

# 한·일만화의 감정보충기호 비교연구

권경민\*

I. 서론
1. 연구목적
2. 분석대상과 범위
3. 분석방법
II. 한일만화의 감정보충기호 비교
1. 메타포적 코드와 메토니미적 코드
2. 감정
3. 만화기호와 언어표현
IV. 결론
참고문헌

## I. 서론

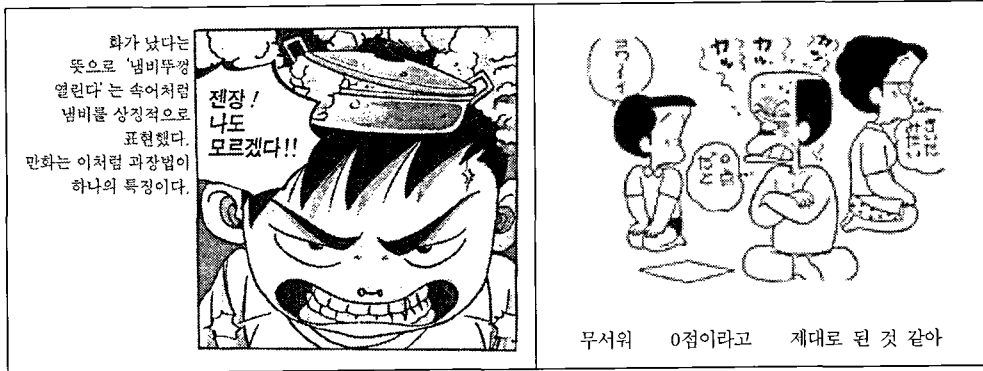
### 1. 연구목적

만화는, 그림과 말과 컷의 전개로 메시지를 전달한다. 만화에서의 메시지는, 만화가의 발상에 의해 만들어진 것으로, 만화기호, 등장인물의 행동, 표정, 만화어(漫書語) 등으로 표현된다.

만화를 구성하는 요소 가운데 만화기호는, 독자의 인지와 깊이 관련되어 시각적인 면에서도 큰 역할을 하는데, 특히, 감정을 보충하는 만화기호는 의성어, 의태어처럼 등장인물에 부과되어, 감정을 보다 알기 쉽게 강조하고, 심리적 이해를 돕는 기능을 하고 있다. 또한 만화기호 중에는, 만화가의 언어적 경험과 밀접하게 관계되어 있는 것들이 다수 존재하고 있어, 언어표현이 그대로 그림으로서 표현되는 경우가 많다. 예를 들어, <그림 1>은 한국어의 “화가

\* 일본 각슈영(各書影)대학 대학원 인문과학 연구과 박사과정.

나서 (냄비)뚜껑이 열렸다”는 언어표현을 그대로 묘사한 장면이고, <그림 2>에서는 “頭から湯氣を立てて怒る(머리에서 김을 내며 화를 낸다)”는 일본어를 만화에서 그대로 표현하고 있다. 이와 같이 만화에는 언어표현이 근원이 되어 감정이 묘사되는 경우가 많고, 독자는 그러한 장면을 보며, 등장인물의 감정을 자연스럽게 이해할 수가 있는 것이다.



<그림 1> <만화강의>(문몽호, 2000)

<그림 2> <はこてん課長 1>(芳文社, 1981)

문화인류학자 에드워드 T. 홀(Edward T. Hall, 1976)에 의하면, 한국과 일본은 똑같이 ‘고문맥국가(high context culture)’로 분류된다. 한국과 일본의 만화를 ‘저문맥국가(low context culture)’의 대표국인 미국의 만화와 비교해보면, 미국의 만화는 말풍선을 많이 사용하면서 스토리를 전개하는데 반해, 한국과 일본의 만화는 말풍선보다 등장인물의 행동과 표정, 만화기호 등에 초점이 맞춰져 있다. 또한, 한국과 일본의 만화에는, 대부분 같은 형태의 만화기호가 사용되고 있는데, 똑같은 기호라도 그 역할과 이미지가 똑같다고는 말할 수 없다. 미야오카 하쿠토(宮岡伯人, 1996)에 의하면, 미국의 언어학자 에드워드 사피어(Edward Sapir)의 <언어 상대론(言語相對論)>에 대한 설명에서 “언어는 인지과정에 결정적인 영향을 미치며, 인간은 모국어(母國語)로 부호화되어 있지 않은 종류의 지식에는 생각이 미치지 않는다”고 서술하고 있다. 만화에 표현되는 만화기호는 언어표현과 깊이 관련되어 있으므로, 각각의 문화에 따라 다른 인지적 관점을 지닌다고 할 수 있다.

한국과 일본은 똑같이 한자문화권의 고문맥국가에 속하며, 역사적으로도 오랜 문화교류로 인해 상호영향을 크게 받고 있지만, 한국과 일본의 문화적, 사회적 언어적 차이에 따른 근본적인 표현의 차이는 존재한다고 말할 수 있다.

본 연구에서는 만화기호가 감정의 이미지로서 재현되는 것을, 만화의 인지적 작용으로 정

의하고 한국과 일본의 만화에서 볼 수 있는 감정보충기호를 언어표현과 관련지어 한·일비교를 시도했다. 만화에 표현되는 만화기호는 등장인물의 사고(思考)와 행동에 대한 묘사와도 밀접히 관계되어 있으므로, 한국과 일본의 만화기호에 대한 비교연구는, 만화 커뮤니케이션 스타일에 대한 분석방법으로서, 새로운 방향을 제시하며, 한국과 일본의 만화에 있어서의 정서적 메커니즘을 시각화하는 하나의 시도로서 그 의의가 있다고 사료된다.

## 2. 분석대상과 범위

분석대상은, 2000년 1월부터 12월에 연재된 한국과 일본의 4종류의 신문만화와 5종류의 비즈니스만화를 분석대상으로 했다. 이번 논문의 분석대상인 신문만화는, 전국을 대상지역으로 해서 장기간에 걸쳐 연재되고 있어 일반성과 보편성이 높다고 평가할 수 있다. 비즈니스만화는 신문, 잡지와 단행본 등으로 출판되고 있는 작품들로 인지도가 높은 만화가의 작품을 분석대상으로 했다.<sup>1)</sup>

분석대상을 신문만화와 비즈니스만화로 한 이유는, 두 장르 모두 주된 독자층이 성인이라는 공통점을 갖고 있지만, 각기 다른 만화 장르에 속하므로, 한일비교와 더불어 장르에 따른 만화기호의 성향분석을 도모하고자 했다.

분석범위는 신문만화의 경우, 4컷 만화의 제4컷만을 범위로 했다. 고이와이 키요코(古岩井嘉容子, 1998)에 의하면, 4컷 만화의 규칙구조를 제1컷(상황), 제2컷(발단), 제3컷(주인공의 심리적 동기와 반응), 제4컷(의외의 결말)으로 제기하고 있다. 또한 이 구조는 기본형이라고 명명할 수 있는 것으로, 일반적으로 코미디 만화에 가장 많이 보이는 형태라고 설명하고 있다. 또한 다카시타 야스유키(高下保幸, 1983)는, 실제로 제4컷의 결말에는 주변적인 포인트가 그려져 있는데, 이러한 주변적 포인트는 내용의 예상과 이해에 영향을 주고 있다고 지적하고 있다. 이러한 4컷 만화의 특징은, 만화의 내용이해와 등장인물의 감정을 분석하는데 도움이 된다고 사료된다.

### 1) 분석대상

	신문만화(분석 컷 수)	비즈니스만화(분석 컷 수)
한국	<왈순 아지메>(1192) <나대로 선생>(1208)	<코보ちゃん>(1208) <あきって君>(1308)
일본	<무 대리, 용하다 용해 1>(923) <무 대리, 용하다 용해 2>(910) <천하무적 흥 대리>(1032)	<泣くな, 田中君>(968) <はこてん課長>(848) <かりあげ君>(948)

한편, 비즈니스만화는, 만화구성이 옴니버스 식으로 되어있어, 테마에 따라 컷의 수가 불규칙하므로, 컷 전체를 분석대상으로 했다. 또한, 전체적으로 스토리 만화로 되어있기 때문에 말풍선 안의 대사와 스토리의 흐름에 따라 내용에 대한 이해가 용이하다고 생각된다.

### 3. 분석방법

#### 1) 분석기준코드

만화에 표현된 만화기호는, 같은 발상에서 만들어진 것이라도 만화가의 표현스타일과 만화 장르에 따라 다양한 형태를 가진다. 이처럼 균일성을 갖지 못하는 수많은 형태의 만화기호를 분석하기 위해서는 만화기호의 공통화가 요구된다.

본 연구에서는, 감정을 보충하는 메타포적 기호와 메토니미적 기호를 분석하기 위해, 만화에 표현되어 있는 다양한 형태의 만화기호를 균일화해, 분석기준 코드를 작성했다. 분석기준 코드는, 한국과 일본의 만화 약 3만 컷<sup>2)</sup>에 표현되어 있는 만화기호와 <イラスト・カット事典(일러스트·컷 사전)>(2003)에서 만화기호를 조사했다.

만화기호를 코드화하는 과정은, 랜달 P. 해리슨(Randall P. Harrison, 1964)의 ‘그림분석(pictic analysis)’의 이론에 따랐다. ‘그림분석’에 의하면, 그림도 언어와 마찬가지로 기술적 분석·역사적 분석·비교적 분석 등의 분야로 나눌 수가 있으므로, 객관적으로 분석하는 것이 가능하다고 한다.

‘그림분석’의 방법은, 그림에서 가장 중요한 상징적인 요소를 골라, 그 요소들을 단순한 형태로 바꿔서, 변화를 관찰하는 것이다. <그림 4>는 만화에서 화가 난 감정을 보충하는 다양한 형태의 ‘폭발’기호인데, 이 기호들에서 공통적으로 상징성을 지니는 요소를 골라, 그 형태를 메타<sup>⑩</sup> ‘폭발’과 같이 단순화시켰다. 이처럼 ‘그림분석’의 과정에 따라 상징화된 기준은, 비교분석의 기준으로서 효과적인 역할을 기대할 수 있다고 생각되어진다.

코드화한 기호를 메타포와 메토니미로 분류할 때의 기준은, 사물이나 현상으로 감정을 보충하는 경우는 메타포적 코드로, 생리적인 표출로 감정을 보충하는 경우는 메토니미적 코드로 분류했다. 이와 마찬가지로, 요모타 이누히코(四方田犬彦, 1994)에 의하면, 만화기호는 눈물, 땀, 핏대와 같은 환유적인 것과 반창고, 하트 등과 같은 비유적인 것의 두 종류로 크게

2) 신문만화(한; 2400컷, 일; 2516컷), 비즈니스만화(한; 2865컷, 일; 2764컷), 소년소녀만화잡지(한; 3900컷, 일; 3889컷), 아동만화(한; 3938컷, 일; 3947컷), 학습만화(한; 2320컷, 일; 1542컷).

나눌 수 있는데, 이러한 것들의 사용으로 인해 등장인물의 감정이 보다 명확하게 표상되어 있다고 서술되어 있다.

<그림 5>는 필자가 작성한 분석기준 코드와 해설에 관한 표이고, <그림 6>은 그림분석에 의해 코드화된 만화의 예이다. 본 연구의 분석대상인 신문만화와 비즈니스만화에 표현된 만화기호들은 이러한 ‘그림분석’의 과정에 따라 코드화되었다.



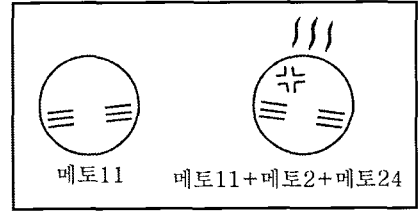
<그림 4> ‘그림분석’에 따른 코드화의 예

메타이미지적 코드						메타포적 코드					
메타1		메타13		메타25		메타1		메타15		메타27	
	창피한 얼굴	메타14			웃음 (a)	메타2			소용돌이	메타16	
메타2			한숨	메타26		메타3		메타28		메타17	
	깃대	메타15			웃음 (b)	메타4		메타29			차트
메타3		메타16		메타27		메타5		메타30		메타18	
	입 (a)		침 (a)		코피 (a)	메타6		메타31			폭발
메타4		메타17		메타28		메타7		메타32		메타19	
	입 (b)		침 (b)		코피 (b)	메타8		메타33			꽃
메타5		메타18		메타29		메타9		메타34		메타20	
	입 (c)		침 (c)		1. (일단) 코웃음 2. (천국) 코웃음	메타10		메타35			반장고
메타6		메타19				메타11		메타36		메타21	
	입 (d)		타령 (a)			메타12		메타37			꽃 (a)
메타7		메타20				메타13		메타38		메타22	
	숨		타령 (b)			메타14		메타39			꽃 (b)
메타8		메타21				메타15		메타40		메타23	
	움직임 (a)		타령 (c)			메타16		메타41			꽃 (a)
메타9		메타22				메타17		메타42		메타24	
	움직임 (b)		타령 (b)			메타18		메타43			꽃 (b)
메타10		메타23				메타19		메타44		메타25	
	큰 소리		타령 (c)			메타20		메타45			꽃 (c)
메타11		메타24				메타21		메타46		메타26	
	불어진 얼굴		타령 (b)			메타22		메타47			풍선
메타12		메타25				메타23		메타48		메타27	
	머리카락		타령 (c)			메타24		메타49			별
메타13		메타26				메타25		메타50		메타28	
	몸떨림		타령 (b)			메타26		메타51			무언
메타14		메타27				메타27		메타52		메타29	
	한기		타령 (c)			메타28		메타53			김
						메타29					
						메타30					
						메타31					
						메타32					
						메타33					
						메타34					
						메타35					
						메타36					
						메타37					
						메타38					
						메타39					
						메타40					
						메타41					
						메타42					
						메타43					
						메타44					
						메타45					
						메타46					
						메타47					
						메타48					
						메타49					
						메타50					
						메타51					
						메타52					
						메타53					
						메타54					
						메타55					
						메타56					
						메타57					
						메타58					
						메타59					
						메타60					

<그림5> 분석기준 코드와 해설



화를 내면 거기가 두근두근 하네



<그림 6> 코드화된 만화의 예(<코보ちゃん 51(코보짱 51)>(蒼鷹社, 2000)

## 2) 분석항목

분석은, 크게 3가지로 나누어서 이루어졌다. 우선, 첫째로, 메타포적 코드와 메토니미적 코드의 등장수에 대해 비교를 했다. 또한 그 결과에 대한 한일비교도 시도했다. 둘째로, 분석 대상인 신문만화와 비즈니스만화에 등장한 만화기호에서 상위 5위를 조사해, 4개의 감정(‘행복’ ‘놀람’ ‘곤란’ ‘화냄’)에서의 기호사용에 따른 이미지를 분석했다. 마지막으로, 만화기호의 발상의 근거가 되는 언어표현을 만화기호와 관련지어 고찰했다.

‘행복’ ‘놀람’ ‘곤란’ ‘화냄’의 4종류의 감정으로 분석항목을 설정한 이유는 다음과 같다. 감정 분류법으로서 가장 일반적으로 알려져 있는 에크만. P & 후리센 W. V.(Ekman, P. & Friesen, W. V., 1975)의 6개의 감정 카테고리는, ‘행복’ ‘슬픔’ ‘놀람’ ‘공포’ ‘화냄’ ‘혐오’ 인데, 여기에서 ‘행복’ ‘놀람’ ‘화냄’만을 선별해, 거기에 ‘곤란’의 항목을 추가했다. ‘슬픔’ ‘공포’ ‘혐오’를 제외한 이유는, 실제로 이번 분석대상인 신문만화의 스토리 구성상 이러한 3종류의 감정은 설정되기 어렵고, 비즈니스만화에 있어서도 등장하는 예가 극히 소수이기 때문이다. 또한 ‘곤란’을 추가한 이유로서는 ‘곤란’은 ‘행복’ ‘놀람’ ‘화냄’과 마찬가지로 커다란 규모(Big family)의 감정으로서, ‘고문맥국가’의 문화에 있어서 표현의 차이가 보이는 감정으로 판단되어 분석항목에 추가했다.

## II. 한일만화의 감정보충기호 비교

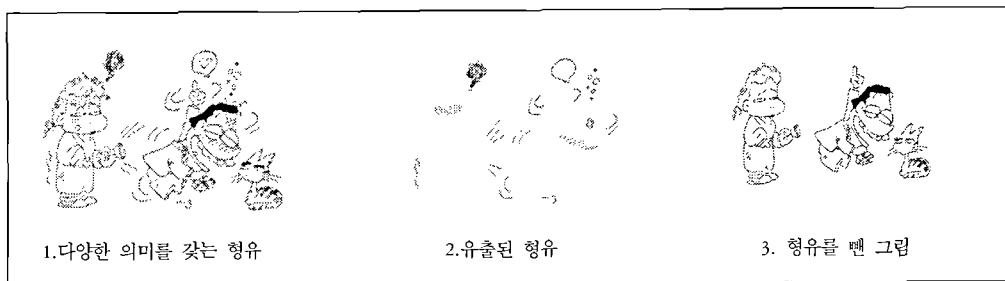
### 1. 메타포적 코드와 메토니미적 코드

#### 1) 만화에 있어서의 메타포와 메토니미

메타포와 메토니미를 정의하자면, 우선, 메타포(Metaphor: 은유)는 유사(類似)관계, 즉, 닮

은 관계에 있는 것에 대한 비유이고, 메토니미(Metonymy: 환유)는 인접(隣接)관계, 즉, 연결되어 있는 것에 대한 비유라고 할 수 있다. 예를 들면, “쟁반같이 둥근 달”이란 표현은 달과 쟁반의 모양이 등글다는 유사점에서 생긴 메타포적 표현이고, “피카소를 전시한다”는 표현은 피카소와 피카소의 작품의 연결에서 나온 메토니미적 표현이다. 또한, F. 운게라(F. Ungerer) (1998)에 의하면, 감정과 생리적 현상과의 연결은 메토니미적 표현과 밀접하게 관련되어 있다고 한다. 예를 들면, 화가 님을 때의 생리적 증상은, 일반적으로 얼굴이 빨갱게 되거나, 몸이 떨리거나, 핏발이 서거나 하는데, 이러한 생리적 증상은 감정과 연결되므로, 우리는 증상을 보고 화가 난 감정을 인지할 수 있다.

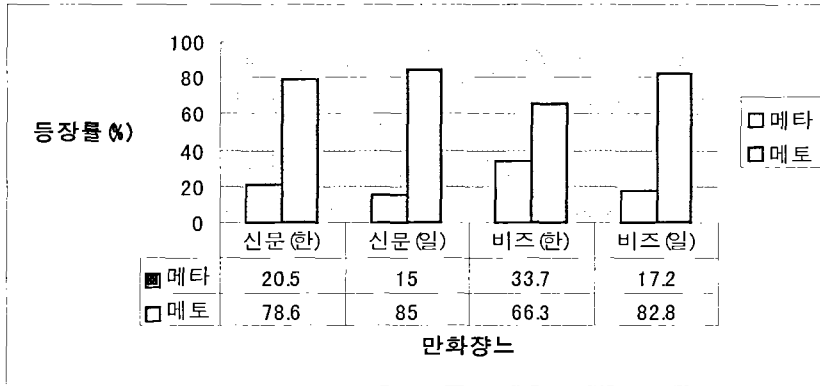
만화의 감정표현에 있어서의 메타포와 메토니미는, 언어와 같은 개념으로 적용된다. ‘만화표현론’의 확립을 제창한 나츠메 후사노스케(夏目房之介, 2002)에 의하면, “일반적으로 만화표현의 기호체계화에서는 두 가지 방향이 인정받고 있는데, 그 하나는 형유(形諭)로 불려지는 것으로, 이것은 의미의 개념을 시각적으로 형상화해서 상징화한 기호이다. 다른 하나는 음유(音諭)라는 것으로, 언어적으로 말하면 오노마토펜(의성어/의태어)에 해당된다”고 지적하고 있다. <그림 3>은 나츠메 후사노스케가 정의한 형유에 대한 예이다. 이러한 형유는 세분해서 은유(메타포)와 환유(메토니미)로 나누어 표현할 수 있는데, 이러한 만화기호는 감정에 대한 시그널이 되고, 독자는 이 시그널을 통해 등장인물의 감정을 인지하게 되는 것이다.



<그림 3> 나츠메 후사노스케(夏目房之介, 2002)의 <マンガはなぜ面白いのか>에서

## 2) 코드의 등장수에 대한 비교

분석결과, <그림 7>에서 볼 수 있듯이, 코드에 따른 분석에서는 한국과 일본은 전체적으로 메타포적 코드보다 메토니미적 코드가 다수 등장하는 유사한 성향을 나타냈으며, 신문 만화와 비즈니스만화의 장르에 따른 차이는 볼 수 없었다.



<그림 7> 만화에 있어서의 메타포적 코드: 메토니미적 코드

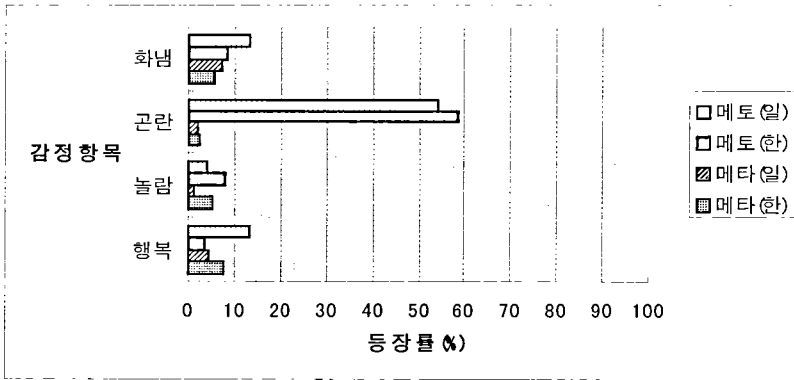
만화에 있어서 감정을 보충하는 만화기호가 메타포적 코드보다 메토니미적 코드의 사용이 많은 이유로는, 만화는 독자를 대상으로 하는 미디어이므로, TV 등의 선전광고 등과 마찬가지로 오감(五感)과 생리적 반응을 어필해서 메시지를 전달하고 있기 때문에 메토니미적 코드의 사용이 많았다고 생각되어진다. 또한 백준기(2001)에 의하면, “최근에 급속히 변모하는 커뮤니케이션의 매체적 추세에서 본다면, 형식면에서 이미지와 도상성을 강렬하게 전달하는 목판화 소설, 콜라주 노블, 픽처 노블, 그래픽 스토리, 서술만화, 카툰 등은 그 매체적 속성으로 보아 글이나 그림으로 나눌 수가 없는 새로운 장르로 조망할 수 있다”고 서술하고 있다. 이번 만화분석에서 보이는 메토니미적 코드의 집중적인 사용도 같은 맥락에서 생각할 수 있는데, 감정표현에 대한 이미지적, 기호적 사용에 있어서, 하트나 번개 등 현상이나 사물을 직접적으로 제시하며 감정을 나타내기보다 생리적인 표출로 감정을 이미지화, 기호화해 표현하는 성향으로 인해 메토니미적 코드가 많이 사용되고 있다고 사료된다.

## 2. 감정

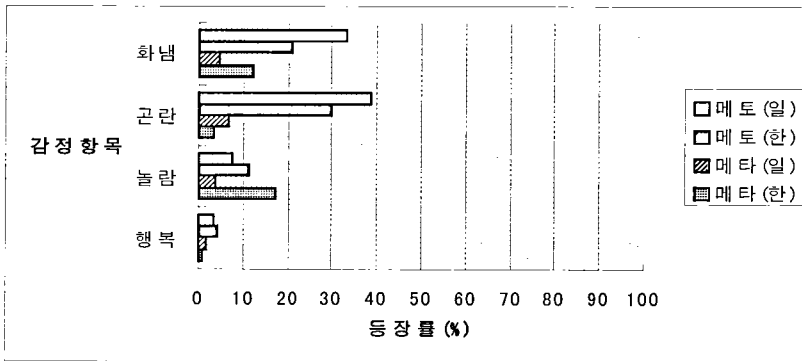
### 1) 감정에 따른 등장률

감정항목에 따른 등장률을 분석한 결과, <그림 8>와 <그림 9>에서 볼 수 있듯이, 신문만화에서는 한·일 공동으로 ‘곤란’의 항목에서 만화기호의 사용이 가장 많았지만, 비즈니스만화에서는 ‘곤란’ ‘화냄’의 항목에서 만화기호의 집중적 사용이 보였다.





<그림 8> 감정항목에 따른 만화기호의 등장률 비교(신문만화)



<그림 9> 감정항목에 따른 만화기호의 등장률 비교(비즈니스만화)

신문만화와 비즈니스만화에 있어서 만화기호 사용의 차이가 나타난 이유는, 비즈니스만화는, 신문만화와 같이 성인이 주된 독자층을 이루지만, 표현양식에 있어서 코미디 만화 특유의 데포르메와 과장 등의 표현이 주로 사용되고 있어, 만화기호의 사용에 있어서도 폭넓은 변화를 나타내기 때문이라고 생각되어진다.

이번 연구의 분석 자료인 한국과 일본의 신문만화에서는, 그 내용과 테마에 있어서 차이를 보이는데, 일본의 신문만화는 등장인물의 구성과 내용면에서 생활관습과 가정을 주된 배경으로 하는 전형적인 가족 만화이지만, 한국의 경우는 정치, 사회적 인 테마를 주로 다루는 시사 만화적 성격이 강한 특징을 나타내고 있다. 하지만, 한국과 일본의 신문만화의 표현양식에 있어서는 한국의 신문만화가 실존인물에 대한 실제적인 묘사를 하는 것을 제외하고는 거의 차이를 보이지 않으며, 공통적으로 과장된 표현을 자제하는 표현 형태를 보이고 있기 때문

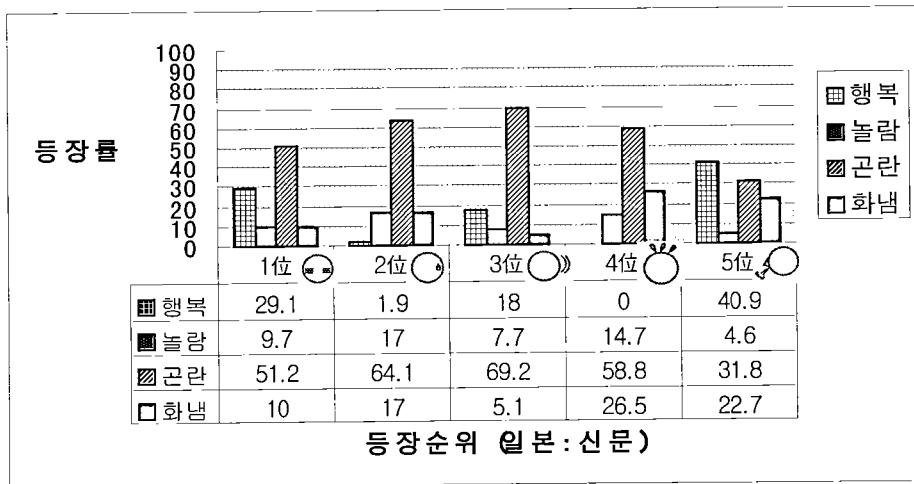
에 만화기호의 사용성향에 대해서도 유사한 양상을 나타낸다고 생각된다.

## 2) 만화기호 사용성향

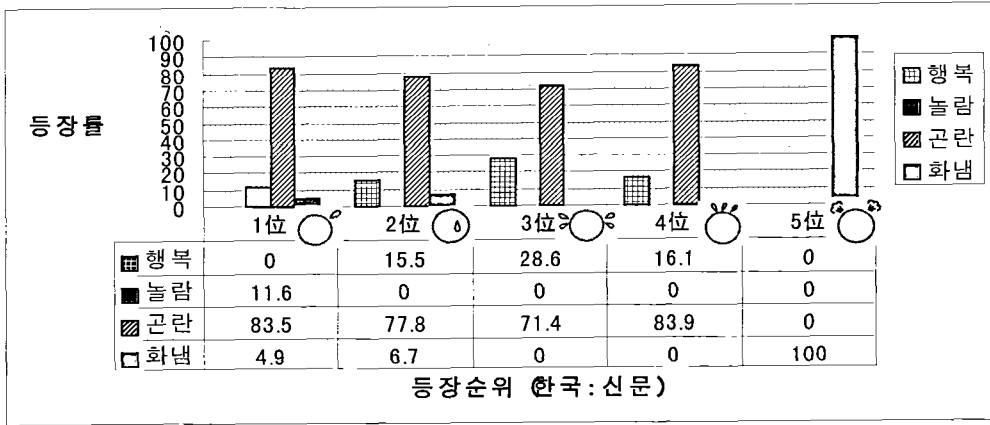
만화기호에 대한 사용성향 분석을 위해, 한국과 일본의 신문만화와 비즈니스만화에 등장하는 만화기호의 상위 5위를 조사해서, 4개의 감정분석 항목에 있어서의 등장현황을 분석했다.

우선, 신문만화의 분석결과, 한국과 일본의 신문만화의 만화기호는 감정별 사용에 있어서 차이를 보였다. 우선, 일본의 신문만화의 상위 5위는 ‘붙어진 얼굴’ ‘땀(a)’ ‘움직임(a)’ ‘땀(c)’ ‘콧김’(<그림 10> 참조)인데, 4위의 ‘땀(c)’를 제외하고는 동일한 만화기호가 4개의 감정(‘행복’ ‘놀람’ ‘곤란’ ‘화냄’)에 공통적으로 표현되고 있음을 알 수 있었다. 한편, 한국의 신문만화의 경우는, 상위 5위까지의 기호가 ‘땀(b)’ ‘눈물(a)’ ‘눈물(d)’ ‘땀(c)’ ‘폭발’인데, ‘땀(b)’은 ‘곤란’에 83.5%, ‘눈물(a)’의 경우, ‘곤란’에 77.8%, ‘눈물(d)’과 ‘땀(c)’의 경우 역시, ‘곤란’에 71.4%, 83.9%의 사용이 보였으며, ‘폭발’의 경우는 ‘화냄’에 100%의등장이 보여, 상위 5위의 만화기호가 모두 특정의 감정에 70%이상의 집중적인 사용이 눈에 띄었다. 이와 같은 성향으로 한국의 신문만화에서 표현되는 감정보충기호는 감정에 따라 나누어져 표현됨을 알 수 있었다(<그림 11> 참조).

<그림 12>은 일본의 신문만화에서 볼 수 있는 ‘콧김’의 만화 예인데, 동일한 기호가 ‘행복’ ‘놀람’ ‘곤란’ ‘화냄’의 감정을 보충하는 만화기호로서 공통적으로 사용되고 있는 것을 볼 수 있다.



<그림 10> 일본 신문만화에 있어서의 상위 5위



<그림 11> 한국 신문만화에 있어서의 상위 5위

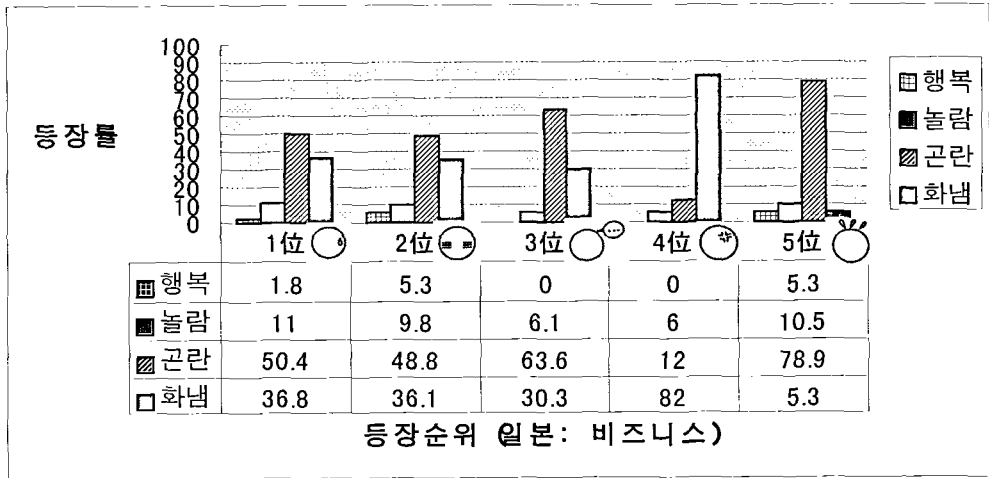


<그림 12> 일본의 만화기호 '콧김'의 복합적 이미지

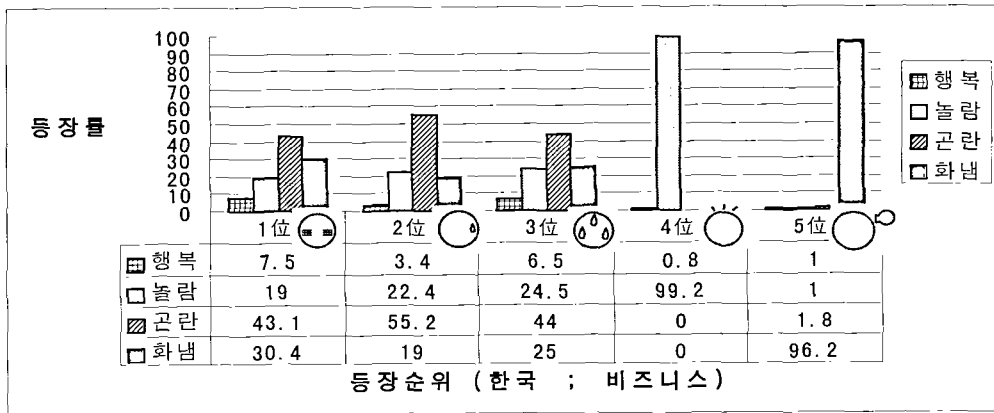
한편, 비즈니스만화의 분석결과, 일본의 비즈니스만화의 경우에는, 상위 5위의 만화기호가 '땀(a)' '붉어진 얼굴' '무언(無言)' '핏대' '땀(c)'인데, 이들 가운데 3위 '무언(無言)'과 4위 '핏대'가 '행복'의 감정에 표현되지 않은 것을 제외하고는, 만화기호가 4개의 감정에 공통적으로 나타났다(<그림 13> 참조).

한국의 비즈니스만화의 상위 5위는 '붉어진 얼굴' '땀(a)' '땀(d)' '뺨(a)' '풍선'으로, 4위의 '뺨(a)'의 99.2%가 '놀람'의 항목에, '풍선'의 96.2%가 '화냄'의 항목에 집중적으로 나타났다(<그림 14> 참조). 그러나 1위부터 3위까지의 만화기호는 4개의 감정에 공통적으로 등장했다. 이러한 결과로 한국의 비즈니스만화에서의 만화기호는, 특정 감정에 집중적으로 사용

되는 단일적 사용성향과 4개의 감정에 복합적으로 사용되는 두 개의 성향이 공통적으로 나타난다고 말할 수 있다.



<그림 13> 일본 비즈니스만화에 있어서의 상위 5위



<그림 14> 한국 비즈니스만화에 있어서의 상위 5위

신문만화와 비즈니스만화의 만화보충기호의 비교결과, 일본의 신문만화와 비즈니스만화에 있어서의 만화기호는, 감정에 따른 사용이 명확한 구분이 없는 복합적 이미지를 가지고 있다고 생각되어지며, 한국의 만화기호의 경우는 만화 장르에 따라 차이는 보이지만, 감정에 따른 사용분리가 명확한 단일적 이미지를 가진다고 사료된다.

권경민(2002)에 의하면, 한국과 일본의 신문만화에서 나타난 표정을 분석한 결과에서도

만화기호와 동일한 성향을 보였는데, 일본의 만화에는 곤란하거나 화가 난 장면에서 웃는 얼굴로 표현되는 ‘복합감정’이 보였지만, 한국의 만화에서는 곤란한 장면의 무표정 이외에는, 곤란하거나 화가 난 감정이 그대로 표정에 스트레이트로 나타나는 ‘단일감정’의 등장이 많았다고 지적하고 있다. 만화기호에 있어서의 ‘복합적 이미지’와 ‘단일적 이미지’의 표현양식, 그리고 등장인물의 표정에 있어서의 ‘복합감정’과 ‘단일감정’의 차이 등의 결과로부터 한국과 일본의 만화는 각각 특유의 정서적 메커니즘을 지닌다고 생각되어진다.

오사키 마사루(大崎正瑠, 1998)에 의하면, “일본인은 태도와 언행이 애매하고, 회로애락을 확실히 드러내지 않고, 오히려 억제하고 있다. 이것은 마찰을 최대한 회피하려는 방편이기도 하다. 한편, 한국인은 태도와 언행이 확실하고, 회로애락을 확실히 드러낸다”고 지적하고 있다. 문화인류학적 관점으로 생각할 때 이러한 한국인과 일본인의 정서적 특징이 문화적 산물인 만화에 있어서도 자연스럽게 표현되고 있는 것은 당연한 결과로서 생각되어진다.

### 3. 만화기호와 언어표현

<표 1>은, 메타포적 코드의 이미지에 대한 한일비교이고, <표 2>는, 메토니미적 코드의 이미지에 대한 한일비교이다.

한국과 일본에서, 같은 이미지로 인지되는 만화기호는 ‘동인지(同認知)=◎’, 만화기호의 이미지와 그 의미가 같아도, 만화 표현에 있어서, 다른 의미나 미묘하게 다른 의미를 가지는 만화기호는 ‘일부 다른 인지(一部異認知)=▲’, 양국이 전혀 다른 만화기호로서 인지되는 만화기호는 ‘다른 인지(異認知)=■’로 나타났다.

또한, <표 1>과 <표 2>에 있어서의 언어표현은, 등장한 장면을 참고로 해서 <日本語國語大辭典(일본어 국어대사전)>(2001), <국어 대사전>(2004), <옛센스한일사전>(2004)에서 조사했다. 만화기호가 이번 분석 자료에 등장하지 않은 경우에는 <イラスト・カット事典(일러스트·컷 사전)>(2003), 나츠메 후사노스케(夏目房之介, 1997)에 서술되어 있는 만화 표현에 대한 설명에 근거해서 이미지에 대한 정의를 내렸다. 일본어의 언어표현은 대등한 의미비교를 위해, 의미를 직역하여 한일비교를 하였다.

No.	언어표현	이미지(일본)	인지	코드	인지	이미지(한국)	언어표현
①	目が眩む (아지럽다)	혼란, 험기증	◎	◎	◎	혼란, 험기증	아지럽다
②	鼻歌を歌う (웃노래를 부른다)	행복, 웃노래	◎	◎	◎	행복, 웃노래	웃노래를 부른다
③	雷が落ちる (벼락이 떨어진다)	돌발적	◎	◎	◎	돌발적	아버지께서 벼락을 치셨다
④	ぐるぐる回る (빙글빙글 돌다)	혼란	◎	◎	◎	혼란	빙글빙글 돌다
⑤	電球がつく (불이 켜진다)	아이디어	◎	◎	◎	아이디어	불이 켜진다
⑥	波打つ胸 (울컥치는 가슴)	동요	◎	◎	◎	동요	애국심으로 울컥치는 마음
⑦	ハートをこもった手紙 (마음을 담든 편지)	행복, 애정, 마음	◎	◎	◎	행복, 애정, 마음	1. 사랑을 전하다 2. 히트마크
⑧	ちらっとする (반짝이다)	반짝이다, 순간	◎	◎	◎	반짝이다, 순간	반짝이다
⑨	ドツクリターウ (깜짝 마크)	놀람, 감탄	▲	◎	▲	깜짝, 느낌	느낌표
⑩	感嘆符号 (감탄부호)	놀람, 감탄	▲	◎	▲	깜짝, 느낌	느낌표
⑪	「Z」	코골기, 졸기	▲	◎	▲	졸기	[Z]
⑫	爆発する (폭발하다)	폭발하다	▲	◎	▲	폭발하다, 밝은	1. 폭발하다 2. 대박이 터지다
⑬	襷に絆創膏を貼る (상처에 반창고를 대다)	상처, 싸움, 강박, 불행	▲	◎	▲	상처, 싸움, 불행	반창고를 상처에 붙이다
⑭	星明かり (별빛)	총돌, 별	▲	◎	▲	총돌, 별	눈앞에 별이 보이다
⑮	無言の反抗 (무언의 반항)	침묵, 침묵	▲	◎	▲	침묵, 무시	1. 무언의 반항 2. 침묵을 잃다
⑯	言葉を失う (말을 잃다)	침묵, 침묵	▲	◎	▲	침묵, 무시	1. 무언의 반항 2. 침묵을 잃다
⑰	温泉マーク (온천 마크)	기대, 희망으로 충족된 상태	▲	◎	▲	영광, 기쁨	(조국의) 영광을 빛내다
⑱	顔を輝かせる (얼굴을 빛내다)	뜨겁다, 화나다	□	◎	□	(없음)	온천기호
⑲	花が咲く (꽃이 피다)	노력이 결실을 거둔다	□	◎	□	(없음)	
⑳	ろうそくの芯 (촛불의 심)	(없음)	□	◎	□	본노	눈에 찡찡지를 세우다

(◎ : 동일지 ▲ : 일부 다른 인지 □ : 다른 인지)

( ○ : 동인지 ▲ : 일부 다른 인치 □ : 다른 인치 )

No.	어어표현	이미지(일본)	인치	코드	인치	이미지(한국)	어어표현
①	顔が真っ青になる (얼굴이 새파래진다)	긴장, 경악	○		○	긴장, 경악	얼굴이 새파래진다
②	背筋を立てる (뒷대뼈 세우다)	분노, 경직	○		○	분노, 경직	뒷대뼈 울리다
③	冷や汗をかく (식은 땀을 흘리다)	긴장	○		○	긴장	식은 땀을 흘리다
④	汗を流す (땀에 흥분 젖다)	긴장, 흥분	○		○	긴장, 흥분	땀을 빼다
⑤	汗を流す (땀을 흘리다)	열심, 고생, 인내	○		○	열심, 고생, 인내	땀을 흘리다
⑥	汗を流す (땀을 흘리다)	호탕치다	○		○	호탕치다	고함을 치다
⑦	大勢を出す (큰 소리를 내다)	호탕치다	○		○	호탕치다	고함을 치다
⑧	顔がほてる (顔を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	얼굴이 뜨겁다
⑨	顔(面)から火が出る (顔に紅雲を散らす)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	얼굴에 모닥불을 끼얹는 것 같다
⑩	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
⑪	髪(面)から火が出る (顔に紅雲を散らす)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
⑫	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
⑬	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
⑭	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
⑮	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
⑯	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
⑰	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
⑱	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
⑲	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
⑳	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉑	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉒	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉓	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉔	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉕	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉖	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉗	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉘	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉙	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉚	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉛	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉜	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉝	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉞	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㉟	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊱	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊲	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊳	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊴	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊵	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊶	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊷	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊸	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊹	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊺	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊻	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊼	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊽	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊾	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다
㊿	髪がぼてる (髪を赤める)	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	○		○	기쁨, 곤란, 분노, 부끄러움	머리카락이 곤두서다

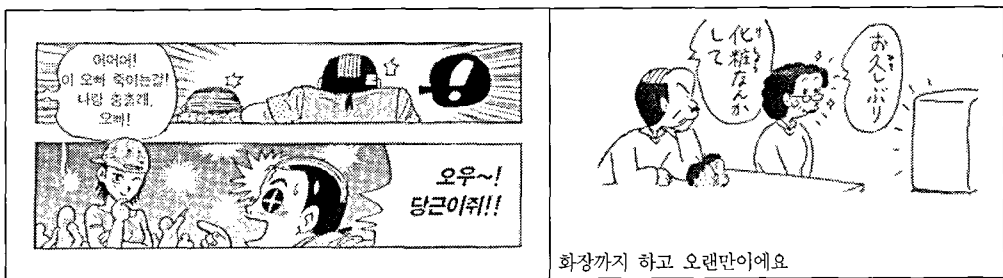
## 1) 행복

<표 1>와 <표 2>에서 볼 수 있듯이 ‘행복’의 이미지의 만화기호는, 한국과 일본이 동일하게 인지하는 경우가 대부분이었다. 하지만, 메타④ ‘번개’, 메타⑫ ‘다이아몬드’에 대해서 언어표현에 따른 만화기호의 인지적 차이가 보였다.

우선, 메타④ ‘번개’가 행복의 이미지로서 그려진 것은 한국만화에서만 볼 수 있었으며, 일본만화에서는 표현되어 있지 않았다. 한국어에는, “아버지가 벼락을 치셨다”라는 표현이 있는데, 이 경우의 ‘벼락’은 ‘호통’을 의미하여 마이너스적인 이미지를 가지지만, 한국어의 벼락에는 이와 다른 플러스적인 이미지가 존재한다. 예를 들면, “돈벼락을 맞다”, “벼락부자가 되다”, “벼락출세” 등과 같이 ‘행운’의 이미지로서 표현되기도 한다. 한국의 만화의 ‘행복’의 장면에서 ‘번개’가 표현되어 있는 것은 언어표현의 이러한 이미지에서 그 근원을 찾을 수 있다(<그림 15> 참조).

메타⑫ ‘다이아몬드’는, 한국과 일본 모두에서 표현된 만화기호인데, 언어표현에 따른 인지적 요소에서 미묘하게 차이를 보였다. 우선, 일본어에는 “顔を輝かせる(얼굴을 빛내다)”라는 표현을 사용해서, 희망과 행복으로 충족되어 있는 상태를 나타낸다. 이에 반해, 한국어의 “얼굴을 빛내다”는 예를 들어, “가문의 얼굴을 빛내다” 등과 같이 영광스런 의미로서 사용된다.

<그림 16>는, 과거에 좋아했던 남자 배우의 영화를 행복에 가득 차서 보고 있는 장면인데, 등장인물의 그런 마음을 보충하기 위해, “얼굴이 빛나다”는 의미의 메타⑫ ‘다이아몬드’가 그려져 있는 일본 만화의 한 장면이다.



<그림 15> <무 대리, 용하다 용해 2>

<그림 16> <코보ちゃん 51(코보 짱 51)>

덧붙여서, 권경민(2004)에 의하면, 한국과 일본의 아동만화에 보이는 감정보충기호의 분석결과, 메타⑮ ‘꽃’에 대해서도 한국과 일본의 인지적 차이가 나타났다. 일본어에서는 “花が



咲いた(꽃이 피었다)”는 표현이 있는데, ‘합격’, ‘성공’ 등의 이미지로, “노력의 결실을 거두었다”는 의미를 나타낸다.

<그림 17>은, 주인공인 마루코 짱이 염원의 프랑스 요리를 먹게 된 장면으로, 행복의 감정을 보충하기 위해 꽃이 그려져 있다. 한편, 한국어에도 “꽃이 피었다”는 표현이 있지만, 한국어에서는 “청춘의 꽃=여드름”이라는 발상으로 “(얼굴에) 꽃이 피었다”는 “여드름이 생겼다”는 의미로 사용된다. 또한, “낮 꽃피다”는 “얼굴에 화색이 돌다”는 의미로, “이야기의 꽃을 피우다”는 “대화의 분위기가 무르익다”는 뜻으로 표현되어 일본어와 같은 의미는 존재하지 않는다. 이번 분석에서 행복의 감정을 보충하는 만화기호는, 한국과 일본의 만화에 있어서 언어적 표현에 따른 인지적 차이를 보이는 기호가 존재함을 알 수 있었다.



<그림 17> <ちびまる子ちゃん 5>

## 2) 놀람

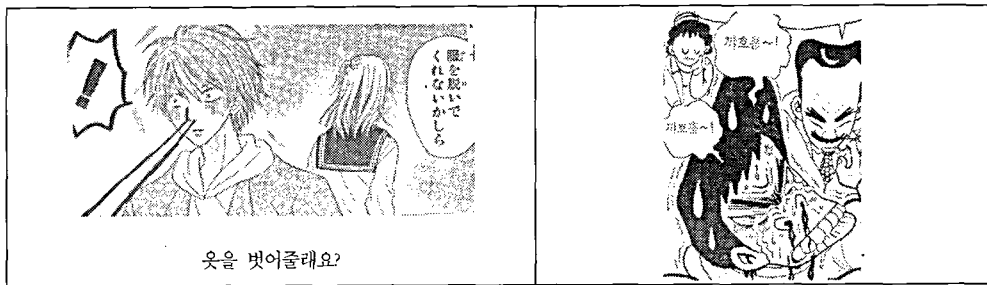
이번 분석 결과, ‘놀람’의 감정을 보충하는 만화기호로서는 ‘번개’ ‘빛’ ‘전구’ 등과 같이 순간적으로 반짝하는 상태를 묘사하는 메타포적 코드의 사용이 많았다. ‘놀람’의 감정을 표현하는 일본어로는 “雷に打たれたように(번개에 맞은 듯이)”라는 표현이 있으며, 한국어에는 비슷한 뉘앙스인 “맑은 하늘에 날벼락”이라는 언어표현이 존재한다. ‘놀람’의 장면에서 볼 수 있는 번개와 빛의 표현은 이러한 언어표현에서 그 발상의 근원을 생각할 수 있다.

‘놀람’의 감정을 보충하는 만화기호로서 한국과 일본에서 차이를 보이는 기호로서 메토 32 ‘코피’를 들 수 있다. 일본어에는 “鼻血も出ない(코피도 나오지 않는다)”라는 말이 있어 완전히 사용해 버려 아무것도 남아있지 않다는 의미를 나타내는데, 일본만화에서 기호로서의 코피는, ‘성욕’ ‘홍분’ ‘쇼크’ 등의 과장적인 표현으로서 자주 사용되고 있다(<그림 18> 참

조).

<표 2>에서 알 수 있듯이 한국어에서는 ‘코피’보다 ‘쌍코피’라는 표현으로 사용되어 ‘홍분’의 의미로 그려지는 경우도 있지만, ‘노력’ ‘손해’ ‘고통’ 등의 이미지로서의 인지도가 상대적으로 높다. 예를 들면, “쌍코피를 터뜨리며 공부하더니 드디어 일등을 했다” “애들 핑계대고 미국 갔다가는 쌍코피 터집니다”( <월간 조선>, 2004.7.17. 기사) 등의 표현을 들 수 있다. <그림 19>는 코피를 흘리면서 육체의 고통을 호소하는 한국 만화의 예이다.

이와 같이 ‘코피’라는 언어적 이미지의 차이로 인해, 한국의 만화에서는 놀람의 감정을 보충하는 기호로서 코피가 표현되지 않았다고 생각되어진다. 언어가 인간의 인지(認知)와 사고(思考)를 결정한다고 하는 사피어·윌프의 가설(Sapir-Whorf hypothesis)처럼, 한국어와 일본어라고 하는 언어가 한국인, 일본인의 만화가들에 의한 만화의 표현양식에 영향을 미치며, 만화기호에 대한 이미지를 결정하고 있다고 추측할 수 있다.



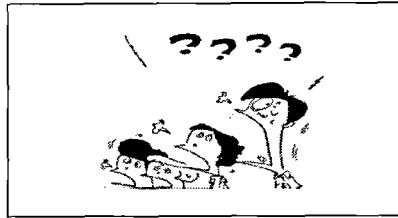
<그림 18> <月刊 りぼん: PARA ダイズ> (2003年11月号)

<그림 19> <무대리, 용하다 용해 2>

덧붙여서, 권 경민(2004)에 의하면, 한국과 일본의 아동만화에 보이는 감정보충기호의 분석결과, 메타⑦ ‘!’에 대해서도 한국과 일본의 인지적 차이가 나타났다고 지적하고 있다.

누마타 요시코 (沼田善子, 1989) 에 의하면, “만화에서의 기호의 사용은 등장인물의 대사에 대한 음성(音聲)적 특징을 나타내며, 감정상태를 시각적으로 나타내는데 효과적이다. 특히, ‘!’는 의지의 강조에 자주 사용되고 있다”고 서술하고 있다. 한국과 일본 모두, ‘!’는 ‘놀람’의 장면에 표현되고 있는데, 그 호칭에 따른 인지적 차이를 보이고 있다. 일본에서는 ‘!’를 ‘ビックリ・マーク(빅くり 마크=깜짝 마크)’로 부르며, 놀랐을 때의 기호로서의 인지도가 높다. 만화에 있어서도 놀랐을 때의 감정을 보충하는 ‘!’의 사용이 많았다. 그러나 한국은 ‘!’를 ‘느낌표’ ‘감탄부호’라고 부르며, 놀람과의 연관성이 약하다. <그림 20>에서 볼 수

있듯이 실제 만화에서도 놀람의 감정과 함께 ‘?’의 사용이 많았다. 이러한 결과에서 알 수 있듯이, ‘ビックリ・マーク(빅쿠리 마크=깜짝 마크)’와 ‘느낌표’의 호칭에 대한 차이가 만화에 있어서의 인지에도 결정적인 영향을 미친다고 사료된다.



<그림 20> <아이 공룡 돌리 1>

### 3) 곤란

이번 분석결과, ‘곤란’의 항목에서 만화기호의 사용이 가장 많은 것을 알 수 있었다. <표 1>에서 볼 수 있듯이 ‘무언(無言)’은, 한국과 일본 모두 ‘침묵하다, 입을 다물다’라는 이미지를 가지는데, 그 형태에 있어서는 차이를 나타내고 있다. <그림 21>과 <그림 22>로부터 볼 수 있듯이 무언(無言)에 대한 만화의 표현양식은 언어의 표기 스타일과도 관련되어 있다. 만화에서 일반적으로 세로쓰기로 대사를 표기하는 일본만화에서는 무언의 만화기호 역시 언어와 동일하게 세로로 표현되어 있는 한편, 가로쓰기가 일반적인 한국의 만화에서는 무언의 기호도 가로로 그려져 있어, 언어표현과 만화기호의 인지가 상관관계에 있음을 증명하고 있다.



<그림 21> <かりあげクン>



<그림 22> <무 대리, 옹하다 옹해 1>

### 4) 화냄

화가 난 감정을 보충하는 만화기호는 신문만화보다 비즈니스만화에서 그 사용이 많았다. 또한 한국과 일본의 만화에서 표현되는 만화기호는 대부분 동일한 형태를 가지며, 언어적 표

현도 유사한 것이 많았는데, 메토27 ‘이갈기’에 대해서는 차이를 보였다. 한국과 일본 모두 분노와 분함을 나타내는 언어표현으로 “이를 갈다”라는 언어표현이 존재하는데, <그림 23>에서 볼 수 있듯이 한국의 신문만화에서는 화가 난 감정을 보충하기 위해 메토27 ‘이갈기’의 만화기호의 사용이 보였다. 하지만, 일본의 만화에서는 언어표현이 있음에도 불구하고, 이번 조사 대상인 신문만화와 비즈니스 만화에서는 그 사용을 볼 수 없었다.

임영철(2001)에 의하면, 한국인은 말투가 스트레이트이기 때문에 때에 따라서는 압도될 정도라고 평하는 일본인이 많다고 지적하고 있는데, 만화에 표현되어 있는 ‘이갈기’와 같은 표현 역시 이러한 한국인의 커뮤니케이션 스타일을 직접적으로 나타난 내고 있는 하나의 예로서 사료된다.

덧붙여서, 권경민(2004)에 의하면, 화가 난 감정을 보충하기위해 일본의 아동만화에는 메타② ‘온천’이 표현되어 있는데 반해, 한국의 만화에서는 화가 난 감정에서 ‘온천’의 만화기호를 나타나지 않았다고 서술되어 있다. 이것은 “頭から湯氣を立てる(머리에서 김이 난다)”는 언어표현과 온천수에서 올라오는 증기와와의 연상에 따른 표현으로 <그림 24>과 같이 만화기호로 표현되고 있다. 한국도 “(열 받아서) 머리에서 김이 난다”라는 거의 같은 표현이 있지만, 만화기호로서는 볼 수 없었다. 그 이유는 한국과는 달리, 일본은 화산과 지진이 많은 자연 환경으로 인해 온천이 일상생활과 밀접히 관련되어 있기 때문에 만화기호로서도 자연스럽게 발상되어지는 것이라고 생각되어진다. 백준기(2001)에 의하면, “만화의 세계는 기호처럼 발화자와 수신자 간에 사회적인 약속과 규범, 규약, 규칙 그리고 기호, 지리, 풍속, 문화관행과 민족 심리학, 관습과 묵언이라고 하는 암시적인 계약에 이르기까지 우리가 세상을 살아가는 모든 자연적, 문화적, 인습적인 정서반응을 기초로 구축되어 있다”고 서술되어있다. 만화기호로서 표현된 메타② ‘온천’ 역시, 이러한 만화의 특징이 표현된 하나의 예로서 생각되어진다.



<그림 23> <울순 아지메>(2000)

<그림 24> <ちびまる子ちゃん 5>

## IV. 결론

이상, 기호의 인지적 관점으로 감정을 보충하는 만화기호에 대한 한일비교를 행했다. 그 결과, 만화기호의 감정의 메타포(비유)적 코드와 메토니미(환유)적 코드의 등장비율과 감정항목에 있어서는 한국과 일본의 만화에서 공통의 경향을 보였다. 하지만, 상위 5위의 만화기호의 이미지 분석에서, 한국은 감정에 따라 만화기호를 분리적으로 사용하는 성향을 볼 수 있었으며, 일본은 동일한 만화기호가 감정에 상관없이 공통적으로 사용되는 것을 알 수 있었다. 이러한 결과로부터 한국만화에 표현되는 만화기호는 감정기호에 따라 분리적 사용이 명확한 ‘단일적 이미지’의 성향을 가진다고 말할 수 있으며, 일본은 여러 감정에 공통적 사용이 보이는 ‘복합적 이미지’로서 인지되는 성향을 가진다고 생각되어진다.

또한, 만화기호는 언어표현과 깊이 관련되어 있는 경우가 많으며, 언어표현의 유무에 따라 만화기호의 표현에 차이를 보였다. 특히, 한국과 일본의 만화기호의 쓰임을 문화인류학적 관점에서 본다면, 만화에 표현된 만화기호는 한국인과 일본인의 커뮤니케이션 스타일과 감정의 표현성향과도 유사한 성향을 나타내고 있음을 알 수 있었다. 이데 사치코 외(井出祥子 他, 2003)에서, 다른 세계관의 배경에는 사람들이 쌓아올린 문화가 있고, 언어가 그 문화의 모체가 된다고 서술했듯이, 만화가 지니는 무의식의 약속체계는 문화의 총체로서 성립되므로, 만화해석과 만화분석의 과정에 있어서도 문화에 대한 인식은 필요불가결하다고 볼 수 있다.

## 참고문헌

- 문용호 <만화강의>(서울: 미술문화, 2000).
- 백준기, <만화미학탐문>(서울: 다섯수레, 2001)
- 井出祥子·片岡邦好, <文化・インターアクション・言語>(東京: HITUZISYOBO, 2003).
- 任榮哲·井出里咲子, “人と人を繋ぐもの—なぜ日本語に授受表現が多いのか”, <言語> 30(5), 2001.
- 大崎正瑠, <韓國人とつきあう法>(東京: ちくま新書, 1998).
- 大城亘武, <漫畫の文化記号論>(東京: 弘文堂, 1987).
- 權敬珉, “日韓の非言語コミュニケーションにおける表情對照—四コマ新聞漫畫の分析を中心に—”(東京: 社會言語科學會 第9回 研究大會, 2002).
- 權敬珉, “日本・韓國における漫畫記号の比較研究—‘感情のメタファーとメトニミー’を中心に—”(東京: 日本エドワード・サピア協會研究年報 第18号, 2004).

- 高下保幸, “四コマ漫画の予想可能性とユーモアとの関係,” <福岡大學人文論叢> 15(3), 1983, pp. 739-757.
- 古岩井嘉容子, “<語り>としての漫画の構造一笑いを意味するもの,” <文体論研究> 44, 1998, pp.4-37.
- 夏日房之介, <マンガはなぜ面白いのか>(東京: NHK出版, 1997).
- 沼田善子, “表記論として見たマンガのことは,” <日本語学> 9, 1989, pp.53-59.
- 四方田犬彦, <漫画原論>(東京: 筑波書房, 1994).
- 宮岡伯人, <言語人類学を學ぶ人のために>(東京: 世界思想社, 1996).
- Ekman, P. & Friesen, W. V., *Unmasking The Face*(Prentice-Hall INC. Englewood. Cliff New Jersey, 1975).
- F. Ungerer / H. J. Schmid, 1996, “An Introduction to Cognitive Linguistics.”(東京: 池上嘉彦·他 譯, <認知言語学入門>, 紀伊國屋書店, 1998).
- Hall, Edward T., *Beyond culture*(New York: Doubleday, 1976).
- Harrison, Randall P., *Pictic analysis: with research on facial expression*(Ph. D. Dissertation, Michigan State University, 1964).
- Lakoff, G. & M. Johnson, *Metaphor We Live By*(Chicago and London: The University of Chicago Press, 1981).

## 사전류

- 安田吉美 他, <엠텐스 韓日辭典>(民衆書林, 2004)
- 李熙昇 編, <國語大辭典>(民衆書林, 2004).
- 編集部 編, <イラスト・カット事典>(西東社, 2003).
- 小學館國語辭典編集部, <日本語國語大辭典 第二版>(日本: 小學館, 2001).
- 新村出 編, <廣辭苑 第五版>(日本: 岩波書店, 1998).
- 高橋由美子 他, <記号學小辭典>(同學社, 1992).