
한국애니메이션에 있어 문화정책의 영향과 그 변용

-1960~1980년대 중반, 반공애니메이션을 중심으로-

Effect and Acculturation of Korean Animation by Policy of Korean Culture

김정연, 김재웅
중앙대학교 첨단영상대학원

Jeung-Yeun Kim(silkscreen@lycos.co.kr), Jae-Woong Kim(kunstoma@yahoo.co.kr)

요약

1960~1980년대 중반, 정부의 유신정책과 국민총화라는 문화정책에 힘입어 상업적으로 성장한 한국애니메이션 특히 반공애니메이션의 서사적 특징은 주로 남과 북의 선악적 대립관계로 설명할 수 있으며 조형적인 면에 있어서도 빨강색과 흰색 혹은 청색 그리고 돼지 혹은 늑대와 소녀 등을 공산주의와 자유민주주의를 상징하는 대립구도로 구성하였다. 이러한 이데올로기와 문화정책은 시대적 흐름과 함께 영화와 애니메이션 등 문화전반에 걸쳐 영향을 주었으며 반공주의적 문화정책을 더욱 공고히 하고 반공이념을 내면화하는 교육수단으로 이용되었다. 하지만 반공애니메이션은 일괄 비난하기 보다는 슬픈 분단의 현실을 사실적으로 그려 낸 지극히 한국적인 애니메이션으로서, 당시의 시대적 현실상황을 냉철히 들여다보고 새로운 관점에서 재해석해야 한다.

■ 중심어 : | 한국애니메이션 | 반공애니메이션 | 문화정책 | 이데올로기 | 영화법 | 영상문화 |

Abstract

The commercial value of the Korean animation was developed by the government's policies of revitalizing reform and national harmony from 1960 to the middle of 1980.

Especially, the character of the anti communistic animation was organized by the structure of confrontation between South (good) and North (evil). The confrontation was viewed by communism and liberal democracy by red and white (or blue) and a pig or a boy. Such ideology and the policy of Korean culture gave some impact on its culture, for example, movie and animation. The animation became the tool of educating the idea of anti-communism and the policy of Korean culture by firming the policy of anti communism. But that animation of anti communism must not be blamed because it is a general animation of Korea which describes the reality. We have to take a hard view of the time and reconsider it by the new point of view.

■ keyword : | Korean Animation | Anti Communistic Animation | Culture Policy | Ideology Movie Law | Association of Image & Film |

* 본 연구는 2007년도 두뇌한국21사업에 의하여 지원되었습니다.

접수번호 : #071123-001
접수일자 : 2007년 11월 23일

심사완료일 : 2007년 12월 13일
교신저자 : 김재웅, e-mail : kunstoma@yahoo.co.kr

I. 머리말

대한민국은 지난 1950년대부터 1980년대까지 권위주의 국가통치를 특특히 경험했었다. 1950년대 초, 한국전쟁이 남북한 간의 이념대립으로 서로 싸움을 치른 후로 박정희정권이 1961년 군정을 시작하여 1987년 민주화를 이루기까지 이십여 년 동안 한국사회에는 반공 이데올로기가 형성되었다. 또한 1970년대의 유신정권과 1980년대 전두환 정권 시기에는 사회 전 분야에서 걸쳐 '반공산주의 교육'을 철저히 시행하였던 시기이기도 하다. 이러한 전반적인 사회의 흐름은 영화와 애니메이션 등 문화전반에 걸쳐 영향을 주었으며 반공주의를 더욱 공고히 다지고자 하는 수단으로 이용되었다. 이에 본 연구는 1960년대부터 1980년대까지 한국 애니메이션의 역사적 흐름에서 찾을 수 있는 반(反)공산주의적 내용을 주제로 한 애니메이션을 대상으로 그 시기에 반공애니메이션을 대량으로 제작할 수밖에 없었던 한국의 영상문화의 정체성에 대한 고찰이다.

II. 반공애니메이션의 성립

1. 정치적 상황 및 시대배경

대한민국 정부수립 이후부터 시작된 우리나라의 반공교육은 한국전쟁을 거치면서 더욱 심화되고 고착화되었다. 특히, 1960년대에 있어서 북한을 하나의 국가로 인정하지 않았음은 물론, 대화 상대로서 하나의 정부형태로도 인정하지 않았다. 따라서 반공교육을 통하여 나타난 국가주의 이념이라고 하는 것은 우리가 흔히 생각할 수 있는 민족주의와는 다소 구별되어진다고 본다. 왜냐하면 당시의 반공교육을 통해 북한정권을 하나의 괴뢰집단으로만 보았을 뿐 같은 민족으로서의 동질성과 정체성을 찾고자하는 노력은 전혀 찾아 볼 수가 없었기 때문이다.

분단과 한국전쟁을 통하여 고착화된 반공 이데올로기를 정권의 유지와 정체성 강화를 위한 효과적인 기제로 이용한 것은 이승만 정권과 박정희 정권의 공통점이지만 특히 박정희 정권은 5.16군사쿠데타에 의한 정권

출발 당시부터 '혁명공약' 제1조에 '반공을 국시의 제일로 삼고 반공체제를 정비 강화 한다'고 제시할 만큼 반공 이데올로기를 강력한 통치수단의 일환으로 활용했다[1]. 이러한 소위 '혁명공약'의 취지에 따라 반공법과 국가 보안법 등의 법률을 제정하였으며, 중앙정보부 등의 국가기구를 동원하여 사회문화 전반을 통제함과 동시에 반공 이데올로기를 사회 속에 급속하게 파급시켰다[2].

먼저 우리나라의 문화정책을 중심으로 살펴보자면, 1970~1980년대 문화정책은 제4~5공화국에 해당하는 시기로, 이는 제 3공화국의 문화예술정책을 바탕으로 전개되었다. 제3공화국(1961년5월~1972년10월)의 국가이념은 조국 근대화, 민족주의적 경향 및 반공주의이다. 이 시기 문화정책의 특징은 반공주의의 이념아래 문화행정의 기본 법률체계 확립(문화입법)과 규제 위주의 문화행정이 이루어졌다. 문화예술의 진흥과 장려보다는 행정절차법 위주의 규제와 통제에 치중하였으며 특히 예산 구조는 공보가 절대 우위를 차지하였다. 이는 문화예술 분야에 있어 반공에 대한 정치적 동원과 활용기반 구축을 의미한다. 주요하게 한국예술문화운리위원회(1966)가 성립되면서 모든 예술분야의 사전심사가 이루어졌으며, 영화대본 사전심사제도가 실시(1970)되었다.

특히 1969년 '북한의 도발 위협 속에서 경제건설의 가속화를 위한 정치적 안정의 극대화를 위해 박정희 정권의 강력한 지도력이 필요하다'는 등의 이유로 단행한 삼선개헌과 1970년 선거를 통해 세 번째 집권에 성공한 박정희 정권은 1971년 '7·4남북공동성명'을 계기로 더욱 강한 리더십이 필요하다고 인식하게 되었다. 더욱 1972년 본격적인 장기집권체제를 구축하고자 했던 박정희 정권은 한편으로 그 해 8월 문예진흥법을 제정공표하고 다른 한편으로 야당과 학계 등의 엄청난 반대에도 불구하고 10월 유신을 단행하였다. 겉으로는 그 동안 경제성장 위주의 국가 경영으로 인하여 상대적으로 소외감을 느끼고 있던 학계·문화계·예술계의 활동을 활성화하고, 안으로는 그 종사자들과 일반 국민들을 달랠으로써 또 다른 차원의 지지와 호응을 유도하였다.

한편, 1960년 북한의 굴포리 구석기 유적 등 고고학

적 발굴과 조선왕조실록의 번역 착수 등 역사와 문화에 대한 연구에 집중하면서 주민을 상대로 하는 선전·선동 활동으로 예술을 적극 장려한 움직임이 우리 정부로 하여금 반공주의적 문화에 대한 정책적 관심을 갖게 한 측면이 있다고 보인다.

제4공화국(1972년10월~1981년3월)에 들어서면서 정부는 문교부와 문공부가 일원화된 문화공보부(1968년7월~1990년1월)를 주축으로 문화예술 분야에 대한 실질적 투자와 민족문화의 증흥을 구체적 목표로 정립하였다. 이는 1972년 8월14일 문화예술진흥법 제정으로 이어졌으며 국가안보와 경제발전에 전력한 결과 신장한 국력을 바탕으로 정신문화영역까지 정책적 관심을 가지게 하였다. 하지만 정부개입 확대 및 정치적 통제와 활용방법이 구체화하기 시작하였다. 즉, 통제 위주의 법체계 확립에 따라 자유로운 문예활동에 대한 정부 규제강화이다.

이 시기는 이른 바 유신시대로서 강권적인 정부의 감독과 통제가 심하여 문화예술의 자율적 신장을 기대할 수 없는 상황에서 문예증흥계획이 추진되었다는 점에서 계획자체가 이율배반적이었다. 이 결과 문예진흥기금은 실질적으로 반공과 연관된 정치성 문화사업과 대국민 홍보용 문화사업 등 정부가 시행키로 결정한 사업에 대한 자금 창구의 역할을 충실히 수행한 측면이 강하다. 이러한 정책기조 속에서 당시 문화정책 가운데 특기할 만한 것은, 정부(문화공보부)주관 문화예술행사의 민간이관방침(1979)이었으며 이에 따라 영화검열이 공연윤리위원회에 위탁(1980)되었다.

이러한 시대적 배경아래 진행되었던 우수영화 선정 기준은 유신체제 정당화와 유신이념 구현, 민족주체성 확립, 새마을운동 적극참여, 조국 근대화에 헌신적 노력 그리고 국민총화 단결로서 반공적인 주제는 위의 사항을 골고루 충족시키기 위한 좋은 소재였다.

이후 5공화국(1981년3월~1988년2월)의 문화정책은 민족문화의 주체성 확립과 시설확충이 강조되었다. 1981년 「80년대 새문화 정책」의 제정과 함께 민족 전통사상에 입각한 국민정신과 가치 체계를 구축하려고 노력하였다. 또한 폭압적 정치와 관의 주도적 경제정책과는 달리 문화정책에서는 과거의 규제와 통제 지향에

서 지원과 조장 위주로의 문화정책으로 변화가 점차 가시화되었으며, 문화의 자율적 기능이 높아지고 다양한 형식과 내용의 예술 활동이 일정 한도 내에서 보장되었다. 특히, 전국규모의 예술제가 민간으로 이관되었고, 국가와 지방 문화기관의 장을 상당부분 문화예술계 인사로 대체 임명하기도 하였다. 그러나 5공화국 정권 자체의 정당성 결여는 대항문화(對抗文化)로서의 민중민주주의와 민중문화운동의 확산을 가져와 제도권과의 마찰과 충돌이 상존하였다. 본질적인 의미에서 정부의 문화정책은 민족문화의 주체성 확립이라는 허울아래 감춰진 4공화국 문화정책의 연장선이었다.

2. 영화법 개정과 애니메이션

1950년 한국전쟁 이후, 가장 독특하고 우리만의 색깔을 갖춘 영화장르는 바로 ‘반공영화’일 것이다. 전쟁과 분단이라는 혹독한 시련 이후 국민의 기본 감정과 위정자들의 통치철학이 함께 빚어낸 ‘반공 이데올로기’는 한국 현대사의 가장 큰 명제로 자리 잡고 사회 전반에 강력한 영향력을 발휘했는데, 문화 분야 중에서도 관의 입김이 강하게 작용할 수밖에 없는 영화는 그 최우선 대상이 될 수밖에 없었다. 종전이후, 한국의 정치적 상황은 절대적으로 반공에 치우쳐 있었고, 아울러 박정희 군사정부가 성립된 후 즉시 포고령을 통해 언론과 출판의 자유를 광범위하고 강력하게 제한하였다. 영화도 예외 없이 법을 통한 통제를 더욱 공고히 하기 위해 체계화함으로써 1962년 1월20일 법률 제995호로 공포되어 ‘영화법’이 생기게 된다[3].

이러한 영화법의 제정이 영상물에 대한 제재를 가져왔고 애니메이션도 예외가 될 수는 없었다. 특히 박정희 정권에서 영화법을 만들고 추진하려 한 까닭은 영상물이 국민의 정서에 미치는 파급효과가 크다는 것을 인지하고 있었기 때문이 아닐까 생각된다. 영화라는 매체가 가진 강력한 선전 능력 때문이었지만 1960년대 이후 반공영화는 정부의 강력한 지원을 받으며 생산량을 넓혀 나갔다. 박정희의 유신통치 이후 반공영화의 제작은 극에 달했다. 따라서 외국영화의 수입 권리와 곧바로 연계된 반공영화 제작은 1970년대 한국 영화계의 일반적인 현상일 수밖에 없었다. 대중상 시상식에서 작품상

과 함께 반공영화상을 호명하던 때가 불과 얼마 전이니 반공영화 제작 지원과 장려의 정도를 가늠케 하는 대목이다. 영화가 이렇진대 어린이들에게 직접적인 영향력을 미치는 애니메이션은 두말 할 나위 없었다.

특히, 한국 애니메이션은 60년대 초 텔레비전 광고물(럭키치약과 활명수 광고 등) 및 실험 작품으로 처음 등장한 이후 국내 극장 상영용 장편 애니메이션의 하청 제작이 활성화 되면서 선진국 수준의 제작 기술과 노하우를 축적할 수 있었다.

이와 같이 만화나 애니메이션의 홍보기능을 사용한 것은 군부정권 이전임을 알 수 있는데, 1940년대 후반에 이르러 독자의 만화열풍에 이은 만화책의 발행은 활기에 차 있었으나 인쇄시설의 낙후나 운영능력의 미비 또한 한탕주의적 발상으로 일회용 인쇄만화인 소위 '떼기만화'가 등장하였다. 게다가 한국전쟁까지 겹쳐 이러한 형태의 조악한 만화는 1953년에서 1954년에 대량으로 출판되었고, 결국 구멍가게의 검의 경품으로 전락하고 말았지만 이로 이하여 만화에 대한 비판이 시작되는 계기가 되었다.

한국전쟁 중에는 만화가 대부분 군을 중심으로 발행되었다. 만화매체가 군사 전략용으로 분류되었고 민간 만화의 내용도 전쟁을 소재로 한 것들이 주류를 이루었다. 전쟁 이후에는 반공만화가 등장하면서 과장과 직설적 풍자효과를 이용하여 선전전단을 만드는데 활용이 되면서 전쟁수행에서의 중요한 홍보수단으로의 매체적 장점을 발휘하였다. 이렇듯 대본소용 저급 문화로 전락한 만화는 애니메이션으로 제작하기 까지 많은 우여곡절이 있었다. 일본만화의 무분별한 복제가 더욱 저질을 양산했으며, 해적판이 국내 문화에 끼치는 악영향에 대해 심각하게 여기는 이가 별로 없었던 상황이었다. 1960년대 박정희 정권은 1966년~1975년을 한국영화내에 애니메이션을 포함시킴으로써 영화와 애니메이션을 통틀어 영화산업에서는 '한국영화 국책시대'로 부른다. 특히 1966년~1970년을 '예술영화전성기'[4][13]로 나누고, 1971년~1975년을 '한국영화 유신기'[5]라고 나눈다.

'예술영화 전성기'에서는 외화 수입권을 부여하는 우수영화보상제도에 힘입어 모든 영화사는 까다로운 검

열의 강화를 피해 베스트셀러를 영화화함으로써 상업적 흥행과 우수영화를 기대하였다. 한국영화가 짧은 기간 동안에 많은 문예물을 양산한 계기는 우수영화보상제도 덕분이며 문예물의 범람은 한국 영화작가의 등장을 가능케 하였다. 더구나 그 당시 문학작품의 구조가 리얼리즘을 강조한 탓으로 사실주의 영화미학의 필연적 요구는 한국영화의 리얼리즘적 흐름을 촉구하였다.

'한국영화 유신기'에서는 1970년대 초반, 한국 TV산업의 신장은 영화관객을 안방으로 내몰았다. 1972년도 유신헌법에 의한 유신헌정의 출범은 영화법 개정으로 철저히 유신이념의 실천을 강요하였다. 그 결과로 한국 영화는 진지한 생활경험과 영화 작가적 비판적인 안목 대신 도식적인 사회계몽물, 정책홍보물, 개성이 없는 문예물, 저속한 멜로물 등을 양산하게 된다. 이 시기의 작품경향은 유신이념을 강조하는 사극, 반공, 군사, 계몽 영화가 국가의 정책적인 장르로 만들어졌다[6]. 특히 이 시기의 반공이라는 주제는 당시 영화계에 있어 단순한 시대착오적 이념의 산물이 아닌, 중요한 시대 분위기 그 자체였고, 반공이라는 명목만 내세우면 어떠한 내용도 옹호 받을 수 있었다. 이렇듯 반공교육은 실제로 한국사회가 북한의 무력적 도발에 얼마나 경각심을 가지고 있었는가를 보여준다. 노골적인 정책홍보영화나 반공영화가 우수영화로 추천 받았고 중견 감독들조차도 이념영화를 만든 시기가 바로 이 때이다.

유신헌정의 성립과 함께 이루어진 4차 개정 영화법은 이전의 개정보다는 훨씬 범위가 확대되었다. 이는 1973년 2월 16일 개정된 이 법을 통해 "군소영화업자의 난립과 저질영화의 제작을 방지하고 영화계의 부조리를 뿌리 뽑기 위한 제도개선을 기하는 한편, 영화진흥공사를 설립하여 대작영화 제작 등 영화진흥사업을 적극적으로 수행하게 함으로써 영화산업의 육성, 발전을 촉진하고 영화예술의 질적 향상을 도모하여 민족예술의 진흥에 기여토록 하려는" 몇 가지의 목적을 달성하려 하였기 때문이었다.

그러나 이념에 치우친 작품은 결국 이념과 함께 사라지기 마련이다. 1970년대 말, 나름대로의 작품성을 갖추며 전성기를 누렸던 반공애니메이션 역시 1980년대 들어서면서 사라지게 되었다. 하지만 1980년대의 반공에

니메이션은 정책적이거나 이념적이라기보다는 오히려 상업적 산물이라 할 수 있다. 그러면 구체적으로 반공애니메이션에 나타난 특징을 구체적 작품 속에 나타난 서사구조와 조형성을 통해 살펴보도록 하자.

III. 반공애니메이션에 나타난 특징

1. <똥이장군>의 서사구조

1973년 2월 16일부터 공포된 제 4차 영화법 개정에 따라 한국영화는 당시 유신정부가 만든 법안에 따라서 당국의 허가를 받은 제작업자만이 찍을 수 있었다. 이러한 분위기에서 반공애니메이션의 모태적 성격인 어린이용 반공영화도 여러 편 등장하였는데, 1968년 작 <대 똥똥이의 모험>이나 1973년 작 <똥똥이 해상 특공대> 등이다.

특히 똥똥이 시리즈의 2탄으로 보이는 이 작품은 주인공 똥똥이와 복남이 등의 친구들이 반공정신과 투철한 신고정신으로 간첩들에게 납치된 과학자 지박사를 구해낸다는 내용이다. 위의 어린이 반공영화들에서 줄거리와 주인공의 이름을 고려할 때 반공애니메이션인 <똥이장군 시리즈>에 큰 영향을 미쳤음을 추측할 수 있다.



그림 1. <똥이장군>의 포스터와 영화의 한 장면

1970년대 중반 이후, 극장용 장편 애니메이션이 흥행에 성공을 하면서 80년대 중반에 이르기까지 매년 4~5편씩의 장편 애니메이션이 제작되었다. <로보트태권V 1·2·3탄시리즈>(김창기감독), <태권동자 마루치아

라치>(1977년·임정규감독), <달려라 마징가X>(1978년·김현명감독)등 로봇이나 초능력자들이 주인공이 되어 강력한 액션을 보여주는 공상과학물이 대부분이었다. 소파 방정환선생의 소설을 각색한 <77단의 비밀>(1978년·박승철감독)과 인형 애니메이션 <콩쥐 팥쥐>(1978년·강태웅감독) 등이 있었으나 흥행에는 큰 영향을 끼치지 못했다.

바로 이즈음, 획일적인 공상과학의 애니메이션 소재의 새로운 전환이 이른바 ‘반공 애니메이션’이었다. 국내 반공애니메이션 1호는 1978년 여름에 개봉된 김창기감독의 <똥이장군>이다. 당시 TV 시리즈를 통해 상당한 인기를 끌었던 외화 시리즈 ‘타잔’을 연상시키는 설정에 반공이라는 분명한 주제를 갖고 있는 이 애니메이션은 상당한 흥행 성공을 거두며 이듬해 <간첩잡는 똥이장군>이라는 후속편까지 만들어졌다. 타잔처럼 숲속에서 동물들과 함께 평화롭게 살던 똥이가 공산당의 침략에 맞서 제 3땅굴을 밝혀낸 후, 탐욕스러운 돼지로 묘사된 공산당 무리를 물리친다는 이야기로 각 학교에서 단체관람이 줄을 이을 정도로 인기를 끌었다[7].

어린이용이라는 이유만으로 표현의 제약이 많았던 애니메이션계는 반공이라는 주제를 십분 이용하여, 아동영화로서는 불가능했던 잔혹한 묘사나 암울한 소재를 당당히 다룰 수 있었다. 당시 애니메이션 영화는 일반 영화가 아닌 문화 영화로 신고 되던 때여서 의무적인 반공영화 제작과는 일정한 거리를 둘 수 있었으나 애니메이션 제작자들은 당시 어린이들의 생활에 가장 밀접해 있었던 ‘반공’이라는 소재를 사업적 관점에서 접근하였다. <똥이장군>의 경우에서 알 수 있듯이 어린이들의 단체관람을 직접 유도할 수 있는 반공 애니메이션은 상업적으로 대단히 매력적인 소재였다. 반드시 그러한 이유에서만 아니라 1970년대 후반 엄청난 인기를 끌었던 로봇 만화영화가 ‘우수 반공영화’로 지정받기 위해 ‘어린이들이 이 영화를 보게 되면 의협심과 정의감이 길러지는데, 이는 곧 공산당을 보면 가만히 있지 못하는 반공 투사를 만들기 위함이다’라는 다소 황당한 논리를 내세웠던 사실은 당시의 사회상황을 읽게 한다 [8].

사실상 <똥이장군>에서는 인민군(주로 그 시대에 불

런 북한괴뢰군에 더 가까운)은 더 이상 인간으로도 묘사되지 않고 탐욕스런 돼지나 늑대, 간악한 여우와 같은 갖가지 험악한 짐승으로 묘사된다. 이 작품이 비록 애니메이션이라 할지라도 어린이들을 대상으로 한 이러한 극단적인 적개심 고취는 당시의 체제유지와 일치한다.

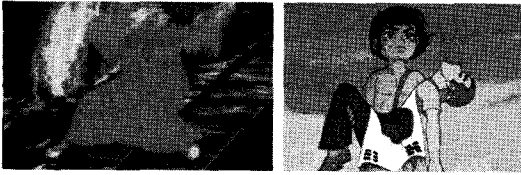


그림 2. <간첩잡는 똥이장군> 중

<똥이장군>을 비롯한 ‘똥이’ 시리즈는 기형적 애국심 고취와 반공의식 강화를 통해 체제의 안전을 도모하려는 독재정권의 의도가 숨어 있었으며 이는 한국 영화계의 슬픈 기억으로 남아 있다. 또한 <똥이장군 제3땅굴편>은 당시 <로봇 태권브이>로 인기를 받고 있던 김청기감독과 서울동화가 함께 제작하였는데 같은 해 발권된 제 3땅굴을 소재로 삼았다. 결국 안보문제의 중요한 적이 되는 북한의 실질적인 침투행각은 국내의 반공교육을 강화하게 하는 분단인식을 심화하였다.

이듬해 개봉된 김청기감독과 서울동화 제작의 속편 <간첩 잡는 똥이장군>은 당시 공포영화의 요소를 적극 도입했다. 우선 <똥이장군 제3땅굴편>은 오프닝부터 관객을 압도한다. 빨간 배경 속에 거칠게 그려져 더욱 비참하게 느껴지고 사람들을 움켜잡는 거대한 악마의 손, 섬뜩한 선율의 배경음악 아래 핏빛으로 물 든 화면 등이 그것이다. 이는 반공애니메이션이 아니면 불가능했을 그로테스크한 장면으로 아동영화로는 상상할 수 없었다. 이는 구미호와 간첩을 동일화시켜 반공 이데올로기를 극대화시킨 <간첩잡는 똥이장군>에서도 보여진다.

그리고 <똥이장군>의 가장 파격적인 점은 우리 편, 특히 어린이는 결코 죽지 않는다는 일종의 불문율을 깬 것이다. <간첩잡는 똥이장군>에서 마지막 장면의 똥이 친구인 구식이를 죽여 버린다. 자신의 잘못을 뉘우친 구식이가 똥이를 대신해 간첩에게 죽음을 당하는 것이

다. 이러한 내용은 당시나 요즘이나 교육계나 학부모들에게 지탄의 대상이 되었지만 앞서 언급한대로 반공의 허울을 쓰고 제작된 이념의 산물이었기 때문에 무사할 수 있었다. 또한 ‘대한반공청년회’란 강력한 스폰서를 붙이고 여러 교육단체의 추천을 받기도 했다.

특히 1978년은 한국 애니메이션 사에서 주목되는 해이다. 앞서 제작되었던 많은 애니메이션 작품들이 흥행으로 상업적 이득을 보자 여러 제작사들이 난립하면서 국산 애니메이션 작품들의 질적 저하현상을 불러일으키기 시작한 해이기 때문이다.[9] 영화법의 개정으로 의화퀴터를 둘러싼 비리와 함께 우리나라 전반적인 영화산업과 애니메이션산업에 악영향을 주었으며 이후 한국의 영상문화에서 예술적인 면보다 상업적 측면에 비중을 두는 결과를 초래하게 되었다.

2. <똥이장군> 이후의 작품

<똥이장군>시리즈 이후, 한국전쟁을 겪지 못한 어린이들에게 바친다는 비장한 카피를 달고 등장하는 작품이 <해돌이의 대모험>이다.

주인공인 해돌이는 매일 밤 하늘님에게 납북된 아버지를 찾아달라고 기도하는 소년이다. 꼬마천사 예씨의 도움으로 투명인간이 되어 휴전선을 넘어 북한의 실상을 목격하고 아버지를 구한다. 이 작품의 가장 큰 특징은 사전조사와 고증에 충실했다는 점이다. 북한의 실상을 재현하게 위해서 KBS북한전문위원과 귀순자가 자문으로 참여했다. 이는 역사적, 과학적 고증과는 거리가 멀었던 당시 애니메이션의 풍토에서는 이례적인 일이었다. 이후 1982년도에 <해돌이의 대모험>을 제작한 김현동 감독이 만든 반공만화영화 2단이 개봉되는데 바로 북한 잠수함을 쳐부수는 <해저탐험대 마린X>이다. 이 작품은 세계에서든 유래를 찾아 볼 수 없는 반공로봇 만화라는 다소 억지스러운 장르의 시초라고 할 수 있다.

특히 1970년대~1980년대를 걸쳐 초등학교를 다닌 사람들에게는 반공글짓기나, 그리기, 반공공연대회 등은 낯설지 않다. 그만큼 교육정책에 있어 반공은 큰 무게를 두고 있었던 부분이다. 그러나 이 시기의 반공애니메이션의 작품 자체는 내용의 질적인 저하와 주제면

에서만 오직 반공이념만이 노골화된 특징을 가지게 된다. 허술한 서사 구조의 창작물은 관객들에게 외면당하게 마련이다. 또한 1980년대에 들어서 신군부의 등장은 한국 사회의 모든 분야가 침체에 빠지게 되는 요인으로 오락물이 줄어들고 교양물이 강화된다는 명분과 어린이들에게 악영향을 준다는 이유로 SF애니메이션이 금지 시킨다. 그러다보니 창작물의 경우는 이야기 전개가 상투적이 되고 어색하며 미국, 일본 등 작품을 도용하는 일도 적지 않았다. 아울러 정부의 창작물 제재 및 칼라TV의 보급과 방영은 굳이 영화관까지 가서 보게 되는 수고를 하지 않아도 되는 결과를 낳는데 이는 영상문화의 퇴행을 가속화시켰다. 뿐만 아니라 1981년 10월에는 개정음반법에 따라 비디오 테잎 제작이 공식화되어, 1980년대 중반부터는 일본이나 미국의 영화와 애니메이션 작품들이 들어오게 되는데, 대어용 비디오로 출시되는 일반 극영화와 일본산 애니메이션의 다양함에 미치지 못했다는 것도 한국애니메이션계 침체의 원인이다.



그림 3. <해룡이의 대모험> 포스터

<해저탐험대 마린X>의 반공로봇의 명맥을 이어 1982년에 제작된 <수퍼타이탄 15>는 분단이란 한국적 현실을 나름대로 그려냈던 이전 반공작품들과는 달리 억지로 이념을 엮었다는 인상과 함께 붉은별 군단이라는 명칭만이 반공이라는 근거를 남기는 작품이다. 특히 <은하철도 777>은 일본의 린 타로감독에 의해 제작되고 1979년에 개봉된 <은하철도 999>의 제목에서 따온 것임에 분명하며, 이전부터 표절이라는 문제가 야기 되

고 있었으나 노골적으로 캐릭터와 제목에 이르기까지 베끼는 형식에 익숙하여 후에 더 심한 문화적 병폐가 야기되었다.

1983년에는 최초 애니메이션인 <홍길동>의 고전적인 버전에서 탈피하여 반공이념을 심어주면서 현대적 감각을 살린 김현동 감독의 3번째 반공애니메이션 <우주전사 홍길동>을 제작하였다. 하지만 전작이 그러하듯, 내용의 독창성은 현저히 떨어지고 '김정일 국방위원장을 출현시키는 등 반공의식만 철저히 강조된 조약한 작품으로 평가된다. 뒤이어 1984년에는 <로보트왕 썬샤크>가 개봉되는데 오로라별의 썬샤크가 지구정복을 노려 북한 공산당과 손잡은 스펙터 일당을 어린이들과 함께 힘을 합쳐 무찌른다는 내용이다.

이렇듯 반공애니메이션의 서사적 특징은 주로 선악의 대립관계로 설명할 수 있다. 남한을 선으로 북한을 악으로 규정하여 선한 것이 악한 것을 아우르고 승리한다는 단순한 스토리라인을 형성하고 있으며, 색에 있어서도 빨강색을 주로 적화통일의 무리로 표현되는 공산주의의 상징으로 표현하며 그에 반해 남한의 색은 백색이나 청색 등을 주로 사용함으로써 일반적으로 평화와 희망, 순수를 상징하는 대립구도로 만들었다. 이렇듯 두 이데올로기의 대립에서 자유민주주의를 표방하는 남한과 혁명적 적화통일의 북한의 대결을 내세워 보여주는 것이 반공애니메이션의 주요 특징이다.

또한 한국전쟁이라는 동족상잔의 엄청난 비극을 대가로 많은 사람이 희생되었다는 점을 부각시키며 생생한 체험과 공포를 배경으로 대다수 관람자들에게 반공이념을 내면화시킬 수 있었다.

IV. 반공교육에서 남북의 문화적 교류 및 수용까지

1. 반공주의와 상업적 이익의 모순

1970년대 이후 한국 영화산업은 '쇠퇴기'로 접어든다. 이 시기부터 영화제작이 절반으로 줄었을 뿐 아니라 작품의 질마저 떨어져 흥행 면에서도 부진을 면치 못했다. 당국의 문화정책에 맞춰 외화수입권만 얻자는 빛나

간 풍조가 영화계를 침체의 수렁으로 빠뜨렸다. 1970년대 한국영화는 당국의 문화정책에 의해 기획되고 제작되었으며, 영화예술을 발전시키는 선을 넘어 영화를 획일적인 틀 안에 두었다. 당국은 한국영화 3편을 제작하면 외화쿼터 한 편을 주는 정책을 폈기 때문에 제작자들은 외화 한편의 이권을 얻기 위해 저질 영화를 양산했다. 제작비를 줄이기 위해 일회용 배우를 출연시켰고, 이런 졸속 영화에 관객은 등을 돌렸다.

1971년 하반기에 처음 실시된 '우수영화보상제도'는 심사기준을 '국책에 맞는 작품에 치중해 반공영화나 전쟁 영화를 우대한다'에 반해, 문예영화는 소홀히 다뤘다. 1970년대 중반기에 애니메이션 제작이 활발해지기 시작한 것은 이 때 성인들을 대상으로 한 일반 극영화가 완전히 빛을 잃게 된 한국영화계의 사정과 관련이 크다. 성인층을 대상으로 한 일반 극영화의 불황이 지속되자, 그 탈출구로 시도된 것이 아동을 대상으로 한 상업적 의도의 일환이었기 때문이다. 또 정부가 아동들의 정서순화를 위한 건전한 아동영화 제작을 권장하고, 외화 쿼터보상의 우수영화심사에서도 아동영화가 적지 않은 비중을 차지함으로써 각 영화사가 다투어 기획, 제작에 뛰어드는 것도 한 원인이 되었다. 이와 함께 오늘날 한국을 대표하는 영화제인 대종상영화제는 1966년부터 1987년까지 26년 동안 '반공영화부문'을 제정해 시상해 왔다. 그러나 시상의 이면에는 이념적인 해석이 아니라 상에 따라붙는 '외국영화수입권'이었다[10].

1980년대 말 외국영화 수입이 자유화 되고 직배회사가 들어오기 전까지 한국에선 일 년 동안 수입할 수 있는 외국영화의 편수와 내용마저 정부의 제한규제가 따랐다. 그 제한된 외국영화마저도 정부가 지정하는 영화사만이 수입하도록 정해 놓았고, 이는 군사정권의 횡포라고 말할 수밖에 없었다. 결국 외화수입권을 놓고 영화사들의 이진투구가 벌어지고 대종상을 노린 졸속 반공영화들이 속속 등장하게 된다.

1980년대 이후에도 반공영화가 꾸준히 제작되어진 데는 이렇듯 반공적인 이데올로기의 요인 보다는 오히려 상업적 요인이 크게 작용하였다. 그리고 이는 80년대 한국 반공애니메이션도 예외는 아니었다. 이는 앞서 언급한 바와 같이 반공이라는 교육적 이념의 주입과 반

공청년단체를 표방하는 후원자의 출현으로 유지될 수 있었던 것이다. 이러한 반공이라는 허울을 쓰고 제작된 영화나 애니메이션은 1986년을 끝으로 대종상에서 반공영화부문이 사라짐으로써 자연히 상업적 목적을 잃은 국산 반공영화와 함께 자취를 감췄다.

최근 몇 년간 애니메이션에 대한 관심이 높아지면서 이른바 '한국적 애니메이션'을 바라보는 시각이 생겨나고 언급하는 목소리도 높아 졌다. 그러한 관점에서 보면 반공애니메이션은 슬픈 분단의 현실을 나름대로 그려 낸 지극히 한국적인 애니메이션임에는 틀림없다. 그러나 반공애니메이션의 발전에 관한 모색은 전혀 없었고, 이념적 정책의 방향에서 나타난 산물로서 또한 외화수입의 하나의 방편으로 사용된 쓸쓸한 역사의 희생물일 수도 있다. 그러므로 반공애니메이션을 이념의 산물로 일괄 비난하기 보다는 이를 통해 당시의 시대적 현실상황을 냉철히 들여다보고 새로운 관점에서 재해석되어야 한다.

2. 1980년 이후의 문화정책과 애니메이션

반공정책과 반공에 의지를 보여주는 문화정책은 1990년에 들어와 많이 완화되었다. 특히 1992년 이후 제 6공화국은 통일·안보교육을 통해 북한을 포함한 많은 경쟁국과의 관계 속에서 보다 폭넓은 지식과 실천의 통합이 이루어지는 교육목표와 내용을 강화하며 정책적으로도 활용하게 된다. 특히 민족 동질성 회복과 화해협력으로 자유·민주적 통일이념의 강화와 북한의 변화에 대한 적극적인 대처를 통해 안보적 측면을 보완하였다. 이러한 시대적 조류를 타고 '2000. 6.15.' 개최된 남북한 정상회담은 민족분단사에 새로운 장을 이룩함으로써 한반도의 평화와 이에 기초한 남북의 화해협력과 통일을 위한 출발점을 제시하였다. 즉, 불신을 지속해 왔던 남과 북은 정상회담을 통해 화해와 협력의 관계로 나아갈 수 있는 토대를 마련함으로써 갈등과 대립으로부터 대화에 의해 평화와 공존을 통한 함께 사는 길을 모색하게 된 것이다[11].

그러나 남북한이 진정하고 실질적인 문화교류를 이루는 데에는 여러 가지 어려움이 있었다. 이 어려움 가운데에서도 가장 핵심적인 사항은 결국 반세기 가까운

세월 동안 서로 다른 체제가 만들어낸 문화의 이질화 현상이라고 할 수 있다. 우리가 문화예술의 다양성을 중요시하는 동안 북한은 문화예술의 정치적 목적성을 강조하여 유일사상에 입각한 문화예술만을 인정하여 왔기 때문이다. 그러므로 서로 다른 체제에서 자라난 문화예술의 교류는 자칫 잘못하면 체제 경쟁으로 나아가는 오류를 범할 수밖에 없다[12]. 이러한 체제 경쟁은 남북한 간의 진정한 문화교류에 결코 도움이 되지 못한다. 그럼에도 불구하고 지금까지 문화교류가 체제 경쟁적 요소가 강했고 정치적 목적이 우세했다는 분석에는 많은 사람들이 공감할 것이다.

문민정부이후의 정책들은 국민적 통일논의 구조를 통한 통일교육의 접목을 시도하고 그 논의를 다각적으로 인식 가능하게 하는 것이었다. 극우든 극좌든 한쪽으로 편향되어 통일을 바라보는 시각은 국가 통일정책의 혼선과 국제환경에서 통일의 의지를 보임에 있어서도 적극적인 대처를 단절시킨다. 이는 문화적 통합에 있어서도 걸림돌이 된다. 특히 남북한에서 뿐만 아니라 남한 안에서조차 반공교육을 받아 온 세대와 그렇지 않은 세대의 갈등도 내재되어 있다고 생각된다. 한국전쟁을 겪은 기성의 장년층과 반공영화나 반공애니메이션 등으로 심화교육을 받은 이들과 그렇지 않은 세대들의 반공의식은 크게 다르다고 볼 수 있다. 그러므로 이를 긍정적 측면에서 포용하는 수용의 문제를 해결하는 것이 급선무이다. 또한 문화통합과정에서의 제반 갈등은 문제로 부상할 수 있으므로 서로의 이질감과 다른 체제의 불안은 남북한이 적극적이고 관용적인 협력교류를 진행하여 국가적 차원에서 주도적인 정책방향을 이끌어야 한다. 특히 우리 문화의 장점을 이용하여 동질성 및 국민 문화 창조에 역점을 두어 장기적으로 교육하는 것이 바람직하다고 본다.

그동안 이념적 반공교육의 장으로 활용하던 한국 애니메이션계도 1990년대에 들어와서 국내 창작 텔레비전시리즈들이 인기를 얻었으나 애니메이션시장 전체적으로 보면, 점유율은 미미했다. 그리하여 차츰 국내 애니메이션 시장도 자체 창작품을 제작하여 새로운 돌파구를 모색하려는 시도를 하게 된다. 물론 반공주의 교육정책의 일환으로 단체관람과 외화상영권이라는 상업

적 이익과 맞물려 장려되던 시기와는 다르기 때문에 영상산업 전반에 걸쳐 인식의 변화가 나타나게 된 것이다. 정부도 이전의 반공주의 정책에 주력하던 것과는 달리 다른 주제의 영화 및 애니메이션에 대해 이전의 방관자적 입장에서 벗어나 반공애니메이션의 계도와 홍보의 역할에서 상업적인 면을 더욱 인지하였다. 그동안 문화영화로 구분됐던 애니메이션을 상업영화로 분류함과 동시에 1995년을 '영상산업 원년의 해'로 지정하고 영상산업 진흥 방침을 발표하였으며, 적극적으로 애니메이션 분야에 지원하였다. 또한 1994년 12월에는 애니메이션 업계의 보호를 위한 법인단체인 한국애니메이션 제작자 협회가 설립되었고, 이후 애니메이션 전문채널과 국제적 페스티벌, 애니메이션 관련학과의 증가 등으로 애니메이션에 대한 사회적, 문화적, 경제적 인식이 크게 변화하였다.

이렇게 애니메이션의 사회 전반적 인식의 긍정적 변화와 남북한 문화교류에 힘입어 우리나라 영상산업은 편향적인 사고에서 벗어나 이제는 남북한 합작 애니메이션을 제작하기에 이르렀다. 2001년 햇볕 정책이 정부를 통해 일관되게 추진되고 있을 무렵, 하나로 통신에서 '남북 합작 3D애니메이션'을 제작한다고 발표하여 업계의 비상한 관심을 끌었다. 북한의 민족경제협력연합회 산하 삼천리총회사와 3D 애니메이션 시리즈인 <게으른 고양이 당가>의 공동제작 계약을 맺었다는 것이 내용이다. 그러나 아프간 전쟁을 포함한 국내외의 다양한 상황 속에서 햇볕 정책은 조금씩 빛을 잃게 되었다. 그러나 행인의 외투를 벗길 수 있는 것은 '강풍'이 아니라 '햇볕'이라는 우화의 내용처럼, 그 두터운 외투를 조이고만 있을 수는 없을 것으로 보인다. <게으른 고양이 당가>는 남북이 공동으로 애니메이션을 만드는 첫 사례로, 북한의 고급기술력과 남한의 기획, 아이디어가 결합된 프로젝트라 할 수 있다. 또한 넬슨 신 감독이 제작한 <왕후심청>은 칠십억 원의 제작비와 칠년 여의 준비 기간 끝에 완성된 애니메이션으로 2005년 8월 남한에서 먼저 선보인 뒤 15일 평양 국제영화관과 개천문 극장을 비롯해 모두 6개의 극장에서 개봉되었다. 이제 한국애니메이션은 남북한의 이데올로기적 대립구조를 넘어 협력의 시대로 발돋움하게 된 것이다.

V. 맺음말

오랫동안 동질적인 민족공동체와 독립된 전통국가를 형성하고 있었던 우리나라는 일제통치와 민족독립운동을 통하여 전통적인 민족공동체를 하나의 집단적 의식 주체로 성숙시키고 독립 이후 자주적 국민국가의 기반을 다질 수 있었다. 그러나 분단이라는 이념적 갈등을 겪으면서 하나의 민족 내에 두 개의 국가라는 조건, 무엇보다도 그 어떤 국가 사이의 관계보다도 가장 적대적인 분단국가의 조건 하에서 민족공동체에 기반을 둔 통일국가의 이념은 그 논리적, 내용적 근거를 상실하였다. 따라서 이념이 다른 서로의 이데올로기에 입각한 사회화와 정치교육을 통한 세계관과 가치관을 형성시킴으로써 남한에서는 반공산주의라는 냉전 화를 더욱 공고히 하였다. 이러한 체제수립에 적극적으로 영상분야를 이용하여 시각적 효과를 통한 강력하고 편향적인 반공 이데올로기 교육을 지향하게 되었으며 특히 애니메이션을 통한 반공교육은 문화정책과 영화법 그리고 상업적 수단이라는 삼박자를 맞추며 그 기반을 다지는 역할을 하였다.

하지만 이제 남한의 반공주의적 정책들은 극단적 흑백논리의 정치적 입장만을 강조하던 1980년대 이전과는 달리 1990년대에 들어와 문화교류를 통한 민족화합을 도모하고 남북한 사이의 깊은 단절을 해소하기 위해 역사적 이해와 인식의 변화로 전환하게 되었다. 반공교육의 장으로 이용하던 영상분야 특히 애니메이션은 상업적 측면으로 발전시키면서 남북한이 화합할 수 있는 문화교류 수단으로 활용하고 있으며, 이는 각종 대중매체나 텔레비전 드라마에 이르기까지 합작 상영하는 정책으로 돌아서고 있다.

이처럼 문화적 교류확대를 통해 이념적 갈등을 딛고 한국전쟁의 비극적 역사를 극복하는 방법에는 국가를 중심으로 한 문화정책들이 중요한 역할을 하는 것이다. 또한 1960년대에서 1980년대까지 애니메이션이 활발하게 장려되었지만 안타깝게도 한반도의 분단 상황과 반공주의사이에서 국가적으로 통제되고 획일적인 내용을 제작하던 시기였음을 감안한다면 현재 정부차원으로 영상분야에 지원은 한국애니메이션의 앞날을 밝게 한

다. 그러므로 한국의 반공애니메이션은 시대적인 제약에도 불구하고 분단이라는 이데올로기적 현실을 진실되게 재현해낸 역사의 한 장으로써 예술적 가치를 지닌다고 할 수 있으며, 아울러 반공애니메이션이 아닌 남북한 합작애니메이션의 새로운 뿌리가 내려지는 것에 큰 의미를 두고 싶다. 그리하여 장기적으로는 통일된 한국의 새로운 문화가 정립되어야 할 것으로 본다. 새롭게 창조될 문화의 개념은 통일한국의 이념에 부합되는 민족문화의 바람직한 미래상을 의미하며, 분단된 사회 문화구조에서 파생된 남북한 간의 이질화 및 갈등을 해소할 수 있는 실천적 기능을 지닌 문화체제로 발돋움 할 것이다.

참고문헌

- [1] 손호철, 박정희 정권의 정치적 성격, 역사비평 10호, p.159, 1993.
- [2] 김혜진, 박정희 정권기 반공이데올로기의 정치경제적 성격, 역사비평, 1992.
- [3] 이병량, 한국영화검열제도 형성의 정치과정: 영화사전신의 위헌결정(헌법재판소,1996.10)이후의 논쟁을 중심으로, 고려대학교학원, p.73, 2002.
- [4] 김동호 외, 한국영화 정책사, 나남, p.197, 2005.
- [5] 한국영상진흥원, 한국영화사연구, 이채, p.167, 2004.
- [6] 김수남, 영화 예술의 이해, 청주대학교 출판부, pp.88-89 1997.
- [7] 김혁, 애니메이션 오디세이 (16), 반공 애니메이션에 관한기사, 국민일보, 2000(5.15).
- [8] 한국판, New type, pp.136-137, 2001(2).
- [9] 허인욱, 한국애니메이션 영화사, 신한미디어, 2002.
- [10] 김화, 새로 쓴 한국영화전사. 다인미디어, pp.284-294, 2003.
- [11] 고성관, 우리나라 통일교육의 변천과정과 발전 방향에 관한 연구, 서원대학 교육대학원, p.41, 2001.

- [12] 남북 문화교류 토론회, 문화체육부, p.5, 1996.
- [13] 한국영상진흥원, 한국영화사연구, 이채, p.33, 2004.

저자 소개

김 정 연(Jeung-Yeun Kim)

정회원



- 1997년 2월 : 성신여자대학교 서양화과(학사)
- 2000년 8월 : 성신여자대학교 서양화과(석사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과

(박사과정)

<관심분야> : 영상예술, 영상미학, 애니메이션

김 재 웅(Jae-Woong Kim)

종신회원



- 1982년 2월 : 홍익대학교 미술학(서양화)
- 1984년 8월 : 홍익대학교 미술학 석사
- 1992년 8월 : 독일슈투트가르트 국립조형예술대학 Aufbaustidium

- 2002년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 대학원 미술학 박사과정
- 2000년 8월 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 교수
- 2005년 3월 ~ 현재 : 만화애니메이션교육위원회 위원장

<관심분야> : 문화콘텐츠, 교육콘텐츠, 애니메이션