 알려진 교토의 지역정체성이라는 관점에서 보았을 때 개관 초기부터 지역공동체에 만화라는 하위문화에 대한 부정적인 시각이 존재했던 것도 사실이며, 이 부분에 대해 지속적인 논의가 이루어지고 있다.²⁶ 실제로 이는 연구자가 내부관계자와 인터뷰하는 과정에서도 확인된 사항으로, 교토가 일본의 고급스러운 전통문화를 상징한다는 이미지 때문인지 만화라는 대중문화를 주제로 하는 뮤지엄이 자기 지역사회에 들어선다는 사실에 대해 교토 지역사회에서 맹렬히 반대했다고 한다.²⁷ 대학이라는 학술기관이 개입된 뮤지엄일지라도 직면해야 했던 이러한 반대는, 여전히 만화에 대한 일본사회의 시선이 결코 호의적인 것만은 아님을 잘 보여준다. 이로 인해 교토망가뮤지엄은 유명한 해부학자로 대중에게 잘 알려진 요로 다케시(養老孟司)를 명예관장으로 임명하여 망가뮤지엄의 문화적 이미지를 강조하는 전략을 사용하기도 했다.

도서관은 폐교된 학교 건물을 개조하여 사용하고 있으며, 이로 인해 2층의 일부 공간은 폐교된 학교의 역사를 전시하는 전시실, 그리고 지역사회의 회의장 및 이벤트장으로 지금도 사용되고 있다. 지역사회가 우선권을 가지고 공간을 사용할 수 있게 하는 것이 교토시의 대여 조건이기도 했으며, 지역사회가 교토국제망가뮤지엄을 받아들이는 데 큰 역할을 했다고 한다. 또

26 김미림, 「일본의 만화」, 370~372쪽.

27 주민들의 반발은 바로 이웃한 지역에서는 폐교를 활용하여 교토현대미술관이 건립되었다는 사실로 인해 더욱 증폭되었다.

한 이 과정에서 큰 역할을 한 것이 바로 교토 세이카대학 만화학부의 학생들이 폐교된 학교의 역사를 만화로 그려서 이를 책으로 만들어 지역사회에 무료로 배포한 일이다.²⁸ 만화에 대해 부정적이었던 고령층도 자신의 학교에 대한 추억이 만화로 그려져 이를 지역의 아동들이 즐겨 읽는 모습을 보면서 만화에 대한 호감이 생겨난 경우가 많았다.

현재 교토국제망가뮤지엄은 1층의 주 전시실과 자유 열람공간, 그리고 2층의 전시실과 열람공간으로 구성되어 있으며 사무실은 2층에 있다. 1층의 주 전시는 만화 제작과정을 중심으로 구성되어 있으며 열람공간은 교실이었던 공간을 터서 신발을 벗고 자유롭게 앉아서 만화를 읽을 수 있게 되어 있다.

흥미로운 것은 ‘망가의 벽’(マンガの壁)이라고 불리는 진열방식이다. 복도를 따라 책장을 짜넣어 그곳에 과거 대본소를 운영하던 사람이 기증한 대본소용 만화를 진열하여 자유롭게 읽을 수 있도록 하고 있다. 대본소용 만화는 기본적으로 손상이 심하여 도서관 소장용으로는 적합하지 않다. 그러나 만화뮤지엄이라는 공간에서 자유롭게 부담 없이 읽을 수 있는 열람용으로는 적합하다는 판단하에 대본소에서와 같이 사람들이 별도의 신청 없이 자유롭게 꺼내 읽을 수 있도록 운영하고 있다. 소장용 책은 이와는 별도로 관리되고 있으며 이러한 이원화된 운영을 통해 대중장르인 만화의 수집, 보관과 열람이라는 상반된 목적을 동시에 달성하기 위해 노력하고 있다.

또한 2층의 전시실에는 만화문화를 시각화하여 전달하기 위해 전시실 중간의 공간 및 양쪽 벽을 최대한 활용하여 전 세계에서 전개되는 만화문화 및 일본 만화문화의 특성을 일목요연하게 보여주고 있다. 이는 만화뮤지엄으로서의 특징인 ‘전시’를 교토국제망가뮤지엄이 가장 중시하고 있다는 점을 잘 보여주는 사례로서 앞에서 살펴본 도서관 기능 중심의 만화도서관과는 엄격하게 구분되는 점이기도 하다.

28 京都精華大学, 熊田正史編集, 『マンガ龍池小学校史』(京都国際マンガミュージアム, 2006)가 바로 이때 만들어진 만화단행본으로 비매품으로 지역사회에 배포되었다고 한다.

다만 여기서 문제되는 것은 ‘뮤지엄’이라는 명칭이 갖는 모호함이다. 일반적으로 도서는 도서관에 수집, 보관되며 예술작품은 박물관이나 미술관에 수집, 보관 및 전시된다. 이때 각각의 기관이 법적으로 인정받기 위해서는 도서관에는 공인 자격을 갖춘 사서가, 그리고 박물관에는 학예사가 필요하다. 그러나 교토국제망가뮤지엄이라는 명칭은 어느 쪽에도 포함되지 않는 애매모호함이 존재한다.

연구자의 인터뷰에 따르면 이 뮤지엄의 최종적인 목표는 사서와 학예사를 모두 갖추어 도서관으로서도, 박물관으로서도 자리매김하는 것이라고 한다. 현재 사서는 근무하고 있으므로 문제가 없으나 만화에 특화된 학예사가 없다는 점이 문제가 되어 박물관으로서 등록되지 않은 상태이고, 그로 인해 ‘뮤지엄’이라는 일견 애매모호한 명칭을 사용하고 있는 측면도 있다. 그러나 그 대신 만화연구의 전문가들(박사급)을 4명 이상 고용하여 전시 및 수집, 보존에서 전문성을 띠고 있다. 이것은 일본 최초로 만화학부를 개설한 교토세이카대학의 국제만화연구센터가 뮤지엄의 협력기관으로서 이들을 고용하거나 특별기획을 담당하는 등의 협력을 통해 가능했다.

뮤지엄이라는 명칭이 갖는 애매모호함을 일부러 선택한 것만큼 실질적인 부분에서도 이유가 있는 상태인 것이다. 이는 서문에서 살펴본 ‘퍼플러 컬처’와 ‘뮤지엄’의 관계가 아직도 유동적이며 그로 인해 발생하는 문제들이 여전히 미결의 상태임을 알려준다.

현재 교토국제망가뮤지엄은 교토를 방문하는 외국인들에게 많은 인기를 누리고 있다. 이는 일본의 전통문화와 현대문화를 모두 애호하는 외국인들이 교토에서 쉽게 만화를 접할 수 있는 공간으로서 교토국제망가뮤지엄이 자리잡았음을 잘 보여준다. 초기 지역사회의 반발도 뮤지엄의 성공으로 인해 많이 가라앉은 상태라고 한다.

기타큐슈시 망가뮤지엄

2012년에 개관한 기타큐슈시 망가뮤지엄은 규슈(九州) 제2의 도시인 기타큐슈시의 재원과 교토국제망가뮤지엄의 전면적인 협력에 힘입어 탄생했다.

기타큐슈시는 원래부터 만화에 대한 관심이 높은 곳이어서 다수의 유명 일본만화가들을 배출했다고 한다. 그러나 한편, 기타큐슈시는 과거 중공업에 기반한 산업도시였으나 최근 일본의 경제구조 변동으로 인해 도시의 활기가 급격히 사라지게 되었고 이로 인해 다양한 지역활성화 정책을 전개하게 되었다. 기타큐슈시 망가뮤지엄도 그러한 지역활성화의 일환으로서 기획되었고 현재도 시의 재원으로 유지, 운영되고 있다.

기타큐슈시의 철도역 고쿠라(小倉)역에 직결되어 있는 거대한 건물을 리모델링하면서 기타큐슈시는 이곳에 만화, 애니메이션, 게임 관련 점포를 대거 입점시켰다. 기타큐슈시 망가뮤지엄도 이 건물의 5~6층에 있다. 이러한 리모델링 작업 및 뮤지엄 개관은 기타큐슈시의 계획하에 진행된 것으로 현재도 망가뮤지엄을 비롯한 입점 점포들이 성업 중이다.

앞에서도 살펴본바, 일본의 만화 관련 시설 간에는 상호협력이 활발하게 진행 중이다. 소녀 망가관도 지방에서 비슷한 형태의 사설 만화도서관 개관에 적극적으로 협력했고, 기타큐슈시 망가뮤지엄 또한 교토국제망가뮤지엄의 적극적인 협력하에 개관에 이르렀다. 구체적으로 협력의 형태는 중복 자료의 인수인계뿐만 아니라 인력의 협조(만화관련 연구 인력의 파견 및 고용)에까지 이르렀다. 이는 만화 관련 시설의 증가에 비해 전문 인력과 노하우는 아직 부족하기 때문이다. 박물관이나 도서관이 전문적인 인력을 양성하는 학제를 갖추고 있는 반면, 만화관련 시설에 종사할 전문 인력을 체계적으로 양성하는 시스템은 일본에서도 아직 부족한 상태로, 이와 관련해 만화 연구 내부에서도 다양한 논의가 이루어지고 있다.

동일한 ‘만화뮤지엄’으로서 기타큐슈시 망가뮤지엄은 교토국제망가뮤지엄의 특징을 공유하는 부분이 많다. 예를 들면 만화를 수집, 보관하고 열람하는 도서관으로서의 기능뿐만 아니라 뮤지엄으로서 만화 및 만화문화의 ‘전시’에 더욱 초점을 두고 있는 점이 그러하다. 또한 박물관으로서 전문 학예사 대신 만화연구 전문가가 전체 전시 및 기획을 주도하고 있는 점 또한 그렇다. 실제로 뮤지엄을 방문하면 기타큐슈시 출신 만화가의 대표적인 작품을 이미지화한 전시 및 만화 표현에 관한 전시 등, 개별 작품에 대한 내용

보다는 만화문화 전반에 대한 전시를 중시하고 있다.

이런 유사점이 있는 한편, 기타큐슈시 망가뮤지엄만의 특징을 들자면 무엇보다 시립 시설로서 전시 내용부터 운영 방식까지 기타큐슈시가 관여하고 있다는 점이다. 우선 뮤지엄에 시에서 파견한 공무원이 상주하고 있으며 전시 내용에서도 기타큐슈시에 관련된 내용을 중심으로 하고 있다. 뮤지엄 관계자와의 인터뷰에 따르면 실제로 뮤지엄 건립 자체가 지역활성화를 목적으로 이루어진 것으로 시민의 세금을 사용하고 있다는 사실을 무겁게 받아들이고 있다고 한다. 또한 이는 뮤지엄 스태프의 고용형태에도 영향을 미치고 있는데, 시립임에도 불구하고 개관 이후 만화연구 전문가로서 실질적으로 전시를 책임지고 있는 사람이 공무원 신분이 아닌 계약직이다. 일견 불안정해 보이는 상태지만, 시의 공무원은 동일 부서에 2년 이상 근무할 수 없다는 규정이 있기 때문에 담당자가 지속적으로 뮤지엄에 관여하기 위해서 계약직이라는 근무형태를 취할 수밖에 없었다는 언급이 인상적이었다.

또한 교토국제망가뮤지엄이 교토시에서 관여하고 있기는 하지만 대학 주도의 시설로서 상대적으로 이익의 문제에서 자유로운 반면, 기타큐슈시의 경우 입장자수 및 수익의 문제가 중요한 이슈로 부각되고 있었다. 시민의 세금으로 운영되는 시설로서 자립이 가능할 정도의 수익분기점을 넘어서는가, 그리고 앞으로도 이런 흐름이 유지되는가는 시설의 존립을 좌우하는 중요한 문제였다. 그리고 바로 이 점이 지방자치체에서 만화 관련 시설을 건립할 때 새롭게 맞닥뜨리는 문제이기도 하다. 일견 지방자치체, 더 나아가 국가에서 만화관련 시설을 운영하는 것이 공공성이라는 측면에서 안정적으로 보인다. 그러나 실제 운영이 어려워지거나 다른 사회적 이슈가 발생하면 만화 관련 시설은 시민의 일상생활과는 거리가 먼 취미의 영역으로 받아들여지며, 그로 인해 가장 먼저 삭감이나 폐지의 대상으로 거론되곤 한다. 이는 공공기관의 문화 관련 시설도 겪고 있는 문제점으로 지속적인 경기불황의 여파를 받는 일본의 지방사회에서도 심각한 상태였다.

일본의 주요 관광도시이자 세계적으로 알려진 교토와는 달리, 기타큐슈는 특별한 문화자원이 부재하며 중공업 기반의 경제구조로 인해 지역사회

내부에서 느끼는 불황이 심각한 수준이었다. 이런 상황에서 지역활성화의 주요한 수단으로 기대를 받으며 만들어진 기타큐슈시 망가뮤지엄은 지속적으로 그 필요성과 효용성에 대해 지역사회 내부에서 검증받을 수밖에 없으며 이는 뮤지엄 운영에도 영향을 끼칠 것이 확실하다.

5. 나가며

지금까지 일본의 만화뮤지엄이 2000년대 이후 본격적으로 주목받기 시작한 배경, 그리고 그를 둘러싼 뮤지엄과 대중문화의 관계에 대한 이론적 논의를 바탕으로 현재 일본의 만화뮤지엄이 안고 있는 과제와 실제 만화뮤지엄의 현황에 대해 문헌조사 및 현지조사, 그리고 관계자 인터뷰를 통해 살펴보고자 한다.

그 결과를 정리하자면 다음과 같다.

첫째, 파퓰러문화의 뮤지엄화, 그중에서도 만화는 수목형 지식체계를 대변하는 기존의 뮤지엄이 부딪힌 한계를 가장 단적으로 드러냄으로써 오히려 뮤지엄이 리즘적 조직과 재현의 가능성을 탐색할 수 있게 한다. 이에 대해 무라타 마리코(村田麻理子)는 적어도 뮤지엄의 입장에서 보면 만화는 바로 뮤지엄과의 관계에서 만들어내는 문제점으로 인해 오히려 더욱 큰 가능성을 안고 있다고 주장한다.²⁹ 서구적 근대성의 총체로서 탄생한 뮤지엄이 20세기 말에 이르러 많은 한계점을 노정하고 있는 상황에서, 만화는 고급문화와 대중문화의 구분을 무화(無化)시키고 대중의 뮤지엄 체험을 촉진할 수 있으리라는 것이다.

둘째, 만화가 뮤지엄에 수집, 보존, 이용되기 시작한 현 상황은 실제 현장에서 많은 문제와 모순점을 드러내고 있지만 바로 이 문제와 모순점을 통해 일본사회에서 만화와 만화문화가 갖는 의미와 다양성의 확장, 이를 통한

29 村田麻理子, 「ミュージアムにマンガがやって来た!」, 218~219쪽.

만화연구의 심화가 이루어지고 있다.

셋째, 현지조사와 인터뷰를 통해 실제 뮤지엄의 현장에서 여러 이론적, 실천적 이슈들이 다양한 각도와 맥락에서 제기되고 나름대로의 해결방식을 찾아가고 있다는 점, 즉 뮤지엄 자체의 변화를 위한 모색이 이루어지고 있다는 점을 확인할 수 있었다. 특히 현지조사를 통해 확인한 것은 만화라는 대중오락매체의 특성상 모든 자료의 수집과 보존, 2차원을 3차원에 성공적으로 재현하는 전시, 모든 이용객을 만족시키는 뮤지엄 경험의 제공은 애초부터 불가능하다는 점이다. 그리고 바로 이런 불가능을 인식하고 각각의 뮤지엄에서 무엇이 가능한가, 그리고 무엇을 강조할 것인가를 탐구하고 연구하여 상호보완하는 작업이 반드시 뒤따라야 한다는 점도 강조될 필요가 있다.

이러한 상호보완에 대해서는 다양한 방법과 수준이 제시될 수 있다. 우선 만화의 방대함과 폭넓음으로 인해 현재 존재하는 만화뮤지엄을 넘어서는 수준의, 총체적이고 체계적인 수집, 보존, 이용이 가능한 국가 주도의 뮤지엄과 아카이빙이 필요하다는 점은 점차 공감대가 넓어지고 있다. 특히 본문에서도 지적되었듯이 만화 고유의 분류체계 및 청구번호 체계의 확립은 개별 뮤지엄 수준에서는 해결할 수 없는, 만화연구와 문헌정보학을 비롯한 다양한 학문분야가 함께 진행해야 할 장기간의 프로젝트로서 국가 차원의 예산 책정 및 지원이 필요한 작업이라는 점에서도 그 중요성이 인정된다.

한편, 동시에 그와는 별개로 만약 만화가 대중오락매체로서 일반대중의 삶을 구성하는 한 요소라면 오히려 소규모라 할지라도 다양한 장소에서 다양한 목적을 가진 개인이나 단체가 뮤지엄을 운영하는 것 또한 권장되어야 한다. 소녀망가관 관장의 인터뷰에서도 언급되었듯이, 반드시 전문가가 아니더라도 다양한 지역에서 개개인이 자신의 컬렉션이나 기증받은 만화를 토대로 실제 주민이 간편하게 이용할 수 있도록 작은 시설들을 운용하는 효과는 결코 작지 않다. 점차 전자출판이 증가하고 있는 일본의 상황에서 여전히 만화문화의 근간을 차지하는 출판만화의 저변을 넓히는 데 공헌할 수 있으며, 중앙정부 차원의 노력과는 별도로 이런 작은 뮤지엄들이 상호 연결

되었을 때 발생하는 시너지효과 또한 기대할 수 있을 것이다.

아이러니컬하게도 만화뮤지엄의 대두와 함께 일본사회에서 대량 유통되어 시장에서 사라지던 만화가 수집, 보존, 이용의 대상이 되었기 때문에 대량으로 발생하는 중복자료의 문제³⁰를 이런 소규모의 시설들을 통해 해결할 수 있다는 점도 매력이다. 정리하자면 국가 차원의 프로젝트를 더욱 원활하게 진행하기 위해 기존의 뮤지엄을 넘어서는 국립 뮤지엄이 그 명칭이나 형태는 어떻든 간에 조만간 설립될 것이 예상되는 한편, 일반 시민이 자신의 생활 속에서 다양한 만화를 접하고 즐길 수 있는 환경 조성의 일환으로서 소규모 만화뮤지엄의 필요성 또한 지속적으로 제기될 전망이다.

마스틴이 논의했던바, “더 이상 뮤지엄이라고 할 수는 없지만 뭔가 관계 있는 것”이자 “사람들을 ‘계몽’하기 위한 것이 아니”고 “다양한 사람들의 모임이나 지역사회와 연계하여 그들의 요망에 부응하고 문제를 제기하며 활력을 공유하는 ‘장’”³¹으로서 포스트 뮤지엄의 모습은 이런 소규모 만화뮤지엄들의 지향점과 정확하게 일치한다. 기존의 수목형 뮤지엄에서는 불가능했던 다원화된 지식과 문화의 공유, 즉 리쥬형 뮤지엄의 가능성이 탐색되는 공간으로서 일본의 만화뮤지엄은 그 가치가 높다고 하겠다.

30 여타 예술작품이나 회귀 민속자료와는 달리 만화는 대중매체로서 대량으로 유통되며 때로는 바로 이 대량 유통으로 인해 귀중한 자료가 누락되는 경우도 적지 않게 발생한다. 때로는 특정한 장르나 특정 작가의 팬인 개인의 컬렉션이 오히려 자료의 완전성 면에서 더 훌륭한 경우도 많기 때문에 대부분의 만화뮤지엄들이 기증 자료를 일단 접수하게 된다. 그러나 바로 이로 인해 중복자료가 방대한 규모로 발생하여 장소 및 보관 문제가 심각하다.

31 이시타 사에코, 「파퓰러 문화의 수집·공유·소비: ‘파퓰러 문화 뮤지엄’에 관한 고찰」, 64쪽.