

문화콘텐츠를 통한 민족동질성 회복에의 가능성 모색

-트랜스미디어로서의 남북 합작 애니메이션 『왕후
심청』과 일본 애니메이션의 사례를 중심으로-

심수경*

(e-mail : judyskshim@hanmail.net)

< 목 차 >

- | | |
|----------------------|-------------------------------------|
| 1. 서론 | 3. 고전문학과 트랜스미디어로서의 애니메이션
『왕후 심청』 |
| 2. 민족동질성에 대하여 | 3.1. 고전의 재구축 『왕후 심청』 |
| 2.1. 북한 문화의 특성 | 3.2. 일본 애니메이션의 사례 |
| 2.2. 민족동질성 및 통합의 방향성 | 4. 결론 |

キーワード : 民族同一性(homogeneity), 北朝鮮(North Korea), 文化コンテンツ(culture contents),
アニメーション『王后シムチョン』(Queen Shim Chung), 古典文学(Classical literature),
メディアミックス(media mix), 日本アニメーション(japanese animation)

1. 서론

2018년은 그 어느 때보다도 남북관계에 진전이 보이고 남북교류가 활발한 해였다. 남북정상회담이 세 차례에 걸쳐 이루어지고¹⁾, 남북 문화예술교류도 이루어졌다. 남북 문화교류는 두 차례에 걸쳐 성사되었는데, 첫 문화교류는 평

* 서일대학교 비즈니스일본어과 조교수, 일본근현대문학문화 전공

1) 2018년 첫 정상회담은 4월 27일 판문점 평화의집에서 열렸고, 회담 결과 '한반도의 평화와 번영, 통일을 위한 판문점 선언'이 발표되었다. 문재인 대통령과 김정은 북한 국무위원장 간의 두 번째 정상회담은 한 달 후인 5월 26일 오후 3시부터 5시까지 두시간 동안 판문점 북측지역 통일각에서 가졌다. 세 번째 정상회담은 2018년 9월 18~20일까지 북한의 평양에서 열렸다.

창 동계올림픽 기간에 이루어졌다.²⁾ 2018년 2월 8일과 10일 현송월이 이끄는 북한 삼지연 관현악단 공연이 강원도 강릉 아트센터와 서울 국립극장에서 열렸다. 이때 북한 공연단은 이선희의 <J에게>, 심수봉의 <남자는 배 여자는 항구> 등 한국 가요들도 함께 불러 눈길을 끌었다.³⁾ 두 번째 남북 문화교류는 남한의 문화예술교류단이 2018년 3월 31일부터 3박 5일 일정으로 평양을 방문하여 이루어졌다. 남측 예술단은 대중가수 중심으로 이루어졌고⁴⁾ 4월 1일과 3일 두 차례 공연을 펼쳤다. 이것은 “4월 27일로 예정된 ‘2018 남북정상회담’의 사전 행사이자, 앞서 2월 북측 예술단(삼지연 관현악단)의 강릉·서울 공연에 대한 답방 성격의 공연으로 이뤄진 것이다.”⁵⁾ 이 공연에는 가수 조용필, 이선희, 최진희, 윤도현(밴드YB), 백지영, 정인, 서현, 알리, 강산에, 레드벨벳과 피아니스트 김광민 등 모두 11개 팀이 무대에 올랐다. 한편, 9월에 성사된 세 번째 남북정상회담에도 문화예술계 인사가 다수 포함되어 평양을 방문하였다. 여기에는 “가수 지코, 에일리, 작곡가 김형석은 저녁 만찬자리를 위한 특별수행원으로, 전 문화재청장이자 ‘나의 문화유산답사기’ 작가인 유홍준 교수도 남북 문화교류를 위한 특별수행원으로 이름을 올렸다.”⁶⁾ 이 세 번째 남북정상회담은 어디까지나 정상 간의 회담이고 공식적인 남북 문화교류 행사는 아니었으나 문화예술계 인사가 동반하여 방북한 것은 많은 것을 생각하게 한다. 그렇다. 문화는 문화 그 자체로 의미 있는 것이지만 때로는 정치적인 것과 연동되기도 한다. 문화의 정의는 다양하지만, 일반적으로 “한 사회의 인간집단이 오랜 세월을 두고 자연과 싸우면서 자연을 변화시켜 온 물질적·정신적 과정의 산물”⁷⁾로 정의할 수 있고, 보편적으로 인간의 감성이나 정서와 관련되며 때로는 자신의 정체성을 확인하는 요인이 되기도 한다. 정치적인 회담에 문화교류

2) 이것은 어찌 보면 아직 불안전하고 위태롭기도 한 일시적인 현상에 지나지 않을지도 모른다. 하지만 또다시 남북관계가 소원해진다 하더라도 우리에게서는 풀어야 할 과제임이 분명하다.

3) 이현경(2018) 「평창올림픽 남북 문화교류로 시작해 평양 남북정상회담으로 마무리」 (12.27) 『뉴스핌』 <http://www.newspim.com/news/view/20181224000511> (검색일:2018.12.28)

4) 가수 윤상이 남측 예술단장을 맡았다. 한편, 통일부 사회문화교류과에 문의한 결과 이때 동반한 문화예술인사 및 관계자는 총 186명이었던 답변을 들었다.

5) 네이버(2018) 「남측 예술단 평양공연(2018)」 『네이버 지식백과』 (검색일:2018.12.20)

6) 이현경, 앞의 기사. 이때 남북정상들과 함께 백두산에 오른 가수 알리가 <진도아리랑>을 부른 장면은 한동안 많은 이들에게 회자되었다.

7) 김창남(2010) 「문화란 무엇인가」 『대중문화의 이해』 한울, p.19.

가 선행되거나 포함되는 일이 많은 것은 정치가 반드시 정치적인 방법으로만 해결되는 것은 아니기 때문이다. 문화교류를 통해 민간교류가 확대되며 두 사회의 사회문화 간 소통을 원활하게 하는 기능을 하고 그에 따라 서로 공유하고 공감하는 문화의 폭이 넓어지며 깊이가 깊어질 수 있다. 남북 문화교류를 행하고 정상회담에 문화예술단이 동반되는 경우는 그 때문일 것이다.

하지만 남북의 이질성은 이미 주지하는 바이다. 남과 북은 70년 동안 분단된 상태로 이어져 왔기 때문에 그 문화적 이질성은 쉽게 극복될 수 있는 성질의 것이 아니다. 더욱이 남과 북은 정치체제를 달리하고 있고, 이 정치체제에 의해 문화적 환경과 문화적 가치가 다르게 창출되어 왔다. 그리고 현 단계는 통일된 상황이 아니고, 문화통합에 어떤 합의가 있는 것도 아니므로 어느 한 쪽의 정치체제와 문화적 가치만을 주장할 수 없고, 또 그렇게 통합될 수도 없다. 따라서 남과 북은 상호 타협 혹은 공감할 수 있는 범위 내에서 문화적 통합을 시도할 필요가 있을 것으로 보인다. 그렇다면 어떤 것이, 즉 어떠한 문화가 남과 북의 상호 인정과 공감을 얻어낼 수 있을까? 여기에는 문화콘텐츠라는 개념이 연관되게 된다. 꼭 남북통일이라는 문제가 아니더라도 남과 북은 하나의 민족이라는 생각을 하고 있고 이 의식은 민족동질성이라는 개념으로 연결된다. ‘민족 동질성’, 너무도 익숙하게 사용하고 있는 용어다. 그렇다면 과연 민족동질성이란 무엇인가? 우리가 일상에서 매우 흔하게 사용하는 표현이기에 아무 의심 없이 사용할 뿐만 아니라 민족동질성의 실제, 다시 말하면 한민족의 민족동질성을 구성하는 요소가 무엇인지 깊이 생각해 보지 않은 채 사용하고 있는지도 모른다.

따라서 본 연구에서는 먼저 민족동질성의 개념을 확인해보고 남과 북의 민족동질성의 요소를 살펴본 후 남북의 동질성 회복을 위한 방법을 모색해 보고자 한다. 여기에는 2005년 남북이 공동 제작한 애니메이션 『왕후 심청』을 예로 살펴보고자 하며⁸⁾, 일본 애니메이션의 사례를 시야에 넣어 조명해 보도록 한다.

8) 민족동질성 관련 연구로는 김영호(2005) 「한민족공동체와 민족문화동질성-다문화주의적 접근」 『고조선단군학』 13, 고조선단군학회, pp.43-80, 이현희(2002) 「민족공동체 형성의 역사적 접근 방법」 『통일전략』 2(1), 한국통일전략학회, pp.345-358, 이용을(2013) 「남북한 문화통합을 위한 모형 개발에 관한 연구」 『공공사회연구』 3(2), 한국공공사회학회, pp.170-200. 등이 있다. 김영호의 연구는 외국의 다문화주의정책을 예로 들면서 한국의 다문화적 성격을 논하는 것으로 동질성을 찾으려는 시도이다. 이현희의 연구는 한반도의 삼국통일부터 언급하고 있으며 생활관습 및 비정치적인 분야의 교류를 통해 동질성 회복의 이론적 기반을 마련해야 한다고 말하지만 지나치게 추상적인 언급에 그치고 있다.

2. 민족동질성에 대하여

2.1 북한 문화의 특성

1948년 남한과 북한이 각각의 정부를 수립한 이후 남북은 분단된 채 약 70년이라는 시간이 지났다. 그 사이 남과 북은 서로 다른 정치와 문화적 환경 속에서 자신들만의 역사와 문화를 축적해 왔다. 시간이 지날수록 이질감의 정도는 커질 수밖에 없다. 남과 북의 가장 큰 차이는 역시 정치체제라 할 수 있다. 남한은 서구식 자유민주주의의 국가로, 북한은 사회주의 국가로, 더욱이 북한은 북한식 사회주의 국가를 유지하고 있어 일반 사회주의 국가와는 다른 체제이다. 북한의 중심사상은 이른바 ‘주체사상’이다. 주체란 민족의 주체를 세우는 것이고, 주체사상은 “항일 빨치산 운동이라는 반제국주의의 투쟁을 통하여 형성된 실천적 민족주의의 사상”⁹⁾이다. “그러기에 주체적인 문예이론은 민족적인 형식에 사회주의적인 내용을 담아 민족 고유의 문화를 계승하고 창조”¹⁰⁾하려고 한다. 이것은 이른바 단일민족이 전제가 되어 있는 것으로 한국과 다른 부분 중 하나이다. 한국은 이미 다문화주의로 향해 있다. 또 북한의 경우는 독특한 정치양식으로 인해 “정치성과 문화성의 일치를 강조하고 정치 문화적 결정권을 특정계급이 독점”¹¹⁾하는 경향에 있으므로 한국의 자유주의 사

이용율의 연구는 문화변동모델을 소개하며 문화통합의 단계를 설명한 연구이다.

- 『왕후 심청』에 대한 선행연구는 원전 『심청전』과의 대비를 통해 등장인물과 스토리라인의 차이를 밝히며 고전문학의 OSMU로서의 가능성을 논하는 연구가 대부분이다. 김용범(2005) 「고전소설<심청전>과의 대비를 통해 본 애니메이션 <왕후 심청>내러티브 연구」 『한국언어문화』 27권, 한국언어문화학회, pp.373-399, 심치열(2007) 「고전소설을 수용한 장편 애니메이션-<왕후 심청>스크립트를 중심으로」 『고소설연구』 제23집, 한국고소설학회, pp.166-197, 조홍매(2010) 「애니메이션 동화<왕후 심청>의 재생산의 의미-신재효본<심청가>와의 비교를 통하여」 『인문논총』 20권, 서울여자대학교 인문과학연구소, 노제운(2010) 「고전소설 「심청전」의 애니메이션 「왕후 심청」으로의 변용에 관한 고찰」 『한국학연구』 35, 고려대학교 한국학연구소, pp.237-273, 최인자(2008) 「디지털 시대, 문학 고전 읽기 방식-고전 변용 텍스트의 상호매체적, 상호문화적 읽기를 중심으로」 『독서연구』 19권1호, 한국독서학회, pp.97-128, 한상정(2008) 「애니메이션의 남북한 교류·합작 모델에 대한 소고」 『문화예술콘텐츠』 1호, 한국문화콘텐츠학회, pp.437-460.
- 9) 김용범(2012) 「김정일 문예관의 이해」 『북한의 문예이론과 문화콘텐츠 인프라』, 한양대학교 출판부, p.41.
- 10) 김용범, 앞의 책, p.41.
- 11) 신은희(2009) 「세계화와 남북의 사회통합을 위한 문화적 해석-“inter-cultural Communication”을 중심으로」 『아태연구』 16, 경희대학교 국제지역연구원, p.102

회에서 문화와는 매우 큰 차이를 보이고 있다. 한국에서의 문화라 함은 사회 각 구성원이 자신들의 가치관과 취향 등을 향유하기 위해 미적 가치를 추구하는 것인 반면, 북한은 순수하게 문화 자체를 향유하기보다는 국가 지도부에서 당의 정치적 목적을 이루기 위한 수단으로 사용하며, 인민대중을 정치적, 사상적으로 교화시키기 위한 수단으로 사용한다. 다시 말하면 북한의 문화 및 문예정책은 “인민적이고 혁명적인 사회주의 민족문화의 건설”에 그 기초를 두고 “보다 구체적으로는 제국주의적 사상·문화의 침투를 막고 ‘수령의 주체사상에 입각하여 혁명에 힘 있게 복무하는 혁명적 문학예술의 발전을 추구하는 것’ ”¹²⁾을 목표로 하고 있는 것이다. 이범웅(2010)은 북한의 문화 개념을 몇 가지로 정리하고 있다. 첫째, 북한은 문화를 정치, 경제, 사회 발전을 달성하기 위한 수단 개념으로 규정한다. 둘째, 북한의 문화 개념에서는 민족적 특성이 강조된다. 셋째, 문화에 대한 가치판단이 가능하다. 북한에서는 계급문화를 인정하고 “로동계급의 문화가 가장 선진적이며 혁명적인 문화”가 될 수 있다고 상정한다. 넷째, 문화가 계급적 성격을 띤다는 것은 문화를 계급에 종속되는 것으로 인식한다고 볼 수 있는데, 그것은 문화의 자율성 문제와 연관된다. 다섯째, 좋은 문화와 나쁜 문화의 구분이 가능하기 때문에 윤리적인 문제와 결부될 수 있다. 따라서 문화와 윤리 문제가 결합됨에 따라 문화교육은 도덕교육과 동일시될 수 있다. 여섯째로 문화에 대한 외연의 범주가 크기 때문에 문화에는 교육, 학술, 언어, 체육, 환경, 의료 및 건강까지 포함되어 있다고 정리한다.¹³⁾ 이렇듯 남과 북은 문화를 바라보는 가치가 다르다. 그렇기 때문에 남한에서 보편적인 하나의 문화가 북한에서는 의미 없는 것으로 치부될 수도 있고, 경우에 따라서는 수용하기 어려운 것도 있을 것이다. 그렇다고 이미 자유주의 문화를 향유하는 것에 익숙해진 남한에서 북한의 문화를 받아들이기란 불가능하다. 그렇다면 방법은 남한과 북한에서 비교적 폭넓게 수용 가능하고 공유 가능한 그 무언가가 필요하다고 말할 수 있겠다. 그리고 그것은 한민족을 오랫동안 하나로 유지시키고 민족공동체라는 인식을 가지게

12) 김용범, 앞의 책, p.12.

13) 이은숙·이범웅 외(2010) 「북한의 문화예술」 『북한의 사회와 문화 그리고 통일』 철학과 현실사, pp.133-134.

했던 요소에서 찾을 수 있지 않을까. 하나의 민족공동체라는 인식을 가지게 했던 동질적 요소, 그것은 민족동질성이다.

2.2 민족동질성 및 통합의 방향성

그렇다면 남과 북의 민족동질성은 무엇인가? 아니 그보다 민족이란 무엇인가? 베네딕트 앤더슨(Benedict Anderson)은 “민족은 본래 제한되고 주권을 가진 것으로 상상되는 정치공동체”¹⁴⁾라고 말한다. 민족주의는 18세기에 시작된 것으로 앤더슨은 이것을 자본주의와 제국주의의 산물로 보며 특정 시간을 동시에 공유함으로써 부여된 공동체, 즉 역사적 공동체라고 말한다. 그렇다면 제국주의시대도 끝났고, 전 세계가 글로벌화 된 21세기인 지금 ‘민족’은 사라진 것일까? 한마디로 말하기 어려운 문제지만, ‘민족’ 혹은 ‘민족’이라는 개념과 인식은 아직 존재하는 것으로 보인다. 또 여전히 민족 간 대결구도가 벌어지기도 한다. 필자는 여기서 ‘민족’의 실제 유무를 논하고자 하는 것은 아니다. 민족이라는 것이 결국 앤더슨의 정의대로라고 하더라도 한국인이라면 누구나 여전히 한반도에 천 년(단기檀紀로는 5천년) 이상 살아오며 같은 언어를 사용하고 같은 얼굴 생김새와 같은 생활양식을 가진 한민족을 같은 민족이라고 믿어 의심치 않는다. 남과 북이 오랫동안 분단된 국가로 살아왔지만, 남북은 하나의 민족이라는 생각이 남한과 북한 사람들의 공통된 인식이다. 그렇다면 무엇으로 남북의 동질성을 증명할 수 있을까? 여기에서 민족의 동질성을 생각해볼 필요가 있다. 먼저 민족동질성이라고 했을 때 떠오르는 연관어로는 언어와 자연환경, 비슷한 얼굴생김새, 전통문화 등인데, 그 중 빠지지 않고 등장하는 것이 언어와 전통문화이다. 전통문화 안에는 의식주 문화, 민속놀이, 민요 등 많은 민속적인 것들이 포함되는데, 무엇보다 ‘유교’적 전통을 들 수 있다. 유교의 기본 덕목은 삼강오륜(三綱五倫)이다. 삼강오륜은 사람이 반드시 행해야 할 3가지 기본강령과 5가지 실천적 강목이다. 삼강이란, 임금과 신하(君爲臣綱), 부모와 자식(父爲子綱), 남편과 아내(夫爲婦綱) 간에 지켜야 할 도리를 의미한다. 실천 덕목인 오륜은 부부유별(夫婦有別), 부자유친(父子有親), 장유유서(長幼有序), 군신유의(君臣有義), 붕우유신(朋友有信)이다. 이 유교문화는 현재 남한에서는 많이 약화된 느낌이 없지 않지만, 조선시대 한반도에 유입된 이후 지금까지도

14) 베네딕트 앤더슨(윤형숙 역)(2002) 『상상의 공동체』, 나남출판, p.25

생활규범 혹은 생활문화의 하나로 존재하며, 남과 북이 가장 폭넓게 공유하고 생활 속에 깊이 뿌리내려 있는 문화 중 하나이다. 예를 들면 나이로 연장자를 구분한다거나, 남녀의 성역할을 구분한다거나 친구 사이에는 신의가 있어야 한다는 등의 규범은 다소 약화되었다고는 해도 여전히 생활 속에 남아 있다.

북한에서의 유교문화는 남한보다 그 영향력이 아직 큰 것으로 파악된다. 이것은 사회발전이 남한보다 늦고 사회의 폐쇄성으로 인해 자유주의 풍조가 일반적이지 않은 이유가 클 것으로 보인다. 여기에 김일성-김정일-김정은으로 이어지는 1인 독재체제에 의한 영향도 크다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라 이 체제는 곧 군주에 대한 충성을 강조하는 유교의 영향이 매우 강하게 자리 잡고 있기에 가능한 것이라고 할 수 있다. 김일성의 유훈정치가 지금까지 유지되고 있다는 것도 그 좋은 예이다. 즉, 충과 효에 바탕을 둔 유교문화가 북한 정치체제의 밑바탕에 깔려 있고, 아니 그보다는 충과 효를 체제유지에 정치적으로 이용해 왔다고 할 수 있을 것이다. 이온죽(2010) 또한 “엘리트층의 가족주의적 결속, 국가를 하나의 대형 가족으로 선전하는 이념과 시책, 김일성이 인민의 ‘아버지’라는 프로파간다와 김 부자의 세습, 유훈정치, 그리고 이들 정치지도자에 대한 효도와 ‘대를 이은 충성’의 강조 등에서 우리는 유교적 정치문화를 그대로 엿볼 수 있다”¹⁵⁾고 말한다. 2018년의 통일교육원 자료에도 “북한체제는 집단주의 원칙에 의한 전체주의 사회이며 수령을 아버지로 하는 ‘사회주의 대가정 체제’로 특징지어진다. 이 특징은 다른 사회주의 체제와 다른 면으로 수령에 대한 무조건적인 충성과 숭배를 정당화하는 논리로 작용되고 있다”¹⁶⁾고 기록하고 있다. 남녀관계의 불평등 또한 현저한 것으로 보인다. 이인정(2010)은 “여성은 부역을 지키고 순종해야 한다는 남성중심주의적 가부장 관행이 종종 드러나며, 남아선호 의식과 어머니의 희생을 강조하는 경향으로도 이어진다”¹⁷⁾고 지적한다.

이렇듯 북한은 남한보다 더욱 뿌리 깊은 유교문화가 정치체제 안에서 작용하고 있고, 북한사회와 사람들의 생활 속에도 깊이 뿌리박혀 있기 때문에 정도에 차이는 있지만 남한과 북한 사회에 광범위하게 아직까지 퍼져 있는 것이 유교문화라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 이것을 남과 북의 민족동질성을 구성

15) 이온죽 외, 앞의 책, p.18.

16) 통일부 통일교육원(2017) 『2018 북한이해』 통일교육원 연구개발과.p.14.

17) 이인정(2010) 「북한의 여성」, 이온죽 외, 앞의 책, p.281.

하는 생활문화의 하나로 볼 수 있다.

한편, 민족동질성과 연관되는 민족의 전통문화 속에는 고전문학이 존재한다. 고전문학 안에는 우리의 역사와 정서, 그 시대의 가치관, 생활풍습 등이 깃들어 있기 때문에 단순히 문학작품의 스토리가 아닌, 그것을 넘는 다양한 콘텍스트가 존재한다. 따라서 고전 문학작품¹⁸⁾을 공유한다는 것은 그 이상의 것을 공유한다는 의미이기도 하다. 그렇다면, 고전문학을 통한 민족동질성 회복 방법을 모색해 볼 수 있지 않을까? 더욱이 고전 문학작품에는 충효를 비롯한 유교적 사고가 중심 가치로 자리 잡고 있는 경우가 많고, 북한에서 민족주의적 경향이 강한 것을 고려했을 때 고전 문학작품의 가능성은 매우 크다고 볼 수 있다.

북한의 정치체제의 변화 없이 완전한 문화적, 사회적 통합이 이루어지기는 어렵다. 때문에 정치개혁을 제외한 지금의 북한의 정치체제의 형태로 민족통합의 방법을 모색한다면 우리 민족 고유의 무언가에 의한 방법을 생각해 볼 수 있겠다. 한민족의 공동체 문화는 민족 구성원 전체가 공감하고 수용 가능한 문화여야 한다는 것이 전제가 되므로 고전 문학작품이 그 기능을 담당할 수 있을 것으로 본다.

3. 고전문학과 트랜스미디어로서의 애니메이션 『왕후 심청』

3.1 고전의 재구축 『왕후 심청』

2005년 대북민간문화교류의 일환으로 애니메이션 『왕후 심청』¹⁹⁾이 제작되었다. 고전 『심청전』을 각색한 것이다. 제작 기간에 장장 7년이 소요되었다. 서울에서 3년에 걸쳐 자료수집과 스크립트, 스토리보드, 배경설정, 캐릭터 디자인 등의 기획을 마치고 본 제작은 평양에서 이루어졌다.²⁰⁾ 제작자인 넬슨 신

18) 베네딕트 앤더슨은 민족의 탄생에 기여한 것으로 소설과 신문을 들고 있다. 앞의 책, p.48.

19) 150분 길이의 애니메이션. 2004년 제8회 서울국제만화애니메이션 페스티벌(SICAF) 장편 애니메이션 그랑프리 수상, 프랑스 '안시 애니메이션 페스티벌'에서 프로젝트 경쟁부문 특별상 수상. '캐나다 오타와 애니메이션 페스티벌' 본선 진출.

감독²¹⁾은 『왕후 심청』은 “남과 북이 서로 관심을 갖고 문화교류의 물고를 뜬 최초의 작품”²²⁾이라고 자평한다.²³⁾

『심청전』은 조선시대에 쓰인 한글 소설이며 판소리계 소설이다. 작가와 정확한 창작연대는 알 수 없으나, 인신공희설화와 효행설화 등의 설화를 바탕으로 쓰인 소설로 보는 것이 일반적이다. 한국인이라면 누구나 다 아는 작품이고 한국인의 정서에 스며들어 있는 소설이라고 해도 과언이 아니다. 그만큼 이 작품은 판소리뿐만 아니라, 소설²⁴⁾, 영화, 오페라 등의 다양한 매체를 통한 다양한 스펙트럼으로 원 콘텐츠의 확산을 보이고 있다. 2005년에 애니메이션 『왕후 심청』이 제작되면서 더욱 다양한 매체로 재창조되게 된다. 『왕후 심청』은 기존 스토리에 바탕을 두면서도 애니메이션이라는 매체의 특성과 시대성을 감안하여 기존 스토리를 다소 변용-재구축하였다. 그 차이를 알기 위해서는 먼저 일반적으로 잘 알려진 『심청전』과 비교할 필요가 있는데, 『심청전』은 많은 이본(異本)을 가지고 있는 고전 문학작품²⁵⁾이기 때문에 여기에서 그것을 일일이 비교할 수는 없을 뿐 아니라 본고에서의 목적과도 다르므로, 널리 알려진 모티브만을 정리해 보면 다음과 같다.

- ①가난한 봉사와 어린 딸이 동냥을 하면서 살았다.
- ②공양미 삼백 석이 필요하여 상인에게 몸이 팔렸다.

20) 넬슨 신(2007) 「남북 애니메이션 공동 제작의 참 의미와 그 득과 실」 『남북 경험을 통한 애니메이션의 새로운 활로 모색』 심포지움 자료집, 남북경제문화협력재단. p.27.

21) 1939년 생으로 고향은 황해도 평산

22) 넬슨 신(2007) 앞의 자료. p.27. 넬슨 신 감독은 북한 애니메이션을 처음으로 접한 것은 “1997년 프랑스 앙시(Annecy)에서 개최된 필름 견본 시 MIFA 부스에서였다”고 회상하며, 이 첫 만남으로 북한에서 나온 SEK(조선 4.26아동영화촬영소)의 관계자들을 만날 수 있었고, 이들을 통해 최대한의 정보와 자료를 얻어냈다, 그 이듬해인 1998년 『왕후 심청』 프로젝트가 시작되었고 같은 해 싱가포르에서 개최된 MIP-ASIA에 참관한 북한 SEK 사람들과의 재회는 『왕후 심청』의 공동 제작 가능성을 열게 되었다, 그 후 2000년부터 제작을 위한 조율이 이루어졌고, 2001년 1월 평양을 방문하여 제작합의서에 서명했다고 말한다.

23) 남북 협력 사업으로 『게으른 고양이 덩가』(2002), 『뽕뽕뽕 뽕뽕로』(2004)가 제작되었지만, 이것은 문화교류라기보다 경제협력의 관점에서 보아야 할 것이다.

24) 예를 들면 황석영의 소설 『심청』이 있다. 주인공 심청을 새로운 인물로 창조함으로써 원 텍스트의 전복을 시도한 작품으로 볼 수 있다.

25) 김용범(2005) 「고전소설<심청전>과의 대비를 통해 본 애니메이션 <왕후 심청>내러티브 연구」에 따르면 이본은 약 80종이 넘는다.(『한국언어문화』 27권, 한국언어문화학회.pp.373-399.)

③물에 빠진 심청이 구출되어 왕비가 된다.

④맹인잔치를 열어 부녀가 상봉하고 아버지가 눈을 뜬다.²⁶⁾

위의 네 가지 요소는 『심청전』의 커다란 줄기를 이루는 모티브다. 『왕후 심청』에서는 이 커다란 스토리 라인은 유지하면서도 애니메이션이라는 매체의 특성과 시대를 고려한 스토리의 재구축이 이루어졌다. 여기서 ‘재구축’이라는 것은 “매체특성에 따라 필연적으로 변화하는 부분이 아니라, 내용의 특성에 있어서 새로운 요소가 표면화된 것”이다.²⁷⁾

고전 『심청전』을 재구축한 애니메이션 『왕후 심청』의 줄거리는 다음과 같다. 18세기 조선시대, 이러니 대감을 중심으로 하는 권문세가들이 왕에 대한 역적모의를 하며 세력을 모으고 있었다. 이러니 대감은 좌의정이었던 심학구 대감에게 역모에 동참할 것을 요구하나, 심학구 대감은 임금에 대한 충성을 버리지 않는 대쪽 같은 인물로 자신의 뜻을 굽히지 않았다. 이를 못마땅하게 여긴 이러니 대감은 자객을 시켜 역모에 동참하지 않는 심학구 대감의 집에 불을 지르고 심학구 대감과 가족을 죽이려 한다. 결국 꺾여 부인은 죽고 유모가 자신의 목숨과 맞바꾼 덕에 어린 딸 심청만 간신히 목숨을 건지게 된다. 심학구 대감은 독화살을 맞아 목숨은 건졌지만 두 눈을 잃고 딸 심청과 살게 된다.²⁸⁾ 여기에 더해 새롭게 의리과 개 ‘단추’와 상큼 발랄한 거위 ‘가희’, 그리고 심청이 인당수에 빠졌을 때 과감히 함께 바다로 뛰어든 용감한 거북 ‘터병이’라는 동물 캐릭터들이 등장한다. 그리고 용궁에서 지상으로 나온 후 왕이 아닌 왕세자와 결혼하게 된다.

『왕후 심청』은 우리가 기존에 알고 있던 『심청전』의 일반적인 스토리와는 다른 스토리 양상을 보인다. 먼저 그저 앞을 못 보는 심봉사라고 알고 있던 인물은 충신 ‘심학구’ 대감으로 등장하며, 이러니 대감이라는 악의 축을 설정함으로써 심학구 대감과 대결하는 선악의 대결구도를 마련하였다. 또 딸 심청은

26) 유영대 『심청전 연구』 문학아카데미, 1989.p.164. 인용은 김용범(2005) 「고전소설 <심청전>과의 대비를 통해 본 애니메이션 <왕후 심청>내러티브 분석」 『한국언어문화』 27권, 한국언어문화학회. p.380.

27) 정석규(2009) 「엔터테인먼트 콘텐츠의 미디어 믹스 전개에 관한 연구」 『애니메이션연구』 5(2), 한국애니메이션학회, p.79.

28) 최향숙(2005) 『왕후 심청』, 샘터. pp.1-161. 이 책은 벨슨 신 감독의 애니메이션을 글로 엮은 것이다. 애니메이션 『왕후 심청』은 DVD등으로 출시되어 있지 않고, 한국콘텐츠진흥원에 필름이 보관되어 있기는 하나, 문의한 결과 시청할 수 없다는 답변이 돌아왔다.

바느질 솜씨를 비롯해 일솜씨 좋은 미모의 여성으로 그려지며 못 남성들의 관심을 받는다. 심청이 빠져 죽은 인당수는 바다가 아닌 인당수(獸) 괴물로 재창조되었다. 여기에 뽕덕어멈²⁹⁾에 더해 아들 뽕덕이가 등장하는데, 심청이 뱃사람에게 공양미 삼백 석을 받고 스스로 팔려가게 되는 것도 뽕덕어멈이 뱃사람들의 이야기를 전해준 것으로부터 시작된다.³⁰⁾ 원전인 『심청전』은 대체로 평이한 스토리다. 극적 전개가 있다면 심청이 인당수에 몸을 던지는 장면이나, 심청이 연꽃에서 나와 왕비가 되고 아버지가 눈을 뜨는 장면일 것이다. 특별한 선악의 대결도 없고,³¹⁾ 고대소설에 흔히 보이는 권선징악적인 요소가 비교적 적은 작품이며, 오직 효만을 강조한 작품이다. 이것을 애니메이션으로 트랜스미디어화하여 제작하기 위해서는 보다 명확히 선악을 대비시키며 갈등을 증폭시킬 구도가 필요하다. 이것은 애니메이션의 재미를 위해서도 필요한 요소일 뿐만 아니라 이러한 선악의 갈등과 대비로 극의 긴박감을 부여할 수 있다는 기능도 있다. 원전에서 바다 이름으로 표현된 ‘인당수’가 애니메이션에서는 인당수 괴물로 등장하는 것도 애니메이션의 극적 재미와 긴장감을 높이는 요소의 하나이다. 더욱이 아동을 위한 애니메이션일 경우 선악의 구별을 보다 알기 쉽고 뚜렷하게 표현할 필요가 있다. 뽕덕어멈 또한 선과 대치하는 악의 한 요소를 담당하고 있는 인물이다.³²⁾ 심청이 절에 시주하기로 한 공양미 삼백 석을 중간에서 가로채기 위해 심청과 뱃사람을 연결시켜 주는 것도 뽕덕어멈이다. 심청의 캐릭터는 시대에 맞는 인물로 변형되었다고 볼 수 있다. 즉 원전에서 다소 수동적이었던 캐릭터는 자신의 환경을 적극적, 자기 주도적으로 개척해 나가는 현대적 여성상으로 변모하였다. 심청의 캐릭터 표현에 대해서 넬슨 신 감독은 “캐릭터부터 한국적으로 표현하는 데 중점을 뒀어요. 눈과 눈썹 사이를 멀게 그린 게 그 단적인 예입니다. 심청의 경우에는 왕후가 될 인물감으

29) 애니메이션에는 ‘뽕덕어멈’이 아닌 ‘뽕덕어멈’으로 표현된다.

30) 조홍매(2010)에 따르면 스토리는 신재효의 관소리사설 <심청가>와 매우 유사하다. 등장인물 면에서도 심학구, 심청, 뽕덕어멈, 장승상 부인 등이 유사하며 심청이 아버지의 눈을 뜨게 하기 위해 직접 화주승에게 공양미 삼백 석을 시주하기로 약속하는 등 기본적으로 유사한 서사구조를 이루고 있다. (「애니메이션 동화<왕후 심청>의 재생산의 의미-신재효본<심청가>와의 비교를 통하여」 『인문논총』 20권, 서울여자대학교 인문과학연구소, pp.166-193)

31) 원전에서 ‘뽕덕어멈’을 악의 요소를 가진 인물로 볼 수는 있으나, 그 요소는 매우 약하며, 또 심봉사가 선을 대표하는 인물도 아니기 때문에 선악의 대결구도로 보기 어렵다.

32) 원전과 달리 뽕덕어멈은 처음부터 공양미를 가로챤 생각이었으며, 심학구 대감이 충의가 있는 사람으로 등장함으로써 뽕덕어멈의 악의 요소가 원전보다는 두드러진다고 할 수 있다.

로 보이도록 몰락한 조정 대신의 딸이자 ‘얼짱’, ‘몸짱’, ‘인품짱’으로 재해석”했다고 말한다.³³⁾ 또한, 원전에서는 공양미 삼백 석을 시주하겠다고 약속한 주체가 아버지이고, 그 아버지가 한 약속 때문에 자신을 희생하면서까지 효를 실천하고자 한 데 반해, 『왕후 심청』에서는 심청이 아버지의 눈을 뜨게 하기 위해 스스로 공양미 삼백 석 시주를 약속한다. 시대적 분위기를 고려했을 때, 아버지가 한 약속 때문에 어쩔 수 없이 팔려가는 것이 아니라 본인이 자신의 길을 선택하는 능동적 캐릭터의 필요성도 있었을 것으로 보인다. 다른 한편으로, 시주 약속의 주체를 아버지에서 심청 본인으로 바꾼 것은 어쩌면 원전에서의 스토리가 현대와는 맞지 않는 요소로 보았기 때문일 수도 있다. 다시 말해, 원전에서의 효는 효라는 미명하에 자식이 희생을 강요당하는 모습인데 이것은 어찌 보면 부모의 무자비한 모습으로 비쳐질 수 있기 때문에 심청이 스스로가 시주를 약속하는 것으로 스토리를 변경했을 가능성도 있다. 심학구 대감을 충신일 뿐만 아니라 아버지로서의 역할과 책임을 다하는 인물로 그린 것도 시대적 분위기를 고려한 것으로 볼 수 있다.

한편, 이 애니메이션은 7년 동안 70억 원을 들여 완성된 것으로 2005년 8월 한국(12일)과 북한(15일)에서 동시 상영되었다. 북한에서는 3천명을 수용할 수 있는 조선국제영화관에서 상영되었다.³⁴⁾ 그만큼 북한에서는 나름대로 굉장히 큰 규모로 상영을 진행한 것으로 볼 수 있다.³⁵⁾

그렇다면 북한 지도부와 사회에서는 효녀 심청에 바탕을 둔 스토리의 애니메이션에 거부감은 없었을까? 김일성의 유혼정치가 지금까지 유지되고 있는 사실에서 그 결과를 예측할 수 있다. 즉, 충과 효에 바탕을 둔 유교문화가 북한 정치체제의 밑바탕에 깔려 있기 때문에, 아니 충과 효를 체제유지에 정치적으로 이용해 왔기 때문에 북한 지도부는 물론 북한 사회 전반에 특별한 거부감 없이 수용되었다고 볼 수 있다. 남과 북의 지도층이 남북 공통의 문화 유형

33) 하지만 넬슨 신 감독은 ‘그렇다고 원작의 기본 틀까지 바꾼 건 아니며, 고전은 그 자체로 보전할 가치가 있다’고 말한다. 넬슨 신 감독과의 인터뷰 : 씨네21

http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=32374.(검색일: 2018. 12.10)

34) 넬슨 신, 앞의 자료. p.27.

35) 당시의 기사에는 “<왕후심청>은 인민 배우들을 통해 ‘평양 표준어’(조선어)로 녹음 작업을 한 이후 평양의 대표적인 영화관인 ‘국제 영화관’과 ‘개선문 극장’ 등 총 6개관에서 상영될 예정이다. 다른 국가에서 제작된 애니메이션이 북한에서 개봉되는 것은 이번이 최초”라고 되어 있다. 씨네21:http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=32008(검색일:2018.12.15)

을 어떻게 생각하고 있는지는 알 수 없고, 2005년 당시 북한에서 남북 공동 문화모델을 가지고 있었는지는 불분명하지만, 애니메이션 『왕후 심청』은 적어도 북한 지도부의 통치방향과 대립되지는 않았던 것으로 볼 수 있다. 또 원전에서는 주로 ‘효’가 부각되고 ‘충’은 잘 드러나 있지 않는데 반해, 『왕후 심청』에서는 효와 충이 모두 작품 전반에 드러나게 되는 서사구조이다. 이런 면에서 북한의 사회문화와 갈등할 요소는 그만큼 적어지게 된다. 게다가 주된 향유층이 아동이고, 그 아동을 대상으로 남북 공동 제작한 『왕후 심청』은 민족 공통의 정서인 충과 효의 메시지를 발신-교육하는 기능까지 겸하고 있는 것이다. 따라서 『왕후 심청』은 남한과 북한에서 공통적으로 수용할 수 있는 정서를 담고 있다고 할 수 있다.

남북 공통의 문화기반을 구축할 때, 한반도의 고전문학을 차용하는 것은 고전 문학작품의 기존 스토리를 재구축했다 하더라도 그 기초 내지 전제가 되는 기본 설정을 양측이 공유하고 있기 때문에 작품 이해가 수월하며, 정서상으로도 그만큼 폭넓은 공감대가 형성될 수 있다. 따라서 고전작품은 향후 남북 공동의 문화콘텐츠를 개발함에 있어 매우 유용한 소재이다. 즉 애니메이션이나 기타 매체의 확장으로 이어지며 스토리 재구축의 가능성을 가진 유용한 콘텐츠라고 할 수 있다. 물론 민족의 동질성을 찾는 데 있어서 오직 충과 효 또는 유교적 바탕에만 그 근원을 둘 수는 없다. 하지만 남한과 북한의 정서로 볼 때 그것이 민족동질성의 일부를 구성하고 있음은 사실이고, 무엇보다 남북의 두 문화가 만났을 때 문화적 충격을 최소화할 수 있는 방법이라고 할 수 있다. 다시 말해 남북의 두 문화가 만났을 때 충돌과 충격이 일어날 수밖에 없다. 따라서 그 문화적 충격을 최소화하면서 점진적인 변화를 유도할 필요가 있다. 그러기 위해서는 남북이 공통으로 기반한 전통문화에서 출발할 필요가 있는 것이다. 이것이 남북의 통일문화형성 혹은 동일문화형성의 방향을 모색함에 있어 고려해야 할 부분일 것이다.

덧붙여, 『심청전』에 이은 또 다른 고전으로 『춘향전』³⁶⁾과 『흥부전』, 『별주부전』 등도 유교에 바탕을 둔 고전작품이라는 것을 언급해 두고 싶다. 『춘

36) 1999년 10월 「춘향전」을 애니메이션화한 『성춘향전(The Love Story of Juliet)』을 한국에서 개봉하였다. 안기 김 감독이 제작하였고, 전체 관람가로 상영시간은 75분, 누적관객은 7만 5천명으로 기록된다. 이 애니메이션은 「춘향전」의 기본 스토리 그대로이다. (씨네21: http://www.cine21.com/movie/info/?movie_id=3733 검색일:2018. 12.10)

향전』은 남녀의 사랑이야기이면서 동시에 부부유별이라는 덕목을, 『홍부전』은 형제의 우애를 나타내며 장유유서의 덕목과 함께 권선징악의 스토리를 가지고 있으며, 『별주부전』은 충절을 나타내는 군신유의의 덕목을 나타내고 있어서 그 스토리와 매체 확장의 가능성이 매우 큰 작품이라고 할 수 있겠다.

고전문학을 포함한 전통문화가 항상 옳은 것은 물론 아니다. 하지만 그 속에는 우리가 오래 전부터 가지고 있었고 전해져 내려온 가치관, 세계관, 윤리관, 생활양식과 규범 등이 있으며 그것은 지금의 한민족의 토대를 이룬 것이다. 따라서 낡고 오래된 인습으로 무조건 치부할 것이 아니라 전통을 재창조하는 과정이 필요할 것으로 생각된다.

3.2 일본 애니메이션의 사례

문화콘텐츠산업이 부상하면서 OSMU(One Source Multi Use)라는 용어가 빈번히 사용된다. 이것은 하나의 원형 콘텐츠를 활용해 영화, 게임, 음반, 애니메이션, 캐릭터 상품, 장난감, 출판 등 다양한 장르와 방식으로 개발, 판매하여 부가가치를 극대화하는 전략을 말한다. 이것은 ‘트랜스미디어(transmedia)’ 혹은 ‘미디어 믹스(media mix)’라는 용어와 함께 쓰이기도 한다. 트랜스미디어는 ‘트랜스(Trans)’와 ‘미디어(Media)’의 합성어로, 미디어 간의 경계선을 넘어 서로 결합·융합되는 현상을 말한다. 미디어 믹스는 본래 상품이나 서비스의 광고를 위해 둘 이상의 미디어를 이용하는 것을 말하지만, 현재는 “특정 오락상품이 일정한 시장을 확보했을 때 그 상품에서 파생한 상품을 몇 가지 오락 미디어를 통해 다수 제작하는 것”³⁷⁾을 의미한다. 애니메이션은 OSMU의 한 전형으로, 『왕후 심청』 또한 OSMU 기반의 애니메이션이다.

이 전략을 잘 활용하는 것이 일본이다. 일본에서는 주로 미디어 믹스라는 용어를 사용하는 것으로 보이는데, 일본은 이미 오래 전부터 이 방식으로 문화콘텐츠 상품을 개발·판매해 왔다. 여기에서는 그 중에서 일본 애니메이션 중 몇 가지 사례를 살펴보고자 한다. 일본에서의 애니메이션은 우리에게도 매우 친숙하다. 『바람의 계곡 나우시카(風の谷のナウシカ)』(1984), 『천공의 성 라퓨타(天空の城ラピュタ)』(1986), 『이웃집 토토로(となりのトトロ)』(1988), 『마녀 배달부 키키(魔女の宅急便)』(1989), 『모노노케히메(もののけ姫)』³⁸⁾(1997),

37) 위키백과사전 <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2%E3%83%9F%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%B9>(검색일: 2018. 12.15)

『센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し)』(2001), 『하울의 움직이는 성(ハウルの動く城)』(2004) 등은 한국에도 잘 알려진 애니메이션이다. 또 『포켓몬스터(ポケットモンスター)』와 같이 TV애니메이션 뿐 아니라 게임으로도 친숙한 캐릭터도 있다. 그런데 이러한 일본 애니메이션의 특징 중 하나는 일본 고전 문학작품이나 설화 등에서 그 모티브를 차용한 것이 많다는 것이다. 먼저 『센과 치히로의 행방불명』은 고전 『오토기소시(御伽草子)』 안에 있는 「바리때를 쓴 하치아가씨(鉢かづき)」라는 이야기와 유사한 부분이 있다.³⁹⁾ 『오토기소시』는 가마쿠라(鎌倉)시대 말에서 에도(江戸)시대에 걸쳐 성립된 것으로 이전에 없던 새로운 이야기를 모은 것이다. 「바리때를 쓴 하치아가씨」의 주인공 소녀는 어머니가 죽으면서 씌워준 바리때를 벗지 못하고, 아버지와 새어머니는 그런 소녀를 조롱하고 구박한다. 소녀는 자살을 결심하고 물에 뛰어들지만 바리때의 부력으로 살아나고 어느 재상 집에 몸을 의탁하며 그 집에서 목욕물을 데우고 목욕탕을 청소하는 일을 하게 된다. 그러던 중 그 집의 넷째 아들과 사랑에 빠지지만 주위의 반대에 부딪친다. 아들의 어머니가 신붓감을 고르던 중 소녀의 바리때가 벗겨지고 그 속에서는 금은보화가 나오고 아름다운 소녀가 얼굴을 드러내어 들은 행복하게 살았다는 이야기다. 여기서 소녀가 목욕물을 데우고 목욕탕을 청소한다는 스토리는 『센과 치히로의 행방불명』의 무대가 되는 공간이다. 그리고 ‘하쿠’라는 인물과 사랑하는 사이가 되는 것도 유사한 모티브다. 야마다 도시히로(山田利博)(2010)는 『센과 치히로의 행방불명』에 요모즈헤구이(ヨモツヘグイ), 즉 저승의 음식을 먹는 것을 의미하는 이야기⁴⁰⁾와, 하쿠의 본래 이름이 ‘니기하야미코하쿠누시(ニギハヤミコハクヌシ)’로 고하쿠강(コハク川)의 용신(龍神)인 것에서 일본 신들의 이야기가 담긴 『고지키(古事記)』를 연상시킨다고 지적하며 고전문학의 요소를 밝히고 있다.⁴¹⁾

또 일본의 대표적 캐릭터인 『포켓몬스터』도 좋은 예이다. 이것은 일본의 신화와 민담 속에 등장하는 요괴를 차용하여 만든 캐릭터이다. 이재홍(2016)은

38) 한국에서는 두 차례 개봉되었는데 처음에는 ‘원령공주’로, 두 번째는 ‘모노노케히메’로 번역되었다.

39) 叶清二(2005) 「日本の民話・伝承と宮崎駿監督作品」 『月刊観光』(10)、日本観光協会. 인용은 <http://www.yk.rim.or.jp/~rst/rabo/miyazaki/minwa-densyou.html>

40) 『센과 치히로의 행방불명』에서 치히로(千尋)가 이상한 마을에 융화되지 못해 사라져 버릴 위기에 처했을 때 하쿠(ハク)가 “이 세계의 음식을 먹지 않으면 너는 사라져 버린다”고 하며 치히로에게 약과 같은 것을 먹게 한 장면이다.

41) 山田利博(2010) 『アニメに息づく日本古典-古典は生きている-』 新典社新書, pp.39-60

“일본의 문화 콘텐츠들 중에는 요괴 이야기를 활용한 작품들이 많은 편이다. 대개 일본의 설화와 역사서인 『니혼 료이키(日本靈異記)』, 『곤자쿠모노가타리슈(今昔物語集)』, 『오카가미(大鏡)』, 『우지슈이모노가타리(宇治拾遺物語)』, 『깃킨쇼(十訓抄)』 등은 일본 스토리텔링의 보고”⁴²⁾라고 말한다. 이러한 고전 문학에서 애니메이션 『포켓몬스터』, 『게게게노 키타로(ゲゲゲの鬼太郎)』, 『모노노케히메』, 『센과 치히로의 행방불명』 등이 제작되었다. 그 외에, 달의 왕국 실버 밀레니엄의 공주인 프린세스 세레니티(セレニティ)가 연인인 지구의 프린스 엔디미온(エンディミオン)과 전생에서 맺어지지 못하고 각각 지구인(地球人) 쓰키노 우사기(月野うさぎ)와 치바 마모루(地場守)로 환생하여 펼쳐지는 스토리 『세일러문(セーラームーン)』은 일본 고전작품 『다케토리 모노가타리(竹取物語)』에서 변형된 작품이다.⁴³⁾

일본의 애니메이션이 고전 문학작품이나 신화, 민담 등에서 캐릭터를 차용하고, 스토리를 재구축하여 확장하는 것은 어떤 소재나 스토리보다 더욱 일본적인 것을 느끼게 한다. 사쿠라이 다카마사(櫻井孝昌/2010b)는 애니메이션의 경우 일본이 갈라파고스화 전략을 통해 일본인이 고립을 자초하면서도 일본만의 독특한 애니메이션 세계를 추구한 것이 지금은 전 세계인들에게 일본식 애니메이션의 가치를 인정받고 있다고 주장⁴⁴⁾할 정도이다. 필자는 사쿠라이의 의견에 전적으로 동의하는 바는 아니나, 그 나라 고유의 문학작품이나 설화, 민담 등의 내용은 그 민족의 고유성을 느끼게 하는 요소로 작용하여 수용자들에게 자신의 아이덴티티를 명확히 하는 기능이 있다고 본다. 『왕후 심청』은 바로 그런 기능을 가지고 있다고 할 수 있다. 여기에 더해, 아마다 도시히로가 『기동전함 나데시코(機動戦艦ナデシコ)』를 통해 말하고 있는 것처럼 기(既)제작된 애니메이션의 ‘인용’으로 새로운 애니메이션 작품을 탄생시키는 작업도 염두에 둘 필요가 있겠다.⁴⁵⁾

42) 이재홍(2016) 「<포켓몬GO>의 인기요인과 스토리텔링 분석」 『한국게임학회 논문지』 제16권 5, p.162

43) 山田利博(2010), 앞의 책, pp.11-36

44) 桜井孝昌(2010b) 『ガラパゴス化』 講談社, pp.220-221. 인용은 김운호(2012) 「애니메이션에 나타난 신화에 관한 고찰-일본·인도 간 비교를 중심으로」 『남아시아연구』 18(1), 한국외국어대학교 인도연구소, pp.4-5

45) 아마다는 『기동전함 나데시코』는 익히 알려진 『우주전함 야마토(宇宙戦艦ヤマト)』와, 『기동전사 건담(機動戦士ガンダム)』, 『에반겔리온(エヴァンゲリオン)』을 기반으로 만든 즉 ‘인용’해 만든 작품이라고 말한다. 山田利博(2010), 앞의 책, pp.61-83.

한편, 『왕후 심청』이 제작되기 전 『게으른 고양이 덩가』(2002)와 ‘뽕통령’으로 유명한 『뽕롱뽕롱 뽕로로』(2004)가 남북 공동으로 제작되었다. 특히 『뽕롱뽕롱 뽕로로』의 경우는 성공적인 사업모델로 기록되고 있다. 하지만, 이것은 주로 남북경제협력 측면에서의 성공사례라 할 수 있다. 왜냐하면 북한의 TV에서 뽕로로는 방영되지 않기 때문이다. 남북 공동사업의 경우 경제협력을 통한 수익창출이 가능한 사업이 필요하며, 지속적인 모색도 필요하다.⁴⁶⁾ 하지만, 그것과는 별도로 남북의 이질감 해소를 생각했을 때, 북한주민들도 함께 시청하고 위화감 없이 공감할 수 있는 문화콘텐츠가 필요하다. 그보다 먼저 북한 지도부에서 체제에 위협을 느끼지 않을 수 있는 내용의 문화콘텐츠가 필요할 것으로 보이는데, 이때 고전 문학작품에 대한 재인식이 필요하다고 보는 것이다. 고전문학이라는 것은 이른바 ‘문화 기억’으로, 이는 동일한 집단이 오랜 시간을 함께 공유하여 내려옴으로써 역사를 공유하고 인간 사고와 풍습을 공유해온 집약체의 하나로 볼 수 있기 때문이다.

4. 결론

남한과 북한의 분단 상황이 오랫동안 지속되면서 그 이질성에 우려를 나타내는 말을 종종 듣는다. 남북의 가장 큰 차이는 정치체제이며 이로 인해 많은 제도와 사고, 문화 등에 차이가 초래되었다. 남과 북이 하나의 민족이라는 인식하에 한민족이 가진 동질성 회복에 대한 문제를 진지하게 생각할 필요가 있는데, 민족동질성을 생각했을 때 오랫동안 한반도에 이어진 전통 중 유교적 문화를 생각해 볼 수 있다. 유교의 근원지인 중국이나 일본에서보다 한국에서의 유교가 뿌리깊이 남아있다는 것은 주지하는 사실이다. 유교문화는 남한과 북한에서 생활문화로 강하게 자리하고 있고, 남한에서는 다소 약화된 느낌이 있기는 하지만 아직 그 정서는 많이 남아 있다. 북한에서는 체제유지에 충과 효의 유교사상이 이용되며 유교적 경향이 더욱 짙게 남아 있다는 사실도 살펴보았다.

46) 『게으른 고양이 덩가』와 『뽕롱뽕롱 뽕로로』의 남북 협력 제작 과정 및 문제점에 대해서는 김중세(2007) 「남북 애니메이션 교류활성화를 위한 제도적 개선 방안」(『남북경협을 통한 애니메이션의 새로운 활로 모색』, 남북경제문화협력재단, pp.90-98.)가 있다.

한편 민족동질성이라는 개념에는 언어와 전통문화 등이 연관되는데 그 중에서 고전 문학작품은 남과 북이 공유하고 공감할 수 있는 공통의 정서를 가진 콘텐츠이다. 또 고전문학에는 유교적 이념이 나타나 있는 것이 많다. 그렇다면 동질성 회복을 위한 문화콘텐츠로서의 고전문학을 생각할 필요가 있다. 고전작품에는 충과 효와 같은 유교적 덕목이 담겨 있는 것이 많으므로 유교를 체제 유지에 이용하는 북한 지도부에서도 수용할 가능성이 큰 콘텐츠임이 분명하다. 그 고전 중 하나인 『심청전』이 2005년 남북 합작 애니메이션 『왕후 심청』으로 제작되었다. 고전의 스토리를 재구성하여 애니메이션으로 제작한 것으로 『왕후 심청』이 남한과 북한의 영화관에서 동시 상영되었다. 『왕후 심청』의 스토리 라인에 충과 효가 표현되어 있으므로 북한 내에서 수용하기 어렵지는 않았을 것으로 추측된다. 또한 고전작품을 애니메이션화 하는 것은 일본에서 오래 전부터 사용하는 방법으로, 이는 수용자에게 자신의 민족적 정체성을 명확히 해주는 기능을 할 수 있다.

남북의 공통된 기억과 정서에 바탕을 둔 고전 문학작품을 원 콘텐츠로 하여 두 문화 간의 문화충돌이나 충격을 최소화할 수 있을 것으로 본다. 남북의 민족동질성 회복에 대한 논의는 간단한 문제가 아니나 필요한 논의이며, 본 연구는 그 방법모색의 하나이다. 이 민족동질성 회복이라는 문제에 대해서는 앞으로 그 방법과 방향에 대해 지속적으로 모색하며 논의해갈 필요가 있다.

【참고문헌】

- 김영호(2005) 「한민족공동체와 민족문화동질성-다문화주의적 접근」 『고조선단군학』 13, 고조선단군학회, pp.43-80.
- 김용범(2005) 「고전소설<심청전>과의 대비를 통해 본 애니메이션 <왕후 심청>내러티브 연구」 『한국언어문화』 27권, 한국언어문화학회, pp.373-399.
- (2012) 「김정일 문예관의 이해」 『북한의 문예이론과 문화콘텐츠 인프라』, 한양대학교 출판부, p.41.
- 김윤호(2012) 「애니메이션에 나타난 신화에 관한 고찰-일본·인도 간 비교를 중심으로」 『남아시아연구』 18(1), 한국외국어대학교 인도연구소, pp.4-5.
- 김중세(2007) 「남북 애니메이션 교류활성화를 위한 제도적 개선 방안」 『남북 경험을 통한 애니메이션의 새로운 활로 모색』, 남북경제문화협력재단, pp.90-98.
- 김창남(2010) 『대중문화의 이해』 한울, p.19.
- 노제운(2010) 「고전소설 「심청전」의 애니메이션 「왕후 심청」으로의 변용에 관한 고찰」 『한국학연구』 35, 고려대학교 한국학연구소, pp.237-273.

넬슨 신(2007) 「남북 애니메이션 공동제작의 참 의미와 그 득과 실」 『남북 경험을 통한 애니메이션의 새로운 활로 모색』 심포지움 자료집, 남북경제문화협력재단. pp.26-31.

베네딕트 앤더슨(윤형숙 역)(2002) 『상상의 공동체』, 나남출판, p.25.

신은희(2009) 「세계화와 남북의 사회통합을 위한 문화적 해석-“inter-cultural Communication”을 중심으로」 『아태연구』 16, 경희대학교 국제지역연구원, pp.95-121.

심치열(2007) 「고전소설을 수용한 장편 애니메이션-〈왕후 심청〉스크립트를 중심으로」 『고소설연구』 제23집, 한국고소설학회, pp.166-197.

유영대(1989) 『심청전 연구』 문학아카데미, p.164.

이은죽·이범웅 외(2010) 「북한의 문화예술」 『북한의 사회와 문화 그리고 통일』 철학과현실사, pp.133-134.

이용을(2013) 「남북한 문화통합을 위한 모형 개발에 관한 연구」 『공공사회연구』 3(2), 한국공공사회학회, pp.170-200.

이인정(2010) 「북한의 여성」, 『북한의 사회와 문화 그리고 통일』 철학과현실사, p.281

이재홍(2016) 「〈포켓몬GO〉의 인기요인과 스토리텔링 분석」 『한국게임학회 논문지』 제16권 5, p.162.

이현희(2002) 「민족공동체 형성의 역사적 접근 방법」 『통일전략』 2(1), 한국통일전략학회, pp.345-358.

조홍매(2010) 「애니메이션 동화〈왕후 심청〉의 재생산의 의미-신재효본〈심청가〉와의 비교를 통하여」 『인문논총』 20권, 서울여자대학교 인문과학연구소.

정석규(2009) 「엔터테인먼트 콘텐츠의 미디어 믹스 전개에 관한 연구」 『애니메이션연구』 5(2), 한국애니메이션학회, p.79.

최인자(2008) 「디지털 시대, 문학 고전 읽기 방식-고전 변용 텍스트의 상호매체적, 상호문화적 읽기를 중심으로」 『독서연구』 19권1호, 한국독서학회, pp.97-128.

최향숙(2005) 『왕후 심청』, 샘터, pp.1-161.

통일부 통일교육원(2017) 『2018 북한이해』 통일교육원 연구개발과, p.14.

한상정(2008) 「애니메이션의 남북한 교류·협작 모델에 대한 소고」 『문화예술콘텐츠』 1호, 한국문화콘텐츠학회, pp.437-460.

이현경(2018) 「평창올림픽 남북 문화교류로 시작해 평양 남북정상회담으로 마무리」 (12.27) 『뉴스핌』 <http://www.newspim.com/news/view/20181224000511> (검색일: 2018.12.28)

叶清二(2005) 「日本の民話・伝承と宮崎駿監督作品」 『月刊観光』 (10), 日本観光協會. 인용은 <http://www.yk.rim.or.jp/~rst/rabo/miyazaki/minwa-densyou.html>

櫻井孝昌(2010b) 『ガラパゴス化』 講談社, pp.220-221.

山田利博(2010) 『アニメに息づく日本古典-古典は生きている-』 新典社新書, pp.5-123.

씨네21: http://www.cine21.com/movie/info/?movie_id=3733 (검색일: 2018. 12.10)

네이버: 「남측 예술단 평양공연(2018)」 『네이버 지식백과』 (검색일: 2018.12.12.)

ウィキペディア: <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2%E3%83%9F%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%B9> (검색일: 2018.12.15)

논문 투고 일자 : 2018. 12. 31. 논문 심사 일자 : 2019. 01. 31. 게재 확정 일자 : 2019. 02. 01.
--

 <要旨>

 文化コンテンツによる民族同一性の回復への可能性の模索
 —メディアミックスとしての南北合作アニメーション『王后シムチョン』と日本のアニメーションの事例を中心に—

沈秀卿

本論文では、韓国と北朝鮮の民族同一性の回復の方法について考察した。韓国と北朝鮮は分断から70年が経っており、異質感は増していつている。このため、韓国と北朝鮮の異質感を克服し、同一性が回復できる方法を模索する必要性が生じてくる。本研究は、その試みである。まず、民族同一性の概念を確認し、韓国と北朝鮮の同一性の要素を考察した後、韓国と北朝鮮の同一性の回復のための方法を模索してみた。これと関連づけて、2005年、南北が共同制作したアニメーション『王后シムチョン』を例に考察し、日本のアニメーションの事例を視野に入れて照らし合わせてみた。

本論文では南北の同一性は儒教の慣習から見出すことができることを論証した。韓国は儒教の影響が薄れてはいるものの、まだ生活の規範として残っており、北朝鮮はいまだに根強く残っている。のみならず体制維持のため、忠と孝を中心とする儒教的思想を利用している。一方、2005年南北合作で製作したアニメーション『王后シムチョン』は韓国と北朝鮮において同時公開された。これは古典文学をもとにして再構築したアニメーションで、その中には忠と孝といった儒教的思想が内在しているため、北朝鮮側の受容に問題はなかったと考えられる。つまり、古典文学には儒教的理念が表れているものが多いため、南北の民族同一性の回復のための文化コンテンツとして古典文学を考える必要がある。なお、日本の場合は以前から、アニメーションに日本の古典文学を取り入れ、再構築することが多い。これは日本人というアイデンティティを強め、さらに全世界においても受け入れられている。日本のアニメーションの例にみるような方法は、今後、南北の民族同一性を回復する方法を模索するに当たって、多いに参考すべきところであると言える。

A study on the possibility of restoration of national homogeneity
 through cultural content
 - Cooperative animation of South Korea and North Korea as a
 transmedia “Queen Shim Chung” and the cases of Japanese animation -

Shim, Soo-Kyung

In this paper, I examine the homogeneity of South Korean and North Korea. First, I examine the concept of national homogeneity. I then examine the elements of homogeneity between South Korea and North Korea. Finally, I suggest ways to restore homogeneity between South Korea and North Korea. Here, I use the example of the animated cartoon “Queen Shim Chung,” co-produced by North and South Korea in 2005, and some cases of Japanese animation. Since there are many Confucian ideals in classical literature, it is necessary to think about classical literature as cultural content for the restoration of national identity between South Korea and North Korea.