

# 망가의 초국가적 욕망

## 우라사와 나오키의 작품들을 중심으로\*

**홍성일** 서강대학교 언론문화연구소 선임연구원\*\*

**강신규** 서강대학교 언론문화연구소 연구원\*\*\*

오늘날 한일 대중문화 개방을 통해 실제로서 확인할 수 있는 개별 대중문화물과 문화 교류, 그리고 점증하는 한일 간의 정치적 긴장을 함께 살핌으로써 문화와 정치 사이의 접합 지점을 발견하는 것이 본 연구의 목적이다. 문화와 정치는 개별적으로 분리되기보다는 문화적 정치로 연동되며, 이들이 어떻게 접합되는가에 따라 차이 및 모순의 비교 가능한 다양한 영역들이 구분된다. 이와 같은 전제 하에서 일본 대중문화 속 정치성을 분석하여 한일 간 정치 경색의 문화적 배후를 밝히고자 한다. 본 연구가 집중한 것은 일본 대중문화 속 근대성의 문화적 구현으로, 이를 구체적으로 살피기 위해 일본을 대표하는 망가 작가인 우라사와 나오키의 장편 망가 8편을 분석하였다. 분석은 나오키 작품에 담긴 ① 무국적성, ② 서구와 일본, 그리고 아시아의 재현, ③ 과거 일본에 대한 향수와 탈일본적 욕망에 집중되었다. 분석 결과 그의 망가는 일견 인류애와 진보적 가치를 옹호하며 보수 우익의 논리와 거리를 두는 것처럼 보인다. 하지만 역설적으로 아시아를 삭제함으로써 탈아입구, 그리고 근대의 초극과 맥이 닿는다. 이는 서양과 마주한 이래 외양은 변했을지라도 지속되는 일본의 근대성 속에 그의 망가가 위치하고 있음을 보여준다.

**KEYWORDS** 망가, 우라사와 나오키, 일본의 근대성, 탈아입구, 근대의 초극, 초국가주의

---

\* 이 글의 초고는 2014년 5월 30일(금) '2014 한국언론정보학회 봄철 정기학술대회'에서 발표되었다. 발표 시 토론을 맡아준 일본 칸다외국어대의 백성수 교수와 유익한 논평을 해준 익명의 세 분 심사위원께 감사드린다.

\*\* vculture@naver.com

\*\*\* sad\_vacation@naver.com., 교신저자.

## 1. 들어가며

2004년의 4차 일본 대중문화 개방 후, 10년이 지났다. 개방 여부를 둘러싸고 벌어졌던 숱한 사회적 논란이 무색하게도 지난 10년 간 일본의 대중문화는 큰 탈 없이 한국의 대중문화 속에 안착하였다. 이제 일본의 대중문화물은 어느 나라의 그것처럼 일상적으로 한국의 수용자에게 향유된다. 과거 일본 대중문화물을 특정하여 붙였던 ‘왜색’이라는 부정적 수식어는 그 수명을 다했다. 일본의 대중문화를 낮춰 보는 것도, 혹은 일본의 대중문화를 과도하게 높여 보는 것도 적절치 않아 보인다. 단계적인 일본 대중문화 개방 사이에 있던 2002년 한일 월드컵 공동 개최는 한국과 일본이 비극적 과거사를 뒤로 하고 미래지향적 동반자 관계를 맺을 것이라는 기대를 품기에 충분했으며, 한류로 칭해지는 2000년대 한국 대중문화의 전 세계적 확산은 일본을 관통하며 두 나라의 문화 교류에 대한 다양한 관심과 연구를 촉발시켰다. 사실상 전면 개방에 해당하는 5차 개방이 남아 있지만 지난 10년 동안 한일 양국민들이 음악, 영화, 게임, 만화, 텔레비전 드라마 등의 대중문화를 통해 서로를 다각적이고 입체적이며 일상적으로 이해할 수 있게 되었다는 진술들을 찾는 것은 그리 어려운 일이 아니다.

그러나 이와 같은 대중문화 영역에서 이루어진 우호 증진을 정치로 이동시키면 결은 사뭇 달라진다. 일본 대중문화 개방을 오랜 기간 지체시킨 요인 중 하나인 일본 제국주의 침탈에 대한 일본의 불분명한 태도는 여전히 개선되지 않았다. 오히려 2010년대에 들어서며 더욱 노골화되며 제도화되는 추세다. 2012년 출범한 아베 신조(安倍晋三) 내각은 우경화 전략을 취하며 한국뿐만 아니라 동아시아 전반에 정치적 긴장을 불러 넣었다. 고노 요헤이(河野洋平) 관방장관이 종군 위안부에 사죄한 1993년의 고노 담화에 대한 검증 논란과 대체 움직임, 1995년 무라야마 도미이치(村山富市) 총리가 식민지 지배에 대한 사죄와 반성을 표했던 무라야마 담화에 대한 수정 시도는 주변국들을 자극하였다. 아베 총리는 총리 자격으로 2차 세계대전 전범이 합사된 야스쿠니 신사를 참배하여 주변국으로부터 거센 항의에 직면했고, 아베 내각 하에서 야스쿠니 신사에 집단 참배한 일본 국회의원은 더욱 늘었다는 통계도 확인된다(박대로, 2014. 4. 24). 그럼에도 불구하고 아베 정권에 대한 일본 내부의 지지는 높은 편이다. 2014년 5월 9일은 2차 세계대전 이후 최초로 내각이 출범 당시의 각료들을 그대로 유지한 채 500일을 넘긴 날이었다(이세원, 2014. 5. 8).

한일 문화 교류는 확장되고 심화된 반면에 양국 사이의 정치적 긴장은 그 어느 때보다 날카로운 현실을 어떻게 이해해야 할까. 아마도 가장 손쉬운 방법은 문화와 정치, 각각의 자율성과 고유성을 이야기하는 것이다. 정치 경색이 문화 교류의 자율성을 침해해서는 안

된다는 교과서적인 답변이 이를 통해 나올 수 있다. 하지만 문화적으로도 일본이 한국을 배척하는 징후들이 곳곳에서 눈에 띈다. 2007년 설립된 일본 내 시민단체인 '재일특권을 용납하지 않는 시민 모임'(이하 '재특회')은 빈번한 증오 연설을 통해 일본에 거주하는 재일 교포에 대한 인종주의와 적개심을 온라인과 오프라인에서 유포하며 그 세를 넓히고 있다(安田浩一, 2012/2013). 일본의 조선 식민 지배를 미화하고 한국에 대한 부정적 편견을 담아 논란이 된 아마노 샤린(山野車輪)의 『망가 혐한류(マンガ 嫌韓流)』는 2005년 첫 출판 이후 현재 일본에서 시리즈 누계 판매 100만 부를 돌파했고 2014년 일본의 서점가는 혐한을 부추기는 도서가 베스트셀러로서 큰 인기를 얻고 있다(조준형, 2014.2.12; 차학봉, 2014.10.6). 한국의 드라마나 대중가요를 주로 전했던 후지TV는 '한류 편중', '일본을 모욕하는 반일 방송국'이라는 딱지가 붙어 재특회가 주관한 대규모 후지TV 항의 시위에 직면하기도 했다(安田浩一, 2012/2013, pp.307~317) 이와 같은 현실을 보전대, 문화와 정치의 명쾌한 구분은 불가능한 것 같다. 어찌 보면 한일 사이의 정치적 경색은 생각보다 깊은 문화적 뿌리를 갖는 것일 수도 있다.

관련하여 아파두라이(Arjun Appadurai)는 문화(culture)와 문화적인 것(the cultural)을 구분하였다. "명사형으로서의 문화가 드러내기보다는 훨씬 많이 감추면서 일종의 실체와 연관을 갖는 반면, 형용사로서의 문화적이라는 개념은 전혀 다른 영역, 즉 차이들과 상반되는 것들, 비교 가능한 것들을 발견할 수 있는 곳으로 연구자를 데려감으로써 좀 더 유용한 결과를 낳는다"(Appadurai, 1996/2004, p.27, 강조는 원문). 이를 오늘의 한일관계에 적용하자면 '문화'는 한일 대중문화 개방을 통해 실체로서 확인되는 개별 대중문화물과 활발한 '문화' 교류이다. 그러나 이를 통해 배제되는 것은 점증하는 한일 간 정치적 긴장이다. '문화'를 형용사 '문화적인 것'으로 풀어 놓을 때 '문화'와 정치 사이의 접합 지점을 발견한다. 둘은 따로 떨어져 있는 것이 아니라 '문화적' 정치로 연동되며 이들이 어떻게 접합되는가에 따라 차이들, 모순들의 비교 가능한 다양한 영역들을 발견할 수 있다. 본 연구자들은 이와 같은 전제 하에서 일본의 대중문화 속 '문화적인 것'의 배치를 살피고 이를 통해 오늘의 한일 간 정치 경색의 '문화적' 배후를 밝히고자 한다. 아파두라이가 근대성(modernity)의 프리즘을 통해 '문화적인 것'의 영향력을 살폈던 것처럼, 본 논문이 집중하는 것 또한 일본의 대중문화 속 근대성의 '문화적' 배치다. 특히 연구자들이 오늘의 미디어-전경(media-scape)에서 주목한 것은 망가다. 우선은 일본의 근대성의 다양한 판본을 살펴보는 일부터 시작하며, 이를 통해 정제된 개념으로 망가 속 문화적 정치를 살필 것이다.

## 2. 일본의 근대성

근대성은 바로 지금 우리가 거주하는 시공간의 정치, 경제, 문화적 특성을 일컫는 개념이다. 근대성은 전근대와 단절되며 형성된 새로운 유형의 현재적 삶의 방식을 의미한다. 이렇게 근대성을 이해할 수 있다면 근대성은 다음과 같은 몇 가지 지표를 충족시켰는가 아닌가에 따라 구분될 수 있겠다.

- ① 도시로의 비교적 고도한 인구 집중과 사회 전체의 도시 중심적인 경향의 증대
- ② 무생물 에너지의 비교적 고도한 사용. 상품의 광범위한 유통 및 서비스 기관의 발달
- ③ 사회 구성원들의 광범위한 횡단적 접촉, 경제와 정치 문제에 대한 참여의 확대
- ④ 환경에 대한 개인의 비종교적 태도의 확대와 과학적 지향의 증대, 그에 동반되어 진행되는 식자율의 상승
- ⑤ 외연적, 내포적으로 발달한 마스크의 네트워크
- ⑥ 정부, 유통 기관, 생산관계와 같이 대규모적인 사회 시설의 존재와 이러한 시설들이 점차 관료적으로 조직화되어 가는 경향
- ⑦ 거대한 인구 집단이 점차적으로 단일 통제 국가 체제로 통합되어 이러한 단위 간 상호작용(국제 관계)이 차례로 증대
- ⑧ 공동체적인 또는 세습적인 사회 집단의 붕괴와, 그 결과 개인에게 가능한 사회적 이동 범위의 확대와 사회에서 개인 활동 범위가 광범위하게 다양화(高坂史朗, 1997/2007, pp.159~160)

그러나 이렇게 충족 가능한 항목으로 근대성을 지표화할 경우 마주하는 어려움은 근대가 단 하나의 모습으로 일원화된다는 것이다. 근대화(modernization)는 근대(modern)의 최종 단계를 이상향으로 삼아 그에 도달하기 위한 여정에 다름 아니다. 하지만 스투어트 홀이 지적한 바와 같이 “‘현대(modern)’라는 통상적인 용어는 사회들을 연대기적으로 배치하는데 유용하지만, 이론적인 혹은 분석적인 근거를 결여하고 있다”(Hall, 1992/2001a, p.10). 근대를 주조한 사회 내부의 배치는 각 사회의 특성에 따라 다를뿐더러 그와 같은 다양한 근대성의 사회적 조합을 감안하더라도, 과연 하나로 특정할 수 있는 상위의 근대성 개념이 존재할 것인가도 의문이다. 오히려 이는 현실 속 가장 근대화된 사회를 정점에 위치시키고 나머지 사회를 근대화의 서열에 따라 줄 세우는 위계화에 가깝다. 이를 통해 근대성 이론은 오늘의 근대적 질서를 자연화하며 당연시하고 그에 대한 비판적 분석

을 가로막는 현실의 기술(記述)로 치환된다. 이 속에서 현실의 근대적 질서를 재구성하거나 전복할 수 있는 대안적 근대성은 상상되기 힘들다. “모던이라는 단일한 잣대를 가져와서 모든 것을 분석한다면 헤아릴 수 없는 잉여가 나오기도 한다.”(高坂史朗, 1997/2007, p.160) 어찌 보면 근대에 포괄되지 않은 잉여를 통해 현실 속에서 실현될 수 있었음에도 불구하고 실현되지 않은 근대성의 배치가 나올 수 있으며, 잉여로 배제된 것들로부터 근대-이후(post-modernity)를 예측할 수 있는 실마리를 얻을 수도 있다. 만일 근대성이 역사적으로 구성된 것이라면, 역사는 지금 여기로의 단 하나의 목적지로 향하는 이성적이고 필연적인 흐름이라기보다는 수많은 우연과 가능성의 교차점으로 이해되어야 할 것이다.

이와 같은 우연과 잠재성의 근대성은 사회들 사이의 접촉을 포함한다. 근대성의 형성은 한 사회에 내재적이며 동시에 외재적이다. 오늘날 근대성의 최종단계로 자주 언급되는 서구 유럽 사회는 동양과의 마주침 없이는 불가능한 것이었다. 가령 오리엔탈리즘은 동양에 대한 서구의 담론이며 동시에 동양이라는 거울을 통해 서양이 스스로를 차별적으로 의미화한 외부였다. “개념 세계의 가장자리로 밀려나 서양이 나타내는 모든 것의 절대적 대립물이며 부정태로 표상되는 ‘타자’의 형상은 서양에서의 문명, 교양, 현대성(modernity) 및 발전 담론의 바로 중심에서 재등장했다”(Hall, 1992/2001b, p.459, 괄호는 인용자). 오리엔탈리즘을 외부에 구성함과 동시에 서구의 근대성이 내부로부터 형성되었다. 마찬가지로 동양 또한 서양과의 접촉 속에서 자신들의 차별적 근대성을 경험한다. 동양의 전근대와 근대를 가르는 구분은 서양과의 만남이었다. 서양의 제국주의 침탈을 겪으며 일본, 조선, 중국은 각기 다른 대응 전략을 수립했다. 고사가 시로는 일본은 화혼양재(和魂洋才)를, 조선은 동도서기(東道西器)를, 중국은 중체서용(中體西用)을 모토로 삼아 동아시아 3국이 서로 다른 서양·근대 수용을 펼쳤다고 정리한다(高坂史朗, 1997/2007, p.101). 동아시아의 서양·근대 수용은 각 국가의 내부 사정에 따라 비균질적이고 불연속적이었던 셈이다. 더욱이 각 국가의 서구와의 대면과 이를 통한 각기 다른 근대성의 형성은 일본이라는 변수로 더욱 복잡해졌다. 청일전쟁(1894~1895)과 러일전쟁(1904~1905)을 거치며 제국주의 국가로 변모한 일본은 조선과 중국에게는 사실상 또 다른 아시아의 서구 열강이었다. 조선은 일본의 식민지배 속에서 일본이 매개하는 근대성을 경험하며, 중국은 일본 제국주의와 서구 열강의 침탈이라는 이중의 접촉 속에서 나름의 근대성을 구성하였다. 이는 내재적이고 일원화된 근대성이 아니라 외부와의 접촉과 우연, 힘의 논리로 구성된 근대성이었다.

여기에서 특히 주목해야 할 것은 아시아의 서양으로 부상한 일본의 근대성이다. 서구와의 대면을 통해 형성된 일본의 근대성은 일본 제국주의로 귀결되었고 이는 이웃 국가인

한국과 중국 등에 대한 제국주의 침탈로 나아가 이들 국가에게 비극적인 상처를 남겼다. 일본 또한 심각한 내상을 입기는 마찬가지였다. 세계에서 유일하게 원자 폭탄이 투하되어 무고한 인명이 살상되었다. 이에 따라 태평양 전쟁 패전 이후 일본은 소위 평화헌법을 제정하여 과거의 근대성과 표면적으로는 단절하였다. 전쟁의 포기, 전력의 불보유, 교전권의 부인을 명시한 일본국 헌법 제2장9조는 일본이 새로운 근대성으로 이행했음을 보여주는 징표였다. 그러나 반복적으로 등장하는 일본의 과거사 부정과 이로 인한 한국, 중국 등과의 잦은 정치적, 외교적 마찰은 과연 일본이 진정으로 자신의 제국주의적 근대성과 단절하였는가란 의구심을 불러일으키기에 충분하다. 오늘 일본의 근대성은 새로운 근대성으로 대체되었다기보다는 이전의 근대성과의 연속성 속에서 비록 그 외양은 달라졌을지언정 지속되고 있는 것은 아닐까? 이와 같은 물음은 일본의 비판적 지성계에서도 제출되었던 것이기도 하다. 오에 겐자부로(大江健三郎)는 “근대를 가로지르며 왜곡된 채 끈질기게 살아남아서 몇 번이나 위선의 옷을 갈아입고서 역사의 전환점마다 공공연히 나타나는 ... 일본인의 정서”(大江健三郎, 1970/2012, p.70)를 언급하였다. 그것은 아시아에 대한 일본의 제국주의적 근대성과 무관치 않다. 이하에서는 일본의 근대성을 시기에 따라 탈아론, 근대의 초극, 초국가주의로 개념화하는 가운데, 오늘의 일본이 촉발시키는 정치적 긴장에 배태된 장기간의 근대성의 궤적을 살펴보고자 한다.<sup>1)</sup>

### 1) 탈아입구(脫亞入歐)

서구와 일본의 근대적 만남은 ‘흑선(黑船)’의 공포로부터 시작되었다. 1853년 미국 해군 제독 매튜 페리의 검은 배가 내항하여 개국을 요구했을 때, 일본을 통치하던 막부 정부는 서양의 무력 앞에 별다른 저항도 펼치지 못한 채 그들의 요구에 피동적으로 응할 수밖에 없었다. 이듬해 불평등조약인 미일화친조약이, 1858년에는 미일수호통상조약이 체결되며 일본은 서구 제국주의의 침탈에 본격적으로 노출되었다. 서구 침탈을 막지 못한 막부에 대한 불만은 누적되었고 1867년의 메이지 유신은 막부 지배 체제를 무너뜨림과 동시에 일본을

1) 겐자부로의 언급은 레이먼드 윌리엄스의 지배 문화(dominant culture), 잔여 문화(residual culture), 부상 문화(emergent culture) 구분을 떠올리게 한다(Williams, 1977). 윌리엄스는 문화를 단일하고 균질하며 정태적인 것이 아니라 역사의 흐름 속에서 여러 문화들이 역동적으로 자리바꿈하는 것으로 보았다. 사회 구성체의 세력관계 변화에 따라 한 시대의 지배 문화가 잔여 문화로 힘을 잃기도 하고, 부상 문화가 지배 문화의 자리를 차지하기도 하며, 잔여 문화가 특정 국면에서 재부상하는 기회를 얻기도 한다. 겐자부부가 “끈질기게 살아남아서” 오늘에도 지속하는 것으로 이해한 일본인의 정서란 한 때 지배 문화였지만 지금은 잔여 문화로 남아있는 그 무엇이라 말할 수 있다. 본 연구자들이 이하에서 살필 세 가지 일본의 근대성은 각 시기별 지배적 근대성으로서 이들은 여전히 오늘 일본의 근대성을 구성하는 주요한 문화적 층에 해당한다.

본격적으로 근대화하는 동력이 되었다. 1885년 내각 제도가 갖추어지고, 1889년에는 일본 제국 헌법이 공포되며, 1890년에는 제국 의회가 구성되었다. 일본은 아시아에서 최초로 서구식 근대적 입헌 군주제 · 의회제 민주주의 국가를 탄생시켰다.

개항 이후 30년 간 일본은 전근대와 단절하고 빠르게 서구화/근대화되었으며 이것은 자신을 패퇴시킨 서구를 따라잡는 것을 의미하였다. 이를 사상적으로 뒷받침한 것은 후쿠자와 유키치(福澤諭吉)의 탈아입구였다. 1885년 『시사신보(時事新報)』의 사설로 발표한 〈탈아론(脫亞論)〉에서 그는 “우리나라는 이웃 나라가 개명되기를 기다려 함께 아시아를 일으킬 여유가 없다. 차라리 그 대열을 벗어나서 서양의 문명국과 진퇴를 함께하고, 지나 [중국과 조선]을 상대하는 법에 있어서도 이웃 나라라 해서 특별히 예의를 갖출 필요가 없으니 바로 서양인이 그들을 상대하는 방식에 따라 처리할 뿐이다. 악우(惡友)와 친하게 지내는 자는 그들과 같은 악명을 면할 수 없다. 나는 진심으로 아시아 동방의 악우와의 관계를 끊어야 한다고 주장한다.”(高坂史朗, pp.105~106에서 재인용)고 하며 이후 일본의 아시아에 대한 제국주의적 침탈을 정당화하였다. 이와 같은 입장은 그가 1875년 발표한 『문명론의 개략』에서 야만, 반개(半開), 문명으로 세계를 분류한 방식으로부터 발전된 것이기도 하다.<sup>2)</sup> 『문명론의 개략』에서 일본은 터키, 중국 등과 함께 반개에 위치하였지만, 10년의 시간을 거치면서 반개에서 문명으로 격상되었다. 이는 일본이 문명을 대표하는 유럽의 여러 나라와 미합중국 곁에 서는 것을 의미하는 것이기도 하다. 후쿠자와 유키치는 사회진화론적인 관점 속에서 야만, 반개, 문명을 ‘인류가 반드시 거쳐야 할 단계’ 혹은 ‘문명의 연령’으로 이해하였다(小森陽一, 2001/2002, p.34). 그에게 있어 근대란 서구 문명으로서의 일원론적인 근대화의 과정을 의미하였다.

1879년 독립국으로 존재하던 류큐 왕국을 오키나와현으로 폐번치현(廢藩置縣)한 류큐 처분은 이를 상징적으로 보여준다. 후쿠자와 유키치는 류큐 처분을 반개에 속한 류큐인을 문명인으로 격상하기 위한 어쩔 수 없는 조치이며, 이를 위해 문명의 수단인 “붓과 입”을 활용할 것을 주문한다(大江健三郎, 1970/2012, p.85). 그러나 이렇게 흡수된 류큐인이 과연 본토 일본인과 동등한 일본인이자 문명인이었던가는 의문이다. 1903년 오사카에서 열린 내국 권업박람회는 학술 인류관 부스에 오키나와 여성 둘을 진열한다(大江健三郎, 1970/2012, p.165). 그들은 본토인의 문명을 확인시키기 위한 전시물 이상의 가치를 갖지 못했다. 북방의 아이누족 또한 일본에 의해 ‘개척’되었다. 1869년 홋카이도개척사(北海道開拓使)를 창설하고 아이누 모시리(아이누 사람들의 대지)를 식민지화했다. “스스로가 ‘문

2) 이하 『문명론의 개략』의 내용은 고모리 요이치(小森陽一, 2001/2002)를 참조하였다.

명'이라는 증거는, 주변에서 '야만'을 발견하고 그 토지를 영유함으로써만 손에 넣을 수 있다. '아이누'는 최초의 '야만'으로 발견되었던 것이다”(小森陽一, 2001/2002, p.32). 이와 같은 내부 단속이 마무리가 되며 일본은 자신의 시야를 외부로 돌린다. 일본이 흑선에 의해 개항된 것과 똑같이, 1875년 운요호를 강화도로 보내 분쟁을 일으키고 이를 빌미로 이듬해 조선을 개항하는 불평등한 강화도 조약을 체결한다. 이후 조선은 일본의 종속국으로 전락하여 마침내 1910년 병합되기에 이르렀다. 이처럼 일본의 문명화란 서구 제국주의의 답습이었다. 탈아입구는 서구 제국주의를 모방한 식민주의로 귀결되었다.

## 2) 근대의 초극(超克)

탈아입구는 자신을 개항한 미국과의 전쟁을 통해 마침내 완수되었고 이후 일본의 근대성이 몰두한 것은 근대의 초극이었다. 근대의 초극은 태평양 전쟁 시기 일본의 사상계를 지배하였던 유행어 중의 하나였다.<sup>3)</sup> 문자 그대로의 의미로 근대의 초극을 받아들인다면, 그것은 근대성의 극복이다. 이는 매우 발본적인 질문으로서 1980년대 전 지구적으로 촉발되었던 학계의 탈근대성 논쟁을 선취하는 것으로 볼 수도 있겠다. 서양의 근대를 대신할 수 있는 근대란 무엇인가란 질문이 근대의 초극 논의 속에 함축된다. 하지만 당시의 문제의식은 1980년대의 그것과 달랐다. 일본은 1941년 12월 8일 미국과 영국에 선전포고하며 태평양 전쟁을 발발하였다. 태평양 전쟁의 일본 명칭은 서구의 근대를 대신하는 아시아 공동체를 위한 '대동아전쟁(大東亜戦争)'이었다. 근대의 초극은 '대동아전쟁'에 대한 사상적, 문화적 뒷받침이라는 성격이 강했다. 오다기리 히데오(小田切秀雄, 1958)는 이를 다음과 같이 정리한다. “태평양전쟁통 속에서 진행된 토론, ‘근대의 초극’은 군국주의 지배체제의 ‘총력전’의 유기적 일부인 ‘사상전’의 일익을 담당했다. …(중략)… ‘문명개화’와 관료주의에 대한 비판이라는 형태로 일본낭만파가 개시한 자본주의 문명 비판은 이 논쟁으로 인해 더욱 광범위한 시야 안으로 포섭되었다. 나아가 생활, 문명, 예술 방면에서 일본의 왜곡된 근대와 그것에 수반된 문제점이 여러 각도에서 논란, 공격받다가 그 결과로서 군국주의적 천황제 국가가 옹호, 이론화되어 마침내 그것이 전쟁 체제의 용인과 복종으로 귀결된 것에 대해, 이 토론은 사상적 동반자였던 것이다”(竹内好, 1961/2004, p.72에서 재인용).

당시 근대의 초극 논의를 히데오의 방식처럼 일관되게도 명쾌한 결론으로 요약하기는 쉽지 않다. 여러 갈래의 논의가 산만하게 전개되었고 통일적이지 못하다(竹内好,

3) 근대의 초극은 1942년 잡지 『문학계(文學界)』의 9월, 10월 호에 실린 심포지엄의 제목이었고 이후 보완되어 1943년 단행본으로도 출판되었다(竹内好, 1961/2004, p.64).



1961/2004; 高坂史朗, 1997/2007). 그럼에도 불구하고 이들 논의가 공유하는 지점은 근대성을 따라잡기 위해 아시아를 벗어난 일본이 근대성을 극복하기 위해 아시아로 되돌아왔다는 것이다. 근대의 초극은 일종의 “서양에 대한 동양(일본)의 복권이며, 일본이 근대화, 서양화할 수 있다는 점에서 느끼는 일본인들의 아시아 국가들에 대한 우월감이다”(高坂史朗, p.268). 탈아(脫亞)는 흥아(興亞)로 바뀌었다. 문제는 그것이 아시아의 문화적 다양성과 각 나라의 독립적 주권을 전제하는 것이 아니라 일본이 중심이 되는 단일한 동양이라는 점이다. 만주사변(1931), 중일전쟁(1937~1945)을 거치며 일본이 주창한 ‘대동아공영권’의 현실은 주변국들에 대한 인적 및 자연 자원의 착취와 군사기지화였다. 태평양 전쟁의 본질은 중일전쟁이 장기화되며 위기에 봉착한 일본 제국주의가 이를 타개하기 위해 전선을 태평양 전체로 확장한 것이었다. 미국의 흑선과의 조우로부터 근대화된 일본이 미국을 공격함으로써 새로운 근대성을 주창하는 것이 대구를 이룬다. 그러나 이 지점에서 새로이 부상한 근대의 초극은 모순에 직면한다. “아시아 또는 동양이라고 할 때 처음에는 자국이 당연히 그 속에 포함되었지만 차츰 일본을 제외하고 자국을 초월적인 입장에 놓고서 아시아를 말하게 되었다”(竹内好, 1961/2004, p.214). 초월성은 내재성의 다른 이름이다. 서구의 근대성을 따라잡았다고 여긴 일본이 이를 극복하는 것은 자신만의 근대성을 내재적으로 고안하는 길 외에는 없다. 대동아공영권은 이를 위해 고안된 폐쇄적인 근대성의 세계이다. 그로부터 “일본의 아시아 언설은 서구에서 부여한 동양이라는 객관적인 범주를 벗어나면서 동시에 동양이라는 정체성을 유지한 채 근대적 주체가 되어야 한다는 매우 어려운 문제를 내포하고 있었다”(岩淵功一, 2001/2004, p.24).

근대의 초극을 위해 제시된 아시아주의는 결과적으로 확장된 일본주의에 다름 아니었다. 아시아주의는 본디 보다 포괄적인 기원을 갖는 근대성의 일종이었다. 안중근의 동양평화론은 청, 조선, 일본의 독립 주권을 전제한 동양평화와 세계평화를 주창했으며(안중근, 2010), 일본 내부에서도 프롤레타리아 국제주의를 내세운 지식인의 사회주의가 있었다. 그러나 점차 아시아주의는 일본 우익에게 독점되며 일본주의-아시아주의와 연동되었고 2차 세계 대전 중 고립무원된 일본이 벌인 태평양전쟁을 뒷받침하는 사상적 기조로 근대의 초극 속에 담기게 되었다. 비유컨대 그것은 ‘서구의 지식’과 ‘일본의 피’ 간의 싸움이었던(Harootunian, 1989/1996, p.101).

### 3) 초국가주의

패전은 탈아입구에서 근대의 초극으로 이어지는 일본의 근대성 논의를 표면적으로 단절시키는 효과를 발휘한다. 전후 근대의 초극은 전쟁과 파시즘의 이데올로기를 대표하는 것으

로 일종의 금기어와 같은 취급을 받았다(竹内好, 1961/2004, p.66). 그와 함께 아시아 주변국에 대한 제국주의 침탈의 과오는 아예 아시아를 일본의 전후 근대성에서 삭제하는 결과를 가져왔다(岩淵功一, 2001/2004, p.25). 아시아를 대신한 것은 미국주의(Americanism), 즉 미국의 문화와 미국의 근대성이었다. 요시미 순야(吉見俊哉, 2007/2008)는 냉전시기 일본의 일상생활에서 벌어진 미국 문화의 유입을 꼼꼼하게 추적한다. 압도적인 소비력과 풍요로서의 미국주의는 패전국 일본이 받아들여야 하고, 모방해야 하며, 일치시켜야 하는 표준으로 작동하였다. 근대는 초극되는 것이 아니라 다시금 따라잡아야 하는 과제로 부상하였다. 이는 미국과의 첫 번째 마주침이었던 흑선의 무력시위와는 근본적으로 달랐다. 1970년대까지 미국이 점유했던 오키나와의 군사기지화는 미국의 무력을 일본 본토로부터 배제시켰다. 실재하는 미국의 핵우산이 비가시화되며 미국문화는 보다 능동적으로 일본의 근대성 안에 수용되기 시작한다. 미국은 “바다 건너편의 타자라기보다는 일본 사회의 문화, 소비를 가동시키는 내부적인 심급”(吉見俊哉, 2007/2008, p.9)으로 작동하였다. “1950년대 이후 일본에 확산된 ‘미국’을 소비하는 시스템은 애니메이션과 텔레비전 드라마, 가요에서 디즈니랜드까지 리메이크된 무수한 ‘미국-일본적인 것’을 산출하기 시작한다(ibid, p.43).” 군사력, 경제력, 문화력을 겸비한 제국으로서의 미국과 군사력이 거세된 포스트 제국인 일본 사이에서 아시아를 삭제한 ‘담합적 관계’(ibid, p.232), ‘공모적 관계’(岩淵功一, 2001/2004, p.71)가 형성된 것이다.

냉전 체제 하에서 전후 일본은 빠르게 재건되고 근대화되었다. 세계경제 속에서 ‘메이드 인 재팬(made in Japan)’은 일본 제품의 기술력과 우수한 디자인을 상징하는 압축적인 말로 회자되었다(du Gay et al, 1997). 그러나 일본의 시장 선도는 일본이 독자적이고 고유한 기술을 발전시켜 이룩된 것이라기보다는 오히려 일본조차도 지워버림으로써 달성될 수 있었다(岩淵功一, 2001/2004, p.45). 일본색이 뚜렷하면 뚜렷할수록 그것은 과거의 일본 제국주의를 연상시켰기 때문이다. 전후 일본은 ‘일본의 피’를 비운 그릇 안에 미국을 담았다. 미국이라는 세계 제국의 물질적 필요를 충족시킴으로써 제국주의의 과오에도 불구하고 일본은 다시금 초국가적으로 확장될 수 있는 기회를 부여받았다. 텅 빈 그릇은 필요에 따라서는 미국뿐만이 아니라 여타의 지역성까지도 동시에 담을 수 있는 유연성을 의미했다.<sup>4)</sup> 세계화(globalization)와 지역화(localization)를 결합한 일본식 영어 조어 글로벌라이제이션(glocalization)은 소니로 대표되는 일본 기업의 세계 진출 전략이었다. 근대의 초극에서 나타난 서양과 대립하는 일본적인 것 혹은 일본이 중심이 된 아시아의 지역적

4) 텅 빈 그릇으로서의 일본이라는 표현은 바르트(Barthes, 1970/2008)를 염두에 두었음을 밝힌다.

근대성이 아니라, 세계 시장을 겨누면서도 동시에 해당 지역의 특색을 반영하는 새로운 경영 전략이 일본의 경제 성장의 핵심에 자리 잡았다. 이 속에서 원본보다 더 뛰어난 모방, 길들이기(domesticate), 차용(appropriate)은 서구 문화를 적극적이고 창조적인 방식으로 혼합하는 일본 특유의 근대적 능력으로 간주되었다(ibid, p.26).

하드웨어에 국한되어 있던 일본의 초국가적 영향력은 1990년대에 들어서며 소프트웨어, 즉 일본 미디어 콘텐츠의 세계 유통으로 확대되었다. 게임, 애니메이션, 만화, 드라마, TV 예능 프로그램 등의 일본산 콘텐츠는 좁게는 아시아에서 큰 인기를 얻었고 넓게는 서구에서도 일부 마니아층을 중심으로 주목을 받기 시작한다. 그로 인하여 일본 내부에서는 일본 문화의 해외 수용 및 변용의 우수성과 국제성에 대한 자기도취적 연성 국가주의(soft nationalism) 담론이 폭증하였다. 하지만 당시 유행했던 일본산 문화 콘텐츠는 실은 하드웨어와 마찬가지로 ‘무국적이며’, “다양한 문화 기원을 가진 요소를 섞어 융합하는 것과 민족적/문화적 특징을 없애므로써 가능했다.”(ibid, p.93). 이 지점에서 흥미로운 것은 당시의 일본 대중문화가 동시대 서구 학계로부터 탈근대의 징후로 받아들여졌다는 것이다(Harootunian & Miyoshi, 1989/1996). 세계시장을 점령한 일본산 제품의 특징인 모방, 길들이기, 차용은 탈근대성의 특징인 혼성모방(pastiche), 해체, 혼종성(hybridity)과 가족적 유사성을 보였다. 그렇다면 제임슨(Fredric Jameson)이 비판적으로 진단한 포스트모더니즘의 정치성을 일본의 1990년대 문화 상품에도 적용 가능할 듯싶다. 제임슨은 “미국적 포스트모더니즘 문화는 세계전반에 걸친 미국의 군사적, 경제적 지배라는 아주 새로운 물결의 내부적, 상부구조적 표현”(Jameson, 1984/1990, p.145)이라 분석했다. 동일하게 90년대 일본산 문화상품의 초국가적 확산은 일본이 탈아입구에서 시작하여 근대의 초극으로 좌절되었던 것의 귀환으로서, 그것은 미국의 군사 보호 아래 세계 전반으로 확장한 일본의 경제적 지배라는 아주 새로운 물결의 내부적, 상부구조적 표현이었다.

### 3. 망가와 근대성의 만남

1990년대 일본 대중문화가 초국가적으로 확산되며 그 선두에 섰던 것은 망가였다.<sup>5)</sup> 단적으로 한국의 경우 1989년 12월 토리야마 아키라(鳥山明)의 『드래곤 볼』이 망가로는 최초

5) 굳이 ‘만화(comics)’를 쓰지 않고 ‘망가(マンガ, Manga)’를 쓰는 것은 이미 이 단어 자체가 일본 만화를 뜻하는 고유명사로 자리를 잡아 전 세계적으로 쓰이고 있으며, 분석 또한 일본 만화에 집중되었기 때문이다.

로 정식 유통망을 거쳐 한국에 출판되었고 이는 1990년대 한국의 망가 붐을 촉발한 신호탄이었다. 시장은 과열되어 불과 1년 만에 해적판 망가가 기하급수적으로 쏟아져 나왔다. 이들 망가는 청소년의 정서를 해친다는 이유로 심각한 사회 문제로 부상했다(박경아, 1990. 11.29; 조선희, 1990. 12.29). 그러나 이는 단지 미성숙한 청소년의 정신 건강에만 국한된 이슈가 아니었다. 되돌아보건대 1990년대는 전 지구적 미디어-전경이 급변한 시기였다. 망가의 월경은 이후 역동적으로 변모하는 전 지구적 미디어-전경의 변화를 선취한 것이었다. 단지 특정 문화 장르나 미디어가 월경했다는 의미가 아니다. “미디어-전경에서 가장 중요한 것은 그것이 (특히 텔레비전, 영화, 그리고 카세트 형식으로) 특유의 이미지와 이야기들, 에스노스케이프의 목록들을 담고 있는 거대한 레퍼토리를 전 세계 시청자들에게 제공한다는 사실이다.”(Appadurai, 1996/2004, p.65) 망가는 그 이름처럼 일본 특유의 세계관을 반영했고 “다른 곳에 살고 있는 사람들의 상상된 삶에 대해서도 서술하는 대본”(ibid, p.65)이었다.

이와 같은 전제 하에서 본 논문은 망가를 고리로 오늘 일본의 문화적 심층에 자리 잡은 근대성을 추적한다. 망가의 역사는 일본 근대성의 역사와 겹친다. 일본의 화가 카츠시카 호쿠사이(葛飾北齋, 1760~1849)가 당대 사회를 희화화한 미술품을 묘사하기 위해 망가라는 말을 처음으로 사용했고(Ito, 2005; Koyama-Richard, 2008),<sup>6)</sup> 당시 급변하는 세계 정세와 맞물려 시사 망가가 빠르게 자리를 잡아갔다. 청일전쟁과 러일전쟁 시기 시사 망가는 “제국주의를 기치로 삼은 국가와 미묘한 상보관계를 이루며 제국주의를 자유와 민권 그리고 문명의 이름으로 재해석하면서 대중적인 제국주의 문화를 창출해 갔다”(한상일 · 한정선, 2006, p.33). 이러한 흐름 속에서 본격적으로 망가의 영향력이 확대된 것은 태평양 전쟁 종전 후부터였다. 망가의 신이라 불리는 데즈카 오사무(手塚治虫, 1928~1989) 이래로 만화는 가장 손쉬운 독서의 대상이었으며 전후 세대의 동심을 사로잡은 대중 문화였다. 그는 다채로운 기호 패턴, 영화적인 화면 구성, 대하 드라마적인 스토리텔링 등 새로운 망가의 표현기법을 적극 도입함으로써 전전(戰前) 망가와 전후 망가를 가름하는 중요한 기준을 제시하였다(大塚英志 · ササキバラ ゴウ, 2001/2004). 현대적 의미의 망가 비평 또한 데즈카 오사무 망가의 등장을 계기로 본격화될 수 있었다(吉弘幸介, 1993/1998).<sup>7)</sup>

6) 일부 미술사가들은 망가의 기원이 그보다 천 년 이상 전인 헤이안시대(平安時代, 794~1185) 설화들을 담은 두루마리로까지 거슬러 올라간다고 주장하기도 한다(Koyama-Richard, 2008; Napier, 2001/2005).

7) 1950년대 망가 논평은 아동문화나 교육 관련에 집중되었다. 대체로 사회적 ‘효용론’에 근거한 것으로 경우에 따라서는 망가 속악론(俗惡論)이 될 수 있는 한계 또한 지녔다. 이후 1960년대 들어 망가 대역 활성화, 성인용 극화의 등장 등을 계기로 망가 비평은 망가 자체에 대한, 망가를 우선으로 하는, 즉 망가의 고유성을 인정하는 내적 비

1950년대에 이르러서는 『소년』, 『모험왕』, 『소녀 book』 등의 아동 월간지가 속속 간행되었다. 이들은 초기에는 만가를 포함한 종합 잡지의 형식을 띠다가, 서서히 만가 중심의 잡지로 변모해 갔다. 도서대여점이 대여 전문 만가를 취급하게 된 것 또한 독자 수를 늘리는 데 기여했다. 그러나 다른 무엇보다 오늘날 만가가 차지하는 위상에 큰 영향을 미쳤던 것은 1960년대 소년 만가 주간지의 등장이었다. 월간에서 주간지로의 이동은 일차적으로 만가 수를 증가시켰을 뿐만 아니라, 연재 종료 후 이들 만가의 단행본화를 촉진해 보다 많은 작품들을 재생산하는 물적 토대를 만들었다. 더불어 단카이(團塊) 세대(1947년~1949년생)로 불리는 전후 일본의 베이비 붐 세대는 만가를 진지하게 바라보기 시작한 최초의 독자였다. 이들이 20대를 맞이하는 1960년대는 전 지구적으로 혁명의 시기였고 이들 세대는 만가 속에서 자신들만의 대항문화를 발견하기 시작한다(권혁태, 2010).<sup>8)</sup> 만가는 아동만의 오락에 머무르지 않고 단카이 세대의 성숙과 함께 일본의 주류 대중문화 장르로 부상하였다. 1970년대에는 청년 만가 잡지가 만가의 발전을 뒷받침했고 1980년대로 진입하며 만가는 사회와 문화 그리고 다른 예술 영역에까지 침투하며 일본의 대중문화를 대표하는 오늘의 위상을 획득하기에 이른다(吉弘幸介, 1993/1998).

모리스-스즈키(Tessa Morris-Suzuki)의 지적처럼 “일본의 만화는 인기가 높은데다가 시각적 창의성 덕분에 넓은 층의 사람들이 애독하며 전후세대의 역사적 상상력에 깊은 영향을 미쳤다.”(Morris-Suzuki, 2005/2006, p.246) 일본인의 문화적 상상력이 만가에 켜켜이 쌓였다. 양과 질 모두 성숙되면서 그 문화적 영향력은 일본 안에만 한정되지 않았다. 만가는 1980년대 중반 미국에, 그리고 1990년대 들어서는 유럽에 본격 진출해 전 지구적인 미디어-전경의 하나에 포함된다. 일반적으로 올 컬러에 하드커버 형태로 제작되는 서구의 만화가 청소년용으로 제작된 것임에도 청소년들이 구입하기에 너무 고가였다면, 만가는 가독성과 경제성, 그리고 취급상의 편의를 고려한 판형으로 제작·공급되어 보다 쉽게 청소년들에게 다가갈 수 있었다. 만가의 인기가 높아지면서 만가 전문 출판사가 각 나라에 등장하게 되었고, 이는 독자층의 확대로 이어졌다(박인하, 2004. 4. 8). 이 같은 만가 진출은 이미 한국에서는 오래 전부터 이루어진 것이기도 했다. 1970~1980년대부터 TV를 통

평으로 이동한다(吉弘幸介, 1993/1998).

8) 1970년 도쿄발 후쿠오카행 비행기를 납치해 북한으로 망명한 적군파의 요도호 사건 성명서에도 만가의 흔적은 남아 있다. “일본의 동지들! 프롤레타리아 인민제군들! 모든 정치범을 탈환해라! (중략) 우리들은 『내일의 조』다”(권혁태, 2010, pp.55~56에서 재인용). 『내일의 조』는 주간 만화 잡지 『소년 매가진』에 1968년 1월 1일부터 1973년 5월 13일까지 연재된 권투를 소재로 한 만가로 한국에도 1990년대에 공식 유통경로를 통해 책과 애니메이션이 소개되었다.

해 〈황금박쥐〉, 〈철완 아톰〉, 〈마징가 Z〉, 〈독수리 5형제〉, 〈캔디캔디〉, 〈은하철도 999〉 등의 TV 애니메이션을 보며 자랐던 세대는 1990년대 초 〈드래곤볼〉과 〈슬램덩크〉를 책으로 접하면서 별다른 이질감 없이 망가 코드에 익숙해져 갔다.

그러나 전 지구적인 망가의 인기에도 불구하고, 망가에 대한 학술 연구는 여전히 부족한 실정이다. 그것은 여전히 '새로운' 연구 분야이며, 심지어 일본에서조차도 관련 연구가 느리게 진행되고 있다(Bryce et al., 2008). 서구의 망가 연구는 공식적으로 번역된 시리즈들에만 초점을 맞추고 있는데다, 망가 시리즈의 완역판을 구하기 어려운 탓에 제한적이고 일본적 맥락으로부터도 멀리 떨어져 있다. 때문에 문화적 혹은 역사적 가치를 가졌을지도 모를 많은 망가들이 비일본 독자와 연구자에게는 접근하기 어려운 것으로 남아 있다(Granville, 2011, p.41). 물론 그랜빌(Shannon Granville)이 지적하는 것처럼 일본 문화에 대한 하나의 접근법으로써 망가의 비평적 가치에 주목하는 논의들은 소수나마 존재하였다(ibid, p.41). 이를테면 이토는 망가가 일본 사회의 현실, 그리고 다양한 사회 현상들(사회 질서, 계층, 성/인종/노인/계급 차별 등)을 반영한다고 본다(Ito, 2005, p.456) 본 연구 또한 이와 같은 소수의 부상하는 연구들과 궤를 같이 하고 있다. 망가는 그것을 읽는 우리로 하여금 일본 사회와 문화의 단면을 이해할 수 있게끔 할뿐더러 그들 심층의 문화적 궤적들과도 긴밀한 연관을 맺기 때문이다.

#### 4. 우라사와 나오키와 그의 작품들

우라사와 나오키(浦沢直樹)의 작품들은 여러 모로 본 연구의 주된 관심사인 망가의 근대성을 살펴보기에 적절한 대상이다. 나오키는 오늘날 일본을 대표하는 망가 작가 중 한 명이다. 〈파인애플 아미(Pineapple Army, 1986~1988)〉, 〈야와라!(Yawara!, 1987~1993)〉, 〈마스터 키튼(MASTERキートン, 1988~1994)〉과 같은 초기작부터 〈해피(Happy!, 1994~1999)〉, 〈몬스터(Monster, 1994~2001)〉를 거쳐 비교적 최근작이라 할 수 있는 〈20세기 소년(20世紀少年, 2000~2008)〉, 〈플루토(Pluto, 2003~2009)〉, 〈빌리 배트(Billy Bat, 2008~)〉 등에 이르기까지 지난 30여 년 동안 그가 그려 왔던 작품들은 일본에서만 1억 권이 넘는 판매 부수를 기록하였다(이혁진, 2010.8.5). 망가의 애니메이션화는 물론이거니와 〈야와라!〉, 〈20세기 소년〉은 영화로도 만들어졌다. 특히 〈20세기 소년〉의 경우 막대한 자본과 인력이 동원되어 3부작으로 제작되었으며 한국에서도 개봉하였다.<sup>9)</sup>

나오키는 평단으로부터 가장 각광받는 작가이기도 하다. 1982년 데뷔작 〈리턴

(Return)》으로 제9회 쇼가쿠칸(小學館) 신인 코믹 대상 일반 부문에 입선한 이후, 일본 망가계에서 가장 권위 있는 상들이라 할 수 있는 쇼가쿠칸 망가상과 데즈카 오사무 문화상 망가대상에서 각각 3회(1989년 제35회 〈야와라!〉, 2000년 제46회 〈몬스터〉, 2002년 제48회 〈20세기 소년〉)와 2회(1999년 제3회 〈몬스터〉, 2005년 제9회 〈플루토〉) 수상했다. 〈20세기 소년〉의 경우 쇼가쿠칸에서 출간된 작품 중에는 이례적으로 2001년 제25회 고단샤(講談社) 망가상을 받기도 했다.<sup>10)</sup> 이 밖에도 일본 문화청 미디어 예술제 망가부문 우수상(1997년 제1회 〈몬스터〉, 2002년 제6회 〈20세기 소년〉, 2005년 제9회 〈플루토〉), 2008년 제37회 일본 망가작가협회상 대상(이혁진, 2010.8.5) 등 각종 망가상을 휩쓸었다.

나오키가 갖는 인지도와 영향력은 국제적이다. 그의 작품은 미국, 독일, 프랑스 등 세계 각국에서 번역되어 읽혀진다. 대중성뿐만 아니라 작품성까지도 인정받아 2004년 〈20세기 소년〉이 세계 최대의 만화 축제인 프랑스 앙굴렘 국제만화전(Angoulême Inter-national Comics Festival)에서 최우수 장편상을, 2011년 만화계의 오스카 상(Oscar Award)으로 불리는 미국 에이스너 어워드(Eisner Award) 국제상 해외 아시아 부문에서 최우수상을 수상했다. 프랑스 3대 일간지 중 하나인 『르몽드(Le Monde)』는 망가를 다루면서 그를 특집으로 조명하였고(신기주, 2008.9.2), 〈몬스터〉의 경우 2013년 4월 미국 드라마화가 결정되기도 했다(아툼비트, 2013.5.3).<sup>11)</sup>

한국 만화계에서도 나오키는 흥행 보증수표로 꼽힌다. 그의 작품은 일반 망가들보다 열 배 이상 많이 팔리는 것으로 알려져 있다. 때문에 그의 작품이 나올 때마다 출판사들의 판권 경쟁이 치열하다(이혁진, 2010.8.5). 일본에서는 30여 년 간 〈빌리 배트〉를 제외한 모든 작품이 쇼가쿠칸 한 곳에서 나왔지만,<sup>12)</sup> 한국에서는 학산문화사(〈야와라!〉, 〈해피!〉, 〈20세기 소년〉, 〈빌리 배트〉), 대원씨아이(〈파인애플 아미〉, 〈마스터 키튼〉), 서울

9) 촬영기간만 1년에, 총 6천만 달러의 거대 제작비가 투입됐으며, 3부작 런닝 타임이 총 436분(스티븐 크레민, 2009.9.9)에 이른다. 일본 내 흥행수익은 무려 113억 7,000억 엔(1장 39억 5,000만, 2장 30억 1,000만, 3장 44억 1,000만) 규모(www.eiga-ranking.com; 최호원, 2014, 2, 23에서 재인용)다. 하지만 한국에서는 1부가 흥행에 참패했고, 그 때문에 2부는 전국 총 10개 상영관에서 2주간 상영(신진아, 2009.12.11)하는 데 그쳤으며, 3부의 경우는 정식 수입조차 되지 못했다.

10) 쇼가쿠칸은 고단샤, 슈에이사(集英社)와 함께 일본 3대 출판사 중 하나로 꼽힌다. 각 출판사는 문학상, 망가상 등 많은 관련 상들을 독자적으로 시행하고 있다. 따라서 쇼가쿠칸에서 내놓은 망가가 경쟁사인 고단샤에서 상을 받는 것은 드문 경우다.

11) 기예르모 델 토로(Guillermo del Toro)가 제작하며 스티브 톰슨(Steve Thompson)이 각본을 맡고 미국 최대 유료 케이블 채널인 HBO가 방영할 예정이다(아툼비트, 2013.5.3).

12) 〈빌리 배트〉는 고단샤에서 출간되었다.

문화사(〈플루토〉), 세주문화사(〈몬스터〉) 등 여러 출판사를 통해 작품이 출간되고 있다.

일본에서 나오키의 작품들은 18~30세 사이의 남성 독자를 대상으로 하는 망가 잡지<sup>13)</sup>를 통해 연재되었다.<sup>14)</sup> 청년 망가 잡지는 독자층의 인구통계학적 관심에 맞추어 스포츠, 드라마 혹은 코미디 시리즈, 추리·수사물, 그리고 기업이나 정치적 음모에 대한 이야기 등을 연재하는 것이 일반적이다(Granville, 2011, p.42). 하지만 〈아와라!〉나 〈해피!〉와 같은 초기 스포츠물을 제외한 나오키의 작품들은 이러한 경향에서 벗어나 있다. 〈마스터 키튼〉, 〈몬스터〉, 〈20세기 소년〉 등은 하나의 장르로 규정되지 않는다. 어둡고 무거운 액션이나 미스터리 지향적인 이야기 사이사이에 가볍고 편한 마음으로 즐길 수 있는 코믹이나 멜로적인 요소가 종종 조합된다. 그의 작품은 복잡한 줄거리, 깔끔하고 수려한 그림체, 치밀한 컷 구성, 디테일을 살린 스토리텔링에 대한 관심을 요구함으로써 독자들의 마음을 사로잡는 것을 목적으로 한다.

하지만 다른 무엇보다 본 연구가 나오키의 작품에 주목하는 이유는, 그것들이 대체로 동시대를 배경으로 삼는 데다, 자주 현실에서 실제로 발생했던 사건들을 포함하는 시사적인 줄거리를 갖기 때문이다. 이를테면 〈파인애플 아미〉는 베트남전 종전부터 동독 붕괴 직전까지를, 〈마스터 키튼〉은 동독 붕괴 직후부터 냉전 종전 직전까지를 시대적 배경으로 삼아 전 세계에서 일어나는 다양한 사건들을 다룬다. 〈몬스터〉에서는 신나치가 등장해 작품의 긴장감을 높이고, 〈20세기 소년〉에 등장하는 ‘친구’의 바이러스 유포를 통한 테러는 1995년 옴진리교의 지하철 독가스 테러를 연상시킨다.

나오키 작품에 내재된 근대성의 문화적 구현을 드러내기 위해 본 연구는 그의 장편 전작을 논의 대상으로 삼았다. 이는 장편이 단편에 비해 상대적으로 더 방대한 시·공간적 배경 속에서 크고 작은 이야기들과 다양한 등장인물들을 보여줄 수 있어, 작가가 드러내고자 하는 세계관을 보다 체계적이면서 깊이 있게 분석할 수 있을 것이라는 판단에서다. 나오키의 장편이 단편에 비해 국내외 독자들에게 훨씬 더 많은 사랑을 받았다는 것도 큰 이유

13) 18~25세의 남성을 타깃으로 쇼가쿠칸에서 발행하는 『빅 코믹 스피리츠(Big Comic Spirits)』에 〈파인애플 아미〉, 〈아와라!〉, 〈해피!〉, 〈20세기 소년〉이 연재되었고, 마찬가지로 쇼가쿠칸에서 발행하지만 30세 이상의 남성을 타깃으로 하는 『빅 코믹 오리진널(Big Comic Original)』에 〈마스터 키튼〉, 〈몬스터〉, 〈플루토〉가 연재되었다. 〈빌리 베트〉의 경우 고단샤에서 발행하는 『위클리 모닝(Weekly Morning)』에 연재되고 있다.

14) 망가는 보통 전문 잡지를 통해 발표된다. 망가 잡지에는 대체로 회당 8~32페이지를 할당받은 여러 작품들이 동시에 연재된다. 잡지는 대개 값싼 재생용지에 인쇄되며, 200페이지에서 800페이지까지 분량이 다양하다. 한 작품이 일정 기간 연재된 뒤에는 그 동안의 연재 분량을 묶어 단행본으로 출판하는 것이 일반적이다. 단행본의 경우 보다 양질의 종이를 사용하며, 연재분을 놓쳤거나, 잡지를 매번 구입하기가 부담되거나, 단행본을 수집하려는 독자들에게 사랑받고 있다. 절판된 작품은 독자들의 수요에 따라 대형본인 애장판이나 소형본인 문고판으로 재판(再版)되기도 한다.



중 하나였다. 현재까지 발간된 그의 장편은 <파인애플 아미>, <야와라!>, <마스터 키튼>, <해피>, <몬스터>, <20세기 소년>, <플루토>, <빌리 배트>의 8편(일본 발간연도 순)으로, 세부 정보는 <표 1>과 같다. 보다 입체적인 분석을 위해 신문, 방송 프로그램, 저널, 인터넷 게시판 등 기타 매체를 통해 제시된 논의들도 분석 대상으로 포함한다. 나오키가 직접 언급하는 작품의 의도와 전략, 나오키와 그의 작품들에 대한 국내외 전문가들의 다양한 평가 등을 수집, 분석해 텍스트의 안과 밖을 종합적인 관점에서 살피고자 한다.

표 1. 분석대상: 우라사와 나오키의 장편 망가들(일본 발간연도 순)

작품명	연재 년도 (출판사)	주요 등장인물	주 배경 (시대/공간)	줄거리 및 작품 설명
파인애플 아미	1986~1988 (쇼가쿠칸)	<b>제드 고시</b> , 올비 고츠, 자네트, 진, 제프리, 할리데이 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>시대: 1970년대 후반~1980년대 후반(베트남전 종전~동독 붕괴 직전)</li> <li>공간: 세계 곳곳</li> </ul>	월남전에 참전하고 용병 생활을 지낸 일본계 미국인 제드 고시는 민간군사원조조직 겸 용병회사인 CMA의 전투 인스트럭터로 활동한다. 전투에 직접 참가하는 대신 전투가 필요한 사람에게 보수를 받고 군사훈련(총기·체력·전략전술 훈련 등)을 시켜주는 제드 고시를 중심으로, 그에게 의뢰를 해오는 사람들의 이야기를 다루는 옴니버스 형식을 띤다. <마스터 키튼>의 모티브가 된 작품이라 할 수 있다.
야와라!	1987~1993 (쇼가쿠칸)	<b>이노쿠마 야와라</b> , 이노쿠마 지고로, 마츠다 코사쿠, 사야카 혼아미, 조디 록웰, 안나 텔레시코바, 김영숙 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>시대: 1987~1992</li> <li>공간: 일본, 바르셀로나</li> </ul>	유도 명인인 할아버지의 피를 이어받은 여고생 이노쿠라 야와라는 평범한 여자가 되고 싶어 하나, 할아버지는 어떻게든 그녀를 최고의 유도선수로 키우려 한다. 때문에 야와라는 늘 자신의 의지와는 다르게 할아버지에 의해 유도를 하게 된다. 야와라가 유도를 통해 다양한 사람들과 만나고 온갖 사건을 겪으면서 철부지 여고생에서 사회인으로 성장해 가는 과정을 담은 작품, 연재 중 인기에 힘입어 당시 일본 여자유도 최대의 스타였던 타무라 료코에게 '야와라'라는 별명이 붙여지기도 했다. 나오키에게 첫 소하관 망가상을 안겨준 작품이다.
마스터 키튼	1988~1994 (쇼가쿠칸)	<b>히라가 다이치 키튼</b> , 히라가 타이헤이, 찰리 채프먼, 히라가 유리코, 다니얼 오코넬 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>시대: 1980년대 후반 ~ 1990년대 초반(동독 붕괴 직후 ~ 냉전 종전 직전)</li> <li>공간: 유럽, 일본을 중심으로 한 세계 곳곳</li> </ul>	일본인 아버지와 영국인 어머니 사이에서 태어난 히라가 다이치 키튼은 옥스퍼드대학에서 고고학을 전공한 사내로, 순하고 여러 보이는 외모와는 달리 SAS(Special Air Service, 영국의 육군공수특전단)에서 훈련교관으로 근무한 적 있는 군사전문가이기도 하다. 때때로 대학에서 강의를 하기도 하지만 실제 그의 직업은 일개 보험조사원, 보험조사원으로서 꽤 성공을 거두고 있음에도 그의 꿈은 어디까지나 도나우 강에 존재했던 고대 유럽 문명에 대한 자신의 이론을 입증하는 데 있다. 그러나 그는 생활 유지와 유적 발굴비용을 마련하기 위해 다양한 사건을 의뢰받는데, 대부분 위험한 것들이다. 키튼이 세계 이곳저곳을 돌아다니고 여러 국적과 직업을 지닌 사람을 만나면서 사건을 하나하나 해결해 나간다는 것이 이야기의 뼈대. 1990년대 일본 20대 젊은이들 사이에서 가장 인기 있는 망가로 꼽힌 바 있으며, <야와라!>와 함께 애니메이션으로 제작되기도 했다.

작품명	연재 년도 (출판사)	주요 등장인물	주 배경 (시대/공간)	줄거리 및 작품 설명
해피	1994~1999 (쇼가쿠칸)	<b>우미노 미유키,</b> 준지, 오오토리 이치로, 류가사키 초코, 사브리너 니코리치, 선더 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시대: 1994~1999</li> <li>• 공간: 일본, 미국, 영국 등</li> </ul>	소녀 가장인 우미노 미유키가 온갖 역경을 딛고 세계 최고의 프로 테니스 선수로 성장하는 이야기. 천재적인 재능과 착한 마음씨를 가진 미유키는 그녀를 시기하는 많은 사람들의 방해 공작 속에서도 꿋꿋이 친오빠의 빛을 감고 묵다 한 테니스에의 꿈을 이루기 위해 노력한다. 국내에선 SBS 드라마 <토마토(1999)> 가 이 작품을 표절했다는 의혹을 받아 논란이 된 적이 있고, 이후 정식으로 판권을 구입해 <라이벌(2002)> 이 제작되기도 했다.
몬스터	1994~2001 (쇼가쿠칸)	<b>겐조 덴마,</b> 안나 리베르트, 요한 리베르트, 디터, 룽게 경부, 닥터 라이하와인, 에바 하이네먼 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시대: 1986~1998</li> <li>• 공간: 독일, 체코 등</li> </ul>	일본 국적 의사인 겐조 덴마는 독일 의료계에서 촉망받는 뇌 신경전문의이다. 어느 날 그는 병원 원장의 명령을 어기고 머리에 총상을 입은 어린 소년 요한의 뇌수술을 집도하여 그를 살려낸다. 그리고 10년 후 덴마의 주변에서 의문의 죽음들이 연이어 일어나고, 덴마는 그 중심에 요한이 관련되어 있다는 것을 알게 된다. 덴마는 자신이 가진 모든 것을 버리고 요한을 잡으려 하지만, 요한은 덴마를 피해 다니며 마치 몬스터처럼 살인과 파괴를 일삼는다. 전술한 바대로 탄탄한 스토리와 인기에 힘입어 2013년 4월 미국 드라마화가 결정되었다.
20세기 소년	2000~2008 (쇼가쿠칸)	<b>엔도 켄지,</b> 칸나, 오쵸, 유키지, 마루오, 친구, 케로웅, 만조메, 안보·마보, 가츠마타 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시대: 현재 (2000~2014) -과거(1970년대) -미래(2014~2017)</li> <li>• 공간: 일본</li> </ul>	엔도 켄지와 그의 친구들은 어렸을 적 친구가 멸망하는 날에 대한 장난스러운 상상을 함께 나눈다. 그로부터 10년 후 세기 말 종교집단인 '친구'를 중심으로 어렸을 때 상상했던 모든 지구 멸망의 과정이 그대로 현실에서 이루어진다. 문제의 심각성을 느낀 켄지는 사건의 중심에서 어렸을 적 친구 중 한 명이 음모를 꾸미고 있을지 모른다는 추측 하에 친구들을 하나둘 모아 종교집단 '친구'에 대항하려고 하지만 '친구'의 계략으로 오히려 테러집단이라는 누명을 쓰게 된다. 나오키의 망가들 중 상업적으로 가장 성공한 작품으로 꼽히며, 이 작품에 대한 국내외 평단의 평가 또한 열광적이었다. 일본에서 3부작 영화로 제작되기도 했다.
플루토	2003~2009 (쇼가쿠칸)	<b>게지히트, 아툼,</b> 보라, 덴마 박사, 다리우스 14세, 닥터 루스벨트, 알렉산더 대통령 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시대: 미래(연도 미상)</li> <li>• 공간: 독일, 일본, 스위스, 스코틀랜드, 터키, 이란, 오스트레일리아, 그리스 등</li> </ul>	로봇도 감정을 지니고 그것을 분출할 수 있도록 만들어진 미래세계. 인간을 향해 증오의 감정을 품은 로봇 플루토는 세계의 모든 로봇들과 인류를 멸망시키려 한다. 이에 세계 곳곳에서 살아가고 있던 최고의 로봇 7인은 게지히트를 중심으로 모여 플루토를 막아보려고 한다. 데즈카 오사무의 SF 망가 <철완 아툼>의 에피소드 중 하나인 "지상 최강의 로봇(1964)"편을 나오키가 새롭게 재창조한 작품. 2006년 일본 미디어 예술 100선 망가 부문 42위에 선정되기도 했다.
빌리 배트	2008~ (코단샤)	<b>케빈 야마가타,</b> 스승, 조후, 진짜 척 컬킨, 가짜 척 컬킨(소령), 케빈 굿맨, 오드리 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시대: 1940~1980년대</li> <li>• 공간: 미국, 일본 등</li> </ul>	1949년 미국에서 박쥐 캐릭터를 주인공으로 한 인기 만화 <빌리 배트>를 그리고 있는 일본계 미국인 케빈 야마가타는 자신의 집을 찾은 경찰로부터 일본에서 똑같은 주인공이 나오는 만화를 본 적이 있다는 말을 듣게 된다. 케빈은 무의식중에 자신이 표절을 한 것은 아닌가 하는 마음에 일본으로 향한다. 그러나 이 과정에서 그는 빌리 배트를 매개로 뜻하지 않게 인류의 역사를 좌우할 커다란 사건에 휘말리게 된다. 현재 연재 중.

## 5. 근대성의 해체와 재조합

### 1) 무국적성

망가는 일본의 다른 문화 장르와 마찬가지로 ‘무국적성’을 가진 것으로 설명되어 왔다. 이러한 생각에 따르면 망가는 일본적이지 않다. 즉, 망가의 무국적성은 망가와 일본의 국가적 정체성 사이에 관련이 적음을 의미한다(Napier, 2001/2005; 岩淵功一, 2001/2004). 여기서 주목할 것은 국적성을 지우는 망가 고유의 표현 방식이다. 망가는 일본에서 만들어진 것이지만, 망가의 세계에는 일본의 현실 공간과 일치하지 않는 고유의 공간이 존재한다. 실사영화가 현실 공간에서 실재하는 사물이나 사람들을 동원해 창작될 수밖에 없다면, 망가는 순전히 작가의 펜 놀림에 의해 아무 것도 없는 종이 위에 새로운 공간을 창조하는, 그야말로 마법의 영역에 속하는 것이라 할 수 있다. 이러한 점에서 망가는 국적성을 지우는데 최적화된 매체다. 결국 망가는 이국적인 것이 아니라, 실재하는 어느 나라에도 속하지 않는, 다시 말해 국적 없는 공간을 갖는다는 점에서 무국적이다.

나오키의 작품 세계는 다양한 전략을 통해 이러한 무국적성을 구축한다. 나오키는 등장인물들을 독자의 이입이 용이하도록 단순하게 그린다.<sup>15)</sup> 강한 카툰화는 등장인물들이 (설사 그/그녀가 일본인이라 할지라도) ‘비일본적’으로 보이게 되는 결과를 낳는다. 특기할 점은 일본인임에도 심지어 ‘서구적’으로 보이는 등장인물들이 다수 존재한다는 사실이다. <아와라!>의 카자마츠리 신과 카가, <해피!>의 오오토리 이치로 등이 대표적인 예다. 이들은 금발에 서구적인 얼굴 생김새를 갖고 있(는 것처럼 보인)다. 그러나 사실 나오키의 여러 작품들에 금발을 가진 일본인들이 등장하고 있다고 해도, 이들은 서구적인 스타일이라기 보다는 나오키 망가 스타일로 그려졌다고 하는 편이 옳을 것이다. 일본인이 일본인이 아닌 것으로 그려졌듯, 서양인 또한 서양인이 아닌 것으로 그려진 경우가 많다. <해피!>의 류가 사키 초코와 <몬스터>의 에바 하이네먼, 그리고 <빌리 배트>의 오드리는 각각 다른 나라 사람(일본인, 독일인, 미국인)임에도 굉장히 유사한 생김새(와 가정환경, 심지어 성격까지)를 갖고 있다. 이들의 외모가 가진 국적은 외모 자체에서 비롯되는 것이 아니라, 나오키에 의해 부여된다.

15) 그의 작품에는 굉장히 많은 등장인물들이 등장하지만, 각 작품 등장인물들의 생김새, 표정, 의상 등은 많은 유사점을 보여준다. <해피!>의 준지와 <20세기 소년>의 엔도 켄지, <몬스터>의 안나 리베르트와 <20세기 소년>의 엔도 칸나는 놀랄 만큼 닮은 생김새와 패션 감각을 갖고 있다. 이로 인해 나오키는 팬들로부터 등장인물의 묘사가 특정 패턴에서 벗어나지 못한다는 비판을 받기도 한다. 물론 이는 나오키에게만 국한되는 비판이라 할 수 없으며, 그의 장편 작품이 대체로 수많은 인물을 등장시키고 있다는 점을 감안한다면 어느 정도 이해가 되는 부분도 있다.

등장인물이 강하게 단순화되어 있다면, 반대로 공간 배경은 만화적이지 않다. 도상적인 인물이 사실적 배경과 결합한다. 묘사만 사실적인 것이 아니라, 실제로 현실에 존재하는 공간을 배경으로 가져온다.<sup>16)</sup> 등장인물의 단순성과 배경의 사실성이라는 부조화스러운 결합은, 나오키가 동시대를 배경으로 삼아 현실에서 실제로 발생했던 사건들을 포함하는 이야기를 다룬다는 점과 만나 독특한 효과를 발생시킨다. 〈야와라!〉는 유도 영재 이노쿠라 야와라가 다양한 사람들과 만나고 온갖 사건들을 겪으면서 성장해 결국 1992년 바르셀로나 올림픽에서 금메달을 따게 된다는 내용을 담은 작품으로, 실제 바르셀로나 올림픽이 개최될 당시 연재되어 큰 인기를 얻었다. 이러한 인기로 힘입어 당시 일본 여자유도 최대의 스타였던 타무라 료코(田村亮子)에게 ‘야와라’라는 별명이 붙여지기도 했다.<sup>17)</sup>

하지만 망가 속 야와라가 바르셀로나 올림픽 여자유도 48kg급에서 금메달을 딴 데 비해, 현실 속 야와라는 동메달을 따는 데 그쳤다. 가상공간과 현실 공간에서 동일하게 다루고 있던 단일 사건에 대해 서로 다른 결과가 발생하게 된 것이다. 실제 현실 공간을 자세하게 묘사한 데다, 그것에 ‘1992년 바르셀로나 올림픽’이라는 실제 이벤트를 덧붙임으로써 〈야와라!〉는 단순히 도상적 공간 제공의 수준을 넘어 현실과 같은 시·공간, 그리고 사건을 다루고 있는 듯한 느낌을 독자들에게 전해주었다. 그리고 그러한 세계에 사는 등장인물이 강하게 부각되었기 때문에, 타무라 료코라는 현실의 인물은 심지어 나오키가 원래 야와라의 모델로 삼았던 대상이 아님에도 맥락적인 유사성들에 의해 쉽게 야와라와 동일시될 수 있었다. 이처럼 독자들은 주인공에 이입한 채로 가상의 공간으로 호출된 현실 세계<sup>18)</sup>로 안전하게 진입할 수 있게 된다.

16) 단적으로, 〈몬스터〉는 독일과 여러 동유럽 국가들을 주 배경으로 삼고 있다. 그 중 뤼센(Füssen) 지역은 겐조 덴마와 피터가 숲에 숨어 전투기술들을 익혔던 곳이다. 숲으로 꽉 막힌 공간에서 일어나는 살인을 통해 심리적 공포를 조성하기도 했다. 독일의 교통 중심지라 할 수 있는 프랑크푸르트(Frankfurt) 중앙역은 덴마와 비밀경찰이 접선했던 장소이자, 약혼녀였던 에바와 재회하는 장소로 등장했다. 체코 프라하는 작품에서 가장 자주 등장하는 공간 중 하나로서 아름답게 묘사된 풍경이 역설적으로 주인공들의 처절과 비참함을 배가시킨다.

17) 본래 〈야와라!〉를 그리는 데 참고가 됐던 실제 모델은 전 일본 선수권 10연패 및 세계선수권 금메달과 서울올림픽 동메달을 따던 아마구치 카오리(山口香)인 것으로 알려져 있다. 하지만 타무라 료코의 데뷔 당시 〈야와라!〉가 한창 인기였고, 실제로 그녀가 야와라와 같은 여자유도 48kg급에서 활약하였기에 그녀에게 야와라란 별명이 붙여졌다.

18) 이처럼 현실에서 벌어지는 역사적 사건을 시각화하고(1992년 바르셀로나 올림픽), 그에 대한 해석을 덧붙임으로써(“야와라=료코가 금메달을 따다”), 〈야와라!〉는 그 사건에 새로운 의미를 부여한다. 이미지에 새롭게 덧입혀진 의미는 실제 사건을 압도한다. 비록 타무라 료코는 금메달을 따지 못했지만, 야와라가 금메달을 따므로써(금메달을 따지 못한) 실제와(금메달을 따고 싶은) 욕망의 간극을 메운다. 현실을 바탕으로 재현된 세계임에도 현실에 속하지 않는 ‘다른 세계’이지만, 그 안에서 독자들에게 중요한 것은 ‘무엇이 현실이냐가 아니라, ‘무엇을 현실이라고 느끼느냐가 된다.

주인공들의 다국적 면모에도 주목할 필요가 있다. 초기 스포츠물인 <야와라!>의 이노쿠라 야와라와 <해피!>의 우미노 미유키, 그리고 일본 사회의 현실을 드러냈던 <20세기 소년>의 엔도 켄지 정도만이 순수하게 일본에 거주하는 일본인이다. 나머지 작품의 주인공들은 일본과 연관되나(순수한) 일본인이 아니거나, 일본인임에도 일본에 살고 있지 않다. <파인애플 아미>의 제드 고시와 <빌리 배트>의 케빈 야마가타는 일본계 미국인이고, <마스터 키튼>의 히라가 다이치 키튼은 일본계 영국인이며, <몬스터>의 겐조 덴마는 재외 일본인이다. 그리고 <플루토>에서는 비록 인간은 아니지만 아톰(일본)과 게지히트(독일)를 비롯한 7개국의 로봇들이 주인공으로 함께 등장한다.

이는 나오키 망가의 주인공이 “정처 없이 떠도는 공상적 박애주의자(the wandering do-gooder)”(Granville, 2011, p. 43)의 성격을 띠는 것과도 무관하지 않다. 그들은 한 곳에 머무르지 않고 세계 곳곳을 떠돌며 다양한 사람들과 마주한다. 그들의 가장 큰 역할은 적시 적소에 자신을 필요로 하는 누군가에게 도움을 제공하는 것이다. 누구에게도 신세지지 않고 자기 자신과 자신의 정의감에만 의존한다. 그랜빌은 이러한 주인공의 캐릭터를 일본의 ‘지다이게키(時代劇)’에 등장하는 주인공과 연결시킨다. 잘못을 바로잡거나 다른 등장 인물들의 문제를 해결한 후 혼자만의 여행을 계속하는 외로운 사무라이는 지다이게키 주인공의 전형이면서, 키튼, 덴마, 켄지 등과 너무도 닮아 있다. 지조 있는 전사인 주인공과 악랄한 악당들의 대결을 보여주고, 무법 상태의 사회 주변부를 무대로 삼는 지다이게키는 서부극과도 형식적으로 유사하다. 이런 점에서 나오키 망가의 주인공들은 일본뿐 아니라 서구의 수용자들에게도 친근한 존재(ibid, pp. 43~44)라고 할 수 있다.

어디에도 속하지 않는 등장인물들의 신체 묘사, 전 지구적 배경, 다양한 국적을 가진 주인공들, 그리고 방랑하는 박애주의자로서의 주인공이라는 특징은 독자로 하여금 일본의 이미지를 강하게 인식하지 못하게 만든다. 물론 나오키의 모든 작품은 어느 정도(혹은 <20세기 소년>처럼 비교적 많이) 일본적인 요소를 담고 있다. 피상적인 수준에 그친다고 할지라도 그것들은 일본의 역사와 문화에 관련되어 있다. 그러나 현 일본의 현실과는 일치하지 않는 ‘다른 세계’를 만들어냄으로써 일본적인 것들은 작품 속에서 끊임없이 희석된다. 자유로운 세계를 창조할 수 있는 잠재력을 가진 망가 공간은 여러 면에서 현대(일본) 세계와 대비된다.

네이피어(Susan J. Napier)는 애니메이션(アニメ, anime), 즉 일본의 애니메이션이 전 지구적으로 인기를 얻고 있는 가장 근본적인 이유로 애니메이션 매체 자체가 갖는 유연성, 독창성, 자유를 꼽고 있는데(Napier, 2001/2005), 이는 망가에도 적용 가능하다. 망가 역시도 살펴본 것처럼 특정한 문화에 얽매이지 않는 특징을 지니는데, 이는 문화의 초국가적 횡단

에서 굉장히 매력적인 요소로 작용할 수 있기 때문이다. 오늘날 ‘다른 어떤 곳’을 갈구하는 마음은 일본 독자들에게만 해당하는 것이 아니다. 결국, 무국적이라는 망가의 문화적 정체성은 역설적으로 점점 더 초국가적인 것이 되어 간다.

## 2) 서구와 일본, 그리고 아시아의 재현

일반적으로 나오키의 작품들은 어느 것을 막론하고 ‘따뜻하고 인간적인’ 정서를 주는 것으로 평가된다. 〈아와라!〉와 〈해피!〉가 여성을 주인공으로 내세운 스포츠물로서 보편적 즐거움과 감동을 주는 작품들이었다면, 〈마스터 키튼〉, 〈몬스터〉, 〈플루토〉 등은 휴머니즘을 주장하면서도 현대 사회의 다양한 문제들을 드러내는 작품들이다(김대홍, 2002.9.6; 김봉석, 2006.6.2, 2006.10.27; 신기주, 2008.9.2; 이혁진, 2010.8.5). 이들 평가에 따르면 〈몬스터〉는 독일과 여러 동유럽 국가들을 무대로 냉전의 상처를 그리면서 동시대를 살아가는 사람들의 내부와 외부에 존재하는 악마성을 다룬 다성적 드라마다(김대홍, 2002.9.6; 김봉석, 2006.10.27). 〈플루토〉는 완벽한 인공지능을 가진, 다시 말해 인간과 다를 바 없는 로봇을 통해 인간의 정체성을 탐구한다(김봉석, 2006. 6. 2).

〈마스터 키튼〉 또한 두 작품과 크게 다르지 않은 것처럼 보인다. 하지만 보험조사원으로서 다양한 사건을 의뢰받는 키튼과 그가 마주치는 여러 국적 및 직업을 지닌 사람들의 이야기라는 옴니버스 형식은 각 사회의 특수한 갈등이 보다 전면에서 드러나게 되는 효과를 발휘한다. 서독 극우익의 터키인 차별(3권 Chapter 6, 14권 Chapter 7), 제2차 세계대전 때 나치스가 집시에게 행한 인종말살 계획(5권 Chapter 5~7)과 같은 인종주의 문제에서부터, 동독 붕괴 전 동독이 서독에 잠입시켰던 스파이들의 행방(7권 Chapter 4), 그리고 ‘개미와 거미의 전쟁’이었던 걸프전(8권 Chapter 1~5)<sup>19)</sup>과 같은 전쟁 문제에 이르기까지 현실의 사회적 갈등은 반전, 평화, 인간애의 나오키의 메시지를 통해 보다 비판적으로 성찰되기 시작한다. 어쩔 수 없이 범죄에 빠져든 인간들에게는 한없는 연민을 보내지만, 탐욕으로 빛어진 모순과 범죄를 증오하는 키튼은 언제나 (선한) 약자의 입장에서 잘못을 바로잡고, 의뢰인들의 문제를 해결하며, 오늘의 현실 정치의 비극성을 진지하게 곱씹어볼 것을

19) 걸프전을 소재로 다뤘던 이 에피소드는 다음과 같은 (작가 혹은 키튼의) 독백으로 마무리되고 있다. “11월 19일 이라크는 인질의 전면 석방을 발표했다. 그러나 쿠웨이트로부터의 무조건 철수를 요구받은 미·영국 등 다국적군은 강경자세를 고수했으며, 1991년 1월 17일 미국의 바그다드 공습에 의해 전쟁에 들어갔다. 10만 회를 넘는 다국적군의 공습과 대규모 지상전, 그리고 3월 28일의 쿠웨이트 해방. 미국의 방송국이 중계하는 텔레비전 화면에 전 세계가 눈길을 멈췄다. 이라크군, 시민 사망자 8~10만 명, 다국적군 사망자 82명, 개미와 거미의 전쟁, 걸프전은 끝났지만 이라크 국내의 혼란은 아직 계속되고 있다”(pp.134~135).

독자에게 주문한다.

그러나 정작 일본의 과거사를 마주할 때는 태도가 사뭇 달라진다. 15권 Chapter 4 ‘진실의 거리’는 제2차 세계대전 중 일본 각지에 존재했던 유럽인 포로수용소 이야기를 다루었다. 키튼은 공항에서 가방이 뒤바뀐 계기로 알게 된 루더포드가, 세계대전 중 자신이 수용됐던 포로수용소의 흔적을 찾기 위해 일본에 왔다는 이야기를 듣고 그를 돕기로 한다. 루더포드는 왜 괴로웠던 시간을 보냈음에도 그것을 찾으려 하는지 자신도 모르고 있다. 그 이유를 찾기 위해 힘든 결정을 내리고 일본으로 왔다. 그러나 종전 직전 전쟁범죄의 고발을 두려워한 일본 군부에 의해 대부분의 수용소는 폐쇄되었고 관계 서류는 소각된 상태이기 때문에 포로수용소의 흔적을 찾기란 쉬운 일이 아니다. 50년이나 지난 일이라며 포기하려는 루더포드에게 키튼은 “하지만 당신이 수용소에 있었던 건 사실입니다. 사실이 변하는 일은 없습니다. 사실은 반드시 밝혀지게 돼있습니다. 좀 더 같이 조사해 봅시다”(p.92)라고 말한다.

주목할 것은 수용소에서 근무하면서 루더포드를 괴롭혔던 한 일본인의 존재다. 그는 루더포드의 일본 방문을 알아채고 주변을 맴돌다가 결국 루더포드와 키튼을 수용소가 있던 터로 안내한다. 그곳에는 표식 같은 돌 하나가 놓여 있다. 그는 “이런 것으로 제가 당신들에게 저지른 죄가 상쇄되진 않”겠지만, “제가 할 수 있었던 거라곤 이 돌을 놔두는 것뿐”이었다고 루더포드에게 말한다. 루더포드는 “50년 동안 당신들을 저주해 왔”(p.104)고, 그 저주는 “아무리 사죄 받아도 씻기지 않을”(p.105) 것이라 응한다. 키튼은 돌 사이에 끼어들지 않는다. 키튼은 루더포드의 조력자이자 일본 내 유럽인 포로수용소 문제를 바라보는 사람으로 몰려서고, 실제 그 문제에 얽혀 있는 것은 루더포드와 그 일본인이 된다.

루더포드는 수용소가 있던 터에 핀 아름다운 벚꽃 나무를 보고 걸음을 멈춘다. 그가 눈물을 쏟으며 “이거다... 난 이걸 보러 온 거다. 50년 전과 같구나. 이 얼마나 아름다운지...”(p.108)라고 말하며 에피소드는 낭만적으로 마무리된다. 그동안 세계 곳곳의 사회적 문제에 적극 개입하는 태도를 보여주었던 <마스터 키튼>은, 정작 일본의 과거사 앞에서는 문제를 드러내기만 하고 해결하지 않는 모습을 보인다. 키튼이 일본계 영국인이고 전쟁 이전과 역사적으로 단절된 존재임을 드러내면서 과거 일본의 제국주의적 침략과 폭력 행위의 여파에 진지하게 마주하는 것을 회피한다.

그렇다면 나오키에게 일본을 패퇴시킨 미국은 어떤 의미를 지니는 것일까? 이 지점에서 나오키 작품에서 빈번하게 다루지는 서구 국가가 ‘미국’이 아니라는 점은 특기할 만하다. 제2차 세계대전 10년 이후 일본을 배경으로 하는 <빌리 배트> 이전까지 그의 작품에서 미국이 본격적으로 등장한 적은 많지 않다. 망가 편집자이자 교토 세이카(精華)대학의 객

원교수인 타케쿠마 켄타로(竹熊健太郎)는 나오키와의 인터뷰에서 미국에 대한 본격적 언급을 앓고 있다는 점을 들어 나오키를 비판하기도 했다.<sup>20)</sup> 하지만 그랬던 나오키가 〈빌리 배트〉에서는 적극적으로 ‘미국’에 대해 이야기하기 시작한다. 막연한 동경의 대상처럼 보였던 미국이 문화 제국주의의 중심축으로 등장한다. 따라서 나오키의 작품이 서구를 대하는 방식을 논의하며 〈빌리 배트〉 이전과 이후를 분명히 할 필요가 있다. 물론 〈빌리 배트〉 이전 작품에 그런 자의식이 없었던 것은 아니다. 하지만 대체로 우회적인 방식을 택하거나 혹은 보편적 정서에 호소함으로써 일본적 특수성을 여과시키려 해왔다는 점에서는 분명한 차이를 보인다. 이는 특수성과 보편성을 어떻게 조절하고 관리하느냐의 문제이기도 하다. 〈빌리 배트〉 이전까지 일본적 특수성을 세계적인 보편성의 그릇에 담아 전달해 최대한 일본적인 것을 지워왔다면, 〈빌리 배트〉 이후부터는 그것을 가시적으로 드러내는 나오키가 존재한다.

이는 그가 〈빌리 배트〉 연재를 시작하며 요미우리신문(讀賣新聞)과 인터뷰한 내용에 잘 드러나 있다. “많은 일본 젊은이들이 제2차 세계대전에서 일본이 누구에 맞서 싸웠는지 알지 못한다. … 평화가 충분하다고 느끼는 것은 좋은 일이다. 하지만 우리는 과거를 공부함으로써 미래를 창조할 필요가 있다. … 나는 사람들이 역사 공부를 위해 이 망가를 읽는 것을 기대하지는 않는다. 그러나 나는 그 시기에 대해 사람들이 약간의 관심을 갖기를 희망한다. … 내가 전후시기에 초점을 맞추고자 했던 이유는 오늘날 우리 사회가 그것을 완전히 잊어 왔기 때문이다. … 나는 망가가 젊은 세대에게 어떻게 일본이 전후에서 오늘날의 모습으로 회생했는지에 대해 이야기할 때라고 생각했다”(Mark, 2009.2.13). 〈빌리 배트〉는 이렇듯 미국과의 관계 속에서 ‘일본의’ 과거와 미래의 연속성을 분명히 보여주고자 한 본격적인 첫 시도다.

작중 빌리 배트는 등장인물들 눈앞에 나타나 그들을 조종함으로써 역사에 영향을 미치는 ‘인류의 안내인’<sup>21)</sup>이자, 전 세계에서 가장 인기 있는 미국 만화의 제목이다. 후자의 빌

20) 켄타로에 따르면, 나오키의 작품들은 미국에 대한 비판적 시선을 갖고 있지 못하다는 점에서 오타쿠들에게 안이한 작품으로 받아들여진다. 오타쿠에게는 우선 디즈니 자체가 적이며 아니메가 (디즈니 작품들보다) 더 뛰어나다는 생각이 자리하고 있다는 것이다. 나오키는 그러한 반미주의가 자신처럼 미국 락을 좋아하는 장발에 기타 든 젊은이들이 여자들에게 인기가 있었던 것에서 생겨난 것일 수 있다며 농담으로 응수했다. 실제로 나오키는 미국에 분노를 갖고 있지 않다고 한다. 오히려 만국박람회 의 월석, 밥 레논의 ‘밥’ 등 미국의 존재감이 자신에게 크다고까지 이야기한다. 디즈니, 쇼비즈니스를 매우 좋아하고, 브로드웨이에 가서 뮤지컬을 봤을 때 꿈만 같았다고 회상한다. 어린 시절, 무조건 어른이 되면 미국에 가겠다고 생각했고, 뉴욕에서 한밤중에 케달락 뒷좌석에 앉아 갯들의 충격전 속에 몸을 숨기는 것을 상상했다는 것이다([http://aniguri.com/ani/ura/20c/20c\\_talk\\_1~5.html](http://aniguri.com/ani/ura/20c/20c_talk_1~5.html)).

21) 예수와 유다와의 만남, 나폴레옹, 오다 노부나가, 인류의 달착륙, 오스왈드의 케네디 암살 사건, 아인슈타인, 히틀러 등 인류의 굵직한 역사와 인물들의 뒤에는 언제나 빌리 배트가 있었다. 빌리 배트는 인간 세계와 의식을 꿰



리 배트는 전자의 빌리 배트와 그가 말하는 바를 형상화한 것으로, 미국이 전세계(문화적) 헤게모니를 점령한 현실에 대한 상징이기도 하다. 다시 말해, 빌리 배트는 (작중) 현재 미국 문화 제국주의의 산물<sup>22)</sup>이다. 그러나 실제로 빌리 배트를 처음으로 그린 것은 일본인들(‘스승’ → 제자 조후 → 일본계 미국인 케빈 순)이다. 전 세계로 퍼져 나가고 있는 것은 케빈의 어시스트였던 척 컬킨이 그린 미국식 빌리 배트다. 하지만 척 컬킨 역시 그림자 만화가에 불과하며, 실제로 뛰어난 사업 수단을 발휘해 빌리 배트를 세계로 확산시킨 것은 또 다른 척 컬킨(행세를 하는) ‘소령’이다. 소령은 (빌리 배트에 의해 조종되는) 히틀러의 제안을 받고 빌리 배트를 세계에 퍼뜨린다. 그리고 그 과정에서 비슷한 그림 그리는 사람들을 가짜라 이름 붙이고 뿌리 뽑고자 한다. 소령이 빌리 배트를 세계에 알리는 방식은 히틀러가 전쟁을 일으키고 세계를 정복하려 했던 방식과 다르지 않아 보인다.

더욱이 미국은 일본의 주권을 훼손하는 상황이며, 일본을 영원한 속국으로 만들기 위해 음모를 꾸미고 있다. 이처럼 〈빌리 배트〉에는 미국이 만들어놓은 패러다임 속 꼭두각사가 된 일본에 대한 개탄이 반영되어 있다. 그러나 사실 진짜 빌리 배트는 일본이 만든 것이다. 2014년 10월 현재 연재 중인 작품이기 때문에 작품 전체를 두고 분석하는 것에는 무리가 있으나, 적어도 지금까지의 내용에 따르면 〈빌리 배트〉는 케빈과 그의 동료들이 미국을 중심으로 하여 전 지구적으로 퍼져 나가고 있는 빌리 배트(문화적 헤게모니)를 원래 주인이었던 자신들(일본)의 것으로 되돌리려는 이야기로 이해할 수 있다.

유럽을 중심으로 한 세계의 여러 이슈들에 개입하고, 문화 제국주의적 관점에서 미국의 대립 축에 일본을 위치시키며 나오키 작품들은 ‘서구’와 ‘일본’이라는 문화적 상상체의 양자 대립을 이룬다. 절대적 타자로서 미국의 존재가 전후 일본의 모습을 비추는 거울이 되면서, 일본은 미국과 공모하여 서로를 타자로 만들고 인종적·민족적 단일성을 전제로 한 ‘일본’이라는 문화적 상상체를 만들어낸다. 하지만 서구와 일본이라는 동일 비교 대상이 될 수 없는 양자의 권력 관계를 언급하는 과정에서 모호해지는 것이 있는데, 그것은 바로 일본과 ‘아시아’ 사이의 관계다. 서구와 일본의 대립 구도는 일본이 곧 아시아라는 전제를 통해서만 가능하다. 이는 마치 ‘무국적성’ 개념이 국적 없음을 의미하며 일본의 문화적 정체성을 규정했듯, 아시아를 괄호 안에 넣어버리며 역으로 아시아를 규정하게 되었음(岩淵

뚫는 전지적 존재다.

22) 작중 빌리 배트는 작화 방식에 따라 두 가지로 구분된다. 기준은 눈매다. 날카롭고 심술궂은 눈매를 가진 것이 원래의(일본의) 빌리 배트라면, 귀여운 눈매를 가진 것은 미국식 빌리 배트다. 박쥐가 새에 붙었다 동물에 붙었다 하는 이중적인 속성을 갖는다는 점을 감안하면, 이 두 종류의 빌리 배트는 선과 악 모두에 접합될 수 있는 문화의 양가성을 나타낸다고도 해석할 수 있다.

功一, 2001/2004)을 의미한다. 아시아는 무재현을 통해 재현된다.

일본이 아시아라고 불리는 지역에 위치하고 있는 것은 틀림없는 사실이다. 그럼에도 일본은 아시아라는 문화적 상상체 바깥에 존재한다. 이런 인식은 아시아가 일본의 국가 정체성 구축에 깊이 관여해 왔음을 역설적으로 보여준다. 다시 말해, 일본에 있어 '서구'가 본받아야 할 근대적 타자였다면, '아시아'는 덮어 버려야 할 과거 혹은 일본의 근대화와 문명화의 정도를 알려주는 음화(陰畫)로 인식되어 왔던 것이다(Tanaka, 1993; 姜., 1996; 岩淵功一, 2001/2004, p.23에서 재인용). 이러한 관점에서 나오키의 작품에는 아시아 침략사에 대한 언급을 회피하고 일본이 아시아보다 군사력·경제력뿐 아니라 문화적으로도 우위에 있다고 보는, 여전히 자기도취적인 국가 정체성이 반영되어 있다고 할 수 있다. 자기도취적 국가 정체성은 전후 새로운 정체성으로 대체된 것이 아니라, 이전의 제국주의적 정체성과의 연장선상에서 새로운 방식으로 일정하게 지속되고 있다.

### 3) 과거 일본에 대한 향수와 탈일본적 욕망

나오키의 작품은 일본적 가치의 우월성을 은근히 내세우거나, 그것을 애매한 이중성으로 포장하고 있는 것처럼 보인다. 하지만 또 분명한 것은 '지금 여기', 즉 현재 일본을 향한 나오키의 시선이 그리 긍정적이지 않다는 사실이다. <20세기 소년>은 '친구'라는 독재자에 매혹되는 일본과 그에 대항하는 평범한(하지만 친구에 대항하는 순간 반정부 테러리스트로 전락하는) 사람들의 이야기다. 악의 무리로부터 지구를 지키겠다고 어릴 적 꿈을 잊고 살던 어른들은 자신의 의지와 상관없이 그 꿈 앞에 마주서게 된다. 현재는 꿈을 잃은 어른과, 그들의 평범한 일상에 균열을 일으키는 전 지구적 차원의 위기가 맞물리는 불안정한 모습이다. 중요한 것은, 현재의 위기에 잘 대처하지 못하면 '친구'가 전 세계를 지배하는 암울한 미래가 펼쳐질지도 모른다는 사실이다. 현재는 과거를 잘 살아내지 못한 어른들이 만들어낸 결과이자, 아직은 펼쳐지지 않은 암울한 미래를 바로잡는 출발점이 된다.

하지만 주인공 켄지와 친구들은 '친구'의 야욕을 멈추는 데 실패한다. 2000년 12월 31일, 20세기의 마지막 날 전 세계는 '친구'의 손에 넘어갔다. '친구'가 지배하는 미래, 즉 21세기는 절망의 모습 그 자체다. 이 절망은 (작중) 현재인 20세기에서 비롯되었다. 아이가 인류의 희망이라면, <20세기 소년>에서의 아이는 인류의 희망임과 동시에 절망이다. 어린 시절의 기억은 인간을 지배한다. 작중에서는 1970년대 유·소년기를 보낸 아이들이 자라서 어떻게 각각 다른 어른이 되는지를 보여준다. 아이들은 동시대를 살면서 1970년 오사카만 국박람회와 같은 공통의 국가적 이벤트를 공유했지만, 정작 그에 대한 기억과 경험은 모두 달랐다. 다른 기억과 경험들이 복잡하게 교호작용을 일으켜 30년 뒤의 일본을 결정한다.

어떤 아이는 ‘친구’가 되고, 어떤 아이는 친구에 대항하는 무리를 형성하며, 또 어떤 아이는 친구를 숭배하거나 이용한다.

사실 미래라고는 하지만, 수십 년 후나 수백 년 후의 일이 아닌 가까운 미래다. 어쩌면 일어날지도 모르는 미래다. 이러한 의심은 ‘친구’와 그를 따르는 무리들이 실제 옴진리교(Aum Shinrikyo, オウム真理教)<sup>23</sup>를 모델로 했다는 사실을 통해 증폭된다. 1945년 패전 이후의 일본 사회는 두 번의 변화기점을 맞았다. 첫 번째는 만국박람회가 개최되고 경제성장이 정점에 이른 1970년 전후, 두 번째는 옴진리교에 의한 지하철 사린(sarin) 테러 사건<sup>24</sup>이 발생했던 1995년 전후다. 이는 사회학자 미타 무네스케(見田宗介)가 1945년부터 1970년대 초까지를 ‘이상’ 및 ‘꿈’의 시대라고 명명한 단계에서, 1980년대 이후를 ‘허구’의 시대라고 명명한 단계로의 전환<sup>25</sup>에 대응한다. 옴진리교 사건은 정체성이 부재한 감성과 종말론적 불안이 팽배하는 ‘허구’ 시대의 극한을 보여주었고(大澤真幸, 1996; 吉見俊哉, 2009/2013, pp.190~191에서 재인용), 전후 일본 사회의 정신구조를 매우 깊은 곳에서 변화시켰다(이지원, 2014). <20세기 소년>은 1997년부터 2014년까지의 현재, 2014년부터 2017년까지의 미래, 그리고 만국박람회가 열렸던 1970년 전후의 세 시간 축을 오가며 ‘꿈’의 시대와 ‘허구’의 시대를 관통한다.

가까운 미래에 대한 암울한 가정(假定)을 통해 <20세기 소년>이 보여주는 것은 과거 일본에 대한 향수(乡愁)다. 나오키는 일본의 미래를 보여주는 대신, 과거로의 회귀를 통해 이상적인 혹은 최소한 지금보다는 좋았던 일본에 대해 이야기하고자 한다. 이에 그는 만국박람회가 열리는 1970년으로 시간을 되돌린다. 하지만 그에게 있어 <20세기 소년>을 그리기 시작한 2000년의 30년 전인 1970년은 과거임에도 “‘옛날’이 아니라 ‘미래’와 연결되는”<sup>26</sup>

23) 교주 아사하라 쇼코(麻原彰晃)가 1984년 창설한 옴진리교의 후신으로 종말론을 주장해 온 종교단체다.

24) 1995년 3월 20일 오전 8시경 도쿄 여러 지하철 차내에서 화학병기로 사용되는 신경가스 사린이 살포되어 승객과 역무원 등 12명이 사망하고 5,510명이 중경상을 입었다. 사건 2일 후인 22일 경시청은 아마다시 현 가미쿠이시키(上九一色) 마을의 교단 본부 시설을 강제 조사했고, 시설에서 사린 등 화학병기 제조설비가 발견되었다. 결국 강제 조사가 실시된 2개월 후인 5월 16일, 교주 아사하라 쇼코가 체포되었다(吉見俊哉, 2009/2013, pp.188~189).

25) 그에 의하면 1945년부터 1960년경까지 고도성장 이전 시기의 사실적 감각은 ‘이상’(사회주의든 미국식의 물질적 풍요로움이든)을 현실화하는 것에 향해 있었다. 이후 1970년대 초까지 실현된 물질적 풍요로움에 위화감을 느끼면서도 젊은이들은 현실 저편의 ‘꿈’을 지속적으로 추구했다. 그러나 1980년대 이후 일본 사회의 사실적 감각은 더 이상 ‘현실’과 저편에 있어야 할 무엇과의 긴장 관계 속에서 영위되지 않았다. 사실성의 탈취를 향해 부유하는 ‘허구’의 담론/표현/생의 기법이 그 자리를 대신했다(見田宗介, 1995; 吉見俊哉, 2009/2013, pp.8~9에서 재인용).

26) 이는 칸타로와의 인터뷰에서 나오키가 언급한 내용에 따른 것임을 밝혀둔다. 순전히 개인적인 인상이지만, 자신에게는 1970년 만국박람회 이후의 경우 ‘미래’와 연결되고 1969년 이전은 ‘옛날’이라는 느낌이 든다는 것이다 ([http://aniguri.com/ani/ura/20c/20c\\_talk1.html](http://aniguri.com/ani/ura/20c/20c_talk1.html)).

과거이다. 전후부터 1960년대까지 일본에는 잿더미에서 부흥해야 한다는 사회적 목표, 즉 무네스케 식으로 말하면 ‘이상’이 존재했다. 그러나 1970년대 들어 고도 경제성장을 이루면서 그런 목표는 사라진다. 성장은 멈췄지만 빈궁상태로 돌아가지도 않았다. 목표 없는 풍요로움이 팽배하는 시대, 즉 ‘허구’의 시대가 시작된다. 허구 시대의 일본, 현재의 일본에서 벗어나 1970년대 만국박람회에서부터 새로운 일본을 만들 수 있다는 것이 나오키의 생각이다. <20세기 소년>은 그 안에서 살고 노래하라는, 허구의 시대 끝에서 일본의 새로운 정체성을 모색하는 고뇌로 가득 차 있다. 따라서 <20세기 소년>에서의 과거란, 현재의 탈출구가 아닌 미래로의 입구이다.

그 구체적인 모습은 마지막 에피소드에서처럼 가면을 벗고 지난날 자신들의 잘못을 인정하고 관계를 처음으로 되돌리는 것이다. ‘친구’는 어린 시절 영감할때 가게에서 파는 껌의 경품인 우주특수대 배지를 훔쳤다는 누명을 계기로 친구들에게 따돌림 당한 이였다. 누구와도 친구가 되지 못한 ‘친구’는 “내가 필요 없는 세상은 필요 없”(〈21세기 소년〉 하권, p.173)다며 괴물이 되어 간다. 그는 ‘20세기(에 사로잡혀 어른이 되지 못한) 소년’이다. 사실, 진짜 범인은 켄지였다. 켄지는 ‘친구’를 막고 세계를 구한 영웅이자, 이 모든 일의 원인이었던 것이다. 만약 켄지가 솔직하게 배지를 훔쳤음을 밝히고 그에게 사과했다면 ‘친구’는 ‘친구’가 되지 않았을지도 모른다. 20세기의 추억을 훌륭하게 간직하고 21세기에 무사히 어른이 되었을지도 모른다. 따라서 새로운 미래를 꿈꾸기 위해서는 과거로 돌아가 모두가 친구이기에 ‘친구’가 ‘친구’가 되지 않아도 되는 세계를 만들 필요가 있다. 이에 켄지는 ‘친구’와 켄지들의 어린 시절을 재현한 ‘친구’ 랜드의 놀이시설 중 하나인 버추얼 리얼리티 게임(virtual reality game) 속으로 들어가 지난날의 관계를 복원하고자 한다. 그 과정을 담은 <20세기 소년>의 마지막 두 권 제목이 <21세기 소년>이라는 사실은, 지금 여기를 허구의 시대 이전으로 되돌려 현재를 재구성하는 것이 새로운 미래를 꿈꾸고자 하는 시도가 됨을 의미한다.

‘친구’의 욕망이 일본이 아닌 ‘세계’의 존망과 관계 맺고 있다는 점은 특기할 만하다. <20세기 소년>은 나오키의 다른 작품들과는 다르게 다양한 국가들이 아닌, 일본만을 주 배경으로 삼는다. 그럼에도 그 안에서 벌어지는 일들이 영향을 미치는 범위는 일본에 국한되지 않는다. 작품에서 바이러스 유포를 통한 ‘친구’의 위협은 ‘세계’를 향한 것으로 다뤄진다. 그러나 어린 시절 세계 정복으로부터 지구를 지킨다는 허무맹랑하지만 누구나 한 번쯤은 떠올렸을 법한 꿈을 기록한 문서에서 비롯된 것임을 감안했을 때, 여기에서의 세계는 국민 국가라는 구체적이면서도 개별적인 단위의 합이라기보다는 일본의 국경을 넘는, 확장된 모습으로 상상된 구성체임을 알 수 있다. 같은 맥락에서 켄지 일파가 친구에 맞서는

과정은 ‘세계’를 지키는 것으로 묘사된다. 일본의 평범한 30대들이 과거를 회복하는 과정은 곧 세계를 구원하는 과정이기도 하다. 미국인이나 유럽인이 아닌 일본인, 그것도 초인적인 신체적 능력을 소유하지도, 막대한 부를 축적하지도 않은 평범한 편의점 주인과 그의 친구들이 이 세계를 구할 수 있는 것은, 세계를 위협하는 원인이 바로 그들의 어린 시절에서 비롯된 것이어서 그들만이 근원적인 문제를 해결할 수 있기 때문이다.

하지만 얼핏 개인적 차원의 문제들로 보일 수 있는 과거 복원의 목표는 ‘허구’의 시대가 도래하지 않은 일본, 즉 ‘꿈’과 ‘이상’의 시대가 지속되고 있는 일본의 구성으로 연결된다. ‘꿈’과 ‘이상’의 시대란 국가적 차원의 거대한 목표가 존재하는 시대이자, 사회의 정체성을 뚜렷하게 갖는 시대다. <20세기 소년>에서 재구성하고자 하는 ‘21세기’ 일본의 모습은, 전후 고도성장을 통한 물질적 풍요로움을 바탕으로 국가적 이익이 우선되던 일본의 지속에 다름 아니다. 일견 국민 국가의 틀을 넘는 것처럼 보였던 이야기는, 현재 일본 사회의 특수성과 결합한다. 따라서 이는 국가주의적 상상력을 초국가적인 대화로 변화시킴으로써 오히려 일본이 가진 욕망을 확고히 세우려는 시도로 이해할 필요가 있다. 초국가적 상황 속에서 문화를 통해 국경을 넘으려는 욕망이, 역으로 국가주의 역학의 제약에서 자유롭지 못하게 되는 모순적인 상황이 여기서 발생한다.

## 6. 나가며

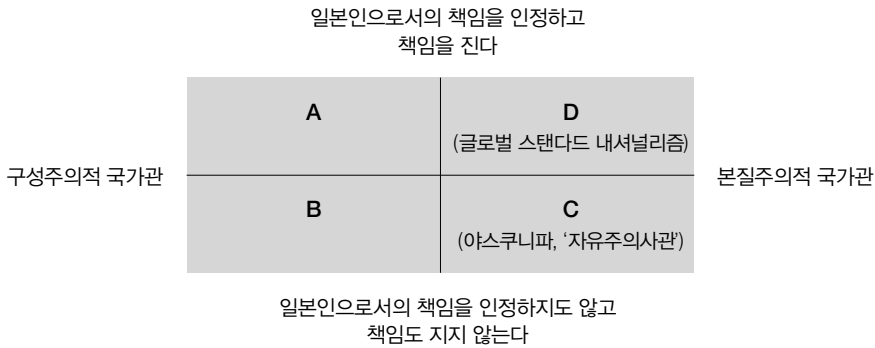
오에 겐자부로는 1972년 미국의 오키나와 반환을 앞두고 “오키나와가 일본에 속하는 것이 아니라 일본이 오키나와에 속한다”(大江健三郎, 1970/2012)는 주장을 펼친다. 본토 일본의 전후 번영과 발전은 냉전이라는 특수성에서 이루어졌고 그것은 군사기지화한 오키나와의 희생 속에 가능했기 때문에, 일본은 오키나와 없이 존재하지 않는다는 의미였다. 그 명백한 현존에도 불구하고 오키나와를 빗금 금으로써 오늘의 일본이 가능했다. 마찬가지로 이야기가 아시아와 일본의 관계 속에서도 가능할 듯싶다. 아시아가 일본에 속하는 것이 아니라 일본이 아시아에 속한다. 일본의 고도성장은 아시아라는 지리적 특성 속에서 발현된 것이다. 너무나도 당연한 이야기임에도 불구하고, 오랜 기간 일본은 아시아를 빗금 그었다. 일본인의 상상력 속에서 일본은 탈아하여 서구와 직접 대면했다. 전전의 그것이 탈아 입구로 출발하여 제국주의 전쟁으로 귀결되었다면 전후의 그것은 아시아에 대한 상상의 차단과 서구로의 동일시를 통해 이루어졌다는 측면에서 연속적이다. 일본은 아시아를 대표하지만 일본이 대표하는 아시아란 무엇인가는 지금도 여전히 불분명하다.

2014년 8월 15일의 일본의 전몰자 추모식에서 이와 같은 사실을 정치적 수준에서 다시 확인할 수 있었다. 아베 총리는 역대 총리가 표명해 온 아시아 국가에 대한 일본의 가해 책임을 언급하지 않았다. 단지 일본 내부 보수 우파의 편향된 상황 인식과 그들의 정파성 탓만은 아닐 것이다. 연구자들은 이것이 일본의 근대성에 배태되어 온 경향성이라고 파악하는 바다. 이 논문의 전반부는 이를 뒷받침하는 일본의 여러 근대성의 모습들을 이론적으로 유형화하는 데 주력하였다. 개항과 태평양 전쟁에서 노골적으로 드러났지만 패전 후 일본의 아시아를 벗어나려는 욕망은 표면적으로는 거세된 듯 보였다. 하지만 전후 미국화와 더불어 진행된 고도성장을 거치며 지연된 욕망은 보다 심층의 수준에서 은밀히 구조화되었다. 그리고 최근 들어 평화헌법을 개정하고 군대를 보유하여 소위 '보통국가'로 돌아가겠다는 일본의 우경화 속에서 노골적으로 다시 살아나고 있다(김용복, 2013; 이지원, 2014). 그것은 패전 이전으로 돌아가 미래를 준비하겠다는 퇴행적 근대화에 다름 아니다.

물론 일본 내부에서도 이와 같은 우경화의 흐름이 마냥 환영받지는 않는다는 것을 잘 알고 있다. 문화의 다층적 결은 오른쪽으로 기우는 일본을 다잡거나 교정하는 또 다른 변수로 섬세하게 살펴야 할 부분이다. 그런 이유로 일본의 우경화를 조장하는 『망가 혐한류』나 최근 일본의 출판 유행인 일련의 혐한을 부추기는 도서는 굳이 문화적으로 분석될 필요가 없었다. 문제는 대안처럼 보이는 다른 문화적 결들의 탄실함과 진정성이다. 관련하여 재일 지식인 서경식(徐京植)은 일본의 입장을 네 가지 층위로 구분하였다. 본 연구자들의 방식으로 이야기하자면 탈아입구와 근대의 초극에서 비롯된 일본 제국주의 책임을 인정할지 안할지가 세로축을 구성하고, 초국가주의가 여전히 일본이라는 본질을 지구적으로 확장하는 것인지 아니면 그것이 국가를 넘어서는 세계시민을 지향하는 것인지가 가로축을 구성한다(〈그림 1〉 참조). 서경식의 논지에서 흥미로운 것은 현재 일본의 우파들의 입장인 C의 대항 담론이 D와 B의 영역에 집중되어 있다는 것이다. D는 일본의 책임을 인정하지만 바로 그것을 조건으로 일본이 '보통 국가'로 돌아가야 한다는 주장에 공모하는 경향이 있으며, B는 아예 과거사의 부담으로부터 단절하는 동시에 개인주의의 함정에 빠져 정치적 무관심에 귀결될 가능성이 높다. 그와 같은 상황에서 서경식은 세계시민으로 자신을 위치시키면서도 동시에 일본의 과오를 바로잡는 담론이 보다 많이 일본 사회 내부로부터 촉발되어야 함을 촉구한다.

이와 같은 서경식의 논의는 앞서 분석한 나오키의 작품에도 쉽게 적용이 가능하다. 나오키는 현재의 일본이 갖는 우경화의 문제를 인식하고 그로부터 대안을 찾으려 시도하지만, 그럴수록 그의 대안은 역사라는 구체로부터 거리를 둔 추상이 될 가능성이 높다. 일본이라는 국가를 넘어 횡단하며 강조된 보편적 인류애는 탈아입구 그리고 근대의 초극과

그림 1. 일본의 근대성을 바라보는 네 가지 입장



출처: 徐京植, 2007/2011, p.289.

맺는 모호한 관계 속에서 B의 자리를 차지하는 것처럼 보인다. 또, 최근의 작품에서 두드러진 일본 내부로의 관심 환기는 그가 B에서 D로 이동하고 있음을 보여주는 증거 같기도 하다. 그 무엇이든 그의 작품은 비록 C는 아닐지라도 C와 친화적이거나 C에 방관한다. 이에 대한 책임을 나오키 개인의 성향에 물을 의도는 없다. 살펴본 것처럼 탈아입구, 근대의 초극, 초국가주의는 오늘의 일본의 근대성을 구성한 주요한 요인으로, 지금도 여전히 강력한 영향력을 행사하며 일본을 주변국과의 화해의 장으로 끌고 나오는 장애물이 되고 있다.

그렇다면 과연 일본과 이웃 국가들이 진정한 우호적인 관계를 맺는 것은 가능한 일인가는 한 것일까? 적어도 문화적 수준에서는 그러한 일들이 일거에 가능할 것처럼 보이지는 않는다. 오랜 대화와 인내, 더 수많은 시행착오가 따라야 할 것이다. 아시아의 일원으로서 일본의 근본적인 입장 변화가 선행되어야 한다. 물론 일본을 대하는 우리의 입장 역시도 성찰의 대상에 포함되어야 함을 새삼 강조할 필요는 없을 것이다. 이를 위해서는 한일 양국의 근대성에 대한 보다 면밀한 분석과 확장이 필수적이다. 망가 하나만으로는 부족하다. 논의의 설득력을 높이기 위해서는 다른 문화적 텍스트에 대한 정치한 분석이 필요하며, 수용자들의 구체적 반응까지도 꼼꼼히 따져야 할 것이다. 이 논문은 이를 위한 첫 질문과 그에 대한 잠정적인 답변이다.

## 참고문헌

### 1. 우라사와 나오키 작품들(일본 발간연도 순)

- 쿠도 카즈야(工藤かずや) 원작·우라사와 나오키(うらさわなおき) 작화(1986~1988). *Pineapple Army*. 김원영(1~3권)·김혜정(4~8권) 역(1998). 『파인애플 아미』, 1~8권. 서울: 대원씨아이.
- 우라사와 나오키(浦沢直樹) (1987~1993). *Yawara!*. 서현아 역(1999~2000). 『야와라!』 1~29권. 서울: 학산문화사.
- 카츠시카 호쿠세이(勝鹿北星) 각본·우라사와 나오키(浦沢直樹) 작화(1988~1994). *MASTER 키ートン*. 김원영(1, 9~13권)·투엔티세븐 편집부(2~8권)·김혜정(14권)·김소현(15~17권)·문준식(18권) 역(1996~2000). 『마스터 키튼』, 1~18권. 서울: 대원씨아이.
- 우라사와 나오키(浦沢直樹) (1994~1999). *Happy!*. 신현숙 역(2002). 『해피!』, 1~23권. 서울: 학산문화사.
- 우라사와 나오키(浦沢直樹) (1994~2001). *Monster*. 박연 역(1998~2002). 『몬스터』, 1~18권. 서울: 세주문화.
- 우라사와 나오키(浦沢直樹) (2000~2008). *20世紀少年*. 서현아 역(2000~2007). 『20세기 소년』, 1~22권. 서울: 학산문화사.
- 우라사와 나오키(浦沢直樹)·나가사키 타카시(長崎尚志) 공저(2003~2009). *Pluto*. 윤영의 역(2006~2009). 『플루토』, 1~8권. 서울: 서울문화사.
- 우라사와 나오키(浦沢直樹)·나가사키 타카시(長崎尚志) 스토리 공동제작(2008~2014). *Billy Bat*. 서현아 역(2010~2014). 『빌리 배트』, 1~12권(연재 중). 서울: 학산문화사.

### 2. 논문

- 김용복(2013). 일본 우경화, 한일관계, 그리고 동아시아: 과거사 갈등과 영토분쟁. 『경제와 사회』, 99호, 36~62쪽.
- 권혁태(2010). 청년 그리고 정치적인 것: 1960년대 단카이 세대의 “반란”과 미디어로서의 만화: 만화 『내일의 조』를 중심으로. 『사이』, 9권, 45~77쪽.
- 이지원(2014). 일본의 ‘우경화’: ‘수정주의 역사 인식’과 아베식 ‘전후체제 탈각’의 한계. 『경제와 사회』, 101호, 53~86쪽.

Granville, S. (2011). Exploring Master Keaton's Germany: A Japanese Perspective on the End of the Cold War. In Gerstenberger, K. & Braziel, J. E. (Eds). *After the Berlin Wall: Germany and Beyond* (pp.37~58). Palgrave Macmillan.

Ito, K. (2005). A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. *The Journal of Popular Culture*, 38(3), pp.456~475.



### 3. 단행본

안중근 (2010). 『동양평화론(외)』. 파주: 범우사.

한상일·한정선 (2006). 『일본 만화로 제국을 그리다: 조선병탄과 시선의 정치』. 서울: 일조각.

Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. 차원현·채호석·

배개화 역 (2004). 『고삐 풀린 현대성』. 서울: 현실문화연구.

Barthes, R. (1970). *L'empire des Signes*. 김주환·한은경 역 (2008). 『기호의 제국』. 산책자.

Du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H., & Negus, K. (1997). *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman*. London: Sage, in association with The Open University.

Hall, S. (1992a). Introduction, Hall, S. & Gieben, B. (Eds.). *Formation of Modernity*. 전효관 외 역 (2001). 『현대성과 현대문화』 (pp.9~32). 서울: 현실문화연구.

Hall, S. (1992b). The West and The Rest: Discourse and Power. Hall, S. & Gieben, B. (Eds.). *Formation of Modernity*. 전효관 외 역 (2001). 『현대성과 현대문화』 (pp.405~487). 서울: 현실문화연구.

Harootunian, H. (1989). Visible Discourses/Invisible Ideologies. Harootunian, H. & Miyoshi, M. (Eds.) *Postmodernism and Japan*. 광동훈 외 역 (1996). 『포스트모더니즘과 일본』 (pp.91~120). 서울: 시각과 언어.

Harootunian, H. & Miyoshi, M. (Eds.) *Postmodernism and Japan*. 광동훈 외 역 (1996). 『포스트모더니즘과 일본』. 서울: 시각과 언어.

Jameson, F. (1984). *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. 강내희 외 역 (1990). 포스트모더니즘 - 후기자본주의 문화논리. 『포스트모더니즘론』. 더.

Koyama-Richard, B. (2008). *One Thousand Years of Manga*. Paris: Flammarion.

Morris-Suzuki, T. (2005). *The Past Within Us: Media, Memory, History*. 김경원 역. (2006). 『우리 안의 과거』. 휴머니스트.

Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke*. 임경희·김진용 역 (2005). 『아니메: '아키라'에서 '센과 치히로의 행방불명'까지』. 서울: 루비박스.

Williams, R. (1977). *Marxism and Literature*. 박만준 역(2003). 『문학과 문화이론』. 서울: 경문사

고모리 요이치(小森陽一) (2001). *ポストコロニアル*. 송태욱 역 (2002). 『포스트콜로니얼』. 삼인.  
고사카 시로(高坂史朗) (1997). *近代という躰*. 최재목 외 역 (2007). 『근대라는 아포리아』. 서울: 이학사.

다케우치 요시미(竹内好) (1961). *Japan and Asia: Critical Essays of Takeuchi Yoshimi*. 서광덕 외 역 (2004). 『일본과 아시아』. 서울: 소명출판.

서경식(徐京植) (2007). *夜の時代に語るべきこと - ソウル發 深夜通信*. 권혁태 역 (2011). 『언어의 감옥에서 - 어느 재일 조선인의 초상』. 돌베개.

야스다 고이치(安田浩一) (2012). *ネットと愛国 在特会の『闘』を追いかけて*. 김현욱 역 (2013). 『거리로 나온 넷우익』. 서울: 후마니타스.

오오즈카 에이지(大塚英志)·사사키바라 고(ササキバラ ゴウ) (2001). *教養としての"まんが・アニメ"*. 최윤희 역 (2004). 『망가·아니메』. 서울: 씨드아이.

- 오에 겐자부로(大江健三郎) (1970). *沖繩ノート*. 이애숙 역 (2012). 『오키나와 노트』. 삼천리.
- 요시미 순야(吉見俊哉). (2007). *粳米と反米—戦後日本の政治的無意識*. 오석철 역 (2008). 『왜 다 시 친미나 반미나 - 전후 일본의 정치적 무의식』. 산치럼.
- 요시미 순야(吉見俊哉). (2009). *ポスト戦後社会*. 최종길 역 (2013). 『포스트 전후 사회』. 어문학사.
- 요시히로 코스케(吉弘幸介) (1993). *日本マンガ現代史*. 김보선 역 (1998). 『일본 만화 현대사』. 서울: 우용출판사.
- 이와부치 고이치(岩淵功一) (2001). *トランスナショナル・ジャパン*. 히라타 유키에·전오경 역 (2004). 『아시아를 잇는 대중문화: 일본, 그 초국가적 욕망』. 서울: 또 하나의 문화.

#### 4. 신문기사 및 온라인 자료

- 김대홍 (2002. 9. 6). 네가 믿는 진실이 사실일까?. 『오마이뉴스』. [Online] Available:  
<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=106&oid=047&aid=0000011732>.
- 김봉석 (2006. 6. 2). 로봇 세상에서 ‘인간의 회로’를 찾다: 신작 <플루토>로 한국 독자와 만나는 일본 작가 우라사와 나오키의 만화 세계. 『시사저널』. [Online] Available:  
<http://www.sisapress.com/news/articleView.html?idxno=40634>.
- 김봉석 (2006. 10. 27). 인간을 탐구하는 일본만화의 거장, 우라사와 나오키의 세계. 『씨네21』. [Online] Available: [http://www.cine21.com/news/view/mag\\_id/42306](http://www.cine21.com/news/view/mag_id/42306).
- 박경아 (1990. 11. 29). 日 폭력만화 비디오 피해 심각. 『동아일보』. [Online] Available:  
<http://newslibrary.naver.com/viewer/index.nhn?articleId=19901129002090001&editNo=2&printCount=1&publishDate=1990-11-29&officeId=00020&pageNo=9&printNo=21314&publishType=00020>
- 박대로 (2014. 4. 24). 인재근 “야스쿠니참배 日 의원 아베정권 들어 폭증”. 『뉴시스』. [Online] Available:  
[http://www.newsis.com/ar\\_detail/view.html?ar\\_id=NISX20140424\\_0012875782&cID=10301&pID=10300](http://www.newsis.com/ar_detail/view.html?ar_id=NISX20140424_0012875782&cID=10301&pID=10300).
- 박인하 (2004. 4. 8). 일본 만화의 역사. 『ComixPark - 박인하 1인 만화 저널』. [Online] Available:  
<http://comixpark.pe.kr/120001655829>.
- 스티븐 크레민 (2009. 9. 9). [외신기자클럽] <20세기 소년> 3부작의 정체. 『씨네21』. [Online] Available: [http://www.cine21.com/news/view/mag\\_id/57686](http://www.cine21.com/news/view/mag_id/57686).
- 신기주 (2008. 9. 2). [신기주의 이야기 속으로] 한국 젊은이들에게 우라사와 나오키는 왜 인기인가: 영화 <20세기 소년> 개봉을 계기로. 『프레시안』. [Online] Available:  
<http://www.pressian.com/news/article.html?no=90692>.
- 신진아 (2009. 12. 11). “20세기 소년2”, 17일부터 2주 특별 한정 상영. 『노컷뉴스』. [Online] Available: <http://www.nocutnews.co.kr/news/661885>.

- 아툼비트 (2013. 5. 3). [2013 미국드라마 통신 제9호] 만화 <몬스터> 미드 제작 결정: 가상 캐스팅 열전. 『네이버 영화 매거진 - 커버스토리』. [Online] Available: <http://movie.naver.com/movie/mzine/cstory.nhn?nid=1716>.
- 이세원 (2014. 5. 8). 아베 내각, 각료교체 없이 500일... 전후 최장. 『연합뉴스』. [Online] Available: <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=104&oid=001&aid=0006896936>.
- 조선희 (1990. 12. 29). 청소년 정서 좀먹는 일본 만화. 『한겨레』. [Online] Available: <http://newslibrary.naver.com/viewer/index.nhn?articleId=1990122900289109001&editNo=4&printCount=1&publishDate=1990-12-29&officeId=00028&pageNo=9&printNo=813&publishType=00010>.
- 조준형 (2014. 2. 12). 일본에 ‘혐한 광풍’... 관련 서적 잇달아 베스트셀러. 『연합뉴스』. [Online] Available: <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=001&aid=0006748593>.
- 이혁진 (2010. 8. 5). [지금 뭐하세요?] 만화의 신의 후계자, 우라사와 나오키. 『베타게임』. [Online] Available: <http://www.betagame.kr/article/?action=view&num=501838>.
- 차학봉 (2014. 10. 6). [제동 걸리는 ‘日 우경화’] “도넨은 嫌韓(혐한)... 日은 지금 심각한 병 걸렸다”. 『조선일보』. [Online] Available: [http://books.chosun.com/site/data/html\\_dir/2014/10/06/2014100600916.html](http://books.chosun.com/site/data/html_dir/2014/10/06/2014100600916.html).
- 최호원 (2014. 2. 23). [취재파일] 일본 SF만화 실사영화의 흥행성적은? 『SBS 뉴스』. [Online] Available: [http://news.sbs.co.kr/section\\_news/news\\_read.jsp?news\\_id=N1002257020](http://news.sbs.co.kr/section_news/news_read.jsp?news_id=N1002257020).
- Mark, C. (2009. 2. 13). On a Wing and a Prayer: Hitmaker Mangaka Naoki Urasawa Turns to Period Fiction with His New Manga, Billy Bat. 『The Daily Yomiuri』. [Online] Available: <http://proquest.umi.com/pqdweb?did=1644461471&Fmt=2&clientId=45714&RQT=309&VName=PQD>.

투고일자: 2014. 08. 31. 수정일자: 2014. 10. 11. 게재확정일자: 2014. 10. 17.

# The Transnational Desires in Manga

Focusing on the Works of Naoki Urasawa

## Sungil Hong

Senior Researcher, Institute for Media & Culture, Sogang University

## Shinkyu Kang

Researcher, Institute for Media & Culture, Sogang University

By exploring the works of popular culture, our research aims to demonstrate that culture and politics revolve around each other. Culture and politics are not separate but are articulated into cultural politics; the process of articulation reveals various comparable areas, including contradictions and differences. Our research pays specific attention to Japanese modernity in the eight popular manga series by Naoki Urasawa. These works seemingly value peace and brotherhood, placing themselves in opposition to the logics of the conservative right wing. After engaging in a thorough reading and re-reading, however, we found three salient themes in the deep layers of the works: first, no-nationality a-nationality; second, the relationship between Japan and the West, and representation of Asia; and third, nostalgia for Japan of the past, and transnational desire. The manga series contain the ideas of leaving Asia and entering the West and overcoming modernity. Our research findings reveal that the works of popular culture, specifically those by Naoki Urasawa, subtly expose transnational desires of Japan in tandem with the tensions in international politics between Asia and Japan.

**KEYWORDS** Manga, Naoki Urasawa, Modernity, Leaving Asia and Entering the West, Overcoming Modernity, Transnationalism