

# 한국 서브컬처 작품 속의 ‘한국적임’을 찾아서

레트로봇 작품의 사례를 중심으로

봄스

## I. 서론

서브컬처 속에 녹아있는 일본 문화에 대한 지적이 네티즌 사이에서 오간 바가 있다. 주로 학교를 배경으로 한 작품에서 묘사되는 학교 생활의 모습이 실제 한국 학생들의 모습과 괴리가 크다는 지적이 주된 내용이었다. 학생회가 교내에서 무척 큰 지위로 여겨지거나, 학교 축제를 위해 학급 단위로 분주히 무언가를 준비하거나, 점심 시간에 학교 옥상을 자유롭게 출입하거나, 입학식과 졸업식 때에 벚꽃이 휘날리는 등의 모습은 일반적으로 ‘한국의 학생들이 겪는’ 학창 시절의 풍경과는 거리가 있다. 이를 두고 일각에서는 ‘어차피 가상의 작품인데 이 정도 자유로움도 허가하지 못하느냐’며 상상력의 부재라 비난한 바 있지만 앞서 서술한 이러한 예시들이 실제와 거리가 멀다는 지적에서는 벗어날 수 없다.

이번에는 조금 다른 이야기를 들어보자. 어떤 작품에 ‘한국적’인 요소가 있다고 할 때 흔히 무엇을 연상하는가? 혹시 <김치 전사>(강영만, 2011) 같은 것을 떠올리는 않았는가? ‘한국적’이라고 하는 말에서 자연스럽게 한복, 김치, 태권도 등의 키워드를 떠올리지 않았는가? 유감스럽게도 이른바 ‘한국적’이라고 알려진 콘텐츠들이 이러한 수준에서 머물고 있는 것이 현실이지만, 이와 동시에 ‘한국적임’이 무엇인지, 그리고 그것을 콘텐츠에 자연스럽게 녹이기 위해 우리는 얼마나 연구하고 고찰하고 있는지를 비판적으로 따져볼 필요가 있다. 조건반사적으로 ‘한국적’이라는 말에 태권도와 김치 같은 단편적인 키워드를 떠올리며 부정적인 반응을 내세우는 것으로 한국적 콘텐츠에 대한 이해를 다 했다고 생각하지는 않았는가? 비판과 심도 깊은 사고 없이 알레르기에 가까운 혐오반응만 내세

워서는 악순환을 돌 수 밖에 없다.

본 글에서는 작 중 ‘한국적임’을 작품의 큰 틀로서 잘 소화하고 있는 작품의 예시로 레트로봇 사의 <변신 자동차 또봇>(이하 <또봇>)과 <바이클론즈>를 소개하고 오늘날 국산 서브컬처 작품들이 가져야 할 ‘한국적임’에 대해 생각해보고자 한다. 본 글에서 ‘한국적임’은 ‘다수의 현대 한국인이 겪거나 심정적으로 이해할 수 있는 소재, 공간 등의 활용’으로 정의하였다.

## II. 본론

본격적인 문제 제기에 앞서 우선 ‘한국적임’의 필요에 대한 의문을 짚고 넘어가자. 현대 한국을 배경으로 하는 모든 창작물이 꼭 한국적일 필요가 있는가? 답은 절대로 그렇지 않다. 현대 한국을 배경으로 하고 있음에도 불구하고 오히려 한국적인 느낌을 최대한 배척하고 작품을 전개하는 것이 더 효과적인 경우도 많다. (서브컬처적인 작품이라고 부르는 힘들지만) 대표적으로 박찬욱 감독의 <친절한 금자씨>(2005)를 비롯해 여러 작품들이 이러한 기법으로 몽환적인 분위기를 잘 살려낸 작품이라고 볼 수 있다. 그렇다면 작품에서 국적성을 무조건 배제하는 것이 옳은가? 기법에 따라 선택적으로 소거할 수도 있겠지만 국적성을 가지는 것이 작품 내외에서 효과적으로 작용하는 경우 또한 많다.

국적성을 포함한 작품이 가지는 장점은 작품의 소비자에게 있어 작품의 이해와 몰입에 큰 도움을 줄 수 있으며, 그 분류는 크

게 두 가지로 생각해 볼 수 있다.

첫 번째는 공간적 몰입의 측면이다. 현대 도시를 배경으로 하는 어반 판타지나 일상물의 경우 창작물의 소비자와 작품이 가까울수록 소비자는 더 쉽게 작품에 몰입할 수 있다. 일본의 ‘라이트 노벨’로 지칭 되는 어반 판타지들이 이런 특성을 많이 가지고 있으며, 굳이 라이트 노벨이 아니더라도 일상의 공간을 작품으로 끌어오는 시도는 다양하게 존재하였다. <디지몬 어드벤처>(토에이 애니메이션, 1999)는 ‘선택받은 아이들’이 ‘디지털 월드’라는 이세계에서 모험을 하는 내용을 다루고 있지만, 이야기의 종반에서는 일본으로 돌아와 ‘후지 테레비’ 건물에서 적과 대결을 펼친다. 그 이후 후지 테레비 건물은 디지몬을 좋아하는 사람이라면 누구든지 한 번은 방문하는 장소가 되었다. 이처럼 현실의 공간과 작품의 공간이 가까운 경우 창작물은 보다 소비자에



FIGURE 1. 애니메이션 ‘디지몬 어드벤처’에서 등장한 후지테레비 건물(상)과 오다이바의 실제 후지테레비 건물(하). 디지몬 애니메이션 시리즈는 후지테레비를 통해 송출되었다. 이후 후지테레비 건물은 오다이바에서 유명한 관광 명소가 되었다[1].

<sup>1</sup> 국내 상영 시에는 KBS 본사 건물로 로컬라이징 되었다

게 친숙하게 다가가는 동시에, 소비자 입장에서 현실과 좋아하는 작품을 겹쳐 볼 수 있다는 장점을 가진다.

두 번째는 정서적 몰입의 측면이다. 대표적인 예시로는 게임 <아날로그 : 어 헤이트 스토리>(크리스틴 러브, 2012, 이하 아날로그)가 있다. 시작부터 ‘남존여비’라는 키워드를 내세우는 이 작품 25세기의 미래를 다루고 있지만 ‘무궁화 호’라는 세대선 안의 상황은 조선 시대의 남존여비 사상에 의해 지배되고 있었다는 독특한 세계관을 선보였다. 제작자 크리스틴 러브는 주제를 전달하기 위해, 캐나다 태생임에도 불구하고 조선의 역사와 그 시대 여성들의 생활상을 각색하여 게임 아날로그를 만들었다. 작품을 통해 드러난 여성 차별을, 남존여비라는 말이 존재했던 조선의 역사나 풍습을 이해하고 있는 플레이어라면 더 빠르게 인지하고 주제의식에 쉽게 공감할 수 있다. 즉 작품에 드러난 국적성이 플레이어의 정서적 몰입을 쉽게 유도하고 작품의 배경 및 주제의식에 대한 이해를 돕는다는 점을 확인할 수 있다<sup>2</sup>.

그렇다면 현대 한국을 배경으로 한 작품은 어떤 식으로 한국적임을 자연스럽게 녹여낼 수 있는가에 대한 논의가 새롭게 떠오른다. 이 질문은 뒤집어 생각하면 ‘우리는 작품에서 무엇을 볼 때 한국적인 작품이라고 느끼는가?’ 하는 질문과 동일하다. 서브컬처 작품을 향유하는 층에서는 이른바 ‘국뽕 작품’에 대한 피로를 호소하며 의도적으

로 한국적임에 대한 논의를 피하려는 경향이 나타난다고 해도 과언이 아니다. 이러한 고찰 없이 한국을 배경으로 한 작품을 만드는 경우 서론에서 언급한 것처럼 ‘분명 배경도 한국이고 등장인물도 한국인인데 웬지 읽다보면 마치 일본 작품을 읽고 있는 것 같은’ 웃지 못할 상황이 연출되기도 한다. 물론 이 글을 통해 ‘한국적인 것이란 이런 것이다’ 라고 딱 잘라 제시할 수는 없다. 앞서 정의한 것처럼 ‘한국적’이라고 느낄 수 있는 소재는 그 작품을 향유하는 사람이 경험이나 심정적으로 동의할 수 있는 범위로 제한되기 때문에, 소비자에 따라 서로 다른 견해를 가질 수 있기 때문이다. 따라서 여기서는 한국적인 요소를 작품에 잘 소화시킨 작품으로서 레트로봇의 또봇과 바이클론즈를 소개하고 각 소재가 어떻게 작품에서 몰입과 정서적 공감을 이끌어내는 지에 대해 이야기 할 것이다.

한국 애니메이션 제작사인 레트로봇은 국내 시장을 겨냥하여 또봇을 제작하였고 큰 호응을 얻었다. 아이즈와의 인터뷰에서 레트로봇 대표 이달은 “<또봇>을 생활밀착형 애니메이션이라고 부른다. 개인적으로 먼 나라 이야기나 판타스틱한, 혹은 다른 차원의 이야기는 별로 좋아하지 않는다. 좀 더 일상적이되 밀도 있게 벌어지는 이야기가 좋다. <또봇>에서도 우리 동네에 있을 법한 아이들이 파일럿이 된다. 그럴수록 시청자가 더 쉽게 몰입할 수 있지 않을까.” 라

<sup>2</sup> 영문 버전에서는 제작자의 말 항목에 참고한 조선사 관련 자료에 대한 설명이 적혀있는 반면, 한국어 버전에서는 ‘하지만 한국 플레이어들에게는 이것이 필요할 것 같지 않아서 대신 특별 메시지를 넣기로 했습니다!’ 라고 코멘트하고 있다.

며 밝힌 바 있다[2]. 그렇다면 레트로봇은 어떠한 시도를 통하여 ‘생활 밀착형 애니메이션’을 완성하였는가? 시청자의 입장에서 레트로봇의 작품에서 정의되는 ‘한국적임’은 의·식·주 소재를 활용한 것과 사회·정서적 소재를 활용한 것의 두 가지로 확인할 수 있었다.

큼 다양한 음식 모델링을 선보이며 의·식·주 소재를 적극 활용하고 있다. 또봇은 10기~13기를 걸쳐 작품의 메인 소재로 분식집 프랜차이즈인 ‘어!김떡순’을 내세웠다. 여기서 레트로봇은 한식을 소재로 사용하면서도 위화감이 없을 정도의 자연스러운 스토리텔링을 선보임과 동시에 분식집이라



**FIGURE 2.** 바이클론즈 1기 1화 첫 장면은 올림픽 공원에 UFO가 착륙하는 장면으로 시작한다. 경기장 뒤로 펼쳐진 서울의 야경과 계단의 호돌이가 인상적이다[3].

의·식·주 소재의 활용은 작품에 비추어지는 소재 자체를 통해 시청자가 ‘한국적임’을 느낄 수 있는 소재들이다. 또봇과 바이클론즈는 의·식·주 소재를 통해 누가봐도 이곳은 배경이 한국이거나, 사건이 일어나고 이야기가 진행되는 곳이 우리가 사는 곳과 멀리 떨어져 있지 않구나 하는 인식을 시청자에게 심어준다. 또봇의 경우 해외로 수출하고 있어 직접적인 주소나 장소 묘사는 나타나지 않지만 사건의 배경이 되는 ‘대도시’는 명백히 서울을 모티브로 하고 있다. 또한 ‘떡방 애니’로 유명세를 떨칠만

는 이미지가 한국인에게 주는 그 친근함을 자연스럽게 시청자들에게 유도하였다.

한편 또봇보다 더 한국적 소재를 많이 차용한 바이클론즈는 직접적으로 지명이 언급되기도 하며<sup>3</sup>, 한강 둔치나 경복궁처럼 잘 알려진 지역을 배경으로 사용하기도 하였다. 이 소재들은 작품에 대해 세대를 아우르는 친밀감을 심어줌과 동시에 ‘알면 누구라도 웃을 수 있는’ 자연스러운 유머를 전달하고 있다. 한강 둔치를 달리는 썬캡 쓴 운동복 차림의 아줌마들을 엑스트라로 보여주거나, 심한 감기로 앓던 장남 오태오

<sup>3</sup> 바이클론즈 2기에서 밝혀진 주인공 오 남매의 집 주소는 ‘서울시 먹구 애당동’이다

가 일어나서 가장 먼저 찾는 음식이 고춧가루 뿌린 콩나물 국인 것에서[4] 얻는 소재에 대한 공감력은 기획자의 의도 그 이상이라 단언할 수 있다.

기는 대도시에서 떨어진 어느 시골 마을 ‘널리리’를 배경으로 한다. 청년이 없고 노인과 어린 아이들로만 이루어진 이곳의 시골 풍경은 외국에서 보면 아주 낯설수도 있

© 2014 레트로봇㈜



**FIGURE 3.** 외계에서 온 우주선이라도 백미러에는 염주가 걸려있는 것이 상식이다. 진지하지만 동시에 제작진의 센스에 웃음을 금할 길이 없는 장면이다[5].

© 2014 레트로봇㈜



**FIGURE 4.** 학교 앞 문구점 (바이클론즈 3기). 자연스럽게 벽에 걸려있는 홀라후프와 봉지에 담겨 매달려있는 폐지저금통이 눈에 띈다. 유리 벽에는 ‘잉크 충전합니다’라는 글씨도 쓰여있다. 이보다 더 한국적인 배경이 있을 수 있는가?

나아가 레트로봇은 그 존재를 잠깐 비추는 것만으로도 시청자들에게 다양하게 공감이나 이해를 이끌어낼 수 있는 사회·정서적 소재를 적극 사용하고 있다. 포봇 18

지만 한국에서 볼 때는 전형적인 농촌 마을의 풍경이다. 마치 ‘여섯시 내고향’에서 볼 수 있을 법한 시골의 풍경을 그려내며 레트로봇은 자연스럽게 시청자들에게 있어 사

회적 현상에 대한 공감을 이끌어낸다.

한편 바이클론즈 3기에서는 주인공 오 남매와, 더부살이를 하게 된 외계인 할머니 이순희가 윷놀이를 벌이는 장면이 나온

가 서로를 가족으로 받아들였다'라는 메시  
지를 전달한다. 한국적 소재를 통해 정서적  
인 공감을 간략하게 전달한 훌륭한 장면이  
라고 할 수 있다.



**FIGURE 5.** 윷놀이를 준비하는 풍경. 장판을 깔고 말판을 그리고, 편은 장기알을 골라 잡아 색으로 나눈다. 명절에 집에서 자주 볼 수 있는 풍경.

다. 배경 지식이 없이 보기에 이 장면은 무척 어색할 수도 있다. 적 흠마 제국의 위협이 시시각각 닥쳐오는 상황에서 평화롭게 편을 갈라 윷놀이를 즐기고, 그 이후 이순희가 가족처럼 오 남매를 야기는 모습은 논리의 비약, 혹은 지나치게 많은 것을 설명하지 않고 넘어가는 것처럼 보일 수도 있다. 그러나 윷놀이를 문화적 맥락에서 해석하면 이 장면은 바이클론즈 3기 전체를 꿰뚫는 중요한 장면으로 바뀐다. 윷놀이는 평소에는 잘 하지 않는 전통 놀이이지만 명절이나 봄맞이 행사(척사대회)처럼 사람들이 모이는 곳에서 함께 어울려 노는 풍습으로 행해진다. 즉 바이클론즈 3기에서의 윷놀이는, 어울려서 윷놀이를 한다는 그 단순한 장면을 통해 시청자들에게 '함께 가족이 어울려 노는 놀이를 한다 = 오 남매와 이순희

이 외에도 작품에서 표현되는 한국적인 소재는 다양하다. 또봇에서 주인공 하나, 두리 형제는 다문화 가정의 일수, 유진과 친구가 된다. 아버지의 사정으로 이사를 가야하는 독고 오공 형제가 간 곳은 어디 먼 타국이 아닌 거제도이다. 바이클론즈에서 장남 태오는 야식 배달로 생계를 유지한다. 악역 화심이 쓰레기로 이루어진 문명 종결수를 키운 곳은 예전에는 난지도로 불리던 하늘공원이며, 같은 생각을 해서 뇌파를 하나로 모아야 합체할 수 있다는 말에 오 남매가 떠올린 것은 집에서 끓여먹는 뜨끈하고 얼큰한 부대찌개다. 또봇과 바이클로넷들이 있는 풍경을 떠올렸을 때 그곳이 먼 우주도 아니고 다른 차원도 아닌, 오늘날의 대한민국이라는 것은 오늘날 작품을 보는 시청자들의 연령과 상황에 상관 없이 비슷

한 공감을 이끌어낼 수 있으며, 더불어 작품의 애청자들에게는 ‘아, 여기!’ 하고 작품의 한 장면을 현실에서 떠올리게 만드는 특별한 감흥을 선사하기도 한다. 또봇과 바이클론즈가 7세 이하 아동들을 겨냥한 작품임에도 불구하고 성인들까지도 두터운 팬층을 확보하고 있는 것이 이러한 소재의 차용들과 무관하리라고는 생각하지 않는다.

### III. 결론

지금까지 레트로봇의 작품을 중심으로 한국적 소재의 활용에 대해 알아보았다. 작품에서 전달하고자 하는 내용이 명백하게 시청자들에게 전달됨에도 불구하고, 모든 작품에서 이와같은 소재를 차용하는 것은 현재의 서브컬처 시장에서는 분명한 한계를 가지고 있다. 팔리지 않는다는 것이 그 주요한 이유이다. 레트로봇에서 또봇을 만들 수 있

었던 것도 ‘해외 시장에 팔지 못해도 상관 없으니 우리나라에서라도 성공하는 콘텐츠를 만들자.’ 라는 마음가짐에서 출발한 것이었다<sup>4</sup>. 애초부터 무국적성을 의도했다면 모를까 작품을 팔기 위해 국적성을 강제로 없애야 하는 것은, 국적성을 분명히 드러내고 있음에도 불구하고 이른바 ‘잘 팔리는’ 미국이나 일본의 작품들에 견주어 보았을 때 슬픈 일이다. 그러나 그러한 한계에도 불구하고 국적성을 ‘국뽕’이 아닌, 촌스럽지 않은 방법으로 녹여내고자 하는 시도는 서브컬처 전반에 있어서는 서사를 더 깊게 하는 양념으로 자리할 것이며, 향유 계층에 있어서도 더 큰 공감과 감동을 얻을 수 있는 기회라는 점을 인지하고 이를 연구, 발달시켜나가려는 자세가 필요하지 않을까 하는 감상으로 글을 맺음한다. SSCC 1st

### References

- [1] kenosatone, "디지털에도 등장한 독특한 외관의 후지테레비 건물!," *Tourist Note JAPAN*. (25 Dec. 2015), <http://tourist-note.com/kr/sightseeing/20151225080043/>, Web. 15 Jul. 2016.
- [2] 위근우, "<또봇> | ② 우리는 <또봇>을 생활밀착형 애니메이션이라고 부른다," *아이즈*. (20 May. 2014), <http://www.ize.co.kr/articleView.html?no=2014051613227273642>, Web. 15 Jul. 2016.
- [3] 이달 *et al.*, 바이클론즈 **1회**, 레트로봇 (주), 2014.
- [4] 이달 *et al.*, 바이클론즈 시즌2 **22회**, 레트로봇 (주), 2014.
- [5] 이달 *et al.*, 바이클론즈 **3회**, 레트로봇 (주), 2014.

<sup>4</sup> “아마 다른 애니메이션 종사자들도 우리처럼 로컬한 배경이나 동시대적인 유머 코드 등을 넣고 싶을 거라고 생각한다. 그런데 그렇게 하지 못한다. 앞서 말했듯 대부분의 국내 애니메이션은 유아용이고 거의 모두 글로벌 콘텐츠를 지향한다. 해외에 팔 생각으로 만드니 특정 문화나 배경, 개그를 적극적으로 활용하기 어렵다. 나 역시 과거 다른 회사에서 애니메이션을 만들 때 그런 답답함을 느꼈고. 그런데 <또봇>의 경우 영실업 사장님께서 <또봇>을 해외 시장에 팔지 못해도 상관없으니 우리나라에서라도 성공하는 콘텐츠를 만들자고 하셨다. 덕분에 제작자로서는 예전에 하지 못했던 걸 마음 놓고 할 수 있었다.” (이달, 2014) [2]