

# 아니메(アニメ)와 일본 소년(상)의 기로(岐路)\*

—〈진격의 거인(進撃の巨人)〉과 〈원편맨(ワンパンマン)〉을  
중심으로—

박노현\*\*

## 〈차 례〉

1. 20세기 소년 독자와 21세기 아니메
2. 메카닉 아니메에 대한 맹목(盲目)과 역사적 패스티시(pastiche)
3. 대전 격투 아니메에 대한 오독(誤讀)과 문화적 키치(kitsch)
4. 21세기 청년 작가와 일본 소년(상)의 향방

## [국문초록]

〈진격의 거인〉과 〈원편맨〉은 아니메가 그리는 전후/일본/소년(상)의 기로를 표상한다. 아니메에서 소년의 성장은 크고 강한 신체를 욕망하는 경향을 보여왔다. 20세기 중반에서 21세기 초반까지 무려 반세기 동안 구축된 아니메 아카이브는 이러한 욕망의 계승 및 개신의 역사에 다름 아니다. 이러한 맥락에서 20세기 소년 독자가 21세기 청년 작가로 성장해 발표한 〈진격의 거인〉과 〈원편맨〉은 향후 아니메가 그려낼 일본 소년상의 엇갈린 향방을 가늠케 해주는 상징적 텍스트이다. 따라서 이 글의 목적은 아니메의 역사적 변곡점이라 할 두 편의 작품 분석을 통해 일본의 서브컬처가 21세기 소년상을 어떻게 구성하는지 살피는 데에 있다.

우선 〈진격의 거인〉은 언뜻 전혀 무관해 보이는 메카닉 아니메의 계보를 잇는다. 아니메는 이른바 혼성역사라는 스토리텔링을 통해 일본을 중심으로 19세기 중반에서 20세기 중반까지 대략 백 년에 달하는 세계사를 복잡하게 뒤섞는다. 이러한 복잡화는 현실 역사에서 비교적 명징하게 갈렸던 가해와 피해, 책임과 보상, 속죄와 용서의 주객을 모호케 한다. 한편 〈원편맨〉은 소년물의 왕도로 불리는 대전 격투 아니메의 계보에 놓인다. 아니메는 대단히

\* 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2017S1A5A8020429), 본 연구는 2020년 동국대학교 DG선진연구강화사업지원으로 이루어졌음.

\*\* 동국대학교(경주캠퍼스) 국어국문학과 부교수

익숙한 형식과 적잖이 맹랑한 내용의 조합으로 장기지속된 독서와 시청에서 벗어난 기대지평을 번번이 배신한다. 이로써 전후 반세기에 걸쳐 축적된 아니메의 공식과 문법에 능청스럽게 반기를 든다. 요컨대 <진격의 거인>과 <원펀맨>은 20세기 아니메가 그려온 전후/일본/소년(상)이 21세기에 봉착한 양극단의 기로를 여실히 보여주는 문제작이다.

[주제어] 아니메, 저패니메이션, 일본 텔레비전 애니메이션, 전후/일본/소년(상), 소년의 성장, 청년의 현실, 패스티시, 키치, <진격의 거인>, <원펀맨>

## 1. 20세기 소년 독자와 21세기 아니메

우라사와 나오키(浦沢直樹)의 망가 『20세기 소년(20世紀少年)』의 주역은 제목과 달리 소년이 아니다. 주인공 엔도 켄지는—누구나 그러하듯 ‘왕년’에—소년이었을 따름이다. 오히려 망가는 소년기의 기억이 아련할 정도로 자라 버린 기성세대를 그린다. 망가의 상징적 모티프인 1970년 오사카 만국박람회 당시 켄지 일과가 소학교 5학년이었음을 감안하면, 20세기에 종언을 고하는 2000년 ‘피의 대그믐’ 사건 무렵 이들은 40대 초입이었고, 2015년 서력(西曆)의 마감으로부터 친구력 3년까지의 시기엔 무려 50대 후반의 나이였다. 이를테면 『20세기 소년』은 세기의 전환을 몸소 겪으며 소년에서 어느덧 중년이 되어버린 인물들이 되돌아 본 20세기 소년(상)에 대한 자전적 비평이라고 할 수 있다.<sup>1)</sup>

『20세기 소년』은 ‘친구’를 빌런으로 내세운다. 주지하다시피 친구는 만국의 어느 언어에서도 좀처럼 적의가 투입할 여지가 없을 만큼 친근한 의미를 발산한다. 그러나 『20세기 소년』에서 이 일반명사는 신격화를 거쳐 유일자를 지시하는 고유명사로 통용된다. 친구라는 관계의 규정 내지 대상의 호명이 주체와 타자의 관계성을 전제로 성립한다는 사실은 자명하다. 하지만 켄

1) 실제로 『20세기 소년』은 20세기에 연재를 시작하여 21세기에 완결되었다. 『20세기 소년』은 쇼가쿠칸(小学館)이 20대 청년층을 대상으로 발행하는 주간지인 『빅 코믹 스피리츠(ビッグコミックスピリッツ)』에 1999년부터 2007년까지 8년간 연재되었다. 단행본은 ‘빅 코믹스 레이블’로 발매되었는데, 전권 24권 가운데 1권부터 22권까지는 『20세기 소년』으로, 23권과 24권은 각각 『21세기 소년』의 상/하편으로 출간되었다.

지 일파와 ‘친구’의 길항은 이러한 관계성을 부정하듯 망가에서 빈번하게 선 언되는 ‘절교’를 향해 치닫는다. 중국에는 대중서사가 예의 그렇듯 시적 정의가 구현되지만, 가상현실에서나마 행해진 켄지의 반성과 사과를 여느 주인공의 해피엔딩과 결을 달리 한다. 그것은 곧 21세기의 20세기에 대한 반성이자 현재의 기성이 과거의 소년에게 건네는 사과의 포즈이기 때문이다.

오사카 박람회가 본래의 구릉 지형과 대나무 숲, 그 곳에서 서식하고 있던 동식물을 철저히 제거한 후에 만들어 낸 것은 다름 아닌 환상의 미래 도시였다. 바꿔 말하면 이상적인 미래 도시를 건설한다는 슬로건 아래 자연의 말살은 정당화되었고, 사람들도 그것을 당연한 일로 받아들이고 있었다. 실제로 박람회장 건설이 본격화되기 시작하자 만국 박람회의 형용사로서 가장 많이 사용된 것이 이 ‘미래 도시’라는 표현이었다.<sup>2)</sup>

1970년 오사카 만국박람회는 전후 일본의 재건 혹은 건재를 전 세계에 알리는 상징적인 국가 이벤트였다. 만국박람회의 거대한 마중물이었던 ‘태양의 탑’이 지닌 세 개의 얼굴은 일본의 과거(흑색/후면)-현재(흰색/전면)-미래(금색/상단)를 상징한다. 그만큼 켄지를 위시한 당대의 소년들이 상상하던 21세기 일본의 미래는 어두운 과거나 희멸건 현재와는 달리 황금빛으로 가득한 세계였다. 물론 진보일로의 과학기술이 가져올 밝은 미래가 마냥 순탄하게 도래하는 것은 아니었다. 켄지와 오츠의 주도로 비밀기지에서 공동창작된 ‘예언의 서’가 예시하듯—1970년대 당시 일본/소년에게 ‘학습된’ 공상과 학적 상상력에 의하자면—‘세균 병기’를 앞세워 ‘세계 정복’을 노리는 ‘악의 조직’<sup>3)</sup>에 맞서 50미터의 높이와 100만 톤의 무게로 ‘레(이)자 광선’을 쏘는 ‘거대 로봇’<sup>4)</sup>로 지구의 위기를 지켜내는 일종의 통과의례가 필요했다. 이 때 거대 로봇의 어깨에 올라타 리모컨을 조종해 지구를 지키는 이는 다름

2) 吉見俊哉, 이종욱 역, 『만국 박람회 환상』, 논형, 2007, 78쪽.

3) 浦沢直樹, 서현아 역, 『20세기 소년』(권2), 학산문화사, 2008, 190~192쪽 참조.

4) 위의 책(권1), 93쪽 참조.

아닌 켄지, 즉 20세기/일본/소년(들)이었다. 이처럼 전후로부터 세기말에 이르기까지 반세기에 걸친 일본의 망가와 애니메이션에는 국가 재건의 상징적 주체가 될 세대, 즉 전후/일본/소년에 대한 성장담론이 (무)의식적으로 습합되어 왔다.

전후 일본의 소년상은 다시 그려져야 했다. 태평양 전쟁의 와중에 작화된 애니메이션의 소년병 모모타로는 엄밀히 말하자면 소년이라기보다 청소년에 가까웠다. 모모타로에서 아톰으로의 역성장은 이를 여실히 보여준다. 1963년 첫 방영된 〈철완 아톰(鉄腕アトム)〉의 타이틀 롤인 이 소년은 철의 몸과 원자(력)의 힘을 지닌 로봇이었다. 그런데 소년은 강할지언정 자라지 않았다. 살 대신 철을 이식한 소년의 신체로는 가시적 성장을 보여줄 도리가 없었다. 소년은 성장하되, 강하게 성장해야만 했다. 실마리는 성장과 강함을 나눠 그리는데 있었다. 그것은 소년-로봇 혹은 로봇-소년에서 소년과 로봇을 따로 떼어내는 대신, 『20세기 소년』의 켄지가 상상한 것처럼 ‘탑승’을 통해 일심동체를 이루는 방향으로 개선되었다.<sup>5)</sup>

요시즈네    우리 회사의 젊은이와 말다툼을 한 적이 있어… 젊은 녀석들은,  
로봇이란 당연히 타는 거라고 생각하거든. 마징가Z나 건담처럼….

마루오    아… 하지만 우리가 어렸을 때는….

몽        철인28호….

후쿠베    자이언트 로보….<sup>6)</sup>

켄지 일과의 대사에서 감지되듯 소년과 로봇의 합체, 즉 왜소한 소년의 신체에 거대한 강철의 기체를 덧입히는 탑승의 방식은 세대와 시대에 따라 보완되었다. 로봇의 외부에서 소년이 리모컨으로 조종하는 방식(철인28호/쇼타로)에서, 로봇에 소년이 탄 전용 기체를 기계적으로 결합하는 방식(마징가

5) 박노현, 『애니메이션과 일본 소년(상)의 형성』, 『한국학연구』 제57집, 인하대 한국학연구소, 2020, 291~297쪽 참조.

6) 浦沢直樹, 앞의 책(권7), 128쪽 참조.

Z/코우지)을 거쳐, 로봇 자체에 마련된 조종석에 소년이 물리적으로 올라타는 방식(건담/레이)에 더해, 급기야 로봇과 소년이 화학적으로 결합하는 방식(에반게리온/신지)에까지 이르렀다.<sup>7)</sup> 하지만 망가적 상상력 속에서는 마치 전혀 다른 삶의 질을 보장할 것처럼 그려지던 21세기가 막상 현실로 목전에 닥치자 소년과 로봇을 잇는 답승이 표징했던 강한 성장은 회의를 빠지고 말았다.

20세기 후반부터 현재에 이르는 동안 이를 대체한 것은 소년의 신체 그 자체였다. 그것은 요즘의 문화산업에서 전통문화콘텐츠로 통칭되는 일본의 고전적 원형, 예컨대 해적(루피)과 닌자(나루토)와 사무라이(이치고) 등을 활용해 유약한 소년(주인공)이 거듭되는 대전 격투를 거치며 막강한 소년들(동료)로 확장되는 서사를 그려왔다. 심지어 이들은 장기간에 걸친 연재와 방영의 와중에 신체가 자라는 가시적 성장을 보여주기까지 했다. 이는 바로 전후 일본의 소년 아니메가 그토록 경주해왔던 소년상, 즉 소년의 크고 강한 성장에 다름 아니었다.<sup>8)</sup> 이를테면 고전적 세카이계의 게임-신체는 20세기 일본 소년 아니메의 완성본이라고 할 수 있다.

반세기 가까운 전후 텔레비 아니메 역사에서 소년의 성장은 가장 중요한 화두였다. 소년의 성장이 곧 국가 재건의 메타포였기 때문이다. 그래서 소년은 반드시 성장해야만 했다. 그것은 패전한 과거/일본을 지양하고 승전한 미래/미국을 지향하는 크고 강한 성장이었다. 소년의 신체는 답승을 통해 강철의 커다란 기체로 대체되었고, 일본은 아니메의 세카이계에서 현실 세계의 강한 미국을 자처하였다. 하지만 전후의 성공적 재건을 거쳐 미국을 위시한 서양의 제국(諸國)과 대등하리만치 성장한 일본을 반영하듯 유사 신체로 서구를 참칭하던 종전의 아니메들 역시 변모를 꾀했다. 고전적 세카이계를 배경으로 회를 거듭할수록 크고 강해지는 게임-신체의 활약이 그것이다. <원피스> · <나루토> · <블리치> 등 세기말에 등장하여 세기초를 석권한 일련의 아니메가 바로 여기에 속한다. 이는 패전과 항복이라는 국가적 비참을

7) 박노현, 앞의 글, 297~303쪽 참조.

8) 위의 글, 305~310쪽 참조.

극복하고, 과거/일본의 자궁과 자존을 회복했다는 아니메적 선언인 셈이다.<sup>9)</sup>

그런데 여전히 미완인 두 편의 21세기 아니메, 즉 <진격의 거인(進撃の巨人)>과 <원편맨(ワンパンマン)>은 예사롭지 않다. 그것은 두 편이 세기말을 전후로 등장해 현재의 표준으로 확고히 자리 잡은 고전적 세카이계의 게임-신체라는 완성본과 사뭇 다른 유전자를 띄고 있는 것처럼 보인다는 점에서 그렇다. 실제로 두 편의 아니메는 <철완 아톰> 이후 반세기 동안 구축된 아니메의 역사성 측면에서도 서로 현격한 차이를 드러낸다. 그것은 전후 반세기 동안의 아니메에서 유추 가능했던 성장담론을 극단적으로 긍정/부정하는 상반된 포즈로 나뉜다. 그럼에도 불구하고 이 두 편의 문제작은 앞서의 주류 아니메에 버금가는 인기와 호응을 구가해왔다. 따라서 이 글의 목적은 <진격의 거인>과 <원편맨>의 특이점을 살피는 데에 있다. 전후 20세기 아니메가 일본의 소년(상) 형성에 문화적으로 일조했다는 연구의 연속선상에서, 이 두 편이 보여주는 변곡점이 곧 21세기 아니메가 일본 소년(상)의 기로라는 선택지에 다다랐다는 유력한 증거로 간주되기 때문이다.

## 2. 메카닉 아니메에 대한 맹목(盲目)과 역사적 패스티시(pastiche)

아니메 <진격의 거인>은 2009년 10월부터 동명의 망가로 고단샤(講談社)의 『별책소년매거진(別冊少年マガジン)』에서 월간 연재중이다.<sup>10)</sup> 망가를 원작으로 하는 TVA(Television Animation)인 <진격의 거인>은 MBS(毎日放送)에서 방영되었다. 연재와 방영의 속도차로 인해 <진격의 거인>은 총4기로

9) 박노현, 위의 글, 309~310쪽.

10) 일본의 대표적 소년 만화잡지 가운데 하나인 『소년매거진』은 연재의 성격에 따라 세 종류로 나누어 발행된다. 잡지명처럼 통상 주간 단위로 발행하는 『주간소년매거진(週刊少年マガジン)』, 월간 단위로 발행하는 『별책소년매거진』, 그리고 『주간소년매거진』 연재작의 외전을 실거나 안정적 연재가 어려운 작품을 옮겨 실는 『매거진 스페셜(マガジンSPECIAL)』 등이 그것이다.

나뉜다. 1기(총25화)는 2013년 4월부터 9월까지, 2기(총12화)는 그로부터 4년 후인 2017년 4월부터 6월까지, 3기는 다시 둘로 쪼개져 파트1(총12화)이 2018년 7월부터 10월, 파트2(총10화)가 2019년 4월부터 7월까지 방영된 바 있다. 그리고 2020년 12월에 파이널 시즌인 4기(총16화 예정)가 일본 내 지상파 방영과 OTT 서비스 넷플릭스를 통한 전 세계 방영을 동시에 시작하였다. 이처럼 <진격의 거인>은 모두 합쳐 75화에 달하는 적잖은 분량의 장편 아니메이다.

망가 원작 아니메이지만 한국에서 이 작품은 망가보다 아니메를 통해 대중적으로 알려졌다. 일본에서의 첫 단행본은 『별책소년매거진』에 연재가 시작된 2009년 10월로부터 6개월이 지난 2010년 3월에 발매되었다. 이후로는 연재 진행 속도에 비례해 대략 넉 달 간격으로 출간이 이루어졌다. 한국에서는 이보다 1년 가량 늦은 2011년 2월에 제1권이 출간되었다. 일본과 한국의 1년 남짓한 단행본 발매 시차가 사라지게 된 제4권에서부터는—번역에 소요되는 시간을 감안했을 때—양국에서 거의 동시에 출간되기 시작했다. 이는 한일 양국에서 이 망가의 꾸준한 인기를 보여주는 증좌이나, 적어도 한국에서의 대중적 인기는 아니메가 케이블로 방영되고 인터넷으로 공유되던 2013년을 기점으로 한다.<sup>11)</sup>

“일본에서도 당황하는 게 애니메이션을 좋아하는 오타쿠 팬층 말고 일반층 사이에서의 인기는 일본보다 우리(한국)가 더 열렬하다는 거예요. 오죽하면 니폰TV와 NHK에서 취재까지 나왔겠어요. ‘왜 한국에서는 ‘진격의 거인’ 열풍이 불었을까’ 궁금해 하더라고요.”

‘진격의 거인’은 일본 출판사 고단샤에서 출간한 동명의 만화(작가 이시아마 하

11) 이러한 양상은 미디어믹스 혹은 트랜스미디어의 측면에서 대단히 중요한 사실을 시사한다. 그것은 망가와 아니메 내지 이미지와 동영상으로 대별할 수 있는 미디어 경쟁에 있어서—아무리 원본의 아우라를 지니고 있다손 치더라도—더 이상 전자가 후자를 압도할 수 없는 시대가 되었다는 점이다. 이는 비단 망가와 아니메 뿐만 아니라 동종 장르이되 이형 미디어로 제공되고 있는 만화/웹툰, 소셜/웹소설에서도 크게 다르지 않다. 바야흐로 21세기는 물질성을 전제로 한 지면(紙面)에 대해 망(net)에 기초한 화면(畫面)의 대중적 우위가 보편화된 시대라고 할 수 있다. 이 글이 망가 대신 아니메를 분석 대상으로 삼은 이유도 이러한 영향력 때문이다.

지배)를 위트(WIT) 스튜디오(감독 아라키 테츠로)에서 애니메이션으로 제작해 TV 시리즈로 방영 중인 작품이다. 지난 4월부터 일본과 한국에서 같은 날 동시 방영됐고 한국에서는 ‘신드롬’이라고 할 정도로 열풍을 일으켰다. 패러디가 쏟아져 나왔고 ‘진격의 ○○’라는 표현은 유행어가 됐다.<sup>12)</sup>

〈진격의 거인〉은 기사에서와 같이 한국 방영 당시 선풍적 인기를 끌었다. 그것은 학계에서도 마찬가지였다. 문강형준은 “그것(거인-인용자)이 정확히 ‘무엇’이라고 지칭하는 것은 언제나 정답이 될 수 없을 것이고, 오히려 그것은 그렇게 텅 빈 기표로 남아 있을 때 힘을 가지게 된다.”<sup>13)</sup>며 거인의 정체성을 둘러싼 애매모호를 고평하였고, 김정명은 용의 분석심리학에 기초한 상징 분석을 통해 “거인은 정의와 인류 보호라는 책임과 의식에 가려진 병사의 그림자”<sup>14)</sup>라고 해석하였으며, 이희구는 거인을 “엄청난 크기로 아무도 아닌 개인을 겁에 질리게 하고 벽안에 숨게 하는”<sup>15)</sup> 이른바 피포위 공포의 현신으로 바라보았고, 구자혁과 김은영은 일본의 혼전만전한 마초적이고 제국적인 아니메와 달리 “현대 개인의 주체성에 내재된 폭력과 파괴를 향한 추동의 심리사회적 메커니즘”<sup>16)</sup>을 “벽의 파괴와 에렌의 변신, 그리고 벽의 복구를 통해 하나의 역사철학적 은유”<sup>17)</sup>로 표현해냈다고 상찬한 바 있다. 이처럼 〈진격의 거인〉을 다룬 대부분의 선행연구는 그닥 친절하지 않은 거인과 벽의 메타포에 주목하되, 오히려 그러한 불친절을 이 아니메의 특장(特長)으로 꼽으며 저마다의 학제에 기초한 해석력을 유감없이 발휘해왔다.

그런데 안타깝게도 이러한 일련의 텍스트 분석에는 중차대한 결락과 약점

12) 『“애니 ‘진격의 거인’ 한국 열풍…일본서도 놀랐대요.”, 『연합뉴스』, 2013.09.08.

13) 문강형준, 「〈진격의 거인〉이 질문하는 것은 무엇인가?」, 『비평의플랫폼』 제41호, 인천문화재단, 2013, 39쪽.

14) 김정경, 「만화 〈진격의 거인〉에 나타난 상징분석」, 『애니메이션연구』 제10권2호, 한국애니메이션학회, 2014, 55쪽.

15) 이희구, 「동서양의 피포위 공포 연구」, 『동서비교문화저널』 제33호, 한국동서비교문화학회, 2015, 225쪽.

16) 구자혁·김은영, 「〈진격의 거인〉이 꿈 꿈과 그 발달 서사의 현대적 함의」, 『미디어, 젠더 & 문화』 제31권3호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2016, 6쪽.

17) 위의 글, 39쪽.

이 엄존한다. 우선 결락이란 거개의 연구가 전후/일본/소년 아니메의 역사성에 대한 천착 없이—아니메의 서사에 빗대자면 통사적 고찰은 벽으로 차단한 채—텍스트 자체의 참신한 난해성에만 착목하고 있다는 점을 의미한다. 또한 약점이란 2013년에서 2021년 현재에 이르기까지 무려 8년에 걸쳐 4기로 나뉘어 방영될 만큼 망가 연재와 아니메 방영 사이의 완급 조절이 불가피한 미완의 서사에 설불리 단정적 해석이 행해졌다는 점을 일컫는다.<sup>18)</sup> 이와 같은 결락과 약점을 염두에 둔 채 <진격의 거인>을 다시 살펴보면, 이 아니메는 기왕의 연구가 대체로 공유해온 호감 내지 호평과는 오히려 정반대로 대단히 불온한 텍스트임이 확인된다. 이는 대중적 인기와는 별개의 문제이다.

거인과 벽에 얽힌 단서는 아니메 3기의 말미에 이르러서야 드러난다. 그것은 주인공 에렌 예거의 아버지인 그리샤 예거가 지하실에 숨겨둔 기록을 통해 전사(前事)로 술회된다. 파라디 섬에 위치한 현재의 에르디아국은 마리아-로제-시나로 불리는 세 겹의 벽 안에 세워진 나라이다. 그런데 본시 에르디아국은 ‘대지의 악마’와 계약하여 거인의 힘을 얻은 유미르 프리츠를 민족의 시조로 하는 대륙의 패권국이었다. 유미르는 이후 자신의 힘을 나눠 왕가의 혈통에 계승시킨다. 시조의 거인을 위시한 아홉 거인이 바로 그것이다. 에르디아국의 프리츠 왕가는 이들 거인을 이용해 무려 1,800여 년 동안 대륙을 지배해왔다. 하지만 제145대 왕인 칼 프리츠는 거인의 힘이 보장하는 권력을 좇는 명문가 사이의 내분이 극에 달한 ‘거인대전’을 겪으며 제국의 통치에 종언을 고한다. 전쟁 대신 평화를 추구한 그는 에르디아의 지배를 받던 마레에게 시조의 거인과 진격의 거인을 제외한 일곱 거인의 힘을 넘긴다. 그리고 역사에 대한 속죄의 의미로 유미르 백성들을 데리고 파라디 섬으로 이주하여 거인의 힘을 억제하는 결계와도 같은 ‘부전(不戰)의 맹약’을 만들고 거대한 방벽을 쌓음으로써 세계로부터의 고립과 단절을 자초한다.<sup>19)</sup>

<진격의 거인>은 이로부터 대략 100년이 지난 지금/여기에서 펼쳐지는 에

18) 물론 여전히 연재와 방영이 계속되고 있다는 측면에서 이 글 역시 이러한 약점으로부터 완전히 자유로울 수는 없다. 하지만 적어도 2020년 현재의 연재분과 방영분을 종합해보면, 앞서의 결락과 약점은 상당 부분 극복 가능하다.

19) 세 겹의 방벽은 시조 유미르 프리츠가 낳은 세 딸의 이름이다.

르디아와 마레의 이야기이다. 한 세기에 걸친 세계와의 차단으로 파라디 섬의 에르디아인들은 스스로를 거인으로부터 살아남은 유일한 인류로 여긴다. 그러나 대륙의 마레인들에게 시조의 거인을 보유한 에르디아는 여전히 인류를 위협할 정도로 막강한 잠재력을 지닌 적성국일 따름이다. 아니메가 인구에 회자될 만큼 인기를 끌면서 여기저기 인용되던 거대한 벽과 더 거대한 거인의 스틸 컷은 ‘대량살상무기(WMD)’의 소지가 다분한 시조의 거인을 빼앗으려는 마레의 에르디아에 대한 선전포고나 다름없었다. 하지만 세대를 거듭하며 이루어진 왜곡된 역사 교육 탓에 에르디아인들—그리고 현실의 시청자들—은 이러한 사정을 알 리가 만무했다. 그나마 에르디아인들이 거인과 벽을 둘러싼 전모에 근접하게 되는 것은 주인공 삼인방인 에렌과 미카사 아커만과 아르민 알레르토 등의 활약에 힘입어서였다. 결국 거인과 벽이 초래한 영문 모를 공포에 맞선 주체는 벽 밖에 있을지도 ‘모를’ 바다/너머를 꿈꾸던 소년(들)이었다.

동시대 일본 소년 망가와 애니메이션의 이른바 ‘왕도(王道)’는 고전적 세카이계를 무대로 활약하는 게임·신체였다. 2000년대부터 2010년대까지 무려 십년에 걸쳐 소위 ‘3대 간판(3枚看板)’으로 불리던 〈원피스〉·〈나루토〉·〈블리치〉 등이 대표적이다. 그런데 〈진격의 거인〉은 반복적 대전(對戰)과 점층적 성장의 메커니즘을 따르는 주류 애니메이션과 사뭇 다른 분위기를 자아낸다. 그렇다고 일본이 자랑하는 1960년대의 이툼, 1970년대의 마징가, 1980년대의 건담, 1990년대의 에반게리온 등 과학적 상상력에 의탁한 기라성 같은 메카닉 애니메이션과 선뜻 연결시키기도 힘들다. 〈진격의 거인〉을 향한 각광에는 이와 같은 미시감(未視感, jamais vu)이 적잖은 지분을 차지한다.

그러나 시각적 자메부와 달리 〈진격의 거인〉은 오히려 반세기에 걸친 애니메이션 아카이브의 가부장적 적장자라 할 만하다. 그것은 전후/일본/소년의 크고 강한 성장이라는 이전 세기의 해묵은 난제를 (무)의식적으로 계승하여 그 나름의 해법을 제시한다는 점에서 그렇다. 세기말의 메카닉 애니메이션이 “가공의 역사와 임시 신체를 통해, 시효가 다한 ‘소년의 성장 이야기’를 되살리는 것이 과연 가능한가’라는 물음에 대해 ‘그런 건 불가능하다’라는 결론”<sup>20)</sup>을

내리며 쇠퇴했다면, <진격의 거인>은 마치 앞선 세기의 선배들이 내린 결론에 이의를 제기하듯 전대와 다른 결론을 몸소 그려낸다. 이를테면 <진격의 거인>은 전후 일본의 메카닉 아니메가 그토록 고심하던 소년상에 대한 21세기의 화답인 셈이다.

그것은 소년이자 거인인 에렌을 통해서 성취된다. 주지하다시피 에렌은 트로스트구 공방전에서 거인에게 먹히지만 도리어 거인을 잠식해 그 자신이 거인으로 ‘변신’한다. 소년-거인 혹은 거인-소년이라 할 수 있는 에렌의 존재는 매우 상징적이다. 아톰은 강하지만 성장하지 않았다. 레이는 건담이라는 기체에 탑승해야만 비로소 강해질 수 있었다. 그래서 신지는 분리불안을 겪기도 하였다. 루피와 나루토와 이치고는 강하기도 하고 자라기도 했지만 이를 시각적으로 확인하기엔 너무 더뎠다. 에렌은 이들과 달랐다. 그는 보철(補鐵)과 탑승과 게임이라는 매개 없이 오직 그 자신의 신체만으로 비할 바 없이 크고 강한 성장을 즉각적으로 현시했다. 이처럼 <진격의 거인>은 ‘가공의 역사’와 ‘임시 신체’라는 아니메의 20세기적 유산으로 소년의 성장을 그려낸다. 문제는 이 아니메가 전대의 유산을 계승하는 태도이다.

<기동전사 건담>은 소년 아니메에서—선과 악으로 나뉘어—비교적 선명히 구분되는 피아식별을 무화시킨다. 타이틀 틀이 상기시키듯 기본적으로 주인공은 건담과 아무로이다. 하지만 이들은 기득권을 고수하는 지구연방정부의 편에서 싸운다. 반면 지온공국의 자쿠와 샤이는 아이러니하게도 나치 독일의 복색을 한 채—유대인 민족주의를 뜻하는 시오니즘(Zionism)과 철자마저 같은—지오니즘을 내세우며 지구연방정부의 제국주의적 식민지 정책에 저항한다. 사정이 이렇다보니 건담의 아무로와 자쿠의 샤이는 각자의 당위성을 지닌 채 거듭된 전투 속에서 숙적이 된다. 그리고 이를 지켜보는 시청자들은 매혹적인 두 캐릭터 모두에 이끌린다. …(중략)… <기동전사 건담>은 전쟁에 나선 양측 모두에게 그럴만했다는 자기기인(自欺欺人)의 정황을 부여함으로써 과거의 역사적 시시비비를 희석시킨다. 이로써 일본

20) 宇野常寛, 김현아·주재명 역, 『젊은 독자를 위한 서브컬처론 강의록』, 위크라이프, 2018, 171쪽.

은, 이도류의 사무라이를 연상시키는 빔 사벨(beam saber)을 장착한 건담은 물론이요, 하늘을 뒤덮은 제로센을 떠올리게 하는 양산형 기체인 자쿠와도 겹친다.<sup>21)</sup>

〈진격의 거인〉의 사관(史觀)은 〈기동전사 건담(機動戰士ガンダム)〉을 승계한다. 언뜻 미래의 우주와 과거의 유럽을 시공간적 배경으로 삼기에 가공의 역사라는 점을 제외하곤 전혀 달라 보이지만 실상은 그렇지 않다. 둘은 가공의 역사를 서술하는 방법론을 공유한다. 인용한 것처럼 〈기동전사 건담〉은 미래의 우주에서 제국과 식민을 대변하는 양풍(洋風)의 소년들을 내세워 양시양비의 당위를 부여함으로써 과거의 전쟁에서 전범국이었던 일본을 은연중에 슬며시 감싼다. 이를테면 제국주의 일본이 대동아공영권을 주창하며 일으킨 태평양전쟁을 식민지 지온공국의 해방을 위한 1년전쟁으로 둔갑시키는 식이다.<sup>22)</sup> 이로써 자국의 역사적 정당성을 마련하고, 전쟁의 책임은 쌍방에 분할한다.

〈진격의 거인〉은 이러한 역사 회석을 한층 더 과감하고 대범하게 시도한다. 마레국에 패배하고 부전의 맹약으로 바다와 장벽이라는 자연과 인공의 이중 장치에 유폐를 자처한 에르디아국은 전범국가로서의 자성을 표하기 위해 교전권 포기를 헌법에 명시한 전후 일본을 연상시킨다. 에르디아에서 칼과 말로 싸우다 마레의 총과 차를 목도하고 문명을 깨치게 되는 조사병단 또한 개화 이후 탈아입구(脫亞入歐)에 박차를 가했던 근대 초기의 일본을 소환해낸다. 반면 악마의 민족으로 낙인 찍혀 완장을 두른 채 수용소에 갇혀 사는 마레국의 에르디아인은 나치 독일 치하의 인종차별 이데올로기로 학살되던 유대인과 처지가 다르지 않다. 그릇된 사상교육과 왜곡된 역사교육으로 마레의 전사를 갈망하는 레벨리오 수용구의 소년들마저 나치 독일의 (청)소년 조직인 히틀러 유겐트(Hitler-Jugend)와 쉽사리 겹친다. 이로써 마레에는 연합군의 주축이었던 미국이자 또 다른 전쟁 원흉인 나치 독일이 동시에 투영된다. 반면 에르디아에는 개화에서 패전까지의 일본에 덧붙여 의몽스레—

21) 박노현, 앞의 글, 301쪽.

22) 多根清史, 김현아·주재명 역, 『건담과 일본』, 위크라이프, 2017, 29~31쪽 참조.

간토(關東)와 난징(南京)에서의 대학살은 시치미를 떼고—아우슈비츠에서 학살된 유대인을 투사시킨다.

이처럼 〈진격의 거인〉은 (전)근대 무렵 세계사의 잔영을 아니메 곳곳에 흩뜨린다. 그것은 일본이 서양을 배우는 19세기 중반으로부터 양차 세계대전의 전간기(戰間期)를 거쳐 태평양전쟁으로 패망한 20세기 중반에 이르기까지 100년에 달하는 역사를—특히나 일본과 독일이라는 제국주의의 역사를 중심에 놓고—중흥으로 엮는다. 포스트모더니즘에서 유행하던 혼성모방에 빗대자면 그것은 가히 혼성역사라고 할 만하다. 혼성역사는 미국/독일과 일본/유대인을 쌍으로 묶는 역사적 코스프레(cosplay)를 성사시킨다. 역사적 기시감에 기초하되 아니메적 미시감으로 포장된 이러한 혼성역사가 흥미로운 서사에 스며들어 재미있게 시청되는 동안 실제로 있었던 역사적 사건의 평가와 책임의 인지는 무더지게 마련이다. 예컨대 벽 안에서 바다를 동경하던 에렌에 대한 공감만큼이나 벽 밖에서 대륙에 멸시받던 지크를 향한 공감도 유사하게 형성될 공산이 크다. 게다가 이들이 배다른 형제라는 반전에 다 다르면 세계 혹은 역사의 해석은 한낱 관점에 따른 입장차에 불과한 것으로 한결 느슨해지고 만다. 이는 이미 앞선 세기에 〈우주전함 야마토(宇宙戰艦ヤマト)〉가 노골적으로 시도하고 〈기동전사 건담〉이 조심스레 감행하던 아니메적 면피와 다르지 않다.

〈진격의 거인〉은 결코 새로운 21세기 아니메가 아니다. 그것은 20세기 아니메의 아카이브, 특히 역사를 전유하던 1970년대 이후 메카닉 아니메의 계보를 잇는다. 다만 그 계승의 변주가 독특할 뿐이다. 미래의 로봇에서 과거의 거인이라는 회귀는 일견 문명에서 야만으로의 퇴화처럼 보인다. 하지만 본질적으로 이 둘은 다르지 않다. 망기는 완결을 목전에 두고 있고, 아니메는 마지막 시늬이 방영중이다. 당연히 서사의 대단원은 아직 드러나지 않았지만 인류의 절멸을 노리고 ‘땅울림’을 결행한 에렌의 의중조차 적어도 소년의 성장이라는 아니메의 아젠다에 있어선 그다지 중요하지 않다. 핵심은 이 아니메가 21세기/일본/소년(상)을 어떻게 그려내고 있는가이다.

〈진격의 거인〉 1기 방영 당시 오프닝 테마곡 〈홍련의 화살(紅蓮の弓矢)〉

은 아니메만큼 인기를 끌었다. 노래는 “너희들은 먹이인가?(Seid ihr das Essen) 아니, 우리들은 사냥꾼이다.(Nein, wir sind die jager)”라는 독일어 질답으로 시작한다. 이어지는 일본어 가사 역시 예사롭지 않다. 그것은 허위의 번영에 안주하는 가축 대신 굶어 죽더라도 자유로운 늑대로 살 것을 선택한다. (“家畜の安寧 虚偽の繁榮 死せる餓狼の『自由』を!”) 망가 1권이자 아니메 1화의 저 유명한 대사 “새장 속에 갇힌 굴욕”을 겪어온 에르디아—혹은 전후 일본—의 역사에서 먹이/사냥꾼 내지 가축/늑대의 대비가 의미하는 바는 명백하다. 아니메는 소년에게 고립된 섬의 벽 안에서 먹이가 될 가축에 안주하지 말고 차라리 늑대와 같은 사냥꾼이 되어 바다 너머를 꿈꾸라고 부추긴다. 이는 결국 전후 반세기 내내 고심해왔던 소년의 크고 강한 성장의 향방에 대한 아니메적 (무)의식의 발로에 다름 아니다.

### 3. 대전 격투 아니메에 대한 오독(誤讀)과 문화적 키치(kitsch)

〈원펀맨〉 역시 아직 미완의 망가이자 아니메이다. 망가 『원펀맨』은 미디어와 연재에 있어 특이점을 보인다. 우선 그것은 지면이 아니라—한국의 웹툰(webtoon)처럼—화면에 연재되는 소위 ‘웹코믹(webcomic)’에 속한다. 더 불어 원작과 리메이크 두 편의 망가가 약간의 시차를 두고 병행 연재중에 있다. 즉 원(ONE)<sup>23)</sup>이 원작을 자신의 사이트에 연재하면,<sup>24)</sup> 무라타 유스케(村田雄介)가 이를 리메이크하여 『주간소년점프(週刊少年ジャンプ)』를 발행하는 슈에이사(集英社)의 청년 대상 웹코믹 사이트인 『이웃집 영 점프(となりのヤングジャンプ)』에 연재하는 식이다.<sup>25)</sup> 원의 원작은 2009년 7월에 연재를 시작했고, 류스케의 리메이크는 2012년 6월부터 이루어졌는데, 이는 원작자의 지나치게 영성한 작화를 유스케의 탁월한 작화로 다시 그려 상업성을

23) 본명을 밝히지 않아 필명으로만 알려져 있다.

24) <http://galaxyheavyblow.web.fc2.com/index.html>

25) <https://tonarinoyj.jp/episode/13932016480028985383>

배가하려는 슈에이사의 전략이었다. 자연스럽게 단행본과 아니메 역시 유스케의 리메이크를 저본 삼아 발행 및 방영이 이루어졌다. 이러한 전략은 주효했다. 원의 스토리와 유스케의 작화가 빚어낸 시너지 효과는 결과적으로 대중적 흥행을 가져왔기 때문이다.

〈원편맨〉은 말 그대로 명실상부하다. 아니메의 제목은 타이틀 롤인 사이타마를 지칭한다. 그는 이 세상의 그 어떠한 적이건 단 한 방의 주먹으로 제압할 만큼 압도적인 힘을 지닌 청년이기 때문이다. 사이타마는 이러한 능력을 발휘해 ‘히어로’로서 활약한다. 그런데 〈원편맨〉의 세계관에서 영웅이란 호칭은 제 아무리 빼어난 활약을 해도 절로 주어지지 않는다. 히어로는 ‘히어로협회’의 등록과 인증이라는 제도적 공인을 거쳐야만 한다. 그것은 마치 연예인처럼 공헌도·실력·인기 등을 종합하여 매겨지는 S·A·B·C의 급수로 나뉜다. 〈원편맨〉에 등장하는 빌런 또한 마찬가지이다. 괴인들은 히어로협회의 이른바 ‘재해 레벨’에 따라 신(神)·용(龍)·귀(鬼)·호(虎)·냥(狼) 등의 다섯 단계로 분류된다. 부연하자면 〈원편맨〉은 사이타마를 위시한 히어로들과 재난 혹은 재해의 원흉인 괴인들의 대결을 기본 구도로 삼는다. 이러한 아니메의 설정은 기본적으로 전시대에 등장하여 동시대를 풍미한 대전 격투의 계보를 잇는 듯이 보인다.

아니메 〈드래곤볼〉의 원작 망가가 연재되었던 『소년점프』는 ‘토너먼트 배틀 형식’을 내세워 소년 만화계를 석권한 것으로 유명하다. 이는 소위 ‘대전 격투’로 분류되는 게임 장르와 궤를 같이 한다. 다만 둘의 신체적 ‘능력치’는 다르다. 대전 격투 게임의 캐릭터는 이미 각자의 고유한 ‘필살기’까지 지닌 단련된 신체로 유저의 선택을 기다린다. 반면 아니메의 소년 주인공은 대개 내외에 걸쳐 작고 약한 신체로 시청자 앞에 등장한다. 게임 캐릭터가 진자에 성숙한 완성형 신체라면, 아니메의 소년은 아직까진 미성숙한 성장형 신체인 셈이다. 대신 아니메의 소년은 동료들 사귀고, 스승이 생기며, 적과 상대하는 동안 차츰 성장한다. 소년의 신체가 마치 대전 격투 게임의 스테이지를 통과하듯 매번 더 강한 상대와 맞서는 점층적 역경을 거쳐 단련되는 것이다.<sup>26)</sup>

고전적 세카이계의 게임-신체는 20세기 애니메이션이 다다른 소년(상)의 완성형이었다. <원피스>의 루피와 <나루토>의 나루토와 <블리치>의 이치고 등이 바로 그들이다. 그리고 이들은 21세기에도 여전히 애니메이션의 왕도로 군림하고 있다. 이러한 애니메이션은 왕도의 자리를 차지하는 과정에서 일종의 공식을 고안해냈다. 거칠게 정리하자면 그것은 ① 작고 약한 소년, ② 부모의 결손을 겪지만, ③ 부모를 대신하는 스승을 만나고, ④ 가족이나 다름없는 동료들 사귀며, ⑤ 대전 격투를 반복하는 과정에서, ⑥ 위기의 세계를 지켜낼 만큼, ⑦ 크고 강한 신체로 성장한다는 것이다. 실제로 <원피스>와 <나루토>와 <블리치>의 소년 주인공들은 이와 같은 일곱 가지 항목을 거의 대부분 충족시킨다.<sup>27)</sup>

그런데 이러한 애니메이션의 공식은 고전적 세카이계의 게임-신체가 등장한 세기말과 세기초에 이르러 새삼스레 만들어진 것이 아니다. 그것은 어디까지나—일본식 텔레비전 애니메이션, 즉 ‘텔레비 애니메이션’이 처음 등장한 1963년부터 현재에 이르는—애니메이션의 반세기 역사에 걸쳐 켜켜이 구축된 문법이다. <철완 아톰>의 아톰은 친부나 다름없는 텐마 박사에게 버려지지만 양부와도 같은 오차노미즈 박사에게 거둬들여지고, <은하철도 999(銀河鉄道999)>의 테츠로는 살해당한 어머니 대신 메텔에 의탁해 우주여행에 나선다. <기동전사 건담>의 아무로와 <신세기 에반게리온(新世紀エヴァンゲリオン)>의 신지는 아버지가 만든 기체에 탑승해 크고 강한 유사신체를 선보인다. <드래곤볼(ドラゴンボール)>의 소년 손오공은 무천도사에게 배우고 크리링 등의 동료들

26) 박노현, 앞의 글, 305쪽.

27) 이스트블루 풍차마을의 루피는, 혁명군 수장인 아버지와 종적이 밝혀지지 않은 어머니와 떨어져 홀로 자라지만, 샹크스와 레일리 등의 멘토를 만나고, 조로를 위시해 해적단 안팎으로 수많은 동료들 사귀며, 칠부해 및 사황 등과의 대결을 통해, 신세계에서 손꼽히는 현상금이 걸린, 크고 강한 해적으로 성장한다. 불의 나라 나뭇잎마을의 골칫덩이 나루토는, 출생 당시 구미에 의해 부모를 잃지만, 카카시와 지리아아 등의 스승을 만나고, 사쿠라를 비롯해 다른 마을의 닌자까지 동료로 삼으며, 마다라나 카구야 등에 맞서, 닌자 세계를 위기에서 구해내고, 크고 강한 닌자로 성장한다. 현재의 평범한 고등학생 이치고는, 일찍이 어머니가 호로에 살해되어 편부 슬하에서 자라지만, 자신의 무기인 침월과 6번째 대장인 바쿠야 등에게 수련하고, 루키아를 필두로 현재와 소울소사이어티에서 적잖은 조력자를 만들며, 호로와 이란칼 등을 물리쳐, 현재와 영계를 모두 지켜내는, 크고 강한 사신대행으로 성장한다.

언어 현계는 물론 이계(저승)와 외계(우주)의 적들로부터 지구를 지키면서 마침내 크고 강한 아버지로 성장한다. 이처럼 21세기 소년 아니메의 주류라 할 수 있는 대전 격투 장르에서 확인되는 일종의 공식 내지 문법은 반세기 남짓한 아카이브를 통해 계승과 개선을 거치며 형성된 것이라고 할 수 있다.

하지만 <원편맨>은 다르다. 주인공 사이타마는 아니메의 시작부터 이미 장성한 스물다섯 살의 청년으로 등장한다.<sup>28)</sup> 불과 3년 전, 즉 스물두 살의 그는 대학을 갓 졸업한 또래의 청년들이 대개 그러하듯 취업난에 치진 이른바 ‘취준생’에 지나지 않았다. 여느 때처럼 면접에서 또 다시 떨어진 그는 귀갓길에 우연히 괴인과 마주친다. 사이타마는 자신을 취업 활동 중인 무직으로 소개한다. 그러자 “옛날에 봤던 애니메이션의 악역이랑 판박이”(1화)인 괴인마저 그의 눈빛이 죽어있다고 선심 쓰듯 지나친다. 하지만 괴인이 쫓던 전혀 ‘귀엽지 않은’ 소년을 구하기 위해 다시 그 괴인과 맞서면서 그는 어릴 때 꿈이었던 히어로가 되기로 결심한다. 그 후 3년간 사이타마는 “대머리가 될 정도로 죽자사자 훈련해서”(1화) 가공할 힘을 얻는다. 그의 힘은 어떠한 상대라도 단 한 방의 펀치로 산산조각을 낼 만큼 압도적이었다. 그리고 그는 영웅으로 활약을 거듭한다.

그런데 <원편맨>의 이러한 설정은 대단히 의미심장하다. 그것은 <원편맨>이 전후/일본/소년의 성장을 그리며 구축된 아니메의 공식에 포박되는 것을 단호히 거부한다는 점에서 그렇다. 우선 사이타마는 장차 크고 강하게 성장할 소년이 아니라 기왕에 크고 강하게 성장한 청년이다. 게다가 그의 이력에서는 부모와 연관한 결손이 딱히 드러나지 않는다. 당연히 부모를 대신해 그의 신체적·정신적 멘토 역할을 맡는 인물이 있을 리 만무하다. 오히려 C급 히어로인 그는 S급 체노스 등에 의해 스승으로 떠받들어진다. 더욱이 그는 대전 격투의 반복을 통해 점진적으로 강해지는 것이 아니라 마치 아케이드 게임의 완성된 캐릭터처럼 이미 강한 채로 등장한다. 심지어 매 회 수많은

28) 원작이 연재되는 웹코믹 『이웃집 영 점프』가 청년을 주된 독자층으로 삼는 사이트임을 감안하더라도 <원편맨>의 주요 설정이 반세기 동안 구축된 소년 아니메의 문법에 대한 의도적 역행이란 사실은 변하지 않는다.

인명을 구하는 활약상에도 불구하고 그에게 세계를 지키는 영웅으로서의 투철한 사명감은 좀처럼 확인하기 어렵다. 실제로 그는 “취미로 히어로를 하는 사람”(4화)이라고 자신을 소개할 만큼 스스로의 능력에 큰 의미를 부여하지도 않는다. 이는 그가 지닌 압도적 힘에서 비롯된 허무함 탓이다.

〈원편맨〉의 일탈은 여기서 그치지 않는다. 그것은 소년 애니메이션이 지녀온 아우라를 익살맞게 풍자한다. 애니메이션의 작화에서 가장 대충 그려진 듯한 캐릭터를 꼽자면 단연 주인공인 사이타마이다. 절대 다수의 애니메이션이 주인공을 가장 공들여 그리는 것에 비해 〈원편맨〉은 주인공 이외의 히어로와 괴인의 멋들어진 작화에 애쓴다. 취미로 히어로를 한다는 자조를 무심히 내뱉는 사이타마에게는 주인공다운 사연조차 없다. 애니메이션의 주인공으로서 겪었을 법한 전사는 도리어 제자를 자처하는 제노스에게 부여된다. 그에게는 대개의 주인공이 혹독한 성장 과정에서—루피의 ‘기어’나 나루토의 ‘나선환’이나 이치고의 ‘만해’처럼 그럴싸한 작명과 더불어—습득하게 마련인 고유의 필살기도 허락되지 않는다. ‘머신건 블로우’(3화)나 ‘사자참 유성군(2화)’처럼 저마다의 기술에 이름을 붙여 치열한 공방의 와중에 굳이 이를 외치며 싸우는 것은 역시나 조연인 히어로나 괴인의 몫으로 돌아간다. 사정이 이렇다 보니 대전 격투 장르의 요체라 할 히어로와 괴인의 대결 장면에서 주인공에게 할애되는 시간이 역대 애니메이션 역사상 가장 짧다고 해도 과언이 아니다.

압권은 그가 지닌 압도적 힘의 비결을 밝히는 제3화의 장면이다. 그는 팔굽혀펴기 100회, 윗몸일으키기 100회, 스쿼트 100회, 오래달리기 10km를 단 하루도 거르지 않되, 아침으로는 바나나라도 무방하니 반드시 하루 세 끼를 챙겨서 먹어야 하고, 정신 단련을 위해 여름이나 겨울에도 에어컨을 켜지 않으며, “대머리가 될 만큼 죽을 듯이 단련하는” 삶을 3년간 견뎌야 비로소 강해질 수 있다고 열변을 토한다. 이를 들은 히어로 제노스와 괴인 이수라 카부토는 어안이 병병해진다. 그러나 그는 “일반적인 근력 단련”에 불과하다며 믿지 않는 제노스 앞에서 비기를 발휘해 폭주한 이수라 카부토를 보란 듯이 한 주먹에 박살내더니 슈퍼마켓의 요일 할인에 늦지 않기 위해 황망히 사라진다. 이처럼 〈원편맨〉의 사이타마는 소년 애니메이션이 환상의 시공을 통해 그

토록 욕망하던 크고 강한 성장을 현실의 시공으로 내려 앉힌다.

현재까지의 21세기 서브컬처에서 가장 뜨거운 키워드는 ‘좀비’와 ‘병맛’이다.<sup>29)</sup> 원래 이러한 오브제와 뉘앙스는 이미 이전 세기 미국 할리우드 B급 영화(B movie)의 단골 소재였다. 좀비 영화의 시조로 평가 받는 <살아있는 시체들의 밤(The Night of Living Dead)>이라든가, 블록버스터 첩보물을 비튼 <오스틴 파워(Austin Powers)>라든가, 아예 이 둘을 뒤섞어버린 일련의 <무서운 영화(Scary Movie)> 시리즈 등이 그러하다. 이러한 소재는 세기의 전환이라는 호기를 맞아 세계적 콘텐츠로 부상하였다. 세기말 ‘아포칼립스(apocalypse)’의 불안 및 세기초 ‘밀레니엄(millennium)’의 허무가 ‘웹-(web-)’과 OTT 등 인터넷이 촉발시킨 뉴미디어로 형상화되면서 일국적 유행을 넘어 초국적 흥행을 구가하게 된 것이다. 이는 주류와 비주류의 공고한 위계를 허무는 21세기의 문화적 변곡점이라 할 만하다.

<원편맨> 역시 이러한 문화적 흐름과 무관하지 않다. 앞서 살펴본 바와 같이 <원편맨>의 설정은 기본적으로 21세기 서브컬처가 지향하는 시대정신을 고스란히 반영한다. 반세기에 달하는 소년 아니메의 공식 혹은 문법을 왕도라고 한다면, <원편맨>이 선보인 스토리텔링은—역시 망가와 아니메의 세계에서 통용되는 용어를 빌리면—‘사도(邪道)’라고 할 수 있다. 하지만 결코 그렇지 않다. 오히려 <원편맨>은 소년 아니메의 아카이브에 구축된 전통과 정통의 계보, 즉 앞서 언급한 공식 내지 문법과 같은 계열에 위치한다. 다만 계승과 개선에 대한 입장과 태도를 여느 아니메와 달리 할 뿐이다. 상식적으로 미루어 짐작컨대 대전 격투 장르의 왕도와 건건이 대비되는 사도로서의 설정은 공교로운 우연의 소산일 수 없다. 정반대로 그것은 소년 아니메가 반세기 가까이 구축한 아카이브를 훤히 꿰 만큼 철두철미한 학습의 결과에 가깝다.

29) 주지하다시피 ‘병맛’은 상식적 기대지평에서 벗어난 어이없는 설정 내지 상황 등을 통칭하는 인터넷 신조어이다. 애초에는 조롱과 폄하의 의미가 강했으나 어느덧 B급 코드의 한 지류로 자리 잡았다. 물론 ‘병신 같은 맛’의 축어이기에 장애인을 비하하는 단어가 결합되어 있어 학술적 개념어로서는 적합하지 않다. 그럼에도 회용론적 관점에서 인중에 의해 빈번하게 발화되는 이 표현의 뉘앙스를 온전히 살리며 대체할 용어가 마땅치 않아 일단 그대로 기술한다.

〈원펀맨〉이 문제적 텍스트인 이유는 바로 여기에 있다. 그것은 망가와 아니메가 세기가 바뀌는 동안에도 아랑곳하지 않고 한결같이 좇아온 전후/일본/소년(상)에 대해 이견을 제시한다. 이러한 의견 개진은 난데없이 불쑥 튀어나온 것도 아니다. 그것은 이제까지의 아니메 공식 또는 문법을 충실히 익힌 상태에서 이루어진다. 이는 앞서 정리한 소년 아니메의 일곱 가지 형성소만 상기해도 확인 가능하다. 〈원펀맨〉의 세계관은 마치 이러한 형성소를 조목조목 반박할 요량으로 설정되었다고 해도 지나치지 않을 정도이기 때문이다. 이로써 20세기 내내 공상하던 소년 영웅의 미래는 21세기에 등장한 청년 영웅의 현실에 의해 환몽으로 귀착된다.

〈원펀맨〉은 얼핏 세기초의 문화적 유행에 편승한 작품처럼 보이고 읽힌다. 하지만 그것은 20세기 전후/일본/소년(상)의 성장론에 도저히 동의하기 어려운 21세기 아니메의 소리장도(笑裏藏刀)와도 같다. 〈원펀맨〉 1기의 오프닝 테마곡인 〈히어로(The Hero)〉는 이의 좋은 예시이다. 노래는 “등장, 필승, 사상최강(參上, 必勝, 史上最強)”이라는 소년 아니메의 공식과도 같은 가사에 뒤이어 “뭐가 어째!(なんだってんだ!)”라는 조롱을 덧붙인다. 마찬가지로 “감동, 연전연승, 나는 승리(感動, 連戦連勝, 俺は勝つ)”라는 간난신고(艱難辛苦)의 문법을 자신은 “금세 승리(すぐに勝つ)”라며 폄하한다. 결국 〈원펀맨〉은 20세기 소년을 거쳐 21세기 청년으로 자란 사이타마가 망가와 아니메의 전후/일본/소년(상)에 고하는 종언과도 같다.

#### 4. 21세기 청년 작가와 일본 소년(상)의 향방

세기말에 태어난 20세기 소년은 세기가 바뀌며 21세기 청년이 되었다. 일본에서 이들은 종종 사토리(さとり)세대로 불린다. 1980년대 중후반에서 1990년대 초중반 사이에 출생한 이들을 두루 일컫는 이러한 세대명은 다분히 방어적이다. 일본어 사토리는 깨달음 혹은 이해라는 일반적 의미와 ‘득도(得道)’ 또는 ‘대오(大悟)’라는 불교적 의미로 쓰인다. 하지만 사토리세대의

달관은 본래의 단어에 내재된 긍정적 뉘앙스와 달리 자조(自嘲)의 자포(自暴)의 부정적 뉘앙스가 강하다. 그것은 불확실한 미래 대신 당면한 현재에 애써 만족하며 사는 젊은이들을 지칭하기 때문이다. 전후 일본의 20세기 소년들은 망가와 아니메를 읽고 보며 (무)의식적으로 크고 강한 성장을 학습하였다. 그러나 정작 일본의 21세기 청년들은 “치열한 정규직 대신 상대적으로 자유로운 아르바이트나 파트타임으로 경제생활을 영위하는 ‘프리터(freeter)’이고, 만화 및 애니메이션을 필두로 특정한 대중문화에 광적으로 탐닉하는 ‘오타쿠(おたく)’이며, 이를 사회적 광장에서 대면 접촉보다 은밀한 골방에서의 인터넷으로 해결하는 ‘히키코모리(引きこもり)”<sup>30)</sup>인 사토리세대로 자리버렸다.

〈진격의 거인〉의 이사야마 하지메(諫山創)와 〈원펀맨〉의 원도 마찬가지로이다. 공교롭게도 1986년생 동갑내기인 두 작가 역시 사토리세대에 속한다. 굳이 전기적 사실을 들추지 않더라도 만화가로서 성공한 두 사람이 성장 과정에서 망가와 아니메에 탐닉했으리라는 점은 짐작하기 어렵지 않다. 둘의 소년기는 일본의 애니메이션, 즉 아니메가 이미 ‘저패니메이션(Japanimation)’이라는 세계 유일의 고유명사로 입지를 굳힌 시기와 겹친다. 1980년대에는 메카닉 아니메의 대명사인 건담 시리즈가 전성기를 구가하였고, 대전 격투 아니메의 시조격인 〈드래곤볼〉이 연재와 방영을 시작하였다. 1990년대에는 서브컬처의 ‘세카이계’ 논쟁을 촉발시키게 될 〈신세기 에반게리온〉이 방영되었고, 21세기 망가와 아니메의 권좌를 차지하게 되는 이른바 ‘3대 간판’ 가운데 『원피스』와 『나루토』가 연재되었다. 그리고 20세기의 소년 독자이자 시청자였던 하지메와 원은 21세기에 청년 작가로서 〈진격의 거인〉과 〈원펀맨〉을 선보였다. 이 둘은 전후 일본 아니메의 소년(상)에 대한 학습효과를 가늠할 수 있는 상징적 텍스트라는 점에서 중요하다. 20세기 아니메키드(animekid)가 성장하여 발표한 21세기의 두 작품은 반세기에 걸쳐 구축된 소년의 성장론에 대해 양극단의 태도를 취하기 때문이다.

30) 박노현, 『젊은 노인의 환상, 늙은 청년의 현실』, 『상허학보』 제57집, 상허학회, 2019, 407쪽.

우선 <진격의 거인>은 언뜻 전혀 무관해 보이는 메카닉 애니메이션의 계보를 잇는다. 중세 유럽을 연상시키는 도시에 난데없이 나타난 정체불명의 거인 이야기는 첨단 미래를 배경으로 정의를 수호하는 로봇 이야기와 거리가 멀어 보인다. 하지만 이는 작화가 빚어내는 착시에 불과하다. <진격의 거인>은 이른바 혼성역사라는 스토리텔링을 통해 일본을 중심으로 19세기 중반에서 20세기 중반까지 대략 백 년에 달하는 세계사를 복잡하게 뒤섞는다. 이러한 복잡화는 현실 역사에서 비교적 명징하게 갈렸던 가해와 피해, 책임과 보상, 속죄와 용서의 주객을 모호케 한다. 그리고 이 혼성역사로 점철된 세계의 운명을 결정짓는 것은 바로 그 자신이 크고 강한 소년이자 거인인 에렌이다.

한편 <원편맨>은 일견 소년물의 왕도로 불리는 대전 격투 애니메이션의 계보에 놓인다. 에피소드가 거듭될수록 더욱 강력한 빌런이 등장하지만 그때마다 주인공에게 격퇴되는 이야기는 이미 술한 대전 격투 애니메이션이 답습했던 서사 구조와 다르지 않다. 그러나 이는 어디까지나 형식의 취택에 지나지 않는다. <원편맨>은 이러한 소년 애니메이션의 공식 혹은 문법의 핵심적 형성소를 조목 조목 비트는 내용으로 가득하다. 대단히 익숙한 형식과 적잖이 맹랑한 내용의 조합은 기왕의 독서와 시청으로 형성된 기대지평을 번번이 배신하며 전후 반세기에 걸쳐 축적된 공식과 문법에 능청스럽게 반기를 든다. 이를 주도하는 것은 20세기 애니메이션이 그토록 독려하던 소년상과 달리 그저 평범하게 성장하여 취업조차 기록하지 않은 사회로 떠밀려나온 21세기의 청년 사이타마이다.

<진격의 거인>과 <원편맨>은 애니메이션이 그리는 전후/일본/소년(상)의 기로를 표상한다. 텔레비 애니메이션을 중심으로 한 일본의 서브컬처에서 소년의 성장 담론은 크고 강한 신체를 욕망하는 것으로 나타났다. 20세기 중반에서 21세기 초반까지 무려 반세기 동안 구축된 아카이브는 이러한 욕망의 계승 및 개선의 산 역사와도 같다. 이러한 맥락에서 20세기 소년 독자가 21세기 청년 작가로 성장해 발표한 두 편의 애니메이션은 좋은 대비를 이룬다. <진격의 거인>과 <원편맨>은 애니메이션 아카이브에 대한 기시감과 미시감을 공히 발산한다. 하지만 그 태도는 사뭇 상반된다. 그것은 애니메이션의 소년담론에 대해 21세기

가 20세기에 보내는 엇갈린 입장 표명이라고 해도 과언이 아니다. 반세기에 걸쳐 아니메가 그려온 전후/일본/소년(상)을—헤럴드 블룸의 용어를 빌려 거칠게 표현하자면—전자는 맹목하고 후자는 오독한다. 에렌은 생전 처음 움켜쥔 바닷물에 얼굴을 적시고 바다/너머를 가리키며 이렇게 묻는다. “저기, (바다—인용자) 너머에 있는 적…: 그들을 전부 다 죽이면, …우리는, 자유로워질 수 있을까?”(제59화) 사이타마는 압도적 힘을 경외하는 히어로와 괴인 앞에서 이렇게 답한다. “스스로 변하는 것이 인간의 강함이다.”(제3화) 이처럼 아니메가 그려내는 일본 소년의 성장은 극명한 기로에 봉착하였다. 그리고 그 선택의 최종심급은 전적으로—소년과 청년 혹은 독자나 작가의 (무)의식이 아니라—일본 사회의 (무)의식에 있다.

■ 참고문헌

<鉄腕アトム(철완 아톰)>, <鉄人28号(철인28호)>, <マジンガーZ(마징가Z)>, <宇宙戦艦ヤマト(우주전함 야마토)>, <銀河鉄道999(은하철도 999)>, <機動戦士ガンダム(기동전사 건담)>, <ドラゴンボール(드래곤 볼)>, <新世紀エヴァンゲリオン(신세기 에반게리온)>, 『20世紀少年(20세기 소년)』, <ワンピース(원피스)>, <ナルト(나루토)>, <ブリーチ(블리치)>, <進撃の巨人(진격의 거인)>, <ワンパンマン(원펀맨)>

宇野常寛, 김현아·주재명 역, 『젊은 독자를 위한 서브컬처론 강의록』, 위크라이프, 2018.

吉見俊哉, 이종욱 역, 『만국 박람회 환상』, 논형, 2007.

多根清史, 김현아·주재명 역, 『건담과 일본』, 위크라이프, 2017.

김정경, 『만화 <진격의 거인>에 나타난 상징분석』, 『애니메이션연구』 제10권2호, 한국애니메이션학회, 2014.

문강형준, 『<진격의 거인>이 질문하는 것은 무엇인가?』, 『비평의플랫폼』 제41호, 인천문화재단, 2013.

박노현, 『젊은 노인의 환상, 늙은 청년의 현실』, 『상허학보』 제57집, 상허학회, 2019.

\_\_\_\_\_, 『아니메(アニメ)와 일본 소년(상)의 형성』, 『한국학연구』 제57집, 인하대 한국학연구소, 2020.

이희구, 『동서양의 피포위 공포 연구』, 『동서비교문학저널』 제33호, 한국동서비교문학학회, 2015.

구자혁·김은영, 『<진격의 거인>이 꿈과 그 발달 서사의 현대적 함의』, 『미디어, 젠더 & 문화』 제31권 3호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2016.

# Anime(アニメ) and the Turning Point of Japanese Boy (Image)

– Focusing on <Attack on Titan(進撃の巨人)> and  
<One Punch-Man(ワンパンマン)> –

Park, Noh-Hyun\*

<Attack on Titan> and <One Punch-Man> represent the turning point of the postwar/Japanese/ boy image described by anime. In anime, the growth of boys has shown the tendency to desire a large and strong body. The anime archive which has been built from the mid-20th century to the early-21th century is no less than the history of the succession and improvement of such desire. In the same vein, <Attack on Titan> and <One Punch-Man> published by a young writer in the 21th century, who was once a boy reader in the 20th century are symbolic texts allowing to estimate the diverged direction of the Japanese boy image to be described by anime in the future. The purpose of this paper is, therefore, to examine who the sub-cultures in Japan construct the 21th century boy image, by analyzing two animations, the historical inflection points of anime.

At first, <Attack on Titan> succeeds the lineage of the mechanic anime which is seemingly unrelated with it. The anime complicatedly jumbles the world history as long as 100 years from the mid-19th century to the mid-20th century, through storytelling called the hybrid history. Such complication obscures the causation between offense and damage, between responsibility and

---

\* Associate professor, Major in Korean Language and Literature, Dongguk University(Gyeongju Campus)

compensation, between redemption and forgiveness, which has been relatively clearly distinguished in the real history. On the other hand, <One Punch-Man> is placed at the lineage of fighting anime called the royal road of juvenile anime. The anime often betrays the expectant horizon formed based on longstanding reading and watching, through the combination between very familiar forms and not a little fabulous content. It, therefore, deceitfully challenges the formula and grammar of it, which have been accumulated across the half century after the war. Both <Attack on Titan> and <One Punch-Man> are debatable works vividly showing the turning point between two extremes that the postwar/Japanese/ boy image faced, which has been described by the 20th century anime.

**Key words** : Anime, Japanimation, Japanese Television Animation, Post-War/ Japan/Boy (Image), Growth of Boys, Reality of the Youth, Pastiche, Kitsch, <Attack on Titan>, <One Punch-Man>