

통권 37호

KOSCAS

The Korean Society of Cartoon & Animation Studies

| 2020년 상반기 종합학술대회 |

2020. 08. 20.

KOSCAS
2020

KOSCAS

The Korean Society of Cartoon & Animation Studies

| 2020 상반기
종합학술대회 | 통권 37호

목차

■ 한국만화애니메이션학회장 인사말	---	08
■ 학술대회 프로그램 일정	---	10
▶스마트시대의 애니메이션 제작방식의 탐구	---	13
▶중국 쿵푸 영화의 무협 애니메이션에 대한 역할 연구	---	19
▶뉴미디어 시대 그림책을 애니메이션으로 개편하기 위한 책략연구	---	32
▶중국 고장극(古裝劇)이 재현하는 제국의 의례와 스토리텔링의 상관관계 연구 - TV드라마 <량야방>(2015)와 <보보경심>(2011)을 중심으로	---	44
▶스톱 모션의 인형 제작 기술	---	58
▶게임 엔진으로 제작한 3D 애니메이션의 장점 분석	---	68
▶트랜스아이덴티티 개념으로 본 게임 스토리텔링 연구 - <헬블레이드 : 세누아의 희생>에서 모험의 의미	---	77
▶중국 게임의 문화 공간 조성	---	93
▶한국과 일본의 웹툰 발전 방향 비교	---	108
▶여우 캐릭터로 본 한중일 콘텐츠원형 비교	---	122
▶현대 대중문화에 나타난 종말론에 대한 기독교적 이해 - 신세기 에반게리온을 중심으로	---	130
▶그레마스 기호학으로 본 영화 <기생충>의 계급 문제	---	151
▶판데믹 이후 변화된 영화소비 형식에 관한 연구	---	162
▶할리우드에서 수용한 닌자의 이미지	---	170

사) 한국만화애니메이션학회 인사말

존경하는 한국만화애니메이션학회 회원 여러분 안녕하십니까!



유례없는 코로나19 사태와 지난한 장마로 온 나라가 힘겨워하며 일상을 뒤흔드는 고충이 지속되어 우리 주변의 여러 곳에서도 어려운 나날을 보내고 있는 이들이 많습니다.

이런 사회적 분위기에서도 열심히 연구에 전념을 다하고 있는 학회 회원님들을 보면서 그나마 마음의 위안을 받고 있으며, 2020년 상반기 종합학술대회를 청주대학교에서 개최하게 된 것을 매우 기쁘게 생각합니다.

올해는 특히 어려운 여건 속에서도 이번 학술대회를 위해 물심양면으로 협조해주신 청주대학교 차천수 총장님, 그리고 관계자 모든 분들에게 학회를 대표하여 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

이번 학술대회를 통해 우리 학회의 연구 범위와 내용이 더욱 확장되어 우리의 나아갈 방향을 모색할 수 있는 환경을 조성하고 꾸준한 학술적 노력을 통하여 유관 기관과의 관련 산업 진흥을 위한 연구 및 산학 연계 활동 등 연구와 교육의 질적 향상으로 이어지길 바랍니다.

끝으로 행사준비를 위해 많은 시간과 노력을 아끼지 않고 봉사하고 계시는 김종옥 학술위원장님, 김호 총무이사님, 성미혜 사무국장님, 학회 운영이사 여러분, 그리고 심사에 참여하신 모든 분들과 학회 회원들께도 진심으로 감사의 말씀을 올리며, 함께하신 모든 분들의 가정에 항상 웃음꽃이 피어나길 소망합니다.

2020년 8월 20일
사단법인 한국만화애니메이션학회
회장 윤갑용

학술대회 프로그램 일정

시간	강연제목	발표자
13:30~14:00	행사등록	
14:00~14:10	학술대회 개회	김종옥 (학술위원장)
	인사말	윤갑용 (학회장)
14:10~14:25	스마트시대의 애니메이션 제작방식의 탐구	뤼쥔 (청주대)
14:25~14:40	중국 쿵푸 영화의 무협 애니메이션에 대한 역할 연구	쉬티엔 (청주대)
14:40~14:55	뉴미디어 시대 그림책을 애니메이션으로 개편하기 위한 책략연구	왕위 (청주대)
14:55~15:10	중국 고장극(古裝劇)이 재현하는 제국의 의례와 스토리텔링의 상관관계 연구 - TV드라마 <랑야방>(2015)와 <보보경심>(2011)을 중심으로	문현선 (세종대)4
15:10~15:25	스톱 모션의 인형 제작 기술	순천 (청주대)
15:25~15:40	게임 엔진으로 제작한 3D 애니메이션의 장점 분석	양판 (청주대)
15:40~15:55	트랜스아이덴티티 개념으로 본 게임 스토리텔링 연구 - <헬블레이드 : 세누아의 희생>에서 모험의 의미	장함교 (세종대)7
15:55~16:10	중국 게임의 문화 공간 조성	루루 (청주대)
16:10~16:25	한국과 일본의 웹툰 발전 방향 비교	이신영 (세이카대학)
16:25~16:40	한/중/일 만화애니메이션 에서 나오는 전통적 토템이즘(동물사상) 연구	티엔한 (부산대)
16:40~16:55	현대 대중문화에 나타난 종말론에 대한 기독교적 이해 - 신세기 에반게리온을 중심으로	황승원 (서울신대)
16:55~17:10	그레마스 기호학으로 본 영화 <기생충>의 계급 문제	왕인순 (세종대)
17:10~17:25	팬데믹 이후 변화된 영화소비 형식에 관한 연구	김 휘 (호서대)
17:25~17:40	할리우드에서 수용한 난자의 이미지	강재성 (청주대)
17:40~18:00	폐회	

스마트시대의 애니메이션 제작방식의 탐구

뤼췁

초록

스마트시대에서 애니메이션 제작방식이 크게 변화하고 있다. 애니메이션 제작과 첨단인공지능 기술을 유기적으로 결합하면 애니메이션 산업이 지속적인 발전을 이룰 수 있을 뿐만 아니라 더욱 다원화된 애니메이션 효과를 만들어 낼 수 있어 사람들의 관심을 끌 수 있다. 본 논문은 주로 스마트시대에서 애니메이션 제작의 혁신적인 방식을 탐구하고 첨단 기술을 적극적으로 활용하여 애니메이션 제작의 질을 제고시키는데 의미를 두고 있다.

키워드 : 인공지능시대, 애니메이션 제작, 애니메이션

I. 서론

최근 몇 년간 가상현실기술과 인공지능기술의 발전이 강화됨에 따라 애니메 이션 분야가 커다란 변화를 보이고 있다. 이러한 기술들을 애니메이션 제작과 결합함으로써 다원화된 애니메이션 제작 기술을 만들어 낼 뿐만 아니라 애니 메이션 제작에 끝없는 생기를 불어넣어 우리나라 애니메이션 산업의 경쟁력을 높일 수 있다.

전통애니메이션 제작에서의 문제점

시대의 끊임없는 발전으로 인해 애니메이션 제작기술이 점점 첨단화 되어가고 있다. 사람의 시각은 잠시 머무는 특징을 갖고 있음으로 많은 애니메이션 전문가들은 이러한 특징을 결합시켜 캐릭터의 이미지와 동작을 하나씩 순간적인 화면으로 분해하고 이어서 카메라로 연속 촬영하면 애니메이션 작품 제작이 완성된다. 전통 애니메이션 제작은 일반적으로 핸드페인팅을 통해 이루어지며 매 1초의 장면이 12장에서 24장의 손으로 그린 그림으로 완성된다. 온전한 애니메이션 작품을 만들려면 많은 시간을 그림 그리는데 소비하게 될뿐더러 작업량 또한 방대하다. 전통적인 애니메이션 제작은 핸드페인팅 인원으로 하여금 엄청 난 노동 강도와 압력에 직면할 뿐만 아니라 효율성도 매우 낮다. 시대의 발전에 따라 이러한 전통적인 제작 방식은 사람들의 심미적 요구와 애니메이션 작품에 대한 수요를 충족시키지 못하고 있다.

현재, 중국 애니메이션의 비즈니스 모델이 날이 갈수록 성숙해 지고 있다. 이에 상응하는 문화오락산업체인도 꾸준히 개선되고 있다. 우리나라는 애니메이션 산업의 발전을 매우 중요시하여 여러 가지 정책으로 지지하고 있으며 특히 애니메이션 인재의 육성에 심혈을 기울이고 있다. 최근 2년간 우리나라 애니메이션 산업의 발전이 가속화 되고 있으며 애니메이션 산업도 점차적으로 공업화 방향으로 나아가고 있다. 전통적인 애니메이션 제작 기술의 폐해가 갈수록 뚜렷해지고 있어 사람들의 애니메이션 생산과 창작에 대한 욕구가 절박함으로 애니메이션 제작기술의 끊임없는 갱신이 필요하다. 애니메이션 창작에 있어서 통상적으로 핸드페인팅 방식으로 진행되거나 배우의 표정을 포착해 애니메이션 제작을 완성시킨다. 애니메이션을 제작할 때는 그것을 통해 사람들의 오락적 욕구를 충족시켜야 하고 즐거운 경험을 얻을 수 있도록 인터랙티브를 형성해야하기 때문에 애니메이션 제작을 첨단기술과 결합하여 애니메이션 작품에 더 많은 영감을 부여해야 한다. 그로 인해 업무 효율을 높일 수 있을 뿐만 아니라 또한 더욱 양질의 애니메이션을 만들어 낼 수 있다.

Ⅱ. 본론

1. 애니메이션 제작에서의 신기술

스마트시대가 지속적으로 발전함에 따라 중국 애니메이션 산업은 새로운 발전의 기회와 도전에 직면해 있다. 최초의 수작업 애니메이션 제작기술에서 시작하여 디지털화와 반자동화가 결합한 2세대 컴퓨터 애니메이션기술에 이어 전디지털화, 반자동화, 페이퍼리스와 벡터화의 3세대 컴퓨터 애니메이션기술에 이르기까지 우리나라 애니메이션 기술은 끊임없이 발전과 성장을 이루어 왔다. 현재 모든 분야에서 정보 기술의 영향을 많이 받고 있으며 전환과 돌파를 직면하고 있을 뿐만 아니라 새로운 산업의 변화를 겪고 있다. 전통적인 애니메이션 제작기술에 존재하는 많은 문제점들이 시대의 발전적 욕구를 충족시키지 못할 뿐만 아니라 사람들의 미적 욕구도 충족시키지 못하고 있다. 이러한 환경에서 가상현실기술, 인공지능기술 등 애니메이션 산업에서 더 많은 기술 지원을 확보해야 한다. 이러한 기술들은 애니메이션 산업의 전환을 가능하게 할 뿐더러 애니메이션 기술을 더욱 지능화하며 아울러 정보화로 이끌어 나아가 우리나라 애니메이션 기술로 하여금 점차 4세대로 나아가도록 해야 한다.

2.1 가상현실 기술

가상현실 기술을 VR로 약칭한다. 가상현실 기술은 주로 컴퓨터 기술에 의해 3차원 공간을 시뮬레이션하여 가상의 세계에서 사용자가 실제와 같은 체험을 할 수 있도록 한다. 사용자가 가상현실 기술이 만든 공간에 몸을 두면 그에 상응하는 시각과 촉각, 청각으로 감각을 느끼며 3차원 공간 안의 사물을 관찰할 수 있어 새로운 경험을 체험할 수 있다. 애니메이션 제작에서 가상현실 기술을 응용하면 관객들의 상상력을 더욱 펼치게끔 하여 사람들에게 새로운 공간과 멋진 즐거움을 안겨줄 수 있다. 가상현실 기술이 색다른 경험을 할 수 있는 것은 몰입감이 강하고 교호기능도 가능해 여러 개의 감지를 할 수 있고 애니메이션의 형식도 바뀌었기 때문이다. 애니메이션의 창작자는 창작을 할 때 이 기술을 사용함으로써 공간과 시간의 속박에서 벗어날 수 있을 뿐만 아니라 현실 속에서 환경이 사고와 영감에 미치는 제약의 작용에서 벗어나 보다 사실적인 시각, 청각, 촉각을 가지고 여러 감각을 활용할 수 있다. 가상의 공간에 몰입하면 창작자의 사고가 자유분방해지고 애니메이션 창작이 새로운 시각을 갖게 된다. 가상현실기술을 이용하면 애니메이션 제작이 지능화 방향으로 변화를 가질 수 있으며 창작자가 자신의 생각을 이 기술에 접목시켜 시뮬레이션하고 전시할 수 있어 아이디어에 부족한 점이 없는지 살펴볼 수 있으며 또한 얼마든지 개선할 수 있다. 이렇게 하면 창작의 효율성을 높일 수 있을 뿐만 아니라 비용도 절감할 수 있으며 창작자가 관객의 눈높이에 맞추어 작품을 해석함으로써 관객의 요구에 적합한 작품을 제작할 수 있다.

2.2 증강현실 기술

증강현실 기술을 AR로 약칭한다. 주로 카메라가 영향을 미치는 위치와 각도, 그에 반응하는 그래픽에 의해 그 역할을 발휘한다. 증강현실 기술은 현실세계가 가상세계와 소통하는 다리로 이를 통해 허실을 확보해 서로가 소통할 수 있게 되며 증강현실 기술은 애니메이션 제작에 새로운 영감을 줄 수 있다. 이 기술을 적용하면 애니메이션 제작이 지능화 방향으로 나아가는 것을 확보할 수 있다. 제작자는 이와 관련된 도구를 이용하면 아이디어를 직관적으로 구현하고 언제든지 수정할 수 있도록 아이디어를 온전하게 표현할 수 있으며 그로 인해 애니메이션 제작의 효율성이 끊임없이 향상되는 것을 확보할 수 있다. 또한 증강현실 기술로 3D 모델을 구축할 수 있어 모델을 제작할 때 속도가 빠를 뿐 아니라 디자이너가 필요한 콘텐츠를 적시에 만들 수 있다. 예를 들어 영국 왕립예술대학이 설계한 모델은 이와 같은 기능을 한다. 모형을 생성할 때는 대개 그리드가 있는 투명 태블릿과 펜을 이용하여 사용자가 태블릿에 해당 스케치를 마음대로 그릴 수 있으며 이 장치는 무선 신호로 펜 끝의 좌표 궤적을 추적하여 태블릿의 위치를 개선할 수 있다. 이렇게 하면 3D 모델을 구축할 때 이러한 그래픽 평면만을 이용하여 구현할 수 있다. 또한 마이크로컨트롤러에서 많은 양의 신호를 끌어들이어 이에 반응하는 알고리즘을 이용하여 장치 통신의 기능을 끊임없이 향상시키어 모델에 대한 편집과 미리보기를 구현할 수 있다.

2.3 인공지능 및 빅데이터 기술

시대가 끊임없이 발전함에 따라 정보화기술은 이미 각 분야에 침투해 애니메이션 제작기술의 쇄신과 보완이 절실하고 다원화된 방식으로 애니메이션 제작이 이루어져야 하며 인공지능과 빅데이터 기술이 바로 중요한 일부분이라 할 수 있다.

2.3.1 동작의 포착

움직임을 포착하는 것은 애니메이션 제작 기술 중 하나이며 주로 운동 상태에 있는 물체에 대해 표시점을 이용한다. 포인트가 되는 부분을 실시간으로 포착하여 물체 운동의 파라미터를 파악함으로써 애니메이션 제작 시 컴퓨터 기술을 이용한다. 동작에 대해 포착하는 이러한 기술은 애니메이션 제작 효율성을 크게 제고시킬 뿐만 아니라 애니메이션의 필진성도 한층 높일 수 있다. 동작을 포착하는 설비의 비용이 비교적 높기 때문에 보급률이 제고되기를 기대해 본다.

2.3.2 언어 기반 구동

언어 구동에 기초한 애니메이션은 주로 성도나 발음을 이용한다. 입모양의 특징을 효과적으로 추출하거나 얼굴 표정의 특징에 따라 그에 반응하는 파라미터를 추출하여 애니메이션 제작을 수행할 수 있다. 음성을 이용한 애니메이션 제작은 향후 애니메이

선 제작의 발전 방향이며 애니메이션 제작이 지능화 시대로 나아가는 주요 구현이기도 하다. 애니메이션 전문가인 아이키네마는 애니메이션의 팝진성을 보여주고 진실과 가상의 세계를 구별하기 어렵게 만들기 위해서는 프로그램과 실제 운동을 유기적으로 결합해 음성 지령으로 구동해야 한다고 말하였다. 음성 명령어는 매우 효과적인 애니메이션 제작 수단으로서 가상 캐릭터와 결합해 교호하면 고유한 애니메이션 제작 라이브러리를 만들 수 있으며 제작 라이브러리에 많은 자연언어와 단어를 포함시킨 다음 음성의 명령어 드라이브에 의해 하나하나의 애니메이션이 생성될 수 있다.

2.3.3 순독 기술에 기초한 구형 애니메이션 제작

입술 동작은 매우 중요한 정보이다. 이 움직임을 시각적으로 포착하면 음성과 캐릭터가 지닌 감정을 더 잘 이해할 수 있다. 전통적인 구형 애니메이션에서는 대사 중 과장된 입 모양을 제작자가 중점적으로 제작해 캐릭터의 입 모양과 대사가 맞지 않게 만들었다. 현재 기존 구형 발음 시스템은 보완되었지만 중국 언어와 관련된 시스템과 기술은 아직 부족하다고 할 수 있다. 입 모양 애니메이션에 입술동작 기술을 적용하면 발음과 입술동작 간의 관계를 실시간으로 파악할 수 있으며 전문 중국어 구형고(口型库)를 만드는 방식으로 캐릭터에 맞는 입 모양을 찾아내어 순동서열에 따른 데이터를 모델링할 수 있다. 애니메이션 제작 과정에서 시각센서를 활용해 입술동작 신호를 추출하고 결과에 따라 애니메이션을 제작해 입술동작과 캐릭터의 입 모양을 더 잘 맞추어 발음을 자연스럽게 하고 입 모양을 더 잘 맞게끔 하여 애니메이션 제작의 질을 높이도록 한다.

Ⅲ. 결론

애니메이션 제작의 발전추세

날이 갈수록 애니메이션 제작기술은 관객의 체험을 더욱 중요시하고 창작자는 그에 걸맞은 기술을 접목해 영감을 복돋워 창작에 생명력을 불어넣어야 한다. 전통적인 애니메이션 제작자들은 힘든 작업 과제에 직면하여 많은 시간을 투자하였으며 첨단적 지능화와 교호식 애니메이션 제작 기술을 적용하면 창작자가 창작에 전념할 수 있어 새로운 영감과 아이디어를 끊임없이 뿜어낼 수 있으며 애니메이션 제작에 있어서 다른 세부적인 작업에 신경을 쓰지 않아도 된다. 가까운 미래에는 비전문가라도 애니메이션 제작에 참여할 수 있고 아이디어가 있고 자신만의 구상이 있다면 오로지 자신만의 애니메이션 작품을 만들 수 있을 것이다. 애니메이션 제작기술은 애니메이션 제작을 더욱 대중화하고 보편화하여 사람들이 조작이 용이하도록 하게 될 것이다.

결어: 앞서 말한 내용을 종합하면 스마트 시대에서 애니메이션 제작 방식의 개혁과 혁신을 중요시하여 더욱 우수한 애니메이션 작품을 제작하여 더 많은 관객을 끌어들이

여 사람들로 하여금 새로운 경험을 체험할 수 있도록 해야 한다. 중국 애니메이션 산업의 지속적인 발전을 촉진하여 더욱 더 왕성한 생명력을 갖도록 해야 한다.

참고 문헌

- [1]方黎.智能时代下动画制作方式的新思路[J].戏剧之家,2019(15):95.
- [2]王鑫然,杨阳.虚拟现实技术在三维动画制作中的应用探析[J].时代农机,2018,45(12):152.
- [3]朱妹丽,王青青,罗江林.智能时代下动画制作方式的新思路[J].中国新技术新产品,2018(22):42-44.

중국 쿵푸 영화의 무협 애니메이션에 대한 역할 연구

쉬티엔(XU TIAN)

초록

예술과 상업적 가치가 공존하는 애니메이션은 필연적으로 문화와 예술 그리고 시장 등 복합적인 요소가 함께 작용한 결과물이며, 이는 애니메이션 예술의 종합적인 특성에 의해 결정된다. 중국 애니메이션 산업이 부상하고 발전함에 따라 중국 애니메이션 업계가 외국 애니메이션 가공의 기지 노릇을 하던 과거의 상황은 깨질 수밖에 없다. 중국 무협 애니메이션은 가장 민족적인 문화적 특색을 지닌 애니메이션 장르로 중국에서 독보적인 발전을 이룩했다. 본 논문에서는 문화기초와 예술표현, 시장 환경 등 여러 측면에서 중국 무협 애니메이션의 현황과 발전 전망을 연구한다. 문화 뿌리에는 중국 무협문화의 본질에 대한 탐구와 해외 상무 문화가 각각의 애니메이션에서 표현되는 연구, 지기 지필이 포함돼야 무협 문화라는 카드를 제대로 손에 넣을 수 있으며, 다가오는 장르 쟁탈전에서 우위를 점할 수 있다. 예술연구 부문은 중국 무협 애니메이션의 시나리오 개편 수법, 조형 디자인, 시청각예술 등을 세부적으로 검토해 참고 가치와 조작 가능성에 대한 의견과 조언을 한다. 또 중국 무협 애니메이션 시장 환경에 관한 연구는 중국 무협 애니메이션 시장의 경쟁 환경에 대한 소개와 시장 주체의 재지정과 수요 분석을 통해 중국 무협 애니메이션의 양적 발전 방향을 모색할 계획이다. 중국 무협 애니메이션은 발전시키기 위해서는 창조적 인재의 종합적 자질을 강화하여 문화적 기반을 다지고 예술적 상태를 최적화하여 국내외 시장 환경을 개선하거나 수많은 시장의 실수요를 직시해야 한다. 이것이야말로 중국 무협 애니메이션을 포함한 모든 중국 애니메이션의 근본적인 활로라 생각한다.

키워드 : 무협 애니메이션, 무협 문화, 예술형태, 시장 환경, 애니메이션 산업

I. 서론

1. 배경 연구

시대의 진보와 관념이 바뀌면서 21세기 중국 애니메이션은 ‘어린이 놀이’라는 어색한 지위에서 벗어나 문화의 중요한 구성 부분이 되어가고 있다. 최근 여러 고교와 관련 학원들이 잇따라 애니메이션 학과를 설립하면서 애니메이션 부활의 기치를 알렸지만, 현재 중국의 애니메이션 제작 환경은 여전히 심각한 불균형을 보이고 있다. 즉, 학교 교육과 다년간의 아웃소싱 프로젝트 경험을 통해 중기 제작 가공에 우수한 기존 애니메이션 제작 인력과 컴퓨터 운용 인력, 애니메이션에서의 기술적 인재를 많이 축적하고 있지만 영상의 질을 결정하는 전기 아이디어 인재와 애니메이션 시장을 여는 후기 인력은 극도로 부족하다.

또한 최근 애니메이션 관련 연구논문을 보면 제작기술을 탐구하는 글이 많지만, 거시적 아이디어나 시장적 연구 차원에서 애니메이션 예술을 다룬 논문은 많지 않다. 따라서 본 논고에서는 일반적인 애니메이션의 범주를 넘어, 문화의 근원, 예술적 표현과 시장 환경 등 거시적인 관점에서 중국 무협 애니메이션의 발전사를 연구하는 것에 목적과 의미를 둔다.¹⁾

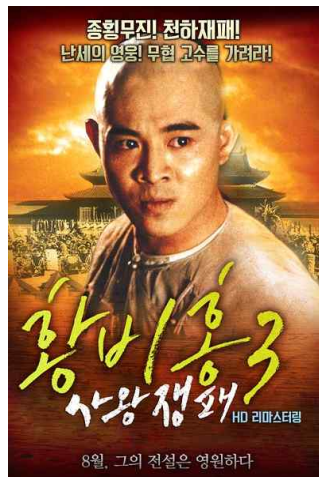


그림1 황비홍3 사왕쟁패(Huang Fei-hung: The Lion King's Races)

2. 핵심문제의 제기

반세기 이상 발전한 리얼 무협 영화는 중국 무협 애니메이션에 상응하는 창작 경험을 제공하지만 그 성과를 뛰어넘기는 매우 어렵다. 지금까지 무수히 많은 무협 문학 경전이 브라운관이나 스크린으로 옮겨졌고, 이는 흥행에 힘입은 감독과 배우들을 양산하는 동시에 중화권만의 거대한 관객 시장을 형성하고 있다. 이론적으로는 이들 관객이 무협 애니메이션의 잠재적 시장으로 전환될 가능성이 높다. 그러나 ‘관중은 가장 냉혹하고 무정하다’고 했다. 수많은 명장면 무협 영화를 보고, 시각적 효과에 경탄할

1) 吴姗, 『中国武侠动画的文化艺术形态及其市场环境』, 湖南师范大学, 2008. P9.

만한 리얼리티 무협 작품을 잔뜩 감상한 뒤 간단한 무협 화상 애니메이션으로 얼버무리려다간 이를 본 관객들은 코웃음만 칠 뿐이다.²⁾ 잘 발달한 리얼리티 무협 작품으로부터 그에 맞는 전시 기회를 얻으려면 중국 무협 애니메이션의 장점을 배우고 중국 애니메이션의 특성에 맞는 새로운 길을 걸어야 한다.

Ⅱ. 본론

1. 중국 쿵푸의 개술

중국 쿵푸는 수천 년의 역사를 가지고 있으며, 최초로 양한 시대에 출현하였다. 위, 진, 남 북조 때는 불교의 보급과 성행으로 쿵푸가 불교에 도입되었다. 쿵푸는 종교적 의미를 가진 단어가 되어 새로운 의미의 어휘를 부여받았다. 불교에서는 ‘쿵푸’라는 단어의 광범한 확산에 대해 그 어의의 범위를 끊임없이 확대하였다.³⁾ 송나라의 명리학은 중국의 주요 철학사상이 되었고, 명리학에서 쿵푸사상이 빠르게 전파되었다. 청조 말기까지 중국 사회가 격변을 겪으면서 종교의 영향력이 약화되었고, 쿵푸의 종교적 의미도 약화하였지만, 민국 시절 무술이 유행하고 무협 문학이 발달하면서 ‘쿵푸’라는 말이 한때 절정에 달하기도 했다.



그림2 중국 쿵푸 이미지 자료(Chinese kung fu image data)

1949년 신중국 성립 이후, 대륙 주류 매체에 쿵푸의 출현 횟수가 점차 감소하였지만, 무술은 체육 사업의 건설과 발전에 의해 확립된 공식 명칭이 되었다. 2009년 국가 체육위는 무술을 중화 문화를 이론적 기반으로 하고 중국의 기술공격 방법 방식을 기본으로 하며, 격투기 공법을 주요 운동으로 하는 전통 스포츠로 정의했다. 무술은 내용상 공수의 기술적인 성격이 있는 것을 주요 내용으로 삼고 있으며, 운동 형식상 체계, 격투, 공법연습을 주요 운동형식으로 하고 있으며, 활동 특성상 뇌와 신체의 통일, 동작과 신상의 조화, 체력단련, 호신 작용을 강화하는 중국 전통문화의 구성요소

2) 罗亚娟, 彭巍, 『中国武术电影的主题叙事与文化表达』, 体育与科学, 2014年1月 第35卷 第1期. P35.

3) 刘涛, 『中国武侠电影的三个发展阶段』, 中国文艺评论, 2019年第1期. P23.

로서 스포츠의 범주에 속한다. 따라서 무술의 개념은 격투기 동작을 둘러싸고 벌어지는 방법, 격투, 화동 연습을 운동으로 하는 신체운동으로 외형적인 체형과 내면의 정신을 만들어내는 전통 스포츠라고도 할 수 있다.⁴⁾

2. 중국의 쿵푸와 무협정신의 역사문화 연구 분석

세계적으로 많은 민족이나 지역이 무술 정신을 가지고 있다. 이 중 대표하는 것이 유럽의 기사도, 중국 무협, 일본 무사도 정신이 있다. 무협 정신은 중국 문화의 중요한 구성 부분으로 독특한 사회문화와 지리적 환경적 요소를 지니고 있으며, 더욱 깊고 오래된 역사문화의 근원을 가지고 있다.

무협은 중국의 춘추전국시대에 처음 출현했으며, 전란과 불안의 역사 속에서 외국의 적을 몰아내고, 국민을 위해 위급한 상황을 구제하는 사회적 역할로 등장했다. 춘추전국시대에는 각종 갈등이 날로 격화되었고, 귀족들은 세력을 확대하고 안정을 유지하기 위해 현자를 모집하기 시작하면서 무협에 대한 의존이 날로 심해졌다. 진시황(秦始皇)⁵⁾은 중국을 통일한 후 봉건적 전제인 집권 통치 확립을 공고히 하고 사회제도를 정착시키기 위해 협객(俠客)⁶⁾들을 대대적으로 색출, 탄압, 교살하는 등 유사한 참극들이 빈번히 일어났다.



그림3 진시황(First Emperor of Qin)



그림4 공자(Confucius)

유가 사상이 무협에 미친 영향은 주로 인의(仁義)의 마음에서 비롯됐다. 공자(孔子)⁷⁾ 사상의 핵심은 '인'(仁)인데, '극기복례하여 인이 되다(克己復禮為仁)'라는 것은 엄격하게 자신을 요구하고, 예의 법도를 실천하라는 뜻이다. '예'는 서주(西周) 시기에 사

4) 马霄, 『中国功夫主题动画之武打设计应用研究』, 四川美术学院, 2019. P18.

5) 진시황(기원전 259년 ~ 기원전 210년)은 성(姓)과 조씨 혹은 진씨, 명정(名政)을 조정(趙政), 조룡(祖龍) 등으로 부른다. 중국의 고대 정치가, 전략가, 개혁가, 중국의 대 통일을 처음으로 완성한 정치인이자, 중국의 첫 황제라 할 수 있다.

6) 협객이라는 말은 무예가 뛰어나서 하늘을 대신해서 걷는 사람을 가리킨다. 협은 능력 있는 사람이 자기보다 약한 사람을 돕는 것을 말한다. 객은 외지인을 말하는데, 이곳에서는 도처에서 집집마다 돌아다니는 나그네를 가리킨다. 합쳐서 남을 도우며 즐기는 나그네를 말한다.

7) 중국 고대의 사상이 공자의 사상은 2천 년 가까운 세월동안 중국은 물론 동아시아 왕조의 국가이념으로 자리 잡으며, 동아시아 인문주의의 원형이 되었다.

회질서를 유지하는 예 교 법도를 말한다. 도가의 '도의' 사상과 무협의 융합은 주로 도덕과 도리의 관념을 구현한다. 도가의 사상은 '청정무위(淸靜無爲)'⁸⁾의 피세 사상과 '강력입세(強力入世)'의 무협 정신을 받드는 것으로 겹보기엔 대립하는 것 같다. 도가는 천명, 도법 자연에 순응하고 육체적, 정신적 이중의 자유를 추구한다. 불교는 동한(東漢) 시기가 중국에 전래한 이후 위진(魏晉) 시기의 빠른 전파를 거쳐 수당(隋唐) 시기에 이르러서는 불교가 중국에서 성숙했다. 불교문화는 중국 문화와 상호 침투하여 중국 전통문화에서 불가분의 중요한 부분으로 자리 잡았으며, 무협 문화와 무협 정신에 심대한 영향을 끼쳤다.

3. 쿵푸 영화의 영향으로 발전과 변혁

무협 영화는 중국 문화에서 세계로 뻗어나가는 명함으로 중국 영화 중 가장 국제적인 영향력을 지닌 장르이다. 역시 시청각 예술인 애니메이션은 무협 영화에서 무시할 수 없는 영향을 받는다. 특히 쿵푸 형태의 예술적 표현은 무협 영화를 계승하고 벤치마킹한 귀중한 부와 경험에 가깝다. 이에 무협 영화에서 쿵푸의 형태를 빗고 분석하는 것은 애니메이션에서 쿵푸의 형태에 대한 연구에 있어 매우 중요한 가치와 의미가 있다.

무협 영화는 1920년대 신선과 괴물 무협 영화의 광풍을 거친 후 민국 정부에 의해 중국에서 자취를 감추지만 홍콩 대만에서는 계속 전승되어 왔다. 그러나 1960년대부터 다시금 제2의 봄이 일어나 그 유형의 발전이 더욱 성숙해졌고, 호금전⁹⁾(胡金銓), 장철¹⁰⁾(張徹) 등 칼무협 영화 미학에서 뛰어난 개인성을 갖춘 중요한 인물이 나타났다. 1970년대 이후 김용, 구룡의 소설을 원작으로 한 무협영화가 인기를 끌면서 쿵푸 스타 이소룡, 성룡이 등장할 때까지 칼 무협에서 권투 무술영화로 넘어갔다. 1990년대, 홍콩과 대만 두 곳의 '뉴웨이브 영화'의 세례를 받으며 쉬커¹¹⁾를 비롯한 '신파 무협 영화'가 재기하면서 신파 무협 영화들이 쏟아져 나왔다. 이와 함께 1980년대 이후 개혁개방 정책이 정착되면서 중국 내 무협영화도 전례 없이 비약적으로 발전했다. 2000년대 들어 이안¹²⁾ 감독의 '와호장룡'이 아카데미 외국어영화상을 받는 등 무협 영화 광풍이 불었다. 2016년 세계적인 쿵푸 스타 성룡이 미국 영화예술과학아카데미에서 수상한 '오스카 명예회장상'은 중국 무협영화가 세계적으로 주목받고 있음을 객관적으로 보여준다.¹³⁾

8) 소태산대종사는 “선가(仙家)에서는 우주 자연의 도를 주체삼아서 양성(養性)하는 방법을 가르쳐 청정무위(淸靜無爲)의 길을 주로 밝혔다”(《대종경》 교의품1)고 했다.

9) 호금전(1931년 4월 29일 ~ 1997년 1월 14일), 홍콩 영화감독, 작가, 프로듀서 미술사.

10) 인명 장저(1923년 2월 10일 ~ 2002년 6월 22일), 중국 홍콩특별행정구의 영화감독, 영화 각본가, 영화 각색가, 영화 기획자, 영화연출가, 영화배우, 영화 음악 작곡가, 영화 분장사.

11) 쉬커(Hark Tsui)는 1950년 2월 15일 베트남 사이공에서 광둥 산웨이하이핑(廣東山尾海豐) 출생, 중국 홍콩 영화감독, 각본가, 감독, 배우.

12) 이안(Ang Lee)은 1954년 10월 23일 대만성 핑둥현 차오저우진(潮州鎮)에서 출생하였으며, 본관은 장시성 주장(江西省) 주장(九江市) 덕안현(德安縣)이며, 중국어 영화감독, 시나리오 작가, 프로듀서이며, 일리노이대학 샴페인 분교, 뉴욕대학 졸업.

13) 张文, 『动画作品中中国功夫的艺术特征研究』, 中国美术学院, 2018.P16



그림5 영화 '와호장룡' 포스터(Crouching Tiger, Hidden Dragon)

4. 애니메이션 속 쿵푸형태의 발전과 변화

중국 쿵푸의 애니메이션 활용과 발전은 애니메이션의 현지화 민족화의 중요한 부분이다. 시대의 발전, 사회 환경의 변화, 애니메이션 기술의 진보에 따라 애니메이션 속의 쿵푸 원소는 표현 수법이나 표현 관념에도 커다란 변화가 생겼다.

중국 무술을 표현하는 애니메이션 중 최초라고 할 수 있는 것은 제2차 세계 대전에서 일본 애니메이션과 홍보 전쟁 영화이다. 현대적 의미의 애니메이션 기술은 1920년대에 중국에 전래하였고, 초기의 중국 애니메이션은 모방에서 시작하여 점차 자신의 풍격을 실현하였다. 1937년부터 1940년까지 만씨 형제는 전면 항일선전을 목적으로 한 단편 애니메이션을 만들었는데 '항전특집', '항전표어 캐릭터', '항전가집' 등이 있다. 그리고 '항일구망' 시리즈 단편 애니메이션을 통해 애니메이션의 독특한 매력을 발휘해 민족적 사기를 진작하고 집안을 하나로 묶어 나라를 지키겠다는 정치적 선전에 큰 반향을 일으켰다. 이들 단편영화에는 수많은 격투 장면이 나오는데 대부분 실제 환경에서 실제 사람들이 싸우는 전쟁 장면이었다. 하지만 거기에는 쿵푸를 이용한 장면이 꽤 눈에 띄기도 하고, 영화 속 캐릭터들의 움직임과 자세에서 알 수 있듯이 액션과 퍼포먼스는 가장 기본적인 쿵푸의 연출 요소를 갖추고 있었다.



그림6 '철선 공주' 포스터(The Princess)

1941년에 제작된 '철선공주'는 중국 애니메이션 사상 최초의 장편 애니메이션으로, 상해 신화연합영화업 회사가 제작하였다. '철선공주'는 당시 사회 환경 속에서 애니메이션의 기술적 강점을 살려 '서유기'의 상상력 넘치는 신비로움을 유례없이 유감없이 발휘한 작품으로 당시 관객들에게는 새로운 미적 체험으로 호기심과 기대를 한껏 충족시켰다. 액션은 중국 애니메이션의 혁신을 일궈냈고, 디즈니의 탄성적인 특징을 본뜬 액션을 더하였으며 그 디자인도 부분적으로 중국 전통 희곡 무대 연출 요소를 참고하였다.

전반적으로 '철선공주'의 액션은 미국 디즈니의 유머러스한 동작에 대한 귀 감각과 중국 희곡의 혁신을 모색하는 동시에 중국 애니메이션의 기발한 발상이 녹아든 것으로 보인다. 중국 애니메이터들의 높은 예술적 자각성을 반영하여 애니메이션의 조숙함을 보여주며, 이후 '대요천궁'¹⁴⁾의 중국 민족적 특색을 살린 쿵푸 액션 스타일의 정착을 위한 탄탄한 토대를 마련함과 동시에, 애니메이션에서의 쿵푸 액션 설계에 대한 예술적 타당성을 개척하였다.

중국 애니메이션 민족화 혁신의 빛나는 역정에서 무협 쿵푸가 민족화 혁신의 특징으로 자리 잡은 것도 중요한 역할을 했다. 1949년 신중국 성립부터 1979년 개혁개방 이전까지 정치경제적 이유로 기존의 무협영화들이 스크린에서 사라졌고, 무협 문화를 주요 내용으로 하는 소설, 희곡 등 기존의 여러 예술 형태도 제약을 받았다. 하지만 리얼리티 무협영화에서 보여준 무협 정신은 다른 방식으로 스크린에 이어지며 혁명 영웅을 주체로 한 영화로 점차 녹아들고 있었다. 애니메이션이 지닌 자체 예술적 특성으로 인해 정치 이데올로기의 언어 공간에서 벗어나 같은 시기의 다른 장르와 비교하여 애니메이션 창작에 더 많은 자유를 얻게 되었다. 여기에 중국 무술이 자연스럽게 동화 속에 녹아들고, 특히 상하이 필름하우스의 4부작 장편 애니메이션 영화 '대요천궁', '나타',¹⁵⁾ '황금원숭이가 내려오다', '천 서 기담' 등은 모두 중국 무술과 무협

14) 중국 최초의 컬러 장편애니메이션 <대요천궁>은 1961년의 <대요천궁(상)>과 1964년의 <대요천궁(하)> 두 편으로 나누어 제작되었고, 2012년에 두 편을 모아 한편의 3D 애니메이션으로 재 제작되었다. 애니메이션 <대요천궁>의 스토리는 중국 고대 명작 소설 『서유기』 중 1화부터 7화까지의 이야기를 각색한 것으로서, 신화의 형식으로 동해용궁과 하늘천궁의 권력에 굴하지 않고 불의에 맞서는 손오공의 전기를 그렸다.

정신의 경전함을 갖추고 있다.¹⁶⁾

홍콩과 대만도 무협 영화의 어깨에 서서 쿵푸 장르 애니메이션에서 뛰어난 시도와 혁신을 했다. 1997년 쉬커가 제작했고 천웨이원 감독의 영화 '샤오첸'이 처음으로 3차원 기술을 접목해 혁신적인 애니메이션 스타일을 만들었다. 2005년 홍콩사도 영화 감독이 연출을 겸한 '용 블레이드(Dragon Blade)'는 확실한 입지를 갖춘 쿵푸 코미디 애니메이션으로 중국 전통문화와 무술의 특질을 유감없이 발휘하였으며, 중국 최초의 3차원 애니메이션으로 불리며 첨단 테크놀로지에 중국 전통 특색을 융합한 영화였다. 2008년 임초현 감독의 '풍운 결'은 홍콩 만화와 무협영화를 기반으로 한 액션 장르의 애니메이션으로 국내외에서 극찬을 받았다.

5. 무협 애니메이션의 예술적 표현 형식

20세기 말 세계 영화계가 발전하면서 중국의 무협 영화는 국제적으로 더 많은 주목을 받게 되고 애니메이션 분야도 각 나라의 애니메이션 특징을 결합한 새로운 표현으로 발전하였고, 애니메이션에 있어 가장 대표적인 두 나라인 미국과 일본이 다양한 스타일을 결합한 애니메이션 추세를 보였다.¹⁷⁾

1958년 일본의 도에이 애니메이션 제작한 '뱀'은 애니메이션 영화 한편의 소재로써 이 애니메이션의 주인공은 도전, 수행, 경기, 전투 실력을 향상하고 더 강한 적과 경쟁함으로써 인생의 목표를 달성한다. 이 애니메이션은 중국 무협 영화의 무술 동작을 많이 참고하였다.

1984년 무론 존과 하라 데쓰오¹⁸⁾의 만화를 원작으로 한 동명 애니메이션 '북두신권'은 이소룡 영화의 영향으로 격렬한 폭력으로 싸우는 등 신비롭고 동양적인 쿵푸를 보여주며, 주인공 겐지로는 캐릭터 스타일, 액션, 액션 등으로부터의 표정까지 이소룡의 특징이 뚜렷이 나타나 있다. 토리야마 아키라¹⁹⁾의 '드래곤볼'은 수많은 캐릭터의 액션으로 성룡이나 이소룡의 영화도 참고했다. '나루토'에서 캐 역을 맡은 캐릭터는 이소룡의 이미지를 그대로 참고해 쌍절곤을 공격 무기로 사용했다. 격투 장면 처리는 대치 과정에서 각종 소품을 이용해 분위기와 캐릭터의 내면적 표현에 더욱 치중하였으며, 실제 격투 과정은 짧을 수 있지만 정교하고 섬세하게 처리하였다. 일본 애니메이션은 캐릭터의 뛰어난 순발력과 민첩성을 강조하기 위해 디자이너가 원화를 줄이고 중간에 프레임을 단순화하거나 준비 동작, 동작의 동작으로 표현한 완충적 충격을 주었다. 이는 일본 TV 애니메이션 제작 초기에 애니메이션 제작비용과 시간을 줄이기 위한 미봉책이 되었지만, 이후 일본 애니메이션 미학의 특징 중 하나로 묘사된다.

15) 불교 호법신(護法神)으로 나질(那叱)로도 불린다. 범문(梵文)으로 Nalakūvara라고 불린다. 나질구별라(那吒俱伐羅)의 간칭이다. 비사문천왕(毗沙門天王)의 아들이다. 《서유기(西遊記)》, 《봉신연의(封神演義)》 중에도 나온다.

16) 佟彤, 『武侠动画的审美意蕴与价值研究』, 戏剧之家, 2018년 第36期, P49

17) 吴振生, 『论武侠动画的主题范式』, 电影文学, 2011년 第8期, P56

18) 하라 데쓰오 (はらてつお, 原哲夫, Hara Tetsuo), 만화가. 출생, 1961년 9월 2일, 일본. 데뷔 : 1982년 만화 'Mad Fighter'

19) 토리야마 아키라 (とりやま あきら, Toriyama Akira) 만화가, 출생, 1955년 4월 5일, 일본. 데뷔, 1975년 원더 아일랜드



그림7 드래곤볼 (dragon ball)

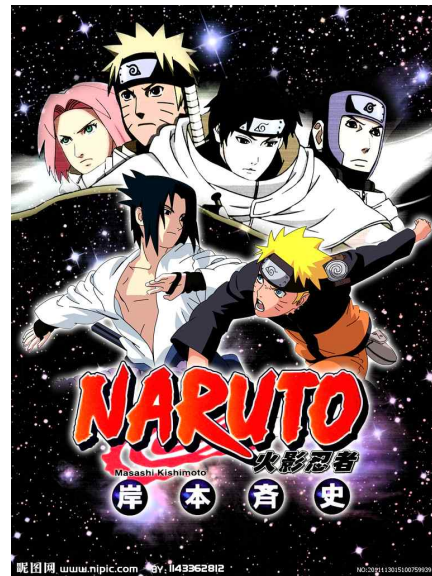


그림8 나루토 (NARUTO)

세기가 바뀔 무렵 무협영화는 미국에서 인기를 끌었고, 수많은 중국 쿵푸 스타 성룡, 이연걸 등이 할리우드로 진출했으며, 유명 무술감독과 감독들이 잇따라 할리우드로 초청됐다. 1999년 워쇼스키 형제가 감독한 '매트릭스'는 '천하제일 무술지도' 원화평²⁰⁾을 액션 감독으로 초빙하여 공상과학 장르와 중국 쿵푸를 창조적으로 융합하고 중국 쿵푸와 디지털 기술을 융합하여 시각적 충격을 주는 시청각 효과를 내는 데 성공하였다. 이는 중국 무술영화의 활용에 새로운 지평을 열게 됐다. 또한 홍콩 무협영화와 중국 문화의 영향으로 미국 애니메이션에서 중국 장르와 이야기의 직접적 각색, 혁신적 운용으로 중국적 요소가 많이 등장하고 있었다.

1998년 디즈니사의 '화목란' 이야기는 중국 전통 민간 이야기를 각색한 것으로, 중국 전통 원소가 많이 나오는데, 그중에서도 쿵푸 요소가 많이 표현되었다. 2005년 미국 Nickelodeon Network 사가 출판한 애니메이션 시리즈물 '세상 강세 신통: 최후의 기종(Avatar: The Last Airbender)'²¹⁾은 철저한 고증을 바탕으로 중국 쿵푸를 전 극에 걸쳐 제작되었으며, '에미상'에도 선정되어 큰 성공을 거두었다. 영화 초반의 서막은 네 개의 민족이 가진 능력의 특성을 대변하는데, 수선족의 술수는 태극권 동작을 벤치마킹해 물의 특성을 잘 보여준다. 토강족은 홍권을 사용하여 남파 무술로써, 수법이 경쾌하고, 옆으로 미끄러지듯 걷는 보폭이 무겁고, 강건하며, 힘이 있어 석토의 강함을 호응하였다. 화열족의 수법은 북소림의 쿵푸로 공격적이고 불의 성질과 부합하며, 마지막 기화족의 무공은 팔괘권에서 비롯되어 융통성 있고 기동성이 강한 특징을 지닌다. 몇 십초 동안 매 동작이 매끄럽고 정확하며 처음부터 짙은 중국 쿵푸의

20) 원화평 (위안허핑, 袁和平, Yuen Woo Ping, Lawrence Full) 영화감독, 무술 감독. 출생, 1945년 1월 1일, 중국. 데뷔, 1970년 영화 '풍광살수' 무술감독

21) Avatar: The Last Airbender은 미국 Nickelodeon Network 제작한 애니메이션 TV 시리즈로 중국 전통의 신화적 스타일에 동양적 인종의 특징을 지닌다.

매력을 느낄 수 있었다.

2008년 미국 드림웍스의 '쿵푸팬더'까지 쿵푸 코미디 애니메이션의 양식이 성숙하고 깊이 있게 표현되었다. '쿵푸팬더'는 수많은 홍콩 무협 영화들의 창의적 설정을 바탕으로 성룡, 홍금보, 주성치 등 코믹한 액션 장면을 통해 애니메이션의 특성을 살리면서 경이롭고 상상력 넘치는 쿵푸 세계를 절묘하게 만들어냈다. 쿵푸팬더의 이미지는 70년대 가화영화사의 작품 '임세영'에서 홍금보가 연기한 돼지고기 영을 톡톡히 본 것이다. 그리고 그 사제관계는 돼지고기 영과 황비홍의 사제관계에서도 엿볼 수 있다. 판다 아보가 사부를 모방한 개그 코너도 돼지고기 영이 황비홍을 따라 하는 코스를 그대로 적용했다. 지붕 위를 달리는 동작은 '와호장룡' 속 옥상 추격씬을 참고했다. 조교 대전에서 설표타로의 점혈 공은 원규가 '방세옥 2'에서 수탉이 굴에 앉아 움직이지 않는 것을 거울로 삼았다. 아보가 반파를 안고 비취 궁의 계단에서 굴러 내려온 것도 주성치 감독의 '파괴왕'에서 따온 '무적 풍화륜'에서 따온 것이다. '쿵푸팬더'의 주인공들이 홍콩의 쿵푸 무협영화를 대거 관람하면서 아이디어를 발굴하고 전문 무술 지도를 요청하며 액션영화의 진수를 정확히 사용했다는 후문이다.²²⁾



그림9 킬빌 시리즈(Kill Bill)

6. 애니메이션 공연과 쿵푸가 융합된 예술 법칙과 방법

애니메이션의 중국 쿵푸는 특별한 애니메이션 공연 형태로 일반 애니메이션과 예술 창작의 법칙과 수법이 다를 수 있다. 이런 차이는 주로 중국 쿵푸의 특이한 동작 내용과 미적 추구에 의해 결정된다.

애니메이션에서 무술 동작과 관련된 디자인은 애니메이터가 가장 중요하다 볼 수 있으며, 이들은 그림 형상을 통해 생명력 있고 개성 있는 애니메이션 동작들을 만들어낸다. 쿵푸를 소재로 한 애니메이션에 필요한 것은 캐릭터 스타일과 숙련된 애니메이션 기술, 풍부한 경력과 상상력, 예술적 수양이 높으면서도 팀워크를 중시한다. 캐릭터를 컨트롤하고 자기 생각과 감정을 캐릭터에 담아내며 시청자들에게 더 많은 놀

22) 李兆进, 『武术动漫影视中的英雄主义创意研究--以《功夫熊猫》为例』, 中华武术研究, 2017年10月, 第6卷, 第10期, P61

락움과 감동을 선사한다. 뛰어난 애니메이션 제작자는 영화배우가 아니지만 실제 인간보다 더 특징적인 캐릭터를 만들어 낼 수 있다.

애니메이션은 인간의 감정을 표현하는 단순하고 순진한 예술이다. 애니메이션 세계에서는 어떤 장르의 애니메이션을 만나도 귀여운 재미를 찾을 수 있을 것으로 기대하고 있다. 모든 캐릭터들은 인간과 마찬가지로 친애, 사랑, 우정을 지니고 있으며, 감정은 캐릭터의 중요한 표현이다. 애니메이션 캐릭터는 말하고, 기쁨을 표하고, 울고, 화내며, 인간의 동작과 감정 그리고 언어를 표현하는 애니메이션의 공용어가 되었다. 다시 말해 애니메이션의 예술 세계에는 모든 것이 영적으로 가득 차 있다고 할 수 있다.²³⁾



그림10 '쿵푸팬더'의 동작 디자인(Kung Fu Panda Action Design)

Ⅲ. 결론

중국 애니메이션은 정통 무협 문화에 뿌리를 두고 있으며, 문학이나 연극, 영화예술에서 쿵푸의 예술적 표현이 애니메이션에 깊은 영향을 미쳤다. 첫째, 무협 정신의 가치관 주체는 평등, 공정, 이타, 자유의 정신적 품성으로 표현된다. 중국은 예로부터 인도주의적 정신을 추구해 왔다. 이를 기반으로 무협 정신은 정의를 중시하고 이익을 경시하며, 곤경에서 존엄성을 유지하며, 혼란스러운 세계 앞에서 원칙을 지키고 의지를 행동으로 옮기는 데 효과적이었다고 할 수 있다. 이 점은 거의 모든 쿵푸를 소재로 한 애니메이션에서 나타난다. 둘째, 무협정신의 도덕적 가치 체계의 근간은 성실이다. 무협이 주창하고 시행한 도덕적 원칙과 행동 규범, 그리고 성실성을 입신의 근본으로 삼는 품성으로 인해 협객의 행동 처리는 단순하고 직접적이며 무협 정신은 세속적 공리에서 벗어난 인격의 빛을 발한다. 셋째, 무협 정신체계의 최고 윤리적 기준과 가치 취향은 국가 대의다. 협객의 대자는 나라를 위하고 국민을 위한다는 무협 정신은 유교 윤리에 있어서 선 천하의 근심, 후 천하의 즐거움으로 나라를 위한다는 우국우민의 정념과 함께 탁월한 무기와 굳건한 협의 관념으로 나라를 위하고 민족을 위하여 민중의 이익을 위하여 분투하여 목숨을 바쳐 죽을 것을 망각한다.²⁴⁾

23) 张亚男, 『西方电影中的侠形象建构与对中国武侠经验的借鉴』, 电影文学, 2019年总第741期, P68

24) 杨洪涛, 『侠客的踪迹-论武侠电影的人物塑造』, 中国影史, 2017年第5期, 总第137期, P33

경제 세계화의 추세에 따라 일, 미 애니메이션의 무협영화에 대한 귀감과 혁신은 반대로 중국 애니메이션의 쿵푸 형태 예술에 영향을 미쳐 세계적으로 쿵푸 코미디, 낭만, 폭력 사실의 세 가지 심미적 양상이 형성되고 있다. 현대의 쿵푸는 애니메이션과 융합되어 리얼리티와 차별화된 애니메이션 특색을 지닌 쿵푸 형태로 바뀐다. 창작의 법칙과 수법에서 애니메이터의 개인기에 대한 요구가 높아지고, 쿵푸 수양을 향상하면서 리얼리티 연기와 캐릭터 체험의 중요한 역할을 더욱 중요시할 때 애니메이션 무술 지도의 전문적 위상은 더욱 중요해진다. 쿵푸 요소를 합리적이고 교묘하게 활용해 캐릭터의 개성을 만들고, 애니메이션의 장력을 만들고, 캐릭터의 감정과 주체사상을 표현함으로써 중국 쿵푸의 매력을 애니메이션에서 느낄 수 있다. 현대 쿵푸는 애니메이션의 예술적 특징 중 다섯 가지 측면에서 중국 쿵푸와 애니메이션이 융합된 정체성 쿵푸 액션 디자인의 예술적 특징 격투 분위기 조성의 예술적 특징 시청각 언어 표현의 예술적 특징 스토리 서사 구조의 예술적 특징을 나타낸다.

중국 무협 애니메이션을 세계의 무술 애니메이션과 비교해 보면 보다 더 쿵푸에 담긴 무협정신이 뚜렷한 시대성을 드러내고 있다. 시대정신의 고도와 부합하고, 폭력에 대한 동기가 높은 신성화와 윤리화를 추구하는 것은 동양 문화에서 완벽한 인격의 구현이다. 애니메이션에서 쿵푸에 담긴 무협 정신은 현대적 인문적 가치가 높고 청소년 양 강화 교육에 대한 선도, 중국 문화 정신의 전승과 수출을 보조하며 무협 정신에 표현되는 세계관, 가치관은 현재 사회에서의 법치 의식 강화를 되돌아보는 의미와 함께 자신의 문화에 대한 자신감의 높은 긍정과 적극적인 실천을 보여준다.

참고문헌

- (1)刘涛, 『中国武侠电影的三个阶段』(The three development stages of Chinese martial arts films), 中国文艺评论, 2019年第1期
- (2)罗亚娟, 彭威, 『中国武术电影的主题叙事与文化表达』(Theme narration and cultural expression in Chinese martial arts films), 体育与科学, 2014年1月 第35卷 第1期
- (3)吴姗, 『中国武侠动画的文化艺术形态及其市场环境』(The culture and art form of Chinese swordsmen animation and its market environment), 湖南师范大学, 2008.
- (4)吴振尘, 『论武侠动画的主题范式』(On the theme paradigm of Wuxia Animation), 电影文学, 2011年 第8期
- (5)佟彤, 『武侠动画的审美意蕴与价值研究』(Research on aesthetic Implication and Value of Wuxia animation), 戏剧之家, 2018年 第36期
- (6)张文, 『动画作品中中国功夫的艺术特征研究』(A study on the Artistic Characteristics of Chinese Kung fu in animation works), 中国美术学院, 2018
- (7)张亚男, 『西方电影中的侠形象建构与对中国武侠经验的借鉴』(The construction of

the image of chivalry in Western films and its reference to Chinese martial arts experience), 电影文学, 2019年 总第741期

(8)马霄, 『中国功夫主题动画之武打设计应用研究』(Research on wushu Design and Application of Chinese Kung Fu Theme Animation), 四川美术学院, 2019

(9)杨洪涛, 『侠客的踪迹-论武侠电影的人物塑造』(Trace of swordsman - On the Characterization of Swordsman films), 中国影史, 2017年第5期, 总第137期

(10)李兆进, 『武术动漫影视中的英雄主义创意研究--以《功夫熊猫》为例』(A Study on heroism Creativity in Martial Arts Animation Film and TELEVISION -- A Case study of Kung Fu Panda), 中华武术研究, 2017年10月, 第6卷, 第10期

뉴미디어 시대 그림책을 애니메이션으로 개편하기 위한 책략 연구

왕위(WANG YU)

초록

그림책과 애니메이션은 모두 시각언어를 서사도구로 하여 많은 공유와 잠재적인 특징을 가지고 있으며 그림책은 문자와 그림이 결합된 도서형태로 전 세기말부터 세계를 휩쓸었으며 많은 독자들의 사랑을 받고 있다. 오늘날 신형 미디어의 급속한 발전에 따라 그림책이 애니메이션으로 개편된 작품들도 끊임없는 기술 발전에 따라 업데이트 되고 변화하고 있다. 본 문장은 그림책과 애니메이션 간의 공통성 및 개편조작 가능성을 분석하여 뉴미디어 시대 그림책이 애니메이션으로 개편되는 원칙과 특징을 요약하였으며 개편책략과 방법 등을 제시하였다.

뉴미디어 시대에는 그림책이 각색된 애니메이션이 발전할 수 있는 공간이 있고, 아무리 기술이 바뀌어도 그림본의 각색은 원작의 경전을 계승해 고전을 바탕으로 재창조해야 한다.

키워드 : 뉴미디어 시대, 그림책, 애니메이션, 개편, 책략

I. 서론

디지털 미디어 기술의 발전으로 우리는 '이미지 시대'에서 '디지털 영상 시대'로 확장되어 왔으며, 그에 따라 변화하는 것은 시각 언어가 다양한 매체의 융합과 교차로 수행하는 것이다. 그림책은 전통적인 종이매체의 대표로서, 전자간행물의 발달로 인해 사라지지 않고 시대의 발전에 순응하여 일종의 크로스 미디어(Cross-Media) 전환으로 발전하였다. 그림책을 애니메이션으로 개편한 크로스 미디어의 창작은 시대의 발전에 순응한 일종의 추세가 되어 관중들의 깊은 사랑을 받고 있다. 그림책은 이미 많은 독자가 있으며 책 속 이야기와 캐릭터 등에 대해 알고 있으므로 애니메이션을 제작하여 대중에게 인기 있는 작품을 만들어 상업적 보상을 받을 수 있다. 그림책을 애니메이션으로 개편하는 것은 한편으로는 애니메이션에 투자하는 위험성을 줄여 인기가 많은 애니메이션 개발 모델로 자리매김 하게 되었다. 또한 서적의 발전 영역을 확장하고 그림책의 영혼과 의도를 애니메이션의 형식으로 표현함과 동시에 그림책에 새로운 의미를 부여하고 영화 및 TV작품의 예술성을 보장하고 업그레이드하였고 관중을 스토리 안으로 더욱 완벽하게 끌어들이고 시청자의 범위를 넓혀 더 큰 효과를 낼 수 있다.

II. 본론

1. 그림책과 애니메이션 개편의 의미

1.1 그림책의 의미

영어로 Picture Book이라고 불리는 그림책(이야기책)은 17세기에 유럽에서 태어났고 20세기에 미국, 일본 등에서 점차 발전하였으며 콜더컷(Caldecott), 그리너웨이(Greenaway), 포터는 초기의 저명한 대표이다. 영국화가 Helen Beatrix Potter의 작품 <The Tale of Peter Rabbit>, 미국화가 완다 가그(Wanda gag)가 미국 최초의 진정한 의미에서의 그림책<Millions of cats>(그림1참조)를 출판하였다. 그림책은 그림을 위주로 소량의 글자가 쓰여 있는 책이고 '그림으로 이루어진 책'이라고 할 수 있다. 유명한 일본의 그림책 대가 타다시 마츠이(Tadashi Matsui)는 <나의 그림책 이론>에서 그림책을 정의했는데 그는 그림책은 단순히 '글자 + 그림'이 아니라 '글자 × 그림'이라고 하였다. 이로부터 그림책이 갖고 있는 의미는 그려져 있는 그림을 위주로 글자로 쓴 이야기를 더하여 그림과 글자를 함께 이용하여 이야기를 표현하고 글자와 그림의 상호작용을 통해 이야기를 표현하거나 독자가 기술을 습득할 수 있도록 도와주는 것으로 볼 수 있다.²⁵⁾ 그림책의 창작은 선명한 예술 풍격을 갖추어야 하고 그림에는 풍부한 의미가 있어야 한다. 시장에는 글자와 그림이 들어간 도서가 많고 일부 책에는 글자 그대로 보충된 그림들도 있는데 이것은 진정한 의미에서의 그림책이 아

25) 평의 세계그림책: 읽기 및 고전[M]. 강서: 체리 출판사, 2011.

니다. 훌륭한 그림책은 독자를 상상의 공간으로 끌어들이고 세부 묘사가 있고 풍부한 줄거리가 있어야 한다. 따라서 본문에 언급된 그림책은 Picture Story Books로 번역할 수 있다.

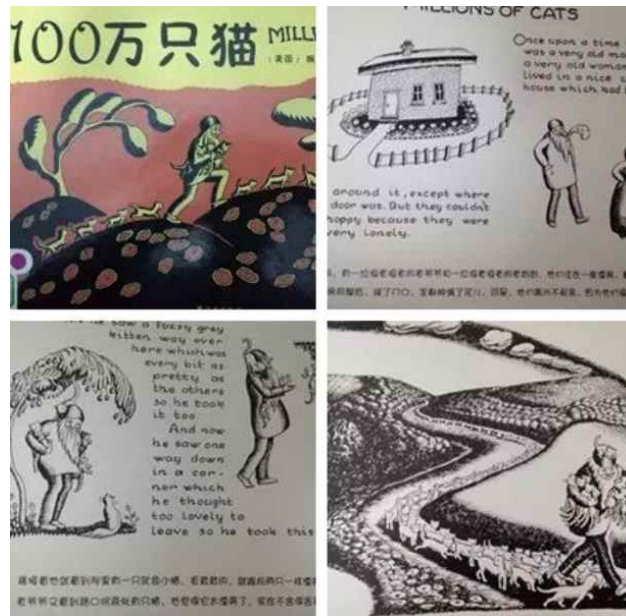


그림1 < Millions of cats> 그림책

1.2 그림책을 애니메이션으로 개편하는 의미

그림책으로 부터 개편된 애니메이션은 도서와 영상의 특성을 겸비하고 있고 이야기의 출처와 예술풍격은 이미 존재하고 있는 그림책 작품을 참조하고 있으며 시각효과와 제작과정은 애니메이션 창작의 원칙을 따르고 있다. 그림책을 애니메이션으로 개편한 예는 20세기 30년대 유럽에서 나타났다. 개편을 시작한 취지는 어린이들이 책을 읽는 체험을쉽게 느낄 수 있게 하려고 하였으며 그 후에 더 많은 성인들이 이런 예술을 좋아하게 발전하게 되었다. 성공적으로 개편된 작품이 많이 있으며 예를 들어 <아기오리들 한테 길을 비켜주세요(Make Way for Ducklings)>, <꽃을 좋아하는 소페르디난드(The Story of Ferdinand)>, <The snowmen>, <Shrek>, <The Fantastic Mr. Fox>, <The Big Bad Fox and Other Tales> 등이 있다.

그림책을 개편하는 것은 유럽 국가뿐만 아니라 세계 여러 국가에서 시도했다. 예를 들면 일본의 <고 녀석 맛나 겠다>, <폭풍우 치는 밤에>, <アタゴオルは猫の森>, 한국의 <강아지 똥> 등은 그림책 대상을 수상한 작품을 애니메이션으로 개편하였고 개편한 애니메이션도 국제적인 애니메이션 대상을 수상하였으며 그림책 역사에서도 애니메이션 역사에서도 모두 대표적인 작품이다. 이러한 작품들은 내용과 스타일에서 원작에 충실하고 동시에 창의적이어서 애니메이션 작품이 원작의 감정과 핵심을 보존한 기초 상에서 그 자체의 예술적 의미를 풍부하게 하였다. 그림책을 애니메이션으로 개편하는 것은 일종의 애니메이션 창작 패턴이 되었다.

2. 그림책과 애니메이션의 공통성

그림책과 애니메이션의 창작은 밀접한 공통성을 가지고 있고 이러한 공통성은 개편의 가능성을 결정하며 양자의 공통성은 다음과 같다.

2.1 시각적 이미지를 주요한 요소로 함

애니메이션은 종합적 시청각 예술의 하나로 시각, 청각 등 다양한 요소를 융합하여 시각적 감각을 주요 방식으로 제시하고 그림책의 창작 내용도 시각예술 언어로 표현하므로 그림책도 시각 예술이라고 말할 수 있다. 애니메이션과 그림책의 캐릭터, 장면은 모두 그림의 형식으로 표현되므로 애니메이션과 그림책의 창작은 모두 그림이나 영상으로 이야기의 주제를 표현하고 캐릭터와 분위기를 부각시키고 시각적 이미지를 바탕으로 한 예술이다. 원작의 인물과 장면을 그대로 응용한 애니메이션 작품이 많다. 예를 들어 애니메이션 <The Tale of Peter Rabbit>은 (그림 2참조) 원작에 충실하여 개편하였으며 수채화 효과를 보여주기 위하여 영국 TVC London 회사는 전문적으로 '그리는 예술품' 기술을 개발했고 뛰어난 화질과 깊이 있는 주제로 이 애니메이션은 여러 상을 수상하였다.



그림2 < The Tale of Peter Rabbit> 그림책과 애니메이션

2.2 완전한 서사 구조

그림책이나 애니메이션 작품은 모두 완전한 이야기 서술 구조를 가지고 있으며 두 가지 예술 형식 모두가 주제를 표현하기 위하여 이야기의 기승전결을 맞추어야 한다. 동시에 전기적인 스토리와 이야기하는 기교에 의존하며 서양이나 동양의 이야기 서술 형식은 모두 전통 문학과 희극에 따른다. 그림책의 창작은 글자부터 삽화의 설계와 창작까지 이러한 규율을 따르고 있다. 그림책의 발전도 또한 아동문학의 변영과 함께 발전하여 글자와 삽화의 요소를 결합하여 이야기를 서술하는 것은 문학의 이야기 전개의 규칙에 따르는 동시에 회화적인 이야기 전개의 규칙도 따르며 그림책은 애니메이션의 이야기 구조와 유사성이 있다고 할 수 있다.

2.3 동일한 창작과정

그림책의 창작은 글자의 창작, 초고 구도 설계, 캐릭터와 장면의 작성, 색채 분위기 조성, 정식 원고의 제작 등 5단계를 거쳐야 하는데 캐릭터와 장면의 작성과정에는 캐

릭터 스타일링과 장면설계가 포함되어 있다. 그림책의 창작 중점은 그림과 글자의 결합에 있으며 창의적인 스토리텔링과 예술적으로 표현된 그림이 맞춰져야 한다. 이러한 창작과정은 애니메이션의 제작과정과 유사하다. 애니메이션의 창작도 먼저 글자로 된 이야기 극본부터 시작하여 캐릭터 스타일링 설계, 장면 설계, 액션 설계 등의 단계를 거쳐 영화 후기 제작 수단을 통해 시청각 예술의 표현 형태를 완성한다.

그림책과 애니메이션은 두 가지 겉으로는 무관한 예술 형식이지만 실제로는 중요한 상호 연결성이 있다. 시각적 창작을 핵심으로 한 예술 장르로서 두 예술 형식사이의 전환이 가능하고 서로 촉진된다.

3. 그림책을 애니메이션으로 개편하는 원칙

그림책을 애니메이션으로 개편하는 것은 단순히 그림책의 내용이나 예술양식을 반복하는 것이 아니라 원칙과 특징이 있다.

3.1 그림책 원작의 서사 방식을 보존

뉴미디어 시대의 기술이 아무리 앞서고 뛰어나더라도 그림책의 개편은 원작의 서사 방식을 따라야 한다. 비록 그림책은 짧지만 완전한 이야기 주체가 있으며 이야기의 원인-발전-고조의 서사 규율에 따라 진행한다. 애니메이션은 커트신 화면 언어로 이야기를 진술하고 표현한다. 따라서 애니메이션은 그림책의 이야기 주제, 발전 맥락과 서사구조에 맞고 그림책의 내용을 계승해야 그림책의 운치와 분위기를 잃지 않을 수 있다는 것이 개편을 전개하는 토대이다.

3.2 그림책의 예술성을 강조

일반 서적과는 달리 그림책은 문학적 의미와 그림의 예술성을 결합하여 높은 예술적 가치를 가지고 있다. 그림책은 한권마다 고전 예술 작품으로써 수묵, 수채, 스케치, 유화, 그라피티, 재료결합 등 다양한 예술 형식을 지녀 많은 사람들은 예술적 스타일을 통해 어떠한 작품을 선호한다. 그래서 그림책의 개편가치 중 하나가 매력적인 예술 스타일이다. <The Tale of Peter Rabbit>의 경우, 수채를 위주로 한 이 작품은 복고적인 색채 효과로 클래식한 향촌 스타일을 잘 살렸다. 개편 후 애니메이션 작품도 원작의 예술적 표현을 그대로 적용하여 원작이 보여준 향촌 스타일을 완벽하게 계승함으로 작품의 예술적 아름다움에 원작에 버금가는 느낌을 준다. 따라서 원작에 충실하게 개편하려면 작품에서 원작의 예술적 스타일을 표현해야 하며 작품이 원작의 예술적 효과에 미치지 못한다면 개편된 애니메이션 창작은 실행할 가치가 없고 개편의 의미도 없어지게 된다.

3.3 그림책의 주제 내용을 구현

짧지만 세련된 그림책은 종종 짧은 스토리를 통하여 심오한 의미를 설명하며 짧지만 깊은 의미를 담고 있다. 이렇게 애니메이션 작품으로 전환된 작품들은 그림책이

표현해야 할 정신적 의미를 구현해야만 하였다. 이것 또한 개편 중에 따라야만 하는 원칙 중에 하나이다. 주제의 사상은 애니메이션 작품의 핵심과 토대를 만들어 그림책의 주제와 일치해야만 개편이라고 말할 수 있다. 일본의 유명한 그림책 <고녀석 맛나겠다>는 그림 3과 같다. 애니메이션으로 개편된 후에 관객들을 감동시켜 일관된 호평을 받았다. ‘사랑’을 표현한 이 애니메이션은 초식계 자모용과 육식계 패왕용 사이의 ‘사랑’에 대한 이야기를 담고 있다. 개편된 애니메이션 작품으로 원작의 예술성을 이어받은 것 외에도 관객을 단단히 사로잡은 것은 이 그림책이 담고 있는 주제의 내용이다.



그림3 <고녀석 맛나겠다> 그림책과 애니메이션

4. 뉴미디어 시대에 그림책을 애니메이션으로 개편하는 책략과 방법

그림책이 애니메이션으로 개편된 역사는 오랜 세월이 지났으며 디지털 기술의 지속적인 업그레이드로 그림책 개편이 촉진되었다. 뉴미디어 시대의 기술의 발전은 인간의 삶에 많은 변화를 가져왔다. 캐나다의 유명한 커뮤니케이션 학자 마셜 맥루한은 “어떠한 새로운 매체도 모두 진화의 과정, 생물학적 분열의 과정이다. 그것은 인간이 지각과 새로운 유형의 활동 영역으로 이어지는 문을 열었다.”²⁶⁾ 라고 말했다. 뉴미디어의 발전은 인간이 정보를 얻는 방식을 변화시키고 시각적 미적 변화를 가져왔다. 뉴미디어 기술은 시공간을 초월하고, 상호성, 개방성 및 저비용의 특성을 가지고 있으며 제작의 단순화는 뉴미디어의 애니메이션 제작 기술에 가장 두드러진 영향을 미쳤다. 디지털 기술의 적용은 종이 없는 애니메이션이 종이와 필름을 점차적으로 대체하게 하였고 많은 가상적인 디지털 기호를 통해 캐릭터의 스타일링 설계와 운동설계를 컴퓨터에 구현함으로써 애니메이션 제작 소프트웨어의 지속적인 업데이트는 애니메이션 제작에 더 많은 편의와 빠른 속도를 가져다주었으며 애니메이션 제작에서 우리는 복제, 팬터그래프, 다각도보기를 할 수 있었고 기술 지원은 제작에 큰 도움이 되었다. 동시에 뉴미디어 기술의 놀라운 시각적 효과는 모든 그림의 영상전화를 가능하게 하였다. 그림책을 개편하는 것은, 한편은 원작의 고전에 의존하고, 다른 한편은 첨단 기술에 의존하는 것이며 양자 사이의 전환을 가능하게 하고, 끊임없이 멋진 작품을 만

26) 마셜 맥루한, 미디어 이해 —— 사람의 확장에 대한 토론 [M]. 허도환역, 베이징: 상무인서관, 2005

들어낸다. 그림책을 애니메이션으로 개편하는 몇 가지 책략과 방법은 다음과 같다.

그림책을 애니메이션 작품으로 개편하는 책략은 '계승'과 '창조'라는 2개의 키워드로 구성된다.

4.1 그림책의 고전적인 요소를 계승

4.1.1 애니메이션 극본의 창작

그림책의 대본은 애니메이션의 대본 칭호와는 전부 일치하지는 않지만 모두 이야기의 기본 프로필과 대사의 구체화가 있어 기능적으로 일치하다고 할 수 있다. 애니메이션의 창작은 영화의 조직방식과 내부 이야기 전개방식의 논리에 따라 스토리를 구성하는 대본을 전제로 하며 즉 영화적 사유를 활용하여 주요한 관계 조직에 따라 직접 또는 간접적으로 일련의 생활소재, 인물, 시간을 배치하여 생활논리와 예술적 법칙에 부합되도록 한다.²⁷⁾ 그림책의 개편은 대본의 우수함에 의하여 결정된다. 훌륭한 그림책을 개편하기 전에 우선 고려되는 요소로서 대본의 스토리성이 있고, 그에 따라 이야기의 리듬, 이야기의 개요, 이야기의 주제의 의미 등도 고려해야 한다.

애니메이션 작품의 영혼으로서 대본을 개편하는 기본 작업은 원작의 이야기를 계승하는 것이다. 이러한 개편 방식은 대본의 창작 난이도를 낮추고 시장 리스크를 줄이고 관객의 인정을 받을 가능성을 높일 수 있다. 그림에서 부터 많은 애니메이션 작품을 회상하며 원작의 스토리를 대부분 물려받은 것은 대본 창작에서 그림책 내용과 유사하다는 점도 개편의 주요 원인 중 하나다. 예를 들면 1982년 레이몬 브리그스의 동명 그림책으로 1983년 오스카상 후보로 지명된 최우수 애니메이션 단편 영화인 <눈사람>을 그림 4에서 볼 수 있다. 책에서 애니메이션에 이르기까지 주인공과 눈사람의 이야기를 중심으로 진행되어 원작을 더욱 잘 계승하였다.



그림4<눈사람>그림책과애니메이션

4.1.2 캐릭터 스타일링 설계

대부분의 그림책을 개편하는 한 가지 주요한 이유는 관객이 책에서 나오는 캐릭터와 그 캐릭터의 외형, 생김새, 옷, 성격, 움직임을 좋아하기 때문이며 이러한 것들은

27)가부 <애니메이션 창작기초> [M]. 베이징: 청화대학교 출판사,p15

모두 개편함에 있어서 필요한 요소들이다. 한 애니메이션에서 핵심으로 되는 시각적 이미지는 일반적으로 캐릭터 스타일링 위주로 설계할 때 각도와 다양한 동작 및 다양한 비율로 캐릭터를 표현한다. 애니메이션 제작 과정에서 원작이든 개편이든 캐릭터 디자인이 매우 중요하다. 애니메이션은 또한 원작 스타일을 사용하는 작품과 관련하여 이미 존재하는 캐릭터의 스타일링 디자인과 소품의 스타일링 디자인을 기반으로 하며 각도 스타일링의 세부 사항을 완전히 개선하는 데 중점을 둔다.

미국 드림웍스 스튜디오는 유명한 그림작가 윌리엄의 동화책인 <슈렉>를 바탕으로 장편 애니메이션을 만들었다. 이 애니메이션 중 가장 눈에 띄는 것은 귀엽지만 조금 못생긴 주인공인 슈렉이다. 그는 평화를 사랑하는 녹색 얼굴을 한 괴물이지만 많은 사람들에게 인기가 있다. 이 캐릭터는 그림책의 원래 스타일링을 물려받고 기술의 개선을 통해 현실감 있는 캐릭터로 변모하였다. 이 애니메이션은 그 해 영화관에서 방영된 장편 애니메이션 중의 챔피언이 되었고, 영화의 성공은 애니메이션 작품으로의 개편이 강력한 발전의 잠재력을 가지고 있음을 증명하였다.



그림5 <슈렉> 그림책과 애니메이션

4.1.3 스토리보드 대본설계

스토리보드라고도 불리는 분경 혹은 분경 대본은 애니메이션 초기 설계 중에서 가장 중요한 부분이다. 분경의 대본에는 연속적인 화면을 그려 커트신 방식, 시간 길이, 대사 등을 표시하고 이러한 설계를 통하여 영화 전체의 흐름과 이야기의 진행 방식을 안배한다. 분경의 설계는 대본 제작을 완료한 후 애니메이션 제작의 또 다른 필수 단계이며 그림책 제작은 애니메이션 제작과 거의 유사한 분경의 설계를 필요로 한다. 애니메이션 <Rosie's Walk>는 같은 이름의 그림책을 개편한 것으로 이 애니메이션은 개편은 원작의 초고를 따라 설계되었으며 그림6을 참조하면 된다. 이 그림책의 내용을 수정하고 연결하여 액션을 추가하고 캐릭터를 움직이게 한다. 따라서 개편을 진행하는 창작과정에서 그림 속의 한장 한장의 연속적인 장면을 애니메이션의 각 장면으로 볼 수 있고 이를 움직이는 화면으로 결합할 수 있다.

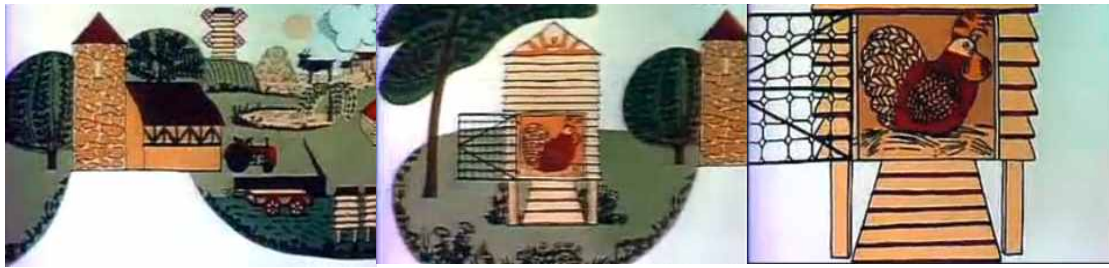


그림6 <Rosie's Walk>그림책과 애니메이션

4.1.4 장면설계

장면설계는 이야기의 시공간을 구현하고 이야기의 발전을 보조하는 역할을 한다. 개편하기 전에 시공간의 요소도 충분히 고려해야 하는데 이런 중요하지 않은 듯 한 요소들이 이야기의 발전과 캐릭터 구성에 영향을 미치고 있다. 애니메이션에서 장면의 설계는 허구일 수도 있고 실제 촬영일 수도 있다. 그림책이 원작인 애니메이션의 경우, 장면 디자이너가 원작의 미술 스타일을 바탕으로 장면을 재현해야 하는데 허구나 실경을 선택하는 장면에는 원작의 미술 스타일과 일치해야 하고, 장면 설계는 캐릭터 연출에 필수적인 기반 요소이기 때문에 캐릭터와 스토리를 잘 따라가야 한다는 점에 주목해야 한다. 그림책은 보통 선명한 스타일 특성을 가지고 있다. 원작에 맞추는 전제하에 캐릭터의 설계와 장면의 설계가 일치해야 하고 장면 사이의 전환과 연속성에도 유의해야 한다.

그림7 < GUESS HOW MUCH I LOVE YOU>에서 장면설계는 원작의 스타일을 그대로 유지하였고 간결하고 참신한 화면이 영화에서도 이어지고 있다. 이 영화는 수많은 사람들의 연약한 내면을 포착해 매우 감동적이었다.

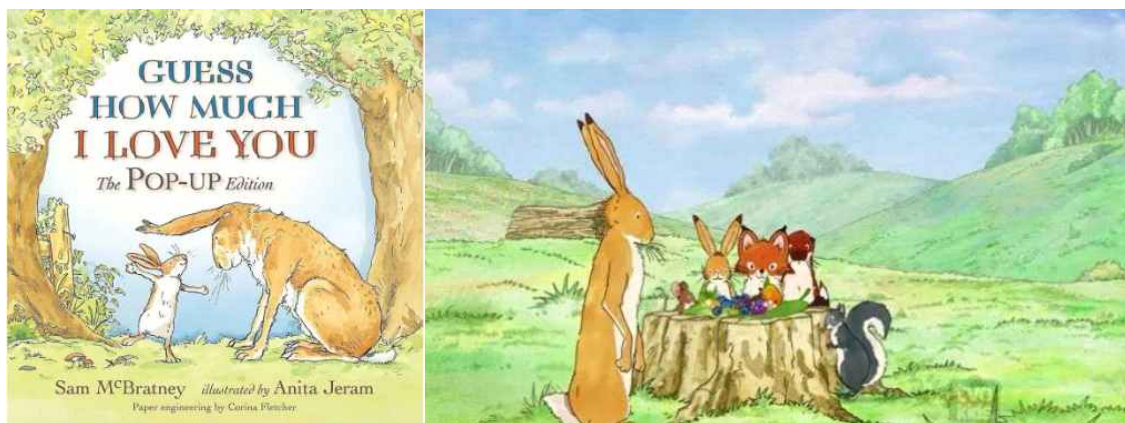


그림7 < GUESS HOW MUCH I LOVE YOU >그림책과 애니메이션

4.2. 뉴미디어 기술을 통해 그림책을 창조

4.2.1 디지털 미디어 기술을 활용하여 시각적 효과를 풍부하게 함

뉴미디어 기술이 발전하고 있는 시대에 그림책을 개편하는 애니메이션 작품에 대해 대부분이 '재창작'을 진행하고 있다. 디지털 미디어 기술의 첨단화, 디지털화, 상호작

용성, 조작성, 가상성, 시뮬레이션성, 네트워크화, 집중성 등은 대중의 미적 수준을 점차 높여가고 있으며, 기술의 지속적인 변화로 목인한 인지와 사고의 정세가 형성되면서 대부분의 시청자들은 정묘한 시각적 효과를 선호하고, 시대적 감각의 인물 이미지, 섬세하고 생생한 캐릭터 동작, 화려한 장면 뿐 만 아니라 심지어 화면 구도, 장면범위, 전장 기법, 커팅 방식 등에도 높은 요구가 있다. 따라서 그림책을 개편할 때는 우선대중의 미적 요구에 부응하고 관객의 눈높이에 맞춰 입소문을 얻게 된 것만이 성공이라고 말할 수 있다. 디지털 미디어 기술은 종이 미디어를 디지털로 전환시키고, '평면'에서 '스크린'으로 전환하며, 개편에 대한 도전은 또한 개발 플랫폼을 제공 하였다. 영화<LOST AND FOUND>는 (그림8 참조) 그림책의 시각적 이미지를 업그레이드하고 재창조하는데 어린 소년과 펭귄의 주체 이미지는 변함이 없고 살결의 재질, 표정, 의상 등에서 모두 실감나는 재현을 함으로 시청자들의 호평을 받으며 이 영화도 여러 차례 수상을 했다.



그림8 < LOST AND FOUND> 그림책과 애니메이션

4.2.2 디지털 미디어 기술을 활용하여 정태 언어를 동태 언어로 전환

그림책은 정태 2차원 이미지로 제시되며 개편의 중요 책략은 '정태'에서 '동태'로의 전환이다. 디지털 기술의 지원으로인해 정태적 그림책 화면을 생생한 캐릭터로 만들고 운동의 규칙을 부여하고 성격 특성을 구현하여 작품의 주제를 강조하며 그림책에 생생한 생명력을 부여함으로써 시각적 감각에서 확장되고 애니메이션 작품이 그림책을 바탕으로 훌륭한 작품을 만들어 낼 수 있도록 한다. 몽타주는 애니메이션의 기본 기법으로 동태적커트신의 전환은 영화의 리듬을 나타내며 그림책 개편에서는 정태적인 삽화와 글자를 연속적이고 생동감 넘치는 동태적인 영상으로 바꿔 대중의 마음을 사로잡는데 성공하였다. 애니메이션<하늘에서 음식이 내린다면>도 그림책에서 나왔다.(그림9 참조) 미국 도서관에서 선정한 '100대 그림책'중 하나인 이 책은 애니메이션으로 개편된 후에도 많은 인기를 끌었고 수많은 재미있는 부분들이 매우 인상적이었다. 그림책에서 음식이 하늘에서 떨어지는 것을 보면 신기하고 재미있는데 애니메이션 작품에서 진짜 같은 음식이 떨어지는 모습은 더욱 충격적이었다. 3D기술이 들어가는 것으로 영화의 볼거리가 뜨겁게 달아나 책과는 다른 동태적인 느낌을 선사했다.



그림9 <CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS>그림책과 애니메이션

4.2.3 디지털 미디어 기술을 활용하여 주제의 내포를 풍부하게 함

개편의 수법에는 원작을 그대로 계승하는 것과 부분적으로 수정하고 승화시키는 두 가지가 있다. 일부 개편의 수법에서도 원작을 풍성하게하고 확장시키는 사명을 따라야하고 주체사상은 영원히 영화의 영혼이며 주제에 대한 심화와 풍부함은 디지털 기술의 힘을 빌려 개편의 아이디어를 실현할 수 있다. 할리우드 최초의 완전한 애니메이션 영화인 <호튼>은(그림10 참조) CG를 통해 제작되었다. 이영화는미국에서 막대한 인기를 끌고 있는 닥터 수스 시리즈를 원작으로 한 것이다. 닥터 수스의 작품은 미국 4세대에 걸쳐 영향을 주었다고 말할 수 있다. 이 영화는 상상력이 풍부한 코끼리를 중심으로 기이한 모험이 펼쳐진다. <호튼>은 주제형성 측면에서도 디지털 기술을 활용하여 선염과 업그레이드를 하여 실감나는 표정, 몸매, 아름다운 초목 장면이 주제를 잘 해석해주고 원작의 유일한 이야기하는 능력을 통해 이 철학을 스토리에 통합하고 주제의 의미를 깊이 있게 표현하였다. 개편된 작품 중에서 이 영화는 설계, 동작 또는 주제의 표현에서 나무랄 데 없이 큰 승리라고 말할 수 있다.



그림 10 <호튼>그림책과 애니메이션

Ⅲ. 결론

그림책을 애니메이션 작품으로 개편하는 것은 어느 한 시대의 산물이 아니라 뉴미디어 시대에 기술이 고도화됨에 따라 더 많은 우수 그림책을 애니메이션으로 개편하고 고전을 재현하고 창조하는 데 기여하게 된다. 어떤 개편방식이든 그림책과 애니메이션의 상호 발전을 촉진할 수 있을 것이고 이러한 애니메이션 창작 패턴은 애니메이션 경제 발전의 원동력이 되어 더 많은 우수작품의 탄생을 기대해 볼 수 있다.

참고문헌

- [1] 평의 세계그림책: 읽기 및 고전[M]. 강서: 제리 출판사, 2011.
- [2] 마셜 맥루한. 미디어 이해 — 사람의 확장에 대한 토론 [M]. 허도환역. 베이징: 상무인서관, 2005.
- [3] 가부<애니메이션창작기초>[M].베이징: 칭화대학교출판사, p15
- [4] 송 거 직. 나의 그림책 론 [M]. 상하 이: 상하 이 인민 미술 출판사 2009.3.
- [5] 베 레 여. 화면 언어 가 그림책 에서 의 응용 [J]. 문예 생활, 2012.
- [6] 양 기. 그림책부터 애니메이션 까지 디지털 시대 의 크로스 미디어 서 사 연구 양 [D]. 호 남: 호남사범대학 석사학위 논문, 2011.
- [7] 리월월월. 격식 탑에서 지각 원리를 보고 그림책 애니메이션 영화의 재창조 - 소스 박사의 고전 그림책을 예로 들면 [D]. 강 소: 강남 대학, 2018.
- [8] 손남. 디지털 그림책의 동적 창작연구[D]. 절강: 중국미술학원, 2019.

중국 고장극(古裝劇)이 재현하는 제국의 의례와 스토리텔링의 상관관계 연구-TV드라마 <랑야방(琅琊榜)>(2015)와 <보보경심(步步驚心)>(2011)을 중심으로

문헌선(세종대학교)

초록

고장극(古裝劇)은 고대를 시대 배경으로 삼아 당시의 복식, 건축 및 행동방식 등을 상세히 재현하고 시각적인 사실성을 통해 재창조된 '전통'을 전시하는 데 역점을 두는 코스튬 드라마(Costume Drama)의 일종으로 중국 TV드라마의 하위 장르를 가리키는 말이다. 전통사극 및 퓨전사극과 범주가 일치하기도 하지만 정통사극처럼 역사의 진실이나 역사적 고찰을 중시하는 측면보다 고전소설이나 신화·전설·민담 등 다양한 옛 이야기들로부터 인터넷 장르문학에 이르는 다양한 스토리텔링을 취해 고대의 시공간적 배경 안에 새롭게 배치하고 전시하는 경향이 강하다. 2000년대 이후 중국 대중문화에서 이러한 고장극은 매우 큰 위치를 점하는 중요한 장르라고 할 수 있다.

중국 고장극, 특히 궁정을 공간적 배경으로 삼는 드라마에서 의례(rite)는 매우 중요한 요소이다. 궁정의 의례는 장대한 스펙타클로서 대중의 시청각을 사로잡을 뿐 아니라, 사회의 질서를 시각적으로 재현함으로써 대중이 수용하는 가치관에 영향을 주며, 개혁개방 이후 급변하고 있는 중국 사회의 질서 재편에도 기여한다. 사회주의 혁명 이전의 구질서와 중화인민공화국 수립 이후의 질서 사이에서 갈등하는 중국 사회에서 고장극의 스토리텔링은 아노미(anomie) 상태의 대중이 호응할 수 있는 가치관을 제시함으로써 그 균열을 반영하고 드러내는 한편으로 봉합하고자 노력한다. 다시 말해, 이러한 고장극의 스토리텔링은 미디어 의식(media ritual)을 강화하는 언어적 상관물로서 기능하는 것이다.

이에 본고에서는 중국 고장극 가운데서도 인터넷 소설을 기반으로 한 두 편의 드라마 -<랑야방(琅琊榜)>(2015)과 <보보경심(步步驚心)>(2011)-를 중심으로 그 스토리텔링이 재현하는 궁정의 의례와 제국의 질서를 파악하고자 했다. 나아가 이러한 의례와 질서가 스토리텔링 전체를 구성하고, 드라마의 중요한 주제 의식을 전파하는 데 어떠한

역할을 하는지 확인하고자 했다. 이러한 분석을 통해, TV드라마가 재현하는 의례와 스토리텔링의 상관관계를 이해하고, 이러한 스토리텔링이 한 사회의 대중에 미치는 영향에 대해 보다 심도 있게 이해할 수 있기를 희망한다.

키워드 : 고장극(古裝劇), 코스튬 드라마, 궁정 의례(rite), 미디어 의식(media ritual), 스토리텔링

I. 서론

중국 고장극(古裝劇, Chinese Costume Drama)은 고대의 역사 시기를 시대 배경으로 삼고 그 사회상을 반영해 제작된 코스튬 드라마(Costume Drama)²⁸⁾로서 정통사극 및 퓨전사극과 범주가 중첩되는 중국 TV드라마 하위 장르의 일종이다.²⁹⁾ 1990년대 이래 고장극은 줄곧 중국 TV드라마의 가장 주요한 장르로 지배적인 위치를 차지했다.³⁰⁾ 또한 개혁개방(改革開放) 이후 소비사회 대중의 니즈를 반영하면서, 중국 고장극은 정부의 지배 이데올로기에 천착하는 신편역사극(新編歷史劇)³¹⁾ 전통을 유지하는 한편으로 점차 역사를 드라마의 상상 공간으로 차용하는 새로운 형식을 고안해내기 시작했다.³²⁾ 특히 2000년 이후 인터넷 소설이 중국 대중문화 콘텐츠의 원천서사로 활용되면서 인터넷 소설을 원작으로 한 고장극 제작이 활발해졌고, 그 중 적지 않은 작품이 대중적인 인기를 끌면서 이 작품들이 고장극의 주류를 형성하게 되었다. 본고에서 중심적으로 다루게 될 <랑야방(琅琊榜)>(2015)과 <보보경심(步步驚心)>(2011) 또한 인터넷 소설을 원작으로 삼는 중국 고장극의 대표 사례로 손꼽힌다.

중국 고장극은 고대의 역사, 즉 지나간 과거의 사실을 소재로 삼아 제작된 TV드라마를 가리키는 데 그치지 않는다. 통속적인 고전소설, 전통극의 서사 및 민간 전설 등에서 소재를 취하고 현대적인 소비의식과 새로운 영화 및 드라마의 표현 수단으로 제작한 작품들까지 포함한다.³³⁾ 즉 중국의 고대를 시간적 배경으로 삼아 당시의 복식, 건축, 행동 양식 등을 재현하는 형태의 드라마를 모두 망라하는 것이다. 이처럼 고장극은 역사적인 사실(史實)에 근거를 두고 철저한 고증을 통해 이를 재구성하는 정통사극과는 지향점이 다소 다르다. 코스튬 드라마로서 고장극은 오히려 미디어를 통해 이른바 ‘중국 전통’을 과시적으로 재현하고 재창조하는 데 중점을

* 본고는 최종 결과물이 아니니 인용은 삼가 주시기 바랍니다.

28) 코스튬 드라마(Costume Drama)는 코스튬 영화(Costume Film)에 해당하는 TV드라마의 하위 장르이다. 코스튬 영화는 극영화의 하위 장르 중 하나로서 역사적인 사실을 소재로 삼아 고대의 복식을 입고 연기하며 웅장한 공간적 배경과 화려한 스펙타클을 특징으로 삼는다. (美)佛蘭克 畢佛, 『電影術語詞典』, 童錦榮 皇慶 譯, 解放軍文藝出版社, p.55-56 참조. 코스튬 영화는 17-18세기 유럽에서 유행했던 무대극으로서 시대극(Costume play) 전통과 맞닿아 있다.

29) 고윤실, 「IP 고장극(古裝劇)의 유행 현상에 관한 일고찰」, 『중국현대문학』 (93), p.172.

30) “1999년에 역사(고장)극은 해당 연도 TV드라마 생산 총량의 10.7%를 차지했고, 2000년에는 21.6%로 놀라운 상승률을 보였으며, 2001년에는 전체 데이터의 24.8%를 차지해 해당 연도 생산 총량의 약 1/4를 차지했다. 게다가 방송 측면에서도 각 방송국별로 이 장르의 드라마를 얼마나 중시하고 있는지 매우 분명하다. ‘상당히 긴 시간 동안, TV 방송시간의 황금시간대(18:00-22:00)를 차지한 것은 거의 모두 역사극이었다.’” 王麗娟, 「關於電視歷史劇‘走紅’的思考」, 『中國電視』 第10期, p.18.

31) “1949년 이후 중국에서 제작된 역사 드라마는 신편역사극(新編歷史劇)으로서 역사유물론에 기초해 중국 사회주의 현실을 반영해야 했기에 관방 이데올로기의 영향을 많이 받았다.” 고윤실, 『드라마를 보다 중국을 읽다』, 나뭇잎, 2020, p.146. 현재 중국 TV드라마 장르에서 이른바 ‘역사극’은 1949년 이후의 역사를 다루는 드라마를 주로 가리키며, 대개 사회주의 이데올로기에 부합하는 주제의식을 담고 있다. 황제 통치 하의 역사 제재를 다루는 드라마는 대부분 고장극 범주에 속하며, 판타지(玄幻), 무협(武俠), 로맨스(言情)로 분류되는 경우가 많다. 국내에서는 ‘현환’을 ‘공상과학’으로 번역하는 경우도 있다. 황성연·문성철, 「한국 콘텐츠의 세계 시장 진출확대를 위한 중국문화코드 연구」, 2010, p.67.

32) 고윤실, 위의 책, pp.146-148 참조.

33) 汪流 主編, 『中外影視大辭典』, 中國廣播電視出版社, 2001, p.239.

두며,³⁴⁾ 2000년 이후 막대한 자금력을 동원해 블록버스터화하면서 더욱 더 장대한 스펙터클을 강조하게 되었다. 특히 <후궁견환전(後宮甄嬪傳)>³⁵⁾이 청 왕조를 배경으로 궁정 생활의 세밀한 묘사를 통해 고장극의 새로운 전형으로 부상하면서, 2010년대 이래 이러한 경향성은 지속적으로 강화되고 있다.³⁶⁾ 이 드라마의 인기 요인은 크게 네 가지로 압축된다. 첫째, 엄숙한 정통 사극은 아니지만 그와 같은 스타일과 무드를 유지하고 있고, 둘째, 개성 있는 캐릭터의 굴곡 많은 일생을 절실하게 보여주었으며, 셋째, 복장과 건축, 의례(rite)의 재현 등 측면에서 역사적인 사실성을 구비하였고, 넷째, 전제 왕조의 봉건적인 구체제에 대한 현대적 비판을 포함하고 있다는 것이다.³⁷⁾ <후궁견환전>의 성공은 이후 중국 고장극 제작의 방향성을 명확히 지시해 준 셈이다.

중국 고장극 열풍이 불러온 결과로 주목받고 있는 또 한 가지 현상은 시청자가 이들 드라마의 스펙터클을 단순한 볼거리로만 간주하지 않고, 그들 자신의 실천적 오락으로 향유하면서 현재화하며 일상적인 현실의 일부로 수용하고 있다는 사실이다. 즉 중국 고장극의 수용자들은 드라마 안에서 재현된 복장과 건축, 의례 경험에의 참여를 통해 그 현장성을 확인하고자 한다.³⁸⁾ 이는 미디어를 통해 구체적으로 재현되는 드라마의 의례가 현시하는 질서가 일종의 의식(ritual)³⁹⁾을 형성하고 기능하며, 그 스토리텔링이 의식의 언어적 상관물인 신화로서 기능한다는 사실을 환기한다. 미디어로 매개되는 대중문화가 지배적인 현대 사회에서 TV드라마의 스토리텔링은 '매개화된 중심의 신화(mediated myth of center)'로서 강력하게 자리매김하

34) 문현선은 중국 대륙 무협블록버스터라는 코스트 영화 장르가 치명적으로 아름다운 중국의 문화전통을 가장 감각적인 기표로 전시하는 데 궁극적인 목적을 두고 있다는 점을 장이며우, 천카이거, 펑샤오강 감독 영화의 분석을 통해 밝힌 바 있다. 문현선, 「중국 대륙 무협블록버스터를 관통하는 예술적 아름다움의 전시성에 대한 분석」, 『씨네포럼』, 2011, pp.97-137 참조. 미디어의 차이는 있지만 중국 코스트 드라마는 코스트 영화와 마찬가지로 중국 문화전통의 아름다움을 전시하는 데 심혈을 기울인다는 점에서 동일한 장르적 지향을 공유한다.

35) <후궁견환전(後宮甄嬪傳)>은 제2회 소후 텔레비전 드라마 시상식에서 가장 큰 수확을 거둔 작품으로 작품상, 감독상, 제작상, 여우주연상, 여우조연상 등 주요 부문의 최고 성적을 독점했다. 習生虎은 이 작품이 정통 역사극은 아니지만 청대 후궁의 비빈들의 일생을 소재로 삼아 이러한 역사적 소재를 당시의 사회적인 면모와 시대적인 분위기를 최대한 면밀하게 그려내는 데 심혈을 기울임으로써 역사를 재현하는 특징을 지닌다고 분석한 바 있다. 習生虎, 「宮庭劇의成功之作-電視劇 <後宮甄嬪傳>評析」, 『影視鏡像』, 2013, pp.100-103 참조.

36) 曹俊兵은 고장극의 두 가지 경향성을 다음과 같은 두 가지로 정리했다. 첫째는 역사적 사실(史實)을 버리고 역사를 카메라 앞의 삶으로서 구현함으로써 현실화하는 것이고, 둘째는 전자와는 상반된 노력을 하는 것으로 역사에 충실함으로써 특정한 역사 시기에 해당하는 특정한 행위방식을 묘사함으로써 믿을 만한 진실을 구하는 것이다. 曹俊兵, 「中國當代古裝歷史片的創作定位及價值思考」, 『한중인문학연구』 9, 2002, pp.219-220 참조. 2000년대 이후 중국 고장극의 변화는 명백하게도 전자에 치중되고 있으며, 후자의 방향성은 스펙터클의 리얼리티를 추구한다는 점에서 전자에 종속되는 것으로 파악할 수 있다.

37) 叢天廬, 「電視劇<甄嬪傳>如何能夠引發收視狂潮?」, 『東方藝術』, 2012, pp.104-105 참조.

38) 叢天廬는 이 드라마가 일으킨 고궁 관광 특수에 주목하면서 글을 시작한다. 수많은 시청자들이 드라마 스토리텔링에 따라 직접 손으로 그린 지도를 들고 고궁을 찾았고, 드라마 속의 복식과 건축, 의례 등을 경험하며 이를 자기 일상의 일부로서 현실화하고 있는 것이다. 叢天廬, 위의 글, p.104.

39) 'ritual'은 대개 개별적인 '제의(rite)'와 대비되어 집합적인 의미로 사용된다. '제의'라는 용어는 '의례'로 번역되는 경우가 있는데, '통과의례'와 '통과의례'를 혼용하는 경우가 대표적이다. 본고에서는 집합적인 의미로 사용할 때는 콜드리의 책에 따라 '의식'을 사용하고, 텍스트 내의 개별적인 제의(rite), 즉 신년례, 탄신례, 장례, 출세의례 등 구체적인 의식을 지칭할 때는 '의례'라는 용어를 사용하고자 한다.

는 것이다.⁴⁰⁾

이에 본고에서는 중국 고장극 장르가 의례의 재현이라는 스펙터클을 통해 이른바 ‘중국 전통’을 전시하고, 이러한 의례의 재현을 중심으로 드라마의 스토리텔링을 전개함으로써 단순한 역사적 사실의 시각화가 아니라 일종의 신화 체계(mythos)⁴¹⁾를 구성한다는 점에 주목하고, 그 구체적인 양상을 확인하고자 한다. 무협정치사극으로 분류되는 <랑야방>과 타임슬립(timeslip, 穿越)⁴²⁾ 드라마에 속하는 <보보경심>은 장르적 성격이 명확한 고장극으로서 장르 관습(convention)에 비교적 충실하며, 역사적인 진실을 탐구하기보다 장르서사로서의 완결성을 추구하는 스토리텔링을 보여준다. 다시 말해, ‘매개화된 중심의 신화’로서 기능적 역할이 부각되는 전형적인 사례라 할 수 있다. 또한 이 두 작품은 <후궁견환전> 이후 중국 고장극의 일관된 지향-역사적 진실의 추구가 아니라 시대적 재현의 사실성에 의해 추구되는 스펙터클로서의 역사-를 성공적으로 드러낸 작품으로도 손꼽힌다. 본고는 이 두 작품의 텍스트 분석을 통해 드라마가 재현하고 있는 의례의 스펙터클과 스토리텔링이 맺고 있는 관계의 양상을 추적하고, 이러한 방식을 통해 중국 고장극이 제국⁴³⁾으로서의 중국과 그 사회 질서를 전시하는 것을 목적하고 있다는 점을 확인하는데 일차적인 목적을 둔다. 중국 대중문화에서 큰 비중을 차지하는 고장극의 이해는 오늘날 중국의 대중문화 지향을 확인하는 한 가지 방편이 될 것으로 보인다. 나아가 이 연구는 중국 고장극 스토리텔링의 형성 메커니즘을 파악하는 데도 도움이 될 수 있을 것이다.

40) 미디어 의식(media ritual)은 닉 콜드리가 제안한 개념으로서 ‘매개화된 중심의 신화(mediated myth of center)’이다. “‘미디어 의식’은 주요 미디어가 관련된 범주와 그 경계선에서 미디어가 우리의 사회 중심을 향한 통로라는 인식에 내재된 가치를 강화하고 정당화하는 모든 조직화된 행위를 의미한다.” 닉 콜드리, 『미디어는 어떻게 신화가 되었는가』, 김정화·김호은 옮김, 커뮤니케이션북스, 2007, p.3.

41) 바르트는 신화(mythos)를 자신의 체계를 구축하기 위해서 첫 번째 언어를 탈취한 두 번째 언어활동, 즉 일종의 메타 언어활동으로 규정했다. 바르트의 규정에 따르면, 문자와 이미지는 동질화되고, 신화는 이미지와 문자의 조합을 통해 자신의 ‘의미’를 구축한다. 중국 고장극과 같은 TV드라마는 미디어가 재현하는 스펙타클과 스토리텔링을 통해 ‘의미(sens)’를 구축하고, 시청자를 이 의미 생산 활동에 끌어들이으로써 그들의 동일시(identification)를 강화하는 것이다. 폴랑 바르트, 『현대의 신화』, 이화여자대학교 기호학연구소 옮김, 동문선, 2002, pp.264-339 참조.

42) 시공을 초월하는 시간여행을 다루는 대중서사는 크게 ‘타임머신’을 사용하는 SF 장르와 ‘타임슬립’ 모티프를 포함하는 판타지 장르로 나눌 수 있다. 이 중 타임슬립은 초자연적인 현상으로 인해 생겨난 시간을 초월하는 문이나 시간여행이 가능한 영험한 능력을 지닌 물건들을 통해 시간여행을 하는 방법을 가리킨다. 조복수, 「텔레비전 드라마와 중국 대중문화의 성장-타임슬립 드라마 <보보경심>을 중심으로」, 『아세아연구』 통권 152호, p.328 참조. 중국에서 천월(穿越) 장르는 시공간의 초월을 주요한 관습으로 사용하는 대중서사 장르로서 인터넷 장르문학으로부터 그 명칭이 유래했다. 최재용은 한국 장르문학의 관용적 표현을 빌려 이를 ‘차원이동’ 장르로 번역하고, 중국 대중문화의 하위 장르로서 ‘고대이동소설(古裝穿越)’과 ‘환생소설(重生類)’을 각각 여성향과 남성향의 대표 장르로 꼽았다. 崔宰裕, 「중국 인터넷 장편 ‘차원이동소설’에 대한 연구-여성 고대이동소설과 ‘남성 환생소설’을 중심으로」, 『中國小說論叢』 제42집, 2014, pp.274-275 참조. 종합하건대, 천월 장르는 타임슬립 판타지 로맨스 장르로 규정할 수 있다. 따라서 본고에서는 이후 타임슬립 판타지 로맨스로 명명한다.

43) 林風雲은 1990년대 이래 중국 고장극의 특징 가운데 하나를 제왕 중심의 궁정극으로 보고 있으며, 鞠斐는 행정적인 간섭에 의해 제왕극의 유행이 수그러들고 있지만 여전히 시장 의존도가 높은 장르로 규정한다. 林風雲, 『中國帝王電視劇敘事研究』, 增慶瑞 譯, 中國電影出版社, 2008; 鞠斐, 「帝王劇的起源、敘事及其背後」, 『電影文學』, 2011, pp.11-13.

Ⅱ. 제국의 의례와 <랑야방(琅琊榜)>(2015)의 스토리텔링

<랑야방>은 하이옌(海宴)의 인터넷 장편소설을 드라마화한 콘텐츠로 중국 2015년 중국 50개 도시에서 시청률 1위를 기록한 인기 드라마이다.⁴⁴⁾ 이 드라마는 국내에서도 방영되어 iTV의 <황제의 딸(還珠格格)>(1988) 이후 중국 드라마 마니아가 아닌 일반 시청자들에게까지 큰 반향을 불러일으킨 화제작이 되었다.⁴⁵⁾ 원작 소설까지 번역, 출간⁴⁶⁾된 바 있는 이 드라마는 무협정치사극 장르로 분류되는데,⁴⁷⁾ 억울한 누명을 쓰고 멸문을 당했던 주인공 임수(林殊)가 살아 돌아와 과거 사건의 진상을 밝히는 복수극의 형태를 띠고 있다.

드라마의 서사는 12년 전에 구사일생으로 목숨을 건진 임수가 중원 각 국의 정세에 지대한 영향을 미치는 매장소(梅長蘇)라는 책사로 거듭나 도성인 금릉(金陵)에 도착하고, 자신의 계획에 따라 최종 결정권자로서 권력의 주체이자 복수의 대상인 현 황제를 퇴위시킨 뒤 자신의 죽마고우인 정왕(靖王)을 다음 황제로 세우는 과정을 그린다. 그가 제국 내부의 구질서를 해체시키고 새로운 질서를 구축하는 과정은 과거 사건의 진상 규명이라는 목적을 지닌 복수의 각 단계와 정확히 부합한다. 임수의 이 구체적인 복수 과정에는 꼬박 2년의 시간이 소요되는데, 그 과정에서 황실 안팎의 정기적인 의례들이 제국 안의 확고한 질서와 질서의 재편을 확인시켜 준다. 이 장에서는 우선 제국의 의례들을 중심으로 사건을 엮어가는 <랑야방>의 제국 서사를 살피고, 이러한 의례들 가운데서도 특히 신년례를 중심으로 제국 내부 질서의 구축과 해체 과정을 추적함으로써, 오늘날 중국 대중문화가 공유하는 제국의 위계질서를 확인하게 될 것이다.

신년례는 새해를 맞이하는 의식을 가리킨다. 수많은 고대 사회에서 신년례는 하나의 주기를 마치고 새로운 주기를 시작하는 매우 중요한 의식으로 간주된다.⁴⁸⁾ 그것은 명백한 죽음과 재생, 해체와 재구성을 목적하는 의례다. 일반적인 상황에서라면 이러한 의례는 안정적인 질서의 재확인을 위한 형식적인 의식에 불과할 것이다. 그러나 실제로 사회적 구조의 안정성에 문제가 생기는 경우 이 의식은 새로운 질서에 의한 사회 구조의 재편으로 이어질 수 있다. 드라마 <랑야방>은 2년 동안 벌

44) “드라마와는 담을 쌓고 살 것 같은 정치부 부장부터 편집국장까지 그 드라마를 보느라 날밤을 새고 있다니 궁금하지 않을 수 없었다.” 강귀영, 「<태후> 송중기에 맞서 <랑야방> 후거가 뜬다!», 『프레스리안』, 2016.3.22. https://www.pressian.com/pages/articles/134300?no=134300&ref=nav_search

45) 양병훈, 「중국 안방 사로잡은 ‘랑야방’ 원작소설, 한국 돌풍 예고», 『한경닷컴』, 2016.7.14. <https://www.hankyung.com/life/article/2016070460691>

46) 손정빈, 「‘중드’ 열풍 무협정치소설 드디어 3권 출간», 『뉴시스』, 2016.8.12. https://newsis.com/ar_detail/view.html?ar_id=NISX20160812_0014318785&cID=10701&pID=10700

47) 국내에서도 번역된 원작소설이 정치권에서 상당한 인지도를 얻었던 것으로 파악된다. 홍영식, 「김무성·최경환·오경환·김부겸·김성식... ‘랑야방’에 빠져든 잠룡과 책사들», 『한국경제』, 2016.8.8. <https://www.hankyung.com/politics/article/2016080880701>

48) “중요한 것은 한 시기의 끝과 시작에 대한 관념이 도처에 존재한다는 사실, 그리고 그 관념이 생명 우주적인 리듬의 관찰에 근거해 있으며 좀 더 폭넓은 하나의 체계, 즉 삶의 주기적인 정화와 재생의 체계에 맞추어져 있다는 사실이다.” 미르치아 엘리아데, 『영원회귀의 신화: 원형과 반복』, 이학사, 2015, p.62.

어지는 사건을 다루고 있으며, 당연히 2번의 신년례를 포함한다. 주인공 임수는 첫 번째 신년례 전에 복수를 위해 수도인 금릉으로 입성하고, 두 번째 신년례 직후 정왕을 태자로 책봉하는 의식이 순조롭게 진행되도록 포석을 깬다.

첫 번째 신년례 직전 연말 제례에서 태자의 생모인 월빈의 참례 문제가 불거진다. 월빈은 원래 귀비(貴妃)의 신분이었으나 운남왕부의 군주에게 얹은 꾀를 쓰다가 빈으로 강등되었다. 그러나 태자와 그의 지지 세력들은 연말 제례를 기회로 삼아 그녀를 다시 귀비로 복위시키기 위한 계책을 짜 낸다.⁴⁹⁾ 태자의 정적이자 황후의 양자인 예왕(譽王)은 이에 대응하고자 임수의 계책을 빌리려 한다. 임수는 이 기회를 빌려 빈의 소생인 태자도 황후의 양자인 예왕도 적장자로서의 자격은 갖추지 못했으므로 황제의 아들이라면 누구든 다음 황위를 이어받을 계승자가 될 수 있다는 점을 환기시킨다. 이런 방식으로 황제의 눈 밖에 나서 세력권 밖에 동떨어져 있는 정왕을 주목하게 만든 것이다. 월빈은 총애하는 황제는 결국 그녀를 귀비 신분으로 되돌려 놓는다. 그러나 이는 또한 운남왕부의 체면을 상하게 하는 일인지라, 황제는 신년례 연회에서 준비된 음식들을 나누어 줄 때 이를 보상하기 위한 조치를 취한다. 신년례 연회에서 나누어지는 요리와 하사품은 다음 해의 실질적인 권력 배분에 대한 상징성을 내포하고 있기 때문이다.

환관: 폐하, 자시가 다 됐는데요.

황제: 그래? 짐이 적어둔 대로 각 부에 설음식을 나눠주거라.

환관: 네.

황제: 어디 있더라. 비둘기 알은 운남왕에게 주고.

환관: 폐하, 운남왕부는 이미 명단에 있는데요.

황제: 누가 몰라? 올해는 운남왕부에 특별히 하나 더 주란 말이다.

환관: 알겠습니다. (<랑야방> 제14집)

작위(爵位)와 관직(官職)은 고정적으로 정해진 것이지만, 권력 자체는 유동하는 것이다. 황제 소선은 이 점을 매우 명확하게 인식하고 있기에 ‘신상필벌(信賞必罰)’을 통해 권력의 집중을 위한 균형을 유지하는 데 심혈을 기울인다.⁵⁰⁾ 그에게 정치란 이러한 힘의 균형을 유지하는 것 외에 다른 의미가 아니다. 따라서 그의 정치적 판단은 황제 1인 집권을 위한 권력의 집중이라는 오직 한 가지 기준에 따라서만 이루어진다. 그가 과거 총애하던 신비와 신임하던 임섭, 그리고 아끼던 아들 기왕을 처단하는 데 한 치의 망설임도 없었던 것은 이러한 그의 정치적인 입장 때문에 가능한 것이었다.⁵¹⁾ 12년 전에 이루어진 이 이른바 ‘일벌백계(一罰百戒)’의 처단은

49) 태자의 생모이니 반드시 제례에 참석해야 하는데, 빈의 지위인 자가 제례의 참석하는 것은 법도에 어긋나니, 귀비로 복위시켜 제례에 참석해야 한다는 명분을 내세운다.

50) 『한비자』 「이법」

51) 황제 소선의 이러한 입장은 명백히 법가(法家)적이라고 할 수 있으며, 실제로 고대 중국 왕조들에서 정치의 이상은 유가적인 표현과 법가적인 실질을 도가적인 원리(無爲自然)로 결합시킨 형태에 가까웠다. 문현선, 『무협』, 살림, 2004, pp.7-10 참조.

현재 대량의 권력 체제를 완성하였다. 비밀경찰 조직인 현경사(懸鏡司)를 활용해 국내외 정세를 손금 보듯 보면서 태자와 예왕을 서로 겨루게 함으로써 황제 자신이 아닌 다른 사람에게 권력이 넘어가지 않도록 경계한다. 운남왕부의 충성을 이용해 남쪽 변방을 지키면서도 그들의 군대가 강력해지는 것을 원치 않는다. 황제 소선의 모든 계략과 심산은 한 사회의 공적 이익을 목적하지 않으며 오직 공고한 자신의 제왕적 권한을 유지하는 데만 집중되어 있다. 임수의 복수는 이러한 황제 1인 독재의 윤리적 문제를 겨냥한다.

임수는 대량이라는 국가의 정치가 결국 팽팽한 대결 구조를 유지하고 있는 방편에 불과하다는 사실을 잘 알고 있었다. 그래서 그는 이 균형을 와해시킬 방법을 강구한다. 첫 번째 신년례 직전 이루어진 예법 논쟁은 황위 계승권을 다투는 투쟁에서 모든 황자가 동일한 자격을 갖고 있다는 사실을 확인시킴으로써 이들의 위계를 평준화한다. 모든 황자들을 동일한 출발선으로 옮겨 놓는 것이다.

다음 1년 동안 임수는 서서히 주변부의, 낮은 곳에 위치했던 정왕을 서서히 중앙으로, 좀 더 높은 위계로 밀어 올린다. (이 계획의 실행을 위한 필요조건은 정왕이 임수에 대해 강렬한 감정을 갖지 않는 것이다. 그래서 임수는 끝까지 정왕이 자신의 정체를 알지 못하도록 막는다.) 임수의 계책대로 정왕은 변방을 떠돌던 장수에서 수도를 장악하는 순방영의 통솔자가 되고, 황궁 출입조차 자유롭지 않던 신분에서 5류 면류관을 쓰는 친왕의 지위에까지 오른다. 태자는 결국 폐위되지만 예왕은 이제 정왕과 겨루어야 하는 입장에 놓인다. 이 계속되는 대결구도는 황위에 대한 야심을 가지고 있는 예왕의 인내심을 바닥낸다.

두 번째 신년례가 다가올 무렵 예왕은 현경사의 수장인 하강(夏江)과 손을 잡고 정왕과 그의 지지자들(책사인 임수를 포함하여)을 제거하기 위한 계략을 꾸민다. 이 과정에서 정왕의 생모인 정비가 위협에 빠지자 임소의 정체를 알지 못하는 정왕은 그를 의심하고 임소는 자신을 위협에 빠뜨리는 고육지책(苦肉之策)를 쓰면서 황제의 하강에 대한 신뢰를 무너뜨린다. 황제의 1인 독재는 기본적으로 현경사라는 비밀경찰의 활동에 의지하기 때문에, 황제와 현경사의 연계를 결렬시키는 것은 황제의 권력을 무너뜨리는 도화선이 된다. 더 이상 믿을 만한 측근을 찾지 못하는 황제는 고지식하고 원칙적인 정왕에게 전적으로 의지하게 되고 긴 시간을 줄곧 총애해 왔던 예왕이 아니라 정왕에게 태자 자리를 물려주려는 심산을 세운다. 이러한 황제의 신임은 두 번째 신년례에서 두드러지게 나타난다.

황제: 가짓수는 몇인가?

환관: 일곱 가지 요리가 나갔습니다.

황제: 빠진 곳은 없고?

환관: 제국공부와 정국공부, 류국공부, 그리고 청하군주부입니다.

황제: 호부상서가 애 많이 썼지. 환관: 청하군주부에는 오복전록반을 하사하게.⁵²⁾(중략)..... 다른 관저에 보낼 요리는...정왕이 골라보아라. (<랑야방> 제34집)

“군주는 형과 덕으로 신하를 제어하는 것이다. 그런데 군주된 자가 형과 덕을 신하에게 빌려주면, 군주는 오히려 신하에게 제어당할 것이다.”⁵²⁾ 중앙집권적인 황제 1인 독재를 원하는 군주라면 어느 누구에게도 자신의 권한을 양보하지 않는다. 전제주의 국가에서는 오직 하늘로부터 내려 받은 권한을 가지는 천자(天子) 한 사람만이 진정한 권리(權利)를 갖는다. 다른 사람의 권리는 모두 그로부터 하사되는 것에 불과하다. 그러나 <랑야방>의 두 번째 신년례에서 황제 소선은 일곱째 황자인 정왕에게 그 권한을 양도한다. 이 권한의 양도는 결국 권력의 분할을 의미한다. 정왕이 어떤 요리를 어떤 관저에 보내도록 결정하느냐에 따라 해당 관저들의 충성도는 달라질 것이기 때문이다. 이는 명백한 권력의 재편을 의미한다.

황제 소선은 자신의 권력을 가장 중요하게 생각하는 인물이다. 따라서 황위 계승 문제도 아들들의 윤리적인 자질이나 재능의 고하가 아니라, 자신의 권력 유지에 가장 도움이 되는 저항하지 않는 대상이라는 조건이 우선시된다. 그 아들이 실제로 반역할 마음이 있었느냐의 문제는 황제의 입장에서는 전혀 중요하지 않은 것이다. 심지어 이 과정에서 황제 자신이 실제로 그 아들을 얼마나 총애하느냐의 문제도 중요하지 않다. (드라마의 전개로 미루어 짐작하건대, 예왕은 황제 소선이 가장 아끼는 아들이었을 수 있다. 그는 예왕이 자신을 가장 닮았다고 생각하며, 죽은 예왕의 생모인 활족 공주에 대해서도 애정과 죄책감을 동시에 지니고 있기 때문이다. 장자인 기왕의 죽음에 대해서는 그다지 애뜻함을 보이지 않았던 것을 보면, 신비에 대한 총애는 임씨 가문에 대한 배려에서 비롯된 것이었을지 모른다.) 정왕에게 권한을 양도하는 황제의 이러한 태도에 예왕은 격렬하게 반발한다. 결국 그는 군사 쿠데타를 시도함으로써 명백한 자멸의 길을 걷는다.

예왕의 쿠데타는 황제가 다시 한 번 군권을 가지고 있는 정왕에게 의지할 수 밖에 없는 상황을 만든다. 그리고 마지막 순간까지 타인에 대한 의심을 지우지 못하는 황제는 정왕이 자신에게 병부를 돌려줄 때까지 의심한다. 정왕이 사심 없는 원칙주의자답게 목숨을 걸고 부황을 구한 뒤 병부를 돌려주자, 그제야 그를 태자로 삼아 자신의 황위를 물려주겠다는 결단을 내린다. 이 사건은 임수의 복수에서 거의 마지막 단계에 해당한다. (복수의 마지막 단계는 12년 전 사건의 진상을 밝히고 황제의 사과를 받아내는 것이다.) 이 사건으로 인해 황제 소선은 예왕과 그 후손마저 잃고 오직 정왕에게 의지할 수밖에 없게 된다. 정왕이 국법에 따른 엄정한 집행과 윤리적으로 성숙한 인정미를 지니고 있는 반면, 예왕의 처신은 황제 소선의 권력 지향적 사유방식 및 행동양식을 그대로 답습한 것처럼 보인다. 이상적인 군주의 덕목을 갖춘 새로운 통치자의 탄생이라는 귀결은 현대적인 사유에서는 어쩐지 아쉬운 감이 적지 않지만, 드라마가 제왕에 의한 통치가 보편적이었던 고대를 배경으로 하고

52) 청와군주부 출신의 호부상서는 정직한 인물로 정왕에게 상당한 호감을 가지고 있으며 그를 장래의 황제감으로 내심 손꼽고 있다. 황제 소선은 그의 정치적인 중립성을 높이 평가하고, 많은 인재가 사라진 조정에서 그나마 신임할 수 있는 신료라 여긴다.

53) 『한비자』 「이병」

있기 때문에, 그 정치적 현실성에 대한 거부는 상대적으로 적은 편이다. 이처럼 드라마 <량야방>은 두 번의 신년례를 통해 먼저 구조화된 사회 질서의 양태를 제시하고, 다음으로는 기존의 사회 질서가 해체되는 양상을 명확하게 보여준다. 정치 체제의 차원에서는 큰 변화가 드러나지 않지만, 동일한 체제에서라도 이를 운용하는 사람들의 결합이나 인적 자원이 지닌 도덕성의 차이가 결국 다른 결과로 이어진다는 사실을 보여준다.

Ⅲ. 제국의 의례와 <보보경심(步步驚心)>(2011)의 스토리텔링

통화(桐華)의 인터넷 장편소설을 원작으로 제작된 <보보경심>은 중국 TV드라마에 만연한 타임슬립 판타지 로맨스 장르를 가장 성공적으로 전형화한 작품으로 손꼽힌다.⁵⁴⁾ 이 드라마는 중국에서 타임슬립 판타지 로맨스 드라마 붐을 일으켰을 뿐 아니라, 국내에서 상당히 두터운 마니아 팬덤을 형성하고 있고, 원작소설 또한 국내에서 번역·출간된 바 있으며, 국내에서 리메이크 드라마가 제작된 적도 있다.⁵⁵⁾ 드라마의 서사는 현대에서 고대(청나라)로 타임슬립한 여성이 일찍이 경험한 적이 없는 전통 사회의 파란만장한 여인의 삶을 경험하고 죽음을 맞이한 뒤 현대로 돌아오는 모험을 겪고 과거와 역사, 전통에 대해 새로운 인식을 가지며, 이전과는 다른 연애관과 인생관을 가지게 되는 내용을 담고 있다.

주인공 장효(張曉)는 남자친구 황제(皇帝)가 바람피우는 모습을 목격하고 화가 나서 다투다가 사고로 감전되어 뇌진탕으로 쓰러진 뒤 청나라로 타임슬립된다. 청나라 강희제 팔황자 측부인의 동생으로 북경에 머무르고 있는 만주귀족 아가씨 약희(若曦)의 몸으로 정신이 든 장효는 현대로 돌아가려고 몇 번이나 시도하지만 결국 실패하고 자신의 현실에 적응하기로 한다. 팔황자의 거소에서 황위 계승을 위한 권력 다툼을 벌이고 있는 황자들을 차례로 만난 약희는 수녀(秀女)⁵⁶⁾로 선발된 뒤 입궁해 봉차궁녀(奉茶宮女)가 되어 황제를 측근에서 보필한다. 따라서 이후 약희에게 발생하는 모든 사건들은 궁정 안의 여러 의례들과 불가분의 연관을 지니게 된다. 황제의 측근이기에 종실귀족들의 관심을 한 몸에 받게 된 약희는 이후 황제를 따라 여러 차례 ‘무란추센’이라 불리는 출새(出塞) 의례에 동참하게 된다. 이 출새의 의례는 청나라 당시의 국내외적 정치 상황과 밀접한 연관을 지니며, 드라마는 이를 통해 당대의 대외 질서 및 그에 따른 대내 질서의 변화를 그려낸다. 이 장에서는 출새 의례에 의해 구축되는 사회 질서와 그 질서의 변동에 따라 불가피하게 영향을 받는 개인의 서사를 확인할 수 있을 것이다.

54) 조복수, 「중국 TV드라마 속 ‘젠더’ 패러다임의 변화-〈보보경심(步步驚心)〉을 중심으로」, 『도시인문학연구』 제7권 1호, 2015, pp.189-190.

55) 임인영, 「보보경심 작가 동화 “한국판 리메이크 기대 높다”」, 2016.6.30, <http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=130783>

56) 청나라 때 팔기(八旗) 가문의 만주귀족 처녀들을 대상으로 3년에 한 번씩 선발한 궁녀를 가리킨다. 이들 가운데 황제 후궁의 비빈들이 간택되기도 하고 종실의 여러 혼사가 결정되기도 했다. 여러 부족들 사이의 힘의 균형을 유지하고, 만주족 중심의 지배 체제를 공고히 하는 방편 가운데 하나였다.

출새(出塞)는 변방 지역으로 나가는 것을 의미하는데, 드라마 <보보경심>에서는 청 왕조 시기에 정기적으로 이루어졌던 만주인과 몽골인의 합동 사냥 의례-무란추센-을 가리키는 것으로 보인다. 이 드라마의 여자 주인공은 현대인이지만 사고로 인해 청나라 강희제 시기의 어떤 만주 귀족 아가씨로 새로운 신분을 얻고, 황궁의 수녀 선발에 참여해 강희제의 봉차 궁녀가 되고 황제의 최측근으로 살아가게 된다. 만주족에 의한 다민족 통일체로서 청 왕조는 무엇보다 여러 민족을 사이의 통합이 중요했다. 특히 황실 귀족과 연관되는 만주족은 동북 지역에 기원을 두고 있었기 때문에, 서북 민족과의 통합을 통해 영역의 주권을 확보하는 일이 중요했다. 티벳이나 몽골의 여러 민족과의 융합이 그것이며, 무란추센은 바로 이러한 민족 통합을 위한 정기적인 의식과 관련 있었다. 유목 민족들의 관습에 따른 대대적인 사냥 행사로서 무란추센은 가을철에 주로 이루어졌던 것으로 보이는데, 드라마 <보보경심>은 바로 이 무란추센을 통해 강희제 시기를 배경으로 한 황실의 주요 사건들을 전개해 나간다.

여자 주인공 약희는 팔황자 측복진의 여동생으로 북경에 있는 언니 곁에 머물고 있는 중이다. 그녀는 팔황자의 처소에서 여러 황제들과 차례로 만나며 개인적인 친분을 맺고 황자들의 호감을 산다. 그러나 한편으로는 황자라고 할지라도 개인적으로 가장 중요한 사건이라고 할 수 있는 혼사조차 마음대로 정할 수 없는 것이 전제군주 치하에서의 삶이라는 것을 뼈저리게 깨닫고 누군가의 아내로 사는 삶보다 궁녀로서 사는 삶을 택한다. 그녀는 강희제의 최측근에서 차 시중을 드는 봉차궁녀가 되어 언제나 황제를 수행하게 되고, 해마다 찾아오는 출새 의례-무란추센-에도 참석하게 된다. 드라마 <보보경심>에서는 모두 5번의 구체적인 출새 의례가 묘사되는 데, 이 5번의 무란추센에서 일어나는 사건들은 청나라의 대외 정세를 반영할 뿐 아니라, 드라마 속 주인공 개인에게 일어나는 매우 영향력 있는 사건들과 연관된다. (이 5번의 출새가 매해의 사건은 아니다.) 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫 번째 출새, 주인공 약희가 참여한 첫 번째 출새 때는 태자가 황제를 보필해 출새에 나서고 사황자가 이를 보좌하며 팔황자가 대리청정을 한다. 이 과정에서 태자는 과오를 저지르고 황제는 진노하며 태자의 폐위가 거론된다. 강희제는 무척 아끼던 어린 황자(십팔황자)의 부고를 듣고 급히 북경으로 귀환하며, 이 첫 번째 출새에서 약희는 사황자와 첫 번째 입맞춤을 나누고 개인적인 관계를 맺게 된다.

두 번째 출새, 이 때는 복권된 태자가 황제를 보필해 출새에 나서고 팔황자가 이를 보좌하며 사황자가 대리청정을 한다. 약희는 북경을 떠나 있는 동안 팔황자와 급격하게 가까워지고 그의 구애를 받아들이게 되며, 황제의 명령을 어기고 팔황자에게 소식을 전하기 위해 달려온 십사황자를 구하기 위해 몽골 공주 민민에게 거짓말을 한다. 십삼황자를 좋아하는 민민은 약희에게 호감을 갖고 그녀를 도와준다.

세 번째 출새, 주인공은 팔황자와의 사이에서 감정적인 좌절을 겪고 병을

핑계로 이 출세에 참여하지 않으며 북경에 머무른다. 이 시가의 정치적 사건은 크게 부각되지 않고, 주인공의 일상에도 본질적인 변화가 일어나지 않는다.

네 번째 출세, 황제는 네 번째 출세에 약회를 반드시 포함시키도록 명령하고, 사황자, 팔황자, 십삼황자, 십사황자가 모두 참여한 네 번째 출세에서 몽골 공주 민민이 십사황자를 알아보고 약회를 오해한다. 약회는 민민에게 사죄하고 민민은 오해를 푼다. 강희제는 여러 몽골 민족 사이에서의 권력적 균형을 위해 민민을 다른 몽골 부족의 부족장 아들과 혼인시키고자 한다. 약회는 민민을 설득하는 데 성공하고, 몽골 칸의 양녀이자 민민의 양언니가 된다. 이로 인해, 약회의 신분엔 변동이 생기며 한층 더 권력층의 주목을 받게 된다. (이후 입지가 불안해진 태자가 갑작스럽게 약희에게 청혼한다.)

네 번째와 다섯 번째 출세 사이에 약희 개인에게는 가장 중요한 사건들이 일어난다. 예를 들어, 태자와의 결혼을 피하기 위해 사황자의 구애를 받아들인다든지, 지기인 십삼황자를 구하려다 벌을 받는다든지, 사황자가 십삼황자를 구하기 위해 황위에 대한 결심을 굳히고 약희를 포기하는 등의 사건들이 이어진다. 그런 과정에서 약희와 사황자의 감정은 점점 더 깊어진다. 약희와 태자의 혼인을 막기 위해 황자들이 움직이고 결과적으로 태자는 조력자를 잃은 채 폐위되고 만다.

다섯 번째 출세, 사황자가 황제를 보필하고 나선 다섯 번째 출세에서 팔황자는 강희제에게 생일 선물로 바친 매가 죽는 바람에 정치적으로 재기불능 상태가 된다. 사황자와 십사황자가 황위 계승자로 급부상한다.

드라마 <보보경심>은 옹정제 즉위 이후까지를 시대적 상황으로 삼고 있지만, 여자 주인공 약희의 일생에 영향을 주는 주요한 사건들은 모두 이 5번의 출세와 직결된다. 이후는 옹정제가 된 사황자와의 관계 변화를 담담하게 그려나가는 편이다. 즉 서사적 사건의 기복이 적어지는 것이다. 정치적 숙청 외에 국내외 정세에 대한 언급도 눈에 띄게 줄어든다. 드라마의 주요 제재가 황위 계승을 위한 황자들의 다툼, 이른바 ‘구자투적(九子鬪嫡)’이기 때문에 권력 승계가 이루어진 다음에는 눈에 띄는 서사적 계기가 제시되지 않는 것이다.

첫 번째 출세에서 네 번째 출세에서 가장 중요하게 다루어지는 것은 청 황실이 몽골 부족들과 맺고 있는 대외적 관계 및 그 교류의 구체적인 양상이다. 물론 여자 주인공의 감정을 중시하는 타임슬립 판타지 로맨스 장르의 특성상 정치적인 문제들이 세밀하게 다루어지지 않는다. 정치적인 사건은 다만 주인공의 감정적인 변화와 직결되는 연애의 배경이 될 따름이다. 그러나 그것이 이 드라마의 시간적 배경이 되는 청 왕조, 특히 강희제 시절의 대외 질서를 반영하며 그 제국적 구조를 확인시켜주는 것은 분명하다. 우선 출세 의례는 여러 몽골 부족과 만주족 황실과의 담합을 공고히 하기 위한 것이며, 그 안에는 수많은 물질의 공여와 문화적 혜택이 포함된다. 출세 기간 동안 중국의 음차(飲茶), 기마(騎馬), 궁술(弓術), 희곡(戲曲) 등 다양한 문화에 대한 묘사가 전경화(前景化)하는 것은 그 때문이다. 드라마는 중

원 국가로서 청 왕조의 문화적 위상을 강조한다. 청나라 황실은 문화적인 우월성을 앞세워 여러 몽골 부족들을 압도하고 이들과의 안정적인 호혜 관계를 확인한다.

다른 한편으로, 이 대외적 관계에 따라 유동하는 것이 바로 태자의 실각 사건이다. 강희제는 줄곧 적장자인 태자에 대해 깊은 애정을 보였고, 그의 수많은 실수들을 눈감아 주었다. 그러나 북경을 떠난 출세 의례의 현장에서 저지르는 과오들에 대해서는 보다 엄격한 태도를 견지한다. 그것이 여러 몽골 부족이라는 '타인'의 시선을 의식하기 때문이라는 사실은 매우 분명하다. 말하자면, 북경에서 태자가 저지른 잘못들은 일종의 '집안 문제'로 치부되며, 그 잘못된 대소에 관계없이 어떤 식으로든 조용히 무마되는 경향이 있다. 그러나 출세 의례에 참여한 태자가 벌이는 행각은 일거수일투족이 '타인'의 시선으로 평가되는 것이다. 따라서 황제 또한 이 문제들에 보다 엄중히 대처한다. 따라서 태자는 여러 차례의 출세를 통해 거듭 과실을 저지르고 폐위와 복위를 거듭하며 결과적으로 완전히 부황의 신임을 잃고 폐서인 되기에 이른다.

이 과정에서 태자는 무너져 가는 자신의 신뢰를 회복하기 위해 강희제에게 약희와의 혼인을 주선해 줄 것을 부탁하게 된다. 강희제는 이 문제를 놓고 고심하며 약희에게 호감을 가지고 있는 다른 황자들도 이 문제를 심각하게 고민한다. 여자 주인공의 입장에서 이 혼사는 감정적인 부침과 직결되지만, 실제로 이 문제의 핵심은 권력의 분할과 정치 세력의 변동의 문제, 즉 힘의 균형 문제와 관련이 있다. 태자를 보좌하며 그를 비호해왔던 상황자는 이로 인해 독립적인 노선을 선택하고, 줄곧 대립해왔던 팔황자와 은연 중에 연대하게 된다. 팔황자는 태자를 폐위시키기 위해 전력을 다하고 그 뒤 상황자를 견제하기 위해 그를 보좌하는 십삼황자를 함정에 빠뜨린다. 이러한 세력 변동의 결과, 태자는 폐위되고 상황자는 은둔하며 팔황자는 황제의 견제를 받게 되고 십삼황자는 유배가며 십사황자가 급부상한다.

다섯 번째 출세는 태자가 폐위되어 공식인 상황에서 여러 황자들 사이의 권력 다툼이 치열하게 벌어지는 모습을 확인할 수 있다. 모함 받은 십삼황자의 유배로 권력의 필요성을 절감한 상황자는 절치부심하며 반격의 기회를 엿보고 마침내 황제의 견제를 받고 있던 팔황자를 완전히 실각하게 만드는 계기를 조성한다. 부황에게 '죽은 매'를 선물하고 불효자이자 반역자로 낙인찍힌 팔황자는 정치적인 입지를 완전히 상실하고, 황위 계승권 투쟁은 상황자와 십사황자 사이의 힘겨루기로 압축되는 것이다. 처음 상황자와 팔황자 사이에서 감정적인 갈등을 겪던 약희는 이 단계에 이르러 상황자와의 애정과 파란만장한 황궁 생활, 십사황자에 대한 믿음과 안온한 은둔 생활 사이에서 고민하다가 결국 후자를 택하고 청나라에서의 삶을 마감한다.

첫 번째 출세에서 네 번째 출세까지, 황자들과의 관계만 집중해서 볼 때 드라마의 서사는 청 왕조의 대외 질서에 그다지 주의를 기울이지 않는 것처럼 보이기도 한다. 그러나 몽골 부족과의 관계성이 강화됨에 따라, 약희의 국내 정세에서의 중요성은 점차 부각된다. 결국 그녀의 정치적 중요성이 가장 커진 상황에서 정치적인

투쟁과 감정적인 갈등은 가장 격렬해진다. 대외적인 질서가 대내적인 질서에 영향을 주고, 이것이 다시 그 사회에 속한 개인의 일상적 삶에까지 영향을 주는 구조로 나타나는 것이다.

IV. 결론

스톱모션의 인형 제작 기술

순천(SUN CHEN)

초록

스톱모션은 특수한 애니메이션 표현형식이다. 그것의 가장 뚜렷한 특징으로 촬영 대상은 일반적으로 꼭두각시, 진흙인형, 또는 다른 재료로 만들어진 인형캐릭터, 또는 실제 사람과 실물 이라는 것이다. 촬영을 통해서, 그리고 그것을 연속상영하게하고, 이로 인해 애니메이션 영상이 생성된다. '유령신부', '코렐라인' 등 최근 몇 년간 정형화된 애니메이션 영화들에서 볼 수 있듯이, 일부 구미국가들의 스톱모빌리티 제작기술은 상당히 성숙되어있지만, 이러한 여러 가지 이유로 우리업계의 기술은 아직 갖추어지지 못하고 있다.

재료운용에 있어서의 유연성과 다양성은 정격화 된 스톱모션의 큰 특징이며, 특히 인형애니메이션의 제작과정에서, 캐릭터의 조형은 제작의 공예와 긴밀하게 연계되어 있다. 보다 과학적인 시스템의 짝짓기 공정을 총결산할 수 있다면 캐릭터의 이미지와 연기의 정밀도는 창작자의 요구에 더 잘 도달할 수 있으며, 영화제작을 위해 시간을 아껴 효율성을 높일 수 있다. 과거에는 재료가 부족해 제작이 어려워 창작자가 인형 연기를 간소화해야했다. 이러한 동작의 간소화는 일종의 소박하고 개괄적인 효과를 낼 수 있기 때문에, 특수한 과장이라고 할 수 있지만, 창작자가 좀 더 섬세하고 매끄러운 애니메이션 연기를 추구할 때, 영화의 질과 캐릭터 연기에 대한 요구가 높아지자 경험을 요약해 인형의 제작기술을 향상시켜야한다.

인형은 작지만 지적인면이 큰데, 본 논문은 제작기술의 관점에서 접근하여 실천연구과정에서 총결산된 일부 인형의 제작경험을 기록하기 위해 더욱 편리하고 조작적인 인형 제작 방법을 탐구하고자 한다.

키워드 : 애니메이션 , 스톱모션 , 인형

I. 서론

중국의 첫 스톱모션은 1947년 창춘 영화제작소가 출품한 《황제몽》이다. 그 이후 1970~80년대 가장 번창하였고, 관객들에게 친숙한 ‘신필마랑’, ‘동곽선생’, ‘몽둥이 신발’, ‘도적’ 등이 제작되었으며, 작품의 총수가 100여 편에 달했다. 《아바티의 이야기》는 그 시기의 스톱모션을 대표하는 작품이다. 유머러스한 스토리, 과장된 캐릭터, 익살스러운 액션, 민족적 색채가 담긴 음악으로 중국 애니메이션에서 중요한 위치를 차지하였다. 그러나 사회와 과학 기술의 발전에 따라, 애니메이션 제작은 점점 디지털화되어 수작업에 의존한 중국의 스톱모션은 애니메이션에 있어서 특별한 표현 형식이 되었으며, 최근 중국에서 스톱모션 기법으로 제작된 우수한 애니메이션을 찾아보기 힘들게 되었다.

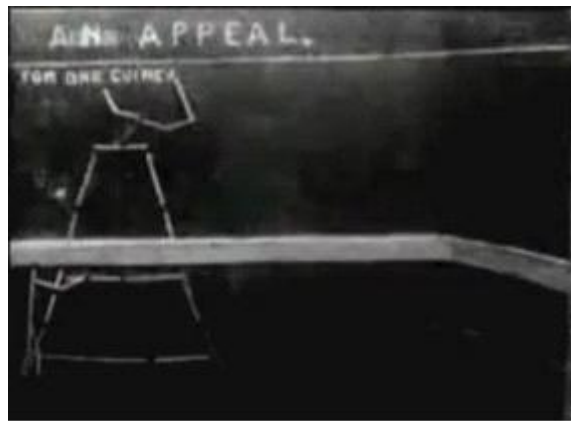
최근 몇 년간 스톱모션 기법으로 만들어진 우수한 작품들은 대다수가 서양 국가에서 탄생하였다. 예를 들어 팀 버튼 감독의 ‘쥬비신부’는 예술이나 기술적인 면에서 스톱모션 애니메이션의 걸작이다. 이 영화의 인형제작은 매우 정교해서 애니메이션 캐릭터의 연기를 매우 좋은 기술적으로 지원하였다. 영국의 아드만스튜디오(Aardman Studio)가 대표적으로 꼽고 있는 이 회사의 대표작은 치킨런(Chicken Run, 2000), 월레스와 그로밋 - 거대토끼의 저주(Wallace and Gromit: Curse of the Were-Rabbit, 2005)등이다. 최근 부상한 Laika Entertainment 애니메이션 스튜디오는 대부분 3D프린팅 기술을 활용하여 동작이 매끄럽고 화면이 정교한 작품 여러 편을 제작하였다. 대표작으로는 ‘Coraline’, ‘ParaNorman’, ‘Kubo and the Two Strings’ 등이 있다. 이들 영화 제작자들은 영화의 필요에 따라 다양한 재료를 이용해 실용적이고 정교한 애니메이션 모형을 제작해 캐릭터의 액션의 발판을 마련하였다. 기술적인 표현의 한계로 스톱모션 캐릭터 제작이 힘든 과제이나, 캐릭터를 제작하고 탐색하는 과정에서 재료를 활용한 제작 실험을 많이 하였다. 또한, 영화의 스타일에 따라 재료가 달라지고, 재료가 캐릭터의 질감, 색채, 형태 등에 영향을 미친다. 스톱모션의 경우 등장인물들의 관절을 자주 접어야함으로 인형에 변형과 균열이 생기기 쉽다. 이에 본인의 작품제작에 있어서 골조 재료와 근육 재료를 구하기 위해 수십 가지 재료를 실험했고, 애니메이션의 실제 필요성과 결합해 초보자에게 맞는 간편한 제작 방법과 전문 인력에게 맞는 복잡한 방법을 몇 가지 정리하였다. 그리고 캐릭터의 표정과 입모양을 자연스럽게 표현하기 위해 탁월한 스톱모션의 제작 에피소드를 많이 보았으며, 이를 기반으로 다양한 재료실험들을 진행하여 스톱모션에 보다 적합한 캐릭터 인형을 만들어 보았다.

이 논문은 다양한 제작경험들을 인용하는 한편, 무엇보다도 본인의 실험결과를 기반으로 캐릭터 골격, 충전재, 머리, 의상제작 등 여러 가지 스톱모션 캐릭터 제작 측면을 다루고 있으므로 스톱모션 제작에 관심을 두고 있는 이들에게 참고가 됐으면 한다.

Ⅱ. 본론

1. 국내외 스톱모션의 기원과 발전 개술

영국스톱모션의 아버지 Arthur Melbourne Cooper는 세계 애니메이션의 선구자다. 1904년 알파 트레이딩 컴퍼니(Alpha Trading Company)를 설립하였고, 1906년과 1908년 일찌감치 장난감을 이용해 스톱모션을 만들었다. 현존하는 최초의 스톱모션 광고영화는 Arthur Melbourne Cooper 가 만든 단편영화 <AnAppeal> (1899년)로 스톱 모션 기술이 혼용되어 제작 되었다.



An Appeal (1899)

스톱모션은 19세기 초 미국에서 성장했고, 미국 본토와 유럽에서 장족의 발전을 이뤘다. 컴퓨터그래픽 기술이 아직 탄생하지 않은 초기에는 스톱모션이 한때 영화 특수 효과의 가장 주요한 실현 수단이었다. 대표적인 장면은 미국 영화 'King Kong'(1933년)의 고릴라가 엠파이어스테이트빌딩 꼭대기에 서서 비행기를 잡는 장면이나 '스타워즈' 등 공상과학영화에도 스톱모션 기술이 적용돼 있다.

중국의 애니메이션 선배들은 1950년대에 스톱모션 애니메이션을 사용하면서 훌륭한 대표작을 배출한 적이 있다. 이 작품들은 민족적 특색이 강하고, 예술성도 강했다. 특히 '아바티의 이야기'는 지명도가 매우 높고, 전파도가 매우 넓으며, 중국에서 명작으로 꼽는 스톱모션이다. 중국의 스톱모션은 보통 민간 이야기를 각색한 것으로, 스토리가 유머러스하고 교육적인 내용이 보편적이다.

1980, 90년대부터 컴퓨터 기술이 보편화되면서 시크한 3D애니메이션 효과가 시청자들의 눈길을 사로잡았으며, 스톱모션에 적지 않은 충격을 주었다. 시청자의 시각적 효과에 대한 욕구가 높아지면서 더 많은 시각적 효과가 큰 블록버스터를 원하게 된 것도 스톱모션의 발전에 영향을 미쳤고, 제작기술과 예술혁신에서 나날이 완벽해지고 있으며 세계적으로 매년 우수한 스톱모션 애니메이션 작품들이 제작되고 있다. 이에 반해 중국에서는 제작비가 비싸고, 기술 미숙하며, 제작 주기가 길다는 등의 요인으로 스톱모션 작품 수는 감소하기 시작했다. 이러한 현실에서 중국 스톱모션의 발전을 촉진하기 위해 다양한 신기술과의 효과적인 융합을 강화해야 한다고 생각한다.

2. 인형골조의 제작 및 연구

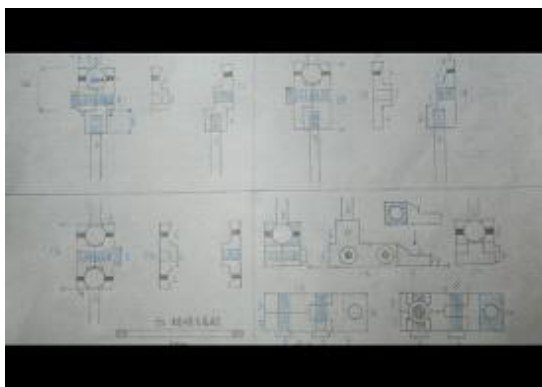
스톱모션에서 활동할 인형을 위해서는 인형의 활동을 지배할 수 있는 골조가 필요하기 마련이다. 골조의 제작 방법은 매우 많은데, 주요 유형으로는 간이 알루미늄 골조, 금속관절 구형 골조와 기계식 액티브 골조 등이 있다.

(1) 금속관절 구형골조

금속관절 구형 골격은 제작기술이 어렵고 재료 제작비용도 많이 든다. 인체의 비율이 1:6 인형 골조의 경우, 적절한 부품 도면을 설계하여 인체를 움직일 수 있도록 하였다. 부품 도면을 설계한 뒤 움직이는 무릎, 어깨 등 관절을 공 모양으로 만들어 인형의 관절을 다각도로 자유롭게 움직일 수 있도록 했다. 금속의 골격은 구리, 스테인리스, 알루미늄 등 한 가지 혹은 여러 가지 재료로 만들어지며 금속마다 성질이 다르다. 다음으로 알루미늄 소재로 상용되는 방법을 설명하겠다.

알루미늄의 종류는 매우 다양한데, 제작한 뼈대에는 강도가 높은 합금 알루미늄 재료를 사용해야 한다. 재료는 밀링머신선반 등 기계나 공구를 이용해 처리해야 한다. 집게, 줄, 실톱, 전기연마 등 기본적인 보조 도구도 필요하다. 안전을 위해 금속 부품을 가공할 때는 고글과 장갑 등 보호구를 착용하고 기계의 안전사용 규칙을 배워야 한다. 아래 진술한 예는 모두 간단한 기계 가공 방식이므로 가공된 부품은 치수에 약간의 오차가 있을 수 있다. 산업화된 기계 가공은 양산이 필요한 데다 제작비용이 많아 작은 원가의 애니메이션 제작에는 한계가 있다.

아래 사진은 본인이 만든 단편 애니메이션 '吉他及他'의 캐릭터의 골격이다. 도면을 설계한 뒤 합금 알루미늄을 도면의 신체 각 부위에 필요한 모양으로 잘라내었다. 관절부위는 6mm*6mm*12mm 크기의 알루미늄 블록으로 알루미늄 블록 양쪽 끝에 공 모양으로 홈이 패여 있다. 뼈는 직경 4mm의 알루미늄 막대로 뼈의 양 끝에 지름 6MM의 쇠구슬을 장착하였다. 쇠구슬을 알루미늄 블록의 오목한 공에 넣으면 움직이는 관절을 얻을 수 있다.



부품도면



금속관절구형골조 (알루미늄)

(2) 다관절 기계식 활동골조

2005년 워너브라더스가 출품한 팀 버튼 감독의 스톱모션 애니메이션 'Corpse

Bride'에서 주인공 빅터의 뼈대는 다관절 기계식 골조로 제작되었다. 전체 스테인리스 스틸 소재로 스위스 시계처럼 정교하며, 특히 머리 골조 디자인에 모두 랙 기계구조로 육각렌치 하나로 제어 입부분과 아이브로우 부분의 변화, 이러한 골조 구조는 인형 얼굴 연기의 유연성을 크게 높여 더욱 섬세하고 사실적으로 만들어진다. 그러나 정교한 제작기술 때문에 제작비용 엄청나게 높으며, 고비용 스톱모션을 만들 때 다관절 기계식 골격을 사용한다.



다관절 기계식 활동골조

3. 인형 근육 성형

스톱모션의 캐릭터 디자인이 완성되면 캐릭터와 소품, 배경의 비율을 정교하게 정하기 위해 캐릭터 조각을 만드는 경우도 있으며, 이 조각들을 사용해서 금형을 만들기도 한다. 아래 사진은 스톱모션 '吉他及他'의 캐릭터 조각이다. 보통은 변형되지 않은 질 좋은 점토로 만들어져 있다. 일반적으로 사용되는 점토는 Super Sculpey로써 섬세하여 정교한 디테일을 조각해 낼 수 있고, 이것을 오븐에 구우면 단단하고 변형되지 않는다. 중국산 도기 점토는 Super Sculpey보다 안정성이 떨어지지만 가격이 저렴한 장점이 있다.



'吉他及他'의 캐릭터 조각



Super Sculpey

4. 모형의 제작 및 근육 충전

인형의 근육 조성이 완료되면 모형을 리모델링해야 하는데, 같은 크기의 캐릭터를 반복적으로 복제해 장기적으로 안정성을 높이고 조별로 촬영할 수 있도록 하는 역할을 한다. 인형은 조각이 완성되면 금형을 만들고, 금형은 여러 개의 동일한 캐릭터를 복제하는 역할을 한다. 같은 캐릭터를 여러 팀으로 나누어 촬영할 수도 있다.

거푸집 형태는 실리콘으로 제작되는 경우가 많고, 실리콘 종류도 다양해 각각 경도와 인장 강도가 다르다. 흰색이나 투명 색상이 대부분이며 유성 안료를 넣어 색상을 달리한다. 그리고 모형 제작에는 일반적으로 연경도 중간 등급의 실리콘을 보편적으로 사용한다.

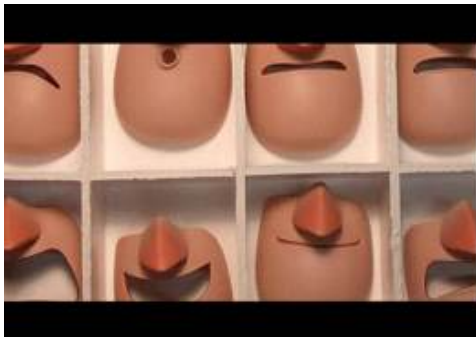
금형은 음양 두 부분으로 구성되어 있다. 대상 물건의 둘레에 찰흙을 얹고 평평하게 정돈한 후, 점토에 흠을 만들고 금형을 빈틈없이 잠근 후 KT패널로 외부 치수를 정하고 가장자리를 밀봉한다.

실리콘과 경화제의 비율은 날씨에 따라 1.5 ~ 2.5%로 조절되며 실리콘과 경화제는 빠르게 섞이고 실리콘이 단단해지지 않도록 조작시간은 5분 이내로 제한해야 한다. 잘 섞은 실리콘을 틀에 천천히 붓고 넘어뜨리는 과정에서 붓으로 대상 물체의 형태가 복잡하지 않게 도포하여 기포가 생기지 않도록 한다. 실리콘이 완전히 고착되는 데 보통 10 ~ 15시간이 걸리며, 나머지 절반의 몰드도 같은 방법으로 제작할 수 있다.

뼈대와 몰드 제작이 완료된 후 근육을 제작한다. PU라텍스도 좋은 선택이다. PU라텍스에는 A용액, B용액으로 구성되어 있으며 A액은 흰색, B액은 갈색이다. AB용액을 섞으면 질감이 부드럽고 근육질 같은 재료를 얻을 수 있다. 통상 B용액과 A용액의 비율은 1:3으로 용액이 섞이면 반응속도가 빨라 2분 이내로 조절하는 것이 좋다. 뼈대를 몰드에 넣고 잘 섞은 용액을 빨리 붓는다. 15분 정도면 모양이 완성되는데 마지막으로 가위로 형태를 다듬어 주면 된다.

5. 인형 얼굴의 레이어링 방법

애니메이션 속 인물의 표정이 과장되고 생동감 있고 재미있으며, 스톱 모션서 얼굴 표정 변화 효과를 보려면 입 모양을 바꾸는 것이 일반적이며, 매끄럽고 생생한 애니메이션을 하려면 반대편 볼 전체를 교체해야 한다. 스톱 모션 '기타 및 타'에서도 같은 레이어링 방법으로 얼굴을 층층이 처리하여 제작하였다.



얼굴 표정



'吉他及他'

얼굴의 층은 보통 상중하 세 층으로 나누는데 눈을 경계로 하여, 상반부는 주로 아이브로우 부분에 있다. 상하로 나누어 움직이면, 좌우 두 개의 브로우 포인트의 상하 이동으로 요약되며, 상반부의 표정은 비교적 단일하다. 아랫부분은 광대뼈에서 아래턱 뼈로 내려오며 입의 활동은 자유롭고 다양하다. 턱뼈의 움직임에 따른 입의 움직임 얼굴 표정도 다채롭게 변하고 있다. 따라서 얼굴의 아랫부분이 움직이기 때문에 인형에 대한 표정이 결정적인 역할을 한다. 가운데가 안구의 부분이며, 스톱 모션은 통상적으로 생동감 있고 섬세한 감정을 표현하고 있다. 그럴 때, 눈이 전하는 메시지는 매우 중요하며, 눈꺼풀이 자연스럽게 흔들리고 눈알이 돌면 필수적인 액션 표현이다.

6. 인형 손의 제작

스톱 모션의 창작에 있어서, 인형들의 손은 항상 동작표현의 필수 행위방식이다. 인형의 부피가 작고 관절이 많아 손동작의 변화가 풍부하다. 따라서 손의 제작은 상당히 어려운 점이 있다.

(1) 실리콘으로 만든 손

1:6 인형의 경우 전체 손 크기는 2.5 ~ 3.5cm 정도로 제작되며, 우선 손을 따로 조각모형을 만들어 모형을 뒤집는 방법으로 실리콘을 사용하여 만들었다. 거꾸집, 손의 뼈대 부분에서 본인은 항상 비교적 가는 알루미늄 실로 제작하였다. 손의 디테일이 복잡하기 때문에 손의 표면 재질을 실리콘으로 채워주고, 실리콘이 굳으면 색을 입히기가 어렵기 때문에 미리 실리콘을 유성 안료로 색깔을 만들고, 이어 고화제를 넣고 골고루 섞은 뒤 10 ~ 15시간 뒤 거꾸집을 내어 손을 떼어내고, 가장자리를 다듬으면 사용할 수 있다. 그러나 실리콘으로 만든 손은 제작 과정이 복잡하고 완전히 고화하는 데 시간이 많이 걸린다는 단점이 있고, 게다가 인형은 손 크기가 작아 제작 실패율이 높다.



손 조각 모형



실리콘 몰드

(2) 아크릴로션으로 만든 손

자료를 살펴본 결과, 해외 스톱모션 아티스트의 인형제작 튜토리얼을 번역하고, 여러 차례의 실험을 거친 후, 간단하고 빠르고 효과가 좋은 손에 프로필렌산 로션을 주

원료로 사용하여 손을 만드는 방법을 설명하고자 한다.

먼저 0.6mm의 부드러운 알루미늄 실로 손 모양을 만들고 손가락 부분이 양 갈래로 감기는 것이 좋으며 손바닥을 팔에 연결하는 알루미늄 실이 미리 남아 있어 팔과의 결합을 용이하게 하고 집게로 여분의 부분을 잘라내는 간단한 손의 뼈대를 만들 수 있다. 1회용 투명 플라스틱 컵 두 개를 준비하는데, 그 중 한 컵은 화이트 라텍스를 약 1/4컵 정도로 부어 한쪽에 놓고, 다른 컵은 먼저 소량의 암모니아수를 넣고 그에 따라 소량의 아크릴로션을 넣고, 컵을 흔들어 암모니아수와 아크릴로션이 상호작용하도록 한다. 아크릴로션에 수분 물감을 넣고 캐릭터의 피부색깔로 만들고 화이트 라텍스 컵에 넣고 잘 섞어 준다. 조절된 예비소재는 한쪽에 두고, 기존에 만든 손 알루미늄 실골조를 꺼내 얇은 테이프로 알루미늄 실골조의 손바닥과 손가락 부분을 대략적으로 다듬어 3M 스프레이 접착을 통해 가위로 다듬어 마무리 한다. 마지막으로 손 뼈대에 잘 조화된 재료를 발라주면 손의 근육과 관절을 만들 수 있다. 재료를 덧바를 때 여러 번 반복적으로 형태를 이루도록 주의하며 한 번에 바르는 것이 아니라 몇 번 정도 바르면 손의 질감이나 구조를 완벽하게 구현할 수 있다. 이 방법은 간편하고 빠르며 다른 재료들이 나타내는 효과에 뒤지지 않는다. 하지만 실리콘 소재처럼 무한대로 복제할 수 있는 것은 아니고, 핸드메이드로 만들어져 있어 개별 스타일링에 활용하기 좋다.



알루미늄골조



아크릴로션으로 만든 손

7. 의류의 디자인 및 제작

복장은 캐릭터의 개성을 전달하고 캐릭터를 구현하는 중요한 단계이다. 보통 캐릭터의 뼈대와 근육이 완성된 후에 복장을 제작한다.

스톱모션의 경우 인형을 움직이는 과정에서 의상이 떨어지는 문제를 종종 겪는데, 이는 의상이 인형 근육과 맞지 않아 인형 촬영 중 떨림 현상을 일으키기 때문이다. 완벽하게 몸에 맞는 옷을 만들려면 근육의 충실 외에도 인형 자체의 체형도 맞춰야 한다. 상반신 의상의 경우 가슴, 등, 양 소매 및 네크라인까지 총 4개 부분이 있으며 인형모형에 대한 정확한 측정은 모든 측정을 마친 후, 연결된 두 조각을 봉합하고, 인형은 옷을 만들 때 사이즈가 작기 때문에 소재 선택도 중요하다. 패브릭의 종류도 다양

해 인형 복장을 만들 때 가급적 얇은 원단을 선택해 바느질한다.

스톱모션 '吉他及他'의 부자 캐릭터 의상은 인형과 몸이 잘 맞으면서 관절의 움직임이 자유롭다.



인형 의상 디자인



인형 의상 디자인

8. 인형의 고정

스톱모션은 한 칸 한 칸씩 촬영해 정지된 화면으로 연속 상영하게 해 결과적으로 애니메이션의 효과를 얻는다. 인형 제작이 완료되면 캐릭터의 몸을 지탱할 수 있는 적절한 받침대를 사용해 쉽게 넘어지지 않도록 해야 한다. 이렇게 하면 인형 자세를 안정적으로 조절할 수 있다.

보통 인형의 사타구니와 양 발에 너트를 하나씩 부착해 고정한다. 캐릭터의 상반신을 찍을 때 나사로 인형의 두 발을 촬영대에 연결하면 인형의 상반신을 안정적으로 조작할 수 있다. 사타구니의 너트는 인형의 금속 지지대를 주로 연결해 사람이 무중력 정지 동작을 할 때 쉽게 움직이지 않도록 한다. 달릴 때 한쪽 발로 착지해 두 발을 땅에 떨어뜨리는 정지 동작, 도약할 때 두 발을 땅에 떨어뜨리는 동작, 공중 조형물 등이다.

금속 지지대의 제작은 비교적 간단하며, 마찬가지로 구상구 클램프의 조합으로 이루어지는데, 이는 지지대 역할을 하기 때문에 받침대의 무게가 인형 무게보다 커야 플라이징 지지대 역할을 할 수 있다. 받침대의 주제는 쇠붙이, 스테인리스 스틸 덩어리, 구리 덩어리 등 상대적으로 품질이 무거운 소재이다.



금속 거치대 1



금속 거치대 2

Ⅲ. 결론

우수한 스톱모션 애니메이션은 좋은 스토리만 아니라 정교한 제작기술 역시 필요하다. 또한 스톱모션 애니메이션은 소박한 수공매력과 소재의 질감을 표현하며 예술적 감화력(感化力)이 강하며, 다른 애니메이션으로는 대체할 수 없는 독특함을 지니고 있다. 거친 흙과 부드러운 천, 단단한 금속과 목재 등 사실적인 물체 특유의 광택과 색채, 텍스처 등 강렬한 친화력은 실생활에 대한 우리의 미적 표현감각에서 비롯된다. 그러나 스톱모션의 경우 최종적인 효과는 재료의 제약 때문에 잘못 다루면 투박한 느낌을 줄 수 있다.

스톱모션은 예술과 기술의 두 가지 영역에서 계속 탐구할 가치가 있다고 본다. 독특한 애니메이션 형식에 대한 연구와 실험을 통해 다른 애니메이션과 융합하고 더불어 발전함으로써 애니메이션 업계가 더욱 다양해지고 번영할 수 있다고 확신한다.

참고문헌

- 祝普文《世界动画史(上、下)》. 中国摄影出版社, 2003.
- 孙立军, 张宇《世界动画艺术》. 史海洋出版社, 2007年.
- 靳夕《谈木偶片的特性》. 中国电影, 1957年 05期.
- 韩辉《定格动画中“偶”的定义与解析》. 新设计丛集(第6集)中国美术学院出版社 2008年 10月.
- 黄勇《论“逐格拍摄法”的生命力》[J]. 北京电影学院学报; 2006年 05期.
- 孙聪《材料即形式——论动画材料与材料动画的形式风格》[J]. 北京电影学院学报; 2004年 03期.

게임엔진으로 제작한 3D애니메이션의 장점 분석

양판 (YANG FAN)

초록

과학 기술의 발전에 따라 컴퓨터 하드웨어는 계속해서 새로운 기술이나 설비로 바뀌어 왔으며 소프트웨어는 끊임없이 업그레이드되었다. 전통 애니메이션 산업은 페이퍼 작업 후 촬영 기술과 CG 애니메이션 기술을 빠르게 경험했다. 새로운 컴퓨터 그래픽 처리기술로 인해 애니메이션은 영화의 특수효과 업계와 완벽히 연결되었으며, VR 기술의 확산으로 전 세계 애니메이션 업계에서 많은 수의 3D애니메이션 종사자들이 VR산업을 염두에 두었다. 상호 합작과 교류의 과정에서 VR산업에서 사용 하는 게임 엔진(Unity 3D, Unreal)은 3D애니메이션을 제작하는 프로젝트에도 도입 된다. 게임엔진을 사용하여 3D애니메이션 영화 제작을 시도한 후, 3D애니메이션 제작자는 게임엔진의 성능이 전통적인 3D애니메이션 제작 소프트웨어보다 더 우수하다는 것을 확인했다. 게임엔진의 자원이 더 풍부할 뿐만 아니라 더 넓은 범위의 플랫폼을 다룰 수 있으며, 렌더링 효과도 역시 게임 엔진을 사용하였을 때가 더 효율적인 결과를 낳았다. 본 논문은 애니메이션 제작자의 시각에서 게임엔진이 3D애니메이션에 갖는 우위에 대해 분석하고 미래의 3D애니메이션 제작 업계를 위해 우수한 제작 플랫폼과 합리적 제작 모델을 탐구하여 의견을 제시하고자 한다.

키워드 : 게임엔진, 3D애니메이션 제작, 기술 우위

I. 서론

과학 기술의 발전에 따라 컴퓨터 하드웨어는 계속해서 새로운 설비로 업데이트 되었고 3D 소프트웨어를 사용한 애니메이션 제작 패턴이 일반화 되었으며 전통적인 2D 애니메이션이 3D 애니메이션 제작 형식으로 발전하여 바뀐 것과 같이 3D 애니메이션 산업의 제작 기술 역시 새로운 형식을 모색하고 있다. 전통 3D 애니메이션 제작 방식은 제작비용이 많이 들고 그 주기 또한 비교적 길기에 3D 애니메이션 제작 업계의 발전에 한계를 가지고 있었다. 특히 전통 애니메이션 업계에서 렌더링을 볼 때, 렌더링의 수치를 맞추고 렌더링을 클릭해야만 그 효과를 볼 수 있었다. 만약 렌더링 결과가 설계자 마음에 들지 않는다면 렌더링 수치나 기타 재질 설정 등을 다시 조정한 후 렌더링을 진행한 뒤 그 효과를 관찰해야만 한다. 이러한 반복적 렌더링 테스트 패턴은 고사양의 컴퓨터 하드웨어를 필요로 하며 현 단계에서는 하드웨어 설비의 수준이 높은 환경일지라도 대량의 3D 애니메이션 제작에 필요한 비용과 시간을 상당히 필요로 한다. 그렇기 때문에 3D 애니메이션 제작자들은 소프트웨어 작업 창에서 실시간으로 렌더링 효과를 확인할 수 있는 소프트웨어를 원해왔다.

근래에 들어 VR이라는 영문 약칭이 우리의 생활에서 빈번하게 나타난다. VR안경, VR헬멧, VR게임 등 VR과 관련된 사물들이 세상에 나타나고 있다. 돌연, 전 세계의 하드웨어 제조업체, 콘텐츠회사, 우두머리 자본가들이 활발히 움직이기 시작했다. VR, AR과 MR 등이 끊임없이 우리의 삶으로 들어왔다. 그렇다면 VR, AR, MR의 차이점은 무엇인가? VR은 Virtual Reality의 약자이다. VR은 컴퓨터 시뮬레이션을 이용하여 3차원 공간의 가상 세계를 만들어 사용자에게 관련 시각, 청각, 촉각 등 감각기관의 시뮬레이션을 제공하고 사용자가 마치 실제로 경험하는 것처럼 적시에 어떤 한계도 없이 3차원 공간 내 사물을 관찰할 수 있게 만들어주는 것이다. AR은 Augmented Reality, 증강현실의 약자로 퓨전 현실이라고 불린다. AR은 컴퓨터 기술을 통해 가상의 정보를 현실 세계에 응용하고, 실제 환경과 가상 물체가 실시간으로 같은 화면이나 공간에 존재하게 된다. MR은 Mix Reality의 약자로 증강 현실 및 증강 가상을 포함한다. 이것은 현실과 가상의 세계를 통합하여 생기는 새로운 환경을 말한다. 이러한 새로운 환경에서는 물리와 디지털의 대상이 공존하고 상호작용한다. 편의를 위해 아래부터는 VR, AR, MR 체계를 가상현실 업종이라고 하겠다.

가상현실 업종의 프로젝트 제작에 있어 모두 3차원 환경을 구축해야 하는데, 가상현실 업종의 폭발적 발전과 전통 3D 애니메이션 제작자들이 가상현실 업종에 흡수되면서 주로 3D 미술 디자인 작업이 진행되었다. 그러나 가상현실 업종에 있어 제작의 핵심은 게임엔진 플랫폼(예를 들면 Unity 3D, Unreal 같은) 기술의 개발이다. 게임엔진은 게임제작에 우선적으로 필요한 그래픽과 논리적 게임 개발의 중간에서 가상현실 프로젝트 개발에 있어 프로젝트 제작에 풍부한 내용과 기능을 제공한다. 이러한 3D 애니메이션과 가상현실 업종이 서로 융합되는 과정에서 게임엔진이 3차원 그래픽을 만들어내는 편리함이 생긴다. 전통적 3D 애니메이션 제작 패턴에서는 3차원 그래픽에 매

번 렌더링 및 스크립트 작업 등 중복적 작업이 필요했기에 자본의 낭비가 심했다. 같은 식으로 3D그래픽을 만드는 데 있어, 게임엔진의 발전 추세는 기능의 집중과 빠른 속도의 렌더링이다. Unity 3D와 같은 게임엔진은 다양한 입자 시스템, 조명, 특수효과 등의 모듈이 모여 있을 뿐 아니라 대량으로 자원이 동시에 다양한 컴퓨터 언어 개발에 쓰여 지기에 다른 3차원 애니메이션 소프트웨어와 효율적 전환이 가능해진다. 빠른 렌더링의 능력에서 게임엔진은 최종 렌더링 효과를 실시간으로 보여주는 렌더링 패턴으로, 전통 3D애니메이션 제작자들이 지니고 있던 중복적 렌더링 작업에 대한 문제를 깨끗하게 해결하였다. 게임엔진과 컴퓨터 하드웨어의 발달로 게임엔진의 최신 타임라인 추적, HDR 기술, 가상변위 등의 효과는 고성능 디스플레이 카드를 통해 게임 엔진을 실행할 시, 실시간으로 영화와 동급 퀄리티의 화면 효과를 연산할 수 있다. 게임엔진은 실시간 렌더링 효과에서 지속적으로 혁신을 거듭하여 현재 전문적 3D애니메이션 소프트웨어 및 렌더링 기기에서 생성된 애니메이션 효과를 완벽하게 만들어 낼 수 있다.

그리하여 전통적 3D애니메이션 제작자들은 깊은 고민을 하기 시작하였는데, 만약 고효율의 렌더링, 실시간 조정 등 다양한 기능을 갖춘 게임엔진이 애니메이션 제작 도구로 사용된다면, 3D애니메이션 제작 시간을 줄이는 데에 엄청난 작용을 할 것이고 전통 3D애니메이션 제작 능력을 끌어올릴 수 있고, 애니메이션 산업이 발전할 수 있을 것이라고 생각하였다. 본 논문은 애니메이션 제작자들의 시각에서 게임엔진이 3D애니메이션 제작에서 가지는 우위를 깊이 있게 분석하고 미래의 3D애니메이션 제작 업계가 우수한 제작 플랫폼이나 합리적 제작 패턴을 가지는 데 도움이 되도록 의견을 제시하려 한다.

Ⅱ. 본론

1. 게임엔진의 작동 원리와 작업 흐름

게임엔진이 3D애니메이션 제작에 사용할 수 있는 콘텐츠를 더 잘 인지하기 위해서 우리는 먼저 게임엔진의 작동 원리와 프로세스를 먼저 알아보고 전통 3D애니메이션 제작 콘텐츠와의 비교를 통해 게임엔진이 제작한 3D애니메이션이 지닌 우위와 그 콘텐츠를 확인할 수 있다.

1.1 게임엔진의 작동 원리

게임엔진은 플랫폼이 기계에서 식별할 수 있는 특정 게임을 실행하도록 설계된 코드(명령) 모음으로, 가상현실 대화식 프로젝트 제작에 보편적으로 사용된다. 게임엔진은 하나의 엔진처럼 게임과 가상현실 작품의 작동을 제어한다. 게임엔진을 사용하여 완성된 프로젝트 작품은 엔진과 자원의 크게 2가지 부분으로 나눌 수 있다. 자원은 그림, 소리, 애니메이션 등의 부분을 포함하는데 하나의 공식을 예로 들면 프로젝트 작품 = 게임엔진(프로그램 코드) + 자원(그림, 소리, 애니메이션 등)의 공식이다. 게임

엔진은 프로젝트가 설계한 요구에 따라 프로그램 코드를 순서대로 사용하여 자원을 배분한다.

Unity 3D 게임엔진을 예로 들면, 하나의 게임엔진 프로젝트에는 미술과 프로그램 2가지의 부분을 포함하고 있다. 미술을 주로 3D 모형, 재질, 결(패치), 셰이더(착색기, Shader)와 애니메이션을 포함한다. 3D 모형, 소재, 결(패치), 애니메이션의 네 가지 부분은 주로 3D애니메이션 제작자가 자원 제작을 완성한 뒤 다시 게임엔진에 도입하는 형식이다. 셰이더(Shader)는 Unity 3D로부터 혹은 온라인 자원 상점에서 다운로드할 수 있으며 설계의 필요에 따라 셰이더랩(Shader Lab) 언어로 작성할 수도 있다. 프로그램에는 스크립트 언어, 사용자 그래픽 인터페이스, 프리 컷, 태그, 레이어, 물리 엔진, 입자 시스템, 카메라, 조명 시스템, 지형 시스템 및 배포를 포함한다. 프로그램의 주요 작업 원리는 각 모듈 자원을 Unity 3D 소프트웨어에서 스크립트 언어와 연계하여 최초의 설계 효과를 내고 최종적으로 배포하는 것이다.

1.2 게임엔진의 작업 흐름

게임엔진을 사용하여 제작한 프로젝트의 작업의 흐름은 전통 3D애니메이션 제작 공정과 마찬가지로 전기, 중기, 후기의 세 가지 단계로 나뉜다. 프로젝트 작품 제작의 주요 팀원은 기획 담당, 미술 담당, 프로그래머이다. 프로젝트 제작 전 단계는 프로젝트 기획과 전기의 설정이다. 프로젝트 기획은 크리에이티브 관리, 프로젝트 계획 수립, 시장 분석, 수요 분석, 팀 분업 등이다. 전기 설정이란 미술 스타일 설계와 전체적 구조 설계이다. 프로젝트 제작 중기 단계는 3D 모형 제작, 재질 제작, 결(패치) 제작, 애니메이션 제작, 전체 구조, 프로그래밍 인터랙티브 디자인, 조명 제작, 입자 특수 제작 등이다. 프로젝트 제작 중기 단계에서 대량의 미술 제작 콘텐츠가 전통 3D애니메이션 제작인원들에 의해 완성되었지만 기존 3D애니메이션 제작 방식과는 다소 차이가 있다. 프로젝트 후기의 단계는 플랫폼 발표와 테스트, 조정이 포함되는데 이것 역시 전통적 3D애니메이션 제작 시 후기 렌더링 방식과는 완전히 다르다.

전기, 중기, 후기 등 세 가지 단계에서 각각 전통적인 3D애니메이션 제작 프로세스와 게임엔진을 사용하여 제작한 프로젝트의 프로세스를 비교해보면 게임 엔진 제작 관련 작품의 전기, 중기, 후기가 균일하게 전통적 3D애니메이션 제작 프로세스와 동일한 내용을 가지고 있는 것을 찾을 수 있다. 그러나 게임엔진의 사용으로 프로그램 스크립트와 편집기의 사용은 게임엔진 제작 관련 프로젝트 작품에 유연성과 높은 효율성을 가져다주었다.

2. 게임엔진이 3D애니메이션 제작에서 가지는 우위

게임엔진의 작동 원리와 제작 프로세스를 살펴보았을 때, 우리는 게임엔진이 3D애니메이션 프로젝트 제작에 심분 활용될 수 있고, 전통 3D애니메이션 제작 패턴에 비해 자원, 플랫폼, 효율성 측면에서 우위가 있다는 것을 확인할 수 있었다.

2.1 자원 우위

게임엔진이 전통 게임 프로젝트 제작에 완전히 사용되는 것은 아직 널리 보편화된 상태가 아니다. 컴퓨터 하드웨어의 업그레이드와 가상현실 기술의 빠른 발전으로 인해 게임엔진은 하나의 새로운 모습으로 업계 종사자들 앞에 나타났다. 이것은 '양적인 변화가 질적인 변화를 꾀한다.'는 규율을 증명하는 셈이다. 하나의 기술이 대량의 이용자들에게 쓰일 때, 그 때가 새로운 전문 기술이 보편화되는 날인 것이다. 프로그래머 사고에 기반한 오픈 소스 개발 모델은 Unity 3D 게임엔진을 예로 들면, Unity 공식 홈페이지에서 대량의 우수한 자원을 공급하여 개발자들이 공부하고 사용할 수 있게끔 하고 있다. 게임엔진의 사용자는 다양한 경로를 통해 튜토리얼, 워크북, 플러그인, 자원 풀 등 더 많은 것들을 얻을 수 있기에 낯설고 어려워 보이는 기술과 명령을 많이 흡수할 수 있고 이로써 게임엔진이 3D애니메이션을 제작하는 기반이 되었다. 전통 애니메이션 제작은 자원 풀의 건설 측면에서 대다수가 여전히 애호가와 최상위 프로젝트 팀의 자체적 건설에 의존하고 있는 실상이다. 이렇게 밀폐된 자원 풀은 널리 알리고 보급할 방법이 없다. 게임엔진의 강력한 자원 풀은 콘텐츠가 풍부하고 출처 경로가 다양하여 사용자가 소스를 업로드 할 수도 있고, 무료나 지불 방식을 통해 다른 사용자가 사용할 수 있으며 모형, 재질, 애니메이션, 장면, 캐릭터, 프로그램 등을 포함한다. 게임엔진의 플러그인 풀도 나날이 완벽해지고 있는데, 예를 들면 Unity 3D의 Cinemachine 플러그인은 가상 카메라 시스템으로, 타임라인에 맞추어 경로를 포착하여 활동적이고 생생한 장면을 합성할 수 있으며, 영화 속의 전쟁과 자동차 레이싱 장면의 경우 이러한 시스템으로 촬영 비용과 시간을 크게 절약할 수 있다.

전통 3D애니메이션 소프트웨어인 MAYA, 3D Max의 소재, 빛, 카메라와 렌더링 시스템은 비교적 복잡하기에 사용자는 미술, 영상, 디지털, 컴퓨터 프로그램 및 물리, 광학 방면에 대한 지식에 밝아야 하며, 수많은 테스트를 통해 3D애니메이션에서 비교적 현실감 있는 조명 효과를 만들 수 있다. 게임 엔진은 강력한 글로벌 일루미네이션(Global Illumination), 앰비언트 어클루전(Ambient Occlusion), 셰이더(Shader)를 갖추고 있어 많은 성능 시험을 하지 않아도 이상적인 조명 효과를 낼 수 있으며 전통적 소프트웨어에 비해 지능적이고 사용하기 용이하다. 게임엔진은 대부분 전통 3D애니메이션 후기 합성 소프트웨어의 부분 기능을 가지기에 편리하게 실시간으로 빛과 색채 등의 작업을 조정할 수 있다.

전통적 3D애니메이션 제작 후기 부분은 후기 편집, 특수효과 등의 콘텐츠가 포함되어야 하고 3D애니메이션 소프트웨어 자체가 렌더링에 있어 제한이 있기에 후기 특수효과는 2차 첨가 방식을 사용하여 진행하는데 그 효과의 결과는 장담하기 어려웠다. 예를 들어, 우수한 애니메이션의 특수 효과가 모두 장기간의 수정 등을 거친 후 실현되는데 이러한 특수효과 소재는 채집, 제작, 조절에 있어 더 많은 제작비용을 사용하게 된다. 게임엔진 기술을 사용하면 입자 시스템을 사용하여 후기 특수효과를 제작할 수 있고 개발자의 예상에 부합하도록 후기 특수효과를 만든다. 게임엔진에서 입자 발사기의 매개변수, 입자 치수, 색상, 수량, 분포 특징, 팝업 속도 등 기초 숫자를 변경

할 시, 다양한 시각적 애니메이션 특수효과를 실시간 프레젠테이션으로 확인할 수 있다. 현재 버전의 게임엔진에 포함된 다양한 특수효과 플러그인은 대부분의 전통적 3D애니메이션 제작 수요를 충분히 감당할 수 있고 사용에 따라 다양한 제어도 가능하다.

2.2 플랫폼 우위

Unity 3D 게임 엔진의 경우 Unity의 실시간 3D 개발 플랫폼은 윈도우나 맥, 리눅스 등 운영체제에 적용 가능하여 미술사, 디자이너, 개발자가 공동으로 놀라운 인터랙티브 체험을 만들어낼 수 있다. 이 엔진은 창의적 의견의 중심이며 사용자가 개발 주기 중 빠른 편집과 교체가 가능하도록 도와주며, Unity 편집기에서 2D, 3D 장면, 애니메이션이나 영화 등을 제작할 수 있으며, 실시간으로 프로젝트 작품을 미리 볼 수 있다. 이 게임엔진을 통해 제작된 프로젝트 작품은 업계가 어떻게 발전하고 개발자의 비전이 어떻게 변하는가에 영향을 받지 않는다. 콘텐츠를 한번 만들어 놓으면, 주요 AR, VR, 모바일, 데스크톱, 게임 호스트 컴퓨터, 인터넷, TV 플랫폼에 모두 배치되어 각 미디어 시청자를 사로잡는다. Unity 3D 게임엔진이 확장할 수 있는 플랫폼은 다음과 같다. iOS, Android, Windows Phone, Tizen, Windows, Windows Store Apps, Mac, Linux/Steam OS, WebGL, PlayStation4, PlayStation Vita, Xbox One, Xbox 360, Wii U, Nintendo 3DS, Oculus Rift, Google Cardboard, Steam VR, PlayStation VR, Gear VR, Microsoft Hololens, Android TV, Samsung SMART TV, tvOS가 포함된다. 즉 게임엔진을 이용해 콘텐츠를 한 번 만들면, 각 플랫폼마다 사용할 수 있다는 것이다.

게임엔진의 플랫폼 전체를 아우르는 기술력은 전통적 3D애니메이션 제작 패러다임에도 새로운 아이디어와 물결을 제시하였다. 글로벌 문화 IP가 만들어내는 환경 속에서 갈수록 많은 콘텐츠들이 만화, 애니메이션, 게임 등 다양한 표현 형식으로 만들어지고 있다. 3D애니메이션과 게임은 이미 하나의 산업 사슬에 놓여 있기에 떼어놓을 수 없는 중요한 매개체가 되어가고 있다. 전통 3D애니메이션 제작이 3D 게임을 위해 서라면 3D 게임에서는 3D애니메이션을 사용하여 만들어낸 모형 소스, 소재 자원 등의 파일의 일부만 이용할 수 있다. 그러나 게임엔진을 사용하여 3D애니메이션을 제작하면 놓치는 것 없이 3D 게임 개발로 전환이 가능하고 같은 자원이 여러 번 프로그램 개발에 투입되므로 제작비용이 절감된다. 같은 방식으로 3D 게임 개발 소스의 설계를 통해 3D애니메이션 제작을 진행할 수도 있다.

애니메이션 제작을 놓고 보면, 관객은 시각과 청각 상으로 영화의 진실과 자극을 느낄 수 있을 뿐, 전체 애니메이션 영화 제작 과정에 참여하는 것은 불가능한 일이다. 그러나 시각 제작기술의 혁신으로 시청자가 더 이상 수동적 수용에 머물러 있는 것이 아니라 자발적 참여를 희망하는 시기가 도래했다. 엔딩이 여럿인 설정의 영화라면 관객들 역시 스토리의 흐름과 그 변화에 참여하고 싶어 한다. 이러한 구조는 3D 게임의 설계와 유사하다. 게임엔진 기술은 대중의 참여가 가능하다. 예를 들어 주인공이 어떤

위험한 습격을 당했을 때 관객이 영화관에서 소리를 지르거나 팔을 흔들게 된다면, 영화관이 미리 설치해놓은 사운드 제어와 동작 감지 장치를 바꾸어 영화의 설정을 최적화하여 주인공이 위험을 피하도록 하고 그렇지 않으면 비극적 결말을 맞게 할 수 있다는 것이다. 게임엔진 기술을 활용하여 대중의 다중적 감각 체험을 구현하고 영화 상영에 접목하여 관객의 경험을 끌어올릴 수 있는 것이다. 이러한 인터랙티브 디자인은 모두 게임엔진의 강력한 플랫폼 우위에서 비롯되었으며 전통적 3D애니메이션 제작으로는 달성하기 어려운 것이다.

2.3 효율성 우위

게임엔진은 앞서 제시한 자원 풀과 플랫폼 호환성의 활용 외에도 3D애니메이션 프로젝트 제작에 있어 효율성의 차이는 주로 실시간 렌더링 기술에서 나타난다. 실시간 렌더링(Real-Time Rendering)이란 컴퓨터 연산을 통하여 영상을 실시간으로 계산해 출력하는 것으로 '내가 보는 것이 내가 갖는 것이다'고 표현할 수 있다. 일반적 3D 게임은 모두 게임엔진 최적화를 통해 실시간 렌더링을 진행한다. 2002년 이후, 컴퓨터 하드웨어 기술의 폭발적인 발전으로 실시간 렌더링의 능력 또한 더욱 더 진짜와 같아졌고 현 단계에서는 가상현실 기술이 발전하는 환경에서 오늘날의 게임엔진 기술은 전문 3D애니메이션 소프트웨어를 사용하여 렌더링하는 것과 같은 효과를 충분히 얻을 수 있다. 실시간 렌더링 기술의 사용은 제작의 기간을 줄일 수 있고 제작비용을 줄일 수 있다. 만약 픽사 애니메이션의 툴에는 게임엔진과 흡사한 렌더링 시스템이 있다. 이 시스템은 애니메이션 예술가들이 미리 3D애니메이션의 모든 부분을 확인할 수 있도록 하여 문제를 미리 발견하고 예술과 기술적 측면에서 실시간으로 해결하며, 전체적 제작 시간과 비용을 절감하여 영화 상영의 스케줄을 차질 없이 소화할 수 있게 도와준다. 또 다시 예를 들면, 영화 <아바타> 제작에서 Autodesk가 개발한 게임엔진과 흡사한 실시간 시스템이 대량 사용되었는데, 제작자들은 가상 카메라를 통해 3D캐릭터, 장면, 애니메이션 등을 실시간으로 살펴볼 수 있었다. 전통적 방법을 사용하여 3D애니메이션을 제작할 시에는 렌더팜(Render Farm)을 이용하여 레이어에서 시퀀스 프레임을 렌더링하는 데 많은 시간을 소비해야만 했다. 예를 들면 <슈렉>의 렌더링 작업처럼, 300개 이상의 HP 그래픽 워크스테이션으로 구성된 렌더링 팜을 사용하여 3D애니메이션을 조정하고 수정해야 한다면 이전의 콘텐츠를 다시 렌더링 해야 하므로 대량의 시간과 제작비가 낭비된다. 컴퓨터 하드웨어와 시간의 비용은 전통 3D애니메이션 제작에 있어 필수적으로 맞닥뜨리는 어려움이었으며 이는 전통적 3D애니메이션 종사자들이 계속해서 새로운 기술을 모색해 온 원동력이기도 하였다.

실시간 렌더링은 이 같은 문제점을 완벽히 해결할 수 있는 장점을 지니고 있다. 동시에 대량의 데이터 연산을 진행할 때, 게임엔진은 비교적 순조롭게 처리가 가능하다. 예를 들면, 대형 생태계 시스템이나 전쟁 장면의 대형 군집 애니메이션일 경우 게임엔진의 특수 프로그램 코드로 설계를 하면 개체 애니메이션의 중복 제거를 효과적으로 피할 수 있다. 하나의 랜덤 함수의 수치만 설정하더라도 복제가 가능하기에 서로

다른 효과를 내는 군집 애니메이션 효과가 크다. 전통 3D애니메이션 제작 소프트웨어에 비해, 게임엔진 기술은 자원을 분배할 때 강력한 데이터 정보 최적화 능력으로 게임엔진을 플랫폼으로 한 제작이 현실화되고, 미래 3D애니메이션 제작에 있어 하나의 새로운 선택지가 될 수 있다.

Ⅲ. 결론

본 논문은 전통적 3D애니메이션 제작자들의 시각에서 분석한 결과 게임엔진 기술이 3D애니메이션 제작 중 가지는 명백한 응용적 우위, 3D애니메이션 제작 시간과 비용을 절감을 확인하였다. 현재 엔진 기술을 사용하여 제작한 3D애니메이션은 초기 발전 단계에 있으며 관련 기술자들은 엔진의 내포된 구조를 더 연구하여 게임엔진 기술이 3D애니메이션 제작에 있어 충분히 사용될 수 있도록 해야 한다. 현재 단계에서 게임엔진을 사용한 3D애니메이션 제작 프로세스는 다음과 같다.

(1) 전통 3D애니메이션 소프트웨어, 예를 들어 3D Max나 Maya 등의 소프트웨어로 3D모델링을 하는 동시에 프로젝트의 수요와 걸맞는 게임엔진 상점의 기존 모델 리소스를 사용하거나 게임엔진의 지형 시스템을 사용하여 3D애니메이션 장면을 만든다.

(2) 전통적 3D애니메이션 소프트웨어를 사용하여 UV를 분석 및 배포하고, 패치를 제작하는 동시에 프로젝트의 수요에 맞게 게임엔진 상점에서 현존하는 재질 자원을 사용할 수도 있으며 게임 엔진의 플러그인을 사용하여 이 절차를 완성할 수 있다.

(3) 전통 3D애니메이션 소프트웨어를 사용, 3D애니메이션 캐릭터 골격 시스템을 설정하여 컨트롤러를 제작하고 바인딩, 스킨 만들기, Paint Skin Weights를 진행하며 게임엔진의 플러그인을 사용하여 골격 설정을 완성할 수 있다.

(4) 전통적 3D애니메이션 소프트웨어를 통해 애니메이션을 제작하는 동시에 게임 엔진 프로그래밍을 통해 낮은 정밀도의 클러스터 애니메이션 효과를 완성할 수 있다.

(5) 전통적 3D애니메이션 소프트웨어를 활용, 조명과 입자 특수효과를 제작하는 동시에 게임엔진의 조명과 입자 특수효과를 설정하여 편리하게 실시간 효과를 볼 수 있다.

(6) 전통 3D애니메이션 소프트웨어를 통해 애니메이션의 시퀀스 다이어그램의 렌더링을 완성할 수 있으며 게임엔진으로 실시간 렌더링이 가능하기에 영상 출력 플러그인이 애니메이션 제작을 이끌어간다.

주요 3D애니메이션 제작자들은 세밀한 인증으로 게임엔진 발굴의 장점을 찾을 수 있으며 게임엔진은 3D애니메이션 제작에 더 많은 도움을 줄 것이다.

미래에는 게임엔진이 3D애니메이션 제작에 적합한지 여부를 떠나, 애니메이션을 엔진의 기초에 맞춰 실시간 렌더링이 가능하고 지능화된 3D애니메이션 세트를 개발하는 것이 이미 다가올 미래, 3D애니메이션 영화 제작의 트렌드가 되었다. 컴퓨터 그래픽 소프트웨어 회사인 Autodesk는 강력한 실시간 렌더링 기술을 가진 게임엔진 Stingray를 발표하여 Maya와 3D Max와 연결되게 하였다. Maya는 현재 하드웨어의

실시간 디스플레이 효과 기능을 보완하는 Viewport를 업그레이드하고 있다. 저명한 렌더링 소프트웨어 Vray 역시 실시간 렌더링 기능을 보완하고 있다. 이러한 예시들로 우리는 3D애니메이션의 향후 발전 방향을 가늠할 수 있다. 미래 3D애니메이션 영화는 게임엔진을 사용하거나 미래의 3D애니메이션 제작 소프트웨어가 매우 강력한 게임 엔진의 실시간 렌더링 기능을 가지는 것은 이미 하나의 추세가 되었다. 기술의 발전에 따라 게임엔진의 응용은 더 많은 3D애니메이션 제작 프로세스에 참여할 수 있으며 렌더링 결과의 현실감은 더 높아질 것이고 소프트웨어 간 호환성도 더 좋아질 것이라 확신한다.

참고문헌

- 김현, 김민수 (2013). 원화에서 게임엔진까지 거침없는 3D 캐릭터 제작 프로젝트 . 이재현 (2019). 절대강좌! 유니티VR/AR.
- 윤갑용, 박해리(2018). 4차 산업혁명을 통한 영화의 미래지향적 정향성 연기에술 연구, 13. p155-167.
- 이준수 (2017). 가상현실에서 효과적인 3차원 영상 연출을 위한 연구. 만화애니메이션 연구, 47. p1-29.
- 夏立伟. (2018). 使用游戏引擎制作三维动画的利弊分析. 当代电影 , 08. p168-170.
- 张庆 (2018). 引擎动画制作优势探析. 大众文艺. 04. p124-125.
- 周同尧 (2019). 游戏引擎技术下的三维动画制作研究. 信息： 技术与应用 , 11. p102-103.

트랜스 아이덴티티 개념으로 본 게임 스토리텔링 연구 : <헬블레이드: 세누아의 희생>에서의 모험의 의미

장함교(세종대학교)

초록

닌자 시어리의 IP 게임인 <헬블레이드: 세누아의 희생(Hellblade : Senua's Sacrifice)>(2017)은 인간 내면의 복잡한 심리 변화를 다룬 어드벤처 게임이다. 이 게임은 다양한 시청각 효과를 동원해 플레이어가 감각을 통해 캐릭터와 동일시를 이룩하는 데 매우 훌륭한 성과를 거둠으로써 적지 않은 마니아 팬덤을 형성하였다. 어드벤처라는 장르에서 확인되는 것처럼 이 게임의 공감각적 동일시는 캐릭터의 모험이라는 스토리텔링과 불가분의 관련을 맺는다. 더욱이 그 모험이 외부 세계의 적과 싸우는 과정이 아니라, 과거를 극복하고 새로운 자기를 받아들이는 자기실현(Selbstverwirklichung)의 과정이라는 점에서, 게임은 캐릭터 뿐 아니라 플레이어의 정체성 변화에도 불가피한 영향을 미치는 것으로 파악된다. 이에 본고에서는 트랜스 아이덴티티라는 비교적 새로운 비평 개념을 적용해 <헬블레이드: 세누아의 희생>의 스토리를 분석하고, 게임의 캐릭터가 이끌어가는 하나의 이야기가 어떤 방식의 스토리텔링을 통해 플레이어를 끌어들이게 되는지 확인하고자 한다.

트랜스 아이덴티티 개념은 동시대의 대중이 환호하는 이야기들이 대부분 정체성 전환의 과정을 경험하는 캐릭터를 중심으로 한 스토리텔링이라는 전제에서 출발한다. 또한 트랜스 아이덴티티 개념에 의한 비평은 캐릭터의 정체성 전환이 어떻게 이루어지느냐-역전, 전치, 횡단이라는 서로 다른 유형-에 따라 스토리텔링의 서로 다른 방향성을 파악하며, 기존의 가치중심적 평가와는 다른 관점에서 스토리텔링을 객관적으로 분석해낼 수 있다는 장점을 지닌다. 이는 발신자의 일방적 메시지 전달이 아니라 발신자와 수신자 사이의 상호작용성이 중시되는 게임 스토리텔링 비평에 특히 유용한 개념이라고 할 것이다. 이에 본고는 심리 어드벤처 게임 <헬블레이드: 세누아의 희생>의 스토리텔링을 트랜스 아이덴티티 개념에 따라 분석하고, 캐릭터의 행동에 따라 변화하는 스토리가 플레이어의 선택과 심리에 어떠한 변화를 일으킬 수 있는지, 그

스토리텔링의 정향성을 확인하고자 하였다.

키워드 : <헬블레이드: 세누아의 희생>, 자기실현, 트랜스아이덴티티, 역전, 전치, 횡단

I. 서론

II. 트랜스 아이덴티티와 게임 스토리텔링

- 1) 트랜스 아이덴티티 개념과 유형
- 2) 트랜스 아이덴티티 유형과 게임 스토리텔링

III. 게임 <헬블레이드: 세누아의 희생>과 트랜스 아이덴티티

- 1) 심리 어드벤처 게임 <헬블레이드: 세누아의 희생>과 플레이어의 경험

게임은 다음과 같은 경고로 시작한다. “이 게임은 정신증의 내용에 대한 표현을 포함한다. 이러한 표현 방식과 묘사는 정신증을 가진 사람과 정신병 전문가의 제안과 고증을 거쳤다. 그 가운데 어떤 묘사는 동일한 경력을 가졌던 사람들에게 불안을 야기할 수 있다. 만약 더 많은 정신병이나 정신 건강 장애와 관련된 더 많은 내용을 찾아보고자 한다면 홈페이지를 방문하기 바란다(www.hellbladehelp.info). 이 게임은 폭력적인 장면을 포함하고 있으며, 플레이어를 불편하게 만들 수 있다.” 그 다음 화면에는 “이어폰을 착용할 경우 게임의 효과가 훨씬 뛰어나며, 전방위 입체 음향 효과를 느낄 수 있다”라는 설명이 제시된다. 이 두 가지 설명은 이 게임이 정신증 요소를 체험하게 하기 위해 디자인 측면에서 시청각 효과를 중시했다는 사실을 확인시켜준다. 이처럼 이어폰을 착용하는 게임 플레이 방식은 외부 세계와의 차단을 강화시키며, 플레이어가 게임이 제시하는 캐릭터의 심리적 모험에 몰입할 수 있도록 도와주는 효과를 목적한다.

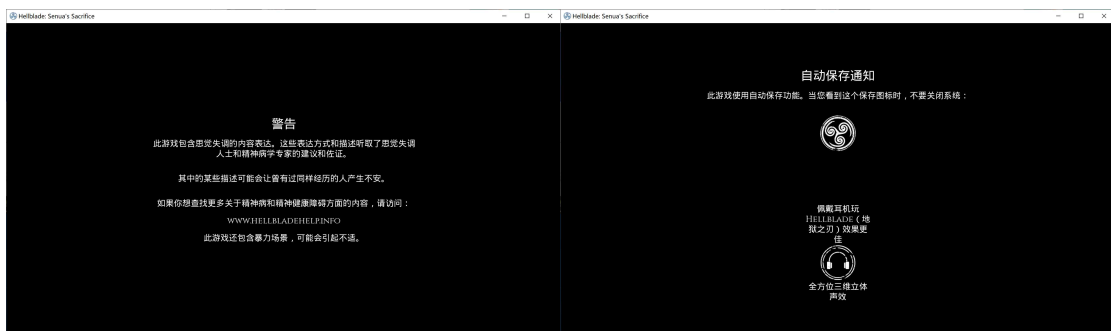


그림 50. 게임 스타팅 화면의 공지 내용

게임의 메인 화면으로 들어가서 ‘새로운 게임 시작’을 선택하면, 첫 번째 애니메이션에서 주인공 캐릭터 세누아(이하 ‘세누아’)는 배의 뒤쪽 고물에 잘려진 머리 하나

를 매달고 배를 저어 깊은 어둠 속으로 모험의 여정을 떠난다. 이때 어떤 여성의 목소리가 들려온다. 동시에 여러 방향에서 여러 여성의 목소리로 귓속말과도 같은 소리들이 들린다. 어떤 것은 서로 대화를 하는 것 같고, 어떤 것은 플레이어에게 말을 걸어오는 것 같다. 예를 들어, “저 머리가 호흡을 하는구나!” “저들이 널 보고 있어. 느낄 수 있겠어?” “어서 돌아 와! 돌아 와!” 등이다. 플레이어는 이때 게임으로 진입하는 긴장감과 한치 앞을 알 수 없다는 느낌을 강하게 받는다. 곁에서 들리는 여성의 목소리는 플레이어에게 ‘세누아’가 안개의 땅-북쪽 사람들이 헬(Hell)⁵⁷⁾이라고 부르는 지역으로 들어섰다는 사실을 알려준다.



그림 51. 배를 저어 안개의 땅으로 들어서는 세누아

세누아가 안개 속으로 점점 더 깊숙이 들어감에 따라 한차례 길을 잃을 정도로 짙은 안개를 통과하는 동안 주위는 온통 시커먼 시체들로 가득 차 있다. 어떤 시체들은 호숫가에 매달려 있고 어떤 시체들은 말뚝에 박혀 있다. 귓가에 들리는 목소리들은 플레이어에게 세누아의 모험을 이끌어가는 것은 용기가 아니라 깊은 곳에 숨겨진 두려움이라고 나직이 속삭인다. (세누아가 절대 영웅의 광휘를 쓴 용사는 아니라는 것이다.) 세누아가 물에다 배를 대면 귓가의 목소리는 다시 말한다. “그녀는 아주 두렵다. 그녀는 돌아가고 싶다.” “아직은 배에 앉아 돌아가는 것이 가능하다. 아무도 별다른 말을 하지 않는다. 아무도 알지.....” 그런 뒤에 플레이어는 갑작스럽게 세누아의 시야를 확인하게 된다. 마치 플레이어가 세누아에게 돌아가라고 권하는 목소리가 된 것 같은 느낌이다. 세누아는 말도 없이 앞으로 나아가다가 말에 나무도막이 걸리자 차서 치워버린다. 나룻배는 물을 따라 흘러가 버리는데, 마

57) 헬(Hel)이라는 지명은 『고 에다』 및 『신 에다』에 보이며 헬하임(Helheim) 또는 니플하임(Niflheim, 어둠의 세계 또는 안개의 세계)이라고도 한다. 노르드 신화에서 트릭스터인 로키의 딸이자 망자들의 세계를 지배하는 여신 헬의 세계이다.

치 세누아의 돌아오지 못할 여행을 암시하는 것 같다.

이때 세누아는 지도 위에서 이동하기 시작한다. 또 다른 남성의 목소리가 끼어들면서 세누아의 전진을 돕는다. 이 남자 목소리는 이후 매우 중요한 역할을 하는 캐릭터-드루스-이다. 헬로 가는 과정에서는 비밀을 풀어야만 한다. 봉인된 문을 열고 수수께끼를 해결하는 과정에서는 착각을 이용하는데, 장면 중에서 부적의 형상과 같은 문양을 찾아내야 한다. 예를 들어, 뒤집힌 문양 같은 것 같은 각도에서 중복되게 나타나는 형상 등이다. 드루스는 세누아에게 다른 사람들은 알아보지 못하는 형상을 알아볼 수 있는 ‘하늘의 눈’(Inner eye)이 있다는 사실, 그녀에게 내재하는 천부적 재능이 있다는 사실을 알려준다. (사실 ‘하늘의 눈’은 정신증 환자로서 세누아가 보는 환시와 관련 있으며, 세누아가 어릴 때부터 자신이 다른 사람들과 다르며 ‘정상이 아니’라고 느끼기 시작한 원인이었다.)

커다란 문을 통과한 세누와는 한참동안 동굴을 지난 뒤 세 개의 자물쇠가 걸린 대문 앞에 도착한다. 나직한 여성의 목소리는 플레이어에게 이 문이 헬하임으로 통하며 문 뒤에는 명계의 여신 헬(사람의 형상을 하고 있지만 반쯤은 썩어 들어가는 형상)⁵⁸⁾이 있다고 말해 준다.



그림 52. ‘하늘의 눈’을 이용해 봉인된 문을 여는 장면

이때 세누아는 문을 밀어보지만 열리지 않는다는 것을 발견하고 여신에게 기도를 올리며 그녀에게 ‘그’(죽은 연인인 딜리온)의 영혼을 돌려달라고 간청한다. 플레이어가 무슨 일이 벌어지고 있는 것인가 생각하고 있는 동안 세누아의 뒤에서 첫 번째로 싸워 물리쳐야 하는 괴물이 나타난다. 그러나 이 전투에서 세누아는 승리를 거둘 수 없다. 그녀는 찢어지는 듯한 비명을 내지르며 기어서 일어나지만, 온몸이 썩어문드러지고 동공이 확대되면서 세누아는 첫 번째로 죽게 된다. 그리고 세누아의 시체로부터 카메라의 초점이 뒤로 빠져나가면 뒤쪽에는 자신의 죽음을 지켜보고 있는 그녀의 영혼이 서 있다. 그때 다음과 같은 소리가 들려온다. “가장 어려운 전투는 마음속의 전투이다. 싸울 때마다 몸 안에 있는 어둠과 부패의 기운이 늘어

58) 노르딕 신화의 여신 헬(Hel)은 헬라(Hela)라고도 불리며 로키의 딸이다. 반신은 아름답지만, 반신은 추한 모습을 하고 있다. 반은 노파이고 반은 소녀라는 설, 반은 미녀이지만 반은 썩어 문드러진 시체 또는 백골이라는 설, 그냥 평범하게 흑백으로 나뉜다는 설도 있다. 일설에는 원래 정상적인 모습이었는데 오딘이 헬을 니플헤임으로 집어던져서 몸이 땅에 부딪친 결과 절반이 땅가져 이런 외양을 가지게 되었다고 한다.

나고 그녀의 영혼을 잠식할 것이다.” 이는 플레이어의 거듭되는 사망에 한계가 있다는 사실을 가리킨다. 만약 정해진 수 이상의 사망이 일어난다면, 진짜 실패로 이어질 것이다-게임의 진도가 완전히 리셋될 수도 있다는 사실을 암시한다. 이러한 설정은 플레이어에게 몰입감을 심어주고 캐릭터의 죽음에 대한 공포를 느끼게 만든다. 실제로는 게임이 리셋되지 않는다. 그러나 이러한 정보는 게임 마케팅 기간에 누리꾼 사이에서 ‘유언비어’의 형식으로 나타났다. 그래서 수많은 플레이어들은 게임을 하면서 사망 제한의 룰을 믿어 의심치 않았다.

첫 번째 죽음을 경험하고 나서 캐릭터의 표정에는 두려움이 떠오르지만 곧 사라지고 다시 결연해진다. 그녀는 눈살을 찌푸린 채 이 사망의 문을 지나가기로 마음먹는다. 드루스의 목소리가 세누아에게 지시를 내린다. 이 문을 통과하려면 반드시 마주 보고 있는 두 개의 다른 문에서 그 문들을 지키는 사망의 문의 여러 신-서트 서트와 환영의 신 발라븐을 물리쳐야만 한다.

“발라븐은 예언가의 시조이자 까마귀의 조상이고, 환영의 힘으로 그들의 시체를 포획하고 향유하는 자.” 환영 속에는 발라븐에게로 가는 길이 숨어 있다. 그래서 발라븐을 통과하는 과정에서 게임은 환영을 통해 수많은 수수께끼를 풀도록 디자인되었다. 수수께끼를 푸는 방식은 환영의 문을 통과하는 세누아가 서로 다른 장면을 보고 보았던 장면들을 조합해 달라진 점들을 찾아내는 방식을 취한다. 발라븐으로 가는 과정 중 세누아는 여러 곳에서 환영의 문과 ‘하늘의 눈’을 이용해 풀어야만 하는 봉인된 문들을 지난다. 여기서는 환시와 착시의 여러 요소들이 배치되어 있다.

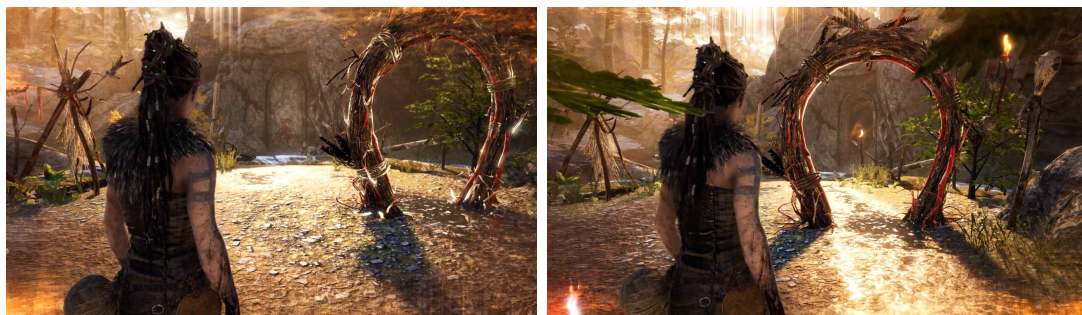


그림 53. 환영을 이용해 수수께끼를 푸는 장면

모든 수수께끼를 다 풀고 발라븐의 거소에 봉인된 마지막 문을 열면 화면은 순간 새카만 어둠으로 이어진다. 이후 플레이어는 세누아가 바닥에 엎드려 있는 모습을 보게 되며 얼굴에만 약간의 빛이 떠도는 느낌을 받는다. 그녀는 바들바들 몸을 떨고 있으며 그 뒤에서는 검은 그림자가 움직이고 있다. 플레이어는 세누아가 어떤 괴물에게 뜯어 먹히고 있다는 사실을 알게 된다. 그에 따라 세누아의 정신도 서서히 흩어져간다. 이 순간 세누아는 두 번째 죽음을 경험한다. 이때 그녀는 싸움 중

에 새로운 스킬을 획득한다. 거울을 이용해서 시간을 감속시키고 전투 중에 자신 이외에 공간에 있는 다른 괴물들의 움직임을 일정 속도로 느리게 할 수 있는 기술이다. 이 스킬 디자인은 플레이어가 전투 중에 느끼는 가상현실의 실감을 높이는 효과가 있다. 세누아가 환영의 신 발라브를 물리쳤다는 사실은 그녀가 ‘환영’을 물리쳤다는 것을 의미한다.

이후 세누와는 돌아가는 길에 어머니 형상의 석상을 만난다. ‘어머니’는 그녀에게 어머니 자신이 세누아와 마찬가지로 정신증을 앓고 있었다는 사실을 알려준다.



그림 54. 세누아의 어머니(석상)

세누아는 불의 신 서트의 문으로 들어간다. 이때 문제 해결 방법으로는 ‘하늘의 눈’이 보는 환시를 이용해서 봉인을 푸는 것 외에도 ‘불의 제사’를 늘리는 것이 있다. 장면은 불바다의 환영으로 전환되며 가는 곳마다 검게 타오르는 시체가 눈에 들어온다. 플레이어는 세누아가 정해진 시간 안에 적절한 지름길을 찾아 빨리 불바다를 통과하도록 조작해야만 한다. 이때 플레이어는 한층 더 긴장된 정서 상태로 접어든다. 이러한 긴장은 아마도 인류가 느끼는 통제할 수 없는 불에 대한 공포에 근원을 두고 있을 것이다.

불의 신 서트의 거소에 다다른 세누아는 세 번째 죽음을 경험한다-불타서 새카만 숯덩이로 변하는 것이다. 이 죽음을 통과하면서 세누아는 마침내 결연하게 다짐한다. “이것은 나의 전쟁이다. 나는 모름지기 홀로 마주해야 한다. 이곳을 떠나야 한다.” (플래시백으로 이는 원래 세누아가 딜리온을 떠나 혼자 숲 속 깊은 곳으로 가서 자기 마음속의 어둠-‘정신증’을 이겨보려고 할 때 했던 말이다. 그리고 이 때 그녀는 딜리온에게 어둠과 싸워 이긴 뒤 딜리온 곁으로 돌아오겠노라고 말했었다.) 세누아는 다시 자리에서 일어나 불의 신 서트를 쓰러뜨린다. (불의 제사는 사실 그녀의 마음속 깊은 곳에 숨겨진 가장 큰 두려움을 자극한다. 그녀의 어머니는 정신 분열을 앓다가 아버지와 부족 사람들에게 저주를 받아 결국 아버지가 시행한 화형으로 목숨을 잃는다. 세누아는 어머니의 죽음을 목격하고 정신증이 발작했다.)



그림 55. 불의 신을 봉인하는 불바다

환영의 신과 불의 신으로부터 승리를 거두고 세 차례의 죽음을 경험한 세누아는 헬로 향하는 문을 열어젖힌다. 이때 스토리를 담고 있는 애니메이션이 플레이되면서 플레이어에게 세누아가 이 모험을 시작한 이유를 말해준다. 이때 세누아의 표정은 원한과 분노로 그득 차 복수를 다짐하는 결연함을 보여준다.

이 애니메이션은 또 우리에게 세누아가 복수를 결심하기는 했어도 딜리온이 죽은 뒤 그녀의 마음이 또 한 차례 어둠에 잠식되었다는 사실을 알려준다. 그녀는 두려움에 길을 잃고 헤매며 악몽에 시달려 거의 스스로 목숨을 끊을 지경에 이른다. 이때 구사일생으로 겨우 목숨을 건진 세[누아는 딜리온의 영혼이 그녀의 정신을 위로하고 인도하는 데 힘입어 그들 두 사람이 맨 처음 만났던 곳-커다란 나무 아래로 가게 된다. 이것은 게임에서 등장하는 최초의 컬러풀한 화면이다. 이 장면에서 세누아와 딜리온의 사랑은 빛과 따스함, 아름다움으로 가득 차 있다. 이때 플레이어의 마음도 처음으로 두려움과 억압에서 풀려나 이 아늑아늑하고 선명한 색채를 감상하게 된다. 그러나 아름다운 기억은 너무도 짧고 카메라가 회전하면서 세누아가 다시 바라보게 되는 것은 참혹한 장면이다. 커다란 나무는 가지마다 한 가득 시체들을 매단 채 무섭게 타오르는 불길 속에 서 있다. 여기서 빛과 어둠, 삶과 죽음, 아름다움과 추함의 대비는 이러한 갈등과 충동을 이용해 세누아와 플레이어가 느끼는 심리적 자극을 정점까지 밀어올린다. 세누아는 스스로 목숨을 끊으려는 짧은 생각을 버리고 반드시 딜리온을 구하겠다고, 헬에서 딜리온의 영혼을 찾아 부활시키겠다고 다짐한다. 이제 플레이어는 더 이상 혼동을 일으키지 않고 세누아의 이 모험이 지니는 목적을 분명히 알게 된다.

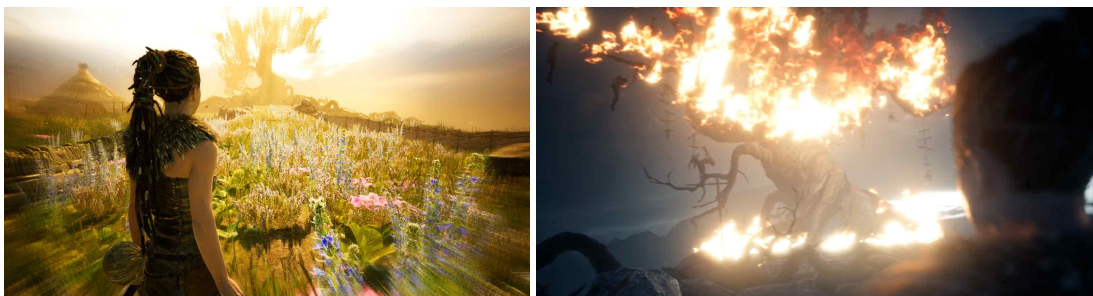


그림 56. 딜리온과 만났던 곳-큰 나무 아래

딜리온의 영혼은 세누아를 데리고 큰 나무 안으로 들어간다. 세누아는 그 곳에서 숨겨져 있던 신검 그램(Gram)을 발견한다. 그러나 그램을 뽑기 위해서는 먼저 오딘이 제시하는 네 가지 시험을 통과해야만 한다.

첫 번째 시험에서 세누아는 지하실의 미궁을 빠져나가 자신의 부친과 대면한다. 여기서 그녀가 자신의 연인과 함께 살기 위해 아버지를 떠났을 때의 대화가 재현된다. 아버지는 세누아에게 말한다. “아무도 구할 수 없다. 오직 신만이 구할 수 있을 뿐이다.” (아버지는 어려서부터 세누아의 행동을 제약했고, 세누아가 어둠의 저주에 걸렸다고 말해왔다. 이 때문에 세누아는 어려서부터 자신을 비하하고 부정해왔다. 그녀를 약하게 만든 원인이라고도 할 수 있다. 그러나 딜리온은 그녀에게 처음으로 아버지의 권위를 부정하고 그에게 저항할 수 있는 용기를 주었다.)

두 번째 시험에서 세누아는 딜리온이 그녀에게 주었던 격려와 인정을 떠올린다. “만약 누군가 어둠을 무서워한다면, 우리가 그들의 빛을 빼앗아야만 하는 걸까?” “당신이 볼 수 있는 아름다운 세계를 포기하려고 하는 것은 오직 악몽에서 벗어나기 위함이야?” “아마도 그것은 당신에게 주어진 천부적 재능에 대한 대가일 거야. 그런 천부적 재능은 내가 보기에는 당신에게만 있는 거라고. 내가 사랑하는 사람의 또 다른 면이지.” 딜리온은 세누아의 삶에서 유일하게 그녀의 정신증을 정확하게 보아 준 사람이었다. 그는 세누아를 사랑하고 격려했으며 그녀의 삶에서 유일하게 그 내면의 어둠에 한 줄기 빛을 비춰주었다.

세 번째 시험에서 세누아가 있는 곳은 전염병이 만연한 마을이다. 사방에는 전염병으로 죽은 썩은 시체들이 널려있다. 여기에는 또 괴물이 쫓아오는 미궁이 있어서 플레이어에게 한층 더 강력한 긴박한 스릴을 안겨준다. 뒤쪽의 스토리에서 알 수 있는 것처럼, 부족 사람들은 이 전염병이 세누아에게서 비롯된 것이라고 비난한다. 세누아는 이때 스스로를 의심하게 된다. “어쩌면 아버지가 옳았을지도 몰라.....” 딜리온은 세누아에게 그녀가 괴물이 아니며 저주에 걸린 것도 아니라고 말해 준다. 그는 그녀가 정확하게 스스로를 인식하고 어둠에서 빠져나올 수 있기를 바란다. 모든 사람들이 그녀가 괴물이 아니라는 사실을 알 수 있기를 바란 것이다.

네 번째 시험은 거의 모든 장면에서 어둠 속에 잠긴 것처럼 보인다. 플레이어는 청각에 의지해서만 위치를 판단할 수 있으며, 그 중에서도 아주 어두운 곳이 있어서 길을 찾아 나갈 수 있게 된다. 플레이어는 세누아와 함께 어둠 속을 걸어 나가며 거의 눈이 먼 사람과도 같은 감각을 체험한다. 시험을 완수하고 나서 플레이되는 애니메이션은 세누아가 숲 속에서 어둠과 싸워 이겼다는 사실을 묘사하고 있다.



그림 57. 어둠 속의 시험

네 가지 시험을 완수하고 나서 세누아는 골렘을 뽑아든다. 스토리는 플레이어에게 딜리온의 아버지가 전염병으로 죽으며 세누아를 책망했다는 사실을 알려준다. (이것은 아마도 세누아가 잘못된 기억을 가진 것이라고 할 수 있다. 그녀는 딜리온마저도 그녀를 부정한 것으로 여긴다.) 장면은 좀비들의 지옥으로 바뀐다. 땅에는 핏물이 가득하고 온데서 좀비들의 손과 머리가 튀어나온다. 이때 플레이어는 아주 강력한 시각적 자극을 받게 된다. 몇 차례의 전투를 거쳐 세누아는 지옥의 끝에 다다른다. 여기서 다시 한 번 어머니의 석상이 등장한다. 어머니는 정신증과의 싸움을 포기했고, 세누아도 어머니의 뒤를 따르게 된다. 딜리온은 함께 세누아를 설득한다. “우리는 벌써 이렇게 많은 것을 잃어버렸어. 나는 아버지를 잃었고, 당신까지 잃을 수는 없어.” 그러나 세누아는 말한다. “당신이 말했었지. 내 손에는 피가 잔뜩 묻었다고.” 딜리온이 말했다. “우린 그런 말도 했었지. 당신은 아무것도 잘못하지 않았다고!” 이로 인해 세누아가 앞서 딜리온이 자신을 비난했다고 기억한 것은 사실 그녀의 환상에서 비롯된 것임을 알 수 있다. 이 순간 그녀의 상태는 훨씬 더 내면의 어둠과 부정적인 자아의 일면을 믿게 된다.



그림 58. 좀비 지옥

지옥에서 현실로 돌아온 세누아는 어떤 산 속으로 들어간다. 여기서 캐릭터는 빛이 비치지 않은 곳을 통과해 어둠 속으로 삼켜진다. 그래서 플레이어는 캐릭터를 조작해 안간힘을 쓰고 빛이 있는 곳을 향해 달려가야만 한다. 캐릭터도 불을 이용해 빛을 만들어 낼 수 있다. 중간에 어떤 문을 통과할 때, 스토리에 따라 세누아는 아버지에 의해 어둠 속에 갇히게 되며 아버지의 위협 속에서 세누아는 손에 들었던 사람의 머리를 깊은 산골짜기에 떨어뜨리고 만다. 산 속의 장면은 곧 지옥도와 같다. 지옥 끝까지 달려 나가면서 세누아는 마침내 어둠 속에 숨어있던 괴물-헬하임의 문을 지키는 문지기 개-과 싸워 승리를 거둔다. 이 싸움에서 그녀는 괴물이 내는 소리만으로 방향을 판단해야 한다. 세누아가 딜리온의 머리를 찾아내고 지옥을 가로질러 여신 헬의 거소에 다다른다. 헬 앞에 다다랐을 때, 스토리를 전하는 애니메이션은 세누아가 정신분열증이라는 사실을 확인시켜주며, 그녀가 거울 속의 자기 자신과 대화를 나누도록 한다. 이 두 개의 자아 가운데 그녀는 취사선택을 하면서 계속해서 또 다른 자아를 찾아야만하며 끊임없이 헬과 대면하기 위해 나아가야 한다. 이어서 기억 속에 그녀는 어머니가 아버지에게 화형을 당해 죽는 장면을 떠올린다. 그리고 마지막으로 모든 이야기의 출발점으로 돌아가 아버지가 어머니의 정신증을 대했던 방식이 유년기의 세누아의 모든 인지를 망가뜨렸다는 사실을 확인하게 된다.



그림 59. 어머니의 화형, 거울 속의 또 다른 자아

마지막 전투에서 플레이어는 세누아를 조작하지만 헬에게 승리를 거둘 수는 없다. 헬의 곁에서는 괴물들이 쉬지 않고 출현하고 플레이어가 조작하는 세누아가 죽음에 이를 때까지 공격이 이어진다. 마지막 단계에서 세누아는 자신이 헬의 전사가 되어 라그나뢰크(Ragnarøk)에 참여할 테니 딜리온을 부활시켜달라고 간청한다.

59) 노르드 신화 속의 말세로 큰 전쟁이 일어나 신화의 주요 등장인물 대부분이 사망하고 온갖 자연재해가 들이닥치며 최종적으로 세계가 물에 잠겨 멸망하는 사건을 가리킨다. 용맹한 전사들의 영혼은 이 사건에서 마지막 전투를 벌인다고 한다.

그러지 않으면,그녀 자신은 죽음을 두려워하지 않으며 어떠한 욕구도 꿈도 없으니 여신의 통제를 받지 않을 테고, 헬이 반드시 자신을 죽여야 할 거라고 위협하는 것이다. 세누아는 헬에게 찢려 죽는다. 쓰러지는 세누아의 뒤로 딜리온의 뒤집힌 그림자가 나타나 그는 죽음을 기꺼이 받아들이고 그와 대면할 것이라고 말한다. 카메라가 이동하면서 헬(얼굴의 모습으로 보아 헬은 사실 세누아 자신이라는 것을 알 수 있다)이 딜리온의 머리를 들어올리더니 낭떠러지 아래로 집어던진다. 이때 소리가 들려온다. “아이였을 때 보았던 세계가 어떤 모습이었는지 영원히 잊지 마라. 떨어지는 모든 잎들이 예술 작품과 같은 것이다. 하늘에 떠 가는 구름은 움직이는 그림과도 같다. 매일 매일이 새로운 이야기이다. 우리가 이 기적 속에서 태어난다는 것은 커다란 바다의 파도를 맞이하는 것과도 같다. 우리는 결국 그 바다로 되돌아간다. (아름다운 것들을 아끼고 죽음이라는 이 자연적인 법칙을 받아들여라.)”



그림 60. 딜리온과의 대화, 헬이 머리를 받들고 있다

카메라가 사라진 머리 방향 끝까지 가서 위에서 내려다 본 뒤, 다시 로우 앵글로 머리를 내버린 헬을 바라본다. 이때 헬은 또 세누아로 변한다. 귓가를 맴돌던 여성의 목소리는 기쁜 듯 웃기시작하고 장면은 빛으로 가득 찬다. 세누아는 플레이어를 바라보며 말한다. “여기는 내 이야기가 시작된 곳이고, 반드시 끝나야 할 곳이다. 나는 이미 더 이상 계속할 수 없기 때문이다. 우리를 따라 가자. 더 많은 이야기들이 기다리고 있다.” 세누아가 몸을 돌려 빛 속으로 사라지면, 땅바닥에 쓰러졌던 세누아의 시체는 어느새 헬의 시체로 변해있다.



그림 61. 세누아가 떠나면 게임은 끝난다

2) <헬블레이드: 세누아의 희생>의 스토리텔리와 트랜스 아이덴티티

캐릭터와 플레이어의 관계

모험의 과정	캐릭터(세누아)	플레이어
출발	첫 번째 죽음, 두려움	아무것도 모름
환영의 신 발라브를 물리침	두 번째 죽음, 결단	게임 방식에 익숙해짐
불의 신 서트를 물리침	세 번째 죽음, 내면의 모험을 결심함	달리온의 형벌 장면을 보게 된다 진짜 모험이 시작되었음을 느낀다
큰 나무 아래 이르다	아름다움과 고통	충격을 받는다
오딘의 네 가지 시험	첫 번째 시험, 아버지에 저항하다	아버지가 죄와 재앙의 근원임을 깨닫는다
	두 번째 시험, 정신증과 정면으로 맞서다	달리온은 캐릭터의 힐러
	세 번째 시험, 자신을 직시하다	세누아의 내면적인 생각을 이해한다
	네 번째 시험, 어둠에 승리하다	세누아가 어둠에 이긴 것을 알게 된다
신검 그램을 뽑다	자책	세누아의 병세를 이해한다

지옥에서 어머니를 만나다	아버지의 위협에 놀라 연인의 머리를 놓치다 어둡고 부정적인 자기를 믿게 되다	세누아의 정신 분열 원인을 이해한다
지옥 문지기 개를 물리치다	머리를 찾다	정서적 흥분, 헬을 물리치기 위한 준비
헬과 마주하다	네 번째 죽음, 스스로와 싸워 이기다	결과를 분석하고 이해하며 그 의미를 헤아린다

게임이 백플래쉬와 삽입 방식을 이용해 전해주는 스토리 내용의 선형적인 사건 전개는 다음과 같이 분석될 수 있다.

1	어머니가 병에 걸린다
2	어머니가 화형당한다
3	세누아가 병에 걸리고, 아버지의 통제를 받는다
4	세누아가 딜리온을 만나 서로 사랑하게 된다
5	세누아가 아버지를 떠나기로 결정한다
6	세누아가 병으로 인해 시달리고 딜리온의 위로를 받는다
7	부족에 전염병이 돌아 세누아 자신도 스스로를 의심하기 시작한다
8	세누아가 딜리온을 떠나 숲으로 가서 어둠과 싸우기로 결심한다
9	세누아가 숲에서 드루스의 안내를 받아 어둠과 싸워 이긴다
10	세누아가 부족으로 돌아와 딜리온의 죽었다는 사실을 알게 된다
11	세누아가 드루스의 말을 믿고 딜리온의 머리와 함께 여신 헬을 찾아간다
12	환영의 신 및 불의 신을 무찌른다
13	오딘의 네 가지 시험을 거치고 신검을 얻는다
14	문지기 개를 물리친다
15	헬을 물리친다

이야기 전체의 스토리 가운데 정신증을 대하는 아버지의 잘못된 방식(저주에 걸렸

다고 생각해서 죽음으로 몰아넣는) 때문에 주인공 캐릭터 세누아는 어려서부터 스스로를 비하하며 감금된 생활을 하고 딜리온을 만난 뒤에야 비로소 서서히 자기비하에서 벗어나기 시작한다. 그녀는 처음으로 저항을 시도하고 아버지를 떠나 딜리온과 함께 살기로 한다. 딜리온의 도움으로 세누아는 점점 자신에 대해 정확하게 인식하기 시작한다. 세누아는 부족의 물이 이상하다는 것을 느끼고 부족 사람들에게 알리지만 사람들은 믿지 않고 물을 마신 뒤 전염병에 걸린다. 그 때문에 딜리온의 아버지를 포함한 수많은 사람들이 모두 목숨을 잃는다. 마을 사람들은 세누아를 책망하기 시작한다. 그녀가 저주에 걸렸기 때문에 전염병이 돌았다고 생각한 것이다. 세누아는 또 다시 스스로에 대한 이성적인 판단을 잃고 자신이 저주받은 것인지 의심하게 된다. 딜리온은 그녀를 격려하면서 다시 일으켜 세운 뒤, 혼자서 깊은 숲으로 떠나 자기 안의 어둠과 싸워 이기도록 고무한다. 숲 속에서 어둠에 삼켜질 뻔 했던 세누아는 드루스의 도움으로 승리자가 되어 돌아온다. 그러나 부족이 있는 마을로 돌아왔을 때 세누아는 바이킹들에 의해 부족이 도륙되었으며, 딜리온은 형벌을 받아 신에게 바쳐졌다는 사실을 알게 된다. 그녀는 절망에 빠져 자살하려고 하지만 결국 딜리온이 남긴 격려의 말을 따라 살기로 한다. 드루스의 인도로 그녀는 딜리온을 머리를 지닌 채 헬로 향하는 길을 걸어 들어간다. 여신에게 자신을 바침으로써 사랑하는 딜리온을 다시 부활시키려는 것이다. 그래서 게임 속의 모험이 펼쳐지게 된다.

게임 초반부에 컷속말은 플레이어에게 일종의 반감을 불러일으키지만, 점차 그 소리에 익숙해지고 나중에는 이 환청과도 같은 여성의 말에서 의지해 수수께끼를 풀고 전투를 이겨 낼 방법을 구하게 된다. 예를 들어, 전투를 벌일 때 컷가를 맴도는 목소리는 ‘집중’이나 ‘주의’를 일깨우며 “뒤를 조심해!”와 같은 직접적인 정보를 주기도 한다. 게임은 환상을 이용하는 방식으로 수수께끼를 풀도록 고안되었으며 디자인이 매우 정교하다. 플레이어는 수수께끼를 푸는 동안 디자인 된 시청각 효과에 빠져들게 된다. 플레이어는 세누아를 조작해 수수께끼를 풀고 미궁같은 지도 속을 이동해 나간다. 게임은 세누아 이외의 다른 캐릭터들도 실사영화를 제작하듯이 연기하는 배우를 모션 캡처해서 만든 것이다. 이처럼 현실적인 실사적 묘사에 3D 애니메이션을 결합한 스토리텔링 방식은 세누아와 기타 캐릭터를 더욱 실감나게 만들어 주었다. 거의 세누아가 머무는 세계가 전혀 현실이 아닌 것은 아니라는 사실을 암시하는 것처럼 말이다. 플레이어의 게임 운용은 3인칭 방식으로 진행되는데, 마치 플레이어가 세누아의 또 다른 인격인 것 같은 착각을 자극한다. 전체 모험의 과정에서 세누아와 헬의 상호 교환이 이루어지는 마지막 순간 플레이어는 자신이 승리를 거둔 세누아라고 느끼게 된다. 승리를 거둔 것은 죽음의 여신 헬이 아니라, 새롭게 저승의 주인이 된 세누아-삶과 죽음의 주재자인 것이다. 그리고 이야기 속에서 세누아가 경험한 네 번의 죽음-플레이어가 통제할 수 없었던 죽음은 다음과 같은 정보를 전달한다. 그 모든 전투는 사실 중요하지 않으며 마음속의 전쟁이 가장 중요하다는 사실을 강조하는 것이다. 우리가 질병 자체를 이길 수는 없다 하더

라도, 우리는 저항할 수 있고 내면의 자기에겐 승리를 거둘 수 있는 것이다.

IV. 결론

중국 게임의 문화 공간 조성

루루(LU LU)

초록

게임은 시대의 변천에 따라 끊임없이 진화해 왔으며, 진화한 과정에서 지속적으로 개선 및 혁신을 이루어왔다. 중국 게임은 천 년의 역사를 거쳐 받으며 점차 주목을 받고 있으며, 세계 게임계에서 빼놓을 수 없는 구성원으로 거듭났다. 특히 최근 몇 년 사이 빠른 발전 추세를 보이고 있는 중국 게임은 국제적으로 많은 관심을 받고 있다. 하지만 경제적 이익을 추구하는 과정에서 많은 문제점들이 간과되었다. 따라서 본 논문은 "중국 게임이란 무엇인가?" "중국 게임의 가치는 어디에 있는가?" "중국 게임에 내재된 의미와 품질을 어떻게 제고할 것인가?" 등의 문제들을 고찰하며, 이론적 연구와 실천적 연구를 통해 해결 방안을 모색하였다. 또한 게임과 문화의 본질로 회귀하여 게임의 설정 그리고 시청각 디자인 등의 측면에서 게임의 다차원적인 문화 공간을 구축한다.

키워드 : 게임본체론, 중국게임, 게임문화, 게임디자인, 문화공간

I. 서론

“게임은 일종의 중요한 문화적 현상이지만, 문화 이전에 유희가 존재해왔다. 유희는 어디에나 있는 것으로, 일상과는 구분되는 일종의 특색을 지닌 행위이다.” “유희의 특성은 그리스에 비해 중국에서 더 명확하게 드러난다.”¹⁾

중국 고대 시기, 전적으로 “게임”라는 단어가 여러 차례 등장했다. 일찍이 전국 말기에 한비자는 <난삼(難三)>에서 “음식 게임”²⁾라는 표현을 언급한 바 있으며, 송나라 소식의 <교전수책(敎戰守策)>에도 “술과 음식 게임”³⁾에 관한 기록이 있다. 여기에서 말하는 게임이란 현대의 사전적 의미와 매우 비슷하여 게임을 의미한다. 중국 춘추시대의 축국, 전국시대의 장기, 서한시대의 바둑(彈棋), 남북조 시대의 쌍륙, 당나라의 윷유희, 청나라 마작 등 모두 중국인들의 게임에 대한 끝없는 추구하고 탐구를 보여준다.

과학기술이 진보하고 사회가 발전함에 따라, 사람들의 유희에 대한 기준 또한 점점 높아졌으며, 유희의 질에 대한 높은 기준은 거듭 향상되어 시각, 청각, 문화적 내포 그리고 체험감에 있어서 더 높은 퀄리티가 요구되었다. 21세기 초, 중국의 게임은 점차 세계의 주목을 받기 시작했으며, 중국은 세계 1위 게임 대국으로 발돋움했다. 2019년 중국 게임 시장의 실제 판매 수입은 2308억8000만 위안으로 5년 연속 세계 1위를 차지했다.⁴⁾ 이처럼 중국 게임 시장이 해를 거듭하며 높은 수익을 기록하자, 정부와 금융계 그리고 학계의 관심을 불러일으켜 중국 게임과 “중국 게임 문화”에 주목하기 시작하였다.

1. 연구 목적 및 의의

1.1 이론적 연구 의의

우선 중국의 게임 디자인 및 문화 분야 연구는 서양에 비해 질적, 양적으로 턱없이 부족하다. “지난 몇 년간 중국의 게임 관련 연구는 꾸준히 발전해 왔지만, 여전히 매우 미미한 분야에 속한다. 이 주제에 관한 영문 글은 수십 편에 불과하며, 제대로 된 중국어 연구는 완전히 부족한 실정이다.”⁵⁾ 현재 유럽과 북미의 게임 관련 연구가 주를 이루고 있으며, 이는 게임에 관한 세계 학술 연구에 결코 도움이 되지 않는다. 중국은 게임 대국으로서 세계 게임 학계에서 빼놓을 수 없는 일원이며, 세계 게임 문

1) Edited by Henry Jenkins, translated by he Daokuan. Homo Ludens: a study of game components in culture [M]. Guangzhou: Huacheng press, 2007 : 22, 76

2) 왕슈량등. 중국 문화의 정수 전집-정치·경제편[M]. 중국국제방송출판사, 1992(03):13

3) ‘교전수책’ 바이두백과 ‘<https://baike.baidu.com/item/%E6%95%99%E6%88%98%E5%AE%88%E7%AD%96/2868525?fr=aladdin>’

4) 중국게임 출판 업무 위원회(GPC), 인터내셔널 데이터 코퍼레이션(IDC). 2019 China Gaming Industry Report[R]. 베이징 : 중국서적출판사, 2019. 12:5.

5) Matthew M. Chew. A Critical Cultural History of Online Games in China, 1995-2015[J]. Games and Culture. 2019, 14(3) :195-215.

화 계보에서 중요한 부분을 담당하고 있고, 그에 따른 큰 책임도 지고 있다.

둘째, 이 같은 연구 현황은 중국 학계의 발전에도 매우 불리하다. <난징대학교 중문 핵심 저널 목록>과 베이징대 출판의 <중문 핵심 저널 요목 총람> 그리고 <저장대학 핵심 저널 목록>을 검색해보면, 게임을 주요 내용으로 한 저널은 단 한 편도 없으며, 모든 핵심 저널에 게임 디자인이나 게임 문화와 관련된 글을 게재한 건수도 손에 꼽을 정도이다. 이는 중국의 게임 이론 연구의 발전을 크게 저해한다.

셋째, 중국과 서양의 연구는 중점이 다르다. 중국은 시장 발전과 정치적 전략, 데이터 분석 등에 주안점을 두는 반면, 서양의 관심사는 보다 분산되어 민족학, 성별, 환경, 현상학 등 다양한 관점에 주안점을 두어(Gabriela T. 2013)⁶⁾ 여러 학문이 교차하는 연구가 많다. 연구 방향에 있어서 입장이 어긋나서 학술적인 대화가 곤란하게 된다. 또한 기존 문헌을 보면, 서양 학자들은 서양 문화를 바탕으로 중국 게임을 이해하고 정의하는데, 연구 방법에 있어서 객관적인 결과를 도출하기 위해 노력을 기울인다 해도, 서양 문화에 기반하여 중국 게임을 해석하는 것은 왜곡과 부정확한 관점으로 이어지기 십상이다. 한 서양 학자에 따르면, “이 분야에 관한 중국의 연구를 보면, 게임에 대한 중국인들의 논술은 생산성에 주안점을 두며, 병적인 것임을 입증하는 측면이 크다.”⁷⁾ 따라서 더 많은 중국의 학자들이 동양 문화와 본토 문화의 관점에서 출발하여, 게임 자체에 대한 서양의 인식을 수용함으로써 연구의 관점을 제시해야 만이 보다 객관적으로 중국 게임을 이해시킬 수 있고, 중국의 게임 문화를 전파할 수 있을 것이다.

1.2 실천적 연구 의미

1.2.1 시장 가치

중국의 게임 산업이 전 세계의 주목을 받으면서 신문, 인터넷 보도, 책 등 문헌에 중국 게임에 대한 낙관적이고 적극적인 모습이 보여지고 있다. 그러나 중국게임 출판업무 위원회(GPC)와 인터내셔널 데이터 코퍼레이션(IDC)이 제공한 2015년에서 2019년 사이의 데이터를 비교 분석해 보면, 2019년 중국 게임 시장의 실제 판매 수입은 2308억 8천만 위안으로 전년 대비 7.7% 증가하였고, 2017년 23%, 2016년 17.7%, 2015년 22.9% 증가⁸⁾하여 전체적인 추이는 그다지 낙관적이지 않다.

다음으로 중국 게임 산업의 게임 이용자 규모를 분석한 결과 2015년 사용자 수는 3.3% 증가하였으며, 2016년에는 5.9%, 2017년에는 3.1%증가로 증가치가 급격히 하락하였으며, 2018년에는 7.3%로 증가했지만 2019년 최신 데이터는 다시 사상 최저치인 2.5%⁹⁾로 눈에 띄게 둔화됐다.

6) Gabriela T. UNDERSTANDING GENDER, CONTEXT AND GAME CULTURE FOR THE DEVELOPMENT OF EQUITABLE DIGITAL GAMES[D]. New York University .2013.

7) Zhang G.. Parallax View: ‘Year One’ of Chinese Game Studies?[J]. Games and Culture, 2016, 11(3): 332-338.

8) 중국 게임 출판 업무 위원회(GPC), 인터내셔널 데이터 코퍼레이션(IDC).2019 China Gaming Industry Report[R]. 베이징 : 중국서적출판사, 2019. 12:5.

중국 게임의 발전 속도가 느린 것은 정책, 경제, 사용자 포화의 문제도 있지만, 사람들이 더 이상 기존의 게임 모델과 시각적 효과에 만족하지 않고, 게임의 독창성과 게임 디자인에 더욱 높은 수준을 요구하기 때문이기도 하다. 2015년 이후 중국 자체 개발 게임 시장의 실제 판매수입 증가는 35.8%를 기록한 후 지속적으로 하락하다가 2019년에 이르러 15.3% 증가에 그쳤다.¹⁰⁾ 이로부터 알 수 있듯이, 중국식 게임에 대한 연구 역량을 키우고 가시성과 오락성을 제고하지 않는다면, 중국 자체 개발 게임에 대한 대중의 기대치는 계속해서 낮아질 것이며, 중국 게임 산업의 발전도 점점 더 어려워질 것이다. 중국 게임 산업의 발전 속도와 이론적 연구가 맞물리지 않으면, 게임 디자인과 게임 산업의 발전을 저해할 수 있다.

1.2.2 문화 전파 가치

커뮤니케이션 이론과 미디어를 연구한 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 “유희는 확장이다. 단 개인의 확장이 아닌 사회적 자아의 확장이다. 다음으로 유희는 미디어이다, ...유희는 매스미디어이다.”¹¹⁾ 라고 논하였다.

게임은 확장성이 매우 좋으며 효과적인 문화 전파의 특성을 지닌다. 게임의 자체적인 특성을 분석해보면 다른 예술과는 비교할 수 없는 몰입감과 오락성 그리고 체험성을 지니고 있음을 알 수 있다. 조각, 음악, 회화, 영화, 텔레비전, 연극 등 전통적인 예술은 “심미적, 심리적 공감”을 추구하는데, 오늘날과 같은 인터넷 시대에는 인터랙션, 자유도, 체험감 등에 있어서 게임에 크게 못 미치기 때문에 사람들은 보다 능동적으로 참여할 수 있는 게임을 더 선호하고 있다. 공식 데이터에 따르면 2019년 중국 전체 영화 흥행 수입은 642억6600만 위안으로 나타났다, 중국 게임 생산 총액은 2308억8000만 위안, 사용자는 6억4000만 명에 이르는 것으로 나타났다. 중연산업연구원의 <2020년-2025년 중국 온라인 게임 시장 전망과 미래 투자 전략 분석 보고서>와 컴스코어가 제시한 전 세계 데이터에 따르면, 2019년 전 세계 비디오 게임 수입은 1201억 달러에 달했다.¹²⁾ 한편, 같은 해 전 세계 박스오피스 수익은 사상 최대치를 기록하였음에도 게임 생산 총액과는 거리가 먼 425억 달러에 그쳤다.¹³⁾ 이처럼 게임은 중국 국내, 외를 통틀어 가장 인기 있는 전파 미디어로, 기타 예술 유희 형태에 비해 훨씬 더 높은 전파성을 지니기 때문에, 문화 전파의 새로운 엔진이라고 할 수 있다.

9) 중국 게임 출판 업무 위원회(GPC), 인터내셔널 데이터 코퍼레이션(IDC). 2019 China Gaming Industry Report[R]. 베이징 : 중국서적출판사, 2019. 12:6.

10) 중국 게임 출판 업무 위원회((GPC), 인터내셔널 데이터 코퍼레이션(IDC). 2019 China Gaming Industry Report[R]. 베이징 : 중국서적출판사, 2019. 12:6.

11) Edited by Marshall McLuhan, translated by He Daokuan. Understanding media: on the extension of human beings [M]. Nanjing: Yilin press, 2011:265-277.

12) 중연산업연구원, <2020년-2025년 중국 온라인 게임 시장 전망과 미래 투자전략 분석 보고서>[R]. 2020. 01.

13) Comscore, Inc. Comscore Reports Highest Ever Worldwide Box Office. <https://www.comscore.com/chi/Insights/Press-Releases/2020/1/Comscore-Reports-Highest-Ever-Worldwide-Box-Office>

1.2.3 중국 게임의 핵심 가치

해외로 수출되는 게임은 국가의 이미지를 대표한다. 그리고 중국 내수용 게임은 국민의 예술적 소양에 일정 수준 영향을 미친다. 그러나 게임은 품질이 일정치 않으며, 중국만의 뚜렷한 특징이 없다는 문제점을 지닌다. 특히 보편적으로 독창성과 디자인의 부재, 문화콘텐츠의 부족 그리고 표절 등의 문제 등을 지니고 있다. 많은 회사들이 시장을 선점하고, 생산 및 혁신에 따른 비용을 줄이기 위해 유명한 게임들을 시각적으로 다소 조정해 그대로 출시하고 있다. 이 같은 방식은 단기 수익을 창출할 수는 있지만, 전체 시장의 질서를 혼란스럽게 하였다. 뿐만 아니라 단기간에 제작된 게임은 중국의 문화 또는 문화적 이미지에 대한 자세한 고증이 없기 때문에 게임 설정, 시청각적 구현 등 측면에서 조잡한 경우가 많다.

다음으로 유럽 미국 그리고 일본과 비교하면 중국의 게임은 스타일이 명확하지 않아 중국만의 스타일의 핵심이 무엇인지 전혀 고려하지 않은 듯하다. 중국은 5000여 년의 문화와 역사를 지니고 있어 전 세계에서 유일하게 끊기지 않은 문화를 지닌 국가이다. 이렇게 많은 문화 자원이 제대로 활용되지 않고, 계승되지 않는 것은 현대 사람들이 통탄할 일이다. 유구한 중국 문화를 접목하여 게임 속에 중국의 특색을 지닌 문화 공간을 구축해야 만이 중국 게임의 “독창성이 없고 영혼이 없으며 디자인 형태가 없는” 문제점을 근본적으로 해결할 수 있을 것이다.

1.2.4 게임의 부정적 영향 감소

게임에 대해서는 대다수 학부모가 반대하는 경향을 지니며, 많은 학자들도 게임에 대해 비판적인 입장을 취하고 있다. 개발자들은 게이머들의 환심을 사고, 가상 세계에 대한 다양한 상상을 충족시키기 위해 폭력 그리고 돈 등 긍정적이지 않은 세계관과 가치관을 내세우고 있다.¹⁴⁾ 특히 미성년자의 경우 이 같은 게임 속 폭력에 노출될 경우 성장에 악영향을 받으며, 그 위험성은 헤아릴 수 없다. 때문에 대중은 기본적으로 게임에 대한 반감을 지니고 있다. 이상의 원인에 기초하여, 게임의 문화에 대해 연구함으로써 게임의 문화적 가치를 이용해 위와 같은 부정적인 요소들을 대체할 필요가 있다. 문화적인 내용을 담고 있는 게임은 교과서와 같아서 게임을 하면서 문화를 느끼고 받아들이며 점차 부정적인 면을 대체할 수 있다.

2. 연구 사고

중국 게임의 문화 공간 구축의 중요성을 파악하였으니, 우선 그 구축 방법에 대해 고민해 보아야 한다. 하지만, 방법을 논하기 전에 연구의 본질인 중국 게임에 대해 탐구할 필요가 있다. 그 다음 문화와 공간에 대해 이해하고, 게임, 문화, 공간의 관계 속에서 중국 게임의 문화 공간에 대해 정의를 내려야 한다. 이를 바탕으로 게임 디자인 측면에서 중국 게임 문화 공간의 구축 방법을 연구해야 한다. 이처럼 본질에서 시작하여 방법에 이르는 연구를 통해 연구의 기초와 방법의 견고성과 발전성을 확보할 수

14) 장펑웨이, 루루. 중국 전통 문화 요소의 게임에의 활용, 중국문예가. 2018(12).

있다. 따라서 본 논문에서는 1)게임의 본질은 무엇인가? 2)중국 게임의 문화 공간은 무엇인가? 3)중국 게임의 문화 공간을 어떻게 구축할 것인가? 라는 세 가지 문제에 대해 중점적으로 다루고자 한다.

Ⅱ. 중국 게임의 본질 연구

“가장 강력한 이데올로기는 바로 '상식'의 일부로 인식되는 것이지 확실한 정의는 아니라는 것이다.”¹⁵⁾

—King and Krzywinska , 2010

1. 게임의 본질 연구

사회가 발전함에 따라, 게임은 현대인의 생활에 필수적인 것이 되었다. 누구나 게임에 대한 기본적인 인식을 지니고 있을 터인데, 하지만 과연 게임의 본질은 무엇일까? 이 질문에 대한 공식적인 답변은 없다. 전 세계의 많은 학자들이 다양한 관점에서 이 질문에 대한 답을 제시하기 위한 시도를 하였다. 생물학자는 게임을 인간의 본능이라고 생각했으며, 인류학자는 유아의 학습 및 생존 본능으로, 심리학자는 심신 이완의 “욕구”를 충족하기 위해 과잉 에너지를 방출하는 것으로, 그리고 역사학자는 문화 발전의 원인 중 하나로 보았다. 이처럼 게임에 대한 학자들의 해석은 엇갈리며, 오늘날 까지도 그 논란은 이어지며 여러 이론 학파로 나뉘었다. 예컨대 임마누엘 칸트, 쉴, 하위징아, 프리드리히 알베르트 랑게, 게오르크 지멜, 헉슨 티말리(Immanuel Kant , Schille, Huizinga , Friedrich Albert Lange , Georg Simmel, Hickson tmihley)로 대표되는 “자유론”과 허버트 스펜서, 칼 그로스, 프로이트(Herbert Spencer, Karl Groos, Freud)로 대표되는 “가상론”이 있다.

게임의 본질에 대한 연구는 아직까지 결론이 난 바 없지만 연구의 차원이 달라지면서 연구 단계가 점점 더 뚜렷해지고 있다. 스티븐 크레인, 닉데일 왓퍼드, 킬리페 우테르의 게임이론은 게임 연구를 미디어 이론, 정치 경제학 이론, 문화 연구의 세 단계로 분류하였다. Lasse Juel Larsen과 Bo Kampmann Walther(2019)는 현상학적 관점에서 분석 단계, 현상학 단계, 진동 동적 단계로 구성된 3단계 게임 본질론¹⁶⁾을 제시하였는데, 이 이론은 하이데거 (Martin Heidegger) 의 현상학 이론을 바탕으로 한 게임에 관한 새로운 논박 이론이다. 지금까지 게임의 형태가 바뀌어 오면서도 이 분야의 학술적 논쟁은 그치지 않았다.

그 원인은 학자들의 연구 관점과 각도가 다르기 때문에, 게임에 대한 정의를 통일

15) Shaw Adrienne. What Is Video Game Culture Cultural Studies and Game Studies[J]. Games and Culture , 2010. 5(4): 403-424.

16) Lasse Juel Larsen and Bo Kampmann Walther. The Ontology of Gameplay: Toward a New Theory. Games and Culture, 2019:18.

하는 것이 결코 쉽지 않기 때문이다. 게임의 본질을 탐색하는 과정에서, 기존 이론을 연구 기반으로 삼아 게임에 공통적으로 적용할 수 있는 이론 연구점을 찾고, 이를 요약하여, 게임의 본질을 찾아내고 연구할 수 있을 것이다. 간단히 말해서 유희는 일종의 예술 형식으로서, 자유적과 다차원적인 공간적 특징을 지닌다. 또한 유희는 중요한 문화 현상으로서 유희와 문화는 불가분의 관계에 있다. 유희는 넓은 의미와 좁은 의미에서 정의할 수 있는데, 넓은 의미에서 유희는 고대부터 지금까지 이어지는 문명 발전, 사회적 행위 등 여러 측면으로 정의될 수 있으며, 좁은 의미의 유희는 단순히 여가 활동으로 정의된다. 오늘날, 공인된 유희의 개념은 없지만, 이러한 이론들은 다양한 시각에서 유희의 본질을 보여주고, 유희 문화 공간 연구의 토대를 마련하였다.

2. 중국 게임의 본질 연구

중국 전적에 유희라는 단어가 일찍 등장했는데, 옛말에 등장한 “유희”의 의미는 다섯 가지로 나눌 수 있다. 첫 번째, 유희, 놀이; 노닐다. 예: <한비자·난삼(韩非子·难三)>: “이건 특별히 게임 음식이란 말이 아니라, 반드시 대물이라 한다. (非特谓游戏饮食之言也, 必谓大物也).” 두 번째, 쉽다, 여유가 있어 무심코 시간을 보내다. 예: 송대 경당 <능개재만록 서(能改斋漫录 序)>: “만 권의 책을 가슴에 품고, 유희필단, 편집하여 책으로 만들다. (以胸中万卷之书, 游戏笔端, 裒为此集).” 세 번째, 농담, 장난하다. 예: 청대 포송령 <요재지이·황구랑(聊斋志异·黄九郎)>: “도등공어, 온약처자, 이사섭유희, 변함수, 면향벽(挑灯共语, 温若处子, 而词涉游戏, 便含羞, 面向壁).”¹⁷⁾ 네 번째, 정중하지 않고 엄숙하지 않음. 예: 귀모뤄 <탁문군(卓文君)후기>: “탁문군과 인상여가 함께 도망가는데...이 일을 많은 문인들이 풍류사로 묘사하기도 하지만, 매번 게임의 말투로 풀어낸다. (卓文君私奔蔺相如 ...有许多的文人虽然也把它当成风流韵事, 时常在文笔间卖弄风骚, 但每每以游戏出之)” 다섯 번째, 문화 유희 활동의 일종. 예: 삼국시대 위나라 조식 <선재행(善在行)>: “회남팔공, 요도불번, 참가육룡, 유희운단(淮南八公, 要道不烦, 参驾六龙, 游戏云端)”¹⁸⁾

현대 한어 사전에 중국 게임에 관한 기록은 없지만, 최근 몇 년 사이 “중국 스타일”이 토론과 연구의 핫이슈로 떠오르고 있다. 문예 비평가 추이커의 견해에 따르면, 중국 스타일은 문화 예술 분야에서 중국과 서양, 고전과 현대의 모순을 통합하려는 일종의 시도이다.¹⁹⁾ 그리고 중국 게임, 즉 중국 스타일의 게임은, 중국 문화를 고유의 본질적 특징으로 한다. 그러나 현대 중국 스타일 게임은 5000년의 문화 뿐 아니라 중국과 서양의 융합 그리고 고금의 예술성 기질을 동시에 지니고 있다.

17) 등불을 돈우며 같이 이야기할 때, 처녀처럼 상냥하다. 하지만 말로 장난칠 때는 수줍어하며 벽쪽으로 향했다.

18) <https://mcidian.911cha.com/OHdiNA==.html>

19) 리레이, 향춘샤오, 추이커: 중국 스타일은 어디로 가는가: 현대 예술 문화 속의 중국적 요소[J]. 문예 이론과 비평, 2013(1):38-47.

Ⅲ. 중국의 게임 문화 공간

“게임의 역사는 문화보다 길다. 문화의 정의가 불충분할 지라도 그것은 인류 사회의 존재를 전제로 한다……인류 문명은 유희에 그 어떠한 기본적인 의미도 부여하지 않았다고 단언할 수 있다.”²⁰⁾

—Henry Jenkins

1. 게임 문화

‘문화’에 관해서는 세계적으로 수백 가지 정의가 존재하는데, 그 중 레이몬드 윌리엄스(Raymond Williams)의 세 가지 이론이 비교적 보편적으로 사용되고 있다. 세 가지 이론은 다음과 같다. 첫 번째, 문화는 세계 최고의 사상이자 언론이다.²¹⁾ 두 번째, 문화는 지혜와 상상력으로 가득 찬 작품으로 그 속에는 인간의 사상과 경험이 자세하게 기록되어 있다.²²⁾ 세 번째, 문화는 일종의 생활방식이며, 일종의 사상이자 삶의 실천이다. 훌륭한 게임은 분명 지혜와 상상으로 가득 찬 작품일 것이며, 게임의 탁월한 전파 특성으로 인해 사상과 언론을 더 잘 표현할 수 있고, 또 그는 좋은 체험과 실천이다. 게임은 문화로 정의될 수는 없지만, 앞서 언급한 특징들을 바탕으로 게임과 문화가 밀접하게 연관되어 있음을 알 수 있지만, 그것들 사이는 대등하거나 평행한 관계는 아니다. 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)의 <호모 루덴스>의 논술에 따르면 “문화는 유희의 형태로 나타나며, 문화는 태초부터 유희에서 비롯된 것이다.……사회는 유희의 형성을 통해 삶과 세계를 해석한다. 그러나 이는 게임이 문화로 전환되었다는 것을 의미하지는 않으며, 단지 문화의 기원이 게임의 성질로부터 비롯되며, 게임의 형태와 정서 속에서 문화가 전개되었다는 뜻이다. 게임과 문화 중에서는 유희가 우세하다. 유희는 객관적으로 가리켜 확인할 수 있고, 구체적으로 규정할 수 있는 반면, 문화는 우리가 역사적 판단에 의해 구체적인 사물에 부가적 용어일 뿐이다.”²³⁾ 게임과 문화는 상생의 관계지만, 게임이 주도적인 지위를 지니며, 문화는 게임의 부수적인 속성일 뿐이다. 따라서 “게임 속의 문화” 또는 “게임의 문화”로 이해할 수 있다.

중국에서 “게임은 중국 문화의 한 부분이며, 중국 사회가 발전함에 따라 여러 가지 방식의 상호 관계가 형성되었다.”²⁴⁾ 중국의 장기, 마작에서 <삼국지>, 그리고 온라인

20) Edited by Henry Jenkins, translated by he Daokuan. Homo Ludens: a study of game components in culture [M]. Guangzhou: Huacheng press, 2007 : 3.

21) Arnold, M. Culture and anarchy. In J. Storey (Ed.), Cultural theory and popular culture (2nd ed.). Athens, Georgia: Prentice Hall, 1998 : 7.

22) R. Williams.. The analysis of culture. In J. Storey (Ed.), Cultural theory and popular culture (2nd ed.). Athens, Georgia: Prentice Hall, 1998 : 48.

23) Edited by Henry Jenkins, translated by he Daokuan. Homo Ludens: a study of game components in culture [M]. Guangzhou: Huacheng press, 2007 : 66.

24) Bjarke Liboriussen and Paul Martin. (2017). Special Issue: Games and Gaming in China[J]. Games and Culture, 11(3) : 227-232.

게임 <왕의 영광 (Honor of Kings)>에 이르기까지 중국 게임의 발전은 역사적으로 변천해왔다. 그러나 기억 속에 남는 것은 중국의 문화적 색채를 지닌 작품들이다. 중국 문화는 넓고도 심오한데, <중국 전통문화 요약>의 기록에 따르면, 중국 문화는 제도문화, 유가문화, 종교문화, 민속문화, 고전문학 그리고 대외 교류 문화를 포함한다.²⁵⁾ 5000년 간 축적된 문화는 끊임없이 발굴하고 개발할 가치를 지닌다.

2. 문화 공간

‘공간’이란 용어는 처음에는 지리학과 천문학의 기초 개념이었다. 사전에서 ‘공간’의 개념은 물질적 존재의 객관적 형식으로 해석되며, 길이, 너비, 높이 그리고 크기로 표현된다. 디지털 시대가 도래하면서 학자들은 문화 공간을 비롯한 추상적 공간의 개념을 제시하기 시작했다. ‘신 문화 지리학’은 ‘공간’에 새로운 정의를 부여하여, 현실 공간 이외에 ‘공간의 문화성과 문화의 공간성’을 제시하였고, 사회, 신체, 문화 모두 공간에 의해 구성된다고 주장하며 문화 지리학적 관점에서 문화 공간의 개념을 명시하였다.

‘문화 공간’에 내포된 의미는 문화의 매개체로서의 문화 상품이 어떻게 ‘문화적 맥락’을 빌려 예술의 상상공간을 구성하는지에 관한 것이다. 문화 상품의 본질론에서 출발하여 의미 공간의 가설을 고찰하고, 예술 생산 분야의 가상의 공간을 구축한다.²⁶⁾

앞서 논증한 바와 같이, 게임은 문화적 속성을 지니고 있어 ‘게임의 문화...’로 사용될 수 있으며, 때문에 ‘게임의 문화 공간’이라는 논제 또한 확립한다. 게임의 문화 공간은 게임학과 문화 지리학의 학제적 개념이자 비롯된 유희 문화의 가상공간이다. 중국 유희의 문화 공간은 중국 문화의 속성을 지니고 있으며, 동양과 서양, 고전과 현대 등의 모순을 통합한 가상 형태의 공간으로서 다차원적인 특징을 지닌다. 문화 공간의 정의에 따라 추론해보면, 그 연구 과정은 주로 유희의 본질론을 토론하면서 중국 유희의 문화 공간의 본질을 파악하고 그 문화 공간의 구조 및 방법에 대해 고민하는 것이다.

IV. 중국 게임의 문화 공간 조성

1. 텍스트 구축

게임의 텍스트는 게임 제작의 첫걸음이자 게임 문화 공간의 기원이다. 텍스트는 게임의 스타일, 유희 배경 등을 비롯한 게임의 핵심 설정을 결정한다. 게임의 기획 과정은 문화 공간의 ‘1차원 공간’을 만드는 과정이기도 하다. 게임 기획자들은 게임의 세계관과 가치관, 줄거리 전개 그리고 캐릭터 설정 등에 대해 끊임없이 생각하고, 검증한다. 게이머들의 인정을 받기 위해서는 텍스트 기획 단계에서 먼저 대중의 수요를 이해해야 하는데, 사람들이 잘 익숙한 문화적 배경은 ‘공감’을 불러일으키기 쉽기 때

25) 차이둥저우, 진성양, 중국전통문화요약[M], 쓰촨파죽출판사 2012. 08

26) 푸이원, 애니메이션의 다문화 전파 탐구[D], 저장대학교, 2015(3):24.

문이다. 아시아 시장을 겨냥한 게임의 세계 구성은 중국 고대 역사와 관련된 소재나 무협, 요괴, 고전 문학 등 동양적 색채를 지닌 문화 소재를 선택할 수 있을 것이다. 반면 서양 시장을 겨냥한 게임은 서양 문화와 민족적 특성을 고려하여 전통적인 캐릭터 디자인과 서구적인 심미 기준을 결합할 수 있을 것이고, 또 중국의 신화 이야기나 고전 역사, 문서 전적을 게임 디자인의 줄거리 또는 요소로 사용하여 서양의 표현 기법을 통해 구현할 수 있을 것이다. 이 같은 방식은 더 강한 설득력과 침투력을 지닌 게임의 세계를 창조할 수 있을 것이며, 게임 스토리에 내포와 검증의 근거가 마련된다.

두 번째로 게임 문화 공간은 가상공간이지만 그 공간을 구축하는 역사와 시대의 특성을 따라야 하며, 역사적 사실을 바탕으로 해야 한다. 신화 또는 가상 시간을 배경으로 하더라도 이치에 맞게 디자인해야 한다. 역사 소재나 민간 풍속 등의 소재는 보다 자세하게 검증하고 연구해야 하는데, 그렇지 않으면 대중에게 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 특히 청소년들이 성장하고 학습하는 과정에서 역사와 문화에 대한 잘못된 인식을 갖게 될 수 있기 때문에 심각한 결과가 초래될 수 있다.

2. 문화 요소 구축

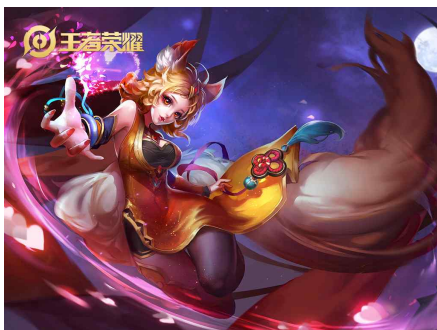
문화 요소는 문화 공간 구조의 기본으로, 가시적 문화 요소와 비가시적 문화 요소로 나뉜다. 가시적 문화 요소란 의류, 건축, 가구, 화폐, 민간공예품, 지역 특산품, 관습, 지역 풍토 등 실체를 볼 수 있는 요소들을 일컫는다. 비가시적 요소란 민족정신, 문화적 가치관, 사회제도, 철학사상, 종교 신앙 등의 추상적 요소를 가리킨다. 이 같은 요소들이 모여 게임의 문화 공간의 1차원, 2차원, 3차원 공간을 구성하고 게임 세계의 모든 면을 구성한다. 하지만 각 요소가 모든 게임에 적합한 것은 아니다. 일부 요소들은 사람들에게 익히 알려진 요소이다. 예컨대 중국을 대표하는 가시적인 실체 요소인 고궁, 팬더, 마라탕, 소수민족 의상 등이 있다. 일부 그다지 대표적이지 않은 요소들도 있으며, 이들 요소는 보다 깊이 파고 들어가야만 한다. 중국 자기가 바로 그 예인데, 자기는 중국만의 것이 아니라 한국과 일본에도 있는 것이다. 그러나 왕조 그리고 지역에 따라 도안, 색채, 공예, 형태 등의 특징이 모두 다르기 때문에 사용함에 있어서도 중국 도자기만의 미적 특성이 드러나야 한다. 요약하자면, 유희 문화 공간 구축에 적합한 요소들은 일반적으로 민족성, 지역성, 집단성, 지속성의 특징을 지니며, 문화 요소의 선택은 이 4가지를 기준으로 가늠할 수 있다.

3. 시각 요소 구성

문화 공간은 가시적 요소로 채워져야 하고, 시각적 요소는 텍스트 요소를 가시화하여 표현한 것이자, 문화적 요소를 구상화하여 구현한 것이다. 게임은 예술작품으로서, 그 시각적 요소에는 반드시 민족의 심미적 특성이 담겨야 한다. 우수한 문화 요소를 선정하여 추출하고, 당대의 미적 요소를 융합하여 재설계한다. 만화, 사실, 종이 공예, 수묵, 화소 등은 오늘날 게임에서 자주 등장하는 시각 요소 표현 스타일이다. 같은 문

화 요소라 할지라도 각기 다른 게임 스타일을 표현할 수 있다.

게임의 디자인 및 제작 과정에서 시각적 요소들은 장면 디자인, 소품 디자인, 캐릭터(생물) 디자인 그리고 UI 디자인 등을 다룬다. 장면 디자인에서는 주로 전통 건축물의 특징과 민족 시대의 모습을 나타내고, 게임 속 시대와 민족적 특색을 시각적 요소를 통해 표현한다.²⁷⁾ 또 민간 풍습과 지역 생활 요소를 적절히 활용하면 게임 세계 속의 분위기를 더욱 돋보이게 할 수 있다. 다음으로 캐릭터 디자인에서는 대중에게 익숙한 캐릭터 이미지를 채택하여 게임의 인지도를 높힐 수 있다. 중국 게이머들은 손오공, 제갈량, 초류향, 구천현녀 등 역사 속 고전적 인물과 신화적 인물 그리고 선협(仙俠) 인물에 대해 각별한 애정을 갖고 있으며, 이들 캐릭터 이미지는 드라마와 텍스트 스토리 그리고 만화 등 다양한 경로를 통해 전파되며 게임 캐릭터에 대한 깊은 인상을 남긴다. 때문에 많은 게임들이 중국 전통 이미지와 요소들을 소품 디자인과 캐릭터 디자인에 접목시키고 있다. 예를 들어 현재 인기를 끌고 있는 텐센트 게임 <왕의 영광(Honor of Kings)>에는 총 100개의 게임 캐릭터가 등장하는데, 88% 이상의 캐릭터를 중국 전통 문화에서 따 왔다. 요염한 달기(妲己), 소탈한 주선 이백(酒仙李白), 자유롭고 몽환적인 장주(庄周), 반신(半神)의 활을 들고 있는 호우이(后羿) 등은 강렬한 인상을 주며 게임에 대한 게이머들을 사로잡아 충성도를 유지한다. 이 밖에도 소품 디자인에 중국 전통 요소를 가미하면 디자이너는 게이머의 수요를 더 잘 만족할 수 있다. 소설과 드라마를 보면서 구음진경, 청룡언월도, 오채보련의, 기린승마(九阴真经、青龙偃月刀、五彩宝莲衣、麒麟坐骑) 등에 대한 강렬한 인상을 받을 수 있는데, 이를 보고 있으면 직접 묘기를 부리고 갑옷을 입고 손에 신기한 무기를 들고 위세를 떨치고 싶은 마음이 든다. 하지만 이 같은 효과를 위해서는 디자인 과정에서 역사적 전적과 문헌을 꼼꼼히 살펴보아야 하고, 특히 의상, 캐릭터의 외모 특징, 전통 문양, 소품, 전통 건축 등에 많은 관심을 기울여야만 한다. 그래야 만 이 정확한 문화 요소를 추출하여 분해하고 재창조를 거쳐 게임에 가치 있는 문화 시각 요소를 더할 수 있다.



<그림1> 달기(妲己),



<그림63> 주선 이백(酒仙李白),

27) 탄쉬에리엔, 전통 문화 요소의 독립 게임 디자인에의 응용 [D]. 저장과학학원2019 (6) :44.



<그림3> 장주 (庄周),



<그림65> 호우이 (后羿) 28)

4. 청각 요소 구성

게임에서 청각적 요소가 갖는 위치는 영화와 텔레비전 속 만큼이나 중요한 지위를 지닌다. 흡인력 있는 사운드와 감동을 주는 배경 음악과 효과음은 게임 속 메시지를 전달하는 역할뿐만 아니라 게임의 분위기를 더욱 돋보이게 하는 역할을 하여, 몰입감을 선사한다. 중국 게임은 청각 요소 처리에 있어서 중국스러운 게임 이미지 설정을 기준으로 삼는데, 더빙의 경우 성우의 목소리를 통해 캐릭터의 성격, 직업, 연령 등의 특성을 전달할 수 있으며, 시각적 요소와 결합해 완전한 캐릭터 이미지를 구현한다. 배경 음악 제작에 있어서는 주로 민족 음악 요소를 가미한다. 예컨대 캐릭터의 슬픈 기억을 표현할 때에는 훈 (埙), 소 (簫), 피리 등의 악기 연주를 삽입하고, 격렬한 전투 장면에서는 날라리 (唢呐), 비파 등을 사용하는 등이다. 한편, 청각적 요소 선정에 있어서 중국 고전 음악 만을 채택하는 것은 아니며, 고전 음악을 현대화하는 경우가 많다. 예를 들어 <왕의 영광 (Honor of Kings) > 중 '왕의 영광·5대 장군의 교향곡'은 중국 둔황 벽화에 등장하는 고악기를 소재로, 게임을 하면서 사라진 지 오래인 둔황 고악기의 매력을 맛볼 수 있다. 이 같은 게임을 통한 감화는, 음악 문화의 전파와 교류로 이어진다.

V. 결론

중국 게임의 문화 연구는 이론과 실천 방면에서 높은 연구 가치를 지닌다. 동서양의 유희 문화 이론과 대량의 연구 데이터에 기반하여 게임 문화 공간의 정의 및 연구 본질을 도출할 수 있었다. 게임의 문화 공간은 게임학, 미학, 디자인학, 문화 지리학의 학제적 개념을 바탕으로 구축된다. 문화 공간 정의에 따라, 유희의 본질론을 기초로 중국 게임의 본질을 탐구하고, 유희, 문화, 공간의 정의와 관계를 찾아 '게임의 문화 공간'의 개념을 도출할 수 있다. 나아가 중국 게임 문화 공간의 구축 방법, 즉 텍스트 요소의 구축과, 문화 요소의 구축, 그리고 시청각 요소의 구축에 대해 초보적으로 탐

28) <그림1,2,3,65>. <왕의 영광 (Honor of Kings) > 포털 사이트.
<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>

구한다.

본 논문은 중국 게임 문화의 연구 가치는 무엇인가? 중국 게임의 문화 공간이란 무엇인가? 중국 게임의 문화 공간은 어떻게 구축하는가? 등 세 가지 문제에 대한 해답을 모색하였다. 본 논문은 중국 게임 문화 연구의 기초 이론 연구로서, 중국 게임 디자인 방법, 동양 문화에 기반한 게임 디자인 등 관련 후속 연구를 위한 토대를 마련하였다. 한편, 본 연구 분야에는 더 많은 학자들이 참여하여 동양 문화의 시각에서 보다 상세하고 심도 있는 연구를 전개해야 할 필요가 있다. 필자는 본 연구의 미래 전망이 매우 밝다고 믿어 의심치 않는다.

참고 문헌

- [1] Edited by Henry Jenkins, translated by He Daokuan. Homo Ludens: a study of game components in culture [M]. Guangzhou: Huacheng press, 2007 : 22 , 76
- [2] 왕슈량 등. 중국 문화의 정수 전집-정치·경제편[M]. 중국국제방송출판사, 1992(03) : 13
- [3] '교전수책' 바이두백과
<https://baike.baidu.com/item/%E6%95%99%E6%88%98%E5%AE%88%E7%AD%96/2868525?fr=aladdin>
- [4] 중국 게임 출판 업무 위원회((GPC), 인터내셔널 데이터 코퍼레이션(IDC). 2019 China Gaming Industry Report[R]. 베이징 : 중국서적출판사, 2019.12:5.
- [5] Matthew M. Chew. A Critical Cultural History of Online Games in China, 1995-2015[J]. Games and Culture. 2019, 14(3) : 195-215.
- [6] Gabriela T. UNDERSTANDING GENDER, CONTEXT AND GAME CULTURE FOR THE DEVELOPMENT OF EQUITABLE DIGITAL GAMES[D]. New York University .2013.
- [7] Zhang G. Parallax View: “Year One” of Chinese Game Studies?[J]. Games and Culture, 2016, 11(3): 332-338.
- [8] 중국 게임 출판 업무 위원회((GPC), 인터내셔널 데이터 코퍼레이션(IDC). 2019 China Gaming Industry Report[R]. 베이징 : 중국서적출판사, 2019.12:5.
- [9] [10] 중국 게임 출판 업무 위원회((GPC), 인터내셔널 데이터 코퍼레이션(IDC). 2019 China Gaming Industry Report[R]. 베이징 : 중국서적출판사, 2019.12:6.
- [11] Edited by Marshall McLuhan, translated by He Daokuan. Understanding media: on the extension of human beings [M]. Nanjing: Yilin press ,

2011:265-277

[12] 중연산업연구원, <2020년-2025년 중국 온라인 게임 시장 전망과 미래 투자전략 분석 보고서> [R].2020.01.

[13] Comscore, Inc. Comscore Reports Highest Ever Worldwide Box Office. <https://www.comscore.com/chi/Insights/Press-Releases/2020/1/Comscore-Reports-Highest-Ever-Worldwide-Box-Office>

[14] 장평웨이, 루루. 중국 전통 문화 요소의 게임에의 활용, 중국문예가. 2018(12)

[15] Shaw Adrienne. What Is Video Game Culture Cultural Studies and Game Studies[J]. Games and Culture , 2010.5(4): 403-424.

[16] Lasse Juel Larsen and Bo Kampmann Walther. The Ontology of Gameplay: Toward a New Theory. Games and Culture, 2019:18.

[17] 등불을 돋우며 같이 이야기할 때, 처녀처럼 상냥하다. 하지만 말로 장난칠 때는 수줍어하며 벽쪽으로 향했다.

[18] <https://mcidian.911cha.com/OHdiNA==.html>

[19] 리레이, 향춘샤오, 추이커: 중국 스타일은 어디로 가는가: 현대 예술 문화 속의 중국적 요소[J]. 문예 이론과 비평, 2013(1):38-47.

[20] Edited by Henry Jenkins, translated by he Daokuan. Homo Ludens: a study of game components in culture [M]. Guangzhou: Huacheng press, 2007 : 3.

[21] Arnold, M. Culture and anarchy. In J. Storey (Ed.), Cultural theory and popular culture (2nd ed.). Athens, Georgia: Prentice Hall , 1998 : 7.

[22] R. Williams.. The analysis of culture. In J. Storey (Ed.), Cultural theory and popular culture (2nd ed.). Athens, Georgia: Prentice Hall , 1998 : 48.

[23] Edited by Henry Jenkins, translated by he Daokuan. Homo Ludens: a study of game components in culture [M]. Guangzhou: Huacheng press, 2007 : 66.

[24] Bjarke Liboriussen and Paul Martin.(2017). Special Issue: Games and Gaming in China[J]. Games and Culture, 11(3) :227-232.

[25] 차이등저우, 진성양, 중국전통문화요약[M]. 쓰촨파촉출판사, 2012.08

[26] 푸이원. 애니메이션의 다문화 전파 탐구[D]. 저장대학교, 2015(3):24.

[27] 탄쉬에리엔, 전통 문화 요소의 독립 게임 디자인에의 응용 [D]. 저장과학학원 2019 (6) :44.

[28] <그림1,2,3,65>. <왕의 영광 (Honor of Kings) > 포털 사이트.
<https://pvp.qq.com/web201605/wallpaper.shtml###>

한국과 일본의 웹툰 발전 방향 비교

이신영

초록

한국의 웹툰은 1990년대 후반부터 급속도로 발전하며, 현재는 인터넷 환경을 통한 웹과 어플리케이션을 통한 만화로, '웹툰'이라는 새로운 재현 방식이 자리잡게 되었다. 그에반면 일본은 만화 강국임에도 불구하고, 웹을 통한 만화의 재현 방식은 2007년 [pixiv]등의 이미지를 중심으로 제공하는 사이트의 등장으로 시작하며, 웹만화가 본격적으로 제공되기 시작한 것은 2010년 이후 한국의 NHN엔터테인먼트의 자회사인 NHN comico가 한국에서 시작한 웹툰 서비스를 기반으로 웹판과 더불어 어플리케이션을 중심으로 시작하였다..

현재 두 나라의 웹만화 서비스는, 인터넷을 기반으로 만화를 서비스하고 있다는 것에 있어서 시대적 흐름과 그 맥을 같이하고 있다고 할 수 있지만, 두 나라의 웹만화의 재현 방식에 있어서는 그 차이점을 발견할 수 있다.

한국은 종이에 인쇄되어 페이지를 넘기는 방식에서 벗어나 인터넷을 기반으로 마우스를 이용하여 위에서 아래로 연출이 구성되는 '웹툰'이라는 새로운 재현 방식이 자리매김하고 있다.

그러나 일본의 경우, 웹을 통한 만화 서비스는 한국의 웹툰과 같은 방식이 아닌, 종이로 페이지를 넘기는 출판 만화가 웹을 통해 제공되는 재현 방식이 현재까지도 대다수를 차지하고 있다.

이러한 두 나라의 재현 방식의 차이는 웹만화의 발전이 단순히 인터넷의 통신망과 그에 따른 기술의 발전에 기반한다고 하기보다는, 한 나라가 가지고 있는 미디어의 특성에 따라 만화의 형식 또한 영향을 끼친다는 것을 알 수 있다.

키워드 : 웹툰, 웹만화, 일본

I. 서론

현재 만화 시장은 종이에서 인터넷의 발전에 따라 빠르게 웹으로 이동하고 있다. 특히 한국의 경우, 종이만화가 종식되었다고 할 수 있을 정도로 인터넷을 통해 만화를 접하는 것이 당연히 여겨지고 있다. 이러한 만화 환경은 출판 시대의 형태도 변화시켰는데, 과거 종이로 그려진 만화를 출판하는 것이 아닌, 웹을 통해 연재된 만화가 종이로 출판하는 형태로 변화하기에 이르렀다.

이러한 변화에 따라 한국은 인터넷을 통해 보는 만화라고 하여 ‘웹툰(webtoon)’이라는 새로운 만화 장르가 생기게 된다. 웹툰(webtoon)은 인터넷을 뜻하는 ‘웹(web)’과 만화를 의미하는 ‘카툰(cartoon)’이 합쳐져 만들어진 신조어이다.²⁹⁾ 혹은 마우스의 스크롤을 통해 위에서 아래로 본다고 하여 ‘스크롤 만화(scroll comics)’라고도 불리었지만, 현재는 화면의 위에서 아래로 재현되는 만화, 혹은 뷰어만화(viwer comics) 이외의 만화는 웹툰이라고 불리우며 만화의 또 다른 장르로 정착되어 있는 상태이다.

웹툰과는 다른 뷰어만화(viwer comics)란 인터넷에서 전용 뷰어 프로그램을 통해 볼 수 있도록 만든 서비스이다. 페이지 이동식으로 설계되어 있어 기존 출판만화를 재현하기에 적합하여 현재 페이지식 만화를 웹에서 볼 경우 사용되고 있다.

한국은 1990년대 후반부터 급속도로 웹을 통해 재현되는 웹툰의 형식이 발전하며, 2000년 전후로 인터넷을 통해 서비스되는 만화가 생겨나며 현재는 웹툰이라는 새로운 재현방식이 자리잡게 된다.

만화 대국이라 불리는 일본 또한 현재 만화 서비스가 종이에서 웹으로 미디어가 빠르게 이동하고 있다. 그러나 한국과는 다르게 만화가 서비스되는 재현방식에 있어서 차이를 보인다.

본고에서는 일본이 웹 상에서 만화를 재현할 때 어떠한 형태로 서비스되어지고 있는지를 한국과의 비교를 통해 알아보고, 이를 통해 양국의 만화라는 미디어가 가지고 있는 특성의 차이점을 살펴보고자 한다. 이는 단순히 각 나라가 가지고 있는 만화라는 장르뿐만 아니라 미디어의 발전에도 영향을 끼침을 알아보고자 함에 있다.

II. 본론

1. 한일 웹만화의 발전과정

1) 한국

한국은 1990년대 말 불어닥친 IMF와 더불어 김대중 정권 때 설치된 인터넷 통신망은 자연스럽게 만화의 재현 판도를 종이에서 모니터로 바뀌게 하는 계기를 마련하게 하였다.

29) naver지식백과, 대중문화사전 :

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=371045&cid=42028&categoryId=42028>

1997년 닥친 IMF(국제통화기금) 위기는 많은 기업의 도산과 그에따른 많은 실업자를 낳았다. 한국의 만화업계 또한 IMF 위기에 따른 갑자기 증가한 실업자들이 만화대여점 창업에 눈을 돌리게 됨에 따라 큰 타격을 입는다. 만화대여점이란, 기존의 일정한 공간에서 만화를 읽는 형식인 만화방과는 다르게 돈을 내고 만화를 빌리는 형식으로, 당시 우후죽순격으로 창업되며, 만화는 사서 보는 것이 아닌, 빌려서 본다는 인식을 심어주게 되었다. 이러한 인식은 IMP로 쇠퇴하는 만화출판 업계를 더욱 저하시켰다.

이 시기에 인터넷 통신망의 설치에 따라 웹을 통한 서비스는 빠르게 발전한다. 만화 또한 ADSL과 케이블을 중심으로 가정용 광대역 인터넷 접속이 빠르게 보편화되며 1990~2000년 무렵에는 웹을 통해 만화가 구현³⁰⁾되는 시도가 이루어지게 된다. 당시 웹을 통한 만화 서비스는 1990년대 초 출판만화를 스캐닝해서 디지털방식으로 전환하여 화면에서 재현되는 형식을 이용한 뷰어만화를 기본으로, 독자에게는 페이지 뷰어 프로그램을 설치하여 열람하는 형식으로 제공되었다.

‘웹툰’이라는 개념을 독자들에게 인식시키게 된 것은, 개인이 자신의 사이트(블로그)에서 연재 형식으로 제공하는 것에서부터 시작되었다고 할 수 있다.

더불어 2000년대 초 인터넷 메일과 게시판을 통해 소통이 생활화되면서 서로 온라인에서 발견한 재미있는 만화 작품을 1~2개짜리 첨부 파일로 올려주는 것이 유행³¹⁾되었다.

그 중 「마린블루스」와 「스노우캣」은 작가 개인의 일상적인 이야기를 감성적이거나 재치있게 다루며 큰 인기를 끌었다. 개인사이트에서 연재되는 방식의 이러한 웹만화의 인기는 단순히 모니터를 통해 보는 것이 아닌, 책으로 출판되면서 웹만화→출판이라는 만화 출판 업계의 새로운 모델을 제시하게 된다.

만화의 이러한 새로운 수익 사업은 다음, 네이버, 네이트 등 포털사이트들을 통해 확대되었으며, 2003년 다음에서 연재된 강풀의 『순정만화』가 인기를 얻으며, 위에서 아래로 스크롤의 이동을 통해 보는 웹툰이라는 새로운 만화 형태가 자리잡게 되었다.

이러한 웹툰의 성장은 출판 업계의 쇠퇴로 인해 힘들어하던 만화 잡지에까지 영향을 끼치며, 2000년대 후반에 이르러서는 대부분의 잡지가 폐간 혹은 휴간 후 온라인 연재로 바뀌게 된다. 대원씨아이에서 간행되던 『챔프』와 『이슈』는 자사홈페이지를 통해 연재되고 있으며, 서울문화사의 만화잡지 『아이큐 점프』와 『윙크』는 별도의 디지털 플랫폼을 제작하여, 『아이큐점프』는 「빅툰」에서, 『윙크』는 「마녀코믹스」에서 연재하며 그 명맥을 유지하고 있다. 학산문화사의 순정잡지 『파티』은 출판 중이나 자사 홈페이지에서의 온라인 연재를 통해서도 서비스 되고 있으며, 『찬스』 또한 온라인 연재 중이다.

그러나 이미 포털사이트를 통해 주단위로 제공되는 요일별 연재라는 만화의 빠른 호흡과 스크롤을 통해 상하로 보는 웹툰의 재현 방식에 익숙해진 독자들에게 있어서,

30) 『한국현대만화사 1945~2009』, 박인하, 김낙호 공저, dooboBOOK, 2010, p.229.

31) 같은 책, p.230.

페이지 단위의 뷰어만화 형식을 취하는 잡지 연재는 예전 출판을 하던 시대에 비해 외면 받고 있다.

2) 일본

현재 일본은 잡지에서 연재된 만화가 단행본화 되어 판매된다는 출판의 매커니즘에서 점점 멀어지고 있다. 인터넷의 발전은 종이 매체인 잡지를 대신하여 PC를 이용한 웹 페이지나 스마트폰 등 휴대기기의 어플리케이션으로 만화를 읽고 즐기는 사람이 늘어나고 있다고도 말할 수 있다.

이와같은 변화는 곧 웹만화의 발전과도 연결되어 있다.

스마트폰이 보급되기 이전 2000년 초반에는 피쳐폰(feature phone)에서 볼 수 있는 만화 사이트가 증가하였다. 통신사가 운영하는 사이트는 물론, 대형 만화출판사와 제휴하여 생기는 경우도 많았다. 현재 대형 만화 사이트인 「めっちゃコミックス(메차 코믹스)」, 「コミックシーモア(코믹시모아)」, 「まんが王国(만화 왕국)」 등도 이때 생겨난 사이트이다.

하지만 종이로 만화를 읽는 것에 익숙한 만화 독자가 전자 매체로 본격적으로 이동을 하게 된 계기가 된 것은 SNS와 2007년부터 시작된 「pixiv」³²⁾등의 이미지를 중심으로 제공하는 사이트의 등장에 있다. 「pixiv」와 더불어 2009년에 「ニコニコ動画(니코니코 동화)」내에 일러스트 투고 사이트인 「ニコニコ静画(니코니코 정화)」가 서비스를 시작하였다. 일러스트 투고 형식이 강한 이 사이트는 단순히 일러스트뿐만 아니라 만화 이미지를 연속적으로 올리며, 연재의 형식을 취하기도 하고, 작가 데뷔의 장이나, 동인 모임 등으로도 활용되며, 만화를 종이로 보는 것이 아닌, 인터넷에서 본다는 인식을 넓히게 하였다. 이러한 「pixiv」 등의 성공적인 정착은 만화 출판사가 본격적으로 웹 환경에서 만화를 제공하는 시발이 되었다.

2010년 초반부터 만화를 웹사이트를 통해 제공하는 사이트가 생겨나며 만화를 모니터로 본다는 저항 또한 사라지게 하는 시기이기도 하다. 또한 스마트폰의 급격한 보급으로 인해 발전한 만화 어플리케이션 시장은 2012년 집영사(集英社)의 「ジャンプBOOKストア!」가 개설되며 본격적으로 서비스되기 시작한다.

웹툰으로 성공한 한국의 회사들도 이 시기에 일본에서 서비스를 개시한다. 그 중 한국의 NHN엔터테인먼트의 자회사인 NHN comico가 2013년부터 시작한 스마트 디바이스지인 「comico」는 한국에서 시작한 웹툰 서비스를 기반으로, 웹판과 더불어 어플리케이션을 중심으로 서비스되었다. 여타 사이트와는 다르게 「comico」는 일본인 작가에 의한 웹툰 방식의 만화를 서비스하며, 그 인지도를 쌓아갔다. 특히 야요이소우의 웹툰 『ReLIFE』³³⁾의 성공은 위에서 아래로 읽는 웹툰의 재현 방식을 일본인 독자에게

32) 「pixiv(픽시브)」는 2007년에 일본에서 창설되어 픽시브 주식회사가 운영하는 삽화에 서비스를 제공한다. 처음에는 일본어만을 제공하였으나, 현재는 영어 및 한국어도 제공한다.

33) 야요이 소우(夜宵草)의 웹툰 『ReLIFE』는 「comico」에서 2013년 10월 12일부터 2018년 3월 10일지 연재된 학원 드라마이다. 한국에서는 2014년부터 저스툰코미코와 카카오페이지, 네이버 시리즈에서 연재되었다. 단행본화 된 것은 물론, 애니메이션과 2017년 영화로 제작되기도 하였다.

인식시키는 계기를 마련하였다.

웹툰의 성공과 인터넷의 발달, 스마트폰 등의 보급은 웹만화의 성장을 부추기며, 2017년 웹만화는 시장규모 1460억엔으로 전년 대비 27.1%의 증가를 보인다. 2014년 887억엔이었던 시장규모에 비하면 빠른 성장세라고 할 수 있다.³⁴⁾

현재는 일본 대형 출판사는 물론, 한국의 웹툰을 기반으로 한 사이트 등에서 만화를 제공하고 있으며, 그 수요는 점점 늘어나고 있는 추세이다.

2. 한일 웹만화의 구분 및 재현 방법 비교

1) 한국

(1) 웹만화의 구분

한국의 웹만화는 만화의 내용과 구성, 화면에 재현되는 방법과 그에 따른 기술적인 부분에 따른 차이로 구분하는 것이 보편적이다.

김성은의 2009년도 석사논문에서 박석환의 『잘가라 종이만화』(2001)의 저서를 참고하여 웹만화를 구분지었는데, 그 내용은 다음과 같다.

[표 1] 디지털 만화의 열 가지 만화유형³⁵⁾

만화유형	설 명
스캔만화 (scanning Cartoon&Comics)	그림에 투과하여 빛을 컴퓨터가 인식할 수 있는 수치로 변환 시켜주는 스캐닝 과정을 통해 형식화된 디지털 만화의 기본 모델이다.
2D컬러 만화 (2D coloring Cartoon&Comics)	크게 두 가지 방법으로 나눌 수 있다. 첫째, 종이에 그려서 이미지를 스캐닝하고 그래픽 툴에서 컬러링 작업을 하는 것, 둘째, 그래픽 툴을 이용해서 컴퓨터 모니터 상에서 그림을 그리고 이를 채색하는 방식이다. 첫 번째가 인쇄 환경의 만화 제작 시스템에서 주로 이용되었다면, 디지털 만화에 입각한 초기 2D컬러 만화는 후자의 형태에 가깝다.
하이퍼 미디어만화 (Hyper media Cartoon&Comics)	특정 단어를 가리키며 이와 관련된 다른 문서를 보여주는 하이퍼텍스트의 개념과 그림의 일부나 이이콘을 클릭하면 문서, 이미지, 소리, 비디오로 연결되는 하이퍼링크 개념이 포함된 것으로 온라인상에서 볼 수 있는 모든 만화는 기본적으로 하이퍼 미디어 이미지 만화라고 할 수 있다.
Gif만화 (Gif Animation)	컴퓨터브사에서 PC통신용으로 개발한 비트맵 파일 포맷방식이다. 사전식 압축법으로 일컬어지는 LZW압축을 적용하여 빠르고 능률적이라는 평가를 받고 있다.
플래시만화	동적인 웹 저작도구의 표준으로 자리 잡고 있는 매크로미

34) 『少年ジャンプが1000円になる日ー出版不況Web漫画の台頭(소년 챔프가 1000엔이 되는 날-출판불황 Web 만화의 대두)』, 大坪ケムタ(오즈보 케무타), コアマガジン(코어매거진), 2018, p.36.

35) 김성은, 『웹툰의 사회적 일상성에 관한 연구』, 홍익대학교 대학원 시각디자인과, 2009, p.26~27.

(Flash Animation)	디어의 플래시를 이용한 만화를 뜻한다. 시간의 흐름에 따라 동적인 움직임으로 구현하는 방식으로 디지털 만화업계에서는 만화 이미지를 포함한 칸을 움직이는 형식과 칸 안의 만화 이미지를 동화로 처리하는 방식에 따라 무빙툰과 플래시 애니메이션으로 구분한다.
DRM만화 (DRM Cartoon&Comics)	소프트웨어나 콘텐츠의 저작권을 인정하지 않고 정보 공유를 주장하는 것이 인터넷의 초기 발전을 일궈냈다면, 다음 단계의 발전은 디지털 저작권 보호 차원에서 이를 제한하기 위한 것이다. 특정 파일 형태로 전환된 만화에 디지털적인 암호를 적용해서 파일의 복제를 방지하고 이용에 제한을 둔 방식이다.
WAP만화 (WAP Animation)	무선 인터넷 표준에 따라 이미지 저작도구를 통하여 휴대전화 액정크기에 맞도록 만들어진 만화를 말한다.
포스터 PC기반 만화 (Cartoon&Comics by post PC)	현재 데스크톱 PC기반의 컴퓨팅 환경은 빠른 속도로 변모하고 있다. 액정모니터, 노트북, 핸드헬드PC 등 크기의 변화는 기본이고, 이동성 휴대성에 입각한 PDA, 인터넷 전용 접속기, 가전제품에 추가된 컴퓨팅 기능, 전자책 디바이스 그리고 TV를 웹에 연결시켜주는 셋톱박스 등, 다종다양한 기기 등장에 따라 어떤 기기에도 대응하는 디지털 콘텐츠로서 만화이다.
디지털 (Digitoon)	위에서 언급한 ①스캔만화, ②2D컬러만화, ③하이퍼 미디어만화, ④Gif만화, ⑤플래시 만화, ⑥DRM만화, ⑦WAP만화, ⑧포스터PC기반 만화 등의 형태를 다 포함하고 있다.
웹툰 (web+ cartoon)	인터넷을 창작공간으로 활용해 온 실험성이 강한 작품들이 웹에서의 인기를 바탕으로 인터넷 세상 특유의 파격과 개성, 때로는 급진적인 성향을 고스란히 담고 있다. 기존의 디지털 만화와는 다른 구조를 지니고 있다.

그러나 현재는 웹에서 재현되는 만화를 복잡한 구분 대신 통상적으로 ‘웹툰’이라 말한다. 김성은은 동일한 논문에서 웹툰에 대한 구분도 하였는데, 그 중 웹툰이 발전되는 과정에 있어 중요한 것만을 이야기하자면 다음과 같다.

첫 번째로 1990년 말에 유행하였던 플래시툰(Flashtoon)이다. 플래시툰은 캐릭터들이 등장하는 짧은 에피소드나 반전 기법과 음성더빙, 플레시기법 등을 사용하여 제작되어, 「마시마로」, 「줄라맨」 등의 많은 인기 캐릭터를 만들었다. 두 번째로 같은 시기에 인기를 끈 「광수생각」을 대표로 하는 포엠웹툰(Poemtoon)이다. 시(詩)와 같은 형식을 취하며, 정서적 삽화를 잔잔하게 보여준다.

세 번째로 웹툰의 가능성을 보여준 에세이웹툰(Essaytoon)을 들 수 있다. 「스노우캣」과 「마린블루스」, 「파페포포」로 대표되는 이 장르는, 이야기를 통해 소소한 일상을 정서적으로 풀어내는 일기형식으로 작가와 독자의 시대정서에 공감을 이끌어내며 웹

툰이 만화의 새로운 장르로 성립될 수 있다는 것을 보여주었다.

에세이웹툰의 인기로 긴 호흡이 가능한 이야기툰(storytoon)의 등장은 「순정만화」와 「위대한 캐츠비」 등의 성공으로 디지털 매체 환경을 이용한 무한 캔버스의 영역을 확인시키며, 현재 웹툰의 형식을 자리매김하였다고 할 수 있다.³⁶⁾

(2) 웹만화의 재현 방식

현재 웹만화를 제공하는 사이트나 어플리케이션에서는 웹만화를 크게 세 가지 재현 방식으로 서비스하고 있다. 페이지 형식의 '뷰어만화'와 위에서 아래로 스크롤을 통해 읽을 수 있는 '웹툰', 컷 형식으로 나뉘어 왼쪽에서 오른쪽으로 넘기면서 볼 수 있는 '컷툰'이 그것이다. 이 세 가지의 재현 방식을 자세히 알아보면 다음과 같다.

- 뷰어만화(viewer comic)

웹툰과는 다르게 페이지 형식으로 제공되는 뷰어 만화(viewer comic)는 기존 출판만화와 같은 형식이며, 2페이지 혹은 1페이지 단위로 만화를 모니터에 재현시킨다. 웹툰이 등장하기 전에 출판된 만화 단행본 등을 스캔하여 웹으로 서비스한다고 하여 '스캔만화(Scan comic)'라고도 하였다.

뷰어 만화의 경우 만화의 연출적인 면에서 기존 출판만화와 차이를 보이지 않기에, 출판만화를 보며 자라온 세대에게는 익숙하지만, 만화를 독서의 개념으로 보던 때와는 다르게 작은 핸드폰 액정을 통해 단시간에 보는데 익숙한 현재의 개념에 있어서 페이지 식의 연출은 한 페이지에 많은 컷과 대사로 가독성이 떨어진다는 단점을 보인다.

- 웹툰(webtoon)

웹에서 서비스되며, 위에서 아래로 연출이 진행되는 만화를 현재는 통칭하여 웹툰이라 부른다. 스크롤에 의한 세로식 연출을 가지고 있는 웹툰은 기존 출판만화가 가지고 있는 가로식 확장성의 부재라는 단점을 가지고 있음에도 그 형태를 고수하며 현재는 하나의 장르로 자리매김하였다.

핸드폰 등 작은 화면을 통해서도 내용의 전달력과 가독성을 높이기 위해 복잡한 스토리가 아닌 일상툰이나 감성툰 등 간단한 내용이나 일러스트가 강조된 만화가 주를 이루었다. 웹툰에도 스토리성이 강조된 만화가 인기를 얻으며, 가독성을 확보하기 위해 출판만화와는 다르게 전체적인 컷의 크기가 커지고, 더불어 말풍선의 크기가 커지며 보다 읽기 쉬운 형태로 변화하고 있다.

- 컷툰(cuttoon)

네이버 웹툰에서 시작한 모바일 전용 웹툰 게재방식이다. 웹툰과 같이 위에서 아래로 스크롤을 이용하여 읽는 것이 아닌, 컷 하나하나를 왼쪽에서 오른쪽으로 이동시키

36) 위의 논문, 김성은, p.31~32 참조.

며 읽을 수 있도록 한다. 연출에 있어서 상하(上下)가 아닌 좌우(左右)로 움직인다는 것에 있어서 뷰어만화와 비슷하지만, 화면에 한 컷 혹은 세 컷 이상을 넘지 않게 함으로서 뷰어만화가 가지고 있는 가독성의 결여를 해결한다.

하지만 페이지의 연결하여 만들어지는 만화적 연출이 어렵다는 점과 컷 크기의 한계를 가진다는 점에 있어서 아직까지 많은 만화가 사용하고 있지는 않다.

현재 한국은 웹 상에서 제공하고 있는 대부분의 만화가 웹툰 형식을 취하고 있으며, 웹툰의 스토리 만화로의 가능성을 성공시킨 이후 위에서 아래로의 스크롤 형식은 물론, 컷툰과 같이 웹에서 재현되는 새로운 형식도 하나씩 모색되고 있다고 할 수 있다.

2) 일본

(1) 웹만화의 구분

현재 일본은 웹에서 재현되는 만화를 ‘웹툰(ウェブトゥーン)’, ‘웹만화(ウェブ漫画)’, ‘디지털만화(デジタルコミック 혹은 デジコミック)’³⁷⁾, ‘전자코믹(電子コミック)’ 등을 혼용하여 사용하고 있다. 이 중 ‘웹툰(ウェブトゥーン)’이라는 개념은 한국에서 시작된 디지털 만화라는 인식이 강하며, ‘LINEマンガ(라인 만화)’나 ‘ピッコマ(픽코마)’ 등과 같이 한국에 본사를 가지고 있는 사이트에서 한국 작가에 의해 연재되는 만화는 ‘웹툰(ウェブトゥーン)’이라 부르는 경향이 강하다.

그에 반면 일본 자국 사이트에서 제공하는 웹툰 형식의 만화는 ‘タテヨミマンガ(타테요미 만가)’³⁸⁾라고 말한다. ‘タテヨミマンガ(타테요미 만가)’란, 일본어로 타테(타테)는 세로, ヨミ(요미)는 읽다라는 동사의 명사형이며 マンガ(만가)는 만화라는 뜻으로, 세로로 읽는 만화라는 합성어이다. 일본 사이트로 웹툰을 제공하고 있는 ‘Renta!(렌타!)’나 ‘めちゃコミック(메챠코믹)’의 경우, 웹툰 형식 만화의 카테고리를 ‘웹툰(ウェブトゥーン)’이 아닌 ‘タテヨミマンガ(타테요미 만화)’로 구분짓고 있음을 알 수 있다.

그러나 현재 일본에서는 출판되는 만화나, 인터넷 상에서 재현되는 모든 만화를 ‘만화’라고 부르는 경향이 강하며, 뷰어만화나 웹툰 등 웹 상에서 재현되는 만화는 ‘디지털만화(デジタルコミック)’ 혹은 ‘전자코믹(電子コミック)’이라고 부른다.

하지만 아직까지 출판만화의 영향이 강한 일본에서는 출판이나 인터넷 등의 미디어와 관계없이 マンガ(만가)라고 통칭하는게 보통이다.

(2) 웹만화의 재현 방식

웹 상에서 재현되는 형식은 크게 두 가지이다. 페이지 형식의 ‘뷰어만화’와 스크롤 형식의 ‘웹툰’이 그것이다. 그러나 페이지 형식의 만화를 재현함에 있어 몇 가지의 특성을 살펴볼 수 있다.

37) 디지털만화(デジタルコミック)를 줄여서 데지만화(デジコミック)라고 부른다. 구어로는 데지만화(デジ漫画)가 통용되고 있다.

38) ‘タテヨミマンガ(타테요미 만화)’를 줄여서 ‘タテヨミ(타테요미)’라고도 한다.

- 페이지 형식의 재현

▶ 뷰어만화

오른쪽에서 왼쪽으로 넘기는 페이지 형식으로 재현되는 방식이다. 한국의 뷰어 만화와 같지만, 페이지를 넘기는 것이 좌우(左右)가 아닌 우좌(右左)로 움직인다. 이는 양국이 가진 기존의 출판 형식의 차이에 온 것이라 할 수 있다.

현재 웹 상에서 재현되는 대부분의 만화가 뷰어만화라고 할 수 있다. 사이트에 따라 한 페이지 혹은 두 페이지 형식으로 재현시킨다.

▶ 뷰어만화의 스크롤 형식

기존의 뷰어만화는 페이지 단위의 만화를 오른쪽에서 왼쪽으로 움직이는데 그쳤으나, 세로 형식을 추가함으로써 페이지 단위를 우좌(右左)가 아닌 위에서 아래로, 상하(上下)로 읽을 수 있게 제공한다.

‘타치요미(타찌요미)’³⁹⁾, ‘소쿠요미(소쿠요미)’⁴⁰⁾, ‘BookLive!コミック(북라이브!코믹)’⁴¹⁾등의 만화 사이트에서 제공하는 이 재현 방식은 하나의 만화를 오른쪽에서 왼쪽(우좌)으로 페이지를 이동하여 읽는 것뿐만 아니라 위에서 아래(상하)로도 읽을 수 있도록 서비스한다.

독자는 같은 페이지 만화라고 해도 가로로 읽을지 세로로 읽을지에 대한 선택권을 가지게 된다.

▶ 컷 단위의 재현 형식

이 방식은 페이지 만화를 페이지 단위가 아닌 컷 단위로 화면에 재현시킨다. 다시 말해 페이지 만화의 구성에 있어 읽는 순서에 따라 컷을 화면에 재현시켜줌으로서 독자는 스스로 컷의 흐름을 읽지 않아도 자동으로 다음 컷을 확대하여 보여주는 형식이다.

이는 뷰어만화에 있어 작아지는 그림과 텍스트에 의한 가독성 저하를 보완하기 위함에 있을 것이다.

또 다른 방식으로는 페이지 형식의 만화를 컷 단위로 잘라 세로 형식으로 나열한 재현 방식이다. 페이지 만화의 작은 컷을 잘라내어 크게 확대하여 세로로 나열한 이 재현방식은 위의 형식과 같이 뷰어만화의 재현 방식을 보완하기 위함에 있다고 할 수 있다.

‘めちゃコミック(메차코믹)’에서 서비스 중인 이 재현 방식은 핸드폰 등 이동식 기기에서는 가독성을 높여줌으로서 그 활용도가 높다고 할 수 있으나, 페이지 만화가 가지고 있는 구성력을 제대로 전달하지 못한다는 점에 있어서는 아쉬운 점이 있다.

- 타테요미 만화(タテヨミマンガ)

일본 자국 사이트에서 제공하는 웹툰 형식의 만화를 일컬어 ‘タテヨミマンガ(타테요미 만화)’라고 한다. 때문에 ‘LINEマンガ(라인 만화)’나 ‘ピッコマ(픽코마)’와 같이 한국

39) 타치요미(타찌요미) 사이트 : <https://manga.app-liv.jp/free>

40) 소쿠요미(소쿠요미) 사이트 : <https://sokuyomi.jp/free.html>

41) BookLive!コミック(북라이브!코믹) 사이트 : <https://sp.handycomic.jp/>

에 본사를 가지고 있는 만화 사이트에서 연재되는 작품은 대부분 ‘타테요미 만화’(タテヨミマンガ)보다는 ‘웹툰(ウェブトゥーン)’으로 불리운다.

한국의 웹툰과 같이 위에서 아래로 스크롤에 의해 재현되며, 컷의 구성 방식 또한 좌우(左右)에서 우좌(右左)로 진행된다는 것 이외에 차이점은 없다.

일본의 웹툰 형식의 재현 방식은 일부 사이트를 제외하면 대부분 한국에 본사를 가진 사이트들에 의해 이루어지고 있다고해도 과언이 아니다. 때문에 일본은 한국의 웹툰과 컷툰과 같이 새로운 만화 방식을 모색하기 보다는 출판 만화가 웹 상에서 재현 되는데 있어 보다 나은 방식을 고안하여 발전시키고 있음을 볼 수 있다.

3. 한일 웹만화 사이트 비교

1) 한국

한국에서 웹을 통해 만화를 제공하는 가장 보편화된 방법은 일주일 단위의 연재 시스템이다. 한국의 대표적인 포털사이트인 「naver」와 「daum」은 주단위로 하나의 작품이 정해진 요일에 연재되는 형식을 취한다. 일주일에 한 번, 한 달에 4회 업로드되는 웹툰을 주간 연재식으로 볼 수 있는 것이다. 이러한 주간 연재 시스템은 웹툰이 같은 요일에 겹치지 않는다면 매일 새로운 화를 즐길 수 있게 된다.

이러한 사이트에서 독자가 만화를 선택하는 방법은 섬네일이다. 섬네일이란 인터넷 홈페이지나 전자책 같은 컴퓨터 애플리케이션 따위를 한눈에 알아볼 수 있게 줄여 화면에 띄운 것으로, 만화의 웹 사이트나 애플리케이션의 경우, 만화의 대표 이미지로 이해할 수 있다.

만화가 출판 및 만화 잡지에 의해 읽혀지던 때 만화의 선택은 장르 구분이었다. 일본식의 독자에 따른 장르 구분 즉, 소년만화, 순정만화(소녀만화), 성인만화, 아동만화 등의 구분은 웹 연재로 그 미디어를 옮기며, 장르적 구분이 해체되었음을 알 수 있다. 만화의 접근성이 용이해지며, 독자는 자신이 원하는 만화를 능동적으로 찾아나서는 것이 아닌 손 안의 휴대폰을 이용한 검색만으로 가능하게 되었다. 이는 만화를 선택함에 있어 더 이상 성별과 연령에 의한 구분이 아닌, 섬네일만으로 만화가 독자의 선택을 받게 되는 것을 말한다. 즉, 웹툰만을 제공하는 어플리케이션에서의 만화 구분은 장르가 아닌 연재되는 요일로 구분되어지며, 독자는 섬네일을 통해 장르와 상관없이 자신이 원하는 만화를 선택하는 것이다.

더불어 독서의 개념이 종이에서 웹으로 넘어가서 만화 역시 웹에서 읽을 수 있는 전문 사이트인 「미스터블루」가 2002년에 생겨났다. 현재는 「미스터블루」뿐만 아니라 「리디박스」, 「북크뷰」 등의 다수의 사이트에서 만화뿐만 아니라 장르 소설 등을 제공하고 있다.

이러한 사이트는 웹툰과 더불어 일본과 한국의 출판 만화 또한 뷰어만화 형식으로 제공한다. 그러나 그 구분에 있어서 역시 장르가 아닌 ‘웹툰’과 ‘만화’ 혹은 ‘웹툰’과 ‘단행본’으로 나뉜다.

이러한 구분 방식은 한국의 만화 시장이 구독 독자를 통해 장르를 구분하던 출판 업계의 붕괴와 무관하지 않다. 2019년에 따르면 만화산업의 업종별 연도별 사업체 수의 현황에서 온라인 만화 제작·유통업이 2016년도부터 2018년도까지 꾸준히 오르고 있음을 알 수 있다. 그에 반면 만화 출판업은 감소하고 있다. 이는 웹툰 등의 수요가 높아짐에 따라 온라인 만화·유통업체가 늘어났지만, 출판업은 그 수요가 낮음을 입증한다.

업종별 매출액에 있어서도 온라인 만화 제작·유통업은 꾸준한 증가세를 보인다. 여기에서 만화 출판업도 증가한 것이 보여지는데, 이는 한국의 만화 시장이 기존의 출판→스캔을 통한 온라인 제공이라는 매카니즘에서 온라인 제작→출판이라는 새로운 구조가 자리잡았음을 말한다.

[표 2] 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황⁴²⁾

(단위 : 개)

분류	2016년	2017년	2018년
만화출판업	202	203	181
온라인 만화 제작·유통업	85	90	114

[표 3] 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황⁴³⁾

(단위 : 백만 원)

분류	2016년	2017년	2018년
만화출판업	484,880	520,092	542,467
온라인 만화 제작·유통업	148,143	202,943	265,658

다시말해 한국의 만화 시장은 더 이상 출판 업계를 통한 발전이 아닌 ‘웹툰’이라는 새로운 패러다임에 의해 나아가고 있다고 할 수 있다.

2) 일본

일본은 2008년 스퀘어 에닉스의 ‘ガンガンONLINE(간간온라인)’을 시작으로, 소학관(小学館)에서 ‘クラブサンデー(클럽썬데이)’나 집영사(集英社)의 ‘ウルトラジャンプエッグ(울트라점프에그)’ 등 대기업 출판사가 자사의 만화 홈페이지를 개설한다. 당시 출판사 홈페이지에서는 자사가 가지고 있는 잡지 연재 작품들을 제공하는데 주력하였으며, 잡지 연재 만화를 웹에서 읽을 수 있다는 것만으로도 당시에는 화제성을 낳았다.

현재는 잡지나 단행본을 출판하고 있는 출판사는 물론, 중간 배신 업체를 통해 만화를 유통받아 서비스하는 사이트 또한 많이 생겨나고 있다.

42) 2019 콘텐츠산업 통계조사 보고서(2018년 기준), 문화체육관광부, p133 참조.

43) 위의 책, p.138 참조.

이러한 사이트의 공통적인 특징은 한국과 다르게 장르적 구분에 의해 서비스를 제공한다는 것이다. 물론 한국에 본사를 가지고 있는 'LINEマンガ(라인 만화)'나 'ピッコマ(픽코마)' 등은 한국과 같이 요일별로 만화를 구분하여 제공하지만, 일본 자국 만화 사이트의 경우 장르적 구분으로 만화를 제공하며 그 차이점을 보인다.

일본 자국 사이트 중 웹툰 형식을 서비스하고 있는 'コミックシーモア(코믹시모아)'나 'めちゃコミック(메차코믹)'의 경우, 웹툰 형식의 만화는 장르로 구분되어 있는 다른 만화와는 별도로 'タテヨミ(타테요미)'라는 카테고리 구분되어 있다. 이는 한국의 웹만화 사이트가 장르구분 없이 웹툰을 서비스하고 있다는 것과 웹툰과 만화를 구분하는 것에 비해 일본은 아직까지 장르적 구분이 명확하다는 것에 있어 웹툰의 형식이 아직까지 일본 만화의 주 장르로 자리잡지 못하고 있음을 뜻한다.

물론 일본 만화 소비에 있어 종이에서 웹으로의 미디어 이동은 수치로도 확인 가능하다. 일본의 2018년 출판연감에 따르면 2016년 종이 출판물 추정 판매금액은 전년 비 3.4%가 감소한 1조 4709억엔(511억엔 감소)으로 이 중 잡지는 5.9%감소하여 7339억엔이다. 그에반면 전자출판 시장은 고성장을 유지하며 27.1% 증가하여 1909억엔(407억엔 증가)하며 꾸준한 성장세를 보인다고 말한다. 이러한 전자출판의 성장에는 만화가 영향을 끼치고 있다고 할 수 있는데, 전자출판시장의 76.5%가 전자코믹이며, 웹 시장이 저하되고 있는 출판 업계의 감소폭을 지탱해주고 있다고도 할 수 있을 것이다.⁴⁴⁾

잡지의 영향력이 강한 일본 만화 출판 업계는 확실히 예전에 비해 그 영향력이 약해지고 있으며, 그 빈틈은 인터넷이라는 새로운 미디어가 채워지고 있음은 자명하다.

하지만 만화 전문 사이트에서도 볼 수 있듯이, 사이트에서 제공되는 만화의 대부분은 출판을 기반으로 한 뷰어형식의 재현이 그 주류를 이룬다. 아직까지 일본의 만화 시장은 잡지를 중심으로 한 출판 업계에 의해 움직이고 있다는 반증인 것이다. 그의 한 예로 "만화 콘텐츠 관람 시 이용하고 있는 매체/디바이스"의 질문에 45%가 "종이"라고 대답하였으며, "새로운 만화 작품을 인지하는 경로"에 대한 질문에 있어서도 스마트폰이나 만화 어플리케이션이 44%인 반면 서점은 49%로 아직까지 출판 업계가 만화 시장에 지대한 영향을 끼치고 있다는 것을 볼 수 있다.⁴⁵⁾

[표 4] 만화 콘텐츠 관람시 이용하고 있는 매체/디바이스⁴⁶⁾

	종이	스마트폰	다블렛·PC
2015년	47%	18%	10%
2017년	45%	27%	10%

44) 「2016年電子出版市場と「電子化率」の相関関係(2016년 전자출판 시장과 「전자화율」의 상관관계)」, 鷹野凌(타카노 료), 『2018年 平成30年版 出版年鑑(2018년 헤이세이30년판 출판년감)』, 出版年鑑編集部系属(출판년감편집부계편), 出版ニュース社(출판뉴스사), 2018, p.135~136 참조.

45) 위의 책, 大坪ケムタ(오오즈보 케무타), p.129~130.

46) 같은 책, p.129.

[표 5] 새로운 만화 작품을 인지하는 경로⁴⁷⁾

만화카페	TV CM	포털사이트	만화잡지	뉴스사이트 어플
11%	12%	12%	12%	13%
편의점	댓글	SNS	스마트폰·만화어플	서점
18%	24%	29%	44%	49%

이를 증명하듯 많은 만화 사이트에서는 장르 구분과 더불어 잡지 이름으로 만화를 검색할 수 있는 검색 엔진도 제공한다.

일본은 만화 잡지의 영향력과 그로 인한 강력한 출판 업계의 힘에 의해 아직까지 만화 시장이 움직인다는 것을 부정할 수 없다. 따라서 한국과는 다르게 웹 상에서의 새로운 재현 방식을 모색하기보다 출판 만화를 웹 상에서 보다 읽기 쉽게 재현하기 위한 방식에 그 발전의 초점이 맞추어져 있다고 할 수 있다.

Ⅲ. 결론

본고는 한일 웹만화의 발전 과정과 더불어 웹 상에 만화를 서비스 함에 있어 만화의 재현 방식에 따른 양국의 만화 산업에 대해 알아보고자 하였다.

한국은 이미 '웹툰'이라는 위에서 아래로 스크롤에 의해 보여지는 방식이 정착되었으며, 더불어 컷툰 등의 재현 방식 또한 등장하며 웹 환경에 맞춘 새로운 재현 방식이 보여지고 있다. 만화 사이트와 만화를 제공하는 어플리케이션 또한 만화를 장르로 구분하는 대신 제공되는 요일에 따라 나뉘어짐으로서, 웹툰에 있어 장르성은 희석되고, '웹툰'이 만화의 새로운 장르가 되었음을 알 수 있었다.

그에 반해 일본은 웹툰 보다는 출판 형식의 페이지 만화를 보여지는 뷰어만화 형식이 재현 방식의 대부분을 차지하고 있었다. 뷰어만화의 형식과 더불어 단순히 페이지를 보여주는 것이 아닌, 방향성에 있어 우좌(右左)와 상하(上下)는 물론, 컷을 분리하여 보여주는 형식에 이르기까지, 그 재현 방식에 있어 다양함을 보여주었다. 이러한 페이지 만화의 다양한 재현 방식은 웹툰과 같이 웹 환경에 맞춘 새로운 재현 방식을 모색하기 보다 페이지 만화가 웹 환경에 재현될 때 나오는 문제점 등을 보완하기 위한 방식의 모색이라 볼 수 있다.

일본의 이러한 페이지 형식의 재현 방식이 대부분을 차지하고 있는 것은 오랜 시간 만화가 잡지에 의해 생산·판매되는 매커니즘에 놓여 있었다는 것에서 그 이유를 찾을 수 있을 것이다.

물론 현재 잡지의 판매가 예전에 비해 급격히 감소하고 있으며, 『ReLife』와 같이 일본 작가의 웹툰(タテヨミマンガ) 형식의 만화가 성공함으로서 웹 상에서의 연재작이

47) 위의 책, 大坪ケムタ(오오즈보 케무타), p.130.

출판되는 사례와 더불어 웹툰 형식의 만화를 제공하는 일본 자국 사이트도 늘어나고 있으나, 일본의 만화에 웹툰이 자리매김하기까지는 얼마간의 시간이 필요할 것이라 보여진다.

이렇듯 양국 모두 종이에서 웹이라는 만화의 매커니즘의 변화는 부정할 수 없을 것이다. 그러나 두 나라가 웹 상에서 만화를 재현함에 있어 그 차이점을 보이는 것은 웹만화의 발전이 단순히 인터넷 통신망과 그에 따른 기술의 발전에 기반한다고 하기 보다는, 나라가 가지고 있는 만화라는 미디어의 특성에 따라 그 모습과 형식에도 영향을 끼친다고 말할 수 있다.

▶ 참고 문헌 ◀

박인하, 김낙호 공저, 『한국현대만화사 1945~2009』, dooboBOOK, 2010.

2019 콘텐츠산업 통계조사 보고서(2018년 기준), 문화체육관광부.

김성은, 『웹툰의 사회적 일상성에 관한 연구』, 홍익대학교 대학원 시각디자인과, 2009.

백은지, 『웹툰 만화연출 연구:웹코믹스 대표작품을 중심으로』, 상명대학교 문화예술대학원, 2009.

大坪ケムタ(오츠보 케무타), 『少年ジャンプが1000円になる日ー出版不況Web漫画の台頭(소년 챔프가 1000엔이 되는 날-출판불황 Web만화의 대두)』, コアマガジン(코어매거진), 2019.

『2018年 平成30年版 出版年鑑(2018년 헤이세이30년판 출판년감)』, 出版年鑑編集部系属(출판년감편집부계편), 出版ニュース社(출판뉴스사), 2018.

naver지식백과, 대중문화사전(검색어 : 웹툰) :

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=371045&cid=42028&categoryId=42028>

タチヨミ(타찌요미) 사이트 : <https://manga.app-liv.jp/free>

ソク読み(소쿠요미) 사이트 : <https://sokuyomi.jp/free.html>

BookLive!コミック(북라이브!코믹) 사이트 : <https://sp.handycomic.jp/>

북큐브 사이트 : <https://www.bookcube.com/main.asp>

리디북스 사이트 : <https://ridibooks.com/comics/>

여우 캐릭터로 본 한중일 콘텐츠원형 비교

티엔한
윤기현(지도교수)

초록

문화콘텐츠에서의 민간신앙 활용사례는 다양하다. 고대(古代)신화, 전설, 설화 등의 소스는 만화, 애니메이션, 영화, 게임 등 다양한 매체를 통해 재탄생되었다. 우리 주변에 구미호와 같은 여우 혹은 요괴는 인간과 오랫동안 관계 맺어오면서 원형상징으로서 대표적인 상상력의 산물이라고 볼 수 있다. 본 논문은 우선 한·중·일 구미호이 등장하는 설화의 구조와 유형을 분석하고자 한다. 또한 각 나라의 문화콘텐츠에 등장하는 구미호의 형태와 성격을 갖아 많이 활용하는 만화, 애니메이션의 사례를 중점해서 분석하였다.

키워드 : 구미호 만화, 애니메이션 캐릭터

I. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

문화콘텐츠에서의 민간신앙 활용사례는 다양하다. 고대(古代)신화, 전설, 설화 등의 소스는 만화, 애니메이션, 영화, 게임 등 다양한 매체를 통해 재탄생되었다. 우리 주변에 구미호와 같은 여우 혹은 요괴는 인간과 오랫동안 관계 맺어오면서 원형상징으로서 대표적인 상상력의 산물이라고 볼 수 있다. 한국, 중국, 일본 등 동아시아를 중심으로 살펴보면, 여우는 설화 속에서 다소 부정적인 이미지이다. 특히 유교사상의 확장에 따라 한·중·일 3 개국의 이야기에서 구미호는 ‘악녀의 화신’ 이미지가 많다. 본 논문은 우선 한·중·일 여우가 등장하는 설화의 구조와 유형을 분석하고자 한다. 또한 각 나라의 문화콘텐츠에 등장하는 여우의 형태와 성격을 갖아 많이 활용하는 만화, 애니메이션의 사례를 중점해서 살펴볼 것이다. 이를 통해 동아시아 여우의 쓰임새의 비교와 가능성까지를 조명해 보고자한다.

1.2 연구방향

여우는 우리에게 가장 친숙한 동물이고, 영성(靈性)의 존재로 인식되고 있다. 성격이 교활하거나 반대로 매혹적인 이미지도 있다. 일반 동물보다 총명하고, 고대 사람들의 토tem이즘, 즉 동물숭배(動物崇拜) 사상을 가지고 설화 속에서 관련된 이야기가 많다.

『산해경』에 나타난 묘사를 통해 구미호의 최초의 원형을 찾아볼 수 있다.

다시 동쪽으로 300리를 가면 청구산(靑丘)이라는 곳인데 그 남쪽에서는 옥(禹)이, 북쪽에서는 푸른 흙이 많이 난다. 이곳의 어떤 집승은 생김새가 여우같은데 아홉 개의 꼬리가 있으며 그 소리는 마치 어린애같고 사람을 잘 잡아먹는다. 이것을 먹으면 요사스러운 기운에 빠지지 않는다.

「남산경(南山經)」

청구국이 그 북쪽에 있는데 그 곳의 여우는 네 개의 발과 아홉 개의 꼬리를 지니고 있다. 혹은 조양의 북쪽에 있다고도 한다.

「해외 동경(海外東經)」

청구국이 있는데 꼬리가 아홉달린 여우가 산다. 천하가 태평하면 나타나니 상서로움의 징조가 된다.

「대황동경(大荒東經)」

이러한 구미호의 원형은 한국·중국·일본 등으로 퍼져나가게 되는데 각각의 나라마다 다른 방식으로 변형되어 표현된다.⁴⁸⁾ 한·중·일 여우 설화를 전반적으로 살펴보면 여우

48) 이은지, 「문화원형 캐릭터를 활용한 TV드라마의 스토리텔링 전략 연구 문화원형 캐릭터를 활용한 TV드라마의 스토리텔링 전략 연구」 한국외국어대학교, 석사학위논문, 2010, p.22

는 구미호라는 변형된 형태로 자주 표현된다.

한·중·일여우 설화를 전반적으로 살펴보면 여우는 구미호 관계를 피할수 없다. 구미호(九尾狐)는 의미 그대로 꼬리 아홉 개를 지닌 여우이다. 요괴문화에서 구미호에 대한 일반적인 인식은 인간으로 변신해서 사람들이 매혹시키거나 사람을 해치고 사악한 동물이다. 그러나 구미호의 부정적인 이미지는 한국의 <천년여우 여우비>, 중국의 <후야오샤오홍낭(狐妖小红娘)>, 일본 <나츠메 인장(夏目友人帳)> 등의 작품에서는 오히려 사람을 보호하거나 인간을 위해 자신을 희생하는 긍정적인 형상이 나타나기도 한다.

본 연구는 한국·중국·일본에서 구미호에 관한 고대 문헌과 현대 문화 작품을 연구 자료로 이용할 것이다. 구미호에 관한 만화애니메이션 작품을 수집하여 이들에 대한 비교분석을 통해 3개국의 만화애니메이션에서 구미호 이미지 특징을 살펴볼 것이다.

Ⅱ. 한중일 구미호 전통 설화

구미호 설화는 동아시아 공통의 콘텐츠이다.

중국에서 기록은 『산해경(山海經)』에서부터 발견되었다. 『산해경』에서의 구미호는 인간에게 해를 끼치거나 남성을 유혹하는 존재라기보다는 오히려 영험한 힘을 가지고 다산의 상징으로, 신성한 존재로 그려진다.⁴⁹⁾ 또한 사악한 이미지도 포함한다. 중국 민간사상에서의 여우는 일반 동물이 아닌 수련(修鍊)이 가능한 영물로 이야기가 전개 된다. 대표적인 이야기는 두 가지로 나눌 수 있다.

첫째, 『오월춘추(吳越春秋)』에서는 구미호가 다복다남(多子多福), 상서로운 상징이다. 왕이 된 남자 대우(大禹)는 도산씨(塗山氏) 구미호 여자와 결혼한다. 구미호에 대한 상서로운 관념을 가지고 긍정적인 존재로 그려진다.

"禹三十未娶,行到塗山,恐時之暮,失其制度,乃辭云:"吾娶也,必有應矣。乃有九尾白狐,造於禹。禹曰:"白者,吾之服也,其九尾者,王之證也。塗山之歌曰:"緩緩白狐,九尾鹿麕;我家嘉夷,來賓為王;成家成室,我造彼昌。"天人之際,於茲則行,明矣哉。"

「오월춘추(吳越春秋)」

둘째, 중국에서 가장 유명한 구미호 중 하나는 『봉신연의』에서 나오는 달기(妲己)이다. 달기는 천하절색 미녀로 주왕(周王)에게 보내는 도중, 여와(女媧)가 명령을 받는 구미호가 그녀에게 빙의되어 결국 상나라를 멸망시킨다. 부귀영화와 권력을 탐하는 팍팍파탈의 존재로 그려진다.

한국에서 구미호에 관한 최초 기록은 13세기 문헌에서 발견할 수 있다. 『동국이상국집』(1241)의 <노무편(老巫篇)>에서는 무당을 구미호에 비유하고 있다. 더구나 드라

49) 張婉露, 「한 중 일 현대 구미호 이미지의 비교연구」 성균관대학교석사학위논문, 2018, p.28

마 『전설의 고향』에서 인식된 일반적 인상은 주로 남자를 유혹하고 ‘사람의 간을 빼 먹는’ 악귀의 이미지이다.

조선시대 『조선왕조실록(朝鮮王朝實錄)』에서도 구미호는 관하여 다음과 같이 서술되고 있다. ‘간사함은 구미호’, ‘끼를 교묘하게 말하므로 사람들이 구미호라고 하였다’, ‘사주한 자를 다시 바른대로 말하라. 너의 경우는 비록 처형을 한다 하여도 구미호에 불과하다’는 등의 묘사가 나온다.⁵⁰⁾

일본에서는 구미호 관련 민간전설, 문헌 선화가 많이 있지만 가장 유명한 구미호 이미지는 다마모노마에(玉藻前)이다. 이 전설은 남북조시대(南北朝時代. 1336-1392)에 사서인 『신명경(神明鏡)』(14세기말~15세기)부터 『다마모노사우시(たまものさうし)』, 『다마모노마에 모노가타리(玉藻前物語)(1470)』, 『살생석(殺生石)(1544-1537)』, 『하학집(下學集)(1617 간행)』 등에서 기재되어있다. 다마모노마에는 중국 달기와 비슷하다. 이러한 이미지를 가진 최초의 이야기는 일본 헤이안(平安)시대 토바에(鳥羽) 천황이 미녀와 결혼한다, 그 이후에 미녀는 ‘백면금모의 여우(白面金毛九尾の狐)’로 변하며 살생석(殺生石)에서 봉인되는 이야기이다.

큐슈원년(久壽元年, 1145)에 한 여관(女官)이 도바천황(鳥羽天皇)을 모셨는데 그녀는 아름다움과 지혜로움으로 천황에게 '다마모노마에'라는 이름이 지어졌고 총애를 받고 있었다. 하지만 얼마 지나지 않아 천황은 원인 불명의 병에 얻게 되었고, 의관들조차 병. 무엇인지 알아 내지 못하여, 음양사(陰陽師)인 아베노 야스나리(安倍泰成)를 불러 점을치게 하였고 병의 원인이 중국에서 건너온 구미호가 둔갑한 다마모노마에에게 있음을 밝혀내게 되었다. 그러자 다마모노마에는 정체를 감추고 홀연히 사라져 행방을 감추게 되는데, 그 후 다마모노마에를 퇴치하기 위하여 나스노(那須野)로 토벌대를 편성하여 보냈지만 도중에 다마모노마에가 소실되고 실패하였다. 하지만 다음에 천황은 사무라이 미우라노스케(三浦介)와 카즈사노스케(上総介)에 나스노의 구미호를 퇴치하는 명을 내렸다결국 다마모노마에를 화살을 와 사살하는데 성공하게 되었고 그의 유해를 우지9보물창고(宇治の宝蔵)에 보관되었다.

「다마모노마에 모노가타리(玉藻前物語)」

따라서 일본에서는 극악한 부정적인 존재로 등장한다.

III. 한·중·일 만화애니메이션에서의 구미호 이미지

구미호 문화는 한국뿐만 아니라 중국 일본 등 동아시아에 구미호 권한 이야기를 많이 전해지고 다양하게 나타났다. 이에 따라 각 나라 민간신앙과 연계된 만화, 애니메이션에는 다양하게 변주되었다.

3.1. 나라별, 작품별 이미지

한·중·일 나라별 주요 작품은 다음과 같다.

50) 張婉露, 앞의 논문, 2018, p.47

<표 1> 각 나라별 작품 비교

나라별	제목	제작연도/상영연도	출판사.연재처/제작사	작가/감독
한	미호 이야기	2010-2011	네이버 웹툰	혜진양
한	천년 구미호	2011-2016	네이버 웹툰	기량
한	호랑이 형님	2015-연재 중	네이버 웹툰	이상규
한	천년여우 여우비	2007	선우엔터테인먼트/ 옐로우필름	이성강
중	후야오샤오홍낭	2012-연재중(만화)	중국문사출판/ 텐센트 애니메이션 (腾讯动漫)	庹小新
		2015-연재중(애니메이션)	후이멍애니메이션 (绘梦动画)	王昕
중	나의 그녀는 구미호	2014-연재중(만화)	텐센트 애니메이션 (腾讯动漫)	프리/서락
		2014-연재중(애니메이션)	후이멍애니메이션 (绘梦动画)	董易
일	나루토	1999-2014	슈에이사 (集英社)	키시모토 마사시
		2002-2007	TV 도쿄/Studio Pierrot	다테 하야토
일	누라리혼의 손자	2008-2012	슈에이사 (集英社)	시이바시 히로시
		2010-2010	스튜디오 던	니시무라 준지, 후쿠다 미치오

3.2. 만화,애니메이션에 나타난 구미호 캐릭터 분석

한국 콘텐츠에서는 구미호가 자신의 정체성을 인정하고 인간이 되어 인간세계에 살고 싶은 강력한 욕망을 드러낸다. 만물 유생론(萬物有生論), 물활론(物活論)에서 모든 물질은 생명이나 혼(魂) 또는 마음을 가지고 있다고 믿는 자연관이다. 여기서 구미호 이미지는 만물 유생론의 모든 물체가 수련 가능한 사상으로 노력하면 사람으로 변신할 수 있다.

<표 2> 한국 만화애니메이션 구미호 나오는 이미지

제목	성별	이름	이미지	역할
미호이야기	여	미호		여우 도깨비와 난명의 아홉 번째 아이의 딸. 한 곳에서 머물면서 어머니와 함께 사는 평범한 아이들을 부러워한다
천년 구미호	남	빈야		반야가 살생을 저지르지 못하게 하기 위해 법운이 족자에 가둔다. 소윤이 무당이 되기 전까지 소윤을 지켜주겠다고 다짐한다
호랑이 형님	여	미호		결혼을 한 뒤 인간이 되길 소망하지만 가족을 지키기 위해 시어머니의 만류에도 불구하고 본모습으로 돌아가려 한다.
천년여우 여우비	여	여우비		운명을 거스른 여우소녀 금이라는 남자아이에게 마음이 끌리고, 새장 속에 영혼을 풀어주고 여우비는 인간으로 환생하게 된다.

중국의 경우, 인간과 공존하는 소망을 갖고 인간과 지구에서 같이 생존하고 싶어 한다. 중국의 유불선 사상에서 나타는 이른바 ‘평등’ 개념이다, 장자(莊子)의 『제물론(濟物論)』, 『소요유(逍遙游)』에서의 ‘만물제일(萬物濟一)’ 즉, 만물의 평등요소가 숨어 있다. 따라서 여기에서의 구미호의 이미지는 사람과 요괴(妖怪)가 평화롭게 공존하는 이미지이다.

<표 3> 중국 만화애니메이션 구미호 나오는 이미지

제목	성별	인물	이미지	줄거리
후야오샤오홍 냥(狐妖小紅 娘)	여	도산스스 (涂山苏苏)		인간을 사랑하고 요족을 보호하며 사람과 요괴(妖怪)가 평화롭게 지내기를 바란다
		도산야야 (涂山雅雅)		요족이 인간에게 살해당하지 않도록 보호하고, 사람이 요괴와 평화롭게 지내길 바란다
나의 그녀는 구미호 (妖怪名单)	여	소주아 (苏九儿)		정체는 달기(妲己). 인간을 사랑하고 사람과 요괴가 평화롭게 지내기를 바란다

일본 만화, 애니메이션에서 구미호 이미지는 사람보다 지위가 더 높은 존재, 세계 멸망까지도 가능케 하는 능력자의 존재이다. 일본은 신비주의(神秘主義) 경향이 농후하게 나타나 이른바 샤머니즘, 토tem이즘과 공유되는 스토리가 많다. 고대 사람들이 자연물과 동물에 대해 경외심을 갖는데 콘텐츠에서도 구미호 이미지는 신비주의의 영향으로 사람을 보호하고 혹은 절대자로 구현된다.

<표 4> 일본 만화애니메이션 구미호 나오는 이미지

제목	성별	이름	이미지	줄거리
나루토 (ナルト)	남	쿠라마		나루토 몸에서 봉인하고 있으며 나루토와 차크라를 공유하고 있다
누라리혼의 손자 (ぬらりひよんの 孫)	여	하코로모기츠네 (羽衣狐)		인간의 몸에 붙어서, 인간의 사념을 받아들여 인간의 몸을 통제하고, 끊임없이 인류의 몸을 빌려 다시 태어난다
나츠메 우인장 (なつめゆうじん ちょう)	남	야옹 선생 -마다라 (斑)		나츠메에게 위험이 있을 때 마다 강한 요괴의 형태로 되돌아가서 제요사(除妖師)와 함께 싸운다

3.3. 차이점과 시사점

뚜렷한 차이가 나오기도 하고 유사점도 발견된다. 아래 표를 보면 캐릭터의 성격은 부정적일 수 있으나 대부분 강력한 힘을 지니고 사람을 해칠수도 보호도 가능하다. 또한 희생의 존재이기도 하다. 일본의 경우 남성비율이 높은 것이 특징이다.

<표 5> 구미호 이미지의 차이점

나라	성별	유형	현상
중국	여성 비율 높음	사람과 요괴 (妖怪)는 세계를 공동으로 관리하고 싶다	인간처럼 자신의 생존의 영지가 있었으면 좋겠다. 사람과 요괴 (妖怪)가 평화롭게 지내는 소원을 가진다.
한국	여성 비율 높음	인간이 되고 싶다	자신의 정체성을 인정하고 인간이 되고 인간의 세계에 살고 싶은 강한 소망을 가진다
일본	남성 비율 높음	인간을 보호하기 위해 요괴 (妖怪)와 싸운다	인간보다 우월한 존재. 세계를 점령할 수 있는 거대한 존재

IV. 결론

본 연구는 고대 문헌을 참조하여 한·중·일 만화, 애니메이션에 나오는 구미호 이미지를 분석해 현대 콘텐츠에 재현된 새로운 구미호 이미지를 살펴보고자 하였다. 우선 한·중·일 여우가 등장하는 설화의 구조와 유형을 분석하고 문화콘텐츠에 등장하는 여우의 형태와 성격을 갖아 많이 활용하는 만화, 애니메이션의 사례를 중점해서 나라별로 분석하여 동아시아의 유사 사상과 비교하면 이른바 만물 유생론(萬物有生論)과 만물제일(萬物濟一)의 사상을 공유한다. 또한 이는 신비주의(神秘主義)와 결합한다. 이처럼 만화애니메이션 속에 국가별로 ‘인간 공존’, ‘인간이 되고 싶다’, ‘인간은 보호’ 등의 이미지를 보여주고 있다. 세 나라의 구미호의 문화원형 비교분석 모델은 아직 부족하지만 앞으로 여우, 구미호에 대한 공통의 소재에 대한 문화콘텐츠 활용과 새로운 시각으로의 재창조에 대해 다양한 논의를 기대한다.

참고문헌

이은지, 「문화원형 캐릭터를 활용한 TV드라마의 스토리텔링 전략 연구 문화원형 캐릭터를 활용한 TV드라마의 스토리텔링 전략 연구」 한국외국어대학교, 석사학위논문, 2010

張婉露, 「한 중 일 현대 구미호 이미지의 비교연구」 성균관대학교석사학위논문,

2018

『산해경(山海經)』

『오월춘추(吳越春秋)』

현대 대중문화에 나타난 종말론에 대한 기독교적 이해 : 신세기 에반게리온을 중심으로

황승원

초록

이 글은 애니 신세기 에반게리온과 영화 엔드 오브 에반게리온을 중심으로 하여 현대 대중문화에 나타난 종말론에 대해서 기독교적 이해를 토대로 연구함으로써 기독교의 종말론에 새로운 길을 터줄 수 있는지를 연구한 글이다. 종말론은 과거에는 흥행했던 주제였으나 현대 사회로 넘어오면서 인기가 팍 식어버린 주제다. 그런데 이러한 시대에 종말론을 주제로 한 에반게리온은 더욱이 그래서 관심을 끌고 있는 것이다. 에반게리온에는 다양한 종말론이 있었으나 결론은 현세를 살아가고자 하는 힘이 끝을 내고자 하는 힘을 이겼다. 이러한 종말론을 통하여 기독교적 종말론에 새로운 빛을 비춰줄 수 있다는 새로운 희망을 얻게 되었다.

키워드 : 에반게리온 기독교 종말론 애니메이션

—

1. 이끄는 말

20세기 말. 우리는 혼돈의 시대를 맞이하며 새로운 천년이 들어오는 것을 바라보고 있었다. 세기말의 분위기 속에서 누군가는 종말을 떠올렸고, 또 누군가는 새로운 천년이란 기대감에 벅차고 있었다. 이러한 분위기 속에서 1995년 일본에선 옴진리교도⁵¹⁾들이 테러를 일으켜 수많은 사상자가 발생하였고, 노스트라다무스의 예언⁵²⁾이 사람들에게 인기를 끄는 가면 실제로 일본의 경우 버블경제가 무너짐으로써 잃어버린 10년이 찾아온 시기기도 하다. 그리고 이와 같은 흐름의 결과로 탄생한 것이 바로 신세기 에반게리온이다. 이 에반게리온은 세기말의, 특히 잃어버린 10년으로 고통 받던 일본에서 1995년 개봉한 작품으로 세기말을 상징하는 작품이다. 제목부터 거대하게 새로 쓰는 창세기를 들고 일어난 이 작품은 인류가 늘 품고 있었던 종말이라는, 누군가는 두려워하는 날이자 누군가는 기다리는 그러한 종말을 주제로 삼고 있다.

사실 종말이라는 건 거창한 주제는 아니다. 지난 몇 천 년간 인류의 역사에서 수도 없이 다루어졌던 주제이기 때문이다. 널리 알려진 성경의 요한계시록부터, 최근 마블이 동명의 이름을 차용해서 영화화한 라그나로크⁵³⁾까지. 종말은 이러한 신화와 종교 등에서 널리 쓰인 소재다. 그런데 유독 이러한 종말이라는 주제를 지닌 신세기 에반게리온이 관심을 끄는 것은 왜일까? 그것은 시대가 현대기 때문이다. 물질화되고 과학이 발전 화된 현대. 많은 사람이 종교를 떠나고, 종교를 믿는 사람조차도 비현실적 요소를 거부하는 게 많은 시대. 이러한 시대에서 종말을 이야기한다는 것은 과거의 순간과 다르게 독특하기 때문이고, 대다수 사람이 이러한 종말에 관해서 이야기하는 그것을 싫어하기 때문이다. 전통적으로 내려오는 기독교의 천국/지옥을 중심으로 한 종말론마저 대다수 사람, 심지어 같은 일부 기독교인들에게 비현실적 요소로 인하여 외면당하는 것도 이러한 맥락에서 이해할 수 있을 것이다.

이러한 외면의 현실 속에서 우리는 현대인의 종말론인 신세기 에반게리온을 마주한 것이다. 그러니 이것은 우리에게 기회다. 현대인의 종말론인 신세기 에반게리온을 기독교적으로 분석함으로써 과연 현대인은 종말에 대해서 어떻게 생각하고 있는지. 그리고 기독교의 종말론이 여전히 현대인에게 유효할 수 있는지 더 나아가서 만약 유효하지 않다고 하면 어떻게 해야 좋을지 유효하다고 하면 어떻게 해야 더 효과적으로 접근할 수 있는 지등을 말이다. 특히 기독교와 일본의 애니메이션 조합이라니. 어쩌면 당혹스러울 수도 있고 신선하게 받아들여서 질 수도 있다. 그러나 이러한 시도를 통

51) 김회경, 일본 지하철 사린가스 테러 옴진리교 교주 등 7명 23년 만에 사형 집행, 한국일보, 입력 2018.07.06 14:58수정 2018.07.06. 18:46, 접속일자 2019.11.26,

<https://www.hankookilbo.com/News/Read/201807061417038562>

52) 16세기에 활동하던 프랑스의 예언가다. 김재한, 노스트라다무스 연관 검색어가 북한인 까닭, 중앙선데이, 입력 2017.07.02. 03:26, 접속일자 2019.11.26., <https://news.joins.com/article/21719123>.

53) 토르:라그나로크. 2017.10.25. 개봉, 다음영화, 2019.11.26.접속, <https://movie.daum.net/moviedb/main?movieId=93694>

하여 기독교의 방향성을 좀 더 좋게 바꿀 수 있다면 이러한 시도는 또 다른 방식으로 시도되어도 좋을 것이다.

2. 신학과 대중문화

대중문화. 요즘 흔히 쓰는 단어 중 하나다. 그런데 이 대중문화란 단어는 자세히 살펴보면 쉽지 않은 단어다. 대중문화란 단어는 대중+문화란 단어인데 여기서 문화라는 단어 자체도 설명하기 쉽지 않다. 문화연구가 레이먼드 윌리엄스에 따르면 “영어 단어 중에서 가장 정의하기 어려운 단어 중 하나가 문화”라고 하였다.⁵⁴⁾ 뭐 어찌어찌해서 문화를 정의한다고 해도 그냥 문화가 아니라 대중문화이기에 더 어렵다. 단순히 대중+문화니까 보편적으로 대중들에게 널리 퍼진 문화를 가리키는 것인지, 아니면 대량으로 소비되는 문화를 이야기하는 것인지를 알기 어렵다. 사실 이러한 부분에 있어서 많은 논의가 있었지만 명확한 결론은 지금까지 없었다. 그렇다고 하면 이러한 대중문화에 대한 논의를 어떻게 할 수 있을까? 그것은 대중문화가 어떻게 연구되어왔는지 역사를 살펴보면 조금 더 수월하게 이해할 수 있지 않을까 싶다.

근대 대중문화 연구는 영국의 매튜 아놀드란 사람으로부터 시작하였다. 매튜 아놀드는 고급문화와 대중문화를 나누었는데, 매튜 아놀드에게 있어서 문화는 고상한 무위를 찾고 이성을 널리 알리는 것이 중요한 것이었다. 그러나 대중문화는 그러지 아니하기에, 그는 대중문화와 무정부 상태를 동일시하였으며, 대중문화가 성숙해질 때까지 대중에 대한 통제가 필요하다고 주장하였다.⁵⁵⁾ 이러한 그의 의견은 권위와 계급을 중요시하는 태도에서 나온 것이다. 이러한 의견에 대체로 동의한 것이 리비스 주의였다. 리비스 주의를 엘리자베스 여왕 시대의 풍요로움을 꿈꾸며, 대량문화의 위험을 줄이기 위해 소수가 활동함으로 저항해야 한다고 주장하였다.⁵⁶⁾

2차 대전 이후에 미국에선 대량문화에 대한 논의가 활발하였다. 앤드류 로스는 대량문화를 사회 통제의 수단으로 여기는 사회주의 방식이라고 이야기하면서 경계해야 한다는 것을 지적하였다.⁵⁷⁾ 버나드 로젠버그는 대량문화가 미국 사회의 풍요와 복지를 위협한다고 경고하였으며, 화이트도 비슷한 주장을 하였으나 비평가들이 너무 과거를 미화한다고 주장하였다.⁵⁸⁾ 드와이트 맥도날드는 대량문화는 고급문화를 저질적으로 만드는 것이라 하였으며 반 덴 하그에 따르면 대량문화는 공허함만 초래하며 대량 생산을 없애야 한다고 주장하였다. 레슬리 피들러는 미국의 대량문화가 자기 분수를 모른다고 주장하였으며, 쉴즈는 낙관적으로 대중사회의 힘을 보았다. 영국의 문화연구는 역사적 관점에서 부정적이긴 하나 그러나 해온 공적은 간과하기 어렵다.⁵⁹⁾

54) 최연규, 문화콘텐츠란 무엇인가, 살림출판사, 2006년 2월 28일, p.5

55) 존 스토리 저, 박만준 역, 대중문화와 문화이론, 도서출판 경문사, 2017년 9월 7일 발행, pp.46~51에서 요약/발췌

56) 존 스토리 저, 박만준 역, 2017년 9월 7일 발행, pp.54-62에서 요약/발췌

57) 존 스토리 저, 박만준 역, 2017년 9월 7일 발행, pp.63~64에서 요약/발췌

58) 존 스토리 저, 박만준 역, 2017년 9월 7일 발행, pp.64-65에서 요약/발췌

59) 존 스토리 저, 박만준 역, 2017년 9월 7일 발행, pp.65-72에서 요약/발췌

이처럼 최근의 연구에선 대량문화와 대중문화는 사실상 같은 의미로 쓰이기도 한다. 그러나 대중문화에 대한 이해는 여전히 쉽지 않은 것이 사실이다. 여전히 문화에 대해서는 명확하게 정의할 수 있는 것은 없고, 고급문화와 대중문화를 나누는 방식 또한 어렵다. 예를 들어 필자는 고급문화하면 오페라가 떠오른다. 그런데 오페라가 유행하여 많은 사람들이 오페라를 본다고 하자. 그렇다고 하면 오페라는 고급문화인가 대중문화인가? 어떠한 상품의 가격으로 고급문화와 대중문화를 이야기 한다 쳐도, 가격의 기준을 정하는 것에 있어서 어려운 것은 사실이다. 결국은 토니 베네트의 말처럼 이러한 문제에 대한 해법은 없다.

그렇다고 하면 이러한 문화에 대해서 신학의 반응은 어떠할까? 보통 3가지 모델로 구분하는데 이 3가지 모델은 문화에 저항하는 신학, 문화에 젖어있는 신학 그리고 문화와의 비판적인 작업을 하는 신학⁶⁰⁾이다, 사실 흔히 알려진 것은 첫 번째 모델이다. 『사탄은 마침내 대중문화를 선택했습니다』라는 책이 한국에서 90년대에 나온 적이 있었다. 이 책에서는 웬만한 대중문화에 대해서 반기독교 적으로 사탄이 만든 작품이라고 이야기한다. 예를 들어서 대중음악의 경우 백 마스크킹⁶¹⁾을 이용해서 악마의 메시지를 숨겨두었다는 지 그러한 내용이다. 책에서는 저자가 문화와 반하는 것이 아니라고 이야기했지만 내용을 조금만 살펴봐도 문화와 반하는 기독교라는 내용으로밖에 해석되지 않는다.

두 번째 모델인 문화에 젖어있는 신학의 경우 신학을 문화의 일부로 보는 경향이라 할 수 있다. 다시 말해서 기독교 신학을 다른 문화들과 특별히 구별하지 않는 것으로 신학을 문화로부터 도출되어 종교들 간의 차별성이라든지 특이성을 두지 않는 것이다. 이러한 입장에서 기독교와 기독교 신학은 인간 삶으로부터 나온 문화적 구성물이라고 부를 수 있다.⁶²⁾ 이러한 두 번째 모델은 자연신학⁶³⁾을 강조하며, 문화는 모든 종교들을, 아니 그 이상을 포괄한다고 볼 수 있다.⁶⁴⁾

3번째 모델의 경우 신학과 영화의 상호대화라 할 수 있다. 서로에게 있어서 질문을 던지고 상호 비판적으로 대화를 하는 방식 말이다⁶⁵⁾. 사실 솔직하게 이러한 3가지 이론 중에서 하나를 필자에게 고르라고 한다면 필자는 망설임 없이 2번째 모델을 고를 것이다. 그리고 2번째의 모델로 이 논문을 진행할 것이고, 답을 찾으려 할 것이다. 물론 이러한 부분에 있어서 개신교의 고유성을 강조하는 사람들은 별로 안 좋아 보일

60) 클라이브 마쉬·가이 오르티즈 편저, 김도훈 옮김, <영화관에서 만나는 기독교 영성>, 살림출판사, 2007년 4월 16일, pp.65-66

61) 우리가 즐겨 듣는 가수들의 노래 중 일부를 거꾸로 재생하면 노랫말과 전혀 다른 메시지가 들리는 경우가 있는데요. 이를 '백마스킹(Backmasking)'이라고 합니다. 종종 가수나 작곡자들은 이 백마스킹 기술을 사용해 노래 속에 메시지를 숨기곤 합니다. 채혜선, 거꾸로 돌려서 들으면 소름 돋는 노래 4, 중앙일보, 입력 2017.11.06. 14:55, 접속일자 2019.11.26, <https://news.joins.com/article/22086954>

62) 클라이브 마쉬·가이 오르티즈 편저, 김도훈 옮김, 2007년 4월 16일, p.66

63) 특정한 종교적 전통에 특권을 부여하지 않고, 대신 모든 인간에게 보편타당한 경험으로부터 신학적 결론을 이끌어 내는 것.

64) 클라이브 마쉬·가이 오르티즈 편저, 김도훈 옮김, 2007년 4월 16일, p.61

65) 클라이브 마쉬·가이 오르티즈 편저, 김도훈 옮김, 2007년 4월 16일, pp.64-65

수도 있다. 그렇지만 필자는 개신교의 유일성을 강조하는 것은 독단적이라고 생각한다. 개신교라고 해서 다른 종교와 크게 다를 바 없고 모든 종교와 모든 진리는 각자 믿기 나름이라 생각한다. 그래서 필자는 2번째 모델로 이야기 하는 것을 좋아한다. 모든 종교가 서로 같고 신학이라고 해서 특별하게 다른 학문보다 더 높은 게 아니라면 개신교를 다른 종교들이랑 구별해서 이야기 할 필요가 없고, 신학을 다른 학문들이랑 비교하면서까지 이야기 할 필요는 없다.

3. 에반게리온의 종말론

1)신세기 에반게리온

그렇다면 앞서 이야기한 두 번째 모델을 중심으로 연구를 진행해보자. 이 글의 분석 대상인 <신세기 에반게리온>은 여러 점에서 특이한 작품이다. [에바 오디세이]란 책에서 이길용이 지적했듯이, 이 작품은 다른 애니들과 다르게 어떠한 소개도 없이 처음 시작부터 바로 이야기를 끌어나가는 등 설명이 좀 부족하다⁶⁶⁾. 1화부터 갑작스럽게 시작한 이 애니는 우리에게 해석의 틈도 주지 않고 스토리를 전개 한다. 사도, 에반게리온, 네르프..... 알 수 없는 용어들의 연속이다. 도대체 이 애니가 무엇이기에 이렇게 설명이 부족한데도 사람들이 본 것일까?

필자는 그것이 핵심이라고 생각한다. 스스로 생각해내는 것. 그리고 답을 찾는 것. 혹 누군가가 이야기하듯이 신세기 에반게리온은 그저 재미를 위해 만든 애니일 수도 있다. 하지만 이러한 것은 독자의 몫이기에 신세기 에반게리온에는 어떠한 의미가 있을 것으로 생각하고 분석해보겠다.

우선 신세기 에반게리온을 간략하게 소개하자면, 이 애니는 90년대 중반에 나왔으며, 겉으로 보기엔 단순한 로봇애니메이션 같지만, 실상은 원죄부터 종말론까지의 기독교 세계관과 고슴도치의 딜레마부터 죽음에 이르는 병까지 철학적인 내용이 등장하는 상당히 복잡한 작품이다. 이 신세기 에반게리온(이하 에바라고 부르겠다)에서 가장 핵심은 바로 인류보완계획이라 할 수 있는데, 이게 바로 종말론과 연결되는 것이다. 인류보완계획은 말 그대로 결핍이 있는 인류에겐 보완이 필요하며, 그 보완을 위한 계획이다. 작중에서 인류보완계획은 3가지 버전이 나오는데, 이를 모두 설명하며 내용을 이어가겠다.

2)인류보완계획



일단 인류보완계획을 제일 먼저 주장한 이는 제레⁶⁷⁾의 유력한 이의 딸인 이카리

에서 요약/발췌
과 유사한 기관. 유엔을 뒤에서 조종하며, 작중의 만악의

근원이라고도 볼 수 있다. 사해문서(이름만 딴 것이지 현실의 사해문서와는 다르다)를 손에 넣고는 사도가 침공할 것을 예측하고 네르프를 만든다.



유이다. 그는 커다란 참사⁶⁸⁾로 인해 대규모의 인간이 죽는 것을 보고 언젠가 모두 죽겠지만 인간이 존재했다는 사실을 알리기 위해 인류보완계획을 기획한다. 그러기 위해서 영원히 보존할 수 있는 방주인 에반게리온⁶⁹⁾을 만들기 시작한다. 그러나 제레의 생각은 달랐다. 제레는 원죄로 인하여 인류를 비롯한 지구 생물이 언젠가 망할 것이라는 생각하고 있었다. 제레는 그것을 방지하기 위하여 원죄를 씻는 방법으로 인류와 모든 생물이 자멸하고 하나의 개체로 다시 태어나는 인류보완계획을 계획한다. 그러나 유이와 제레의 계획은 서로 달랐기에, 더 약했던 유이는 에반게리온 안으로 대피하게 되고, 그 결과 유이는 에반게리온에 흡수된다.

그런데 여기서 문제는 유이가 에반게리온에 흡수됨으로써 더 이상 인간의 형태로 세상의 존재하지 않자⁷⁰⁾, 유이를 끔찍하게 사랑했던 그의 남편 겐도는 유이를 다시 만나기 위해서 계획을 세운다. 이것이 바로 겐도의 인류보완계획이었으며, 겐도는 인류보완계획의 핵심을 담당하는 네르프의 총사령관이 된다. 그러나 겐도는 제레보다 권력이 약해서 형식적으로 제레의 인류보완계획을 충실히 이행하는 척을 하였으나 실은 뒤로 자신만의 계획을 실행하고 있었다.

에바의 내용은 이러한 흐름 속에서 전개된다. 사도⁷¹⁾는 아담과 접촉하기 위해서 네르프 본부로 진격해오고, 네르프는 인류를 지킨다는 명목으로 그 사도들을 죽인다. 사도가 네르프로 침공하면 서드 임팩트⁷²⁾가 발생한다는 이유와 함께 말이다. 네르프는 사도들과 싸운다는 명목으로 인조인간 에반게리온을 건조하고 그 에반게리온을 이용하여 사도와의 전쟁에 나선다. 그리고 인조인간 에반게리온의 파일럿은 모두 14살 중학생이다. 이 14살 중학생들도 마찬가지로 사실 에바에 등장하는 대부분 인물은 다 결여된 마음을 지니고 있다. 필자가 생각하기에 이러한 것은 모든 인간의 결여된 마음을 상징하는 것이다. 누구나 가지고 있는 마음속의 결핍 말이다.

68) 세컨드 임팩트다. 에바의 설정에 따르면 원래 한 행성에는 한 종족만이 살아야 한다. 그래서 지구에는 아담과 그의 종족이 살고 있었다. 그러나 갑작스러운 문제로 인하여 지구에 다른 종족인 릴리스가 불시착하게 되었고, 어떠한 해프닝으로 인하여 지구의 원래 주인인 아담과 그의 종족이 봉인되었다. 이것이 바로 퍼스트 임팩트고 세컨드 임팩트는 이렇게 봉인된 아담과 아담의 종족이 접촉하게 되면 커다란 문제가 생긴다는 것을 안 인류(사해문서를 통해서 알게 됨)가 아담을 태아로 환원시키려다가 일어난 사태로 많은 인류가 사망하였다. 참고로 릴리스는 불시착으로 인하여 완전한 종족 번식의 능력을 잃게 되고 그 결과 불완전한 생물(지구의 모든 생물이) 군체로 태어났다. 제레에서는 이렇게 불완전해진 것을 원죄라고 부른다.

69) 아담과 릴리스를 본떠서 만든 인조인간으로, 사도들을 무찌르려면 에반게리온이 반드시 필요하다.

70) 육체는 LCL 용액(릴리스의 피, 릴리스가 불시착함으로써 완전한 종족 번식 능력은 잃게 되었으나 릴리스에서 나온 피가 바다로 흘러감으로서 불완전하게 생명체들이 군체로 태어났다)으로 환원되고, 영혼은 에반게리온 안에 갇히게 된다. 참고로 유이가 갇힌 에반게리온이 바로 초호기이다.

71) 통상적으로 에바 세계관에서 아담의 종족을 사도라고 하지만 릴리스도, 릴리스의 후손들인 리린들도 사도라고 칭하기도 한다. 여기서 아담의 종족을 말한다.

72) 세컨드 임팩트보다 더 큰 재앙이다. 하지만 네르프 본부에는 아담 대신에 릴리스가 있기에 서드 임팩트가 일어날 일은 없었다.

3)결핍 그리고 원죄

사실 이러한 결핍은 에바의 인물들에서도 종종 등장하는데 많은 등장인물들이 가족을 잃은 경험이 있다는 것이다. 물론 이러한 부분은 자연사도 아니다. 앞서 이야기했듯이 겐도의 경우 아내가 초호기에 갇힘으로서 잃어버림의 경험을, 그리고 신지⁷³⁾의 경우 앞서 이야기 한 사건으로 어머니를 잃고 아버지와 멀어짐으로서 경험을, 아스카⁷⁴⁾의 경우 어렸을 때 어머니가 자살한 경험을, 미사토⁷⁵⁾의 경우 아버지가 자신을 구하고 죽은 경험을, 리츠코⁷⁶⁾의 경우 어머니가 자살한 경험을 지니고 있다. 사실 이렇게 가족 중 하나가 갑작스럽게 죽은 경향이 많은 경우는 흔치 않다. 그렇다면 이러한 부재는 뭔가 에바에서 특별히 이야기 한 것이라 필자는 생각된다. 그렇다면 하면 이 특별히 이야기 하고자 했던 것은 무엇일까? 물론 이러한 부분에 대해서 오이디푸스 콤플렉스⁷⁷⁾를 이야기하면서 말을 이어나갈 수 있지만 그러나 필자가 보기엔 꼭 그런 것 같지만은 않다.

필자가 생각하기엔 인간에게 있어서 가장 큰 부재는 주변의 친한 지인의 죽음이고 그 친한 지인의 가장 가까운 범위가 바로 친족 혹은 가족이라고 생각된다. 물론 현대 사회에선 친족이나 가족 등의 의미가 예전과 같지 않다. 예전처럼 대가족도 아니고 가족끼리도 친밀성이 서로 떨어진 사회다. 그러나 여전히 가족은 가족이다. 이러한 가족의 갑작스러운 부재는 현대사회에서 인간이 겪고 있는 결핍, 즉 결여된 마음을 강하게 상징하는 게 아닌가 생각이 든다. 인간 누구에게나 있는 상실의 감정, 즉 이 결여된 감정을 극대화시킴으로서 좀 더 강하게 표현하고자 했던 것이 아닐까?

아무튼 앞서 이야기했듯이 이렇게 결여된 마음이 상징하는 것이 바로 제레의 원죄다. 인간이 마음의 벽으로 서로를 막고 타인에 대해서 두려워하는 것. 에바에서는 이러한 모습을 종종 표현한다. 4화에 등장하는 고슴도치의 딜레마⁷⁸⁾ 또한, 그러하다. 아

73) 에반게리온 초호기의 파일럿, 유아-겐도 부부의 자식이다.

74) 에반게리온 2호기의 파일럿.

75) 네르프의 작전부장. 아버지의 조사대를 따라 남극에 갔으나 세컨드 임팩트가 일어나는 바람에 아버지가 사망하게 된다.

76) 네르프의 기술부장. 어머니인 나오키는 겐도와 내연관계였으나 겐도가 그를 이용하려 했다는 이야기를 듣고 자살한다.

77) 오이디푸스 콤플렉스는 보통 프로이트의 성(性) 심리 발달단계의 세 번째 단계인 유아 생식기

시기(남근기:The infantile genital phase-Phallic phase)에 나타난다. 대개 3세에서 5~6세 사이의 기간에, 아들은 아버지와 경쟁하고, 어머니를 독점하려 한다. 아버지로부터 '거세'를 당할지도 모른다는 공포, 아버지에 대한 미움과 이로 발생하는 죄책감, 아버지처럼 강한 사람을 닮고 싶은 욕구, 어머니에 대한 애착 사이에서 선택의 기로에 선 복잡한 마음의 신경증(노이로제)을 의미한다.

김보연, 김보연의 프로이트 다시읽기 <2> 오이디푸스 콤플렉스와 마음 읽기, 월간조선 뉴스룸, 2016년 6월호,

접속날짜: 2019.12.05, <http://m.monthly.chosun.com/client/news/viw.asp?ctcd=I&nNewsNumb=201606100056>

78) 어떤 사람이 추운 겨울밤 고슴도치 떼를 우리에 넣었다. 영하 20도의 혹한 속에 찬바람이 불어오자 부들부들 떨던 고슴도치들이 한 마리 두 마리 물려들기 시작했다. 처음에는 따뜻해지는 것처럼 보였다. 그러나 모여든 고슴도치들이 자기 자리를 더 많이 차지하려고 저마다 가시를 세우기 시작했다. 세워진 가시는 서로 상대방을 찌르고 피를 흘리게 했다. 모여든 고슴도치들은 아파서 흩어지기 시작한다. 그런데 흩어지면 다시 춥다. 추워서 부들부들 떨다가 견딜 수 없어 다시 물려들기 시작한다. 모였다 흩어지고 흩어졌다 모이고.... 날이 밝아왔다. 아침에 나가 보았더니 모두 죽어 있었다. 절반은 얼어서 죽었고 절반은 피를 흘리고 죽었다.



무튼, 돌아가서 이 에반게리온의 파일럿은 아무런 무언가도 없이 14살의 나이에 에반게리온을 조종하여 사도를 격퇴하라는 명령이 주어지게 된다. 어쩌면 이러한 대목에서 필자는 사르트르(C. E 1980)가 이야기했던 내던져짐이라는 말이 떠올랐다. 인간은 세상에 내던져진 존재라는 말이다. 에반게리온의 파일럿들은 갑작스럽게 에바를 조종하게 되었다. 그리고 아무런 정보도 없이 사도들과 싸우게 되었다. 이러한 부분에 있어서 누구도 원치 않게 세상에 태어나서 스스로 투쟁하며 살아가야 하는 우리네 인생들과 다소 비슷하다고 느껴진다. 동질감이랄까. 서로 갑작스럽게 내던져진 상황 속에서 생존을 위해 끊임없이 발버둥을 치는 모습은 각자가 보아도 안쓰러운 것은 사실일 것이다.

아무튼 이렇게 내던져진 에반게리온의 파일럿들은 각자의 방식대로 생존하려고 한다. 사도를 물리침으로써, 스스로의 실력을 보임으로써 인정 투쟁⁷⁹⁾을 통해 자신의 존재가치를 증명하고, 살아남음의 의미를 보인다. 어떻게 보면 세상의 방식에 따라 적응해가는 우리처럼 볼 수도 있다. 한국으로 치면 수능을 보고 명문대학에 진학하여 대기업에 입사하여 탄탄대로를 걷는 것이 삶의 이유요, 이렇게 살아야 진정한 삶의 의미를 찾을 수 있는 것처럼 에반게리온의 파일럿들도 행동한다. 하지만 그것이 실패하자 파일럿들의 삶은 무너지기 시작한다. 대표적으로 파일럿중의 한 명인 아스카는 에반게리온을 더 이상 조종하지 못하자 자살을 시도한다. 어쩌면 현시대의 경쟁 사회에서 낙오된 사람을 간접적으로 표현한 것이라고 볼 수 있다.

이러한 모습 속에서는 우리들의 모습을 볼 수 있다. 타인에 대한 두려움이 가득한

너무 가까우면 상처를 받고 너무 떨어지면 추위를 타는 고슴도치의 딜레마는 독일 철학자 아르투어 쇼펜하우어가 쓴 우화에 등장한다. 문병하, 고슴도치 딜레마' 상처와 예의 사이 등록 :2016-10-11 17:53, 접속일자 2019.11.26

<http://www.hani.co.kr/arti/society/religious/765201.html#csidx2170930b9da2b5fb9e49fc74dffb579>

79) 고명섭, 호네트의 대표이론..."인정투쟁은 긍정적 삶의 조건, 한겨레, 등록 :2007-05-25 19:17,접속일자 2019.11.18

<http://www.hani.co.kr/arti/culture/book/211841.html#csidx657839c487e6d61a88444a6e89de2aa>

신지와 무엇이든 최고 어야 직성이 풀리는 아스카, 그리고 대인관계 형성을 잘못하는 레이 등..... 서로 각자 생존을 위해 살지만, 그러나 그 속에서 서로 다른 모습을 보이고, 그렇지만 결국은 그러한 인정투쟁과 생존을 위한 것들이 결코 쉽지 않고 실패하기도 하는..... 필자는 이러한 점에서 공감을 종종 하였다. 그래서 에바를 잘 만든 작품이라고 생각한다. 현실을 그대로 복사해놓은 듯한, 겉으로는 로봇애니메이션처럼 보이지만 실상은 인간의 근본적인 문제인 타인에 대한 것과 그것에 대해서 해결하려고 노력하는 인간의 모습을 다룬 것임을.....

4)구원

사실 이러한 점은 에바 16화에서 잘 드러난다. 에바 16화는 뭔가 에바 내에서도 흥미로운 챕터인데 16화의 부제가 바로 [죽음에 이르는 병]이기 때문이다. [죽음에 이르는 병]은 19세기의 거장 키에르케고르가 쓴 책으로 불안과 죄에 대해서 다룬 이 책은 필자가 보기에 에바를 관통하는 불안이란 요소와 잘 어우러진다고 생각한다. 불안이 불안을 낳는 아주 부정적인 상황을 이야기하는 [죽음에 이르는 병]과 에바에서 나왔던 인물들의 끊임없는 불안은 서로 최악의 불안이라는 점에서 비슷해 보이기 때문이다.

사실 이러한 점에서 에바의 모든 인물들은 구원을 필요로 한다. 불안이라는 결핍 속에 품고 있으면서, 그러한 요소로부터 구원받기를 바라는 인물들의 끊임없는 삶의 투쟁은 결국 구원이 있어야만 이 해방이 되기 때문이다. 그러한 점에서 인류보완계획을 주장하였던 사람들의 속내도 실상은 구원을 바라는 것이었다고 필자는 생각한다.

이러한 점에서 에바 25, 26화는 에바를 이끌어왔던 그러한 불안이라는 요소와 그에 대한 구원의 제시에 있어서 잘 보여줬다고 생각한다. 주연들의 내면의 모습을 관찰함으로써 문제에 대해서 인식하고 주인공인 신지의 결말을 통하여 풀어나가는 방식으로 말이다. 이 25, 26화에서도 불안은 직접 내포하진 않지만 중요한 요소로 등장한다. 사실 이 25, 26화는 영화 [엔드 오브 에반게리온]에서 나온 인류보완계획에서 이루어지는 내면의 모습을 그린 것이다. 필자는 이러한 점에서 주연들 각자에게 보완이 필요한 부분들을 찾는 과정에서 시작하여, 결국 모두가 하나가 돼서 서로의 마음의 벽을 허문다 해도⁸⁰⁾ 상태는 좋아지지 않을 것이라는 결론으로 정리한 부분에 있어서 긍정적으로 생각한다.

80) 이는 영화 [엔드 오브 에반게리온]에도 잘 나오는데 제레의 인류보완계획대로 중반부까지 진행되어 모든 인류와 동식물이 군체가 아닌 하나가 되는 모습으로 나온다.

5)결론



어찌하든 이렇게 흘러가던 에바의 타임라인은 마침내 절정에 이른다. 제레와 겐도의 갈등을 시작으로 제레는 네르프를 점거하려 시도하고, 네르프가 이에 반발하지만 에반게리온 2호기가 크게 피해를 입는 등, 사태는 점차 제레가 원하는 대로 흐른다. 신지가 초호기로 대피하는 것에는 성공하였으나 2호기의 대파에 대한 충격으로 신지는 마음의 문을 닫아버리고 이렇게 결여된 신지의 자아와 초호기를 통하여 제레는 인류보완계획을 진행한다. 그러나 신지는 보완이 진행되면서 여기 있어도 괜찮겠다는 생각을 갖게 되고(25,26화) 보완은 이루어지지 않고 다시 원 상태로 돌아간다.

결국 이야기는 제레가 원하는 대로 흘러가는 듯하였다. 그러나 그러한 가운데서도 답을 찾을 수 없던 신지는 그러한 흐름을 반발한다. 모두가 하나 됨으로서 서로에 대한 마음의 벽이 사라진 세계에도 답이 없다는 것을 알아차려서 일까? 결국 서로는 서로에게 상처를 줄 수밖에 없다는 것이 에바가 이야기 하고자 했던 결론이었을까?

그러나 이는 26화의 대사들을 통하여 아직 희망이 존재한다는 이야기로 반박된다. 인간은 타인과의 관계를 통해 자신들을 형성한다. 그리고 그러한 과정 속에서 제일 중요한 것은 본인의 마음이다. 본인의 마음이 본인을 형성하기 때문이다. 현실을 좋게 보는 것도 나쁘게 보는 것도 본인 마음이기 때문이다. 때로는 비 오는 날이 좋은 날이 될 수 있고, 현실을 어떻게 보냐에 따라 마음이 변한다. 이렇듯이 진실은 사람의 수만큼 존재하며, 주어진 타인의 진실은 그저 타인의 진실에 불과하다.

미사토 : 자신을 알면 자신에게 좀 더 관대해질 수 있어

레이 : 자신이 싫은 사람은 타인을 좋아하고 신뢰할 수 없어

미사토 : 널 돌보고 이해할 수 있는 건 네 자신 밖에 없어

결국은 이러한 것은 어떻게 생각 하나에 따라서 달라진다는 결론으로 마무리 지을 수도 있다. 어쩌면 이러한 점에서 16화를 키에르케고르의 저작을 인용한 것은 이러한 흐름의 연장이라고 볼 수 있다. 키에르케고르는 실존주의⁸¹⁾를 주장하였기 때문이다.

81) 실존주의 역시 인간에 대한 관심과 인간중심의 가치인식에서부터 출발한다. 실존이란 말은 사물이나 자연현

사실 에바 역시 실존주의 철학을 담은 애니라고 필자는 생각한다. 물론 [신 앞에 단독자]를 외치는 키에르케고르처럼 유신론적 실존주의인지 아니면 사르트르가 주장했던 무신론적 실존주의인지는 크게 등장하지 않았다. 그러나 사르트르처럼 내던져진 상황에서 [신 앞에 단독자]가 된다는지 스스로 서서 도전하는 사람이 된다는지 스스로 결단하는 것이 중요하다는 것이 에바가 이야기 하고자 한 구원론이 아닐까 생각해본다.

이러한 에바의 종말론을 다시 한 번 더 정리해보면, 인간은 서로에게 마음의 벽이 있고, 그러한 마음의 벽으로 인하여 서로에게 상처를 주게 된다. 인류는 이러한 상처에 대해서 벗어나려고, 없애려고 노력을 해보지만 상황은 쉽지 않고 오히려 전쟁 등 안 좋은 상황으로 이어진다. 그러나 이러한 현실은 어쩔 수 없는 것이다. 오히려 타인이 나에게 준 그러한 관념들을 넘어서 스스로 한 걸음씩 내딛고, 스스로 생각하여 행동하기 시작한다면, 인류는 소망을 얻을 수 있고 그러한 결과 인류는 언젠가 서로를 이해할 수 있게 될 것이다.

마지막으로 사실 이러한 과정 중에서 흥미로운 대사가 하나 있었는데 제레와 겐도가 나눈 대사다.

킬 로렌츠⁸²⁾ : 파괴의 숙원은 재생의 기쁨이다

겐도 : 죽음은 아무것도 낳지 않습니다

4. 신학적 해석 시도

1)원죄

자 이렇게 에바의 종말론에 대해서 이야기를 해보았다. 그렇다고 하면 이에 대한 신학적 해석은 어떠할까? 우선적으로 에바의 종말론에 대해서 이야기 할 때 가장 눈에 띈 것은 바로 원죄다. 신학적으로도 원죄라는 것은 매우 중요한 요소이기 때문이다. 인간이 왜 이렇게 타락하게 되었는가? 라는 질문에서 나온 원죄를 처음으로 이야기 한 사람은 아우구스티누스(CE.430)다. 아우구스티누스(CE.430)는 원죄에 대해서 아담으로부터 유전된 것으로 인간 스스로의 본성이라고 주장한다. 인간에게 육과 영이 있고 이 육적인 본성은 육체적인 것을 따르는 것인데 인간은 본래 더 귀한 영적인 것을 추구해야 함으로 이 부분이 원죄라는 것이다. 이러한 원죄에 대해서는 아퀴나스도, 마

상이 아닌 오직 인간에게만 사용할 수 있는 용어이며 인간의 존재나 지금 여기에 있는 그대로의 실상에 대한 물음, 그리고 그 물음에 대한 대답의 한 방식이다. 그래서 실존은 인간이 지금 여기에 존재하고 있는 하나의 방식을 말한다. 이런 점에서 실존주의는 인간을 모든 사고와 가치의 중심에 두는 인본주의적 입장을 나타낸다. Sartre는 이러한 측면에 주목하여 '실존주의는 휴머니즘이다.' 라고 하였다(장 폴 사르트르, 1996.). 이를 구체적으로 표현하면 실존주의에서는 첫째, 개인의 자유와 인간의 유일성의 기본적인 가치에 대한 강조, 둘째, 인간의 성장과 의미의 실현, 나아가 삶의 계속적인 과정의 한 부분으로서 고통에 대한 인식, 셋째, 인간이 자신의 정체성을 발견하고 삶의 의미를 찾아가는 가장 좋은 방법으로서 순간에의 관여를 강조하는 것, 넷째, 인간 삶의 양면성, 즉 통제적이면서도 자발적인, 차분하면서도 활동적인, 이기적이면서도 타인을 배려할 줄 아는 그런 삶을 유지하고자 노력하는 것을 강조하고 있다(Krill, 1996: 251).

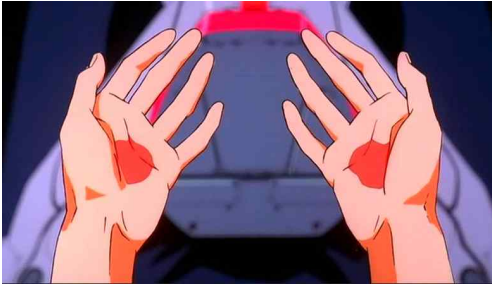
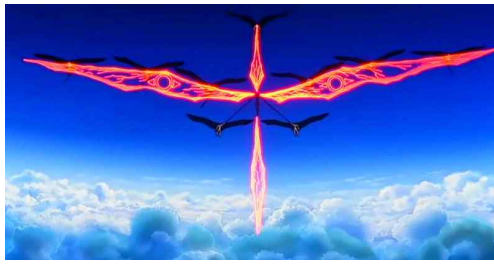
김수환. (2016). 실존주의 관점에서 구성한 사회복지실천의 준거틀. 사회과학연구, 32(4), 135

82) 제레의 의장

틴 루터도 크게 벗어나지 않았다.

그러나, 라인홀드 니버는 다른 생각을 하였는데, 그는 인간의 선과 악 문제를 사회적 용어인 정의와 불의로 바꾸어 말하였다. 인간은 본질적으로 사회적인 존재이므로 우리/그들로 프레임을 나누는 종족 주의적 구별이나 이기주의가 경험될 수밖에 없었고, 그러한 것이 원죄라고 설명하는 것이다.⁸³⁾ 에바에서 원죄는 아우구스티누스(CE.430)의 설명에 더 근본적인 문제라는 점과 아우구스티누스(CE.430)가 이야기 한 죄의 유전과 에바에서 존재 자체가 죄라는 점을 고려한다면 상당히 유사한 것으로 생각된다.

2) 초호기의 성흔

	
그림6 초호기와 동시에 신자에게도 성흔이 나타난 장면	그림7 초호기가 매달린 모양이 십자가와 일치한다

엔드 오브 에반게리온에서 인류보완계획⁸⁴⁾이 진행 될 때 초호기의 손에 성흔이 나타난다. 심지어 초호기가 매달린 모양이 십자가와 일치한다는 점에서 필자는 십자가에 달린 예수와 인류보완계획이 진행될 때 초호기를 동일시했다고 생각한다. 어쩌면 이러한 점에서 초호기는 인류를 구원하는 열쇠가 되지 않았나 생각이 든다. 물론 이 장면에서는 인류를 구원할 수도 멸망시킬 수도 있는 가능성을 지닌 상황이었지만 말이다.

3) 죽음과 부활 그리고 생존

사실 이러한 점에서 방금도 이야기했던 대사가 떠오른다. 죽음에 대한 킬 로렌츠와 겐도의 대립 장면 말이다. 필자는 이러한 대사가 상당히 기독교적이라는 느낌이 들었기 때문이다. 킬 로렌츠는 제레의 의장으로서 리린⁸⁵⁾은 근본적으로 원죄를 갖고 있기에 모두 죽어서, 부활을 통해 살아야 한다는 것인데 그러한 뜻에서 파괴의 숙원이란 함은 원죄로 인하여 죽어야 하는 리린을 이야기 한 것이다. 이 얼마나 기독교적인가?

83)진규선, '원죄' 교리의 역사, 그리고 창조과학과 페미니즘, [해외 서평] '원죄 교리'의 사상적 교과서

제목: Original Sin: Origins, Developments, Contemporary Meanings

저자: Tatha Wiley(보스턴칼리지 조직신학 박사, 현 세인트토마스대학교, 세인트캐서린대학교, 메트로폴리탄주립대학교 신학 강사)

출판사: Paulist Press(2002), 접속날짜 2019.11.21., <http://www.christiantoday.co.kr/news/303942>

84) 서드 임팩트의 부분으로서 진행

85) 릴리스의 후손. 인간뿐만 아니라 모든 동식물을 가리키는 말이다.

원죄로 죽어야 할 인류와 같은 것이 아닌가?

그렇지만 에바의 입장은 그렇지 않았다. 물론 겐도의 말처럼 죽음이 아무것도 남지 않는 것은 아니다. 역사적 예수의 상황은 뒤로하고, 텍스트로 보았을 때 예수의 죽음이 우리에게 전달해준 것은 실로 말할 수 없기 때문이다. 물론 이러한 부분에서 죽음이란 무엇인지에 대해서 재고할 수 있다. 그러나 그렇게 재고하기 시작하면 끝이 없으므로 재고는 뒤로하고, 이야기하면 유이의 대사가 이러한 장면을 가장 잘 이야기해 준다고 생각한다.

유이 : 살아서 자신의 다리로 대지에 서고 걸어. 괜찮아, 괜찮아. 태양과 달과 지구가 있는 한.

사는 것. 자신의 힘으로 대지에 붙어서 살아나가는 것. 사실 어떻게 보면 생존도 투쟁이다. 특히 현대 자본주의 사회에선 살아남기 위해 자본이 필요한 상황에서는 더욱 삶은 투쟁이 되어간다. 인정 투쟁과 마찬가지로 생존 투쟁인 것이다. 이러한 생존 투쟁의 치열한 과정에서 신세기 에반게리온은 진짜 우리에게 새로운 에반게리온(Evangelion)이 된다. 2천 년 전 로마 제국의 압제 아래 있었던 유대 민족을 비롯한 수많은 사회적 약자들에게 복음서가 그들에게 복음이 되었다면, 에반게리온은 현대의 약자들에게 복음이 되는 것이다. 주어진 타인의 시선에 갇히지 않기, 그리고 여기 있어도 괜찮다고 말해주기, 먼저 자신을 사랑해야만 남을 사랑할 수 있다고 이야기해 주기. 어쩌면 더 많이 관계를 쌓을 수 있어 이전의 인류보다 더 많이 관계를 쌓을 수 있지만 그러할수록 역설적으로 더 인간관계가 어려워진 현대의 인류에게 이러한 말은 완벽하진 않아도 그들 나름대로 삶에서 복음이 될 수 있다.

4)회귀와 합일

인류보완계획이 진행되던 와중에 킬 로렌츠가 자신의 형체를⁸⁶⁾ 잃어버리기 전 마지막으로 한 대사가 있다.

킬 로렌츠 : 처음과 끝은 같은 곳에 있다. 이것으로 되었다.

필자는 이 대사에서 창세기에서 나온 유명한 구절이 떠올랐다. 바로 흙에서 태어나서 흙으로 돌아간다는 것이다. 사실 현대의 기독교의 신비주의에서 흔히 말하는 하나님에게서 온 인간은 하나님으로부터 돌아가기 원한다는 관점도 이와 유사하다고 생각된다.⁸⁷⁾ 아무튼, 이 대사가 의미하는 것은 리린은 릴리스로부터 나왔으므로 릴리스로 다시 돌아가는 것을 의미한다. 인류보완계획이 진행되면서 모든 인류가 다 사멸하고 다시 고대에 릴리스가 했던 것처럼 하나로 돌아가는 것이다. 결국, 처음으로 돌아가는 것이니 처음과 끝이 같다는 것이 되는 것이다. 그러나 에바는 이러한 회귀를 거부하였다. 성경적으로 말하자면 다시 흙으로 돌아가는 것, 다시 하나님과 합일을 추구하는 것을 거부하였다 함과 같다랄까. 물론 흙으로 돌아가는 것과 하나님과 합일을 이루는

86) 인류보완계획으로 모두의 마음의 벽이 해체되어 몸의 형체를 잃어버린다.

87) 더 정확히 말하면 하나님과 하나 됨, 즉 합일을 말한다. 이러한 합일에 대해서는 존 쉘비 스펡 지음, 변영권 번역, 요한복음 : 어느 유대인 신비주의자 이야기, 한국기독교 연구소, 2018년 7월 15일을 참고 바람.

것은 사실 다른 맥락으로 볼 수도 있다. 하나님과 합일을 이루면서 자신의 고유함을 여전히 유지할 수 있기 때문이다.

사실 이러한 부분에 있어서 가치판단을 내리기 어렵다. 그러나 한 가지 사실은 하나님과의 합일을 이룬다는 것은 자신의 고유함을 잊어버리는 것이 아님을 이야기 할 수 있다는 것이다. 각주에서 추천한 책인 [요한복음 : 어느 유대인 신비주의자 이야기]를 쓴 존 쉘비 스펡 주교⁸⁸⁾는 또 다른 자신의 책⁸⁹⁾에서 사람 개인 고유의 다양성을 중요시하였다. 요한복음을 통해서 하나님과 합일을 강조했던 저자가 다른 책에서 다양성을 강조한다는 것은 아마도 하나님과의 합일은 개인의 고유한 성질을 그대로 가진 채 이루어진다는 것이 아닐까? 그렇다면 인간의 고유성은 사라지지 않고 하나님과 합일된 삶을 살아간다는 것을 이야기한다고 생각한다. 어쩌면 이러한 부분에서 인간의 육체 또한 인간 고유의 성질인가? 라고 생각할 수 있는데 이를 이야기하면 더 길어짐으로 여기서 끊도록 한다.⁹⁰⁾

5) 지혜의 열매와 생명의 열매 그리고 신처럼 되기

에바에서 흥미로운 것은 지혜의 열매와 생명의 열매가 등장한다는 것이다. 에바의 설정에 따르면 리린은 지혜의 열매를 먹어서 지혜를 얻었고, 사도들은 생명의 열매를 먹어서 강한 생명력을 얻게 되었다. 사실 이 부분에서 창세기의 창조설화에서 등장한 선악과와 생명나무의 열매가 떠오르게 한다.⁹¹⁾ 이 구절을 자세히 보면 선악과와 생명나무의 열매를 둘 다 먹으면 영생할 거라 이야기하는데, 이 영생이란 사실 신과 같이 되는 것이다. 영생은 신의 속성 중 하나기 때문이다. 즉 선악과와 생명나무의 열매를 먹으면 신과 같이 되는 것인데 에바는 이 설정 또한 가져왔다. 제1 시조 민족의 규칙에 따르면 한 종족 당 하나의 열매만 취할 수 있다. 그래서 아담의 일파인 사도들은

88) 성공회 소속 주교로 은퇴하였다.

89) 존 쉘비 스펡 저, 김준년 이계준 역, 성경의 시대착오적인 폭력들, 한국기독교연구소, 2017년 10월 30일 성경에 등장하는 혐오와 차별의 배경이 된 구절들을 살피고 그러한 구절들이 어떠한 배경에서 나왔는지, 그리고 어떻게 해석해야 좋을지를 이야기 한 책이다. 예를 들어,

“오늘날의 압도적인 과학 및 의학 지식은 불가피한 결론을 제시하고 있다. 즉 성적인 성향은 도덕적 선택이 아니라는 것이다. 성적인 성향은 사람들이 자신의 성향에 대해서 눈뜨게 되어 있는 것이다. 그러므로 그것은 도덕적 과오가 아니다. 레위기 18장과 레위기 20장에 있는 본문들은 솔직히 잘못된 것이다. 그것들은 무지를 근거로 하고 있기에 도덕적으로 부적절하다. 그것들은 레위기 및 다른 율법들과 마찬가지로 인간 발달 교육의 단계들로서, 우리는 이미 그 단계를 넘어서고, 그 단계들 이상으로 교육을 받고, 그래서 폐기해버린 단계로 간주해야 한다. 우리의 편견과 심지어는 우리의 폭력을 정당화하기 위해 이런 본문들을 인용하는 것은 크리스천들이 말하는 하나님 신앙의 본질을 파괴하는 것이다.”

존 쉘비 스펡 저, 김준년 이계준 역, 2017년 10월 30일, p.173

필자 주 - 사실 이 맥락에선 동성애, 양성애, 이성애 등을 가리키는 말임으로 성적인 성향이란 단어보다 성적 지향으로 이야기하는 것이 이 맥락에선 바람직하다. (일반적으로 이런 부분을 이야기할 때 성적 지향으로 흔히 쓰기도 하기에) 번역자가 잘못 번역한 것인지는 원문을 아직 보지 못하여 모르겠다.

90) 이러한 부분에 대해서 다른 애니가 공각기동대다. 공각기동대는 인간성이란 무엇인가와 같은 주제를 가지고 사이보그(인간과 기계의 결합)가 주인공인 애니다.

91) 주 하나님이 말씀하셨다. “보아라, 이 사람이 우리 가운데 하나처럼, 선과 악을 알게 되었다. 이제 그가 손을 내밀어서, 생명나무의 열매까지 따서 먹고, 끝없이 살게 하여서는 안 된다.” RNKSV 창 3:22

생명나무의 열매를 먹었고, 릴리스의 후손인 리린은 지혜의 열매(=선악과와 대치)를 먹은 것이다. 그런데 이 둘이 함께 있을 경우 신과 같이 될 수 있기에 제1 시조 민족⁹²⁾은 한 행성에 한 종족을 원칙으로 한 것이다. 그러나 그 원칙은 퍼스트 임팩트로 인하여 깨져버렸고, 결국 신이 등장할 수 있는 환경이 조성되었다.

그리고 알다시피 인류보완계획의 진행으로 초호기는 신과 같은 존재가 되었고, 인간을 구원으로 이끌지 파멸로 이끌지 선택하는 존재가 되었다.

사실 보수 기독교에서는 신과 같은 존재가 되려는 시도를 죄라고 규정한다. 누구든지

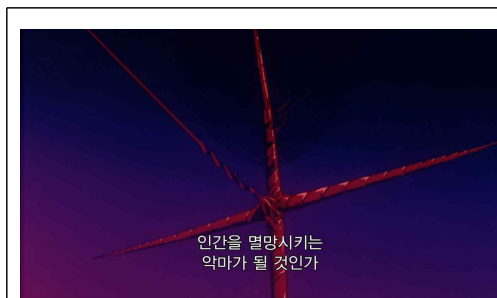


그림8 생명나무 열매와 지혜의 열매를 먹어 신과 같은 위치에 오른 초호기

신에 도전하려 하면 그 죄로 인하여 파멸을 맞았다는 성경의 이야기는 이러한 신학을 뒷받침한다. 신과 같은 존재라는 것은 스스로 선택할 줄 안다는 것이다. 일반적으로 보수 기독교에선 신과 같이 된다는 것은 하나님께 맡기지 않고 자기 스스로 결정해서 나가는 것을 뜻한다. 그렇다고 하면 이 서드 임팩트 가운데서 초호기가 선택을 할 줄 아는 신과 같이 됐다는 것은 죄를 의미한다. 섭리대로, 지혜의

열매와 생명의 열매는 분리해야 하는 것이 원칙임에도 불구하고, 그 섭리를 어기고 스스로 신이 된 인류는 죄를 저지른 것이다. 그러나 에바에선 이 섭리를 어긴 인류를 부정적으로 보지 않는다. 어쩔 수 없었던 결과로 보는 것 같기도 하다. 이러한 것은 무엇을 의미하는 것일까?

필자가 보기엔 이러한 것은 인간은 어쩔 수 없이 스스로 선택해야 하는 존재라고 생각한다. 그리고 그러한 선택 가운데서 주체적인 선택이 중요함을 강조한다. 신의 뜻을 따르는 것을 중요시하는 보수 기독교와 다르게 말이다. 결국, 에바가 중시했던 것은 주체적인 선택인 것이다. 타인의 시선이나 신의 관점보단 자신 스스로의 주체적 선택으로 삶을 이끌어 가는 것을 강조했던 것이다.

6) 전통적 종말론 여전히 유효한가

다시 원죄 이야기로 돌아가서 이야기해 보자. 원죄에 대한 다양한 관점을 이야기 한 것 중 여기서 우리가 중점을 뒀어야 할 것은 인간은 본래 사회적인 존재라는 것이다. 사회적인 존재기에 서로 나눌 수밖에 없다는 라인 홀드 니버의 생각은 마음의 벽으로 인하여 서로 가까이하고 싶어도 하기 어렵다는 에바의 이론과 사실상 동일시 할 수 있다. 어쩌면 이러한 부분에서 마음의 벽이라는 존재 자체가 원죄라고 생각할 수 있다. 그렇다고 하면 이 마음의 벽을 없애면 답이 나올 것으로 생각할 수도 있다. 그러나 에바는 그렇게 흐르지 않았다.

92) 직접 등장하지 않지만, ~~이 모든 일을 만든 원흉은 아니고...~~ 신으로서 모든 원칙을 정하고 각 행성에 각 종족의 달(일종의 씨앗)을 뿌린 존재



그림9 모두가 하나가 되어 자신의 형태를 잃은 세계

인류보완계획이 진행되고 모두가 하나가 된 세계에서도 여전히 문제는 해결되지 않았다. 필자는 이러한 부분에 있어서 우리가 종말론을 하면 늘 떠올리는, 예수님이 재림하시고 모두가 천국 혹은 지옥으로 나뉘게 되는, 그렇게 생각했던 전통적인 종말론이 떠올랐다. 이 인류보완계획으로 이루어진 것은 인간이 군체로 이루어져 서로 마음의 벽을 이루었고, 그러기 때문에 원죄가 생겨서 서로 불안하게 되는데 인류보완계획이 진행됨으로써 그런 마음의 벽이 사라졌기에 인간은 구원받은 것이라고 볼 수 있다. 그러나 그 방법은 결코 정답이 되지 못한 것이다.

필자는 전통적인 종말론 또한 이와 같다고 생각한다. 아무리 좋게 포장해도 천국과 지옥으로 이루어진 전통적인 종말론 구조는 누군가에게 희망이요, 누군가에게는 절망이다. 모두가 구원받지 못하는 세상은 에바의 인류보완계획보다 질이 떨어져 보인다. 게다가 설사 천국에 간다 하더라도, 인류보완계획이 이루어진 에바의 세상처럼 여전히 문제는 남을 것이다.

이러한 생각을 통해 내린 필자의 결론은 전통적인 종말론은 더 이상 유효하지 않으며, 우리의 인생에 도움이 되지 않는다는 것이다. 물론 전통적인 종말론 역시 가끔 도움이 될 때는 있다. 언젠가 종말이 오고 예수님이 재림하실 거란 믿음은 현실을 버티며 살아갈 수 있게 해 준다. 그러나 이러한 것은 자칫 잘못하면 카를 마르크스가 이야기했던 [종교는 인민의 아편이다]라고 한 말과 연결될 수 있다. 실제로 카를 마르크스가 살던 시기 영국에서도 이러한 논리로 현실의 어두운 부분을 가렸기 때문이다. 불편한 현실을 보는 눈을 가리고, 아편으로 유혹하여 중독 속에서 하루하루 살아가게 한다는 것은 사람을 사람답게 하지 못하게 하기에 좋은 일은 아니다. 이러한 점에서 종교는 결코 아편이 돼서는 안 된다. 종교가 해야 하는 역할은 사회를 좋게 이끄는 것이지 사회를 부정적으로 이끈다면 그것은 사이비나 다름없는 것이다.

5. 결론

지금까지 현대의 종말론인 신세기 에반게리온의 종말론과 그에 대한 신학적 비교를 하였고, 이에 그에 따른 결론을 내리고자 한다. 일단 먼저 말하자면 필자가 보기엔 현대인들은 과거와는 다르게 크게 종말이라는 것에 있어서 관심이 없어 보인다. 이는 에바에서 등장하는 인물들을 관찰해도 그렇다고 보는데, 사실 인류보완계획이니 뭐니 하는 것은 제레나 네르프의 몇몇 인물만 관심 있을 뿐 다른 사람들은 사도를 무시르고, 인정을 받고, 현실을 살아가는 것에 있어서 큰 관심을 두고 있기 때문이다. 더군다나 과거에는 종말론 등 신앙으로 탈출구를 삼았던 사람들이 대중문화를 즐기기도 시작하면서, 종말론에 대한 관심도는 현대인들에게 있어서 큰 관심사가 되지 못한다.

물론 이러한 것들에는 현실의 절망이 걸림돌이 되는 경우도 많이 존재한다. 에바를 낳은 일본의 경우엔 여전히 잃어버린 20년에서 벗어나지 못하는 현실이고⁹³⁾, 한국의 경우 노동시간이 다른 OECD 국가와 비교했을 때 매우 긴 상황이다.⁹⁴⁾ 이러한 부정적인 현실 속에서 당장 사는 것이 급급하지 종말론에 대해서 생각할 여유는 없을 것이다. 그러나 이렇게 현대인들은 종말론에 관해서 관심이 없다고 단정을 지으면 그것대로 틀린 것이다. 왜냐하면, 종말론은 단순한 종말에 대한 신화가 아니기 때문이다. 종말론을 자세히 보면 우리는 종말론이 구원과 맞물려 있다는 것을 알 수 있다. 파국이 오고, 그러한 파국의 끝에서 구원의 필요성이 등장하게 되고 결국은 구원 받음으로써 끝나는 것이 대부분의 종말론 이야기이기 때문이다.⁹⁵⁾

시마조노 스스무에 따르면 역사종교들은 신종교와 다르게 현세와 단절된 내세에서 인간의 한계를 극복하여 얻게 되는 지복, 즉 구원을 받는다고 주장하였다.⁹⁶⁾ 그렇지만 실상 살펴보면 역사종교들도 대부분 현세, 즉 바로 여기를 지향한다는 것을 알 수 있다. 내세를 강조하는 경우엔 사실 본질이 다기보단 기득권층의 권력 유지용 장치로 사용하는 상황에 해당한다.⁹⁷⁾ 앞서 이야기했듯 신종교들이 현세에서 구원을 받는 것을 중요시한다는 것을 생각하면 구원이라는 것은 사실상 현세 중심적인 것이다. 그렇다면 이러한 현세에서 구원이란 어떠한 의미를 뜻할까? 우선 구원이란 단어를 잘 살펴볼 필요가 있다. 우리가 흔히 쓰는 것처럼 구원이란 단어는 어떠한 문제에서 벗어나는 것을 의미한다. 작게는 개의 꼬리를 실수로 밟고 도망치는 것부터 크게는 인생사의 문제에서 벗어나는 것까지 구원은 다양한 문제들의 해결점을 이야기한다. 결국, 구원이라는 것은 문제 해결을 의미하는 것이다. 그렇다고 하면 현대인들은 이러한 부분에서 어떠한가?

물론 현대처럼 풍요로웠던 시대는 없었다. 그렇지만 현대처럼 문제가 많은 시대도 없을 것이다. 물질이 풍요로워지고 삶의 질이 나아졌지만 현대인은 수많은 문제점을 지니고 있으며, 에바는 그러한 현실을 반영하는 듯 다양한 문제와 갈등상황을 갖고 등장한다. 에바에서 흔히 등장하는 인정 투쟁이나, 자살 등의 상황 등이 그러하다. 그렇다고 하면은 에바는 이러한 것에 있어서 어떠한 구원관을 제시하였을까?

결론부터 이야기하자면 완전한 구원을 어렵다. 엔드 오브 에반게리온에서 나왔듯이 어떠한 방법으로도 완벽하게 인류를 구원으로 이끌 순 없다. 그러나 희망이 있다면 그러한 과정으로 한 걸음씩 나갈 수 있다는 것이다. 언젠가 인간이 서로를 이해할 수

93) 김서광 저널리스트, 일본 경제, 부활 아니라 '반짝 회복'이었나, 내수 부진, 저임금 단순근로 증가, 기업은 투자 미온적, 비즈한국, 2018.06.05.(화) 08:51:55 입력, 접속일자 : 2019.12.10, <http://www.bizhankook.com/bk/article/15609>

94) 고영태, 한국 근로자, OECD 평균보다 한 달 반 더 일하는데..., KBS NEWS, 입력 2019.04.30 (10:46)수정 2019.04.30. (11:55), 접속일자: 2019.12.10, <http://mn.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=4190965>

95) 예시를 들자면, 조로아스터교의 샤오쉬안트, 기독교의 메시아, 북유럽 신화에서 라그라노크 이후의 세계 등이 존재한다.

96) 시마조노 스스무 지음 박규태 역, 현대 일본 종교문화의 이해, 서울:청년사, 1997, p.26, 이길용, <The End of Evangelion>의 구원관 연구, 한국만화애니메이션학회 학술대회자료집, 2010, p.15에서 재인용

97) 이길용, 2010, p.27

있을지도 모른다는 그러한 에바의 대사처럼 말이다. 물론 그러한 걸음 자체가 쉽지 않은 것은 사실이다. 그러나 내가 여기 존재하는 것을 긍정하고 주어진 타인의 진실에서 벗어나 스스로 세계를 판단하고, 스스로 세계에 나서 행동한다고 하면 인간은 행복할 수 있고, 결국에는 구원에 도달할 수 있는 길이 열리는 것이다.

그렇다고 하면 이러한 에바의 종말론으로 본 기독교의 종말론은 어떠한가? 앞서 에바의 종말론으로 본 현대의 종말론에서 이야기했듯이 내세를 중시하는 종말론은 현대에는 유효하지 못하다. 결국, 기독교의 아마겟돈 종말론⁹⁸⁾은 현대에서 유효하지 못한 것이다. 이러한 종말론은 진작 폐기되었어야 했는데, 아직까지 숨을 쉬고 있는 것이 용하다 싶을 정도다.

어찌하였든 간에 기존의 기독교가 가지고 있던 아마겟돈 종말론은 현대에는 유효하지 않다는 결론이 나왔다. 그렇다고 하면 이러한 현대의 상황 속에서 기독교는 어떠한 종말론을 외쳐야 사람들에게 잘 전달 될 수 있을까?

우선 가장 중요한 것은 현실의 문제점을 직시하는 것이다. 에바의 경우 사도와와 전투 등 외적으로 지구를 구하기 위한 투쟁으로 보이나 그러나 그 속에선 인정 투쟁과 자존심 싸움 등 인간 내면의 갈등들이 전투의 과정과 삶의 과정, 그리고 인류보완이 진행되는 과정 속에서 드러난다. 현실의 문제점도 에바와 비슷한데, 물론 물질적으로 풍요로운 현대지만 사람들의 내면은 점차 이기심과 혐오와 차별로 가득해져가고 있는 상황이다. 그렇다면 이러한 현실의 문제점 속에서 우리는, 특히 기독교는 어떠한 방법으로 문제 해결을 할 수 있을까?

필자가 보기엔 이러한 부분에 있어서 기독교의 근본정신을 되새기는 것이 중요하지 않을까 생각이 된다. 기독교의 근본정신을 되새김과 동시에 그 근본정신을 현대에서 어떻게 활용할지가 중요한 것이다. 그렇다고 하면 기독교의 근본정신은 무엇일까? 그것은 사랑이다. 예수가 가르쳤던 가장 중요한 계명이 뭐였는지 기억하시는가? 그것은 바로 하나님 사랑/이웃 사랑이었다. 그리고 필자가 보기엔 이웃 사랑이 이 현대의 세상에서 어쩌면 세상이 기독교에 요구하는 것이 아닐까도 생각이 든다. 왜냐하면, 세상은 점차 이기심과 차별과 혐오로 가득해져 가기 때문이다. 세계화가 진행되고, 네트워크의 세계가 넓어져 갈수록, 이웃에 대하여 사랑으로 감싸기보단 나와 다르다고, 차별과 혐오하는 것은 일수며, 자본주의에 따라 경쟁 사회가 된 현실은 사회를 자본에 의한 인정 투쟁의 장으로 몰아갔다. 더군다나 지정된 정체성과 규칙을 따르지 않는다는 미명하에 도대체 몇 명의 사람이 죽어 나갔는가? 특히 이러한 부분에 있어서 한국에선 개신교가 앞서고 있다는 부분에 있어서 필자는 안타까움을 금하지 못한다. 이러한 부분에 있어서 예수의 정신이 필요한 것이다. 사회적 약자들에게 다가가서 먼저 손을 내미시고, 그들을 안으셨던 예수의 정신이, 그러한 이웃을 사랑하는 정신이 이기심과 차별과 혐오로 가득해져 가는 현대인에게 가장 필요한 것이 아닐까?

21세기는 다양성의 시대다. 사람 한 사람 한 사람 각자의 정체성은 다양해지고 있으

98) 아마겟돈은 종말에 이루어지는 선과 악의 최후 전쟁을 의미한다. 아마겟돈 종말론은 필자가 임의로 붙인 말로 이러한 아마겟돈 전쟁을 통해서 세상이 끝나고, 천국과 지옥으로 각각 사람들이 나누어진다는 기존 기독교의 종말론을 이야기 한 것이다.

며, 세상에 존재하는 정체성을 모두 나열하는 것은 매우 힘든 일이 되었다. 그렇지만 다양해진 만큼 이웃에 대한 배려와 사랑 또한 부족해져서, 걸핏하면 혐오범죄가 일어나는 시대가 되었다.⁹⁹⁾ 긍정적인 부분은 이러한 흐름에 맞서 각국에서는 차별금지법, 인권법 등을 제정하거나 준비 중인 상황이다. 한국에서도 차별금지법은 2007년 제정 되려고 하였으나, 그러나 보수 기독교의 반대로 지금까지 못 하고 있다.¹⁰⁰⁾ 이러한 것은 예수의 정신에 맞지 않다.

언제가 사람이 서로를 이해할 수 있을 것이라는 에바의 대사처럼 우리에게 예수 정신이란 희망이 있다. 에바가 주어진 타인의 진실에 굴복하지 않고, 스스로의 행복을 찾아 나서는 것을 강조하였다면, 우리 기독교인은 세상의 다양성을 포용하며, 예수의 정신으로 이웃사랑을 실천해 나가는 것이 중요할 것이다.

물론 이외에도 문제는 많다. 그러나 우리가 이웃사랑의 정신으로 가까운 문제부터 차근차근 해결해나간다면 언젠가 서로가 서로를 이해할 수 있지 않을까라는 생각이 든다.

99) 이혜리, 한국에도 '혐오범죄' 있다, 경향신문, 입력 : 2019.05.17 06:00 수정 : 2019.05.17. 23:03, 접속일자 : 2019.12.10,
http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=201905170600065#csidx3553619d7e9c089b3b292c6de6c9b4 ,

100) 박다혜 권지담, 외면당하는 차별금지법, 침묵하는 정치권, 등록 :2019-05-31 05:01 수정 :2019-05-31 07:39, 접속일자 : 2019.12.10
<http://www.hani.co.kr/arti/society/women/896070.html#csidx6041995150f95978ff9ed4aa97c2e1e>

6. 참고 문헌

- 김성운, 덕후감, 대중문화의 정치적 무의식 읽기, 북인더갭, 2016년 1월 5일
- 조하선, 에반게리온 비밀의 문을 열다, 나무의 숲, 2009년 12월 5일
- 최연구, 문화콘텐츠란 무엇인가, 살림출판사, 2006년 2월 28일, p.5
- 존 셸비 스펙 저, 김준년 이계준 역, 성경의 시대착오적인 폭력들, 한국기독교연구소, 2017년 10월 30일
- 존 스토리 저, 박만준 역, 대중문화와 문화이론, 도서출판 경문사, 2017년 9월 7일 발행
- 클라이브 마쉬·가이 오르티즈 편저, 김도훈 옮김, <영화관에서 만나는 기독교 영성>, 살림출판사, 2007년 4월 16일
- 키타무라 마사히로 저, 곽현준 옮김, 완본 에반게리온 해독 그리고 꿈을 쫓다, 2012년 2월 28일
- 공현희, 그레마스 이론을 통한 '에반게리온 신극장판(エヴァンゲリオン新劇場版)'의 변화양상 고찰, 2010.05
- 김수환. 실존주의 관점에서 구성한 사회복지실천의 준거틀. 사회과학연구, 32(4), 129-153. 2016
- 양세혁, 류범열, 캐릭터의 자아방어기제를 은유하는 "안티돔" 공간의 성격화 전략, 2015.12
- 양승아, 키에르케고르의 실존주의가 볼트만과 바르트에게 미친 영향에 대한 연구- 마태복음 6장 24-34절에 대한 설교 분석을 중심으로 21세기기독교사회문화아카데미 2017, vol.31, no.2, pp. 151-183 (33 pages)
- 유사첩, 이종한, <신세기 에반게리온>에서 나타난 이데올로기 특징 분석 2017.06
- 이길용, <The End of Evangelion>의 구원관 연구. 한국만화애니메이션학회 학술대회 자료집, 2010
- 이승제, 안승범, <신세기 에반게리온>의 인물 갈등에서 나타난 인정투쟁의 양상, 2017.6
- 이종한, 유사첩, 일본 애니메이션 <신세기 에반게리온>으로 본 메카닉 디자인의 정체성 분석, 2018.3
- 정소희, 강현주, <신세기 에반게리온>의 캐릭터 성격 및 스토리 분석 2018.11
- 한창완, 저패니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구, 1998.04
- 토르:라그나로크. 2017.10.25. 개봉, 다음영화, 2019.11.26.접속,
<https://movie.daum.net/moviedb/main?movieId=93694>
- 고명섭, 호네트의 대표이론...“인정투쟁은 긍정적 삶의 조건, 한겨레, 등록 :2007-05-25 19:17,접속일자 2019.11.18
<http://www.hani.co.kr/arti/culture/book/211841.html#csidx657839c487e6d61a88444a6e89de2aa>

고영태, 한국 근로자, OECD 평균보다 한 달 반 더 일하는데..., KBS NEWS, 입력 2019.04.30 (10:46)수정 2019.04.30. (11:55), 접속일자: 2019.12.10,

<http://mn.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=4190965>

김보연, 김보연의 프로이트 다시읽기 <2> 오이디푸스 콤플렉스와 마음 읽기, 월간조선 뉴스룸, 2016년 6월호, 접속날짜: 2019.12.05.,

<http://m.monthly.chosun.com/client/news/viw.asp?ctcd=I&nNewsNumb=201606100056>

김서광 저널리스트, 일본 경제, 부활 아니라 '반짝 회복'이었나, 내수 부진, 저임금 단순근로 증가, 기업은 투자 미온적, 비즈한국, 2018.06.05.(화) 08:51:55 입력, 접속일자 : 2019.12.10, <http://www.bizhankook.com/bk/article/15609>

김재한, 노스트라다무스 연관 검색어가 북한인 까닭, 중앙선데이, 입력 2017.07.02. 03:26, 접속일자 2019.11.26., <https://news.joins.com/article/21719123>.

김회경, 일본 지하철 사린가스 테러 음진리교 교주 등 7명 23년 만에 사형 집행, 한국일보, 입력 2018.07.06 14:58수정 2018.07.06. 18:46, 접속일자 2019.11.26., <https://www.hankookilbo.com/News/Read/201807061417038562>

문병하, 고슴도치 딜레마' 상처와 예의 사이 등록 :2016-10-11 17:53, 접속일자 2019.11.26

<http://www.hani.co.kr/arti/society/religious/765201.html#csidx2170930b9da2b5fb9e49fc74dffb579>

박다해 권지담, 외면당하는 차별금지법, 침묵하는 정치권, 등록 :2019-05-31 05:01 수정 :2019-05-31 07:39, 접속일자 : 2019.12.10

<http://www.hani.co.kr/arti/society/women/896070.html#csidx6041995150f95978ff9ed4aa97c2e1e>

이혜리, 한국에도 '혐오범죄' 있다, 경향신문, 입력 : 2019.05.17 06:00 수정 : 2019.05.17. 23:03, 접속일자 : 2019.12.10.,

http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=201905170600065#csidx3553619d7e9c089b3b292c6de6c9b4 ,

진규선, '원죄' 교리의 역사, 그리고 창조과학과 페미니즘, [해외 서평] '원죄 교리'의 사상적 교과서

제목: Original Sin: Origins, Developments, Contemporary Meanings

저자: Tatha Wiley(보스턴칼리지 조직신학 박사, 현 세인트토마스대학교, 세인트캐서린대학교, 메트로폴리탄주립대학교 신학 강사)

출판사: Paulist Press(2002), 접속날짜 2019.11.21.,

<http://www.christiantoday.co.kr/news/303942>

그레마스 기호학으로 본 영화 <기생충>의 계급 문제

왕인순(세종대학교)

초록

봉준호 감독의 영화 <기생충>(2019)은 국내에서 적지 않은 반향을 불러 일으켰을 뿐 아니라, 제72회 칸 국제영화제에서 황금종려상을 수상하고, 제92회 아카데미 영화제에서 감독상, 작품상 등을 수상함으로써, 예술 영화 지향의 유럽 영화제와 상업 영화 지향의 미국 영화제 모두에서 우수한 성적을 거둔 바 있다. <기생충>의 이러한 성과는 전지구적인 자본주의 시대에 경제적인 양극화가 불러일으킨 계급 및 문화적 계층의 양극화와 무관하지 않다. 이에 본고에서는 그레마스의 행동자 모델과 기호사각형을 중심으로 영화 <기생충>의 텍스트를 꼼꼼히 분석하고, 영화의 서사가 최종적으로 지향하는 계급에 대한 인식을 확인하고자 한다.

이러한 분석은 한편으로는 그레마스 기호학에 의한 영화 텍스트의 분석 방법론을 확인하고, 다른 한편으로 인상주의적인 비평을 지양하고 기호학적 분석을 통해 텍스트의 진정한 의미를 객관적으로 해명하는 데 목적을 둔다. 구체적으로 본고의 논의에서는 기우라는 인물을 중심으로 한 행동자 모델을 설정하고, 그 행동으로부터 추출되는 기호 분석을 통해 텍스트의 심층의미를 확인하였으며, 이를 통해 한국사회에서 경제적 부에 의한 계급 분화와 계층의 분리가 어떻게 일어나는지 알아 볼 수 있었다. 이러한 연구는 객관적인 분석 기준을 제시하고, 일정한 기준에 따라 텍스트의 의미를 확인한다는 의의를 지닌다고 할 것이다.

키워드 : 《기생충》, 계급, 그레마스, 행위소 모형, 기호사각형

I. 서론

영화 《기생충》은 고도의 은유성과 기호화된 화면 공간의 구현을 통해서 가정성(假定性)의 폐쇄적인 상황을 구성하여 영화가 일종의 우화식의 표현 방식을 나타내게 하였다. 영화 속에서 김기택네 가족은 한국의 전형적인 빈자(貧者)의 대표로 어둡고 칙칙한 지하에서 살고 있다. 이 네 식구는 모두 안정적인 수입의 근원이 없어서 피자 상자를 접는 것으로 생계를 유지할 수밖에 없다. 기우가 친구의 도움으로 박 사장 집의 다혜의 가정교사로 들어가면서 김기택의 가족이 비둘기가 까치집을 차지하는 것처럼 기생하면서 이야기가 시작된다. 영화 《기생충》은 세 개의 주요 라인(主線), 즉 기우네 가족, 박 사장 가족, 입주 가정부 부부와 세 개의 보조 라인(補線)인 ‘냄새’, 계단, 돌로 전개된다. 한 지붕 아래 김 씨 가족과 박 씨 가족이 함께 살지만 빈부 분화의 양극단에 처해 있고, 이를 통해 한국 사회 배후에 있는 두 가지 문제, 즉 심각한 빈부 격차와 계급의 고착화를 지적하고 있다. 이 두 문제가 어떻게 가치의 정확한 인도와 판단을 줄까. 본고는 영화 속의 가난한 자와 부자 인물의 내재적 심리와 외재적 표현의 비교 분석을 통해서 두 계층 사회의 빈부 차이가 점점 더 커지고 그로 인해 생겨나는 한국 사회의 각종 갈등을 드러냈고, 아울러 양자 간의 넘을 수 없는 계급 갈등의 근원을 보여주었다. 그 외에 삶 속에서 인생 속에서 계산된 이러한 스토리를 계산하는 것을 통해서 김기택네 가족의 기구한 운명을 반영하고 비참한 운명 하에서 인물 자신의 주관적 원인을 분석하는 것을 보여주었다. 본고는 프랑스 서사학자인 그레마스의 ‘행위소 모형’과 ‘기호학 사각형’ 서사학 이론을 빌어 영화 《기생충》에 대해 철저히 해독하고 표층 구조와 심층 구조 두 가지 측면으로부터 영화가 내포하는 의미를 밝히고자 한다. 본고는 그레마스 기호학의 분석 방법론을 사용하여 한 편으로는 영화 《기생충》이 이미 가지고 있는 사회의 적극적 요소에 대한 연구 성과의 전제 하에서 계급 구분의 적극적 요소를 다시 한번 객관적이고 정확하게 확인하고, 다른 한 편으로는 인상주의 비평을 지양하기 위해서 한국 사회의 경제적 풍요함이 초래한 계급 분화와 계층 분리가 어떻게 발생한 것인지를 객관적으로 해석함으로써 현대 사회 속에서 빈곤 계급이 안정적이고 성실하고 선량한 마음 상태 등 능동적인 변화 현상을 유지할 수 있는 답을 찾고, 사람들에게 정확한 가치 판단을 제공하며 인도하는 것이 본고의 최종 목적이다.

2. 《기생충》 텍스트의 표층 서사

2.1 용어 분석

2.1.1 기생충

‘기생충’의 사전적 의미는 다른 동물의 몸에 기생하며 영양 성분을 빼앗는 동물이다. 종류에는 외부 기생충(체외 기생충)과 내부 기생충(체내 기생충)이 있다. 영화 속 등장인물을 종류에 따라 구분한다면 김기택 가족과 입주 가정부 문광 부부는 모두 박 사장 가족에게 기생하고 있으며, 기택의 가족은 외부 기생, 문광의 남편 오근세는 내부 기생이다.¹⁰¹⁾

101) 안영주 <기생충과 빵부스러기-영화 ‘기생충’의 무게의 형상과 시리아 페니키아 여인(마르 7, 23~31)의 빵부스러기 형상에 대한 기호학적 비교 분석>

2.1.2 규칙

가난한 사람과 부자 사이의 선을 넘는 규칙. 텍스트는 두 계급의 대화를 통해 양자 간의 넘을 수 없는 한계를 여러 차례 암시했다. 박 사장이 자신의 자동차 좌석 앞에서 팬티를 발견했을 때의 첫 번째 반응은 윤 기사가 선을 넘는 문제에 대해 의심을 시작한 것이며 팬티 사건 자체에 대한 부정이 아니다. 박 사장이 김 기사를 면접 볼 때, 운전을 잘하라는 등의 말로 김 기사의 주동적인 질문에 대답하고 전 가정부 문광을 해고할 때도 동일하게 그녀가 분수를 잘 아는데 안타깝다는 이유로 김 기사의 선을 넘는 문제를 환기시킨다. 영화의 마지막 다송의 생일 파티에서 김기택은 다송의 생일 파티에 대한 충분한 준비 작업을 하는 박 사장 부인을 칭찬하고, 동일하게 조롱의 방식으로 박 사장이 마찬가지로 부인을 사랑하고 각별히 다송에게 서프라이즈를 해준다는 칭찬하지만 박 사장은 냉담하고 의심스러운 눈빛으로 월급을 올려준다는 말을 함으로써 동일하게 김 기사에 의해 언급된 선을 넘는 문제에 반응했다.

2.1.3 소시민 의식

일종의 시민 계층의 의식을 가리킨다. 소시민은 도시 속에 소량의 생산 수단 또는 재산을 차지하고 있는 거주자를 가리키며, 특정한 사회와 경제 지위로 인해 여기에 속한 사람들은 자기의 특징적인 사상 의식, 생활 습관을 지니고 있다. 사회 교류 속에서 이기적이고 보수적이며 자신의 사적인 이익을 엄격히 지키는 모습을 보이며, 작은 이익을 탐하고, 눈앞의 이익에 많이 집중하며, 진정한 재능과 학식이 없어 사람과 사람 사이의 두뇌 게임에 의지하며 심지어 '선하지 않은' 행위를 취하기도 한다.¹⁰²⁾ 빈곤 계급이 한국 현실 사회 속에서 생존하고 살아가는 것은 영화 속에서 아버지인 김 기사처럼 비교적 경력이 풍부한 기사가 비상규적인 루트에 의지해야만 성공적으로 일자리를 얻을 수 있고 심각한 취업 형세의 압력에 직면하여 1명을 뽑는 경비직을 뽑는 자리에 대학 졸업자가 500 명이나 응시를 하는 사건으로 보여준다. 어머니 충숙은 아들 기우의 친구인 민혁이 행운석을 안고 왔을 때 경멸하는 태도로 반응하였다. 사회 하층의 기본적인 의식주 해결이 되지 않는 가정에 행운을 전해주는 돌과 같은 상징적인 기물을 전달해줄 때 마땅히 경외하고 앙망하는 태도를 가져야 하나 실제로는 그렇지 않았다. 영화의 주체인 기우는 마찬가지로 돈의 유혹 하에서 친구 사이의 감정은 순수성을 잃었고, 진실한 마음에 대한 평가는 탁상공론일 수밖에 없다. 영화에서 여동생 기정은 미술 실력이 훌륭하지만 역시 하는 일 없이 빈둥거리는 '실업자'이다. 예전에 중산 계급이었던 김 기사와 박 사장의 전 가정부는 한때를 풍미했던 대만 대왕 카스테라 상점을 했었고, 비싼 월세와 '권리금'의 존재가 두 집을 파산하게 했다. 김 기사 가족은 결국 소시민 의식과 게임에 의지하여 성공적으로 기생한다. 영화 속에서 기정이 윤 기사를 모해할 때 창밖에는 군중과 군중이 싸우는데 사회 속 경쟁이 이미 일상적인 상태가 되었다는 것을 암암리에 가리키는 것이다.

2.2 그레마스의 서사학 이론

102) 마세용(馬學永), <통속 속의 탄생, 선봉 속의 승화 - 장아이링 소설의 소시민 의식>[J], 齊齊哈爾高等師範專科學校學報, 2007年第4期.

그는 《구조의미론(Morphology of Folktale)》이라는 책에서 당대 러시아의 저명한 서사학자인 프로프(Vladimir Propp)의 서사 '기능설'을 발전시키고 완성하였으며, 프로프의 러시아 민담 서술 구조와 분석 방법의 기초에서 '행위소 모형'과 '기호학 사각형' 이론을 제시하였다.¹⁰³⁾

행위소는 구조 단위이며 인물과 인물 사이, 인물과 사물 사이, 사물과 사물 사이의 상호 관계를 해석할 수 있다. 그레마스는 세 쌍의 대립하는 행동 범주를 제시하였는데, 주체와 객체, 발신자와 수신자, 조력자와 대립자이다. 이 세 조의 '행위소'는 세 쌍의 서로 대립하는 관계를 구성하는데, 욕망과 추구(주체와 객체), 교류(발신자와 수신자), 조력 혹은 방해(조력자와 대립자)이다.¹⁰⁴⁾ 이 모형은 '행위소 모형'이라고 불린다.

그레마스는 서술에는 '내재 단계'가 있으며, 그것은 하나의 공유하는 주요 구조처럼 표현하기 전에 서술성은 여기에 존재하고 조직을 얻는다고 하였다.¹⁰⁵⁾ 그레마스는 아리스토텔레스의 논리학 명제의 기초에서 '이원대립'을 확장하여 '기호학 사각형'¹⁰⁶⁾을 제시하였고, 이 이론은 텍스트의 심층적 의미를 찾아내는데 더욱 유리하다. 그레마스에 의하면 이야기는 X와 반X 사이의 대립 관계에서 기원하지만 이야기의 서사 과정에서 기타 요소를 삽입함에 따라 비(非)X와 비반(非反) X가 생겼고, X와 반X는 한 쌍의 대립항이 되며 X와 모순되지만 대립하지 않는 하나의 비X가 된다. 본고는 이러한 원소들을 자세히 설명하고자 한다.

2.3 텍스트의 표층 구조

그레마스는 텍스트를 표층 구조와 심층 구조로 구분하였는데, 표층 구조는 욕망을 생산하고 능력을 갖추어 목표를 실현하며, 상을 얻는 것으로 구성된 행동 양상으로 이로써 서사 문법을 구성하였다.¹⁰⁷⁾

2.3.1 욕망의 생산

욕망은 주체가 행동을 실시하는 동기이며, 목표를 실현하기 위해 취하는 관련 행동 조치이다. 《기생충》에서 기우를 주체로 한 네 식구는 당시 제빵 업계가 흥성하던 시기에 중산 계급을 추구했다. 어머니는 예전에 전국 여자 해머 던지기 대회에서 준우승을 했었고 아버지 기택은 한때를 풍미했던 대만 대왕 카스테라 체인점을 열었으며, 기우는 컵스카우트에 참가했었고, 대입 시험에 네 번 응시했었다. 비록 이미 실패로 끝났지만 가정생활의 참담한 상태를 벗어나기 위해서 필사적으로 노력한 용기는 칭찬할 만하다. 여동생 기정은 미술 실력이 꽤 좋고, 포토샵 프로그램 사용 능력도 뛰어나다. 이러한 점으로 보아 온 가족의 취미, 이상에 대한 추구는 명백히 알 수 있다. 그러나 현실 속에서는 모두 안정적인 수입의 근원이 없고 원하지는 않지만 점차 가난한 사람의 대표로 몰락해가고 있다. 이상적인 물질 생활을 추구하기 위해서 기우는 우연한 기회에 기우 친구의 소개를 통해 부잣집의 가정 교

103) 탕신(唐鑫), <희극지가(戲劇之家)> [J] 2018년 제3기

104) 그레마스 저, 왕귀칭(王國卿) 역, <행위소, 캐릭터와 형상(行動元, 角色和形象)>, 베이징, 중국사회과학출판사(中國社會科學出版社), 1989.

105) 장인더(張寅德), <서술학연구(敘述學研究)> [M], 베이징: 중국사회과학출판사, 1989.

106) 첸한(錢翰), 황슈두안(黃秀端), <그레마스 '기호학 사각형' 여행> [J] 2 (2014)

107) 류샤오옌(劉小研), <그레마스의 서사 어법 소개 및 응용(格雷马斯的叙事语法简介及应用)> [J], 法國研究, 2003(01)

사를 하게 된다. 기우는 처음에 박 사장 집에서 시범 수업을 할 때 벽 위에 있는 아름답게 빛나는 박 사장의 IT 엘리트 포스터(2017년 신아오기술상, 한국 기업의 뉴욕 공략), 예쁜 다혜, 실내의 호화스러운 인테리어 디자인, 실외의 아름다운 정원 배치, 매력적인 급여는 기우의 눈에 들어오지 않을 수 없었다. 기우는 성공적으로 기생한 후 점차 박 사장 집에 온 가족이 기생하려는 생각이 생겨났고 주도면밀한 계획을 세워 기생 행동을 실시한다.

2.3.2 구비 능력

주체는 자기의 목표를 실현하기 위해서 반드시 어느 정도의 능력, 방법, 수단을 갖추어야 한다. 주인공 기우는 어렸을 때 캅스카우트에 참가했었고, 네 번의 대입 시험을 치렀으며 문법, 작문, 영어 등 학과 지식을 충분히 갖추고 있었다. 다혜에게 시범 수업할 때 자신의 '심리학' 지식을 이용하여 온힘을 다해 다혜의 마음속을 헤아리고, 맥박을 짚는 등의 기교를 이용하여 박 사장 부인의 인정을 받았다. 다혜와의 수업의 상호 작용 가운데 교묘하게 '장미' 등의 화술을 이용하여 다혜의 마음을 얻는다. 기우는 다송이 캅스카우트에 참가했던 것을 알게 된 후, 감정적인 공감을 만들고 일리노이 시카고 주립대학 미술학과에 다니는 사촌 형의 동창이라는 등의 유세 능력으로 여동생 기정을 박 사장 집에 추천하여 들어오게 한다.

기정은 어릴 때 예술 교육을 받은 적이 있어 어느 정도의 예술 세포를 가지고 있고, 지원하기 전에 예술 심리학을 열심히 외우고 강한 카리스마(박 사장 부인의 관찰을 금지함)로 다송을 가르친다. 수업 후 예술 치료의 방식으로 다송이 어릴 때 그린 미술 작품, 특히 그림 속 우측 하단 모서리에 있는 '특별한 형상'에 대해 분석 및 심리적 우세를 이용하여 박 사장 부인의 마음을 성공적으로 사로잡아 다송의 미술 선생님이 된다.

아버지 기택은 발렛 파킹과 대리운전 등을 했던 경험이 있어 어느 정도의 업무 능력을 갖추고 있었다. 박 사장의 기사가 되기 전에 벤츠 대리점에 가서 차를 운전하는 조작 단계와 기능을 익혔고, 후에 기정이 '팬티' 사건을 이용하여 성공적으로 운 기사를 그만두게 한 뒤에 머리를 써서 박 사장 집에 추천하고 테스트 주행을 하는데 성공한다. 기택은 자신이 30년의 운전 경력을 가지고 있다는 거짓말로 순조롭게 테스트를 통과한다.

어머니 충숙은 예전에 전국 육상 선수권 대회 해머 던지기 종목에서 준우승을 하여 몸으로 하는 일은 충분히 잘할 수 있다. 기우는 다혜를 통해 가정부 문광이 복숭아털 알레르기가 있다는 정보를 얻고, 가족 모두가 주도면밀한 계획을 시행하기 시작한다. 아버지 기택은 병원에 가서 문광을 촬영하여 박 사장 부인에게 문광이 폐결핵이라는 중병에 걸렸다고 거짓말을 하고, 기우는 기택을 도와 박 사장 부인과의 대화를 연습하며, 말하는 어조, 속도, 내용, 바디 랭귀지까지 비교적 상세하게 준비한다. 결국은 박 사장 부인을 속여 신임을 얻어 문광을 해고한 뒤 가정부 자리는 어머니 충숙이 대체하게 된다. 기택네 가족은 소시민 의식을 이용하여 악전고투 끝에 승리를 얻었으며, 따라서 김기택의 네 식구 모두 박 사장 집에 성공적으로 기생하는 능력을 갖추었다.

2.3.3 실현 목표

'실현 목표'는 행동 양상의 핵심 단계로 주체의 생활 상태의 전환을 발생시키는 행위 단계를 가리킨다. 실현 목표에는 두 가지 유형이 있는데, 기존에 있던 것에서 잃어버림 또는

없음에서 계속 소유함이다. 《기생충》의 텍스트는 분명히 전자에 속한다. 김기택의 가족은 비둘기가 까치둥지를 차지하는 식으로 박 사장의 집에서 성공적으로 기생한다. 기정이 욕조에서 목욕하는 동안 기우는 아름다운 박 사장 집의 정원에 누워 있다. 온 가족이 거실에 모여 앉아 비싼 위스키를 마시고 맛있는 것을 먹으며 단란한 한 때를 즐기고, 기우는 다혜가 대학에 합격하기를 기다렸다가 다혜와 연애하는 미래를 꿈꾼다. 기정은 박 사장 집과 비슷한 저택에 사는 것을 동경하고, 온 가족이 좋은 술을 빌어 저택 안에서 즐거움에 취해 있지만, 단지 잠시 동안의 향락이었다. 부유한 가정에 성공적으로 기생하려는 계획 실천은 단지 잠시만 안일한 향락을 탐낼 수 있을 뿐 아니라 기상천외하며 장대한 계획은 결국 실현될 수 없는 것임을 증명했다.

2.3.4 보상의 획득

‘보상의 획득’은 행동 양상의 최종 단계로 주체가 행위 단계를 통해 최종적으로 획득한 보상을 가리킨다. 영화의 마지막에서 기우는 여전히 오래되어 허름한 지하실에서 살고 있으며, 아름다운 정원을 가진 이상적인 부자의 생활을 하고자 하는 계획은 성공하지 못한다. 빈부 차이는 사실 기우의 생활에 짙은 영향을 끼쳐왔으며, 망원경을 통해 얻은 모르스 부호를 통해 아버지의 편지를 해독한다. 김기택네 가족이 어떤 노력을 하고 어떠한 수단을 통해서도 기생을 완성할 수 없었던 것처럼 현실과의 차이는 점점 더 커질 수밖에 없다. 김기택의 가족은 ‘선하지 않은’ 지혜를 이용하여 얻어냈는데, 짧은 성공을 거둔 후에도 여전히 끊임없이 요구하고, 욕망 또한 끊임없이 강해진다. 결국 세 사람의 비극적인 참사라는 비통한 교훈을 초래한다.

2.4 《기생충》 텍스트의 행위소 모형

그레마스의 서사 이론에 근거한 영화 《기생충》의 세 쌍의 이원대립 행위소 범주 사이의 관계는 다음과 같다.

《기생충》 속의 여섯 가지 행위소 모형 설계:

actantial narrative schema	Subject 주체	Object 객체	Sender 발신자	Receiver 수신자	Helper 조력자	Opponent 적대자
시작단계	기우	신념	민혁	기우	기정	박 사장 부인
발전단계	기우, 기정	업무 영역	박 사장 부인	기정	기우	기능
절정단계	기우, 기정, 기태, 충숙	상류에 기생	박 사장 가족	기우네 가족	기우네 가족	윤기사, 문광 부부
결말단계	기우	정상생활	기우네 가족	박 사장, 문광 부부	사회 공정 역량 법률	오근세

2.4.1 텍스트 처음 단계

주체와 객체. 그레마스의 행위소 세 쌍의 범주 중에서 가장 핵심적인 것은 주체와 객체의 욕망 추구 관계이다. 주체는 총명한 욕망 또는 희망의 존재물이며, 통상적으로 서사 작품 속의 주인공이다. 객체가 가리키는 것은 주체가 갈망하고 추구하는 존재물이다.¹⁰⁸⁾ 영화가 주로 이야기하는 것은 기우네 가족 네 식구가 빈궁함을 벗어나 잠시 성공적으로 박 사장 집에 기생하는 스토리의 전개이다. 따라서 주체는 기우, 객체는 저택 구입, 이상적인 생활을 하는 것 등 성공의 신념이다. 주체와 객체의 행위소 범주 사이에 대한 관계는 텍스트 가운데 가장 중요한 한 쌍이며, 《기생충》의 내용 전개의 기본 틀을 구성했다.

발신자와 수신자. 기우의 친구인 민혁은 ‘재물운을 가진 수석’을 가져와 선물로 주었고, 기우를 박 사장 집으로 청하여 자기 대신 다혜의 가정 교사를 맡게 했다. 기우는 군대 복역 전 2년과 군대 복역 후 2년 모두 네 번 대학 입학시험에 응시했으나 합격하지 못해서 대학 학력을 갖고 있지 않다. 민혁은 오히려 그에게 박 사장의 부인이 매우 단순하다고(매우 속이기 쉽다) 알려준다. 사실 민혁은 외국으로 유학을 가야 하는데 다혜가 대학에 입학한 후 그녀와 교제할 계획이었다. 잠시 기우를 찾은 원인은 기우가 자기에게 위협이 되지 않기 때문이다(기우는 빈곤 계급의 일원). 따라서 발신자는 민혁, 수신자는 기우이다.

조력자와 적대자. 기정은 PC방의 컴퓨터로 소프트웨어 기술을 사용하여 기우를 위해 연세대학교 재학 증명서를 만들어 박 사장 집에 면접에 참가하게 한다. 박 사장 부인은 원래 학력의 진위에 개의치 않았지만 첫 번째 수업은 꼭 들어야 한다고 고집하고, 기우는 다년간의 시험 경험이 있었기 때문에 가볍게 시험을 통과하고 자기에게 ‘속한’ 급여를 받았다. 기정은 기우의 조력자이고 박 사장 부인은 기우의 적대자이다.

2.4.2 텍스트 발전 단계

주체와 객체, 기우는 이미 다혜의 영어 교사가 된 후, 총명하고 지혜로우며 비범한 유세 능력으로 자기의 여동생인 기정을 박 사장 집에 소개하여 다혜의 남동생 다송의 미술 교사가 되게 한다. 이때 주체는 기우와 기정이고 객체는 박 사장 집에 지원하여 성공한 일자리이다.

발신자와 수신자. 다송의 어린 시절의 심리적 어두움을 열기 위해 미술 교사를 찾는 것은 박 사장 부인, 따라서 발신자는 박 사장 부인이고, 수신자는 기정이다.

조력자와 적대자. 기우는 성공적으로 박 사장 집에 기생한 후 일리노이 시카고 주립대학 미대에 다니는 친척 형의 동창을 통해 박 사장 집 같은 부자들의 패턴을 만족시켜서 요약하기 힘든 성공 등의 유세 능력으로 여동생 기정을 성공적으로 박 사장 집에 추천한다. 따라서 조력자는 기우이다. 다송이 어린 시절에 놀랐던 경험 때문에 예술 심리학 및 다송의 공포 심리를 극복하는 기능은 텍스트의 적대자이다.

2.4.3 텍스트 절정 단계

주체와 객체. 기정은 윤 기사가 차를 운전할 때 자기의 팬티를 박 사장의 좌석 의자 앞에 놓아두었다. ‘복숭아 털’ 사건을 통해 가정부 문광을 음해했고, 박 사장 부인은 문광이 폐결핵을 앓고 있다고 오해하여 윤 기사와 가정부를 한 명 한 명 해고하는데 성공했으며 그

108) [프] 그레마스(格雷马斯) 지음, 우홍마오(吳泓縞), 평세권(馮學俊) 옮김 《論意義》, 백화문예출판사(百花文藝出版社), 2005

들을 대신하여 선택한 것이 기우의 어머니 충숙과 기우의 아버지 기택이다. 기우네 가족 네 명이 박 사장 집에 성공적으로 기생한 후에는 네 식구가 주체이고, '상류 사회에서 생활하는 것'이 객체이다. 박 사장 가족이 외출했을 때, 기우네 네 식구는 완전히 박 사장의 저택을 차지하여 기정은 거품 목욕, 충숙은 널찍한 정원에서 해머 던지기 연습을 했다. 기우는 아무 거리낌 없이 다혜의 일기를 훑쳐보면서 다혜와 결혼하여 부자의 사위가 되겠다는 엉뚱한 생각을 한다.

발신자와 수신자. 성공에 필요한 일자리를 위해서 발신자는 기사와 가정부로 대응되는 일자리 및 부유한 가정에서 생활하려는 신념이고, 수신자는 기우, 기택, 기정, 충숙이다.

조력자와 적대자. 박 사장네 가족은 숙주로서 기우네 가족이 상류 생활에 기생하는 것과 해고 전의 운전기사와 가정부를 도와줄 수밖에 없다. 따라서 조력자는 박 사장 부부이고 적대자는 윤 기사와 전 가정부인 문광이다.

2.4.4 텍스트의 최종 단계

주체와 객체. 부자 계급이 되려는 계획이 성공하지 못하고, 영화의 마지막에 기우는 여전히 지하실에 반쯤 누워 모르스 부호를 통해 아버지의 편지를 해독하고 있다. 무계획적인 생활은 텍스트의 객체이다. 주체는 기우이다.

발신자와 수신자. 기우네 가족이 박 사장 집에 기생했기 때문에 원래 무계획이던 오근세 부부는 침통한 충격을 받아 생명을 잃는 위험에 직면하게 되었다. 다송의 생일 파티 때 오근세는 기정을 찔러 죽였고, 어머니 충숙이 오근세를 죽게 했으며, 아버지 기택은 박 사장을 찔러 죽인다. 발신자는 기우네 가족이고, 수신자는 오근세 부부와 박 사장이다.

조력자와 적대자. 오근세는 돌로 기우를 내리쳐 쓰러뜨렸고, 칼로 기정을 죽인 후 자기의 얼굴 때문에 다송을 놀라 쓰러지게 했다. 기우는 결국 사회의 공정한 힘의 도움을 받아 새롭게 정상적인 삶을 살고, 법의 정의로운 심판은 충숙과 기우에게 문서 위조, 가택 침입, 고의 살인 그렇지만 정당방위에 해당되므로 집행유예를 판결했다. 사회 법률이 조력자이고, 오근세가 적대자이다.

3. 《기생충》 텍스트의 심층 서사

3.1 《기생충》 텍스트의 기호학 사각형

그레마스가 보기에 이야기는 X와 반(反)X 사이에서 기원하며, 서술의 과정 중에 새로운 원소의 개입이 있는데, 바로 비(非)X와 비반(非反)X로 이러한 원소가 공동으로 텍스트의 서술을 완성한다. 《기생충》은 기우네 네 식구가 현재 상태를 벗어나고자 하는 빈곤 계층의 대표로서 부자 계층을 향해 기생하는 과정이다. 그 중 복잡한 인물의 내재된 관계를 본고는 그레마스의 기호학 사각형으로 분석하여 설명하고자 한다. (기호학 사각형 그림 생략)

스토리 속에는 세 가정이 등장한다. 빈곤 계층을 대표하는 김기택의 가족은 현재 상태를 벗어나기 위해 '두뇌'와 계임을 선택하고 생활에 직면하여 취한 '타성'의 태도는 민혁을 이용해 박 사장의 집에 기생한 후 끊임없이 자원을 얻어내려 했으며 미래에 대해 탐욕스러운 생각이 갈수록 심각해졌다. 부자 계층을 대표하는 박 사장네 가족은 오랜 기간 계급의 고

착화가 부자들의 고귀한 패턴을 형성하여 생활 속에서 위선적인 면을 표현한다. 첫 번째로 윤 기사를 해고할 때, 박 사장은 보여주기식 구도를 위해 조용하게 윤 기사를 해고하라고 부탁했고, 박 사장은 좌석 앞에 놓여 있던 팬티의 진짜 원인을 결코 확인하지 않았다. 두 번째로 가정부 문광을 해고할 때도 마찬가지로 조용하게 해고했는데, 박 사장 부인의 '경험상 이렇게 하는 것이 가장 좋다.'는 대사를 통해 알 수 있다. 그래서 기우네 가족과 박 사장네 가족은 대립적인 관계이다. 고로 기우네 가족 네 식구는 기호학 사각형 속의 X가 되고, 박 사장네 가족은 반X가 된다. 박 사장 집의 지하실에 기생하던 가정부 부부는 비록 기우네 가족들과 갈등 관계에 있어 기우네 가족이 가정부를 쫓아냈지만 양자 모두 박 사장 집에 기생하는 기생충에 속하며, 본질적으로 동일한 계층의 사람이다. 비록 결말에서 살인의 참담한 사건이 있지만 선한 일면도 있는데, 전 가정부가 뇌진탕으로 죽기 전에 충숙은 사실 선량한 좋은 아줌마라고 말했었다. 다송의 생일 파티 당일 충숙은 기정에게 음식을 가정부 부부에게 가져다주라고 하려는 시도도 했다. 따라서 양자는 갈등이 있지만 결코 대립은 아니며, 모두 빈곤 계급의 대표로 부잣집에 기생하는 중이다. 가정부 부부인 문광과 오근세는 사각형 속의 비X가 된다. 사회의 공정한 힘인 법은 텍스트에서 자연스럽게 비반X의 역할을 담당한다. 이러한 원소는 심층적인 서사 구조를 구성했다. 텍스트를 기호화로 해독한 후 부자 계급과 빈곤 계급의 기호학 사각형을 형성했다.

3.2 《기생충》 속의 이원 대립 관계

3.2.1 X와 반X의 대립: 텍스트의 냄새에 대한 표현

이 텍스트는 냄새가 나아가는 방법으로 가난한 자와 부자의 차이를 나타내고 있다. 영화는 냄새를 계층의 은유로 삼아 계층 분화 하에서 하층 가정의 운이 바뀌는 역설을 연구하고, 사회 계층의 고착화에 대하여 철저하게 분석했다. 영화의 처음에 지하실 창가에서 말리는 양말을 통해 수해, 술 취한 사람들의 소변, 곰팡이 난 빵, 소독액 냄새가 '냄새'의 장면으로 들어온다. 박 사장 반X가 차에 남아 있는 팬티를 펜으로 살짝 들어서 자세히 냄새 맡을 때의 반응 및 김기택의 가족이 박 사장의 집에 성공적으로 기생한 후, 처음으로 기우와 온 가족 X가 박 사장 집에 모였을 때 어린 아들 다송이 몸짓을 통해 기택의 가족의 몸에서 동일한 '냄새'가 난다는 묘사를 한다. 큰비로 인해 도중에 돌아오는 박 사장네 가족 반X는 기택네 가족 X를 박 사장 집에서 바퀴벌레처럼 바짝 엮드려 숨어 있게 했다. 사장 부부는 냄새에 대해 가난한 사람들이 지하철을 탈 때 나는 냄새라는 이야기를 나누고, 김기택은 뱃속 깊이 가지고 있는 자신의 가난한 '냄새'를 더욱 의식하지만 억지로 무시하는 태도로 덮으려 한다. 박 사장 부인이 아들인 다송의 성대한 생일 파티를 준비하기 위해 쇼핑을 하는 도중 차의 창문을 여는 행동은 다시 한번 김기택의 자존심을 상하게 하고, 잠재의식은 후각 및 촉각으로 자기의 옷깃의 냄새를 느낀다. 생일 파티에서 박 사장 반X가 충숙과 오근세가 죽기 살기로 몸싸움하는 것을 본 후에도 어떠한 동요 없이 무관심하고 오근세가 죽은 후 코를 가리는 행동에서 김기택 X의 한계에 부딪치게 된다. 눈앞에 쓰러져 있는 딸과 아내, 온몸에 피가 낭자한 아들, 딸을 보며 결국 김기택은 칼로 박 사장의 생명을 빼앗는 선택을 한다. 텍스트는 냄새가 끊임없이 나아가는 방식으로 가난한 자와 부자의 계급적 대립 관계를 구현했다.

3.2.2 X와 반X의 대립: ‘선하지 않음’과 ‘선함’의 인물 심리

영화 속에서 기우는 기정을 통해 연세대학교의 재학 증명서를 위조했고, 아버지 기택은 이것을 본 후 “야, 서울대학교 문서위조학과, 뭐 그런 거 없나? 야, 이 기정이 애, 수석 입학 하겠다. 아들아, 아버지는 네가 자랑스럽다.”라고 말한다. 기우는 위조한 문서를 앞에 두고 굳게 맹세하며 아버지에게 “이걸 위조라고 생각하지 않아요, 저 이 대학(연세대학교) 꼭 갈 거거든요”라고 말한다. 기우네 가족 X가 자랑스럽게 생각하는 왜곡된 가치관은 사실 ‘선하지 않음’ 사유에 속하며, 민혁의 친구라서 질문이 필요하지 않고 단지 시범 강의만 통과하면 되었다. 기정을 추천하는 과정에서 기우는 마찬가지로 ‘선하지 않음’ 사상으로 여동생 기정을 거짓으로 미국에 유학 중인 사촌 형의 동창인 제시카 선생님이라고 했고, 유세에 성공하여 기정을 박 사장 집의 추천하여 다송에게 시범 강의를 하게 한다. 기정은 박 사장 부인과 감정적인 공감대를 형성하고 신임을 얻기 위해 자기가 주로 미술 심리학과 미술 치료를 수료했다고 하였으나 사실 사전에 원고를 외운 것이었다. 돌아가는 차 안에서 팬티를 박 사장의 좌석 앞에 놓았기 때문에 기택의 일자리를 위해 윤 기사를 해고하는 것을 도왔고, 기정은 기택을 기사로 추천할 때 전혀 힘들이지 않고 박 사장 부인의 신임을 얻었다. 박 사장 부인이 단순하고 ‘선함’으로 인해 익숙한 사람이 추천하는 사람만 믿고, 사실의 진위를 진짜로 확인하지 않는 것을 대하면서 기정은 박 사장 부인을 속이기 쉽다는 것을 기택네 가족들의 심심풀이 이야깃거리로 삼았다. 기택은 자신이 30년 동안 운전을 했다고 거짓말을 했고, 테스트를 거친 후 정교하고 치밀하게 명함을 디자인하였다. 기우와 치밀하게 계획한 후 박 사장 집의 가정부인 문광을 해고하는 것을 성공적으로 도왔고, 박 사장 집은 역시 문광이 폐결핵에 걸렸다는 것이 진실인지도 확인하지 않고 경험상 조용하게 문광을 해고한다. 박 사장 부인은 ‘THE CARE’에 대한 대화에서 가정부 충속을 얻기 위해 아무 거리낌 없이 가족의 신분증, 호적 등본, 수입 증명, 토지증 등의 개인 문건을 제공한다.

3.2.3 X와 비X: 무계획 보다 계획

기우네 가족 X와 가정부 부부 비X는 본질적으로 대립 관계는 아니고, 모두 빈곤 계층이 박 사장 집에 기생하는 것에 속하며, 심지어는 박 사장에게는 그들 사이에는 공통의 ‘냄새’가 있다고 여겨졌다. 양자에게 다른 차이점이 있다면 바로 계획의 설정인데, 전 가정부 부부는 지하실에서 4년 넘게 기생하는 것에 성공했고, 두 사람은 행복한 생활을 하였다. 오근세는 박 사장을 여전히 숭배하고 모르스 부호로 매일 기도한다. 그러나 김기택네 가족은 무계획으로 매일 피자 박스를 접어서 살던 무계획으로부터 민혁의 출현으로 탐욕적인 계획을 계속해서 만들어냈다. 세상에서 그 격차를 넘기가 어렵고, 정신적인 메마름은 생활에서 단지 조각의 역할만을 충당할 수 있다. 기택네 가족은 박 사장 집에 성공적으로 기생한 후에도 성실하게 발전해가는 것을 선택하지 않았으며, 계급의 고착화는 인물의 심리에도 넘을 수 없는 격차를 만들었다.

4. 결론

기호학적 분석을 통해 텍스트의 진정한 함의를 객관적으로 해석하였다. 한국 사회의 경제

적 풍요함으로 인해 초래된 계급 분화와 계층의 분리는 필연적으로 발생된 것이며, 현대 사회 속에서 빈곤 계급이 어떻게 능동적으로 현재의 상태를 변화시킬 수 있을가에 대한 해답을 시도하고 사람들의 정확한 가치 판단과 인도를 주었다. 가정부 부부와 기정은 모두 생명을 잃었고, 가혹하지만 영화의 마지막에서 그들은 여전히 근본적인 '빈곤의 문제를 해결하지 못했다. 영화의 마지막에 기우는 수석을 물에 던지며 허무맹랑한 상상을 멈췄다. 여전히 그 낡고 오래된 지하실에 살고 있고, 기생으로 인해 기우의 꿈에서 저택을 사 아버지에게 다시 광명의 날을 이루어 주었지만 환상일 뿐이었다. 자본주의가 고도로 집중된 경제 규율 하에서 거대한 빈부 차이는 역사의 필연이다. 사람들이 현대 사회의 생활 세계에서 사회의 평형은 이상적인 상태이지만 영화 속 기택의 가족을 대표로 하는 빈곤 계층의 경제적 결핍에는 필연적으로 주관적인 원인이 있다. 기택의 가족은 세 차례 축하 회식 때 모두 안일하게 즐기만 했고, 본질적으로 현재 상태를 변화시키는 것을 의식하지 않았으며, 기생 외에 독립적이고 자주적인 진취심을 갖고 있어야 했지만 장기적으로 실시 가능한 계획을 진행하지 않았다. 기택의 가족은 노력하여 올라간 것처럼 보이지만 실제로는 진정한 재능은 없었고, 피자 상자 접는 것을 통해 온 식구가 박 사장 집에 고용되려는 계략 및 각자 일하는 태도에서 물체의 표상에 급급하여 사물의 본질을 소홀히 하는 것을 볼 수 있다. 마음속의 가치관이 이미 돈에 의해 미혹되었다. 군자도 재물을 좋아하지만, 도리를 지켜 그것을 얻는다. 마땅히 착실하고 성실하게 선한 것을 지향해야 하고 합리적인 방식으로 노력함으로 현재 사회 발전의 조류에 적응해야 한다.

판데믹 이후 변화된 영화소비 형식에 관한 연구

김 휘

초록

판데믹, 세계적으로 전염병이 대유행하는 상태를 의미하는 말로, 세계보건기구(WHO)의 전염병 경보단계 중 최고 위험 등급에 해당된다. 지금의 사회 구조는 컨택트 방식에서 언컨택트 방식으로 전향 되면서 예전보다 개인위생에 더 신경을 쓰고 관련 물품을 조금 더 사놓고 외출 보다 집안에 있는 시간이 더 길어 졌다. 판데믹이 가져다준 대 격변 시기를 맞이하면서 우리 일상생활의 규칙과 질서 그리고 습관 까지도 크게 변화되는 모습을 보였다. 판데믹 이전 온라인의 소비계층은 주로 젊은 연령층으로 구성 되었지만 지금 온라인 소비계층은 나이 많은 연령층까지 구축해 나가고 있다. 심지어 “온라인의 주요 소비계층이 2,30대어서부터 50,60세대로 될 것이다”는 얘기가 나올 정도로 판데믹 이 후의 영향력은 기전 세대에 오프라인과 온라인의 사용 계층들의 소비형태를 일반 쇼핑에서 온라인 쇼핑으로 영화관에서 넷플릭스로 등 변화를 가져왔다. 본 연구는 판데믹 이후 온라인 소비자 계층이 갑자기 늘어난 지금 시기에 영화 시장 데이터를 기반으로 주로 영화소비 형식에 어떠한 변화를 가져오게 되었는가를 분석하고 이런 변화되는 영화 시장의 전망에 대해 알아보는데 목적을 둔다.

키워드 : 영화 소비형식, 판데믹, 온라인 미디어, 데이터 분석.

1. 서론

소비는 수요가 뒷 바침 한다. 수요에 따라 소비 형식은 여러 가지로 나눈다. 지금 우리 세대는 큰 이변을 맞이하고 있다. 변화된 일상, 생활패턴 소비방식 등은 변화에서 새로운 수요를 필요로 한다. 이번 판데믹 사태는 예전에 나뉘어져 있었던 오프라

인과 온라인을 다시 이어주었고 새로운 소비 형태를 이루었다. 소비층의 늘어나고 다양해지면서 새로운 수요를 만족 시키는 서비스 형태도 달라질 것이다. 오프라인에서는 개인의 수요에 따라 목적성을 띄게 되고 소비하는 폭이 한정되어 있다면 온라인은 관련 상품 추천 같은 서비스 형식으로 개인 취향에 맞게 더욱 다양한 상품과 서비스를 제공해 준다. 마치 "쇼핑은 오프라인 쇼핑에서 온라인 쇼핑으로 영화는 영화관에서 넷플릭스로"와 같은 현상이 일어나고 있는 지금 시대와 같다. 본 연구자는 변화된 소비 형태와 늘어난 소비자 계층을 파악하고 기존 극장에서 영화를 보는 전통 형식에서 오프라인과 온라인으로 전향된 새로운 시대의 영화소비 형식을 공생과 공존에 포커스를 맞춰 보려고 한다. 온라인이 오프라인을 대체하는 것이 아닌 다 같이 생존 할 수 있는 공생과 공존에 포커스를 맞춰 이번 연구 주제인 영화시장의 변화와 변화된 형식에 대한 전망을 알아 보기위해 영화시장 데이터와 사례를 통해 분석 하고자 한다.

II. 온라인 소비형태 변화

코로나19 같은 큰 사태가 벌어질 경우 제일 직접적인 영향을 받는 부분은 소비 즉 쇼핑에서 나타난다. 오프라인 쇼핑에 익숙한 50,60 세대들이 온라인 쇼핑을 접하면서 이미 소비 시장에는 큰 변화를 가져 왔다. 예전 온라인 쇼핑 주요소비 계층인 2,30대 보다 주요 경제력을 장악하고 있는 50,60세대의 파급력은 일부 온라인 마켓 전년대비 수치에서 보여주듯이 상당한 부분을 차지했다.

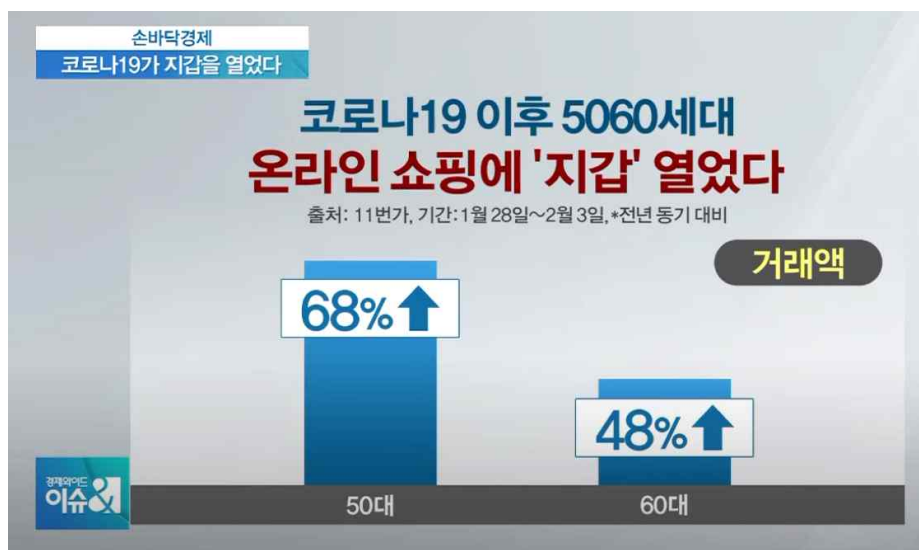


그림1. 11번가 오픈 마켓 50,60 세대 거래액 전년 대비.¹⁰⁹⁾

그림 1과 같이 11번가 오픈 마켓 50,60 세대 거래액 전년 대비수치에서 나타나듯이

109) 손바닥 경제 코로나19가 바꾼 생활 트렌드, [www.youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=GfH7CCDPrgw](https://www.youtube.com/watch?v=GfH7CCDPrgw).

50대와 60대가 코로나19 이후 거래액 전년대비를 보면 각각 68%와 48%라는 큰 증가율을 보여 주었다. 큰 경제력을 가지고 있는 50,60 세대들이 외출을 하지 않으면서 시도한 새로운 생활 트렌드에 큰 변화를 가져왔다.

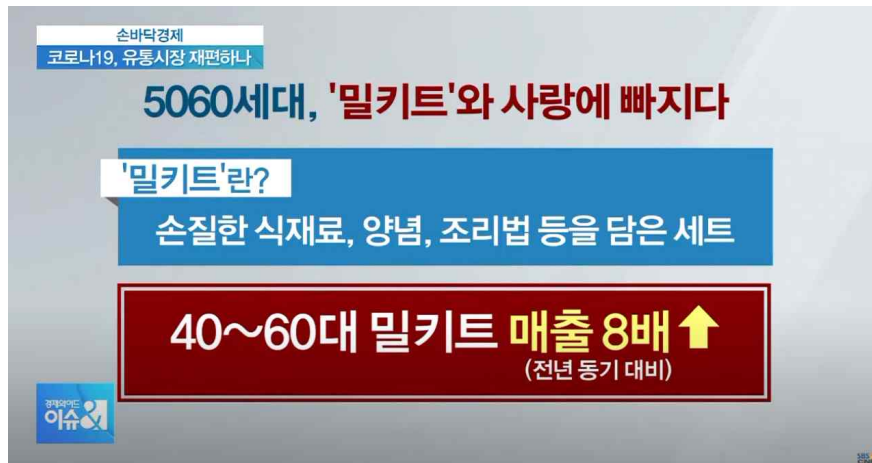


그림2. 밀키트 매출 전년 동기 대비.¹¹⁰⁾

온라인 쇼핑을 하는 과정에서 한 가지 상품만 보여 주는 것이 아니라 여러 가지 상관된 상품들을 많이 추천 받는다. 지금 우리들의 필수품은 예전의 생활필수품 외에도 마스크나 손 소독제와 같은 상품들도 있고 그 다음으로 관심 받는 종류는 식품이다. 그림2 에서와 같이 밀키트 즉 손질한 식재료 양념, 조리법 등을 담은 세트의 매출 대비 증가율만 봐도 어마어마한 상승세를 보여주고 있다. 그러면서 나도 모르게 필수품과 식품만 담으려고 했던 장바구니에 가득 담긴 기타 상품들을 확인하게 된다. 이것이 온라인 쇼핑의 장점이다. 오프라인에서는 소비 주체가 나의 소비 목적에 제한되어 있지만 온라인의 추천 기능은 다양한 선택지를 제공해 준다. 그러면서 패션 오락 등 타 종류의 소비 상품도 자연스럽게 접하게 된다.

이렇게 일상생활 필수품과 식품 등을 구비한 후 우리가 찾게 되는 것은 오락 소비이다. 그중 영화를 보는 것은 판데믹 이 전 주요한 오락 소비 중의 하나이다. 판데믹 이후 예전에 귀찮아서 하지 않았던 온라인 소비에 50,60 세대가 동참하게 되면서 기존 영화관에서 영화를 보던 형식에서 영화관이 코로나19의 영향으로 문을 닫게 된 지금 영화 서비스를 받지 못하게 된 50,60대 들이 선택은 자연스럽게 온라인을 통해 영화를 보는 방식으로 전향 하게 된다. 코로나19가 50,60의 소비패턴에 큰 변화를 가져오게 된 것이다. 이것은 한국뿐만 아니라 전 세계 모든 국가들이 직면하는 문제이다.

소비계층의 변화는 곧 시장의 변화를 초래한다. 주요 경제권을 가지고 있는 소비 계층이 늘어났다는 것은 온라인 소비도 촉진 시킬뿐더러 변화된 새로운 환경이 지금 이 변화를 직면하고 있는 우리들에게 주는 기회이기도 하다. 사람들은 변화를 두려워한

110) 손바닥 경제 코로나19가 바꾼 생활 트렌드, [www.youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=GfH7CCDPrgw](http://www.youtube.com/watch?v=GfH7CCDPrgw).

다. 기존 질서와 규칙에 습관 되어 있었기에 갑자기 이 규칙과 질서를 무너뜨리고 새로운 규칙과 질서에 적응을 하라고 하면 싫어하는 것은 당연한 일이다. 하지만 코로나19로 인해 기존 생활 패턴이 붕괴 되면서 우리는 피동적으로 이 변화를 받아 들여만 했고 이 변화 속에서 지금 상황에 맞는 새로운 규칙을 찾아야 했다. 평생직장이라는 단어가 점점 무색해지는 지금 시대에 평생을 일하려면 우리는 부단히 새로운 것을 받아들이고 공부를 해야 하며 변화에 적응 하도록 바뀌어야 한다. 하지만 새로운 규칙과 변화에는 선생님이 없다. 팬데믹 이 후의 세상은 우리에게 너무 낯선 세상이다. 왜냐하면 우리 세대 사람들이 한 번도 겪어 보지 못했던 새로운 시대이기 때문에 우리는 어떻게 대처해야 되고 무엇을 공부해야 하며 어떤 길을 택해야 하는지는 지금 우리 모두에게 주어진 과제이며 지금 우리가 연구해 나가는 주제이다.

Ⅲ. 스트리밍 미디어 플랫폼 영화 와 극장영화

2019년 중국 영화조사보고서에 따르면 2019년 중국영화 시장의 연간 흥행기록은 642.66억(중국화폐) 원에 달했고 도시 영화관 전체 관객 수는 17.27억이라는 수치를 기록했다.¹¹¹⁾ 2019년 중국 인터넷 시청발전 연구 보고서에 따르면 2018년 말까지 중국 인터넷 사용자 가 7.25억에 이른다. 하지만 중국 인터넷 사용자 수는 아직까지 포화 상태에 이르지 않았다.¹¹²⁾

인터넷 사용자 수에 비해 큰 차이를 나타내는 것은 영상 플랫폼의 수익이다. 가입 수량이 많은 중국회원들이 플랫폼에서 구독을 통해 번 수익은 아직까지 미국에 절반 가량 밖에 안 된다. 각 플랫폼의 회원 결제 비용은 증가하고 있지만 투자 속도를 따라잡지 못해 수출과 수익의 차이를 보여준다.



그림4. IQIYI플랫폼 회원수입 통계표.¹¹³⁾

111) 2019년 중국 영화조사보고서, <https://www.1905.com/news/20191231/1429320.shtml>, 2019.12.31.

112) 2019년 중국 인터넷 시청발전 연구 보고서, <http://www.199it.com/archives/882433.html>, 2019.06.03.

113) IQIYI플랫폼 회원수입 통계표, https://www.sohu.com/a/335249764_116132, 2019.08.21.

중국 3대 영상 플랫폼 중 하나인 IQIYI를 예로 들면 2019년 6월30일 제2분기까지 총수입은 71억원 이었는데 회원 서비스 수입만 34억 원으로 최대 수익을 기록 하였다. 이것은 IQIYI 플랫폼이 설립 후 10년이라는 시간을 거쳐서야 비로서 회원 결제 수익이 광고 수익을 처음으로 따라 잡았다.¹¹⁴⁾ 중국 관객들은 아직까지 스트리밍 미디어(Streaming media)¹¹⁵⁾ 영화에 비용을 지불하고 소비하는 의식을 형성하진 못했다. 이런 시청습관은 전통 극장에서 쌓아 온 관객의 소비관이 오랫동안 자리 잡고 있었기 때문이다. 하지만 중국 영상 플랫폼은 점점 더 많은 유료 회원을 쌓아 가면서 대량의 질이 좋은 영화와 콘텐츠를 늘리고 관객들도 점차적으로 스트리밍 미디어 영화에 소비하는 것에 부담감을 덜 가지면서 영화 결제도 점점 보편화 되어가고 있다.

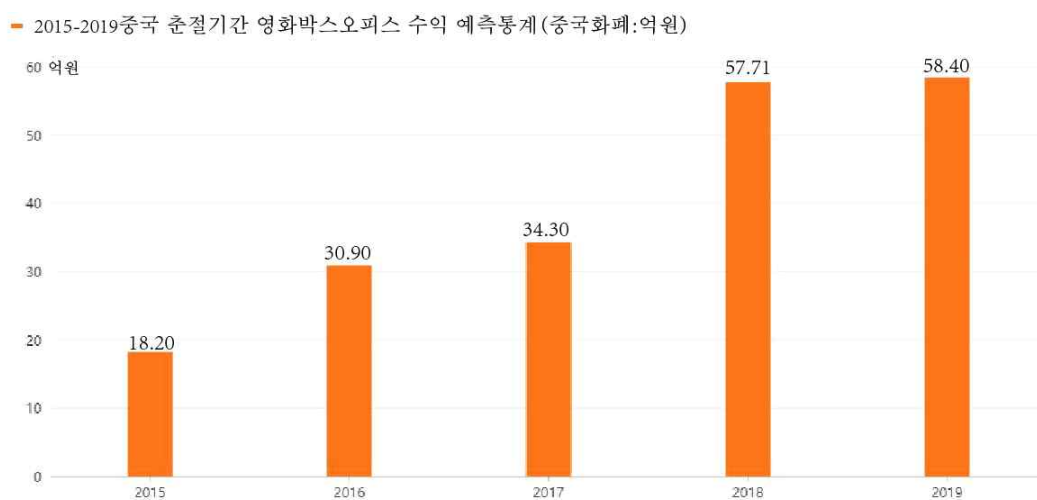


그림 5. 2015-2019중국 춘절기간 영화 박스오피스 수익예측 통계¹¹⁶⁾

최근 2015-2019년 중국 춘절기간 영화 박스오피스 예측 통계에 의하면 2019년에 이미 약 59억이라는 수치를 기록 했고 2020년에는 더욱 성장되는 모습을 기대 하였으나 코로나19로 인해 2020년에 춘절기간에 개봉할 영화 7편이 모두 다 무산 되었다. 그 중 서정(徐静) 감독, 연출을 맡은 작품 <Lost in Russia(囧妈)>는 발행과 영화관 라인을 거쳐 직접 인터넷 플랫폼에서 무료로 방영하는 방식을 택했다. 비록 이것은 코로나19의 영향을 받아 결정한 판단이지만 중국에서 첫 번째로 IMAX 카메라로 찍은 스트리밍 미디어 영화로 선정 되면서 영화업계에서 큰 화제가 되었다.

서정 감독은 Huanxi Media Group Limited회사 창사인들 중 한명으로 영화<Lost

114) IQIYI2019년 2분기 재정 통계, https://www.sohu.com/a/335249764_116132, 2019.08.21.

115) 바이두백과, 검색어:Streaming media, 스트리밍 미디어 (streaming Media)는 일련의 미디어 데이터를 압축한 후에 인터넷 에서 데이터를 보내고 인터넷에서 영상과 소리를 즉시 전송하여 감상 할 수 있는 기술과 과정을 말한다. 이 기술은 데이터를 물 흐르듯 전송 할 수 있게 한다. 만약 이 기술을 사용 하지않는다면 반드시 사용하기 전에 미디어 파일을 다운로드 해야 한다. 스트리밍은 현장 영상음을 전송 하거나 서버에 저장된 영화를 전송 할 수 있으며, 관객들이 이 영상 파일을 시청할때, 영상 데이터가 보는 사람의 컴퓨터에 전송되는 즉시 특정 재생 소프트웨어에 의해 방영된다.

116) 2015-2019중국 춘절기간 영화 박스오피스 수익예측 통계, date.iimedia.cn.

in Russia(囧妈)>의 판권을 6.3억원(중국화폐)의 가격으로 북경ByteDance과학기술 엔터테인먼트에 수출 하였고 북경ByteDance과학기술 엔터테인먼트에 속해 있던 3개 영상 플랫폼을 통해 춘절 기간에 대중들이 영화<Lost in Russia(囧妈)>를 볼 수 있게 되었다.

현재 중국 시장의 스트리밍 미디어 영화와 영화관에서 상영하는 영화는 제작에 있어 큰 차이가 있다. 극장 영화의 경우 대형 스크린에 상영하는 표준으로 제작 되 는데 특수효과를 포함한 영화 제작이든 캐스팅을 통해 선택하는 배우든 모두 높은 기준과 요구가 필요하다. 때문에 극장 영화는 더 많은 흥행 수입과 지출이 함께 동반될 수밖에 없다. 영상 플랫폼의 수익 구조처럼 구독과 회원결제에서 나오는 수익으로 극장용 영화의 제작비용과 수익을 만족하기 어렵다고 판단된다.

그러면 스트리밍 플랫폼은 단기간에 전통 극장을 대체할 것인가? 라는 문제제기를 할 수 있다. 이 물에 대해서 본 연구자는 그렇지는 않을 것이라고 본다.

첫 번째는 이두가지 방식은 다른 수익 창출의 형식을 갖고 있다. 극장용 영화의 수익 창출은 영화 흥행이다. 영화가 흥행하여 더 많은 관객이 영화관에서 영화를 볼수록 영화 수익은 늘어난다. 따라서 극장용 영화는 제작에 있어서 더욱더 영화의 질량과 체험 감을 추구하게 된다. 하지만 스트리밍 미디어 플랫폼에서 수익 창출은 사용자의 구독과 유료회원 수에 의존하기 때문에 더 많은 사용자의 구독을 유도하기 위해서 영화의 질량보다도 더 많은 선택지를 줄 수 있는 영화의 양을 보유하고 있는 것에 중점을 둔다.

두 번째는 극장 영화관에서 사교성의 수요도와 시청각 체험감은 스트리밍 미디어 플랫폼에서 줄 수 없는 것이다. 반대로 스트리밍 미디어 플랫폼의 수많은 영화와 선택의 취미와 자유는 또 전통 극장에서 줄 수 없는 부분이다.

IV 결론

사람들은 변화를 두려워한다. 변화에는 늘 새로운 규칙과 질서가 따라온다. 기존 세대 방식에 적응해 있던 사람들은 변화를 받아들이려면 또 새로 공부를 하는 수 밖에 없다. 코로나19로와 같은 팬데믹 사태로 인해 우리의 주변의 환경이 많이 바뀐 것은 모든 사람들이 체감할 것이다. 특히 생활 패턴이 컨택트 형식에서 언컨택트 형식으로 바뀌면서 사람과 거리두기가 점점 익숙해지기 시작한 지금 이런 상황에 의해 오프라인과 온라인의 시대 교체는 필연적인 것이다. 다만 팬데믹 사태가 이 시간을 많이 앞당겨 주었다. 전에 온라인 소비 주류는 2,30대였는데 점차적으로 50,60세대로 넘어가면서 일상생활 식품 필수품뿐만 아니라 패션 오락 등 기타장르의 사용자들도 대폭 늘어나고 있다. 그중 영화 장르도 온라인 사용자들이 늘어나면서 온라인과 오프라인의 교차가 생겨난다. 영화는 팬데믹 같은 사태 앞에서 손수무책이다. 조금만 사건이 터져도 문을 닫아야 했기 때문에 관객 수익으로 수익을 창출하던 영화관은 큰 타격을 받을 수밖에 없다. 한 가지 습관을 바꾸려면 배의 시간을 투자해야 하듯이 기존 영화관

에서 영화를 소비하던 50,60 세대들도 새로운 환경에서 또 새로운 스트리밍 미디어 플랫폼에서 영화 소비 습관을 키울 것이다. 그렇다고 해서 온라인이 완전히 오프라인을 대체하는가? 두 가지 방식은 서로 다른 장단점을 가지고 있기에 이 문제를 다른 방향으로 틀어서 온라인과 오프라인의 병행하면 관객들에게 더 많은 선택지를 주지 않겠는가? 라는 생각을 해 볼 수 있다. 하나가 하나를 대체하기보다 공생 공존을 하는 방법을 모색하는 것이야말로 지금 시기에 우리가 직면해야 할 문제이며 풀어나가야 할 과제이다. 우리는 5G 기술의 보급에 따라 인터넷을 통해 영화와 드라마를 시청하는 관객들이 반드시 많아질 것이라고 믿는다. 온라인 서비스 거래의 가장 중요한 전제는 사용자에게 편리함을 제공하는 것이다. 스트리밍 미디어 플랫폼은 관중들이 언제 어디서나 영화를 보는 수요를 만족 시켰기 때문에 그의 발전은 이 시대의 필연적인 현상이다. 다만 팬데믹 사태가 이 기간을 엄청 많이 앞당겨 주었을 뿐 그 결과는 크게 다를지 않을 거라 생각한다. 본 연구자는 스트리밍 미디어 영화는 반드시 영화 산업의 운영형식과 관중들의 영화관람 방식을 크게 바꾸어 놓을 것이라고 본다. 본 연구는 변화된 영화 소비 형식을 알아보고 정리하고 새로운 문제제기를 하는데서 그쳤지만 영화 소비 시장의 전망을 알아보고 변화된 시장 환경에서 새로운 방법과 규칙을 연구하는데 참고 자료로서 도움이 되었기를 바란다.

참고문헌

- 마셜 맬루언,『미디어의 이해(Understanding Media)』,북경상무인쇄 출판사, 2000, pp30-55.
- 심혜련,『20세기 매체철학』, (주)그린비 출판사, 2012.08.15, pp244-269.
- 탕뢰, 김일태,「중국 애니메이션 산업과 정책 연구」,『만화애니메이션연구』, 제 15권, 한국만화애니메이션학회(2009), pp144-146.
- 임리리(林莉莉),「중국 영화 극장제 개혁 발전을 되돌아 보다」, 중국영화신문, 003, 2020.06.10.
- 왕례(王 磊),「코로나19 기간 온라인 수업이 대학생에 미치는 영향 요소에 관한 연구」, Journal of Changsha Social Work College, 27권01기, 2020.03.
- 유튜브, 손바닥 경제 코로나19가 바꾼 생활 트렌드,
<https://www.youtube.com/watch?v=GfH7CCDPrgw>.
- 유튜브, 불황 이후, 완전히 달라질 세상에서 도태되지 않고 기회 잡는 법,
<https://www.youtube.com/watch?v=PshcktDhMvQ>.
- 바이두, 2019년 중국 영화조사보고서,

<https://www.1905.com/news/20191231/1429320.shtml>, 2019.12.31.

바이두, 2019년 중국 인터넷 시청발전 연구 보고서,

<http://www.199it.com/archives/882433.html>, 2019.06.03.

바이두, IQIYI 2019년 2분기 재정 통계, https://www.sohu.com/a/335249764_116132,
2019.08.21.

date.iimedia.cn, 검색어: 2015-2019중국 춘절기간 영화 박스오피스 수익예측 통계.

할리우드에서 수용한 닌자의 이미지

강재성(청주대학교 석사과정-주 저자),
김성일(청주대학교-교신저자)

초록

닌자는 일본의 문화콘텐츠를 대표하는 캐릭터로 자리 잡았으며, 할리우드를 포함한 서구 문화권에서 일본을 묘사할 때 빠지지 않고 등장하는 인기 요소이다. 문화적 특성이 반영된 콘텐츠는 이용자에게 높은 만족 경험을 줄수록 그 나라의 정치적, 문화적, 사회적 이미지 등에 긍정적인 영향을 미치며, 이로 인해 관광객이 일본을 방문한다는 점은 한국만의 이미지를 지닌 캐릭터 개발의 중요성을 시사한다.

이에 본 연구는 일본의 <바질리스크~코우가인법첩~>과 할리우드 영화 <닌자 어쌔신>을 통해 닌자 이미지를 비교하여 일본에서 시작된 닌자 캐릭터의 이미지가 할리우드에서 어떻게 변화되어 수용되고 있는지를 파악하고, 서구 문화권이 닌자에 매력을 느낀 요인을 분석하고자 하였다.

이를 통해 분석된 할리우드의 닌자 이미지는 일본의 닌자에서 관찰할 수 있는 독특한 시각적 요소들로 구성되어 있었다. 검은 복장을 유니폼처럼 입고, 어둠속에서 은밀하게 냉병기로 적을 제압하는 인간병기로 그려진다. 그러나 평소엔 강인하고 냉혹하지만 한편으론 인간미를 엿볼 수 있는 Badass 캐릭터의 성격을 부여하여 인물 자체에 매력을 느끼게 한다. 즉, 할리우드에서 묘사하는 닌자는 드라마적 요소보다 일상에서 볼 수 없는 동양의 복식과 무술, 그리고 자신의 상처를 치유하는 판타지적 요소 등 시각적 요소에 매력을 느꼈음을 알 수 있었다.

키워드 : 닌자, 오리엔탈리즘, 와패니즈, Badass, 캐릭터 이미지

*이 논문은 2020년도 청주대학교 연구장학 지원에 의한 것임

I. 서론

일본의 문화 콘텐츠 중에서도 닌자라는 캐릭터는 동서양을 막론하고 대중매체에 큰 영향을 끼쳤다. 굳이 닌자가 아니더라도 서양의 “Assassin”의 이미지는 우리가 알고 있는 닌자의 모습과 굉장히 유사한데, 암살자라는 캐릭터가 어둠에 숨는 인법(忍法)의 소유자로 나타나는 모습으로 정형화 된 것이다. UBISOFT사의 대표작으로 손꼽히는 <어쌔신 크리드> 시리즈 작품에 등장하는 암살자들의 모습을 적절한 예시로 들 수 있다. 얼굴을 포함해 자신의 모습을 숨기는 복장을 하고, 초인적인 힘을 발휘하며 특수한 도구들을 사용해 기상천외한 방법으로 적과 싸우는 모습을 보인다. ‘어쌔신’의 기원인 ‘하사신’이 중동지역에서 활동하였으며, 복장에 대해 특별한 자료가 없었음에도 이러한 모습으로 표현되고 있다는 것은 일본의 닌자라는 캐릭터가 전 세계에 영향을 주었음을 알 수 있다.

이처럼 일본은 닌자를 포함한 다양한 캐릭터를 앞세워 만화, 애니메이션, 게임 등 다양한 문화콘텐츠들은 수출하였다. 이로 인해 서구 문화권에선 일본을 전범국이 아닌 문화콘텐츠 강대국이자 동아시아를 대표하는 동양문화의 성지처럼 인식하고 있다.¹¹⁷⁾ 이는 문화적 특성이 나타난 콘텐츠를 경험했을 때 만족도가 높을수록 그 나라의 문화, 정치, 사회 등의 이미지를 긍정적으로 바라보기 때문이다.¹¹⁸⁾ 비록 최근에 그 기세가 위축되었다고는 하나, 문화관광을 목적으로 방문하는 해외 관광객과 이들을 겨냥한 관광 상품의 규모는 결코 무시할 수 없는 수준이다.¹¹⁹⁾¹²⁰⁾

한편, 국내 문화콘텐츠 또한 상당한 규모로 발전하고 있다. 2019년 대한민국 콘텐츠 산업은 약 125조원의 매출액과 약 103억 달러에 이르는 수출 규모를 지니고 있으며, 연 평균 성장률 또한 나날이 증가하고 있다.¹²¹⁾ K-POP과 드라마 중심의 한류에 영향을 받아 한국을 방문하는 외국인 관광객의 모습은 더 이상 새로운 일이 아니다. 그리고 게임 산업 역시 이에 못지않은 수익과 세계최고의 프로그래머들을 배출하는 등 세계적으로 이름을 알리고 있다. 그러나 이처럼 나날이 성장하는 콘텐츠산업의 규모에 비해 해외에서 “KOREA”라는 나라를 떠올릴 만한 한국만의 캐릭터는 사실상 전무하다.

물론 한국의 문화를 표현할 수 있는 캐릭터들은 이미 등장한 바 있다. 하지만 일본의 닌자나 사무라이만큼 문화적 대표성을 지닐 정도로 성공한 사례는 없다. 이는 일본의 사례가 다양한 제작자에 의해서 다양한 콘텐츠가 제작될 수 있는 보편적인 아이템인 것에 반해, 국내 사례는 한정된 제작자가 한정된 콘텐츠를 생산할 수 있는 지적재산권

117) 이진욱, “‘닌자’ 자리 쟁찬 ‘갯’…지구촌 홀린 ‘킹덤2’ 진단”, 『노컷 뉴스』, 2020년 3월 26일, <https://www.nocutnews.co.kr/news/5315745>.

118) SUZUKI, “일본 애니메이션이 한국인의 일본 국가이미지와 일본 방문의도에 미치는 영향 : 콘텐츠 투어리즘을 중심으로”, 경희대학교 문화관광콘텐츠학 석사학위논문(2019, 8). p.68.

119) 김기혁, “일본 코로나 확산 와중에…'센과 치히로' 배경 온천 연휴 첫날부터 북적였다”, 『서울경제』, 2020년 7월 24일, <https://www.sedaily.com/NewsView/1Z5FFMWJG8>.

120) 류종화, “쓰시마 섬이 ‘고스트 오브 쓰시마’ 관광상품을 만들었다”, 『게임메카』, 2020년 7월 21일, <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1638515>.

121) 백승혁, “[대한민국 콘텐츠산업 2019년 결산과 2020년 전망 세미나] 자료집”, 한국콘텐츠진흥원, 2019. p.7.

에 의해 보호받는 창작물이라는 한계성을 지니고 있기 때문이다. 현재 해외에서 한류에 열광하고 있지만, 훗날 충분한 대체제가 나타났을 때도 이 같은 인기가 이어질 것이라 보장할 수 없다. 즉, '한국만을 대표하는 캐릭터'는 급변하는 글로벌 시장에서 다양한 범위에서 활용될 수 있는 필수적 요소이며, 이를 개발하기 이전에 이웃 국가의 성공사례를 바탕으로 충분한 연구가 필요함을 시사한다.

그러나 정작 국내에서 일본의 성공 사례인 닌자와 관련된 연구는 굉장히 저조하다. 이는 닌자 캐릭터의 이미지 자체가 고정되어 하나의 관념화가 되었으며, 공식적인 자료 부족과 이에 따른 선행연구의 부족이 가장 큰 원인이다. 또한, 한 시대를 지배했던 사무라이는 일본의 전통 문학으로 자주 등장하였으나, 닌자는 대중문화의 요소로써 주목받기 시작했고, 대중문화에 대한 기존의 편견이 더욱 선행연구에 발목을 잡았다고 할 수 있다. 그러나 현대사회에서 대중문화는 단순한 오락거리가 아니라 지식재산권으로 보호되는 경제적 가치를 지니고 있으며, 우리의 일상에서 행동 양식에 무의식적인 영향을 미친다는 점에서 문화콘텐츠의 문화원형에 주목할 필요가 있다.

따라서 본 연구는 할리우드를 포함한 서구 문화권에서 닌자에 열광한 이유는 무엇이며, 이를 어떻게 재구성하여 수용하고 있는지를 분석하고자 한다. 이를 위해 닌자가 대중문화의 요소로 등장하기 시작한 1950년대 일본의 작품과 오늘날 할리우드에서 제작된 작품을 통해 일본의 닌자와 서양의 닌자의 차이점을 비교하고자 한다. 이는 일본의 닌자와 서양의 닌자가 지니는 요소들을 파악하고 공통점과 차이점을 통해 인기요소를 분석하기 위함이다.

연구 대상으로는 <바질리스크~코우가인법첩~>과 <닌자 어쌔신>을 선정하였다. <닌자 어쌔신>은 <매트릭스>와 <브이 포 벤데타>로 유명한 워쇼스키스 감독의 작품이다. 비록 흥행 성적과 내용 및 연출 등에서 좋은 평가를 받지 못했지만, 서구 문화권 영화감독이 해석한 닌자라는 점에서 주목할 필요가 있다. 특히 워쇼스키스는 <매트릭스>를 제작할 때 오시이 마모루 감독의 <공각기동대>에 영감을 받은 것으로 유명하다. 또한 <매트릭스>에 등장하는 무술이나 도복 등의 동양적 요소들은 감독이 일본문화에 심취하였다고 단정 지을 순 없으나, 적어도 동양문화에 대해 관심이 있다고 볼 수 있다.

한편, 닌자의 만능적인 모습은 일본의 근대 무협 장르를 구축한 '야마다 후타로'의 작품들을 통해 대중적인 상상력과 오락적인 과장으로 인해 만들어진 모습이다. 그의 1958년 소설 <코우가인법첩>은 미디어 소재로서 '닌자'가 최초로 정형화된 작품으로 평가받는다.¹²²⁾ 비록 시바 료타로의 소설 <울빠미의 성>으로 닌자의 이미지가 완성되어 '닌자 붐'의 시작을 알린 작품이라고는 하나, 닌자를 처음 문화원형으로 사용하여 동서양을 막론하고 현재 이미지를 만들어 낸 것은 <코우가인법첩>인 것이다. 다만 국내에는 정식발매가 되지 않아 자료를 번역하는 데에 충분한 시간이 필요한 관계로, 원작소설을 만화와 애니메이션으로 매체 전환한 <바질리스크~코우가인법첩~>을 선정하여 일본의 닌자를 분석하고자 한다.

122) 나무위키, <https://namu.wiki>, 검색어: 코우가인법첩

II. 본론

1. 닌자 캐릭터의 기원

그렇다면 과연 닌자는 원래 어떤 존재였을까? 야마키타 아츠시(2018)는 닌자가 사료에 직접적으로 등장하지는 않지만 닌자처럼 첩보원 역할을 하는 이들에 대해 언급되고 있다고 말했다. 이들은 다이묘 등 유력자에게 고용된 지방무사들로, 현대의 민간군사기업과 비슷했다. 그러나 널리 알려진 시노비(忍び)를 비롯하여, 슷파, 톳파, 닌베 등 집단마다 이들을 지칭하는 이름이 달랐기 때문에 특정한 명칭이 없었다.¹²³⁾ 다만, 도쿠가와 이에야스는 ‘혼노지의 변’에서 탈출하기 위해 이가 지역의 무사들인 ‘시노비’를 고용하여 자신을 호위하게 하였고,¹²⁴⁾ 이후 집권하게 되자 이가의 무사들만을 고용하게 한 탓에 이가의 고용 무사를 지칭하는 시노비라는 명칭이 일반명사처럼 사용되었다.¹²⁵⁾

이들의 주요 임무는 첩보와 정찰, 방첩활동 등의 정보전과 화공, 암살, 잠입공작 등이었다.¹²⁶⁾ 하지만 정보전은 이들 외에도 종교인, 상인, 척후부대 등으로도 충분히 가능했으므로 필수적인 존재는 아니었으나,¹²⁷⁾ 정보전에 필요한 글 읽기 능력을 포함하여 토목공사, 불을 다루는 기술 등 일반적인 관직무사들과 다른 일을 할 수 있다는 점에서 유력한 다이묘들은 대부분 이들을 거느리고 있었다.¹²⁸⁾

이후 전란의 시대가 끝나고 닌자의 역할이 줄어들게 되고, 심지어 이가의 시노비를 제외하곤 닌자를 고용할 수 없게 되자 임무를 통해 자연스럽게 체득하던 기술은 점점 잊혔다. 그러나 선조들이 체득한 기술이 소실될 것을 염려한 자손들은 기술전수를 위한 비전서를 남겨두곤 하였는데, <인술응의전>, <만천집해>, <정인기> 등이 그러하다.¹²⁹⁾ 특히 <만천집해>는 여자 닌자를 ‘쿠노이치’라 부르는 것의 기원이 되었다.¹³⁰⁾

즉, 역사속의 닌자는 사무라이 같은 관직에 오르진 못하였으나 다이묘에게 고용되어 정보전이나 비밀공작, 요인경호 등 비정규전에 임했던 지방무사들이었다. 다만 로닌(낭인)과는 구분점이 존재하는데, 로닌 역시 섬기는 주인이 없어 관직에 오르지 못한 무사라는 점은 동일하다. 그러나 로닌은 어디까지나 주종관계가 끊어져 방랑하는 무사였지만 닌자는 한 마을에 모여 살면서 때때로 고용되어 자신의 기술을 사용하거나 무력을 파는 용병의 성격이 더욱 강했다.

123) 야마키타 아츠시, 송민규 옮김, 『닌자의 세계』, 에이케이커뮤니케이션즈, 2018, p.8.

124) 배성인, 『일본의 요인경호사』, 『치안정책연구』, 14호, 경찰대학 치안정책연구소, 2000, 340-346.

125) 야마키타 아츠시, 위의 책, p.8.

126) 위의 책, pp.10~16.

127) 위의 책, p.9.

128) 위의 책, p.40.

129) 위의 책, pp.114~119.

130) 위의 책, p.116.

한편, 김학순(2015)은 에도시대에 들어서야 닌자라는 말을 사용했으며, 이 때 닌자의 이미지가 일반적으로 정형화되었다고 주장했다.¹³¹⁾ 이는 전란이 끝난 에도시대의 대중 예능에서 닌자는 단순한 첩자의 역할을 초월하여 뛰어난 신체 능력을 갖추고 잠입하거나 물건을 훔칠 때 요술 같은 인술을 사용하는 모습으로 등장하는데,¹³²⁾ 상술했던 인술비전서를 사용하는 이들을 인술가 혹은 닌자라고 칭했기 때문이다.

대표적인 에도시대의 닌자 이야기(닌자모노가타리)에 등장하는 닌자들은 대부분 막부를 전복하고자 하는 악인이거나 주군의 복수를 노리는 봉건적 성향의 인물이 주류이다. 그러나 에도시대 중기로 넘어가게 되면서 대중예능 속 닌자가 쓰는 인법은 요술이라 할 수 있을 정도로 다양한 인술들을 사용하게 되는데, 허구적 요소와 오락적 장치가 결합되어 오늘 날 우리가 인식하는 닌자의 이미지를 갖게 되었다.¹³³⁾

닌자모노가타리에 등장하는 인물들은 지라이야 처럼 부잣집을 털어 가난한 이들에게 나누어주거나, 이시카와고에몬처럼 도적으로 그려지는 것이 일반적이다. 그러나 ‘이누야마도세츠’는 집안에 전해져 내려오는 불을 이용해 몸을 숨기는 화둔술(火遁術)을 습득하지만, 무사의 법도에 어긋나기에 주위에 비밀로 한다. 여기서 주목할 점은 다른 닌자모노가타리의 주인공과는 달리 악인이나 도적이 아니라 ‘무사’, 즉 사무라이라는 점이다. 대표적 닌자모노가타리의 주인공들이 악인이거나 도적인 것과는 상반된 모습이다. 실제로 역사 속 닌자들은 관직에 올라 검술에 매진하는 사무라이와 달리 다양한 ‘잡기술’을 익혀왔던 고용무사였다. 즉, 대중문화에서 닌자는 단순한 첩자가 아닌 ‘비범한 인술을 사용하는 사람’으로 다시 태어난 것이다.

이러한 닌자모노가타리의 닌자의 모습은 국내 설화나 소설에서도 볼 수 있다. 도술로 탐관오리를 벌하고 빈민을 구제한다는 내용의 홍길동전과 뛰어난 도술로 조정을 농락하고 양반을 괴롭히는 전우치전 등을 그 예시로 들 수 있다. 또한, 당시 시대상에서 활약하기 힘들었던 여성의 신분이지만 지혜와 도술로 청나라 군대를 몰아냈다는 내용의 박씨전이 있다. 인술이 도술로 바뀌었을 뿐, 특수한 능력으로 적을 농락하거나 위기 상황에서 탈출하는 모습은 동일하다.

이러한 모습을 미루어 보아 닌자 캐릭터의 기원은 중세 봉건제도 아래 억압받던 농민들이 환호할 만한 소설 속 주인공이자 실제 역사를 살아간 인물이며, 여기에 환상적인 요소들을 가미하여 흥미를 불러낸 대중문화의 캐릭터였던 것이다.

2. 일본의 닌자 <코우가인법첩>

<코우가인법첩>에 등장하는 닌자들은 대부분 에도시대의 닌자와 유사하다. 요술 같은 인법을 통해 적을 제압하거나 위기에서 탈출한다. 간혹 인법을 쓰지 않는 이는 특수한

131) 김학순, 「에도의 닌자」, 『BOON』, 8호, RHK일본문화콘텐츠연구소, 2015, p.49.

132) 위의 글, pp.52~53.

133) 위의 글, p.57.

기법으로 제작된 도구들을 사용하는데, 하나같이 일반적인 병기와는 다르다. 머리카락이나 가래침을 변형하여 무기로 사용하곤 한다.



<그림 76> 닌자가 사용하는 특수한 도구

도구 뿐 아니라 외형 또한 기형적이다. 일반인과 구분되지 않을 만큼 평범한 닌자가 있는 반면, 사람이라 생각되지 않을 정도로 기형적인 모습도 존재한다. [그림2]처럼 특수한 능력을 얻기 위해 신체가 변형되기도 하지만 평소엔 모습을 숨기다 [그림3]처럼 기형적인 형태로 변하는 경우도 존재한다.



<그림 77> 일반적이지 않은 닌자의 외형

닌자의 이러한 특징들은 사무라이처럼 전투에 임하는 것이 아니라 정보전이나 암살, 방해공작 등 비정규전을 위한 특징이며, 닌자모노가타리에서 나타난 판타지적 모습들과 야마다 후타로의 작품에서 관찰할 수 있는 일본 근대 무협의 요소들이 합쳐진 모습이다.

이와 달리 일반적인 외형으로 등장하는 인물들은 가문의 수장이거나 후계자, 야심가 등이 있다. [그림 3]처럼 외형적 특징만으로는 이들을 닌자라고 판단하기 힘들며, 종종 등장하는 관료 혹은 사무라이들과 유사한 모습이다.



<그림 78> 일반적인 외형을 한 닌자의 모습

혹인 농민이나 게이샤 같은 복장으로 등장하곤 하는데 실제 역사 속 닌자들이 관직에 오르지 못한 지방무사들이거나, 정보전에 임한 인물들이 상술한 것처럼 닌자 뿐 아니라 상인, 종교인, 장사꾼 등 다양한 범위에서 활용되었음을 반영한 것으로 보인다.



<그림 79> 평민의 복장을 한 닌자

그러나 일본 닌자의 특징은 이러한 외형적 요소만이 아니다. 배경이 되는 코우가 가문과 이가 가문이 서로 전투를 벌이는 계기는 비극적으로, 두 가문은 서로 오랜 원수 지간이었으나 후계자들이 연인이 되어 약혼한 것을 계기로 화해를 앞두고 있었다. 그러나 도쿠가와 막부의 후계자를 정하기 위한 도구로써 서로 살육전을 벌이라는 명령을

받게 된 것이다. 도쿠가와와는 두 가문에게 후계자를 결정하기 위해 목숨을 건 인법승부를 벌인다면 살아남은 가문에게 일족천년의 영화를 약속한다고 말한다.¹³⁴⁾ 가문의 의사결정권은 가장 혹은 수장에게 있으나 그보다 더 높은 절대 권력에 의해 희생을 강요 받은 것이다. 이는 가문의 명예를 유지하는 것이 수장의 미덕이며, 그 요구가 부당하더라도 가문의 의사에 복종하는 것이 공동체에 대한 충성이라는 일본의 전통적 관습이 나타나는 것이다.¹³⁵⁾

이들의 싸움을 감시하는 핫토리 한조라는 인물은 도쿠가와를 섬기는 닌자로 주종관계에 있으나, 정작 주인공인 두 가문은 사실상 남과 다를 없다. 그러나 쇼군이라는 절대 권력자의 명령을 따르는 것이 '알맞은 위치'에 서는 것이며 이를 통해 가문의 명예를 지키는 철저한 카스트 사회를 설명한다.¹³⁶⁾

일본 닌자의 이러한 모습은 <코우가인법첩>에서만 등장하는 것이 아니다. 전국시대부터 에도시대 초기까지를 배경으로 한 닌자 영화들은 대부분 이런 비극적 모습들을 보인다.¹³⁷⁾ 실제 역사에서 닌자가 맞이한 비극적 결말이 반영된 것이다. 시바 료타로의 작품인 <올빼미의 성>에서 역시 닌자는 필요에 따라 손쉽게 버려지는 소모품으로 그려진다. <코우가인법첩>에서 두 가문이 살육전을 벌이는 이유 역시 닌자는 그저 소모품에 불과했기 때문이다. 오랜 시간동안 잘 훈련된 사무라이들의 전쟁으로 후계자를 결정하느니, 쓰고 버리는 도구는 모두 잃더라도 아프지도 가렵지도 않기 때문이다.

하지만 그럼에도 불구하고 닌자가 어둠속에서 끊임없이 인내하고 수련하는 모습은 단순한 비극으로 끝나는 것이 아니라 교훈으로 작용하기도 한다. 대표적 닌자 소설인 <코우가인법첩>과 <올빼미의 성>이 쓰인 1950년대는 전쟁 직후 혼란스러운 시기였다. 이후 작품들이 매체 전환하여 영화, 만화, 애니메이션 등으로 다시 세상에 등장한 시기는 버블경제가 무너지고 자살률이 급증하고 혼란스러운 시기였던 1990년대~2000년대 초반에 등장하였다.¹³⁸⁾ 이윤지(2015)는 이러한 닌자의 모습을 통해 알맞은 위치에서 맡은바 역할을 끝까지 해내는 모습과 자신의 주체를 고찰하여 어려운 시기를 이겨내기 위한 국민통합의 내셔널리즘의 하나로 작용한다고 주장했다.¹³⁹⁾

정리하자면, 일본의 닌자는 실제 역사 속 닌자의 삶과 에도시대 대중 예능 속 닌자의 판타지적인 모습이 합쳐진 형태에 야마다 후타로에 의해 무협소설의 성격이 더해진 모습을 닮고 있다. 그러나 가장 돋보이는 특징은 닌자의 외형이 아니라 닌자를 통한 드라마에 집중하고 있다는 것이다.

3. 할리우드에서 수용한 닌자의 이미지 <닌자 어쌔신>

134) 야마다 후타로 글, 세가와 마사키 그림, 『바질리스크-코우가인법첩』, 서울문화사, pp.28~30.

135) 루스 베네딕트, 김윤식·오인석 옮김, 『국화와 칼』, 을유문화사, 2012, pp.76~77.

136) 루스 베네딕트, 위의 책, pp.78~83.

137) 강태웅, 「혈리웃 Ninja와 일본忍者」, 『BOON』, 8호, RHK일본문화콘텐츠연구소, 2015, pp.63~66.

138) <올빼미의 성>은 1999년에 영화로 제작되었으며, <코우가인법첩>은 2003년에 만화로 연재되었다.

139) 이윤지, 「전후(戰後) 일본의 닌자 캐릭터 고찰」 건국대학교 교육학 석사학위논문(2015, 6), p.41.

반면, 할리우드에서 표현한 닌자의 이미지는 '제복 영웅'의 성격을 지니고 있다.¹⁴⁰⁾ 다양한 복장과 외형, 그리고 도구들을 사용하는 일본의 닌자와는 달리, 할리우드의 닌자는 통일된 복장과 통일된 도구를 사용하여 싸운다. 특히 눈만 내놓은 검은색 복장은 마치 닌자의 아이덴티티처럼 여겨지곤 한다.

그러나 이러한 닌자의 검은 복장은 에도 시대 대중 예능에서 닌자를 무대에서 돋보이게 하기 위한 색일 뿐, 실제로는 주변에 쉽게 녹아들 수 있으며 싸고 저렴한 감색을 사용했다.¹⁴¹⁾ 또한, 얼굴을 가리는 복장이라면 단순히 입을 가리는 것만으로도 충분하지만, 머리까지 감싸 가리고 있다. 이는 닌자가 활동하던 전국시대와 에도시대에는 머리 모양은 신분과 직업을 나타내는 표현 수단이었으므로 머리까지 가리는 것이 당연했지만 현대에선 그럴 필요가 없다.¹⁴²⁾ 즉, 일본의 닌자는 신분을 숨기기 위하여 복장을 갖췄지만, 할리우드에서 표현된 닌자의 복장은 닌자라는 것을 표현하기 위한 복장을 갖추었다.



<그림 80> 제복처럼 관념화 된 닌자의 복장

일본과 할리우드의 닌자 모두 인술을 통해 판타지적 요소가 나타나는 것은 동일하다. 그러나 일본의 인술이 첩보와 비정규전에 임하는 전체적인 기술들을 칭하는 것이라면, 할리우드에서 인술은 초능력과 동일한 개념으로 여겨진다.

140) 강태웅, 위의 글, p.63.

141) 야마키타 아즈시, 앞의 책, p.72.

142) 위의 책, p.73.



<그림 81> 상처 입은 주인공은 인술로 자신을 치료한다.

물론 일본의 닌자가 부리는 인술 또한 판타지적 요소로 포장되어 있으나, 가장 큰 차이점은 바로 기술을 습득하는 과정에 있다. 일본의 닌자는 가문의 비전이나 개인의 경험을 바탕으로 체득한 기술이 인술인 반면, 할리우드에선 전문 도장에서 집단 수련을 통해 습득한다. 그리고 수련 과정에서 입는 옷은 닌자 복장과 구분되는 도복이며, 반드시 젓가락을 사용하여 식사하는 동양의 의식주를 표현한다.

이러한 모습들은 할리우드 영화에서 동양적 요소를 표현할 때 필수적으로 등장하는 장면이라 할 수 있다. 비단 <닌자 어쌔신> 뿐 아니라 다양한 작품에서도 관찰되는데, <닥터 스트레인지>나 <공각기동대: 고스트 인 더 셸>에서도 쉽게 볼 수 있다. 이는 타자화를 통해 발생한 오리엔탈리즘이 반영된 것으로, 단순한 고정관념을 넘어서 서구의 입장에서 동양을 바라보는 시선을 알 수 있다. 매스미디어를 통해 비춰진 상품적이고 단편적인 묘사를 동양 그 자체라는 선입견을 갖고 있으며, 전혀 상관없는 문명, 국가, 문화 등을 동일한 담론으로 묶어낸다.



<그림 82> 도장과 도복



〈그림 83〉 젓가락을 사용한 식사

한편, 주인공이 겪는 갈등의 원인은 개인적이다. 수련 중 규율을 어긴 연인이 처형당한 것이 계기가 되어 조직을 도망쳐 나와 숨어살고 있다. 그러나 조직의 끈질긴 추격으로 혈전을 벌이게 되고 끝내 복수를 완성한다. 일본의 닌자가 봉건사회에서 비롯된 권력의 억압으로 갈등이 발생했다면, 할리우드의 닌자는 개인적인 원한에서 비롯된 복수를 노린다. 물론 복수라는 갈등 요인이 반드시 할리우드에서만 등장하는 요소라곤 할 수 없다. <시노비노모노(1962)>는 이가 닌자들이 복수를 위해 오다 노부나가를 암살을 계획하는 이야기이며, <올빼미의 성> 역시 자신의 가문을 멸문시킨 도요토미 히데요시를 암살하기 위한 과정을 그리고 있다. 그러나 일본 닌자의 복수는 공동체를 지켜내지 못한 생존자가 충성을 다하기 위한 봉건적인 성격을 지니고 있으나, 할리우드 닌자의 복수는 개인적이다. <닌자 어쌔신>뿐 아니라 <지.아이.조>에 등장하는 ‘스톰 웨도우’ 역시 어린 시절 음식도둑으로 들어온 백인 소년에 대한 질투에서 비롯되었다. 가문이나 공동체를 위해 관념에서 비롯된 갈등이 아니라 자신이 주체적으로 선택한 갈등인 것이다.

갈등의 해결 방식은 반드시 고전적 전투를 택한다. 일본의 닌자가 시대적 배경에서 기초한 도구를 사용한 것과는 달리, 할리우드의 닌자는 칼 한 자루로 총으로 무장한 병력들을 압도한다. 이는 오리엔탈리즘에서 비롯된 동양적 냉병기와 무술에 대한 환상도 있겠으나, 가장 결정적인 것은 마초이즘이 반영된 것이다.



<그림 84> 불타는 건물 속에서 칼로 대결하는 남자

마초는 지나친 남자다움을 뜻하는 스페인어 명사 machismo에서 비롯되었으며, 성적 매력을 풍기는 남성을 의미하기도 한다. 검게 그을린 피부와 근육질의 건장한 신체, 굵은 윤곽선 등의 마초적인 모습은 과거의 이상적인 남성상으로 여겨져 왔다. 미국에선 초기 개척시대의 영웅의 이미지, 즉 서부의 프론티어 남성(Frontier Male)이 전통적으로 이상적인 남성이라 간주되어 왔다.¹⁴³⁾ 미 대륙의 서부 개척은 전쟁이나 마찬가지였고, 죽음과 살육이 일상적인 세상에서 남성은 자신 가정을 책임지는 것이 덕목인 것이었다. 그리고 이러한 마초적 성격을 반영한 캐릭터가 대중문화에 등장하기 시작했는데, Badass 캐릭터가 바로 그것이다.

Badass는 ‘끝내주는 자식’이라는 의미를 가진 영미권의 속어이며, 그나마 근접한 우리말로로는 ‘상남자’ 정도를 예로 들 수 있다. 그러나 상남자는 어디까지나 남성에 한정된 말이며, ‘멋진 남자’보단 ‘거친 남자’의 의미가 더 큰 ‘마초’에 보다 근접한다. 그러나 Badass는 성별과 인종, 문화를 떠나 그저 멋지기만 한 사람을 넘어서, 강인한 ‘능력자’를 의미한다.¹⁴⁴⁾ 도덕적 의무에 속박되지 않고, 타인을 압도하는 능력과 몸을 사리지 않는 호전적인 성격, 그리고 이질적인 정체성 등은 인물이 비록 도덕적으로 어긋난 범죄자라 할지라도 관객을 매료시킨다.¹⁴⁵⁾

그러나 이는 서구권에서만 통용되는 모습이 아니다. 앞서 설명한 것처럼 Badass는 도덕적 기준이나 특정 가치관을 대표하는 캐릭터가 아니라, 어디까지나 ‘멋’을 표현한 캐릭터이므로 국내에서도 관찰된다. 영화 <관상>에서 이정재 배우가 연기한 ‘수양대군’은 도덕적 기준을 떠나 압도적인 카리스마로 관객을 매료시켰고, <부산행>에서 마동석 배우가 연기한 ‘윤상화’는 야구방망이에도 끄떡없던 좀비를 맨주먹으로 제압하지만, 아내와 약자에겐 한없이 약한 반전매력을 보여준다. 거친 외모로 악당처럼 보이기

143) 김현아, 「테네시 윌리엄즈 극에 나타난 남성성 연구」, 연세대학교 영어영문학 석사학위논문(2005, 12), p.4.

144) 노지양, “Badass : 세상에 자신들의 발자국을 찍는 멋진 여성들”, 『월간 채널에스』, 2019년 5월 9일, <http://m.ch.yes24.com/Article/View/38777>.

145) Albert M. Kopak & Ophir Sefiha, “Becoming Badass: Teaching Katz’s “Ways of the Badass” using the Breaking Bad Television Series”, *JOURNAL OF CRIMINAL JUSTICE EDUCATION*, Vol.26 No.1, 2014, pp.1051-1253.

도 하지만 악연에 연연하지 않는 대인배'로 표현된다.



<그림 85> <부산행>에 그려진 Badass ‘윤상화’

이러한 Badass 캐릭터가 할리우드 닌자와 결합된 것이 <닌자 어쌔신>의 닌자이다. 주인공은 자신의 안전을 위협하는 조직의 추격자를 제압하는 것이 아니라 거리낌 없이 살해한다. 그리고 그 과정에서 목격자가 있다면 목격자 역시 제거한다. 피도 눈물도 없는 냉혈한이자 도덕적 가치가 통용되지 않는 살인병기로 그려지지만 한편으론 세상을 떠난 자신의 연인을 그리워하는 반전매력과 자신을 도와준 ‘미카’를 버리지 않는 의리를 보여준다. 전형적인 Badass캐릭터와 그려짐과 동시에 동양적 판타지가 농축된 닌자 캐릭터를 통하여 할리우드를 포함한 서구 문화권 남성들의 로망을 자극하는 것이다.

Ⅲ. 결론

본 연구는 서구 문화권에서 닌자에 열광하는 이유를 파악하기 위해 일본의 닌자 캐릭터와 할리우드의 닌자 캐릭터를 비교하여 문화권에 따른 이미지 수용 형태를 분석하였다. 그 결과 오리엔탈리즘에서 비롯된 동양에 대한 환상과 마초이즘이 반영된 전투방식을 통해 닌자에 매료되었음을 알 수 있었다. 또한 ‘암살자’로 그려지는 닌자 캐릭터는 보편적인 도덕성이 결여되지만, 매력적인 Badass캐릭터를 통해 이를 보완하여 관객이 캐릭터에 몰입할 수 있도록 하였다. 그러나 일본의 닌자는 시대 배경 속에서 신분의 한계로 겪을 수밖에 없는 비극이 중심인 반면, 할리우드의 닌자는 드라마 보단 시각적인 요소들을 극대화하여 캐릭터를 강조하는 성향이 짙다.

익숙한 문화적 요소는 보다 색다른 이야기가 있어야 몰입하곤 한다. 성인 남성 대다

수가 군대를 다녀오는 대한민국에선 특별한 ‘썰’이 있어야 이야기에 몰입하는 것처럼 말이다. 징병제 국가가 아닌 나라에서 군인은 동경의 대상으로 여겨지곤 하여 코스프레의 대상이 되기도 한다. 즉, 다른 나라에선 느낄 수 없는 그 나라만의 매력과 문화적 특성이 반영된 캐릭터가 세계적으로 어필할 수 있는 것이다. 우리는 최근 넷플릭스에서 서비스 중인 드라마 <킹덤>을 통해 ‘갓’에 매력을 느끼는 해외 시청자들을 보았다. 즉, 무조건 태권도와 김치만을 강조하는 기존의 한국 캐릭터에서 벗어나 색다른 캐릭터 개발의 가능성을 본 것이다.

이상의 논의들이 닌자에 매력을 느낀 모든 요소라고 할 수는 없으나, 닌자가 세계적으로 성공했음에도 불구하고 관련 연구를 쉽게 찾아볼 수 없는 국내에 몇 안 되는 연구사례라는 것에 의의를 둔다. 그리고 이를 통해 본 연구가 많은 비판과 보완을 통해 지속적인 후속 연구가 진행되기를 희망한다.

참고문헌

- 강태웅, 「헐리웃 Ninja와 일본忍者」, 『BOON』, 8호, RHK일본문화콘텐츠연구소, 2015, pp.59~67.
- 김기혁, “일본 코로나 확산 와중에...‘센과 치히로’ 배경 온천 연휴 첫날부터 북적였다”, 『서울경제』, 2020년 7월 24일, <https://www.sedaily.com/NewsView/1Z5FFMWJG8>.
- 김학순, 「에도의 닌자」, 『BOON』, 8호, RHK일본문화콘텐츠연구소, 2015, pp.48~58.
- 김현아, 「테네시 윌리엄즈 극에 나타난 남성성 연구」, 연세대학교 영어영문학 석사학위논문(2005, 12).
- 나무위키, <https://namu.wiki>, 검색어: 코우가인법첩
- 노지양, “Badass : 세상에 자신들의 발자국을 찍는 멋진 여성들”, 『월간 채널에스』, 2019년 5월 9일, <http://m.ch.yes24.com/Article/View/38777>.
- 루스 베네딕트, 김윤식·오인석 옮김, 『국화와 칼』, 을유문화사, 2012.
- 류종화, “쓰시마 섬이 ‘고스트 오브 쓰시마’ 관광상품을 만들었다”, 『게임메카』, 2020년 7월 21일, <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1638515>.
- 배성인, 「일본의 요인경호사」, 『치안정책연구』, 14호, 경찰대학 치안정책연구소, 2000, 340-346.
- 백승혁, “[대한민국 콘텐츠산업 2019년 결산과 2020년 전망 세미나] 자료집”, 한국콘텐츠진흥원, 2019.
- 야마다 후타로 글, 세가와 마사키 그림, 『바질리스크-코우가인법첩』, 서울문화사, 2003.
- 야마키타 아츠시, 송민규 옮김, 『닌자의 세계』, 에이케이커뮤니케이션즈, 2018.
- 이윤지, 「전후(戰後) 일본의 닌자 캐릭터 고찰」 건국대학교 교육학 석사학위논문(2015, 6)
- 이진욱, “‘닌자’ 자리 꿰찬 ‘갯’...지구촌 홀린 ‘킹덤2’ 진단”, 『노컷 뉴스』, 2020년 3월 26일, <https://www.nocutnews.co.kr/news/5315745>.
- Albert M. Kopak & Ophir Sefiha, “Becoming Badass: Teaching Katz’s “Ways of the Badass” using the Breaking Bad Television Series”, *JOURNAL OF CRIMINAL JUSTICE EDUCATION*, Vol.26 No.1, 2014, pp.1051-1253.
- SUZUKI, “일본 애니메이션이 한국인의 일본 국가이미지와 일본 방문의도에 미치는 영향 : 콘텐츠 투어리즘을 중심으로”, 경희대학교 문화관광콘텐츠학 석사학위논문(2019, 8).

KOSCAS

The Korean Society of Cartoon & Animation Studies

2020년 상반기 종합학술대회 자료집 통권37호

주 최	사단법인 한국만화애니메이션학회 www.koscas.com
주 관	사단법인 한국만화애니메이션학회
주 소	경기도 부천시 길주로1 한국만화영상진흥원 503호
연 락 처	Tel) 032-321-7562
발 행 인	(사)한국만화애니메이션학회 회장 윤갑용
총 진 행	김호 총무이사
발행책임	김종옥 부회장