

# 만화용어 체계화 및 쟁점용어 표준화를 위한 연구

\*윤기현, 김병수

## 초록

21세기는 감성과 문화로 중심가치가 이동하면서 콘텐츠의 역할과 필요성이 증대되고 있다. 그중에서 만화는 원작 콘텐츠로서 무한한 가치를 지닌 것으로 평가되고 있다. 더구나 90년대 이후 .인력과 산업규모도 팽창일로에 있다. 그러나 이런 양적증가에도 불구하고 학문연구 발달이 늦고 더구나 산업계와의 유기적 협력관계가 부족한 것이 현실이다. 교재개발과 체계화가 중요하며, 만화용어의 표준화 및 사전편찬 사업들이 선행되어야 한다. 만화용어가 널리 쓰이려면 보편성이 획득되어야 하고 그러기 위해서는 시간이 필요하다. 그에 앞서 올바른 정의와 사용이 선행되어야 한다. 따라서 만화용어의 표준화 작업과 연구는 만화산업을 견인하고 학문연구의 발전을 위한 기초작업으로서 학술적 연구와 산업현장에서의 효율성 제고에 크게 이바지할 것이다.

주제어 : 콘텐츠, 원작산업, 만화용어, 표준화, 체계화

## I. 서론

### 1. 연구목적

20세기가 '산업'의 시대였다면 21세기는 '문화'의 시대다. 가치 중심이 하드웨어에서 소프트웨어로 급속도로 바뀌며 문화 콘텐츠의 역할과 필요성이 증대되고 있다.

여러 문화예술 가운데 비교적 근대에 체계가 확립된 만화는 대중문화의 원작 콘텐츠로서 무한한 가치를 지닌 것으로 평가되고 있다. 우리나라의 만

화산업 규모만 해도 2004년 7,000억원에서 2007년엔 1조 4,713억원의 규모로 성장 할 것으로 전망되고 있다.<sup>1)</sup> 더구나 90년대 들어 만화는 '디지털 문화의 뉴트랜드' 정책에 힘입어 산업규모가 커지고 인력 또한 기하급수적으로 증가 추세에 있다.

그러나 이런 양적 팽창에도 불구하고 학문연구 발달이 늦고, 산업 현장과 유기적 협력관계가 부족한 것이 현실이다. 통합 교육 교재개발과 체계화가 시급한 실정이며, 만화용어의 표준화 및 사전편찬 사업들이 선행되어야 할 문제로 대두되고 있다.

오늘날 한국 만화 업계와 학계에서는 국적불명의 용어가 무분별하게 쓰이고, 새로운 용어가 수입 또는 자생적으로 만들어 지고 있으나, 외래어의 정

1) 부천만화정보센터, <2005 만화산업통계연감>(부천, 부천만화정보센터2006), p38

비 및 상호정보 교류와 타 학문과의 연계를 위해서도 용어 표준화 및 체계화는 미룰 수 없는 시대적 과제가 되고 있다. 특히 새로운 기술문화 발달로 인해 만들어지는 신조어는 통일, 규격화가 반드시 필요하다. 이는 학문연구의 난제와 오류를 극복하는 초석이 된다는 점에서 학술적 가치가 더욱 있다 하겠다.

## 2. 연구의 방법 및 범위

현재 시중에 나와 있는 만화용어관련 서적은 2002년 한국만화문화연구원에서 펴낸 『한국만화인명사전』이 유일하다. 한국만화가 협회에서 ‘새인명사전’ 편찬 작업을 준비 중이고 몇몇 이론가를 중심으로 ‘만화잡학사전’ 정도가 추진되고 있다. 부천 만화정보 센터에서는 작가론, 작품론 등을 수집하여 데이터 베이스화 하고 있다. 따라서 국내 만화용어학술분야는 인명사전류 외에는 용어사전이나 관련 서적, 연구물이 거의 없다.

이에 본 연구에서는 만화용어를 체계적으로 분류하고 만화용어 표준화 및 사전편찬 작업을 위한 기초 자료로써 표준화 및 체계화 연구의 필요성을 제기할 것이다.

연구의 범위로는 먼저, 일반적으로 만화작가와 단체에서 쓰이고 있는 용어와 만화 관련 서적에서 작가가 쓰거나 인용한 용어들, 그리고 만화의 인접분야인 미술, 영화, 애니메이션, 연극, 컴퓨터 그래픽, 기타 문화 예술 분야까지 공유되는 용어를 선별, 정리했다. 그리고 외래어 및 외국어도 일반적으로 쓰이는 용어들은 모두 정리했다. 다만, 일부

인터넷상에서 동아리 등에서 쓰이는 외래어 등은 범위가 너무 크고 일반화의 오류 및 관련 근거를 찾기 힘들어 제외시켰다.

## II. 만화용어의 현황

### 1. 일본 만화용어의 영향

한국의 만화용어는 그동안 일본에서 많은 영향을 받아왔다. 개화기와 일제강점기 등을 통해 기초적인 용어들이 대부분 유입, 정착된 것으로 파악된다. ‘만화’라는 단어부터 일본 말 ‘망가(まんが, 漫畫)’에서 왔으며 만화가, 만화잡지, 만화책도 일본에서 유래됐다. 시미즈 이사오는 일본만화의 역사에서 다음과 같이 서술하고 있다.

‘오늘날 우리들은 희화, 풍자화류)를 ‘만화(漫畫)’라고 부르고 있다. 만가(まんが), 라고 쓰는 경우도 있다. 그러나 이 말이 대중 사이에 정착된 것은 일본 쇼와시대(3)에 들어선 뒤의 일이다. 그런 의미에서는 쇼와어[昭和語]라 할 수 있다. 다이쇼시대의 사람들로서 일상적으로 만화란 말을 사용한 사람들은 아직 특수한 부류일 것이다. 아마, 매스컴·출판 관계자들이었을 것이다. [만화가] [만화잡지] [만화책] 등의 말도, 그러한 사람들 사이에서 쓰이기 시작했을 뿐이다.’(4)

뿐만 아니라 현대 만화가 본격화된 한국전쟁 이

2) 戯畫, 諷刺畫類

3) 昭和時代:1926~1986년까지의 쇼와친황 시대

4) 시미즈이사오, <일본만화의 역사>(서울:신한미디어, 2001), p 25

후 지금까지도 꾸준히 일본만화용어의 영향을 받고 있다. 이는 작품과 창작스타일의 영향에 따른 자연스러운 현상이다.

일제 강점기의 만화용어는 시대적 상황에 의해 '유입'된 것으로 볼 수 있다. 반면, 한국전쟁 이후 오늘날까지의 도입 과정은 일본 만화문화의 적극적인 수용에 따른 '용어 수입'에 가깝다.

해방이후 수입된 대표적인 만화용어 가운데 하나가 '극화(劇畵)'다. 70~80년대 우리나라 만화시장의 주류를 형성한 대본소를 통해 유통된 대부분의 만화들이 '극화'라는 이름으로 불렸다. '극화'는 일본만화가 다쓰미 요시히로가 처음 쓴 용어다.

'(중략)... 이 [그림자]의 1957년 12월호에 게재되었던 다쓰미 요시히로의 [유형택시]에 "극화공방(劇畵工房)"이라는 말이 쓰였으며, 그림이 들어 있는 이야기책과 만화를 결합시킨 듯한 표현의 새로운 스토리만화 [극화]가 주목을 받기 시작하였다.'<sup>5)</sup>

코스프레( 코스프레), 코믹월드(코믹마켓에서 유래된 개념), 야오이(야오이) 같은 용어들은 비교적 최근에 한국에 수입된 일본산이다. 만화창작 용어에 집중했던 과거와 달리 오늘날에는 만화문화 전반에 걸쳐 일본용어가 수입된다는 것이 큰 차이점이다. 이는 만화의 창작과 유통에 국한되어 있던 문화가 다양한 분야로 확대되는 맥락에서 이해 될 수 있다. 코스프레, 코믹월드, 야오이 같은 만화 문화가 모두 일본에서 시작됐기 때문이다. 과거에는 없었던 것이 새롭게 파생됐던 것이고 한국은 그 어느 나라보다도 이러한 일본 만화문화 수입에 적극적이었던 것이 사실이다.

물론, 모든 만화용어가 일본에서 건너 온 것은 아니다. 밧그림을 그리기에 앞서 미리 틀을 짜는 과정을 한국에서는 '콘티'라고 부른다. 그러나 일본에서는 '네임'이다.

'콘티'는 영화에서 빌려 온 말로 '네임'과는 다른 말이지만 만화 창작에 있어서는 열개를 짜는 것에 해당하는 '같은 뜻'을 지닌다. 어떻게 해서 '네임'이라는 용어가 그대로 쓰이지 않고 '콘티'로 대체 되었는지는 자세히 밝혀지지 않았다. 다른 예로 '순정만화(純情漫畵)'가 있다. 일본에서는 '소녀만화'를 가리키는 말이 우리나라에서는 '순정만화'란 말로 쓰인다. 이것 역시 양국이 '같은 뜻'을 전혀 다른 용어로 사용하고 있는 예다.

서구에서 유래된 용어도 대단히 많다. 카툰(cartoon), 캐리커처(caricature) 코믹스(comics) 같은 용어들은 현대 만화의 개념이 확립된 서구에서 유래됐다.

이러한 용어들은 개화기를 전후하여 일본을 통해 들어 온 경우가 대부분이지만 서구문화가 직접적인 영향을 끼치는 오늘날에는 용어 수입이 곧바로 이루어지기도 한다. 예를 들어, 최근 미국에서 선풍적인 인기를 끌고 있는 그래픽 노블(Graphic novel)은 용어의 역사성에 비해 한국에서는 비교적 최근에 널리 알려졌고, 디지털 작업과 관련 있는 포토샵(Photoshop), 페인터(Painter), 스캔(Scan), 태블릿(Tablet) 등과 같은 용어들은 서구에서 제품과 함께 직수입된 용어들이다.

## 2. 한국에서 탄생한 만화용어들

5)시미즈 이사오,<일본만화의 역사>(서울:신한미디어,2001),p 181

우리나라에서 탄생하여 표준화되는 용어들도 있다. 다음엇지, 명랑만화(明朗漫畵), 마당그림 같은 용어는 순 우리말이다. '다음엇지'는 1913년에 발간된 아동잡지 [붉은 저고리]에서 처음 사용되었다. "다음 칸의 내용이 어찌 될 런지 첫 번째 칸의 그림을 자세히 보면 알 수 있다", "다음 그림은 어찌 될까?" 등의 뜻을 담고 있는 순수 우리말 줄임말이다.<sup>6)</sup> '명랑만화'는 60~70년대 황금기를 구가한 장르로 한국적 정서를 물씬 풍기는 용어다. 유사한 말로 개그만화, 유머만화 등이 있지만 이것들은 서구의 개념으로 '명랑'이 가지는 의미에는 크게 미치지 못한다. 1980년대 민주화 운동과 밀접한 관련을 맺고 있는 '마당그림'은 새롭게 조합된 우리말이다.

그러나 이러한 토종 우리말 용어들은 일본과 서구의 만화용어에 밀려 차츰 설자리를 잃어가고 있다. '다음엇지'는 이제 역사 속에서만 존재하고, '명랑만화'는 엽기와 허무로 무장한 일본만화의 공세에 밀려 맥이 끊길 지경이다. '마당그림'은 사회변화와 함께 차츰 퇴색되고 있다.

상대적으로 우리나라가 강세를 보이는 디지털 만화 부분에 있어서는 세계 최초라 할 수 있는 용어들이 속속 등장하고 있다.

대표적인 예가 스크롤만화, 뷰어만화, 스캔만화, 웹툰, 에세이툰 같은 용어들이다. 이러한 용어는 일본이나 서구에서 건너 온 것이 아니라 한국에서 처음 만들어져 사용되는 단어들이다. 물론 스크롤(Scroll)이니, 뷰어(Viewer)니, 웹(Web)이니 하는 단어는 일찍이 있어 왔지만, 그것이 만화와 결합된

용어로 채택되는 데는 한국적 만화창작의 환경 변화가 결정적이었다. 세계 최고 수준의 초고속 인터넷 통신망에 힘입어 인터넷문화가 급속도로 확산된 것이 직접적인 계기다. 디지털관련 분야가 사회 전반에서 혁신적인 성과를 이뤄냈고, 만화는 디지털의 핵심인 인터넷 문화의 선두에 선 덕분에 우리나라에서는 디지털 만화와 관련된 선구적인 용어들이 많이 생산되었다.

아직까지는 한국에 국한되어 쓰이고 있지만 국내 인터넷만화의 해외진출이 본격화되면 '한국산 만화 용어의 해외진출'도 기대된다.

### 3. 속어

만화 용어 중에는 속어도 적지 않다. 폰치, 빠다, 빵빵자, 공장만화, 떼기만화 같은 용어는 인쇄분야에서 상용하고 있는 일본어의 변형이거나 한국에서 자생적으로 생겨 통용되고 있는 말들이다. 속어의 경우 특히 제작현장에서 일상적으로 쓰인다. 이러한 경향은 만화뿐만 아니라 도제식 기술전수 분야에서 흔히 나타나는 현상이다. 체계적인 공공 교육 시스템이 확립되지 않은 경우 더욱 두드러진다. 속어야 말로 용어의 정비가 반드시 필요한 분야다.

### 4. 타 장르의 영향

콘티(continuity의 준말), 시나리오(scenario), 스크린 톤(screentone) 스케치(Sketch) 등은 다른 분야에서 사용되다가 만화용어로도 정착됐다. 문학, 미술, 연극 등 오랜 역사를 자랑하는 문화에서 영

6) 손상익<한국만화통사>(서울:시공사,1999),p 13

향을 받는 경우가 대부분이며 영화나 사진처럼 근대에 성립된 문화에서도 직접적인 영향을 받아 왔다.

만화만큼 문화예술 전반의 다양한 분야에서 고르게 용어를 차용해 온 경우도 드물다. 만화가 기본적으로 회화, 문학, 연출 등 다양한 문화적 스펙트럼을 보여주는 장르이기도 하거나 모든 문화 장르의 총체적 성격을 지니는 속성 탓이기도 하다. 만화를 '제 9의 예술'이라고 지칭하고 있는 것은 모든 예술의 말석이라는 의미보다는 모든 예술의 총아적 성격에 더 큰 의미부여를 하고 있다고 할 수 있다.

작품 [취]로 풀리처상을 수상한 미국의 만화가 아트 슈필겔만은 "만화는 연극보다 유연하고 영화보다 심오하다"고 말했고<sup>7)</sup> 만화평론가 성완경은 다음과 같이 만화의 예술성을 논하고 있다.

"만화를 영화(제7)와 TV(제8)에 이어 '제9의 예술'이라고 하는데. 이러한 문예적 명칭은 우연한 것이 아니다. 만화는 지난 한 세기 동안 20세기 대중문화의 중요한 한 형식으로 자리 잡았을 뿐만 아니라 예술형식 및 장르로서의 탐색에도 뚜렷한 성과를 보여주었다. 만화는 20세기 최후의 종합예술이자 21세기 멀티미디어형 커뮤니케이션의 핵심 장르로 최근 더욱 새롭게 주목받고 있다.....(중략)"<sup>8)</sup>

### III. 만화용어의 체계화

7) 성완경<세계만화탐사>(서울:생각의 나무,2001),p 28

8) 성완경<세계만화탐사>(서울:생각의 나무,2001),p 28~29

#### 1. 용어 체계화의 의미

과거 만화가 지망생들은 문하생이 되어 도제식 교육을 받았기 때문에 체계적인 만화용어를 습득할 기회가 없었다. 최근에 와서는 문하생의 의미 자체가 제자보다는 스태프나 어시스턴트에 가깝게 바뀌었다. 오늘날에는 작가지망생 대부분이 대학교육을 받거나 독학을 하는 비율이 훨씬 높다. 특히, 대학에 진학하는 경우가 압도적이다. 스승과 제자 간에 1대1로 교육이 이루어지는 것이 아니라, 단체로 교육을 받으며 여러 교육자가 집단으로 가르친다. 만화교육은 완전히 제도화 되었다.

제도화는 '관습이나 도덕, 법률 따위의 규범이나 사회 구조의 체계화'<sup>9)</sup>란 의미다. 제도화의 가장 기본 조건은 관련 용어의 정비이자 체계화다. 따라서 만화용어를 체계적으로 정리, 분류, 정의하는 표준화와 사전편찬 사업은 매우 시급한 사안이 되었다. 더구나 우리나라에서 대학만화교육이 제도화 된 지 벌써 17년째 이르고 있기 때문에 더더욱 그 필요성이 배가 된다 하겠다.

교육의 문제가 아니더라도 특정 문화의 발전은 관련 용어의 체계적인 밑받침 없이는 불가능하다. 특히 학술연구에 있어서는 치명적인 장애가 된다.

앞장에서 언급된 스크롤만화, 뷰어만화, 스캔만화, 웹툰, 에세이툰 같은 용어들은 디지털 문화의 급속한 발달에 따른 결과물이다. 현재 우리나라 만화계는 디지털 관련 신생용어들의 각축장이 되고 있다. 웹 만화나, 인터넷 만화나, 온라인만화나, 디

9) 네이버 백과사전 <http://100.naver.com/>

지털만화나를 두고 작가, 평론가, 학생 등 관련 종사자들이 의견일치를 이루지 못하고 있다. 엄격한 연구 활동을 통해 가장 올바른 표현법을 선별하여 보급하는 일은 학계, 업계가 함께 이루어야 할 몫이다.

## 2. 용어의 체계화

만화용어를 체계화하는데 가장 큰 장애는 정확한 뜻풀이와 비교우위 단어의 선별 작업이다. 우리나라에서 사용되는 만화용어들은 대부분 외국에서 들여왔고 다른 장르에서 빌려 오다보니 개념과 의미가 일치한다고 볼 수 없다.

‘콘티’만 하더라도 영어 ‘continuity’의 약어로서 사전에는 다음과 같이 나온다.<sup>10)</sup>

- 1 연속(성, 상태)(⇒ continuance [유의어]);계속;연달음;논리적인 밀접한 연속 관계
- 2 【영화·방송】 촬영[방송] 대본, 콘티;(프로 사이에 넣는 방송자의) 연락 말[음악]
- 3 연속체, 관련된 전체
- 4 【수학】 (함수 등의) 연속
- 5 연속 영상(映寫)

그 어디에도 만화와 직접적으로 관련된 뜻풀이는 없다. 콘티는 그 어원을 수학용어에 두고 있다. 수학이라고 하면 그 뜻이 만화와는 더욱 멀게 느껴진다. 이 때문에 만화연구가 안수철은 ‘얼개그림’이라는 순우리말로 바꿔 부르자는 제안을 하고 있다. 그러나 아무리 좋은 우리말이라고 하더라도 스스로 보편성을 획득하지 못했을 경우에는 궁극적인 생명력을 얻기 힘들다. ‘비행기’를 대체한 ‘날들’

이라는 용어가 결국 일반화되지 못한 것도 ‘용어가 가지는 보편성’의 힘에 굴복한 사례다.

만화용어의 체계화는 따라서 정확성과 보편성의 합일점에서 찾아야 한다. 아무리 정확한 표현이 있다고 하더라도 널리 쓰이지 않을 경우, 아무리 많이 사용한다고 하더라도 그 뜻이 왜곡되어 있을 경우 표준화되기 어렵다.

## 3. 용어의 분류

만화용어를 체계화하기 위해서는 먼저 형식적, 장르적 특성에 따른 분류가 필요하다.

다음은 각각의 특성에 따라 분류한 용어들이다. 아래에 분류된 용어는 매우 기초적인 수준이며 표준화 체계가 확립된 용어는 아니다. 현재 표준화 사업은 초기 단계에 있으며 단어를 수집하는 단계이므로 논란의 여지가 충분한 단어들이 다수 포함되어 있음을 미리 밝힌다. 논란이 될 만한 용어들은 다양한 검증, 여과 과정을 거쳐 최종 선별될 예정이다.

### 1) 기본용어

만화 일반

#### ■ 만화

만화 / 다음엇지 / 툰 / 만화책 / 만화창작(만화제작) / 창작 만화 / 만화단행본 / 망가 / 코믹스 / 코믹 스트립 / 코믹 / 코믹 만화 / 코믹 북 / 코믹 툰 / 코믹에디터 / 언더그라운드 만화 / 인디만화 / 작가주의 만화 / 제9의 예술 / 칸 만

10) 네이버 백과사전 <http://100.naver.com/>

화 / 출판 만화 / 그래픽노블 / 만화 작품집 / 만화 창작 / 만화집 / 방드 데시네(불어) / 컬러 만화 / 지하 만화 / 장르 만화 / 디지털 만화 / 인터넷 만화 / 이 카툰 / 웹 카툰 / 웹툰 /

### ■ 국적별 만화

유럽 만화 / 서양 만화 / 일본만화 / 영미 만화 / 제3세계 만화

### ■ 만화 관련

만화매체 / 만화산업 / 만화인 / 민화 / 베스트셀러 / 엔터테인먼트 / 이야기 / 해학 / 허구 / 공장만화 / 만화작법 / 만화기법 / 만화기획 / 만화연출 / 만화비평 / 만화평론 / 만화전시 / 만화전시회 / 만화 심의 / 심의 / 만화계 / 만화판 / 주류문화 / 만화 용어 /

### ■ 사람

만화가 / 만화스토리작가 / 만화기획자 / 만화가매니저 / 문하생 / 어시스턴트 / 스태프 / 만화가지망생 / 만화큐레이터 / 만화기자 / 만화편집장 / 극화가 / 기성 만화가 / 만화 평론가 / 무명 만화가 / 삽화(작)가 / 스토리 텔러(이야기하는 사람) / 신인 / 아마추어 만화가 / 어시스턴트(보조 작업인) / 오타쿠 / 원작자 / 원저자 / 일러스트레이터 / 작가 / 작가진 / 코스프레이어 / 편집자 / 화백 / 도제식 교육 / 스태프 / 아이돌 / 피겨 / 인물, 인체 / 각본가 / 그림쟁이 / 극화작가 / 만화 작가 / 스토리 작가 / 원안 작가 / 원저자 / 원로 만화가 / 전업 만화가 / 중견 만화가 / 코스어-코스퍼 / 편집장 / 펜터치 담당 / 에디터 / 리

터치맨(수정전문가) / 특수효과담당 / 프리랜서 / 펜슬러 / 담당 기자 / 만화 교육자 / 크리에이터 / 스플레터 / 유명 만화가 / 인기 만화가 / 컬러 담당 / 아티스트 / 작자 /

### ■ 만화가 되기

데뷔 / 등단 / 만화 공모전 / 픽업 / 추천 / 소개 /

### ■ 만화일반 기타

기호 / 낙서 / 동화책 / 만화 기호 / 매체 / 복제 예술 / 불량 만화 / 속지 / 아카혼 / 언더그라운드 / 영상 / 이미지 / 이야기 그림 / 이코믹스 / 트레이드 마크 / 포켓북 /

## 2) 만화 창작 / 작법

- 초중반작업

### ■ 만화기법

- 리얼리티 / 현실화 / 만화체 / 명량체 / 모던스타일 기법 / 사실체 만화 / 사이버 핑크 / 스플래터 장르 / 슬랩스틱 / 에로티시즘 / 포르노그래피 / 회화체 만화 / 블랙 유머 / 회화체 만화 / 극화체 만화 /

### ■ 만화 그리기

원작 / 원화 / 동화 / 그림체 / 지면 / 창의성 / 회화 / 표지 / 색 / 화면 / 화풍 / 풍자 / 연재 /

### ■ 만화 속 인물

만화 캐릭터 / 만화 주인공 / 만화 등장인물 /  
배역 / 연기 / 조역 / 주역 / 주인공 / 초영웅 /  
캐릭터 / 마스코트 /

### ■ 상징

비유 / 상징 / 시점 / 아이콘 / 기호 / 과장 /

### ■ 아이디어와 발상

고증 / 테마 / 관찰 / 아이디어 구상 / 아이디어  
어 / 발상(구상) / 플롯 / 시놉시스 / 줄거리 /  
설정 / 캐릭터 설정 / 인물설정 / 배경설정 / 등  
장인물 / 자료수집 / 취재 / 콘티 / 주제 / 소재  
/ 에피소드 / 프로로그 / 에필로그 / 모놀로그 /  
모티브 / 동기 / 독백 / 스타일 / 형식 / 작업 /  
구상 / 설정(캐릭터 설정 및 배경 설정) /

### ■ 스토리

스토리 / 시나리오 / 이야기구조 / 과장(법) /  
귀납법 / 대위법 / 서술기법 / 설화법 / 스크립터  
식 / 스토리 텔링 / 연역법 / 각본 / 각색 / 구상  
/ 화자 / 해설 / 극본 / 내러티브 시퀀스 / 내러  
티브 프로세스 / 문체 / 속임수 / 세계관 / 세계  
관 구성 / 아이러니 / 완결성 연상 / 서사 /

### ■ 콘티

콘티 / 네임 / 프레임 / 제단선 / 이중 칸 /  
인서트 칸 / 삽입 칸

### ■ 연출

연출 / 장면 나누기 / 배치 / 컷 만화 / 컷 분  
할 / 컷 선 / 프레임 / 미장센 / 모아레 / 커트  
백 / 백 플래쉬 / 데포르마시옹(Déformation) /

원근법 / 구도 / 조명 / 명암 / 칸 나누기 / 기  
울기(칸 기울기) / 내려다 본 각도 / 내러티브/  
이야기체 / 눈높이 각도 / 대칭 / 동작 / 동작선  
/ 숏 / 롱 샷 / 몽타주 / 바스트 숏 / 복선 / 샷  
/ 설정 샷 / 수직 내려다 본 각도 / 시퀀스 / 앵  
글 / 역 앵글 숏 / 열린 칸 / 오브제 / 오픈닝 샷  
(컷) / 올려다 본 각도 / 점프 컷 / 조명 / 칸 가  
장자리 / 칸 경계 / 공백 / 클로즈업 / 팍 찬 거  
리 / 단속성 / 베다/ 분절점 / 사진판(프로세스)  
/ 야미 / 중경 / 카메라 앵글 / 안정감 / 연속성  
/ 비대칭 / 비례 / 1점 투시 / 2점 투시 / 3점 투  
시 / 개그 컷 / 겹치는 칸 / 근접 촬영기법 / 기  
운 칸 / 구성 / 투시 도법 / 매치 컷 / 장면 전환  
/ 몽타주 기법 / 몽타주 효과 / 몹신(모브신) /  
칸 공백 / 칸의 연결 / 오버랩 / 슈퍼임포즈 / 액  
션 / 오프 보이시 / 오프 보이시 효과 / 조명효과  
/ 연속장면 /

### ■ 밑그림

작화 / 러프스케치 / 밑그림 / 데생 / 스케치  
/ 드로잉 / 러프 레이아웃 / 레이아웃/ 배경 /  
배경선 / 모사 / 묘사 / 소묘 / 습작 / 크로키 /  
말풍선 대사 / 감정 말칸 / 대화말칸 / 독백말칸  
/ 해설말칸 / 말 두루마리 / 말꾸러미 / 말칸 /  
말두름 / 소실점 / 실루엣 / 여백 / 원근법 / 빈  
공간 / 빗각 / 삼각형 구도 / 생략 / 화면 효과 /  
효과 배경 / 생각 말칸 / 형태 / 프리 드로잉 라  
인 / 말구름 / 보조선 / 연필(화) / 썸네일 스케  
치(썸네일) /

### ■ 펜터치



펜션 / 펜화 / 펜글씨 / 펜터치 / 인물터치 / 배경터치 / 외곽선 / 터치 / 먹선 / 선 작업 / 묘선 / 집중선 / 속도선 / 스피드 선 / 효과선 / 트레이스 / 패션 / 레션 / 칸 테두리 / 윤곽선 / 테두리선 / 테두리 / 속도표현기법 / 플래쉬 백 / 필법 / 명료한 선 / 여유로운 선 / 닫힌 선 / 선묘 / 사선 / 자선 / 직선 /

#### ■ 마무리

번지기 / 변형 / 불기 / 뿌리기 / 뿜기 / 지우개질 / 효과 / 수정 / 레터링 / 디포르메 / 먹칠 / 먹 배경 / 빼다 작업 /

#### - 후반작업

#### ■ 디지털 작업

캡션 / 캡처 / 포토샵 / 스캐닝 / 스캐너 / 타블렛 / 페인트 / 폰트 / 페인터 / 디지털 드로잉 /

#### ■ 스크린 톤 작업

스크린톤 작업 / 톤 작업 / 자르기 / 깎기 / 겹치기 / 그물망 / 더블톤 / 중간톤 / 외곽선 / 톤 겹치기 / 톤 겹침 /

#### ■ 수정

마무리 / 수정 /

#### ■ 레터링

글꼴 / 문자도안 / 효과글자 / 효과음 / 의성어 / 의태어 / 이중문자 / 활자 / 타이포그래피 / 축음기호 / 글자형태 / 음성 기호 / 이미지 언

어 /

#### ■ 칼라 작업

채색 / 컬러링 / 색조 / 색채 / 질감 / 텍스처어 / 단색 / 수채화 / 원색화 / 모노톤 / 색상 /

#### ■ 편집

편집 / 복사 / 출력 /

#### ■ 기타

소품 / 액션-리액션 / 동작 반응 / 자세 / 장면 / 전경 / 틀 / 파지 / 패널 / 동세 / 표현 기법 / 후반작업 / 대비 / 마티에르 / 배경 / 백 그라운드 / 인체 구조 / 제스처어 / 작화력 /

### 3) 만화도구

#### ■ 밑그림 도구

연필 / 샤프 / 색연필 /

#### ■ 펜

펜 / 스폰펜 / 둥근펜 / G펜 / 스킨펜 / 로트링펜 / 펜촉 / 펜대 / 오구 / 유광 펜촉 / 무광 펜촉 /

#### ■ 종이

원고용지 / 만화원고지 / 모조지 / 쉐트지 / 메모 용지 / 아트 보드 / 압지(슬립보드) / 스케치 북 / 크로키 북 / 수채화지

#### ■ 잉크

제도용 잉크 / 칼라잉크 / 먹물 / 수성잉크 / 내수성(잉크) /

■ 스크린톤

톤 / 스크린톤 / 하프톤 / 망톤 / 그라데이션  
톤 / 무늬톤 / 효과톤 / 배경톤 / 화이트톤 / 톤  
문지르개 / 인스턴택스 /

■ 자

자 / 직선자 / 삼각자 / 스텐리스자 / 운형자  
/ 템플리트(뽕뽕자)

■ 칠하기 도구

붓 / 세필 / 먹칠용 붓 / 마커

■ 칼

칼 / 커트/ 커터 칼 / 디자인 커트 / 메스

■ 수정

화이트 / 흰색 포스터 칼라 / 수정액

■ 밀바침

라이트 박스 / 화판 / 고무판 / 커팅 매트 /  
만화 깔개 /

■ 기타

소도구(소품) / 빗자루 / 노트 / 솔 / 에어  
브러시 / 염착제 / 트레이싱 페이퍼 / 찢술 / 홈  
통 /

4) 출판

■ 만화책

장르 / 잡지 / 작품 / 필명 / 필화 사건 / 히

트작 / 화제작 / 대표작 / 데뷔작 / 만화 장르 /  
신작 / 아류(아류작) /

■ 만화 출판

만화출판 / 만화출판사 / 만화웹진 / 만화기획  
사 / 만화매니지먼트 /

■ 만화 제작

글 / 그림 / 연출 / 독자 / 만화축제 / 스토  
리 / 원고 마감 / 원고료 / 제목 / 타이틀 / 드라  
마 / 드라마 라인 / 합작 / 하청 / 계약 / 고료  
/ 대리원고(대원) / 마감 / 중도 하차 / 원고 청  
탁 / 작품후기 / 집필 / 다작

■ 만화 잡지

만화잡지 / 만화주간지 / 만화격주간지 / 만화  
월간지 / 만화격월간지 / 만화무크지 / 만화계간  
지 / 신문 / 스크립트 /

■ 만화인쇄

2도 인쇄 / 4도 인쇄 / 6도 인쇄 / 마스터인쇄  
/ 망사 스크린 / 모아레(Moire) / 복사 / 사진 제  
판 / 색교정 / 옅색인쇄 / 원본 / 인쇄(물) / 제  
판(과정) / 채색 청사진 / 활판 인쇄 / 등사(판) /  
망점 / 식자 / 식자 작업 / 이야기 그림 /

5) 교육

만화 교육 / 만화 전공 / 만화 커리큘럼 / 만화  
학부 / 만화학과(만화과)

## 2. 형식용어

### 1) 형식별 분류

#### ■ 공간 형식

칸 / 컷 / 칸새(홈통) / 단 / 면 / 양면 / 전  
면 / 쪽 / 페이지 / 권 / 질

#### ■ 길이 형식

한 칸 만화 / 1컷 만화 / 1단 만화 ) / 네 칸  
만화 / 4컷 만화(네 컷 만화) / 4단만화 / 네 칸  
(컷)만화 / 이야기 만화 / 단행본 / 단편만화 /  
선화 / 섬네일 스케치 / 시리즈 만화( 연재만화,  
연재물) / 원고 / 일일만화 / 잡지 만화 / 장편  
만화 / 펜화 / 시츄에이션 만화 / 움니버스 만화  
/ 시트콤 / 중단편 / 연재만화 / 연재물 / 세미  
움니버스 만화 /

#### ■ 내용 형식

카툰 / 시사카툰 / 생활카툰 / 유머카툰 / 스  
포츠카툰 / 캐리커처 / 만평 / 마당그림 / 풍자만  
화 / 스토리만화 / 이야기만화 / 극화 / 중고만화  
/ 만화표지 / 그림 만화 / 삽화 / 일러스트레이션  
/ 패러디 / 패러디 만화 / 삽화 / 춘화 /

#### ■ 표현 형식

출판만화 / 디지털만화 / 모바일만화 / 전시만  
화 / 만화일기 / 폐기 만화 / 폰치(그림) / 웹진  
/

#### ■ 색상

칼라만화 / 흑백만화

### 2) 장르별 분류

#### ■ 시사

시사만화 / 시사풍자 만화 / 정치 만화 / 신문  
만평 / 풍자 만화 /

#### ■ 동성애

야오이(Y물) / 와이물 / 백합물 / 장미물 / 보  
이즈 러브 / BOYS LOVE(BL) / 미소년동성애 만  
화 / 게이 만화 /

#### ■ 성인

하드 고어 / 하드 코어 / 성애 만화 / 에로 극  
화 / 에로 만화 / 로리콘 / 헨타이(망가) / 멜로  
물

#### ■ 시대

역사만화 / 무협만화 / 고전 만화 / 시대극화  
/ 대하 역사만화 /

#### ■ 카툰

카툰 에세이 / 카툰일러스트레이션 / 생활 카  
툰 /

#### ■ 전문

정보만화 / 전문만화 / 실용만화 / 학습만화 /  
교양만화 /

■ 학원

학원물 / 학원만화 / 학원폭력물 /

■ 과학

과학만화 / 공상과학(SF)만화 / 메카닉물 /

■ 웃음

개그만화 / 엽기만화 / 명랑만화 / 패러디만화 /  
넌센스만화 / 코믹만화 / 부조리만화 /

■ 공포

공포만화 / 괴기만화 / 호러만화 / 퇴마

■ 특정장르

판타지만화 / 스포츠만화 / 기업만화 / 기업극  
화 / 액션만화 / 스릴러 / 미스터리 / 드라마 /  
리얼리즘 만화 / 민중만화 / 대하 장편만화 / 동  
물 만화 / 모험 만화 / 반공만화 / 서사만화 / 스  
릴 코믹스 / 예술 만화 / 탐정 만화 / 페미콘 /  
사회풍속 만화 / 스페이스 오페라 / 시네스코 만  
화 / 활극 / 사이버 핑크 / 핑크 / 작가주의 만화  
/ 에세이 만화 / 에세이툰 / 일상 / 하드보일드  
/ 멜로 / 로맨틱 코메디 / 재난만화 / 전쟁만화  
/ 대전 / 슈퍼히어로 만화 / 히어로 / 히어로 물  
/ 히어로 작품 / 포르노만화-성인만화 / 야구만화  
/ 지식 만화 / 초현실 / 요리만화 / 음식 만화 /  
무협 / 무협만화 / 무협물

3) 나이/성별 분류

순정만화 / 소녀만화 / 소년만화 / 아동만화 /  
성인만화 / 서점용 아동만화 / 여성 만화 / 청년

만화 / 레디 코미(성인 여성용) / 육아 만화 / 아  
동물 / 성장 만화 /

4) 매체별 분류

잡지만화 / 신문만화 / 동인지만화 / 홍보만화  
/ 광고만화 / 웹 만화(인터넷만화) / 시사만화 /  
에세이만화 / 모바일 만화 / 문고 만화 / 신문 만  
평 / 신문연재 만화 / 오에카키 / 웹카툰 / 웹툰  
/ 일간지만화 / 전시 만화 / 팬진 / 실험 만화 /  
상업주의 만화 / 상업 만화 / 스캔 만화 / 서점용  
만화 / 사소설 만화 / 불법 스캔만화 /

3. 기타 분야

■ 기관 / 조직

만화동호회 / 만화동인지 / 만화학과 / 만화대  
학 / 만화대학원 / 만화학원 / 만화교실 / 만화  
공장 / 신디के이트 / 인터넷 만화방 / 출판사 /  
프로덕션 / 만화 업계 /

■ 시설물

화실 / 만화가게 / 대본소 / 만화카페 / 중고  
만화점 / 만화대여점 / 만화도서관 / 만화박물관  
/ 만화방 / 만다라케 / 만화 전문서점 / 만화책  
전문할인점 / 작업실 / 만화책 자판기 / 만화 다방  
/ 만화 시장 /

■ 유통

만화총판 / 만화전문서점 / 만화독자 / 작품계  
약 / 대본 / 만화 각색 / 인세 / 저작권 / 절판  
/ 판권 / 폐간 / 리메이크 / 복간 / 원작 만화 /

출간 / 탈고 / 투고 / 휴간 / 후속권(작) / 퇴고 / 납본 / 구독 / 대본소 / 만화 각색권 / 재판 / 문고판 / 펍크(탈고 못함) / 부수 /

■ 행사 및 기념일

서울국제만화애니메이션페스티벌 / 부천국제만화축제 / 부천국제대학생애니메이션페스티벌 / 만화의 날 / 동아LG국제만화페스티벌 / 대전국제만화공모전 / 앙골렘국제만화페스티벌 / 코믹월드 / 대한민국출판만화대상 / 오늘의 우리만화 / 사인회 / 전시회 / 코믹마켓 / 코미켓(코미케) /

■ 단체

한국만화가협회 / 우리만화연대 / 한국만화애니메이션학회 / 한국여성만화가협회 / 한국시사만화가협회 / 한국시사만화작가협회 / 한국카툰협회 / 한국만화출판협회 / 한국문화콘텐츠진흥원 / 부천만화정보센터 / 만화의집 / 한국만화박물관 / 서울애니메이션센터 / 청강만화박물관 / 용인등지만화박물관 / 문화관광부 문화콘텐츠진흥과

■ 법령

미성년자 보호법 / 청소년 보호법 / 대여권 / 저작권 / 저작권법 /

■ 관련분야

제9의 예술 / 원소스멀티유저 / 만화팬시 / 만화영화 / 코스프레(코스튬 플레이) / 도비라 / 건프라 / 마스크 레이드 / 모션 피규어 / 팬시 상품 / 캐릭터 산업 /

## IV. 만화용어의 체계화

### 1.쟁점용어 - 기본 개념

#### 1) 만화

‘만화’는 용어 표준화 결정에 관한 문제는 아니다. 관련된 외래어를 정확히 규정하기 어렵다는 것과 정확한 뜻을풀이를 하기 어렵다는 것이 주요 쟁점이다.

만화의 정의만하더라도 다양한 작가와 이론가들이 여러 차례 시도했지만 그 어떤 정의도 모든 이들에게 만족할만한 수준을 제공하지 못하고 있다. 다음은 서구의 저명한 만화연구자들이 정의내린 ‘만화’이다.<sup>11)</sup>

- 스콧매클루드(만화의 이해) : 수용자에게 정보를 전달하거나 미학적 반응을 일으키기 위하여 의도된 순서로 병렬된 그림 및 기타 형상들

- 랜달 해리슨(만화와 커뮤니케이션) : 현상의 단순화 / 과장을 특징으로 하는 시각 커뮤니케이션

- 프란시스 라카생(제9의 예술) : 그래픽으로 표현된 문학

- 모리스 혼(세계만화대백과사전) : 그 안에 완성된 하나의 생각을 갖고 있는 그림은 어떤 것이

11) 김낙호 외, <만화세계정복>(서울:길찾기,2004),p 22~23

라도 만화로 불리 수 있다.

영문표기는 더 큰 문제다. cartoon, comics, comic-strip 등 서구에서는 세분화된 용어를 단지 '만화'라는 한 단어로 통일하기 어렵다. 예를 들어 우리나라의 대표적인 만화행사인 부천만화축제(Bucheon International Comics Festival)와 서울 국제만화 애니메이션 페스티벌(Seoul International Cartoon and Animation Festival)의 영문표기도 - 강조하기 위해 굵게 처리된 - Comics와 cartoon이란 용어를 각각 쓰고 있음을 알 수 있다.

## 2) 시사 만화가, 만평가, 신문만화가, 카투니스트, 화백

시사만화를 다루는 만화가에 대한 지칭은 통일된 용어가 필요하다. 현재 우리나라에서는 이들을 시사 만화가, 만평가, 신문만화가, 카투니스트, 화백 등 입맛에 따라 다양하게 부른다. 신문에 소속된 신분의 작가들은 심지어 그냥 '기자'라고도 한다.

작가 호칭에 대한 문제에 앞서 장르 자체의 표준화된 용어도 체계화가 선행되어야 한다. 현재, 관련 용어로는 시사만화, 시사풍자 만화, 정치 만화, 신문 만평, 풍자만화, 만평, 시사카툰 등이 다채롭게 쓰이고 있다.

## 3) 디지털만화, 온라인 만화, 인터넷 만화, 웹 만화

인터넷을 기반으로 한 만화에 대한 용어는 가장 최근에 논쟁이 되고 있다. 전자신호에 의한 데이터로 작성된다 해서 '디지털', 온라인으로 보여 진다

고 해서 '온라인', 인터넷, 인터넷의 또 다른 의미인 '웹'등이 혼재하여 쓰이고 있다.

이 가운데 '디지털'은 온라인, 인터넷, 웹을 모두 포함하고 컴퓨터 그래픽으로 작업된 만화 작품까지도 가리키고 있어 광의의 단어로 선별 될 수 있으나 온라인, 인터넷, 웹은 유사개념인 까닭에 특정 단어를 표준으로 삼기 매우 어렵다.

## 4) 순정만화

국어사전에도 나오지 않는 '순정만화'는 주로 여성 작가에 의해 창작되어 주로 여성독자에게 많이 읽히는 만화다. 여기서 '주로'라는 단서를 단 것은 반드시 그렇지만은 않기 때문이다. 일본에서는 소녀만화, 레یدی 코믹과 같이 여성을 나타내는 뜻이 분명하게 포함된 용어가 있다. 그러나 '순정'이라는 말은 '순수한 감정이나 애정'<sup>12)</sup>을 뜻할 뿐 그 어디에도 '여성'과 직접적인 관련성을 찾기 어렵다. 그렇지만 우리나라에서는 근대만화의 성립기에 도입되어 오늘날까지 광범위하게 쓰이고 있다.

역사성을 따져보면 초창기 순정만화는 여성만화라기 보다는 가엾은 소녀가 등장하여 어려운 환경을 극복하는 내용이 주류였다. 대부분 남성작가들이 창작한 만화가 많았다. 그것이 일본의 소녀만화의 영향을 받은 여성작가들이 대거 등장하면서 차츰 여성만화적인 색채가 강하게 나타났던 것이 오늘날 완전히 '순정만화'로 정착된 것이다.

이러한 역사성 때문에 뜻에는 오류가 있지만 순정만화는 여성 혹은 여자만화로써 그 지위를 여전히 확고히 하고 있다.

12) 네이버 사전 <http://100.naver.com/>

## 5) 칸 형식에 따른 용어 정립

한 칸 만화, 한 컷 만화, 1단 만화와 네 칸 만화, 4 컷 만화, 4 단 만화는 칸의 분할에 따른 형식 문제를 어떻게 규정할 것인가가 핵심 사안이다. 따라서 컷, 칸, 단의 정의가 선행되어야 한다. 컷은 완결되어 덩어리진 하나의 그림이나 장면을 가리키고 칸은 컷에 테두리가 쳐진 형태, 단은 위, 아래가 있는 것을 의미한다. 각 각 분명한 정의가 있지만 만화에서는 같다.

더 큰 문제는 한 칸 만화, 한 컷 만화, 1단 만화, 네 칸 만화, 4 컷 만화, 4 단 만화는 보편성을 획득했다 뿐이지 엄격히 따지면 두 칸 만화, 세 컷 만화, 5단으로 된 만화도 얼마든지 있다.

## 2. 쟁점용어 - 연출, 이론

### 1) 칸 새, 흡통, 칸 공백, 칸 도랑, 칸 여백

칸과 칸 사이를 나타내는 말인 흡통(Gutter)과 칸새는 비교적 최근에 생성된 개념이다. 만화연구자들에 의해 칸과 칸 사이에 있는 빈 공간의 역할이 주목받으면서 부각된 용어들이다. 흡통이라는 개념은 미국의 저명한 만화가이자 이론가인 스크트 매클루드가 자신의 저서 '만화의 이해'에서 상세히 소개하며 국내에 알려졌다. 칸새는 한국의 만화연구자인 안수철이 '만화연출'이라는 책에서 처음으로 사용했다.

영어 Gutter를 직역하면 흡통이다. 흡통은 '처마 끝에 가로 둘러 대어 지붕에서 흘러 내려오는 빗

물을 받는 것'이다.<sup>13)</sup> 칸과 칸 사이가 흡사 흡통처럼 생겨 그렇게 불린 것으로 추정된다. 반면, 칸새는 '칸과 칸 사이'를 줄여 쓴 말이다. 흡통은 비유적 표현이고 칸새는 직유적 표현이다. 정확성면이나 어감이 주는 아름다움에서 단연 '칸새'가 우위에 있지만 일반에서는 흡통이 더 자주 쓰인다. 일찌감치 절판된 만화연출 보다 재판을 거듭하고 있는 만화의 이해가 더 많이 팔리고 널리 읽히기 때문이다. 이런 경우는 과감하게 '칸새'를 선정하여 보급할 필요가 있다.

이밖에도 칸 공백, 칸 여백, 칸 도랑 같은 용어들이 드물지만 혼용되고 있다.

### 2) 말풍선, 말꾸러미, 말두루마리, 말칸, 말구름

만화에서 대사가 들어가는 공간을 흔히 말풍선이라고 부른다. 풍선 모양처럼 생겼다고 해서 만들어진 용어다. 그러나 현대 만화의 말풍선은 여러 가지 다양한 형태로 진화하고 있기 때문에, 형태적인 것으로만 말 칸 전체를 '말풍선'으로 부르기에 는 무리가 있다. 풍선 모양처럼 생기지 않은 말칸이 엄연히 존재한다. 말꾸러미, 말두루마리, 말 칸, 말구름이 대체용어로 사용자층을 넓혀가고 있다. 이 가운데 '말칸'이 가장 적절하고 보편적 형태를 취하고 있어서 표준화용어로 채택될 개연성이 높다. 말 칸의 세부 유형으로 대화말칸 / 독백말칸 / 감정말칸 / 해설말칸 등이 있을 수 있다.

### 3) 효과글자, 효과음, 의성어, 의태어

효과음이라는 단어는 다른 차원에서 고민거리를 안겨주고 있다. '효과음'은 '소리'를 나타내는 말인

13) 네이버 사전 <http://100.naver.com/>

데 인쇄출판 분야인 '만화'는 '소리'가 있을 수 없다. 그럼에도 오랫동안 '효과음'이 쓰여 왔다. 나아가 만화연구가 안수철은 만화에서 의성어, 의태어의 개념이 합당한가란 의문을 제기하며 의성어는 효과음으로, 의태어는 효과태로 구분해야 한다고 주장하고 있다.

## V. 결론

이상과 같이 각 특성에 맞게 분류화한 작업은 체계화를 위한 기초 작업이다. 향후 표준화 연구와 사전편찬 작업을 통해 용어의 정비가 일정부분 이루어 질것으로 기대된다.

만화용어 표준화와 사전편찬에 있어서 연구자들이 가지는 또 다른 고민은 단어의 영속성이다. 인간이 쓰는 언어는 시대의 변천에 따라 제 수명을 달리하기 마련이다. 그러나 시장 환경에 따라 소멸되는 속도가 급격하게 빨라진다면 용어의 체계화에 문제가 된다.

예를 들어 한국에만 있는 '일일만화'라는 개념은 90년대를 정점으로 차츰 소멸되어가고 있다. 대본소를 통해 하루에 한권씩 출판되는 '일일만화'는 수익성이 극도로 악화되면서 시장에서 빠른 속도로 퇴출되고 있다. 특히 최근의 소멸 속도가 빠르다. 현재 추세대로라면 몇 년 안에 일일만화는 완전히 자취를 감출 것이다.

그렇다면 일일만화를 표준단어에 포함시킬 수 있을 것인가. 나아가 포함할만한 근거나 의미가 있는 것인지 근본적인 의문을 제기하지 않을 수 없다. 지금은 사라지고 없는 아름다운 우리말 '다음

엇지'에 비해 '일일만화'는 작품의 질적 저하를 이끈 주범으로 한국산업의 어두운 일면을 드러내는 용어로 하루빨리 사라져야할 말임에는 분명하다. 그렇지만 여전히 산업 현장에서는 보편적으로 쓰이고 있다. 연구자들의 개인적 호불호에 따라 용어의 운명을 결정짓는 것은 있어서도 안되고 해서도 안될 일이다. 자연스럽게 퇴출되도록 시장의 흐름에 맡기는 것이 타당하다. 일일만화는 지금은 표준화에 포함되지만 언젠가는 삭제될 것이다.

이처럼 만화용어는 운명적으로 산업의 흥망성쇠에 영향 받을 수밖에 없다. 따라서 특정한 만화용어가 스스로의 운명을 결정짓기 위해서는 시간이 필요하다. 그에 앞서 올바른 정의와 사용이 선행되어야 한다. 용어의 영속성과 함께 '용어의 정비와 체계화 사업의 영속성'도 그래서 필요하다.

## 참고문헌

- 김낙호 외, 『만화세계정복』 (서울:길찾기,2004)
- 김성훈 외, 『북한만화의 이해』 (서울,살림,2005)
- 박석환, 『코믹스 만화의 세계』 ,(서울,살림,2005)
- 박무직, 『박무직 만화공작소-디지털만화 작법과 만화연출』 ,(서울,바다출판사,2002)
- 박창석, 『미술 속 만화 만화 속 미술』 ,다빈치 2004
- 성완경 『세계만화탐사』 ,(서울.생각의 나무 2001)
- 손상익 『한국만화탐사』 ,(서울.시공사 1999)
- 한국문화콘텐츠진흥원 만화애니캐릭터팀, 『만화콘텐츠 비즈니스』 (서울,커뮤니케이션 북스



2005)

클로드 몰리에르니 외 지음,신혜정 옮김, 『연대기로 보는 세계만화의 역사』, (서울,다섯수레,2003)

宮原浩二郎·荻野昌弘,안병곤 옮김, 『만화사회학』 (서울, 해와 달,2004)

Schodt,Fredrik L.,Dreamland Japan: Writings on Modern Manga,Stone Bridge Press,1996;  
김장호 ·

박성식 역, 『이것이 일본만화다』, (서울,다섯수레,1999)

스콧맥클루드,고재경·이무열 역, 『만화의 이해』, (서울:아름드리,1998)

시미즈 이사오,김광석 옮김, 『일본만화의 역사』, (서울,신한미디어, 2002)

부천 만화정보센터, 『2005 만화산업 통계연감』

## ABSTRACT

# A Study on the Standardization of Issuing Terms and Systemizing of Cartoon Term

Yoon, Ki-Heon / Kim, Byoung-Soo

The roles and needs of contents are increasing moving toward sensitivities and culture in terms of key values in the 21st century. The cartoon is evaluated in invaluable as the original contents. Moreover, the size of these industries and employees are extending. Regardless of the quantitative expansion, however, it is real situation that is delaying in the disciplinary development and that is scare in partnership with industries. It is needs to develop the textbook and its' systemizing, standardization of cartoon language, and cartoon dictionary development. Using the cartoon language widely, it requires universality, simultaneously it needs a times and exact definition in advance. The study and standardization work of cartoon terms in base endure the industry development and disciplinary research which enhance the efficiency between the two sectors.

Key Word : Contents, Original Work Industry, Cartoon Term, standardization, Systemizing

윤기현

부산대학교 디자인학과 영상애니메이션 전공 교수  
(130-080)서울시 동대문구 이문동 84 중앙하이츠 105/1102

Tel:016-704-9126

toon@pusan.ac.kr

김병수

조선대학교 외래교수  
(431-773)경기도 안양시 동안구 달안동 셋별 한양아파트 613/1011

Tel:018-234-2987

gagcomic@hanmail.net