

주제어 : 반공, 반공만화영화, 만화영화, 계몽, 선전, 근대화

한국 반공만화영화의 선전 전략과 그 의미

윤지혜*

<차례>

1. 들어가며
2. 공산당의 존재에 대한 위기의식의 조장
 - 2.1. 실제 사건의 차용을 통한 현실감 부여
 - 2.2. 가족 부재의 위협을 통한 감정적 동조
3. 반공의 긍정성을 드러내기 위한 선전 전략
 - 3.1. 반공 전사로의 성장과 우월성의 획득
 - 3.2. 근대화론과의 접합과 우월성의 획득
4. 반공만화영화의 선전 전략과 그 의미-결론을 대신하여

<국문초록>

반공은 한국 현대사를 아우르는 중요한 이데올로기로, 한국 문화의 곳곳에 영향력을 행사했다. 이것은 장편 만화영화에서도 마찬가지로, 1970년대 말에 한국 만화영화에서는 계몽과 선전의 역할을 수행하는 ‘반공만화영화’가 등장하게 되었다. 반공만화영화는 실제 발생한 사건을 차용함으로써 당대의 관객에게 만화영화의 사건이 현실과 접합된다는 느낌을 주었으며, 공산당으로 인해 가족을 잃는 주동인물에게 감정적으로 동조하게끔 한다. 이것은 관객으로 하여금 북한공산당에 대한 위기의식과 공포를 조장하는 방법으로 사용된 것이었다. 그리고 관객의 위기의식을 해소할 수 있는 방법으로서 반공을 제시한다. 여기서 반공은 비인간적인 공산당에 비해 휴머니즘을 가지고 있는 것처럼 그려졌으며, 보다 높은 수준의 근대화를 이룩했다는 점에서 우월성이 있는 것으로 표현된다. 관객에게 위기의식을 심어주고, 그것을 해소하는 반공사상을 긍정적으로 그려내는 것에 성공함으로써 반공만화영화는 계몽·선전의 역할을 충실히 수행해낸다. 반공만화영화는 침체에 접어들어 만화영화 산업을 살리기 위한 방법으로 고안된 것으로, 정부의 지원을 받아 안정적으로 관객을 확보하면서도, 만화영화에 대한 인식을 바꿀 수 있는 방편이었다. 반공만화영화는 선전의 기능을 어느 정도 효과적으로 수행해 냄으로써 한국만화영화의 새로운 존재 방식에 대한 가능성을 보여주었다는 점에서 의미가 있다.

1. 들어가며

한국사회에서 ‘반공주의’는 분단국가라는 상황 속에서 국가적 정체성을 유지하는 하나의 절대적 전제로서 장기간 사상적 규정력을 발휘해 왔다.¹⁾ 반공이라는 개념이 절대적인 위치를 점유하는 상황이 지속되면서 ‘반공’의 정체와 의미를 확인하려는 시도는 오랜 기간 이루어지지 못한 면이 있었다. 그러나 최근에는 반공이 가지고 있는 역사에 따른 다양한 함의를 밝히고자 하는 시도들²⁾이 일어나면서, 한국 현대사의 현실에 있어서 반공이 어떻게 작동했는지에 대한 관심 역시 급증하고 있다. 즉 반공주의가 분단 상황이 지속되고 있는 한국 현대사에 있어서 존속할 수밖에 없는 특징적인 현상이었음을 인정하고, 이것이 한국 문화에 어떻게 영향을 미쳤으며 그것은 어떤 의미를 지니는가를 해명하고자 하는 것이다.³⁾ 반공주의는 한국 현대사를 관통하는 중요한 이데올로기로, 이에 대

- 1) 유임하, 『이데올로기의 억압과 공포-반공 텍스트의 기원과 유통, 1950년대 소설의 왜곡』, 『현대소설연구』 제25권, 한국현대소설학회, 2005, 55~56면 참조.
- 2) 이에 대한 연구는 정치와 역사 부문의 연구에서 주로 시도되었다. 대표적으로는 조희연 편, 『한국의 정치사회적 지배담론과 민주주의의 동학』, 함께읽는책, 2003; 이하나, 『1950~60년대 반공주의 담론과 감성 정치』, 『사회와 역사』 제95권, 한국사학회, 2012; 후지이 다케시, 4.19/5.16 시기의 반공체제 재편과 그 논리, 『역사문제연구』 제25호, 역사문제연구소, 2011 등의 연구가 있다.
- 3) 이러한 맥락에서 문학이나 예술에 있어서 반공의 문제를 다루는 연구들이 최근에 집중적으로 다루어지기 시작하고 있다. 대표적으로는 상허학회, 『반공주의와 한국문학』, 깊은샘, 2005; 김준현, 『반공주의의 내면화와 1960년대 풍자소설의 한 경향-이호철·서기원의 단편을 중심으로』, 『상허학보』 제21권, 상허학회, 2007; 유임하, 『‘순수’의 이데올로기적 기반: 해방기 김동리의 순수문학론과 그의 소설에 나타난 좌익 인물의 이미지』, 『우리말글』 제38권, 우리말글학회, 2006; 정영권, 『한국 반공영화 담론의 형성과 전쟁영화 장르의 기원』, 『현대영화연구』 제10권 10호, 한양대학교 현대영화연구소, 2010 등이 있다.

* 경북대학교 국어국문학과 박사과정

한 주목은 한국 사회의 정치·사회·문화를 아우르는 하나의 키워드가 될 수 있다는 점에서 한국의 문화사를 설명하는 데 있어서 큰 가능성을 가진다고 말할 수 있다.

한국 장편 만화영화에 있어서도 ‘반공’이라는 요소는 한국 장편 만화영화계의 문화적 지형도와 그 변화를 읽을 수 있는 주요한 키워드가 된다. 한국에서 장편만화영화는 대체적으로 미성인인 아동 혹은 청소년을 대상으로 하는 대중문화로서 인식되었으며, 오락적인 성격이 강한 것으로 여겨졌다. 만화영화는 그 관객으로 하여금 작중 인물이 펼치는 모험을 대리체험하게 하는 환상적인 요소가 큰 재미를 주는 것인 반면, 아동극, 동화 등에 비해서는 어린이로 하여금 정서의 순화나 발달에 있어 악영향을 끼치는 것으로 평가되었던 것이다.⁴⁾ 한국 만화영화에 대한 당대의 이러한 인식에 결정적인 전환을 가져 온 것이 반공만화영화의 등장이었다.⁵⁾ 반공만화영화는 오락성과 계몽성이 공존하는 것으로, 오히려 오락성을 담보로 하여 정부의 시책 중 하나인 반공주의를 관객들에게 교육시키고자 하는 목적을 전면에 드러냈다.

이것은 한국에서 장편 만화영화가 정착되기 이전의 시기에 단편 만화영화가 국가 시책을 옹호하거나 상품 홍보를 하기 위한 선전 기능을 했던 것과 닮아 있다.⁶⁾ 실제로 만화영화는 영상을 그려서 제작한다는 점에

서 제작자의 의도에 따라 ‘프레임과 프레임 사이에 메시지를 넣어 심리적인 반응을 불러일으키기 유용한 전달 매체’⁷⁾로, 광고·선전 효과가 뛰어나다. 장편 만화영화에 계몽성을 드러내고자 하는 의도는 어린이를 대상으로 하는 오락물로 한정되었던 만화영화의 영역이 어린이를 대상으로 하는 계몽·선전물로까지 변화·확대되는 계기를 가져온다. 즉, 반공 만화영화는 만화영화가 본래 가지고 있던 오락성을 확보하면서도 계몽·선전의 기능을 수행하는 도구로서 작동할 수 있게 된 것이다.

이처럼 한국의 장편 만화영화에서 반공만화영화의 등장이 가지는 의미가 상당함에도 불구하고, 반공만화영화에 대한 연구는 충분히 이루어지고 있지 못하다. 반공만화영화가 해외의 만화영화를 표절했다거나, 특정 사상을 전면에 드러내는 선전용 만화영화라는 점에서 저급하다는 인식이 뿌리깊이 내재해있기 때문이다. 그나마 존재하는 반공만화영화에 대한 논의들은 주로 만화영화와 정부의 정책적 문제와의 관련성에 집중하여 논의한 것이 대부분이다. 문재철⁸⁾과 김정연·김재용⁹⁾의 경우가 그러하다. 이들 연구는 반공만화영화 자체에 대한 충분한 분석과 의미 부여에는 이르고 있지 못해 반공만화영화의 특성을 밝히기에는 충분하지 못했다는 점에서 아쉬움을 남긴다. 게다가 영화정책과의 관련성에서만 반공만화영화를 설명하는 방식으로 인해 반공만화영화가 영화정책의 개입으로 한국만화영화의 발달을 지연시킨 사건으로 비추어지게 한 문제

4) 1968년 9월 21일 『동아일보』의 기사 ‘어린이 정서 이상 있다’에서는 범람하는 만화나 만화영화, 라디오로 인해 아동과 학생의 이해력이 둔화되고 언어 순화가 되지 않는 문제가 있음을 강조하며, 1970년 5월 6일 『동아일보』의 기사 「메마른 TV아동프로」에서는 만화영화가 폭력이 난무하는 등 아동에게 부적절한 정서적 영향을 끼치기 때문에 적극적인 자정작용이 필요하다고 보고 있어 만화영화에 대한 부정적인 인식을 확인할 수 있다.

5) 1967년 <홍길동>을 시작으로 아동의 오락물로서 등장한 한국의 장편만화영화는 1979년부터 아동에게 즐거움을 주고자 했던 목적에서 벗어나 아동에게 특정한 내용을 전달하고 이해시키는 ‘도구’로서 활용된다. 장편만화영화에 대한 이와 같은 변화는 만화영화 자체에 대한 인식의 변화를 보여주는 것으로, 반공만화영화의 탄생을 한국만화영화의 성격이 달라지는 분기점으로서 이해할 수 있다. 윤지혜, 「한국 형성기 장편만화영화의 서사와 인물 특성 연구」, 경북대학교 석사학위논문, 2012, 13면 참조.

6) 1950년 중반 TV방송국이 세워지면서, 단편 만화영화는 짧은 시간동안 메시지를 효과

적으로 전달 수 있는 장점으로 인해 상품 광고를 위해 많이 활용되었다. 한층 더 나아가 ‘문화영화’라는 이름 아래 국가 정책을 홍보하는 단편 만화영화 영상도 제작되었다. 단편 만화영화 작품과 그 특성에 대해서는 윤지혜, 앞의 글 참조.

7) 김석준, 「애니메이션 광고에서 시지각적 요소가 수신자 반응에 미치는 영향에 관한 연구-운동과 역할을 중심으로」, 중앙대학교 박사학위논문, 2005, 7~9면 참조.

8) 문재철, 「한국 애니메이션과 영화정책의 관계에 대한 연구:60년대 후반에서 80년대 초반까지」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제9권 6호, 한국콘텐츠학회, 2009.

9) 김정연·김재용, 「한국애니메이션에 있어 문화정책의 영향과 그 변용: 1960~1980년대 중반, 반공애니메이션을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제7권 12호, 한국콘텐츠학회, 2007.

역시 남아있다. 장연이는 반공만화영화 개별 작품의 분석을 거의 유일하게 시도했는데, 표면적인 분석에 그칠 뿐 작품의 특성과 그 의미를 충분히 밝힐 만한 세밀한 분석에는 이르지 못한 점이 아쉽다.¹⁰⁾ 이것은 반공만화영화가 놓인 상황 그 자체에 지나치게 함몰된 결과라는 점에서 한국만화영화사에서 반공만화영화의 의미는 아직 명확히 규명되지 못했다고 할 수 있겠다.

한국 장편 만화영화에서 반공만화영화의 중요한 위치를 생각할 때, 그리고 그 중요성에 비해 충분한 연구가 이루어지지 않았음을 염두에 둘 때, 반공만화영화에 대한 연구, 그 중에서도 작품의 특성과 의미를 밝히는 연구가 필히 이루어져야 할 것으로 보인다. 이러한 점에서 본 연구는 반공만화영화의 선전 전략을 어떻게 수행하고 있는지 개괄적인 분석을 시도하고, 그것을 통해 한국 만화영화사에 있어 반공만화영화의 의미를 보다 명확히 파악하는 것을 목적으로 한다. 연구에 앞서, 어떠한 만화영화 작품을 ‘반공만화영화’의 범주 속에서 다룰 수 있느냐는 문제를 해결할 필요가 있다. 만화영화에서 반공의 이미지가 포함되는 것은 1976년 <로보트 태권 V>부터였다. 이 작품은 반동인물에게 ‘붉다’는 이미지가 주어지면서 ‘빨갱이’로 대표되는 공산당의 이미지를 연상시키게 하는 요소가 있었다.¹¹⁾ 그러나 이러한 방식은 반공에 대한 계몽·선전의 메시지를 전달하려는 의도에서 발생했다기보다, 반동인물의 악한 특성을 부각시키기 위한 방식으로 이해할 수 있다. 반공주의의 전략을 보다 선명히 알아보기 위해서는 주적을 공산당으로 분명히 명시하고 그에 대한 대결

10) 장연이, <똥이 장군>에 반영된 반공적 이데올로기 이미지 표현에 관한 연구, 『만화애니메이션연구』 통권 제15호, 한국만화애니메이션학회, 2009.
 11) 작중의 반동인물인 카프박사는 세계의 평화를 무너뜨리고 로봇들이 지배하는 세상인 ‘붉은 제국’을 세우고자 한다. 이때 카프박사가 붉은 제국의 상징물로서 사용하는 깃발의 그림이 붉은 별의 모양을 하고 있다. ‘붉다’는 이미지가 ‘빨갱이’ 등 북한의 공산주의 요소를 지칭하는 상징물로서 자주 채택되었던 점, 그리고 붉은 별이 그려져 있는 깃발의 모양이 북한의 인공기를 연상시키기 쉽다는 점에서 카프박사가 추구하고자 하는 ‘붉은 제국’의 이미지는 북한의 공산주의와 연결될 가능성이 높다.

을 보여주는 작품이 연구의 대상으로 한정되어야 할 것이다.¹²⁾ 이에 따라 연구 대상 작품은 다음과 같이 선정할 수 있다.

제목	개봉일시	제작사	감독
똥이장군 제3땅굴편	1979년 1월 5일	동아광고(주)	김청기
간첩잡는 똥이장군	1979년 8월 1일	동아광고(주)	김청기
해돌이 대모험	1981년 12월 20일	(주)남영기획	김현동
해저탐험대 마린 X	1983년 2월 19일	(주)남영기획	김현동
우주전사 홍길동	1983년 12월 17일	한국교육영화사	김현동, 정수용
로보트왕 썬샤크	1985년 7월 20일	(주)제3광고	박승철
각시탈	1986년 12월 20일	대원동화	이학빈

2. 공산당의 존재에 대한 위기의식의 조장

2.1. 실제 사건의 차용을 통한 현실감 부여

만화영화는 그림을 움직여보이게 하여 만들어지는 영상 예술으로, 실제 사물이나 사람의 움직임을 기록한 실사영화에 비해 가공된 것이라는 인상을 주기 쉽다. 또한 성인 이전의 어린이들이 향유하는 오락 문화로서 지위를 획득한 이유로, 흔히 만화영화는 어린이를 대상으로 한 만들어진 이야기, 특히 재미를 위해 환상적이고 비사실적으로 구성된 이야기를 주로 다루고 있는 것으로 인식된다.¹³⁾ 그러나 만화영화에 ‘반공’이라고

12) 한국사회에서 반공이라는 요소는 여러 분야에 내재되어 있다는 점에서, 생경하게 반공의식을 드러내지 않는 만화영화 작품이라 할지라도 반공의 요소는 충분히 드러날 수 있다. 그러나 본고의 목적은 ‘반공’을 분명한 목적으로 제시하고 있는 작품이 어떠한 방식으로 목적을 성취하느냐를 보고자 함으로, 그 외의 만화영화에 드러나는 반공의 요소는 이 연구에서는 제외된다. 그러나 아동의 오락문화로 인식되었던 만화영화에 반공의식이 스며든 지점을 살피는 것은 당대 문화와 정치적 맥락을 살피는 중요한 연구가 될 것이며, 이에 대해서는 후속 연구로서 밝혀져야 할 것이다.
 13) 본격적으로 극장에서 만화영화가 상영되고 TV의 보급으로 만화영화에 대한 접근성

하는 한국 사회 현실이 담지하는 정치적 메시지가 접합되면서, 선전 효과를 얻기 위해서는 어떻게 효과적으로 메시지를 전달할 수 있을지 그 방법을 강구하게 된다. 그중 한 방법이 실제 있었던 사건을 만화영화에 활용하는 방식이었다.

반공만화영화가 기획된 전후의 시기에는 북한과의 관계에서 여러 가지 사건이 빈번히 발생하여 남한주민의 불안감을 조성하고 있었다. 이러한 사회적 분위기에 따라, <똥이장군 제3땅굴편>에는 북한의 남침 시도가 그려지고 있다. 이 작품은 일찍 부모님을 잃고 동물들과 함께 자란 똥이가 우연히 만난 숙이라는 북한 주민 여자아이와 친해지고, 숙이의 아버지를 비롯한 북한의 주민들이 노동착취를 당하고 있음을 알게 되면서 북한 공산당의 실태를 깨닫고 그들을 물리친다는 즐거리를 가지고 있다. 이때 숙이의 아버지가 끌려가는 북한의 노동 현장이 남침을 위한 제3땅굴의 건설 현장이다.

제3땅굴은 1978년 10월 27일 주한 유엔군사령부에 의해 판문점 남쪽에 서 발견되었다.¹⁴⁾ 북괴노동당 연락부 제53연락소 대남간첩호송안내원이었던 귀순자 김부성은 이에 관해 제3땅굴 공사가 1972년 2월에 시작되었으며 보안 유지를 위해 부상당한 인부들을 외부의 병원으로 입원시키지 않는 위험하고 가혹한 공사였다고 토로하고, “대한민국국민들은 생활에 여유가 있어서인지 북괴의 악랄성을 제대로 이해하지 못하는 것 같아 안타깝다. 그들은 우리와 사고방식이 근본적으로 다르다.”¹⁵⁾며 북한 공산정권에 대한 경각심을 촉구했다. 이처럼 공산정권에 대한 불안감과 위기감

이 높아지면서, 만화영화가 어린이에게 미치는 영향이 주목받게 되었다. 그러나 만화영화는 어린이의 사고와 습관에 악영향을 미친다는 비판을 주로 받게 되었는데, 이는 만화영화가 가지고 있는 환상적인 속성이 재미만 위한 것일 뿐 교육에 보탬이 될 수 있는 요소가 적다는 인식이 그 원인이었다. 『동아일보』, TV어린이프로 맹랑한 만화영화 일색, 1971.9.17 참조.

14) 『매일경제』, 유엔군사발표 판문점 남쪽에 북괴 제3땅굴, 1978.10.27.

15) 『경향신문』, 『이제야 자유에 보은. 땅굴 제보... 굴착당시를 폭로하는 귀순용사 김부성 씨』, 1978.10.28.

이 조성되어 있는 시기에 제3땅굴의 발견은 언제나 한국전쟁이 다시 발발할 수 있다는 위기의식을 심어주는 대상이었다. <똥이장군 제3땅굴편>은 ‘제3땅굴의 발견’이라고 하는 실제 사건과 관련된 ‘제3땅굴을 건설하고 있는 북한의 현장’을 드러냄으로써, 만화영화의 상황이 실제 상황에 선행하는, 연관성이 있는 것으로 여겨지게끔 했다.

유사하게, <간첩잡는 똥이장군>과 <해돌이 대모험>에서는 당시 북한 인근의 바다에서 행해졌던 어선 납북을 소재로 사용하고 있다. 어로를 위해 바다에 나섰던 어부들이 북한으로 납치되는 사건은 1950년대부터 꾸준히 발생했던 사건으로, 납북되었던 어부들이 송환을 촉구하는 외교 활동이 이루어지고,¹⁶⁾ 몇몇 어부들은 실제로 송환되기도 했다. 납북되었던 어부 가운데는 북한의 강제로 허위간첩자백서를 제출하여 대외 선전에 활용되었다는 해프닝도 일어난 바 있었다.¹⁷⁾ 어부들의 납북사태는 한 반도의 분단 상황과 북한 공산 정권의 위협을 환기시키는 역할을 하는 실제 사건이었다.

<로보트왕 썬샤크>는 실제 인물들을 촬영한 실사영화 속에 만화영화가 포함된 형태로 구성되어 있다. 여기서 만화영화는 국민학생들이 외계인인 아그네스와 아리아를 만나 로보트를 조종할 수 있게 되고 북한으로 건너가 북한군과 대결해 승리하는 모습이 드러나는데, 실사영화는 무장공비 3명이 남한의 어느 마을에 침입하여 남한의 국군이 그들을 소탕하는 모습을 보여준다. 무장공비는 서울의 방향을 알기 위해서 한적한 곳에 위치한 어느 집에 침입하는데, 마침 집에 남겨져 있던 어린 남매는 ‘무

16) 납북어부 송환에 관련된 외교는 북한에 직접 요청하는 경우도 있었으나(『동아일보』, 『납북어부조속송환을 요청』, 1976.9.1) 우방국의 협조를 구하기도 했다(『경향신문』, 『정부, 우방국에 협조요청 어부송환 다각 교섭』, 1974.2.20).

17) 납북된 어민들은 북한 내에서 선동에 동원되기도 했으나(『경향신문』, 『납북어부 날조자백』 북괴, 대외선전 활용, 1974.3.2) 북한에 가 본 결과 “모두가 가난해 보였으며 자유라고는 조금도 없”(『경향신문』, 『누렇게 뜬 얼굴들 자유라고는 없어』, 1965.12.28)다는 납북되었다 송환된 어민들의 발언을 통해 오히려 공산주의 사회에 대한 부정성을 드러내는 시도가 이루어지기도 했다.

장공비가 싫다'며 저항한다. 무장공비가 가한 폭력 끝에 여동생이 사망하자 남겨진 오빠는 “잔인무도한 공산당이 싫어요”¹⁸⁾를 외치고 마을회관으로 달려가 무장공비가 남침했음을 알린다. 무장공비의 남침이라는 사건과 ‘공산당이 싫어요’를 외치는 남자아이의 모습은 이승복 군의 사건을 연상하게 한다. 1968년 12월 11일 조선일보에서 대서특필한 ‘이승복 어린이 사건’은 가택에 침입한 무장공비에 의해 이승복 군이 살해되기 전 ‘나는 공산당이 싫어요’를 외쳤다는 내용으로, 어린이의 반공의식을 고취시키는 대표적인 사건으로 여겨졌다. 1970년 6월 10일에는 울진에 이승복 군의 기념비가 세워졌고, 1982년 10월 26일에는 이승복 기념관이 준공되었을 정도였다.

이처럼 실제 있었던 상황을 만화영화에 적용함으로써 반공만화영화는 작중 상황이 만들어진 허구에 지나지 않는 것이 아니라 실제로 벌어지고 있는 문제임을 강조한다. 북한의 정권과 관련된 실제 사건들은 그 사건을 적용시킨 반공만화영화 속에서도 유사하게 기능하여, 관객들에게 공산주의에 대한 위기의식을 불러일으킨다. 만화영화 속의 장면이 실제의 사건과 밀접한 관련성이 있다는 사실은 그려진 영상으로서 가지는 만화영화의 허구적 특성에도 불구하고, 만화영화의 상황이 단순히 만화영화 안에서만 한정되는 것이 아니라 현실에서 얼마든지 일어날 수 있는 일이라는 것을 인식하게 하는 것이다. 이것은 반공만화영화가 그려진 것이 아닌 실제 사진이나 실사 영상을 장면 안에 삽입시키는 의도와도 관련이 있다. <해돌이 대모험>은 북한을 촬영한 사진을 장면에 삽입시키고 예뻐의 나레이션을 통해 북한 주민의 비참한 삶을 설명한다. <로보트왕 썬샤크>는 실사장면에서 어린 남매가 무장공비로 인해 폭력을 당하고 쓰러지는 장면을 적나라하게 보여줌으로써 남침에 대한 공포감을 불러일으킨다. 이와 비슷한 맥락에서 만화영화에서 실제의 사건을 활용하는 것은 만화

18) <로보트왕 썬샤크>(1985), 9분 8초~9분 10초.

영화의 장면을 단순한 허구가 아닌, 실제로 존재하는 사건으로서 대하게 하는 효과를 발휘한다. 반공만화영화 속 실제 사건들이 일으킨 위기의식은 보다 자연스럽게 반공사상을 관객들이 받아들일 수 있게 하는 초석이 되어, 선전의 효과를 강화하는 방향으로 작용하게 된다.

2.2. 가족의 부재 위협을 통한 감정적 동조

일반적으로 만화영화는 대상을 두고 서로 대립관계에 있는 주동인물과 반동인물의 주된 갈등에서 중심적인 서사가 진행되고, 한 쪽이 승리하여 대상(object)을 차지하는 것으로 결말을 맞이하는 경향이 강하다.¹⁹⁾ 대상을 사이에 둔 반동만화영화의 주동인물과 반동인물의 대결 구도를 정리해 보자면 다음과 같다.

제목	주동인물	대상	반동인물
똥이장군 제3땅굴편	똥이	아버지(북한 주민)	붉은 수령
간첩잡는 똥이장군	똥이	김 박사	불여우
해돌이 대모험	해돌이	아버지	북한 공산당
해저탐험대 마린 X	소년 007	바다 속 자원 (우라늄 광맥)	북한 공산당

19) 김재석은 극의 주제를 잘 이해할 수 있는 방법으로 주동인물과 반동인물의 대결구도에 주목하여, 한국 현대극에 대한 이론을 제시한 바 있다. 그는 극의 중심 갈등에 대해 “주동인물과 반동인물이 대상을 두고 다툼을 하는 것인데, 공통의 대상을 향한 상대의 의지를 서로 깨닫게 되는 순간부터 갈등이 시작되고, 어느 한 쪽이 그 대상을 차지함으로써 갈등이 종결된다. 갈등의 시작되는 순간부터 극 사건이 시작되고, 갈등이 해소되는 지점에서 극 사건은 끝나는 것이다. 대상을 향하는 주동인물과 반동인물의 세력이 팽팽하다면 목표 지향력도 비슷하기 때문에 갈등의 폭은 아주 커지고, 극은 심각한 사건을 내포하게 된다. 그 반면에 반동인물의 세력이 월등하여 상대를 압도하고 있다면, 갈등의 폭은 작아지고 주동인물이 당하는 수난이 극 사건의 중심을 이룬다.”(김재석, 『한국 현대극의 이론』, 연극과인간, 2011, 71~72면)라고 설명한다. 이것은 비록 극에서 나타나는 대결 구도에 대한 설명이지만, 만화영화 역시 선명한 대결 구도가 나타나며 이것이 서사의 중심을 이룬다는 점에서 일맥상통하는 바가 크다. 따라서 반공만화영화의 갈등 구조를 파악하는 방법으로서도 적절하게 적용해 볼 수 있다.

우주전사 홍길동	홍길동	뽕코 박사	무시칸 수령
로보트왕 썬샤크	국민학생들	남한 주민	스펙터, 흑부리 수령
각시탈	강토	민족	만득과 그의 아버지 (북한 공산당)

이상에서 확인할 수 있는 것은 반공만화영화에서 주동인물과 반동인물의 대상이 특정 인물이 되는 경향이 강하다는 것이다. <똥이장군 제3땅굴편>과 <해돌이 대모험>에서는 주동인물의 아버지이다. <똥이장군 제3땅굴편>에서 똥이는 어릴 적 헤어져 생사를 몰랐던 아버지의 존재를 숙이 아버지를 통해 알게 되고, 공산당에 의해 숙이 아버지가 끌려간 후 아버지의 생사를 추적하기 위해 친구들과 함께 제3땅굴 건설 현장으로 잠입한다. 거기서 노역에 시달리는 아버지를 발견하고 아버지와 북한 주민들을 구출하기 위해 붉은 수령과 대결하게 된다. 즉 <똥이장군 제3땅굴편>에서 대상은 아버지를 비롯한 북한 주민이 되며, 이들을 사이에 두고 주동인물 똥이와 반동인물 붉은 수령은 대립한다고 할 수 있다. <해돌이 대모험>에서는 아버지가 탄 어선이 납북되면서 북한으로 강제로 끌려간 아버지를 찾기 위해 해돌이는 천사 예삐와 북한으로 가게 되고, 그 곳에서 아버지에 대한 기록을 추적하여 아버지를 구출해낸다. 이 과정에서 해돌이는 아버지의 구출을 막고자 하는 북한군과 대결하게 된다. 즉 주동인물 해돌이와 반동인물 북한군 사이에 대상으로 아버지가 위치한다고 할 수 있다.

<간첩잡는 똥이장군>의 김 박사와 <우주전사 홍길동>의 뽕코 박사는 주동인물과 직접적인 관계를 가지고 있는 인물은 아니지만, 주동인물과 가까운 인물, 조력자의 위치에 있는 인물과 가족관계에 있다. <간첩잡는 똥이장군>에서 김 박사는 똥이와 가까운 친구인 숙이의 삼촌으로, 숙이의 보호자이다. 불여우는 우수한 과학자를 북한으로 납치하기 위해 김 박사를 노리고 있으며, 똥이는 숙이의 친구이자 반공 영웅으로서 불여우를 저지하고자 한다. <우주전사 홍길동>에서도 뽕코 박사는 뛰어난 과

학자라는 이유로 무시칸 수령에게 납치당하지만, 홍길동의 조력자라고 할 수 있는 금전과 은전의 할아버지이다. 홍길동은 할아버지를 구해달라는 금전의 부탁에 따라 뽕코 박사를 구하러 하고, 무시칸 수령은 뽕코 박사에게 정신개조기를 만들게 하여 마의 행성 주민들을 ‘붉은 마음’으로 세뇌시키고자 한다.

이처럼 반공만화영화에서 주동인물과 반동인물의 대결 구도에 대상이 되는 특정 인물은 대체로 주동인물의 가족 구성원이거나 주동인물과 가까운 사람의 가족 구성원으로 나타난다. 반동인물인 공산당은 가족으로부터 그 구성원, 그 중에서도 가정을 이끌어가는 위치에 있는 아버지나 유일한 보호자인 삼촌, 할아버지를 빼앗아가려는 것이다. 가족의 핵심적인 구성원을 가족으로부터 빼앗고자 하는 공산당의 행위는 관객으로부터 반감을 사기 쉽다. 만화영화의 관객은 대부분이 성인 이전의 어린이로, 반공만화영화의 관객 역시 크게 다르지 않다. 어린이는 일반적으로 구성원을 보호하는 가족의 기능과 보호자의 역할이 필요한 계층으로 여겨진다. 그런 어린이 관객에게 가족의 결손, 보호자의 부재 상황을 만들어나가는 반동인물 공산당의 행위는 반감을 느끼게 하고, 결손을 회복하고자 하는 주동인물에게 공감하고 연민을 느끼기 쉬워지는 것이다. 특히 반공만화영화의 주동인물은 주요 관객층인 어린이와 비슷한 연령대로 나타난다는 점에서 관객이 주동인물에게 공감할 수 있는 가능성은 더욱 커진다. 이러한 공감과 연민을 강화하기 위해 반공만화영화는 소중한 사람과의 이별 장면에서 감정적인 고양을 유도하고자 하는 경향이 나타나는데, 대표적으로 <똥이장군 제3땅굴편>을 들 수 있다. 똥이는 숙이와 숙이 어머니의 애뜻한 만남에서 자신의 과거를 떠올리는데, 함박눈이 내리는 날 낡은 옷을 입고 힘겹게 남한으로 이동하는 부모의 모습이 나타난다. 다리에 총을 맞은 똥이의 어머니는 똥이 아버지를 추격하는 늑대를 막기 위해 매달리는데, 늑대의 총을 맞고 쓰러지는 장면은 슬로우모션으로, 붉은 빛이 번쩍이는 효과와 함께 표현되어 비극적인 최후가 강

조된다. 이후 아내의 죽음을 알게 된 딸이 아버지의 절규하는 표정과 음성이 슬로우모션으로 나타남으로써 공산당에 의한 가족의 애석한 헤어짐은 감정적으로 고조된다.

<각시탈>의 주동인물 강토와 반동인물 만득을 비롯한 북한의 공산당은 특정 인물을 대상으로 삼고 있지는 않지만, 공산당에 의해 주동인물 강토가 가족을 잃게 되는 모습이 관객들에게 노출됨으로써 위와 비슷한 효과가 발생하게 된다. 강토는 처음에는 공산당의 주체사상을 충실히 수행하는 어린이로 드러나지만, 자신의 우수함에 비해 그에 맞는 대우는 받지 못하고 있다. 그러나 공산당에 의해 어머니와 형을 잃고, 형이 공산당을 응징하던 각시탈이라는 사실을 알고 나서 주체사상을 버리고 민족을 위해 공산당을 응징하는 새로운 각시탈로서 임무를 수행하는 것이다. 여기서 주동인물과 반동인물 사이에 대상은 민족으로, 만득과 공산당은 민족을 수탈하려 하지만 강토는 그러한 상황으로부터 민족을 구해내고자 하는 긍정적인 인물로 변화한다. 공산당에 의해 가족을 잃는 사건은 강토의 부정적 인물에서 긍정적 인물로의 변화를 납득할 수 있을 정도의 충격적인 사건으로 관객에게 이해되며, 강토에게는 연민과 공감을, 공산당에게는 반감을 불러일으키는 효과가 발휘되는 것이다.

가까운 사람 혹은 사랑하는 사람의 상실은 누구에게나 슬픔과 절망감을 준다. 그리고 그러한 장면을 본 관객에게도 그 슬픔과 절망감은 어느 정도 상상이 가능하며, 따라서 쉽게 그 감정에 공감할 수 있다. 반공만화영화에서 보여준 공산당에 의한 사랑하는 사람의 상실은 슬픔과 절망의 감정을 생산하며, 그것은 관객에게도 전달된다. 반공만화영화 작품은 공산당에 의해 사랑하는 사람을 잃거나 잃을 위기에 처한 인물의 상황을 보여줌으로써 감정적인 고양을 일으키고, 그것이 공산당에 대한 반감으로 이어지게끔 한다. 여기서 반공은 정치성을 가진, 집단의 사상이라기보다, 감정이라는 개인적인 영역에서 내면화된다. 공산당이 가지는 부정성은 윤리적인 면 외의 부분에서는 불명확하게 드러나지만, 그것만으로도

관객의 감정을 유도하기에는 충분하다. 반공만화영화의 관객은 논리적이고 이성적인 이유에 따른 것이 아니라 감정에 호소되어 공산주의에 대한 막연하지만 확고한 반감을 가지게 된다는 점에서, 반공만화영화는 “감성·감정을 규율하고 주조하는 감성정치”²⁰⁾의 역할을 수행한 것이다.

3. 반공의 긍정성을 드러내기 위한 선전 전략

3.1. 반공 전사로의 성장과 윤리성의 획득

반공만화영화에서 주동인물은 대체로 처음부터 반공 사상을 가지고 있는 것으로는 드러나지 않는다. 오히려 이들은 ‘반공’과 같은 정치성과는 아무런 상관이 없는 인물처럼 보인다. <똥이장군 제3땅굴편>의 발단에서 똥이는 인간과의 접촉 없이 동물들의 틈에서 자란 ‘타잔’과 같은 인물로 드러나며, <우주전사 홍길동>에서 홍길동은 인간세상에서 떨어져 있는 속세가 아닌 곳에서 도술을 수련하는 인물로 나타난다. 이들은 정치적인 속성은 막론하고, 인간 사이에서의 사회성조차 충분히 가지고 있지 않은 인물에 가깝다. 한편으로 <로보트왕 썬샤크>에서 국민학생들은 선생님으로부터 반공교육을 받지만 오히려 장난을 칠뿐이고, <각시탈>에서 주동인물 강토는 공산당의 주체사상을 내면화하고 있는 인물로 나타나 ‘반공 사상의 내면화’는 전면에 드러나지 못하는 것이다.

처음부터 반공 사상을 내면화하고 있지 않았던 이들은 특정 사건을 겪으면서 공산당의 문제를 발견하고 점차 반공 전사로서 성장해나간다. 말하자면 이들이 보여주는 서사는 점차 성숙해져가는 성장의 서사를 중심에 두고 있다. 주동인물의 성장은 특정 경험에서 발현되기 시작하며, 반

20) 이하나, 앞의 글, 207면.

동인물로부터의 승리로서 반공 사상을 성취해 낸 인물로의 성장을 완료하게 되는 것이다.

<똥이장군 제3땅굴편>에서 야인(野人)과 같이 생활하던 똥이는 북한 주민의 어려운 현실을 대면하면서 점차 공산당에 대항하는 인물로서 성장한다. <해돌이 대모험>의 주동인물 해돌이는 아버지의 부재를 슬퍼할 뿐 어떠한 힘도 가지고 있지 못한 인물이었으나, 그의 간절한 기도를 들은 하느님이 보낸 천사 예삐의 마법으로 험크로 변할 수 있게 되면서 북한으로의 여행이 가능해지고, 점차 아버지의 흔적을 추적하면서 마주한 북한의 현실에 안타까움을 느끼며 반공 의식을 함양하게 된다. <해저탐험대 마린 X>에서 주동인물 추혁은 실종된 형 민석이 염원하던 것이 해저 자원의 획득임을 알게 되고, 형의 유지를 이어 해저 자원 탐사에 사명감을 가지고서 참여하게 된다. 그러나 이를 방해하는 북한 공산당의 소행으로 인해 적극적으로 그들과 대적하게 되는 것이다. <우주전사 홍길동>에서 홍길동은 마의 행성에 납치되었다가 극적 탈출 후 심각한 부상을 입은 금전을 구출한 것이 계기가 된다. 금전의 죽음으로 홍길동은 무시칸 수령에게 반감을 가지게 된 것에 더해, 금전의 부탁으로 그녀의 할아버지 뽕코 박사와 자매인 은전을 구하기 위해 마의 행성에 가서 행성인들의 비참한 삶을 본 홍길동은 무시칸 수령을 벌주고자 하는 마음을 먹게 되는 것이다. <로봇트왕 썬샤크>에서는 외계인인 아그네스와 아리아와의 조우가 원인이 되어 악한 외계인과 손을 잡고 납치하려는 북한의 음모를 국민학생들이 막기 위해 나서게 된다. <각시탈>에서는 좀 더 극적인 인물의 성장이 나타나는데, 주체사상을 가지고 있던 강토는 어머니의 죽음과 각시탈이었던 형의 죽음으로 공산당의 부당함을 깨닫고 새로운 각시탈로서 나서게 되는 것이다.

강토 (OFF)죄 없는 백성의 고향을 빨아먹는 공산 흡혈귀들... 내 부모님의 목숨까지도 잃게 하는 불효를 저질렀다. 그러면서까지도 난

당과 미친 너희들에게 충성을 바쳤다. 그런데도 네 놈들의 하는 것이란 배신과 숙청뿐이었어. 이제 내가 반공 각시탈의 이름으로 너희에게 심판을 내릴 것이다!²¹⁾

공산당을 향한 분노를 터뜨리는 강토의 행위는 형과 어머니를 잃는 참혹한 경험을 했다는 점에서 용인되며, 그를 ‘반공 각시탈’로 완성한다. 그런데 주목해 보아야 할 것은, 반공 의식을 가지게 된 강토에게서 발화되는 공산당의 부정성이다. 강토가 인식하는 공산당은 ‘죄 없는 백성의 고향을 빨아먹는’, ‘내 부모님의 목숨까지도 잃게 하는’ 집단이며, ‘충성을 바쳤지만 배신과 숙청 뿐’만을 돌려줄 따름이다. 이것은 민중이 시도 때도 없이 노역에 동원되고 늘 배고픔에 시달리고 있으며, 형이 각시탈이라는 것이 밝혀진 순간 어머니가 참살되고, 인민으로서 요구받은 역할을 충실히 수행했음에도 부정확한 방식으로 김일성대학에 진학할 수 있는 길이 막혔던 강토의 경험을 바탕으로 한 것이다. 이러한 경험은 재물과 지위를 탐하여 독차지하고자 하는 공산당의 부정함에 의해 가능했던 것으로 나타난다. 공산당의 부정성에 대해 체험했기에 그에 대한 반발로서 반공을 선택하는 인물의 행동은 관객에게 당연하게 받아들여질 수 있는 것이다.

<각시탈>의 경우와 유사하게, 반공만화영화에서 주동인물은 공통적으로 공산당의 부정성에 직면하고 나서 반공 의식을 취하고 있다. 대체로 반공만화영화에서 보여주고 있는 공산당의 부정성은 소수의 이익을 위해 다수의 선량한 사람들이 피해를 보고 있는 상황이다. <똥이장군 제3땅굴편>에서 붉은 수령과 그의 부하들은 갖은 호화로운 음식들을 먹는 반면에, 북한 주민은 고된 노동에 시달리면서도 배급이 부족해 배를 굶는 상황이 대조적으로 그려지고 있다. 북한 주민은 불이 들어간 헬썩한 모습을 하고 찢어지거나 더러워진 옷차림으로 나타나며, 기운이 없어 천

21) <각시탈>(1986), 58분 45초~59분 4초.

천히, 맥없이 움직인다. 그에 반해 공산당은 원색을 사용한 깔끔한 옷차림을 하고, 빠르며 활동적인 모습을 보여주는 것이다. 인물의 행색과 움직임의 차이는 공산당과 북한 주민 사이의 차이를 감각적으로 전달하여, 이들 사이의 종속 관계를 단적으로 드러낸다. 심지어 북한 주민을 수탈하고 탐욕스러운 모습을 보이는 <똥이장군 제3땅굴편>의 공산당의 모습은 돼지, 늑대 등의 동물 형상으로 나타나, 그 비인간적인 속성을 시각적 이미지로도 짐작할 수 있다. 돼지의 형상은 탐욕을, 늑대의 형상은 비열하고 폭력적인 속성을 시각적으로 보여주는 수단인 것이다. 또한 <우주전사 홍길동>에서도 공산당인 무시칸 수령은 마의 행성의 주민들에 비해 똥똥한 모습을 하고 있어 개인적인 탐욕이 가득 찬 인물로 드러나는데, 무시칸은 개인적인 욕망을 성취하기 위해 마의 행성 주민들을 고통에 빠지게 한다는 점에서 홍길동의 분노를 사게 된다.

살펴본 바, 반동인물로서 공산당이 가지고 있는 부정성은 대체로 ‘개인적인 탐욕을 추구’하는 것, 그리고 그것을 위해 ‘다수의 선량한 민중을 수탈하는 것’으로서 나타난다. 개인적인 욕망을 성취하기 위해서 다수의 희생을 요구한다는 점에서 공산당의 부정성을 찾는다. 이러한 점에서 반공만화영화의 반공의식은 공산당에 대해 윤리적 차원에서 바라보고, ‘인지상정’에 의해 윤리적으로 행동하지 않는 공산당을 ‘비인간적’으로 상정하고 있다. 즉 북한의 공산당을 휴머니즘을 상실한 집단으로서 드러내는 것이다. 결국 반공 의식의 획득은 휴머니즘의 획득과 긴밀히 관련된다.²²⁾ 처음에는 의식하고 있지 못했지만 비인간적인 공산당의 처사를 직면한 주동인물은 ‘인간’으로서 휴머니즘을 가지고 그에 대항하는 것이 당연하며, 윤리적으로 우월한 것이 된다. 이러한 방식으로 반공만화영화는 반공

22) 반공과 윤리성, 반공과 휴머니즘이 연관되는 문제에 대해 이하나는 반공은 민주주의나 휴머니즘과 같은 보편적 정서와 닿아 있었기에 도덕의 범주에서 다뤄졌으며, 자연스럽게 반공교육은 도덕교육에 내포되었음을 논한 바 있다. 이하나, 『반공주의의 감성 기획, ‘반공영화’의 딜레마-1950~60년대 ‘반공영화’ 논쟁을 중심으로 -』, 『동방학지』 제159권, 동방학회, 2012, 61~62면 참조.

만화영화의 주동인물이 반공의식을 획득하는 방식으로 성장하는 것은 인간으로서 극히 자연스러운 귀결임을 관객에게 납득시킨다.

3.2. 근대화론과의 접합과 우월성의 획득

반공만화영화에는 반공을 휴머니즘과 연결하는 동시에, 우수한 경제성 과도 연관시켜 선전의 효과를 극대화하고자 한다. 대부분의 반공만화영화 작품에서 남한과 북한에 대한 비교는 주로 경제적인 요소를 중심으로 드러난다. <해돌이 대모험>에서는 남한의 어린이인 해돌이가 아버지의 행방을 찾아 평양으로까지 여행하게 되는데, 처음으로 평양을 보고 실망스럽다는 반응을 보인다.

해돌 여기가 바로 평양이로구나. 그런데 뭐가 이렇게 촌스럽지? 그래도 평양이라면은 북한에서 제일 큰 도신데 말이야.

예삐 북한의 최고급 당 간부들이 모여 사는 이곳에선 말이야, 매일 계속 김일성에게 충성을 맹세하는 행사가 쉴 날이 없어. 그래서 길도 넓히고 건물도 그럴싸하게 꾸민 거야.

해돌 아니, 전시효과를 위해 지은 건물이 이렇게 촌스러워?

예삐 응, 이 정도의 거리는 대한민국의 조그만 도시 정도밖에 안 될 거야.²³⁾

“북한에서 제일 큰 도시”이며 “북한의 최고급 당 간부”가 사는 도시 평양은 남한의 서울과 비견되는 지위에 있어야 할 것이다. 그러나 평양은 남한 사회를 알고 있는 해돌이와 예삐의 눈에 “대한민국의 조그만 도시 정도”에 지나지 않아 보인다. 해돌이의 입으로 ‘촌스럽다’고 평가받는 평양의 모습은 남한에 비교할 때 낙후되어 있는 초라한 모습이다. 이러한 평양의 모습은 ‘배급도 제대로 받기 어려운 북한의 상황’과 관련되

23) <해돌이 대모험>(1982), 9분 30초~19분 55초.

어 북한의 발전이 더딘 이유는 경제적으로 궁핍하기 때문이라는 것을 연상할 수 있게 한다.

<해저탐험대 마린 X>에서는 남한에 비해 열악한 북한의 경제적 상황이 더욱 직접적으로 드러난다. 남한이 해저 자원 개발을 시도하고 있다는 것을 알고 그에 뒤처질 수 없다고 판단한 북한의 공산당원들은, 잠수함을 개발할 여력이 부족하여 소련으로부터 잠수함을 빌리고자 소련대사관을 찾아간다.

소련대사 도대체 무슨 말을 하는지 모르겠군. 그러니까 우리 잠수함 빌려달란 말이오?

공산당원 해해해해, 말 안 해도 잘 아시겠지만 남한에서는 원자력 잠수함을 만들어갖구서리, 해양 개발을 한다는 등 해저 도시를 만든다고 하지 않습니까, 예.

소련대사 저리 떨어져서 말하시오. 입에서 냄새남네다.

공산당원 아이구, 우리는 치약이 귀해서 이틀에 한 번씩 닦습네다.

소련대사 그건 그렇고 계속해서 말해보시오.

공산당원 아 네, 우리도 잠수함이 하나 있어야 겠는데 좀 빌려주시라요, 네.

소련대사 뭐라구요? 잠수함 빌려달라구요? 그것보다 빌린 돈이나 먼저 갚으시오. 거 순 거짓말쟁이 아니오?

공산당원 아이구 저, 제발 한번만 봐주시라요. 남한에서는 원자력 잠수함으로 해저를 개발한다고 하는데, 벌써 우라늄 광맥을 발견했다고 했시오. 저, 그러니 한대만 좀 빌려 주시라요.²⁴⁾

공산당원은 북한이 소련에 빚을 지고 있는 상황임에도 남한이 해저 세계에 진출하고 있으므로 소련에 잠수함을 빌려서라도 따라잡고자 한다.

24) <해저탐험대 마린 X>(1983), 13분 55초~14분 55초.

“치약이 귀해서 이틀에 한 번씩” 양치질을 할 정도로 생필품이 충분히 확보가 되지 않는 상황에서 해양개발에 참가하고자 하는 노력을 보이는 장면이 드러나는 것은 반공만화영화에서 남한 정부와 북한 공산당의 대결 구도가 단순히 선과 악이라는 윤리적 차원만이 아닌, 경제적·기술적 발전 차원에서의 대결구도 역시 나타내고 있기 때문이다.

그러나 이 대결구도에서 공산당은 일찌감치 남한에 패배한 것으로 나타난다. 해돌이로부터 평양이 ‘촌스럽다’는 평가를 받는다는 점에서 그러하며, 이미 원자력 잠수함을 개발하여 스스로 해저개발에 나선 남한에 비해 공산당은 소련의 잠수함을 구걸하여 빌려야 할 정도라는 점에서 그러하다.

경제적·기술적 발전 차원에서 남한의 우위는 <각시탈>에서도 명확히 드러난다. 강토의 친구인 익한은 재일교포 출신으로, 일본에서 북한으로 송환되었지만 공산주의에 환멸을 느끼고 있는 인물이다. 그는 주체사상을 가지고 있는 강토에게 남조선에 방문한 경험을 말하며 남조선, 즉 대한민국을 “살기 좋은 내 조국”이자 “어린이의 천국”, “사람이 살 곳”²⁵⁾으로 표현한다. 그리고 남한의 야구장과 백화점, 잠실 경기장 등을 가 보았던 경험을 떠올린다. 이 회상에서 배경음악으로 활용되는 것이 정수라의 <아! 대한민국>이다. 1983년 정수라가 부른 가요인 이 곡은 일종의 건전가요로서, 당시 음반마다 마지막에 군가나 건전가요가 의무적으로 포함되어야 했던 제도에 따라 발표된 곡이었다. 이 노래는 건전가요로는 예외적으로 인기를 끌었는데, 아름다운 조국인 대한민국에서는 무엇이든 할 수 있다는 찬사를 보내는 노래이다. 회상에서 삽입된 <아! 대한민국>은 경제적으로 발전하고 모두가 충분한 교육과 문화적 삶을 누리는 것으로 나타난 익한의 회상과 결합하여 대한민국을 그 어떤 곳보다도 이상적인, 유토피아처럼 인식하게 한다. 또한 익한은 무엇보다 “1988년 하계 세

25) <각시탈>(1986), 33분 48초~33분 52초.

계 올림픽이 서울에서 열린다”²⁶⁾며 국제 대회도 개최할 수 있을 만큼 발전한 한국의 모습을 칭찬한다.

결국 익한이 떠올리는 ‘살기 좋은 곳’의 이미지는 야구장, 백화점과 같은 시설이 갖추어져 있고, 배불리 먹을 수 있는 변화한 환경인 것이다. 일본에서는 자본주의 사회를 경험했으며 북한에서는 공산주의 사회를 경험한 익한과 같은 인물의 위치는 자못 중립적으로 보인다. 그러한 인물이 남한 사회의 국제적 위상과 경제적·기술적 우위를 드러내는 것은 공산당에 비해서 남한 사회가 우월한 위치에 있음을 강조하는 것이다.

북한에 대한 남한의 우월함이 경제적·기술적 발전의 우위로써 드러나는 것은 경제개발을 근간으로 하여 논의된 남한 사회의 근대화론에 의해 마련된 인식적 토대 때문이었다. 남한 사회는 1962년부터 추진된 경제개발 정책에 따라 산업적인 발전의 촉진을 수행하고자 노력해왔으며, 모든 가치는 이것의 달성을 위해 집결되었다. 한국 현대사에서 근대화의 방식으로 제시된 발전의 논리는 당대 한국 사회의 의식에 뿌리 깊게 자리하고 있었다. 경제적 발전으로 인해 나아진 삶의 질은 더욱 경제개발 논리와 이 배경으로서 자유민주주의 체제의 정당성을 강화시켰고, 이것은 공산주의라는 갈등 대상과 맞부딪혔을 때 경제우위를 통해 우월의식을 획득하고자 하는 방식으로 표출된 것이다. 결국 남한의 반공사상은 자본주의를 전제로 한 발전과 성장의 논리와 깊은 연관성을 맺으며, 공산주의에 반해 우월한 경제적 상태를 보여줌으로써 관객들에게 자부심을 부여하고, 상대적으로 열악한 경제상황을 보이는 공산주의에 절대 찬성할 수 없는 이유를 제공했다.

4. 반공만화영화의 전략과 그 의미-결론을 대신하여

반공만화영화는 한국 사회가 가지는 특수성의 측면에서 그 자체로 존재 의미를 가지고 있다. 그러나 반공만화영화에 대한 관심의 부족으로 그 의미는 명확하게 규명되지 못했고, 정치성을 내포한다는 이유만으로 평가절하 되는 경향도 존재했다. 이러한 점에서 반공만화영화 작품의 범주를 설정하고 작품에 대한 실제적인 분석을 통해 특성을 파악하는 시도는 반공만화영화의 성격을 규명하고 그 의미를 파악하는 중요한 전제였다.

만화영화는 그림을 움직여 보이게 하여 구성하는 영상이므로 필연적으로 허구적인 속성, 환상적인 속성을 가지게 된다. 반공만화영화는 만화영화의 한 부류로서 이러한 특성을 공유하지만, 반공사상에 대한 효과적인 선전을 위해 실제했던 사건을 만화영화에 차용함으로써 당대의 관객들에게 보다 현실과 접합된다는 감상을 주었다. 실제의 사건과 유사한 반공만화영화의 사건은 만화영화의 장면이 단순한 상상으로 만들어진 허구에 지나지 않는 것이 아니라, 보다 실현 가능성이 있는 것으로 느껴지게 하기 때문이다. 또한, 반공만화영화의 주동인물과 반동인물인 공산당은 주동인물의 가족 등 가까운 사람의 안위를 둘러싸고 대결을 벌이는데, 관객은 주동인물과 심정적으로 가까운 위치에 존재하므로 소중한 사람을 잃는 슬픔을 공유하게 된다. 반공만화영화는 관객으로 하여금 슬픔이라는 감정을 느끼게 하고, 가까운 사람을 잃을지도 모르는 위기 상황에 대한 공포를 환기시킴으로써 관객의 감정을 고양시킨다.

실제 사건의 차용은 반공만화영화의 사건이 실제에서도 일어날 수 있다는 위기의식을 불러일으켰다면, 공산당이라고 하는 대상을 감정적으로 대응하게 함으로써 그 대상에 대한 공포와 위기의식을 조장한다.²⁷⁾ 이로

26) <각시탈>(1986), 36분 15초~36분 19초.

27) 이와 유사하게, 1960~70년대의 반공 문화영화들 역시 대중의 공포심과 불안을 조장하여 북한에 대한 적개심을 불러일으키는 안보 담론을 구축하고 있었다. 반공 문화영화의 감정 정치에 대한 논의는 이상록, 「안정·발전·변영 이미지의 재구성:

써 관객은 감정적으로 자연스럽게 북한공산당에 대한 적개심을 가지게 되며, 조장된 위기의식을 잠재울 수 있는 방법으로써 반공 의식을 대면하게 되는 것이다.

반공만화영화는 북한공산당에 대한 위기의식을 조장하는 동시에, 관객을 안심시켜 줄 해결책으로써 반공의식을 제시한다. 한 가지는 윤리적 차원의 접근으로, 처음에는 반공의식과 관련이 없었던 주동인물이 공산당의 부정성을 발견하고 그것에 대항하는 반공 전사로 성장하는 것으로 그려낸다. 공산당을 개인적인 욕망에 가득 차 윤리적으로 타락한 인물군으로써 그려내는 방식을 통해, 공산당이 휴머니즘에 반하는 집단임을 고발하고 그러한 공산당을 징벌하도록 성장한 주동인물의 변화를 긍정적으로 드러낸다. 공산당과 주동인물 사이에 윤리적 문제를 중심으로 발생하는 비휴머니즘과 휴머니즘의 대조는 공산당에 대항하는 ‘반공’이라는 의식이 휴머니즘을 담지한 긍정적인 것으로 관객에게 받아들여지게 하는 효과가 있었다.

또 한 가지 선전 방식은 북한에 비해 경제적·기술적으로 우월한 남한 사회를 강조함으로써, 북한공산당과 대척점에 있는 남한의 긍정성을 드러내는 것이었다. 북한 공산당과 대적하는 남한의 인물들은 기술적으로 우위에 있거나, 보다 경제적으로 윤택한 상황에 있다. 북한은 남한에 대해 경제적·기술적인 차원에서의 경쟁 심리를 불태우는데, 이러한 대결 의식은 실제로 북한에서 발견되는 것이라기보다 반공만화영화 내의 것으로, 공산국가에 대한 자본주의국가의 경쟁심리를 근간으로 하고 있는 것이었다. 반공주의와 발전론의 접합은 남한 사회에서만 일어난 것은 아니었다. 일찍이 제2차 세계대전 이후 유럽에서 실시된 마샬플랜이나 로스토우의 세계전략 등에서도 공산주의 국가에 대항하는데 가장 효과적인 방식으로서 근대화과 경제부흥이 주목받은 바가 있었기 때문이다. 이

것은 경제적으로 공산주의 국가들을 추월해야만 한다는 대결 의식에 기인한 것이었다.

남한 사회의 대(對)공산주의 방식은 미국의 영향을 받은 바가 크다. 국가적 발전을 위한 근대화론이 국가 내부에서만 아니라, 대외적으로 국가적 경쟁력을 가능케 하는 척도로서 인식되었다. 경제건설을 통해 민생고를 해결하고 더 나은 사회를 실현하는 것은 적을 파괴하고 부정하는 차원을 넘어서, 적을 이겨내는 능동적, 적극적 의미의 반공으로 여겨졌다.²⁸⁾ 반공만화영화는 이러한 반공의 논리를 제시함으로써, 관객들에게 반공의식을 거부감 없이 받아들일 뿐만 아니라, 반공사회를 이룩한 남한 사회에 대해서 자부심까지 느끼게끔 하는 효과를 발휘한 것이다. 이러한 점에서 반공만화영화는 효과적으로 선전의 임무를 수행하여 반공 사회로서 남한 사회의 국가적 정체성을 존속하는데 기여했다는 평가가 가능해지는 것이다.

반공만화영화의 성공적인 수행은 한국 만화영화사에서조차 시사하는 바가 크다. 한국의 장편 만화영화는 한국 영화의 전성기인 1960년대 말에 등장하여 어린이 관객의 오락 문화로서 존재의 의미를 발견했다. 그려진 영상으로서 만화영화는 무엇이든 자유롭게 표현할 수 있는 이점에 의해 특유의 상상력을 발휘하여, 특히 공상과학 소재를 중심으로 각광받게 되었다. 점차 어린이 관객층이 자리를 잡아 가고 만화영화 역시 그들을 대상으로 상업적인 성공을 거두게 되면서 1970년대 말에 장편 만화영화는 본격적으로 전성기를 맞이하게 되었다.²⁹⁾ 그러나 이때의 성공은 한국 만화영화사에 명암을 드러내는 계기가 되었는데, 만화영화의 상업적 가능성을 확인한 많은 사업자들이 만화영화의 제작에 뛰어들면서 지나친 양적 팽창이 이루어져, 역으로 만화영화의 질적 하락을 야기하는 기획력 부족 문제가 노출된 것이다. 이 문제는 TV의 보급으로 인해 전체 영화업

1960~70년대 문화영화에 재현된 개발주의와 반공주의, 『역사와 문화』 제15호, 문화사학회, 2008, 85~90면 참조.

28) 보다 자세한 근대화론과 반공주의의 결합에 대해서는 이하나, 1950~60년대 반공주의의 담론과 감성 정치, 『사회와 역사』 제95권, 한국사회사학회, 2012, 215~217면 참조.
29) 허인옥, 『한국애니메이션영화사』, (주)신한미디어, 2002, 61~67면 참조.

계가 불황을 맞이하게 되는 상황과 맞물려, 점차 극장에서 관람할 수 있는 장편 만화영화는 관객으로부터 외면 받게 되었다.³⁰⁾ 특히 1980년 12월 1일 컬러 TV방송이 시작되면서, ‘충천연색’으로 만화영화를 볼 수 있다는 극장용 장편 만화영화의 장점은 더 이상 혼자만의 것이 아니게 되었다. 오히려 가정에서 손쉽게 편안하게 접근할 수 있는 TV매체가 더욱 각광받게 되었고, 극장의 수요는 현저하게 낮아지게 된 것이다.

만화영화에 대한 인식도 악화되었다. 만화영화는 “지나치게 황당무계하거나 기상천외한 이야기”를 보여줄 뿐으로 “어린이들의 단순한 호기심과 흥미만을 불러일으킬 뿐 교육적으로나 정서적으로는 도움을 주지 않는다”³¹⁾고 하여, 만화영화의 주요 관객인 어린이로부터 만화영화를 떼어놓아야 한다는 주장이 일어나기 시작한 것이다. 특히 공상과학을 소재로 한 만화영화에 대한 부정적인 인식은 이때 극에 달하여, 심지어 1980년 TV 개편에서 공상과학 소재 만화영화가 편성에서 폐지되고 어린이 드라마가 신설되기도 했다.³²⁾ 공상과학 소재 만화영화는 어린이에게 가장 인기 있는 만화영화의 장르로 미래적인 환상을 보여준다는 점에서 1970년대부터 많은 각광을 받아왔으나, 1980년대 제 5공화국은 공상과학 만화영화가 어린이에게 나쁜 영향을 미친다는 이유로 공상과학적인 요소를 가진 만화영화에 제도적인 제재를 가하기 시작한 것이다.³³⁾ 이처럼 만화영화의 질적 하락과 관객으로부터의 소외, 정부의 제재 등은 만화영화 산업에 타격을 주기 충분했으며, 만화영화는 한국에서 생존하기 위해 스스로 변화해야만 하는 상황이 된 것이다.

장편 만화영화의 제작지는 이러한 상황을 타개하기 위해서 ‘반공만화영화를 선택한다. 반공만화영화를 선택하는 맥락에는 당대의 정치사회

30) 같은 책, 69~70면 참조

31) 『중앙일보』, 1979.7.14.

32) 허인욱, 앞의 책, 77면 참조.

33) 『조선일보』 1980년 5월 9일자의 신문 기사에는 만화영화에 대한 심의를 강화하고자 하는 정부의 정책이 소개되었다.

적 상황과도 관계가 깊다. 1972년 유신의 선포 이후 제 4공화국은 어린이에 대한 유신이념의 교육을 강조하기 시작한다. 어린이 교육에 대한 주목은 유신체제의 억압에 국민들의 불만이 팽배하기 시작한 1970년대 말의 상황에서 더욱 강조되는데, 정부는 영화 ‘어린이의 정서순화를 위한 건전한 아동문화를 성립’시켜야 한다는 명분으로 영화 매체를 통한 어린이 교육을 시도하였다. 이때 어린이의 교육에 필수적인 항목이 ‘유신이념’을 내포할 수 있는 것으로, 민족 주체성이나 민족사관, 반공·안보교육을 확립할 수 있는 정신 교육이 강조되었다.³⁴⁾ 제 4공화국이 어린이의 교육을 의식하게 된 것은 집단 의식 형성을 통해 국민통합을 이루고자 하는, 지배집단의 의도가 내포된 것이었다.

이와 더불어 영화 정책의 변화 역시 반공만화영화를 가능하게 했다. 1973년 2월 6일 유신영화법의 공포로 영화에 대한 검열과 통제가 대폭 강화된 한편, ‘우수영화보상제도’가 운영된다. 우수영화보상제도는 국가로부터 ‘우수영화’로 지정된 작품의 제작사에게 외국영화 수입을 할 수 있는 쿼터를 부여함으로써 상업적인 이득을 보장하는 것이었다.³⁵⁾ 이 우수영화의 선정 기준은 유신체제를 정당화하거나 유신이념을 구현하는 것, 혹은 민족주체성을 확립하는 것 등으로, 반공만화영화는 이러한 요구를 충족할 수 있는 대상이었다.³⁶⁾ 또한 반공만화영화를 제작할 시, 만화영화 제작사는 정부로부터 어느 정도 관객을 확보 받을 수 있어 상업적인 안전성을 보장받을 수 있는 제도적 이점 역시 있었다.³⁷⁾ 영화법을 통한 만

34) 허준용, 애국심교육의 지속과 변형에 관한 연구: 1950-1990년대 교육정책을 중심으로, 한국교원대학교 석사학위논문, 2009, 91면 참조.

35) 문재철, 앞의 글, 75~76면 참조.

36) 김정연·김재웅, 앞의 글, 57면 참조.

37) 반공영화나 반공만화영화는 학교 등 공공기관을 통해서 정부에 의해 의무적으로 관객이 확보될 수 있는 장점이 있었다. 또한 정부의 정책을 통해 TV 방영이 가능해짐으로써 보다 쉽게 관객과 만날 수 있게 되기도 했다. 반공영화의 관객 동원에 대해서는 이인규, 『1970년대 반공영화 생산과 소비에 관한 연구: 정책적 동인에 따른 재현 방식의 변화』, 서울대학교 박사학위논문, 2014, 103~118면 참조.

화영화의 제도적 통제는 제 5공화국에서도 마찬가지였으며, 이러한 점에서 반공만화영화는 유신정권 이후 1980년대에도 여전히 유효하게 되었다.

반공만화영화는 ‘만화영화가 너무 오락적이어서 교육적으로나 정서적으로 어린이에게 도움이 되지 않는다’는 인식을 개선할 수 있는 좋은 수단도 되었다. 반공은 한국 사회의 국민으로서 갖추어야 할 일종의 소양으로, 학교에서 교과목으로 선정될 정도로 ‘교육적’인 요소였기 때문이다. 교육적이라는 점에서 반공만화영화는 제 5공화국이 제재했던 공상과학적 요소를 무리 없이 용납 받았으며, 그로써 당대의 관객의 흥미 역시 끌 수 있었다. 공상과학적 요소는 미래에 대한 상상을 표현하였다는 점에서 당대에서는 만화영화에 환상성을 가장 잘 활용하는 방식이었으며, 강력한 로봇 등 과학기술을 통한 액션 활극의 통쾌함은 어린이에게 상당히 매력적인 것이었기 때문이다.

반공만화영화는 관객의 확보와 정부의 지원, 그리고 ‘교육적인 만화영화’라는 인식을 획득하며, 한국 장편 만화영화의 위기를 타개하고자 했다. 그리고 반공만화영화는 선전의 기능을 어느 정도 효과적으로 수행해냄으로써, 한국만화영화의 새로운 존재 형태에 대한 가능성을 보여주었다. 그러나 이러한 노력에도 불구하고, 1980년대 영화 사업이 사양길로 접어드는 흐름을 장편 만화영화는 거스르지 못하고 함께 침체 상태에 빠져들게 되고 만다.³⁸⁾ 반공만화영화의 제작도 <각시탈>을 마지막으로 마무리된다. 반공만화영화는 한국의 장편 만화영화의 마지막 보루와 같은 것이었으나, TV 매체의 강세로 인해 관객을 지속적으로 확보하기 어려운 상황, 그리고 정부의 보조라는 테두리에 안주하여 만화영화의 질적 하락이라는 문제를 완전히 해결하지 못하고 여전히 답습하는 한계를 안고 있었기 때문이다. 이것은 정부의 제도적 뒷받침에 안주하여, 관객의 흥미를

38) <각시탈>을 마지막으로 장편 만화영화의 흐름은 완전히 TV로 옮겨갔다. 극장에서 장편 만화영화가 재등장하게 되는 것은 1990년 7월 17일 개봉된 <로봇 태권 V 90>이었지만 흥행으로 이어지지는 못했다. 이전과 같은 장편 만화영화의 황금기는 더 이상 극장에서 만나보기 어렵게 되었다.

끌어 자발적으로 반공만화영화를 선택하게 하기 위한 요소를 고안하거나 작품의 질적 향상에 지속적으로 고민하는 노력이 이루어지지 못했던 것에서 비롯한 문제로 보인다.

그러나 반공만화영화가 보여주었던 ‘계몽’의 가능성은 한국 만화영화계에 유효하게 받아들여졌다고 할 수 있다. 상당수의 반공만화영화 제작을 담당했던 김청기는 1984년 <꾸러기 발명왕>이라는 작품을 통해 어린이가 과학에 흥미를 가질 수 있도록 유도하는 측면이 강한 교육적인 만화영화를 제작하기에 이른다. 만화영화로부터 교육적인 요소는 끊임없이 요구되어, 오늘날 <마법천자문>(2010)과 같은 학습 목적을 다분히 내포한 만화영화가 각광받는 환경이 마련되기도 했다. 반공만화영화의 존재는 오락적으로 인식되었던 만화영화에 교육을 접목시켜 그 가능성을 발견한 것으로서, 이후의 만화영화에서도 계승되어 이어지고 있다는 점에서 상당히 의미 있는 것이라고 할 수 있다. 반공만화영화의 영향력에 대한 보다 자세한 논의는 후속 연구에서 다루어져야 할 것이다.

참고문헌

1. 기본 자료

<똥이장군 제3땅굴편>(1979), <간첩잡는 똥이장군>(1979), <해돌이 대모험>(1981), <해저탐험대 마린 X>(1983), <우주전사 홍길동>(1983), <로봇트왕 썬샤크>(1985), <각시탈>(1986)
『경향신문』, 『동아일보』, 『매일경제』, 『조선일보』, 『중앙일보』

2. 단행본

김재식, 『한국 현대극의 이론』, 연극과인간, 2011.

김진기 외, 『반공주의와 한국 문학의 근대적 동학』 1, 한울, 2008.

_____, 『반공주의와 한국 문학의 근대적 동학』 2, 한울, 2009.

상허학회, 『반공주의와 한국문학』, 깊은샘, 2005.

이하나, 『‘대한민국’, 재건의 시대』, 푸른역사, 2013.
 조희연 편, 『한국의 정치사회적 지배담론과 민주주의 동학』, 함께읽는책, 2003.
 허인옥, 『한국애니메이션영화사』, (주)신한미디어, 2002.

3. 논문

김석준, 「애니메이션 광고에서 시지각적 요소가 수신자 반응에 미치는 영향에 관한 연구-운동과 역학을 중심으로」, 중앙대학교 박사학위논문, 2005.
 김정연·김재웅, 「한국애니메이션에 있어 문화정책의 영향과 그 변용: 1960~1980년대 중반, 반공애니메이션을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제7권 12호, 한국콘텐츠학회, 2007.
 김준현, 「반공주의의 내면화와 1960년대 풍자소설의 한 경향-이호철·서기원의 단편을 중심으로」, 『상허학보』 제21권, 상허학회, 2007.
 김혜진, 「한국사회의 반공이데올로기에 관한 연구: 1961-1979년의 대북한인식을 중심으로」, 숙명여자대학교 석사학위논문, 1989.
 문재철, 「한국 애니메이션과 영화정책의 관계에 대한 연구: 60년대 후반에서 80년대 초반까지」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제9권 6호, 2009.
 유임하, 「이데올로기의 억압과 공포-반공 텍스트의 기원과 유통, 1950년대 소설의 왜곡」, 『현대소설연구』 제25권, 한국현대소설학회, 2005.
 _____, 「‘순수’의 이데올로기적 기반: 해방기 김동리의 순수문학론과 그의 소설에 나타난 좌익 인물의 이미지」, 『우리말글』 제38권, 우리말글학회, 2006.
 윤지혜, 「한국 형성기 장편 만화영화의 서사와 인물 특성 연구」, 경북대학교 석사학위논문, 2012.
 이상록, 「안정·발전·변영 이미지의 재구성: 1960~70년대 문화영화에 재현된 개발주의와 반공주의」, 『역사와 문화』 제15호, 문화사학회, 2008.
 이인규, 「1970년대 반공영화 생산과 소비에 관한 연구: 정책적 동인에 따른 재현 방식의 변화」, 서울대학교 박사학위논문, 2014.
 이하나, 「1950~60년대 반공주의 담론과 감성 정치」, 『사회와 역사』 제95권, 한국사회사학회, 2012.
 _____, 「반공주의 감성 기획, ‘반공영화’의 딜레마-1950~60년대 ‘반공영화’ 논쟁을 중심으로-」, 『동방학지』 제159권, 동방학회, 2012.
 장연이, 「<똥이 장군>에 반영된 반공적 이데올로기 이미지 표현에 관한 연구」,

『만화애니메이션연구』 통권 제15호, 한국만화애니메이션학회, 2009.
 정영권, 「한국 반공영화 담론의 형성과 전쟁영화 장르의 기원」, 『현대영화연구』 제10권 10호, 한양대학교 현대영화연구소, 2010.
 허준용, 「애국심교육의 지속과 변형에 관한 연구: 1950-1990년대 교육정책을 중심으로」, 한국교원대학교 석사학위논문, 2009.
 후지이 다케시, 「4.19/5.16 시기의 반공체제 재편과 그 논리」, 『역사문제연구』 제25호, 역사문제연구소, 2011.

Abstract

Key words : Anticommunism, Anticommunist Animation, Animation, Enlightenment, Propaganda, Modernization

The Propaganda Strategy and Its Meaning of The Anticommunist Animation in South Korea

접수일: 2014년 10월 31일
심사기간: 2014년 11월 8일~11월 20일
게재결정: 2014년 12월 8일

Yun, Ji-hye

The anticommunism is important ideology in Korea society. In feature animation history, this is important, too. The anticommunist animation was formed for enlightenment and propagada in late 1970'.

The anticommunist animation is felt that audiences can meet real story with animation, so they agree that protagonist lost his family by communist of North Korea. It is very useful that audiences feel a sense of urgency and make a horror of communist of North Korea. After that, the anticommunist animation display the anticommunism of a solution that overcome a sense of urgency of communist of North Korea.

In the anticommunist animation, the anticommunism is linked with humanism and related to the modernization unlike the communism, it is felt that the anticommunism is better than communism. In other words, these points proved the superiority of the anticommunism. Therefore, the anticommunist animation performed its duty of enlightenment and propaganda.

The anticommunist animation was designed a kind of solution in economically difficult times of animation with receiving support from the government. The anticommunist animation showed the possibility of way of being by performing its duty of enlightenment and propaganda.