

# <똥이 장군>에 반영된 반공적 이데올로기 이미지 표현에 관한 연구

장연이

## 초 록

이념 정책의 한 방편으로 나타났던 문화 정책은 영화와 애니메이션에 많은 변화를 주었다. 1970년대 전후반, 반공 이데올로기 작품들의 등장은 한 때 만화영화로 불리며 아이들의 전유물로 인식되었던 한국 애니메이션에도 나타나기 시작했다. 이데올로기라는 주제를 내세운 애니메이션의 등장은 비단 우리나라만의 특이성은 아니었지만 한국전과 전쟁 이후 분단이라는 특수성은 사회, 교육과 문화 전반에 영향을 미쳤다. 또한, 1960년대와 1970년대에 걸친 영화법의 개정은 영화 및 애니메이션에 큰 영향을 주었고 반공에 대한 의식을 다지는 수단이 되었다. 특히, 1978년 상영된 김청기 감독의 작품 <똥이 장군 - 제 3땅굴편>은 반공을 주제로 한 첫 극장용 장편애니메이션이라는 의미를 지닌다. 본 논문에서는 반공 애니메이션에 표현된 반공 이데올로기와 <똥이 장군>에 반영된 이데올로기 이미지 표현에 대해 알아보고자 한다. 우선, 1960년-1970년 대 영화관련 문화정책과 사회 문화적 배경이 반공 애니메이션의 등장에 끼친 영향에 대해 알아본다. 이러한 배경 하에 제작된 <똥이 장군>에 나타난 반공 이데올로기의 전달을 위해 표현된 애니메이션 이미지가 갖는 특성의 연구를 통해 반공 애니메이션을 이해하는 데 도움이 되고자 한다.

주제어 : 반공 애니메이션, 이데올로기, 영화정책, 똥이 장군, 김청기

## I. 서론

1950년 한국전쟁 이후 근대화 과정 속에서 지배 이데올로기의 하나로 등장했던 반공은 오랜 기간 대중에게 많은 영향을 주었다. 1960년 대 이후 국가체제를 유지하기 위한 수단 of 하나로 반공 이데올로기가 이용되었다. 반공이데올로기는 시대상

황과 맞물려 교육과 문화 전반에 영향을 주었고, 당시를 살았던 사람들에게 절대로 어겨서는 안되는 신념과 같은 존재로 자리 잡게 되었다.

영화를 중심으로 TV, 라디오, 신문 등에서는 반공을 주제로 한 텍스트와 이미지가 넘쳐났으며, 어린아이들이 보는 만화영화에도 한 때 심심치 않게 등장하였다. 1976년 제작된 김청기 감독의 작품인 <로보트태권 V>도 외향은 SF 로봇물이지만 문공부제작 신고용 대본에는 ‘아동 반공 주체사상을 고

취하기 위한 계몽물<sup>1)</sup>이라고 표기할 정도로 반공 이데올로기가 내포되어 있었다.

이데올로기를 주제로 한 애니메이션의 등장은 비단 우리나라만의 특이성은 아니었지만 한국 전쟁과 분단이 가지는 특수성은 사회 전반에 많은 영향을 주었다. 1960년부터 1970년대에 걸쳐 개정된 영화 관련법은 영화와 애니메이션에 큰 영향을 주었으며 반공의식을 견고하게 다지는 수단으로 사용되었다.

극장용으로 제작된 영화와 애니메이션은 많은 어린이 관객들에게 반공 의식을 일깨우고 그것을 보고 자란 세대에게는 자발적인 반공 의식을 고취시킬 만큼 효과적인 매체로서 작용하였다. 특히, 한국 반공 애니메이션 중에서도 김청기 감독의 <똥이 장군 - 제 3땅굴편>은 극장용 장편으로는 처음으로 반공이라는 주제를 다룬 작품이라는 의미를 지닌다. 그 이전에도 영화나 문화 애니메이션에서 반공을 주제로 나온 작품들이 있었지만 극장용으로서 반공을 주제로 한 최초의 장편 애니메이션이자 장편 반공 애니메이션의 효시라 할 수 있다.

본 논문에서는 극장용 첫 장편 반공애니메이션이라는 의의를 지닌 <똥이 장군 - 제 3땅굴편>을 중심으로 반공 이데올로기를 전달하기 위해 표현된 이미지에 대해 알아보려고 한다.<sup>2)</sup> 반공 애니메이션의 등장에 끼친 영향을 알아보기 위해 1960년

- 1970년대로 연구 범위를 설정하였다. 당시 시공간적, 사회문화적 배경과 영화법 제정에 대해 알아보고 반공 애니메이션의 등장과 영향, <똥이 장군> 애니메이션으로 표현된 반공적 이미지 표현에 대해 알아보려고 한다.

## II. 반공 애니메이션 등장의 역사적 배경

### 1. 시대 상황과 반공물의 등장 배경

대한민국 정부가 수립된 이후 한국전쟁과 냉전, 국내 정치의 혼란 속에서 반공이라는 이데올로기는 한국 사회에 큰 영향을 주었다. 차혜영은 '성장 소설과 발전 이데올로기'에서 "1960 - 70년대를 이끈 지배이념으로 당시의 근대화 프로젝트로 발전 이데올로기를 주축으로 반공 이데올로기와 민족주의적 과거 동원이 결합되어 동의와 보상, 억압과 정당화의 메커니즘으로 작용하였고, 이는 단순히 시기에 한정되지 않고 멀게는 1950년대 전쟁 이후 최근까지 한국사회를 광범위하게 규정하는 방식이었다고 할 수 있다." 라고 하였다. 특히, 60년대에서 70년대까지의 정권에 의해 추진된 근대화 프로젝트가 사회 전체를 지배한 시기라고 규정하였다.<sup>3)</sup>

1) 한승태, 「임정규 애니메이션 영화 연구 : <태권동자 마루치 아라치>와 <별나라 삼총사>의 캐릭터와 서사를 중심으로」, 『강원대학교 대학원』, 2007, p101

2) 반공 애니메이션에 대한 연구는 김정연, 김재웅의 「한국 애니메이션에 있어 문화정책의 영향과 그 변용 -1960~1980년대 중반, 반공 애니메이션을 중심으로-」라는 1960년~1980년대 반공 애니메이션에 대한 선행 연구가 있다.

3) 차혜영, 「성장 소설과 발전 이데올로기」, 『상호학보 12집』, 2004, pp129-130 참조

반공(反共)은 사전적 의미로는 공산주의에 반대한다는 뜻을 담고 있다. 즉, 반공주의(反共主義)는 공산주의에 반대한다는 정치 이념으로 우리 사회에서는 한국이 처한 특수한 상황으로 인해 매우 익숙한 단어가 되었다. 한국에서의 반공은 분단이라는 과정에서 배태되었으며 반공주의가 한국에서 정책이념으로 작용한 것은 대한민국 정부수립 당시부터이다. 하지만, 전 국민적으로 반공의식이 심화된 것은 6·25전쟁 이후부터이다.<sup>4)</sup> 상반된 이념체제를 기반으로 한 정치체제 간의 전쟁이 일어났고, 전쟁 이후 남한 지역에서는 반공 이데올로기는 체제 유지를 위한 성격을 가지고 강조되었다.

당시 문화를 체제안정이라는 정치적 목적으로 이용하고자 하는 권력층에서는 다양한 매체를 이용해 반공물들을 제작하였다. 매스미디어로 포장된 반공물은 반공 이데올로기를 대중에게 전파하는 가장 좋은 매체가 되었기 때문이다. 반공물(反共物)은 반공(反共)을 다룬 간행물이나 영상물 등을 통틀어 일컬으며, 반공(反共)을 표면에 직접 내세워 제작된 작품들이 있는 반면, 표면으로 드러나지는 않지만, 작품 안에 의미를 내포한 작품들도 있었다.

1950년대에는 반공요소가 포함된 만화작품이 등장하기 시작하였는데, 군인용 주간지나 각종 전단지 등에 사용되어 한 칸 또는 네 칸의 만화 형식으로 전쟁과 북한 공산군에 관해 다루었다.<sup>5)</sup> 한국전쟁이 발발하자 김규택, 김용환 등은 유엔군 사령부의 심리작전과에 소속되어 만화를 이용한 뼈라

주간지 <만화 승리>를 창간하기도 하였다.<sup>6)</sup> 특히, 1955년에 미공보원에서 발간된 ‘자유의 벚’이라는 잡지에는 반공에 대한 주제를 담은 만화가 주를 이루기도 하였다.

영화에서도 반공을 주제로 한 내용을 담은 성인용 반공 영화가 등장하였다. 특히, 전쟁 이후 <피아골>(1955)과 <나는 고발한다>(1959) 등의 전형적인 반공물이 등장하였고 이후로도 많은 수의 작품들이 제작되었다.

1960년 초반 군부에 의해 들어선 박정희 정권은 정권의 정당성을 위해 반공이라는 집단이데올로기를 이용하였다. 1960년 당시 가장 강력한 영향력이 있었던 영화는 박정희 정권이 이데올로기를 실천할 수 있는 매체로서 활용되었다. 당시의 영화 산업을 근대화하는 동시에 영화를 통한 ‘반북·반공의 근대적 한 국민’으로 주체화하고자 하는 욕망은 정부의 주도 하에서 영화가 제작되는 계기를 마련하였다.<sup>7)</sup> 1962년에 최초로 제정되어 1970년대 중반 4차 개정까지 거쳤던 영화법은 업자 등록, 제작신고제, 상영허가제, 외국영화수입쿼터제 등의 강화를 통해 국가적으로 영화를 통제하였다. 외국 영화쿼터제는 한국 영화를 보호하기 위한 제도였지만 외국 영화 수입 쿼터를 받기 위해 한국 영화를 제작하거나 수입업자들에게 쿼터를 비싼 가격에 암매하는 풍토가 생겨났다. 1973년에 개정된 4차 영화법은 ‘유신영화법’이라 불릴 만큼 강화되었다. 영화법은 개정을 거듭하면서 조금씩 수정되었다.

4) 네이트 백과사전 참조

5) 최열, 『한국 만화의 역사』, 『열화당』, 1995.5, pp98-99

6) 클로드 몰르테르니 · 필리프 멜로 지음, 신혜정 옮김, 『세계 만화의 역사』, 『다섯수레』, p297

7) 엄찬희, 『1960년대 한국영화와 ‘근대적 국민’ 형성과정 -발전과 반공 논리의 집합 양상-』, 『영화연구 33호』, 2007.9, pp15-16

영화법의 제정으로 제재하기 어려운 부분은 상위법인 유신헌법의 개정을 통해 유신이념에 맞지 않는 모든 영화를 규제하기 시작했다.<sup>8)</sup> 원고를 써서 심의를 받기 위해서는 안기부에 넘겨 고쳐야 할 곳을 지적하면 그것을 반영해야만 상영할 수 있었다. 이러한 상황과 영화법의 개정은 TV의 등장과 함께 영화 산업의 불황을 가져왔고 그 결과의 하나로 1970년 대 중반 이후 비교적 검열에 통과하기 쉬운 아동용 영화의 제작과 함께 애니메이션의 제작도 늘어나기 시작하였다.

## 2. 반공 애니메이션의 등장

1960년 대 영상물에 대한 제재는 영화뿐만 아니라 애니메이션에도 가해졌고 외국영화의 수입권과 연관된 영화법의 개정, 반공물에 대한 지원 제작은 애니메이션에도 예외는 아니었다. 박정희 정권은 이에 한국 영화 내에 애니메이션을 포함시켰고 1970년대에는 한국영화의 수요가 줄어들자 아동용 애니메이션을 제작하여 어린이 관객을 동원하고자 하였다. 또한, 당시 정부는 아동의 건전한 정서 함양과 순화를 위해 건전한 내용의 아동용 영화를 권장하였고, 외화쿼터제의 보상을 위한 우수영화 심사제에서 아동용 영화가 차지하는 비중이 커 영화사들이 서로 제작에 참여하게 되었다.<sup>9)</sup>

이러한 상황 속에서 아동용 반공 영화가 등장하기 시작하였다. 1968년 <대 똥똥이의 모험>과

1973년 <똥똥이 해상 특공대>를 그 대표적인 작품으로 들 수 있다.<sup>10)</sup> 똥똥이 시리즈는 똥똥이와 그의 친구들이 간첩들을 신고해 납치된 과학자를 구하는 내용으로 이후 반공물에 많은 영향을 주었다.

유신 정부의 문화정책에 의해 성장하게 된 한국 애니메이션은 흑백의 논리를 적용시켜 반공 이데올로기를 표면화한 남북 대립적인 작품이 등장하기 시작하였다. 당시에는 애니메이션이 문화영화의 범주에 포함되어 있었다. 반공 애니메이션의 첫 작품으로는 문화영화<sup>11)</sup> 중에서 먼저 찾아 볼 수 있다. <다시는 속지 말자>는 1964년 제작된 6분길이의 단편 문화애니메이션<sup>12)</sup>으로 북한괴뢰의 만행을 폭로하는 내용으로 제작되었다. <똥이 장군>이 반공 애니메이션 1호라고 밝힌 글도 있지만 <다시는 속지 말자>가 시기적으로 먼저 제작된 애니메이션이다. 단편 문화 애니메이션인 <다시는 속지 말자>는 후에 제작된 반공 애니메이션에 밑바탕이 되었고 스토리가 있는 영화로 확대재생산 되었고 볼 수 있다.

8) 한국영상자료원 편 이효인 외, 『한국영화사 공부』, 『이체』, pp144-167

9) 허인욱, 『한국애니메이션 영화사』, 『신한미디어』, 2002, pp62-63

10) 성문기, 「한국 장편애니메이션 <로봇 태권 V>에 관한 작품분석 연구 -애니메이션의 영상 구성요소를 중심으로-」, 『상명대학교 대학원』, 2004, p6

11) 국립영화제작소에서 문화를 알리거나 한국을 홍보하기 위해 제작된 영화로 1950년대부터 70년대까지는 국민 계몽을 위한 내용들이 많이 있다.

12) 본문에서는 문화영화 중에서 실사 영화와 애니메이션으로 제작된 것을 분류하여 그 중에서 애니메이션으로 제작된 것만을 '문화애니메이션'이라 표기하였다.



그림1. 문화애니메이션 <다시는 속지 말자> 中 휴전선 장면

김청기 감독은 1976년 - 1978년 사이 <태권 V> 시리즈를 4편까지 제작하였고 1979년에는 본격적인 반공 애니메이션을 제작하였다. 그것이 반공 애니메이션으로서의 첫 극장용 장편 애니메이션인 <똥이 장군 - 제 3 땅굴편>이었다.

<똥이 장군>은 원래 반공애니메이션으로 시작되진 않았지만 당시 사회 전반의 분위기에 편승하여 반공적인 성격을 띠게 되었다. 당시 검열을 통과하기 위해서는 정권의 이념에 맞는 작품을 제작해야만 했다. 김청기 감독은 어린 시절 6.25 사변 당시 아버지가 공산당에 끌려가는 것을 지켜보아야 했던 당시의 한이 작품에 표출되어 <로보트 태권 V>나 <똥이 장군>같은 대표작에 공산당에 대한 증오를 의식적으로 담으려 노력했다고 한다.<sup>13)</sup> 김청기 감독의 한과 어우러진 당시의 시대상황은 아동을 위한 반공 애니메이션으로 제작되었고 학교의 단체관람 등을 통해 어린이들의 반공의식을 고취하고 반공에 대한 거부감을 갖지 않도록 하는데 큰 역할을 하였다. 한편 제작사들은 단체 관람

을 통해 많은 관객을 동원해 제작자들은 수입을 보장받을 수 있었던 것이다.



그림2 . 태권 V 3탄 수중 특공대의 영화 검열 합격증<sup>14)</sup>

<똥이 장군>은 1999년 애니메이션 18호 기사에 의하면 원래는 김청기 감독이 타잔과 비슷한 내용의 시나리오를 생각해 놓았던 것에 반공의 요소를 가미한 작품이었다고 되어 있다. 중앙정보부에서 제작비를 지원해 제작하기로 하였으나 무산되었고 다시 추진하면서 당시 이슈가 되었던 땅굴이라는 소재를 사용해 북한에서 땅굴을 통해 남하한다는 내용으로 바뀌었다고 한다.<sup>15)</sup> 1975년 제 3호 땅굴이 발견되자, 부제를 <제 3 땅굴편>으로 하여 1978년 상영되었다. 한국영화데이터베이스(KMDB)에 의하면 감독은 김청기, 제작은 방광순, 기획 홍건표, 각본은 김동현이 담당한 것으로 되어 있다. 한국일보, 소년한국일보에서 후원하고, (주)동아광고에서 제작하였다. 각본을 담당했던 김동현<sup>16)</sup> 작

13) SBS-TV 한수진의 선데이 클릭(72회) '대한민국 제 1호 로보트. 로보트 태권V'의 김청기 감독 인터뷰 중에서. (2006년 8월 20일 방송)

14) 태권 V 3탄 수중 특공대의 영화 검열 합격증으로 당시에 얼마나 검열이 심했는지를 알 수 있다. 영화 검열 합격증의 영화의 종별 항목을 보면 당시 애니메이션을 장편문화영화로 구분했음을 알 수 있다. 네이버 카페 '호피와 차돌바위'참조 (<http://cafe.naver.com/hopichadol.cafe>)

15) 허인욱, 앞의 책, p69

가는 중앙정보부 과장 출신으로 방송 작가가 된 특이한 이력을 갖고 있었고 주로 TV용 반공 드라마를 많이 썼다.<sup>17)</sup> 당시 반공물에는 김동현 작가가 거의 참여한 작품들이 많을 것으로 짐작할 수 있다.



그림3. <풀이 장군-제 3 땅굴편>의 포스터

<풀이장군 - 제 3 땅굴편>은 어린이들에게 북한의 생활상을 알리고 애국심 고취와 반공방첩에 대한 의식을 높이는 데 일조하였다. 1979년 8월 1일부터 20일간 세종문화회관 별관에서는 1970년 강화도 교동도에 침투했던 간첩의 이야기를 바탕으로 제작된 반공 애니메이션인 <간첩 잡는 풀이장군><sup>18)</sup>이 상영되었다. 그 이후 <풀이 장군> 시리즈는 반공물은 아니지만 <암행어사 풀이>와 <공룡 백만년 풀이> 등으로 이어졌다. <풀이장군 - 제 3 땅굴편>의 제작은 당시 <해돌이 대모험><sup>19)</sup>(1981

년), <해저탐험 마린 X><sup>20)</sup>(1983년), <로봇왕 썬샤크><sup>21)</sup>(1985년) 등의 극장용 반공 애니메이션에 영향을 주었다. <해돌이 대모험>은 반공 만화 <해돌이의 모험>이 원작으로 만들어진 애니메이션이다. 1980년 대 초에는 원작 만화인 <해돌이의 모험>이 학교에서 권장도서로 지정되었다. 만화 표지에도 반공독서 감상문 쓰기 추천 도서라고 적혀 있다. 만화를 반공도서로 인정하며 감상문을 쓴다는 것만으로도 당시 만화와 애니메이션이 정책적인 반공 요소로 사용되었다는 것을 알 수 있다. 1980년 초에는 <해돌이의 모험>을 비롯한 <특별수사본부 25시><sup>22)</sup>, <바다의 늑대들><sup>23)</sup>, <최후의 목격자><sup>24)</sup>, <특공 333><sup>25)</sup>, <달려라 추적 11시><sup>26)</sup>, <태돌이의 탈출><sup>27)</sup> 등의 다양한 반공 만화가 많이 출간되었다.

### Ⅲ. <풀이장군>에 표현된 반공 이데올로기

16) 김동현 작가는 <돌무지>, <사화산>, <조총련>, <지금 평양에선>, <남십자성> 등의 반공 드라마를 집필하였다.  
 17) 손원제, 「사람과 사회」 “안기부가 일일이 대본 고쳤다” 참조, 『한겨레 21』 제394호, (2002년01월23일)  
 18) 허인옥, 앞의 책, p71

19) 1981년 의 작품으로 조규덕의 동명만화가 원작.  
 20) 1983년 2월 남양기획 제작, 김현동 감독, 이상훈 각본  
 21) 1985년 7월 20일 개봉되었고 제작사 제3광고, 감독은 박승철이다.  
 22) 1981년 4월 15일 발행되었고 박성배 글, 유철 그림으로 당시에는 사단법인 한국안보교육협회에서 제공으로 제작된 만화가 대부분이었다.  
 23) 1981년 4월 발행되었고 김왈균 글 박창식 그림  
 24) 글 최근희, 그림 방기훈  
 25) 1981년 4월1일 발행, 송길성 그림, 형문출판사, 사단법인 한국안보교육협회에서 제공으로 제작  
 26) 1982년 4월 20일 발행, 유철 글, 그림  
 27) 1985년 5월 발행되었고 평화문제 연구소에서 나온 이재화 그림으로 만화이다. 표지에 국민학교 1-2학년용 통일안보 교육도서라고 되어있다.

## 1. 이데올로기의 영향을 받은 만화와 애니메이션

반공과 같은 이데올로기를 만화나 애니메이션의 주제로 삼은 것은 사실 우리나라가 처음은 아니었다. 이데올로기를 이미지화하여 사용된 예로는 만화의 역사에서 유명한 주인공들 중 하나인 <캡틴 아메리카>를 들 수 있다. 1941년 3월 처음으로 미국 마블 코믹스에 등장한 <캡틴 아메리카>는 슈퍼맨, 배트맨처럼 평소에는 빈약하지만 세계 전쟁이 발발하자 초강력의 군인으로 변신하여 미국을 위해 싸우는 내용으로 되어 있다.<sup>28)</sup> 제 2차 세계대전 동안 미국 내에서의 정치화 현상을 뚜렷하고 명백하게 표현하고 있다. 이데올로기의 표현을 이미지로 제작하여 만화나 애니메이션 등의 선전 무기로 사용하였다. 특히, 1941년의 진주만 공습은 만화계에 큰 변동을 가져왔고 당시 유명한 만화 주인공들이 전쟁이라는 대의를 위해 싸우는 내용으로 만들어졌다.<sup>29)</sup> 조 사이먼이 캡틴 아메리카와 관련하여 "우리는 가능한 한 악마의 성정을 지닌 상대역을 찾았는데, 바로 히틀러가 그 완벽한 모델이었습니다."<sup>30)</sup>라고 하였다. 캡틴 아메리카의 호적수인 살인자 레드 스컬은 무지몽매한 히틀러의 줄개로 등장하는데 머리를 대신해 빨간 해골을 달고 가슴엔 나치 문장을 하고 있다. <캡틴 아메리카>는 당

시의 상황을 애니메이션에 반영하여 지배적인 성격인 반(反)파시즘 성격을 내포하였다. 이 작품을 통해 미국인들에게 애국심을 고취시키며 자연스럽게 이데올로기에 대해 주입시켰다. 이 작품은 처음 시작된 1941년 이후 1969년까지 작가가 바뀌면서 종결과 재개를 반복되었고 1966년에는 만화의 인기로 힘입어 애니메이션으로 제작되기도 하였다.

우리나라의 <똥이 장군>은 이데올로기의 산물로 나타난 반공 애니메이션이지만 아동용 애니메이션이라는 점에서 분명한 차이점이 있다. 당시 정황을 비추어 볼 때 아동물을 제작하면 얻는 여러 가지 이점도 있었다. 외국의 이념을 표방한 만화나 애니메이션의 주인공이 성인이라면 아동물이라는 명분하에 '똥이 장군'이라는 아이의 캐릭터를 등장시켰다. 외국의 슈퍼 히어로를 등장시킨 작품들에 비하면 꼬마 타잔을 연상시키는 어린이 캐릭터는 당시 아이들에게 반감 없이 받아들일 수 있는 친근한 캐릭터였다. 미국이 제 2차 세계대전이라는 전쟁에 대해 나치에 반발하고 전쟁을 선전하는 대상으로 만화를 택해 정치적으로 이용한 것처럼 반공 이데올로기를 애니메이션과 만화를 이용해 표현하였고 이것을 정치적, 사회적으로 이용했다는 점에서는 동일하다고 볼 수 있다.

<똥이 장군> 시리즈의 1탄인 1979년 개봉된 <똥이 장군 - 제 3 땅굴편>은 반공이라는 주제에 당시 인기 있던 이미지 상으로는 타잔을, 내러티브 상에서는 정글북의 모글리를 연상시킨다. 김청기 감독은 아동용 애니메이션에 표현하고자 했던 환타지의 요소를 당시 인기가 있었던 타잔의 모티브에서 가져와 '똥이'의 이미지를 완성하였다. <똥이 장군 - 제 3 땅굴편>은 깊은 산속에서 동물들과

28) 램 미첨 지음 이민재 역, 「현대미술의 이해 (모더니즘·포스트모더니즘을 읽는 8가지 새로운 눈) Modern art : a critical introduction」, 『시공사』, 2004, p.250

29) 클로드 몰레르니·필리프 멜로 지음, 신혜정 옮김, 「세계 만화의 역사」, 『다섯수레』, 2003, p.91

30) 안드레아스 크니게 지음, 김원익 옮김, 「클라시커 50 만화」, 『해냄』, 2005, p.109

생활하던 숲속의 장군 ‘똥이’가 동물들과 함께 붉은 수령의 생일 선물인 산삼을 캐다 다친 북한이 불쌍한 소녀 숙이를 구해주고 이를 통해 세상에 나오게 된다. 숙이를 통해서 똥이의 부모님은 탈북을 기도하다 붙잡혔고 똥이는 버려지게 된 자신의 출생에 대해 알게 된다. 붉은 수령의 생일이 다가오자 공산당은 참호와 동굴을 만들고 산삼을 캐오라며 강요한다. 똥이는 숲속 동물 친구들의 도움으로 제 3땅굴을 파내려가고 있는 ‘북한괴뢰’를 무찌르고, 강제 노역 중이던 아버지를 구출하던 중 붉은 수령과 정면대결을 벌여서 이기고 사람들을 구한다. 당시 어린이들에게는 <똥이 장군>은 주제가와 함께 큰 인기를 얻었다. <똥이 장군>의 성공은 반공에 대한 인식에 영향을 주었고 이후 반공 이데올로기를 주제로 한 만화와 애니메이션의 등장하는 발판이 되었다.

<똥이 장군>은 애니메이션만 있는 것이 아니라 같은 내용의 김형배의 만화판이 존재한다. 만화판의 내용 역시 애니메이션의 내러티브와 비슷한 서사구조로 이야기를 전개한다. 엄마를 잃고 아버지가 끌려간 ‘똥이’는 동물들과 살게 되고 숙이네를 괴롭히는 여우 대장과 싸움으로 힘이 모자라는 것을 알고는 똥이는 금강산 장안사에서 백일기도를 올려 인왕으로부터 힘을 받고 붉은 공산당에 맞서 싸우는 것이다.<sup>31)</sup> 만화와 애니메이션 특성에 따라 내용이 변화된 점도 있지만 전체적인 내용은 유사하게 전개되고 있다. 만화 판에도 북한을 붉은 제국으로 묘사한 부분과 붉은 수령과 그의 부하들이 애니메이션 이미지로 표현된 부분은 동일하게

나타난다. <똥이장군>은 반공만화 최고봉으로 탁아소, 세뇌, 배급, 땅굴 등 북한을 연상시키는 코드의 총집합이었다.<sup>32)</sup>



그림4. <똥이 장군> 만화판 이미지<sup>33)</sup>

<똥이 장군 - 제 3 땅굴편>이 북한이라는 미지의 공간을 배경으로 타잔 이미지의 ‘똥이’와 숲 속의 동물들이 등장하는 환타지적인 요소를 가지고 있다면, <간첩 잡는 똥이장군>은 서울이라는 현실의 공간에서 간첩이라는 소재로 하고 있다. <간첩 잡는 똥이장군>에서도 납과 간첩 두목인 ‘제1공작원 불여우동무’, ‘따발총 든 붉은 늑대들’을 직접적인 동물 이미지로 표현하여 강한 인상을 남긴다.

## 2. <똥이 장군-제 3 땅굴편>에 표현된 반공적 이데올로기 이미지

<똥이 장군 - 제 3 땅굴편>은 북한을 배경으로 당시 북한의 현실상을 보여주었다. 애니메이션에 등장하는 학교, 가정의 생활상은 당시 어린이들에

31) 네이버 카페 호피와 차돌바위 참조  
(<http://cafe.naver.com/hopichadol>)

32) 박인하 지음, 「골방에서 만난 천국」, 『인물과 사상사』, 2005. 6, pp179-180

33) 네이버 카페 호피와 차돌바위 참조  
(<http://cafe.naver.com/hopichadol>)



게 북한에 대한 이미지로 강하게 자리 잡았다. <똥이 장군> 만화 판에 표현된 것처럼 교실의 배경, 탁아소, 탄광 등의 북한을 연상하는 장소가 등장한다. 특히 탁아소와 학교 이미지는 굶주림에 배고픈 아이들을 보여주어 당시의 남한과 대조적임을 알려준다. 가난한 북한의 환경과 불우한 북한 아이들을 보여주어 북한에 대해 부정적인 인상을 강하게 심어주었다. 북한 사회의 구속된 체제를 애니메이션 속에서 이미지화하여 당시의 남한 사회와의 비교를 통해 공산주의와 민주주의의 극한 대비를 느끼게 한다.



그림5. <똥이 장군-제 3 땅굴편> 장면 중 북한의 탁아소 이미지

아동용 애니메이션이라는 특성상 어린이를 주인공으로 등장시켰다. 아이들에게 북한에 대한 반공 의식을 강화하고 나라에 대한 애국심을 고취시키기 위해 어른이 아닌 어린이 캐릭터로 등장시켜 어린이의 관점에서 이야기를 전개한다. 아이가 어른인 북괴군을 물리친다는 내용은 어린이들에게 나쁜 어른으로 대체되는 북괴군을 물리치기 위해 어린이도 맞서 싸울 수 있다는 것을 내면의식 속에 심어주고자 하였다.



그림6. 붉은 옷을 입은 돼지는 붉은 수령으로 처음에는 가면을 쓴 얼굴로 등장한다.



그림7. 탐욕스럽게 표현된 붉은 수령과 부하들

김청기 감독의 이전 작품인 <로봇 태권 V>에서도 악을 붉은 제국으로 표현했듯이 붉은 수령이라는 이름과 붉은 옷을 입은 돼지의 이미지에서도 북한의 이미지를 느낄 수 있다. 붉은 옷을 입고 '붉은 수령'으로 등장하는 돼지는 당시의 김일성을 상징화하였다. 특히, <똥이 장군 - 제 3 땅굴편>에서는 대사 중에도 북한을 지칭하는 가슴의 훈장과 찢어진 눈은 무서운 캐릭터로 등장하는 여우의 대사 중에 "경애하는 붉은 수령 동지의 아들 김정일 동지의 탄신일을 전 인민적으로 경축하기 위한"이라는 대사가 나온다. 이러한 실제 인물을 통해 이미지를 좀 더 현실화시켜 극중 이미지와 현재의 이미지를 대체시키는 역할을 한다. 극중 직접적으로 북한을 지칭하는 대사들 또한, 당시의 반공 교

육을 받던 세대에게는 북한이 배경임을 분명하게 일깨워준다.

악하고 음흉한 동물들로 대비되는 여우와 늑대는 붉은 수령의 부하로 등장해 북괴군의 이미지를 연상케 한다. 당시 북괴군이 등장하는 이미지들은 돼지, 늑대, 여우 등의 사람이 아닌 동물의 캐릭터로 형상화되어 많이 등장하였다. 이러한 동물 캐릭터는 <똥이 장군> 이전에 제작된 <다시는 속지 말자>에서도 볼 수 있다. <다시는 속지 말자>의 장면 중 북한군을 보여주는 장면에는 군복을 입은 늑대가 등장한다. 늑대의 이미지는 <똥이 장군-제3 땅굴편>에서도 북한군을 대신하는 이미지로 등장하였다. 당시의 북괴군이라는 명칭과 함께 늑대 본연의 특성인 사납고 악랄한 이미지로 재현되었다. 이것만 봐도 당시에 공산주의에 대한 강한 반발 의식을 동물 고유의 특성을 통해 표현하고자 했음을 알 수 있다. 이러한 이미지의 표현은 상징성을 내포한 반공적인 요소로 이후 만화와 애니메이션에 사용되었다.



그림 8. 문화애니메이션 <다시는 속지 말자> 중 북한군을 보여주는 장면

실사 영화에서는 표현하기 힘든 장면을 애니메이션이라는 매체를 통해 늑대나 여우 등의 자극적

인 캐릭터로 이미지화하였고 이러한 이미지들은 어린이들에게 반공 의식을 세뇌시켜 역할을 하였다. 애니메이션이 갖는 스토리 구조 내에서 서사와 이미지가 갖는 연계성으로 그 효과는 극대화되었으리라 본다. 특히 이후 늑대와 여우의 이미지는 북괴군이라는 명칭과 함께 북한 군인을 상징하는 이미지로 자리 잡게 되었다. 애니메이션 속 북괴군 모자의 별과 가슴의 훈장은 북한군임을 상징화한다. 사람이 아닌 동물로서 형상화된 이미지들은 당시의 어린이들에게 상징적인 의미를 부여해 북괴군과 동물을 동일한 이미지로 인식하도록 하였다. 이미지에 현혹되기 쉬운 아이들에게 북괴군의 이미지는 강한 인상을 주었다. 탐욕스러운 동물 이미지는 보는 것이 민감한 세대에게 강한 색상과 상징화된 이미지로 다른 매체보다 효과적인 애니메이션이라는 매체를 통해 형상화되어 주입되었다. 당시 초등학생들이었던 아이들에게 북한의 이미지는 무의식 속에서 가난하고 폐쇄적이고 무서운 곳임을 각인시켰다.



그림 9,10. <똥이 장군>의 붉은 여우와 늑대

이러한 동물 캐릭터의 등장은 1954년 제작된 조지 오웰의 소설을 원작으로 한 애니메이션 <동물농장(Animal Farm)>에서도 찾아 볼 수 있다. 애니메이션 <동물농장(Animal Farm)>은 술독에 빠져 있는 악덕주인인 존스 씨의 착취에 봉기하여 자체적으로 운영되는 농장을 쟁취한 동물들의 이야기를 다루고 있다. 이 애니메이션에서도 돼지의 이미지는 타락한 리더로 등장한다. 욕심 많은 돼지의 이미지를 통해 캐릭터의 성격을 대변하였다. 이러한 동물들을 통해 형상화된 이미지는 동물의 고유한 성격을 부각시켜 상징의 효과를 극대화한다.

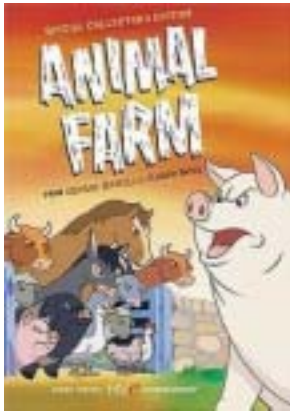


그림 11. 조지 오웰의 소설<sup>34)</sup>을 원작으로 한 애니메이션 <동물농장(Animal Farm)>

어린이의 전유물인 애니메이션이라는 이유로 제약이 많았지만 반공 애니메이션은 반공이라는 주

제 안에서 당시에는 표현하기 힘든 부분들을 적나라하게 묘사하였다. 특히, 애니메이션에서는 표현할 수 없었던 잔혹한 장면과 현재로서는 금기시하는 어린이가 죽는 장면들의 연출은 반공 애니메이션이었기 때문에 검열에서의 통과가 가능하였다. 선악에 대한 구별이 미비한 어린이들에게 단순한 아동용 애니메이션으로서가 아닌 반공의식을 일깨워주는 요소로서 작용하였다. 선악의 구조 안에서 선한 캐릭터인 어린이 주인공이 악을 물리치고 다른 사람들을 구해내는 내용은 영웅적인 캐릭터에 대한 동경을 갖고 악한 무리에 대한 배척하는 마음을 갖도록 도와준다. 반공을 교육받은 어린이들에게 무의식 속에서 악을 복한인 동시에 ‘공산당’으로 대입시켜 반공의식을 일깨우는 역할을 하였다.

#### IV. 결론

한국 사회에서 ‘반공’이데올로기는 체제유지를 위한 목적으로 사용되어 사회와 문화 전반에 많은 영향을 끼쳤다. 분단이라는 한국 사회의 특수 상황과 전후 복구과정 및 권력투쟁 과정에서 생겨난 군부 정권에 의해 문화전반에 많은 영향을 받을 수밖에 없었다. 군부 정권의 정책에 따라 반공 이데올로기는 영화법의 개정으로 검열에 통과하기 쉬운 아동용 영화의 제작과 함께 애니메이션의 제작도 늘어나기 시작하였다. 한국 애니메이션 사에 등장한 반공 이데올로기 작품들은 분단과 전쟁이라는 특수성으로 인해 당위적으로 인식되어졌다. 당시의 문화구조 속에서 등장한 김청기 감독의

34) 영국의 작가 조지 오웰이 1945년에 출판한 풍자 소설이다. 표면적인 내용은 한 농장에 살던 동물들이 주인을 쫓아내고 직접 농장을 운영하지만, 결국은 부패하게 된다는 이야기이다. 소설 <동물 농장>에는 소비에트 연방의 전체주의에 대한 비판과 풍자가 들어 있다. 그래서 반공주의 소설로 오해받기도 하지만, 실제로는 그렇지 않다는 사실이 재평가받고 있다. 하지만, 소설 속에서 벌어지는 많은 일들은 실제로 스탈린 시대에 소련에서 생긴 사건에 기반 한다. (위키 사전 참조)

<똥이 장군 - 제 3땅굴편>은 한국적인 반공의 특성을 표방한 극장용 첫 장편 애니메이션이다. <똥이 장군>에 표현된 반공 이데올로기는 애니메이션이라는 매체를 적절히 활용하여 이데올로기를 상징적 이미지로 재탄생되었다. 이후 제작된 애니메이션과 만화에 영향을 미칠 정도로 북한의 생활상과 지배계층을 적나라하게 표현하였다. 이미지가 갖는 특성을 이용해 표현된 상징화된 북한의 이미지는 상대적으로 당시 남한에 대한 이미지 형성을 도와주었다. 이러한 이미지 형성은 당시 문화 정책과 맞물려 극대화되었다. 애니메이션이라는 매체는 시각적인 효과에 민감한 세대에게 반공 이데올로기를 거부감 없이 접하게 하였다. 한국 애니메이션사에서 한 부분을 차지하는 반공 애니메이션은 한국사의 중요한 자료임에는 틀림없다. 또한, 반공 이데올로기로 형상화된 이미지는 애니메이션 연구에서 당시 시대적인 장르에서 나타난 상징적인 이미지로 인식되어야만 한다. 문화사의 입장에서 본다면 <똥이 장군- 제 3땅굴편>은 한국 민족의 슬픈 현실이 반영된 작품이지만 한국 애니메이션사의 한 장르로서 맥을 잇는 작품임에는 틀림이 없다. 한국의 시대적인 상황 속에서 등장했던 반공 애니메이션을 사상적인 시각으로만 바라볼 것이 아니라 당시의 시대적인 상황을 반영한 작품으로써 인정해야만 할 것이다.

## 참고문헌

김혜진, 「한국사회 반공 이데올로기에 대한 연구 -1961~79년의 대북한 인식을 중심으로-」,

『建國大學校中國 問題研究所 중국연구 9』, 1990.12

김정연, 김재웅, 「한국 애니메이션에 있어 문화정책의 영향과 그 변용 -1960~1980년대 중반, 반공 애니메이션을 중심으로-」, 『한국콘텐츠학회논문지' 07 Vol.7 No.12』, 2007

박인하 지음, 「골방에서 만난 천국」, 『인물과 사상사』, 2005. 6

성문기, 「한국 장편애니메이션 <로봇 태권 V>에 관한 작품분석 연구 -애니메이션의 영상구성요소를 중심으로-」, 『상명대학교 대학원』, 2004

손원제, 「사람과 사회」 “안기부가 일일이 대본 고쳤다”, 『한겨레 21』 제394호, (2002년01월23일)안드레아스 크니게 지음, 김원익 옮김, 「클라시커 50 만화」, 『해냄』, 2005

염찬희, 「1960년대 한국영화와 ‘근대적 국민’ 형성 과정 -발전과 반공 논리의 접합 양상-」, 『영화연구 33호』, 2007.9

차혜영, 「성장 소설과 발전 이데올로기」, 『상호학보 12집』, 2004

최 열, 「한국 만화의 역사」, 『열화당』, 1995.5

한국영상자료원 편 이효인 외, 「한국영화사 공부」, 『이채』, 2004.12

클로드 몰르테르니·필리프 멜로 지음, 신혜정 옮김, 「연대기로 보는 세계 만화의 역사」, 『다섯수레』, 2003.6

한승태, 「임정규 애니메이션 영화 연구 :<태권동자 마루치 아라치>와 <별나라 삼총사>의

캐릭터와 서사를 중심으로」, 『강원대학교 대학원』, 2007

허인욱, 「한국애니메이션 영화사」, 『(주)신한미디어』, 2002

팸 미침, 이민재 역, 「현대미술의 이해(모더니즘·포스트모더니즘을 읽는 8가지 새로운 눈)Modern art : a critical introduction」, 『시공사』, 2004

네이버 카페 호피와 차돌바위  
(<http://cafe.naver.com/hopichadol>)

## 영상 자료

김청기 감독, <똥이 장군- 제 3땅굴편>

조이 벳첼러, 존 헬러스 감독, <동물농장(Animal Farm)>

SBS-TV 한수진의 선데이 클릭(72회) ‘대한민국 제1호 로봇. 로보트 태권V’의 김청기 감독 인터뷰 (2006년 8월 20일 방송)

## ABSTRACT

# A Study for Expressing the Image of Anticommunistic Ideology Reflected in <Tori Janggun>

Jang, Yeon-Yi

Cultural policy, a part of ideological policy has affected remarkable changes in movie and animation. Korean animation was called cartoon movie and popular only among children, but works dealing with anti-communism ideology have been introduced in Korea since before/after 1970s. Animation focusing on ideology is not unique in Korea, but division of two Koreas after Korean War made great influence on social, cultural and educational aspects of the nation. Moreover, modification in movie-related laws and regulations made in 1960s - 1970s affected movie and animation significantly and is a means of strengthening anti-communism. In particular, Director Cheong-gi Kim's <Tori Janggun - The Third Tunnel> released in 1978 is meaningful in that it is the first long piece of animation movie.

In this study, I clarify anticommunistic ideology reflected on the anticommunistic animations and the imageable expression of ideology reflected on <Tori Janggun>. Most of all, I emphasize on clarifying how the cultural policies and social & cultural background influence on the advent of anticommunistic animation in 1960~1970. Also, to communicate anticommunistic ideology reflected on <Tori Janggun> produced under the social & cultural background, I clarify the expressive characteristic which the image of animation has.

Key word : Anti-communism animation, Ideology, Policy for movie, Tori Janggun, Cheong-gi Kim

장연이  
중앙대학교 첨단영상대학원 박사과정 수료  
(156-756) 동작구 흑석동221  
Tel : 011-744-8448  
isnowi@nate.com