

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.6.553>

JCCT 2024-11-67

## 1970년대 국가 이데올로기가 내재 된 남북 애니메이션의 특성에 관한 비교연구

### A Comparative Study on the Characteristics of South and North Korean Animation Embedded with National Ideology in the 1970s

이현석\*

Lee, Hyun-Seok

**요약** 1970년대 한국은 박정희 정권을 중심으로 경제개발과 함께 반공주의와 민족주의가 강조되는 시기였고, 북한은 김일성 주석을 중심으로 주체사상과 반외세에 대한 이데올로기가 강화되는 시기였다. 이러한 시기, 국가 이데올로기가 어떻게 애니메이션을 통해 시각적으로 재현되고, 기능하는지 그 특성을 도출하는 것을 목표로 한다. 이를 위한 연구는 첫째, 남북한 애니메이션의 사회문화적 배경에 대해 고찰한다. 둘째, 존 톰슨(John B. Thompson)의 다섯 가지 이데올로기 실행패턴에 대해 살펴보고, 셋째, 1970년대 제작된 한국의 <똥이 장군 - 제 3땅굴편, 1978>과 북한의 <다람이와 고슴도치> 16부를 이데올로기 실행패턴을 통해 비교 분석한다. 분석 결과, 합법화, 허식화, 통일화, 분산화, 구체화의 다섯 가지 실행패턴에서는 유사한 특성이 드러났지만, <똥이 장군>은 민주주의와 자유의 수호자, 적을 악마화, 민족적 단결 강조, 오락성 기반의 슈퍼히어로, 북한 사회의 불평등과 비인권적 행위를 강조하며, 북한 주민을 구원하는 내용으로 구성되었다. 반면, <다람이와 고슴도치>는 사회주의 발전된 모습, 적을 비하하고 집단주의 강조, 조력자를 통한 성장형 영웅 캐릭터, 평등한 이상사회를 묘사하며 교육 목적이 우선시 되었다.

**주요어** : 남·북한 애니메이션, 이데올로기 애니메이션, 사회문화적 의미

**Abstract** In the 1970s, South Korea under Park Chung-hee's regime emphasized economic development along with anti-communism and nationalism. At the same time, North Korea, under Kim Il-sung, reinforced its ideology centered on Juche (self-reliance) and anti-foreign sentiment. This study aims to identify the characteristics of how state ideologies were visually represented and functioned through animation during this period. The research follows a three-part approach: First, it examines the socio-cultural context of South and North Korean animation. Second, it explores John B. Thompson's five modes of ideological operation—legitimation, dissimulation, unification, fragmentation, and reification. Third, it conducts a comparative analysis of South Korea's General Ttoli - The Third Tunnel (1978) and North Korea's Squirrel and Hedgehog (16 episodes), both produced in the 1970s. The analysis reveals that while there are similarities in the five modes of ideological operation—legitimation, dissimulation, unification, fragmentation, and reification—distinct characteristics emerge in each animation. General Ttoli portrays South Korea as a defender of democracy and freedom, demonizes the enemy, features a superhero grounded in entertainment, highlights the inequalities and human rights abuses in North Korean society. On the other hand, Squirrel and Hedgehog presents an advanced form of socialism, denigrates its enemies, emphasizes collectivism, features a growth-oriented hero character supported by allies, depicts an ideal society of equality, and prioritizes educational purposes.

**Key words** : South-North Korean Animation, Ideology Animation, Social-Cultural Meaning

\*정희원, 부산대학교 디자인학과 교수, 조형예술연구소 (제1저자) Received: August 14, 2024 / Revised: September 25, 2024

접수일: 2024년 8월 14일, 수정완료일: 2024년 9월 25일

Accepted: November 5, 2024

게재확정일: 2024년 11월 5일

\*Corresponding Author: leehs@pusan.ac.kr

Dept. of Design, Pusan National Univ, Korea

## I. 서론

1970년대 한국과 북한은 이데올로기 중심의 교육을 통해 전체주의적 국민의식과 확고한 통치 체제를 수립하였다. 각국은 이데올로기 강화를 위한 다양한 교육을 실시하였으며, 특히, 애니메이션을 통한 사상 교육이 시도되었다. 애니메이션은 주류 이데올로기와 사회문화적 가치를 함의하고 이를 선전 및 표상화하는데 효과적인 기능을 갖기 때문이다. 또한, 애니메이션은 은유화된 캐릭터와 흥미로운 서사를 통해 관객의 주의를 쉽게 유도할 수 있기 때문이다. 이러한 ‘애니메이션 영상’을 대상으로 1970년대 한국과 북한의 ‘이데올로기 실행패턴’에 대해 비교 분석하는 것은 기존 연구와 차별화된 시도라 사료된다. 한국과 북한의 이데올로기가 내재된 애니메이션은 정치체제 유지와 이데올로기의 내면화라는 본질은 유사하지만, 이를 통해 선전하는 방법과 연출은 다른 특성을 보이고 있다. 이에, 본 연구는 1970년대 한국과 북한의 이데올로기 실행 특성이 애니메이션에서 어떠한 특성을 드러내는지, 그리고 그 사회문화적 의의가 무엇인지에 대해 논하는 것을 목표로 한다.

본 연구의 범위는 1970년대 한국과 북한이 추구하는 이데올로기 담론과 관련한 애니메이션을 대상으로 한다. 연구 방법은 첫째, 1970년대 남·북한 애니메이션과 관련한 사회적 배경과 국가정책에 대해 문헌을 중심으로 고찰한다. 둘째, 1970년대 제작된 남·북한 애니메이션을 대상으로 존 톰슨(John B. Thompson)의 이데올로기 다섯 가지 실행패턴을 기준으로 서사, 캐릭터, 상황연출, 표현기법에 대해 사례 비교연구를 진행한다. 분석 대상은 한국의 <똥이장군, 1978>과 북한의 <다람이와 고슴도치> 16부를 선정한다.

## II. 본론

### 1. 남북 이데올로기 애니메이션의 사회적 배경

1970년대 한국에서 반공주의는 최고의 사회 가치로써 군사정부의 통치이념으로 작동하였다. 차혜영은 「성장소설과 발전 이데올로기」에서 ‘1960 - 70년대를 이끈 지배이념으로 당시의 근대화 프로젝트로 발전 이데올로기를 주축으로 반공 이데올로기와 민족주의적 과거 동원이 결합되어 동의와 보상, 억압과 정당화의 메커니즘으로 작용하였고, 이는 단순히 이 시기에 한정

되지 않고 멀게는 1950년대 전쟁 이후 최근까지 한국사회를 광범위하게 규정하는 방식이었다고 할 수 있다’라고 언급하였다.[1] 특히, 1970년대 애니메이션 영화는 조국 근대화를 위한 반공주의와 민족주의가 상징적·은유적으로 표현되었으며, 이는, 당시 만화영화가 ‘국가정책에 부합하는 어린이들의 반공교육을 고취시키기 위한 한 방안’으로써 국가주의적 기능에 부합해야 했기 때문이다.[2] 또한, ‘반공만화 영화가 오락성과 계몽성이 공존하는 것으로, 정부의 시책 중 하나인 반공주의를 관객들에게 교육’시키는 것이 용이하기 때문이다.[3] 한국은 1962년 혁명정권에 의해 영화법이 제정되었으며, 당시 영상매체는 박정희 정권이 추구하는 반복 반공의 근대적인 국민, 조국 근대화를 위한 반공주의, 민족주의를 홍보하고, 교육하는 선전도구로써 활용되었다. 1973년 4차 개정에는 업자 등록, 제작신고제, 상영허가제, 외국영화수입쿼터제 등 검열과 통제 중심으로 개정된다. 당시 문화정책에 의해 반공 영화의 효시로 알려진 <똥똥이의 모험> (1968)이 제작되었으며, 이후 김청기 감독이 반공 애니메이션인 <로봇 태권 V> (1976)를 제작한다. 본 영화는 문화공보부 제작 신고용 대본에 ‘아동 반공 주체사상을 고취하기 위한 계몽물’이라고 명시되어 있다.[4] 이에 따른 제작 의도는 평화수호, 권선징악, 도의적 윤리적 가치를 내세우고 있다.[5] 반공주의를 표방하지만, 로봇 캐릭터 디자인과 사이언스 픽션 장르의 판타지적 표현 중심의 오락 내용으로 구성된다. 이는, 이념을 내세우지만, 상업적 목적이 더 우선시되었기 때문이다.

북한은 1956년 9월 조선국립영화촬영소에 만화영화 연구원이 설립되었으며, 애니메이션 제작이 시작된다.[6] 「조선중앙년감 1957」의 1956년 4월 2일 내각결정 32호의 「영화 예술의 급속한 발전 대책에 관하여」에는 아동영화의 제작을 격려하는 내용이 담겨있으며,[7] 이에 따라 북한의 최초 만화영화인 <금도끼와 쇠도끼> (1960)와 인형영화 <신기한 복숭아> (1960)가 제작된다. 1960년대는 ‘반외세에 대한 정치선전과 공산주의 이념 선전 그리고 김일성 독재체제의 옹호와 사회주의 도덕 교육 내용이 주를 이루고 있다.’[8] 사회주의 혁명, 계급투쟁, 반미투쟁, 항일투쟁의 내용을 담고 있는 것이다. 1973년 북한은 영화제작에 대한 방침과 주체사상이 제시된 「영화 예술론」이 발표되면서, 영화나 애니메이션은 ‘수령 형상의 창조’, ‘사회주의 건설’, ‘사회주의

교양과 품성' 등을 주제로 제작된다. '사회주의 교육의 기본원리는 북한 주민들을 혁명화, 노동계급화, 공산주의화하는 것이고, 교육 목적은 그들을 자주성과 창조성을 가진 공산주의적 혁명적 인재로 키우는 것이다.[9]

아동영화에 대한 김정일의 창작 교시를 보면, '직선적으로 당의 유일사상체계와 혁명전통을 주제로 한 것만 만들지 말고 동화나 우화 같은 것을 가지고 의인화의 수법으로 선한 것과 악한 것을 (중략) 가르치는 교양적이고도 흥미 있게 만들 것'을 제시하였다.[10] 1970대는 주체사상이 체계화되면서 애니메이션에 신화적 존재를 배제하고 실제 인물로 구성하였는데 이러한 방침은 1985년 김정일의 교시 중 '동물 세계를 그린 아동영화라고 하여도 유신론적으로 형상하여서는 안된다'라고 제시하였기 때문이다.[11] 반외세, 사회주의체제 선전, 김일성 체제 옹호, 사회주의 인민 상을 강조하였다. 또한, 김정일의 창작교시를 통해 애니메이션의 제작 방향이 구체적으로 제시되었다. 북한 애니메이션은 사회주의 리얼리즘에 바탕한 사실적인 표현을 지향하며, 민족주의 색채에 기초하여 권선징악을 강조하는 교훈목적으로 제작되었다.

## 2. 이데올로기의 다섯 가지 실행패턴

존 톰슨 (John B. Thompson)은 프랑크푸르트 학파 (Frankfurt School)의 일부 연구 패러다임 (paradigm)을 바탕으로 마르크스주의 이데올로기 이론을 자신의 문화이론에 적용해 그 개념을 새롭게 서술하였다. 톰슨은 1991년 출판한 「이데올로기와 근대문화」 (Ideology and Modern Culture)에서 이데올로기의 구조적 의미, 통치의 개념, 그리고 통치 관계 등 이데올로기의 실행패턴을 합법화, 허식화, 통일화, 분산화, 구체화의 다섯 가지로 제시하였으며, 각 실행패턴의 특성을 상징형식으로 설명하였다.[12] 톰슨의 이데올로기 실행패턴의 내용을 요약하면 다음과 같다. 또한, 한지의 박사학위 논문의 내용을 참조하였다[13]. 첫째, 합법화 (Legitimation)는 사회 구성원들이 특정 이데올로기나 사회체제를 수용하게 유도하여 권력의 정당성을 확보하는 과정이다. 상징형식은 합리화(Rationalization), 보편화(Universalization), 서사화(Narrativization)이다. '합리화'는 지배 권력의 정당성을 부여하는 과정으로써, 사회 구성원들이 특정 이데올로기나 사회체제를 수용하게 유도하여 권력의 정당성을 확보하는 과정이다. '보편

화'는 특정한 이데올로기 주장을 보편적 진리나 모두에게 해당되는 것으로 제시하는 과정이며, 특정 계층의 이익을 국가의 이익으로 보편화한다. '서사화'는 연설, 영화, 소설 등의 서사를 통해 특정 이데올로기가 자연스럽게 필연적인 것으로 보이게 만드는 과정이다. 이를 통해 통치 관계를 구축한다. 둘째, 허식화 (Dissimulation)는 권력의 유지를 위해 특정 사실이나 사회적 불평 등을 은폐하거나 왜곡하는 방식으로, 사회적 진실이 드러나지 않게 위장하는 과정이다. 상징형식은 이전(Displacement), 미화(Euphemization), 전의(Trope)이다. '이전'은 주로 사회적, 정치적 문제의 원인을 다른 이슈로 시선을 돌리게 하여 본질적인 문제를 은폐하는 방법이다. 특히, 권력관계나 특정 사실을 은폐하거나 왜곡하는 방식으로 이루어진다. '미화'는 특정 권력자를 영웅화하거나, 국가체제의 억압적 행위를 질서 유지로 미화하며 드러난다. '전의'는 메타포, 환유 등을 통해 권력관계나 지배 구조를 직접적으로 드러내지 않고, 은유적으로 표현하여 그 의미를 은폐하거나 왜곡하는 과정이다. 적대적 관계에 있는 상대를 악으로 묘사하여 공동으로 저지해야 할 대상으로 유인하고, 내부 권력 구조의 은폐를 시도한다.

셋째, 통일화(Unification)는 다양한 사회적 집단과 사상을 단일한 이데올로기로 통합하여 동일한 정체성을 공유하고, 공동의 적을 상징하여 내부 결속력을 강화하는 과정이다. 상징형식은 표준화(Standardization), 통일 상징화(Symbolization of Unity)이다. '표준화'는 특정 규범, 규칙, 또는 관행을 통해 사회적, 문화적, 정치적 통일성을 추구하는 과정이다. 이는 사회 구성원들에게 일관된 행동과 사고방식을 요구하여 일체감을 형성한다. 국가가 공용어를 정하고 이를 교육과 공공 생활에서 사용하도록 장려하는 것도 표준화의 예이다. 국가주의나 민족주의는 통일화를 위한 주요 수단으로 활용된다. '통일 상징화'는 특정 상징, 의식, 또는 이미지를 통해 사회 구성원들에게 일체감을 형성하는 과정이다. 예를 들어, 국기는 국가의 상징으로서, 국민에게 일체감을 부여한다. 넷째, 분산화(Fragmentation)는 권력자가 지배적인 이데올로기에 도전하는 특정 집단을 분열시키고, 갈등을 조장하여, 자신의 지배력을 유지하는 과정을 의미한다. 상징형식은 분화(Differentiation), 배타(Exclusion)이다. '분화'는 특정 집단을 다양한 특성, 가치관, 또는 정체성에 따라 분리하고 구별하는 과정이

다. ‘배타’는 특정 집단이나 개인을 사회적, 정치적, 경제적 영역에서 제외하고 배제하는 과정이다. 다섯째, 구체화(Reification)는 사회 구성원들은 특정 이데올로기나 구조를 의심하지 않고 불변적인 것으로 받아들여지게 하는 과정이며, 변화의 가능성을 억제하는 기능을 한다. 상징형식은 자연화(Naturalization), 영원화(Eternalization), 명사화(Nominalization)이다. ‘자연화’는 특정 사회적 현상이나 이데올로기를 자연스럽게 절대적인 것으로 수용하게 유도한다. 예를 들어, 시장 경제의 원리나 특정 이념이 자연법칙처럼 제시될 때 구체화가 발생한다. 이를 통해 사회 구성원들은 특정 이데올로기나 체제를 의심하지 않고 받아들여지게 된다. 이는 사회적 관계나 권력 구조를 고착화하는 기능을 한다. ‘영원화’는 특정 사회체제나 제도가 영원히 지속되어 온 것처럼 보이게 하는 과정으로써, 현재의 상태가 과거부터 영원히 존재해 온 것처럼 인식되게 만드는 과정이다. ‘명사화’는 사회적 과정을 고정된 상태나 실체로 보이게 하는 과정이다. 이를 통해 동적인 사회적 관계나 변화 과정을 정적인 실체로 인식하게 한다.

이데올로기 실행패턴은 권력자가 어떻게 통치 관계를 수립하고 유지하는지, 그리고, 이데올로기가 일반 국민에게 전달되는 방식, 또한, 그것을 받아들이는 주체에 대한 내용을 담고 있다. 이데올로기 실행패턴은 특정 사회와 역사적 배경에서 이데올로기가 어떻게 수용되고, 사회구조 속에서 어떻게 작용되는지에 대한 특성을 살펴볼 수 있는 이론인 것이다.

### 3. 사례 비교연구

#### 1) 사례분석 기준 및 대상

사례분석 기준은 존 톰슨(John B. Thompson)의 5가지 이데올로기 실행패턴과 상징형식이며, 분석 대상은 한국은 <똥이 장군-제3땅굴 편, 1978>이며, 북한은 <다람이와 고슴도치, 1977> 1-16부이다. 사례 선정 이유는 <똥이장군>이 대한반공청년회의 협찬으로 제작되었으며, 영화 시작부에 ‘반공만화영화’로 제시된 대표적인 반공주의 애니메이션이기 때문이다. 또한, <다람이와 고슴도치>는 김일성 훈장을 수여받은 조선과학교육영화촬영소 아동영화창작단에서 제작한 대표적인 아동 애니메이션이기 때문이다. 제작 시기 또한 <똥이장군>은 1978년, <다람이와 고슴도치>는 1977년부터 시작된 TV시리즈 애니메이션으로써 동 시기에 제작되어

비교 연구를 진행하는데 적절하기 때문이다.

<똥이 장군 - 제3 땅굴편>은 김창기 감독으로 1978년 동아광고에서 제작하였다.[14] 어릴 때 부모를 잃은 똥이는 숲속 동물들과 어울려 살던 중 붉은 수령의 생일 선물로 바칠 산삼을 캐다가 곤경에 빠진 숙이를 도와준다. 자신의 출생 배경과 붉은 수령의 정체를 알게 된 똥이는 장군은 붉은 수령의 지시로 강제 노역과 땅굴 공사를 하는 북한 주민을 탈출시키고, 붉은 수령과의 전투에서 승리한다.[15]

<다람이와 고슴도치>는 북한의 만화영화 제작소인 조선 4.26 만화 영화촬영소에서 제작하였고 조선 중앙텔레비전에서 방영된 TV 시리즈 애니메이션이다. 꽃동산 마을에 사는 금빛 다람이는 고슴도치 부대장과 함께 멧돼지, 토끼, 물오리 등과 함께 협력하여 자신들의 마을을 호시탐탐 노리는 족제비 부대의 침략에 맞서 싸우며 승리하는 서사로 구성되었다.

#### 2) 분석결과

##### (1) 합법화 (Legitimation) - 정치체제 정당성 강조

합법화는 사회구성원들로부터 권력의 정당성을 확보하는 과정이다. <똥이 장군>의 경우, 북한군을 물리친 마지막 장면에서 똥이 아버지가 “우리가 살길, 자유 대항을 찾았다”라는 대사와 함께 애국가가 울려 퍼지며 똥이와 아버지가 태극기와 겹치는 장면이 연출된다. 이러한 극적인 마무리는 똥이 장군 및 붉은 제국의 억압에서 벗어난 북한 주민들이 자유 민주주의로 전향하였음을 의미하며, 한국의 이데올로기 체제에 대한 정당성을 각인시킨다. 또한 여우 부대장과 늑대 병사들이 주민들에게 잔인하게 강제노역을 시키는 장면은 북한체제의 비인권적인 행위를 부각하고, 한국 정부의 권위를 ‘합법화’ 한다.



그림 1. 태극기가 펄럭이는 장면 (좌)[16], 풍년 연회를 여는 모습 (우)[17]

Figure 1. A scene of the Taegukgi waving(left), A scene of hosting a harvest celebration(right)

반면, <다람이와 고슴도치> 시리즈는 자주적인 국가 건설을 목표로 국가의 주요 성취와 발전된 모습을 연출

함으로써 체제의 합법화를 드러낸다. 그림 1(우)와 같이 금빛 다람쥐와 다른 동물들이 모여서 풍년 연회를 여는 모습은 북한 사회의 풍요로움을 상징하며, 또한, 대형 체육관에서 많은 동물들이 모여 벌이는 꽃동산 축전은 북한사회의 경제적 발전과 단합된 국력을 과시한다. 축전의 사회자가 “부대장 동무, 족제비 놈들이 저길 보면 어떨까요?”, “한방 맞은 것처럼 머리가 팽팽 돌겁니다.” 라는 대화는 한국과의 비교를 통한 북한 사회체제의 우월성을 과시하고 있다.

## (2) 허식화 (Dissimulation) - 적을 악마화, 공포심 유발, 내부 문제 은폐

허식화는 권력자를 미화하거나 특성 사실, 또는 사회적 불평등을 은폐하거나 왜곡하는 특성이 있다. 하지만, 극 중 뜰이장군은 이데올로기 체제의 권력자가 아니며, 이에 따라 ‘미화’의 특성은 드러나지 않는다. 하지만, 애니메이션 캐릭터의 특성을 활용하여 ‘소년 영웅’으로 미화하여 자유민주주의의 수호자로 묘사한다. 대신, 적을 악마화하고 공포심을 극대화하여 내부 문제를 은폐하고, 반공주의로 시선을 유도한다. 극 중 그림 2(좌)와 같이 숙이의 아버지가 북한군에게 살해당하고, 뜰이의 어머니가 북한군에게 쫓기다 살해당한다. ‘가족의 핵심적인 구성원을 가족으로부터 빼앗고자 하는 공산당의 행위는 관객으로부터 반감을 사기 쉽다.’[18] 또한, 사악한 이미지가 투영된 늑대 캐릭터는 같은 인간이기보다는 짐승에 가까운 존재로 ‘이진’되고 있다. 북한군은 돼지, 늑대, 여우, 박쥐 등 부정적 이미지로 묘사되며, 잔인하고 아둔한 존재로 회화되고 있다. 특히, 마지막 장면, 뜰이 장군의 공격으로 붉은 수령의 마스크가 벗겨지며 돼지임이 밝혀진다. “드디어 본색이 드러났구나. 악마의 흉상. 저것이 붉은 괴수의 정체야” 라는 북한 주민의 대사는 붉은 수령을 악마화하고 있음을 보여준다. 이러한 감정적 묘사는 공산주의자들의 동기나 배경을 생략하고, 단순히 절대악으로서의 이미지를 강조함으로써, 내부 비판이나 성찰을 막고, 이데올로기적 편향에 빠지기 쉽게 한다.

<다람쥐와 고슴도치>에서는 김정일 주석을 미화하거나 영웅시하는 직접적인 묘사는 나타나지 않는다. ‘수령형상의 창조’나 ‘유일사상체계’를 드러내기보다는 동화나 우화 같은 표현방식으로 선악의 이분법을 구성하고, 적을 악마화하기 보다는 음험하고, 탐욕스러우며 나

약한 존재로 묘사하고 있다. 극 중 족제비 수색대장은 미군을 상징하고, 들쥐 병사는 한국군을 암시한다. 족제비 수색대장은 눈 초점이 안 맞는 표정으로 항상 불안하고 초조한 듯한 동작을 보이며, 계락을 꾸미는 존재로 묘사된다.



그림 2. 숙이의 아버지가 살해당하는 장면(좌), 족제비 부대의 공격으로 마을이 불타는 모습(우)

Figure 2. A scene where Sooki's father is murdered under an attack by a weasel squad (left), A scene of a village burning under an attack by a weasel squad (right)

반면, 북한 주민을 상징하는 다람쥐, 곰, 멧돼지, 토끼, 물오리 등은 총명하고, 선한 이미지로 묘사된다. 꽃동산 마을의 평화가 항상 족제비 부대의 잦은 침략으로 위협받고 있으며, 이러한 상황을 경각심 고조와 함께 공포심을 유발하는 장면으로 연출한다. 그림 2(우)와 같이 족제비 부대가 침략하는 장면은 하늘이 불타고 많은 들쥐 병사들의 모습이 검은색 음영으로 표현되며 긴장감을 조성한다. 이러한 감성을 자극하는 연출을 통해, 북한 내부의 문제나 갈등을 은폐하고, 오로지 외부의 위협을 강조한다. 양국의 애니메이션에서 드러난 ‘허식화’ 실행패턴은 외부 세력이나 적대 세력을 악마화하거나 비하하고, 공포스러운 상황을 연출하여 사회의 진실이 드러나지 않게 위장한다.

## (3) 통일화 (Unification) - 집단의 단결 강조, 공동의 적 설정

뜰이 장군에서 ‘통일화’는 주로 숲속 마을의 위기에 대응하여 뜰이와 숲속 동물들이 결집하는 장면으로 나타난다. 뜰이 장군이 숲속 친구들에서 “이 나라를 짓밟는 붉은 무리를 쳐부수자! 나를 따르라”라는 장면이 연출되며, 산속 동물들과 함께 붉은 군대에 대항한다. 또한, 마지막 장면에서 붉은 수령과 싸우는 장면에서는 강제 노동에 동원된 북한 주민이 “오늘이야말로 단결하여 원한 맺힌 한을 풀고야 말겠다”라고 소리친다. 뜰이 장군과 북한 주민이 자유 민주주의 이념을 공유하고, 단결된 모습으로 붉은 제국에 맞서는 모습으로 연출된다. 이는, 붉은 수령과 늑대 및 여우 병사는 타도의 대상이지만, 북한 주민은 같은 민족으로서 민주주의 체제

로 융화되어야 할 구원의 대상으로 본 것이다.

<다람이와 고슴도치>에서 ‘통일화’는 집단주의 가치가 강조된다. 극 중 고슴도치 부대장이 “개미가 천마리면 땅토를 굴리는데, 작은 힘도 모으면 큰 힘이 된다고 말하”라고 말한 것처럼 집단주의를 강조하며, 외부 세력에 대한 단합된 투쟁을 강조한다. 덩치 큰 곰 아저씨가 힘자랑을 하며, 혼자서 족제비 부대를 혼내줄 수 있다고 과신하자 고슴도치 부대장이 크다고 우쭐대지 말라고 일침을 놓는다. 이는, 혼자서 초월적 힘으로 적을 물리치는 똘이 장군과 달리 집단의 결속력을 더 중시하며, 단결된 모습을 보여준다.



그림 3. 똘이 장군이 숲속 친구들에게 단결을 강조하는 장면 (좌), 금빛 다람이와 고슴도치 부대장이 협력하는 모습

Figure 3. A scene where General Ttoli emphasizes unity to his forest friends(left), A scene where the golden squirrel and the hedgehog squad leader cooperate(right)

#### (4) 분산화 (Fragmentation) - 상대 진영 분열 강조

극 중 박쥐 병사가 한국으로 출동한 부대원 일부가 평화로운 대한민국에 자수를 하였다고 보고한다. 붉은 수령은 배신자들이라면서 화를 내며, ‘땅굴을 파라. 남한이 잘 사는게 배가 아프단 말이다’라고 역정을 낸다. 적대 세력인 북한의 내부 갈등과 배신을 강조하는 서사를 통해 북한의 체제가 불안정하고 신뢰할 수 없다는 메시지를 전달한다. 붉은 수령 혼자만 호의호식하는 위선 된 모습이나, 병사들마저 굶주리는 모습, 그리고 탁아소에서 어린이들이 굶주리고, 땅굴 노역에 동원된 북한 주민들이 학대받는 모습은 북한을 구성하는 모든 사회체제의 모순을 폭로하고 있다.



그림 4. 박쥐 대원이 보고하는 모습 (좌), 참모장 각하, 특무대장, 들쥐 2호가 계략을 짜는 모습 (우)

Figure 4. A scene where the bat member is

reporting(left), A scene where Chief of Staff, the Special Operations Commander, and Rat No. 2 are plotting a scheme(right)

<다람이와 고슴도치>에서 분산화는 주로 족제비 부대의 내부 갈등과 배신의 서사를 통해 그들의 체제가 부패하고 불안정하다는 메시지를 전달한다. 극 중 북한에 침투하다가 기습을 받고 부하들을 버린 채 혼자서 도망가는 족제비 수색 참모는 비겁한 캐릭터로 묘사된다. 또한, 족제비 부대에 스파이로 침투한 금빛 다람이가 족제비 대장이 살아있다는 거짓 진술을 하자 족제비 참모장은 “옥천강 전투에서 돌박산으로 도망쳐온 나를 가만두지 않을것이야. 물어뜯고, 칼침을 놓고, 그렇다면, 수를 써야한다”라며 배신을 결심한다. 참모장, 특무대장, 들쥐 2호 등 3명이 살아서 돌아올 족제비 대장을 없애기로 계략을 짜고, 참모장을 중심으로 새 부대를 꾸릴 것을 음모한다. 족제비 부대의 간부는 탐욕스러운 배신자, 분열을 조장하는 장교로 묘사되어, 북한의 사회주의 체제의 단결된 모습과 대조되게 그려진다. 분산화는 주류 도전하는 대안적 담론을 분산시키고, 적의 분열로 시선을 유도한다.

#### (5) 구체화 (Reification) - 상징적 이미지 활용 및 주인공 영웅화

구체화는 국기, 국가 상징물들을 통해 이데올로기를 시각적으로 구체화한다. 그림 1(좌)와 같이 마지막 장면에서 태극기가 등장인물들과 오버랩 되며 상징적으로 보여진다. 휘날리는 태극기는 똘이 장군과 숲속 동물 친구들, 북한 주민을 아우르는 시각적 매개로써, 자유민주주의의 정체성을 넘어 승고한 민족적 단결을 추동하고 있다. 주인공인 똘이 장군은 항상 용감하고 지혜로운 영웅으로 묘사된다. 똘이 장군이 “붉은 악마야. 죄를 뉘우치고 무릎을 꿇어라!”라고 외치며, 붉은 수령을 물리치는 모습은 초인적 힘을 가진 절대 ‘선’으로 묘사된다. 주인공 똘이 장군을 통해 반공 이데올로기는 불변적인 것이며, 항상 승리한다는 인식을 심어준다. 똘이 장군의 승리는 한국의 승리이며, 붉은 제국의 패배는 악의 패배로 상징화된다.

금빛 다람이와 고슴도치 부대장은 이상적인 사회주의 인물상을 상징하며, 그들의 행동은 북한 체제의 이데올로기를 실현한다. 금빛 다람이는 족제비 부대의 침략에 대비해 오로지 힘센 곰 아저씨에게만 의존한다.

하지만, 곰 아저씨는 들쥐 병사의 계략에 말려들어 위급한 상황에 술에 취해 쓰러진다. 자신의 행동을 후회하는 금빛 다람이는 고슴도치 부대장의 도움으로 위기에서 벗어난다. 항상 이성적이고, 총명한 고슴도치 부대장은 금빛 다람이의 조력자로서 때로는 관계를 주도하고, 때로는 서로 협력하여 족제비 일당을 물리친다.



그림 5. 뿔이 장군이 붉은 수령을 물리치는 모습(좌), 고슴도치 부대장이 다람이를 돌보는 모습(우)

Figure 5. A scene where General Ttoli defeats the Red Leader(left), A scene where the hedgehog squad leader is taking care of the squirrel(right)

금빛 다람이는 여러 사건을 겪으며 점차 성장하는 캐릭터의 특성을 보인다. 농민을 상징하는 금빛 다람이와 일선 부대장인 고슴도치의 협력은 일반 농민과 병사가 따라야 할 북한 체제의 이상을 보여준다. 적의 침략과 이에 맞서 싸우는 일반 시민의 영웅적 이야기를 통해, 꽃동산 마을은 평등한 이상사회를 상징한다. 구체화는 상징적 이미지와 영웅 캐릭터를 통해 자국의 이데올로기를 절대적인 것으로 수용하도록 유도한다.

#### IV. 결론 및 제언

1970년대 한국은 영화법 개정과 문화공보부 중심의 검열과 통제를 통해 반공 애니메이션 제작을 유도하였다. 하지만, 반공 애니메이션은 북한군 캐릭터를 은유화된 방식으로 디자인하고, 허구적 서사와 환상적 표현을 통해 오락성을 강조하였다. 반면, 북한은 김정일의 창작 교시에 따라 우화나 전래동화를 각색하여 사회주의 모범 인민상을 제시하는 교육 목적으로 제작되었다.

<뿔이 장군>과 <다람이와 고슴도치>에서 드러난 이데올로기의 다섯 가지 실행 패턴을 보면 다음과 같다. 첫째, <뿔이 장군>에서 드러난 ‘합법화’는 북한군의 위협을 물리치며, 뿔이 장군 중심의 서사 구성으로 ‘자유민주주의 정당성’을 강조한다. 반면, <다람이와 고슴도치>는 족제비 부대의 침략에 맞서 항상 승리하고, 꽃마을 동산의 경제적 풍요로움과 산업 발전을 보여주며, 사회주의 체제의 우월성을 강조한다.

둘째, <뿔이 장군>에서의 ‘허식화’는 북한 주민을 사람으로 묘사한 반면, 붉은 수령과 병사는 돼지, 늑대, 여우 등 부정적인 이미지의 동물로 묘사하고, 가족의 생명을 앗아가고, 잔인한 학대와 노동을 강요하는 악마적 캐릭터로 묘사한다. 반면, <다람이와 고슴도치>는 족제비 부대는 비겁하고, 나약하며, 잔인한 존재로 묘사한다. 이를 통해, 각국은 내부의 사회적 문제를 은폐하고, 대중의 관심을 외부의 적으로 유도하고 있음을 알 수 있다.

셋째, <뿔이 장군>에서 ‘통일화’는 뿔이 장군이 숲속 동물과의 결집에서 점차 북한 주민으로 확대하며, 민족적 단결을 추구한다. 붉은 군대를 제외한 북한 주민은 민주주의 체제로 융화시킬 같은 민족으로 연출한 것이다. 반면, <다람이와 고슴도치>에서는 금빛 다람이와 고슴도치 부대장이 서로 조력하며 결집이 시작되고, 그 외 멧돼지, 토끼, 물오리 등 결집의 대상이 확대되며 적과 맞서 싸운다. 적은 음험하고, 나약한 존재로서 오로지 타도해야 할 대상으로 한계 짓는다.

넷째, <뿔이 장군>에서 ‘분산화’는 적대 세력인 붉은 괴수의 탐욕을 주로 묘사하고, 부대원의 한국 귀순에 대한 내용을 구성하여 내부 분열을 암시한다. 반면, <다람이와 고슴도치>에서는 족제비 부대의 참모장이 전쟁 중 혼자만 살겠다고 도망가는 모습을 보이고, 또한, 상관을 배신할 계략을 짜는 장면이 연출된다. 이를 통해 한국 군인들은 비겁하고, 내부 배신이 이루어지는 분열된 조직임을 암시한다. 다섯째, <뿔이 장군>에서 드러난 ‘구체화’는 태극기 등 상징적 이미지를 활용하고, 뿔이 장군은 초월적 영웅의 이미지로 구축된다. 반면, <다람이와 고슴도치>는 금빛 다람이가 고슴도치 부대장의 도움으로 성장하는 성장형 캐릭터의 특성을 보이고, 구성원들의 집단주의 가치를 강조한다. 서로 협조하고 단결하여 적과 싸우는 모습은 사회주의 구성원들이 평등한 이상사회를 실현하고 있음을 보여준다. 본 연구를 통해 이데올로기 실행패턴이 남북 애니메이션에서 어떻게 재현되고, 사회문화적 맥락이 어떻게 서사와 장면연출, 캐릭터에서 드러났는지 살펴볼 수 있는 연구라 사료된다.

#### References

[1] H.Y. Cha, “Formation novel and development ideology,” *Sanghur Hakbo*, Vol. 12, pp. 129-130,

- Feb 2004.
- [2] J.W. Kim, "Cultural Identity of Korea Animation," *Korean Society for Science of Art & Design*, No. 7, p. 216, Jun 2005.
- [3] J.H. Yoon, "The Propaganda Strategy and Its Meaning of The Anticommunist Animation in South Korea," *The Learned Society of Korean Drama and Theatre*, No. 46, p. 159, Dec 2014. DOI : 10.17938/tjkdat.2014.46.157
- [4] H.S. Lee, "An analysis on the factor and types of plagiarism of *Korean animation*," *Journal of Digital Convergence*, Vol. 17, No. 9, p. 330, Sep 2019.
- [5] M.K. Sung, "A Study on analysis of Korean animation <Robot Taekwon V> : centering on image component part of animation," *Sangmyung University, Department of Cartoon and Department*, Mater thesis, p. 47, Feb 2005.
- [6] J.Y. Kim, "Changes and Dilemmas in North Korean Animation : Between the propaganda and the market," *Cartoon & Animation Studies*, No. 55, p. 13, Jun 2019. DOI : 10.7230/KOSCAS.2019.55.001
- [7] J.O. Hong, J.C. Moon, "A Study on the North Korea's First Animation Works," *The Animation Society of Korea*, Vol. 12, No. 3, p. 268, Sep 2016.
- [8] J.Y. Kim, "Changes and Dilemmas in North Korean Animation : Between the propaganda and the market," *Cartoon & Animation Studies*, No. 55, p. 14, Jun 2019. DOI : 10.7230/KOSCAS.2019.55.001
- [9] E.J. Kim, "Desire for a <Strong and Prosperous Nation> in Young Warriors of Koguryō, a North Korean Animation for Children," *KOREA CHILDREN'S LITERATURE SOCIETY*, No. 32, p. 109, Jun 2017. DOI : 10.24286/KJCLS.2017.06.32.103
- [10] J.Y. Kim, "Changes and Dilemmas in North Korean Animation : Between the propaganda and the market," *Cartoon & Animation Studies*, No. 55, p. 14, Jun 2019. DOI : 10.7230/KOSCAS.2019.55.001
- [11] J.O. Hong, J.C. Moon, "A Study on the North Korea's First Animation Works," *The Animation Society of Korea*, Vol. 12, No. 3, p. 274, Sep 2016.
- [12] John B. Thompson, *Ideology and Modern Culture*, Stanford University Press, pp. 31-74, 1991.
- [13] Han Zhe, "A Comparative Study of Korean-Chinese Animations Reproduced with Cold War Ideology - Focusing on Animation in the 1960s and 1970s-," *Dongseo University, Department of Video Contents*, PhD thesis, p. 21, Feb 2022.
- [14] <https://terms.naver.com>
- [15] Y.Y. Jang, "A Study for Expressing the Image of Anticommunistic Ideology Reflected in <Ttori Jangun>," *The Korean Society of Cartoon and Animation Studies*, No. 15, pp. 115-116, May 2009.
- [16] <https://www.youtube.com/watch?v=i5QpWPoObAM>
- [17] <https://www.youtube.com/watch?v=iX0iWICaT78&list=PLjSOqYsgV4mpty4foVEdewlPhIq32RP6K>
- [18] J.H. Yoon, "The Propaganda Strategy and Its Meaning of The Anticommunist Animation in South Korea," *The Learned Society of Korean Drama and Theatre*, No. 46, p. 168, Dec 2014. DOI : 10.17938/tjkdat.2014.46.157

※ 이 논문 또는 저서는 2022년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2022S1A5A2A01046238)