
일본 만화 캐릭터의 표정과 독자 인지

Expression and Reader Cognition of Japanese Comics Character

윤장원

동명대학교 디자인대학 영상애니메이션과

Jang-Won Yoon(valmoonk@empal.com)

요약

21세기의 새로운 뉴미디어의 시대를 살아가는 오늘날 만화 및 애니메이션은 각종 영상매체에서의 중요성과 더불어 모든 예술분야에서의 그 비중은 갈수록 커지게 되었다. 특히 날이 갈수록 발전하는 시각문화에 대한 유저들의 소구는 감성공학과 더불어 감성디자인의 필요성을 절실히 깨닫게 해주고 있다. 더군다나 한국과 같은 지리적인 위치에서 일본 문화중에서도 가장 중독성이 있는 만화, 애니메이션의 영향은 청소년부터 장년층 까지 두루 미치고 있는 이유로 한국적인 만화 언어에 대한 체계적인 연구가 필요한 실정이다. 본 연구는 이러한 상황에 따른 적절한 연구가 필요하다 생각되어 그중에서도 만화 캐릭터의 표정에 대한 연구를 위해 일본 만화에 등장하는 캐릭터들의 표정을 크게 "희(기쁨), 노(분노), 애(슬픔), 락(즐거움)"과 공포(무서움), 놀라움, 혐오(역겨움)으로 나누고 이것을 기준으로 만화에서 감정을 표현하는 최소한의 도식적인 표정 요소들을 도출하여 사람의 감정을 표현하는 단어들과 연관시켜 이미지맵을 작성하고, 이를 기반으로 독자들이 만화의 표정언어를 어떻게 인지하는지에 대한 측정도구를 만들어보았다. 표정 요소 도출을 위해 선택된 일본 만화의 샘플들은 우선 출판만화로 한정하였으며, 차후에 애니메이션 캐릭터의 표정분석을 위한 발판을 마련하였다.

■ 중심어 : | 만화캐릭터 | 일본만화 | 표정언어 |

Abstract

As for comics and animation, the specific gravity came to become still larger in all the art fields together with the importance in various image media now which is useful and goes the time of the 21st century new media. Especially the demand of users to the vision culture which develops day by day, Sensitivity Engineering Department is trying to realize the necessity for a sensitivity design acutely together. The influence of the comics which have toxicity most also in Japanese culture in a geographical position like South Korea on it, and animation is the actual condition in the reason which has reached from youth universally to the layer for years, to be inquired systematic to a Korean comics language. This reserch was conducted as we thought sufficient study on various situations are required, and among them, for the reserch of expressions of cartoons's characters, we've divided the expressions of characters that comes out in Japanese cartoons into catagories of "happiness, anger, sadness, pleasure" and "fear, astonishment and dislike" and based on these catagories, we've drawn out the minimum elements to express emotions in cartoon and prepared image-map by relating them with languages that express emotions of people and based on this, we've made a calculating tools on how our readers would recognize the expression languages. Samples of Japanese cartoons of which we've chosen for the purpose of drawing out the elements of expressions were limited to only published cartoons and we've made a foot steps for expression analysis of animation characters in the future.

■ keyword : | Comics Character | Japanese Cartoon | Expression Language |

I. 서론

1. 연구 목적

일본의 만화와 애니메이션이 국내 독자들에게 미치는 영향은 지대하다. 특히 일본 애니메이션에 익숙한 10대~20대의 독자층은 한국만화만 보면서 자라온 중장년층과는 또 다른 성향과 기호를 갖고 있을 것이다. 또한 이들이 만화 속 캐릭터들의 갖가지 모습에서 인지하는 감정 또한 다를것이다. 이같은 상황에서 한국의 만화독자들의 선호도와 흐름은 예전과는 많이 달라졌을 것이며, 이제는 무엇이 21세기 한국 만화캐릭터에 알맞는 표정 묘사인지 다시 숙고해봐야 할것이다. 일본 만화에서 사용되는 표정언어들은 매우 단순하게 도식화 되어 있다. 어떤 경우에는 매우 간결하면서도 강렬하게 와 닿기도 하고, 또 다른 경우에는 그 만화의 내용과 앞뒤 문맥을 읽지 않고 보면 도저히 알 수 없는 표정도 존재한다.

국내의 많은 10~20대 독자들이 일본만화와 애니메이션을 많이 접하고 있음을 상기했을 때 이러한 일본의 문화컨텐츠에 익숙한 층(일본 만화를 많이 접해본 층)과 그렇지 못한 층의 만화캐릭터 표정에 대한 인지도가 현격하게 차이가 날것이라는 가정을 두고 인지도 측정 도구를 위해 일본 출판만화에 등장하는 만화캐릭터의 얼굴표정을 샘플링하여 이를 비교해 볼 수 있는 나름대로의 기준표를 작성해 보았다.

2. 연구 방법 및 범위

일본 출판 만화 속에서 가장 도식화되고 단순화된 캐릭터들의 다양한 표정 샘플링을 통하여 만화캐릭터의 표정언어를 수집하고 이를 토대로 동양의 전통적 4대 감정인 희(기쁨), 로(분노), 애(슬픔), 락(즐거움)에 Ekman의 6가지 기본정서 중 놀람, 공포, 혐오를 포함하여, Ekman과 Friesen이 주장한 FACS(Facial Action Coding System)과 러셀의 차원모형을 참조하여 독자의 표정 인지도를 측정할 수 있는 도구를 작성한다. 이 기초 시스템은 사람의 얼굴 만화컷을 단순화 시켜 최소의 단위요소(element)인 눈썹, 눈, 입, 얼굴 외곽선으로만 축약해서 각 요소들이 따로 분리되어 재합성되면 새

로운 감정표현이 가능하도록 모듈화시키고, 이를 사용하여 인지도 측정이 용이하도록 돕는다. 이렇게 작성된 감정표를 기준으로 각각의 샘플링된 만화컷과 함께 측정 기준표를 제작한다. 기준표는 기본 감정형용사들을 그 정도치에 따라 1부터 5까지 단계를 나누고, 기본 7개 감정에 들어가지 않는 감정들을 몇가지 분류하여 만화에서는 어떤 의미로 쓰였는지 내용적으로 분석해 가설을 설정하고 독자들은 각각 어떻게 인지하는지 설문 조사한다.

II. 본론

1. 만화와 만화의 표정 언어

만화는 도상적 및 언어적 상정을 통해 창조된 하나의 의사(意思)세계이다. 만화는 사진이나 그림 보다 실제 현실세계의 동화에 약하다. 왜냐하면 만화는 실제 현실세계를 단순화시키기 때문이다. 게다가 만화는 사물을 변형, 왜곡시켜 과장하고 이를 통해 대상의 성격을 더욱 적극적으로 다른 사람에게 알린다. 이는 만화가 알리는 기능, 즉 커뮤니케이션의 기능이 매우 강조되고 있음을 보여준다.

만화는 여러가지 의미의 커뮤니케이션이다. 매체가 점점 더 발전할수록 시각적인 부분이 강조되고 있는 오늘날, 만화는 커뮤니케이션 수단 중 매우 중요한 위치에 있음에는 틀림이 없다. 물론 만화의 신속함과 더불어 성급함과 가벼움, 왜곡과 현실도피라는 단점 또한 만화를 즐기는 독자들이 보듬어야 될 문제이다. 이러한 만화의 커뮤니케이션적 특징 중 두드러지는 부분은 바로 만화의 비언어적이자 기호적인 특징이다. 21세기 감성디자인이 도래한 지금 비언어의 영역은 점점 더 커져만 가고 있으며 젊고 어린 사람들일수록 언어보다는 이모티콘, 캐릭터, 변형어(외계어라 불리우는) 등을 적극적으로 사용하고 있다. 만화의 기호적 특징 역시 현시대에 가장 활발하게 활용되는 부분일 것이다. 이러한 만화의 커뮤니케이션적 특징을 “만화언어(Cartoon Language)”라고 정의했을 때 만화 캐릭터의 얼굴에 드러나는 감정표현에 대한 묘사를 “표정언어(Expression

Language)”라고 정의하였다.

만화는 현상을 단순화시키고, 과장하며, 형태의 정수(精髓)를 뽑아내고, 왜곡(歪曲)하는 특징을 갖고 있다. 기본적으로 카툰(Cartoon)은 “기호체계”의 한 유형속에 포함되어 있는 “도상적 기호(iconic sign)”의 특수한 형태이다[1].

고든 알포트와 래오 포스트맨이 정의한 만화에서의 정보 전달체계를 잘 살펴보면, 크게 3가지 과정으로 나누어 지는데 이것은 “단순화(Leveling)” “선명화(sharpening)” “동화(assimilation)”라 한다. 만화가는 먼저 우리가 시각적으로 볼 수 있는것을 철저하게 단순화(Leveling)한다. 형태의 구조, 음영과 모양만을 제시하고 불필요한 대상과 세부사항은 삭제되어 버린다. 이렇게 남겨진 요소들은 선명화(sharpening)를 통해 보다 뚜렷하고 강렬하게 표현되며, 묘사되는 인물의 눈과 입 눈썹 등은 더욱 강조된다. 끝으로 만화가는 과장법을 통해 대상을 동화(assimilation) 시킨다. 인물의 코는 더욱 크게 과장되고, 턱은 뾰족해지는 등 대상의 성격을 더욱 개성 강하게 만든다. 멍청한 사람은 더욱 바보처럼 묘사되고 못된 사람은 더욱 악인처럼 그려진다.

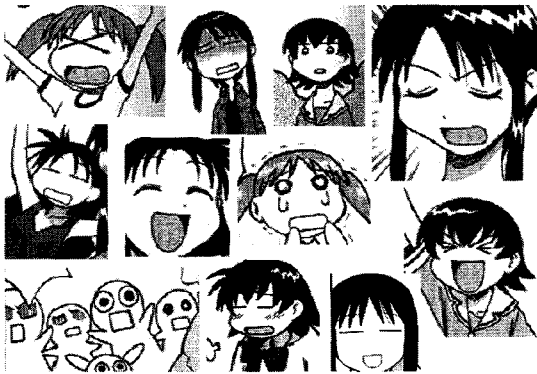


그림 1. 아즈망가 대왕(大王)의 단순하게 기호화된 표정들

이러한 과정들은 일본만화에서도 특히나 두드러진다. 일본 만화 “아즈망가대왕”에서 인간의 얼굴은 단순한 머리모양, 눈은 점이나 선 몇개로 묘사되고 간략한 입술선 등으로 캐릭터는 소위 극단적으로 “단순화” 되어 있다. 여기서 사람의 인상과 표정을 구분 짓는 몇 가지 기본요소들은 우리가 인지할 수 있는 최소한의 것으로

줄어든다. 만화가가 공간을 설정하여 동그라미의 형태를 그리면 그것은 배경으로부터 뚜렷하게 두드러진 머리모양의 모습으로 인지된다. 이렇듯 한 형태의 배경으로부터의 분리는 우리의 인지지가 능력에 있어 중요한 단계가 된다. 배경에 의미없이 그냥 그려진 선이나 점이 이러한 형태 안으로 포함되면 사람들은 자신들의 “얼굴”로 인지하고 그곳에서 표정을 찾게 되는 것이다.

만화가는 표정을 묘사할 때 눈과 입 눈썹을 중요시한다. 심리학적으로 봤을 때 눈썹, 눈, 코, 입 등은 얼굴의 특징을 가장 잘 파악할 수 있도록 해 주는 얼굴 표면의 표지물(landmark)이다. 얼굴 인식의 결정적 단서들을 알아내려는 연구를 통해서 Rhodes(1988)는 얼굴인식에는 눈썹, 눈, 코, 입 등의 특징요소들과 그 특징요소들 간의 공간적 관계가 머리카락, 피부, 주름, 점과 같은 얼굴의 다른 특징들보다 중요한 요인임을 밝혀냈다. 표정의 인식에서도 눈썹, 눈, 코, 입 등의 특징요소들이 핵심적 역할을 하게 된다. Pilowsky, Thornton과 Stokes(1986)는 얼굴표정으로부터 특정 내적상태를 인식하는데 필수적인 요소는 얼굴표정 특징요소들 간의 거리라고 밝히고 있다[2].

2. 얼굴표정 연구

얼굴표정은 내적상태를 반영하며(Rinn, 1991) 언어를 제외한 내적상태의 전달 수단 중 가장 강력하고 복잡한 신호로 간주된다(Ekman, 1982). 얼굴표정을 인식한다는 것은 단순히 얼굴에 나타나는 물리적 변화를 탐지하는 것이 아니라 그 변화들에 내재되어 있는 내적 정서 및 행위 준비상태를 파악하는 것이기 때문에 의미인식의 한 유형이다(Frijda, 1986). 표정에 의해 전달되는 내적상태는 문화적 보편성을 지니고 있어서 다른 언어를 사용하는 종 간 및 종 내에 일관성을 가진다(Ekman, 1982). 그럼에도 얼굴표정 인식에 대한 연구는 상징체계를 사용하여 복잡한 영상요소들을 추상화 할 수 없다는 점 때문에 본격화되기 어려운 연구 영역 중의 하나였다.

핀란드의 학자 흐르츠외(1969)는 안면근육의 수축을 통해 얻을 수 있는 23개의 기본표정을 추출하였는데 이는 나중에 에크만과 프리젠의 표정코드체계(FACS)의

기반이 되었다[3]. Ekman은 행복(happiness), 놀람(surprise), 공포(fear), 분노(anger), 혐오(disgust, 때로는 경멸(contempt)도 포함된다), 슬픔(sadness)의 6가지를 기본정서로 보고 모든 정서들이 하나 이상의 기본 정서들로 구성된다고 보았다[4]. 이러한 기본정서는 얼굴표정을 통해 잘 표현되며 문화적 보편성이 있어 문화나 언어, 연령에 상관없이 쉽게 인식된다고 주장하였다. 또한 그는 각 기본정서의 얼굴표정을 통한 정서연구를 해오면서 얼굴표정을 구성하는 얼굴근육의 움직임을 분석한 FACS(Facial Action Coding System)를 제시하여 46개 AU(Action Unit)의 조합으로 다양한 얼굴 표정을 만들 수 있게 하였다[5][6].

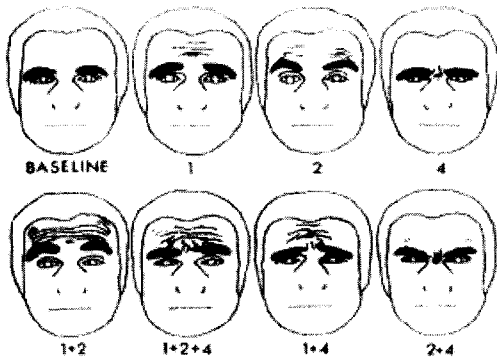


그림 2. P.Ekman(1974) - 동작단위(이마와 눈썹) AU의 예

감성어휘에 대한 분석 방법으로는 정서의 차원 모형에 의한 방법이 있는데 그중에서도 러셀(Russell, 1980)의 모형이 많은 지지를 받고 있다. 러셀은 내적 감정 상태를 나타내는 28개의 단어를 4가지의 통계적 방법으로 분석한 결과를 토대로 인간의 모든 개별적인 정서들이 쾌(快)-불쾌(不快)와 각성(覺醒)-수면(睡眠)의 두 차원 상에 배열 가능하다는 모형을 제시하였다.[7] 또한 그는 특정 감정을 표현하고 있는 얼굴의 특징요소들을 다차원 분석(multidimensional scaling)하여 단어분석과 유사한 구조를 갖고 있음을 발견하였으며 이를 토대로 다섯개의 언어권에서 정서 항목들이 이 두가지 차원에 배열된다는 것을 발견함으로써 쾌-불쾌, 각성-수면의 차원은 범문화권적(pancultural)이라는 것을 밝혀냈다. 국내에서는 안신호(1993) 등이 국어사전을 이용하여 정

서단어를 골라 압축하여 차원분석을 하였으며[8], 2001년에는 연세대학교 인지과학연구소와 심리학과 등에서 그중 22개의 내적감정상태 기술 형용사와 83개 유사어휘를 제시하였다.

3. 만화의 표정언어 도출

이목구비와 눈썹은 움직이는 특징들이며 많은 정보를 담고 있다. 우리가 그림을 볼 때 가장 많이 주시하는 곳이 이곳이다. 사람이 사람의 얼굴을 볼때도 가장 많이 살펴보는 곳이 바로 눈 주위와 입이라는 것은 많은 연구를 통해서도 밝혀진 바 있다. 이런 연구들에 의해 인간의 기본 감정인 기쁨, 슬픔, 놀라움, 공포 및 혐오 등의 기본 형태를 알 수 있으며 이러한 형태를 만화가들이 그림으로 묘사하면서 단순화와 선명화 과정을 거쳐 과장하게 된다. 다음 그림은 만화의 감정에 대한 가장 기본적인 표현방식이다.

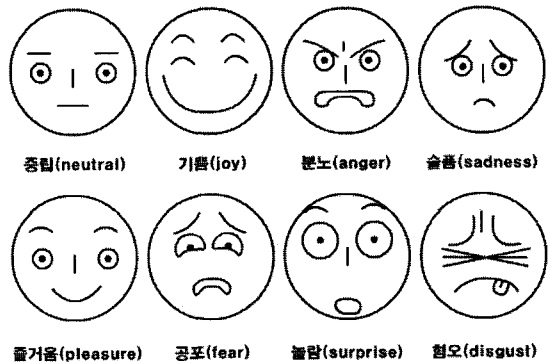


그림 3. 7가지 기본 감정을 나타내는 만화 표정의 단순화

- 1) 기쁨(喜) - 입꼬리가 위로 올라간 입술로 묘사되고, 눈은 초생달 모양으로 묘사된다.
- 2) 분노(怒) - 눈썹이 아래쪽과 위쪽, 서로 반대되는 방향으로 움직이며 미간 가운데 세로 주름을 넣고 눈은 치켜올라가고 입술은 양끝이 밑으로 처지거나 이를 악물게 된다.
- 3) 슬픔(哀) - 입꼬리가 아래로 처지거나 축 늘어지며, 눈썹 중앙부는 올라가고 눈썹 양끝 역시 밑으로 내려간다.
- 4) 즐거움(樂) - 기쁨과 같이 입꼬리가 위로 올라가

나, 눈에 변화는 별로 없으며, 눈썹은 살짝 위로 올라가게 묘사된다.

- 5) 공포(恐怖) - 눈썹이 슬플때처럼 중앙을 향해 올라가고 눈은 놀랐을때처럼 크게 뜨지만 아래 눈꺼풀이 긴장하고 있으며 입꼬리는 밑으로 처지고 살짝 벌리게 묘사되기도 한다.
- 6) 놀라움 - 눈썹이 전체적으로 위로 올라가고 눈을 크게 뜨며 입이 무심코 벌어지게 된다.
- 7) 혐오(嫌惡) - 매우 다양하고 복잡한 표정이지만 단순하게 눈을 찌푸리고 눈썹은 슬플때처럼 꼬리가 밑으로 처지며 좀더 과장되게 혀를 내밀게 묘사하곤 한다.

이러한 기본 감정표현을 일본만화의 방식으로 단순화시키고 과장한 그림들을 추출해보면 다음과 같다.

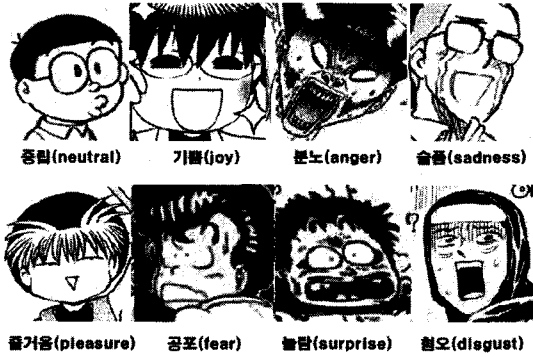


그림 4. 일본만화의 대표적인 8가지 기본 표정

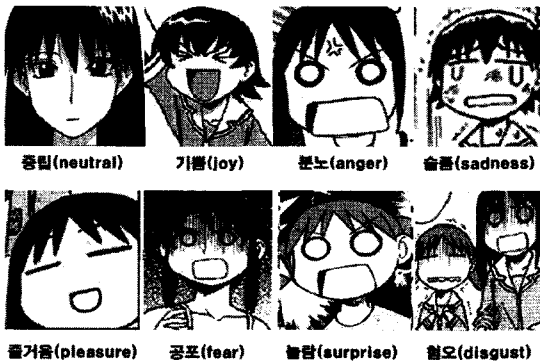


그림 5. 일본만화 아즈망가대왕의 8가지 기본 표정

- 1) 기쁨(喜) - 눈썹과 입을 제외한 눈만을 보면 혐오의 표정처럼 보이나 나머지 요소들이 더해짐으로써 기쁨의 강렬한 강조와 긍정으로 바뀌게 된다.
- 2) 분노(怒) - 과장되게 치켜올라간 눈매는 마치 악마를 연상시킨다. 때로는 부가적 요소로 눈동자속에 불꽃을 그려넣거나, 눈썹에 반짝이는 빛을 그려넣기도 한다.
- 3) 슬픔(哀) - 이목구비 외적인 요소로 눈물 줄기를 과장되게 묘사한다는 것이 특징이다.
- 4) 즐거움(樂) - 눈이 초생달처럼 묘사되지만, 입꼬리의 상승은 크지 않으며 또는 눈은 중립감정, 즉 아무 감정이 없는, 자는 모습이지만 입꼬리가 위로 올라감으로써 즐거운 감정을 묘사하고 있다. 때로는 노래를 흥얼거린다는 일종의 "메타포"이자 부가적인 기호로서 음표가 얼굴 옆에 그려지기도 한다.
- 5) 공포(恐怖) - 입을 벌리고 눈동자를 크게 그리며, 강도가 심해지면 아예 눈을 감고 찌푸릴때도 있다. 부가적인 기호로 "땀방울"과 "세로 펜선"을 얼굴에 삽입해서 당황하고 있는 심리상태를 표현하곤 한다. 이는 다른 문화권에는 없는 일본만화만의 특징이기도 하다.
- 6) 놀라움 - 극단적으로 입을 크게 벌리고 눈을 크게 그리되 눈동자의 크기를 상대적으로 작게 그리거나 눈의 좌우 크기를 다르게 그리기도 한다. 땀방울이나 때로는 콧물을 그려서 매우 놀란 심리상태의 보조적인 메타포 아이콘으로 활용하기도 한다.
- 7) 혐오(嫌惡) - 눈을 찌푸리고 얼굴에 세로 펜선을 그려넣거나 때로는 회색음영의 스크린톤으로 대치하기도 한다.(얼굴색이 변한다는 의미로 사용)

[표 1]은 위 일본만화의 표정을 좀 더 단순하게 기호적으로 도식화한 그림과 이모티콘, 내적상태를 나타낸 기술 형용사의 대응표 샘플이다. (이모티콘의 경우 통신상에서 네티즌들이 주로 사용하는 아이콘 중 기본 감정을 나타내는 대표적 이모티콘들을 대입시켰다)

대왕” 만화컷과 단순화모들을 대입시켜 기준표를 작성해 보았다. (러셀의 차원모형에 의한 수면-각성과 쾌-불쾌의 2개 차원을 참조)

표 4. 쾌-불쾌 차원 5단계로 분류한 기쁨 감정 기준표





















	기쁨(수면에 근접)	단순화 모듈
1단계 (불쾌)		
2단계		
3단계		
4단계		
5단계 (쾌)		





표 5. 쾌-불쾌 차원 5단계로 분류한 슬픔 감정 기준표

	슬픔(수면에 근접)	단순화 모듈
1단계 (쾌)		
2단계		
3단계		
4단계		
5단계 (불쾌)		

[표 6][표 7][표 8]은 모듈화 작업표의 얼굴요소들을 재조합해서 만들어낸 표정 단순화모델의 기본 감정 외 예외적인 활용에 대한 가설을 설정해 보았다.





가설 1) 눈썹은 불쾌의 형태가 쾌의 형태로도 쓰인다.

표 6. 동일한 눈썹 형태의 상반된 쓰임새에 대한 비교

1-1 슬픔(불쾌)	1-2 기쁨(쾌)
	
1-3 분노(불쾌)	1-4 상쾌함(쾌)
	

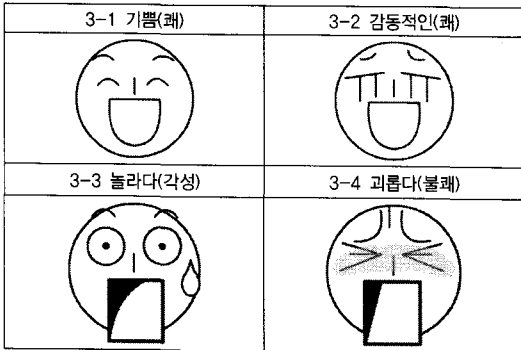
가설 2) 눈은 수면, 공포의 형태가 주변요소에 따라 다음 의미로도 사용된다.

표 7. 동일한 눈 형태의 다른 쓰임새에 대한 비교

2-1 졸리다(수면)	2-2 편안하다(수면)
	
2-3 무섭다(각성)	2-4 역겹다(각성)
	

가설 3) 입은 쾌와 각성의 형태가 다른 요소와 만났을 때 다음의 의미로도 사용된다.

표 8. 동일한 입 형태의 다른 쓰임새에 대한 비교



< 가설에 따른 독자 설문 결과 >

다음 설문 결과는 동명대학교 디자인대학 학생 50명을 대상으로 자체 설문조사에 의한 결과이다.

표 9. 가설 1에 대한 설문조사 결과(단위:백분율)

%	쾌	1	2	3	4	5	불쾌
1-1		0	4	16	46	34	
1-2		34	46	18	2	0	
1-3		0	5	7	41	47	
1-4		44	36	14	4	2	

표 10. 가설 2에 대한 설문조사 결과(단위:백분율)

%	즐리다	편안하다	허탈하다	싫어하다	무섭다
2-1	58	34	8	0	0
2-2	8	90	2	0	0
2-3	0	0	8	20	72
2-4	0	0	6	74	20

표 11. 가설 3에 대한 설문조사 결과(단위:백분율)

%	기쁘다	감동적이다	놀라다	괴롭다	슬프다
2-1	100	0	0	0	0
2-2	0	86	0	2	12
2-3	0	0	100	0	0
2-4	0	6	0	86	8

III. 결론

본 연구를 통해서 만화에서 표현되는 캐릭터의 표정 언어를 도출한 결과 일본만화의 특징은 단순화(Leveling)에 의한 표정의 기호화가 극단적으로 이루어지고 있음을 알았으며, 다른 문화권 만화보다 캐릭터의 순수 표정 외에 메타포적인 요소의 보조 아이콘(icon)이나 심볼화된 기호를 적극적으로 활용하고 있다는 것을 알수 있었다. 또한 기존 FACS의 AU시스템을 활용한 애니메이션 표정 연구 결과와도 상당부분이 불일치하는 모습을 발견할 수 있었는데, 이 부분은 일본 문화에 존재하는 특유의 정서와 함께 만화에서만 존재할 수 있는 기호적 표정언어의 특징일 것이라는 가정하에 국내 독자들이 어떻게 받아들여지고 있는지에 조사한 결과 다음과 같은 사실을 도출하였다.

가설 1)의 가정에 의한 설문조사 결과, 눈썹의 경우 슬픔이나 분노를 나타내는 불쾌의 형태가 기쁨이나 통쾌함을 나타내는 쾌의 형태로도 쓰인다는 것을 알수 있었다. 가설 2)의 가정에 의한 설문조사 결과, 눈의 경우 수면을 나타내는 형태가 즐거움을 나타낼 때도 쓰이고, 공포를 나타내는 형태가 혐오에도 쓰인다는 것을 알 수 있었다. 가설 3)의 가정에 의한 설문조사 결과, 입의 경우 기쁨을 나타내는 형태가 슬픔을 나타내는 눈, 눈썹 형태와 만났을 때 기쁨의 감정형용사중 하나인 감동적인으로 쓰일 수도 있으며, 놀라다와 같은 각성을 나타내는 입의 형태가 불쾌를 나타내는 눈, 눈썹형태와 만나면 괴롭다와 같은 정도치가 높은 불쾌의 표정을 나타낸다는 것을 알 수 있었다.

이와 같은 결과에 따라 일본만화가 한국 만화, 애니메이션 독자들에게 미치는 지대한 영향을 미루어 볼 때 보다 본질적인 일본만화의 표정기호에 대한 후속 연구가 필요하다고 보는 바이다.

참고 문헌

[1] R. P. Harrison, 만화와 커뮤니케이션, 이론과 실천, p.54, 1994.

- [2] 한재현, 정찬섭, “얼굴표정에 의한 내적상태 추정”, 한국감성과학회지, 제1권, 제1호, p.42, 1998.
- [3] 박여성, “얼굴의 행태학 표정의 문화기호학적 연구를 위하여”, 기호학연구, 제19권, p.209, 2006.
- [4] 김영아, 김진관, 박수경, 오경자, 정찬섭, “정서관련 어휘 분석을 통한 내적 상태의 차원 연구”, 한국감성과학회지, p.145, 1998.
- [5] P. Ekman and W. V. Friesen, “The Facial Action Coding System. Palo Alto,” CA:Consulting Psychologist Press, 1978.
- [6] 이해진, 3차원 얼굴표정 애니메이션을 위한 근육 모델기반의 모델링, 연세대학교 대학원석사, p.82, 2002.
- [7] J. A. Russell, “A circumplex model of affect. Journal of Personality and Social Psychology,” pp.1161-1178, 1980.
- [8] 안신호, 이승혜, 권오식, “정서의 구조:한국어 정서단어 분석”, 한국심리학회지:사회, Vol.7, No.1, pp.118-138, 1993.

저자소개

윤 장 원(Jang-Won Yoon)

정회원



- 1996년 2월 : 서울산업대학교 시각디자인과 (학사)
- 2000년 9월 : 서울산업대학교 대학원 시각디자인과 (석사)
- 2006년 2월 : 숭실대학교 대학원 미디어학과 (박사수료)

• 2006년 3월 ~ 현재 : 동명대학교 디자인대학 영상 애니메이션학과 교수

<관심분야> : 게임, 만화, 애니메이션, 캐릭터