

# 韓美日 만화영상활동 비교연구

임 청 산

## 초 록

이 논문은 한미일 만화영상의 학문·예술·문화·산업 활동을 비교하여 한국의 만화영상 발전에 이바지하고자 연구한 것이다. 미국과 일본의 만화영상은 전반적인 활동 면에서 세계의 정상 수준으로 선진화되어 있다. 따라서 한미일 3개국의 만화영상을 분석하여 한국 만화영상의 학문화·예술화·문화화·산업화 방안을 모색한다.

주제어 : 문화콘텐츠산업, 애니메이션, 코믹스

## I. 서 론

### 1. 연구의 필요성과 목적

한미일(韓美日) 3개국은 만화영상 분야의 활동적 측면에서 세계적으로 주목을 받고 있다. 1990년대에 들어와 이들 만화영상 3대산업국은 예술창작과 산업경제적 측면에서 질적·양적으로 크게 부상하고 있다. 이들은 만화영상물을 경쟁적으로 제작하면서도 합작 형태로 상호 협력하여 세계시장을 미국 50%, 일본 30%, 한국 3% 정도로 점유하고 있는 실정이다. 그리하여 한미일의 만화영상 제작활동과

발전과제를 비교분석하여 한국 만화영상의 개발과 진흥을 모색하는 연구는 매우 중요한 과제이다.

한미일 만화영상의 출발은 일정하지가 않으나, 서유럽의 근대만화영상이 전래되어 현대의 만화영상에 영향을 끼쳤다고 말할 수 있다. 근대만화 이전에는 미국 인디언의 토속화(土俗畵)·피혁화(皮革畵)·가면(假面)·조상(彫像), 또한 일본의 조슈기(鳥獸戲畵)·우키요에(浮世繪)·호쿠사이망가(北齊漫畵), 그리고 한국의 암각화(岩刻畵)·고분벽화(古墳壁畵)·풍속화(風俗畵)·민화(民畵) 등에서 만화영상의 흔적을 찾아볼 수 있다. 그런데 미국은 역사가 짧지만, 영국을 비롯한 서유럽 제국의 이주자들을 통하여 불란서의 캐리커처(caricature)와 영

국의 카툰(cartoon)과 같은 근대만화영상이 유입되었다. 또한 일본도 영불(英佛) 출신의 도쿄특과원들에 의하여 근대만화영상이 수입되었다.<sup>1)</sup> 그리고 한국은 일제와 미군정을 통하여 근대 만화영상이 수용되었기 때문에 서유럽의 영향을 간접적으로 받은 것이다.

오늘날도 한국의 만화영상 활동은 1세기 이상 미일(美日)의 영향을 직접적으로 받고 있는 현실이다. 따라서 미국과 일본의 만화영상을 한국과 비교하여 창작활동을 장려하고 문화콘텐츠산업을 개발할 필요성이 절실히 요구된다. 그리하여 한미일 3개국의 만화영상 활동 가운데 학문적 교육, 예술적 창작, 문화적 확산, 그리고 산업적 개발 등을 비교 연구하고자 한다.

## 2. 연구의 내용과 방법

한미일 3개국의 만화영상 활동 가운데 학문·예술·문화·산업 분야의 활동을 다음과 같이 비교하고 분석한다.

1) 한미일 만화영상의 학문활동은 관련 교육기관의 개설실태, 교육과정의 편성운영, 그리고 연구개발 활동 등을 비교한다.

2) 한미일 만화영상의 예술활동은 장르별로 출판만화의 예술적 창작, 애니메이션의 제작 및 실험, 그리고 작품활동을 고취하는 포상제도의 운영실태 등을 비교한다.

3) 한미일 만화영상의 문화활동은 정부기구와 관련조직, 만화영상 관련단체, 작품전시 관람시설, 그리고 만화문화 체험시설 등을 비교한다.

4) 한미일 만화영상의 산업활동은 출판만화산업의 원작 콘텐츠화, 애니메이션산업의 디지털 영상화, 캐릭터산업의 브랜드 상품화, 그리고 문화콘텐츠산업의 개발 활성화 등을 비교한다.

이와 같이 한미일 만화영상의 다양한 활동을 비교 연구함으로써 한국 만화영상의 학문화·예술화·문화화·산업화를 도모할 수 있다. 따라서 만화영상의 학문적 진흥, 예술적 승화, 문화적 고양, 그리고 산업적 발전을 위해서는 전반적인 영역을 구체적이고 전문적으로 고찰하여야 한다. 그런데 만화영상의 발달 수준에 따라 편의상 미일한(美日韓)순서로 현안과제와 발전방향만을 개괄적으로 제시하기 때문에 차후로 깊이 있는 성찰을 기대한다.

## II. 한미일 만화영상의 학문활동

### 1. 만화영상 교육기관의 개설실태

한미일 만화영상의 학문활동에서 초기의 비형식 교육활동과 전문교육기관의 개설 등을 비교한다.

1) 미국의 만화영상교육은 초기에 도제식으로 작가 수업을 받다가, 1930년대에 월트 디즈니사에서는 전문기술 인력을 철저한 자체교육 방식에 의하여 양성하였다. 본격적인 대학교육은 1950년대에 예일(Yale)대학에서 시사만화 강좌를 개설하였지만, 디

1) 임청산, 『만화영상예술사』, 대훈닷컴, 2004. pp.133-7.

즈니사에서 1976년에 개설한 칼아트즈(CalArts)가 캐릭터애니메이션과 실험애니메이션 전공과정을 개설한 일이 표본이 되고 있다. 또한 뉴욕의 SVA에서는 카툰, 일러스트레이션, 애니메이션 전공과정을 다양하게 개설하여 운영하고 있다. 학술적으로는 UCLA 대학원의 석박사과정에서 애니메이션을 전공하여 전문인력을 양성한다. 그런데 남가주립대학(CSUF)의 예술학부에서는 <오락예술과 애니메이션(Entertainment Art & Animation)>이라는 독특한 전공과정을 운영하기도 한다. 각 대학에서는 관련 학부·학과·전공 등을 특성화하여 응용예술 분야에서 운영하고 있는 실정이다.

2) 일본의 만화영상교육은 대학에서 시행하기 보다는 기업체에서 사내교육을 실시하거나, 시중의 전문학원에서 기술 위주로 전문인력을 양성하다가, 최근에 몇몇 대학에서 증설하는 추세이다. 1972년에 요시토미 야스오(吉富康夫) 교수가 교토세이카 대학(京都精華大學)에서 디자인학부에 만화(漫畫) 전공과정을 일찍이 개설한 후로 만화학부에 카툰 전공과 스토리만화 전공을 확장하고 학사(1978), 석사(1991), 박사(2003) 과정을 운영하여 한국 학생들의 관심을 끌고 있다. 그런데 한국대학의 과열현상을 벤치마킹하고서, 일본에서는 2003년에 도쿄공예 대학(東京工藝大學)에서 애니메이션학과를 개설하고, 쿠슈예술공과대학(九州藝術工科大学), 오사카조형예술대학(大阪造形藝術大學), 무사시노미술대학(武藏野美術大學) 등에서도 애니메이션 관련 학과를 운영하고 있다.

3) 한국은 1945년 8.15해방 후로는 한국만화계의 선배작가들로부터 도제식의 만화영상교육이 이루어져 왔다. 늦게나마 박기준(朴基堧)이 제일만화학

원(1984)을 개설하여 단기간의 실기교육으로 현역 작가들을 양성하였다. 무엇보다도 1990년 3월에 연구자가 제안한 국립 공주대학교(公州大學校)의 만화예술학과가 국내 최초로 개설되어 정규대학의 학사·석사·박사 과정에서 만화영상교육을 운영하게 된 획기적 사건이었다. 이로써 만화영상이 공식적인 학문 영역으로 편입되었고, 응용예술 분야로 수용되었으며, 문화콘텐츠산업으로 연구·개발하게 되었다. 한국은 세계에서 그 유래를 찾아볼 수 없을 정도로 10여년 만에 150여개의 대학에서 만화영상 관련 학과를 개설하고 있다. 그런데 한국의 각 대학에서는 전공교수의 확보, 전공교육과정의 개발, 실기교육 기자재의 완비 등이 미비한 상태에서 운영하는 형편이라서 시급히 보완하여야 한다.

이와 같이 미국은 전공과정이 증설되기 전부터도 만화영상 관련 강좌를 연계하여 폭넓게 운영하고 있다. 또한 일본은 최근에 문화산업 인력 수요의 증대로 기업체가 요구하여도 대학당국이 신중하게 검토하여 개설하고 있다. 그런데 한국의 대학들은 단기간에 우후죽순처럼 증설하였기 때문에 우수한 교수요원, 주문식 교육과정, 그리고 충분한 기자재 등을 확보하여 알차게 운영하여야 한다.

## 2. 만화영상 교육과정의 편성운영

한미일 만화영상의 학문활동에서 교육과정을 편성하고 운영하는 실정을 비교한다.

1) 미국에서는 만화영상이 응용예술인 디자인 영역에서 일러스트레이션, 카툰, 영상디자인 등과 연계하여 기본 실기를 철저히 지도하고, 최근에 컴퓨터그래픽과 컴퓨터애니메이션 강좌를 증설하는

추세이다. 칼아츠(CalArts,1961)의 영상대학에는 두 전공이 있는데, 캐릭터애니메이션과는 디즈니 애니메이션 스타일의 전통적 애니메이션 제작자를 양성하여 디즈니 프로덕션에 취업시킬 목적으로 세계적인 제작자와 현장 실무자들을 실기강좌와 특강형식에 참여시켜서 운영해왔다.<sup>2)</sup> 또한 실험애니메이션과는 순수 예술가를 양성할 목적으로 이론보다는 실기에 중점을 두고 자유분방한 창작활동을 조장하고 있다.

뉴욕의 비주얼 아트 스쿨(SVA,1947)은 카툰, 애니메이션, 일러스트레이션, 그래픽디자인, 컴퓨터아트, 광고, 사진, 영상, 회화, 실내디자인, 인문과학 등의 다양한 학과를 개설하고 있다. 이 대학의 만화영상 관련학과의 교육과정에는 순수 예술가를 양성할 목적으로 폭넓은 예술이론과 전반적인 미술실기를 철저히 연마하도록 편성하고 있다. 또한 링글링예술디자인학교(RSAD,1931)는 컴퓨터 애니메이션을 비롯한 시각예술 분야에서 미국 최고의 4년제 대학으로 애니메이션의 원리에 중점을 두고 관련 미술도서관이 충실하다.

2) 일본에서는 만화영상 분야의 전문인력을 학원 형태인 전문학교에서 기술적으로 다양한 코스를 운영하고 단기간에 양성하여 관련 프로덕션에서 채용하였다. 일본 최초로 1972에 개설한 교토세이카대학(京都精華大學)에서는 카툰(cartoon) 전공과 스토리만화(comic strips) 전공을 개설하고 만화의 각본, 편집, 비평 연습 등이 한미(韓美)보다 보강되어 있다. 카툰 전공은 애니메이션과 컴퓨터 그래픽 등을 개설하지 않고 오로지 크로키, 캐리커처, 카툰

등의 강좌 중심으로 운영하고 있다. 또한 일천한 스토리만화 전공은 카툰 전공과의 공통과목이 많지만, 스토리만화 제작실무, 애니메이션 연습, 컴퓨터 그래픽 연습 등의 장편만화와 애니메이션 활동이 강화되어 있다.

2003년에 개설한 도쿄공예대학(東京工藝大學)의 애니메이션학과는 영화와 비디오, 애니메이션과 방송 등의 단방향과 게임과 인터넷 등의 쌍방향을 모두 포괄할 수 있는 영상교육을 실시하고 있다. 또한 만화, 문학, 이야기 등의 원작이 될 수 있는 소재로서 캐릭터의 성격분석과 클레이 애니메이션 인형, 컴퓨터 그래픽 등을 교육한다. 그리고 이 학과는 애니메이션 관련 이론과 실기, 게임과 미디어 기술 등을 폭넓게 개설하고 있다.<sup>3)</sup>

3) 한국에서는 1990년에 국내 최초로 개설한 국립 공주대학교(公州大學校)의 만화예술학과의 초창기에 교육과정을 편성하는데 만화영상 분야의 교수요원과 업계현장 전문가들의 자문과 조언을 수렴하였다. 이 대학은 만화예술 중심으로 운영해오다가 2003년부터 학부를 카툰코믹스와 애니메이션 전공으로 분리하고 석박사과정을 개설하여 학제를 완성하였다. 이 과정에서 카툰코믹스 전공에는 카툰, 서사만화, 그래픽 스토리, 웹툰, 멀티카툰 등과 같은 만화예술과 디지털 강좌로 특성화하고 있다. 또한 애니메이션 전공에는 공통과목 이외로 애니메이션을 종전보다 더 보강하였지만, 취업현장과 연결된 강좌가 부족한 편이다.

2000년에 개설한 조선대학교(朝鮮大學校) 만화애니메이션학과의 교육과정은 국내외의 기존대학을

2) CalArts, *CalArts Course Catalog & Academic Politics*, 2003-4, pp.41-43.

3) KSU, *Kyoto Seika University Humanities +Art.*, 2004, p.142.

벤치마킹하고 전문가들의 의견과 학생들의 요구까지 수렴하고 편성하여 참고할만하다. 이 대학은 만화영상 이론, 디자인 실기, 출판만화 실기, 디지털 영상 실기 등이 체계적인데, 역사·문학·매체 등의 이론과 카툰·캐릭터·애니메이션 등의 실기강좌를 고려할 수 있다.<sup>4)</sup> 최근 한국에는 만화영상 관련 특성화고등학교와 초중고의 연구학교 그리고 문화관광부의 만화애니메이션 교육활동에서도 현장에 맞는 특기적성 교육과정을 개발하고 있다.

이와 같이 미일 대학에서는 컴퓨터 애니메이션과 디지털 영상 과목보다도 전통적 순수예술의 기본적 실기에 중점을 두고 있다. 최근에 개설하는 대학에서 숙고하여 첨단 산업기술과 관련된 교과목을 확충해나가고 있는 실정이다. 그런데 한국은 교육환경과 기자재가 불비한데도 기초적인 실기교육보다는 첨단 영상기술 교육에 힘쓰고 있다. 오히려 교육기관 전체가 “디지털만화영상” 교육을 특성화하여 한국을 “디지털만화영상” 국가로 전세계의 어느 나라보다도 차별화될 수 있는 절호의 기회로 삼아야 한다. 따라서 각 대학에서 디지털 시스템을 활용한 만화(디지털, 웹툰 등)와 애니메이션(컴퓨터, 플래시, 모바일 등)을 연구하는 선진기법을 개발하여 세계적으로 한국을 “디지털만화영상” 장르를 중흥시킨 선진국가로 인정받도록 관련된 기구조직에서 국가적 차원으로 장려할 필요가 있다.

### 3. 만화영상 관련 연구개발

한미일 만화영상에 대하여 대학을 비롯한 연구

4) 임청산, 「한미일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교」, 『만화애니메이션연구』, 제8호, 한울, 2004, pp.257-273.

기관에 학술적으로 연구 개발하는 활동 등을 비교한다.

1) 미국은 영화예술아카데미를 비롯한 실리콘밸리와 같은 관련 기관에서 프로그램 등을 개발하고, 대학과 기업의 자체적인 개발부서에서도 연구개발에 힘쓰고 있다. 또한 디즈니사가 설립한 칼아츠 대학과 UCLA에서는 석박사과정을 운영하고 영상 연구소를 두어 학문과 예술적 차원에서 연구하고 있다. 최근에는 존 렌트(John Lent) 교수를 비롯한 모리스 혼(Maurice Horn), 스콧 맥클루드(Scott McCloud), 브라이언 워커(Brian Walker), 루시 스미드(Lucie Smith), 시드 호프(Syd Hoff), 론 구라트(Ron Goulart), 로버트 하베이(Robert Harvey), 크리스토퍼 하트(Christopher Hart), 잭 햄(Jack Hamm), 제프 렌버그(Jeff Lenburg), 로저 노어크(Roger Noake) 등이 만화영상과 관련된 역사, 미학, 평론, 기법 등을 연구 발표하고 있다.<sup>5)</sup>

2) 일본도 국가적 차원에서의 만화영상 관련 연구기관은 없지만, 최근에는 도쿄재단(東京財團)과 같은 사설기관에서 청소년 문화를 개발하기 위하여 활동을 지원하고 있다. 한국만화애니메이션학회보다 뒤늦게 개설한 일본만화학회(일본만화학회)는 교토세이카대학의 마키노 게이이치(牧野圭一) 교수를 중심으로 결성하여 학술대회와 학회지를 발행하고 있다. 또한 일본애니메이션학회를 비롯한 아카데미에서 시미주 이사오(清水勲), 이시코 준(石子順), 수야마 게이이치(須山計一), 이시코 준조우(石子順造), 요네자와 요시히로(米澤嘉博), 소에다 요시아(副田義也), 구레도모후사(吳智英), 타다수 이자와(飯澤匡) 등이 역

5) John Lent ed., *Int'l Journal of Comic Art*, Vol.4, No.1, 2002, pp.1-5.

사문화, 작가작품, 비평 등을 정립하고 있다.6) 그 외로 1995년에 일본 최대의 애니메이션사인 토에이(東映)에서는 애니메이션연구소를 개설하여 기존의 애니메이션 기술을 전승하고 디지털기술을 개발하고 있다.

3) 한국은 공공기관에서 설립한 한국문화콘텐츠진흥원을 비롯한 서울애니메이션센터와 부천만화정보센터와 각 시도의 정보문화 영상산업 관련센터 그리고 기업체의 영상사업단 등에서는 각각 만화영상의 연구개발 방안을 모색하고 있다. 여기서 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF)과 부천국제학생애니메이션페스티벌(PISAF) 등을 주도적으로 개최하고 대학교의 작품을 전시하며 세미나를 운영하고 있다.

한국만화애니메이션학회(KOSCAS,1996)에서는 매년 학술대회를 개최하고 학술지를 발간하면서 대학과 고교의 만화영상 발전에 기여하고 있다. 그리고 청강문화산업대학(靑江文化産業大學)의 만화역사박물관과 만화영상자료관과 같은 각 대학의 연구

소에서도 교육적 차원에서 연구하고 있다. 현재 성완경(成完慶), 한창완(韓昌完), 황선길(黃先吉), 박인하(朴仁河), 박재동(朴在東), 박기준(朴基竣), 윤영옥(尹瑛玉), 손상익(孫相翼), 송락현(宋洛賢), 정준영(丁俊榮), 최석태(崔錫台), 임청산(林靑山) 등이 관련 분야의 연구서적을 저술하고 있다.

이와 같이 미국의 만화영상 관련 연구는 예술활동일지라도 과학적 논증에 의한 철저한 고증과 예리한 분석한 자료가 다양하다. 또한 일본은 만화영상 관련 대학과 학회의 연구활동이 미미하지만 기업체의 연구소와 전문가들의 저작물이 심오한 경향이다. 그런데 한국은 최근에 만화영상에 관한 연구활동이 대학과 학회를 중심으로 활성화되어 기대가 크다. 특히, 각종 대형행사와 지역개발의 세미나 자료와 각 대학원의 학위논문과 각 교수의 연구논문 등이 쏟아져 나와 세계적으로 많은 연구성과물이 쌓일 것이다<표1>.

학문 활동	미 국	일 본	한 국
최초개설교 박사과정교	CalArts(1961) UCLA (1989)	京都精華大學 (1972) 京都精華大學 (2003)	공주대학교 (1990) 중앙대, 공주대(2004)
전공개설 대학수	100여개 대학 정도, 학과지양 강좌중심	10여개 대학 정도, 소수대학 최근 개설	150여개 대학 상회, 단기간 최다 개설
전문인력 교육활동	관련강좌 연계 운영, 철저한 기본 실기교육	도제식, 전문학원 중심, 체계적인 이론과 실기실습	대학난립 운영, PC위주 교육, 교육환경·기자재 불비
특설강좌 교과목명	일러스트레이션, 레이아웃, 캐릭터, 투시도, 저작권법	미디어론, 편집, 각본, 디자인, 게임기법, 영상, 조소, 저작권	만화미학, 서사만화, 웹툰, 그래픽스토리, 콘텐츠론
연구개발 학술활동	실리콘벨리, 대학연구소, 기업체 개발팀	일본만화학회, 대학연구소, 기업체사업단, 단체분과위	한국만화애니메이션학회, 대학연구소, 기업체, 단체

표1.한미일 만화영상의 학문활동 비교분석

6) 日本マンガ學會 編, 『マンガ研究』, 1卷 1號, 2002, pp.86-93.

### Ⅲ. 한미일 만화영상의 예술활동

#### 1. 출판만화의 예술적 창작

한미일 3개국 만화가들의 예술적 창작 및 발간 활동을 비교한다.

1) 미국은 근대만화의 시조인 토마스 내스트(Thomas Nast) 이후로, 반세기만에 만화의 형식과 기법이 다양해지고, 수많은 만화전문지와 작가들이 등장하여 만화왕국의 자리에 올라서게 되었다. 미국의 만화는 시사풍자만화의 발전과 함께 연재만화 형식인 '코믹 스트립스(comic strips)'가 정립되었다. 20세기 초에 아트 영(Art Young)의 사회만화, 올리버 허포드(Oliver Herford)의 인물회화, 부드 피셔(Bud Fisher)의 <무트와 제프>, 로린 커비(Rollin Kirby)의 사설만화, 퍼시 크로스비(Percy Crosby)의 아동만화, 제임스 셰이버(James Shaver)의 펜화카툰, 오토 소그로우(Otto Soglow)의 무언만화, 찰스 아담스(Charles Addams)의 미스터리만화, 피터 아르노(Peter Arno)의 성애만화, 애브너 딘(Abner Dean)의 년센스만화, 샘 코빈(Sam Cobean)의 샐러리맨만화, 그리고 리차드 테일러(Richard Taylor)의 문단만화 등 다양한 형식과 내용의 신종만화가 파생되었다.

제2차 세계대전 후로는 출판만화가 확립되면서 신문잡지와 단행본 책자로 발행되었다. 조지 맥마너스(George McManus)의 가정코믹물, 로버트 크럼(Robert Crumb)의 언더그라운드만화, 크리스 웨어(Chris Ware)의 파형만화, 프랭크 밀러(Frank

Miller)의 흑백만화, 알렉스 로스(Alex Ross)의 <마블스(Marvels)>, 게리 트루두(Gary Trudeau)의 <Doonsbury>, 빌 와터슨(Bill Watterson)의 <캘빈 앤 홉스(Calvin & Hobbes)>, 짐리(Jim Lee)의 폭력만화 등이 다양한 작품을 출판하였다.<sup>7)</sup> 이와 같이 미국만화는 예술적인 리얼리즘 회화기법과 유럽의 컬러만화처럼 채색하여 고급 양장의 장서용으로 출판하고 있다.

2) 일본의 현대만화는 소년·소녀·청년·성인 독자들을 위한 대본만화와 극화문화를 창출하면서 획기적인 발전을 거듭하였다. 하세가와 마치코(長谷川町子) 여사는 네칸만화인 <사자에상>을 반세기나 연재하고 미술관을 세웠다. 그 후로 이케다 리요코(池田理代子)의 <베르사이유의 장미>와 이가라시 유미코(五十嵐優美子)의 <캔디 캔디> 등이 순정만화의 붐을 일으키고 한국에도 유입되어 한 시대를 풍미하였다. 일본만화는 한 주간잡지에 40개 이상의 만화가 1천 쪽 이상으로 게재되고, 그 가운데 하나의 만화가 50권 이상의 단행본이 발행될 정도로 엄청난 분량의 만화가 출판되고 있다. 그런데도 일본만화는 질 낮은 재생지와 흑백인쇄 대량생산에 의한 비용절감으로 저가의 만화책이 발행되어 일회성의 소모품으로 취급되고 있다.

일본만화는 일본의 문화와 언어 뿐만 아니라, 아주 재미있는 오락거리로 간주되어 인기가 높다. 현역작가로는 마야 미네오(魔夜峰央)의 소녀, 이토 준지(伊藤潤二)의 공포, 오카노 레이코(岡野玲子)의 풍속, 사토나카 마치코(里中満智子)의 로망, 수기우라 시게라(杉浦茂)의 년센스, 타카다 유조우(高田裕

7) Brian walker, *The Comics since 1945*, Harry N. Abrams, Ins. Publishers, 2002, pp.252-9.

三)의 판타지, 호시노 유키노부(星野之宣)의 SF, 나가이 고(永井豪)의 마법, 히로카네 켄시(弘兼憲史)의 리얼리즘, 마루오 수에히로(丸尾末廣)의 컬트, 미주키 시게루(水木しげる)의 요괴, 미나가와 료지(皆川亮二)의 모험, 모로호시 다이지로(諸星大二郎)의 민담, 야마기시 료코(山岸涼子)의 발레, 야마모토 나오키(山本直樹)의 성애만화 등으로 다양하게 활동하고 있다.<sup>8)</sup>

3) 한국은 아동만화와 시사만화로 출발하였다가, 1970년대부터 고우영(高羽榮)의 <임꺽정>, 박수동(朴水東)의 <고인돌>, 강철수(본명 襄潤植)의 <사랑의 낙서> 등으로 성인만화시대가 전개되었다. 80년대에 이현세(李賢世)의 <공포의 외인구단>, 허영만(본명 許亨萬)의 <오! 한강>, 박봉성(朴峰性)의 <신의 아들> 등으로 인기극화의 양산체제가 확립되면서 만화문화의 대중화를 이끌어왔다. 또한 1979년에 일본의 순정만화인 <캔디 캔디>가 수입되면서, 80년대 초부터는 황미나(黃美那)의 <유랑의 별>과 김혜린(본명 金貴子)의 <북해의 별>로 한국의 여성만화를 주도하였다. 그리고 90년대에는 서울카툰회의 순수 카툰과 한국시사만화가회의 신문만화로 그룹전을 개최하여 작품성을 고양하고 있다.<sup>9)</sup> 최근에 출판만화의 시장이 위축되면서 만화의 다변화가 이루어지는데, 원수연의 <풀하우스>가 TV드라마로 영상화되고, 김혜린의 <불의 검>이 뮤지컬로 원작 산업화가 시도되고 있다.

이에 따라 미일보다 한국만화의 질적 향상을 위해서는 만화가의 개성화·전문화·다양화·자율화

등이 선결되지 않으면 안 된다. 만화가는 참신한 아이디어와 개성적인 캐릭터로 다양한 표현기법을 활용하여 작품성과 예술성을 높여야 한다. 또한 한국만화에서 결여된 인간과 동물의 휴머니즘을 그린 <동물만화>와 실버시대를 대비한 <노인만화> 등의 성별·연령별·계층별 전문만화로 소비자 층을 세계화하도록 힘써야 한다. 그리고 만화가들이 왕성한 창작의욕과 투철한 작가의식을 가지고 예술적으로 활동할 자율적 분위기를 조성하여야 한다.

## 2. 애니메이션의 제작 및 실험

한미일 만화영상의 예술활동은 애니메이션의 제작 및 실험 활동을 비교한다.

1) 미국은 2005년 들어서 <킹 콩>, <배트맨>, <그린 호넷>, <해리 포터>, <이온 플릭스>, <킹 투트>, <블롭> 등과 같이 초능력을 가진 영웅들이 나오는 할리우드의 블록버스터 작품들이 대거 등장하였다. 또한 디즈니사에서는 <푸우의 헤퍼럼프 무비(Pooh's Heffalump Movie)>, <밸리언트(Valiant)>, <치킨 리틀(Chicken Little)>을 제작하였고, 드림웍스에서는 <마다가스카르(Madagascar)>, <슈렉(Shrek)2>, <월레스와 그로밋(Wallace & Gromit)>을 제작하였다.<sup>10)</sup> 또한 ILM사에서는 <레모니 스니켓(Lemony Snicket)>와 <마스크(Son of the Mask)2>를 제작하였고, 20세기 폭스사에서는 <로봇(Robots)>을 제작하였으며, 픽사에서는 <차들(Cars)>을 2006년에 상영한다. 이처럼 미국의 애니메이션은 작품마다 신기원을 수렴할 정도로 새로운 예술적 실험작품들을 제작하고 있다.

8) Amano Masanao /ed. Julius Wiedemann, *Manga* まんが; LA: Taschen, 2004, pp.546-9.

9) 김성호 『한국의 만화가 55인』, 프레스빌, 1996. pp.358-365.

10) Anima Mundi /ed. Julius Wiedemann, *Animation Now*, LA: Taschen, 2004. pp.14-19.ed.



한국의 에이콤사가 협력 제작하는 폭스사의 애니메이션인 <심슨가족(The Simpsons)>이 TV예술과 학아카데미의 창작예술분과에서 주관하는 프리임타임 에미상(Emmy Awards)에서 20여회의 수상기록을 수립하고 있다. 최근에 싱가포르까지 진출한 루카스필름과 카툰네트워크는 <스타워즈> 시리즈를 애니메이션 버전으로 공동제작하여 마니아 팬들을 확보해 나가고 있다. 현재 미국에서 TV시리즈물, 애니메이션, 컴퓨터게임, 장편 애니메이션을 창작하는데, 미국 방송국들은 작품을 홈비디오와 DVD 시장에 팔고, 신디케이트 업체에서 재방영을 하거나, 캐릭터를 장난감과 의류회사, 식음료회사 등에 팔아야만 수입을 올릴 수 있기 때문에 소유권을 주장하고 있는 실정이다.<sup>11)</sup>

2) 일본은 1960년대 초에 TV애니메이션으로 제작된 데즈카 오사무의 <철완 아톰>이 2003년에 리메이크되어 SBS TV를 통하여 방영되었는데, 소니를 비롯한 메이저사들이 원작의 아톰을 세계적인 캐릭터로 재부상시키고 있다. 또한 미야자키 하야오(宮崎駿)의 <센과 치이로의 행방불명>과 <하울의 움직이는 성> 등이 일본의 만화영상을 예술적 경지로 승화시키고 있다. 2005년에는 다카하타 이사오(高畑勲)의 <폼포코 너구리 대작전>이 개발계획에 밀린 너구리들이 변신하여 요괴작전을 펼친다는 내용으로 한국의 극장에서 개봉되었다.<sup>12)</sup>

그 외에 후지코F후지오(藤子F不二雄)의 <도라에몽>, 마츠모토 레이지(松本零士)의 <은하철도 999>, 토리야마 아키라(島山明)의 <닥터 슬럼프>와 <드레

곤 볼>, 다카하시 루미코(高橋留美子)의 <란마 1/2>, 이노우에 다케히코(井上雄彦)의 <슬램 덩크>, 타케우치 나오키(武内直子)의 <세일러문>, 시로우 마사무네(士郎正宗)의 <공각기동대> 등을 제작하여 한국을 비롯한 전세계에서 선풍을 일으켰다. 최근에 야마무라 코지(山村浩二)의 <두산(頭山, Mt.Head)>는 2003 앙시, 2004자그래브, 2005히로시마 대회에서 대상을 휩쓸 정도로 독립 애니메이션의 새로운 경지를 개척하여 2004SICAF에서도 회고전을 열었다.<sup>13)</sup>

3) 한국은 90년대 이후로 <블루시걸>, <붉은매>, <헝그리 베스트5>, <홍길동 95>, <아마게돈> 등의 애니메이션 작품을 내놓았으나, 흥행에 성공하지 못하였다. 그 대신에 독립적이고 실험적이며 예술적인 단편 애니메이션들은 각종 대회에서 높은 평가를 받고 있다. 일본의 히로시마애니메이션페스티벌에서 이명하의 <스페이스 파라다이스>가 2000년 신인감독상을, 불란서의 앙시페스티벌에서 이성강의 <마리 이야기>가 2002년 장편부분 대상을, 마고21 성백엽의 <오세암>이 2003년 극장용 장편대상을, 서울국제만화애니메이션페스티벌에서 김준기의 <인생>이 2003 SICAF와 넬슨 신의 남북합작품인 <왕후 심청>이 2004 SICAF에서 각각 대상을, 박세종의 2D·3D애니메이션인 <축생일>이 SIGGRAPH 2004에서 단편부문 최우수상을, 2005년 부산아시아단편영화제에서 임종균의 스톱애니메이션인 <뚝박사(Dr.Thom)>가 본선에 진출하였다.

무엇보다도 2004년 12월에 한국독립애니메이션협회(KIAFA)이 발족하여 독립애니메이션 종사자들

11) 에이콤프로덕션 편, 『애니메이툰』 제57호, 에이콤, 2005, pp. 76-70.

12) 송락현, 『일본극장 애니메이션 50년사』, 스튜디오 본프리, 2003, pp.279-95.

13) Clements, Jonathan. *The Anime Encyclopedia*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2002, pp.504-45.

의 권익을 보호하고 애니메이션 활동을 다양화하고 있다. 그리하여 '독립·실험·열정·비전'을 주제로 첫출발한 독립애니메이션영화제인 인디애니페스트(Indie-AniFest)가 2005년 9월 30일부터 6일간 서울 종로에 자리한 시네코아5관에서 총175편 가운데 48편의 본선 진출작을 상영하여 새로운 트렌드를 선보였다.

미국과 일본의 애니메이션은 한국의 어린이와 청소년들이 어려서부터 심취한 저패니메이션 키즈(Japanimation Kids)의 감성적 취향이 코리아니메이션(Koreanimation)과 헐리우드 필름(Hollywood Film)의 선호도를 압도하기 때문에 국산 디지털 애니메이션의 제작과 진흥에 국가적 차원에서 적극 지원하고 육성하여야 한다.

### 3. 만화영상 관련 포상제도

한미일 만화영상 활동에서 전문가들의 예술활동을 장려하는 포상제도의 운영실태를 비교한다.

1) 미국에서는 풀리처상, 아카데미상, 시그마델타치상 등의 세계적으로 유명한 만화상이 일찍부터 작가들에게 시상되고 있다. 『풀리처상 스토리(The Pulitzer Prize Story)』에 의하면, 언론인 조셉 풀리처(Joshep Pulitzer)의 유언으로 창설된 풀리처상(Pulitzer,1917)의 시사만화 부문상은 1922년에 로린 커비(Rollin Kirby)가 최초의 수상자이고, 그 후로 에드먼 듀피(Edmon Duffy)와 허버 블록(Herbert Block) 등이 3회 이상을 수상의 영예를 안았다.<sup>14)</sup> 또한 일명 “오스카상”(Oscar Award)인 아카데미상

(Academy Award,1929)은 정식 명칭이 “영화예술 과학아카데미상”으로 애니메이션 부문에서 1932년에 월트 디즈니(Walt Disney)가 <꽃과 나무(Flowers & Trees)>로 수상한 이후 단독 13회나 수상하는 전무후무한 기록을 수립하였다. 그 후로 80년대까지 디즈니사를 비롯하여 MGM 6회, WB 5회, UPA 2회 이상을 수상함으로써 애니메이션이 예술 영역으로 편입되고 고양된 것이다. 2005년 2월 27일 제77회 아카데미상은 <인크리더블(Incredible)>을 최우수 장편상, 크리스 랜드레스(Chris Landreth)의 <라이언(Ryan)>을 단편상으로 시상하였다.

미국신문인전문협회에서 수여하는 시그마 델타치상(Sigma Delta Chi Award)은 1942년에 제이콥 부르크(Jacob Burck)가 처음 수상한 이래로 허블록(Herblock), 러셀(B. Russell), 몰딘(B. Mauldin), 콘라드(P. Conrad) 등이 3회 이상의 수상자가 나타났다. 그 외에도 국내외 언론인클럽상(Headliners/ Press Club)을 비롯하여 에미상(Emmy), 골드 그래미상(Grammy), 골든 글로브상(Golden Globe), 골드 게이트상(Gold Gate), 골드 메달상(Gold Medal), 애니상(Annie), 방가드상(Vanguard), 3D상, 아동상, 아시파(ASIFA)의 지역상 등이 시행되고 있다. 그런데 미국의 연방정부 차원에서 한일 양국처럼 관련 훈장을 수여한 일은 거의 없었다. 또한 시사만화상과 애니메이션상은 성행하고 있으나, 공모전의 신인상 제도가 '만화왕국'답게 흔하지는 않다.

2) 일본에서는 출판만화가 다양하게 발달한 만큼, 기성작가상과 신인만화상의 포상제도가 1950년대 이후부터 확대되었다. 『일본만화상사전(日本漫畫賞事典)』에 의하면, 일본 최초의 만화상은 이과만화상(二科漫畫賞,1951)으로 만화를 예술로 승화시킬

14) John, Hohenberg, *The Pulitzer Prize Story*, New York: Columbia University Press, 1971, pp.351-3.

목적으로 수여하였는데, 오래가지 못하고 1958년에 중단되고 말았다.<sup>15)</sup> 그 후로 출판사에서 수여하는 기성작가상으로는 문예춘추만화상(文藝春秋漫畫賞, 1955), 소각칸만화상(小學館漫畫賞, 1956), 고단사 아동만화상(講談社兒童漫畫賞, 1960) 등이 현재까지 시행되고 있다. 또한 사설단체로서 일본만화가협회상(日本漫畫家協會賞, 1972)은 일본 최초로 만화전공 분야를 개설하고 <동물만화백과>를 그린 교토세이카대학(京都精華大學)의 요시토미 야스오(吉富康夫) 교수에게 수여되었다. 그리고 1956년에 제정된 만화집단상(漫畫集團賞)은 신문잡지만화, 만화집, 아동만화, 스토리만화 분야별로 시상하고 있다.

만화전문지를 구독하는 독자들의 투표에 의하여 작가들을 선정하는 애독상(愛讀賞)으로는 소년만화, 소년점프, 마가렛, 만화가신인왕 등이 알려져 있다. 일본에는 신인 만화가를 발굴하고 등용하려고 작품을 공모하여 시상하는 신인만화상(新人漫畫賞)이 다양하게 시행되고 있다. 각 신문사에서 개최하는 신인공모만화상은 요미우리신문(讀賣新聞, 1979), 교토신문, 코오베신문, 사카신문 등이 있다. 그 외에도 데즈카상(手塚賞), 아카츠키상(赤塚賞)과 같은 작가상과 아사히(朝日)그룹을 비롯한 각 출판사와 잡지사에서 여러 가지 영역과 분야별로 공모작에 대한 소년만화신인상, 소녀만화신인상, 청년만화신인상 등을 수여하고 있다.

3) 한국에서는 공모전의 입상자들에게 시상하는 제도 외에 별다른 포상제도가 없었으나, 최근에 영역별로 확대되고 있어서 <한국만화상사전>의 편찬이 기대된다. 1971년부터 한국간행물윤리위원회에

서는 우수작품에 대한 한국만화상을 시상하다가, 1988년에 수상 거부로 중단하였다. 같은 해부터 서울YWCA가 주관하는 우수만화상을 12명의 작가에게 1996년까지 수상하였다. 최근에 공공기관에서는 매년 10월 20일 문화의날에 문화관광부가 공적이 남다른 만화가들에게 문화훈장(文化勳章)을 서훈하는데, 김성환(金星煥), 김용환(金龍煥), 박기정(朴基禎), 길창덕(吉昌奭), 고우영(高羽榮) 등이 포상 받았다. 또한 매년 11월 3일 만화의 날에 대한민국 만화대상(大韓民國漫畫大賞)에서는 부문별로 공로상·저작상·공모전우수상을 시상하고 있다. 최근에는 원로작가인 김성환(金星煥) 화백이 <고바우상>을 제정하여 후배작가들을 면려하고 있다.

각종 만화영상 관련 행사의 공로부문의 중진작가와 공모부문의 신인입상자들에게 수상하는 제도가 증가하고 있다. 매년 개최하는 국제적 대형행사로서는 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF)의 <코믹어워드>, 부천국제학생애니메이션페스티벌(PISAF)과 부천국제만화축제(BICOF)의 <부천만화상>, 춘천애니타운페스티벌(CAF), 동아LG국제만화페스티벌(DIFECA), 대전국제만화영상전(DICACO)의 <특별작가상> 등의 입상자들을 초청하여 시상하고 있다. 그 외에 국내 공모전인 통일부의 <통일만화대상>, 경향신문 신춘문예의 <만화부문상>, 각종 만화출판사의 <독자만화대상>, 각급 학교의 <실기대회상>, 종교 사회단체의 <행사공모상> 등이 시행되고 있다. 앞으로 정부를 비롯한 자치단체, 만화단체, 언론사, 기업체 등에서 더 많은 만화영상 행사와 공모전을 개최하고 시상하여 원로·신진 작가를 격려할 것으로 예상된다. 무엇보다도 시상 후의 지원 활동이 지속적으로 이루어져야 그 효과가 크게 나타

15) 武庫守男 編, 『日本漫畫賞事典』, 東京: るいべ社, 1980, pp.35-150.

날 것이다.

미국의 오랜 역사와 전통을 자랑하고 권위 있는 시상제도와 일본의 문화훈장과 다양한 만화영상 관련 포상제도가 활성화되어 있다. 한국에서도 사기가 저하된 만화영상 분야의 전문가들에게 창작의욕을 북돋고 제작활동을 장려하기 위하여 우수한 신진작가를 발굴하고 훌륭한 작품을 지원하는 시상제도의 확립이 절실하다. 그런데 만화상은 기성작가와 신인작가로 나누고, 선정방법은 관련단체의 추천, 심사위원을 위촉심사, 애독자의 투표를 통하여 결정할 수 있다. 또한 만화상은 신문만화, 잡지만화, 단행본만화, 온라인만화, 애니메이션, 디지털만화영상 등의 매체별로 나누거나, 아동만화, 청소년만화, 성인만화 등의 성별·연령별·계층별로 나눌 수 있다. 그리고 만화의 종류에 따라 시사만화, 명랑만화, 학습만화, 공상과학만화, 극화 등으로 세분할 수도 있다. 우수 작가상 외에도 애니메이션제작상, 만화영상학술상, 만화영상평론상, 만화영상문학상, 만화영상출판상, 만화영상개발상, 만화영상광고

관련된 시상제도를 확충해나갈 수 있다<표2>.

#### IV. 한미일 만화영상의 문화활동

##### 1. 만화영상 관련 기구조직

한미일 만화영상 관련 정부기구와 사설단체의 조직 그리고 심의기구와 방송실태를 비교한다.

1) 미국은 만화영상과 관련된 연방정부의 국립예술진흥원(NEA)과 예술위원회 등을 비롯한 주정부별로 예술연합과 예술재단 등의 관련부서에서 만화영상 활동을 적극 지원하고 있다. 지역내에서 만화영상 관련 문화예술 활동계획이 전개되기 전부터 지자체가 지원할 사항이 없는가를 사전 검토할 정도로 지역발전에 앞장서고 있다. 또한 미국만화잡지협회와 TV예술과학아카데미 등과 같은 사설단체나 기업체의 관련 활동에 일반인들이 적극 참여하고 자원봉사하는 풍토가 관례화되었을 정도로 앞장

예술 활동	미국	일본	한국
출판만화 창작	신문위주 게재, 잡지발행 회소, 신디케이션 발달	계층별·연령별·성별 다양화, 대량출판, 저가판매, 특배유통	출판만화 퇴조, 학습만화 성행, 신인작가 부상, 디지털만화 선호
애니메이션 제작	초능력 캐릭터 애니메이션, 디지털장편 애니메이션 주력	애니메이션의 경제성(리미티드), 애니메이션의 효율성(캐릭터산업)	OEM방식, 애니메이션 흥행저조, 디지털 애니메이션 승산
만화영상 실험	예술적 실험애니메이션의 추구, 순수예술과 오락산업과의 융합	만화영상의 영상시리즈화, 만화영상의 게임오락화	카툰부재, 실험·독립애니메이션 기대, 온라인·모바일 실험중
공로상제도 운영	Pulitzer Prize, Academy Award, Sigma Delta Chi, Emmy, Grammy, Golden Globe	문화훈장, 일본만협상, 만화집단상, 문예춘추상, 각종 애니메이션상	문화훈장, 만화대상 공로상, SICAF공로상, 부천만화상, 고바우상
신인상제도 운영	3D Award, Children Award, Annie Award, Vanguard	쇼각칸·고단샤의 만화상, 애독상, 각신문잡지사의 신인상, 작가상	대한민국 만화대상, 부천만화상, SICAF 코믹어워드

표2. 한미일 만화영상의 예술활동 비교분석

상, 기타 만화영상공로상 등 얼마든지 만화영상과 서고 있다.

2) 일본 문부과학성의 문화청에서는 만화영상 활동에 미국보다도 적극 개입하고 관장하고 있는 편이다. 지자체별로 관련 부서에서도 만화영상 관련 문화시설을 구비하고 행사를 개최하고 있다. 오미야시(大宮市)의 시장조역실에서는 만화도시를 조성하려고 '망가(漫畫)'를 일반화한 키타자와 라쿠텐(北澤樂天)의 사저를 오미야시립만화회관(大宮市立漫畫會館)으로 개원하고 국제유머센터를 운영하고 있다.<sup>16)</sup> 지바시(千葉市)에서는 근대만화자료관(近代漫畫資料館)을 개설하여 근대만화 1만점과 만화자료 50만점을 소장하여 관리하고 있다. 그 외에 만화영상 관련 시설단체로는 일본만화가협회와 일본만화학회 그리고 이와 유사한 애니메이션 단체들이 결성되어 있다.

3) 한국은 미일보다 뒤늦게나마 정부와 지자체가 “만화영상이 황금알을 낳는 고부가가치의 문화산업”임을 깨닫고 국가적 성장동력산업으로 육성하고 있다. 정부 차원에서는 문화관광부 문화산업국의 문화콘텐츠진흥과와 한국문화콘텐츠진흥원을 개설하여 선도적으로 지원하고 있다. 특히, 서울을 비롯한 부천, 춘천, 대전 등지의 자치단체에서는 만화영상센터, 산업단지, 박물관, 관련행사 등을 적극 추진하여 기대가 크다. 시설단체로는 서울애니메이션센터 내에는 한국만화애니메이션학회, 한국만화가협회, 우리만화연대, 한국애니메이션제작자협회, 한국애니메이션예술인협회, 한국캐릭터협회 등이 세계에서도 유례가 없는 동일 기관에 입주하여 만화영상 활동을 유기적으로 전개하고 있다.<sup>17)</sup>

한편, 한미일 3개국도 청소년 대상의 만화영상물에 대한 심의와 규제 제도가 있으나, 별로 구애받지 않고 있다. 미국은 1950년대까지 출판만화가 성행하다가, 미국만화잡지협회의 만화윤리규정에 의하여 엄격하게 규제하면서 일본에게 뒤떨어지게 되었다. 일본은 1938년부터 군부의 검열제도와 일본잡지협회의 출판윤리강령이 있었으나, ‘만화의 표현 자유를 지키는 모임’의 활동으로 자율적인 표현 활동을 구가하고 있다. 그런데 한국은 1961년부터 미일보다 훨씬 더 심한 만화심의를 시행하였다가, 현재는 청소년보호법에 의하여 한국간행물윤리위원회에서 사후 규제를 결정하고 있다.

애니메이션TV에는 공중파방송, 케이블방송, 위성방송 등이 있는데, 미국의 카툰네트워크(Cartoon Network)를 비롯한 디즈니채널, 니클로디언, Kids WB, 폭스Kids, 스파이크TV, PBS, Sci-Fi 등이 전세계 방송망을 석권하고 있다. 또한 일본의 TV도쿄, 일본TV, 후지TV, TV아사히, TBS, MTV 등의 공중파·케이블·위성 방송에서 애니메이션 방영이 성행하고 있다. 그리고 한국에서는 투니버스, 애니원, 퀴니(Qwiny), 재능방송(JEI), 어린이TV(대교방송), 챔프, MBC게임, 디즈니채널, 카툰네트워크, 등의 방송에서 주로 애니메이션을 방영하여 만화영상 발전에 기여하고 있으나, 한국은 실효성 있는 방송총량제가 시행되어야 한다.

이와 같이 미국은 범국가적인 만화영상 관련 기구가 크게 활동하지 않지만, 주정부와 시설단체에서의 봉사적 지원활동이 활발하다. 일본도 자치단체에서 지역 발전을 위하여 만화영상 활동을 적극 추진하고 있다. 그 대신에 한국은 정부와 관련 단체들이 상호 협력하여 만화영상 관련 활동이 선진

16) 大宮市ユーモアセンター実行委員会 編, 『國際漫畫フェスティバル圖録』, 日本大宮市, 1992, pp.3-5.

17) 손상익, 『한국만화통사』 하권, 시공사, 1999, pp.338-47.

대열에 올라서도록 국가적·사회적으로 총력 지원 체제를 갖추어 나가야 한다.

## 2. 만화영상 관련 문화시설

한미일 만화영상 관련 문화시설은 작품전시의 관람시설과 오락산업의 체험시설 등으로 살펴본다.

1) 미국은 작품활동을 통하여 세계적으로 널리 알려진 작가들의 기념관과 박물관 그리고 만화영상 관련 테마파크가 대형으로 개설되어 있다. 최근에 <피너츠(Peanuts)>작가인 슴츠의 박물관(Schultz Museum)이 개설되어 그의 생애와 스누피를 비롯한 캐릭터들을 기리고, 일본에도 '스누피의 집'이 운영되고 있다. 일찍이 코네티컷과 샌프란시스코의 만화예술박물관(Cartoon Art Museum) 등에서 작품을 전시하여 참관한다. 무엇보다도 월트 디즈니사가 개척한 LA의 디즈니랜드(Disney Land)와 올랜드의 디즈니월드(Disney World)에는 전 세계인들이 구름처럼 몰려와서 세계 정상의 테마파크로서 엔터테인먼트산업의 흥행에 우뚝 솟아있다.<sup>18)</sup>

2) 일본은 1968년부터 조라쿠지(常樂寺)에서 만화가들의 작품과 위패를 모실 정도로 '만화천국'을 이루고 있다. 만화가들의 작품을 전시한 교사이기념관(曉齊記念館,1977)과 야마토쿠기념관(山徳記念館,1985) 그리고 만화정보를 제공하는 도쿄(東京)의 현대만화도서관(現代漫畫圖書館,1978), 카와사키시(川崎市)의 현대영상문화센터(現代映像文化センター,1988)가 운영되고 있다. 최근에 일본만화의 대부인 데즈카오사무기념관(手塚治虫記念館,1994)과

하세가와 마치코박물관(長谷川町子美術館,1985) 등의 작가를 기리는 기념관이 연이어서 건립되고 있다. 이처럼 일본은 미국보다 소규모적이지만 작가와 작품을 소중히 취급하는데서 한국은 본받을 점이 많다. 또한 만화영상 관련 테마파크로는 도쿄(東京)의 디즈니랜드(Tokyo Disney Land,1983)와 오사카(大阪)의 유니버설스튜디오(Osaka Universal Studio,2003) 등이 활황중이다.

3) 한국은 1990년대부터 지자체가 건립한 서울애니메이션센터(Seoul Animation Center)의 만화의집과 영상정보실과 공용기기실 운영, 부천의 만화정보센터(富川漫畫情報Center)의 정보자료와 한국만화박물관(韓國漫畫博物館)의 만화작품 전시, 그리고 춘천의 애니타운(春川Anitown) 건설과 한국애니메이션박물관(韓國Animation博物館)의 자료전시 등으로 확장되고 있다. 그 외에 청강문화산업대학(靑江文化産業大學)에서는 만화역사박물관(漫畫歷史博物館)과 만화영상자료관(漫畫映像資料館) 등을 교육적 차원에서 개설 운영하고 있다. 그런데 한국은 만화영상의 문화예술적 승화보다는 산업경제적 개발 측면에서 접근하는 경향이다.

이와 같이 미국이 만화영상의 문화활동으로 대규모의 테마파크 중심으로 운영하는데 비하여, 일본은 소규모라도 곳곳에 기념관·박물관·자료관·백화점 등을 개설하고 있다. 따라서 한국은 만화영상 관련 정보를 관리하는 수준에 지나지 않지만, 작가와 작품을 기리는 기념관으로 우선 <코주부기념관>과 <고바우박물관>을 정부당국과 자치단체 차원에서 건립하는 일이 대단히 시급하고 매우 중요하다. 더욱이 오락 중심의 만화영상 관련 테마파크는 전무한 상태라서 홍콩(香港)과 도쿄(東

18) Bob Sehlinger, *The Unofficial Guide to Disneyland 2004*, Hoboken, NJ: Wiley, 2003, pp. 117-186

京)의 디즈니랜드와 오사카(大阪)의 유니버설스튜디오처럼 <서울디즈니랜드(Seoul Disney Land)>와 <부산유니버설스튜디오(Busan Universal Studio)>등을 유치하는 일이 국가 차원의 현안과제이다

### 3. 만화영상 관련 축제행사

한미일 만화영상의 문화활동은 정부기구와 관련 조직에서 개최하는 축제행사를 비교한다.

1) 미국은 국공립 기관에서 주도하는 만화영상 관련 축제행사를 찾아볼 수 없지만, 사설단체와 기업체에서 개최하는 세계적인 대형행사가 전개되고 있다. 우선, 오타와국제애니메이션페스티벌(OIAF, 1976)은 격년제로 캐나다에서 개최하는데, 미국의 관련 기업체가 행사비를 지원하는 통합한 북미지역 최대 규모의 축제이다. 또한 이 행사는 미국의 실험적이고 캐나다의 아트적이며 남미의 다양한 애니메이션을 예술적이고 산업적인 프로그램으로 접근하고 있다. 그리고 샌디에고코믹페스티벌(Comicon, 1969)은 만화캐릭터 쇼, 만화책 판매, 캐릭터 팬시 상품, 전자게임 등을 전시 판매한다. 월드애니메이션셀리브레이션(WAC, 1993)이 국제애니메이션 공모전으로 출발하여 매년 3월 하순에 LA의 파사디나(Pasadena)에서 애니메이터들을 위한 국제 애니메이션의 종합적 이벤트로서 정평난 축제이다

뉴욕캐릭터라이선싱 쇼(LIMA Show)는 매년 6월에 제이콥 자빗(Jacob Javits)에서 열리는 세계 최대의 캐릭터 라이선싱산업과 정보교환을 위한 상품 캐릭터의 전본시장이다. 2002년에는 한국관이 처음 개설되어 24개의 캐릭터 관련업체들이 참여하면서 매년 공동부스를 설치운영하여 수출실적을 올리고

있다. 또한 미국영화시장(AFM, 현재 IFTA)은 독립 영화와 TV방송 콘텐츠산업으로 제작된 프로그램의 판매를 위한 국제적인 거점시장을 마련하려고 LA의 산타모니카(Santamonica)에서 영화 전문가들이 매년 참가하고 있다.

2) 일본의 히로시마 국제애니메이션 페스티벌(HIAF)은 1985년부터 매년 아스터 프라자(Aster Plaza)에서 상업적 장편 애니메이션을 제외한 순수한 독립 애니메이션 공모전 성격으로 상업 위주의 프로그램들로 구성되어 있다. 따라서 이 행사는 초대전, 회고전, 신작시사회, 토론발표회 등으로 준비하여 상업적이기 보다는 예술적 순수함과 학술적 진지함으로 정평이 나 있다. 도쿄국제애니메페어(Tokyo Int'l Anime Fair, 2002)는 일본 애니메이션의 진흥과 육성을 위하여 견본시, 컴피디션, 이벤트, 공모전 시상식 등을 매년 개최하고 있다. 히다(飛彈) 국제메르헨애니메이션영상제는 민화·전설·신화와 애니메이션과의 디지털 콘텐츠를 개발하기 위한 행사이다.

쿄토국제만화전(京都國際漫畫展, 1991)은 교토세이카대학(京都精華大學)의 요시토미 야스오(吉富康夫) 교수를 중심한 운영위원회에서 격년제로 전세계 중진작가들의 작품을 초대 형식으로 수집하여 전시하고 있다.<sup>19)</sup> 또한 만화고시엔페스티벌(漫畫甲子園大會, 1986)은 고교 만화서클의 만화선수권대회로서 만화정보 교환과 세대간 교류와 지역개발에 힘쓰고 있다. 그리고 1984년부터 제1회 캐릭터라이선스페어(CLF)가 개최되는데 캐릭터상품의 박람회이다. 그 외에 어뮤즈먼트맨(JAMMA, 1963)쇼는

19) 京都國際漫畫家會 編, 『2000國際漫畫 ニューヨーク展』, 京都國際漫画展実行委, 2000, p.5.

40여년간 개최되는 오락산업의 종합전시회로 만화와 관련이 있다. 또한 도쿄게임쇼(TGS,1996)는 일본 컴퓨터엔터테인먼트공급자협회(GESA)가 주관하고 통산성이 후원하는 비디오게임 중심의 세계적인 게임 전문 마켓이다. 이 행사는 매년 가을 시즌에 500여개의 게임 타이틀 가운데, 주로 플랫폼 형태는 플레이스테이션2형. PC기반용, 모바일기반용 게임을 선보여 만화영상과 밀접한 관련이 있다.

3) 한국은 1990년대에 지자체와 사설단체를 중심으로 만화영상 관련 축제, 박람회, 전시회, 공모전 등의 신규 행사가 날로 늘어나고 있다. 우선, 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF,1995)은 문화관광부(文化觀光部)가 지원하여 격년제로 출발하였으나, 2002년부터는 서울시(首爾市)가 인수하여 서울애니메이션센터와 사무국을 중심으로 전시행사, 영화제, 청소년 참여행사, 심포지엄 등의 이벤트를 한국무역센터전시장(COEX)에서 매년 개최하고 있다.<sup>20)</sup> 부천국제학생애니메이션페스티벌

부천시(富川市)와 한국만화애니메이션학회가 학생관을 설치하여 만화영상의 창작의욕을 고취하고 학술논문을 발표하여 전문지식을 교류하려는 취지와 의도가 정착되고 있다. 또한 부천국제만화축제(BICOF,1998)는 조직위원회의 사무국을 중심으로 부천만화정보센터와 한국만화박물관과 함께 세계각국의 만화영상 작품전과 도서전을 개최하는데, 2005년 9월 30일부터 5일간 제7차 세계만화가대회(WCC,1996) 등을 겸하여 개최하기도 하였다.

의암호변에 애니타운을 조성하여 영상산업도시를 지향하는 춘천시(春川市)에서는 춘천애니타운페스티벌(CAF,1997)을 기획전시, 전문영화제, 이벤트 등으로 개최하고 있다. 또한 첨단 과학도시를 지향하는 대전시(大田市)에서는 대전국제만화영상전(DICA CO, 1992)을 지원하여 세계적으로 정평 있는 카툰 공모전을 육성하고, 사이언스 페스티벌 (Science Festival)을 개최하면서 대전과학만화영상산업전(DISCA EXPO)을 기획하고 있다. 그리고 광주비엔날

문화 활동	미 국	일 본	한 국
정부관련 기구조직	국립예술진흥원(NEA), 예술위원회, 예술연합.재단	문부과학성 문화청, 도부현 문화예술 관련부서	문화관광부콘텐츠진흥과, 한국문화콘텐츠진흥원, 문화예술위원회,한국간행물윤리위
만화영상 관련단체	전미만화잡지협회, ACBA만화예술아카데미 ASIFA애니메이션협회학	일본만화가협회, 일본만화학회, 일본애니메이션협회·학회	한국만화애니메이션학회, 한국만화가협회, 우리만화연대, 한국애니메이션제작자협회, 한국애니메이션예술인협회
만화문화 관람시설	Disney Land, Disney World	東京 Disney Land, 大阪 Universal Studio	춘천애니타운, 춘천애니메이션박물관, 한국만화박물관, 시도별정보문화영상원
작품전시 관람시설	Schultz Museum, Cartoon Museum, Connecticut Museum	北澤樂天漫畫博物館, 手塚治虫紀念館, 現代漫畫圖書館.百貨店	서울애니메이션센터, 부천만화정보센터, 청강만화역사박물관·영상자료관
만화영상 축제행사	OIAF, WAC, Comicon, LIMA, IFTA, SIGGRAPH	廣島國際漫畫映像祭, 京都國際漫畫展	SICAF, PISAF, BICOF, CAF, DIFECA, DICACO, DICON,

표3. 한미일 만화영상의 문화활동 비교분석

(PISAF,1998)은 국제적인 만화영상도시를 지향하는

레(光州美術大展,1995)와 부산국제영화제(釜山國際



映畫祭, 1996)와 전주영상축전(全州映像祝展, 1997)과 같은 행사에서도 애니메이션 우수작을 상영한다. 그 외에도 사설단체인 동아LG만화페스티벌(DIFECA)이 기획전과 공모전 등의 작품 중심으로 매년 개최되고 있다. 또한 서울캐릭터페어(SCF, 2001)가 만화영상 관련된 캐릭터산업전을 개최하고 있다. 그리고 문화관광부가 지원하는 대한민국게임대전(KAMEX), 문화콘텐츠국제컨퍼런스(DICON), 삼성그룹이 후원하는 월드사이버게임즈(WCG, 2001) 등에서도 만화영상과 관련된 게임그래픽 등을 참관할 수 있다.

이와 같이 미국은 민간단체의 세계적인 만화영상 산업전을 체험관람시키는데 비하여, 일본은 관민 주도의 전문적인 행사를 소규모적으로 개최하고 있다. 그런데 한국은 공공기관이 주도하는 일부 초청 형식의 국제적인 대형행사를 특성화하지 못하고 진행하여 점점할 시점이다. 또한 산업별 관련 협회와 공동사업을 추진하고, 산학간 연계 행사를 개최하며, 해외 라이선스 전문가 및 구매자들을 초청하여 국제 교류를 활성화하여야 한다<표3>.

## V. 한미일 만화영상의 산업활동

### 1. 출판만화산업의 원작 콘텐츠화

한미일 만화영상에서 출판만화를 원작산업으로 다양하게 콘텐츠화하는 활동을 비교한다.

1) 미국은 어느 나라보다도 일찍이 만화가 출판

광고, 애니메이션, 연극, 영화, 게임, 테마파크 등으로 산업화되었다. 종전 후에 미국의 출판만화는 신문잡지와 단행본 책자로 발행되면서 산업화를 다각도로 모색하게 되었다. 실례로 찰스 슐츠(Charles Schulz)의 <피너츠(Peanuts)>는 2,000여개의 신문·잡지·TV방송 등에 발표되면서도, 사후에 그의 고향인 산타로사(Santa Rosa, CA)에서 박물관, 아이스오락장, 갤러리와 판매점 등을 성공적으로 운영하고 있다.<sup>21)</sup> 그 외에 심스(Tom Sims)와 자보리(B. Zaboly)의 <뽀빠이(Popeye)>, 짐 데이비스(Jim Davis)의 <가필드(Garfield)>, 매트 그로에닝(Matt Groening) 원작의 <심슨가족(The Simpsons)>, 스티븐 힐렌버그(Stephen Hillenburg) 원작의 <스폰지 밥(Sponge Bob)> 등이 만화의 원작을 다양한 오락산업과 문화산업으로 확장하고 있다.

현재 미국의 대형 만화출판사인 마벨사, DC코믹스, 다크호스 등에서 코믹 북을 대량 출판하고 있다. 그 가운데 대표적 만화출판사인 마블(Marvel Enterprises)은 2004년 11월에 엔씨소프트의 <시티 오브 히어로(City of Hero)> 캐릭터인 '스테이트스맨(Statesman)'이 마블의 <캡틴 아메리카(Captain America)>와 유사하다고 상표권 침해소송을 제기하였다. 그러나 명확하게 구분되어 혼돈의 가능성이 없다고 기각한 일이 있을 정도로 원작의 산업화가 치열하다. 또한 코믹북 무비(Comic Book Movies) LLC는 <배트맨>를 다양한 프랜차이즈 사업으로 영화, TV물, 의류, 디렉토리물, 게임, 놀이공원 등 멀티 시너지 효과를 노려서 대성공을 거두었다. 그런데 미국만화는 수집가들에 의한 투기성 매입으로 일본

20) 서울국제만화애니메이션페스티벌 조직위원회 편, 『SICAF 2005』, pp.14-25.

21) Jean Schulz, PEANUTS, Phanteon Books, 2001, pp.14-19.

처럼 책을 읽으려고 구입하기 보다는 책장에 간직하였다가 값이 오르기만을 기다리는 유통구조라서 활성화되지 못하고 있다는 것이다.

2) 일본은 만화잡지에 게재된 인기만화가 단행본으로 출판되고, 애니메이션으로 영상화되고, 캐릭터 상품으로 개발되면서 부가가치를 확대 재생산하고 있다. 또한 그 원작을 대량출판, 저가판매, 빠른 유통구조로 소비시장에 유통하고 애니메이션으로 제작하여 세계시장에 내놓고 있다. 그런데 수십만 명에 이르는 오타쿠(お宅)들이 만화영상 관련 책자와 소프트웨어를 수집함으로써 출판의 손익을 수월하게 계상할 수 있다. 또한 아마추어 만화시장인 '코미케(Comic Market)'에서는 4만여 개의 만화창작서클 가운데 4백여 개의 동인지를 매매하는 예비작가들의 활동이 만화산업의 원동력이 되고 있다. 이와 함께 1975년부터 청소년들의 만화캐릭터 분장경연대회인 '코스프레(Costume Play)'는 각종 캐릭터 분장쇼, 게임 소프트웨어, 애니메이션, 팬시, 캐릭터 관련 상품이 교환되고 있다. 또한 1980년대부터 만화그림을 문고판형으로 축소하여 중년층의 성인들도 즐길 수 있도록 발행한 '문고만화(文庫漫畫)'가 1993년부터 틈새상품으로 급증하게 되었다. 그리고 1980년대에 요주숙녀용 레디코미(Ladies Comic)는 여성의 욕구를 만화로 충족시켜 주는 성인여성만화로서 일본만화의 독자층을 넓혀주었다. 그런데 일본의 출판만화 시장도 새로운 콘텐츠를 모색하지 않으면 활로가 문제가 되는 실정이다.

3) 한국은 출판만화가 쇠퇴하면서 디지털만화가 그 대안으로 부상하고 있다. 일찍이 온라인만화 활동을 선도해온 심승현, 강풀, 김풍, 메가쇼킹 등이 이어서 양영순, 강성수 등이 합세하고 있다. 이에

따라서 다음(daum), 엠파스(empas) 등의 포털사이트의 만화 웹진 개설이 이어졌다. 3대 출판사인 대원, 서울문화사, 시공코믹스에서 만화잡지와 단행본을 발행하고 있는데, 출판만화가 날로 위축되고 있는 현상이다. 이러한 속에서도 학습만화는 이원복(李元馥)의 <먼나라 이웃나라>가 국민적 스테디 셀러로 남았고, <어린이과학동아(2004)>가 창간되었다. 한국에서도 아마추어 만화작가 동아리연합(ACA)이 매년 만화축제를 개최하여 캐릭터 분장경연 뿐만 아니라, 각종 패러디만화·애니메이션·게임·팬시 등의 캐릭터 관련 상품과 정보 등을 교환하지만, 출판만화의 활성화에 도움이 되어야 한다.

만화 원작의 영상화 전략으로 <신암행어사>는 2004년 11월에 국내 개봉에서 성과가 적었지만, 일본의 쇼각칸에 소개되어 역수입된 원작으로 한일공동 제작물이었다.<sup>22)</sup> 이처럼 온라인게임인 <메이플스토리( Maple Story)>가 서울문화사에서 <코믹 메이플스토리>라는 코믹만화 9권으로 출간하여 총 200만권이 판매되는 대형 베스트셀러가 되었다. 또한 2004년 5월에 <메이플스토리 백과사전>을 출간하여 3주만에 180만부가 팔려서 매진되기도 하였다. 그런데 <비천무>와 <궁>은 만화 원작을 에이트픽스사가 드라마화하였고, 원수연의 <플하우스>가 TV드라마로 영상화되고, 김혜린의 <불의 검>이 뮤지컬로 원작산업화가 시도되고 있다.

이와 같이 미국은 신문잡지의 만화출판보다는 만화캐릭터의 엔터테인먼트산업에 더 큰 비중을 두어서 성공하고 있다. 일본은 독특한 망가의 잡지계재, 단행본 출판, 애니메이션 제작, 캐릭터상품

22) 한국문화콘텐츠진흥원 편, 「만화콘텐츠 비즈니스」, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005, pp. 164-6.

개발과 같은 정형적인 OSMU방식으로 세계화에 성공하고 있다. 따라서 한국은 원작만화를 극장 상영료, TV 방영료, 캐릭터 상품화, 주제가 CD화, 작품의 비디오화 등으로 수익을 창출하여야 한다. 또한 만화산업의 국가적 진흥책과 신인작가의 발굴육성책, 특히 컴퓨터와 모바일을 활용하여 “디지툰, 웹툰, 컴퓨터만화, CD만화, 웹만화, 인터넷만화, 온라인만화, 모바일만화” 등으로 혼용하고 있는 <디지털만화>를 ‘한국만화상’으로 특성화해야 할 것이다.

## 2. 애니메이션산업의 디지털 영상화

한미일 만화영상 활동에서 애니메이션산업의 디지털 영상화를 비교한다.

1) 미국은 월트 디즈니사가 1930년대부터 애니메이션산업을 선도하면서 세계시장을 석권하였고 1995년에는 픽사와 함께 세계 최초로 디지털 애니메이션인 <장난감 이야기(Toy Story)>를 제작하여 만화영상의 디지털시대를 열었다. 2004년에 디즈니사는 드림웍스의 <샤크 테일(Shark Tale)>과 경쟁하면서 픽사와의 합작품인 앤드류 스탠슨(Andrew Stanson)의 <니모를 찾아서(Finding Nemo)>와 <인크리더블(Incredibles)> 등으로 흥행실적을 상회하였다. 2005년에는 디즈니사의 <치킨 리틀(Chicken Little)>과 드림웍스의 <마다가스카(Madagascar)>가 2D기술을 기초한 3D애니메이션으로 제작하여 본격적인 디지털시대를 전개하고 있다.<sup>23)</sup>

미국 최대 규모의 컴퓨터 애니메이션 페스티벌인 SIGGRAPH2005 연례회의에서 디지털의 대부분

조지 루카스(George Lucas)는, “필름은 19세기적 산물이기 때문에 디지털 기술로써 손쉬운 비주얼 시스템의 구축, 직관적인 사운드, 그리고 화면 편집 시스템의 개발 등을 힘써야 한다.”고 역설하였다.<sup>24)</sup> 실제로 디즈니사의 전자극장에서 전자품을 HD필름으로 상영하면서부터 마야7라인 제품과 64비트 워크스테이션, 라이트 웨이브, 3D스튜디오 맥스, 3D CGI, 톱식 컴파짓, 클레이툴즈 시스템 등의 디지털 기술이 화제가 되고 있다.

2) 일본은 미국 수준의 제작비와 디지털 기술을 활용한 애니메이션을 제작하지 않지만, 일본 특유의 ‘아니메’를 제작하여 미국의 독점시장을 공략하고 있다. 일본의 3대 영화사인 토에이(東映)를 비롯한 토호(東寶)와 후지(富士) 등에서 극장용 애니메이션을 선도해왔는데, 최근에 소니(SONY)도 애니메이션을 엔터테인먼트 상품으로 개발하고 있다. 이들은 제작자들을 최대로 지원하여 헐리웃의 블록버스터 영화들과 경쟁할 수 있도록 육성하고 있다. 또한 세계 TV애니메이션시장의 65%를 장악한 일본의 만화영상은 일본정부가 개발원조기금(ODA)을 집중 지원하면서 관련 국가에 영상 소프트웨어를 조직적으로 살포하여 전세계 아동들의 눈길을 사로잡아 만국공통어를 만들고 있다.

2005년 3월에 오토모 카스히로(大友克洋)는 9년간 2,000만 달러의 제작비를 들여서 제작한 <스팀 보이(Steamboy)>가 미국에서 개봉할 정도이다. 또한 2005년에 아이치엑스포(AICHIEXPO JAPAN)에서는 한국관에서도 14분짜리 입체애니메이션인 <트리로보(Tree-Robo)>를 선보였다. 감독들의 세대

23) Dave Smith, Steven Clark, *Disney the First 100 Years*, Disney Editions, 2002, pp.198-212.

24) 『애니메이툰』 57호, pp.42-47.

교체기에 있는 일본은 게임의 테크닉을 애니메이션 제작에 원용하여 1인 제작 시스템을 구축하고, 아날로그와 디지털을 융합한 제작을 시도하며, 만화와 영화와 애니메이션의 경계를 허무는 탈장르적 발상을 하고 있다.

3) 한국은 신작 애니메이션들이 극장상영과 상품 개발에 크게 성공하지 못하자, 새로운 기획과 디지털 제작으로 전환하고 있다. 90년대에 <블루시절>, <붉은매>, <헝그리 베스트5>, <홍길동 95>, <아마게돈>, <전사라이안>, <난중일기>, <철인사천왕>, <선충향연>, <전드레스>, <마시마로>, <뿌까>, <줄라맨>, <마리아이야기>, <윈더플데이즈>, <왕후심청> 등이 매년 제작되었으나 단발성으로 끝나고 말았다. 그런데 <로봇 태권V>의 김청기 감독이 3D 극장용 장편과 26부작 TV시리즈인 <광개토대왕>을 300명의 제작인원과 150억원의 제작비를 투입하여 2006년에 개봉하겠다고 제작발표회를 개최하여 기대된다. 더욱이 2005년 1월 19일에는 국내 최초의 애니메이션 전용극장인 서울애니시네마(Seoul Anicinema)가 첨단시설을 갖추고 개관되었고, 한국 무역협회와 수원시도 전용관을 개설하여 국내 작품을 활성화하게 된다.<sup>25)</sup>

최근에는 전문 제작자와 전공 대학생들에 의하여 디지털만화와 모바일애니메이션이 성행하고 있다. 온라인의 서울넷페스티벌과 오프라인의 서울필름페스티벌이 연동하는 오프라인 디지털영화제인 서울넷엔필름페스티벌(SENEF)가 2004년 9월에 뉴미디어적 관점에서 다양성을 보여 주었다. 세계적인 디지털 필름 페스티벌인 윈닷컴 디지털영상제

(1.0 Digital Film Festival)는 매년 6월부터 다음해 2월까지 전세계 40개 도시를 순회하는데, 2005년 8월에 서울 COEX에서 실험적이고 파격적인 작품 140점을 상영하였다. 2001년 4월에 개설한 한국문화콘텐츠진흥원의 정보자료실에서는 만화, 애니메이션, 영화, 음악 관련 영상물과 관련 잡지, 논문, 백서 등의 국내자료와 해외자료 등의 도서자료 2만여 종과 비도서자료 1만여 종을 보유하고 있다.

이와 같이 미국의 메이저사들이 첨단 디지털 기술과 뛰어난 기획과 엄청난 제작비로 새로운 스타일의 만화영상을 제작하여 세계적인 선풍을 일으키고 있다. 일본도 만화와 애니메이션과 캐릭터를 게임화하여 부가가치를 높이면서 미국을 따라잡고 있다. 그런데 한국의 애니메이션은 투자비 부족, 산업 기반 취약, 우수인력 부족 등을 지적하는데, 국내 애니메이션산업을 진흥하기 위해서는 인프라 조성 과 우수인력 양성 지원, 그리고 <방송총량제> 실시와 해외마케팅 지원 등이 중요하지만 특수효과를 포함한 디지털 영상기술을 향상시켜야 한다.

### 3. 캐릭터산업의 브랜드 상품화

한미일 만화영상 활동에서 다양한 캐릭터산업의 브랜드 상품화를 비교한다.

1) 미국은 인기있는 만화·애니메이션·연극·영화·게임 등의 캐릭터를 활용한 브랜드 상품화가 세계에서 최상의 수준이다. 디즈니사가 자사의 애니메이션 캐릭터 1,000여개를 개발하여 기존의 판매망과 대형의 디즈니 직영점을 통하여 세계시장을 누비고 있다. 또한 2005년 6월부터 <세서미 스트리트>의 캐릭터를 이용한 의류를 세계적 의류 브랜드

25) 한국문화콘텐츠진흥원 편, 『만화콘텐츠 비즈니스』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005, pp. 94-143.

인 INDITEX 계열사의 ZARA와 OYSHO가 세계 55 개국에 각각 758개, 120개의 매장을 보유할 정도로 패션계 인지도가 높은 브랜드로서 개발하고 있다.

1999년 7월에 미국의 니클로디언(Nickelodeon) TV애니메이션으로 제작되었다가, 2004년 11월에 스티븐 힐렌버그(Stephen Hillenburg)에 의하여 재탄생한 <보글보글 스폰지밥(The Spongebob Squarepants)>이 한국에서도 2005년 9월 30일에 방영되었는데, 이 캐릭터를 대형 스크린으로 옮겨서도 인기를 모으고 있다. 실리콘 밸리에 위치한 미국내 최대 규모의 게임회사인 일렉트로닉 아츠(Electronic Arts, EA)가 2004년도의 총수익이 30억 달러에 이를 정도로 커졌는데, 이는 게임산업과 만화영상과의 융합한 콘텐츠 개발에 힘쓴 결과이다.

2) 일본은 미국에 비견하여 만화와 애니메이션의 캐릭터를 브랜드 상품화하는데 앞장서고 있다. 1969년부터 후지코F후지오(藤子F不二雄)가 쇼각칸의 학습만화 잡지에 연재한 <도라에몽>은 1억권 이상을 판매하여 일본 만화사에서 단일종목 최고의 판매기록을 세웠고, TV·극장용 애니메이션, 캐릭터, 주제가, 팬시상품 등으로 20여년간 대히트를 쳤다. 1992년부터 일본 최대의 대히트 캐릭터인 <세일러문(Sailor Moon)>은 TV, 영화, 장난감, 문구류, 인형, 게임 등으로 막대한 판매수입을 얻었다.

1996년 일본의 만화주간지 <소년점프>에 연재된 카드게임인 <유희왕> TV 시리즈는 2003년 겨울 SBS를 통하여 애니메이션으로 방영되었고, 듀얼카드로 제작되어 미일은 물론, 한국에서도 극장용으로 2005년 4월 1일부터 전국 CGV에서 단독 개봉하였다. 1996년 2월 27일에 타지리 사토지(田尻智)는 <게임보이>라는 전자 오락기의 소프트웨어였던

<포켓몬(Pocket Monster)>을 주머니 속에서 피카츄를 비롯한 151종의 엑스트라 괴물들이 등장하는 만화 캐릭터 상품으로 다양하게 개발하여 대박의 신화를 창조하였다. 이와 같이 원작 만화에서 애니메이션, 캐릭터, 게임 산업으로 확장하고 있다.

3) 한국은 미일에 비하여 캐릭터 라이선싱, 상품 제조와 판매까지를 모두 합산해도 시장규모가 적지만, 최근에 증가일로에 있다. 또한 만화와 애니메이션은 다양한 캐릭터와 게임 등의 콘텐츠산업으로 연계되어 새로운 활로를 모색하고 있다. 한국문화콘텐츠진흥원에서 2004년 11월 1개월간 10-49세의 캐릭터소비자 1천명을 대상으로 전화로 설문조사한 결과, 돌리(17.6%)를 비롯하여 마시마로(14.4%), 키티(12.9%), 푸우(7.8%) 등의 국내외 캐릭터를 선호하였다. 현재 문화콘텐츠센터에 입주한 업체로는 돌리나라의 '돌리', 씨엘코의 '마시마로', 부즈의 '뿌까', 킴스라이선싱의 '마린블린스', 오로라월드의 '위쉬왕', 예목의 '곰탱이', 3D페이퍼의 '종이접기' 등 11개 업체가 있다. 또한 한국문화콘텐츠라이선스협회(2005)는 캐릭터 개발, 라이선스 업체, 제조 유통사 등 캐릭터 관련 업체들이 모여서 문화콘텐츠 수익사업을 도모한다. 그리고 한국캐릭터산업협동조합(2005)은 캐릭터산업의 발전을 위하여 공동 판매장운영과 원자재 구입과 해외시장 개척 등을 추진하게 된다.<sup>26)</sup>

최첨단 영상을 개발하고 있는 미디어 프론트(Media Front)사에서는 2004디지털콘텐츠대상 4분기 수상작인 <돌리의 나무속 환상여행>을 4D입체·체험영화로 제작하였다. 4D영상은 3차원영상

26) 한국문화콘텐츠진흥원 편, 『대한민국 캐릭터산업백서 2004』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005, pp. 34-114.

산업 활동	미 국	일 본	한 국
출판만화	신문잡지 중심, 단행본 비정형화, 만화원작의 엔터테인먼트산업화	세계최대의 출판만화 육성, 만화원작산업의 패턴화	신진작가의 육성체계 정비중, 관학연산 협력의 성과 기대
애니메이션	애니메이션의 디지털영상화, 온라인.디지털방송등 다매체활용	극장용 애니메이션 흥행, 애니메이션의 게임오락화	OEM방식 제작기술 수준향상, 창작기획 능력의 대학차원 양성
캐릭터	캐릭터산업의 대형 테마파크화, 캐릭터상품의 세계적 브랜드화	원작산업의 시스템 구축, 원작 캐릭터의 다량 확보	원작만화 저조, 인기캐릭터 부족, OSMU방식 채택, 활용매체 확보
문화콘텐츠	문화콘텐츠산업의 광역 다변화, 해외 판매망의 최대 확보	디지털 콘텐츠 확산, 오락기능적 콘텐츠 양산	교육기능적 콘텐츠 개발 선호, 콘텐츠 불비, 단기간 팔목성장
연관산업	장기간 연관산업 개발 실적, 광대역 소비시장 확대	해외수출 네트워크 구축중, 글로벌 비즈니스 강화	라이선스산업 영세·미흡, 연관산업의 벤처기업화

표4. 한미일 만화영상의 산업활동 비교분석

시뮬레이션 시스템으로 후각과 촉각 등의 오감을 가미하여 제작한 CG입체영상이다. 또한 현재의 HD방식에서 입체방식과 특수영상을 준비하고 있다. 그리고 엔씨소프트에서 2005년 4월 28일 전세계에 공개한 <길드워(Guildwars)>는 전세계 60여개국 대상의 시장조사기관인 NPD그룹에서 'PC 엔터테인먼트 게임 타이틀 1위'라고 발표하였고, 미국 비디오게임 소매업체인 게임스톱(Gamestop)에서도 1순위 베스트셀러를 유지하고 있다.

이와 같이 미국은 세계적인 만화와 애니메이션의 글로벌 캐릭터 개발과 토탈 마케팅 전략이 훨씬 뛰어나다. 일본도 만화영상의 사전기획 단계에서부터 독창적인 디자인 컨셉, 다양한 디자인, 상품 디자인 능력 등을 충분히 검토하고 제작하여 성공하고 있다. 그런데 한국은 인기있는 캐릭터가 없어서 흥행에 실패하기 때문에 우수한 전문인력을 양성하여 뛰어난 작품을 창작하고 독창적인 캐릭터를 제작하며 다양한 브랜드 상품을 개발하여야 한다.<sup>27)</sup>

무엇보다도 만화·애니메이션·캐릭터 산업간 네트워크 연계사업을 추진하고 업체간 협력과 인적 네트워크를 강화하여 국제간 라이선스 비즈니스를 확대하여야 한다<표4>.

## VI. 결 론

한미일 만화영상 활동은 직간접적으로 유럽의 영향을 받아 성장하였지만, 전세계의 만화영상 활동을 선도하고 있다. 그리하여 미국은 <코믹스 캐릭터와 애니메이션 월드>와 같은 엔터테인먼트산업을 선도하면서 '만화왕국(漫畫王國)'을 건설하여 막대한 영향력을 행사하고 있다. 또한 일본은 <망가사회와 애니메이션문화>를 확립하여 '만화천국(漫畫天國)'을 구가하고 있다. 그런데 미일의 만화영상을 수용해온 'IT강국' 한국은 <디지털만화·웹툰·모바일애니메이션>을 특성화해야만, 새로운 활동으로

27) 이영두, 『문화산업 경영전략』, 삶과 꿈, 2000,

pp. 103-124.

‘만화공국(漫畵公國)’이라도 기대할 수 있다. 이와 같이 한미일 만화영상 활동은 학문적·예술적·문화적·산업적 측면에서 독특한 발전을 도모해왔기 때문에 상호 비교할 필요가 있었다.

첫째, 한미일 만화영상의 학문활동에서 교육기관의 개설 실태, 대학의 교육과정 편성 운영, 만화영상의 연구 개발 등이 전문화되고 있다. 미국은 디즈니사와 같은 관련 업계의 사내교육으로 전문인을 양성하다가, 일찍이 대학교육이 병행되면서 전세계를 선도하고 있다. 또한 일본은 만화영상 관련 제작자를 시중 학원이나 관련 업계의 철저한 전문교육으로 양성해왔는데, 정규 학제로 특정 대학에서 선행하다가, 최근에 소수의 대학으로 확충되고 있다. 그런데 한국은 만화영상 관련 교육이 미일에 비하여 뒤늦고 영세하지만, 90년대 이후로 단기간에 각급 교육기관에 확산되어 세계적으로 교육과 연구 활동이 크게 기대되고 있다.

둘째, 한미일 만화영상의 예술활동에서 출판만화의 예술적 창작, 애니메이션의 실험적 제작, 중진과 신진 작가의 포상제도 등이 분야별로 다양화되고 있다. 미국은 <카툰·코믹스·애니메이션> 분야를 정착시키고 개발하여 가장 자유분방하고 창의적이며 개성적인 작품성이 농후하다. 또한 일본은 <망가·극화·아니메> 분야에서 일본 특유의 독특한 전문성으로 전세계 공략에 성공하고 있다. 그런데 한국은 21세기의 중핵적 표현활동인 <디지털만화·웹툰·모바일애니메이션> 분야에서 새로운 가능성을 찾을 수 있다. 그리고 중진작가의 업적을 기리고 신진작가의 발돋움 위한 각종 포상제도가 각국에서 성행하고 있다.

셋째, 한미일 만화영상의 문화활동에서 관련 기

구단체의 조직, 문화시설의 확충, 축제행사의 전문화 등으로 활성화되고 있다. 미국은 전국 단위의 조직보다 사설단체들이 소규모로 결성되더라도, 산업적 측면에서 문화시설과 축제행사가 대형화되어 있다. 또한 일본은 관련 제작자와 오타구들이 소규모의 기구단체를 결성하는 일이 많고 작가를 기리는 문화시설과 축제행사가 지자체를 중심으로 다양하게 전개되고 있다. 그런데 한국은 최근에 정부와 지자체가 콘텐츠산업을 진흥하기 위하여 기구단체와 문화시설과 축제행사를 관주도로 활성화되었지만, 아직 특성화되지 못하고 있다.

넷째, 한미일 만화영상의 산업활동에서 출판만화산업의 원작 콘텐츠화, 애니메이션의 디지털 영상화, 캐릭터산업의 브랜드 상품화 등으로 문화콘텐츠화되고 있다. 미국은 코믹스산업보다 애니메이션산업이 발달되었고, 일찍부터 인기작품의 캐릭터로 응용한 엔터테인먼트산업을 세계의 최고 수준으로 격상시켜 놓았다. 또한 일본은 최대의 출판망가 발간과 독특한 애니메 제작으로 다양한 캐릭터산업을 개발하고 있다. 그런데 한국은 기획력과 소비시장의 부족으로 만화산업과 애니메이션산업이 영세한 형편이지만, 최근에 <디지털만화와 모바일콘텐츠산업>으로 전환하는 추세라서 멀지 않아 세계적으로 두각을 나타낼 것이다.

이와 같이 한미일 만화영상 활동에서 한미일 3개국은 만화와 애니메이션과 게임을 디지털화하고 엔터테인먼트산업과 문화콘텐츠산업으로 세계시장을 독점하다시피 개발하고 있다. 따라서 한국은 <디지털 만화영상산업>에서 미일보다도 선점하기 위한 관화연산적 차원의 통합지원정책을 다음과 같이 펼쳐나가야 한다.

첫째, 한미일 만화영상의 만화 활동을 통하여 한국은 세대별로 다양한 분야의 전문만화 창작과 소비자 계층의 확대, 미일보다도 차별화된 OSMU방식의 제작시스템을 통한 <디지털만화>의 특성화방안을 국가전략으로 추진하여야 한다. 무엇보다도 한국만화의 대부인 <코주부만화기념관(金龍煥漫畫紀念館)>과 <고바우만화박물관(金星煥漫畫博物館)>을 정부와 지자체에서 건립 운영하여 만화영상에 대한 국민적 인식을 바꾸어 나가는 일부터 추진하여야 한다.

둘째, 한미일 만화영상의 애니메이션 활동을 통하여 한국은 캐릭터산업을 비롯한 연관산업을 추진할만한 “디지털애니메이션”의 제작의도와 철저한 기획을 수립하여 특성화하여야 한다. 우선, 국가적인 지원책의 일환으로 <한국(디지털)만화영상개발원>을 개설하고 <방송총량제>를 철저히 이행하여 실질적인 국산 애니메이션 제작을 활성화해주어야 한다.

셋째, 한미일 만화영상의 캐릭터 활동을 통하여 한국은 만화와 애니메이션 작품의 인기 캐릭터들이 쏟아져 나올 수 있도록 창작과 콘텐츠 지원 시스템을 획기적으로 개선하여야 한다. 그리하여 완구류·의류·문구류·팬시 수준의 영세한 캐릭터사업에서 <둘리랜드>와 <마시마로월드>와 같은 오락산업과 문화산업으로 다양하게 확대되어야 한다. 우선, 도쿄·홍콩·오사카처럼 <서울디즈니랜드(Seoul Disney Land)>와 <부산유니버설스튜디오(Busan Universal Studio)>와 같은 테마파크의 유치운동이 선행되어야 ‘만화공국’이라도 앞당겨질 수 있다.

따라서 한미일 만화영상 활동의 비교를 통하여

한국은 만화영상의 학문화·예술화·문화화·산업화 활동을 첨단 과학기술과 선진 문화예술을 융합한 <디지털만화·웹툰·모바일애니메이션>의 국가적인 특성화 전략으로 적극 추진하여야 한다. 그리하여 한국의 만화영상 활동이 21세기 유비쿼터스대에 전세계 문화콘텐츠산업을 선도하는 만화세상을 회원한다.

## 참고문헌

- 김성호 「한국의 만화가 55인」, 프레스빌, 1996.  
 서울국제만화애니메이션페스티벌조직위원회 편, 「2005SICAF도록」, 2005.  
 손상익, 「한국만화통사」 상·하권, 시공사, 1999.  
 송락현, 「일본극장 애니메 50년사」, 스튜디오 본 프리, 2003.  
 에이콤프로덕션 편, 「애니메이툰」 제57호, 에이콤, 2005.  
 유승호, 「디지털시대와 문화콘텐츠」, 전자신문사, 2005.  
 이영두, 「문화산업 경영전략」, 삶과 꿈, 2000.  
 임청산, 「만화영상예술사」, 대훈닷컴, 2004.  
 하운금, 「모바일 콘텐츠 활성화 방안연구」, 커뮤니케이션북스, 2004.  
 한국만화애니메이션학회 편, 「만화애니메이션 연구」, 한울, 2004.  
 한국문화콘텐츠진흥원 편, 「대한민국애니메이션산업 백서2004」, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005.  
 “ ” 편, 「대한민국캐릭터산업



- 백서2004」, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005.
- “ ” 편, 「만화콘텐츠 비즈니스」, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005.
- “ ” 편, 「캐릭터 비즈니스」, 한국문화콘텐츠진흥원, 2004.
- 石子順, 「日本漫畫史」, 社會思想社, 1988.
- 清水勳, 「日本漫畫の事典」, 東京: 三省堂, 1989.
- 日本マンガ學會 編, 「マンガ研究」, 1卷1號, 2002.
- 武庫守男 編, 「日本漫畫賞事典」, 東京: るいべ社, 1980.
- 京都國際漫畫家會 編, 「2000 國際漫畫 ニューヨーク展」, 京都國際漫畫展實行委, 2000.
- 大宮市ユーモアセンター實行委員會 編, 「國際漫フェスティバル 圖録」, 日本大宮市 發行, 1992.
- Clements, Jonathan, *The Anime Encyclopedia*, Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2002.
- Gardner, Garth, *Gardner's Guide to Computer Graphics, Animation & Multimedia School 2000*, Grath Gardner Company, 1999.
- Goulart, Ron, *The Encyclopedia of American Comics*, New York: Facts on File, 1990.
- Hohenberg, John, *The Pulitzer Prize Story*, New York: Columbia University Press, 1971.
- Lent, John ed., *Int'l Journal of Comic Art*, Vol.4 No.1, 2002.
- Lenburg, Jef, *The Encyclopedia of Animated Cartoons*, NY: Facts On File, 1991.
- Masanao, Amano/ ed. Julius Wiedemann, *Manga*, LA: Taschen, 2004.
- Mundi, Anima/ ed. Julius Wiedemann *Animation Now*, LA: Taschen, 2004.
- Sehlinger, Bob *The Unofficial Guide to Disneyland 2004*, Hoboken, NJ: Wiley, 2003.
- Smith, Dave & Steven Clark, *Disney the First 100 Years*, Disney Editions..2001.
- Walker, Brian, *The Comics, since 1945*, New York: Harry N, Abrams, Inc. publishers, 2002.

## ABSTRACT

### A Comparative Study on Activities of Cartoon & Animation among Korea, America & Japan

Lim, Cheong-San

This study is to create and develop Korean cartoon & animation through the comparative study on those activities in Korea, America & Japan. Three countries advance highly in the art creation and industry development of their cartoon & animation. Therefore, the purpose of this study is to compare and analyze the following activities related to the education · art · culture · industry of their cartoon & animation;

1) The education of their cartoon & animation is deeply specified in the establishment of department, composition of curriculum, and research & development.

2) The art of their cartoon & animation is widely diversified in the art creation of cartoon & comics, vanguard experiment of animation, and awarding system.

3) The culture of their cartoon & animation is clearly distinguished in the setup of organizations, expansion of cultural facilities, and festival events.

4) The industry of their cartoon & animation makes ultramodern contents of cartoon & comics, film digitizing of animation, and brand merchandising of characters.

Finally, we must research and develop the «digital cartoon, webtoon, and mobile animation» in Korea.

Key Words : CT Contents, Animation, Cartoon

임 청 산  
공주대학교 만화예술학부 교수  
(302-852)대전광역시 서구 월평동 450  
Tel : 042-487-5034  
[cslim@kongju.ac.kr](mailto:cslim@kongju.ac.kr)