

도서관의 만화자료 수집에 관한 연구

A Study on the Collection of Caricature, Cartoons and Comics in the Library

유 소 영(So-Young Yoo)*

〈목 차〉

- | | |
|---------------------|-------------------|
| I. 서론 | IV. 만화자료수집에 관한 논의 |
| II. 도서관 자료 선택원리 | 1. 만화자료수집의 당위성 |
| III. 만화자료의 성격 | 2. 만화자료수집을 위한 안내 |
| 1. 만화의 정보자료로서의 특성 | V. 결론 |
| 2. 만화자료의 출판과 이용 | |
| 3. 도서관 자료로서의 만화의 가치 | |

초 록

본 연구는 지금까지 만화자료를 도외시한 우리 나라 도서관들이 만화의 진정한 모습을 바르게 인식하여 도서관에 좋은 만화집서를 구축, 이를 이용시키도록 권하고자 시도되었다.

이를 위하여 도서관자료로서의 만화의 의미, 특징, 만화의 예술적 가치, 만화에 대한 사회에서의 대접의 변화 등을 살펴보았다. 그 결과 만화는 여러 가지 측면에서 도서관이 수용해야 하는 문화산물이라는 결론에 도달하였다. 이에 필자는 도서관들이 만화를 정중하게 다루어 좋은 만화집서를 구축, 이를 이용시켜서 독자들이 취할 수 있는 유익함을 취하도록 길을 열어 주어야 한다고 주장하였다.

주제어: 만화, 만화집서, 자료수집, 자유매체,

Abstract

The purpose of this study is to expand understanding among librarians of the importance of caricatures, cartoons and comics in the library collection. To do so, the writer explores the characteristics, meaning, artistic value, and benefits of this realm. The writer also examines traditional as well as changing attitudes of the public toward caricatures cartoons and comics. As this study progresses, it will prove that caricatures, cartoons and comics are very important cultural products of our time, to which all libraries should pay more attention. Thus the writer urges that the library should make a good collection in this are and make it available to the public.

Key Words: caricatures, cartoons, comics, collection development.

* 건국대학교 문헌정보학과 교수(soyoung@kku.ac.kr)

• 접수일 : 2003. 2. 12 • 최초심사일 : 2003. 2. 18 • 최종심사일 : 2003. 3. 7

I. 서 론

2001년 서울 YWCA 청소년 보호위원회에서는 청소년을 대상으로 발행되는 인쇄매체에 대한 모니터 보고서를 작성한 바 있다. 동 위원회에서는 인쇄매체 중에서도 불량만화를 추방하려는 목적으로 만화의 불량성의 정도를 조사하여 정리하였다. 이 보고서에 의하면 폭력성, 선정성이 특히 강한 만화자료는 만화잡지들로 그나마 좀 나은 만화 잡지가 소년 *만화IQ*점프였다.¹⁾ 조사 당시 가장 인기 좋은 단행본 만화 10종을 조사한 결과 9종의 만화가 왜곡된 학교 상을 부추기는 불량만화로 판정되었다.²⁾ 동 위원회는 또 여학생들이 많이 읽는 순정만화 단행본 10종을 조사하여 여성을 왜곡 표현한 만화를 지적하고 있는데 이 부분에서는 다행히 3권만이 지적되었다.³⁾

이렇듯 만화는 1960년대 이후 계속적으로 지탄을 받으면서도 1960년대에 만화를 읽던 어린이들이 40대를 넘기는 2000년대에 들어서게 되었다. 그리고 지금은 젊은 세대만이 아니라 모든 나이층을 망라하여 읽는 매체가 되었다. 그 외에도 만화가 모든 연령층의 독자를 가지게 된 이유 중에는 만화매체의 주제 영역이 값싼 오락에 국한되지 않고 넓어져서 지식전달이나 광고에 크게 이용되기에 이르렀다는 점, 국가적 차원의 만화영상문화지원정책에 힘입어 소위 문화컨텐츠사업에 전에 없던 예산이 투입되고 있다는 점, 대학에 만화 및 애니메이션관련학과가 생기는가하면 고등학교 수준에까지 전문가를 양성하는 애니메이션 학교가 설립되는 등 만화 창작의 사회적 틀이 속속 자리를 잡게 된 점들이 있다. 특히 문화컨텐츠 사업이나 만화 창작 전문가 양성을 위한 교육기관의 설립은 작가 층의 저변확대의 힘이 될 것으로 문예물의 창작에 힘을 기울이는 작가의 양성이 기대되는 일이다.

실제로 만화는 YWCA 청소년 보호위원회가 우려하는 정도의 만화만 생산되는 것은 아니다. 문예만화라는 이름을 붙여도 손색없는 만화(comics)들이 있다. 어떤 이름의 만화를 지적할 것도 없이 만화 출판 종수와 출판 부수의 숫자만 보아도 그 중에는 도서관에서 적극 유통시켜야 할 만한 자료가 있다는 판단이 서게 된다. 양질의 만화의 유통을 적극 지원함으로써 상대적으로 불량한 만화의 생산을 줄여야 한다는 판단이 서게 된다. 한국출판연감 통계에 의하면 2000년도 만화생산은 동 년도에 발행된 출판물 총량의 40%를 차지한다.⁴⁾ 2001년도에는 만화출판이 종수와 부수에서 다소 감소하였으나, 그렇더라도 같은 해에 출판된 출판물 총수의 36%에 달하였다.⁵⁾

그러나 도서관들은 만화의 형식을 빌려 지식을 전달할 것을 목적으로 그려진 소위 교

1) 서울 YWCA 청소년 보호위원회. [2001] a

2) 서울 YWCA 청소년 보호위원회. [2001] b

3) 서울 YWCA 청소년 보호위원회. [2001] c

4) 대한출판문화협회. 한국출판연감(서울 : 동협회, 2001).

5) 상계서.

육만화를 제외하고는 아직 만화자료를 달갑지 않게 여기고 있으며 만화집서 모으기를 늦추고 있다. 심각한 것은 만화자료를 도서관 자료로 고려할 필요가 있다는 생각조차 하지 않는 것이다. 그러므로 자연스럽게 만화자료의 선택을 위한 기준이나 자료의 특성에 따른 조직, 이용에 관한 논의는 전혀 없는 상태이다. 전국에 산재한 만화방 또는 만화대여점은 막강한 만화유통 기관들로 이들이 유통시키는 만화는 아무 거름장치 없이 독자의 손에 들어간다.

이러한 차제에 필자는 도서관 특히 공공도서관에서의 만화자료 수집의 당위성을 논하여 도서관에서도 좋은 자료로서의 만화의 유익을 국민들에게 고루 유통시키는 역할을 도모하도록 촉구하려고 한다. 또한 도서관에서 좋은 만화를 선정, 이용시킴으로써 독자를 보호할 뿐만 아니라 좋은 만화의 유통을 확대시키고 매출을 높여 좋은 만화를 창작하는 만화작가를 격려하고 국가적으로 힘을 기울이고 있는 만화 영상산업육성 정책에 협조하려고 한다.

II. 도서관자료의 선택 원리

독자들에게 좋은 봉사를 하기 위해서 도서관이 해야 할 일 중에 중요한 것은 어떤 자료를 수집해야 하느냐이다. 이 문제에 있어서 오늘의 사서들은 과거보다 훨씬 어려운 상황에 놓여 있다. 기술의 발달로 출판이 점점 더 쉽고 값싸게 행해질 수 있고 더욱이 인터넷에 올려지는 자료들의 대부분은 이렇다할 거름장치가 없이 일반 독자들에게 주어지기 때문이다. 과거의 대부분의 인쇄매체는 최소한 출판이라는 여과과정을 거쳐서 세상에 나오기 때문에 사람들은 어느 정도 기본적인 도덕적 가치기준에 합당한 정보를 접하게 되어 있었다. 그러나 이제는 일반독자들에게 종이시대의 고전적 보호막은 없어졌다. 지금은 그야말로 열린 세상이어서 감추어져서는 안 되는 정치적인 문제 같은 것만이 아니라 대부분의 독자들에게 가리워지거나 차라리 없는 것이 나온 정보마저도 활개치는 시대가 되었다. 그렇기 때문에 도서관에서의 정보자료 수집은 그만큼 책임이 막중하고 일의 까다로움을 느끼지 않을 수 없다.

만화자료도 다른 모든 종류의 정보자료중의 하나이므로 도서관은 모든 정보자료의 수집을 고려하고 수집정책을 세워야 한다는 취지에서 보면 만화자료의 수집도 분명히 일반자료선택원리를 따라 수집되어야 할 것이다. 그러한 의미에서 먼저 도서관 자료선택원리를 살펴보고자 한다. 만화자료가 일반적인 도서관자료 선택원리에 입각하여 판단할 때 도서관 자료로 충분한 가치가 있다고 생각되면 반드시 이 엄청난 자료 군에 대해 무관심했던 지금까지의 정책을 바꾸지 않을 수 없다. 독자들의 요구를 외면한 도서관이 그들로부

터 외면당하는 것은 자명한 이치이기 때문이다.

도서관 자료선택이론에서 가장 기본이 되는 두 개의 학설은 자료의 가치가 중요하다는 주장과 독자의 요구가 중요하다는 주장이다. 전자는 도서관장서가 일정한 가치수준을 유지할 수 있도록 해야 한다는 의미이고 후자는 독자를 위한 도서관으로서 이용자의 요구를 최우선으로 고려해야 하므로 그들의 요구를 돌보아야 한다는 의미이다.

S.R. Ranganathan은 *도서관학의 5법칙(Five laws of library science, 2nd ed. 1957)*에서 3가지 법칙을 자료의 선택과 관련하는 법칙으로 규정하였다. 그 중에 첫 번째 법칙으로 정보자료가 존재하는 이유의 천명에 할애하고 있는데 그 내용이 자료는 이용을 위해 존재한다(Books are for use)는 것이다.⁶⁾ 도서관이 사회적 장치로서 모든 시민에게 골고루 혜택을 주기 위한 민주사회의 기관이므로 그는 다시 도서관장서수집의 기본 원리를 두 번째와 세 번째 법칙으로 규정하고 있다. 즉 독자마다 그가 이용할 자료가 있다(Every reader his book)⁷⁾와 자료마다 그 자료를 이용할 독자가 있다(Every book its reader)⁸⁾라는 것이다. 둘째, 셋째의 법칙이 지켜지지 않는다면 지역사회 모든 사람들이 이 세상에 생산된 지적 산물을 이용하고 누려야 하는 권리에 손상을 주게 된다. 동시에 첫째 법칙에 해당하는 정보자료가 생산된 이유가 무시되기도 하여 모든 지역사회 사람들에게 자료를 이어주려는 도서관의 목적 자체가 의심될 것이다.

도서관이 제공하는 자료가 독자의 수준이상이라던가 흥미가 적은 주제, 접근하기를 선호하지 않은 형식의 매체라면 독자와 자료간의 이음줄이 없는 상태가 되어 이용도는 떨어질 수밖에 없다. 도서관의 자료구성은 도서관 업무의 가장 기본적이고 중요한, 도서관의 목적수행에 직접적으로 관련되는 일이다. 이러한 각도에서 볼 때 극단적인 가치설이란 무의미한 것이 아닐 수 없다. 한편 도서관 자료수집을 독자의 요구에만 너무 치중한다면 도서관 장서구성은 영성하여 이용자를 긍정적인 측면에서 돕고 사회를 건전한 방향으로 이끌어 통제하는데 기여하지 못하게 된다. 그러므로 사서들은 실제로 이 두 주장의 타협점 어디에서 자료를 선정하게 된다. 필자는 이러한 중립적 견지에서 만화가 도서관 자료로서 가치가 있음을 발견하려는 것이다.

요구설과 가치설의 어느 쪽에도 치우치지 않고 긴장 상태(a state of tension)에서 수집에 임할 것을 이야기한 R. K. Gardner의 자료 선택 기준을 살펴보면 저작자나 출판사, 후원단체의 권위가 있는가? 제시되는 정보가 정확한가? 사용하는 언어, 그림 등의 수준이 대상 독자들에게 적절한가? 등 Gardner는 17개의 평가 기준을 열거하고 있다.⁹⁾

실제로 도서관 자료선택에서 만화자료의 문제는 상당수의 만화들이 그림이나 사용되는

6) S. R. Ranganathan, *Five laws of library science*, 2nd ed.(New York : Asia Pub, 1957), p.26

7) *Ibid.*, p.80

8) *Ibid.*, p.258

9) Gardner, R. K. *Library Collection : Their Origin, Selection and Development*(New York : McGraw-Hill, 1981), p.184-188.

언어에서 폭력적 또는 선정적이라는 것이다. 이러한 만화는 자료선정기준에 비추어 선택에서 당연히 제외될 것이다. 그러나 모든 만화가 그런 것은 아니며 반대로 선택기준에 비추어 가치 있는 만화도 얼마든지 있다. 필자의 의견은 이러한 만화들을 도서관 자료로 수용해야 한다는 것이다. 이러한 기준에 의거하여 만화자료를 검토하고 수집하는 것이 민주사회의 사회적 장치로서의 도서관의 목적을 충실히 수행하는 것이다.

Ⅲ. 만화자료의 성격

만화자료를 도서관에서 유통시켜야 한다면 좀더 구체적으로 만화자료의 속성에 대해서도 만화자료가 얼마나 출판되며 도서관 밖의 유통기관을 통해서 이용되고 있는 현황에 대해 살펴볼 필요가 있다. 또 만화의 문학적, 또는 예술적 가치는 도서관 자료로서 인정될 만한 것인지 알아보는 것이 도서관에서 만화자료의 수집을 결정하는데 도움이 될 것이다.

1. 만화의 정보자료로서의 특성

만화란 글과 그림을 도구로 하되 과장법과 생략법을 사용하여 원래의 상을 변형시키고, 전하려는 사상을 단순하게 만들어 명료하게 제시하는 인쇄매체이다. 만화란 무엇인가를 말하는 간략한 정의는 곧 만화가 정보전달 매체로서 얼마나 유리한 이점을 가지고 있는가를 말해 준다.

첫째 만화는 글과 그림을 도구로 한다. 그림만을 전달 도구로 사용할 때 전달이 곤란한 경우가 얼마든지 있다. 중국 고대 그림에 여자들이 한 곳에 모여 화장하는 그림이 있다. 여성은 모름지기 사회나 정치에 관여하지 않고 가정에 충실하여야 한다는 내용을 그림으로 표현한 여성교육자료였다고 한다. 여성은 가정 밖의 세상을 몰라야 한다는 내용을 그림으로 표현하자니 곤란하므로 집안에서 화장하는 그림을 그린 것이다. 이런 내용은 그 그림에 간단한 글을 삽입했다면 메시지는 더없이 정확하게 전달되었을 것이다. 그러나 여자들이 모여서 화장하는 그림이 그림 자체만으로는 그 나타내려는 의미가 여자는 모름지기 가정 밖의 세상일에 관심하지 말라는 것이라는 해석이 쉽지 않다.

반대로 문자만을 전달 도구로 사용할 때도 또한 한계가 있다. 주소만 가지고 집을 찾는 사람과 그 집의 위치를 눈으로 확인 할 수 있는 지도를 가지고 찾는 사람의 차이를 생각해보면 그림인 지도의 정보전달 효과의 우수함을 잘 알 수 있다. 그림은 그림을 보는 이

의 뇌리에 상을 각인 시키는 특별한 능력을 지닌다. 흔히 만화가들이 불평하기를 역사여사한 정도의 선정적 내용은 문학소설에서 얼마든지 나오는데 소설은 그냥 두고 만화에서만 가위질을 하고 여론은 입을 모아 질타한다고 한다. 왜 그렇겠는가? 만화는 그림으로 표현되기 때문에 그 이미지가 문자로 표현한 소설과는 비교할 수 없을 만큼 뇌리에 또렷하고 강력하게 각인되므로 그 내용이 심하게 선정적인 것이 아닐지라도 유해 할 수 있는 것이다. 이러한 만화그림의 도구적 특성을 이와는 반대로 긍정적인 내용전달에 사용한다면 그만큼의 효과를 얻을 수가 있다.

둘째 만화는 과장법과 생략법을 사용한다. 이 두 가지 기법의 사용은 만화를 놀라운 전달매체로 만드는 요인이 되고 있다. 메시지의 핵심부분을 과장하고 중요하지 않은 부분을 생략하는 만화의 기법은 사람들이 지각하고 기억하는 방식에 맞추어 지각하게 하고 기억시키는 방법임을 연구해 낸 심리학의 연구자들이 있다. Allport와 Postman은¹⁰⁾ 소문이 퍼질 때 어떠한 내용이 사람들의 기억 속에 남고 어떠한 내용이 없어지며 어떻게 변형되는가를 조사 분석하고 사람들이 지각하고 기억하는 방식에 관해 다음과 같이 결론 짓고 있다.

즉 전달되는 이야기는 단순화되어 점점 더 짧아지고 축약되고 점점 더 쉽게 파악된다. Allport와 Postman은 이러한 현상을 평탄화(leveling)라고 하였다. 또 그들은 전달되는 이야기가 보다 광범위한 상황에서 소수의 세부항목에 대해 선택적으로 지각, 파지 및 전달이 이루어짐을 발견하고 이를 첨예화(sharpening)라고 정의하였다. 첨예화는 평탄화의 역작용으로 몇 가지 항목이 탈락됨에 따라 나머지 항목들은 더욱 중요하게 인식된다는 것이다. 마지막으로 연구자들이 발견한 소문의 전달과정에서 일어나는 현상은 전달되는 이야기가 화자에게 '이해할 수 있는' 형태로 발전한다는 것이다. 그들은 이를 동화(assimilation)이라고 하였다. 만화가로서 커뮤니케이션 연구자인 해리슨은 여러 번의 실험을 통하여 소문의 전달 과정에서 일어나는 세 가지 현상을 확인한 Allport와 Postman의 연구에 대하여 다음과 같이 논평하고 있다.

평탄화, 첨예화 및 동화라는 기본과정은 매우 설득력이 강하다. 그것들은 하나의 복잡하고 애매한 메시지가 일련의 사람들을 통해 전달되는 거의 모든 경우에 적용된다 이와 같은 과정이 개인의 기억행위에 있어서도 발생할 수 있다는 것은 재미있는 사실이다. 복잡하고 애매한 사건을 목격한 사람은 시간이 갈수록 평탄화, 첨예화 그리고 동화작용을 통해 상기된 내용의 것을 더 명확하고 더욱 이해가 되는 형태로 바꾸어 가는 것이다.

모든 커뮤니케이터들은 어느 정도 그들의 수용자들을 위해 평탄화, 첨예화 그리고 동화작용을 한다. 그러나 이러한 점을 가장 명확히 볼 수 있는 것은 다른 어떤 경우에서 보다도 만화가의 작품에서이다.¹¹⁾

결국 만화는 사람들이 이야기를 전하고 받아들여 이해하고 기억하는 자연 그대로의 방

10) Randall P. Harrison 만화와 커뮤니케이션, 하종원 역(서울 : 이론과 실천, 1994), pp.56-57.

11) *Ibid.*, p.57.

식에 편승하여 정보를 전달하므로 가장 쉽게 이해하고 가장 잘 기억하게 되는 것이 당연하다는 생각을 하게 된다.

2. 만화자료의 출판과 이용

박광수의 '광수생각'이라는 만화가 조선일보에 연재된 바 있다. 조선일보의 거의 모든 구독자들은 만화 '광수생각'을 그냥 넘기지 않는다. 과거 일간 신문이 4면에 불과 할 때 모든 일간 신문이 4컷의 만화를 실었다. 이 때는 많은 신문 구독자들이 신문을 펼들자마자 제일 먼저 보는 난이 이 4컷 만화이기도 하였다. 만화는 그 만큼 사람들을 끌어 잡아 당기는 힘이 있다.

앞 절에서 살펴 본 바와 같이 만화는 전달하는 내용이 독자들에게 쉽게 이해되고 잘 기억하게 되는 특징이 있는 매체이다. 만화가 쉽게 이해되고 잘 기억되는 매체라 함은 만화라는 매체를 이용할 수 있는 독자가 다른 매체보다 많다는 뜻이다. 예를 들어 우리나라에서 외국어로 소설이 출판되었을 때와 같은 소설이 한글을 사용한 만화 본으로 출판되었을 때 이 두 가지 출판물의 예상 독자의 수를 상상해 보면 한글을 사용하는 만화본의 가독층이 클 것이라는 것이 쉽게 예상된다.

한국출판연감의 통계에 의하면 2000년도 만화를 제외한 출판물 총수는 68,407,991부인데 만화는 44,537,041부이다.¹²⁾ 대한민국에서 출판된 모든 인쇄물의 40% 정도가 만화라는 뜻이다. 만화의 연간 출판량이 1992년에는 540만 부였던 것이 꾸준히 상승하여 2000년에는 4천 450만 부로 8배가 넘게 출판되었다. 만화출판의 성장세는 IMF의 국가적 경제위기를 겪으면서도 줄기차게 지속되었다.¹³⁾ 특히 공식교육을 받고 있는 어린 세대가 만화를 많이 접한다는 관점에서 생각하면 만화의 실세를 간과할 수 없는 것이다. 아무리 공식, 비공식 사회기관과 학부모들이 만화의 불량성을 지탄하고 비난하고 검열하여 만화 읽기를 제한하려고 해도 만화의 세는 점점 더 독자층을 넓혀 온 것이 사실이다.

한 석사학위 논문에 의하면 설문에 응답한 중 고등학생 전원이 만화를 읽는다고 답하여 만화를 접하지 않는 학생이 없음을 보였다.¹⁴⁾ 특히 도서관들에서 수집하지 않는 순정 만화와 스포츠 만화를 가장 즐기며 도서관들에서 수집하고 있는 학습만화는 가장 인기가 없는 것으로 조사되었다.¹⁵⁾ 출판량이 많은 것은 독자가 많다는 의미인바 중 고등학생의 만화 읽기의 현황이 도서관 자료수집 정책에 반영되어야 하는 것은 당연하다.

전국에 널려있는 도서대여점 1만 2천여 개소¹⁶⁾중 지역별로 안배하여 473개소의 대여점

12) 대한출판문화협회, 전게서.

13) 상게서, p.118.

14) 김령아, "청소년만화의 사회교육적 영향," 석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원, 1995, pp.48-49.

15) 상게논문, p.61.

을 선정 조사한 통계에¹⁷⁾ 의하면 각각의 도서대여점은 평균 2,786부의 만화를 비치하고 대여하고 있는데 이 수치는 분야별 비치도서 중에 가장 많은 숫자이다. 그 다음으로 많이 비치한 분야의 도서는 소설류로 1,780부였다. 만화가 다른 분야에 비하여 월등히 많은 비중을 차지하고 있는 것이다.

또 도서대여점 이용자 조사는 20세 이상 남 여 1,200 명을 대상으로 표준화된 설문지를 이용한 일대일 면접방식으로 실시하였는데 이 이용자 조사에서는 40대의 성인들까지 만화를 읽는 것으로 나타나고 있다.¹⁸⁾ 이들 성인은 만화보다 소설류를 더 많이 대여하는 것으로 조사되었는데¹⁹⁾ 그 이유는 도서대여점에 비치된 만화의 질적 수준에 있을 것으로 생각된다. 이 만화들은 하등의 거름장치를 거치지 않고 수집되어 유통되는 것으로 본 조사의 대상이 되었던 대학 재학생 이상의 학력이 높고 동시에 연령대가 높은 성인들에게는 구미가 당기는 읽을 거리가 못된다는 해석을 할 수 있다.

미국에서는 벌써 1930년대에 1억 8천만 부의 만화가 매년 출판되었고 9세에서 14세의 75%에 해당하는 어린이들이 만화를 읽었다고 조사되었다.²⁰⁾ 이렇게 되면서 미국에서도 아이들이 만화 때문에 망가진다는 비난이 대두되고 그 이후 반세기가 훌쩍 넘은 지금까지도 만화란 무엇이며 어린이에게 적합하지 않은 매체라는 논란이 계속되고 있다.²¹⁾ 우리나라의 현상과 다를 바가 없다.

세계적인 만화생산국으로 알려진 일본에서의 만화의 유해성 논란은 당연한 현상이다. 일본은 패전 후 1949년 ‘청소년 보호육성법안’이라는 제목으로 만화를 위시한 영상매체의 규제법안이 국회에 제출되기까지 하였으나 헌법에서 보장한 표현의 자유, 독서의 자유, 출판의 자유를 보장해야 한다는 측면에서 법제화되지 못하였다.²²⁾ 이 문제는 그 후로도 계속 논란을 거듭하여 지방자치단체의 조례로 만화의 불량성 규제를 강화하려는 학부모, 부인단체 등의 끈질긴 요구와 규제에 대해 소극적 내지는 반대의견을 갖는 대학교수, 매스컴 관계자들의 엇갈린 주장이 지속되고 있다.²³⁾ 1990년 한 부인단체에서 시도한 “포르노 박멸운동”의 영향은 대단하여 신문사설, 국회논의 등으로 변졌으나 법률의 규제를 받는 사태로 가지 못하고 만화생산자들의 자숙촉구(自肅促求)로 마무리되었다.²⁴⁾

그러나 미국이나 일본의 도서관들은 만화를 수집하고 이용시키고 있다. 만화를 정보자료로 받아들이는 도서관들의 정책은 타당한 이유를 갖는다고 생각한다. 만화는 정보의 전

16) 한국출판 연구소. 도서대여점 실태분석과 개선방안. (서울 : 문화체육부, 1997).

17) *Ibid.*, p.72

18) *Ibid.*, p.55

19) *Ibid.*, p.82

20) Kevin Baker. *American heritage*, July 2001 Vol. 52, i. 5. p.20

21) Kevin B. 2001 ; <<http://web7.infortrac.galegroup.com/itw/infomark/334/915/21445371w7?url=r.c>> [cited 2002. 12 20]

22) 新井直之, “有害コミック規制と出版の自由,” 図書館雑誌 Vol.86, No.7(1992, 7), p.445.

23) 中村文宣, “有害圖書規制の軌跡,” 図書館雑誌 Vol.86, No.7(1992, 7), p.452.

24) 白井勝也, “コミック出版の現場から,” 図書館雑誌. Vol.86. No.7(1992, 7), p.449.

달 양식이 가장 대중적이고 교육을 받은 사람과 그렇지 못한 사람들, 금전적으로 넉넉한 사람과 그렇지 못한 사람들에게 모두 읽힐 수 있는 여건을 가지고 있는 시민매체이다. 그렇기 때문에 그만큼 독자가 많게 마련이고 자연히 만화의 출판이 다른 어떤 인쇄물보다 월등하게 많은 것이다.

일본의 학교도서관들은 1980년대만 해도 도서관자료로서의 만화가 시비의 대상이었으나 1990년대에 들어 서면서는 만화의 선정기준에 대하여 논의하게 되었다. 1991년 東京都 公立圖書館들을 대상으로 만화자료소장과 이용현황을 조사한바 있는데 만화는 도서관자료로 당연시되고 있음을 볼 수 있다.²⁵⁾ 한 도서관 사서는 자신이 근무하는 도서관의 만화 자료를 소개하는 글에서 만화도 “다른 도서관자료와 똑같이 이용자의 요구에 응하여 폭넓게 수집하지 않으면 안될 것이다”²⁶⁾라고 단호하게 적고 있다.

어떠한 정보자료라 하더라도 도서관이 봉사하는 지역사회 사람들에게 제공할 의무가 있는 도서관이 정보의 전달 양식을 기준으로 수집자료의 종류를 선택함으로써 도서관 이용자를 선택적으로 차별하는 일은 비민주적이라고 해야 할 것이다. 자료를 선택할 때 만화로 된 자료가 상대적으로 선택할 만한 적절한 자료가 적다고 판단되는 것과는 별개로 ‘만화 자료를 수집에서 고려하지 않는’ 도서관자료수집정책은 재고되어야 한다. 앞서 인용한 S.R. Ranganathan의 5법칙에서 3법칙이 의도하는 바가 만화 자료를 제외한 것은 물론 아니었음을 상기해야 할 것이다.

3. 도서관 자료로서의 만화의 가치

세계만화탐사라는 제목의 걸작 만화 해설서를 저술한 성완경은 이 책의 서문에서 거장들의 걸작 만화를 읽으면 “고급 유머어와 개그, 초현실과 시적 환상, 그래픽(그림)과 형식의 실험, 서사의 문학적 깊이, 인간의 심리와 사회현실의 실상에 대한 통찰이 얼마나 중횡무진으로 깊고 넓게 넘쳐나고 있는지를 볼 수 있다.”²⁷⁾ 말하여 그의 만화에 대한 감탄의 깊이를 표현하였다. 놀랍게도 그가 이 표현에서 열거한 항목들은 만화 이외의 다른 예술장르에서도 똑같이 추구하는 항목들이다. 만화가 제 9의 예술이라고 불려지는 이유가 여기에 있다고 생각된다.

성완경은 만화가 먼저 원심운동을 하면 철학이 나중에 그것을 중심으로 추스른다고 하는 프랑스 사람들의 말을 인용하면서 만화는 언어와 예술, 도덕성, 종교와 정치 등 제도 속의 블랙 홀을 드러내어, 주류의 바깥쪽 먼 곳을 더듬는, 문예적·철학적 아방가르드

25) 星野眞理子, “東京都の公共圖書館におけるマンガ資料の所蔵と利用の現状,” 圖書館雜誌 Vol.88, No.4 (1994. 4) pp.217-220.

26) 福永直吉, “圖書館におけるマンガ,” 圖書館雜誌. Vol.88, No.4(1994. 4), p.228.

27) 성완경, 세계만화탐사(서울 : 생각의 나무, 2001), 서문.

(avant garde: 전위대)이기도 하다고²⁸⁾ 말하여 만화를 무모하게 폄하하는 사고 방식을 가진 사람들에게 만화의 진면목에 대해 다시 생각해보도록 권하고 있다.

문예적·철학적 전위대란 만화가 교양 또는 기존의 질서라고 하는 제약에서 풀려나서 너털너털한 것을 포함하는 모든 주제를 자유 자재한 스타일로 표현한다는 점에서 이해가 가는 설명이다. 소크라테스는 철학을 하는 최상의 출발점은 세상에 대해 생각하는 사람들의 말이라고 보았다. 사람들의 말을 통하여 헛갈리고 모순된 생각으로부터 진정한 지식, 진리를 찾아 한 걸음 한 걸음 나아가게 인도하였다고 하는 것이 소크라테스가 선택한 철학의 방법이었다. 철학을 전하는 매체로 사람의 말을 사용한 그의 의도는 대중의 문화가 이론적인 추상적 개념보다 더 훌륭한 시발점이라는 것이다.²⁹⁾ 세상의 너털한 것을 이야기 하는 것이 문학이나 철학에 이르는 길이 될 수 있다고 한다면 속되다고 평가되는 대중의 것을 무시 할 수 없다는 결론에 이른다.

만화가 문예적·철학적 전위대라고 하는 것은 성완경의 생각만이 아니라 M. Todd Hignite의 생각이기도 하다. 그는, 만화가 부적절함을 보이는 문화의 빛나감도 끌어안는 대중문화형식이며 그 형식의 묘한 성질 때문에 사람들은 만화에서 긴박함, 위험을 발견한다고 전제하고 “만화를 다른 예술과 무가치하게 비교하는 것은 초점을 맞추지 못하는 일이다. 만화는 디지털 물질이라고 하는 현대의 풍경 속에서 근본적으로 풍부하고 명상적인 예술 형식이다.”라는³⁰⁾ 결론을 내리고 있다. “상식의 바깥으로, 제도화한 상상력의 바깥으로 우리를 내던지는 위험한 그래피티(graffiti: 낙서)이자 파괴와 전복과 폭로의 예술이기도 하다.”는³¹⁾ 만화의 정체에 대한 설명은 만화 연구자들이 공감하는 생각이다.

만화는 YWCA의 청소년보호위원회의 보고에서처럼 실로 비판을 받기에 충분히 위험하다고 생각된다. 대부분의 만화는 무시되고 어떤 것들은 선정적, 폭력적인 내용으로 공격을 받고 우리 나라 뿐 만 아니라 다른 나라에서도 음란성 문제로 감옥에까지 가게된 만화가들이 있다. 그러나 다른 한편으로는 미국의 Art Spiegelman(아트 슈피겔만)과 같이 만화를 그려서 퓨리처상을 받는 작가도 있으니 만화를 획일적으로 무시할 일이 아니다. 하나의 극과 그 반대의 극 사이에 자유롭게 존재하는 만화는 “창조자들이 실험을 마음대로 할 수 있는 자유매체(free medium)”³²⁾라는 이름으로 불리기도 한다. 아주 적절한 표현이라고 생각된다.

사람들은 자유를 갖기를 염원한다. 아담과 해와가 살았다는 에덴동산에서부터 우리 인류의 역사는 이 자유를 얻기 위한 땀과 피를 흘려왔고 지금도 그 역사는 계속되고 있다.

28) 상계서, p.19.

29) Paul A. Canter, "The art in the popular," *The Wilson Quarterly*, Vol.25, No.3(Summer 2001) Abstract.

30) M. Todd Hignite, "Avant Garde : serious cartooning," *Art Papers* Vol.26 No.1(Jan/Feb. 2002) p.19.

31) 성완경, 상계서, p.19.

32) Roger Sabin, "Enough respect? : Arecomics worthy of creITICAL attention?" *Creative Review*, Vol.17(Jan. 1997) p.49.

이 자유는 그 자유를 마음대로 할 수 있는 소유자가 어떻게 사용하는가에 따라 천차만별의 차이라는 결과를 가져온다. 만화가 자유매체인 만큼 만화를 만들어내는 만화가는 그 매체를 어떻게 사용하는가에 따라 Spiegelman이 될 수도 있고 그 반대 급의 조잡한 작품을 만들어 내는 만화가가 될 수도 있다. 그래서 만화작품의 수준은 천차만별의 차이를 보인다.

인류의 지적 소유를 전파하여 공유하게 하는 숭고한 사명을 가지고 있는 도서관은 이 점을 알아서 수많은 Spiegelman들의 작품이 음성적으로 돌다가 양화가 악화에게 구축 당하듯 위축당하는 일이 없도록 노력해야 할 것이다. 반대로 양질의 만화를 찾아내고 발굴하여 유통시킴으로써, 만화가들이 자유매체로의 장점을 유감없이 이용하여 걸작의 창조에 힘을 모으도록 고무해야 할 것이다. 이는 Spiegelman이 말했다고 하듯이 만화가들로 하여금 “비판적 레이다 밑으로”³³⁾나르게 하여 만화라는 장르가 예술가들이 놀 수 있는 마당으로 보여지게 하고 결과적으로 만화가들의 창의적인 위력을 드러내게 돕는 일이 될 것이다. 그렇게 해서 도서관은 모든 예술과 과학과 그 창조자를 보호하며 동시에 그 예술과 과학을 사용하는 독자들의 편에서 있듯이 만화가를 돕고 만화의 독자를 악화로부터 보호하게 될 것이다.

대중의 역할이 중심 축이 되어 있는 근대 이전의 역사책을 보기 힘들다. 그들은 역사의 주변에 있었다. 그러나 지금의 세대는 역사의 중심부로 밀고 들어온 대중의 생각, 그들의 행위가 역사에 기록되고 있음을 아무도 부정하지 않을 것이다. 그리고 대중 매체와 대중 매체의 아이디어가 대중의 마음을 끌어 모으는 것만이 아니라 “늘 순수 예술가들의 마음을 끌어 왔다.”³⁴⁾는 것도 사실이다. 만화는 대중의 마음을 사로잡을 뿐 아니라 예술가의 공감을 끌어내는 또 하나의 예술이라고 말하지 않을 수 없다.

새로운 세대가 열리면 그 새로운 세대는 그들의 예술을 만든다. 시간이 지나면서 만들어지는 역사 속에서 이것을 무시하거나 거부할 수 없는 것이다. 우리 도서관은 충실히 모든 사람들에게 정보를 전달하며 봉사할 의무가 있다. 도서관 사람들은 너무 늦기 전에 생각을 돌려서 만화에 대한 안목을 넓히고 만화를 정중하게 다루어야 할 것이다.

젊은 만화가, 유시진은 1994년에 출판한 “마니”라는 작품을 8년만에 양장본으로 다시 출간하였다.³⁵⁾ 조잡한 장정의 잡지 형태나 팜프렛 형태로만 출판되어 나오던 만화가 양질의 종이를 써서 양장본으로 재 인쇄되는 사례는 우리 나라에 앞서 일본과 미국, 캐나다 등지에서 먼저 시작되었다. 이러한 경향은 싸구려 읽어 치우기 식의 만화가 아니라 다시 읽기 할 만한 가치가 있는 예술적인 만화의 등장을 실제로 증명하는 사례들이다. 특히 미국의 만화 출판사, Fantagraphics, 캐나다의 Drawn and Quarterly, Pantheon Books, 일본의 筑摩書房 등에서 수많은 양장본의 단행본 만화와 연구서들을 출판하였다. 이러한 유행

33) Roger Sabin, *op. cit.*, p.49.

34) David Lillington, “Comic art,” *Art monthly*, No.216(May 1998), p.6.

35) 유시진, 마니(서울 : 시공사, 2002).

에 편승하여 과거에는 주요 신문이나 예술계, 문예 출판들이 무시했던 만화작품들이 갑자기 구미를 당기는 작품으로 취급되는 일도 없지 않은 현실이다. 이런 작품들은 만화가들의 주장대로 말하면 그 동안, 그리고 지금도 불공정하게 공격을 당하고 억압되어 온 만화가 점차로 제 위치를 찾아가고 있다는 증표로의 구실을 하는 것이다.

도서관들에서 만화의 자료적 가치를 인정해야하는 다른 하나의 이유에는 만화비평서를 비롯한 만화이론서들의 출간이 다른 어떤 분야에 못지 않게 출판된다는 것이다. 만화가 개개인의 작품을, 다루고 있는 주제나 미적 형식에 대해 해설, 평가하고 때로는 사회적 영향의 측면을 분석하기도 하는 만화평론가들이 하나의 직종으로 등장하고 있는 결과일 것이다. 대형 서점에 가보면 문헌정보학 자료를 비치해 놓은 서가보다 오히려 만화와 애니메이션 분야의 이론서가 더 많은 분량을 차지하고 있다. 그래서 그렇겠지만 도서관들은 만화비평서는 구입한다. 그러나 그 비평서에 올라있는 만화는 구입하지 않는다. 상식으로 김동리에 대한 비평서를 가지고 있는 도서관에 김동리의 소설이 소장되어 있지 않다면 그것이 독자를 위해 편리를 제공하는 것은 아니다. 도서관들은 소설에서는 편리를 제공하면서 만화에 있어서는 그렇지 않다. 아무리 손이 안으로 굽는다고 해도 만화비평가들이 다루는 만화는 서평지에 올라있는 소설의 반열에 해당하는 것이다.

새로운 시대의 주역인 대중의 호흡 그 자체를 꾸밈을 벗어 던진 이야기로 적나라하게 표현하는 형식이라든가 현존하는 문화의 한계 밖을 넘나들면서 팬타지적 세계를 창조, 새로운 예술 세계를 탐험하고 기존의 어떤 예술에서도 귀한 것으로 여기는 해학과 풍자, 아름다움과 선함의 세계를 비유적 상상과 만화특유의 빠른 템포로 구가하는 만화는 스트레스에 시달리는 21세기의 어른과 아이 모두에게 재미있고 편안한 읽을 거리인 동시에 예리한 통찰로 현재와 미래의 일들을 바라보게 한다. 예술은 사람의 생활을 즐겁고 풍부하게 하며 철학은 사람들이 항상 되물어보고 생각하게 하는 것이라면 만화는 예술과 철학의 핵심을 담고있다고 생각된다.

우리의 만화가들은 젊은 층이 많다. 앞으로 다수의 젊은 만화가들이 연륜을 쌓으면 그들이 다루는 주제와 스타일은 깊이와 폭이 보다 더 깊고 넓어 질 것이다. 이들의 작품은 도서관 장서에서 빠질 수 없을 것이다.

IV. 만화자료수집에 대한 논의

1. 만화자료수집의 당위성

지금까지 필자는 도서관에서 좋은 만화자료를 선별, 수집하여 이용시켜야 한다는 취지로 이론을 전개하였다. 먼저 도서관의 자료수집원칙 즉 자료의 가치성과 이용자의 요구설에 대비하여 생각고자 하여 이 두 가지의 자료수집 원칙의 내용을 제시하였다. 이용자의 요구설에서는 S. R. Ranganathan의 도서관학의 5 법칙의 3개 항목이 자료선정기준에 고려할 사항임을 상기하였다.

만화자료는 자료수집에서 고려해야 하는 수집자료의 가치의 측면에서 볼 때 모든 만화자료가 선정적이고 폭력적인 것이 아니며 예술품으로서 손색없는 자료들이 있다. 만화는 자유매체라는 용어가 생길 정도로 표현의 융통성이 많은 매체인 동시에 독자층이 광범위한 문화계층으로 이루어져서 다른 어떤 예술장르보다도 다양하고 넓기 때문에 급이 낮은 작품과 그와는 반대의 예술작품도 생산된다. 당연히 모든 만화자료가 도서관자료로서 무가치한 것으로 취급될 수가 없다. 그러므로 어떠한 관종의 도서관이든 그들의 이용자를 고려한 최상의 작품을 수집 유통시키는 것을 고려해야 한다. 자료의 가치관 일반적인 대략의 기준을 설정하는데는 이론이 없겠으나 개개의 독자를 대상으로 자료의 가치를 논한다면 매우 상대적인 것이다. 필자는 해방이후 출판된 상당수의 만화자료가 도서관 서가에 비치될 수 있을 만하다고 생각한다. 또 번역, 출판된 국외의 걸작만화들을 만화집서에서 빼 놓을 수 없을 것이다. 만화에 대해 별로 관심이 없었던 사서들도 요즘에 출판되는 만화 비평서들을 보면 생각이 사뭇 달라질 것이라고 생각한다.

도서관은 점점 무르익어 가는 디지털 물질 세계의 스트레스에 시달리는 현대인들에게 쉽게 또 편안하게 읽히며, '재미'라는 이름의 웃음과 해학을 가장 많이 선사하는 예술 장르가 만화임을 고려해야 한다.

다음으로, 자료수집에서 고려해야 하는 다른 측면 즉 이용자의 요구의 측면에서 볼 때는 도서관에서 만화자료를 수집해야 하느냐, 그렇지 않느냐에 대해 길게 논할 여지가 없다. 만화자료의 이용도에 대해서 의문을 가질 사람은 아무도 없기 때문이다. 앞서 3장 2절에서 한국출판연감의 통계를 통하여 살펴본 만화출판의 위세는 일반적으로 사서들이 평소에 짐작으로 예상하던 수치를 훨씬 능가하고 있음을 알 수 있었다.

또한 만화 자료의 이용도에 대한 조사³⁶⁾에서도 학생층의 만화자료 이용도가 매우 높다. 대학생 이상의 성인층의 만화자료에 대한 수요는 한국출판 연구소에서 도서대여점의 현황과 문제점을 연구하기 위해 조사한 보고서에 제시되어 있는데³⁷⁾ 40대의 성인들까지 만

36) 김령아, 전계서, 1995.

37) 한국출판 연구소, 전계서, 1997.

화를 대여하고 있었다. 만화 출판이 성행하기 시작하고 동시에 불량만화 척결운동까지 일어났던 1960년대에 10대를 보낸 성인들이 조사당시인 1996년에도 만화독자로 조사된 것이다.

요약하건데, 만화자료는 자료의 가치의 측면에서 보거나 이용자의 수요의 측면에서 보거나 도서관들에서 만화자료수집정책을 세우고 구체적인 수집계획 하에 실천에 임하는 것이 추천된다.

2002년 5월 미국의 만화가, Winsor McCay와 Art Spiegelman, Chris Ware의 만화에 나타난 글(text), 이미지, 디자인에 대해 연구하기로 하고 박사학위 논문 계획서(Proposal)를 제출한 Gene Kannenberg, Jr는 논문을 쓰기 위해 필요한 자료를 Homer Babbidge 도서관에서 충당했으며 특히 그 도서관의 상호대차 담당 부서의 도움을 많이 받았다고 연구자료 조달 방법에 대해서 밝힌바가 있다.³⁸⁾

국회도서관 석박사학위논문 데이터 베이스를³⁹⁾ 검색해 보면 만화를 주제로 하는 박사학위논문이 수록되어 있을 뿐 아니라 2002년도 한해에 30명이 만화를 주제로 연구하여 석사학위를 받았음을 알 수 있다. 앞으로 만화 또는 애니메이션과 그 작가와 작품에 대한 본격적인 학술논문들이 더 많이 출현하게 될 것이다. 대학도서관들은 만화가연구로 박사학위를 하고 있는 Kannenberg, Jr가 연구자료를 도서관을 통해 조달 받았듯이 우리의 도서관들도 그렇게 되는 환경을 만들어야 할 것이다. 연구에 필요한 자료가 도서관에서 척척 찾가지지 않는다면 지금처럼 발달된 정보기술과 도구를 사용하는 도서관들은 변명을 할 수가 없을 것이다.

필자는 서울 시립도서관들의 온라인 목록을 통하여 좋은 만화로 평가되는 몇 가지 특정한 만화의 소장여부를 살펴보았는데 발견한 것은 사서들의 만화 수집에 대한 소극적인 반응과 완전히 일치하였다. 필자가 직접 만나 이야기를 나눈 바 있는 어떤 시립도서관 사서는 “도서관에서 만화를 구독하게되면 독자들이 만화만 읽고 다른 자료는 이용하지 않는다”고 말하기도 하였다. 만화 이외의 자료를 이용시키기 위해서 만화자료를 비치하지 말아야 한다는 의미인지를 좀더 분석할 필요가 있다고 생각되었다. 왜냐하면 그 사서의 즉각적인 반응은 현실을 그대로 보여주는 솔직한 표현이기 때문이다.

필자가 알기로 대학도서관으로는 경희대학교 안성캠퍼스 도서관에서 만화를 수집하고 대출하기도 하는 것이 유일한 경우이다. 이 도서관은 대학 도서관으로서 만화자료의 수집을 결단하고 시행하기 시작한 개척자적 안목을 가졌다고 생각된다. 지금은 10년 아니 5년 전에는 과학 만화에서나 가능하던 상상이 어느 틈에 일상의 일이 되어 버리는 세대이다. 그러나 변화에 대해 정확하게 진단하고 민첩하게 행동하는 사람이나 기관은 많지 않으므로 많은 도서관들의 본이 되도록 경희대학교 안성캠퍼스 도서관에 박수와 성원을 보내고 싶다.

38) Gene Kannenberg, 2002. Dissertation Proposal.

39) 국회도서관 홈페이지 전자도서관<<http://www.nanet.go.kr/dl/SimpleSearch.php>> [cited 2003. 1. 10].

2. 만화자료수집을 위한 안내

만화자료의 수집이 결정되면 도서관마다 그들 독자에게 맞는 어떤 자료를 수집할 것인가? 또 정리와 이용 등은 어떻게 할 것인가 등을 연구하여야 할 것이다. 아직은 만화자료의 수집을 위한 적절한 선택 도구가 많지 않으므로 개인적으로 만화에 심취한다던가 하여 조예가 있는 사서가 자료 선택작업에서 유리할 것이다. 특히 출판량은 엄청나게 많은데 불량성의 논란이 많은 자료가 만화이므로 자료선택의 일은 더욱 어렵게 된다. 또 만화 자료를 수집하여 어떠한 시스템으로 정리 운용해야 합리적이고 독자들에게 편리한가에 대한 연구나 사례가 없으므로 이 점에서도 과제가 적지 않을 것이다.

도서관에서 만화자료집서를 만들기 위해 자료수집을 시작하는데 필요한 몇 가지 지침을 생각하면 다음과 같은 것이 있다.

① 만화자료집서를 만들기 위해 사서는 도서관장을 비롯한 직급상의 상급자들의 지지를 얻어낸다. 그러기 위해서 만화자료집서를 만들어보겠다고 생각하는 사서 자신이 도서관에서 만화자료 서비스를 해야한다는 신념을 가지고 그 이유와 필요성을 설명할 수 있어야 한다. 대체로 사서들은 건전하고 보수적이고 새로운 시도에 회의적으로 일관하는 사례가 종종 있으므로 일을 이미 시작한 후에도 만화자료에 대해 회의를 가지는 동료 사서들에 대한 설득이 필요할 때가 있다.

② 일을 시작하기 전에 자료를 어떻게 운용할 것인가를 결정한다. 우리 나라의 공공도서관들은 규모가 작은 데도 문학자료의 대부분인 소설을 책마다 분류하고 유아용 어린이 도서의 경우도 KDC분류를 하는데 이때의 분류는 거의 대부분 용도에 맞지 않는 정리 방법이다. 만화의 경우도 이와 유사하게 처음부터 계획 없이 모든 다른 주제의 일반자료들처럼 목록을 하기 시작하면 시간이 지나서 자료가 누적된 다음에는 다른 시스템으로 고치기가 어렵다. 그러므로 만화자료를 분류 목록할 것인가? 아니면 목록하지 않고 다른 대안을 사용할 것인가? 대출은 관내, 관외 등 어떻게 할 것인가? 등을 결정하는 것이 필요하다. 또 만화자료에 집서표시를 하여 따로 모아 열람시킬 것인가? 다른 주제의 도서와 함께 배열할 것인가도 결정할 일이다.

③ 어떤 종류의 만화를 수집할 것인가를 결정한다. 우리 나라의 공공도서관은 어린이실이 따로 마련되어 있으나 청소년은 대개 성인열람실을 이용한다. 시사만화, 학습만화, 생활만화, 오락만화 등 만화의 성격에 따라 수집할 종류를 결정하는 것이 좋다.

④ 우리 나라는 아직 만화자료선정을 위한 서지도구가 작가나 작품중심의 비평서와 2002년 단행본으로 출간된 *만화가이드 2002* 정도 이외에는 추천할 만하지 못하다. 더욱이 이 자료들은 대개 출판된지 오래된 작품들을 대상으로 다룬다. 일정기간에 발행되는 만화를 대상으로 자료선정에 참고하도록 계속적으로 출판하는 서지가 마땅하지 않다. 만화 마니아들에게는 새로 출판된 최근의 작품을 공급하는 것이 우선인데, 이러한 상태에서 만

화자료를 수집하는 사서는 실제로 서점의 만화코너를 방문하여 신간 만화들을 직접 살펴보는 선택방법을 사용하는 것이 유리하고 또 안전하다.

⑤ 만화의 선정기준을 마련한다. 소위 그림소설(graphic novel)이라고도 하는 문예물은 선정성, 폭력성이 문제될 소지가 많다. 이런 만화들에 대한 선정기준을 미리 마련하는 것이 필수이다. 가능하면 선정위원회를 구성하여 기준을 정하고 이에 따라 자료를 선정하는 것이 좋을 것이다. 대체로 사서들 중심의 도서선정위원들의 검열은 도서관 밖의 외부 사회의 검열에 비하여 엄격하므로 도서관 내부에서 검열 시스템을 만들어 운영한다면 도서관의 소장된 만화자료가 사회적으로 문제될 일은 없다.⁴⁰⁾

다음은 만화자료 선정기준을 정할 때 고려해야 할 점을 정리한 것이다.

① 수집하는 자료는 학교도서관일 경우는 교육과정을 지원할 수 있어야 하며 대학도서관일 경우는 연구나 교육과정을 지원할 수 있어야 한다.

② 수집하는 만화자료는 도서관의 소장자료의 약한 부분을 보강할 수 있어야 한다.

③ 만화에 관한 단행본과 잡지, 또 오래된 걸작품과 최근의 작품을 고르게 수집한다.

④ 선정 기준은 충분히 분명하게 구체성을 띄어야 한다. 자료선정을 위한 선택도구가 별로 없기 때문에 자료 선정 기준에 따라 어떤 자료를 수집 해야하는가를 즉각적으로 결정할 수 있도록 충분히 자세해야 한다. 예를 들면 시대별, 장르별(영웅만화, 순정만화, 스포츠만화, 등), 특정 화가나 글작가, 문화적 테마, 경향, 등의 항목을 포함하여 기준을 정할 것이다. 그러나 지나치게 세세한 부분에 대해 기준을 세우는 것은 좋지 않다.

⑤ 소장자료의 폐기기준을 마련할 것이다.

이 부분은 다음의 두 자료를 참고로 작성하였음을 밝혀둔다.

Scott, Randall W. *Comics librarianship : a handbook*. McFarland, 1990.

Highsmith, Doug "Developing a 'focused' comic book collection in an academic library" *Popular culture and acquisitions*. Howorth Press, 1992

미국에서는 1950년대에 만화의 불량성이 청소년들에게 나쁜 영향을 준다고 하여 사회적으로 문제시되었다. 1954년에는 상원의회에서까지 "만화와 청소년 범죄"라는 제목의 청문회가 진행되었다. 그리고 같은 해 10월 미국 만화잡지 협회에서 불량만화생산을 방지하기 위한 만화잡지발행을 규제하는 자세한 규정을 만들었다. (<http://www.geocities.com/Athens/8580/kefauver.html>) 이 규정은 반세기 전의 것이기는 하지만 지금 우리 도서관들에서 만화자료 선정에 참작할 만한 내용을 담고 있다. 참고를 위해 몇 가지 규정을 옮겨 적으면 다음과 같다.

40) 다음의 두 문헌 참조함.

Kan, Katharine, "Comics and Graphic Novels in the Library," *Voice of Youth Advocates* Vol.22 No. 4(Oct. 1999) pp.252-255.

Stephen Weiner, "Beyond Superheroes : Comics Get Serious," *Library journal* Vol.127 No.2(Feb. 1 2002)

편집상의 규정(code for editorial matter)

일반 사항(general standards)

- * 범죄는 범죄자에게 동정을 갖도록 하여 법과 정의를 교란시키거나 범죄자를 모방하도록 영향을 줄 수 있는 방식으로 제시되지 않아야 한다.
- * 만화는 범죄의 세부사항 및 방법을 노골적으로 제시하지 말아야 한다.
- * 경찰, 판사, 공무 집행자 및 존중되어야 하는 기관들이 그 권위를 무시당하도록 하는 방식으로 제시되지 않아야 한다.
- * 범죄가 묘사된다면 천하고 불쾌한 행위로 묘사될 것이다.
- * 범죄자는 매혹적으로 만들어지거나 혹은 경쟁하고 싶은 욕망이 생기는 방식으로 제시되지 않아야 한다.
- * 모든 경우에 선은 악을 이기고 범죄자는 그 잘못된 행위로 벌을 받는다
- * 과도한 폭력의 장면, 잔인한 고문, 과도하고 불필요한 칼이나 총싸움, 신체적인 고통, 잔혹하고 섬뜩한 범죄의 장면은 제거되어야 한다.
- * 납치하는 범죄는 세부적으로 묘사되지 않아야 하며 납치자에게 어떠한 이로움도 생기게 하지 말아야 한다.
- * 만화잡지는 잡지 제목에서 “공포” 또는 “테러”라는 단어를 사용하지 말아야 한다.
- * 색채가 야하고 불쾌하고 음침한 그림은 제거되어야 한다.

대화(Dialogue)

- * 신성모독, 외설, 음란, 비속한 언동 또는 바람직하지 않은 단어나 표시(symbols)는 금지된다.
- * 속어나 구어체의 말은 사용할 수 있으나 과도한 사용은 자제되어야 하며 가능한 문법에 맞게 사용되어야 한다.

의상(Costume)

- * 어떤 형태로든 나체는 금지되며 외설적 또는 지나친 노출도 금지된다.
- * 모든 인물의 의상은 사회에서 받아들일 수 있도록 묘사되어야 한다.
- * 여성은 어떠한 신체상의 특질도 강조됨이 없이 사실적으로 그려야 한다.

결혼과 성(marriage and sex)

- * 이혼은 우스개로 취급되지 않아야 하며 바람직한 것으로 제시되지 않아야 한다.
- * 불법의 성 관계는 암시되지도 그려지지도 않아야 한다. 폭력적 애무장면, 성적 비정상성은 받아드려지지 않는다.

* 유희과 강간은 보여지거나 제시되지 말아야 한다.

이 규정에는 이상에 열거된 항목 이외에도 광고에 관한 규정(code for advertising matter)을 정하고 있다. 이 규정은 담배, 술, 총기류 등의 광고와 불꽃놀이 화약 판매 같은 위험 소지가 있는 물품의 광고 등을 금지하는 규정이다.

V. 결 론

본 연구는 지금까지 만화자료를 도외시한 우리 나라 도서관들이 만화의 진정한 모습을 바르게 인식하여 도서관에 좋은 만화집서를 구축, 이를 이용시키도록 권하고자 시도되었다.

1960년대 이후 우리 나라에 만화출판이 성행하여 만화의 출판량 증가는 1992년부터 8년간 8배가 넘게 출판되었으니 놀라운 일이다. 신간만화도 1992년에는 1200만부 정도가 출판되던 것이 2000년에는 1400만부를 출판하였다. 1990년대 후반에 겪었던 경제위기 속에서도 타격을 받지 않고 꾸준히 성장한 것이다. 2000년에는 우리 나라 출판물 총량의 40%에 해당하는 만화를 발행하였다.⁴¹⁾

만화는 지속적으로 그 내용의 불량성을 규탄 받아 왔으며 만화작가가 감옥에 가는 일까지 생기는 사태도 있었다. 수록하는 내용이나 표현방법에서 독자들에게 악 영향을 끼친다는 우려가 많았던 것이다. 그러나 만화의 출판은 줄지 않고 점점 늘고 있다. 그 만큼 독자를 확보하고 있기 때문이다. 우리 나라의 만화독자는 1997년 조사에 의하면 어린 학생으로부터 40대의 성인들에까지 분포되어 있으나⁴²⁾ 조사 시점인 1996년에서 이 글이 발표되는 2003년까지는 7년여의 세월이 지난 후이므로 50대의 성인들까지 만화의 독자로 보아야 할 것이다.

이렇게 광범위한 독자층을 가지고 있는 이유는 만화가 커뮤니케이션 도구로서 매우 유리한 장점을 가지고 있는 데에 기인한다. 즉 말과 글로 되어있어서 말만으로 부족한 것을 그림이 보완하고 그림만으로 잘 통하지 않을 것을 글이 보충함으로써 어느 정도 교육을 받은 사람은 물론 교육의 혜택에서 소외된 사람들도 쉽게 이용할 수 있는 매체인 것이다. 만화가 저소득층이나 비지식층, 미성숙한 어린 연령층의 커뮤니케이션 매체로 유용함으로 만화작가들은 이들을 겨냥하는 작품을 많이 만들게 된 것이 사실이다.

그러나 근자에는 만화가 쉽게 읽히는 매체이면서 동시에 다루는 주제나 표현형식에서 고도한 예술적 품격을 갖추기도 하는 자유매체로 평가되고 있다. 1996년 Art Spiegelman

41) 한국만화문화연구원, 코믹플러스 공편. 만화가이드 2002(서울 : 시공사, 2002) 서문.

42) 한국출판연구소, 전개서, p.55.

은 만화로 퓨리쳐상을 받은 바 있으며 수많은 걸작품들이 생산되고 있다. 현존하는 문화의 한계 밖을 넘나들며 팬터지의 세계를 창조, 새로운 예술세계를 탐험하고 실험하는 새로운 예술장르로 인정받기에 이르고 있는 것이다.

지금까지 도서관은 만화자료를 도서관자료로 인정하고 수집하는 일에 소극적이었다. 도서관은 기본적으로 대중을 포함하는 모든 인류의 지적 산물을 유통시켜서 국민 모두가 공유하게 함으로써 더 나은 사회문화창달에 이바지해야 하는 의무가 있는 것이다. 이제 국민의 교양을 선도하고 문화의 방향을 통제하는 임무를 나누어 가진 사회기관으로서 도서관은 만화자료를 외면하지 말아야 한다. 도서관이 좋은 만화를 선택하고 불량만화로 낙인되는 만화로부터 독자를 보호하고 동시에 구매를 통하여 양질의 만화를 제작하는 만화가를 격려함으로써 제9의 예술인 만화예술의 발전에 기여하고 만화가 선도하는 대중문화 발전에 보탬이 될 수 있도록 해야 할 것이다.

이를 위해 필자는 도서관자료로서의 만화자료의 진정한 가치에 대한 분석을 시도하였다. 즉 만화의 의미, 특징, 만화의 예술적 가치가 어떻게 평가되고 있는가, 만화에 대한 사회에서의 대접의 변화도 살펴보았다. 도서관 자료로서의 만화의 질적 수준에 대한 점검을 시도한 것이다. 그 결과 만화는 여러 가지 측면에서 도서관이 수용해야하는 문화산물이라는 결론에 도달하였다. 이에 필자가 원하는 바는 도서관들이 만화를 정중하게 다루어 좋은 만화집서를 구축, 이를 이용시켜서 독자들이 취할 수 있는 유익함을 취하도록 길을 열어주는 것이다. 이것은 또한 모든 인류의 지적 소산을 필요로 하는 사람들에게 공급할 책임이 있는 도서관의 의무이기도 하다. 도서관이 만화의 구매자가 된다면 양질의 선택된 만화를 창작하는 만화가는 더욱 고무되어 좋은 작품생산에 힘을 기우릴 것이다. 이 또한 우리나라 만화 산업을 위해 꼭 필요한 일이다.

이 논문의 주장대로 도서관이 좋은 만화집서를 갖게 되면 만화를 읽는 수많은 독자들이 도서관의 이용자, 친구, 애호자가 될 것이다. 특히 공공도서관은 든든한 독자군을 포섭하게 될 것이다. 도서관에 독자가 넘쳐난다면 더 많은 도서관 건립의 필요성이 피부로 느껴지게 될 것이다. 백화점에서 어떤 품목을 염가로 판매함으로써 다른 품목의 판매고까지 높이는 정책을 사용하는데 도서관도 그들의 상업적 기술을 참고할 필요가 있다.

참고문헌

- 김령아. 청소년만화의 사회교육적 영향. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1995.
- 中村文宣. “有害圖書規制の軌跡” 圖書館雜誌 vol. 86, no.7(1992. 7) p.451-453.
- 대한출판문화협회. 한국출판연감 2001. 서울 : 동협회, 2001.
- 대한출판문화협회. 한국출판연감 2002. 서울 : 동협회, 2002.
- 서울 YWCA 청소년 보호위원회. 소년 만화잡지에 나타난 선정성·폭력성에 대한 모니터.
동 위원회, 미간행 보고서. [2001]a.
- 성완경. 세계만화탐사. 서울 : 생각의 나무, 2001.
- 白井勝也. “コミック出版の現場から” 圖書館雜誌. Vol.86. No.7(1992. 7) pp.449-450.
- 新井直之. “有害コミック規制と出版の自由” 圖書館雜誌. Vol.86, No.7(1992. 7) pp.445-448.
- 유시진. 마니. 서울 : 시공사, 2002.
- 한국만화문화연구원, 코믹플러스 공편. 만화가이드 2002. 서울 : 시공사, 2002.
- 한국출판 연구소. 도서대여점 실태분석과 개선방안. 서울 : 문화체육부, 1997.
- Harrison, Randall P. 만화와 커뮤니케이션. 하종원 역 서울 : 이론과 실천, 1994.
- 星野眞理子. “東京都の公共圖書館におけるマンガ資料の所蔵と利用の現状.” 圖書館雜誌
Vol.88, No.4(1994. 4) pp.217-220.
- 福永直吉. “圖書館に コミック” 圖書館雜誌, Vol.88, No.4(1994. 4), pp.228-229.
- Allport, Gordon W. and Leo Postman. *The Psychology of Rumor*. New York : Russel & Russell, 1965.
- Baker, Kevin. *American Heritage*, July 2001 Vol. 52, No.5. pp.20-25.
- Canter, Paul A. “The Art in the Popular.” *The Wilson Quarterly*, Vol.25, No. 3(Summer 2001) pp.26-32, 34-9.
- Gardner, R. K. *Library Collection : Their Origin, Selection and Development*. New York : McGraw-Hill, 1981.
- Highsmith, Doug. “Developing a ‘Focused’ Comic Book Collection in an Academic Library.” *Popular Culture and Acquisitions*. Haworth Press, 1992.
- Hignite, M. Todd. “Avant Garde : Serious Cartooning.” *Art Papers*, Vol.26 No.1 (Jan/Feb. 2002), pp.16-19.
- Kan, Katharine “Comics and Graphic Novels in the Library” *Voice of Youth Advocates* Vol.22, No.4(Oct. 1999), pp.252-3.
- Kannenberg, Gene, Jr. *Form, Function, Fiction : Text, Image, and Design in the*

- Comics Narratives of Winsor McCay, Art Spiegelman, and Chris Ware.*
University of Connecticut, English Department. 2002 (Dissertation proposal).
- Lillington, David. "Comic Art" *Art Monthly*. No.216(May 1998), pp.1-6.
- Ranganathan, S. R. *Five Laws of Library Science*, 2nd ed. Asia Pub, 1957.
- Sabin, Roger. Enough "Respect? : Arecomics Worthy of Creitical Attention?" *Creative Review*, Vol.17(Jan.1997), pp.46-49.
- Scott, Randall W. *Comics Librarianship : A Handbook*. McFarland, 1990.
- Weiner, Stephen. "Beyond Superheroes : Comics Get Serious." *Library Journal* Vol.127 No.2(Feb. 1 2002)

<http://web7.infortrac.galegroup.com/itw/informark/334/915/21445371w7/purl=.r.c>

<http://www.geocities.com/Athens/8580/kefauver.html>

<http://www.nanet.go.kr/dl/SimpleSearch.php>

<http://www.sp.uconn.edu/~epk93002/fff.html>

<http://www.nanet.go.kr/dl/SimpleSearch.php>