

학사 학위 논문

일본 애니메이션에 나타난 세계관에 관한 연구
(‘아키라’와 ‘신세기 에반게리온’을 중심으로)

Research about world view outlook which appears in
Japan animation
(‘akira’ and ‘ebangelingon’ key point)

2006년 1월

서울디지털대학교

디지털영상학과 디지털영상전공

정 현 철

일본 애니메이션에 나타난 세계관에 관한 연구
(‘아키라’와 ‘신세기 에반게리온’을 중심으로)

지도교수 최 은 영

서울디지털대학교

디지털영상학과 디지털영상전공

정 현 철

2006년 1월 9일

목 차

요약	1
중심어	1
I. 서론	2
II. 본론	4
A. 대중문화와 의식의 조작	4
1. 대중문화의 탄생과 특징	4
2. 의식산업의 성격	5
B. 현대 일본문화와 ‘오타쿠’	7
1. 일본문화의 특징	7
2. 오타쿠 탄생의 배경	9
3. 오타쿠의 특성	10
C. 일본 애니메이션의 특징과 작품을 통한 분석	13
1. 특징	13
2. 작품을 통한 분석	15
1) 아키라	15
2) 신세기 에반게리온	19
D. 일본 애니메이션에 나타나있는 세계관	25
1. 제국주의적 세계관	25
2. 저항적 세계관	27
3. 혼합된 세계관	29
4. 천황숭배 세계관	32
III. 결론	34
참고문헌	36

요약

일본문화개방이 시작되면서 많은 일본 애니메이션들이 국내에 들어와 상영되고 있다. 그리고 청소년과 어린이들에게서 이미 마니아층이 형성되어 있다. 하지만 이런 저런 형태로 국내에서 유통되고 있는 이 작품들 가운데 어느 것 하나도 제대로 그 일본 애니메이션 작품 속에 숨겨져 있는 사상과 작가의 의도와 정서 등이 충분하게 분석되지 못한 채 분별력이 부족한 청소년과 어린이들에게 무방비로 유통되고 있는 것이 지금의 우리나라 애니메이션 유통의 상황이다. 논자는 이러한 현상을 결코 바람직한 것으로 보지 않고 국내에 소개된 몇몇 일본 애니메이션 작품들에 대한 세계관 분석과 일본 애니메이션의 대표적인 작품인 <아키라>와 <신세기 에반게리온>에 대한 중점적인 분석과 비판을 통하여 일본 애니메이션에 내재되어 있는 세계관을 드러내어 일본 애니메이션에 대한 세계관 연구를 통한 적절한 한국적인 문화 정서로 소화할 수 있도록 하는 연구의 필요성을 강조하려고 한다.

Key word

| 세계관 |
| 이데올로기 |
| 사이버펑크 |

I. 서론

문화를 판단하는 잣대는 작품을 만든 작가, 혹은 작품 속에 등장하는 세계관을 탐구하는 것이다. 세계관이란 한 개인이나 집단이 이 사회나 세계를 바라보는 시각을 말한다. 세계관이 중요한 이유는 세계관은 인간 행동의 근본을 이루며, 역사를 움직일 만큼 강한 힘을 지니고 있기 때문이다. 세계관이 체계화 될 때는 자연주의, 낭만주의, 허무주의, 포스트모더니즘과 같은 철학적 사조로 발전하는가 하면, 기독교, 불교, 힌두교, 이슬람교와 같은 신앙체계로 나타나기도 한다. 이것은 곧 어떤 세계관은 매우 다양하니까 문화상대주의적인 입장에서 나름대로의 가치를 모두 인정해야 한다는 식의 결말로 가서는 곤란하다. 더욱이 어떤 세계관의 좋은 점만 받아들이고 나쁜 점은 지양하자는 식의 태도는 더욱 더 위험하다. 예를 들어, 나치의 게르만 민족주의나 마르크시즘에서도 분명 좋은 점은 있기 때문이다. 필연적으로 한쪽 세계관의 침투는 다른 쪽 세계관의 전체를 변화 또는 변용시키게 마련이다. 그러므로 우리가 만화나 애니메이션과 같은 감각적인 대중문화를 바라볼 때에도 단순히 재미와 감동의 정서적 판단에만 멈춰 선다면, 그 이면의 주요한 사고습관을 놓치게 되는 것이다.

한 인간의 발전은 자신의 위치를 좀 더 정확히 파악하는 데서부터 시작된다. 그리고 자신을 객관적이고 정확하게 파악하기 위해서는 주변과의 관계에 대한 이해가 그 어느 것 못지않게 중요하다.

실제로는 어린 시절부터 우리는 너무나 일본애니메이션 또는 일본 문화에 익숙해져 있기 때문에(더욱이 우리는 일제 강점기라는 과거의 경험조차 가지고 있다) 무엇이 일본적 특성이고, 무엇이 우리의 특성인지 분별하기는 상당히 어려운 것이 현실이다. 일본적인 너무나 일본적인 기호들이 알게 모르게 우리의 성향인 것처럼 되어 버린 비극이 있다.

일본 애니메이션은 각 작가의 세계를 인정하면서 다양하게 연결 또는 확장되고 있는 특징을 드러내고 있다. 즉, 다른 사람의 작품세계에 나타난 어떤 개념이나, 대사, 등장인물 등을 자연스럽게 차용하고 있다는 점이다. 모방은 모방이 아닌 또 다른 창조로 일본인들은 생각하고 있다. 이러한 속성은 <알프스 소녀 하이디>라든지, <프란카스의 개>등 유럽의 소재를 보고 유럽아이들이 자신들의 이야기라고 생각하게끔 만드는 문화수용력으로 나타난다. 일본의 외국문물 수입은 이미 그 패턴이 체질화

되었고, 외국문물끼리 서로 비교하여 제 3의 것을 만들어 내며, 마침내는 그것을 능가해 버리고 만다.

지금은 문화 상품의 시대이다. 그 중에서도 문화 상품의 정점으로 볼 수 있는 것은 애니메이션 일 것이다. 왜냐하면, 애니메이션은 파급효과가 엄청나기 때문이다. 지금은 그 누구도 어린아이들이나 보는 것이 애니메이션이라고 말하지 않는다. 이러한 애니메이션에 대한 인식의 변화는 물론 커다란 관심이 집중되고 있다. 특히, 일본 대중문화 개방이 시작된 이후로 그런 관심은 더욱 커졌다.

애니메이션은 애니메이션 상영으로 끝나지 않는다. 애니메이션은 단순한 동화와 신화로 구성된 것이 아니라 철저한 상업주의적 계산에 의해 생산되고 있음을 주목해야 한다. 그러나 우리가 애니메이션에 보다 주목해야 하는 이유는 철학과 사상이 만화와 애니메이션에 녹아져 있기 때문이다. 사실, 철학과 사상이 없는 애니메이션은 쓰레기에 불과하다. 이 점에서 우리는 무비판적으로 외국의 애니메이션을 볼 것이 아니라 그들의 애니메이션 속에 녹아있는 사상과 가치, 더 나아가 세계관을 분석해 볼 필요가 있다. 숨겨진 세계관을 발견해보는 것은 매우 유익한 작업이 될 것이다. 특히 포스트모더니즘의 감성중심의 시대에서 자칫하면 일본 애니메이션과 캐릭터에 숨겨져 있는 상업주의적, 제국주의적 의도를 놓치는 것은 우리에게 매우 치명적인 일이 될 것이다. 이에 논자는 대표적인 작품인 <아키라>와 <신세기 에반게리온>을 중심으로 하여 일본 애니메이션 속에 숨어있는 세계관을 연구해보려고 한다.

II. 본론

A. 대중문화와 의식의 조작

1. 대중문화의 탄생과 특징

대중문화는 자본주의의 산물이다. 대중문화는 20세기 초까지 여전히 전통적인 인문주의자들의 저항으로 고급과 저급, 진정성과 통속성의 논쟁에서 벗어날 수 없었는데, 이 과정에서 대중문화를 바라보는 두 가지 중요한 흐름을 발견할 수 있다. 첫째는 이 논쟁을 통해 문화의 정의에 대한 새로운 논의가 이루어지기 시작했다는 점이다. 즉 문화는 특별한 예술적 행위를 하거나 문화생활을 하는 것만이 아니라, 일상에서 만나고, 대화하고, 여행하는 삶의 전체적인 과정을 의미한다. 다른 하나는 문화가 점차로 산업화되거나 상품형식으로 공공연하게 등장하는 상황에 대한 비판적 입장이 별도로 구체화되기 시작했다는 점이다. 문화의 산업화에 대한 비판은 프랑크푸르트학파에서 본격적으로 이루어졌다. 호르크하이머와 아도르노는 2차 세계대전이 끝나가던 시기에 미국에 망명하여 서구유럽과는 다른 미국의 대중문화를 경험하게 되었다. 그들은 본격적인 산업시스템을 막 가동 중이던 미국의 할리우드 영화산업과, 스포츠산업, 방송 산업 등을 지켜보면서 문화가 거대한 형태로 산업화되는 것을 경계했다. 그들은 문화산업을 “대중을 기만하는 계몽주의의 이데올로기”로 규정하면서 처음으로 문화산업이란 용어를 사용했다. 문화산업이란 용어는 문화가 산업의 수단이 되고, 문화적 고유한 감수성이 사물화 되는 것에 대한 비판적 의미를 담고 있다.¹⁾ 호르크하이머와 아도르노는 자본주의의 독점 단계에서 문화산업의 두 가지 폐해를 지적한다. 하나는 대중문화의 거짓된 정체성-예술처럼 보이지만 실체는 산업인-이 문화산업이라는 이데올로기를 통해 정당화되고 있는 점이고, 다른 하나는 개인의 개성이 이러한 문화산업이 생산하는 거짓된 환상에 의해 사물화 되는 점이다. 칸트에 의하면 한 개인은 다양한 감각의 경험을 본질적인 개념에 연결시킬 수 있는 능력을 갖고 있는데, 문화산업은 이러한 개인의 능력을 극도로 퇴화시키거나 앗아가 버린다. 아도르노와 호르크하이머는 결론적으로 문화산업의 지위가 강화될 수

1) 이동연, 「대중문화연구와 문화비평」 (서울 : 문화과학사, 2002), p15-18.

록 그것은 소비자들의 욕구를 처리하고 그 욕구를 생산, 통제, 훈련시키는 결정적인 힘을 갖게 되며 심지어는 소비자들의 흥미까지도 포기시킬 수 있다고 말하면서 이런 종류의 문화적 발전은 한계가 없을 것이라고 전망한다. 또한 문화주체들의 이러한 사물화 경향과 함께 문화산업의 형태가 결국은 문화적인 것의 자연적 생성을 붕괴시킬 것이라고 비판한다.²⁾

2. 의식산업의 성격

아도르노와 호르크하이머의 뒤를 이어 문화산업을 새로운 시각에서 비판 한 독일의 철학자 한스 엔젠스베르거(H.M.Enzensberger)는 문화산업이 의식을 어떻게 조작하는가하는 것을 구체적인 사례를 들어 폭로하고 있다. 그는 그 동안 ‘문화산업’이라 불려오던 이 용어를 ‘의식산업’으로 정정해야 함을 주장하면서 누구나 자기 자신의 의식 속에서는 자기가 주인이라고 생각하는 것은 ‘환상’이라고 말한다. 이 의식산업이 문제가 되는 이유를 들어보자, 의식의 매개가 누구나 알 수 있는 형태로 행해지고 있을 때, 예를 들어 교사가 학생 앞에서 강의를 하거나, 사제가 신자들 앞에 분명히 모습을 나타내고 있을 때에는 의식이 매개되고 있다는 것을 분명히 알 수 있기 때문에 문제가 되지 않는다. 그러나 의식의 매개가 산업적인 규모로 다루어지게 되면 이것이 분명해지지 않으면서 비로소 의식의 사회적 의도라든가 매개 등이 문제시되는 것이다. 의식산업에 있어서 생산적인 면은 중요하지 않다. 문제가 되는 것은 언제나 그 매개와 2차 3차적인 유도, 또는 침투작용, 요컨대 몇 배로 확대해서 사람들에게 억지로 받아들이게 할 수 있다는 점이다.³⁾

한스 엔젠스베르거의 의식산업에 대한 비판에 주목하게 되는 것은 이 의식산업의 성격에 대한 그의 예리한 통찰에 있다. 의식산업의 내용을 결정하는 것은 그것을 이용하는 사회의 구조가 아니다. 적어도 그것은 단면적인 것은 아니다. 문제는 의식산업이 국영이냐, 공영이냐, 사영이냐 하는 것이 아니라, 그것이 쫓어지고 있는 사회적인 위탁(委託)의 내용이다. 오늘날 사회적 위탁은 정도의 차이는 있지만 어디서나 한결같이 현재 존재하는 지배관계를 영속화한다는 문제이다. 의식산업은 의식을 착취

2) Ibid., p41.

3) H.M.Enzensberger, 「대중매체와 의식조작」 [Bewusstesein-Industries] 문희영 역 (서울: 일월서각, 1985), p7.

하기 위해서 열심히 의식을 유도하지 않으면 안 되는 것이다.⁴⁾ 착취는 물질영역에서만 아니라 의식의 영역에서도 행해진다. 누가 주인이고 누가 노예인가 하는 것은, 자본이나 공장, 무기를 마음대로 움직일 수 있는 것은 누구인가 하는 사실에서만 결정되는 것은 아니다. 타인의 의식을 마음대로 조종할 수 있는 것은 누구인가 하는 것에 의해서도 정해지는 것이다. 지배는 지배당하는 자의 동의에 의존한다. 그러므로 지배하는 측은 이 동의를 구하지 않을 수 없다. 끊임없이 스스로를 정당화하지 않으면 안 되는 것이다. 지배가 오로지 무력에 의해서만 지탱되고 있는 경우에도 사정은 마찬가지다. 물질적인 착취는 비물질적인 가면 밑에서 행해지는데 이를 위해 의식산업은 판단하고 결정짓는 능력을 탈취한다. 결국 폐지되는 것은 ‘착취’가 아니라 착취라는 ‘의식’인 것이다 이러한 상태를 다수자가 받아들여 그것을 자발적으로 견디어 내고 있는 것이야말로 오늘날 의식산업이 이룩한 가장 중대한 성과인 것이다.⁵⁾

이러한 일상적 삶의 총체적인 방식과 산업적 형태로서의 대중문화에 대한 정의는 결국 2차 세계대전이 지나서 후기산업사회로 진입하는 과정에서는 대단히 자연스러운 것으로 받아들여졌다. 이른바 소비 자본주의의 도래는 개인의 일상적인 취향과 라이프 스타일홀 중시하고, 대중문화의 거대 산업화, 상태로 자연스럽게 이행한다. 보드리야르의 지적대로 소비문화의 사회는 하나의 ‘신화’처럼 존재한다. 환상, 이미지, 스펙터클, 상징적 교환행위들은 소비행위를 자명한 것처럼 신화화한다. 소비사회가 이전의 사회와는 다르게 더 이상 신화를 만들어내지 못하는 것은 소비사회 자체가 신화이기 때문이라는 보드리야르의 지적은 주목할 만하다. 그가 보기에 소비문화는 그 자체가 목적이 되고 절대적인 의미를 가진 문화이고, 대중들을 항상 신화적 공간으로 매개하는 역할을 한다. 예컨대 소비사회에서 인간의 육체는 자본으로, 물신으로 취급되며, 그 경우 육체는 부정되거나 배척되기는커녕 투자되고 동시에 물신 숭배의 대상이 된다.⁶⁾

B. 현대 일본문화와 ‘오타쿠’

4) Ibid., p13.

5) Ibid., p14.

6) Ibid., p19.

1. 일본문화의 특징

일본 문화의 특성을 지칭하는데 일반적으로 언급되어온 두 가지 유형 즉 ‘성(誠)의 문화’와 ‘치(恥)의 문화’에 대해 생각해보자. 주지하다시피 루스 베네딕트는 “국화와 칼”(1946)에서 서구 유대-기독교 전통의 ‘죄의 문화’에 대비하여 일본 문화를 ‘치의 문화’로 규정한다.⁷⁾ 이때 ‘죄의 문화’에서 도덕의 원동력이 ‘죄책감’이라고 한다면, ‘치의 문화’에서는 ‘수치심’ 또는 ‘치욕감’이야말로 모든 덕목의 근본으로 간주한다. 참다운 죄의 문화가 내면적인 죄의 자각에 의거하여 선행을 행하는데 비하여, 참다운 수치의 문화는 외면적 강제력에 의거하여 선행을 한다. ‘수치’는 타인의 비평에 대한 반응이다. 이와 같은 ‘치의 문화’에서 사람들은 자신의 행동에 대한 세평에 유난히 신경을 곤두세우며, 설령 악을 행한다 해도 그것이 세상에 알려지지 않는 한 크게 걱정하지 않는다. 그런 만큼 치의 문화에서는 악의 역설이 꽃피울 공간이 더 확장될 수 있는 여지가 있다. 예컨대 죄의 문화가 비교적 분명하게 선악의 기준을 설정하고 있는데 반해, 치의 문화에서는 구태여 그럴 필요성을 느끼지 않는다.

세간의 이목에 더 치중하는 경향은 일본사회에서 개인보다는 집단의 우위 성을 견고하게 한다. “튀어나온 못은 두드려야 한다.”는 일본에서 흔히 사용되는 또 다른 표현은 집단에 적응하지 못하는 사람들의 운명을 상기시킨다. 일상적 은유를 사용한 이 관용어는 일본인들이 어떤 정신 상태를 가지고 자녀를 교육하는지 잘 보여준다. 풍파를 일으키자 않는 것, 이웃과 다르게 보이지 않는 것, 집단의 다른 구성원들과 보조를 맞추는 것들이 중요하다. 개인의 자유와 독창성을 주장하는 서구의 잣대에 비추어 볼 때 일본의 개인성은 밋밋해 보일 수 있다. 그러나 다른 사회적 제약들을 거스르지 않으면서, 개인이 성장하고 발전할 수 있도록 해주는 또 다른 가치나 심리 모델이 일본에는 존재한다. 일본 국립정신병리연구소 소속 정신과 의사 다카하시 도루박사는 일본에서의 개인을 그 자체로 존재하기보다는 대화상대에 따라 그 위상이 결정되는 존재로 설명한다.⁸⁾ 주체는 그가 상급자와 대화하느냐, 아니면 직장동료, 또는 막역한 사람과 대화하느냐에 따라 끊임없이 자신의 정체성 표현을 재구성해야 한

7) Ruth Benedict, 「국화와 칼」 [The Chrysanthemum and the Sword : Patterns of Japanese Culture] 김윤식, 오인석 역 (서울: 을유문화사, 2001), p237.

8) Etienne Barral, 「오타쿠: 가상세계의 아이들」 [OTAKU: Les Enfants du Vituel] 송지수 역 (서울: 문학과 지성사, 2002), p197.

다.

오늘날, 일본인들의 심리적 특수성을 이해하는데 있어 중요한 참고자료로 간주되는 “관용의 유희”라는 책에서 정신과 의사 도이 다케오는 감정의 종 속, 곧 ‘관용’을 의미하는 ‘아마에(amae)’를 설명하고 있는데, 그에 의하면 이 아마에는 일본인들의 특수한 개성을 구축하는데 크게 기여한다. 오이디푸스 콤플렉스가 아버지와 아들사이의 경쟁관계로 표현된다면, 아마에의 모델이 되는 ‘아자제 콤플렉스’는 자기 어머니를 죽이려 했던 불교신화에 나오는 왕, 아자제의 이야기로 어머니에 대한 아들의 종속관계로 나타난다.

“아마에의 모델은 모자관계이지만, 이 기본 모델은 부부, 사제(師弟), 의사-환자 관계의 구조까지 결정한다. 여기에 평등이란 존재하지 않는다. 이 관계는 비대칭적이고, 따라서 존경이 형성되며, 그 반대급부로서 관계 시스템 속에서의 위치와 지위가 결정된다.”고, 도이의 책 서문에서 이브 플리시에 교수는 요약한다.⁹⁾ 아마에의 감정을 통해, 다시 말해 주위의 사람들의 관용을 찾으면서, 아이, 그리고 나아가 어른은 서구에서 생각하는 것 같은 ‘개인’ 고유의 독립성을 추구하는 대신, 우선 어머니로부터, 나중에는 집단으로부터 관용 받을 수 있게 해주는 이상적 종속 관계를 추구한다.

앞서 소개한 정신과의사 다카하시 박사는 자신을 찾아오는 환자들이 직면 하는 두 종류의 문제가 있는 하나는 집단에 융합되기 위해 개인으로서의 자기 자신을 철저히 부정하는 경향이고, 다른 하나는 자기의 개인성을 표명하기 위해 집단에 극단적으로 대립하는 경향이라고 한다. 주체-집단의 관계는 주체-어머니의 관계와 같은 유형에 속한다. 그것은 이성보다 감정에 기초한다. 어떤 관계가 감정의 영역에 놓일 때, 자신의 목적을 이루기 위해 주체가 집단 내부에서 관용 받는 위치에 서는 것은 언제나 가능하다. 일본인들이 내놓고 갈등을 일으키면 안 되는 중요한 이유는 바로 여기에 있다. 공개적 갈등은 집단의 조화를 깨뜨리고, 그것은 각자의 이익을 해치기 때문이다.

도이 다케오는 루스 베네딕트의 일본인에 대한 분석을 주해하면서 ‘죄책감이 자아로부터 발생하여 외부로 향한다면, 수치심은 타인의 시선을 의식하는 것으로부터 시작되어, 내면을, 자아를 향한다.’고 한다. 이어서 일본인들이 집단생활을 좋아하는 것은 그들이 집단에서 벗어나 독단적으로 행동하는 것을 곧 자기들이 속한 집단을 배

9) Ibid., p198.

신하는 것에 다름 아니라고 느끼기 때문이라고 덧붙인다. 일본인은 무엇이건 혼자서 하는 것 자체를 수치로 생각한다는 것이다. 이러한 일본인의 사고를 이해할 때 그들 사회에서 빈번하게 발생하는 ‘이지메 현상’의 심리를 파악할 수 있는데 그것은 다름 아닌 ‘튀어나온 못 사냥’¹⁰⁾ 인 것이다. 그리고 여기에 현대 일본 문화 속에 나타난 새로운 흐름, ‘오타쿠’족의 탄생이 연결되어 있다.

2. 오타쿠 탄생의 배경

일본 문부성의 공식 통계에 따르면, 1996년 한 해 동안 학생들 사이에서 69,355건의 왕따가 있었고, 그 가운데 35,000건은 중학생들 사이에서 일어났다.¹¹⁾ 이지메 현상은 어른들의 세계를 지배하는 관계가 어린이들의 사회에 반영된 것일 뿐이다. 사회학자인 미야모토 마사오가 「일본 : 구속하는 사회」라는 책에서 분석하고 있듯이, 사회구조들은 반순응주의자들을 복종시키는 책임을 맡은 일종의 자기 통제세력을 생성한다. 베스트셀러가 된 이 책에서 그는 자신이 경험한 왕따를 상세히 묘사하면서, 현대 일본사회가 일탈을 용인하지 않는 이유를 분석한다. “관료들의 행동을 도덕적 가치를 따라서는 안 된다. 관료들을 이끄는 유일한 가치는 바로 ‘메쓰히 호코(messhi hoko)’, 곧 전체의 이익을 위한 개인의 희생이다. 개인적 편향을 드러내지 않은 채 부과되는 업무를 잠자코 수행해야 하는 관료에게 있어 강한 개성은 족쇄나 다름없다.”

일본의 학교에서 왕따가 출현한 것은 학력경쟁이 심해진 것과 일치한다. 전국적 단위에서 평가된 점수들 하나하나가 자기들의 운명을 결정한다는 사실을 의식하는 학생들은 자기보다 나은 점수를 얻는 다른 학생들에 대해 잔혹한 태도를 취한다.

이지메에 주로 희생되는 아이들은, 머리는 좋지 않으나 꾸준히 노력하는 아이, 진도를 늦추는 지진아, 외국에 살다가 와서 영어를 유창하게 잘 하는 아이, 아니면 정반대로 시골 사투리를 쓰는 아이들이다. 부모가 이혼한 아이, 혼혈아, 학기 중간에 전학 오는 아이들 또한 이지메 목록, 다시 말해 인간성을 파괴하는 어린 파시스트들의 슬픈 사냥감 목록에 오를 위험이 아주 크다.

10) Ibid., p213.

11) Ibid., p222.

이러한 극단적인 상황 속에서 매년 75,000명의 중학생들이 다시 말해 60명 가운데 한 명이 왕따가 무서운 나머지 학교에 가기를 공식적으로 거부하고 교육제도 밖으로 나가 특례과정을 이수한다. 또 다른 학생들은 그들을 고문자들로부터 보호해주는 상상의 세계 속으로 피신한다. 이들이 바로 ‘오타쿠’들이다.

3. 오타쿠의 특성

1983년, 당시 23살이던 수필가 나카모리 아키오는 성인 만화 잡지 “부리코 Burrico”에 게재된 한 기사에서, 젊은 세대와 관련한 이 새로운 현상을 지칭하기 위해 처음으로 ‘오타쿠’란 말을 사용했다. 수줍은, 그러나 유행에 정통한 나카모리는 젊은 세대의 풍속을 누구보다 잘 해부하기로 일본에서 유명하다.

그러나 애니메이션계에서는 이보다 훨씬 전부터 이 말을 사용한 것으로 알려졌다. 일본 애니메이션, 비디오 게임 기획사인 가이낙스의 설립자로 이 논문의 주요 분석 작품인 <신세기 에반게리온>을 비롯하여 <오네아미스의 날개>, <신비한 바다의 나디아>등을 제작한 오카타 토시오는 이 단어를 처음 사용한 사람들은 ‘케이오우 대학 부속 유치원 출신의 샌님들’이라는 것이 오타쿠 계열의 애니메이션 업계에서의 정설이라고 한다.¹²⁾ 그들 중 일부가 오타쿠 계열의 애니메이션 기획사에 취직하여, 오타쿠계에서 최고의 평판을 받고 있는 애니메이션 <초시공 요새 마크로스>를 만들어 큰 성공을 거두었는데, 그들이 일본 SF대회에 몰린 팬들 앞에서 서로를 ‘오타쿠’라고 부른 것을 팬들이 곧이어 유행시키게 된 것이다.

어찌됐든 ‘오타쿠’라는 말은 이미 어떤 것을 좋아하는 ‘마니아’와는 다른 차별적인 의미로 사용되게 되었는데 그에 대해 알아보도록 하자.

오타쿠(オタク)란 말은 두 개의 일차적 의미로 구성되는데, 이 두 의미는 오타쿠 현상이 출현하기 훨씬 이전부터 존재해 왔다. 첫 번째 의미는 집 또는 거주지를 지칭하는 한자들 가운데 하나인 ‘宅’의 의미와 상통한다. 두 번째 의미는 첫 번째 의미의 확장으로서 일종의 존대 접두어인 ‘オ’에 의해 전달되는데, 일본인들이 누군가에게 말을 건넬 때, 그러나 그와 각별한 관계를 발전시키길 원치 않을 때 사용하는 비

12) Okada Toshio, 「오타쿠: 애니메이션, 게임, 영화에 미친놈들」[OTAKU-GakuNyumon] 김승현 역 (서울: 현실과 미래, 2000), p10.

인칭적이며 거리를 두는 ‘존대’이다. 오타쿠는 따라서 ‘댁’을 의미하며 ‘댁내 무고하십니까?’라고 말할 때의 그 ‘댁’과 같은 뜻을 지니고 있다.¹³⁾

오타쿠들을 지칭하기 위하여 이 말이 그토록 신속히 받아들여질 수 있었던 것은 그것이 한 낱말 안에 문제되는 신드롬의 두 가지 특징을 아우르고 있기 때문이다. 오타쿠들은 인간관계를 발전시키기 싫어하며, 집에, 다시 말해 자기들의 정열을 충족시키는 것들로 가득찬 방에 칩거해 있기를 더 좋아 한다.

“모든 인간은 본능이 부서진 상태로 태어난다. 그는 어떤 방식으로든 정상 일 수 없다.” 일본의 심리학자 기시다 슈는 주장한다.¹⁴⁾ 그에 따르면 인간의 모든 욕망은 불가능한 단 하나의 욕망의 표현인바, 안정된 상태로의 복귀가 그것이다. 자아는 전능함의 헛된 꿈인 동시에 무기력의 경험이다. 바로 이 사실 때문에 자아는 불안정하다. 자연의 결함을 상쇄하기 위하여 인간은 문화를 창조하는데, 이 문화는 개인적이지 집단적인 헛된 꿈들의 총체일 뿐이다

이 심리 이론은 현대 일본 사회에서의 오타쿠 현상을 이해하는데 유용한 단서를 제시한다. 오타쿠가 되는 것은 바로 그 유일무이한 욕망, 곧 안정된 상태로의 복귀를 위험에 빠뜨릴 수도 있는 것일 텐데, 이 위험한 기도는 포스트모던 사회에서 ‘부서진 본능’의 이름으로 인간을 의가소침하게 만드는 모든 것에 맞건 적건 의식적으로 저항하려는 의도를 품고 있다. 오타쿠들은 순전히 후기 산업사회의 산물로서, 겉보기에 반사회적인 그들의 행태는 그들이 여전히 한 일원으로 남아있는 이 사회의 온갖 과도 함들을 요약한다고 말할 수 있다.

마약중독자의 증가가 서구 사회의 기형적 측면을 고스란히 표현하는 것과 마찬가지로, 오타쿠들은 그들의 불행을 통해 일본 사회의 문제점들을 드러내기 때문이다. 의미심장한 것은, 얼마간의 유행적 현상에도 불구하고 일본에는 마약 중독자가 별로 없다는 사실이다. 오타쿠들의 도피처인 가상세계가 마약을 대신한다고 보아야 할 것이다.¹⁵⁾

오타쿠들은 기술세계의 전위에 서 있다. 그들은 미디어를 당연한 것으로 여기며 자랐고, 오늘날 이 미디어를 그들의 욕망, 오로지 미디어가 제의하는 것들을 향해 열린 그들의 욕망을 충족시키는 데 필요한 구심점으로 삼는다. 그들은 자기들이 창조

13) Etienne Barnal, 「오타쿠:가상세계의 아이들」, p30-31.

14) Ibid., p31.

15) Ibid., p33.

한 가상 세계 안에서만 편안함을 느낀다. 그들은 다른 사람과의 접촉을 찾지 않는다.

오타쿠란 말은 또한 고통의 거부를 의미하기도 한다. 오타쿠 세대는 타자와의 관계를 두려워한다. 이 공간 속에서 그들은 TV와 비디오와 컴퓨터를 통해 섹스, 죽음, 고통 또는 폭력과 관련한 금기들을 위반할 권리들을 얻는다. 그렇지만 그들은 이 위반은 대리적으로 살 뿐이다.

사실 이미지는 ‘믿게 하는’ 능력이 있고, 덕분에 오타쿠는 스스로에게 자기가 ‘산다’고 믿게 한다. 그러나 그는 대리적으로 살뿐이다. 그는 그를 고통 받게 할지도 모를 타자와의 관계를 철저히 피해 기술적 자폐의 세계 속에 스스로를 감금한다. 여기서 자아에의 침거는 병리학적인 것이 된다.

이렇게 오타쿠를 다소 비관적으로 바라보는 서양인의 시각과는 달리 앞서 소개한 가이낙스의 설립자이자 동경대 최고 인기강좌인 ‘오타쿠 문화론’을 이끌고 있는 오카타 토시오는 ‘오타쿠 문화’야말로 현대와 같이 디지털 혁명을 중심으로 한 네트워크 사회에 가장 적합한 형태의 문화라고 주장한다. 그는 말하기를 고도정보사회로 변하고 있는 일본 사회에서 서양의 합리주의나 메인 컬처를 중심으로 하는 가치관은 눈에 띄게 무너지고 있으며, 이러한 고도 정보화 사회에서 다수의 가치관이 뒤섞이는 사회는 오타쿠의 온상이 된다는 것이다.¹⁶⁾ 바야흐로 세계는 초네트워크 사회로 진행하는데 그 네트워크 안에서 일본에서 시작한 오타쿠 문화는 과연 어디까지 상승할지를 가슴 두근거리며 지켜보고 있다는 오카타 토시오의 말은 에티오피아 바랄이 오타쿠들을 향해 연민 어린 기대를 갖는 것과는 대조적으로 자신감에 넘쳐있다. 그러나 그들이 제작한 작품들을 대하면서 보게 되는 것은 이 오타쿠의 대부가 보여주는 자신감이 아니다. 그보다 바랄이 진심어린 애정의 눈으로 이해한 일본의 이 상처받은 영혼들의 고통과 두려움이 더 강하게 느껴진다.

C. 일본 애니메이션의 특징과 작품을 통한 분석

1. 특징

16) Okada Toshio, 「오타쿠」, p280.

일본 애니메이션은 미국의 애니메이션과 매우 차별적인 형태를 보인다. 가장 큰 특징은 저 예산 고차원적인 상상력을 들 수 있다. 일본의 애니메이션은 미국의 그것과 같이 부드럽지 못하며 자연스럽지 못하다. 그림에도 불구하고, 그들은 상상력과 미술적인 구도로 극복을 하였다. 송락현은 다음과 같이 일본과 미국 애니메이션의 특징을 말한다.

“일본같이 동화 매수의 절약 기교가 능한 경우는, 고의적으로 동화 선에 강약을 주어 시청자들이 선의 터치에 현혹당하도록 유도하여 상대적으로 비정상적인 동화를 커버하기도 한다. 반면 미국처럼 동화 매수에 여유가 있는 경우에는 원화와 원화 사이에 있는 동화를 다시 한 번 쪼개서 동화와 동화 사이를 그려주는 중간 동화맨을 종종 동원하곤 한다. 즉 일본은 만화 영화의 시각적 함축력에 많은 비중을 두는 반면, 미국은 기본에 충실한 동화를 구현해 내고 있는 것이다.”¹⁷⁾

둘째, 만화책의 흥행여부에 근거하여 애니메이션으로 제작을 한다. 히트한 만화의 판권을 사들여서 제작비를 줄이고 그 만화의 유명세를 믿고 만화 영화를 선보이는 방식이 주를 이룬다. <요술공주 세리>, <마징가 제트>, <캔디 캔디>등 수많은 예들이 있다.

셋째, 폭력적이고 자극적인 효과를 위해 붉은 색, 푸른색과 같은 원색의 시각 효과와 비명소리, 총소리와 같은 청각효과를 많이 사용한다.

넷째, 비디오 애니메이션을 개척하였다. 만화 영화 산업이 유망직종으로 부각됨에 따라 많은 사람들이 만화 영화 제작에 뛰어들었지만, 공급자가 많아 그에 걸맞은 이윤을 창출하기 힘들어졌다. 즉 극장판 애니메이션의 위험부담을 덜기위해 그 대안으로 나타난 것이 OVA(Original Video Animation) 장르이다. 따라서 연작형태의 시리즈가 많다.

다섯째, 순정만화와 로봇 만화 장르가 발달했다. 순정만화로는 <캔디 캔디>, <베르사이유의 장미>, <울헤스의 창>등이 있고 로봇만화로는 <건담>시리즈, <마징가Z>, <짱가>등이 있다.

국내에서도 마니아층을 형성하고 있는 일본 애니메이션은 앞서 언급한 바와 같이 로봇물, 순정 애니메이션과 더불어 사이버펑크 애니메이션 등으로 나눌 수 있다.¹⁸⁾

17) 송락현, 「애니스쿨 1권」 (서울; 서울문화사, 1997.8), p57

18) 씨네21, 「저패니메이션」 (한겨레신문사, 1997.8.12)

그 중에서도 사이버펑크 애니메이션은 다른 나라에서 찾아볼 수없는 특화된 장르이다.

다른 나라 애니메이션과 차별적으로 일본 애니메이션에만 나타나는 표현상의 특징 중 하나는 사이버펑크에 기초한 저항성이다.

사이버펑크란 한마디로 정의할 수 없지만 언어적으로 살펴보면 사이버적 측면과 펑크적 측면으로 나눌 수 있다. 사이버적인 측면은 과학의 산물, 즉 컴퓨터, 전자살상 무기, 인조인간 등 억압 구조를 지닌다. 반면 이에 대항하는 펑크적 측면은 반항아, 불량아, 반체제 등으로 구성되는데, 이 두 가지가 융합된 것이 바로 사이버 펑크 요소라 말할 수 있다.¹⁹⁾

이 요소들에 부합하는 작품이 바로 80년대, 90년대 일본을 대표하는 애니메이션 <아키라>와 <신세기 에반게리온>이다.

“아키라”는 사이버펑크적인 가치전복의 사고방식 위에 새로운 시대 진입을 원하는 인류의 불안 신경증과 사회체제와 상호갈등을 치밀하게 묘사하였다. 어느 측면에서는 큐브릭의 <2001 스페이스 오디세이>에 담겨있는 것과 같은 긴장과 암시로 가득 찬 허무주의적 사이버펑크 작품으로 분류할 수 있다.

이렇듯 무정부주의적인 펑크와 가상 세계로서의 사이버 이미지가 합쳐진 사이버펑크 애니메이션은 일본 애니메이션이라는 시뮬라크나 “Virtual”리얼리티 속에서 만들어진 일본적 SF 버전이다.²⁰⁾

2. 작품을 통한 분석

1) 아키라

오토모 카츠히로 감독이 동명의 만화를 가지고 만든 “아키라”는 1988년 일본 애니메이션 극장판 부문을 평정했으며, 1990년대 이르러 미국 및 유럽에서도 상영되어, 본격적인 사이버펑크 애니메이션 붐을 조성했다. 세부적인 메커닉 디자인보다, 다이내믹한 움직임과 현실적이면서 위압감을 주는 거리공간 감각 스피드 묘사가 충격을

19) 디지털조선일보, www.chosun.com., 1998.7.24.

20) 벨슨 신, 「일본 애니메이션」(월간 애니메이션, 1998.2), p35

준 사이버펑크 작품이다.8)

“아키라”란 우리 세계를 휩싸고 있는 신비의 힘을 일컫는 말이며, 이 힘을 품고 있는 꼬마소년의 이름이기도 하다. 이 소년은 엄청난 힘을 억제하지 못하고, 도쿄를 과멸로 몰고 간다. 폐허 위에 세워진 네오 도쿄에서 아키라 부활을 꿈꾸는 정부와 과학자들의 움직임이 계속된다. 체제의 수호, 파괴, 각자의 이익이라는 서로 다른 목적을 위해서 움직인다. 한때 아키라 소년과 함께 실험의 대상이 되었던 늙은 꼬마 세명은 신의 명령을 전파하는 선지자들인 양 모든 사태에 개입한다. 이들의 계획에 오토바이 폭주족 가네다와 데스오가 휘말린다. 데스오는 아키라 실험에 희생 양으로 선택되어 가공할 힘을 얻어 파괴를 일삼지만 결국 파멸한다.

상영시간 2시간30분, 도저히 어린이용이라 말할 수 없을 정도의 복잡한 내용과 강한 저항적 메시지가 내포되어 있다. 작품 가득한 허무주의, 섬뜩한 차가움, SF적 요소 및 초능력의 평범한 사용은 이후 다른 사이버 펑크 작품에 영향을 미쳤으며, 우리나라 80년대 말 출판만화계에도 질게 스며들었다.9)

(I) 줄거리

1999년 12월 6일 오후 2시 17분 일본 관동지역에서 신형폭탄이 사용되었다. 그 후, 9시간 뒤 제3차 세계대전이 발발했다.“아키라”는 제3차 대전이 이후, 20년이 지난 네오 도쿄(AD 2019)를 배경으로 해서 시작된다.

80년대 일본 최고의 애니메이션이며 기존에 마크로스 같은 메카를 사이버펑크류의 첫 작품인 <아키라>는 기존에 건담이나 마크로스 같은 메카를 다룬 애니메이션이 아닐 뿐만 아니라 어둡고 반항적인 미래와 무정부적인 세계를 지향한다. 하지만 결말부분에 네오 도쿄의 파괴와 함께, 어둡고 허무한 미래를 신세계로 바꾸어 내었다. 즉 <아키라>는 창조적 미래를 위한 파괴를 주제로 하고 있다.

3차 대전 이후 일본정부는 신무기 아키라 개발을 위해 심혈을 기울인다. 하지만 예전에 아키라로 인한 대폭발과 혼란이 야기되었으므로, 병속에 집어넣었다. 한편 데스오라는 초능력자를 발견하게 되고, 군대에서 납치한다. 하지만 데스오는 아키라와 결합해 네오 도쿄 천제를 파괴시킨다. 이때 주인공 가네다와 군대의 저지가 있었지만 소용이 없었다. 네오 도쿄는 파괴되고 아키라는 엄청난 힘에 의해 스스로 소멸된

다.

작품내용에 등장한 어두운 건물들을 보면 알 수 있듯이 <아키라>는 허무한 미래를 그리고 있다. 목표 없는 젊은이들, 학교생활에 적응 못하고 반항하는 청소년의 유일한 목적은 오토바이 뿐이다. 여기서 자주 등장하는 오토바이는 청소년과 정부에 도전하는 반정부주의자들의 탈출구다.¹⁰⁾

이렇듯 <아키라>는 어두운 미래를 그려 새로운 미래를 제시하려는 저항적 메시지를 담고 있다. 아키라에 의해 도시가 파괴될 때 신교 신도들이 세상을 구원해 달라고 비는 장면에서, 새로운 세상은 수동적인 것으로 이루어지는 게 아니라 적극적인 행동으로 이루어진다는 것을 보여주고 있다. 허무한 미래에서 새로운 힘을 만들어내는 것이 바로 아키라이다 아키라는 절대적인 힘이다. 초능력을 쓰는 데스오는 여자 친구가 적에게 당할 때 절대적인 힘을 원했고, 군대는 일본을 위해 아키라가 꼭 필요했다 정부에 도전하는 반정부주의자들 역시도 막강한 파워가 필요했다. 바로 그래서 그들 모두는 아키라를 원했다. 파괴 후의 창조를 말이다. 어두운 미래에서는 파괴만이 구원을 가능하게 한다는 사이버펑크적 담론을 보여주고 있다고 할 수 있다.

(2) 작가분석

오토모 카츠히로는 1954년 미야쥬우 현에서 태어났다. 그는 1973년 18세의 나이에 프로스페르 메리메의 원작 <충성>으로 만화계에 입문했다. 이후 1983년 발표한 <어린이의 꿈> 으로 새로운 감각의 만화가로 각광을 받기 시작했다. 1984년 제1권이 발표된 이해 매년 1권씩 발표된 “아키라”는 일본에서만 권당 70만부 판부라는 대히트를 기록하며 80년 일본을 대표하는 만화로 평가되고 있다.¹¹⁾ 오토모 카츠히로는 <아키라>를 가지고 애니메이션 감독으로 데뷔해서 애니메이션계의 명성을 얻었다. 그는 만화, 애니메이션, 일러스트, 캐릭터 디자인 등 광범위한 영역에서 모두 최고의 평가를 받는 작가이다. 할리우드 영화를 보는 것 같은 치밀한 행동묘사가 인상적이며, 그러한 리얼리티를 뒷받침해 주는 인물 디자인이 한 몫하고 있다. 전설적인 컬트영화 <Easy Ride>에서 영감을 받아, 그 후 많은 작품들에게 영향을 주었다. ¹²⁾ <아키라>이외 만화영화 경력을 살펴보면, <환마대전>의 캐릭터 디자인, <미공 이야기>중 <공사 중지명령>의 캐릭터 디자인 및 감독, 움니버스 로봇 애니메이션,

<로봇 카니발> 중의 한 편을 제작했다. <공사 중지명령>에서 보여준 뛰어난 아이디어와 유머감각을 발휘하여 원작과 각본, 메카닉 디자인 등을 손수 담당한 장편 애니메이션 <Ranzin Z>, <老人 Z> 를 공개하였다. 국가정책과 의료 체계, 전자공학이라는 권력 3자에 의해 농락당하는 노인복지문제를 통해 현대 일본사회의 구조적 부조리를 파헤친 <Ranzin Z>는, 오토모의 통찰력을 재확인 할 수 있는 사이버 펑크 코미디¹³⁾이다. 거기에서 감독을 맡은 ‘키타쿠보 히로유키’는 당시, <Ghost in the shell>(空般機動隊)의 원작자이기도 한 시로마사무네(士郎正宗)의 <Black Magic M-66>에서 구성과 감독, 캐릭터 디자인을 담당한 경력의 소유자였다. 1997년에는 <메모리즈>란 유니버스 형식의 작품으로 전 세계에 이름을 떨쳤다. <메모리즈>는 개봉당시 일본을 떠들썩했던 옴교 독가스 사건을 연상시키는 장면 때문에 한때 개봉이 연기되기도 했으나 다시금 상영이 되면서 우리나라를 비롯한 전 세계의 이목을 끌었다. 오토모 카츠히로가 직접 감독한 유니버스 애니메이션 <메모리즈>는 전복과 해체의 사이버펑크적 이데올로기를 담고 있다.

오토모 카츠히로식 사이버펑크의 특징은 과학기술의 소산이 결코 영화의 중심에 놓여 있지 않으며, 늘 인간 개인이 주체의 자리에서 사회집단과 이항 대립 쌍을 이루고 있다는 점이다. 진화해 가는 인간의 문체와 그것을 규제하려는 사회체제에 대해 함께 천착함으로써 주체의 본질에 다가서고 있다.

(3) 세계관 분석

<아키라>는 신비주의적 요소들을 미래사회와 대립 병치함으로써 독특한 분위기의 공간을 창출했다. 이는 일본 애니메이션에서만 찾아볼 수 있는 형태인 사이버펑크로 규정할 수 있다. 혼란스런 미래의 대도시 도쿄를 무대로 하고 있으며 종래의 하드 코어와 할리우드의 호러 액션이 작품 전체를 이루고 있다.

<아키라>를 내용적 측면에서 보면 동기와 결과가 불투명한 저항적 이데올로기 성격이 짙게 묻어나온다. 과학기술의 발달과 함께 부상한 인간과 사회의 새로운 갈등 구조가 등장하고 미래 사회는 폐해로 인해 어두워질 것이라는 내용이 주를 이룬다. 이런 허무주의적인 발상이 바로 사이버 펑크로 대변되는 저항적 세계관인 것이다.

<아키라>는 사이버펑크 작품의 시초이며 영화계에서도 <Blade Runner> 다음으

로 꼽히는 사이버펑크 계열의 영화이다. 124분속에 담겨있는 사이버펑크적 메시지가 바로 인간의 심리 속에 내재되어 있는 ‘저항성’이라 할 수 있다.

2) 신세기 에반게리온

<신세기 에반게리온>은 세기말적 문화현상인 사이버펑크로 대변되는 저항적 작품이다. 일본의 ‘키네마 준보’는 97년 상반기 결산 특집에서 최고의 화젯거리로 ‘에반게리온 현상’을 꼽았다. 14)

“이것은 사회의 구성원들이 마니아적인 요소를 지니게 된 것으로 설명할 수 있다. 현대의 관객은 물질적인 만족을 뛰어넘어 저항성으로 대변되는 정신적인 구원을 에반게리온에서 찾고 있는 것이다.”라며 일본 열도를 강타한 ‘에반게리온 현상’ 열풍을 진단했다.

일본과 국내 청소년들은 완벽하게 닫힌 상상의 세계와 돌파구 등의 이유로 <신세기 에반게리온>의 세계에 빠져들고 있으며 도쿄에서 처음 발생한 ‘에반게리온 현상’은 미국과 유럽을 거쳐 국내에 이르는 폭넓은 기류를 형성하고 있다.

(1) 줄거리

<신세기 에반게리온>이 컬트현상으로 다가선 것은 독특한 배경과 이야기 구조가 한몫을 차지한다. <신세기 에반게리온>의 출발점은 다른 SF 애니메이션과 비교해 낮설지 않다. 21세기에 접어든 신세계는 ‘세컨드 임팩트’라는 재앙을 맞이해, 인류의 절반이 사라졌고 제3 신도쿄사에선 잔존세대의 불안한 생활상이 전개된다. 또한 과학 기술적으로 월등하며 정체를 파악할 수 없는 적으로부터 늘 생명을 위협 받고 있는 것으로 나타났다.

<신세기 에반게리온>의 경우 내용상 특성 때문에 TV와 극장 판으로 나누어 줄거리를 분석할 필요가 있다.

<TV판> 내용의 특성

‘세컨드 임팩트’라 불리는 대재앙으로 인해 이상기온과 경제공황이 발생하고 세계는 혼란에 빠져든다. 제3의 신동경시 지하에 있는 네르프 본부에선 겐도오 박사가

인류보완계획이라는 기밀 프로젝트를 추진 중이다. 박사의 아들인 14세 소년 신지는 사도로 명명된 정체불명의 적과 싸우기 위해 ‘에바’라는 생체병기에 탑승한다. 에바를 조종하는 또 다른 인물들은 소녀 아스카와 레이이다. 신지에 의해 늘 2등으로 따돌림 당하는 아스카와 소극적인 성격의 레이는 성격 차이 때문에 크고 작은 갈등을 겪는다. 특히 레이는 신지 어머니의 복제인간인데, 늘 위기상황에 처한 신지를 남몰래 도와주고 겐도오 박사와 미묘한 관계에 놓인다. ‘에바’는 사도와의 전투를 거둬들이면서 날로 공포함을 더해가고 조종사 신지는 전투에 대한 강박관념, 자신에 대한 공포와 혐오감으로 인해 점차 정신적으로 피폐해진다. 그런 와중에 아스카는 사도와의 전투에서 충격을 입고 갑작스런 자폐상태에 빠져든다. 에바의 정체와 인류보존 계획의 해답이 남겨진 채 <신세기 에반게리온> TV판 최종회는 세상이 화해의 악수를 청하는 장면에서 끝맺는다. 국내에는 16편까지 해당하는 TV판이 비디오로 출시되어 있다.

<극장판> ‘죽음과 재생’ 편 : 내용상의 특성

1997년 3월 극장 개봉되었다. 99분짜리로 1부인 ‘죽음’ 편이 59분, 2부 ‘재생’ 편이 40분이다. ‘죽음’편은 앞서 방영되었던 TV판 <신세기 에반게리온>의 내용을 간략하게 재편집한 것이고, ‘재생’편은 극장 판을 위해 새로 제작되었다. 네르프와 네르프를 배후에서 조종하던 제레가 반목하자 군대가 네르프 본부에 투입된다. 신지는 정신적인 방황 끝에 전투를 거부하고, 신지와 함께 생활하던 네르프의 동료들은 처참한 죽음을 맞는다. 그러한 대공습 속에서 자폐상태에 빠졌던 아스카는 정신이 회복되어, 에바에 탑승하고 다시 전선에 나선다.

<극장판> ‘에반게리온의 종말’ 편 : 내용상의 특성

상영시간은 총100분이다. 제레의 공습을 맞은 아스카는 적을 무참하게 짓밟고 신지와 정신적으로 연결된 에바는 신지 앞에 모습을 드러낸다. 에바는 겐도오 박사에게 개조된 신지 어머니를 생체 병기로 만든 것이었다. 제레의 목적이 인류 파멸이라는 사실이 밝혀지고, 지구상의 모든 개체들의 영혼을 하나로 묶는 것이 드러난다. 에바로 인해 인간의 혼이 해방되고 모든 인류는 자신들의 마음속을 바로 눈앞에 보게 된다. 인간들의 영혼을 하나로 묶는 ‘핵’으로 작용하게 된 신지는 역할을 거부하

고 새로운 환경의 지구로 받아들인다. 바야흐로 ‘신세기’가 도래한 것이다. 신지는 자신의 구원을 거부한 아스카의 목을 조르지만 그 손길은 갑자기 멈춰진다.

(2) 작가 분석

90년대 사이버펑크의 결정판이라 불리는 <신세기 에반게리온>의 저자는 안노 히데아키이다. 16) 60년생이며, 가이낙스의 중심 역할을 하였다. 가이낙스의 멤버로서 80년대에 오토모 카츠히로와는 애니메이션 오타쿠를 개발하였다. 이 점은 <아키라>의 오토모 카츠히로와 크게 다르다. 가이낙스는 오사카 지역 대학 SF 동호회를 모태로 84년 만화영화 및 컴퓨터 게임 제작사다. 창립 후 파격의 길만을 걸어온 신세대 ‘마니아’ 문화의 첨병이다. 작품 수는 많지 않지만 하나하나 ‘최초’ 나 ‘새로운’이라는 수식어가 붙어있다. 다이콘 필름이 제작한 작품은 아마추어이면 서도 높은 평가를 얻어 현재도 전설적 존재로서 자주 이야기되고 있지만, 다른 한편 미소녀가 등장하고 패러디로 가득한 작품으로 인해 ‘오타쿠의 컬트무비’ 라고도 간주되어 왔다. 17)

그 후 <초시공요새 마크로스>(TV시리즈82-83), <바람계곡의 나우시카>(84)의 제작에도 관여했다. 84년에 다이콘 필름은 다이콘 필름의 프로듀서 오카다 토시오(후에 ‘오타킹’이라는 별명을 갖게 되는 오타쿠계의 프로듀서이자 평론가)와 함께 장편 애니메이션의 기획을 세웠다. 그 제작을 위해 조직이 재편되고 설립된 것이 가이낙스이다. 반다이를 스폰서로 해서 실현된 기획이 87년 ‘오네아미스의 날개-왕립우주군’이다. 안노 히데아키는 이 작품에서 작화감독을 맡았다. 가이낙스는 타깃을 ‘오타쿠’에게 한정 한다는 의미에서 ‘오타쿠화’로의 방침을 전환하였다. 가이낙스가 게임 소프트웨어 업계로 진출한 것은 이 무렵이다. 동시에 안노 히데아키는 가이낙스에서 애니메이션 제작의 중심이 된다. 그의 첫 번째 감독 작품 <톱을 노려라> (OVA, 전 3권, 88-89)는 가이낙스의 방향성을 명확히 드러낸 것이었다. 미소녀와 로봇을 등장시키고, 과거의 여러 애니메이션 작품 및 SF의 인용과 패러디로 가득한 이 작품에는 스토리가 없다. 그것은 명백히 일부 오타쿠만을 타깃으로 했고, 실제 안노 히데아키는 이 작품에서 그들의 관심을 끌기 위한 에로틱한 새로운 기법까지 고안해 내었다. 이 작품은 상업적으로 성공했을 뿐만 아니라 OVA의 명작으로 높은 평가를 받았다.

그러나 안노 히데야키는 애니메이션을 향한 사람들의 기대와 의지하는 애니메이션 업계 전체를 향해 위기감을 강조하고 있다. 즉 이미 그는 <톱을 노려라>의 제3권에 서 기묘한 연출을 시도하였다. 무의미하게 찬란한 음악이 울리고, 무의미하게 스케일이 큰 전투씬이 전개되며, 무의미하게 화면이 흑백의 비스타 사이즈가 되기도 한다. 이러한 아이러니는 당시 안노 히데야키가 처해 있던 폐쇄상황과 저항성을 동시에 내포하고 있다. ‘신비한 바다의 나디아’(TV시리즈, 전39화, 89-90)는 보다 큰 성공을 주었다. NHK에서 방영된 이 텔레비전 애니메이션은 미소녀 주인공과 SF적 스토리 장치, 과거 애니메이션의 패러디를 사용함으로써 일본 언론과 ‘오타쿠’의 끊임없는 화제를 모았다.²⁰⁾

‘신비한 바다의 나디아’는 1993년 국내에서 방송된 후로 중고생 팬들이 재방영을 요구하며, PC통신에서 시위를 벌이기도 했다.²¹⁾ 안노 히데야키의 가장 성공작은 바로 사이버펑크 작품인 <신세기 에반게리온>이다. <신세기 에반게리온>은 소년의 성장기란 축 위에 과거 일본 애니메이션이 축적한 성공의 노하우, 다시 말해 캐릭터를 매력적으로 설정하고, 메커니즘을 면밀하게 묘사하여 학교를 배경으로 러브 스토리를 전개하는 것이다. ‘포스트 모더니스트’라 불리는 안노 감독은 시리즈 전면에 걸쳐 무수한 인용과 스토리 속 수수께끼를 남겨 <신세기 에반게리온>은 저항적 이데올로기가 내재된 사이버펑크 작품이라 할 수 있다.

(3) 세계관 분석

위에서 살펴본 <신세기 에반게리온>은 <마징가Z>와 <건담>시리즈를 닮아있지만 저항성으로 대변되는 이데올로기적 현상이라는 넓은 범위로 확장된다.

<신세기 에반게리온>은 다양한 색채감, 잔인한 전투장면을 섞으면서 적과 대면한 어린 주인공의 육체적 고난을 설정해 놓았다. 생체병기 ‘에바’에 탑승한 주인공은 신경계가 본체에 연결된 탓에 로봇에 가해진 충격을 자신의 고통으로 착각하게 된다. 그들의 고통은 <신세기 에반게리온>의 관객에게 전이 되면서 아찔한 마조히즘적인 흥분을 느끼게 한다. 이 모든 것이 의미하는 것은 신지는 사도라는 적들에게 맞서 에바를 조종하지만 결국 조종당하는 것은 에반게리온 마니아들의 심리란 점이다. <신세기 에반게리온>이 마니아의 감정을 교묘하게 주무르는 것은 주인공 심리의 주

춤거림과 설명이 첨가되지 않은 불리한 상황 탓이다. 이 같은 상황과 주인공의 심리가 10대 마니아층을 더 결속하게 만드는 원인이다.

<신세기 에반게리온> TV 시리즈에서 신지의 고민은 제3 신 도쿄시의 지하철에 갇힌 그의 모습과 우울한 독백으로 나타난다.

“난 도망가면 안 돼!”

내가 가장 싫고 혐오하는 건 나야!” 라는 주문을 외는 신지와 황량한 가상 도시의 풍경은 1997년 세기말의 우울한 자태와 희망 없는 청소년들의 모습에 그대로 오버랩된다.

<신세기 에반게리온>이 청소년 마니아층을 확산시킨 요소는 캐릭터의 기묘함과 관계이다. <신세기 에반게리온> 시리즈에서 캐릭터들 거리와 상호작용이 줄거리 저류에 흘러 복잡다단한 추리물의 성격을 읽을 수 있다.

<신세기 에반게리온>의 캐릭터들은 결핍상태라는 공통점을 지닌다. 신지에겐 어머니가 없고 겐도 박사에겐 부모로서의 자애감이 없으며 여조종사들인 레이는 웃음을, 아스카는 꿈을 잃었다. 이러한 결핍상태는 캐릭터들을 하나로 연결하면서 무라카미 하루키의 소설에 뒤지지 많은 타인과의 대화 불능상태를 담아내기에 이른다.<신세기 에반게리온>은 일본의 억압적인 교육체제와 자본주의의 냉혹하게 되풀이되는 경쟁원리를 은유적으로 비틀어 표현하고 있으며 레이와 아스카는 두 개의 서로 마주보는 거울 같은 존재이다. 자폐와 정신분열로 상징되는 현대 젊은이의 소외감은 두 인물의 밀고 당김으로 인해 증폭되고 보는 이의 감정이입이라는 성과를 획득하게 된다.

<신세기 에반게리온>에는 종교적 상징이 빈번하게 등장한다. 일부의 비판처럼 이것은 분명 상업주의적 계산이다.²²⁾ 애초에 <신세기 에반게리온>은 팔려고 만든 상품이자 관객을 위해 마련된 상업적인 애니메이션인 것이다. 종교적 상징은 “에반게리온” 전체를 미궁 속으로 몰아넣으며 흥미진진하게 끌어 나가는 주요한 축으로 작용한다. 절묘하게 얹혀들며 “에반게리온”의 신비주의적인 분위기를 돋우는 종교적 상징의 수수께끼들은 오히려 관심사이다. 미국의 유명한 영화 <X파일>처럼 흥미로운 단서들을 나열하면서도 관객들의 호기심을 자극하게 되는 것이다.

<신세기 에반게리온>시리즈는 일본과 우리나라를 비롯해 세계 젊은이들에게 신비주의에 대한 새로운 관심을 증폭시키고 있기도 하다. 인터넷 상으로 수많은 관련 홈

페이지가 생겨나고 있으며 게시판 조회 수도 다른 분야의 일본 애니메이션보다 월등히 많다. 이렇듯 저항성이라는 사이버펑크적 요소는 청소년 및 마니아들의 문화향유 의식과 맞물려 있음을 알 수 있다. <신세기 에반게리온>이 80년대 저항적 애니메이션의 선두주자인 <아키라> 이후 일본 애니메이션계에 혁명적인 작품이 된 것은 10대 청소년들의 취향과 지향하는 바가 하나의 틀 속에 용해되어 있기 때문이다. 즉 탁월한 미스터리로 미로 속에서 젊은 세대의 소비취향과 정신적인 관심사를 꿰뚫어 보는 날카로움이 있다. 외로움, 타인과의 단절감, 갈 곳 없는 미래, 허황된 약속, 타인을 모두 없애버리고 싶은 광기에 이르기까지 많은 저항적 요소가 있다.

D. 일본 애니메이션에 나타나있는 세계관

1. 제국주의적 세계관(폭력적, 사무라이적인 세계관)이 내재되어 있다.

아시아에서 가장 먼저 자발적으로 서구에 대해 문호를 개방한 일본은 2차 세계 대전의 패전으로 인해 제국주의적인 기획은 일단 좌절되었지만, 역설적이게도 오히려 이를 계기로 세계 제1의 경제 대국으로 성장했다. 그러나 80년대 말부터 시작된 경기침체인한 사회적 불안은 2000년을 넘어 현재까지도 계속되고 있다. 어느 한 나라의 대중문화는 그 시대상과 정서를 고스란히 반영하고 있기 때문에 이런 시대적 배경 하에서 제작된 90년대 애니메이션들은 그 시대의 사고와 감성을 그대로 담고 있을 수밖에 없다.

따라서 이와 같은 어려운 현실 상황을 극복하고자하는 애니메이션적인 시도는 두 가지의 방향으로 전개되었는데, 하나는 영광스러웠던 과거를 그리워하여 그 시대로 회귀하고자 하는 욕망을 담아냈으며, 다른 하나는 과거나 현재와는 다른 새로운 일본을 만들자는 것, 즉 새로운 일본으로 태어나고자 하는 열망을 담고 있는 것이라고 볼 수 있다.

전자와 같은 시각에서 일본 애니메이션을 바라본 김윤아는 미야자키 하야오의 <원령공주>와 <센과 치히로의 행방불명>이라는 애니메이션에서 과거 제국주의 일본의 영광과 자부심을 소망하는 그들의 무의식적인 욕망을 읽어내고 있다. 생명의 연둣빛으로 스크린을 압도하고, 세상을 뒤덮던 사슴신의 전지전능함에서 파시즘적인 징후를, 타타라성과 유바바 온천장으로 보여지는 노동공간은 이를 위한 이데올로기적 학교 기능을 한다고 본²¹⁾

21) 김윤아, “제국주의자 미야자키 하야오?”, 『내러티브』 제7호, 2003, p248.

것이다. 즉, 미야자키 하야오의 황홀하고 아름다운 영상의 저변에 깔려 있는 것은 “국가의 문화적 정체성이 결여되고 불안정하거나 위협받을 때 문화민족주의의 창조, 유지, 강화를 통해 국가적 공동체의 재생을 꾀하는 활동으로 국가를 독자적 역사와 문화의 산물 및 그것을 토대로 한 집합적 연대로 받아들이는 것”으로 정의되는 문화민족주의의 발흥²²⁾이라고 볼 수 있다는 것이다.

관련된 작품들을 살펴보면 오시이 마모루 감독의 <공각기동대>(1995)는 미래 사회에서의 새로운 개념의 인간 정체성에 대해서 이야기하고 있는 듯이 보이지만, 사실은 테크놀로지를 바탕으로 한 강한 인간상, 끝없이 확장하고자 하는 일본의 제국주의적 욕망을 담고 있음을 알 수 있다. 화려한 영상으로 보여 지는 작품 속의 세상을 일본의 것과 치환시켜버림으로써 강력한 국가 지배 이데올로기를 생상해내고 있는 것이다.

만화 가운데서도 <드래곤볼>를 보면 마법의 구슬을 얻기 위한 이유만으로 강자와 계속 싸움을 하고 심지어 나아가서는 우주를 창조한 신과의 결투장면도 있다. <슬램덩크>, <북두신권>등의 내용도 따지고 보면 강자와 끝없는 싸움을 계속하는 과정의 반복이다.

승리자체를 최고의 선으로 생각하며 그 승리의 당위성이나 이유에 대해서는 별로 고민하지 않는 내용들이 많다. 폭력이 정의의 이름으로 정당화 되는 경우가 많다. 주인공이 뒷골목 해결사인 <씨티헌터>나 우리나라 초등학생들 사이에서도 선풍적인 인기를 끌었던 무협만화 <북두신권>의 경우 악당에게 가해지는 폭력의 정도는 가히 가공할 만하다. <씨티헌터>의 경우 남자주인공의 여자동료는 남자 주인공이 여자를 흠쳐볼 때마다. 어마어마한 망치로 때리거나 밧줄로 묶어서 아파트에 매달아 놓는다든지 침실에 큰 바늘을 설치해 놓는다. <북두신권>의 경우 폭력의 강도는 더욱 세 진다. 머리가 으깨지고 눈알이 빠지는 묘사정도는 다반사이다.

한창완 교수는 일본만화에서 두드러지는 로봇 메커닉 애니메이션의 구성을 다음과 같이 분석한다.

“일본 로봇에는 칼이 필수 무기인데, 사무라이식 담론 체계가 전체적인 코드를 형성한다. 로봇 메커닉의 기존유형처럼 현란하게 묘사되고 있는 스펙터클의 원형은 유일하게 로봇 메커닉을 보여주고 있는 일본의 테크노 오리엔탈리즘으로 특화되어 일본의 가상적 힘을 미래사회의 가능성과 동일하게 중복시켜버린다. 이는 가장 강력한 저패니메이션의

22) Ibid, p203, 247.

시뮬라크르로 상정되는데, 일본이 실질적인 리얼 스페이스에서 실행하지 못하고 있는 군사력의 테크놀로지가 이미 저패니메이션의 사이버스페이스 내에서는 실현되고 있으며, 전 세계를 장악하고 있는 이미지로 치환된다. <신세기 에반게리온>의 ‘전략자위대’는 기존 일본이 보유하고 있는 자위대의 시뮬라크르 방어적 군대조직이 아닌 공세적 군대조직을 의미한다.”²³⁾

로봇메커닉-->사지절단응용-->칼의 필수무기화-->메커닉의 형이하학적 역사성 부여 -->폭력적 코드의 정당화 -->하드코어 담론 형성

한교수는 <신세기 에반게리온>이 결국 대동아 공영권을 세계화시키고 있으며, 이념적 코드가 숨어있다고 밝혀내고 있다. 일본에서 로봇 만화가 그토록 성공을 거두는 이유에 대해서 한번쯤 곰곰이 생각해볼 여지가 있다. 최근에 일본에서 와타나베의 전쟁론이 그토록 히트를 치고 있는 이유에 끝나지 않은 그들의 대동아 공영권 욕심을 엿볼 수 있다.

2. 저항적 세계관(개방적, 퇴폐적인 성가치관)이 내재되어 있다.

일본 애니메이션에서는 기존의 정치, 사회 문화, 윤리 도덕적인 기존의 틀을 무시하거나 파괴하는 세계관이 매우 강하게 노골적으로 나타나고 있다.

한창완 교수는 순정물 --> 성인 순정물 --> 동성애물 --> 포르노그래피 애니메이션 --> 하드코어 담론 형성의 구도를 지적한다.²⁴⁾

일본의 자유로운 성 가치관이 그들의 상품에 묻어나고 있는 것이다. 특히, 여성에 대해서 매우 관능적으로 표현하고 있다. 일본만화의 경우, 예쁜 여자를 보면 남자가 코피를 흘리는 장면이 많이 드러난다. 여자가 목욕하는 장면을 훑쳐본다든지, 여성 속옷을 훑치려고 하는 변태적인 장면들이 <드래곤볼>이나 <소년탐정 김전일>등과 같은 초등학생 관람가 등급의 애니메이션에서도 나타난다.

<짱구는 못 말려>를 모니터한 97모니터 종합보고서의 내용을 인용하면 다음과 같다.

“이 만화는 달리 요약하면 성에 대한 끊임없는 담론이다. 물론 이것은 심각하고 진지

23) 한창완, “저패니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구”, 「만화애니메이션 연구 통권 제2호」, p49-53.

24) Ibid., p42.

하게 성문제를 논의하는 것이 아니라 가벼운 농담들이다. 이러한 성에 대한 농담들은 직·간접적으로 만화 곳곳에 배치되어 있다. ... 여기에서 문제가 되는 것은 성을 보는 작가의 시각이다. 작가는 지극히 남성 중심적인 입장에서 성을 다룬다. 이 만화의 주인공 짱구부터가 남성이며 모든 농담들은 남성인 짱구의 입장에서 행해진다. 짱구의 여성을 당황스럽게 만드는 농담들은 결국 남성들만의 공유할 수 있는 농담이며 여성은 자연스레 성의 담론들에 대한 피해자가 되는 동시에 남성의 역구를 채워주기만 하는 수동적인 입장에 배치되는 것이다. 그러나 이런 모든 여성 비하적인 일들은 주인공이자 대부분의 행위의 주체자인 짱구가 아직 철모르는 어린아이라는 점에서 용서받을 수 있는 일이며 가벼운 농담들로 변질된다.²⁵⁾ 남성 중심으로 성을 바라보는 관점이나 유희적 요소로 성을 보는 것은 일본 작품에 감초처럼 끼어 있다.

<신세기 에반게리온>의 경우, 묘한 성적 자극 요소를 기저에 깔아놓았다. 특히, <신세기 에반게리온>의 예술적 가치를 인정하는 이유 중의 하나는 심리학적 구성으로 해석이 가능하기 때문이다. 만지일보에서 분석한 <신세기 에반게리온>의 심리학적 요소는 프로이트의 오이디푸스 콤플렉스와 엘렉트라 콤플렉스, 융의 페르소나 (가면)이론, 성서, 나르시시즘(자기애), 에릭슨의 아이덴티티론, 모레노의 심리극, 로리타 콤플렉스로 보고 있다. 이 중에서 묘한 성적인 감성을 호소한 부분을 추려내면 오이디푸스 콤플렉스, 로리타 콤플렉스일 것이다. 로리타 콤플렉스는 조그만 여자애에게서 사랑을 느끼는 현상이다. 14살의 레이를 섹시하게 그려내고 있는 점, 신비감을 유도한 점에서 로리타 콤플렉스를 유도한 것처럼 보인다.

만지일보 2월호에서는 오이디푸스 콤플렉스는 조종자의 자궁회기를 비롯해, 에바를 자기 부인 유이의 변신이라 생각하는 아버지 켄도우, 에바와 신지, 아버지 켄도우간의 삼각관계, 조종석(태반)에 채워지는 양수와 그 안에서 편안함을 느끼는 신지의 모습과 같은 장면 설정을 통해 성을 배경으로 한 심리학적 요소가 있다고 분석해낸다.

<신세기 에반게리온>에서는 하드코어적인 내용을 절제된 형태로 그려내고 있는 것이다. 이 점에서 우리는 성을 철저하게 상품화해내는 그들의 마케팅 능력을 다시 한 번 발견할 수 있는 것이다.

이와 같이 작품에서 나타는 장면들과 스토리들이 현재의 정치, 사회, 문화, 윤리 도덕적인 틀에 반기를 들거나 그러한 기존의 사상과 정서를 뒤엎기 위한 저항적인 의미의 사상을 작품의

25) 기윤실·문화체육부, 「97년 모니터 종합 보고서」, p128-129.

바탕으로 두고 제작된 것을 볼 수 있다.

3. 혼합된 세계관(민족적, 문화적 정체감의 모호성)이 내재되어 있다.

일본애니메이션의 등장인물 중에는 여성성과 남성성의 구별이 모호한 경우가 심심치 않게 있다. <은하철도 999>에서도 메텔을 여성으로 확정짓기 어려운 모호한 장면들도 있고, 꽤 많은 순정만화에서 동성애의 주인공들을 매력적인 인물들로 다루고 있다. 캐릭터를 보면, 동양인도 아니고 서양인도 아닌 애매한 인물을 설정하고 있다. <캔디 캔디>의 등장인물들이나 요술공주 세리, 밍키, 세일러문등의 여주인공들은 빨강머리, 노랑머리, 보라색머리등 다국적 외형으로 그려지고 있다. 서구인들과 서구적인 외모에 뿌리 깊은 열등감을 가지고 있는 일본인들의 사대주의적인 가치관이 엿보인다.

판지일보 2월호 일본애니메이션에 관한 분석 자료는 위의 내용을 뒷받침하여 준다.

“미야자키 하야오 감독의 작품의 출발점은 이러한 신화의 사실성을 바탕으로 세계 여러 나라의 신화를 무국적의 만화로 재구성하는 데 있다. 미야자키가 <스튜디오 지브라>를 만든 이후의 작품들을 살펴보면 신화 활용이 여지없이 드러나는데, <미래소년 코난>에서도 마찬가지로 인간이 하늘을 나는 <천공의 성 라퓨타>, 신화 그 자체인 <바람계곡의 나우시카>, 유럽 마녀사냥의 희생자 마녀를 코믹하게 그린 <마조노 탁큐빙>, 개구리 왕자처럼 어느 날 갑자기 돼지로 변해버린 <빨간 돼지>등 주요 만화가 거의 신비한 힘을 가진 주인공의 ‘모험 활극 신화’이다. 이런 신화극을 좀 더 리얼하게 표현하기 위해 등장인물의 의상 하나하나에도 이러한 장치가 심겨져 있다. 예를 들어 소위 일본적인 만화인 <모노노케 히메>의 의상은 일본 무로마치 시대의 의상이 아닌, 사실은 중앙아시아의 ‘부탄민족’의상이다. 비슷한 것 같지만 무언가 틀린 캐릭터의 설정이 신화의 재구성을 돕는다.”²⁶⁾

<신세기 에반게리온>의 에바라는 말도 성경에서 차용한 말이며 사도라는 말도 차용한 말이다. 그런데, 성경에서 의로 표현되는 사도가 <신세기 에반게리온>에서는 침략자와 파괴자로 등장한다는 점에서 그들의 변용적인 세계관을 읽을 수 있다. 어떤 애니메이션에서는 ‘할렐루야’라는 이름을 가진 악마를 갈등요소로 그리고 있다. 성서에 나타난 개념을 그들의 임의와 취향대로 변형하여 사용하고 있는 것이다. 특히, 선과 악 구별의 모호

26) 판지일보 99년 2월 홈페이지에서 일본 애니메이션 연재 자료.

함이라든지 절대 진리를 표현하지 않는 모습은 <신세기 에반게리온>에서 읽을 수 있다. 이러한 이유는 <원령공주>에서 보이는 다신론적 세계관에 근거한 것으로 보인다. 절대적 존재가 없는 그들의 종교관에서 선과 악의 개념이 약하게 작용하고 있는 것이다.

일본 애니메이션에 나오는 정령, 귀신, 초자연적 세계 등을 이해하기 위해서는 일본의 전통종교, 신도(神道)에 대한 이해가 선행되어야 한다. 신도(神道)는 일본 민족의 신(神)관념에 근거하여 일본에서 발생하고 주로 일본인 사이에서 전개된 전통적인 종교적 실천과 그것을 지탱하는 생활태도 및 이념을 말한다. 일본의 신(神)은 '가미'(かみ)라고 불리운다. 그런데 일본의 '가미' 개념은 신(神)적인 존재만이 아니라, 보다 포괄적인 의미로 성스러운 힘이나 초월적인 권능을 지닌 것으로 인식되는 모든 존재들을 포함한다. 따라서 일본의 신개념은 다신교(polytheism)라기 보다는 '정령신앙'에 기초한 '애니미즘'(Animism)의 일종이다. 신도에서 신(神)은 일반적으로 원시신(原始神), 자연신(自然神), 인간신(人間神)으로 나누어진다. 원시신은 세계의 창조시에 관여한 신이지만, 그리스 신화의 '크로누스'처럼 다음세대의 신들인 자연신들을 창출하면서 자취를 감추게 된다. 자연신은 자연계에 있어 추상적인 대상, 즉 성장과 성장의 신의 개념으로, 아마테라스 오미가미(天照大神)과 같은 태양신이다. 인간신은 인간을 신격화한 것이다. 천황이나 영웅 또는 어떤 분야에서 뛰어난 능력을 지닌 이들은 그들의 생존 시에부터 신(神)으로서 숭배의 대상이 되었다. 그러므로 전후 천황이 '인간선언'을 할 정도로 다른 민족들에게 이해할 수 없는 천황의 신으로서의 숭배가 일본인에게는 그다지 이상한 일이 아닌 것이다.

이러한 개념은 주변의 모든 것을 포괄하는 혼합주의적 세계관을 만들어 낸다. 대승불교의 공(空)사상이든, 기독교의 메시아사상이든 일단 일본 애니메이션에 포섭되기만 하면, 그 개념은 만화의 존재를 위한 개념으로 변용되어 버리게 된다. 특이한 점은 불교 및 일본의 전통적 종교와 신화적인 요소들은 상당히 긍정적인 것으로 사용되는 반면, 일본 만화에 자주 사용되는 기독교적 상징 및 개념들은 상당히 부정적인 의미로 사용된다는 점이다. 얼마 전 우리나라에서 문제가 된 만화에 악마의 이름이 '할렐루야'로 설정되어 한바탕 소란이 있었던 적이 있다. 일본 만화에 사용되는 기독교적 심상은 만화전체에 플롯을 제공하기도 하지만, 다분히 의도적으로 왜곡되어 사용된다. <신세기 에반게리온>은 그 제목에서부터 기독교적인 개념을 차용하고 있다. 물론 정경보다는 외경들과 사해문서 등과 같은 비주류 성경 문헌들을 스토리

라인의 출발점으로 삼고 있기는 하다. 하와 이전에 아담의 첫 아내였지만 악마와 놀아나 남편을 차버린 릴리트라든가, 예수의 옆구리를 찔렀다는 롱기누스의 창, 생명의 나무 등 낯선 개념들이 속출한다. 인간을 곤경에 빠트리는 것은 '사도'들이다. 인간과 유전자는 거의 99% 동일하지만 다양한 형상으로 진화한 사도들이 제 3 동경시를 쳐들어오고, 인간은 아담의 살덩이에 주인공 신지의 어머니인 유이의 영혼을 섞어 만든 에바를 타고 이에 대항한다.

한편 일본의 정령개념은 그 대상을 확대시켜 무생물인 로봇에까지 확대되었다. 일본 만화를 세계에 알린 계기가 된 <철완 아톰>은 서구인에게 하나의 충격이었다. 일본인들은 서구인의 물질개념에 혼동을 준 것이다. 어느 정도 인간의 감정을 표현하는 로봇의 개념은 서구의 만화에도 나타나지만, 인간보다 더욱 인간적인 로봇의 출현(달리 말하면 영혼을 지닌 듯 한 물질)은 물질과 영혼이라는 플라톤적 개념에 코페르니쿠스적 전환을 불러일으킨 것이다. 이 로봇은 마침내 인간과의 결합까지 시도한다. <철인 28호>에서 철인 28호는 꼬마 초등학생이 리모콘으로 조정하는 로봇이었다. 이것이 <마징가 Z>에서는 로봇의 몸에 들어간 인간으로 나타난다. <신세기 에반게리온>에서 로봇은 더 이상 객체로만 존재하지 않는다. 주인공인 신지와 레이는 이제 단순한 로봇의 조정사가 아니라, 오직 그들의 정신이 에바의 양수 속에서 싱크로가 이루어 져야만 하는 치밀한 심리의 교감을 전제로 한다. <은하철도 999>에서 나타난 기계 몸에 대한 열망은 <기동경찰 패트레이버>에서는 '테크놀로지와 인간성의 상호작용'을 찾기 위한 모색으로 마침내 <공각기동대>에서는 두뇌만 인간의 뇌이며 몸은 기계로 이루어진 구사나기 소좌가 '정보의 바다'에서 태어난 가상현실의 생명체인 '인형사'(The Puppet Master)와 결합함으로써, 인간과 기계 그리고 생명의 존재론적인 한계를 뛰어넘는 키에르케고르적인 초월의 모습으로 까지 나타나게 된다.

<신세기 에반게리온>은 종교와 과학이라는 대립조차도 일본 고유의 애니메이션 기법으로 혼합시켜 버린다. 아이디어의 출발은 성경에 두었으면서도 그 종착역은 아서 클라크의 과학소설에서 빌려온다. 플롯은 성경에 두면서도 그 결론은 아주 불경스럽게 매듭짓는 것이다. 성경은 정경이든지 외경이든지 창조주의 권능을 인정한다. 그러나 과학소설은 인격신이 존재하지 않는 세계를 나타낸다. 이 두 세계를 결합시킨 것

이 일본 만화가 서구인들에게 어필하는 큰 이유 중의 하나이다. 이것은 어디에서 비롯되었을까? 메이지 유신 이래 전 일본이 필사적으로 추구해온 정신이 바로 이러한 것으로 나타난 것이다. 형식과 출발은 서구에서 하더라도 그 내용과 결말은 일본적이어야만 한다는... 어쨌든 <신세기 에반게리온>의 인류보완계획인 NERV에는 다음과 같은 문장이 새겨져 있다. "GOD'S IN HIS HEAVEN. ALL'S RIGHT WITH THE WORLD"

4. 천황숭배 세계관

일본 애니메이션의 특수성은 만화가 단지 어린이들이나 일부 마니아들에만 국한된 것이 아니라, 일본 국민 전체의 일상만이 아니라, 정치, 경제와 같은 구체적인 현실에 영향을 미치는데 있다. 2차 대전 이후 일본 사회의 주도적인 대립은 보수와 진보의 대립이었다. 이 대립의 근원에는 "천황주의"를 둘러싼 일본인의 내재적 현실 의식이 녹아있다. 일본인에게 천황이란 어떤 의미일까?

일본 만화에 내재하는 천황숭배는 극우의 시각을 표출했다는 <침묵의 함대>를 거쳐 <아키라>에서는 폭발의 양상을 드러내고 만다. 이 숭배의 심각함은 표면적으로 중립적인 또는 좌파의 논리를 나타낸다고 하는 작품들조차 한계를 지니게 만든다. <마스터 키튼>은 역사적이고 정치적인 비극들을 개인의 운명 속에 훌륭하게 녹여서 표현한다. 키튼은 그들을 구할 방법은 합리적이고 이성적인 휴머니즘이라고 이야기한다. 역사와 인간을 바라보는 치밀하고 명쾌한 시각, 세계 각국의 풍물에 대한 구체적이고 풍부한 묘사. <용오> 또한 일본적 시각의 틀을 깨고 세계의 곳곳 분쟁지역에 참여하여 각성되기 시작한 일본의 자각을 나타낸다. 이 둘은 영국, 인도, 홍콩 등 전 세계를 무대로 각 나라의 죄상에 대해 구체적으로 폭로한다. 신사의 나라로 알려진 영국의 치부조차 여러 에피소드를 통해 드러낸다. 그러나 반은 영국인이고 반은 일본인인 키튼은 결코 아버지 나라인 일본의 죄상에 대해서는 단 한마디의 언급조차 하지 않고 있다.

III. 결론

일본 애니메이션은 물론 성인들도 많이 보고 있지만 어린이들이나 청소년들이 주로 본다는 점에서 문화소비자 운동이 매우 필요하다. 즉, 무비판적으로 대중매체를 보는 것이 아니라 비판하면서 수용을 하도록 가르치는 작업이 매우 필요하다.

수많은 일본 애니메이션 중에는 우리 주변에서 일어나는 이야기를 솔직담백하게 담아서 우리를 감동시켰던 작품도 있었다. 모든 사람들을 따뜻한 인간미를 지닌 사람들로 그린 <이웃의 토토로>나 <천재 유교수의 생활>등등 잔잔한 감동을 안겨준다. 한편 <내일의 조>나 <슬램덩크>처럼 스포츠를 통해 현실세계에서 자신의 가치관을 위협하는 모든 것을 극복하고, 삶의 자세와 사물을 보는 눈을 더욱 강하게 하는데 도움이 되는 작품들도 있다. 이러한 작품들은 세계 명작에 못지않은 교훈들과 재미를 우리에게 안겨줄 수 있다. 그러나 일본 애니메이션은 선정성, 폭력적, 주술적인 면이 강한 것이 사실이다.

특히, 일본 애니메이션은 폭력성과 선정성이 이미 문제화되었는데, 텍스트 안에는 그들의 폭력과 성에 대해 관대한 의식이 애니메이션의 골격을 이루고 있다. 특히, 제국주의적(사무라이적) 세계관, 개방적이고 퇴폐적인 성가치관, 모호한 민족적 문화적 정체성과 함께 변형된 세계관, 천황숭배적인 세계관은 주된 메뉴인 것이다. 그러나 이것은 노골적으로 표현되기 보다는 정제되어 나타나고 있다. 그렇기 때문에 마니아층을 형성하고 있는 어린이와 청소년들이 그 내용을 분석하고 판단하여 소화할 수 있는 비판적인 수용은 사실상 어려운 상황이다.

일본 애니메이션 작품들에서 정제되어 나타나고 있는 일본의 치밀한 상업주의적 전략과 문화 상품에 숨어 있는 그들의 세계관에 놀라게 된다. 굳이 문화 제국주의라는 말을 언급하지 않더라도, 어린이들이나 청소년들이 그들의 문화와 사상이 포함되어 있는 세계관을 비판적으로 검토하고 수용하고 주체적으로 변용하는 것이 얼마나 중요한지 잘 알 것이다.

주지하다시피 일본 애니메이션은 10대, 20대 청소년과 문화 마니아들 사이에서 논의되는 중요한 문화적 이슈이다.

한창완이 말하듯이 역사에 기반을 둔 일본 애니메이션의 이데올로기성은 가장 일본적인 국수적 이데올로기를 전제하면서도 작품에서는 서양에 대한 사대의식이 팽배해 있고, SF

작품에서는 미래에 대한 어두운 전망이 주를 형성하고 있지만, 일본이 지향하고 있는 거대한 제국주의적 책임의식을 작품의 테크놀로지 저변에 담론화 시키고 있다.²⁷⁾ 일본 애니메이션의 가장 큰 특징인 사이버 펑크 이데올로기는 <아키라>와 <신세기 에반게리온>을 통해 저항적 세계관, 변형된 세계관, 천황 숭배적 세계관으로 정의할 수 있다.

현대를 살아가는 청소년들이 애니메이션 주인공에게 자신을 투영하고 스스로의 모습을 찾기까지, 방황하고 저항하는 자세 그리고 기존의 모든 세력을 부정하고 자신만의 세계를 만들어가는 자세가 일본 애니메이션의 사이버펑크적 이데올로기와 결합되고 있음을 볼 수 있다.

폭력과 성적 장면 등 우리나라 청소년의 외적 표출이 불가능한 부분을 표현해주기 때문에 10대들의 저항적 코드와 일본 애니메이션은 일맥상통한다. 게다가 일본 애니메이션은 영상세대의 습성과 사고방식을 꿰뚫고 있다. 기성세대가 스토리로 만화를 이해하는 데 비해 영상세대는 스토리의 완벽성보다 애니메이션이 주는 특정 대목에 주목하고 대사에 도 큰 관심을 두지 않는다.

이 같은 사이버 세대의 정서를 표현한 작품이 <아키라>와 <신세기 에반게리온>이며, 저항적 코드와 그 기저에 제국주의와 천황숭배, 그리고 변형된 세계관을 두고, 일본 애니메이션의 인기요소를 종합한 작품이 바로 사이버펑크 장르라고 볼 수 있다.

다른 나라에서는 볼 수 없는 일본 애니메이션의 대표적인 특징인 사이버펑크 요소는 일본은 물론 국내 마니아층과 10대 청소년층에 이미 깊숙이 파고들고 있다. 그러므로 현 시점에서 일본문화의 개방이 시작되어 밀려들어오는 일본 애니메이션의 선별적인 한국적 수용이 필요하다.

27) 한창완, p83.

참고문헌

국내 문헌

- [1] 김윤아, “제국주의자 미야자키 하야오?” 「내러티브」 제7호, 2003.
- [2] 기윤실문화체육부, 「97년 모니터 종합 보고서」, p128-129.
- [3] 벨슨 신, 「일본 애니메이션」 월간 애니메이툰, 1998.2.
- [4] 송락현, 「애니스쿨 1권」 서울; 서울문화사, 1997.8.
- [5] 씨네21, 「저패니메이션」 서울: 한겨레신문사, 1997.8.12.
- [6] 이동연, 「대중문화연구와 문화비평」 서울: 문화과학사, 2002.
- [7] 한창완, “저패니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구” 「만화애니메이션 연구 통권 제2호」

국외 문헌

- [1] Etienne Barral, 「오타쿠: 가상세계의 아이들」 송지수 역, 서울: 문학과 지성사, 2002.
- [2] H. M. Enzensberger, 「대중매체와 의식조작」 문희영 역, 서울: 일월서각, 1985.
- [3] Okada Toshio, 「오타쿠: 애니메이션, 게임, 영화에 미친놈들」 김승현 역, 서울: 현실과 미래, 2000.
- [4] Ruth Benedict, 「국화와 칼」 김윤식, 오인석 역, 서울: 을유문화사, 2001.

인터넷 사이트

- [1] 디지털조선일보, www.chosun.com 1998.7.24.
- [2] 판지일보, “일본 애니메이션 연재” 1999년 2월 홈페이지.