http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2016.43.285

만화영상학의 학문적 체계화를 위한 융합적 연구

Ⅰ. 서론
Ⅱ. 역사적 전개와 발전
Ⅲ. 연구 영역과 탐구 방법
Ⅳ. 전공 교육과 관련 창업군
Ⅴ. 결론
참고문헌
ABSTRACT

임재환

초 록

만화와 애니메이션은 문학적 글과 소리로 기술한 언어예술(言語藝術)과 미술적 그림으로 시각화한 조형예술(造形藝術)과 영화적 움직임으로 제작한 영상예술(映像藝術)을 복합적으로 응용하여 창작하는 융합예술(融合藝術)이다. 그런데 만화와 애니메이션이 20세기 후반기부터 뒤늦게 대학의 전공 학과로 개설 운영되어 학문적 연구 개발과 예술적 창작 표현이 충족되지 못하였다. 따라서 만화와 애니메이션의 학문적 체계화를 위하여 용어적 개념과 정의, 역사적 전개와 발전, 연구 영역과 탐구 방법, 그리고 전공 교육과 관련 창업군 등을 융합적으로 정립할 필요성이 대두되고 있다.

최근 포털사이트 네이버와 형설출판사가 공동 운영하는 『학문명백과(學問名百科)』서비스에도 만화를 비롯한 애니메이션, 영상, 게임, 콘텐츠 등의 신종 문화예술 산업 분야가 등재되지 못하고 있다. 무엇보다도 만화와 애니메이션은 불가분의 관계라서 설령 분리 독립하여 쓰더라도, 합성어로 구성된 '만화영상학(漫畵映像學, animatoon)'을 학문명과 학위명으로 원용하면서 세부 전공을 만화와 애니메이션, 영상과 게임 그리고 콘텐츠 등으로 정립하는데 연구 목적이 있다.

서론에서 만화영상은 만화와 애니메이션의 축약형 합성어로 만화(漫畵)가 한자로 동양에서 통용하는데, 애니메이션은 한자와 로마자가 상(像)+영상(映像)+화상(畵像)+동화(動畵)+동영상(動映像)+동만화(動漫畵)+만화영화(漫畵映畵)이거나 image, pictorial image, ani, anime, animation, animated cartoon, cartoon animation, moving picture 등으로 난삽하여 이를 융합한 만화영상학(漫畵映像學, animatoon)으로 규명하고 학문적으로 체계화하여 학문명과 학위명으로 원용하고자 한다.

본론에서 첫째, 역사적 전개와 발전은 고대・중세・근대・현대의 만화영상으로 시대를 구분하여 동굴벽화, 동물희화, 종교만화, 캐리커처, 카툰, 풍자만화, 코믹스, 애니메이션, 2D+3D, 웹툰, K-toon 등으로 변천사를 미학예술론적으로 융합 분석하였다. 둘째, 만화영상학의 연구영역을 이론+장르+작품+작가 연구를 살펴보고, 탐구 방법으로 인문사회+과학기술+문화예술 등과 융복합한 전공과목을 제시하였다. 그리고 셋째, 전공 교육은 아동+청소년+전공 학생의 만화영상 교육을 고찰하고, 만화영상의 창업군은 개인적 작품창작과 집단적 제작창업 활동을 다양한 직업군으로 탐색하였다.

결론적으로, 만화영상학의 현안과제로는 작가들의 개성화, 내용의 전문화, 형식의 다양화, 창작의 자율화를 고찰하고, 발전 방향으로 만화영상의 학문화・예술화・문화화・산업화를 제창한다. 21세기 문화의 세기에 만화와 애니메이션은 영상과 게임과 함께 그 중요성이 높아져 만화영상학의 학문적 체계화를 위한 융합적 연구로 예술적 창작활동과 문화산업의 콘텐츠로 개발해야 영속한다.

주제어 : 만화, 애니메이션, 영상, 만화영상, 융합적 연구

Ⅰ. 서론

최근 2014년 9월부터 포털사이트 네이버가 운영하는 지식백과를 통하여 모든 학문 분야에 관한 체계적이고 포괄적인 지식을 담은『학문명백과(學問名百科)』서비스를 개시하였다. 이 백과사전은 형설출판사와 네이버가 공동으로 기획하고 제작한 콘텐츠로서 1,002개의 표제어로 구성되었다. 학문명은 한국연구재단의 '학술연구 분야 분류표'를 기본으로 크게 인문학, 사회과학, 자연과학, 공학, 의약학, 예술체육, 농수해양, 복합학의 8개 대분류 아래 147개의 중분류와 847개의 소분류로 구성되었다. 각 학문 분야의 교수와 연구원을 비롯한 전문가 229명이 저자로 참여하여 개별 학문의 개념 및 정의, 역사와 발전 단계, 주요 연구영역, 관련 직업군까지 학문 자체에 관한 지식을 총망라하였다.[1)]

현재 『학문명백과』는 전문가들이 개별 학문에 관한 백과사전식 데이터베이스를 처음으로 구축하였다. 이로써 전공과 진로를 결정하는 학생들이 검색하고 학문에 흥미를 가진 일반인들도 활용할 수 있다. 그런데 이 백과사전에 만화를 비롯한 애니메이션, 영상, 게임, 콘텐츠 등의 신종 문화콘텐츠산업 분야가 등재되지 못하고 있다. 대학의 전공을 찾거나, 어떤 학문명을 검색을 할 때에도 새로운 의미의 온라인 지식백과인『학문명백과』사전을 이용하지 못하고 있는 실정이다.

우리나라의 대학사회에서 만화(cartoon)와 애니메이션(animation)과 관련된 '~학부, ~학과, ~전공'을 '만화애니메이션'으로 합성하여 통칭하는 실정이다. 이는 '한자어+외래어'로 짝지어 마치 '한복저고리+양복바지'로 옷을 입어 볼품없는 맵씨처럼, 학문명이나 학위명으로 적합하지 않다. 만화와 애니메이션은 불가분의 관계라서 분리 독립하여 쓰더라도, 합성어를 구안하여 학문명과 학위명으로 쓰면서 세부 전공으로 만화, 애니메이션, 영상, 게임 그리고 콘텐츠 등으로 쓸 필요성이 있

1) 네이버 학문명백과,
http://terms.naver.com/list.nhn?cid=44410&categoryId=44410, 2016. 4. 26.

다.

일반적으로 만화(漫畵)는 동양의 한자문화권에서 별다른 이견 없이 발음만 달리하여 망가(Manga,일), 만후아(Manhua,중), 만화(Manhwa,한)로 널리 통용되고 있다. 그런데 미국에서 만화적 동영상(animated cartoon)으로 출발한 애니메이션(animation)은 일본의 동화(動畫), 중국의 동만화(動漫畵), 한국의 만화영화(漫畵映畵)로 달리 부른다. 더욱이 만화와 애니메이션은 개념적으로 다음과 같은 영역별 특성이 상호보완적으로 강화되어, 융합의 필요성이 요구된다.(<표 1>)

만화 (아이디어)	예술 (문화예술)	교육 (학습)	장르 (S/W)	창작 (예술가)	그리기 (일러스트)
애니메이션 (스토리)	기술 (과학기술)	오락 (재미)	매체 (H/W)	제작 (기술자)	쓰기 (시나리오)

표 1. 만화와 애니메이션의 영역별 융합적 특성[2)]

21세기에 들어서면서 애니메이션이 컴퓨터와 인터넷의 기술 발달에 따라 2D+3D+4D, C.G+C.A, 디지툰+웹툰+케이툰, 홀로그램+사이버 영상 등으로 다종다양하게 분화 파생되고 있다. 그런데 이를 영상(映像)의 범주 안에 넣어서 만화와 함께 포괄적 융합어로 표기하여 한글의 '만화영상', 한자의 '漫畵映像', 영어의 'animatoon'으로 통일하고 만화영상학(animatoon)의 학문명과 만화영상학의 학사+석사+박사 등의 학위명으로 통용될 수 있다고 제안한다. 이에 따라 만화, 애니메이션, 영상과 동영상 그리고 만화영상의 개념 및 정의를 살펴보고 융합적 연구를 검토한다.

1. 만화의 개념 및 정의

만화애니메이션사전에 의하면, 만화(漫畵)는 '익살스럽고 편하게 그린 그림, 또는 과장하여 인생이나 사회를 풍자·비판하는

2) 임청산, '만화영상세미나 발표자료',「이집트국제만화대회집」, 이집트만화가협회, 2016.03.21.

그림이라는 뜻을 갖고 있는 예술의 한 장르’라고 정의한다.[3] 또한 세계미술용어사전에서의 만화(comic strips, bande dessinée)는 ‘익살맞은 주제를 생략적인 수법으로 나타낸 회화의 한 형식. 대상의 성격을 과장하거나 변형하여 인생이나 사회를 풍자하거나 비판하며, 특히 정치 풍자, 일상생활의 유머, 난센스 등을 주제로 다루어 웃음을 제공한다.’고 정의한다.[4]

권경민 교수는 그의 『만화학개론』에서 ‘만화는 스토리를 가지고 있는 연속적인 그림과 글의 조합’이라고 정의하면서 ‘만화는 형식과 내용, 역할과 기능면에서 다양한 예술적 표현 수단인 회화, 영화, 문학 등과 교차점을 가지는 복합적 미디어’라고 설명한다.[5]

현대적 의미의 만화(漫畵, cartoon) 용어는 근대 일본에서 처음 사용되었고, 한국과 중국에서도 동일하게 쓰이고 있다. 일본의 도바에(鳥羽絵,12c)와 지지망가(時事漫畵,1899), 한국의 의우도(義牛圖,1703)와 삽화(挿畵,1909)와 독자만화(讀者漫畵,1920), 그리고 중국의 리옌환후아(連環画)와 만후아(漫画, 1925) 등으로 이행되었다.

대체로 한중일 한자문화권에서는 희평(戱評), 희화(戱畵), 또는 풍자화(諷刺畵)라고 부르다가, ‘함부로 질펀하고 산만하게 그린다’는 만화(漫畵)로 통용된 것이다. 그 후로도 일본의 망가는 시류에 따라 폰치에, 아카혼, 스토리망가, 극화, 코믹 등으로 불리면서 동양사회에 별칭으로 쓰게 되었다.

서구적 의미의 만화의 종류에는 일반적으로 과장된 인물화를 캐리커처(caricature), 시사만화나 한 장면만으로 구성된 만화는 카툰(cartoon), 네 컷 이상이 연결되어 하나의 이야기를 이루는 만화를 코믹스(comics, comic strips)라고 칭한다.

---

3) 네이버 지식백과, http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1648016&cid=42627&categoryId=42627, 검색어 : 만화, 2016. 3. 18.

4) 네이버 지식백과, http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=894176&cid=42642&categoryId=42642, 검색어 : 만화, 2016. 3. 18.

5) 권경민, 『만화학개론』, 북코리아, 2013, pp.14-16.

2. 애니메이션의 개념 및 정의

애니메이션(animation)은 흔히 움직임이 없는 그림이나 인형을 특수 기법을 사용하여 움직이는 것처럼 보이게 만든 영화나 그 영화를 만드는 기술을 말한다. 세계미술용어사전에서 어원적으로 애니메이션은 라틴어 '아니마'(anima, 영혼, 정신, 생명)와 아니마투스(animatus, 생명을 불어 넣다, 활기를 띠게 하다)에서 유래된 말로써 '움직임이 없는 무생물이나 상상의 물체에 인위적인 조작을 가해 움직임을 주는 것으로 필름이나 비디오에 기록되는 무생물, 손으로 그린 이미지를 움직이는 영상으로 나타내는 영화기술 또는 그렇게 만들어진 영화'를 가리킨다.[6)]

애니메이션은 애니메이션 영화(animation film)의 준말이고, 만화 영화(cartoon animation)에 대한 속칭이다. 미국에서는 '애니메이션'으로 파생하였지만, 일본에서는 '선화 영화'라고 하다가 1921년 문부성에서 영화를 '극영화', 기록 영화를 '실사 영화', 움직이는 만화를 '만화 영화'로 분류하였다. 현재는 '동화(動畵), 재패니메이션(Japanimation), 아니메(anime,アニメ)' 등으로 통칭한다. 유럽에서는 '속임수 영화(trick film)'라고도 부르는데, 우리나라에서는 '만화영화', '애니' 라고도 호칭하였다.[7)]

애니메이션의 기원은 일반적으로 프랑스의 에밀 콜(Emile Cohl)의 '판타스마고리(Fantasmagorie, 1908)'가 애니메이션의 실험작이었다. 본격적으로는 1920~1930년대에 애니메이션의 선구자 월트 디즈니(Walt Disney)가 세계 최초의 각종 애니메이션을 쏟아냈다. 최근에는 기술력의 발전으로 컴퓨터 그래픽이 도입되어 디즈니사와 픽사의 '토이 스토리(Toy Story, 1995)'가 3D 애니메이션의 혁명적 변화를 일으켰다.

애니메이션의 종류에는 2D, 3D 컴퓨터 애니메이션, 스톱 모션, 셀, 샌드 애니메이션 등이 있다. 또한 그림, 만화, 사진, 인화

---

6) 네이버 지식백과, 검색어 : 애니메이션(세계미술용어사전), http://terms.naver.com, 2016. 3. 28.

7) 네이버 지식백과, 검색어 : 애니메이션(만화애니메이션사전), http://terms.naver.com, 2016. 3. 26.

등의 평면을 이용한 아날로그식의 셀(cell) 애니메이션에는 자연스럽게 움직이도록 제작한 풀(full) 애니메이션, 영상 수를 제한한 리미티드(limited) 애니메이션, 스틸 사진을 이용한 스틸 애니메이션, 그리고 입체 애니메이션이 있다. 최근에 급속도로 발전하는 컴퓨터 애니메이션으로 새로운 제작기법이 개발되고 있다.

3. 영상, 동영상, 그리고 만화영상

영상과 동영상의 개념과 정의를 살펴서 이들의 합성어로 융합한 포괄적 학문명과 학위명인 만화영상을 규명하고자 한다.

첫째, 영상(映像)은 상(像, image)이나 심상(心像)을 뜻하면서 영화, TV, 비디오, 사진, 광고 등이 렌즈라는 시각매체를 통하여 형성된 화상적 이미지를 말한다. 또한 화상(畵像, pictorial image)은 '어떤 기술 수단에 의해 2차원 또는 3차원의 화면에 재생 및 표시된 시각 정보. 영상과 화상이라는 용어는 엄밀한 차이는 없으나, 기존의 영화나 텔레비전과 같이 일시적인 것을 영상이라고 하는 경우가 많다. 또 텔레비전에서는 영상 증폭기, 영상 송신기 등과 같은 신호 형태를 비디오라고도 한다. 이에 반해 최근에는 사진, 팩스, 인쇄 등 하드 복사도 포함시켜 넓은 의미로 화상이라는 말이 널리 쓰이게 되었다.[8)]

영상의 파생어로는 영상 커뮤니케이션(매체전달), 영상문화(문화현상), 영상산업(연관산업), 영상세대(수용세대) 등이 회자되고 있다. 영상은 전통적인 표현 기호인 언어나 문자, 그림과 달리 피사체를 시각적으로 재현, 복제할 수 있어 상대적으로 직접적이고 감각적인 표현 수단으로 평가된다.

이런 영상의 개념에서 영상의 구성 요소인 기억·경험, 뇌·마음, 카메라, 편집, 모니터, 스토리, 연출 등을 적절하게 활용하면 좋은 영상을 만들어낸다. 영상은 상상력과 결합하여 장르별로 사실기반 프로그램의 영상예술적 상상력, 예능 프로그램의 영상

8) 네이버 지식백과, 검색어 : 화상, http://terms.naver.com, 2016. 4. 2.

적 상상력, 그리고 연출하는 드라마의 영상표현적 상상력을 분류하여 활용해야 한다.

둘째, 동영상(動映像, moving picture)은 주로 컴퓨터 기술을 활용하여 만들어진 그림이나 사진 등 다양한 이미지 파일과 영화나 TV프로처럼 영상으로 제작된 파일 그 자체를 가리키기도 한다. 많은 양의 데이터를 처리해야 하므로 특수한 하드웨어를 이용하는 멀티미디어의 기술이 필요하다.

동영상은 시간의 흐름에 따라 움직이는 이미지의 연속적인 화면과 함께 음악이 함께 재생되는 TV프로나 영화, 뮤직비디오, 애니메이션, 강의 등의 형태이다. 아날로그 매체에 저장된 동영상 파일도 디지털화하여 컴퓨터나 모바일기기에서 재생이 가능하다.

인터넷에서 많이 사용되는 동화상 형식에는 국제 동영상 표준화 그룹의 MPEG, 애플사의 MOV, 프로그레시브(Progressive Networks)사의 RealVideo, 마이크로소프트(Microsoft)사의 Avi 등의 동화상이 있다. 국내에서 동영상 파일 재생 시에 주로 활용되는 소프트웨어로는 윈도우 플레이어, 곰플레이어, KM플레이어, 애플 아이튠즈 등이 속출하고 있다.[9]

셋째, 만화영상(漫畵映像, animatoon)은 만화(漫畵, cartoon)와 애니메이션(動映像, animation)의 합성어이고, animation의 'anima'와 cartoon의 'toon'의 축약형 'animatoon'이다. 임청산 박사는 『만화영상예술학』에서 '만화영상은 인생문제를 풍자·해학·우의 등의 표현 내용으로 삼고, 단순·과장·변형 등의 표현 형식으로 전개하는 종합예술'이라고 미학예술론적 입장에서 정의하고 있다.[10] 또한 만화영상의 장르에 따른 용어개념과 발달과정을 다음과 같이 포괄적으로 정리하여 참고할 만하다.(<표 2>)

9) 네이버 지식백과, 검색어 : 동영상, http://terms.naver.com, 2016. 4. 2.
10) 임청산, 『만화영상예술학』, 대훈닷컴, 2003, p.16.

서구적 용어	동양적 개념	태동기	중흥기	전성기
캐리커처 Caricature	얼굴만화 초상만화 풍자만화	1590 이태리 A. Carracci	1824 프랑스 H. Daumier	1970 미국 R. Lurie
카툰 Cartoon	짧은만화 단편만화 시사만화	1841 영국 J. Leech	1932 영국 D. Low	1972 독일 H. Haitzinger
코믹스 Comics	긴만화 장편만화 연재만화	1896 미국 R. Outcault	1941 미국 M. Fleischer	1957 일본 Yosihiro, Datchmi
애니매이션 Animation	움직이는만화 영상/동화 만화영화	1908 프랑스 E. Cohl	1928 미국 W. Disney	1991 미국 W. Disney
디지털만화 C.G./C.A.	컴퓨터만화 모바일만화 영상만화	1963 미국 MIT CAD	1965 미국 Zajac C.A.	1995 미국 Toy Story

표 2. 만화영상의 장르에 따른 용어파생 및 발달과정[11)]

만화는 한자로 동양에서 공용하고 있는데, 애니메이션과 연관된 상(像)+영상(映像)+화상(畵像)+동화(動畫)+동영상(動映像)+동만화(動漫畵)+만화영화(漫畵映畵)는 image, pictorial image, ani, anime, animation, animated cartoon, cartoon animation, moving picture 등으로 난삽하여 이를 융합한 만화영상학(漫畵映像學, animatoon)을 학문적으로 체계화하고 학문명과 학위명으로 원용해야 학문의 반열에 오르면서 학계의 인정을 받을 수 있다.

더욱이 만화영상은 모든 학문과 예술을 창작물의 내용과 형식으로 융합하여 표현 영역을 확산하고 있다. 만화영상은 그림이 있는 시각예술(視覺藝術), 선묘가 중심인 선화예술(線畵藝術), 판화 인쇄적 복제예술(複製藝術), 영상기법을 응용한 영상예술(映像藝術), 커뮤니케이션을 위한 시각전달디자인(視覺傳達圖案) 등으로도 해석된다.[12)] 이처럼 만화영상은 문학적 글과 소리로 표

11) 임청산, ‘만화영상세미나 발표자료’,「이집트국제만화대회집」, 이집트만화가협회, 2016.03.21.

현한 언어예술(言語藝術)과 미술적 그림으로 표현한 조형예술(造形藝術)과 영화적 움직임으로 표현한 영상예술(映像藝術)을 복합적으로 응용하여 제작하는 융합예술(融合藝術)로 지칭한다.

오래전부터 한국과 미국의 만화애니메이션 전문지『애니메이툰(Animatoon)』은 animation+ cartoon의 축약어로 쓰이고, 최근에 '케이툰(K-toon)'은 Korea+cartoon의 합성어로 digitoon과 webtoon의 생략어와 함께 축약하여 사용하고 있다. 실제로 부천의 한국만화영상진흥원(韓國漫畵映像振興院, Korea Manhwa Contents Agency)과 만화영상산업(漫畵映像産業) 클러스터, 세종시의 국제만화영상전(國際漫畵映像展, SICACO)과 공주대학교의 사이버국제만화영상관(國際漫畵映像館, CICAM)과 임청산의 만화영상학(漫畵映像學) 전집 그리고 프랑스의 국제만화영상단지(國際漫畵映像團地, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image) 등에서 로마자 표기는 다르지만, 한글이나 한자로는 '만화영상(漫畵映像)'이 공식적으로 활용되고 있다. 따라서 '만화영상학(漫畵映像學, animatoon)'을 학문명과 학위명으로 정립하고 세부 전공을 만화, 애니메이션, 영상, 게임, 콘텐츠 등으로 통합 연계해야 체계화된다.

4. 융합적 연구

만화영상은 대중들이 주역인 대중사회에서 대중들이 선호하는 대중문화로서 대중들을 위한 대중예술의 융합 장르이다. 또한 만화영상은 문학적 언어예술과 미술적 조형예술과 영화적 영상예술의 융합예술이다. 그리고 만화영상은 전통학문으로부터 원용하는 융합과학이고 순수예술까지 창출하는 종합예술이다. 따라서 만화영상은 전통문화와 순수예술을 지향하여 융합적 연구와 개발을 추구하기 때문에 융합 관련 용어의 개념과 정의, 그리고 융합적 연구 방안을 탐색하고자 한다.

우선, 융합은 받아들이는 주체에 따라 그 의미가 모호하여 분

12) 임청산, 앞의 책, pp.39-44

야별로 융합의 정의를 살펴본다.

첫째, 철학적 측면에서 '존재하는 모든 것들이 디지털로 수렴됨으로 인해 사물, 인간, 생명, 그리고 가상과 현실이 기존의 존재론적 경계를 상실하고 상호 침투하고 혼합되거나 창발하는 현상'으로 해석한다.

둘째, 사회적 측면에서 '디지털 기술에 기반한 탈 제약적 의사소통으로 미시적 인간관계에서 거시적 사회구조, 외적 생활환경에서 내적 의식세계, 실제 현실에서 가상세계에 이르는 사회적 행위 공간 전역에서 복합적으로 전개되는 일련의 이합집산적 현상'으로 이해한다.

셋째, 정치적 측면에서 '기술, 서비스, 산업 등이 디지털을 매개로 수렴되거나 분화됨으로 인해 정치행위자의 제도적 개입·조정과 시민·소비자의 참여를 둘러싼 기존의 조직과 행동양식이 통합되거나 재구조화되는 현상'으로 정의한다.

넷째, 경제적 측면에서 '기술, 제품, 서비스 및 산업 수준에서 일어나고 있는 디지털 전환과 그 확산의 결과로 발생하는 산업과 생산자, 소비자, 시장에서의 행태와 관행, 절차, 문화 등이 변화·소멸·신생되는 현상'으로 정의한다.

다섯째, 문화적 측면에서 '디지털화에 따라 네트워크 기반의 호환성과 이동성이 제고되면서 흩어져 있던 정보와 콘텐츠뿐만 아니라 사람 간의 연결이 활성화되고, 이종적인 장르 간의 혼종, 감각의 확장, 물리적 공간과 가상공간의 혼재가 일상화되어가는 현상'으로 이해되고 있다.[13]

다음으로, 현재 통용되고 있는 융합과 관련된 용어를 시기와 분야 별로 살펴보면, 그 개념이 분명하게 규명된다.

첫째, 융합을 학문간의 협동과 협업 관계로 이해하는 학제간(學際間, Interdisciplinary) 연구는 90년대에 여러 전공 분야들이 특정한 과제를 해결하기 위해 한시적으로 모였다가 흩어지는 느슨한 협업 방식이다. 학제는 분과 학문이 독립성을 유지하면서

13) 신동희, '매쉬업 융합'·『창조경제와 융합』, 커뮤니케이션북스, 2014.

상호간의 소통을 향상시키는, 협력관계의 차원이고 분과 학문의 통합을 지향하는 융합과는 거리가 있다.

둘째, 융합을 퓨전(fusion)으로 이해하는 복합(複合,composite) 연구는 서로 이질적인 것을 혼합하고 합성하여 새로운 시너지 효과를 만들어내는데 각 전공이 하나로 융합되지 않고, 복합적 전체의 구성 성분으로 유지되는 과정이나 새로운 융합 연구로 창발하는 과정 자체를 지칭한다. 그렇지만, 원리적 통합이나 새로운 학문, 지식체계를 구축한다는 의미와는 거리가 있다.

셋째, 융합을 수렴의 의미로 파악하는 통합(統合, convergence) 연구는 미국의 과학재단이 2002년에 수렴테크놀로지로 지칭하면서 분파적 기술, 파편화된 기술을 하나의 기술체계로 통합하였다. 강한 연결 방식으로 여러 전공들이 삼투되어 하나의 새로운 학문으로 수렴되는 방식이다. 2010년대에 단일학문의 범위를 벗어나는 주제에 대하여 각각의 분야가 완전히 통합되어 연구되고 있다.

넷째, 융합을 지식의 통합으로 이해하는 통섭(統攝, consilience) 연구는 2000년대에 최재천 교수가 윌슨(E. Wilson)의『지식의 대통합(2004)』을 '통섭'으로 번역한데서 비롯하였다. 통섭은 분과 학문의 장벽을 넘어선 총체적 이해와 지식의 통합을 지향하는데 어떤 결과로 귀착될지는 미결정된 연구 방식이다.[14] 이 논문에서는 만화+애니메이션+만화영상의 용어정의, 시대별 미학+예술론+만화영상의 역사연구, 인문사회+과학기술+문화예술+만화영상학의 학문연구, 아동+청소년+전공학생의 전문교육, 만화+캐릭터+애니메이션+영상+게임+콘텐츠+광고+교육의 창업군 등을 융합적으로 고찰하여 만화영상학의 학문명과 학위명을 체계적으로 정립하고자 한다.

---

14) 에드워드 윌슨 저, 최재천·장대익 역,『지식의 대통합 ; 통섭』, 사이언스북스, 2005, pp. 10~14.

Ⅱ. 역사적 전개와 발전

만화영상은 시대의 변천과 역사의 발전과 인류문명의 진보에 따라 원시, 고대, 중세, 근대, 현대, 미래의 시대 구분과 동굴벽화, 암각화, 조수희화, 풍속화, 풍자화, 근대만화, 현대만화영상의 장르 유형과 캐리커처, 카툰, 코믹스, 애니메이션, 웹툰 등의 전문 용어, 그리고 만화영상과 밀접한 문학적 언어예술, 미술적 조형예술, 영상적 영화예술을 미학예술론적 융합 차원에서 역사적으로 고찰하고자 한다.

1. 원시 만화영상의 기원

만화영상의 사적 고찰은 대체로 고대와 중세보다는 근대와 현대의 장르 파생에 따른 역사적 배경과 작가와 작품을 분석하는 경향이었다. 그런데 영국의 보흔 린츠(Bohun Linch)의 『만화의 역사』에서 만화의 기원을 '어느 누구나 여백에 그려보고 싶은 인간의 충동만큼이나 오래 되었다'면서 선사시대부터 기술하였다.[15] 따라서 만화영상의 기원은 선사시대의 유물유적과 원시인들의 예술활동 가운데 만화영상적 흔적을 살피는데서 출발해야 만화영상학이 학문과 예술로서 정립될 수 있다.

선사시대의 원시미술(原始美術, primitive art)에는 구석기시대의 동굴벽화(洞窟壁畵)와 암굴부조(岩窟浮彫)와 동산미술(動産美術), 중석기시대의 암면채화(巖面彩畵)와 각화(刻畫), 신석기시대의 암면미술(巖面美術), 거석기념물(巨石記念物)과 토기(土器) 등이 있다. 인류 최초의 만화영상은 구석기 시대의 동굴벽화와 암각화에서 수렵, 채집, 어로를 생업으로 삼았던 원시인들의 원초적 표현 본능과 미의식과 예술적 취향을 살핀다.

서유럽의 프랑스 남부지방 라스코에서 에스파냐 북부지방 알타미라에 걸쳐 분포하는 600여개의 동굴벽화에는 동굴 깊숙한 안쪽의 벽면이나 천장에 한두 가지 물감으로 수렵·무용 ·투쟁 등을

15) Bohun Lynch, *A History of Caricature*, Gale Research Co,, 1974, p.11.

그려져 있다. 동굴벽화의 특징에는 자손의 번영과 사냥의 수확 등을 기원하는 종교의식이나 주술적 신앙과 관계가 깊어서 주술사 외에는 사람을 다루지 안 했다.[16] 특히, 알타미라 동굴벽화의 '상처 입은 들소'에서 들소, 멧돼지, 야생마, 사슴 등의 동물을 벽화로 남기면 그 동물을 잡을 수 있다는 만화풍의 주술적 신앙과 살아서 움직인다는 정령신앙(animism)을 애니메이팅(animating)된 것이다.[17]

한편, 우리나라의 신석기시대에도 국보285호인 울산시 대곡리 반구대 암각화는 크게 바다동물과 육지동물, 도구와 사람 등으로 나눌 수 있다. 또한 국보147호인 천전리 각화도 마름모꼴과 동심원문 등의 기하학적 문양과 금속도구를 사용하여 새긴 선각화와 명문이 확인되었다. 이처럼 원시만화의 원형인 동굴벽화는 인간의 원초적 본능을 추구하던 20세기 초의 야수파・표현주의・입체파 등의 현대미술에도 영향을 끼쳤다.18)

2. 고대 만화영상의 성립

원시시대 이래로 인지가 발달한 인류는 약 5천여년 전부터 비옥한 농토와 풍부한 물이 있는 강유역에서 고대문명이 싹트기 시작하였다. 고대문명의 중심지인 메소포타미아의 티그리스강과 유프라테스강 유역, 이집트의 나일강 하류, 인도의 갠지즈강과 인더스강 계곡과 중국 북부의 황허 유역에서 출토되고 발견된 유물 유적에는 만화영상사에서 고찰할만한 작품들이 남아있다.

기원전 2,500여년경 메소포타미아지역 우르왕조의 유적에는 사자와 사슴과 산양 등의 동물 악대를 희롱하는 동물희화(動物戱畵)가 가장 오래 남아있는 고대의 만화영상과 관련된 작품이다. 이 지역의 테베와 가우라에서 출토된 인장도 에로티시즘 회화의 선구라고 말한다.[18]

---

16) 竹內敏雄, 안영길외 역,『美學・藝術學事典』, 미진사, 1989. pp.357-358.
17) 이용배, '알타미라 동굴벽화', 『애니메이션의 장르와 역사』, 살림출판사, 2014. pp. 12~27.
18) 張素賢,『動物의 美術』, 悅話堂,1979,pp.12-21

태양신과 내세를 믿던 고대 이집트 사람들은 미라로 처리된 사체를 넣고 피라미드와 스핑크스를 쌓았다. 그 속에서 발견된 기원전 1,000여년경의 '죽은이의 책' 에는 사자와 영양이 장기를 두는 조수희화(鳥獸戱畵)가 당시의 왕실 사회와 노예 생활을 풍자하였다. 이는 현대만화의 원형으로 훗날 유럽의 풍속만화에 커다란 영향을 끼쳤다.[19]

인더스문명 속의 인도미술 가운데 코끼리, 소, 말, 사자 등의 성스러운 짐승으로 부처를 상징하는 사성수상(四聖獸像)이 동물희화로 만화적 요소가 담겨있다. 또한 황허문명을 이룩한 고대 중국에서 한나라 시대의 청동 술잔에 그린 수렵도(狩獵圖)에 만화적 필치가 풍긴다. 그 외에도 잉카, 마야, 아즈텍 등지에서 출토된 유물유적 가운데 만화영상과 관련된 작품을 찾아볼 수 있다.

고대 그리스는 민주의식, 긍정주의, 그리고 에로티시즘 등으로 휴머니즘이 개화된 만화영상의 온상이 되었다. 특히, 고대 그리스 철학자들인 소크라테스, 플라톤, 아리스토텔레스의 자연적+재현적+고전적 미학 이론이 만화영상학 발전에 크게 영향을 끼치고 있다. 그리스의 만화영상문학으로는 이솝(Aessop)의 우화가 동물을 의인화하여 만화영상의 전범이 되고 있다. 또한 아리스토파네스(Aristophanes)의 희극에는 그리스 최초의 만화가인 파우슨(Pauson)이 시민생활을 그려서 주목을 받았다. 그리고 비극작가들이 쓴 소극(笑劇, farce)은 불합리한 시대상을 소피스트적으로 표현하여 괴기한 테라코타(terra cotta)상에 영향을 끼쳤다.[20]

지중해의 패자가 된 로마는 공화정이 발달하여 시민들의 비판의식과 풍자정신이 뛰어나서 호라티우스(F. Q. Horatius)와 유베나리스(D. J. Juvenalis)와 같은 풍자가들이 등장하였다. 그들은 인간의 악덕과 우둔을 꼬집는 풍자시를 지어서 풍자만화적 표현에 크게 참고가 되었다. 그리고 기원전 79년에 화산 폭발로 매몰된 폼페이 유적에서 '거리의 음악가' 등이 발굴되어 인물을 희

19) 須山計一, 『漫畵博物志-世界編』, 番町書房, 1972. pp.32-41.
20) 임청산, 앞의 책, pp.52-53

화화하기도 하였다.

3. 중세 만화영상의 정착

중세 유럽의 천년(5-15세기)은 기독교를 국교로 삼아 고대 철학자들의 미론을 기독교 사상과 융합시켰다. 이와 함께 신과 인간과 우주와의 관계에서 새로운 미와 예술이 빛이나 상징과 같은 개념으로 떠올랐다. 중세의 미술은 모자이크 벽화, 고딕과 로마네스크의 대사원, 기독교적 조각상, 고전적 축성과 교회의 건축물 등이 주제였다.[21]

중세의 만화영상은 기독교의 영향과 고전문화의 전통적 재현으로 새로운 형태의 만화영상과 풍자문학은 진전되지 못하였다. 따라서 성경의 내용을 희화적으로 알기 쉽게 표현한 종교만화와 봉건적 민중생활의 비판적 풍속만화, 그리고 부정부패의 사회상을 폭로한 은유적 풍자만화가 출현되었다.

동로마의 비잔틴제국은 로마+헬레니즘+오리엔트 문화와 융합된 비잔틴문화가 형성되어 비잔틴 필사본인 '그리스도상을 지우는 비잔틴 우상파괴론자(900년경)'라는 경전만화와 다프니수도원의 '그리스도의 책형'이라는 모자이크성화에서 풍자만화를 감찰할 수 있다. 또한 6세기경 중동의 아랍에서 일어난 이슬람교는 성상제작을 우상숭배라고 금지하여 8세기 이후로 회화본조차 찾아보기 어렵다가 13세기 이래로 자연과학의 필사본에 세밀화로 묘사하였다. 페르시아에서 발견된 필사본에는 '마호메트의 승천'이 만화체의 세밀화가 돋보였다.

중세 수도원의 수사들은 경전을 비롯한 역사와 문학 서적을 모사하는 필사본에 괴기한 악마와 희화적 요괴를 그리고 꾸미는 세밀화가 나타났다.[22] 또한 봉건사회의 기사들에 관한 환상적 무용담과 연애담이 기사문학과 만화삽화로 '아더왕과 원탁의 기사도', '돈키호테' 등이 있고, 동양에서는 중국의 '삼국지'와 '서유기' 등이 무협만화로 발전하였다.

---

21) 須山計一, 앞의 책, pp.12-13

22) 샹플뢰리, 정진국 옮김, 『풍자예술의 역사』, 까치, 2002. pp.350-357.

중세의 동양에서도 유교와 도교와 함께 서남아시아에서 전래된 불교와 이슬람교가 성행하여 만화영상과 관련된 예술 활동이 활발하게 전개되었다. 당대 제일의 화성인 우따오즈(吳道子)는 종교적 도석 인물화를 만화적 선묘로 그렸다. 또한 일본은 4세기경부터 중국과 한국의 대륙문화를 수입하여 아스카(飛鳥) 문화를 형성하고 비천상과 나한상과 같은 불화에서 만화적 표현을 엿볼 수 있다. 9세기경 헤이안(平安)시대에 도바소죠(鳥羽僧正)의 '조수희화권(鳥獸戱畵卷)'에는 당시 사회의 부패상을 희화화한 두루마리 그림을 일본만화의 원조로 삼는다.<그림1> 17세기 에도(江戶)시대 후기에 우키요에(浮世繪)는 환락가의 성애만화가 유행하였다.[23]

한국은 고려시대에 불교가 성행하고 '공방전', '국선생전', '죽부인전' 등의 의인체 문학이 만화영상의 소재로 발달하였다. 그리고 조선시대에는 유교를 숭상하고 양반사회와 선비문화가 정착되고 이들의 생활윤리를 그리고 가르치는 '삼강행실도'를 배포하였다. 1703년에 선산부사 조구상(趙龜祥)이 제작한 목판화 '의우도(義牛圖)는 제목과 캐릭터명과 대사까지 뚜렷하게 그린 세계 최초의 네칸 만화로 평가받고 있다.(<그림2>)[24]

그림1. 일본의
조수희화권(鳥獸戱畵卷)

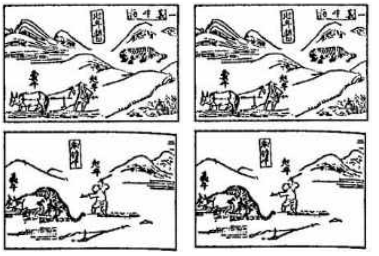

그림2. 한국의 의우도(義牛圖)

23) 石子順, 『日本漫畵史』, 社會思想社, 1988, p.19.
24) 임청산, 『만화영상예술사』, 2004, p.91.

한편, 14-16세기의 중근세에 학문과 예술의 재생과 부활을 재현한 르네상스(Renaissance)는 고전주의의 부활, 인본주의, 자연의 재발견, 개인의 창조성 등 근대사회의 시민의식이 미술 분야에서 가장 두드러지게 나타났다. 이탈리아 르네상스에서 만능의 천재들인 레오나르드 다빈치와 미켈란젤로와 라파엘로 등이 불휴의 명작인 성화를 비롯한 그로테스크한 인물 스케치와 알레고리컬한 만화적 소묘까지 남겼다. 르네상스는 인간 중심의 세계관과 자유로운 인생관과 지적 상상력으로 새로운 만화영상의 전환기를 맞게 되었다.

무엇보다도 이탈리아에서 비롯된 르네상스 문화는 과학적이고 비판적인 대중문화와 대중예술로 싹트게 되었다. 만화영상도 목판 종교만화에서 동판 풍자만화로 이행하게 되었다. 16세기 후반기에 카라치(Caracci) 형제의 초상 스케치가 과장된 인물화, 익살맞은 희화, 인간사를 풍자한 그림이었다. 이를 1646년에 마시니(Masini)가 그의 '여러 얼굴'에서 캐리커처라고 처음 썼는데, 1655년에 베르니니(Bernini)가 프랑스에 소개하였다. 이처럼 만화영상의 기본 용어인 캐리커처(caricature)가 특정 대상을 한두 컷으로 과장하고 풍자하는 초상만화로 훗날 유럽에서 신문잡지의 시사만평으로 정착되었다.[25]

15세기 중엽에 독일의 구텐베르그의 금속활자는 만화영상을 대중화하고 복제예술로 승화하는 계기가 되었다. 또한 프랑스는 16세기에 르네상스가 만발하고 17세기에는 절대왕정이 전성기를 맞고 시민의식이 확산되었다. 당시에 레오나르도 다빈치는 미술 작업에도 기하학과 수학의 방대한 지식이 중요함을 이해시켰다. 16세기 지오반니의 카메라 옵스큐라(camera obscura)와 같은 새로운 기술 및 미디어들의 기능이 애니메이션의 역사가 되었다.[26]

4. 근대 만화영상의 전개

17,18 세기의 유럽은 영국의 산업혁명과 프랑스의 혁명 그리고

25) 임청산, 앞의 책, pp.75-77.
26) 이용배, 앞의 책, pp. 32~45.

미국의 독립전쟁 등으로 세계 각국에서 근대화의 물결이 확산되고 세계인들이 자유주의와 낭만주의와 민족주의가 팽배하였다. 무엇보다도 미학과 예술론이 활발하게 논의된 19세기 전후로 근대의 만화영상이 활성화되고 예술로써 승화되었다. 독일의 바움가르텐(A. G. Baumgarten)이『미학(aesthetics, 1750)』을 '감성적 인식의 학문'이라고 처음으로 규정하였다. 이를 칸트(I. Kant)는『판단력 비판(1790)』에서 미적 판단을 분석하는 학문으로 확립하였다. 또한 헤겔(G. W. F. Hegel)은 『미학강의(1835)』에서 '아름다운 예술의 철학'이라고 주장하였다.[27)]

영국은 산업혁명 전후로 복제기술이 발전하여 만화영상이 회화에서 하나의 독립된 예술 장르로 정착할 수 있었다. 유럽 근대만화의 창시자인 윌리엄 호가드(William Hogarth)는 세태만화 '당세 결혼 풍속' 과 '캐릭터와 캐리커처(1743)'와 『미의 분석』이라는 미학서를 내놓았다. 또한 토마스 로랜슨(Thomas Rowlandson)은 '소나기'와 '노출'이라는 풍자만화를 그렸고 말풍선(ballon)을 처음 사용하였다. 그리고 정치만평의 아버지인 제임스 길레이(James Gillray)는 반나폴레옹 만화를 그렸다.

해양국가로 발돋움한 스페인에서 16세기 최대의 화가인 엘 그레코(El Greco)의 종교화와 초상화, 17세기 스페인 바로크의 최대 거장인 디에고 벨라스케스(Diego Velazquez)의 어릿광대와 난장이 등의 만화와 유사한 작품, 그리고 18세기 스페인 최대의 화가인 프란치스코 고야(Francisco Goya)는 '변덕'과 '부조리'로 인생을 풍자하고 '전쟁의 참화'로 반전만화를 그렸다.

유럽사회에서는 19세기 초부터 프랑스를 중심으로 새로운 미술사조가 유행하여 근대만화를 다양하게 표현할 수 있었다. 즉, 냉정과 형식적 신고전주의자 앵그르의 '오달리스크', 개성과 정열의 낭만주의자 드라크루의 '영국군대, 시골보따리', 현실적 자연을 관찰하는 자연주의자 루소, 객관적 자연을 재현하는 사실주의자 쿠르베의 '안녕하세요, 쿠르베씨'와 도미에의 풍자화,

---

27) 타타르키비츠, 손효주 옮김, 『미학의 기본개념사』, 미진사, 1995, pp.360.

그리고 자연을 색채 현상으로 보는 인상주의 화가들의 작품에서 만화적 요소를 관조할만하다.

19세기의 유럽은 근대적 자본주의가 발달하고 자유, 평등, 박애의 사상이 편만하여 현실주의, 물질주의, 실증주의, 사회주의 등이 싹터서 현실사회를 비판하는 풍자만화가 성행하였다. 프랑스에서는 7월혁명 직후에 필리퐁(C. Philipon)이 시사만화 주간지 '라 까리까투투르(La Caricature, 1830)'와 만평 일간지 '르 샤리바리(Le Charivari, 1832)를 발행하여 우수한 만화가들을 발굴하였다. 필리퐁이 배출한 '현대만화의 시조'라는 풍자만화가 오노레 도미에(Honore Daumier)가 '대식한(Gargantua, 1832)'을 비롯한 정치풍자와 세태만화를 일생 4,000여점을 석판화로 풍자하여 근대 저널리즘의 기수가 되었다.[28)]

영국에서도 여러 종류의 만화잡지와 만화집이 발행되어 풍자문학과 비판정신까지 활발하였다. 잭 미드포드가 주간한 '천벌(Scourge)', '풍자가(Satirist)', '월간 유성(Monthly Meteor)' 등이 속간되었다. 특히, 세계에서 가장 오래된 만화잡지 '펀치(Punch, 1841)가 창간되어 수많은 걸출한 만화가들을 배출하였다. 이 잡지의 대표적 작가인 존 테니엘(John Tenniel)은 50년간 2,000여 편의 만화를 게재하고 존 리치(John Leech)는 시사만화를 뜻하는 카툰(cartoon)을 처음 썼다. 또한 독일은 프랑스와 영국의 영향을 받아 19세기 후반에 뮌헨에서 랑겐(A. Langen)은 만화주간지 '바보(Simplicissimus,1896)'를 창간하여 군관 체재를 풍자하고 수많은 만화가들을 배출하였다.

유럽만화의 영향을 받은 미국의 만화영상은 1776년에 독립을 선언하면서 급성장할 수 있었다. 미국에서는 벤자민 프랭클린(Benjamin Franklin)의 '뭉치지 않으면, 죽는다'를 최초의 만화로 인정하고 건국 초기에 유머주간지 '랜턴(Lantern)'과 '배니티 패어(Vanity Fair)'가 창간되었다. '미국만화의 대부'라는 풍자만화가 토마스 내스트(Thomas Nast)는 '하퍼즈 위

28) 須山計一, 『漫畵博物志-世界編』, 番町書房,1972, pp.72-80

크리(Harper’s Weekly, 1870)에서 정치가의 캐리커처와 풍자만화를 게재하면서 양당제를 당나귀(민주당)와 코끼리(공화당)로 비유하였는데 오늘날도 통용되고 있다. 남북전쟁 이후에는 민주당 편의 ‘퍽(Puck, 1877)’과 공화당 편의 ‘저지(Judge, 1881)’가 창간되어 정치만평이 성행하였다.

동양에서 일본의 근대 만화영상은 1870년대부터 신문잡지가 발행되면서 유럽과 연계되어 발달하였다. 영국의 만화가 찰스 위그먼(Charles Wirgman)이 ‘저팬 펀치(1862)’를 창간하여 만화를 발표하였다. 20년 후인 1882년에 프랑스의 화가 조루쥬 비고(Georges Bigot)가 회화집과 만화집을 발행하여 도미에 풍의 유럽만화를 소개하였다. 일본근대만화의 시조인 키타자와 라쿠텐(北澤樂天)은 1902년 지지신보(時事新報)에서 시사만화를 그리고 ‘망가(漫畵)’라는 용어를 처음으로 썼다.

한국의 근대 만화영상은 1909년 6월 2일에 창간된 대한민보에서 이도영(李道榮)의 삽화(揷畵)라는 만평이 효시였다. 1920년 4월 1일에 창간된 동아일보의 ‘독자만화’가 게재되었지만, 일본의 식민지배로 자주독립적 만화활동을 펼치지 못하였다. 중국은 20세게초에 내우외환으로 신문잡지에서 시사적인 삽화와 연환화와 캐리커처가 유행하였다. 중국 최초의 만화월간지 ‘상해발극(1918)’이 창간되고 1920년대에 일본에서 유학하던 펑즈가이(豊子豈)가 만후아(漫畵)라는 용어를 처음 소개하였다.

5. 현대 만화영상의 발전

20세기에 들어서면서 1차 세계대전(1914), 러시아 공산혁명(1917), 경제공항(1929), 나치정권(1934)이 출현하여 2차 세계대전(1939)이 일어났지만, 수많은 신문잡지의 발행되어 ‘대만화시대’를 맞게 되었다. 1930년대 마르크스주의 예술론은 미학, 예술사, 창작이론 등으로 구분하고, 만화영상을 통하여 현실을 변혁하고 세계를 개조하는 수단으로 강화되었다.

독일은 나치 군대가 만화전문지를 폐간시키는 언론탄압을 일삼았으나, 만화주간지 ‘심플리치시무스(1896)’의 ‘정치만화가’

토마스 하이네(Thomas Heine), ‘독일 근대만화의 아버지’ 질레(H. Zille)의 풍자만화, 그리고 ‘독일 최고의 만화가’ 게오르게 그로츠(George Grosz)의 몽타쥬형 만화를 남겼다.

영국은 영연방을 통하여 만화영상을 확산시킬 수 있었다. 1920년대부터 넌센스 만화가 배트맨(Bateman)은 무언만화와 스포츠만화를 그리면서 미국의 연재만화에 직접 영향을 주었다. 그리고 세계적인 정치만화가 데이비드 로우(David Low)는 ‘분노의 해(1949)’을 출간하고 왕실의 작위 칭호를 받았다. 2차대전 후에 로날드 셜(Ronald Searle)은 30여 종의 걸작 만화집을 발행하였다.

프랑스에서는 1890년에 세계 최초로 에밀 꼴(Emile Cohl)이 움직이는 그림을 실험하고 ‘판타스마고리(1908)’을 그려서 실험적 애니메이션의 효시가 되었다. 스페인 출신의 입체파 화가 파블로 피카소(Pablo Picasso)의 대표작 ‘게르니카(Guernica, 1937)’는 전쟁만화적 풍자의 전형이다. 또한 마르크 샤갈(Marc Chagall)도 환상적 만화풍의 회화를 남겼다. 그 외로 앙드레 프랑소와(Andre Francois), 샤발(Chaval), 시네(Sine), 샹페(Sempe) 등의 유머 작가들이 활약하여 예술만화의 본고장이 되었다.

미국에서도 1906년에 블랙톤(J.S. Blackton)이 최초의 애니메이션 ‘유쾌한 얼굴’을 내놓아 만화영상 시대를 개막하였다. 1914년에 윈저 맥케이의 단편 애니메이션 ‘공룡 거티’를 제작하였고, 1915년에 얼 후드(Earl Hurd)의 셀 애니메이션을 창안하였다. 특히, 월트 디즈니(Walt Disney)가 나타나 세계 최초의 토키 동화인 ‘증기선 윌리(1928)’를 제작하여 캐릭터인 미키마우스가 탄생하였다. 그 후로 미국은 코믹 스트립스(comic strips)가 성행하고 디즈니사가 컴퓨터 애니메이션 ‘토이 스토리(1995)’를 비롯한 새로운 애니메이션을 개발하여 세계 최대의 영상산업국으로 주도해왔다(<그림 3>).

일본도 패전 후인 1946년에 데츠카 오사무(手琢治虫)가 ‘철완아톰’을 제작하면서 영상 표현을 만화기법과 융합하였다. 1950

년에 이야기만화와 대본소만화가 유행하다가, 1957년에 극화(劇畫)가 유행하였다. 그 후로 만화가협회(1964)가 결성되고, 오미야시립 만화회관(1966)이 운영되고, 쿄토세이카대학에 만화과(1973)가 개설되고, 만화박람회(1981)가 열려 만화영상산업국으로 부상하였다.

우리나라도 해방 후에는 본격적인 만화영상 활동이 전개되기 전에 만화의 내용과 표현이 문제가 되어 사회적으로 오해와 편견을 낳았지만, 1967년에 국내 최초로 신동헌의 애니메이션 '홍길동'이 제작되었다(<그림 4>). 1980년대부터 국내 만화가 인기를 끌면서 1990년초에 대학에 만화영상 관련 학과들이 개설 운영되어 만화영상이 문화산업으로 급부상하고 세계적 수준의 K-toon을 내놓아 기대가 크고 전망이 밝다.

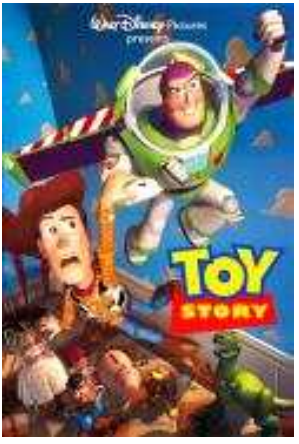

그림3. Disney pictures
<TOY STORY>, 1993

그림4. 신동헌,
<쾌남 홍길동>, 1967

Ⅲ. 연구 영역과 탐구 방법

만화영상의 연구 영역으로 이론 및 장르적 연구, 작가 및 작품

적 연구, 그리고 감상 및 비평적 연구 등으로 고찰하여 연구 영역을 확장해야 한다. 또한 만화영상학의 탐구 방법으로 내용과 형식, 그리고 이론과 실제 면에서 오랫동안 정립해온 정통 학문과 순수 예술을 응용하여 학제간 융복합적 연구를 통하여 다양하게 탐색해야 한다.

1. 만화영상의 연구 영역

만화영상의 연구 영역과 탐구 방법으로는 이론 및 장르적 연구, 작가 및 작품적 연구, 그리고 감상 및 비평적 연구 등으로 고찰하고자 한다. 첫째, 만화영상학의 이론 및 장르적 연구는 학문적 체계화의 핵심적인 영역이다. 만화영상학은 학문적으로 응용과학이고 예술적으로 응용예술이라서 다른 학문과 예술과의 비교, 접목, 응용, 융합할 때에 학문과 예술의 이론적 체계를 갖출 수가 있다. 따라서 만화영상을 다른 인문사회, 과학기술, 문화예술과 상호 비교하고 분석하여 만화영상학의 이론적 연구를 융합적으로 정립해야 한다.

둘째, 만화영상의 이론 및 장르적 연구는 예술적 체계화의 실질적 탐구 방법이다. 만화영상학은 학문적 이론을 정립하면서 미학예술론적 시각화에 의하여 유형별로 전시 공연하기 때문에 작품과 상품에 대한 장르적 연구가 중차대하다. 따라서 만화영상학은 미학과 예술론과 연계하여 융합하고 예술적 장르로서의 위상을 확보해야 한다.

셋째, 만화영상의 작가 및 작품적 연구는 창작가와 창작품에 대한 이해와 평가에서 필수적 전제이다. 만화영상학은 아이디어를 콘텐츠로 창출하기 때문에 작가의 전기적 배경과 작가의 의도와 작품에 표현된 내용을 분석하고 평가하는 비평적 활동이 활성화되어야 한다.

넷째, 만화영상의 연구방법으로 마렌 그리제바하(Maren-Grisebach)이 제시한 '실증주의적, 정신사적, 현상학적, 실존적, 형태학적, 사회학적, 통계학적, 구조주의적 방법'에서 원용할 수 있다.[29] 또한 임청산 박사가 주장한 '역사전기적, 사

회문화적, 형식미학적, 정신분석적, 신화원형적 비평’을 통하여 만화영상학의 연구 영역과 탐구 방법을 확산시켜 나갈 수 있다.[30]

다음으로, 만화영상학의 연구 영역과 탐구 방법으로 연구의 도구와 주제와 대상에서 다양하게 찾기도 한다. 권경민 교수는 ‘만화사회 문화현상을 다룬 사회학적 고찰, 만화문화론적 고찰, 만화비교문화 연구방법, 만화매체에 대한 연구, 작품의 기호론적·의미론적 분석, 만화라는 매체 이용을 통한 역할론, 만화 개별 장르에 대한 연구, 메타작품 연구, 만화문헌 연구, 예술적인 관점에서의 만화 연구’ 등으로 만화의 다양한 연구 분야를 제시하였다.[31] 이는 만화영상의 학문적 체계화를 위한 융합적 연구에 중요한 참고자료가 될 수 있다.

2. 만화영상의 탐구 방법

만화영상학은 그 내용과 형식, 그리고 이론과 실제 면에서 오랜 역사와 전통으로 정립된 정통 학문과 순수 예술을 응용하여 학제간 융복합적 연구로 출발해야 한다. 일찍이 임청산 박사는 인식론적 입장에서의 인문과학적 연구와 가치론적 입장에서의 사회과학적 연구, 그리고 기술론적 입장에서의 자연과학적 연구와 예술론적 입장에서의 미학적 연구를 주창하였다.[32]

그 가운데 대부분의 학문과 예술에서 보편적 타당성과 합리적 객관성을 추구한 일반적 연구 영역과 연구 대상 이외로 색다른 분야들이 제기되었다. 특히, 만화영상윤리학, 만화영상미학, 만화영상사상, 만화영상문학, 만화영상심리학, 만화영상경영학, 만화영상교육학, 만화영상현상학, 만화영상광고학, 만화영상매체론, 만화영상재료학, 만화영상치료학, 만화영상디자인, 디지털만화영상기법 등은 여전히 미개척 분야가 되고 있다.

---

29) 마렌 그리제바하, 장영태 옮김,『문학연구의 방법론』,홍성사, 1986, pp.5-11.
30) 임청산, 앞의 책, pp.130-34.
31) 권경민, 앞의 책, pp.35-37
32) 임청산, 앞의 책, pp.275-76.

학문명백과에 의한 8개 대분류 학문명과 147개 중분류를 인문사회, 과학기술, 문화예술의 3개 계열로 재편하여 만화영상 관련 융합과목을 창출하고자 한다<표3>. 첫째, 인문사회 계열의 인문과학과 사회과학에서 만화영상+역사, 만화영상+철학, 만화영상+미학, 만화영상+사상, 만화영상+사조, 종교+만화영상, 만화영상+언어학, 만화영상+문학, 교양학습+만화영상 등을 파생할 수 있다. 세부적으로 만화영상역사에서 연대별 · 장르별 · 연령별 · 권역별 · 국가별로 원시 · 현대, 카툰 · 애니메이션, 아동 · 성인, 아시아 · 유럽, 한중일 · 미영불독 등의 만화영상사의 연구범위를 확대할 수 있다.

사회과학 가운데 풍자해학+만화영상, 만화영상+경제학, 만화영상+경영학, 만화영상+사회학, 만화영상+매스콤, 신문방송+만화영상, 만화영상+심리학 등을 상정할 수 있다. 세부적으로 만화영상사회학에서 만화영상의 내용, 형식, 소재, 기능, 목적, 독자대상, 유통구조, 수용매체, 활용영역, 발행형태 등으로 연구 범위를 넓힐 수 있다.

둘째, 과학기술 계열의 자연과학과 공학기술과 의약학과 농수해양에서 과학+만화영상, 동물+만화영상, 우주과학+만화영상, 해양+만화영상, 공상과학+만화영상, 가정+만화영상, 만화영상+기술, 컴퓨터+만화영상, 만화영상+산업, 만화영상+정보, 만화영상+미디어, 만화영상+음향, 만화영상+제작기술, 만화영상+치료, 만화영상+예방, 만화영상+진료, 만화영상+건강, 만화영상+간호, 만화영상+약학 등으로 탐구할 수 있다.

셋째, 문화예술 계열의 예술체육과 복합학에서 만화영상+문화론, 만화영상+예술학, 만화영상+음악, 만화영상+기호학, 만화영상+현상학, 만화영상+디자인, 만화영상+비평, 만화영상+패션, 스포츠+만화영상, 만화영상+기술경영학, 만화영상+문헌학, 여성+만화영상, 만화영상+감성론, 만화영상+인공지능 등으로 확대할 수 있다.

계열	분류	학문명백과 중분류(전공)	만화영상 관련융합(과목)
인문사회	인문과학	역사학(한국사/동양사/서양사/이슬람사), 철학, 종교학, 기독교신학, 가톨릭신학, 불교학, 언어학, 문학, 국어학, 국문학, 한문학, 중국어학, 중문학, 일본어학, 일본문학, 영어학, 영문학, 프랑스어학, 프랑스문학, 독일어학, 독일문학, 스페인어학, 스페인문학, 러시아어학, 러시아문학	만화영상역사, 근대만화영상, 현대만화영상, 만화영상철학, 만화영상미학, 만화영상사상, 만화영상사조, 종교만화영상, 만화영상문학, 만화영상교육, 교양만화영상, 학습만화영상
	사회과학	정치학, 국제정치학, 경제학, 농업경제학, 경영학, 회계학, 무역학, 사회학, 사회복지학, 인류학, 교육학, 법학, 행정학, 정책학, 지리학, 지역개발, 관광학, 신문방송학, 군사학, 심리학	풍자해학만화영상, 만화영상심리, 만화영상경제학, 만화영상경영학, 만화영상사회학, 만화영상복지론, 만화영상매스콤, 신문방송만화영상
과학기술	자연과학	수학, 통계학, 물리학, 천문학, 화학, 생물학, 지구과학, 지질학, 대기과학, 해양학, 생활과학	과학만화영상학, 동물만화영상, 우주과학만화영상, 해양만화영상, 공상과학만화영상, 가정만화영상
	공학기술	기계공학, 자동차공학, 항공우주공학, 화학공학, 고분자공학, 생물공학, 제어계측공학, 전기공학, 재료공학, 환경공학, 전자공학, 정보통신공학, 컴퓨터공학, 토목공학, 건축공학, 산업공학, 원자력공학, 조선공학, 해양공학, 섬유공학, 자원공학, 금속공학, 교통공학, 의공학, 농공학, 산림공학	만화영상기술, 컴퓨터만화영상, 만화영상산업, 만화영상정보, 만화영상음향, 만화영상제작기술 환경만화영상, 만화영상교통기술

	의약학	이론의학, 해부학, 생리학, 생화학, 병리학, 약리학, 미생물학, 기생충학, 예방의학/직업환경의학, 면역학, 내과학, 일반외과학, 소아과학, 산부인과학, 정신과학, 정형외과학, 신경외과학, 흉부외과학, 성형외과학, 안과학, 임상안광학, 이비인후과학, 피부과학, 비뇨기과학, 방사선과학, 마취과학, 재활의학, 물리치료학, 작업치료학, 신경과학, 진단검사의학, 가정의학, 응급의학, 치의학, 수의학, 간호학, 한의학, 약학	만화영상치료, 만화영상예방, 만화영상진료, 만화영상건강, 만화영상간호, 만화영상약학, 만화영상민간요법,
	농수해양	농학, 산림과학, 조경학, 축산학, 수산학, 해상운송학, 식품과학	농수산만화영상, 요리만화영상, 애완동물만화영상, 만화영상잡학,
문화예술	예술체육	예술학, 음악학, 미술학, 디자인, 의상학, 사진학, 미용학, 연극, 영화학, 체육학, 무용	만화영상문화론, 만화영상예술학, 만화영상음악, 만화영상기호학, 만화영상디자인, 만화영상패션, 스포츠만화영상
	복합학	기술경영경제학, 문헌정보학, 여성학, 인지과학, 뇌과학, 감성과학	만화영상경영학, 만화영상문헌학, 여성만화영상, 성애만화영상, 만화영상감성론, 만화영상인공지능

표 3. 학문명백과의 세부전공 일람표와 만화영상 관련 융복합

Ⅳ. 전공 교육과 관련 창업군

만화영상학의 전공 교육과 관련 직업군에 관한 고찰은 인력을

양성 배출하는 측면에서 매우 중요하다. 만화영상을 선호하는 아동과 청소년들에 대한 만화영상의 기능과 역할 그리고 청소년 문제에 따른 교육적 영향은 너무나 크다. 무엇보다도 만화영상학과와 관련된 만화, 애니메이션, 캐릭터디자인, 디지털영상, 게임그래픽, 콘텐츠 관련 전공을 이수하고 졸업한 후에 작품 창작에 전념하거나 관련 기업체에 취업하는 인력 개발에 힘써야 전공 분야가 활성화될 수 있다.

1. 만화영상의 전공 교육

아동과 청소년의 만화영상 교육은 어린이와 만화영상과의 관계, 아동발달과 만화영상 시청, 그리고 만화영상의 우량+불량 선별, 청소년문제와 만화영상문화, 만화영상 교육과 지도 등을 살펴본다.

우선, 어린이들은 TV와 책자에 나오는 만화영상을 외면할 수 없다. 그들은 어른들이 즐기는 오락보다 만화영상을 선호한다. 만화영상은 어린이들에게 재미있고 꿈과 환상의 세계를 보여준다. 따라서 어린이들에게 친근감과 호기심을 자아내는 만화영상은 그들의 발달과정에서 사고와 행동에 커다란 영향을 끼친다. 따라서 만화영상은 학습 내용을 효과적으로 이해할 수 있도록 도와주는 교육방법으로 활용될 수 있다.

아동만화 가운데 지나치게 노골적인 성과 잔악한 폭력의 묘사가 사회적으로 문제가 된다. 어린이들이 현실감과 과학적 사고능력이 떨어져서 강렬한 자극과 불건전한 내용이 담긴 만화영상은 올바른 학습 활동에 지장을 초래할 수 있다. 이에 따라 만화영상의 우량과 불량의 선별과제가 중요하다. 우리나라에서는 만화영상의 내용 속에서 윤리도덕과 사회규범과 미풍양속을 촉구하기 때문에 사전심의와 창작의 자유가 충돌해왔다. 다만, 작가의 건전한 양식으로 창작하여 사회단체의 선별 기준에 저촉되지 않는 양식 있는 자세와 태도가 요구된다.

오늘날 청소년 문제가 매우 심각한 수준이다. 청소년들이 유해환경 속에서 음주, 흡연, 마약 복용, 본드 흡입 등으로 환각 상

태에 빠져서 가출, 방탕, 절도, 강도, 성폭행, 학교폭력, 자해자살 등의 비행과 범죄 행위를 저지른다. 더욱이 청소년 문화인 만화영상이 저질, 불량, 퇴폐일 때에는 청소년 문제가 악화된다고 우려한다. 따라서 만화영상의 기능을 살려 그들의 정서감정과 취미적성과 진로선택에 커다란 도움을 주어야 한다.

다음으로, 전공학과의 만화영상 교육은 만화, 애니메이션, 캐릭터디자인, 디지털영상, 게임그래픽, 콘텐츠 관련 전공을 연계하여 개설 운영하고 관련 인재를 양성 배출해야 하는 목표가 있다. 만화영상 교육은 프로젝트 중심의 실습교육과 실무 전문교육을 특성화하여 학생들의 기획력과 창의력 개발 및 작품 창작 및 제작 능력을 향상하고 있다. 특히, 만화영상학과에서는 다양한 문화예술과 디지털 과학기술이 접목된 융합예술로써 학생들에게 문화콘텐츠 융합교육, 융합창의적인 디지털 복합미디어를 연출하고 운용하여 콘텐츠를 연구하고 문화산업을 개발하는 글로벌 인재를 양성하는데 힘쓴다. 최근에는 전공 학생들이 관련 산업박람회에 참가하는 현장학습과 산업체 현장실습과 인턴쉽 등을 권장하고 있다.

무엇보다도 관련 전공의 커리큘럼을 연계 운영하고 자격증을 취득하여 졸업 후의 진로와 취업에 힘쓴다. 만화영상 관련 자격증에는 그래픽스운용기능사, 게임그래픽전문가, 게임기획전문가, 컬러리스트산업기사, 멀티미디어콘텐츠제작전문가, 시각디자인산업기사, 제품디자인산업기사, 컴퓨터그래픽스운용기능사, 웹디자인기능사, 제품응용모델링기능사, 포토샵전문가, 어도비전문가, 3Dmax전문가, 캐릭터콘텐츠매니저, 실기교사 등의 자격증을 취득하면 진로와 취업에 유리하다.

2. 만화영상 관련 직업군

만화영상학과와 연관된 만화, 애니메이션, 캐릭터디자인, 디지털영상, 게임그래픽, 콘텐츠 관련 전공을 이수하고 졸업한 후에는 전업작가로서 작품창작에 전념하거나 전문 기업체에 취업하여 제작 활동에 참여하는 관련 창작군과 직업군이 다종다양하다.

첫째, 만화 분야의 작품창작 활동에는 만화작가, 만화예술가, 카투니스트, 앱만화작가, 창작만화작가, 장르별 전문작가, 출판만화가, 만화출판전문가. 디지털콘텐츠 웹툰 작가, 교양학습만화작가, 만화스토리작가. 만화기획자, 만화평론가, 동화북 일러스트작가, 신문잡지 편집디자이너, 컨셉 아티스트 등이 있다.

둘째, 캐릭터산업 분야의 작품창작 활동에는 캐릭터 디자이너, 캐릭터상품 디자이너, 마케팅전문가 등이 있다.

셋째, 애니메이션 분야의 제작 활동에는 크게 2D와 3D와 전통애니메이션 등으로 나누는데, 애니메이터, 프로듀서, 프로젝트매니저, 애니메이션 감독, 캐릭터 모델러, 캐릭터 디자이너, 원화작가, 원화디자이너, 원화 연출가, 동화작가, 독립애니메이션 감독, 배경설정 디자이너, 텍스처아티스터, 레이아웃아티스트, 일러스트레이터, 스토리보드 작가, 영상편집 특수효과 전문가, 애니메이션 시나리오작가, 프로덕트 디자이너, 퍼펫 메이커 등이 있다.

넷째, 디지털 영상산업 분야의 취업 활동에는 콘티작가, 영상연출가, 영상디자이너, 영상특수효과전문가, 영상편집전문가, 광고디자이너, 모션그래픽전문가, 그래픽아티스트, 비디오아티스트, 포스트 프로덕션 디자이너, 촬영기사, 사진기사 등이 있다.

다섯째, 게임산업 분야의 취업 활동에는 게임머, 컨셉디자이너, 게임원화디자이너, 게임캐릭터디자이너, 게임배경디자이너, 게임일러스트, 3D모델러, 맵퍼, 레벨디자이너, 게임그래픽디자이너, 이펙트디자이너, UI디자이너, 게임동영상전문가, 모바일게임디자이너, 게임프로그래밍전문가, 웹 프로그래머, 그래픽운용기사, 어도비전문가, 멀티미디어컨텐츠전문가, 웹 프로그래머, 컬러리스트기사, 아트디렉터, 게임프로듀서, 게임기획자, 게임서비스관리자, 마케팅전문가; 마이크로사 전문기사 등이 있다.

여섯째, 기타 광고디자인 분야의 연계 활동으로는 컴퓨터 그래픽디자이너, 영상편집디자이너, 광고전문가, 광고 아트디랙터, 광고 컨셉디자이너, 일러스트 등이 있다. 또한 전공 관련 교육활동으로는 초중고 문화예술 강사, 유학과 대학원 진학, 대학교

수 등이 있다. 그 외로도 웹디자이너, 창업, 영화/광고 스토리보드 작가, 영상 연출작가 등이 진로, 취업, 창업 활동으로 기대된다.

Ⅴ. 결론

우리나라에서는 대중사회와 대중문화와 대중예술에 대하여 부정적인 현실이었다. 이러한 사회문화적 현실 속에서 중추적 기능과 핵심적 역할을 수행하는 만화영상은 학문적 취급, 예술적 대우, 문화적 인식, 그리고 산업적 개발 측면에서 폐쇄사회의 오해와 기성세대의 편견으로 주목을 받지 못하였다. 그런데 1990년 초부터 대학에 만화영상 관련 학과가 개설되고 전공 학생들이 만화영상을 예술적으로 창작하게 되었다. 또한 정부 기관을 비롯한 지방자치단체에서 만화영상과 관련된 행사를 개최하고 사회단체들이 각종 협회를 결성하여 만화영상산업을 비롯한 각종 문화산업을 연구하고 콘텐츠를 개발해왔다. 이로써 만화영상의 발전과제에 따라 분석하고 평가하여 학문명과 학위명을 정립할 필요가 있다.

첫째, 만화영상의 학문적 연구는 세계적 수준의 만화애니메이션학과와 관련 학회를 개설 운영하고, 활발한 학술단체 활동과 만화애니메이션 교육을 조장하여, 다양한 연구서적 및 참고자료가 발행되고 있다. 제1장 서론에서 만화영상 관련 용어적 개념과 정의로 제언한 만화영상학(animatoon)을 연구 개발하여 정통 학문으로써 인정을 받고 정규 만화영상학 학위를 공식 수여해야 한다.

둘째, 만화영상의 예술적 창작은 장르별로 균형적으로 발전되고 만화애니메이션의 공모전과 전시회가 각 기관과 지자체별로 성행하고 각종 예술기구 단체가입이 활성화되고 만화애니메이션 작가들과 각 대학 전공교수들이 이전보다 우대받아 작가의식이 고양되고 있다. 제2장 만화영상의 역사적 전개와 발전에서 시대별로 고찰하고 미학예술론과 융합적 연구를 통하여 융합과학과

종합예술로써 만화영상을 승화시켜야 한다.

셋째, 만화영상의 문화적 확산은 세계사적 울산반구대 암각화와 세계 최초의 4칸만화 '의우도'를 발굴하고 각 기관 여러 단체의 만화영상 관련 문화정책 육성책과 정부적 차원의 만화영상 관련 문화재와 훈장과 각종 문화상이 수여되면서 기성세대의 부정적 인식이 급전환되고 있다. 제3장 만화영상학의 연구 영역과 탐구 방법으로 이론과 장르, 작가와 작품, 그리고 감상과 비평적 연구 등으로 학문과 예술을 연구하여 만화영상학을 정립하고 만화영상학 학위를 수여하여 사회적 위상을 제고할 뿐만 아니라, 문화정책과 문화산업의 개발로 만화영상 문화를 활성화해야 한다.

넷째, 만화영상의 산업적 개발은 미국과 일본 다음의 만화영상 산업국으로 부상하여 정부와 지자체가 창조경제 차원에서 미래사회의 콘텐츠산업으로 만화산업, 애니메이션산업, 팬시산업, 캐릭터산업 등을 육성하고 있다. 제4장 만화영상의 전공 교육과 관련 창업군에서 아동과 청소년과 전공 학생들에게 만화영상의 학문화·예술화·문화화·산업화 교육을 융합적으로 체득시켜 K-toon을 비롯한 디지털 만화영상산업 등의 문화콘텐츠산업을 세계화하는데 만화영상학의 연구 개발에 총력을 기울려야 한다.

앞으로의 현안과제는 무엇보다도 만화영상의 작가의 개성화, 내용의 전문화, 형식의 다양화, 창작의 자율화 등이 최우선적으로 거론된다. 참신하고 독특한 작품을 창작하려는 작가의식의 결여, 특수학문과 고급정보라도 전문만화로 펼칠 전문만화가의 부족, 다양한 실험 장르라도 개발해보려는 창의력 결핍, 그리고 작가가 창작의 자유를 누릴 법적 제도적 보완 등이 만화영상학의 연구 개발과 선결적 해결 과제로 남아있다.

결론적으로, 국내 대학에 만화영상 관련 학과를 1990년 이래로 상당기간 운영하며 탐구한 학문적 경험을 바탕으로 만화영상학의 체계적이고 총체적인 개념의 학문 정립과 만화영상학의 전공 학위 명칭이 대내외적으로 공인 받을 수 있도록 총의를 모아야 한다. 이를 위하여 전공 관련 학계인사들과 관련 단체의 회원들 및

전문작가들이 합치하여 조속히 성취할 필요가 있다.

참고문헌

권경민, 『만화학개론』, 북코리아, 2013.

랜달 피 해리슨, 하종원 옮김,『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1989.

마렌 그리제바하, 장영태 옮김,『문학연구의 방법론』, 홍성사, 1986.

스콧 맥클루드, 김낙호외 옮김,『만화의 미래』, 비즈앤비즈, 2008.

“ ” , 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2008.

“ ” , 『만화의 창작』, 비즈앤비즈, 2008.

임청산, 『만화영상예술학』, 대훈문고, 2003.

“ . 『만화영상예술사』, 대훈문고, 2004.

“ , 『만화영상박사론』, 대훈문고, 2003.

이용배, 『애니메이션의 장르와 역사』, 살림출판사, 2014.

에드워드 윌슨 저, 최재천・장대익 역,『지식의 대통합 ; 통섭』, 사이언스북스, 2005.

샹플뢰리, 정진국 옮김,『풍자예술의 역사』, 까치, 2002.

張素賢,『動物의 美術』, 悅話堂, 1979.

프랑시스 라까쌩, 심상용 옮김,『제9의 예술 만화』, 하늘연못, 1998.

타타르키비츠, W. 손효주 옮김,『미학의 기본개념사』, 미진사, 1995.

石子順, 『日本漫畵史』, 社會思想社, 1988.

石子順造, 『漫畵藝術論』, 富士書院, 1967.

竹內敏雄, 안영길외 역,『美學・藝術學事典』, 미진사, 1989.

須山計一, 『漫畵博物志-世界編』, 番町書房, 1972.

Bohun Lynch, A History of Caricature, Gale Research Co,, 1974,

Bendazzi, Giannalberto, Cartoons: One hundred years of cinema animation, Indiana Univ. Press, 1994.

Richardson, John Adkins, The Complete Book of Cartooning, Prentice Hall Press, 1977.

임청산, ‘만화영상세미나 발표자료’,「이집트국제만화대회집」, 이집트만화가협회, 2016.03.21.

김일태・설종훈(2006). 만화애니메이션 학술용어 표준화 및 용어사전편

찬 연구. <만화애니메이션연구>. 10권, pp. 17-31.
네이버, www.naver.com, 검색어: 애니메이션, 화상, 동영상.

ABSTRACT

A Convergence Study for the Academic Systematization of Cartoon-animation

Lim, Jae-Hwan

Cartoons and Animation are convergent arts created with a composite application of language arts described in the form of literary texts and sounds, plastic arts visualized in the form of artistic paintings, and film arts produced in the form of moving pictures. An academic university major in cartoons and animation studies established in late 20th century however, did not satisfactorily meet the needs in academic research and development and the free expression of artistic creation was limited. In order to systematize the major in cartoons and animation studies, an convergent approach to establish and clarify following are in demand : the terms and definitions, the historical developments, the research areas and methods, the major education and related jobs and start-ups.

New culture and arts industries including cartoons, animation, moving images, and games contents are not yet listed in the industries listing service jointly provided online by the portal site Naver.com and Hyung-Seol publishing company. Above all, cartoons and animation are inseparably related to each other that even if one uses the term separately and independently, the meaning may not be complete. So a new combined term "Animatoon" can be established for the major in cartoons and animation studies and also used for its degree with concentrations of cartoons, animation, moving images, games, and etc.

In the Introduction, a new combined term Animatoon is defined and explained the use of this term as the name of the major and degree in cartoons and animation studies.

In the body, first, the Historical Developments classified Animatoon in the ancient times, the medieval times, and the modern times and they are analyzed with the help of esthetics and arts using examples of mural frescos, animal painting, religion cartoons, caricatures, cartoons, satire cartoons, comics, animation, 2 or 3 dimensional webtoons, and K-toons.

Second, the Research Areas of Animatoon reviewed the theories,

genres, artworks, and artists and the Research Methods of Animatoon presented the curriculum that integrated the courses in humanities, science technologies, culture and arts, and etc.

Third, the Major Education considered Animatoon education in children, young adults, students of the major and the Related Jobs and Start-Ups explored various jobs relating to personal creation of artwork and collective production of business-oriented artwork.

In the Conclusion, the current challenges of Animatoon considered personalization of the artists, specialization of the contents, diversification of the types, and liberalization of the art creation. And the direction of improvement advocated Animatoon to be an academic field of study, to be an art, to be a culture, and to be an industry. The importance of cartoons and animation along with videos and games rose in the 21st century. In order for cartoons and animation to take a leading role, make efforts in studying Animatoon academically and also in developing Animatoon as good contents in the cultural industries.

Key Word : Cartoon, Animation, Animatoon, Convergence Study

임재환
공주대학교 대학원 만화학박사과정 수료
충남문화산업진흥원 책임연구원
(31169)충청남도 천안시 서북구 광장로 215, 5층
Tel : 041-620-6407
dicaco@ctia.kr

논문투고일 : 2016.05.01.
심사종료일 : 2016.05.26.
게재확정일 : 2016.05.31.