

일본 애니메이션의 연구시각 분석

노광우

(한국예술종합학교 영상원 조교, 고려대학교 신문방송학과 대학원 석사)*

- I. 서론: 일본 영상물의 공식/비공식 유통채널과 논의구조
 - II. TV (일본) 만화영화: 성·폭력·왜색
 - 1. 기본 문제의식
 - 2. TV 만화영화 분석
 - 3. 대안제시
 - 4. 평가
 - III. 저패니메이션 또는 애니메: 텍스트/영상상품으로 바라보는 입장
 - 1. 일본 영화 또는 일본 대중문화 관련 단행본: 일본 영상문제에 대한 가이드북
 - 2. 애니메이션/아니메 관련서적 : 주류 애니메의 역사와 정의
 - 3. 기고문: 일본 애니메이션 소개와 문화연구의 토픽
 - 4. 일본 대중문화 체험기
 - 5. 평가
 - IV. 결론
- 참고문헌

I. 서론: 일본 영상물의 공식/비공식 유통채널과 논의구조

현재까지 일본 영상물의 국내 수입은 엄격히 제한되어 왔으나 이제 일본 영상물의

* 고려대학교 대학원 졸업, 한국예술종합학교 영상원 행정조교, 역서, <헐리우드만화영화>(열화당).

수입이 가시화된 시점에서 일본 애니메이션에 대한 국내의 각종 논의들을 검토해 보고자 한다. 일본 영상물의 엄격한 수입제한에도 불구하고, 1967년 동양방송(TBC)이 일본과 공동제작한 <황금박쥐>를 방영한 이래¹⁾, 일본의 TV 만화영화는 국내물로 번안되어 지금까지 방영되고 있다. 즉, 공식적으로는 극장용 애니메이션을 극장과 비디오를 통해 감상하지 못하지만, 비공식적으로는 한정적이거나 향유할 수 있고, 그 밖에 대체를 통해서 얼마든지 공식적으로 향유할 수 있다.

예를 들어 오시이 마모루가 연출한 극장판 <패트레이버>는 시로 마사무네의 원작 만화를 만화방에서 빌려서 읽을 수 있고, 그 OVA물을 빌려볼 수도 있고, 유선방송을 통해 볼 수도 있지만, 정작 극장에서나 비디오로는 볼 수 없다. 그러나 텔레비전 방송국에서 수입하여 연휴기간에 ‘특선만화’로 편성하거나 만화영화 전문 유선방송 채널에서 방영하면 시청할 수 있다. 역설적이게도 실질적으로 ‘저패니메이션’이라는 이름으로 일본 만화영화를 재평가하는 각종 논의를 촉발시킨 것은 바로 비공식적으로 유통되는 ‘극장용 애니메이션’이다.

그 동안 어린이들이 주로 향유하는 만화 및 TV애니메이션은 아동들에게 미칠 영향을 염두에 둔 부모의 입장을 반영하는 각종 시민단체와 공공기관의 감시의 대상으로 여겨졌다. 그러나 1980년대 이후 일본의 영상상품 중 대외경쟁력이 있는 장르로 애니메이션과 출판만화가 부상하고, 1980년대 이후 비디오의 국내 보급이 확대되어 국내 수입이 불허된 영상물을 가까운 일본에서 구입, 복사하여 유통되는 언더그라운드 시장이 생성되었다. 이 언더그라운드 시장을 통해 일본의 극장용 애니메이션이 비공식적으로 유통되어 일본 애니메이션을 선호하는 계층이 출현했고, 1990년대 말인 지금 이들 중에서 오래 전부터 비공식적으로 일본 영상물에 관한 자료를 축적하여 새로이 창간된 만화 및 영화 관련 잡지에 기고하거나 서적을 발간하는 등, 일본의 영상물도 기성세대의 거부감을 넘어서 하나의 감상대상, 효용을 충족시키는 상품으로 인식하는 시각이 부상하기에 이르렀다.

또한, 사회적으로는 해방 이후에 탄생하여 식민지를 경험하지 않은 새로운 세대, 특히 1970년대 고도 성장기에 태어난 세대가 영상물의 지배적인 소비 주체로 부상했고, 이들이 식민지를 경험한 기성세대들과는 다른 시각에서 일본의 영상물에 접근한다는 점

1) 황선길, <애니메이션의 역사>(범우사, 1998), p.177.

에서 일본 애니메이션에 대한 논의방식의 차이는 문화소비의 장에서 벌어지는 세대간의 주도권 다툼의 양상이라고 볼 수 있다.

산업적으로는 1990년대 초반의 영상산업 논의의 과잉현상과 1990년대 중반부터 일기 시작한 각종 영화제 및 애니메이션 페스티벌 개최로 인해 일본 영상물들이 제한적으로 공개되었고, 이는 이웃나라 일본의 영상문화에 대한 관심을 대중적

<표 1> 한국 내 저패니메이션 관련 영상물의 유통시장

매체	출판만화	잡지연재만화	TV아니메	OVA	극장용 애니메이션
공개가능 여부	판매, 대여 가능	구독 가능	방영 가능	판매 및 대여 가능	극장개봉 불가, 비디오출시 불가
접근	공개적인 접근 가능				공중파/유선 텔레비전 시청을 통한 한정된 접근 가능
논의발생	80년대부터 90년대 초에 본격적인 논의				90년대 중반 이후 본격적인 논의
논의 장	방송위원회, 시민단체, 교육학 관련 논문 및 보고서				영화 및 만화관련잡지, 관련단행본
논의 생산자	각종 기관 연구원 시민단체 모니터요원 학자				기자 문화수용자(매니아) 신진 학자
소구대상	시청자, 학부모				영상상품의 수요자
논의의 주요내용	일본 영상물의 내용분석, 모니터링, 설문				저패니메이션의 현황소개 및 비평
관점 결론 대안	아동보호 및 규제 건전하고 좋은 만화 제작				텍스트 내의 문화적 담론 분석 국내 애니메이션의 진로에 대한 타산지석 제공
주요 제재	왜색, 폭력, 성 등의 묘사 정도				작가성, 작품의 주제, 의의 일본 애니메이션의 역사
주요장르	스포츠물, SF물, 순정물, 로봇메카닉, 우화 마법소녀물, 전대물				SF물, 로봇메카닉, 지브리 작품 사이버펄크, 하드코어, 하드코어
지칭언어	일본 만화, TV 만화영화				저패니메이션 또는 아니메
감상행위	일상적인 행위				예술 작품 향유 행위

으로 확산시키는 계기가 되었다. 영상산업 논의의 과잉은 영화뿐만 아니라 국산 창작 장편 애니메이션 제작도 진흥시켜야 한다는 일종의 강박관념으로 나타났으며, 하청생산 위주로 형성된 한국 애니메이션 제작업계의 현황에서 볼 때 창작 애니메이션의 새로운 모델을 적극적으로 제시하고 발굴하려는 움직임이 나타났다. 이에 미국과 일본의 애니

메이션의 산업 및 현황을 소개하고 ‘참고’하려는 문헌들이 등장하는 현상은 당연한 귀결이라고 볼 수 있다.

따라서 여기서 일본 애니메이션에 대한 각종 논의가 활성화되는 것 자체를 하나의 문화현상으로 보고 이에 대한 검토의 일환으로 일본 만화영화 또는 저패니메이션을 언급한 각종 단행본, 학위논문, 보고서, 기고문 등을 살펴보고자 한다. 이 글의 형식은 일본 애니메이션 관련 서적에 대한 소개이자 서평이며 기고문과 비평에 대한 일종의 메타 비평이다. 단행본은 그 동안 일본 애니메이션 관련 단행본들을 대상으로 삼았고, 보고서는 정부관련 단체 및 시민단체의 보고문을 참고했고, 각종 기고문 등은 주로 1990년대 중반에 창간된 영화잡지 <키노>와 몇몇 계간지를 참조했다.

기존의 한국 내의 일본 만화영화 관련 영상상품의 ‘공식적인’ 유통마켓과 그와 관련된 각종 논의의 파생구조를 정리한 것이 바로 <표 1>이다.

II. TV(일본) 만화영화: 성·폭력·왜색

만화영화에 나타나는 선정성과 폭력성의 문제는 영상매체를 둘러싼 주요 쟁점들인 동시에, 그것이 일본 만화영화의 선정성과 폭력성을 일본 만화 또는 일본 문화의 특성이 라고 보면, ‘문화제국주의’의 문제이기도 하다. 서구 영상물이 제3세계에 끼치는 문화제국주의의 문제는 출판만화의 경우 이미 아르망 마텔라르(Armand Mattelart)와 아리엘 도프만(Ariel Dorfman)의 *How to Read Donald Duck*(1976)을 통해 드러났고²⁾, 가장 대표적인 월트 디즈니 사의 극장용 애니메이션의 경우 국내에서도 김명혜의 논문³⁾을 통해 분석되었다. 마텔라르와 도프만, 김명혜의 글이 문화제국주의 이데올로기의 문제에 주목하는데 이는 미국을 정점으로 한 문화제국주의 현상에 대한 문제제기 차원에서 이루어진다.

2) Mattelart, Armand and Dorfman, Ariel, *How to Read Donald Duck*, (International general, 1975). 이 책의 개괄적이 내용이 “도날드 덕을 어떻게 볼 것인가”, <가나아트> 1990년 11·12월호, pp.90-96으로 번역되어 소개되었다.

3) 김명혜, “패스티쉬: 디즈니 장편 만화영화의 문화팽창 전략”, <언론과 사회> 제20호, 1998년 여름호, pp. 117-150.

이에 비해, 여기서 소개될 저술들은 주로 ‘묘사방식’이나 ‘내용분석’에 치중하는데 이는 이 저작들이 방송유관단체 및 시민운동단체에서 발표되었다는 것과 관련이 있고, 주로 ‘시청자 운동 또는 아동 및 청소년의 보호’라는 관점에서 이루어지는 것과 관련이 있다.

TV나 비디오 대여라는 공개시장을 통해 향유되는 일본 애니메이션에 대해 함중호의 “일본 만화가 우리나라의 아동 및 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구”(공주대학교 교육대학원 미술교육 전공 석사학위논문, 1994)과 이영의 “TV 만화영화의 문제점과 개선방향”, <만화 애니메이션 연구> 제 2호을 검토해보자. 이 논문과 보고서는 YMCA와 같은 시민단체의 텔레비전 모니터링의 결과와 현황파악 결과를 반영하였다.

1. 기본 문제의식

이 입장은 주로 출판만화 및 애니메이션에 담긴 ‘성과 폭력’에 대해 경계하는 기존 시각의 연장선상에 있다. 함중호의 교육학 학위논문의 서론에 나오는 다음 글이 이 입장이 지닌 기본적인 문제의식을 잘 드러낸다.

또한 이와 같이 폭넓게 파급되어 있는 일본 만화의 주된 내용이 우리 문화와 맞지 않는 폭력성, 선정성 등의 저질 내용으로 대부분을 차지한다는 점에서 문제는 더욱 심각해지는 것이다. 게다가 만화가 여러 가지 사회문제나 분위기를 그대로 농축하고 있는 대중매체의 한 형태라는 것을 감안할 때, 일본 만화는 일본 사회의 행동규범, 의식 등을 반영하고 있는 것이므로 그것을 읽는 한국 어린이들은 일본 문화에 쉽게 동화 내지 증속될 수 있으며, 사고의 형성단계에 있는 어린이들에게 일본 만화를 읽는 것은 학습의 한 형태로 머릿속에 자리잡게 될 확률이 크다.(강조는 필자)

이러한 점 때문에 최근 각종 사회단체나 언론에서는 일본 만화의 부정적 영향에 관해 경계를 할 것을 주장하고 있고, 또 각종 조사작업을 통하여 구체적인 실태파악을 하는가 하면 만화가 및 만화평론가들은 제도적 개선과 경쟁력 강화를 통한 대안 마련에 부심하고 있다.⁴⁾

4) 함중호, “일본 만화가 우리나라의 아동 및 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구”, 공주대학교 교육대학원 미술교육 전공 석사학위논문, 1994년 2월, p.2.

이런 입장은 이영의 “TV 만화영화의 문제점과 개선방향”에서도 확인할 수 있다. 이영의 보고서는 “그 동안 제기된 문제점을 중심으로 TV 만화영화가 당면한 과제들을 다 각도로 분석해보고, 방송사를 포함하여 제작자, 정부, 방송위원회, 부모, 시민단체 등 여러 책임관련 분야에서 구체적이고 현실적 대안책을 찾아보고자”⁵⁾하는 것이 목적이며, “특히 만화는 중요한 예술의 한 장르로서 “어린이에게 상상력, 자극, 다양한 지식, 정보, 가치관, 문화유산의 전달 등 유익하고 중요한 기능을 할 수 있다”고(강조는 필자) 만화와 만화영화의 가능성을 인정하지만 “그러나 실제로 만화영화의 부작용과 관련된 심각한 문제점들이 많이 발견되었다”⁶⁾고 한다.

2. TV 만화영화 분석

함중호는 일본 만화의 특성인 폭력성을 일본의 역사적·문화적 결과의 하나이자, 거기에 상업주의가 가미되어 점점 잔인한 장면이 등장하게 되었다고 하며,⁷⁾ 일본 만화(만화영화 포함)의 문제점에 대해서는 주로 우리의 도덕 관념에서 다소 파격적인 ‘선정성과 잔인성’ 그리고 ‘왜색’을 든다. 함중호에 의하면, 선정성은 “노골적인 성의 묘사가 우리의 관념과는 큰 격차를 보이기 때문에 받아들이기 어렵다는 것뿐만 아니라, 여성과 남성의 성에 대해서 잘못된 호기심을 유발할 수 있고 성을 상품화시키고, 비정상적인 사랑을 표현하고, 잘못된 여성관을 심어줄 가능성이 크고”, 폭력성은 “잔인한 살상과 폭력적 행동이 정당하게 나타나며, 잦은 폭력행위의 표현이 아동 및 청소년에게 정서적 영향을 끼칠 수 있고”, 왜색문화는 “청소년들의 외래문화 수용양태 중 일본 만화가 중요한 자리를 차지하고 있는 가운데, 이 왜색문화가 청소년들에게 단순한 모방이나 문화수용의 차원을 넘어서 심층적 가치체계로 내면화될 가능성이 높다.”⁸⁾ 이런 문제의식을 담고 TV에서 방영되는 일본 만화영화에서 나타나는 선정성, 폭력성, 왜색문화의 사례를 든다.⁹⁾ 그러

5) 이영, “TV 만화영화의 문제점과 개선방향”, <만화 애니메이션 연구> 제2호, p.179.

6) 같은 글, p.180.

7) 함중호, 같은 글, pp.14-15.

8) 같은 글, pp.19-20.

9) 함중호는 TV 만화영화뿐만 아니라, 시중에 출판만화와 불법적으로 유통되는 복제만화도 분석한다.

나 일본 만화의 문제점만을 지적하는 것이 아니라 일본 만화영화의 장점 - 치밀한 묘사, 기발한 상상력, 현실감있는 스토리 전개, 전문성 - 도 열거하고, 국내에서 일본 만화가 많이 유통되는 본질적인 이유로 우리나라 만화계의 역량부족과 일부 악성 출판업자들 때문이라고 지적한다.¹⁰⁾

이영은 TV 만화영화의 문제점을 편성, 저급 일본 제작 만화영화의 수입, 수입 만화영화의 내용 문제 등으로 나눈다.¹¹⁾ 편성상으로는 첫째 만화영화가 차지하는 비중이 높고 둘째 만화영화 중 수입영화에 지나치게 편중되어 있고 지나치게 미국, 일본 의존도가 높다는 문제가 있다. 저급 일본 제작 만화영화의 수입은 첫째 현재 수입 방영되는 만화영화의 질적 수준이 '저급'에 속하고, 둘째 제작국을 밝히지 않아 한국 문화와 일본 문화의 혼동이 야기될 우려가 있고, 셋째 일본 만화영화의 캐릭터 사업으로 일본 대중문화에 종속현상을 초래할 우려가 있음을 지적한다. 내용상으로는 첫째 폭력성, 둘째 왜곡된 성인의 가치관을 반영, 셋째 민족적·문화적 정체감을 모호하게 만들, 넷째 도식화된 선과 악의 이분법적 사고조장, 다섯째 상식에 위배되는 줄거리 전개, 여섯째 과학이 주로 파괴와 폭력적인 문제해결 수단으로 이용된다는 점이다.

3. 대안제시

함중호는 범람하는 일본 만화에 대한 대안책으로 일본 만화의 불법유통에 대한 규제조치, 정부의 만화대본소 정책개선, 한국 만화의 수준향상을 위한 작가와 독자의 노력을 든다.¹²⁾ 즉, 정부는 비공개 시장을 규제하고, 공개 시장의 촉진정책을 실시해야 하고, 작가와 독자는 수준높은 만화문화를 만들어야 한다고 주장한다.

한편, 이영은 만화영화와 관련되어 향후 개선방향의 주체로 방송국, 방송위원회, 정부당국, 제작자, 부모와 시민단체를 들고 각각의 역할을 제안한다.¹³⁾ 우선 방송국 부문에서 첫째 공영방송은 국내 우수만화 제작을 위해 적극적으로 투자해야 하고, 둘째 시청

10) 함중호, 같은 글, pp.24-25.

11) 이영, 같은 글, pp.181-185.

12) 함중호, 같은 글, pp.51-50.

13) 같은 글, pp.187-191.

를 경쟁으로 방송사마다 폭력성·선정성이 다분한 질 낮은 만화를 경쟁적으로 방영하기 보다는 방송시간의 협조를 통하여 다양한 장르의 프로그램을 개발해야할 것임, 셋째 만화의 자체제작이 현실적으로 무리가 있어 수입 만화영화를 방송하는 것이 불가피한 경우, 만화영화 선정책임자는 외국 만화영화에 관한 폭넓은 정보수집을 통해 수준있는 만화를 선정하도록 의식을 가지고 노력해주길 바람.(제작투자 및 우수 외국 만화영화 수입)

·방송위원회는 첫째 장면중심 심의에서 벗어나 내용심의까지 심의의 폭을 넓혀 좀 더 철저히 질적 통제해야함(폭력성, 선정성, 왜색에 대한 장면심의뿐만 아니라 주제, 내용, 메시지, 화질 등을 포함하여 좀더 강화된 심의를 해야 함). 둘째 심의기준을 구체화하여 심의의 신뢰도와 타당도는 물론 효율성을 높이자(예를 들어 폭력지수를 등급화 또는 코드화한다). 셋째 외국처럼 시청 허용연령을 명시하거나 폭력지수 등급화 명시, 내용의 부적합성을 화면에 권고하는 등 보다 적극적으로 어린이를 보호하는 제도를 검토할 것.(등급심의)

정부당국은 첫째 외국제작 만화영화를 수입추천할 때는 일정한 수준 이상의 작품만 허가하도록 할 것(제도적으로 수입허가를 위한 심의과정에서 어린이 전문가의 자문을 얻을 것). 둘째 수입의존도를 줄이고, 양질의 국산만화 제작을 지원할 것. 셋째 일본 수입만화는 원작 그대로 번역하여 방송하고 제작국을 표기함으로써, 어린이 시청자를 오도하는 방송현실을 개선해야함.(수입추천제도의 강화 및 국산 만화영화 제작 지원)

제작자는 첫째, 우리 문화와 정서에 맞고 유익하면서 재미를 주는 만화를 제작해줄 것. (...) 부득이 폭력을 묘사해야 할 경우라면, 장면의 수를 줄이고 부정적 결과에 대해 심도 있게 묘사하며, 비폭력적인 문제해결 대안을 제시해줄 것. 다양한 주제의 이야기 구성이 필요함. 둘째, 한국 만화의 경쟁력이 아직 낮은 상태이므로, 해외 제작사와 공동 제작을 통해 기획-제작-유통에 이르는 만화산업의 기술수준을 높일 수 있을 것(만화영화 제작 활성화).

부모와 시민단체는 첫째, 부모들은 TV 만화를 시청하는 시간을 어린이로부터 해방되는 여유시간 정도로 생각하거나, 어린이 프로이므로 내용도 안전하거나 유익할 것으로 안이하게 생각하지 말아야 함. 둘째, 어린이들의 TV 시청시간에 대해 관심을 가지고, 가능하면 가족과 함께 시청하면서 프로그램 선택에서부터 내용에 관해 토론하며 시청지도하여야 매스미디어를 유익하게 활용할 수 있음. 셋째, 부모들이 힘을 합하여 TV 만화

영화의 폭력성을 줄이고 질적 향상을 요구하는 학부모단체의 압력을 행사하여야 함. 넷째, 시민단체는 그 동안 어린이 TV 만화영화에 대해 가장 많은 관심을 가지고 모니터링을 통해 일반시민과 부모의 주의를 환기시켜 왔다. 앞으로도 보다 많은 모니터링 요원을 양성하여, 계속하여 사회의 주의를 환기시켜주기를 바란다(매체 교육 및 지속적인 감시).

즉, 이영이 제시하는 대안의 주요 내용은 우수한 국산 만화영화의 제작 활성화 및 외국의 수준 높은 애니메이션을 수입하여 TV 만화영화 부문에서 외국, 특히 일본의 저급 애니메이션의 방영비율을 줄이는 것, 그리고 지속적으로 방송을 감시하고 방송매체의 활용방안을 교육하는 것이다.

4. 평가

일본 애니메이션의 선정성과 폭력성은 한국뿐만 아니라 유럽지역에서도 문제가 되고 있고, 프랑스의 공영방송은 일본의 폭력 만화영화로부터 아동을 보호하고자 노력하고 있다.¹⁴⁾ 그러나 청소년 시청자를 보호하려는 관점에서 TV 만화영화를 바라보는 시각에서 일본 애니메이션과 미국 애니메이션을 분리해서 고찰하는 경우는 드물다. 이는 한국의 영상물 관련 공개시장에서 미국 영화가 영화와 비디오 시장에서 우세를 보이는 반면에 애니메이션 OVA시장과 출판만화시장에서는 미국물 약세를 보이는 현황과 밀접한 관련이 있다.

또한 기본적으로 '문제점'을 찾으려는 시각에서 접근하기 때문에 그 프로그램이 지닌 장점은 놓치기 쉽다. 방송위원회 연구보고서 "어린이·청소년과 방송"은 TV 어린이 프로그램을 등장인물의 행위유형을 친사회성과 반사회성, 이타적 동기와 이기적 동기 등으로 나누고 각 범주에 해당하는 빈도를 수치화한다. 여기서 제시된 다양한 범주 중 등장인물의 갈등해결 시도행위의 현실성 정도를 살펴보면 갈등해결 시도행위자가 '평범/현실적'인 방법을 통해 대응행위를 한 비율이 66.0%로 가장 높았는데, 이는 만화영화 프로그램의 비현실성에 대한 그 동안의 비판과는 상반된 결과라고 지적한다.¹⁵⁾ 또한, TV에서 방영하는 만화영화만을 연구대상으로 삼는 경우 정작 비공개시장에서 유통되는

14) 안정임·송현경·전경란, <어린이·청소년과 방송' 연구보고서>(방송위원회, 1994), p.302.

15) 앞의 책, p.214.

일본 애니메이션에 대해서는 아무런 언급을 할 수 없다.

아울러 방송국이 외국의 수준 높은 애니메이션을 수입하여 일본 애니메이션의 비율을 낮춰주길 요구하지만, 정작 방송국이 외국 애니메이션의 수입선을 다변화시키지 못하고 일본 애니메이션을 주로 수입하는 이유에 대해서는 언급하거나 질문하지 않는다. 즉, 방송물 수출입 구조 자체의 미일 편중 현상에 관련된 심화된 연구가 필요하다.

Ⅲ. 저패니메이션 또는 애니메: 텍스트/영상상품으로 바라보는 입장

위의 입장이 주로 공식적인 유통경로를 통해 유입된 TV 애니메이션을 논의 대상으로 삼는 데 비해 이 입장은 비공식적으로 유입된 극장용 애니메이션 중심으로 이루어진다. 또한 위의 입장이 ‘교육적 입장’과 TV에 대한 일종 ‘견제의 관점’에서 제기되는 데 비해, 이 입장은 ‘문화상품의 향유’라는 관점에서 일본 애니메이션을 바라본다는 공통점이 있다. 1990년대 초반에도 만화문화에 대한 몇몇 논문에서 일본 만화와 애니메이션에 대한 소개가 간헐적으로 이루어졌지만, 일본 애니메이션을 단순히 소개하는 차원을 넘어 일본 애니메이션이 일본 사회에서 차지하는 문화적, 사회적 함의까지도 밝히는 저작들도 있다. 이들 저술은 TV 만화영화라는 용어 대신 ‘저패니메이션’ 또는 ‘아니메’라는 용어를 주로 사용한다. 이들 저술들을 유형에 따라 다음과 같이 분류할 수 있다.

첫째 일본 영화 또는 일본 대중문화 관련 단행본으로 김시우의 <이것이 일본 영화다>, 김의찬·김봉석의 <클릭! 일본 문화>, 김형석의 <일본 영화 길라잡이>가 있다. 둘째 애니메이션 개론서와 일본 애니메이션을 다룬 서적으로서 황선길의 <애니메이션의 역사>, 박인하 외의 <아니메가 보고 싶다>, 송락현의 <송락현의 애니스쿨 2>, 황의웅의 <미야자키 하야오의 세계>과 <아니메를 이끄는 7인의 사무라이>가 있다. 셋째 각종 월간지(예: <키노>), 계간지(예: <필름컬처>, <문화과학> 등) 기고문들이 있으며, 넷째 일본에서 생활하여 본 이들의 일본 대중문화 체험기로서 김지룡의 <나는 일본 문화가 재미있다>, 이규형의 <JJ가 온다> 등이 있다.

1. 일본 영화 또는 일본 대중문화 관련 단행본 : 일본 영상문화에 대한 가이드북

이런 저술들은 일본의 대중문화 또는 대중영화를 소개하는 내용으로서 책의 일부를 극장용 애니메이션의 소개에 할애하며 일본애니메이션의 특징 또는 강점을 저자 나름대로 설명하려 한다. 이 저작들의 머리말을 보면, “1990년대 이후 일본에서 생겨난 유행과 소비문화들만 소개되어 있는 국내에 역사성과 체계성이란 원칙(이하 강조는 필자)으로, 일본 대중문화를 소개하고, 그 동안 접근조차 할 수 없었던 그들 대중문화에 반듯한 ‘형태’를 입혀놓고 싶었고”, “책 한권으로 일본 대중문화의 흐름과 특징들 그리고 개략적인 청사진을 파악할 수 있도록 배려했거나”¹⁶⁾(김의찬·김봉석), “일본 영화에 대한 가이드 역할과 일본의 대중문화 개방에 대한 완충 역할을 기대하고”¹⁷⁾(김시우), “한국의 대중문화가 할리우드 중심으로 스탠더드화되는 것이 더욱 문제이며 자유로운 대중문화의 향유와 문화의 다양성이라는 면에서 일본 문화도 향유의 대상으로 보자”¹⁸⁾는 시각도 있다(김형석).

김시우의 <이것이 일본 영화다>는 ‘일본 영화의 형식’에서 멜로 영화, 시대극영화, 야쿠자 영화 다음에 ‘만화영화’란을 두고 일본에서 만화영화가 부흥하게 된 사회적 기반을 설명하고, ‘일본 영화를 이끈 감독들’장에서 미야자키 하야오를 작가의 반열에 올린다.¹⁹⁾ 그는 ‘만화영화’란에서 “일본인들이 태어나면서부터 TV 애니메이션과 만화잡지 등에 익숙해져 있고”, “일본의 활자매체는 테마성을 상실해버렸다는 데에서 젊은이들이 만화에 심취하는 이유를 찾을 수 있다”고 한다.²⁰⁾ 또한 미야자키 하야오에 대해서는 그가 나카오 사스케가 주창하고 사사키 다카아키가 발전시킨 ‘조엽수림 문화론’에 크게 영향을 받았다고 한다. “조엽수림 문화론이란 태고의 지구에는 히말라야 산맥으로부터 일본에 이르기까지 상록의 조엽수림 벨트가 있었고, 각지에서 그 수림에 의지하여 문화가 형성되었다는 학설로, 이 조엽수림은 온난습윤 지대에만 발생하는데 인간이 파괴하여도 수십 년 후에는 다시 복원되어 인간을 감싸줌으로써 인간보다 더 관용을 베푼다는 데 착안, 미야자키 하야오 감독은 자연과 인간이 사이 좋게 사귀어야 한다는 것을 표현하고자 노력하였다”며 하야오의 자연친화적인 경향을 소개한다.²¹⁾

16) 김의찬·김봉석, <클릭! 일본 문화>(한겨레출판사, 1998), pp.5-7.

17) 김시우, 지은이의 말, <이것이 일본 영화다>(아선미디어, 1998)

18) 김형석, 머리말, <일본 영화 길라잡이>(문지사, 1998)

19) 김시우, 앞의 책(아선미디어, 1998), pp.35-39, 242-249.

20) 같은 책, pp.36-38.

김의찬과 김봉석의 <클릭! 일본 문화>는 영화, 애니메이션, 텔레비전, 대중음악, 기타의 장르로 구성되어있고, 마지막에 김의찬의 논문 <일본 대중문화의 현황과 우리의 대응방안>을 게재했다.²²⁾ 저자들은 모 영상관련 잡지의 기자로 근무한 이들로써 저널리스트의 시각에서 일본의 대중문화를 소개하는 차원에서 각 부분별로 대표적인 작품들을 몇 작품 선보인다. 이들은 일본 애니메이션의 강점으로 “생동감있는 캐릭터”와 “풍성한 장르와 관객층을 고려한 세밀하게 고려한 기획력”을 꼽는다.²³⁾

김형석도 <일본 영화 길라잡이>(문지사, 1998)의 제3장 ‘일본 영화의 어제와 오늘’에서 일본 애니메이션의 역사를 개괄하고 제4장 ‘애니우드의 왕국’에서 <신세기 에반게리온>이 성공하게 된 이면에 있는 일본 사회의 분위기를 서술하고, 만화영화의 각 장르별 우수작을 선보인다.²⁴⁾ 김형석 역시 저패니메이션의 성공의 요인을 찾는데, 그것을 만화수용자들인 관객이나 매니아층의 ‘일상적인 만화적 생활’에서 찾는다.²⁵⁾ 그리고 <신세기 에반게리온>에 대한 정보를 소개한 후, 애니메이션을 각각 로봇물, 히어로물, 히로인물, 스포츠물, 패밀리물, 극장용 애니메이션, OVA물로 구분하고 각 장르의 우수작을 소개한다. 아울러 저패니메이션의 특성으로서 OVA의 장점을 든다. “OVA는 스포서와 무관하게 매니아층을 목표로 한 개성과 오락적 취미성이 강한 작품이 태반을 이룬다. 이용자도 자신의 취향에 따라 다양한 작품을 마음대로 감상할 수 있는 메리트가 있다. 또한 OVA는 몇 번씩 감상하는 것을 상정하고 만들어지는 것이 많고, TV 시리즈물에 비해 1편당 제작기간이 길어 질 높은 양질의 작품이 양산될 수 있는 장점을 지니고 있어 그 전망이 밝다”²⁶⁾고 한다. 아울러 미야자키 하야오의 <원령공주>를 ‘메가블록버스터’라고 평가하면서 나름대로 작품과 미야자키의 사상을 분석한다.

이들은 일본 애니메이션의 강점으로 광범위한 출판만화 시장과 원 소스 멀티유스(one source, multi-use)가 가능한 다양한 영상물 시장(출판만화, 잡지만화, TV, OVA, 극장, 게임, 캐릭터 등등), 만화가 비단 아동의 문화로만 국한되지 않고 다양한 장르와 기획력으로 다양한 애니메이션을 만들어내는 현실에서 찾는다.

21) 같은 책, pp.245-246.

22) 김의찬·김봉석, 앞의 책(한겨레출판사, 1998)

23) 같은 책, pp.96-97.

24) 김형석, 앞의 책(문지사, 1998), pp.88-95, 107-156.

25) 같은 책, pp.88-95, 107.

26) 같은 책, pp.88-95, 152.

2. 애니메이션/아니메 관련 서적: 주류 애니메이션의 역사와 정의

애니메이션을 다룬 저서에서 먼저 국가별 애니메이션을 소개하면서 일본 애니메이션을 다루는 경우도 있다. 황선길의 <애니메이션의 역사>(범우사, 1998)가 이 범주에 속한다. 앞의 애니메이션 관련서적들이 주로 대중문화로서의 애니메이션과 미야자키 하야오 같은 인기작가들을 주로 소개하는 데 비해 황선길의 <애니메이션의 역사>는 일본 애니메이션의 역사를 개괄적으로 소개함은 물론 대중적으로는 알려지지 않았지만 독특한 자기세계를 가지고 있는 가와모토 기하치로, 기노시타 켄조, 쿠리 요지와 같은 단편 애니메이션 작가들도 소개하므로써,27) 대중문화 중심으로 저술한 앞의 서적들이나 다음의 애니메 관련서적들과 다른 면을 보여준다. 즉, 이들 단편 애니메이션 작가들은 영상상품으로서의 ‘저패니메이션’을 만드는 사람이 아니라 미를 추구하는 예술가라는 점을 부각시킨다. 그것은 미야자키 하야오나 안노 히데야키와 같은 이들이 일본 애니메이션의 전부라고 생각할지도 모를 좁은 시야에서 벗어나게끔 한다.

이외에도 일본의 TV, OVA, 극장용 애니메이션만을 다룬 서적들이 있다. 황의웅은 <미야자키 하야오의 세계>의 서문에서 그에 대한 존경심을 드러내며, 그 동안 수집한 자료를 정리하여 미야자키의 성장배경과 스튜디오 지브리의 건설역사, 그의 사상, 주변인들의 평가 등을 기술한다.28) 그리고 <아니메를 이끄는 7인의 사무라이>는 애니메의 역사를 약술하고 애니메를 만드는 유명 감독들-미야자키 하야오, 다카하타 이사오, 데자키 오사무, 오시이 마모루, 오토모 카츠히로, 카와지리 요시아키, 안노 히데야키-의 세계관, 스타일, 작품경력을 중심으로 짜여 있다.29)

황의웅은 <아니메를 이끄는 7인의 사무라이>에서 ‘아니메’라는 단어가 ‘저패니메이션’과 더불어 일본의 애니메이션을 총칭하는 국제어가 되어 있는데, “애니메이션 속에 일본인만이 표현할 수 있는 세계가 있고 표현할 수 있는 방법이 있는, 다른 나라의 작품들과는 구별되는 내적인 독특함을 가졌다는 점에서 더 큰 단어적 의미를 부여하고 있다”30)고 한다. 이에 따라 그는 일본인이 만든 애니메이션을 모두 ‘아니메’라 지칭하지만,

27) 황선길, 4. 일본 애니메이션, <애니메이션의 역사>(범우사, 1998), pp.125-151.

28) 황의웅, <미야자키 하야오의 세계>(예술, 1998)

29) 황의웅, <아니메를 이끄는 7인의 사무라이>(시공사, 1998)

30) 앞의 책, p.8.

그 범위에 TV, OVA, 극장용 애니메이션만을 포함시키고 단편 애니메이션 작가들을 포함시키지 않는다.

송락현은 저서 <송락현의 애니스쿨 2>의 머리말의 제목을 ‘배달의 피를 이어받은 한국형 오타쿠의 성장일지’로 정하고, 이 책이 일본 만화 및 애니메이션의 매니아로서 수집해 온 자료를 집대성했음을 밝힌다.³¹⁾ 즉, 한국에서 방영된 일본 애니메이션을 보고 성장한 자생적인 일본 애니메이션 매니아의 시각을 지니고 사안에 따라 잡지에 연재 기고한 글을 모은 책이다.

박인하 외, <아니메가 보고 싶다>(교보문고, 1999)는 국내 저술자들이 저술한 일본 애니메이션의 역사서라 할 만하다. 이 책의 필자들은 아니메에 대한 개론적 정보의 제공과 일본 애니메이션에 대한 왜곡과 편견을 걷어내는 목적을 세우고,³²⁾ ‘서장 아니메의 선사시대’에서 애니메이션의 초기 역사와 한국에서 아니메가 거대시장을 형성하게 된 경로를 개괄적으로 소개한 다음, 아니메와 저패니메이션을 구분한다.³³⁾

이들에 의하면 ‘저패니메이션’이란 호칭은 문화적 함의를 지닌 용어로 받아들여지며 의미의 거품을 만들었다. 저패니메이션은 미국 언론에서 편의상 일본 애니메이션에 붙인 미국식 용어이며, 보수적인 가족주의 이데올로기에 충실한 이들(미국 언론)은 경직된 움직임과 파괴적인 주제, TV 방영용 수십 부 작의 싸구려(?) 시리즈를 아름다운 움직임과 조화로운 음악이 어우러진 미국 애니메이션과 같은 선상에 위치시킬 수 없었다. 일본산 애니메이션은 일본산 전자제품이나 자동차와 마찬가지로의 상품이었고, 일본산 애니메이션에 ‘메이드 인 저팬’을 부착하여 차별화된 용어 ‘저패니메이션’을 사용했다. 그리고 일본의 자동차나 전자제품이 수입될 때처럼 호들갑을 떨었다. 미국식 용어는 우리나라에 수입되어 확대 재생산되었다. 전형적인 문화의 거품 속에 몇몇 영화잡지에서 수입, 사용되기 시작한 ‘저패니메이션’이라는 용어는 명확한 정의 없이 현란한 수식어와 함께 소개되었고 순식간에 퍼져나갔다. 일본 애니메이션에 대한 폄하의 시각을 담은 이 용어의 사용으로 극장용 고품질 일본 애니메이션은 ‘저패니메이션’이고 나머지 TV 시리즈나 OVA는 ‘아니메’라고 이야기하는 황당한 분류까지 등장했다. 사실 극장용 애니메이션은 고품질이고 TV시리즈나 OVA는 저가의 상품이라는 웃지 못할 단정은 상당히 많은 사람들에게

31) 송락현, <송락현의 애니스쿨 2>(서울문화사, 1997)

32) 박인하, 머리말, <아니메가 보고 싶다>(교보문고, 1999), p.6.

33) 앞의 책, pp.15-24.

유포되어 있다. 또한 일본산 애니메이션에 대한 단편적 지식으로 애니메의 전체적 지형을 그리려는 위험천만한 일이 벌어지기도 한다.”³⁴⁾ 이에 따라 이들은 ‘저패니메이션’이란 용어보다는 ‘아니메’가 일본산 애니메이션을 왜곡되지 않게 바라볼 수 있게 할 것이라고 주장한다.

이들은 이런 시각을 바탕으로 일본 애니메이션의 역사를 그저 시대순으로 나열하는 것이 아니라 애니메의 장르를 구분하고 장르의 특성과 작가, 제작사 및 제작사의 전략들을 소개한다. 그러나 이들 역시 황의웅과 마찬가지로 일본의 주류 애니메이션 위주로 소개하다보니 일본의 단편 애니메이션 문화에 대해서는 소개하지 않는다.

즉, 이들 책의 저자들은 일본 애니메이션을 총망라하는 작업과 동시에 저패니메이션 또는 애니메에 대한 정의를 시도한다. 송락현은 ‘저패니메이션’이 신종 장르가 아니라 한국에서 계속 방영되었던 일본 만화영화이기 때문에 ‘저패니메이션’이라는 용어의 남용을 달갑지 않게 여긴다.³⁵⁾ 박인하에 의하면 ‘저패니메이션’이란 호칭은 문화적 함의를 지닌 용어로 받아들여지며 의미의 거품을 만들어냈으며, 미국 언론이 온건해 보이는 미국 애니메이션과 구분하기 위해 편의상 붙인 미국식 용어라고 주장한다. 아울러 애니메/저패니메이션의 구분을 부정하며 저패니메이션이라는 용어를 폐기하고 애니메라는 용어를 사용할 것을 제기한다.³⁶⁾

3. 기고문: 일본 애니메이션 소개와 문화연구의 토픽

잡지 기고문은 크게 ‘해외통신’과 ‘국내필자’로 나눌 수 있고, 그 내용은 신작 극장용 애니메이션의 소개나 그 동안 꾸준히 일본 애니메이션에 대해 수집한 자료를 기초로 일본 애니메이션의 현황을 소개하는 내용이나 새로운 문화연구의 토픽을 적용한 논의를 하는 경우도 있다.

무크지 <필름컬처> 2호(한나래, 1998)는 ‘일본, 이미지의 인공낙원’ 특집을 마련하여 일본 영화의 특성을 고찰하는 가운데, ‘일본 영화 작가 15인선’에서 ‘미야자키 하야

34) 같은 곳.

35) 송락현, 앞의 책, p.136.

36) 같은 곳.

오'를 일본을 대표하는 15인의 감독 중 한 사람으로 선정하고 작가로서 그가 지닌 '자연 회귀' 사상을 소개한다.³⁷⁾

1995년에 창간된 영화잡지 <키노>는 '애니메이션 갤러리'라는 칼럼을 마련하여 각국의 독립 애니메이션 작가들을 소개해왔는데 여기서 일본의 '카와모토 키하치로', '쿠리 요지'를 소개했고,³⁸⁾ 96년 11월호에서는 저패니메이션 특집을 마련했다. 이 특집에서 김준양, 윤승용, 김익상이 저패니메이션의 정의부터 주요 작가, 장르를 분석하는 글을 게재했다. 여기서 저패니메이션을 다루는 이유는 첫째 저패니메이션 분야에서도 동시대의 시네아티스트들이 존재하고 그에 대한 존경으로 다루려 하는 것이며, 둘째 저패니메이션은 그 자체로 영화사조라기보다는 새로운 영화산업의 세계체제 경제 시스템을 만들어나가고 있는 하나의 현상이며 산업적 몰화라는 모순된 또 하나의 구도 분석틀이고, 셋째 저패니메이션은 지금 우리의 지하문화 속으로 깊이 들어와 있기 때문이고 더 나아가 저패니메이션의 세계에 대해서 그저 소비적 담론만이 전개되고 있기 때문에 저패니메이션의 지도를 그려보는 작업이 필요하다고 판단했기 때문이란 것이다.³⁹⁾ 이 저패니메이션 특집은 윤승용이 주로 전체적인 윤곽과 일본의 현황을 소개하는 등 주로 계보를 그리는 글을 쓰고, 김준양은 미야자키 하야오, 다카하타 이사오, 오토모 카츠히로의 개별작품 등 국내의 블랙마켓에서 구할 수 있는 작품에 대한 글과 독립 애니메이션 작가를 소개하는 글을 쓰고, 김익상이 소프트웨어/하드웨어 포르노 애니메이션과 스피래티 하드웨어 애니메이션에 대해 쓴 글로 구성되어 있다. 이들의 글을 보면 우선, 저패니메이션의 유래는 하와이를 비롯한 미국의 서해안에서 일본 애니메이션의 적극 수용자층이 생기면서 시작되어 전세계적으로 확산되었다. 저패니메이션은 일본이라는 나라에서 일본인을 대상으로, 일본인의 정서를 바탕으로 만들어지는 작품이기에 다른 나라에서 방영했을 때 제대로 이해를 받을지 의심스럽다고 한다.⁴⁰⁾ 이런 의심을 바탕으로 일본 애니메이션의 계보와 역사, 그리고 각 장르의 특징이 다른 필자들의 글들을 통해 드러난다. 데즈카 오사무는 일본 애니메이션의 기초를 닦은 이인 동시에 저가의 제작비로 애니

37) 김의찬, "미야자키 하야오", '일본영화 작가15인선', <필름컬처> 2호, 1998년, pp.123-124.

38) 김준양, "인형들에게 영혼을 심어주고 종이에 생명의 숨결을 불어넣고: 카와모토 키하치로", 애니메이션 갤러리 <키노>, 1996년 3월호, pp.192-195, "쇼와시대의 슈르레알리즘: 쿠리 요지", 애니메이션 갤러리 <키노>, 1996년 3월호, pp.272-275.

39) <키노> 1996년 11월호, p.75.

40) 윤승용, '저패니메이션이란 무엇인가?', "저패니메이션", <키노> 1996년 11월호, pp.76-77.

메이션을 만들어 애니메이션 제작의 제작환경을 저열하게 만든 장본인으로 등장한다.⁴¹⁾

미야자키 하야오에 대해서는 다섯개 칼럼을 할애하고 각 장에서 미야자키 작품에 담긴 서구주의(“미야자키 하야오의 이데올로기”), 여성중심성(<바람계곡의 나우시카>), 복고주의 역사관(<천공의 성 라퓨타>), 본격적인 산업화 이전의 일본 사회에 대한 향수(<이웃의 토토로>) 모티브들을 분석한다. 특히 “미야자키 하야오의 이데올로기”에서 미야자키 하야오의 유럽을 배경으로 한 작품의 서구지향 이데올로기를 분석함으로써 흔히 일본 애니메이션의 특징 중 하나로 지목되는 ‘국적 불명성’ 또는 ‘서구주의’가 역사적·사상적 배경을 지니고 있음을 암시한다.⁴²⁾

캐릭터들은 오히려 배경에 비해 상대적으로 더 일본적이다. 때때로 여전히 금발과 파란 눈을 갖고 있지만, 밋밋한 얼굴윤곽과 작은 코, 검은 눈동자와 머리카락을 하고 있으며, 더욱이 그 캐릭터들이 그대로 다카하타의 리얼리즘 애니메이션에 들어 오면 일본인의 얼굴을 무척 간결한 느낌으로 충실히 재현한다. 그럼 다카하타가 일본을 배경으로 하는 것과는 달리 미야자키가 굳이 유럽을, 유럽의 느낌이 나는 곳을 배경으로 하는 이유는 무엇일까? 여기에는 먼저 서구화에 의한 근대화라는 과거 일본 역사 속의 명제(강조는 필자)가 개입된다고 할 수 있을 것이다. 그러나 더 중요한 것은 미야자키의 그러한 비일본적 공간과 그 안에서 취급되고 있는 주된 테마들과의 상호관계이다.⁴³⁾

즉, 미야자키의 작품을 포함한 일본 애니메이션에서 드러나는 ‘서구주의’는 지금까지의 일본의 근대화 프로젝트 및 보편주의와 관련이 있음을 알 수 있다. 여기서 이후로 논의가 필요한 쟁점이 부상한다. 그것은 일본 애니메이션에서 자주 등장하는 국적불명의 캐릭터는 과연 ‘근대화/서구화’ 담론의 산물인가 아니면 일본 애니메이션 업계가 선택한 상업주의적 전략인가라는 점이다.

일본의 사이버펑크 애니메이션도 일본의 근대화라는 맥락에서 이해할 수 있다. 일본은 이미 ‘정보화사회’ 단계로 진입했고, 국가를 운영하는 ‘관료제’에 대한 일탈과 탈출을 꿈꾸는 이들의 정서가 결합하여 사이버펑크 장르가 등장하는 것이다. <키노>의 필

41) 윤승용, “테즈카 오사무 저패니메이션의 아버지”, 앞의 책, pp.80-81.

42) 윤승용·김준양, “미야자키 하야오의 이데올로기: 스튜디오 지브리정신”, 같은 책, pp.84-85.

43) 같은 곳.

자들은 그 점에 대해서는 명시적으로 언급하지는 않고 사이버펑크 저패니메이션이 <블레이드 러너>와 같은 할리우드 SF물의 영향을 받았다고 기술한다.⁴⁴⁾

또한 "하드코어 애니메이션"에서는 일본 하드코어 애니메이션은 <13일의 금요일> 같은 할리우드의 십대용 스피래터 무비를 한편으로는 포르노와 결합시키고, 다른 한편으로는 소년 액션만화에서 이미지를 끌어들이며 극영화에서도 보기 힘든 과장된 잔혹함과 무자비한 살인, 시체해부, 육체절단, 피로 온통 뒤집어쓴 듯한 묘사에도 불구하고 하드코어가 자아내는 아우라에는 소년 만화의 수준을 벗어나지 못하는 기이한 유아성이 공존한다고 한다.⁴⁵⁾

"요수도시"에서는 일본 하드코어 애니메이션이 서양의 웨스턴과 달리 비장미와 파괴의 미학을 담고 있음을 설명한다.

그 기호들은 서로 방해하고 살기를 띠며 목숨을 걸고 싸우지만 나름대로 그럴 만한 까닭을 지닌, 아니면 단지 나와 입장이 달라서 그렇고 내가 그 상황이라면 똑같이 행동할 수밖에 없는, 분명한 동기를 가진 존재로 묘사되는 것이다. 게다가 선과 악은 서로 대결할 수밖에 없는 숙명을 지녔음에도 불구하고 서로 활발한 의사소통을 추구하며, 이같은 상대방의 입장에 대한 인정은 양자의 싸움이 빚어내는 비장미를 한층 진하게 만들었다.⁴⁶⁾

그러나, 과연 일본식 '파괴의 미학'이 다른 문화에서도 통용될 수 있을 지는 확실하지 않는다. "수병위인풍첩"에서는 <수병위인풍첩>이 단순히 사무라이 영화라는 일본 고유의 영화장르를 애니메이션에 단순히 '접합'했다기 보다는 이제까지의 애니메이션이 가졌던 액션 연출의 한계를 극복하고 거의 완벽에 가까운 무협지적 내러티브 구조, 그리고 개개인의 인물에 구체적인 생명력을 부여한 살아있는 캐릭터를 창조했다는 독특함을 지니고 있다고 한다. 낮은 수준으로 책정된 애니메이션 제작환경에서 배태된 일본식 '리미티드 애니메이션' 방식이 인간동작을 섬세하게 묘사하지 못한다는 난제를 연출자 카와지리 요시아키가 액션의 박진성과 장면전환 연출로 극복했다고 평가한다.⁴⁷⁾ 여기서

44) 김준양, "사이버 펑크 저패니메이션: 세기말 일본제국 SF 독본", 같은 책, p.98.
45) 김준양, "하드코어 애니메이션: 피와 사지절단 '아니메' 해부도", 같은 책, p.105.
46) 김익상, "요수도시: 사도-마조히즘적 전쟁도시의 괴담", 같은 책, p.106.
47) 김익상, "수병위인풍첩: 사무라이 활극 잔혹 이야기", 같은책, pp.108-109.

앞서 논의한 ‘극적불명의 캐릭터 문제’와 하드코어 애니메이션의 문제를 연결해 보자. 하드코어 애니메이션 장르의 주요 등장인물들은 백인인가 일본인인가. 요컨대 서구식 캐릭터의 등장빈도가 많은 장르와 일본식 캐릭터의 등장빈도가 많은 장르로 각각 무엇이 있는가라는 장르와 캐릭터의 구분문제가 제기된다.

한편, “초신전설 우로츠키 동자”에서는 일본 하드코어가 선호하는 거의 모든 요소가 들어 있다고 한다. 여학생들간의 동성애, 힘을 가진 쪽이 강제하는 위압적 섹스와 그것을 훑쳐보는 관음주의, 저항 못 하는 가련한 희생자를 향해 수십 개 촉수를 한꺼번에 삽입하는 극도의 가학적성, 괴물의 촉수나 기계장치로 대치된 남성 성기가 상징하는 도구를 이용한 성적 능력의 과장 등등 화면은 온통 마초 콤플렉스에 시달리는 일본 남성의 소심성과 공격본능을 대리만족시키는 장치들로 가득하다.⁴⁸⁾ 그리고 일본 하드코어 애니메이션과 서양의 포르노그래피를 비교하는데, 그 비교된 사항들을 표로 정리하면 다음과 같다.

<표 2> 일본 하드코어 애니메이션과 서양 포르노그래피의 비교

	일본의 하드코어 애니메이션	서양의 포르노그래피
교합	일방에 의한 일방에 대한 가학적 교합	쌍방교합적
여성	남성이 다루기에 따라 즐거워하거나 또는 괴로워하는 피동적 객체	적극적으로 섹슈얼 엑스터시를 추구하는 존재
재현되는 성	여성만 주로 노출 여성간의 동성애 등장	남녀 모두 노출
시선	가해남성에 동일시하는 주관적 관음주의	제3인칭적 관음주의
도구	성적 능력을 비현실적으로 증폭시키는 ‘주무기’	성관계의 보조도구

이렇게 하드코어 애니메이션이 담고 있는 코드를 읽어내면서 “겉으로 보면 가장 안정되고 평온해 보이는 것이 일본 사회이지만, 사실 딱 짜인 사회질서 속에서 그들은 항상 반항을 꿈꾸며, 실제로 언제 폭발할지 모른다. 일본 대중문화에서 자주 목격되는 잔혹성과 엮기성은 그 같은 잠재된 반란의 가능성이 간혹 표출된 것이거나 혹은 전면적인 폭발을 막기 위해 지배계층이 의도적으로 허용하는 카타르시스”라는 혹자의 지적을 인용한다.⁴⁹⁾ 필자들은 명시적으로 언급하지 않았지만 이를 한국 사회에 적용해 보면 갈수

48) 김익상, “초신전설 우로츠키 동자: 미성년자 관람불가 괴담 포르노”, 같은 책, p.112.

록 사회구조가 고착화되어 ‘딱 짜인 질서’가 확립된다면 일본의 하드코어/하드코어 애니메이션은 아니지만 한국식 하드코어/하드코어 애니메이션이나 영상물이 얼마든지 만들어질 수도 있다는 뜻이다. 이는 앞서 말한 근대화와 관련된 현상인데, 근대화가 진척될수록 본능의 억압이 강화되고 그로 인한 일탈의 증대와 허용가능 수준이 어디인가라는 쟁점을 담고 있다.

김익상은 소프트코어 포르노가 15세 이상 18세 미만의 연령층 남성을 자극하여 하드코어에 대한 호기심을 자극하여 하드코어의 잠재적인 수요층으로 만드는 일본의 상업주의적 전략이라고 주장한다. 일본의 하드코어와 소프트코어를 나누는 기준은 ‘성기의 노출’ 여부일 뿐이다. 그리고 소프트코어 애니메이션의 대표작인 <동급생>의 예를 들어 여성이 처녀성을 잃는 그 시기에 동경하기 쉬운 풋풋한 연애담을 근거로 우리 사회의 기준으로 보면 일탈행위를 마치 영광스러운 의식처럼 묘사하는 상업주의를 논한다.⁵⁰⁾

가까운 사춘기의 성행위를 ‘첫경험의 미화’로 포장해 내고 있다. 이때의 첫경험이란 물론 남자쪽보다는 여자아이가 남자아이에게 처녀성을 잃는다는 경우로, 대개 남모르게 어떤 소년을 좋아하던 소녀가 그 남자에게 다가가 연모의 감정을 고백하면 그 정성에 감응(?)한 소년은 마음을 열고 관계를 맺게 된다는 식이다. (...) 특히 정사장면의 묘사는 처녀성을 범하는 남성의 정복욕을 고조시키도록 짜여 있는데, 가령 처녀성을 잃는 여자아이가 약간은 수줍은 듯, 그러나 모든 것을 버릴 각오가 되어 있다는, 나름대로 비장한 자세로 서 있으면 남자는 불타는 수컷의 모습으로 여자아이를 향해 위압해 들어간다. 소녀는 고통의 비명을 지르다가 곧이어 쾌락인지 신음인지 알 수 없는 뉘앙스의 소리를 내고 눈에는 사랑하는 남자에게 처녀성을 바쳤다는 자기만족과 회한의 눈물이 동시에 흐른다. 그러면 소년은 감동스럽다는 표정으로 그것을 바라보는 것이다.⁵¹⁾

그리고 이들은 저패니메이션의 열악한 제작환경 자체에 약점이 있음을 지적하며, 일본 내의 독립 애니메이션 작가들을 소개한다.⁵²⁾ 즉, 정리하면 이들 필자들의 눈에 비

49) 같은 곳.

50) 김익상, “새라전사 비너스 파이브: 15금 소프트 포르노의 에로티시즘”, 같은 책, pp.114-115.

51) 같은 곳.

52) 윤승용, “90년대 저패니메이션은 지금: 세기말 저패니메이션의 자동붕괴론”, 같은 책,

친 저패니메이션은 일본의 서구화 담론을 담은 텍스트(미야자키 하야오)이며, 열악한 제작환경 속에서도 계속 수요를 창출하는 상업주의적 전략을 구사하는데 그 방법은 장르의 특화(소프트/하드코어, 하드코어, 사이버펑크 등등)와 다양한 매체전략(극장, TV, OVA, 캐릭터 산업)이고, 그 와중에도 독자적인 길을 걷는 독립 애니메이션 작가들이 존재하는 다양하고 풍부한 모습으로 나타난다. 또한 이들 필자들의 칼럼에는 일본 애니메이션에 등장하는 서구식 캐릭터들과 애니메이션 장르의 문제, 서구식 캐릭터가 과연 서구화 담론의 산물인지 단순한 상업주의적 전략의 일환인지의 문제가 담겨있다.

또한, 김준양은 월간 <키노> 1998년 3월호에 “테크노오리엔탈리즘-아키라”라는 글⁵³⁾을 기고한다. 김준양에 따르면 ‘테크노오리엔탈리즘’이란 2차 세계대전 이후의 일본에 대한 서구의 시각이며, 이는 1960~70년대 고도경제성장기를 통과하며 세계자본주의의 주요 세력으로 급부상한 일본에 대해 질투와 경멸이 함께 섞여있는 콤플렉스로서 작용한다.⁵⁴⁾ 이 테크노오리엔탈리즘이라는 심리적 메커니즘은 서구 영화에도 자주 반영되어 초기에는 일본인들을 인형이나 로봇처럼 묘사한 것에서부터 근래에는 그들에 대한 경제적 위기의식을 직접적으로 노출시키는 데까지 이르고 있다.⁵⁵⁾ 재미있는 점은 오리엔탈리즘/테크노오리엔탈리즘이라는 심리적 메커니즘은 ‘서구인들이 만든 텍스트에 담긴 서구인의 시각’인데 김준양은 일본인 오토모 카츠히로가 만든 <아키라>가 이런 “테크노오리엔탈리즘으로서의 일본에 대한 이미지를 소비하고, 생산하고, 전염시키고, 번식시키고, 증식시키고, 확장한다”⁵⁶⁾고 쓰고 있다는 점이다. 즉 <아키라>라는 텍스트 안에 테크노오리엔탈리즘이 담겨 있는 것이 아니라 <아키라>에 묘사되는 일본의 이미지가 서구인의 테크노오리엔탈리즘을 자극한다는 뜻이다. 그러나 실제로 <아키라>를 테크노오리엔탈리즘적인 시각으로 바라보는 서구인의 텍스트를 소개하지는 않는다.

고병권의 “신체는 어떻게 자신을 변이시켰는가: <공각기동대(Ghost in the Shell)>에 대한 철학적 감상”⁵⁷⁾은 저패니메이션을 소개하는 차원이 아니라 오시이 마모루의 <공

pp.118-119.

김준양, “얼터너티브 저패니메이션: 저패니메이션보다 낫선”, 같은 책, pp.120-121.

53) 김준양, “테크노오리엔탈리즘(Techno-Orientalism)-아키라(AKIRA)”, <키노> 1998년 3월호, pp.118-119.

54) 같은 글, p118.

55) 같은 곳.

56) 같은 곳.

57) 고병권, “신체는 어떻게 자신을 변이시켰는가: <공각기동대(Ghost in the Shell)>에 대한 철학

각기동대>라는 텍스트를 철학적으로 해석함으로써 최근 영화와 현대철학을 연계해서 담론을 전개하는 경향⁵⁸⁾과 궤를 같이한다.

바토는 소령과 인형사의 합체를 방해하려 하지만 그는 그것을 방해할 정도의 강함을 가지고 있지 못하다. 그는 <짜라투스트라>에 등장하는 최후의 인간들이 짜라투스트라를 사랑하고 그를 염려하듯이 소령을 사랑하고 염려하지만 변이할 수 없는 인간이다.⁵⁹⁾

한편, 한창완의 “저패니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구: 가이낙스 그룹 <신세기 에반겔리온>의 표현코드를 중심으로”는 1990년대 초반에 한국에 소개된 장 보드리야르의 시뮬라시옹 개념을 통해 <신세기 에반겔리온> 애니메이션을 고찰한 논문이다.⁶⁰⁾ 그런데 이 논문의 관심사가 저패니메이션으로 인해 파생되는 ‘시뮬라시옹(simulation)’이라는 과정에 대한 규명인지 아니면 그로 인한 ‘이데올로기의 기능’인지 분명하지 않다. 단, 애니메이션을 저급한 문화로 보는 기존의 시각이나 애니메이션의 산업적 가능성을 타진하는 산업론적인 시각과 다른 관점에서 애니메이션을 바라볼 수 있는 지점을 제공한다는 점에서 의의가 있는 논문이다.

4. 일본 대중문화 체험기

앞의 시각들이 ‘국내에서 거주하는 저자들이 애니메이션 텍스트나 관련정보를 수집하여 논의를 전개하는 데’ 비해 이들 일본에 거주하는 저자들은 직접 일본이라는 컨텍스트 속에서 일본 애니메이션이라는 텍스트의 의미를 살핀다는 점에서 앞의 논의들과는 다른 차별성을 보여준다.

적 감상”, <문화과학>15호, 1998년 가을호, pp.261-280.

58) 이진경의 <필로시네마, 혹은 탈주의 철학에 대한 7편의 영화>(민맥)과 김용호의 <와우>(박영률출판사)와 같은 저술들이 몇 개의 영화를 대상으로 삼아 현대철학의 쟁점을 해설하는 서적이다.

59) 같은 글, p.271.

60) 한창완, “저패니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구: 가이낙스 그룹 <신세기 에반겔리온>의 표현코드를 중심으로”, <만화 애니메이션 연구> 제2호, 1998년, pp.32-60.

이규형의 <JJ가 온다>(해냄출판사, 1998)는 일본의 대중문화 전반에 걸친 자신의 체험기를 저술하는데 일본 만화영화에 대해서는 나중에 일본 문화가 개방되면 그 영향력이 클 것이라고만 언급할 뿐이다. 반면에 김지룡은 <나는 일본 문화가 재미있다>의 ‘일본 애니메이션의 가슴아픈 성공비결’이라는 장에서 일본 애니메이션의 신이라 불리는 데즈카 오사무를 애니메이션 제작환경을 열악하게 만든 주범으로 보는 시각과 주장을 소개하기도 하며⁶¹⁾, ‘일본 만화가 언제부터 선정적이게 되었는가’라는 장에서 일본 만화의 선정성의 현대사적 기원에 대해 이야기한다. 김지룡은 “일본의 만화가 처음으로 성을 다루기 시작한 것은 1970년대의 일이다. (...) 1960년대 중반 안보투쟁을 기점으로 격렬해지기 시작한 학생운동은 1969년 도쿄대 야스다 강당 투쟁에서 패배하면서 흔들리기 시작했고, (...) 싸움에 진 그들은 어른들을 경멸하고 자신을 야유했다. 이 시기부터 만화에 섹스가 등장하기 시작했다. 섹스야말로 어른과 아이를 가르는 가장 명확한 기준이기 때문이다. 여기서 섹스는 단순히 성인이 되기 위해 거쳐야 하는 통과 의식이 아니었다. 보다 기호화된 비유적인 의미로 사용되었다. 그것은 단순히 어른이 된다는 의미가 아니라 ‘투쟁의 적이었던 더럽고 악랄한 어른이 된다’의 의미로 사용되었다. 싸움에 진 자신을 확대하는 ‘자기모멸’의 방법이기도 했다”⁶²⁾고 말한다.

이 주장의 진위여부를 여기서 판단할 수는 없으나, 다른 서적들이 일본 애니메이션을 단순히 나열하거나 아니면 일본 만화의 선정성을 일본 문화의 산물로 단순히 치부해 버리는 데 비해 그런 현상이 나타나게 된 원인을 설명하려 시도한다는 점에서 독특한 면이 있다.

또한 ‘편견과 무지가 만들어낸 용어 저패니메이션’이라는 장에서 “저패니메이션은 원래 1980년대 후반 미국에서 일본 애니메이션에 대한 총칭으로 사용되던 말로 상당히 야유했던 의미를 포함하고 있었다. (...) 애니메이션하면 디즈니 사의 애니메이션을 떠올리는 미국인들에게 폭력과 외설이 등장하는 일본 애니메이션은 이질적이었다. (...) 따라서 저패니메이션이라는 말에는 외설적인 장면이 빈번히 등장하는 저질 애니메이션, 폭력적인 장면이 많은 나쁜 애니메이션이라는 의미가 포함되어 있다. (...) 그런데 문체는 일본 언론조차도 미국인의 편견을 그대로 따르고 있다는 것이다. 실제로 일본의 신문사에서조차 저패니메이션이라는 말을 사용한다. 그들이 그만큼 애니메이션에 대해 무식하

61) 김지룡, <나는 일본 문화가 재미있다>(명진출판, 1998), pp.141-145.

62) 같은 책, pp.152-154.

기 때문이다. 칼보다 강한 펜을 휘두르며 정의수호에 바쁜 그들이 만화나 애니메이션을 보는 것은 그들에게 힘겨운 일이었는지 모른다⁶³⁾며 저패니메이션이라는 용어의 남용에 반대하는 이들과 같은 입장을 견지한다.

5. 평가

이들은 일본 애니메이션을 전체의 관점에서 바라보지 않으며 하나의 참고할 텍스트로 바라보며, 동시에 일본 애니메이션을 지칭하는 용어로 ‘아니메/저패니메이션’의 선택의 문제를 제기한다. 또한 아니메를 통해 일본의 서구화, 일본 애니메이션에 나타나는 여성성 등과 같은 문화연구의 토픽들을 은연중에 드러낸다.

이들 서적과 문헌들은 주로 필자들이 자기시각에서 저술한 것이 주종을 이룬다. 그러나 이들의 논의가 주로 출판물이나 잡지 같은 그 자체로 상품의 속성을 지닌 대중매체를 통해 이루어진 저술들이지 본격적인 학술적 연구로 이루어진 것은 아니다. 잡지에 기고한 글인 경우는 직접 애니메이션 관련 단행본과 달리 문화연구의 토픽들을 적용하는 것도 선보이지만, 아직 일본 문학이나 일본 사회에 대한 연구와 결합된 연구성과가 나오지는 않았다.⁶⁴⁾

또한 이들 저술과 비교할 만한 일본인의 시각에서 아니메나 저패니메이션에 대해 저술한 문헌들이 본격적으로 소개되지 않았다는 점도 문제로 지적할 수 있다. 일본 영화는 사토 다다오의 <일본 영화 이야기>, 출판만화는 요시히로 코스케의 <일본 만화 현대사>가 각각 번역되어 나왔지만, 아직 일본 애니메이션 부분에서는 일본인의 저작이 번역, 소개되지 않았다. 일본 애니메이션을 바라보는 두 나라 논자들의 시각을 아직 비교할 수 없다는 점이 아쉬움으로 남는다.

63) 같은 책, pp.213-214.

64) <키노> 1997년 9월호의 ‘저패니메이션: 포스트 에반게리온’은 일본의 평론가들의 글과 일본 애니메이션 감독과의 인터뷰를 번역 게재했다.

V. 결론

잡지 저널리즘을 통해 생성되는 저패니메이션에 대한 논의와 방송위원회 등의 제도권에서 이루어지는 논의가 다른 것은 저패니메이션을 수용하는 논자들의 태도가 다른 것과 더불어 각 논자들이 저패니메이션을 보게 되는 ‘매체’가 다르기 때문이다. 제도권과 시민단체는 주로 ‘텔레비전에서 일상적으로 방영되는 만화영화에서 묘사되는 성과 폭력의 문체’에 주목하고, 저널리즘에 기고하는 필자들은 극장이나 비공식적으로 유통되는 작품을 감상하는 차원에서 접근한다.

극장용 일본 애니메이션은 아직 한국에서는 언더그라운드 문화이지 결코 대중문화의 한 분야가 아니다. 따라서 극장용 애니메이션에 대한 논의는 대중문화의 토픽 차원에서 접근하기에는 대중성이 적다. 디즈니 애니메이션과 같은 공인된 대중문화에 대해 문화연구의 토픽으로 접근하는 것과같은 수준에서 일본 애니메이션에 접근할 수는 없다. 일본 애니메이션이 대중적으로 소개되지 않는 상태에서 일본 애니메이션에 대한 글쓰기가 과연 얼마나 많은 관심을 끌지도 알 수 없다.

일본 애니메이션이 국제적으로 큰 영향을 끼치고 있음은 미국에서도 저패니메이션/아니메 텍스트에 등장하는 섹슈얼리티와 미국의 아니메 오타쿠들이 수용하는 양상을 기술한 논의들이 등장하는 것을 보면 알 수 있다.⁶⁵⁾ 이들의 연구는 문화연구의 최근 토픽, 즉 섹슈얼리티와 다문화주의에 입각해서 미국내 저패니메이션 현상을 연구, 해석하는 특징을 보여준다.

예를 들어, 애널리 뉴이츠는 “Magical girls and atomic bomb sperm - Japanese Animation in America”에서 미국에 소개된 OVA물 <버블검 크라이시스(Bubblegum crisis)>와 <오 나의 여신님!(Oh My Goddess!)>, <키마구레 오렌지 로드>, <란마 1/2>, <초신전설 우로츠키 동자(Urotsukidoji: The Legend of the Overfiend)> 등을 다루는데, 이들 OVA물이 미국의 관객들에게 영향을 끼치는 현상에서 ‘역문화제국주의(reverse cultural imperialism)’의 가

65) 예를 들면, Newitz, Annalee. “Magical girls and atomic bomb sperm - Japanese Animation in America”, *Film Quarterly* Vol.49, No.1, Fall 1995, pp.2-15와 Pointon, Susan. “Transcultural Orgasm as Apocalypse: Urotsukidoji: The Legend of the Overfiend”, *WIDE ANGLE* Vol.19 no.3 July 1997(Ohio University School of Film), pp.41-63이 있다.

능성을 질문하고, 일본 애니메이션에 담긴 여러 가지 재현 코드를 일본의 근대사와 관련하여 해석하며, 미국의 청소년들이 일본의 OVA물을 감상하는 행위를 ‘여권신장’ 이전의 전통적인 이성애적 로맨스를 상징적으로 전유하는 행위라고 해석한다.⁶⁶⁾

수산 포인튼은 <WIDE ANGLE>의 포르노그래피 특징의 일환으로 일본 애니메이션 <초신전설 우로츠키 동자>에 나타난 포르노그래피적인 특성을 일본의 전통 회화인 우키요에, 성기의 직접 묘사를 금지하는 일본의 검열기준을 들어 설명한다. 수산 포인튼은 랜돌프 트럼바흐(Randolph Trumbach)의 전형적인 성적 재현의 사례를 드는데, 첫째는 인간의 성기를 직접 묘사하는 것이고, 둘째는 성적 결합장면을 보여주는 목적이 관객을 성적으로 자극하기 위한 것이라고 한다. 그러나 이 정의는 결국 서구의 포르노그래피에만 해당되는 것이며, 성기를 직접 묘사하지 않는 일본 애니메이션에는 적용하기 어렵다는 점을 지적한다.⁶⁷⁾

미국의 일부 문화연구자들과 같은 관점에서 일본 애니메이션에 접근하는 성과물은 아직 국내에서 나오지 않았다. 그 중 일환인 수용자 연구조차도 아직 이루어지지 않았는데, 전규찬의 <두치와 뿌꾸> 연구는 한국 TV 애니메이션의 관람아동들을 직접 인터뷰하는 방식으로 진행한 연구로서⁶⁸⁾, 이는 이후 일본 애니메이션 수용자 연구의 참고가 될 만한 글이다.

66) Newitz, Annalee. "Magical girls and atomic bomb sperm - Japanese Animation in America", *Film Quarterly* Vol.49, No.1, Fall 1995, pp.2-15. 애널리 뉴이츠는 <란마 1/2>에서 란마가 벌을 받을 때 여성으로 변하도록 설정한 것은 결국 여성은 남성보다 못한 존재라는 의미이며, 란마와 란마의 아버지 겐마가 '중국'에 갔다가 이런 저주를 받은 것을 2차 세계대전 당시 일본이 중국과 동남아시아 지역에서 행한 만행에 대한 일종의 죄책감과 두려움이라고 해석한다.

67) Pointon, Susan. "Transcultural Orgasm as Apocalypse: Urotsukidoji: The Legend of the Overfiend", *WIDE ANGLE* Vol.19 no.3 July 1997(Ohio University School of Film), pp.41-63.

68) 전규찬, "텔레비전 만화영화 보기와 이야기하기", <언론과 사회> 제12호, 1996년 여름호, pp.89-119.

참고문헌

- 김시우, <이것이 일본 영화다>(아선미디어, 1998)
- 김의찬, 김봉석, <클릭! 일본 문화>(한겨레출판사, 1998)
- 김형석, <일본 영화 길라잡이>(문지사, 1998)
- 김지룡, <나는 일본 문화가 재미있다>(명진출판, 1998)
- 박인하 외, <아니메가 보고 싶다>(교보문고, 1999)
- 사토 다다오, 유현목 옮김, <일본 영화 이야기>(다보문화사,)
- 송락현, <송락현의 애니스쿨 2>(서울문화사, 1997)
- 요시히로 코스케, 김보선 옮김, <일본 만화 현대사>(우진출판사, 1997)
- 이규형, <JJ가 온다>(해냄출판사, 1998)
- 황선길, <애니메이션의 역사>(범우사, 1998)
- 황의웅, <미야자키 하야오의 세계>(예술, 1998)
- 황의웅, <아니메를 이끄는 7인의 사무라이>(시공사, 1998)
- 고병권, “신체는 어떻게 자신을 변이시켰는가: <공각기동대(Ghost in the Shell)>에 대한 철학적 감상”, <문화과학> 15호, 1998년 가을호, pp.261-280.
- 김명혜, “패스티시: 디즈니 장편 만화영화의 문화평창 전략”, <언론과 사회> 제20호, 1998년 여름호, pp.117-150.
- 김의찬, “미야자키 하야오”, ‘일본영화 작가 15인선’, <필름컬처> 2호, 1998년, pp.123-124
- 김익상, “<요수도시>: 사도-마조히즘적 전쟁도시의 괴담”, <키노> 1996년 11월호, pp.106-107.
- , “<수병위인풍첩>: 사무라이 활극 잔혹이야기”, 앞의 책, pp.108-109.
- , “<초신전설 우르츠키 동자>: 미성년자 관람불가 괴담 포르노”, 같은 책, pp.112-113.
- , “<세라전사 비너스 파이브>: 15금 소프트 포르노의 에로티시즘”, 같은 책, pp.114-115.
- 김종엽, “다시 우리는 디즈니의 주문에 걸리고”, <계간 리뷰>(문예마당, 1995).
- 김준양, “인형들에게 영혼을 심어주고 종이에 생명의 숨결을 불어넣고: 카와모토 키하지로”, 애니메이션 갤러리 <키노> 1996년 3월호, pp.192-195.
- , “쇼와시대의 쉬르레알리즘: 쿠리 요지”, 애니메이션 갤러리 <키노> 1996년 10월호, pp.272-275.
- , “<바람계곡의 나우시카>: ‘불의 7일간’ 후에 다시 시작하는 묵시록적 ‘여성’ 영웅신화”, <키노> 1996년 11월호, pp.86-87.
- , “<천공의 성 라퓨타>: 공중 정원의 영겁회귀 노스텔지어”, 앞의 책, pp.88-89.
- , “<이웃의 토트로>: 잃어버린 유토피아의 시간 속으로”, 같은 책, pp.90-91.
- , “사이버 펑크 애니메이션: 세기말 일본제국 SF독본”, 같은 책, pp.98-99.
- , “하드코어 애니메이션: 피와 사지절단 ‘아니메’ 해부도”, 같은 책, pp.104-105.
- , “하드코어 애니메이션: 로리타 콤플렉스와 18금 포르노그래피의 세계”, 같은 책, pp.110-111.

- , “얼터너티브 저패니메이션: 저패니메이션보다 낫선”, 같은 책, pp.120-121.
- , “테크노오리엔탈리즘(Techno-Orientalism): 아키라(AKIRA)”, <키노> 1998년 3월호, pp.118-119.
- 안정임·송현경·전경란, <어린이 청소년과 방송>, 방송위원회, 1994.
- 윤승용, “저패니메이션이란 무엇인가”, <키노> 1996년 11월호, pp.76-77.
- , “테즈카 오사무 저패니메이션의 아버지: ‘아툼의 아버지’ 테즈카 오사무의 공과 실”, 같은 책, pp.80-81.
- , 김준양, “미야자키 하야오의 이데올로기: 스튜디오 지브리의 정신”, 같은 책, pp.84-85.
- , “90년대 저패니메이션은 지금: 세기말 저패니메이션 자동붕괴론”, 같은 책, pp.118-119.
- 이영, “TV 만화영화의 문제점과 개선방향”, <만화 애니메이션 연구> 제2호, 1998년, pp.179-192.
- 전규찬, “텔레비전 만화영화 보기와 이야기하기”, <언론과 사회> 제12호, 1996년 여름호, pp.89-119.
- 한창완, “저패니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구: 가이낙스 그룹 <신세기 에반게리온>의 표현코드를 중심으로”, <만화 애니메이션 연구>, 제2호, 1998년, pp.32-60.
- 함중호, “일본 만화가 우리나라의 아동 및 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구”, 공주대학교 교육대학원 미술교육 전공 석사학위논문, 1994년 2월.
- Mattelart, Armand and Dorfman, Ariel, *How to Read Donald Duck*, (International general, 1975) 아리엘 도프만, “도날드 덕을 어떻게 볼 것인가”, <가나아트> 1990년 11.12월호 pp.90-96.
- Newitz, Annalee. “Magical girls and atomic bomb sperm-Japanese Animation in America”, *Film Quarterly* Vol.49, No.1, Fall 1995, pp.2-15.
- Pointon, Susan. “Transcultural Orgasm as Apocalypse: Urotsukidoji: The Legend of the Overfiend”, *WIDE ANGLE* Vol.19 no.3 July 1997(Ohio University School of Film), pp.41-63.