

# 냉전 이데올로기의 재현, 1980년대 초 한국 로봇애니메이션: 〈로보트킹〉과 〈슈퍼 타이탄15〉를 중심으로

The Representation of the Cold War Ideology, the Early 1980s' Korean Robot Animations: Focusing on *Roboteu King* and *Super Titan 15*

류재형

한림대학교 미디어커뮤니케이션학부

Jae Hyung Ryu(intherain@hallym.ac.kr)

## 요약

1980년대 초 한국 로봇애니메이션의 내러티브가 함유하는 사회, 문화적 의미는 무엇이며, 이러한 의미를 태동시킨 시대적 배경은 어떠한가? 이 연구는 이러한 질문에 대한 해답에 초석을 제공하고자 하였다. 답을 구하기 위해 배영랑 감독의 1980년 작 <로보트킹>과 박승철 감독의 1983년 작 <슈퍼 타이탄15>를 연구 대상으로 선정하였고, 이들의 시대적 정체성을 밝히기 위해 당대 한국의 정치, 경제적 제 환경의 근간인 동시에 문화정책 및 그 결과물에 지대한 영향을 끼쳤던 냉전 체제의 제 구도와 그 성격에 대해 살펴보았다. 연구결과, 한국전쟁 이후 제반 환경이 취약할 수밖에 없었던 한국은 국가안보와 과학기술, 산업경제 등 제 측면에서 대미 의존 전략을 취하였고, 이러한 사회, 문화적 조건은 80년대 초 한국 로봇애니메이션의 내러티브를 통해 재현되고 있었다. 플롯의 전진, 주인공의 역할, 외계와 지구의 기술 격차 등 그 내러티브는 다분히 외계 의존적이었으며 반공 이데올로기 또한 함유하고 있었다.

■ 중심어 : | 로봇애니메이션 | <로보트킹> | <슈퍼 타이탄15> | 냉전 | 반공 |

## Abstract

What is the socio-cultural meaning of the 1980s' Korean robot animations? What is the periodical backgrounds making this meaning? This study has attempted to lay the foundation stone of the answer for the questions. To do that, this study selected *Roboteu King*(Yeong-rang Bae, 1980) and *Super Titan 15*(Seung-cheol Park, 1983) as the objects of the textual analysis. To grasp the periodical identity, it has examined the cold war ideology that has been the basis of the political and economic environments of Korea. Findings are as follows. Korea was vulnerable to general environments after the Korean War; accordingly, Korea took the-dependence-on-the-US strategy in terms of various aspects including national security, scientific technology, and industry economy. This kind of socio-cultural condition was represented through the narratives of the early 1980s' Korean robot animations. Their narratives including the advance of plots, the roles of Korean protagonists, the technological gap between the planets and earth, and so forth were quite dependent on extraterrestrials and contained anticommunist ideology.

■ keyword : | Robot Animation | *Roboteu King* | *Super Titan 15* | The Cold War | Anticommunism |

\* 이 논문은 2016년도 한림대학교 교비학술연구비(HRF-201604-001)에 의하여 연구되었음.

접수일자 : 2016년 04월 20일

심사완료일 : 2016년 06월 10일

수정일자 : 2016년 06월 09일

교신저자 : 류재형, e-mail: intherain@hallym.ac.kr

## I. 문제제기

1980년대 초 한국 로봇애니메이션의 내러티브가 함유하는 사회, 문화적 의미는 무엇이며, 이러한 의미를 태동시킨 시대적 배경은 어떠한가? 이 연구는 이러한 질문들에 대한 해답에 초석을 제공하고자 한다.

한국 극장용 애니메이션은 최초의 장편 애니메이션으로 일컬어지는 1967년 작 <홍길동 (신동현)>으로부터 기원하여[1] 김창기 감독의 1976년 작 <로봇 태권 V>와 1978년 작 <똥이장군 제3땅굴편> 등을 통해 약 10여 년의 폭발적인 붐을 이룬 후 컬러 TV의 등장과 신군부의 문화정책 등 산업적, 정치적 원인 등으로 인해 80년대 중반 이후 극장가에서 점차 사라진다. 결과적으로 1세대 한국 애니메이션은 아동용 로봇물과 만공물을 주류 장르로 탄생시켰으며 이는 명백히도 <로봇 태권 V>와 <똥이장군 제3땅굴편>이 거둔 대 성공의 결과라 할 수 있다.

자연스럽게도 1세대 한국 애니메이션에 대한 연구들은 상당 부분 상기 두 애니메이션의 연작에 초점이 맞추어져 왔으며, 결과적으로 그 주제 또한 두 가지의 경향성을 띠어 왔다. 하나는 <로봇 태권 V>와 그의 아류작으로 치부되는 한국 로봇애니메이션의 정체성에 관한 것으로 한국 로봇애니메이션의 일본 애니메이션에 대한 표절 여부 등을 대표적인 예로 들 수 있으며, 다른 하나는 <똥이장군 제3땅굴편> 과 그 유사 부류가 재현하는 반공이데올로기의 확인 및 그 배경의 추적에 관한 것이라 할 수 있다. 결국 70년대 중반에서 80년대 중반에 이르기까지 10여 년의 기간 동안 한국 애니메이션 산업의 주류의 위치에 있었음에도 로봇애니메이션은 한편으로는 <로봇 태권 V>의 '아류'라는 이유로 다른 한편으로는 로봇 디자인의 측면에서 일본 애니메이션의 표절 가능성을 이유로 독립적 연구의 대상에서 거의 제외되어져 온 것이 사실이다.

이에 본 연구는 <로봇 태권 V> 이후에 탄생한 한

국 로봇애니메이션을 독립적 연구대상으로 하여 그것의 시대적, 사회, 문화적 함의를 밝힘으로써 아류로 치부되어 온 로봇애니메이션의 역사적 정체성을 확인하는 것을 그 목적으로 삼는다. 이를 위해 배영랑 감독의 1980년 작 <로봇킹>과 박승철 감독의 1983년 작 <슈퍼 타이탄15>를 연구 대상으로 선정하였다. 두 작품에 등장하는 개개의 로봇과 <슈퍼 타이탄15>에 등장하는 은하열차의 외형 등 스타일적 측면에서 두 작품 모두 일본 애니메이션에 대한 표절 의혹으로부터 자유로울 수 없으나 그들의 내러티브는 당시 한국 사회가 직면하고 있던 냉전 체제 하의 이데올로기를 암시적이거나 직접적으로 재현함으로써 80년대 초, 즉 1세대 한국 애니메이션의 후반기에 등장한 로봇애니메이션의 정체성을 파악하는 데에 핵심적인 텍스트라 할 수 있다. 또한 <로봇 태권 V>의 아류작으로 치부되어져 온 다수의 로봇애니메이션들이 권선징악적인 권선징악의 내러티브 구도와 일본 로봇애니메이션의 스타일적 답습으로 인해 질적 문제를 지적받아 온 사실은 오히려 <로봇킹>과 <슈퍼 타이탄15>를 그 내용과 형식에 있어서 <로봇 태권 V> 이후의 한국 로봇애니메이션의 전형으로 보기에 무리가 없게 만든다.

먼저, 두 애니메이션과 시대적 상황과의 상관관계를 살피기 위해 당대 한국의 정치, 경제적 제 환경의 근간인 동시에 문화정책 및 그 결과물에 지대한 영향을 끼쳤던 냉전 체제의 정치적 구도와 그 성격에 대해 살펴보고 동시대 한국 로봇애니메이션의 산업적, 문화적 상황을 논의할 것이다. 이후 이를 바탕으로 <로봇킹>과 <슈퍼 타이탄15>에 대한 정밀한 텍스트 분석을 통해 80년대 초반 한국 로봇애니메이션의 정체성을 확인할 것이다.<sup>2</sup> 텍스트 분석은 내러티브에 대한 1, 2차적 분석을 복합적으로 수행할 것이다. 등장인물의 외형, 의상, 언어(말투) 등 1차적이면서도 지시적인 측면들에 대한 분석과 함께 피상적인 권선징악의 내러티브 아래에 숨어 있는 2차적 의미(혹은 암시적 의미)를 추출함

1 연구자는 크게, <홍길동 (1967)>이 탄생한 이후 80년대 중반 정치, 산업적 침체를 맞을 때까지의 기간을 1세대로 보았으며, 90년대 중반 <붉은마 (1995)>, <아마게돈 (1995)> 등을 필두로 하여 다시 한국 애니메이션이 부상한 이후 현재까지의 시기를 2세대로 구분하였다. 이 연구는 이들 중 1세대의 후반기에 속하는 것으로 볼 수 있는 80년대 초에 제작된 로봇애니메이션에 초점을 맞추고 있다.

2 세계사의 측면에서 볼 때 냉전 체제가 가장 강했던 시기는 2차 대전 직후에서 1970년대까지로 볼 수 있으며 80년대 초는 냉전의 여파가 지속되는 가운데 서서히 그 영향력이 감소하기 시작한 시기로 볼 수 있다. 따라서 80년대 초 한국 로봇애니메이션은 70년대까지 축적되어 온 냉전의 이데올로기의 재현으로 볼 수 있으며 여기에 이 연구의 시대적 의미가 있다 하겠다.

으로써 이러한 2차적 의미가 어떠한 방식으로 냉전기의 시대적 이데올로기를 효과적으로 드러내고 있는가를 증명할 것이다. 이 연구는 답습과 표절로 얼룩진 한국 로봇애니메이션의 스타일에 초점을 맞추기 보다는 내러티브 분석에 집중하여 논의를 이끌어 나갈 것이다.

## II. 냉전 체제 하의 한국 로봇애니메이션

### 1. 동서 냉전과 한국의 동참

일반적으로 냉전(冷戰, the Cold War)이란 제2차 세계대전 이후 미국과 소련을 중심으로 한 두 진영 간의 물리적인 충돌을 제외한 정치, 경제, 외교적 제 측면에서의 갈등과 대립을 의미한다. 다시 말해서 미소 혹은 동서 양 진영 간의 “전면전쟁을 회피하는 형태를 취한 만성적인 분쟁상황”이라 할 수 있는데[2] 동서 냉전은 “1990년대 초반 소련연방의 붕괴”를 통해 한 축이 무너지면서 종식되므로[3] 이 연구의 시대적 배경이 되고 있는 80년대 초는 한국을 비롯한 전 세계가 냉전 체제의 직, 간접적인 영향권에 놓였던 시기로 볼 수 있다.

미소 양 진영에 참여한다는 것은 “군사안보적인 측면”에서부터 “국가 운영” 및 “개인의 의식 차원”에 이르기까지 사회, 문화적인 제 측면의 통합적 동참을 의미하였다[4]. 일제로부터의 해방과 한국전쟁을 겪으며 미군에 의존하였던 한국은 한미동맹을 통해 냉전의 정치적 구도에 참여하게 된다. 즉 한국전쟁이 휴전에 들어간 1953년에 체결된 한미방위조약이 1954년부터 발효된 이후 냉전기를 거쳐 현재에 이르기까지 미국의 군사력이 상당 부분 한국 국방의 토대가 되어 왔음은 부인할 수 없는 사실이며[5], 양국의 정치적 조건과 이익을 위해 맺은 이 동맹을 통해 한국은 냉전기 미국의 직접적인 영향권 내에 위치하게 된다.

### 2. 냉전 하의 대미 의존

냉전 체제 하에서 한국의 국가안보는 한미동맹에 토대를 두고 있었다. 유진석과 박건영이 지적하는 바와 같이 냉전기의 한미동맹은 국가안보뿐만이 아니라 국가이익과도 등가를 이루면서[6] “주한미군, 핵우산, 팀

스피리트 군사훈련, 주둔국 지원협정” 등 군사적 종속 관계는 심화되었다[7]. 그도 그럴 것이 휴전 후 한국은 자국을 방어할 군사력이 전무하다시피 한 상태였으며 안보의 측면뿐만 아니라 경제를 비롯한 제반 환경에 있어서 미국에 의존할 수밖에 없는 상황이었다. 즉 한국에게 있어서 한미동맹은 “사활의 보험”으로 기능하였으며 따라서 “체결 당시부터 전형적인 비대칭 동맹”일 수밖에 없었다[8]. 즉 해방 후 전쟁을 거치며 수립된 근대 한국은 철저한 안보적 대미 의존의 상황과 함께 시작하였다 하겠다. 한국 전쟁에 참전한 16개국 중 34만 명이라는 가장 많은 수의 군인을 파병한[9] 미국은 한국에게 “혈맹”의 동지였으며 이 혈맹이라는 개념은 곧 한국의 정체성을 구성하는 한 요소가 되었다[10]. 안보적 측면에서의 이러한 대미 의존은 한편으로는 국가 발전의 초석으로 기능하였으나 다른 한편으로는 “외교의 자율성을 제약하는” 단초를 제공하기도 하였다[11].

한국은 안보적 대미 의존의 발판 위에 산업적, 기술적 국가 발전을 위한 또 다른 대미 의존 전략을 구사해 왔다. 선진국과의 기술 격차가 현저할 수밖에 없는 개발도상국의 경우 기술 육성의 초반에는 자체적인 연구 개발보다는 선진국으로부터의 기술 수입에 필연적으로 의존할 수밖에 없었다[12]. 한국도 그의 예외라 할 수 없는 것이 1962년에 수립된 “제1차 과학기술진흥 5개년 계획”의 주요 골자 중 하나가 바로 “선진기술의 과감한 도입 및 도입 기술의 소화·개발”이었다. 즉 냉전이 한창이던 전후 복구 시점과 산업적 근대화시기에 있어서 한국은 자체 기술 개발의 역량이 부족할 수밖에 없었고 이는 곧 선진국의 기술 수입에 의지하는 “의존형 전략”을 추구할 수밖에 없었음이기도 하다[13].

이러한 선진 기술 수입의 주요 루트는 곧 인재의 활용이었다. 과학기술진흥정책의 일환으로서 한국은 1966년에 한국과학기술연구소(KIST)를 설립하였는데 산업기술 연구의 수행이라는 주요 업무 외에도 미국을 비롯한 재외 한국인 과학자들의 영입이라는 중요 임무를 수행하였다[14]. 과학기술의 대미 의존에 인재 영입이 적극 이용된 것이다. 80년대 과학기술개발을 위해 과학기술처가 제시한 제5차 5개년 계획의 주요 골자 또한 우수 인재의 해외 파견이었다. 국내에서 박사학위를

받은 과학자들에게 국비로 해외 박사 후(Post Doc.) 과정을 거칠 수 있게 하였고, “외국 대학과의 교류, 외국 연구소와의 공동 연구”등을 통해 선진 기술을 국내로 도입코자 하였다[15]. 이러한 인재 활용은 선진 과학기술 도입의 주요 루트가 되었던 동시에 과학기술적 측면에서의 대미 의존도를 높이는 주요 원인이 되기도 하였다.

경제적 측면에서도 상황은 마찬가지였다. 일제 강점하에서 독립적인 경제구조의 생성에 실패한 한국은 분단과 전쟁을 겪으며 “자원과 시장의 한계”를 맞을 수밖에 없었다[16]. 이러한 경제 자립의 어려움은 경제적 대외 의존도를 상승시킬 수밖에 없었고 주요 의존국은 한국의 안보를 책임지고 있던 미국이었다. 특히 박정희 정권 당시 “산업화가 앞서 있고 소득이 높은 국가는 선진국, 그 반대는 후진국으로 규정”하면서 후자로부터 전자로의 이행을 국가의 발전으로 인식하는 발전주의를 근대화의 주요 이데올로기로 채택하였고[17] 결과적으로 선진국의 모델로서의 미국에 대한 경제 성장의 의존은 한층 더 당위성을 지니게 되었다. 이처럼 근대 한국은 정부 수립 당시부터 국가의 존립을 외국에 의존할 수밖에 없었고 안보와 과학기술, 그리고 경제적 측면 모두에서 대미 의존의 성향을 보이고 있었다.

### 3. 한국 로봇애니메이션과 냉전 이데올로기

#### 3.1 문화적 의존: 표절 논란

동서 냉전의 첨예한 대립은 미소 간 우주개발 경쟁으로 극에 달한다. 60년대 이후 두 나라는 달 착륙을 비롯한 우주개발에 경쟁적으로 참여하였고 80년대 말까지 이런 상황이 지속되면서 양 진영을 중심으로 우주과학에 대한 관심이 확산되기 시작한다. 한국도 예외가 아닌 것이 1965년 11월, 『학생과학』이 “청소년을 위한 국내 유일의 과학 교양지”를 표창하며 간행되기 시작하면서 “국외의 우주개발 경쟁”이 국내로 도입되어 과학주의를 촉발시킨다. 조계숙에 의하면 1983년 12월까지 출간된 『학생과학』 지는 다수의 과학소설들을 탄생시켰고 이들은 대부분 ‘우수한 과학기술을 소유한 한국이 선진국들의 갈등을 해결하며 세계의 리더 역할’을 하는 “과학적 애국주의”의 내러티브를 담고 있었다[18]. 이

는 곧 우주개발이라는 냉전의 이데올로기가 한국의 문화에까지 유입되기 시작한 것으로 볼 수가 있다. 특히 아동용 극장영화의 부문에서 로봇애니메이션이 붐을 일으키고 있었던 것 또한 이와 무관하다 할 수 없는 것이, 하늘과 우주를 마음대로 날아다니는 거대 로봇은 우주개발과 과학기술의 상징으로서 “근대화된 선진 국가의 환상”을 재현하기에 최적의 문화적 결과물로 기능하였기 때문이다[19]. 70-80년대 로봇애니메이션 속에서 재현되는 한국은 과학기술의 선진국으로서 우주과학연구소를 운영하며 거대 로봇의 조종사들을 훈련시키면서 지구 방위의 선봉에 서는 모습을 자주 묘사하는데, 이는 곧 냉전의 이데올로기에 바탕을 둔 과학적 애국주의의 재현이라 할 수 있다. 특히 조미라가 지적하는 바와 같이, <로보트 태권 V>는 거대 로봇이 한국 고유의 무술 ‘태권도’를 이용하여 악당 로봇을 물리치는 내러티브를 취함으로써 거대 자본 사회로의 진입을 열망하는 한국의 시대적 열망을 잘 나타내고 있다 하겠다[20].

그러나 80년대 들어 컬러TV의 등장으로 극장용 애니메이션에 대한 수요가 대폭 감소함과 동시에 5공 신군부가 SF 애니메이션의 내용이 황당무계하고 폭력적이라는 이유로 TV에서의 방영을 금지함으로써[21] 1세대 한국 애니메이션의 후반기는 극장용 로봇애니메이션이 그 명맥을 이으며 산업적 후퇴의 길을 걷는다. 질적 측면에서는 심각한 대외 의존 현상이 나타나는데 “일본 애니메이션과 미국 TV드라마의 캐릭터”에 대한 표절과 도용에 대한 논란이 그것이다[22]. 이 또한 어떤 측면에서는 냉전 기 동일 진영의 국가에 대한 산업적, 경제적 대외 의존의 상황에서 발생한 과도한 문화적 의존의 예로 평가할 수 있겠다. 앞서 기술한 바와 같이 내용의 독창성을 인정받고 있는 <로보트 태권 V>조차 로봇의 디자인이나 무기 등은 일본 애니메이션 <마징가 Z>의 로봇 캐릭터를 표절한 것이라는 의혹에서 벗어나지 못하고 있으며[23], 태권 동작과 흥겨운 주제를 제외하면 한국적 특수성이 느껴지지 않는다는 비판 또한 제기되어 온 것이 사실이다[24]. 이는 로봇 애니메이션이 SF의 하위 장르이므로 미래의 시공간을 설정하는 SF의 특성 상 한국적 특수성을 재현하기 어렵다는

장르적 특성에 기인할 수 있다. 그럼에도 불구하고 다수의 연구자들이 제시해 온 한일 양국의 로봇 애니메이션의 유사성은 한국 로봇애니메이션의 일본에 대한 문화적, 산업적 의존도가 지나치게 높았다는 사실을 부인하기 어렵게 만든다.

### 3.2 반공 이데올로기

로봇 애니메이션뿐만 아니라 <뜰이장군 제3땅굴편>과 같은 아동물에서도 문화적 해외 의존, 내지는 표절의 흔적을 발견할 수 있는데, 안승범이 지적하는 바와 같이 주인공 캐릭터 ‘뜰이’의 외양과 행동 양식이 ‘타잔’과 ‘모글리’ 캐릭터를 연상시킨다[25]. 하지만 <뜰이장군> 연작은 표절 여부보다는 반공 이데올로기의 재현물로서 자주 연구되어져 왔다. 냉전이 극에 달했던 70년대 후반에서 80년대 초반, 반공 애니메이션의 등장은 아동의 교육을 위해 분단국가가 취해야했던 정치적 이데올로기의 산물로 이해할 수 있을 것이다[26].

따라서 5공화국의 문화정책이 금지했던 SF적 요소 또한 반공 이데올로기의 교육적 미명하에 허용되고 있었다[27]. 이에 로봇애니메이션의 형식에 반공의 이데올로기를 입힌 “일종의 변형장르”가 탄생하기도 하였는데[28] 아래에서 살펴 볼 <슈퍼 타이탄15>가 바로 그 대표적인 예라 할 수 있다. 영화 수입에 대한 혜택 및 단체 관람 권장 등 정부의 반공물 권장 정책 또한 반공 애니메이션의 제작을 부추겼다[29]. 장면이가 지적하는 것처럼, 이데올로기의 문화적 재현은 <캡틴 아메리카>와 같은 만화나 동명의 애니메이션을 통해 서구에서 이미 존재해 왔다[30]. 반공과 만나치라는 이데올로기의 차이는 있으나 아동에 대한 이데올로기 교육이라는 정치적 맥락은 매우 유사하다 하겠다.

이하에서는 <로보트킹>과 <슈퍼 타이탄15>의 텍스트 분석을 통해 냉전 체제 하에서의 대외 의존과 반공 이데올로기를 확인할 것이다.

## III. 80년대 초 한국 로봇애니메이션의 대외 의존적 내러티브

### 1. <로보트킹>



그림 1. <로보트킹> 포스터  
출처 : 한국영화데이터베이스(KMDB)

<로보트킹>은 우주 정복의 야망을 가진 우주마왕 가네발에 맞서 한국우주과학연구소의 행동대원 1호(유철), 2호(보연), 3호(간돌이)가 은하계 오리온성운에서 보내온 로봇 ‘로보트킹’을 조종하여 지구를 수호하는 이야기이다. 주요 등장인물로는 위 세 명의 조종사 외에 한국우주과학연구소 소장인 허박사, 연구소 경비 대장인 고대장, 우주 정복을 꿈꾸는 대마왕 가네발, 원래는 지구의 과학자였으나 배신한 후 가네발의 부하가 된 박사 도라도, 그리고 안드로메다 행성의 공주로서 백성들의 안전을 위해 인질이 되어 잡혀와 지구 공격에 가담하는 리나 등이 있다.

#### 1.1 외계 의존적 내러티브

<로보트킹>의 내러티브는 당대 여느 로봇 애니메이션의 그것과 다르지 않게 천편일률적인 권선징악의 내용을 다룬다. 우주를 정복하고자 하는 악당이 등장하고 이에 맞서 지구를 지키는 주인공이 등장한다. 그러나

여기서 중요한 것은 지구의 수호신으로 재현되는 로봇이 지구인의 기술로 만든 것이 아니라 오리온 성운, 즉 외계에서 보내온 것이라는 점이다. 오리온 성운의 과학자 오스카가 1호, 2호, 3호의 꿈에 동시에 나타나 예지를 한다.

오스카: 1호, 2호, 3호, 일어나라 어서. 일어나라. 난 은하수 저편 오리온 성운에 사는 최고 과학자 오스카이다. 지금 우주마왕 가네발이 우리의 오리온 성운 정복해서 폐허로 만들고 또 살기 좋은 지구를 향해 공격하니 어서 저들을 막아야 한다. 내 그들과 맞서 싸울 힘을 가진 로봇킹을 발명했으나 이곳은 이미 힘이 다했다. 그래서 비밀리에 킹과 설계도를 너희에게 보내니 유철과 킹의 에너지원이 힘을 합해 조종법을 익혀 지구를 보호하고 악의 무리를 치도록 하라.

외계 행성의 과학자가 지구인 조종사들의 꿈에 나타나 예지를 한다는 아동물다운 비논리적인 전개에도 불구하고 오스카의 위 대사는 오리온 성운과 지구가 동맹국의 관계이며 동맹국(행성)의 안전을 위해 다른 동맹국이 안보적 조치를 취하고 있다는 것을 명확히 보여주고 있다. 위 장면은 영화의 주제와 함께 흐르는 오프닝 크레딧이 종료된 직후에 등장한 등장인물의 첫 대사라는 점에서도 의미가 있다, 스토리의 배경에 대한 정보를 전달하는 기능적 측면 외에도 이 애니메이션이 탄생한 당대의 시대적 상황, 즉 한국의 안보를 위해 미소양국 간의 냉전에 한국이 동참할 수밖에 없었던 역사적 조건을 우회적으로 재현하고 있는 것이다. 즉 <로봇킹>은 영화의 서두에서 표면적으로는 내러티브의 배경 지식을 전달함과 동시에 냉전기 국제 정세라는 시대적 상황을 암시적으로 묘사하고 있다 하겠다.

냉전 체제 하에서 미국에 대한 한국의 안보적 의존의 역사적 상황은 다음의 장면에서 좀 더 명확하게 재현된다.

내레이션: 한국 우주 과학 연구소

고대장: 박사님! 허박사님! 지구방위군에서 연락이 왔습니다.

허박사: 알고 있네. 나도 받았어. 지구방위군의 힘으로는 괴수 로봇을 물리칠 수 없다는구먼.

고대장: 박사님, 드디어 로보트킹을 출동시켜야 할 때가 온 것 같습니다.

허박사: 음, 나도 그렇게 생각하고 있네.

결국 지구방위군의 힘으로는 외계 괴수를 막아낼 수 없어 역시 외계에서 온 로봇인 로보트킹을 사용할 수밖에 없다는 것인데, 이러한 내러티브의 설정은 일제강점으로부터의 해방과 한국전쟁 이후 안보와 경제 등 제 측면에서 대외, 특히 미국에 의존할 수밖에 없었던 역사적 조건을 적확하게 재현한다.

이러한 외계 의존적 내러티브는 등장인물들의 역할에서도 여실히 드러난다. 가네발의 로봇 '크다라오'와 로보트킹이 싸우는 장면에서 리나는 결정적인 순간에 가네발과 도라도를 배신하고 로보트킹을 위기에서 구한 후 탈출하고, 탈출 도중 부상을 입은 리나를 1호가 구한다.

리나: ... 유철씨가 저를 구해주셨군요.

1호(유철): 리나양이 이 지구를 위해서 크다라오의 집합 광선 조종기를 파괴하고 탈출함으로써 그 엄청난 피해를 막을 수 있었던 은혜에 비하면 아무것도 아니야. 우리 지구인들은 리나양에게 큰 빛을 진 셈이지.

위 장면은 크다라오의 치명적인 공격을 피하고 로보트킹과 세 조종사들이 목숨을 구할 수 있었던 것은 지구인들의 노력과 능력에 의한 것이 아니라 또 다시 외계 행성의 공주 리나의 조력 때문이었음을 나타내고 있다. 이러한 장면은 해외 인재의 영입을 통해 선진 기술의 수입을 꾀했던 냉전기 과학기술의 대미 의존 상황을 떠올리게 하는 동시에 아리따운 서구 미녀를 닮은 리나의 외양과 그녀의 조력은 든든한 우방으로서의 책임감 있는 서구인을 재현하고 있다 하겠다.

여기에서 한 발 더 나아가 지구인, 즉 한국인 조종사들이 아닌 외계인 리나가 가네발의 심복 도라도를 물리치고 지구를 멸망의 위기에서 구해내는 마지막 장면은 <로보트킹>을 냉전의 문화적 결과물로 명확하게 위치

시킨다.

도라도: (리나를 용암으로 끌고 간다.) 하하하, 저 용암 속으로 마감포가 발사되면 앞으로 1분 후에 이 지구는 우주에서 사라져버리게 될 것이다. 리나, 저 용암이 무섭지 않느냐? 니 잘못을 회개하고 내게 복종하겠다면...(이 때 도라도를 안은 채 리나가 용암으로 뛰어든다.)

도라도를 안고 용암으로 뛰어드는 리나의 모습은 마치 논개가 적장을 안고 강물로 뛰어드는 역사적 장면과 매우 흡사하다. 그러나 여기서 중요한 것은 조국의 안위를 위해 (논개와 같이) 한국인 전사들이 목숨을 바친 것이 아니라 동맹국의 안보를 위해 (정확히 말하자면 영화 속에서 안드로메다와 지구가 동맹 관계인지는 불명확하나 가네발의 공격에 함께 맞선다는 점에서 연합군의 입장이 된 지구를 위해) 외계인이 스스로를 희생한다는 점이다. 여기서 리나의 살신성인은 곧 지구와 안드로메다가 혈맹의 관계가 되었음을 방증하는 도구로 기능하게 된다. 결국 <로보트킹>의 플롯을 실질적으로 전진시키는 인물은 지구인(한국인)이 아니라 외계인이며 이는 곧 주한 미군 문제 등 한반도의 안보적 주도권이 사실상 미국에 있었던 냉전 체제 하의 역사적 상황을 영화적으로 재현한 것에 다름 아니라 할 수 있다.

### 1.2 외계와 지구의 과학기술의 격차 설정

<로보트킹>의 내러티브가 냉전기 한국의 대외적 위상을 재현하고 있다는 2차적 의미의 해석은 외계와 지구의 기술 격차가 현격한 것으로 설정되는 데에서 한층 더 설득력을 얻는다. 앞서 기술한 바와 같이 지구방위군의 힘은 미약하며 자체적으로는 외계의 침공을 막아낼 수가 없는 것으로 설정된다. 그런데 오리온 성운의 최고 과학자 또한 이 사실을 이미 알고 있으며 따라서 지구의 안보를 위해 자신이 만든 로보트킹을 보내주는 것이다. 허박사의 대사는 이러한 상황을 명확히 요약한다.

허박사: (국제우주과학회의소에서 허박사가 세계의 과학자들 앞에서 발표를 하고 있다.) 박사 도라도는 우리들로부터 제명, 추방당한 자라는 것을 여러분도 다 잘 아실 것입니다. 그는 가네발의 앞잡이가 되어 지구를 점령하고자 합니다. 그런데 다행히도 오리온 성좌에 사는 여 과학자 오스카가 지구보다 훨씬 앞선 과학의 힘으로 발명된 로보트킹을 우리에게 보내왔습니다. 자, 보십시오. (허박사가 단상 위의 버튼을 누르자 회의소 한쪽 벽면의 스크린에 로보트킹의 모습이 보인다.) 저것이 로보트킹의 모습입니다. 우리로선 상상할 수 없는 힘을 가진 로보트킹. 때문에 저의 결론은 우리의 행동대원 1, 2, 3호가로 보트킹을 조종, 우주 괴수 가네발의 일당을 무찌를 수 있다고 확신하는 바이며 결코 그들에게 항복해서는 안 된다는 것을 강조하고 싶습니다.

즉 외계와 지구의 기술 격차는 은하계에 이미 알려져 있는 상태에서 지구는 원조를 받는 대상 행성으로 설정되어 있다. 즉 내러티브 설정 자체가 이미 외계 행성은 과학기술과 산업이 고도로 발달한 선진국에, 지구는 기술과 안보의 수준이 낮은 후진국에 비유함으로써 냉전기 한국과 미국의 기술 격차 및 제 측면에서의 대미 의존 상황을 은유적으로 재현하고 있는 것이다. 한국의 과학자와 과학기술이 세계 각국의 그들보다 우월한 것으로 재현됨에도 불구하고 외계의 그들과는 월등한 차이를 지닌 것으로 설정됨으로써 과학적 애국주의는 냉전기 대미 의존의 구도 아래로 침잠한다.

### 1.3 반공 이데올로기의 우회적 재현

앞서 기술한 바와 같이 <로보트킹>의 내러티브를 통해 동시대 냉전 체제 하에서의 대미 의존적 안보 상황과 과학기술적 의존을 살펴보았다. <로보트킹>의 경우 반공 이데올로기의 재현은 등장인물의 이름 등을 통해 다소 우회적으로 재현된다. 한국인 조종사들의 꿈에 나타나 로보트킹의 도착을 예지해준 오리온 성운의 과학자 이름은 ‘오스카’로 설정되며 또한 자신을 희생함으로써 지구를 구하는 안드로메다의 공주 이름은 ‘리나’로서, 영미식의 이름과 외양을 가진 아름다운 여성 등장



인물들은 지구와 동맹 내지는 혈맹의 관계에 있는 사람들로 재현된다. 반면에 지구 정복을 시도하는 남성 악당들의 이름은 ‘가네발’과 ‘도라도’로서 발음을 통해서 그 지역적 근원을 찾기 어려운 바, 부정적인 뉘앙스를 풍기는 이름을 창작한 것으로 추측해 볼 수 있다. 결국, 지구 내지는 한국의 동지로 재현되는 인물들은 부드러운 이미지의 서구인을 가리킨다면, 부정적이면서도 난폭한 이미지의 악당들은 자연스럽게 동서 냉전에서 서구의 반대쪽 지역을 지시하게 되는 것이다.

등장인물의 이름 자체가 미국과 소련을 직접적으로 가리키고 있다고 말하기는 어려우나, 북한과는 달리 소련을 직접적으로 가리키는 이름을 악당의 이름에 사용하기 어려운 정치적으로 민감한 시기였던 점을 감안할 때, 선과 악의 등장인물들에 대해 위와 같이 명백히 대조적인 작명법을 사용했다는 것 자체는 두 등장인물 군에 대해 미, 소 양국의 정체성을 부여했음을 정당화하고도 남음이 있다. 이처럼 <로보트킹>은 인물의 이름과 성별, 그리고 내러티브 속에서의 이들의 역할을 통해 냉전기 이데올로기의 대립을 우회적으로 재현하고 있다.

## 2. <슈퍼 타이탄15>

<슈퍼 타이탄15>는 악당 붉은별 군단과 지구를 수호하는 로봇 ‘슈퍼 타이탄15’의 대결을 그린다. 민경철 박사는 초광속 원자에너지를 만들 수 있는 컴퓨터 프로그램을 개발하고, 붉은별 군단은 민박사가 그의 아들에게 프로그램을 숨겼다는 거짓 정보를 습득한 후 태호를 공격한다. 태호는 고모와 함께 아빠를 찾아 안드로메다 성운으로 향하고 두 사람이 탄 ‘은하열차 777’을 슈퍼 타이탄 15가 호위한다. 여행의 과정에서 은하열차는 두 행성에 중간 기착하는데 그 곳에서 벌어지는 일들이 주 내러티브를 구성한다.

### 2.1 외계 의존적 내러티브: 냉전의 구도

<슈퍼 타이탄15> 역시 <로보트킹>과 마찬가지로 외계 행성의 인물들이 주요 플롯을 전진시킨다. 태호와 고모가 탄 은하열차는 먼저 카르도니아 행성에서 잠시 멈춘다. 태호는 홀로 산책을 나갔다 그 곳을 지배하는



그림 2. <슈퍼 타이탄15> 포스터  
출처: 한국영화데이터베이스(KMDB)

지구인 해적단에게 잡혀 감금되는데, 그 곳에서 같은 처지에 놓인 카르도니아 왕국의 왕자를 만난다. 그는 E.T.의 외양을 꼭 닮아 있다.

태호가 없어진 사실을 안 은하열차의 승무원들과 그들을 호위하는 슈퍼 타이탄15의 조종사들은 별다른 대책 없이 날이 밝기만을 기다리지만, 카르도니아인들은 스스로 그들의 왕자와 더불어 태호까지 구출해낸다. 또한 해적단의 군대가 은하열차를 탈취하기 위해 주위를 에워쌀 때 그들에 맞서 싸우는 것은 슈퍼 타이탄이 아니라 카르도니아인들이다. 해적단에 자신들의 왕자와 함께 지구인이 잡혀 있었다는 이유로 카르도니아인들은 은하열차를 포위한 해적단을 공격하지만, 슈퍼 타이탄15는 카르도니아인들의 공격에 해적단이 후퇴하는 모습을 본 후에야 뒤늦게 공격에 나선다. 즉, 지구인 태호를 구하고 은하열차를 구한 것은 카르도니아인이며, 이는 곧 영화의 플롯을 전진시키는 것은 지구의 로봇 슈퍼 타이탄이 아니라 외계 행성인인임을 나타낸다.

지구인(한국인) 등장인물의 본연의 역할 또한 극히



미미하다. 로봇을 조종하는 지구인 조종사가 두 명으로 설정되지만 그들이 중요한 임무를 수행하는 모습은 찾을 수 없다. 남성 조종사의 이름은 ‘탄’, 여성 조종사의 이름은 영화 속에서 불리어지지도 않는다. 이러한 점은 <로보트킹>에서도 마찬가지였으나 <슈퍼 타이탄15>는 그보다 한 단계 더 나아간다. 그렇다고 꼬마 태호가 주인공의 액션을 보여주는 것도 아니다. 주인공의 임무는 다름 아닌 외계 행성인들에 의해 수행되는 것이다. 이러한 측면은 다음의 장면에서 극명히 드러난다.

은하열차와 슈퍼 타이탄15는 두 번째 기착지인 블랙스타 행성에 도착한다. 블랙스타에는 이 영화의 주적 붉은별 군단의 요새가 있고 ‘수령’이라 불리는 그들의 우주머리는 거대 우주선에 탑승한 채 우주에서 블랙스타인들을 노예로 부리며 살아간다. 블랙스타에서의 후반부 플롯을 지배하는 인물들 또한 지구인들이 아니라 블랙스타인들이다. 블랙스타 저항군이 붉은별 군단의 요새를 공격하는 사이 슈퍼 타이탄은 붉은별 군단의 거대 로봇과 전투를 벌인다. 그리고 마지막 장면에서 저항군의 대장과 ‘보이’라는 이름으로 불리는 저항군 소년은 그들의 전투선을 수령이 타고 있는 모함의 심장부에 충돌시켜 붉은별 군단을 파멸시킨다.

(블랙스타 유격대의 대장은 적의 전투선을 빼앗아 수령이 탄 모함을 향해 돌진한다.)

보이: 대장님, 저 안에 들어가면 살아 나오지 못하겠죠?

대장: 그렇겠지. 왜 두려운가?

보이: 조금 무서워요.

대장: 내려줄까?

보이: 아니요. 왜 우리가 희생해야 하는 건가요?

대장: 우리가 하지 않으면 또 다른 그 누가 해야 돼.

보이: 그렇군요.

마치 <로보트킹>에서 리나가 자신을 희생하여 지구를 구해내는 엔딩 장면을 보는 듯하다. 거룩한 자기희생을 묘사하는 이 영화의 절정부가 지구인들이 아닌 외계인들에 의해 수행되고 있는 것이다. 외계인들이 적을 물리치는 데에 힘을 보태어 보조적 역할을 수행하는 지구인들의 모습은 냉전기 안보를 미국에 의지하며 혈맹을 강조했던 한국의 의존적 모습과 정확히 연결되고 있다.

## 2.2 반공 이데올로기의 직접적 재현

<슈퍼 타이탄15>는 SF를 가장한 반공물이라는 표현이 지나치지 않을 정도로 반공 이데올로기를 직접적으로 묘사한다. 먼저 악당 역할의 설정이 매우 지시적이다. 악당 무리의 이름이 ‘붉은별 군단’이고 그들의 수장은 ‘수령’으로 불리며 인민복을 입고 등장하는 것은 물론 그들 모두 북한 말투를 사용한다. 이러한 내러티브 설정은 그들을 북한군의 영화적 재현으로 해석하는 데에 모자람이 없게 만든다. 북한 말투의 예를 들어 보면, 수령이 “만약 이번에도 실수하면 그 댐 끝장날 줄 알라우!”라고 말하면 그의 부관이 “예, 명심하십시오.”라 답하는 식이다. 한 가지 재밌는 점은, 태호가 갇힌 카르도니아 행성 감옥을 지키는 보초병의 모습이 중공군을 연상시킨다는 것이다. 그는 중국의 전통 의상을 입은 채 총을 들고 있으며 중국식 한국어로 말을 하는데 (카르도니아인 4명이 왕자에게 식사를 가져왔다고 다가오자, 그는 “그런데 왜 이렇게 많이 와 해씨?”라는 중국식 말투를 사용한다.) 이름을 통해 과도하게 지시적인 설정을 하기 보다는 의상과 말투를 통해 우회적으로 정체성을 가리키고 있는 것이다. 이는 냉전의 구도를 애니메이션에 그대로 녹여낸 것이라 할 수 있는 바, <슈퍼 타이탄15>는 주적이 북한을 묘사한 붉은별 군단인 상황에서 또 다른 적군인 해적단의 보초가 중공군을 묘사하고 있음으로써 소련을 중심으로 북한과 중국이 연합전선을 구축하고 미국을 중심으로 한국과 일본이 진영에 가담했던 동시대 냉전 체제 하의 정치적 구도를 매우 날카롭게 재현하고 있다 하겠다.

또한 태호가 붉은별 군단에 납치된 상황에서 태호의 고모와 보이가 나누는 대화는 북한 체제에 대한 직접적 비판을 드러낸다.

태호의 고모: 내 조카는?

보이: 백여우에게 끌려서 우라늄 광산에 있는 요새로 갔을 거예요 아바.

태호의 고모: 요새?

보이: 여긴 지금 붉은별 군단이 거의 장악하고 있어요. 더구나 우리 동포들을 마구 잡아다가 우라늄 광산에서 강제 노동을 시키고 있죠.

붉은별 군단이 블랙스타인들을 광산에서 노예로 부린다는 대사는 북한 주민들이 탄광에서 강제 노역을 하는 장면을 연상시키면서 <슈퍼 타이탄15>는 반공 이데올로기를 매우 직접적으로 드러내고 있다.

#### IV. 결론

상기에서의 분석 결과를 요약하면 다음과 같다. 동서 냉전은 2차 대전 이후 미국과 소련을 중심으로 한 양진영이 물리적 충돌을 회피한 채 벌이는 만성적인 분쟁 상황을 의미하는데 한국은 해방과 한국전쟁을 통해 맺은 한미동맹을 통해 냉전에 동참하게 된다. 한국전쟁 이후 제반 환경이 취약할 수밖에 없었던 한국은 국가안보와 과학기술, 산업경제 등 제 측면에서 대미 의존 전략을 취하였고, 이러한 사회, 문화적 조건은 <로보트킹>, <슈퍼 타이탄15> 등 <로보트 태권 V>의 성공 이후 붉은 이루어졌던 한국 로봇애니메이션의 내러티브를 통해 재현되어졌다.

<로보트킹>과 <슈퍼 타이탄15>의 내러티브는 다음의 세 가지 특성을 보여준다. 첫째, 두 작품 모두 주요 플롯은 외계인 등장인물에 의해 전진하였고 결과적으로 일반적으로는 주인공인 지구인/한국인 등장인물의 역할은 매우 미미하였으며 정체성 또한 모호하였다. 둘째, 결과적으로 지구의 평화는 외계의 지원과 희생에 의해 지켜지는 것으로 재현되었다. 셋째, 악당 캐릭터를 설정함에 있어 북한을 매우 지시적으로 (소련과 중국 등은 간접적으로) 묘사함으로써 냉전 체제 하에서의 반공 이데올로기를 적극적으로 드러내었다. 이러한 세 가지 특성은 냉전의 문화적 부산물로서 당대 한국 로봇애니메이션의 정체성을 구성하는 요소들 중 일부로 볼 수 있다.

요컨대 한국 로봇애니메이션은 냉전 체제 하에서의 생존과 국가 발전을 위해 취할 수밖에 없었던 안보, 과학기술, 경제 등 제 측면에서의 대미 의존적 상황을 반공 이데올로기와 함께 내러티브에 녹여낸 아동용 로봇애니메이션이라 할 수 있으며 이것이 바로 80년대 초 한국 로봇애니메이션의 역사적 정체성을 구성하는 단

초라 할 수 있다.

이러한 초기 한국 로봇애니메이션의 특수성은 당시의 관객이었던 아동들이 중장년이 된 현 시점까지 애니메이션의 영역을 넘어 문화 전 영역으로의 확산 일로에 있는 한국 문화의 미국화(Americanization)와 불가분의 관계에 있다 할 것이다. 80년대 중반 컬러 TV와 신군부의 억압적 문화정책으로 사라진 로봇애니메이션의 뒤를 이어 90년대 중반 <블루시걸 (1994)>, <슈퍼 차일드 (1994)>를 필두로 하여 <붉은매 (1995)>, <아마게돈 (1995)>, <전사 라이안 (1997)> 등 미국화된 형식과 내용의 애니메이션들이 등장하기 시작하였고 곧이어 <윈더폴 데이즈 (2003)>, <엘리시움 (2003)> 등 내러티브와 스타일은 물론 제작비의 측면에서도 할리우드를 표방한 SF블록버스터 애니메이션이 등장하기 시작한다. 이는 강대국이자 호혜로운 국가로서의 미국의 이미지가 암시적 의미의 단계에서 재현되던 1세대 애니메이션이 지시적 의미의 단계로 매우 직접적으로 재현되고 있음을 가리키며 이는 결국 수면 아래에서 흘러오던 한국 문화의 미국화 내지는 미국의 문화제국주의적 측면이 수면 위로 급부상하고 있음을 의미함에 다름 아니다.

이러한 측면은 애니메이션과 유사 문화 영역이라고 할 수 있는 일반 상업 영화의 영역에서 더욱 명확히 확인할 수 있다. 1990년대 중반 새로운 애니메이션의 등장에 발맞추어 1994년 <구미호>가 전통적인 형상 변형 기법인 디졸브(dissolve)를 넘어 디지털 시각효과인 몰핑(morphing) 기법을 통해 여배우의 얼굴이 구미호로 변형되는 장면을 선보인 이후 90년대 후반에 들어 <퇴마록 (1998)>과 <쉬리 (1999)> 등이 제작되면서 한국 영화산업은 한국적 특수성을 지향하는 내러티브에 할리우드 스타일을 접목시킨 ‘한국형 블록버스터’라 지칭되는 대작 영화들을 탄생시킨다. 2003년 <실미도>, 2004년 <태극기 휘날리며>, 2005년 <웰컴 투 동막골> 등으로 큰 성공을 거둔 한국형 블록버스터는 <괴물 (2006)>과 <디 워 (2007)> 등을 거치며 한국적 내러티브의 색이 점차 바라는 가운데 급기야 <퀵 (2011)>, <7광구 (2011)>와 같이 배우만 한국인일 뿐 내러티브와 스타일 모두 할리우드화된 영화들까지 등장하고 있다.

이처럼 80년대 초 한국 로봇애니메이션의 내러티브에서 재현된 냉전 하 대미 의존의 역사적 특수성은 냉전의 종식과 더불어 세계화/미국화의 거대 담론과 함께 더욱 강력하게 한국 문화를 지배한다. 특히 2000년대 이후 이러한 현상은 한국 문화의 전 영역으로 확대, 증폭되어 애니메이션, 영화 등 문화산업 영역에서의 세계화는 물론 교육의 일선에서 초등학교 영어몰입교육의 합법화가 논의되는가 하면 대학 전공수업의 영어강의 및 캠퍼스 내 영어 전용 등 문화의 근간이자 문화 영유자의 사고를 지배하는 언어 자체의 세계화 내지는 미국화가 진행되고 있는 것이다. 이것이 30년 전 <로보트킹>과 <슈퍼 타이탄15>의 관객들이 주춧돌이 되어 이 끌고 있는 현재 한국 사회와 문화의 단면이며, 또한 이것이 80년대 초 한국 로봇애니메이션을 통해 살필 수 있는 냉전기 한국과 현재의 한국의 인과적 연결고리들 중 하나일 것이다.

이 연구는 스타일적 표절 의혹에서 빠지지 않고 거론되는 두 애니메이션을 선정하여 그들의 내러티브로부터 한국적 특수성을 추출함으로써 표절 의혹과 질적 문제로 외면 받아 온 초기 한국 로봇애니메이션의 정체성 확립에 일조한 동시에 일본 애니메이션에 대한 한국 애니메이션의 표절 담론에 시대적 어휘를 추가하였다는 데에서 그 의의를 찾을 수 있다. 이 연구는 두 텍스트에 대한 내러티브 분석을 권선징악의 1차적 의미를 넘어 냉전 체제 하의 국가 구도라는 시대적 배경을 적용하여 2차적 내지는 암시적 의미의 단계에서 수행하였다. 이러한 텍스트 분석의 방법론은, 한편으로는 아동용 로봇 애니메이션이 가질 수밖에 없는 단순한 서사구조의 기저에 깔린 암시적 의미를 추출 가능케 하는 반면, 다른 한편으로는 2차적 의미 자체가 권선징악의 단순한 내러티브와 다소 거리감을 느끼게 할 수도 있는 바, 이러한 점은 곧 이 연구의 또 다른 의의인 동시에 한계라 하겠다.

<로보트킹>과 <슈퍼 타이탄15>, 이 두 애니메이션의 주인공들은 모두 한국인이며 한국이 지구상에서 과학기술이 제일 앞서 있는 것으로 설정한다. 그러나 이는 과학적 애국주의의 발로일 뿐 그들이 내러티브에서 하는 역할은 도드라지지 않는다. 존재감 없는 한국인

주인공, 주인공은 한국인이지만 결정적 순간에 우주 평화를 지키는 것은 외계인인, 주인공 없는 영화. 지나친 대외 의존에 의해 정체성이 사라져버린 냉전기 한국과 한국인의 모습이 80년대 초 한국 로봇애니메이션의 내러티브에 투영되고 있음이다.

#### 참고 문헌

- [1] 황선길, *애니메이션 영화사*, 범우사, 1998.
- [2] 최종기, “동서냉전의 전개: 미소대결의 구조,” *고시계*, 제31권, 제8호, pp.77-88, 1986.
- [3] 조성복, “현실주의 시각에서 본 미 동북아정책의 딜레마: 북핵해결과 중국견제,” *국제정치논총*, 제54권, 제2호, pp.179-206, 2014.
- [4] 허은, “냉전시대 미국의 민족국가 형성 개입과 헤게모니 구축의 최전선 - 주한미공보원영화,” *한국사연구*, 제155호, pp.139-169, 2011.
- [5] 정천구, “제1장 한국의 안보딜레마와 한미동맹의 가치,” *통일전략*, 제12권, 제3호, pp.9-45, 2012.
- [6] 유진석, 박건영, “국제정치 연구의 한국적 현실과 대안을 위한 방향 모색,” *아태연구*, 제15권, 제1호, pp.57-71, 2008.
- [7] 이삼성, “대미의존 못벗어난 문민시대 한미관계,” *월간말*, pp.76-81, 1993(11).
- [8] 정향석, “60년 한미동맹의 지속과 변화,” *평화연구*, 제21권, 제2호, pp.103-158, 2013.
- [9] 정천구, *앞의 글*, p.27.
- [10] 김민웅, “대미의존의 역사 - 그 식민지적 주종관계의 청산을 위하여,” *황해문화*, pp.172-187, 2000(9).
- [11] 이상현, 조윤영, “미국의 세계전략과 주한미군 - 80년대 말 철군 논의와 한반도 안보의 연계성에 관한 고찰,” *한국정치외교사논총*, 제26권, 제1호, pp.167-196, 2004.
- [12] 홍사균, 황용수, 배용호, 홍성범, 정승일, 이세준, 정기철, 김중현, 이종일, 허현희, “한국의 경제발전을 선도한 과학기술의 역할과 개도국의 시사

집,” 정책연구, pp.1-329, 2010(12).

[13] 권영완, 조동원, “과학기술 관련제도 및 법령의 정비방향에 관한 연구 - 과학기술혁신을 위한 연구잠재력 개발체제를 중심으로,” 정책연구, pp.1-272, 1993(5).

[14] 위의 글, p.11.

[15] 이정오, “80년대 한국의 과학기술개발 전망과 우리의 좌표,” 대한기계학회지, 제21권, 제6호, pp.420-422, 1981.

[16] 박영구, “대외의존과 경제구조: 1970년대 중화학공업과 대외의존도에 관한 실증적 연구,” 한국경제연구, 제4호, pp.171-192, 2000.

[17] 김종태, “박정희 정부 시기 선진국 담론의 부상과 발전주의적 국가정체성의 형성 - ‘대통령 연설문’과 ‘조선일보’를 중심으로,” 한국사회학, 제47권, 제1호, pp.71-106, 2013.

[18] 조계숙, “국가이데올로기와 SF, 한국 청소년 과학소설 - 『학생과학』 지 수록작을 중심으로,” 대중서사연구, 제20권, 제3호, pp.415-442, 2014.

[19] 윤지혜, “근대화 시기 한국에서 <로봇 태권 V>의 ‘로봇’이 가지는 의미 - 거대 로봇 태권 V와 인조인간 매리를 중심으로,” 한국극예술연구, 제50호, pp.225-255, 2015.

[20] 조미라, *상상력의 미학, 애니메이션*, 한울, 2009.

[21] 홍륜영, 김종찬, 김종일, 김치용, “한·일 메카닉 애니메이션의 분석 및 발전가능성에 관한 연구,” 한국멀티미디어학회 학술발표논문집, pp.569-572, 2010(11).

[22] 허인욱, *한국애니메이션영화사*, 신한미디어, 2002.

[23] 문성기, 김성욱, 한동진, 김상수, 김호진, *한국 애니메이션은 없다*, 예술, 1998.

[24] 맹수진, “한국 애니메이션의 정체성,” *오늘의 문예비평*, pp.138-160, 2002(12).

[25] 안승범, “한국 극장용 애니메이션 활황기 아동애니메이션의 특징과 한계 - <똥이장군 제3명굴편>과 <꼬마어사 똥이>를 중심으로,” *대중서사연구*, 제20권, 제1호, pp.175-206, 2014.

[26] 노승관, 양경미, *한국 애니메이션 결정적 순간들*,

쿠북, 2010.

[27] 윤지혜, “한국 반공만화영화의 선전 전략과 그 의미,” *한국극예술연구*, 제46호, pp.157-188, 2014.

[28] 문재철, “한국 애니메이션과 영화정책의 관계에 대한 연구: 60년대 후반에서 80년대 초반까지,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제9권, 제6호, pp.72-81, 2009.

[29] 허인욱, 앞의 책, p.86.

[30] 장연이, “<똥이 장군>에 반영된 반공적 이데올로기 이미지 표현에 관한 연구,” *만화애니메이션연구*, 제15호, pp.109-122, 2009.

저 자 소 개

류 재 형(Jae Hyung Ryu)

정희원



- 1995년 2월 : 서강대학교 경영학과(학사)
- 2000년 8월 : 서강대학교 신문방송학과(석사)
- 2002년 8월 : 뉴욕시립대 영화학과(영화학석사)

• 2007년 5월 : 조지아주립대 커뮤니케이션학과 (영상학박사)

• 2009년 9월 ~ 현재 : 한림대학교 미디어커뮤니케이션학부 교수

<관심분야> : 방송/영상이론 및 비평, 영상특수효과론