

## 대중문화에 재현된 동아시아 자본주의 사회의 담론 : 슈퍼히어로 애니메이션 <타이거 앤 버니>를 중심으로

- I. 서론
- II. 이론적 배경
- III. <타이거 앤 버니> 개요와 작품 분석
- IV. 풍자 : 자본주의 사회의 자화상
- V. 대안적 가치의 제시 : 아시아의 가족주의 대 서구 개인주의
- VI. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

우지운, 노광우, 권재웅<sup>1)</sup>

### 초 록

서구의 슈퍼히어로 장르는 캐릭터들의 탄생과 성장을 다루는 과정에서 정치, 경제, 사회 환경과 함께 각종 기호체계와 타 예술 장르들을 외적으로 흡수하고, 기존의 작품들을 패러디(parody) 등의 여러 형식으로 받아들였다.

본 논문에서는 슈퍼히어로 장르의 이와 같은 발전과정을 인식의 토대로 하여, 미국적 정신의 구현으로 여겨지던 이 장르가 어떻게 동아시아에서 입체적으로 활용되고 다양하게 재구성되었는지, 일본 선라이즈(Sunrise)사의 TV 애니메이션 시리즈 <타이거 앤 버니>(Tiger & Bunny, 2011)를 통해 사례 분석하였다. <타이거 앤 버니>는 상호텍스트성에 기반을 둔 패러디적 유형과 특징들을 보이고 있으며, 내면 정서와 가치관의 동양적 재현에 더해, 자본주의 사회의 회사 중심적인 현대인들의 특징을 차용하여 적극적으로 사회의 외적인 부분을 반영하였다.

서구 히어로물과의 유사성과 차이점 비교를 통해 제시되는 부분은 크게 두 가지로 정리된다. 하나는 서구적 자본주의 사회에 대한 부정적 풍자이고, 다른 하나는 동양적 가족주의 가치관에 대한 긍정적 강조이다. 개인주의와 성과 위주의 평가가 만연한 서구 자본주의 사회에 대한 풍자는 히어로들의 TV 활동 과정에서 이루어진다. 이는 자본과 미디어에 수동적으로 종속된 현대 인간과 공공적 목표조차도 이윤의 도구로 이용하는 자본주의 시스템에 대한 은유적 비판이다.

<타이거 앤 버니>의 설정과 내러티브에서 강조되는 덕목은 개인과 사회에 대한 동아시아적 가치관인데, 이는 국가와 사회의 구성원들을 가족적 정서로 연결시켜 공동체의 성공을 위해 노력하는 협조적 관계를 말한다. 타이거는 각자 사적인 목적에 충실하여 대의명분 없이 경쟁만 하던 히어로 집단에 정신적 지주 역할을 수행하고, 버니와 동료들은 타이거의 인간적인 가족주의적 커뮤니케이션 방식에 점차 감화된다. <타이거 앤 버니>는 이 과정을 통해서 현대사회의 사회병리를 해결할 수 있는 방안은 세계시민으로서 이러한 공동체 중심적, 자기희생적 정서를 갖추는 것임을 강조한다.

주제어: 슈퍼히어로, 상호텍스트성, 풍자, 패러디, 가족주의, 자본주의

1)교신저자

## I. 서론

슈퍼히어로 장르는 ‘사회를 반영하는 거울’<sup>2)</sup>이라 불릴 만큼 현실사회와 밀접한 연관이 있다. 장르의 외적 형태와 내적 반영성은 사회의 흐름과 맞물려 발전한다는 것이 정설이지만, 특히 슈퍼히어로 장르는 캐릭터들의 탄생과 성장을 다루는 과정에서 해당 사회의 정치경제적 상황을 흡수하며 발전하였다.

미국이 세계대전에 참전한 30년대 이후, 슈퍼히어로 장르는 연합국의 적을 무찌르는 내용의 최강 캐릭터와 플롯으로 최고 전성기를 맞이했다. 그러나 가시적인 적이 사라진 50, 60년대의 중흥기, 70, 80년대의 해체적 시대를 거치면서 변화가 나타났다. 능력은 출중하나 인간적인 결점과 번민에 시달리는 각종 캐릭터들이 현실과 마주치며 어두운 내면을 드러내는 스토리로 인기를 끌게 된 것이다. 이 시기부터는 슈퍼히어로들이 점점 자신의 탄생이나 성장사를 고민하고 성찰하였고, 이에 따라 장르의 상호텍스트성이 구체화되어갔다. 주인공들이 서로의 위상과 자아에 대해 고민하고, 사회에서 일반인들과 함께 살아가는 소설 같은 이야기로 플롯이 변모하면서, ‘현실에 없는 것들을 지시하는 시플라르크적 재현’이 일어났다. 이 과정에서 수많은 슈퍼히어로물이 뚜렷한 원본 없이 투사되고 자기 지시적으로 반영되며, 서로를 복사하면서 발전하였다.<sup>3)</sup> 장르의 역사가 긴만큼, 히어로들의 설정과 캐릭터, 플롯은 사회 환경의 기호체계를 투사하며 현대적 상호텍스트성을 보였다.

원래부터 현실에 존재하지 않은 것들을 재현한 장르이므로, 슈퍼히어로 장르는 장르내 거의 모든 요소가 사회 환경과 함께 각종 기호체계, 타 예술 장르들을 외적으로 흡수하고, 기존의 선(先)작품들을 반영(reflexivity), 패스티쉬(pastiche), 패러디

---

2)Gustiness, George Gene, “The superhero as society’ s mirror, from World War II to Iraq” , The New York Times, 2007, July 14.

3)홍난지, 「매체 전이된 텍스트에 나타나는 상호 텍스트성이 흥행에 미치는 영향 연구」, 『애니메이션연구』, 제6권 3호(2010), pp.111-130.

(parody), 인용(quotation), 풍자(satire), 은유(metaphor), 키치(kitsch) 등의 형식으로 받아들였다. 그러므로 이런 상호텍스트적 형식의 차용은 단순한 표절로 보기보다는 요소들을 얼마나 창의적으로 구성하는가가 관건으로 여겨졌다. 이는 사회 환경과 매체 형식을 불문하고 장르 혼합적으로 광범위하게 수용된 경향이 있다.

그러나 슈퍼히어로 장르를 다소 늦게 받아들인 동아시아에서는 주로 해당 지역의 정치, 경제, 사회, 문화적 요소들을 다각적으로 반영하면서, 미국에서 생산된 영화, 만화, 애니메이션 등을 시각적으로 패러디하여 섞는 모습을 보여주었다. 이는 동양과 서양의 혼성적 패러디의 시도로서, 특히 만화와 애니메이션이 발달한 일본에서는 <아톰>(鐵腕 アトム, 1963), <건담>(機動戰士ガンダム, 1979) 이나 <사이보그 009>(サイボーグ009, 1968) 시리즈처럼, 동양적 정서를 가진 여러 명의 다양한 히어로 주인공들이, 서구적 세계관 안에서 활동하는 플롯과 이미지로 나타나는 경향을 보였다. 그러나 선라이즈(Sunrise)사의 TV 애니메이션 시리즈 <타이거 앤 버니>(Tiger & Bunny, 2011)에서는 주로 내면 정서와 가치관의 동양적 재현 수준에 머무르던 아시아 히어로 물에, 자본주의 사회에서 살아가는 ‘회사 중심적인’ 현대인들의 특징을 차용하여 외적인 사회 반응을 적극적으로 모색하였다.<sup>4)</sup>

SF, 액션, 스릴러의 장르 복합적 슈퍼히어로물인 이 애니메이션이 동서양의 사회 요소들을 상호텍스트적으로 섞어 ‘스크루볼 직장 코미디(screwball work comedy)’로 엮어낸 방식은 유쾌한 풍자와 패러디이다. 이는 작품 내 플롯, 캐릭터, 세계관, 가치관, 철학 등 거의 모든 구성 요소에 가시화되며, 제작진은 전략적으로 차용의 원본성(originality)을 숨기지 않고 관객에게 의도적으로 드러낸다.

본 논문에서는 이와 같이 슈퍼히어로 장르가 사회 현실과 기존

---

4)Woo, Jiwoon & Kwon, Jae-Woong, “Superheroes in Asian pop culture: The case of Tiger & Bunny”, Asian Cinema Studies Society Conference, 2014.7.14, University of Macau, Macau.

기호체계들을 적극적으로 흡수하며 발전해왔다는 인식을 토대로 하여, 미국적 정신의 구현으로 여겨지던 이 장르가 어떻게 동아시아에서 입체적으로 활용되고 다양하게 재구성되었는지 살펴볼 것이다. 구체적으로는 <타이거 앤 버니>를 통해 상호텍스트성에 기반을 둔 패러디적 유형과 특징을 사례 분석하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 상호텍스트성(Intertextuality)

상호텍스트성(Intertextuality) 개념은 줄리아 크리스테바가 1930년대 미하일 바흐친의 ‘대화주의(dialogism)’ 이론을 번역하며 도입한 것이다.<sup>5)</sup> 크리스테바는 이 개념을 ‘모든 텍스트는 인용의 모자이크<sup>6)</sup>’로서 구축되며, 모든 텍스트는 다른 텍스트의 흡수이자 변형이다. 상호주관성의 자리에 상호텍스트성의 개념이 들어선다’고 규정하였다. 여기서 대화주의는 다른 ‘기호적 복합체(문학, 노래, 연극, 미술, 영화 등)인 하나의 언술이 다른 언술들과 필연적으로 맺는 관계’를 말하며, 모든 상호텍스트적 대화주의는 무한하고 열린 가능성으로 텍스트 표면의 상호교차를 만들어낸다. 그러므로 각각의 텍스트는 다양한 텍스트 면들의 ‘교차 지점’으로서, 그 속에서 다른 텍스트들의 독해가 가능하다. 크리스테바 이후 현재는 영화나 장르 등 모든 기호적 텍스트들이 다른 텍스트들과 연결된 관련성을 모두 ‘상호텍스트성’으로 간주한다.<sup>7)</sup> 롤랑 바르트 역시 텍스트란 다양한 문화적 환경으

---

5) Kristeva, Julia, “Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman”, in Jens Ihwe (Hrsg.), *Literaturwissenschaft und Linguistik III-2*, Frankfurt M, 1972, pp.345-375.

6) 다른 텍스트들을 흡수하고 변형시킨 모든 텍스트는 익명의 문구들, 이들 문구들의 변형, 의식적·무의식적 인용들, 다른 텍스트들의 합성 및 전도로 엮인 직조물이다. Stam, R., 오세필 역, 『자기 반영의 영화와 문학』, 한나래, 1998, p.54.

7) 한 예술작품의 상호텍스트는 동일하거나 유사한 형식의 다른 예술작품들을 포함하며, 하나의 텍스트가 위치한 모든 관련 있는 ‘연쇄들’을 포함한다. Stam, R., 김병철 역, 『영화이론』, p.238.

로부터 가져온 ‘인용의 복합체’로서, 독창적인 텍스트란 존재하지 않는다고 주장했다.<sup>8)</sup> 넓은 의미의 상호텍스트성은 텍스트간 뿐만 아니라 그를 둘러싼 사회 문화적인 체계와 영향관계, 모든 지식의 상호작용에서 나타나는 현상, 문화와 기호 체계 일반까지 확장될 수 있다.

상호텍스트성 분석이 텍스트간 인과관계와 중첩관계 구성에 관심을 갖는 과정이기 때문에, 대개 이런 분석은 복사된 텍스트의 다중적 의미와 텍스트간 유기적 연관관계를 밝히며 새로운 재생산의 가능성을 탐색한다. 이 경우 실제 대상의 순수 창작성이나 원본성 문제가 제기되기보다는, 역사적으로 편입되어 누구나 알 수 있고 이해 가능한 열린 이미지의 중복과 복합이 강조되며, 새로운 의미로 ‘다시 쓰기’가 용인된다.<sup>9)</sup> 그러므로 하나의 텍스트는 다른 텍스트와 연결 짓고, 또 그 텍스트와 상호텍스트를 다른 체계 및 그 체계의 맥락(context)과 연결시켜야 분석과 논의가 가능하다. 그러므로 상호텍스트성은 상호컨텍스트성(intercontextuality)까지 나아갈 수 있는 가치 있는 이론적 개념이다.<sup>10)</sup>

제라르 주네트는 상호텍스트성에 대해 독자적인 이론과 함께, 상위텍스트-하위텍스트의 관계로 텍스트 연관에 대한 다양한 양상을 고찰하였다.<sup>11)</sup> 그는 변형의 형태에 패러디, 트라베스티(travesti) 및 전이를 포함시키고, 모방에는 모작, 표절 및 아류작을 포함시켰다. 그는 이것을 다시 유희적, 풍자적, 진지한 것으로 나누고 각각의 경우에 다양한 예들을 나열하고 있다. 그에게 모든 작품들은 텍스트들의 연속적 순환으로서, ‘거대한 책, 끝없는 책’이 된다.

그가 제안한 5가지 형태의 포괄적인 ‘초텍스트성

8)Barthe, Roland, “The death of the author”, in Caughie, John (ed.), *Theories of authorship*, Routledge, 1981, pp.208-213.

9)홍난지, 앞의 논문, p.113.

10)윤성은, 「2012년 상호텍스트성의 어떤 경향: 영화 <아티스트>, <휴고>, <미드나잇 인 파리>를 중심으로」, 『영화연구』, 55호(2013), pp.449.

11)Genette, Gérard, *Palimpsestes: La Littérature au Second Degré*, Seuil, 1982.

(transtextuality)' 개념은 5가지 형태의 관계를 설정한다. 이는 각기 상호텍스트성(intertextuality), 범텍스트성(paratextuality), 메타텍스트성(metatextuality), 원형텍스트성(archtextuality), 하이퍼텍스트성(hypertextuality)으로, 영화 텍스트 분석에 많은 시사점을 준다.

텍스트와 텍스트가 서로를 연상시키거나 연결시키는 이 초텍스트적 관계들 중에서, 주네트는 크리스테바보다 상호텍스트 개념을 제한적으로 사용하여, 이를 '두 텍스트가 인용, 표절, 암시의 형태로 공존하는 경우'로 정의했다.<sup>12)</sup> '인용'의 과정에 해당하는 영화적 사례를 들어보면, 피터 보그다노비치가 영화 <형법 체계>(The Criminal Code, 1931)를 자신의 영화 <타겟>(Target, 1968)에 삽입한 경우를 들 수 있다. 한편 '암시'는 다른 영화를 언어적, 혹은 시각적으로 상기시키는 형식을 취하거나 혹은 배우 그 자체가 암시시키는 것을 말한다. 장 뤽 고다르의 <경멸>(Contempt, 1963)에 나오는 극장의 차양의 제목은 로베르토 로셀리니의 영화 <이탈리아 여행>(Viaggio in Italia, 1953)인데, 이 영화 역시 <경멸> 속 커플처럼 서서히 헤어지는 과정을 묘사한다.<sup>13)</sup>

영화 분석에 가장 시사성이 큰 범주는 하이퍼텍스트성이다. 이는 하나의 텍스트(hypertext)가 앞선 텍스트나 혹은 그것의 변형, 정교화, 혹은 확장인 하이포텍스트(hypotext)와 맺는 잠재적 관계를 지칭한다. 이는 상호텍스트성보다 더욱 정교하고 특별한 방식-선택, 확장, 구체화, 실현-의 과정을 통해서 원작을 각색하고 독해할 수 있게 한다. 문학의 예를 들면, 제임스 조이스의 『율리시즈』(Ulysses)의 하이포텍스트에는 『오디세이』(Odyssey)와 『햄릿』(Hamlet)이 포함된다. 『아에네이드』(Aeneid)의 하이포텍스트는 『오디세이』와 『일리아드』(Iliad)이다. 이러한 연쇄 속에서 모든 텍스트들은 기존 텍스트들을 변형시킨다.<sup>14)</sup>

12)Stam, R., 오세필 역, 앞의 책, p.58.

13)Stam, R., 김병철 역, 앞의 책, p.245.

하이퍼텍스트성은 하나의 텍스트가 다른 텍스트를 변형시키는 작용들을 보여준다. 말하자면 ‘회화화’는 기존의 품위 있는 텍스트들을 시시하게 만들거나 평가 절하시킨다. 브라질 코미디 <Bacalhau>는 <쥬스>(Jaws, 1975)>를 패러디하면서 할리우드 하이퍼텍스트들을 패러디한 경우이다. 어떤 하이퍼텍스트 영화는 과거 작품들을 새로운 시대에 맞게 업데이트하기도 했다. 많은 할리우드 영화들은 영화 공식들에 의해 만들어진 영화들을 하이퍼텍스트성으로 아우를 수 있다. 폴 모리세이와 앤디 워홀의 <열기>(Heat, 1972)는 빌리 와일더의 <선셋대로>(Sunset Boulevard, 1950)의 플롯을 동성애적 감수성으로 변형시켜 70년대 할리우드에 적용한 것이다. 또한 각종 리메이크(<포스트맨은 벨을 두 번 울린다>(The postman always rings twice, 1981)), 수정주의 서부극(<작은 거인>(Little big man, 1970)), 장르 자체의 연상(<보디히트>(Bodyheat, 1981))과 장르 혼성적 재작업(<뉴욕, 뉴욕>(New York, New York, 1977)) 등 각종 패러디로도 나타난다.<sup>15)</sup>

이런 계산된 영화들의 전제는 이미 이 장르적 약호나 관습, 이미지 등을 모두 잘 알고 구분하고 있는 ‘세련된 관객들’이 존재한다는 것이다. 움베르토 에코의 언급대로, 영화는 그 안의 모든 상황 설정들과 등장인물들이 직접적으로 명시되지 않는 여러 속성들을 이미 부여받았고, 관객들 역시 기존의 거대한 텍스트 교류군의 보고에서 이를 끌어오게끔 조건 지어져 있다.<sup>16)</sup> 어떤 텍스트도 다른 텍스트들에 대한 독자의 경험과 지식에 동떨어져 독해될 수 없으므로, 상호텍스트성 연구는 관객과 텍스트가 소통하면서 유동적 해석이 무한히 가능하다는 매력을 가진다.<sup>17)</sup>

14)Stam, R., 김병철 역, 앞의 책, p.247.

15)Stam, R., 오세필 역, 앞의 책, p.64, Stam, R., 김병철 역, 앞의 책, pp.248-249.

16)Eco, Umberto, *The role of the reader: Explorations in the semiotics of texts*, Indiana University Press, 1979, p.21.

17)윤성은, 앞의 논문, p.450.

## 2. 패러디(Parody)

주네트가 상호텍스트성 변형의 한 형태로 제시한 패러디는 일반적으로 ‘원본을 조롱, 또는 비판적인 코멘트를 하기 위해 흉내 내는 행위’라고 볼 수 있다.<sup>18)</sup> 90년대 이후 미국 영화계에서 패러디 영화들이 히트하면서 본격적으로 전성기를 맞은 패러디 스타일은 <오스틴 파워즈>(Austin Powers) 시리즈, <네이키드 건>(Naked gun) 시리즈, 구스 반 산트의 <싸이코>(Psycho, 1998)로 이어지며, 분명한 주류 영화장르가 되었다. 이후 포스트모더니즘 시대에 이르러 패러디는 미술, 애니메이션, TV, 광고, 문학 등 전방위적 대중문화 매체와 접목되었다.<sup>19)</sup>

그러나 일종의 ‘혼성모방(hybridization)’ 형식을 취한 <펄프 픽션>(Pulp Fiction, 1994)이나, ‘패스티쉬(pastiche)’에 가까운 <싸이코>의 기법은 창조나 표절이나 하는 도덕성 논란에서 이제 더 이상 문제가 되지 않는다. 말하자면 패러디 텍스트는 ‘기존의 텍스트에서 차용해온 요소들을 적절하게 사용해 두 이질적인 텍스트, 즉 구-텍스트와 신-텍스트 사이에서 어떤 역학관계를 만들어내는 텍스트’이므로, 패러디는 ‘강력한 양 텍스트적(bi-textual) 결정성’을 얻게 된다. 여기서 중요한 것은, 얼마나 기발한 인용으로 관객의 영화적 지식을 자극하고, 또 얼마나 정교한 재구성으로 관객의 동의와 찬탄을 얻어내느냐이다.<sup>20)</sup>

패러디는 유사한 개념인 패스티쉬와 구별되곤 하는데, 이 두 개념을 가르는 차이는 내용적 측면의 의도(intention)라는 요소이다.<sup>21)</sup> 기획하는 입장에서 의도를 가지고 비판하는 경우는 패러디, 혹은 내용을 거의 전용하여 형식과 구성 요소에서 철저히 유사성을 지향하는 경우는 패스티쉬로 구분된다. 말하자면 패러디

---

18)Hutcheon, Linda, *A theory of parody: The teaching of twentieth century art forms*, University of Illinois Press, 1985.

19)김호영, 「상호텍스트적 영화와 패러디 영화」, 『현대영화연구』, 4권(2007), p.28.

20)김호영, 앞의 논문, pp.28-29.

21)문만기·장성갑, 「동·서양 영상콘텐츠에 적용된 패러디 비교 연구: 한·미·일 3국의 Game·Animation을 중심으로」, 『다문화콘텐츠연구』, 제3호(2007), p.69.



는 단순 표절이나 원작의 추종이 아닌, 텍스트간 대비와 차별성의 의미를 가지며, 실용적인 비평과 풍자 형식으로 기능한다. 이 과정에서 패러디는 그것이 패러디하는 텍스트의 형식을 자기 자신에게 내포시켜 새로운 의미를 가진 독립적인 작품이 되고, 해석자는 텍스트에 반영된 작가의 의식을 해석한다.<sup>22)</sup> 이에 반해 패스티쉬는 ‘비어 있는 패러디’로서 내면의 동기와 풍자적 성격이 배제되고 후기 산업사회에서 소비문화의 양식화가 이루어진 것이다.<sup>23)</sup> 그러므로 패러디가 입체적/생산적 모방을 추구하고 있는 반면, 패스티쉬는 평면적/소비적 모방을 하고 있다고 정리된다. 패러디와 패스티쉬에 대한 비교를 정리해 보면 <표 1>과 같이 제시할 수 있다.<sup>24)</sup>

	패러디	패스티쉬
공통점	형식의 변형	
차이점	주관적 해석 풍자적 비판 상이성과 차이의 강조	중립적 차용 의도적 비판과 풍자성 부재 유사성의 반복

표 1. 패러디와 패스티쉬

드림웍스의 90년대 애니메이션 <슈렉>(Schrek) 시리즈는 독특한 패러디 이용으로 세계적인 호응을 얻은 사례이다. 이 시리즈는 윌리엄 스타이그의 동화와 여러 민담, 신화를 패러디하면서 동시에 미국 사회를 조롱하는 이미지와 내러티브로 구성되었다. 노골적으로 <매트릭스>(Matrix) 시리즈, <와호장룡>(Crouching tiger, hidden dragon, 2000) 등 기존 영화 이미지를 차용한 것은 물론이고, <백설공주와 일곱난쟁이>(Snow White and the seven

22)Hutcheon, Linda, *A poetics of postmodernism: History, theory, fiction*, Routledge, 1988.  
 23)Jameson, Frederic, *Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism*, Duke University Press, 1991, p.33.  
 24)권재웅, 「<아치와 씨팍>의 패러디/패스티쉬적 성격에 관한 사례 연구」, 『애니메이션연구』, 제7권 4호(2011), p.11.

dwarfs, 1937), <피터팬>(Peter Pan, 1953), <잠자는 숲속의 미녀>(The sleeping beauty, 1959), <피노키오>(Pinocchio, 1940), <신데렐라>(Cinderella, 1950), <미녀와 야수>(Beauty and the beast, 1991) 등 역대 디즈니 애니메이션의 캐릭터와 이미지들을 차용하여 패러디 그 자체가 영화 내용의 구성 요소로 활용되었으며, 스토리텔링에 맞게 적절히 진행되어 전략적으로 차별화시키는 데에도 성공하였다.<sup>25)</sup>

그러나 한국과 일본 등 동아시아권의 애니메이션에서는 대체로 패러디가 캐릭터 재현이나 단순 웃음 유발에 그치는 경우가 많았다. 특히 일본의 애니메이션 패러디는 극장용보다는 캐릭터 산업을 염두에 둔 TV 시리즈로 만들어지는 경향이 있어서 보통은 캐릭터 분야에 집중되어 왔다.<sup>26)</sup> 그러나 미야자키 하야오의 <붉은 돼지>(紅の豚, 1992)는 1차 세계대전을 배경으로 인간의 본성과 파시즘, 국가주의의 문제를 제기하는 사회적 패러디 요소로 채워져 있다.

그러므로 관객들은 패러디를 통해 권력을 비웃고 대안을 모색해볼 수 있다.<sup>27)</sup> 또한 패러디는 동시대의 공공기관과 관련제도를 비판적으로 검토하는 기능을 수행하기도 한다. 케이트 케니는 ‘아침꾼들(The Yes Men)’ 이라고 알려진 한 단체를 들어 WTO의 정책 및 실행방식에 대한 도전들을 검토했는데, 이런 패러디는 특정 기관에 대한 우리의 통념을 재고하게 만드는 계기가 된다.<sup>28)</sup> 이와 비슷하게 칼 로즈는 미국의 텔레비전 애니메이션 <사우스 파크>(South Park, 1997~)가 어떻게 공공기구들을 ‘조롱하고 풍자하고 권위를 깎아내리는지’ 논의했다.<sup>29)</sup> 그는 <사우스 파

25) 문만기·장성갑, 「동·서양 영상콘텐츠에 적용된 패러디 비교 연구: 한·미·일 3국의 Game·Animation을 중심으로」, 『다문화콘텐츠연구』, 제3호(2007), pp.74,76.

26) 문만기·장성갑, 위의 논문, p.78.

27) Butler, Judith, *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*, Routledge, 1990.

28) Kenny, Kate, “‘The performative surprise’: Parody, documentary and critique”, *Culture and Organization*, 15:2(June 2009), p.222.

29) Rhodes, Carl, “Coffee and the business of pleasure: The case of Harbucks vs. Mr. Tweek”, *Culture and Organization*, 8:4(2002), p.294.

크>의 한 에피소드가 가상의 커피브랜드인 ‘하벅스(Harbucks)’를 등장시켜서 ‘스타벅스’의 사업 방식을 패러디하는 방식으로 현실을 모방하고 비판했다고 제시했다.

로버트 해리먼에 의하면 패러디는 일종의 복제물(duplication)인데, 이 행위에서 원본은 그 자체와의 비교를 위해 제시되며 복사물은 일종의 농담(joke)으로 이용된다.<sup>30)</sup> 패러디에 의한 ‘전복(turning upside-down)’은 건전한 정치적 문화적 토론에 본질적이다. 지배적 담론은 그 담론이 원래 지녔던 의미의 비교를 위해 제시되며, 과장되고 우스꽝스러운 모방은 ‘원본’의 권위를 뒤흔들어버리고 빈약한 속성을 강조할 수 있다.<sup>31)</sup> 패러디가 유머의 중요성을 강조하는 만큼, 패러디의 이러한 ‘이중적(doubling)’ 기능은 필수적이다. 사람들은 진지하고 당연하게 여기는 ‘원본’을 보고 바로 웃을 수는 없지만, 그보다는 훨씬 가벼운 모방품에 대해서는 큰 부담 없이 웃을 수 있다.<sup>32)</sup>

웃음과 더불어서, 스펙타클도 역시 필수적이다. 해리먼은 패러디가 효과적인 정치적 논쟁 형태이기 때문에, 패러디되는 대상은 ‘지속적으로 보이고, 노출되고, 조롱거리가 되어야 한다’고 주장한다. 패러디는 강력하고 당연하다고 여겨지는 것을 ‘카니발적’ 스펙터클로서 전시하고 복제하면서 직접적으로 강조한다.<sup>33)</sup>

대표적인 패러디 텍스트인 <심슨네 가족들>(The Simpsons, 1989~)은 대중문화, 정치, 문학까지 방대한 양의 자료를 참고하면서 수많은 학문적인 논쟁을 야기하고 연구 대상이 되었다. 시몬느 녹스는 <심슨네 가족들>의 예를 들어 이 애니메이션이 방어적인 지식을 드러내는 상호텍스트성 미학 형태를 사용하고 있음을 보여주었다. 에피소드 ‘The Simpsons 138th Episode Spectacular’ 편은 이전 시즌의 하이라이트로 구성된 클립쇼(clip show)로서, 자칫 농치기 쉬운 다수의 이미지를 차용한다.

30)Hariman, Robert, “Political parody and public culture”, *Quarterly Journal of Speech*, 94:3(2008), p.249.

31)Hariman, 앞의 논문, p.254.

32)Kenny, 앞의 논문, p.224.

33)Hariman, 앞의 논문, p.255.

여기서는 <2001 스페이스 오디세이>(2001: A space odyssey, 1968)에서 영감을 받은 ‘심연의 호머(Deep Space Homer)’ 시퀀스를 삽입하여 호머가 우주선에 있는 장면을 보여주는데, 이는 <2001 스페이스 오디세이>의 과장된 패러디이므로 정교한 카메라 장면은 매우 풍자적으로 보인다. 이 에피소드는 작품의 원본에 대한 일련의 과잉 자의식(hyper self-consciousness)으로 보이며, 전통적인 하이라이트 쇼의 관습을 과장하여 시트콤의 ‘방송 ○주년 기념쇼’가 규격화된 것을 조롱했다.<sup>34)</sup>

### III. <타이거 앤 버니> 개요와 작품 분석

#### 1. <타이거 앤 버니> 개요

<타이거 앤 버니>는 일본 선라이즈사의 TV 애니메이션 시리즈로서 2011년 4월부터 11월까지 방영되었다. 시리즈의 인기로 인기를 둔 두 편의 극장판 영화도 2012년(<Tiger & Bunny: The beginning>)과 2014년(<Tiger & Bunny: The rising>)에 각각 개봉되었다.

크게는 미래도시인 슈테른빌트 시티(Sternbild City)에서 슈퍼 파워를 가진 8명의 히어로가 악을 무찌르는 내용인데, 일반적인 히어로물과 다른 점은 이들이 사기업에 소속되어 월급을 받고 활동하며, 전투복에 후원기업의 광고를 붙이고 활동한다는 것이다. 주인공인 카부라기 코테츠는 30대 중반의 일본인 남성으로 일명 와일드 타이거인데, 가장 인기 없고 회사에 도움이 안 되는 멤버였던 그가 어느 날 소속사가 바뀌어 20대 초반의 젊은 백인 남성인 버나비 브룩스 주니어와 전략적 파트너 관계를 맺게 되면서 이야기가 시작된다. 이 두 주인공 콤비를 중심으로 복수, 범죄, 히어로들의 일상, 미디어와의 관계들이 얽히면서 24편 동안 캐릭

---

34)Knox, Simone, “Reading the ungraspable double-codedness of The Simpsons”, *Journal of Popular Film & Television*, 34:2(Summer 2006), p.74, p.75.

터들이 좌충우돌하며 사건을 해결해나간다.

<표 2>는 8명 히어로 주인공들의 기본 설정으로서, 버나비 브룩스 주니어-와일드 타이거가 친근하게 부르는 호칭으로 별명을 버니로 정해준-를 제외하고는 모두 일상에서는 정체를 숨기며 이중생활을 하고 있고, 인종과 연령, 성별 등이 다양하게 구성되어 있다.

코드명	별명	실명	인종	성별/연령
와일드 타이거 (Wild Tiger)	정의의 파괴자	카부라기 T. 코테츠 (Kotetsu T. Kaburagi)	일본인	남성/성인
버나비 브룩스 주니어 (Barnaby Brooks Jr.)	슈퍼 루키	버나비 브룩스 주니어 (Barnaby Brooks Jr.)	앵글로 색슨	남성/성인
스카이 하이 (Sky High)	바람의 마법사	키스 굿맨 (Keith Goodman)	앵글로 색슨	남성/성인
록 바이슨 (Rock Bison)	서해안의 맹우전차	안토니오 로페즈 (Antonio Lopez)	라틴	남성/성인
파이어 엠블럼 (Fire Emblem)	부르주아 직화구이	네이던 시무어 (Nathan Seymour)	흑인	남성/성인
블루 로즈 (Blue Rose)	히어로계 슈퍼 아이돌	카리나 라일 (Karina Lyle)	앵글로 색슨	여성/ 하이틴
드래곤 키드 (Dragon Kid)	번개 쿵푸 마스터	황 파오린 (Huang Pao-Lin)	중국인	여성/ 십대초반
오리가미 사이클론 (Origami Cyclone)	비밀의 히어로	이반 카렐린 (Ivan Karelín)	러시안	남성/ 청소년

표 2. 히어로 멤버들의 구성<sup>35)</sup>

35)Woo & Kwon, 앞의 논문.

## 2. 미국 히어로물 캐릭터와의 비교: 유사성과 차이점

### 1) 유사성

미국의 슈퍼히어로들과 비교해볼 때 <타이거 앤 버니>의 캐릭터들은 유사성과 차이점 모두를 가지고 있다. 그 중 유사성은 주로 캐릭터들의 외형적 특성에서 나타나는 것으로서, 다음 몇 가지로 정리될 수 있다.<sup>36)</sup>

첫 번째는 ‘슈퍼 파워’다. 미국의 슈퍼히어로들처럼 이들은 모두 한 가지씩 특별한 슈퍼 파워를 보유하고 있으며, 이 파워를 평소에는 사용하지 않다가 범죄 집단과 싸울 때에만 사용한다. 타이거와 버니<sup>37)</sup>는 한 시간에 5분 동안 자신의 모든 신체 능력을 백배로 키울 수 있고, 록 바이슨도 일반 인간들과는 다른 엄청난 힘과 피부 강화를 보여준다. 스카이 하이는 바람과 공기의 흐름을 조절하는 능력을 가지고 있고, 파이어 엠블럼은 불을, 블루 로즈는 반대로 얼음을 자유자재로 사용하는 능력이 있다. 드래곤 키드는 번개와 전기를 발사하는 능력을 사용하고 오리가미 사이클론은 다른 사람의 모습으로 외형을 변신할 수 있다. 슈퍼맨처럼 여러 능력을 보유하고 있는 캐릭터는 없지만, 다양한 종류의 초능력을 보유하고 있는 여러 명의 캐릭터들이 모여 있기 때문에 엑스맨의 캐릭터들과 유사하다.

두 번째로는 이 캐릭터들은 모두 선천적 ‘돌연변이(mutant)’들로서 이들이 왜 돌연변이가 되었는지 이유는 밝혀져 있지 않다. N.E.X.T.라고 불리는 이들 돌연변이들의 능력은 자신의 의지와 관계없이 타고난 것으로, 외형적으로는 일반인과 똑같기 때문에 초능력을 사용하기 전까지는 돌연변이임을 확인하기 어렵다.

세 번째 유사성은 이들 또한 일상생활에서는 자신의 정체를 숨긴 채 활동하고 있다는 점이다<sup>38)</sup>. 평소에 자신이 히어로임을 드

36)Woo & Kwon, 앞의 논문.

37)와일드 타이거(카부라기 코테츠)는 ‘타이거’로, 코드명과 실명이 같은 버니 비 브룩스 주니어는 ‘버니’로 표기한다.

38)개인적 복수와 상업적 성공이라는 특별한 목적이 있는 버니비 브룩스 주니어는 히어로 활동을 할 때 예외적으로 자신의 본명과 얼굴을 공개한다. 또한 여성 캐릭터인 블루 로즈와 드래곤 키드는 매력적인 자신들의 얼굴을 그대로 노출시킨다. 그러나 이들 여성 캐릭터들도 역시 자신의 본명이나 평소 모습을 공

러내지 않고 평범하게 사는 이유는 자신이나 가족들이 적으로부터 공격 대상이 되지 않기 위해서이다.

히어로	능력과 장비
와일드 타이거	‘헌드레드 파워’ (5분간 모든 신체능력이 100배로 강화) 모터 사이클, 와이어 건
버나비 브룩스 주니어	‘헌드레드 파워’ (5분간 모든 신체능력이 100배로 강화) 모터 사이클
스카이 하이	바람과 공기 흐름의 조종, 비행 능력 백팩형 로켓
록 바이슨	힘의 강화, 피부 강화 양 어깨의 드릴
파이어 엠블럼	불꽃 발사 레이스 카
블루 로즈	얼음 발사, 결빙 스노우모빌형 모터사이클
드래곤 키드	번개, 전기 발사, 쿵푸 마스터 긴 봉(棒)
오리가미 사이클론	의태화(擬態化, metamorphosis) 슈리켄(표창), 에너지 발사

표 3. 슈퍼 파워 능력과 장비<sup>39)</sup>

네 번째로 유사한 점은 슈퍼히어로로서 활동을 할 때에 독특한 복장(distinctive costume)을 착용한다는 것이다. 이들의 전투복은 미국의 슈퍼히어로들처럼 서로 다른 자신들만의 복장이 있는데, 그 유형은 약간의 차이를 보이고 있다. 미국의 슈퍼히어로들이 착용하는 복장은 대부분이 몸에 달라붙는 유형(스판덱스)이라면 <타이거 앤 버니>의 캐릭터들은 메카닉한 헬멧과 장갑 같은 금속 슈트를 착용하기도 한다.<sup>40)</sup> 또한 이들은 이러한 초능력 외

개하는 것은 아니어서, 가족을 제외한 일상의 주변인들은 그들이 히어로임을 알지 못한다.

39)Woo & Kwon, 앞의 논문.

40)기계장치가 부착된 금속형 슈트를 입는 미국 히어로가 아이언 맨 밖에 없는 것과는 차이가 난다.

에도 특수한 무기나 맞춤형 장비를 활용하고 있는데, 이런 점은 여러 장비를 활용하고 있는 배트맨이나 원더우먼과 비슷하다.

다섯 번째 유사성은 그룹 구성원의 인종적 다양성이다. 구성방식에서는 차이가 있지만, <저스티스 리그>(Justice league), <어벤저스>(Avengers), <엑스맨>(X-men)의 구성원들은 지구인과 외계인(마셜, 토르)이 섞여 있다. <타이거 앤 버니>에서는 외계인은 등장하지 않지만, 대신 인종적 다양성과 연령의 차이를 강조하고 있다. 백인과 흑인, 아시아인인 일본인과 중국인이 포함되어 있으며, <타이거 앤 버니>가 일본 애니메이션이기 때문에 기존의 슈퍼히어로 그룹과 달리 주인공으로 아시아인이 부각되었다<sup>41)</sup>. 주변인물은 정확하게 인종별 구분이 되어 있어서, 버니, 블루 로즈, 스카이 하이와 오리가미가 백인계열, 파이어 엠블럼이 흑인, 록 바이슨은 라틴계열이고, 드래곤 키드와 타이거가 아시아인으로 설정되어 있다. 백인계열이 절반을 구성하고 있으면서 동양인이 1/4, 흑인과 라틴이 나머지 1/4로 구성된 것이다. 이는 미래형 메트로폴리스인 슈테른빌트 시티의 인구 구성을 반영한 것으로 보인다.

## 2) 차이점

위에서 제시한 여섯 가지 유사성은 캐릭터들을 통해 가지적으로 보이는 부분으로서 미국의 슈퍼히어로들의 구성과 유사하다는 점을 쉽게 알 수 있게 해준다. 그러나 차이점은 보다 내재적인 것들로서, 겉으로 드러난 특성을 통해서 찾아내야 하는 것들이다.<sup>42)</sup>

첫 번째로 제시할 수 있는 차이점은 이들의 존재 목적과 역할이다. 미국의 슈퍼히어로들이 하나의 그룹을 결성하고 활동하게 된 것은 공통적 목표가 있기 때문이다. 그것은 외부세력-외계인 혹은 지구의 적대적 세력-이 가하는 위협을 제거하고 평화를 수

41) 그러나 주인공을 일본인으로 설정하는 경우가 대부분인 일본 애니메이션은 아시아인의 외형을 백인에 가깝게 묘사하고 있고, <타이거 앤 버니>에서도 마찬가지이다.

42) Woo & Kwon, 앞의 논문.



호한다는 목적이다. 지구 혹은 국가를 위한 이런 공공적 목표는 그룹의 구성원들로 하여금 각각의 개성에서 기인하는 갈등을 봉합하고 협조적 구도를 지속시키게 하는 중요한 요소가 된다.

<타이거 앤 버니>도 사회의 위협요소인 범죄자들을 제거하고 질서를 유지하는 역할을 한다는 점에서는 이러한 미국의 슈퍼히어로 그룹들과 역할이 유사하다. 하지만, 이들은 공통적 목표보다는 개인적 목표가 우선으로 성취되어야 하는 존재들이다. 그것은 범죄자 체포 활동을 통해서 얻는 점수를 통해 그들의 실적이 평가되고, 순위가 설정되며 이에 따라 그들의 성과에 대한 경제적 보상이 있기 때문이다. 집단의 구성원들이 공유 가능한 특정 목적(범죄 소탕)이 있기는 하지만, 이보다는 개인적 목표(실적)를 위해 활동해야 하는 내부 경쟁적 형태이고, 자신들의 목표가 우선이기에 다른 구성원들의 목표에 대해 오히려 크게 거부감을 느끼지 않고 집단을 유지할 수 있다.

두 번째 차이점은 미국의 슈퍼히어로 그룹 구성원들이 독립적 성인들로 구성되어 있는 것에 비해 <타이거 앤 버니>에서는 다양한 연령층과 입장 차이, 성장 배경과 그에 따른 정서적 문제를 구체적으로 보여준다는 것이다. 각 구성원들은 히어로 활동을 하는 각각의 개인적 동기를 가지고 있다. 미국의 경우 개인적 동기에 따른 활동을 하는 존재로는 대표적으로 배트맨, 헐크, 스파이더맨 등이 있다. 그들은 과거의 일들로 인해 정서적 분열을 안고 있으나, 단지 복수나 이윤, 유명세 등과 같은 개인 목표의 달성을 위해서만 히어로로 활동하는 것은 아니다.

그러나 <타이거 앤 버니>의 캐릭터들이 히어로가 된 이유는 개인적인 수준으로 설정되었는데, 거의 전체가 생활인으로서 경제적 동기를 안고 있다. 여기에, 죽은 아내와 어릴 적 우상에게 부끄럽고 싶지 않아 막무가내로 들진하는 타이거, 히어로 산업을 부흥시켜 양아버지(매버릭)에게 보은하고 부모의 원수도 갚고자 하는 버니, 가수가 되기 위한 출세의 발판으로 삼고자 히어로 일은 적당히 하고 싶은 블루 로즈, 부모의 기대에 따른 불만에서 벗어나고 싶어서 오히려 더 열심히 하는 드래곤 키드, 학생 시절

의 친구문제나 따돌림 경험을 극복하고자 하는 오리가미, 인생의 즐거움이나 자아 표현 수준에서 활동하는 파이어 엠블럼 등이 있다. 특히 복수를 위해 활동하는 버니는 부모 살해 용의자를 대하면 평소의 직업적 냉정함과과는 완전히 다른 모습을 보일 정도이다.

히어로	개인적 특성과 배경
와일드 타이거	'오지상'(おじさん). 아저씨, 노친네, 구식 싱글 데디 (고향의 어머니에게 딸의 양육을 맡김)
버나비 브룩스 주니어	정체 노출 (코드명 없음) 극심한 트라우마, 복수심 4살 때 부모의 살해 목격, 매버릭의 양아들로 성장
스카이 하이	남자답고 따뜻한 호남이지만 인간관계와 표현에 서투른 성격
록 바이슨	와일드 타이거의 고교 동창 단순한 성격
파이어 엠블럼	'오카마(Okama)'. 쿼어, 게이. 여성스러운 성격 헬리오스 에너지의 소유주이며 CEO
블루 로즈	고등학생이자 가수 겸 피아니스트 히어로 활동과 실제 희망 사이에서 갈등 와일드 타이거를 짝사랑
드래곤 키즈	'보쿠토코(bokuto)'. 톱보이 무술 영재 교육, 부모의 교육 방식에 불만 닌자, 사무라이 스타일, 가부키 배우식 연기
오리가미 사이클론	N.E.X.T. Academy 졸업 스폰서 광고에 열심, 히어로 활동에 회의, 낮은 자존감

표 4. 캐릭터 특성과 배경<sup>43)</sup>

이러한 연령층의 다양성은 세대 간 대립과 개인의식의 다양성을 투영시키는 장치로 볼 수 있다. 여기에는 결혼 전력이 있거나 일정 수준의 경험을 갖춘 30대(senior), 그리고 성장통을 앓는 10대와 방황하는 20대(junior)가 존재하고 있다. 이런 설정에서 나올 수 있는 갈등으로 제시되는 것이 청소년 문제의 표면화이

43)Woo & Kwon, 앞의 논문.

다. 블루 로즈는 고등학교에 재학 중이며, 그보다 더 어린 드래곤 키드, 이제 막 고등학교를 졸업한 듯한 오리가미 사이클론의 캐릭터 제시는 일본사회, 혹은 더 확대해서 본다면 현대사회 청소년 세대의 반영으로 나타난다. 블루 로즈와 드래곤 키드, 오리가미 사이클론은 청소년들이 가질 수 있는 문제 중에서 인간관계나 이성 문제, 부모와의 갈등을 부각시키고 있다. 이들은 10대 청소년으로서 자아가 불안한 타자 의존적 경향을 보이고 있다. ‘아빠 같고 오빠 같은’ 타이거에 대한 블루 로즈의 짝사랑과 연예인이 되고자 하는 꿈, 드래곤 키드가 겪는 부모와의 갈등관계, 오리가미가 인간관계와 사회생활에 적응하지 못해서 걸도는 모습 등은 흔히 접할 수 있는 청소년들의 모습이다.

또한 주인공인 타이거와 버니가 갈등하는 여러 요소 중에는 세대 차이로 인한 정서적 간극에서 오는 대립이 있다. 타이거와 버니를 통해 기성세대와 젊은 세대라는 구분이 제시되는데, 타이거가 구세대의 슈퍼히어로라서 행동방식이나 사고방식이 모두 구식이라는 의미의 ‘아저씨(오지상)’ 라는 일본식 호칭을 고집했던 버니의 모습은 미국의 슈퍼히어로 그룹에서는 볼 수 없다. 버니는 마지막에 타이거와 갈등 요소를 해결하면서부터 그를 ‘아저씨’ 라는 호칭이 아닌 ‘코테즈’ 라는 이름을 제대로 불러주고, 세대 간의 대립적 간극을 줄이는 모습을 보인다.

세 번째 차이점은 기업 및 미디어와의 관계이다. 미국의 슈퍼히어로들이 일반 기업들과의 관계를 드러내는 경우는 거의 없으며, 미디어와 적대적 관계나 경쟁적 관계를 보이는 경우 또한 거의 없다. 그러나 <타이거 앤 버니>의 히어로들은 자신의 소속사가 있고, 광고주로서 후원해주는 다양한 기업들이 있다. 그들은 모두 스포츠선수처럼 후원 기업의 상표를 슈트에 부착시키고 활동하면서, 기업의 행사에도 참여하는 등 상업화된 상품(commercialized commodity)으로서의 가치를 드러내고 있다.

히어로	스폰서 (실제 PPL)	소속사 (극중 가상의 회사)
와일드 타이거	-Softbank -S.H.Figuarts -Family Mart	Apollon Media
버나비 브룩스 주니어	-Bandai -Crusade System Card Series -Amazon.co.jp	Apollon Media
스카이 하이	-Ustream -Tamashii Nations -T-joy -Movix	Poseidon Line
록 바이슨	-Gyu-Kaku -太麵堂々	Kronos Foods
파이어 엠블럼	-Animate -Domino's Pizza	Helios Energy (Owner)
블루 로즈	-Pepsi NEX	Titan Industry
드래곤 키드	-Calbee -DAM	Odysseus Communication
오리가미 사이클론	-Takasu's Clinic -Nam-Cara Cheer Squad -Minimini -BVC(Bandai Visual Club)	Helperidese Finance

표 5. 극중 스폰서와 실제 PPL<sup>44)</sup>

이들이 이런 기업 후원을 받을 수 있는 이유는 그들의 활동이 미디어에 노출되면서 대중적 인기를 얻기 때문이다. 히어로 TV(Hero TV)라는 채널을 통해 그들의 활동-범죄자를 추적해서 체포하는 과정-이 하나의 리얼리티 쇼처럼 텔레비전 시청자들에게 노출되고 있는 것이다. 체포 과정에서 실적을 높이면서 포인트를 쌓고, 순위경쟁을 통해 광고주의 후원과 소속사의 지원을 받을

44) <http://www.tigerandbunny.net/movie1/placement/index.html>에 나온 내용을 정리.

수 있으며, 이를 증계하는 TV는 시청률을 높여 광고의 규모를 키우는 시스템이기 때문에, 그들의 추적 및 체포 과정을 프로그램 PD가 통제하는 모습까지 나타나고 있다. 이런 과정에서 현실에 존재하는 슈퍼히어로들은 시청자들에게 인기를 끌고, 후원기업과의 계약을 유지할 수 있으며, 이는 새로운 부가시장(캐릭터 카드, 화보, 공연, CF 등) 확장으로 이어지는 산업구조이다. 즉, 경쟁자보다 더 많은 검거를 할수록 미디어의 노출이 증가하면서 광고의 효과가 높아지기 때문에, 이들은 광고와 기업자본, 미디어에 종속된 범주 안에서 범죄 소탕이라는 공공적 목적을 달성한다.

#### IV. 풍자 : 자본주의 사회의 자화상

이와 같은 유사성과 차이점 비교를 통해 제시되는 부분은 크게 두 가지로 정리된다. 하나는 서구적 자본주의 사회에 대한 부정적 풍자이고, 다른 하나는 동양적 가족주의 가치관에 대한 긍정적 강조이다.

<타이거 앤 버니>의 공간적 배경인 슈테른빌트 시티는 수많은 인종과 민족, 거기에 'N.E.X.T.'라 불리는 특수능력자들까지 공존하는데, 외양은 현대 뉴욕과 비슷한 분위기를 보인다. 이 사회에서 히어로들은 무엇보다도 자신들의 생존을 위해 직업으로서 경제 활동을 해야 한다. 자신들의 소속 회사와 스폰서를 위해 포인트를 얻을 수 있는 사건 해결이나 인명 구조 등의 활동을 벌이고, '킹 오브 히어로'의 명예를 획득하는 과정은 미션이 주어지고 이를 해결하면서 인기를 얻는 게임식 버라이어티 쇼의 형식과 유사하다. 각본 없이 진행되는 스틸 넘치는 화면을 통해 일반인들은 액션의 리얼리티에 열광하고, 이러한 열광이 시청률로 이어지면서 이와 연관되는 광고주와 계약사들과의 관계를 지속시킨다. 계약자와 계약인이라는 관계가 성립되면, 계약인(히어로)은 계약자(소속사, 광고주)의 의견에 따라 행동해야 하는 제약이 발생한다. 인기를 얻지 못한 타이거가 자신의 의지와는 상관없이

소속사가 변경되고, 프로젝트팀이 결성되며, 친구 같았던 기존의 매니저가 하루아침에 해고되는 것은 냉정한 계약관계를 보여주는 사례이다.

그래서 <타이거 앤 버니>의 히어로들은 정부 소속 정보기관의 공무원이거나 혹은 독자 행동을 하는 미국의 슈퍼히어로 그룹과는 달리, 이들을 지배하고 통제하는 ‘직장상사’, 혹은 수직적 권력관계가 존재한다. 이들의 ‘갑(甲)’은 광고주와 소속회사의 임원진, 방송을 편집하는 텔레비전 PD이다. 광고주와 텔레비전 PD는 히어로들이 활동하는 리얼리티쇼 시간의 모든 행위에 간여한다. 심지어 범죄자 체포 순간에도 광고가 들어가야 하는 시점이면 광고가 끝날 때까지 체포를 유보하도록 유도하며, 재미를 위해 히어로들의 공격과 방어 타이밍을 조절한다. 즉각적이고 효율적인 공권력의 집행을 통한 공익의 강화가 아닌, 현대 사회의 대표적 통제기제인 ‘미디어’를 통해서 극적 긴장감의 제시와 전개를 시간적 통제로 조정하는 것이다.<sup>45)</sup> 이러한 극적 전개 구조의 흐름에 따른 긴장감은 미디어의 소비자인 시청자들에게 블록버스터처럼 전달되고, 의도적으로 편집되는 극중 현실을 모두 사실로 받아들임으로서 허구와 현실간의 경계를 모호하게 만든다. 말하자면 히어로들이나 시청자들 모두, 보이지 않는 권력주체인 거대 미디어회사와 광고주들의 자본력으로 만들어진 일종의 가상현실이나 영화적 환상 속에 존재하는 것이다. 계약에 의한 행동의 제약과 사고의 제한은 히어로의 자발적 의지보다는 타의에 의한 판단을 유도하며, 이 과정에서 자본과 미디어에 수동적으로 종속된 현대 인간에 대해, 그리고 공공적 목표조차도 이윤의 도구로 이용하는 자본주의 사회의 시스템에 대한 풍자가 쇼의 전 과정에서 이루어진다.

## V. 대안적 가치의 제시 : 아시아의 가족주의 대 서구 개인주의

---

45)Woo & Kwon, 앞의 논문.

## 1. 서구식 근대화에 대한 반발로서 동아시아 담론의 확산

<타이거 앤 버니>의 설정과 내러티브에서 강조되는 덕목은 개인과 사회에 대한 동아시아적 가치관이다. 이는 독립된 개인의 경쟁력에 기반을 둔 목표 달성을 강조하기 이전에, 국가와 사회의 구성원들을 가족적 정서로 연결시켜 공동체의 성공을 위해 노력하는 협조적 관계의 강조를 말한다.

근대 이후 서구 세계가 지향하는 ‘보편적 가치’는 개인의 경쟁과 효율을 강조하는 자본주의로 집약되었다. 그러나 이는 개인주의의 각박함과 사회 분열의 폐해를 낳은 이유로 종종 지목되었고, 이를 극복할 수 있는 대안으로 동아시아의 가족주의와 공동체주의가 주목받는 경향이 나타났다. 한 때 유교윤리에 기반을 둔 아시아적 가치(Asian value)는 온정주의, 연고주의, 정실주의, 가부장주의, 부패 등의 폐해로 부정당했고, 자본주의 발전과 근대적 의식 조성을 위해 가능한 한 빨리 극복되어야 하는 것으로 폄하되기도 했다<sup>46)</sup>.

그러나 가족과 가족적 원리를 회사와 국가의 이상적 모델로 담아내는 동아시아 특유의 공동체 문화는 ‘유교자본주의’로 새롭게 인식되었다.<sup>47)</sup> 순수한 경제학적 측면이나 자원, 기술 같은 측면으로는 동아시아 국가들의 급격한 경제 성장을 설명하기 어려웠기 때문이다. 이러한 동아시아 전반에 관한 담론은 막스 베버가 『프로테스탄트 윤리와 자본주의정신』에서 사회의 ‘문화적 요소’로 자본주의 친화력을 설명했던 것처럼, 문화적 이유를 찾는 과정에서 학문적 연구의 대상으로 부상했다.

흔히 유교의 덕목은 학습존중, 가족중심주의, 성취의욕, 근검절약, 사회기강, 소속 단체에 대한 충성심, 개인에 대한 단체의

---

46) 우리나라도 1997년 외환위기 이후 정리해고가 일반화되면서 서구의 시장적 개인주의에 부합하는 체제로 개편이 요구되었다. 박통희, 「가족주의 개념의 분할과 경험적 검토: 가족주의, 가족이기주의, 의사가족주의」, 『가족과 문화』, 제16집 2호(2004), p.93.

47) 김석근, 「유교자본주의? 짧은 유행과 긴 여운 그리고 남은 과제」, 『오늘의 동양사상』, 제14호(2006), p.70.

우선, 질서서열 존중 등으로 알려져 있다. 여기에 한국, 일본, 홍콩, 대만, 싱가포르 등이 공유하고 있는 공동체에 대한 조화와 희생정신이, 자진해서 열심히 일하는 특유의 ‘노동 윤리’ 로 승화되었다고 보는 것이다.<sup>48)</sup>

최우영에 따르면 이러한 ‘동아시아 담론’의 본질은 ‘서구 근대에 의해 말소되고 부정된 동아시아의 자기긍정, 더 나아가 자기주장’으로 볼 수 있다.<sup>49)</sup> 이는 서구 근대라는 이질적 시공간에서 매우 폭력적으로 겪었던 자기 부정과 타자화의 경험에 대한 ‘반발, 혹은 교정’으로서 한 세기 동안 간헐적으로 개진되어 왔다.

동아시아의 공동체주의는 현실적 삶의 양식이자 동시에 규범적 지향으로 기능하며, 동아시아 담론의 주창자들은 공동체주의를 서구 근대 개인주의 논리의 대척점에 위치 지워 대안적, 보완적 의미로 강조한다. ‘개인이 관계망의 하부구조가 되어 화학적으로 관계를 구성하고 집합적 선(善)을 실천한다’는 의미의 공동체주의는 개인주의와 자유주의의 대립 축으로 간주되어 계속 논쟁의 대상이 되었다. 여기에는 개인주의가 개인의 능력과 이성을 절대화한 나머지, 타인과 집단 간의 의미 있는 관계를 약화시켜 사회의 존립을 위태롭게 했다는 위기의식이 깔려 있다. 인간소외, 범죄증가, 아노미 현상, 긴장과 스트레스 증가 등의 사회 병리와 분열적 양태는 타인과 사회를 객체화한 대가라는 것이다.

그러므로 공동체주의는 의미 있는 관계의 회복성과 결집이며, 개인주의의 한계를 극복할 수 있는 대안으로 간주된다. 근대에 대한 대표적 안티테제로 자리매김한 유교윤리, 공동체주의, 가족주의 등을 포함하는 동아시아 담론은 독립적 개인의 고립과 무한 경쟁이 일상화되는 잔인한 자본주의 체제에서 하나의 미래 기획이자 대항 담론으로 힘을 얻는다. 동아시아 담론의 주창자들은 가족과 가족 원리가 점점 더 큰 공동체로 확장되는 문화규범이

---

48) Aikman, David, *Pacific rim: Area of change, area of opportunity*, Little Brown & Co., 1986, pp.5-6.

49) 최우영, 「동아시아 담론에서의 공동체주의」, 『오늘의 동양사상』, 제14호 (2006), p.82, p.84.



그 기저에 인, 효, 예와 같은 유교적 가치뿐만 아니라 사랑, 공감, 헌신, 희생 등 인류 보편적으로 통용되는 가치까지 폭넓게 아우르는 것으로 바라본다. 그러므로 공동체주의자들은 동아시아적 가족의 논리가 정서적 교류 속에서 의미를 생산하고 공유하게 하며, ‘인간의 삶을 체계 속에서 질식시키는 부정적 근대’의 탈출구임을 신념으로 삼는다.<sup>50)</sup>

박통희는 여러 가지 상반된 가족주의 개념의 이질적 복합성을 세 가지 차원으로 정리하고 있다.<sup>51)</sup> 첫 번째는 집합주의적 관점에서 가족집단의 결속을 중시하는 신념이다. 이는 가족을 구성원들 상호간의 역할과 의무를 규정한 일종의 사회조직으로 간주하여 일체의 가치가 가족집단의 유지, 지속, 기능과 관련되는 것이다. 여기서는 가족 집단의 단결, 영속, 공동 이익을 추구하기 위해 가족결속력(family solidarity)이 중시된다.<sup>52)</sup> 두 번째는 이해관계 판단에서 가족의 이익이 최우선의 동기요인이 되는 신념이다. 세 번째로는 이러한 가족결속력과 가족우선성이 중시되는 생활양식이 인간의 보편적 생활양식으로서 여겨져 사회일반으로 확대되는 신념체계이다. 즉, 동아시아의 가족제도에서 가족은 단지 직접 혈연 범주로만 제한되는 사적인 소규모 집단으로 제한되지 않는다.<sup>53)</sup> 가족주의는 관계론적 세계관으로서, 집단의식과 규범형식이 개인적 연계를 토대로 형성된 학교, 회사, 모임, 지역, 국가로 외연이 확장되는 경향을 보인다. 말하자면 국가의 구성원들은 하나의 대가족이며, 지도자는 가부장으로, 국민은 지시를 따르며 가족 안에서 안전을 보장받는 가족 구성원으로서, 내부는 조화로운 보완적, 유기체적 관계로 여겨진다. 이 내부 공동체 안에서 사회적 자본인 타인에 대한 신뢰감이 늘어나고 운명공동체로 연결된 개인의 정서적 안정이 이루어져 다시 전체 사회가 안

50) 최우영, 앞의 논문, pp.85-87, pp.88-90.

51) 박통희, 앞의 논문, pp.98-100.

52) Heller, Peter, "Familism scale: A measurement of family solidarity", *Journal of Marriage and Family*, 32:1(2008), pp.73-80.

53) 이영찬, 「유교의 사회제도 사상-가족, 국가. 신분제도를 중심으로」, 『한국학논집』, 제34집(2007), p.271.

정되는 효과를 누리게 된다.

그러므로 가족집단의 외연은 ‘누구를 가족으로 인식하는가’라는 가족집단의 범주와 경계에 따라 결정되는데, 이는 시대와 상황에 따라 가변적이다.<sup>54)</sup> 혈연에 의해 형성된 순수가족집단과 달리, 개인의 관계망으로 형성된 집단은 ‘의사(擬似, quasi)가족’이나 ‘유사(類似)가족’으로 구분될 필요가 있다.<sup>55)</sup> 동호회, 동문회, 회사동료 등의 인위적 공동체는 ‘호형호제(呼兄呼弟)’하는 가족에 준하는 분위기를 유지하며 ‘정’과 ‘심리적 귀속감’을 기반으로 한 인간관계양식을 준용한다는 점에서 ‘의사가족주의’를 실현한다고 볼 수 있다<sup>56)</sup>.

## 2. 공동체적 가족주의 : <타이거 앤 버니>의 대안적 결말

표면적으로 특별한 국적이 나타나지 않는 슈테른빌트 시티를 무대로 한 <타이거 앤 버니>는 미국의 슈퍼히어로물과는 달리 국가, 정부, 전쟁, 평화 등의 이슈들이 배제되어 있으며, 정치적, 종교적, 사회적 현상과 문제에 대한 언급이 전혀 없다. 이들은 일본 연예인과 비슷하게 소속사에서 월급과 인센티브를 받고 출세와 유명세를 약속받으며, 기획과 계약 관계에 따라 미디어에서 활동하는 셀러리맨 유명인사(celebrity)들이다. 그러므로 이들이 활동하는 이유, 각성하는 이유, 열심히 경쟁하는 이유도 역시 개인적인 동기와 정신적 상처 회복을 목적으로 이루어진다.

현실의 히어로들이 살고 있는 세상은 그들이 ‘지켜야 할’ 곳이라기보다는, 약육강식의 정글로서 ‘극복해야 하거나’ 오히려 ‘상처를 받은’ 곳이다. 말하자면 슈퍼 파워 능력이나 성적 소수성, 특이한 과거 경험, 개인적인 상처나 가정 문제 등을 가진 일

54) 박통희, 앞의 논문, p.109.

55) 신수진, “한국의 가족주의 전통과 그 변화”, 이화여자대학교 박사학위논문, (1998, 8).

56) 박통희는 가족주의 개념을 경험적으로 분석하면서 ‘의사가족주의’의 의미를 ‘가족 관련 신념의 확대 적용’으로, 성향요소로 ‘가깝게 지내는 사람들을 가족처럼 느끼는 것’, ‘가깝게 지내는 사람들에게 어려운 일이 생기면 형제자매의 일처럼 돕는 것’, ‘가깝게 지내는 사람들의 경조사를 가족의 일처럼 돕는 것’ 등으로 선택하였다. 박통희, 앞의 논문, pp.111-114.

본의 어린이들이 보통사람들과 ‘달랐기’ 때문에 성장과정에서 문제를 안고, 고통 받으며 학생이 되고, 직장인이 되서도 느끼는 비애의 정서를 그대로 노출한다.<sup>57)</sup> 많은 서구 히어로물이 오랜 세월 스토리 진화를 거쳐 20세기 후반에 와서야 히어로 개인의 정신적 고통과 ‘너절한 일상(suffering life)’ 을 드러내는 설정이 나왔음을 감안하면, <타이거 앤 버니>의 현실적 설정은 매우 냉소적이며 급진적 유머로 여겨진다.<sup>58)</sup>

심지어 이들의 적대자인 유리(혹은 Lunatic)나 아폴론 미디어(Apollon Media) CEO인 매버릭도 세계 평화나 보편적 정의 같은 전 인류 차원의 가치 동기에는 관심이 없으므로 각자 ‘정의 개념의 사유화(私有化)’ 를 이루어낸다. 전설적인 히어로의 아들이지만 실상은 가정 학대와 부친 살해의 기억을 가진 루나틱 특유의 ‘나의 정의’ (“악인에게 쫓겨!”)는 일본 만화 『데스노트』의 주인공 야가미 라이토의 또 다른 현현이며, 비즈니스 업계의 거물인 매버릭에게는 이윤 동기의 추구가 최고 수준의 ‘나의 정의’ 로 구현된 것으로 볼 수 있다. 이는 <배트맨>(Batman) 시리즈의 조커(Joker)와 할리퀸(Harley Quinn)의 유사 설정인 악당 제이크(Jake)와 크림(Kriem)의 경우도 마찬가지다. 돌연변이 괴물(N.E.X.T.)인 이들이 자신의 능력을 적극적으로 발휘하는 이유는 세상과 가족에서 받은 무시와 차별, 개인적 상처 때문이며, 사회로부터의 도피가 오히려 이들의 강한 내적 결속력을 만들어 낸다.

미국의 슈퍼히어로물에서 추구하는 가치와 접점을 갖는 인물은 의외로, 가장 동양적인 ‘가족적 공동체 가치’ 와 전근대적방식을 고집하는 ‘구식(old-fashioned) 아저씨’, 주인공 와일드 타이거이다. 타이거는 인간적 정과 경험을 중시하는 넓은 정서와 촌스러운 지역적 성장 환경, 고루하고 반복되는 생활양식의 소유자이지만, 히어로들 중에서 가장 범(汎)지구적 가치관과 인류에

---

57)남과 다른 특별한 능력에 따르는 차별과 고통의 정서는 엑스맨의 비애와 유사하다.

58)Woo & Kwon, 앞의 논문.

를 지향한다. 물질적, 외형적으로는 서구화된 엘리트이지만, 정신적으로는 가장 황폐하게 간혀 있었던 버니를 각성시키는 역할을 하는 것도 타이거이다. 이러한 설정에서 버니의 차가운 이성 은 그의 정신적 미성숙을 더욱 분명히 드러내는 기제로 작용하며, 사생활과 효율성을 중요시하는 그의 서구적 개인주의는 아시아적 공동체주의와 대비되는 1차원적 자기보호본능의 결과물로 여겨진다. 이는 극복되어야 할 일종의 정서장애처럼 간주되며, 실제로 버니는 개인적 성장(grown-up)의 증거로서 타이거의 구식 가족적 정서를 받아들인다. 비극적 가족사의 기억은 사회에서 형성된 따뜻한 대체 의사 가족(동료)으로 치료되고, 개인적 복수자(revenger)라는 지향점은 세상의 구원자, 악의 응징자(avenger)라는 목표로 전환된다.

이는 자기중심적이고 폐쇄적인 어린아이(서구 백인, 앵글로색슨)가 사회의 일원인 어른(아시아인, 일본인)의 자각을 가지게 된 것으로 나타나며, 그 과정을 도운 사람은 타이거이다. 타이거는 각자 사적인 목적에 충실하여 대의명분 없이 경쟁만 하던 히어로 집단에 일종의 ‘선배’, ‘형님’, ‘오빠’, ‘아버지’의 역할까지 수행하며 소집단의 정신적 지주, 리더가 되는데, 이는 서구 영화 등에 흔히 등장하는 ‘친구’, ‘실력자’, ‘상사’, ‘현자’, ‘조언자’, ‘조력자’ 등의 캐릭터와는 사뭇 다르다. 권력, 부, 생산력 등을 요소로 하는 근대 자본주의의 계급 범주와는 달리, 동아시아의 유교적 신분론에서는 물질적 자원이 다소 부족해도 인, 의, 예라는 인격적 자원을 갖춘 ‘덕장(德將)’이 구성원의 존경과 자발적 복종을 얻어내어 집단의 수장이 되는 경우가 있다. 말하자면 공동체나 단체(가족, 친족, 마을, 회사, 학교 등)의 정신적 보호자 역할을 하며 ‘대인’으로서 희생적 리더십을 발휘하는 것으로, 해당 집단을 의사 가족 형태로 만들며 구성원들끼리 상부상조하게 만드는 아시아 특유의 가치 정서이다. 이는 연고적 관계에서 공감과 설득에 기초한 인간관계가 중시되는 문화를 반영하는데, 이 때문에 동아시아 문화권에서는 능력이나 효율, 현실적 지위가 어울리지 않아도 ‘덕’에 의

한 통치력이 다소 인정되거나, 혹은 지도자에게 그와 같은 품성이 하나의 자격요건으로 강조되는 경향이 있다. 이 위치를 잘 받아들이는 사람은 사회적으로 성숙한 자로 여겨지며, 다른 구성원들에 대해 정신적, 도덕적으로 우월한 지위를 획득한다.

이 과정을 거치며 그동안 서구적 근대화 과정에서 폄하되었던 동양적 가치는 서구적 사회구조와 구성원간의 관계에서 드러나는 문제점을 극복하고 발전시키는 결정적 기제로 다시금 평가를 받게 된다. 이는 아시아적 정서의 ‘가치 역전’이며 ‘명예 회복’ 과정으로, 세계시민으로서 보편적 정의와 평화를 이루어내는 1차적 전제 조건은 이러한 가족 중심적, 자기희생적 정서를 갖추는 것임을 강조한다. 다시 말해, 미국식 슈퍼히어로라는 외형적 요소를 유사하게 차용하는 <타이거 앤 버니>의 상호텍스트성은, 캐릭터들의 능력과 외형이 미국의 슈퍼히어로와 유사하면 유사할수록 사회에 대한 풍자뿐만 아니라 서구화된 일본 사회, 향후 점점 전개될 코스모폴리탄적 도시화와 자본주의의 극단화에 대한 풍자까지 동시에 유도한다. 말하자면, 아시아에서 근대화를 가장 먼저, 가장 빨리 이루었지만 현대 사회에서 사회조직의 결속력이 와해되고 있는 일본 사회를 패러디하면서, ‘가장 지역적인 것이 가장 세계적인 것’으로 전환되는 과정을 보여주고, 사회병리를 해결할 수 있는 방안은 아시아적 가치관이라는 점을 대안으로 제시하고 있다.<sup>59)</sup>

이 주제는 캐릭터들의 특징과 성격이 대비되는 설정에서 출발한 <타이거 앤 버니>의 스토리 전개에서 보다 구체적으로 드러난다. 이들이 각각 다른 개인적 배경과 성격을 가진 인물로 구성되어 있다는 점은, 이들이 정상적인 가족단위로 움직이기 보다는 대부분 개인 위주의 외로운 생활을 할 수밖에 없는 설정으로 나타난다. <타이거 앤 버니>의 전체 내러티브는 성과위주의 자본주의형 인간의 입장을 냉정한 이성적 서구적 개인주의 방식으로 체화하던 버니가, 동양적 리더십을 실천하며 보편적 인류애까지 아

---

59)Woo & Kwon, 앞의 논문.

우르는 타이거에게 감정이입 되어 변화하는 과정이라고도 할 수 있다. 어릴 적 ‘진짜 가족’ 을 잃고 스스로를 고립시킨 후, 세련된 자본주의적 성공을 거두어 복수까지 마무리하려한 버니는, 그를 단순한 경쟁상대나 동료가 아니라 친동생처럼 따뜻하게 대하는 타이거의 가족주의적 커뮤니케이션 방식에 점차 감화된다. 버니에게 있어 타이거는 가족 대신 생일을 기억하고 축하해주는 사람이요(5회), ‘자신보다 남을 더 챙기는 사람’ (14회)이며, 끝없는 황폐함에서 인생을 구원해준 ‘은인’ 이다. 마침내 엔딩 부분에 이르면 단순한 개인의 목표가 아닌, ‘히어로 전체의 발전과 공동선의 달성’ 이라는 목표로 버니의 삶의 목적이 변화하게 되고, 히어로 집단이라는 공동체 안에서 인간으로서 성장하고 정신적 고통을 치유한다. 잃어버린 혈연 가족, 자신을 비즈니스의 도구로 이용했던 양아버지의 배신을 대체하여 이제 버니에게는 인과 의, 사랑과 공감에 기반을 둔 새로운 가족(동료들)이 생겼고, 예전에는 상상조차 할 수 없었지만 이제 직업으로서 히어로 일을 풀어나가는 그의 방식은 공동체에 대한 협력, 헌신, 희생이다.

<표 6>과 <표 7>은 성격, 세대, 목표, 방법, 라이프스타일, 능력, 가치관 등 모든 면에서 상반적으로 대비되었던 <타이거 앤 버니>의 주인공들이, 후기로 가면서 화합적 관계로 변화해가는 과정을 정리한 것이다. <표 6>의 왼쪽 항에 등장하는 성년-선배 캐릭터들은 성인이 된 이후의 다채로운 성인들의 성격을 보여준다. 특히 와일드 타이거는 다른 성인 캐릭터들에 비해 순진하고 투박하지만 착한 어른들, 일반적으로 산업화된 동양사회의 성인 직장인의 모습을 보여준다. 이에 비해 미성년-후배 캐릭터들은 주위를 배려하지 못하는 사회성이 부족한 자기중심성과 경쟁을 통해 자기의 가치를 높이려는 모습을 보여준다. 버니비 브룩스 주니어는 세대적으로는 아직 자기 정체성이 확립되지 않은 상태에서 자기 능력을 극대화하고 부모님을 죽인 원수를 찾아 복수하는 개인적인 동기에 사로잡혀 있다.

	<b>선배, 성인, 경력자, 구세대</b>	<b>후배, 미성년자, 청년, 신세대</b>
대표 캐릭터 (기타 캐릭터)	와일드 타이거 (스카이 하이, 록 바이슨, 파이어 엠블럼)	버나비 브룩스 주니어 (블루 로즈, 드래곤 키드, 오리가미 사이클론)
인종	비유럽계(일본인 중심)	백인(앵글로색슨 중심)
개인적 성격	휴머니스트, 로맨티스트, 이상주의자, 구차함, 평범함, 단순함, 세련되지 못함, 기진맥진, 허세, 희생적, 신뢰감, 따뜻함, 정직함, 배려심, 인내심, 정의감	개인주의, 세련됨, 매력적, 영리함, 도전적, 비범함, 실용적, 이기적, 이성적, 차가움, 심각함, 복수심, 증오심,
미디어 이용	미디어 대응 미숙	능란한 미디어 플레이
영어 구사	빈약함	유창함
전투복	스판덱스	메카닉
팀워크 가치	이해, 수용	무시, 냉소
전투 방식	협력	경쟁
활동 이유	경제적 보상, 정서적 만족, 세계 평화, 정의 구현	경제적 보상, 장래희망의 도구
최종 목표	세상을 위한 응징자 (Avenger for the World)	가족을 위한 복수자 (Revenge for Family)
관계 인식	친구, 후배, 파트너	회사 동료

표 6. 초기의 캐릭터 대비

그러나 버니는 타이거를 파트너로 해서 다른 슈퍼히어로들과 함께 활약하는 과정에서 경쟁과 협력을 통해 사회악을 제거해나가고, 점점 동료애와 팀워크의 가치를 받아들리게 된다. 회가 거듭되며 타이거는 점점 초능력을 잃어가면서 은퇴를 고민하고, 버니는 와일드 타이거의 미덕을 받아들임으로써 점점 그를 닮아가는 동시에 그의 대체자로 등장하게 된다. 결국 타이거는 초능력이 약해져서 팀을 떠나게 되고, 이미 복수의 목적을 잃은 버니는 동반 은퇴를 선언하고 자아를 찾아 떠난다. 에필로그에서 타이거가 약해진 초능력을 가진 채로 히어로 TV의 2군으로 재등장했을

때, 돈이나 명성이 아닌 히어로 활동과 동료애 자체의 의미를 깨달은 버니 역시 그와 파트너로 다시 시작한다.

	선배, 성인, 경력자	후배, 미성년자, 청년, 신세대
대표 캐릭터	와일드 타이거	버나비 브룩스 주니어
개인적 성격	휴머니스트, 로맨티스트, 이상주의자, 구차함, 평범함, 단순함, 세련되지 못함, 허세, 희생적, 신뢰감, 따뜻함, 정직함 배려심, 인내심, 정의감	휴머니스트 세련됨, 매력적, 영리함, 도전적, 비범함, 감성적, 따뜻함, 희생적, 신뢰감, 배려심, 인내심, 정의감
팀워크 가치	이해, 수용	
전투 방식	협력	
활동 이유	경제적 보상, 정서적 만족, 세계 평화, 정의 구현	
최종 목표	세상을 위한 응징자 (Avenger for the World)	
관계 인식	진정한 친구, 가족(의형제)	
결과	갈등 정리, 고통 해소, 인간적 성장	

표 7. 후기의 캐릭터 변화

## VI. 결론

동아시아의 대중문화 산물은 미국의 대중문화 산물의 시각적 영향을 받는 동시에 주로 해당 지역의 정치, 경제, 사회, 문화적 요소들을 다각적으로 반영하는 경향이 있었다. 이러한 영향과 반영은 특히 일본의 경우 <아톰>, <건담>이나 <사이보그 009> 시리즈와 같은 애니메이션에서 동양적 정서를 가진 여러 명의 다양한 히어로 주인공들이, 서구적 세계관 안에서 활동하는 플롯과 이미지로 나타났다.

일본 선라이즈(Sunrise)사의 TV 애니메이션 시리즈 <타이거 앤 버니>는 외견상으로는 정체성, 의상, 능력 등에서 미국 슈퍼히어로물과 유사한 설정을 상호텍스트적으로 섞어 보이고 있다. 그러



나 이 애니메이션은 슈퍼히어로조차도 일개 쉐러리맨으로 만들만큼 자본주의가 발달한 미래사회를 무대로 설정하여, ‘회사 중심적인’ 자본주의적 현대인들의 특징을 보여주는 여러 아이러니한 상황들을 만들고 이를 ‘스크루볼 직장 코미디(screwball work comedy)’로 엮어냈다는 점에서 전형적인 서구식 히어로물과 차이를 보이고 있다. <타이거 앤 버니>는 작품 안의 플롯, 캐릭터, 세계관, 가치관, 철학 등 거의 모든 구성 요소가 풍자와 패러디와 결합되어있다. 관객은 대중문화 텍스트의 원형을 찾아내고, 공유된 텍스트를 비튼 것을 알아차리는 과정에서 쾌감이 극대화되며, 결과적으로 텍스트의 자기성찰성이 증폭된다. 이 설정은 동아시아 가족주의적 가치관을 지닌 ‘구식 히어로’ 주인공 와일드 타이거(카부라기 코테즈), 그리고 성과 위주의 개인주의와 차가운 이성을 표방하는 그의 ‘슈퍼루키’ 파트너 버니(버나비 브룩스 주니어)의 활약을 중심으로 효과적으로 전개되었다.

전편에 걸쳐 상호텍스트적 패러디와 여러 사회풍자적 해프닝을 배치한 <타이거 앤 버니>는 개인의 경쟁과 극단적 효율을 강조하는 미래 자본주의 사회의 대안으로 공동체중심적인 동아시아적 가치관과 사회상을 제시한다. 인과 의, 희생과 헌신을 강조하는 가족주의적 가치를 공동체 전체의 보편적 윤리로 확장시켜나가는 주체인 타이거는, 인자한 아버지나 형, 따뜻한 선배의 모습으로 그려지고, 폐쇄적이고 자기중심적인 태도로 일관했던 버니를 감화시킨다. 버니는 점점 더 주위 사람들과 융화되는 태도를 보이며 직업과 동료애의 의미를 깨달아가고, 이는 그의 삶을 본질적 변화와 성장으로 이끈다.

말하자면 <타이거 앤 버니>는 서양의 슈퍼히어로물의 외양을 차용했지만, 무한 경쟁중심의 현대 자본주의사회의 특성과 병폐를 보여주는 동시에, 운명공동체 차원에서 협력과 배려, 사회 전체의 발전을 생각하는 동아시아적 가치관을 대안으로 보여주는 텍스트이다. 이는 세계시민으로서 보편적 정의와 평화를 이루어내는 길은 극단적 개인주의가 아니라 가족주의적, 공동체중심적 정서를 갖추는 것임을 강조하여, 서구적 근대화 과정에서 폄하되

었던 동양적 가치관의 명예를 회복시키고 있다.

## 참고문헌

- 권재웅, 「<아치와 씨팍>의 패러디/패스티쉬적 성격에 관한 사례 연구」, 『애니메이션연구』, 제7권 4호(2011), pp.7-31.
- 김석근, 「유교자본주의? 짧은 유행과 긴 여운 그리고 남은 과제」, 『오늘의 동양사상』, 제14호(2006), pp.61-80.
- 김호영, 「상호텍스트적 영화와 패러디 영화」, 『현대영화연구』, 4권(2007), pp.27-46.
- 문만기·장성갑, 「동·서양 영상콘텐츠에 적용된 패러디 비교 연구: 한·미·일 3국의 Game·Animation을 중심으로」, 『다문화콘텐츠연구』, 제3호(2007), pp.67-80.
- 박건용, 「상호텍스트성 이론의 형성, 수용 및 적용에 관한 연구」, 『독어교육』, 제32집(2005), pp.359-385.
- 박통희, 「가족주의 개념의 분할과 경험적 검토: 가족주의, 가족이기주의, 의사가족주의」, 『가족과 문화』, 제16집 2호(2004), pp.93-125.
- 윤성은, 「2012년 상호텍스트성의 어떤 경향: 영화 <아티스트>, <휴고>, <미드나잇 인 파리>를 중심으로」, 『영화연구』, 55호(2013), pp.431-453.
- 이영찬, 「유교의 사회제도 사상-가족, 국가. 신분제도를 중심으로」, 『한국학논집』, 제34집(2007), pp.271-318.
- 최우영, 「동아시아 담론에서의 공동체주의」, 『오늘의 동양사상』, 제14호(2006), pp.81-97.
- 홍난지, 「매체 전이된 텍스트에 나타나는 상호 텍스트성이 흥행에 미치는 영향 연구」, 『애니메이션연구』, 제6권 3호(2010), pp.111-130.
- 신수진, “한국의 가족주의 전통과 그 변화”, 이화여자대학교 박사학위논문, (1998.8).
- Aikman, David, Pacific rim: Area of change, area of opportunity, Little Brown & Co., 1986.
- Butler, Judith, Gender trouble: Feminism and the subversion of

- identity, Routledge, 1990.
- Eco, Umberto, *The role of the reader: Explorations in the semiotics of texts*, Indiana University Press, 1979.
- Genette, Gérard, *Palimpsestes: La Littérature au Second Degré*, Seuil, 1982.
- Holquist, Michael (ed.), *The dialogical imagination: Four essays by Mikhail Bakhtin*, University of Texas Press, 1981.
- Hutcheon, Linda, *A poetics of postmodernism: History, theory, fiction*, Routledge, 1988.
- Hutcheon, Linda, *A theory of parody: The teaching of twentieth century art forms*, University of Illinois Press, 1985.
- Jameson, Frederic, *Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism*, Duke University Press, 1991.
- Stam, Robert, *Film theory: An introduction*, Blackwell Publishing Ltd., 2000, 김병철 역, 『영화이론』, K-Books, 2012.
- Stam, Robert, *Reflexivity in film & literature: From Don Quixote to Jean Luc Goddard*, 1992, Columbia University Press, 오세필 역, 『자기 반영의 영화와 문학』, 한나래, 1998.
- Weber, Max, *The Protestant ethic and the spirit of capitalism*, George Alen & Unwin, Ltd., 1976, 박성수 역, 『프로테스탄티즘의 윤리와 자본주의 정신』, 문예출판사, 2010.
- Barthe, Roland, “The death of the author”, in Caughie, John (ed.), *Theories of authorship*, Routledge, 1981, pp.208-213.
- Kristeva, Julia, “Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman”, in Jens Ihwe (Hrsg.), *Literaturwissenschaft und Linguistik III-2*, Frankfurt M, 1972, pp.345-375.
- Carney, Sean, “The function of the superhero at the present time”, *Iowa Journal of Cultural Studies*, 6(Spring 2005), pp.100-117.
- Hariman, Robert, “Political parody and public culture”, *Quarterly Journal of Speech*, 94:3(2008), pp.247-272.
- Heller, Peter, “Familism scale: A measurement of family solidarity”, *Journal of Marriage and Family*, 32:1(2008), pp.73-80.

- Henry, Matthew, "The triumph of popular culture: Situation comedy, postmodernism and 'The Simpsons' ", *Studies in Popular Culture*, 17:1(1994), pp.85-99.
- Kenny, Kate, "'The performative surprise': Parody, documentary and critique", *Culture and Organization*, 15:2(June 2009), pp.221-235.
- Knox, Simone, "Reading the ungraspable double-codedness of The Simpsons", *Journal of Popular Film & Television*, 34:2(Summer 2006), pp.72-81.
- Rhodes, Carl, "Coffee and the business of pleasure: The case of Harbucks vs. Mr. Tweek", *Culture and Organization*, 8:4(2002), pp.293-306.
- Woo, Jiwoon & Kwon, Jae-Woong, "Superheroes in Asian pop culture: The case of Tiger & Bunny", *Asian Cinema Studies Society Conference*, 2014.7.14, University of Macau, Macau.
- Gustiness, George Gene, "The superhero as society' s mirror, from World War II to Iraq", *The New York Times*, 2007, July 14, [http://www.nytimes.com/2007/07/14/arts/design/14comi.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2007/07/14/arts/design/14comi.html?_r=0)

## ABSTRACT

### The Discourse of Capitalist Society on East Asian Pop Culture: A TV Series of Superhero Animation <Tiger & Bunny>

Woo, Ji-Woon · Noh, Kwang-Woo · Kwon, Jae-Woong

Comics and cartoons of superheroes in the West have adopted various semiotic systems and other art-forms, including their politico-socio-economic condition, and made parody of other popular texts, as well.

Based on the idea of the development of superhero genre, this article focuses on how East Asian popular texts appropriate and reconstruct the genre, which was once considered the realization of American idea, by analyzing a series of TV animation <Tiger & Bunny> (Japan, Sunrise, 2011). Through the feature of parody with intertextuality, <Tiger & Bunny> provides East Asian value and sensibility of characters as corporation-centered modern humans in capitalist society.

This animation has similarity and difference, compared to that of Western superhero cartoons. It satires Western capitalist society and emphasizes Eastern family-oriented value. The performances of superheroes on TV represent the satire on Western style individualism and estimation through each one's achievement. It metaphorically criticizes the situation in which modern human falls into dependency on capital and media, and the capitalistic system in which public good is used for the method of private profit.

<Tiger & Bunny> emphasizes East Asian value of human and society, the cooperative relation for the success and maintenance of community by combining members of state and society through familial sensibility. Tiger functions as a spiritual leader in the group of superheroes who have been obsessed with competition for their own private purpose rather than public cause, Bunny and other colleagues are gradually influenced by Tiger's familial communicative style. <Tiger & Bunny> emphasizes community-centered view and self-sacrificing sensibility as an international citizen to solve social pathology of modern world.

Key Word : Tiger & Bunny, Superhero, Intertextuality, Satire, Parody, Familism, Capitalism

우지운(제1저자)  
고려대학교 정보문화연구소 연구원  
(136-701) 서울특별시 성북구 안암로 145  
Tel : 02-3290-1637  
directme@naver.com

노광우(공동저자)  
고려대학교 정보문화연구소 연구원  
(136-701) 서울특별시 성북구 안암로 145  
Tel : 02-3290-1637  
nkw88@hanmail.net

권재웅(교신저자)  
한림대학교 언론정보학부 디지털콘텐츠전공 부교수  
(200-702) 강원도 춘천시 한림대학길 1  
Tel : 033-248-1936  
kwonjw@hallym.ac.kr

논문투고일 : 2014.10.28.

심사종료일 : 2014.11.28.

게재확정일 : 2014.12.03.