

# 만화애니메이션 학술용어 표준화 및 용어사전편찬 연구\*

\*김일태, 설종훈

## 초 록

이 논문은 빠르게 발전하는 디지털 정보 매체와 산업의 흐름에 대한 학문적 대응이 부족한데서 비롯되는 문제점 지적과 그에 대한 대안을 제시하고자 하는 의지에서 시작되었다. 현재 우리나라에서는 만화애니메이션분야와 관련한 기초학문 연구와 교재개발, 체계화 등이 필요한 실정이며 관련된 모든 분야의 근간이라고 할 수 있는 용어표준화와 용어사전의 마련을 위해 만화애니메이션 주요 선진국인 미주, 유럽, 일본 등의 교육, 산업현장, 학술단체인 학회 등의 전문가를 초빙하여 국제용어의 규약을 만들기 위한 업무를 추진하고 있으며 새로운 용어의 발굴과 해설 작업이 부가된 용어의 통일, 규격화된 사전편찬연구를 상당부분 진행하였다. 이 연구결과물로 편찬되는 사전은 국내외 업계, 학계, 현장, 교육기관 등의 수많은 수요자들의 용어사용에서 발생하는 오류와 애로사항을 해결하는 기초가 될 것으로 기대한다.

주제어 : 학술용어, 용어표준화, 용어사전.

## I. 연구계획

이러한 상황은 디지털 콘텐츠 개발에 대한 산업발전과 학문연구를 증폭시키게 하였다.

특히 노무현 참여정부 들어 만화와 애니메이션을 중심으로 본격적인 디지털화가 이루어지면서 ‘원소스 멀티유즈(OSMU)’에 근간한 문화콘텐츠 산업 전반에 활력을 불어넣었다. 좋은 사례로서 문화와 엔터테인먼트의 중간자로서의 위치에 있는 온라인 게임 ‘리니지’, ‘라그나로크’, ‘바람의 나라’ 등은 만화가 원작이며 ‘폴하우스’, ‘다모’, ‘궁’ 등 최근 한류 열풍을 일으키고 있는 드라마 역시 만화를 기반으로 한 작품이 상당한 비중을 차지하고 있다.

### 1. 연구 배경

1990년대에 들어서면서 우리나라는 국가 전략사업이었던 정보화사업의 연장선상에서 ‘디지털 문화’의 뉴 트렌드에 대한 변화가 나타나게 되었고

\* 본 논문은 2006년도 조선대학교 연구비 지원에 의해 연구된 논문임

‘둘리’, ‘뽀로로’, ‘장금이’, ‘TV동화’ 등 국산 애니메이션은 국내 애니메이션산업을 새로운 황금시장으로 활발히 탈바꿈시키고 있는 중이다.

한편, 만화애니메이션산업이 디지털 문화콘텐츠로 활성화되면서 고급화된 개발인력과 연구 인력에 대한 기반형성이 절대적으로 필요하게 되었고, 이에 발맞추어 전국 각 대학에는 지난 10여 년 동안 관련 학과 설립에 대한 붐이 일어나게 되었다. 현재 국내의 대학에는 2년제와 4년제를 포함하여 모두 140여개의 관련 학과나 전공이 설치되어 있으며, 20여개 대학원 과정까지 신설되어 있다. 또한 한국애니메이션고등학교를 비롯하여 10여개 고등학교에는 고교 단계에서부터 만화와 애니메이션의 전문적인 집중교육을 실현하고 있으며 특수목적고를 포함한 72개교의 고등학교에서도 만화애니메이션의 교육을 시행하고 있다.

그러나 이러한 양적팽창에도 불구하고 급조된 교육기관이 갖는 전문성, 체계성, 효율성에 대한 결함이라는 구조적 문제점을 안고 있어 기초학문과 예술분야에 대한 연구와 교재개발이 시급한 상황이다. 더구나 빠른 디지털 기술과 발달에 비해 학문의 연구발달이 오히려 속도를 뒤따르지 못하는 문제가 발생하고 있는 실정이다. 이는 산업계와 교육현장이 유기적으로 결합하지 못하여 시너지 효과를 내지 못하고 있으며 장기적으로는 문화콘텐츠 강국으로 발돋움하는데 장애요인으로 작용할 것으로 우려된다.

한편 산업현장에서도 체계적인 교육을 받지 못한 작업자들이 미주, 유럽, 일본 등에서 수입된 잘못된 용어를 여과 없이 쓰고 있다. 한편 일본, 우리나라, 미국, 유럽 국가에서도 국제적으로 용어의

통일이 이루어지지 않아 현장실무와 학술적 교류에서도 혼선이 일고 있다.

이에 따라 만화애니메이션과 관련한 기초학문 연구와 교재개발, 체계화 등이 필요한 실정이며 이를 뒷받침할 관련분야 용어표준화와 용어사전의 마련이 매우 시급한 사안으로 대두되고 있음을 느끼고 전국 700여명의 교육기관과 단체등에서 활동하는 한국만화애니메이션학회는 교육기관소속의 교원을 중심으로 만화애니메이션 관련 기관 단체들과 함께 현재 ‘만화애니메이션용어 표준화 사업’을 진행하여 약 2500개의 용어를 수집 정리하여 표준화과정에 있으며 이러한 성과를 바탕으로 만화애니메이션용어사전 편찬사업을 같은 맥락의 연장선으로 확대 추진하고자 하고 있다.

한국만화애니메이션학회는 차기 사업으로 2006년을 만화애니메이션의 국제학술행사의 원년으로 삼아 만화애니메이션 주요 선진국과 용어사전편찬에 따른 학술교류를 추진할 예정에 있으며 미주, 유럽, 일본, 중국 등의 교육, 산업현장, 학술단체인 학회 등의 전문가를 초빙하여 국제용어의 규약을 만들기 위해 업무를 추진하고 있고 또한 용어사전 편찬 사업 성공을 위한 국제적 협의체를 모색하고 있다.

## 2. 연구 목적

근래 문화의 많은 변화 중에서 기계와 기술의 발달로 디지털과 통신매체의 눈부신 발전이 가속되고 있는 상황에서 만화와 애니메이션 분야는 문화의 해당분야인 시각예술분야는 물론, 인접 관련

분야인 문학, 영화, 연극, 디자인, 음악, 정보통신 등 여러 기초 학문과 예술분야까지 발전의 흐름을 공유하고 동참해야하는 절대적 위치에 와있다. 하나의 문화형태가 선도적인 입장과 수요에 의한 자생적 형태가 있겠으나 이를 모두 아우르는 시대적 상황이 최근의 디지털 문화컨텐츠 분야를 도약하게 한 근원을 만들었다. 이러한 상황 속에 새로운 용어가 상당수 발생하고 있으며 문화적 수요에 대한 접근 인원도 대량 발생되고 있어 해당분야의 학문적 체계화가 동시에 이루어져야 할 시점에 와 있다.

특히 만화와 애니메이션은 그 시작의 뿌리를 같이하는 역사적 배경을 안고 있는데 미술과 문학, 그리고 영화의 카테고리에 그 근간이 있다. 일반적으로 만화가 만화영화로 발전되거나 문학작품이 만화작품화 되어 다시 영화화 되거나 하는 다양한 리메이크의 형태를 취하고는 있으나 만화와 애니메이션은 우리나라 경우 행정부서나 교육기관에서 한 장르로 간주되어 행정, 교육이 되는 것이 일반적이다. 그리고 기술전문분야, 이를 전달하는 기관과 업체, 그리고 문화와 생계에 따른 목마름을 동시에 해결하려는 교육기관의 학생들이 기하급수적으로 발생되고 있는 상황에서 상호 정보교류의 매체로서 기본이 되는 용어는 표준화 될 필요성이 절실하다. 특히나 이동수단의 발달과 통신수단의 글로벌화로 빠른 정보가 이루어지고 있는 상황에서 세계각지의 용어에 대한 표준화와 통일성이 마찬가지로 요구되고 있다.

따라서 새로운 문화형태에 대한 신조어의 용어 정리와 기존의 상용되는 용어의 세계적인 표준화가 선행되어야 하는 상황으로 현재 한국만화애니

메이션학회는 이미 학술용어 편찬사업을 꾸준히 진행하여 다수의 용어를 정리하였고 이 연구의 연장선상에서 정확하고 이해가 용이한 용어 해설과 사진 또는 그림을 예시한 사전을 편찬하고자 한다. 또한 새로운 문화 기술발달에 따른 하드웨어와 소프트웨어의 사용에 따른 새로운 용어의 발굴과 해설작업이 부가된 용어의 통일, 규격화를 통하여 출간될 사전편찬은 수많은 수요자의 용어사용에서 발생하는 오류와 애로사항을 해결하는 초석이 될 것으로 기대한다.

### 3. 연구의 내용

#### 3-1. 기존의 사전

현재 서점에서 판매되는 사전류는 크게 애니메이션분야, 영화분야, 문화컨텐츠분야, 디자인분야 등의 관련분야로 구분하여 나누어 출판되고 있다.

구분	1	2	3	4
만 화	한국만화인명사전/ 한국만화문화연구원/ 손상익/시공사/2002			
애니메이션	애니메이션용어사전/ 넬슨신.한창완/한울/2002			
영 화	영화용어해설집/이승구.이용관/집문당/1990	영화영상기술용어집/유재형/집문당/1999	영화영상용어사전/이경기/다인미디어/2000	영화제작핸드북/에드워드 핀커스/스티븐 아처/김창

				유역/ 책과길/20 00
정보기 술/컴퓨 터그래 픽		컴퓨터 그래픽 용어사전/ 성안당멀티 미디어사업 부/첨단/1 996		정보통신용 어사전/한 국정보통신 기술협회/ 두산동아/ 2006
문화예 술	미학, 예술학 사전/안영 길 역/미진사 /1989	현대미술사 전/제라르 듀로조이/ 아르페/19 94	현대미술사 전/안연희 /미진사/1 999	현대디자인 용어사전/ 박대순/디 자인 오피스/19 93

<표 1. 만화애니메이션 관련 사전류>

만화분야는 2002년에 한국만화문화연구원에서 펴낸 한국만화인명사전이 유일하게 출판되었으며 현재 한국만화가협회에서 공인된 새 인명사전 편찬 작업을 진행 중이다. 부천만화정보센터에서는 작가론, 작품론 등을 꾸준히 수집하여 데이터베이스화하고 있다. 따라서 만화분야에서는 인명사전 류 외 용어에 대한 사전류는 없는 실정이다.

애니메이션의 경우 2002년에 출판된 '애니메이션 용어사전' 1권이 있다. 용어는 약 800개로 전통적인 애니메이션분야에 용어가 집중되어 있으며 미국용어에 편중되어 다수의 용어가 미국식 또는 미국 협약에 의한 용어가 열거되어 있다. 현재 한국만화애니메이션학회에서 진행되어있는 용어의 수는 만화 700용어, 애니메이션 1500용어임을 감안하여 볼 때 한국 실정에 맞는 새로운 용어정리와 신조어의 추가 그리고 한국과 일본 그리고 미국, 유럽과의 공조 속에 통일성 있는 용어정리와 해석과 이미지를 함께 정리한 새로운 사전이 필요한 실정이다.

인접한 분야의 사전류로는 영화와 정보기술 분야의 컴퓨터 그래픽의 사전류가 많은 것으로 분석되고 있다.

따라서 만화와 애니메이션의 밀접한 관련성을 기초로 하여 두 분야를 아우르는 새로운 형태의 사전이 편찬되어야 할 필요성이 절실한 실정이다.

이렇게 정리되어 해설되어질 용어의 예상되는 수는 만화분야 약 1000 용어, 애니메이션분야 약 4000단어, 기타 인접분야와 공용되는 용어 약 500 용어로 총 5500여개 용어를 사진과 그림을 첨가하여 정리하였다.

### 3-2. 기존의 사전류와의 차별성

만화애니메이션 용어사전이 기존의 사전류와의 차별성을 두기위해 아래와 같은 내용으로 특화하고자 하였다.

- ① 인명사전중심의 만화계 사전 편찬사업에서 탈피, 본격적인 용어사전 개발.
- ② 서구와 일본용어 중심의 국내 만화 용어 정의와 해설 최초 시도.
- ③ 애니메이션 제작 상 혼용되는 용어들의 개념 정의와 해설.
- ④ 한국 애니메이션 제작공정상의 국적불명 용어의 규격화.
- ⑤ 세계 공용의 용어 표준화를 목표로 각국 학술단체 간 협의회를 구성하여 국제 학술 표준화 시도.
- ⑥ 만화와 애니메이션분야의 장르 간 교류와 협의체를 위한 공동체로서의 용어연구를 통한 구심체 역할 가능.
- ⑦ 산업과 연구, 교육기관에서 공용으로 쓰이도

록 다용성을 그 기능으로 한다.  
등이 될 것이다.

#### 4. 연구 범위

##### 4-1. 세부영역별로 용어선정, 용어해설, 용어표준화와 정비에 대한 내용

만화와 애니메이션분야 그리고 인접분야로 판단되는 미술, 영화, 연극, 음악, 문학, 정보기술 분야 등을 인접분야로 크게 대분류로 크게 3분야로 구분하고 이를 중분류, 소분류로 세분화하여가는 연구영역의 구분으로 정리하기로 하였다.

우리나라의 경우 한국 만화애니메이션학회는 5개 단체로 구성된 연합체의 모임을 가지고 상호연대, 정보교류, 협조, 행사유지 등을 진행하고 있다. 만화분야는 우리만화연대, 한국만화가협회 등 2개의 단체가 재단법인으로 문화관광부에 공식적으로 등재되어 있고 애니메이션분야는 한국애니메이션제작자협회와 한국애니메이션예술가협회가 공식적인 재단법인으로서 한국의 대표적 애니메이션 단체로 문화관광부에 등재되어 있다.

특히 만화와 애니메이션분야의 선도국가라고 할 수 있는 미국, 일본, 프랑스 등의 국가 등의 전문적인 용어의 통일을 위해 국가간 만화애니메이션 학술기관과 학술단체인 각 학회에 협조를 구하여 세계적인 용어의 학술적 표준화가 현재 진행되고 있어 국가간 용어의 통일성을 절대적 사안으로 정리하였다.

##### 4-2. 만화분야 연구범위

만화의 경우 제작실무와 이론, 교육으로 구분하여 정리하고 만화용어는 다시 작업, 내용, 마케팅, 단체, 기관 단체 등으로 구분하여 분류하고 이를 기초로 한 소분류를 아래와 같이 세부적으로 구분하여 정리하였다.

대분류	중분류	소분류	용어수
만화 분야	작업	기초	500
		작법	
		형태	
		도구	
		현장실무	
	내용	스토리	
		장르	
		형식	
	마케팅	편집	
		출판	
		유통	
		법제	
	기관 단체	유관기관	
		단체	
		업체	
		교육기관	
행사			
계			500

<표 2. 만화분야 연구범위>

##### 4-3. 애니메이션분야 연구범위

애니메이션은 제작실무와 이론, 교육 분야로 크게 구분하고 이를 다시 작업, 현장실무, 내용, 마케팅, 기관 단체로 구분하여 세분화된 범위로 정리하였다.

대분류	중분류	소분류	용어수
애니메이션 분야	작업	기초	1500
		기법	
		유형	
		장비	
		현장실무	

현장실무	프리 프리덕션	1500
	프리덕션	
	포스터프리덕션	
내용	스토리	
	장르	
	형식	
	내용에 따른 구분	
마케팅	편집	
	출판	
	유통	
	법제	
기관 단체	유관기관	
	단체	
	업체	
	교육기관	
	행사	
계		1500

<표 3. 애니메이션분야 연구범위>

#### 4-4. 인접 분야 연구범위

만화와 애니메이션의 인접 분야라고 할 수 있는 미술, 영화, 연극, 음악, 문학, 컴퓨터그래픽, 정보 기술, 문화예술 분야가 공유되는 용어가 상당수 있다. 이러한 부분은 만화애니메이션분야에 필수적으로 쓰여야 할 용어를 중점적으로 서변향공통적으로 쓰여야 할 경우 애니메이션의 전문적인 분야로 언급되는 영역까지를 연구, 정리하여 기술하였다.

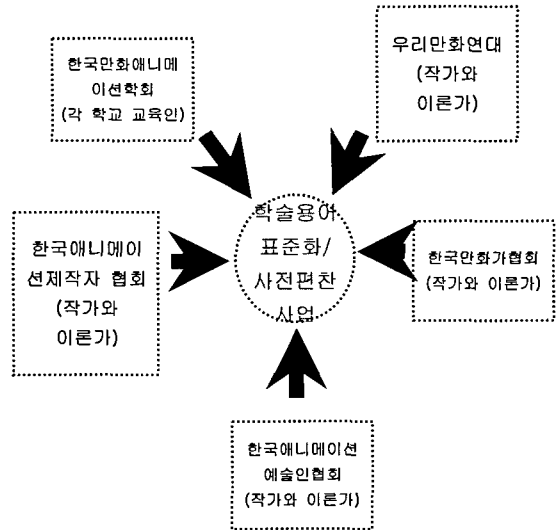
대분류	중분류	소분류	용어수
인접분야	미술		200
	영화		
	연극		
	음악		
	문학		
	컴퓨터 그래픽		
	정보기술		
	문화예술		
계			200

<표 4. 인접 분야 연구범위>

## 5. 연구 방법

### 5-1. 연구기관

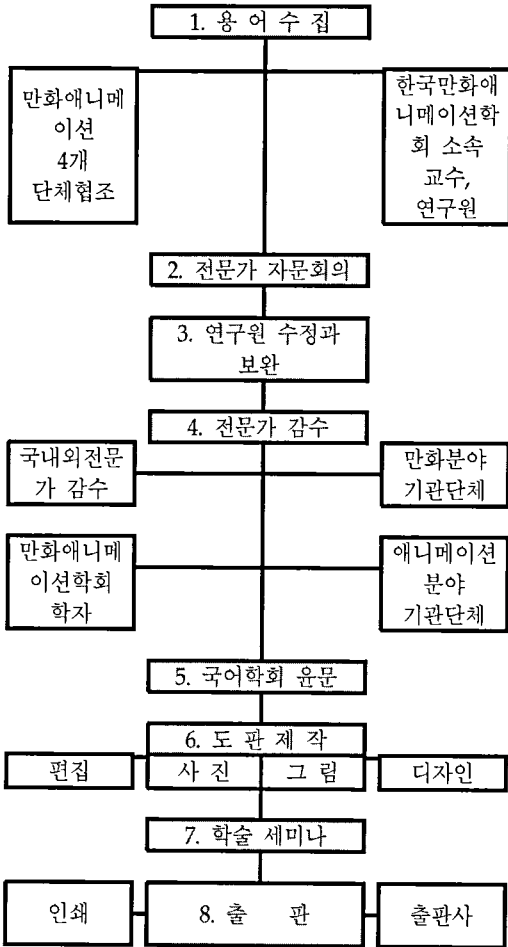
연구방법으로 주된 연구기관은 각 교육기관인 대학교 교원이 주로 구성된 한국만화애니메이션학회 소속의 연구원이 용어사례조사와 해설 등을 주축으로 진행하고 우리나라의 대표적 만화애니메이션단체인 우리만화연대, 한국만화가협회, 한국애니메이션제작자협회, 한국애니메이션예술인협회와 협조를 구하여 자문과 감수의 과정으로 진행하였다.



### 5-2. 연구 순서

연구순서는 1. 용어수집 2. 전문가 자문회의 3. 연구원의 수정과 보완 4. 전문가 감수 5. 국어학회 윤문, 교열 6. 도판제작 7. 공개 세미나 8. 출판 등

의 순으로 연구하기로 하고 각 연구 단계별로는 타 기관, 단체 등의 협조와 자문을 여러 공조 관계로서 협의체를 통하여 보다 많은 경우의 수와 연구자, 관계자를 참여하도록 하였다.



<표 5. 연구 순서>

### 5-3. 사례에 따른 각 기관단체별 용어수집

사전의 내용으로 정리될 용어 선정은 1차적으로 각 연구원들과 소속된 기관 단체의 협조를 구하고 현재 진행되고 있는 학술용어 표준화를 위한 용어

사례에서 수집된 용어를 기본으로 하였다. 이 과정에서는 국내 산업현장, 교육기관, 국외 산업체와 전문가 또는 서적류 등에서 발췌된 용어와 기존의 사전류를 기본적으로 참조하였다.

### 5-4. 만화분야 기관 단체의 전문가 자문회의

수집된 만화용어는 한국의 대표적인 만화가 단체인 한국만화가협회, 우리만화연대를 비롯한 부천만화정보센터, 한국만화출판협회, 한국카툰협회, 한국시사만화가협회, 전국시사만화작가회의 등 관련 기관 단체에서 대표적인 전문가를 공동 연구단으로 추천받아 자문위원을 구성하고 전문가회의, 세미나 등의 토론회를 수차례 개최하여 수집된 용어의 검토와 정확한 용어의 사례를 검증받도록 하고 있다.

### 5-5. 애니메이션분야 기관단체의 전문가 자문회의

수집된 애니메이션용어는 우리나라의 애니메이션의 주도적인 단체인 한국애니메이션제작자협회, 한국애니메이션예술가협회 등에서 추천받은 전문가와 이론가에게 용어의 사례에 대한 검증과 용어 해설에 대한 구체적인 기술과 지적을 교정 받도록 하고 있다.

### 5-6. 한국만화애니메이션학회 연구원들의 기초, 중간 작업과 학술적 검증

책임 연구원을 주축으로 하는 연구팀은 기초 과정과 전 과정, 그리고 출판 단계의 마무리까지 책임적인 연구 활동을 하고 있다.

연구원들은 한국만화애니메이션학회소속의

현재 진행 중인 학술용어 표준화 사업에 참여하는 여러 학교의 교원인 연구원을 중심으로 구성되어 용어수집, 전문가 회의, 자료 정리 등 현재 진행된 만화애니메이션의 용어 표준화 자료를 순차적으로 심도 있게 검토하고 학술적인 체계화와 사전 해설 작업을 전 과정에서 진행하였다.

### 5-7. 전문가 감수

국내외 만화애니메이션분야의 전문가로 교육, 이론, 산업체, 외국어 관련학자 등을 초빙하여 용어사용에 대한 국제적이고 광범위한 분야의 토론과 합의를 도출하였다

### 5-8. 국어학회 운문 및 교열

국어 국문학적으로 문제점을 교정하기 위해 국어국문학회의 운문과 교열을 의뢰하기로 하였다.

### 5-9. 도판작업

사전의 활용도를 높이기 위해 이해력을 돕는 그림과 사진을 최대한 많이 첨부하고 디자인과 편집 작업을 고려하여 마무리하도록 하였다.

### 5-10. 학술 세미나 혹은 관련 종사자 토론회 개최

마지막 단계로 만화애니메이션 관련 기관, 학술단체의 여러 종사자와 전문가, 교육자 이론가 등을 학술행사에 참여시켜 공개적인 자리에서 검증 받을 과정을 연구방법의 끝부분으로 구성하고 연구결과에 대한 기대치를 효율화하고 홍보효과를 극대화 하도록 진행하고 있다.

### 5-11. 용어 표준화 및 결과물 예시

중분류	소분류	영어 용어	한국어 용어	일본어 용어	원어 용어	영어 약어	영어 동의어	한국어 동의어	한자 표기	도판	GTO해설
만화	이론	cartoon	만화					선화/풍자화	漫畵		대상의 성격을 과장하고 생략하여 세상사를 익살스럽게 풍자한 그림. '만'은 부질없다, 문득 생각나는 대로, 라는 뜻이고 따라서 붓사는 대로 느껴지는 대로 그린 그림이라는 뜻. 연재만화, 만화영화, 실물크기의 밑그림이라는 뜻도 있지만 우리나라에서는 풍자화 쪽으로 해석되고 있다. 자유로운 과장법과 생략법을 써서 단순?경묘(輕妙) 그리고 암시적인 특징을 노리는 것이 순수회화와 구별되는 점이다. 코믹스(comics) 또는 코믹 스트립스(comic strips)은 주로 미국에서 쓰이는 말이며, 유럽에서는 보통 카툰이라고 한다.
만화	이론		만화체					희화체	漫畵體		명량체라고도 하며 인물 등신의 비례를 왜곡한다. 6등신, 8등신을 2등신, 3등신으로 왜곡한다. 따라서 비정상적 인간형이지만 상식적 판단을 자연스럽게 해소하면서 일방적으로 웃기만 하는 형상이라 보다는 인간의 감정과 의식, 정서와 느낌, 감각과 인식



											등의 총화이며, 주인공의 개성과 삶의 양식이 단일적으로 통합하는 총체적 전형이다.
만화	이론	comic character	만화 캐릭터					만화 인물/ 만화 등장 인물	漫畫人物		만화에 등장하는 인물. 또는, 작품 내용에 의하여 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재
만화	이론	illustration	삽화/일러스트						挿畫		문장의 내용을 보완하거나 이해를 돕도록 장면을 묘사하여 그린 그림
만화	재료	pen	펜		pena: 라틴어						잉크 따위를 찍어서 글씨를 쓰거나 그림을 그리거나 하는 필기구의 한 가지. 펜촉과 펜대로 이루어짐. 스폰펜, 둥근펜, G펜, 스크렘, 로트링펜 등이 있다.
만화	작법	Moire	모아레								사진이나 그림의 원고를 망촬영하여 사진제판해서 인쇄했을 경우,지문(地紋) 형태의 무늬가 생기는 현상 또는, 그 무늬.
만화	작법	Jump Cut	점프 컷								상호 연결의 의미가 없는 두개의 샷을 하나의 씬 안에서 연속으로 이어 붙이는 편집기법. 잘못 연결되어진 다른 신이나 샷. 만화에서는 2칸사이의 갑작스런 전환.

<표 6. 만화분야 용어 표준화 및 사진 예시문>

중분류	소분류	영어 용어	한국어 용어	일본어 용어	원어 용어	영어 약어	영어 동의어	한국어 동의어	한자표기	도판	해설
애니메이션	작화	Animation Film	애니메이션 영화	아니메손(アニメーション)	※라틴어: Anima	Animation/Character Animation/trick film	Motion Picture	동화, 애니, 만화영화, 동화영화	漫畫映畫		정지된 한 장의 그림(만화), 인형, 오브제 등 움직이지 않는 대상을 조금씩 변화를 주어 한 장씩 촬영한 다음 영사하여 연속적인 움직임으로 마치 "살아 움직이는 생명"을 만들어 내는 제작 과정으로 만들어진 영화. 미국에서는 일반적으로 애니메이션, 일본에서는 처음에는 선화영화라고 하다가 1921년 문부성에서 영화를 극영화, 기록영화를 실사영화, 움직이는 만화를 만화영화로 분류하면서 전문용어로 정리되었고 현재는 動畫, japanimation, anime라고도 칭한다.

											유럽에서는 trick film이라고도 한다. 우리나라에서는 '만화영화', '애니' 라고도 한다. 극장용은 미국 디즈니를 중심으로 하고 있으며 TV용과 비디오용은 일본과 유럽에서 발달되어 있다.
애니메이션	기술	Art Director	미술 감독/아트 디렉터	비쥬얼 캠퍼(びじゅつかんとく) 아토펙타(アートディレクター)		A.D.			美術監督		영화의 심미적인 시각성에 대한 소통으로 쓰이는 아트워크를 섬세하게 다루고 캐릭터, 프로덕트, 배경 등 디자인 컨셉 설정 및 이미지와 색깔 설정을 책임을 지고 미술부의 작가들을 총괄하는 감독.
애니메이션	이론	Model Sheet	등장 인물 설정/인물 기준표/모델 시트	모데루 시토					人物基準表		캐릭터의 전후 좌우, 45도 각도에서 본 모습과 특징적인자세 등 다양한 각도에서 어떻게 보이는지를 보여주는 그림. 이것은 많은 애니메이터가 자기 자신의 그림을 그릴 때 달라질수 있는 캐릭터의 통일성을 유지하기 위한 정보가 담긴다.
애니메이션	스톱 모션	Stop motion(Animation)	스톱 모션(애니메이션)/간헐촬영			SM	stop action /cinematography	스톱 액션/스틸 애니메이션	間歇撮		입체(3D)애니메이션의 물체를 조금씩 움직여 촬영하는 것. 그것으로 움직임을 만드는 애니메이션 기법. 스톱 액션(stop action), 스틸 애니메이션. 재료는 플라스틱 외에도 말랑말랑한 폼(Foam) 라텍스, 실리콘, 레진등의 전문적인 재료와 일반적인 물건 등이 다양하게 쓰일 수 있다.
애니메이션	소리	Synchronization	동조 녹음/싱크로 나이션	싱크로(シンクロ)		sync/SYNCHRO			同時録音		영상의 화면과 소리를 일치시키는 것. 영상과 음성을 동시에 수록하는것.

<표 7. 애니메이션분야 용어 표준화 및 사전 예시문>

## 6. 관련분야의 기여도

### 6-1. 학문적 가치

만화애니메이션은 미술, 영화, 연극, 문학, 컴퓨터그래픽, 사진, 디자인, 정보기술 등 표현양식의 총체로서 다양한 문화와 예술, 정보산업 분야까지 아우르는 학문적 토대와 실습 경험을 필요로 한다.

따라서 만화애니메이션분야는 인접 관련 분야의 총체적인 결과를 도출하는 문화와 학문의 결과물로서 새로운 문화형태의 주도적 위치에 있고 최근 신생학문분야로서도 특별한 주목을 받고 있는 디지털 문화 콘텐츠의 주요한 분야로 자리매김하고 있다.

이러한 시대상황 속에서 많은 수요가 공급이 이루어져야하는 선도적 디지털문화 콘텐츠의 연구가 필요하고 이 연구의 결과가 각 문화와 예술, 그리고 이를 근간으로 하는 여러 기초학문에 미치는 파급은 실로 지대하다고 할 수 있다.

만화애니메이션분야가 역사적으로 기초학문의 도움으로 발달을 했다면 현대에 이르러 오히려 선도적 입장으로 선회하여 이제는 여러 문화콘텐츠를 양산하는 기저의 주요한 위치에 있으며 문화와 예술, 교육의 인접분야를 리더하고 있어 학술적 연구가 서둘러 이루어져야 할 긴급한 사안으로 떠오르고 있다.

새로운 변화 속에 미술, 영화, 연극, 음악, 문학, 정보기술, 컴퓨터 그래픽스, 디자인 등의 다양한 경험과 기술, 정보를 아우르면서 이들 분야의 새로

운 문화를 선도하는 입장에서 발생하는 신문화의 학문적 정착이 필요하며 안정감 있는 학문의 정착을 위한 기초로 선행되어야 할 것은 체계적인 학술용어의 표준화와 해설 작업인 바로 사전류의 작업이라 할 수 있겠다.

## 7. 연구 결과의 기대효과

### 7-1. 학문적 활용가능성

교육기반 현황을 살펴보면 만화 애니메이션 과정이 설치되어 있는 고등학교는 애니메이션고와 같은 특수목적고를 포함하여 72개교에 이르며, 대학교(2년제에서 4년제까지)는 133개교, 대학원이 설치된 경우는 19개교에 이르고 있다. 고등학교부터 대학원까지 전문적인 교육과정이 설치된 경우는 244개 학교에 이르고 있으며, 특히 대학의 경우 학과 및 전공과정의 설치가 확산되면서 수요가 늘어나고 있음을 짐작할 수 있다. 아울러 향후 전문강사 인력풀의 주요재원이 될 수 있는 예비 전문인력의 현황을 보면 고등학교와 대학원까지의 인원을 학년별 평균수로 산정, 총 36,846명에 이르고 있다.

이러한 배움을 기초로 하는 교육기관에서 만화 애니메이션 교육 프로그램 운영을 위한 교재로서 기초가 되는 사전류에 대한 연구와 편찬사업이 절실히 요구된다고 하겠다.

또한 한국만화애니메이션학회, 한국만화가협회, 우리만화연대, 한국애니메이션제작자협회, 한국애니메이션예술인협회 등의 약 2500여 명의 전문가

들의 지침서로써, 그리고 확장되는 문화의 정체성을 위한 사업 일환인 누리사업, BK사업, 강사풀제 등의 전문교육자 육성의 역할에서도 주요한 지침서가 될 만화애니메이션용어사전은 주요한 서적이 될 것으로 기대한다.

<표 9. 고등학교 및 대학의 만화애니메이션 과정 설치현황 (자료: 문화관광부/ 2003)>

학교유형	학교 수	학년 수	정원(평균)	소계(명)
만화애니메이션관련 4년제 대학	66	4	40	10560
만화애니메이션관련 2,3년제 대학	67	2.2	40	5896
만화애니메이션관련 고등학교	72	3	40	8640
만화애니메이션관련 대학원	19	2.5	20	950
만화애니메이션관련유 사학과(디자인)	50	3	40	6000
문화콘텐츠학과 (IT, CT 학과)	30	4	40	4800
합 계				36,846

<표 8. 만화애니메이션 교육관련 자원 현황 분석>

구분	세부항목			계	총계	
고등학교	특목고	실업고(68)		72	224	
		공립	사립			
	4	19	49			
대학교	4년제	3년제	2년제	133 (6,640명)		
		66 (2,596명)	13 (742명)			54 (3,302명)
		대학원	전문대학원			특수대학원
	3	9	7			

## 7-2. 출판 계획

최종 결과물은 기존의 일반적인 출판형태와 아울러 용어 찾기의 수월함을 위해 애셀자료와 한글 자료를 동시에 디지털 형식으로 담을 수 있는 디지털매체인 DVD로 전자사전 형식의 결과물을 만들 계획이다.

종이의 지면을 이용하는 출판물에 비해 디지털 매체는 '온라인상의 정보교류와 편리함'을 요구하는 수요자 욕구와 출판편집에 따른 '시간적 경제적 손실을 줄인다'는 2가지 측면에서 유리한 조건을 가지고 있다. 또한 사진과 도판에 따른 지면의 증가를 예측하기 힘든 부분에 대한 정확한 지면수의 산정금액을 극복하는 대안이 되기도 하다는 이점도 있다.

따라서 최종 결과물은 한글과 엑셀의 2가지 형식을 취하여 사용자의 편리함을 고려한 전자사전 형식을 만들기로 하였다.

합계: 오백일만원정(₩: 5,000,000)			
품명	수량	단가	공급 가액
편집비	1식	1,000,000	1,000,000
디지털 정보전환비	1식	1,500,000	1,500,000
DVD 및 커버 디자인비	1식	1,000,000	1,000,000
커버 인쇄비	1식	500,000	500,000
DVD 복사	500	2,000	1,000,000
계			5,000,000

<표 10. 전자사전 편찬 견적서>

## II. 연구추진계획

연구참여 구 분		연구역할 분담 내용	연구보조원 활용인원수
책임 연구원		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 연구 총책임.</li> <li>2. 일정관리 및 연구인력 관리.</li> <li>3. 예산 관리</li> <li>4. 업무분장 및 연구 분량 할당과 조정</li> </ol>	1
연구원	만화작업분야 연구원1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 만화분야 작업전문 연구원.</li> <li>2. 만화분야 작업용어사례 조사</li> <li>3. 만화분야 용어 전문가 회의 관리 및 자료 정리</li> <li>4. 만화분야 용어 보조연구원 관리.</li> </ol>	1
	만화 이론분야 연구원2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 만화분야 이론전문 연구원.</li> <li>2. 만화분야 이론, 교육용어사례 조사</li> </ol>	1
	애니메이션작업분 야연구원1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 애니메이션분야 작업전문 연구원.</li> <li>2. 애니메이션분야 작업용어사례 조사</li> <li>3. 애니메이션분야 용어 전문가 회의 관리 및 자료 정리</li> <li>4. 애니메이션분야 용어 보조연구원 관리.</li> </ol>	1
	애니메이션이론분 야연구원2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 애니메이션분야 이론전문 연구원.</li> <li>2. 애니메이션분야 이론, 교육용어사례 조사</li> </ol>	1
보조 연구원	책임연구원보조	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 책임 연구원 도우미.</li> <li>2. 일정관리 및 연구원 연락.</li> <li>3. 회의 진행 도우미</li> </ol>	
	만화분야 보조1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 만화분야 작업연구원 도우미.</li> <li>2. 만화분야 용어 자료 정리 및 그림자료 정리</li> <li>3. 만화분야 용어 회의 도우미</li> </ol>	
	만화분야 보조2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 만화분야 이론, 교육연구원 도우미.</li> <li>2. 만화분야 용어 자료 정리 및 그림자료 정리</li> <li>3. 만화분야 용어 회의 도우미</li> </ol>	
	애니메이션분야 보조1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 애니메이션분야 책임 연구원.</li> <li>2. 애니메이션분야 용어 자료 정리 및 그림자료 정리</li> <li>3. 애니메이션분야 회의 도우미</li> </ol>	
	애니메이션분야 보조2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 애니메이션분야 이론, 교육연구원 도우미.</li> <li>2. 애니메이션분야 용어 자료 정리 및 그림자료 정리</li> <li>3. 애니메이션분야 회의 도우미</li> </ol>	

<표 11. 연구수행 역할 분담표>

년	월	연구수행내용	비고
2006	7, 8	만화 용어 사례조사 1. - 현장, 업체, 교육기관과 서적 등 다방면에서 용어 수집. 애니메이션 용어 사례조사 1. - 현장과 업체, 교육기관, 서적 등 다방면에서 용어 수집.	
	9, 10	만화 용어 사례조사 2. - 작가 및 이론가, 교육계 등의 자문 의뢰 애니메이션 용어 사례조사 2. - 작가 및 이론가, 교육계 등의 자문 의뢰	
	11, 12	만화 용어 해설 1. 애니메이션 용어 해설 1.	일본, 미국 원어 사례조사 및 자문
2007	1, 2	만화 용어 해설 2. 애니메이션 용어 해설 2.	일본, 미국 원어 사례조사 및 자문
	3, 4	만화 애니메이션 용어 전문 학자 감수 의뢰	
	5, 6	만화 용어 그림자료 제작 및 자료화 1. 만화 용어 사진자료 촬영 및 자료화 1. 애니메이션 그림자료 제작 및 자료화 1. 애니메이션 사진자료 제작 및 자료화 1.	
	7, 8	만화 용어 그림자료 제작 및 자료화 2. 만화 용어 사진자료 촬영 및 자료화 2. 애니메이션 그림자료 제작 및 자료화 2. 애니메이션 사진자료 제작 및 자료화 2.	
	9, 10	만화 용어 전문 학자 감수 의뢰 1 애니메이션 용어 전문 학자 감수 의뢰 1	
	11	만화 용어 전문 학자 감수 의뢰 2 애니메이션 용어 전문 학자 감수 의뢰 2	
	12	만화 애니메이션 용어 국문학 전문가 자문 1	
2008	1, 2	만화 애니메이션 용어 국문학 전문가 자문 2	
	3, 4	전자 사전 원고 마무리	
	5, 6	원고 최종 수정: 식자 및 편집디자인, 표지 등	
	7, 8	전자사전 결과물 완성	
	9, 10	전자사전 및 출판물 출시	
	11		
	12		

<표 12. 연구추진 일정>

## ABSTRACT

# A Study on the Standardization of Cartoon and Animation Terminology and Publication of a Terminology Dictionary

Kim, Il-Tae / Sul, Jong-Hoon

The purpose of this study is to find out the problems related to the lack of research on rapidly changing digital information media and industry flow and to suggest solutions. In Korea what is needed is basic academic research on cartoon and animation field, and the development and systemization of teaching material. As a first step to achieve this goal, standardization of cartoon and animation related terminology and publication of a dictionary of terminology are underway. To reach agreements on terms, discover new terms, standardize terms and their interpretations, and publish a standardized dictionary, experts in the fields of cartoon and animation education, industry, and academia in North America, Europe, and Japan have been invited to work together. Through these efforts, a dictionary of terminology will be published, which will not only provide useful information but also solve problems related to the use of not standardized terms.

Key words: academic terminology, terminology standardization, terminology dictionary

김일태  
조선대학교 만화애니메이션학부 교수  
광주시 동구 서석동 375  
Tel : 062-230-7835  
itkim@chosun.ac.kr

설종훈  
공주영상대학 애니메이션과 교수  
충남 공주시 장기면 금암리 180-18  
Tel : 041-850-9162  
ericsul@kcac.ac.kr