

일본 애니메이션의 특성과 한국적 수용에 관한 연구

사이버핑크류의 저항성과 PC통신의 수용과정을 중심으로

김성진

(건국대학교 언론홍보대학원 석사)

I. 서론

1. 연구목적
2. 연구문제 및 연구방법
 - 가. 연구문제
 - 나. 연구방법

II. 일본 애니메이션에 나타난 저항성

1. 사이버핑크 애니메이션과 저항성
2. 사이버핑크 작품 사례분석
 - 가. 〈아키라〉
 - 나. 〈신세기 에반게리온〉
3. 저항성의 특성

III. 일본 애니메이션에 대한 한국적 수용

1. 국내 매니아들의 수용경향 분석
 - 가. 국내 매니아들의 일본 애니메이션 관련 동호회 분석
 - 나. PC 통신 및 인터넷 관련 동호회 및 사이트 분석
 - 다. 국내 애니메이션 매니아들의 PC통신 게시판 조회결과 분석

IV. 결론

1. 서론

1. 연구 목적

주지하다시피 세계 애니메이션 시장에서 일본이 차지하는 위치는 매우 크다. 그 동안 일본 애니메이션은 차별화된 캐릭터와 스토리 그리고 자체 개발한 제작기법을 통해 자생력을 길렀으며, 치열한 내부경쟁을 뚫고 해외시장에 진출하여 세계 TV와 비디오 시장의 65%를 잠식하고 있는 게 현실이다.¹⁾ 일본 애니메이션은 크게 세 가지로 구분될 수 있다. <전담> 등의 '로봇 애니메이션', <세일러문> 류의 '순정 애니메이션', 그리고 최근 10대 청소년들 사이에 폭발적 인기를 누리고 있는 '저항성'으로 대변되는 '사이버펄크 계열의 애니메이션' 등이 그것이다.²⁾

이 연구는 일본 애니메이션에 대한 분석의 일환으로 일본 애니메이션이 시장에서 성공할 수 있었던 내용상의 소구적 특성은 무엇인가를 구명하고자 한다. 특히 최근 우리나라까지 애니메이션 매니아를 형성시키고 있는 사이버펄크 계열 애니메이션 작품들을 대상으로 그 내용상의 특성을 저항성이라는 관점에서 정리하고자 한다.

좀더 구체적으로는 사이버펄크 계열 애니메이션의 시작이라 할 수 있는 1980년대 오토모 가츠히로 감독의 <아키라>와 1990년대 대표적인 가이낙스 그룹의 <신세기 에반게리온>을 구체적으로 분석하여, 이들 작품에 내재되어 있는 저항성과 그 의미를 밝히고자 한다. 저항성의 시초가 <아키라>였다면 20세기 마지막 결정판이 바로 <신세기 에반게리온>이기 때문이다.

아울러 이 논문에서는 이러한 사이버펄크 애니메이션 작품들이 우리 한국 사회에서 어떻게 수용되고 있는지를 분석하여 내용상의 특성이 어떻게 현재화되고 있는지를 연관시켜 설명하고자 한다. 그 동안 일본 문화 중에서도 출판, 음반, 공연 등은 점차적으로 개방하는 추세인데 반해 특히 극장용 애니메이션만은 그 개방 여지가 불분명해왔다. 이러한 문제의식의 근거에는 일본 문화 개방과 더불어 일본 애니메이션에 대한 수용이 더욱 활발해지는 것이라는 예측이 깔려 있다.

1) 박태전, <저패니메이션이 세상을 지배하는 이유> (서울: 길벗, 1997).

2) 박태전, 앞의 책.

그러나 일본 만화와 애니메이션이 이미 20~30년 전부터 도서, 비디오, TV 시리즈 등으로 도입되어왔고, 이러한 상황은 일본 문화개방 찬반양론 속에서도 양성적, 혹은 음성적으로 확대되어왔다. 이렇듯 일본 애니메이션이 인기를 끄는 것을 곧 일본 애니메이션만이 가진 사이버펑크적 특성과 청소년들의 저항성이 맞물려 일종의 공감대를 형성하고 있기 때문이라는 가정이 가능하다. 일본 애니메이션은 대학 또는 PC통신 및 인터넷 애니메이션 동호회들이 개최한 영화제에서, 그리고 최근 애니메이션을 전문적으로 상영하고 있는 시내 곳곳의 ‘애니카페’를 통해 공공연히 상영되고 있다. 홍대 앞 ‘블랙 마리아’나 대학로의 ‘아니메’ 등의 애니카페에서는 사이버펑크 일본 애니메이션을 상영하기도 한다.³⁾ 이처럼 일본 애니메이션은 언제든지 쉽게 접근할 수 있는 문화의 한 부분이 되어 있다.

따라서 일본의 사이버펑크 계열의 작품이 갖는 특성은 무엇이며, 이러한 특성이 한국적 상황에서는 어떻게 인지·수용되고 있는가는 중요한 연구과제라 할 수 있다.

2. 연구문제 및 연구방법

가. 연구문제

국내에서도 매니아 층을 형성하고 있는 일본 애니메이션은 앞서 언급한 바와 같이 로봇물과 순정 애니메이션, 사이버펑크 애니메이션 등으로 나눌 수 있다.⁴⁾ 그 중에서도 사이버펑크 애니메이션은 다른 나라에서 찾아볼 수 없는 특화된 장르이다. 특히 청소년을 비롯한 젊은층에 인기가 있는 사이버펑크 애니메이션은 <아키라> 및 <신세기 에반게리온> 등이 대표적이다.

아울러 사이버펑크 애니메이션은 저항적 애니메이션 또는 저항성으로 특성화된다. 따라서 이 논문의 연구문제는

첫째, 일본 사이버펑크류 애니메이션의 내용상의 특성은 무엇이며, 둘째, 이러한 내용상

3) www.chollian.net/go_anime

4) “저패니메이션”, <씨네21> (한겨레신문사, 1997. 8. 12).

의 특성은 한국 사회에서는 어떻게 인지, 수용되고 있는가이다.

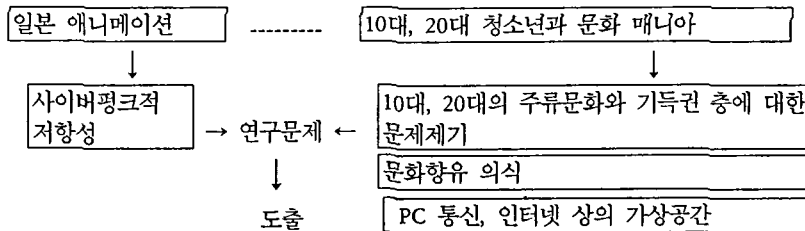
이러한 문제의식의 기저에는 일본 애니메이션은 일본뿐 아니라 한국을 포함하여 국제적으로도 막강한 영향력을 행사하고 있으며 특히 10대와 20대들을 중심으로 매니아 층을 쉽게 그리고 빠르게 형성해가고 있다는 인식이 전제되어 있다. 따라서 이들이 어떤 이유로 이들 작품들을 이용하고 어떤 식으로 해석하는가를 분석하는 작업이 필요하다.

일본 애니메이션을 청소년들이 좋아하는가 아니면 성인들이 좋아하는가?

대부분이 10대와 20대 문화 매니아 중에서 애니메이션 매니아들을 중심으로 일본 애니메이션 주요 구매층이 형성되고 있다는 것이 이 연구의 가정이다.

일본 애니메이션의 정보가 PC통신과 인터넷상의 가상공간에서 이루어지고 있기 때문에 기성세대보다 10대 및 20대층의 이용자가 상대적으로 많다. 순정 애니메이션, 로봇 애니메이션, 판타지 애니메이션 등 일본 애니메이션의 여러 장르 중에서 청소년과 문화 매니아 층의 주관심사인 사이버펑크류의 저항성과 관련 작품들에 대해 분석하고자 한다.

이 연구는 아래의 도표에 제시된 순서로 진행되었다.



나. 연구방법

앞서 제시한 연구문제를 해결하기 위해 이 연구는 다음의 연구방법과 절차를 동원하였다.

첫째, 일본 사이버펑크류의 특성 특히 내용상의 특성을 밝히기 위해 기존연구에 대한 문헌연구와 함께 대표적인 작품에 대한 사례분석을 실시하였다. 구체적인 분석대상으로는 일본 사이버펑크 계열의 작품을 시대별로 대표하는 작품이라 할 수 있는 1980년대 오토모 카츠히로 감독의 <아키라>, 1990년대 가이낙스 그룹의 <신세기 에반게리온>

을 선정했다.

둘째, 그런 사이버펑크류 작품의 수용이 어떤 이유와 방식으로 이루어지는가를 알아보기 위해 한국 사회의 인터넷과 PC통신을 대상으로 국내 매니아들의 이용실태를 분석하였다. 구체적으로는 PC통신 하이텔, 천리안, 유니텔, 나우누리 및 인터넷 검색 엔진 야후 코리아, 심마니, 네이버의 매니아 층 사이버펑크 애니메이션 집중도 분석과 관련 사이트를 검색하였다. 그리고 일본 애니메이션에 집중되는 국내 수용자들의 연령층과 동호회 및 게시판 조회수를 검색하고 기존자료에 대한 검증과정을 거쳤다. 특히 조사대상 수용자의 저항성 담론수용 비율을 구체적으로 제시하여 연구결과의 신뢰도와 타당도를 높이고자 하였다.

II. 일본 애니메이션에 나타난 저항성

1. 사이버펑크 애니메이션과 저항성

다른 나라 애니메이션과 차별적으로 일본 애니메이션에만 유독 나타나는 표현상의 특징 중 하나는 사이버펑크에 기초한 저항성이다. 사이버펑크(CYBER-FUNK)란 한마디로 정의할 수 없지만 언어적으로만 살펴보면 사이버적 측면과 펑크적 측면으로 나눌 수 있다. 사이버적인 측면은 과학의 산물, 즉 컴퓨터·전자살상무기·인조인간 등 억압구조를 지닌다. 반면 이에 대항하는 펑크적 측면은 반항아·부랑아·반체제 등으로 구성되는데, 이 두 가지가 융합된 것이 바로 사이버펑크 요소라고 말할 수 있다.⁵⁾ 이 요소들에 부합하는 작품이 바로 1980년대, 1990년대 일본을 대표하는 애니메이션 <아키라>와 <신세기 에반게리온>이다.

1988년 <아키라>가 공개되기 전까지 뚜렷하게 사이버펑크라고 부를 만한 애니메이션이 일본에 존재했다고 보기는 힘들다. 1982년 <블레이드 러너(Blade Runner)>가 발표되면서 사이버펑크적 이데올로기가 수면 위로 부상하기 시작하였다. 같은 해 12월부

5) 디지털 조선일보, www.chosun.com, 1998. 7. 24

터 <아키라> 만화연재가 시작되면서 본격적인 사이버펑크 애니메이션이 생겨난 것이다. 6년 뒤 공개된 <아키라>로 인해 저항성으로 대변되는 작품의 첫 도전장을 냈다. 하지만 1987년 카도카와 하루키[角川春樹] 제작의 움니버스 애니메이션 <미궁이야기> 중 세 번째 이야기인 <공사중지명령>에서 사이버펑크 스타일을 선보인 상태였다.⁶⁾

<아키라>는 사이버펑크적인 가치전복의 사고방식 위에 새로운 시대진입을 원하는, 인류의 불안 신경증과 사회체제와의 상호갈등을 치밀하게 묘사하였다. 어느 측면에서는 큐브릭의 <2001 스페이스 오디세이>에 담겨 있는 것과 같이 긴장과 암시로 가득 찬 허무주의적 사이버펑크 작품으로 분류할 수 있다.

20세기 최고의 사이버펑크 작품이라고 불리는 <신세기 에반게리온>의 인기 캐릭터 중 하나인 레이는 신지의 어머니를 복제한 인간으로 시리즈에서 몇 번 삶과 죽음을 반복한다. 이런 복제인간 레이를 통해 <신세기 에반게리온> 시리즈는 리들리 스콧의 <블레이드 러너>와 안드레이 타르코프스키의 <솔라리스>에 버금가는 날카로운 일침과 비참한 결과를 역설적으로 웅변하고 있다. <신세기 에반게리온>을 일본 애니메이션의 방향을 바꿔놓을 걸작으로 만든 건 안노 히데야키 개인의 고민이자 관심사에서 비롯되었다. TV판 <신세기 에반게리온>이 메타 픽션 같은 결말로 끝나고, ‘에반게리온의 종말’에 실사화면이 등장한 것은 가상의 세계에 몰두하는 청소년들이 현대사회에 눈을 돌리라는 저항적 메시지를 전달한다.

이렇듯 무정부주의적인 펑크와 가상세계로서의 사이버 이미지가 합쳐진 사이버펑크 애니메이션은 일본 애니메이션이라는 시뮬라크나 ‘Virtual’ 리얼리티 속에서 만들어진 일본적 SF 비전이다.⁷⁾ 청소년이 지닌 허무주의 및 반항심, 즉 사이버펑크로 대변되는 저항적 이데올로기를 표현한 작품 두 편을 1980년대 <아키라>, 1990년대 <신세기 에반게리온>으로 나누어 일본 애니메이션에 나타나는 저항성을 알아본다.

6) www.Tokyo Mangekyo.

7) 넬슨 신, “일본 애니메이션”, <월간 애니메이션>(1998. 2. p.35).

2. 사이버펑크 작품 사례분석

가. <아키라>

오토모 카츠히로 감독이 동명의 만화를 가지고 만든 <아키라>는 1988년 일본 애니메이션 극장판 부문을 평정했으며, 1990년대 이르러 미국 및 유럽에서도 상영되어 본격적인 사이버펑크 애니메이션 붐을 조성했다. 세부적인 메커닉 디자인보다, 다이내믹한 움직임과 현실적이면서 위압감을 주는 거리공간 감각, 스피드 묘사가 충격을 준 사이버펑크 작품이다.⁸⁾ 상영시간 2시간 30분, 도저히 어린이용이라 말할 수 없을 정도의 복잡한 내용과 강한 저항적 메시지가 내포되어 있다. 작품 가득한 허무주의, 섬뜩한 차가움, SF적 요소 및 초능력의 광범한 사용은 이후 다른 사이버펑크 작품에 영향을 미쳤으며, 우리나라 1980년대 말 출판만화계에도 질게 스며들었다.⁹⁾ 사이버펑크 첫 작품인 <아키라>는 국내 PC통신 동호회와 애니카페, 애니메이션 매니아 층을 결성케 하는 결정적인 역할을 한 선두주자라는 것에 큰 의의를 가진다.

<아키라>의 줄거리, 작가소개 및 저항적 이데올로기를 구분하여 분석하면 다음과 같다.

(1) 줄거리

1980년대 일본 최고의 애니메이션이며, 사이버펑크류의 첫 작품인 <아키라>는 기존의 건담이나 마크로스 같은 메카를 다룬 애니메이션이 아닐 뿐만 아니라 어둡고 반항적인 미래와 부정부정인 세계를 지향한다. 하지만 결말부분에 네오 도쿄의 파괴와 함께, 어둡고 허무한 미래를 신세계로 바꾸어 내었다. 즉 <아키라>는 창조적 미래를 위한 파괴를 주제로 하고 있다. 3차 세계대전 이후 일본 정부는 신무기 아키라 개발에 심혈을 기울인다. 하지만 예전에 아키라로 인한 대폭발과 혼란이 야기되었으므로, 병 속에 집어 넣었다. 한편 데스오라는 초능력자를 발견하게 되고, 군대에서 납치한다. 하지만 데스오는 아키라와 결합해 네오 도쿄 전체를 파괴시킨다. 이때 주인공 가네타와 군대의 저지가 있었지만 소용이 없었다. 네오 도쿄는 파괴되고 아키라는 엄청난 힘에 의해 스스로 소멸

8) 윤승용, “저패니메이션과 할리우드 서로 베끼기”, <키노> 1996. 11, p.53.

9) www.taegue.com

된다.

작품내용에 등장한 어두운 건물들을 보면 알 수 있듯이 <아키라>는 허무한 미래를 그리고 있다. 목표 없는 젊은이들, 학교생활에 적응 못 하고 반항하는 청소년의 유일한 목적은 오토바이뿐이다. 여기서 자주 등장하는 오토바이는 청소년과 정부에 도전하는 반정부주의자들의 탈출구다.¹⁰⁾

이렇듯 <아키라>는 어두운 미래를 그려 새로운 미래를 제시하려는 저항적 메시지를 담고 있다. 아키라는 절대적인 힘이다. 초능력을 쓰는 데스오는 여자친구가 적에게 당할 때 절대적인 힘을 원했고, 군대는 일본을 위해 아키라가 꼭 필요했다. 정부에 도전하는 반정부주의자들 역시도 막강한 파워가 필요했다. 그래서 그들 모두는 아키라를 원했다. 바로 파괴 후의 창조를 말이다. 어두운 미래에서는 파괴만이 구원을 가능하게 한다는 사이버펑크적 담론을 보여주고 있다고 하겠다.

(2) 작기분석

1984년 제1권이 발표된 이래 매년 한 권씩 발표된 <아키라>는 일본에서만 권당 70만 부 판매라는 대히트를 기록하며 1980년대 일본을 대표하는 만화로 평가되고 있다.¹¹⁾ 오토모 카츠히로는 <아키라>를 가지고 애니메이션 감독으로 데뷔해서 애니메이션계의 명성을 얻었다. 그는 만화, 애니메이션, 일러스트, 캐릭터 디자인 등 광범위한 영역에서 모두 최고의 평가를 받는 작가이다. 할리우드 영화를 보는 것 같은 치밀한 행동 묘사가 인상적이며, 그러한 리얼리티를 뒷받침해주는 인물 디자인이 한몫하고 있다. 전설적인 컬트영화 <이지 라이더(Easy Rider)>에서 영감을 받아, 그 후 많은 작품들에게 영향을 주었다.¹²⁾

<공사중지명령>에서 보여준 뛰어난 아이디어와 유머 감각을 발휘하여 원작과 각본, 메카닉 디자인 등을 손수 담당한 장편 애니메이션 <노인 Z(老人, Ronzin Z)>를 공개하였다. 국가정책과 의료체계, 전자공학이라는 권력 3자에 의해 농락당하는 노인복지문제를 통해 현대 일본 사회의 구조적 부조리를 파헤친 <노인 Z>는, 오토모의 통찰력을 재확인할 수 있는 사이버펑크 코미디¹³⁾이다. <메모리즈(MEMORIES)>는 개봉 당시 일본

10) www.aipark.com

11) 불 만한 일본 만화 50, 1998.

12) www.yahoo.co.kr/Anime Links

13) www.cyber.animation.net

을 떠들썩하게 했던 음교 독가스 사건을 연상시키는 장면 때문에 한때 개봉이 연기되기도 했으나 다시금 상영이 되면서 우리나라를 비롯한 전세계의 이목을 끌고 있다. 오토모 카츠히로가 직접 감독한 음니버스 애니메이션 <메모리즈>는 전복과 해체의 사이버평크적 이데올로기를 담고 있다.

오토모 카츠히로식 사이버평크의 특징은 과학기술의 소산이 결코 영화의 중심에 놓여 있지 않으며, 늘 인간 개인이 주체의 자리에서 사회집단과 이항대립쌍을 이루고 있다는 점이다. 진화해가는 인간의 문제와 그것을 규제하려는 사회체제에 대해 함께 천착함으로써 주체의 본질에 다가서고 있다.

(3) 저항적 이데올로기 분석

<아키라>는 신비주의적 요소들을 미래사회와 대립 병치함으로써 독특한 분위기의 공간을 창출했다. 이는 일본 애니메이션에서만 찾아볼 수 있는 형태인 사이버평크로 규정할 수 있다. 혼란스런 미래의 대도시 도쿄를 무대로 하고 있으며, 종래 일본의 하드코어와 할리우드의 호러액션이 작품 전체를 이루고 있다. <아키라>를 내용적 측면에서 보면 동기와 결과가 불투명한 저항적 이데올로기 성격이 짙게 묻어나온다. 과학기술의 발달과 함께 부상한 인간과 사회의 새로운 갈등구조가 등장하고 미래사회는 폐해로 인해 어두워질 것이라는 내용이 주를 이룬다. 이런 허무주의적인 발상이 바로 사이버평크로 대변되는 저항적 이데올로기인 것이다.

<아키라>는 사이버평크 작품의 시초이며 영화계에서도 <블레이드 러너> 다음으로 꼽히는 사이버평크 계열의 영화이다. 124분 속에 담겨 있는 사이버평크적 메시지가 바로 인간의 심리 속에 내재되어 있는 '저항성'이라 할 수 있다.

나. <신세기 에반게리온>

<신세기 에반게리온>은 세기말적 문화현상인 사이버평크로 대변되는 저항적 작품이다. 일본의 <키네마 준보>는 1997년 상반기 결산 특집에서 최고의 화제거리로 '에반게리온 현상'을 꼽았다.¹⁴⁾

14) www.iworld.net

“이것은 사회의 구성원들이 매니아적인 요소를 지나치게 된 것으로 설명할 수 있다. 현대의 관객은 물질적인 만족을 뛰어넘어 저항성으로 대변되는 정신적인 구원을 에반게리온에서 찾고 있는 것이다”라며 일본 열도를 강타한 ‘에반게리온 현상’ 열풍을 진단했다. 일본과 국내 청소년들은 완벽하게 닫힌 상상의 세계와 돌파구 등의 이유로 <신세기 에반게리온>의 세계에 빠져들고 있으며 “에반게리온의 종말” 극장용 애니메이션의 셀 원화가 인터넷 매니아들 사이에서 경매로 팔려나가고 있다. 이런 현상은 일본 내 문제만은 아니다. 이미 국내에까지 그 여진이 미치고 있다. <신세기 에반게리온>의 TV판이 비디오로 출시되면서 인기몰이에 나섰다. 주요 일간지들은 한국과 일본의 ‘에반게리온 현상’에 대해 언급하기 시작했다. PC통신 게시판에서 <신세기 에반게리온> 매니아들이 동호회를 만들거나 일본 현지로 건너가 극장판 애니메이션을 감상하고 올린 기사들의 조회수가 300회를 넘는 등 진풍경이 연출되고 있다.¹⁵⁾

(1) 즐거움

<신세기 에반게리온>이 컬트 현상으로 다가선 것은 독특한 배경과 이야기 구조가 한몫을 차지한다. <신세기 에반게리온>의 출발점은 다른 SF 애니메이션과 비교해 낮설지 않다. 21세기에 접어든 신세계는 ‘세컨드 임팩트’라는 재앙을 맞이해, 인류의 절반이 사라졌고 제3 신도쿄시에선 잔존세대의 불안한 생활상이 전개된다. 또한 과학기술적으로 월등하며 정체를 파악할 수 없는 적으로부터 늘 생명을 위협받고 있는 것으로 나타났다.

(2) 작가분석

1990년대 사이버펑크의 결정판이라 불리는 <신세기 에반게리온>의 저자는 안노 히데야키이다.¹⁶⁾ 1960년 생이며, 가이낙스의 중심역할을 하였다. 가이낙스의 멤버로서 1980년대에 애니메이션 오타쿠를 개발하였다. 이 점은 <아키라>의 오토모 카츠히로와는 크게 다르다. 가이낙스는 오사카 지역 대학 SF 동호회를 모태로 하여 1984년에 만들어진 만화영화 및 컴퓨터 게임 제작사다. 창립 후 파격의 길만을 걸어온 신세대 ‘매니아’ 문화의 첨병이다. 작품 수는 많지 않지만 하나하나 ‘최초’나 ‘새로운’이라는 수식어

15) www.cyber.co.jp.

16) www.The five stars stories.com

가 붙어 있다. 다이콘 필름이 제작한 작품은 아마추어이면서도 높은 평가를 얻어 현재도 전설적 존재로서 자주 이야기되고 있지만, 다른 한편 미소녀가 등장하고 패러디로 가득한 작품으로 인해 ‘오타쿠의 컬트무비’라고도 간주되어왔다.¹⁷⁾

반다이를 스폰서로 해서 실현된 기획이 1987년 <오네아미스의 날개: 왕립우주군>이다. 안노 히데야키는 이 작품에서 작화감독을 맡았다. 가이낙스는 타겟을 ‘오타쿠’에게 한정한다는 의미에서 ‘오타쿠화’로의 방침을 전환하였다. 가이낙스가 게임 소프트웨어 업계로 진출한 것은 이 무렵이다.¹⁸⁾ 동시에 안노 히데야키는 가이낙스에서 애니메이션 제작의 중심이 된다. 미소녀와 로봇트를 등장시키고, 과거의 여러 애니메이션 작품 및 SF의 인용과 패러디로 가득한 이 작품에는 스토리가 없다. 그것은 명백히 일부 오타쿠만을 타겟으로 했고, 실제 안노 히데야키는 이 작품에서 그들의 관심을 끌기 위한 에로틱한 새로운 기법¹⁹⁾까지 고안해내었다. 이 작품은 상업적으로 성공했을 뿐만 아니라 OVA의 명작으로 높은 평가를 받았다. 그러나 안노 히데야키는 애니메이션을 향한 사람들의 기대와 의지하는 애니메이션 업계 전체를 향해 위기감을 강조하고 있다. NHK에서 방영된 이 텔레비전 애니메이션은 미소녀 주인공과 SF적 스토리 장치, 과거 애니메의 패러디를 사용함으로써 일본 언론과 ‘오타쿠’의 끊임없는 화제를 모았다.²⁰⁾

<신비한 바다의 나디아>는 1993년 국내에서 방송된 후로 중고생 팬들이 재방영을 요구하며, PC통신에서 시위를 벌이기도 했다.²¹⁾ 안노 히데야키의 최고 성공작은 바로 사이버펑크 작품인 <신세기 에반게리온>이다. <신세기 에반게리온>은 소년의 성장기란 축 위에 과거 일본 애니메이션이 축적한 성공의 노하우, 다시 말해 캐릭터를 매력적으로 설정하고, 매커니즘을 면밀하게 묘사하여 학교를 배경으로 러브 스토리를 전개하는 것이다. ‘포스트 모더니스트’라 불리는 안노 히데야키 감독은 시리즈 전반에 걸쳐 무수한 인용과 스토리 속 수수께끼를 남겨 <신세기 에반게리온>은 저항적 이데올로기가 내재된 사이버펑크 작품이라 할 수 있다.

17) 이것은 후에 미소녀 육성 소프트웨어 ‘프린세스 메이커’(1991)로 결실을 맺는다.

www.Aipark.com

18) 소녀의 유방이 몸에서 독립하여 흔들리는 ‘기슴 흔들림 작화’로 불리는 것으로 당시는 혁명적이었다. www.CyberAnimation.net

19) www.Magazine japan.net

20) www. Dream world. co. jp

21) www.Anime Links

(3) 저항적 이데올로기 분석

앞에서 살펴본 <신세기 에반게리온>은 <마징가 Z>와 <건담> 시리즈를 닮아 있지만 저항성으로 대변되는 이데올로기적 현상이라는 넓은 범위로 확장된다. <신세기 에반게리온>은 다양한 색채감, 잔인한 전투장면을 섞으면서 적과 대면한 어린 주인공의 육체적 고난을 설정해 놓았다. 생체병기 ‘에바’에 탑승한 주인공은 신경계가 본체에 연결된 탓에 로봇에 가해진 충격을 자신의 고통으로 착각하게 된다. <신세기 에반게리온>이 매니아의 감정을 교묘하게 주무르는 것은 주인공 심리의 주춤거림과 설명이 첨가되지 않은 불리한 상황 탓이다. 이같은 상황과 주인공의 심리가 10대 매니아 층을 더 결속하게 만드는 원인이다.

<신세기 에반게리온>이 청소년 매니아 층을 확산시킨 요소는 캐릭터의 기묘함과 관계이다. <신세기 에반게리온> 시리즈에서 캐릭터들 거리와 상호작용이 줄거리 저류에 흘러 복잡다단한 추리물의 성격을 읽을 수 있다. 자폐와 정신분열로 상징되는 현대 젊은이의 소외감은 두 인물의 밀고 당김으로 인해 증폭되고 보는 이의 감정이입이라는 성과를 획득하게 된다. <신세기 에반게리온>에는 종교적 상징이 빈번하게 등장한다. 일부의 비판처럼 이것은 분명 상업주의적 계산이다.²²⁾ 애초에 <신세기 에반게리온>은 팔려고 만든 상품이자 관객을 위해 마련된 상업적인 애니메이션인 것이다.

<신세기 에반게리온> 시리즈는 일본과 우리나라를 비롯해 세계 젊은이들에게 신비주의에 대한 새로운 관심을 증폭시키고 있기도 하다. 인터넷 상으로 수많은 관련 홈페이지가 생겨나고 있으며 게시판 조회수도 다른 분야의 일본 애니메이션보다 월등히 많다. 이렇듯 저항성이라는 사이버펑크적 요소는 청소년 및 매니아들의 문화향유 의식과 맞물려 있음을 알 수 있다.

<신세기 에반게리온>이 1980년대 저항적 애니메이션의 선두주자인 <아키라> 이후 일본 애니메이션계에 혁명적인 작품이 된 것은 10대 청소년들의 취향과 지향하는 바가 하나의 틀 속에 용해되어 있기 때문이다. 즉 탁월한 미스터리로 미로 속에서 젊은 세대의 소비취향과 정신적인 관심사를 꿰뚫어보는 날카로움이 있다. 이같은 저항적 요소가 청소년들에게 부각되고 수많은 동호회와 사이트가 만들어지고 이를 추종하는 세력인 매니아 층까지 생기게 하였다. 이에 힘입어 <신세기 에반게리온>은 하나의 사회현상으

22) 박병호, “애니메이션 칼럼”, <씨네21> 1997. 12. 5., p.32.

로 발전하고 종교적 광휘까지 획득하기에 이른다.

3. 저항성의 특성

일본 애니메이션이 매니아를 형성시킨 요인은 다음과 같이 요약할 수 있다. 첫째로 작품 장르가 다양하여 작품선택의 폭이 넓다는 점, 둘째로 스토리 전개가 흥미진진하다는 점, 그림이 사실적이어서 감정이입이 용이하다는 점, 셋째로 청소년층의 속마음, 소망, 꿈을 대변하고 있어 사회로부터 심리적 해방감을 맛볼 수 있다는 점 등이다. 일본 애니메이션은 같은 사이버펍크 계열이지만 내용의 전개와 주인공 심리가 작품마다 모두 다르다. 저항적 이데올로기의 시초라 불리는 <아키라>의 작가, 오토모 카츠히로의 다른 작품들도 사이버펍크 요소가 다분히 흐른다. 물론 사이버펍크 요소가 농후한 작품이 1980년대 등장한 <아키라>이다. 안노 히데야키 역시 전체 작품에 흐르는 메시지는 '저항성'이며, <신세기 에반게리온>에 이르러 완성도를 더했다. 사이버펍크 일본 애니메이션에 왜 국내 청소년들이 빠져드는 것일까 하는 문제를 자세히 들여다보면 그 차별적인 답론인 '저항성'으로 구분지을 수 있다.

'저항성'은 하나의 '현상'이다. 사이버펍크 애니메이션은 수많은 복선과 스토리의 수수께끼만을 남긴 채 완결된다. 이를 둘러싸고 이른바 '오타쿠(おたく)'라 불리는 많은 매니아들이 정보교환을 위해 인터넷 홈페이지를 개설한다든지 PC 통신으로 논쟁을 벌여 관심을 모았다. 10대 초반에서 20~30대에 이르기까지 폭넓은 오타쿠를 확보하고 있는 것이 바로 이런 매력 때문이다. 사이버펍크 애니메이션을 보며 공감할 수 있는 요소가 바로 일본 애니메이션이 지닌 저항성이다. 한편 저항성은 '특수성'으로 분류할 수 있다. 사이버펍크 애니메이션 작품은 한번 보면 자꾸 보게 되고 나중에는 매니아가 되는 루트를 가지고 있다. 최근에는 '오타쿠'라는 단어가 세계적으로 통용되고 있는 추세인데, 그 증거는 인터넷에 나타나 있다. 국내에 유입된 일본 애니메이션 영향도 상당히 크다. 매니아들은 PC통신 동호회 및 인터넷 사이트를 보유하고 있다. 또 여러 가지 경로를 통해, 안노 히데야키의 <신세기 에반게리온>이나 오토모 카츠히로의 <아키라>, <더티 페어>, <오렌지 로드> 등의 작품들을 입수해서 감상하고 있다. 이같은 작품들은 청소년층의 저항성과 비슷한 저항적 이데올로기가 들어 있어, 기하급수적인 매니아를 형

성하기 용이하다.

일본 애니메이션은 저항성을 가진 상상력의 산물이다. 그러나 예술의 한 장르로 볼 때 애니메이션 상상력은 보편 타당한 진리를 찾는 철학이 아니다. 매우 구체적이고 제한된 문화 위에서 만들어진 '일본적' 상상력인 것이다. 확산되기 쉬운 사이버펑크적 요소 즉 저항적 이데올로기는 세계 청소년에게 악영향을 미칠 수도 있다. 이처럼 일본 애니메이션의 특수함 때문에 애니메이션 오타쿠 즉 매니아가 생기게 되고 사이버펑크적 요소를 가진 저항적 작품들이 모여 PC통신 및 인터넷 사이트를 형성하게 되는 것이다.

III. 일본 애니메이션에 대한 한국적 수용

1. 국내 매니아들의 수용경향 분석

가. 국내 매니아들의 일본 애니메이션 관련 동호회 분석

PC통신 이용자 수는 매년 60% 이상 증가하고 있으며 이 증가는 지속될 것이다.²³⁾ PC통신을 이용하는 세대는 대개 젊은층이다. 특히 애니메이션 관련 동호회 및 작은 모

<표 1> PC통신의 일본 애니메이션 관련 동호회

PC통신	동 호 회	작 은 모 임	개수
유 니 텔	만화사랑	萬話房, 직장인 애니메이션모임	3
천 리 안	애니메이트 동호회	일본 문화관련 모임(30개)	31
나우누리	Animation & Cartoon (애니/만화창작 및 감상), 만화사랑	만화/애니메이션 작은 모임(31개)	33
하 이 텔	만창동, 애니메이트	작은 모임(56개)	58

23) www.Hitel.co.kr/Anime Links

임은 더더욱 그렇다. 현재 전체 동호회 수의 80%선을 육박하고 있는 것으로 보아 앞으로의 수요자는 나날이 증가할 것으로 예상된다. 이에 발맞추어 일본 애니메이션 관련 동호회 및 모임은 점점 더 전문화되어갈 것으로 본다. 1998년 4월 현재 각 PC통신사의 이용자 수는 무료가입자를 포함하여 5백만~6백만 명으로 추정하고 있으며, 실제 약 321만 명 이상의 유료가입자가 매일 PC통신을 이용하고 있다.

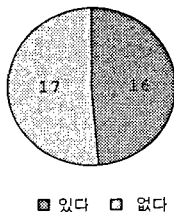
나. PC통신 및 인터넷 관련 동호회 및 사이트 분석

전체 모임의 51.5%를 차지하는 파워를 지닌 사이버펑크류 애니메이션 관련 모임이 일본 문화 개방 이후 활성화되고 있는 추세이다. 저항적 코드를 지닌 동호회인 '신세기

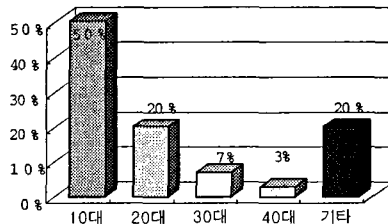
<표 2> 일본 만화/애니메이션 관련 동호회 - 나우누리

Rumik World(만화 홈페이지)	마크로스의 영원한 사랑
만화/애니 동인 H.O.CO.	SAILOR MOON LOVER'S CLUB
미소녀 클럽	신세기 에반게리온 클럽
순수만화의 터(순정만화)	신비한 바다의 나디아 클럽
만화 퀴즈 모임	DREAMER ON THE ROAD
만화 스토리 모임	패트레이버 특차2과
코스프레	나의 지구를 지켜줘, 아키라
만화가가 꿈인 사람들	기동전함 나데시코 클럽
YNCA(Yaoi/Normal Club Association)	It's Show Time(괴도세인트테일)
아마연(AMY)-아마추어만화동아리연합	울랄라 마법학교(빨간 망토 차차)
명탐정 코난의 모임	슬랩덩크 32 클럽
The Fantastic 3x3eyes	그 영원한 전설 속으로(환상게임)
미라클 걸즈 클럽	LOVELY CARDCAPTOR SAKURA CLUB
보노보노동	굿모닝 티처
P.P.O.I	뽀리야 놀자
배틀 아스리테스 대운동회	

* 나우누리 33개 작은 모임 중 사이버펑크 애니메이션 모임이 전체의 51.5%를 차지한다. 사이버펑크류의 작품은 고딕글씨체로 표기한다.



<그림 1> 저항성 관련 사이트

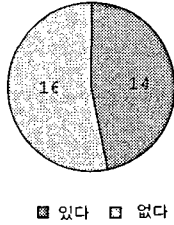


<그림 2> 동호회 가입자의 연령 분포도

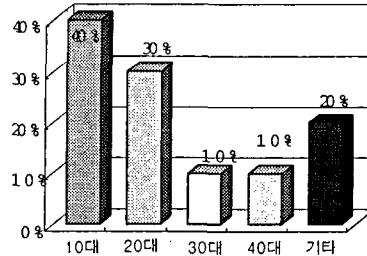
<표 3> 일본 애니메이션 관련 동호회 - 천리안

Ah! My Goddess Fan Club !!	바람의 나라 팬 클럽
진실한 자유가 있는 바사라의 세계	구투구투 팬 클럽
신세기 에반게리온 소모임	엘프를 사냥하는 자들 팬 클럽
RANMA 1/2 FAN CLUB	유키의 잔혹한 동화
SLAYERS FAN CLUB	3X3 EYES FAN CLUB
Rurouni Kenshin	PATLABOR ManiacClub.
나디아 팬 클럽	MARTIAN SUCCESSOR NADESICO
ST.Tail FAN CLUB	新世紀 Grand Prix Cyber Formula
미소녀전사 세일러문 클럽	무책임 합장 테일러
후시기 유키 소모임	ShiMizu Reiko's S. F.
Gundamism Research Institute	The Vision Of ESCAFLOWNE
Clamp In Wonderland	나의 지구를 지켜줘 팬클럽
THE SLAM DUNK FAN CLUB	DRAGON KNIGHTS FAN CLUB!!!
다섯 개의 별 이야기	LOST ☆ UNIVERSE FAN CLUB
마크로스 모임	BONOBONO & HIS FRIENDS

* 천리안 30개 작은 모임 중 사이버펑크 애니메이션 관련 동호회가 전체의 53.3%를 차지한다. 사이버펑크류의 작품은 고딕글씨체로 표기한다.



<그림 3> 저항성 관련 사이트



<그림 4> 동호회 가입자의 연령 분포도

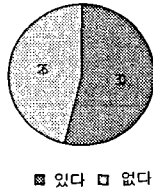
에반게리온 클럽'에서는 쉽게 구하기 힘든 대본과 각종 이미지 사진 등을 상당수 보유하고 있다. 다른 모임보다 규모가 꽤 큰 편에 속한다. 만화 홈페이지에서는 일본 애니메이션의 전반적인 내용과 인기랭킹 베스트 5를 모아두었는데 <신세기 에반게리온> 이 그 중 1위를 차지하였다.²⁴⁾ 만화/애니 동인 H.O.co., 만화 퀴즈 모임, 만화 스토리 모임, 코스프레에서도 사이버펑크류의 <아키라>와 <신세기 에반게리온> 등을 다루고 있다. 나우누리는 전체 33개 작은 모임 중 16개가 <아키라>, <신세기 에반게리온> 등

24) www.naunuri.net/ go anime

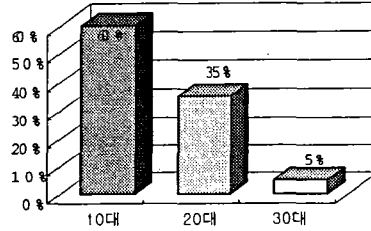
<표 4> 일본 애니메이션 관련 동호회 - 하이텔

괴도 세인트 테일 '성 포리아'	애니사랑모임 '호피와 차돌바위'
귀여운 달의 요정 'PMB'	유키 카오리 소모임 'DEL-LAH'
기동전함 나테시코 소모임 '나데동'	은하철도 999 탑승객 모임
만화 사랑 모임 '별님사랑'	일본 만화연구모임 '일.연.모'
NERV	아다치 그의 느낌이 있는 공간
NEW POWER OF SLAM DUNK	이나중탁구부 사랑모임 '펜더즈'
다양한 만화 사랑 모임 '다만사'	The Vision of Escaflozne
로도스도전설클럽	애니 오프닝/엔딩 동영상제작 'INDEO'
마크로스 시티	Socerer Hunters
만화 창작/연구 모임 'C.I.A'	전국 아마추어 만화가 연합 'ACA'
만화소비자연대모임 '만.소.연'	전설의 마법동네 '구루구루'
만화 스토리 모임 'BRAIN STORM'	G.I.F (Goddess Is Forever)
만화 퀴즈방	출판만화비평모임 'Ways of Seeing'
보노보노동 '가두어버릴거야'	카미야 활심류 검도장
블루위터연구회 'BWI'	신세기 에반게리온 소모임
Lost Universe 소모임 'LUFAN CLUB'	코믹스트립연구모임 '왁스트롯'
굿모닝 티체를 좋아하는 사람들	CLAMP IN WONDERLAND
아키라 연구모임	투니 매니아
Cyber Formula 'ASURADA'	특차 2과 패트레이버 소대
순정만화 사랑	Five Star Stories 'FCG'
I. L. S. 'I LOVE SLAYERS'	환상게임 플러스
애니메이션 성우 'VOICE'	전직광부 '흑풍회'
애니메이션 지향인 모임 'Breeze'	P. A. L .M - 팜소모임
S.F 만화연구모임 '아르고'	Comic Salad Bar
연합만화소모임 '오성'	한국여성만화인협의회 'CE'NACLE'
오렌지로드 소모임 '아바카부'	타카하시 루미코 소모임 'RUMIC WORLD'
오카미 미네코 소모임 '키큐사랑'	Card Captor Sakura Club 'Release'
ALL 건담 HISTORY 'AGH'	신세기 에반게리온 사랑모임

※ 하이텔 56개 작은 모임 중 사이버펑크 애니메이션 모임이 전체의 53.5%를 차지한다.
사이버펑크류의 작품은 고딕글씨체로 표기한다.



<그림 5> 저항성 관련 사이트



<그림 6> 동호회 가입자의 연령 분포도

의 사이버펑크류의 저항적 메시지를 담고 있는 작품이다. 시삽회장 및 회원들의 연령은 10대가 50%, 20대가 20%를 넘게 차지하고 있음을 알 수 있다.

전체 30개 모임 중 14개가 저항성이 갖들은 사이버펑크 애니메이션류 작품의 동호회이다. <신세기 에반게리온>은 따로 클럽 형식의 모임 체제를 갖추고 있다. 10대 청소년층의 적극적인 지지를 받고 있는 사이버펑크 계열의 동호회원 ‘신세기 에반게리온 클럽’에서는 주인공 신지 등의 동영상과 캐릭터 디자인을 보유하고 있다. 천리안 동호회의 경우, 10대가 40%, 20대가 30%이며, 젊은 10, 20대층이 전체의 70%를 차지하고 있음을 앞의 표를 통해 알 수 있다.

하이텔 동호회 전체수의 53.5%를 차지하는 사이버펑크 애니메이션 관련 작은 모임은 일본 문화 개방 이후, 점차 가입 회원수가 늘어나고 있는 상황이다. 전체 56개 일본

<표 5> 일본 애니메이션 관련 사이트-아후 코리아

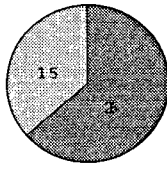
사이트 제목	내용	저항성 관련 내용의 유무
권기석	일본 애니메이션 음악 리얼오디오 서비스, 아키라 관련 정보 수록.	×
김대영의 애니메이션센터	애니메이션 베스트장면 5, 일본 애니메이션 관련 글, 링크 모음.	○
김동훈	일본 애니메이션, <신세기 에반게리온>에 대한 정보제공.	○
김덕환	일본의 컴퓨터 관련 최신뉴스, 일본어 공부, 최신유행/인기상품, 일본 애니메이션에 대한 정보제공.	×
김재홍의 홈페이지	오렌지로드, 우르세이 야츠라, 오 나의 여신님 등 일본 애니메이션 MP2/MP3 제공.	×
김종영	일본 애니메이션, 그 외 자주 찾는 웹사이트 등.	×
김진부	한국의 애니메이션 관련 정보 및 일본 작가 클램프, 룩의 종류, 자바 게임, 홈페이지 제작 관련 사이트 등.	×
노승호의 애니가사	일본 애니메이션 아키라 설명, 주제곡 가사제공.	○

사이트 제목	내 용	저항성 관련 내용의 유무
동수와 부정이의 홈페이지 우짜자고	애니메이션 에반게리온 캐릭터, 인터넷/통신업체, 여행, 웹진, 일본 사이트 등의 북마크 등 제공, 지점토 작품소개.	○
로즈버드의 애니샵	일본 애니메이션 소개, VCD 교환 및 판매.	○
류광열	만화 사이트	○
마나마나	죽기 전에 꼭 볼 일본 만화, 세계의 만화 예술, 한국 만화 감상기, 애니메이션 작품 소개, 관련 추천 사이트 링크로 구성.	○
매거진 일본	일본 영화, 애니메이션, 패션, 음악, 요리 기사와 일본어 능력시험, 비즈니스 정보 등 수록.	×
모비즈	일본 만화 <아키라>, 일본 만화영화의 역사, 애니메이션 교육기관, 이미지 모음, 사이버 펑크에 대한 글, 추천사이트 링크	○
피비우스의 여신님 음악실	일본 애니메이션 오 나의 여신님 음악 ra 제공, 신청곡 서비스	×
박건흠	일본 애니메이션 이미지 모음.	○
박일규	일본 애니메이션 성우 하야시바라 메구미의 프로필과 사진 모음 제공.	×
박장호	에반게리온 저자 프로필과 사진모음 제공.	×
박지만	일본 애니메이션 음악 파일과 이미지 모음.	○
박효정	주제별 추천사이트, PCT, HTML, 혈액형과 성격, 운세, 일본 애니메이션 등 소개.	○
사쿠라 대전	일본 애니메이션으로 이미지, 사운드(mp2), 동영상(mov)모음과 관련 아이콘, 윈도우즈 테마, 사쿠라 대전 사이트 모음 등.	○
석민호	영화 포스터, 애니메이션 이미지, 국내 연예인 및 일본 소녀 사진 모음.	×
송재원의 작은 방	페이지메이커 수집, (일본)애니메이션 감상문과 소개, CG 갤러리 모음, HTML tip, 관심사이트 모음, 또다른 방(midi, 글모음 등)연결	○
신준희	일본 애니메이션들의 이미지와 기타 포스터 사진, 노리코 사카이의 노래(MP3) 제공. Time 동호회 소개.	×
애니메 갤러리	<신세기 에반게리온> 포스터 사진 관련 동호회 안내.	×
애니메이션 음악	일본 애니메이션 음악 리얼오디오 서비스, 재즈 관련 정보 수록.	×
오용택의 라벨나라	직접 제작한 애니메이션용 비디오테이프 라벨모음, 일본 애니메이션 소개.	×
우한근의 Rei의 집	일본 애니메이션 에반게리온 등장인물인 레이 소개, 이미지 모음, 음악(ra, 가요/팝) 제공.	○
유덕곤	일본 애니메이션 만화 그림, 주인, 비비안 수의 사진 모음.	×
유현성의 holyland	검색엔진 모음, 일본 애니메이션 관련 사이트, 일러스트 제공.	○
윤상원	동물 및 풍경 사진, 일본 애니메이션 그림파일 수록.	×

사이트 제목	내 용	저항성 관련 내용의 유무
은영이의 홈페이지	Please Save My Earth, The Five Stars Stories, 공각 기동대 등의 다양한 일본 애니메이션과 아다치 미츠루, 미야자키 하야오 작품소개, 장만옥, 장국영, 줄리엣 비노쉬 소개 및 (스탈)사진 제공.	×
이웃나라 일본	아키라, 에반게리온의 주인공 소개와 대본 모음	○
이주성	공각기동대, 토토로, 귀를 기울이면, 건 버스터 등 일본 애니메이션 CD 라벨 모음.	×
이지율	애니메이션과 음악 쪽지	○
이지율의 애니메이션과 음악 쪽지	에반게리온 팬 페이지 수록, 애니메이션 미디 음악모음, 아무로나미에, 자드 등 일본가요 리얼오디오 제공.	○
일본 문화 바로 알기	일본 애니메이션, 음악, 영화, 방송 정보와 최근 소식, 관련 링크 수록.	○
일본 애니메이션의 세계	역사, 감독, 작품, 오리지널 포스터, 주제곡 모음, CG 기법 적용작품 등 소개.	○
임경근	Q&A식 유머 모음, 일본 애니메이션 이미지, 마이코 유키의 사진, 추천사이트 소개.	×
지영이	서바이벌 게임 안내, 애니메이션 이미지 모음, 일본뉴스	×
최문영	일본의 대표 애니메, 에반게리온 주인공 사진모음	○
카툰 & 애니메이션	애니메 관련 사이트 모음.	○
탁금영	일본 애니메이션 관련 이미지와 미디 제공, 추천사이트 링크 모음.	○
토키	'90년대 일본 애니메이션 모음. 새일러문, 에반게리온 등등	×
폴로네이즈 7기	팬플룻 동아리 동기모임으로 관련 소식과 행사 안내, 일본 음악과 애니메이션 관련 글 수록.	×
하야시바라 메구미	일본 애니메이션 성우로 새 CD 정보와 노래 MP3 제공, 게시판 운영.	○
황석균	일본 애니메이션 주제곡 mp3와 이미지 모음 제공.	×
히사카와 아야	일본 애니메이션 성우로 프로필과 출연작품 소개, 음성 리얼오디오 서비스, 앨범과 관련 정보 제공.	×
AniLand of NEOSSES	각종 일본 애니메이션 이미지, Date Kyoko의 소개와 이미지, 일본 애니메이션 문화의 소개, 각종 그래픽 이미지 등.	○
Anime Links	에반게리온 시리즈/그림/동영상/사운드/주문판매 사이트 등의 링크 모음집.	○
The Five Stars Stories	은영이의 홈페이지 중 한 쪽지, 마모루 나가노의 애니메이션, 아름답고 섬세한 컷으로 가득한 일본 만화.	×

* 인터넷 검색 엔진 야후 코리아 전체 51개 중 저항성 관련 사이트가 52.9%를 차지한다.

애니메이션 동호회 중 30개에 해당하는 동호회가 저항성을 지닌 사이버펑크류 작품에 해당하는 <아키라>, <신세기 에반게리온> 관련 모임이다. 정식 유통과정을 거치지



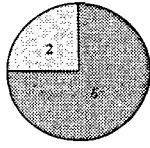
■ 있다 □ 없다

않았지만 매니아들 사이에서는 이미 유명해진 사이트도 상당히 많다. <아키라>를 비롯 <신세기 에반게리온> 등 10대 청소년 취향의 사이버펑크류 작은 모임이 늘어나고 있는 추세이다. 나우누리, 천리안, 유니텔처럼 하이텔 역시 10대층이 60%를 차지하고 있으며, 20대가 35%이다.

<그림 7> 저항성 관련 게시판 ‘일본 애니메이션에 대한 정보 제공’, 일본 만화영화의 역사, ‘만화영화 아키라’, ‘에반게리온 주인공 소개와 대본 모음’ 등의 사이트를 보유하고 있다. 인터넷 야후 코리아는 PC통신과 달리 구체적이고 다양한 동영상과 대본 등을 수록하고 있어 청소년들의 기호를 만족시키고 있다. 최근에는 PC통신보다 인터넷 사용횟수가 점점 늘어나고 있는 추세이다.

<표 6> 일본 애니메이션 인터넷 사이트- 네이버

사이트 제목	내 용	저항성 관련 내용의 유무
Japanimation - 일본 애니메이션	• 지역정보/국가/일본/연예, 오락/ • 일본 애니메이션을 체계적 정리한 사이트, 동영상과 사운드 자료, 포스터	○
윤현진 - 일본애니메이션의 세계	• 연예, 오락/개인 홈페이지/ • 일본 애니메이션 작가와 감독들의 소개, 일본 애니메이션의 종류와 작가별 작품소개.	○
박지만 - 일본 애니메이션	• 연예, 오락/만화, 애니메이션/애니메이션/ • 좋아하는 일본 애니메이션 관련 데이터, 음악파일, 각종 애니메이션 사진 모음.	○
이웃나라 일본	• 지역정보/국가/일본/레크레이션/여행/ • 일본여행을 중심으로 일본의 대중문화(잡지, 애니메이션, 대중음악, 연예인, 매스미디어 등)의 소개와 필수 사이트 링크	○
공각 기동대!!	• 연예, 오락/만화, 애니메이션/제목/공각기동대/ • 일본 애니메이션 공각기동대 소개, 사진모음, 시나리오, 참고사항, 동영상, 방명록 등.	×
Empire Of Goddess	• /애니메이션/ • 아키라 정보, 주제곡 제공.	×
이경선의 Anime Park	• 연예, 오락/만화, 애니메이션/애니메이션/ • 일본 애니메이션 정보, 에반게리온, 사이버 포물러, 귀를 기울이면, 온 유어 마크	○
염동운 - 버기의 절대명계	• 연예, 오락/만화, 애니메이션/애니메이션/ • 애니메이션 비평 사이트로서 에반게리온, 이웃의 토토로, 아키라, 은하철도 999 등의 애니메이션 수록	○



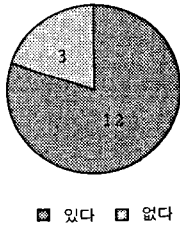
■ 있다 □ 없다

인터넷 검색 엔진 야후 코리아 전체 사이트 51개 중 저항적 메시지를 나타내는 것이 27개로 전체의 52.9%를 차지하고 있다. 사이버펑크 요소를 지닌 작품이 전체 8개 사이트 중 6개를 차지, 75%선을 육박하고 있다. 안노 히데야키나 오토모 카츠히로의 작가소개 및 주제가 모음이 다양하게 분포되어 있

<그림 8> 저항성 관련 는 것이 특징이다. 인터넷 사이트를 개설한 층은 다양한 내용 사이트

<표 7> 일본 애니메이션 인터넷 사이트-심마니

사이트 제목	내 용	저항성 관련 내용의 유무
44magnum's Home Page	최택진의 개인홈페이지로 본인의 프로필과 자신의 작품, FM Music World, 일러스트, 애니메이션과 관련된 다른 홈페이지와의 링크 등이 들어 있다.	○
All Of Evangelion	애니메이션 에반게리온의 소개와 인물들 소개 및 대본과 주제음악 등의 에반게리온 관련 다양한 정보들을 제공하고 있다.	○
AniMation InFoSHOP	각종 애니메이션 정보들, 엄청난 그림자료와 애니관련 자료들.	○
AniPark 홈페이지.	홈페이지에는 만화 에반게리온, 동급생2와 게임에 관한 자료가 실려 있다.	○
Animation MANIA Site	애니메이션과 PC게임 매니아를 위한 사이트. 아키라에 관한 소개.	○
Anime&Game광들	애니메이션과 PC게임을 사랑하는 사람들의 공간	○
Arahan's AniPark	애니메이션을 주제로 하는 이명원의 개인 홈페이지. 세일러문, 슬레이어스, 시티헌터, 오렌지로드, 열혈강호, 여신님, 슬램덩크, H2 등의 멋진 만화장면들을 담고 있으며, 꾸준히 업데이트 되고 있다.	×
BlueSky	각종 애니메이션에 관한 홈페이지로, 에반게리온, 토토로, 나우시카, 라퓨타 등의 정보를 제공한다.	○
Bluesky 홈페이지	에반게리온을 주제로 만들었다. 자료가 계속 갱신되고 있으며, 풍부한 자료를 제공하기 위해 노력하고 있다.	○
COMICS42	만화를 그리는 젊은 사람들의 모임인 오사이에서는 새로운 장르와 새로운 그림을 그리도록 노력중이다. 에반게리온 등의 일본 애니메이션을 보여 준다. 홈페이지를 방문하면 기존 작가의 그림과 소개도 볼 수 있다.	○
CONY 홈페이지	큰 꿈을 가진 사람들이 모여 만든 환타지&애니&만화 관련 웹진, 환타지소설, CG, 사진 등을 다루는 홈페이지이다.	×
Cyber Animation Park	애니와 패션정보를 다루고 있다. 일본, 만화, 애니, 패션정보, 세일러문	×
Dream World 2000	멋진 만화 이미지로 가득하고 아키라의 명장면을 수록.	○
EVANGELION NERV in Tokyo-3	<신세기 에반게리온>에 대한 최신 자료를 총망라. 깔끔한 화면 구성과 음악 등장인물, 제작자, 검색엔진 등의 여러 가지 기능도 함께 포함. 1화부터 극장판까지 내용과 대본도 있다.	○
Jaewon's Little Room	애니메이션 관련 정보가 제공되고 있는 송재원 개인 홈페이지로 애니 & 만화광장, 기타 추천 사이트로 구성되어 있다.	○



과 기법을 사용하는 점 때문인지 20대가 70%를 차지하고 있다.

<아키라>의 명장면을 수록하는 등 전문적인 내용이 많은 심마니에서는 전체 사이트 31개 중 저항성이 포함된 사이트가 18개로, 58% 선을 유지하고 있다.

<그림 9> 저항성 관련 사이트

다. 국내 애니메이션 매니아들의 PC통신 게시판 조회결과 분석

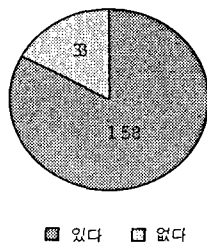
1998년 8월 25일, 통신 ID ‘마포네’의 “MBC가 에반게리온 26부작을 편당 최고가에 수입한다”라는 게시판 기사는 검색수 319회로, 1998년 8월부터 11월 1일까지 가장 높은 수치를 기록했다. 일본 애니메이션의 저항적 메시지는 국내 매니아 및 청소년층의 인기 물이가 되고 있다. 나우누리의 경우 게시판 조회수는 전체 19개 중 14개가 사이버펑크적 요소를 지니고 있었다. 총 2,923개의 검색수 중 2,153개가 저항성 관련 게시판 조회수이며, 전체의 73.6%의 수치를 기록하고 있다.

1998년 1월부터 10월까지 가장 많은 검색수를 월별로 분석한 결과, 1월 ‘아키라의 국내 상영은 언제일까?’가 194회이며, 3월 ‘일본 애니메이션 구입’이 487회, 9월 공짜 일본 애니메이션’이 358회를 기록해 총 1,039회였다. 유니텔의 통신 ID연령을 조사해본 결과 10대가 45%, 20대가 30% 등으로 10, 20대 젊은층이 75%를 차지하고 있다. 총 게시판 수 18개 중 저항적 요소가 있는 게시판과 작품이 11개로 전체의 61%를 넘어섰다. 유니텔 게시판에서는 일본 애니메이션 관련 총 검색수는 5,957건이었는데, 이 중 사이버펑크 요소가 들어 있는 <아키라>, <신세기 에반게리온> 등의 저항성 관련 내용 게시판 검색수가 3,477건으로 전체의 58.3%선을 유지하고 있음을 아래의 표를 통해 알 수 있다.

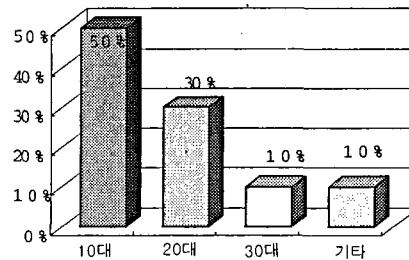
<표 8> 게시판 조회된 사이버펍크(저항성) 관련 내용 - 나무누리

일 시	검색수	통신ID	게시판 내용	저항성 관련 내용의 유무
8/23	300	도용맨	큐티하나는 일본에서도 성인만화인걸	×
8/24	225	axiom	sbs드라마 일본 만화 도용, 왜 잘라요!	○
8/25	319	마포네	MBC에반게리온 26부작 편당 최고가에	○
9/13	167	파백신군	일본 만화가 모두 쓰레기일까요?	×
9/13	179	루키3	신세기 에반게리온에 대해 자세히	○
9/22	164	사키	일본 만화에 대한 소견..	○
9/28	115	추한엘프	한국과 일본애니메이션을 보며 느끼는 점	○
9/28	114	chin009	일본 만화가 좋으냐고요	○
9/28	166	yoonsuck	일본 만화가 그렇게 좋나요?	○
10/15	78	jws611	일본 만화에 대해서	○
10/16	112	세휘롯	일본 만화가 들어온 것은...	○
10/16	70	kobeage	일본 만화는 어떻게 들어왔나요	○
10/17	116	x0713	일본의 아키라는요?	○
10/19	191	준이와 현	일본 만화 vs 한국만화 ??	○
10/19	146	꼬마구	일본 만화 VS 한국만화	○
10/30	71	pikon	보수세력은 일본 만화를 그다지	×
10/30	125	멀티피	국내에 1년 불법 일본 만화 수입	×
10/30	107	no11pg	일본 만화 심의 기준	×
11/1	158	ciel97	아키라가 일본 만화가 아니었다면?	○

*나무누리, 총 검색수 중 저항성 관련 내용이 전체의 73.6%를 차지한다.



<그림 10> 저항성 관련 게시판

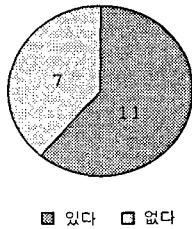


<그림 11> 게시판 시삽들의 연령분포도

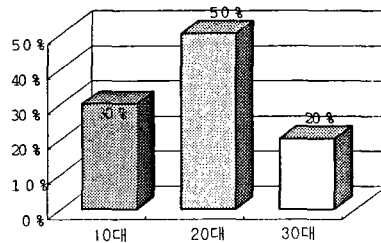
<표 9> 게시판 조회된 사이버펑크(저항성) 관련 내용 - 유니텔

일 시	검색수	통신ID	게시판 내용	저항성 관련 내용의 유무
1/16	194	sqre7	아키라의 국내 상영은 언제?	○
2/1	153	metalkym	[일본 애니-1] 신세기 에반게리온 줄거리	○
2/2	106	metalkym	[일본 애니-2] 반딧불의 무덤 줄거리	×
3/17	487	pane	[구입]일본 애니메이션	○
4/15	373	zenith19	일본 만화(비디오)이틀만 대여	×
5/13	387	베르란드	일본 애니메이션, 만화 교환	×
5/14	145	필머리	일본 애니메이션 구합니다	○
5/20	352	cgpro	일본 애니 관심 많은 분 읽으세요.	○
5/26	594	준규네집	일본 애니메이션을 보고 싶으면 빨리 전화	×
5/27	547	cgpro	신세기 에반게리온 대본 있어요	○
6/8	310	killhc	일본 애니감상, 아키라에 대해	○
8/26	569	이무기73	일본 만화 사는 법	×
8/26	172	hansolf	일본 애니메이션vs한국 애니메이션!!	○
8/27	207	ilovepoo	에반게리온 일본개봉작 보고	○
9/3	386	sepiros	서풍의 광시곡+일본 성인만화+영화 팔	×
9/5	358	s2jave	[GO JAVE]♥공짜~~ 일본 애니메이션	○
9/24	65	falix	일본 만화가가 참여하는 싸인회	×
10/29	552	추억에서	신세기 에반게리온 아직 끝나지 않았다	○

* 유니텔, 총 게시판 검색수 중 저항성 관련 내용이 전체의 58.3%를 차지한다.



<그림 12> 저항성 관련 게시판

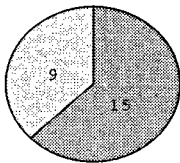


<그림 13> 게시판 시삽들의 연령분포도

<표 11> 게시판 조회된 사이버펍크(저항성) 관련 내용 - 천리안

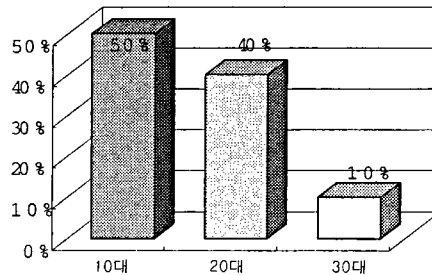
일 시	검색수	통신ID	게시판 내용	저항성 관련 내용의 유무
98/03/16	147	KWANG92	일본영화, 애니 상영회 있습니다	○
98/03/18	339	주원정보	일본 만화도 좋아하시나요?	×
98/04/10	246	J1127	에반게리온 비디오 있나요?	○
98/04/17	115	GROWNUP	일본 만화 원판을 구할 수 있는 곳	○
98/04/29	293	DRAW01	일본 만화나 뮤직비디오에 관심 있는 분..	×
98/05/03	260	TITO22	*원령공주* "괜찮은 일본 만화영화!"	×
98/06/02	73	거품상자	건담시리즈를 tv로 방영한 일본 방송국 좀	×
98/07/04	73	FIRESEA	일본 애니나 영화, 그리고 호러물 리스트	×
98/07/09	86	POLLY1	아키라 원본책	○
98/07/16	91	날밤	일본 만화책 사고싶어요	○
98/07/29	91	SKNIPER	<신세기 에반게리온> 포스터 구합니다	○
98/07/29	62	E100435	일본 애니메이션.CD구함.	○
98/07/29	45	UMCSH	에반게리온 주제곡 모음 음반	○
98/07/30	146	이터널	아키라는요?	○
98/08/09	82	허리정	일본 애니메이션 좋아하는 사람~	○
98/08/12	598	YUMA EK	일본 만화가 많이 있는 곳	○
98/08/17	258	P5046	아키라는 일본 만화인데..	○
98/08/24	474	오투누리	일본 만화 사이트 모두를 볼 수 있는 곳	○
98/09/04	271	CIN98	일본 애니 동영상 모음사이트	○
98/09/12	200	KANASAT	AT-X 채널에서 일본 최신 애니메이션을	×
98/09/18	29	KANASAT	AT-X, cartoon network, kids station 등 디즈니	×
98/10/26	89	IICTEL	일본 애니메이션 상영회, 에반게리온	×
98/11/07	99	교앤드진	붉은 돼지.. 일본 애니메이션	×
98/11/18	55	Z3537380	종로에서 일본 영화와 만화를 상영합니다	○

* 천리안, 총 검색수 중 저항성 관련 내용이 전체의 65.6%를 차지한다.



■ 있다 □ 없다

<그림 14> 저항성 관련 게시판



<그림 15> 게시판 시삽들의 연령분포도

일본 애니메이션 중에서도 저항성 관련 작품인 <아키라>, <신세기 에반게리온> 등의 사이버펑크류가 청소년에게 어필되고 있다. 이처럼 저항성은 하나의 사회현상으로 볼 수 있는 중요한 요소이다. 천리안의 경우 총 검색수 4,213개 중 <아키라>, <신세기 에반게리온>으로 대표되는 사이버펑크류의 내용이 2,767개로 전체의 65.6%를 차지하였다. 천리안의 경우 총 검색수 4,213개 중 <아키라>, <신세기 에반게리온>으로 대표되는 사이버펑크류의 내용이 2,767개로 전체의 65.6%를 차지하였다.

IV. 결론

주지하다시피 일본 애니메이션은 10대, 20대 청소년과 문화 매니아들 사이에서 논의되는 중요한 문화적 이슈이다. 그 원인은 바로 문화 매니아들의 주류문화인 기득권층에 대한 문제제기로 요약할 수 있다. 일본 애니메이션 중에서도 사이버펑크 애니메이션은 주로 사이버 공간에서 이루어지고 있는 특징 때문에 10대, 20대 젊은층이 주 이용자이다. PC통신과 인터넷의 동호회 및 사이트를 통해 저항성을 지닌 사이버펑크 애니메이션이 소개되고 오타쿠 라는 매니아 층도 형성하게 된다. 일본 애니메이션의 가장 큰 특징인 사이버펑크 이데올로기는 <아키라>와 <신세기 에반게리온>을 통해 저항성 담론으로 정의할 수 있다.

이 연구는 일본을 중심으로 우리나라에까지 애니메이션 매니아를 형성시키고 있는 사이버펑크 계열 애니메이션 작품들의 차별적인 담론인 저항성을 중심으로 살펴보았다. 사이버펑크류 작품은 그 시초인 1980년대 <아키라>와 20세기 최고 작품으로 일컬어지는 1990년대 <신세기 에반게리온>을 통해 ‘저항성’ 이데올로기를 발견하였다.

아울러 이들 사이버펑크 계열의 애니메이션에 담긴 저항성을 국내 매니아, 특히 10대와 20대들은 어떻게 인식하고 수용하는지를 알아보기 위해 PC통신 동호회 및 인터넷 사이트와 게시판 조회수를 조사하였다. 사이버펑크류의 동호회는 나우누리가 전체 33개 중 16개를 차지해 51.5%, 천리안 53.3%, 하이텔 53.3% 등 과반수 이상의 수치를 보였다. 동호회는 1998년 10월 1일을 기준으로 조사한 것이어서, 일본 문화 개방 발표 이후 더

늘어났을 것으로 추정된다. 동영상과 대본 등을 바로 다운 받을 수 있는 장점을 가진 인터넷의 한국적 수용실태는 다음과 같은 것으로 나타났다.

먼저 사이트 이용실태는 일본 사이트를 제외한 야후 코리아, 심마니, 네이버를 중심으로 분석한 결과 일본 애니메이션 관련 사이트가 야후 코리아는 전체 51개 중 사이버펑크류의 사이트가 27개로 전체 사이트의 52.9%를 점유하고 있는 것으로 나타났다. 아울러 네이버의 경우에는 75%, 심마니의 경우에는 전체 사이트 중 58%가 사이버펑크적 저항성 사이트인 것으로 밝혀졌다.

둘째, 이용자들의 연령분포를 분석한 결과 동호회 시삽의 연령별 분포도 90%가 10대부터 20대까지인 것으로 나타났다. 최근 이용도가 높아지는 인터넷의 경우, 야후 코리아, 심마니, 네이버 등 사이트 구성원도 80% 이상이 모두 젊은층인 것으로 나타났다. 게시판의 경우, 저항성 관련 내용을 조사하였는데 나우누리가 73.6%, 유니텔 58.3%, 천리안 65.6% 등을 기록하였다. 이는 다른 장르의 일본 애니메이션보다 사이버펑크류 작품에 10대 청소년들이 관심을 보이는 것으로 나타났다.

현대를 살아가는 청소년들이 애니메이션 주인공에게 자신을 투영하고 스스로의 모습을 찾기까지, 방황하고 저항하는 자세가 일본 애니메이션의 사이버펑크적 요소와 결합되고 있음을 기존 분석뿐만 아니라 이 연구도 잘 보여주고 있다. 이같은 사이버 세대의 정서를 표현한 작품이 <아키라>와 <신세기 에반게리온>이며, 저항적 코드와 일본 애니메이션의 인기요소를 종합한 작품이 바로 사이버펑크 장르라고 볼 수 있다.

앞서 살펴본 PC통신 및 인터넷 검색결과에서도 볼 수 있었듯이 청소년들이 즐겨 보고 흥미를 가지는 일본 애니메이션은 그 수많은 장르 중에서도 유독 사이버펑크 작품이었다.

일본 애니메이션에만 있는 고유특성인 사이버펑크에 대해 분석하고 저항적 특성이 짙은 작품을 <아키라>와 <신세기 에반게리온>에 한정하여 살펴보았다. 아울러 PC통신 동호회 및 게시판 인터넷 사이트 등의 수치를 통해 사이버펑크적 ‘저항성 담론’을 발견하였다. 다른 연령층에 비해 10대 청소년과 20대 문화 매니아들에게 쉽게 파급된 사이버펑크 애니메이션은 PC통신과 인터넷이라는 가상공간을 통해 수용된다는 점과 그들의 주류문화와 기득권층에 대한 문제제기와 융합되어 기성세대의 저항과 기득권 세력에 대한 감시와 미래사회에 대한 희망을 제시하는 ‘저항성’을 특징으로 하고 있다는 점이다.