

## 현대사회에서 만화가 미치는 영향

The effects of comics in modern society

진 정 식

목원대학교

Jin Jung-Sik

Mokwon Univ.

### 요약

현대사회에서 만화가 미치는 영향으로 오락의 한계를 뛰어넘어 홍보, 매스미디어의 한 장를 확고히 구축하기에 이르고 급격한 변화에 따라 빚어지는 문제점을 예방하기 위한 인성교육의 자료로, 또는 효과적인 학습을 위한 자료로, 스트레스 완화 내지는 경감 수단으로도 활용되고 있다. 따라서 만화가 갖고 있는 특성과 현대 사회에서 어떠한 기능과 가능성을 갖게 되는지 살펴보고 그 파생효과를 검토하여 바람직한 대중매체로서의 역할을 담당할 수 있도록 하고자 한다.

### Abstract

Nowadays comic strip(or comics) has surpassed its limits as a role of humor and amusement. And it has firmly established its role as a kind of public information and mass media. Furthermore it is used as materials for effective learning and human nature education to prevent the problems caused by rapid changes, and means to lessen or relax stress. The author will examine the specific ability, characteristics and potential of comics in this modern society. This paper will discuss the results caused by comic strip and show the possibility that comics can achieve the aim as a mass media.

## I. 서론

인간은 감각기관을 통해서 다양한 정보를 받아들이고 이들을 통해서 세상에 대한 의미를 파악하게 된다. 특히 인간이 세상에 대한 의미를 파악하는 데는 글과 같은 언어 정보와 실세계에 대한 시각장면 즉, 그림과 같은 정보가 대표적이다. 두 정보는 기본적으로 동일한 의미를 파악하는 정보로서의 기능이 있지만 그림으로 제시되는 정보가 언어로 제시되는 경우보다 이해하기 쉽고 흥미를 가지고 보는 경우가 많다.

만화는 미술사의 안팎에서 풍자화를 모태로 하여 여러 가지 방향으로 오랜 역사를 지녀 왔으며, 또한 현대인과 아주 밀착된 전달형식이라 볼 수 있다. 만화는 단순히 어린이들의 전유물이나 유치하고 저속한 하류 문화라 여겨 왔지만 지금의 만화는 여러 방면에서 활용되고 있다.

따라서 현대사회의 새로운 산업으로서 무궁무진한 가능성을 가진 절대적인 문화산업의 한 장르로 자리 매김

하고 있는 만화는 그 동안의 부정적인 사회인식에서 탈피하여 새로운 시각으로 주목받기 시작했다. 이에 종전의 단순히 독자에게 웃음과 즐거움을 주는 오락적인 기능을 벗어나 이제는 정보전달의 설득적인 커뮤니케이션의 역할뿐 아니라 상업광고나 공공 홍보물, 정치 선전, 스트레스의 완화 내지는 경감, 지식의 전달 등까지 광범위하게 확대되고 있는 만화 역할에 대한 중요성이 새롭게 인식되어 있다. 따라서 만화는 21세기의 고부가가치 산업이며, 이는 만화산업이 출판과 영상뿐만 아니라 캐릭터, 팬시상품이나 전자게임, 광고 등과 연계돼 고도의 부가가치를 창출한다.

본 논문은 만화가 갖고 있는 특성과 현대 사회에서 어떠한 기능과 가능성을 갖게 되는지를 살펴보고 그 파생효과를 검토하여 올바른 만화에 대한 가치정립과 만화의 문화적 산업적 가치를 되새겨 우리의 만화를 더욱 발전시켜 바람직한 대중매체로서의 역할을 담당케 하는데 그 목적이 있다.

## II. 만화의 이론적 고찰

만화는 뜻의 은유적 표현으로서 신체적 특징을 변형, 과장하며 실재의 사건 또는 가상의 사건을 통해 인간의 집단의 관습행동의 의미를 강조해서 보여주는 풍자화의 일반적 속성과 그 가치에 있어 유머에서부터 인정받기 시작한 만화는 웃기만하는 그림이 아니라 생각하게 하는 그림의 성격도 갖게 되었다.

### 1. 만화의 특성

#### 1.1 본질적 특성

만화는 사실성에 대한 요구를 해학, 풍자, 자극, 과장, 왜곡 등을 자유자재로 활용하여 재치 있고 유머러스한 면을 만들어 내는 묘사적, 상징적 그림이야기이며 비유, 과장, 생략기법 등이 사용되고 표현하는 대상을 유사하게 재현하며, 글과 그림의 유기적인 결합으로 어려운 내용도 알기 쉽게 표현하고 설득하는데 용이하다. 만화에는 자유스러움이 있고, 융통성이 있다. 또한 만화는 표현하는데 있어서 오직 만화만이 할 수 있는 무한한 가능성이 있어 내용과 그것을 표출하는 묘사력의 한계를 뛰어 넘어 만화의 특성을 살릴 수 있으며, 그림으로 인하여 공상과 환상적인 상상력의 세계를 가능하게 한다. 코믹스는 말과 그림, 대사와 행동, 문학과 미술이 결합된 새로운 커뮤니케이션 형태로 탁월한 전달효과와 캐릭터의 상품화로 만화산업을 확산시켰다.

#### 1.2 예술적 특성

조형성에서 만화는 선묘가 중심되는 선화(線畵)로서 사진적 리얼리티와 비교했을 때 조형구조 그 자체에 추상성을 띄고 있으며, 치밀하고 섬세한 구성력을 가지고 있다. 또 삼차원의 세계를 이차원의 세계로 평면화하는 과정에서 도상적·언어적 상징을 통해 창조된 하나의 세계이며, 만화는 상징성과 심미성을 갖추고 있다.

내용면에서 창의성을 살펴보면 만화는 학문과 예술을 창작내용과 표현형식으로 융용하여 인간의 상상력을 자유롭게 현실화하는 장르이다. 또 변형으로 생략 단순화되거나 과장된 도상과 줄거리 속에서 강한 자기주장과 개성을 드러내어 독창적인 표현을 할 수 있다. 정서적인 측면에서 만화는 다른 예술 장르와 달리 누구나 쉽게

받아들이고 쉽게 이해할 수 있으며, 그 비판적 표현으로 감정의 카타르시스를 느낄 수 있다.

맥클루드[1]는 정보를 전달하거나 보는 이에게 미적 반응을 일으킬 목적으로 그림과 그 밖의 형상들을 의도하는 순서대로 나란히 늘어놓은 것으로서 만화를 정보 전달이라는 커뮤니케이션적 특성과 '미적 반응'이라는 예술적 특성을 정확히 거론하고 있다.

### 2. 만화의 정의

만화의 사전적 정의는 '어떤 대상이나 그 사물의 형체나 사건의 성격을 과장된 표현 또는 생략된 표현으로 웃음의 소재나 풍자의 대상으로 삼은 회화'라고 하거나, '붓이 돌아가는 대로 그린 그림이나 사물의 특징을 꼬집어 단순하고 정교하게 그림으로써 인사를 풍자하거나 비평하는 회화의 한 형식으로, 풍자나 우스갯거리 등을 주로 선화(線畵)로서 경쾌하고 익살스럽게 그린 그림이나 어떤 즐거리가 있는 이야기를 연속된 그림과 대화로 엮은 것'이라 한다. 이러한 정의에 따르면 만화는 어떤 정보나 지식의 습득수단이 아니라 주로 웃음을 위한 가벼운 매체로서의 성격을 가진다고 할 수 있다. '우화적 과장과 미학적 생략에 의하여 모든 사상을 표현한 그림으로서 이 속에 해학적 내용과 풍자적 내용을 담고 있는 것'이라는 만화에 대한 정의도 같은 맥락이라 할 수 있을 것이다.

이러한 개념 정의와는 달리 만화의 복합적 요소로서의 성격을 인정하는 개념으로는 '암시와 풍자, 해학 등의 문학적 요소와 자유로운 과장, 생략 등의 시각적 요소가 있는 그림의 한 형식'이라는 견해가 있다. 또, 만화를 어떤 사고의 표현물로 정의하는 것으로는 "그 안에 완성된 하나의 생각을 갖고 있는 그림은 어떤 것이라도 '만화'라 부를 수 있다." [2]는 견해도 있다.

나아가서 만화의 매체적 특징을 강조하여 '만화는 그림이라는 요소로서 시각, 영상매체의 특성과, 출판물이라는 점에서 인쇄매체가 갖는 경직되고 정지된 단점을 보완하면서 점차 영상매체가 갖고 있는 일관성도 극복하는 특수매체'라 정의하는가 하면, '정보를 전달하거나 보는 이에게 미적 반응을 일으킬 목적으로 그림과 그 밖의 형상들을 의도하는 순서대로 나란히 늘어놓은

것'이라 정의하기도 한다. 이러한 정의에 따르면, 만화는 정보전달의 매체라는 특성과 미적 반응이라는 예술적 특성을 모두 갖게 된다.

위와 같은 만화에 대한 여러 정의를 생각해보면, 만화는 그림을 통한 예술적 특징뿐만 아니라 그 안에 어떤 생각이나 정보 등을 표현함으로써 이를 읽는 사람들에게 웃음을 선사하거나 정보를 전달하는 매체로서의 특징을 모두 가지고 있다고 할 수 있을 것이다.

일반적으로 우리가 만화라 부르는 것은 좀더 세분되어서 캐리커처(caricature), 카툰(cartoon), 코믹스트립(comic strip) 또는 코믹스(comics) 등으로 불리기도 하지만, 한국에서의 만화는 일반적으로 이야기 만화인 코믹스(comics)를 지칭한다. 또, 코믹스는 그 발간형식과 길이, 주제, 독자층 등 다양한 기준에 따라서 세분되기도 하며, 닳은 얼굴 같은 것을 그리는 샤프쥬(charge)라 한다.

### Ⅲ. 만화가 현대 사회에서 끼치는 역할

#### 1. 만화의 매체적 역할

근대 사회는 정보화 시대를 맞아 지식의 폭증을 경험하고 있다. 대중매체는 더욱 시각적이고 비언어적인 경향을 띄기 시작했고, 이것은 글의 분명함과 그림의 즉각성이 결합된 만화의 영역 확대에도 영향을 미치게 되었다.

만화는 매스커뮤니케이션이며, 인쇄매체이다. 인쇄매체는 크게 활자를 사용하는 부호매체와 시각적인 요소를 사용하는 조형매체로 분류한다. 시 지각을 통해 직접 대뇌에 인식되는 조형매체는 활자매체보다 훨씬 신속하고 용이하게 이해되는데, 이러한 조형매체 중의 하나가 만화이다.

만화는 현대사회의 내적 모습을 좁은 공간에서 총체적으로 표현할 수 있어 인지하기가 매우 쉽고 상상의 공간이 넓다. 글과 그림이 조화되어 효과적으로 결합됨으로써 자연언어가 지니는 상대적으로 제한된 의미를 극복하고 또한 그것을 기반으로 논리력이 글의 분명함을 더욱 가능하게 한다.

이와 같이 만화는 그림이라는 요소로서 전파, 영상매체가 갖는 경직되고 정지된 단점을 보완하면서 그것이

갖고 있는 일관성도 극복할 수 있는 특수한 매체이다. 표현에 있어서도 만화만이 할 수 있는 무한한 가능성이 있어 내용과 그것을 표출하는 묘사력이 한계를 뛰어 넘어 만화의 특성을 살릴 수 있으며 그림으로 인하여 공상과 환상적인 상상력의 세계를 가능하게 한다.

#### 2. 스트레스의 완화경감수단으로서의 만화

현대인들은 급변하는 사회 속에서 복잡하고 다양한 삶을 살아가고 있음으로 인하여 많은 스트레스를 겪고 있다. 고도의 과학기술은 물질문명의 발달을 이루어 우리 인류의 삶의 질을 크게 향상시키기도 하였지만, 한편으로는 인류가 그 문명에게 지배당함으로써 인간 본연의 모습을 잃고 방황하거나 스트레스를 유발해 여러 가지 폐해를 일으키기도 하는 역기능을 가지고 있다. 현대를 살아가는 우리 모두는 스트레스의 경험에서 예외인 사람이 없을 것이다.

만화가 스트레스를 완화 내지는 경감시켜주는 수단이 될 수 있는 가능성은 만화의 특성 중에서 메시지를 전달받고 보면서 웃고 즐기는 오락적 기능을 생각해보면 쉽게 알 수 있을 것이다.

만화는 즐거움을 주며 정서적으로 안정감과 평온감을 줄 뿐 아니라 울분을 풀게 해주고 마음의 짐을 덜게 하고 단조로운 일과에 새로운 용기와 활력을 불어넣어 주어 마음을 밝게 해 주고, 긴장감을 완화 또는 해소시켜주는 기능을 갖고 있다고 했다.[3]

일반적으로 웃음이 스트레스의 해소나 완화에 도움이 된다는 것은 널리 알려진 사실이다. 코믹만화가 스트레스의 완화 내지는 경감에 도움이 된다는 실증적 연구결과가 있다.[4]

이 연구에 따르면, 80명을 대상으로 여러 장르의 만화를 보여주고 근육의 긴장완화 정도를 측정한 결과 특히 코믹 만화를 본 사람들에게서 긍정적인 효과를 나타내었다고 한다. 이러한 사실은 만화가 스트레스를 완화 내지는 경감하는 수단으로서 사용될 수 있다는 사실을 반증하는 것이라 할 수 있다.

또한, '기분이 우울할 때 만화에 나오는 인물과 자신을 동일시해봄으로써 기분전환이 가능하며 정서 순환 기능도 있었다.'는 연구결과는 만화가 감정발산 및 정

서순화의 기능을 지니고 있음을 나타낸다.

만화의 유머적 속성을 실제로 의학적 치료에 사용한 경우도 있다.[5]

한국에서는 주로 이야기 만화인 코믹스가 만화라 일컬어지고 있으며, 그 주요 기능이 해학과 풍자적인 면에 있다 할 수 있을 것이다. 실제 성인과 청소년을 대상으로 만화를 보는 이유를 묻은 설문 결과 50% 이상이 재미있기 때문이라 하였고, 76% 학생이 만화를 보면 즐겁다고 대답하였다고 한다.\*만화는 현대인에게 웃음과 여유를 갖게 하는 즐겁고 재미있는 오락성 넘치는 기호라 할 수 있는 것이다.

### 3. 만화가 미치는 여러 가지 효과

#### 1.1 인성 교육 자료로서의 만화

간혹 바람직하지 못한 만화도 있지만, 만화를 읽고 자라는 아이가 정서나 상상력에 커다란 차이가 난다고 볼 때, 만화를 읽고 풍부한 간접경험을 얻은 아이가 더욱 풍부한 가능성을 창조한다고 믿고 있다. 또한 만화 표현 활동을 하고 나서 아이들은 자기 인식 능력과 감정 이입 능력에서 유의미하게 높은 결과를 보였으며 감성지수 전체적으로 볼 때 만화 표현 활동은 감성지능 계발에 효과적임을 알 수 있었고[7] 만화를 활용하여 다양한 경험을 제공하게 함으로써 학생들의 만화 표현 욕구를 충족시켜 줄 수 있고, 자기 감정표현의 즐거움과 자신감을 길러줄 수 있으며 생각하는 힘과 함께 창의력이 길러진다고 하였다.[8]

어린이들은 기분이 나쁠 때 만화에 나오는 인물과 동일시하거나 모험, 탐정만화를 읽음으로써 기분이 나쁜 상황에서 도피하여 버리거나 기분전환을 꾀한다고 한다.[9]

#### 1.2 학습 교육 자료로서의 만화

그림이 제시될 때는 그림이 가지는 대상의 물리적 세부사항에 대한 부가적 정보가 의미표상의 활성화를 더욱 정교화 시키는 반면 단어를 제시할 경우는 핵심적 정의만 활성화되기 때문에 그림기억 수행이 단어보다 잘된다고 보았다.[10] 선행연구 중에서 '의사소통 과정을 촉진시키는 매개물의 역할은 만화가 아동의 비판적

인 사고력과 이야기 구성력을 길러 줄 수 있다.'[11]고 하였으며, '만화의 시각적인 점을 고려할 때 만화는 기호(글)에 영상(그림)을 보완함으로써 뚜렷한 심상을 사람들의 마음에 심어주고 또 심상이 오래 지속되어 전달 매체로서의 기능을 극대화할 수 있다.'[12]는 연구 결과도 있다.

교재에 실린 삽화를 분석한 결과, 삽화는 아동의 학습 동기를 유발하고, 제시된 주제를 설명하거나 단어로 명확히 표현할 수 없는 것을 알려주고 이해를 도우며, 회상하는 동안 더욱 쉽게 인출할 수 있게 하였다[13]. 또 만화는 회화나 문학보다 감각적이며 구체적 형식이므로 '내면적 개인감정의 서술적 표현'에 적합하였고[14] 만화를 교육장면에 접목시킴으로써 아동에게 자기표현의 기회를 제공하여 표현과 상상력을 길러줄 수 있었다.[15]

만화를 많이 본 아동들이 그렇지 않은 아동들보다 글 읽는 속도가 빠르고 읽은 내용에 대한 정확한 재인에서 더 우수함을 보고, 내용에 대한 이해와 기억이 우수할 뿐 아니라 읽은 내용을 중심으로 추론도 잘함을 보였다.[16]

이와 같이 만화는 지적인 면으로 상상력을 풍부히 해주며, 추리력과 사고력을 신장시켜주고, 학습적인 면으로는 독해력의 증가, 어휘력의 신장, 빠른 독서속도, 그리고 학습에 필요한 사실들을 쉽게 이해하게 해준다. 정서적인 면에서는 가정을 풍부히 해주고 활발하게 해주고, 사물에 대한 식견을 넓혀주고 여가의 선용도 된다.

#### 1.3 사회비판자로서의 만화

아도르노에 의하면 '예술이 존재하는 것 자체가 문명의 비판이며, 예술의 본형은 부정과 비판이다.'[17]라 했는데 이는 문명과 비판은 사회적으로 불가분의 관계에 있으며, 비판이야말로 문화발전의 안내자라는 것이다. 만화의 중요한 기능중의 하나도 사회비평이다. 미네시마 마사유키는 만화는 본질적으로는 인간비평이라고 한다.

만화의 한 가지 형식인 카툰은 사회 비평의 첨병이라 할 수 있는데, 글로써 표현하기 힘든 함축적인 내용을 시각적으로, 또는 풍자적으로 사회 전반의 문제를 비판한다. 세계적으로 유명한 시사 만화가인 래닌 R 루리는

'만화는 내용을 운반해 주는 수송차량과 같다.'고 하였다.

정치만평이란 정치상황을 분석하여 만화의 틀로 바꾸고 가능하면 그 사건의 전말, 나아가 앞으로 전개될 추이까지도 예견할 수 있도록 암시해 주어야 한다. 고 했다. 한 시대의 예술적 소산의 특성은 그 속에 표현된 사회적 심성과 아주 긴밀한 인간관계를 맺고 있다.

'예술가는 그 자신의 시대를 표현해야 한다.'고 도이메는 말하고 있는데 만화야말로 그 사회를 비판하는데 매우 효과적인 표현매체라 하겠다.

#### IV. 결론

본 연구는 만화가 우리 사회에 얼마나 많은 영향을 주고 있는지에 대해서 알아보려는 것이다. 현대 사회에는 만화자료가 어린이로부터 청소년, 성인에 이르기까지 모든 사람들이 일상적으로 쉽게 접할 수 있을 정도로 친숙한 매체로 자리 잡았다. 사람들은 만화를 좋아한다. 만화는 구하기 쉽고, 읽는 재미가 있을 뿐만 아니라 소지하고 쉽기 때문이다. 그래서 학교에서는 쉬는 시간마다 만화책을 보는 학생들을 많이 볼 수 있고 직장이나 pc방에서 보면 종종 인터넷으로 만화를 즐기는 사람도 많다. 서점의 베스트셀러 순위에도 만화는 항상 수위를 차지한다.

이처럼 만화는 부담 없이 즐길 수 있는 오락 매체임으로 만화에 의해 한바탕 웃으며 또는 주인공의 자기화에 의한 대리만족을 통하여 스트레스를 해소시키는 수단도 되며 정서면에서도 안정감을 주고 상상력을 풍부하게 해주기도 하며 이에 심리 치료나, 신체치료에도 만화를 종종 활용함을 알 수 있다.

또한 만화는 이해하기 쉽기에 교육의 보조수단으로 교과서의 삽화 등 그 밖의 지식을 쉽게 습득하고 전달할 수 있는 정보 전달 매체로서 중요한 역할을 한다. 많은 만화의 장점으로 인하여 요즘 철학, 역사물이나 지리서 또는 소설, 경제서, 법률서, 기타 등을 만화로 만들어 흥미를 갖고 이해가 쉽도록 만든 학습 만화물들이 속속 간행되고 있는 실정이고 판매율 또한 매우 높다. 이는 매우 바람직한 현상이라 하겠다.

이와 같이 만화가 대중매체로서 중요한 위치를 차지하며 만화의 가치성과 대중성, 예술성 그리고 표현의 다양성으로 인하여 우리 사회에 미치는 영향은 다양하고 지대하며, 한국의 만화현실도 전과 다르게 크게 변화되고 있음은 자명한 현상으로, 이러한 변화는 만화의 내외적인 환경 등 여러 분야에서 전개되고 있다. 따라서 단순히 잘못된 선입견으로 그 가치를 가두어 버리는 고정관념을 깨고, 만화가 가지고 있는 장점과 특징을 유익하게 이용하여 그 가치를 높일 수 있는가를 생각해야 할 것이다.

만화는 전달의 용이함과 대량 생산을 통한 파급효과가 크기 때문에, 교육적으로 올바른 방향 설정의 의의와 중요성이 보다 현실적인 문제로 부각된다. 그것은 비교육적, 부정적 환경요소로서의 영향력도 그만큼 클 수 있다는 말도 된다. 일부 만화의 폭력성과 선정성 그 밖의 무분별한 일본만화의 유통은 많은 사람들의 부정적인 생각을 가져오게 하지만 강력한 흡인력을 가지고 있는 만화의 엄청난 잠재력은 어떠한 매체보다도 친근하고 강력한 영향력을 무시할 수 없는 것은 사실이다. 현대 사회는 정보화 사회이며 대중문화 사회임을 감안할 때 만화를 제작하는 사람들이 좀 더 신중을 기하고, 만화의 발전을 저해하는 유통 시스템의 극복, 정부차원에서 적극적인 지원, 사회의 인식의 변화 등과 함께 만화의 특성을 잘 발달시킨다면 만화가 고급문화의 대중화를 이루게 하여 대중의 문화적 수준을 향상시키고 결과적으로 만화의 발전을 가져올 수 있게 할 수 있다.

#### ■ 참고문헌 ■

- [1] 맥클루드, 고재경·이무열 역, "만화의 이해," 서울: 아름드리, 1995.
- [2] Horn, "The World Encyclopedia of Cartoon," Philadelphia Chelsea House, 1999.
- [3] 금창연, "한국 아동만화의 기능적 특성에 관한 이론적 연구," 중앙대학교대학원 석사학위 논문, 1986.
- [4] Prerost, Frank J; Ruma, Christine, "Exposure to humorous stimuli as an adjunct to muscle relaxation training," Psychology- a Quarterly Journal of Human behavior. Vol 24(4) 1987.
- [5] Polivka, Jirina. Cartoon humor as an aid in therapy. clinical Gerontologist. Vol 7(1) Fal 1987, 63~67.

Haworth Press, US.

- [6] 서울방송(SBS). 1997. 만화에 관한 의견조사 4월 12일
- [7] 황은아, "만화 표현 활동을 통한 아동의 감성지능 계발에 관한 연구," 광주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2003.
- [8] 최연선, "만화 표현 및 감상지도 프로그램 개발 방안," 한국교원대학교석사학위 논문 2002.
- [9] K.c.Garrison, "Growth and development," New York : David Mckey Co, Ine, 1959.
- [10] Ritchey. Picture superiority in free recall : The effects of organization and elaboration, Journal of Experimental Child psychology, 29, 460-474.
- [11] 안재경, "비판적 사고력 향상을 위한 시사만화 활용 방안," 사회과 시사학습을 중심으로, 미간행 석사 학위 청구논문 한국교원대학교대학원, 1997.
- [13] 가용현, "국민학교 교과서 삽화 분석," 공주대학교 대학원 미간행 석사학위 청구논문, 1989.
- [14] 박세형, "만화의 교육적 기능에 대한 연구," 서울대학교대학원 석사학위 논문, 1986.
- [15] 김승민, "학습 만화의 교육적 기능에 관한 연구," 중앙대학교대학원 미간행 석사학위 청구논문, 1989.
- [16] 김경란, "만화가 아동의 이야기 이해와 기억에 미치는 효과," 고려대학교 교육대학원 석사학위 논문 1989.
- [17] 박정호 외, "103인의 현대사상 전개서," 서울:민음사, 1996. p.194.