

## 전공자 대상의 만화교육에 있어서 기호학적 방법론의 역할제안

- I. 서론
- II. 기호학과 만화교육
- III. 만화구성의 영역구분
- IV. 기호학을 통한 만화분석 사례 및 교육적 적용
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

권경민

### 초 록

만화는 말과 그림 그리고 칸의 흐름이 복합적으로 구성되면서 의미를 표출하는 장르이다. 만화를 그리는 것은 언어와 시각언어의 합성을 통해 그 의미가 수용자 즉, 만화를 읽는 사람에게 어떻게 전달되는가를 의미한다. 즉, 만화를 읽고 만화로 표현하는 행위는 시각적 커뮤니케이션에 대한 이해를 바탕으로 이루어지므로, 기호학을 바탕으로 하는 시각적 커뮤니케이션에 대한 학습은 만화교육에서 매우 중요하다.

본 논문에서는 다양한 분석방법 가운데 특히, 기호학을 바탕으로 하는 연구사례를 중심으로 만화교육을 위한 기호학적 방법론을 검토하였다. 연구사례는 크게 1) 형식에 대한 분석사례, 2) 내용에 대한 분석사례, 3) 형식+내용에 대한 분석사례의 세 가지 영역으로 구분하여, 기호학의 관점에서 실질적으로 이루어진 만화분석 사례를 토대로 만화 교육에의 적용방법과 역할을 제안해 보고자 한다.

기호학의 관점에서 이루어진 분석들은 연구자의 주장을 객관적으로 제시할 수 있다는 공통점을 가지므로, 기호학적 방법론을 응용한 교수학습법 개발과 수업에서의 활용효과 등에 관한 연구가 적극적으로 이루어져, 보다 체계적인 만화교육의 기틀을 위한 또 하나의 방법으로 활용되길 바란다.

주제어 : 만화교육, 기호학, 분석, 의미

## I. 서론

만화의 대중적 흡입력은 때로는 괴력으로 때로는 마력으로 묘사되며 문화현상의 큰 축을 이루고 있다. 이처럼 엄연한 장르 예술이자 세상 곳곳을 누비는 만화지만 그것을 인정하고 바라보는 시선은 아직도 많은 편견을 가지고 있다. ‘만화는 쉽다’, ‘만화는 재미있다’, ‘만화는 우습다’, ‘만화는 만만하다’, ‘만화는 가볍다’ 등 장르 특유의 사정에 기인하는 이러한 특징들로 우리는 만화의 가치를 폄하하고 있는데, 이는 만화가 다른 예술 장르들과는 달리 작품의 우열을 가리거나 이를 엄격하게 입증할 수 있는 보편화된 절대기준을 갖고 있지 못하며, 좋은 만화작품에 대한 비평 기준도 애매하고 평가 근거도 희박하여 만화의 문예적 가치를 입증할 만한 인문학적 토대 역시 부족하기 때문이다<sup>1)</sup>. 이러한 문제에 대해 고철환·안성혜(2006)에서는 현재의 만화비평은 만화의 예술적 가치 규명을 위한 준거를 갖고 있지 못하며 만화의 내용을 분석하는 데서 혹은 심지어 개인적 소견이나 감상을 피력하는데 그치는 경향이 있다고 지적하며, 고전적 예술이론을 바탕으로 만화비평의 준거마련을 위한 기초연구가 이루어졌다<sup>2)</sup>. 1970년 이후 만화는 미디어로서의 위치를 확립하고 다양한 평론의 대상이 되어왔지만, 그 고유의 특성으로 절대적인 학문적 방법론을 제시하는 데 어려움이 있다.

기호학은 기호나 기호 작용들 사이에 담겨있는 의미파악을 중점으로 하는 학문으로 기호의 표면적 의미보다 잠재된 의미를 파악하는데 주안점을 두며, 더 나아가서 사회적, 또는 문화적 의미

---

\* 이 논문은 2012학년도 남서울대학교 자유공모과제 연구비 지원에 의하여 연구되었음.

1) 권경민, 『만화학개론』, 북코리아, 2013, p.10

2) 안성혜·고철환, 「만화비평의 준거 마련을 위한 기초연구-고전적 예술이론을 바탕으로-」, 『한국콘텐츠학회 2006 추계종합학술대회 논문집』, Vol.4, No.2, p.763

를 통해 보다 근본적인 의미 파악을 가능하게 한다. 본 논문에서는 만화에 대한 기호학적 분석이 어떠한 방식으로 이루어지고 있으며, 그러한 분석을 통해 밝혀진 결과들이 만화를 전공으로 하는 학습자들에게 어떻게 활용될 수 있는지를 제안하고자 한다.

## II. 기호학과 만화교육

### 1. 기호학의 관점에서 본 만화

우리는 보통 만화를 ‘본다’고 한다. 하지만, 기호학의 관점에서 보면, 만화는 연속하는 그림과 말이 결합해서 메시지를 전달하는 기호체계로, 우리가 만화를 읽는다는 것은 만화가가 만들어 내 다양한 그래픽 이미지 즉, 기호들(code)를 우리가 가진 지식과 독서경험을 통해 해독(decode)하는 작용을 가리킨다.

1970년대 이후 문학 텍스트뿐 아니라 미술, 영화, 사진, 연극, 음악 등 다양한 장르의 예술작품이 기호학의 분석대상이 되어 내용중심이 아닌 구조와 형태를 이해해 보려는 시도들이 이루어졌다. 또한 이 시기에는 TV, 비디오, 사진, 광고 등과 같은 시각매체가 우리 생활 속에 자리를 잡은 시기로 이러한 우리 생활 환경의 변화는 시각적 커뮤니케이션 방식에 관심을 갖게 하였고, 기호학이 보편화되는 과정에서 중요한 역할을 하였다. 만화기호학의 대두와 더불어 단순히 읽고 감상만 하는 것이 아니라 기호학을 바탕으로 보다 과학적인 방법론을 통한 객관적인 만화 연구 방법들이 시도되었다. 만화를 읽고 만화로 표현하는 행위는 시각적 커뮤니케이션에 대한 이해를 바탕으로 이루어지는 것이므로 기호학을 배경으로 하는 시각적 커뮤니케이션에 대한 기호학적인 학습은 만화교육에 있어서 매우 중요하다고 볼 수 있다.

### 2. 만화교육

대학의 전공 교육으로서 만화는, 주로 시각적, 또는 사회적으로 주목받는 요소들을 흡수시켜 표현하는 ‘만화창작’과 시대적 특징과 표현양식의 관점에서 만화의 역사를 파악하는 ‘만화사’,

예술적 가치와 합당성에 관심을 두는 ‘만화비평’, 그리고 기본적인 미적 개념들과 만화가 담고 있는 난해한 문제들을 비판하고 해석하는 ‘만화미학’ 등의 분야를 토대로 커리큘럼이 구성된다.

『만화·애니메이션 교육 활성화 방안연구』(2005)년에 의하면, “만화·애니메이션은 본래의 예술적 가치와 함께 다른 전통적인 문화예술 영역과 비교하여 매우 독특한 특징을 가지고 있다. 기본적으로는 인간에 대한 인문학적 관심을 저변에 두고 있으면서 미술적인 이해와 감성, 창조성을 기반으로 하여 보다 새로운 방식으로 표현하는 특징을 갖는다.”<sup>3)</sup>고 서술되어 있다. 전공자를 위한 만화교육 역시 이러한 특징을 바탕으로 만화자체에 대한 이론적 지식을 학습하고, 표현방법을 익힘과 동시에 작품의 제작과정 및 완성을 통한 인성함양을 목적으로 한다. 한 단계 더 나아가 만화 감상을 통해 만화에 그려진 의미들을 해석하고, 자신의 욕구를 보다 창의적이고 효과적으로 표현하는 능력을 기른다.

기호학의 관점에서 만화를 교육하는 것은 그림과 말의 결합을 통해 이루어지는 만화작품의 의미를 수용자, 즉 독자에게 전달하는 과정에 대한 이해에 초점을 맞춰 교육과정 속에 적용하는 것이다. 이러한 과정으로 만화 전공을 하는 학습자는 작품 속에 존재하는 그래픽 요소들의 의미구조에 대한 인식을 통해 독창적인 표현양식을 개발할 수 있으며, 내용구조에 대한 논리 파악으로 스토리 구성에 보다 명확성을 가질 수 있고 나아가 학습자 자신이 만든 작품에 대한 객관적인 분석과 시각을 함양할 수 있다.

### Ⅲ. 만화구성의 영역기준

#### 1. 형식에 대한 기준

만화를 구성하는 형식은 <그림 1>에서 볼 수 있듯이, 크게 글과 그림, 칸의 세 영역으로 나눌 수 있다. 첫째, 글의 영역에는

3) 문화관광부, 『만화애니메이션 교육 활성화 방안 연구』, 2005, p. 2.

해설(지문)과 대사, 의성어와 의태어 같은 그림문자 등이 포함되는데, 이러한 그림문자는 글과 그림의 영역에 교차되어 존재한다. 둘째, 그림의 영역에는 묘사선과 외곽선으로 크게 구분된다. 묘사선은 주체가 되는 인물에 대한 묘사와 객체가 되는 배경, 감정부호, 효과선 등이 포함되며, 외곽선에는 대사를 싸고 있는 여러 형태의 말풍선과 같은 ‘틀선’과 칸을 이루는 ‘칸선’이 포함된다. 틀선과 칸선 역시 칸과 그림 영역에 교차되어 존재한다고 볼 수 있다. 셋째, 지면을 표현하는 영역은 만화 구성의 최소 기본단위인 칸에서부터 시작하여 칸과 칸 사이의 여백인 간백, 칸을 이루는 선, 그리고 여백으로 구분된다.

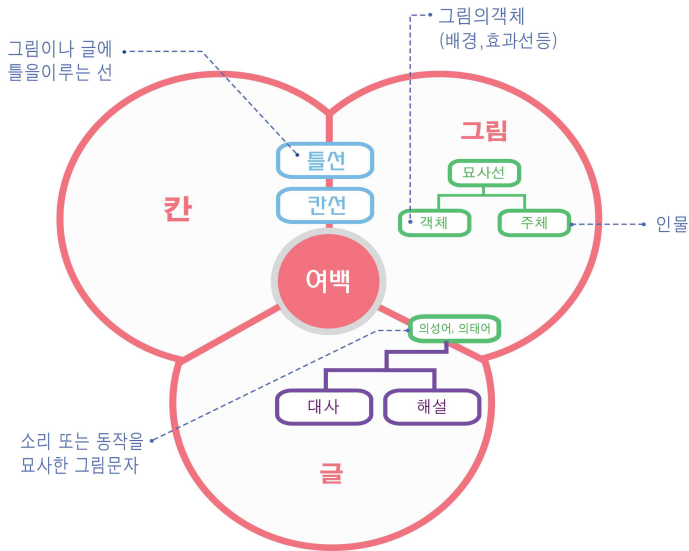


그림 1. 만화 구성 영역

만화를 이루는 영역에 따른 형식적인 구분을 보면, 만화책이라는 매체를 이루는 영역은 크기에 따라 [칸]▶[단]▶[페이지 한 면]▶[페이지 양면]으로 확대해서 생각할 수 있다. 단, 출판만화와 달리 모니터에 보여지는 창틀효과로 페이지가 결정되는 스크롤

방식의 웹툰이나 스토리 전개에 따라 칸의 이동이 자유로운 모바일 만화의 경우는 전혀 다른 영역의 기준을 갖는다. 기호학으로 만화를 읽는 경우, 만화구성의 최소단위인 ‘칸’에서부터 시작하는데, 이는 애니메이션을 기호학적으로 분석할 경우와 같은 구조를 보인다. 애니메이션 화면 분석의 경우, 우선 최소의 미소를 [샷shot]으로 두고, 통합된 샷들은 [씬scene]을 이루고, 씬은 다시 합쳐져서 [시퀀스sequence]를 이루며, [전체 영상화면]들로 통합적 수렴을 이루는데, 이처럼 구조에 대한 인식이 기호학적 해석의 기본이 된다고 볼 수 있다.

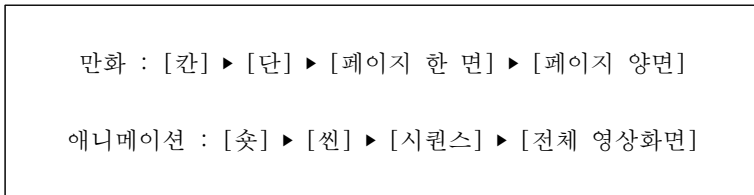


그림 2. 만화와 애니메이션의 영역 구분

## 2. 내용에 대한 기준

일반적으로 ‘이야기’란 실제 있었던 일이거나 혹은 상상된 허구의 일이거나 그 사실들이 그 내용들을 배열해서 말하거나 적어 옮기는 일을 가리킨다. 이 과정을 서사라고 하는데, ‘서사’란 발신자(이야기하는 사람)가 허구적인 또는 실제의 사건이나 행위를 수신자(이야기를 듣는 사람)에게 전달하기 위해 이야기 구조를 형성하는 의사소통 행위를 의미한다<sup>4)</sup>. 하나의 이야기가 이야기로서 존재할 수 있는 기본적인 특징을 살펴보면, 첫째, 이야기에는 일련의 사건과 행위들이 있으며, 둘째, 그 사건(행위)들을 일으키고 이끌어 가는 인물(들)이 존재하고, 셋째, 이 모든 요소가 서사공간 즉, 디에제스 속에 위치한다. 넷째, 이야기를 하는 화자(서술자)가 있다. 이렇듯 이야기를 이루는 구조, 형식, 체계 등을 연구하는 학문을 ‘서사학’이라고 부르며, 오늘날의 서사학

4) 이수진, 『만화기호학』, 씨엔씨 레볼루션(주), 2004, p.121

은 언어학, 정신분석학, 형태학, 기호학 등과 같은 인문학의 여러 이론들을 수용하면서 발전하고 있다.

이수진의 『만화기호학』에서 언급하고 있는 제라드 주네트의 『이야기에 관한 새로운 담화』에 의하면, 서사학은 그 자체 내부에서도 관심분야에 따라 크게 두 가지로 나뉘는데, 내용과 주제 중심인 ‘주제서사학’과 표현매체의 형태를 중점으로 하는 ‘양태 서사학’으로 구분하고 있다. ‘주제서사학’은 내용과 주제를 중심으로 하며, 이야기의 내용, 사건과 행위, 인물의 역할 등에 관심을 가진다. 반면에 ‘양태서사학’은 표현매체의 형태를 중점으로 하고 있으므로, 표현수단, 서사의 시공간, 시점, 서술화자 등 이야기를 둘러싼 담화<sup>5)</sup>를 더 중요하게 여긴다<sup>6)</sup>. 기호학의 관점에서 만화의 서사를 분석할 경우에는 만화의 표현수단, 서사의 시공간, 시점, 서술화자 등에 초점을 맞춰 ‘주제서사학’보다 ‘양태서사학’의 이론을 차용하여 서술방식을 분석할 수 있다.

만화는 시각적인 이미지와 대사로 대표되는 말을 동시에 이용하고 있어 독자는 그림과 말을 통해 만화 독서를 하게 된다. 만화 속 그림은 등장인물이 보는 것을 보여줄 수도 있고 때로는 등장인물은 보지 못하는 것을 독자에게만 보여 줄 수도 있다. 심지어는 등장인물이 느끼고, 생각하고 회상하고 추억하는 것 등을 독자와 공유할 수 있다. 제3자가 끼어들지 않고 등장인물에 대해 모든 것을 아는 듯한 느낌은 독자가 읽고 있는 만화에 대해 마음을 열고 몰입하게 하는 큰 역할을 한다. 이러한 시점에 관한 요소들 역시 기호학적 방법을 통해 서사구성의 구조를 객관적으로 분석할 수 있다.

#### IV. 기호학을 통한 만화분석 사례 및 교육적 적용

##### 1. 형식에 대한 분석사례

5) 담화란, 스토리와는 달리 발화상황을 고려해야만 하는 내용을 가리킴.

6) 이수진, 『만화기호학』, 씨엔씨 레볼루션(주), 2004, p.122

### 1) 코드화를 이용한 그림분석

만화는 문화적, 사회적 산물이기 때문에 해당 문화와 사회를 이해하기 위한 중요한 수단이 될 수 있고, 이러한 인식은 만화제작과 만화교류에 있어서도 그 역할이 크다. 시각적인 요소에 대한 그림 커뮤니케이션을 보다 명확하게 파악하기 위해 랜달 P. 헤리슨은 1964년 ‘그림분석’ 이론을 제창하면서 그림도 언어와 마찬가지로 역사적 분석, 비교분석, 기술적 분석 등과 같은 객관적 분석이 가능하다고 했다<sup>7)</sup>. 헤리슨의 ‘그림분석(pictic analysis)’의 구체적인 방법을 보면, 첫째, Select an important pictorial symbol(그림의 중요한 상징을 골라) 둘째, Reduce it to its simplest(가장 간단한 형태로 해서) 셋째, Manipulate picts (elements) and observe changes in response(그림의 반응에 대한 변화를 관찰)하는 것이다<sup>8)</sup>. 이러한 방법을 통해 대량의 만화자료를 코드화하여 객관적으로 분석할 수 있으며 결과에 대한 시각적인 자료제시가 가능하다고 볼 수 있다.

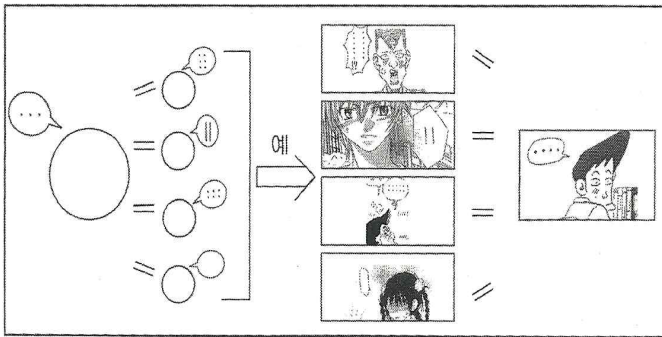


그림 3. 코드화된 만화에 『기호학적 만화론』(심포지움, 2006)에서 참조

만화는 감정을 보충하는 만화기호, 스토리에 따른 등장인물의 표정, 행동, 시선, 대사 등으로 메시지를 전달한다. 만화의 표현 양식을 보면, 데포르메<sup>9)</sup>의 정도와 표현 형식, 장르 등에 따라 무

7) 랜달 피 헤리슨, 하종원 역 『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1997, p.135

8) Harrison, R. P. *Pictic analysis-with research on facial expressions*, Ph. D. Dissertation, Michigan State University, 1964, p.12



수히 다르게 표현되지만 아무리 다양한 표현들이라도 그 표현의 근본에는 유사한 발상이 존재하며, <그림 3>에서 볼 수 있듯이 시각적으로 형태를 갖는 것들뿐 아니라 생각이나 감정처럼 일정한 형상이 없는 것들 역시 그 표현의 근거가 되는 발상은 유사하다. 기호학적 관점에서 만화표현에 대한 인지적 성향을 고찰한 결과, 다양한 스타일과 형태를 갖는 만화를 코드화하여 3가지 규칙(One-Root 식, One-Idea 식, One-Style 식)으로 분류하였다<sup>10)</sup>.

## 2) 만화교육에의 적용

만화교육에서 그림을 단순화시키는 코드화 작업은 만화표현의 대표적인 특징인 ‘데포르메(變形)’와 연관 지어 교육적 활용을 생각해 볼 수 있다. 데포르메하는 과정은 불필요한 것을 지우고 기본적인 의미를 강조해 변형하는 것을 의미하므로, 진행방식이 해리슨의 ‘그림분석’ 과정과 유사하다고 볼 수 있다. 만화 학습자는 데포르메 과정을 직접 체험해 봄으로써 만화의 표현상 특징을 자연스럽게 습득하게 되며, 특히, 장르만화 연구에서 다양한 장르의 표현적 특징을 비교 학습할 수 있다. <그림 4>는 사실적인 얼굴에서 데포르메 된 얼굴까지를 단계별로 나타낸 예인데, 이처럼 동일한 캐릭터를 데포르메 정도에 따라 표현하는 과정을 통해 작가 고유의 스타일을 밝힐 수 있으며, 장르에 따른 캐릭터의 특징을 보다 수월하게 이해할 수 있다.

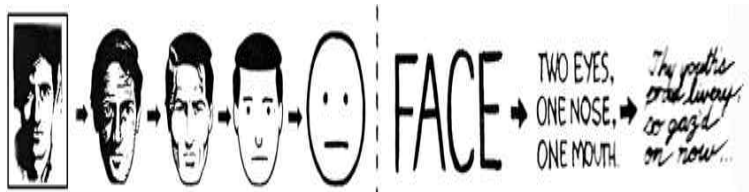


그림 4. 스콧 맥클루드 『만화의 이해』 (비즈니스, 2008) 에서 참조

9) 데포르메(déformer)란, ‘변형, 왜곡’을 의미하는 프랑스어로 특정 부분을 강조하거나 왜곡하여 변형시키는 미술기법을 말한다.

10) 권경민, 「만화분석에 관한 방법론적 고찰」, 『한국콘텐츠학회논문지』, Vol.7, No.7, 2007, p.74

## 2. 내용에 대한 분석사례

### 1) 거대통합체 분석과 계열체 분석

백선기(2007)는, 만화 속에 표현된 서사구조를 분석하기 위해 이현세의 만화 『천국의 신화』를 중심으로 문화원형 콘텐츠의 서사구조에 담긴 이데올로기를 밝혔다<sup>11)</sup>. 만화 『천국의 신화』는 우리 민족 상고시대를 표현하기 위해 동아시아의 각종 신화와 설화를 수용하고 있는데, 부족한 사료를 바탕으로 작가적 상상력을 총동원하여 재구성한 이 작품은 시기적으로는 환국-배달국-고조선까지를 다루고 있다.

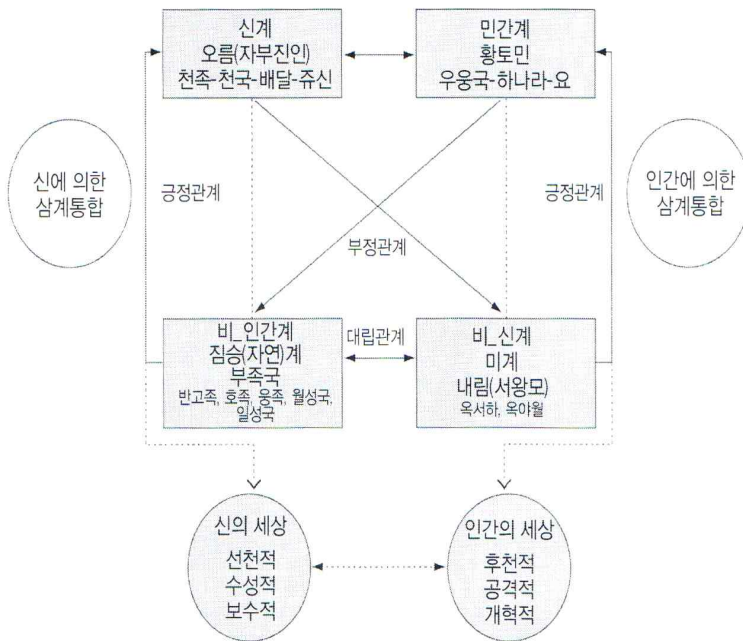


그림 5. 만화 『천국의 신화』의 종족간 기호사각형 구조 (백선기, 『미디어 그 기호학적 해석의 즐거움』에서 참조)

11) 백선기, 『미디어 그 기호학적 해석의 즐거움』, 커뮤니케이션북스, 2007,

만화 『천국의 신화』의 서사구조를 보면, 신(神)이 세상을 떠난 후 천축에 의한 신탁통치가 본격화되는데, 신에 의해 세습된 천축의 권력에 대한 황토인의 대항과 찬탈 욕망에 의해 기존의 균형이 깨지고, 권력 회복을 위한 대응세력의 결집, 사랑과 전쟁을 통해 균형이 회복되는 구조로 이루어져 있다. 이러한 연구의 경우, 분석은 영화기호학자 크리스티앙 메츠의 거대 통합체 분석과 계열체 분석을 적용하여 두 가지로 시도되었다. 통합체 분석에서는 1)주요 등장인물 성격과 역할, 2) 등장인물 간의 갈등관계를 분석하고 있으며, 계열체 분석에서는 소재 분류를 통해 1)역사성 관련 소재, 2)정체성 관련 소재, 3)권력성 관련 소재, 4)여성성 관련 소재로 구분하여 구체적인 분석을 시도하였다. <그림 5>는 기호사각형 구조에 따른 통합체 분석의 결과로 종족간의 갈등관계를 도표로 나타낸 것이고, <그림 6>은 계열체 분석 결과로 만화 『천국의 신화』의 소재별 분류를 표로 정리한 것이다. 이러한 분석으로 만화 서사 구조를 구성하는 요소들에 대해 객관적인 결과를 얻을 수 있다.

지시 대상	시간, 공간, 상황, 사건, 유물, 풍속, 기록 등	인명, 은유, 상징, 대립, 초자연적현상 등	종교, 이념, 신분, 인식, 대결, 능력, 차이 등	출산, 성적은유, 성차별, 성풍속, 성의식 등
편수	51	110	112	45
분류	역사성	정체성	권력성	여성성
계	총 318편			

그림 6. 만화 『천국의 신화』의 소재별 분류  
(백선기, 『미디어 그 기호학적 해석의 즐거움』에서 참조)

## 2) 만화교육에의 적용

만화교육에서는 거대통합체 분석과 계열체 분석으로 만화의 형식과 표현수단, 서사의 시공간, 시점, 서술화자 등에 초점을 맞춰 만화의 서술방식을 분석할 수 있다. 이러한 서사분석을 통해

스토리 구조를 입체적으로 학습할 수 있으며, 스토리의 변형과 연결 등 다양한 방법의 교수학습법을 생각할 수 있다. 또한, 시나리오와 스토리텔링에 대한 심층적인 분석을 통해 보다 객관적이며 체계적으로 이야기에 대한 구조파악이 가능하며, 학습자는 자신이 만든 스토리에 기호학적 분석방법을 적용하여 보다 객관적으로 자신의 작품을 검토할 수 있다.

### 3. 형식 + 내용에 대한 분석사례

#### 1) 의미생성모델

문화기호학자 그레마스는 기호의 구조 부문을 체계적으로 분석하고자 했다. 그는 기호들의 구성체를 텍스트라 하고 이러한 텍스트는 각각의 단계별 구조의 관계 속에서 심층적인 의미가 드러난다고 주장하며, 1979년 텍스트 분석을 위해 ‘의미생성모델’을 제안하였다. ‘의미생성모델’이란, 문화콘텐츠를 구축하는 문화기호의 의미가 생성(génération)과 서사성(narrativité)에 의해 창출됨을 구조적으로 설명하는 도식이다. 의미생성모델은 <그림 7>에서 볼 수 있듯이 1단계-표층구조, 2단계-서사구조, 3단계-심층구조로 이루어지는데, 첫째, ‘표층구조’란 만화 속에 시각적으로 표현된 표면적인 비주얼 이미지, 즉 문화기호들을 세분화하여 텍스트의 맥락 속에서 생성되는 의미를 파악하는 것이다. 둘째, ‘서사구조’란, 등장인물들이 만들어가는 스토리를 분석하는 것이다. 셋째, ‘심층구조’란, 두 가지 구조 층위에 대한 기호학적 분석을 통해 심층구조의 핵심코드가 무엇인가를 파악하는 것으로 심층구조의 문화코드는 만화의 비주얼 이미지와 스토리를 생성하는 원동력이 된다. 일반적으로 만화가는 독자에게 전달하고자 하는 이데올로기나 신념, 메시지 등을 바로 이 심층구조 안에 숨겨놓는다.

권경민(2013)에서는 웹툰 <죽음에 관하여>에 표현된 ‘눈물을 흘리는 장면’에 초점을 두어 그레마스의 의미생성모델을 통해 분석하였다<sup>12)</sup>. 그레마스의 의미생성모델에 따른 분석결과를 보면, 우선 표층구조에서는 눈물장면에서 보이는 등장인물의 표정

과 행동, 대사 등을 통해 보다 명확히 감정 상태를 전달하고 있으며, 두 번째, 서사구조에서는 죽음의 상황을 사건, 자연사, 사고 등과 엮어 스토리 중에 골고루 배치함으로써 죽음이란 언제 어디서나 누구에게나 다가올 수 있음을 보여주고 있다. 마지막으로 심층구조에서는 한국인이 일반적으로 받아들일 수 있는 죽음의 의미들을 부여함으로써 독자가 등장인물의 감정에 보다 쉽게 몰입하여 죽음을 마치 자신에게 일어난 것과 같은 슬픔을 공감할 수 있게 하였다.

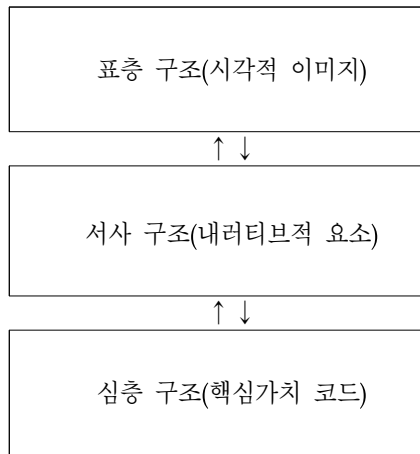


그림 7. 의미생성모델의 단계

또한, <죽음에 관하여>에 등장하는 눈물기호를 감사, 행복, 안도 등과 같은 긍정적인 감정에 따른 (+)Positive 눈물기호와 분노, 원망, 후회, 죄책감, 미련 등과 같은 부정적인 감정에 따른 (-)Negative 눈물기호, 감정과 상관없이 신체적 아픔 등에 따른 (0)중립적 눈물기호의 세 가지로 구분하여 감정과 눈물기호의 크로스 분석을 실시하였다. 그 결과, (+)Positive 눈물기호 등장은 5회로 주로 상대에 대한 감사코드와 행복코드로 표현되었으며,

12) 권경민, 「웹툰 서사분석을 위한 방법론적 고찰: 웹툰 <죽음에 관하여>를 중심으로」, *The Journal of Namseoul Univ.*, Vol.19, No.1, 2013

(-)Negative 눈물기호는 총 12회 후회코드와 미련코드, 참회코드, 자책코드, 미련코드, 원망코드, 공포코드 등 8회 등장하여 총 28개의 에피소드에서 (-)Negative 눈물기호가 2배 더 많이 등장하고 있음을 알 수 있었다. 또한, 전체 스토리의 흐름과 눈물기호의 속성을 연관시켜보면, (+)Positive 눈물기호와 (-)Negative 눈물기호가 스토리의 흐름에 따라 어느 정도 일정한 주기로 교차되며 등장하고 있음을 알 수 있었다.

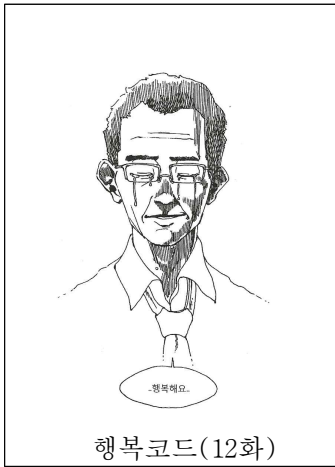


그림 8. (+)Positive 눈물기호  
만화 예



그림 9. (-)Negative 눈물기호  
만화 예

이와 같이, 그레마스의 의미생성모델에 따른 문화기호학적 분석을 통해 독자가 어떤 요소에 의해 작품에 몰입하고 공감하고 있는지를 알 수 있으며, 그를 위해서 어떠한 서사적 장치가 존재하는지 객관적인 결과를 도출할 수 있다. 이러한 분석을 통해 웹툰을 향유하는 독자들의 공감대를 형성할 수 있는 보편적인 문화코드를 소스화할 수 있으며, 감상자에게 보다 큰 만족감을 주고 긍정적인 감정을 유발시키는 웹툰 콘텐츠의 커뮤니케이션 전략을 생각해 볼 수 있다.

## 2) 만화교육에의 적용

만화 교육의 감상수업에 있어서 심층적 특징에 대한 언급은 만화작품에 대한 다양한 시각을 함양시킬 수 있는 기회를 제공한다. 또한, 작품 고유의 핵심문화코드에 대해 인식하는 것은 만화제작에 있어서 문화적 성향과 작가의 개성, 다른 작품과의 차별성 등을 이해시키는 방법이 될 수 있다.

세계화와 인터넷의 발달로 민족성이 퓨전화되면서 만화 분야에서도 문화의 무국적, 다국적 작품들이 하나의 코드로 자리잡고 있다. 이러한 현실 속에서 그레마스의 의미생성모델을 적용하여 만화 속에 표현된 문화코드에 대한 상징적 속성을 이해하는 것은 만화교육은 만화제작과 교류에 있어서 그 역할을 기대할 수 있으며, 문화 원형 연구에 대한 새로운 방향모색이 될 수 있다.

## V. 결론

오늘날 단순한 오락물로 취급받던 만화는 다양한 연구방법론을 갖고 하나의 학문으로서 계보성과 이론을 정립해 나아가고 있다. 연구의 도구, 연구의 주제로서의 만화 연구와 연구의 대상으로서의 만화 연구, 그리고, 만화에 그려진 기호체계, 내용, 그것이 창출해내는 메시지, 광범위한 사회 및 문화와의 관계, 예술적인 기능 등 여러 측면에서 만화 연구가 활발히 이루어지고 있다

특히, 전공자를 위한 만화교육은 기본적으로 만화자체에 대한 이론적 지식을 학습하고, 표현방법을 익히며, 작품의 제작과정 및 완성을 통한 인성함양을 목적으로 한다. 한 단계 더 나아가 만화 감상을 통해 만화에 그려진 의미들을 해석하고, 자신의 욕구를 보다 창의적이고 효과적으로 표현하는 능력을 기른다. 기호학의 관점에서 만화를 교육하는 것은 그림과 말의 결합을 통해 이루어지는 만화작품의 의미를 수용자, 즉 독자에게 전달하는 과정에 대한 이해에 초점을 맞춰 교육과정 속에 적용하는 것이다. 이러한 과정을 통해 학습자는 작품 속에 존재하는 그래픽 요소들의 의미구조를 재인식하고 내용구조에 대한 논리 파악이 가능하

며 나아가 작품이 갖는 독창적 방식을 발견할 수 있다.

본 논문에서는 전공자를 대상으로 이루어지는 만화교육에 초점을 맞춰, 기호학을 바탕으로 하는 연구사례를 중심으로 만화의 기호학적 해석 방법에 대해 검토하였다. 연구사례는 크게 나누어 1)형식에 대한 분석사례, 2)내용에 대한 분석사례, 3)형식+내용에 대한 분석사례의 세 가지 영역으로 구분하였다. 만화를 기호적으로 해석하고 분석하는 일은 다양한 방법을 통해 이루어질 수 있는데, 이러한 연구들은 모두 연구자의 주장을 객관적으로 제시할 수 있다는 공통점을 갖는다. 앞으로 기호학적 방법론을 응용한 교수학습법 개발과 수업에서의 활용효과 등에 관한 연구가 적극적으로 이루어져 보다 체계적인 만화교육의 기틀마련을 위한 또 하나의 방법으로 활용되기를 바란다.

## 참고문헌

- 권경민, 『기호학적 만화론』, 심포지움, 2006
- 권경민, 『만화학개론』, 북코리아, 2013
- 랜달 피 해리슨, 하중원 역, 『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1997
- 문화관광부, 『만화애니메이션 교육 활성화 방안 연구』, 2005
- 백선기, 『미디어 그 기호학적 해석의 즐거움』, 커뮤니케이션북스, 2007
- 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2004
- 스콧 맥클루드, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2008
- 이수진, 『만화기호학』, 씨엔씨 레볼루션(주), 2004
- 권경민, 「만화분석에 관한 방법론적 고찰」 『한국콘텐츠학회논문지』, Vol.7, No.7, 2007
- 권경민, 「웹툰 서사분석을 위한 방법론적 고찰: 웹툰<죽음에 관하여>를 중심으로」, *The Journal of Namseoul Univ*, Vol.19, No.1, 2013
- 안성혜·고철환, 「만화비평의 준거 마련을 위한 기초연구-고전적 예술 이론을 바탕으로-」, 『한국콘텐츠학회 2006 추계종합학술대회 논문집』, Vol.4, No.2



## ABSTRACT

### A Proposed Role for Semiotics Methodology in Education of Comics Studies Majors

Kwon, kyung-Min

Comics are a genre that convey meaning through compositional arrangements of dialogue and images as well as through the flow of panels across a page. Communicating that meaning to readers through a combination of language and visual lexicons is the essential process of drawing comics, a process that in itself is significant. The semiotics of comics is a field of scholarship grounded in the broader discipline of semiotic theory in which all the components of comics, both visual and verbal, are the subject of study and research. By adopting a semiotic approach we are able to objectively analyze and understand the symbolic, social and ideological meanings embedded in the signs and sign processes expressed in comics. The fundamental pedagogical mission of teaching comics is to cultivate human nature through the study of theory as well as through the production and completion of original works that explore new modes of expression. To go further, interpreting those embedded meanings in the context of comics fosters effective and creative skills of expression that go beyond a mere fascination for the genre itself. In short, because the semiotic approach to understanding visual communication is the essence teaching comics, we can expect that the act of reading and creating comics plays a significant role in understanding visual communication.

Key Word : teaching comics, The semiotics, analysis, meanings

권경민

남서울대학교 애니메이션학과 교수  
(331-707) 충남 천안시 서북구 성환읍 매주리 21

Tel : 041-580-2344

kwonkm@nsu.ac.kr

논문투고일 : 2013.07.31

심사종료일 : 2013.08.25

게재확정일 : 2013.09.02