

한·일 만화가 청소년에게 미치는 영향 비교

정 유 선 (한양대학교 사회교육원 강사)

목 차

I. 서 론

1. 연구의 목적
2. 연구의 범위와 방법

II. 만화의 이론적 고찰

1. 만화의 장르 및 분화
2. 만화의 매체적 특성

III. 청소년과 인쇄매체

1. 청소년의 특성과 사회문화적 환경
2. 청소년과 매스미디어
3. 만화가 청소년에게 미치는 영향

IV. 한국 및 일본만화의 특성

1. 한국과 일본의 정치·사회·문화적 차이
2. 한국인과 일본인의 역사관
3. 한국만화와 일본만화
4. 일본만화의 분석
 - 1) 긍정적인 측면
 - 2) 부정적인 측면
5. 한국만화와 일본만화의 비교

V. 일본만화의 영향

1. 일본만화의 한국 진출현황
2. 일본만화가 한국에 끼치는 영향

VI. 결론

I. 서 론

1. 연구의 목적

오늘날 만화는 현대사회의 새로운 산업으로서 무궁무진한 가능성과 절대적인 문화산업의 한 장르로, 그 동안의 부정적인 사회인식에서 점차 벗어나 새로운 시각으로 주목받기 시작했다. 한국의 만화현실이 전과 다르게 크게 변화되고 있음은 자명한 일임과 동시에 만화의 내외적인 여러 분야에서 전개되고 있다. 종래의 단순히 독자에게 웃음과 즐거움을 주는 오락적인 기능에서 이제는 정보전달의 설득적인 커뮤니케이션의 역할을 충분히 하면서 상업광고나 공공 홍보물, 정치 선전, 지식의 전달 등에 광범위하게 확대되어 만화의 역할의 중요성 또한 재인식되고 있다. 특히 1980년대 후반을 넘기면서 만화에 대한 관심이 고조되고 양적으로도 큰 성장을 하였으며, 그 영역도 출판물을 비롯하여 애니메이션, 영화, 비디오, CD, LD, 비디오게임, 팬시, 그리고 캐릭터 산업 등에 활성화되어 각 분야에 무한대의 발전을 이루고 있다.¹⁾

만화영화의 산업의 경우는 특히 최근 만화 선진국에서 「황금알을 낳는 거위」로 인식되고 있다. 이러한 영상 및 멀티미디어에 이르기까지의 광범위한 산업으로서, 만화는 단순히 잘못된 선입견으로 그 가치를 가두어버리는 고정관념을 깨고, 중요한 만화산업을 보호, 육성하는 것은 국가전략산업에 있어서도 국제 경쟁력 제고의 차원에서 큰 비중을 차지하는 미래산업의 위치에 놓여 있다.

이제 만화가 대중문화든 고급예술이든 문화는 세계시장에 내놓는 가장 강

1) 이원복, 「만화의 세계 세계의 만화」(서울 : 미진사, 1991), p.

력한 상품이 되고 주요한 산업이 되어가고 있는 것이 눈에 확연히 보이고 있다. 문화의 상품으로서의 가치는 날로 커가고 그것이 불러일으키는 부가가치 또한 상당하다.²⁾

만화만이 가질 수 있는 독특함으로 만화는 우리에게 해학 또는 이득을 줄 수 있다. 그렇지만 과연 어떠한 것이 나쁘고 좋은지를 구별할 수 있는 분별력의 기준은 무엇인가에 대해 의문을 제기할 수 있을 것이다. 이는 만화의 전반적인 이론과 특성을 다룰 때 집중적으로 알아보도록 하겠다.

현재 우리 나라는 무한한 잠재력과 가능성에도 불구하고 미국, 일본 등의 외국만화가 급속도로 확산되었으며, 1980년대부터 출판 자유화로 인한 일본만화의 본격적인 국내 유입으로 인하여 우리 나라의 만화산업은 매우 심각한 위협을 받고 있다.

더욱이 최근 일본대중문화의 개방문제가 거듭 거론되고 있는 가운데 찬반의 논쟁이 끊임없이 교차되고 있지만, 그 이전에 보다 현실적인 대책이 급선무이다. 이에 일본만화의 범람에 대한 원인을 분석하고 아울러 우리만화의 바람직한 대안과 함께 경각심을 일깨우고, 일본만화의 개방문제를 연구·검토하는데 연구목적이 있다.

2. 연구의 범위와 방법

본 연구는 한국과 일본의 만화를 비교하는데 있어서 이미 앞에서 제시했던

2) 김선주, “맞겨를 문화상품이 왜 없나,” 「한겨레신문」 1992년 2월 8일자, p.7.

만화의 광범위한 분야 중에서 출판물에만 제한하였다. 이는 애니메이션이나 비디오 게임, 팬시 등은 이미 우리 주위에 익숙해지리만큼 가까워져 있지만, 일본대중문화 개방에 앞서 유독 문제화되고 있는 것 중의 하나가 바로 출판만화의 문제점이 거듭 거론되고 있음에 그 이유가 있다.

일본만화는 만화산업 뿐만 아니라 우리 나라의 청소년의 정서와 의식구조에까지 영향을 미치는 문화적 차원에서 시급한 대책이 요구되며, 더 이상 악화되기 이전에 보다 근본적인 대책이 수립되어야 한다. 그러기 위해서는 먼저 한국과 일본의 가치관의 차이를 다루기 위해서 정치·사회·경제적인 차이점과 근본적인 역사관을 살펴보고, 한국만화와 일본만화를 분석하고자 한다. 중점은 일본만화의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 제시하고 설문을 통하여 청소년에게 미치는 영향을 비교하고자 한다.

연구방법은 만화의 이론적 고찰 및 전반적인 만화의 분석에 도움이 되는 자료는 참고문헌을 검토하였고, 한국과 일본만화의 특성과 유형분석은 설문조사가 뒷받침이 되어 주었다. 조사대상은 서울에 거주하는 중학생 2백 명과 고등학생 2백 명으로 남녀의 비율은 1 : 1로 선정하였으며 능동적인 의견의 수렴을 위하여 초등학생은 제외하였다.

설문내용을 토대로 본 연구의 목적인 일본만화가 한국에 범람하게 된 원인을 분석하고, 일본만화의 한국 진출 현황과 더불어 청소년에 끼치는 영향을 비교하여 일본만화의 시장개방에 앞서 한국의 국제 경쟁력 향상방안과 전반적인 만화산업에 대한 바람직한 방향을 제시하고자 한다.

II. 만화의 이론적 고찰

1. 만화의 장르 및 분화

국제적으로 통일된 명칭 없이 단지 한 장르로서 '만화'라는 어휘를 통해 모든 것을 포함시켜 이해하고 있는 현황이지만, 이미 앞에서도 언급했듯이 만화라는 말은 일본에서 들어왔으며 일본조차 오랜 역사를 가지지 못했음을 지적하였다.

만화라는 개념은 우리에게 매우 혼합적으로 받아들여져 있고 장르적으로 혼란을 주고 있는 분야이다. 우리의 문화영역은 세분하여 명쾌히 구분지어지는 그리스·라틴권의 언어와 달리 총괄적인 개념에 포함되므로 그 영역이 광범위하고 다양함에도 불구하고 인식의 불충분으로 통틀어 일컬어지고 있다.³⁾

일반적인 백과사전식의 분류는 크게 네 가지 특성에 따라 구분 짓는다. 정치·경제·문화·사회 전반에 걸쳐 시사에 맞는 그 때 그 때의 상황을 풍자한 시사만화, 소설처럼 긴 스토리를 엮어나가는 극화,⁴⁾ 가정물·아동물·동물만화 등의 유머만화, 그리고 만화영화나 텔레비전에 나오는 단편만화인 애니메이션이 있다.

그러나 전반적인 내용과 형식은 그 발달과정이 서양에서 유래했기 때문에 라틴어의 어원을 살펴보면, 첫째로 캐리커처(caricature)로서 이는 'caricare'라

3) 이원복, 위의 책, p.153.

4) 극화(劇畵) : 1956년, 한 권에 한 가지 이야기를 담은 단행본이 아니라 여러가지 만화를 엮은 움니버스식의 대본소용 만화잡지가 창간되면서 1957년 다즈미 요시히로(辰川ヨシヒロ)가 처음으로 사용한 말로 1960년대 초 우리나라에 이 용어가 도입되었다.

는 어원으로 '실는다, 부담한다' 라는 'charge'의 개념으로 어떤 특정대상을 회화화(戲畵化)하여 풍자하는 기법으로 오늘날 미국과 영국 등 일부 국가에서 신문, 잡지의 시사만평을 가리킨다. 캐리커처의 특징은 특정인물 초상을 변형, 과장, 왜곡, 생략으로 작가가 원하는 형태로 메시지를 전달하는 것이다.

둘째로, 캐리커처와 정확하게 구분짓기는 모호하지만 그림에도 불구하고 뚜렷한 차이점을 갖고 있는 카툰(cartoon)을 들 수 있다. 카툰이라는 단어는 이태리와 프랑스 단어인 '카드(card)'와 '페이퍼(paper)'에서 유래한 것이다. 원래 카툰이라는 것은 예술작품을 만들기 위해 실물크기로 그리는 예비적인 스케치로서, 단 종이 위에서 행해지는 것을 의미하였다.

셋째로, 흔히 줄거리 만화라고 일컫는 코믹스(comics) 또는 코믹스트립(comic-strip)이 있다. 정치만화와 유머만화 이후에 등장한 만화분야로 연재만화(comics)란 용어는 인물의 지속적인 출연, 그리고 그 그림 속의 대화나 본문이 결들인 연속적인 장면들로 꾸러지는 어떤 하나의 이야기가 있을 경우 그것에 적용된다. 반드시 주인공이 있으며 기승전결 형식의 줄거리가 있고 흔히 만화의 대명사처럼 인식하고 있는 만화책을 대표하는 것으로서, 풍자적 요소, 소설적 요소, 만화적 특성을 함께 사용하는 드라마적인 골격으로 현대만화와 가장 가까운 개념이다. 코믹스는 말과 그림, 대사와 행동, 문학과 미술이 결합된 새로운 커뮤니케이션 양식으로 특수한 전달효과와 캐릭터의 상품화로 확산시켰다. 유통물량에서 많은 범위를 차지하고 있어 만화산업의 대중을 이루고 있다.

마지막으로 애니메이션(animation)이라 하면 세계적으로 유명한 월트 디즈니 프러덕션이 떠오를 것이다. 만화영화의 원리를 이루고 있는 animation의 어원은 'animal'과 라틴어의 'anima'에서 유래하였는데, anima는 '생기' '약동'등

과 같은 뜻으로 생명을 불어넣어 살아있다, 또는 움직인다는 뜻을 의미한다.

2. 만화의 매체적 특성

대중사회, 정보화 사회라고 일컬어지는 현대사회의 청소년들은 신문, 잡지, 텔레비전, 라디오 등 대중매체의 범람 속에서 생활하고 있으며 이런 여러 가지 대중매체들은 청소년들의 매체 수용을 촉발, 유도하고 있다.

만화는 인쇄매체이다. ‘활자’라는 부호를 전달매체로 한 부호매체와, ‘그림’이라는 조형 또는 시각매체의 두 가지로 분류할 수 있다. 활자매체는 부호를 통해 대뇌에서 상형적인 형태로 인식되기 위한 전환의 과정을 거쳐야 하지만, 조형매체는 시지각(視知覺)을 통하여 전환 없이 직접 인식이 되기 때문에 훨씬 용이하게 이해된다. 어린이가 처음에 매스 미디어를 접할 때 시각적인 형태를 더 좋아하는 것이라든가 또는 교육 학습지의 많은 부분이 그림으로 이루어져 있는 것을 보면, 역시 청소년들이 입을 모아 말하듯이 글로서만 구성되어 있는 인쇄매체보다는 그림이 함께 있는 것이 심리적으로 편안함을 주고 이해하는데 커다란 도움이 된다고 말하는데 그 이유가 있다.

만화에는 자유스러움이 있다. 예를 들어 인물의 묘사에 있어서 얼굴을 몸보다 크게 그릴 수도 있으며 때론 몸을 실제보다 과장·왜곡해서 그림으로 인하여 그림을 더욱 치밀하고 작가가 의도한 대로 사실적으로 묘사되어질 수가 있다.

글과 그림이 조화되어 효과적으로 결합됨으로써 자연언어가 지니는 상대적으로 제한된 의미, 또한 그것을 기반으로 하는 논리력이 글의 분명함을 더욱 가능하게 한다.

이와 같이 만화는 그림이라는 요소로서 전파·영상매체가 갖는 경직되고 정지된 단점을 보완하면서 그것을 갖고 있는 일과성도 극복할 수 있는 특수한 매체인 것이다. 또 만화는 표현하는데 있어서 오직 만화만이 할 수 있는 무한한 가능성으로서 내용과 그것을 표출하는 묘사력의 한계를 뛰어 넘어 만화의 특성을 살릴 수 있으며 그림으로 인하여 공상과 환상적인 상상력의 세계를 가능하게 한다. 인쇄매체에서 더욱 나아가 강력한 흡인력을 가지고 독자에게 다가설 수 있는 만화매체는 오늘날 모든 산업에 활성화되고 있으며 엄청난 잠재력을 안고서 어떠한 매체보다도 친근하고 강력한 영향력을 무시할 수 없는 것이 사실이다.

Ⅲ. 청소년과 인쇄매체

1. 청소년의 특성과 사회문화적 환경

청소년을 구체적인 연령으로 지칭한다면, 심리적 발달단계로 보았을 때 사춘기를 기점으로 하여 그 이후의 약 10년을 포함하는 시기로서 대략 12-22세 사이의 연령층을 청소년기라고 일컫는다. 그러나 우리 나라에서는 통상적으로 중·고등학교에 다니는 시기의 인구집단을 의미하는 성향이 강하다.

청소년기의 교육의 목적은 건전한 인격을 형성하고 저마다의 소질이나 능력을 개발하기 위한 것이다. 교육은 인성교육과 기능교육을 위주로 하여 가정과 사회에서 함께 교육시키지만 우리 나라는 오로지 기능교육만을 중시하고 인성교육은 어디에서도 제대로 이루어지지 않고 있다. 청소년의 독서실태를 알아보면 중·고교생이 되면 학교공부에 쫓겨 좀처럼 책 읽을 틈이 없을 뿐만

아니라 부모조차 독서에는 무관심하다. 출판사들도 청소년의 올바른 인격형성에 독서가 중요하다는 것은 알지만 팔리지 않으니까 청소년도서 개발에는 별로 관심이 없다. 종로서적 을지서적 등 서울시내 대형서점에도 아동도서코너는 성황인데 반해 청소년도서코너는 아예 없거나 형식에 그칠 뿐이다.⁵⁾

청소년기에 형성된 성품은 비교적 변함없이 일생동안 지속된다고 하며, 이때 형성된 가치관이나 신념, 사회나 정치에 대한 입장을 정리하는데 가장 큰 영향력을 받게 되는 시기가 이 때이므로 국가나 사회가 건전한 청소년 육성에 적극적으로 참여하는 것이 바람직⁶⁾할 것이라는 논의가 청소년 연구자들 사이에서 일고 있다. 청소년문화는 사회문화적 배경에서 나타난다. 청소년에게 필요한 것은 문화예술의 폭을 넓혀주어서 그들 스스로가 어떤 것이 좋은지를 알 수 있게 하는 것이다. 사회문화적으로 제도화된 경쟁을 위한 경쟁 속에서 청소년을 둘러싼 삶의 질적 만족도는 저하되고 있으며, 매스미디어를 이용하려는 욕구 또한 사회심리적 압박감 속에서 일어나고 있다

2. 청소년과 매스미디어

가끔 매스미디어를 통해 보도되는 청소년의 비행문제는 외래문화에 대한 무비판적 모방문화, 전통과 관습에 대한 반항문화, 감각적 쾌락문화, 소비문화, 퇴폐문화 등 우리 사회의 제반 병리현상에 대한 책임까지 떠맡기고 있다. 실재로 그러한 문화를 조성하는 세대는 기성세대이면서 청소년은 일탈자라는 집단으로 비추어서 모든 악의 책임을 강요하고 있다.

5) "독서라니요" 「국민일보」 1992년 2월 22일자., p. 15.

6) 최현, "청소년생활세계와 청소년문화", 청소년 문화 심포지엄, 1992

오늘날 매스미디어 산업의 주요 변화중의 하나는 세계화·국제화이다. 국가 간, 지역간의 영상매체와 인쇄매체의 결합에서도 알 수 있듯이 매체의 경계가 점차 흐려져 가고 세계 속의 변화 가운데 한국의 매스미디어를 이해하기 위해서 먼저 국제적인 문화산업화를 이해해야 할 것이다.⁷⁾ 이러한 새로운 변화의 물결 속에서 청소년은 어떻게 미디어를 이용하고 있으며 그 중 인쇄매체를 어느 정도 활용하고 있는지 알아볼 필요가 있다.

3. 만화가 청소년에게 미치는 영향

다양한 매체를 통해 완전히 노출되어 있는 수많은 만화에 대해 편파적으로 청소년에게 악영향을 미칠 것이라든 식의 선입견은 인식의 변화로 줄어가고 있지만 그래도 지배적인 경향이 있다. 텔레비전을 통해 상영되는 만화영화나 소위 교육을 위한 학습교과서라면 또한 다른 사고를 가짐에도 불구하고, 잡지나 단행본 만화에 대해서 청소년의 부모세대는 상반되는 태도를 취하는 까닭은 무엇일까 의문이 생기게 된다.

청소년이 만화를 좋아한다는 사실에 조금도 의문을 가질 필요는 없다. 항상 주위에 얼마든지 있을 정도로 만화의 홍수 속에 있지만, 단 그대로 방치해 둘 수만은 없는 상황임은 사실이다. 그렇다고 해서 그 많은 책들을 분명한 기준을 두고 일일이 읽은 후 구분지어 줄 수도 없는 일이다.

만화가 청소년의 정서를 해친다고 생각하는 것 자체가 위험하다. 이롭다, 해롭다 식의 흑백논리적으로 구분지을 수 있는 성격이 아니기 때문이다. 단지

7) 윤희중 외, “청소년의 인쇄매체 이용현황 조사연구” 「청소년과 인쇄매체」 한국언론연구원, 1994

만화뿐만 아니라 모든 매스미디어에는 장·단점이 있듯이 만화도 그러하다. 따라서 이용자가 그것을 어떻게 활용하느냐에 따라 그 가치가 달라질 수 있기 때문에 이로울 수도 해로울 수도 있는 것이다.

만화는 환상과 상상력을 풍부하게 해주며, 만화 속에서 자신의 감정과 사고를 투사하여 현실생활에서 대신 간접경험을 하게 해주며, 또한 만화가 정서적인 문제들을 해결해 주는데 도움을 준다⁸⁾고 주장하고 있다.

IV. 한국 및 일본만화의 특성

1. 한국과 일본의 정치·사회·문화적 차이

한국인은 일본에 대해 알고 있는 것이 별로 없다. 아니 알려고조차 하지 않는다. 한국과 일본은 과거사에서 좋았던 적보다 그렇지 못했던 적이 훨씬 많았기 때문에 한국인들은 일본을 좋게 볼 수가 없는 것이 사실이다. 나이가 많은 어른은 일본을 안다고 착각하고 있고 젊은 사람들은 알 필요가 없다는 선입견을 가지고 있다. 그러나 일본을 제대로 알지 못한다면 일본을 이해할 수 없으며 이는 결코 지혜로운 태도가 아니다.

1992년에 KBS 제 2 라디오가 전국의 청소년 5백 82명을 대상으로 실시한 설문조사에 따르면 응답자의 53.4%인 3백 11명이 일본에 대해 '싫다'고 대답한 반면 6.9%만이 '좋다'고 응답했다.⁹⁾ 그러나 이미 우리 사회 속에는 일본의

8) L. Bender and R. s. Lourie, *The Effect of Comic Books on the Ideology of Children* (New York: Prentice-Hall, Inc., 1941), p. 510.

김승민, "학습만화의 교육적 기능에 관한 연구" 중앙대학교 신문방송대학원 석사논문, 1989, p. 23에서 재인용.

문화가 일상생활에 깊숙히 침투되어 있고, 그럼에도 불구하고 이런 왜색문화에 무감각해져 인식하지 못하고 있는 상태다. 이처럼 우리 주변에서 쉽게 발견할 수 있는 일본적인 환경과는 달리 각종 여론조사의 결과에서 나타나고 있는 우리국민의 대일관은 매우 부정적이라는 점에서 문화적인 침투가 얼마나 무서운 것인가를 알 수 있다.

한국과 일본을 비교해볼 때 극동에 자리잡은 유교 문화권에 포함된다는 점에서 공통점을 가지고 있으나 반도 국가와 섬나라라는 지형학적인 차이뿐 아니라 역사적으로 발달 과정과 근·현대사에 이르러 두드러진 차이가 있다.¹⁰⁾ 한국인과 일본인은 생활감각이 다르다. 일본은 자신의 고유 생활습관은 그대로 둔 채 유교의 걸옷만 입었을 뿐 그런 면에서 일본은 관대한 편이다.

일본은 19세기 말 개화를 할 때부터 '우리는 아시아 국가가 아니다'¹¹⁾라는 우월의식을 가지고 있었다. 비록 패망했을지언정 세계를 상대로 전쟁을 일으킬 정도로 탈(脫)아시아를 주장하였던 만큼 그들의 목표는 아시아가 아닌 세계였다.

이러한 일본에 반해 한국은 문화적인 자부심이 매우 강한 민족이다. 그런 민족이 일본에게 35년이란 오랜 기간 동안 식민지배를 받았다는 사실만으로도 전후 50년이 지난 현재까지 반일감정이 수그러지지 않게 하고 있다. 비록 제 2차 세계대전에서 일본의 패망으로 인해 해방을 얻을 수 있었지만 그렇다고 해서 한국이 승자가 되었다고 말할 수는 없다. 따라서 전쟁에서 진 일본이나 가난만 남은 한국 둘다 패자의 이장에 처하게 된 것이다. 게다가 한국은 뒤이

9) “왜색향락 중독병 : 위험수기,” 「세계일보」 1992년 4월 5일자, p. 11.

10) 이원복, 「한일문화비교론」 (서울: 한일문화교류기금, 1995), p. 4.

11) 손상익, “우리 만화 속의 일본어,” 「북매거진」 1995년 8월 15일자. p. 56.

어 한국전쟁을 겪어야 했고, 휴전 이후에도 남·북의 대립으로 인한 이데올로기 문제가 사회 전반을 위협하였으며, 끊임없는 사회적 혼란을 거듭하면서 정치·경제·사회의 전반적 분위기가 혼탁하고 어려운 상황이었다.

이처럼 2차 세계대전 이후 한국과 일본은 서로 다르게 변화하여 왔다. 한국이 거센 변혁의 풍파 속에서 끊임없는 혼란과 불안을 겪으면서 민주화 과정을 형성했다면, 일본은 정치·사회적 대변혁에 휩쓸리지 않고 안정된 경제·사회적 발전을 거듭하였다. 따라서 한국인은 거칠고 대범하며 도전적인 기질을 가지고 있는 반면 일본은 안정되고 풍요로운 사회 고인 물처럼 정지되어 있어 의식과 사고 방식에서 크게 다른 양상을 보이고 있다. 대중문화인 만화는 이러한 본질적인 차이를 여실히 드러내고 있다.

2. 한국인과 일본인의 역사관

한국인 앞에서 일본의 역사를 화제로 올리는 것이 유쾌한 일이 아니듯, 일본인 앞에서 한국의 과거에 대해 이야기하는 것 또한 마찬가지로일 것이다. 이처럼 한국과 일본은 역사라는 관점에서 끊임없이 분쟁해 왔고 현재도 그러하다. 그러나 과거에 굳어진 편견으로 인해 감정적인 비판만으로 일관하거나, 과거의 교훈을 잊어버리고 현실적인 이해관계만을 중시하는 두 가지 태도는 모두 배제 되어야 할 것이다.¹²⁾

전통적으로 일본사회가 중요시여겼던 ‘和’¹³⁾를 고수하였던 일본인은 그들이 일제시대에 저질렀던 잔인한 만행들을 젊은 세대에게 사실대로 전달할 수 없

12) 김현구, 「일본이야기」 (서울: 창작과 비평사, 1996), p. 5.

13) 이원복, 「한일만화비교론」, p. 9.

었다. 이러한 일본인의 사고방식은 교과서의 왜곡으로 나타났으며 이것은 사실상 역사의 말소를 의미한다.

일본이 패전 후 과거의 잘못을 시인한다는 사실은, 동시에 현재의 자기에 대한 비판과 부정을 의미하는 것이므로 자기들의 잘못을 시인할 턱이 없고 또한 자라나는 젊은 세대에게 아시아에 대한 침략이나 한국 지배를 잘못된 역사라고 가르칠 리가 없다.

이처럼 일본인의 역사관은 한국의 지속적인 성격과는 달리 단절되어 있기 때문에 전후 세대는 과거의 일이 자신들에게는 책임이 없다는 이유로 무관심하며, 잘못조차 인정하려하지 않고 단지 역사의 흐름으로 이해하고자 하고 있다. 이와 같은 극명한 역사관의 차이는 한국과 일본 독자의 의식의 차이를 불러일으켰고, 한국과 일본만화가 각기 다른 성격의 양상을 띄게 하는 중요한 요인이다.

3. 한국만화와 일본만화

최근의 한국만화는 1980년대 후반에 들어 괄목할 만한 발전과 변화를 겪고 있으며 독자의 판도나 유통구조도 크게 변모하고 있다. 대본소 만화의 독자층이 어린이로부터 연령층이 상승하면서 이제는 주 고객층이 10대 후반에서 20대 초반으로 바뀌었고 만화의 내용도 어린이 위주가 아닌 청소년 및 성인 만화로 바뀌어졌다. 이러한 추세와 함께 폭증하는 만화의 수요, 급격히 늘어나는 만화 전문잡지, 만화 영역의 확대 등으로 사회의 주목을 받고 있으며, 일반 대중의 만화에 대한 인식 또한 크게 개선되었다.

만화라는 형식이 일본에서 들어온 만큼 한국만화가 그 범위에서 크게 벗어나지 못하고 있음은 부정할 수 없는 사실이지만, 한국과 일본의 역사·문화·정서가 서로 다르기 때문에 무작정 일본만화를 추종하는 것에는 심각한 문제점이 뒤따르게 된다.

일본은 1100년대 이후부터 1945년까지 군사독재가 지배하던 봉건주의 국가였으며 무인(武人) 중심의 정권을 유지해 왔다. 비록 제 2차 세계대전으로 일본의 군국주의가 멸망하고 서구식 민주주의가 뿌리를 내렸지만 7백여 년 동안 일본을 지배해온 군사문화는 일본인의 의식 속에서 폭력을 일상화시켰다고 볼 수 있다. 그러나 한국은 수천년의 역사 속에서 무신보다는 문치(文治)를 펼쳐왔기 때문에 만화속의 폭력적 장면은 전혀 익숙하지 않다.

성(性)문제 또한 그러하다. 같은 유교국가라 할지라도 서로의 성도덕이 다르고, 특히 패쇄적이고 보수적인 한국인에게는 과도한 노출이나 노골적인 성행위 묘사 등이 사회 전반에 커다란 도전이 아닐 수 없다.

이와 같이 폭력적이고 선정적인 일본만화가 이미 우리 사회에 깊숙히 침투하였다는 사실에 경각심을 가져야 하겠지만, 마땅한 경계의 방안이 없는 것이 현실이다. 최근 무자비적인 일본만화의 침투는 사회적으로 커다란 문제가 되고 있다. 1994년 4월 서울 시내 남녀 중고생 6백명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과 우리나라 청소년들은 83.1%가 일본 번역 만화를 읽은 경험이 있으며 한국만화보다 재미있다는 응답이 76.6%¹⁴⁾나 되었다는 결과가 나왔다.

현재 일본만화는 한국 만화시장에 깊이 잠식하는 데 성공하였다. 이러한 현상은 독자층의 문화적인 침투라는 우려를 낳고 있다. 이에 편승하여 일본풍

14) 윤희중 교수가 중고생 6백명 대상으로 조사한 자료, "일본만화가 우리 것보다 재미," 「동아일보」 1994년 11월 9일자, p. 14.

만화에 익숙해져 가는 청소년들의 성향을 더욱 자극하는 국내 출판사들과 일본 번역만화의 증가로 인하여 만화의 내용은 선정성과 폭력성이 더욱 심각해지고 있다.

4. 일본만화의 분석

1) 긍정적인 측면

한국보다 오래된 만화의 역사를 가진 일본의 만화는 한국만화에 비해서 내용면으로는 전문화, 세분화, 그리고 그림 스타일에서는 섬세화¹⁵⁾라는 특징을 가지고 있다. 한국의 만화는 일본만화의 직접적 시장침투로 인한 현장 대결의 국면에 접어들게 되었다. 일본의 만화시장은 한국의 만화시장과는 감히 비교할 수 없을 만큼 현실적으로 거대하다. 그만큼 발달되어 있는 만화시장에서 어떤 경로로든 한국만화에 영향을 끼치지 않을 수 없을 것이다.

이러한 긍정적인 특징이면서 동시에 부정적일 수도 있는 전문화, 세분화, 섬세화는 일본만화를 대표할 수 있다. 일본의 안정된 사회체제 속에서 1960년대 말부터 전성기를 이룬 청소년 대상 만화주간지 시대는 만화시장의 폭발적인 성장의 도화선이 되었다. 치열한 상업경쟁은 독자의 기호를 맞추어져 가게 되고 연령별, 성별 등에 따른 다양한 세분화 현상이 생기게 되었다. 오랜 역사 속에서 세분화라는 특징은 필연적이라고 할 수 있다.

15) 이원복, 「만화 수입개방에 따른 문제점과 대책」 (서울: 한국간행물윤리위원회, 1996), p. 12.

만화가 세분화되면서 뒤따르는 조건이 바로 전문화이다. 세분화란 결국 소재를 특수하고 좁은 일정한 분야에 국한한다는 것인데, 이를 선택한 독자는 다른 독자에 비해 전문적인 지식을 더 많이 가지고 있기 마련이다. 따라서 어설플 지식으로 비전문적인 접근은 용납되지 않기 때문에 작가는 끊임없이 전문지식을 흡수하고 만화에 반영해야 한다. 최근 일본의 스포츠 만화중 한국에서 인기있는 농구만화인 '슬램덩크'가 그 예이다. 만약 이 만화에 전문성이 결여되었으면 스포츠 애호가들에게 외면을 당했을 것이다.

마지막으로 섬세화를 말하자면, 만화는 끊임없는 독자 여론조사를 통해 인기도를 검증하여 이를 작가의 보수나 대우에 반영하므로 작가는 부단히 독자의 여론과 희망을 수렴하는 쌍방 커뮤니케이션 방식이다. 이 과정에서 일본의 만화는 독자가 원하는 섬세한 감각까지 충분히 만족시켜줘야 할 의무가 있다.

2) 부정적인 측면

일본만화의 개방을 앞두고 많은 사람들이 일본만화의 유해성을 나열해가며 비난한다. 일본만화는 폭력적이고 외설적이라는 이유에서이다. 그러나 이러한 만화의 유입은 한국인에 의한 것이므로 일본을 대상으로 비난할 성격도 못될뿐 아니라, 한국만화 중에도 잔인하고 폭력적이며 저질스러운 만화가 존재한다는 현실에 비추어 일본만화를 극단적인 태도로 매도하는 것은 옳지 못하다.

출판의 자유가 무한하다시피 허용되어 있는 일본에서는 외설만화가 어디에서나 눈에 보이는 곳마다 판매되고 있으며, 폭력적이고 잔인한 장면은 우리의 상상을 초월할 정도이다.

일본만화가 외설적이고 폭력적이라는 사실 하나만으로 무조건 배척하는 것도 바람직한 태도는 아니지만, 일본만화를 아무런 여과없이 그대로 우리의 모범으로 삼아서는 안된다. 만화에 있어서의 성과 폭력은 어느 한계까지는 너그러울 수는 있지만 일본과 한국의 성과 폭력에 대한 시각적·윤리적 차이를 염두하여 그 한계를 그어야 할 필요성은 분명히 있다.

청소년들이 즐겨보는 번역 일본만화를 분석한 만화모니터 모임은 일본만화가 주된 내용과는 관계없이 선정적인 장면을 이어가거나 성을 왜곡하고 지나치게 폭력을 묘사하고 있다고 지적했다.¹⁶⁾ 청소년 비행의 다수가 폭력성을 띄고 있으며, 그 폭력의 행동은 사회적으로 학습되어진다고 할 때 폭력성을 띤 음란물에 대해서 보다 심각한 관심을 기울여야 한다. 또한 인간의 존엄성 말살과 생명 질서를 왜곡시킨다든지, 어떠한 당위성도 없이 남자가 여자로 혹은 사람이 동물로 변하는 등 기존의 질서를 파괴하는 부분 등에 대해서도 경계를 해야 한다. 친족관계의 구분이 우리와는 다른 일본의 배경 속에서 부모덕성을 조장하고 가정과 성윤리를 파괴하는 행위와 가치관은 올바른 가치관을 정립시켜 나갈 시기의 우리 청소년에게 혼란을 줄 우려가 있다.

16) 서울 YWCA 가 초중고생 대상으로 조사한 것이다. “번역 일본만화는 저질 알면서 재미있어 본다,” 「동아일보」 1995년 8월 30일자, p. 17.

5. 한국만화와 일본만화의 비교

- 설문조사 분석 -

본 연구는 설문조사를 통해 청소년의 만화에 대한 인지도와, 한국만화와 일본만화의 그림, 구성, 내용면의 성격을 비교·분석 하였으며, 그들이 생각하는 만화의 장점과 단점, 요구사항을 알아 보았다. 설문지에서 만화의 범위는 인쇄 매체에 한하였으며, 그 중에서 주간, 개간, 월간 등의 잡지형태의 연재물과 단행본 및 그와 유사한 출판만화에 한하였다.

<표-1> 만화를 좋아하는 정도

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
좋아하지 않는다	9	12	7	8	11
보통이다	27	26	28	18	36
좋아한다	64	62	65	74	53

(총 400명)

설문조사는 영락 중학교와 신양 중학교에서 남학생, 여학생 각 50명씩 모두 2백명과 고명 상업고등학교 여학생 1백명, 중등 고등학교 남학생 1백명으로 총 4백명을 대상으로 하였다. 중학생과 고등학생의 비율 1 : 1, 남학생과 여학생의 비율은 1 : 1이다. 응답자의 평균나이(만으로)는 중학생이 14.2세, 고등학생이 16.3세이며, 이들의 한달 평균 용돈은 5만원 이하가 76%로 나타났다

다. 만화에 대한 인지도에서 먼저 만화 선호도는 만화를 좋아하는 비율이 총 64%, 좋아하지 않는 비율이 9%로 매우 높은 것으로 나타나 청소년들이 얼마나 만화를 가까이 하고 좋아하는지를 한눈에 알 수 있었다.(표-1 참조)

또한 만화책을 보는 권수에서는, 한달에 5권 이상 보는 비율이 총 38%로 가장 높아 일반서적보다 많은 비중의 만화책을 읽고 있다는 결과가 나왔다. 이는 교과서, 참고서, 만화책을 제외하고 한달에 평균 1권은 읽는 청소년이 전체의 35.5%로 가장 많다¹⁷⁾는 독서실태 조사와 비교해 볼 때 쉽게 차이점을 발견할 수 있다.(표-2 참조)

<표-2> 한달에 만화책을 보는 권수

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
1권 이하	20	21	18	16	24
2권	14	13	16	14	15
3권	15	14	15	12	16
4권	13	14	13	13	14
5권 이상	38	38	38	45	31

(총 400명)

만화책을 보는 방법에서 놀라운 사실은 총 83%가 빌려본다는 대답을 했는데, 이 중에서 특히 여학생은 91%나 되었다. 그런 결과가 나온 이유는 여학생

17) 윤희중 외, “청소년의 인쇄매체 이용현황 조사연구,” 「청소년과 인쇄매체 연구서」, p. 141.

들이 주로 좋아하는 만화가 순정만화이므로 연재되는 잡지보다는 단행본이 많기 때문에 여겨진다. 이렇게 사서 보는 비율이 17% 밖에 되지 않는 것은, 물론 용돈이 많지 않고 만화책에 대한 가격 평가(표-6 참조)에서도 나타났듯이 비싸다고 응답한 수가 전체 264명으로 66%를 차지하고 있다. 게다가 잡지 형태의 연재만화는 주간·개간·월간 등으로 많은 양이 쏟아지고, 또 다시 그 연재물을 묶어서 단행본으로 만들어낸다. 이러한 단행본은 보통 2, 30권 이상으로 몇년에 걸쳐 출판되고 있기 때문에, 그 많은 양의 만화책을 모두 살 수 없을 뿐더러 한 두 종류의 것만을 읽는 것이 아니므로 보통 빌려서 보는 비율이 높다.(표-3 참조)

<표-3> 만화책을 보는 방법

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
사서 본다	17	16	18	25	9
빌려서 본다	83	84	82	75	91

(총 400명)

총 400명 중 직접 사서 보는 사람은 74명인데, 역시 이 중에서 88%가 일반 서점에서 만화책을 구입한다는 사실을 알 수 있다. 일본에서는 편의점과 지하철 가판점에서 만화책을 구입하는 사람이 많다. 이는 마치 우리 나라 사람들이 스포츠 신문을 보는 것과 비슷하다. 그러나 아직 한국에서는 청소년들이

편의점, 또는 지하철 가판점을 이용하는 것은 회박한 것으로 나타났다.(표-4 참조)

일본에서는 음란·퇴폐적인 만화들이 서점을 탈출하여 편의점(슈퍼마켓)이나 커피숍 등 양판점을 통하여 마치 라면이나 치약처럼 일상생활에 깊이 침투하고 있는 것도 한국사회가 경계해야 할 점이라 하겠다.¹⁸⁾

<표-4> 만화책의 구입장소

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
일반서점	88	91	85	91	80
편의점	5	3	8	4	10
지하철 가판점	1	0	3	0	5
문방구	3	6	0	4	0
기타	3	0	5	2	5

(총 74명)

전체 83%인 332명이 빌려본다는 응답 중에서 69%가 책대여점, 또는 대본소를 이용한다고 한다. 이곳을 이용하는 청소년은 중학생보다 고등학생이 많았으며, 남학생보다는 여학생이 많았다.(표-5 참조)

18) 이원복, 「한일만화비교론」, p. 15.

<표-5> 빌려보는 경로

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
친구·선후배	25	24	25	29	21
책대여점·대본소	69	66	73	63	74
기타	6	10	2	8	4

(총 332명)

<표-6> 만화책 가격에 대한 평가

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
싸다	4	3	4	2	5
적당하다	30	31	28	33	27
비싸다	66	65	68	65	68

(총 400명)

청소년들이 좋아하는 만화를 살펴보면, 남학생은 스포츠 만화를 가장 선호하고 있으며, 여학생은 순정만화를 즐겨 보고 있다는 결과가 나왔다. 또한 남학생은 무협만화와 공상만화도 많이 보고 있다는 것을 알 수 있었으며, 무협만화 종류의 폭력성이 있는 만화에 대해서 여학생은 전혀 좋아하지 않았다.

만화책 제목에서 총 346명 중 37%를 차지한 <슬램덩크>가 청소년들이 가장 좋아하는 만화 1위로 꼽혔으며, 뒤이어 <오렌지 보이>가 22%를 차지했다.

<슬램덩크>는 현재 소년챔프로 연재되고 있는 일본의 농구만화로 남학생 뿐만 아니라 여학생에게도 인기있는 만화이다. 전문적인 농구의 용어를 사용하고, 완성도 있는 묘사력과 빠질 수 없는 즐거움을 주는 만화라는 이유에 인기가 더하고 있다.

여학생에게 있어서 압도적인 만화는 <오렌지 보이>로 나타났다. <오렌지 보이> 또한 일본의 순정만화이다. 부유한 고등학생들이 다니는 사립학교에서 벌어지는 내용을 담고 있다. 이 만화를 좋아하는 이유로 물론 '재미있다'는 응답이 많았지만 많은 여학생의 '주인공이 멋있다'는 의견 또한 많아서 만화 속에서의 '간접경험'을 그 이유로 볼 수 있겠다. 그러나 <오렌지 보이>의 초반부에서 그려진 일본사회의 분위기는 심각한 우려를 갖게 한다. 소위 '이지매'(いじめ)라고 하여 일본 사회에서 나타나는 모습을 노골적으로 묘사한 점이다. 지명과 이름 모두 한국식으로 바뀌어 번역되어, 마치 한국사회에서도 쉽게 반영될 수 있는 문화적인 침투가 걱정스럽다. 민감한 청소년에게, 특히 학교생활을 하는 그들에게 학교에서의 이지매 문제는 그리 어렵지 않게 스며들 것이라는 생각이 든다.

<표-7>에서 주목해야 할 점은, 한국 청소년 남녀가 가장 좋아하는 만화의 1, 2위가 일본만화로 나타났다. 그들은 일본만화가 더 재미있기 때문에 일본만화를 본다는 간단한 이유를 말한다. 또한 그림도 한국만화보다 더 잘 그린다고 말하고 있다.

<표-7> 주로 즐겨보는 만화책의 제목 (복수응답)

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
슬램덩크(일)	37	33	41	59	14
오렌지 보이(일)	22	23	20	3	40
붉은 매(한)	8	11	4	14	1
열혈강호(한)	8	8	7	15	0
타이의 대모험(일)	6	8	3	11	0
사랑예감(일)	5	6	4	0	11
인어공주를 위하여(한)	5	4	6	0	10
스타논스톱(일)	5	8	1	1	9
풀하우스(한)	4	5	4	1	8
드래곤 볼(일)	4	6	2	7	1

(총 346명)

<표-8> 즐겨보는 만화책에 대한 이유 (복수응답)

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
재미있다	81	89	74	85	77
주인공이 멋있다	13	13	12	8	18
대리만족(간접경험)	7	3	10	2	12
내용이 참신하다	7	6	8	5	9
그림을 잘 그린다	6	5	7	7	5
캐릭터가 예쁘다	5	5	5	4	7
감명을 받는다	4	4	4	7	6
여가시간 활용	4	3	5	8	3
기타	8	11	7	8	9

(총 358명)

청소년들은 자신들이 한국만화와 일본만화를 쉽게 구별할 수 있다고 생각한다. 그러나 만화가의 입장에서는 사실상 청소년들이 구별하는 것이 그리 쉽지 않을 것이라고 한다.(표-9 참조)

<표-9> 한국만화와 일본만화의 구별 가능성 정도

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
쉽게 구별할 수 있다	60	63	57	60	55
보통이다	34	29	39	32	36
구별하기 어렵다	6	8	4	8	9

(총 400명)

다음은 응답대상자들이 생각하는 한국만화와 일본만화를 직접 비교해본 결과, 전체적 내용 측면에서는 주제나 소재선택은 일본만화가 다양하지만, 교훈적인 내용은 한국만화가 많다는 결론을 얻었다.

건전한 면에서는 한국이 많았지만 재미있고 상상력을 주는 면에서는 일본이 앞서는 것을 볼 수 있다. 그림에 관한 질문에는 모두 일본이 우수하다는 것을 알 수 있다. 이는 일본만화의 긍정적인 측면에서 언급했던 섬세성에 해당된다고 볼 수 있다. 인물 묘사나 전체적 배경을 현실적으로 잘 그리며, 완성도가 높고 예술적 가치도 많은 차이는 아니지만 한국만화보다 조금 낫다는 대답이었다.

다음은 청소년의 인격형성에 관한 내용이었는데 한국만화보다는 일본만화가 성격형성에 영향을 준다고 했으며, 관습을 파괴하고 비도덕적이라는 단점을 갖고 있어서 청소년 정서에 끼칠 영향을 조심스럽게 말해 주고 있다.

또한 스트레스가 풀린다는 대답은 이미 만화를 보게 되는 큰 이유였다. 어떠한 방식으로든지 일본만화가 한국것보다 더욱 큰 수치를 나타내는 것은 일본의 명쾌성이나 폭력성의 영향인 듯 하다.

마지막으로 일본만화가 선정적이고 폭력적이며 잔인하다는 압도적인 결과가 나왔다. 청소년 스스로가 이러한 만화는 좋지 않다는 것을 알면서도 보고 있다는 사실은 안타까운 일이다. 혐오감과 성의 왜곡은 청소년 정서에 커다란 악이 될 것이다.

이와 같이 모두 29항의 한국만화와 일본만화를 비교해보았다.

<표-10> 만화를 좋아하는 이유 (복수응답)

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
지식·상식이 풍부해진다	9	9	9	11	8
상상력이 넓어진다	34	32	37	39	30
내용이 재미있다	85	84	87	88	83
감동·교훈을 준다	18	13	24	14	23
일반서적보다 거부감이 적다	52	51	53	55	49
스트레스가 풀린다	50	57	44	52	49
전혀 좋아하지 않는다	4	5	2	2	5

(총 400명)

일반적으로 만화의 장점은 무엇이라고 생각하는지에 대한 주관적인 질문에 대해서는 역시 '즐거움을 준다', '스트레스가 해소된다', '상상력이 넓어진다'의 순서로 결과가 나왔다. 그 외에도 글과 그림이 함께 있어서 이해에 도움을 준다는 의견과 자신이 경험하지 못하는 것을 대신 경험해 주는 대리만족감, 일반서적보다 부담이 적어서 본다는 등의 다수의 의견이 있었다. (표-11 참고)

<표-11> 만화의 좋은 점 (복수응답)

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
즐거움을 준다	56	65	46	51	61
스트레스가 해소된다	34	40	27	32	36
상상력이 넓어진다	16	12	20	16	16
이해에 도움을 준다	15	13	16	15	15
대리만족(간접경험)	11	9	12	11	10
일반서적보다 부담이 적다	8	9	7	8	8
여가시간을 활용할 수 있다	7	4	11	9	5
교훈적이다	6	6	6	7	4
기타	10	5	15	9	12

(총 364명)

마지막 질문은, 만화의 나쁜 점 또는 개선해야 할 점에 대한 주관적인 문항이다. 287명 중 53%가 지나치게 폭력적이고 잔인한 만화에 대해 거부하는 것

으로 나타나, 어른과 그리 다른 시각의 차이를 가지고 있지 않다는 결과가 나왔다. 또 선정적인 내용도 의외로 높은 비율을 차지하는데, 단지 성적 자극만을 주어 허무적인 만화와, 잘못된 성(性) 지식의 전달을 우려하는 것으로 보여진다. 다른 사항으로 특히 모방만화에 대한 불만은 한국만화에 대한 것으로 일본만화와 유사한 캐릭터 등에 대한 것으로 독창성·창조성을 요구하는 의견이 있었다.(표-12 참조)

<표-12> 만화의 나쁜 점과 개선할 점 (복수응답)

(단위 %)

	총계	중학생	고등학생	남	여
폭력성·잔인성	53	64	38	51	53
선정성	41	45	36	34	47
비현실적인 내용	18	15	22	22	14
모방만화(창조성 요구)	7	7	8	9	6
소재의 다양화 부족	6	4	8	4	8
대충 그리기	3	3	4	3	3
기타	13	12	18	17	9

(총 287명)

V. 일본만화의 영향

1. 일본만화의 한국 진출현황

한국정부는 일본 대중문화의 개방을 공식적으로 허용하고 있지 않고 있다. 그러나 대중가요, 영화, 만화 등에 대해서는 엄격히 금지되고 있지만, 제작비가 많이 드는 TV용 애니메이션에 한해서는 정부의 승인 아래 일본 작품이 공식적으로 수입되고 있다. 현재 우리나라는 1987년 10월 1일자로 국제 저작권 협약에 가입하였으므로 1987년 10월 이전에 제작 발표된 외국 작품을 불법 복제하더라도 국제법상으로는 위법이 아니다.¹⁹⁾ 다른 도서와 마찬가지로 원작자에게 판권계약에 따른 권리금을 지불했을 경우, 일본만화는 합법적으로 번역·출판이 가능하다. 그러나 만화는 수입이 금지된 일본의 대중문화이므로 한국내에서 번역·제작되어 배포되는 면에서는 불법이라고 할 수 있다.²⁰⁾ 그러나 이러한 법적인 근거는 문화체육부의 「외국 도서 수입에 관한 규정」²¹⁾에 명백히 있지만 어느 출판물 수입회사도 지키지 않아 이미 오래전 사문화(死文化)된 규정에 지나지 않고 있는 실정이다. 그래서 이러한 법을 악용하여 대량의 불법 복제 만화가 시장에 범람하면서 유통되고 있는 것이다.

불법 유통 만화는 심의필을 미부착한 채 시장에 유통되는 단행본으로 국내에서는 근본적으로 치유되지 않고 있기 때문에 높은 시장 점유율을 나타내고 있는 상황이다. 한국 만화시장에서 일본만화는 70%를 차지하고 있고, 일본만

19) 한창완, p. 142.

20) 이원복, 「한일만화비교론」, p. 20.

21) 외국도서 수입에 관한 규정 : 국내에 수입되는 모든 외국도서는 문화체육부장관의 수입추천을 받아야 한다는 것.

화가 한국에 재상륙한 1987년 이후 빠른 속도로 퍼져나가 국내 독자층의 입맛을 바꾸어 버렸다. 이미 한국의 독자들은 일본풍의 만화에 익숙해질대로 익숙해져 길들여져 있다.

따라서 이러한 일본만화가 한국시장에 공식적으로 개방되기에 앞서서 이를 걸러줄 심의 제도가 필요하다. 한국과 일본이 다른 점이 한국에는 만화에 대한 심의 제도가 존재하고 있다는 것이다. 출판의 자유는 대한민국 헌법에 보장되어 있는 국민의 기본권이지만, 대중문화는 청소년 및 문화보호 차원에서 사전에 여과장치를 설치하여 지키려는 제도가 한국공연윤리위원회, 한국간행물윤리위원회이다.²²⁾ 이 기관을 만화출판물에 대한 심의에 권한을 가지고 있지만, 일본만화의 경우에는 정부가 수입을 금지하고 있는 상황이므로 아무리 업자가 정식 수입 판권계약을 체결했다해도 심의접수를 하지 않는다. 그러므로 사전심의를 받아야 하는 규정에 어긋나므로 일본만화는 불법유통이라는 말이 된다.

따라서 정식판권을 계약한 만화나, 해적 출판한 만화 모두 한국 만화시장에 더욱 범람하고 있으며, 한국 독자에게 있어 일본만화는 저질이라는 인식을 심어주게 되고, 일본만화 개방에 반대의 여파가 심해지고 있는 실정이다.

그러나 일본만화 개방에 앞서 한국만화와 마찬가지로 일본만화도 형평에 어긋나지 않게 여과장치를 엄격하게 하여 심의한다면 일본만화는 무조건 저질이라는 단순한 생각에서 벗어날 수 있을 것이다. 실제로 한국보다 오래된 역사 속에서 꾸준히 발전해 온 일본만화 중에는 얼마든지 훌륭하고 좋은 양질의 만화가 엄연히 존재하고 있고, 이러한 양질의 만화를 들어올 수 있다는 것 또한 고려해야 할 것이다.

22) 이원복, 「한일만화비교론」, p. 21.

2. 일본만화가 한국에 끼치는 영향

한국인이 영화, 가요, 만화 등 일본의 대중문화를 계속 배격해온 것은 일본에 대한 적대감정에 근원을 두고 있다. 이러한 적대적인 감정은 대중문화뿐만 아니라 문화 전반의 배경에까지 이어지게 되었다.

그러나 아무런 대안없이 획일적으로 일본문화를 막을 수는 없다. 빗장을 걸고 막으려 해도 하늘을 타고, 울타리 사이를 비집고 들고 나는 게 문화의 전이현상이다. 아무리 우리가 거부해 왔어도 일본의 대중문화는 우리 생활 속에 깊숙히 파고 들어와 있는 게 어쩔 수 없는 현실이기도 하다.²³⁾

한국보다 인구도 3배나 되고 국민소득 또한 우리보다 훨씬 높은 일본은, 만화산업면에서 이미 세계적으로 확고한 위치에 놓여 있으며, 엄청난 물량의 만화책뿐 아니라 만화에서 파생된 애니메이션이나 팬시 캐릭터 산업 등도 넓은 시장을 확보하고 있다.

일본만화에도 재미있고, 우수하고, 완성도가 높은 훌륭한 만화가 많이 있다. 따라서 한국의 어린이와 청소년들은 일본만화를 좋아한다. '일본은 싫다'는 감정이 '일본만화는 싫다'로 이어지지는 않는다. 물론 청소년들도 그들 입으로 일본만화의 폭력성이나 잔인성, 그리고 도덕적으로 파괴된 외설스러운 성격은 스스로 '나쁘다'라는 생각을 가지고는 있지만, 재미있고 다양하고 세분화된 소재로 친근함을 주는 점, 그리고 한국만화에 비해 섬세한 점에 대해서는 높은 점수를 주고 있다.

일본만화가 가지고 있는 '재미'라는 장점은 유익한 조건이 된다. 어린이 또는 청소년들도 나름대로의 즐거움을 향유할 권리가 있으며 부모들 멋대로 '차

23) "또 일본문화 수용론인가," 「동아일보」 1995년 2월 6일자, p. 3.

단'시키는 행위는 옳지 않다. 우선, 만화는 여러가지 사회문제나 분위기를 농축하고 있는 대중매체의 한 형태라는 점을 감안할 때, 일본만화는 곧 일본사회가 공유하고 있는 가치관이나 사회 행동규범·의식 등을 가장 많이 반영한다. 따라서 일본만화는 곧 일본문화의 정태를 드러내고 있으므로 그것을 읽는 구독자, 특히 어린이·청소년들이 쉽게 일본문화에 동화 내지는 종속될 수 있다는 데 문제가 있다.²⁴⁾

일본만화의 해적판 또는 일반 만화잡지 속에서 버젓이 일본 번역만화가 실려있을 때, 독자는 그것이 일본만화인가 아니면 한국만화인가에 대해 특별한 관심을 두지 않는다. 요즈음의 한국만화는 일본의 것과 성격이 비슷하다. 자칫 잘못하면 일본이 아닌 한국으로 잘못 인식하여 '일본화'가 될 우려가 있다.

이렇듯 일본만화에서 경계해야 할 점은 문화침투를 피해야 한다. 한 나라가 외국에 그 영향력을 높이고 시장을 확보하기 위해서 가장 먼저 행하는 것이 바로 문화를 침투시키는 것이다. 상대 나라의 의식 자체를 개조하고자 하는데 그 목적이 있다. 그 중에서 가장 빠른 속도로 전파되는 것이 대중문화이며 그 가운데에서도 만화를 빼 놓을 수 없다. 따라서 이러한 일본만화 개방 앞에서, 또한 현재 범람하고 있는 일본만화의 번안, 모작의 해독성은 신중히 검토해야 할 것이다.

24) 손상익, 「만화세상이 오고 있다」 (서울: 한국문화사, 1992), pp. 318-319.

VI. 결 론

지금까지 한국과 일본의 사회·문화·역사적으로 차이를 비교해 보면서 일본만화가 한국에 범람하게 된 원인을 찾아보았다. 또한 물량으로는 이미 한국 만화시장을 장악하고 있는 일본만화의 홍수 속에서, 정식적인 개방을 앞두고 일본만화가 한국 청소년의 정서와 문화에 끼칠 영향을 살펴 보았다.

매체적 특성으로의 만화는 독자에게 즐거움과 유우머를 주어야 하며, 글과 그림의 커뮤니케이션의 역할로 인해 보다 효과적인 이해의 도움을 준다. 만화가 단지 청소년의 정서를 해친다는 고정관념을 깨고 이제는 만화가 가지고 있는 장점과 특징으로 어떻게 유익하게 이용하여 그 가치를 높일 수 있는지 생각해 봐야 할 것이다.

일본만화가 단지 저질스럽다는 인식은 선진국형인 일본만화에 있어 그것이 전부라고는 할 수 없으며 반대로 한국만화는 무조건적으로 좋다고 더 더욱 말할 수 없다. 한국만화 또한 폭력적이고 선정적인 만화가 없을 리 없고, 일본만화의 많은 긍정적인 측면, 즉 세분화로 인해 전문화된 점과 완성도가 높은 잘 그려진 그림, 한국과 달리 제한받지 않는 다양한 소재 등의 장점은 훌륭하고 우수한 작품을 양성해 내기 때문이다.

물론, 그러한 선진국형에서 동시에 올 수 있는 나쁜, 즉 지나칠 정도로 폭력적이고 잔인한 그림, 청소년에게 말초적인 자극을 주는 음란한 만화, 그리고 소시민적인 성격은 우리 일상생활에 알게 모르게 침투할 수 있으므로 한국사회가 경계해야 할 것이다. 일본만화가 폭력적이고 선정적인 것에 대한 분석은 우리가 경계해야 할 점이지만, 현실적인 대안이 아직은 없다. 만화가 예술적 차원에서 벗어나 교육적·사회성·도덕성이 뒤따라야 하는 만큼 만화에 심의가

가해지는 것을 단순히 부당한 간섭행위라고 볼 수는 없다. 만화 심의제도와 규정은 미래지향적이어야 하며 작가, 독자, 그리고 사회에의 신뢰와 책임의식이 반드시 필요하다.

설문조사에서 나온 결과, 청소년들은 일본만화의 홍수 속에서 아무런 거침 없이 일본만화를 애독하고 있음을 알 수 있었다. 일본만화가 내용적으로 더 재미있고 즐거움을 준다는 결과치는 안타까운 현실이지만 이제부터라도 우리의 것에 다양한 소재와 유익하고 즐거운 만화 창작에 신중해야 할 것이다.

조사에서 가장 두드러진 현상은 그림에 대한 분석에서 나타났는데, 그림을 그리는 능력, 묘사력, 섬세성 등이 모두 일본것이 우수하다는 청소년의 대답에서 또한번 경각심을 갖아야 할 것이다. 섬세성은 일본만화의 특징으로서 표현의 자유가 보장되어 있는 일본에서 가능하게 만든다. 그러나 우리도 또한 독창적이고 창의적인 캐릭터를 개발하여 다른 나라와는 달리 차별화되는 힘을 키운다면 좋은 결과가 올 것이다.

일본만화에 대한 한국 만화시장의 개방은 이미 불가피한 사실일뿐 아니라, 부정한다 해도 비현실적인 문제에 놓여 있다. 따라서 미래의 문화산업으로서 만화에 대한 관심을 높이고 다가오는 일본만화개방에 앞서서 확실한 대안을 가지고 일본만화에 대한 문화침투를 줄이고 한국만화를 보호·육성해야 할 것이다.

VII. 참고문헌

1. 단행본

- 김문환. 「문화로 본 현대일본」 서울: 나남, 1994.
- 김현구. 「일본이야기」 서울: 창작과 비평사, 1996.
- 랜달 피 해리슨. 「만화와 커뮤니케이션」 하종원 역. 서울: 이론과 실천, 1994.
- 만화평론가협회. 「우리만화 가까이 보기」 서울: 눈빛, 1995.
- 손상익. 「만화세상이 오고 있다」 서울: 한국문화사, 1992.
- 윤희중 외. 「청소년의 인쇄매체 이용현황 조사연구」 서울: 한국언론연구원, 1994.
- 이원복. 「만화의 세계 세계의 만화」 서울: 미진사, 1991.
- 이원복. 「한일만화비교론」 서울: 한일문화교류기금, 1995.
- 한창완. 「한국만화산업연구」 서울: 글논그림발, 1995.

2. 간행물

- 이원복. “만화수입개방에 따른 문제점과 대책.” 「유해간행물이 청소년에게 미치는 영향과 대책」 한국간행물윤리위원회, 1996, p. 46.

3. 신문

- “또 일본문화 수용론인가.” 「동아일보」 1995년 2월 6일자, p. 3.
- “번역 일본만화는 저질 알면서 재미있어 본다.” 「동아일보」 1995년 8월 30일자, p. 17.
- “왜색향락 증독병 : 위험수기.” 「세계일보」 1992년 4월 5일자, p. 11.
- 김선주. “맞겨를 문화상품이 왜 없나.” 「한겨레신문」 1992년 2월 8일자, p. 7.
- 윤희중. “일본만화가 우리 것보다 재미.” 「동아일보」 1994년 11월 9일자, p. 17.

설 문 지

■ 만화의 인지정도에 관하여 몇가지 질문드리겠습니다.

1. 귀하는 만화를 좋아하십니까?

1-----2-----3-----4-----5
좋아하지 않는다 보통이다 매우 좋아한다

2. 귀하는 한달에 몇권의 만화책을 보십니까?

① 1권 이하 ② 1 - 2권 ③ 2 - 3권 ④ 3 - 4권 ⑤ 5권 이상

3. 귀하는 만화책을 어떤 방법으로 보십니까?

- * 주로 사서 보는 사람은 <3 - 1>로 가십시오.
- * 주로 빌려 보는 사람은 <3 - 2>로 가십시오.

<3 - 1> 주로 어디에서 구입하십니까?

① 일반서점 ② 편의점 ③ 지하철 가판점 ④ 문방구 ⑤ 기타()

<3 - 2> 주로 누구에게(또는 어디에서) 빌려보십니까?

① 친구나 선후배 ② 책 대여점 또는 대본소 ③ 기타 ()

4. 만화책의 가격은 어떻다고 생각하십니까?

① 싸다 ② 적당하다 ③ 비싸다

5 - 1. 주로 즐겨보는 만화는 무엇입니까? (만화의 종류·제목을 써 주세요)

()

5 - 2. 그 이유는 무엇입니까?

()

■ 만화의 구성요소 및 한국만화와 일본만화 비교를 위하여 몇가지 질문드리겠습니다. 귀하가 생각하는 정도의 숫자를 다음 빈칸에 적어주세요.

1-----2-----3-----4-----5

그렇지 않다

보통이다

그렇다

설문내용	한국	일본
내용이 재미있다		
상상력이 풍부해진다		
선정적이고 야하다		
차표현이 잔인하다		
파괴적이고 폭력적이다		
내용이 허황되고 황당스럽다		
전개방식이 현실적이다		
내용·형식이 조잡하다		
진체구성이 잘 이루어져 있다		
주제가 소박하다		
소재 선택이 다양하다		
관심있는 분야의 만화가 있다		
내용이 무기력하고 허무적이다		
상식에 도움이 된다		
교훈적인 내용이 있다		
예술적 가치가 있다		
비도덕적·비인간적이다		
관습을 파괴한다		
행복을 추구하는 내용이 있다		
그림이 섬세하다		
묘사력이 풍부하다		
그림을 그리는 능력이 뛰어나다		
성격형성에 영향을 준다		
일상생활에 반영된다		
남에게 추천하고 싶은 책이 있다		
감동을 줄 때가 있다		
지식을 얻을 때가 있다		
스트레스가 풀린다		
수집하는 만화가 있다		

■ 마지막으로 몇가지 질문드리겠습니다.

1. 귀하는 한국만화와 일본만화를 구별할 수 있습니까?

- ① 쉽게 구별할 수 있다 ② 보통이다 ③ 구별하기가 어렵다

2. 만화를 보고 감명받은 적이 있다면 그 이유는 무엇입니까?

- ① 그림 ② 줄거리 ③ 전체적 구성 ④ 감명받은 적이 없다

3. 만화를 좋아하는 것은 대체로 어떤 이유입니까?

(원하는 번호에 모두 표시하세요)

- ① 지식 · 상식이 풍부해진다.
② 상상력이 넓어진다.
③ 내용이 재미있다.
④ 감동 · 교훈을 준다.
⑤ 일반서적보다 거부감이 적다.
⑥ 스트레스가 풀린다.
⑦ 전혀 좋아하지 않는다.

4. 만화의 좋은 점은 무엇이라고 생각하십니까?

5. 만화의 나쁜 점(개선해야 할 점)은 무엇이라고 생각하십니까?

♣ 통계처리를 위해 몇가지 여쭙겠습니다.

S1. 귀하의 나이는 몇 세입니까? (만 세)

S2. 귀하의 성별은 무엇입니까? ()

S3. 귀하의 한달 평균용돈은 얼마입니까? ()

- ① 5만원 이하 ② 5 - 10만원 ③ 10 - 15만원 ④ 15만원 이상