creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

사회학석사 학위논문

민족정체성과 취향정체성의 긴장과 조정

- 일본 애니메이션 「귀멸의 칼날」 우익논란을 중심으로 -

2022년 8월

서울대학교 대학원

사회학과

김 인 숙

민족정체성과 취향정체성의 긴장과 조정

- 일본 애니메이션 「귀멸의 칼날」 우익논란을 중심으로 -

지도교수 임 동 균

이 논문을 사회학석사 학위논문으로 제출함

2022년 8월

서울대학교 대학원

사회학과

김 인 숙

김인숙의 석사 학위논문을 인준함

2022년 8월

위 원 장 김 홍 중 (인)

부위원장 손 윤 규 (인)

위 원 임 동 균 (인)

국문초록

본 연구는 21세기 개인행위자와 내셔널리즘에 관한 연구로, 대중문화를 통한 월경(越境)이 자유로운 시대에 개인행위자들이 민족정체성과 취향정체성 간의 긴장을 어떻게 경험하고, 이를 어떻게 조정하는가를 분석한다. 특히 본 연구는 일본만화・애니메이션인 「귀멸의 칼날」의 우익 논란을 민족정체성과 취향정체성의 얽힘이 발생하는 장소로 바라보며, 관련하여 국내 일본만화・애니메이션 팬(이하 국내 재패니메이션 팬)의 내적 경험을 분석한다.

본 연구는 개인행위자의 정체성이라는 미시적 영역을 통해 현대 내셔널리즘이라는 작동 방식을 분석한다는 점에서 그 의의가 있다. 또한 대중문화를 통해 개인들의 직・간접적 월경이 가속화되는 전지구화의 시대에, 이들의 사적 경험과 인식, 태도를 통해 현대 사회의 내셔널리즘의 변화를 가늠해본다는 점에서도 그 의의를 갖는다.

본 연구의 질문은 다음과 같다. 첫째, 「귀멸의 칼날」 우익논란을 둘러싸고 국내 재패니메이션 팬들은 민족정체성과 취향정체성 간의 긴장을 어떻게 경험하고 있는가. 둘째, 이들은 어떠한 내러티브를 가지고 두 정체성 사이의 긴장을 조정하는가. 셋째, 이들의 조정 전략을 통해 드러나는 현대 내셔널리즘의 작동방식은 어떠한가.

본 연구는 빌리그의 ‘일상의 민족주의’ 이론을 바탕으로 일상의 미시적 공간인 대중문화 영역에서 민족정체성을 연구할 필요를 논한다. 또한 젠킨스의 ‘획득된 정체성’을 기반으로 한 취향정체성의 개념을 통해 본 연구가 팬 연구를 넘어 현대 사회의 개인행위자에 대한 연구임을 제시한다. 더불어 국내 대중문화 관련 선행 연구 분석을 통해 민족정체성과 취향정체성의 복잡한 얽힘과 이를 조정하는 팬들의 다양한 전략 발굴의 필요성을 논한다.

본 연구는 국내 재패니메이션 팬들의 내적 경험을 면밀히 관찰하기 위해 질적 연구 방법을 실시하였으며, 국내 재패니메이션 팬 10명을 대상으로 심층 면접을 실시하고 이를 분석하였다.

연구 참여자들은 민족정체성과 취향정체성 사이의 긴장을 각기 다양한 방식으로 경험하고 있었다. 자신을 열혈 팬(이하 오타쿠)으로 정의하는 참여자들의 경우, 우익논란을 두 정체성이 양립하기 힘든 딜레마의 상황으로 인식하는 가운데 혼란과 도덕적 피로감을 경험하고 있었다. 한편 자신을 오타쿠로 정의하지 않는 참여자들은 두 정체성을 분리함으로써 우익논란에 대한 의도적인 무감각을 유지해 나가거나, 우익논란에 대한 거리 두기를 통해 민족의 과잉을 경계하고 있었다.

참여자들은 두 정체성의 얽힘이 야기하는 긴장을 조정하기 위해 다양한 전략을 구사하고 있었다. 이들은 '마음 멈추기'를 통해 취향 중지하기, 합리적 근거를 통해 취향정체성 정당화하기, 민족정체성을 우위로 정체성 서열화하기, 세계인의 취향으로 두 정체성 통합하기의 전략을 구사하고 있었다.

우익논란을 둘러싼 참여자들의 다양한 경험과 이들의 각기 다른 조정 전략의 등장은 우익논란을 판정해 줄 명확한 기준의 부재와 국가·민족이라는 개념의 모호함에서 비롯된 다원화를 의미했다. 또한, 이는 '나'로의 환원을 의미했다. 현대 사회에서 이제 '나(self)'는 각각의 개인들에게 기준을 제공하는 공간이 되고 있었다. 역설적이게도 '나'로의 환원은 '나'의 심리적 토대를 위해 국가와 민족을 소환하기도 했다. 또한 '나'로의 환원은 다양한 가치들의 공존과 직접 논쟁의 부재 속에서 민주적 다원화와 심화되는 양극화의 양면성을 모두 담지하고 있었다.

미디어를 통한 월경, 인터넷의 일상화로 인한 전자적 지구화의 가속화, 글로벌 자본주의로 인한 대중문화의 지구적 소비 등으로 인해 개인이 인식하는 국가, 민족, 정치, 문화의 경계는 더욱 뒤섞이고 모호해지고 있다. 이러한 불확실성 속에서 개인의 '나'로의 환원은 가속화될 것이다. 국가와 민족, 취향 등 다양한 가치들이 경쟁, 갈등, 결합하며 전유되는 공간으로서 현대사회 개인의 정체성을 들여다봐야 하는 이유이다.

주요어 : 민족정체성, 취향정체성, 일본 대중문화, 귀멸의 칼날, 내셔널리즘, 개인행위자

학 번 : 2020-28376

목 차

제 1 장 서 론 ····· 1

제 2 장 이론적 논의 및 선행 연구 ····· 5

1. 이론적 논의 ····· 5

1) 내셔널리즘, 대중문화 그리고 민족정체성 ····· 5

2) 취향정체성과 현대적 개인 ····· 9

2. 선행 연구 ····· 14

제 3 장 연구 대상 및 연구 방법 ····· 21

1. 연구 대상: 국내 재패니메이션 팬 ····· 21

2. 연구 방법 ····· 23

제 4 장 「귀멸의 칼날」 우익논란 ····· 26

1. 우익논란의 쟁점 ····· 26

2. 우익논란을 둘러싼 반응 ····· 30

제 5 장 민족정체성과 취향정체성의 긴장 ····· 36

1. 딜레마 속 혼란 ····· 37

2. 도덕적 피로감 ····· 45

3. 정체성 분리와 의도적 무감각 ····· 50

4. 거리두기와 민족의 과잉 경계 ····· 58

제 6 장 민족정체성과 취향정체성의 조정 ····· 62
1. '마음 멈추기'를 통한 취향 중지 ····· 62
2. 합리적 근거를 통해 취향 정당화 ····· 65
3. 민족정체성을 우위로 정체성 서열화 ····· 67
4. 세계인의 취향으로 두 정체성 통합 ····· 71

제 7 장 현대 개인과 내셔널리즘 ····· 75
1. 명확성의 부재 ····· 75
1) 우익논란의 공식적 판정 ····· 75
2) 국가·민족의 개념의 모호함 ····· 78
2. '나'로의 환원 ····· 81
1) '나'로의 환원 ····· 81
2) 국가·민족의 소환 ····· 84
3. 다원화와 양극화의 양면성 ····· 87
1) 다양한 가치들의 공존 ····· 87
2) 직접적 논쟁의 부재 ····· 90

제 8 장 결 론 ····· 95

참고문헌 ····· 98
Abstract ····· 103

표 목 차

[표 1] 연구 참여자 목록 ····· 25
[표 2]「귀멸의 칼날」 우익논란 관련 대표적 언론기사 ····· 31
[표 3] Youtube 댓글 '좋아요' Top 5 ····· 32
[표 4] 디시인사이드 「귀멸의 칼날」 조회수 Top 5 ····· 33
[표 5] 트위터 '리트윗' Top 10 ····· 34

그 림 목 차

[그림 1] 주인공 탄지로의 귀걸이 문양 ····· 28
[그림 2]「귀멸의 칼날」 등장인물의 다이쇼 시대 복장 ····· 29

제 1 장 서 론

본 연구는 21세기 개인행위자와 내셔널리즘에 관한 연구로, 대중문화를 통한 월경(越境)이 과거 어느 때보다 자유로워진 시대에 개인행위자들이 민족정체성과 취향정체성 사이의 긴장을 어떻게 경험하고, 이를 조정하는가를 분석한다. 특히 본 연구는 일본만화・애니메이션인 「귀멸의 칼날」의 우익논란을 민족정체성[1]과 취향정체성의 얽힘이 발생하는 장소로 바라보며, 관련하여 국내 일본만화・애니메이션 팬(이하 국내 재패니메이션 팬)의 내적 경험을 분석함으로써 현대 내셔널리즘의 변화를 추적한다.

일본만화・애니메이션 「귀멸의 칼날」은 일본과 한국 양국에서 큰 흥행을 기록하였다. 해당 작품은 원작인 만화 출판물뿐만 아니라 TV용 애니메이션, 극장판에 이르기까지 모두 대중적 인기를 얻었다. 2020년 10월 일본에서 개봉한 해당 애니메이션의 극장판인 「귀멸의 칼날: 무한열차편(鬼滅の刃: 無限列車編)」은 약 2천만 명의 일본 관객 동원이라는 엄

1) 네이션(nation)이 국민과 종족, 민족을 모두 포함하고 있다는 점에서. 네이션을 우리말로 ‘국민’으로 번역할지, ‘민족’으로 번역할지에 대한 논의들이 있었다. 가장 대표적인 논의로 진태원과 장문석의 논의를 들 수 있다. 진태원(2011)은 국민을 “동일한 통치권 밑에 결합되어 국가를 조직한 인민”이라는 의미에서 네이션을 국민으로 번역하기를 주장했다(진태원, 2011). 반면, 장문석(2012)은 한국의 특수한 상황(분단 상항과 통일의 요구)과 경쟁적 세계 경제 구도 속에서 민족의 번영이라는 정치적 울림과 열정을 생산한다는 점에서 ‘민족’이 정치적・문화적 공동체로서 충분히 네이션을 대변할 수 있음을 주장한다(장문석, 2012). 최은미(2018)는 한일 간의 갈등 사안에 대한 인식 차이를 양국의 민족정체성에 주목해서 분석하며, 일본이 국제사회의 위상과 역할, 주변국과의 관계설정 등에 집중되어 있는 반면, 한국에서는 남북분단과 식민 지배를 토대로 민족정체성이 형성되어 왔음을 지적한다(최은미, 2018). 본 연구는 최은미의 분석과 장문석의 논의에 동의하며, 내셔널 아이덴티티를 민족정체성으로 번역하여 사용한다. 다만, Nation은 전체 문맥에 따라 민족과 국가를 혼용하여 사용한다.

청난 흥행 성공[2]을 거두었으며, 한국에서도 2021년 1월 개봉 이후 누적 관객 약 200만 명(2021년 5월 기준)[3]에 달하는 높은 흥행 성적을 기록했다. 2021년 2월 한국 넷플릭스에 공개된 「귀멸의 칼날」 TV 시리즈 역시 수개월 동안 넷플릭스 한국 인기 콘텐츠 10위권 안에 꾸준히 이름을 올리며 높은 인기를 이어갔다.

하지만 이 같은 순조로운 흥행기록과는 달리, 해당 작품을 둘러싼 우익논란은 국내 개봉 이전부터 시작되어, 국내 흥행기록 이후에도 꾸준히 진행되고 있다. 주인공 탄지로가 착용하고 있는 귀걸이 문양의 욱일승천기(이하 욱일기) 연상 여부, 다이쇼 (1912년~1926년) 시대 배경을 통한 제국주의 미화 여부, 작품 속 귀살대(鬼殺隊)[4] 및 렌고쿠[5]라는 인물의 가미카제 연상[6] 여부 등을 놓고 해당 작품이 우익 작품인가에 대한 논란이 진행 중이다.

해당 작품의 국내 흥행은 2019년 한일 무역분쟁 이후 가열된 국내 반일불매운동의 여파와 맞물려 국내 「귀멸의 칼날」 소비자에 대한 비판으로 이어졌다. 주요 언론은 해당 작품의 잇따른 흥행 현상을 '국내 소비자들의 역사의식 부재', '반일불매운동도 꺾어버린 일본 문화'. '한국

---

2) 「귀멸의 칼날」은 일본에서 극장 개봉 후 72일 만인 2020년 12월 27일 흥행 수익 324억 7천만 엔을 돌파하였으며, 일본의 누적 관객은 2천400만 명을 기록하였다. 「귀멸의 칼날」은 지난 19년간 일본 내 역대 흥행 1위 애니메이션이었던 「센과 치히로의 행방불명」을 제치고 일본 역대 흥행 1위를 차지했다. 「귀멸의 칼날」의 대 흥행은 일본에서 사회적 현상으로까지 불리며 이에 대한 다양한 분석들이 나오고 있다.

3) 라제기.(2022.05.17.). "코로나도, 불매운동도 못 막았다... '귀멸' 200만 관객". 「한국일보」. https://hankookilbo.com/News/Read/A2021051709190002302

4) 해당 작품 속 귀살대는 인간을 잡아먹는 오니를 쫓는 민간조직(일종의 자경단)으로서, 소년들로 대부분 구성되어 있으며 죽음을 불사한다는 점에서 가미카제를 연상케 한다는 비판을 받고 있다.

5) 렌코쿠는 「귀멸의 칼날: 무한열차편」의 주요 인물로, 귀살대의 주(柱) 중 한 명으로 혈귀에 맞서 싸우다가 장렬하게 전사하는 인물이다.

6) 정철운. (2021.03.21.). "귀멸의 칼날' 렌고쿠 쿄쥬로는 카미카제를 닮았다". 「미디어오늘」.
http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=212501

의 반일불매운동은 선택적 불매운동', '반일정서의 허상'으로 보도하며 비판의 목소리를 내기도 하였다. 온라인 커뮤니티 및 소셜 미디어에서 역시 「귀멸의 칼날」을 시청한 국내 소비자들을 비난하는 게시글들을 쉽게 발견할 수 있다.

하지만 이러한 비판에 맞선 반대 여론 역시 팽팽하게 펼쳐졌다. 특히 온라인 커뮤니티 및 소셜 미디어를 중심으로 해당 작품의 소비를 옹호하는 주장이 등장했다. 「귀멸의 칼날」이 우익작품이라는 주장은 지나친 억지이며, 설령 그것이 우익작품이라 하더라도 소비자에 대한 간섭이 있어서는 안 된다는 내용의 주장이다. 개봉 초기 민족적 정서에 집중하며 「귀멸의 칼날」 국내 소비자를 비판했던 언론 역시 해당 작품의 흥행이 지속되자 그 흥행요인을 민족적 정서와는 별개로 일어나는 MZ세대의 새로운 소비 방식이라는 분석을 내놓기도 했다.

본 연구는 본격적인 분석에 앞서 해당 애니메이션을 둘러싼 우익논란의 진위를 다루지 않을 것을 미리 밝힌다. 본 연구는 논란의 진실, 또는 사건의 본질이 있다는 전제에서 벗어나, 민족정체성과 취향정체성을 둘러싼 개인행위자들의 다양한 의미작용이 수행되는 장소로서 우익논란을 바라본다. 따라서 우익논란을 둘러싼 개인행위자들의 내적 경험에 집중하며, 다음과 같은 연구 질문을 던진다. 첫째, 「귀멸의 칼날」 우익논란을 둘러싸고 국내 재패니메이션 팬들은 민족정체성과 취향정체성 간의 긴장을 어떻게 경험하고 있는가. 둘째, 이들은 어떠한 내러티브를 가지고 두 정체성 사이의 긴장을 조정하는가. 셋째, 이들의 조정 전략을 통해 드러나는 현대 내셔널리즘의 작동방식은 어떠한가.

민족정체성과 취향정체성 간의 긴장과 조정에 대한 면밀한 분석을 위해 본 연구는 국내 재패니메이션 팬 10명을 대상으로 심층 인터뷰를 진행·분석한 질적 연구방법을 실시하였다. 더불어 보조 데이터로 온라인 공간에서의 담론을 함께 분석하였다.

본 연구는 다음과 같이 2가지 면에서 의의가 있다. 첫째, 본 연구는 개인 행위자의 정체성 조정 전략을 통해 내셔널리즘의 거시적 담론과 미시적 경험세계를 연결한다. 타국의 대중문화 유입으로 인한 정체성 논란

은 “문화적 영향력을 가진 나라를 인접국으로 두고 있는 거의 모든 국가가 경험하는 것(김성민, 2017: 17)” 이다. 국내 일본 대중문화 향유는 한일 양국 간의 지속적인 정치・역사・문화・사회적 갈등 속에서 민족정체성과 취향정체성의 갈등, 충돌, 경합, 모순적 공존 등 복잡한 얽힘의 경험을 수반한다는 점에서 더욱 그러하다. 따라서「귀멸의 칼날」 우익논란은 개인행위자의 정체성이라는 미시적 경험세계가 내셔널리즘이라는 거시적 담론과 어떻게 연결되는지를 보여줄 것이다.

둘째, 지구적 연결이 가속화되고 있는 21세기에 월경하는 대중문화를 통해 현대 내셔널리즘의 변화를 분석한다는 점에서 본 연구는 시의성과 중요성을 동시에 갖는다. 「귀멸의 칼날」 우익논란은 대중문화를 통한 월경의 경험이 과연 초국적 코스모폴리타니즘의 가능성을 의미할 것일지, 또는 민족주의로의 회귀를 예고할 것일지에 대한 단서를 제공할 것이다.

본 연구의 개요는 다음과 같다. 2장에서는 이론적 논의를 통해 내셔널리즘이 작동하는 일상적 영역으로서 대중문화에서의 민족정체성을 살펴볼 것을 요청한다. 또한 취향정체성에 대한 논의를 통해 본 연구가 현대사회의 개인행위자에 관한 연구임을 논한다. 더불어 민족정체성, 취향정체성 간의 긴장과 조정을 다룬 선행연구를 통해 개인행위자들의 다원화된 전략의 발굴을 요청한다. 3장에서는 국내 재패니메이션 팬을 연구 대상으로 선정한 이유와 함께, 연구방법에 관해 서술한다. 4장에서는「귀멸의 칼날」을 둘러싼 우익논란의 내용을 자세히 살펴보며, 우익논란 관련 신문 기사와 온라인 담론의 전개 양상을 분석한다. 5장에서는 국내 재패니메이션 팬인 개인행위자들이 민족정체성과 취향정체성 간의 긴장을 어떻게 경험하고 있는가를 분석한다. 6장에서는 개인행위자들이 두 정체성 사이에서 발생하는 긴장들을 어떻게 조정하고 있는가를 분석하며, 7장에서는 이들의 조정 전략의 메커니즘을 통해 현대 개인에게 내셔널리즘이 어떻게 작동하는가의 단서를 추적한다. 8장 결론에서는 연구결과를 요약하며 본 연구의 한계를 통해 후속 연구를 제안한다.

제 2 장 이론적 논의 및 선행 연구

2장에서는 민족정체성과 취향정체성에 관한 이론을 논하며, 선행 연구 분석을 통해 연구 방향을 제시한다.

본 연구는 내셔널리즘 담론을 분석함에 있어 국가와 지배층의 이데올로기라는 동질성의 거대 담론에 집중하는 대신, 사회심리학적 접근을 바탕으로 개인행위자의 정체성이라는 이질적이며 미시적인 경험세계에 집중한다. 특히 내셔널리즘이 작동하는 일상적이며 미시적 영역으로서 대중문화 영역에서의 민족정체성을 분석한다. 또한 취향정체성에 대한 이론적 논의를 통해 국내 재패니메이션 팬에 관한 연구가 어떻게 현대 개인과 내셔널리즘에 관한 연구가 될 수 있는가를 제시한다.

더불어 대중문화 영역에서의 민족정체성과 취향정체성 간의 긴장과 조정에 관한 선행연구 분석을 통해 본 연구의 연구 방향을 제시한다.

1. 이론적 논의

1) 내셔널리즘, 대중문화 그리고 민족정체성

내셔널리즘은 크게 원형주의 내셔널리즘과 근대주의 내셔널리즘으로 나뉘는데, 이는 네이션을 인간의 본성에 내재되어 있는 원형의 것으로 볼 것인가 또는 근대사회에서 구성된 산물로 볼 것인가라는 관점에 의해 구분된다. 특히 구성주의적 접근(홉스봄, 1998; 앤더슨, 2018; 겔너, 2009)은 민족이란 국가나 정부, 엘리트 집단, 또는 공식적 규범에 의해 수행되는 지배이데올로기로 바라보며, 피지배계급의 문화적 동일성을 생산하

는 거시적 관점 안에서 내셔널리즘을 해석해 왔다. 구성주의자들의 이 같은 관점은 민족이란 자연발생적이거나, 본질적이 아님을 밝히며 민족을 둘러싼 정치적 허구를 밝혔다는 점에서 의의가 있다. 하지만 근대 국가와 지배계층에 의한 이데올로기, 탑다운 방식의 지배이데올로기 작동을 강조하는 기존의 구성주의적 접근만으로는 현대 내셔널리즘의 작동방식을 설명할 수 없다. 대중미디어의 확산과 전지구화의 가속화는 지배계층과 피지배계층의 관계에서 설명될 수 없는 사회적 현상들의 등장을 불러왔기 때문이다.

이에 본 연구는 빌리그(Billig, 2020)의 '일상적 민족주의(Banal Nationalism)' 논의를 바탕으로 일상적이고 미시적 영역에서의 내셔널리즘을 논한다. 빌리그는 지배 계층에 의한 '위로부터의 이데올로기'가 아닌, 일상의 무의식 영역에서 습관화되는 '아래로부터의 민족주의'에 집중했다. 그의 분석은 지배-피지배의 관계를 넘어 현대사회의 내셔널리즘 작동방식을 보다 입체적으로 분석했다는 데 큰 의미를 갖는다. 그는 민족주의적 감정들이 일상의 붕괴로 인해 존재론적 불안전함을 느낄 때 발생한다는 기든스(Giddens, 1985)의 주장을 비판하며(빌리그, 2020: 95), '깃발 흔들기 (flag-waving)', '흔들린(흔들리지 않는) 깃발(un(waved) flag)'[7]이라는 비유를 통해 국가와 민족이 일상 속 습관화된 기호로 재생산되는 과정을 밝혔다.

따라서 그에게 있어 민족정체성이란 "사회적 삶의 구체화된 습관(빌리그, 2020: 24)"으로 민족에 대한 생각의 습관들과 언어를 사용하는 습관들을 모두 포함한다. 그는 기존의 내셔널리즘 이론가들이 역사적이고 거시적 관점에 집중한 나머지, 일상적이고 친숙한 방식으로 습관화되고 있는 내셔널리즘을 간과해왔음을 지적한다. 빌리그의 논의를 이어받아, 에덴서(2008)는 기존의 학자들(홉스봄, 앤더슨, 겔너, 허친슨 등)이 민족정체성을 이해하는 데 중요한 공헌을 했음에도 불구하고, 이들이 거대담

7) 빌리그는 "국민성에 대한 일상적 상기물(빌리그, 2020: 95)"로 깃발이라는 은유를 사용했다. 빌리그는 '일상적 민족주의'라는 개념을 통해 내셔널리즘이란 "격한 열정을 가지고 의식적으로 흔드는 깃발"이 아니며 "공공건물 위에서 눈에 띄지 않게 걸려있는 깃발(빌리그, 2020: 23)"과 같음을 밝힌다.

론에 치우쳐 고급문화와 지배계층의 관점에서 내셔널리즘을 분석하려고 하였으며, 문화정체성을 고정적이고 물화된 것으로 오인하는 오류를 저질렀음을 지적한다(에덴서, 2008: 39-40).

본 연구는 빌리그와 에덴서의 주장을 이어받아 민족이라는 개념이 개인의 일상적이며 미시적인 삶의 습관, 경험들(특히 취향의 습관과 경험들)과 조우하고, 갈등하며, 분리, 결합, 재구성되는 과정을 통해 현대 사회 내셔널리즘 작동방식의 단서를 추적한다.

비슷한 예로, 히로키(2007)는 일상적이고 미시적인 영역의 하나로 일본 오타쿠 문화연구를 통해 현대 사회의 구조를 읽고자 하였다. 히로키는 리오타르(Lyotard)가 주장한 “거대서사의 종말(리오타르, 2018)”이라는 개념을 이어 “세계가 공감할 수 있는 ’커다란 이야기의 조락’ 뒤에 잘게 나뉜 ’데이터베이스’만을 소비하는 “데이터베이스적 동물”이라는 현대의 인간상을 제시한다. 그는 표층의 이야기를 결정하는 것은 네이션의 역사가 아니라 그 데이터를 읽어내는 표층의 유저들(개인행위자들)임을 주장했다.

하지만 손희정(2015)은 히로키의 주장을 비판하며, 유저의 주체성인 그 심층이야말로 다시 네이션임을 주장했다. 손희정의 주장처럼 개인들의 심층의 감각에는 네이션의 감각이 있으며, 그 네이션의 감각들을 순전히 개인적인 것이라 할 수 없음에는 일견 동의한다. 하지만 개인행위자들을 지배이데올로기로서의 네이션 감각을 고스란히 내재한 채 수행하는 이들이라고는 볼 수 없다. 오히려 이들은 지배적인 네이션의 감각과 개인의 네이션 감각들(또는 정체성)을 조정, 결합시키며 담론을 재구성하고, 수행하는 이들이다. 더욱이 디지털미디어의 확장 속에서 이들의 경험은 단순히 개인의 경험에만 머물지 않고 적극적으로 전파/결합/분리/전유되며 타인과의 상이하면서도 공통된 감각을, 공통되면서도 상이한 감각들을 만들어낸다. 따라서 두 감각이 만나는 지점으로서 이들 개인행위자의 일상적 경험을 읽는 것은 현대 내셔널리즘의 분석에 있어 중요하다.

본 연구는 미시적이고 일상적 영역에서의 내셔널리즘 담론 분석을 위해 대중문화의 장에서 드러나는 개인행위자의 민족정체성에 집중한다.

에덴서는 “근대성의 조건 속에서 민족이 상식적인 실체로 받아들여지게 되면 대중매체라든가 대중문화를 개발하고 전파할 수 있는 수단들이 눈부시게 늘어나고 국가적 통제를 벗어나면서 상업적이며 더 비공식적인 네트워크를 이용해 민족이 전파(에덴서, 2008: 27)”됨을 지적하며, 형식과 실천을 둘러싼 다층적이고 변화무상하며 논쟁이 펼쳐지는 대중문화 영역에서의 민족정체성을 연구하기를 촉구한다.

에덴서의 주장처럼 현대의 대중문화는 네이션의 감각을 지닌 채 그 어느 때보다도 활발하게 개인의 월경이 수행되는 장소로서 정치화되고 있는 공간이다. “민족주의 정치학은 대중문화의 아이콘과 문화적 이미지 및 재현, 그 생산과 소비를 둘러싼 다양한 주체들, 그리고 이들의 정서와 정체성을 가로지르며 사회 세계의 현실을 (재)조직하고 해석하는 데 있어 주요하게 동원”되고 있으며, “대중문화는 다양한 주체들 간의 의미화의 갈등과 경합이 일어나는 장으로서 자리매김(정민우, 2010: 65-66)”하고 있다. 이에 본 연구는 내셔널리즘이 작동하는 일상적이고 미시적인 영역으로서 대중문화라는 장에 집중하며, 국내 재패니메이션 팬이라는 개인들의 내적 경험 구성방식에 집중한다.

특히 본 연구는 개인 간의 갈등과 조정이 아닌, 정체성 간의 긴장과 조정이라는 개인의 내적 경험에 집중한다. 일찍이 짐멜(2005)은 개인 사이에서 이뤄지는 사회적 상호작용과 형식에 주목하며 거시적 안목과 미시적 세밀함을 아우르고자 했다. 하지만 이제 그 상호작용은 개인 내부의 더욱 심오하고 섬세한 영역 안으로 이동하고 있다. 현대 사회의 개인은 그 어느 때보다도 “주체간의 갈등이 아닌 주체의 존재에 더 큰 의미를 부여”하고 있기 때문이다(류석진・조희정・박설아, 2013). 또 “세계화의 동력은 현대인들이 처한 현실의 조건과 관계망의 확장, 변화, 동요를 촉발시키면서, 지속적인 자아성찰과 정체성의 프로젝트가 무엇보다도 중요한 시대가 되었다(Giddens, 1990; 양은경, 2003: 203 재인용).” 이러한 현대 사회의 변화 속에서 개인의 정체성이란 ‘인지의 내부-외부 변증법(the internal-external dialectic of identification)(Jenkins, 1996)’으로서, 내셔널리즘이라는 거시적 담론과 일상의 미시적 경험세계의 조우를 통해

개인의 내적 경험을 구성하는 점에서 현대 내셔널리즘을 분석하기 위한 중요한 단서를 제공한다.

2) 취향정체성과 현대의 개인

여기에서 본 연구는 대중문화 속 취향정체성[8]에 대한 이론적 논의를 통해 취향정체성을 가진 개인행위자들이 어떻게 현대적 개인의 특징을 담지하고 있는가를 분석하며, 이들에 대한 연구가 현대 내셔널리즘 작동의 연구가 될 수 있음을 주장한다.

본 연구는 취향정체성을 가진 이들에 대한 연구로, 국내 재패니메이션 팬의 경험을 연구한다. 이는 단순히 대중문화 팬 연구를 넘어 이들을 통해 현대 사회의 면모를 분석하기 위함이다. 오늘날의 대중문화는 현대 개인의 삶에 깊숙이 침투해 "인간 및 사회관계 즉 현대인의 중재된 텍스트를 어떻게 수용하는지에 대한 영역으로 자리매김하고 있다(Sandvoss, Gray and Harrington, 2017; 윤소정, 2021: 913-914에서 재인용)" 이제 팬 연구는 대중문화의 영역을 넘어 현대적 삶에 대한 근본적인 통찰력을 제공해 줄 것이다(Sandvoss et al., 2017).

보다 구체적인 논의를 위해 본 연구가 분석하고자 하는 취향정체성의 '취향'의 개념을 정의하며, 취향정체성을 가진 이들에 대한 연구가 어떻게 현대 개인의 연구로 확장될 수 있는가를 논하고자 한다.

우선, 본 연구에서 다루는 취향(Taste)은 대중문화에 관한 것으로 그 개념은 크게 두 가지로 나뉠 수 있다. 첫 번째 취향은 부르디외(Bourdieu)의 개념인 아비투스와 문화자본, 상징자본을 기반으로 한 사회

8) 본 연구는 국내 재패니메이션 팬을 매개로 현대사회의 변화를 담지하는 개인에 대해 연구하고자, 팬덤정체성보다 넓은 의미의 취향정체성개념에 집중한다. 본 연구의 취향정체성은 대중문화의 팬덤 정체성을 포괄하는 정체성부터, '오이를 싫어하는 사람들(일명 오이헤이터)' 등과 같은 취향을 가진 이의 정체성까지 포함한다.

구조적 산물로서의 취향(부르디외, 2005)이며, 두 번째 취향은 젠킨스(Jenkins)의 사회정체성 중 '획득된 정체성(acquired identity)' 이란 개념을 기반으로 한 개인 선택의 산물로서의 취향(Jenkins, 2008)이다.

첫 번째 취향을 살펴보자. 이는 부르디외의 '아비투스, 문화자본, 상징자본' 개념에서 온 사회구조적 산물로서의 취향이다. 여기서 개인의 취향이란 오롯이 개인의 구성물이 아닌 사회적 구성물로 인식된다. 계급, 소득 등과 같은 사회적 요인을 바탕으로 축적된 개인의 취향은 문화자본, 또는 상징자본으로서 불평등한 사회구조를 재생산하는 역할을 한다.

하지만 부르디외의 아비투스에 기반을 둔 취향의 개념만으로는 현대사회의 변화를 포착할 수 없다. 부르디외 사상을 기반으로 한 취향의 개념은 개인을 계급이라는 종적 구조 속에 가둠으로써 개별 개인의 다양성이라는 횡적 구도에 놓인 개별 개인을 놓치고 있기 때문이다(현승훈, 2012). 즉, 이러한 개념 하에서 개별 개인이 가진 동기 및 선택의 과정에 대한 중요성은 사라진다. 더욱이 온라인 공간에서 일어나고 있는 사회적 배경의 소거, 개인의 영향력 증가, 개인의 문화실천 형식의 변화, 고급문화와 대중문화의 경계의 소멸(서우석・이호영, 2010; 홍석경, 2013) 등은 부르디외의 취향의 개념만으로는 설명할 수 없는 현대 사회의 변화를 의미한다. 이러한 한계는 팬 연구의 흐름이 '부르디외의 취향을 기반으로 한 제 2물결' 에서 '팬덤과 현대성이라는 제 3물결' 로 이동한 이유이기도 하다.[9)]

현대 사회의 변화를 추적하기 위해 본 연구가 주목하는 취향은 두 번째 개념에 입각한 취향이다. 두 번째 취향은 개인이 선호하는 문화적 자원을 가지고 자신 또는 자아(Selfhood)[10)]를 구성하는 것으로, 개인 선택

9) 팬덤 웨이브 이론에서 "제1물결은 피스크(Fisk)로부터 젠킨슨(Jenkins)가 팬덤 연구를 이끌었던 시기로 '포용/저항패러다임(incorporation/ resistance paradigm)' 이라고 정의되며, 제2물결은 부르디외의 아비투스 개념을 토대로, 팬덤의 인식론과 방법론을 공동체적 색채와 명암으로 입힌 시기이며, 마지막 제3의 물결은 '팬덤과 현대성(fandom and modernity)' 의 시기로 오늘날의 글로벌 자본주의 시대의 팬덤을 지칭한다(Gray et al., 2017; 윤소정, 2021: 911 재인용)."

의 산물로 인식되는 취향이다. 젠킨스는 사회 정체성을 ‘귀속된 것’과 ‘획득된 것’의 결합이라고 하였는데, 전자의 부르디외적 취향이 귀속된 것으로부터 파생된 것이라면 후자의 취향은 획득된 것으로부터의 산물이다. 취향은 개인의 선택 혹은 선호도에 관한 문화 유형을 의미하는 것으로, “개인의 취향은 문화적 개념 안에서 미적 판단과 결정에 관한 철저히 주관성과 관련된 문제로서 존재한다(현승훈, 2012: 34).” 이러한 취향 개념에서는 전자의 취향 개념에서 중요하게 인식되었던 성별, 연령과 같은 생득적 조건, 계급, 직업과 같은 사회적 조건 등이 의도적으로 소거된다(Gans, 1999).[11]

취향의 두 가지 개념을 명확히 구별하기는 어렵다. 본 연구가 다루려는 취향의 개념 역시 부르디외가 주장한 사회적 구성물임은 자명하다. 하지만 본 연구가 주목하는 지점은 두 개의 다른 개념의 취향을 완벽하게 분리할 수 있느냐가 아니다. 오히려 어떻게 현대의 개인들이 후자의 취향에 대한 강력한 믿음을 전개해가고 있냐는 것이며, 그들의 취향에 대한 믿음이 민족정체성과 얽히는 상황을 어떻게 경험하고 있는가이다.

본 연구가 다루고자 하는 후자의 취향의 특징을 구체적으로 풀자면, 아래와 같다. 첫째, 취향정체성은 개인의 자발적 선택이라는 믿음에 의해 구성된 취향의 정체성이다. 이들의 취향은 개인의 유희에 그칠 수 있고, 집단에의 소속감으로 이어질 수도 있다. 하지만 그 핵심에는 개인의 자발적 선택이 있다. 젠킨스(2008)에 따르면 “획득된 정체성은 삶의 과정 중에 만들어지는 것으로, 일반적으로 자기 주도의 결과”로 인식된

---

10) ‘Self’는 “자신 또는 자신에 대한 개인의 사적인 경험(Jenkins, 2008: 50)”으로 “자아(selfhood)는 우리가 누구이며 어디에 있는지에 대한 감각을 구성하며, 이는 또한 우리가 무엇을 하고 있는지에 대한 감각을 의미한다(Ibid., 69).”

11) 갠즈(1999)는 (여전히 계급, 나이 등이 중요한 분석 대상이 되긴 하지만) 미학적 추상의 일반적인 수준에서, 취향은 계급과 국적을 포함한 다른 많은 배경 요소를 가로지르는 다수의 “보편성“이 존재함을 주장한다. 특히 그는 문화민주주의와 매스 미디어에 대항한 서브컬처 프로그래밍을 통해 부르디외적 취향의 한계를 극복하고자 했다.

다. 여기서 “중요한 것은 누구이냐(주어진 것)가 아닌, 무엇을 하느냐(획득한 것)이다(Jenkins, 2008: 172).”

둘째, 취향정체성은 공동체로의 진입과 이탈이 자유로운 정체성이다. 즉, 공동체로의 구속력과 강제성이 없다. 가입과 탈퇴가 자유롭다. 공식적 멤버십(예, BTS 팬클럽 아미 멤버, 축구클럽의 공식 서포터즈 등)이 존재하는 경우도 많으나 공식 멤버십의 승인이 없는 경우(예. 인터넷 커뮤니티 회원 등)도 상당수 존재한다.

취향정체성은 팬덤[12] 정체성과 같이 강력한 조직력과 공동체와의 연결을 지향하는 정체성으로 나타나기도 한다. 하지만 이러한 취향이 공동체적 성향을 갖는다 하더라도 이전의 전통적 공동체적 성향과는 현격한 차이를 갖는다. 현대의 취향공동체는 “취미에서 벗어나 적극적으로 개인의 가치관이 결합한 취향을 바탕으로 개인의 자발적인 선택으로 맺어진 일시적인 공동체(구선아・장원호, 2020: 74)”이다. 이전의 전통적 공동체가 강제적이며, 수직적이며, 친밀한 연대를 강조했다면, 현대의 취향공동체는 보다 느슨하고 강제성이 없는 공동체를 지향한다(구선아・장원호, 2020). 갠즈(Ganz. 1999)는 ‘취향공중(taste public)’이라는 추상적 개념을 통해 “지역적, 사회적 특성의 공유보다는 관심, 혹은 취향에 기초하여 미디어가 만들고 있는 수용자 집합체”인, 비조직적 집합체로서의 취향공동체를 정의하기도 한다. 이들 취향공동체의 특징은 단기적이며, 선택의 자유가 보장되며, 서열화 되지 않는 특징을 갖는다(구선아・장원호, 2020).

현재 우리는 후자의 취향 개념을 기반으로 한 취향정체성의 출현을 목격하고 있다. 이는 자신의 존재 의미에 더욱 천착하며, 자발적인 선택에 대한 믿음에 기초하여 자신을 구성한다는 점에서 현대 개인의 표상을 의미한다. Sandvoss외(2017)는 “We’re all fans now(우리는 이제 모두 팬이다)”라는 구호가 많은 대중 매체 사상의 익숙한 후렴구가 되고 있는 가

12) 피스크(1996)는 팬덤을 자발적으로 모인 사람들이, 대량 생산되어 대량 분배된 오락의 레퍼토리 가운데서 특정 연기자나 서사체 혹은 장를 선택하여 자신들의 문화 속에 수용하는 현상이라고 정의했다

운데, 현대인은 이제 모두 특정 취향을 가진 개인행위자로서 존재함을 지적한다. 최근 한국 사회에서 유행했던 “개인 취향입니다. 존중해주세요”[13]라는 유행어와, 이를 토대로 제작된 각종 광고 영상물[14] 등 역시 개인의 자발적인 취향을 중시하는 현대 개인의 특징을 잘 드러낸다. 현대 사회의 개인은 더 이상 귀속된 정체성이 아닌 자발적 선택에 기초하여 획득된 취향의 정체성으로 자신을 존중해 줄 것을 요구하고 있다.

본 연구는 두 번째 취향의 개념이 현대적 개인의 특징을 드러내고 있음을 주장하며, 이를 포착하기 위한 사례로 국내 재패니메이션 팬의 취향정체성을 분석한다. 이들의 취향은 인접국 사이에서 일어나는 자연스러운 문화적 스며듦의 결과라는 점에서 사회적 구성물이기도 하다. 하지만 이들은 국내 재패니메이션 팬들을 바라보는 한국 사회의 부정적 시선에도 불구하고 일본대중문화에 대한 취향을 유지하고 있다는 점, 계급, 나이 등의 사회적 요소들이 상당 부분 소거된 채 일본 대중문화의 취향을 개인의 자발적 선택의 산물로 여기고 있다는 점, 이들의 취향이 집합적인 형태와 함께 개인적인 형태로도 모두 발견된다는 점에서 자발적 획득과 선택을 중시하는 현대적 개인의 특징을 담지하고 있다. 따라서 이들에 대한 연구를 통해 현대 사회의 변화를 추적할 수 있다.

---

13) 강보라.(2017.05.12.). “‘개취(개인취향)’입니다. 존중해주세요.” 「한겨레21」https://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/43525.html

14) 옥션 광고 중 취향존중 시리즈 (2018)
https://www.youtube.com/watch?v=7UIZnWHUjXQ&t=3s&ab_channel=%EC%98%A5%EC%85%98%28Auction%29
박소정. (2018/11/06).“펫팸족・오이헤이터, 개인의 취향을 존중합니다”… 소수의 취향에 꽂힌 옥션.” 「뉴데일리 경제」
https://biz.newdaily.co.kr/site/data/html/2018/11/06/2018110600122.html

2. 선행연구

이 절에서는 대중문화의 장에서 펼쳐지는 민족정체성과 취향정체성의 얽힘에 대한 선행연구 논의를 통해 본 연구의 방향을 제시하고자 한다. 특히 본 연구는 한일 양국의 복잡한 관계 속에서 펼쳐지는 민족정체성과 취향정체성 간의 긴장, 갈등, 경합 등을 잘 보여주는 국내의 일본대중문화 수용에 관한 선행 연구에 집중한다. 또한 한국의 대중문화가 타국에 유입되는 과정에서 타 국민들이 겪는 경험을 참고하고자 한류에 관한 선행 연구 분석도 덧붙인다.

국내 일본대중문화수용에 대한 다수의 연구(김현미, 2003; 윤경원, 2007; 윤경원・나미수, 2005a; 장용걸, 2010; 하수진, 2010)들은 대중문화의 장에서 펼쳐지는 민족정체성과 취향정체성간의 긴장과 역동을 직・간접적으로 분석했다는 점에서 의의가 있다. 일례로, 김현미(2003)는 1990년대 국내 일본 대중문화 소비자들이 정치적 이데올로기와 문화적 취향은 '분리' 될 수 있다는 의식을 가지고 있었음을 밝혔으며, 윤경원, 나미수(2005)는 국내 일본대중문화수용자들이 단순히 타국의 문화를 수동적으로 수용하는 것을 넘어 다양한 전략 - 거리두기, 분리화, 분절화 - 을 구사하고 있음을 밝혔다(윤경원・나미수, 2005: 23).

그럼에도 아쉬움은 남는다. 첫째, 기존의 일본대중문화 수용에 대한 국내 연구들은 민족정체성의 지배적 영향력을 과대평가함으로써 국내 일본대중문화 향유자의 내적 내러티브를 단순화시키는 경향이 있다. 둘째, 기존의 많은 대중문화 연구들이 현대사회의 변화된 개인을 포착하지 못했으며, 셋째, 취향정체성을 초국적 기대감으로 바라봄으로써 민족정체성과 취향정체성의 얽힘을 입체적으로 읽지 못했다.

첫째, 국내 일본대중문화수용에 대한 연구(김현미, 2003; 윤경원, 2007; 윤경원・나미수, 2005a; 하수진, 2010)들은 민족정체성의 지배적 영향력을 과대평가함으로써 개인 내부의 내러티브를 지나치게 단순화하고 있다. 김현미는 1990년대 한국의 일본 대중문화의 소비자들에게 있어 대중

문화의 국적성(일본 문화의 ‘일본’)이 문화를 소비하는 데 있어 주요한 참고 지침이 되지 않음을 주장했다(김현미, 2003: 167). 또한, 윤경원・나미수는 국내 청소년들의 일본 대중문화 수용과정을 분석함으로써, 이들이 일본적 정체성에 동화되지 않으며, 오히려 한국적 정체성을 유지하고, 재정교화하고 있음을 밝혔다. 이들의 주장은 일본 대중문화를 수용하는 과정에서 국내 일본대중문화 수용자들이 민족적 정체성을 잃을 것이라는 일반적 예상과는 달리 그들이 민족적 정체성을 고수하고 있음을 밝혔다는 점에서 흥미롭다. 하지만 이 같은 연구는 국내 일본대중문화 수용자들의 내러티브를 민족정체성에 포섭되는 방식으로 단순화하고 있다는 한계를 지닌다.

단순화된 내러티브의 기반에는 한국인이라는 민족정체성에 대한 위협으로서 일본대중문화수용을 바라보는 관점이 내재되어 있다. 이는 2000년대 초반 국내 일본대중문화 수용에 대한 연구가 주로 청소년 담론에 집중되었던 이유와 같다. 일본대중문화의 국내 개방이 시작된 1998년부터, 활발하게 일본대중문화연구가 진행되었던 시기인 2000년대 초반까지, 국내 일본대중문화 수용 연구의 대상은 주로 청소년이었다. “청소년들은 국가의 물리적 경계를 넘어서는 문화 콘텐츠의 가장 적극적인 수용자(윤경원・나미수, 2005a: 7)”라는 점에서 청소년들을 대상으로 한 연구는 의미 있다. 하지만 국내 일본대중문화 수용 연구에 있어 그 연구대상이 청소년에 지속적으로 편중된 경향에는 “일본대중문화가 우리의 청소년들에게 악영향을 미칠 것이라는 우려”가 자리하고 있었다(장용걸, 2000: 285). 장용걸(2000)은 그 기저에 민족의 순수성을 통해 민족문화의 우월감을 표현하려는 “내셔널리즘이 가져다준 상상(장용걸, 2000: 291)”이 있음을 지적한다.

비단 청소년을 대상으로 한 연구를 떠나 일본대중문화연구의 수용은 한국인이라는 민족정체성의 지배적 영향력에 초점을 맞추면서 국내 일본대중문화 향유자들의 내러티브를 단순화했다. 윤경원(2007)은 인터넷을 통한 드라마 수용 과정 연구를 통해 국내 일본문화수용자들의 소비가 한국인으로서의 민족적 정체성을 간섭하지 않는 표층적인 소비임을 주장했

다. 윤경원에 따르면 “국내 일본 대중문화 수용자들은 일본 스타일을 즐김으로써 억압된 타자에 대한 욕망을 추구하지만, 이러한 욕망은 ’민족 문화’이데올로기 또는 지배적 이데올로기에 의해 지속적으로 간섭받고(윤경원, 2007: 158)” 있었다.

그렇다면 민족정체성이 지배적으로 작동하지 않는 이들의 내러티브는 존재하지 않는가. 하야시(2005)의 연구는 타국의 대중문화를 수용하는 과정에서 민족정체성이 지배적이지 않을 수 있음을 밝혔다. 그는 한국드라마 “겨울소나타”의 일본 중년 여성팬 연구를 통해 이들이 오히려 한국의 대중문화를 수용하는 과정에서 일본의 가부장적 국가담론에 저항하는 새로운 담론을 재구성하고 있음을 주장하였다(Hayashi, 2005). 가족담론 이용을 통해 국가담론과 가부장의 담론을 차단하는 이들의 전략은 타국의 문화를 수용함에 있어 자국의 민족정체성이 지배적인 영향력을 보이지 않는다는 밝혔다는 점에서 흥미롭다. 살라만드라(Salamandra, 2012)의 논의 역시 같은 관점에서 볼 수 있다. 그의 연구를 정체성에 관한 연구라고 볼 수 없지만, 그는 민족정체성의 지배적 영향력을 전복시키는 문화소비자들의 내적 내러티브가 존재함을 밝혔다는 데서 의미를 갖는다. 그는 범아랍권에서 큰 인기를 얻은 터키드라마의 남자주인공이 지닌 모호한 특징들(젠더, 외모 등)에 대한 여성팬들의 열광이 견고해 보이는 이슬람 문화를 전복할 수 있는 가능성을 시사하고 있다고 주장했다. 이러한 일련의 연구들을 통해 민족정체성의 지배력이 일반적인 예상처럼 강력하지도, 견고하지도 않으며, 대중문화 속 취향정체성과의 조우를 통해 충분히 전복될 수 있음을 알 수 있다.

그렇다면 더 나아가 자국에 대한 혐오의 정서를 품고 있는 타국의 대중문화를 소비할 때는 어떠할까. 오인규・김인숙(2016)은 반일, 반중 정서를 내포한 한국 드라마를 소비하는 일본 여성팬과 중국 여성팬의 대응 형태를 분석하며, 자신이 속하는 민족 집단이나 국가단체를 혐오하는 콘텐츠를 지속적으로 소비할 수 있는 심리적 기제를 설명했다. 이들의 연구결과에 따르면, 중국 여성 한류 팬들은 반중적 요소를 가진 한류 드라마에 대해 비판적 태도를 보이면서도 민족주의적 정서를 기반으로 선진

국의 문화를 학습하겠다는 ‘선진형 학습(forward learning)[15]’ 태도를 보이며 한국드라마를 지속적으로 소비하고 있었다. 그에 반해 일본 여성 한류 팬들은 반일적 요소를 담은 한류 드라마를 보면서도 ‘회고형 학습(retrospective learning)[16]’ 태도를 통해 자신들의 민족주의적인 감정을 극복하고 한류에 대한 지속적이고 충성적인 소비 태도를 보이기도 했다.

이처럼 각 국가들의 대중문화 소비자들이 직면하고 있는 사회적 조건 및 맥락에 따라 민족정체성의 지배력은 달라질 수 있다. 하지만 민족정체성이 순조롭게 작동하지 않을 수 있다는 점은 하나의 특정 국가가 직면한 사회적 구조에서 비롯된 현상을 넘어 전 세계적으로 발견되는 현상이다. 지구적 연결의 가속화, 온라인 공간의 일상화. 글로벌 OTT 등으로 인한 대중문화의 월경 속에서 민족정체성의 영향력이 이전만큼 지배적으로 작동하지 않는 개인들이 등장하고 있는 것이다. “국가와 나의 정체성이 등치되는 것에 대한 노골적인 거부감(김지연, 2022: 13)” 을 드러내는 이들이 등장하기도 했다. 본 연구가 다루는 「귀멸의 칼날」 우익 논란에 있어서도 찬반의 개별 목소리가 조직화되지 않은 상태로 극렬하게 대립하고 있는 모습은 이전과 달리 국가=개인이라는 등식이 성립되지 않고 있음을 보여준다. 따라서 민족정체성의 강력한 지배력이라는 단순화된 내러티브에서 벗어나 이들의 다양한 내적 경험과 조정 전략을 밝힐 필요가 있다.

둘째, 기존의 국내 대중문화 연구들은 취향정체성을 지닌 현대 ‘개인’의 변화를 놓치고 있는 경향이 있다. 일본대중문화가 국내에 개방된 이후 국내 일본문화수용자들의 개인의 욕망에 집중한 연구(양은경, 2003; 윤경원, 2007; 윤경원・나미수, 2005a; 윤경원・나미수, 2005b;)들이 등장

15) 선진형 학습이란 문화적으로 열등한 나라의 국민이 과거 종주국과 같은 선진국의 문화를 학습하거나 소비하는 행위를 말한다(오인규・김인숙, 2016: 77).

16) 회고형 학습이란 문화적으로 성숙한 단계에서 과거의 식민지와 같은 문화적으로 열등한 나라의 문화를 학습하거나 소비하는 행위를 말한다(오인규・김인숙, 2016: 76-77).

하기 시작했다는 점은 흥미롭다. 해방 이후 1998년 일본대중문화가 국내에 본격적으로 개방되기 이전까지, 국내 일본대중문화 수용자들은 줄곧 ‘국가의 국민 기획 프로젝트’에서 소외되거나, 부인된 존재였다(김성민, 2017; 박명규 2000; 박태균, 2010). 하지만 2000년대 들어 일본대중문화의 국내 개방 확대, 온라인 공간의 대중화, 진보적인 정부의 등장, 문화산업에 대한 관심 급증 등으로 인해 국내 일본대중문화 연구는 비로소 개인의 욕망을 지닌 문화행위자로서 ‘개인’에 집중하기 시작한다.

그러나 그 관심도 잠시, 2000년 중반 이후 문화산업의 초점이 일본문화의 국내유입에서 한류의 국외 수출로 이어지면서 국내 일본대중문화 팬들에 대한 연구적 관심은 시들어갔으며, 그 단절된 시간 동안 국내 일본대중문화 수용 연구는 현대 사회의 변화된 ‘개인’의 모습을 포착하지 못했다.

그나마 K-팝, K-드라마를 통한 대중문화 팬덤 연구들이 또 다른 대중문화 영역에서 취향의 정체성을 가진 개인들에 대한 연구를 이어갔다고 볼 수 있다. 일례로, 김수정・김수아(2015)는 혼종적 케이팝(K-pop)의 한국적 문화정체성 연구를 통해 아이돌의 행위를 포함한 케이팝 생산과 소비를 조직화하는 ‘집단도덕주의’라는 한국문화의 특성을 밝혔다. 이들의 연구가 정체성에 대한 연구는 아니지만, 집단도덕주의라는 한국적 문화정체성의 특성이 아이돌부터, 소속사, 팬들의 태도에 이르기까지 케이팝이라는 대중문화 전반에서 드러나고 있음을 밝힌 점은 의미 있다. 비슷한 논의의 연장선으로 이혜수(2019)는 “문화적 마이너리티로서의 성향을 담지한 팬덤이 사회적으로 공인된 가치를 병합하여 이미지의 개선을 꾀하는 경우(이혜수, 2019: 237)”가 많음을 주장했다. 이혜수에 따르면, 민족주의는 한국사회의 팬덤이 정당성 확보를 위해 즐겨 의존해 온 소재였다.

해당 연구들이 민족정체성의 견고한 지배력을 넘어, 민족정체성과 팬덤정체성이 전략적으로 얽히며 공존하고 있음을 밝혔다는 점은 흥미롭다. 하지만 문제는 케이팝, 케이드라마(K-drama)를 다루는 국내 팬덤 연구들이 대부분 이들을 팬덤 공동체라는 집합적 형태로서만 취향정체성의

개인들을 묘사하고 있다는 점이다. 개인의 탈조직화가 급속히 진행되고 현대사회에서 개인은 계급, 인종, 국가와 같은 집합적 정체성에서 점점 더 '분리'된 개인을 마주하고 있다(홍찬숙, 2015; 기든스, 1980; 벡, 1997). 이는 취향에 있어서도 마찬가지이다. 대중문화 속 취향정체성을 가진 개인행위자들을 집합적 형태로서 묘사할 것이 아니라, 분리되고, 분할되고 다원화되고 있는 현대사회의 개인의 모습으로서 포착할 필요가 있다.

셋째, 기존의 국내대중문화 연구들은 대중문화향유자의 취향정체성을 초국적 정체성으로 확장하여 해석함으로써, 민족정체성과 취향정체성의 얽힘을 입체적으로 읽지 못했다. 이는 케이팝, 케이드라마로 대변되는 한류 연구(신현준, 2005, 2019; 오현석, 2019; 윤선희, 2014; 조한혜정, 1996, 2002)에서 주로 발견된다. 2000년대 초반부터 시작되어 현재 4차 붐을 맞이하고 있는 한류의 인기[17]는 한국 문화와의 혼종성을 바탕으로 한 동아시아적 정체성의 출현, 나아가 초국적 정체성에 대한 기대를 낳았다.

일례로, 신현준(2019)은 월경하는 K-pop을 통해 글로벌과 로컬의 이분법을 가뿐히 넘어 '보통의 코스모폴리탄'이 수행하는 '트랜스 국가적 문화교통'을 상상한다. 이는 대중매체에 의해 중개된 사건들과 이동 중인 청중들이 바로 세계화와 현대화의 핵심이며 이를 통해 코스모폴리타니즘을 기대했던 아파두라이(Appaduria, 2004)의 주장과 일치한다. 하지만 취향을 통한 지구적 월경이 초국적 정체성으로 이어질 것이라는 주장에는 민족정체성과 취향정체성이 부딪히고 얽히는 과정에서, 두 정체성 간의 전략적 공존·포섭·재구성·재탄생 등의 복잡한 과정들이 생략되어 있다는 한계를 지닌다. 아피아(Appiah, 2005)가 주장한 코스모폴리타니즘과 로컬리즘의 얽힘은 이러한 복잡성을 잘 보여준다(Appiah, 2005;

17) 2003년 케이드라마 "겨울연가"로 대표되는 한류 1차 붐을 시작으로, "사랑의 불시착", "이태원블루스", JYP와 소니의 합작품인 걸그룹 '니쥬'의 돌풍 등 한류 4차 붐이 일고 있는 최근에 이르기까지 국내 대중문화 연구는 케이팝, 케이드라마 등을 중심으로 하는 한류 연구로 그 흐름이 완전히 전환되었다.

Mylonas and Tudor, 2021).

지구화와 초국적 과정이 증대되는 장소로서 대중문화의 영역에서 민족주의 정치학은 여전히 유효할 뿐 아니라, 동시에 그 “내부의 무수한 모순과 역설, 균열의 지점들을 열어젖히고 있다(정민우, 2010: 35).” 일례로 ‘재범 사건[18]’에 대한 정민우(2010)의 연구는 초국적 정체성과 민족적 정체성의 역설적 공존 가능성을 제시한다. 그에 따르면 재범의 출신지인 미국 시애틀에서의 디아스포라 민족주의의 ‘상처’와 재범 탈퇴 이후 형성되어 확장된 초국적 팬덤의 만남은 재범을 국경을 넘는 아이콘으로 의미화할 가능성을 드러내는 동시에 민족 및 종족성의 범주로 발전할 위험 역시 지니고 있다. 앞서 언급한 오인규・김인숙(2016)의 연구 역시 일본과 중국의 여성 한류 팬에게서 코스모폴리탄적 가능성과 민족주의적 가능성이 각각 발견됨을 보여준다. 따라서 본 연구는 대중문화를 통한 월경의 경험이 초국적 정체성으로 이어질 것이라는 당위적 해석을 넘어 두 정체성의 얽힘 속에서 드러나는 모순과 역설의 단면을 드러내고자 한다.

요약하자면, 본 연구는 민족정체성과 취향정체성을 조정하는 개인행위자의 다양한 내러티브를 발굴하기 위해 1) 민족정체성의 지배적 영향력을 넘어 그것이 순조롭게 작동하지 않는 영역을 발굴하고자 하며, 2) 정체성 조정 전략의 주체인 현대의 개인의 변화를 세밀하게 포착하고자 한다. 3) 또한 문화 월경을 통한 초국적 정체성의 작동이라는 당위를 넘어 민족정체성과 취향정체성의 복잡한 얽힘이 야기하는 긴장과 이를 조정하는 팬들의 전략을 밝힘으로써 현대 개인에게 드러나는 내셔널리즘의 작동 방식의 단서를 포착하고자 한다.

18) 2009년 9월 초, 남자 아이돌 그룹 2PM의 멤버였던 재미교포 3세 출신의 ‘재범’이 데뷔 전에 남긴 ‘한국을 비하하는 메시지’로 인해 2PM에서 퇴출되어 미국으로 돌아가게 된 사건을 일컫는다.

제 3 장 연구 대상 및 연구 방법

1. 연구 대상: 국내 재패니메이션 팬

본 연구는 개인행위자 내적 경험 분석을 위해 국내 일본만화애니메이션을 좋아하는 이들[19](이하 국내 재패니메이션 팬)을 연구 대상으로 삼았다. 이들은 한일 양국 간의 지속적인 정치·역사적 갈등 속에서 민족정체성과 취향정체성 간의 내적인 갈등을 가질 것으로 예상되었다. 역사적으로 이들의 취향은 오랫동안 “항시 왜색이라는 미명 아래 탄압받고 차별받는 대상(장용걸. 2000: 281)” 으로 취급받았다. 게다가 2019년 한일 무역분쟁의 격화로 인해 반일불매운동이 활발하게 진행되는 가운데, 이들은 일본대중문화 소비자에 대한 비판적 여론을 맞이해야 했다. 따라서 이들에 대한 경험 연구는 민족정체성과 취향정체성 사이의 긴장과 갈등을 잘 드러내 줄 것으로 판단된다.

그렇다면 왜 본 연구는 일본 드라마나 일본 팝이 아닌 일본만화·애니메이션에 집중하는가. 만화·애니메이션 작품을 둘러싼 논란은 국가 담론 수준까지 쉽게 확장되기 때문이다. 드라마나 팝의 경우 그 대중적 인기가 주로 주연 배우 또는 가수 등 특정한 인물에 집중되어 있기 때문에 논란이 있다하더라도 국가 담론의 수준까지 확장되는 경우는 흔치 않다. 하지만 일본만화·애니메이션의 경우 그 인기가 주로 작가의 세계관 또는 세계관에 맞춰 구성된 캐릭터에 집중되다 보니, 논란이 일어날 경우 국가 담론의 수준까지 쉽게 확장된다. 작가의 세계관이나 그것을 해석하

19) 국내 재패니메이션 팬에 대한 사회의 부정적 시선이나 편견이 작용할 수 있다는 점을 고려하여, 참여자를 모집하는 과정에서 “평소 일본 만화, 애니메이션을 좋아하시나요?” 라는 포괄적 질문을 하였으며, 이에 “예” 라고 응답한 이들을 연구 참여자로 선정하였다.

는 이들의 입장 모두 한일 양국의 역사, 사회, 정치적 맥락에서 자유로울 수 없기 때문이다. 국내 재패니메이션 팬들 사이에서 일본만화・애니메이션의 우익 논란이 지속적으로 진행되어오고 있는 이유이기도 하다.

덧붙여 일본 만화・애니메이션 중 「귀멸의 칼날」을 선정한 이유는 다음과 같다. 첫째, 「귀멸의 칼날」은 2021년 상반기를 정점으로 국내에서 높은 흥행성적을 기록한 최신 인기작으로 국내 재패니메이션 팬들에게 인지도가 높다. 따라서 국내 재패니메이션 팬들이라면 해당 애니메이션의 우익논란을 접했을 것으로 판단했다. 또한, 일본만화・애니메이션의 우익논란은 국내 재패니메이션 팬 사이에서 지속적인 논쟁거리가 되었던 만큼, 최신 인기작인 「귀멸의 칼날」우익논란은 그 연장선상에서 이들의 문화정체성과 취향정체성에 대한 인식 및 태도가 어떻게 변화되어 왔는가를 보여줄 것으로 판단했다.

둘째, 「귀멸의 칼날」의 경우 문화소비자의 해석의 지평이 넓기에 이들이 어떤 기준을 가지고 우익논란을 대하는지를 파악할 수 있다. 그간 직접적 언설로 인해 우익논란에 휩싸인 다른 일본작가들과는 달리,「귀멸의 칼날」원작자 고토게 코요하루는 특유의 신비주의를 유지하며 해당 논란에 대한 어떠한 직접적인 해명도, 단서가 될 만한 언설도 내놓고 있지 않기에 국내 팬들의 해석은 더욱 중요해진다.

셋째, 「귀멸의 칼날」 작품의 경우 우익 논란 관련 다양한 층위에서 해석의 공간이 열려 있어 수용자들의 해석이 어떠한 내적 논리를 갖는지 더 면밀히 추적할 수 있다. 「귀멸의 칼날」은 욱일기 문양, 다이쇼 시대 배경 등 소위 ‘왜색’의 즉각적이며 시각적 기표에서부터, 가미카제와 사무라이 정신이라는 기호의 상징성 및 작가의 사상에 이르기까지, 다양한 문화적 층위에서 그 해석을 놓고 논쟁이 일어난 작품이다. 따라서 해당 작품의 분석을 통해 국내 재패니메이션 팬들이 어떤 층위에서 어떻게 반응하는지의 차이를 통해 이들의 경험과 전략을 좀 더 면밀히 들여다 볼 수 있다.

2. 연구 방법

본 연구는 만 18세 이상의 국내 재패니메이션 팬 10명을 대상으로 심층면접을 진행하였다. 만 18세 이상을 선정한 이유는 앞서 선행연구 고찰에서 밝혔듯 본 연구를 청소년 연구로 한정시키지 않으려 했기 때문이다. 또한, 가치관 정립이 현재 진행 중인 청소년에 비해 만 18세 이상의 참여자들의 경우 내적 내러티브가 더욱 명확하게 드러날 것이라 판단했기 때문이다.

연구 참여자 모집을 위해 연구자 지인의 소개를 통한 눈덩이 표집 Snowball Sampling (Biernacki and Waldorf, 1981)방법을 사용하였다. 이외에도 디시인사이드의 '귀멸의 칼날 마이너 갤러리[20]', 연구자의 트위터 계정에 모집 문건 게시, SNS를 통해 개별 메시지 보내기 등을 통해 연구 참여자를 추가 모집하려 하였으나, 우익논란에 대한 인터뷰에 부담을 느끼는 등 모집에 어려움이 있었다.

참여자 구성에 있어 다양한 연령대와 성별로 모집하고자 하였다. 참여자들은 10대 후반부터, 40대 초반까지의 다양한 연령대의 참여자들로 구성되었으며, 남성 5명과 여성 5명으로 구성되었다. 또한 우익논란에 대한 다양한 입장을 가진 이들로 구성하고자, 우익 논란의 입장별 차이에 따른 유형별 표집을 실시하였다.

본 연구는 참여자들의 내적 경험을 면밀하게 분석해보고자 질적 연구 방법인 심층 면접을 진행하였다. 인터뷰는 1:1 방식으로 진행되었다. 심층 인터뷰는 각 연구 참여자별로 최대 2회, 총 1시간~2시간 30분에 걸쳐 진행되었다. 코로나 감염에 대비하여 연구 참여자의 안전을 도모하고자 참여자의 사정에 맞춰 대면 면접 또는 비대면 면접 중 참여자가 택일한 방식에 따라 진행하였다.

심층 면접은 반 구조화된 방식의 개방형 문답으로 진행되었다. 먼저 문헌 연구, 온라인 담론 파악 및 파일럿 인터뷰를 통해 얻은 기초자료를

20) 디시인사이드 「귀멸의 칼날」 마이너 갤러리
https://gall.dcinside.com/mgallery/board/lists/?id=a778827

근거로 심층 면접에 사용할 반 구조화된 질문지를 구성하였다. 질문은 크게 ‘「귀멸의 칼날」 우익논란’, ‘일본만화・애니메이션 관련 개인적 경험’, ‘반일불매운동 및 한일문화교류’라는 3개의 영역으로 나뉜다. 「귀멸의 칼날」 우익논란을 둘러싼 참여자들의 인식 및 태도가 단순히 작품 하나에 국한되지 않음을 고려하여 일본만화・애니메이션을 좋아하게 된 계기 등과 같은 참여자의 개인적인 경험에 대해 질문하였다. 또한 이러한 태도들이 반일불매운동 및 한일문화교류와 같은 국가 담론 차원의 논의와 어떻게 연결되는가를 살펴보고자 ‘반일불매운동 및 한일문화 교류’에 대한 질문을 추가하였다. 3개의 영역에 있어 중심적인 질문 내용은 동일하되, 세부적인 질문 내용은 참여자의 응답 내용에 따라 상이하게 진행하였다. 또한 논의의 내용을 풍성하게 하고자 참여자들에게 반대의 의견을 제시함으로써 참여자의 견해를 좀 더 세밀하게 끌어내고자 하였으며, 이는 참여자의 동의하에 진행되었다.

참여자의 심층 면접 응답 내용이라는 주 데이터 분석 이외에도, 신문기사와 인터넷 커뮤니티 및 소셜 미디어 게시글 등의 보조 데이터 분석을 진행하였다. 이는 연구의 주 데이터인 심층 면접의 응답 내용을 검증・보충하기 위한 목적과, 「귀멸의 칼날」 우익논란에 대한 다양한 언론 및 온라인 반응들 보여주기 위한 목적 아래 진행되었다.

본 연구는 심층 면접을 통해 수집된 연구결과 분석을 위해 질적 연구방법론의 다섯 가지 접근방식 중 근거이론의 접근방식을 취했다. 근거이론은 특정 이슈에 따른 연구 참여자들의 행위와 반응을 만들어내는 경험과 전략을 바탕으로 그 과정에 대한 이론을 개발함에 목적이 있다. 우선 참여자들의 인터뷰 내용을 대상으로 1차 개방코딩과 축코딩을 실시하였으며, 이후 중심현상을 결정한 후 다른 범주들과의 상호관계를 보여줄 수 있는 선택 코딩을 실행하고 이에 대한 분석을 바탕으로 이론적 담론을 구성하였다.

	연령	성별	귀멸의 칼날 시청 여부	Q. 귀멸의 칼날은 우익 작품인가?
참여자1	40대초	여	O	비동의
참여자2	30대초	여	X	적극적 동의
참여자3	30대초	남	O	비동의
참여자4	10대후	여	X	적극적 동의
참여자5	20대초	남	O	적극적 동의
참여자6	20대후	남	O	비동의 (무감각)
참여자7	20대후	남	X	적극적 동의
참여자8	20대후	여	O	소극적 동의
참여자9	40대초	남	O	소극적 동의
참여자10	10대후	여	O (시청 중단)	적극적 동의

[표 1] 연구 참여자 목록

제 4 장 「귀멸의 칼날」 우익논란

이 장에서는 「귀멸의 칼날」을 둘러싼 우익논란의 핵심 내용을 들여다보며, 우익논란에 관한 언론 기사와 함께 유튜브, 온라인 커뮤니티, 소셜 미디어 등 온라인상에서 등장하는 담론을 살펴보고자 한다. 우선 우익논란의 주요 핵심쟁점을 들여다본 후, 해당 작품의 우익논란을 다룬 주요 언론 보도 내용과 함께 온라인 담론들을 살펴본다. 우익논란을 둘러싼 여론과 온라인 담론은 본 연구의 주 데이터인 연구 참여자들의 응답 내용이 연구 참여자들의 의견에만 국한되어 있지 않음을 증명해 줄 것이며, 참여자들의 의견이 어떠한 맥락에서 등장하고 있는가를 설명해 줄 것이다.

1. 우익논란의 쟁점

「귀멸의 칼날」은 일본 다이쇼 시대를 배경으로 펼쳐지는 주인공 소년 탄지로의 모험을 다룬 소년 판타지이자, 소년 어드벤처 성장물이다. 내용을 요약하자면 이러하다. 가난하지만 가족들과 평범하고 행복한 일상을 보내던 주인공 탄지로가 숯을 팔러 마을에 나간 어느 날, 그의 가족은 오니(鬼, おに)[21]라 불리는 혈귀에 의해 모두 살해를 당한다. 가족 중 유일하게 살아남았지만, 오니가 된 동생 네츠코를 살리고자 오니에 맞서 싸우는 탄지로의 모험이 그 주된 내용이다.

내용만으로는 특이한 논란거리가 없어 보이지만, 「귀멸의 칼날」은 일본의 제국주의적 요소를 담지하고 있다는 비판(김정희, 2022; 노윤선,

21) 한국적 표현으로 말하면 도깨비에 해당한다.

2021)을 받으며 우익논란을 불러일으켰다. 우익논란의 주요 쟁점은 크게 두 가지로 나뉜다. 첫째는 주인공 소년 탄지로의 귀걸이 문양이 전범기인 욱일승천기(이하 욱일기)를 연상케 하느냐 이며, 둘째는 다이쇼 시대라는 작품의 배경이 제국주의에 대한 향수를 포함하고 있는가이다. 이밖에도 작품 속 소년들로 구성된 귀살대가 가미카제(자폭 전술 특공대)를 연상케 하는가, 작품 내 특정 캐릭터가 2차 세계대전 참전 군인을 미화하고 있는가 등이 논란이 되고 있다.

본 연구에서는 「귀멸의 칼날」 우익논란의 쟁점 중 가장 대표적 쟁점인 귀걸이와 다이쇼 배경에 집중한다. 첫 번째 우익 논쟁의 핵심은 주인공 탄지로의 귀걸이 문양이다. 두 개의 핵심 쟁점 중에서도 주인공 소년 탄지로의 귀걸이를 둘러싼 논쟁은 「귀멸의 칼날」 우익논란에서 가장 대표적이며 핵심적인 논란이다. 귀걸이를 둘러싼 논란의 내용은 「귀멸의 칼날」 주인공인 탄지로가 착용한 귀걸이의 빗살무늬가 전범기로 인식되는 욱일기의 문양을 연상케 하는가 부터, 욱일기 문양의 차용을 전범기 문양 차용으로 볼 수 있는가, 그것이 전범기 문양의 차용이라면 거기에는 작가의 의도가 있었는가 등에 이르기까지 다양하다. 이러한 논란을 의식하여 한국에서의 극장판 개봉과 넷플릭스 상영본에는 주인공의 귀걸이 무늬가 욱일기의 빗살무늬가 아닌 가로줄로 수정되었다([그림 1] 참고). 「귀멸의 칼날 :무한 열차편」은 한국뿐만 아니라 대만, 홍콩, 베트남, 태국 등 아시아의 다른 국가에도 수출되어 높은 흥행 성적을 기록하였는데, 해당 애니메이션이 수출된 국가 중 한국은 유일하게 주인공 귀걸이 모양이 수정되어 방영된 곳이다.

[그림 1] 주인공 탄지로의 귀걸이 문양(출처: JTBC)[22]:
논란이 된 귀걸이 문양(왼쪽), 수정 후 귀걸이 문양(오른쪽)

두 번째 논란의 주요 쟁점이 되는 것은 작품의 배경이 되는 다이쇼 시대(1912-1926)이다. 서양의 근대 문물과 일본의 전통양식이 혼합되어 나타나는 다이쇼 시대의 '화양절충(和洋折衷)' 형 의상을 차용한 점, 매 에피소드 후반부에 등장하는 '다이쇼 소곤소곤' 이라는 미니코너 등은 해당 작품이 다이쇼 시대를 작품의 시대적 배경으로 하고 있음을 보여준다. 과연 원작자가 정치적 의도를 가지고 다이쇼 시대를 배경으로 선택한 것인지, 아니면 단순히 판타지적인 요소를 위해 다이쇼 시대를 차용한 것인지에 대한 논란들이 제기됐다[23].

다이쇼 시대를 낭만화 한다는 것(일명, 다이쇼 로망)은 해당 작품의 논란을 넘어 그 자체만으로 논쟁적인 사안이다. 다이쇼 시대는 일본의 천

---

22) 김천. (2021.03.09.). "반성 없는 일본...귀멸의 칼날, 욱일기 사냥에 당했다". 「JTBC」
https://mnews.jtbc.joins.com/News/Article.aspx?news_id=NB11995613

23) 한편, 박이진・김병진(2022)는 「귀멸의 칼날」이 다이쇼 시대를 무조건 낙천적 낭만의 시대로 소환하지 않음을 주장한다. 오히려 「귀멸의 칼날」은 "다이쇼 로망이라는 집단적 향수와는 다른 관점인 모호함이라는 시대정신을 통해 혼돈의 시대, 정체불명의 시대로서의 다이쇼기를 드러낸다(박이진・김병진, 2022: 156)."

왕 다이쇼가 통치하던 시기로 1912년 7월 30일부터 1926년 12월 25일까지를 일컫는다. 다이쇼 시대는 일본의 근대화가 본격화된 메이지 시대(1868년~1912년)와 일본의 제국주의가 본격화된 쇼와 시대(1926년~1989년) 사이에 해당하는 15년의 기간에 해당한다. 일본인들은 이 시기를 낭만화 하는 경향이 있는데, 이를 '다이쇼 로망'이라고 한다. 일본인들에게 다이쇼 시대는 일본의 정치, 사회, 문화 등 각 방면에서 민주주의, 자유주의 운동이 꽃피운 시기로 인식되곤 한다. 다이쇼 시대에 일본에서는 보통 선거의 자유, 언론, 집회의 자유, 남녀평등, 노동자 단결권 쟁취 운동 등의 다양한 사회운동이 활발하게 일어났기 때문이다. 하지만 한국에서의 다이쇼 시대에 대한 인식은 일본과 다르다. 다이쇼 시대는 1930년대 만주침공을 시작으로 일본의 제국주의적 침략이 본격화되기 이전이긴 하지만, 해당 시기 이미 한국에서 일본의 수탈이 진행되었기 때문에 한국인들에게 다이쇼 로망은 제국주의 미화, 향수로 인식되곤 한다.

[그림 2] 귀멸의 칼날 속 등장인물들의 다이쇼 시대 복장
(출처: 넷플릭스, 게임메카[24]에서 재사용)

해당 작품의 우익 논란을 다룬 연구(김정희, 2022; 노윤선, 2021)들이 발표되고, 해당 작품의 우익적 요소를 비난하는 언론 기사들이 줄이어 등장하고 있음에도 불구하고, 논란은 여전히 지속되고 있다.

24) 류종화. (2022.05.26.). "과연 어디까지가 '다이쇼 로망'일까?". 「게임메카」 https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1680732

2. 우익논란을 둘러싼 반응

해당 작품의 일본에서의 인기는 사회적 현상이라 불릴 만큼 뜨거웠다. 2016년부터 원작 만화가 출판되었으며, 2019년부터 TV용 애니메이션 1기가 인기리에 방영되었다. 2020년 10월에는 일본에서 개봉한 극장판 「귀멸의 칼날: 무한열차편」은 관객 2천만에 이르는 엄청난 대중적 인기를 얻으며 일본의 사회적 현상으로 주목받기도 했다. 일본에서는 귀멸의 칼날을 보지 않은 사람들에게 시청을 강요하는 키메하라[25]라는 신조어가 등장하기도 했다.

그뿐만 아니라 해당 작품은 국내에서도 높은 흥행성적을 기록하였는데, 이는 동시에 우익논란을 점화하는 계기가 되었다. 「귀멸의 칼날」 TV 시리즈가 2019년도 한일 양국에서 동시 방영된 당시만 하더라도 작품의 우익논란에 대한 큰 관심은 발견되지 않았다. 하지만 2021년 초, 해당 작품의 극장판이 코로나에도 불구하고 국내 200만의 관객을 기록하고, 넷플릭스에서 국내 상위 Top 10 콘텐츠로 수개월 간 자리매김하게 되면서 작품의 대중적 인기와 함께 우익논란의 관심 역시 커졌다. 「귀멸의 칼날」의 대중적 인기는 우익논란이라는 내셔널리즘 논쟁을 적극적으로 수면 위로 끌어올렸다.

시간에 따라 해당 작품의 우익논란을 대하는 양상도 다르게 나타났다. 극장판 「귀멸의 칼날: 무한열차편」의 본격적인 개봉 이전에는 해당 작품의 우익적 성향을 주장하는 비판의 목소리가 주를 이뤘던 반면, 대중적 인기를 얻은 후에는 우익논란에 대한 각기 다른 반응들이 언론과 소셜 미디어 등을 통해 등장하기 시작했다.

특히 「귀멸의 칼날」의 우익논란을 다룬 언론사의 논조가 시간이 지나면서 보여주는 변화는 흥미롭다. 「귀멸의 칼날」 극장판 개봉 초인

---

25) (200/11/03) “キメハラとは？「『鬼滅の刃』ハラスメント」という**概**念の誕生に、**様々**な意見 (키메하라란? 「『귀멸의 칼날』괴롭힘」이라는 개념의 탄생에 다양한 의견)”. https://www.huffingtonpost.jp/entry/story_jp_5fa0f5dac5b6c588dc950c27

2021년 1월, 대부분의 국내 언론 기사는 해당 작품의 우익적 성향 비판과 함께 작품의 흥행은 국내 소비자들의 선택적 불매운동의 결과라는 비판의 목소리가 주였다. 2021년 3월 사이버외교사절단 반크(VANK)의 「귀멸의 칼날」 불매 선언으로 인해 비판의 목소리는 정점을 찍는다. 하지만 「귀멸의 칼날」 흥행이 지속해서 이어진 2021년 5월, 해당 작품의 흥행을 선택적 불매운동의 결과라고 비판하는 기사와 동시에, 그 흥행의 요인을 현대 사회의 변화로 해석하는 기사를 발견할 수 있다. 특히 국민일보의 2021년 1월 기사와 2021년 5월 기사의 대조는 언론의 변화된 논조를 보여준다는 점에서 흥미롭다. 1월 기사에서는 반일불매운동을 접한 일본의 조롱의 목소리를 전함으로써 민족 정서 환기에 초점을 맞춘 데 비해, 5월 기사에서는 MZ세대의 등장으로 대변되는 현대사회의 변화 속에서 「귀멸의 칼날」의 흥행요인을 분석하는 것을 확인할 수 있다.

	날짜	주요 언론 기사 제목	언론사
1	2021.01.23	日 역대 1위 만화에 '욱일기' 국내 개봉 앞두고 우익 논란	헤럴드경제
2	2021.01.28	「귀멸의 칼날」' 1위 질주에...日 "한국 불매운동 안해?" 조롱	국민일보
3	2021.03.06	반크, 넷플릭스에 "전범국 일본 역사 똑바로 알려라" 항의	미디어 오늘
4	2021.03.09	반성 없는 일본... "「귀멸의 칼날」, 욱일기 사냥에 당했다"	JTBC
5	2021.03.21	귀멸의 칼날' 렌고쿠 쿄쥬로는 카미카제를 닮았다	미디어오늘
6	2021.05.15	나이 국경 플랫폼 넘어 경계를 베어낸 '귀멸의 칼날'	한겨레
7	2021.05.17	코로나도, 불매운동도 못 막았다... '귀멸' 200만 관객	한국일보
8	2021.05.21	NO재팬 2년 유통가는 지금 '선택적 불매'	아시아경제
9	2021.05.26	공정에 민감한 개인주의자 MZ세대 울린 '귀칼'	국민일보

[표 2]「귀멸의 칼날」우익논란 관련 대표적 언론 기사[26)]

온라인 반응 역시 흥미롭다. 유튜브, 트위터, 인터넷 커뮤니티 디시인사이드를 통해 우익논란에 관한 다양한 의견이 발견되었다. 작품의 욱일기 사용에 대한 비판에서부터, 반일은 정부의 선동이라는 주장, 해당 작품에서 우익적 요소를 찾을 수 없다는 견해 등에 이르기까지 다양하면서도 상반된 입장들이 등장하고 있었다. 유튜브에서는 욱일기 사용에 대한 비판과 함께, 해당 작품이 우익작품이라는 주장에 동의하는 내용이 주로 발견되었으며([표3] 참고), 디시인사이드「귀멸의 칼날」갤러리에서는 민족주의 정서를 강조하는 언론에 대한 비판과 더불어, 해당 작품의 우익작품이라는 주장은 억지 주장이라는 의견이 주로 발견되었다([표 4] 참고). 트위터에서는 우익작품임을 주장하는 입장이 다소 앞서긴 하였지만 반대 입장 역시 공감을 얻는 모습을 확인할 수 있었다([표 5] 참고)

	작성년월	댓글 내용	좋아요 수
1	2019.11	누가 봐도 전범기 연상하게 되는데... 그 전쟁을 만든 일본이 정작 저 의미를 모른다는 게 화가 난다	766
2	2019.12	독일 나치 깃발 하켄크로이츠도 의미만 따지면 행운을 상징한다. 저 귀걸이가 주인공의 행운을 빌며 하켄크로이츠 깃발 모양이었으면 서구권 사람들이 '아 그렇구나. 행운의 의미구나' 할까?	657
3	2019.12	귀멸이란 만화에서는 목숨의 가치를 중요시 하는데 거기에 수많은 사람들을 학살하고 다닌 군기를 쓰는 건 앞뒤가 안 맞는다고 생각합니다.	579
4	2019.04	흠 나는 개인적으로 아무리 정치적인 의미가 없다고 하더라도 굳이 저 문양을 썼어야 하나 생각이 든다. 많은 희생을 일으킨 역사의 상징과 비슷한 모양을 굳이...근데 또 본다고 하는 사람 욕할 생각은 없음! 하차하는 건 자기 맘이니까	494
5	2020.01	OST가 소름 돋으셨구나. 전 욱일기가 소름이던데	489

[표 3] Youtube 댓글 좋아요 수 Top 5[27] (2021.12.20 기준)

26) 빅카인즈(Big Kinds)를 통해 「귀멸의 칼날」 검색 후 관련 국내 뉴스를 수집하였다. 1990년 1월 1일부터 2021년 11월 30일까지로 검색 기간 설정하여 뉴스를 수집하였으며, 검색 결과 2020년 10월부터~2021년 12월에 해당하는 뉴스가 수집되었다. 총 3차에 걸친 분류작업을 통해 총 53건의 기사를 추렸고, 우익논란과 가장 관련성이 높은 8개의 기사를 선별하여 월별로 나열하였다.

작성년월	게시물 제목 [댓글 수]	게 시 물 조회 수	주요 내용 요약
2021.02	귀걸이 어그로 줬나 잘 끌리네.jpg [20]	5392	욱일기는 억지 주장임
2021.03	탄지로 귀걸이 일본 뉴스에 떴다 ㅋㅋ [16]	3623	(욱일기 논란으로 귀걸이 수정 관련 일본 언론 기사 언급). 일본인들 댓글에 동의함. “보기 싫으면 보지 마라.”
2021.04	근데 나는 귀칼 비판 공감 못하겠음 [32]	3254	우익논란 한국인으로서는 이해는 하지만 공감은 못함
2021.01	아니 씨발 존나 어이없네 [9]	2994	(해럴드경제 뉴스 비판. [표 1]의 1번 기사 참고). 우익몰이임. 한국의 일방적 국가 찬양 정서도 일본 만큼 심함.
2021.03	이거 기사 ㅈㄴ웃기네ㅋㅋㅋㅋ [9]	2919	(미디어 오늘 기사. [표 1]의 3번 기사) 비판) 우익논리 이해 못 하겠음.

[표 4] 디시인사이드「귀멸의 칼날」 우익논란 조회수 Top 5[28]

(2021.06.20.기준)

---

27) NetMiner의 Youtube Data Collector를 이용하여 2019년 4월 1일부터 2021년 11월 30 일까지의 기간을 기준으로 ‘귀멸의 칼날’ 우익논란 관련 유튜브 동영상을 수집하였으며 총 3차 분류작업을 통해 우익논란 관련 적합성이 높은 9개의 유튜브 영상을 선별하였다. [표 3]은 선별한 9개의 영상에 달린 댓글들 중 가장 많은 좋아요 수를 기록한 Top 5의 댓글에 해당한다.

28) 디시인사이드 「귀멸의 칼날」 갤러리는 2018년 5월 12일 첫 게시물이 등장하였다. 2021년 6월 20일 기준으로 총 게시 글 약 469,775에 달한다. 해당 [표 4]는 해당 갤러리의 개념글을 중심으로 우익논란을 언급한 게시물 중 조회 수가 많은 게시 글 Top 5에 해당한다.

	날짜	리트윗	게시글 내용
1	2021.03.09	6,789	귀멸의 칼날은 취존(취향 존중)할 수 없다. 일제강점기인 다이쇼 시대를 배경으로 전범기 귀걸이를 한 주인공이 나오는 왜색 쩌는 작품을 대체 어떻게 거부감 없이 보고 심지어 열광까지 할 수 있지? (이하 생략)
2	2021.02.20	3,900	사실 귀멸-우익의 쟁점은 다이쇼 로망이니 욱일기 귀걸이니 하는 게 아니라 바로 이 지점. (이하 생략)
3	2019.09.27	1,776	[귀멸의 칼날 귀걸이의 관한 작가의 입장] 저는 그런 의도로 귀걸이를 그린게 아닙니다. [000 곡 가사에 관한 제작자의 입장] 한일 문제를 소재로 한 곡도 아니고 그런 목적도 아닙니다. (중략) 차이가 뭐죠?
4	2021.11.03	881	나 탄지로 그리다가 우익 장르 아니냐는 트친(서로 팔로우를 하고 있는 트위터 친구)의 말에 귀걸이를 태극기로 바꾸고 한민족의 기상을 이루자 (하고) 조끼 입혔는데 또 다른 트친이 이것도 우익 아니냐고 해서 결국 낫과 망치, 귀걸이한 좌익 탄지로가 됐음.
5	2019.09.22	853	머야 XX 귀멸의 칼날 우익이잖아. 왜 논란 안 됨?? 우웨에엑
6	2021.02.20	785	귀멸의 칼날은 꽤 우익적 세계관의 작품이라고 생각한다. (중략) (하지만 나는) 극우/파쇼 소설가들을 소설가로 좋아하고, '우익적 세계관의 작품'이 그 자체로 나쁘진 않다 생각하는 편이다.
7	2021.02.20	379	일단 귀멸의 칼날 스토리 자체가 국가를 위해 제 한 몸 불사르는 이야기인데 그 이야기는 더없이 우익적이고요 게다가 전체주의적이기까지 하다. 근데 우익이 아닌 작가가 이걸 썼다? 이건 일본 사회 전체가 우경화된 것 이외에는 설명할 방법이 없음.
8	2021.02.20	377	귀멸이 다이쇼 시대를 다뤄서 우익이니 욱일기 귀걸이가 나와서 우익이니 하는 이야기는 별로 재미도 없고 생산적이지도 않은 느낌이다. 작가가 극우파인가? 하면 아닐 거라고 생각한다. 어떤 음모가 있는가? 아닐 거다. 이건 그저 일본에서도 한국에서도 세계에서도 잘 팔리는 소년 만화일 뿐이다.
9	2021.06.07	367	어이없네. 탄지로 죽었으면 1/3 하오리(일본 전통 겉옷)에 귀걸이까지 하고 다녔을 거면서
10	2021.03.16	331	일본이 나쁜 건 알겠는데 탄지로는 무슨 죄임? 저때 탄지로가 무잔 안 죽였음 당시 시대 분위기상 오니도 한반도 진출했을 텐데. 그럼 조선 인민들은 살기 더 어려웠을 걸. 미워도 고마운 건 고마운 거지.

[표 5] 트위터 리트윗 Top 10[29] (2021.12.02 기준)

29) NetMiner의 Twitter Data Collector를 이용하여 2021년 11월 10일, 11월 17

「귀멸의 칼날」 우익논란에 관련하여 언론기사와 인터넷 커뮤니티, 소셜 미디어에서 발견되는 다양하면서 상이한 반응들은 민족주의 정서가 전면에 등장하고 있음을 의미하는 동시에, 그것이 지배적인 형태로만은 작동되지 않고 있음을 의미했다.

그렇다면 이러한 반응들 속에서는 어떤 내러티브가 작동하고 있는 것일까. 본 연구는 심층 분석을 위해 다음 5장에서 연구 참여자 10명의 심층면접 응답 내용을 분석한다. 이들이 우익논란을 어떻게 인식하고 있으며, 우익논란을 통해 민족정체성과 취향정체성 간의 긴장을 어떻게 경험하는가를 면밀히 분석한다.

일, 11월 25일, 2021년 12월 2일에 걸쳐 데이터 수집을 진행하였다. 데이터는 2021년 11월 3일~2021년 12월 2일까지에 걸쳐 수집된 것이다. 데이터 전처리 과정을 통해 2차 총 761건의 우익 관련 트윗 글을 추출했다. [표 5]는 761건의 트윗 글 중 리트윗(RT)이 가장 많이 된 Top 10의 트윗 글에 해당한다. 참고로 [표 5]의 게시글 내용은 이해를 돕기 위해 트위터 용어를 이해하기 쉬운 표현으로 바꿔 놓은 것이다.

제 5 장 민족정체성과 취향정체성의 긴장

본 연구의 참여자들은 국내에 거주하며, 일본만화, 애니메이션을 좋아하는 이로서 일본이라는 인접국의 대중문화를 향유하는 이들이자, 문화를 통해 (물리적이지는 않지만) 월경(越境)을 수행하는 이들이다. 이들은 모두 어린 시절부터 자연스럽게 TV를 통해 일본 만화애니메이션을 접한 기억을 가지고 있으며, 이후에도 '일본애니메이션의 캐릭터가 좋아서', '일본문화를 통해 일상의 경험을 공유할 수 있어서', '일본의 자유로운 분위기를 동경해서' 등의 다양한 이유로 일본만화・애니메이션을 지속적으로 좋아하고 즐겨보고 있는 이들이다. 이들은 「귀멸의 칼날」을 둘러싼 우익논란을 어떻게 인식하고 있으며, 민족정체성과 취향정체성의 얽힘에서 발생하는 긴장을 어떻게 경험하고 있을까?

연구 참여자들은 민족정체성과 취향정체성 사이의 긴장을 각기 다양한 방식으로 경험하고 있었다. 우선 자신을 '열혈 팬(일명, 오타쿠)[30]'으로 정의하며 다른 참여자들에 비해 상대적으로 더욱 강한 취향정체성을 보인 참여자들의 경우, 우익논란을 두 정체성이 양립하지 못하는 딜레마로 인식하고 있었으며, 이로 인한 혼란과 도덕적 피로감을 경험하고 있었다. 한편 재패니메이션의 팬이기는 하지만 자신을 오타쿠로 정의하지 않는 참여자들은 두 정체성을 분리함으로써 우익논란에 대한 의도적인 무감각의 상태를 유지해 나가거나, 우익논란에 대한 거리 두기를 통해 민족 정체성의 과잉을 경계하고 있었다.

본 장에서는 이들이 우익논란에 대해 어떤 태도를 갖고 있는가를 면밀히 분석해봄으로써, 그 태도 속에 내재한 민족정체성과 취향정체성 사이의 긴장의 경험을 포착하고자 한다.

---

30) 국내 재패니메이션의 열혈 팬을 흔히 일본어로 오타쿠(オタク)라 부른다. 오타쿠의 한국식 은어로는 오덕, 덕후(오타쿠의 한국식 발음 표기에서 유래) 등이 있다. 오타쿠는 일본 대중문화, 서브컬처의 장에서 열성적인 팬을 지칭할 때 한국에서도 일상적으로 쓰는 표현이기에, 본 연구에서는 열혈 팬을 '오타쿠'로 표기한다.

1. 딜레마 속 혼란

민족정체성과 취향정체성의 충돌에서 오는 혼란의 경험은 참여자들 중 상대적으로 강한 취향정체성과 강한 민족정체성을 보인 이들(참여자 2, 4, 7, 10)에게서 주로 발견되었다. 이들은 자신을 '오타쿠'라 칭하고 있었으며, 동시에 역사의식, 한국인으로서의 정체성을 강조하는 등 강한 민족정체성의 성향을 보였다.

이들에게 「귀멸의 칼날」 우익논란은 민족정체성과 취향정체성이 강하게 충돌하는 지점으로 경험되었다. 이들은 우익논란을 접한 후 의도적으로 '시청을 하지 않기'로 결심한 이들로, 해당 작품이 우익작품이라는 데에 강하게 동의하고 있었다.

> 소비를 해주고 시청을 한다는 것은 트래픽을 유발하고 그 소비를 늘리고 그리고 소비에 대한 관련된 상품을 만들고 그리고 이거와 비슷한 애니메이션이 또 나올 수 있다는 거잖아요. 그러면 그게 과연 영향을 안 끼치지는 것인가라고 생각하면 아니죠. 시청함으로써 영향을 주게 되신 거잖아요 저는 가급적 그걸 배제하려고 하는 편이죠.
>
> -참여자 2, 30대 초반 여성

일단 우익논란이 일어난 이상 그 내용의 진위는 이들에게 중요하지 않았다. 이들에게는 우익논란의 진위보다 우익논란이 일어났다는 사실 자체가 중요하게 여겨졌다. 이들은 우익논란을 접한 후 모두 작품을 시청을 하지 않거나, 시청을 중단한 이들로, 우익논란의 내용에 대해서는 구체적으로 알지 못 했으며, 알고자 하는 의향도 갖지 않았다.

하지만 이들은 우익논란에 대해 강하게 의견을 피력하고 있었다. 욱일기를 연상케 하는 문양의 귀걸이를 사용하는 것이 바로 우익작품의 판정으로 이어지느냐에 대해서 이들은 서로 다른 의견을 보였지만, 작가의

우익적 사상이 국내 팬들에게 미칠 위험성에는 모두 동의했다. 또한 이들은 일본만화・애니메이션에 내재된 우익적 코드는 작가의 의도와는 별개일 수 있다고 인식하고 있었다. 설령 작가가 우익적 코드를 의도하지 않았다 하더라도, 일본 사회의 잘못된 역사교육으로 인해 일본제국주의 사상이 작가의 무의식에 자연스럽게 자리 잡을 수밖에 없다고 이들은 주장했다.

> 무엇보다 일본 애니메이션 좋아하시는 분들은 일본 애니메이션에 포함되어 있는 문화를 잘 받아들이게 되잖아요. 그래서 그 문화가 쌓이다 보면 가끔 한국식 표현이 있음에도 일본식 표현을 쓰게 되는 거예요. (중략) 그게 문화적으로 잘 녹아들어가지고 저희가 그걸 너무 접한 나머지 경계라고 해야 되나. (경계가) 흐려지고 저희 안으로 너무 많이 들어와 버리니까... 이걸 하나, 하나 허용하다 보면 나중에 가서 더 큰 문제가 되지 않을까 이런 생각이 듭니다.
>
> - 참여자 2, 30대 초반 여성

「귀멸의 칼날」이 우익작품이라는 이들의 인식과 태도는 2019년 반일불매운동을 대하는 태도에서도 일관되게 나타났다. 이들은 모두 반일불매운동을 적극적으로 지지하고 있었으며, 어떤 방식으로든 이를 실천에 옮기고자 하였다고 응답했다. 이들은 일본 작품과의 거리두기(참여자2), ‘자기합리화’이긴 하지만 일본 작품은 보되 우익작품은 불매하기(참여자4), 특정 일본 브랜드의 편의점 가기 않기(참여자10), 만화는 못 끊지만 일본맥주 불매를 통해 나름의 최선을 다하기(참여자7) 등을 통해 반일불매운동에 대한 지지를 실천으로 옮기고자 노력했음을 피력했다. 이들은 「귀멸의 칼날」을 시청하지 않는 것 역시 반일불매운동의 연장선에 있다고 응답했다.

「귀멸의 칼날」이 우익작품이라는 이들의 강경한 입장이 작품의 비시청 또는 시청 중단으로 귀결된 것은 일견 타당해 보인다. 반일불매운동을 지지하고, 나름의 방식으로 실천에 옮기려는 이들의 태도 역시 자연

스러운 결정으로 보인다. 하지만 이들의 자연스러운 태도 결정 과정의 이면에는 민족정체성과 취향정체성의 충돌로 인한 강한 혼란의 경험이 내재되어 있었다.[31)]

이들에게 일본만화・애니메이션을 둘러싼 우익논란은 민족정체성과 취향정체성이 양립할 수 없는 딜레마의 순간으로 경험되었다. 즉, 이들에게 「귀멸의 칼날」 우익논란은 두 개의 정체성 중 하나를 선택해야 하는 사건이었다. 하지만 강한 민족정체성과 강한 취향정체성을 모두 가진 이들에게 두 정체성 중 하나를 선택해야 하는 것은 난감한 일이었다. 어느 하나를 온전히 선택할 수 없는 이들의 난감함은 곧 혼란으로 이어졌다. 이들은 이러한 혼란과 갈등의 상황을 죄책감(참여자4)과 도덕적 양심(참여자10)의 문제로 묘사했다. 특히 이들은 일본의 과거 제국주의적 만행을 인지하고 있음에도 불구하고, 한국인으로서 일본 대중문화를 소비하고 있다는 것에 대한 깊은 죄책감을 표현했다.

> 있죠. 죄책감. 정치적 관련성이 없어도. 역사 공부하면서 일본 욕하는데. 집에 와서 일본 애니 보고 있으니까요. 학교에서는 독도는 우리 땅이라고 하고, 일본 쓰레기라고 하면서 집에서 삶의 대부분은 일본 애니 보면서 보내고……. 언제나 양심에 걸리죠.
>
> - 참여자 4, 10대 후반 여성

> 쉽게 말하면 일제강점기의 만행들을 보고 나서도 그 주말에는 애니메이션을 보고 그러면 아…이게 맞는 건가 그렇게 생각했었던 적도 있고요. 역사를 (공부)하면서 일본을 되게 좋아하고, 일본 문화를 좋아하고 그러니까 이게 뭔가 애증의 관계라고 그럴까요. 사랑하지만 미워할 수밖에요.
>
> - 참여자 7, 20대 후반 남성

31) 이러한 혼란의 경험은 자신을 오타쿠라고 칭하는 다른 참여자들(참여자 5, 8)에게도 마찬가지로 발견되었다. 하지만 이들의 혼란의 경험은 유사해보이지만 이를 해결하기 위해 이들이 다른 전략을 취했다는 점에서 차이가 있다. 상세한 내용은 후술한다.

이들의 혼란의 감정은 단순히 「귀멸의 칼날」이라는 하나의 작품에만 국한된 것은 아니라, 오랜 기간에 걸쳐 일본만화・애니메이션의 우익논란을 경험하며 누적된 것이었다. 이들은 이러한 혼란의 경험을 ‘덕질 데미지(참여자2)’, ‘언제 또 논란이 터질지 모르는 지뢰 품기(참여자2)’ 등으로 묘사하였다. “어차피 모든 일본 애니메이션은 우익논란이 터진 작품이거나 터질 예정인 작품, 둘로 나뉜다.” 라는 참여자 10의 자조적인 응답은 이들이 이러한 혼란 상황에 익숙해져 있음을 잘 대변해준다.

> 일본 애니메이션을 좋아했으나 좋아한 만큼 데미지가 쌓였고 그 데미지가 쌓인 만큼 성인이 돼서는 그 논란이 뜨기만 해도 하...여기서 또 터졌구나. 이렇게 되었다가 되겠네요. 다른 덕질하는 친구들도 항상 일본 만화를 좋아하게 되면 항상 지뢰 하나를 품고 있다고 생각해요. ‘지뢰라 언제 터질지 모른다.’, ‘우익이랑 혐한을 안고 있으니 과연 이게 언제 터질까…….’, ‘그래서 일본 장르 파기 정말 무섭다.’, ‘일본 장르 파기 싫다’ 이런 말도 그냥 농담 반 진담 반 나올 정도로요. ‘아 그거 너 또 지뢰 밟았냐?’ 하면서요.
>
> - 참여자 2, 30대 초반 여성

그렇다면 이들이 경험하는 혼란은 어디서 기인하는 것일까? 첫째, 민족정체성과 취향정체성에 내재한 강한 감정의 밀착에서 기인한다. 정체성이란 단순히 논리적 과정을 넘어 감각적으로 체화된 인지이다. 두 정체성 모두에게 강렬하게 밀착된 감정은 이들로 하여금 민족정체성과 취향정체성 사이에서 깊은 딜레마를 경험하게 했다.

강한 감정적 밀착은 참여자들이 자신을 오타쿠로 정의하는 방식에서 드러난다. 이들은 오타쿠인 자신들과 오타쿠가 아닌 일반인[32]들을 구별

짓기 했다. 이들이 정의하는 오타쿠란 ‘캐릭터를 사랑하는 단계에 이른 이(참여자4)’, ‘일본 문화를 좋아하는 마음이 진심인 자(참여자7)’, 단순한 관심을 넘어 검색하고 찾아보고 좋아하며, 교류하는 이(참여자2)’였다. 반면, 이들에게 일반인이란 ‘그냥 일본 만화・애니메이션을 좋아하는 수준’의 취향을 가진 사람으로 여겨졌다. 즉, 오타쿠인 자신들은 일반인인 그들과 달리 ‘진심으로 일본만화・애니메이션을 사랑하는 수준에 다다른 이들’이었다. 더욱이 이들의 강한 감정적 밀착 상태인 ‘사랑’은 ‘실천’의 행위(몰입의 행위, 관련 상품을 사는 행위, 커뮤니티에 참여하는 행위 등)로 이어져야 했다.

> (연구자: 그래서 일본 만화를 내가 좋아한다고 하면 팬이라고 할 수 있어요?) 그럴 수 있죠. 그런데 이제 조금 더 깊게 빠지면 오타쿠인 거고요. 애니메이션을 좋아하는 건 누구나 좋아할 수 있는 거죠. 그런데 이제 캐릭터를 사랑하는 단계까지는 보통 안 간단 말이죠.
>
> - 참여자 4, 10대 후반 여성

김현미는 이들의 이러한 구별 짓기가 취향 획득을 서열화하는 위계 의식에서 비롯되기도 하지만 동시에 자신의 노력, 실천의 행위를 통해 자신의 취향정체성을 구축해온 경험에서 기인한 태도임을 지적했다(김현미, 2003: 179). 따라서 사랑을 기반으로 한 실천적 행위의 노력이 부정당하는 순간에 도달할 때 이들은 뿌리 깊은 흔들림을 경험하게 된다. 일례로 국내에서도 큰 인기를 얻었던 일본만화・애니메이션인 「신세기 에반게리온」의 경우, 캐릭터 디자이너의 혐한 발언이 알려지자 평소 에반게리온의 열렬한 팬으로 유명했던 래퍼 데프콘이 자신의 소장품을 부수는 사건이 있었다. 이는 국내 재패니메이션 팬들의 공감을 얻으며 큰 화

32) 이들에게 일반인들은 ‘그저 관심을 갖고 애니메이션을 보는 이들’로 우익 논란조차 인지하지 못하는 자들로 여겨졌다.

제를 몰고 오기도 했다.[33]

문제는 이들의 감정적 몰입이 민족정체성에 있어서도 동일하게 나타나고 있다는 것이다. 이들은 역사교육을 통해 고스란히 전해 받은 민족 고통에의 공감(참여자4), 친일인명사전 후원 및 역사동아리에 쏟은 열정과 진심(참여자7)을 이야기하며 민족과 역사의식을 향한 이들의 진심을 드러냈다.

> 제가 실제로 그걸 겪은 건 아니잖아요. 내 눈 앞에서 욱일기를 흔들고 막 이런 마루타를 겪는 걸 보고 이런 게 아닌데 그런데 그 고통이 고스란히 글로 전해져서 제가 배우고 있는 역사에 있는 거잖아요. 그래서 양심의 가책이 생길 수밖에 없는 거죠. (중략) '근데 거기 나라(일본)의 문화를 소비한다?', '그럼 쓰레기 아니야?!' 그게 배 아래쪽에서 스멀스멀하다가 말고. 결국엔 보게 되니까요
>
> - 참여자 4, 10대 후반 여성

> 저는 원래 애니메이션을 되게 좋아하지만 그 전에는 역사학도가 되는 게 꿈이었거든요. 진짜 너무 진심이었는데 좀 현실적인 문제들이 있어서 그 꿈을 접었어요. 재패니메이션을 좋아하는 만큼 저는 한국사를 되게 좋아하거든요. 그러다 보니까 이 안에서 되게 상충할 때가 엄청 많아요. 그런 논란이 있을 때마다 좀 더 안타깝고… 그래서 이 문제에 대해서 가볍게만 받아들일 수 없어서 점점 생각이 많아지는 것 같아요.
>
> - 참여자 7, 20대 후반 남성

33) 채혜선. (2019.08.25) "개뿔 모르면서" 데프콘이 일본 '에반게리온' 벽지 칼로 뜯어낸 까닭". 「중앙일보」
https://www.joongang.co.kr/article/23561090#home

취향과 민족에 모두 밀착된 강렬한 감정적 몰입은 민족정체성과 취향정체성의 갈등에 있어 깊은 딜레마를 경험하게 했으며, 두 정체성의 충돌은 혼란과 난감함이라는 강한 감정적 동요로 쉽게 이어졌다.

둘째, 이들의 혼란의 경험은 사회 전반적으로 스며들어 있는 오타쿠에 대한 부정적 인식에 뿌리를 두고 있기도 했다. 김현미(2003)는 일본 문화의 '유입'을 막기 위해 가장 쉽게 만들어진 정치적 담론은 바로 일본 대중문화의 '열등성'과, 일본 문화에 의한 '오염의 위험성'을 강조하는 것이었음을 지적했다. "설령 그 취향이 저질스럽거나, 선정적이지 않다하더라도 일본대중문화를 좋아한다는 것 자체가 일본 문화를 소비하는 당사자들에게는 '상황'에 따라 감추고 싶은 이야기(김현미, 2003: 162)"가 된다. 흥미롭게도 자신을 오타쿠라고 정의한 참여자들 중 대부분(참여자 4, 5, 7, 8. 10)은 숨은 덕후(일명 숨덕)[34]로서 자신의 취향정체성을 외부에 드러내려고 하지 않았다. 이들 모두 2010년 후반을 기점으로 오타쿠에 대한 사회적 인식이 긍정적으로 바뀌고 있음을 체감한다고 응답했지만, 여전히 자신의 취향을 외부에 드러내는 것에는 소극적이었다.

> (연구자: 오타쿠임을 드러내지 않는 데에 특별한 이유가 있을까요?) 앞서 말한 그 오타쿠라고 하는 부정적인 인식도 그렇고 조금 제 취향을 밝히는 게 약간 부끄럽더라고요 뭔가 근데 제가 보기엔 취향을 드러내는 게 부끄러운 건 아마 오타쿠라는 편견을 받기 싫어서가 아닐까요. 왜냐면 친구들 중에서 막 제가 이거 만화 같은 거 검색하고 막 너무 좋아 이러고 있으면 너 오타쿠야? 이러면…약간 혹시 되게 비하의 의미로 많이 쓰잖아요. '너 되게 오타쿠 같다.' 하고요. 되게 약간 '음침하다'랑 비슷하게 들리기도 하구요.
>
> - 참여자 4, 10대 후반 여성

34) 오타쿠지만 자신의 정체성을 드러내지 않는 이들로 '숨은 덕후'의 줄임말이다. 이와 비슷하게는 '일코'라는 용어가 있다. 일코는 일반인 코스프레의 줄임말로, '평상시 오타쿠가 아닌 일반인인 척 한다'는 뜻을 가진다.

참여자2는 오타쿠에 대한 부정적인 인식을 나타내는 극적인 예로 2017년 인천 초등학교 살인사건을 예로 들기도 했다. 해당 사건의 범죄자들은 '자작 캐릭터 커뮤니티(일명 자캐 커뮤)[35]'에서 만나 범행을 모의했는데, 이러한 사건들은 오타쿠로 하여금 더욱 더 자신의 정체성을 숨기게 만들었음을 지적했다. 이들의 취향이 쉽게 비난의 타깃이 될 수 있는 사회적 분위기 속에서 이들은 "사회적 눈치(참여자2)"를 보며 민감해질 수밖에 없었으며, 자신의 취향정체성을 온전히 표현하지도 못했다.

> 한 5년 전쯤에 인천 살인 사건이 났었어요. '자작 캐릭터(커뮤니티)에서 만나 모의를 해서 살인을 하였다'가 되어서 뉴스에서 크게 보도되면서 사람들이 이거에 대해서 숨기려고 많이 했어요. 어른들의 통제를 벗어난 곳에서 뒤에서 놀다가 너무 심취한 나머지 해버린 일이잖아요. 덕질 하면서 뒤에서 놀던 사람들끼리 '이거 숨겨야 되는 문제 아니냐?' 이런 말도 나왔었구요. 자작 캐릭터 자체는 불법 아니고요 (웃음) 밴드 가입하거나 카페 가입하거나 그냥 트위터같은 데서 이야기를 하는 것뿐이에요. 이것 때문에 전체적으로 지금 자캐 커뮤니티에 활동하는 분들께서 '말하기가 좀 껄끄러웠다.'(하는 분위기에요) 분명 이걸 하는 거는 범죄는 아니에요. 불법도 아니고 그냥 취미생활의 일종이에요.
>
> - 참여자 2, 30대 초반 여성

오타쿠로서의 자신의 강한 취향정체성을 드러내지 않는 이들이기에 외부와의 갈등 상황을 직접 대면할 일은 없었다. 소셜 미디어를 통해 갈등 상황을 접하는 것이 전부였음에도 불구하고 민족과 취향에 대한 감정적 몰입, 사회적으로 쉽게 낙인찍힐 수 있는 오타쿠라는 이미지는 이들로 하여금 내적 혼란을 지속적으로 경험하게 했다.

35) 자작 캐릭터 커뮤니티(일명 자캐 커뮤)는 이용자들이 창작한 가상의 캐릭터들을 이용해 임의의 세계관 안에서 역할극 등의 놀이를 하며 교류하는 온라인 커뮤니티이다.

2. 도덕적 피로감

민족정체성과 취향정체성의 충돌로 야기된 혼란은 도덕적 피로감으로 이어지기도 했다. 이는 자신을 오타쿠로 정의하며 강한 취향정체성을 보이는 반면, 상대적으로 약한 민족 정체성을 보인 이들(참여자5, 8)에게서 주로 발견되었다. 이들은 일본 애니메이션 뿐 아니라 일본 게임에 대한 강한 덕후력[36]을 보인다거나(참여자5), 커뮤니티 활동과 굿즈 소비를 활발하게 하는(참여자8) 등 강한 취향의 정체성을 보였으며, 국가 찬양적 태도에 환멸을 보이거나(참여자5[37]), 반일불매운동에 참여하긴 했지만 한국인의 정체성 때문에 참여한 것은 아니라고 응답하는 (참여자8) 등 약한 민족정체성을 보였다.

이들은 「귀멸의 칼날」이 우익작품이라는 주장에 있어 그 정도는 달랐지만 대체로 강하게 동의하는 입장을 보였다.

> (연구자: '귀걸이는 그저 의도 없이 욱일기의 패턴만을 이용한 것뿐이야'라는 주장에 대해 어떻게 생각하세요?) 일단은 그 패턴 자체가 그렇다고 하면은 이제 그럼 독일도 그 나치 문양을 계속 썼을 거 아니에요. 그런데 (독일은) 그런 걸 더 이상 쓰지 않아요. 주변의 아픔을 이제 더 이상 들추지 않겠다는 마음가짐이라도 있어야 되는데 그런 것 자체가 보이지 않다는 게 더 괘씸한 거죠.
>
> - 참여자 5, 20대 초반 남성

---

36) 덕후력은 '얼마나 그 취향에 대해 집요하게 파고드는가?'라는 취향에 대한 집요함의 정도를 의미한다.

37) 참여자 5의 경우 "내가 막 정말로 막 해주고 싶을 정도로 막 원한다는 그런 게 없어서" 일본 애니메이션보다는 일본 게임 오타쿠에 더 가깝다고 스스로를 정의했다. 하지만 일본 만화·애니메이션 관련하여 「귀멸의 칼날」 만화 전권 섭렵, 일본어 공부, 타 일본 작품의 우익논란으로 인한 혼돈 등의 경을 보이고 있어 취향정체성 강으로 분류하였다. 인터뷰 당시 참여자 5는 일련의 일본작품을 둘러싼 우익논란을 겪은 이후로, 애니메이션이라는 장르로부터 차츰 멀어지고 있다고 응답했다.

> 사실 다이쇼 배경은 다른 만화도 많이 쓰고 욱일기 문양은 걔네(일본인들이) 진짜 아무 생각 없이 다 쓰는 거여서 그런 거 가지고 우익이라고 단정을 지을 수는 없을 것 같은데요. 작가의 사상이 조금 그래요. 그러니까 작가가 좋아하는 게요. 가미카제 애들 보면 다 어리잖아요. 그런 어린 애들이 자기 목숨을 불살라 가면서 나라를 위해 희생하는 약간 그런 걸 보고 감명을 받았대요, 그 작가가. 그렇다 보니까 그때 그 영향을 받은 그 사상이 「귀멸의 칼날」에 그대로 들어가 있어요. 「귀멸의 칼날」에서 다 죽어나가는 애들이 14살, 15살이란 말이에요. 약간 그걸 보면 '아, 이 사람 좀 가미카제 식 자살 같은 희생을 되게 좋아하는구나. 이런 건 조금 우익스럽지 않나, 약간 제국주의적이지 않나 싶기는 해요
>
> - 참여자 8, 20대 후반 여성

참여자 5와 8은 반일불매운동에도 적극적인 지지를 보였으며, 반일불매운동에 동참하고자 노력했음을 주장했다. 그 예로, 참여자 5는 반일불매운동 당시 일본 만화를 강하게 불매하며 평소 구독했던 만화 OTT 서비스를 구독 중단 하였다고 응답했으며, 참여자8 역시 망언을 한 일본 회사를 대상으로 불매운동에 참여하였다고 응답했다.

이들 역시 앞서 살펴본 참여자들과 마찬가지로, 오타쿠로서 취향에 밀착된 강한 감정으로 인해 혼란을 경험하고 있었다. 이들은 매번 우익논란을 경험해야 하는 혼란을 '보이지 않는 도화선', '언제 터질지 모르는 폭탄', '롤모델의 망언을 접하는 충격'으로 묘사하곤 했다.

「귀멸의 칼날」이 우익 작품이라는 것에 동의하며, 반일불매운동을 지지한 이들의 태도는 앞서 혼란을 경험했던 참여자들과 유사해 보인다. 하지만 결정적으로 이들은 '해당 작품 시청'이라는 완전히 다른 선택을 했다. 이들은 각각 시청 전과 시청 도중 해당 작품의 우익논란을 접했지만, 우익논란이 이들의 시청을 중단하게 하지는 않았다고 응답했다.

저는 우익 이런 거 상관없이 그냥 ‘인지는 하고 있다.’ 하고 제가 좋아하면 그냥 보거든요. 그러니까 우익 논란이 있다는 걸 인지하고 본 상태이기 때문에 ‘아 이거 우익 같은데 저거 우익 같은데?’ 이런 생각이 좀 든 거구요.

- 참여자 8, 20대 후반 여성

「귀멸의 칼날」이 우익 작품임을 인지했음에도 불구하고 해당 작품을 꾸준히 시청 한 이들의 태도는 다소 모순적으로 보인다. 그렇다면 이들은 앞서 살펴본 참여자들과 어떤 차이가 갖는 것일까?

앞서 참여자들은 민족과 취향이 양립하지 못하는 가운데 지속적인 혼란을 경험한 반면 참여자 5와 8은 혼란을 경험한 후 민족을 소거하는 경향을 보였다. 일례로 참여자 5는 인터뷰 중 한국, 일본 상관없이 자국을 찬양(소위 국뽕, 일뽕)하는 문화에 대한 환멸의 목소리를 내기도 했다. 참여자 8이 반일불매운동에 적극적으로 참여한 이유가 민족적 정서와는 거리가 있었던 점과도 연결된다. 참여자 8은 반일불매운동에 참여한 이유로 민족에 대한 열정보다는 망언을 한 일본 회사 사장의 말이 “싸가지 없다”고 느꼈기 때문이라고 응답했다.

원래는 재밌으면 보고 이제 재미있다가 이제 조금 불편하면 이제 그때 이제 멈추고 (연구자: 불편해서 멈춘 적이 있었어요.?) 가끔 한 번쯤은 있었어요.(중략) (연구자: 왜 불편했을까요?) 내용적으로 그냥 뭐라 그래야 되지 그 치사량의 일본 뽕이 들어있다고 해야 되나 보다가 좀… 치사량의 일본 뽕이라고 그래요. 약간 ‘우리는 너무 잘났어.’ 같은 그런 느낌. 너무 이상한 국뽕 같은 거 있잖아요. 그런 느낌의 일본 뽕이 들어있는 거를 보고 있어야 되나 같은 느낌이 들어서요. 거기서 그냥 관두고 나왔던 적이 한 번 있었는데요. (중략) (국뽕, 일뽕) 둘 다 힘들어요.

- 참여자 5, 20대 초반 남성

이들의 혼란은 도덕적 피로감으로 이어졌다. 참여자 8은 정치적으로 올바름을 들이댈 때 자신이 취향을 버려야하는 지경에 이르게 될 수 있음을 전했다.

> 저도 어릴 때는 커뮤니티에서 이거 안 돼 저거 안 돼 그러니까 좀 도덕적으로 반윤리 비윤리적인 면이 있는 작품을 은어로 빻았다고 그러거든요. '이거는 빻은 만화니까 보면 안 돼.', '이거는 사상이 개 빻았어.' 이런 식으로 글들이 많아요. 그럼 저는 또 어릴 때는 거기에 휩쓸렸어요. 그래서 내가 정치적으로 올바른 줄 알고 그 커뮤니티에 욕도 쓰고 그랬는데……. 그렇게 하나하나 내치다 보니까 제가 좋아하는 만화들을 다 잃게 되더라고요. 그리고 이렇게까지 정치적 올바름을 추구하면서 만화를 좋아할 거면 그냥 오타쿠 질을 그만둬야 되잖아요.
>
> - 참여자 8, 20대 후반 여성

이러한 도덕적 피로감의 근간에는 도덕, 윤리와는 구분된 '즐거움'과 '쾌락'에 집중된 취향의 개념이 존재하고 있었다. 즉, 이들에게 취향은 이성과 규범이 개입하지 않는 순수한 즐거움의 상태, 쾌락의 영역으로서 존재했다. 이는 이들이 일본애니메이션을 좋아하는 이유를 통해서도 확인할 수 있다. 애니메이션 중 일상물을 좋아하는 참여자 5의 경우, 같은 일상물이라 하더라도 디즈니 애니메이션이 아닌 일본애니메이션을 좋아한다고 응답했다. 그 이유로 일본애니메이션은 '나를 치유하려고 들지 않기 때문'이라고 응답했다. 참여자 8 역시 애니메이션이 주는 순수한 쾌락과 일상의 스트레스로부터의 해방감에 큰 의미를 두고 있었다.

그러니까 일본 (애니메이션) 쪽은 그냥 말 그대로 그냥 평범한 일상을 보여주는 느낌이라면, 디즈니, 픽사 쪽을 보면 '내가 너를 치유하겠다.' 라는 느낌을 좀 많이 받아서요. 그런데 일본 애니메이션은 단순하게 말하면 그냥 뇌 빼고 시간 때우기 좋아서요.(웃음)

- 참여자 5, 20대 초반 남성

저는 취미잖아요. 이것도 어차피 스트레스 풀려고 하는 거잖아요. 제가 이제 퇴근하고 일 끝나고 나서 만화 보면서 술 한 잔 하는 그게 내 인생의 낙인데, 내가 만화를 보면서까지 스트레스를 받을 필요는 없잖아요.

- 참여자 8, 20대 후반 여성

도덕적 피로감을 호소하는 이들의 태도는 종종 팬들 사이에서 논쟁의 중심에 서기도 했다. 이러한 논쟁은 PC(정치적 올바름, Political correctness) 논쟁과 유사한 방식으로 펼쳐졌다. '일본 제품 불매를 통해 제국주의적 작품을 응징하고, 사회적 정의를 실현하자' 는 주장에 맞서, 이들은 '도덕적 규범의 지나친 사회적 강요를 지양하고 개인 취향의 자유를 수호하자' 는 주장으로 대응했다. 이들의 태도는 강한 반감을 불러일으키기도 했다. 하지만 참여자 8은 「귀멸의 칼날」 시청을 비난하는 이들에 맞서며 그들이 그들만의 '윤리적 허영심' 에 도취되어 있다고 주장했다. 참여자 5, 8과 같이 도덕적 피로감을 호소하며, 자신을 비난하는 이들의 허영심을 비판하는 내용은 귀멸의 칼날 디시인사이드 갤러리, 또는 트위터 등의 온라인 공간에서도 자주 발견된다.

그게 (비난하는 게) 재미있으니까요. 그냥 욕하면서 자기 윤리적인 허영심을 채우는 거예요. 따지고 보면 (우익) 아닌 작품이 없는데 굳이 특정 작품만 미친 듯이 까면서 나는 정치적으로 올바른 사람이야 약간 이런 뽕에 빠져 있는 거죠. 진짜 윤리적 허영심이라고 생각하거든요.

- 참여자 8, 20대 후반 여성

나는 그냥 말 그대로 재미를 위해서 이거에 대한 시간을 때우고 킬링 타임을 위해서 보는 건데, 이런 것까지 다 생각을 하고 나면 진짜 골치 아프죠. 골치 아파요. 피하고 싶죠 그냥 아예 몰랐던 때가 더 재밌었다.(생각하죠)(웃음) 판도라의 상자를 연 기분이랄까요. 근데 아무것도 안 나왔어…

- 참여자 5, 20대 초반 남성

3. 정체성 분리와 의도적 무감각

민족정체성과 취향정체성의 얽힘에 있어 혼란, 피로감을 호소하는 태도와는 달리, 의도적인 무감각의 태도 또한 발견되었다. 이는 스스로를 오타쿠로 일컫지 않는 참여자들(참여자1, 3, 6, 9) 중 상대적으로 강한 민족정체성을 보인 이들(참여자 3, 6)에게서 발견되었다. 이들은 일본만화・애니메이션을 자주 즐겨보고 있으며 관련한 상당 지식을 가지고 있었기에 주변 지인들에게 오타쿠로 인식되고 있었음에도, 아이러니하게도 정작 자신을 오타쿠로 정의하지는 않았다. 또한, 이들은 민족동아리 활동의 경험을 갖고 있거나, 응답 도중 역사의식을 강조하는 등 강한 민족정체성을 보인 이들이었다.

강한 민족정체성을 드러낸 이들(참여자 3, 6)은 우익논란에 적극적으로 입장을 피력할 것이라는 예상과 달리, 우익논란에 대해 소극적 자세를

취하고 있었다. 이들에게 「귀멸의 칼날」 우익논란은 '기의 없는 기표'를 둘러싼 의미 없는 논쟁으로 여겨졌다. 가령 이들은 우익논쟁의 핵심이 되는 귀걸이 문양과 다이쇼 배경 모두 그저 기의 없는 기표에 불과할 뿐임을 주장했다.

> 그러니까 제 기준으로는 좀 그렇더라고요. 뭔가 그렇게 하나가 터지기 시작하니까 그런 것들을 좀 확대해서 보는 것도 어느 정도 있다고 저는 생각을 하거든요. 솔직하게 말하면 뭐, 그렇게 따지면 진짜 코에 걸면 코걸이 귀에 걸면 귀걸이 느낌으로 다 갖다 붙일 수 있게 되니까요. 한 번 그렇게 (우익작품이라고 판정이) 되기만 하면요.
>
> - 참여자 3, 30대 초반 남성

이러한 이들의 인식은 작품 시청으로 자연스럽게 이어졌다. 「귀멸의 칼날」 시청 전(참여자 3)과 시청 후(참여자6)에 각기 우익논란을 접한 이들은, 우익논란이 이들의 시청여부에 직접적인 영향을 주지 않았다고 응답했다. "「귀멸의 칼날」이 인기작품이기 때문에", "어차피 일본만화는 우익논란에 자유로울 수 없어서 거르다 보면 볼 게 없기 때문에" 우익논란과는 상관없이 「귀멸의 칼날」을 시청했다고 응답했다.

> 저한테는 좀 그게(우익논란이) 막 완전 크게 (시청 여부에) 작용하지 않는 것 같아요. 제 사상하고는.
>
> - 참여자 3, 30대 초반 남성

(일본) 만화 자체가 소위 빻은 만화가 많다보니까 그냥 어느 정도 스토리만 즐기고 깊게 생각 안 하는 편이에요. 소위 제가 어렸을 때부터 보던 원나블[38] 같은 것도 다 이제 성적 대상화도 워낙 심하고 되게 평면적인 2D 여성 캐릭터들이라든지 이런 그런 요소들이 한두 개가 아니다보니까. 일일이 생각하다 보면 즐길 수가 없어서 그냥 빠르게 보고 마는…

- 참여자 6, 20대 후반 남성

이들에게 내부적 혼란은 발견되지 않았으며, 나아가 이들은 평소 우익 논란에 관대하거나(참여자3), 우익논란에 무감각(참여자6)하다고 응답했다.

아...그냥 좀 안타깝다 작품은 참 좋은데...안타깝다. 뭔가 좀 그런 마음 정도로만 이제 좀 드는 정도인 것 같습니다.

- 참여자 3, 30대 초반 남성

남들만큼 엄청 몰입한다기보다는 그냥 다 보고 그냥 마는 그냥 그런 수준이어서 별로 비판도 잘 안 하고 그냥 무감각하게 다 그냥 받아들이는 쪽인 것 같아요.

- 참여자 6, 20대 후반 남성

이들의 의도적 무감각은 반일불매운동에 대한 태도에서도 유사하게 나타났다. 이들은 2019년 반일불매운동의 취지를 적극적으로 지지했지만, 그 지지를 일본만화・애니메이션 불매의 형태로 연결하지는 않았다. 반일불매운동에 “굉장히 찬성을 하고 있는 편”이라는 참여자 3의 경우

38) 원나블은 2000년대 소년점프의 3대 인기 만화이자 현재까지도 많은 팬을 보유하고 있는 만화인 「원피스」, 「나루토」, 「블리치」를 통틀어 일컫는 말이다.

“생각해보니 아이러니하긴 한데” 반일불매운동 기간에도 일본 만화・애니메이션 시청을 멈추지는 않았다고 응답했다. 참여자 6 역시 반일불매운동을 지지하기 때문에 유니클로(일본 의류 브랜드) 불매에는 신경을 썼지만, 일본만화・애니메이션 시청을 멈추지는 않았다고 응답했다. 참여자 6은 그 이유로 “만화는 있는지도 없는지도 잘 모르는데 불매를 해도 보이지도 않으며”, “특정 계층만 소비하는 서브컬처”이기 때문에 불매를 하더라도 그 영향력이 미미하기 때문이라고 주장했다

이들의 의도적 무감각은 민족과 취향을 완전히 다른 두 차원에 놓고 분리하고 있었기에 가능했다. 이들에게 취향은 “국가적, 민족적 정체성을 간섭하지 않는 표층적 소비의 행위(윤경원, 2007)”로 인식되고 있었다. 이들에게 민족정체성과 취향정체성은 서로를 간섭하지 않은 채 분리되어 공존 가능한 것이었다.

> 그냥 정말 분리해서 딱 즐기기만 하고 그런가 보다 하고 오히려 그런 여러 가지를 그냥 무시하는 과정 속에 욱일기 표현이라든지 이런 게 포함되는 것 같아요. 어…이게 「귀멸의 칼날」도 이제 어떻게 보면 판타지고 그거를 제가 이제 어떤 현실의 실존적인 문제까지 가져온다기보다 저는 좀 분리해서 즐기기 때문에……. 그냥 그 작품이 시사하는 바도 사실 저는 그렇게 크게 고려를 안 하거든요. 고민하지도 않고 주제의식도 그냥 별로 생각을 안 하기 때문에요.
>
> - 참여자 6, 20대 후반 남성

특히 민족동아리 활동을 했던 참여자 6이 보여준 욱일기 사용에 대한 높은 관용도는 흥미롭다.

제가 메탈 음악을 좋아하는데 그 쪽에서는 좀 굉장히 (욱일기를) 많이 써요. 미국 애들인데도 그냥 욱일기 모양 달고 나오고 자기 시그니처 기타 이름도 가미카제로 하고요. 굉장히 아무 생각 없이 그냥 계속 쓰는 거죠. 그런데 오히려 그런 걸 계속 보다 보니까 저도 그냥 별 생각 없어지는 것 같은…(중략) 진짜 그냥 상징으로 쓰는 것 같아요. 그냥 일본이라는 그 컬러를 나타내기 위해서 패턴으로 쓰는 것 같고 오히려 그런 걸 보다 보니까 저도 별로 문제의식이 없어지고요. 오히려 나치 문양이라고 해서 그 만자(卍字) 말고 철십자 문양 같은 건 정말 많이 쓰거든요. (중략) 그냥 정말 그런 일련의 표현들을 보면서 무감각해진 것 같아요. 그게 문제가 된다면 문제가 될 수 있는데 저는 깊게 생각을 안 하는 것 같아요. 그쪽에 대해서는…이미 제가 무감각해진 게 문제일 수도 있겠죠.

- 참여자 6, 20대 후반 남성

이들이 이러한 무감각을 유지할 수 있었던 이유는 이들이 취향에 대해 보이는 태도를 통해 알 수 있다. 이들에게 취향은 순수하게 즐거움의 향유를 위한 것으로 진심, 감정적 몰입과는 구별되는 것으로 여겨졌다. 이들이 일본만화애니메이션에 대한 상당한 지식을 가졌음에도 스스로를 오타쿠라고 정의하지 않는 이유와도 맥을 같이한다. 이들은 평소 일본만화・애니메이션을 즐겨보며, 주변인들과 취향을 공유하고, 만화페스티벌을 가는 등 열혈 팬의 성향을 보였다. 게다가 주변인들에게도 오타쿠로 인식되고 있음에도 불구하고, 스스로를 오타쿠라고 정의하지는 않았다. 이들에게 오타쿠란 단순히 자주 즐겨 보는 것을 넘어 열정적으로 “모든 장르를 섭렵하여 정보를 외우다시피하는 경지에 이른 이(참여자3)”, 또는 “진심을 다해 몰입하여 눈물까지 흘리며 돈을 쓰는 이(참여자6)”로 정의되었다.

> 근데 요즘 덕질 하는 친구들을 보면 진짜 소위 진심인 친구들은 너무 진심이라서 저도 약간 우와 싶을 때가 있어요. 이렇게까지 한다고 약간…(연구자: 그 진심이라는 건 어떤 거예요?) 저는 일단 「귀멸의 칼날」 극장판에서 이제 특정 인물이 죽는 장면이 나왔는데 그걸 보고 우는 것도 저는 솔직히 이해가 안 됐어요. 근데 그걸 보고 울면서 나온 친구가 있었거든요. 그게 진심이구나.
>
> - 참여자 6, 20대 후반 남성

이들은 취향이라는 기표가 끼치는 영향력이 미미하다는 판단 하에「귀멸의 칼날」을 포함한 일본 작품들을 둘러싸고 지속적으로 제기되는 우익논란에 대해 관대하거나 무심할 수 있었다. 이들은 우익논란이 주는 무게감과 혼란을 이해할 수는 있지만 취향에의 감정적 몰입을 차단함으로써, 팬들 사이에 우익 논란이 뜨겁게 일어나는 가운데서도 의도된 무감각의 상태를 유지할 수 있었다.

하지만 이들은 일단 작품이 사상적인 면에 영향을 미친다고 판단되는 경우 강하게 비판하는 모습을 보였다. 일례로, 참여자 3은 평소 우익논란에 관대한 편이나, 다른 일본 애니메이션 「진격의 거인」을 보는 도중 작품에 내재된 사상이 불편하여 스스로 시청을 멈춘 경험이 있다고 응답했다. 「진격의 거인」작품 속 인물들이 조상의 잘못을 연대책임지고 있는 불합리한 상황에 놓인 순진한 피해자로 묘사된다는 점에서 지금의 일본 사회가 2차 세계대전 전범국으로서의 책임을 회피하는 모습과 유사하다고 참여자 3은 비판했다.

「진격의 거인」 같은 경우는 이제 뭔가 세계 2차 대전 비슷한 게 나오기도 하고. 자기들이 피해자인 것처럼 그러니까요. 저는 애니메이션을 볼 때 그런 걸 별로 신경 안 쓰면서 보는 사람인데도 불구하고 그건 딱 보이더라고요. 그래서 '이거 좀 너무 그렇다.' 심지어 애니메이션 오프닝에서도 폭격 떨어지고 막 그런 장면들이 나오더라고요 '하, 저거는…….' 그래서 저는 처음으로 거기서 한번 멈췄을 걸요. 보는 거를 . 제가 웬만해서 다 관대하게 그냥 보는 편인데 그거는 유독 그래서 도중에 멈췄던 것 같습니다.

- 참여자 3, 30대 초반 남성

참여자 6 역시 작품의 사상이 끼치는 영향력을 중요한 지표로 생각하고 있었다. 참여자 6은 남성 페미니스트로서 여성을 성적으로 대상화한 국내 웹툰에 대해서 강한 비판의 목소리를 내고 있었다. 일본만화・애니메이션은 설령 그것이 우익논란을 불러온다 하더라도 한국 사회에 큰 영향을 주지 않는 데 반해, 국내 웹툰은 그 잘못된 표현으로 인해 한국 사회에 부정적 영향을 줄 수 있기 때문이라고 참여자 6은 응답했다.

(저는) 오히려 비판적인 시선을 거의 안 가지고 (일본) 만화를 보는 것 같아요. 오히려 한국 웹툰에서 좀 문제적인 표현이 있다면 비판을 하기도 했거든요. 그런데 오히려 일본 만화에 대해서는 별로 기대를 안 하는 것 같아요 (웃음) (중략) 기대치도 낮고요. 한국 사회에 지금 수많은 갈등과 문제 상황 들이 이미 있는데 웹툰 같은 데서 표현을 부적절하게 하면은 오히려 그걸 보는 청소년들이나 저희 같은 젊은 사람들이 보기에는… 오히려 더 문제가 될 거라고 생각을 해요. 이건 우리 사회의 문제라고 생각을 하는 것 같아요.

- 참여자 6, 20대 후반 남성

또한 이들은 대체로 자신의 취향정체성을 드러내는 데에 거리낌이 없었는데, 이러한 태도는 이들로 하여금 오프라인 공간에서의 비난을 경험하게 했다. 스스로를 오타쿠라고 정의한 참여자들의 대부분이 평소에는 숨은 팬으로 지내면서 자신의 취향정체성을 밝히지 않아 외부와의 직접적 갈등을 경험하지 않는 데 반해, 이들은 외부에 취향정체성을 드러내는 편이다보니 오히려 주변으로부터 매국노, 친일파라는 비난을 경험하곤 했다.

> 애니메이션 안 보던 사람들이 이제 '어?! 그게 막 그렇게 터졌는데 왜? 그거 봐도 돼?' 아니면 '너 일본 싫어한다면서 그런 거 봐도 돼?' 그런 식으로요.(중략) 그리고 또 심지어 더 이제 계속 말꼬리 잡고 하게 됐을 경우... 그런 얘기도 했던 것 같아요. 뭐라고 해야 하지...(웃음) 그래서 언제 한번 친일파냐고 얘기도 나오고요.
>
> - 참여자 3, 30대 초반 남성

이들은 외부로부터 자신의 취향을 비난받을 때, 자신의 민족정체성을 어필하거나, 취향을 위한 자신의 소비가 일본이라는 국가에 어떤 경제적 혜택을 주지 않음을 피력하곤 했다.

> (친일파라는 이야기를 들었을 때) 저는 굉장히 기분이 나빴어요. 나 일본 싫어한다고 제가 그랬거든요. 심지어 내가 옛날에 했던 작품 중에서 독립운동 하던 역할도 내가 했던 사람인데...그래서 막 얘기하고 그랬었거든요. 그래서 최대한 그냥 좋게, 좋게 서로 장난치면서 이렇게 한마디씩 던지는 거긴 했는데 그래도 뭔가 좀 살짝 좀 기분이 나쁘긴 했었죠.
>
> - 참여자 3, 30대 초반 남성

4. 거리두기와 민족의 과잉 경계

마지막으로 민족정체성과 취향정체성 사이의 긴장을 경험하는 참여자들의 태도 중 하나는 우익논란에 거리두기와 민족의 과잉을 경계하는 태도였다. 이러한 태도는 자신을 오타쿠라고 부르지 않는 참여자들 중, 국가의 경계라는 개념에 대해 의구심을 나타내는 이들(참여자 1, 9)에게서 주로 발견되었다. 이들은 20대에 국내 일본대중문화 개방을 경험한 이후 지속적으로 일본만화・애니메이션에 대한 취향을 고수해왔음에도 스스로를 오타쿠로 칭하지 않았으며, 일본만화・애니메이션의 '일본'을 국가명이 아닌 특정 장르의 수식어로 인식하고 있었다.

이들은 「귀멸의 칼날」이 우익작품이라는 데에 있어 소극적으로 동의(참여자 9)하거나, 비동의(참여자 1)하는 태도를 보였다. 참여자 9는 「귀멸의 칼날」 주인공의 귀걸이 문양이 수정되지 않고 그대로 국내 상영되었을 때 작품 시청을 하였는데, 주인공 귀걸이의 문양을 보자마자 우익논란이 일어날 것임을 직감하였다고 응답하며, 작가의 의도와는 달리 해당 귀걸이 문양이 우익적 요소로 해석될 수 있음을 지적했다.

> 잘 만든 작품에 왜 하필 욱일기가 들어가 있는지…….안타까운 게…아니 왜 저 귀걸이가 뭐라고 저기에 들어 와가지고. 우리 민감하잖아요. 작가도 뭐가 메리트 있다고 이걸 꽂아 놓았겠어요. 아마 모르고 했겠죠. 좀 궁금하죠. 왜 이걸 굳이(넣어가지고)…. (중략) 제 생각은 그래요. 왜냐하면 그게 주인공이고 전체 흘러가는 게 어떠한 복수극인데 귀걸이가 주는 상징이 커요. 마지막에 이 상징의 의미가 엄청 의미가 있는 거여야 해요. 너의 그 존재감, 너밖에 안 되는 어떤 특별한 우열함, 위대함 여러 가지가 들어가는 건데. 그 친구들(일본 사람들)한테는 아마 우리랑 다르게 어떠한 그게 있겠죠. 왜냐하면 자기들한테는 땅따먹기해서 넓힌 가장 화려했을 때 아니에요. 나름 당한 자는 열 받지만.
>
> - 참여자 9, 40대 초반 남성

귀걸이가 수정되어 방영되지 않았더라면 불편함을 느꼈을지 모르겠다고 응답한 참여자 1의 경우, 일단 귀걸이가 수정되었기 때문에 해당 작품이 우익 작품이라는 것에 공감하기는 힘들다고 주장했다. 귀걸이 문양 이외에도 논란이 되는 다이쇼 배경 역시 장르적 판타지를 위한 장치에 불과하다는 점에서, 해당 작품이 우익 작품이라는 의견은 확대 해석임을 참여자 1은 주장했다.

> 연상이 되려면 진짜로 뭔가 좀 대놓고 연상이 되거나, 은유적인 뭔가가 있어야 되는데...음... 약간 시대가 다이쇼 시대이긴 하지만 시대적인 느낌을 완전 뺐거든요. 전혀 (없었어요). 하다못해 「바람의 검심」처럼 정치적인 배경이 설명된 다든가 이런 게 전혀 없었어요. 그냥 요괴물 같은 느낌이죠.
>
> - 참여자 1, 40대 초반 여성

흥미롭게도 참여자 1과 9는 우익논란에 대한 뚜렷한 견해를 가지고 있었음에도 불구하고 우익 논란 관련 직접적인 논쟁이나 반박에서는 물러나 있으려고 하는 경향이 강했다. 일례로, 참여자 1은 해당 작품의 우익논란이 “다 일단락이 되고난 후”에야 작품의 시청을 결정했으며, 그 이유로 우익논란에 직접적인 영향을 받지 않고 스스로 작품의 우익 여부를 판단하고 싶었기 때문이라고 응답했다. 참여자 9 역시 해당 작품의 우익논란은 “반짝 수면 위에 오른 논란”에 불과하기 때문에 논쟁에 끼어들 필요가 없음을 주장했다.

> 문화 콘텐츠를 즐기면서 그렇게까지 나 자신을 피곤하게 만들고 싶지는 않고요. 그런데 이야기를 보다가 제가 불편한 지점이 나오면... 보면서 불편하고 싶진 않으니까 그럼 그거는 끊어서 안 보는 거죠.
>
> - 참여자 1, 40대 초반 여성

(연구자: 우익논란, 어떻게 대처해야 돼요?) 물러나야죠. 뒤로. 웃음 (연구자: 뒤로 물러난다는 거는?) 뭘 싸워요. 분명히 지금 막 이런 논란이 있지만 내 생각엔 나중에 점점 없어져요. 없어질 것 같아요. 느낌이. 점점 국가에 대한 어떤 충성에 대한 그런 것도 없어질 것 같아요.

- 참여자 9, 40대 초반 남성

이들은 반일불매운동에 있어서도 유사한 태도를 보였다. 참여자 1과 9는 반일불매운동의 취지에는 공감을 하지만 반일불매운동 자체가 모순적일 수 있음을 지적했다. 너무 많은 것들이 뒤섞여 있는 사회에서 한 나라의 제품을 불매한다는 것은 사실상 불가능하다고 이들은 응답했다. 게다가 '옷이나 맥주 같은 제품의 경우 불매가 쉽지만 문화콘텐츠를 불매한다는 것은 사실은 어렵고 모호한 일로, 반일불매운동의 기준이 이중적이고 자의적일 수 있으며(참여자 1)', '사회적 분위기 때문에 막상 말은 못하지만 실제로는 여전히 많은 사람들이 일본 제품을 소비하고 있다(참여자 9)'고 지적했다.

유니클로에 가거나 일본 맥주를 마시거나 하는 거는 사실 보이콧 하기가 좀 쉬워요. 내가 안 마시면 되고 안 가면 되니까요. 그런데 이제 문화 콘텐츠는 문화 콘텐츠의 특성상 파급력이 좀 더 은은하고 좀 물밑에서 이루어진다고 저는 생각하거든요. 그러다 보니까 기존의 어떤 제품들을 불매하는 사람들 사이에서도 스파이더맨은 보잖아요. 거기까지 가면 진짜 스파이더맨도 보이콧해야 되잖아요. 소니 거니까. (중략) 보는 거에 대한 죄책감이 물건 살 때보다 덜해요. 그래서 뭔가 산다고 했을 때 더 비난하고 영화 본다고 했을 때 좀 덜 비난하구요. 혹은 지금의 「귀멸의 칼날」 같은 경우는 우익 논란이 있었으니까 우익 논란이 있는 작가의 작품을 본다고 했을 때 조금 더 비난하고. 그런데 그런 게 없었던 작가라도 그런 생각 가지고 작품에 넣었을 수도 있잖아요. 그런데 그런 건 논란이 안 되잖아요.

- 참여자 1, 40대 초반 여성

이들은 해당 작품의 우익논란을 한국인으로서의 분노가 강하게 표출되는 지점으로 인식하고 있었으며, 민족이 연루됐을 때 경직되는 사회적 분위기와, 집단성에 대해 경계하고 있었다.

> 그러니까 방금 말했던 그 「귀멸의 칼날」에 나오는, 그 모든 특공대가 나오면 다 연상해야 되고. 약간 그렇게 되잖아요. 그런 좀 지나친 확대 해석까지 하는 거는 한국인으로 했을 때 분노가 크다고 생각해요. (중략) 그렇게까지는 안 가려고요
>
> - 참여자 1, 40대 초반 여성

> 워낙에 수면 위로 떠오르면 (비판을) 해대니까요. 보면 막 죄인처럼 만드는 그런 것도 있긴 있어요. 그런 거 몰아세우는 분위기요. 그래서 아마 자기 주관에 대한, 자기 자신에 대한 확신이 없는 친구들은 (일본 작품을 시청한다는) 죄책감 이런 게 들 수도 있죠. 왜냐하면 키보드 워리어 있잖아요. 환경이 무서운 게, 무리가 무서운 게 그거잖아요. 괜찮은 것도 남들은 '예, 예' 하는데 '아니오' 하기에는 좀 그렇게 되는……. 인간의 집단 본능 그것도 있어요.
>
> - 참여자 9, 40대 초반 남성

이들에게 중요한 것은 국적을 뛰어넘은 보편적 공감이었다. 한국인으로서 느끼는 반일 감정을 충분히 이해는 하지만, 국가와 개인은 개별적인 것이라고 이들은 응답했다. 해당 작품 역시 마찬가지로, 해당 작품을 국가, 정치 간의 연결고리를 만들지 않고자 하였다. 이들은 작품과 팬들을 국가에 귀속되지 않는 개별 작품, 개별 개인으로서 바라보기를 주장했다.

> 귀멸의 칼날도 열심히 만들었잖아요. 또 투자도 하고 얼마나 머리 쓰고 했겠냐고요. 그런데 단지 딱 이거(우익논란) 때문에, 역사까지 들어가야 한다는 것 자체가…
>
> - 참여자 9, 40대 초반 남성

제 6 장 민족정체성과 취향정체성의 조정

앞서 5장에서 본 연구는 「귀멸의 칼날」 우익논란을 통해 연구 참여자들이 민족정체성과 취향정체성간의 긴장을 어떻게 경험하는가를 확인하였다. 취향정체성이 강한 연구 참여자들의 경우 해당 작품의 우익논란은 민족정체성과 취향정체성의 충돌로 여겨지는 경향이 강했으며, 두 정체성이 양립하지 못하는 딜레마 속에서 혼란과 도덕적 피로감을 경험하고 있었다. 반면 상대적으로 취향정체성이 약한 연구 참여자들의 경우 두 정체성의 분리함으로써, 의도적인 무감각의 상태를 유지해 나갔으며, 우익논란에 대해 거리두기를 통해 민족의 과잉 현상을 경계하고 있었다.

그렇다면 이들은 민족정체성과 취향정체성 사이에서 경험하는 긴장을 어떤 조정 전략을 통해 해소하고 있을까? 본 연구는 참여자들의 응답을 통해 4가지 전략을 발견할 수 있었다. 그 전략으로는 첫째 '마음 멈추기'를 통한 취향 멈추기, 둘째 합리적 근거를 통해 취향정체성으로 정당화하기, 셋째 민족정체성을 우위로 정체성 서열화하기, 넷째 세계인의 취향정체성으로 통합하기가 있었다.

1. '마음 멈추기'를 통한 취향 중지

첫 번째 발견된 참여자들의 전략은 민족정체성과 취향정체성의 갈등을 중단하기 위한 취향 멈추기였다. 감정적 혼란을 경험한 참여자들(참여자 2, 4, 5, 7, 10)이 주로 선택한 이 전략은 일견 강한 민족정체성이 취향정체성을 지배하는 것처럼 보인다. 이는 사회적으로 긍정적인 이미지를 얻지 못하는 이들이 자신의 팬덤 정체성의 정당성을 확보하기 위해 집단 도덕주의 또는 민족정체성을 필요로 했던 점과도 유사하다(김수정 · 김

수아, 2015; 이혜수, 2019), 하지만 이들의 취향 멈춤은 오히려 이들이 민족정체성에 무게를 실어줌으로써 논란에서 상처받을 자신의 감정을 보호하기 위함이었다. 이는 “마음 멈추기” 전략으로도 말할 수 있다. 델리아(Delia, 2017)는 갈등하는 두 정체성으로 인한 혼란 속에서 자신의 결정이 아무것도 변화시킬 수 없다고 느낄 때 ‘마음 멈추기’ 전략을 실행함을 주장했다. 참여자들의 ‘마음 멈추기’ 전략은 “논란이 있는 작품은 아예 보지 않는(참여자 2, 4, 7)” 방식을 통해, 또는 “서서히 힘 빼기(참여자 10)” 등을 통해 감정적 손상의 길을 완전히 차단하거나, 적어도 감정적 손상을 야기할만한 콘텐츠와의 심리적 연결을 사전에 막는 방법이었다. 갈등 요인의 전면 차단(참여자 2), 중립의 임시주차(참여자4) “나름의 최선”의 지점 찾기(참여자 7) 등을 통해 참여자들은 자신의 감정적 손실을 미연에 방지하고자 하였다.

> 모든 걸 결정하는 거는 중학교 때도 그랬고 성인이 되었을 때도 똑같았어요. 근데 착찹하고 그래서 결정하기 쉬웠다는 표현보다는 마음 정리죠. 일본 애니메이션을 좋아했으나 좋아한 만큼 데미지가 쌓였고 그 데미지가 쌓인 만큼 성인이 돼서는 그 논란이 뜨기만 해도 아...여기서 또 터졌구나. 이렇게 되었다가 되겠네요.
>
> - 참여자 2, 30대 초반 여성

> 인기 많은 걸 보면 당연히 좋아하게 될 걸 아니까 이걸 소비하지 않는 거죠. 사실은 되게 보고 싶어요. 되게 예쁘더라고요. 그런데 빠져들면 안 되잖아요. 저 오타쿠라서 한 번 보면 그게 어떤 작품이든 그냥 캐릭터만 봐도 사랑에 빠지는 경우도 있는 거잖아요. 그래가지고 최대한 참고 있습니다. 난 도대체 어떤 태세를 취해야 되지? 하고 생각을 하다가 지금 이 시점에 멈추게 된 거죠. (연구자: 멈췄다라는 것은 무슨 의미인가요?) 일단 임시 주차. 임시 주차를 해놓은 상태예요. 근데 언제 출발할지 모르는 거고요.
>
> - 참여자 4, 10대 후반 여성

혼란을 조정하는 “마음 멈추기”는 민족정체성과 취향정체성이 공존할 수도 없으며, 분리될 수도 없는 상태에서 이들이 취한 최선의 결론이었다. 이는 이들이 언급한 양심의 가책, 죄책감, 사회적 눈치와 연결된다. 사회적 눈치 속에서 갈등의 해결은 참여자 개인에게 맡겨졌으며. 이는 마음정리로 이어졌기 때문이다. 하지만 이 같은 ‘마음 멈추기’의 조정 전략이 이들을 혼란으로부터 구해내지는 못했다. 이들의 혼란은 대게 일시정지 상태의 현재진행형으로 지속되고 있었다. 우익논란이 일어난 작품의 시청을 전면 차단함으로써 사회적 비난을 피하는 한편, 마저 남은 취향을 유지할 수 있었다. 이 모든 일련의 마음 멈추기 과정은 민족이라는 귀속된 정체성이 아닌 자신의 선택으로 획득된 취향정체성을 멈춤으로써 혼란을 해결하고자 함을 의미했다.

하지만 이들이 일본대중문화에 대한 취향을 완전히 멈추었다고 볼 수는 없다. 이들은 상대적으로 우익논란이 덜 일어나는 타 장르의 애니메이션 또는 일본서브컬처 중 다른 만화・애니메이션이 아닌 다른 장르로 취향의 방향을 틀기도 했다.

> 이제 이런 게 계속 터지다 보면 조금 점점 멀어지지 않을까요.□지금도 천천히 멀어지고 있는 중이고요. 그래서 이제 이거 ‘엄청 재밌다’ 같은 막 계속 사람들 입에 오르고 이런 게 아니면 요즘은 잘 안 찾아보게 되더라고요. (그래서 이제 지금 슬슬 멀어지고 있는 이유도요?)네 그때 불매 이후로 조금씩 계속 멀어지고 있어요.
>
> - 참여자 5, 20대 초반 남성

2. 합리적 근거를 통해 취향정체성 정당화

두 번째 발견된 전략은 합리적 근거를 찾아 취향정체성을 정당화하는 전략이었다. 이러한 전략은 강한 취향정체성과 상대적으로 약한 민족정체성을 가진 참여자들(참여자 5, 8)에게서 주로 발견되었다(5장 2절 참고), 이들은 우익논란 판단에 있어 “자신의 취미 추구(참여자8)’, “자신이 직접 보고 판단해야 함(참여자5)”을 가장 강조했다. 특히 이러한 전략은 참여자 8이 일본 애니메이션이 아닌 다른 서브컬처 취향을 추구하는 과정을 통해 확고해졌다.

> (혼란을 느꼈던 게) 20살 때였고요 입장 정리가 된 거는 그러니까 이런 스탠스로 돌아선 거는 22살, 23살 때쯤 아메리칸 락하고 메탈 좋아하기 시작하면서요. 메탈 하는 애들은 이제 기본이 다 술 담배 마약하고 당당하게 살고 그러니까 좀 자연스럽게 별 거 아닌 것처럼 느껴지더라고요. 그냥 좋아하는 걸 좀 더 좋아하자 그냥 이런 입장이에요
>
> - 참여자 8, 20대 후반 여성

하지만 이들의 취향정체성은 민족정체성과의 갈등에 있어 그 정당성을 쉽게 획득하지 못했다. 민족정체성이 사회적 정당성을 용이하게 확보하는 반면, 이들의 취향정체성은 그 정당성을 쉽게 획득하지 못했다. 따라서 이들은 자신의 취향정체성을 정당화하기 위해 사회적으로 합리적이며 타당하다고 인식되는 근거를 찾아야했다.

이들은 민족정체성과 비견할만한 역사와 법 등의 명시적이며 합리적으

로 여겨지는 근거를 통해 취향정체성에 대한 정당성을 확보하고자 하였다. 즉, 이들은 민족정체성이 강하게 작동하지 않은 가운데, 취향이라는 자기 기준의 애매한 영역을 정당화하기 위해 법률, 역사 기록 등에 의존하고 있었다. 카림(Charim)은 “기록되지 않은 도덕으로 일상의 상호작용을 더 이상 통제하지 못할 때 문제는 시작되며, 이때 이 도덕을 바꾸거나 변화에 적응시키기 위해 ‘기록되지 않은 도덕’을 명시적으로 밝히는 일이 필요함을 지적했다(카림, 2021: 258).” 이는 이들의 일상에서 민족이라는 도덕의 근거가 취향과의 갈등을 일으킬 때, 법 또는 역사와 같은 영역을 통해 ‘기록되지 않은 도덕’을 찾고자 한 것과 상통한다. 일례로 「귀멸의 칼날」 소비를 비판하는 이들을 향한 참여자 8의 반박은 이를 잘 대변해준다. 참여자 8은, 해당 작품은 정부의 (법적) 승인 하에 정식 수입된 작품이기 때문에 「귀멸의 칼날」을 시청한다고 해서 비난받을 이유는 없다고 주장한다.

> 그게 정말로 약간 외교적인 사안이 되고 되게 우리나라 민족적인 정서에 정말로 반하는 작품이었다면 이미 방송통신위원회에서 삭제할 것 다 하고 금지할 것 금지하고 했겠죠. 그런데 그게 아니라 비록 19세 만화로 나오긴 했지만 정식으로 유통되고 정식 경로로 수입을 해서 정식 경로로 방영을 하는 거를 그걸 본다고 욕할 필요는 없잖아요.
>
> - 참여자 8, 20대 후반 여성

한편, 참여자 5는 ‘역사’라는 합리적 근거 찾기를 통해 자신의 취향정체성의 정당성을 확보하고자 하였다. 우익논란에 있어 자기 판단의 중요성을 가장 강조했던 참여자 5의 경우, 과거 일련의 우익논란들을 겪으며 혼란을 거듭하던 중 역사 공부를 하게 되었다고 응답했다.

> 저는 오히려 봐야 된다고 생각해요. 이게 미국의 총기 논란과 비슷한 문제라고 생각하는 게 미국에서도 '총기 규제를 해야 된다.', '하지 말아야 된다.'라는 의견으로 나눠져요. 총기를 규제해야 된다고 하는 쪽은 총기에 맞아서 죽은 피해자들에 대해 얘기를 하거든요. 근데 이 사람들의 문제가 뭐냐면 총을 너무 싫어하는 거예요. (중략) 그러다 보니까 규제를 해야 된다고만 외치고 '어떻게 규제를 해야 된다'에 대해서는 정확하게 알지를 못해요. (중략) 오히려 봐가지고 이런 것들을 공부를 해서 '이런 내용은 피해자들의 상처를 들춰낼 수 있기 때문에 하지 말아야 된다.'라는 걸 계속해서 어필을 해야 되는 거죠. 저희는 보고 정확히 알고 배워야 된다는 거죠.
>
> - 참여자 5, 20대 초반 남성

참여자 5의 응답으로 미루어보건대 그의 강한 민족정체성은 취향정체성을 압도하는 것으로 보인다. 하지만 참여자 5가 한일 양국 모두의 맹목적 국가 찬양 정서(일명 국뽕)를 비판하며, 민족을 향한 열정에 대해 냉소적 자세를 취하고 있다는 점, 역사공부가 민족에 대한 공부보다는 상황에 대한 객관적 판단을 위함이었다는 점, 우익논란 이후 만화에서는 멀어졌지만 일본 게임에 대한 취향은 지속적으로 유지하고 있다는 점에서 민족정체성이 취향정체성을 지배하고 있다고 볼 수 없다. 그의 역사공부는 역사 정신의 발로라기보다 오히려 취향정체성을 정당화하기 위한 합리적이고 타당한 근거 찾기 과정이다.

3. 민족정체성을 우위로 정체성 서열화하기

민족정체성과 취향정체성 사이의 긴장을 해소하기 위한 전략으로, 세 번째로 발견된 것은 민족정체성을 우위로 하여 정체성 서열화하기였다.

이는 앞서 민족정체성과 취향정체성의 얽힘에서 무감각을 경험한 이들에게서 발견되었다(참고 5장 3절 참고). 이들은 민족정체성을 우위에 두고 취향정체성을 서열화하는 전략을 통해 우익논란에 대한 무감각을 유지할 수 있었다.

이들의 정체성 서열화를 통한 조정 전략은 이들의 취향정체성이 형성되고 강화되는 과정과도 연관된다. 참여자들의 상당수가 혼자서 만화를 보면서 취향을 발전시킨 데 반해, 이들(참여자 3, 6)은 주로 주변 지인들에게 영향을 받아 취향정체성을 형성, 발전시켰다. 이들은 주로 오프라인 상에서 지인들과의 소통을 통해 취향의 정체성을 쌓아온 참여자들로 개인의 취향만큼 그 취향을 공유하는 커뮤니티와의 연대감을 중요하게 인식하고 있었다.

> 심지어는 아직도 기억나는 것 중에 하나가 제가 고등학교 1학년 때 수학여행을 3월 초에 갔어요. 말도 안 되게요. 그래서 다들 안 친하잖아요. 그런데 그날 밤 친해지게 된 계기가 애니메이션 때문이었거든요. 애들 전부 다 친해지게 된 계기가. 누구 한 명이 밤에 이제 누워가지고 뭐, 일본어였나 뭐 이렇게 막 했었어요. 만화 애니메이션 대사 중에 하나를. 그때 애들이 이제 다들 ‘어? 그거 뭐 아니야?’ 라고 해가지고 ‘너도 그거 봐?’ 그래가지고 이제 다들 재미없게 자려고 하다가 갑자기 열띤 토론을 하면서 하나둘씩 일어나가지고 애니메이션 얘기하고요.
>
> - 참여자 3, 30대 초반 남성

취향을 기반으로 한 ‘커뮤니티 안에서의 연대 경험’ 은 더 큰 커뮤니티라는 민족에의 연결로 이어진다.[39] 이들의 비판적 문화실천이 일본만

39) 취향정체성이 민족정체성을 압도했던 참여자8(20대 후반 여성)이 커뮤니티 활동을 하게 된 과정과는 차이가 있다. 참여자 8의 경우 개인적으로 취향을 쌓아가는 과정에 이를 토대로 같은 취향의 사람들과의 교류를 시작한 반면, 이들은 커뮤니티 안에서의 연대감을 통해 취향을 형성, 발전시킨 경우에 해당된다.

화 소비에는 발견되지 않는 반면 한국의 웹툰 소비에는 적극적으로 발현되는 것은 바로 이러한 이유에서 비롯되었다. 즉, 이들에게 일본이라는 국가는 '나'와의 연결점이 없는 타자로 존재하는 반면, 한국 사회는 '나'와의 연결점을 가진 커뮤니티로 존재했다. 따라서 이들의 일본만화·애니메이션 소비라는 문화적 행위 안에는 '나와 연결된' 더 큰 커뮤니티인 한국 사회에 대한 발전의 소망이 자리하고 있었다.

> 고작 그 일본의 어떤 그림 그리는 분이 그런 그림 그렸다고 해서 왜 내 삶이 위협을 당하는지 그런 위기감이 별로 없다 보니까. 별로 일본 만화에서 표현을 어떻게 하든가 그냥 걔네 사회 문제고 (연구자: 걔네 사회 문제라고 하시는 거는 일본의 역사 문제 이런 걸까요?) 역사 교육도 그렇고 걔네들이 너무 당연하게 많이 하는 그 소년 만화식 성적 대상화라든지 그런 거 다 그냥 일본 사회의 문제라고 생각하거든요.
>
> - 참여자 6, 20대 후반 남성

> 저는 딱 보자마자 일본 느낌 나게 일본스럽게 잘 만들었다라고 생각이 들면서 '우리나라에서는 왜 저런 게 안 나오지?.' 저는 그런 생각하면서 좀 많이 봤거든요. '우리나라에서는 왜 저런 걸 못 만들지?!' 저는 그런 생각을 진짜 많이 하거든요.
>
> - 참여자 3, 30대 초반 남성

그렇다면 상대적으로 강한 민족정체성을 보인 이들이기에 외부로부터의 비난을 경험할 때 시청을 중지할 수 있었음에도 이들이 논란이 되는 작품을 계속 시청하는 이유는 어떻게 설명할 수 있을까? 이들의 시청은 단순히 취향에 기반을 둔 행위에 그치는 것이 아닌, 민족에 충실한 행위로서 재구성되고 있었다. 참여자 5는 자신의 대답이 "아이러니할 수 있지만 한국애니메이션 시장의 발전을 기원하며 일본애니메이션을 봄으로써(참여자3)' 결국 자신의 관심의 초점은 한국애니메이션 산업에 있음을 강조했다.

(한국에서 재밌는 만화와 애니메이션이 나오면) 일본 거를 뭐 하러 봐요. 저는 좀 그렇거든요. 솔직히 말하면 애니메이션 같은 것도 만약에 우리나라에서 만들고 그만큼 잘 만들면 당연히 굳이 일본 거를 볼 필요가 없죠. 왜냐하면 지금 볼게 없기 때문에 보죠, 애니메이션들 중에서. 그리고 애니메이션은 대부분 완전히 다 일본 것이기 때문에 이제 보는 거지 만약에 우리나라에서 이렇게 만들고 하면 당연히 (한국 것을 보죠)…

- 참여자 3, 30대 초반 남성

참여자 6 역시 “일본문화 소비는 하더라도 돈을 건네주지는 않음”으로써 일본사회에 어떠한 금전적 기여도 하고 있지 않음을 강조했다. 참여자 6은 친구와 자신의 예를 들어 논란이 되는 작품을 종종 불법 다운로드하여 시청하였음을 이야기했는데, 불법다운로드를 불법/합법의 문제를 넘어 우익 논란 작품을 양산하는 일본을 응징하는 하나의 참여 형식으로 인식하고 있었다. 불법 다운로드를 통해 시청할 경우 일본이라는 나라에 어떤 경제적 이득도 주지 않기 때문이라고 그 이유를 설명했다.

불법 사이트들이 점점 커지면서 그 제 친구들 중에 일부는 어떤 우익 표현에 대한 응징 같은 걸로 더 이상 나는 만화책을 안 보고 불법 사이트에서 볼 거다 하는 친구들도 있어요. (연구자: 아예 안 보면 되는 거 아닌가요?) 뒤 내용은 궁금하니까 계속 봐야겠고 ‘난 불법 판만 볼 거야’ 이런 친구들도 있었어요. 근데 전 오히려 그냥 그때 일본 만화 전반에 그렇게 흥미가 많이 떨어졌던 시기여서 오히려 저는 그냥 보던 것만 보다가 말았고 그 친구들은 아직도 불법 사이트에서 잘 보고 있고요. (중략) 다른 친구들이 막 나는 불법으로 보니까 괜찮아 이런 얘기하는 것도 ‘아…그렇구나 하고 그냥…한수 배웠습니다.’ 하는 거죠. 그것도 일종의 방법이라고 생각을 해서요.

- 참여자 6, 20대 후반 남성

이들의 전략은 윤경원・나미수(2005a)가 지적한 한국인으로서의 정체성을 재정교화하는 전략과 유사하다. 이들은 민족정체성을 취향정체성의 우위에 둠으로써 둘 간의 긴장 상황을 쉽게 조정할 수 있었다. 무엇보다 사회적으로 정당성을 확보하기 용이한 민족정체성을 작동시킴으로써, 두 정체성의 갈등을 무마할 수 있었다. 이들의 전략에서 민족은 “세상 이치에 대한 상식으로 흡수되며 도덕적 가치를 부여받아 다른 사회집단들보다 우위에 서고 있었다(에덴서, 2008: 41).” 민족을 우위에 둠으로써 아이러니하게도 이들이야말로 우익논란이 일어난 작품을 즐기는 데에 있어서 가장 높은 자유도를 보였다.

4. 세계인의 취향으로 두 정체성 통합

민족정체성과 취향정체성 사이에서의 조정 전략 중 마지막은 “세계인의 정체성으로 두 정체성을 통합하기” 였다. 이러한 전략은 앞서 「귀멸의 칼날」 우익논란을 민족의 과잉 현상으로 본 이들(참여자 1, 9)에게서 주로 발견되었다. 이들은 “여러 개의 그룹들을 하나의 그룹으로서 인식하는 슈퍼 카테고라이제이션(super-categorization) 전략을 통해 여러 개의 정체성 그룹들을 통일시켜, 새롭고 더 큰 정체성을 창출(Korostelina, 2007: 202-203)” 하고 있었다. 그 예로, 일본에 거주경험이 있으며, 일본사회에 대해서도 날카롭게 비판을 한 참여자 1은 세계인의 정체성을 통해 민족의 과잉을 조절한다고 응답했다.

(밸런스를) 맞추려고요. 하지만 아예 없앨 수 없는 거죠. 얘(세계인의 나)가 얘(한국인의 나)를 좀 눌러주는 거죠. 세계가 한국의 나를 눌러주는… '오버 떨지 마' 그렇게 생각하는 거죠. 지금의 반일 감정에 약간의 오버도 섞여 있다고 생각해서요.

- 참여자 1, 40대 초반 여성

참여자 1과 참여자 9는 만화・애니메이션이라는 장르 앞에 일본이라는 단어를 굳이 붙여야하는지에 대해 의문을 제기했다. 평소 만화・애니메이션을 좋아하고, 좋아하는 애니메이션의 대다수가 일본에서 제작된 것이기는 하지만, 그렇다고 그것들을 '일본' 만화・애니메이션이라 할 수 있는가에 의문을 표했다.

애니메이션 세계라고 하지. 앞에 일본을 붙여 '일본 애니메이션' 이렇게 생각은 안 해요. (연구자: 그런데 대부분 지금 좋아하는 애니메이션 장르는 다 지금 일본이잖아요? 디즈니나 마블이 아니고요) 그렇죠. (연구자: 그런데 꼭 굳이 일본이라는 단어를 빼야 한다는 것은 무슨 의미인가요?) 잘 모르겠어요. 그러니까 몸에 이제 배고 익숙해져서 그런지 몰라도. 그러니까 뭔가 찾아보고 그런 거 볼 때마다 '이거 일본 거야.' 라는 생각은 없어요. 우선 작품으로 보니까 '아, 잘 만들었구나. 어떻게 이렇게 만들지?' 그런 느낌이죠.

- 참여자 9, 40대 초반 남성

이들에게 만화와 애니메이션이란 현실의 세계와 국가의 경계를 넘어 나의 욕구, 나의 세계관을 확장해주는 장치였다. 애니메이션이란 '판타지를 제공하는 곳(참여자1)'으로, 현실을 벗어나 '그 속의 세계관을 인정하고, 그 세계에 집중해야 온전히 즐길 수 있는 곳(참여자9)'이었다. 따라서 '일본 만화・애니메이션'의 '일본'은 국가명이 아닌 하나의

장르 명에 가까웠다. 참여자 9는 “나의 욕구는 점점 커지는데 한국 문화로만은 그걸 채우기 힘들기 때문에” 일본 애니메이션의 넓은 세계관에 빠질 뿐 일본 애니메이션이 일본문화라는 생각은 크게 해보지 않았다고 응답했다. 참여자 1 역시 일본대중문화에서 금기시된 소재를 다루는 것에 대한 신선함, 지브리 스튜디오의 깊은 철학적 세계관에 매력을 느낀 것이지, 그것이 꼭 일본적임을 의미하지는 않는다고 주장했다.

이들은 한국인이라는 의식을 넘어 보편적 감정으로 민족의 감정을 통합하고 화해시킬 것을 주장했다. 참여자 1은 어차피 한국인으로서의 의식은 갖고 있으니 더 넓은 시야로 세계를 바라보며, 민족의 감성이 아닌 인류의 보편적 감성을 지닐 것을 주장했다. 참여자 9 역시 한국인의 정체성이 아닌 인류 보편의 정서, “나의 괴로움과 스트레스를 줄이는 상황”을 통한 인간 존중의 마음으로 우익논란에 대한 갈등을 해소하기를 주장했다.

> 누가 봐도 너무 내가 그냥 한국인으로서 뿐만 아니라 그냥 세계인으로서. 인간으로서 어떤 기준을 넘는 행동을 했는데 그런 사람이 너무 재밌는 작품을 냈어요. 보고 싶겠지만 너무 내 기준을 넘으면 나는 참을 것 같아요. 안 볼 것 같긴 해요. 한국인이라는 정체성을 뺄 수는 없어요. 나는 한국인이고. 역사에도 관심 많고. 그리고 이런 것들을 자세히 나는 공부하려고 하고. 알고 있으니까요. 좀 더 기준이 높거나 까다로울 수는 있는데……. 어쨌든 이거는 내가 꼭 한국인이라서가 아니라. 마치 발리에바 도핑처럼 내가 사람으로서 인정할 수 없는 그런 도가 넘는 행위를 하는 작가의 작품을 그냥 룰루랄라 마냥 볼 수는 없을 것 같아요.
>
> - 참여자 1, 40대 초반 여성

저는 약간 첫째가 뭐냐면 그 나라의 애정 관심도 되게 좋긴 좋은데 인간 존중이에요. 만약 (애니메이션 좋아하면서)갈등하고 괴로워하면 그건 스트레스 받는 거잖아요. 그렇기 때문에 그런 걱정은 할 필요가 없다(고 생각해요). 그냥 보고 싶으면 봐라. 우리의 의식이 중요한 거지. 바뀌지 않아 아무리 그래도요. '욱일기 있고 막 이거 반일인데 이걸 참고 본다? 그러면 이 xx 일본 놈이다?!' 아니에요. 어차피 (한국인의) 의식은 가지고 있어요.

- 참여자 9, 40대 초반 남성

제 7장 현대 개인과 내셔널리즘

앞서 6장에서 본 연구는 국내 재패니메이션 팬들이 민족정체성과 취향정체성을 조정하는 다양한 전략을 분석했다. 이 장에서 본 연구는 이들의 다양한 정체성 조정전략 기저에 있는 작동방식을 통해 현대 개인에게 나타나는 내셔널리즘을 분석하고자 한다. 앞으로 전지구적 소통과 다양한 취향의 강조, 대중문화를 통한 취향의 월경을 수행하는 개인행위자의 등장이 가속화될 시대에, 이들의 정체성 조정 전략은 현대 내셔널리즘에 대한 파편적이지만 중요한 단서를 제공할 것이다.

1. 명확성의 부재

참여자들은 민족정체성과 취향정체성의 얽힘을 조정하며 마음 멈추기를 통한 취향 중지하기, 합리적 근거 찾기를 통해 취향정체성 정당화하기, 민족정체성을 우위로 정체성 서열화하기, 세계인의 정체성으로 두 정체성 통합하기의 전략을 각기 구사하고 있었다.

그렇다면 이러한 다양한 전략의 등장은 무엇을 의미하는 것일까? 이는 '명확한 기준의 부재'라는 모호함에서 비롯된 전략의 다원화를 의미했다. 우익논란을 판단해줄 공식적인 판정 기준의 부재에서 비롯된 다원화이자, 나아가 민족·국가 개념의 모호함에서 비롯된 다원화이다.

1) 우익논란의 공식적 판정 기준의 부재

참여자들에게 「귀멸의 칼날」 우익 논란이 지속적으로 진행되고 있는 것은 바로 우익논란의 미궁 속에서 진위를 판단해줄 기준이 부재하기 때

문이었다. 이들이 처한 미궁은 2가지로 요약된다. 하나는 작가의 의도를 알 수 없는 미궁이며, 다른 하나는 작가의 의도와는 별개로 작품이 그 자체로 의미작용의 장이 되면서 발생하는 미궁이다.

첫 번째 작가의 의도를 알 수 없는 미궁의 경우를 들여다보자. 「귀멸의 칼날」 원작자인 고토게 코요하루가 명쾌하게 그 의도를 설명했더라면 논란은 쉽게 종식되었을 수도 있다. 혹은 원작자의 가치관을 암시하는 단편적 언설들을 발견할 수 있었더라면 독자들은 조금 더 쉽게 해당 작품의 우익 판정을 내릴 수 있었을 것이다. 일례로 「진격의 거인」의 경우 작가의 계정이라고 추정된 트위터에 남겨진 게시 글로 인해 국내 팬들 사이에서 '탈덕' 행렬이 이어지기도 했다.[40] 하지만 「귀멸의 칼날」 원작자는 자신의 모습을 드러내지 않는 신비주의 작가로 유명하다. 원작자가 어떠한 해명도 내놓지 않은 상황에서 소비자들의 논쟁은 뜨거워질 수밖에 없다.

두 번째의 미궁은 작가의 의도와 상관없이 작품이 의미를 갖게 되는 맥락에서의 미궁이다. 이 경우 작가가 설령 우익적 요소를 의도하지 않았다고 해명한다 하더라도 그 진실 여부는 알 수 없기에 독자들의 수수께끼는 계속될 수밖에 없다. 비슷한 예로, 일본만화・애니메이션「나의 히어로 아카데미아」에 '마루타'라는 이름의 캐릭터가 등장하면서 우익 논란이 일었다. 2차 세계대전에서 일본이 자행한 생체실험의 대상자를 일컫는 용어인 '마루타'가 아무렇지도 않게 등장한 것에 대해 국내 팬들의 비난이 이어졌다.[41] 이에 작가는 생체실험과는 아무런 연관이 없는 이름이라고 해명을 했지만, 팬들로부터 말도 안 되는 해명이라는 비난을 받으며 작가는 결국 사과문을 발표하게 되었다. 일본 사회의 구성원인 원작자는 일본의 의도적 역사 왜곡 속에서 제국주의적 사상을 자신도 모르게 담지 할 수밖에 없다는 것이 그 이유였다.

---

40) 나혜윤. (2013.10.17.). "진격의 거인' 작가, 日제국주의 찬양 파문." 『고발뉴스닷컴』 http://www.gobalnews.com/news/articleView.html?idxno=5011

41) 임소정. (2020.02.07.). "인간 개조 실험하는 악당에 '마루타' 이름붙인 일본 만화가, 뒤늦게 사죄." 『경향신문』 http://www.gobalnews.com/news/articleView.html?idxno=5011

이렇듯 우익논란에 있어 그 진위를 판정해 줄 명확한 기준의 부재는 참여자들의 응답에서도 잘 드러난다. 특히 혼란을 호소하던 참여자 4, 7과, 우익 논란을 “판도라의 상자”로 비유하며 막상 그것을 열었지만 아무것도 나오지 않았다는 참여자 5의 응답은 이를 잘 드러내준다. 또한 우익작품을 시청하는 이들을 적극적으로 비판했던 참여자 10 역시 우익 판단의 기준이 모호하다고 응답하기도 했다.

> 저도 모호하다고 생각은 해요. 왜냐하면 계속 논란이 되고 있긴 하지만 그런 걸 딱 정리한 그런 사례는 많지 않기 때문에 계속 모호하지만 그럼에도 논란이 계속 이어지고 있고……. 애매한 건 맞는 것 같아요. 딱 정해진 길이 없는 건.
>
> – 참여자 10, 10대 후반 여성

더욱이 국내 일련의 문화평론가들과 연구자들 및 언론 기사들이「귀멸의 칼날」의 우익적 코드에 대해 논하고 있지만 이들 역시 우익 판단의 기준을 제공하지는 못했다. 디시인사이드의 귀멸의 칼날 갤러리, 트위터에서 해당 작품의 우익논란에 대한 갑론을박이 여전히 진행 중임은 소위 권위 있는 이들의 판단이 더 이상 절대적인 판단 기준이 되지 못하고 있음을 의미한다.

이러한 가운데 우익논란에 대해 결정은 개인의 몫이 된다. 하지만 취향이라는 개인의 주관성과 감정이 결합된 상태에서, 절대적이며 공통적인 기준은 더욱 더 자리를 잃게 된다. 개인의 주관성에 바탕을 두고 있는 취향의 옳고 그름을 결정하는 것은 불가능하거니와 무의미하기 때문이다. 이렇듯 절대적 판단 기준이 부재하는 상황에서 적극적인 동의, 소극적 동의, 소극적비동의, 무감각에 이르기까지의 참여자들의 다양한 입장들과 전략들이 등장하게 된다.

이 논란은 말 그대로 논란인지 뭐가 이렇게 막 밝혀진 게 없잖아요. 그러니까 그 사람이 말하지 않은 것까지 제가 짐작해가지고 기준을 막 세워가지고... 좀 그렇게 피곤하게 보고 싶지는 않은 거죠.

- 참여자 1, 40대 초반 여성

아니 근데 이게 명확하게 말하기가 애매한 게 막 중첩이 되는 게 많아요. 그러니까 되게 애매해요. 해답을 찾을 수는 없어요. 내가 보기에 애매해요. (연구자: 왜 그런 것 같아요?) 복잡해요. 사회면에서도 얽히고 역사에서도 엉키고 첨단 기기 다 이렇게 얽혀서 명확하게 말하기가 좀 애매해요, 이게.

- 참여자 9, 40대 초반 남성

2) 국가·민족 개념의 모호함

우익논란에 있어 '명확한 기준의 부재에서 오는 모호함' 은 '국가와 민족이라는 개념이 모호해지고 있음' 과도 연결되었다. 즉, 이는 개인행위자들에게 국가와 민족의 의미가 이전처럼 강력하게 작동하지 않는다는 것을 의미했다. 국내에 일본대중문화가 개방되기 이전, 반일이라는 민족주의적 정서는 '국민 만들기 프로젝트' 의 일환으로 국가에 의해 기획된 정서에 가까웠다. 과거 강력한 민족 정서를 기반으로 한 반일의 집합적 정서는 이제 개인에게 하나의 선택 사항으로 인식되고 있었다. 참여자들 중 일부가 반일불매운동 지지의 동기를 민족주의의 작동보다는 '싸가지 없음', '갑질' 에 대한 분노라고 응답했던 점(참여자8, 9), 사실상 너무 섞여있어서 특정 국가의 상품을 불매한다는 것이 가능한가에 대한 의문을 제기했던 점(참여자1, 9)은 이를 잘 대변해준다. 이렇듯「귀멸의 칼날」의 우익논란은 민족정체성이 이전과는 달리 작동하고 있음을 보여주고 있었다.

매국과 친일이 섞이기가(섞여 공존하는 것이) 참 애매하다는 거죠

- 참여자 4, 10대 후반 여성

그때 반일도 있었고 그 업체의 사장의 갑질 그런 느낌도 있었죠. 그것까지 이제 붙어 버려서… (중략) 왜냐하면 그 사장이 우선 멘트 하는 게... 좀 이제 일본인 반일 감정도 있긴 있지만 그 사장한테 갑질 느낌이 나니까 열 받죠. 그러면 이제 굳이 그게(그 회사 제품이) 아니어도 선택의 여지는 많으니까요.

- 참여자 9, 40대 초반 남성

민족정체성의 변화는 참여자들이 국가를 인식하는 이들의 태도에서도 드러난다. 참여자들(참여자 1, 5 ,8 ,9)은 나와 국가를 분리하고 있었다. 전지구화 속 사회의 복잡성이 증대하는 과정에서 나와 국가는 더 이상 등치되지 않았다. 정치와 문화를 분리해야 한다는 해당 참여자들의 주장은 국가・민족이 더 이상 이들의 정체성을 온전하게 대변할 수는 없음을 의미했다. 이들에게 개인은 국가・민족으로부터 분리 가능한 개별적 존재로서 인식되었다.

‘일본 놈이니, 아니니. 중국 놈이니...’ 하고 이렇게 집단화해서 생각할 때 사실은 그 나라의 정부가 취하는 어떤 태도 때문에 그게 싫은 건데 그거를 막 개인화시켜서 개별화시켜서 같이 생각하면 안 되겠다고 생각했던 것 같아요.

- 참여자 1, 40대 초반 여성

(이런 우익논란 때문에 사람들이) 보통 괴로워하고 남을 비난하고 그러잖아요. 가장 중요한 건 첫째가 인간 존중이라고 생각해요. 나의 자아를 사랑하고 내 몸을 사랑하고 스트레스 받지 말자. 지금 이제 세대가 흘렀기 때문에 나라 사랑도 중요하지만 개별, 개인의 존중이 더 중요하잖아요. 지금.

- 참여자 9, 40대 초반 남성

현대의 개인에게 국가, 민족과 같은 집합적 개념은 점차 흐릿해지고 있다. “근대사회에 이르러 비로소 등장한 ‘개인’(홍찬숙, 2015: 6)”은 “자신의 정체성을 위해 계급이나 국가, 또는 가족과 같은 집합적 정체성에 의해 부여되었던 안정성과 확실성에 의존하지 않게 된 존재(Sörbom and Wennerhag, 2011; 하홍규, 2021: 78 재인용)”이다. 이러한 개인 존재의 부각은 ‘점점 개인들이 얽히는 지점에서 국가라는 개념을 끌어다 붙이는 것이 의미가 없다’는 참여자 1의 응답과 국가의 개념에 대한 의문을 제기한 참여자9의 응답에서 더욱 확연히 드러난다.

그런 역사가 있고 일본 정부가 그런 태도를 취한다고 해서 내 친구 노브에를 미워할 수 없잖아요. 내 친구 노브에가 ‘야, 나 요즘 무슨 드라마 재밌게 보는데 같이 보자.’ 했을 때 ‘나는 일본 드라마 안 보거든 반일이라서 노재팬이라....’ 이것도 되게 웃기잖아요. 그리고 또 예술인은 또 예술인으로서 하나로 통하는 뭔가가 있다고 생각해요. 스포츠인이 스포츠 인으로 통하는 뭔가가 있듯이요. 이번에 그 스피드 스케이팅에서 일본 최고령 여자 선수가 있었어요. 그 선수가 뛰었는데 성적이 별로 안 좋았거든요. 근데 그거에 대해서 이상화 해설위원이 자기 친구라고 언급을 하면서 개한테 응원의 메시지를 보내니까 그 일본 선수가 인터뷰를 하면서 한국말로 이상화 선수한테 ‘상화야 나 오늘 좀 힘들었어.’ 약간 이런 식으로 인터뷰에서 얘기하는데 둘의 우정을 좀 보여줬거든요. 거기에 국경이라는 건 없잖아요. 그냥 스포츠를 하는 어떤 친구라는 것만 있고요.

- 참여자 1, 40대 초반 여성

점점 국가에 대한 그런 이제 어떤 충성에 대한 그런 것도 없어질 것 같아요. 지금 점점 더 글로벌해지고 하다 보니까 왜냐하면 여러 가지가 점점 섞이는 그 표현하기 좀 어려운데 삶의 흐름이 어떤 특정 나라에 국한돼 있는 게 아니고, 문화도 국가에 국한되어 있는 게 아니라 막 지금 섞이고 있어요. 섞이다가 어느 순간 나중에 이 지구는 이제 나라가 각 나라가 아니라 이제 하나의 나라가 되지 않을까요. 아니 인구도 점점 줄어들고 있잖아요.

- 참여자 9, 40대 초반 남성

2. '나' 로의 환원

명확한 기준의 부재라는 애매함 속에서 결국 이들이 선택하는 것은 바로 '나' 로의 환원이었다. 절대적 기준이 부재하는 텅 빈 공간의 모호함은 다양한 가치들의 각축전을 예고한다. 모호함이 증대하는 곳에서, 역설적이게도 명확한 기준에의 욕구는 증가한다. 이 때, 이들이 환원하는 장소는 바로 나(self)이다.

1) '나' 로의 환원

'나' 로의 환원은 '나의 기준에 근거하여 판단하기' 라는 참여자들의 조정 전략의 메커니즘을 통해 드러난다. 참여자들(참여자 2 제외)의 전략의 다원화의 기저에는 '자기 기준에 대한 중요함의 강조' 가 있었다. 즉, 이들은 우익논란에 대한 각기 다른 태도가 공존하는 사회에서 자신만의 기준 설정이 무엇보다 중요함을 주장하고 있었다. 이들은 '다큰 성인으로서 나의 지적 능력 판단에 맡기기(참여자 1)', '나만의 생

각 중요시하기(참여자 4)', '타인의 기준이 아닌 나의 기준으로 세상 보기(참여자 3)', '나의 잣대 세우기(참여자 5)' 등과 같이 자신의 기준이 우익논란의 판단에 있어 가장 중요한 기준이 됨을 강조했다. 이는 「귀멸의 칼날」이 우익작품이라는 주장에 대한 동의 여부에 상관없이 참여자들에게 일관되게 발견되었다. 또한 참여자들의 연령, 성별의 차이와도 상관없이 동일하게 발견되었다.

> (우익작품이라는 데에 대한 동의 여부는) 그냥 자유다. 이건 나만의 생각일 뿐이고. 다른 사람은 다른 사람의 생각이 있고. 너는 너의 생각, 나는 나의 생각. 그냥 소신이요.
>
> - 참여자 4, 10대 후반 여성

> 그러니까 제 기준으로, 그러니까 남들 기준 말고 제 기준으로는 그래요. 그런데 나한테는 뭔가 그러니까 진격의 거인 같은 경우는 '이건 내가 봐도 좀 아니다' 해서 멈춘 거였고 「귀멸의 칼날」이라든가 다른 작품 같은 경우는 '어? 그래? 나는 그런 거 전혀 안 보이던데?' 라고 생각이 들면 이제 '난 괜찮던데' 하고 이제 보게 되고요.
>
> - 참여자 3, 30대 초반 남성

> 저는 뭔가 딱 그런 건 없었던 것 같고 뭔가 이제 너무 좀 혼란스러워서 한번 그냥 '기준점을 세워보고, 잣대를 한번 일단 세워보자' 라는 느낌이 들어서 그때가 고등학교 2학년 때쯤이었던 것 같아요. 그때 기준으로 계속 보고 있어요.
>
> - 참여자 5, 20대 초반 남성

나의 기준은 내가 아까 말했던 내가 느끼는 불편함이죠. (중략) 나라는 개인은 다 큰 성인이고, 스스로 판단할 수 있을 만한 지적 능력이 있다고 생각이요. 그래서 제가 보고 판단하는 거고요.

- 참여자 1, 40대 초반 여성

인지를 하되 받아들이는 거는 (개인의) 자유다.

- 참여자 8, 20대 후반 여성

이처럼 이들은 '개인의 선택과 판단의 자유'를 우익논란의 논쟁에서 가장 중요한 것으로 인식하였다. 이들은 논란을 대함에 있어 자신이 직접 보고 느낀 것을 바탕으로 한 '자기 판단'을 강조했다. 우익논란의 중요도를 인식하고 결정하는 것 역시 결국 개인의 몫이라는 의견에 모두 동의했다.

이들의 이러한 자기 선택과 판단의 자유는 절대적이며 명확한 기준이 부재하는 현대사회에서 '나(self)'가 기준을 제시하는 공간이 되어 주고 있음을 의미한다. 즉, 이는 '나'로의 환원을 의미한다. 현대 사회에서 근대적 의미의 제도적, 체계적 및 공동체적 차원의 확실성은 점점 더 위축되고 표준적 모델은 파편화되고 있다. 이렇듯 유동성과 모호성이 가득한 곳 현대 사회에서 "개인들은 점점 더 자신이 신뢰하고 통제하고 탐구할 수 있는 유일한 대상인 자기 자신의 주관성의 차원에 집중(집착)하게 된다(송재룡, 2013)."

벡(Beck)은 지구화된 위험사회라는 개념을 통해 개인들은 더 이상 계급, 국가, 핵가족과 같은 한때 당연시 여겼던 안정성과 확실성에 더 이상 의존하지 못함을 주장했다(Sörbom and Wennerhag, 2011: 473). 따라서 "오늘날 '자기 전기(생애기록)를 생산하고, 무대에 올리고, 짜 맞추는 것'은 대부분 개인 자신에게 달려 있다(벡, 1997: 95)." 이렇듯 자신을 찾으려는 주체들을 카림(Charim, 2019)은 '3세대 개인주의적 정체성을 가진 주체들[42]'이라 칭한다. 어떤 집단에도 귀속되기를 거부하고 온전

한 나로서의 권리를 주장하는 3세대 개인주의자들인 이들은 인종, 계층, 성적 특성을 횡단하는 다원적이며 혼종적인 주체들”이다(카림, 2019; 김지연, 2022: 8 재인용). “이제 더 이상 민족과 같은 형상이 우리를 표현할 수 없으며, 더 이상 당연한 우리는 없으며, 우리는 의문에 놓여있는 존재로서, 당연함이 축소된 자아”, 즉, “감소된 주체, 작아진 자아”이다(카림, 2019: 58-59).

2) 국가・민족의 소환

앞서 모호하고 애매한 기준의 부재 속 개인들이 ‘나’로의 환원으로 이동한 것과 같이, 민족과 국가를 인식하는 방식에서도 ‘나’로의 환원이 일어나고 있음을 발견할 수 있었다. 그 근거로, 본 연구는 국가와 민족을 인식하는 참여자들의 두 가지 태도를 발견할 수 있었는데 하나는 앞서 살펴본 ‘국가와 나 분리하기’의 태도이며, 다른 하나는 ‘국가와 나 동일시하기’의 태도이다. 상반된 인식의 차이에도 불구하고, 두 가지 인식 모두에서 ‘나’라는 개인이 핵심적으로 작동하고 있음을 공통적으로 발견할 수 있었다.

첫 번째 ‘국가와 나 분리하기’의 태도는 앞서 6장과 7장에서 살펴보았다. 국가와의 경계가 흐려지는 가운데(참여자 1, 9), 국가찬양 정서를 경멸하며(참여자 5), 국가와 민족이라는 개념보다 ‘나’라는 개인을 더

42) 카림(2019)은 개인주의를 3세대로 나눈다: 민족 국가에 귀속되던 1세대, 인종・계급・성별에 귀속되던 2세대, 이를 넘어 이상의 집단의 귀속을 거부하며 나의 권리를 주장하는 3세대. 1세대 개인주의는 1800년대부터 1960년대에 걸친 ‘개인주의’로 추상화된 ‘보편적 개인의 등장을 의미하며, 2세대 개인주의는 표현적인 것으로 정해진 소속이 중심이 되는 것이 아니라 ‘개인의 주장된 정체성이 핵심이 된다. 3세대 개인주의는 2세대 개인주의의 특징을 공유하면서도 온전한 정상성이 아닌 민족형상의 침식을 특징으로 다원화된 개인주의를 의미한다. 개인의 분열, 우연성의 경험, 불확실성의 경험, 원칙적인 개방성을 그 특징으로 한다.

중시하는 태도(참여자8) 속에서 이들은 국가와 나라는 존재를 구별하고 있었다. 이는 더 이상 민족의 개념이 개인들의 강렬한 구심력으로 작동하지 않고 있음을 의미했다.

그렇다면 두 번째 참여자들의 '국가와 나 동일시하기'의 태도는 어떠한가. 이러한 태도는 대체로 강한 민족정체성을 보인 참여자들(참여자 2, 3, 4, 6, 7, 10)에게서 나타났다. 이들에게 한국인이라는 민족정체성은 학교에서의 역사교육을 통해 구성되거나(참여자4), 자발적 역사 공부를 통해 강화되거나(참여자7), 의문을 가질 필요가 없는 무의식적 상식(참여자2, 10)이었으며 조상으로부터 지켜 내려온 (참여자3) 것이었다.

흥미롭게도 이들에게 민족의 개념은 과거 민족이 의미했던 집합정체성을 의미하지 않았다. 이들이 국가와 민족을 상상하는 방식은 '나'를 정의하기 위한 하나의 방식이었다. 이러한 경향은 국가와 민족이라는 거대한 집합 정체성을 위해 기꺼이 나를 희생하는 모습과는 상이했다. 즉, '국가' 또는 '민족'이 아닌 '나'에 방점이 찍혀 있었다. 이해당사자로서의 '나'와 얽힌 곳 (참여자 6, 7), '나'와의 연결점을 가지는 곳(참여자 6), 나로부터의 출발(참여자 3), 나의 뿌리, 내가 살아가는 곳(참여자 4) 등 '나'를 전제로 한국인과 한국이 상상되고 있었다.

> 제가 하는 일 특히 연기가 됐든 간에 우선 나로부터 시작을 해야 항상 모든 게 가능하다고 저는 생각을 하기 때문에요. 나로부터의 출발이라고 저는 생각을 하기 때문에 이제 한국인의 정체성도 이제 그런 것들(나로부터의 출발)이 있어야 (한다고 생각해요.)
>
> - 참여자 3, 30대 초반 남성

> 한국, 그래도 내가 살 나란데 이런 게 좀 있지 않나 제가 막 외국이 훨씬 더 나아 이것보다는 조금 한국에서 살 생각을 하고 이제 한국에 한국에서 살 거면 이제 역사를 알아야 되고 이런 걸 하다 보니...
>
> - 참여자 4, 10대 후반 여성

> 한국인의 관점에서 보냐 하면 저는 제가 직접 당사자니까 이해 당사자니까 한국인의 입장에서 생각할 수밖에 없는 게 더 큰 것 같고요
>
> - 참여자 7, 20대 후반 남성

이렇듯 이들의 '국가와 나 동일시하기'의 근간에는 어느 곳에도 안정감을 느끼지 못하고 유동적으로 부유하는 '나'가 있음을 확인할 수 있다. 국가와 나를 동일시하는 이들의 민족정체성은 거대한 집합정체성으로의 통합으로서 작동하는 민족이 아닌, 불확실성 속 '나'의 굳건한 대지가 되어줄 토대의 민족이었다. 이는 "정체성이 너무나 유동적이고 공간적, 문화적 영속성이 부족하다는 점 때문에 담론적이고 감정적인 차원에서 장소 구속감이 다시 요구될 수 있다(에덴서, 2008: 57)"는 에덴서의 지적과 상통한다. 불확실성은 '나'로 하여금 굳건한 대지를 찾게 할 것이며, "민족정체성은 이미 마련된 정박지(Ibid., 75)"로서 '나'에게 안정감을 제공한다. 이런 면에서 민족정체성은 불확실성의 근심에서 자신을 보호하기 위해 추구된다(Ibid., 69).

그렇다고 해서 민족의 개념이 이전과 동일하게 작동되고 있다고 볼 수는 없다. 카림(2019)에 따르면 "민족의 귀환은 오히려 민족의 침식을 가리키는 증거"이다. "귀환한 것은 '낡은' 민족이 아니며, 귀환한 민족은 다양한 대중을 묶기 위한 정치 서사가 아니다. 민족은 더 이상 완전한 소속과 온전한 정체성에 대한 약속"이 아니다(카림, 2019: 30-31). 민족은 이제 '나'의 필요에 의해 상상되고 존재한다. 국가·민족과 나의 관계는 도치된다. 과거에는 국가·민족이라는 거대한 집합의 구성원으로서 '나'가 설명되었다면, 이제는 '나'를 설명하기 위해 국가·민족이 소환된다.

3. 다원화와 양극화의 양면성

국가와 민족이라는 “공통의 세계관” 이 사라진 곳에서, 참여자들이 보여준 다원화 전략은 뒤르켐의 도덕적 개인주의와 유사하다. 뒤르켐은 분업으로 인해 더 이상 동일적 집합의식을 갖지 못하는 개인들이 각각의 세계에서 각기 다른 가치의식을 가지게 될 것임을 주장했다(뒤르켐, 1979, 2012; 하홍규, 2021). 뒤르켐은 신성(神性)을 소유한 인간의 도덕적 개인주의가 사회통합으로 이어질 것이라 예상했다.

그렇다면 개인의 선택과 판단의 자유를 중시하며 ‘나’ 로 환원하는 현대 개인은 뒤르켐의 ‘도덕적 개인’ 으로서, 코스모폴리타니즘이라는 전지구적 통합의 가능성(아파두라이, 2004)을 예고할 것인가. 혹은 반대로 인종주의나 배타적 애국주의와 같은 퇴행적 내셔널리즘으로의 복귀를 촉구할 것인가.

본 연구는 참여자들의 정체성 조정 전략의 기저에 있는 ‘나’ 로의 환원이 민주적 방식의 다원화를 이끌 것인지, 차별을 양산하는 양극화로 이어질 것인가를 질문하며 위의 문제에 답하고자 한다. 결론부터 말하자면, 본 연구는 ‘나’ 로의 환원이 민주적 다원화와 심화된 양극화라는 양면성의 가능성을 모두 담지하고 있음을 발견할 수 있었다. 즉, ‘나’ 로의 환원은 다양한 ‘나’ 들의 가치 공존을 허락함으로써 민주적 다원화를, 직접적 논쟁의 부재 속 ‘나’ 들의 타협할 수 없는 지점으로서 심화되는 양극화의 가능성을 내포하고 있었다.

1) 다양한 가치의 공존

흥미롭게도 참여자들 대부분[43]은 우익논란에 있어 자신들의 판단 기준

43) 참여자 2, 8는 자신과 다른 의견을 가진 이들을 존중할 수 없다는 강한 입

이 중요하다고 주장하는 만큼 상대의 의견을 존중한다고 응답했다. 이들은 자신과 반대의견을 가진 사람에게 자신의 생각을 주입시킬 필요성을 느끼지 못한다고 응답했으며, 타인의 생각에 의해 강요받는 것에 대한 깊은 반감을 드러냈다.

> (연구자: 반대인 생각을 가진 분들에 대해서는 존중하실 수 있으신가요. 어떠세요?) 네 저는 워낙 각자 각자만의 세상이 있다고 생각하기 때문에요. 대신 자기만의 세상이라든가 사상을 강압적으로 이렇게 '나는 정답이고 너는 아니다'가 아니라 '(너는) 그런 세상을 갖고 있네.'(가 필요하다고 생각해요.) 그래도 다들 이렇게 좀 '열려 있어야 된다.'라고 생각을 하기 때문에요.
>
> - 참여자 3, 30대 초반 남성

> 사람들이 반일 감정을 갖는 이유가 다 다르니까요. 모두가 다 정당한 이유를 가지고 반일을 한다고 생각해요. 반일을 한다는 말도 되게 웃기지만요. 아무튼 일본에 대해서 조금 불편한 감정을 가지고 있는 게 모두가 다 비슷한 이유로 단일 감정을 가지고 있는 건 아니라고 생각해요.
>
> - 참여자 1, 40대 초반 여성

> 네. (다른 의견도 존중)하고 있어요. 왜냐하면 저는 저만의 이런 시각이 있는 것뿐이고 그 사람들(우익작품이 아니라고 주장하는 사람들)은 그냥 작품의 그런 디테일로 볼 수도 있는 거잖아요. 그냥 작품의... 하나의 사물일 뿐이다. 아니면 뭐 '이거면 어때?' 이러는 사람들도 있는 거고. 그러니까 솔직히 저는 그냥 남들이 그러면 그냥 그런가 보다 해요. 나는 이렇게 하고 너는 이렇게 하는 게 좀 있는 것 같아요. 아무래도 개인적인 견해가 많이 다르다 보니까요.
>
> - 참여자 4, 10대 후반 여성

장을 보였다. 자세한 내용은 후설 한다.

이들이 서로의 다른 의견을 존중하는 모습은 민주적인 다원화의 가능성을 예고한다. 어느 것 하나 명확하고 객관적 판정을 내릴 수 없는 상황에서 ‘나’의 존중을 기반으로 한 가치 판단은 또 다른 ‘나’들의 다양한 가치 기준의 등장을 허용하고 있기 때문이다. 모두가 정답이 될 수 없기에 역설적이게도 “민주적인 텅 빈 공간”이 탄생한다(카림, 2019: 57).

하지만 다양한 가치의 공존이 민주적 다원화로만 직결된다고는 볼 수 없다. 이들이 보여준 상대를 향한 존중은 ‘나’의 존중을 기반으로 이루어져 있기 때문이다. “나는 이렇게 하고 너는 이렇게 하고(참여자4)”, “너는 너의 생각, 나는 나의 생각(참여자6)”이 있는 “각자 만의 세상(참여자3)”에서 각기 다른 이유가 존재한다고 참여자들은 대부분 응답했다. 이같이 나와 다른 상대에 대한 존중은 ‘나에 대한 타인의 간섭 및 강요를 지양한다.’는 대전제 위에서 이루어진다.

문제는 다양한 가치의 등장이 혼란의 순환으로 이어지고 있다는 점이다. 참여자 4와 7이 다원화된 가치 기준의 등장 속에서 혼란을 느끼던 모습과 그러한 상황 속에서 진실과 거짓을 구분할 수 있는 ‘나’의 능력을 키워야 한다는 주장은 이를 잘 대변해준다.

> 맨 처음 논란 폭발적이었어요. 유튜브는 한쪽 의견만 나오니까요. 다들 분노하니까 다른 사람들도 다 이렇게 생각하나보다. 아, 맞아. 그런가보다 하고 영향을 받았는데. 어느 날 트위터에 뜬 게시 글을 보니 ‘사랑해’, ‘최고야 귀칼’, ‘굿즈 최고야’(가 뜨는 거예요.) 이걸 보고. 말로 형용할 수 없는 부러움과 슬픔과 묘한 감정을 느끼게 되었죠. 슬펐어요.
>
> - 참여자 4, 10대 후반 여성

요즘 같은 유튜브도 그렇지만 정보의 과다의 사회에서 본인이 점점 본인의 기준을 확실하게 세워야 된다고 생각해요. 어떤 거를 봤을 때 이게 진실이고 거짓이고 이게 옳은 거고 나쁜 거를 구분할 수 있는 능력을 키우면서 봐야 된다 그거를 훈련이라고 생각해요.

- 참여자 7, 20대 후반 남성

2) 직접적 논쟁의 부재

‘나’ 자신에 대한 존중을 기반으로 하여 다양한 가치들이 공존하고 있는 가운데, 본 연구의 참여자들이 서로 간의 직접적 논쟁을 하지 않고 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 이들은 대체로 유튜브, 트위터, 온라인 커뮤니티 등을 통해 취향에 대한 정보를 습득하고, 소통하고 있었다. 하지만 이들의 소통은 일본만화・애니메이션이라는 취향에 관한 정보 공유에 가까운 것이었다. 이들이 서로 다른 다양한 가치관을 가지고 상대와 소통하거나 직접적인 논쟁을 펼치는 모습은 대체로 발견되지 않았다.

참여자들이 논쟁에 참여하지 않는 각기 다른 이유[44]에도 불구하고 이들이 논쟁에 참여하지 않는 공통적인 이유는 이들의 미디어 소통방식에서 찾을 수 있었다. 참여자들은 일본 만화・애니메이션 관련 정보를 습득하기 위해 주로 트위터, 유튜브 등의 소셜 미디어를 이용하고 있었다. 2010년 중・후반을 기점으로 소셜 미디어가 개인의 취향을 발견・강화하며, 취향 교류의 공간으로의 역할을 수행하고 있다. 배소연・권순희(2020)은 소셜 미디어에서 유기적 대화를 나누기란 어려움을 지적하며, “SNS의 고독방(고독한 방, 이미지만을 가직 소통하는 카카오톡의 오픈

44) 참여자들은 대체로 논쟁이 무의미하기 때문에 논쟁에 참여하지 않는다고 응답했다. 그 이유로는 생계와 학업으로 인해 시간이 없어서(참여자 1, 9, 10), 같은 일본 만화・애니메이션이라 하더라도 선호하는 개별 장르가 다르기 때문에(참여자 5), 취향을 외부에 밝히지 않기 때문에(참여자 4, 7, 8) 등을 들었다.

채팅방)” 이라는 표현을 사용했다. 이는 ‘원래 소통을 위해 트위터를 시작했다가 어느 순간부터 트위터 사용을 하지 않게 되었다’ 는 참여자 5의 응답에서도 드러난다.

> 말 그대로 이제 그렇게 막 많은 사람들을 알고 있지 않으면 트위터도 그냥 혼자 떠드는 거잖아요. 확성기 들고 ’ 나 이거 봤다.’ 누가 와서 ‘이거 재밌음?’ 이런 식으로 해야지 소통이 되는 건데 그게 없다 보니까요 저는. ’나 이거 봤다.’ 확성기 들고 이런 느낌이 되다보니 (연구자: 지금도 어쨌든 다른 사람들 의견은 보고 하나요?) 그냥 보고는 있어요.
>
> - 참여자 5, 20대 초반 남성

흥미로운 것은 소셜 미디어 상의 논쟁은 설령 논쟁이 진행된다 하더라도 당사자 대 당사자의 직접 소통이 아닌 우회적 방식의 논쟁으로 진행된다는 점이다. 이는 참여자들이 주로 사용하는 트위터에서의 인용과 리트윗을 이용한 방식으로 일어났다. 일례로 참여자 10의 경우를 들여다보자. 참여자 10은 우익논란에 대한 피로감을 호소하는 특정 트위터 글을 인용하며 자신의 트위터 계정에 공개적으로 비판의 목소리를 피력했다. 하지만 정작 참여자 10은 자신이 논쟁에는 참여하지 않았다고 주장했다. 참여자 8은 자신의 팔로워 중 한 명이 ‘귀멸의 칼날은 우익작품이다’ 라는 게시 글을 인용하는 것을 발견하고, 마치 그가 자신을 비판하고 있는 것처럼 느꼈다며 상당한 불쾌감을 토로했다. 하지만 참여자 8은 직접적 논쟁을 피하며 아무런 대응을 하지 않았다고 응답했다. 참여자 2 역시 조용히 리트윗을 누르는 방식으로 대응함으로써, 반대되는 의견을 가진 이들과의 직접적 논쟁을 피했다.

맞팔로우 사람인데 오래돼서 이제 한번 보기도 하고 친하게 지낸 친구거든요. 근데 제가 귀멸의 칼날을 좋아하는 걸 알잖아요. 트위터 타임라인에 보이니까. 그런데 이제 귀멸의 칼날 우익 터진 트윗이 하나 있는데 몇 만 알티(RT)를 탔어요. 그거를 인용 알티를 해서 귀멸의 칼날 좀 보지 말라고 이러는 거예요. 나한테 하는 말 같아서 기분이 엄청 나빴죠. (연구자: 그래서 어떻게 하셨어요? 더 이상 뭘 하지는 않으시고요?)아 네. 뭐 그런 거 일일이 반응하면은 귀찮으니까요

- 참여자 8, 20대 후반 여성

전 세계 팬들이 있다 보니까 걔네들(외국인들)이 (일본만화를 둘러싼 우익논란에 대해) 딱히 우리에게 공감해가지고 그런 아픈 역사가 있었구나 하고 생각하지는 않아요.(연구자: 그렇군요. 그러면 그때는 논쟁에 직접 뛰어들진 않으신가요?) 네 그냥 저희는 조용히 알티를 합니다.

- 참여자 2, 30대 초반 여성

이들이 직접적 논쟁을 하지 않는 이유는 온라인 공간이 논쟁이 아닌 자신들의 취향을 확인하고 강화하기 위한 공간으로서 작동하는 것과 맥을 같이 한다. 온라인 커뮤니티에 따라, 혹은 유튜브 채널 등에 따라 담론의 내용이 명확히 나뉘는 경향을 보이고 있음은 확증 편향된 공간으로서 소셜 미디어 공간이 작동함을 반영한다. 예를 들어 「귀멸의 칼날」 디시 갤러리에는 해당 작품이 우익작품이라고 주장하는 이들에 대한 비판과 조롱의 글이 주를 이룬다면, 유튜브에서는 해당 작품이 우익임을 주장하며 「귀멸의 칼날」 소비자를 향한 비판이 주를 이룬다.[45] 소셜 미

45) 유튜브에서는 「귀멸의 칼날」의 우익논란보다는 애니메이션의 재미 자체에 집중된 영상과 글들이 주로 발견된다. 하지만 우익논란 관련된 내용의 영상 및 댓글은 대부분 「귀멸의 칼날」이 우익작품이라는 것에 동의하는 경향이 높다. 반대로 트위터에서는 상반되는 의견이 모두 관찰되지만, 유저들이 자신

디어상의 논란에 대한 참여자 2의 인식 및 참여자 10이 보여준 소셜 미디어 사용방식 역시 확증 편향된 공간으로 기능하는 소셜 미디어를 잘 반영한다. 참여자 2는 온라인상의 열띤 논쟁이 '우익논란에도 불구하고 해당 작품을 좋아하는 그들만의 논쟁'이라고 응답했다. 또한 참여자 10은 장르 별로 여러 트위터 계정을 가지고 있는데 우익논란 이후 「귀멸의 칼날」관련 내용을 알고리즘으로조차 접하지 않고자 했음을 전했다.

> (연구자: 우익이냐 아니냐 갈팡질팡 하는 이들이 모여서 논쟁을 하는 분위기라고 생각하시는 건가요?) 어...그것보다 더... 그냥 갈팡질팡하는 사람들도 아니라 그냥 남은 사람들. 우익 논란이지만 이 작품을 더 좋아하는 사람들. 남은 사람들의 글이 많이 보이는 것 같아요.
>
> - 참여자 2, 30대 초반 여성

> 덕질을 하고 있는 중간에 그런 논란이 커지면 그걸 떼는 게 되게 쉽지 않거든요. 보고 싶고 그렇죠. 그래도 의식적으로 이걸 줄이려고 하는 노력이 중요한 것 같아요. 안 보려고 했어요. 일부러 (연구자: 그러면 트위터에서도 「귀멸의 칼날」 관련 글이 올라오고 하잖아요. 그러면 그것도 조금 안 보시려고 노력을 하셨을까요?) 장르마다 계정을 제가 다르게 쓰고 있어서 그때도 그랬었던 것 같아요. 귀멸의 칼날 계정을 지웠던가. 아예 안 들어갔어요.
>
> - 참여자 10, 10대 후반 여성

과 비슷한 의견의 계정을 선택하여 팔로우할 수 있다는 점에서 트위터 역시 확증 편향적이라고 할 수 있다.

서로 다른 가치들의 직접적인 부딪힘이 부재하더라도 상대에 대한 존중이 전제되어 있는 한, 다양한 가치들의 공존은 민주적 다원화로 이어질 수 있다. 하지만 자신과의 연결고리가 없거나, 자신에 대한 존중이 무시 받는다고 느끼는 상황이 발생할 때 상대에 대한 존중이 같은 방식으로 일어날 지는 미지수다. 자신과 다른 의견을 가진 이들을 존중할 수 없다고 응답한 참여자 2와 참여자 8의 강경한 태도는 이를 뒷받침해준다.

> (제가 만약 존중을 한다면) 그 분들(우익작품을 시청하는 이들)을 존중하는 게 아니라 제 친구를 존중해서요. 제 친구를 존중하기 때문에 말을 삼키는 거지. 혐한 논란과 우익 논란 있는 애니메이션 좋아하시는 분들에 대해서 전체를 다… '아, 저분들은 존중해야 돼', '저분들이 보는 건 어쩔 수 없는 거야'라고 생각하지 않아요.
>
> - 참여자 2, 30대 초반 여성

> (우익작품을 본다고 비판하는 사람들을) 존중은 안 해요. 아니 뭐 재도 존중을 안 하는데 나라고 걔네 취향을 존중해 줄 필요는 없잖아요
>
> - 참여자 8, 20대 후반 여성

이 같은 다양한 가치의 공존과 직접적 논쟁의 부재는 '나'로의 환원을 더욱 강화시킨다. 이는 순환의 형태를 띤다. 불명확한 기준들의 홍수 속에서 증폭된 애매함과 다원화 속, 개인은 저마다의 기준이 되는 '나'라는 주관성에 의지할 수밖에 없다. 이는 또 다시 수많은 다원화된 '나'들의 출현을 야기하며 애매함과 모호함의 순환을 연출할 것이다. 이러한 끝없는 순환 속에서 다양한 '나'들의 가치 공존과 '나'들의 타협 불가능함이라는 통합과 배제의 이중적 가능성은 증폭될 것이다.

제 8 장 결 론

본 연구는 일본만화・애니메이션 「귀멸의 칼날」 우익논란을 둘러싸고 국내 재패니메이션 팬들이 어떻게 민족정체성과 취향정체성간의 긴장을 경험하고 이를 조정하는가에 대한 전략을 분석했다. 2019년 한일 무역분쟁 이후 최근까지 반일정서가 지배적이었던 사회분위기 속에서 일본대중문화의 취향을 가진 팬들의 내적 경험을 경험을 통해 현대 개인에게 내셔널리즘이 어떻게 작동하는가의 근거를 추적하고자 했다.

우선, 본 연구는 연구 참여자들과의 심층인터뷰를 통해 이들이 민족정체성과 취향정체성 사이에서 경험하는 긴장에 대해 세밀하게 분석하였다. 자신을 오타쿠로 정의하며 상대적으로 강한 취향정체성을 보인 참여자들의 경우, 우익논란을 두 정체성이 양립하지 못하는 딜레마로 인식하고 있었으며, 이로 인한 혼란과 도덕적 피로감을 경험하고 있었다. 한편 일본만화・애니메이션의 팬이기는 하지만 자신을 오타쿠로 정의하지 않는 참여자들은 두 정체성을 분리함으로써 우익논란에 대한 의도적인 무감각의 상태를 유지해 나가거나, 우익논란에 대한 거리 두기를 통해 민족 정체성의 과잉을 경계하고 있었다.

참여자들은 이러한 두 정체성의 얽힘이 야기하는 긴장을 다양한 전략을 통해 조정하고 있었다. 이들은 마음 멈추기를 통해 취향 중지하기, 합리적 근거를 통해 취향정체성 정당화하기, 민족정체성을 우위로 정체성 서열화하기, 세계인의 취향으로 두 정체성으로 통합하기라는 다원화된 전략을 각기 구사하고 있었다.

우익논란을 둘러싼 이들의 다원화된 인식과 전략은 명확하고 객관적인 기준의 부재에 기반하고 있었다. 해당 작품의 우익논란에 대한 객관적인 판단 기준의 부재와 국가와 민족이라는 개념의 모호함은 개인행위자들의 ‘저마다의 판정 기준’을 강화시켰으며, 이는 참여자들의 다원화된 전략의 발생으로 이어졌다.

이러한 명확한 기준이 사라진 세계에서 이들의 정체성 조정 전략의 핵심은 바로 ‘나’로의 환원이었다. 애매함과 모호함 속에서 의지할 곳은 바로 개인 자신이었다. 국가와 민족에 대한 개념 역시 ‘나’와의 관계에서 도치가 일어났다. 근대사회에서의 국가와 민족이 개인이라는 개별 존재를 삭제해가면서까지 유지되어야 하는 집합정체성이었다면, 현대 사회에서 국가와 민족은 ‘나’에게 심리적 안정감을 제공해주는 필요에 의해 소환된다.

본 연구는 ‘나’로의 환원이 다양한 가치의 공존을 가능케 하는 동시에, 직접적 논쟁의 부재를 생산한다는 점에서 민주적 다원화와 심화되는 양극화의 양면성을 모두 지니고 있음을 밝혔다. ‘나’의 존중을 기반으로 한 다양한 ‘나’들의 가치 공존이라는 면에서 민주적 다원화를, 다양한 ‘나’들의 타협 불가능이라는 면에서 양극화라는 가능성을 모두 담지하고 있었다.

본 연구는 국내 재패니메이션 팬의 정체성이라는 내적 경험이라는 미시적 영역을 통해 현대 내셔널리즘이라는 작동 방식을 추론했다는 점에서 그 의의를 갖는다. 또한, 앞으로 대중문화를 통한 직간접적 월경이 가속화될 시대에, 변화된 개인의 주체와 현대 내셔널리즘의 변화를 가늠해보았다는 점에서도 의의를 갖는다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 민족과 취향을 넘어 세대, 젠더, 연령, 계급 등 다양한 사회적 요소에 기반을 둔 정체성들의 상호작용에 대한 분석에까지는 이르지 못했다는 한계를 갖는다. 본 연구가 민족정체성과 취향정체성이라는 두 개의 정체성에 집중하고자 의도적으로 이러한 요소들을 제거하긴 했지만, 보다 다양한 사회적 정체성들의 상호작용이 일어나는 내적 공간으로서 개인의 정체성을 연구할 필요가 있겠다. 또한 정체성이란 이성적 사고와 합리적 설명이 일어나는 공간이자 강렬한 감정이 발생하는 공간이라는 점에서 본 연구는 정체성과 감정에 대해 면밀히 다루지 못했다는 한계도 갖는다.

글로벌 자본주의로 인한 대중문화의 지구적 소비의 가속화, 인터넷의 일상화로 인한 전자적 지구화 속에서 개인이 인식하는 국가, 민족, 정치,

문화의 경계는 더욱 뒤섞이고 모호해지고 있다. 이러한 불확실성 속에서 21세기 개인행위자들의 ‘나’로의 환원은 더욱 가속화될 것이다. 민족 역시 ‘나’를 위한 토대로서 지속적으로 소환될 것이다. 국가와 민족, 취향 등 다양한 가치들이 경쟁하고, 결합하며, 전유되는 공간으로서 현대사회 개인의 정체성을 들여다봐야 하는 이유이다.

참 고 문 헌

겔너, 어네스트. 2009. 『민족과 민족주의』. 최한우 역. 한반도국제대학원대학교.

구선아, 장원호. 2020. “느슨한 사회적 연결을 원하는 취향공동체 증가 현상에 관한 연구.” 『인문콘텐츠』 57: 65-89.

김성민. 2017.『일본을 禁하다』. 글항아리.

김수정, 김수아. 2015. “’집단적 도덕주의’ 에토스: 혼종적 케이팝의 한국적 문화정체성.” 『언론과사회』23(3): 5-52.

김정희. 2022. “ ‘귀멸의 칼날’에 나타난 내셔널리즘 -『일본서기』 신화와 욱일기.” 『아시아문화연구』 58(0): 49-70.

김지연. 2022. “MZ세대의 출현과 광고의 정체성 정치:현대자동차 영상광고 분석을 중심으로.” 『방송통신연구』0(118): 7-37.

김현미. 2003. “일본 대중문화의 소비와 ‘팬덤(Fandom)’의 형성.” 『한국문화인류학』 36(1): 149-186.

노윤선. 2021. “일본국민만화 「귀멸의 칼날」의 영화 속 욱일기와 사무라이 정신.” 『일본문화연구』 79: 95-116.

뒤르켐, 에밀. 1979. “개인주의와 지성인.” 『현상과인식』 3(4): 5-20.

_____. 2012. 『사회분업론』. 민문홍 역. 아카넷.

류석진, 조희정, 박설아. 2013. “온라인 신민족주의의 정치화 가능성 : 한 · 중 · 일 온라인 갈등 유형과 확산 사례를 중심으로.” 『한국정치연구』 22(3): 153-186.

리오타르, 장프랑수아. 2018. 『포스트 모던의 조건』. 유정완 역. 민음사.

박이진, 김병진, 2021. “《귀멸의 칼날》 속 ‘경계’ 이야기 -다이쇼 모노가타리의 탄생.” 『일본문화연구』 0(79):137-159.

박명규. 2000. “한국전쟁과 민족주의.” 『아시아문화』 16: 57-95.

박태균. 2010. “반일을 통한 또 다른 일본 되기-이승만 대통령의 대일

인식.” 『일본비평』 3: 98-119.
배소연, 권순희. 2020. “SNS < 고독방 >의 커뮤니케이션 양상 연구 : 익명성이 보장된 공간에서 이미지로 대화하기.” 『교과교육학연구』 24(3): 296-308.
부르디외, 피에르. 2005. 『구별짓기』. 최종철 역. 새물결.
빌리그, 마이클. 2020.『일상적 국민주의』. 유충현 역, 그린비.
서우석, 이호영. 2010. “네트워크화된 문화소비자와 문화자본.” 『사이버커뮤니케이션학보』 27(1): 94-137
손희정. 2015. “폐소공포증 시대의 천만 사극과 K-내셔널리즘.” 『영화연구』 65, 109-142.
송재룡. 2013. “영성사회학.” 김성건 외, 『21세기 종교사회학』. 다산출판사,
신현준. 2005. “K-pop의 문화정치(학): 월경(越境)하는 대중음악에 관한 하나의 사례 연구.” 『언론과 사회』13(3): 7-36.
_____. 2019. “[릴레이 비평-국경] 글로벌 그리고 K-pop이후의 시공간?” 오늘의 문예비평. 70-83.
아파두라이, 아르준. 2004.『고삐 풀린 현대성』. 채호석・차원현・배개화 역. 현실문화.
앤더슨, 베네딕트. 2018. 『상상된 공동체』. 서지원 역. 길.
양은경. 2003. “동아시아 문화정체성의 형성과 텔레비전의 소비: 배용준의 일본 팬 커뮤니티 가족 담론을 중심으로.” 『한국방송학보』 20(3): 198-238.
에덴서, 팀. 2008. 『대중 문화와 일상, 그리고 민족 정체성』 박성일 역. 이후.
오현석. 2019. “일본의 한류 현상에 관한 이론적 고찰: 문화제국주의론과 문화내셔널리즘을 중심으로.” 『일본근대학연구』 0(65): 157-170.
윤경원. 2007. “일본 드라마 수용자의 인터넷 활용과 문화적 실천.” 『한국방송학보』 7: 141-175.
윤경원, 나미수. 2005a. “문화지역화와 미디어 수용자 하위문화 청소년

들의 일본대중문화 수용에 관한 연구.” 『한국언론학보』 49(1): 5-28.

_____. 2005b. “일본 청소년들의 한국 대중문화 수용과 문화적 정체성.” 『한국방송학보』19(1): 7-46.

윤선희. 2014. “신 한류의 동유럽 수용과 문화 정체성 확산의 작은 정치.” 『한국방송학보』 28(3): 94-131.

윤소정. 2021. “컨버전스 시대의 팬 활동: 팬덤의 웨이브 이론을 중심으로.” 『인문사회21』 12(4): 909-922.

이세희. 2021. “왜 ’우리’는 분노하는가? : 온라인 인종(차별)주의 담론 정치와 민족주의.” 『비교문화연구』 27(1): 299-355

이혜수. 2019. “한국 팬덤의 민족주의 정체성 전략에 관한 연구.” 『사회사상과문화』22(2): 237-268

장문석. 2012. “내셔널리즘의 딜레마.” 『역사비평』 0(99): 194-219.

장용걸. 2000. “일본대중문화 수용 과정에 나타난 한국 미디어의 문화관의 변화에 관한 고찰.” 『한국일본어교육학회』 0(51): 223-238.

정민우. 2010. “초/국적 시대 민족주의 정치학과 대중문화의 역학.” 『언론과사회』 18(3): 35-70.

조한혜정. 1996. “한류, 글로벌 시장과 대중문화 공유를 통한 새로운 동아시아의 형성에 대하여.” 한국의류학회 학술발표논문집. 1-15.

_____. 2002. “동/서양 정체성의 해체와 재구성: 글로벌 지각 변동의 징후로 읽는 “한류열풍.” 『한국문화인류학』 35(1): 3-40.

진태원. 2011. “어떤 상상의 공동체 민족 국민 그리고 그 너머.” 『역사비평』 0(96): 169-201.

짐멜. 2005. 『짐멜의 모더니티 읽기』. 김덕영・윤미애 역. 새물결.

최은미. 2018. “국가정체성을 통해 본 한일갈등의 인식차이 연구.” 『아세아연구』 61(4): 228-259.

카림, 이졸데. 2019. 『나와 타자들: 우리는 어떻게 타자를 혐오하면서 변화를 거부하는가』이승희 역. 민음사.

하수진. 2010. “일본 대중문화 수용에 관한 연구 일본드라마 매니아의 팬덤현상을 중심으로.” 한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집.

현승훈. 2012. “애니메이션 수용자의 인식유형과 취향에 관한 주관성연구.” 『만화애니메이션연구』 0(26): 31-56.

홉스봄, 에릭. J. 1998. 『1780년 이후의 민족과 민족주의』. 강명세 역. 창작과 비평사.

홍석경. 2013. “세계화 과정 속 디지털 문화 현상으로서의 한류 프랑스에서 바라본 한류의 세계적 소비에 대한 이론적 고찰.” 『언론정보연구』 50(1): 157-192.

홍찬숙. 2015. 『개인화—해방과 위험의 양면성』. 서울대학교출판문화원.

히로키 아즈마. 2007. 『동물화하는 포스트모던: 오타쿠를 통해 본 일본사회』 이은미 역. 문학동네.

Biernacki P., Waldorf, D. 1981. "Snowball Sampling: Problems and Techniques of Chain Referral Sampling Methods & Research." *Sociological Methods and Research* 10(2), 141-163.

Delia, Elizabeth B. 2017. "March sadness: Coping with fan identity threat." *Sport Management Review* 20(4), 408-421.

Gans, Herbert J. 1999. *Popular Culture and HIgh Culture: An Analysis and Evaluation of Taste*. New York: Basic Books.

Giddens, A. 1985. *The Nation-state and Violence*. Cambridge: Polity Press

_____. A. 1990. *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity.

Gray, J., Sandvoss, C., Harrington, L. (Eds.). 2017. *Fandom: Identities and communities in a mediated world*. New York:

University Press.
Hayashi, K. 2005. "Assessing the Popularity of “Winter Sonata”: How do Women’s Emotions Affect the Public Sphere in Japan?" Cultural Industry and Cultural Capital Seminar in Seoul 40-58.
Jenkins, R. 2008(1996). *Social identity*. Routledge.
Korostelina, K. V. 2007. *Social identity and conflict: Structures, dynamics, and implications.* Palgrave Macmil.
Mylonas, H. & Tudor, M. (2021). Nationalism: What We Know and What We Still Need to Know. *Annual Review of Political Science* 24: 109-132.
Sandvoss, Cornel, Jonathan Gray, and C. Lee Harrington. 2017. “Introduction.” in *Fandom: Identities and Communities in a mediated world,* New York: New York University.
Salamandra, C. 2012. “The Muhannad effect: Media panic, melodrama, and the Arab female gaze.” *Anthropological Quarterly* 85(1), 45-77.
Sörbom, Adrienne and Wennerhag, Magnus. 2011. “Individualization, Life Politics, and the Reformulation of Social Critique: An Analysis of the Global Justice Movement.” *Critical Sociology* 39(3): 453-478.

Abstract

Tensions and Adjustments between National Identity and Acquired Identity through Taste

: Focusing on the Nationalism Controversy over the Japanese Animation 「Demon Slayer」

Insuk Kim

The Department of Sociology

The Graduate School

Seoul National University

This study is about individual actors and nationalism in the 21st century. It analyzes how the individual actors experience and adjust the tensions between national identity and acquired identity through taste (hereafter, taste identity), in an era when one can freely cross borders through popular culture. In particular, this study explores the internal experience of Japanese animation fans in Korea, regarding the nationalism controversy of the Japanese animation “Demon Slayer” as a place where entanglement between national identity and taste identity of Japanese animation fans in Korea occurs.

This study is meaningful in that it analyzes the mechanism of modern nationalism through the microscopic domain of the identity of Japanese animation fans in Korea. It is also meaningful in that it evaluates the changes in nationalism in modern society through the perceptions and attitudes of cultural individual actors in the era of globalization when direct and indirect crossing-borders through popular culture will accelerate in the future.

The questions of this study are as follows. First, how are Japanese animation fans in Korea experiencing the tensions between national identity and taste identity over the nationalism controversy of 「Demon Slayer」? Second, with what kind of strategies do they adjust the tensions between national identity and taste identity? Third, how does modern nationalism work given the individual actors' strategy of adjusting the identities?

This study discusses the need to investigate national identity in the realm of popular culture, a microscopic space of everyday life, based on Billig's theory, "Banal nationalism". In addition, through the concept of taste identity based on Jenkins' 'acquired identity', this study does more than being a fan study, tackling issues on the individual actors in modern society. Moreover, it sheds light on the need to discover the complex entanglement of national identity and taste identity. It also points out the need to investigate various adjustment strategies through the analysis of popular culture studies in Korea.

In this study, a qualitative research method was conducted to closely observe the internal experiences of Japanese animation fans in Korea. In-depth interviews were conducted with 10 self-claimed Japanese animation fans in Korea.

The participants were experiencing the tensions between national

identity and taste identity in various ways. Participants who defined themselves as passionate fans(hereafter, Otaku) were experiencing confusion and moral fatigue facing this dilemma, in which the two identities were difficult to coexist. On the other hand, participants who did not define themselves as Otaku maintained a state of intentional insensitivity to the controversy by successfully separating the two identities, or by being wary of the excess of national identity through distancing themselves from the controversy.

Also, the participants were adjusting the tensions caused by the entanglement of the two identities through various strategies, such as suspending taste identity through 'stopping the mind', justifying taste identity through rational grounds, prioritizing national identity as superior, or integrating those two.

The emergence of various experiences and strategies of the participants surrounding the nationalism controversy meant diversification resulting from the absence of an obvious criteria in terms of judging the controversy and the ambiguity of the concept of nation itself. Also, it meant a reversion to 'Self'. In modern society, 'Self' has become a space that provides criteria for each individual. The reversion to 'Self' is now summoning the nation for the psychological foundation in the time of insecurity and ambiguity, which implicates the double-sided possibility of democratic pluralization in the sense of coexistence of various values and the deepening polarization in the absence of direct debate.

The conceptions of nation, ethnicity, culture and so on that individuals perceive are becoming more blurred due to crossing-borders through media, the acceleration of electronic globalization through the daily use of the Internet, and global consumption of popular culture in global capitalism. In this

uncertainty, individual actors' reverting to 'Self' will be further accelerated. This is why it is necessary to look into the identity of individuals in modern society where various values such as nations, ethnics and taste compete, conflict, combine, or are appropriated.

Keywords : National identity, Taste identity, Demon Slayer, Japanese popular culture, Nationalism, Individual actors
Student Number : 2020-28376