

# 한국 극장용 애니메이션 활황기 아동애니메이션의 특징과 한계 — <똥이장군 제3땅굴편>과 <꼬마어사 똥이>를 중심으로

안승범\*

1. 서론
2. ‘똥이장군’ 시리즈의 선악구도와 성장의 원리
3. 단순 모방의 이미지텔링과 의미의 평면화
4. 결속과 통합의 메커니즘으로서 가족서사
5. 결론

## 국문요약

이 글은 극장용 애니메이션 활황기에 제작된 ‘똥이장군’ 시리즈의 이미지 묘사 방식과 스토리텔링을 비판적으로 재인식하는 데 목적을 둔다. 1970년대 후반에서 1980년대에 걸쳐 제작된 ‘똥이장군’ 시리즈는 ‘태권V’ 시리즈와 더불어 당대 아동에게 가장 큰 영향력을 끼친 콘텐츠다. 특히 ‘똥이장군’ 시리즈를 대표하는 <똥이장군 제3땅굴편>과 <꼬마어사 똥이>에는 당대 사회의 지향 가치와 규제력있는 지배 질서가 선악을 나누는 기준으로 나타나 있다. 더욱 흥미로운 것은, 이들 작품이 관객층에게 동의와 승인을 요구하는 방식이다.

이 연구를 통해 주인공 똥이가 ‘아버지 부재’의 상황을 극복해 가는 과정에 다양한 정치적·이데올로기적 함의가 담겨 있음을 확인할 수 있었

---

\* 건국대학교 강사

다. 더 나아가 당시 극장용 애니메이션 제작 붐을 타고 개봉된 유사 성격의 아동 애니메이션들이 의식적·무의식적 차원에서 관객에게 미친 영향을 우회적으로 추론할 수 있었다.

극장용 애니메이션 활황기의 작품들에 대한 연구는 분량 면에서나 질적 수준에 있어서 아직 충분하지 않다고 판단된다. 이 글 역시 '뜰이장군' 시리즈를 대표하는 두 편의 작품에 국한된다. 향후에 이 시기를 대표하는 작품들에 대한 연구가 다각도로 진행될 수 있길 희망한다.

(주제어: 애니메이션, 이데올로기, 스토리텔링, '뜰이장군' 시리즈, 서사체험)

## 1. 서론

오늘날 국산 애니메이션 산업은 크게 세 가지 방향으로 주목할 만한 노력이 진행 중인 것으로 보인다. 먼저는 한국적인 소재와 이미지, 스타일을 개발하기 위한 기획이 지속되고 있다. 또한 국내 애니메이션 제작 환경이나 시장 여건의 약점을 보완하기 위해 해외 공동제작과 같은 글로벌 프로젝트를 도모하는 것도 눈에 띈다. 마지막으로, 3D 입체 애니메이션 분야를 새로운 활로로 놓고, 작품 제작이 점증하는 추세다.<sup>1)</sup> 이러한 변화는 TV 애니메이션을 중심으로 더디게 진행되고 있는 것으로 보인다. 그럼에도 작금의 시도와 노력은 미국 3대 애니메이션 제작사의 작품이나 지브리 스튜디오를 위시한 저패니메이션에 높은 선호도를 보이고 있는 국내 극장용 애니메이션 시장 환경을 개선하는 데에도 유효한 영향을 끼칠 것이라 판단된다.

이 같은 긍정적인 상황은 그간 감당해 온 여러 난관을 총체적으로 극

---

1) 한국콘텐츠진흥원, 『2012 애니메이션 산업 백서 요약』, 2013, 1-6쪽.

복해보고자 하는 관련 산업계의 노력을 환기시킨다. 한국적인 소재와 이미지, 스타일 개발에 대한 관심은 이미지텔링에 주목하면서 한국 애니메이션만의 고유한 변별점을 확보해 가고자 하는 의지로 읽힌다. 해외 공동제작 프로젝트 활성화의 경우엔 열악한 시장 환경에 대한 고려 속에서 경제적 리스크를 최소화하기 위한 기획이라 판단된다. 물론 한국 애니메이션에 대한 해외의 관심을 확산시켜 가는 데에도 긍정적인 효과를 견인할 수 있으리라 기대된다. 3D 입체기술에 대한 다각도의 고민은 관련 디바이스가 늘어나고 있는 상황에서 차세대 성장 동력을 선점하려는 고민이 반영된 것으로 보인다.

그러나 국내 애니메이션 산업계를 위협하는 부정적인 요인은 여전히 남아 있다. 사실 애니메이션 관련자들 사이에서 극장용 애니메이션이 처한 위치에 대한 논의는, 같은 이유로 긴 시간 비관적인 전망이 제기되어 왔다. 오랫동안 위기의식에 대한 공유가 이뤄져 왔음에도 여전히 돌파구를 찾지 못했다는 건 문제의 심각성이 만만치 않다는 것을 반증한다.

주지하다시피, TV 애니메이션 분야에 주목할 때 한국은 하청 제작국의 지위를 완전히 벗어나진 못했다. 물론, 최근 들어 독자적인 스토리와 캐릭터를 내세워 고유한 브랜드를 가진 콘텐츠를 확대시켜 가고 있는 건 사실이다. 그러나 이들 애니메이션 상당수는 유아용 교육 애니메이션에 국한되고 있는 실정이다. 바꿔 말해, 성인을 타깃으로 콘텐츠를 만든다는 건 여전히 큰 모험으로 여겨지는 상황이다. 또한 스마트폰 어플리케이션, 테마파크, 캐릭터 라이선스 사업 등 OSMU(One Source Multi Use)를 위한 기획력이 발전하고 있다지만, 이 역시 성공 모델에 대한 확신을 갖기 어려운 상황이다.

더 우려스러운 건, 극장용 장편 애니메이션 생산·소비 환경의 열악

성이다. 이를 단적으로 보여주는 건 국내 영화관에서 국산 애니메이션의 연간 개봉 편수다. 긴 세월 동안, 국산 애니메이션의 국내 개봉 사례는 연간 한두 편에 그치는 정도로 유지되었다. 그 중에서 국내외 평단의 긍정적인 반응을 이끌어낸 경우도 있었지만, 인상적인 흥행 스코어를 기록한 작품은 매우 드물었다. 이는 시장성과 사업화 가능성이 심각하게 위축되어 있는 현실적인 환경을 단적으로 증명한다. 물론 2011년 <마당을 나온 암탉>이 200만 이상의 관객을 동원하며 크게 선전하기도 했다. 그러나 이 사건은 대단히 이례적인 경우로, 잠재적 관객층의 안정적인 확대를 볼 수 없는 게 사실이다. <마당을 나온 암탉>의 경우 100만부 이상 팔린 원작 동화를 등에 업고 제작되었다는 점에서 순수 창작 애니메이션도 아니었다.<sup>2)</sup> 이러한 난국을 돌파해 가기 위해서는 제도적 차원의 지원이 선제되어야 하고, 결과적으로는 입법부의 정책공조 등이 필수적이다. 그런데 2011년 7월 공청회를 거쳐 마련된 ‘애니메이션 진흥법안’<sup>3)</sup>은 통과되지 못한 채 담보상태에 머물고 있다.

돌이켜보면, 1990년대 들어 대학에 애니메이션 관련 학과가 생겨나고, 애니메이션 전문채널 투니버스(Tooniverse)가 개국하면서 애니메이션 산업의 저변이 확대된 측면이 있다. 애니메이션 영화제가 개최되는 등 문화산업으로서 애니메이션에 대한 관심도 고조되는 상황이었다. 그러나 애니메이션 산업 전반에 우호적인 환경이 조성된 당시에조차 국내 극장용 애니메이션의 시장 수익과 점유율은 매우 미미한 수준이었다.<sup>4)</sup> 단

2) 물론 원작이 대중성을 가졌다고 하더라도 극장용 애니메이션의 흥행 가능성을 장담할 수 있는 건 아니다. 이를테면, 2010년 국내에서 개봉한 유일한 극장 장편 애니메이션이었던 <마법천자문- 대마왕의 부활을 막아라>는 1000만 부 이상이 팔린 만화 『마법천자문』을 원작으로 삼았지만 12만 명의 관객을 동원하는 데 그쳤다.

3) 2013년 10월 현재 다시 정비되어 재발의된 상황이지만, 통과를 낙관할 순 없다.

4) 노승관·양경미, 『한국 애니메이션 결정적 순간들』, 쿠키, 2010, 130~139쪽.

순화의 위험을 무릅쓰고 말하자면, 1990년대는 미국과 일본 등에서 수입된 장편 애니메이션을 챙겨 보는 국내 성인관객이 국산 장편 애니메이션은 외면하는 기현상이 고착화되던 시기이기도 했다.

그처럼 성인 관객층의 한국 장편 애니메이션 외면 문제는 단기적인 개선책으로 타개할 수 있는 사안이 아니다. 그럼에도 이 문제를 넘어서지 않고서는 질 좋은 콘텐츠가 생산·소비될 수 있는 가능성을 열 수 없는 것도 사실이다. 이러한 문제의식에 기초해 한국 애니메이션사 안에서 실제적인 원인을 귀납적으로 추론하는 작업은 중요해 보인다. 그 연장선에서 이 글은 국내 극장용 애니메이션 활황기라고 할 수 있는 1970년대 후반에서 1980년대 초반 사이에 제작된 애니메이션의 부정적인 영향에 주목하고자 한다.<sup>5)</sup> 특히 극장용 애니메이션 활황기를 연 ‘태권V’ 시리즈<sup>6)</sup>에 이어 당시 가장 큰 인기를 끌었던 ‘똥이장군’ 시리즈를 대상으로 놓고, 소비 과정에서 관객의 서사체험 내용을 파악해 보기로 한다.

시기적으로, 당시는 극장용 애니메이션사 전체를 놓고 보더라도 매우 특수한 환경이 조성되고 있었다. 아동용 애니메이션을 상영할 극장을

5) 1976년부터 1984년 사이를 특정해서 ‘극장용 애니메이션 주도기’라고 언명했던 허인욱의 견해는 신뢰성이 높아 보인다. 그러나 이 표현은 TV 애니메이션 등과의 비교 안에서 붙여진 시대구분이기에 극장용 애니메이션사에만 주목하면, ‘극장용 애니메이션 활황기’라는 표현이 더 어울리지 않을까 생각된다. 허인욱, 『한국애니메이션 영화사』, (주)신한미디어, 2002, 61쪽.

6) 1976년에 제작된 <로봇 태권V>의 흥행은 이후 극장용 애니메이션 제작 활성화에 큰 영향을 끼친다. 그러나 결과적으로 보면, <로봇 태권V>는 이후에 쏟아진 국산 애니메이션들에 잘못된 이정표를 제시한 측면도 있다. 이미 일반인들이 인지하고 있는 바대로, 캐릭터 디자인이나 이미지텔링의 측면에서 <로봇 태권V>는 <마징가 Z>와 같은 일본 거대로봇물의 영향에서 자유롭지 않다. 그보다 더 아쉬운 건, 주제의식의 배면에 놓인 일방적인 애국주의와 도식적인 서사구조다. 사후적으로 보면, 이러한 특징은 이후 도래한 극장용 애니메이션 활황기의 작품들을 지배하게 된다.

잡기가 어려울 정도로 많은 작품들이 쏟아졌기 때문이다. 그런데 그 시기 아동용 애니메이션 상당수는 성공콘텐츠에 대한 유사 모방, 단순한 스토리텔링, 도식적인 선악구도, 강박적인 이데올로기 등의 혐의에서 자유롭지 않다. 그리고 그러한 질적 하락이 1990년대 이후 극장용 애니메이션 소비문화에 끼친 영향이 작지 않으리라 생각된다. 사실상 극장용 애니메이션 활황기의 작품들을 관람하며 성장한 연령층이 1990년대엔 애니메이션을 포함한 영화 전반의 주소비층이었을 것이다. 그리고 그들은 오늘날 30대 중반부터 40대 이상이 되어 자녀들을 위해 아동용 애니메이션을 주도적으로 소비하는 위치에 있다. 따라서 1970년대 후반에서 1980년대 초반에 대량으로 제작된 아동용 애니메이션을 보며 자란 세대의 서사 체험을 재구해 보는 것은 중요하다고 할 수 있겠다. 그들에게 고착화된 국산 장편 애니메이션에 대한 편견과 이미지가 지금의 시장상황에 끼친 우회적인 영향력이 추측되기 때문이다.

이 글이 ‘똥이장군’ 시리즈를 대상으로 삼은 것은 그 시기를 대표하는 김청기 감독의 작품이면서 하나의 고유한 브랜드를 이룰 정도로 인지도가 높은 콘텐츠이기 때문이다. 더 중요한 건, 당대에 제작된 아동용 애니메이션의 이미지 묘사 방식과 스토리텔링의 전형을 극단적으로 보여준다는 사실이다. 특히 ‘똥이장군’ 시리즈는 당대 사회의 지향 가치와 규제력있는 지배 질서를 강요하는 방식이 대단히 특징적이다. 이를 확인하기 위해서는 ‘똥이장군’ 시리즈의 이미지 묘사 형태를 분석하는 한편, 선명하게 제시된 선악의 기준점과 그에 대한 동의와 승인 절차를 확인할 필요가 있겠다.

극장용 애니메이션 활황기의 작품들에 대한 연구는 분량 면에서나 질적 수준에 있어서 아직 충분하지 않다고 판단된다.<sup>7)</sup> 이 글 역시 ‘똥이장

7) 필자의 조사에 따르면, ‘똥이장군 제3명굴편’ 이미지에 나타난 반공 이데올로기를 분

군' 시리즈를 대표하는 두 편의 작품에 국한된다. 향후에 이 시기를 대표하는 작품들에 대한 연구가 다각도로 진행될 수 있길 희망한다.

## 2. '뜰이장군' 시리즈의 선악구도와 성장의 원리

아동 애니메이션 서사의 가장 익숙한 패턴은 '성장 서사'와 '모험 서사'다. 이러한 진단은 TV용과 극장용을 굳이 구분하지 않아도 공히 성립된다고 할 수 있다. 물론 후자의 경우는 25분 내외의 연속극 형태를 취하는 TV용 애니메이션에서 훨씬 극명하게 드러난다. 성격화된 캐릭터들을 그대로 가져가면서도 매회 긴장감 높은 에피소드를 만들어내는 가장 쉬운 방법이 새로운 시공간 제시이기 때문이다. 한편, 전자는 아동에게 훈육적인 메시지를 전함으로써 기존의 가치와 질서를 내면화시키는 장치로 매우 광범위하게 차용되어 왔다.

극장용 애니메이션 활황기에 제작된 아동용 애니메이션에만 주목하면, 성장 서사가 훨씬 문제적인 장치로 활용되었다. 특히 당시 국책영화의 일환으로 만들어진 교육적 성격의 작품이나 당대 사회의 정치적 지지를 업고 안정적인 흥행을 보장받기 위해 기획된 작품들은 대개 성장 서사의 성격이 강했다. '뜰이장군' 시리즈는 그러한 특징을 어느 정도 공유한다. 실제로 그 내용을 보면, 잠재적 관객층과 교유하기 쉬운

---

석한 선행 연구는 한 편 존재한다. 장연이, 「〈뜰이 장군〉에 반영된 반공적 이데올로기 이미지 표현에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』 15호, 한국만화애니메이션학회, 2009.5, 109~122쪽. 이외에 당대 한국 애니메이션과 영화정책의 관계를 엿볼 수 있는 연구도 유의미한 성찰을 이끌어낸다. 문재철, 「한국 애니메이션과 영화정책의 관계에 대한 연구: 60년대 후반에서 80년대 초반까지」, 『한국콘텐츠학회논문지』 9권 6호, 한국콘텐츠학회, 2009.6, 72~81쪽.

연령대의 주인공들을 내세워 그들의 성장 과정을 학습시키려는 패턴을 내보인다.

유념할 것은, 앞에서 말한 바대로 이때의 성장이 개인적인 내적 성숙과 자각에 국한되지 않는다는 사실이다. 그보다는 기존 질서로의 편입이나 바람직한 방향으로의 사회화와 같은 공적인 의식개조의 형태를 취한다. 한마디로 ‘똥이장군’ 시리즈는 미성숙하고 사회화가 덜 된 인물들을 내부 통합의 길로 이끄는 서사적 기획을 실천한다. 이처럼 기존 질서로의 편입이나 사회화를 ‘성장’의 한 면모로 이해한다면, 성장 서사는 특정 공동체가 요구하는 이데올로기를 내면화하고 승인한 후, 공동체의 구성원으로 거듭나는 주인공을 보여주는 이야기<sup>8)</sup>라고 볼 수 있을 것이다.

그러한 기획을 구체화하기 위해 서사 내부에 미리 구축해야 할 것은, 편입 가능한 공동체와 그 외부의 구분, 곧 선과 악의 세계에 대한 이데올로기적 경계 세우기 작업이다. 사실상 아동용 애니메이션은 이러한 경계가 극명하고 양자 사이의 갈등과 긴장은 그 자체로 이야기를 진행시키는 직접적인 동력이 된다. 구체적으로 ‘선’은 내부 결속을 이끌어내기 위해 공동체가 인준한 절대 가치와 연관된다. 영웅적인 주인공은 선에 접근해 가면서 공동체의 질서 안으로 들어가 그 사회의 수호자가 되곤 한다. 반면 ‘악’은 공동체를 위협하는 캐릭터를 배타적으로 타자화하는 과정에서 점차 뚜렷하게 실체화된다. 그 때문에 아동용 애니메이션에서 선과 악의 영역을 의미적으로 분별하는 것은, 공동체가 추구하는 규율과 통제의 방식을 읽는 중요한 수단<sup>9)</sup>이 된다고 할 수 있다.

8) 차혜영, 「성장소설과 발전 이데올로기」, 『상허학보』 12집, 상허학회, 2004.2, 134쪽.

9) 눈여겨볼 것은, 1970년대 후반부터 일본에서 제작되기 시작한 ‘건담’ 시리즈의 경우 선악구도를 불명료하게 흐트러뜨리면서 그러한 불확실성의 서사무대를 부각한다. 더 나아가 그러한 불편한 세계 안에서 고통받는 개인의 문제를 세심하게 그리면서 ‘아동용’ 애니메이션의 범주를 벗어난 것으로 보인다. 이는 전쟁을 정당화했던 기성

이 글이 대상으로 삼은 <똥이장군 제3땅굴편>과 <꼬마어사 똥이>는 '똥이장군' 시리즈의 특징을 집약적으로 보여준다. 당대 사회의 이념적 지향을 분명히 드러내는 한편, 공동체적 질서를 확립하기 위해 적으로 상징한 대상도 정치적인 의미를 확연하게 보여준다. 체제를 유지하기 위해 다음 세대(아동)에게 주문하고 있는 교훈적 덕목들 중 일부도 당대 사회의 정치적 환경을 상기시킨다.

시기적으로 보면, <똥이장군 제3땅굴편>과 <꼬마어사 똥이>는 학생들의 겨울방학을 겨냥하여 각각 1978년, 1980년에 개봉한다. 마지막 속편인 <똥이장군과 제타로봇>이 1985년에 개봉된 것을 상기하면, '똥이장군'은 국산 장편 애니메이션 활황기를 열고 닫은 콘텐츠라 해도 무리가 없을 것이다. 그 중 첫 작품인 <똥이장군 제3땅굴편>이 개봉한 1978년 무렵은 한국 애니메이션사에서 매우 특징적인 해로 여겨진다. 앞서 제작되었던 애니메이션들 중 상업적 성공작이 나오자 여러 제작사들이 난립하면서 콘텐츠의 질적 저하가 두드러지기 시작한 때이기 때문이다. 허인욱은 이러한 상황에 대해 기획력의 부족과 창작품에 대한 열의 부족, 상업적 이익에 대한 지나친 집착에서 비롯된 폐해로 지적<sup>10)</sup>한다.

그러나 '똥이장군' 시리즈에서 엿볼 수 있는 가장 큰 문제점은 국시(國是)라고 할 수 있는 반공주의와 정부 주도의 근대화 정책과 연관되는 정치적 지배이념들이 과장적인 서사로 전면화 된 데 있다. 이는 당대 애니메이션의 성장 서사가 문제적 장치로 기능했다는 앞에서의 언급과 연결

---

세대의 가치와 질서를 거부하는 의미를 갖는다. 이에 관해서는 다음 논문 참고. 안승범, 『일본 리얼 로봇 애니메이션에 나타난 정치적 선악구도-아렌트의 관점에서 본 <기동전사 건담>의 갈등적 세계인식』, 『영화연구』 제57호, 한국영화학회, 2013.9, 203~230쪽.

10) 1978년 애니메이션 제작 및 소비 환경에 대한 논의는 허인욱, 『한국애니메이션 영화사』, (주)신한미디어, 2002, 70~72쪽 참고.

시킬 때, 그 심각성이 두드러진다. 동일화의 욕망을 불러일으키는 주인공 뜰이의 성장에 정치적 의도가 개입되어 있기 때문이다. 예컨대, 긴 세월 권력을 유지했던 군사정권은 권위주의적 정치질서를 공고히 확립한 후 안으로는 개별적 목소리를 무화시킬 만한 집단적 동의체계를 만들어갔다. 한편, 밖으로는 내부의 결속을 더욱 강화하기 위해 적대적 대상을 강조해 나갔다. 당대의 애니메이션 중 적지 않은 수가 직간접적으로 그러한 공적 가치를 수용했고, ‘뜰이장군’ 시리즈도 그 특징을 일부분 수용한다고 할 수 있다.

당대 사회의 집단적 동의체계와 관련해서는, 먼저 물질적 풍요에 대한 약속을 담은 ‘산업화’, ‘근대화’라는 비전에 대한 이해가 선재되어야 한다. 그러한 국가적 비전은 당대 사회를 통제했던 최상위 가치로, 이를 실현하기 위해 다양한 선전·선동의 슬로건이 탄생되었다. 가장 흔한 사례는 ‘새마을 운동’에서 비롯된 갖가지 생활 구호들이다. 당시 사회 구성원 대부분은 그와 같은 집단적 동의체계에 적극적으로 순응하고 참여하면서 국가 주도의 성장논리를 수용했다. 이 같은 정치적 환경이 ‘뜰이장군’ 시리즈에 직접적으로 드러나는 것은 아니지만 세부적으로 보면, 접맥시켜 생각해 볼 수 있는 부분이 전혀 없는 것은 아니다.

한편, 내부 결속을 위해 활용된 배타적 타자의 이미지가 어떤 사회적 합의에 기초하는지를 파악하는 것도 중요하다. 주지하다시피, 이승만 정권 이래 한국사회에서 반공은 절대적인 기치였다. 1980년 12월 31일에 결국 폐지되지만, 박정희 정권 때엔 ‘반공법’이 따로 조문화되어 유지될 정도로 반공주의는 내부 결속을 위해서도 유력한 사상적 배경이 되었다. 따라서 위협적인 북한 이미지를 확대 재생산해가며 그에 대한 왜곡과 증오를 실천하는 것은, 내부의 다른 목소리를 잠재우는 훌륭한 전략으로 통했다.<sup>11)</sup> 실제로 ‘뜰이장군’ 시리즈의 선악구도는 그와 같은 정

치적 성격의 이데올로기와 직접적으로 호환된다.

구체적으로, ‘뜰이장군’ 시리즈 속 ‘수용/거부’의 대상을 요약해 보면, 당대 사회를 지배했던 의식적 가치를 어렵지 않게 이해할 수 있다. 특히 갈등 해소의 국면에 이르러 제거되는 악당들은 애국·애족의 정신을 환기시키기 위한 도구로 분명하게 기능한다. 우선적으로, 내부 통합을 위해 반복 활용한 적대적 대상엔 북한 이미지가 가장 부각되어 있다. 또한 역사적 앙금처럼 남아있는 일본과 일본 사람에 대한 부정적 이미지를 과도하게 왜곡한 흔적도 발견된다. 더 나아가 계급적 차별의식에 사로잡혀 국가적 단결을 거부하는 소수의 특권층 이미지도 배제의 대상으로 활용되었다. 종합해 보면, 공동체의 안정을 해치는 대상으로 가시화 된 배타적 타자들은 당대 사회에 작동했던 완고한 국가 우선의 논리를 확인시킨다.

자율적인 창작물인 문화콘텐츠에 정치적 이념이 반영된 이유를 찾기 위해서는, 당시 영화제도나 애니메이션 소비 환경, ‘뜰이장군’ 시리즈 제작진에 대한 정보 등이 보강될 필요가 있겠다. 잘 알려진 바대로, 1970년대를 지나면서 한국영화의 전반적인 자생력은 점차 약화되어 간다. 엄격한 검열제도 때문에 자유로운 창작이 점차 불가능해졌고, 단지 외화 수입을 위해 한국영화를 제작하는 상황이 계속되기에 이른다. 그 때문에 작품의 질적 하락은 자연스러운 귀결이었다. 영화계 외부적으로도, TV의 보급이 활발해지면서 영화 매체 자체의 매력이 크게 줄어들게 된다. 당시 극장용 장편 애니메이션이 극심한 침체에 접어든 이유도 실사영화계의 실정과 크게 다르지 않았다.<sup>12)</sup> 심지어 애니메이션은 실사영

11) 1970년대 국가적 이데올로기로서 반공주의와 영화산업과의 관계에 대한 논의는 다음 논문 참고. 안승범, 『소설 원작 반공영화의 주제의식 영상화 양상 일고찰-유현목의 <불꽃>을 중심으로』, 『한국문학이론과 비평』 14권 2호, 한국문학이론과비평학회, 2010.6, 357~382쪽.

화에 비해 상황이 더 악화된 면이 있는데, 가장 직접적인 원인을 들자면 수입이 크게 늘어난 외국 애니메이션과 질적 편차가 존재했기 때문으로 이해된다. 또한 실사영화에 밀려 배급망까지 감소하면서 극장용 애니메이션은 제작 자체가 중단되다시피 한다.

그러한 상황을 단번에 역전시킨 작품이 김창기 감독의 〈로봇 태권V〉(1976)였다. 당시 대중에게 이 작품은 스토리텔링과 이미지텔링 양면에 걸쳐 한국적인 특수성이 반영된 거대 로봇물로 통했다. 그러나 사후적으로 보면, 이 작품은 애니메이션사에 긍정적인 영향을 끼친 것만이 아니다. 부정적인 면을 부각시켜 보면, 해외 성공콘텐츠의 유사 모방을 부추기는 원인이 되었으며 도식적인 선악구도 안에 편협한 이데올로기를 착종시킨 작품이기도 했다.

‘똥이장군’ 시리즈의 첫 작품 역시 그와 같은 문제점을 고스란히 안고 있다. 특히 주요 인물에 대한 이미지 묘사 면에서 해외 성공콘텐츠의 특징점을 고스란히 수용한 흔적이 그대로 드러난다. 한편 스토리텔링, 곧 서사적 내용의 측면에서도 ‘태권브이’ 시리즈가 안고 있는 이데올로기적 문제들이 고스란히 드러난다. 두 시리즈 모두 당시 최고의 인기 감독이었던 김창기가 연출했는데, 그는 비교적 최근 인터뷰에서 한국전쟁에 대한 자기 체험이 작품에 반영된 내막을 고백한 바 있다. 그 내용을 요약하면, 그는 아버지가 공산당에 끌려가는 것을 지켜봐야 했던 당신의 한(恨)을 〈로봇 태권V〉와 〈똥이장군〉에 투영했다고 말한다.<sup>12)</sup> 실제 그들 작품을 보면, ‘악’의 폭압적인 위력에 의해 아버지 부재의 상황이 만들어지는 과정이 매우 자세하게 묘사된다. 이야기 진행에 있어서 그

12) 노승관·양경미, 『한국 애니메이션 결정적 순간들』, 쿠북, 2010, 60쪽.

13) 장연이, 『〈똥이 장군〉에 반영된 반공적 이데올로기 이미지 표현에 관한 연구』, 『만화 애니메이션연구』 15호, 한국만화애니메이션학회, 2009.5, 113쪽.

이후 과정은 '악'으로 상징된 대상을 향한 무조건적인 거부에 동의를 요청하는 형태로 전개된다. 덧붙여, 1978년 최초의 '뜰이장군' 시리즈인 〈뜰이장군 제3땅굴편〉을 제작하고 각본을 쓴 김동현 작가는 중앙정보부 과장 출신이라는 이색 경력을 갖고 있다.<sup>14)</sup> TV용 반공 드라마를 많이 쓴 것으로 알려진 그는 1975년에 북한이 은밀하게 만들어 놓은 제3땅굴이 발견되자 이 사건을 반공교육 소재로 곧바로 차용한다. 실제로 이러한 배경은 '뜰이장군' 시리즈의 브랜드화에 매우 큰 영향을 미친 것으로 판단된다.

결과적으로 극장용 애니메이션 활황기를 이끈 '뜰이장군' 시리즈는 당대 한국 사회의 질서 속으로 다음 세대를 편입시키기 위한 의도가 매우 광범위하게 담긴 작품이 되었다. 특히 주인공의 성장 과정에 작동하고 있는 정치적인 선악구도와 그 배경을 이루고 있는 일방적 애국주의는 성찰적 반성을 유도한다. 다음 장부터는, '뜰이장군' 시리즈의 이미지 묘사에 나타난 근본적인 문제들을 살펴보고, 이후 작품의 선악구도와 주인공의 성장 과정에 기획되어 있는 다양한 이데올로기를 분별해 보도록 하겠다.

### 3. 단순 모방의 이미지텔링과 의미의 평면화

영상콘텐츠는 프레임 단위에서 약호화된 미장센 요소들로 상상력과 의미를 동시에 발현한다. 또한 구문론적 편집, 곧 쇼트와 씬, 시퀀스 단위로의 배열 과정을 거쳐 파편적인 의미를 개연성있는 스토리로

14) 장연이, 「〈뜰이 장군〉에 반영된 반공적 이데올로기 이미지 표현에 관한 연구」, 『만화 애니메이션연구』 15호, 한국만화애니메이션학회, 2009.5, 113~114쪽.

수렴해 간다. 그와 같은 과정을 거쳐 영상은 경험세계를 즉물적·직관적으로 현시하는 듯한 환영(幻景)을 만든다.<sup>15)</sup> 실제로 관객은 서사무대를 흐르는 시간을 현실적 경험세계처럼 수용하며 인물의 상황에 동화되어 가지만, 그때의 이미지들은 일정한 의도에 따라 과장되고 왜곡된 비현실적 이미지 조각일 뿐이다.

특히 애니메이션은 영화에 비해 이미지 묘사에 있어서 과장과 왜곡을 적극적으로 시도하면서 그러한 특성을 장르적 개성으로 내세운다. 서사적으로 우화의 세계를 구축하거나 초현실적인 상황을 연출하는 데에도 기술적으로 수월하다. 캐릭터의 측면에서도 도상적인 측면에서 자유로운 성격화가 가능하고, 현실에서는 불가능한 움직임을 실현하는 데에도 훨씬 유리하다. 애니메이션의 경우 상상력이 원천 소스인 까닭에 이미지 묘사의 측면에서 더욱 폭넓은 가능성을 지니게 되는 셈이다.

‘똥이장군’ 시리즈<sup>16)</sup>는 한국적인 슈퍼 히어로에 가까운 똥이를 주인공으로 내세워 완성된 허구적인 영웅담이라 할 수 있다. 특히 주요 인물 중 절반을 동물로 캐릭터화하여 우화적 세계를 구축한 측면이 돋보인다. 그런데 서사무대를 구체화해가는 과정에서 발견되는 첫 번째 문제는, 이미지 묘사의 측면에서 해외 성공콘텐츠를 단순 모방한다는 사실이다. 이는 상업적인 이해타산에 대한 고려와 손쉽게 아동을 훈육하고자 하는 의지가 교합된 결과로 판단된다. 이를테면, <똥이장군 제3땅굴편>과 <꼬마어사 똥이>의 캐릭터에 주목하면, 주인공 똥이의 외모와 중요한 행동

15) 안승범, 『인물 화평화 방식을 통해 본 소설의 영상화 일고찰 - <오발탄>, <장마>를 중심으로』, 『현대문학의 연구』 41집, 한국문학연구학회, 2010.6, 361-362쪽.

16) ‘똥이장군’ 시리즈의 개봉 및 비디오 출시 과정을 요약하면 다음과 같다. <똥이장군 제3땅굴편>과 <간첩잡는 똥이장군>이 각각 1979년 초 겨울방학과 여름방학에 세종문화회관 별관에서 개봉했다. <꼬마어사 똥이>는 1980년에, 마지막 시리즈인 <공룡 100만년 똥이>는 1981년 여름에 개봉했다. 네 편 모두 뉴비디오 프로젝트에서 여러 차례 출시되었는데 1990년대를 지나면서 이름이 바뀌어 출시되기도 하였다.

습관부터가 각각 ‘타잔’ 캐릭터와 ‘모글리’ 캐릭터의 특징을 착종시킨 것으로 추측된다.

1970년대 국내에서 방영된 TV 시리즈물 중 최고의 인기를 누린 작품 중 하나인 <타잔>은 1914년 에드거 라이스 버로스(E. R. Burroughs)의 소설 『유인원 타잔(Tarzan of the Apes)』을 원작으로 한다. 무성영화 시절부터 영화화된 이 소설은 지금까지 타잔 역을 맡은 배우만 20여 명에 달할 정도로 성공적인 글로벌 콘텐츠로 남아 있다. 가장 유명한 버전 중 하나는 미국 MGM사가 올림픽 수영 금메달리스트 출신인 조니 와이즈물러(Johnny Weissmuller)를 주인공으로 내세워 제작한 작품으로 MBC에서 1974년 방영을 시작해 엄청난 인기를 얻었다.<sup>17)</sup> 한편, TV용 애니메이션 <밀림의 왕자 타잔(Tarzan, Lord of the Jungle)>도 TBC에서 1979년 가을부터 인기리에 방영되면서 당시 아동에게 타잔에 대한 인지도를 높였다.

1894년에 인도 작가 조셉 루드야드 키플링(J. R. Kipling)이 일곱 개의 단편 소설을 엮어 발표한 『정글북(Jungle Book)』 역시 다양한 매체로 콘텐츠화 되어 지금에 이르고 있다. 특히 월트 디즈니 프로덕션(Walt Disney Production)이 1967년에 내놓은 애니메이션 <정글북>은 이후의 동명 콘텐츠들에 지대한 영향을 끼친다. 이 작품은 월트 디즈니가 제작에 참여한 마지막 작품으로 알려져 있으며 이미지 묘사의 측면에서 모글리의 외모와 행동특성을 보편화하는 데 크게 기여한다.

사실상 <타잔>과 <정글북>은 스토리 전개상 매우 흡사한 형태를 취한다. 한 아기가 사고로 정글에 버려진다는 점, 배경이 아프리카와 인도로 다르지만 결과적으로는 동물들이 지배하는 정글에서 아이가 성장한

---

17) 1932년부터 1948년까지 총 12편의 ‘타잔’ 시리즈 영화에 출연할 정도로 조지 와이즈물러는 이성적이고 매력적이며 인간적인 타잔 캐릭터를 견고하게 구축했다.



그림 ① <밀림의 왕자 타잔> 속 한 장면



그림 ② <뜰이장군 제3땅굴편> 속 한 장면



그림 ③ 디즈니 <정글북> 속 한 장면



그림 ④ <꼬마어사 뜰이> 속 한 장면

다는 점, 그리고 주인공들이 각각 고릴라, 늑대와 같은 짐승에 의해 키워진다는 설정이 비슷하다. 다만 타잔이 데리고 다니는 동물 친구 치타가 고릴라이고 그에 비길만한 모글리의 친구가 표범, 곰이라는 점 정도가 대별될 뿐이다. 행동 특성과 외모를 보면, 타잔이 줄을 타고 나무 사이를 옮겨 다니고, 육체적 강인함이 더욱 강하게 묘사된다는 특징이 있다.<sup>18)</sup> 반면, 모글리는 나무에 오르는 경우가 거의 없고 늑대의 특성을 체화해 직립보행을 하면서도 특이 행동을 할 때가 많다.

그와 같은 정보에 바탕을 두고 그림 ①-④를 보면, '뜰이장군' 시리즈가 대중에게 잘 알려진 타잔과 모글리 캐릭터의 고유한 개성을 수용해 주목도를 높이려 한 흔적이 확인된다. 특히 <뜰이장군 제3땅굴편>의 경우 보편적인 타잔의 동작 기표들을 가감없이 활용한다. <꼬마어사 뜰

18) 타잔의 남성적 육체미를 강조하려는 경향은 1960년대에서 70년대를 지나면서 점차 고착화된 것으로 보인다. 1970년대 후반에 나온 <밀림의 왕자 타잔>의 경우 그 적절한 사례가 된다.

이)의 경우 문명과의 접촉 이전의 모글리, 곧 늑대의 습성을 체화한 모글리의 특징을 차용한 후 성장 이전의 톨이가 야만적인 상태에 놓여 있었다는 사실을 강조한다. 이러한 유사 모방은, 유명 수입 애니메이션의 아류작으로 한국 애니메이션을 격하시키는 데 일조한 것으로 보인다. 이는 직접적으로는 시각적 이미지 구축에 있어서의 패착이지만, 단순히 그림체와 작화(作畵) 구성 차원의 실패에 머물지 않는다. 핵심적인 스토리라인을 떠받치는 개별적인 에피소드도 관객에게 과도한 기시감을 주는 쪽으로 기울 수 있기 때문이다.

한편, 외모나 동작, 행동 기표 수준의 모방보다 더 큰 문제는 에피소드 차원에서의 모방이다. 예컨대, 〈꼬마어사 톨이〉의 경우 1979년부터 국내에 잇따라 개봉한 일련의 홍콩 무협 영화, 특히 〈취권〉이나 〈사형도수〉와 같은 흥행작의 장르 컨벤션을 적극적으로 활용한 것으로 판단된다. 그들 영화에선 자신의 잠재력을 스스로 알지 못하는 평범한 주인공이 야인처럼 떠도는 무예의 고수를 만나 혹독한 훈련과정을 거쳐 영웅으로 거듭난다. 그가 진정한 영웅에 근접했다는 증거로 제시되는 건, 스승이 평생에 걸쳐 도달하고자 한 무예의 경지를 스스로 깨우치는 장면이다. 궁극적으로는, 혼란을 야기하는 적대 세력을 제거하면서 주인공은 스스로의 영웅적 면모를 입증하는 바, 이때 적을 제거하는 명분은 스승이나 혈육에 대한 ‘복수’인 경우가 많다.

〈꼬마어사 톨이〉 역시 큰 틀에서 그와 같은 특징적인 에피소드들을 장면화한다. 특히 보통 세상에 안주하던 평범한 주인공에게 혼란한 세상을 평정해야 한다는 소명을 부여하는 과정이 매우 흡사하다. 또한 혼란한 세계로 주인공을 유도한 후 그의 감춰진 능력을 일깨워주는 존재, 곧 관문수호자이자 조연자가 등장하는 에피소드는 그 절차와 과정까지 대단히 유사하다고 할 수 있다. 그림 ⑤, ⑥은 각각 〈사형도수〉와 〈꼬마



그림 ⑤ <사형도수> 속 주인공 훈련장면



그림 ⑥ <꼬마어사똥이> 속 주인공 훈련장면

어사 똥이)의 주인공들이 스승으로부터 혹독한 훈련을 받는 모습을 담고 있다. 실제로, ‘영웅-스승(관문수호자/조언자)’ 사이의 세부적인 에피소드들을 보면, 의도적 모방을 의심할 수 있는 수준으로 상동성이 확인된다.

그러나 ‘똥이장군’ 시리즈의 내용에 있어서 더 문제가 될 수 있는 건, 원작의 풍부한 주제의식과 성찰적 교훈을 단순하게 평면화해 버린 데 있다. 물론, <타잔>과 <정글북> 관련 콘텐츠도 작가와 작품에 따라, 내용과 수준이 천차만별이다. 그렇지만 그들 작품은 대체로 인간이 이룬 문명을 비판적으로 재인식하게 한다. 편협하고 배타적인 인간사회의 논리를 은연 중에 드러내고 그 내막을 타자적 시선에서 통찰하도록 유도하기 때문이다. 물론 정글 안에도 영웅에 대한 적대적 세력이 존재하고 치열한 생존 경쟁이 펼쳐지지만, 최종 심급으로서의 악은 정글 바깥의 인간 사회란 인상이 강하다. 정글 안에 순수한 우정과 의리의 정감적 공동체가 존재할 수 있었던 이유도 상당 부분 인간의 손이 닿지 않았다는 것 때문이다.

이와 같은 선악구도의 중층성을 변별해보기 위해 웨스턴 장르의 컨벤션과 비교해 보면, 도식화된 평면적 선악관의 해체가 두드러진다. 인간이 이룬 물질문명 안에 잠재된 파괴적 폭력성이 입체적으로 드러나기 때문이다. 이를 통해 수용자는 이타적 공동체의 가능성과 인간의 본원

적 순수성을 훼손시키는 문명사회의 음험한 욕망을 사유하게 된다. 두 작품 속에 보편적으로 발견되는 이러한 메시지를 도식화하면 다음과 같이 도표화할 수 있겠다.

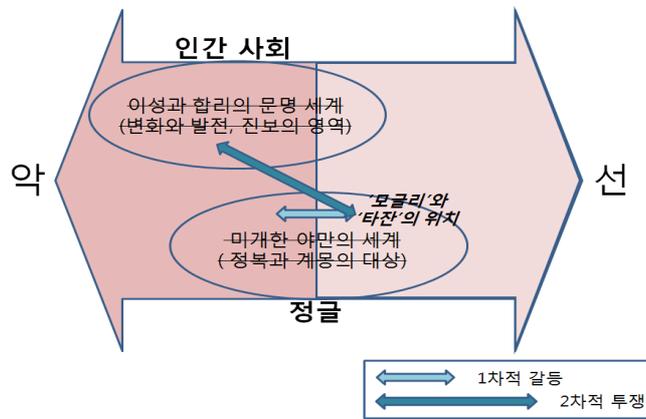


그림 ⑦ '타잔'과 '정글북'의 선악구도

그런데 '똥이장군' 시리즈는 '타잔' 시리즈와 '정글북' 이야기의 주요 이미지들을 적극적으로 취하면서도 원작 콘텐츠의 풍부한 함의를 반영하진 못한다. <똥이장군 제3땅굴편>의 경우 반공주의 이데올로기가 서사 구조를 규율하는 절대적 가치로 작동하면서 남한 사회에 대한 정보가 거의 제시되지 않음에도 불구하고, 그곳이 절대 '선'의 세계로 이미 합의되어 있다. 그 때문에 이야기의 진행 과정은 아동의 입장에서 보더라도 예측을 벗어나지 않는 방식으로 진행된다.

<꼬마어사 똥이>의 경우엔 혼란이 야기된 세계 바깥에 살았던 주인공이 조연자를 만나 소명을 실천해 가며 갈등을 평정하는 과정이 뚜렷하게 제시된다. 그 과정은 성장서사의 보편적 패턴을 따르는데, 이야기 내부에서 악으로 지목된 존재는 일본 자객과 그와 결탁한 탐관오리다. 다

시 말하자면, 〈꼬마어사 똥이〉는 국가의 질서를 교란하는 절대적 외부의 악으로 ‘교활한 일본’이라는 일방적 기표를 설정한 후, 체제를 위협하는 내부의 적(탐관오리)을 그와 밀착시킨다.

의미의 평면화라는 관점에서 〈꼬마어사 똥이〉의 문제점을 더 언급하면, 다양한 모티프들이 국가 이데올로기 수호라는 주제를 향해 단순하게 환원된 점을 지적할 수 있겠다. 일단 이 작품은 야사(野史) 속에서 가장 대중적인 암행어사가 된 박문수의 이미지를 수용한 점도 확인된다. 또 대중에게 잘 알려진 인신공희(人身供犧) 설화<sup>19)</sup> 등을 부분적인 에피소드로 활용한다. 그러나 것처럼 문화원형에 기초해 인상적인 모티프들을 구축했음에도 탐관오리를 제거해야 한다는 당위성을 전하기 위해 종결부가 너무 비약적으로 단순해진다. 일단 악을 상징하는 인물을 처단해야 하는 똥이의 개인적인 명분은, 압도적인 동의를 받기 쉽다. 아버지에 대한 복수라는 당위적 목표가 공감을 불러일으키기 때문이다. 그런데 그 개인적인 명분을 실천하는 일이 국가 체제 수호를 위한 헌신으로 점차 교묘하게 호환된다. 궁극에 가서는, 국가 체제 질서를 어지럽히는 세력을 색출하는 공적 실천을 아버지에 대한 복수와 완전히 밀착시키는 데까지 이른다.

이처럼 ‘똥이장군’ 시리즈는 상업적 안정성 확보를 위해 이미지 시각화의 측면에서 성공작을 단순 모방하면서도, 모방작의 풍부한 의미는 약화시킨 혐의가 확인된다. 본 장에서 다룬 도식적인 선악구도와 지배 이데올로기 승인 과정으로서의 ‘성장’의 문제는 ‘똥이장군’ 시리즈의 스토리텔링을 다루는 다음 장에서 더 구체화될 수 있을 것이다.

19) 〈꼬마어사 똥이〉에는 개성의 ‘지네산전설’, 청주의 ‘지네장터전설’, 제주도의 ‘금녕사 굴전설’ 등으로 대표되는 인신공희(人身供犧) 설화의 주요 모티프가 흥미로운 에피소드로 규합되어 있다.

#### 4. 결속과 통합의 메커니즘으로서 가족서사

‘뜰이장군’ 시리즈에서 주인공 뜰이의 출발지점은 상징적 의미를 갖는다. 그는 인간 사회 내부의 입장에서 볼 때, 절대적인 이계(異界)에서 출발한다고 볼 수 있다. 이러한 설정은 첫째로, 순수하고 객관적인 타자의 시선에서 인간 사회의 면면을 낯설게 파악할 수 있도록 하기 위해서다. 예를 들면, 〈뜰이장군 제3땅굴편〉에서의 뜰이는 숲속에서 우연히 마주친 숙이를 따라 북한의 지배구조와 피지배층의 현실을 총체적으로 바라볼 수 있는 평가자의 위치로 간다. 따라서 뜰이를 남한 사회의 보편적 상식을 가진 캐릭터로 출발시키지 않고, 정치적·이념적 자율성을 가진 절대적 외부자로 둔 것은 평가의 공정성을 높이는 사전 설정이 된다.

둘째로, 성장의 과정과 성격을 분명하게 전달하기 위한 방식이 된다. 작품 속에서 뜰이가 처음 등장할 때, 그는 제대로 된 옷도 갖춰 입지 않은 채 반(半)집승 상태의 행동을 내보인다. 특히 〈꼬마어사 뜰이〉는 그와 같은 특징을 두드러지게 묘사한다. 뜰이가 말과 글을 모르는 문맹에서 출발하는 것은 물론, 늑대처럼 입으로 답을 물어뜯는 등의 행동을 보이기 때문이다. 그런 그가 후반부에 가서는 인간 사회의 질서를 터득하면서 선과 악의 세계를 갈등적으로 재인식하는 단계에 이른다. 예를 들어, 작품 말미로 가면 뜰이는 결국 암행어사가 되어 마을 공동체를 외해시키는 문제들을 해결하고 약자를 구제하는 일을 수행하며 살게 된다. 이러한 변화가 매우 극적으로 여겨지는 건, 처음 등장했을 때 그가 보였던 충격적인 외모와 행동 때문일 것이다.

이처럼 뜰이는 인간 사회의 외부로부터 낯설게 출현한 후, 인간 사회 안으로 점점 깊숙하게 들어가 불의에 시달리는 세계를 회복시키는 영웅으로 거듭난다. 이러한 이야기 전개는 그의 성장과정과 궤를 같이 한다.

주목할 것은, 그의 영웅으로서의 성장 과정이 가족서사와 결합되면서 크게 세 단계로 진행된다는 사실이다. 이를 정리해보면 ‘사람되기’ 단계, ‘아버지 찾기’ 단계, ‘이상적 공동체 완성’ 단계로 설명할 수 있으며 다음과 같이 구분하여 도표화할 수 있다.

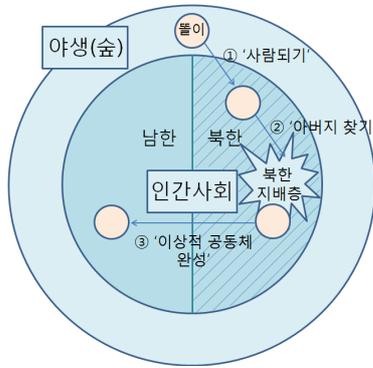


그림 ⑧ <놀이장군 제3땅굴편>에 나타난 영웅의 여정(놀이의 성장 과정)

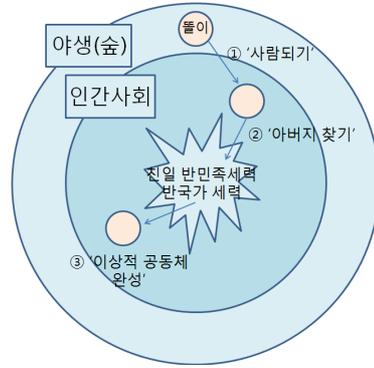


그림 ⑨ <꼬마어사 놀이>에 나타난 영웅의 여정(놀이의 성장 과정)

첫 번째 단계인 ‘사람되기’ 단계는 말 그대로 놀이가 인간 사회로 최초 진입하기까지의 단계다. 이 단계에서 놀이는 인간 사회 안에 이미 구획되어 있는 선악의 경계를 객관적으로 점검하는 주체로 나아간다. 심각한 시련이 기다리고 있는 인간 사회로 진입하는 과정엔 놀이와 동년배인 숙이라는 소녀 캐릭터가 공통적으로 개입되어 있다. 그녀는 문명 세계를 장악하고 있는 폭압적인 ‘악’에 시달리고 있거나, 그 실체를 파악하고 있는 ‘선’에 속한 인물이다. 인상적인 점은, 놀이와 숙이 모두 부모가 없거나 여러 이유로 부모와 결별한 상황에 처해 있다는 점이다. 그래서 그들은 ‘악’에 대항해가기 위해 동료들과 임시적으로 유사 가족을 이룬다. 이 단계에서 놀이는 숙이의 안내를 받으며 혼란을 해결할 잠재적 영

웅, 곧 '선'을 실현해야 할 최종적 인물로 이동해 간다.

굳이 구분하면, <뜰이장군 제3땅굴편>의 '사람되기'는, 뜰이가 민중의 자유를 철저히 억압하는 북한 사회의 시공간으로 진입하는 과정에서 실현된다. 그는 숙이를 따라 지배층의 폭력적인 통제에 예속된 북한 민중의 삶으로 접근해 간다. 물론 이 단계에서 뜰이는 인간 사회(북한) 안에 작동하는 '악'의 구심력을 완벽히 이해하진 못한다. 그러나 그가 숲속을 벗어나는 순간, 권력층에 억압받고 있는 숙이의 입장에 동화되어 간다. 바꿔 말하면, '사람되기' 단계에서 뜰이는 절대적인 '악'의 존재를 피상적으로 인식한 후 이를 근절시켜야 한다는 최초의 소명을 부여받는다.

한편, <꼬마어사 뜰이>에서의 '사람되기' 단계에 대한 해석은 <뜰이장군 제3땅굴편>과 유의미한 차이를 가진다. <뜰이장군 제3땅굴편>에서 뜰이가 진입한 인간 사회는 강력한 독재세력이 질서지운 세계여서 예외가 없는 '악'의 영역이라 할 수 있다. 그러나 <꼬마어사 뜰이>에서 뜰이가 만난 인간 사회는 '선'과 '악'의 실체가 드러나지 않은 가치중립적 시공간이다. 그래서 '사람되기' 단계에서의 뜰이는 단지 짐승의 삶을 벗고 사회적 인간이 되는 질적 변화 과정을 거친다. 이번에도 뜰이는 숙이를 통해 인간 사회로의 관문을 통과하는 바, 그는 정서적인 친밀감을 누릴 수 있는 유사가족이 필요했던 것으로 보인다.

'뜰이장군' 시리즈를 대표하는 두 작품의 그 다음 서사 단계는 '아버지 찾기' 단계이다. 이 단계에서부터 '뜰이장군' 시리즈는 진정한 가족서사의 면모를 드러낸다. 이 단계에 대한 논의에 앞서, 극장용 애니메이션 활황기 작품들에서 빈번하게 등장하는 '아버지 부재' 모티프의 의미를 먼저 살펴볼 필요가 있겠다. 사실상 아버지 없이 자란 주인공을 통해 표출되는 고아의식은 정치적 담론을 이끌어내는 중요한 장치가 된다. 바꿔 말하면, '아버지 부재' 모티프는 현실 사회 안에 감춰져 온 정치적

음모를 상기시키기 위한 사전 기획으로 낫설지 않은 설정이다. 일차적으로, 주인공을 고아로 출발시키는 건 당대 사회의 교양이나 이념을 제대로 학습 받을 수 없는 환경을 보여주며, 이후 극복해야 할 피해의 흔적을 고발하는 경우가 많다.

이에 관해 더 자세한 의미를 확보하기 위해 당대 애니메이션 속 ‘아버지 부재’ 모티프들을 포괄적으로 조망해 보면, 대체로 다음과 같은 결론이 도출된다. 첫째, 위협적인 권력을 가진 ‘악’이 사회 배면에 도사리고 있는데, 그 ‘악’은 사회적 성장 과정에서 의식화된다. 둘째, 아버지가 부재하게 된 이유는 ‘악’의 존재와 연관이 있으며, 셋째, 아버지에 대한 복수와 국가를 위협하는 ‘악’의 세력을 축출하는 과정은 밀착되어 진행된다. 넷째, 나중에 밝혀지는 아버지의 희생 과정은 다분히 국가의 이념과 질서를 수호해야 한다는 공적인 교훈으로 이어진다. 이러한 분석은 당대 최고의 연출가였던 김청기 감독의 작품 상당수에 적용<sup>20)</sup>되는 데 ‘뜰이장군’ 시리즈 역시 예외가 아니다.

‘뜰이장군’ 시리즈의 ‘아버지 찾기’ 단계에서는 그와 같은 ‘아버지 부재/고아의식’ 모티프의 활용 의도가 가시화된다. 〈뜰이장군 제3땅굴편〉의 초반부 플래시백 장면에서 주어진 정보에 따르면, 뜰이가 젓먹이 시절, 뜰이의 부모는 남한으로의 탈출을 시도한다. 그때 뜰이의 어머니는 붉은 늑대(북한군)의 총탄에 맞아 죽고, 아버지는 잡혀간다. 뜰이가 숲속

20) 예를 들어, 김청기 감독의 또 다른 작품인 〈황금날개 1.2.3.〉(1978)은 부모를 잃은 주인공 현의 영웅적 여정을 다룬다. 그는 아버지의 친구인 선우박사의 도움으로 불우한 환경을 딛고 성장한 후 우주범죄자 칼손에 맞서는 ‘선’의 수호자가 된다. 그런데 이 작품에서 현만큼 중요한 또 다른 인물은 미리내다. 그녀는 현에게 초능력을 심어 준 헌샘의 딸이지만, 칼손을 아버지로 알고 살아 온 인물이다. 그러니까, 현과 미리내는 서로 다른 차원의 ‘아버지 부재’를 경험하고 있는 인물이며 아버지가 부재하게 된 이유를 의식화하면서 선과 악의 경계를 깨닫고 현실 안에 오랫동안 작동해 온 음모와 정치적 갈등을 파악하게 된다.

에서 짐승들과 어울리며 자란 이유도 이 대목에서 밝혀진다. 똥이는 아버지가 생존해 있다는 사실을 숙이에 의해서 뒤늦게 알게 되는데, 종반 부엔 채굴 작업에 동원되어 죽어가는 아버지를 구출하는 과정이 중요하게 다뤄진다.

〈똥이장군 제3땅굴편〉의 ‘아버지 찾기’ 단계에서는 남북한의 정치사가 똥이의 비극적인 개인사를 어떻게 굴절시켰는지가 중요하게 부각된다. 결론부터 말하면, 똥이가 고아로 자란 건 개인적 불행에 속하지 않는다. 그 배경에 이념적·정치적 폭력을 행하는 최종심급으로서 북한이라는 절대악이 존재한다. 따라서 북한의 정치질서가 가하는 폭력 속에 긴 시간 노출되어 살아 온 아버지를 찾는 일은, 바깥을 허용하지 않는 규제력을 지닌 북한 지배층을 겨냥해 들어가는 일이기도 하다. 이 과정에서 자유, 평등과 같은 민주사회의 기본 가치를 훼손하는 절대악으로부터의 탈출과 유일한 혈육인 아버지를 되찾는 일이 등가화되기 시작한다. 이는 남한에 대한 어떤 묘사도 없이 남한 사회의 지배체계를 당위적 가치로 이상화시키기 위한 선제적인 조치이기도 하다.

한편, 〈꼬마어사 똥이〉의 ‘아버지 찾기’ 단계는 좀 더 상징성을 갖는다. 이 단계에서 똥이의 유사 아버지 격인 학조대사는 관객에게 똥이 아버지가 부재하기 된 이유를 친절하게 귀띔해준다. 그 정보에 따르면, 똥이는 남해 고을을 평화롭게 다스렸던 김현명 사또의 아들이었다. 그러나 권력욕, 물욕에 눈이 먼 이방 장학도가 왜구 모리와 손잡고 김현명을 살해해 버린다. 이후 장학도는 거짓 상소를 올려 자신의 죄를 덮고 스스로 사또가 되어 모리와 공생하게 된다. 따라서 짐승처럼 버려져 살아 온 똥이의 비참한 생애는 평화가 깨진 남해 고을의 현실과 미묘하게 중첩된다.

그러한 사전 정보에 의해 똥이의 ‘아버지 찾기’가 갖는 의미가 유추된

다. 똥이는 혈육으로서 아버지를 장학도에 의해 잃었고, 그 때문에 순탄하게 성장할 수 있는 안정적인 환경으로부터 멀어졌다. 또한 유사 아버지라고 할 수 있는 학조대사를 장학도와 결탁한 모리에 의해 잃는다. 따라서 똥이가 장학도와 모리를 차단하기 위해 암행어사가 되어 남해의 고향을 방문하는 장면은 중층적인 성격의 ‘아버지 찾기’라고 할 수 있다. 표면적으로 개인적인 복수의 여정이지만 궁극적으로는, 육친 김현명이 다스리던 공동체, 곧 더 큰 가족적 질서를 회복하기 위한 의도를 드러낸다고 볼 수 있다.

마지막으로 ‘이상적 공동체 완성’ 단계에서는 매우 직접적으로 이들 작품의 주제의식이 발화된다. 〈똥이장군 제3땅굴편〉의 경우 북한 지배층의 폭력성과 허위의식을 고발한 후, 억압받아 온 북한 피지배층에게 대타적 이상세계인 남한사회를 제시하는 데까지 나아간다. 북한 사회의 온갖 문제점들을 병렬적으로 보여준 다음, 그 모든 문제를 단번에 해결할 수 있는 비약적인 이상세계로 남한 사회가 제시되는 방식이다.

먼저 똥이가 아버지를 김일성 일당으로부터 구출하는 과정은 기실 북한의 억압적 통치체제에 의해 균열된 가족서사를 완성해 가는 의미를 내포한다. 그렇게 야생에서 유리되어 살아 온 똥이는 육친과의 조우를 통해 더 바람직한 가족적 질서안으로 자연스럽게 결속된다. 눈여겨볼 점은, 이러한 개인사적 성취가 비정상적인 정치적 억압에서 해방되어 이상적 국가로 옮겨가는 정치적 임무 완수로 이미지화된다는 사실이다. 실제로, 〈똥이장군



그림 10 똥이의 아버지 재회



그림 11 태극기의 등장

제3땅굴편)의 마지막 장면을 보면, 제3땅굴 굴착 작업에 시달려 오다가 아들을 만나는 기쁨을 누리게 된 딸이 아버지의 모습에 먼저 제시된다. 그리고는 북한 피지배층의 환호를 연속적인 쇼트로 몽타주한 후 갑자기 태극기를 오버랩한다. 이는 딸이와 아버지가 재차 가족으로 결속되는 순간에, 국가를 더 큰 범주에서의 가족으로 강조하려는 의도를 담아낸다. 이로써 이데올로기적 통합을 바라는 국가의 비전이 비약적으로 실천된다.



그림 12 '가족의 결속과 '국가적 단결'의 상징적 통합

상대적으로 <꼬마어사 딸이>는 <딸이장군 제3땅굴편>과 비교했을 때, 내부 통합을 위한 정치적 기획이 노골적으로 드러나는 편은 아니다. 그러나 관객의 의식 속에 일종의 편견으로 자리하고 있는 적대적 이미지를 활용해 우회적으로 비슷한 의도를 실현한다. 서사무대가 남해 고을로 한정되어 있지만, 이를 노리는 배타적 타자는 교활한 일본인이다. 이는 역사적 관계망 안에서 고착화되어 온 일본에 대한 악감정을 재 활용하려는 작품의 의도를 보여준다. 또한 그와 결탁한 세력은 남해 고을 주민들의 결속을 깨뜨린 영악한 특권층 장학도다. 결국 장학도는 두 가지 성격의 가족관계를 파탄 낸 인물이라 할 수 있다. 먼저는 딸이의 가족관계를 직접적으로 망가뜨린 인물이다. 더 나아가서는 딸이의 아버지를 중심으로 평화로웠던 고을 공동체, 곧 사회적인 가족의 안녕을 훼손시켰다고 할 수 있다.

그 때문에 딸이가 장학도에 대하여 아버지에 대한 복수를 행하는 과정은, 고을의 질서를 해친 자를 처단하고 체제의 안녕을 수호하는 과정과 동시성을 띤다. 남해 고을을 국가의 상징으로 읽는다면, 딸이는 친일 반민족세력과 반국가세력을 처단하는 여정을 수행하는 셈이다. 이는 유



그림 13 해방된 마을주민 1



그림 14 해방된 마을주민 2



그림 15 유사가족으로의 결속과 새로운 통치질서 안에서의 단결

사가족의 형태로 뭉친 ‘뜰이-숙아-학조대사의 관계를 남해 고을 주민 전체의 관계로 확장하는 작업이기도 하다. 그렇게 보면, 뜰이가 해낸 ‘이상적 공동체 완성’은 소극적으로는 반인륜적 억압으로부터의 해방을 의미하며 적극적으로는 체제 위협 세력의 축출과 물질적 풍요에 대한 전망을 되찾는 일로 볼 수 있겠다.

그래서 작품 종결부의 쇼트 편집(그림 13-15)을 보면, <뜰이장군 제3땅굴편>과 매우 흡사한 쇼트 결합을 내보인다. 해방된 마을주민들이 유사가족으로 결속하면서 새로운 통치 질서 안에서 단결하는 모습이 가시화되기 때문이다. 이러한 귀결은 당대의 정치 현실 안에서 아동용 애니메이션이 행한 훈육과 교양의 내용을 짐작케 한다고 할 수 있겠다.

## 5. 결론

‘뜰이장군’ 시리즈는 학교 단위로 단체 관람 붐을 일으키며 당대 최고의 애니메이션 콘텐츠 중 하나로 군림했다. <뜰이장군 제3땅굴편>의 삽입음악은 아동들 사이에서 긴 시간 유행하기도 했다. 그러나 극장용 애니메이션 활황기에 쏟아진 아동용 애니메이션들에 내재한 다양한 문제

들이 이 시리즈 안에 고스란히 잠재되어 있는 것도 사실이다. 따라서 ‘똥이장군’ 시리즈를 비롯해서 당대를 대표하는 극장용 아동 애니메이션을 분석하는 건, 오늘날 극장용 애니메이션 주소비층의 국산 작품에 대한 잠재적 인식을 이해하는 데 유용할 수 있다. 본고는 그 일환으로 ‘똥이장군’ 시리즈를 접한 당대 관객의 서사체험을 추론하기 위해 〈똥이장군 제3땅굴편〉과 〈꼬마어사 똥이〉를 집중적으로 분석해 보았다.

지금까지 논의한대로 ‘똥이장군’ 시리즈는 큰 틀에서 주인공 똥이의 성장서사이면서 그가 ‘아버지 부재’의 상황을 극복하고 가족을 완성해 가는 여정을 보여주는 작품으로 요약된다. 그러나 이미지 묘사와 스토리텔링의 측면에서 내용을 비판적으로 재인식해 보면, 당대 아동 애니메이션의 한계가 다각도로 노출되는 것도 사실이다. 이를 통해, 당시 극장용 애니메이션 제작 붐을 타고 개봉된 유사 성격의 아동 애니메이션들이 의식적·무의식적 차원에서 관객에게 미친 영향을 우회적으로 판단할 수 있었다.

부연하면, 이 글은 ‘똥이장군’ 시리즈를 비롯한 당대 애니메이션을 단순히 폄하할 의도에서 작성된 것은 아니다. 〈꼬마어사 똥이〉를 예로 들면, 이 작품은 국내에 산재한 인지도 높은 설화나 야사를 활용해 공감의 여지를 넓힌 측면이 있다. 결과적으로, 논의의 집중성을 제고하고자 대상 작품들의 이미지 묘사 방식과 스토리텔링 과정을 좀 더 비판적 입장에 서서 성찰했음을 밝힌다.

본 연구는 국산 극장용 애니메이션에 대한 선입견이 고착화 된 원인 추론에 목적을 뒀기에 그 대안을 궁리하는 데까진 나아가지 못했다. 이 글에서 미진하게 다뤄진 내용에 관해선 후속 연구를 통해 보완해 가도록 하겠다.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

김청기, <풀이장군 제3땅굴편>, (주)서울동화, 1978.

김청기, <꼬마어사 풀이>, 남양기획, 1980.

### 2. 논문 및 단행본

노승관·양경미, 『한국 애니메이션 결정적 순간들』, 쿠북, 2010.

문재철, 『한국 애니메이션과 영화정책의 관계에 대한 연구: 60년대 후반에서 80년대 초반까지』, 『한국콘텐츠학회논문지』 9권 6호, 한국콘텐츠학회, 2009.6, 72~81쪽.

안승범, 『소설 원작 반공영화의 주제의식 영상화 양상 일고찰-유현목의 <불꽃>을 중심으로』, 『한국문학이론과평』 14권 2호, 한국문학이론과비평학회, 2010.6, 357~382쪽.

\_\_\_\_\_, 『일본 리얼 로봇 애니메이션에 나타난 정치적 선악구도-아렌트의 관점에서 본 <기동전사 건담>의 갈등적 세계인식』, 『영화연구』 제57호, 한국영화학회, 2013.9, 203~230쪽.

\_\_\_\_\_, 『인물 화평화 방식을 통해 본 소설의 영상화 일고찰-〈오발탄〉, 〈장마〉를 중심으로』, 『현대문학의 연구』 41집, 한국문학연구학회, 2010.6, 357~388쪽.

장연이, 『〈풀이 장군〉에 반영된 반공적 이데올로기 이미지 표현에 관한 연구』, 『만화애니메이션연구』 15호, 한국만화애니메이션학회, 2009.5, 109~122쪽.

차혜영, 『성장소설과 발전 이데올로기』, 『상허학보』 12집, 상허학회, 2004.2, 129~163쪽.

한국콘텐츠진흥원, 『2012 애니메이션 산업 백서 요약』, 2013.

허인욱, 『한국애니메이션 영화사』, (주)신한미디어, 2002.

## Abstract

### Trends and Limitations of Children Animation during Theatrical Animation Buoyancy

: Focusing on <Tori Janggun - The Third Tunnel> and <Kkomaeosa Ttori>

Ahn, Soong-Beum (Konkuk University)

This paper attempts to critically reconsider the storytelling of the “Tori Janggun” series produced during the theatrical animation buoyancy. The “Tori Janggun” series, produced between the late 1970s to 1980s, holds contents that significantly affected contemporary children, along with the “Taekwon V” series. Especially <Tori Janggun - The Third Tunnel> and <Kkomaeosa Ttori>, which represent the “Tori Janggun” series, illustrate the standards for differentiating between good and evil in the value oriented and the regulatory ruling order of the society at that time. What is more interesting is that these animations request for agreement and approval from the audience.

Through this study it was found that there are various political and ideological implications in the process the main character Ttori overcomes the situation of his ‘father’s absence.’ Furthermore, it was possible to indirectly infer, in conscious and unconscious level, the effects on the audience of the children animations with similar characteristics that were released during the production buoyancy of theatrical animation at that time.

It is judged that the study on the works of theatrical animation during the period of buoyancy is insufficient in terms of quantity and quality. This paper as well is limited to the two pieces of work that represent the “Tori Janggun” series. I hope this research on the works representing this period can be proceeded at various angles in the future.

(Key words : Animation, ideology, storytelling, ‘Tori Janggun’ series, narrative experience)

206 대중서사연구 제20권 1호

투고일 : 2014년 2월 27일 투고

심사일 : 2014년 3월 5~28일 심사

수정보완일 : 2014년 4월 2일 수정제출

계재확정일 : 2014년 4월 11일 계재확정