

# 한국 애니메이션의 표절요인과 유형분석

이현석

동서대학교 디지털콘텐츠학부 부교수

## An analysis on the factor and types of plagiarism of Korean animation

Hyun-Seok Lee

Associate Professor, Division of Digital Contents, Dongseo University

요 약 1970년대는 많은 애니메이션 영화가 활발히 제작되었던 한국 애니메이션의 전성기라 불린다. 하지만, 당시 해외 애니메이션의 수입 방영과 해외 제작사의 하청작업 또한 많았으며, 자체 제작된 많은 애니메이션이 해외 원작을 모방하였다는 표절 논란이 꾸준히 제기되고 있다. 특히, 일본 애니메이션의 캐릭터 디자인에 대한 도용이 여전히 많은 애니메이션 마니아로부터 비판받고 있는 실정이다. 이에, 본 논문은 1970년대와 1980년대 한국 애니메이션 중 표절이 의심되는 작품을 중심으로 그 요인과 유형에 대해 분석하는 것을 목적으로 한다. 이를 위한 연구의 전개는 첫째, 예술 창작에 있어서 표절의 정의 및 구성요인에 대해 문헌을 중심으로 고찰하고, 둘째, 1970년에서 1980년대 까지 표절 애니메이션의 요인에 대해 정치·이념, 산업·정책, 제작·구조, 저작권 인식 측면을 중심으로 살펴본다. 셋째, 당시 제작된 한국 애니메이션 중 28편을 대상으로 캐릭터의 형상과 색상을 중심으로 한 여섯 가지 항목으로 디자인의 도용과 표절의 정도에 대해 전문가 설문지를 통한 사례비교 분석을 진행한다. 한국 애니메이션의 표절에 대한 사회·문화·산업적 요인과 그 유형을 종합적으로 분석한 본 연구는 한국 애니메이션에 대한 성찰적 관점을 제시하는 연구로 그 학술적 가치가 있리라 사료된다.

주제어 : 한국 애니메이션, 표절, 표절 요인, 실질적 유사성, 6가지 유형, 캐릭터 디자인

Abstract In the 1970s, Korea actively produced so many animated works which is called the "golden age" of Korean animation. However, Korea imported and subcontracted foreign animations than creating original works and, there has been a constant controversy that many of the Korean animations imitated foreign works. Therefore, this paper aims to analyze the factors that caused this and its patterns, focusing on works suspected of plagiarism in Korean animation during the 1970s and 1980s. First, the focus will be on the definition and composition of plagiarism in art creation, secondly, on the political-ideological, industrial-administrational, production-structural, and copyright awareness aspects of the factors of plagiarized animation. Thirdly, 30 Korean animations produced at the time will be analyzed on the degree of design theft and plagiarism based on six criteria focusing on characters' shapes and color arrangements. By analyzing the social factors and patterns of plagiarism, this study aims to provide a social and cultural understanding of academic value about the process of Korean animation's development.

Key Words : Korea Animation, Plagiarism, Plagiarism Factor, Practical Similarity, Six Categories, Character Design

\*This work was supported by Dongseo University, "Dongseo Frontier Project" Research Fund of 2017.

\*Corresponding Author : Hyun-Seok Lee (hslee@dongseo.ac.kr)

Received May 29, 2019

Revised August 30, 2019

Accepted September 20, 2019

Published September 28, 2019

## 1. 서론

### 1.1 연구 배경 및 목적

김성욱(1998)은 1970년대와 1980년대 국내 애니메이션의 성장에 대해 ‘캐릭터 및 메카닉 디자인의 도용을 바탕으로 이루어진 도금된 황금기’[1]라고 언급하였으며, 추국희(2014)는 1960년대에서 1980년대 이르기까지 많은 한국 애니메이션이 모방작이라 불리다고 하였다[2]. 이러한 근현대 애니메이션에 대한 표절 시비는 여전히 많은 후세대로부터 논란의 대상이 되고 있다. 특히, 현재 한류를 중심으로 한 한국 문화산업의 세계적 위상을 고려할 때 당시 표절 의혹은 많은 아쉬움이 남는 부분이다. 그렇다면, 한국 애니메이션의 표절은 왜 발생되었고 그 요인과 특성은 무엇인가? 이에 따른 본 연구의 목적은 표상적으로 드러나는 캐릭터 디자인 도용에 대한 비난 보다는 당시 사회문화적 맥락과 연관한 애니메이션의 표절 요인과 그 유형의 특성을 분석함으로써 보다 종합적인 관점을 제시 하는데 있다.

관련 연구에 대한 국내 동향을 보면, <한국 애니메이션은 없다, 1998>의 5명의 칼럼리스트 중 김성욱은 ‘한국 애니메이션의 문제점’을 통해 다양한 한국 애니메이션의 사례를 통해 모방과 표절작의 요인에 대해 설명하고 있다. 김성욱의 관점과 다양한 역사적 자료는 본 연구의 기초 자료로 참고하였다. 또한, 장연이, 김희권(2011)은 <뮤직비디오 ‘유혹의 소나타’ 사건을 통해 본 애니메이션 표절 사례 분석, 2011>을 통해 국내 뮤직 비디오가 일본 애니메이션 ‘파이널 판타지 7’의 저작권을 침해한 부분을 분석하였다. 이외 한국 애니메이션의 표절에 대한 학술적 연구는 거의 전무하며, 분석 내용도 일부 애니메이션 영화에 한계 되었다. 이에, 본 연구는 그동안 책, 블로그, 칼럼 등에서 상당부분 회자되어 온 한국 애니메이션의 디자인 도용에 대해 종합적·연계적 분석을 통해 그 요인과 유형에 대해 논하고자 한다.

### 1.2 연구 범위 및 방법

본 연구는 1970년대에서 1980년대까지 디자인 도용이 의심되는 극장용 한국 애니메이션 작품 28편을 대상으로 한다. 연구방법은 예술창작에서 표절의 정의 및 구성요건에 문헌을 중심으로 고찰하고, 한국 애니메이션 표절의 사회문화적 요인에 대해 정치·이념, 산업·구조, 정부·정책, 창작·윤리 관점에서 분석하고, 그 사회문화적 의의에 대해 논한다. 이와 연계하여, 한국 애니메이션 표절

유형 분석을 위해 전문가 집단의 설문조사를 통한 사례 비교연구를 진행한다. 이를 통해, 한국애니메이션의 표절 요인과 유형에 대한 결론 및 대안을 제시한다.

## 2. 예술창작에서 표절의 정의 및 구성요건

표절에 대한 국립국어원의 사전적 의미를 보면, ‘시나 글, 노래 따위를 지을 때에 남의 작품의 일부를 몰래 따다 씀’[3] 이라고 정의하고 있다. 표절은 ‘타인의 저작물을 허락 없이 또는 정당한 사용방법에 의하지 않고 무단히 이용하는 것으로서 저작권침해의 한 유형’[4]이며, 또한, ‘패러디, 오마주와 달리 원작의 요소를 그대로 가져와 자신의 창작물 마냥 사용하는 표현법’ [5]이다. 이는, 다른 이가 창작한 저작물의 일부나 전체를 도용하는 행위로서 자신이 한 것처럼 가장하여 원작품의 저작권을 침해하는 위법행위이다. 타인의 창작물을 인용할 경우 출처의 명시를 지키지 않았다면 성명표시권침해 및 출처의 명시무위반(저작권법 제 138조)에 해당된다[6]. 이러한 예술창작물에 대한 판결은 ‘사례가 적고 판례도 모호하여 실제 사안을 만났을 때 객관적인 계측도구가 개발되어 있지 않아 일관적인 판단’[7]을 하는데 한계가 있다는 것이 일반적인 견해이다. 이는, 창작의 영역이 표절의 객관적 근거나 판단기준이 명확하지 않으며, 그 범위와 경계가 모호하여 저작권 침해에 대한 주관적 판단일 경우가 많기 때문이다. 또한, 창작자, 표절자, 관련 전문가 그리고 관객의 시각에 따라 다를 수 있으며, 저작권에 대한 포괄적 적용에 따라 상이할 수 있기 때문이다.

2007년 12월 문화관광부는 ‘영화 및 음악분야 표절방지 가이드라인’을 제시하였다. 그 내용을 보면 ① 어떤 작품이 기존 작품에 의거하여 작성되었다고 하는 관계가 성립할 것 (의거관계), ② 양 작품 사이에 실질적 유사성이 있을 것 (실질적 유사성)을 제시하고 있다[8]. 또한 이와 유사한 맥락으로 2017년 12월 대법원 선고를 보면 “접근, 의거(주관적 요건)와 ‘실질적 유사성(객관적 요건)’이라는 기준이 표절의 저작권 침해를 판단하게 하는 실용적 기준”[7]이라고 하였다. 또한, 오승중은 어문저작물의 경우를 들어 ‘포괄적·비문언적 유사성(comprehensive non-literal similarity)’과 ‘부분적·문언적 유사성(fragmented literal similarity)’의 두 가지로 구분하였다. 전자가 작품의 근본적 구조를 복제한 포괄적 유사성이라면, 후자는 세부적인 특정부분을 복제한 것으로서 질적인 측면의 상당성을 의미한다[9]. 실질적 유사성은 표

절적으로 의심되는 작품과 원 저작물과의 중속성을 구분하는 기준이지만, 유사한 것과 그렇지 않은 것의 경계에서 실질적 유사성을 입증하는 것은 여전히 한계가 존재한다. 1970년 미국에서 이미지 관련 작품의 실질적 유사성의 여부를 판단하기 위해 외관이론(Total Concept and Feel Test)을 분석방법으로 채택하였다[9]. 외관이론은 작품의 전체적인 컨셉과 느낌을 기준으로 판단하는 것인데, 창작관련 컨셉과 느낌은 매우 주관적이고 모호한 영역으로써 그 분석의 객관성에 대한 비판이 상당히 제기되었다. 김경환(2013)은 디자인 표절의 실질적 유사성을 판단하기 위한 다섯 가지 기준으로, ① 육안으로 봤을 때 비슷, ② 멀리서 보고 위치를 서로 바꿔 봤을 때 혼동, ③ 외관 중심으로 봤을 때 비슷, ④ ‘전체적’으로 동일한지 유사한지 여부, ⑤ 잘 보이는 요부에 중점을 두어 판단을 제시하였다[10]. 이는, 객관적, 계량적 근거에 의한 것이라기 보다는 관찰자의 주관적 느낌에 의존하고 있음을 알 수 있다.

최동배, 김별다비는 표절의 의거 단계인 접근에 대해 ‘침해자인 피고가 실제로 저작권자인 원고의 저작물을 보았거나 그 내용을 알았다는 것을 의미하는 것은 아니며, 보거나 접할 상당한 기회를 가졌다는 것[7]이라고 언급하였다. 이는 표절해위 이전에 원작을 접했을 개연성을 의미하는 것으로 실질적 유사성의 요인을 증명하기 위한 기본요건인 것이다. 하지만, 의거와 실질적 유사성의 상관관계를 정확하게 추정할 뿐 명백히 입증하는 데는 한계가 있다.

예술창작에서 표절 유형은 작품 전체를 도용하는 경우, 색채나 일부 구성을 표절하는 경우, 표현기법 및 이미지를 표절하는 경우 등 다양하다. ‘원 저작물에 사소한 개변을 하게 되면 원 저작물의 복제물이 되는 것이고, 실질적인 개변을 하면 2차적 저작물이 되며, 개변의 정도가 아주 커지면 독립된 저작물로 평가받는다.’[7] 현대 표절의 개념과 적용 여부는 외관이론과 달리 시각적으로 드러나는 구체적 표현을 대상으로 한다[6]. 이는, 작품의 의도나 아이디어 보다는 시각적으로 계측 가능한 영역을 표절 구분의 기준으로 삼고 있음을 알 수 있다.

대법원은 실질적 유사성이 인정될 수 있는 경우로서 ① 저작물의 특정한 구체적 표현이나 세부적인 부분을 따라함으로써 두 저작물 사이에 유사성이 인정되는 경우는 물론 ② 소설의 구체적인 줄거리와 같이 저작물의 근본적인 본질 또는 구조에 대한 복제까지 유사성의 범주에 포함된다고 판시하였다. 이는, 시각적 표현의 실질적 유사성과 작품의 컨셉과 같은 포괄적이고 본질적인 유사

성의 두 가지 관점을 모두 고려한 판결임을 알 수 있다. 표절에 대한 판단내용을 요약, 정리하면 Table 1과 같다.

Table 1. Summary of contents of judgment on plagiarism

Sources	Contents of judgment on plagiarism
Ministry of Culture(2007)	-Accessibility and the practical similarity between both works
S. J. Oh(2003)	-comprehensive similarity and partial similarity
Total concept & feel test(1970)	-Judgment based on the overall concept and feel of the work
K.H. Kim (2013)	-Determine similarity by using five visual methods of appearance
D. B. Choi, B.D. Kim(2013)	-A minor alteration is a duplication -A substantial alteration is a secondary work -Large alteration is an independent work
Supreme Court	-The similarity of a specific expression or detail -A duplication of the fundamental nature or structure of a work

하지만, 저작권법의 취지는 ‘저작물의 보호보다 저작물 또는 저작문화의 산업의 활성화’이므로, 저작권침해에 대해 포괄적으로 적용하면 그만큼 창작과 관련 산업이 위축받을 수밖에 없다[6]. 표절은 무엇보다 창작을 하는 사람의 도덕과 윤리에 벗어나는 고의적 행위가 일차적 문제이며, 상업적 혹은 특정한 목적에 의한 이익추구가 발생되며, 위법판단의 대상이 된다.

1976년 개봉된 <로버트 태권 V>는 당시를 대표하는 애니메이션이지만, 한국 애니메이션 역사 상 표절 논란의 중심에 있었던 작품이기도 하다. <로버트 태권 V>의 표절에 대한 판결은 많은 사회적 관심을 불러일으켰는데, 2018년 7월 31일자 조선일보 기사를 보면, ‘태권브이는 등록된 저작물로, 마징가 제트나 그레이트 마징가와는 외관상 뚜렷한 차이를 보인다. (중략) 태권브이는 대한민국의 국기(國技)인 태권도를 바탕으로 하고 있어 일본 문화에 기초해 만들어진 마징가 등과는 캐릭터 저작물로서의 특징이나 개성도 차이가 있다’[11]고 판시하였다. 외관상 뚜렷한 차이는 머리 부분의 디자인이 상이하며, 가슴의 V가 형태가 이어지는지 여부 등 시각적 표현에 따라 실질적 유사성이 구분되었다. 또한, 대한민국 국기인 태권도에 기초한다고 인정한 것은 작품의 근본적인 본질과 컨셉에 대한 포괄적 유사성에 대한 판단임을 알 수 있다.

### 3. 한국 애니메이션 표절의 사회적 요인

한국 영화사는 1962년 혁명정권이 제정한 영화법에 의해 영화사에 대한 신규 등록 및 검열이 강화된다. 이와 더불어 당시 만화영화는 국가 정책에 부합하는 어린이들의 반공교육을 고취시키기 위한 한 방편'으로써 국가주의적 기능에 부합해야 했다[12]. 이는 '반공만화 영화가 오락성과 계몽성이 공존하는 것으로, 정부의 시책 중 하나인 반공주의를 관객들에게 교육[13]시키는 것이 용이하기 때문이다. 예를 들어, <로버트 태권 V, 1976>는 문공부제작신고용 때문에 '아동반공 주체사상을 고취하기 위한 계몽물'이라고 명시되어 있듯이, 당시 정권의 주류 이념인 반공주의를 내세워야 했다. 많은 반공 애니메이션이 흥행에 성공했지만, 반공을 기치로 한 사전검열과 이에 따른 이념 대립의 이분법적 서사구성은 획일주의적 스토리 구성의 작품 양산으로 이어지며, 자유로운 창작을 제한하는 요소로 작용하게 된다. 또한, 1970년대는 중화학공업의 육성과 수출주도 경제개발이 국가적 목표였다. 국제수지 개선을 위한 수출 중심의 산업정책과 지원은 애니메이션 분야에도 영향을 미치게 된다. 당시 수출장려정책의 지원에 따라 '하청 애니메이션은 한때 전 세계 3위 규모로 성장했으며, 한국영상물 수출의 90% 이상을 차지하게 되는 등 영화 수출의 선봉장으로서 경제성장에 큰 기여를 하게 되었다'[14]. 또한, 김종옥이 1972년 11월 28일자 조선일보 기사를 인용한 기록을 보면, '(상공부는) 1972년 만화영화 용역수출이 12만 달러를 기록하였고, 앞으로 연간 100만 달러 이상의 만화영화제작용역을 수출할 방침'[15]이라고 발표하였다. 당시 정부의 경제정책이 애니메이션을 창작예술 보다는 수출에 용이한 상품으로 인식하였음을 알 수 있다. 이로 인한 1970년대 한국 애니메이션은 해외 하청에 의존한 작업과 애니메이션 수입으로 이어진다. 당시 애니메이션 제작을 위한 비용을 보면, '20분짜리 만화영화 1편당 수입 가격이 1백만-1백50만원인데 비해 국내제작의 경우 2천만 원에서 3천만 원의 제작비'가 들었다[15]. 당시 애니메이션의 경제성을 따지는 사회적 분위기에서 예술적 창작 보다는 손쉬운 제작을 위한 해외 작품의 동용이나 모방을 하는 사례가 늘게 된다.

이에 따른 한국 애니메이션 하청작업은 1960년대 일본과 미국에서 노동집약적인 메인 프러덕션(Main-production) 작업을 낮은 인건비의 해외 외주 작업으로 해결하고자 하는데 기인한다[15]. 하청작업의 역사는 1966년 동양방송 동화부와 일본 도에이 애니메이션과 합작한 황금박쥐 제작으로 시작된다. 동양방송이 합작이라 표현하였지만, '동화·칼라·배경 등 프러덕션의 일부를

맡아서 진행한 기술집약적인 작업으로 일본 하청이 시작되는 계기'[15]가 된다. 1973년 신동헌, 정병권 감독이 설립한 유니버설아트스는 일본의 <갓차맨 과학난자대> 등 일본 타츠노코사 작품을 하청 하였으며, 1976년 대원기획은 재하청구조를 통해 일본 애니메이션인 <은하철도 999>, <우주해적 캡틴 하록>, <천년여왕> 등 매년 80여편을 작업할 정도로 수주량이 크게 늘게된다. 1980년대 까지 K프로덕션, 세영동화 등 50여개가 넘는 소규모 업체가 신입등을 중심으로 하청작업을 진행하였다 [15]. 김성옥은 당시 한국애니메이션에 대해 '실제 황금기를 가장한 '절도기'에 극장 개봉된 극장용 애니메이션의 절반 가까운 작품들이 그 어떠한 형태로든 일본의 메카닉이나 캐릭터 디자인을 불법 도용하고 있었던 것'이라고 언급하였다[1]. 이러한 일본 애니메이션 하청작업은 애니메이션 캐릭터의 디자인 도용으로 이어졌는데, '<비디오 레인저 007, 1984> 같은 경우에는 아예 일본에서 하청 들어온 장면들을 재편집해서 극장용으로 버젓이 상영'[1] 되기도 하였다.

당시 애니메이션 제작자는 '1970-1980년대 국내 애니메이션 산업계는 일본 작품을 하청 받아 제작하는 수준이었던 것으로 기억한다며 이런 환경 속에 일본 로봇 디자인 도용은 쉽게 일어날 수밖에 없는 일 이었다'[16]라고 언급하였다. 이는, 당시의 일본 애니메이션 하청작업이 표절 원작을 접했을 개연성을 보여주며, 포괄적 의거관계가 상당하였음을 알 수 있다. 또한, 김성옥이 1997년 <우주흑기사, 1979> 제작 감독과 인터뷰 한 내용을 보면 '그때 간담을 하청 받아서 그려주고 있었거든. 그래서 그 캐릭터 갖다가 썼지 뭐! 옛날에는 다 그렇게 했지'[1]라고 언급하였듯이, 당시 디자인 도용이 관행적으로 이루어졌으며, 저작권에 대한 인식이 부재하였음을 알 수 있다. 또한, 해외 애니메이션 디자인의 도용은 기획 단계에 투자하지 않아도 된다는 점과 국내 흥행이 어느 정도 보장되었기 때문이다. 그동안 한국 애니메이션 표절 요인에 대해 파편화된 단선적 정보를 사회문화적 맥락과 함께 종합적으로 분석한 결과를 보면, 1970-1980년대 반공주의 이념, 수출 상품으로서의 인식, 하청중심의 제작구조, 저작권 인식 부재 등과 연관하여 상호작용 하였음을 알 수 있다.

## 4. 애니메이션의 표절 유형- 사례비교 연구

### 4.1 사례 대상 및 분석 방법

애니메이션의 표절여부는 캐릭터 디자인을 중심으로 실질적 유사성에 대해 접근한다. 이는, 유사 정도를 구분하기 모호한 작품의 본질이나 컨셉 보다는 구체적 시각 표현인 캐릭터 디자인이 시각적으로 계측가능하기 때문이다. 사례대상 선정은 관련 서적과 인터넷 블리그에서 표절 논란으로 이슈화 되는 작품을 Table 3과 같이 선정하였다. 사례분석은 1차 조사로써 디자인 도용이 의심되는 한국 애니메이션 각 28편과 해외 원작 애니메이션 28편에 대한 제작 년도, 작품 명, 감독, 제작사를 조사한다.

이를 기초하여 애니메이션 제작 및 학술 경력이 5년 이상인 전문가 5명을 대상으로 한국 애니메이션 28편과 해외 원작 애니메이션과의 캐릭터 디자인 유사도에 대한 설문조사를 진행한다. 각 사례대상에 대한 질문 항목은 여섯 가지로써 ① 머리 형상 유사, ② 머리 색상 유사, ③ 몸체 형상 유사, ④ 몸체 색상 유사, ⑤ 팔·다리 형상 유사, ⑥ 팔·다리 색상 유사이다. 설문 응답자는 28편 각 사례 당 6개 항목을 7점 척도(전혀 유사하지 않다- 매우 유사하다)로 답한다. 통계분석은 각 항목마다 5명의 결과값을 평균치로 환산한다. 그리고, 각 사례에 나온 6개의 평균값을 더하여 사례 당 전체 평균값을 도출하고, 이를 백분율로 환산한다. 백분율로 환산된 값은 최동배, 김달비(2013)의 유사도 구분(사소한 개변, 실질적 개변)과 상관관계수의 5단계 범위를 참조하여 Table 2와 같이 유사도의 범위를 구분하였다. 표절의 척도가 되는 유사도 유형과 백분율의 범위는 완전 유사(100%-90%), 사소한 개변(90%-70%), 사소한 개변 및 실질적 개변(70%-30%), 실질적 개변(30%-10%), 완전 개변(10%-0%)의 5단계로 분류하였다 (Table 2 참고).

Table 2. Degree of similarity in character design

Range of similarities	Interpretation of similarities	Similarities type
100%-90%	Very high	Completely similar
90%-70%	High	Minor alteration
70%-30%	Middle	Minor alteration - Practical alteration
30%-10%	Low	Practical alteration
10%-0%	Very low	Completely alteration

본 연구의 캐릭터 디자인 유사도 분석 과정은 아래 Fig. 1과 같다.

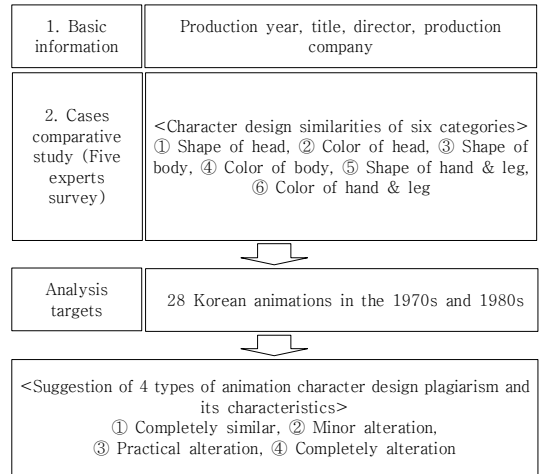


Fig. 1. Character Design Analysis Method

#### 4.2 분석 결과

캐릭터 형상과 색상 유사도를 분석한 결과를 보면, <달려라 마징가 X, 1978>의 등장 로봇의 머리, 몸체, 팔·다리가 <UFO 로봇 그렌다izer, 1975>와 거의 같은 형상과 색상으로 전체 유사도가 93.3%로 나왔다. (Fig. 2 참고). 또한, 김성욱이 ‘스페이스 간담 V는 1982년 일본에서 방영된 <초시공요새 마크로스, 1982>의 주력 변형 로봇인 마루키리 VF-01의 디자인과 변형 시스템을 완전히 불법 도용한 것’[1]이라고 하였듯이, <스페이스 간담 V, 1984>는 원작의 머리와 몸체 및 색 배열 등 전체 유사도가 98.53%로 매우 높게 나왔다. 또한, ‘우리때는 일본의 <닌자전사 토비카게> 속 로봇 쿠우마 호우라이오의 디자인을 하나도 바꾸지 않고 그대로 가져다 사용’ [1] 하였듯이 머리, 몸체, 날개 등 전체 형상과 색 배열이 거의 유사하게 모방되었으며, 유사도는 91.39% 에 달한다.



Fig. 2. Japanese animation <UFO Robot Grendizer, 1975>(Left), Korean animation <Run Majinga X, 1978>(Right)

그 외 <독수리 오형제, 1980>는 일본의 <과학닌자대 갓차맨 II, 1978>의 주인공 캐릭터, <비디오레인저 007, 1984>는 일본 애니메이션 <비디오전사 레자리온, 1984>, <UFO를 타고 온 외계인, 1984>은 미국 실사영화 <E.T., 1982>의 캐릭터와 유사하다. 총 6편의 캐릭터 디자인 유사도가 90% 넘게 나왔다.



Fig. 3. Japanese animation <Dairugger XV, 1983>(Left), Korean animation <Super Titan 15, 1983>(Right)

<철인 007, 1976>에 등장하는 캐릭터는 일본 애니메이션 <과학닌자 가차맨, 1972> 속 5명 캐릭터의 독수리 형태 헬멧과 본체 디자인이 매우 유사하며, 유사도는 85.2%로 나왔다. <마이크로 특공대 다이아트론 5>의 적 요세 캐릭터는 일본 애니메이션 <초전자머신 볼테스V>의 빅스컬그의 머리를 그대로 모방하였으며, 유사도는 81.4%로 나왔다. 그 외 <날아라 윈터공주, 1978>는 미국 실사촬영물 <윈터우먼, 1974>을, <풀이와 제타로보트, 1985>은 일본 <초전자 바이오맨, 1984>을, <슈퍼 타이탄 15, 1983>은 <기갑함대 다이가라XV, 1983>와 유사하며 (Fig. 3 참고), 총 7편이 캐릭터의 머리와 몸체 형상 그리고 전체 색 배열에서 90%에서 80% 사이의 유사도가 나왔다.



Fig. 4. Japanese animation <Majnga Z, 1972> (Left), Korean animation <Super Magazine 3, 1982>(Right)

<황금연필과 개구쟁이 외계소년>에서 등장하는 외계인 또한 미국 실사영화 <E.T., 1982>와 거의 같은 형태로 색상만 녹색으로 바꾸어 디자인되었으며, 유사도는 77.11%이다. <슈퍼 마징가3>의 디자인은 일본 유명 애니메이션 <마징가 Z>의 머리 디자인을 그대로 가져왔으며 (Fig. 4 참고), 그 외 <우주소년 캐시, 1979>는 일본 <우주소년 아톰, 1963>을 <로봇 태권브이, 1976>는 일본 <마징가 Z, 1972>의 몸체와 팔다리와 매우 유사하게 나왔다. 총 5편의 애니메이션이 전체 디자인 유사도에서 80%에서 70% 사이의 유사도가 나왔다.

<검은 별과 황금박쥐> 캐릭터는 미국 DC 코믹스의 <배트맨, 1966>의 가면, 망토, 몸체 디자인이 비슷하며 색상만 다르게 디자인 되었으며, 69.50%의 유사도가 나왔다. 그 외 <84 태권 V, 1984>, <초 합금 로봇 솔라 123, 1983>, <제3세대 우뢰매 6, 1989> 등 캐릭터 디자인이 70%에서 60% 사이로 나온 것은 5편으로 나왔다. <황금날개 123>는 일본 애니메이션 <신조인간 캐산>의 몸에 타이트하게 붙는 복장 디자인과 헬멧이 색상만 다를 뿐 동일한 형태로써 54.74%이다. 또한, <슈퍼 특급 마징가7> 속 적군 로봇인 아킬레스 브이의 형상이 일본 애니메이션 <용자 라이딘>의 로봇 형태의 느낌과 매우 비슷하며, 유사도는 57.12%로 나왔다. 또한, <무적 철인 람보트, 1986>속 머리를 감싸는 듯한 파즈의 디자인은 일본 애니메이션 <거신 고그, 1984>의 고스 로봇머리와 디자인과 비슷하며, 유사도는 40.46%로 나왔다. 그 외 <우주대장 애꾸눈, 1980> 등 유사도가 60% 이하인 애니메이션은 총 5편으로 분석되었다 (Table 3 참고).

#### 4.3 소결론

본 사례분석은 애니메이션 캐릭터 디자인의 유사도를 형상과 색상을 중심으로 네 가지 유형으로 제시하였으며, 28개 사례분석을 통한 백분율의 결과 값에 따라 각 유형의 범위를 분류하였다. 분석결과를 보면, 첫째, 유사도가 90% 이상으로 매우 높은 6편의 애니메이션은 완전 유사에 해당된다. 이는, 디자인 도용의 캐릭터 구성요소인 머리, 몸체, 팔다리의 형상과 색상이 원작과 거의 같게 나왔기 때문이다. 둘째, 90% - 70% 사이로 나온 12편의 애니메이션은 유사도가 높은 애니메이션 작품으로 원작과의 차이점이 크지 않는 사소한 개변으로 볼 수 있다. 셋째, 70% - 30%까지는 총 10개의 애니메이션으로 사소한 개변과 실질적 개변의 범위 안에 있다고 볼 수 있다. 이는, '사소한 개변'과 '실질적 개변'의 구분이 모호한 경

Table 3. The result of character design similarities of six categories and total similarities

No	Korean animations	Foreign original animations	Similarities of six categories						Total similarity	
			Shape of head	Color of head	Shape of body	Color of body	Shape of hand & leg	Color of hand & leg	Average value	Percentage(%)
1	< Robot Taekwon V,1976>	< Mazinger Z, 1972>	4.4	5.2	6	6.2	6	5.8	5.60	79.97
2	<Iron Man 007, 1976>	<Gatchaman, 1972>	6	5.2	6.2	5.8	6.4	6.2	5.97	85.20
3	<Run Majingga-X, 1978>	<UFO Robot Grendizer, 1975>	7	6.6	6.8	6	6.6	6.2	6.53	93.30
4	<Fly, Wonder Woman, 1978>	<Wonder Woman, 1975>	6.6	6.2	6.8	6.2	6.2	5.6	6.27	89.49
5	<Golden Wing 123, 1978>	<Shinzo Ningen Casshan, 1973>	5.4	3.6	5.2	2	4.8	2	3.83	54.74
6	<Golden Batman, 1979>	<Batman, 1966>	7	3.8	6.6	3	6.4	2.4	4.87	69.50
7	<Space Black Knight, 1979>	<Mobile Suit Gundam , 1979>	6	3	6.4	1.8	6.6	2.8	4.43	63.31
8	<Space Boy, Caesi, 1979>	< Mighty Atom, 1963>	4.4	3.2	6.4	4.6	6.2	5.4	5.03	71.88
9	<Taeguk Boy White Eagle, 1979>	<Gatchaman, 1972>	5.6	3.2	6.4	6	6.4	6.2	5.63	80.44
10	<Space Pirate Captain Harlock, 1980, 1980>	<Captain Future, 1978>	2.4	3.4	5.8	5	5.2	3.4	4.20	59.98
11	<Planet Robot Thunder A, 1981>	<Daitan 3, 1978>	4.6	2.8	4.4	3.4	4.2	2.4	3.63	51.88
12	<84 Taekwon V, 1984>	<Sentou Mecha Xabungle, 1982>	3.6	3.6	4.8	5.8	4.4	5.6	4.63	66.16
13	<Super Mazinger 3, 1982>	<Mazinger Z, 1972>	4.8	5	5.2	5.4	4.6	5.2	5.03	71.88
14	<Gold Pencil Space Ship, 1983>	<E.T, 1982>	6.4	5.4	5.8	4.8	5.4	4.6	5.40	77.11
15	<Super Metal Robot Solar 123, 1983>	<Six God Combination God Mars, 1982>	5.6	4.4	5.4	4.4	4	3.6	4.57	65.21
16	<Super Express Mazinger 7, 1983>	<Brave Raideen, 1975>	6.4	3.4	5.8	2.4	4	2	4.00	57.12
17	<Super Titan 15, 1983>	<Dairugger XV, 1983>	6	5.8	6	5.8	5.6	5.8	5.83	83.30
18	<Defenders of the space (King phoenix), 1984>	<Transformers, 1984>	5	4	5.8	5	5.8	4.6	5.03	71.88
19	<Gatchaman, 1980>	<Scientific Ninja Team Gatchaman II, 1978>	7	7	7	7	7	7	7.00	99.96
20	<Space Gundam V, 1984>	<Super Dimension Fortress Macross, 1982>	7	6.8	7	6.8	7	6.8	6.90	98.53
21	<Alien from UFO, 1984>	<E.T, 1982>	6.8	6.6	6.6	6.6	6.6	6.6	6.63	94.72
22	<Video Ranger 007, 1984>	<Video Warrior Laserion, 1984>	6.8	6.2	6.8	6.6	6.8	6.4	6.60	94.25
23	<Ttoli and Zeta Robot, 1985>	<Bioman, 1984>	6.2	6.4	6.4	6	6	5.8	6.13	87.58
24	<Micro-Commando Diatron 5, 1985>	<Super Electromagnetic Machine Voltes V, 1977>	6.2	6.2	5.2	5.8	5.2	5.6	5.70	81.40
25	<Wuroi-mae From Outer Space,1986>	<Ninja Senshi Tobikage,1985>	6.6	6.8	6.4	6.2	6.2	6.2	6.40	91.39
26	<Invincible Iron Man Rambot, 1986>	<Giant GORG, 1984>	5.4	1.2	4.2	1.2	3.8	1.2	2.83	40.46
27	<Meteor Prince From The Galaxy, 1987>	<Ninja Senshi TOBIKAGE, 1985>	6	6.6	6.6	6	6.4	6.2	6.30	89.96
28	<Third Generation Wuroi-mae 6, 1989>	<Zoids, 1999>	6.8	2.6	6.4	2.2	6.2	2.4	4.43	63.31

우가 많고, 이에 따라 복제물과 2차적 저작물에 대한 판단 여부에 한계가 있기 때문이다.

28편 애니메이션의 전체적인 유사도를 보면, 복제로 의심되는 사소한 개변 이상의 작품은 18편으로 64%에

달한다. 이는 당시 제작된 상당수의 한국 애니메이션이 해외 원작의 캐릭터 디자인을 도용하였음을 의심할 수 있다. 또한, 사소한 개변과 실질적 개변의 범위에 드는 10편의 애니메이션에 대한 개변의 정도에 대한 구분은

Table 4. Degree of similarity in character design

Range of coefficient	Number of animations	Interpretation of similarity
100% - 90%	6	Completely similar
90% - 80%	7	Minor alteration
80% - 70%	5	
70% - 60%	5	Minor alteration - Practical alteration
60% - 50%	4	
50% - 40%	1	
40% - 00%	-	

관찰자의 관점에 따라 달라질 수 있다. 정상조(2003)가 ‘유사점이 양적으로 많지 않아도 보호 대상물의 중요한 부분과 실질적으로 유사한 경우에는 저작권 침해가 인정되어야 한다’[17]고 하였듯이 전체 형상 중 중요한 부분이 일부일지라도 원작과의 종속성을 부정할 수 없다. 하지만, 대상물의 중요 부분에 대한 구분이 명확치 않으며, 또한, 최근의 저작권법 취지는 저작물의 보호보다 제작문화산업의 활성화이므로 법적 판단으로 구분하는데 한계가 있다. 또한, 디자인이 많이 도용된 원작 애니메이션은 <과학닌자대 갓차맨 2, 1978>와 <마징가 Z, 1972>로써 일본에서 흥행에 대성공한 애니메이션이였으며, 도용된 원작의 국가를 보면 일본 애니메이션이 24편으로 많았고, 이외 4편은 미국 애니메이션 및 영화였다. 이는, 앞선 한국 애니메이션의 사회문화적 요인에서 살펴보았듯이, 당시 대부분 하청 작업이 일본 애니메이션 이였으며, 또한, TV에 방영된 해외 애니메이션 중 일본에서 수입한 작품이 많았기 때문이다.

## 5. 결론 및 제언

본 연구는 그 동안 많은 논란이 일었던 한국 애니메이션의 표절에 대해 당시 시대적 상황과 연관한 표절의 요인, 그리고 표절유형에 대해서는 예술창작의 실질적 유사성을 중심으로 분석하였다. 당시 사회문화적 배경과 연관한 한국 애니메이션의 표절 요인은 남북 간 대치 속에서 반공주의 이념의 강화에 따른 작품에 대한 사전검열로 획일주의적 작품 제작, 그리고 1970년대 경제정책의 일환이었던 수출주도 전략에 따라 애니메이션은 예술적 창작물이 아닌 수출 상품으로 인식되었다. 또한, 국내 창작의 열악한 조건과 더불어 미국, 일본 등의 제작사로부터

많은 하청작업을 진행하며, 디자인 도용 등으로 이어지게 된다. 이는, 당시 제작자들이 디자인 도용이나 표절에 대한 저작권 인식이 부재하였기 때문이며, 또한, 산업사회의 발전과정에서 창작예술에 대한 지적 재산 보호에 대한 사회적 시스템이나 대중적 인식이 형성되어 있지 않았기 때문이다. 표절의 유형은 캐릭터 디자인의 형상과 색상을 중심으로 애니메이션 28편에 전문가 설문문을 통한 사례비교 분석을 진행하였으며, 총 네 가지 유형으로 제시하였다. 본 연구의 진행을 통해 표절에 대한 절대적 판단에 대해서는 한계가 있었으며, 이는 포괄적 유사성, 실질적 유사성, 의거관계가 종합적으로 판단되어야 하기 때문이다. 무엇보다, 1970- 1980년대는 현재와 다른 산업개발시대의 특성에 따른 문화상품 수출과 국내의 사회문화적 배경이 다양하게 연계되어 작용하였으며, 이에 따라 현대의 표절 기준과 후세대의 대중정서로만 판단하기에는 무리가 따른다. 무엇보다, 본 연구는 한국 애니메이션의 표절 여부에 대한 판결과 비판보다는 당시 시대적 상황을 고려한 성찰적 관점으로 표절의 배경에 대해 논의하고자 하였으며, 또한, 기존에 제시되지 않은 애니메이션 캐릭터 디자인 도용의 유형 분류를 통해 표절 판단의 근거를 제시하고자 하였다. 이는, 애니메이션 표절에 대해 블로그 등 다양한 매체에서 제기되었지만, 그 요인 분석이 시대적 맥락과 연계한 학술적 접근은 전무하기 때문이다. 이에 따라, 한국 애니메이션의 표절 요인과 유형에 대한 종합적 분석을 다룬 본 연구는 향후 관련 연구의 기초 자료로 활용되길 기대하며, 또한, 도출된 한계점에 대해서는 후속 연구를 통해 진행 하고자 한다.

## REFERENCES

- [1] S. W. Kim. (1998). *The Problem of Korean Animation - 'There is no Korean Animation'*, Yesol.
- [2] K. H. Choo, (2013). Hyperbolic Nationalism: South Korea's Shadow Animation Industry, *Mechademia*, 9, 144-162.
- [3] National Institute of Korean Language, Standard Korean Dictionary.
- [4] S. J. Oh & H. W. Lee. (2001). *Copyright law*, Pakyoungsa.
- [5] K. G. Park. (2016). The difference between plagiarism and parody and homage, *SK Innovation*.
- [6] S. H. Hong. (2008). A Legal Study on The Standard of Judgment on The Copyright Infringement of Cinematographic Works, *The Institute for Legal*



- Studies, Inha University, 11(2)*, 85–109.
- [7] D. B. Choi & B. D. Kim. (2013). The study for the requirement of copyright infringement in plagiarism concerning modern art, *Law Review, 40*, 355–383.
- [8] Ministry of Culture, Sports and Tourism. (2007). Prevention Guidelines for Plagiarism.
- [9] S. J. Oh. (2003). A Study on the Substantial Similarity Requirement in Copyright Infringement, *The Journal of Comparative Private Law, 10(2)*, 449–480.
- [10] K. W. Kim. (2013). How to judge design plagiarism (similar metaphysics), *Designmap IP Column*.
- [11] M. J. Kim. (2018.07.31). *Is 'Robot Taekwon V' a plagiarism of 'Mazinger Z'? Court of Justice "Independent Works"*. Chosunilbo. <http://news.chosun.com>
- [12] J. W. Kim. (2005). Cultural Identity of Korean Animation, *Journal of Science of Art & Design, 7*, 206–226.
- [13] J. H. Yun. (2014). The Propaganda Strategy and Its Meaning of The Anticommunist Animation in South Korea, *The Journal of Korean Drama and Theatre, 46(12)*, 157–188.
- [14] J. C. Moon. (2009). A Study on the Relation Between Korean Animation and Korean Film Policy: From Late 60's to Early 80's, *Journal of the Korea Contents Association, 9(6)*, 72–81.
- [15] J. O. Kim. (2016). A Study on Subcontract Animation in Korea during the Industrialization Era – Centered around Animations in 1970–80s, *Cartoon & Animation Studies, 6*, 47–75.  
DOI : 10.7230/KOSCAS.2016.43.047
- [16] H. W. Kim. (2018.03.12.). *[Five story of Kim Hyungwon] "Tae Kwon-bee" who gave dreams and wounds to his children...Robot Total theorem of domestic plagiarism*. IT Chosun, <https://m.post.naver.com>
- [17] J. S. Jo. (2003). Substantial Similarity Tests as Applied to Artistic and Functional Works, *Seoul Law Journal, 44(1)*, 107–140.

이 현 석(Hyun-Seok Lee)

장학원



- 2012년 9월 : Loughborough University (영국) School of Arts 예술학 박사
- 2013년 3월 ~ 현재 : 동서대학교 디지털콘텐츠학부 부교수
- 관심분야 : 애니메이터드 다큐멘터리, 애니메이션의 혼성적 연출특성, 디지털문화콘텐츠, VFX

· E-Mail : [hslee@dongseo.ac.kr](mailto:hslee@dongseo.ac.kr)