

---

# 만화분석에 관한 방법론적 고찰

## Methodological Review of Cartoon Analysis

---

권경민

목원대학교 미술학부 만화·애니메이션 전공

Kyung-Min Kwon(ai4min@paran.com)

---

### 요약

만화는 감정을 보충하는 만화기호, 스토리에 따른 등장인물의 표정, 행동, 시선, 대사 등으로 메시지를 전달하고 있는데, 만화에 표현되어 있는 이러한 커뮤니케이션 스타일을 「만화 커뮤니케이션 스타일」이라고 정의할 수 있다. 또한, 만화는 문화적, 사회적 산물이기 때문에 「만화 커뮤니케이션 스타일」에 대한 이해는 그 문화와 사회를 이해하기 위한 중요한 수단이 될 수 있고, 만화제작과 만화교류에 있어서도 그 역할이 크다. 이러한 「만화 커뮤니케이션 스타일」을 보다 명확하게 파악하기 위해서 체계적이고 객관적인 「만화분석」을 위한 연구방법이 요구된다.

본 연구는, 기호학적 관점에서 한국, 일본,의 출판만화 총 30,081컷의 분석을 통해 만화표현에 대한 인지적 성향을 고찰했다. 그 결과, 만화는 다음의 3가지 규칙(One-Root식, One-Idea식, One-Style식)에 따라 분석기준으로서 코드화가 가능함을 알 수 있었다.

■ 중심어 : | 만화분석 | 출판만화 | 기호학적 관점 |

### Abstract

The cartoon communicates its messages by cartoon semiotics as a vehicle of emotion, face expression, act, glance, and texts along the story. this style of communication showed in the cartoon can be defined as 「Cartoon communication style」. Since, the cartoon is cultural and social product, an understanding of 「Cartoon communication style」 plays a major role in understanding culture and society as well as its production and interchange. To understand what is the 「Cartoon communication style」, systemic and objective research method through 「Cartoon Analysis」 is required.

The study review cognitive tendency of cartoon expression through semiotic analysis of total 30,081 cuts of Korea, and Japanese published cartoons and consequently, classifies the cartoons by 3 forms - One-Root, One-Idea and One-Style to encode.

■ keyword : | Cartoon Analysis | Published Cartoons | Semiotic Analysis |

---

## I. 서론

Pictorial communication(그림 커뮤니케이션)이란, 전

통적인 커뮤니케이션으로 언어 커뮤니케이션의 선조가 된다. Pictorial communication의 관점에서 만화를 생각

하면, 만화는 의식적, 무의식적으로 구성된 수많은 약속들로 메시지를 전달시키고 있다. 특히, 만화특유의 「과장」 「생략」 「왜곡」의 표현은 메시지를 보다 강하고 다양하게 전달할 수 있다. 하지만, 만화가 전달하는 메시지에 대한 표현은 각각의 문화에 따라 다른 인지적 관점을 갖는다.

미국의 언어학자 에드워드 사피어(Edward Sapir)는 『언어상대론』에서 “말과 그 말이 가리키는 사물과는 반드시 일대일의 관계에 있는 것이 아니라, 그 말이 문화와 사회의 문맥 속에서 어떻게 사용되는가를 다양하게 보고 이해되는 것이다”라고 서술하고 있는데, 만화에 있어서의 표현 역시 문화와 언어를 배경으로 인지되고 받아들여진다고 볼 수 있다.

본 연구는, 만화에 표현되어 있는 만화기호와 등장인물의 표정, 행동, 시선 등의 전달양상을 「만화 커뮤니케이션 스타일」로 정의하고, 기호학적 관점에서 한국, 일본의 출판만화 총 30,081컷의 분석을 통해 만화표현에 대한 인지적 성향을 고찰했다. 이러한 만화분석은 만화 커뮤니케이션 스타일의 객관적인 결과제시를 가능하게 하며, 만화에 표현되어있는 문화적, 사회적 특성을 시각화하는 것을 가능하게 한다고 사료된다. 또한, 만화 커뮤니케이션 스타일에 대한 이해는 만화제작과 교류에 있어서도 그 역할이 크다고 볼 수 있다.

## II. 기호학으로의 접근

### 1. 만화기호학

제9의 예술로서 인정받고 있는 만화는 기호학, 언어학, 사회학, 심리학, 커뮤니케이션학 등과 관련하여 활발히 연구되고 있다. 만화기호학은 기호학의 관점에서 만화에 있어서의 의미구조를 하나의 텍스트로 생각하고 만화에 표현된 모든 것 예를 들면, 묘선, 컷의 구성, 오노마토펬(의성어, 의태어), 색채, 화면의 성립 등에 대한 객관적인 해석을 구하는 학문이다.




### 2. 커뮤니케이션 행동의 기호적 성격

인간에 의해 표현되는 모든 것들은 기호화의 대상이

될 수 있다. 그 중에는 자의적인 것도 있지만, 동일문화권에서 공통적인 행동양식을 갖는 그룹 사이에는 상당히 규칙적이고 비슷한 인지적 성향을 갖는 것도 있다. 이런 것들에 대해 에드워드 사피어[4]는 “어디에도 쓰여 있지 않고 누구에게도 알려져 있지 않지만, (구성원) 누구나 이해하고 있는 복잡한 비밀코드가 있기 때문이다”고 강조하고 있다.

만화에서 그려져 있는 등장인물의 동작, 자세, 시선, 표정 등은 일정한 약속들로 이루어져 있고 그것들은 대사와 섞여 의식적, 무의식적으로 등장인물의 커뮤니케이션 스타일로서 표현되고 있다. 만화의 등장인물이 표정, 행동, 시선 등을 통해 주고받는 커뮤니케이션은 언어가 아닌 비언어 커뮤니케이션 즉, NVC(NonVerbal Communication) 라고 부르는데, 이에 대한 분석을 시도한 연구로는 버드위스텔(Birdwhistell, 1970), 홀(Hall, 1963), 켄던(Kendon, 1969), 해리슨[2]의 등을 들 수 있다. [표 1]은 기호학적 관점에서 표기법과 조사법을 체계화하고 있는 사례인데, 아이콘을 사용하여 이미지를 전달하는 것이 최근 모바일 커뮤니케이션에서 흔히 사용되는 문자언어와 비슷하다고 볼 수 있다.

표 1. 비언어행동 분석을 위한 기호화의 예

연구자명	기호	의미
Birdwhistell (1970)		노동자를 콜리다 입을 내밀다 입술을 오무리다
Hall (1963)		엎드린 남자 앉아있는 남자 서있는 남자
Kendon (1969)		웃고 있는 입 입을 벌리고 웃고 있는 입 치아를 보이며 웃고 있는 입
Harrison (1964)	e. (.) e(-) e(u u) e(o o)	보통의 눈 반만 감고 있는 눈 감은 눈 크게 뜬 눈

선행연구로 쿼세로그르[1]는, 미국인, 일본인, 터키인의 표정에 대한 인식을 비교하는 방법으로서 눈썹, 눈, 입의 각 항목을 기호화해서 분석했다. 또한, 만화에

서 보이는 표정과 시선, 행동을 기호화해서 그것에 대한 의미를 분석한 연구결과도 있다[5-10]. 이처럼 기호학의 관점에서 언어가 아닌 비언어행동에 대한 실증적인 연구를 진행하는 것은 불규칙한 형태를 보이는 많은 양의 연구대상을 통일화하여 객관적 분석을 가능하게 한다는 이점을 가진다.

### III. 만화분석의 대상과 방법

#### 1. 분석대상

분석대상은 한국(15,423컷)과 일본(14,658컷)의 만화 총 30,081컷이다. 한국과 일본은 5개의 장르(신문만화, 비즈니스만화, 소년·소녀 만화잡지, 아동만화, 학습만화)를 분석대상으로 했다. 분석대상에 대한 선별에는 다음의 3가지 조건을 기준으로 삼았다.

첫째, 일반성 ; 신문과 잡지에 장기간에 걸쳐 연재되고 있는 작품. 또는 일반적으로 인지도가 높은 만화가의 작품.

둘째, 일상성 ; 현대 가정을 모델로 해서 생활에서 일상사가 주된 테마로 된 작품.

셋째, 자연성 ; 의인화된 동물과 로봇 등이 등장하지 않는 작품. (단, 한국의 아동만화로 선택된 <아기공룡 둘리>는 현대 샐러리맨 가정을 모델로 하고 있는 작품으로 등장인물의 구성에서도 일반적인 가족형태를 취하고 있는 점 등을 감안하여 분석 자료에 포함하였다.)

장르에 따른 분석자료 선택에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

#### 1.1 신문만화

분석대상은 한국과 일본의 주요 일간지의 신문만화 4종류(『나대로 선생』(동아일보, 2000.1~12), 『왈순 아지메』(중앙일보, 2000.1~12), 『あさって君』(毎日新聞, 2000.1~12), 『コボちゃん』(讀賣新聞, 2000.1~12))로 2000년 1월부터 12월까지 연재된 4컷 신문만화 총 4,916컷을 대상으로 하였다. 이 신문만화들은 전국을 배포지역으로 하고 있으며 장기간에 걸쳐 연재가 진행된 점등을 고려하여 일반성과 보편성이 높다고 평가한 작품들이다.

#### 1.2 비즈니스만화

비즈니스만화는, 총 5작품(『무대리, 용하다. 용해 1, 2』(아선미디어, 1999), 『천하무적 홍대리』(바다그림판, 2002), 『泣くな、田中君』(竹書房, 1989), 『かりあげクン』(双葉社, 1985), 『はこてん課長』(芳文社, 1981))으로 총 5,629컷을 분석대상으로 하였다. 우선, 일본은 유명 월간지 『まんがライフ(망가라이프)』에 장기 연재된 것을 단행본으로 출판했거나(『泣くな! 田中くん(울지마! 다나카군)』), 처음부터 단행본으로 출판된 작품으로 일반성과 인지도가 높은 작가의 작품들(『はこてん課長①(하코텐과장)』, 『かりあげクン②(가리아게군)』)을 선택했다. 한국은 일간지 『스포츠 서울』에 연재한 것을 단행본으로 묶은 『무대리, 용하다 용해1·2』와 비즈니스만화로 널리 알려져 있는 『천하무적 홍대리』를 분석대상으로 했다.

비즈니스만화의 경우, 여러 장르에서 파격적인 스토리구조와 표현의 다양성을 갖고 있는데, 이번 분석대상으로는 월간지, 일간지 등을 통해 오랜 기간 연재가 되었거나 인지도가 높은 작가의 작품, 등장인물 구성 및 스토리 구조 등이 비즈니스 만화로서의 성향을 강하게 보이는 작품을 기준으로 선별하였다.

#### 1.3. 소년·소녀 만화잡지

만화잡지의 경우, 한일 모두 가장 발행부수가 많고 전국을 배포지역으로 하여 널리 알려져 있는 소년·소녀 잡지 각 2권으로 총8권(『월간 팡팡』(대원아이씨, 2003.10월호), 『격주간 찬스』(학산문화사, 2004. 2월호), 『月刊 マガジン』(講談社, 2003. 11月号), 『月刊ジャンプ』(集英社, 2003.11月号), 『월간 멍크』(서울문화사, 2004. 2월호), 『월간 파티』(학산문화사, 2003. 11월호), 『月刊 ちゃお』(小學館, 2003. 11月号), 『月刊 りぼん』(集英社, 2003. 11月号)로 총 7,789컷을 분석대상으로 했다.

기본적으로 매월 간행되는 만화잡지를 중심으로 선별했는데, 한국의 경우, 2004년 분석대상을 수집한 당시 월간 소년잡지로는 『월간 팡팡』 한 권만이 존재했기 때문에 『격주간 찬스』를 분석대상에 넣었다.

또한, 만화 잡지는 여러 작가들의 작품들을 한 권으

로 묶고 있으므로 표현양식과 내용이 매우 다양하고 균일성이 없다. 등장하는 캐릭터 역시 동물과 유령, 로봇 등 인간이 아닌 소재들이 다수를 차지하는데, 이러한 캐릭터들은 대부분 무국적인 성향을 띄고 있기 때문에, 이번 연구 목적에 적합하지 않다고 판단되어 분석대상에서 제외시켰다.

#### 1.4 아동만화

아동만화로 선택한 작품의 경우, 일본은 TV애니메이션과 캐릭터 상품 등으로 일반성과 인지도가 매우 높은 만화들로 심리학, 아동학 등의 다양한 분야에서 학술적인 분석이 이루어지고 있는 작품들(『クレヨンしんちゃん 1, 2』(双葉社, 1992), 『ちびまる子 5, 6』(集英社, 1989 / 1990)이다. 한국은 『한국만화의 역사』(1995)에서 실려 있는 한국의 대표적인 아동만화 두 편, 『악동이1,2』(디자인 하우스, 2001), 『아기 공룡돌리1』(바다그림판, 2003)을 선택하여 총 7,885컷을 분석하였다. 부연하자면, 일본의 아동만화인 『クレヨンしんちゃん(크레용 신짱)』은 주인공의 연동이 어른을 흉내 낸 면이 많고 일반적인 어린이라고는 생각할 수 없는 사건을 일으키거나 해서 교육적인 문제를 보이는 작품으로의 지적도 있는데, 어린이용 캐릭터 상품뿐 아니라 TV 애니메이션으로 장기간 방송되고 있으며, 한국에서도 『짱구는 못 말려』라는 제목으로 번역출판되었고, 유선방송을 통해 7세 대상의 TV 애니메이션으로 2007년 현재 인기리에 방송되고 있으므로, 분석대상으로 선별하였다.

#### 1.5 학습만화

학습만화의 경우, 한국과 일본에서 학습만화 출판사로 지명도가 높은 슈에이샤(集英社)와 능인 출판사에서 출판된 역사상 위인의 일생을 전기형식으로 구성한 작품들(『에디슨』(능인, 1997), 『퀴리부인』(능인, 1998), 『헬렌켈러』(능인, 1998) / 『에지손』(集英社, 1984), 『キュリー夫人』(集英社, 1984), 『ヘレンケラー』(集英社, 1984)로 총 3,862컷을 선별하였다.

## 2. 분석방법

본 연구의 분석 방법은 [2]의 「그림분석 (pictic analysis)」의 이론을 응용하여 분석대상에 적용해 보았다.

미국의 커뮤니케이션 학자이자 만화가인 해리슨은 언어학을 모델로 해서 그림의 구성요소를 정의했는데, 그의 주장에 의하면, 그림 커뮤니케이션 입장에서 그림도 언어와 마찬가지로 기술적 분석, 역사적 분석, 그리고 비교분석이 가능하므로 객관적 분석이 가능하다고 한다. 또한, 그림과 언어는 조직상 큰 공통점을 갖고 있는데, 언어의 조직 구조가 phone(단음) < phoneme(음소) < morpheme(형태소) < phrase(구) < sentence(문장)으로 구성되듯이, 그림도 언어와 같은 조직 구조로서 pict(단화) < picteme(화소) < pictomorph(화형태) < pictophase(화구) < picto frame(화상)으로 이루어져 있다고 하는데, 이러한 조직 구조를 바탕으로 생각하면, 하나의 문장은 만화에서의 'one cut'이며, 애니메이션에서의 'one scene'이라고 추정할 수 있다.

해리슨의 「그림분석」에 대한 구체적인 방법인 첫째, Select an important pictorial symbol(그림의 중요한 상징을 골라), 둘째, Reduce it to its simplest(그것을 가장 간단한 형태로 바꿔서), 셋째, Manipulate picts (elements) and observe changes in response(반응의 변화를 관찰하는 것)이다.

본 연구에서는 분석대상인 30,081컷의 만화를 이러한 「그림분석」의 과정에 따라 코드화를 시도했다. 「그림분석」에 따라 코드화된 기준은 그림 커뮤니케이션 (Pictorial Communication)에 대한 계량적인 분석이 가능하며, 그 결과를 시각적으로 증명할 수 있다고 생각된다.

### 2.1 만화의 코드화

우리들은 문화, 사회, 그리고 인간관계에서 보다 원활한 커뮤니케이션을 위해 기호를 만들어 사용하고 있다. 만화에서도 만화가가 만들어낸 Code와 독자의 해독인 Decode의 종합작용에 의해 만화 커뮤니케이션이 성립되고 있다. 기호학의 관점에서 보면, 만화는 연속하는 그림과 말이 결합해서 메시지를 전달하는 기호체계로,

문화의 구성원 간의 공유하는 개념을 나타내고 있으며, 사상과 감정, 감각에 대한 보편성을 내포하고 있기 때문에 텍스트로서 공유의 기호체계를 갖는다.

만화에서의 기호는 미국의 기호학자 퍼스가 주장한 세 가지 1)도상(Icon), 2)지표(Index), 3)상징(Symbol)와 함께 4)코드(Code) 라는 의미작용의 체계까지 포함해서 생각할 수 있다. 특히, 코드는 기호 내지 기호의 집합을 해독하기 위한 <의미작용의 체계>를 가리는데, 좁은 의미에서는 기호체계의 사용규칙을 말하며 만화를 해독하는 수단으로 다루어진다.

본 연구에서는 「그림분석」에 의해 만화를 기호화해서 체계화하는 것을 「만화의 코드화 (Code化)」로 정의하였다.

### 3. 「그림분석」에 따른 만화의 코드화의 예

#### 3.1 감정보충 만화기호 분석

만화에서 감정을 강조하거나 보충하기위해 표현된 기호들은 크게 두 가지, 은유(메타포)적 코드와 환유(메토니미)적 코드로 분류할 수 있다[11]. 우선, 은유(메타포)적 코드는 하트, 반창고, 번개 등과 같이 사물과 현상을 비유하여 표현된 만화기호를 가리키며, 환유(메토니미)적 코드는 땀, 눈물, 코피 등과 같이 생리적인 표출로 감정을 보충하는 만화기호이다. [그림 1]은 화난 감정을 강조하거나 보충해주는 폭발하는 형태를 묘사한 메타포(은유)적인 코드인데, 작가의 표현스타일과 만화장르에 따라 다양한 형태를 갖는 폭발 기호를 해리슨의 「그림분석」의 과정에 따라 다음과 같이 코드화해 보았다.



그림 1. 화난 감정을 보충하는 다양한 형태의 만화기호들과 그림분석이론에 따른 기호 메타⑰ <폭발>

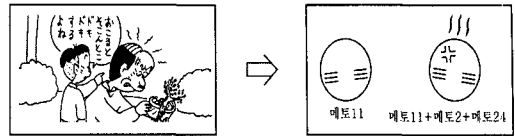


그림 2. 코드화된 만화의 예 「코보ちゃん」(読売新聞,2000)

#### 3.2 표정 분석

표정 분석의 방법으로서 눈썹, 눈, 입에 대한 다양한 표현들을 각각 기호화하여, 만화에 적용시켜 각 코드를 [그림 3]과 같이 조합하여 코드화를 시도했다.

한국의 신문만화에는 눈썹이 없는 등장인물이 나오는데, 눈썹이 없는 표정도 그대로 [그림 3]의 <b8>를 적용해서 코드화했다. 또한, 대중을 나타내는 형태가 불확실한 다수의 등장인물과 뒷모습, TV 화면의 얼굴, 하품을 하거나 재채기 등의 생리적인 표정, 눈이 보이지 않는 안경 쓴 얼굴, 자는 얼굴, 먹는 얼굴, 노래를 부르는 얼굴 등은 표정 분석대상에서 제외시켰다.

항목	분석기준코드						
눈썹 (eyebrows)	b1	b2	b3	b4	b5	b6	b7
	b8						
눈 (eyes)	e1	e2	e3	e4	e5	e6	e7
	e8	e9	e10	e11	e12	e13	e14
입 (mouths)	m1	m2	m3	m4	m5	m6	m7
	m8	m9	m10	m11	m12	m13	m14

그림 3. 표정분석 기준코드

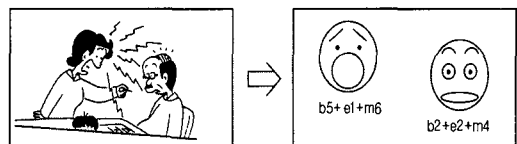


그림 4. 코드화된 만화의 예 「코보ちゃん」(読売新聞,2000)

### 3.3 시선 분석

표정 분석과 마찬가지로, 눈썹, 눈, 입에 대한 다양한 표현들을 기호화하여, 그 중에 시선접촉(eye contact)을 하고 있지 않은 눈(만화표현에 있어서 눈을 감고 있는 표정의 눈)으로 표현된 만화만으로 범위를 한정시켜 각 부위의 코드를 [그림 6]과 같이 코드화를 시도했다.

항목	분석기준코드						
눈썹 (eyebrows)							
눈 (eyes)							
입 (mouths)							

그림 5. 시선분석 기준코드

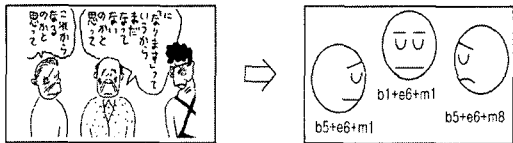


그림 6. 코드화된 만화의 예  
『あさって君』 (毎日新聞, 2000)



그림 7. 기준코드에 따른 도식적인 얼굴

### 3.4 행동 분석

행동분석은, 정면과 측면에 대한 기준 모델을 만들어, 만화의 등장인물에 대한 움직임을 비언어행동 분류항목인 1) 엠블럼 (Emblem), 2) 일러스트레이터 (Illustrator), 3) 감정적 표현 (Emotional Expression), 4) 레귤레이터 (Regulator), 5) 어댑터 (Adaptor) 의 다섯 항목으로 나눠 [그림 10]과 같이 코드화를 시도했다.

행동분석은 [그림 10]과 같이 만화에 표현된 장면을 해리슨의 그림분석에 따라 상징적으로 단순화시켜 해당하는 비언어행동에 맞춰 분류하였다.

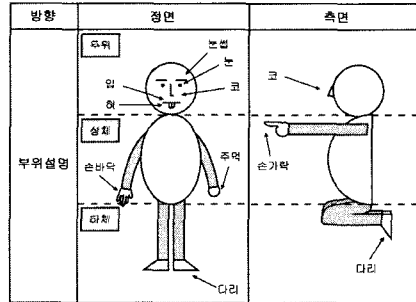


그림 8. 행동분석에 있어서의 기준모델

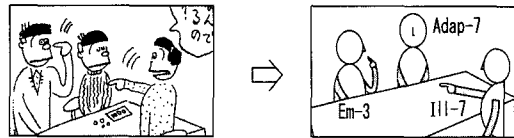


그림 9. 코드화된 만화의 예  
『あさって君』 (毎日新聞, 2000)

### 4. 분석결과

장르와 표현양식이 다양한 여러 장르의 만화 30,081 컷을 코드화하는 과정에서 만화는 장르와 표현양식에 관계없이 다음의 3가지 규칙 (1) One-Root식(同一畫根), (2) One-Idea식(同一發想), (3) One-Style식(同一樣式)에 적용되어 분석기준으로 기호화되고 있음을 알 수 있었다.

만화는 장르에 따라 독자적인 표현구조와 더불어 잠재되어 있는 동일성을 가지므로, 한국과 일본 만화를 분석대상으로 그림분석 방법을 적용하여 다양한 만화 표현을 기호화하는 것은 장르에 따른 표현의 차이를 하나의 기준으로 통일시켜 객관적인 결과분석이 가능하게 한다.

#### 4.1. One-Root식(同一畫根; 동일화근)

One-Root식이란, 만화의 표현 양식이 여러 가지 형태로 표현되지만, 그림의 근본이 되는 뿌리(root), 즉 화

근(畫根)은 하나의 루트에서 파생되고 있다는 규칙이다. 데포르메의 정도나 표현형식에 따라 무수히 다르게 표현되는 만화형식이라도 그 만화표현의 근본에는 하나의 루트가 존재한다는 규칙이 One-Root식의 기본 개념이다. [그림 10]은 만화에 그려진 다양한 표현의 입인데, 데포르메의 정도에 따라 다양한 표현을 보이지만, 그림의 근원은 동일한 하나의 형태로 나타낼 수 있다.

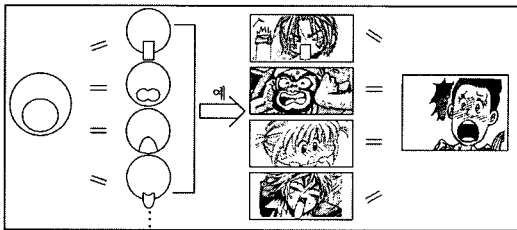


그림 10. One-Root식(同一畫根)의 예

또한, McCloud(1998)에 의하면, “사람과 장소, 사물, 생각을 나타내는 이미지를 만화에서 기호라고 정의하면, 언어는 완전하게 추상화된 기호이지만, 그림의 경우는, 추상화의 정도에 따라 똑같은 사물일지라도 다양한 기호가 만들어질 수 있다”고 서술하고 있다. 예를 들면, 「얼굴(face)」이란 단어를 단순화, 추상화해 가다 보면 사실적인 얼굴에서 데포르메된 얼굴에 이르기까지 수많은 얼굴 표현이 가능하다. 하나의 그림을 데포르메하여 추상화시키는 과정은 불필요한 것을 지우고 기본적인 의미를 강조해 일반화하는 것을 의미하므로 독자는 지극히 데포르메된 그림을 보고도 그 의미를 금방 알 수 있다. 이러한 만화의 인지적 작용을 역으로도 생각할 수 있는데, 즉, 근원적인 요소들은 데포르메의 정도나 작가의 표현정도에 따라 차이를 보이지만, 그 과정을 되돌아가면 결국 같은 형태의 근원을 갖고 있다고 말할 수 있다.

4.2 One-Idea식(同一發想 ; 동일발상)

One-Idea식이란, 생각이나 감정처럼 일정한 형식이 없는 것들을 이미지화할 때, 그 이미지들은 다양한 형태를 보이지만 그 발상의 근거는 하나라고 하는 규칙이다. [그림 11]은 할 말을 잃거나 일부러 입을 다물고 있

는 심리상태를 묘사한 만화기호인데, 다른 작가에 의해 표현되고 있음에도 불구하고 서로 닮은 형상을 취하고 있다. 특히, 침묵하는 상황을 표현한 이 만화기호는 언어의 표기 스타일과도 관계하고 있는데, 일반적으로 세로쓰기로 표기되어지는 일본만화에서는 이 기호 역시 언어와 마찬가지로 세로로 그려져 있으며, 가로쓰기가 일반적인 한국 만화에서는 이 기호도 가로로 그려져 있어 언어표현과 만화기호는 상관관계가 있음을 증명하고 있다.

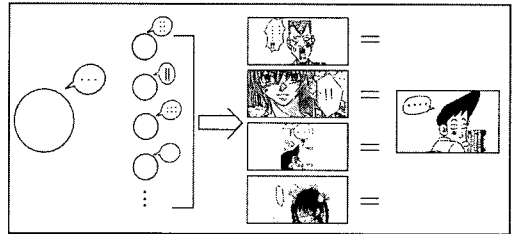


그림 11. One-Idea식(同一發想)의 예

4.3 One-Style식(同一樣式 ; 동일양식)

One-Style식이란, 만화표현이 시각적으로 같거나 하나의 스타일을 가진다고 할지라도 그 기능의 유무에 따라 구별된다고 하는 규칙이다.

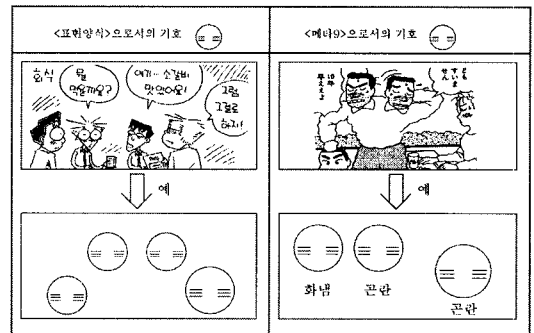


그림 12. One-Style식(同一樣式)의 예 (「천하무적 흥대리」(바다그림판, 2002) / 「クレヨンしんちゃん」(双葉社, 1992)

만화에 있어서의 스타일이란, 각각의 만화가들의 고유 화풍을 가리킨다. [그림 12]에서 알 수 있듯이, 폭

같이 얼굴이 붉어진 것에 대한 기호표현일 지라도 만화의 표현에 따라서 두 가지로 분류할 수 있다. 우선, 첫째는 감정을 보충하는 기능으로서의 만화기호이다. 예를 들면, 부끄럼, 곤란 등의 감정을 보다 잘 전달하기 위해서 만화가가 의도적으로 그려 넣은 것을 말한다. 둘째는 감정과 상관없이 만화가의 고유의 표현양식으로서의 기호이다. 이처럼 만화의 표현은 시각적으로는 같지만, 기능의 유무에 따라 그 성격을 달리 분류할 수 있다.

#### IV. 결론

만화가의 발상과 의도에 의해 만들어진 메시지는 대단히 자의적인 것들로 만화가들은 등장인물, 배경, 소품과 같은 표면적인 것들로부터 등장인물의 표정, 행동, 감정을 나타내는 기호, 스토리를 이끌어가는 칸의 역할에 이르기까지 셀 수 없이 다양한 표현양식을 탄생시키고 있다. 이러한 표현들은 만화가가 사용하는 언어표현이 그대로 그림으로서 그려지는 경우가 많기 때문에 언어와 그 언어가 통용되는 문화, 자연환경, 역사 등과도 밀접한 관계를 맺고 있다고 할 수 있다. 예를 들어, 동아시아의 같은 한자문화권에 속하는 한국과 일본은 만화표현에 있어서 많은 공통점을 가지고 있지만, 시각적으로 구별되는 표면적인 부분의 차이와 더불어 눈에 보이지 않는 또 다른 차원, 즉 문화, 언어 등에 따른 차이점도 큰 비중을 차지하고 있다. 이것은 다른 언어 환경 속에서 성장한 사람들이 자신들의 언어를 통해 만화표현을 인지하기 때문에 같은 형태로 그려진 만화라도 그것에 대한 독자들의 인지가 같다고는 말할 수 없다.

본 연구에서는 기호학적 관점에서 한국, 일본의 출판 만화 총 30,081컷의 분석을 통해 만화표현에 대한 인지적 성향을 고찰했다. 그 결과, 만화는 다음의 3가지 규칙(One-Root(동일화근)식, One-Idea(동일발상)식, One-Style(동일양식)식)에 따라 분석기준으로서 코드화가 가능함을 알 수 있었다.

이번 결과는 한국과 일본 만화만을 분석대상으로 국한하여 이루어진 분석이었다. 만화는 장르에 따라 독자

적인 표현구조와 더불어 잠재되어 있는 동일성을 가지는데, 이번 연구에서는 만화 표현 속에 잠재되어 있는 동일성에 초점을 맞춰 이미지에 대한 표현만을 위주로 고찰하였기 때문에 유럽만화를 비롯한 다른 문화권의 만화들에 대해서도 객관적인 분석을 위한 방법론으로서 같은 분석방법을 적용할 수 있다고 사료된다.

만화표현은 좁게는 장르와 표현스타일에 따라, 넓게는 그 만화가 속해 있는 문화와 사회에 따라 수많은 표현스타일이 존재하고, 또 거기에 따른 인지적 성향도 각각 다르다. 본 연구를 통해 만화표현의 보편적 규칙을 밝히고, 만화분석에 대한 새로운 방법론을 제시하고자 한다.

#### 참고 문헌

- [1] D. M. Cüceloglu, "Perception of Facial Expression in three Different Culture," *ECONOMICS*, Vol.13, No.1, 1970.
- [2] R. P. Harrison, *Pictic analysis: with reseach on facial expression*, Ph. D. Dissertation, Michigan State University, 1964.
- [3] Scott McCloud, *Understanding comics* (岡田斗司夫 譯 『マンガ學』), 美術出版社, 1998.
- [4] E. Sapir, "The unconscious patterning of behavior in society," in E.S.Dummered., *The Unconscious: A Symposium*. New York, 1927.
- [5] 權敬珉, "日韓의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—," *社會言語科學會 第9回研究大會*, 東京, 2002.
- [6] 權敬珉, "韓國と中國の日本語教材のイラストと漫畫に見られる非言語行動についての比較考察," *日本語教育學會春季大會*, 東京, 2003.
- [7] 權敬珉, "漫畫に見られるアイコンタクト拒否についての日韓比較," *韓國日本文化學會春季國際學術大會*, 2004.
- [8] 權敬珉, "漫畫に見られる日本・韓國・中國の非言語行動の比較研究," *言語*, 東京, Vol.33, No.6,



2004.

- [9] 권敬珉, “漫畫における視線無視の表現メカニズム,” 日本文化學報, 2004.
- [10] 권敬珉, “漫畫に見られる視線無視の意味分析,” 人文科學論集, 東京, No.13, 2004.
- [11] 권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,” エドワード・サピア協會研究年報, 東京, No.18, 2004.
- [12] 최열, 한국만화의 역사, 열화당, 한국, 1995.

저 자 소 개

권 경 민(Kyung-Min Kwon)

정회원



- 1997년 2월 : 중앙대학교 일어교육과 (교육학석사)
- 2005년 3월 : 일본각슈잉대학 인문과학 연구과 (문학박사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 목원대학교 만화애니메이션전공 강의전담 전임교수

<관심분야> : 영상분석, 만화분석, 문화기호학