성인 저패니메이션에서 나타나는 성적인 표현과 성적인 내용에 관한 연구

A Study on the Sexual Expressions and Sexual contents in Adult Japanimation

김지홍
동명정보대학교 디자인대학 컴퓨터그래픽학과

KIM, Ji-Hong
Dept. of Computer Graphics Design, TUIT

• Key words: Adult Japanimation, Sexual Expression, Sexual consents,

1. 서 론

성애(love affair)의 소재는 동서고금을 막론하고 인기와 논란의 중심이 된다. 인간의 성적 흥분은 자극과 반응(stimulus - response)으로 자율신경(autonomic nervous system : ANS)에 의해 불수의적(involuntary)으로 작용하여,[1] 뇌(brain)의 시상하부(hypothalamus)에서 부교감신경(parasympathetic nervous system)에 의해 관장된다. 인간의 성적인 동기는 하등 동물과 다르게 홀몬(hormone)에 영향을 적게 받는다.[2] 또한 동물과는 다른 이성을 지니고 있지만, 그 이성은 매우 연약하기에 때로는 동물성에 따라 이성의 지배를 벗어난 비이성적인 행동을 보이기도 한다. 인간은 성행위 전후의 책임은 이성(reason)이, 성행위는 감성(emotion)이 따로 지배하므로 오차가 발생할 소지가 있다. 성에 대한 도덕률이나 사회적인 허용치는 사회에 따라 다소간에 차이가 있고, 심지어는 이중적인 잣대(double standard)를 지니고 있기도 하다. 예술에서 성(sex)은 인간의 당연한 삶의 표현이기도 하지만, 본능적인 자극을 통해 매우 얇은 수준의 호기심을 유도하는 방법이기도 하다. 성을 소재로 한 일본의 애니메이션 작품들이 일본뿐만 아니라 전 세계적으로 관심을 얻는 것은 당연하며, 특히 OVA (Original Video Animation)에서 선정적(hard core)과 폭력적(hard gore)인 애니메이션이 주류를 이룬다. 2004년 1월 1일 제4차 일본 대중문화 개방은 방송용 컨텐츠나 극장용 애니메이션에 대한 규제를 여전히 안고 있다. 그러나 한국 사회가 완전하게 문화적 국경을 자발적으로 소멸시키게 되면 일본 문화의 역기능이 실제 한국사회에 큰 파장을 일으킬 수도 있기 때문이다. 문제의 핵심인 일본문화의 선정성과 폭력성에 대한 구체적인 해결책은 아직 없는 듯 하다. 그러나 지금과 같이 규제만으로 일본 문화를 견제하는 것은 진정한 문제 해결 방법이 아닌 것이다. 1917년 이후 일본 애니메이션 즉, 저패니메이션(Japanimation)은 서양의 애니메이션 영향을 통하여 성장 하였다.[3] 일본의 애니메이션이 세계적으로 인식된 것은 마에다 토시오의 "우로쯔키동자(The Legend of Over fiend)"로부터 시작되고, 1995년 오시이 마모루의 "공각기동대(Ghost in the Shell)"를 통하여 저패니메이션 또는 아니메라고 세계적으로 알려졌다.[4] 그런데 일본에서 하드코어적인 애니메이션 즉, 포르노 수준으로 성적인 표현을 하는 작품으로는 1980년대 중반 이후 "크림레몬"이 효시이다.[5] 하드 코어적인 애니메이션은 서유럽에서 60년대부터 유행하였으나 점차 사라지고, 1980년대 이후 오직 일본에서만 제작하고 있다.[6] 이에 선정성에 폭력성을 가미한 작품들도 나타난다. 한국사회가 성의 주제를 이제는 과감히 드러내고 표현하려고 한다. 그 예로 영화 거짓말, 바람난 가족 등은 한국 사회의 금기를 깬 소재와 성적 표현을 담고 있는 것이다. 과거 군사독재 시절 3S(sports, screen, sex)정책의 산물로 한국사회에 만연한 소프트코어(soft core)적인 대중매체는 허위-포르노적(pseudo - pornographic) 영화들과 애로 비디오(erotic video)들이 양산되었다. 또한 한국의 애니메이션은 저패니메이션의 영향에 의하여 1994년 오중일의 "불루시걸", 1995년 이후 양영순의 "누들누드1과 2"등이 제작되었다. 그러나 포르노의 제작과 배포가 금지되어 있기 때문에 애니메이션도 성적 은유나 직접적인 표현은 불가능하여 소프트코어의 수준에 머무르고 있다. 한국의 올바른 성인애니메이션이 지향할 바의 모색과 저패니메이션에 대한 적절한 대처를 위하여 깊은 연구와 분석이 필요하다. 본 연구에서는 성인 저패니메이션 즉, 18금(禁) 하드코어 작품들을 선정하고 이를 분석하고, 그 성적인 표현과 내용을 연구해 보기로 한다. 아래 [표 1]은 저패니메이션의 성인물 애니메이션의 구분이다.

[표 1] 저패니메이션의 선정성에 의한 분류

	구분	내 용
Japani-	15禁	Soft core (15세미만 : 가벼운 정도의 성적표현)
mation	18禁	Hard core (18세미만 : 매우 선정적인 성적 표현)

2. 성인 저패니메이션에서 나타나는 성적 표현

저패니메이션은 서양의 애니메이션 역사에 비하여 매우 짧은 편이다. 그러나 일본이 세계적으로 애니메이션을 인정받은 것은 일본의 비디오 플레이어와 함께 이러한 애니메이션을 전시 판매함으로 세계 시장을 넓혀나갔다. 서양에서는 이미 제작하지 않는 하드코어와 하드고어의 틈새시장을 공략한 덕분일 것이다. 이를 통하여 일본뿐만 아니라 전 세계적으로 저패니메이션 또는 아니메 마니아(mania), 즉 오타구들을 양산하였다. 이는 일본 미야자키 하야오의 작품들이 세계적인 예술 작품으로 성공할 수 있는 토양도 제공할 수가 있었다. 성인 저패니

1) 이수원 외 지음, 심리학, 정민사, 1991, pp42-43
2) 이수원 외 지음, 전게서, 정민사, 1991, p70
3) 송락현 지, 일본 극장아니메 50년사, 스튜디오본프리, 2003, P14
4) 애니메이션시크리트파일, 안영식 외 15인 공저, 시공사, 2001, pp171-172
5) 안영식 외 15인 공저, 전게서, 시공사, 2001, p168
6) 한창완 지음, 저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략, 한울아카데미, 2001, p148

메이션, 즉 18금 아니메의 발전은 1기가 1984년부터 1987년 초까지이며, 2기는 1987년 중반부터 1988년 초반까지이고, 3기는 1988년 후반부터 1993년 초까지이다.[7] 1995년 이후에는 18금이 범람하는 시기가 되었고 현재에는 복고적인 분위기를 나타내고 있다.[8] 아래는 저패니메이션의 성적인 표현이다. 팬티노출, 나체, 음모노출, 성기노출, 유방애무, 성기애무, 자위행위(masturbation), 오럴섹스, 성기삽입(coitus), 항문삽입, 구강사정, 성기구 사용 등이 나타난다. 또한 변태적인 표현은 눈가리개, 신체결박, 성기와 항문 동시삽입, SM(변태:가학, 피가학)의 표현, 배뇨행위, 집단자위, 집단성교, 윤간, 난교 등이 나타난다. 그리고 성적인 내용으로는 어린 소년, 소녀와의 관계, 동성애, 계모와 이복 여동생의 불륜관계, 집단성교, 강간, 변태, 촉수를 사용한 강간, 윤간, SM, 수간 등 윤리적인 문제가 있는 소재도 나타난다. 즉, 자극적인 성적인 내용들을 거침없이 표현해 낸다. 아래[표 2]는 성인 저패니메이션에 나타나는 성적인 표현과 성적인 내용을 나타낸 표이다.

[표 2] 성인 저패니메이션에 나타나는 성적인 표현과 성적인 내용

18금	성적인 표현과 내용
표현	팬티노출, 나체, 음모노출, 성기노출, 성기애무, 유방애무, 자위, 오럴섹스, 성기 삽입, 항문 성기삽입, 구강 사정, 집단자위, 성 기구 사용, 등이 나타난다. 그리고 변태적인 표현으로는 눈가리개, 신체결박, 성기와 항문 동시 삽입, 배뇨, 난교 등이다
내용	원조교제, 동성애, 계모와 이복 여동생과 불륜관계, 집단성교, 촉수 사용, 강간, 윤간, 성전환자 성교, 수간, SM(변태: 가학, 피가학), 난교, 성기구 사용 등

성인 저패니메이션이 실사가 아니라는 것이 면죄부가 될 수 없다. 시각적 자극에 의한 시뮬레러티(Similarity)는 사회적 파장을 일으킬 수 있는 촉매제 역할을 한다. 대부분 성적 표현이 극단적이고 매우 사실적이므로 매우 잘 표현된 듯이 보이나 실제로는 여성에 대한 비하나 단순한 성적인 기계 수준으로 남성 중심적이며 비윤리적인 비이성적이며 파격적이고 변태적인 표현이 난무한다.

3. 성인 저패니메이션의 성적인 표현과 성적인 내용의 사례 분석

일본 애니메이션의 선정성을 분석하기 위하여 실제로 18금의 하드코어 작품의 대표인 OVA들 중 "음수학원(La Blue Girl)", "카이트(KITE)", "우로쯔키동자(The legend of fiend)", Yasuomi umetsu의 "메조포르테(mezzoforte)", "의모(The guilty)"의 5개를 선택하여 표현과 내용을 세밀하게 연구 분석한다. 첫째로 "음수학원"에서는 나신, 키스, 치마 속 팬티노출, 유방애무, 음모노출, 성기노출, 성기애무, 여성끼리의 오럴섹스, 성기삽입, 자위, 두 소녀 동시 자위, 소년과 소녀의 자위, 여성이 남성의 성기를 손으로 만져 자위행위를 시켜줌, 체내 외에 사정, 여고생의 성기와 항문에 동시 삽입성교(촉수), 집단성교, 나체결박, 소변, 클리토스(clitoris) 표현 및 오럴섹스, 여성 성기 손과 입 애무, 삽입 중 남성기의 절단, 두 여성의 성교시 한 여성의 trans된 남성기로 삽입, 여고생 나신들에 대한 표현들이 나타난다. 둘째로 카이트는 소녀 팬티노출 및 벗기기, 키스, 나체, 신체접촉, 음모노출, 성기노출, 성기 만지기, 유방 주무르기, 삽입, 성교, 오럴섹스, 집단성교, 수간 등이 애니메이션에 들어있다. 셋째로 우로쯔키동자에서는 속옷, 키스, 관음증, 성기노출, 자위, 동성애, 신체 및 발 애무, 삽입, 난교, 옷 찢기, 강간, 삽입, 사정, 수간 등이 나타나있다. 넷째로 메조포르테에서는 소녀 팬티노출, 팬티 속에 손 넣기, 여자나신, 유방노출, 음모노출, 성기 만지기, 오럴섹스, 동성애, 윤간, 소녀의 구강에 사정, 여성의 항문과 성기에 동시 삽입이 애니메이션 나타나 있다. 마지막으로 의모에서는 나신, 관음증, 자위, 구강사정, 음모노출, 성기노출, 성 기구 사용, 난교, 결박 성교, 삽입, 키스, 유방애무, 혼욕, 오럴섹스, SM-구타, 체외사정, 항문성교, 소변, 난교, 눈 가리고 결박 정사, 자위, 집단성교, 윤간, 강간 등의 표현이 적나라하고 시각적으로는 매우 사실적이며 상황은 과장되고 자극적이다. 즉, 일본의 성 개념과 폭력 개념에 대하여 사회 허용 수준이 한국과는 매우 다르기 때문에 같은 수준으로 성인 저패니메이션을 보아서는 안 된다.

4. 결 론

인간으로써의 성에 대한 원초적인 욕구는 매우 건강하고 자연스러운 것이다. 그러나 인간의 말초적 자극으로 상업주의와 야합하는 것은 주의를 기울여야한다. 아직 한국의 성인애니메이션은 사회적인 검열에 익숙해진 나머지 지금은 자기 검열에 빠져있다. 많은 예술적인 영상물들도 예외 없이 아슬아슬한 줄타기와 도발적이고 투쟁적인 방법으로 금단의 지역 밖으로 영역을 넓혀나가고 있다. 그러나 예술은 예술적 승화(sublimation)가 있어야 한다. 따라서 한국의 성인 애니메이션이 정당한 성인문화로써의 지위를 획득 하려면 표현과 소재의 다양화와 예술적으로 고급화를 시켜야한다. 또한 성인물 전용 극장의 도입으로 난무한 성인물을 발전 육성시키는 계기가 될 수도 있다. 결론적으로 성인 저패니메이션에서 나타나는 성적 표현과 내용은 포르노보다 정도가 더 하다. 이는 일본에서는 표현과 내용 자체에 제재나 한계가 없기 때문이고, 일본의 폭력성과 문란한 성적 풍조가 일본의 역사와 문화에 내포되어 그 영향이 크기 때문이다. 따라서 성인 저패니메이션은 매우 직접적이고 자극적이며 리얼(real)하게 보이지만 내용은 비윤리적인면이 많고 파격적인 것이다. 일본 자체에서도 규제의 노력은 있었으나 모두 실패하였다. 따라서 한국 사회에서 성인문화와 청소년 문화에 대한 올바른 가치관과 제도를 확립한다면 일본 문화의 개방에도 잘 대처할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 이수원외, 심리학, 정민사, 1991
- 안영식외 공저, 애니메이션 시크리트파일, 시공사, 2001
- 송락현저, 일본극장아니메50년사, 스튜디오본프리, 2003
- 한창완저, 저패니메이션과디즈니메이션의영상전략,한울,2001

7) 안영식 외 15인 공저, 전게서, 시공사, 2001, p170
8) 안영식 외 15인 공저, 전게서, 시공사, 2001, p177