

국내의 가족(Family)용 애니메이션에 관한 연구

A Study on the Family Animation in Korea

황혜영, 김지홍
동명대학교

Hwang Hye-Young, Kim Ji-Hong
Tongmyong Univ.

요약

애니메이션은 기본적으로 아동적 취향을 위해 제작되고 소비되고 있으나 예술적 애니메이션은 마치 영화와 같이 성인의 정서를 반영하기도 한다. 상업 애니메이션은 예술적 애니메이션이라기보다는 많은 관객층을 확보할 수 있는 아동용에 집착한다. 그러나 관객층의 다변화를 모색하여 소비층의 확대를 위한 방안으로 가족용 애니메이션이 제작되고 있다. 특히 미국의 디즈니사는 아동용 취향의 애니메이션에서 가족 전체가 즐길 수 있는 애니메이션으로 방향전환을 하였다. 애니메이션 제작사가 관객층을 변화시켜 나가는 것은 세계적인 추세이다. 국내에서는 아직 이러한 변화에 대한 연구가 미흡한 실정이다. 따라서 가족용 애니메이션의 정의와 콘텐츠와 소비층에 대한 다양한 연구가 애니메이션의 이론적 토대를 마련하고, 소비층의 한계를 극복하고 많은 관객을 확보할 수 있는 방법적 모색이 될 수 있을 것이다. 본 연구는 가족용 애니메이션에 대한 연구로 국내와 해외 각각 어떠한 작품들이 존재하는지 살펴보고, 국내의 애니메이션의 대상 연령층을 파악하여 미국이나 일본의 애니메이션 시장의 장단점과 비교하여 본다. 본 연구를 바탕으로 국내 애니메이션 시장에서 가족용 애니메이션의 제작과 연구에 기초적인 분석이 될 수 있을 것이다.

Abstract

Main purpose of producing animation is to entertain children, however, it is create for adult as an art form. For commercial animation focus on young generation rather than art animation, to make consume all over the world. To extend usability, animation company divert from child only contents to family animation, Especially, not even Disney animation company but many animation productions changed their policy and more stressed on that recently. It, however, can not be detected any research on this subject, So this study can proved a basic theory of defining term of family animation and contents with to overcome the limitation of viewers range as consumers. Firstly, it is investigated the family animation in domestic and overseas, secondly will be clarified the target for animation and compare to market for other country, it also be a basic analysis of understanding a family animation in the ways of producing and merchandising as goods.

I. 서론

1956년 럭키치약 CF를 필두로 1967년 신동헌 감독의 <홍길동>이 우리나라 애니메이션의 발전을 이루며 성장해 왔다. 국내의 초기 애니메이션 시장은 미국과 일본의 애니메이션의 수입과 상영을 통해 선진 기술에 눈을 뜨게 되고, 해외 애니메이션을 통해 국내의 애니메이터들은 애니메이션 제작을 습득하게 된다. 이러한 초기 상황들에 의해 국내 애니메이션은 기획에서 제작, 장르, 기법, 스타일 면에서 현재에 이르기까지 미국과 일본 애니메이션의 발전에 발맞추어 영향을 받고 있는 현실이다. 6~70년대의 활발하게 이루어지던 애니메이션 제작 열풍은 제작기획의 부진과, 투자의 감소와 알뜰한 상업성에 의한 작품의 질적 저하와, 결정적으로 제작과 수입의 상대적 수익차이에 의한 대표 방송사들의 적극적 해외 애니메이션 수입으로 인해 국내 애니메이션 시장은, 제작보다는 해외 애니

메이션의 하청 작업으로 돌아서게 된다. 그 흐름은 90년대를 지나 현재까지도 그 맥을 이어가고 있다. 80년대와 88년 서울 올림픽부터는 다시 창작열풍이 일어나 현재까지 드문드문 창작 애니메이션이 제작되어지고 있다. 본 연구를 위해 애니메이션을 주제로 하여 문헌과 작품을 조사에서 해외 애니메이션에 비해 국내 애니메이션에 관한 자료의 미비함을 발견 하였다. 이러한 연구 배경을 바탕으로 해외 애니메이션의 직간접적 영향 속에 국내 애니메이션의 발전 방향의 모색을 바탕으로 하여, 과거에는 아동용 중심에서 시작해 청소년용 성인용으로 발전하여 현재는 모든 연령층을 흡수할 수 있는 '가족용' 애니메이션의 등장까지 이르렀다. 근래에 새로이 나타난 '가족용'이란 대상층의 공략적 애니메이션 제작에 주목하여, 국내의 애니메이션의 대상 연령층은 어떠한지 국내에는 다양한 연령층을 만족시킬 수 있는 애니메이션이 존재하는지, '가

죽음' 애니메이션의 정의는 무엇이며, 장점은 무엇인지를 연구하여, 국내 애니메이션이 나아가야 할 방향을 살펴보고자 함이 본 연구의 목적이다

II. 가족용 애니메이션

2-1. 가족용 애니메이션의 정의

'가족용' 애니메이션이라는 용어는 공식적으로 통용되고 있는 용어는 아니다. 가족이란 단어에서 연상되겠지만, 가족의 구성원은 평균 부모(성인)와 자식(아동)으로 구성되어 있다. 더 확장해서 살핀다면 다양한 연령층의, 남,녀,노,소로 구성되어 있다. '가족용'이란 다양한 연령층을 대상으로 함을 뜻하는 것이다. 이 연령층의 폭은 기획의 의도에서부터 대상층이 정해져 있는 애니메이션과, 제작 결과 내용과 효과가 우수하여 다양한 연령층을 만족시킬 수 있는 애니메이션으로 나뉠 수 있다. 후자의 경우보다는, 전자의 경우로 많은 애니메이션이 기획, 제작되어 오고 있다. '가족용 애니메이션'을 정의한다면, 다양한 연령층이 모두 거부감 없이 흥미로이 관람할 수 있는 애니메이션이라 할 수 있겠다.

2-2. 가족용 애니메이션의 내용과 요건

모두에게 만족감을 줄 수 있는 애니메이션의 내용과 요건은 무엇인지 살펴보자. 애니메이션에서 '가족용'이란 대상이 관람층 모두에게 수용되기 위해서는 애니메이션의 내용이 각 연령층 모두가 이해할 수 있는 선에서의 도덕성과 교훈성을 품고 있어야 한다. 도덕성과 교훈성만을 이야기 한다면, 오락과 재미를 추구하거나 영웅이나 위인이 등장하는 대다수의 아동용 애니메이션이 이에 해당될 수 있겠으나, 여기서 중요한 것은 그 도덕성과 교훈성이 표현되는 방법에 있을 것이다. 내용에서 가족애가 강조된다고 해서 '가족용' 애니메이션이 될 수 없으며, 아이들이 등장하거나, 성인들만이 등장한다고 해서 '가족용' 애니메이션이 안될 수도 없다. 반대로, 지나친 폭력성과 선정성을 띠고 있다면 모든 연령층이 받아들기엔 무리가 따를 것이다. 어떠한 장르이건, 등장인물이 등장하건, 극의 내용이 아동부터 성인까지 모두 거부감 없이 재미있게 관람할 수 있도록 표현이 지나치지 않게 적절한 수위 아래에서 도덕성과 교훈성을 바탕으로 폭넓고 깊이 있는 내용전개와 연출로써 관객에게 접근하는 것이 필요로 하겠다. 앞의 조건이 충족되어진다면, 그 애니메이션은 특정 연령층에만 국한되는 것이 아니라 다양한 연령층을 아울러 만족시킬 수 있는 '가족용 애니메이션'으로 탄생되어질 수 있을 것이다.

III. 가족용 애니메이션의 사례분석

국내에서는 신동헌 감독의 극장용 애니메이션 <홍길동>이 최초로 극장에서 개봉되면서 새로운 장르에 대한 호기심과 만화 원작의 검증은 바탕으로 다양한 관객층이 관람이 이루어졌다. <홍길동>을 가족용 애니메이션으로 생각할 수 있는 이유는, 탄탄한 만화를 원작으로 하고 있다는 것과 특별히 대상층을 따로 두지 않았다는 점에 있다. 이 작품에 다양한 연령층이 관람 가능했던 것은 최초의 극장용 애니메이션 상영작이란 특별함이 크게 작용하였을 것이다. 이 이후의 국내 애니메이션은 만화는 아이들의 전유물이란 생각을 강조라도 하듯 아 대상으로 한 아동용 애니메이션이 주를 이루게 되었다. 투자자의 부재, 창작 애니메이션의 질 저하와 하청작업의 활성화로 주춤했던 애니메이션 제작은 '88 서울 올림픽'을 전후하여 다시 활력을 띄게 되면서, 87년 <아기공룡 둘리>를 시작으로 88년 <달려라 하니>, 88년 <까치>, 89년 <머털도사>, 90년 <영심이>가 제작되었다.

[표 1] 국내외 애니메이션 연령층 비교

	아동용	성인용	가족용
한 국	로봇 태권V. 1976,	블루시걸. 1994, 누들누드. 1998, 아치와 씨팍. 2006,	아기공룡 둘리. 1987, 달려라 하니. 1988, 검정고무신. 2000, 하얀마음 백구. 2000, 마리 이야기. 2002, 오세암. 2002, 윈더볼 테이즈. 2004,
일 본	철완 아톰. 1963, 미소녀 전사 세 일 러 문.1992,	요수도시.1987, 쥬비에 인공침. 1993,	미래소년 코난. 1978, 반딧불의 무덤. 1988, 이웃의 토토로. 1988, 짱구는 못 말려. 1990년대, 센과 치히로의 행방불명. 2001, 하울의 움직이는 성. 2004,
미 국	신데렐라. 1960년대, 곰돌이 푸. 1960년대,	이온 플릭스. 1990년대, 해비메탈. 1990년대	'인어공주. 1989, 라이언 킹. 1994, 토이 스토리. 1995, 심슨가족. 1990년대, 몬스터주식회사. 2001, 슈렉. 2001, 인크레더블. 2004,

위의 표에서 살필 수 있듯이 점점 현재에 가까워질수록 3국의 '가족용 애니메이션' 제작은 활성화되었음을 알 수 있다. 애니메이션의 제작 흐름이 이렇다 보니 자칫 쉽게 지나치기 쉬운 부분을 주의 깊게 살펴보아야 하겠다. II-1에서 언급된 '가족용 애니메이션'의 정의를 짚어 본다면, 현재까지 발표된 많

은 수의 애니메이션이 그 정의를 위협하게 함을 알 수 있다. 다시 설명하자면, 단순히 대다수의 연령층이 재미있게 관람한다는 이유로 '가족용' 애니메이션이라 칭하기에는 무리가 따른다는 이야기이다. 예로 들어 국내의 <아기공룡 둘리>를 살펴보자. 언뜻 보면 둘리를 위시로 주변의 귀여운 캐릭터들과 고길동 가족의 새로운 가족형태를 만들어 가족애와 모험을 고무 다루어 가족 모드가 보기에 매우 흥미로워 보인다. 하지만, 조금 더 그 내용을 살펴다 보면 가부장적인 아버지 길동이와 둘리의 대립은 만화적 표현으로써는 재미있지만, 이것을 관람하는 아이들을 생각했을 때는 위험한 수위가 된다. 이와 유사한 것이, 일본의 <짱구는 못 말려>라 할 수 있는데, 주인공 짱구의 엉뚱하면서도 무절제한 사고나 행동들은 생각을 걸러내는 능력이 부족한 아이들에게 고스란히 영향을 끼치게 된다. 실제 90년대 중반 <짱구는 못 말려>의 원작 만화가 수입되었을 당시엔 19세 미만 관람불가로 허가가 났었다. 그러나 공중파를 타고 TV용 애니메이션으로 방영이 되면서는 어느덧 대상 연령층이 유아로까지 한없이 내려가 있었다. 가족용 애니메이션을 표방했던 <검정 고무신>을 살펴보면, 또 다른 문제가 도사리고 있다. 이 애니메이션은 아이들이 주인공이면서 6~70년대 풍경을 배경으로 부모님들의 향수와 현시대 아이들의 공감대를 함께 공략하고 있다. 하지만, 애니메이션의 전체 색깔의 칙칙함과, 단순한 그림체, 신선할 것 없이 흘러가는 에피소드들이 성인이나 아이들의 흥미를 만족시키기에는 역부족이었다. 특정 연령을 대상으로 두는 것보다는 다양한 연령층을 만족시킬 수 있는 '가족용 애니메이션'이 내용과 기술, 흥행의 성공과 발전으로 유리하고 필요한 것은 당연한 일이다. 그렇다고 해서, 위에서 살펴보았듯이 내용에서의 표현의 수위, 그림체나 스타일의 부재, 소재의 진부함 등이 무조건 많은 연령층을 대상으로 한다고 해서 성공할 수는 없을 것이다. 이러한 이유들로 본 연구자는, 잘 만들어진 '가족용 애니메이션'의 예를 들어 설명함으로써 이해를 돕고자 한다. 미국의 디즈니사에서 발표하는 <인어공주>, <라이언 킹>, <토이 스토리> 등과, <슈렉>, <인크레더블>과 같이 현 미국에서의 애니메이션의 개봉 흥행작들을 보면, 이들이 모두 '가족용 애니메이션'임을 알 수 있다. 각 애니메이션들은 아이들이 흥미를 가질 만한 우리가 익히 알고 있거나, 관심을 가질만한 접근하기 쉬운 소재로 도덕성과 교훈을 바탕으로 '사랑'이라는 절대적 진리를 품고 다양한 에피소드와 효과, 연출, 오락성을 잃지 않으면서도, 매끄러운 이야기 전개로 다양한 관람객 층을 만족시킨다. 아동용이나 성인용처럼 특정 연령층을 대상으로 할 때와 많은 연령층을 대상으로 할 때에는 신경을 써야 할 부분이 하나 둘이 아니다. 단순히 그림체나 캐릭터의 매력이나, 뛰어난 기술적 효과 만으로 승부 한다고 해서 모든 이를 만족시킬 수는 만족시킬 수는 없을 것이다. <이웃의 토토로>나 <센

과 치히로의 행방불명>은 전통적 일본의 설화나 이야기를 바탕으로 치밀한 각색과 연출을 통해 고전이라는 뿌리를 잃지 않으면서도 애니메이션적인 섬세하면서도 아기자기하고 재미있는 이야기 전개를 보여준다. 여기서 사랑이나 가족애가 큰 줄기가 되어 하나하나의 에피소드들을 힘 있게 끌고 나가고 있음을 볼 수 있다. 국내는 80년대 만들어진 <달려라 하니>와 <머털도사>가 최근에 심하게 심파로만 치닫는 근래작보다 우수하다고 생각되어진다. 애니메이션이 단순히 흥미를 끌어 흥행에만 성공하면 된다는 단순한 사고를 접고, 조금 더 깊이 있는 자세로 제작에 정성을 기울인다면, 국내에도 머지않아 모든 연령층이 두루 만족할 수 있는 '가족용 애니메이션'이 탄생할 수 있으리라 생각된다.

IV. 결론

가족용 애니메이션의 정의는 통해 도덕성과 교훈성, 그리고 인간애를 바탕으로 잘 구성된 내러티브의 전개와 그에 어울리는 애니메이션적인 연출과 효과를 구사하여 가족 구성원을 관객층으로 만족시킬 수 있는 애니메이션이다. 따라서 기본적인 개념을 토대로 국내외 애니메이션의 분류가 가능하게 되었다. 본 연구를 통해 애니메이션 제작을 위한 방향의 설정과 대상층의 확대를 도모할 수 있고 애니메이션의 시장성의 확장을 통해 애니메이션의 발전을 이룩할 수 있다. 따라서 애니메이션의 제작자와 연구자들에게 가족용 애니메이션의 정의와 분류에 대한 기초적인 개념을 확립시키는 연구가 되었다. 애니메이션의 다양한 연구 주제들 중 가족의 중요성을 부각시킬 수 있는 애니메이션의 보급을 위해 내용적인 측면에 대한 연구가 있어야 할 것이다. 향후 연구는 애니메이션의 내러티브상에 나타나는 가족 내에서 나타나는 페미니즘에 대한 연구가 이루어질 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 허인옥 저, 한국애니메이션 영화사, (주)신한 미디어, 2002.
- [2] 전범준, 신진아 저, 애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다, 고려문화사, 2000.
- [3] 황의웅 저, 애니메를 이끄는 7인의 사무라이, 시공사, 1998
- [4] 박인하 저, 일본 애니메이션 애니메가 보고 싶다, 교보문고, 1999.
- [5] 문성기, 김성욱, 한동진, 김상수, 김호진 저, 한국 애니메이션은 없다, 예술, 1998.