

# 우리나라 만화 연구 경향 분석과 향후 과제\*

이상민, 임학순

## 초록

본 연구는 우리나라 만화를 연구한 논문을 분석하여 그 경향을 살펴보는 데 초점을 두었다. 이를 위하여 우리나라 만화를 주제로 한 학술논문 664편을 연구 대상으로 삼았고, 정부와 공공 부문에서 추진한 만화 정책 관련 연구 개발 실태를 분석하였다. 이러한 연구의 배경은 우리나라에서 만화 연구가 1990년대 이후부터 중요한 관심분야로 대두되어 왔지만, 아직까지 만화의 학문적 정체성과 연구영역, 그리고 연구범위와 방법에 대해서는 정체성의 혼란을 경험하고 있다는 점과 지금까지 이루어진 만화 연구에 대한 학문적 성찰 작업이 이루어지지 않았다는 점에 있다.

만화 연구는 주로 교육학 전공자와 인문학 전공자들에 의해 이루어졌고, 만화 연구 논문을 게재한 학술지도 교육학과 인문학 성향의 것이 절반 이상의 비중을 차지하고 있었다. 만화 연구 분야는 1980년대까지 만화가 미치는 부정적 영향에 대한 것이 주를 이루다가 1990년대에 이르면서 만화의 긍정적 영향에 대한 논문들이 나오기 시작했다. 만화텍스트에 대한 연구도 이 시기부터 이루어지기 시작했으며, 2000년대에 들어서서 만화정책, 만화산업, 만화도시 등에 대한 연구로 다양화되는 모습을 보였다. 그러나 아직 만화의 다양한 가치 창출의 힘에 대한 이론적, 실증적 연구가 충분하게 이루어지지 않고 있으며, 만화/만화산업/만화문화에 대한 담론 또한 활발하게 이루어지지 못하고 있는 실정이다.

앞으로 만화가 독립된 예술형식으로 그 위상을 정립하고, 문화영역의 중요한 요소로 그 가치를 구현하기 위해서는 만화연구가 체계화되고 활성화되어야 한다. 이와 관련하여 본 연구에서는 만화연구 방향의 몇 가지를 제시해 보았다. 첫째 만화 연구의 학문적 정체성 확보가 필요하다. 둘째 만화에 대한 학제적 연구가 활성화되고, 연구의 다양성이 확보되어야 한다. 셋째 만화지표 및 통계조사 연구를 강화해야 한다. 마지막으로 만화 박물관, 도서관의 활용, 만화 연구 커뮤니티의 활성화 등 만화 연구의 기반을 구축해야 한다.

주제어 : 만화 연구, 만화문화, 만화산업, 만화의 정체성

## I. 연구의 목적과 범위

1909년 대한민보에 게재된 이도영의 시사만화를 기점으로 2009년 우리나라 만화가 탄생 100주년을

맞이했다. 그러나 우리나라 만화 연구의 역사에 대한 체계적인 연구가 거의 없기 때문에 만화 연구의 출발점을 설정하는 일은 쉽지 않다. 1950년대부터 시작된 만화 연구에는 1957년 김용저의 「兒童의 表現活動과 漫畫指導」 등이 있다.<sup>1)</sup> 1970년대까지 우리나라 만화에 대한 연구는 양적으로 질적으

\* 본 논문은 한국 만화애니메이션 학회 2009 상반기 학술대회에 발표된 논문입니다.

1) 金龍祖, 「兒童의 表現活動과 漫畫指導」, 『教育研究』 37권(1957).

로 초보적 단계에 머물러 있는 수준이었으며, 대부분의 연구는 만화가 아동에게 미치는 영향 관계에 초점을 두고 있었다. 1980년대에도 여전히 만화에 대한 연구는 양적으로 적었지만, 만화 연구 영역이 확대되는 조짐을 보인다. 그 전까지 아동만화의 교육적 기능에 한정되어 있던 만화 연구의 범위가 신문만화, 정치풍자만화 등으로 넓어졌고, 만화의 개념을 정립하려는 움직임이 나타나기 시작했다.

본격적으로 만화 연구가 활성화되기 시작한 것은 1990년대부터라고 볼 수 있다. 1990년대에 들어 오면서 만화를 연구하는 것에 대한 학문적 관심과 실천적 관심이 높아지기 시작하였다. 만화 연구에 대한 학문적 관심은 우선 폭발적으로 증가한 논문의 수에서 확인할 수 있는데, 1970년대부터 2009년 5월까지 간행된 학술논문의 약 80%, 학위논문의 약 97%가 1990년대 이후의 연구물이다. 또한 만화의 내용과 형식에 대해 본격적으로 연구하기 시작했고, 연구 영역도 분석방법론, 만화 산업, 만화 정책 등으로 보다 다양하게 분화되는 양상을 띠게 되었다. 만화 교육에 대한 관심 또한 1990년에 공주전문대학에 만화예술과가 처음으로 설립되면서 나타나기 시작했다.

이러한 만화 연구에 대한 수요를 기반으로 대전 국제만화연구소(1992년), 한국만화문화연구원(1995년, 한국만화통사편찬위원회를 모체로 1996년 개편됨), 한국만화애니메이션학회(1996년, 한국만화학회로 출범) 등 만화 연구 및 관련 분야의 학문공동체들이 나타나기 시작했다. 특히 1996년에 설립된 한국만화애니메이션학회는 학술적으로 만화를 연구하는 유일한 학회로, 다양한 분야의 학자 및 현장 전문가들을 중심으로 운영되고 있으며, 『만

화애니메이션연구』라는 학술지를 정기적으로 발행하고 있다.

또한 1991년 스포츠서울이 신춘문에 응모 분야로 만화평론 부문을 최초로 신설하여 만화평론가를 공식 배출하는 등용문을 열어 주었고, 1995년에 만화평론가협회가 출범하였다. 그리고 2004년에는 경향신문이 일간지 최초로 신춘문예에서 단편만화를 공모하여 만화를 어엿한 예술의 한 장르로 평가하였다. 그러나 스포츠서울의 만화평론 공모는 1998년에, 경향신문의 만화 공모는 2007년을 끝으로 사라졌다.

이와 같이 우리나라에서 만화 연구는 1990년대 이후부터 중요한 관심분야로 대두되어 왔지만, 아직까지 만화의 학문적 정체성과 연구영역, 그리고 연구범위와 방법에 대해서는 정체성의 혼란을 경험하고 있다. 그리고 지금까지 이루어졌던 만화 연구에 대한 학문적 성찰 작업 또한 이루어지지 않고 있다. 이와 관련하여 성완경은 만화가 그 자체로 이미 한 사회의 文史哲적 연구대상으로 대두되고 있지만, 만화가 무엇인가에 대한 사회문화적 합의는 극히 불안정한 상태에 있으며, 한국만화의 정체성 부재 문제를 내포하고 있다고 지적한 바 있다.<sup>2)</sup>

이러한 맥락에서 이 연구에서는 우리나라 만화를 연구한 논문을 분석하여 그 경향을 살펴보는 데 초점을 두었다. 이를 위하여 우리나라 만화를 주제로 한 학술논문 664편을 연구 대상으로 삼았다. 또한 이와 관련하여 정부와 공공 부문에서 추

2) 성완경, 『만화의 얼굴: 우리사회의 만화의 상황과 지위에 관해 그리고 만화의 새로운 천체도를 위하여』, 『만화의 얼굴: 우리사회에서 만화는 무엇인가?』, 세미나 자료집, (2008)

진한 만화 정책 관련 연구 개발 실태도 분석하였다.

## II. 선행 연구 검토와 분석 방법

### 1. 만화 연구에 대한 논의

만화는 그 형식과 범위가 다양하고, 나라와 시대에 따라 그 가치인식이 매우 다양하기 때문에 정의하기 쉽지 않다.<sup>3)</sup> 이에 따라 만화연구의 대상과 영역 및 방법을 설정하는 일 또한 쉬운 일이 아니다. 또한 1960년대까지만 해도 전 세계적으로 만화는 문화영역으로 중요하게 인식되지 않았고, 만화의 부정적인 측면에 대한 인식이 강했기 때문에, 만화연구 또한 중요하게 다루어지지 않았다. 그 결과, 1960년대까지 만화연구는 지루하고, 획일적이며, 가치평가 중심의 연구가 많았다. 그리고 전체로서의 만화에 대한 부정적인 평가가 많았기 때문에 다양한 만화작품 및 만화작가들의 개별적 요소에 대한 연구와 논의가 체계적으로 이루어지지 못했다.<sup>4)</sup>

그럼에도 불구하고, 1960년대부터 유럽에서는 만화가 중요한 예술형식의 하나로 고려되기 시작

하고, 1970년대부터 만화의 교육적 가치에 대한 긍정적인 인식이 나타나면서 만화의 미학적(aesthetic), 문화적(cultural) 측면에 대한 논의가 점차 확대되기 시작하였다. Lent John에 따르면, 1950년대와 1960년대에 미국에서는 만화예술 연구에 대해 비판적이었지만, 유럽에서는 작가문인그룹 등을 중심으로 만화예술에 대한 연구가 새롭게 나타나고 있었다.<sup>5)</sup>

1980년대와 1990년대에 들어와서 만화연구 자료 집들이 발간되면서 만화연구의 중요한 자료로 활용되고 있으며, 만화에 대한 국제비교연구 또한 늘어나고 있는 추세이다. 최근에는 미국 대학에서도 만화연구가 확대되고 있으며, 만화연구와 관련된 학술세미나가 늘어나고 있다.<sup>6)</sup> 이와 같이 만화연구의 성장은 만화에 대한 사회적 위상과 인식이 성장한 것과 밀접한 관계를 가지고 있다. 그러나 Groensteen Thierry에 따르면, 아직도 만화는 상당한 정도의 정당성(legitimacy) 부족 문제를 경험하고 있으며, 만화예술의 풍부함과 다양성에 대한 인식이 부족한 실정이다. 이러한 현실은 만화연구를 지체시키는 요인으로 작용하는 측면이 있다.<sup>7)</sup>

일본에서의 만화 연구가 학문적으로 접근되기 시작한 것은 1980년대 중반 이후의 일이다. 강기철

3) Pilcher Tim & Brooks Brad, *The Essential Guide to World Comics*, Chrysalis Books Group, 2005. 영국과 싱가포르를 청소년들의 엔터테인먼트로, 프랑스는 표현의 형식으로, 일본은 문화와 사회의 중요한 요소로 인식되고 있다.

4) Groensteen Thierry, "Why are comics still in search of cultural legitimization", Heer J. & Worcester K.(ed.), *A Comics Studies Reader*, (University Press of Mississippi, 2009).

5) Lent John A.(eds), *Comic Art of Europe : An International Comprehensive Bibliography*, Green Wood Press, 1994.

6) 1994년 *Comic Books and Comic Strips in the United States - An International Bibliography*. 1996년 *Comic Art in Africa, Asia, Australia and Latin America*. 1992년에 *Comic Arts Conference*가 창립되어, 1998년부터 샌디에고 Comic-Con International에 공식행사로 운영되고 있다. 1995년에는 *International Comics Art Forum(ICAF)*이 설립되었다. Michigan State University는 2009년에 *Comics Forum*을 설립하여 만화연구를 진행하고 있다. 그리고 2004년부터 Floridar 대학교에서 발간되고 있는 *Image Text : Interdisciplinary comics studies*, 1999년부터 발간되고 있는 *International Journal of Comic Arts(IJCA)* 등이 있다.

7) Groensteen Thierry, *Ibid*, 2009.

은 일본의 만화 연구를 세 가지 영역으로 나누어 보는데, 그것은 일본 만화사 연구, 일본 만화의 비평적 연구, 일본 만화의 미디어론적 연구이다. 일본 만화사 연구는 만화 연구 초기에 나타난 분야로 1980년대 중반 이후부터 나타나기 시작했다. 일본 만화사 연구와 함께 일본 만화가 양적으로 급성장하는 시점이 일치하기도 한다. 일본에서 본격적인 만화 비평의 개척 역할을 한 『현대 만화의 전체상』이라는 저서는 국내외의 만화 연구자들에게 만화 연구의 체계적인 방법론을 제시하였고, 이후 만화 평론의 수준을 향상시키는 계기를 만들었다. 일본에서 만화를 하나의 미디어로서 간주하여 사회학적인 연구 방법을 모색한 성과로는 『만화 사회학』이 있다. 이는 만화 영역이 본격적으로 사회학적 분석 방법론이 채택되기 시작했다는 것을 의미한다.<sup>8)</sup>

우리나라의 경우, 만화연구는 양적으로 성장하고 있으면서도 만화연구의 학문적 정체성에 대한 논의는 거의 이루어지지 않고 있다. 따라서 만화연구를 하나의 독립학문으로 정립하는 것과 접근방법에 대해서도 아직 명확하게 정립되어 있지 않은 실정이다. 우리나라 만화 연구는 1970년대부터 대두되었지만 본격적인 연구는 1990년대를 거치면서 형성되었다고 볼 수 있다. 특히 2000년대로 들어오면서 만화에 대한 연구는 대상과 영역에서 큰 성장세를 보이기 시작하였다. 한정적으로나마 만화 연구에 대한 논의들을 크게 다음 네 가지 측면으로 구분하여 그 경향을 파악할 수 있다.

첫째는 만화 연구의 영역과 방법론에 대한 논의

를 펼친 것이다. 한창완은 만화 연구를 만화예술론, 미학론, 정치경제학적 연구, 텍스트론, 국제만화론, 만화산업론의 여섯 가지로 구분한 뒤, 만화의 상품성과 시장성에 기반한 만화산업론의 분석을 토대로 한국 만화산업에 대해 연구하였다.<sup>9)</sup> 이 연구는 만화 연구의 영역을 거론하고 있다는 점에서 의의가 있지만 만화산업 영역에 한정되어 있기 때문에, 연구 영역의 경향을 논의하는 과정으로 이어지지 못하고 있다. 만화 연구의 방법론에 관한 연구는 오유미<sup>10)</sup>, 권경민<sup>11)</sup>, 한창완<sup>12)</sup> 등에 의해 이루어졌다.

둘째는 만화 연구를 만화 교육의 관점에서 연구 방향과 과제를 탐색하는 연구들이다. 이러한 연구들은 대학에서 만화 관련 학과가 생겨나면서 교과과정과 만화교육의 체계를 정립할 필요성이 커지면서 나타났다. 이러한 연구로는 임청산, 김일태, 박경철 등을 들 수 있다.<sup>13)</sup>

셋째는 만화 연구의 학문적 정체성을 정립하는 것과 관련된 연구이다. 아직 만화 연구의 학문적 정체성을 직접적으로 다룬 학술연구는 없지만, 만화의 개념 정립을 다루는 연구를 시작으로 학문적

9) 한창완, 『韓國 漫畫産業 研究』, 시강대학교 석사학위논문(1993).

10) 오유미, 『만화 비평 방법에 관한 기초 연구』, 전북대학교 석사학위논문(2003).

11) 권경민, 『만화분석에 관한 방법론적 고찰』, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』, 2호(2004).

12) 한창완, 『만화수용자 분석을 위한 연구방법론』, 『만화에니메이션 연구』, 9호(2005).

13) 임청산, 『만화 영상 관련학과의 교육과정 개발과 운영 연구』, 『만화에니메이션 연구』, 1호(1997).

김일태, 『(보고논문) 21세기 첨단영상문화사회에 대비한 조선대학교 만화에니메이션학부의 교육과정』, 『만화에니메이션 연구』, 8호(2003).

임청산, 『(초대논문) 한, 미, 일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교』, 『만화에니메이션 연구』, 8호(2004).

박경철, 『만화에니메이션 저작권 교육을 위한 대학교육 연구』, 『만화에니메이션 연구』, 14호(2008).

8) 강기철, 『일본 만화를 통해서 본 일본의 사회·문화적 성격 연구』, 경상대학교 박사학위논문(2007).

정체성을 파악해 보려는 움직임이 일고 있다. 성완경은 기초예술로서의 만화와 해외만화에 대한 연구를 강화할 필요가 있다고 지적한 바 있다.<sup>14)</sup> 장진영은 대중예술의 역사적 과정 속에서 만화가 보여주는 미학적 특징과 원리들을 연구할 필요가 있다고 제시하고 있다.<sup>15)</sup> 주완수는 한국만화의 원류와 한국만화의 특질에 대한 다양한 연구가 필요하다고 지적하고 있다.<sup>16)</sup> 이처럼 만화의 개념, 본질, 특성을 규명하려 한 연구로는 임청산, 김홍균, 박철홍, 이계연, 한상정 등의 연구를 들 수 있다.<sup>17)</sup>

마지막으로 만화 연구를 위한 토대 연구로는 손상익의 『한국만화통사 상, 하』와 『한국만화인명사전』, 김일태 외, 『만화 애니메이션 사전』 등을 들 수 있다.<sup>18)</sup> 손상익은 선사시대부터 현대에 이르기까지 우리나라 만화의 자료 수집을 통해 한국 만화 체계를 정비하고 산재해 있던 만화 관련 자료를 한데 모아 만화 연구를 활성화시키는 데 큰 역할을 하도록 만들었다. 김일태, 윤기현, 김병

수, 설중훈, 양세혁은 『만화 애니메이션 사전』을 편찬하여 만화 애니메이션 학술 용어를 표준화하고 체계화시켰으며, 쟁점 용어를 정리하여 만화 연구의 데이터베이스 구축에 기여했다.

## 2. 분석 방법

이 논문에서는 우리나라 만화를 연구한 논문을 중심으로 만화 연구의 특성과 경향을 파악하고 향후 우리나라 만화 연구의 과제를 모색하는 데 초점을 두었다. 이 논문에서 말하는 만화란 맥 클루드가 말한 ‘정보를 전달하거나 보는 이에게 미적인 반응을 일으킬 목적으로, 그림과 그 밖의 형상들을 의도한 순서대로 나란히 늘어놓는 것’<sup>19)</sup>을 가리키며, 만화의 범주는 단행본 만화, 캐리커처, 시사만화, 시사만화, 웹툰, 만화이론으로 한정한다.

만화에 대한 연구가 본격적으로 나온 시기는 1960년대부터였다. 1960년대에는 만화가 아동에게 미치는 사회적, 교육적 영향에 대한 학술지 논문이 25여 편 출간되었다. 이후 1970년대까지 만화의 교육적 가치를 분석하는 논문 위주로 출간이 증가되다가, 1980년 초반 정부의 만화 정책에 의해 연구가 감소하는 현상을 보인다. 이후 1990년대 초중반 신문만화와 시사만화에 대한 연구로 만화 연구가 활기를 띠다가 1995년 전후로 만화 캐릭터와 산업, 만화의 미디어적 특성에 대한 연구로 만화 연구의 방향이 전환된다. 또한 만화의 본질에 대한 학문적 정체성을 탐구하는 연구들이 등장하면서 2000년을

14) 성완경, 앞의 논문, (2008).

15) 장진영, 「만화교육에서 만화읽기와 토론의 필요성에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 14호(2008).

16) 주완수, 「예술로서의 만화」, 한국만화가협회, 우리만화연대, 『예술로서의 만화, 산업으로서의 만화』, 2005.

17) 林靑山, 「漫畫藝術의 성립과 그 發展」, 『應用藝術로서의 漫畫美學』, 『공주전문대학 논문집』, 16권(1989).

김홍균, 만화의 본질에 관한 고찰, 한국교원대학교 석사학위논문(1993).

박철홍, 대중예술로서 만화의 성격과 기능에 관한 연구, 부산대학교 교육대학원 석사학위논문(1996).

이계연, 예술로서의 만화에 대한 철학적 분석, 이화여자대학교 석사학위논문(2000).

한상정, 「만화의 정의에 대한 문제제기들과 “근대 만화”에 대한 역사적 정의」, 『만화애니메이션연구』, 11호(2007).

18) 손상익, 『한국만화통사 상, 하』, 시공사, 1999, 1998.

손상익, 『한국만화인명사전』, 시공사, 2002.

김일태, 윤기현, 김병수, 설중훈, 양세혁, 『만화 애니메이션 사전』, (재)부천만화정보센터, 2008.

김일태, 설중훈, 『만화애니메이션 학술용어 표준화 및 용어사전편찬 연구』, 『만화애니메이션연구』, 10호(2006)

윤기현, 김병수, 「만화 용어 체계화 및 쟁점 용어 표준화를 위한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 10호(2006).

19) McClouds, Understanding Comics, 고재경, 이무열 옮김, 『만화의 이해』, 아람트리, 1994, 17쪽.

기점으로 만화 연구는 다양한 시각과 방법론으로 접근하는 논문들이 다수 등장하며 상승세를 지속해 오고 있다.

만화 연구에 대한 첫 학위논문은 1970년 김윤주의 「아동만화가 아동화에 미치는 영향」<sup>20)</sup>이었고, 이후 현재까지 348여 편의 학위논문이 출간되었다. 그 중 2000년 이후에 학위논문은 288여 편이 출간되는 폭발적 증가를 보이고 있으며, 매년 평균 32편의 학위논문이 나오고 있다. 학위논문도 학술지 논문이 출간된 경향과 유사한 모습을 보이고 있다. 1980년대 초반 감소하던 만화 연구 학위논문은 1980년대 후반부터 1995년까지 만화가 학생들에게 끼치는 교육적 영향에 대한 연구가 주를 이루며 상승하였다. 1990년대 후반에는 만화의 예술적 가치, 만화의 본질적 속성 등을 연구하거나 만화 산업과 콘텐츠로서 만화의 위상에 대해 연구하는 학위논문들이 나오면서 만화 연구의 흐름이 다변화되는 모습을 보였다. 1999년을 기점으로 만화를 연구한 학위논문의 수가 학술지 논문의 수를 상회하기 시작하였다. 2000년 이후 만화가 문화산업의 중요 콘텐츠로 자리매김하면서 만화를 연구하는 전공자들의 학문 영역이 다양해지게 되었고, 만화와 관련된 학위논문의 수는 매년 증가하는 모습을 보이고 있다.

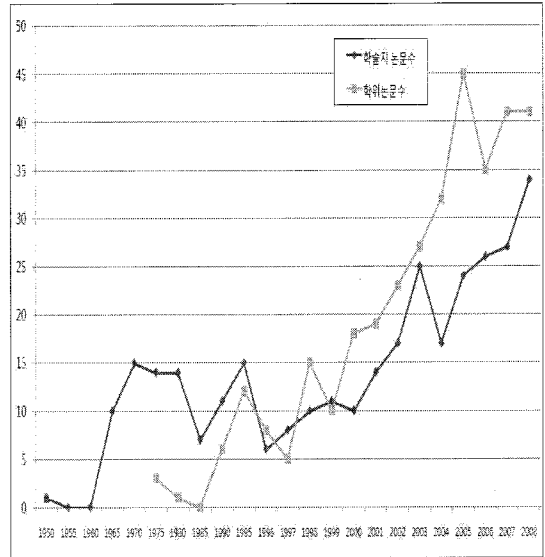


그림 1. 만화 연구 학술지 논문 및 학위논문 현황

본 연구 대상 논문은 크게 다음의 연구물들을 크게 다음의 세 가지 차원에서 분석을 하고자 하였다.

첫째는 논문저자인 연구자들의 특성을 연구자 전공분야를 토대로 경향을 분석하였다. 왜냐하면 만화 연구가 아직 학문적 기반을 구축하는 초기 단계일 뿐 아니라 향후 학제적 연구를 필요로 하는 분야이기 때문이다.

둘째는 학술지 논문이 실린 학술지의 성향을 분석하여, 학술지 유형을 구분하고 만화 연구 논문을 실은 횟수를 분석하였다. 이는 만화 연구가 실리는 학술지의 유형을 파악하여 만화 연구를 주도하는 학술지의 경향을 살펴보고, 만화 연구가 어떤 분야에서 진행되는지, 얼마나 다각적인 방면에서 만화에 접근하는지 살펴보기 위해서이다.

셋째는 만화 연구 논문들의 연구 분야와 연구주제가 무엇인지 살펴보았다. 이는 만화가 연구되는 주요 연구 분야와 세부 주제를 파악하여 향후 만

20) 김윤주, 아동만화가 아동화에 미치는 영향, 서울대학교 교육대학원 석사학위논문(1970).

화 연구 영역을 설정하는 기본 자료로 사용하기 위해서이다.

이를 위하여 국회도서관의 검색 기능을 통해 ‘만화’, ‘만화콘텐츠’, ‘만화문화’, ‘만화교육’, ‘만화산업’, ‘만화정책’ 키워드 검색을 실시하여 우리나라 만화 연구와 연관된다고 판단되는 학술지 학술논문 316편, 석사학위논문 338편, 박사학위논문 10편을 연구주제별 구분하여 살펴보았다.

### Ⅲ. 만화 연구의 경향 분석

#### 1. 연구자 특성

만화를 연구한 학위논문 348편과 학술지 논문 316편의 저자 576명의 특성을 분석한 결과, 학위논문은 교육학 전공자들이 47.7%, 인문학 전공자들이 27.8%, 디자인, 예술 전공자들이 10.1%를 차지하여, 이들 전공자가 전체 연구자의 약 86%에 이르는 것으로 나타났다. 학술지 논문은 인문학 전공자들이 27.6%, 교육학 전공자들이 21.5%, 예술, 창작 전공자들이 11.8%를 차지하여, 이들 전공자가 전체 연구의 약 61%에 이르고 있었다.

학위논문의 경우 교육학 전공자들의 편중 현상이 높게 나타났으며, 만화 정책, 산업, 법 등에 관련된 전공자들의 연구가 미약한 것으로 나타났다. 이는 지금까지 만화에 대한 사회 인식이 아이들에게 미치는 교육적 영향에 대한 연구에 관심이 집중되어 있었던 것과 밀접한 연관 관계를 가진다.

만화에 대한 인식이 부정적에서 긍정적으로 바뀌는 과정을 통해 교육학 전공자들의 만화 연구가 집중되었기 때문이다. 2000년대에 들어서 만화가 문화산업의 중심으로 자리잡게 되면서 만화를 다양한 시각으로 바라보려는 본격 연구가 시작되었기 때문에 여러 학문 분야의 연구자들의 접근이 아직은 낮은 수준이라고 할 수 있다.

학술지 역시 인문, 교육, 예술 및 창작 전공자들이 만화 연구를 주도해 온 것으로 파악되었다. 그러나 학술지 논문 저자 중에는 의학이나 간호학 전공자들이 있어, 만화를 의학 쪽에서 바라보는 새로운 접근 방법도 생겨나고 있음을 알 수 있다. 이러한 학위논문이나 학술지 논문 저자들의 학문적 편중현상은 앞으로 만화 연구의 다양성을 어떻게 확보할 것인가에 대한 과제를 남기고 있다고 할 수 있다.

학위논문			학술지 논문		
전공 분야	빈도	퍼센트	전공 분야	빈도	퍼센트
교육학	166	47.7	교육학	49	21.5
신문방송, 언론	18	5.2	인문학	63	27.6
행정, 정책	10	2.9	신문방송, 언론	16	7
디자인, 예술	35	10.1	예술, 창작	27	11.8
신학, 종교	5	1.4	행정, 정책	12	5.3
공학	8	2.3	공학	7	3.1
산업, 경영	6	1.7	의학	7	3.1
법	2	0.6	기타	47	20.6
여성학	1	0.3	합계	167	73.2
인문학	97	27.8			
합계	348	100			

표 1. 연구자 특성

## 2. 학술지 특성

만화 연구 학술논문 316편을 게재된 학술지는 총 189개로 나타났다. 학술지의 계열별 분석과 만화 관련 논문 게재 횟수를 분석한 결과, 다음 <표 2>에 나타난 바와 같이 학술지 성격은 교육학 계열의 성격이 25.9%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 인문학 계열이 21.7%, 문예지나 문화 일반 계열이 18.5%, 사회과학 계열이 16.4%로 나타났다. 교육 보조 자료로서 만화를 분석하는 연구가 근 40여 년 동안 지속적으로 이루어졌기 때문에, 이 쪽 분야의 학술지가 만화 연구에 적극적으로 참여하고 있었다. 그리고 만화 텍스트 분석과 만화의 미학적 측면을 조명하는 인문학 분야의 학술지도 활발한 움직임을 보이고 있었다. 다만, 아직 학문적 정립이 되지 않은 탓에 만화에 대한 논문이 에세이 형식으로 작성되어 문예지나 문화 일반 잡지에도 종종 실리고 있는 경향도 발견되었다. 한편 만화에 대한 연구가 사회과학, 예술학 학술지로 영역을 넓히고 있으며, 의학, 간호학, 공학, 복합학 등의 학술지에서도 만화 연구 논문이 발견되어 다각적 측면에서 만화에 대한 연구가 진행되고 있음을 알 수 있다.

그런데 186개의 학술지 중 만화 연구 논문을 1회 실은 학술지가 전체 비중의 73%로 매우 높게 나타나, 만화 연구가 다층적 차원에서 접근되고는 있지만 일회성에 그치는 경우가 매우 높다는 사실을 알 수 있었다. 2회 실은 학술지는 12.7%, 3회 실은 학술지는 6.4%, 4회 실은 학술지는 4.8%로, 5

회 실은 학술지는 2.1%로 나타났다. 4회 실은 학술지의 약 44%의 학술지와 5회 실은 학술지의 75% 학술지가 6·70년대 간행된 학술지로 현재는 활동이 이루어지지 않고 있어, 실제로 오늘날 만화 연구가 지속적으로 실리는 학술지는 10개 미만으로 나타났다. 5회 이상 실린 학술지는 한국콘텐츠학회의 「한국콘텐츠학회논문지」와 대중서사학회의 「대중서사연구」였다.

1996년에 설립된 한국만화애니메이션학회의 「만화 애니메이션 연구」는 우리나라 유일의 만화 전문 학술지답게 1997년에서 2008년까지 총 171편의 논문이 수록되어 있는데, 이중 우리나라 만화연구는 31편에 이르고 있다. 만화의 개념과 특성 4편, 만화창작 표현 및 기법 11편, 만화텍스트 분석 3편, 만화산업 5편, 만화인프라 1편, 만화수용 및 소비문화 2편, 만화전문교육 2편, 만화사회교육 1편, 만화정책 2편 등으로 분포하고 있는 것으로 나타났다. 이렇듯 만화 연구가 여러 분야의 학술지에서 진행되어 넓은 분포도를 보이기는 하지만, 논문 게재 횟수가 대부분 1회에 한정되어 있어 지속성과 축적성을 확보하지 못하고 있다. 또한 1990년대 말부터 문화분야에서 설립된 한국문화경제학회(1997년), 한국문화산업학회(2000년), 한국예술경영학회(2001년), 한국예술경영연구학회(2001년), 인문콘텐츠학회(2002년) 등은 아직 만화연구를 적극적으로 연구하고 있지는 않다.



학술지 성격			논문 게재 횟수		
계열	빈도	퍼센트	횟수	빈도	퍼센트
인문학	41	21.7	1	138	73
사회과학	31	16.4	2	24	12.7
공학	6	3.2	3	12	6.4
예술학	13	6.9	4	9	4.8
의학, 간호학	6	3.2	5	4	2.1
교육학	49	25.9	6	1	0.5
복합학	7	3.7	31	1	0.5
문화 일반	35	18.5	합계	189	100
여가	1	0.5			
합계	189	100			

표 2. 학술지 특성

### 3. 연구 분야 및 연구 주제

#### 1) 연구 분야

우리나라 만화 연구 논문을 연구 분야별로 구분하여 분석한 결과, <표 3>에 나타난 바와 같이 만화효용 분야의 논문이 학위논문의 경우 55.5%로, 학술지 논문의 경우 34.5%로 매우 높게 나타났다. 만화효용 분야는 만화가 아동에게 미치는 영향 관계를 다루는 것과 만화를 활용하여 교육의 보조 자료로 활용하는 것, 만화적 특성을 이용하는 것 등이 포함된다. 만화예술 분야의 경우 학위논문이 26.6%, 학술지 논문이 40.2%를 차지했다. 그럼에도 만화예술 분야에는 만화의 미학적 특성이나 개념, 만화의 독특한 예술 형식, 미디어 변화에 따른 변화예술 형식의 변화에 대해서 취약한 것으로 나타났다. 그것보다는 신문만화나 순정만화 같은 일

정 시대의 이데올로기로 작용한 만화 현상에 대한 연구들이 주로 진행되었다. 그리고 만화텍스트, 만화미학, 만화정책, 만화산업, 만화도시, 비교만화의 연구는 상대적으로 매우 취약한 것으로 나타났다.

특히 만화텍스트에 대한 연구는 만화의 학문화를 위한 기반 연구임에도 불구하고 진행이 활발하게 이루어지지 않고 있으며, 2005년 이후 만화정책, 도시, 산업에 대한 연구가 간헐적으로 발표되고 있으나, 여전히 만화효용과 예술 분야의 연구에 편중되어 있다.

연구분야	학위논문		학술지 논문		전체	비율
	빈도	퍼센트	빈도	퍼센트		
만화텍스트	18	5.2	24	7.6	42	6.3
만화예술	92	26.6	127	40.2	219	33
만화효용	193	55.5	109	34.5	302	45.5
만화정책	8	2.3	14	4.4	22	3.3
만화도시	6	1.7	11	3.5	17	2.6
만화산업	21	6	19	6	40	6
비교만화	10	2.8	12	3.8	22	3.3
합계	348	100	316	100	664	100

표 3. 연구 분야

#### 2) 연구 주제

만화 연구 논문을 세부 연구주제별로 구분하여 살펴보면, <표 4>에 나타난 바와 같이 교육 보조 자료로 만화를 활용하는 것에 관한 논문이 전체 논문의 36.7%를 차지하고 있으며, 만화 일반에 대한 논문이 14.6%, 장르에 대한 논문이 12.5%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 만화 산업이나 만화

정책, 만화 박물관, 만화 도시, 만화 전시, 도시 활성화 등에 대한 논문은 2005년 이후 주목받기 시작하면서 활성화 조짐을 보이고 있어 향후 만화 연구의 활력소로 작용할 것으로 기대된다. 반면 만화 작품과 작가에 대한 연구는 매우 취약하여 만화 연구의 기본 토대가 마련되어 있지 못한 실정으로 나타났다. 아직 만화 연구의 분야와 영역, 접근방법에 대한 체계가 정립되어 있지 않으며, 이에 대한 논의가 앞으로 활발하게 진행되어 만화학의 정체성을 확립해 나가야 한다.

연구주제	학위논문		학술논문		전체	비율
	빈도	퍼센트	빈도	퍼센트		
작품	14	4	17	5.5	31	4.7
작가	4	1.2	7	2.2	11	1.6
장르	36	10.3	47	14.9	83	12.5
형식	6	1.7	8	2.5	14	2.1
만화 일반	37	10.6	60	19	97	14.6
교육보조자료 활용	153	44	91	28.8	244	36.7
만화적 속성 활용	32	9.2	14	4.4	46	6.9
만화 치료	8	2.3	4	1.3	12	1.8
만화 산업	21	6	19	6	40	6
만화 정책	3	0.9	4	1.3	7	1.1
만화 축제	1	0.3	2	0.6	3	0.5
만화 전시	0	0	1	0.3	1	0.2
만화 박물관	1	0.3	2	0.6	3	0.5
도시 활성화	3	0.9	1	0.3	4	0.6
만화 도서관	1	0.3	5	1.6	6	0.9
만화 교육	2	0.6	7	2.2	9	1.4
매체적 특성	13	3.7	12	3.8	25	3.8
법	3	0.9	3	0.9	6	0.9
해외 작품 비교	5	1.4	6	1.9	11	1.6
비교 만화 일반	5	1.4	6	1.9	11	1.6
합계	348	100	316	100	664	100

표 4. 연구주제별 학술 논문 분포 현황

(1) 작품, 작가, 장르, 형식, 만화일반에 대한 연구 만화의 개념, 특성, 양식 등과 같은 일반적 특성을 다룬 97편의 논문은 대개 기호학의 분석방법론에 국한되어 만화의 특성을 바라보거나 현대 사회 속에서 만화의 일반적 특징을 추출해 내려는 모습을 보이고 있다.

만화의 장르 측면에서 신문만화나 시사만화를 연구 대상으로 삼은 논문은 56편, 시대적, 사회적 맥락 속에서 순정만화를 읽어낸 논문은 21편, 풍자 만화를 고찰한 논문은 6편으로 나타났다. 1990년대 중반까지는 신문 및 시사만화 위주의 연구가 1990년대 후반과 2000년대에 들어 순정만화로 연구 범위가 넓어졌으나 여전히 신문만화와 순정만화에 한정되어 있다.

만화 작품을 다룬 31편의 논문 중 30편이 2000년 이후에 출간되었는데, 이를 통해 만화 작품 자체의 내적 의미를 분석하는 연구가 이 시기부터 이루어졌음을 알 수 있다. 반면 만화 작가에 대한 연구는 거의 이루어지지 않고 있다. 학술지 논문은 작가의 작품 세계를 치밀하게 분석해 내기 보다는 창작 후일담을 들려주는 에세이 형식을 취하고 있어 작가론으로까지 나가지 못하고 있으며, 학위논문 4편 중 근대 만화 작가에 대한 논문이 3편이고, 현대 만화 작가에 대한 연구는 「고우영 작가론」<sup>21)</sup> 1편에 불과한 것으로 나타났다. 만화가 학문 영역으로 정립되어 만화학으로 나아가기 위해서는 작품론과 작가론의 연구 활동이 지속되어야 하고 연구물이 축적되어야 하기 때문에 이에 대한

21) 윤광웅, 고우영 작가론, 부산대학교 교육대학원 석사학위논문(2006).

연구들이 활발하게 이루어질 필요가 있다.

## (2) 교육보조자료 및 만화적 속성 활용, 만화 치료에 대한 연구

만화를 활용하여 교육적 효과의 관계를 규명해 내는 연구는 총 244편으로 80%를 차지하고 있으며, 다른 콘텐츠에서 만화적 속성을 분석해 내는 연구는 46편, 만화 치료에 대한 연구는 12편으로 나타났다.

만화를 활용한 교육적 효과에 대한 연구는 교육 대학원의 학위논문이 주를 이루고 있다. 이 분야의 학위 논문은 2000년 이후 폭발적으로 증가했는데, 153편 중 136편이 2000년 이후에 발간되었다. 1990년대 중반 이전의 연구 논문은 주로 만화가 아동이나 청소년에게 미치는 악영향의 측면에서 논의되었고, 특히 1980년대와 90년대 초반에는 일본만화의 폭력성에 대한 우려의 논의도 전개되었다. 그러다가 1990년대 후반에 들어서자 만화가 교육 과정의 보조적 수단으로 적극 활용되면서 만화에 대한 인식이 긍정적으로 변화하기 시작했다. 또한 만화를 활용한 교과과정에 대한 연구도 언어, 말하기, 표현 능력, 정서 발달, 학업 성취도 등 다양한 영역에서 이루어지고 있다. 그러나 교육 대상은 여전히 초, 중학교 학생들에 한정되어 있어 앞으로 교육 대상을 성인과 노인으로까지 넓힐 필요가 있다.

만화적 속성을 분석 틀로 활용한 연구는 패션, 이미지, 회화, 광고, 건축 등 다양한 콘텐츠에서 만화의 상징성, 공간적 의미, 기호학적 분석 등으로 나타나고 있다. 이처럼 만화의 긍정적 기능이 부각되고 만화의 속성이 여러 분야에서 활발하게 활용되면서 서서히 '만화치료'의 개념도 형성되기 시작

했다. 우울증, 인격장애, 자폐아동의 의사소통 능력 등에 대한 만화치료의 효능에 대한 검증이 이루어지면서 만화의 활용도는 더욱 높아질 것으로 예상되며, 아울러 이에 대한 학문적, 실천적 연구도 뒷받침되어야 할 것이다.

## (3) 만화산업에 대한 연구

만화 산업에 대한 연구는 학술지 논문 21편, 학위논문 19편으로 전체 6%의 비중을 차지하고 있다. 만화를 경제 및 산업 관점에서 연구하기 시작한 것은 1990년대에 들어와서이다. 1990년대 초기에는 우리나라 만화산업의 실태를 파악하는 연구와 만화의 유통구조 개선 및 시장구조 문제에 관한 연구가 주를 이루었다. 임청산은 「한일간 만화 예술활동 비교연구」에서 한국만화산업 실태를 분석하였으며, 손상익은 「한국만화산업의 발전에 대한 제언」이란 연구논문을 발표하였다.<sup>22)</sup> 이원복은 「한국만화 유통구조 개선에 관한 연구」를 발표한 바 있다.<sup>23)</sup> 이러한 연구들은 만화산업의 실태 및 문제점을 파악하는 수준에 머물렀으며, 적극적으로 만화산업의 경제적 가치 창출을 위한 접근은 아니었다.

만화산업의 경제적 특성과 가치에 관한 연구는 1990년대 중반부터 확대되었다. 특히 한창완의 「한국 만화산업 연구:만화산업의 경제적 메커니즘을 중심으로」 석사학위논문과 『한국만화산업 연구』는 만화산업의 경제적 메커니즘을 분석했다는 점에서 향후 만화산업 연구에 중요한 전환점을

22) 임청산, 「한일간 만화예술활동 비교연구」, 『공주전문대학논문집』, 18집(1989).

손상익, 「한국 만화산업의 발전에 대한 제언」, 『한국만화 무엇이 문제인가』, (1992)

23) 이원복, 「한국만화 유통구조 개선방안에 관한 연구」, 한국간행물윤리위원회 자료집, 1991.

제공했다고 할 수 있다.<sup>24)</sup> 2000년대에 들어와서는 만화가 원작산업으로써 문화콘텐츠 산업의 중심에서면서 만화의 캐릭터 상품화, OSMU 활성화 방안, 수출경쟁력 증진 등의 긍정적이고 발전적인 논의로 확대되었다. 한국문화콘텐츠진흥원을 비롯한 공공부문의 만화산업에 대한 연구도 이 시기에 활발하게 이루어졌다. 또한 웹툰 산업이 2005년부터 중요한 만화형식으로 대두되면서 이에 관한 연구 또한 점차 늘어나고 있는 추세이다.

오늘날 만화 산업에 대한 연구는 학문적 차원과 실천적 차원에서 모두 중요한 연구로 부각되고 있으며, 이를 위한 학술 논문도 빠르게 증가하고 있다. 이러한 맥락에서 만화 산업에 대한 연구가 어떻게 문화산업 및 콘텐츠산업 부문과 더욱 긴밀한 관계를 맺으며 지속할 것인가에 대한 논의가 필요하다.

(4) 만화정책, 축제, 전시, 도시활성화에 대한 연구  
만화 정책과 법에 대한 연구는 총 20편이 이루어졌는데, 아직까지 이에 대한 연구는 활발한 편이 아니다. 1990년대 말까지는 주로 규제패러다임 중심의 만화정책 논의가 많았지만, 2000년대에 들어와서는 만화산업을 진흥하기 위한 정책연구들이 늘어나고 있다. 특히 2003년에 한국문화콘텐츠진흥원에서 수행한 『만화산업 중장기발전 전략 연구』는 만화산업에 대한 정부정책 차원의 연구를 활성화시키는 중요한 계기로 작용하였다.<sup>25)</sup> 2003년에 발표된 『만화산업진흥 5개년 계획:2003-200

7』은 이러한 정책연구를 바탕으로 수립되었다.<sup>26)</sup> 『만화산업 중장기발전 전략 연구』는 특히 만화 관련 사업체 조사와 소비자 조사를 실시하여 우리나라 만화시장 규모와 특성 및 만화소비 특성을 처음으로 체계적으로 조사하였다는 점에서 의미가 있다.<sup>27)</sup> 그리고 만화저작권 보호 및 만화 매체의 변환에 따른 법과 제도 연구가 이루어지고 있다.

그러나 아직 만화정책 연구는 매우 초보적인 수준이라고 할 수 있으며, 연구주체의 다양성을 확보하지 못하고 있는 실정이다. 그리고 만화예술 및 만화예술의 사회문화적 가치에 바탕을 둔 만화문화정책에 대한 논의는 상대적으로 매우 취약한 실정이다.

만화 관련 축제와 전시 및 만화를 기반으로 한 도시 활성화에 대한 연구는 총 11편에 불과하다. 그러나 이에 대한 관심이 확대되고 있다는 점에서 의의가 있다고 할 수 있다. 만화축제에 대해서는 일반적으로 축제결과보고서 형태와 자체평가 워크숍 형태로 논의가 이루어지는 경우가 많으며, 아직 만화축제에 대한 학문적 논의는 매우 취약한 실정이다. 그리고 만화축제에 대한 학문적 논의도 주로 축제 기획 및 발전방안 전반에 관한 것이기 때문에 축제마케팅, 축제성과, 축제방문객 특성 등에 대한 다양한 논의들이 이루어지지 못하고 있다.<sup>28)</sup>

24) 한창완, 『韓國 漫畫産業 研究 : 만화산업의 經濟的 메커니즘을 中心으로』, 서강대학교 신문방송학과 석사논문(1993). 한창완, 『한국만화산업 연구』, 글논그림발, 1995.

25) 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화산업 중장기 발전전략 연구』, 2003.

26) 제 2차 만화산업진흥중장기 계획은 2008년에 발표되었다. 문화체육관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화산업진흥 중장기계획 (2009-2013)』, 2008.

27) 그 이전에 만화소비자 조사 자료로는 한국만화가협회, 『국내만화시장의 수용자 행태분석 및 일본만화에 대한 시장인식도 조사』, 2001 참조.

28) 만화축제에 관한 학술연구로는 박성식, 「만화콘텐츠 기획의 사례 : 2007 부천국제만화축제를 중심으로」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 제 2집(2007), 강정연, 「부천국제만화축제의 진단과 발전방향에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문(2008) 등이 있다.

만화박물관과 만화전시에 관한 연구 또한 매우 취약한 실정이다. 그리고 만화박물관 및 전시분야의 전문가들과 예술경영 전문가들 간의 교류협력 기반 또한 취약한 실정이다. 한편 만화도시에 대한 논의가 프랑스 앙굴렘 사례 연구와 부천만화도시 조성 사례를 중심으로 나타나고 있지만, 이 또한 매우 취약한 실정이다.

#### (5) 만화 교육, 매체적 특징, 비교 만화에 대한 연구

만화교육에 대한 연구는 크게 다음 세 가지로 구분하여 살펴볼 수 있다. 첫째는 만화분야의 전문인력을 양성하기 위한 교육과정에 대한 연구이다. 만화 교육에 대한 연구는 총 9편으로 전체 1.4%의 비중을 차지하고 있는데, 이 중 대부분은 대학에서 만화 커리큘럼의 운영 방안에 대한 연구이다. 만화교육의 실태와 문제점에 대한 관한 연구 및 학술적 논의들은 비교적 활발하게 이루어졌지만, 만화교육의 이론적 기반 및 교육효과에 대한 논의는 상대적으로 미흡했다. 또한 만화교육 연구들은 만화교육의 초점을 주로 만화창작기법에 둬으로써, 만화마케팅 및 만화비즈니스, 만화문화 등에 대한 교육모델 개발에 대해서는 상대적으로 매우 취약한 실정이다.

둘째는 만화를 활용한 교육 방안에 대한 연구는 매우 활발하게 이루어지고 있다. 특히 교육학 분야에서 만화를 교육 보조자료로 활용하기 위한 연구들이 주를 이루고 있다.

셋째는 만화에 대한 학교교육 및 사회교육 차원에 대한 연구이다. 만화에 대한 부정적인 인식이 지배적인 1990년대까지만 하더라도 만화가 청소년에 미치는 부정적 효과에 관한 연구들이 진행되었

지만, 2004년부터 문화예술교육정책이 확대되면서 만화를 학교교육, 사회교육의 중요한 소재로 활용하기 위한 연구수요 또한 늘어나고 있다. 현재 만화는 예술강사지원사업의 중요한 문화예술영역으로 선정되어 학교 및 사회교육 현장에서 중요한 교육소재로 활용되고 있다. 이러한 만화기반 문화예술교육사업은 만화 자체의 특성과 기법을 교육수준을 넘어 통합교육 차원에서 이루어지고 있다. 그러나 만화의 문화예술교육에 대한 연구는 매우 취약한 실정이다. 만화교육의 효과 및 평가에 관한 논의 또한 매우 취약할 실정이다. 문화교육으로서의 만화교육에 대한 연구로는 남혜연의 연구를 들 수 있다.<sup>29)</sup>

한편 앞으로의 만화교육 연구는 만화를 어떻게 읽은 것인가 하는 교육의 주체로 전환시켜야 한다는 논의가 대두되어 있다. 장진영은 만화교육에서 만화를 보고 같이 토론하는 방식의 교육이 중요하다고 지적하고 있다. 이것은 그동안 만화교육이 기능교육에 치우쳐 진행되고 있고, 만화가 사람들에게 어떠한 의미작용을 하는지에 대한 연구가 소홀하였다는 비판적 인식에 바탕을 두고 있다.<sup>30)</sup>

한편 디지털 기술과 문화산업의 발전에 따른 만화의 매체적 특성을 연구한 25편의 논문이 2005년 이후에 본격적으로 진행되면서 만화의 연구 영역이 다양해지고 있다는 사실을 발견할 수 있다. 만화의 매체적 특성에 대한 연구와 함께 새로운 환경에서 만화 창작을 시도하는 형식에 대한 연구도

29) 남혜연, 「교육적 활용으로서의 만화와 박물관」, 『만화문화연구』, 창간호(2003). 남혜연, 「문화교육으로서 만화교육의 역할과 과제」, 『만화문화연구』, 2집(2004).

30) 장진영, 「만화교육에서 만화읽기와 토론의 필요성에 대한 연구」, 『한국만화에이메이션연구』 14호(2008).

서서히 증가하는 것으로 나타났다. 또한 웹이라는 매체의 변화에 의한 만화의 연구 경향도 변화되고 있다. 만화의 영역에 웹 만화가 포함되며, 웹 만화도 본격적인 연구의 대상이 되고 있다.

해외 만화와 우리나라 만화를 비교 분석하는 학제적 연구도 진행되고 있다. 작품 비교 연구 11편, 만화 일반에 대한 비교 연구 11편이 진행되었으며, 연구의 방향도 기존에 해외의 만화가 우리나라에 미치는 영향에 대해 국한되어 있던 것이 우리나라 만화를 바라보는 해외의 시각 연구나 상호 영향 관계를 고찰하는 등으로 전환되고 있다. 이는 우리나라 만화의 위상이 높아지고 있다는 것을 알려주는 것이다.

무엇보다도 만화 교육, 만화의 매체적 변화, 비교만화 등의 연구가 활성화되기 위해서는 변화된 흐름에 맞는 새로운 방법론적 고찰이 요구된다.

#### IV. 결론 및 향후 과제

이 연구에서는 우리나라 만화를 연구한 논문을 분석하여 그 연구 경향을 파악하고, 향후 만화 연구의 연구 방향과 과제를 탐색하였다.

분석 결과, 만화 연구에 대한 연구가 다양한 학제 속에서 이루어지고 있으며 증가 추세에 있지만, 아직 만화 연구의 연구 영역과 연구 방법, 그리고 만화란 무엇인가에 대한 독립 학문으로서의 정체성이 정립되어 있지 않은 것으로 나타났다. 만화 연구가 지속성과 축적성을 가지고 진행되기 보다는 일회성으로 끝나는 경우가 많았으며, 연구 주제 또한 만화를 교육 보조 자료로 활용하는 방안에

대한 연구 논문들이 많은 것으로 나타났다.

2000년에 들어서면서 만화 연구는 연구자들의 영역이 넓어지고, 연구 논문을 게재하는 학술지의 성격도 다양해지고 있어, 만화 연구의 다양성이 확보되고 있다. 그러나 거대해져 가는 만화 연구의 외형과는 달리 만화의 본질을 다루고, 작가와 작품의 내적 의미를 치밀하게 파헤치는 연구는 여전히 취약한 것으로 나타났다. 또한 만화의 사회문화적, 경제적 가치에 대한 관심이 확대되면서 만화는 우리사회의 중요한 문화영역으로 자리를 잡아가고 있다. 최근에 해외에서의 만화연구경향 중의 하나는 만화를 미디어의 하나로 보는 관점에서 만화가 다른 미디어들과의 차별적 특성이 무엇인가에 대한 관점으로 확대되고 있다는 점이다.

그러나 아직 만화의 다양한 가치 창출의 힘에 대한 이론적, 실증적 연구가 충분하게 이루어지지 않고 있으며, 만화/만화산업/만화문화에 대한 담론 또한 활발하게 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 앞으로 만화가 독립된 예술형식으로 그 위상을 정립하고, 문화영역의 중요한 요소로 그 가치를 구현하기 위해서는 만화연구가 체계화되고, 활성화되어야 한다. 이와 관련하여 만화연구 방향을 살펴보면 다음 몇 가지를 고려해 볼 수 있다.

##### 1. 만화연구의 학문적 정체성 확보

이제 만화는 더 이상 단순한 이야기 거리가 아니라 학문적 연구가 필요한 분야가 되었다. 만화 연구 논문의 규모가 지속적으로 확대되는 것도 중요하지만, 무엇보다 중요한 것은 만화학이라는 학

문적 정체성을 확립할 필요가 있다. 이와 관련하여 과연 만화학이 독립학문으로 정립될 수 있는 것인가에 대한 논의가 지속적으로 이루어질 필요가 있으며, 만화연구의 영역과 방법에 대한 논의 또한 지속적으로 이루어질 필요가 있다.<sup>31)</sup>

그리고 만화의 본질적 속성과 특성, 만화예술의 속성과 특성에 대한 연구 또한 중요하다. 만화에 대한 미학적 연구, 만화예술형식에 관한 연구, 만화창작기법, 만화기호학, 만화작품에 대한 텍스트 분석, 만화의 서사구조 분석<sup>32)</sup>, 만화기술, 만화교육 등이 이러한 연구범주에 포함된다고 볼 수 있다.

또한 한국만화의 차별적 특성이 무엇인지에 대한 규명 작업 또한 매우 중요하다. 만화작품과 만화작가, 만화문화에 대한 연구를 활성화하여 한국 만화에 대한 지적 역량을 강화해야 하며, 세계만화와의 비교론적 특성을 세계만화계에 체계적으로 알릴 필요가 있다. 그리고 지금까지 만화를 분석하는 대표적 방법론이었던 기호학 이외에 새로운 분석틀로 만화를 바라보려는 시도가 필요하다. 또한 만화 연구의 텍스트 분석이 양적, 질적으로 성장해야 한다. 만화학의 기반이 되는 텍스트 분석이 활발하게 이루어지고, 한 작품, 한 작가에 대한 다성적 담론이 형성되어야 우리나라 만화가 독자적 특

성과 고유한 가치를 가질 수 있는 것이다.

## 2. 만화에 대한 학제적 연구 활성화 및 연구의 다양성 확보

첫째, 앞으로 만화연구는 만화를 문화현상으로 인식하고 만화의 사회적, 문화적, 정치적 맥락에서 만화의 창작, 유통, 소비현상을 다양하게 연구할 필요가 있다.<sup>33)</sup> 문화산업이론, 커뮤니케이션연구, 만화의 이데올로기연구, 문화사회학, 정치경제학, 문화연구(cultural studies), 만화문화교육 등이 만화문화 연구와 밀접하게 연관되어 있다.<sup>34)</sup>

Matthew와 Edward의 『만화와 이데올로기』에서 만화를 특정 사회의 다양한 사회적, 문화적, 정치적 가치와 신념을 성찰하는 유용한 수단으로 인식하고, 만화의 이데올로기 분석이 중요하다고 지적하고 있다. 이를 위해서는 문화연구, 정치경제학, 패미니즘, 신화분석 등 다양한 문화연구 방법들이 활용될 수 있다.<sup>35)</sup> Ito Kinko는 일본만화의 역사를 일본사회와의 연관 속에서 규명하고 있다. 이것은 망가는 진공상태에서 존재하는 것이 아니라 역사, 언어, 문화, 정치, 경제, 가족, 종교, 성, 교육, 범죄, 인구학 등 사회환경과 밀접한 관계를 지니고 있다는 인식에 바탕을 둔 것이다.<sup>36)</sup>

31) Heer J. & K. Worcester(eds)에 따르면, 만화 연구는 본질적으로 역사적인 연구와 이론적인 연구가 모두 중요하다. 주요 만화연구의 과제로는 ① 만화의 개념적 경계, 만화의 차별적 특성 ②만화의 질적 수준과 측정방법 ③인쇄, 독서, 대중문화 역사에서 만화의 위상, 만화의 미디어 발전 효과 ④ 만화와 문학, 만화와 시각미디어와의 관계 ⑤ 지역간, 국가간 만화비교 ⑥ 글과 그림의 결합방식, 만화가 독자, 하위문화, 사회에 대해 갖고 있는 의미 획득 방식 등을 제시하고 있다. Heer J. & K. Worcester(eds), *A Comics Studies Reader*, University Press of Mississippi, 2009.

32) Harvey Robert은 만화를 역동적인 내러티브 예술(narrative arts)로서 접근하고 있다. Harvey Robert C., *The Art of the Comic Book : An Aesthetic History*, University Press of Mississippi, 1996.

33) 부천만화정보센터는 2003년에 『만화문화연구』 창간호를 발간하여 2004년까지 2회 발간한 바 있다.

34) Hesmondhalgh D.는 문화에 대한 접근방법으로 문화경제학, 커뮤니케이션연구, 정치경제학, 문화사회학, 미디어사회학, 문화연구 등 다양한 방법이 있다고 진단하고 있다. Hesmondhalgh D., *The Cultural Industries*, Sage Publications, 2002.

35) Matthew P. McAllister, Edward H.Sewell, Jr., & Ian Gordon, *Comics and Ideology*, New York : Peter Lang, 2001.

한편 만화를 시각문화(visual culture) 관점에서 접근할 경우, Sturken & Cartwright의 접근방법을 만화연구에 접목시켜 볼 수 있다. 첫째 접근법은 이미지 자체와 텍스트의 의미를 탐구하는 것으로 바라보기(looking)의 역동성을 이해하게 만들 뿐만 아니라 이미지가 문화에 대해 무엇을 얘기하고자 하는지를 파악하게 만든다. 둘째 접근법은 시각성(visuality)을 통해 이미지에 반응하는 관중이나 관람자들의 심리화적인 혹은 사회적인 패턴을 분석하는 것이다. 세 번째 접근법은 미디어 이미지, 텍스트, 프로그램 등이 특정한 사회적 영역에서 다른 영역으로 어떻게 이동하는지 또는 서로 다른 문화 사이에서 어떻게 전파되는지 등에 관련된 것이다. 이것은 서로 다른 문화적 맥락에서 이미지가 지니는 의미와 그 변화하는 방식 뿐 아니라 이를 조절하거나 제한하는 제도적인 틀까지도 분석하는 접근법이다.<sup>37)</sup>

둘째, 컨버전스 맥락에서 만화의 특성과 가치에 대한 학제적인 연구개발이 활발하게 이루어질 필요가 있다. 만화와 뉴미디어, 만화와 기술, 만화와 미디어아트, 만화와 경영, 만화와 예술, 만화와 로봇공학, 만화와 교육, 만화와 콘텐츠산업, 만화와 과학, 만화와 전통문화 등 만화와 연관 영역간의 소통을 확대하기 위한 연구개발이 활성화되어야 한다.

셋째, 만화의 산업적, 경제적 가치가 확대되면서, 만화산업에 대한 연구를 중요한 연구영역으로

설정할 수 있다. 만화의 가치사슬, 만화마케팅, 만화프로젝트관리, 만화의 글로벌비즈니스, 만화기반의 콘텐츠사업, 만화의 도시경제 파급효과, 만화의 관광효과 등이 이러한 연구범주에 포함된다. 이와 관련하여 만화학은 문화경제학,<sup>38)</sup> 예술경영학, 문화산업학, 콘텐츠학, 글로벌마케팅학 등과 밀접하게 연관되어 있다. 이러한 만화산업, 만화경제 연구는 경제, 경영, 산업 등을 추구하면서도 만화의 특성에 초점을 두어야 한다.

넷째, 만화부문에 대한 정부정책이 확대되면서, 만화정책, 법, 제도 등에 대한 연구가 중요한 연구영역으로 대두되고 있다. 만화규제정책, 만화진흥정책, 만화정책의 기획 및 추진체계, 정책성과평가, 거버넌스 체계 구축, 저작권법 등 법제도 등이 이러한 연구범주에 포함된다. 그리고 만화를 활용한 도시활성화 전략 또한 만화정책연구의 한 유형이라고 할 수 있다.

### 3. 만화지표 및 통계조사 연구 강화

만화지표 및 통계는 정책지표와 산업지표로서 뿐 아니라 학문적 연구 활동을 위한 자료로서 매우 중요하다. 우리나라에서는 1989년부터 『문화예술통계』가 3년 단위로 발간되고 있는데, 만화에 예술에 대한 통계는 수록되어 있지 않다. 1997년부터 매년 발간되고 있는 『문화산업백서』에는 2002년

36) Ito Kinko, "A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society", *The Journal of Popular Culture*, Vol.38., No.3, 2005, pp.456-475.

37) Sturken M. & Cartwright L., *Practices of looking : an introduction to visual culture*, Oxford University Press, 2001.

38) 소병희·김동욱의 「국내 문화경제학 연구 산출물에 대한 분석」, 『문화정책논총』, 21집(2009). 이 연구는 『문화경제연구』에 게재된 논문의 연구영역을 문화정책일반, 출판과 문학, 전통문화, 영화, 음악, 게임, 영상방송, 만화에니메이션, 공연, 미술품, 박물관, 지역문화, 문화인프라, 문화예술일반 등으로 구분하여, 만화연구를 연구영역에 포함시키고 있다.



부터 ‘출판만화’를 독립된 문화산업 장르로 설정하여 출판만화산업 실태와 동향에 관한 통계자료를 수록하고 있다. 그리고 1998년부터 우리나라 문화산업의 현황과 시장규모 등에 대한 통계를 조사하고 발표하고 있는 『문화산업통계』는 2004년부터 만화산업을 독립된 통계항목으로 포함시키고 있으며, 만화매출액, 수출입액, 종사자, 부가가치 등에 대한 통계를 산출하고 있다. 그리고 만화산업통계는 만화산업백서가 2006년부터 발간되면서 국내외 산업통계, 소비자통계 등을 조사하여 수록하고 있다. 부천만화정보센터는 2006부터 만화산업통계연감(2009년부터 한국만화연감으로 명칭 변경)을 발간하여 만화산업 통계 외에도 도서목록, 명부(출판사, 프로덕션, 스튜디오/만화관련 대학 및 대학교/만화관련 고등학교/만화 총판) 등을 산출, 관리하고 있다.

앞으로도 만화통계 조사 연구는 지속적으로 중요한 연구과제라고 할 수 있다. 특히 현재 개별 정책 영역별로 분산되어 있는 지표개발 및 통계조사 연구 체계를 전체적인 차원에서 통합하고 연계하기 위한 종합적인 만화지표체계를 개발할 필요가 있다.

#### 4. 만화연구 기반 구축

첫째, 만화박물관, 만화도서관 등 만화자료의 수집, 분석, 전시, 활용 체계를 지속적으로 확대 구축함으로써 만화가치 창출의 리소스 센터 역할을 수행하도록 해야 한다. 이런 맥락에서 현재 부천만화정보센터에서 수행하고 있는 만화규장각 사업이

앞으로도 지속적으로 확대될 필요가 있다. 이러한 만화의 연구개발 및 활용체계가 구축될 때, 만화문화가 발전할 수 있을 것이다. 이를 기반으로 만화문화 및 만화산업에 대한 국제교류 협력 또한 활발해 질 것이다. 2006년도에 발표된 김일태/설종훈, 윤기현/김병수의 만화용어에 대한 체계화 연구도 앞으로 만화연구의 중요한 기반으로 작용할 것이다.

둘째, 만화연구 및 학술교류 사업에 대한 정책적 지원을 강화할 필요가 있다. 대학의 만화연구를 체계적으로 수행할 수 있는 가칭 ‘만화연구센터’ 지원사업을 개발하여 만화연구가 지속적으로 이루어질 수 있는 여건을 조성할 필요가 있다. 그리고 만화에 대한 국제학술행사 개최 및 학술교류 활동 지원사업을 개발하여 국제적인 수준의 만화연구 기반을 구축할 필요가 있다. 이를 기반으로 한국만화에 대한 글로벌 전문 마케팅이 이루어질 수 있을 것이다.

셋째, 한국만화애니메이션학회를 축으로 만화연구 커뮤니티를 활성화하고, 관련 학술단체와의 교류협력을 강화함으로써, 만화연구의 지평을 다양한 형태로 확대할 필요가 있다.

#### 참고문헌

- 강기철, 일본 만화를 통해서 본 일본의 사회·문화적 성격 연구, 경성대학교 박사학위논문(2007).
- 강정연, 부천국제만화축제의 진단과 발전방향에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문

- (2008).
- 권경민, 「만화분석에 관한 방법론적 고찰」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』, 2호(2004).
- 金龍姐, 「兒童의 表現活動과 漫畫指導」, 『教育研究』 37권(1957).
- 김윤주, 아동만화가 아동화에 미치는 영향, 서울대학교 교육대학원 석사학위논문(1970).
- 김일태, 「(보고논문) 21세기 첨단영상문화사회에 대비한 조선대학교 만화애니메이션학부의 교육과정」, 『만화·애니메이션 연구』, 8호(2003).
- 김일태, 설종훈, 「만화애니메이션 학술용어 표준화 및 용어사전편찬 연구」, 『만화 애니메이션 연구』, 10호(2006)
- 김일태, 윤기현, 김병수, 설종훈, 양세혁, 『만화 애니메이션 사전』, (재)부천만화정보센터, 2008.
- 김홍균, 만화의 본질에 관한 고찰, 한국교원대학교 석사학위논문(1993).
- 남혜연, 「교육적 활용으로서의 만화와 박물관」, 『만화문화연구』, 창간호(2003).
- 남혜연, 「문화교육으로서 만화교육의 역할과 과제」, 『만화문화연구』, 2집(2004).
- 박경철, 「만화애니메이션 저작권 교육을 위한 대학교육 연구」, 『만화·애니메이션 연구』, 14호(2008).
- 박성식, 「만화콘텐츠 기획의 사례 : 2007 부천국제만화축제를 중심으로」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』, 2집(2007).
- 박철홍, 대중예술로서 만화의 성격과 기능에 관한 연구, 부산대학교 교육대학원 석사학위논문(1996).
- 성완경, 「만화의 얼굴 : 우리사회의 만화의 상황과 지위에 관해 그리고 만화의 새로운 천체도를 위하여」, 『만화의 얼굴 : 우리사회에서 만화는 무엇인가?』, 세미나 자료집(2008).
- 소병희·김동욱 「국내 문화경제학 연구 산출물에 대한 분석」, 『문화정책논총』, 21집(2009).
- 손상익, 「한국 만화산업의 발전에 대한 제언」, 한국만화가협회, 『한국만화 무엇이 문제인가』(1992).
- 손상익, 『한국만화통사 상, 하』, 시공사, 1999, 1998.
- 손상익, 『한국만화인명사전』, 시공사, 2002.
- 오유미, 만화 비평 방법에 관한 기초 연구, 전북대학교 석사학위논문(2003).
- 윤광웅, 고우영 작가론, 부산대학교 교육대학원 석사학위논문(2006).
- 윤기현, 김병수, 「만화 용어 체계화 및 쟁점 용어 표준화를 위한 연구」, 『만화 애니메이션 연구』, 10호(2006).
- 이계언, 예술로서의 만화에 대한 철학적 분석, 이화여자대학교 석사학위논문(2000).
- 이원복, 「한국만화 유통구조 개선방안에 관한 연구」, 한국간행물윤리위원회 자료집(1991).
- 林靑山, 「漫畫藝術의 성립과 그 發展」, 「應用藝術로서의 漫畫美學」, 『공주전문대학 논문집』, 16권(1989).
- 임청산, 「한일간 만화예술활동 비교연구」, 『공

- 주전문대학논문집』, 18집(1989).
- 임청산, 「만화 영상 관련학과의 교육과정 개발과 운영 연구」, 『만화·애니메이션 연구』, 1호(1997).
- 임청산, 「(초대논문) 한, 미, 일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교」, 『만화·애니메이션 연구』, 8호(2004).
- 주완수, 「예술로서의 만화」, 한국만화가협회, 우리만화연대, 『예술로서의 만화, 산업으로서의 만화』, 2005.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화산업 중장기 발전전략 연구』, 2003.
- 한상정, 「만화의 정의에 대한 문제제기들과 “근대 만화”에 대한 역사적 정의」, 『만화·애니메이션 연구』, 11호(2007).
- 한창완, 韓國 漫畫産業 研究, 서강대학교 석사학위논문(1993).
- 한창완, 「만화수용자 분석을 위한 연구방법론」, 『만화·애니메이션 연구』, 9호(2005).
- McCloud, S., Understanding Comics, 고재경, 이무열 옮김, 『만화의 이해』, 아람드리, 1994.
- Ito Kinko, "A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society", The Journal of Popular Culture, Vol.38., No.3, (2005).
- Lent John A.(eds), Comic Art of Europe : An International Comprehensive Bibliography, Green Wood Press, 1994.
- Matthew P. McAllister, Edward H.Sewell, Jr., & Ian Gordon, Comisc and Ideology, New York : Peter Lang, 2001.
- Pilcher Tim & Brooks Brad, The Essential Guide to World Comics, Chrysalis Books Group, 2005.
- Sturken M. & Cartwright L., Practices of looking : an introduction to visual culture, Oxford University Press, 2001
- Groensteen Thierry, "Why are comics still in search of cultural legitimization", Heer J. & Worcester K.(ed)., A Comics Studies Reader(University Press of Mississippi, 2009).
- Hesmondhalgh D., The Cultural Industries, Sage Publications, 2002.
- Robert C., The Art of the Comic Book : An Aesthetic History, University Press of Mississippi, 1996.

## Abstract

# The development of the comics studies in Korea

Sangmin Lee, Haksoon Yim

This paper explores the research trends in the area of the comics studies in Korea. In this article, the 664 academic articles are examined in terms of the characteristics of the researchers, the field of comics studies, the research theme and the research methodology. This study is on the basis of the recognition that there have been no consensus on what the core essence of comics studies is. As a result, there are a few articles on the academic identity of the comics studies. The comics studies have not consider the distinctive characteristics of the Korean comics significantly. In Korea, over 50% of the academic articles on the comics have been published by comics scholarships in the field of pedagogy and human sciences. Since the 1990's, comics studies have started to consider the value of the comics positively. The comics text studies also have increased since the 1990's in Korea. The comics studies on the comics policy and comics industries have been increased since 2000.

The rise of comics studies is concomitant with the increased awareness of comics in Korea. The article concludes that the comics studies need to become an independent academic discipline in the future. The interdisciplinary studies on the comics is necessary to study the diverse aspects of the comics. In addition, the infrastructure for the comics studies should be established in order to improve the comics studies.

Keyword : Comics Study, Comics Culture, Comics Industry, Identity of Comics

논문 투고일: 7월 15일

논문 심사일 : 2009년 7월 29일

게재 확정일 : 2009년 8월 19일

이상민

가톨릭대학교 디지털문화학부 강사

(133-022)서울 성동구 하왕십리동 풍림A. 108-1202

Tel : 016-273-0907

lsm75@hanmail.net

임학순

가톨릭대학교 디지털문화학부 교수

(420-743)경기도 부천시 원미구 역곡2동 산 43-1

Tel : 010-2424-7366

hsyim@catholic.ac.kr