

일본 애니메이션 장르 연구

마법소녀물을 중심으로

박인하

(성균관대학교 대학원 국어국문학과 석사과정 수료, 만화평론가)

I. 서론

II. 본론

1. 일본산(産) 애니메이션은 무엇인가?
2. 출판만화와 일본 애니메이션의 관계
3. 일본 애니메이션과 장르
 - 가. 할리우드 스튜디오 시스템과 장르
 - 나. 일본 애니메이션에서 장르의 의미
4. 장르로 파악하는 마법소녀물
 - 가. 소녀들을 위해 시작된 마법소녀물
 - 나. 마법소녀장르의 규칙들
 - 라. 작품으로 살펴보는 마법소녀물의 진화와 변화

III. 결론

I. 서론

10년전에는 단어조차 생소하던 ‘애니메이션(Animation)’이 최근에는 영화, 문학 등과 함께 신문 문화면에 고정지면을 얻을 정도로 언론의 조명을 받고 있고, 학술적인 부분에서도 전공학과설치, 애니메이션 아카데미 개원, 서울애니메이션센터 개원으로 이어지는 다양한 지원이 계속되고 있다.

이러한 변화는 1980년대 후반 오랜 시간동안 침체된 디즈니의 장편 애니메이션이 <인어공주>의 흥행 성공으로 인해 다시 주목받게 되고, 연이어 여름마다 새로운 작품

이 흥행에 성공하며 애니메이션이 만들어내는 높은 부가가치에 대한 관심이 고조되며 시작된 것이다.

“영상물에 대한 사회적 관심이 고조되는 가운데, 최근에 자주 등장하는 애니메이션에 대한 논의들은 산업적인 차원의 논의가 주류를 이루어왔다. 그것은 주로 국내 애니메이션산업의 규모와 그로 인해 창출될 수 있는 부가가치의 규모를 산정하는 작업들과 애니메이션 발전진흥안의 발안과 같은 형태로 나타났다.”¹⁾ 그리고 1999년에 이르기까지 10여 년 동안 애니메이션에 대한 논의들은 대부분 부가가치의 산정과 발전방안 모색으로 집중되었다. 그러나 최근 들어 애니메이션에 대한 높은 관심은 부가가치에 대한 논의만으로는 설명할 수 없는 광범위한 문화적 현상이 존재한다는 평가들이 나오고 있다.

윤선희 한국방송개발원 연구원은 애니메이션에 대한 관심은 ① 역사적으로 억압되어왔던 영상 이미지에 대한 관심의 부활이고 ② 기술의 발전에 따라 영상 이미지의 다의성과 풍부성이 기록되고 재생산될 수 있는 기술적 기반이 조성되었고 ③ 영상산업과 정보산업을 주축으로 하는 미디어 산업이 후기자본주의의 새로운 형태의 생산양식을 구성하는 첨단산업이 되고 있으며 ④ 문화적 기호로 현대 사회의 문화현상을 극적으로 재현하기 때문이라고 평가하고 있다.²⁾

그럼에도 불구하고 애니메이션에 대한 많은 논의는 대부분 ‘한국 애니메이션의 창작진흥’으로 결론을 맺는다. 창작진흥을 이야기하면서 오늘 현재 대중들에게 향유되어지고 있는 애니메이션에 대한 논의나 이 애니메이션의 수용자들에 대한 연구는 찾아보기 힘들다. 국내 애니메이션 진흥이나 산업적 차원의 논의가 있기 위해서는 애니메이션을 보고 즐기는 수용자와 그들이 즐기는 애니메이션에 대한 분석이 있어야한다. 수용자들이 어떤 작품을, 어떻게 좋아하는가에 대한 연구나, 그들이 좋아하는 작품이 어떤 식으로 형성, 발전되었는가에 대한 연구를 바탕으로 대중들이 좋아할 수 있는 새로운 작품을 기획하고 제작되는 것이 한국 애니메이션 발전의 수순이다.

이 논의는 국내 애니메이션 수용자들이 즐기는 애니메이션에 대한 연구를 제안하는 수준에서 작성되었다. 그러기 위해 논의의 기본이 되는 가장 기본적인 사항을 사전에

-
- 1) 노광우, <애니메이션/장르/문화적 할인>(크리스찬 아카데미 주최, 한국 애니메이션의 위기와 기회 포럼 발제문, 1995년 12월 18일)
 - 2) 윤선희, <한국애니메이션의 창작기반 공고화를 위한 12가지 제언>(한국예술종합학교 영상원, '98 가을 공개심포지엄 발제문)

밝힌다.

일본 애니메이션은 1960년대부터 TV를 통해 우리나라에 소개되었고, 90년대에 들어서서는 불법복제시장을 통해 수많은 작품들이 소개되었으며, 1999년에는 일본 애니메이션을 다룬 정보지(<뉴타임> 한국판)가 창간될 정도로 국내에 형성된 수용자 층이 든든하다. 또한 1999년 들어 일본 애니메이션과 관련된 도서들이 연이어 출판되며 기초적인 논의의 토양들을 마련하고 있다. <아니메가 보고 싶다>(박인하 외, 교보문고, 1999)는 일본 애니메이션을 데즈카 오사무와 60~70년대 TV 시리즈에서부터 시작되었다고 파악하며 장르와 작가를 넘나들며 전체적인 그림을 조망하고 있다. <아니메를 이끄는 7인의 사무라이>(황의웅, 시공사, 1997)는 7명의 일본 감독을 중심으로 일본 애니메이션을 바라보고 있으며, <아니메를 읽는 7가지 방법>(박정배, 강재현, 미کم, 1999)는 각각 역사, 감독, 미야자키 하야오, 작품들, 스튜디오 등을 정리했다. 이들 책은 대부분 일본 애니메이션에 대한 기초적인 정보, 객관적 데이터를 중심으로 서술되었다는 점과 일본 애니메이션을 ‘아니메(アニメ)’라는 용어로 부른다는 점은 이전 책들과 다른 이들 세 도서의 공통점이다. 데이터 중심 서술과 일본 애니메이션을 지칭하는 ‘아니메’라는 용어의 사용은 일본 애니메이션에 대한 논란의 정점을 잘 보여준다.³⁾

여론이 끓어오를수록 일본 애니메이션의 수용자들은 자신들이 보는 작품을 지칭하

-
- 3) 일본 애니메이션에 대하여 우리나라에 본격적으로 논의를 지피기 시작한 영화잡지들은 일본 애니메이션을 ‘재패니메이션(Japanimation)’이라는 용어로 부르기 시작했다. 그리고 일본 애니메이션의 경쟁력을 산업과 부가가치의 측면에서 접근한 <재패니메이션이 세상을 지배하는 이유>(박태균, 길벗, 1996) 이후 일본 애니메이션에 대한 접근은 오로지 ‘세계를 지배한다는 재패니메이션’을 통해서만 가능할 것 같았다. 그래서 일본 애니메이션 수용자들은 ‘재패니메이션’이라는 용어에 대해 불편한 심기를 드러냈다. “재패니메이션은 미국에서 시작된 용어인 만큼 mm 나름의 의미도 가지고 있다. 미국은 공중파 방송에 대해 매우 엄격한 기준을 가지고 있다. 그래서 일본계 만화영화를 공중파로 방영하기 위해 자신들의 기준으로 재편집한다. 재패니메이션은 일본의 만화영화가 미국의 어린이들을 위해 재편집된 ‘미국식 일본계 만화영화’인 것이다. 그래서 기존의 일본 만화영화와는 다르게 권선징악을 주제로 하고, 잔혹하거나 야한 장면은 커트되며, 복잡한 세계관은 거세된다.” 박정배·강재현, <아니메를 읽는 7가지 방법>(미کم, 1999) “미국식 용어는 우리나라에 수입되어 확대·재생산되었다. 전형적인 문화의 거품 속에 몇몇 영화잡지에서 수입·사용되기 시작한 재패니메이션이라는 용어는 명확한 정의없이 험란한 수식어와 함께 소개되었고 순식간에 퍼져나갔다. 일본 애니메이션에 대한 폄하의 시각을 담은 이 용어의 사용으로 극장용 고품질 일본 애니메이션 ‘재패니메이션’이고 나머지 TV 시리즈나 OVA는 ‘아니메’라고 이야기하는 황당한 분류까지 등장했다.” 박인하 외, <아니메가 보고 싶다>(교보문고, 1999)

는 용어로 ‘재패니메이션’이라는 미국식 신조어를 받아들이지 않았고, 언론에 대해서는 불만을 표시하며 사이버 스페이스에 존재하는 그들만의 계토로 들어갔다. 국내 PC통신망에 존재하는 여러 분야의 동호회, 소모임 중 가장 많은 인원과 활발한 모임을 자랑하

■ 하이텔 만화/애니메이션 소모임

1-1. 괴도 세인트 테일 '성 포리아'	4-6. 오카미 미네코 소모임 '키큐사랑'
1-2. 귀여운 달의 요정 'PMB'	4-7. 우리애니모임 '호피와 차돌바위'
1-3. 기동전함나데시코 소모임 '나데동'	4-8. 유키 카오리 소모임 'DEL-LAH'
1-4. 김진만화 사랑모임 '별님사랑'	4-9. 은하철도 999 탑승객들의 모임
1-5. NERV	4-10. 일본만화연구모임 '일연모'
1-6. NEW POWER OF SLAM DUNK	4-11. 아다치 그의 느낌이 있는 공간
1-7. 다양한 만화사랑 모임 '다만사'	4-12. 이나중탁구부 사랑모임 '펜더즈'
1-8. 굿모닝 티쳐!를 좋아하는 사람들	4-13. 애니오프닝/엔딩동영상제작모임 'INDEO'
1-9. 김혜린 만화사랑	4-14. 일본동인지사랑모임 'Another World'
1-10. 닥터 스크루 만화사랑	4-15. 요코야마 파라다이스 'GR Project'
1-11. 건담 HISTORY 'AGH'	4-16. 임재원 만화사랑 '짱'
1-12. The Vision of Escalowne	4-17. ITEC
1-13. 괴엽미디어 소모임 '갓차바투스'	4-18. 유시진 만화사랑 '부비교'
1-14. Game & Ani 속의 미소녀를 찾아라	4-19. 오늘부터 하이텔엔
2-1. 로도스도전설클럽	4-20. 일본의 대중문화 사랑방
2-2. 마크로스시티	5-1. 전국 아마추어 만화가연합 'ACA'
2-3. 만화창작/연구모임 'C.I.A'	5-2. 전설의 마법동네 '구루구루'
2-4. 만화소비자연대모임 '만.소.연'	5-3. G.I.F(Goddess Is Forever)
2-5. 만화스토리모임 'BRAIN STORM'	5-4. 출판만화비평모임 'Ways of Seeing'
2-6. 만화퀴즈방	5-5. 전직광부 '흑풍회'
2-7. 보노보노동 '가두어버릴거야'	5-6. 천계영 만화사랑 모임
2-8. 블루워터 연구회	5-7. 초록 지붕 'Green Gables'
2-9. Lost Universe 소모임 'LUFAN CLUB'	5-8. 제르가디스 친위대 'Lovely Rock'
2-10. 멋지다 마사루 만화사랑 '아이원츄'	6-1. 카미야 활심류 검도장
2-11. 만화관련 상업종사자 모임 '만화가게'	6-2. 캡틴 테일러 소모임
2-12. 베르세르크 만화사랑 '검풍전기'	6-3. 코믹스트립 연구모임 '팍스트롯'
2-13. PPOI 팬클럽 '보이?! 뽀이?! PPOI!?'	6-4. CLAMP IN WONDERLAND
2-14. 만화 아기와 나를 좋아하는 사람들	6-5. Five Star Stories 'FCG'
2-15. 미야자키 하야오 만화사랑 '지브리'	6-6. FEMMAGE
2-16. 만화가 이명진의 '라그나로크'	6-7. Card Captor Sakura 소모임 '레리즈'
3-1. Cyber Formula 'ASURADA'	7-1. 투니버스 사랑모임 '투니매니아'
3-2. 순정만화사랑	7-2. 특차 2과 패트레이버 소대
3-3. S.F 만화연구모임 '아르고'	7-3. Five Star Stories 'FCG'
3-4. Soccerer Hunters	7-4. 환상게임 플러스
3-5. 사사키노리코만화사랑 '사사키클리닉'	7-5. 한국여성만화인 협의회 'CE'NACLE'
3-6. 소녀혁명 우테나 만화사랑	7-6. 타카하시 루미코소모임 'RUMIC WORLD'
4-1. I.L.S	7-7. 타무라 유미 만화사랑
4-2. 애니메이션성우 'VOICE'	7-8. 한겨레 만화작가과정 수료자 모임
4-3. 애니메이션 지향인 모임 'Breeze'	7-9. H물 만화사랑 소모임 'HH'
4-4. 유현 만화사랑 '선녀탕'	7-10. 타치바나 & 사쿠라 모임
4-5. 오렌지로드 소모임 '아바카부'	

는 것이 애니메이션 동화이다. 그리고 이들 애니메이션 동화들은 각각 작품과 작가, 그리고 장르를 중심으로 빠르게 핵분열을 하고 있다.

표는 하이텔에 개설된 작은 모임 중 만화, 애니메이션 관련 모임 명이다. 만화, 애니메이션 관련 작은 모임은 애초에 하나의 메뉴로 시작되었는데 벌써 7개의 메뉴를 가지고 있는 하이텔 작은 모임 중 최고로 빠른 시간내에 많은 모임이 생긴 분야이다. 이 중 굵은 글씨로 표시된 모임이 일본 애니메이션 관련 모임이다(일본 출판만화와 관련된 모임도 있다). 이것이 바로 현실이다. 이러한 현실을 외면하고 진행되는 논의는 그래서 허무하다. 따라서 이번 논의를 전제하기 위해 다음과 같은 세가지 항목을 기본사항으로 전제한다.

- ① 애니메이션 수용자들에게 가장 폭넓게 사랑받는 작품으로 '일본 애니메이션'을 선정했다.
- ② 일본 애니메이션도 언론에서 주로 논의되는 극장용이 아니라 우리가 TV를 통해 친숙하게 보아 왔던 TV 시리즈 애니메이션을 주 대상으로 삼았다.
- ③ 일본 애니메이션 발전을 장르의 발전으로 전제하고 장르를 중심으로 일본 애니메이션이 어떻게 발전하는지를 살펴보았다.

II. 본론

1. 일본산(産) 애니메이션은 무엇인가?

1998년 10월 정부는 일본문화개방에 대한 방침을 발표했다. 문화관광부는 개방부문을 즉시개방 부문과 즉시개방 이후의 부문으로 구분하고 우선 영화 및 비디오 부문과 출판부문을 즉시개방 부문으로 설정했다. 이중 영화는 공동제작영화, 한국영화에 일본 배우 출연, 4대 국제영화제(칸느, 베니스, 베를린, 아카데미) 수상작, 한·일 영화주간 개최를 허용하기로 했다. 그리고 출판부문에서 일본어판 출판만화와 만화잡지를 개방했다. 그리고 나머지 부문은 한일문화교류공동협의회(가칭)에서 개방일정을 논의하기로 했다.

결론적으로 공연, 음반, 영화, 애니메이션, 비디오, 게임 및 뉴미디어, 출판만화, 방송 중
에서 가장 파급효과가 적은 영화와 이미 개방된 것과 마찬가지로인 만화부문을 개방하고
나머지 부문은 일정을 조정하기로 한 것이다. 그런데 정부의 방침 중 가장 애매모호한
부분이 ‘애니메이션’이다.

일본산 애니메이션은 이미 우리나라에 90% 이상 개방되어있다. 첫째, TV 시리즈
물은 다른 일본산 TV 프로그램과 달리 수입이 원천적으로 허용되어있었다. 둘째, 비디
오 물도 다른 일본의 영상물과 달리 애니메이션은 수입이 허용되어있었다. 수입이 불가
능한 것은 일본의 극장용 애니메이션일 뿐이다.

1998년 10월 정부의 일본문화개방 방침으로 인해 일본 애니메이션에 대한 여론의
관심이 환기되었지만 실질적으로 변한 것은 하나도 없다. 일본 애니메이션은 늘 우리 곁
에 있었고, 수많은 수용자들이 일본 애니메이션을 수용하고 있었다. 단지 1970년대, 1980
년대에 비해 1990년대의 차이는 어릴 때부터 TV에서 일본 애니메이션을 보면서 자란 세
대(일본 애니메이션 특유의 서사구조, 장르구조 등에 익숙해진)가 성장해 일본 애니메이
션을 적극적으로 보고 즐기는 세대가 더욱 늘어났다는 것이며, 인터넷 등을 통한 적극적
인 구매가 가능하다는 점이다.

일본의 대표적인 애니메이션 제작사인 도에이(東映) 동화는 1956년 설립되었다. 도
에이 동화의 설립 이전에도 개인적인 작가들에 의해 애니메이션이 제작되었으나 본격적
인 상업 애니메이션의 시작은 도에이 동화의 설립부터라고 볼 수 있다. 동양의 디즈니를
표방해 대규모 자본이 투입된 도에이 동화는 디즈니처럼 고품질 극장용 애니메이션 제
작에 들어간다. 1957년 13분 분량의 첫 작품 <새끼고양이의 낙서(こねこのらくかき)>
를 풀 애니메이션 기법으로 제작한 이후 매년 한 편씩의 극장용 장편을 발표한다. 1958
년 10월 일본 최초의 장편 컬러 애니메이션 <백사전(白蛇伝)>을 발표한 뒤 1959년에는
<소년 사루토비사스케(少年猿飛佐助)>를, 1960년에는 데즈카 오사무(手塚治虫)의 원작
을 옮긴 <서유기(西遊記)>를 개봉했다.

도에이에서 애니메이션의 제작을 경험한 데즈카 오사무는 자신의 인기 만화 <철완
아툼(鐵腕アトム, 무시프로덕션)>을 1963년부터 후지 TV에 방영하기 시작한다. 매주 한
편씩 방영되는 <철완 아툼>의 인기는 대단한 것이었다. 모두가 불가능할 것이라고 생
각한 가격에, 불가능할 것이라고 생각한 매주 방영을 데즈카 오사무와 무시 프로덕션이

성공리에 수행하자 이후 수많은 후발주자들은 모두 데즈카의 전철을 밟아 인기 있는 원작만화, 리미티드 애니메이션 기법, 외주 제작 시스템 등으로 대표되는 일본 특유의 애니메이션 제작 시스템을 확립했다. 1960년대에서 70년대까지 일본의 수많은 인기만화들은 애니메이션으로 제작되었다. 그리고 이들 애니메이션은 각각 독특한 포맷을 확립하며 장르로 정착했다. (장르에 대한 구체적인 논의는 이후 재론)

폭넓은 장르로 변화, 발전하며 수용자 층을 서서히 넓히기 시작하는 일본 애니메이션은 1977년 극장판 <우주전함 야마토(宇宙戦艦ヤマト, 오피스 아카데미)>의 폭발적 히트라는 사회적 사건을 계기로 진화에 가속을 붙였다. 1963년부터 형성된 일본 애니메이션의 수용자층은 점점 그 연령층을 높여갔다. 이들은 60년대 말부터 시작된 일본 경제 성장의 혜택을 받고 자란 세대로 영상문화를 매우 빠르게 자신들의 문화로 흡수했고, <우주전함 야마토> 극장판은 그런 애니메이션 세대의 기호에 맞는 작품으로 ‘발견’되어졌다. 그리고 1979년 토미노 요시유키(富野由悠季)의 <기동전사 건담(機動戦士ガンダム, 일본 선라이즈)>으로 애니메이션 진화는 전혀 새로운 국면으로 접어들었다. 아동용으로만 생각하던 한계를 벗어나 보다 폭넓은 연령층을 겨냥한 작품이 속속 기획, 방영되었고, 이들 작품은 모두 공전의 히트를 기록하며 일본 애니메이션의 폭과 깊이를 더했다. <기동전사 건담>의 연속 히트 이후 가와모리 쇼지(河森正治)의 <초시공요새 마크로스 사랑·기억하십시오(超時空要塞 マクロス 愛・おぼえていますか, 1984, 다츠노코)>가 개봉되며 1970년대 후반에서 1980년대까지 전혀 새로운 개념의 애니메이션 신세기가 열리기 시작했다. 이 당시 쏟아진 작품들로 마쓰모토 레이지(松本零士) 원작을 애니메이션으로 옮긴 <은하철도 999(銀河鐵道 999, 1978, 도에이)>, <신세기 에반게리온(新世紀エヴァンゲリオン, 1995, 가이낙스)>의 프로토타입(portotype)이라고 화제가 된 토미노 요시유키의 난해한 로봇 애니메이션 <전설거신 이데온(傳説巨神 イデオン, 1980, 일본 선라이즈)>, 미야자키 하야오(宮崎駿) 특유의 판타지와 모험, 그리고 세기말적 분위기와 웃음이 녹아있는 <미래소년 코난(未來少年 コナン, 1978, 일본 애니메이션)>, 데자키 오사무(出崎統) 특유의 현란하고 감상적인 연출로 이케다 리요코(池田理代子)의 원작을 애니메이션으로 옮긴 <베르사이유의 장미(ベルサイユのばら, 1979, 동경무비신사)>, 오시이 마모루(押井 守)의 TV 연출작이며 판타지와 개그의 탁월한 배합으로 인기를 모은 <우르세이 야츠라(うる星やつら, 1981, 키티필름)> 등의 작품이 개봉되었다.

1982년 오시이 마모루는 완구제작사인 반다이⁴⁾를 통해 TV 방영이나 극장 개봉 없이 곧바로 디렉트로 수용자를 찾아가는 세계 최초의 OVA⁵⁾ <달로스(DALLOS)>를 발매한다. 이후 일본 애니메이션계는 전통적인 TV 시리즈물, 보다 자유로운 소재로 제한된 수용자층을 겨냥한 OVA, 그리고 극장판 애니메이션으로 삼분되어 발전하기 시작한다. 현재 이들 세 영역은 모두 자기의 고유한 스타일을 구축하며 일본 애니메이션을 견인하고 있다.

일본 애니메이션을 이야기하며 극장용 애니메이션, TV 시리즈, OVA를 각각 특성을 분리해 이해하는 것은 타당하다. 그러나 어느 것은 ‘고품질’이고 어느 것은 ‘저급’이라는 식의 천편일률적인 구분은 불가능하다. 일본 애니메이션의 발전모양은 기본적으로 TV 시리즈에서 시작된 일본식 시스템을 기반으로 하고 있기 때문이다. <우주전함 야마토>의 예에서 볼 수 있듯이 극장용 애니메이션도 오리지널 스토리로 제작되기보다는 TV 시리즈를 편집하거나 그것을 기초로 제작되는 경우가 대부분이다. OVA도 마찬가지다. 상대적으로 자유로운 OVA시장의 특성상 TV시리즈와 전혀 상관없이 독자적으로 기획되어 창작되는 작품도 있지만 전체 시리즈의 연장선상에서 OVA가 발표되는 경우도 많다. 국내에서도 큰 인기를 모은 <신세기 GPX 사이버 포플라(新世紀GPX サイバーフォミュ

4) “반다이 비주얼은 일본의 유명 완구업체인 반다이의 자회사다. 1950년대 창립된 반다이는 다카라사와 함께 일본의 완구시장을 양분해왔다. 70년대 중반까지만 해도 완구생산에 주력하던 반다이는 <기동전사 건담> 시리즈가 인기를 끌자 프라모델 및 캐릭터 사업을 통해 경제력을 구축했다. 그 뒤 생활용품, 영화와 애니메이션, 음악 PC게임 및 각종 멀티미디어 사업으로 꾸준히 영역을 확장해왔다. 그리고 83년 11월, 반다이 비주얼을 창립해 비디오 산업에 뛰어들면서 영상 산업을 본격화했다. 반다이 비주얼은 첫 OVA 애니메이션 <달로스>를 선보이며 세계 최초로 OVA 애니메이션 시장을 개척했다. 그리고 87년 히로유키 야마가의 SF 대작 <왕립우주군>을 제작하면서 독특한 소재와 영상이 돋보이는 일련의 애니메이션 화제작들을 만들어낸다.” <재패니메이션 그 세기말의 꿈>(〈씨네 21〉, 186호, p. 25)

5) OVA : Original Video Animation, 극장에 개봉하거나 TV에 방영되지 않고 비디오(LD)로 바로 출시되는 애니메이션을 말한다. 그래서 ‘다이렉트 애니메이션’이라고도 불리운다. 표면적으로 OVA는 유통방식의 차이를 이야기하지만, 극장용이나 TV와 다른 근본적인 차이를 갖고 있다. 오시이 마모루가 <달로스>를 발표한 이후 OVA는 일본에서 독자적인 시장을 형성했다. OVA는 다수의 대중을 대상으로 발표되지 않는다는 차이가 있다. 따라서 OVA는 TV시리즈나 극장용에 비해 성인취향의 작품들이 주류를 이룬다. 물론 표현의 수위는 천차만별이다. 철학적인 주제를 그린 작품들에서 오타쿠를 겨냥하고 제작된 애니메이션, 그리고 사무라이 활극이나 포르노 애니메이션까지 매우 다양한 작품을 그리고 있다. 그러나 OVA의 주류는 역시 TV와 극장에서 표현하지 못하는 폭력과 섹스를 다룬 작품들이다.

ラ→) > 시리즈도 TV 시리즈 발표 중간에 OVA 시리즈를 발표했다.

일본은 기획에 따라 극장용, TV 시리즈, OVA는 전혀 다른 방식으로 작품을 제작하기도 하며, 아니면 동일한 같은 작품으로 제작하기도 한다. 따라서 일본 애니메이션을 이해하는데 극장용과 TV 시리즈, OVA 등을 구분하는 것은 그리 효과적인 일이 아니다. 일본 애니메이션에 대한 논의에서 지브리의 극장용 애니메이션이나 오시이 마모루, 오토모 가즈히로(大友克洋) 등과 같은 극장용 애니메이션을 TV 시리즈와 전혀 다른 작품으로 구분해 논의하기도 한다. 물론 이들 작품은 TV시리즈와 아무런 상관없이 제작된 작품들이다. 그러나 모든 극장용 애니메이션이 TV시리즈와 상관없이 제작된 것은 아니다. 대부분의 극장용 애니메이션은 TV 시리즈와의 연장선상에서 제작된다. 거의 매해 제작되는 일본의 국민적 애니메이션인 극장판 ‘도라에몽’ 시리즈는 후지코 후지오(藤子不二雄)의 출판만화와 TV 시리즈에 바탕을 두고 있다. 따라서 일본 애니메이션을 이해하는데 극장용, OVA, TV시리즈의 구분보다는 ‘장르’의 개념이 효과적이다. 일본 애니메이션은 ‘장르’를 중심으로 변화·발전하며 지금의 모습에 이르렀기 때문이다.

2. 출판만화와 일본 애니메이션의 관계

애니메이션에 대한 보편적이면서 권위 있는 정의는 국제 애니메이션 필름협회(ASIFA)의 총회에서 발표된 “애니메이션 예술은 실사영화의 제작방식과는 다른 기술과 기법을 다양하게 사용하여 움직이는 이미지들을 창출하는 작업”이라는 규정이다. 이 규정에 따르면 애니메이션은 실사영화의 제작방식과 ‘다른 기술과 기법’으로 ‘움직이는 이미지’를 창출하는 매우 광대한 영역이라고 볼 수 있다.

인간 선사시대부터 움직임 구현하려고 노력했다. 이러한 노력은 테크놀러지의 발전으로 인해 19세기에 이르러 구체화되기 시작했다. 1826년 존 에어튼 파리스(John Ayrton Paris)의 소마트로프(Thaumatrope, 동그란 원반에 앞면에는 새장이 뒷면에는 새가 그려져 있어 이 원반의 양쪽에 실 혹은 고무줄을 연결해 돌리면 마치 새가 새장에 들어 있는 것처럼 보이기도 하고 새가 새장에 들어갔다 나갔다 하는 것처럼 보이는 장치), 1832년 조셉 플라토(Joshep Plateau)의 페나키토스코프(Penakitoscope, 원반에 각기 구분된 연속 동작을 그려 넣고 그 위에 한 동작만을 볼 수 있는 구멍을 뚫어 놓아 밀그림이 그려

진 원반을 돌려 움직임을 볼 수 있도록 한 장치), 1834년 윌리엄 조지 호너(William George Honner)의 조에트로프(Zoetrope, 회전이 가능한 원통을 사용해 통의 안에 연속된 정지화상이 그려진 띠를 집어넣고 바깥쪽은 작은 구멍을 뚫어 바깥쪽의 원통을 돌리면 작은 구멍을 통해 움직이는 그림을 볼 수 있게 한 장치), 1877년 에밀 레이노(Emile Reynaud)는 프락시노스코프(Praxinoscope) 등으로 발전한 초기 애니메이션은 대부분 영사기의 발명이 전 시기에 간단한 테크놀러지를 이용해 움직임을 구현하는 놀이 기구였다. 이후 영사기의 발명과 함께 애니메이션은 더욱 발전해 제임스 스튜어트 블랙톤(James Stuart Blackton)은 영화 제작을 하며 필름 상에 애니메이션의 가장 기본이 되는 콤카촬영기법(실사영화가 촬영기에 의해 필름에 실제 운동이 기록되는데 비해 애니메이션은 정지된 그림을 한 콤카씩 촬영해 이 그림을 연속적으로 영사함으로써 움직임을 얻는다. 따라서 콤카촬영은 애니메이션의 가장 기본적인 기법)을 실험했다. 상업적 형태로 표준화된 셀 애니메이션 기법은 1918년 얼 허드(Earl Hurd)에 의해 시작되었다. 투명한 셀룰로이드 필름을 사용해 배경과 인물을 분리해 촬영하는 셀 애니메이션 기법은 간편한 사용과 대량생산공정에 적합한 표준화 시스템으로 이후 애니메이션에서 가장 많이 사용되어진 기법이 되었다. 셀 애니메이션 기법은 미국의 여러 스튜디오들에 의해 발전되며 정착되었다.

그러나 애니메이션은 비슷한 시기에 시작된 영화에 비해 시장 적응력이 떨어졌다. 영화는 실사를 촬영하는데 비해 애니메이션은 한 프레임씩 이미지를 그리거나 촬영했기 때문에 영화에 비해 매우 수공예적이기 때문이다.⁶⁾ 얼 허드에 의해 개발되고 이후 표준화된 셀 애니메이션 기법도 배경과 인물을 분리해 배경을 새롭게 그릴 필요가 없다는 점에서 간단해진 것이지만 영화에 비하면 애니메이션은 여전히 매우 수고로운 수공예에 가까웠다. 그래서 애니메이션은 대중적 인기로 기대된 대규모 자본이 투자된 산업으로 발전했다. 그 대표적인 예가 미국에서 발전한 스튜디오 시스템이다.

이처럼 미국에서 표준화된 초기 셀 애니메이션은 대부분 동작을 최대한 자연스럽게 표현하는 것을 목적으로 삼았다. 디즈니의 첫 장편 애니메이션 <백설공주와 일곱난장이>의 경우 애니메이션 캐릭터와 유사한 인물을 캐스팅 해 그 인물에게 연기를 시키고 그것을 토대로 작화가 이루어지기도 했다. 1950년대 들어 이러한 전통에 반발한 새로운 시도가 탄생한다. 1941년 디즈니 파업 때 회사를 떠난 스티븐 보서스토우가 설립한

6) 성완경, <스크린 속의 실험예술>(〈민중미술 모더니즘 시각예술〉, 열화당, 1999)

UPA(United Productions of America)는 1951년 <제랄드 맥보잉 보잉(Gerald McBoing Boing)>을 발표한다. 이 애니메이션은 초당 사용되는 셀 매수를 가변적으로 조정한 리미티드(Limited) 기법을 최초로 적용한 작품이었다.

1963년 1월 1일 TV에 방영되기 시작한 데즈카 오사무의 <철완 아톰>은 리미티드 기법을 받아들여 셀의 매수를 혁명적으로 줄인 작품이었다. 데즈카 오사무는 편당 불과 55만엔이라는 초저가를 자신의 열정과 그를 추종하는 후배들의 도움 그리고 리미티드 애니메이션 기법으로 극복했다. <철완 아톰>의 히트 이후 일본 애니메이션의 창작자들은 대부분 55만엔이라는 가이드 라인에서 제작비를 구할 수밖에 없었고, 검증되지 않은 오리지널 시나리오로 애니메이션을 제작하는 모험보다는 히트한 출판만화를 원작으로 하는 전략을 택했다. 그 이후 일본 애니메이션은 만화를 영화로 옮긴 ‘만화영화’라 불려질 정도로 세계 어느 나라에서도 찾아볼 수 없는 독자적인 발전을 이룩했다. 일본 애니메이션의 독자적 발전은 ‘애니메이션’만의 발전이 아니라 ‘출판만화’와 ‘부가산업’과 함께 발전한 ‘(廣義의) 만화’의 발전이라고 볼 수 있다. 일본 애니메이션의 원활한 분석을 방해하는 커다란 요인은 바로 여기에서 찾을 수 있다.

일본 애니메이션은 출판만화와 매우 밀접한 연관관계를 맺고 있다. 원작의 공유(公有)뿐만이 아니라 표현방법까지도 함께 공유하고 있다. 액션 장면의 뒷 배경에 사선으로 된 집중선의 사용으로 현란한 움직임의 한계를 극복한다거나, 직선으로 된 눈물 흘리기, 코피, 땀 등 일본 만화에서 흔히 등장하는 관용적 기호들을 사용한다거나, 말풍선을 사용하는 등의 기법을 출판만화와 함께 공유하고 있다. 그러면서도 출판만화와 애니메이션은 미묘한 차이를 보여준다.

영화와 카메라는 어떤 의미 있는 관점에서건 <묘사한다>고 말해지지 않는다. 영화로 나타난 대상들의 수와 다양성은 제한적이며, 장면의 틀과 카메라의 포착범위내에 제한된다. 그러나 영화화된 대상의 모든 속성들-색깔, 형태, 크기 등-은 <즉시적 종합>에서 하나의 전체로써 포착될 수 있기 때문에, 그 대상들은 하나의 <강렬한 자율성>을 획득한다. (혹자는 클로즈업이나 편집에 의해서 개별적 특성들을 분석할 수도 있고 하나의 대상을 다른 대상과 유사하게 보이도록 할 수도 있다) 반면에 언어로 묘사된 대상들은 보다 느린 방법으로 독자의 의식 속에 들어온다. 우리는 모든 대상들의 속성을 단 한 번에 포착할 수 없다.))

앞의 글은 소설과 영화에 대한 비교이지만 출판만화와 애니메이션의 차이에도 유용하게 적용할 수 있다. 채트먼은 소설은 ‘묘사’로 영화는 카메라를 이용한 ‘즉시적 종합’이라는 용어로 각각 다르게 풀어 설명한다. 소설에서 언어를 통해 묘사된 대상은 ‘느린 방법’으로 독자의 의식 속에 들어오고, 카메라를 이용해 즉시적 종합된 대상은 하나의 전체로 빠르게 포착된다는 적이다. 이같은 차이는 출판만화와 애니메이션에서도 나타난다. 출판만화의 경우 정지된 이미지들이 칸을 통해 분리되어 있다. 그리고 이들 칸은 각각 그 크기와 모양을 달리하며(특히 일본 만화의 경우 서양의 만화보다 칸의 변화와 연출이 훨씬 다양하다) 독자에게 대상을 묘사한다. 독자는 칸을 통해 그리고 칸과 칸을 통해 묘사된 대상을 인식하고 그것을 받아들인다. 반면, 애니메이션은 동일한 크기의 프레임 속에 연속된 동작으로 대상을 묘사한다. 따라서 출판만화에서는 느린 방법으로 인식되는 대상이, 애니메이션에서는 보다 빠르게 인식되어지는 것이다.

따라서 일본 애니메이션은 출판만화에서 분리할 수도, 그것과 한꺼번에 파악할 수도 없는 미학적 특징을 지니고 있다. 최근 국내 단편 애니메이션 계를 중심으로 애니메이션이 만화보다 영화에 가까운 장르라는 이야기가 나오고 있다. 우리나라에서 창작되는 단편 애니메이션의 경우 이러한 구분이 타당하지만 일본 애니메이션은 만화보다 영화에 가까운 장르라는 규정이 적당하지 않다.

만화와 애니메이션 그리고 영화는 모두 시각적 예술이다. 영화는 스크린에 상영되는 영상을 수용자가 즉각적으로 받아들이는데 비해 만화와 애니메이션은 도상을 받아들여 그것을 재해석하고 상상을 통해 정리한다. 만화는 칸과 칸의 정지된 이미지들을 수용자의 상상을 통해 재구성한다. 그러나 영화는 그렇지 않다. 그런데, 적어도 일본 애니메이션은 만화에 가깝다. 디즈니 애니메이션처럼 현란하고 완벽한 움직임도 없이 수십초씩 정지된 화면으로 전개되기도 하는 일본 애니메이션이지만 수용자들은 정지된 화면, 그림과 그림 사이를 생략된 여백을 오히려 자신의 상상에서 재구성한다.

수많은 수용자들이 환호하는 캐릭터들도 마찬가지다. 실사 영화의 등장인물들은 대부분 등장인물에 대한 선입관이 수용을 방해한다. 따라서 영화에 배우를 캐스팅할 때 대부분 선입관을 크게 거스르지 않는 방향에서 진행되었다. 그러나 만화나 애니메이션의 캐릭터들은 독자들에게 아무런 선입관을 제공하지 않는다. 따라서 어느 캐릭터에 독자들이 익숙해지고 그것을 좋아할 때 배우들보다 더 열광적인 숭배가 가능한 것이다.

7) S. Chatman, <영화와 소설의 서사구조>(김경수 역, 민음사, 1989).

3. 일본 애니메이션과 장르

가. 할리우드 스튜디오 시스템과 장르

영상 엔터테인먼트 산업에서 장르의 탄생은 할리우드 영화산업에서 시작되었다. 형식과 스타일, 이미지러와 주제 등이 유사한 가정 멜로 드라마, 공포영화, 서부영화, 공상과학영화 등의 많은 대중적 영화 유형들이 장르로 정립되어 성장했다.⁸⁾ 1920년대 들어 독립제작사들은 메이저 스튜디오(major studio)로 발전했다. MGM, 파라마운트, 유니버설, 워너브러더스 등과 같은 스튜디오는 제작자가 감독, 촬영, 편집, 배급 등의 영역을 관장하며 마치 공장에서 생산하듯 영화를 생산했다. 이러한 스튜디오 영화는 수용자의 취향에 맞는 작품을 하나의 기본 패턴(이전의 성공작들의 패턴)에 맞추어 대량생산했다. 스튜디오들은 뮤지컬, 갱스터, 서부 영화, 시리즈 영화, 로맨스, 코미디 등 대중적인 영화의 유형을 확립했고, 확립된 컨벤션(convention)⁹⁾은 여러 영화에서 반복되었다. 그리고 이러한 영화들은 대부분 장르의 성격에 어울리는 간판 스타와 감독들에 의해 제작되었다. 미국 영화 관객의 숫자가 최대치에 달했던 1946년 이후 미국 영화 관객은 서서히 줄어들기 시작했고, 종전(終戰)으로 인한 긴장완화, 레저활동의 증가, 텔레비전의 영향력 확대로 그리고 미국 연방 대법원의 스튜디오 소유 극장 체인의 소유를 불허하는 결정으로 인해 스튜디오 시스템은 예전과 같은 명성을 되찾을 수 없게 되었다. 그러나 미국 영화의 황금기를 풍미한 스튜디오 시스템과 장르영화는 이후 미국 영화를 비롯한 세계 영화에 커다란 영향력을 끼쳤다.

나. 일본 애니메이션에서 장르의 의미

노광우는 장르로서의 애니메이션에 대한 논의를 “하나의 영화장르로서 애니메이션을 논의”하는 것이라고 정의하며, 장르로서의 애니메이션은 “‘어린이 눈높이의 이야기’를 담고 있는 ‘비실사영화’”라고 정의하고 애니메이션과 타장르를 구분하는 기준으로

8) 팀 비워터·스티븐 소백, <영화비평의 이해>(이용관 외 역, 영화언어, 1994)

9) 개별 장르에서 공통적으로 나오는 소재, 형식, 주제 등의 요소들. 서부영화하면 황량한 서부, 말, 장총, 상권총, 추적장면, 보안관, 권선징악 등의 요소가 떠오른다. 이러한 것들이 서부영화의 컨벤션이다. 마법소녀의 컨벤션은 소녀, 조력자, 변신, 변신을 도와주는 도구 등이다.

① 애니메이션이라는 제작방식 ② 어린이 눈높이의 이야기 구조를 꼽는다. 그러면서 할리우드의 스튜디오 영화 시기의 장르영화가 개별스튜디오에서 일괄공정체계로 제작되었듯이 애니메이션도 일괄공정체계로 제작된다고 지적하고, 그러나 한국 애니메이션 스튜디오는 ‘구상과 실행’이 한 공간에서 이루어지지 않기 때문에 ‘스튜디오-장르’의 쌍이 성립되지 않는다고 보았다. 두 번째 기준에 대해, 전통적인 형태의 극장용 애니메이션은 ‘가족’이라는 관람단위를 상정했으나 최근에는 ‘가족’이라는 관람단위를 상정하지 않아도 될 기반이 조성되어간다고 보고 있다. 그러나 이같은 현실이 ‘어린이 눈높이의 이야기 구조’로부터 어느 정도는 자유로워질 수 있는지를 말하기는 어렵다고 보고 있다.

그러나 애니메이션과 장르에 대한 노광우의 연구는 “애니메이션의 장르를 구분하는 것도 포함하지만, 애니메이션을 영화 또는 TV프로그램(특히 드라마)의 한 장르로서 고찰한다는 것”을 의미한다. 따라서 애니메이션에서 하나의 장르가 어떻게 생성되고, 발전하며, 소멸하는가에 대한 의미나, 수용자와 장르와의 관계에 대한 연구, 즉 텍스트와 컨텍스트와의 관계는 찾아보기 힘들다.

장르는 약간의 변형을 가한 채 동일한 방식으로 이야기가 반복된다. 그리고 이러한 기본 패턴(formula)은 수용자의 기호에 부합하는 것이다. 즉, 장르는 스튜디오와 관객이 함께 만들어가는 것이 된다. ‘반복’은 단지 의미 없는 ‘반복’이 아니라 작품과 수용자를 이어주는 ‘규범’으로 작용하기도 한다. 로버트 위쇼는 여기에 대해 “그런 어떤 유형이 성공적이 된다는 것은, 각각의 관습들이 일반적 의식으로 자처하고, 그래서 특정한 일련의 태도들과 특정한 미학적 효과로 인정되는 매개 수단이 된다는 것을 뜻한다”고 이야기한다.¹⁰⁾ 또한 존 G. 카웰터는 장르를 “다양한 문화적 기능들을 통합된 방식으로 수행하는 내러티브 관습들의 구조”로 정의했다.¹¹⁾

일본 애니메이션은 미국의 애니메이션들과 달리 ‘이야기’를 중시했다. 이는 앞에서 살펴본 일본 애니메이션 특유의 제작조건에서부터 시작된다. 저가의 시리즈로 제작된 일본 애니메이션은 둔탁한 움직임이나 매회 동일한 패턴의 반복을 필요로 했고, 그러기 위해서는 히트한 작품들의 내러티브 관습의 패턴화를 필요로 했다. 일본 애니메이션 제작사들은 히트한 만화들의 후속작을 빠르게 제작했고, 이들은 그 안에서 다양하고 풍부해지며 장르로 발전했다.

10) 팀 비워터·토마스 소빅, 앞의 책, p. 118.

11) 팀 비워터·토마스 소빅, 앞의 책, p. 127.

4. 장르로 파악하는 마법소녀물

가. 소녀들을 위해 시작된 마법소녀물

전통적으로 일본 애니메이션의 주된 시청자층은 소년들이었다. TV 애니메이션이 시작된 60년대의 일본에 있어서는 소녀들에 비해 소년들이 구매력이 더욱 뛰어났다. 이와 같은 추론은 애니메이션의 원작을 공급하는 출판만화의 판매동향을 분석하면 명확해진다. 1997년 잡지의 종수는 소년 대상과 소녀 대상이 각각 20 대 45로 소녀 대상이 2배 이상 많지만, 발행부수는 596,240,000권 대 125,680,000권으로 소년대상이 3배 가량 많다.¹²⁾ 소년들을 대상으로한 잡지와 소녀들을 대상으로 한 잡지의 판매부수 비율은 항상 일정한 비율을 유지하고 있었으므로 일본 TV 애니메이션에서 장르가 시작된 60년대도 마찬가지였다. 결국 일본 애니메이션의 뿌리가 되는 60~70년대 TV 애니메이션은 소년들을 주 시청자로 한 작품들이 주로 제작·방영되었다. 그 틈새를 뚫고 나온 장르가 마법소녀물이다. <철인 28호(鐵人 28号, 1963, TCJ)>, <바벨 2세(バビル 2世, 1973, 도에이)> 등의 작품으로 유명한 액션물의 대가 요코하마 미쓰데루(横山光輝)의 원작을 애니메이션으로 옮겨 1966년 12월 5일부터 1968년 12월 30일까지 방영한 <마법사 새리(魔法使いサリ-, 도에이)>는 당시로서는 매우 파격적으로 소녀를 겨냥한 작품으로 시작되었다.

대부분 소년들을 대상으로 한 애니메이션 장르에서 소년(여성)은 소년(남성) 수용자를 향한 대상으로서 여성의 역할을 수행한다. <마징가 Z(マジンガーZ, 1973, 도에이)> 이후 소년들에게 가장 사랑받는 장르로 굳어진 '거대(巨大)로봇물'에서 여성은 예외 없이 주인공을 도와주는 조연의 역할을 수행한다. <마징가 Z>가 있는 연구소에는 세대의 로봇이 있다. 하나는 주인공인 '마징가 Z'이고 다른 하나는 여성 로봇인 '다이아나 A'이며 다른 하나는 '보스로보'다. 이중 다이아나 A는 가끔 마징가 Z와 같이 출격하나 허무하게 가슴 미사일(얼마나 섹슈얼한 이미지이고 상징인가!) 2 발을 날리고는 허무하게 주저앉아 버린다. 아무 무기 없는 영성한 보스로보는 '남자답게' 끈질기게 싸우는 저력

12) <일본 대중문화 개방과 만화산업의 발전방향>(98 간행물윤리 제3차 세미나, 1998년 12월 3일, 한국간행물윤리위원회).

이라도 있는데 비해, 다이아나 A는 가슴 미사일 2발로 모든 것이 끝이다. 그리고 다이아나 A를 조정하는 ‘그녀’는 기계수의 위협에 두려워한다. 가슴 미사일을 발사해 버린 다이아나 A에게 가해지는 기계수의 위협은 명백히 여성에게 가해지는 남성적 시선의 가학적 폭력이다. 그리고 마징가 Z가 나타나 위협에 빠진(이제는 움직일 수도 없는) 다이아나 A를 안아드는 순간 다이아나 A를 통해 형성된 성적 에너지는 마징가 Z가 온전히 소유하게 된다. 이는 제라르 렌스가 지적한 공포영화속의 여성의 역할과 완전히 일치한다.

모험 유형을 띤 수많은 환타지 영화에서, 여성은 일차원적 동반자, 즉 모험에서의 엑스트라 위치로 축소된다. 시나리오 작가에 의해 먼저 그녀는 우리의 감정을 자극하기 위한 장치-공포와 마주친 그녀의 비명, 미친 듯이 도망가는 그녀-이며 일상에서 에로틱한 상황으로 도약하는 수단-그녀의 옷이 뜻밖의 재난으로 찢겨지는 데서 오는 짜릿함, 제멋대로 날뛰는 수컷 야수의 어깨에 머리를 기대는 그녀의 꼭 들어찬 이미지에서 오는 성적 해방감-으로 사용된다. 이것을 확인하려면, 이런 타락한 경향의 대표적인 영화이자 모델인 <킹콩>을 한 번 더 인용해보기만 하면 된다. 거대한 야수가 싸움에 나서는 시퀀스마다, 원래 그 싸움의 목적이었던 웨이 레이가 그 싸움이 끝날 때까지 얼마나 자주 구석에 버려져 있는지 생각해보라.¹³⁾

역시 마찬가지로 마징가 Z가 기계수와 싸우는 동안 다이아나 A는 <킹콩>에서 웨이 레이처럼 구석에 버려져 있게 된다. 이런 작품에서 여성은 마치 옛날 이야기에 등장하는 여성의 모습과도 같다. 옛날 이야기에서 여성은 무슨 일이 일어나든 절대로 직접 행동에 나서지 않는 공주다. 그녀는 욕망의 대상으로, 용이나 다른 종류의 괴물에게 강탈당하고, 뿐만 아니라 아버지인 왕이 특별한 공적을 성취한 사람과 그녀를 결혼시킨다고 공포함으로써 그녀는 보상의 대상이 된다. 말하자면 모든 행위-추적, 여행, 결투-가 이뤄지는 동안, 그녀는 보통 모습을 나타내지 않는다.¹⁴⁾ 소년들의 욕망을 자극하는 대상이며 모험을 하기 위한 핑계거리이고, 악한을 더욱 악한답게 하는데 필요한 요소이며, 싸움에 양념과도 같은 역할을 수행한다.

이처럼 보통 애니메이션에서 보조적 역할이나 재미와 이야기의 강조를 위해 등장

13) Monster And Victim, <Women In The Horror Film>(김경옥 역, <페미니즘, 영화, 여성>, 여성사, 1993) p. 112.

14) Monster And Victim, 앞의 책, p. 112.

하던 여성이 마법소녀물에서는 행동하는 주인공으로 등장한다. <마법사 새리>의 경우 마법 나라의 장난스러운 왕녀 세리가 인간의 세계에 놀러온 뒤 인간 세계가 마음에 들어 그대로 눌러 살며 벌어지는 에피소드들을 담고 있다. 보조적 역할에 불과한 소녀가 주인공이 된 첫 작품인 것이다.¹⁵⁾ 새리는 친구 요시코와 사귀며 학교에 다니는 등 인간 세계에 적응해 살아간다. 역시 마법의 나라 신하인 카부는 새리를 데리러 왔다 그냥 인간 세계에 눌러 산다. 그리고 일상에서 일어날 수 있는 잔잔한 사건이 일어나고 새리의 마법으로 문제를 해결해 나간다. 소녀 새리가 주인공이 되며, 소년 카부는 조연에 머무른다. 마법나라의 공주 소녀 새리는 요술이라는 힘과 권력을 소유하고 있고, 소년 카부는 수용자들에게 웃음을 주는 역할을 한다.

나. 마법소녀장르의 규칙들

(1) 마법소녀물의 주인공들

마법소녀물의 주인공들은 모두 소녀들이다. 장르의 원형이 되는 <마법사 새리>에서 주인공 새리가 마법나라에서 인간 세계로 온 공주님이라는 설정이 제시된 이후 모든 마법소녀물들은 ‘소녀’를 주인공으로 내세웠다. 다만, 소녀가 어디에 속해 있는가하는 문제만 조금씩 틀려진다.

마법소녀물의 주인공 소녀들은 인간 세계에 살고 있는 평범한 소녀이거나, 아니면 이세계(異世界)에서 인간 세계로 온 특별한 존재들이다. (<마법기사 레이어스(魔法騎士レイアス, 1994, 동경무비신사)>의 경우 현실 세계의 평범한 주인공들이 다른 차원의 세계 ‘세피로’로 소환되어 ‘마법의 기사’ 역을 수행함으로써 인간 세계를 배경으로 한 기존 작품들과는 차이를 보인다.)

마법소녀물에 대한 고정관념은 주인공들이 대부분 ‘공주’와 같은 특별한 신분의 소유자일 것이라는 점이다. 그러나 표에서 보듯이 대부분의 주인공들은 현실세계의 ‘평범한’ 인물들이다. TV를 보는 수용자들과 별반 다를 것이 없는 주인공이 ‘특별한 힘’을 얻어 ‘변신’을 한다는 마법소녀물의 핵심적 설정은 소녀들의 변신에 대한 욕망을 충족시켰

15) 통상 소녀 아니메의 시작으로 불리우는 데즈카 오사무 <리본의 기사(リボンの騎士, 국내 방영 제목: 사파이어 왕자)>는 <마법사 새리>보다 한 해 늦은 1967년 4월 2일에 방영되기 시작했다. 무시 프로덕션 제작.

고, 마법소녀라는 특별한 꿈의 매개체를 키워나갔다.¹⁶⁾

마법소녀물의 주인공은 마법소녀물과 대척점에 존재하는 거대로봇물의 주인공들과 유사하면서도 상이한 점들을 발견할 수 있다. 평범한 소년·소녀가 어떤 계기로 힘을 소

이세계에서 온 주인공	인간 세계의 평범한 주인공	복합적 주인공
<마법사 새리> <마법의 프린세스 멩키모모> <마법의 앤젤 스위트민트> <야다몽>	<비밀의 앳코짱> <마법의 천사 크리미마미> <마법의 요정 페루샤> <마법의 스타 매지컬 아미> <마법의 아이돌 파스텔 유미> <미소녀전사 세일러문> <너스 앤젤 리리카 SOS> <마법을 쓰고 싶어!> <카드캐터 사쿠라>	<마법의 기사 레이어스>

유하게 되고 그 힘을 ‘좋은 일’에 사용한다는 것이다. 그러나 두 주인공 사이에는 명백한 차이가 있다. 소녀를 대상으로한 마법소녀물의 주인공은 귀엽고 착한 이미지 등을 강조하고 ‘마법’을 통해 ‘변신’해 ‘힘’을 획득하는데 비해, 거대로봇물의 주인공은 정의롭고 용감한 이미지를 강조하며 ‘로봇’에 ‘결합’해 ‘힘’을 획득한다. 힘을 획득하는 과정만 보더라도 마법소녀물의 주인공들은 ‘수동적’이고, 거대로봇물의 주인공들은 ‘능동적’이다. 마법소녀물의 주인공들이 자기 스스로 ‘변신’하지만, 거대로봇물의 주인공들은 ‘결합’한다. 이 미묘한 차이는 바로 소년과 소녀에 대한 문화의 차이인 것이다.

구분	마법소녀물의 주인공	거대로봇물 /용자물의 주인공
이미지	귀엽고 착한 이미지	정의롭고 용감한 이미지
키워드	순수, 순진, 귀여움, 밝고 명랑	열혈(熱血), 정의, 용기
힘의 소유	마법을 통해 변신해 힘을 획득	로봇에 결합해 힘을 획득

(2) 반복되는 영상과 특정한 구조

마법소녀물에서 강조하는 영상은 화려한 변신 장면이다. 일본 애니메이션은 제작비를 절감하기 위해 매회 동일한 패턴을 반복하는데, 로봇의 출격장면, 비행장면, 변신

16) 박인하 외, <아니메가 보고 싶다>(서울, 교보문고, 1999), p. 152.

장면 등이 좋은 예이다. <마법사 새리>의 히트 이후 도에이에서 제작한 새로운 마법소녀물 <비밀의 앓코짱(ひみつのアッコちゃん, 국내 방영 제목 : 거울요정 라라, 1969)>¹⁷⁾에서 처음으로 변신장면이 도입되었다. 이후 변신장면은 마법소녀물의 전매특허처럼 작품마다 계속 반복되었다.

변신장면의 인기가 최고조에 달한 작품은 <마법의 프린세스 밍키모모(魔法のプリンセス ミンキ-モモ, 국내 방영 제목 : 요술공주 밍키, 1982, 아시프로덕션)>다. 귀여운 소녀가 성숙한 어른으로 성장해 사건을 해결하는 구조를 갖춘 이 작품은 특히 변신 장면이 화제가 되었다. 밍키가 변신할 때 입고 있는 옷이 사라지고 ‘나신’이 실루엣으로 등장했는데, 여기에 등장하는 나신을 보기 위해 소년들이 TV앞에 모이기도 했다. <마법의 프린세스 밍키모모>이후 제작자들은 변신 장면에 더욱 많은 신경을 쓰기 시작했다. 기본적으로 장르의 속성상 ‘변신’ 장면은 평범한 소녀들이 갖고 있는 변신에 대한 욕망을 자극하는 매우 중요한 컨벤션이었으며, 소년 팬들의 성적 판타지를 충족시키는 관음적 장면이었고, 경제적으로도 제작비를 대폭 절감할 수 있는 매우 효과적인 장치였다. <미소녀전사 세일러문(美少女戦士セ-ラ-ム-ン, 1992~1997, 도에이)>에 이르러 변신 장면은 작품 전체의 핵심으로 자리잡았다. 몸 전체가 무지개빛으로 덮히고, 몸의 곡선이 드러나며, 입은 옷들과 장신구들이 전사의 옷(색슈얼한 교복차림으로)으로 바뀌어진다. 변신 장면은 약 40초나 되는데, 이 작품에서는 한 명만이 변신하는 것이 아니라 수명의 미소녀전사들이 변신한다. 국내 방영시 변신장면을 대폭 줄이자 PC통신의 KBS 게시판에는 많은 ‘남성’ 팬들의 반발이 접수되었다¹⁸⁾. 이는 변신 장면이 지닌 복잡한 이중구조를 잘 드러낸다.

마법소녀물에는 작품을 마법소녀물답게 하는 특정한 구조들이 존재한다. 이 특정한 구조들은 최초의 마법소녀물 <마법사 새리>에서 처음으로 제시된 이후 몇몇 작품을 통해 완전히 정착되었다. 그 이후 제작되는 마법소녀물들은 이 구조를 크게 거스르지 않는 선에서 제작되고 있다.

17) <비밀의 앓코짱>은 1969년 오리지널 시리즈가 방송된 이후 1988년 역시 도에이에 의해 제작된 제2기 <비밀의 앓코짱>이, 1998년에는 1999년 3월 현재 방영중인 제3기 <비밀의 앓코짱>이 방영되었다. 우리나라에서는 잘 알려지지 않은 작품이지만 일본에서 <비밀의 앓코짱>은 <마법사 새리>보다 더 큰 인기를 누리고 있고 변신장면을 도입한 오리지널 작품으로 평가받고 있다.

18) <케이블의 요정, 세일러문!>(<케이블 TV 가이드>, 제83호 중)

(가) 주인공이 힘을 획득하는 과정의 정당화

<마법사 새리>에서 주인공 새리는 마법세계의 공주라는 신분을 통해 힘을 획득한다. <마법의 프린세스 밍키모모>나 <마법의 엔젤 스위트민트(魔法のエンジェル スイートミント, 1990)>, <야다몽(ヤダモン, 1992)>과 같은 작품은 모두 신분을 통해 힘을 획득한다는 설정을 따르고 있다. 그러나 <비밀의 앓코짱> 이후 평범한 소녀가 후천적으로 마법의 힘을 받아 사용한다는 설정이 제시된 이후 거의 대다수의 작품이 이 패턴을 따르고 있다.

(나) 주인공이 획득한 힘으로 해야 할 일

<마법사 새리>에서는 인간 세계에서 살며 일어나는 작은 문제들을 좋은 쪽으로 변화시키기 위해 힘을 사용한다. <마법의 프린세스 밍키모모>에서는 사람들에게 꿈과 희망을 되찾아 주어 우주로 날아가버린 웨나리사를 되돌리는 목적이 등장했다. 그러나 사람들에게 꿈과 희망을 되찾아주는 것이 목적인 이상 힘의 사용이 대부분 일상과 관련되어있다. <마법의 천사 크리미 마미(魔法の天使 クリィミ-マミ, 국내 방영제목 : 천사 소녀 새롭이, 1983, 스튜디오 피에로)>에서는 마법의 목적이 아이돌 스타가 되는 것으로 보다 개인적인 영역으로 변화했다. 그러나 90년대 들어 새롭게 장르간의 크로스오버가 진행되며 등장한 새로운 마법소녀물인 <미소녀전사 세일러문>, <마법기사 레이어스> 등의 작품에서는 악과 싸우고 지구를 구하는 공적인 영역(소년들이 추구했던 목적)을 위해 싸우는 것으로 변화했다.

(다) 조력자나 감시자와 같은 조연들

<마법사 새리>에서는 말쑥꾸러기 카부와 친구의 쌍둥이 동생들을 통해 조력자나 감시자와 같은 조연들의 패턴을 정착시켰다. 이러한 조연 패턴은 <마법의 프린세스 밍키모모>를 통해 ‘동물’과 ‘요정’으로 정착되었다. <미소녀전사 세일러문>에서는 고양이 루나가 주인공 우사기의 힘을 일깨워주는 전령사로 등장한다.

(라) 마법을 이루어 주는 상징물

<마법사 새리>에서 마법을 이루어주는 특별한 상징물 대신 전통적으로 서구의 마녀의 이미지가 집대성된 ‘빗자루’가 등장한다. 그러나 이후 여러 작품들에서는 펜시완구

산업으로의 발전을 통해 풍부한 마법 아이템이 등장한다. 그 정점은 역시 <미소녀 전사 세일러문>이다. 이 작품에서는 주인공 우사기(한국방영시 세라)와 내행성 5인조, 외행성 4인조를 합쳐 총 10명의 세일러전사가 등장하고 이들은 각각 세일러 전사로 변신을 도와주는 아이템을 소유하고 있다. 이러한 아이템은 당연히 모두 완구로 제작되었다.

(마) 힘을 사용하기 위한 변신

힘을 사용하기 위해 변신을 하는 것은 마법소녀물의 매우 중요한 소구 포인트다. 변신을 작품에 처음 도입한 작품은 도에이에서 제작한 <비밀의 맛코짱>이고, '성장'을 변신에 접목시킨 작품은 <마법의 프린세스 밍키모모>다. 이후 모든 작품에서 '변신'은 매우 중요하며 핵심적인 아이템으로 등장했다.

다. 마법소녀물에 숨겨진 함의들

앞에서 살펴본 대로 소녀들을 소구대상으로 한 마법소녀물은 현실세계에서 소녀들을 괴롭히는 수많은 제약과 한계들에서 벗어나도록 하는 역할을 수행했다. 소년들이 로봇만화를 통해 권력과 힘에 대한 대리만족을 경험하는 것처럼 소녀들은 마법소녀물을 통해 변신에 대한 욕망을 충족시켰다.¹⁹⁾

학교나 가정에서 성적 차별에 시달리는 소녀들은 꿈을 구현할 수 있는 새로운 인물이 되고 싶어했다. 꿈을 구현하기 위해서는 '힘'이 필요했고, 평범한 현실의 소녀에서 '힘'을 소유하는 소녀가 되는 방식으로 마법소녀물은 '마법'과 '변신'을 제안했다. 소녀들은 그 유혹을 받아들였고, 마법소녀물을 통해 자신의 욕망을 충족시켰다.

그러나 마법소녀물을 통한 소녀들의 욕망충족은 거대로봇물에 등장하는 소년들의 욕망충족과는 전혀 다른 양상으로 존재했다. 거대로봇물의 소년들과 로봇은 지구를 침입해 오는 악의 세력에 맞서 지구를 지키는 지극히 '공적인 영역'의 문제를 해결하지만 마법소녀물의 소녀들은 주위에서 일어나는 사건을 해결해 주는 것이 대부분이다. 지구인들에게 꿈과 희망을 되찾아 주어 훤나리사를 지구로 되돌리는 중대한 임무를 띄고 온 밍키모모도 임무의 실현을 위해 자기 주위의 작은 일들에 도움을 주었다. 또한 <마법의

19) 박인하 외, 앞의 책, p. 152.

천사 크리미마미>나 작 <마법의 스타 매지컬 에미(魔法のスタ-マジカルエミ, 1985, 스튜디오 피에로)>의 경우 아이돌 스타나 일류 마술사가 되고 싶어하는 ‘개인적 욕망’을 충족시켜주기도 했다. 남성은 공적인 영역, 여성은 사적인 영역이라는 성차별의 이데올로기가 소녀들의 장르인 마법소녀물을 지배하고 있었던 셈이다. 마법소녀물의 주인공 마법소녀들은 소녀들의 원형적 희망을 집약하고 있는 일종의 신화적 대중영웅이다. 그러나 이 신화적 대중영웅조차도 소년들의 영웅과 소녀들의 영웅의 차이를 지니고 있다. 이러한 한계는 90년대 들어 장르의 벽이 허물어지며 소년·소녀 모두를 겨냥한 변종 마법소녀물이 나오면서 극복되었다.

<마법사 새리>나 <비밀의 앳코짱>같은 초기 마법소녀물의 경우 ‘마법’을 소유해 주위의 문제들을 해결한다는 소녀들의 소박한 욕망을 담아내고 있다. 반면에 <마법의 프린세스 밍키모모>에서는 변신하고 능력을 소유하기 위해 ‘성장’한다는 모티브상의 변화를 보여주고 있다. 이러한 변화의 지면에는 자신에게 가해지는 사회적 편견과 제약들이 어른이 되면 해결되리라고 믿고 있는 소녀들의 염원이 존재한다. 성장하고 싶은, 어른이 되고 싶은 소녀들의 욕망을 <마법의 프린세스 밍키모모>는 충실히 재현한 것이다.

마법소녀물은 소녀를 주요 소구 대상으로 삼은 최초의 장르다. 당연히 소녀들의 욕망을 충족시키는 구조로 발전했다. 소녀들의 욕망은 ‘마법’이라는 ‘힘’의 소유와 ‘변신’과 ‘성장’을 통해 해결되었는데, 이들이 해결하는 일은 거대로봇물의 소년들이 해결하는 ‘공적인 영역’이 아니라 대부분 ‘사적인 영역’에 국한되어있다. 또한 공적인 영역의 문제라도 사적인 영역을 중심으로 해결해 나가는 한계를 보여준다.

마법소녀들이 힘을 발휘하는 일이 모두 ‘착한 일’이라는 사실은 소녀들이 자신의 능력을 사용해야 하는 대상을 모두 ‘착한 일’로만 묶어놓는 지극히 남성중심의 시각이라는 것을 반증해 준다. 그러나 마법소녀물은 스스로 내부적으로 진화하며 장르의 한계를 극복해 나갔다. 그리고 장르의 한계를 극복하며 대척점에 존재하던 타 장르의 수용자인 소년들까지도 급속도로 장르 내부로 끌어들었다.

연대	제목	포인트	변화 내용
1979	<꽃의 아이 룬룬>	-세계를 돌아다니는 주인공	로드무비와 마법소녀물의 접합
1982	<마법의 프린세스 밍키모모>	성장하는 변신 파격적인 변신 장면으로 소년들의 성적 판타지 충족	소년들을 겨냥한 마법소녀물의 전략
1983	<마법의 천사 크리미마미>	-도에이 마법소녀물의 종말과 새롭게 부상한 스튜디오 피에로 -마법의 사용기간의 한정 -개인적인 욕망(아이돌 가수)을 이루 기 위해 마법 사용 -평범한 주인공	-60~70년대 일본 소녀의 욕망 을 구현하는 도에이 마법소녀 물과 달리 현실성 강조 -일상물 + 마법소녀물
1985	<마법의 스타 매지컬 에미>	-평범한 소녀 -자신의 꿈을 자신의 힘으로 이루기 위해 마법을 반납	-현실성이 강조된 피에로 마법 소녀물. 마법의 힘이 반납되 는 결말로 현실성 강조 -일상물 + 마법소녀물
1992 - 1997	<마소녀전사 세일러문>	-전대물의 포맷 -평범한 소녀에서 전사로 변신 -공적인 영역에 사용되는 힘 -소녀들 전투를 하다 -색수입한 이미지	90년대 일본 애니메이션의 특 징인 다양한 장르의 크로스오 버를 보여주는 작품 -전대물+격투물+마법소녀물
1994	<마법기사 레이어스>	-판타지와 마법소녀물의 결합 -현실에서는 평범한 주인공이 이세계 에서 힘을 소유한 마법의 기사로	-판타지+마법소녀물
1995	<괴도 세인트테일>	-괴도물과 마법소녀물 그리고 소녀만 화의 결합 -좋은 일을 하는 소녀와 조력자	-괴도물+마법소녀물
1997	<마법을 쓰고 싶어>	-SF적 설정 -음모론적 분위기 -밝고 경쾌한 학원물 -마법클럽이라는 공간을 통한 마법소 녀물에 대한 메타포	-학원물+SF+개그+마법소녀 물

라. 작품으로 살펴보는 마법소녀물의 진화와 변화²⁰⁾

<마법사 새리>와 <비밀의 앳코짱>으로 마법소녀물의 기본 포맷을 확립한 도에이는 이후 매년 1편씩의 마법소녀물을 발표한다.²¹⁾ 1979년에 방영한 도에이의 마법소녀물

20) <마법소녀? 변신소녀!>(<모선> 1997년 9월호) 참조

21) 1970년에는 인어공주의 이야기를 마법소녀물에 접목시킨 <마법의 마코짱(魔法のマコちゃん)>

<꽃의 아이 룬룬(花の子ルンルン, 국내 방영제목 : 꽃천사 루루)>은 주인공인 ‘룬룬’이 조력자인 동물들과 세계각지를 돌아다니며 여행을 하는 ‘로드무비’의 포맷을 도입한 작품으로 인기를 모았다. 도에이에서 제작한 마법소녀물은 <마법사 새리>와 <비밀의 앳 크쟁>에서 확립한 원형을 충실히 계승한 작품들로 그리 큰 변화는 없었다.

1982년 마법소녀물에 획을 긋는 작품 <마법의 프린세스 밍키모모>가 방영된다. TV 도쿄 계를 통해 방영된 이 작품은 도에이의 마법소녀물에서 볼 수 없었던 ‘성장하는 변신’이라는 새로운 설정을 작품에 접목시켰다. 또한 도에이의 마법소녀들이 고전적인 스타일이었던데 비해 귀여운 이미지를 보다 강조시켰다. 이러한 전략은 귀여운 소녀 밍키모모와 성장한 밍키모모리는 두 명의 주인공이 있기 때문에 가능한 설정이었다.

‘성장하는 변신’이라는 중요 모티브의 변화와 함께 변신 장면도 전에 볼 수 없었던 파격적인 화면으로 구성되었다. 변신하는 장면을 실루엣으로 처리하면서 소녀가 어른으로 성장하는 육체적 변화를 보여준 것이다. 소년들은 이 충격적인 변신장면을 보기 위해 TV로 모여들었다. 의도했건, 의도하지 않았건 간에 나신이 실루엣으로 등장하는 충격적 변신 장면은 소년들의 관음적인 성적 판타지를 충족시키는 요소로 자리잡아 이후 흥행의 중요 요소로 마법소녀물의 장르 안으로 들어왔다. 또한 이 작품에서부터 ‘미소녀’라는 일본 애니메이션의 독특한 코드가 제시되었다. 흔히 ‘미소녀’라 불리는 일본 애니메이션의 여자 주인공들은 캐릭터의 힘만으로 작품의 인기를 견인하고는 한다. OVA 시장이 활성화되며 노골적으로 미소녀 팬을 위한 애니메이션들이 제작되기도 했다.

앞에서 지적했듯이 헐리우드 장르 영화는 스튜디오별로 발전했다. 일본 애니메이션도 마찬가지다. <기동전사 건담>을 제작한 선라이즈는 이후 <기동전사 건담> 시리즈와 다른 한축으로는 소위 용자물이라 부르는 아동용 완구형 로봇물을 제작한다. 선라이즈하면 <기동전사 건담>와 ‘용자물’이라는 장르로 기억된다. 초기 마법소녀물은 도에이에 의해 주로 제작되었다. 그러던 중 아시 프로덕션의 <마법의 프린세스 밍키모모>의 빅 히트로 도에이 마법소녀물의 아성이 흔들리고 이후 마법소녀물 장르의 주된 제작사는 스튜디오 피에로로 이동한다. 스튜디오 피에로가 제작한 첫번째 마법소녀물이

국내 방영제목: 인어공주 나나>, 1971년에는 <사루토비엣짱(さるとびエッチャン)>, 1972년에는 <마법사 채피(魔法使いチャッピー)>, 1973년에는 <미라클 소녀 리미트짱(ミラクル少女リミットちゃん)>, 1974년에는 <마녀 메구짱(魔女っ子メグちゃん, 국내 방영제목 요술천사 꽃분)>가 방영되어 소녀팬들의 사랑을 받았다.(박인하 외, <아니메가 보고 싶다>, 교보문고, 1999)

1983년 방영한 <마법의 천사 크리미마미>다. 이 작품의 주인공은 지극히 평범한 일본의 소녀로 설정되었으며 마법의 사용기간도 단 1년뿐이다. 또한 주인공이 마법을 사용해 이루고자 하는 꿈은 ‘아이돌 여가수’로의 변신이다. 그 또래 아이들이라면 한번은 되고 싶어하는 지극히 자연스러운 소망이다. 이 작품으로 인해 마법소녀물은 도에이의 마법소녀물이 지닌 고전적 스타일을 탈피하고 현실성이 강화되는 장르적 진화를 이루었다.

1985년에 방영한 <마법의 스타 매지컬 에미(魔法のスタ-マジカルエミ)>는 위대한 마술사가 되고 싶은 평범한 소녀가 요정과 만나 요정과 친구가 되는 조건으로 마법의 힘을 받아 환상의 마법사인 매지컬 에미로 변신한다. 평범한 소녀 카츠키 마이와 환상의 마법사 매지컬 에미의 두 인생을 살아야하는 주인공의 미묘한 심정변화와 자신의 꿈을 이루기 위해 마법을 돌려주는 현실적 결말이 강조된 작품이다.

1990년대 들어 마법소녀물도 각 장르간의 합종연횡을 시작한다. 이것은 단지 마법소녀물만이 아니라 일본 애니메이션 전체에 불어닥친 새로운 뉴웨이브로 소년, 소녀라는 성별구분을 초월해 절묘하게 흥행의 요소를 삽입시키는 전략이다. 대표적인 작품이 <미소녀전사 세일러문(美少女戦士セーラームーン)>, <마법기사 레이어스(魔法騎士レイアス)>, <피도 세인트테일> 그리고 <마법을 쓰고 싶어!(魔法使い Tail)>이다. 이들 장르는 전통적인 의미의 마법소녀물로 파악하기 힘든 새로운 세대의 작품이다. 이러한 경향은 비단 마법소녀물에서만 한정된 것은 아니다. 러브코미디로 분류할 수 있는 가츠라 마사 카츠(桂正和) 원작의 <전영소녀(電影少女, 1992, OVA)>나 후지시마 교스케(藤島康介) 원작의 <아앗! 여신님(ああっ女神さま, 1993, OVA)>같은 작품은 마법소녀물에서 많은 영향을 받았다고 볼 수 있다.

마법소녀물에 전대물과 상업적 전략이 혼합된 작품이 <미소녀전사 세일러문>이다. 90년 대 TV 시리즈 중 최대의 화제작이라 할 수 있는 <미소녀전사 세일러문>은 1992년부터 방영되기 시작해 1997년까지 총 5개 시리즈가 방영되었다.

이 작품은 90년대 일본 애니메이션의 크로스오버 경향을 가장 잘 드러내는 작품이다. 먼저 <미소녀전사 세일러문>은 <마법의 프린세스 밍키모모> 이후 수면 위로 부상한 미소녀팬들을 겨냥해 노골적으로 ‘미소녀전사’라는 포맷을 도입했다. 각각 교복을 입고 있는 주인공은 적과 싸움을 위해 변신할 때 짧은 치마의 교복(세일러복이라 부르는)

으로 복장이 바뀐다. ‘미소녀’를 전면에 내세운 뒤 마법소녀물과 전대물²²⁾이라는 두 장르로 기둥을 세웠다. 그리고 적과 만나 ‘전투’를 한다는, 마법소녀물로는 상상도 할 수 없었던 과격한 설정을 일반화시켰다. 또한 주인공의 힘도 사적인 영역이 아니라 공적인 영역에서 사용되었고, 주인공 주변과 일상에서 일어나는 일이 아니라 지구와 우주적 규모로 사건이 확장되었다. 치밀하게 기획된 도에이의 전략은 곳곳에서 빛을 발했다. 그 결과 도에이는 이 작품으로 약 14억엔의 수입을 올렸다. 도에이는 마법소녀물에 다양한 장르의 장점을 배합해 3~4세의 유아에서 미소녀 오타쿠²³⁾인 어른들에게까지 사랑받는 작품을 만든 것이다.

<마법기사 레이어스>는 90년대 모든 일본 애니메이션 장르에 영향을 미친 ‘판타지’와 마법소녀물이 결합된 작품이다. 일본의 유명한 창작집단 CLAMP의 원작을 TV 시리즈로 제작한 1994년 작품인 <마법기사 레이어스>는 정교하게 설정된 이세계의 모험이라는 판타지의 설정에 마법소녀물의 개념이 혼재되어있고, 거대로봇물의 요소까지 결합되는 장르의 복합적인 크로스오버를 보여주는 작품이다.

우리나라에서 방영되어 인기를 끈 작품인 <괴도 세인트 테일(怪盜 セイント テル, 국내 방영제목 : 천사소녀 네티, 1995, 교쿠이치동경무비)>은 마법소녀물에 괴도물(怪盜物)²⁴⁾이 합쳐진 작품이다. 주로 소년들을 대상으로한 괴도물을 전혀 어울릴 것 같지 않

22) 전대물(戰隊物): 명칭 그대로 전투를 하는 부대가 등장하는 작품. 즉, 주인공 한 명이 적과 싸우는 포맷이 아니라 집단이 적과 싸우는 포맷을 말한다. SF와 액션이 적절하게 혼합된 형식을 취하고 있는 전대물은 이시노모리 쇼타로(石ノ森章太郎)의 <사이보그 009(サイボグ 009)>에서부터 시작된다. <사이보그 009>는 개성을 지닌 여러 인종으로 구성된 사이보그들이 지구의 평화를 위협하는 세력에 맞서 싸운다는 이야기. 이처럼 여러 특성을 지닌 주인공들이 힘을 합쳐 적과 싸운다는 포맷이 전대물이다. 대표적인 작품으로 <레인보우전대 로빈(レイソボ戦隊 ロビン)>, <사이보그 009(サイボグ 009)>, <과학닌자대 가차맨(科學忍者隊ガッチャマン)> 등이 있다. 특히 전대물은 애니메이션뿐만 아니라 TV의 <파워레인저>와 같은 특수촬영 시리즈로 더욱 인기를 모았다.

23) “오타쿠(おたく)는 집(お宅)이라는 일본어에서 유래되었다. 이는 집에서 자기가 좋아하는 것만을 하며 밖으로 돌아다니는 것을 싫어하는 사람을 지칭한다. 그들이 전문가와 다른 점은, 그들은 취미로 자신이 좋아하는 것에 몰두한다는 점이며, 공개적으로 밖의 다른 누구와 이야기하건 공유하는 것이 아니라 자기 방에서 자기만의 세계를 지켜나가는 데 있다.” (박정배·강재혁, 앞의 책, p. 17)

24) 괴도물(怪盜物). <루팡 3세>로 대표되는 장르 탁월한 실력의 도둑과 도둑을 쫓는 형사가 나온다. 도둑에게는 그를 도와주는 조력자가 있으며 형사는 간발의 차이로 도둑을 놓친다. 형사가 주인공으로 나오는 작품이 아니라 도둑이 주인공으로 나오는 작품을 말한다.

있던 마법소녀물에 접목시킨 작품이다.

1996년에 발매된 OVA <마법을 쓰고 싶어!(魔法使い Tai!)>이다. 반다이 비주얼에서 '네오 히로인 프로젝트'라는 이름으로 제작하는 OVA 기획 중 하나로 전 6권으로 발매되었다. 평온한 지구에 어느날 정체불명의 종이 침입한다. 지구는 이 종을 공격하나 모두 실패한다. 그런데 이 종이 지구에 위해를 입히지 않고, 때때로 종에서 나온 다른 존재들이 지구를 관찰하기만 한다. 학교에서 인기없는 마법클럽에는 네 명의 부원이 있다. 이들은 마법을 이용해 종을 무찌르려고 한다. '마법'이라는 요소를 적극적으로 해석해 작품에 도입시키고, 미지의 상대방과 이에 따른 SF적 설정, 그리고 학원물 특유의 연애 이야기와 개그까지를 종합적으로 크로스오버시킨 작품이다. 특히 마법클럽은 마법소녀물에 대한 메타포로 읽혀 재미있다.

III. 결론

일본 애니메이션의 제작과 수용의 패턴을 가장 잘 반영하는 장르 중 하나가 마법소녀물이다. 장르의 시작은 일본적인 것이 아니라 보편적이고 익숙한 것에서 시작된다. 마법소녀물은 우리에게 익숙한 미국의 대중문화에서 시작되었다. <메리 포핀스>나 <아내는 요술쟁이> 등으로 대표되는 미국의 대중문화를 일본 애니메이션에 접목시킨 것이다. 성숙한 여성 주인공들을 '소녀'로 변화시키고 힘(마법)을 부여해 꿈을 이루도록 했다.

엔터테인먼트 산업은 작품을 만든 감독(스텝)의 꿈과 수용자의 꿈이 만나는 지점에서 꽃을 피운다. 호러 영화는 집단적인 악몽을 스크린에서 구현한 것이고, 서부 영화는 미국의 꿈을 스크린에서 구현한 것이다. 그렇다면, 마법소녀물은 소녀들의 일상적인 꿈을 작품 속에 구현한 것이다. 그러나 앞에서 살펴본대로 마법소녀물에 구현된 소녀들의 일상적인 꿈은 남성중심사회에서 강요된 성차별의 이데올로기이기도하다.

일본 애니메이션은 장르를 중심으로 발전하는 매우 독특한 특징을 가지고 있다. 이는 미국 애니메이션이나 유럽 애니메이션에서는 볼 수 없는 일본 애니메이션만의 특징

이다. 장르를 중심으로 발전한 일본 애니메이션은 미국이나 유럽의 애니메이션보다 다양한 작품을 창작할 수 있게 되었다. 또한 장르도 동일한 패턴을 답습하고 재현하는데 그치는 것이 아니라 수용자가 성장하고 변화하는 것에 따라 다양한 요소들을 도입하며 스스로 진화했다. 마법소녀물의 예에서도 볼 수 있듯이 장르는 진화하고 발전하며, 다른 장르와 상호영향을 주고받으며 조금씩 진보하고 있다. 이러한 변화는 계획적으로 이루어지는 것이 아니라 매우 자연스럽게 진행된다. 일본 애니메이션이 출판만화를 원작으로 하고 있기 때문이다. 출판만화의 경우 매우 다양한 장르적 실험을 할 수 있다. 그리고 그 실험을 통해 상업성을 입증받은 작품이 애니메이션으로 제작된다.

3개의 주간지가 소재 발굴의 장이다. 조금 새롭고, 조금 진보된 것을 고른다. 변화해 가는 패션, 음악, 유행을 그때, 그때 조금씩 포함시키는 것이 중요하다.

거의 모든 애니메이션 제작사들이 만화를 소재로 한다. 오리지널은 시리즈화하기가 힘들다. 애니메이션이 성공하려면 어린이들의 인기를 필요로 하는데, 지금 어린이들이 무엇을 좋아하고 흥미있는 것은 무엇인지 등, 어린이의 취향을 알 수 있는 바로미터가 만화이기 때문이다.²⁵⁾

다시 말해, 일본 애니메이션의 경우 ‘출판만화의 연재’라는 매우 엄정한 사전 조사와 사전 홍보를 거치고 그 다음에 애니메이션으로 제작된다는 말이다. 그 과정에서 수용자의 미세한 변화도 매우 치밀하게 작품에 반영되는 것이다. 그래서 하나의 장르가 그 안에서 작품에 따라 격심한 변화를 겪는 것이다. 이것이 일본 애니메이션의 힘이다.

25) <세계 안방극장을 주름잡는다> (<씨네 21>, 1996년 6월 4일자)