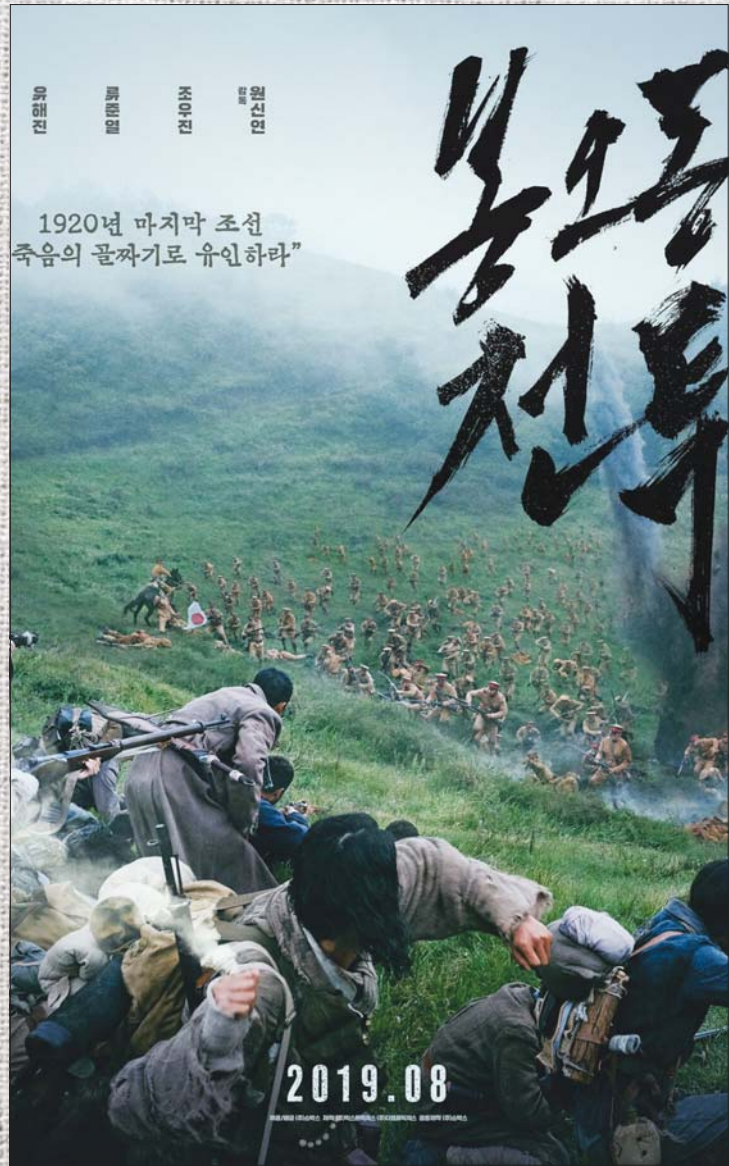


# 보고 싶은 것만 보는 문화콘텐츠, 韓日역사 온도차 키웠다



## 20 韓·日 각자의 기억법

지난 7일 개봉한 영화 '봉오동 전투'가 개봉한 지 9일 만에 누적관람객 300만 명을 돌파했다. 대한민국 임시정부 100주년을 맞아 독립군의 활약상을 담은 봉오동 전투가 큰 인기를 받게 된 것으로 보여진다.

올해로 100주년을 맞이해 8월15일 광복절에 대한 의미가 더 조명받게 된 셈인데, 그만큼 한국 일본의 과거사에 대한 감정과 인식의 골도 깊어지고 있는 상황이다.

때문에 광복절과 일본의 종전기념을 양국의 영화 등 문화 콘텐츠를 통해 각기 어떻게 기억하고 있는지 짚어 봐야 할 시기일 것 같다.

한여름의 15일이지만 한일 양국이 각자 받아들이는 온도 차는 크다. 한국은 일제 통치를 끝낸 기쁨의 날, 일본은 살아있는 신으로 여겨졌던 쇼와 일왕이 연합국에 항복을 선언한 날이다.

### ◆ 객관적 역사의 교훈 없다

최근 들어 한국에서는 '암살(2015년 개봉)', '밀정(2016년 개봉)'처럼 항일 독립운동을 소재로 한 영화들이 각각 1200만 여명과 700만 여명의 관객수를 기록할 정도로 큰 호응을 받았다.

반면 일본에서는 소설을 원작으로 한 '영원의 제로(永遠の0)'가 2013년 관객수 700만 여명을 동원했고 2015년 TV도교에서 3부작 드라마로 만들어지기도 했다. 원작소설은 2009년 출판돼, 60대 이상의 연령층에서 반향이 컸지만, 2013년 이후 10대에 이르기까지 전 연령층에서 독자들이 늘어났다. 2013년 12월 기준으로 원작소설은 판매부수는 약 480만부에 달했다.

독립군과 일본제국 군대는 상반된 적대적 존재를 각각 소재로 한 문화 콘텐츠들이지만, 공통된 특징이 있다. '나라와 민족을 위해'라는 메시지를 담고 있다는 점이다. 이러한 메시지를 전달하기 위해 양국의 문화콘텐츠들은 '역사적 고증'보다 '국민적 감성'이 앞섰다는 평가를 받기도 했다.

이번에 개봉한 '봉오동 전투'의 경우 일본군 포로가 등장하고, 일본군이 산포(山砲)를 운용하는 모습을 담고 있다. 실제 1920년 전투 당시 일본군은 산포를 운용하지 않았다. 일본군 측의 기록에 포로는 존재하지 않았다. 포로라는 개념이 자리잡지 않았던 일본군의 문화적 이유도 있을 수 있다.

당시 교전과 관련된 임시정부와 일본군의 교전 기록을 보면 상당한 차이를 보인다. 임시정부의 기관지 격인 상해 독립신문은 일본군 전사자가 157명이라고 보도했다. 전과 기록마저도 들쭉날쭉이다.

반면 일본군 측의 기록은 일관되게 전사자 1명, 독립군의 피해는 불명확하지만 시신 24구를 확인했다고 기록돼 있다. 양측의 전과 기록을 객관적으로 본다면 영화는 독립군의 고뇌와 어려움을 진실되게 담기보다 과장된 극적 효과로 그려낸 것으로 보여진다.

일본의 영원의 제로는 우익 성향의 원작자 하쿠

타 나오키가 제2차 세계대전에 참전한 아버지와 친척의 영향으로 쓰게된 창작물이다. 가미카제 자살특공대원이 된 미야베 쿄조가 주인공이다. 미야베는 자살특공대원으로 지원하기 전 당시 일본군에서 수치라고 생각할 정도로 자신의 목숨과 가족의 안위를 중요시하는 인물이다. 실존 인물은 아니지만, 당시 일본 가미카제 대원의 고뇌를 함축적으로 담은 인물이다.

하지만, 원작과 영상물에서는 일본의 침략전쟁의 기원은 담고 있지 않다. 다만, '오쿠니노다메(나라를 위해)'라는 메시지를 가족애라는 포장으로 미화시키고 있다.

한쪽은 사실과 달리 과도하게 전과를 부각하고, 또 다른 한쪽은 그들의 잘못은 빼버리고 인간애라는 모습을 통해 침략전쟁의 정당성과 일본인의 희생만을 담고 있다.

즉, 한일 양국의 문화 콘텐츠들은 객관적인 역사적 교훈은 담고 있지 못한 셈이다.

### ◆ 문화콘텐츠의 위험한 역사 전달성

한일 양국은 각자의 입장 차이가 존재할 수 있다. 역사를 바라보는 사관에 따른 해석의 차이도 벌어질 수 있지만, 과거에 대한 진정한 고찰이 따라야만 과거 선조들의 희생 또는 잘못된 판단을 제대로 전달할 수 있다.

군사사학자 마틴 판 크레펠트는 그의 저서 'The Culture of War'에서 "전쟁은 게임과 같은 측면이 있다. 그리고 실제로 많은 게임들이 실전과 같은 전쟁훈련을 가능하게 만든다"라고 기술한 것처럼 전쟁을 겪지 않은 세대 혹은 판단력이 약한

어린들이 무기의 위험성을 인지하지 못 한채 무기를 다루는 것은 군에 대한 본질을 호도할 위험성이 높다.

한일 양국 모두 항일독립운동과 침략전쟁의 경험을 했던 세대들은 역사 속으로 저물어 가고 있다. 문화콘텐츠의 주 소비층은 이러한 경험을 해보지 못한 전

후세대들이다. 일본 메이지 대학의 야마다 아카라교수와 와타나베 겐지 교수(전직)는 일본의 전후 전쟁교육과 문화콘텐츠의 상관관계를 이렇게 정의한바 있다.

이들 역사학자들은 "일본의 젊은이들은 라디오, TV, 애니메이션, 게임 등 다양한 매체를 통해 전쟁을 오락적인 것으로 오해하는 경우가 많다"면서 "한일 양국이 과거와 같은 아픈 역사를 반복하지 않기 위해서는 한일 양국사라는 공동의 인식으로 객관적으로 전달해야 한다"고 주장한다.

나라를 잃었던 민족은 슬픈 과거에 대한 부끄러움을 가리기보다 그대로 받아들여 미래를 지향하고, 침략을 한 국가가 자신의 잘못을 덮지 않고 이웃과 함께 슬픔을 나눠야 이웃과 함께 미래로 나갈 수 있다는 것이다.

각자의 시각에서의 항전과 침략을 인식하고, 이를 오락성으로 포장하는 수준의 전쟁인식에서 화해의 한일관계를 이루는 것은 불가능 할 것이다.

/문형철 기자 captin@metroseoul.co.kr

## 韓 광복

## 日 패망

