



일본 만화를 통해 본 일본의 세계관

한성진

Prologue 1

초등학교 1학년때인가 2학년때, 바벨 2세를 처음본 충격은 잊을 수 없다. '요미'로 대표되는 악의 세력과 어느날 갑자기 선택되어 지구를 지킬 임무를 띠게된 평범한 소년! 그 대결의 박진감과 상상 세계는 나의 관심을 온통 앗아갔다. 바벨탑을 구성하고 있는 과학 메카니즘, 자동교육시스템은 받아쓰기 시험에 헤메고 있던 나에게 말할 수 없는 부러움을 느끼게 했다. 그 뿐인가? 각각 바다, 하늘, 땅을 상징하는 세 부하...포세이돈은 바다의 신 포세이돈의 이름을 따온 것처럼 바다에서 움직이는 거대 로봇의 형태를 띠고 있다. 하늘의 로프로스는 어떤가? 거대한 새의 입에서 엄청난 초음파가 발산된다. 로봇은 평소에는 흑표범의 모습을 하고 있지만, 어떠한 모습으로도 변할 수 있다.(마치 터미네이터2의 T-1000처럼)

“피로워도 슬퍼도 나는 안울어, 참고 참고 또 참지 울긴 왜 울어”라는 노래가 어린 시절의 감성을 얼마나 자극했는지! “하리케인 조”는 성(姓)이 ‘조’인 한국 사람인줄 알았다. 그가 최득천을 링에서 죽음으로 이끌어 갔을때의 안타까움이란. . .청운고등학교가 고교야구선수권 대회에서 우승하기 위해 흘린 피와 땀의 감동은! 점차 나이가 들어감에 따라 그 자리를 ‘미래소년 코난’이나 ‘은하철도 999’와 같은 TV용 애니메이션들이 채워가기 시작했다. ‘프란다스의 개’와 ‘알프스 소녀 하이디’는 어쩌면 그렇게 유럽의 정서를 잘 표현하고 있었는지...대학에 와서 만화씨클을 만들면서 이 모든 것들이 일본인의 손에 의해 창조되어 진 것임을 알게 되었다.

Prologue 2

근래들어 인문주의의 위기가 심심치 않게 신문지상에 오르고 있다. 여러가지 반성이 행해지고 있지만, 우리나라에서 이 위기는 IMF이후 “돈이 되는 것이 진리다!”라는 시대상을 반영하는 것으로 보인다. 달리 말하면, 시대가 요구하는 新지식인은 재화와 이익이 창출가능한 지식을 효과적으로 수집, 배분, 적용하는 능력을 갖춘 사람이어야 한다는 것이다. 여기에 장고(長考)를 요구하는 인문주의적 마인드가 설 자리는 출발에서부터 없어 보인다. 왜냐하면 때로 인문주의는 재화와 이익의 창출을 방해하는 성향마저 포함하고 있기 때문이다.

그리하여 이 경향의 반대편 인문주의자들은 다양한 편차를 보이며 세포분열 하고 있다. 혹자는 미세한 전공분야로 침잠, 전문성으로 위기를 극복해 보려한다. 혹자는 이론과 철학 및 문학의 일반성

이 문서는 라브리 웹사이트에서 내려받은 것으로, 개인 및 그룹 공부를 위해서만 인쇄, 복사, 배포 등이 허가되었습니다. 그 밖의 용도로 사용하려면 별도의 허가를 받으시기 바랍니다. 내용은 라브리의 공식 입장과 일치하지 않을 수 있습니다. This document was downloaded from L'Abri Korea. Printing and distribution are permitted only for study purposes. For all other uses, please obtain permission from L'Abri. L'Abri does not endorse the contents of this document.

을 강조하는 것으로 휴머니티의 회생을 시도한다. 그러나 이러한 시도들은 상당히 역부족이다. 왜냐하면 오늘날 행해지고 있는 인문주의 무용론은 그간 인문주의자들 편에서의 오류에 대한 정당한 비판이 분명히 존재하기 때문이다. 기간의 인문주의 중시논리는 “사회를 구조적인 측면에서만 바라봄으로써, 일상생활의 다양한 변화를 포착하지 못했다”이며, 그럼으로써 “이론과 실천의 괴리를 심화시켜, 이론만을 위한 이론, 실천과 분리된 이론을 양산”해 왔다는 것이다. “사회의 구조적 측면과 일상의 다양한 생활상을 동시에 살펴보자”는 아날학파의 논리가 어느정도 대안으로 부상하는 이유도 이 비판이 일면의 진리를 지니기 때문이다.

인문주의가 사는 길은 그것이 돈이 된다는 것을 직접 보여줄 수는 없다고 하더라도, 최소한 개개인이 살고 있는 세계의 다양한 일상을 인문주의적인 여유로써 그 적확성을 해부해 주는 노력이 필요한 것은 아닐까? 예를 들면, 우습게만 보이는 만화책을 단지 일반적인 만화비평 논리나, 경제성 파악의 관점에서가 아니라, 문화 기호적 또는 정신사적 측면, 또는 역사적 측면에서 살펴본다든지...

Prologue 3

일본만화를 바라보는 또는 일본 만화를 비평하는 대개의 비평가들의 관점 또한 이러한 시대상을 적절하게 반영하고 있었다. 한 방향에서는 매니아를(일본에서는 ‘오타꾸’) 위한 비평, 한 방향에서는 경제성과 효용성 중심의 비평, 대다수는 일본비평의 재탕, 드물게 민족적인 관점에서의 독자적 비평, 일본 만화의 선정성과 폭력성을 경고하는 크리스천 시각의 비평 등등...

그러나 “만화는 만화일 뿐이다. 영화가 영화이며, 문학이 문학이듯이”, 이 경계선 속에서 만화는 제 9의 예술이 될 수 있다. 이 경계를 벗어날때, 그것은 세계관의 대결을 동반한 치열한 전장으로 변하고 만다. 이미 일본만화는 국경을 넘어 전세계인을 대상으로 자신들의 세계관과 치열한 삶의 논리를 전파하는 전쟁을 수행중이다.¹⁾ 그러므로 나의 비평의 관점은 “한국인으로서의 민족의 눈과 세계인으로서의 크리스천의 눈”으로 일본과 일본의 만화를 바라보는 것이다. 이러한 관점에서 일본 만화의 역사에 대한 개론적 소개나 작가 또는 작품에 치중하기 보다는²⁾ 그 작품의 심층에 녹아 있는 일본적 원형을 찾아내는데 주력하고자 한다.³⁾ 그러나 이것이 마치 양파의 껍질을 벗기는 것처럼 지나 않을지...

일본만화의 심층접근을 위한 코드(code)

문화를 판단하는 지혜의 근본은 작품을 만든 작가, 혹은 작품 속에 등장하는 세계관을 탐구하는 것이다. 세계관이란 한 개인이나 집단이 이 사회나 세계를 바라보는 시각을 말한다. 세계관이 중요한 이유는 세계관은 인간 행동의 근본을 이루며, 역사를 움직일 만큼 강한 힘을 지니고 있기 때문이다. 세계관이 체계화 될때는 자연주의, 낭만주의, 허무주의, 포스트모더니즘과 같은 철학적 사조로 발전하는가 하면, 기독교, 불교, 힌두교, 이슬람교와 같은 신앙체계로 나타나기도 한다. 이것은 곧 어떤 세계관은 매우 다양하니까 문화상대주의적인 입장에서 나름대로의 가치를 모두 인정해야 한다는 식의 결말로 가서는 곤란하다. 더욱이 어떤 세계관의 좋은 점만 받아들이고 나쁜 점은 지양하자는 식의 태도는 더욱 더 위험하다. 예를 들어, 나찌의 게르만 민족주의나 마르크시즘 에서도 분명 좋은 점은 있기 때문이다. 필연적으로 한쪽 세계관의 침투는 다른 쪽 세계관의 전체를 변화 또는 변용시

키게 마련이다. 그러므로 우리가 만화나 애니메이션과 같은 감각적인 대중문화를 바라볼때에도 단순히 재미와 감동의 정서적 판단에만 멈춰선다면, 그 이면의 주요한 사고습관을 놓치게 되는 것이다.

한 인간의 발전은 자신의 위치를 좀더 정확히 파악하는 데서부터 시작된다. 그리고 자신을 객관적이고 정확하게 파악하기 위해서는 주변과의 관계에 대한 이해가 그 어느것 못지 않게 중요하다. 그렇다면 우리가 일본 만화의 세계를 파악하기 위해서는 어떤 코드가 필요한 것일까? 이 글에서 나는 “생경함”이라는 것을 일본 만화의 심층으로 파고들어가는 열쇠로 사용하고자 한다. 실제로는 어린시절부터 우리는 너무나 일본만화 또는 일본 문화에 익숙해져 있기 때문에(더욱이 우리는 일제 시대라는 과거의 경험조차 가지고 있다) 무엇이 일본적 특성이고, 무엇이 우리의 특성인지 분별하기는 상당히 어려운 것이 현실이다. 일본적인 너무나 일본적인 기호들이 알게 모르게 우리의 성향인 것처럼 되어 버린 비극이 있다. 그렇기 때문에 때론 공감하는 부분보다는 이러한 예외적인 “생경함”이 일본 만화의 이해를 위한 하나의 접근방법이 될 수 있을 것이다. 이 “생경함”을 드러내기 위해 만화 자체가 그러하듯이, 이 비평 또한 모든 장르를 넘나들면서, 모든 시공과 각 문화를 넘나드는 여행이 될 것이다. 표피에서 심층으로...

“생경함”과 동시에 또 하나의 코드는 “연관성”이라는 것이다. 이 “연관성”은 두가지 의미에서 사용된다. 우선, 일본 속담에 “바람이 불면 통장수가 돈을 번다”⁴⁾ 말이 있다. 이처럼 일본 만화의 문화적 속성중의 여러가지들—예를 들면, 기독교적 비평에서 가장 문제시하고 있는 지나친 선정성, 폭력성, 주술성이라든지, 민족주의적 비평에서 지적하는 군국주의 및 천황숭배 의식 등—이 하나 하나의 독립된 현상임에도 너무나 밀접하게 연결되어 있으므로, 하나의 요인이 다른 요인의 원인이 되기도 하며, 때로는 결과가 다시 원인으로, 때론 직접적 또는 간접적 요인으로 밀접하게 결부되어 있다는 것을 드러내기 위해 사용된다.

다음으로, 일본 만화는 각 만화가나 애니메이터의 세계를 인정하면서 다양하게 연결 또는 확장되고 있는 특징을 드러내고 있다. 즉, 다른 사람의 작품세계에 나타난 어떤 개념이나, 대사, 등장인물 등을 자연스럽게 차용하고 있다는 점이다. 모방은 모방이 아닌 또다른 창조로 일본인들은 생각하고 있다. 최근 조선일보에 보도된 제일 미술가의 작품이 완벽하게 일본 연극에 의해 도용되었음에도 일본 법원은 이를 표절로 인정하지 않은 사례도 있다. 이러한 속성은 『알프스 소녀 하이디』라든지, 『프란다스의 개』 등 유럽의 소재를 보고 유럽아이들이 자신들의 이야기라고 생각하게끔 만드는 문화수용력으로 나타난다. 일본의 외국문물 수입은 이미 그 패턴이 체질화되었고, 외국문물끼리 서로 비교하여 제 3의 것을 만들어 내며, 마침내는 그것을 능가해 버리고 만다. ‘사루마네’(さるまね)라는 말이 있는데, ‘사루’는 원숭이이고, ‘마네’는 ‘흉내를 낸다’는 뜻이므로, 원숭이처럼 흉내를 잘 낸다고 생각하기 쉽다. 그러나 이 말은 원래 오다 노부나가(織田信長)가 그의 부하인 토요또미 히데요시(豊臣秀吉)가 원숭이처럼 생긴데다 모방을 잘 한다고 부른 말로써, 능력있고 남의 것을 잘 모방하는 사람을 가리키는 긍정적인 의미로 사용되고 있는 것이다. 모든 것은 연결되어 있다...

집단의식

Episode 1

『생존자』는 전일본을 휩쓴 지진으로 폐허가 된 환경속에서 살아남은 사람의 이야기이다. 이 환

경속에서 주인공은 동경을 향해 전진한다. 그러나 주인공이 만나는 사람들은 예전의 예의바른 일본인들이 아니다. 그들은 끼리끼리 집단을 형성하여 외부에서 온 사람들을 철저하게 배격한다. 이러한 배격 모티브는 『드래곤 헤드』에서 더욱더 심화되어 나타난다. 어떤 폭발로 일본 전체가 초토화된 다. 수학여행 열차가 터널을 통과할 당시 폭발이 진행되어 주인공인 남녀 고교생은 살아남게 된다. 이 주인공 남녀를 제외하고 대다수의 사람들이 철저하게 집단을 중심으로 심지어는 집단의 사고로 행동한다. 질서가 깨어진 어떤 마을에서는 질서가 흐트러졌다는 사실하나만으로, 마을의 경찰, 유지, 지도층이 합심하여 조직적인 학살을 자행한다.

앞의 예가 특수한 상황에서 나타난 것이라면, 일상에서 일본인의 집단의식을 잘 보여주는 것이 『시마과장』이다. “뒤편의 일은 아니지만, 자네한테 과장 자리를 마련해 두었네”하는 말과 함께 차근차근 쌓아온 사회적 경력으로 노조원이 아니라 기업체의 간부가 되는 시점, 여기서부터 회사 내 여러 파벌의 부정과 현실을 경험하게 된다. 베이비붐 세대에 태어난, 일본의 고도성장과 버블경제를 경험한, 그리고 전공투로 대표되는 격동의 시대를 살아온 40대의 이들이 자신을 살펴본 자화상은, 국가와 기업이 원하는 대로, 가족의 행복을 위해 모든 것을 포기하면서 살아왔지만, 집단속에서 근근히 살아가는 비참한 인생의 군상이다. 일본인들은 그러한 조직의 일원인 관리자층에 인입되었으면서도, 출세에 연연하지 않고, 정직과 신의를 소중히 생각하면서도 직장인으로서의 나약한 이중성을 지니고 있는 시마에게 매력을 느낀 것이다. 『좋은 사람』에서는 이 측면이 더욱 강화되어 조직의 인간적 측면으로서의 부활을 표상하는 듯한 기타노 유지가 이 역할을 다소 긍정적으로 수행한다. 얼핏 시마나 유지는 마치 미야모토 무사시처럼 꼭 짜여진 일본적 집단에 반발하는 것처럼 보이지만, 이러한 아웃 사이더적인 주인공들의 기질도 실은 일본의 집단의식의 철저함을 반증하는 해소의 역할 일 뿐이다. 비록 이들이 일상생활의 소중함, 노동의 기쁨, 인간에 대한 신뢰라는 것을 드러내지만, 이러한 만화의 주인공들을 제외한 일상의 일본인들은 오직 집단의 목표에 자신을 맞추는 것으로 자신의 존재를 발견한다. 일본의 집단의식은 역사적인 뿌리를 지니고 있다.

History 1

일본인의 사생관(死生觀)을 잘 알려주는 것으로 사십칠사(四十七士)로 알려진 역사적인 사건이 있다. 이들 47인의 사람들은 그들의 주군(主君), 아사노를 죽게 만든 귀인을 살해함으로써 옛주인의 원한을 푼다. 이 사건은 1702년의 실제사건인데, 그후 300년동안 수없이 무대에서 재연되고 야담으로 전해지며, 쥬우신구라(忠臣藏)라는 소설이나 영화로 만들어져 오늘날까지 이어지고 있다. 여기에 등장하는 이들의 지도자는 탁월한 지성의 소유자이지만, 그의 모든 상상력은 오직 옛주인을 위한 복수를 구상하고 그것을 실현시키는데에만 사용된다. 이들 집단의 목표는 이 운동이 출발될 때 정해진 채 고정되어 있다. 집단 자체가 지니고 있는 지성도 오직 당초의 목표를 이루기 위한데에만 쏠려있어, 그 목적을 다시한번 고려해본다는 것으로는 단 한 번도 눈을 돌리지 않는다.

흔히 “혼네(本音)와 다떼마에(立前)를 이해할 수 있으면 일본을 다 이해하는 것이다”라고 말하는 사람이 있다. 글자 그대로 해석하면 ‘혼네’는 ‘본심에서 하는 말’이고, ‘다떼마에’는 ‘그냥 하는 말’이라는 뜻으로 일본인들의 애매하고 이중적인 성격을 나타낸 말이다. 일본인의 이런 이중적인 성격은 집단속에서의 생존과 개인이라는 정체성 사이의 타협적인 산물로 볼 수 있다. 본심은 어떤 것이든지 집단속에서 살아남기 위해서는 ‘왜냐건 웃어야’하는 것이다. 이러한 속성은 전국시대를 거치면서 형

성되기 시작한 사무라이나 농민의 자치조직 등을 원형으로 지닌다.

10세기에 생겨나기 시작한 사무라이는 카마꾸라 막부, 무로마찌 막부, 에도 막부를 거쳐 메이지 유신으로 무가 사회가 종말을 고할때까지 천년 가까운 기간 동안, 약간의 형태 변화는 있었지만, 근본적으로는 외부의 압력에 대항하여 내부 결속을 다지면서 지역별로 할거해 왔다. 이런 사회가 천년 가까이 계속됐기 때문에 『타이헤이끼』(太平記)에서 볼 수 있는 것처럼 일찍이 집단이 주인공이 되는 소설까지 출현했으며, 『쥬우신꾸라』(忠臣藏)가 일본 사람들의 사랑을 받아오는 것이다. 일반 농민들도 일찍부터 조직화되었다. 남북조 이후 투쟁을 전개한 농민조직을 '총백성'(惣百姓)이라고 하였는데, '총'(惣)은 '일치단결하여'라는 뜻으로 '총촌'(惣村)은 촌락이 바탕이 된 '총백성'의 기본단위로 몇 개의 '총촌'이 연결되어 '총향'(惣郷)을 이루었다. 이 '총'은 촌락을 기초로 산야, 용수를 공동 이용하고 그것을 유지, 관리해나가면서 외부의 압력에 대항하는 한편 그 지역의 토지나 절을 지켜주는 신에 대한 제사를 통해서 공동의식을 키워나갔다. '총'의 핵심은 15세 이상 60세까지의 남자들이 참여하여 모든 것을 결정하는 회합에 있으며 이 회합에서 신주를 돌려 마시면서 한마음을 이루어 나갔고, 집행조직이 따로 있었다. 도시에서도 사정은 비슷하여 마찌(町, 우리의 동정도에 해당함)에 사는 사람들은 마찌의 조직에 의해서 지역적 결합을 도모했고 회합과 연중행사를 통하여 단합을 강화해 나갔다.

총은 냉혹하리만큼 철저한 단결을 요구하여 위반자를 엄벌에 처하였다. 전체의 뜻을 어기는 자, 즉 총을 배신하고 단결을 어지럽히는 자는 모든 가옥과 재산을 몰수당하고 처자도 함께 촌에서 추방되었다. 16세기 이즈미(和泉) 지방에서는 대기근에 빠졌을때, 공동 비상식량을 훔친 모자 가정이 회합의 결정에 따라 주살당한 경우도 있다. 총은 이처럼 배타적인 강한 구심성을 보이면서 다른 한편으로는 외부에 대해 한층 넓은 연대를 구해나갔다. 이는 무사단도 별 차이가 없다. 모든 것이 집단화되어 있는 사회에서는 집단에 들어가야 보호를 받을 수 있는 것이다. 그러므로 집단의 구성원은 집단에서 탈락되지 않으려고 기를 쓰고 노력하는 것이다.

일본 사람들은 집단 속에서 인정받고 탈락하지 않기 위해서 확실히 자기 자신보다는 남을 의식하여 행동한다. 그래서 미어터질 것같이 들어차서 움푹달짝할 수 없는 전철 안에서도 다른 사람이 올라타면 일단 상대방을 위해서 몸을 움츠려주는 시늬이라도 한다. 집단에서 탈락되지 않기 위해서는 그 속에서 질서를 지키고 신용을 얻으려고 노력하지만 그 집단 속에서는 자기들끼리 경쟁하면서 타협·공존해야 하기 때문에 치열한 암투가 계속된다. 집단 속에서의 경쟁은 마치 전국시대 군웅이 천하를 제패하기 위해 서로 견제하고 타협하면서 할거하던 모습과 다름없다. 그렇기 때문에 일본 사람들은 집단에서 벗어나거나 집단간의 할거에서 벗어나면 구심력을 잃어버리고 고삐 풀린 망아지가 되어 약자에게 이지메를 가하고 횡포를 부리게 되는 것이다.

폭력의 논리

Question 1

일본 만화의 지나친 폭력성은 어디에서 근거하는 것일까? 『파이버 스타 스토리즈』나 『요수도시(妖獸都市)』의 섹슈얼리티와 폭력성은 우리나라에서는 상상도 할 수 없다. 이 작품들의 몇몇 캐릭터는 만화가의 정신을 검진하고 싶을 만큼 끔찍하고 잔인하다. 일반적인 상식이나 윤리 대신 액션,

폭력, 살인이 가득찬 이러한 형태의 만화들은 그 잔인함과 피로 온통 물든 묘사 등으로 일본을 제외한 어떠한 나라에서도 찾아볼 수 없는 것이다. 한마디로 폭력적인 내용이 스토리의 대부분을 차지하는 이 만화들은 폭력의 과정을 여과없이, 때로는 과장되게 그림으로써 자라나는 청소년들에게 말할 수 없는 자극을 주고 있다. 이 만화들의 저자들은 폭력에서도 미학을 찾을 수 있다고 주장한다. 크리스천 비평가들은 이러한 폭력의 일상적인 사용을 일본 만화가 끼치는 가장 큰 해악으로 바라본다. 실제로 몇일전 콜롬바인 고등학교의 피해자들의 부모들이 쏘니사에 피해보상소송을 제기할 것이라는 기사가 나올 정도로 일본의 폭력문화는 심각한 것이다.

그러나 이러한 폭력의 모방성이나 폭력 자체보다 더욱 파괴적인 것은 이 폭력성의 근저에 숨어 있는 일본인의 독특한 의식, 즉 선(善)과 악(惡)에 대한 모호성이다. 우리 나라에서도 방영된 애니메이션인 『보물섬』을 회상해 보라! 데자키 오사무에 의해 만들어진 이 작품은 어린이를 위한 애니메이션임에도 불구하고 상당히 암울한 모습을 한 인물들이 등장했다. 그러나 역설적인 것은 외다리를 가진 해적선의 선장인 실바의 모습이다. 원작에는 악당으로 나타나는 그 인물도 일본인의 관점에서는 도저히 악당으로 나타낼 수 없었다. 오히려 실바는 악당임에도 불구하고, 주인공인 소년과 긴밀한 유대감을 가지며, 소년의 성장 과정에 큰 영향을 미치는 '영웅'의 모습으로 나타난다. 작품전체를 통틀어 실바는 가장 매력적인 존재였던 것이다. 일본 만화에는 폭력의 정당하거나 부당한 사용을 둘러싼 선악의 구별은 거의 존재하지 않는다.(대개의 경우 집단내의 인물=선, 집단밖의 인물-그 인물이 착한 사람일지라도=악의 도식이다)⁵⁾

Reality 1

미국은 이러한 측면에 주목 기존의 일본 만화를 재편집하여 권선징악을 주제로 하고, 잔혹하거나 야한 장면의 컷, 복잡한 세계관의 거세 등으로 재편집하여 보여주고 있다. 서구의 만화에도 폭력은 존재한다. 프랑스의 몇몇 전위만화의 폭력성 또한 상상을 초월할 정도이다. 그러나 이 경우에도 폭력문제는 인간의 선악의 이중성(즉, 사회적 선인이 실제로는 악인일 수 있고, 사회적 악인이 실제로는 선인일 가능성)을 나타내기 위한 장치이지, 결코 선악간의 경계가 일본과 같은 전혀 다른 기준에 의해 결정되는 것은 아니다. 집단의 소속여부 다음으로 일본인의 선악을 결정짓는 요소는 그 폭력의 사용자가 강자이나 약자인지는 단순논리이다. 이 논리는 두가지의 현실과 두가지의 역사적 경험이 숨어있다.

두가지 현실은 일본이 "The winner takes it all"의 사회라는 점이다. 미야자와 리에와의 염문으로 유명한 다카노 하나(貴ノ花)가 요꼬즈나(横綱)에 등극했을때, 천황배, 총리배 등등의 10여가지가 넘는 상이 그에게만 집중되었다. 일본에서 1위와 2위의 차이는 상상도 못할 정도이다. 또 하나의 현실은 이런 사회에서 일반인은 살아남기에 급급해야 한다는 것이다. 일본의 중세를 염두에 둔, 일본에서 4개월만에 1천만명의 관객을 동원한 『원령공주』의 주장은 단순하다. "살아야 한다. 어떻게 해서라도 살아야 한다"는 것이다. 『기생수』에서도 기생생물의 목적은 "살아야 한다"는 것이다. 이 목표를 위해서라면 어떠한 짓도 용납된다. 결국 살아남기 위해서는 강자가 되어야 하며, 약자는 그러한 경쟁에서 실패했으므로 살 가치 또는 동정의 가치조차 없는 것이다.

Reality 2

약자는 보호받을 가치가 없는 존재인 것이다. 97년 5월 27일 새벽, 일본 고베(神戸)시에서 끔찍한 살인사건이 일어났다. 시립 도모가오카(友加丘) 중학교 정문에서 초등학교 6학년 남학생의 잘린 머리가 발견되었다. 소년의 사체는 그 날 오후 부근 야산의 케이블텔레비전 안테나 기지 건물에서 발견되었다. 변을 당한 열한 살의 소년은, 사흘 전 점심을 먹고 근처 할아버지대에 놀러 간다고 혼자 집을 나선 뒤로 실종된 하세 준(土師淳)이었다. 소년의 머리가 발견된 중학교 정문에는 “자, 게임의 시작입니다.”, “나는 살인이 너무나 유쾌하다” 등의 내용이 담긴 도전장이 붙어 있었다. “학교를 죽이는 (school killer) 사카키바라 세이토(酒鬼薔薇聖斗)”라고 지칭한 범인은, 경찰의 수사가 진행중이던 6월 초 고베신문사에 두 번째 도전장을 보냈다. “의무교육과, 의무교육을 만들어 낸 사회에 대한 복수”를 공언하면서 “어리석은 경찰 제군”을 조롱하고, “어린이밖에 죽이지 못하는 유치한 범죄자라고 생각하면 큰 오산이다.”라고 경고하는 내용이였다.

6월 28일, 범인이 체포되었다. 놀랍게도, 범인은 열네 살의 도모가오카 중학교 3학년 학생이었다. 더구나 그는 3월 16일에 같은 지역에서 벌어졌던 두 사건 또한 자신이 저지른 일이라고 자백했다. 낮 12시경, 20분 사이에 길을 가던 초등학교 4학년 학생이 머리를 구타당해 사망하고, 3학년 여학생이 배를 찢려 전치 2주의 상처를 입은 사건이었다. 이를 일본의 언론은 학생들을 점수경쟁으로 내모는 ‘학교 사회의 스트레스’를 비롯한 일본 사회의 구조적인 문제들로 인한 것으로 분석한다. 그러나 살해된 소년과 아는 사이인 그 소년은, 경찰 수사에서 “죽일 사람은 약자라면 누구라도 좋았다”고 진술했다. 『보더』에는 다음과 같은 장면이 나온다. 폭력배의 폭행을 당하고 있는 사람을 주인공이 구해준다. 그때 이 폭력배는 이해할 수 없다는 듯이 반문한다. “이 자는 약자인데 왜 도와주는가?” 우리나라 같으면 약자가 고통을 당하면 대부분의 경우, 누군가가 나서 그를 도와주는 것이 상식인데, 일본에서는 그러기는 커녕 오히려 가세를 한다. 일본에서 약자가 강자에게 이지메를 당하는 것은 당연한 일이다.

Episode 2

『올드 보이』에는 한 사람의 억울한 사람이 등장한다. 평범한 직장생활을 영위하던 ‘고토’는 어느 날 갑자기 납치되어 10년간이나 사설감옥에서 연금을 당한다. 그는 도대체 누가 자신에게 원한을 품고 이런일을 한 것인지 알아내려고 한다. 주인공과 연금을 시킨 인물과의 치열한 두뇌게임이 전개된다. 그리고 마지막에 연금을 시킨 사람의 이유가 밝혀진다. 주인공을 연금시킨 사람은 초등학교 6학년 B반의 동창인 ‘카키누마’였다. ‘카키누마’는 다른 학교에서 전학을 온 전학생이었다. 그가 주인공에게 평생의 원한을 품게 된 것은 음악실에서의 노래 개인 실습때문이었다. 그의 마음에 치명적인 상처를 안겨준 것은, 전학생인 ‘나카누마’의 노래를 들으면서 모두가 냉소를 보내고 있었지만, 주인공만이 감동을 받아 자신도 모르게 눈물을 흘리고 있었기 때문이었다. 모두가 냉소를 보내고 있었다면, ‘나카누마’는 사회적 통념대로 무시된 것에 불과했을 것이다. 그런데 주인공의 눈물은 그로하여금 ‘부끄러움’을 느끼게 만든 것이었다. 그의 생애 전체를 통해 ‘고토’만이 그의 ‘고독’을 파악했기 때문이었다. “굴욕이었다. . .용서할 수 없어”라고 ‘나카누마’는 절규하며, “너 같은 남자로 태어나고 싶었어”라는 말을 남기고 자신의 머리에 총을 발사한다. 일본에서 폭력자체보다 폭력 사용자의 강약여부가 중요시 된 것은, 전국시대의 경험과 미국에 의한 2차 세계대전의 패배가 일본인의 심층에 깊은 각인을 남긴 것으로 분석된다. 수백개의 나라(國)로 분리된 전국시대에 패배는 곧 죽음이요, 승리만이 최

선의 가치가 되게 된 것이다. 모두가 살기 위한 폭력을 행사하고 있었으므로, 누가 선이며, 악이냐는 의미가 없었던 것이다. 두 당사자가 싸우고 있을 때, 제 3자는 침묵하고 있다. 그리고 한쪽의 세력이 우세하게 되었을 때, 제 3자는 우세한 세력에 가담하여 철저히 약자를 짓밟는데 참여하는 것이다. 이것이 일본적 미덕이며, 이끼노코루(いきのこる)라고 불리는 일본의 생존방식이었던 것이다. 이러한 일본인의 의식에 일본인 전체가 적용되는 사건이 제 2차 대전의 패전이었다. 일본 전체가 패자의 입장에 서게 되었다. 거의 대다수의 일본인이 몇일만에 태도를 돌변 열렬한 미군 환영자가 되었다. 이 경험은 일본 만화에 공통적으로 나타나는 '본토 파괴' 모티프의 근거가 된다. 현실로는 패배했지만, 감정으로는 이를 인정할 수 없는 역설의 감정. . .

자연, 인간, 기계 그리고 기독교

Question 2

크리스천으로서 일본 만화를 접하게 될 때 가장 당혹감을 느끼게 되는 부분이 초자연의 세계가 너무나 자연스럽게 일상과 결합되어 있다는 점이다. 『여신님, 나의 여신님』이라든지 『3×3 eyes』, 『견신』, 『웨딩 피치』 등에서 정령이나, 만물신의 개념은 일본의 전통적인 신(神)개념을 보여준다. 일본의 전통적인 신령개념이 애니미즘적인 속성을 지닌다는 선지식을 가지고 있는 사람이라면 이 부분에서 크게 혼란을 느끼지는 않는다. 또한 『바람계곡의 나우시카』나 『원령공주』에서 메시아적인 인물들로 주인공이 그려지는 것도 기독교의 메시아관을 확장한 것으로 이해가능하다.

제작기간 3년, 제작비 20억엔을 들여 미야자키 하야오가 '자신의 마지막 작품'이라고 내어놓은 원령공주는 1997년 7월 12일 개봉되어 4개월만에 일본에서 1천만 관객을 동원했다. 배경을 무로마치 시대(1333~1568)의 일본으로 정한 이 작품에서 미야자키는 꾸준한 자신의 철학인 '인간과 자연의 상생'을 역설했다. 배경이 가지는 의미는 무로마치 시대부터 일본이 철기를 생산하기 시작했고 그 때문에 일본이 자연을 파괴하기 시작한 시기도 무로마치 시대라는 것이다. 당시의 시대적 배경에 일본 고유의 만물신 개념을 접합시켜 만든 이 작품은 자연의 힘을 구체적으로 보여줌으로써 인간과 자연의 관계를 확고하게 정립하려 하고 있다. 이러한 경향은 "인간이란 최고의 존재이며 신에게서 선택 받은 유일한 존재"라는 개념에 대한 미야자키 자신의 반감을 일관되게 표현하는 것이다.

이전 작품인 『바람계곡의 나우시카』에서도 이러한 경향을 두드러지게 나타난다. 이 작품은 고대의 영웅신화와 기독교의 메시아 사상이 절묘하게 복합되었고, 이분법적인 선,악의 갈등이 아닌 상대적 논리로 갈등을 전개하고 있다. 나우시카의 복잡한 텍스트는 새로운 문명 사회에 대한 비전을 선보이려는 것 같아도 결말부에는 알 수 없는 미신과 심령주의로 빠지고 만다. 선과 악이 불분명한 세기말의 절망은 "당신의 동료들에게서 적을 분리해 내는 건 불가능해요"라고 외치게 한다. 바람의 정령도, 자연 자체도, 대립되는 존재나 개념까지 모두가 조화되어야 한다. 그러나 단지 기독교적인 개념만은 예외적이다. 『침묵의 함대』에서 미국인 기사는 주인공에게 "당신은 神입니까?"라고 묻는 아연실색한 대목이 있다. 여기에 일본의 신개념의 독특성이 있다.

History 2

일본 만화에 나오는 정령, 귀신, 초자연적 세계 등을 이해하기 위해서는 일본의 전통종교, 신도(神

道)에 대한 이해가 선행되어야 한다. 신도(神道)는 일본 민족의 神관념에 근거하여 일본에서 발생하고 주로 일본인 사이에서 전개된 전통적인 종교적 실천과 그것을 지탱하는 생활태도 및 이념을 말한다.⁶⁾ 일본의 神은 ‘가미’(かみ)라고 불리운다. 그런데 일본의 ‘가미’ 개념은 神的인 存在만이 아니라, 보다 포괄적인 의미로 성스러운 힘이나 초월적인 권능을 지닌 것으로 인식되는 모든존재들을 포함한다. 따라서 일본의 신개념은 다신교(polytheism)라기 보다는 ‘정령신앙’에 기초한 ‘애니미즘’(Animism)의 일종이다. 신도에서 神은 일반적으로 原始神, 自然神, 人間神(또는 現人神)으로 나누어 진다. 원시신은 세계의 창조시에 관여한 신이지만, 그리스 신화의 ‘크로누스’처럼 다음세대의 신들인 자연신들을 창출하면서 자취를 감추게 된다. 자연신은 자연계에 있어 추상적인 대상, 즉 성장과 성장의 신의 개념으로, 아마테라스 오미가미(天照大神)과 같은 태양신이다. 현인신은 인간을 신격화한 것이다. 천황이나 영웅 또는 어떤 분야에서 뛰어난 능력을 지닌 이들은 그들의 생존시부터 神으로서 숭배의 대상이 되었다. 그러므로 전후 천황이 ‘인간선언’을 할 정도로 다른 민족들에게 이해할 수 없는 천황의 신으로서의 숭배가 일본인에게는 그다지 이상한 일이 아닌 것이다. 예를 들면, 이현세의 까치 같은 인물은 일본에서는 현인신이 될 수 있다.

Episode 3

이러한 개념은 주변의 모든 것을 포괄하는 혼합주의적 세계관을 만들어 낸다. 대승불교의 공(空) 사상이든, 기독교의 메시아 사상이든 일단 일본 만화에 포섭되기만 하면, 그 개념은 만화의 존재를 위한 개념으로 변용되어 버리게 된다. 특이한 점은 불교 및 일본의 전통적 종교와 신화적인 요소들은 상당히 긍정적인 것으로 사용되는 반면, 일본 만화에 자주 사용되는 기독교적 상징 및 개념들은 상당히 부정적인 의미로 사용된다는 점이다. 얼마전 우리나라에서 문제가된 만화에 악마의 이름이 ‘할렐루야’로 설정되어 한바탕 소란이 있었던 적이 있다. 일본 만화에 사용되는 기독교적 심상은 만화전체에 플롯을 제공하기도 하지만, 다분히 의도적으로 왜곡되어 사용된다. 『신세기 에반겔리온』은 그 제목에서부터 기독교적인 개념을 차용하고 있다. 물론 정경보다는 외경들과 사해문서 등과 같은 비주류 성경 문헌들을 스토리라인의 출발점으로 삼고 있기는 하다. 하와 이전에 아담의 첫 아내였지만 악마와 놀아나 남편을 차버린 릴리트라든가, 예수의 옆구리를 찔렀다는 룡기누스의 창, 생명의 나무 등 낯선 개념들이 속출한다. 인간을 곤경에 빠트리는 것은 ‘사도’들이다. 인간과 유전자는 거의 99% 동일하지만 다양한 형상으로 진화한 사도들이 제 3 동경시를 쳐들어오고, 인간은 아담의 살덩이에 주인공 신지의 어머니인 유이의 영혼을 섞어 만든 에바를 타고 이에 대항한다.

한편 일본의 정령개념은 그 대상을 확대시켜 무생물인 로봇에까지 확대되었다. 일본 만화를 세계에 알린 계기가 된 『철완 아톰』은 서구인에게 하나의 충격이었다. 일본인들은 서구인의 물질개념에 혼동을 준 것이다. 어느정도 인간의 감정을 표현하는 로봇의 개념은 서구의 만화에도 나타나지만, 인간보다 더욱 인간적인 로봇의 출현(달리 말하면 영혼을 지닌듯한 물질)은 물질과 영혼이라는 플라톤적 개념에 코페르니쿠스적 전환을 불러 일으킨 것이다. 이 로봇은 마침내 인간과의 결합까지 시도한다. 『철인 28호』에서 철인 28호는 꼬마 초등학교생이 리모콘으로 조정하는 로봇이었다. 이것이 『마징가 Z』에서는 로봇의 몸에 들어간 인간으로 나타난다. 『신세기 에반겔리온』에서 로봇은 더이상 객체로만 존재하지 않는다. 주인공인 신지와 레이는 이제 단순한 로봇의 조정사가 아니라, 오직 그들의 정신이 에바의 양수속에서 싱크로가 이루어 저야만 하는 치밀한 심리의 교감을 전제로

한다. 『은하철도 999』에서 나타난 기계몸에 대한 열망은 『기동경찰 패트레이버』에서는 ‘테크놀로지’와 인간성의 상호작용’을 찾기 위한 모색으로 마침내 『공각기동대』에서는 두뇌만 인간의 뇌이며 몸은 기계로 이루어진 구사나기 소좌가 ‘정보의 바다’에서 태어난 가상현실의 생명체인 ‘인형사’(The Puppet Master)와 결합함으로써, 인간과 기계 그리고 생명의 존재론적인 한계를 뛰어넘는 키에르케고르적인 초월의 모습으로 까지 나타나게 된다.

『신세기 에반겔리온』은 종교와 과학이라는 대립 조차도 일본 고유의 애니메이션 기법으로 혼합시켜 버린다. 아이디어의 출발은 성경에 두었으면서도 그 종착역은 아서 클라크의 과학소설에서 빌려온다. 플롯은 성경에 두면서도 그 결론은 아주 불경스럽게 매듭짓는 것이다. 성경은 정경이든지 외경이든지 창조주의 권능을 인정한다. 그러나 과학소설은 인격신이 존재하지 않는 세계를 나타낸다. 이 두세계를 결합시킨 것이 일본 만화가 서구인들에게 어필하는 큰 이유중의 하나이다. 이것은 어디에서 비롯되었을까? 메이지 유신 이래 전 일본이 필사적으로 추구해온 정신이 바로 이러한 것으로 나타난 것이다. 형식과 출발은 서구에서 하더라도 그 내용과 결말은 일본적이어야만 한다는. . . 어쨌든 『신세기 에반겔리온』의 인류보완계획인 NERV에는 다음과 같은 문장이 새겨져 있다. “GOD'S IN HIS HEAVEN. ALL'S RIGHT WITH THE WORLD”

천황주의 - 실제적이며 현실적인 문제

Reality 3

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

Episode 4

『파이버 스타 스토리즈』는 조커 성단이라는 우주를 배경으로 우주, 기사, 마법, 모터 헤드, 파티마 등이 등장하는 이야기다. ‘성단력’이라는 정해진 역사의 궤도를 벗어나지는 않지만, 플롯은 미래에서 과거로 돌아가고, 불쑥 20세기의 인간 세계가 등장하기도 한다. 미래의 인간이 현재에 등장해 메시지를 전하고, 저승의 신들까지 등장한다. 주요 등장인물만 수십 명에 이르고, 기사들의 서열, 파티마가 되는 파티마, 그들이 모든 모터 헤드까지 짝을 지어 외워 두어야만 이해할 수 있다. 벌써 10년에 걸쳐 계속 작업중인 이 시리즈는 전용 사전까지 출판될 정도로 현실의 세계에서 하나의 세계를 만들어 가고 있다. 모든 것이 가능한 세계를 창조한 나가노 마모루는 그 속에서 그가 꿈꾸고 있는 모든 것을 그리고 싶어하는 것 같다. 가냘픈 몸매의 파티마는 순정만화의 주인공처럼 훌쩍거리고, 드래곤은 동화속의 용과 미래의 거대로봇을 합친 이미지로 나오고, 모터 헤드는 중세 기사풍의 양식미가 빛난다. 시간과 공간을 넘어서 인물들의 개성, 다양한 민족의 의상과 전통, 때론 SF와 순정을 오가기도 하고, 끔찍한 폭력과 관음적인 섹스 등이 번갈아 가며 나타나지만, 이 우주의 주인공은 아마테라스이다. 그는 신이자 인간이며, 여자였다가 남자가 되고, 죽었다가 살아나기도 한다. 모든 나라와 모든 시대의 지배자와 피지배자의 삶은 결국은 아마테라스의 의지에 따라 필연으로 진행되는

다. 심지어 아마테라스 자신의 운명조차도...모든 것이 가능한 세계를 창조한 작가는 이 모든 것을 일본의 개국신인 아마테라스 오미카미에게 바치고 있는 것이다.

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

그럼에도 1920년대에서 1940년대의 일본의 모습을 사실적으로 그리고 있는 『용』은 일본 만화치고는 예외적으로 재일 조선인의 현실을 솔직하게 드러내고 있다. 조선인들이 일제치하의 일본에서 당하고 있는 불평등이 거의 여과없이 나타나고 있다. 이 새로운 흐름이 일본인의 한계를 극복하고 진정으로 보편적인 인류의 시각을 얻기를 기대한다. 이들이 이러한 과제를 수행하기 위해서는 일본 정신에 뿌리깊게 스며든 '천황주의'가 사실은 메이지 유신 이후, 조직적으로 세뇌되기 시작한 현상으로, 메이지 유신 이전에는 일본의 극소수에 불과했던 궁정시종들의 시각을 전국민에게 확대시키기 시작했다는 일본의 소수 역사학자들의 주장을 보다 적극적으로 탐구하는 것이 도움이 될 것이다.

Epilogue

『국화와 칼』은 일본이 패망을 앞두고 있던 1944년 6월 미국무부의 위촉을 받아서 루스 베네딕트가 연구,저술한 책이다. 이 책은 단순한 기행문이나 견문기가 아닌 학문적인 연구의 결과로 원리적으로는 아직도 이 연구를 뛰어넘는 업적이 없을만큼 일본을 잘 분석하고 있다. 그러나 이 책도 일본 문화의 특성에 대한 분석은 대단히 뛰어나지만 그 특성들이 어디에서 유래하고 어떻게 형성되었는가에 대해서는 설명이 없어 아쉬움을 준다. 마찬가지로 일본 만화에 대한 여러 비평들이 역사적인 또는 문화적인 특징과 분리하여 만화의 테크닉이나 흥행적인 측면에서 주목하고 있는 것은 실제로는 일본 만화를 피상적으로만 보게 하는 결과로 귀결될 것이다.

일본 만화는 선정성, 폭력적, 주술적인 면이 강한 것이 사실이다. 그러나 우리를 감동시켰던 수많은 일본 만화는 우리 주변에서 일어나는 이야기를 솔직담백하게 담고 있다. 모든 사람들을 따뜻한 인간미를 지닌 사람들로 그린 『이웃의 토토로』나 『천재 유교수의 생활』 등등 잔잔한 감동을 안겨 준다. 한편 『내일의 조』나 『슬램덩크』처럼 스포츠를 통해 현실세계에서 자신의 가치관을 위협하는 모든 것을 극복하고, 삶의 자세와 사물을 보는 눈을 더욱 강하게 하는데 도움이 되는 작품들도 있다. 이러한 작품들은 세계 명작에 못지 않는 교훈들과 재미를 우리에게 안겨줄 수 있다. "생경함"을 코드로 사용하였기에 "공감"의 부분은 다루지 못하였다. 다음 기회에 "공감"을 다룰 수 있게 된다면, 일본 만화에 대한 이해는 더욱 깊어질 것이다. 한 작품이 1천만명을 동원한 것은, 만화가 단지 만화가 아니라 인간과 사회에 영향을 미치는 또하나의 매체이며, 새로운 예술임을 웅변적으로 드러

내는 실례이다. 우리는 언제 우리의 긍정적 민족정신과 크리스천으로서의 세계적 보편성을 지닌 작품으로 우리 자신과 전세계를 향해 우리 자신을 던질 수 있게 될 것인가?

-
- 1) 최근에 『유쾌한 일본만화 편력기』를 쓴 이명석이, “...그렇게 나온 ‘모두 다 일본만화였다’는 마지막 고백은 우리가 지켜왔던 신념 체계의 무의식적 심층을 흔들어 버렸다”고 인용한 것은 이러한 충돌을 잘 보여준다. 그러나 이런 현상이 우리나라의 현실만은 아니다. 지금 유럽의 어린이 만화 프로그램은 몇가지를 제외하고는 대부분 일본만화이다. 분명한 일본적 사고방식을 유럽의 어린이들은 자연스럽게 자신의 의식체계로 흡수하고 있다.
 - 2) 글의 편의를 위해서 아니메(애니메), 만화(만화, 만가), OVA을 구별없이 사용한다.
 - 3) 이 작업을 위한 텍스트로, 『신세기 에반겔리온』, 『공각기동대』, 『파이버 스타 스토리즈』, 『용(龍)』, 『시마과장』, 『아키라』, 『드래곤 헤드』, 『천재 유교수의 생활』, 『마스터 키튼』, 『기생수』, 『바람계곡의 나우시카』, 『베르사이유의 장미』, 『은하철도 999』, 『내일의 조』, 『침묵의 함대』, 『올드 보이』, 『생존자』, 『슬램 덩크』, 『용오』 등을 사용한다.
 - 4) 바람이 불면 모래가 바람에 날린다. 바람에 날린 모래가 눈에 들어가서 장님이 많아진다. 장님이 많아지니 장님이 연주해서 돈을 받아 살아갈 샤미센(三味線, 일본 고유의 세 줄 현악기)이 많이 필요하게 된다. 샤미센은 고양이 가죽으로 만들기 때문에 고양이가 줄어든다. 고양이가 줄어들면 자연히 쥐가 늘어난다. 숫자가 불어난 쥐가 통을 갉아 먹는다. 그러니 통이 많이 필요해 지고, 결국 통을 파는 통장수가 돈을 벌게 되는 것이다.
 - 5) 엄밀하게 말하자면 일본인은 결코 관동대지진이나 남경대학살에 대해 진심으로 반성할 수 없다. 왜냐하면 조선인이나 중국인은 결코 자신들의 집단에 속하지 않는 사람들이므로, 일본인의 심층에는 죄의식조차 존재하지 않는 것이다. 타집단의 배제야 말로 집단에 있어서는 선이기 때문이다.
 - 6) 小口偉一, 屈一郎, 『宗教學辭典』(東京: 東京大學校 出版會, 1973), p.426.