



한국문화기술 통권 제8호 2009.12, pp.5~18

# 사무라이 콘텐츠의 역사 허구화 방식 연구

## A Study on the procedure of fabricating history in Samurai contents

강민정(단국대 강사)

### 차 례

- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 1. 서론                  | 2) 명예 공동체              |
| 2. 사무라이 문화의 특징과 콘텐츠 양상 | 3) 탈 명예형의 낭인           |
| 1) 명예형 개인주의            | 3. 사무라이 콘텐츠의 역사 허구화 방식 |

## 1. 서론

‘사무라이’에 관한 연구를 정리하면 다음과 같다. 일본사 일부분으로 역사적 관점에서 접근한 사무라이 연구와 일본의 사무라이 문화와 타국의 문화를 비교하고 차이점을 제시하여 일본만의 특징으로 규명하는 문화학적 연구가 그것이다. 후자의 경우, 주로 서양 연구자들에 의하여 진행되었다. 그들은 사무라이 문화를 ‘충(忠)’의 개념으로 설명하였으며, ‘충’을 일본의 국가적 속성이라고 주장해왔다.<sup>1)</sup> 이후 사무라이 문화 연구는, 후자의 관점을 토대로 일본을 대하는 각국의 처세 방법론에 관한 대표적인 연구의 일환이 되었다.

현재까지 한국의 연구는 서양식 연구 방법론을 그대로 답습하거나 보완하는 실정이다. 조선의 선비 문화와 일본의 무사도를 비교하여 일본의 상징을 ‘충’

1) 대표적 예로 다음의 책이 있다. 르네 베네틱트, 김윤식·오인석 역, 『국화와 칼』, 을유문화사, 1974

## 2 한국문화기술 통권 제8호

의 개념으로 내세우고, 사무라이 정신의 상징적 개념으로 바라보는 ‘충’이 일본 기업의 경영 방식에 어떠한 영향을 주고 있는지를 살펴, 이에 맞대응하기 위한 한국 기업의 자세는 무엇이 있겠는가를 논의하는 연구 등을 해왔다.<sup>2)</sup>

본고는 사무라이 문화를, 일본을 설명하기 위한 맹목적 수단으로 바라보는 관습적 연구 관점을 경계한다. 특히 사무라이 문화는 ‘충’이라는 일본의 문화적 표상으로만 존재해왔는가 하는 의문을 제기한다. 이케가미 에이코는 저서 『사무라이의 나라』<sup>3)</sup>에서, 일본 역사 내부 사무라이 발생과 전개 과정을 정리하면서, 이를 통해 사무라이의 문화적 특징이 시대의 흐름에 따라 변모해왔음을 규명하였다. 본고는 이와 같은 이케가미 에이코의 견해에 바탕을 두고, 일본의 독자적 문화인 사무라이 문화가 일본의 문화적 표상인 ‘충’의 개념으로부터 비롯되기도 하는, 인간의 보편적 욕망을 통해 발현된 문화라는 점에 주목하고자 한다.

따라서 사무라이 문화가 콘텐츠의 소재로 활용되고, 지금까지 재현되고 있다는 점에 주목해야 한다. 중세 일본의 봉건 시대가 아닌 현대 사회에서 사무라이 문화가 여전히 재현되고 있으며, 끊임없이 수용되고 있다는 점은 사실상 사무라이 문화를 과거의 것으로만 간주할 수 없음을 시사한다. 더불어 사무라이 문화를 담은 콘텐츠들이 일본을 넘어서 세계 각국의 사람들에게 소비되고, 때로는 미국의 영화와 애니메이션에 일면 등장하는 지금의 현상도 간과해서는 안 될 것이다. 본고는 사무라이 콘텐츠를 내밀하게 살펴서 일본식 ‘충’의 개념으로 허구화 되고 있는 사무라이 문화의 내면에는 어떠한 인간의 보편적 욕망이 담

2) 한국의 사무라이 문화 연구는 르네 베네틱트의 『국화와 칼』 이후 ‘충(忠)’의 개념을 일본 사무라이 문화적 특징으로 설명하는 것을 답습하거나 보완하는데 그치고 있다. 『국화와 칼』은 1940년대 일본과 전시 중에 미국인이 쓴 연구서이며, 일본을 단편적으로 이해하는 점에서 도움을 주는 저서이겠으나, 사무라이 문화를 심층적으로 살펴보는 것에는 실패한다. 그럼에도 불구하고 여전히 한국의 사무라이 문화에 대한 연구들이 1940년대 저술된 이 연구서를 바탕으로 한다는 점은 문제적이다. 이와 같은 국내의 사무라이 문화 관련 연구들은 다음과 같다. 최길성, 「일본무사도의 충효와 죽음」, 『일본학지』 제1집, 계명대일본문화연구소, 1980, pp.61~85.; 조세현, 「동아시아(한중일) 아나키즘의 비교」, 『동북아 문화연구』 제1집, 동북아시아문화학회, 2001, pp.59~81.; 유용규, 「무사도의 사상적 배경과 전개과정에 대한 고찰」, 『일본문화연구』 제21호, 동아시아일본학회, 2007, pp.119~129.

3) 이 책은 지금까지 이루어진 사무라이의 문화 연구에 대하여 과감한 전복을 시도하고 있다. ‘충(忠)’이라는 개념으로 고정되어있는 것이 아니라, 사무라이의 문화와 사상적 특징이 시대적 변화에 따라 민감하게 변화하고 구축되어왔음을 밝혔다. 일본 내부의 군사정치사를 통하여, 사무라이의 문화가 변화할 수밖에 없었던 이유를 구체적으로 제시하고 있다는 점에서 특징적이다. 이케가미 에이코, 남명수 역, 『사무라이의 나라』, 지식노마드, 2008.

져있는가를 추적하고자 한다.

## 2. 사무라이 문화의 특징과 콘텐츠 양상

일본의 사회정치적 발전 양식은, 12세기 후반부터 19세기 후반까지 사무라이 즉 영지를 가진 무인계급이 강력한 정치주체가 되었다는 점에서 중국·한국과 차별된다. 동북아시아 권역에서 무인계급에 의한 지배를 이토록 길게 받아온 국가로는 일본이 있다. 사무라이 문화가 일본의 독자적 문화로 인식되는 것은 이와 같은 배경을 전제로 하기 때문이다. 특히 사무라이에 의한 최초의 중앙 정부가 세워진 가마쿠라 시대는 중세봉건 시대의 무사들이 귀족이라는 집단을 재패하면서 진행되었다.

동북아시아 권역에서 중국과 한국은 과거시험이라는 제도적 장치를 통하여, 문인들에게 권력 장악 기회를 주었다. 반대로 과거시험 제도를 수용하지 않았던 일본은, 개개인이 무(武)를 이용하여 공격적인 성향을 극대화하였고, 귀족의 온순한 성향을 눌렀으며, 이러한 과정을 통하여 정치적 패권을 획득해나갔다. 이러한 역사적 전개는 사무라이라는 독자적 문화를 파생할 수 있는 본보기가 되었다. 따라서 사무라이 문화가 지향하는 바는 다분히 경쟁적이며, 자기과시적인 성향을 지향한다. 때문에 사무라이 문화는 더 나아가 명예를 중시하는 문화로 정착되었다.<sup>4)</sup> 사무라이들은 오로지 사회적 관계에서 자신을 증명하므로 지배 권력구조로 편입될 수 있었던 것이다. 즉 무(武)의 능력은 이들에게 자신의 존재를 증명하는 수단이자 권력 쟁취의 수단이었다. 사무라이들이 암묵적으로 수행하는 폭력성을 정당화하기 위한 방책으로 사무라이 문화는 다른 무엇보다도 명예를 중시하는 문화로 대체되었다. 그러므로 사무라이에게 있어 '충'은 명예 이후의 부수적인 개념으로 보아 마땅하다.

이러한 사무라이의 문화적 특징은 사무라이 콘텐츠에 잘 반영되고 있다. 물

4) 이케가미 에이코는 사무라이 문화를 '충'의 개념으로 살펴보기보다는 '명예'라는 측면에서 살펴보고 있다. 이케가미 에이코, 위의 책.

## 4 한국문화기술 통권 제8호

론 콘텐츠의 속성상 기획되고 제작되어지는 바, 문화적 특징 또한 그대로 투영되는 것이 아니라 기획자나 제작자의 의도에 아래 그들이 지향하는 가치와 혼재하여 나타나게 된다. 그러므로 본고는 콘텐츠를 통해 드러나는 사무라이 문화의 역사적 특징과 현재적 가치를 함께 조명할 수 있으리라 본다.

## 1) 명예형 개인주의

—『배가본드』<sup>5)</sup>를 중심으로

『배가본드』는 일본의 전설적인 사무라이, 아즈치모모야마 시대부터 에도 시대 초기의 실존적 인물로, 단 한 번의 대결에서도 패하지 않은 검술가로 알려져 있는 미야모토 무사시의 이야기를 보여주는 만화책이다. 『배가본드』는 미야모토 무사시가 다케조라는 이름으로 불리던 시절, 첫 번째 참가한 전투에서 패배하게 되는데, 이때 패잔병의 신분으로 집으로 돌아가는 길에 자신의 운명에 굴복하지 않고 승리자가 되고 싶다는 욕구를 자각하게 된다. 따라서 타쿠앙의 도움으로 겨우 목숨을 구한 다케조는 미야모토 무사시란 이름으로 이름을 바꾸고, 오로지 ‘승부’만을 위해 일본 전역을 떠돌아다니는 인물이 된다. 『배가본드』는 미야모토 무사시를 강한 생존본능과 승부욕으로 상대를 압도하는 인물로 그리고 있다는 점에서 명예형 개인주의의 중세적 형태를 대표하는 인물로 그려진다.

이 시기 사무라이 문화의 ‘이에’는 가문을 뜻하는데, ‘이에’가 작다할지라도 하나의 독립국처럼 존재했었다. 그러니까 사무라이는 영지를 가진 사람 및 무사로서 이에의 정치적 유효성과 밀접히 결합되어 있었다. 다시 말하면 그의 사회적이고 도덕적인 자율성이 타인을 복종시키는 능력과 직접적으로 관련하였다는 것이다.<sup>6)</sup> 이는 고도의 경쟁 사회 속에서 사무라이가 자신의 이익을 지켜내기 위하여 집단의 명예가 아니라 개인의 명예를 중요시 할 수밖에 없는 이유가 된 것이다.

5) 이노우에 다케히코, 『배가본드』, (만화책 현재 28권까지 출간 형태), 1999~2008년 진행, 아래 대사 인용은, 『배가본드』 11권, 2001, pp.100~102.

6) 이케가미 에이코, 앞의 책, pp.516~517. 참조.

“천하무적이란  
한낱 말일 뿐이야.  
눈을 감아라. 어때냐.  
너는 무한하지 않느냐.”



『배가본드』에 등장하는 미야모토 무사시의 첫 대결 장면

사무라이 영주에게 명예란 것은 사회적으로 동등한 적대자의 침략으로부터 자신의 세력권을 방어하기 위한 수단이자, 명성을 축적하기 위한 수단으로 이용되었다. 특히 주군과 가신의 관계는 도쿠가와 시대 전까지 자발적으로 맺어 온 것이다. 주군은 가신들에게 명예로운 인물로 추앙받길 원했으며, 뛰어난 능력의 가신들이 자신의 ‘이에’ 아래로 많이 수용되었으면 하는 욕망이 있었다. 이러한 욕망의 발현이야말로 명예 추구라는 행위로 발현된 것이다.

반대로 신화된 가신의 입장에 있는 하급 사무라이들은, 동료나 상급자에게 자기주장을 관철시키는 방법의 대안으로 명예를 구축했다. 그것은 ‘이에’ 즉 자신이 속한 가(家)의 명예를 지키기 위한 상급자에 대한 충성으로 보일 수도 있으나, 심층적으로 파악하면 그렇지 않다는 것을 확인할 수 있다. 그것의 심연에는 자신의 개인적 명예를 위한 욕망이 자리 잡고 있었기 때문이다. ‘이에’ 즉 ‘가’의 내부와 외부에서 개인의 확고한 위치를 마련하기 위하여 사무라이들 사이에서 이러한 개인적 명예를 건 경쟁은, 더욱 심화될 수밖에 없었던 것이다.

무술을 이용하여 능력자가 되어야만 좋은 ‘이에’에 들어갈 수 있으며, 거기서 상급자가 되어야만 실권을 행사하는 정치 세력으로 인정받는 동시에 그에 따른 다양한 혜택을 받을 수 있었기 때문이다. 결국 무의 능력을 최대치로 끌어내기 위하여 무술 수행에 매진하는 이유 또한 명예로운 사람이라고 세간에 인식되어 좋은 평판을 얻는 것이 당시 사무라이들이 추구하고 욕구하는 삶의 방식이었던

## 6 한국문화기술 통권 제8호

것이다. 이러한 문화적 특성은 『배가본드』 11권에서 미야모토 무사시가 천하무적이 되고자, 야규 ‘이에’에 무술을 겨루러 가는 사건을 통해 명백하게 드러난다.

야규 ‘이에’에 초대된 미야모토 무사시는 천하무적이라는 명예를 얻기 위하여 그들을 도발한다. 결국 야규 ‘이에’의 주인 세키슈사이라는 노인과 단 둘이 있는 시간을 마련하게 되는데, 그러나 이미 병세가 악화되어 누워있는 세키슈사이를 미야모토 무사시는 죽이지 못하고 망설이게 된다. 왜냐하면 이것은 도덕적으로 비열한 일이기 때문이다. 이들에게 명예는 ‘이에’를 지키고 빼앗는 싸움의 승패 여부에서 발생하기보다, 세간이 바라보는 사건의 개인적 명예스러움의 유무 여부에 더욱 치중되어있는 개념임을 확인할 수 있다.

따라서 미야모토 무사시는 훗날 경지에 오른 사무라이라고 명성을 얻은 후, 다른 무사들과 겨루지 않는 대신 누구에게도 패하지 않은 천하무적의 인물로 평가받기를 원했다. 일반적인 명예 개념은 결투를 청해오면 피하지 않는 것인데, 사무라이 문화에서 수용되고 있는 명예의 개념은 철저하게 명성을 지키느냐 그렇지 않느냐에 치중되어있던 것이다.

『배가본드』를 비롯한 일본 사무라이 콘텐츠에서 반복적으로 1:1의 싸움을 등장하는 이유도 이러한 명예형 개인주의적 사고에서 기인한다. 이것은 싸움에서 이긴 자가 명예로운 자로, 명성을 얻기 위한 구조적 장치인 동시에 진 자가 최대한의 위험 요소를 줄일 수 있는 제도적 장치이다. 이때 사무라이들은 자기 미학의 완성을 위해서 결투할 때 적에게 패배하면 죽음으로 목숨을 귀결하고자 하였다. 목숨을 잃더라도 명예로운 평판을 얻는 것이 명예형 개인주의의 완성에 가깝다고 생각하였기 때문이다. 따라서 할복자살도 이러한 개념으로 사무라이 문화를 거쳐 사무라이 콘텐츠에도 자주 등장하게 되는 것이다.

## 2) 명예 공동체

—〈바람의 검심—추억편〉<sup>7)</sup>을 중심으로

〈바람의 검심〉은 일본의 격동기였던 메이지유신 전후를 배경으로 유신지사의 편에서 일본 개화를 위해 막부와 싸운 사무라이의 이야기이다. 만화책을 원



“검은, 구시대를  
부수기 위해서가  
아니라 신시대를  
지키기 위해  
썼어야 한다.”

〈바람의 검심 - 추억편〉 토모에의 약혼자를 죽인 켄신과 토모에가 만나는 장면

작으로 하며, TV시리즈와 극장판 애니메이션이 있다. 원작 만화나 TV시리즈가 가벼운 청소년물에 가까웠다면 극장판 애니메이션 〈바람의 검심-추억편〉은 메이지유신 시대 사무라이의 비장함이 감도는 성인물로 제작되었다. 유신이 이루어지면 모든 사람이 행복할 수 있는 세상이 온다고 믿었던 주인공 켄신은 막부 말 동란기에 조슈파 유신지사의 한 사람으로 주로 막부 측 인물들을 암살한다.

역사적으로 이 시기 메이지 시대 막번체제(幕藩體制)를 무너뜨리고 왕정복고를 이룩한 변혁과정들이 진행되고 있었다. 이는 선진자본주의 열강이 제국주의로 이행하기 전야인 19세기 후반의 시점에서 일본 자본주의 형성의 기점이 되었다. 그 시기는 대체로 1853년에서 1877년 전후로 잡는데, 이때 서양 국가들과의 조약을 칙허 없이 처리한 막부(幕府)의 독단적 처사로 인하여 반막부세력(反幕府勢力)이 일어나게 된 것이다. 때문에 막부와 반막부세력이 대립하는 격동을 겪다가 결과적으로 300여 년의 막부는 1868년 패배한다. 이 유신으로 일본의 근대적 통일국가가 형성된다.

이처럼 근대를 형성해가는 사회적 변화는 사실 새로운 계급이 기존의 지배 계급을 대체하는 역사를 통하여 이루어져 왔다. 특히 세계의 역사를 살펴보면,

7) 〈바람의 검심-추억편〉, 카즈히로 감독, 와즈키 노부히로 원작, 스튜디오 딘 제작, 이와사키 타구 음악, OVA(Original Video Animation) 형태, 1편당 30분 구성, 전 4편, 1999.



## 8 한국문화기술 통권 제8호

주로 혁명을 통하여 근대화가 시작되기 마련인데, 유독 일본의 역사에서만 사무라이 계급 내부의 당파투쟁으로부터 메이지 유신이 시작된 것이다.

따라서 〈바람의 검심-추억편〉은, 다음과 같은 시대 인식을 드러내며 이 시기의 명예 공동체로의 사무라이 문화를 그대로 재현하고 있다. 켄신의 검술 스승인 히코 세이쥬로는 켄신이 하산할 때 이와 같은 모순을 다음과 같은 대사로 표현하고 있다.

“나는 너를 살려줬을 때, 몇 백 명의 악당들을 죽였다. 허나, 그들도 역시 인간, 이 험악한 시대에 힘껏 살아온 것뿐이다. 이 산을 나서면 기다리고 있는 것은 각각의 서로 용납하지 않는 정의에 조종을 당하는 끝없는 살인 뿐.”

위의 대사는, 메이지 유신이 사무라이 문화의 당파 싸움으로부터 변진 것임을 확인할 수 있는 대목이다. 특히 스승을 거역하고 산을 내려온 켄신이, “새로운 세상을 위해 자넌 사람을 벨 수 있나? 그 힘을 내게 빌려주게.”라고 말하는 정치인 카쓰라를 만나 그의 수하로 들어가게 되고, 결국 스승이 경고한 막부와 반막부 세력 간의 모순된 이데올로기의 싸움에 휘말리게 되는 장면이 그러하다.

명예형 개인주의에 기인하던 사무라이 문화는 도쿠가와 시대 중앙집권화를 이루었으므로 사실상 계급제도 대신 관료제에 의하여 세습녹봉이나 다이묘 관리의 영지 등을 받으면서, 사무라이는 정치적 기능을 뒷받침하는 군사적 기능을 수행하는 집단으로 변화하게 되었다. 이처럼 집단의 거대화는 당파 싸움을 만드는 동기가 되었지만, 그보다는 사무라이 집단과 그 집단이 추구하는 명예의 측면에서 이득이 되는 편의 이데올로기 실현을 위해 당파 싸움이 계속적으로 일어날 수밖에 없었던 것이다.

그러나 사무라이들이 개인적인 명예를 추구하는 것보다 공동체로서의 명예를 추구하는 것으로 그들이 추구하는 목적이 변화를 겪는 에도 시대에, 일본 정부에서는 ‘무사도’를 제시하였는데, 이것의 내용이 이들이 추구하는 목적과 상반된다는 점은 매우 특징적이다. ‘무사도’는 오히려 중세 시대의 명예형 개인주의의 사무라이들이 실천하던 문화를 강요하고 있다. 따라서 에도 시대에서

도쿠가와 시대로 넘어오면서 고도로 제도화된 사무라이 문화가 사무라이 개개인에게 요구하는 것은, 지난 시절 개인이 추구하던 끊임없는 자발적 명예, 즉 거대 집단을 무너뜨리지 않을 수 있는 자발적 '충'의 개념이었던 것이다. 따라서 서양 연구자들의 오해는 에도 시대에 출현한 '무사도'에 대한 단편적 이해에서 기인한 것이다.

에도 시대를 거쳐 도쿠가와 시대까지 사무라이가 꿈꾸는 삶은 〈바람의 검심-추억편〉의 전반부에서 켄신에게 살해 당하는 토모에의 약혼자인 하급무사 키요사토가 꿈꾸던 삶과 일맥상통한다. 키요사토가 꿈꾸는 성공은, 집단 내 하급무사에서 상급무사로의 진급에 있었다. 그것은 오로지 토모에와의 결혼 이후 안정적인 삶으로 편입하기 위한 목적의식 때문이었다. 그러나 그가 성공하기 위해서는 막부라는 거대 집단의 성공이 우선적으로 요구되었다. 막부를 무너뜨리기 위하여 막부 집단의 하단에 위치하고 있는 하급무사 키요사토는 가장 먼저 죽임을 당하는 인물로 그려질 수밖에 없었던 것이다.

이처럼 제도화된 관료주의적인 무사 집단은 결국 1:1의 싸움에서 벗어나 극적인 전술로 변모한다. 〈바람의 검심-추억편〉에서 토모에가 복수를 위하여 막부의 지령에 따라 움직여 켄신을 음모에 빠트리려 하는 것도 모두 이전의 사무라이 문화에서는 찾아볼 수 없는 것들이라는 점도 주목할만 하다.

### 3) 탈 명예형의 사무라이 낭인

—〈사무라이 챔프루〉<sup>8)</sup>를 중심으로

〈사무라이 챔프루〉는 26부작 TV 시리즈용 애니메이션으로, 에도 시대 사무라이 문화와 힙합과 퓨전화한 독특한 작품이다. 〈사무라이 챔프루〉는 해바라기 향이 나는 무사를 찾겠다는 아가씨 '휴'와 기존의 무술과 달리 브레이크 댄스를 연상케 하는 무술을 사용하는 사무라이 낭인 '무켄'과 뛰어난 전통적인 검술의 소유자 '진'이라는 사무라이 낭인, 이렇게 셋이 함께 떠나는 여행기의 TV 시리즈용 애니메이션이다.

8) 〈사무라이 챔프루〉, 와타나베 신이치로 감독, (TV용 Animation) 형태, 전 26편, 2004.

## 10 한국문화기술 통권 제8호



TV 시리즈 애니메이션 〈사무라이 챔프루〉 포스터

이들 사무라이 낭인들은 일본 역사에서 도쿠가와 말기 집단화 되어가는 사무라이 집단으로부터 도태된 개인들을 뜻한다. 이들은 종일 거리에서 보내며, 동일한 처지의 낭인끼리 몰려다니거나, 법을 어기고 난동을 부려 경찰에게 잡히곤 하여, 사회 내 문제를 일으키는 실패자들로 인식되었다. 그러나 이들은 무신 집권 말기의 고도화된 제도가 모순적으로 꺾이고 있었던 문제점이 발현된 양상으로 바라볼 수 있다. 따라서 이들 낭인 문화는 사무라이 콘텐츠에서 가장 낭만적 행태로 등장하며, 탈 명예형과 탈 권력적 인물로 그려진다. 마침내 그들은 어떠한 목적도 없이 개인주의가 극대화된 삶을 살아가는 인물들로 그려지게 된다. 따라서 이러한 삶은 현실에서 실패한 삶이었으며, 역사 속으로 사라진 사무라이의 마지막 모습으로 바라볼 수 있다. 그러나 콘텐츠에서는 이들 낭인이 마치 사무라이 문화와 정신 즉 무사도로부터 한결 자유로워진 후세대의 전형으로 그려진다는 점에서 주목해볼만 하다. 언제까지나 사무라이에게 명예란 영지를 가진 무사들의 힘을 드러내는 사회적 지표였고, 이런 인식으로부터 명예 추구가 권력체계의 지위와 육체적 자기방어능력 유지의 힘으로 작용한 것이다. 이러한 명예 추구는 일본 근대국가 형성의 경로와 밀접하게 연결되면서, 이러한 통제와 변화 사이에서의 긴장감을 사무라이 개인 내부에서 늘 촉발된 것으로 간주된다. 따라서 이러한 긴장감의 무게는 탈명예라는 범주에 놓이는 사무라이 낭인의 입장일 때 비로소 완화될 수 있는 것으로 보인다.

통제를 풀고, 새로운 변화를 수용하는 자세의 사무라이 낭인은 〈사무라이 챔프루〉에서 무켄이 힙합을 무술로 퓨전화하고, 천주교를 수용하느라 가족을 버렸던 해바라기 향이 나는 사무라이의 모습을 한 ‘휴의 아버지’와 딸과의 화해, 또 덩치 큰 네덜란드인의 모습이 괴물의 입장으로 그려지지만 사실 검보다는

명화를 사랑하는 순진무구한 인물이었음을 확인하게 해주는 서사적 설정 등을 통하여, 통제의 고리를 끊고, 사무라이들이 자발적으로 자본주의 국가로 흡수되어가며, 급기야 무사로서의 삶이 아니라 개개인의 삶에 더욱 집중하게 되는 사무라이 해산의 역사를 구체적으로 그려내고 있다.

### 3. 사무라이 콘텐츠의 역사 허구화 방식

본고는 사무라이 문화가 일본 문화의 표상인 ‘충’의 개념으로만 작용하는 것은 아니라는 점에 주목하여 사무라이 콘텐츠를 살펴보았다. 따라서 사무라이 문화의 발현과 역사적 전개를 통해 사무라이 문화가 인간의 보편적 문화에 근접한 명예 추구 욕구의 발현 형태에서 기인하고 있음을 확인하였다.

따라서 본고는 중세 봉건 가마쿠라 시대의 사무라이 문화를 명예형 개인주의 문화로 정리하고, 이후 국가 집권의 도쿠가와 시대의 사무라이 문화를 명예 공동체로의 문화로 바라보았다. 자본주의 시대에 의한 무신집권의 자발적 흡수를 통하여 생겨난 탈명예형 사무라이 낭인의 문화는 사무라이 문화에 깊게 내재하고 있는 통제와 변화의 기로에서 느껴지는 명예 추구의 욕구가 완화되는 긴박한 긴장감이 무너지는 시기로 정리하였다.

특히 무신집권의 장기화라는 역사적 특수성을, 인류 보편적 특징인 명예 추구 욕망의 발현 통로와 연결하여, 특수성과 보편성을 조화롭게 담아내는 다양한 양상의 사무라이 콘텐츠를 분석하여 역사를 허구화하는 방식을 살폈다.

본고는 이러한 과정을 통해 사무라이 콘텐츠가 중국의 무협 콘텐츠와 유사한 맥락을 다루고 있음을 발견할 수 있었다. 무를 통한 협(俠)의 수행 과정이 무협 콘텐츠의 주된 서사 도식이라고 한다면, 이러한 범주에서 사무라이 콘텐츠는 서사 전개가 일본의 특수한 역사적 상황을 기반으로 하고 있다는 점을 제외하고는, 인간이 추구하는 욕망의 내재적 폭력성을 극대화하여 주인공이 추구하는 목적을 달성하는 과정을 그려내는 일종의 무력을 통한 영웅성장담을 내포한 무협 콘텐츠의 서사 도식과 일맥상통한다. 특히 사무라이 콘텐츠가 ‘환상’의 서사에 기대고 있는 듯 보이지만, 사실 무의 능력을 극대화해서라도 이루길

## 12 한국문화기술 통권 제8호

소원하는 인류의 보편적 욕망, 즉 인간 개개인의 삶을 지속하는 원동력이 되어 주는 끊임없는 삶에 대한 열망으로부터 출발하였다는 점은 무협 콘텐츠를 유지하는 서사의 생래적 속성과 매우 유사하다고 볼 수 있다.

그러나 사무라이 콘텐츠는, 그 동안의 중국식 무협 콘텐츠와는 달리 일본의 특수한 문화적 볼거리를 제공하고 있다는 점에서 특징적이기도 하다. 사무라이 콘텐츠는 무사계급의 장기 집권화라는 일본의 역사적 특수성을 기반으로 그것을 허구화 시키는 방식에 있어서, 서사 기저에 인류 보편적 욕망인 명예 추구의 욕망을 담아내며, 때문에 보편성을 획득할 수 있었던 것이다.

따라서 사무라이 콘텐츠는 상상을 통해 발현된 ‘충’이라는 일본식 문화적 표상 대신에 인류의 명예 추구 욕망을 보다 많이 담아내고 있으므로 아시아를 넘어서 세계의 무대에서 성공적으로 소비되고 있는 것임을 알 수 있다. 이러한 사례들은, 문(文)의 역사에 가려져 무(武)와 관련한 역사를 아직 양질의 콘텐츠로 재현해내지 못한 우리나라에서는 귀감이 될 만한 사례이기도 하다.

사무라이 콘텐츠는, 역사에서 이미 사라진 과거의 사공간을, 콘텐츠를 통하여 현재적 가치를 지닌 살아있는 문화로 다시 숨 쉬게 만든다는 점에서 무엇보다 큰 의미를 지니게 된다. 특히 다소 서사적 구조가 도식적이거나, 폭력적인 측면만을 집중 묘사하거나, 허황되고 과장된 서사로 창작되어지는 경우가 있지만, 양질의 사무라이 콘텐츠의 기저에는, 역사를 재해석하는 현재적 시각이 뚜렷하게 드러난다. 또한 인간 개개인의 욕망과 인류라는 거대 집단의 욕망이 교차로 얹혀, 후대에게 보다 생생하고 다층적인 목소리로 인류의 문화를 전달할 수 있는 문화적 산물로서의 가치를 지니고 있다는 점을 간과해서는 안 될 것이다. 따라서 이들 콘텐츠를 적극 연구하여, 그들이 지닌 문화적 의미와 서사적 가치를 찾을 수 있는 방안을 계속적으로 마련해 나가야 할 것이다.

## 참고문헌

### 1. 만화책, 애니메이션

와타나베 신이치로 감독, 〈사무라이 참프루〉(TV용 Animation, 전 26편), 2004.

이노우에 다케히코, 『배가본드』(만화책), 1~28권, 1999~2009년 현재 출간 중.

카즈히로 감독, 〈바람의 검심-추억편〉, OVA(Original Video Animation), 1999.

### 2. 단행본

유용규, 「무사도의 사상적 배경과 전개과정에 대한 고찰」, 『일본문화연구』 제21호, 동아  
시아일본학회, 2007.

조세현, 「동아시아(한중일) 아나키즘의 비교」, 『동북아문화연구』 제1집, 동북아시아 문  
화학회, 2001.

최길성, 「일본무사도의 충효와 죽음」, 『일본학지』 제1집, 계명대 일본문화연구소, 1980.

르네 베네딕트, 김윤식·오인석 역, 『국화와 칼』, 을유문화사, 1974.

이케가미 에이코, 남명수 역, 『사무라이의 나라』, 지식노마드, 2008.

14 한국문화기술 통권 제8호

Abstract

## A Study on the procedure of fabricating history in Samurai contents

Kang, Min jung

Samurai contents have a significant meaning in which they re-write the time and place of the past disappeared in the history into the culture with contemporary values. In particular, although their epic structure is graphical, describes mainly the violent perspective, or creates a false or exaggerated story, Samurai contents with the good quality show the contemporary perspective for re-interpreting the history. It should not be overlooked that Samurai contents have a cultural value to deliver the culture of human beings with live and multiple voices to the next generation, as in the contents, individual desires are intermingled with the one of all human beings. Therefore, this study suggests that the method for finding the cultural meaning and the epic value of Samurai contents should continue to be found, while studying them more constructively.

주제어 : 사무라이(Samurai), 콘텐츠(Contents), 서사(Narrative), 일본(Japan), 아시아(Asia)