

만화교육에서 만화읽기와 토론의 필요성에 대한 연구

장진영

초 록

이 글은 만화교육에서 인문학적 관점이 강조된 만화읽기와 토론의 의미를 여러 각도에서 살펴봄으로써 그 필요성을 강조하는 연구이다. 서론에선 먼저 기왕의 만화교육이 기능교육에 치우쳐 만화가 사람에게 갖는 의미작용에 대한 연구가 소홀히 함으로써 만화산업의 흐름에 적절히 대응하지 못하고 있다고 문제를 제기하면서, 문화적 측면과 학문적 측면이 보완된 만화교육의 필요성과 함께 주목해야 할 만화교육방법으로 만화읽기와 토론을 제시한다. 본론에선 만화읽기와 토론이 강조될 이유로 여섯 가지 범주에서 문화적 의미와 학문적 의미를 짚어보았다. 구체적으로 만화읽기와 만화창작의 상호연관성, 만화에 대한 사회적 편견 극복과제, 만화의 미적특성에 대한 연구, 문화민주화정책과 만화교육의 역할, 한국사회에서 ‘탈식민’이란 극복과제, ‘대중성’ 확보의 내용적 시각정립 등이다.

주제어 : 만화교육, 만화읽기, 만화토론, 만화교육방법론

I. 서론-문제제기와 연구목적

1. 문제제기

이 글은 그동안 만화교육이 기능교육에 치우쳐 진행되어왔고, 만화가 사람들에게 어떠한 의미작용을 하는지에 연구가 소홀하였다는 비판적 태도에서 출발하고자 한다.

물론 4년제 대학에 만화전공이 설치되고 만화전문교육이 이루어진 지도 벌써 10여년이 흘렀고, 각

대학마다 적절히 커리큘럼을 조정하면서 보다 나은 수업을 위해 꾸준한 노력들이 있어왔다. 또 신생학문인 만화의 학문적 위상을 높이기 위한 노력들이 진행되고 있다.

하지만 대학에서의 만화전공 설치과정은 만화분야를 새로운 문화산업으로 조명한 정부정책과 맞물려있다. 정부는 1994년 문화산업정책을 마련하고 2001년 이런 문화산업을 지원할 지원기관으로 한국문화콘텐츠진흥원을 설립했다. 2004년 만화산업발전 5개년 중장기 계획을 추진하면서 2008년까지 100억에 가까운 예산을 만화분야에 지원을 하여왔다.

실제로 만화전문교육과정의 교육목표와 교과목들을 살펴보면 만화를 학문적으로 접근하기보단

산업인력을 양성하는 목표로 편성되어 있다는 것을 짐작할 수 있다. 대학간 약간의 차이는 있을 수 있지만 다루는 교과목들도 거의 비슷하다.¹⁾ 또 애니메이션전공을 설치한 대학이 많음에도 불구하고 애니메이션전공 교과목 중에 만화와 관련된 과목이 있는 대학은 몇 개 되지 않는다. 만화가 애니메이션의 텍스트라고 해도 과언이 아닌데도 말이다.

초중등과정의 만화교육도 크게 다르지 않다.²⁾ 교사는 연령 대에 맞추어 나름대로의 창의적인 교과내용들을 만들어간다고는 하지만 학년이 높아갈수록 대체적으로 대학을 가기위한 예비교육과정의 성격을 갖고 기능교육에 중심을 두고 있다.

이렇듯 기능교육에 치우친 만화교육은 만화가 독자들에게 미치는 문화적 측면과 의미작용을 연구하는 학문적 측면을 소홀히 함으로써 도리어 문화산업의 발목을 잡을 수도 있다. 왜냐하면 만화는 독자의 마음을 사로잡거나 심금을 울리는 무엇이 있어야하는데, 이를 기능습득을 통해 해결이 가능하다고 보기는 어렵다. 도리어 원하던 낯선 세계를 잘 보여준다거나, 다양한 체험과 사람의 이해를 통해 삶에 대한 성찰을 할 때 가능할 것인데, 이것이 만화가 갖는 문화적 측면이다. 또 이런 문화적 체험의 성질과 효과가 갖는 사회적 의미를 가려냄으로 보다 나은 문화적 체험이 가능하도록 할 필요가 있는데, 이것은 학문적 측면의 역할이다.

또 만화를 둘러싼 사회적 편견을 그대로 둔 채 만화산업은 발전하기 어렵다. 만화가 독자들에게 갖는 의미작용을 사회적 시각에서 재평가함으로써 편견들을 불식시킬 때 만화시장도 다양한 연령대

로 확장될 것이고 신생학문으로써 만화의 위상도 제대로 설 것이다.

이렇듯 만화를 둘러싼 문화적 측면과 학문적 측면과 산업적 측면은 서로 연관되어 있다.

2. 연구목적과 연구범위

이 글의 연구목적은 만화교육에서 만화를 보고 같이 토론하는 방식의 중요성과 의미에 대해 살펴 보는데 있다. 왜냐하면 만화읽기와 토론이 곧 만화가 독자에게 미치는 의미작용에 대한 연구과정이며, 앞에서 문제제기를 하였듯이 그동안 소홀하였다고 볼 수 있는 만화의 문화적 측면과 학문적 측면의 의미를 재조명하는 일이기 때문이다.

이미 예술교육에서 '읽기와 토론' 또는 '감상과 토론'은 중요한 교육과정으로 자리 잡아 왔다. 특히 문학교육의 경우 읽기와 토론은 중요한 교육과정으로 자리잡아왔고 음악과 미술 역시 예외가 아니다. 다만 만화교육은 그렇지 못한데 만화라는 예술형식이 글과 그림의 결합, 곧 문학과 미술의 만남이란 점을 고려할 때 인접 예술교육의 전통에 주목해야한다.

또 이 글은 연구범위를 임의로 여섯 가지 주제로 정하였는데, 이 여섯 가지 연구범주는 현재 만화의 산업적 측면과 문화적 측면과 학문적 측면에서 중요하게 바라보아야할 것이거나 그간 소홀하게 다루었다고 보는 주제들이며, 의미작용과 관련되어 있다고 할 수 있다. 따라서 각 주제별로 만화읽기와 토론이란 교육방법과의 연관성에 초점을 맞춰 의미들을 짚어보려한다.

1) 별첨자료 1 참조.

2) 별첨자료 2 참조.

여섯 가지 연구범주는 만화읽기와 만화창작의 상호연관성, 만화에 대한 사회적 편견 극복과제, 만화의 미적 특성에 관한 연구, 문화민주화정책과 만화교육의 역할, 한국사회에서 ‘탈식민’이란 극복과제, ‘대중성’확보의 내용적 시각정립 등이다.

II. 만화읽기와 토론의 중요성

1. ‘읽기와 토론’의 이론적 배경

‘읽기와 토론’이 중요함은 누구나 아는 것이다.

문학교육에서 ‘글읽기’는 ‘글쓰기’만큼이나 중요한 교육과정이다. 미술교육이나 음악교육 역시 마찬가지이다. 미술과 음악의 ‘감상’은 미술의 ‘그리기’와 음악의 ‘부르기’ 만큼이나 중요하다.

한국의 초·중등교육과정에서 국어과목에서 ‘읽기’의 중요성은 학생들이 접하는 ‘읽기’와 관련된 교과서의 종수와 권수를 보면 쉽게 알 수 있다.

학교	교과목종류	1년	2년	3년	4년	5년	6년	권수
초등	말하기듣기	1	1	1	1	1	1	12
	읽기(문학)	1	1	1	1	1	1	12
	쓰기	1	1	1	1	1		8
중등	국어(문학)	1	1	1	1	1		6
	생활국어	1	1	1	1	1		6
고등	국어	1	1					2
	작문							4
	화법							4
	국어생활			선	선	선	선	4
	문학							4
	독서							4

표1. 현재 초·중등 국어교과서 종수와 권수.

10여년에 이르는 7차 교육과정에 따른 국어교과서들을 살펴보면 문학작품을 수록한 교과서의 수는 초등학교는 12권, 중학교는 6권, 고등학교는 문학과 독서를 합치면 8권에 해당한다. 주로 읽기를 목표로 한 이 교과목들은 문학에 해당하는 시, 동화, 소설, 수필, 위인전에서부터 텍스트화된 모든 문서를 포괄한다. 상당히 많은 양의 문학작품을 다양하게 읽는 과정인 것이다.

각 권별 목차의 분류방식은 일정하지는 않으나 언어능력, 특히 읽기능력과 문학작품 감상능력에 초점을 두고 있다.

국어교육과정의 선례는 만화교육에서 많은 부분을 참고할 만하다. 왜냐하면 만화는 글과 그림 곧 문학과 미술의 만남이란 점에서 그렇고, 또 창작과 비평에서 활발한 전통을 가진 오랜 역사를 갖고 있다.

창작의 방법론과 관련해서도 ‘읽기’는 중요하다. 미국의 저명한 대중소설가인 스티븐 킹은 그의 <창작론>에서 작가가 되려면 많이 읽고 많이 쓰는 것이 중요하다고 말한다.³⁾ 헐리웃의 시나리오작가인 로버트 맥기 역시 ‘작가는 고전적 형식의 글쓰기에 통달해야’ 함을 강조하는데, 고전적 형식의 통달은 곧 읽기의 중요성을 강조함의 다른 표현일 것이다.⁴⁾

사회적 분위기에서도 글로 된 책은 훌륭한 가치를 담고 있기 때문에 많이 볼수록 좋다는 인식은 지배적이다. 어린이문학교육을 전공한 페리 노

3) Stephen King, *On Writing*, 김진준 역, 『유혹하는 글쓰기』, 김영사, 2001, p176 참조.

4) McKee Robert, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principle of Screenwriting*, 고영범 이승민 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2002, p102 참조.

들면은 그가 쓴 책<어린이문학의 즐거움>에서 ‘문학을 공부하는 대학생이나 영문학을 가르치는 교수들이 철석같이 믿고 받아들이는 몇 가지 가설들이 있다’면서 가설들을 소개한다.⁵⁾

- 좋은 문학텍스트는 현명하고 아름답기 때문에 유익하며 공부할 가치가 있다.
- 나쁜 문학 텍스트는 현명하지도 아름답지도 않다.
- 좋은 문학은 아름답기 때문에 그것을 공부하는 학생은 미의식이 생긴다.
- 좋은 문학 텍스트는 현명하기 때문에 학생들에게 위대한 사상을 소개하려는 목적에서 그것을 공부한다.

이렇듯 문학에 대한 긍정적인 사회적 인식과 가설들은 문학작품 읽기와 토론에 정당성을 부여한다.

하지만 페리 노들먼은 이런 의심의 여지가 없는 명백한 가설은 가설일 뿐 진리가 아님을 강조한다. 그는 ‘어떤 문학작품이 현명하고 무엇이 아름다운지를 누가 결정하는가?’라고 되물을 필요가 있음을 강조하고 ‘단순한 즐거움이나 뭔가 우스운 것을 읽고 터뜨리는 웃음은 어떤가?’ ‘독서는 언제나 고상한 목적만을 가지고 있어야하는가?’라는 의문을 품어 볼 것을 권한다. 또 ‘토론’을 통해 가설들을 재평가할 필요가 있음을 강조한다.

문학을 공부하는 것은 의문을 제기하고 의문에 답하는 일이다. 개개인을 만족시켜주는 대답에 도달하도록 애쓰면서 많은 대답들을 탐구하는 일이다. 또한 다른 사람을 만족시키는 대답의 가치를 열린 마음으로 받아들이는 일이며, 그 대답들이 다른 사람에게 어떤 의미를 갖는지, 내 생각을 더 풍요롭게 만들어 줄 잠재력이 있는지를 생각하는 일이다.⁶⁾

5) Perry Nodelman, *The Pleasure of children's Literature*, 김서정 역, 『어린이문학의 즐거움1』, 시공주니어, 2001, p28-29 참조.

6) Perry Nodelman, *The Pleasure of children's Literature*, 김서정 역, 『어린이문학의 즐거움1』, 시공주니어, 2001, p33.

여기서 토론이 갖는 의미를 페리 노들먼은 가설들을 재평가하는 것 뿐만 아니라 문학이 사람에게 미치는 의미작용을 이해하고 객관화하는 장으로 바라보고 있다.

반면 만화는 어떠한가? 만화를 바라보는 사회적 인식은 여전히 좋은 편은 아니다. 현재 발효 중인 청소년보호법의 1997년 태동과 희생양이 된 만화<천국의 신화>의 유해매체 기소사건의 과정을 보아도 알 수 있다. 그렇다면 만화를 바라보는 국민들이 철석같이 믿고 받아들이는 가설들은 대략 다음과 같을 것이다.

- 만화는 현실과 상관없는 허무맹랑한 이야기로 가득차있어 존중할만한 가치가 없다.
- 만화에는 행간이 없다.
- 폭력적이고 선정적인 탓에 해롭다...등등.

이러한 가설들은 명백한 진실인가? 만약 어떤 작품이 현명하고 아름다운지를 독자들이 결정하는 것이라면, 페리 노들먼이 문학의 가설들을 토론을 통해 재평가해야 함을 강조하듯이 만화를 둘러싼 가설 역시 재평가해야 할 필요가 있다. 이 점에서 만화교육에서 ‘토론’의 필요성이 제기되는 것이다.

2. 만화읽기와 토론의 선행연구

만화교육과 관련하여 만화읽기와 토론이 강조된 선행연구는 찾아보기 힘들다. 앞서 살펴보았듯 만화에 대한 사회적 편견과 가설들이 잔존하는 한 만화읽기와 토론은 명분을 갖기 어렵다.

만화읽기와 토론의 중요성을 알고 있는 일선교육담당자들도 실제로 수업시간에 만화읽기와 토론

을 한다는 것이 쉽지 않은 일이라고 토로한다.

토론에 익숙하지 못한 학생들의 분위기도 문제거니와 일선교육담당자로서는 표준안이 없다보니 평소보다 꽤 많은 수업준비와 자료수집이 필요로 한다. 왜냐하면 만화독서토론이란 만화를 인문학으로 접근해야하는데, 막상 접근하려면 쉽지 않은 것이 인문학적 관점에서 만화를 연구한 연구성과가 그리 많지 않기 때문일 것이다.

그래서 현실적인 이런 문제들을 고려할 때, 장기적으로 국어교육방식처럼 만화독서토론이 가능케 하기위한 효과적인 방안으로 연령별 학년별 수준을 고려한 단계별로 만화교과서를 마련하는 일도 필요하다. 하지만 무엇보다 중요한 것은 만화를 인문학적 관점에서 접근하는 일이다. 만화와 독자의 상호작용과 의미를 다양하게 분류하면서, 그에 적절한 다양한 만화들을 연령대에 맞게 편성하고 토론주제들을 검토하는 과정일 것이고, 교육현장에 실천적으로 적용하는 일이다.

다만 몇몇 대학에서 만화감상과 관련된 과목들을 편성하여 수업을 진행하고 있다. 이런 대학들은 대체로 만화관련 전공이 설치된 대학들이다.

2005년 기준 한국문화콘텐츠진흥원에서 조사한 자료에 따르면 만화,, 캐릭터 애니메이션 전공 혹은 관련전공이 설치된 4년제 대학이 161곳이나 됨에 비할 때 소수에 불과하다. 또 2년 과정 또는 4년 과정에서 한 과목에 불과해 수업의 결과가 어떠할지는 예상할 수 있다.

학교명	과목명(수강 학기)
공주대학교	만화미학(1), 만화비평(1)
목원대학교	만화분석(1), 만화미학비평(1)
상명대학교	만화의 이해와 감상, 애니메이션의 이해와 감상,만화비평(1)
순천대학교	만화미학(1)
세종대학교	텍스트분석론(1)
성공회대학교	만화와 애니메이션(1)
인하대학교	만화의 이해
청강문화산업대학	만화의 이해(1)
한국예술종합학교	만화의 이해(1), 애니메이션의 이해(1)

표2. '만화읽기와 토론'과 연관된 대학별 전문교과현황.

하지만 이런 실천적인 교육의 성과가 꾸준히 쌓일 때, 만화에 대한 사회적 편견과 고정관념을 극복하고 더 나아가 만화독자층을 더 넓혀가는 역할로써 의미 있는 출발이라 할 것이다. 국어교육과 문학예술교육이 이백년이 넘는 학교의 역사와 함께 해왔다는 것과 비교할 때 만화교육은 이제 십여 년에 불과하기 때문이다.

Ⅲ. 만화읽기와 토론에서 주목할 연구범주들

1. 만화읽기와 만화창작의 상호연관성

만화는 커다란 범주에서 인문학에 속한다. 인문학은 인간과 인간의 문화에 대한 학문이며 철학, 종교, 역사, 문화인류학, 예술 등이 그에 속한다.⁷⁾

7) 위키백과 <http://ko.wikipedia.org/wiki/인문학> 인용.

만화는 주로 등장인물이 살아가는 삶에 관한 보고서이다. 등장인물을 둘러싼 삶의 가치를 그려내고 있고, 주변의 다른 인물과의 관계를 갈등구조를 통해 보여주며 인간과 사회와의 관계를 그려낸다.

만화창작자는 창작과정에서 등장인물을 통해 삶을 성찰한다. 창작자는 어떤 등장인물을 등장시킬 것인지를 고민하고 등장인물이 어떤 대립적인 가치와 맞부딪칠지 고민한다. 이렇게 만화라는 가상 세계에서 탄생한 등장인물은 서서히 자기생명력을 갖게 되고 만화창작자와 대화를 나누며 이야기를 전개시킨다고 볼 수 있다. 심지어는 만화창작자의 의지와는 무관하게 자신의 삶을 살아간다고까지 얘기할 수 있다.⁸⁾

창작자라면 누구든 경험해 보았을 이런 창작체험을 통해 창작자는 등장인물을 통해 세상을 다르게 보는 기회를 얻는다. 평소 상투적으로 스쳐지나갔던 소소한 사물들조차 다시 바라보고 새로운 의미를 발견할 수 있다. 또 자신속에 무의식중에 내면화된 낯은 이데올로기조차 극복이 되는 경험을 가질 수 있다.

독자는 역시 다양한 등장인물에 선택적으로 감정이입하면서 다양한 삶을 경험한다. 만화를 비롯한 대중예술세계에서 감정이입이란 체험과정은 필수적이다. 만화 속의 등장인물들은 사람의 욕망과 욕구를 시각화한 아이콘인데, 독자는 자신내면에 잠재된 욕망을 등장인물을 통해 공감하면서 자기 동일시를 하고 감정이입을 한다. 또 추하거나 자신과 대립적인 가치와는 냉정한 시각을 갖지만, 등장인물들끼리 갈등과정을 통해 등장인물들이 변화되

는 상황을 보면서 대립적인 가치에 대한 새로운 인식을 체험하면서 삶을 성찰한다.

많은 청소년들이 자신에게 의미있는 독서경험으로 만화를 꼽는 것은 우연이 아니다. 만화를 통해 인생을 알게 되었고 성장과정에서 갖는 어려움을 극복하는데 용기와 힘을 준다고 얘기한다. 한국사회의 대체로의 만화들이 독자층을 청소년으로 하고 있는 만큼 어떤 다른 예술장르 보다 소재 면에서 만화는 풍부하다. 그만큼 청소년들에게 의미있게 다가갈 수 있을 것이다.

이렇듯 만화는 창작체험과 독서체험 면에서 볼 때 삶에 대한 성찰이 진행되는 장이다. 특히 만화는 대사와 행동으로 묘사되는 만큼 소설보다 삶에 대한 성찰이 구체적이다. 사람들이 현실에서 느끼는 다양한 갈등과 욕망을 직접적으로 드러내며 구체적으로 성, 계급, 인종 등에 얽힌 물리적 갈등과 내면화된 이데올로기들을 건드리면서 낯은 가치와 새로운 가치의 충돌을 경험하는 장인 것이다.

또 창작체험과 독서체험은 서로 물려있다.⁹⁾ 창작은 창작자의 독서체험에 기초한다. 독서체험 역시 미리 본 창작의 성과와 무관하지 않다. 또 창작자와 독자가 살아오면서 경험한 체험과 인식된 지적 유산과 무관하지 않다. 발상에서부터 창작된 이야기의 구조적 패턴, 형상이미지에 이르기까지 서로 영향을 주고 받는다고 말한다.

만화<캐디>의 신데렐라신화는 만화<우리가면>과 만화<폴하우스>와 무관하지 않다. 남녀간의 사랑을 다룬 순정만화들은 연애소설장르의 초창기

8) Stephen King, *On Writing*, 김진준 역, 『유혹하는 글쓰기』, 김영사, 2001, p201 참조.

9) Perry Nodelman, *The Pleasure of children's Literature*, 김서정 역, 『어린이문학의 즐거움1,2』, 시공주니어, 2001, p297 참조.

도식을 그대로 따르고 있다고 해도 과언이 아니다.¹⁰⁾

각각의 만화주인공인 캔디와 마야와 엘리는 고아나 다름없는 버려진 처지에서 출발을 하고, 자신을 둘러싼 어려운 환경을 슬기롭게 극복을 해나가는 과정에서 경제력 있는 후견인의 도움으로 행복한 결말을 맺는 골격을 갖고 있다. 또한 여기서 등장하는 후견인은 상처를 가진 영혼으로 그려지는데 씩씩한 만화주인공을 돌봐주는 만큼 스스로도 주인공의 따뜻함과 낙천성에 의해 치유되는 과정을 보여준다고 할 수 있다.

한편 장르물의 이율배반성 - 독자들이 장르물에 바라는 관습적 기대감과 독자들을 새롭게 놀라게 해주어야하는 신선함 두 가지를 동시에 충족시켜야하는 필요성을 로버트 맥키는 그가 쓴 책 <시나리오 어떻게 쓸 것인가>에서 강조한다. 이런 면에서 볼 때, 만화<캔디>가 선악구도가 분명하게 설정되어 있는 것에 비해 만화<유리 가면>은 선악구도가 명확하지 않으며 연극이란 전문적 영역을 충실히 묘사해내는 차별성을 보여준다. 또 만화<풀하우스>는 주인공을 훨씬 당대적인 바람직한 여성상으로 현실감있게 그려냄으로 독자들의 공감을 얻어낸 작품이라 할 것이다.

따라서 만화교육에서 주목해야 할 중심내용들은 만화를 통한 독서체험의 내용을 세분화하고 분류화하고 각각의 의미를 삶과 연관시켜내는 일이다. 개별적인 독서체험을 솔직히 드러낼 수 있는 발표공간조성도 중요하고, 같거나 혹은 서로 다른 독서

체험을 토론을 통해 원인들을 찾아보는 것도 중요하다. 또 중요한 건 이런 독서체험의 성과를 창작 체험에 연관시키는 일일 것이다.

아직 이런 의미에서 진행되는 만화교육과정은 드물다. 초중등학생을 대상으로 하는 만화교육의 교안들은 대체로 어떻게 잘 그릴 것인가를 목표로 두고 있다.¹¹⁾ 2장에서 살펴보았듯 대학에서 만화에 니메이션전공을 설치한 대학이 백여 곳이 넘는 것으로 알려져 있지만 교양과정으로 만화과목을 설치한 대학은 몇몇 대학에 불과하다. 만화애니메이션전공과정의 교과목에서도 역시 드물다. 이런 원인으로 만화와 애니메이션을 기술교육으로 해결될 수 있다는 시각에도 있겠고, 아직 만화전문교육 담당자들의 연구성과가 이에 미치지 못하는 탓도 있을 것이다.

2. 만화에 대한 사회적 편견 극복과제

만화는 대중예술로서 옹호되어야한다. 하지만 여전히 사회적 시선은 대중문화의 한 영역으로 고상하지 못한 통속예술로 바라본다. 이에 대립하는 개념으로 고급예술이 있다. 한편 만화를 고급화시켜 예술의 영역으로 위치 지우려는 노력도 있어왔다. 유럽에선 만화를 '제9의 예술'이라 명명하기도 하고 만화가가 화랑에서 전시회를 열고 화가들은 예전과 달리 만화적인 문법을 빌어 자기세계를 드러내고 있다.¹²⁾ 하지만 이런 노력들이 전통적인

11) 별첨자료2 참조.

12) 가장 최근의 주목할만한 전시는 2008년 4월 30일부터 6월 22일까지 부천에 위치한 한국만화박물관 기획전시실에서 열린 <팝아트-타임캡슐을 열다> 전시회이다. 참여한 작가는 주로 화가들로 강영민, 낸시랭, 신창용, 주재환, 이진경, 박불

10) John Storey, *An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture*, 박모 역, 『문화연구와 문화이론』, 현실문화연구, 1994, p193.

‘만화’의 위상을 높이는 건 아니다. 또 최근 10여년간 만화가 새롭게 부각이 되어왔지만 이는 만화를 고부가가치산업으로 바라보기 때문일 뿐이다. 여전히 사회적 통념은 전통적인 ‘만화’를 고급적인 예술에 비해 저급한 가치를 담고 있다고 보고 있다.¹³⁾ 그 가치판단의 근거로 통속성을 내세운다고 본다.

하지만 대부분의 사람들은 만화를 즐겨 보아왔고 앞으로도 드라마나 영화 같은 대중예술을 즐긴다고 볼 것이다. 설령 고상한 학자나 급진적인 여성운동가도 예외가 아니다. 여기서 의문이 생긴다. 고급과 저급의 차이는 무엇인가? 일상적으로 즐기는 통속성은 무엇이길래 저급하다고 보는 것일까? 또 반대편에 있는 고급예술에서 느끼는 고상함과 어떤 차이가 있는 것일까? 이런 가치판단은 영원히 변하지 않는 불변의 진리인가? 또 예상을 빗나가 고부가가치산업으로서의 역할을 하지 못하였을 때 만화는 다시 예전처럼 음지로 들어가야 하는 것인가?

이런 의문들을 풀어낼 때 만화문화의 전망이 열린다. 또 만화를 둘러싼 여러 고정관념들을 교정할 수 있고 굵지않은 사회적 시선을 바꿀 수 있다. 지금까지 만화를 둘러싼 좋지않은 고정관념과 편견들은 오랜 역사적 과정속에 이데올로기로 굳어져 명백한 진리처럼 작용을 해왔다고 본다. 하지만 이런 고정관념과 편견은 ‘가설’일 뿐이다. ‘만화는 교

육적으로 좋지 않은 결과를 가져온다’라고 주장하는 도덕적인 교육학자들과 ‘만화는 말초적인 재미나 대중들의 취향에 영합한다’라고 보는 고상한 예술가와 ‘만화에는 행간이 없다’라고 생각하는 고답적인 학자와 ‘사회적 부패의 원인을 만화’로 돌리려 하는 부패한 정치인들에 의해 주장되어온 이데올로기인 것이다.

이러한 의문을 풀어줄 명쾌한 선행연구는 그리 많지 않다. 더러 만화와 같은 대중예술을 옹호하는 선행연구들은 통속성이 갖는 현실적 감염력과 특성들을 열거하면서 대중예술을 바라보는 관점을 새롭게 하고 의미와 가치를 풍부하게 한다.¹⁴⁾ 또 만화의 새로운 언어적 특질과 오랜 역사 속에 등장한 다양하고 의미있는 여러 고전만화를 소개함으로써 편견에 맞서고 있다.¹⁵⁾ 하지만 이런 선행연구들은 새롭게 등장하는 대중예술들의 특성을 조명한다는 의미는 있지만 기왕의 예술의 관점을 전복시키지는 못한다. 어찌보면 서로 공존하자는 타협의 제안으로 느껴지기도 한다.

논쟁의 소지가 있는 말이지만 이런 타협적 태도는 만화문화의 진로를 다소 엉뚱한 방향으로 몰아갈 수도 있다. 대중예술이 고급예술과 같은 지위를 얻기 위해 고급문화가 보여준 전근대적인 태도와 창작방법을 추종하는 경향이 그것이다. 이 말은 과거의 예술이 이루어낸 훌륭한 유산들을 부정하자는 것은 아니다. 다만 과거의 예술들이 보여준 ‘반대중적인 태도’와 대중예술과의 경계를 스스로 만

똥, 이부록, 김주호, 손기환 등이며 만화가로는 강도하 등이 참여을 하였다.

13) 만화와 미술의 만남을 취지로 기획된 전시회인 <아트 토크아트>전시관계자는 화가들의 참여가 저조한 탓에 주로 만화가들의 실험적 작업들로 전시를 해올 수 밖에 없었다고 한다. 여기서 화가들이 만화가들을 바라보는 시각을 엿볼 수 있다.

14) 대중문학연구회, 『대중문학이란 무엇인가』, 평민사, 1995.

박성봉, 『대중예술의 이론들』, 동연, 1994.

박성봉, 『대중예술과 미학』, 일빛, 2006.

15) 성완경, 『세계만화탐사』, 생각의 나무, 2001.

Francis Lacassin, *Labande Dessinee*, 심상용 역, 『제 9의 예술』, 하늘연못, 1998.

들어냄으로 고상한 위치를 유지해온 역사적 행태를 재평가할 필요가 있기 때문이다.

예술은 역사적으로 고정불변의 것도 아니고 시대적으로도 자유롭지 못한 당대문화의 산물이다. 따라서 대중예술의 역사속에서 그동안 만화가 보여주었던 실질적인 미덕을 존중하면서, 그 속에 존재하는 미학적 특징과 원리들을 잘 연구한다는 것은 앞으로의 만화문화의 전망을 열어가는데 열쇠가 될 수 있겠다.

또 긴 역사의 흐름을 볼 때 고급문화와 대중문화, 고급예술과 대중예술은 서로 간에 불편한 관계를 갖고 흘러왔다.¹⁶⁾ 또 민주주의의 진전과 대중들의 각성과 맞추어 대중문화는 점점 영향력이 커져가고 있다. 대중예술의 미학적 접근은 창작에 영향을 주리라 본다. 이런 영향은 무척 반가운 일이고 대중예술의 내용을 풍부히 하는데 기여할 것이다.

이런 모든 과제 역시 만화교육의 장에서 해야할 일이다. 만화를 둘러싼 여러 편견들의 허상과 실상을 만화독서체험을 통해 독자들이 느낀 체험과 더불어 사회적 의미를 재평가해야할 것이다.

3. 만화의 미적 특성-통속성, 재미, 이데올로기

만화에서 독자들이 원하는 것은 '재미'이다. 여기서 '재미'의 영역은 무척 광범위하다. 사소한 즐거움부터 웃음과 눈물 그리고 감동도 '재미'의 범주에 넣을 수 있다. 이 중 '감동'의 영역은 대중예

술에서 가장 고상한 미적 가치를 보여준다. 왜냐하면 '감동'은 미적대상의 가치상승을 꾀할 때 나타나는 반응이기 때문이다. 이런 '감동'이란 미적 성격은 고급예술에서 추구하는 가치와 별로 다를 게 없다.

반면 일상적으로 보여주는 '재미'의 영역은 주로 웃음을 동반하는데, 만화에서 '웃음'을 유발하는 재미는 주로 농담, 속내 드러내기, 고상한 가치를 망가뜨리기 형태로 나타난다. 이런 웃음을 동반하는 영역은 미적대상의 가치하락을 보여준다는 점에서 고급예술의 '고상한 가치 형성'과 대립된다고 하겠다. 역사적으로 보더라도 희극은 비극에 비해 중요하게 취급되어지지 않았고 주로 서민들의 생활공간에서 이루어져 왔다고 볼 수 있는데, 또 근대초기만 해도 희극은 '남이 곤경에 처한 상황을 즐긴다'라고 보고 고상하지 못하게 바라보는 시각을 문헌에서 볼 수 있다.¹⁷⁾ 여기서 우린 그 당시 계급사회에서 '웃음'을 바라보는 고급문화의 성격을 유추해서 읽을 수 있다.

'통속성'이란 의미는 웃음을 유발시키는 가치하락과 무관하지 않고 어려운 환경에서 이를 극복하고자하는 서민들의 삶의 방식과 맞닿아 있다. 고된 노동 속에서 짬을 내어 오고가는 농담에는 은근한 성적 표현, 속내 들추기, 흥내내기, 역할 바꾸기 등이 담겨있고 고상한 가치들이 망가지는 결과를 낳는다. 이런 요소들은 민요, 판소리, 탈놀이 등 민속 예술 속에서 쉽게 찾아볼 수 있다.

또 서민들에게 놀이문화가 중요한데, 소규모로 진행되는 놀이이든 대동놀이이든 일정한 규칙을

16) John Storey, *An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture*, 박모 역, 『문화연구와 문화이론』, 현실문화연구, 1994, 2장 문화와 문명 참조.

17) Jessica Milner David, *Farce*, 홍기창 역, 『소극』, 서울대학교 출판부, 1985, p25참조.

갖는 놀이에선 언제든 죽기도하고 살기도하고 죽었다가 살아나기도 한다. 죽음이라는 대리체험을 통해 살아있음을 더욱 긍정하는 결과를 보여준다고 볼 수 있다.¹⁸⁾

무속화나 민화나 감로탱화에선 주로 미적이상을 그려내는데, 그림에서 드러난 미적이상은 현실을 벗어나지 않는다.¹⁹⁾ 이런 여러 민속문화와 예술에서 보여주는 미적이상은 현실의 고된 환경을 극복하고자하는데 있고, 현실에 대한 강한 긍정을 바라는 염원을 담고있다. 다시말해 이런 피지배계층들의 미적이상은 통속적인 가치들이며 지배계층의 미적이상과는 다른 면을 보여준다.

봉건적 계급사회가 무너지고 산업화과정은 민속문화형태에서 대중문화형태로 넘어오지만 이런 미적 이상과 특성은 달라졌다고 보기 어렵다. 서양의 정신분석학자인 프로이드는 <농담>에 관한 글에서 농담과정에서 유발하는 웃음의 성격은 본질적으로 관습적인 지배적 가치를 거부하는데서 기인한다고 말하고 있고, 구조주의학자인 롤랑바르트는 대중문화를 분석하면서 대중문화가 갖는 저항적 성격에 대해 얘기한다. 또 문학사회학자인 바흐핀의 중세 카니발문화에 대한 심층적 분석은 오늘날 대중문화와 크게 다르지 않음을 시사하고 있는데, 이런 연구들은 현재 만화의 미적 특성을 검토하는데 중요한 자료라고 하겠다.

또 현재 재미있는 현상은 지배적 가치를 옹호해야할 국가권력이 이런 본질적으로 불온하다고 볼 수 있는 만화를 산업적으로 육성한다는 것이다.

이런 현상은 모순적인 면이 있긴 한데, 그만큼 지금의 문화지형은 예전과 달라졌다는 것을 알 수 있다. 대중들이 선택하는 가치들을 무시할 수 없는 시대적 상황을 반영한 결과로 봐야할 것이다.

물론 만화가 보여주는 모든 면을 옹호할 수는 없다. 중요한 건 대중예술을 평가하는 평가기준이 과거와는 달라져야 한다는 것이며, 새롭게 좋은 만화와 나쁜 만화를 구별할 수 있는 평가기준을 만드는 것이다. 또 이런 평가기준을 만들어나가는 과정은 몇몇의 전문가들이 해결하는 것이 아니다. 실질적인 만화독자들이 만화를 보고 독서체험을 토론을 하는 과정을 통해 스스로 평가기준을 만들어 가야 할 것이다.

학자들이 만화에 대해갖는 비판적인 시각에서 유념해야할 것은 만화와 같은 대중예술들은 지배적 가치-이데올로기를 반복적으로 재생산한다는 지적이다. 타당한 지적이다. 대중예술이 독자나 관객과 호흡을 하기위해서는 대중들의 미적이상을 고려해야 하는데, 대중들의 미적이상은 어릴 적부터 당대의 지배이데올로기를 내면화한 탓에 무관하지 않다.

따라서 독자는 독서체험과정에서 현실인식을 보다 총체적으로 하기위해서도 모든 지배이데올로기에 대항해서 읽는 독서방식이 중요하다고 학자들은 말한다. 만화창작자 역시 독자들과의 비판적 독서체험의 중요성을 인식해야하고, 현실인식을 창작 과정을 통해 진지하게 성찰하는 과정을 염두에 두어야 할 것이다. 특히 한국사회란 특수한 역사적 과정에서 나타나는 대중들의 왜곡된 현실인식은 한국사회를 지배해온 지배이데올로기와 무관하지 않는 중요한 과제이기에 5절에서 다시 취급하려한다.

18) 김원호, 『풍물굿 연구』, 학민사, 1999, p300-306참조.

19) 민화에 나타나는 아이론인 십장생, 까치, 호랑이, 산신령 등은 현실이 곧 낙원이 되기를 바라는 염원을 담은 상징임을 알 수 있다.

하지만 사람이 지배이데올로기에 항상 수동적인 존재만은 아니다. 또 당대 지배이데올로기에 동의하고 이를 내면화한 미적이상-신화일지라도 늘 현실과 무관하지 않고 현실을 반영한다. 미적이상-신화는 항상 고정불변의 것이 아닌 것이다. 독서체험이란 학습과정을 통해 총체적인 현실인식을 해 나간다면, 독자들과의 미적이상이 달라질 수 있다. 그러면 신화적 내용 역시 독자들과의 미적이상이 변한 만큼 달라질 수 있다는 것 또한 주목해야한다.

한편 냉철한 지식인의 입장에서 지배이데올로기는 독소이지만 대중의 입장에서 볼 때 지배이데올로기는 안식이 될 수 있다. 피지배계층이 살아가면서 느끼는 ‘존재적 불안감’은 지배이데올로기에 동의를 하면서 해소가 되며 현실을 긍정적으로 낙관할 수 있다는 점도 고려되어야 하지 않을까?

4. 문화민주화정책과 만화교육의 역할

만화는 문화적 측면과 산업적 측면을 동시에 봐야한다. 만화를 통해 즐겁고 삶에 활력을 준다는 것은 문화적 측면으로 바라보는 것이고 돈을 주고 본다는 것은 산업적 측면으로 바라보는 것이다. 동전의 앞뒷면과 같다는 것인데, 즐거움과 재미라는 기대감과 구매욕구에서 돈을 주고 본다는 점에서 문화적 가치가 더 의미를 갖는다고 본다. 다시말해 문화적 가치가 있으면 자연스럽게 산업적 가치를 생산한다는 말이다.

하지만 현재 만화는 산업적 가치가 더 강조되고 있다. 이런 이유에는 세계적인 경제의 흐름과 무관하지 않다. 이미 강대국들에서 문화산업에 눈을 뜬

이후 국내에도 문화산업정책이 추진된 지 1994년 이래 꽤 많은 시간이 흘렀다. 한편 자국의 문화를 보호해야한다는 시각도 범세계적으로 확산되고 있다. 이미 2005년에 유네스코 33차 총회에서 <문화적 표현의 다양성보호와 증진협약>을 채택하고 강대국들의 문화산업논리에 맞서고 있다.²⁰⁾ 한국도 협약채택에 서명을 하였지만 국회의 비준을 얻어야만 국제법의 효력을 갖는다. 하지만 이 협약이 국회를 통과하기란 쉽지 않은 일이다. 최근 영화계의 스크린쿼터제 폐지를 놓고 정부와 영화계의 싸움에서 보듯 산업논리가 우위를 차지하는 형국이다. 농업문제 역시 산업적 시각으로만 풀어서는 안 되는 문화적 측면이 있고, 농업이 갖는 문화적인 가치가 국민들의 삶의 질과 불가분의 관계에 있음에도 불구하고 국민적인 공감대를 얻어내지 못한 채 국내농업은 내리막길에 처해 있는 실정이다.

이런 산업논리의 폐해는 전문가를 양성하는 대학교육과 초중등과정에서의 만화교육과 무관하지 않고 모든 만화교육은 기능교육 위주로 진행되어 왔다. 대학교육은 전문인 양성을 목표로 하는 만큼 기능적 측면에서 교과과정이 짜여졌고, 초중등과정의 만화교육은 대학을 가기위한 예비프로그램의 성격을 갖는다. 작년인 2008년 만화산업발전 5개년 중장기발전계획이 종료를 하고 올해 2차 5개년 발전계획이 수립되는 시점인데, 지난 5년간의 성장전략에서 문화논리와 산업논리가 적절하였는지 잘 평가하고 새로운 계획에 반영해야한다.

한편 문화관광부에선 2006년 문화전문가들과 함께 작성한 <문화현장>을 발표하였다. 이 문화현장

20) 유네스코, <문화적 표현의 다양성보호와 증진협약>, 2005

은 시민의 문화적 권리를 선언하는 내용으로서 비록 국회를 통과하지 못해 법령으로의 효력은 못 갖지만 향후 문화정책의 방향을 가늠할 초석으로 작용하리라 본다.²¹⁾

이 문화현장의 주된 내용은 ‘창작과 향유로서의 문화민주화’라 할 수 있는데, 이런 정책적 논의와 결과로 가시화된 모습들은 예전의 동사무소들이 주민자치센터로 이름이 바뀌고 지역주민들을 대상으로 다양한 문화강습을 진행하는 모습에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 또 한국문화예술교육원에서는 문예교육자를 초·중등학교에 강사로 파견하는 강사풀제를 시행하고 있고, 한국문화예술위원회(구 문예진흥원)에선 창작만이 아닌 다양한 문화프로젝트를 공모하고 적절한 지원이 이루어지고 있다.

문제는 만화분야는 산업논리에 막혀 이런 문화정책의 변화와 수요자중심의 문화민주화라는 진전에 적절히 대응하고 있는냐이다. 만화교육의 목표가 전문인의 양성만이 아닌 것이다.

인문학으로서의 만화교육은 만화를 통해 삶을 성찰하고 또 자기표현을 통해 마음의 억압을 드러내며 민주적 토론을 통해 현실인식과 가치판단을 하는 체험과정인 것이다.

5. 한국사회에서 ‘탈식민’이란 과제

국내에서 창작된 만화들의 독서체험을 통해서 느낄 수 있는 것은 다른 나라들의 만화책과 비교할 때 한국이란 특수한 문화적 감수성과 특질들이 뚜렷하게 드러나는 만화책들이 많지않다는 것이다.

21) 문화관광부, <문화현장>, 2006

부끄러운 얘기지만 앙골렘만화페스티벌에서 볼 때 한국의 ‘만화’는 일본의 ‘망가’의 아류로 보여진다. 청소년들은 좋아하는 만화를 꼽으라면 서슴없이 일본만화를 꼽는다. 국내만화를 왜 안보는가라는 질문에는 재미가 없어서 안본다라고 대답한다. 불행하게도 국내만화가 오랜 세월 일본만화의 영향에서 자유롭지 못함은 누구나 아는 일이다. 다만 만화는 청소년문화라는 하위문화적²²⁾ 성격이 워낙 강한 탓에 평가의 대상이 되지를 못하였고, 또 통속적 취향이 강한 탓에 평가에서 조심스러웠고 사각지대나 다름없었다고 본다.²³⁾

이런 결과는 만화만이 아니다. 국내의 민속문화는 해외에서 수입된 고등종교와의 갈등과정 속에 상호습합 되는 과정을 겪어야했다. 조선중기에 활발한 수공업의 발전으로 형성되기 시작한 자본주의의 자생적인 역사는 일본제국주의의 침략과 합병으로 왜곡되고, 식민지문화정책의 결과로 민속문화는 거세되다시피 되었다. 고급문화의 형성도 국내지식인들의 일본유학을 통해 만들어졌다. 해방이후의 과정도 마찬가지이다. 일본에서 미국으로 바뀌어졌을 뿐 자생적인 문화의 성장은 쉽지 않은 일이고 미국의 영향하에 외국문화가 강제로 이식되는 과정이었다.

식민의 역사는 식민의식을 이데올로기로 내면화하고 그런 시각에서 세상을 바라보고 행동한다. 그런 식민의식을 내면화한 채 현실을 볼 때 현실인식을 제대로 할 수 없다. 환경이 사람을 만든다는

22) 하위문화라는 개념은 주류문화와 대별되는 소수계층의 취향을 반영하는 문화라는 의미임.

23) 만화계에선 비평문화가 허약하거나 창작과 비평이란 정론지를 표방한 잡지도 드물었다. 최근 『계간만화』가 정론지를 표방하고 발간이 되었지만 몇 권내고 문을 닫았다.

말이 있듯이 존재가 많은 부분 의식을 규정하는 게 사실이다. 그런데 울산이란 노동자들이 주로 사는 도시에서 국회의원선거에 노동자후보가 선출되지 못하는 게 국내의 현실이다. 당연히 노동자들은 자신의 권리를 대변할 노동자후보를 국회로 보내야 뭍에도 불구하고 그러면 자신이 피해를 볼지 모른다는 두려움에 현실을 직시하지 못하는 결과를 초래하는 것이다. 이는 '콕이 커야 떡고물도 있다'라는 산업논리를 내면화한 탓이다.

이런 문화적 식민의 역사에서 자생적으로 등장한 6-70년 통기타문화의 등장은 주목할 만하다. 또 7-80년대 청년들에 의해 시작된 민족문화운동은 '민속문화의 창조적 계승'이란 화두를 들고 나왔다.²⁴⁾ 외래문화를 추종하는 태도를 비판하면서 단절되고 박제화된 민속문화를 새롭게 조명을 하려는 태도는 노래, 미술, 연극, 풍물굿, 영화 등 여러 장르로 확대되었다. 특히 문화의 성격이 결코 가치중립적이지 않으며 가치중립적으로 보이는 문화는 정치권력의 이념을 옹호하는 역할을 한다고 보았다.²⁵⁾ 따라서 민중들의 문화적 권리를 얻기 위해서는 정치적 투쟁까지 불사하였다. 이렇듯 삶과 문화와 사회를 총체적으로 인식하려하고 대중들의 탈식민화를 위해 노력한 결과로 국내의 문화는 해방이후 처음으로 독특한 자기 목소리를 갖게 되었다고 볼 수 있다.

만화 역시 예외는 아니다. 만화에 대해 새롭게 조명이 된 것도 이 시기 부터이다. 당시 노동운동에 동참한 지식인들은 만화가 대중들에게 노동운

동의 의미를 알리는데 효과적이라는 것을 알고 그런 만화책을 만들기 위해 노력하였다. 청년미술인들은 새로운 미술은 대중 속에서 향유되어야 한다는 생각에 만화를 새로운 미술의 형태로 주목하면서 만화를 그려나갔다.²⁶⁾

이렇듯 문화적인 의미에서 '탈식민'의 노력은 현재 문화지형이 복잡해진 만큼 다양한 형태와 방법으로 모든 대중적인 예술장르에선 진행형이다. 만화에서도 '탈식민'을 위한 노력들이 다양하게 진행되리가 예상된다. 이런 '탈식민'의 문제는 기술의 문제가 아니다. 만화에서 '탈식민'의 문제는 어떤 등장인물을 등장시키든 간에 등장인물을 통해 현실과 인간관계를 어떻게 바라보는지를 보여주면서, 그릇된 고정관념과 편견들에 의해 어떤 불행을 겪게되는 지를 보여주는 것이고 커다란 사회적 억압에 의해 구체적인 사소한 문제와 어떻게 연관이 되면서 개인을 비극으로 몰아가는가를 보여주는 것일 것이다. 또 형식은 내용을 내포한다. 이야기를 전개하는 방식, 풍경을 묘사하는 방식, 구체적인 이미지 등은 내용과 무관하지 않다.

만화읽기체험 역시 마찬가지이다. 이야기 자체를 즐기는 것에서부터 이야기와 그림에 녹아있는 이데올로기를 발견하고 토론하는 과정이 중요하다. 순정만화의 주인공에게서 후견인이 왜 중요한지, 후견인이 등장하지 않으면 안 되는지, 만화<유리 가면>의 주인공 마야의 머리색은 왜 검은색이어야 하는지, 경쟁자의 머리색은 왜 하얀지를 같이 토론을 할 필요가 있다.

24) 채희완, 『가면극의 민중적 미의식 연구를 위한 예비적 고찰』, 서울대 대학원, 1977 참조.

25) 정이담 외, 『문화운동론』, 공동체, 1985 참조.

26) 이런 노력의 결과로 1987년 『만화와 시대 1』이라는 무크지가 발간되었는데, 만화를 한국사회라는 특수성 속에서 인문학적 관점에서 비평을 한 최초의 정론지라 할 수 있다.

또 이를 현실의 삶과 연관을 시켜보면서 ‘탈식민’이란 관점에서 바라보는 일일 것이다. 한명의 만화가의 여러 작품을 동시에 보면서 만화가의 삶과 연관시켜 봐도 좋을 것이다. 내지는 비슷한 시기의 다른 장르의 예술과 비교할 수도 있을 것이다.

6. ‘대중성’ 확보의 내용적 시각정립

국내만화의 전망을 놓고 볼 때 가장 중요한 문제는 만화창작자가 대중들의 눈높이를 따라잡지 못하는 게 아닌가라는 판단에 이른다. 사실 현재 독자들의 문화적 수준은 학력도 높을 뿐만 아니라 각종 매스미디어를 통한 다양한 문화체험을 해 왔다. 또 지구촌 곳곳에서 벌어지는 사회적 사건과 갈등들을 보아온 탓에 꽤 높은 문화적 소양을 가졌다고 예상할 수 있다.

산업의 관점에서 재미있는 만화만 만들면 된다는 피상적인 논리에서 한 단계 깊어져야 한다. 대중들의 상태를 이해하고, 대중들이 바라는 미적 이상을 그려내고, 대중들이 겪는 현실의 삶을 헤쳐 나가는데 새로운 지평을 열어낼 수 있도록 가깝게 다가가야 한다.

만화에서 대중성이란 많이 팔리는 것만을 의미하지 않는다. 대중성이란 것이 삶에 대한 성찰이란 것과 무관하지 않다는 점에서, 대중성 있는 만화는 새로운 세계를 열어내는 것을 의미하고 평소 낯선 의미에 새로운 가치를 부여해 가치상승을 꾀하는 일일 것이다. 시인 안도현의 짧은 시 <연탄재>에서 보여주는 의미가 그렇고, 만화가 아트 슈피겔만

이 그린 만화 <쥐>가 보여주는 의미가 그러하다. 이런 대중성의 획득은 쉽게 어느날 반짝하는 발상으로 얻어지는 게 아닐 것이다. 만화창작자 스스로 자신의 삶과 부단히 맞서나가면서 삶을 성찰하는 과정의 결과물로 얻어지는 거라고 본다.

따라서 ‘탈식민’의 문제만이 아니다. 국내의 다양한 분야 곳곳에는 한국사회가 갖고있는 여러 문제를 극복하고 바람직한 사회의 대안들을 만들려는 움직임들이 다양하게 전개되고 있다. 이런 모색과 담론의 장에서 만화만 예외는 아닐 것이다.

지금까지 만화관에 쏟아져 나온 만화들을 다시 봐야하지 않을까. 또 왜 그 당시 그 만화들에 대중들이 열광했는지를 사회적 맥락을 이해하며 대중들의 상태를 점검해야하지 않을까. 이것이 만화교육의 중심내용이 되어야하지 않을까한다.

IV. 결론

1. 만화교육에서 문화적 측면과 학문적 측면이 보강된 커리큘럼의 조정

지금까지 기왕의 만화교육이 기능교육에 머물러 있다는 반성적 태도에서 출발하여, 문화적 측면과 학문적 측면이 보완하는 해결의 대안으로 만화읽기와 토론을 제시하였다. 또 만화읽기와 토론에서 주목해야할 연구범주들로 만화읽기와 만화창작의 상호연관성, 만화에 관한 사회적 편견극복과제, 만화의 미적특성에 관한 연구, 문화민주화정책과 만

화교육의 역할, 한국사회에서 ‘탈식민’이란 극복과제, ‘대중성’ 확보의 내용적 시각정립 등을 검토하면서 그 의미를 살펴보았다.

이 논문이 갖는 의의라면 만화가 독자에게 주는 의미들을 인문학적 관점에서 점검해 보았다는 점이다. 또 초중등과정의 만화교육과 전문만화교육과정의 커리큘럼에서 문화적 측면과 학문적 측면을 보강할 교과목을 새로 편성하고 그에 걸맞은 교육방법론의 개발을 강조하는데 있다.

또 만화계에서 이루어진 그간의 논의들이 주로 산업적 맥락에서 이루어져 왔고 교육내용과 방법에 관한 토론의 장이 부족했던 탓에, 여기서 제시한 분석의 틀과 담고있는 내용들은 논쟁의 여지가 많을 수 있다.

하지만 이를 계기로 논쟁으로 이어진다는 것은 의미 있는 일이다. 특히 이 글에서 언급한 ‘통속성’과 ‘탈식민’과 ‘대중성’ 등 짙막한 견해들은 토론과정을 거치면서 깊이 있는 연구와 다양한 영역으로 확대되어지길 바란다. 아직 만화학이란 학문적 영역이 취약한 상태에서 만화학의 연구범주를 점검하는 계기가 될 수도 있다. 결국 이런 논의와 토론은 만화읽기와 토론의 의미를 풍부하게 하고 또 만화창작의 자양분이 될 것이다.

만화가 세상에 존재하는 이유는 돈을 버는 수단만이 아니다. 또 만화에서 느끼는 재미가 그리 간단한 성격이 아니고, 동시대 사람들이 고통 받는 삶의 억압과 염원을 반영한다. 종래의 만화교육과 달리 어릴 적부터 공개적인 만화읽기와 토론이 진행될 때, 독자와 예비만화인들은 만화가 주는 다양한 재미와 즐거움을 잘 이해하면서 인문적인 소양들을 쌓아가게 될 것이다.

2. 한계와 과제

이 글의 한계는 만화읽기와 토론에 관한 구체적인 실천사례와 성과를 집약시키지 못한 점과 적절한 교육방법론의 제시로 나아가지 못한 점이다.

이러한 연구성과의 집약은 앞으로의 과제가 될 것이다. 우선 필요한 것은 첫째, 현재 커리큘럼 내에서 교육담당자들의 노력이다. 구체적으로는 교안작성에서 만화읽기와 토론을 배치함으로써 수강생들이 다양한 만화읽기의 중요성을 깨닫게 할 필요가 있겠다. 또 적절한 비교될 만한 만화들을 제시하고 토론의제를 제시함으로써 수강생 스스로 결론을 형성해가는 민주적 토론과정을 체험케 할 필요가 있다.

교육방법에서도 다양한 노력과 실험들이 필요할 것이다. 토론을 할 작품의 선택과정에서부터 해당 작품을 어떤 분류방식으로 분석하고 접근할 것인지, 비슷한 작품과의 비교, 다른 장르와 함께 검토하기, 한 작가의 작품을 집중하기, 작가와의 대화, 토론방법의 창의적 방법 등 일 것이다.

둘째, 지금까지 대학의 만화전문교육과정에 대한 객관적인 평가와 더불어 문화민주화정책과 만화산업정책을 포괄하면서 실질적으로 뒷받침할 만한 커리큘럼으로 재조정되어야 할 필요가 있다. 특히 문화적 측면과 학문적 측면에 대한 고려가 산업적 측면과 배치되지 않는다는 것에 공감대를 형성하는 게 중요하다. 또한 이런 관점은 만화분야에 국한될 것이 아니다. 애니메이션전공 커리큘럼에 적절한 만화교과목을 편성하는 것으로 확대해야 할

것이다.

셋째, 전문가가 아닌 일반인을 대상으로 하는 만화교양강좌를 확대할 필요가 있다. 현재 대학에 선 만화를 일반교양과목으로 설치한 대학은 몇 개 대학에 불과하지만, 만화교양강좌가 인문학적 내용을 갖춘다면 많은 대학으로 확대될 가능성은 많다고 본다. 이런 만화교양강좌는 일반인들에게 뿌리깊게 박혀있는 만화에 대한 오랜 편견들을 극복하면서, 만화의 사회적 의미와 역할을 새롭게 자리매김하는 시간이 될 것이다.

넷째, 지금까지 나온 만화교육과 관련된 교육방법론을 집약시키고 만화의 학문적 연구성과를 정리하고 집약시키면서 만화교과서의 틀을 모색할 수 있을 것이다.

참고문헌

<논문>

박명진, 「즐거움, 저항, 이데올로기」, 『사회과학과 정책연구』, 서울대사회과학연구소, 13권, 1991.

채희완, 「가면극의 민중적 미의식 연구를 위한 예비적고찰」, 서울대 대학원석사논문, 1977.

<도서>

김종엽, 『웃음의 해석학, 행복의 정치학』, 한나래, 1994.

김원호, 『풍물굿 연구』, 학민사, 1999.

대중문학연구회, 『대중문학이란 무엇인가』, 평민

사, 1995.

박성봉, 『대중예술의 이론들』, 동연, 1994.

박성봉, 『대중예술과 미학』, 일빛, 2006.

성완경, 『세계만화탐사』, 생각의 나무, 2001.

정이담 외, 『문화운동론』, 공동체, 1985.

Francis Lacassin, Labande Dessinee, 심상용 역, 『제 9의 예술』, 하늘연못, 1998.

Jessica Milner Davis, Farce, 홍기창 역, 『소극』, 서울대학교 출판부, 1985.

John Storey, An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture, 박모 역, 『문화연구와 문화이론』, 현실문화연구, 1994.

Mikhail Bakhtin, 이덕형 최건영 역, 『프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 아카넷, 2001.

Perry Nodelman, The Pleasure of children's Literature, 김서정 역, 『어린이문학의 즐거움1,2』, 시공주니어, 2001.

Mckee Robert, Story: Substance, Structure, Style, and the Principle of Screenwriting, 고영범 이승민 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2002.

Scott Macloud, Understanding of Cartoon, 김낙호 외 역, 『만화의 이해』, 시공사, 2001.

Stephen King, On Writing, 김진준 역, 『유혹하는 글쓰기』, 김영사, 2001.

<기타자료>

유네스코, <문화적 표현의 다양성보호와 증진협약>, 2005.

문화관광부, <문화현장>, 2006.

별첨자료 1 : 2년제 4년제 만화전공 설치 대학 교과목 현황

경민대	공주대	목원대	상명대
<p>소묘 스토리보드 작법 색채디자인 실습 인터넷만화애니메이션 조형실기 동작표현기법 캐리커처 카툰과 캐릭터 만화영상편집 편집디자인실습 기획만화 입체캐릭터연구 포트폴리오 제작</p>	<p>캐릭터창작 만화미학 그래픽스토리 디지털코믹스 드로잉 카투닝 서사만화 인체해부학 카툰 재료연습 코믹스 웹툰 관화 연재만화 멀티카툰 만화비평 만화포트폴리오</p>	<p>발상과 표현 인체드로잉 입체조형 초급만화 다장르만화연습 디지털페인팅 만화분석 만화시나리어 배경미술 색채학실습 극화 세계만화사 순정만화 웹만화창작 일러스트 카툰 학습만화 만화문화와 만화미학비평 산학협력프로젝트 웹만화프로젝트 디지털만화프로젝트 문화콘텐츠기획 포트폴리오제작 전공의 이해</p>	<p>시각예술사 대중문화론 만화기초 기초회화 아이디어 발상 컴퓨터그래픽기초 극화기법 캐리커처 시나리오연구 실험만화 해부학 만화배경 만화연출 시사만화연구 만화비평 극화창작 디지털만화실기 만화사 현장실습 졸업작품워크샵 카툰</p>

세종대	순천대	조선대	청강문화산업대
<p>라이프드로잉 만화기초 미술해부학 단편만화창작 이야기구성 시나리오연구 중편만화창작 만화워크샵 뉴미디어콘텐츠론 디지털콘텐츠연구 스토리보드제작 만화미학사 색과디자인 편집디자인 텍스트분석론 졸업작품 연구인턴제</p>	<p>일러스트레이션 편화 수채화 실기 색채학 실기 미술해부학 만화도학 크로키 컴퓨터그래픽 스토리발상연습 기초시나리오 포트폴리오 제작 카툰 만화미학 캐릭터디자인 수묵화 연출기법 만화마케팅 출판만화제작 응용캐릭터 만화기초드로잉 서사만화 만화표현연구</p>	<p>기초회화 기초디자인 컴퓨터그래픽스 연기 기초소조 미술의 이해 만화기초 입체조형 디지털페인팅기초 프로젝트 워크샵 정보이미지표현 출판만화 연장실습프로젝트 만화스타일연구 북디자인연구 연극영화교육론 만화워크샵 멀티미디어 제작 포트폴리오 제작 만화애니메이션마케팅론</p>	<p>관찰과표현 만화드로잉 캐릭터의 이해 인체표현과 캐리커처 만화조형과 색채표현 일러스트레이션 만화스토리 기초 극화 만화스토리 작법 원고제작실습 기획만화제작 단편만화제작 시나리오와 연출 기획만화창작극화창작 카툰의 발상과 이해 카툰기법과 표현 창작카툰 만화의 이해 매체의 이해와 분석 만화기획과 마케팅 멀티미디어 제작물의 활용 만화프로젝트 실습 북디자인과 인쇄편집 출판작품 디지털 톨의 기초 이미지편집물의 활용 만화웹진제작 미디어만화 디지털포트폴리오 제작</p>

별첨자료 2 : 모중학교 2학년 만화애니메이션교육 교과과정

차시	주 제	활 동 내 용	학습유형	학습자료
1	만화의 정의	만화란 무엇인가. 만화의 종류, 만화로 자기소개서 만들기	개별 학습	A4, 지우개 2B연필
2	눈, 코 입	만화 속 눈, 코 입 그리기	"	"
3	얼굴 그리기	남자 여자 얼굴 그리기(자료참고)	"	얼굴 자료참고
4	얼굴 표정 그리기	얼굴표정에 대해 이야기해보고 그리기	"	A4, 지우개 2B연필
5	각도에 따라 변하는 얼굴	각도에 따라 달라지는 얼굴 그려보기	"	"
6	머리카락 그리기	여자, 남자 헤어스타일 그리기	"	헤어스타일 자료 참고
7	얼굴 교구 만들기	교구 만들고 다양한 얼굴과 표정 감상하기	모듬별 학습	할판, 펜 도화지
8	인체 그리기 I	등신의 비율을 알고 동작 선에 맞추어 인체 그리기	개별 학습	A4, 지우개 2B연필
9	윌리를 찾아라	한 캐릭터를 가지고 동작이나 옷, 표정을 조금씩 바꿔 그려 그림 속에 숨겨진 윌리 찾기	모듬별 학습	A3, 지우개 2B연필
10	캐릭터 창작하기	나만의 캐릭터 창작하기	개별 학습	"
11	열쇠고리 만들기	전 시간에 창작한 캐릭터에 펜을 입히고 색칠하여 코팅한 다음 고리를 달아 나만의 열쇠고리로 만들어보기	개별 학습	색연필, 고리
12	릴레이 만화 I	첫 컷을 보고 그 다음 사람이 상상력을 덧붙여 만화 이어가기	모듬별 학습	A4, 지우개 2B연필
13	릴레이 만화 II	전 시간 릴레이 만화 원고에 펜을 입히고 색칠하여 완성하기	"	"
14	만화스티커 만들기	라벨지를 이용하여 나만의 만화스티커 완성하기	개별 학습	라벨지, 2B연필
15	네 칸 만화 만들기	라벨지를 이용하여 나만의 만화스티커 완성하기	"	A4, 지우개 2B연필
16	홈산상교구 만들기 I	준비된 종이에 조금씩 캐릭터에 움직임 주어 동작 그리기	모듬별 학습	수수깡, 압정, 종이
17	홈산상교구 만들기II	홈 사이로 움직이는 캐릭터의 동작들을 보며 움직임 알기	"	"

차시	주 제	활 동 내 용	학습유형	학습자료
18	전문적인 도구 사용법 알기	전문적인 도구의 종류와 도구 사용법에 대해 알고 실습해보기	개별 학습	펜 잉크 스크린톤
19	손, 발그리기	다양한 손과 발모양 그려보기	"	손 발 참고자료
20	손 발 교구 만들기	다양한 손과 발을 교구로 만들어보기	"	도화지 할핀 펜
21	애니메이션의 정의	애니메이션의 정의와 기본적인 원리 발전과정 이해하기	"	
22	쏘마트로프 만들기	간단한 애니메이션 제작을 통해 애니메이션 이해하기	"	도화지, 실
23	애니메이션 만들기	플립 북 만들기	"	도화지, 칼 고리, 편치
24	오브제 애니 만들기 I	오브제를 이용하여 한 컷 한 컷 움직임을 준 뒤 디카로 찍기	모둠별 학습	폼포볼
25	오브제 애니 만들기 II	디카로 찍은 오브제를 포토샵에서 수정하여 Image Ready로 애니메이션 만들고 감상하기	"	
26	애니메이션 감상	2D, 3D애니메이션 감상하고 이야기해보기	"	
27	절지애니메이션 I	캐릭터 완성 후 각각 분리하여 실이나 할핀으로 마디마디 연결해주기	"	도화지 실 할핀 펜
28	절지애니메이션 II	캐릭터에 어울리는 배경 꾸미기	"	색연필, 펜 도화지
29	애니메이션 만들기	한 컷 한 컷 디카로 찍고 포토샵에 있는 Image Ready로 들어가 움직임 주어 완성하기	"	
30	만화책 만들기	책의 제목을 정하고 기획하기	"	A4, 지우개 2B연필
31		스토리를 구성하여 콘티 짜기	"	"
32		데생하고 펜 터치하기	"	"
33		스크린 톤 붙여 완성하기	"	스크린톤
34	작품발표와 감상	그동안 작업했던 작품들을 감상하고 정리하는 시간 갖기	"	

ABSTRACT

Studies on Necessary of Reading Comics and Discussions in Cartoon Education

Chang, Jin-Young

This is a study about importance of reading comics and discussions highlighted on anthropological perspective as a proper way of education.

In introduction, we brought in the issues about failure of the past cartoon education in responding adequately to the flow of current comic book industry, as it has been biased to technical education which resulted in negligence of studies about meaning and function of cartoon. On the other hand, emphasizing the need for cartoon education complemented cultural and academic aspects, we presented reading comics and discussions as an alternative.

The challenges we need to pay attention throughout reading comics and discussions have considered in all its aspects specifically like creative process of cartoon, coping with social prejudice against cartoon, study about aesthetic value of cartoon, the role of cartoon in cultural democracy, issue about postcolonialism, multiple popularity and etc.

Key Word : Cartoon education, Reading comics, Cartoon Discussion, Methodology of cartoon education

장진영
상명대학교 만화애니메이션학부 초빙교수
(330-720) 충남 천안시 안서동 상명대학교 천안캠퍼스 디자인관 420호
Tel : 041-550-5251
glimfarm@paran.com