

한국 애니메이션과 영화정책의 관계에 대한 연구: 60년대 후반에서 80년대 초반까지

A Study on the Relation Between Korean Animation and Korean Film Policy: From Late 60's to Early 80's

문재철

중앙대 첨단영상대학원

Jae-Cheol Moon(jcmoon@cau.ac.kr)

요약

60년대 후반에서 80년대 초반까지 한국 애니메이션의 성장과 몰락에는 무엇보다 당시 영화를 둘러싼 환경이 영향을 미쳤는데, 특히 영화정책은 애니메이션의 산업, 작품의 스타일과 내용 등에 중요하게 작용했다. 이 시기 영화정책은 박정희 정권이 추진한 근대화 프로젝트를 기반으로 한 보상과 통제정책이었다. 이와 같은 정책 중 우수영화보상제도는 애니메이션의 무분별한 제작과 그에 따른 질적 하락에 영향을 주었으며 수출 진흥의 장려에 맞추어진 정책의 집행은 애니메이션 산업의 하청화를 가속화하면서 스타일의 종속화에 상당한 역할을 했다. 또한 유신 정권 이후에 이르러 영화정책은 정권의 안보 이데올로기와 관련, 국책영화를 지원했는데 그 결과 반공애니메이션이 등장하는 등 내용상에 영향을 끼쳤다.

■ 중심어 : | 한국 애니메이션 | 영화정책 | 근대화 |

Abstract

This article deals with the relation of Korean animation and film policy from the late 1960s to early 1980s. The Korean film policy was based on ideology of modernization. Animation industry was under the this policy. The result of effect of this film policy on animation was following. Firstly, there was the boom up of making of animation. Secondly was increasing of subcontract. The encouragement of exportation of government drove many companies to this trend. Lastly, many animations conspired to exercise the ideology of regime. Example was anti-communist animation. In that period the historical specificity of Korean animation had been built in these process.

■ keyword : | Korean animation | Film policy | Modernization |

I. 서론

한국영화사 연구에서 여전히 많은 부분이 연구의 손

길을 기다리고 있지만 애니메이션만큼 공백으로 남겨진 영역도 없다. 애니메이션의 문화적 위상이나 사회적 견해 등을 감안 할 때 연구의 대상으로 주목을 받기 힘

* 본 연구는 2006년도 정부재원(교육인적자원부 학술연구조성사업비)으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 연구되었음 (KRF-2006-332-G0046).

접수번호 : #090304-005

접수일자 : 2009년 03월 04일

심사완료일 : 2009년 04월 14일

교신저자 : 문재철, e-mail : jcmoon@cau.ac.kr

든 탓도 있었겠지만, 무엇보다 애니메이션을 영화로 볼 것이냐 아니냐의 문제, 즉 영화와의 관계설정이 모호했기 때문일 것이다.

하지만 역사를 되돌아보면 애니메이션은 ‘만화영화’로 불리며 분명 영화사의 한 구석을 차지하고 있었음을 알 수 있다. 둘 다 한국 영화산업의 태두리 속에서 동일한 정책의 규정을 받으며 존재했고, 영화산업과 관련된 대부분의 통계에 애니메이션의 수치도 포함되어 있었다. 그럼에도 불구하고 애니메이션은 영화사에서 본격적으로 논의되지 못한 채 누락되었고 그 결과 애니메이션은 한국영화사에서 유명과 같은 존재가 되어 있다.

본 연구는 이와 같은 문제의식에서 60년대 후반에서 80년대 초반까지 이어지는 극장용 장편 애니메이션을 한국영화라는 맥락에서 살펴보고자 한다. 통상 이 기간은 한국영화의 암흑기, 산업적 침체기로 정리되는 시기이지만 애니메이션의 경우에 있어서는 오히려 가장 많은 수의 영화가 제작되었던 시기이다.

한국 애니메이션의 역사는 기록상으로 보아 일제시대에서도 그 흔적을 찾아볼 수는 있으며, 해방이후 광고 제작이 간헐적으로나마 이루어지기도 하였지만 대부분 디즈니 애니메이션을 중심으로 한 수입위주의 역사였다. 수입과 감상의 시대를 벗어나 본격적으로 제작이 시작된 것은 1967년 신동헌 감독의 최초의 장편애니메이션 <홍길동>부터로 이후 한국 애니메이션은 활발하게 제작되면서 나름의 붐을 이루게 된다.

이러한 제작의 활황은 아이러니하게도 실사영화의 침체와 연관되어 있다. 1960년대 후반은 전반적으로 영화산업이 포화상태에 이른 때였다. 장르적으로는 멜로 드라마가 유행하고 있었으나 쇠퇴기에 접어들고 있었고 게다가 라이벌 매체인 텔레비전은 이들 관객의 상당수를 흡수해갔다. 따라서 한국영화는 새로운 돌파구를 찾아야만 했는데 이를 위해 더욱 분화된 마케팅과 잠재 관객의 소구를 위해 고군분투 할 수밖에 없었다[1].

그러한 점에서 애니메이션의 제작 붐은 당시 영화계가 직면했던 침체와 불황을 타개하기 위한 산업적 전략의 관점에서 이해될 수 있다. 다시 말해 60년대 한국영화가 양적 성장을 하는 과정에서 청춘영화나 액션 영화 등이 기존과는 구분되는 새로운 ‘관객성(spectatorship)’

을 끊임없이 창출해야 했듯이 이 시기 역시 어린이라는 또 다른 관객을 이끌어 내야만 했다는 것이다. 실제로 이 시기는 <저 하늘에도 슬픔이>, <우주괴인 왕마귀>, <대괴수 용가리> 등과 같이 어린이 취향에 맞춘 실사 영화들이 새롭게 제작되기 시작한 때였다. 극장용 애니메이션의 제작이 활발히 이루어질 수 있었던 배경이랄 것이다. 이는 2차 애니메이션 시기라 일컬어지는 1976년 <로버트 테킨브이> 이후의 경우도 마찬가지다. 외화에 밀려 극심한 불황을 겪던 상황에서 어린이를 대상으로 한 애니메이션 제작이 그나마 활로가 될 수 있을 것이라 판단되었던 것이다.

하지만 중요한 것은 이렇게 촉발된 애니메이션 제작이 질적 성장으로 귀결되지는 않았다는 점이다. 이렇게 된 이유는 무엇보다 투기성 이익에만 집착하는 당대 한국영화산업의 속성에 있었다. 애니메이션의 흥행 성공에도 불구하고 수익이 제작에 환원되지 않고 극장만 수익을 차지하게 되는 등 당시 한국영화산업의 고질적인 폐단을 반복하였던 것이다.

비록 70년대 후반 <로버트 테킨브이>를 통해 다시 부흥의 전기를 마련하게 되지만 그것마저 70년대 말을 거치면서 급격히 쇠퇴하고 외국 애니메이션의 하청기지로 전락하게 된다. 다만 이전 시기가 흥행자본이 제작자본으로 순환되지 않는 투기적 경향에 보다 큰 원인이 있다면, 이 시기의 경우 제 4차 영화법 개정이후 실시된 규율과 통제 위주의 영화정책에 보다 직접적으로 연관되어 있었다는 점에서 다소 차이가 날 뿐이다.

본 논문은 이와 같은 관점에서 1960년대 후반에서 1980년대 초반까지 한국 애니메이션에 미친 당시의 영화정책에 주목하고자 한다. 5.16 쿠데타로 집권한 박정희 정권은 영화산업의 진흥이라는 명분 속에서 1962년 영화법을 제정, 영화정책을 펼치게 되는데, 이러한 정책은 이후 부분적인 개정을 거쳐 1984년 제 4차 대대적인 5차 영화법 개정으로 이르게 될 때까지 한국영화의 구조적 패러다임을 형성하면서 지속적으로 영향력을 행사하게 된다. 이는 애니메이션의 경우에도 마찬가지였다. 그렇다면 그 영향은 어떠했나? 본 연구는 당시 박정희 정부의 영화정책이 당시 한국 애니메이션에 미친 영향을 산업적, 스타일적, 내용적 측면에서 살펴볼 것인 바, 우선

당시의 영화정책을 간략하나마 개괄해보는 것으로 시작하고자 한다.

II. 당시 영화정책의 현황

한 국가의 문화정책이란 단순히 산업적 차원이나 혹은 행정적 차원에서만 이해될 수 있는 성질의 것이 아니다. 문화경제학자 데이빗 트로스비에 의하면 문화정책은 경제적 측면뿐만이 아니라 정치적 측면을 토대로도 이루어진다[2]. 여기서 정치적 기반이라 함은 국가의 이념이나 사회적 가치 등을 포함하는 것으로, 요컨대 문화정책은 그 시대의 역사적 특수성과 시대적 조건의 작용을 받는다는 말이 될 것이다. 본 연구와 관련해 한국영화정책사를 참조할 때 주목해야할 지점이 바로 여기이다.

일제 강점기와 해방기, 그리고 4.19를 거치는 동안 비록 체계적이지는 않았다 하더라도 영화정책은 존재해 왔으며 당대의 영화산업과 영화 문화에 작용해 왔다. 특히 이승만 정권의 영화정책은 해방 후 한국영화가 본격적인 성장기로 접어들 수 있게 하는데 매우 중요한 역할을 했다 하겠는데, 1954년 실시된 입장세법 개정, 1958년 문교부 고시로 실시된 ‘국산영화장려 및 영화오락 순화를 위한 보상특혜조치’는 한국영화가 산업적 기틀을 갖추는데 있어 결정적 효과를 발휘했다[3].

물론 이 시기까지 영화정책은 영화산업에 대한 적극적인 개입이라기보다는 최소한의 지원으로서의 의미를 지니고 있었다. 따라서 정책의 강도나 산업과의 밀착도는 상대적으로 낮았고 그에 따라 이들 정책이 영화문화 전반에 미친 영향은 그리 크지 않았다고 할 수 있다. 또한 이 시기는 영화산업의 정치적, 사회문화적 역할에 대한 인식도 크지 않았고, 마찬가지로 영화계 내부의 역량 또한 한계가 있었기에 정책의 영향력은 상대적으로 제한적일 수밖에 없었다.

이에 반해 1961년 5.16 쿠데타로 집권한 박정희 정권의 경우, 강력한 영화정책을 행사함으로써 제작과 상영은 물론이고 해외영화 수입, 관람, 등 영화 전반에 걸쳐 상당한 결정력을 행사했다. 특히 이 시기 영화정책은

산업적 측면뿐만 아니라 정치적 측면의 고려가 크게 작용하였는데 잘 알려져 있다시피 국가주도의 강력한 근대화 정책이 반공 이데올로기와 결합되어 권위주의가 만연하던 시기였다. 영화 정책 역시 이와 같은 자장에서 벗어날 수 없었을 터, 게다가 산업적 기반이 미비했던 영화계는 국가의 강력한 정책적 지원을 요구하고 있던 실정이었다. 이래저래 정책의존도가 높아질 수밖에 없는 상황이었던 것이다.

1962년 영화법을 제정하면서 새롭게 시작된 이 시기 영화정책은 한 마디로 강력한 개입을 통한 관치의 통제 정책으로 정부의 지원을 바탕으로 전근대적인 영화산업의 틀을 근대적으로 개조하려는 데 초점을 두고 있었다. 이와 같은 정책의 기초와 방향은 1984년 제 5차 개정이 이르기까지 4차례에 걸쳐 부분적인 변화는 있었으나 기본 틀은 유지되면서 영화산업은 물론, 영화미학, 스타일, 제작 경향 등에 영향을 주면서 한국영화의 성격을 규정해갔다. 다만 초기에는 한국영화의 경쟁력 확보를 위한 육성정책이 주를 이루었다면 유신정권 이후에 이르러서는 정권의 안보를 위해 민족주의 담론을 세련화하고 고도화 하는 등 정치적 목적이 강조되었다는 것이 다를 뿐이다.

선행연구들에 의거, 이 시기 영화정책의 특징을 세 가지로 정리해보면 다음과 같다. 첫째, 국산 영화의 보호와 육성정책이다. 예컨대 외국 영화 수익을 국산영화 제작에 사용할 수 있는 환율을 조성하여 우리 영화를 보호한다는 취지로 만들어진 외국영화 수입쿼터제가 본격적으로 가동되는 것이 여기에 해당된다. 이를 위해 우선 국산 영화 제작업과 외국 영화 수입업을 일원화하였고 수입쿼터 부여 기준을 명시하였다. 또한 국산영화 의무제작제도를 채택, 연간 100편의 제작수준을 유지하였고(제작쿼터제), 외국영화 수입제한을 제한했다(외국영화수입쿼터제), 외화 수입으로 번 돈을 한국영화제작에 투입하도록 유도하는 한편, 국산 영화 진흥기금 조성하였고, 영화진흥조합을 설립했다. 이후에는 보다 직접적인 통제를 위해 영화진흥공사를 설립 모든 정책을 국가의 통제 하에 집중시켰다.

두 번째로 무엇보다 기업화정책을 추진하였다. 박정희 정권의 근대화 정책과 맞물려 강력히 시도된 이 정

책은 전근대적인 한국영화산업을 보다 근대적 형태로 바꾸기 위한 정책으로 소위 집중과 규모의 산업화를 추진했다. 1963년 제 1차 영화법 개정시 등록기준의 대폭 강화하여 영화사를 통폐합 한 것이 그 시작이라 할 수 있다. 그 결과 50년대 말 70여 개사로 난립하던 영화사는 1964년에 이르면 10개사로 통폐합되게 된다[4]. 그밖에 2차 영화법 개정시 한국 영화의 연간 상한 편수를 150으로 보고 등록 제작사에 제작쿼터를 배정한 것이나[5], 독립프로듀서나 군소프로덕션의 활동과 같은 代名 제작을 금지한 것도 이와 같은 소수의 제작사를 중심으로 한 기업화 정책과 연관되어 있다.

마지막으로 검열제도를 포함, 영화에 대한 강력한 규제와 통제이다. 국산영화제작에 대한 사전 신고, 영화상영허가, 일정 사유 발생시 허가취소 또는 상영정지 명령권, 영화상영전 검열제도와 검열기준 제정이 그것이며, 1973년 2월 6일 '유신영화법' 개정 공표에 이르면 영화에 대한 검열과 통제는 대폭 강화된다. 이와 더불어 73년 영화법개정 이후 설립된 영화진흥공사는 국민총화와 동원, 그리고 반공이데올로기 진작을 위해 국책영화를 제작하기에 이른다.

III. 영화정책이 애니메이션에 미친 영향

1. 산업적인 면: 제작의 증가와 하청산업화

이 시기 영화정책이 애니메이션에 미친 영향은 무엇보다 제작이 증가하는데 원인을 제공하였다는 것이다. 당시 일반 실사영화사가 애니메이션을 제작하기에는 인력이나 기술, 등의 문제로 쉽지 않았고, 1978년을 기준으로 볼 때 일반 극영화보다 입장료가 싸 수익이 크지 않아 크게 메리트는 없었던 것으로 보인다[6]. 하지만 그럼에도 70년대 중반을 제외하면 제작은 꾸준히 이루어졌고 70년대 말에 이르러서는 급격히 증가해 극장의 수요를 초과할 정도가 된다. 예컨대 중앙일보 1978년 7월 22일 기사에 따르면 그해 애니메이션 4편을 포함한 어린이 영화가 9편 제작되었으나 외화 상영에 밀려 극장을 잡기가 만만치 않았다. 이는 1979년의 경우도 마찬가지였다. 그런 점에서 단순히 애니메이션에 대

한 욕심을 넘어 외부의 정책적 영향이 작용하고 있었음을 짐작해 볼 수 있게 한다.

당시 애니메이션의 제작 증가에 영향을 준 대표적인 정책은 스크린쿼터제도와 우수영화보상제도이다. 1967년도에 실시된 스크린쿼터제는 외국영화의 수입편수를 방화의 3분의 1을 넘지 못하도록 억제하고 극장 상영도 외국영화의 상영비율에 따라 국산영화를 의무적으로 상영하도록 하는 것이었는데[7], 애니메이션 제작을 활성화 하는데 영향을 주었다. 가령, 허인옥은 세기상사가 흥길동을 제작하게 된 이유 중 하나를 연간 60-90일에 이르는 스크린쿼터 기간을 채우기 위해서가 아니었는가 하고 주장한 바 있다[8].

그러나 애니메이션의 제작이 단순히 스크린쿼터 기간을 채우는 데만 그 의미가 있는 것은 아니었다. 당시 여름 시즌은 흥행 비수기여서 주로 국산영화를 상영할 수밖에 없었는데, 이 기간은 주로 방학기간인 바, 어린이 관객을 대상으로 애니메이션을 상영하기에 적합했다. 실제로 당시 상영 기록들을 조사해보면 상당수의 애니메이션이 여름방학기간에 상영되었음을 알 수 있다. 요컨대 애니메이션은 스크린쿼터 기간을 채우면서도 동시에 비수기의 흥행을 노려볼 수 있는 유력한 수단이었던 것이다.

또한 애니메이션은 당시 영화정책상 문화영화로 분류되어 있어 극영화제작사가 아닌 문화영화사에서도 제작이 가능했다. 가령, 1979년의 경우 제작된 9편의 애니메이션 중 7편이 문화영화사의 작품이고 2편은 극영화제작사였다[9]. 이것은 당시 영화정책이 일반 실사영화 제작사보다 문화영화 제작사에게 애니메이션 제작을 부추기고 있었음을 알 수 있게 해준다. 여하튼 문화영화 제작사의 제작 참여도 제작편수의 증가를 가져온 하나의 요인이라 하겠다.

하지만 무엇보다 영향을 끼친 것은 우수영화 보상제도였다. 우수영화보상제도란 우수영화로 선정된 제작사에게 외국영화를 수입할 수 있는 쿼터를 부여하는 제도로[10], 외화는 한국영화에 비해 흥행가능성이 컸기에 큰 이익을 얻을 수 있는 수단이었다. 이는 외국영화 상영을 통해 벌어들인 수익을 한국영화제작에 투여하고자하는 의도로 시행된 정책이었으나, 수입업자에게

쿼터를 암매하여 부당이득을 취하기도 하는 등 이권화 되어 한국영화의 고질적인 병폐중 하나가 되어 있었다.

이 시기 우수영화보상제도가 기형적으로 운영되고 있음은 많은 '문예영화'가 줄속으로 생산된 데서 확인할 수 있다. 영화사는 까다로운 검열의 강화를 피하는 한편, 보다 쉽게 예술적 가치를 인정받을 수 있는 문학작품의 영화화를 통해 우수영화 선정을 기대하였다. 애니메이션의 경우도 비슷했다. 당시 문화부는 어린이의 정서순화를 문화예술시책의 중점사업으로 삼고 있었기에 우수영화 심사 때 별도로 아동영화를 심사해서 외화쿼터를 주는 제도를 실시하였다[11]. 그 결과 애니메이션의 제작도 문예영화의 경우처럼 외화 수입의 수단으로 전략하게 되어 구분별하게 이루어지는 경향을 보였다[12].

어쨌거나 당시 만화영화의 제작 붐은 1978년 이후 급격히 증가한 아동용 애니메이션의 숫자를 보면 확인된다. 70년대 후반기에 오게 되면 급격히 제작편수가 늘어나 애니메이션 제작업자들이 자구책을 마련 연간 제작 수량을 8편쯤으로 정하고 이를 관계당국에 건의 시행키로 하는 일이 벌어질 정도였다[13].

이러한 구조 속에서 제작자본이 형성되기는 불가능했다. 외국영화수입을 통해 번 돈이 제작으로 투자되지 못했고, 그 과정에서 무리한 제작 시도는 줄속으로 이루어지기 쉬웠고, 급기야 표절시비로 이어지는 등 사회적으로도 비난의 대상이 되기에 이르렀다. 이렇게 됨에 따라 경쟁력을 상실하게 됨은 물론, 그렇지 않아도 애니메이션에 대한 편견을 극복하기 힘든 상황에서 저질 만화영화라는 비난이 더욱 거세질 수밖에 없었다.

여기에서 애니메이션을 문화예술보다는 경제적 관점에서 바라보는 정책은 더욱 부정적으로 영향을 미쳤다. 이 시기 영화정책은 앞서 언급한대로 박정희 정권의 기본 경제정책인 경제개발 5개년 계획으로 대변되는 수출 주도형 산업화에 부응하는 것이었다. 당시 영화정책이 수출주도형 근대화 프로젝트와 맞물려 있음은 여러 가지 점에서 확인할 수 있는데 가령, 해외 영화 수출과 관련된 담론의 유포가 대표적인 것이라 할 것이다. 당시 영화계가 해외영화제 진출에 매달리고 고민했던 것도 이와 같은 관점에서 이해될 수 있다. 영화제 진출은 한

국영화를 세계에 알리는 것으로 예술적 성취의 확인을 말해주는 것이었지만 동시에 이는 한국영화 수출과 관련된 하나의 전략적 수단이기도 했다[14]. 정부가 정책적으로도 이를 지원하고 있었음은 1966년에 개정된 영화법이 이전과 달리 국산영화뿐만 아니라 합작영화 수출실적도 수입쿼터 배정의 기준으로 포함시킨 데서 알 수 있다.

수출주도형 영화정책의 드라이브는 특히 애니메이션에 더 잘 적용되었는데 애니메이션의 합작제작 혹은 하청작업은 이와 같은 정책의 효과가 특히 잘 나타난 부분이었다. 한국 애니메이션 제작이 하청기지화 되는 데는 당시 애니메이션계의 불황과 관련이 깊다. 1971년, 72년에 애니메이션의 흥행실패, 1972년의 석유파동으로 인한 제작 중단, 여기에서 극장수입을 배분하는 문제와 제작사의 경제적 상화의 악화, 그리고 무엇보다 방송국의 일본 애니메이션에 대한 본격적인 수입 등에 따른 장편 애니메이션 시장의 붕괴로 기존 애니메이션 회사들은 미국과 일본의 하청을 수주 받는 것으로 방향을 선회하게 된다.

하지만 당시 정부의 경제정책에 의해 외화벌이 사업이 적극 장려된 것도 이러한 변화를 가속시키는 한 요인이었을 것이다. 가령, 중앙일보 1972년 11월 27일자에 따르면 상공부는 만화영화 용역수출개발 방안을 마련 프린트, 동화분석, 색칠, 촬영 등 각 분야를 수출산업화하기 위해 소모성 자재의 관세면제, 제작회사 보세구역 설치 등을 지원책으로 보고했다. 당시 이낙선 장관이 만화영화 제작용역을 크게 늘려 연간 1백만 달러 이상을 수출할 방침이라고 밝힌 것도 같은 맥락에 있다[15]. 심지어 조선일보 77년 11월 24일자 기사는 전방 좋은 여성 부업으로 만화영화의 동화-채색을 적극 소개하고 있다.

그 결과 하청 애니메이션은 한 때 전 세계 3위 규모로 성장했으며 한국영상물 수출의 90%이상을 차지하게 되는 등[16], 영화수출의 선봉장으로서 경제성장에는 큰 기여를 하게 되었다. 이러한 하청이 선진국의 제작 기술 및 노하우를 습득하고 전문 기술 인력을 양산해낸 것은 사실이지만 작화, 컬러링, 배경 등 상대적으로 단순한 기능만을 습득하는 결과가 되어 예술성과 기획력

을 고양할 수 있는 기회를 상실케 했다는 점에서는 부정적인 측면이 강했음은 부인할 수 없을 것이다.

2. 스타일적 측면

애니메이션을 문화예술보다는 경제적 논리에서 접근하는 당시의 정책적 방향이 미친 영향은 단순히 산업적 측면에만 국한된 것은 아니었다. 이와 같은 정책은 한국 애니메이션의 스타일이나 장르적 경향에까지 파급을 미치는 결과를 초래했다.

이와 관련해 논의해 볼 것 역시 앞서 거론한 하청의 문제이다. 특히 70년대 일본 애니메이션의 하청은 이후 한국 애니메이션의 스타일 변화에 상당한 영향을 미친 것으로 보이기 때문이다. 일본 애니메이션의 하청이 얼마나 한국 애니메이션에 영향을 주었는가는 이후 벌어진 표절논란에서도 알 수 있다. 김성욱은 “한국 애니메이션은 없다”라는 책에서 수십 편의 극장용 애니메이션이 제작되었던 76년부터 80년대 중반까지의 한국 극장 애니메이션의 황금기를 “캐릭터 및 메카닉 디자인의 도용을 바탕으로 이루어진 도급된 황금기”라 하면서 표절 문제를 비판한 바 있다[17]. 2차 애니메이션의 붐을 주도했던 김창기 감독의 경우도 표절 논의의 한 복판에 있을 정도니 당시 애니메이션계의 표절상황을 짐작해 볼 수 있다[18]. 여하튼 1970년대의 애니메이션, 특히 <로버트 태권브이>, <철인 007>, <날아라 원더공주>, <우주흑기사> 와 같은 공상과학 애니메이션에 있어서 표절은 그 심각성이 상당하다 하겠는데[19], 그만큼 일본 애니메이션의 하청이 당시 애니메이션의 스타일에 상당한 영향력을 행사했음을 말해주는 대목이다. 이와 같은 표절이 횡횡한 것은 무엇보다 무리한 상업주의적 태도에서 비롯된 것이지만 앞서 언급했듯이 당시 영화정책이 부추긴 하청의 또 다른 결과임은 쉽게 짐작할 수 있다.

당연히 이와 같은 표절문제는 단순한 도덕 판단으로만 치부할 것이 아닌, 보다 조심스러운 접근이 필요하다. 짧은 제작기간과 적은 작업인력, 부족한 기획력 등 한국의 특수한 상황이 빚어낸 결과이며, 게다가 이러한 모방과 표절이 국내 애니메이션의 기술적인 진보를 이루는데 일조했으며, 또 일본 애니메이션이 높은 수준의

애니메이션을 원하는 관객들의 기대치를 성장시켜주었기 때문이다[20].

차라리 중요한 것은 이와 같은 하청과 표절이 정치적 권위주의 하에서 이루어진 급속한 산업화와 맥을 같이 하는 것이었다는 점일 게다. 소수자본과의 긴밀한 협력을 바탕으로 경제적 고도성장을 이끌어 내기 위해 외국 기술의 모방과 흡수가 당시 산업계에 팽배해 있었듯이 애니메이션의 경우에도 마찬가지였던 셈이고, 다만 실사영화에 비해 노동집약성이 강한 탓에 그것이 심하게 나타났을 뿐이라 하겠다. 그런 점에서 애니메이션을 경제적 관점에서 도구화한 당시 당국의 정책적 장려는 한국사회의 급속한 자본주의화와 맥을 같이 하는 것이었다고 짐작해볼 수 있다. 그렇다면 표절은 하청으로 인한 기법과 스타일의 무의식적인 종속화에 따른 당연한 결과가 아니었겠는가? 어쨌거나 하청은 당시 애니메이션 스타일에 막대한 영향을 끼쳤으며, 향후 한국 애니메이션이 오래도록 독자적 스타일을 갖추지 못하게 되는 원인이 된다.

당시 한국 애니메이션이 일본 애니메이션의 스타일을 따라가고 있었음은 70년대 후반의 한국 애니메이션을 이전의 것과 비교해 보면 명확하다. 예컨대 신동헌 감독의 <호피와 차돌바위>의 경우 본인의 증언을 통해서도 확인할 수 있듯이 디즈니 애니메이션의 영향을 많이 받고 있음을 알 수 있다. 특히 동물을 의인화하는 장면 등은 <백설공주>의 영향을 짐작하게 해준다. 물론 그림의 선, 형태 등은 한국의 전통적인 만화체를 따르고 있으며, 액션이나 동작 등도 어떤 면에서는 신동헌 감독의 고유의 스타일로 보인다. 이에 반해 70년대 후반 2차 애니메이션 활황기의 작품들은 이와 같은 스타일이 비교적 약화되고 일본의 스타일이 점점 두드러져 감을 확인할 수 있다.

전혜정과 최유미는 한국과 일본의 로봇애니메이션의 비교분석을 통해 두 나라의 유사한 배색 디자인을 연구한 바 있는데, 이들에 따르면 1960년대 이래 80년대 중반까지 한국의 로봇 애니메이션의 배색 디자인은 한국의 전통적인 색채관과 거리가 있을뿐더러 색채심리적인 관점에서 벗어나 있어 매우 흥미롭다. 이것은 서양의 경우와도 구별되는 특징으로 다만 당시 일본 애

니메이션에서 발견되는 경향이기도 하다는 것이다[21]. 이들의 연구가 말해주듯 당시 한국애니메이션의 색채 스타일은 일본의 영향을 받고 있었다고 할 때, 그 원인이 하청에 따른 스타일의 모방에 있었을 것임은 당시의 정황상 자명해 보인다.

하청을 장려한 정책은 비단 이미지나 스타일뿐만 아니라 장르적 경향에도 영향을 미쳤다. 60년대 후반에서 70년대 초반의 애니메이션이 주로 전래동화나 고전소설을 소재를 다루었음에 반해 70년대 후반에 유행한 애니메이션은 <로버트 태퀸브>를 필두로 비현실적이며 공상과학적인 내용이 주를 이루었다. 이 역시 일본 애니메이션의 영향일 것이다.

하지만 이와 같은 장르의 유행은 당시의 TV 애니메이션 시장의 상황과 일본문화의 수입을 금지했던 정책이 서로 모순적으로 맞물린 결과이기도 하다. 중앙일보 1975년 4월 5일 기사에 의하면, “영화법상 일본 영화는 수입과 상영이 금지되어 있지만 늘어나는 수요를 미국의 애니메이션만으로 충당하기에는 어려움이 컸다. 게다가 일본 애니메이션은 우리나라와 어순이 같아 더빙이 쉽다는 장점이 있었다. 하지만 일본색을 풍겨서는 안되었기에 국적 미상의 황당무계한 과학공상물이나 모험물밖에 수입할 수밖에 없고”, 그 결과 공상과학 애니메이션이 붐을 이루게 된 것이다.

다른 한편 공상과학물의 유행은 이와 같은 측면 외에도 당시 정책이 기반하고 있었던 세계관 그러니까 근대화에 대한 열망 자체와 무의식적으로나마 공모하고 있었던 것은 아닌가 싶다. 이성희의 학위논문에서 따르면, 1970년대 후반 공상과학 애니메이션들이 터하고 있는 ‘과학적 상상력’은 당대 근대화 이데올로기와 절합되어 있거나 혹은 그 이데올로기의 소산으로 볼 수 있다[22]. 공상과학 애니메이션이 터하고 있는 우주공간이나 미래, 과학기술, 등 외부지향적 특성은 현실과는 무관한 허무맹랑한 것이겠지만, 기술개발, 개척, 수출과 같은 박정희 정권의 근대화 이데올로기, 즉 수출주도형 산업화를 통한 급속한 경제성장과 유비관계가 있다는 점에서 당시의 사회적 상상력을 구현하고 있는 것으로 볼 수도 있다는 말이다.

3. 내용과 이데올로기적 측면

박정희 정권의 영화정책은 오직 산업육성의 논리로 서만 이루어지지 않았고 다른 한편으로 내용적, 이데올로기적 통제를 정책의 또 다른 방향으로 삼고 있었다. 특히 유신체제는 4차 영화법 개정을 통해 국민총화와 의식 개혁 등, 정치적 목적에서 영화를 활용하고자 하였다. 이는 1, 2차 경제개발 5개년 계획으로 산업화가 진전되고 대중문화가 성장함에 따라 국가의 정책목표 달성을 위한 효율적인 수단으로 인식되었기 때문이다.

이러한 정책의 집행과정에서 주목할 만한 것은 ‘국책영화’의 등장이다. 국책영화란 국가의 이념을 홍보하기 위해 정책적으로 제작된 영화로 처음엔 4차 영화법 개정과 더불어 설립된 영화진흥공사가 제작하였는데, 이후엔 민간 제작사에 위임하여 제작을 장려하였다.

1973년도 영화시책에 따르면 우수영화는 “10월 유신을 구현하는 내용, 민족의 주체성을 확립하고 애국·애족의 국민성을 고무 진작시킬 수 있는 내용, 국난극복의 길은 국민의 총화 된 단결에 있음을 보여 주는 내용”등 18개 항목으로 규정되었다. 이와 같은 우수/국책 영화에는 새마을 운동을 홍보하거나 충효사상 등 전통적 덕목을 강조하는 계몽적 성격의 영화도 있었지만 남북한 이데올로기적 대결을 선동한 반공영화도 있었다.

이 시기 영화법에 따르면, “제작사별로 배정된 제작쿼터편수의 40%를 반공 및 계몽영화로 제작하도록 되어 있었다. 그리고 1976년부터는 민간 영화사가 의무적으로 1편씩 제작하도록 규정하여 제작을 위임하였으며 [23], “우수영화에 포함시켜 외화쿼터를 제공하였다 [24].” 그리고 국책영화를 장려하기 위해 우수영화보상제도의 심사기준도 반공영화나 전쟁영화를 우대하는 쪽으로 맞추어졌다. 그에 따라 우수영화에 단골로 선정되곤 하였던 문예영화는 상대적으로 약세를 띠었다. 1970년대 후반으로 갈수록 외화 수입 쿼터 배분에서 우수영화가 차지하는 비중을 높게 한 것도 이와 같은 영화의 제작을 적극 유도하려는 의도였다 할 것이다.

70년대 한국 애니메이션도 이와 같은 영향에서 자유로울 수는 없었을 것이다. 특히 1970년에 개정된 제3차 영화법 시기에 3편이, 유신체제의 등장 직후인 개정된 제4차 영화법 시기에 나머지 작품들이 제작되었다는

점에서 제4차 영화법의 이와 같은 정책적 영향은 이 시기 애니메이션을 이해하는데 있어 그 의미가 크다 할 것이다.

게다가 이 시기 애니메이션의 경우, 영화정책상 문화영화로 분류되어 있어 일반 극영화와는 달리 국가의 이념이나 정책에 더 민감할 수 있었다. 1962년 제정된 영화법은 문화영화를 “사회, 경제, 문화의 제현상 중에서 교육적 문화적 효과 또는 사회풍습 등을 묘사 설명하기 위하여 실사기록이 위주로 제작된 영화”로 규정했지만 1966년 2차 개정시 “실사기록이 위주”라는 표현을 뺐으로써 포괄적인 의미로 확대시켰다[25]. 이에 따라 다큐멘터리, 뉴스물, 교육영화 등이 주었던 문화영화 범주에 애니메이션도 포함되게 되었던 것이다.

애니메이션을 문화영화로 분류한 영화정책은 애니메이션이 어린이에게 미치는 효과를 감안, 어린이들의 교육과 정서순화의 측면을 강조하는 것으로[26], 애니메이션에 대한 당시 정책당국의 시각을 알 수 있게 해준다. 어쨌거나 이와 같은 정책은 불량만화 퇴출운동, 청소년 선도, 도덕교육의 강조, 사회 정화 등, 당시의 시대적 분위기와 연결되어 애니메이션에 대한 비평적 기준에 영향을 미쳤다. 1970년대 후반 우후죽순으로 제작된 공상과학 애니메이션이 왜색 표절시비, 무국적성 등과 함께 상당한 비난을 받게 되었던 것도 이와 같은 영향이 컸을 것이다. 가령, 중앙일보 1978년 7월 22자는 “아이들의 호기심만 자극한 채 정서를 해친다”고 비판했고 1979년 7월 14일자에서도 “황당무계하거나 기상천외한 이야기는 어린이들의 단순한 호기심과 흥미만을 불러일으킬 뿐 교육적으로나 정서적으로는 도움을 주지 않는다”고 했다.

하지만 이와 같은 당시의 정책이 애니메이션에 미친 영향중 가장 주목할 만한 것은 반공 애니메이션이라는 매우 독특한 형태의 장르가 출현했다는 것이다. 물론 이미 60년대 말 <호피와 차돌바위>와 같은 영화에서도 우회적으로나마 반공적 모티브로 해석될 수 있는 요소는 존재했다. 그리고 일반 극영화제작사의 경우와는 달리 의무적인 제작이 강요되지는 않았다. 하지만 반공을 우대한 정책의 결과 애니메이션 제작사의 경우도 당국의 기술적, 행정적 지원, 그리고 단체 관람과 같은 관객

지원 등을 노리고 제작을 하게 된다. 흥행이 어려운 당시의 상황에서 당국의 지원, 우수영화보상제도와 맞물려 있는 탓에 거부하기 힘든 유혹이 되었던 것이다. 그 결과 반공을 내건 국책성 애니메이션이 등장하게 된 것이다. 가령 6.25를 겪지 못한 어린이들을 위한 교육용으로 제작된 <해돌이의 모험>(김현동, 1981)의 경우, 북한의 실상을 재현하기 위해 KBS 북한전문위원과 귀순용사가 자문역에 참가할 정도로 국책성 선정영화의 성격이 컸고 외국인 배우나 스태프의 기용에 있어 당국의 적극적인 지원이 이루어졌다[27].

반공 애니메이션의 등장은 당시 애니메이션에 쏟아졌던 비난을 상당부분 벗어나게 해주는 효과를 냈다. 수준 낮은 저질이라는 비판에서 벗어나 집단적 관람이 장려되는 우수영화가 되기 쉬웠기 때문이다. 대표적인 경우가 <뜰이장군 제3땅굴편>(김칭기, 1978)으로, ‘반공’이라는 방패막이를 내세운 덕택에 학부모의 항의가 전혀 없었고, ‘대한반공청년회’라는 강력한 스폰서가 붙고 여러 교육단체의 추천을 받기도 했으며[28]. 어린이들의 단체 관람용으로 권장되기도 했다[29].

또한 반공시책을 장려하는 이러한 정책으로 인해 애니메이션계는 역설적이게도 스타일적 실험을 할 수 있게 되는 기회를 갖게 되었다. 잡지 ‘뉴타입’의 기사에 따르면, 반공이라는 명목만 내세우면 어떠한 내용도 옹호 받을 수 있었기에 표현의 제약이 많은 애니메이션은 이를 이용해 다양한 표현적 시도를 했다는 것이다. <뜰이장군 제3땅굴편>, <간첩잡는 뜰이장군>의 경우, 당시 아동영화로는 불가능했던 잔혹한 묘사나 암울한 소재를 공포영화적인 기법이나 그로테스크한 이미지로 표현한 것, 어린이는 죽지 않는다는 불문율을 깨고 캐릭터를 죽게 한 것 등이 그와 같은 실험의 사례라는 것이다. 아마도 이와 같은 사례에 공산당이 늑대나 여우로 변하는 몰핑기법 등도 추가될 수 있을 것이며, 앞서 거론한 <해돌이의 모험>의 경우에서처럼 애니메이션에 실사 장면이 동원되는 것도 독특한 실험적 시도의 하나로 볼 수 있을 것이다. 그밖에 허무맹랑하다는 비판의 위험성을 벗어나고 흥행의 안정성을 담보하기 위해 반공을 소재로 삼은 결과 해외의 사례에서는 찾아보기 힘든 독특한 공상과학 애니메이션 장르가 만들어진

것도 주목할 만하다. 예컨대 <해저탐험대 마린 X>와 <수퍼타이탄15>, <로버트왕 썬샤크>(1984)는 로봇이 등장하는 공상과학물이지만 흥미롭게도 기존의 장르적 틀을 벗어나 있다. 반공의 이데올로기를 입힌 일종의 변형장르라 하겠다. <우주진사 홍길동>(김현동, 1983)의 경우도 마찬가지로 신동현의 <홍길동>을 공상과학물로 변형, 여기에 반공소재를 덧붙인 독특한 형태의 애니메이션이다.

이 시기 한국 애니메이션에서 반공애니메이션이 등장한 정권의 안보와 연관된 국책영화 정책이 낳은 기현상이었지만, 가치판단을 떠나 애니메이션 업계로 하여금 새로운 경험을 가능케 하면서 나름의 영향을 미쳤다고 할 것이다.

IV. 마치며

본 연구에서는 한국 애니메이션의 역사적 특수성을 이해하기 위해서는 역사연구가 필요하며 특히 한국영화사라는 맥락이 중요하다는 것을 제안했다. 그리고 그러한 관점에서 당시 영화산업의 상황과 정부의 영화정책이 애니메이션의 부침과정에 어떻게 영향을 주었는가를 살펴보았다.

1962년도에 제정되어 1984년도까지 지속되었던 박정희 정권의 강력한 영화정책은 시간에 따라 다소 변화가 있었지만 근대화 이데올로기를 바탕으로 강력한 영향력을 행사했다는 점에서는 일관되었다. 그와 같은 강력한 영향력은 이 시기 정책이 단순히 산업과 창작을 보조하는 지원적 성격을 넘어서 있었음을 말해주는 것으로, 실사영화와 더불어 애니메이션이 겪을 수밖에 없었던 역사적 특수성의 상당부분은 바로 그와 같은 정책의 영향에 의한 것이었다.

물론 한 시대의 문화적 행위가 주변의 역사적 조건과 작용하는 데에는 매우 복합적인 요인이 중층적으로 작용하기에 총체적 국면에 대한 입체적 사고가 필요할 것이다. 본 연구가 고찰한 산업, 스타일, 내용에 있어서의 영화정책의 영향도 그러할 것이다. 그런 점에서 본 연구는 많은 한계를 지니고 있지만 본격적인 연구를 위한

하나의 계기로서는 나름의 의미가 있다 할 것이다.

참고 문헌

- [1] 이효인, *한국영화사 공부 1960-1979*, 이채, p.232, 2004.
- [2] 데이빗 트로스비, 성제환, *문화경제학*, 한울, pp.197-215, 2004.
- [3] 김동호, *한국영화정책사*, 나남, pp.157-185, 2005.
- [4] 영화진흥위원회, *한국영화배급사*, p.35, 2003.
- [5] 이효인, 앞의 책, p.156, 2004.
- [6] 허인욱, *한국애니메이션 영화사*, 신한미디어, p.68, 2002.
- [7] 이효인, 앞의 책, p.211.
- [8] 허인욱, 앞의 책, p.37.
- [9] 허인욱, 앞의 책, p.66.
- [10] 김동호, 앞의 책 p.167.
- [11] 한국일보 1978년 2월 20일.
- [12] 서울신문, 1978년 5월 4일.
- [13] 영화진흥위원회, *1979년도 한국영화연감*, 1979.
- [14] 공영민, *아시아영화계를 통해본 한국영화: 195-60년대 해외진출을 중심으로*, 중앙대 첨단영상대학원 석사학위논문, 2009.
- [15] 조선일보, 1972년 11월 28일.
- [16] 손기환, 조정래, *애니메이션의 감상과 이해*, 미래예술총서, p.140, 2005.
- [17] 김성욱, “한국애니메이션의 문제점”, *한국애니메이션은 없다*, pp.69-76, 1998.
- [18] “김청기 감독에 대해 알고 싶은 두세 가지 사실들”, *뉴타입 한국판*, Vol.5, p.140, 2001.
- [19] 한성학, “애니메이션과의 40년”, *애니메이툰*, p.86, 1995(8).
- [20] “어린이 만화에 지나친 일본색 시비, 외화 쓰더라도 더 많이 들여와야”, *중앙일보*, 1970년 4월 25일.
- [21] 전해정, 최유미, “한일애니메이션 캐릭터의 선악별 배색디자인에 대한 비교연구”, *디자인학 연*

- 구, 73호, Vol.20, No.5.
- [22] 이성희, 1970년대 한국 SF 애니메이션에 대한 연구: 한국사회의 근대적 욕망에 대한 소망충족을 중심으로, 중앙대 석사학위논문, 2007.
- [23] 김동호, 앞의 책, p.248.
- [24] 이효인, 앞의 책, p.121.
- [25] 이충직, 한국의 문화영화에 관한 연구, 중앙대 석사학위논문, p.11, 1985.
- [26] “반공영화는 과연 이념의 산물인가 (上)”, New type 한국판, Vol.2, p.137, 2001.
- [27] 영화진흥공사, 1977년도 한국영화연감, 1977.
- [28] “반공영화는 과연 이념의 산물인가 (上)”, 앞의 글, p.138.
- [29] 중앙일보, 1979년 1월 18일.

저 자 소 개

문 재 철(Jae-Cheol Moon)

정회원



- 1987년 2월 : 연세대학교 전자공학과(학사)
- 1996년 2월 : 중앙대학교 영화학과(석사)
- 2002년 8월 : 중앙대학교 영상예술학과(박사)

▪ 현재 : 중앙대 첨단영상대학원 교수

<관심분야> : 영상미학, 애니메이션, 영화