

창작어린이만화의 진단과 과제

장진영

초록

본 연구는 창작어린이만화가 활성화되지 못하는 원인을 다각도로 살펴보는데 있다. 또 원인을 진단하는 방법으로 학술 행사를 추진함으로써 다양한 의견을 집약하는 과정을 갖고자했다. 본론에선 우선 어린이만화의 현황을 개괄하면서, 당면한 주요과제로 창작어린이만화를 바라보는 사회적 인식을 개선하는 일과 만화에 대한 가치평가의 중요성을 제시하였다. 다음으로 학술행사를 통해 수렴된 다양한 의견을 열거하였는데, 주로 만화에 대한 편견을 개선하는 일이 중요하다는데 보았다. 만화를 바라보는 편견에 대한 반박논리로 첫째, 창작어린이만화는 창의적인 감수성을 개발하는데 중요한 교육적 역할을 한다는 것이다. 둘째, 한국은 활자를 중시하는 문화 탓에 만화가 활자문화보다 더 발전된 전달방식이라는 사실을 깨닫지 못한다는 것이다. 셋째, 창작어린이만화가 공부에 지장을 주는 게 아니며 폭력적 성향과도 무관함을 강조했다. 넷째, 창작어린이만화가 활성화되지 못하는 큰 요인은 부모들의 편견도 무시 못 하지만 정보암기중심의 입시교육제도가 궁극적 원인이라는 것이다. 결론으로 만화의 미적가치와 교육적 가치를 점검할 정론지의 필요성을 제안했다.

주제어 : 어린이만화, 사회적 인식, 가치평가

I. 서론-연구목적과 연구방법

1. 연구목적

본 연구는 창작어린이만화¹⁾가 활성화되지 못하

는 원인을 다각도로 살펴보는데 있다. 여러 전문가들은 현재 창작어린이만화가 '침체기'에 있다고 진단한다.²⁾ 창작어린이만화만이 아니라 창작만화 전반이 현실적인 어려움에 처해있음에도 불구하고 사실 지난 십여 년을 돌이켜볼 때 다른 장르만화에 비해 창작어린이만화의 종수는 얼마 되지 않는다.³⁾ 한국만화의 역사가 창작어린이만화의 역사라고 해도 과언이 아닐 만큼 한국만화사에서 어린이만화의 역할이 비중이 컸었는데, 작금의 상황은 기

1) 창작어린이만화라는 개념은, 어린이만화 가운데 학습적 효과 또는 정보전달의 효과를 노린 만화가 아닌 만화를 통칭한다. 또 학습적 효과나 정보전달을 목표로 갖는 어린이만화를 학습만화라 부르는데, 창작어린이만화와 학습만화는 어린이만화의 하위범주로 둘 수 있다.

2) 한국만화100주년위원회, 『만화한국만화100년』, 2009, p152참조.

3) 부천만화정보센터, 『2009 한국만화연감』, 2009, p84참조.

현상이라 할 수 있다. 특히 한국이란 사회상황에서 어린이출판시장은 성장세를 보여 왔고 현재 여전히 커다란 비중을 차지하고 있음에도 창작어린이 만화가 마치 독자에게 외면당하는 현상을 보여주고 있는 것이다. 반면 어린이만화 중 학습만화는 엄청난 판매량을 보여준다.⁴⁾

또 본 연구는 다양한 의견들을 수렴하는 보고서 성격을 갖고자한다. 지금까지 만화에 관한 선행연구들은 주로 만화전반을 진단하는 총론적인 성격을 가져왔고, 또 산업의 측면에서 다룬 결과 상업적인 성공과 관련된 장르에 주목해 왔다고 본다. 결과 창작어린이만화를 조명한 선행연구는 많지 않다. 따라서 흩어져있는 어린이만화와 관련된 선행연구들을 한자리에 모으고 다양한 전문가들의 의견들을 수렴하는 과정이 현 단계 창작어린이만화를 진단하는 출발점이라고 본다.

2. 연구방법

창작어린이만화를 진단하는 방법으로 학술행사를 추진하는 방법을 택하였다. 학술행사와 같은 토론의 장은 여러 의견발표가 가능하고 참여자들과의 토론을 통해 다양한 의견을 청취할 수 있는 장점을 갖고 있다. 또한 학술행사의 형식을 세미나와 강연과 좌담회 등 다채롭게 구성을 한다면 풍부한 의견수렴이 가능하다고 보았다.

학술행사내용은 첫번째, 창작어린이만화에 관한 선행연구를 개괄한다는 점에서 세미나형식을 취했고 세미나 주제로 '어린이만화의 현황과 전망'

과 '만화캐릭터로 본 어린이만화의 역사'를 정하였다. 두 편의 발제는 기초발제성격으로 학술행사의 취지와 방향을 토론자들에게 알리면서 창작어린이 만화의 현주소를 진단하고 점검과제를 가설로 제시하려했다.

두번째, 인문학자와 학부모와의 대화의 장으로 특별강연형식을 취하였다. 창작어린이만화를 진단하는데 있어 독자들의 의견이 중요하다. 어린이만화의 구매자가 주로 학부모⁵⁾라는 점에서 어린 자녀를 둔 어머니들을 학술행사의 주체로 세우는 것이 중요하다고 보았고, 현재 활동 중인 색동어머니회 회원들을 참여시켰다. 또 기초발제로 제시된 점검과제를 객관적으로 평가하기위해선 인문학자의 발언이 설득력을 갖는다고 보았다. 충분한 발언의 시간을 위해 강연형식을 취했고, 강사로는 전 충북 대철학과교수인 윤구병과 한국예술종합학교교수 박재동에게 요청을 하였다. 강연주제로는 윤구병의 경우 '어린이만화는 아직도 불량식품인가'이고, 박재동의 경우는 '만화읽기는 독서인가 독서의 적인가'로 하였다.

셋째, 만화관련전문가들의 의견을 모으는 방법으로 공개좌담회형식을 택하였고, 주제는 '왜 어린이는 어린이만화를 외면하는가'로 잡았다. 토론자로선 만화작가로는 윤승운, 김형배, 김병수, 김홍모, 만화출판기획자로는 거북이북스 대표인 강인선, 만화연구자로는 부천만화정보센터 기획전략본부장인 이용철, 학부모로는 색동어머니회 회원 여러 명이 참석을 하여 토론을 하기로 하였고, 이밖에도 당일 참석하여 의견을 제시한 청중으론 만화작가 차성진, 박재동, 손기영 등 여러 명이다.

4) 위의 책, p54참조.

5) 한국문화콘텐츠진흥원, 『2007만화산업백서』, 2008, P267.

이틀에 걸쳐 진행된 학술행사는 두 편의 발제와 토론은 30분씩 1시간, 특강과 함께 학부모와의 대화시간은 각각 2시간씩 4시간, 전문인공개좌담회 2시간을 진행하여 총7시간에 걸쳐 토론을 하였다. 무거운 주제에 비하면 시간이 부족하였고, 공개적인 자리라서 솔직한 의견을 내기엔 용기가 필요한 만큼 충분한 의견수렴이 되었다고는 볼 수 없다. 하지만 그동안 만화계에서 창작만화와 관련된 토론의 장이 거의 없었다는 점과, 여러 만화전문인과 독자가 함께 모여 다양한 의견을 발표하고 청취할 수 있었다는 점에서, 진단의 출발로 의의가 있다고 본다.

II. 본론-학술행사

본론에선 지난 어린이날을 맞이해 진행한 학술행사를 통해 수렴된 의견들을 충실히 전달하려 하되, 지면의 한계와 전체적인 맥락을 잡아나가기 위해 본인의 판단으로 핵심적인 내용들로 요약하려 한다. 또 의견수렴에 앞서, 어린이만화에 관한 선행연구들을 토대로 어린이만화의 현황을 개괄하고 점검과제를 제시하고자 한다. 아래 ‘어린이만화의 패적과 현황’은 학술행사에서 본인이 발표한 기조발제와 같은 내용이다.

1. 어린이만화의 패적과 현황

6) 지난 5월 4일-9일 <아이들과 함께하는 만화세상>전시회와 함께 어린이만화를 조명하는 학술행사가 대학로에 있는 상명대동승동갤러리에서 열렸다.

국내 어린이만화를 개괄할 때 중요하게 봐야할 굵직한 시기들이 있다. 이는 만화대본소의 출현 시기, 만화의 사전검열과 사회악으로 지목되기 시작한 시기, 만화대본소 주요독자층이 어린이에서 어른으로 바뀌는 시기, 코믹스중심의 장르만화로 재편되는 시기이다. 이런 시기를 기점으로 만화의 유형과 독자취향이 달라지고 만화문화에 대한 사회적 인식이 달라지게 된다.

1950년 중후반 만화대본소의 출현은 그전의 서점중심으로 팔리던 고급스런 만화에서 질적 하향화를 초래한다. 빌려주는 방식의 창작과 소비의 틀은 사서보고 소장하는 만화와는 달리 일회적 가치를 갖게 되는 만큼 질적 하향화는 당연한 결과이다.

1960년대 후반 만화의 사전검열과 사회악으로 지목되는 계기는 만화에 대한 사회적 인식이 나빠지는 풍토를 조성하게 된다. 이런 결과 요즈음도 이런 오랜 관행적 의식에서 자유롭지 못하다.

1980년대 중반 만화대본소 주요독자층이 어린이에서 청소년과 어른으로 바뀌는 계기는 만화의 유형과 성격을 달라지게 하고, 당연히 기왕의 어린이를 독자로 하는 만화들은 위축될 수 밖에 없다.

1990년 이후 어린이만화들이 코믹스중심의 장르만화로 재편되는 계기는 어린이들의 만화에 대한 취향을 바꾸어놓았다. 우선 일본주류만화의 수입으로 시작된 코믹스물의 등장으로 작가가 겨냥한 주요독자 연령층이 청소년층으로 높아졌고, 만화가 담고 있는 이야기의 유형이 달라지면서 재미의 성격도 달라진다. 또 어린이들은 국내만화에 대한 선호도보다는 일본만화에 대한 선호도가 높아지는 결과를 초래한다. 한편 어린이만화는 학습만화가

거의 전부를 차지하고 있고, 만화대본소가 위축되긴 하였으나 대여점을 통해 만화를 빌려보고 있다.

종합하여보면 국내어린이만화를 둘러싼 점검할 지점들이 보인다. 어린이만화의 질적 가치, 만화에 대한 사회적 인식, 만화가 겨냥하는 독자 연령층이 높아진 점, 만화취향에 대한 검토 등이다.

1-1. 어린이만화 현황

1) 어린이만화 판매현황

어린이만화의 판매현황이 집계된 연도별 통계는 접하기가 어렵다. 『2009한국만화연감』에 의하면 학습만화를 포함한 어린이만화의 신작발행종수는 2003년 574종에서 2008년 332종으로 떨어졌고,7) 창작어린이만화의 경우는 아예 통계에 잡혀있지 않다. 그만큼 창작어린이만화는 발행종수가 미미하다는 의미이며, 위의 책 편집자는 “2008년에 나온 창작어린이만화는 고작해야 <아이코 악동이>, <두근두근 탐험대>, <태일이>를 빼면 더 이상 주목할 만한 작품을 헤아리기 어렵다”면서 ‘진짜 어린이만화가 필요’함을 강조한다.8)

인터넷서점 리브로에서 2008년 한 해 동안 팔려나간 어린이만화의 판매순위를 살펴보면 학습만화가 거의 대부분을 차지하고 있는 것으로 나타난다. 다만 게임원작만화<코믹메이플스토리>시리즈는 학습만화가 아님에도 중간순위를 차지하고 있다.9)

순위		출판사
1	마법천자문 16	아울북
2	Why? 뇌	예림당
3	Why? 빛과소리	예림당
4	Why? 정보통신	예림당
5	Why? 유전과 혈액형	예림당
6	Why? 실험관찰	예림당
7	Why? 식품과 영양	예림당
8	우주에서 살아남기 3	아이세움
9	Why? 미래과학	예림당
10	Why? 과중 양서류	예림당
11	태국에서 보물찾기	아이세움
12	코믹메이플스토리 오프라인 RPG 26	서울문화사
13	피라미드에서 살아남기 2	아이세움코믹스
14	Why? 장수풍뎅이와 사슴벌레	예림당
15	코믹메이플스토리 오프라인 RPG 28	서울문화사
16	코믹메이플스토리 오프라인 RPG 27	서울문화사
17	네덜란드에서 보물찾기	아이세움
18	멕시코에서 보물찾기	아이세움
19	코믹메이플스토리 오프라인 RPG 29	서울문화사
20	피라미드에서 살아남기 3	아이세움코믹스

<표1> 2008어린이만화 베스트셀러 (리브로 제공)

2) 어린이만화잡지 판매현황

2008년 발행된 어린이만화잡지10)는 종수와는 상관없이 모두 48권을 발행했다.11) 잡지발행주기가 대체로 월간인 것을 감안하면 몇 종에 불과하다. 통계에도 잡혀있지 않은 어린이잡지의 경우 발행부수가 많지 않음을 예상할 수 있다.

다만 일반만화잡지의 경우 2002년 397권에서 2008년 185권으로 급격하게 하향세를 그리는데 비

7) 부천만화정보센터, 『2009 한국만화연감』, 2009, P153참조.
8) 위의 책, P84. 편집자가 지적하는 ‘진짜 어린이만화’는 창작 어린이만화를 의미한다.
9) 위의 책, P102.

10) 여기서 어린이만화잡지라는 개념은 어린이만화가 실리는 어린이잡지를 의미한다. 예전 어린이만화잡지인 ‘보물섬’처럼 전체를 어린이만화로 구성된 잡지는 현재 없다.
11) 위의 책, P41.

해, 어린이만화잡지는 2003년부터 서서히 증가되면서 꾸준히 이어지는 것으로 나타난다.¹²⁾ 어린이만화잡지 <보물섬>이나 <만화왕국>의 연장선상에서 출발한 <아이큐점프>¹³⁾가 일본식 소년잡지성격으로 바꾸고 코믹시장을 주도한 이래, 2005년 주간에서 격주간으로 바뀌었고 2006년 <소년챔프> 역시 <코믹점프>로 명칭을 바꾸고 격주간으로 발행하는 하향세와 비하면 그나마 다행스런 일이다. 다음의 표는 본인이 알아본 현재 어린이만화가 들어가는 어린이잡지 목록과 성격이다. 조사된 예상 판매부수는 예전 만화잡지 전성시대라 할 1870년대 후반 도시에 있는 초등학교학생의 40%가 매달 잡지를 구독했던 호황기¹⁴⁾에 비하면 턱없이 적은 판매량이다.

잡지 이름	발행처	성격	독자층	출간	예상 판매부수
고래가 그랬어	야간비행	어린이교양잡지	초등학교	월간	4천부
개똥이네 놀이터	보리출판사	어린이교양잡지	초등학교	월간	1만부
어린이 과학동아	동아일보	어린이과학만화잡지	초등학교	격주간	5만부
과학소년	교원	어린이과학잡지	초등학교	월간	
생각쟁이	웅진출판	어린이인물논술교양잡지	초등학교	월간	
꾸러기 논술	천재교육	어린이논술교양잡지	초등학교	월간	
과학쟁이	웅진	어린이논술	초등학교	월간	

12) 위의 책, P150.

13) 박인하, 『한국현대예술사대계 1』, 시공아트, 1999, P425, 2009.

14) 한국만화백주년위원회, 『만화한국만화100년』, 2009, P16.

		술과학만화잡지	년		
독서평설 키즈	지학사	어린이논술잡지	초등저학	월간	
어린이 동산	농민신문사	어린이교양만화잡지	초등전체	월간	
푸르넷 공부방/푸르넷 독서논술	금성출판사	어린이교육잡지	초등전체	월간	
위즈키즈	구몬	어린이논술전문잡지	초등전체	월간	

<표2>. 2008 어린이만화잡지 현황

3) 어린이만화 종사자 현황

어린이만화 종사자는 곧 어린이만화 종수와 비례한다고 본다. 2008년 전체 발행된 만화종수가 9,433권에서 학습만화는 745종이고, 창작어린이만화는 아예 통계에도 잡혀있지 않다. 학습만화의 경우도, 대본소일일만화가 4667권이고 코믹스만화가 2875권에 비할 때 1/10에 불과하다.¹⁵⁾ 또 대본소만화나 코믹스만화를 그리는 작가가 학습만화를 동시에 만드는 경우를 예상하면 더 적은 인원으로 파악된다. 1970년대까지 발행된 대부분의 만화가 창작어린이만화였다는 것에 비하면 심각하게 위축된 모습이다.

어린이만화를 발행하는 출판사들의 경우 메이저출판사들은 대체로 학습만화를 출판하고 있다. 하지만 창작어린이만화의 경우 대부분 출판기획을 하지 않았다는 결과를 보여준다. 다행스럽게 최근 어린이만화 전문기획과 출판을 하려는 시도들이 있다. 거북이북스는 회사를 설립하면서 만화스튜

15) 부천만화정보센터, 『2009 한국만화연감』, 2009, P41.

디오 '구구스튜디오'를 설립하여 <클로니클스>등을 출판하였다. 길찾기출판사는 회사이름을 <이미지프레임>으로 바꾸면서 어린이만화전문브랜드인 <애기구름>을 만들어, <귀신장군 무동이>, <엄마의 밥상>, <엄마는 여우 아빠는 오소리>, <땅꼬마 제블린> 등을 출판하였다. 보리출판사는 어린이잡지<개똥이네 놀이터>를 월간으로 발행하면서 <아이코 악동이>, <두근두근 탐험대> 등 만화단행본을 출판하였다.¹⁶⁾

또 최근 몇 년 전 발족한 어린이만화연구회<아이처럼>의 등장은 주목할 일이다. 어린이만화를 그리는 만화가와 학교교사 등 20여명으로 구성된 이 모임은 현재 어린이만화잡지에 만화를 연재하는 등 활발한 창작활동을 하고 있고, 이번 학술행사도 상명대학교와 공동주최를 하여 같이 준비를 하였다.

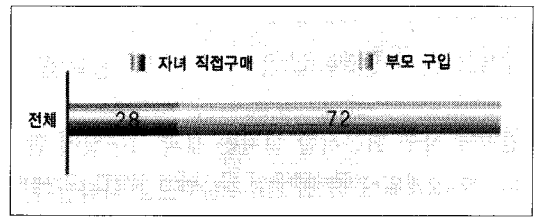
4)구매자의 만화에 대한 인식

(1) 아동 학습만화 구입주체 비중(만12세 이하 구입경험자)

어린이만화의 구매층은 주로 학부모이다. 2007 만화산업백서에 의하면, 만12세 이하의 경우 아동 학습만화를 구입할 때 부모의 비중이 72%로 나와 있고 자녀가 직접구매의 경우는 28%로 나와 있다.¹⁷⁾

초등 고학년의 경우 직접 구매하는 경우가 많은 것을 감안하면, 초등 저학년의 경우 부모의 비중은

더욱 높아진다.

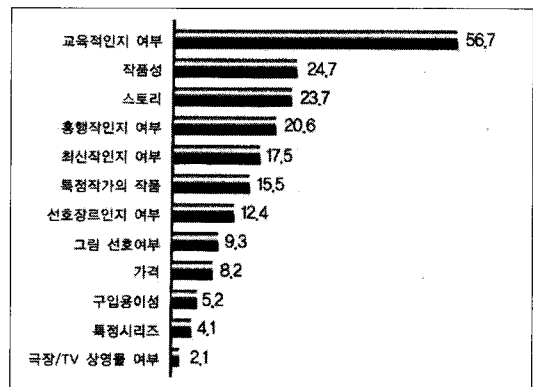


<표3> 아동, 학습만화 구입주체비중, 만12세 이하.(2007만화산업백서 제공)

만화가 박재동이 이번 학술행사에서 발표한 의견에 따르면 초등 4학년까지는 잘 그리는지 못 그리는지에 대한 인식이 형성이 안 되는 나이로서 사회적 가치판단이 형성이 안 된 시기로 본다. 따라서 어린이만화의 경우는 부모가 선택할 수 밖에 없는 현실임을 강조한다.

(2) 아동, 학습만화 구입조건

또 현재 초등학교에 재학 중인 아이의 부모의 연령을 만30-39세로 볼 때, 만화를 구입할 때 동기는 교육적인지 여부가 56.7%, 작품성 24.7%, 스토리 23.7% 순이다.¹⁸⁾



<표4> 아동, 학습만화 구입조건, 만30-39세(위의 책)

또 부모연령이 만40-49세의 경우는 교육적인지

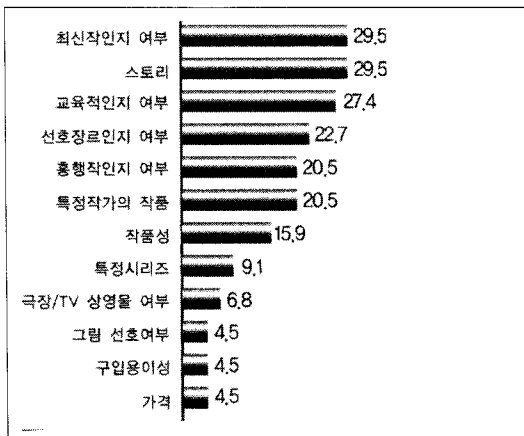
16) 위의 책, P57.

17) 한국문화콘텐츠진흥원, 『2007만화산업백서』, 2008, P267. 조사된 통계의 응답자는 전국 5대도시에 거주하는 만7세-49세이하 국민으로 무작위로 표본을 추출하여 친명을 대상으로 하였고, 성별 연령별 지역별로 전화면접조사에 응한 사람들이다.

18) 위의 책, P266.

여부가 61%로 더 높다. 반면 20-29세의 경우는 교육적인지 여부가 27%로 낮아지고 최신작인지 여부와 스토리가 똑같이 29.5%로 더 높다.¹⁹⁾

주목할 점은 어린이만화의 구입가치로 교육적 가치에 중점을 두고 있는데, 이런 만화에 대한 인식은 예전과 별로 달라지지 않았다는 것을 보여준다. 물론 20-29세의 경우는 교육적인지여부가 낮아진 하였으나, 아직 미혼인 나이이고 자녀가 없는 상태의 통계라는 점에서 향후 자녀를 두었을 때 지속될지에 대해선 신뢰할 수 없다고 본다.



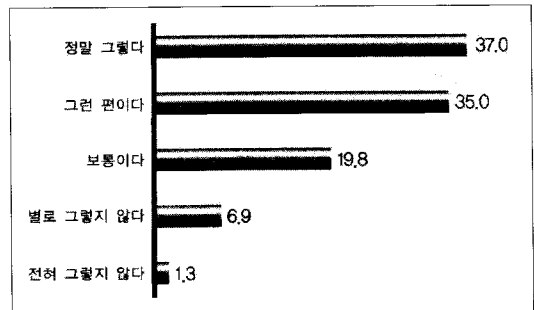
<표5> 아동, 학습만화 구입조건, 만20-29세(위의 책)

(3) 만화에 대한 사회적 인식

만화를 보는 행위에 대한 일반적 인식조사를 전국민을 대상으로 한 결과에선 '만화를 즐겨보는 사람은 지적이지 않거나 교양이 없을 것 같다'라는 의견에 '정말 그렇다'가 39.5%이고 '그런 편이다'가 39.9%로 모두 79.6%가 동의를 했다.²⁰⁾

또 '만화는 어린이들이나 보는 것이다'라는 의견에도 '정말 그렇다'가 37%이고 '그런편이다'가

35%로 합계 72%가 동의를 한 것으로 조사되었다.²¹⁾



<표6> '만화는 어린이나 보는 것' 동의 정도, 전국민(위의 책)

이 통계는 최근의 조사통계라는 점에서 신뢰도에 대한 오차가 크지 않다면, 두가지 면에서 심각한 만화의 문화지형을 보여준다. 첫째는 만화를 바라보는 사회적 인식이 여전히 개선되지 않았다는 것이다. 둘째는 실제 국내에서 읽히는 만화들이 대체로 그러한 내용들을 담고 있을 수 있으며, 주요 독자층이 어린이와 청소년에 머물러있을 수 있다는 것이다.²²⁾

1-2. 창작어린이만화 점검과제

앞서 침체된 창작어린이만화를 둘러싼 주객관적 인 상황을 검토해 본 결과, 어린이만화에 대한 사회적 인식을 구체적으로 점검하는 일과 함께 어린이만화에 담겨있는 가치에 대한 점검이 중요한 과제로 나타난다.

19) 위의 책, P265

20) 위의 책, P213. 전국민대상(전체 879명)

21) 위의 책, P212. 전국민대상(전체 879명)

22) 위의 책, P198. 전국민대상(전체 1000명) 연령별 만화구입 현황에 의하면 만 19세이하에서 상위연령층에 비해 상대적으로 높은 구매력을 보여준다.

1) 어린이만화에 대한 사회적 인식 점검

앞에서 제시한 구매자인식에 관한 통계를 종합하면, 어린이만화를 바라보는 사회적 인식은 긍정적이지 못하다. 하지만 1995년 발표된 김령아의 석사논문²³⁾에 의하면 학부모들은 청소년학생들이 만화를 읽는 것에 대해 부정적이지 않은 것으로 조사되었다. 학부모들은 자녀들이 만화를 보는 것에 대해 별로 상관 없다는가 34%, 시간을 정해 보게 한다가 8%, 좋은 만화만 골라 읽게 한다가 40%로, 전체 82%가 긍정적인 것으로 조사되었다.²³⁾ 하지만 최근자료인 2008년 한국문화콘텐츠진흥원에서 발행한 『2009-2013 만화산업진흥 중장기계획』에 의하면 부정적이다. '만화에 대한 사회적 인식측면에서 학부모들이 학습만화의 외형을 갖춘 만화책은-오락성 위주의 내용임에도-선뜻 사주면서, 양질의 장르만화단행본은 기피하는 등의 사례에서 보듯, 여전히 만화에 대한 이중적인 태도가 남아있다고 진단한다.²⁴⁾

이런 조사결과들이 얼마나 신뢰할 만한지 모르지만 평가가 엇갈리고 있다. 하지만 어린이만화시장이 거의 학습만화만 팔리는 상황과 맞물려볼 때, 긍정적으로 볼 수 없다. 사회적 인식이 문제인지, 아니면 원래 만화가 그런 것인지, 아니면 국내에서 읽히는 만화들이 문제인지 학부모들이 만화를 대하는 생각들을 짚어보고 그런 생각들이 형성된 배경과 함께 깊이 있게 점검해보는 과정이 필요하다. 이런 과정을 통해 학부모들의 생각을 바꾸어낼 만

한 적절한 방안을 마련해야한다. 어린이만화만이 아니다. 만화전반에 대한 사회적 인식 역시 개선되어야 한다. 그러할 때 부모들이 생각하는 교육적 가치와 다른 창작어린이만화가 침체기에서 벗어날 수 있을 것이다.

2) 만화에 담겨있는 가치에 대한 점검의 중요성

어린이만화 자체가 갖고 있는 문제는 없는지, 있다면 무엇인지 점검해봐야 한다. 한편의 어린이만화가 갖는 상업적 가치와 예술적 가치와 교육적 가치 등은 각각 의미를 갖는다. 또 서로 연관되어 있을 수 있다. 또 이런 가치들이 어린이들의 당면한 교육목표와 비교하여 어떤 의미를 갖는지 시비를 가려야한다.

어린이만화가 상업적 가치를 갖는 것은 중요하다. 상업적 가치는 대중성과도 통하고, 만화출판과 만화창작의 동력이 된다. 창작어린이만화가 불황인데 비해, 어린이만화 <메이플 스토리>의 경우 학습적인 효과가 전혀 없고 초등 저학년이 주 독자층임에도 높은 판매량을 보여주고 있다. 또 최근 중년층을 겨냥하여 와이드판형에 고급스럽게 장정을 하여 출판된 <신의 물방울>이 단기간에 엄청난 판매량을 보여주었다.(한겨레신문, 2007.7.16) 이런 현상은 구매력을 가진 부모세대들의 만화에 대한 또 다른 인식을 보여준다. 결국 독자들의 요구에 부응한 적절한 기획에 의해 창작된 어린이만화는 구매력을 가질 가능성이 있다고 볼 수 있다.

예술적 가치도 중요한데, 유독 만화계는 상업적인 성공만이 중요한 가치평가기준으로 자리 잡아왔다. 만화가 문화산업의 중요한 콘텐츠이기도 하지만 대중예술의 특성이 있다. 하지만 인근장

23) 김령아, 『청소년만화의 사회교육적 영향』, 숙명여대 대학원석사논문, 1995, P57참조. 중학생 4백명을 대상으로한 설문지에 기초하여 수집된 통계자료.

24) 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화산업진흥 중장기계획』, 2008, P55.

므로 어린이문학의 경우 예술적 성취와 인문적인 가치가 상업적 가치만큼이나 중요한 평가기준인 것과 비교해 볼 일이다.²⁵⁾

또 어린이만화의 교육적 가치를 조명할 때, 19세기 초의 프뢰벨과 몬테소리의 교구이론에 의하면 '흥미가 교육의 수단이면서 교육의 목표'라는 사실을 환기시켜볼 일이다.²⁶⁾ 어린이문학의 원조격인 영미어린이문학의 경우 19세기 이전 산업사회 초기까지 교육적 가치를 중요하게 여겼지만, 19세기 이후로는 교육적 가치보다는 흥미와 재미에 비중을 두면서 어린이문학의 역사가 흘러왔다고 사실에 주목할 필요가 있다.²⁷⁾

만화계는 이러한 가치들에 대한 연구와 비평적 노력은 활발하지 못하다. 이렇게 만화가 담고 있는 가치에 대한 평가부재는 국내 어린이만화의 역사적 특수성에 기인한다. 1960년대 후반 사회악으로 지탄을 받은 이래 오랜 세월 음지의 문화로서 평가대상에 제외된 것에서부터, 많이 팔리는 것이 중요하고 어린이들이 재미있게 보면 된다는 만화계의 불신적인 태도와도 관련 있다고 본다. 이런 역사적 과정은, 만화가 사회에 미치는 영향과 구체적으로 독자들에게 어떤 의미작용을 하는지 소홀히 한 결과를 낳고, 결국 만화에 대한 사회적 인식에 영향을 미친다.

만화를 보는 이유로 손을 꼽는 게 재미있기 때 문이라지만, 한편 예술의 기능이 사람과 세상에 대

한 이해라고 볼 때 만화만 예외가 될 수 없다. 재미의 실제 역시 이러한 예술적 기능이 살아있을 때 느껴지는 미감일 수 있다. 어린이만화에서 느끼는 재미의 성격에 대해 비판적인 시각이 엄연히 존재하는 만큼 점검해볼 과제이다. 학부모들의 만화에 대한 통념이 단순한 무지에서 오는 것만은 아니라는 사실을 생각할 필요가 있고, 만화가 보편적인 예술이 갖는 사회적 기능을 충족시키고 독자들에게 가치지향의 의미작용을 할 때 만화에 대한 인식도 좋아질 것이다.

2. 학술행사결과 발표한 의견

앞머리에서 밝혔듯이 본 연구는 보고서의 성격 을 갖고 있다. 학술행사를 통해 집약된 다양한 의견들을 소개함으로써 과제를 도출하고자하는 것이다.

다만 방만해질 것을 우려하여, 점검과제로 제시한 두 가지 측면- 어린이만화에 대한 사회적 인식의 진단과 창작어린이만화에 담겨있는 가치에 대한 진단이 중요함을 제시하였듯, 학술행사의 내용을 두 가지 측면에서 집약하고자한다.

따라서 여기에선 학술행사에서 발표한 의견들을 여기선 3가지 항목으로 분류하여 정리하려한다. 첫째항목에선 학술행사에서 제시된 다양한 의견들의 요점들을 간략하게 소개하고, 둘째항목에서 사회적인식과 관련된 구체적인 의견들을 모으려한다. 셋째항목은 어린이만화에 담겨있는 가치에 대한 평가를 모은 것이다.

학술행사의 준비과정부터 행사를 치르기까지 모

25) 어린이문학의 가치평가는 곧 비평을 의미하는데, 오랜 비평의 역사를 갖고 있고 현재 비평을 담당하는 정론지로 계간 창비어린이, 월간 어린이문학 등 여러 종이 있다.

26) 김지선, 「만화교구제작을 통한 흥미를 유발하는 만화교육방법에 관한 연구」, 상명대 대학원석사논문, 2009, P10-17참조.

27) John Rowe Townsend, Written For Children, 강무홍 역, 『어린이책의 역사 1,2』, 시공사, 1996, 참조.

든 과정은 창작어린이만화를 구체적으로 진단하고 과제를 도출하는 목표로 진행되었다. 구체적으로 강연주제와 토론의제를 무엇으로 잡을 것인가부터 강연자와 토론자를 누구로 할 것인지에 이르기까지 토론을 통해 결정하였다.

창작어린이만화에 대한 사회적 인식과 관련하여 2가지의 주제를 잡았다. '어린이만화는 아직도 불량식품인가'와 '만화읽기는 독서인가 독서의 적인가'이다. 이 두 가지 주제는 앞서 검토한 만화에 대한 여러 사회적 인식들을 내포한다고 본다.

또 어린이만화 자체에 담겨있는 가치를 점검하는 주제로는 '왜 어린이는 어린이만화를 외면하는가'로 잡고, 다양한 만화전문인들의 공개좌담회 형식을 취해 다양한 의견들을 도출해낼 계획을 가졌다.

2-1. 학술행사 발표된 의견요약²⁸⁾

1)윤구병 의견

'어린이만화는 아직도 불량식품인가'라는 주제로 강연한 윤구병은 '좋은 만화란 어떤 만화인가'라는 가치적 측면에 비중을 두면서, 어린이만화의 사회적 가치와 의미에 대해 다음과 같은 문제제기를 하였다.

● 좋은 한국만화가 많다. 반면 독자들은 의외로 한국만화를 읽지 않는다.

● 학습만화는 과거지향적이며 죽은 정보를 전

달한다. 미래세대를 열어 가는데 필요한 상상력과 창조력을 키워주지 못하는데 있다.

● 이런 근본적인 문제는 죽은 정보를 얼마나 습득했는가로 평가를 내리는 현행 대학입시제도에 있다.

● 상상력과 창조력을 길러주는 미래 지향적인 만화가 정말 어린이들에게 필요한 만화이다. 창의적인 감성을 개발하려면 창작어린이만화를 구독하게 하는 어머니들의 노력이 필요하다.

2)박재동 의견

'만화읽기는 독서인가 독서의 적인가'라는 주제로 강연한 박재동은 주로 만화에 대한 사회적 인식이 만화문화발전에도 주된 걸림돌로 바라보면서, 이에 대항하는 반박논리를 다음과 같이 제시하였다.

● 글과 그림이 결합되는 만화형식의 변천과정에서 해방 후 실제 그림소설형식에서 만화형식으로 바뀌어가는 과정을 통해 알 수 있듯²⁹⁾, 만화는 활자중심문화에서 발전된 형식이다.

● 학부모의 관심은 아주 간단하다. 이 책을 읽어서 입시에 도움이 되면 좋은 거고, 안되면 적이다. 그래서 교과서에 만화가 실리고 입시에 만화에 대한 문제가 출제가 되면 학부모들은 달라질 것이다.

● 예술과 문화는 변화한다. 옛날에는 글을 쓰는 것, 한자를 깨치는 것이 성공의 길이였다. 옛날에는 영화를 봐도 범죄였다. 그러나 지금은 한자로 사유하는 세상에서 한글로 사유하는 세상으로

28) 학술행사에서 발표한 자세한 내용은 아래인터넷공간에서 <학술행사/어린이만화를 조명한다>메뉴에서 볼 수 있다 (http://cafe.daum.net/manafarm?t_nil_cafemy=item)

29) 한국만화100주년위원회, 『만화한국만화100년』, 2009, p52-64참조. 만화형식에서 지문과 대사와 효과음향이 변해가는 과정을 알수 있다.

바뀌었고, 지금은 영상언어의 새로운 시대가 도래하고 있고, 만화는 앞서있는 장르이다.

●만화 본다고 공부 덜하지 않는다. 약 10년 전에 발표한 김령아의 석사논문 <청소년만화의 사회교육적 영향>에 의하면 만화가 성적에 영향을 미치느냐에 대해 조사결과 별 상관관계는 없다고 결론을 내렸다.³⁰⁾ 일본의 어떤 논문에서는 만화를 많이 보는 아이들이 성적이 높다는 연구 결과가 있다고 한다. 만화 보는 아이들이 책도 많이 본다.

●만화읽기와 폭력성에 관한 조사결과를 보면서도 상관관계가 없다. 만화를 많이 본다고 해서 행동이 달라지진 않는다.³¹⁾ 청소년폭력 등은 가정에서 일어난다. 폭력은 당해본 아이들이 쓴다.

●만화, 영화 등 다양한 것들을 문화로 인정해야 한다. 그 중에 불량만화도 있다. 일본만화가 나쁘다고 확신을 가지고 이야기 하는 사람은 대개 만화를 보지 않는 사람이다. 일본만화는 전 세계 만화 출판량의 70%를 차지하고 있고, 괜찮은 것을 골라서 우리나라에 수입하고 있기 때문에 그 경쟁력이 높고 내용도 다양하다. 제일 좋은 것은 학부모와 함께 만화를 보고 같이 이야기를 나누는 것이다.

●아이들은 그들 나름대로의 소화력을 갖고 있다. 아이들의 세계는 어른의 세계와 똑같다. 청소년 보호법은 정말로 안타깝다. 아이들의 편이 되어서 그들의 고통을 함께 나누는 것이 만화이다.

●부모가 학력이 높을수록 그 아이들이 만화를 많이 본다. 많이 공부한 사람이 많이 열려있다고

볼 수 있다. 논문에 보면 만화를 봐서 얻는 것이 없는 것보다 훨씬 많다.

3)만화전문인 공개좌담회 의견

‘어린이는 왜 어린이만화를 외면하는가’를 주제로 어린이만화 자체의 점검을 목표로 잡았던 좌담회에선, 당일 주제가 바뀌어 ‘창작어린이만화가 활성화되지 못하는 원인과 해결방안’으로 수정되었다. 이유로는 만화전문인들에 의하면 ‘부모들이 외면하는 것이지 어린이는 창작어린이만화를 외면하지 않으며 없어서 못 본다’는 것이다. 따라서 창작내적인 문제보단 외적인 환경, 즉 사회적 인식의 심각성에 다들 주목해야한다고 보았다. 하지만 학부모들의 의견은 ‘어린이만화의 질적인 검토가 필요하다’는 지적이 제기되었다. 주요발언들을 요약하면 다음과 같다.

●박재동: 창작어린이만화를 토론하기에 앞서, ‘어린이’라는 개념은 초등학교 3학년이하의 어린이로 봐야한다. 이유는 초등 3학년의 경우 시지각능력이 개발되기 전으로, 잘 그린 그림과 못 그린 그림에 대한 인지능력을 갖지못한 나이라는 점이다.

●여러 명: 현재 창작어린이만화가 활성화되지 못하는 요인으로는 학부모, 특히 어머니들의 교육관과 관련이 있고, 또 학습이 중요시되는 현 교육상황에서 학부모들의 문제라기 보단 어쩔 수 없는 현실의 불가피한 선택이다.

●윤승운: 창작어린이만화는 교육적 가치를 갖고 있다. 창작어린이만화의 전망에 대해 긍정적이다. 순수한 창작어린이만화가 필요하다. 어린이만화가들의 꾸준한 노력이 중요하다.

●김형배: 어린이만화는 꼭 교육적이어야 한다

30) 김령아, 「청소년만화의 사회교육적 영향」, 숙명여대 대학원석사논문, 1995, p74.

31) 위의 책, p68-9.과 박성분, 『멀티미디어시대에 교실로 들어온 대중예술』, 일빛, 2009, p40참조.

는 것이 의문이다. 프랑스만화작가 상빠가 그린 '니콜라'의 경우, 폭력적이거나 부정적인 장면들이 만화에 묘사되어 있음에도 불구하고 어머니들이 이 만화의 주 구독층이다. 어린이만화는 교육적이어야 한다는 인식을 바꾸려면, 학교 교육과정에서 교사와 어린이가 함께 만화를 읽고 토론하는 시간이 필요하다.

●김병수: 현재 보리출판사와 함께 어린이만화 이야기공모전을 개최하는 것을 논의 중이다. 국가적 차원에서 어린이만화잡지의 창간을 지원하는 것이 중요하다. 온라인상에서 어린이만화 웹진을 만들고 많은 참여를 이끌어내야 한다.

●김홍모: <개똥이네 놀이터>에 어린이 순수창작만화 '두근두근 탐험대'를 연재하는데, 잡지의 여러 꼭지 가운데 만화가 가장 인기가 있다. 어린이들이 보낸 팬레터를 소개한다. 똑같은 이야기만화를 어린이그림책으로 냈더니, 실제 판매에서는 그림책이 훨씬 잘 팔린다. '제2의 보물섬'과 같은 매체가 새롭게 등장할 수 있도록, 관련부처와 만화계가 힘을 모아 줄 것을 호소한다.

●강인선: <클로니클스>라는 순수 창작어린이만화의 기획과 출판, 유통 과정을 상세히 소개한다. 학습을 배제한 어린이만화의 시장진입이 상상을 초월할 정도로 힘들다는 사실을 여러 번 강조한다. 이와 함께 현재 <거북이 북스>에서 성공리에 런칭하고 있는 학습만화 <킹왕짱 시리즈>가 시장의 반응이 좋다. 시장의 현실과 동떨어진 어린이만화 기획은 위험하다. 창작어린이만화를 활성화하려면 범국민적 문화운동이 필요하다.

●이용철: 현재 학습만화의 세례를 받은 어린이들은 즐겨보는 만화책의 취향이 디자인과 이야기

방식 등에서 예전과 바뀌었다. 부천만화정보센터(현 부천만화영상진흥원)는 지방자치체 산하기관으로써 어린이만화 창작기반조성에 매우 높은 관심을 가지고 있다. 현실성 있는 지원 체계와 만화계 전체의 공통된 전략이 필요하다.

●색동어머니회 학부모들: 만화가 단지 예전과 같은 방식으로 생산되고 소비될 것이 아니라, '어린이그림책'과 같은 수준의 고급화를 모색해 보면 좋겠다. 어린이들에겐 담임교사의 역할이 절대적이다. 신뢰할 만한 만화관련단체를 통해 우수한 만화를 선정하여 대외적으로 알리는 노력이 필요하다.

2-2. 어린이만화에 대한 사회적 인식 진단

1) 어린이만화는 교육적 가치를 가져야 한다는 지배적 인식에 대응하여 창작어린이만화의 교육적 가치를 알려야 한다.

학술행사를 통해 제안된 의견들을 종합해보면, 학부모들의 생각에 어린이만화는 교육적 가치를 가져야한다고 본다. 한 예로 강인선은 교보문고에서 만난 한 어머니에게 창작어린이만화책을 소개하였더니 어머니가 하는 말이 "여기서 무얼 배워요?"라고 묻길래 "한자 몇 자 아는 것보다 더 중요한 상상력을 배울 수 있어요"라고 대답했더니 "헛"하면서 아이의 손을 잡고 탄 데로 가다라면서, 어머니들은 학습성을 어린이만화의 일부인데 전부인 것처럼 바라보며 만화를 도구로만 생각한다고 말한다. 윤승운은 출판사는 기획출판하면서 돈을

별기위해 의도적으로 학습적으로 가고, 부모는 학습만화만 골라주고, 문교부관계자를 만났더니 만화는 교육적이어야 한다고 심어주더라고 말한다. 시간이 흘러 생각해보니 순수하지 못하더라고 평한다.

윤구병은 학부모들의 이런 태도에 대해 정보습득을 중심으로 평가하는 대학입시제도가 근본적인 원인이라고 지적한다. 박재동은 학부모의 관심은 간단한데, 이 책을 읽어서 입시에 도움이 되면 좋은 거고 안 되면 나쁜 것이라고 생각하며, 교과서에 만화가 실리고 입시에 만화에 대한 문제가 출제가 되면 학부모들은 달라진다고 본다. 강인선은 학부모, 작가, 출판사의 문제가 아니라 대한민국이 문제라고 말한다. 경쟁이 너무 치열해서 만화를 즐길 여유가 없는데, 상상력을 키워라하는 부모는 없으며, 또 사회의 쏠림현상이 문제이고 문화의 다양성을 인정하지 않는 분위기를 지적한다.

하지만 윤구병은 학부모들이 원하는 교육적 가치가 학습만화에만 있다고 생각한다면 큰 오산이며 학습만화가 담고 있는 교육적인 가치는 죽은 정보에 불과하고 상상력과 창의력과는 거리가 멀다면서, 창작어린이만화가 차세대에 필요한 창의력을 개발하는데 실질적인 교육적 가치를 지니고 있다고 진단한다. 강인선은 회사운영경험을 예들 든다. 수능 토익900점이 필요한 게 아니라 상상력이 있는 사람, 기획력 있는 사람이 필요하다고 말한다. 윤승운은 창작어린이만화는 순수하다며 교육적 가치가 있다고 말한다. 권정생의 <강아지똥>은 물같이 맑고 공기같이 순수한 작품이며, 김홍모 하민석의 만화를 보면 청년만화가들의 역량이 대단하고, 이희재의 <아이코 악동이> 보니 대

단하며 순수하다는 생각이 든다고 말한다. 또 순천대에서 학생들을 가르쳐보았지만 요즘 젊은 학생들 과제를 보면 똑같은 그림체에 절망을 한다면서 <마법천자문> 등 학습만화 그림체가 일본그림 같다고 말한다. 이런 윤승운의 견해에는 창작어린이 만화의 교육적인 의미가 어떤 내용을 내포하고 있는 지 엿볼 수가 있다.³²⁾

반면 김형배는 어린이만화는 교육적이어야 하는가에 대해 의문을 제기한다. 어린이만화 <아기공룡 둘리>의 반교육적 측면이 매력적이며, 이런 되바라진 만화주인공의 모습은 적지 않음을 강조한다. 프랑스의 그림소설 <니콜라>의 경우 사회적인 이야기도 아니고 교육적이지도 않은데 많이 팔렸으며, 주인공은 말 안 듣는 아이이고 욕도 잘한다는데 프랑스에서 사랑받았고, 일본만화 <짱구는 못말려>의 경우 부모들이 어릴 때 말 안 듣던 시절을 회상하면서 추억하기위해서 본다고 지적한다. 또 매직 펜실, 존 버닝햄, 앤소니 브라운 등 유명한 그림책작가가 만든 어린이그림책에 등장하는 캐릭터들은 말쑥장이라고 말한다. 언론에서 이런 작품들을 문제 있다고 보지 않는데, 한국작가작품엔 인색하면서 선진국인 프랑스 영국의 작가작품들에 관대한 국내풍토를 지적한다. 일본에선 창작어린이만화가 많다면서, 너무 교육적 가치에 매달리지 말고 이제 우리도 장려해야함을 제안한다.

2) 한국만화를 저급하게 바라보는 인식은 실제

32) 만화가 이희재는 윤승운에 대해 평하길, 평소 역사공부에 게을리하지 않는 자세를 든다. 이런 의미는 작가의 역사의식이 만화창작과정에 반영된다는 사실을 시사한다. 다시말해 이야기부터 등장인물의 성격과 대사 행동 뿐만아니라 그림체까지 역사의식을 반영하고 있다는 의미라 볼 수 있다. 또한 이런 태도는 독자에게까지 교육적 영향을 준다고 볼 수 있다.

평가완 달리 오랜 관행에서 굳어진 통념이며, 이런 통념을 깨기위한 토론의 장이 필요하다.

또 한국만화를 저급하게 바라보는 시각이 여전하다고 파악된다. 윤구병은 좋은 만화로 예를 든 <북해의 별> <비천무> <노근리 이야기> 등을 읽어보았는지 색동어머니회 회원들에게 질문하였을 때 손을 든 회원이 없었다. 이렇듯 한국만화를 읽지 않는 태도에서도 드러난다.

한 색동어머니회 회원은 외국만화처럼 철학적 깊이와 문학적 완성도가 있어야한다는 지적이 있었고, 또 다른 회원은 형식면에서도 디자인이 고급화가 필요하다는 의견을 내었는데, 국내만화를 바라보는 인식의 단편을 볼 수 있다.

특히 김홍모는 어린이만화를 디자인을 새롭게 하여 어린이그림책으로 냈는데, 훨씬 그림책이 잘 팔린다고 말한다. 구매자의 시각이 어떠한 지를 단적으로 보여준다.

만화를 저급하게 바라보는 지배적 시각은 어제 오늘의 일이 아니다. 과연 얼마나 명백한 사실인가가 의문이다. 김형배가 말하듯, '한국작가작품엔 인색하면서 선진국인 프랑스 영국의 작가작품들에 관대'한 게 관행적인 인식이라면, 만화를 사회악으로 지목받던 사회적 인식이 무의식중에 통념으로 굳어진 결과로 볼 수 있다. 비슷한 교육환경을 갖고 있는 일본의 경우 김형배는 창작어린이만화가 여전히 많다고 하며 윤구병은 국내에도 좋은 어린이만화가 많다고 하는데, 국내 창작어린이만화가 활성화되지 않는 원인 역시 이런 통념과 무관하지 않다고 본다.

인식의 전환과 개선을 위한 실질적인 노력이 요청된다. 강인선이 범국민적 문화운동의 필요성을

주장하듯, 언론활동과 연구논문발표 그리고 토론의 장을 마련함으로써 만화에 대한 그릇된 통념과 이데올로기의 실체를 드러내는 노력이 필요하다. 박재동이 제시한, 그림소설형식에서 말풍선이 있는 만화형식으로 변모하는 과정을 실증적으로 보여준 예는 이런 통념을 반박하는 적절한 예라고 본다.

3) 만화의 사회교육적 영향에 대한 부정적 인식에 대응하여 실증적인 연구결과가 제시되고 있다.

만화에 대한 사회교육적 영향력에 대해선 1990년대 초까지 부정적 인식이 강했다. 1960년대 후반 사회악으로 지목된 만화에 대한 부정적 인식은 만화를 부정적으로 바라보는 여러 연구논문들에 의해 더욱 강화되어지고 고착화되어졌다고 본다.³³⁾

1994년을 기점으로 우호적인 인식으로 바뀌는 과정을 보여주는데, 이러한 배경에는 만화를 문화산업의 콘텐츠로 주목했던 정부정책의 변화가 큰 몫을 했다. 또 대학에서 만화전공이 설치되면서, 본격적인 실증적 연구들이 힘을 받기 시작했다. 박재동이 주로 인용한 김령아의 석사논문은 1995년에 발표되었는데, 사회악으로 지탄받던 만화의 사회적 영향력의 핵심인 만화와 폭력성과의 관계, 만화와 학습시간의 관계 등에 관하여 실증적인 사례분석을 통해 조사한 결과였다. 결론은 별로 상관관계가 없다는 긍정적인 평가를 내놓았다.

김령아는 만화와 폭력성향과의 관계를 조명하기 위해 만화를 1-2시간을 보는 중학생 4백명을 대상

33) 이상민, 임학순, 「우리나라 만화 연구경향분석과 향후과제」, 『2009상반기종합학술대회』, 한국만화애니메이션학회, 2009, p17참조.

으로 설문을 한 결과, 친구가 싸움을 하는데 어떻게 할 것인가라는 질문에 말린다 49%, 그냥 지나간다 42%, 구경한다 9%로 조사되었다.³⁴⁾

만화읽는 시간	말린다	지나간다	구경한다	총계
2시간 이상	44(11%)	16(4%)	0	60(15%)
2시간 이하	152(38%)	152(38%)	36(9%)	340(85%)
계	196(49%)	168(42%)	36(9%)	400(100%)

<표7>만화읽기와 친구싸움 대응관계(김령아 석사논문)

청소년만화들은 대체로 경쟁과 대결구도와 자극적인 전투묘사가 중심을 이루는데, 조사항목에서 주목할 부분은 '구경한다'라는 항목으로 폭력을 즐긴다는 의미를 내포한다. 만화를 2시간이하로 보는 학생들이 9%이고 2시간이상인 학생이 0%라는 의미는 만화를 많이 본다고 폭력적 성향이 강해지는 것과는 관련이 없다고 볼 수 있다.

또 김령아는 만화를 보고 모방한 빈도를 조사한 결과, 만화 등장인물의 언어나 행동을 흉내 낸 적이 있는지에 대해, 있다가 43.25%이고 없다가 56.75%로 조사되었다. 없다가 있다가보다 높으며, 무분별하게 모방하지 않는다는 결론을 내린다.³⁵⁾

박성봉은 책을 통해 스웨덴에 있는 고등학교에서 공포물에 관한 수업시간에 선생과 학생 간에 오고 간 대화를 소개하였는데³⁶⁾, 대화내용을 보면 학생들은 현실세계와 가상세계와 구별을 명확히 인식하는 것으로 드러난다. 대화내용은 다음과 같다.

단(학생): 그래 좋아요. 폭력물을 많이 보면 폭력물에 좀 질리게 되요. 때로는 무감각해지기도 하지요. 그러나 그것은 비디오예요. 현실의 폭력 앞에서 무감각해질 수는 없어요. 나는 전쟁뉴스만 보면 소름이 끼친다구요.

웬스(학생): 비디오는 비디오고 현실은 현실이란 말이지.

스테판(학생): 동감.

올레(선생): 정말로 비디오와 현실사이에 아무런 관계도 없다고 생각하는 거야?

단(학생): 예.

박재동은 아이들은 그들 나름대로의 소화력을 갖고 있고 아이들의 세계는 어른의 세계와 똑같다고 주장한다. 만화 하나 보고 아이들이 뼈뿔어질까 하는 걱정은 너무 하는 경향이 있다며, 여전히 현재 발효 중인 청소년 보호법이 있다는 사실이 안타까운 현실이라고 지적한다. 또 청소년문제는 만화책보고 일어나는 것이 아니라, 청소년폭력 등은 가정에서 일어나며 '폭력은 당해본 아이들이 쓴다. 돈도 뺏겨 본 놈이 빼앗는다. 맞아본 놈이 때린다. 가정의 불화가 있는 경우 어릴 때부터 눈치가 빨라져서 폭력을 쓴다. 폭력이 폭력을 낳는다'라고 주장한다.

따라서 박재동은 이런 그릇된 통념을 바꾸어나가려면 '학부모와 함께 같이 만화를 보는 것이다. 같이 보고 같이 이야기를 나누는 것'임을 강조한다. 김형배 역시 학교교육차원에서 교사와 어린이들이 함께 만화 읽는 시간을 가져야한다고 말한다.

박성봉 역시 같은 지적을 한다. 아이들이 교실안의 문화와 교실 밖의 문화가 다른 게 문제인데, 만화를 비롯한 대중예술을 교실로 들여와야 한다고 제안한다.³⁷⁾ 어린이문화, 청소년문화의 형성이

34) 김령아, 「청소년만화의 사회교육적 영향」, 숙명여대 대학원석사논문, 1995, p69.

35) 위의 논문, p68참조.

36) 박성봉, 『멀티미디어시대에 교실로 들어온 대중예술』, 일빛, 2009, p40참조.

37) 박성봉, 『멀티미디어시대에 교실로 들어온 대중예술』, 일빛, 2009, p239참조.

교사나 부모들의 어른문화를 수직적으로 강요하는 것이 아니라, 자발적으로 즐기는 문화들을 교사와 학부모들을 통해 서로 소통되면서 서로를 이해하는 과정을 밟아야한다는 점에서 박성봉의 지적은 중요하다.

만화의 중요한 수사법이 풍자와 전복인데, 당연히 대부분의 만화 속 주인공은 탈사회적 성격을 갖게 마련이다. 이런 탈사회적 성격이 갖는 긍정적 가치는 독자로 하여금 억압적인 현실을 벗어나는 즐거움과 함께 현실가치를 새롭게 환기시키는 계기로 작용하면서 사회교육적인 의미를 갖는다고 본다.

4) 사회적 인식을 개선하기 위한 적극적 노력과 권장만화도서목록마련과 정책적 지원이 필요하다.

색동어머니회 한 어머니는 만화작가들이 적극적인 개선의 노력이 부족한 것 같다고 말하면서, 어린이들의 담임교사의 역할이 중요하다고 지적한다. 학습만화의 경우도 일반 책 열권에 만화책 한권 꼴로 추천을 한다고 한다. 아이들은 담임교사가 하라는 대로 하고 부모 역시 그렇다고 한다.

김형배는 만화읽기도 재미를 붙이지 않으면 읽지 않게 된다면서 부모랑 같이 읽고 재미를 재발견하도록 권장을 해야 한다고 말한다.

강인선은 만화에 대한 인식을 바꾸기 위한 문화운동이 필요한데, 이를 위해선 텔레비전에 출연하는 등 독자들과 만나는 노력이 필요하다면서 스스로는 특요요청이 들어오면 아무리 바빠도 나가려고 한다면서 독자들의 의식개혁을 강조했다.

한 어머니는 요즘 어머니들은 인터넷으로 소통

을 한다면서 예전처럼 언론이 이래저래라 한다고 귀담아 듣는 시기는 지났다면서 적극적으로 인터넷을 통해 만화책 서평을 쓰는 노력을 제안을 했다. 실제로 요즘 어머니들은 각자 좋은 어린이그림책을 블로그에 서평을 쓰고 서로 소통하면서 확산을 시킨다고 한다. 또 어머니들은 권위 있는 단체를 통해 추천만화책목록을 만들어 독자들에게 제시하는 것이 중요하다고 입을 모았다. 또한 색동어머니회 회원만 전국에 천명임을 강조하면서, 만화가들이 같이 소통하는 것이 중요함을 말한다.

김병수를 비롯 많은 이들이 어린이만화를 실을 수 있는 매체가 탄생해야한다고 입을 모았다. 또 만화관련공기관의 정책적 지원을 기대했다. 강인선은 출판사 씨시스템이 소비자중심의 마케팅을 하는 만큼 창작어린이만화와 관련해선 기대를 갖기는 어렵고, 역시 기댈 곳은 공공기관이라고 말한다.

박재동은 요즘 어린이들은 만화를 아주 잘 그린다고 강조하면서 이제 어린이들이 직접그린 어린이만화들이 나왔으면 하는 바람을 비추었다.

2-3. 창작어린이만화에 담겨있는 가치 진단

1) 학습만화의 영향으로 어린이들의 미적 감각이 변화하고 있다.

이용철은 아이들은 학습만화에서 충분한 재미를 느끼며 창작어린이만화라도 더 재미있어하지 않는다고 말한다. 또 이런 이유에 대해 스토리와 캐릭터의 유형에서 창작어린이만화와는 다르다고 판단을 한다. 학습만화는 영웅적인 주인공의 역할극인

데 비해 창작어린이만화는 캐릭터중심의 스토리라는 점과 다르다는 것이다. 이런 시각은 김병수의 학술행사 세미나 발제내용과 같은 궤에 있다.³⁸⁾

이용철은 학습만화의 서사구조는 부모들의 교육적 태도와 무관하지 않다고 지적한다. 다시말해 부모들이 선호하는 스토리는 만화주인공이 주어진 난관을 어떻게 영웅적으로 지혜롭게 극복하는가라는 점에 주목한다고 본다.

또 흑백만화보기를 힘들어하고 커다란 판형에 익숙하다는 이용철의 지적은 어린이들의 미적인 감각이 달라진 서사구조면에서도 그렇거니와 형식면에서도 예전과 달라졌음을 의미한다. 칼라판으로 나오는 학습만화는 유아시절 접한 두툼한 책표지에 칼라판인 어린이그림책의 형식과 비슷해, 어린이들이 그림책에서 학습만화로 옮겨가는 과정이 자연스럽다는 것이다. 반면 코믹스판형의 창작만화는 크기도 작고 흑백그림에 지질도 가격이 싼 종이를 쓴다. 게다가 판매가격도 학습만화와는 비교가 안된다.

이용철은 이렇게 어린이들의 미적 감각이 바뀌게 된 동인은 부모들이 학습만화를 사준 결과이지만 작가의 의지도 중요하다고 지적한다. 다시말해 길창덕의 만화<꺼빙이>가 어린이들에게 호응과 공감을 얻어내는 것은 순전히 작가의 의지라는 것을 강조하면서, 요즘 아이들이 학습만화의 영웅적 주인공의 역할극에 주목하게 되는 것은 부모들이 학습만화를 사준 결과라는 것이다. 따라서 창작어린이만화를 하는 작가의 역할에 의해 새롭게 어린이들의 미적 감각이 달라질 수 있음을 시사하는 것

이다.

차성진은 지방도시 어린이들의 방과 후 문화사례를 들면서 욕설과 폭력적 문화에 대해 우려하면서 이런 어린이문화실태를 세상에 알리면서 건강한 어린이문화를 꾸리는데 창작어린이만화가 역할을 해야함을 말한다. 박재동 역시 아이들의 편이 되어서 그들의 고통을 함께 나누는 것이 만화라고 말한다. 억압된 아이들의 감성을 대리표현 함으로 자기정화가 됨을 의미한다.

또 윤승운이 지적한 학습만화에서 보여지는 '같은 그림체'와 '일본식 그림'이란 지적은 중요한 토론주제이다. 사실 양굴렘국제만화페스티벌에 가보면 한국만화와 일본만화가 큰 차이가 없다. 차이가 없는 것이 정당한지, 개성적 표현이 독자들에게 어떤 미적정서를 만들어내는지, 또 국가와 국경이 사라진 포스트모던한 문화상황에서 한국만의 특수한 민족적인 미감과 미형식이 존재하는지 등 중요하게 검토할 주제들이다.

분명한건 문화적 특수성은 존재하며 서로 다른 문화를 형성한다. 한국미술사를 보면, 조선시대 후기의 민화들은 같은 그림체를 갖고 있다. 이런 그림체는 불교미술인 탕화와 같은 그림체이고, 전통종교인 샤머니즘에서 등장하는 무속화도 같은 그림체이다. 한반도라는 지역적 특수성과 같은 언어를 쓰고 생활하면서 형성된 문화적 특수성의 결과일 것이다. 물론 한반도내에서도 남쪽과 북쪽이 다르고 개개인이 다르다. 서로 대립되는 두 견해는 모든 예술장르의 오랜 논쟁거리이다.

2) 어린이그림책과 비교하여 창작어린이만화 고급화전략이 필요하다.

38) 김병수는 학술행사 세미나 발제를 통해, 창작어린이만화의 큰 특징은 매력적인 캐릭터인데 어린이만화를 활성화를 위해선 새로운 캐릭터를 만들 필요가 있다고 강조하였다.

좌담회에서 어린이그림책과 관련된 발언이 많다. 색동어머니회 회원들은 어린이그림책이 어린이만화에 비해 문학적성이 뛰어나고, 가독성과 디자인에서 아이들에게 더 낫다는 인식을 갖고 있다. 또 현재 만화책은 두껍다면서 압축된 스토리로 짧게 그려졌으면 하는 바람을 말한다. 또 창작어린이만화를 읽기위해선, 아기에게 이유식이 필요하듯 유아용 창작만화동화가 있어야한다는 지적이 나왔다. 전반적으로 만화책이 고급스러워져야한다는 지적이라고 본다.

한편 창작어린이만화와 어린이그림책은 공통점이 많으며, 다만 어린이들의 연령차이가 있을 뿐이라고 볼 수 있다. 글과 그림의 결합이란 형식적인 공통점에서부터 문학과 미술의 전통으로부터 세례를 받았다. 스토리의 서사구조도 같고 시간적으로 묘사하는 수사법도 같다. 어린이그림책은 칸구성이 없지만, 모든 만화가 칸구성을 해야 할 필요는 없다. 한 페이지가 한 칸이 될 수 있기 때문이다. 또 작가들은 양쪽을 넘나든다. 어린이그림책은 독자연령이 유아일 뿐 다른 차이는 없다고 본다. 지금까지의 관행적 관습적 창작방식에서 벗어나 독자연령층에 적절한 내용과 형식에 맞게 옷을 입어야 할 것이다.

IV. 결론

1. 창작어린이만화활성화를 위한 과제점검

본 논문은 창작어린이만화를 다각도로 진단하면서 과제를 모색하고자했다. 연구방법으론 선행연구조사와 함께 학술행사를 통해 여러 의견을 한자리에 모아보려 하였다.

이런 결과, 큰 틀에선 사회적 인식을 점검하고 개선하는 것과 창작어린이만화에 담겨진 가치에 대한 점검으로 분류해 정리를 해보았고, 세부항목으론 모두 6가지로 분류해 점검해보았다.

첫째, 학부모들은 어린이만화가 교육적 가치를 갖는 걸 중요하게 보는데, 이런 원인은 정보습득평가방식의 대학입시제도에 기인한다는 것이다. 창작어린이만화가 갖는 교육적 가치에 대한 인식을 새롭게 할 필요가 있고, 만화주인공의 반교육적 성격에 대해 인식의 전환이 필요하다고 보았다.

둘째, 국내만화를 저급하게 바라보는 사회적 인식은 실제 만화에 대한 평가라기 보단, 오랜 관행적 의식과 선입견이 통념으로 굳어진 것으로 봐야한다. 따라서 이런 그릇된 통념과 이데올로기의 허상을 드러내기 위한 언론활동, 연구논문, 토론의장 등 다각도의 노력이 있다고 보았다.

셋째, 창작어린이만화가 갖는 사회교육적 영향력에 있어서는 부정적인 인식이 지배적이었지만, 1994년 이후 실증적인 연구논문과 사례발표로 부정적이지 않은 결과로 바뀌고 있다. 만화읽기와 폭력적 성향이나 학습태도와는 별로 상관관계가 없고 만화는 긍정적 면이 부정적 면보다 많다는 조사결과에서부터 학교교육에 아이들이 즐기는 학교밖의 문화를 교실로 끌어들이려는 노력이 진행되고 있다.

넷째, 그동안 사회적 인식개선을 위한 노력이 소극적이었으며, 사회적 인식을 바꾸어나가기 위

해선 초등학교 교사가 만화읽기에 적극 관심을 갖도록 해야 하고, 추천만화책 목록이 권위 있는 공공단체를 통해 세상에 알리는 등 인식개선을 위한 문화운동으로 나아갈 필요가 있다. 또 창작어린이 만화를 활성화 시킬 정책적 지원이 공공기관을 통해 되어야 하고, 창작어린이만화를 실을 매체가 창간되고 좋은 창작어린이만화들이 많이 나와야 사회적 인식도 바뀐다.

다섯째, 학습만화 탓에 어린이들의 미적 감각이 바뀌고 있다. 칼라만화에 익숙하며 큰 판형의 디자인을 고려해야하고, 영웅적인 주인공의 역할극의 서사구조에 재미를 느낀다. 하지만 캐릭터중심의 서사구조가 갖는 장점을 만화작가의 노력으로 살려낼 필요가 있다.

다섯째, 어린이그림책에 대해 창작어린이만화책보다 더 가치를 부여한다. 창작어린이만화는 문학성, 압축된 스토리, 어린이들의 눈높이 맞는 편집 디자인이 요구되면서 어릴 적부터 만화를 볼 수 있도록 유아용에 맞는 만화들을 개발해야 한다.

2. 만화에 담긴 가치를 진단할 정론지 필요

앞의 6가지 항목은 만화에 대한 사회적 인식을 드러내는 내용이거나 개선해야 할 점들을 보여주고 있다. 하지만 만화가 담고 있는 실질적인 가치에 대해 진단이 이루어지지 못하고 좋은 창작어린이만화가 나오지 못하면, 사회적 인식의 개선은 제자리 걸음일 수 밖에 없을 것이다.

창작어린이만화가 담고 있는 교육적 가치의 실체를 실증적인 연구를 통해 명확한 해명해야한다.

또 국내만화와 해외만화, 국내만화와 어린이그림책의 가치비교도 구체적으로 진단해야한다. 또 만화를 교사와 학부모와 함께 읽기위한 교육방법도 제시되어야 하고 실천사례도 발표해야 한다. 좋은 만화의 평가기준을 만들기 위한 토론의 장도 형성해야하고, 실제로 다양한 평가기준에 기초한 권장만화도서목록이 제시되어야한다. 창작어린이만화의 이야기구조와 캐릭터가 어린이들에게 어떻게 조응하는지도 연구되어야하고, 연령에 맞는 적합한 만화형식을 구체적인 창작물로 검증해야한다. 만화지원단체와의 실질적인 논의 속에 현실적인 정책을 만화작가와 연구자와 기획자들이 머리를 맞대고 만들어 추진해야할 것이다.

특히 만화는 재미가 있어야하는데 <아기공룡 둘리>에서 보여지 듯 재미는 탈사회적, 탈규범적일 때 느낀다.³⁹⁾ 이는 곧 반교육적 성격을 갖게 되는데 이런 반교육적 성격의 의미를 해명하지 못하면 창작어린이만화의 정당성을 세우기 어렵다. 좌담회에서 차성진이 얘기하듯, 어린이들의 폭력적인 문화를 바꾸어내는데 창작어린이만화가 어떤 순기능을 할 수 있는지와 만화 속에 어떤 가치를 담을 때 순기능 역할을 할지 깊이 있는 연구가 필요하다.

이상에서 보듯 창작어린이만화에 대한 가치진단은 중요하다. 또한 이런 가치를 진단하고 평가를 담아낼 그릇으로 정론지가 요청된다. 올해가 한국만화 100주년이다. 만화사의 긴 세월을 이정표 하나 없이 흘러온 셈이다. 더러 정론지를 만들려는 노력이 있었지만, 꾸러가기가 만만치 않았다. 하지

39)장진영, 「만화의 재미를 생산하는 창작방법연구」, 상명대학교 대학원석사논문, 2004, p45참조.

만 만화가 더 이상 음지에 있지 않고 양지에 있는 이상 만화에 대한 평가에 움츠러들 일이 아니다. 만화가 사회 속에서 어떤 역할을 하는지, 어떤 가치를 갖고 사람들에게 의미작용을 하는지를 밝혀 내지 못한 탓에 결국 만화는 그저 우스개 소리나 늘어놓는 별 볼 일 없는 존재로 인식되어왔는지 모른다.

참고문헌

<논문>

- 김령아, 「청소년만화의 사회교육적 영향」, 숙명여대 대학원석사논문, 1995.
- 김지선, 「만화교구제작을 통한 흥미를 유발하는 만화교육방법에 관한 연구」, 상명대 대학원석사논문, 2009.
- 장진영, 「만화의 재미를 생산하는 창작방법연구」, 상명대학교 대학원석사논문, 2004.

이상민, 임학순, 「우리나라 만화 연구경향분석과 향후과제」, 『2009상반기종합학술대회』, 한국만화애니메이션학회, 2009.

<도서>

- 부천만화정보센터, 『2009 한국만화연감』, 2009.
- 한국만화백주년위원회, 『만화한국만화100년』, 2009.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『2007만화산업백서』, 2008.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화산업진흥 중장기계획』, 2008.
- 박성봉, 『멀티미디어시대에 교실로 들어온 대중예술』, 일빛, 2009.
- John Rowe Townsend, Written For Children, 강무홍 역, 『어린이책의 역사 1,2』, 시공사, 1996.

<기타자료>

http://cafe.daum.net/manafarm?t__nil_cafemy=item

ABSTRACT

Analysis and Project About Creative Child Cartoon

Chang, Jin-Young

The aim of the thesis is to examine why children comics books are not popular in Korea and how to analyze the causes for solution. The way for solving the problems is to make academic events and make a public opinion about children comic books. In the subject, we introduce children comic books and define them, actually when we do that, we have realized that most people misunderstand children comic books so we should change them to take the advantage. Next, Through academic events, we have enumerated the variety of opinions. Mainly, we have concluded about the improvement of the misunderstanding comics. There are some prejudices of children comics. First, we are in a need of comics, that are very creative and sensitive. They are very important to develop children's character. Second, Korean people think, The most important part of the literature is a letter more than pictures, That causes not to develop motion pictures, cartoons and even plays. Third also, creative children comics don't effect not only studying but also children violence. Fourth, We can't ignore the prejudice of the comic books from parents, The main reason why comic books aren't popular in korea is the University entrance examination system that makes student like a studying meachine. The conclusion of this study is that We will educate Korean people to understand comic books and redefine them for development the comic books.

Key Word : kids cartoons, acknowage of social science, Valuation of the comic books.

논문 투고일: 7월 15일

논문 심사일 : 2009년 7월 29일

게재 확정일 : 2009년 8월 19일

장진영

상명대학교 만화디지털컨텐츠학부 초빙교수

(330-720) 충남 천안시 안서동 상명대학교 천안캠퍼스 디자인관 420호

Tel : 041-550-5251

glimfarm@paran.com