

이 광 미 교수지도

석사학위청구논문

아동화에 있어서  
만화성향에 관한 연구

2006년

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

마 경 화

아동화에 있어서  
만화성향에 관한 연구

이광미 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2006년 5월

성신여자 대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

마경화

# 인준서

마경화의 석사학위 논문으로 인준함

심사위원\_\_\_\_\_인

심사위원\_\_\_\_\_인

심사위원\_\_\_\_\_인

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

본 연구는 대중매체에서 활발하게 그 영역을 넓히고 있는 만화적 요소가 미술교육 현장에서 어떻게 활용될 수 있는지를 알아보고자 하는 의도에서 비롯된 것이다

오늘날의 만화는 오락, 광고, 교육, 영화, 도서 등 모든 영역에 통용되면서 빠른 속도로 확산되고 있다. 특히 만화의 교육적인 가치는 여러 면에서 새롭게 확인되고 있으며 활용방법 또한 다양하게 전개되고 있다.

본 논문에서는 만화가 어떠한 형태로 교육현장에서 활용되고 있는지를 살펴보면서 그 개선 방안에 대해 고찰해 보고자 한다. 먼저 대중매체로서, 표현의 형식으로서, 그리고 커뮤니케이션으로서의 만화에 대해 각각 이론적 배경을 다루고자 한다. 감상과 제작 활동에 가장 손쉽게 접할 수 있는 대상이며 표현 매체인 만화가 분업화되고 산업화된 사회에서 대중 오락적 매체로서의 역할과 다양한 표현매체로 활용되는 면, 그리고 나아가 한 사회의 문화와 소통의 상징으로 작용하는 면을 살펴보고자 한다. 다음으로, 아동화와 만화모방의 성향에 관해 알아보고 각급 초등학교 미술실기 현장에서의 사례를 통하여 만화모방의 실제에 대해서도 알아보고자 한다.

본 연구자는 대중성 있는 각종 만화들이 초등학교 아동들 사이에서 어떻게 모방되고 학습되어지는지를 살펴보고 또 이런 만화의 형식들이 어떤 식으로 교육현장에서 활용되는 것이 아동들의 창의력과 문제 해결능력을 기르는데 효과적인가에 대해서도 고찰해 보고자 한다. 이 논문은 초등학교 고학년(4학년, 5학년, 6학년) 아동들이 그린 그림들 가운데 무작위로 만화모방과 관련된 423점의 아동화를 수집하여 학년별, 성별로 본 차이점과 상관관계에 대해 알아보고자 한다. 그리고 그 결과를 토대로 앞으로 초등학

교에서의 만화교육 활용과 그 교육적 효과에 대하여 논구(論究)하고자 한다.

## 목 차

### 논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 내용과 목적	3
II. 만화의 이론적 고찰	6
1. 대중매체로서의 만화	7
2. 만화의 형식	11
1). 카툰(Cartoon)	12
2). 캐리커처(Caricature)	13
3). 코믹스(Comics)	14
3. 커뮤니케이션으로서의 만화	15
III. 아동화와 만화모방	20
1. 아동에게 끼치는 영향	21
1). 심리적 측면	21
2). 가치관의 형성	22
3). 미술 교육적 측면	26
2. 만화모방의 실제	30
1). 만화의 상징적 기호에 대한 모방	32
① 말 주머니의 모방	32
② 행동선의 모방	34
③ 상징적 부호의 모방	35
2). 만화 인물의 모방	36

① 만화 인물의 재현-----	37
② 부분 형태의 재현-----	38
③ 감정표현에 대한 모방-----	40
3). 그 외의 모방-----	41
IV. 만화 모방 성향의 총체적 분석-----	43
1. 만화모방의 차이점 -----	43
1). 성별/ 영역별-----	43
2). 학년별/ 영역별-----	44
V. 결론-----	46

참고그림

참고문헌

ABSTRACT

## 도 판 목 차

<그림 1-1> 참고작품 (5학년, 남, 재료: 연필)-----	49
<그림 1-2> 참고작품 (4학년, 남, 재료: 색연필)-----	49
<그림 1-3> 참고작품 (6학년, 여, 재료: 펜)-----	49
<그림 1-4> 참고작품 (5학년, 여, 재료: 색연필)-----	49
<그림 1-5> 참고작품 (6학년, 여, 재료: 사인펜)-----	49
<그림 1-6> 참고작품 (6학년, 남, 재료: 사인펜)-----	49
<그림 2-1> 참고작품 (6학년, 여, 재료: 크레파스, 색연필)-----	49
<그림 2-2> 참고작품 (6학년, 남, 재료: 색연필)-----	50
<그림 2-3> 참고작품 (6학년, 남, 여 협동작품, 재료: 색연필, 펜)---	50
<그림 3-1> 참고작품 (6학년, 남, 재료: 색연필)-----	50
<그림 3-2> 참고작품 (6학년, 여, 파스텔, 펜)-----	50
<그림 3-3> 참고작품 (6학년, 여, 재료: 펜)-----	50
<그림 3-4> 참고작품 (5학년, 여, 재료: 크레파스)-----	50
<그림 4-1-1> 만화 예시 작품-----	51
<그림 4-1-2> 참고작품 (6학년, 여, 재료: 색연필)-----	51
<그림 4-2-1> 만화 예시 작품-----	51
<그림 4-2-2> 참고작품 (5학년, 여, 재료: 색연필)-----	51
<그림 4-3-1> 만화 예시 작품-----	51
<그림 4-3-2> 참고작품 (6학년, 여, 재료: 색연필, 사인펜)-----	51
<그림 4-3-3> 참고작품 (5학년, 여, 재료: 색연필, 사인펜)-----	51
<그림 5-1> 참고작품 (5학년, 여, 재료: 색연필)-----	52

<그림 5-2> 참고작품 (4학년, 남, 재료: 연필)-----	52
<그림 5-3-1> 만화 예시 작품-----	52
<그림 5-3-2> 참고작품 (6학년, 여, 재료: 연필)-----	52
<그림 5-4-1> 만화 예시 작품-----	52
<그림 5-4-2> 참고작품 (5학년, 남, 재료: 색연필)-----	52
<그림 5-4-3> 참고작품 (6학년, 남, 재료: 색연필)-----	53
<그림 6-1> 참고작품 (6학년, 남, 재료: 펜)-----	53
<그림 6-2> 참고작품 (6학년, 여, 재료: 사인펜, 색연필)-----	53
<그림 6-3> 참고작품 (5학년, 남, 재료: 색연필)-----	53
<그림 6-4> 참고작품 (6학년, 남, 재료: 사인펜)-----	53
<그림 6-5> 참고작품 (6학년, 남, 재료: 펜)-----	53
<그림 7-1> 참고작품 (5학년, 여, 재료: 색연필)-----	54
<그림 7-2> 참고작품 (4학년, 여, 재료: 색연필)-----	54
<그림 7-3-1> 만화 예시 작품-----	54
<그림 7-3-2> 참고작품 (4학년, 여, 재료: 색연필)-----	54

## I. 서론

본 연구는 대중매체에서 활발하게 그 영역을 넓히고 있는 만화적 요소가 미술교육 현장에서 어떻게 활용될 수 있는지를 알아보고자 하는 의도에서 비롯된 것이다.

18세기 이후 서구사회에서 촉발된 산업화는 표준화와 분업화를 기반으로 한 대량화를 가져왔다. 대량 생산, 대량유통, 대량소비 시스템이 바로 그것이다. 이러한 산업화의 추세는 그 경제적 효율성으로 인해 세계적으로 급속히 파급되어왔다.

300년이란 기간을 통해 산업화는 전 지구적인 형태로 확대되었고 경쟁적으로 진행되고 있다. 산업사회의 토대위에 진행되고 있는 정보화 물결은 전 지구적 규모의 산업화를 바탕으로 세계를 단일 시장화하고 있다. 20세기 말, 세계적 차원의 경쟁 치열화속에서 우위를 점하기 위해 관심을 모으는 것은 정보의 가공력과 더불어 대중적 이미지 창출을 중심으로 한 문화산업 영역이다.

표준화, 분업화를 기반으로 한 대량화의 구조는 인간사이의 의사소통 영역에서도 그러한 시스템을 구축해 가는데 대중매체(Mass Media)가 바로 그것이다. 대중매체는 우리가 오늘날 일상적으로 접하는 신문, 잡지, 라디오, TV, 영화, 광고, 음반 등을 들 수 있다. 이러한 대중매체들은 단지 어떤 수치적인 정보유통뿐만 아니라 문화의 유통까지 담당하며 대중문화를

형성하는 주요 매체이다. 만화 또한 빠질 수 없는 대중문화의 한 영역을 차지하고 있다.<sup>1)</sup>

인쇄술의 발달과 더불어 활성화 되어온 만화는 영상산업의 발달과 함께 애니메이션(Animation)이란 명칭과 함께 영상분야로 까지 확대되고 있다. 그리고 디자인 산업의 발달과 더불어 펜시 캐릭터 분야로도 응용되고 있으며 나아가 테마 파크로 까지 이용되고 있다. 만화는 이 같은 고부가가치성으로 인해 20세기 이후 문화산업의 총아로 각광받고 있다.

미국에서 첨단 컴퓨터 그래픽을 활용한 애니메이션 영화들이 천문학적인 흥행성적을 올리면서 잘 만든 영화 한편이 수백만 대의 자동차 수출과 맞먹는 효과를 거두자 국내에서도 이 같은 영상산업의 잠재가치가 부각되고 이 분야의 인재 육성의 필요성인식이 계기가 되어 각종 만화행사가 개최되었으며 만화산업 육성의 계획발표 등을 통해 만화에 대한 인식의 전환이 시도되고 있다. 이러한 산업적, 문화적 관심은 그간 진행되어온 만화에 대한 학술적 연구를 활성화시키고 있다.

오늘날의 만화는 오락, 광고, 교육, 영화, 도서 등 모든 영역을 자유롭게 넘나들며 놀라운 속도로 확산되고 있다. 특히 만화의 교육적인 가치는 여러 면에서 새롭게 확인되고 있으며 그 다양한 교육 활용 안에 대해 활발하게 논의되고 있는 중이다. 이 글에서는 그 중에서도 만화와 비슷한 시각적 분야라고 할 수 있는 미술교육에서의 활용도에 대해 좀 더 고찰해 보고자 한다.

---

1) 김석환, 만화매체의 원초성에 관한 시론, 만화애니메이션 연구 제 2권, 한국만화애니메이션 학회, 1998, p.73

## 1. 연구의 내용과 목적

본 논문에서는 만화가 어떠한 형태로 교육현장에서 활용되고 있는지를 살펴보면서 그 활용 개선 방안에 대해 고찰해 보고자 한다. 먼저 대중매체로서, 표현의 형식으로서, 그리고 커뮤니케이션으로서의 만화에 대해 각각 이론적 배경을 다루고자 한다. 감상과 제작 활동에 가장 손쉽게 접할 수 있는 대상이며 표현 매체인 만화가 분업화되고 산업화된 사회에서의 인간에게 답답하고 규격화된 현실을 벗어날 수 있는 탈출구적인 오락적 대중매체로서의 역할과 더불어 다양한 표현 매체로서 활용되는 면, 그리고 나아가 한 사회의 문화와 소통의 상징으로 통용되는 커뮤니케이션으로서의 면을 살펴보고자 한다. 그 다음 아동화와 만화모방의 상관관계에 대해 그 요인을 알아보고 각각의 초등학교 미술실기 현장에서의 사례를 통해 만화모방의 실제에 대해서도 알아보고자 한다.

만화의 대중매체로서의 비중은 앞으로 계속 강화될 전망이다. 국내에서는 이러한 만화매체의 전망에 기초하여 정부차원에서 활성화 정책을 펴고 있는 상황이다.

문화체육부에서는 만화산업을 21세기 정보화 사회의 고부가가치 전략문화 사업으로 육성한다는 목표아래 1995년을 ‘만화에 대한 인식전환의 해’로 삼아, 기존 만화 문화상이외에 ‘대한민국 만화 캐릭터 공모전’, ‘95 서울 국제만화 페스티벌’, ‘국제 심포지엄 및 강연회’, ‘애니메이션 공모전’ 개최와 ‘대한민국 연상 만화 대상’ 제정 등을 통해 국내 만화산업에 대한 국민의 인식을 전환시키고 만화산업의 진흥을 위한 기반을 조성하는데 이바지 하였다.

만화분야는 문화산업 중에서도 부가가치가 높고 산업적 연관효과가 큰 미래 전략산업으로 교육적, 예술적, 상업적 측면에서 장래유망 산업으로 부상하고 있다. 만화는 ‘국제 공통어’로서 문화적 표현 영역이 지대하고 청소년에 미치는 영향이 크며, 국가 이미지 홍보와 문화전파에 효율적으로 기여하는 등 문화적 가치창출의 효과가 크다.

최근 멀티미디어 영상산업에서 캐릭터와 애니메이션이 컴퓨터 그래픽과 게임 그리고 특수효과와 결부되면서 가장 중추적인 역할을 담당하고 있어 21세기 ‘황금알을 낳는 거위’로 부각되고 있다. 산업화초기단계시대에는 대본소라는 유통방식을 통해 미성년들을 주요 소비대상으로 해오던 만화시장은 산업화의 진전과 더불어 그 유통방식과 소비대상의 폭을 확대해 오고 있다.<sup>2)</sup>

만화는 캐리커처, 한 칸 만화, 줄거리 만화라는 기존의 영역 외에도 광고, 팬시, 캐릭터 산업, 영상, 테마파크에 이르기까지 넓게 이용되고 있다. 이러한 것은 다양한 만화작가와 다양한 독자가 서로 만날 수 있는 폭을 넓혀 다양한 작품이 태어날 수 있는 토대가 넓어졌다는 점에서 우리문화에 있어 매우 고무적인 현상이라 할 수 있다. 다양한 작품의 산출은 다시 만화작가와 독자의 폭을 넓히는 자극제가 되고 있다. 이러한 만화의 대중문화로서의 부상과 확대는 만화매체 그 자체가 갖는 인간친화성(人間親和性)에 기인하는 것일 것이다.<sup>3)</sup>

그러나 이렇게 만화가 도서, 생활용품, 미디어 등 대중문화 매체의 다양한 형태로 우리의 생활 속에 자리하고 있고 아동의 사고방식이나 정서에 많은 영향을 끼치고 있음에도 불구하고, 오늘날의 교육현장은 만화에 대한

---

2) 문화체육부, 출판정책 자료집, 1996, pp.158-160

3) 김석환, 전계서, p.75

편협한 시각에서 아직까지도 벗어나지 못하고 있다. 교과에서의 만화는 지식의 이해를 돕기 위한 자료나 학습의 흥미를 유발하기 위한 도구로 수용되어 왔으며, 만화관련 선행연구들은 만화의 실태나 부정적인 영향에 머물러 있어 만화에 대한 본질적 이해가 부족하고 교육적 측면에서 적극적으로 활용 개선하고자하는 노력이 미흡하다.

이 논문에서 다루고자 하는 만화의 범위는 카툰, 캐리커처, 코믹스로 한정한다. 만화 중 카툰(Cartoon)은 주로 회화적이 라기 보다는 풍자적이고 해학적이며, 어떤 사회나 정치적 사건에 대한 핵심을 뽑아서 거기에 재치와 유머를 섞어 만들어낸 창작물이다. 캐리커처(Caricature)는 어떤 특정한 대상 특히 인물을 희화화(戲畵化)한 것을 말한다. 대상이 주로 사회적으로 널리 알려진 인물을 변형, 과장, 왜곡, 생략의 기법으로 풍자한 것이다. 코믹스(Comics)는 코믹 스트립(Comic-Strip)이라고도 불리는 형식의 만화인데 이것은 일정한 내용을 갖는 줄거리 만화를 일컫는다. 우리가 흔히 생각하는 만화의 대부분은 코믹스에 속한다.

연구자는 이러한 만화의 종류들이 초등학교 아동들 사이에서 어떻게 모방되고 학습되어지는지를 살펴보고 또 이런 만화의 형식들이 어떤 식으로 교육현장에서 활용되는 것이 아동들의 창의력과 문제 해결력에 대한 효과적인 학습 효과를 이끌 수 있는가에 대해서도 고찰해 보고자 한다. 이 논문은 임의로 초등학교 고학년(4학년, 5학년, 6학년) 아동들이 그린 그림들 중 만화모방과 관련된 423개의 아동화를 수집하여 나타나고 있는 만화 모방을 성향과 학년별, 성별의 차이점과 상관관계에 대해 알아보하고자 한다.

## II. 만화의 이론적 고찰

현대사회의 테크놀로지는 인간을 육체적인 일에서 점점 벗어나게 하였을 뿐만 아니라 ‘제작하는 인간’에서 ‘보는 인간’, ‘감각을 느끼는 인간’으로 변화시켰다고 할 수 있다. 인간은 현대사회에서 통용되는 대중매체를 통해 쏟아지는 수많은 이미지들을 경험하게 되며 차츰 감각적으로 되어 가는데, 감각적으로 되어간다는 것은 곧 시각적으로 되어간다는 것을 의미한다. 대체로 사람은 감각기관 중 시각으로 들어오는 정보가 87%를 차지하고 있기 때문에<sup>4)</sup> 감각적이라 함은 가히 시각적이라 할만하다. 따라서 시각중심 문화의 번성은 자연스러운 사회현상으로 받아들여지고 있다.

대중매체는 시각적 문화에 의해 양산되었다고 할 수 있는데, 오늘날 사회에서는 대중매체가 사람들의 의식과 생활에서 분리될 수 없는 중요한 역할을 하고 있다. 대중매체의 발전은 쿠텐베르크의 금속활자로부터 시작되었다고 사회학자들은 말하고 있는데 15세기에 등장한 활판인쇄는 인간을 귀 대신 눈을 중요한 인식 수단으로 만들기 시작했으며, 나아가 산업화 분업화를 거치면서 인간을 전문화되고 분절된 의식의 공개된 시각세계로 밀어 넣었으며, 이러한 시각의 확장은 선형적(線形的) 사고를 증폭 시켰고, 시각적 사고를 유도하게 된다.

이러한 사회적 변화와 흐름은 결국 시각적 공동의 문화를 갖게 하고 정보의 공유로 인하여 대중적이고 보편적이며 일상적인 것들이 중요성을 갖

---

4) 최태신, 김광한, 만화의 사회적 기능과 가능성에 관한 연구, 목원학술저널, 1999, Vol.36, p. 511

게 된다. 그만큼 시각은 사람들의 의식구조와 생활패턴에 가장 밀접한 관계를 맺는다고 볼 수 있으며, 소위 ‘미술사의 보편성’ 문제가 대두된 것도 현대생활에서의 시각적 경험의 질과 양이 엄청나게 증가한 것과는 밀접한 관계가 있다.<sup>5)</sup>

예술은 이제 고립된 천재나 초자연적인 영감의 산물이라기보다는 하나의 사회적인 표현으로 간주된다. 이는 예술의 문화적 사회적 측면에 대한 관심이 더욱 고조되고 있음을 의미하며 이는 예술의 실용적인 면과 도구적, 기능적, 오락적인 관심이 증폭되고 있기 때문이다. 대중매체의 확산은 일반서민이 세계의 문화에 적어도 기록된 언어나 그밖에 인쇄 가능한 상징으로 옮겨진 모든 문화에 접근할 수 있는 수단을 제공한다. 또 그렇게 함으로써 현재와 과거, 가까운 곳과 먼 곳을 하나로 묶어주면서 인간의 모든 시간적, 공간적 영역을 확장 시킨다고 할 수 있겠다.

현대사회에 이르러 만화가 대중매체로서의 중요한 위치를 차지하고 있음이 차츰 인식되는 것은 만화의 고 부가치성이나, 만화가 갖는 대중성과 예술성, 그리고 표현의 다양성으로 인해 사회 문화 전반에 많은 영향을 끼치고 있기 때문이다.

### 1. 대중매체로서의 만화

레이몬드 윌리엄스(Raymond Williams, 1921-1988)는 대중매체의 발전이나 교육기회의 균등에 따른 문화의 일반화를 적극적으로 평가한다. 문화의 생산과 수용의 기회를 확대하고 문화를 고급문화에 한정되는 ‘선별적인

---

5) ibid, p. 512

것'이 아니라 '일상적인 것'으로 자리매김하는 것이 중요하다고 한다. 즉, <공동의 문화>가 중요하고 <문화는 일상적인 것>이라는 것이다.<sup>6)</sup> 이는 엘리트의 전유물처럼 여겨온 문화에 대한 전통적이고 보수적인 믿음에 대한 변화를 함축하고 있다. 따라서 예술의 개념에 변화를 갖게 하는데, 특정 개인과 소수 사람들에 의해서 향유되던 과거의 소위 고급예술이 <일회성>과 <지속성>에 특징을 두고 있다면 기술에 의해 대량생산됨으로서 대중적인 수용이 가능해진 현대사회의 예술 작품은 <일시성>과 <반복성>의 특징을 지닌다.

인쇄기술의 발전에 의한 대량복제는 산업과 문화, 기술과 예술의 연계성을 갖게 했으며 이미지는 반복되고, 그 이미지가 분리되거나 또 다른 이미지와 합성되어 제3의 또 다른 이미지의 경험을 낳게 한다.<sup>7)</sup> 인간문화의 전체적 현실은 감정, 상상, 의욕, 논리적 사고 등 다양한 기능과 충돌을 지니는 인간정신 전체의 산물로서 비판에 의해 발전된다고 볼 수 있는데 칼 마르크스(Karl Marx, 1818-1883)는 경제학 비판 서설에서 '인간의식이 그 존재를 결정하는 것이 아니라, 반대로 인간의 사회적 존재가 그들의 의식을 결정한다.'고 했는데 이는 사회에서 통용되는 문화가 사람의 의식을 변화시키거나 지배할 수 있다는 의미도 갖는다고 볼 수 있다. 따라서 대중에게 통용되는 문화는 개인의 취향과 무관하게 현대인의 의식구조에 깊이 관여한다.<sup>8)</sup>

1957년도에 미국 광고업계에서 잠재의식이 사람에게 어떠한 영향을 주는 가하는 실험을 하였다.<sup>9)</sup> <피크닉>이라는 영화에 코카콜라와 팝콘의 문자

---

6) 김창우 외 6명, 103인의 현대사상, 민음사, 1996, p.491

7) 최태신, 김광한, 전개서, p. 513

8) 조요한, 예술철학, 경문사, 1986, p. 159

9) 박태건, 저패니메이션이 세상을 지배하는 이유, 길벗, p. 27

를 1초에 24컷 돌아가는 필름 중 한 두 컷에 반복해 삽입해 놓았다. 1초에 24컷이 돌아감으로 그중 한두 컷을 다른 장면으로 바꾸어도 영화를 관람하는 관객에게는 시각적으로 아무런 불편을 주지 않는다. 그러나 놀랍게도 영화 상영이 끝났을 때 콜라 18%, 팝콘 57%의 매상이 늘어났다. 이를 잠재의식 효과(Subliminal Effect)라고 한다.<sup>10)</sup> 이 실험은 시각문화의 잠재의식 효과가 현대사회에 얼마나 큰 효과를 줄 수 있는지를 단적으로 알려준다.

아도르노(Theodor Wiesengrund Adorno, 1903-1969)에 의하면 ‘예술은 존재하는 것 자체가 문명의 비판이며, 예술의 본형은 부정과 비판이다’라고 했는데<sup>11)</sup> 이는 문명과 비판은 사회적으로 불가분의 관계에 있으며 비판이야말로 문화발전의 안내자인 것이다. 만화의 중요한 기능 중 하나는 사회비평이다.

미네시마 마사유키는 만화는 본질적으로 인간 비평이라고 한다. 만화의 한 가지 형식인 카툰(Cartoon)은 사회 비평의 첨병이라 할 수 있는데, 글로써 표현하기 힘든 함축적인 내용을 시적으로 혹은 풍자적으로 사회전반의 문제를 비판한다. 세계적으로 유명한 시사만화가인 래너 R. 루리는 ‘만화는 내용을 운반해주는 수송차량과 같다. 정치만평이란 정치상황을 분석하여 만화의 틀로 바꾸고 가능하면 그 사건의 전말, 나아가 앞으로 전개될 추이까지도 예견할 수 있도록 암시해 주어야 한다.’ 고 하였다.<sup>12)</sup>

한시대의 예술적 소산의 특성은 그 속에 표현된 사회적 심성과 긴밀한 인간관계를 맺고 있는데, 프랑스의 리얼리즘 작가인 오노레 도미에(Honore

---

10) *ibid*, p. 27

11) 이원복, *세계의 만화 만화의 세계*, 미진사, p. 115

12) *ibid*, p. 116

- Victorin Daumier, 1808-1879) 는 사회참여의 일환으로 풍자와 비판만화를 신문에 게재하여 사회적으로 큰 파문을 일으켰다. 우리나라의 경우 70년대 후반에서 80년대에 걸쳐 민중미술이 활발히 전개되었는데 그 표현양식이 대부분 만화적 요소를 갖추고 있다. 이는 사회 부조리에 대한 비판을 표현하였는데 만화의 구성과 그림의 단순성이 대중에게 쉽게 이해된다는 점이 크게 작용했기 때문이다. ‘예술가는 그 자신의 시대를 표현해야 한다.’고 도미에는 말하고 있는데 만화야말로 그 사회를 비판하는데 매우 효과적인 표현매체라 하겠다.

만화가 예술로서 사회적으로 인정받지 못하고 더디게 발전해온 이유 중 하나는 만화의 비판적 표현기능 때문이다. 사회적 비판은 항상 기득권층과의 대립관계를 야기 시킨다. 따라서 엘리트인 기득권층에게 만화에 대한 불편한 심기와 거부감이 크게 작용하여 <만화는 저질>이라는 관념을 사회에 통용시키게 되었고 결과적으로 <고급예술>과 <저급예술>이라는 흑백논리로 이원화시켰기 때문이다.

아리스토텔레스(Aristoteles, BC 384 - BC 322)는 예술의 일반기능이 카타르시스를 불러일으키는데 있다고 보았는데 그는 사람이면 누구나 실생활에서 해소되기 어려운 욕구불만이 예술 활동(감상과 제작)을 통해 해소된다는 것이다.<sup>13)</sup> 만화는 감상과 제작 활동에 가장 손쉽게 접할 수 있는 대상이며 표현 매체이다. 분업화되고 산업화된 사회에서의 인간은 지루하고 반복적인 일상생활을 경험하게 되고 인간관계에서 오는 소외감과 갈등을 겪게 된다. 여기에서 오는 욕구 불만은 답답하고 규격화된 현실을 벗어나려는 욕망을 갖게 하는데, 만화가 가지는 고정관념과 형식에 얽매이지 않

---

13) Aristotle, 천병희 역, 시학, 문예출판사, 6장, p 499

는 독특한 특성과 상상력, 해학성, 강렬성 등은 현실도피 욕구를 가진 현대인의 취향에 부합된다고 볼 수 있다. 현대인에게 만화는 웃음과 여유를 갖게 하는 오락적 대중매체이다.<sup>14)</sup>

## 2. 만화의 형식

사람은 상상력을 가진 생명체이며 이는 인류의 문화가 발전되는 원동력이 되었다. 만약 사람에게 상상력이 없었다면 인류는 일찍이 멸망했을 것이며 설령 살아간다 하더라도 그 삶의 삭막함은 이루 말할 수 없을 것이다. 상상력의 가치는 그 자체만으로 그치는 것이 아니라 소극적으로는 <감정이입을 통한 욕구의 해소>를, 적극적으로는 <표현과 실천>의 욕구를 불러일으킨다는 데 있다.

표현에 있어서 ‘무엇을’ 나타내느냐와 ‘어떻게’ 나타내느냐하는 문제는 매우 중요하다. ‘무엇을’이라는 <내용>과 ‘어떻게’라는 <방법>의 문제는 예술의 질적 수준을 가능케 한다. 쉴러(Friedrich Schiller, 1759-1805)에 의하면 사람은 항상 변화하는 감각의 세계에 살면서 느끼는 ‘감각적 충동’이 있고 인간의 다양한 표출에 변화를 가져다주려는 ‘형식적 충동’이 있으며 이 감각적 충동과 형식적 충동이 결합하여 양자를 극복하고 보다 높은 단계로 나아가게 하는 종합을 이루는 충동이 있는데 이를 유희충동(spieltrieb)이라 하였다. 그는 ‘인간일 경우에만 유희하며, 그가 유희할 때 전적으로 인간이다’라고 말한다.<sup>15)</sup>

---

14) 최태신, 김광한, 전개서, p 513

15) 먼로C. 비어슬리 저, 이성훈 외 1역, 미학사, 이론과 실천, 1898, p. 264

일본의 유명한 만화가인 데즈카 오사무는 만화의 본질은 그리고 싶은 것을 마음대로 그리는 것이며 욕구를 그림으로 표현하는 것이라 정의 한다. 만화는 유희적인 낙서로부터 시작되는데 낙서는 자기중심적 표현으로서 외계의 모든 대상을 자기 기분대로 설정하고 거기에서 욕구 불만을 해소시키며 상상을 통하여 자신이 원하는 모든 것을 가능케 한다. 이러한 표현 매체로서의 낙서가 만화로 발전되었는데 그 표현력의 다양성은 어느 매체에도 뒤지지 않는다.<sup>16)</sup>

만화는 언어기호와 조형기호가 혼합된 표현 양식으로서 이 두기호의 상호 보완적 관계는 두기호가 독립적으로 사용되었을 때 보다 훨씬 뛰어난 효과를 가진다. 언어기호 학자들에 의해 언급되고 있는 언어의 애매성은 발신자와 수신자 사이에서 무수히 발생하게 되는데 여기에 그림이 추가되면 언어의 애매성이 명료하게 바뀐다. 이와 같이 만화는 형상화된 이야기로서 상당히 이해하기 쉬운 특성을 가지고 있다. 만화는 과장, 생략, 유머, 데포르메의 표현기법을 가지고 있으며 단순하게는 표현의 방법을 의미하고 복합적 의미로는 객관적 창작을 가리킨다.<sup>17)</sup>

만화의 형식은 주로 크게 세 가지로 구분되는데, 카툰(Cartoon), 캐리커처(Caricature) 그리고 코믹스(Comics)가 있다.

#### 1). 카툰(Cartoon)

카툰(Cartoon)은 어원이 유럽의 타피스트리 밑그림으로 ‘대강그린 그림’에서 유래되었으며, 회화적이 라기 보다는 풍자적이고 해학적이며, 어떤 사

---

16) 데즈카 오사무 저, 손상익 역, 만화그리기 ABC, 아람드리, 1998, p.19

17) 프랑스 라카생 저, 심상용 역, 제9의 예술만화, 하늘연못, 1998, p.17

회나 정치적 사건에 대한 핵심을 뽑아서 거기에 재치와 유머를 섞어 만들어낸 창작물이다.<sup>18)</sup>

현대에 들어서는 예술성이 강조되는 비판적 그래픽이라는 이름도 얻고 있다. 카툰 작가가 갖추어야 할 능력은 대수롭지 않게 지나칠 수 있는 사건을 통찰력을 통해서 찾아내는 안목이 있어야 하며, 역사에 대한 안목과 문제를 직설적으로 표현하는 것이 아니라 은유적이고 유머적으로 표현해야 하고 중심내용을 구체적으로 시각화 할 수 있는 표현력을 갖추어야 한다.

대개의 만화 연구가들은 카툰의 뿌리가 서유럽에 있다는데 의견의 일치를 보이고 있다. 특히 카툰은 한 칸짜리 풍자만화로서 신문의 시사만화로 자리를 굳혔는데 유럽 쪽에서는 카툰이 주로 사회 비평적 내용을 담고 있는데 반하여 미국에서는 흥미와 오락위주의 내용을 많이 담고 있다.

카툰은 이데올로기를 전달하는 훌륭한 표현매체이며 그 내용은 정치적인 것뿐만 아니라 사회, 문화, 경제, 성(sex)등 사람에 관계되는 모든 것을 소재로 삼고 있다. 만화의 특성중 하나가 소재의 제한을 받지 않는 것인데 카툰은 그 어떤 표현매체보다 대중에게 쉽게 내용을 전달할 수 있는 표현매체이다.

## 2). 캐리커처(Caricature)

캐리커처(Caricature)는 'caricare'이라는 라틴어를 어원으로 하고 있는데 '신다', '부담 한다'라는 개념으로 어떤 특정한 대상 특히 인물을 희화화(戲畵化)한 것을 일컫는다. 대상이 주로 사회적으로 널리 알려진 인물을 변형,

---

18) 최태신, 김광한, 전계서, p 518

과장, 왜곡, 생략의 기법으로 풍자한 것이다.<sup>19)</sup> 인간의 내면에는 자신의 우월감을 나타내려는 욕구가 있다. 그러나 우월감에 대한 욕구가 좌절되거나 성취되지 못하였을 때, 타인과 비교하여 자신의 열등감을 인정하지 않을 수 없고 그 힘에 저항할 수 없을 때 타인에 대한 공격성이 타인을 비하시키는 것으로 나타난다. 그러나 자신의 주위사람을 비하시키면 분쟁이 일어나게 되고 인간관계와 사회생활에서 심각한 문제를 야기 시키기 때문에 그 대상을 자신과 아무런 관련이 없어 보이고 최고의 지도자라 일컬어지는 사람을 대상으로 삼게 되는데, 그들에 대한 비하를 통하여 자신의 우월감에 대한 욕구에 대한 불만족감에서 오는 스트레스를 해소하게 된다. 캐리커처는 보통사람위에 ‘군림’하는 존재들을 골계(滑稽)의 대상으로 삼는 표현기법으로서 그 해학성이 뛰어나다.

한때는 캐리커처의 소재 대상이 대부분 지도층이었기 때문에 꽤 씹죄로 인해 정치적 탄압을 받기도 하였으나, 오늘날에는 정치가나 지도층 인사가 캐리커처의 대상으로 얼마나 그려지느냐로 자신의 인기를 특정하기도 한다. 한 가지 유의할 점은 캐리커처의 작품 배경에는 정치성이나 작가의 개인적 감정에 치우침이 없어야 하고 단순한 인신공격이 되어서는 안 된다는 것이다.<sup>20)</sup>

### 3). 코믹스

우리가 일상적으로 접하고 있는 대부분의 만화가 코믹스(Comics) 또는 코믹스트립(Comic-Strip)이라고 불리는 형식의 만화인데 이것은 일정한 내

---

19) *ibid*, p 518

20) *ibid*, p 518

용을 갖는 줄거리 만화를 일컫는다.<sup>21)</sup> 여기에는 주인공이 등장하며 기, 승, 전, 결의 일관된 형식을 갖는데, 신문의 4컷짜리 삽화 형식에서부터 장편만화까지 일컫는다.

스토리 만화의 가장 큰 특성은 내용이 문학적이며 표현형식이 시각적이라는 데 있다. 문학이 순수예술이라고 한다면 만화는 글과 그림으로 이루어진 표현으로서 문학과 밀접한 유사성을 갖추고 있는 응용예술이라 하겠다.

문학은 그 기능면에서 아리스토텔레스의 쾌락설과 교훈설, 호라티우스의 교훈 설이 그 기저를 이루고 있는데, 이외에도 인간과 관계된 철학, 사상 등을 정서 화하여 독자에게 감동을 주는 역할을 한다. 마찬가지로 만화도 이러한 문학이 갖는 기능을 갖추고 있기 때문에 독자에게 인생의 참다운 의미와 삶을 깨닫게 할 수 있을 뿐만 아니라 풍자와 해학을 통한 웃음과 재미를 선사한다.

예술 작품이란 비실제적인 내용을 구체적으로 표현한 것을 의미한다고 볼 수 있으며 개성적이고 독창적일 때 그 가치를 인정받게 된다. 따라서 순수문학과 만화는 인간을 중심으로 한 표현이며 창작이다.

### 3. 커뮤니케이션으로서의 만화

만화는 기능적인 면에서 크게 두 가지 유형으로 보는 관점이 있는데 그 하나는 대중예술로서의 예술적 기능을 담당하는 순수한 창작물로 보는 견

---

21) *ibid*, p 519

해와, 또 다른 하나는 만화가 언어나 다른 표현매체보다 쉽게 이해된다는 의미에서의 커뮤니케이션 기능으로 보는 견해이다. 인간은 사회적 동물이기 때문에 사회의 구성원으로서 갖추어야 할 첫 번째 여건이 커뮤니케이션 능력임은 두말할 나위가 없다.

인간의 의사소통에 중추적 역할을 담당해온 것은 문자와 언어이며, 어린 아이가 태어나서 처음 배우기 시작하는 것은 언어기호이다. 이러한 언어야말로 인류문명 발달에 가장 큰 역할을 담당해온 것이 사실이나, 복잡한 현대사회에 이르러서는 언어기호만으로 완전한 커뮤니케이션 기능을 수행한다고 보기 어렵다는 것이 언어기호 학자들의 견해이다.

그 이유 중에 하나는 현대사회가 이미지 사회라는 것이며, 이미지를 시각적 차원에서 명료하고 인상적이며 흥미롭게 전달하기에는 언어기호만으로는 부족한 점이 있기 때문이다. 이미지(Image)는 영상 또는 심상이라 일컫기도 하고 그 집합형태를 이미지리(Imagery)라고 한다. 본디 이 말은 철학과 심리학에서 처음 사용하기 시작하였는데, 이미지는 흔히 마음의 그림(mental picture) 또는 언어의 그림(word picture)이라 표현되어왔고 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 등 감각의 세계를 포괄적으로 수용하여왔다.<sup>22)</sup> 이러한 이미지를 구체적으로 표현하여 타인에게 전달시킨다는 것은 언어기호만으로는 미흡하다고 하지 않을 수 없다.

이미지란 새롭게 만들어진 또는 재생산된 시각이다. 모든 이미지는 사물을 보는 시각을 구체화하는 것이며 그 감각 체험을 그대로 서술하거나 설명하는 것이 아니라 회화적 표상으로 나타난다. 따라서 이미지의 표현에 있어서 언어기호 이외의 시각적 기능을 담당하는 매체의 필요성이 요구

---

22) 임청산, 문학과 만화와의 구성요소와 상관성 연구, 1998, p. 29

된다 하겠다.<sup>23)</sup>

글과 그림의 결합으로 출발한 만화와 애니메이션은 만화 속에 내재된 만화만의 상징(Icon)으로 사람이나, 사물, 장소 혹은 생각까지 모든 이미지를 형상화 시키며 기호화한다. 만화와 애니메이션은 유기적 생물체의 복잡하고 미묘한 속성을 단순하고 절묘하게 개념화시키면서 언어이상으로 상징체계를 무한히 확장시킨다. 만화와 애니메이션은 현실적인 그래픽 재현과 때로는 다소 과장된 방식으로 커뮤니케이션의 도구가 되고 있는데, 그들은 실제에 대한 유상적 이미지가 강한 캐릭터를 창출하여 실제 원형사이의 감성적 상상력을 덧붙여 사회적으로 관습화되고 약호화된 측면을 재미와 유머로 자연스럽게 표현해주고 있다.<sup>24)</sup>

미국의 언어학자 야콥슨(Roman Jakobson, 1896- 1982)<sup>25)</sup>은 커뮤니케이션의 구성요소로 <발신자>, <수신자>, <메시지>를 비롯하여 <상황>, <코드>, 발신자와 수신자 사이의 <접촉>을 들었다. 야콥스는 이러한 여섯 가지 요소가 서로 다른 언어기능을 성립시킨다고 보았다. 첫째는 <지시적 기능>으로 <상황>의 지시대상으로 향하는 방향인데, 이는 언어가 수행하는 가장 기본적인 기능이다. 왜냐하면 어떤 대상에 관해서 말할 때 언어는 그 대상을 지시해주는 것이기 때문이다. 둘째는 <감정 표현적 기능>으로 이것은 언어내용에 대한 <발신자>의 태도를 직접적으로 표현하려는 목적을 갖는다. 언어가 전달하는 정보에는 언어의 지시적 측면뿐만 아니라 감정적 측면도 포함한다.

셋째는 <명령적 기능>으로 <수신자>를 지향하는 명령을 포함한다. 넷

---

23) 최태신, 김광한, 전개서, p. 519

24) 이종한, 기호학적 틀 안에서 만화애니메이션의 상징적 표의체계, 만화애니메이션 연구 통권 제7호, 2003, p.163

25) Roman Jakobson, Selected Writings, The Hague: New York: Monton, 1971, p. 57

째는 <친교적 기능>으로 발신자와 수신자 사이의 <접촉>을 통하여 커뮤니케이션을 성립시키고, 이를 연장하거나 중단시키며, 회로를 확인하고 상대방의 주의를 확인하는 기능이다. 다섯째는 <메타 언어적 기능>으로 발신자와 수신자가 상대방과 일치하는 <코드>를 사용하고 있는지를 확인하는 기능이다. 여섯째는 <시적 기능>으로 <메시지>자체에 초점을 맞추는 기능이다. 시적기능은 단순한 언어 예술의 기능이 아니라 언어활동에서 기호와 대상의 관계를 분명하게 한다.

여기에 덧붙여서 에코(Umberto Eco, 1932- )<sup>26)</sup>는 커뮤니케이션에서 중요한 것이 <해석>의 의미란 것이다. 해석은 반드시 수신자의 단계뿐만 아니라 발신자의 단계에서도 일어나는데, 이러한 문제점을 다소 해결할 수 있는 것이 시각적 기호라 할 수 있다.

우리가 <사랑>이라는 언어를 사용하게 될 때에는 어떤 사랑을 의미하는지 즉, 부모와 자식 간의 사랑, 이성간의 사랑, 종교적인 사랑, 우정, 육체적 사랑 등등 수많은 의미로 나뉠 수 있으며, 이러한 사랑이 어떤 상황에 나타나고 전개되는지, 그 관계는 어떤 관계인지, 그것을 어떻게 해석할 것인지에 대한 문제는 그리 간단치가 않다. 그런데 이것을 그림과 언어를 동시에 사용하여 표현하였을 경우엔 그 상황이 달라진다. 즉, 보다 쉽게 이해할 수 있는데 이는 조형기호인 그림은 시 지각을 통해 종합적으로 대뇌에 직접 인식되기 때문이다.<sup>27)</sup>

커뮤니케이션의 관점에서 본다면 만화는 민족이나 문화, 언어가 다르더라도 그 내용을 전달할 수 있는 장점을 가지고 있다. 의사소통이 되지 않

---

26) Eco, Umberto, ed. Meaning and mental representation, 'On Truth. A Fiction', Indiana University Press, Bloomington, 1988, p. 43

27) 김창우, 103인의 현대사상, 민음사, p. 443

더라도 그림을 통하면 의미전달이 가능해지기 때문이다. 만화는 국경을 초월하여 세계적으로 통용될 수 있는 매체이며 이를 통하여 한나라의 문화를 다른 나라에 자연스럽게 전파시킬 수 있고, 문화침투의 선봉자 역할을 담당케 할 수 있다. 따라서 만화는 언어기호와 조형기호가 결합된 매우 효과적인 커뮤니케이션 매체이다.

### III. 아동화와 만화모방

최근 물질적인 풍요와 맞벌이 부모 등 사회현상의 변화로 인해 비행과 폭력, 왕따 등 주위로부터 고립되는 아동들의 문제가 사회적 문제로 급속히 진행되고 있다. 이러한 현실에서 ‘인성이 지성보다 중요하다’는 에먼스의 말<sup>28)</sup>은 특히 초등 미술 교육현장에 보다 설득력 있게 다가오는 말이라 할 수 있다.

지난 20세기는 주로 이성적 지능 IQ(Intelligence Quotient)로 인간의 질을 판단하던 시대였다. 최초의 지능검사는 1905년 비네(Binet)에 의해 개발되었는데, 그 개발 의도는 초등교육을 제대로 받을 수 있는 학생과 그렇지 못한 학생을 입학 전에 미리 가려내기 위한 것이다. 그러나 지적능력도 중요하지만 ‘학교의 우등생이 사회의 열등생’이란 말이 있듯이 지능지수가 인간을 종합적으로 판단하는 절대기준이나 척도가 될 수 없는 것이다.

이 한계에 대한 하나의 대안으로 제시된 것이 감성지능 EI (Emotional Intelligence) 개념이다. 감성지능이라는 용어는 1990년 셀로비(Salovey)와 메이어(Mayer)<sup>29)</sup>에 의해 최초로 사용되었는데, 이들은 감성지능을 감정을 정확히 지각, 인식, 표현하는 능력, 감정을 생성하고 이용하여 사고를 촉진시키는 능력, 감성발달과 지적 능력을 촉진시키기 위해 감정을 조정하는 능력<sup>30)</sup>이라 정의한다.<sup>30)</sup> 이를 달리 표현한다면 감성지능이란 자신의 감정을

---

28) Gardner, Howard, 문용린 역, 다중지능-인간지능의 새로운 이해, 김영사, 2001,p.18

29) 대니얼 골먼, 황태호 역, 감성지능, 비전코리아, 1997, p.95-98

30) ibid, p.95-98

인식하는 능력, 다른 사람의 감정을 인식하는 능력, 자신에게 동기를 부여하는 능력, 자신의 감정을 관리하는 능력, 다른 사람의 감정을 관리하는 능력이라 할 수 있다.<sup>31)</sup>

교육을 통하여 후천적으로 개발 가능한 감성지능에 관한 연구는 미술교육에서도 예외는 아니다. 가드너(Howard Gardner, 1943-)는 그의 다중지능이론에서 지능을 단일하고 불변적인 것으로 보는 기존의 개념을 비판한다. 그는 지능은 모든 사람에게 어느 정도는 다 있되 나타나는 정도는 사람마다 다르고 각 지능을 어느 정도까지는 발달시킬 수 있으며, 특히 아동기의 환경조성(훈련)을 통해 지능발달이 촉진될 수 있다고 보았다.<sup>32)</sup> 따라서 감성지능은 예술교육을 통하여 아주 효과적으로 개발될 수 있으며 특히 자유로운 미술표현 활동을 통해 신장시킬 수 있다고 말할 수 있다.

## 1. 아동에게 끼치는 영향

### 1). 심리적 측면

박인수<sup>33)</sup>는 아동의 가장 본능적이고 강력한 학습도구는 드로잉이라 주장한다. 다시 말하면 아이들이 쉽게 다가설 수 있고, 연필과 종이만 있으면 마음속 깊은 곳에 있던 이야기를 마음껏 그림으로 풀어낼 수 있는 만화는 아동의 감정을 쉽게 표현하는 좋은 매체가 된다는 것이다. 만화를 통해 아동들은 다양한 재료를 창의적으로 사용해야 한다는 미술시간의 부담감을

---

31) 황은아, 김성숙, 감성개발을 위한 만화표현활동 프로그램의 개발, 미술교육논총, Vol.14 No.1 2003, p162

32) 김일태, 미술활동으로 미술자아개념 EQ, IQ, 창의성 기르기, 양서원, 2001, p.249

33) 박인수, 01만화세대, 거근당, 1999, p.7

덜고, 기능의 미숙함으로 주저되는 자신들의 표현 욕구를 나름대로 표출할 수 있다.

콜(Cole)은 청소년들은 그들의 정서적인 관심과 자기표현을 위한 배출구가 필요하다고 하며, 사회에 적응하기 위해 변화하는 과정에서 필연적으로 생성되는 긴장을 해소하기 위해 음악, 미술, 연극 등과 같은 과목에 대한 실질적인 욕구를 가지고 있다고 밝히면서 그것이 자기표현의 수단이 많은 아동들 사이에서 뚜렷한 구별 없이 재능이 없는 아동들도 열중할 수 있도록 자기표현을 위해 제공되어야 한다고 주장하고 있다.<sup>34)</sup>

선사시대인 들의 동굴벽화에서 볼 수 있듯이 사람들은 최초의 드로잉을 통해 자신들을 예술적으로 표현했다. 이것은 언어를 사용하기 훨씬 전부터 일이다. 만화는 자아의 표출인 원시적인 드로잉에 ‘글’이라는 언어를 사용하여 자유자재로 자신의 감정을 표현할 수 있다. 선과 배경묘사를 통해 감정을 실을 수 있고, 은유적, 비유적, 상징적, 과장된 표현으로 내면을 드러낼 수 있으며 글과 그림을 동시에 사용하는 것은 만화가 아동의 자신의 내면과 연계하여 생활 경험과 상상력을 개성적이면서도 자유롭게 심리적인 면을 드러내어 표현할 수 있는 매체라는 것을 알려준다.

## 2). 가치관의 형성

가치관이란 ‘사람이 자신을 포함한 세계나 만물에 대하여 가지는 평가의 근본적인 태도, 또는 견해’를 일컫는 말로서 아동에게 있어 바른 가치관을 갖도록 하는 것은 어떤 분야의 교육보다도 중요하다. 자신에 대하여 바르

---

34) Rondall B. Adler, 김인자 역, 인간관계와 자기표현, 한국상담심리연구소, 1982, p.252

게 인식하고 타인의 이해하며 배려하는 태도는 사회적 대인 관계형성을 도와주며 아동을 적극적인 태도로 자라게 하는 중요한 밑거름이 된다.

셀로비와 메이어가 감성지능을 구성하는 요인으로 정리한 다섯 가지 역할인 자기감정 인식, 자기감정 조절, 자기 동기 부여, 타인감정 인식, 그리고 원만한 대인관계형성에 만화 표현 활동이 끼치는 효과를 알아보면 다음과 같다.

만화표현이 자기감정을 인식하는 도구로 자연스럽게 사용되는 것은 흔히 발견되는 현상이다. 만화의 가장 기본이 되는 것은 자유드로잉이다. 아동은 불안하거나 기쁘거나 혹은 지루할 때 자신의 감정 상태에 따라 습관적으로 연필을 들고 주변에 낙서를 하거나 색칠을 한다. 이렇게 은연중에 표현된 만화나 낙서 등은 아동의 정서 상태를 파악할 수 있게 한다.

만화가 하비(Harvey)는 그의 칼럼 ‘코미코피아(comicopia)’에서 말하기를 ‘나는 여러 자세를 취하고 이리저리 날뛰고 있는 수많은 인물들의 그림을 지금껏 그려왔다. 그러나 그러한 그림들이 아무리 활기 있고 생생할 지라도 내가 그 인물 중 하나에 말풍선을 달아 그로 하여금 말을 하도록 만든 후에야 비로소 그 그림은 생생하게 살아나는 것이다.’라고 하였다.<sup>35)</sup> 아동들은 그림에서 다 표현하지 못한 자신의 생각이나 의도를 문자의 차용을 통해서 표현하려한다. 뿐만 아니라 수업시간을 통해 자신의 만화작품에 대해 설명하고 감상하는 활동은 아동들에게 자신의 감정을 인식하는데 큰 도움을 준다.

초등학교 고학년(4-6) 230명을 대상으로 설문조사를 한 결과 만화를 그리는 이유에 대해 약 20%(43명)의 아동은 ‘무심결에 그린다.’였으며, 약

---

35) Randall P. Harrison, 하중원 역, 만화와 커뮤니케이션, 이론과 실천, 1994, pp.64-65

20%(44명)의 아동은 ‘스트레스해소를 위해서 그린다.’ 라고 응답했다.<sup>36)</sup> 이처럼 아동은 화가 나거나 슬플 때 가장 많이 손쉽게 하는 행위 중의 하나가 낙서이고 만화 그리기이다. 만화표현은 자기감정조절 역할을 한다고 볼 수 있는데 아동은 자신에게 쌓여있는 분노와 화, 스트레스 등 자신의 감정을 만화그리기를 통해 조절할 수 있다. 만화는 그리는 것뿐 아니라 보는 것도 정서조절에 도움이 된다. 만화를 보는 것은 아동의 정서를 순화시키는 역할을 한다. 만화는 아동에게 즐거움을 주며 정서적으로 안정감과 평온감을 줄뿐 아니라 울분을 풀게 해주고 마음의 짐을 덜게 하며 단조로운 일상에 새로운 용기와 활기를 불어넣어 긴장감을 완화 혹은 해소시켜주는 기능을 가지고 있다.

슈피겔만(Spiegelman)은 그의 인터뷰에서 ‘갓난아이의 경우 어머니의 웃는 얼굴을 보고서 그 도형적 형태를 곧바로 뇌에 각인시켜서 미소의 보편적 의미를 깨닫기 시작 한다는 것이 과학적 연구결과로 나왔다. 만화는 그렇게 인간의 사고형태와 밀접한 연관이 있다. 특히 만화는 도형적 표현을 통해 아이들에게 <힘들지 않는 가르침>을 전달할 수 있다.’(조선일보, 2003)라고 말하였다. 아동은 만화선택에 있어서 아동의 자연스런 정서 발달 단계에서 스스로 갈망하는 욕구를 충족시키기 위하여 만화를 본다. 만화를 보면서 상상과 환상의 세계에 잘 몰입하게 되는 12세의 아동은 모험과 공상을 간접 경험하고, 현실세계에 직감할 수 있는 능력이 생긴 때부터는 진실한 내용과 지식을 쌓을 수 있는 만화를 선호하게 된다. 이처럼 만화는 아동에게 자기 동기부여 능력을 키워준다고 볼 수 있다.

만화 표현 활동은 다른 사람의 감정을 읽는 경험 즉, 타인감정 인식을

---

36) 황은아, 김성숙, 전계서, p.164

가능하게 한다. 김건<sup>37)</sup>에 의하면 만화는 문자와 그림이 각각 단독으로 가진 기능들을 합쳐 시각적, 사고적 기능을 동시에 충족시키는 회화적인 것으로 오락성을 그 본질로 하는 것임에 장면마다 그림 한 컷이나 글 한구전이 연속되어 전체내용이 모두 재미있게 느껴지게 되며 그림만 보고도 별다른 노력을 들이지 않고도 즐거이나 내용을 연상할 수 있게 된다고 하였다.

아동들은 만화를 보는 것에만 만족하지 않고 그리는 것을 배우려고 만화 교실에 참여하는 이유에 대해 성경미<sup>38)</sup>는 아동들이 만화를 좋아하는 이유 중 하나는 만화를 통해 간접적 감정경험을 손쉽게 하게 되며 이는 만화가 가진 기능 중 주요 기능중 하나라고 말한다. 공포만화를 보면 무서워지고, 재미있는 만화를 보면 즐겁고, 웃기는 만화를 보면 신나게 웃고, 슬픈 만화를 보고 눈물을 흘리는 등 다양한 감정이입이 가능하다는 것이다.

만화는 또한 표현활동을 통해 대인관계기술을 신장시킬 수 있도록 한다. 만화가 가진 큰 장점중 하나는 표현 주제에 제한을 받지 않는다는 것이다. 또한 그 재료나 작품의 규모 또한 자유롭기 때문에 작품에 따라 개인작품과 협동작품이 가능하다. 만화는 경쟁이 되기보다는 표현하는 이의 개성이 존중되며 공감대도 쉽게 형성된다. 만화 표현활동은 표현 기법이 어렵다는 부담이 적고 잘 그리고 잘못 그린다는 개념이 모호하기 때문에 서로의 작품에 대한 배려와 인정해주는 태도가 자연스럽게 이루어지는 경향이 있다.<sup>39)</sup>

이와 같이 만화 표현활동은 아동으로 하여금 자신에 대하여 바르게 인식

---

37) 김건, 만화가 어린이의 언어와 생활에 미치는 영향, 부산교연연구논문집 제14호, 1997, p.25-37

38) 성경미, 애니메이션·만화, 21세기 미술교육 7·8월호, 2000, p.24

39) 황은아, 김성숙, 전계서, p168

하도록 하며 타인을 이해하고 배려하는 태도를 가지게 하는데 이는 또한 사회적 대인 관계형성을 도와주며 아동에게 적극적이고 바른 가치관을 가질 수 있도록 이끌어 주는 역할을 한다.

### 3). 미술 교육적 측면

최근 학교교육에서 만화교육에 대한 관심이 높아지고 만화육성에 관한 움직임이 활발해짐에 따라 만화는 아동에 관한 연구의 대상으로 부상하고 있다. 또한 교육적인 측면에서 만화가 아동교육에 미치는 영향이나 본질에 대한 연구, 그리고 이를 초등학교 교육현장에 수용시키려는 연구가 이루어지고 있다.

교육현장에서 만화그리기를 통해 만화에 대한 올바른 이해, 자기표현의 즐거움, 미술의 사회, 문화적 기여에 대한 효율적 지도도 가능하다고 생각된다. 그리고 만화표현기와 감상의 입문기에 있는 초등학생들에게 만화를 활용하여 다양한 경험을 제공하게 함으로써 학생들의 만화표현 욕구를 충족시켜줄 수 있고 자기 감정표현의 즐거움과 자신감을 길러줄 수 있으며 생각하는 힘과 함께 창의력이 길러진다고 본다.

만화는 과거에는 오로지 아동을 위한 오락용 스토리 만화와 일간신문의 네 컷 만화나 만평 등이 전부인 것으로 인식되었다. 그렇지만 오늘날의 만화는 오락, 광고, 교육, 영화, 도서 등 모든 영역을 자유롭게 넘나들며 놀라운 속도로 확산되고 있다.

1990년대부터 애니메이션의 고 부가치성에 대한 인식도는 급속도로 높아

졌다. 현대의 복잡한 시장경제의 변화와 다양한 욕구변화에 의해서 독특한 개성을 지닌 캐릭터는 기업의 자사제품이나 브랜드를 소개하고 이미지를 형성하는 상징적 요소로 널리 이용되고 있으며 더 나아가 캐릭터 그 자체가 상품화되거나 응용되어 독자적인 사업을 형성하여 급속도로 확대되고 있다.

애니메이션 사업은 애니메이션을 만드는 것으로 그치는 것이 아닌 주인공을 상품성이나 물건으로 기획하여 이를 다시 음반, 팬시용품, 옷, 동화책 그리고 패스트푸드 디자인 상표 등으로 재생산하여 쉽게 잊혀 질수 있는 영상매체의 단점을 보완해 많은 수익을 올리고 있다.

미국에서 첨단 컴퓨터 그래픽을 활용한 애니메이션 영화들이 천문학적인 흥행성적을 올리면서 잘 만든 영화 한편이 수백만 대의 자동차 수출과 맞먹는 효과를 거두자 국내에서도 이 같은 영상산업의 잠재가치가 부각되고 이 분야의 인재 육성의 필요성인식이 계기가 되어 각종 만화행사가 개최되었으며 만화산업 육성의 계획발표 등을 통해 만화에 대한 인식의 전환이 시도되고 있다.

그러나 이렇게 만화가 도서, 생활용품, 미디어 등 다양한 형태로 우리의 생활 속에 자리하고 있고 아동의 사고방식이나 정서에 많은 영향을 끼치고 있음에도 불구하고, 오늘날의 교육현장은 만화에 대한 편협한 시각에서 아직까지도 벗어나지 못하고 있다. 교과에서의 만화는 지식의 이해를 돕기 위한 자료나 학습의 흥미를 유발하기 위한 도구로 수용되어 왔으며, 만화 관련 선행연구들은 만화의 실태나 부정적인 영향에 머물러 있어 만화에 대한 본질적 이해가 부족하고 교육적 측면에서 적극적으로 활용 개선하고자 하는 노력이 미흡하다.

물론 이전에 비해 만화의 영향력이 커짐에 따라 그에 대한 인식도 서서히 전환되어온 것도 사실이다. 이러한 변화는 교과서 및 교육과정에서도 살펴볼 수 있는데 제 7차 교육과정에서는 국어, 사회, 과학 등 각 교과마다 만화를 동기유발, 학습의 전개, 심화, 발전, 읽을거리 등에 활용하고 있으며, 미술교과에서도 표현방법의 하나로 제시하고 있다.<sup>40)</sup> 현재 초등 미술교육에서 만화교육이 어떤 내용과 방법으로 이루어지는지를 현행 7차 미술교과서를 중심으로 단원과 학습제재를 분석하면 <표1>과 같다.

<표1> 제7차 초등학교 미술과 교과서에서 만화적 요소가 있는 단원 분석

학년	단원	학습제재	만화적 요소
3	4. 표정과 느낌 (p.14-17)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●얼굴표정 살펴보며 느낌 이야기하기</li> <li>●여러 가지 얼굴의 느낌 표현하기</li> <li>●작품 감상하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●김홍도의 &lt;서당&gt; 속에 등장하는 인물을 보며 표정에서 느껴지는 기분이나 감정, 상황에 대해 이야기하기</li> <li>●말 주머니에 적절한 대사나 생각 넣기</li> <li>●인물의 성격과 특징이 잘 드러나게 과장과 만화적 표현을 활용한 표정 표현하기</li> <li>●여러 가지 표정을 입체카드로 만들기</li> </ul>
5	4. 이야기 세상 (p.12-15)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●작품을 보며 이야기하기</li> <li>●이야기 표현하기</li> <li>●작품 감상하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●여러 가지 캐릭터 살펴보기</li> <li>●애니메이션으로 표현하는 방법 알기</li> <li>●이야기를 여러 장면으로 나누어 만화의 특징적인 표정의 과장, 의인화, 생각주머니 등 표현</li> </ul>

40) ibid, p165

			효과를 활용하여 표현하기 ●배경을 바꾸어(셀 애니메이션) 이야기 내용 표현하기
--	--	--	---

만화는 초등 미술과 교육과정에서 3학년과 5학년에 도입되어 있는데 3학년의 4단원 ‘표정과 느낌’에서는 인물의 표정을 주제로 하여 관찰활동과 함께 느낌 표현에 중점을 두었다. 대부분의 3학년 학생들이 사실적인 시각으로 눈을 떠가는 시기에 있으므로 친근한 소재인 얼굴의 표정을 관찰하여 다양한 방법으로 표현하게 함으로써 표현의 폭을 넓히고자 하였다. 그리고 그 방법으로 여러 가지 표정과 느낌이 잘 나타나도록 표현하고 그에 적절한 말 주머니(말풍선)를 만들거나, 기분을 나타내는 만화적 상징기호 등 만화의 요소들을 사용하고 있다. 또한 5학년의 4단원 ‘이야기 세상’은 학생의 자유로운 표현에 중점을 두고 애니메이션과 캐릭터를 도입하고 있다.

외국의 경우, 주변국인 대만에서는 1988년에 발행한 초등학교 미술 교과서에서 이미 만화관련 단원을 찾아볼 수 있다. 5학년 교과서에서는 캐리커처가 하나의 단원으로 다루어져 있다. 기존 작품의 캐리커처를 보고 아이들의 친구 얼굴 그리기의 특징을 잡아 그린 작품들과 달리거나 뛰는 인물의 특징을 살린 4단 만화 그리기 연습도 작품으로 제시되어 있다. 6학년에서는 이야기가 있는 만화를 구성하는 방법이 4단계로 소개되어 있다. 또한 기존 만화에 대한 감상 작품도 실려 있고 색칠이 된 학생작품도 실려 있는 것으로 보아 국내보다 다양한 각도에서 만화학습을 중시하고 있음을 알 수 있다.<sup>41)</sup>

---

41) ibid, p165

## 2. 만화모방의 실제

아동심리학에서는 6세에서 12세까지의 아동시기를 ‘아동후기’, ‘학령기’ 또는 ‘또래시기 (gang age)’ 등으로 지칭하고 있다. 이것은 어린 유아기와 달리 아동의 생활중심이 가정에서 학교로 옮겨지는 한편, 이때부터 아동들은 많은 시간을 또래와 어울려 지내게 되면서 비롯된 것으로 이 시기의 아동은 부모와 가족 구성원의 영향뿐만 아니라 학교, 교사, 친구, 책 그리고 TV등 다양한 외부 환경에 크게 영향을 받게 된다고 한다.<sup>42)</sup> 왓슨(Watson, 1878-1958)은 아동들의 상상적 활동은 3-4세부터 10-12세까지 대부분 아동들의 정신적 생활에 상당한 비중을 차지하고 있다고 지적하면서 그는 아동들이 현실세계에 크게 새로움과 신기함을 느끼지 못해 동화나 만화에 매우 흥미를 갖게 된다고 하였다.<sup>43)</sup>

아동들의 정신세계는 공상과 느낌과 모호한 인식과 미세한 지각으로 꽉 차있다. 세상의 새로운 일들에 직면하여도 빠르고 정확하게 사물을 파악하는 능력을 보이는가하면 직접적인 정보나 뚜렷한 지식이 없이도 사물을 감지해 내기도 한다.<sup>44)</sup>

아동의 시 지각 발달에 영향을 주는 요인을 심리학자와 미술 교육가들은 신체발달, 지각발달, 개념발달, 정서발달, 환경적 조건 등에 의해 미적표현이 변해간다고 보고 있다. 여기서 신체발달, 지각발달, 개념발달, 정서발달의 네 가지 요인은 아동 자신의 문제인 반면 환경적 조건은 아동을 둘러싸고 있는 주변 환경의 문제로 폭넓은 관심이 요구된다. 환경적 요인은

---

42) 김경희 저, 아동심리학, 박영사, 1986, p. 233

43) 김수희, 일본만화가 아동의 태도에 미치는 영향, 중앙대학교교육논총 재인용, 중앙대학교대학원, 1995,6, pp.57-58

44) Marrie Winn 저, 서영숙 역, TV를 그자, 서원, 1992, p. 29

자연적인 것과 문화적인 것으로 구분되는데, 지리적 조건이나 기후조건 따위는 자연적인 조건이고, 전통, 가치관, 문명의 이기에 관련된 것은 문화적 요인이라 할 수 있다.

유아기와 달리 아동기는 생활 중심이 가정에서 학교로 옮겨지는 한편 이때부터 아동들은 많은 시간을 또래와 어울려 지내게 되는데 이시기의 아동은 다양한 외적요인에 의해 환경적 영향과 자극을 받게 된다. 아동이 정신세계를 이루고 있는 많은 상상력과 미세한 지각감각들은 아동을 둘러싼 생활환경에 의해 다양한 발달을 하게 되는데, 현 우리나라의 아동들은 과밀한 수업과 학원 등 부모들의 가치관에 부합한 학습량 달성을 위해 생산적인 활동만 하는 경우가 허다하다. 이러한 환경요인들이 극심화 될수록 아동의 욕구, 창조성, 순수함의 상실과 더불어 스스로 즐길 수 있는 능력 상실까지도 야기할 수 있다.

울프와 마오리(Wolf & Maiorie)는 아동들의 현실 적응력에 따라 정상아, 문제아, 신경증 아동, 정신병 아동으로 분류해서 만화구독의 실태를 조사하였는데, 아동이 신경질적 증세를 보일수록 만화선호도가 높은 것으로 나타났다.<sup>45)</sup>

하지 말아야 할 것이 많은 환경 풍토 속에서 아동의 마음은 극도로 위축되며, 항상 옳고 그른 것을 분별해야 하는 현실보다는 부담을 주지 않는 만화의 세계가 더욱 매력이 있는 것은 당연한 일이다. 이러한 만화와 애니메이션 영상에 대한 강한 인상은 아동의 내면에 잠재되어 그대로 그림으로 반영되며 일반적인 아동화의 표현특성과는 다른 모방양식을 보여주게 되는 요인이 되고 있다.

---

45) 김수희, 전계서, p.346

현재 대부분의 아동화에서 모방되고 있는 만화의 요소들은 앞서 언급한 카툰, 캐리커처, 또는 코믹스라기보다는 주로 TV 애니메이션의 요소들이다. 아동의 만화모방에 대한 많은 우려들은 사실상, 카툰, 캐리커처, 코믹스 등의 만화가 가진 많은 순기능들이 아동들의 그림에 효과적으로 전달되지 못할 뿐 아니라 단순하고 손쉬운 모방으로 인한 개념화만 생산되기 때문이다. 그러나 아동들의 '개념화'는 사실상 만화모방만이 그 원인이 아닐 뿐더러 만화 모방이 배제된 그림에서도 쉽게 찾아볼 수 있다.

#### 1) 만화의 상징적 기호에 대한 모방

만화에서만 볼 수 있는 구체적이면서 상징적인 기호라는 것은 말풍선, 소리음표, 행동선(Action Lines), 물음표 등 현실세계에서 보지 못하는 것에 대한 직접적인 보완 기법으로서 만화그림에 없어서는 안 되는 필수적인 요소다. 이러한 만화의 상징적인 기호들은 만화그림에 생동감을 부여하여 실재성과 사실성을 가지고 강한 인상을 주는 역할을 한다.

##### ① 말풍선의 모방

말풍선은 만화에서 등장인물의 의사나 생각을 나타내는 상징으로 만화가에 의해 창작되며 일반회화에서는 볼 수 없는 형식이다. 아동들은 만화물을 통해 무의식적으로 이를 받아드리며 자신의 그림에 생동감이나 표현을

보다 명확하게 하는 수단으로 이용하는 듯하며 때로는 아동 자신의 내부의 욕구나 바람을 말풍선을 통해 유입함으로써 정신적 보상을 얻는 효과를 주기도 한다.

말풍선은 일상적인 대화를 나타내는 경우도 있고 상황에 따라 속삭임이나 생각을 표현해 주기도 한다. 말풍선안의 글자의 크기 차이는 주인공의 감정을 간접적으로 표현하는 기법으로 쓰이기도 한다. <그림 1-1>과 <그림1-2>, <그림 1-4>의 말풍선이 주로 일상 대화를 표현한데 비해 <그림1-3>은 주인공의 생각을 표현하고 있다. <그림2-3>의 경우는 글자의 크기와 색의 진하기로 주인공의 감정이 화가 난 상태임을 좀 더 명확히 강조하고 있다.

만화가들은 오랫동안 시각매체에 소리를 효과적으로 담아내고자 여러 가지 노력을 해왔으며 말풍선의 사용도 그중 한 가지 기법이다. 말풍선은 모양이 여러 가지이며 말에다 갖은 기호를 더하거나 혹은 때때로 기호만으로 말풍선을 채우기도 하며 나름대로의 다양성을 가지고 있다. 아동들의 그림에 나타나는 말풍선들은 단순한 기존 만화의 말풍선에 대한 단순모방이라기보다는 <그림1-1>과 <그림1-6>에서처럼 말풍선을 이용하여 나름대로 자신이 표현한 그림의 이야기를 풀어가는 방식으로 사용되는 것을 볼 수 있다. 아동화에 나타난 말풍선의 효과는 다분히 시나리오처럼 대사만으로 상황을 만들어가는 성향을 갖고 있다. 긴 설명이나 사실적인 표현이 갖추어지지 않아도 아동들은 말풍선을 이용하여 <그림 1-5>처럼 미루어 상황을 추리하고 상상할 수 있도록 나타낸다. 이렇듯 아동화에서 보여지는 말풍선은 모방적 차원을 지나 자신의 그림을 이해시키기 위한 창작력 훈련과 동료의 그림을 이해하기위한 추리의 근거로써의 역할을 톡톡히 한

다고 볼 수 있다.

## ② 행동선의 모방

만화에서는 만화가들이 움직임의 방향이나 속도를 표시하는 수단으로 행동선을 사용한다. 이는 만화의 본래 목적이 의도하는 메시지가 명확하고 재빠르게 전달하고자 하는데 있으므로 눈에 보이지 않는 형태 즉, 동작, 속도, 운동, 감정의 표현 등을 표현하기 위한 부수적인 선을 넣음으로써 생성된 듯하다.

아동들에게 있어서 자신의 작품에 구사할 수 있는 개성적이고 자의적인 표현기법보다 이와 같은 단순한 몇 개의 선 만으로도 쉽게 표현되어지는 ‘행동선’이 매력적으로 보이는 것은 당연한 일일 것이다. 평범한 회화적 표현 기법으로는 등장인물의 동세나 속도를 표현하기에는 아동의 능력상 한계가 있고 어렵게 생각되기 때문이다. 이러한 현상은 아동이 그리고자 하는 내용이 운동하는 모습이라든가, 자동차, 전투기 등 속도의 묘사가 요구되는 대상일수록 그 모방정도가 크게 나타난다.

<그림2-1>에서는 단순한 선을 인물 뒤에 그려 넣음으로써 넘어지고 있는 사람의 모습을 나타내고 있다. 사실 이 그림에서는 행동선을 굳이 사용하지 않아도 인물의 위아래가 바뀌어 있는 모습자체로 넘어지는 모습을 충분히 표현하고 있다. 이 그림에 들어간 행동선은 넘어지는 모습을 확실하게 드러내는 강조 역할인 동시에 ‘넘어지는 동작이 진행 중’이라는 시간적 개념도 같이 보여주고 있다. 사실 그림에서 시간의 개념을 표현하기는 매우 난해하다. 그러나 행동선은 아동들에게 인물의 동작을 사진처럼 정

지되게 보여주는 것이 아니라 인물의 동작이 연속된 상황임을 상상하게 하고 그로 인해 재미를 가지게 한다. <그림2-2>에서 공 뒤에 달려있는 두 개의 선은 그 공이 날라 가고 있는 중임을 암시하고 벌어질 상황을 예견하게끔 유도한다. <그림2-3>에서 거북이 옆으로 나타난 행동선 역시 거북이가 하늘에서 떨어지는 효과를 잘 드러내주고 있다.

### ③ 상징적 부호의 모방

말풍선과 행동선외에도 만화는 현실세계에서 보이지 않는 부분을 보완하기 위해 여러 가지 상징적 부호를 개발하여 사용한다. 물음표를 인물주변에 늘어놓아 이해되지 않는 상황에 놓인 인물을 묘사하거나 음표들을 늘어놓아 인물의 즐거운 기분을 나타내기도 한다. 아동들의 상징부호에 대한 모방은 만화처럼 상황을 부연 설명하는 도구로 쓰이기보다는 무의미하게, 단순한 형태의 모방으로 나오는 경우가 대부분이다.

아동들은 미술표현에 있어서 다소 그리기 어렵거나 또는 상상력이 필요한 보이지 않는 부분에 대한 간단하고 쉬운 해결방법으로 이러한 행동선이나 상징부호의 모방을 선택하게 되는데, 이는 사회가 점차 고도의 기술성을 포함한 안락한 생활로 발전하다보니 아동들의 지면에도 어려운 문제 직면에 대한 안이한 해결책을 찾으려는 태도로 해석할 수 있다. 오늘날 아동들이 손이 많이 가는 회화 표현보다 만화그리기를 선호한다는 것도 같은 맥락에서 생각해볼 수 있다.

또한 아동들은 자신이 표현하고자 하는 주제를 강조하거나 보다 명확하게 자신의 주제가 전달될 수 있는 수단으로써 상징적 기호를 사용하기도

한다. <그림3-1>에서 표현된 두 대의 자동차 충돌은 불꽃모양의 상징부호를 충돌한 부분에 그려 넣음으로써 자동차 사고를 보다 격렬하게 표현하고자 한다. <그림3-2>에 들어난 여러 부호들은 그림에서 아동이 표현하고자하는 파도와 폭풍의 위험한 상황을 잘 드러내고 있다. <그림3-4>에서는 하트 기호와 반창고 기호를 양쪽 나무에 각각 그려 넣음으로써 아동이 이야기하고자하는 각 나무의 성격을 표현하고 있다.

<그림 3-3>에서처럼 상징부호는 때때로 즐거움이나 어수선했음 등 인물의 감정과 상황을 표현하는 수단으로 사용되기도 한다. 인물의 옆이나 머리 위에 음표를 그려 넣음으로써 그 인물의 즐거운 감정을 나타내기도 하고 인물 주변에 작은 땀방울 기호와 먼지연기를 그림으로써 인물의 싸움이나 곤경에 처한 상황을 표현하기도 한다.

## 2). 만화 인물의 모방

일반적인 인간의 모습은 약 7등신, 8등신의 비율을 가진다. 그러나 만화의 인물은 대개 이러한 정상적 비율의 범위에서 벗어나는데 순정만화의 경우 10등신 또는 그 이상의 머리와 몸의 비율을 가진 인물이 주로 등장하며 이들은 주로 가는 팔다리와 마른 몸통, 작은 얼굴과 큰 눈 등을 가지고 있다.

이에 비해 유머 만화의 등장인물은 주로 3등신으로 머리가 몸체보다 큰 체형을 선호한다. 3등신의 등장인물은 주로 얼굴표현과 특징을 강조해 그려지는 경우가 많다. 때에 따라 만화주인공은 만화가에 의해 다양한 감정

표시의 방법으로 얼굴의 부분 강조나 생략, 또는 위치 변동 등이 사용되어 표현되어지기도 한다.

### ① 만화 인물의 재현

<그림 4-1-1>은 만화책에서부터 텔레비전 애니메이션으로까지 방영이 되었던 ‘짱구는 못 말려’의 주인공인 ‘짱구’ 캐릭터이다. 그리고 <그림 4-1-2>는 6학년 아동이 그린 ‘짱구’ 캐릭터이다. 아동이 그린 ‘짱구’ 캐릭터는 생김새에서 옷차림, 색상까지 원래의 캐릭터 그림에 매우 충실하다. 이 아동은 예시작품이 제시되지 않은 상태에서 ‘짱구’ 캐릭터를 매우 흡사하게 재생산해 내었으며 이는 이 아동의 머릿속에 ‘짱구’ 캐릭터가 완벽하게 기억되어 있음을 보여준다고 생각된다.

<그림 4-2-1>도 만화책과 텔레비전 모두에서 인기를 누렸던 ‘아기공룡 둘리’라는 캐릭터이다. <그림4-2-2>는 5학년 아동이 마찬가지로 예시된 그림 없이 그려낸 ‘둘리’ 캐릭터이다. 역시 캐릭터의 종류만 바뀌었을 뿐 아동의 재현은 매우 놀라운 수준이다. <그림 4-3-1>은 텔레비전에서 인기를 끌고 있는 ‘스폰지 밥’이라는 캐릭터이다. <그림4-3-2>와 <그림 4-3-3>는 각각 6학년과 5학년이 그린 ‘스폰지 밥’ 캐릭터이다.

아동들의 예시 작품은 원래의 캐릭터와 비교해보아도 손색이 없을 만큼 거의 완벽하게 원본의 캐릭터를 표현해 내고 있다. 이 아동들이 이처럼 완벽하게 만화의 인물을 재현할 수 있는 것은 만화에 대한 자발적 학습의

결과라고 보여 진다. 머릿속에 각인이 되도록 반복하여 보고, 또 수없이 반복하여 그려보고, 원본과 비교하여 수정하며 손으로 머리로 학습한 결과이다. 이러한 재현 능력을 단순히 아동이 방송매체에 지나치게 노출되었거나 나아가 개념화를 그리게 되는 이유가 된다는 식의 차원에서 부정적으로 해석할 것이 아니라 만화 그리기가 자발적 학습을 이끌어내는 순기능적 면을 고려해야 한다고 본다.

## ② 부분 형태의 재현

<그림 5-1>의 아동의 그림에 나타난 여성 인물의 ‘눈’은 순정 만화 주인공의 ‘눈’의 형태를 재현하고 있다. ‘눈’이 인물 얼굴의 1/2이상의 면적을 차지하고 있으며 ‘눈’ 그 자체만의 형태 역시 만화 캐릭터의 ‘눈’에서 주로 보여 지는 ‘눈’안에 위치한 특유의 두 원과 긴 속눈썹의 요소를 모두 갖추고 있다. 지나치게 큰 머리채와 가는 목과 발목의 형태역시 여성인물을 표현하는 일반화된 순정만화의 코드이며 아동은 그에 관한 재현 역시 충실하게 나타내고 있다.

<그림 5-2>에서의 남자인물의 모자와 얼굴의 크기가 인물이 타고 있는 자동차의 크기와 거의 흡사하게 나타나 있다. 인물의 눈썹과 얼굴의 드러난 각에 대한 지나친 강조나 인물의 이목(耳目)의 형태 등은 주로 명랑만화 주인공의 캐릭터에 쓰이는 모습이다.

<그림 5-3-1>은 한동안 여자 아동들 사이에서 큰 인기를 얻었던 ‘세일러 문’의 주인공 캐릭터이다. 원본만화에서는 이 주인공이 악당에 의해 난처한 상황에 처했을 때 힘을 가진 모습으로의 변신을 하는 과정이 화려하

고 다양한 팔 동작과 더불어 표현되고 있다. <그림 5-3-2>는 아동이 그린 8단 짜리 만화의 한 부분이다. 우측 하단에 그려진 여성인물의 팔 동작은 ‘세일러 문’의 변신동작을 나타내는 부분적 재현으로써 그 동작은 아동이 표현하려는 만화에서 제시되는 상황에 대한 설명적 효과도 나타내고 있다. 이 동작의 표현으로 많은 아동독자들은 이 장면이 변신을 의미하고 또 그로 인해 이 인물은 정의의 편이며 나쁜 인물을 응징하고자 한다고 한 순간에 예측한다. 이렇듯 때로는 부분형태의 재현이 단순재현이라기 보다는 부분적 재현을 통해 아동들이 이미 원본 만화에서 숙지하고 있는 정보에 대한 재활용의 효과를 가져 오기도 한다.

<그림5-4-1>은 2000년에 등장해 큰 인기를 얻은 플래시캐릭터 ‘줄라맨’이다. 둥근 원모양의 얼굴과 막대기 몸을 가지고 있으며 의상 대신 안대와 망토를 걸치고 등장한다. ‘줄라맨’은 플래시캐릭터로 먼저 만들어진 후 다양한 상업적 상품에 활용되다가 만화로까지 발전한 경우이다. 아동들에게 있어 ‘줄라맨’의 형태와 움직임은 다가가기 쉽고 그리기 쉬운 캐릭터이면서도 그들이 표현하려는 많은 것들을 손쉽게 나타내 줄 수 있는 매우 매력적인 캐릭터이다.

<그림 5-4-2>와 <그림 5-4-3>은 아동들이 기존 ‘줄라맨’의 특징을 가지고 다양한 모습으로 재현시키면서 부담 없는 그림을 그린 한 예이다. 정확한 사실적 형태에 얽매이지 않음으로써 부담 없이 그림 자체를 즐길 수 있는 자유스러움 갖게 하는 하나의 수단으로 많은 아동들이 ‘줄라맨’의 특징을 재현하고 있다.

### ③ 감정표현에 대한 모방

<그림6-1>에서 나타난 인물은 한쪽 눈과 입이 생략되어 있다. 그려진 한 쪽 눈 역시 눈동자에 색을 넣지 않음으로써 인물의 놀란 감정을 드러내고자 한다. 만화에서는 인물을 표현할 때 부분의 생략이나 크기차이를 통한 강조를 이용하여 인물의 다양한 감정을 표현하는데 아동들에게 있어서 이러한 장면들은 충분히 강하고 효과적인 이미지로 받아들여질 수 있다.

<그림6-2>역시 한쪽 눈을 그리지 않고 작은 코 위에 빗금을 그림으로써 인물의 장난스러운 감정 표현을 드러내고 있다. 주로 얼굴만 크게 강조된 경우에 감정표현을 위한 이러한 생략법이 더 많이 사용되는 것을 알 수 있으며 이는 감정 표현에 대한 강조 적 측면과 더불어 때때로 아동들의 좌우의 동일한 형태묘사에 대한 난해한 문제해결의 수단으로 이용되기도 한다고 볼 수 있다.

<그림 6-3>에서는 로봇 뒤에 위치한 인물의 전체모습을 검정 단색으로 다 칠하고 눈을 동그라미로 그려냄으로써 위험에 처한 상황을 효과적으로 나타내고 있다. <그림 6-4>는 상징기호들을 인물의 주변에 그려 넣음으로써 각 인물의 다른 감정을 표현 하고 있다. <그림 6-5>는 인물의 손을 올려 머리를 만지는 동작을 통해 어색함과 미안함을 드러내는 감정을 효과적으로 나타내고 있다. 이렇듯 인물의 감정을 표현하는 만화적 기호는 매우 다양한데 아동들은 상황과 자신이 그린 캐릭터의 성격에 어울리게 각각의 상징 기호를 적절히 사용하는 것으로 보여 진다.

### 3). 그 외의 모방

<그림 7-1>과 <그림 7-2>, <그림 7-3>에서 보여 지는 그림은 만화 캐릭터에 대한 재현과 더불어 색채에 대한 모방을 보여주고 있다. 만화에서 나오는 캐릭터들은 독자들과 시청자들에게 보다 효과적 캐릭터 각인을 위해 그 캐릭터에 한번 정해진 색상을 고집한다. 그 색상 자체가 또 다른 그 캐릭터의 성격이 되며 상징이 되게 된다.

빨간 상의와 노란바지를 입은 어떤 인물의 뒷모습은 인물의 앞의 모습을 보여주지 않아도 아동들은 ‘짱구’를 연상하게 되며 노란색에 까만 무늬가 있는 꼬리가 달린 동물은 다 ‘피카츄’가 되는 것이다. 초록색을 띠지 않는 돌리는 몸이 아프거나 잘못그린 것으로 여겨지게 된다. 이것은 아동들에게 캐릭터가 지닌 색 자체가 하나의 상호되는 상징적 기호로 인식되어 있기 때문이다.

만화와 애니메이션의 많은 기호들이 사회적 상징체계의 일부로 들어온 것은 어제오늘 벌어진 일이 아니다. 이미 앞에서 언급했듯이 만화와 애니메이션은 그들의 캐릭터를 상업적 수단으로 하여 경제시장에 들어선지 오래 되었으며 이러한 사회적 흐름에서 아동들이 캐릭터의 특정 색을 그들의 상징기호로 받아드리는 것은 어찌면 당연한 일이라 생각된다.

<그림 1-3>과 <그림 1-5> 그리고 <그림 5-2>들은 원본의 만화와 거의 비슷한 상황과 이야기를 재현함으로써 아동들은 이미 숙지된 내용을 모방하고 있다. 이러한 그림들은 아동에게 자신들이 그린 각각의 만화에 대한 반복적 학습의 효과를 주는 반면 단순한 모방으로 끝날 수 있는 우려도 크다. 교사는 심각하게 내용을 모방하는 아동에게는 같은 캐릭터를 이용

해서 다른 장면을 표현해 볼 것을 제시하거나 다른 결말을 이끌어낼 것을 유도해보는 것도 단순 모방을 벗어나게 하는 효과적인 방법이라 생각된다.

아동들은 부분적 내용을 모방해 나름대로의 이야기 전개를 해나가는 경우도 있다. <그림 1-1>이나 <그림 1-6>, 그리고 <그림 5-3-3>의 경우는 부분적 내용을 기초로 다른 전개를 이끌어낸 그림들이다. 내용에 대한 모방을 적절히 학습에 활용할 경우는 아동의 창의적 이야기 구성능력의 효과를 이끌어 낼 수 있으며 주어진 상황 문제해결 능력도 길러진다고 생각된다.

#### IV. 만화 모방 성향의 총체적 분석

앞의 연구대상으로 설정된 423명의 아동 그림을 토대로 아동의 성별, 영역별 그리고 학년별, 영역별로 아동화가 나타내고 있는 만화적 요소 성향에 대해 분석한 결과는 다음과 같다.

##### 1. 만화모방의 차이점

###### 1). 성별/ 영역별

아동들의 그림을 자유화, 상상화, 인물화의 세 가지의 영역으로 구분한 후 남녀의 성별로 또다시 분류하여 <표2>와 같은 결과를 얻었다. <표2>에서 나타나듯이 학년별로 선호하는 그림의 영역이 있으며 또한 남녀별로도 조금씩 차이를 보였다. 전체 남자아동의 각각 34%씩 차지하는 4학년과 6학년의 남자 아동들을 비교해 보았을 때 4학년의 아동은 자유화의 영역에서 만화모방 사례비가 높았으며 6학년은 인물화의 비율이 높음을 알 수 있다. 전체여자아동의 33%를 차지하는 4학년 여자 아동의 경우에는 동학년 남자 아동에 비해 인물화에서 만화적인 요소가 더 빈번히 발견되었다. 전체남자 아동의 32%를 차지하는 5학년 남자 아동인 경우 자유화와 인물화 두 영역 모두 비슷한 비율의 만화적 성향이 보여 졌으며, 전체 여자 아동의 33%를 차지하는 5학년 여자 아동의 경우도 비슷하게 나타났다.

<표2> 영역별에 따른 학년, 성별 간 모방 실제

구분	자유화		상상화		인물화		계	
	남	여	남	여	남	여	남	여
4학년	35명 (16%)	13명 (6%)	30명 (14%)	18명 (8%)	19명 (9%)	41명 (19%)	72명 (34%)	72명 (33%)
5학년	27명 (12.8%)	22명 (10%)	12명 (5.7%)	20명 (9%)	27명 (12.8%)	30명 (14%)	66명 (32%)	72명 (33%)
6학년	15명 (7%)	12명 (5.6%)	21명 (10%)	27명 (12%)	36명 (17%)	30명 (14%)	72명 (34%)	69명 (34%)
계	77명 (35%)	47명 (21%)	63명 (29.7%)	65명 (29%)	82명 (38%)	101명 (47%)	210명 (100%)	213명 (100%)

<표2>에서 나타나는 만화 모방성의 차이를 보면 남녀별로 비교해보면 여자 아동은 인물화 부분에서 또 남자 아동은 상상화 부분에서보다 많은 모방 요소가 나타나는 점으로 보아 성별이 하나의 변인요인이 되고 있음을 알 수 있다. 이와 같이 성별에 따른 차이는 만화를 인지하는데 있어서 여자아동이 남자아동보다 세부적인 부분에 더 관심이 많고 자발적 반복 학습을 통해 기억에 보다 잘 저장한 것임에 비해 남자 아동은 만화내용에 관심이 많아 인물 자체의 모방보다는 내용과 상황의 모방성이 강한 것으로 생각된다.

## 2). 학년별/ 영역별

<표3>에서는 아동의 그림을 학년별로 역시 자유화, 상상화, 인물화의 세

가지 영역으로 구분하여 분류한 결과이다.

4학년과 6학년의 경우에는 인물화-상상화-자유화의 순서로 만화모방 사례비가 나타나는 한편 5학년의 경우에는 인물화-자유화-상상화의 순서로 나타났다. 아동들 대부분이 인물을 나타내는 캐릭터 그림에 많은 흥미를 보이고 있으며 그에 따른 모방이 나타나는 것은 당연한 결과라 생각된다. 인물화의 모방인 경우 아동들은 출판물 보다는 텔레비전에서 상영된 만화 주인공을 많이 모방하였으며 특히 여자 아동의 경우 옷차림과 머리모양, 액세서리등인 요소가 남자아동에 비해 많이 나타났다. 상상화는 주로 우주가가 배경이 되는 경우가 많았으며 그 외에도 바다, 괴물, 로봇 등을 소재로 택하였다.

<표3> 영역별에 따른 학년 간 모방 실제

구분	자유화	상상화	인물화	계
4학년	36명(25%)	48명(34%)	60명(41%)	144(100%)
5학년	49명(34%)	32명(26%)	57명(40%)	138(100%)
6학년	27명(19%)	48명(34%)	66명(47%)	141(100%)

## V. 결론

지금까지 초등학교 미술실기 현장에서의 만화적 요소에 관해 알아보면서 그 현장 활용도에 대해 고찰해 보았다.

서론에서 언급했듯이 오늘날의 만화는 오락, 광고, 교육, 영화, 도서 등 모든 영역을 자유롭게 넘나들며 놀라운 속도로 확산되고 있으며, 만화가 가지는 고부가가치성으로 인해 20세기 이후 문화산업의 선두주자로 자리매김을 하고 있다. 만화는 ‘국제 공통어’로서 문화적 표현 영역이 지대하고 청소년에 미치는 영향이 크며, 국가 이미지 홍보와 문화전파에 효율적으로 기여하는 등 문화적 가치창출의 효과가 매우 크다.

본론에서 우선 만화의 이론적 고찰을 대중매체, 표현매체, 그리고 커뮤니케이션으로서의 측면들을 다루면서 논의의 대상인 만화를 규정하였다. 만화는 감상과 제작 활동에 가장 손쉽게 접할 수 있는 대상으로 제작이 용이하고 쉽게 이해된다는 큰 이점으로 인해 대중매체로서 중요한 역할을 한다. 그렇기 때문에 만화는 분업화되고 산업화된 사회에서의 인간에게 답답하고 규격화된 현실을 벗어날 수 있는 탈출구적인 오락적 대중매체로서의 역할을 하고 있다. 또한 단순한 대중매체로서의 역할뿐만 더욱 심도깊고 다양한 표현 매체로서도 활용되고 있다. 그리고 나아가 만화는 한 사회의 문화와 소통의 상징으로 통용되는 커뮤니케이션으로서의 역할도 수행하고 있다.

또한 카툰, 캐리커처, 코믹스 등 다양한 만화의 종류들이 초등학교 아동들 사이에서 어떻게 모방되고 학습되어지는지를 살펴보고 또 이런 만화의

형식들이 어떤 식으로 교육현장에서 활용되는 것이 아동들의 창의력과 문제 해결력에 대한 효과적 학습 효과를 이끌 수 있는가에 대해서도 고찰해 보았다.

아동화와 만화 모방의 상관관계에서는 만화가 아동들에게 끼치는 영향에 대해 심리적, 가치관적, 그리고 교육적인 측면에서 다루고 있다. 만화를 통해 아동들이 다양한 그들의 심리적 감정을 실을 수 있고, 은유적, 비유적, 상징적, 과장된 표현으로 내면을 드러내며 그들의 심리적인 면을 글과 그림을 동시에 사용하여 자유롭게 표현할 수 있는 면에 대한 고찰과, 만화 표현 활동이 이끌어 낼 수 있는 감성 학습이 아동의 가치관을 형성하는데 효과적으로 활용될 수 있는 이론적 배경과 초등학교 교과서에서 현재 도입되어 있는 만화적 요소와 그 현장 활용도도 알아보았다.

아동화에 나타난 만화모방의 실제에서는 만화에 쓰이는 상징기호들에 대한 아동들의 모방 사례들과 만화 인물과 내용, 색채에 대한 모방 등에 대한 다양한 사례를 비교 설명하였다. 나아가 임의로 초등학교 고학년 아동들이 그린 그림들 중 만화모방과 관련된 아동화를 수집하여 나타나고 있는 만화 모방을 성향과 학년별, 성별의 차이점과 상관관계에 대해 비교 분석하여 초등학교 미술실기 현장에서의 만화적 요소에 관해 알아보면서 그 현장 활용도에 대해 고찰해 보았다.

만화분야가 문화산업 중에서도 부가가치가 높고 산업적 연관효과가 큰 미래 전략산업으로 교육적, 예술적, 상업적 측면에서 장래유망 산업으로 부상하고 있음은 이미 앞에서 여러 차례 언급한 바 있다. 이렇게 만화가 도서, 생활용품, 미디어 등 대중문화 매체의 다양한 형태로 우리의 생활 속에 자리하고 있고 아동의 사고방식이나 정서에 많은 영향을 끼치고 있음을 고

려할 때, 오늘날의 교육현장에서도 만화에 대한 편협한 시각에서 벗어나 만화수업의 적절한 활용으로 아동들의 창의력 개발과 문제 해결력에 효과적으로 응용 되어야 한다고 본다. 만화표현기와 감상의 입문기에 있는 초등학생들에게 만화를 활용하여 다양한 경험을 제공하게 함으로써 아동들의 만화표현 욕구를 충족시켜줄 수 있고 자기 감정표현의 즐거움과 자신감을 길러줄 수 있으며 생각하는 힘과 함께 창의력이 길러질 수 있다고 생각된다.

## 참고문헌

### 단행본

김경희. 『아동심리학』, 서울: 박영사, 1986

김일태. 『미술활동으로 미술자아개념 EQ, IQ, 창의성 기르기』, 서울: 양서원, 2001

김창우. 『103인의 현대사상』, 서울: 민음사, 1996

대니얼 골먼, 『감성지능』, 황태호 (역), 서울: 비전코리아, 1997

데즈카 오사무. 『만화그리기 A B C』, 손상익 (역), 서울: 아람드리, 1998

랜달 P. 해리슨. 『만화와 커뮤니케이션』, 하종원 (역), 서울: 이론과 실천, 1994

론달 B. 아들러. 『인간관계와 자기표현』, 김인자 (역), 중앙적성출판사, 1990

마리에 윈. 『TV를 끄자』, 서영숙 (역), 서울: 서원, 1992

먼로C. 비어슬리. 『미학사』, 이성훈 (역), 서울: 이론과 실천, 1898

박인수. 『01만화세대』, 서울: 거근당, 1999

박태건. 『저패니메이션이 세상을 지배하는 이유: 아톰에서 슬램덩크까지』, 서울: 길벗, 1997.

아리스토텔레스. 『시학』, 천병희 (역), 서울: 문예출판사, 2002.

이원복. 『세계의 만화 · 만화의 세계』, 서울: 미진사, 2001.

조요한. 『예술철학』, 서울: 경문사, 1986

프랑스 라카생. 『제9의 예술만화』, 심상용 (역), 서울: 하늘연못, 1998

하워드 가드너. 『다중지능-인간지능의 새로운 이해』, 문용린 (역), 김영사, 2001

Eco, Umberto, ed. *Meaning and mental representation*.  
Indiana University Press, Bloomington, 1988

Jakobson, Roman. *Selected Writings*, New York, Monton, 1971

#### 정기 간행물

김건. “만화가 어린이의 언어와 생활에 미치는 영향”, 『부산교연연구논문집』 제 14호, 1997

김석환. “만화매체의 원초성에 관한 시론”, 『만화애니메이션 연구』 제 2권,  
한국만화애니메이션 학회, 1998

김수희. “일본만화가 아동의 태도에 미치는 영향”, 『중앙대학교교육논총』,  
중앙대교육대학원, 1995,6

문화체육부 문화 산업국 출판진흥과. 『출판정책 자료집』, 서울: 문화체육부.  
1996

성경미. “애니메이션·만화”, 『21세기 미술교육』, 7·8월호, 2000

이종한. “기호학적 틀 안에서 만화애니메이션의 상징적 표의체계”,  
『만화애니메이션 연구』 통권 제7호, 2003

최태신. “만화의 사회적 기능과 가능성에 관한 연구”, 『목원학술저널』, Vol.36  
1999

황은아. “감성계발을 위한 만화표현활동 프로그램의 개발”, 『미술교육논총』,  
Vol.14 No.1, 2003

#### 학위논문

서정희. “초등학교 미술 과에서 만화그리기의 필요성과 지도방안”,  
한국교원대학교 석사학위논문, 2000

은정선, “한국만화의 발전과정과 전망에 대한 연구”, 중앙대학교 석사학위논문,  
2000

임청산. “문학과 만화와의 구성요소와 상관성 연구”, 대전대학교 박사학위논문,  
1998

최연선 “만화지도 및 감상지도 프로그램 개발방안”, 한국교원대학교  
석사학위논문, 2002

## Abstract

This thesis comes from the intension to find the way how the comical and the animation elements, which is being expanding its territory actively in the mass media, is to be used in the fine arts education field.

Nowadays, the comics and animations are expanding with amazing speed to cross over without any limitation all of the territories of entertainment, advertisement, education, movies and books. Especially, the educational value of the comics and the animations, which are verified newly from the various aspects and the varied practical applications in the education, are discussed vigorously. In this thesis, I'd like to exploit more about the varied practical applications of comics and animations in the fine arts education that is similar visual field as the comics and the animations.

I researched how the comics and the animations is being used in the education field in this thesis and thought about the better way to apply these elements in the education. First, I exploited each theoretical background of comics and animations as mass media, expressive frame, and communication device. One of the easiest device to make and to enjoy, the comics and the animations as the expressive media are used as the recreational mass media like an exit to escape from the suffocated and standardized reality for human beings in the specialized and industrialized society. And I researched the comics and the

animations as communication media circulating for symbols of culture and the mutual understanding in the society. For the last, I studied the relationship between the children painting and the comics and animation imitations. Also I researched about the facts of comics and animations imitations through the examples in the several fine arts classes of the elementary schools to find out the relationship between them. Based on the result from the researches and the studies, I try to find out how the educational application of the comics and the animations can be developed.