



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](#)

2012년 8월  
석사학위 논문

슈퍼히어로 캐릭터 성향 변화에  
관한 연구  
-슈퍼맨과 배트맨을 중심으로-

Research on changes of disposition  
of superhero characters  
-With focus on Superman and Batman-

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

김 종 희



슈퍼히어로 캐릭터 성향 변화에  
관한 연구  
-슈퍼맨과 배트맨을 중심으로-

Research on changes of disposition  
of superhero characters  
-With focus on Superman and Batman-

2012년 8월 24일

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

김        중        희

슈퍼히어로 캐릭터 성향 변화에  
관한 연구  
-슈퍼맨과 배트맨을 중심으로-

지도교수 박 경 철

이 논문을 만화 애니메이션학 석사학위신청  
논문으로 제출함

2012년 4월

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

김 종 희

# 김종희의 석사학위논문을 인준함

위원장    조선대학교 교수    김 일 태 (인)

위    원    조선대학교 교수    양 세 혁 (인)

위    원    조선대학교 교수    박 경 철 (인)

2012년 5월

조 선 대 학 교    대 학 원

# 목 차

## ABSTRACT

제1장 . 서 론 .....	1
제1절 . 연구 필요성과 목적 .....	1
제2절 . 연구 내용과 방법 .....	2
제2장 . 슈퍼히어로의 의미와 슈퍼히어로 만화의 흐름 .....	4
제1절 . 슈퍼히어로 만화에서 슈퍼히어로의 의미 .....	4
1. 슈퍼히어로의 의미 정리 .....	4
가. 슈퍼히어로 용어의 탄생 과정 .....	4
나. 슈퍼히어로 단어의 의미 해석 .....	6
다. 변화하는 슈퍼히어로 용어의 의미 변화와 의미 재정립 .....	8
제2절 . 슈퍼히어로 만화의 시대구분과 시대별 특징 .....	10
1. 미국 슈퍼히어로 만화의 발생 과정 .....	10
2. 슈퍼히어로 만화의 시대 구분 .....	13
3. 1기 골든에이지 슈퍼히어로 만화의 역사와 의미 .....	14
가. 골든에이지 슈퍼히어로의 만화의 역사 .....	14
나. 골든에이지 슈퍼히어로의 주된 성향인 선함에 대한 연구 .....	21
4. 2기 실버에이지 슈퍼히어로 만화의 역사와 의미 .....	31
가. 실버에이지 슈퍼히어로 만화의 역사 .....	31
나. 실버에이지 슈퍼히어로 만화의 의미 .....	33
5. 3기 브론즈에이지 슈퍼히어로 만화의 역사와 의미 .....	36
가. 브론즈에이지 슈퍼히어로 만화의 역사 .....	36
나. 브론즈에이지 슈퍼히어로 만화의 의미 .....	40

6. 4기 모던에이지 슈퍼히어로 만화의 역사와 의미 .....	42
가. 모던에이지 슈퍼히어로 만화의 역사 .....	42
나. 모던에이지 슈퍼히어로 만화의 의미 .....	46
제3장. 슈퍼맨과 배트맨 캐릭터의 성향 연구 .....	49
제1절. 슈퍼맨과 배트맨 캐릭터의 비교 .....	49
제2절. 시대에 따른 슈퍼맨과 배트맨 캐릭터의 성향 변화 .....	51
1. 초기 슈퍼맨과 배트맨의 특징과 성향 .....	51
가. 슈퍼맨으로 시작된 미국 슈퍼히어로 만화의 역사 .....	51
나. 슈퍼맨이 대중에게 보여준 캐릭터성 .....	53
다. 슈퍼맨의 탄생과 슈퍼히어로의 발전 .....	55
라. 배트맨이 대중에게 보여준 캐릭터성 .....	58
2. 골든에이지 이후 슈퍼맨과 배트맨의 캐릭터 성향 변화 .....	60
가. 슈퍼히어로 캐릭터의 변화와 슈퍼맨과 배트맨의 성향 변화 .....	60
나. 성인만화의 대두와 배트맨의 성향 변화 .....	63
다. 1980년대 슈퍼맨의 모습 .....	65
제4장 결 론 .....	70
1. 슈퍼맨과 배트맨의 변화 요약 .....	70
2. 슈퍼히어로의 진화 .....	72
3. 슈퍼히어로의 미래 .....	77
4. 슈퍼히어로 진화의 근본적 원인 .....	82
참고문헌 .....	86
국문초록 .....	89



## 표 목 차

<표 1> 알란의 Super-Heroes의 내용 분석 .....	5
<표 2> super와 hero의 사전적 의미 .....	7
<표 3> superhero의 사전적 의미 .....	8
<표 4> 논문에서 정의한 superhero의 의미 .....	10
<표 5> 슈퍼맨의 이름과 강한 남성의 이미지의 상관관계 .....	11
<표 6> 슈퍼히어로 만화의 시대구분 .....	14
<표 7> 슈퍼맨과 배트맨의 특징 비교 .....	50

# 도 목 차

<그림 1> Bott, Alan. An Airman's Outings .....	4
<그림 2> 슈퍼맨의 모습과 강한 남성의 이미지의 상관관계, 출처: 액션코믹스 No.1 .....	12
<그림 3> 1920, 30년대 미국의 신문 가판대. ....	13
<그림 4> 미국 매체 주인공의 연관성 .....	15
<그림 5> 골든에이지 말기 만화의 위기와 출판사의 대응 .....	17
<그림 6> 골든에이지 말기 코믹스의 표지 .....	19
<그림 7> 골든에이지 말기 만화에 대한 인식변화 .....	19
<그림 8> Comics Code Authority(CCA) 검열딱지 .....	20
<그림 9> 닥터 맨하탄이 해당 대사를 말하는 장면 .....	25
<그림 10> 슈퍼히어로 만화의 표지, 흡사 아이와 놀아주는 어른의 모습이 연상된다. ....	26
<그림 11> 쇼케이스 #4 .....	31
<그림 12> 판타스틱 포; 스파이더맨이 등장한 어메이징 판타지. ....	34
<그림 13> 대형 출판사에 대항한 작가의 독립 .....	37
<그림 14> 팬의 힘에 근거한 작가의 변화 .....	38
<그림 15> 1982년 데어데블의 표지, 더 이상 착한 사람은 없다는 문구를 쓰고 있다. ....	39
<그림 16> 모던에이지 그래픽 노블의 시작 .....	42
<그림 17> 원 소스 멀티유스(One Source Multi-Use)의 예 .....	45
<그림 18> 왓치맨; 배트맨 더 나크나이트 리턴즈 .....	46
<그림 19> 슈퍼맨과 배트맨의 상반되는 이미지 .....	51
<그림 20> 슈퍼맨이 처음 등장한 액션 코믹스 #1(Action Comics #1) .....	52
<그림 21> 대중이 바라본 슈퍼맨의 모습 .....	54
<그림 22> 슈퍼맨 초능력 경쟁의 모습 .....	55
<그림 23> Action Comics #1 에 소개된 슈퍼맨의 초능력에 대한 설명. ....	56
<그림 24> 개미를 상대하는 힘 있는 자의 모습 .....	57
<그림 25> 배트맨 탄생의 특성 .....	59
<그림 26> 1966년 TV시리즈 배트맨과 1989년 극장판의 배트맨 .....	61
<그림 27> 슈퍼맨의 죽음 (DC코믹스 1993) .....	65
<그림 28> 슈퍼맨의 성향을 알아볼 수 있는 장면 .....	67

<그림 29> 슈퍼맨: 레드선(Super: Red Son)에서 렉스 루터가 슈퍼맨에게 보낸 쪽지. ....	68
<그림 30> 슈퍼맨이 국적을 포기한다고 선언하는 그림 .....	69
<그림 31> 그리스 신화의 헤라클레스와 초기 슈퍼맨 .....	73
<그림 32> 슈퍼맨 : 버스라이트와 슈퍼맨 : 레드 선의 서로 다른 슈퍼맨 .....	73
<그림 33> 간략하게 살펴본 캐릭터의 변화 .....	78
<그림 34> 자신의 성공을 자축하는 오지맨디아스와 이를 폭로하려는 동료를 협박하는 오지맨디아스의 모습 .....	79
<그림 35> 오지맨디아스와 대립하는 로어셰크 .....	80
<그림 36> 행위의 과정이 어떤 형태로 나타나든 배트맨은 선역을 수행한다. ....	81
<그림 37> 기존의 선악 구도를 살짝 비틀어 새로운 느낌을 부여한 영화 다크나이트	82
<그림 38> 초기 새로운 콘텐츠 발생과 이후 새로운 콘텐츠 발생의 필요성 .....	83
<그림 39> 새로운 형태의 콘텐츠 등장과 기존 콘텐츠의 변화, 재등장 .....	84
<그림 40> 생산자는 소비자와 끊임없이 대결하며 그 과정에서 전혀 새로운 콘텐츠가 등장하거나 때로는 이전의 콘텐츠가 변형되서 등장하기도 한다. ....	84

# ABSTRACT

## Research on changes of disposition of superhero characters -With focus on Superman and Batman-

Kim Jong Hee

Advisor : prof. Park Gyeong-cheol

Department of comics & Animation

Graduate School of Chosun University

The usual flow of the superhero comics is proceeded based on the storyline in which the good mostly defeats the evil and wins the fight. The heroes have been described as the existences that protect morality which is demanded by the human society, and the villains have been described as the anti-social characters who mess up the public orders. The description of these comics is one of the most fundamental dramatic interpretations in the entire human history. However at present, the descriptions have exceeded the general descriptions and they have been developed to the stage of complicated dramatic interpretation. The interrelations among the characters have become more complicated, and heroes would sometimes wander, and they would even suffer from their weaknesses. Also, even the villains would sometimes take actions for their own creeds, not just showing their vicious natures. They are shown to be different, not being wrong.

This research focuses on the changing process of superheroes. The focus is made on the process of the simplicity that was shown in the superhero comics in early period, that is changed as time passes by. It is noticeable to see that the superheroes in the early period showed the situation of 'Deus ex machina<sup>1)</sup>',

whereas the modern superheroes show the process that is much more complicated than this. The emotions and the ways of conducts by superheroes change from simplicity into complexity and subtleness. In the center, there were 4 ages that traversed the superhero comics. Accordingly, the first part of this research is composed of parts of analyzing the features and the reasons for changes of the 4 ages.

As for the factor that shows the change of the generation, there is the change of character as well. In fact, there are as many number of superhero characters as to make a dictionary, and as for the representative characters among them, the Superman and the Batman were compared for analysis. It is because they are believed to be the ones who show the changes of superheroes in summary.

Lastly, in the conclusion, the focus was made on what kinds of factors worked in the change process of the superhero comics, and on how the change of the superhero characters would be realized. And as for the most important content of this research, the reason for the process of the change of superheroes are explained in the conclusion part.

Key words : Superhero, cartoon, comics, hero

---

1) Deus ex machina

[NOUN] (in ancient Greek and Roman drama) a god introduced into a play to resolve the plot.

It is a Latin word. It means 'God by the Machine' or 'God of the Machine'. In the theatricals, when the end of Drama for the good ways. Suddenly appeared a machine god and all situation is done. People figure of speech this situation 'Deus ex machina'.

# 제1장. 서론

## 제1절. 연구 필요성과 목적

슈퍼히어로로는 만화나 영화와 같은 매체에서 초인적인 능력으로 악과 싸우는 가공의 영웅을 지칭하는 말이다. 그리고 슈퍼히어로 만화는 만화의 한 장르로 초인적인 능력을 갖추고 사회에서 요구하는 정의를 위해 활동하는 내용을 소재로 다루는 만화를 말한다. 세상을 악에서 구한다는 내용은 영웅 이야기에 흔히 등장하는 구성이며, 슈퍼히어로 만화도 비슷한 뼈대를 가지고 있다. 그러나 우리는 슈퍼히어로라는 고유한 이름으로 불리는 기존 영웅 이야기와는 다른 장르를 가지게 되었다.

미국에서 슈퍼히어로가 등장했을 때 미국의 사회는 경제공황과 전쟁 등의 어려운 현실에 있었다. 어려운 현실을 겪으면서 대중들은 어려운 현실을 이겨나가려는 움직임을 보여주기도 하지만 때로는 현실로부터 회피하려는 모습을 보여주기도 한다. 이런 경향이 반영되듯이 당시 미국에서는 선이 악을 응징하는 내용을 가진 영화가 인기가 있었다고 전해진다. 비슷한 시기 미국에 있었던 슈퍼히어로 만화도 권선징악의 전형적인 형식을 보여 준다. 미국의 슈퍼히어로 만화가 대중에게 인기를 끌었던 요인 중의 하나로 각각의 슈퍼히어로 캐릭터가 보여준 영웅적 행동과 그로 말미암은 대리만족의 결과가 있었기에 가능했다.

슈퍼맨을 시작으로 미국에서 슈퍼히어로 만화가 인기를 얻자 여러 출판사가 슈퍼히어로를 소재로 한 만화를 만들었다. 각각의 슈퍼히어로들은 창작과 모방을 반복하면서 각자의 개성을 얻어가며 발전했다. 슈퍼맨과 같은 초인적인 능력을 갖춘 외계인도 있었고, 배트맨처럼 초능력은 없지만 다양한 도구와 지능을 무기로 악당과 싸우는 슈퍼히어로도 나타났다.

사회가 변화하고 대중의 생각이 바뀌에 따라서 슈퍼히어로 캐릭터들은 여러 가지 변화를 겪게 되었다. 캐릭터의 변화는 단순히 외적인 변화에서 내적인 변화까지 이어졌다. 본인은 만화를 보면서 슈퍼맨의 고지식함과 배트맨의 어둠이 어떤 변화의 과정과 원인을 연구해보는 것이 필요하다고 생각하며, 본 연구의 결과가 앞으로 이어질 새로운 콘텐츠<sup>2)</sup>의 창작에 도움이 된다고 생각하게 되었다.

---

2) 콘텐츠 [contents]: 인터넷이나 컴퓨터 통신 등을 통하여 제공되는 각종 정보나 그 내용물.  
출처: 네이버 백과사전, doopedia 두산백과.

본 연구는 이러한 생각을 근본으로 시작되었다. 본 연구를 시작하기 전에 슈퍼히어로에 대한 연구 결과가 있는지 대형 포털 사이트와 국회 도서관의 자료를 검색해 보았지만, 결과적으로 비슷한 연구가 없다는 것을 확인하고 연구를 시작하기로 마음먹게 되었다.

연구를 진행하면서 슈퍼히어로에 관한 자료를 수집하던 중에 미국의 슈퍼히어로 만화는 단기간에 연구하기에 범위가 너무나 넓고 역사가 깊으며, 시리즈가 계속되면서 이야기가 복잡하게 엮이게 되었고 여러 가지 설정의 변화가 있었다. 또한, 계속되는 리부트<sup>3)</sup>와 여러 캐릭터의 합작 때문에 이야기의 양도 너무나 많아져 있었기 때문에 모든 슈퍼히어로 캐릭터들을 대상으로 연구를 진행하기 어렵다는 판단을 내리게 되었다. 따라서 본인은 미국의 슈퍼히어로 캐릭터들을 대표하면서도 서로 반대되는 개성을 가지고 있는 미국 슈퍼히어로 만화의 대표캐릭터인 슈퍼맨과 배트맨을 표본으로 연구해야겠다고 결론 내렸다.

슈퍼맨은 초인적인 능력을 갖춘 초인형 슈퍼히어로의 대표이고, 배트맨은 초능력은 없지만, 이런 단점을 극복할 수 있는 능력을 보여주는 인간형 슈퍼히어로의 대표적 캐릭터라고 할 수 있다. 또한, 두 캐릭터는 같은 출판사에 소속된 캐릭터이자 서로 반대되는 개성을 가지고 경쟁 구도로 구축된 캐릭터이다. 슈퍼맨과 배트맨은 방대한 미국 슈퍼히어로 만화를 대표하는 대표 캐릭터로 그 중요도와 상징성에서 연구대상으로 부족함이 없다고 생각한다. 이를 근거로 두 캐릭터의 변화과정을 알아보는 것이 미국 슈퍼히어로 만화와 미국 슈퍼히어로 캐릭터의 변화를 이해하는 데 도움이 된다고 결론 내렸다.

## 제2절 . 연구 내용과 방법

본 연구에서 슈퍼히어로에 관한 연구를 시작하면서 단계별로 접근해야 할 필요가 있다. 따라서 가장 첫 부분에서는 슈퍼히어로 용어를 정립하는 것으로 시작한다. 다음 단계로 슈퍼히어로 만화가 태동한 당시의 미국 역사로부터 시작해서 현재에 이르기까지의 연대기를 중심으로 슈퍼히어로 만화에 관한 사건들이 미국 슈퍼히어로 만화에 어떤 영향을 미치게 되었으며 시대별로 전체적인 슈퍼히어로의 특징들을 연구해 보았다. 이는 슈퍼히어로의 의미를 알아봄과 동시에 미국 슈퍼히어로 만화의 흐름을 넓은 범위

---

3) 리부트(Reboot): 시리즈의 연속성을 버리고 새롭게 처음부터 하는 것을 의미한다. 출처: 위키백과

에서 알아보는 단계다. 미국 슈퍼히어로 만화를 전체적인 부분에서 연구한 다음에 슈퍼맨과 배트맨의 두 캐릭터의 변화를 연구하였다. 전체 슈퍼히어로에서 슈퍼맨과 배트맨에 이르는 자세한 부분의 단계로 이어지는 구조를 보여주는 것이다. 결론에서는 이들 연구 과정에서 드러난 사항들을 중심으로 슈퍼맨과 배트맨의 변화가 보이는 부분들이 미국 슈퍼히어로 만화와 캐릭터에 어떻게 나타났는지 설명하고 있다. 이상이 본 논문의 연구 과정을 간략하게 설명하는 부분이다.

본문의 제2장 슈퍼히어로의 의미와 슈퍼히어로 만화의 흐름에서 ‘제1절. 슈퍼히어로 만화에서 슈퍼히어로의 의미’에서는 슈퍼히어로라는 용어에 대한 정확한 정의를 정립하고자 한다. 슈퍼히어로라는 단어의 범위가 가지고 있는 포괄적인 정의를 정립함으로써 현재 슈퍼히어로라는 단어가 현재까지 어떤 의미로 변화되고 이야기되는지 연구하였다.

제1절에서 슈퍼히어로 용어의 개념 정립에 이은 ‘제2절 슈퍼히어로 만화의 시대구분과 시대별 특징’ 장에서는 슈퍼히어로 만화의 역사를 흐름과 변화의 관점에서 서술하는 부분이다. 미국 슈퍼히어로 만화의 역사는 크게 네 가지의 역사적 구분을 하고 있다. 이를 차례대로 골든에이지, 실버에이지, 브론즈에이지, 모던에이지라고 칭하고 있다. 미국 슈퍼히어로 만화의 역사를 처음 접하는 사람들에게 있어서 이러한 시대구분은 자칫 혼동을 일으킬 수 있다는 생각이 들어서 각각의 시대별로 1기, 2기와 같은 기수에 따른 번호를 붙였다.

‘제2절 미국 슈퍼히어로 만화의 시대구분과 시대별 특징’에서는 이 네 가지의 역사적 구분을 중심으로 각각의 시대에 있었던 미국 슈퍼히어로 만화의 사건과 그로 말미암은 결과로 슈퍼히어로 만화가 어떠한 변화과정을 겪어왔는지 이야기하고 있다.

‘제3장 슈퍼맨과 배트맨 캐릭터의 성향 연구’에서는 앞서 알아본 슈퍼히어로 만화의 흐름에 따라서 미국 슈퍼히어로 캐릭터를 대표하는 두 캐릭터가 어떤 방향으로 변화해 왔는지 역사적 사건이나 심리학적 이론을 대입해서 설명할 것이다. 제3장에서는 슈퍼맨과 배트맨의 성향 변화과정을 중점적으로 다루고 있는데 이 두 캐릭터의 변화가 보여주는 과정을 토대로 전체 슈퍼히어로 캐릭터의 변화과정을 유추해 볼 수 있다고 생각하기 때문이다.

마지막으로 ‘제4장 결론’에 와서는 지금까지 서술한 슈퍼히어로 만화의 흐름과 슈퍼맨과 배트맨 두 캐릭터의 성향 변화의 양상을 조합해서 슈퍼히어로 캐릭터의 변화에서 특징적인 점들을 정리하고 슈퍼히어로의 미래에 관해 이야기하고 있다.



## 제2장 . 슈퍼히어로의 의미와 슈퍼히어로 만화의 흐름

### 제1절 . 슈퍼히어로 만화에서 슈퍼히어로의 의미

#### 1. 슈퍼히어로의 의미 정리

슈퍼히어로를 설명하기에 앞서 슈퍼히어로라는 용어가 어떻게 생겨났는지 또한 슈퍼히어로라는 용어의 의미와 그 의미가 어떻게 바뀌어 왔는지 범위를 정하는 것이 논문 전체의 이야기를 서술하는 데에 도움이 될 것이다. 따라서 첫 장은 슈퍼히어로라는 용어의 의미 변화를 중심으로 서술했다.

#### 가. 슈퍼히어로 용어의 탄생 과정

슈퍼히어로(Superhero)라는 단어의 조합이 사용된 것은 정확한 기록이 남아있지 않기 때문에 알 수가 없었다. 그러나 기록으로 남아있는 가장 오래된 기록은 1917년에 출간된 공군조종사인 알란 보트가 쓴 An airman's outings 라는 책에서 찾아볼 수 있었다.

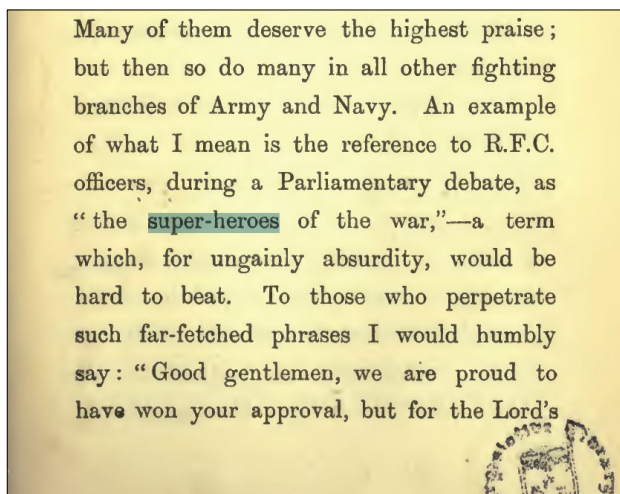


그림 1 Bott, Alan. An Airman's Outings

출처 : 홈페이지, Internet Archive,

<http://www.archive.org/details/airmansoutings00bottuoft>

알란은 본문에서 super-heroes라는 단어를 쓰고 있다. 그러나 그가 책에서 언급한 super-heroes는 슈퍼맨과 배트맨 같은 만화에서 말하는 슈퍼히어로를 말하는 것으로 보이지 않는다.

본문에서는 super와 heroes를 구별해서 쓰고 있다. 이는 super가 heroes를 꾸며주는 수식어로 작용한다는 의미가 된다. 또한, 슈퍼히어로 만화가 등장하기 21년 전에 쓰인 글이므로 알란이 슈퍼히어로의 존재를 알고 쓴 글은 아닐 것이다. hero가 heroes라고 복수로 쓰인 것도 군인 다수를 지칭하기 위함이라는 것을 알 수 있다. 알란이 쓴 Super-Heroes는, 전쟁영웅을 더 극적으로 묘사하기 위해서 heroes에 super라는 단어를 붙인 것이다. 따라서 알란이 쓴 Super-Heroes는 지금 본문에서 말하고자 하는 슈퍼히어로와는 다른 의미를 말하고 있다. 알란의 슈퍼히어로는 앞장에서 언급된 사전적인 수준의 슈퍼히어로인 것이다. 알란이 서술한 슈퍼히어로는 Super-Heroes라는 단어가 기록으로 처음 남겨졌음에 의미가 있다고 볼 수 있다.

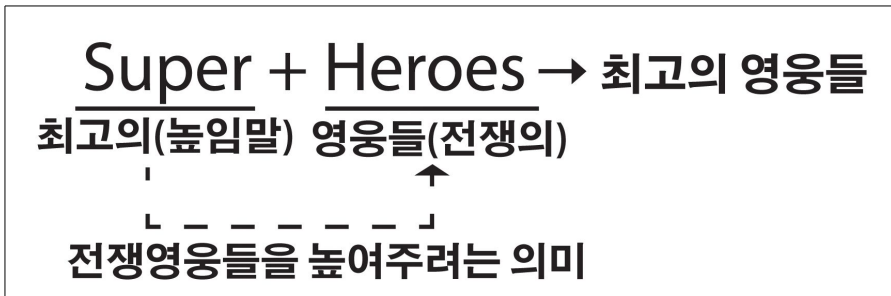


표 1 알란의 Super-Heroes의 내용 분석

알란이 히어로(hero) 단어에 슈퍼(super)라는 수식어를 달아줘야 했던 이유는 근본적으로 히어로(hero)의 의미가 가진 영역의 변화에 기인하고 있다. 이는 고대에서부터 내려온 영웅상의 변화와 관계가 있는데, ‘슈퍼히어로 미국을 말하다.’에서 제프 로엵(Jeph Loeb)과 톰 모리스(Tome Morris)는 영웅의 개념에 대해서 다음과 같이 서술하고 있다.

“세월이 흐르면서 영웅의 핵심 내용은 초인적인 것을 강조하는 고대의 개념에서 성과와 도덕적 고결함에 초점을 두는 현대적인 개념으로 변화해 왔기 때문에 매우 뛰어난 능력이라는 요소를 다시 끌어와서 균형을 맞출 수 있도록 새로운 용어를 만들어야 했다.” 4)

이 구절은 영웅(Hero)의 개념이 어떻게 바뀌어 왔는지 알 수 있는 구절이다. 쉽게

4) 마크 웨이드 외 지음, 하윤숙 옮김, 슈퍼히어로 미국을 말하다. (도서출판 잠, 2008), p.34

말하면 옛날에는 영웅의 존재가 특별한 존재를 의미했지만 현대에 와서는 영웅이 특별한 존재에서 행위와 결과를 나타내는 단어로 바뀌게 됐다. 즉 영웅의 범위가 특별한 존재에서 일반적인 존재로까지 확대된 것이다.

고대의 영웅들을 떠올려보면 대부분 강력한 국가의 왕이나 강력한 군대를 지휘하는 장군처럼 힘 있는 사람들이었다. 아니면 선지자와 같은 신의 부름을 받았다고 여겨지는 어딘가 특별한 느낌을 풍기는 사람들이었다. 따라서 고대의 영웅상을 근거로 했을 때에는 영웅(hero)이라는 말에 굳이 특별한, 대단한(super)이라는 단어를 붙일 이유가 없었다. 왜냐하면, 영웅이라는 단어 자체에 특별함이 포함되어 있었기 때문이다.

시간이 지나면서 영웅을 대하는 사람들의 인식이 바뀌게 되었고 영웅의 정의도 달라졌다. 현대에 들어서서 영웅이라는 인식은 특별한 존재를 의미하는 것뿐만이 아니라 국가와 민중의 의식을 대변하는 인물로 바뀌게 됐고 다수 민중 더 나아가 공동체를 위해 헌신하는 인물로 영웅상이 바뀌게 됐다. 영웅은 시저나 알렉산더 같은 감히 범접할 수 없는 존재가 아닌 발명가, 전쟁 용사, 운동선수와 같은 주변의 인물로 내려오게 되었다. 영웅의 범위가 확대된 것이다. 알란이 서술한 슈퍼히어로로는 알려지지 않은 이름이 없는 병사들을 영웅으로 묘사하는 과정에서 병사들에게 ‘극상의, 훌륭한’과 같은 단어를 붙여서 특별 성을 부여하기 위해서 생긴 장치였다. 즉 만화에서 말하는 슈퍼히어로와는 거리가 있는 말이었다. 슈퍼히어로라는 단어의 조합은 이런 역사적 배경에 따라 생겨났다고 할 수 있다. 이런 특별 성이 흐릿해지면서 특별한 존재에서 일반적인 존재로 범위가 넓어지는 현상은 이후에 만화에서 나타난 영웅 캐릭터인 슈퍼히어로에서도 나타나게 되었다.

## 나. 슈퍼히어로 단어의 의미 해석

슈퍼히어로(Superhero)를 단순히 한국어로 해석해 본다면 초인영웅 정도의 의미로 해석할 수 있을 것이다. 일반적으로 말하는 슈퍼히어로(Superhero)는 만화에 등장하는 초인영웅 캐릭터를 말하는 단어로 인식되곤 한다. 일반적인 단어로써 슈퍼히어로(Superhero)는 슈퍼(super)와 히어로(hero)의 두 단어가 붙은 단어지만 두 단어를 따로 본다면 의미가 조금은 달라진다. 슈퍼(Super)라는 단어 자체로는 초인이나 초능력 과 같은 의미가 느껴지지 않는다. 사전식으로 본다면 대단한 영웅 정도의 의미로 느껴진다.

슈퍼(Super)라는 단어의 뜻을 사전에서 찾아보면 다음과 같은 의미로 설명되고 있다.

단어	뜻
super	1. 극상의, 극도의, 최고급의, 훌륭한, 초대형의 2. 특대의, 특등품의(excellent) <sup>5)</sup>
hero	1. 영웅, 용사; (영웅시 되는) 이상적 인물 2. (시·극·소설 등의) (남자) 주인공, 주요 인물 <sup>6)</sup> ○ 신의 사랑을 받은 초인적인 특징을 가진 사람. ○ 걸출한 전공을 세운 전사. ○ 커다란 업적을 남겼거나 고결한 면모를 보임으로써 존경 받는 사람. <sup>7)</sup> ○ 영웅적이거나 존경할 만한 행동을 보여 준 사람, 우리에게 이상적인 모습을 행동으로 보여 준 사람 ○ 드라마, 소설, 시 등에서의 주요 인물. 영웅이라는 뜻. 영화나 연극에서는 남자 주인공을 말하고 여자 주인공은 히로인이라고 한다. ○ 소설, 연극, 영화 등에서 독자나 관객이 감정 이입하거나 자기와 동일시하는 대상으로서 주요 남성 인물. <sup>8)</sup>

표 2 super와 hero의 사전적 의미

위에 제시한 사전적 정의를 합해서 슈퍼히어로의 의미를 정의한다면 다음과 같은 결과를 얻을 수 있다. ‘최고의 영웅’, ‘특별히 영웅적이거나 최고로 존경할 만한 행동을 보여 준 사람, 우리에게 최고로 이상적인 모습을 행동으로 보여 준 사람’이라는 의미로 보인다. 그렇다면 만화에서 말하는 슈퍼히어로(superhero)는 기존의 단어가 새로운 의미로 사용되는 경우라고 말할 수 있을 것이다.

5) 다음 영어사전(동아 프라임 영어사전), 키워드 : super

6) 다음 영어사전(동아 프라임 영어사전), 키워드 : hero

7) 마크 웨이드의 지음, 하윤숙 옮김, 슈퍼히어로 미국을 말하다. (도서출판 잠, 2008), p.31

8) 네이버 지식백과, 키워드 : 히어로

## 다. 변화하는 슈퍼히어로 용어의 의미 변화와 의미 재정립

(1) 기존에 존재하는 Superhero 용어의 의미

그렇다면 사전에서 Superhero(슈퍼히어로)를 검색하면 어떤 결과가 나올지 알아봤다.

단어	뜻
Superhero	1. 초영웅, 초인; 초일류의 탤런트[스포츠 선수]; 만화 등에서 초인적 능력으로 악과 싸우는 가공의 영웅 <sup>9)</sup>

표 3 superhero의 사전적 의미

사전에서 super와 hero를 따로 검색한 결과와는 다르게 superhero를 한 단어로 검색하면 만화에서 말하는 슈퍼히어로와 비슷한 결과가 나타난다. 이렇게 결과가 나오게 된 원인은 슈퍼히어로 만화의 영향이 있었기 때문이다. 만화에 등장하는 초인 영웅 캐릭터를 설명하는 단어로 기능하게 된 것이다.

만화의 세상에서 슈퍼라는 단어는 초인 성을 상징하는 경우가 많다. 슈퍼히어로는 일반인 이상의 초인 성을 가지고 있다고 생각하는 것이 일반적인 견해였다. 또한, 슈퍼맨의 모습을 기준으로 슈퍼히어로의 전형적인 모습을 구축한 것도 이러한 인식을 하게 된 이유 중에 하나이다. 그러나 우리가 쉽게 이야기하는 슈퍼히어로들이 다 슈퍼맨과 같은 모습은 아니다. 우리가 만화나 영화로 접하는 슈퍼히어로 중에서는 초능력이 없는 캐릭터들도 매우 많다. 대표적으로 배트맨이 있고 최근에 영화로 한국에서 대중적인 인지도를 쌓은 아이언맨도 사실은 초능력과는 거리가 있지만 슈퍼히어로라고 불리고 있다.

슈퍼라는 말을 근거로 초능력이 있어야 한다고 말한다면 서유기의 손오공도 슈퍼히어로일 수 있고 그리스 신화의 신들의 일부도 슈퍼히어로의 영역에 넣을 수 있게 된다. 또한, 배트맨과 아이언맨과 같은 유형의 슈퍼히어로는 또 다른 영역으로 분류되어야 할 것이다. 슈퍼히어로의 개념은 단순히 초능력을 가지고 있는 존재로만 정의할 수 없다.

슈퍼히어로 미국을 말하다에 실린 제프 로엠(Jeph Loeb)과 톰 모리슨(Tome Morris)의 논문에서 슈퍼히어로라는 단어가 가지는 모순점에 대해 다음과 같이 설명하고 있

9) 다음 영어사전(동아 프라임 영어사전), 키워드 : superhero

다.

“ ‘슈퍼’ 라는 단어에서 느껴지는 초인적인 모습도 영웅이라는 단어와 엇갈린다. 보통 영웅을 말할 때 어려운 상황을 해결해나가는 과정과 그것을 이겨내고 그에 따른 합리적인 결과를 지칭하는 말이라고 볼 때, 슈퍼라는 단어가 주는 초인적인 느낌은 어려운 상황을 힘겹게 이겨나가는 모습과도 맞지 않는다.”<sup>10)</sup>

위에서 언급된 슈퍼히어로의 모순점은 슈퍼맨에서 나타난다. 슈퍼맨 같은 경우 이미 너무나 강력한 힘을 가지고 있기 때문에 약한 사람을 돕는 과정에서 겪는 어려움이 극적으로 느껴지지 않고 그에 따라 영웅적인 모습의 극적인 정도가 떨어지게 된다고 책에서는 설명하고 있다. 미국 프로농구에서 마이클 조단이 농구 영웅이 될 수 있었던 것은 조단의 출중한 기량 때문이기도 하지만 아슬아슬한 경기를 극적으로 뒤집어 보이는 극적인 연출도 한 부분을 차지하고 있다. 한때 슈퍼맨의 인기하락 이유 중 하나가 너무나도 초인적인 슈퍼맨의 능력 때문이었다는 것은 이런 모순성을 보여주는 예라고 할 수 있다.

슈퍼히어로의 특별함은 고대 그리스 연극의 경우에서 마지막까지 방관하고 있다가 나중에 출연히 나타나 쉽게 일을 정리하는 데우스 엑스 마키나<sup>11)</sup>와 같은 장치처럼 느껴지기도 하며 어떤 각도에서 본다면 데우스 엑스 마키나의 연장선으로 해석할 수도 있다. 반대로 배트맨 같은 슈퍼히어로들이 인기가 있었던 것도 이런 모순을 극복했기 때문이며 초능력의 부재를 극복하는 과정에서 독자들에게 극적인 감정을 줬기 때문에 가능했다. 초능력이 없다는 점이 이야기를 더 극적으로 만들어줬고 캐릭터의 영웅성을 더욱더 배가시켜줬다.

## (2) 새롭게 정의하는 Superhero 용어의 의미

고대의 영웅이 특별한 존재라는 개념에서 현대에 이르러 도덕성의 개념으로 바뀌었듯이 슈퍼히어로의 ‘슈퍼’ 라는 단어의 범위도 시간이 지나면서 점차 넓어졌다. 미국 슈퍼히어로 만화의 초창기에는 슈퍼히어로는 슈퍼맨 같은 캐릭터를 말하는 단어였고 배트맨 같은 형식의 캐릭터는 ‘가면 쓴 범죄투사’ 이거나 ‘탐정’ 정도로 분류되곤

10) 마크 웨이드외 지음, 하윤숙 옮김, 슈퍼히어로 미국을 말한다. (도서출판 잠, 2008), p.31

11) 기계장치의 신 [deus ex machina]

초자연적인 힘을 이용하여 극의 긴박한 국면을 타개하고, 이를 결말로 이끌어가는 수법이다. 라틴어로 ‘기계에 의한 신(神)’ 또는 ‘기계장치의 신’을 의미하며, 무대 측면에 설치한 일종의 기중기(起重機) 또는 그 변형으로 보이는 시올로가이온(theologeion:theologium)을 움직여서 여기에 탄 신이 나타나도록 연출한다 하여 이러한 이름이 붙었다.

네이버 백과사전. 키워드:데우스 엑스 마키나 [deus ex machina]

했다.<sup>12)</sup> 실제로 이런 계열의 캐릭터들을 슈퍼히어로라고 부를 수 있을지도 만화 팬들 사이에 논란이 있었다고 전해진다. 그러나 시간이 지난 지금에 이르러서는 슈퍼맨이든 배트맨이든 모두 슈퍼히어로라는 울타리에 넣어서 부르고 있다. ‘히어로’라는 단어가 정의하는 범위가 좁은 범위에서 넓은 범위로 넓어졌듯이 ‘슈퍼히어로’의 ‘슈퍼’의 의미도 현재에 이르러 초인들이 가진 초능력만을 의미하는 것이 아닌 보통이상의 뛰어난 능력이나 정신적인 강인함 같은 부분까지 포함하는 넓은 의미의 개념으로 바뀌었다고 생각한다.

따라서 위에서 정리한 요소들을 근거로 본 논문에서 말하고자 하는 슈퍼히어로의 개념을 말한다면 다음과 같은 의미를 도출할 수 있다.

단어	뜻
Superhero	만화 등의 매체에서 도덕성을 기본에 두고 초능력이나 특별한 수준의 능력으로 사회가 원하는 도덕적 결과를 얻기 위해 악에 대항해 싸우는 가공의 영웅.

표 4 논문에서 정의한 superhero의 의미

## 제2절. 슈퍼히어로 만화의 시대구분과 시대별 특징

### 1. 미국 슈퍼히어로 만화의 발생 과정

(1) 위기의 시대 대중이 원하는 이미지와 슈퍼히어로의 상관관계

1920년대 미국은 자본주의의 폐해 때문에 빈부의 격차가 만연해 있었고 나라 외부의 전쟁 등으로 국가적인 위기감을 가지고 있었다. 삶이 고단해질 때 사람들은 불안감을 가지고 위기의식을 느끼게 되며 이를 이겨내기 위한 여러 가지 행동을 보여준다. 사람 중에서는 현실을 극복하려는 모습을 보여주기도 하지만 때로는 어려운 상황을 잠시라도 잊고 외면하려는 모습을 보여주기도 한다. 이런 모습을 반영하듯이 미국의 불경기가 길어지면서 미국인들은 적은 돈으로 즐거움을 얻을 수 있는 매체를 찾게 되었는데 그중에 가장 대표적인 것이 영화였다. 당시 기록에는 미국 인구의 약 60퍼센트가 1주일에 한 편 이상의 영화를 보던 시대였다고 한다.<sup>13)</sup>

12) 네이버 블로그: 아로니안의 상상과 공상의 세계

<http://blog.naver.com/sec1021?Redirect=Log&logNo=30095494633&from=postView>

로저 새빈은 자신의 책 만화의 역사에서 사회적 위기를 대하는 대중의 모습에서 비롯된 만화의 어조를 설명하고 있다. 로저 새빈의 설명은 다음과 같다. “1929년 10월 증시의 대폭락과 그 뒤를 이은 장기 침체는 만화의 진지한 어조가 일시적 유행으로 끝나지 않을 것임을 암시했다. 독자들은 웃음 이상의 것을 원했고, 자신의 세계를 지배하는 강한 남성의 이미지를 원했다.” 14)

위 구절이 설명하듯이 매일을 어떻게 살아야 할지 걱정거리에 치여 살던 대중들은 자신들을 강하게 이끌어나갈 인물이나 암울한 현실을 멋지게 이겨나가는 인물을 보길 원하고 있었다. 현실에서 이런 인물이 인기 연예인이거나 운동선수, 정치인이었다면 허구의 세계에서는 강력한 모습의 주인공이었다. 이런 양상을 반영하듯이 미국 영화에는 잘생기고 선하고 강한 모습의 주인공과 악당 간의 갈등을 다룬 줄거리가 자주 등장했다. 강한 남성의 이미지를 원했던 대중적 취향은 이후에 등장한 슈퍼히어로 만화에도 그대로 이어지게 되었다고 생각한다.

슈퍼히어로 만화의 시대를 연 작품으로 평가받고 있는 슈퍼맨의 경우를 보더라도 대중이 원하는 강한 남성의 이미지를 보여주고 있다. 슈퍼맨이라는 이름에서도 비슷한 느낌을 받을 수 있다.

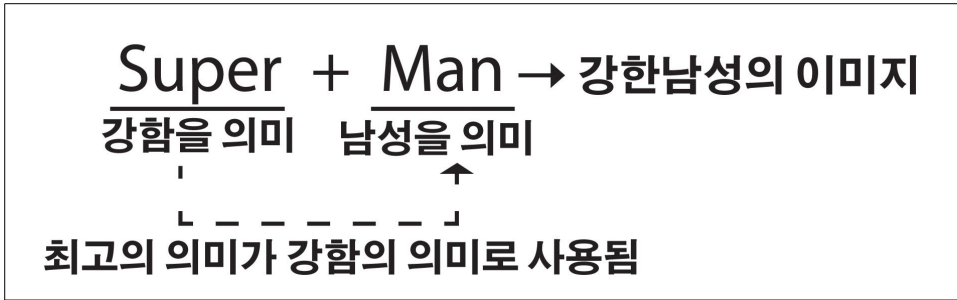


표 5 슈퍼맨의 이름과 강한 남성의 이미지의 상관관계

만화 역사에 손꼽히는 표지 그림인 액션코믹스의 표지를 보자 표지에는 슈퍼맨이 자동차를 들고 있는 모습이 등장한다. 이는 슈퍼맨의 강력한 힘을 가장 잘 표현해주는 그림이라 할 수 있으며 슈퍼맨의 강함을 대중에게 효과적으로 보여줄 수 있는 그림이었다.

13) 케네스 C. 데이비스 지음, 매트 포코너 그림, 이충호 옮김, 『말랑하고 쫄득~한 미국사 이야기』, 푸른숲 주니어, 2010, page.250  
 14) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.54





그림 2 슈퍼맨의 모습과 강한 남성의 이미지의 상관관계, 출처: 액션코믹스 No.1

(2) 코믹스의 시작과 슈퍼히어로 만화

골든에이지 이전의 미국 만화는 대부분이 한국의 신문 만화와 비슷한 개념의 코믹 스트립<sup>15)</sup>을 묶어놓은 형태의 코믹북<sup>16)</sup>이 있었다. 또한, 비슷한 시기에는 싸구려 갱지로 인쇄된 펄프 잡지<sup>17)</sup>가 유행하던 시대였다. 당시의 만화 업계도 영화처럼 저렴한 시각적 오락거리로 대중에게 호감을 사고 있었는데 이야기의 구도는 대부분 단순한 이야기였다.

당시에는 수십 종의 펄프 잡지들이 팔렸는데, 10센트 정도의 저렴한 가격에 스포츠, 연애, 추리, 서부극, 공상 과학, 판타지 등 다양한 장르의 만화나 소설이 실려 있었다. 당시에 팔린 펄프 잡지의 히어로 캐릭터가 나중에 슈퍼히어로의 원료가 된 것이다.<sup>18)</sup> 이어서 1933년 코믹북 이라고 할 수 있는 규격이 나왔고 1935년에는 신문 만화

15) 신문에 연재되는 단편형식의 짧은 만화. 미국만화의 초기에는 이런 코믹스트립을 모아서 재인쇄하는 형식의 만화책들이 많았다.  
 16) 미국에서 만화책을 지칭할 때 포괄적으로 사용되는 단어로 이전에는 특정 포맷을 가리키는 말이었지만 현재는 스토리의 진행을 위해 그림과 단어를 결합하는 형식을 쓰는 모든 포맷을 설명하는 단어로 발전하였다. 코믹북은 한국에서 말하는 만화책과 같은 의미를 가지지만, 미국의 만화업계의 흐름은 한국의 여건과는 다르기 때문에 본 논문에서는 미국 만화책을 지칭하는 의미로 '코믹북'이라는 말을 사용했다.  
 17) 펄프 매거진(Pulp magazines); 1896년부터 1950년에 걸쳐 발간된 싸구려 소설 잡지를 부르는 말. 잡지가 값싼 갱지(Wood Pulp Paper)로 만들어져 있었기 때문에 펄프(Pulp)란 이름이 붙었으며, 펄프매거진에 실린 소설 또는 잡지 자체를 펄프 픽션(Pulp Fiction)이라 부른다. 간단히 더 펄프스(The Pulp)라 부르기도 한다.  
 18) 네이버 블로그, 부머의 슈퍼히어로, 20년대 30년대 미국 신문 가판대.

에서 벗어난 독자적인 코믹북이 등장한다. 이러한 코믹북 시스템을 토양으로 슈퍼히어로 만화는 등장하게 되었다.



그림 3 1920, 30년대 미국의 신문 가판대.

출처 : 네이버 블로그 부머의 슈퍼히어로, 20년대 30년대 미국 신문 가판대.

슈퍼히어로 만화의 단서를 제공하는 만화는 마법사 맨드레이크, 팬텀 등 여러 가지가 있었지만 슈퍼히어로라고 불리면서 슈퍼히어로 장르를 정립한 만화는 제리 시겔과 조 슈스터의 슈퍼맨이었다. 슈퍼맨의 등장과 대중적인 인기는 당시에 비슷했던 장르를 하나로 모아서 슈퍼히어로 장르라고 불리게 하는 원인이 되었다. 즉 슈퍼히어로라고 부를만한 여러 종류의 비슷한 만화들이 있었고 이러한 토양들이 모여서 슈퍼맨이라는 인기작을 통해 장르가 정립된 것이다.

## 2. 슈퍼히어로 만화의 시대 구분

미국 코믹스<sup>19)</sup>에서 미국의 슈퍼히어로 만화를 시대별로 구분할 때는 크게 네 개의 시대로 구분하곤 한다. 슈퍼히어로 만화가 생겨나고 성장하기 시작했던 1938년부터 만화협회 윤리규범 (Comics Code Authority-CCA)이 제정된 1954년까지 슈퍼히어로 만화의 ‘골든에이지’, 1956년부터 1969년까지 ‘실버에이지’로 부르며 1970년부터 1985년까지 ‘브론즈에이지’, 1986년부터 지금까지를 ‘모던에이지’로 분류하고 이야기

19) 코믹(Comic)의 복수형인 코믹스(Comics)는 전체 산업을 가리키는 단수형으로, 희극적이거나 웃긴 경향이 있는 코믹이라는 단어 사용을 피하기 위해 고의적으로 사용되는 단어이다. 예를 들어 코믹 산업은 웃음과 관련된 산업을 말하지만, 코믹스 산업은 코믹 북과 관련된 산업을 뜻한다.

하고 있다.

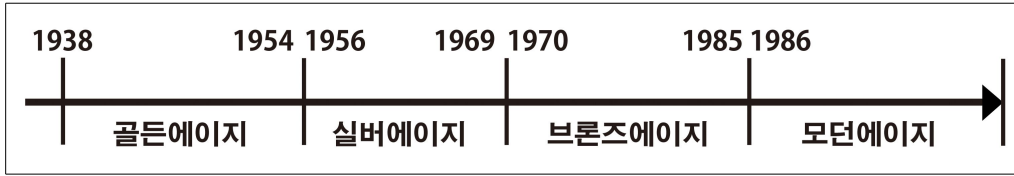


표 6 슈퍼히어로 만화의 시대구분

시대구분의 기준은 미국에서 주로 사용하는 시대구분이며 자본주의 사회인 미국답게 판매량의 변화와 관계가 깊다고 이야기되고 있다.<sup>20)</sup> 본 논문에서는 위에 불리는 명칭을 계승하되 처음 보는 사람의 이해를 돕고 설명이 쉽도록 위의 구분법에서 순서대로 1기, 2기, 3기, 4기라는 숫자를 붙임으로써 시대구분을 이해하기 쉽게 하도록 유도할 생각이다. 사람에 따라서 실버에이지에서 모던에이지로 바로 넘어가서 브론즈에이지를 설명하지 않는 예도 있으며 모던에이지의 경우 코퍼에이지 등 여러 가지 이름으로 불리면서 논란의 여지가 있지만 현재 논문에서 구분된 시대구분은 가장 많은 사람이 따르는 분류에 기준을 두고 있다.

### 3. 1기 골든에이지 슈퍼히어로 만화의 역사와 의미

#### 가. 골든에이지 슈퍼히어로의 만화의 역사

1기 골든에이지는 자본주의의 모순과 대공황의 시기, 2차 세계대전으로 미국이 격변하던 시기를 지나는 슈퍼히어로 만화 역사에서 초창기에 해당하는 시기이다. 골든에이지는 슈퍼맨이라는 슈퍼히어로를 대표하는 캐릭터가 등장한 이후 일정 시기를 지칭하는 이름으로 일컬어진다. 또한, 골든에이지는 슈퍼히어로 만화라는 장르가 정립된 시기이기도 하다.

슈퍼히어로 만화가 탄생한 시기인 1930년대를 미국 역사 교과서에서는 다음과 같이 설명하고 있다. “1930년대에는 수많은 미국인이 직장과 집을 잃었고, 자신과 가족을 먹여 살리기 위해 싸워야 했다. 이 고난과 빈곤의 시대는 ‘대공황’으로 알려졌다.”<sup>21)</sup>라고 쓰고 있다.

20) 네이버 블로그: [부머의 슈퍼히어로: 미국 만화와 그래픽 노블]

<http://blog.naver.com/boomer27?Redirect=Log&logNo=100045309083&from=postView>

21) 허쉬 E.D.Hirsch, Jr., 지음 신준수 편역, 미국의 역사, (역사넷, 2007), p.241

당시 미국의 사회는 자본주의 사회의 모순점이 드러나기 시작한 시기였으며, 자본과 폭력과 같은 형태의 권력이 시민을 힘들게 했던 시기이다. 또한, 이런 현상을 정부에서는 제대로 제어하지 못하고 있었던 시기였다. 이 같은 시기의 미국 시민은 경제적 어려움에 시달리고 있었고 자본가와 권력가들의 부정에 염증을 느끼고 있었다.

사람들은 시대에 따라 달라지지만 언제나 이상적인 모습을 추구한다. 당시 미국사람들은 고단한 현실에서 잠시나마 회피하기 위해 영화와 같은 저렴한 대중문화를 선호하는 경향이 있었다. 실제로 대공황기에 미국인구의 60%가 일주일에 영화를 한 편씩 봤다고 한다.<sup>22)</sup> 언제나 이상향을 보길 원하는 사람들의 특성을 근거로 했을 때 당시 미국사람들이 이상향으로 삼았던 모습들은 멋진 외모를 가진 착하고 강한 사람이었다. 즉 이런 이상향의 모습을 보고 자신의 부족함을 메꿈과 동시에 자신들의 요구를 대리만족시켜주길 무의식적으로 바라왔던 것이다. 특히 이런 모습의 캐릭터들은 현실에서 보기 어려웠으므로 더더욱 가치가 있었다.

당시에는 미국에 텔레비전이 보급되기 이전이었기 때문에 시각적인 대중문화에서 영화의 비중이 높았다. 또한, 영화 외의 시각적 대중문화의 하나로, 만화가 존재하고 있었다. 만화는 영화와 같은 시각적인 오락거리로써 영화에 등장하는 전형적인 주인공의 모습을 공유한다. 따라서 슈퍼히어로 캐릭터들도 이런 흐름에서 예외일 수는 없었다. 슈퍼히어로 만화에 등장하는 주인공의 모습을 보면 당시 영화에 등장한 전형적인 주인공의 모습을 엿볼 수 있다.



그림 4 미국 매체 주인공의 연관성

바람과 함께 사라지다(1939), 앵무새 죽이기(1962), 슈퍼맨(1978),  
아이언맨(2008), 배트맨 다크 나이트(2009)

출처 : 다음 영화

22) 케네스 C. 데이비스 지음, 말랑하고 쫄뜩한 미국사 이야기, 푸른숲주니어, 2010, p.250.

슈퍼히어로의 외형적인 모습과 마찬가지로 슈퍼히어로의 역할도 영화의 주인공과 비슷한 양상을 보여준다. 잘생긴 백인이면서 정의로운 영웅상을 보여주는 영화의 주인공들과 마찬가지로 슈퍼히어로들도 이런 모습을 보여준다. 단지 여기에 초능력이라는 설정상의 요소가 추가되었을 뿐이다.

슈퍼히어로 만화의 골든에이지는 1938년 액션코믹스 창간호에 실린 슈퍼맨으로 시작됐다는 의견이 가장 설득력 있게 받아들여지고 있다. 슈퍼맨이 큰 인기를 얻게 되고 비슷한 만화들이 등장함에 따라 슈퍼히어로라는 하나의 장르가 정립되었으며 이후로 슈퍼히어로라는 장르를 기반으로 각종 캐릭터와 이들이 활동하는 만화가 제작되게 되었다.

골든에이지의 슈퍼히어로 만화는 가난이나 전쟁, 범죄와 같은 현실적인 소재로써 현실감을 부여함과 동시에 강하고 초인적이며 멋지고 잘생긴 주인공들이 현실을 이겨내는 비현실적인 요소가 합쳐지면서 큰 인기를 가진 오락물이 된다.

로저 새빈은 만화의 역사를 통해 슈퍼히어로의 현실적인 소재 활용을 언급하고 있다. “이 책들은 기본적으로 어린이들을 겨냥했지만, 그 유래는 펄프소설이었고, 따라서 종종 정치적·사회적 의미가 함축되는 경우가 있었다.”

슈퍼히어로 만화는 정치적, 사회적 풍자를 담고 있는 경우가 있었고 이런 경향은 현재에도 이어지고 있다. 실제로 슈퍼히어로 만화의 경우 시간적, 공간적 배경을 현재로 놓는 경우도 있다. 슈퍼히어로 만화의 풍자성은 현실을 비틀어 보여주면서 현실에서 보기 어려운 결과를 도출해 내기도 했다. 독자는 슈퍼히어로 만화에서 현실의 부조리함을 척결하는 슈퍼히어로를 보게 된다.

또한, 전쟁 특수로 말미암은 소비력 향상은 코믹북의 판매에 큰 도움을 주게 되었다. 슈퍼히어로 만화가 코믹북 판매에 도움을 주자 미국의 출판사들은 경쟁하듯 슈퍼히어로 만화를 그렸고 자신의 슈퍼히어로가 돋보이게 하려고 각종 초능력을 부여해가며 서로 간에 경쟁을 펼치게 됐다.

로저 새빈의 만화의 역사에는 골든에이지 말기의 슈퍼히어로 만화의 위기에 대한 구절이 있다. “1940년대와 함께 미국의 만화산업도 꾸준히 발전했다. 초인영웅이 시들면서 다른 장르들이 인기를 얻었다. 1945년에 전쟁이 끝나자 애국적인 초인들은 일시적으로 매력을 잃었다.”<sup>23)</sup>

위 구절은 슈퍼히어로 장르가 시대의 변화에 따라 밀려나는 일련의 과정을 설명하는

---

23) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.66

구절이다. 슈퍼히어로 장르가 만화의 배경으로 삼았던 전쟁과 같은 현실의 위험들이 제거되자 슈퍼히어로들은 독자에 대한 현실적인 설득력을 잃게 되었다. 당시 슈퍼히어로 만화의 인기하락 원인은 여러가지가 있겠지만 크게 보자면 두 가지가 존재한다.

- ① 전쟁과 같은 실제의 위기상황이 끝나게 되자, 만화의 현실적 배경에 대한 설득력이 줄어들게 되었다.
- ② 슈퍼히어로의 흥행공식이 반복되고 정체됨으로써 독자의 변화하는 취향을 따라가지 못하고 뒤처지게 되었다.

첫 번째 이유는 변화하는 시대의 흐름에 슈퍼히어로가 따라가지 못함을 의미한다. 슈퍼히어로 만화의 단골 소재는 전쟁, 범죄와 같은 현실의 사건이었다. 전쟁을 예로 들자면, 전쟁이 끝난 후에 전쟁을 소재로 쓰는 것은 더는 현실적인 설득력을 주지 못하게 되었을 것이다. 전쟁의 압박감에 지쳐버린 사람들은 계속되는 전쟁 이야기를 지겨워하고 있었을 것이며, 전쟁이 끝나고 난 이후에 평화와 번영을 바라게 되었을 것이다. 이런 원인을 토대로 전쟁을 소재로 활동했던 슈퍼히어로들은 자신들의 일자리 중의 하나를 잃어버리게 된다.

두 번째 이유로 슈퍼히어로 흥행공식의 반복을 들 수 있다. 어떤 흥미로운 소재라 할지라도 계속 반복돼서 사용되면 사람들은 이내 질려 하며 또 다른 흥밋거리를 찾게 된다. 슈퍼맨의 등장 이후로 계속되었던 소재의 재활용은 극적 재미를 반감시키며 다른 장르로 독자를 옮겨가게 했다. 또한, 초기 슈퍼히어로 사이에 있었던 초능력 경쟁으로 슈퍼히어로들의 극적인 연출을 어렵게 만들었고 또한 슈퍼히어로 만화의 현실성과 재미를 떨어뜨렸다. 슈퍼히어로 만화의 독창성이 결여된 지루한 흥행요소의 반복으로 인해서 대중들은 이런 법칙에 흥미를 잃어가고 있었다는 것이 두 번째 이유에 대한 설명이다. 그리고 또다시 이어진 미국 경제의 불황, 텔레비전과 같은 시각적 오락매체의 보급이라는 외적인 요소까지 더해져서 슈퍼히어로 만화에 의존하고 있었던 미국 만화업계는 위기를 맞게 된다. 미국의 만화업계는 변화의 시기를 맞이하게 된 것이다.

로저 새빈은 미국 만화업계의 위기에 대해서 미국 출판사들이 어떻게 대응했는가를 다음과 같이 설명하고 있다. “시장을 다시 활성화하려는 노력으로 출판사들은 나이 든 독자층을 겨냥했고, 그 결과 주제의 범위가 확장되었다.”<sup>24)</sup>

---

24) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.66

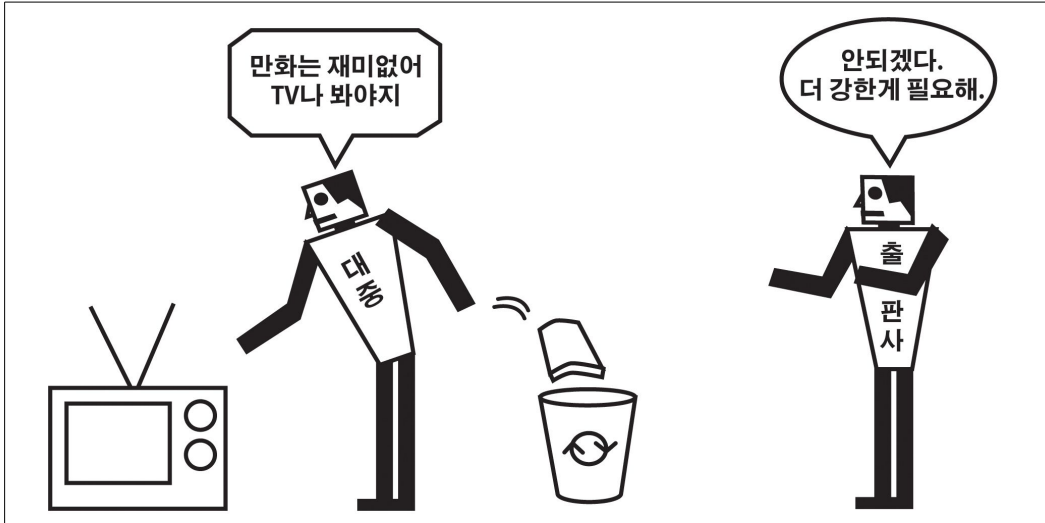


그림 5 골든에이지 말기 만화의 위기와 출판사의 대응

시장이 줄어들자 만화 업자들은 구매력이 있는 성인을 대상으로 만화를 그리기 시작했다. 또한, 어린이를 목표로 한 만화는 그 소재의 선택에서 제한이 있지만, 성인을 대상으로 만화를 그릴 때는 소재의 영역이 넓어지게 된다. 골든에이지 말기 슈퍼히어로 만화가 외면받게 된 원인을 만화 외적으로 찾아보면 다음과 같다.

- ① 텔레비전 등 신매체의 등장과 전쟁 종료 후 경제적 어려움 때문에 줄어든 만화 시장을 유지하려는 출판사의 움직임.
- ② 경제력이 약한 어린이 독자를 대상으로 한 슈퍼히어로 만화보다 경제적으로 만화를 소비할 수 있는 성인독자에게 흥행할 수 있는 주제의 만화를 그리기 시작한 것.

만화 출판사들은 주로 어린이를 대상으로 그렸던 슈퍼히어로 만화를 외면하고 성인 독자에게 인기를 끌 여지가 있는 범죄, 공포, 애정 물을 중심으로 만화를 그리게 되었다. 만화는 텔레비전과 같은 신매체와도 경쟁하고 있었기 때문에 주류 만화 시장에서 큰 덩치로 살아남기 위해서는 경제력 있는 사람들에게 팔릴 만화를 그려야 할 필요성이 있었다.

이런 경쟁의 결과로 점점 자극적인 내용의 만화가 올라오기 시작했고 당시 코믹북에는 성적인 묘사와 범죄, 마약, 공포 등의 자극적인 내용을 다룬 묘사가 늘어나게 되었

다. 그리고 이런 만화는 성인만이 아닌 어린이도 읽게 되었을 것이다. 이런 만화의 자극성은 전쟁이 끝나고 미국 내부 문제에 다시 관심을 두게 된 성인세대에게 소년 범죄와 탈선의 원인으로 지목받는다.

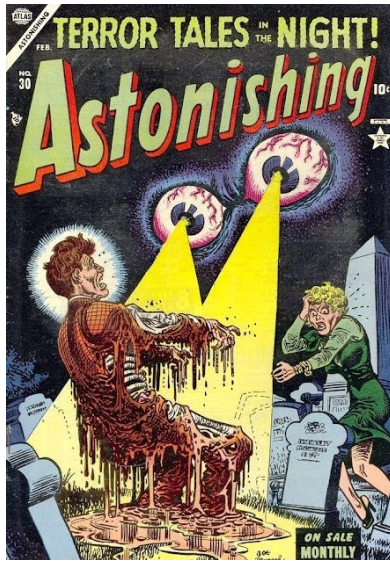


그림 6 골든에이지 말기 코믹스의 표지

출처 : 네이버 블로그, 아로니안의 상상과 공상의 세계

로저 새빈은 이런 현상을 다음과 같이 설명하고 있다. “예전에는 어린이들이 공포물과 범죄물이 아닌 다른 종류의 액션만화나 유머만화를 읽는 것을 보고도 부모들은 크게 신경 쓰지 않았지만, 이 새로운 공포만화와 범죄만화는 완전히 다른 문제였다.

사실상 성인세대의 만화에 관한 관심이 높아진 원인은, 전쟁같은 미국의 신변을 위협하는 거대한 사건의 종결됨과 동시에 성인 세대가 국내 문제에 관심을 가지게 된 것이 큰 원인이라고 생각한다. 당시 미국의 만화가 가졌던 현실에 대한 위기감은 컸기 때문에 만화가 팔릴 수 있다면 어떤 표현도 할 각오가 되어 있었다. 또한, 미국의 성인 세대는 미국 청소년 탈선의 원인으로 지목할 수 있는 대상이 필요했다. 너무나 풀어져 버린 고삐 풀린 망아지를 다시 묶어 두어야 할 필요성도 느꼈을 것이다.

결국, 미국 상원은 청문회를 열어 만화를 제재하는 장치로, ‘만화협회 윤리규범 (CCA-Comics Code Authority)’을 제정해서 자체검열을 시작하게 했다. 만화 검열의 결과로 만화 업계가 맞게 된 결과에 대해서 로저 새빈은 다음과 같이 설명하고 있다.

“미국만화 산업은 전환점을 맞이했다. 일부 시리즈가 취소되자 판매는 즉시 격감했



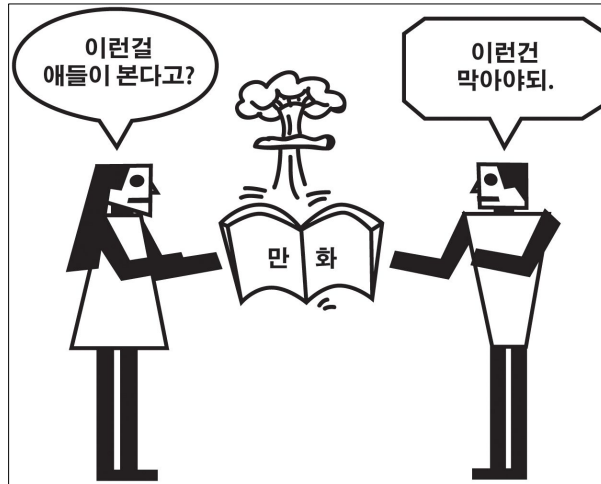


그림 7 골든에이지 말기 만화에 대한 인식변화

다. 모든 장르가 사실상 파괴되었다. 공포만화와 범죄만화가 특히 심한 타격을 받았지만, 전쟁, 서부극, 애정, 심지어 슈퍼히어로 만화까지도 큰 영향을 받았다.” 25)

만화규약(CCA)이 발표된 이후 코믹북 시장에서 상당수의 만화 출판사가 사라지거나 주류 만화시장에서 멀어졌다. 그러나 DC와 마블은 여론이 원하는 만화를 그리기로 선택했고 금지된 장르에 밀려나 있었던 슈퍼히어로 만화를 끌어와 다시 연재하기 시작했다.



그림 8 Comics Code Authority(CCA) 검열딱지, 출처: 위키피디아, Comics Code Authority

25) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.68

로저 새빈은 만화 출판사의 변화를 다음과 같이 설명하고 있다. “DC코믹스와 마블은 이전에 출판했거나 새로 출판한 초인영웅 만화로 수익을 올렸다. 이 장르는 누구도 피를 흘리지 않는다면 아무리 엄청난 패싸움을 묘사해도 괜찮다는 유보조항을 이용하여 규약을 위반하지 않을 수 있었다.”<sup>26)</sup>

만화 규제의 움직임은 만화 시장에 큰 타격을 가했지만 대형 만화 출판사의 대응은 간단했다. 금지된 만화 장르를 버리고 허용된 예전 인기 장르를 다시 가져다 쓰는 것이다. 사실상 만화 규제가 심했기 때문에 다시 재활용할 수 있는 만화 장르도 많지 않았을 것이다. 또한 슈퍼히어로 장르가 CCA의 검열을 피해 깨끗한 모습을 보여줄 수 있었고, 예전에 인기 장르로 한번 검증되었기 때문에 주류 만화 시장에 남기로 결정한 만화 출판사들은 슈퍼히어로 만화를 다시 끌어다 쓰게 되었다.

## 나. 골든에이지 슈퍼히어로의 주된 성향인 선함에 대한 연구

슈퍼히어로 캐릭터들은 선하게 그려지는 경우가 많다. 이런 선한 캐릭터의 구도는 사실 대부분 오락매체에 있어서 당연한 공식으로 여겨지기도 한다. 슈퍼히어로 만화의 초창기였던 골든에이지의 슈퍼히어로 캐릭터들도 이런 선함의 공식을 충실히 따라가고 있다. 현대에 이르러 슈퍼히어로 캐릭터의 성향이 좀 더 다양했음에 비교해서 1기 골든에이지 슈퍼히어로들은 다소 맹목적인 선한 모습을 보여주며 이런 성향은 훗날 골든에이지 슈퍼히어로를 특징짓는 특성으로 이야기되고 있다.

주인공이 선하게 그려지는 것이 새로운 것이 없지만, 슈퍼히어로의 주된 특징이면서, 슈퍼히어로를 연구하고 설명하는 중요한 요소로써 슈퍼히어로의 다소 맹목적인 선함의 이유를 설명하는 것이 슈퍼히어로를 이해하는 과정에서 필요하다. 또한, 현대에 이르러 슈퍼히어로의 성향이 다양해짐과 비교하기 위해서도 1기 골든에이지의 슈퍼히어로를 특징짓는 요소인 선함이 어떻게 정립되었는지 알아볼 필요가 있으리라 생각한다.

### (1) 슈퍼히어로의 초인성과 선함의 상관관계

“슈퍼히어로 미국을 말하다”에 실린 제프 로엠(Jeph Loeb)과 톰 모리슨(Tome Morris)의 논문을 보면 슈퍼히어로가 정말로 ‘슈퍼’ 할수록 슈퍼히어로의 영웅적인

---

26) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.68

면모는 줄어들었다고 설명하고 있다. 슈퍼히어로에서 슈퍼의 의미가 슈퍼히어로의 영웅성을 약화시키는 오류가 있었다는 주장이 있음과 동시에 슈퍼히어로의 슈퍼는 또 다른 의문점을 보여주고 있다. 그것은 슈퍼히어로의 초인성과 선행의 관계에 있다.

슈퍼히어로 캐릭터가 큰 인기를 끌게 된 이유는 슈퍼히어로가 당시 미국인들이 원하는 모습을 보여줬기 때문이다. 사람들은 보고 싶은 것을 보고 듣고 싶은 것을 듣기 마련이다. 슈퍼히어로는 당시 미국인들이 원하는 영웅 상을 보여줬고 미국인들은 이런 모습의 슈퍼히어로에 동화되고 열광했다고 생각한다.

슈퍼맨을 예로 들어보자. 슈퍼맨은 지구에서 가장 강력한 존재로서 인간이 가진 어떤 무기로도 그에게 해를 입힐 수 없다. 이런 점이 그를 슈퍼맨으로 불리는 존재로 만들어줬다. 또 한가지 사람들이 그를 칭송하는 이유는 슈퍼맨이 항상 고결한 선행을 보여주고 있다는 것이다. 이는 종교에서 성모 마리아가 순결함으로 믿음의 대상으로 숭배받는 것과도 비슷한 모습을 보여준다. 반대로 슈퍼맨이 일반적인 사람과 같은 성향을 가지고 있었다고 가정했을 때 슈퍼맨은 자신의 힘을 이기적인 목적으로 사용했을지도 모르는 일이며 이는 더 나아가 인류의 존재를 위협하는 요소가 됐을 것이다.

미국의 슈퍼히어로에 대한 논문을 출판 한 책 ‘슈퍼히어로 미국을 말하다’에서는 정의로움에 관해서 국가론을 예로 이야기한다. 이 구절을 보고 찾아본 국가론에서는 소크라테스가 사람들과 정의에 관해 토론하는 구절이 등장한다. 본 장에서 소크라테스는 보상이 없더라도 미덕과 정의를 실현하는 삶이 그렇지 못한 사람보다 행복할 것이라 이야기한다. 이에 대해 소크라테스와 대화하는 사람 중 한 명이었던 글라우콘(Glaucon)은 소크라테스가 자신의 주장을 반박해주길 바라면서 다음과 같이 이야기한다.

“정의란 일종의 타협책입니다. 불의와 불의의 타협책이죠. 옳지 못한 일을 하면서도 제재를 받지 않는 사람과 같은 일을 당하면서도 보복할 힘이 없는 사람, 양자 사이의 타협책인 셈입니다. 가령 정의로운 자든 아니든, 누구를 막론하고 그들에게 무한의 자유를 주고 어떻게 행동하는지를 지켜보면 알 수 있습니다. 사람들은 누구나 욕심에 따라, 이익에 따라 행동합니다.” 27)

이는 인간이 생물의 본성인 생존과 이익을 위해 행동할 것이라는 생각을 근본에 두고 하는 주장이다. 어떤 사람이나 존재라도 본인의 이익을 위해 활동할 것이며 이런 상황에서 누구도 범접할 수 없는 힘이 있다면 그 힘은 자신의 이익을 위해 사용될 것

---

27) 플라톤, 이한 편역, 국가론, 돈을 새김, 2009, page.60

이라는 내용이다. 이를 근거로 본다면 자신의 초능력을 공동체를 위해서 사용하는 슈퍼히어로들은 대단히 비정상적이고 자연스럽지 못한 행동양식을 보여주고 있는 것이라 할 수 있다.

글라우콘의 질문에 소크라테스는 정의를 국가의 차원에서 각자의 역할에 온 힘을 다하는 것이라고 말한다. 그리고 이를 개인의 영역으로 좁히면서 다음과 같이 설명한다.

“아울러 지혜로우며 전체 정신을 관할하는 이성적 부분이 통치자의 역할을 맡아야 하고, 열정이나 기백과 같은 부분은 이성에 협력하고 지배받아야 한다는 것도 알아야겠네.” 28)

인용문은 소크라테스 대답의 일부이며 전체를 요약해보면 다음과 같다. 사람들은 재물욕과 애욕 같은 욕망이 있지만, 합리적 이성으로 조절되고 있다. 국가의 구성원이 제 역할에 소임을 다함으로써 국가가 정상적으로 움직이며 외부의 환란에도 잘 대처할 수 있듯이, 인간의 이성이 정상적으로 움직이면서 본능적 욕망을 관리하는 것이 인간의 정상적인 활동을 가능하게 하고 외부의 환란에도 잘 대처할 수 있게 한다.

이 주장을 뒷받침하듯이 소크라테스는 다음과 같이 말한다. “다시 말해 자신의 내면을 잘 조절하고 지배와 복종, 협력을 마치 조화로운 음정을 통해 아름다운 선율을 이끌어내듯이 변주해내는 일이지. 그러한 것이 절제로 그 절제의 결과물이 인격이라는 것이지. 그런 연후에 비로소 우리는 무슨 일이든 할 수 있네. 돈을 벌 수도 있고 국가와 사회를 위해 어떤 일이든 할 수 있네. 그때의 마음 상태를 유지하도록 해주는 행위가 옳고 아름다운 행위이며, 그 행위를 담당하는 지식이 곧 지혜인 셈이네” 29)

위의 주장을 보고 당시 미국의 상황을 생각해 보자. 1930년대의 미국은 자본주의 경제정책의 오류와 그에 따른 대공황으로 가난의 역사를 겪고 있었다. 당시 미국 자본주의의 모순점이 나타난 빈부의 격차, 노동자들을 착취하는 고용자들의 모습, 악덕 자본가들이 미국 시민의 재산을 훔쳐가는 모습에서 가난한 사람들은 분노를 느꼈다. 또한, 정부는 수많은 노동자의 희생을 방조하고 제대로 된 해결책을 내놓지 못하고 있었다. 소크라테스가 말한 각 국가의 구성원들이 역할에 따른 소임을 하지 못하는 것과 비슷한 상황이다. 소크라테스식으로 말한다면 부정이 저질러지는 상황이다.

그 외에도 1914년 시작된 금주령을 시작으로 금지된 술을 불법으로 팔면서 부를 축적한 마피아들도 있다. 전 미국에 걸쳐 대도시를 중심으로 밀주, 밀매조직이 생겨났고 마피아가 본격적으로 활동하게 된다. 밀주, 도박, 매춘 등으로 부를 축적한 마피아들

28) 플라톤, 이한 편역, 국가론, 돈을 새김, 2009, page.142

29) 플라톤, 이한 편역, 국가론, 돈을 새김, 2009, page.144

은 미국 시민에게 있어서 악덕 자본가만큼이나 시민의 고향을 빨아먹는 존재였다.

현실사회의 미국에서 힘 있는 자들은 착하지 않다. 스티븐 에반스의 주장처럼 현실의 미국인들은 운이 없었다. 역사적으로 봤을 때 견제하는 이가 없는 대부분의 힘 있는 자들은 그 힘을 자신을 위해 남용하고 이를 미화하는 것이 일반적이다.

찬란한 역사를 자랑하는 대제국의 예로 로마제국을 강력한 대제국의 표본으로 말하고 있다. 그러나 로마는 내부적으로 부패해 있었고 이런 내부문제를 주위 약소국들을 착취하고 정복하며 외부적으로 해결해 나갔다. 현대의 미국이 팩스 아메리카나<sup>30)</sup>를 외치듯이 로마는 팩스 로마나<sup>31)</sup>를 외치고 있었다. 약소 국가들에 로마는 자신의 나라를 짓밟는 약탈자의 모습으로 비쳤다. 1930년대 미국에서도 마찬가지였다. 힘 있는 권력자들과 자본가들은 일반 미국 시민의 삶에 피해를 주거나 이를 방관하는 존재였다.

## (2) 대리만족과 슈퍼히어로

한 개인이 생존에 위기를 느꼈을 때 취하는 행동을 슈퍼히어로와 연관시켜 이론적으로 어떻게 설명해야 하는가가 어려운 문제다. 개인으로 외부의 스트레스에 대처하는 방법은 여러 가지가 있을 수 있다. 현실에 순응해 노력으로 극복할 수 있고, 반작용으로 개인의 행복을 위해 사회를 희생할 수도 있다.

슈퍼히어로 만화를 본다는 것은 현실도피와 같은 맥락으로 해석된다. 슈퍼히어로 만화에서 보여주는 슈퍼히어로의 행동은 사실 현실이 아니다. 고로 슈퍼히어로 만화를 본다고 해서 현실이 바뀌지 않는다. 독자는 슈퍼히어로 만화에서 보여주는 행동의 결과를 보고 잠시 즐거워하는 것이다. 영화 왓치맨에서 닥터 맨하탄이 말한 대사를 생각하게 한다. “그것은 물에 빠진 사람에게 산소사진을 보여주는 것과 같습니다.”

결국 개인의 만족과 관련된 행위이다. 어른은 잔인한 현실을 대리만족 시켜줄 탈출구가 필요했고 부모는 치근대는 아이들과 대신 놀아줄 보모가 필요했다. 아이들은 현

---

30) 팩스아메리카나 [Pax Americana]

미국의 지배에 의해 세계의 평화질서가 유지되는 상황을 함축적으로 표현하는 용어이다. '팩스(Pax)'는 라틴어로 평화를 뜻하는데, 로마 제국이 피정복 민족들을 통치하던 것을 가리켜 '팩스 로마나(Pax Romana)'라고 하고, 19세기 영국의 식민지 통치를 '팩스 브리태니카(Pax Britanica)'라고 한 것에서 연유한다.

출처 : 네이버 검색, doopedia 두산백과

31) 팩스로마나[Pax Romana]

BC 1세기 말 제정(帝政)을 수립한 아우구스투스의 시대부터 5현제(五賢帝) 시대까지의 약 200년간 계속된 평화. 로마의 평화라고도 한다. 이 시대는 변경의 수비도 견고하였고, 이민족(異民族)의 침입도 없었으며, 국내의 치안도 확립되어 교통·물자의 교류도 활발하였고, 로마제국 내의 각지에서 도시(都市)가 번영하여 전국민은 평화를 구가했다.

출처 : 네이버 검색, doopedia 두산백과



그림 9 닥터 맨하탄이 해당 대사를 말하는 장면

출처 : 영화 왓치맨, Watchmen

실제 바쁜 실제 부모대신 같이 놀아주고 웃겨줄 가상의 어른이 필요했다. 실제로 슈퍼맨을 비롯한 수많은 슈퍼히어로들이 아버지, 어머니, 삼촌, 누나와 같은 모습으로 등장하는 것도 이 같은 행동에 기인한다. 나중에는 아이 자신이 슈퍼히어로가 되기도 하며 로빈(배트맨과 로빈)의 경우처럼 슈퍼히어로의 동료로 역할을 수행하기도 한다.

사람에게 영화나 만화를 본다는 것은 단순한 흥밋거리임과 동시에 잔인한 현실을 잊으려는 무의식적인 행동으로 볼 수 있다. 당시 미국인들이 즐겨봤던 오락 매체 중에 하나인 슈퍼히어로 만화에서도 이런 법칙이 적용됐을 것이다. 슈퍼히어로의 강한 모습과 그로 인해서 악을 처단하는 모습에서 대중은 현실의 자극으로부터 중심을 잡았다. 이는 마치 고대에 로마에서 대중의 폭력적 성향을 충족시키는 행위로서 검투사의 싸움을 보였던 경우와 같고, 중세시대 죄인을 고문하고 처벌하는 것을 대중에 공개함으로써 대중의 욕구를 충족시켰던 일련의 행위와도 맞는 부분이다. 근대 미국사회에서는 검투사의 경기와 죄인의 처벌을 대중에 공개하는 극단적인 오락거리를 보여줄 수 없기에 이를 대신해서 영화와 만화 같은 오락거리가 성행했다고 설명할 수 있다. 대부분 오락 매체의 주인공은 당시 미국인이 원하는 이상형의 모습을 하고 악당을 물리치는 모습을 보여준다. 미국인들은 가공의 주인공이 행하는 일련의 행위를 보고 고대와 중세의 대중이 느꼈던 감정과 비슷한 감정을 느낀다.

대리만족 이라는 현상을 설명하는 방법으로 프로이트는 ‘1차적 과정’ 이라는 용어를 사용한다. 켈빈의 책, 프로이트의 심리학에서 1차적 과정을 다음과 같이 설명하고

있다. “긴장을 완화하는 데 필요한 대상의 기억 영상을 형성하는 현상을 1차적 과정 이라고 한다. 1차적 과정은 프로이트가 ‘인지의 동일성 확인’ 이라고 칭한 과정을 통해 긴장을 해소하려는 목적에서 일어난다.’ , ‘프로이트의 해석을 따르면, 기억 속의 영상(影像)을 마치 현재 인지하는 것과 같은 것으로 이드(본능에 가까운 의식)가 받아들인다는 뜻이다.” 32)



그림 10 슈퍼히어로 만화의 표지, 흡사 아이와 놀아주는 어른의 모습이 연상된다.

출처 : <http://www.comicvine.com/>

네이버 블로그, 부머의 슈퍼히어로: 미국만화와 그래픽 노블

<http://blog.naver.com/boomer27?Redirect=Log&logNo=100112633168&from=postView>

1차적 과정을 예를 들어 설명한다면 다음과 같다. 배고픈 사람은 음식을 먹는다. 배고픈 사람은 음식을 먹음으로써 배고픈 자극을 없앨 수 있다는 것을 인지하게 된다. 나중에 사람이 배가 고플 때 실제로 존재하는 음식이 없다면 배고픔의 자극이나 긴장을 없애줄 수 있는 음식을 상상하게 된다. 이드의 영역에서는 음식물을 기억한다는 것으로 그 음식을 먹게 된 것처럼 느끼게 된다는 것이다. 이 1차적 과정으로써 설명되는 것이 대리만족이라는 부분이다.

1차적 과정을 1930년대 미국인이 느꼈을 심리를 대입해서 설명해보자. 당시 미국의 힘겨운 현실을 살아가는 대중들은 현실에서 힘 있는 강자들이 자신의 힘을 악용하는

32) 켈빈 S. 홀 지음, 백상창 옮김, 프로이트 심리학 (문예출판사, 2000), p.46

모습을 보면서 사회적 약자로 소외되고 차별받는다라는 외부의 자극을 느끼고 있었다. 대중은 큰 힘을 가졌지만, 그 힘을 공동체를 위해 사용하는 이타적인 사람들을 바라고 있었다. 그러나 그런 사람들은 현실사회에서 많지 않았다. 대중들은 힘 있는 이타적인 사람들을 만화와 영화와 같은 매체를 통해 보면서 대리만족 한다. 더 나아가 비현실인 슈퍼히어로가 실제로 존재하는 것처럼 생각하면서 현실의 모습을 희망적으로 생각하게 한다.

### (3) 당시 사회를 살아가는 대중들의 요구가 반영된 캐릭터 상

슈퍼맨 이외에도 비슷한 시대에 태어난 수많은 슈퍼히어로 캐릭터들이 슈퍼맨과 비슷한 유형을 따라가고 있는 것은 슈퍼맨의 대중적 인기로 시작된 슈퍼히어로의 역사에서 나타난 결과물이었다. 작가는 인기 있는 캐릭터들을 모방하기 마련이고 이것이 커져서 유행의 흐름으로 나타나는 것이다. 슈퍼맨이 탄생할 때 당시 유행했던 주인공의 모습을 반영한 것과 일치하는 내용이다.

슈퍼히어로 만화가 시작되는 시점에서 주인공들은 어떤 고민이나 철학적 성찰이 없이 당연하게도 선한 모습을 보여줬다. 사실 슈퍼히어로가 왜 선택해야 하는지에 대한 고민은 시간이 지나면서 생겨났지만, 그것은 꽤 오랜 후의 이야기가 된다.

슈퍼맨이 보여준 다소 맹목적인 선함은 당시 시대에 나타난 많은 슈퍼히어로들의 모습이었다. 이는 위에서 언급된 요소들과 함께 당시 대중의 요구가 반영된 결과였다. 당시의 만화를 즐겨보는 사람들은 대부분 경제적 가난과 사회적 불안감에 시달리던 사람들이었다. 이런 사람들은 현재의 모습을 배경으로 힘든 난관을 이겨내는 주인공을 보고 싶어했다. 그리고 슈퍼히어로가 취하는 행동의 결과가 좋게 나타나길 바랐을 것이다. 이러한 과정에서 슈퍼히어로는 정의로운 모습을 보여주는 것이 유리했을 것으로 생각한다.

예를 들어, 미국 사회는 빈익빈 부익부와 같은 체제의 문제도 있었지만 그로 인해 생겨난 높은 범죄율도 사회문제였다. 범죄와 같은 소재는 슈퍼히어로 만화를 제외하고서라도 여러 만화의 단골 소재로 쓰였다. 슈퍼히어로 만화도 소재의 특성상 범죄이야기를 다루는 것에서 예외일 수는 없었다.

이원복의 책에서 미국의 조직 폭력에 대해 언급한 부분을 보면 다음과 같은 구절이 나온다. “1919년 수정헌법 18조로 술의 제조, 운반, 판매를 금지했다. 그러나 미국인들은 계속 술을 원했고, 금지된 술은 지하로 흘러들어 가 범죄자들의 배를 불리는 ‘황금상품’이 되어 전국적으로 대도시를 중심으로 밀주, 밀매조직이 마구 생겨났고



지금까지도 악명을 떨치는 마피아가 본격적인 활동에 들어간 게 이때였다.”<sup>33)</sup>

미국 시민에게 사회에 만연한 범죄자들과 조폭들은 현실에서 직접 부딪힐 수 있는 악당이었을 것이다. 미국에서 범죄문제와 조직 폭력과 같은 현상은 대중의 현실에서 심각한 문제로 다가왔고 이를 해결하는 모습을 보여주는 슈퍼히어로들의 모습은 대중이 원하는 부분을 대리만족시켜주고, 독자들에게 카타르시스<sup>34)</sup>를 느끼게 해줬을 것이다. 당시 미국 시민은 범죄를 증오했을 것이기 때문에 만화에 등장하는 슈퍼히어로들이 범죄자를 응징하는 모습을 보길 원했다.

슈퍼히어로가 악인들을 벌하는 모습을 보는 것으로 만화를 보는 독자들은 즐거움을 얻을 수 있었다. 당시에 인기 있는 슈퍼히어로 중에는 스펙터가 있었다. 스펙터는 임무 수행 중 마피아에게 죽임당한 형사의 영혼이 저승세계에서 거절당해 이승에서 활동하는 유령과 같은 캐릭터이다. 스펙터는 도시를 악에 물들이는 악당들에게 잔인하게 복수한다는 내용이었다. 스펙터의 복수 대상 중에서는 자신을 죽음으로 몰고 간 마피아도 있었다. 스펙터의 다소 잔인한 복수는 당시 미국 시민의 마피아에 대한 적개심을 대변했다. 그럼으로써 스펙터는 인기 있는 슈퍼히어로 캐릭터로 사랑받게 되었다.

복잡한 현실을 진지하게 풍자하면서 복잡하게 생각하지 않는 것이 대중을 대상으로 그리는 만화에 유리했다. ‘복잡한 현실을 단순하게 풀어나가는’ 초기 슈퍼히어로의 모습은 복잡한 현실에 영증을 느낀 대중의 요구를 충족시켜 줬다. 단순함이 초기 슈퍼히어로가 각광받았던 이유 중 하나일 것이다.

단순한 형태의 캐릭터는 대중의 요구를 충족시켜주고 인기를 얻는다. 그리고 대중 매체는 대중이 소비할만한 캐릭터를 만들어 내는 것이 속성이다. 따라서 대중이 보길 원하는 캐릭터를 만들어서 보여준다. 그것이 상업적으로 가치가 있기 때문이다. 슈퍼히어로 만화도 상업 매체로 가치가 있어야 하므로 대중이 원하는 유형을 따라간다. 단순한 캐릭터는 하나의 유행으로 확대 재생산되어 세력을 늘려간다. 유행이 지나고 사람들이 외면하기 전까지 하나의 흥행 공식은 계속 이어진다. 결과적으로 당시에 인기 있는 주인공 상을 따라가다 보니 선하고 정의로운 성향의 슈퍼히어로가 많이 탄생하게

---

33) 이원복, 먼나라 이웃나라 11 미국 역사 편, (김영사, 2004), p.177.

34) 명사

1 . <문학> 비극을 봄으로써 마음에 쌓여 있던 우울함, 불안감, 긴장감 따위가 해소되고 마음이 정화되는 일. 아리스토텔레스가 《시학(詩學)》에서 비극이 관객에 미치는 중요 작용의 하나로 든 것이다. [비슷한 말] 정화8(淨化).

2 . <심리> 정신 분석에서, 마음속에 억압된 감정의 응어리를 언어나 행동을 통하여 외부에 표출함으로써 정신의 안정을 찾는 일. 심리 요법에 많이 이용한다. [비슷한 말] 정화8·정화법.

네이버 사전, <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=38549000>

되었다.

#### (4) 연출이 덜 발전한 만화 초기의 모습

초기 만화에서 보여주는 모습은 단순히 때려 부수고 약한 이를 돕는 모습이다. 캐릭터의 심리를 이용한 섬세한 연출과 정교한 이야기는 별로 등장하지 않는다. 만화도 그리 길게 그려지지 않아서 짧은 신문만화를 길게 늘린 듯한 인상을 주기도 한다.

슈퍼히어로 만화가 등장했을 때에도 미국 코믹스의 역사는 오래되지 않았다. 따라서 다양한 연출이나 극적인 반전 등의 세련된 요소는 많이 등장하고 있지 않으며, 캐릭터의 연출도 다소 평면적인 모습을 보여준다. 이는 초기 콘텐츠가 보여주는 모습과 유사하다.

초기의 단순한 연출은 시간이 지나면서 복잡한 양상으로 변한다. 만화를 보는 독자의 요구도 복잡해졌고, 만화를 그리는 작가의 연출력도 발전한다. 만화에 복선을 넣어 독자에게 재미를 주기도 하고 반전을 넣어 독자를 속이기도 한다. 마찬가지로 평면적인 캐릭터들도 보는 각도에 따라 여러 가지 모습을 보여주는 입체적인 캐릭터로 바뀐다.

골든에이지 슈퍼히어로가 단순한 모습을 보여줬던 이유 중에 하나는 당시 슈퍼히어로 만화가 콘텐츠의 개발단계에 위치하기 때문이기도 했다. 복잡하고 세련된 연출을 하기에는 작가의 역량도 발전하기 전이고 그런 연출을 받아들이기에는 독자도 발전하기 전 단계이기 때문이다.

#### (5) 이상적인 인간형의 모습 발현

슈퍼히어로 만화는 상상의 이야기를 근본으로 하고 있다. 작가들은 슈퍼히어로를 가공의 인물로 설정하고 그려나간다. 또한, 창조된 주인공으로서 완벽함을 보여주기 위해 이상적인 인간형을 반영해서 그렸다. 이는 앞서 설명했던 프로이트의 이론 중에서 초자아(SUPER-EGO)를 대입해서 설명한 부분과도 일치하는 부분이다. 개개인의 퍼스널리티를 지키는 움직임과 그중에서 초자아가 관장하는 부분으로 슈퍼히어로를 봤을 때, 슈퍼히어로를 통해서 이상적인 인격체를 보려는 욕구가 있었을 것이다. 이러한 이상성에 대한 욕구는 공개적으로 요구되지는 않았지만, 대부분의 대중이 어느 정도는 공감하고 있는 부분이었기 때문에 작가들도 이러한 부분을 무의식의 부분에서라도 고려해서 그려졌을 것이다.

이상적인 인간성은 지금 현재 인간의 모습보다도 더 진화된 모습을 보여주는 인간으

로 설명될 수 있다. 이런 이상적인 인간성을 두고 플라톤과 아리스토텔레스 등이 토론을 벌여왔다. 또한, 수많은 사람이 실제로 자신이 실천하지는 못하더라도 내면으로 알고 있는 발전된 인간형이 있다. 슈퍼히어로로는 이런 사람들의 열망이 발현된 이상적인 모습들이 모여 만들어졌다. 실제로 슈퍼히어로 만화에서 슈퍼히어로의 모습을 봤을 때 단순히 정의로운 인간의 작은 발전성에서 더 나아가서 신이나 현자와 같은 모습으로까지 그려지기도 한다. 슈퍼맨은 만화에서 신화의 신이나 메시아와 같은 모습으로 표현되기도 하며, 배트맨도 정의를 실현하는 심판자의 모습으로 그려짐과 동시에 한편으로 신적인 모습으로 그려지기도 한다.

제프 브렌젤(Jeff Brenzel)은 슈퍼 히어로는 왜 선택인가? 라는 글에서 플라톤의 주장을 인용해서 다음과 같이 주장한다. “플라톤이 주장하고 싶었던 것은 비록 처음에는 우리 속에 혼란이 생기고 주위에 온통 나쁜 것들만 가득할지라도 우리를 점차 선한 방향으로 이끄는 본성과 실재와 관련된 무엇인가가 있다는 생각이다. 플라톤은 이 ‘무엇’이 영원불변한 원리라고 보았다. 달리 말하면 선의 이상 또는 선의 형식이고, 실제로 존재하는 원리며 우리가 그 속에 함께 참여할 수 있는 원리다.” 라고 주장하고 있다.

제프 브렌젤(Jeff Brenzel)은 이어서 아리스토텔레스의 주장을 인용하기도 한다. “우리는 완성된 상태 또는 실현된 상태에 대해 아무리 희미하게 인식하더라도 천성적으로 이런 상태를 목표로 삼고 겨냥한다고 생각했다.” 그리고 “아리스토텔레스는 인간이 다른 사람과 협력하여 공동의 선을 이루는 과정에서 지성을 탁월하게 이용하도록 이끌어 주는 자질, 모습과 미덕을 고찰하는 데 상당히 많은 비중을 두었다.”<sup>35)</sup>

위의 주장을 근거로 사람들은 본능에 따라 보다 발전된 삶을 추구하도록 진화해왔고, 발전된 삶이란 나를 넘어서서 내가 속한 공동체의 행복을 추구하는 것을 이상향으로 여겨왔다. 역사적으로 간디와 테레사 수녀와 같이 공동체를 위한 삶을 살아가는 사람들을 성자로 추앙하는 이유와 같다. 또한, 이런 발전된 삶은 이루기가 어렵고 소수만이 가능한 삶이기 때문에 더욱더 가치 있게 사람들에게 다가갔다고 생각한다.

인간의 이런 움직임은 프로이트의 이론으로 설명하는 초자아(SUPER-EGO)에서도 알 수 있다. 초자아는 프로이트의 이론 중에서 퍼스낼리티의 마지막 영역으로 불리며 켈빈의 책에는 다음과 같이 설명하고 있다. “초자아는 현실보다는 이상 세계를 대표한다고 할 수 있다. 현실적 성취나 쾌락보다는 하나의 완전함을 추구한다. 따라서 초자

---

35) 마크 웨이드의 지음, 하윤숙 옮김, 슈퍼히어로 미국을 말한다. (도서출판 잠, 2008)

아는 인간의 내적 도덕률이 된다.”

초자아는 이드의 본능성과 자아의 현실성을 잇는 단계로 이상성으로 설명할 수 있는 영역이다. 즉 초자아의 시각에서 슈퍼히어로를 바라보면 슈퍼히어로의 높은 도덕성을 설명하는 데 도움이 된다. 또한, 대중이 선한 모습의 슈퍼히어로를 선망하는 원인을 고찰하는 것에도 도움이 된다.

초자아(SUPER-EGO)가 이상성으로 설명된다는 켈빈의 글을 근거로 했을 때, 대중은 슈퍼히어로로부터 이상적인 인간성의 모습을 바라보고 있다고 설명할 수 있다. 현실에서 강한 인간이 자신의 안위를 위해 힘을 남용한다는 것이 일반적인 경우로 대중에게 각인되어 있었다. 그러나 슈퍼히어로는 강한 힘을 가졌음에도 매우 도덕적인 행위로 도덕적인 결과를 위해 힘을 사용한다. 이런 점은 대중이 바라는 이상향의 모습을 대리만족시켜주는 구실을 했다.

슈퍼맨의 선행은 이 같은 이상향의 모습을 대변하고 있으며, 강자의 선행을 보길 원하는 일반 시민의 염원이 작용한 결과이다. 위기의 시대에 활동하는 성자의 모습을 대리만족시켜주는 하나의 아이콘으로 받아들여졌기 때문이다.

슈퍼히어로 캐릭터는 대중이 원하는 이상적인 모습을 보여줌으로써 대중들에게 대리만족을 주고 이를 자양분으로 자라났다. 또한, 코믹북의 저렴한 가격과 편리한 접근성은 가난한 이들도 접하기 쉬운 대중성을 가지게 했다. 미국 슈퍼히어로 만화의 골든에이지는 이렇게 시작됐다.

## 4. 2기 실버에이지 슈퍼히어로 만화의 역사와 의미

### 가. 실버에이지 슈퍼히어로 만화의 역사

골든에이지 말기에 시행된 만화규제의 움직임이 있었던 후에 만화시장은 큰 위기를 맞게 되고 많은 만화출판사가 문을 닫게 된다. 만화 시장에서 살아남기 위해서는 검열에 걸리지 않는 만화를 그려야 했다.

1956년 쇼케이스 4권에 두 번째 플래시 캐릭터가 등장한다. 1940년 등장한 플래시를 당시 시대적 감각에 맞춰 재활용한 캐릭터인 2대 플래시는 기존 슈퍼히어로 만화의 팬과 새로운 독자들에게 꽤 인기를 끌게 된다.

2대 플래시의 성공으로 새로운 사업영역을 발견한 DC는 플래시에 이어서 다른 캐릭



그림 11 쇼케이스 #4

출처 : 위키피디아, showcase (comics)

터들도 재활용하기 시작한다. DC는 이렇게 같은 특징을 새로운 인물이 대를 이어서 물려받는 것을 ‘레가시’ 라는 이름으로 지칭하고 뒤이어서 그린랜턴, 아톰 등의 1기 골든에이지의 인기캐릭터들을 레가시 개념을 활용해서 재등장시킨다.

실버에이지에 이르러 두 출판사는 흘러간 슈퍼히어로 캐릭터들을 재활용하고 펄프시절 인기 있었던 소재를 다시 사용하는 등 만화시장에서 살아남기 위해 여러 가지 아이디어를 생각해냈고 그중에 몇 가지는 꽤 성공하기도 해서 골든에이지 만큼의 파괴력은 아닐지라도 만화시장을 유지하는 역할을 했다. 그러나 실버에이지에 들어서 슈퍼히어로 만화는 중대한 변화의 고비를 맞게 된다.

로저 새빈은 실버에이지 초기의 슈퍼히어로 만화에 대해서 다음과 같이 설명하고 있다. “초인영웅 만화들은 끝없는 싸움 장면으로 일관하거나(상상력이 제거된 커피 공식), ‘계집애 같은’ 방향으로 나아갔다.”<sup>36)</sup>

이처럼 슈퍼히어로 만화를 주로 출판하던 만화출판사들이 직면한 가장 큰 문제는 바로 변화 없이 굳어버린 슈퍼히어로 만화의 매너리즘<sup>37)</sup>에 있었다.

실버에이지 슈퍼히어로 만화가 빠지게 된 매너리즘의 근원은 두 가지의 원인이 있었다고 생각한다.

36) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림발, 2002, page.150

37) 일정한 기법이나 형식 따위가 습관적으로 되풀이되어 독창성과 신선한 맛을 잃어 버리는 것을 말한다. 오늘날에는 현상유지 경향이나 자세를 가리켜 흔히 매너리즘에 빠졌다고도 말한다.  
네이버 사전 : <http://100.naver.com/100.nhn?docid=60438>

- ① 만화규제의 영향 때문에 만화의 표현이 제한되었던 것.
- ② 만화의 실패를 피하려고 새로운 시도보다는 기존에 성공한 만화의 공식을 계속 되풀이했던 것.

로저 새빈은 만화규제의 결과를 다음과 같이 서술하고 있다. “DC와 마블은 이전에 출판했거나 새로 출판한 초인영웅 만화로 수익을 올렸다. 이 장르는 누구도 피를 흘리지 않는다면 아무리 엄청난 패싸움을 묘사해도 괜찮다는 유보 조항을 이용하여 규약을 위반하지 않을 수 있었다.”

당시 만화는 외적으로 연출의 한계가 있었고 만화규약이 허용하는 부분을 넘어설 수 없었다. 특히 대중적인 만화를 그려왔던 DC와 마블은 더더욱 만화규약의 제한에 걸릴 수밖에 없었다.

또 다른 문제는 산업화한 만화출판사의 구조에 기인하는 문제라고 생각한다. 골든에이지 말기 만화시장의 축소되었던 점과 더불어 공장제 형식의 거대화된 출판사들의 덩치 때문에 새로운 시도의 만화를 그림으로써 오게 될 실패의 위험을 안고 가기가 어려웠을 것이다. 실버에이지 초기에 플래시의 예처럼 기존 캐릭터를 새로운 인물이 이어받는 레가시라는 개념도 안전한 수익구조를 만들어야 하는 움직임에 기인한 최소한의 변화였다.

이런 시도가 성공하고, 팬들의 이목을 집중하는 데 성공했던 만화 출판사는 그린 랜턴이나 아톰 등의 캐릭터를 재활용함으로써 이런 흐름을 이어가려 했다. 그러나 이런 움직임은 초기에는 성공했지만, 결과적으로 슈퍼히어로 만화가 가진 가장 근본적인 문제를 해결한 것은 아니었다. 결국, 변화하는 시대에 살아남기 위해서라도 만화 출판사들은 새로운 시도를 해야 하는 과제를 얻게 되었다.

## 나. 실버에이지 슈퍼히어로 만화의 의미

(가) 마블에서 시작된 실버에이지 슈퍼히어로의 변화된 모습

실버에이지라 볼릴 수 있는 근본적인 변화는 마블에서 시작됐다. 마블은 DC와는 차별되는 방법으로 슈퍼히어로 장르에 접근한다. 로저 새빈은 마블의 전략을 다음과 같이 설명하고 있다.

“그들은 만화의 구성보다는 등장인물들의 성격에 초점을 맞추면 새롭고 흥미로운

계열의 책이 나올 것이라고 결론지었다. 그에 따라 낡은 공식과는 정반대로 마블 사는 초인영웅들을 인간화하여, 자신의 능력을 확신하지 못하는 불안한 성격을 부여했다.” 38)

이 구절은 골든에이지 이후 실버에이지로 이어지는 슈퍼히어로의 성향 변화를 설명해주는 중요한 구절이다. 골든에이지 슈퍼히어로의 성향이 대체로 일반인과는 구별되는 고대의 영웅상처럼 신적인 모습의 비현실적인 캐릭터들이 많았던 점과 비교되는 부분이다. 예를 들어 슈퍼맨은 외계에서 날아온 초능력을 지닌 신적인 이미지를 가지고 있었다. 슈퍼맨의 또 다른 자아인 클라크 켄트는 신과 같은 슈퍼맨이 일반인처럼 위장하고 숨어드는 변장한 모습이었다. 배트맨의 또 다른 자아인 브루스 웨인도 슈퍼맨과 양상은 다르지만, 자신의 본모습에 가까운 배트맨을 감추고 사회에 녹아들어 가기 위해서 벌이는 또 다른 모습이었다.

골든에이지 슈퍼맨과 배트맨이 2개의 서로 다른 역할을 연기하는 모양새를 보여줬다면 실버에이지에 나타난 슈퍼히어로들은 슈퍼히어로로 보이는 모습과 실제적인 자신의 경계선이 열리는 모양새를 보여준다. 실버에이지의 슈퍼히어로 캐릭터들은 슈퍼히어로의 모습과 자신의 본성의 모습이 서로 상호 간에 영향을 주면서 교감한다. 두 역할의 벽이 낮아짐과 동시에 이들 실버에이지의 슈퍼히어로들을 보면 본성의 고민이나 결점도 슈퍼히어로의 활동에 영향을 주는 모습을 보여주기도 한다.

이들 변화된 슈퍼히어로들은 캐릭터성의 변화만이 아니라 슈퍼히어로의 정체성에 대해서 ‘왜’라는 질문을 던지기 시작하고 있다. 슈퍼히어로가 자신의 정체성을 고민하기 시작한 것이다.

#### (나) 스파이더맨에서 나타나는 실버에이지 슈퍼히어로의 성향

로저 새빈이 만화의 역사에서 스파이더맨을 설명하는 구절을 보면 다음과 같은 설명을 볼 수 있다. “주인공 피터 파커는 책벌레 소년으로, 과학 실험 도중에 방사능을 가진 거미에게 물린다. 그 후로 그는 벽을 기어오르고, 청장에 매달리고, 거미줄을 뽑아내는 능력을 갖추게 된다. 표면적으로는 아주 단순해 보이는 이 이야기가 독자들의 관심을 끌 이유는, 독자들이 주인공의 사춘기적 고민에 공감했기 때문이었다.” 39)

스파이더맨인 피터 파커는 젊은이들이 할 수 있는 정체성에 대한 고민이나 현실적인 고민을 떠안고 가는 모습을 보여준다. 이는 골든에이지에서 보여준 정의로우므로 행한

38) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.69

39) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.74



그림 12 판타스틱 포; 스파이더맨이 등장한 어메이징 판타지.

출처 : 홈페이지, 위키피디아, Silver Age of Comic Books.

홈페이지, 위키피디아, Amazing Fantasy.

다는 단순한 모습을 벗어나고 있다. 또한, 보잘것없는 학생에게 엄청난 초능력이 생기고 이를 활용해 슈퍼히어로로 거듭난다는 설정은 골든에이지 슈퍼히어로가 보여준 완벽성보다는 단점이 있기 때문에 친근함으로 다가가는 슈퍼히어로를 만들었다. 이런 설정은 이야기의 힘을 강화시켜주는 요소가 되기도 했다.

실버에이지에서 슈퍼히어로가 보여준 변화된 모습에는 슈퍼히어로도 보통 사람일 수 있다는 인식의 변화에 근거를 두고 있었다. 골든에이지 슈퍼히어로의 특별성과 맹목적인 정의감은 실버에이지에 들어서 약해진다. 실버에이지에 슈퍼히어로들은 맹목적인 정의감에서 탈피해 약간의 사적인 의도를 가지기도 하며 정의를 행함에 현실적인 고뇌를 함께 가져간다. 스파이더맨이 처음 초능력을 사적으로 사용한다거나 삼촌의 죽음을 계기로 큰 힘에 대한 책임감을 깨닫게 되었던 것들을 예로 들 수 있을 것이다. 실버에이지 슈퍼히어로의 이러한 변화는 슈퍼히어로의 초능력에 현실성을 부여하는 역할을 하게 해줬고 대중들이 슈퍼히어로 캐릭터의 캐릭터성에 공감하고 빠져들게 하였다. 결과적으로 실버에이지 슈퍼히어로들은 골든에이지 슈퍼히어로보다 더 현실적인 느낌이 들게 됐다.



## 5. 3기 브론즈에이지 슈퍼히어로 만화의 역사와 의미

### 가. 브론즈에이지 슈퍼히어로 만화의 역사

3기 브론즈에이지는 1970년부터 1985년까지의 미국 코믹북의 역사를 지칭하는 단어이다. 브론즈에이지로 불릴 수 있을 정도로 슈퍼히어로 만화가 변화하기 시작한 시점에는 두 가지의 중대한 변화가 있었기에 가능했다. 첫 번째가 만화가의 권리가 높아져서 출판사에 대한 독립성을 확보한 것이다. 두 번째는 만화를 많이 소비하며 작가와 만화에 대해서 충성스러운 팬덤의 성장이다. 이 두 가지 요소의 결합이 만화 창작을 출판사와 검열로부터 자유롭게 만들었고 만화 연출에 자율성을 높였다. 브론즈에이지 슈퍼히어로 만화는 실버에이지에서부터 이어져 온 슈퍼히어로 만화의 현실성을 발전시켰다.

#### (가) 만화 작가의 권리가 높아짐

로저 새빈은 당시 출판사의 작가 고용의 현실을 다음과 같이 설명하고 있다. “미국 만화는 1960년대에 다시 일어섰지만, 만화산업의 고용조건은 조금도 개선되지 않았다. 모험만화 장르는 항상 낮은 임금과 열악한 근로조건으로 악명이 높았고(펄프소설 산업의 유산이었다), 자유계약의 ‘임시고용’ 제도 그리고 직업이 작가, 화가, 제본업자, 인쇄업자 등으로 구분된 현실 때문에 어떤 노동조합도 결성되기 어려웠다.”<sup>40)</sup>

이 구절에서 설명하듯이 미국의 만화산업은 작가가 출판사에 고용되어 각자의 영역을 분담해서 작업하는 분업화된 구조였다. 이러한 작업 체계는 효율적인 작업을 가능하게 했지만, 작가 개인의 개성을 표현하기 어려웠다. 또한, 펄프잡지 시절의 열악한 고용환경이 그대로 이어졌기 때문에 생활여건이 만족스럽지 못했다고 한다. 만화작가들은 이런 점에 대해서 불만을 품고 있었다고 유추할 수 있다.

로저 새빈은 당시 출판사의 현실에 이어서 유명 만화작가들이 겪었던 상황도 서술하고 있다. “시걸과 슈스터는 슈퍼맨을 제작하는 과정에서 DC에게 엄청난 착취를 당했고, 마블 사로부터 비슷한 대우를 받았던 잭 커비는 저작권 반환을 위해 오랜 법정 투쟁을 벌여야 했다.”<sup>41)</sup>

미국 만화계에서 인정받는 작가들의 현실도 별반 다르지 않았고 작가들은 이런 현실

40) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.77

41) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.78

에 불만을 품고 있었을 것이다. 결국, 1970년대 후반 몇몇 유명 만화가들이 대형출판사에서 독립출판사로 자리를 옮김으로써 대형출판사의 간섭에서 벗어나 자유로운 표현을 보장받고 작품에 대한 권리를 보장받으려고 했다. 독립한 작가는 팬덤과 팬 속에서 수익을 얻을 수 있었기 때문에 작가생활을 이어갈 수 있었다.

팬덤의 성장을 근거로 독립한 작가들은 작가 자신의 독창성을 살린 만화를 그릴 수 있었다. 독립한 작가들은 검열에서도 DC와 마블과 같은 대형출판사보다 자유로웠기 때문에 기존에는 시도하지 못한 표현을 만화에 시도할 수 있었다. 따라서 독립한 작가의 만화는 기존의 틀에 잡힌 만화보다 대중에게 더 새롭게 느껴졌을 것이고 결과적으로 독립작가의 작품 중에서 독자들의 큰 호응을 얻는 작품이 등장하게 된다.

또한, 독립출판사들은 대형출판사보다 작가의 권리를 더 많이 인정해줬다. 로저 새빈은 독립출판사에서 작가를 대우하는 방식을 설명하고 있다. “그들은 창작자들에게 인세를 지급함으로써 두 대형 출판사를 등진 인기 만화가들을 끌어들이었다. 이것은 창작자의 권리 보호를 위한 중요한 계기로 작용하여, 결국 만화계 전체가 이 선례를 따르게 되었다.”

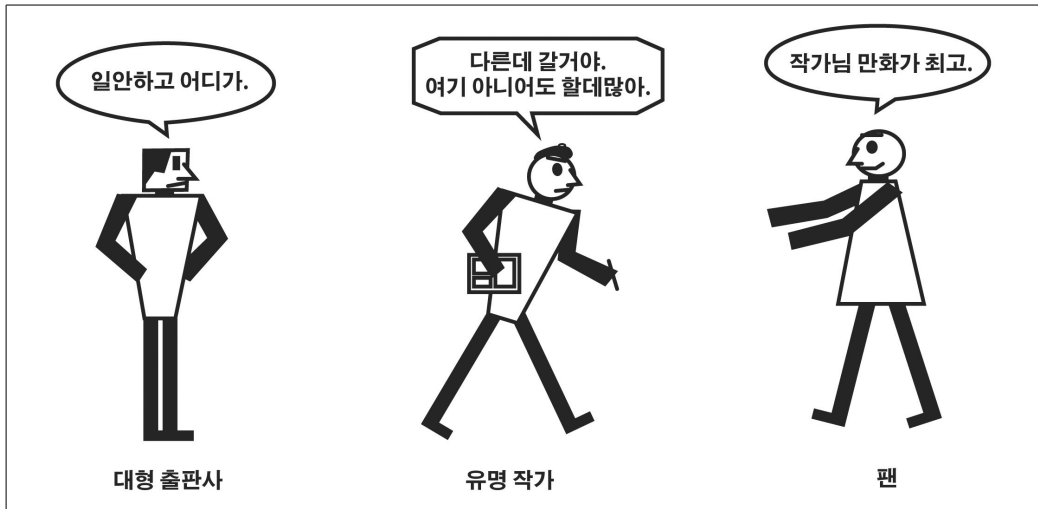


그림 13 대형 출판사에 대항한 작가의 독립

독립출판사에서 작가의 권리를 인정해줬고 대형출판사에서도 이런 흐름을 따를 수밖에 없었다. 만화 제작을 위해서는 작가라는 존재가 있어야 했기 때문이며 실력 있는 작가들이 대형출판사를 이탈하는 움직임을 막아야 했기 때문이다.

독립작가는 작품이 호평을 받고 작품성을 인정받으면서 팬들을 얻게 되었다. 또한, 기존 대형출판사의 작품들이 새로운 형식의 작품들과 비교되기도 하였을 것이다. 오랫동안

동안 정체되었던 대형출판사의 만화들은 독자들의 지지를 잃어가고 있었고 대형출판사들도 이런 문제점을 인식하고 있었을 것이다. 그러자 반대로 대형출판사에서 독립작가에게 작품을 의뢰하는 경우가 생기기도 한다. 대형출판사에서는 독립작가의 만화적 특성을 자신들의 만화에 적용하길 원했고 자신들의 만화에 변화를 가져다주길 원했을 것이다. 이러한 일련의 과정을 통해서 결과적으로 작가들은 이전과 비교했을 때 대형출판사를 상대로 더 많은 권리를 가져가게 됐다.

#### (나) 만화 팬덤의 성장과 성인만화의 도약

1970년대부터 시작된 만화 마케팅의 변화를 로저 새빈은 다음과 같이 설명하고 있다. “1970년대 말과 1980년대에 만화책의 마케팅과 디자인에는 큰 변화가 일어났고 이것은 다시 만화책에 대한 인식의 변화로 이어졌다. 과거의 신문판매소 시장이 빠른 속도로 쇠퇴했고 이와 동시에(단지 만화책만을 판매하는) 팬 숍에 기초한 보다 전문적인 판매망이 일반화되기 시작했다.” 42)

이 구절은 미국 만화시장의 변화를 설명하는 구절이다. 설명하는 것처럼 이전에는 만화가 도로변에 있는 신문판매소에서 많이 팔리고 있었다. 이는 미국에서 만화에 대한 지위를 추측할 수 있는 구절이라 생각한다. 기존에 만화를 소비하는 형식은 신문이나 일회성의 잡지처럼 소비적인 측면이 강했을 것이다. 이런 성향을 지속하다가 1970년대를 지나면서 만화를 전문적으로 취급하는 팬 숍에서 더 많이 팔리게 되고 결국 대부분 만화가 팬 숍에서 팔리게 된다. 시간이 지나서 어린이가 대부분이었던 만화를 적극 소비하는 팬층이 두터워졌고 팬들의 소비력이 늘어났다는 점과 더불어 일회성의 소비적인 형태였던 만화 소비의 형태가 고급화되고 소장하는 작품이 될 수 있다고 생각하는 사람들이 생겨났기 때문이라 생각한다.

만화의 마케팅 전략이 변화하게 된 원인을 로저 새빈은 다음과 같이 설명하고 있다. “변화의 기원은 1960년대 마블과 DC가 펴낸 책들을 좋아하는 충실한 팬 집단이었다.” 43)

1960년대부터 꾸준히 성장해왔던 만화 팬덤은 규모도 커졌고 경제력도 높아졌다. 팬들은 좋아하는 만화시리즈를 아끼지 않고 사서 수집했고, 유명 만화작가를 신처럼 추앙했다. 이러한 만화 팬덤의 힘이 출판사에 대항해서 만화작가의 권리를 높이는 움직임에 힘을 보태줬다.

42) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.157

43) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.157

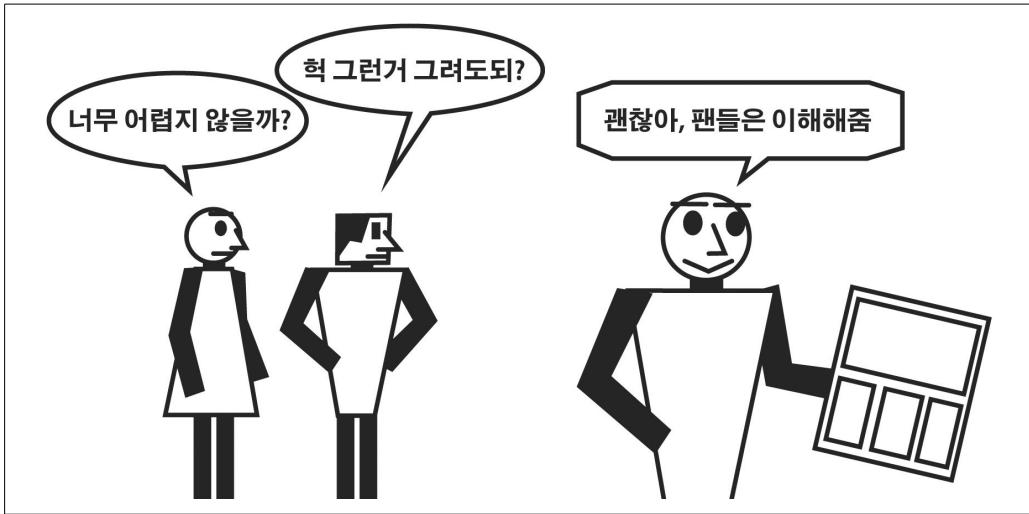


그림 14 팬의 힘에 근거한 작가의 변화

팬덤을 중심으로 한 만화시장의 성장이 이뤄지자 만화업자들은 새로운 방향에 맞춰서 변하기 시작했다. 팬덤을 이루는 계층이 커지고 팬들은 만화를 적극 소비하는 무리였기 때문에 만화업자들은 대중성보다 팬덤에 집중된 만화를 그릴 수 있었다. 로저 새빈은 이런 경향을 다음과 같이 설명하고 있다.

“이것이 바로 ‘성인용 만화’의 급격한 인기가 시작된 지점이었고, 주류 만화의 역사에서 예술적으로 가장 흥미로운 발전이 시작된 출발점이었다.” 44)

위 구절로 미국 슈퍼히어로 만화에서 성인 취향의 연출이 시작된 부분에 대한 설명이 가능하다. 즉 불특정 다수인 대중의 요구에 맞추고 그에 따라서 엄격한 검열에도 맞춰야 하는 것보다 만화를 적극 소비해주면서도 만화의 표현에 관대한 팬덤을 중심으로 만화를 그리는 것이 만화 연출의 자율성을 얻으면서도 일정한 수익 창출이 가능했기 때문에 출판사들은 이들 만화 팬덤을 목표로 만화를 출판하기 시작했다고 생각한다.

로저 새빈은 이런 변화의 결과를 설명하고 있다. “한 마디로 그 책들은 만화규약의 족쇄를 간단히 부숴 버렸다(팬덤의 보호 아래 보복의 두려움 없이 규약을 무시할 수 있었다).” 45)

이 주장이 시사하는 바는 다음과 같다. 앞에서 말했던 것처럼 만화 시장이 팬덤 위

44) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.160

45) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.160

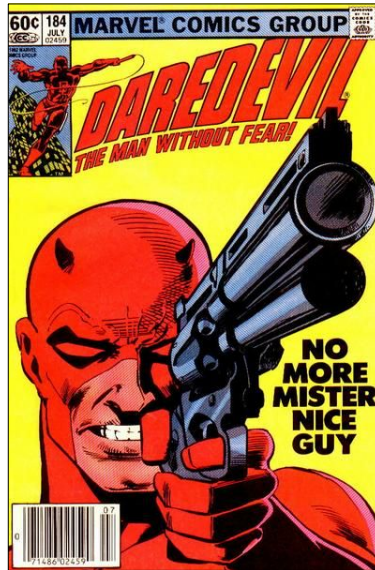


그림 15 1982년 데어데블의 표지, 더 이상 착한 사람은 없다는 문구를 쓰고 있다.

출처 : <http://scrimbrown.wordpress.com/2010/02/24/>

주로 재편되었고 만화업자들은 불특정 다수인 대중을 목표로 한 만화만이 아니라 만화를 적극 지지하고 소비하는 팬덤을 목표로 만화를 그리기 시작했다고 생각한다. 그리고 팬덤은 만화의 자유로운 연출에도 긍정적이었기 때문에 만화 규제의 규약을 무시하고 만화를 그릴 수 있게 한 원동력이 되었다.

## 나. 브론즈에이지 슈퍼히어로 만화의 의미

(가) 브론즈에이지 미국 슈퍼히어로 캐릭터의 성향 변화

브론즈에이지 슈퍼히어로 만화의 커다란 변화는 다음의 두 가지 사항으로 요약될 수 있다고 생각한다.

- ① 작가의 권위 상승이 가져온 자유롭고 실험적인 연출이 자유로워지게 변화한 점
- ② 팬덤을 중심으로 한 상업적 성공과 이를 기초로 팬덤을 목표로 한 성인 취향의 만화연출이 가능하게 된 점

브론즈에이지 슈퍼히어로 만화는 위에서 열거한 두 가지 주요한 특징이 기능함으로

써 변화할 수 있게 되었다고 생각한다.

결과적으로 브론즈에이지 슈퍼히어로 만화는 성인 취향의 만화가 득세하게 된다. 이런 연출영역의 확대는 훗날 퍼니셔, 데어데블, 엑스맨과 같은 안티히어로 성향의 슈퍼히어로 캐릭터가 성장하게 되는 원인이 되었다고 생각한다. 또한, 더 나아가 기존 히어로들의 안티히어로적 성향을 크게 혹은 적게나마 보여주게 하는 원인이 되기도 했다고 생각한다.

#### (나) 슈퍼히어로의 성향 변화의 이유

안티히어로 성향의 슈퍼히어로 캐릭터는 미약하게나마 골든에이지에서도 볼 수 있는 형태의 캐릭터였다. 네이머 더 서브마리너도 처음에는 인간과 대적하는 캐릭터였다. 그러나 후에 선한 역할로 바뀐다. 또한, 스펙터의 경우에도 복수극이라는 점에서 순수한 선역의 캐릭터와는 방향을 달리하고 있다. 사실 힘으로 악을 누른다는 점에서 선을 이야기할 수 있는가는 또 다른 철학적 고민을 해보아야겠지만, 힘을 사용함으로써 악과 싸우는 것은 슈퍼히어로 만화의 이야기 구성에 필수적인 요소이므로 예외적인 사항이라 할 수 있을 것이다. 어찌 되었든 선역이 대세였던 골든에이지에 몇몇 캐릭터들은 안티히어로적 성향을 보여주며 살아남기도 한다. 그리고 이러한 방법은 독자성을 확보하기 위한 훌륭한 전략이라고 생각이 된다.

선역 위주의 슈퍼히어로 캐릭터들은 골든에이지에 대세를 이루다가 실버에이지에 이르러 그 양상을 달리하기 시작한다. 이는 실버에이지의 슈퍼히어로의 일반인다움에서 비롯된 변화의 결과였다. 실버에이지에 새로이 등장한 슈퍼히어로 캐릭터들은 대중에게 슈퍼히어로의 새로운 모습을 보여줬고 대중들은 골든에이지 슈퍼히어로의 단순함보다 좀 더 고차원적인 슈퍼히어로에 흥미를 느끼기 시작한다.

브론즈에이지에 이르러 나타난 만화산업의 변화와 미국 사회의 변화 때문에 슈퍼히어로 캐릭터들은 좀 더 대담하게 행동하기 시작한다. 캐릭터가 악에 물들기도 하고 죽기도 하는 등 여러 가지 방면에서 다양한 현실 사회의 모습을 표현하기에 이른다. 엑스맨은 선악의 대비가 존재하긴 하지만 순수한 악으로 존재하기보다는 서로의 생각이 다름으로 그려지기도 한다. 또한, 캐릭터의 죽음을 묘사하는 것과 같은 연출은 골든에이지 후기에 인기를 끌었던 범죄, 공포 장르의 만화들에서 이뤄졌던 연출들이지만 만화 검열이 강화된 이후로 대부분 사라졌었다. 그러나 브론즈에이지에 연출의 자유로움을 얻어낸 슈퍼히어로 만화는 이전에 잃어버린 연출의 장치들을 하나, 둘씩 다시 적용하기 시작한다. 만화를 접하는 대중들도 이전의 지루한 슈퍼히어로 캐릭터에서 더 자

유로워진 새로운 슈퍼히어로 캐릭터들을 찾게 되었다.

슈퍼맨과 배트맨을 비롯한 기존의 슈퍼히어로들도 이런 변화의 흐름에서 벗어나지 못했다. 기존의 인기 시리즈들은 점점 힘을 잃어가고 있었고 기존의 방법만으로는 대중에게 흥미를 주지 못했기 때문에 새로운 변화의 흐름을 받아들일 수밖에 없었을 것이다. 거대화된 회사의 거대화된 시리즈가 그럴듯 새로운 변화의 징조가 즉각적으로 나타난 건 아니지만, 변화는 이뤄지고 있었으며, 배트맨은 배트맨: 더 다크 나이트 리턴즈를 통해 결실을 보기도 한다.

## 6. 4기 모던에이지 슈퍼히어로 만화의 역사와 의미

### 가. 모던에이지 슈퍼히어로 만화의 역사

4기 모던에이지<sup>46)</sup>는 1986년부터 현재의 미국만화계를 지칭하는 비공식적인 명칭이다. 비공식적인 명칭이다 보니 이에 따른 의견도 다양하며 많은 사람 사이에 논란이 되고 있는 것도 사실이다. 그러나 많은 사람이 따르는 대세에 따라서 모던에이지라는 시대를 추가하게 되었다.

로저 새빈은 모던에이지의 시작을 다음과 같이 설명하고 있다. “성인용 만화가 본격적으로 이륙을 시작한 것은 1986-7년이였다. 그때까지 출판업자들은 성인용에 해당하는 내용을 본격적으로 다루는 대신 엑스맨 시장에 초점을 맞추고 있었다.”<sup>47)</sup>

출판사가 성인 취향의 만화에 본격적으로 집중하기 시작한 시기는 브론즈에이지였고 모던에이지는 변화된 만화의 형태가 기존 인기 만화 시리즈에 제대로 활용하기 시작한 시대였고 결실을 맺은 시기는 1986-7년에 들어서였다.

모던에이지는 성인 취향의 만화가 본격적으로 시작된 시대라고 이야기 할 수 있다. 이는 주류 만화에서 성인 취향의 만화를 본격적으로 도입하기 시작한 것과 같다. 만화가 팬덤을 중심으로 성인 취향의 만화로 바뀌기 시작하면서 만화 판촉의 방법도 바뀌기 시작한다. 모던에이지에 들어서서 만화는 코믹스(Comics)라는 개념에서 그래픽 노

---

46) 이 시기를 가리키는 말은 모던에이지(Modern Age of Comic Books) 외에도 여러 가지가 있다. 코퍼에이지(Copper Age of Comic Books), 아이언에이지(Iron Age of Comic Books), 다크에이지(Dark Age of Comic Books)등이 있다. 그러나 대체로 모던에이지로 지칭되기 때문에 본 논문에서는 모던에이지라고 표기하였다.

47) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.162

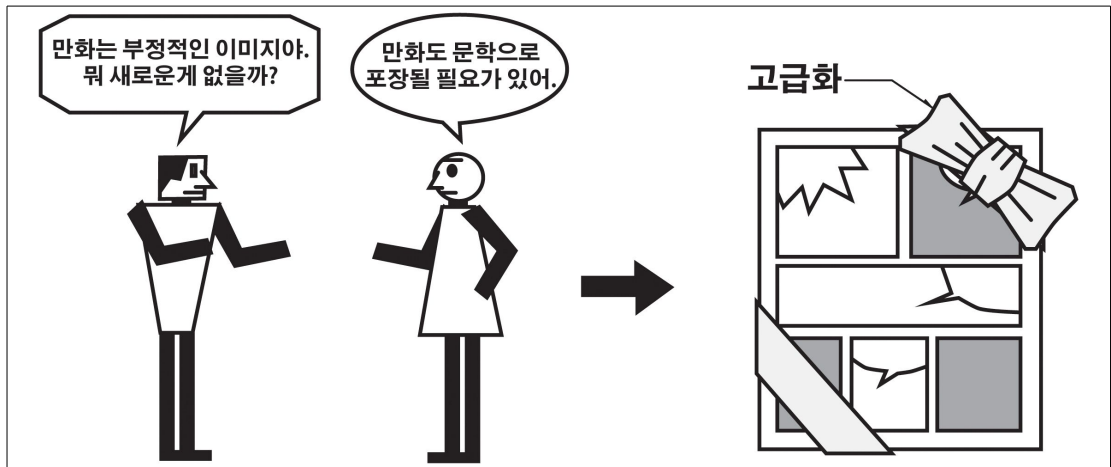


그림 16 모던에이지 그래픽 노블의 시작

블(Graphic Novel)이라는 개념을 가지고 판촉을 하기 시작한다.

로저 새빈은 모던에이지에 생겨난 그래픽 노블 현상을 다음과 같이 설명하고 있다. “그들은 자신의 출판물이 실제로는 초인영웅 이야기지만 사람들에게 문학의 ‘새 바람’으로 인식되어 팔리기를 희망했다.”

그래픽 노블, 즉 그림 소설이라는 개념은 사실 오래전부터 있었던 개념이라고 한다. 이를 대형 출판사가 판촉에 활용하기 시작했다. 이 변화의 근원은 성인 취향의 만화가 나타나기 시작하면서 시작된 변화라고 할 수 있다. 그래픽 노블이 대두된 원인은 다음과 같다.

- ① 만화를 소설과 같은 문학으로 탈바꿈 시키려 함 - 만화를 소설이라는 문학 작품으로 변화시켜서 어른들이 만화를 읽는 개념보다 만화로 이뤄진 소설을 본다는 개념으로 탈바꿈하려 했다.
- ② 만화의 연출이 정교하고 복잡해짐에 따라서 더 많은 지면의 연출이 필요해진 점

첫 번째는 앞에서 설명이 됐고, 두 번째는 만화의 발전에 따른 결과라고 할 수 있다. 만화의 이야기가 복잡해지고 캐릭터의 묘사도 복잡해짐에 따라서 이야기를 설명하는 데 많은 지면이 필요하게 되었다.

로저 새빈의 글에서는 다음과 같은 구절이 등장한다. “(그래픽 노블이) 간단히 말해 기존의 만화보다 이야기가 더 길었기 때문에, 긴장을 구축하고 분위기를 만들고 인



물의 성격을 발전시킬 수 있는 공간을 더 많이 제공했던 것이다.” 48)

슈퍼히어로의 성향 변화를 설명하면서 나타난 결과중 하나로, 슈퍼히어로 캐릭터성이 입체적으로 변한 것을 들 수 있다. 초기의 슈퍼히어로가 하나의 약속처럼 선하고 우직한 모습을 보여주도록 설정되어 있었고 배경도 실제 존재하는 현실을 도입하는 경우가 많았다. 이런 연출이 약속이나 규칙처럼 이뤄져 있었기 때문에 캐릭터와 배경에 대한 설명에 많은 지면을 쓸 이유가 없었다. 그러나 시간이 지나면서 만화 창작의 방법이 다양해지고 정교해짐에 따라서 짧은 페이지의 만화로는 표현하고자 하는 부분을 이야기하기 어려워졌다.

만화에서 캐릭터와 배경을 설명하고 독자에게 납득시키는 것은 매우 중요한 부분이다. 그런데 이전의 짧은 코믹북에서 만화의 설정을 설명하기 위해서는 여러 권의 코믹북을 그려야 할 것이다. 독자 입장에서 지루하게 여겨질 수 있는 설명을 위해서 여러 권의 코믹북을 할애하는 것은 위험한 일이다. 반대로 그래픽 노블이라는 두꺼운 책을 만든다면 복잡한 설정을 가진 만화라 할지라도 효과적인 설명이 가능해진다. 독자 입장에서 최소한 구입한 만화책은 끝까지 읽을 것이기 때문이다. 사실상 만화라는 점에서 근본적인 변화는 없었지만 그래픽 노블을 통해서 만화는 문학 작품일 수 있는 가능성을 열게 됐다.

모던에이지를 열었다고 평가받는 왓치맨과 배트맨: 다크나이트 리턴즈는 복잡한 설정을 가졌지만 그래픽 노블의 특성을 잘 활용함으로써 독자들에게 성공적으로 다가간다. 그래픽 노블이라는 개념이 상업성이 있다는 것을 보여준 것이다. 한때의 유행이라 할 수 있지만 그래픽 노블의 판촉은 어느 정도 성공적이었다.

로저 새빈은 1990년대 들어서 성인 취향의 만화가 가진 한계를 설명한다. “그래픽 소설 시장이 예상만큼 크게 성장하지 않음에 따라 변화가 서점이 보여주었던 초기의 열정도 빠른 속도로 증발해 버렸다. 1990년대가 흘러가는 동안 성인용 만화는 갈수록 희망을 잃고 외곽지대로 밀려났다.” 49)

그래픽 노블은 만화가 가진 전통성을 한 단계 발전시켰지만 유행이 지나가자 그 한계를 나타내기 시작했다. 성인 취향의 만화는 분명 문학 작품과 같은 깊이를 그려낼 수 있지만, 전 세대를 아우르는 대중성을 확보하기 어렵다. 그렇다고 몇몇 작품을 제외하고 완전한 문학 작품으로 인정받았다고 보기도 어렵다. 또한, 대형 출판사들이 다크 호스(Dark Horse), 이미지 코믹스(Image Comics)와 같은 독립 만화 출판사처럼 모

48) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.165

49) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.171

힘을 감행하기도 어려웠을 것이다.

성인 취향의 만화가 외곽지대로 몰려나게 된 이유 중에 하나로 DC와 마블과 같은 대형 출판사 변화도 있었다. DC는 다국적 대중매체 워너 브라더스에 속했고 마블은 주식을 공개했다. 이는 양대 출판사가 만화책을 좀 더 많이 판매해야 하며 만화 시장을 더욱더 넓혀야 한다는 것을 의미한다.

로저 새빈은 만화 시장의 확대 움직임을 다음과 같이 설명하고 있다. “그들의 초점은 새로운 등장인물보다는 기존의 주인공에, 그래픽 소설보다는 ‘연속성 있는 만화’에, 특히 작가 중심의 책보다는 화가 중심의 책에 맞춰졌다.” 50)

이를 근거로 슈퍼히어로 만화의 변화를 생각해보면 다음과 같은 사항으로 요약할 수 있다.

- ① 시리즈의 연결성 확대 - 짧게 끝나는 그래픽 노블보다 시리즈 이야기로 집중
- ② 화려한 볼거리 위주의 만화 창작 - 복잡한 이야기 보다는 화려한 그림과 그것으로 표현되는 폭력 장면 등의 볼거리에 집중
- ③ 흑인, 황인 등 슈퍼히어로의 다양성 확대 - 슈퍼히어로 만화의 독자층을 넓히기 위한 움직임.
- ④ 만화, 게임 등 다양한 산업과의 연계.

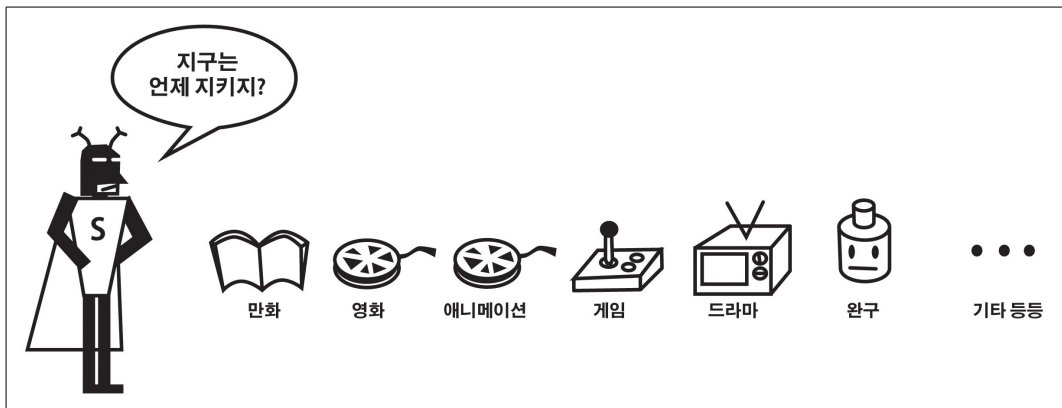


그림 17 원 소스 멀티유스(One Source Multi-Use)의 예

만화 산업이 시장을 넓히려는 움직임에 있어서 역설적인 부분은 만화 산업 자체는 팬덤의 소비에 크게 의존하고 있다는 것이다. 대중성은 대체로 영화, 게임 시장이 담

50) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.171

당하고 있다. 이는 만화를 근본으로 두고 영화와 게임에 콘텐츠를 공급해 시장을 확대하는 ‘원 소스 멀티유스(One Source Multi-Use)<sup>51)</sup>’의 전략을 보여주는 부분이다.

## 나. 모던에이지 슈퍼히어로 만화의 의미

### (가). 모던에이지의 시작

4기 모던에이지를 열었던 작품으로 평가받는 만화는 1986년 발표된 ‘배트맨: 더 다크 나이트 리턴즈’와 ‘왓치맨’의 두 작품을 이야기하고 있다. 이 두 작품은 대중에게 슈퍼히어로의 개념을 다시 생각하게 하는 시작점이 되었다. ‘슈퍼히어로 미국을 말하다’에서는 다음과 같은 구절이 있다. “다크 나이트 리턴즈는 가장 오래된 만화 속 슈퍼히어로 두 명을 재창조함으로써 수정주의적인 작품으로 탄생했고, 왓치맨은 배경 이야기를 완벽하게 설정하여 전혀 새로운 슈퍼히어로 세계를 제시함으로써 수정주의적인 작품의 반열에 올랐다.”<sup>52)</sup>

두 만화의 성격은 ‘수정주의’라는 단어로 유추할 수 있다. 이는 두 만화가 의미하는 수정주의가 레가시 개념 이후로 DC코믹스의 계속되는 슈퍼히어로 재활용의 연장이며 또한 재활용의 연장에서 가장 혁신적이거나 효과적으로 정점을 찍은 작품이었기 때문이다.

이어서 로저 새빈은 두 만화의 등장을 다음과 같이 설명하고 있다. “두 권의 만화책이 상황을 변화시켰고 그 성공에 힘입어 만화산업의 에너지는 나이 든 독자층을 향해 극적으로 방향을 전환하게 되었다. 그것은 프랭크 밀러의 [배트맨: 밤의 기사 돌아오다 Batman: the Dark Knight Returns](1986), 그리고 앨런 무어와 데이브 기븐스의 [왓치맨Watchmen](1986)이었다.”<sup>53)</sup>

로저 새빈의 주장에서도 유추할 수 있는 부분으로 앞에서 언급한 수정주의와 더불어

---

51) 원 소스 멀티유스 [one source multi-use]

하나의 소재를 서로 다른 장르에 적용하여 파급효과를 노리는 마케팅 전략.

이 전략은 문화산업계의 온라인화와 디지털 콘텐츠화가 급진전되면서 각 문화상품의 장르간 장벽이 허물어지고 매체간 이동이 용이해짐에 따라 하나의 소재(one source)로 다양한 상품(multi-use)을 개발, 배급할 경우에 시장에서의 시너지효과가 크다는 판단에 따른 것이다. 근래에는 창구효과가 큰 문화산업의 특성에 맞추어 아예 기획단계부터 영화·게임·애니메이션·캐릭터 등을 망라하는 문화 콘텐츠를 개발하여 그 효과의 극대화를 꾀하는 추세이다. 미국에서는 미디어 프랜차이즈(Media Franchise)라는 이름으로, 일본에서는 미디어 믹스(Media Mix)라는 이름으로 통용되고 있다.

출처 : 네이버 검색, doopedia 두산백과

52) 마크 웨이드외 지음, 하윤숙 옮김, 슈퍼히어로 미국을 말하다. (도서출판 잠, 2008)

53) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림발, 2002, page.162

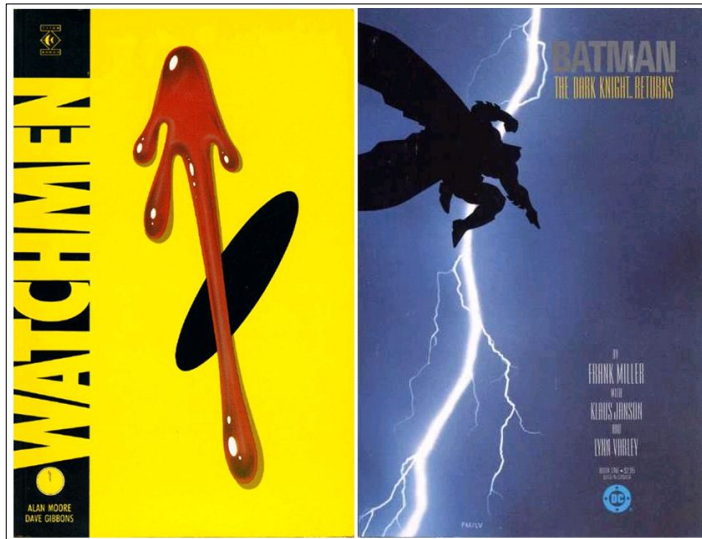


그림 18 왓치맨; 배트맨 더 다크나이트 리턴즈

출처 : 네이버 블로그, 아로니안의 상상과 공상의 세계 - 슈퍼히어로 현대와 만나다, 모던에이지

서 이러한 수정주의가 가능하게 된 원인 중의 하나를 언급하고 있다. DC의 계속된 캐릭터와 세계관의 재활용은 초기에 플래시에서 보여줬던 캐릭터 재창조인 단순한 외모 변경에서 미묘하게 변화해가는 캐릭터 성향의 변화에 이르는 심리적인 영역까지 이어지면서 점점 정교해지고 교묘해지고 있었으며 이런 재활용의 흐름은 철학적인 영역까지 이어지게 되었다. 거기에 로저 새빈의 주장처럼 만화의 표현에 관대한 팬덤을 목표로 삼았기 때문에, 출판사의 만화는 검열에서 자유로워졌다.

결과적으로 DC에서 출판된 두 만화는 이전 세대의 만화 흐름을 이끌어간 마블에 대한 DC의 반격이라 할 수 있다. 실버에이지에서 기존 캐릭터를 재활용하는 움직임을 자주 보여 왔던 DC의 역량이 가장 극적이고 효과적으로 발휘된 경우이다.

슈퍼히어로 미국을 말하다에서 이언 J. 스코블은 이를 다음과 같이 설명하고 있다. “이 두 극화는 1980년대 중후반 이후 슈퍼히어로를 어떻게 생각할 것인지, 그리고 어떻게 그럴 것인지 하는 문제와 관련해서 엄청난 영향을 미쳤다. 오늘날 우리가 당연한 것으로 받아들이는 많은 세련된 구성요소들이 대개는 이 작품에서 시작되었다.”<sup>54)</sup>

이 구절에서 알 수 있듯이 두 작품이 미국 슈퍼히어로 만화시장에 끼친 영향은 거대했으며 가장 주목할만한 부분은 앞으로 슈퍼히어로를 어떻게 그럴 것인가에 대한 나름

54) 마크 웨이드의 지음, 하윤숙 옮김, 슈퍼히어로 미국을 말하다. (도서출판 잠, 2008), p.61

의 답을 제시한 것에 있다.

배트맨: 다크나이트 리턴즈와 왓치맨은 내용이나 영향력에서 여러 가지 평가들이 있지만 그중 가장 중요한 내용은 기존의 익숙한 주제와 캐릭터를 매우 다른 관점에서 묘사하는 수정주의적인 연출의 시도에 있었다. 위의 두 작품은 1기 골든에이지의 슈퍼히어로들이 보여준 다소 맹목적인 선함에서 유추할 수 있듯이 이전에는 당연하게 여겼던 자경주의에 대해서 근본적으로 고민했고 슈퍼히어로에 집중된 시점에서 정부와 대중의 감정이나 반응들을 도입하기 시작했다. 결과적으로 두 작품은 슈퍼히어로를 어떻게 생각하고 인식해야 하는가를 고민하게 하였다.

초창기 슈퍼히어로 만화는 단순한 구도의 이야기를 서술하는 경우가 많았다. 그리고 시간이 지나면서 실버에이지에는 슈퍼히어로의 성향이 일반인에 가까워지는 경향을 보였고 브론즈에이지에 들어서서 당시 미국사회의 문제들을 대입함과 동시에 좀 더 현실적인 캐릭터의 묘사가 등장했다. 모던에이지는 앞에서 설명한 슈퍼히어로 성향의 변화를 이어받으면서 이전에 행해졌던 요소들에 철학적인 느낌을 더했다.

모던에이지에 들어서서 이뤄진 일련의 새로운 작업들은 사실 전혀 새로운 것이 아니었다. 기존 캐릭터를 재탄생시켜서 만화를 제작하는 작업들은 옛날에도 있었던 흐름이었다. 다만 캐릭터를 재탄생시키는 성향이 단순히 캐릭터를 새로워 보이게 변화시키는 부분에서 시간이 지남에 따라 현실적이거나 심리적이거나 철학적인 영역까지 확대된 것이다.

브론즈에이지에 있었던 변화를 이어받은 모던에이지의 어둡고 철학적인 느낌의 연출들은 슈퍼히어로 만화에 등장하는 슈퍼히어로 캐릭터들의 성향에도 변화를 주게 되었다고 생각한다. 로저 새빈은 이런 경향을 다음과 같이 설명하고 있다. “다른 측면에서 그들은 새로운 감각을 도입했다. 이전보다 폭력의 비중이 크게 높아졌으며, 과거의 초인영웅 이야기 속에 깔렸던 본질적 순수함이 구식으로 밀려나고 냉소주의가 첨단유행의 자리를 차지했다.” 55)

위 구절에서 보이듯이 슈퍼히어로의 성향은 점점 복잡해지는 양상으로 변해왔다. 골든에이지의 단순하게 착하고 정의롭고 완벽한 모습을 보여줬던 슈퍼히어로 캐릭터들은 실버에이지에 이르러서 고민하고 괴로워하고 단점을 가진 보통 사람으로 변하게 되었다. 브론즈에이지에 변화를 거쳐서 모던에이지의 슈퍼히어로 캐릭터들은 어둡고 음습하고 때로는 악한 모습마저 보이게 된다. 슈퍼히어로는 당연히 선하다는 인식에서 슈

---

55) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.174

퍼히어로도 보는 관점에 따라서 약하게 보일 수도 있는 다양성을 가지게 된다.

이러한 변화는 모두 슈퍼히어로 만화라는 하나의 오락 매체가 살아남기 위한 일련의 활동에 근거를 두고 있다. 골든에이지에 대중과 군인, 어린이 팬층을 사로잡기 위해 만화작가들은 슈퍼히어로들을 그들의 입맛에 맞게 연기시켰다. 실버에이지에 이르러 대중들은 골든에이지 방식의 슈퍼히어로 캐릭터를 지겨워했고 그에 대한 대안으로 등장한 캐릭터들이 좀 더 사람 느낌이 나는 슈퍼히어로 캐릭터였다. 브론즈에이지의 만화들은 당시 미국사회의 어둡고 음습한 감정을 공유하고 있었다. 이런 경향의 반영과 더불어 골든에이지에서부터 꾸준히 자라온 만화 팬덤의 힘에 주목한 만화작가들은 당시 사회의 느낌을 재빨리 만화에 반영했고 팬덤이 원하는 모습으로 슈퍼히어로 캐릭터들을 연기시켰다. 이를 성공적으로 이뤘던 만화는 살아남게 되었다. 모던에이지의 슈퍼히어로 캐릭터는 한층 넓어진 표현영역을 적극 활용하면서 팬덤을 공략했다. 이런 변화의 결과로 슈퍼히어로 캐릭터들은 착한 모습의 성향을 버리고 골든에이지의 슈퍼히어로들이 생각하지 못했던 도덕적 선을 넘나들게 되었다.

기존의 인기 슈퍼히어로들은 본인들이 가지고 있던 성향을 수정하게 되었으며 새롭게 태어난 슈퍼히어로들은 행동에 대한 자유를 가질 수 있게 되었다. 초기의 슈퍼히어로들이 단순함을 매력으로 보여준 데 반해서 모던에이지의 슈퍼히어로들은 입체적으로 바뀌었다.

## 제3장. 슈퍼맨과 배트맨 캐릭터의 성향 연구

### 제1절. 슈퍼맨과 배트맨 캐릭터의 비교

슈퍼히어로 만화의 역사를 통틀어서 가장 성공한 슈퍼히어로 캐릭터로 슈퍼맨과 배트맨을 예로 들 수 있다. 슈퍼맨과 배트맨은 서로 다른 설정을 가진 슈퍼히어로로 각자의 영역에서 활동하는 캐릭터임과 동시에 라이벌로 활동하는 캐릭터이다.

초인적 능력의 대표인 슈퍼맨과 일반적 유형의 슈퍼히어로를 대표하는 배트맨은 많은 부분에서 대칭점을 이루고 있다. 두 캐릭터는 서로 상반되는 차이점을 가지고 있지만 또한 공통점도 가지고 있다. 두 캐릭터의 비교를 통해 캐릭터가 가진 고유한 캐릭터성을 알아볼 수도 있을 것이며, 슈퍼히어로 캐릭터의 성향의 다양성이 이뤄진 과정

을 유추해 볼 수 있을 것이다.

	슈퍼맨	배트맨
성별	남	남
종족	외계인	인간
인종	백인	백인
이름	칼 엘(클라크 켄트)	브루스 웨인
초능력	있음	없음
초능력 유형	비행, 힘, 열광선 시선, 투시력, 빠른 속도, 강력한 입김, 내구성 등	뛰어난 지능, 각종 도구, 뛰어난 추리력 등
평상시 모습	언론사 기자	대기업 사주

표 7 슈퍼맨과 배트맨의 특징 비교

슈퍼맨과 배트맨은 몇 가지 요소를 제외하면 대부분 반대의 모습을 보여주고 있다. 슈퍼맨이 외계인이라는 설정을 하고 있다면 배트맨은 인간이라는 설정으로 시작하고 있다. 슈퍼맨은 강력한 초능력을 가지고 있다면 배트맨은 초능력보다는 뛰어난 두뇌와 각종 도구를 활용함으로써 초능력의 부재를 메우고 있다. 평상시 모습을 보더라도 슈퍼맨의 클라크 켄트는 약간은 어리숙한 모습을 보여주는 기자의 모습을 보여준다면 배트맨의 브루스 웨인은 바람둥이 대기업 총수라는 인간사회의 권력자로 그려진다. 배트맨의 설정을 보면 슈퍼맨을 의식 하면서 그려진 듯이 반대의 모습을 보여주고 있다.

두 캐릭터의 설정에서 공통점은 두 캐릭터 모두 백인 남성으로 그려진다는 점이다. 이런 요소들은 미국에서 주인공 캐릭터가 가지는 주인공의 전형성적인 모습과 같다. 실제로 주인공으로 활약하는 수많은 캐릭터가 백인 남성으로 그려진다.

슈퍼맨과 배트맨의 비교되는 요소 중 하나가 두 캐릭터가 보여주는 느낌에 있다. 슈퍼맨은 외계인으로서 이방인이지만 미국 시골의 행복한 가정인 켄트 부부에 발견되어 행복한 환경에서 모범적인 가정교육을 받으면서 자라난다. 이는 전형적인 모범생의 모습과 같다. 행복한 가정에서 정직하게 자라난 모범생의 이미지와 그 모범생이 어른이 되어 자신의 초능력을 타인을 위해 사용한다는 설정을 기초로 슈퍼맨의 이미지는 정립되어 있다.

로저 새빈의 책에서는 다음과 같은 구절이 있다. “창작자는 예수와의 유사성도 인식하고 있어야 했다. 슈퍼맨도 인류를 구하기 위해 아버지에게 특별한 힘을 부여받고

하늘에서 내려온 사람이기 때문이었다. 그의 신비한 능력은 각진 턱 그리고 파랑과 빨강의 말쑥한 의상과 함께 곧 그를 상징적 인물로 만들었다.” 56)

원작자가 의도했던 그럴지 않은 슈퍼맨이 보여주는 메시아적 이미지는 슈퍼맨의 초인성, 외계인이라는 이방인의 모습, 선함을 나타내는 성향 등이 합쳐지면서 보일 결과물의 하나였다.

배트맨은 슈퍼맨의 바른 이미지와는 거리가 있다. 로저 새빈은 배트맨을 설명하면서 다음과 같은 구절을 사용하고 있다. “그는 자신의 부모를 죽인 지하세계의 범죄자와 맞서 싸우는 ‘망토를 두른 십자군 전사’로서 슈퍼맨보다 훨씬 더 어두운 분위기로 묘사되었다.” 57)

로저 새빈의 설명처럼 배트맨인 브루스 웨인은 어린 시절 부모를 잃고 이 때문에 생겨난 마음의 상처를 극복하기 위한 과정의 결과로 배트맨이라는 슈퍼히어로로 활동한다. 슈퍼맨이 행복한 가정에서 자라났다면 배트맨은 불행한 어린 시절의 상처를 치유하고 보상받기 위한 반작용으로써 범죄자를 응징하는 슈퍼히어로로 나타났다. 이런 두 슈퍼히어로의 탄생 배경은 두 슈퍼히어로의 성향을 보여줌과 동시에 시간이 지날수록 두 슈퍼히어로의 이미지를 빛과 어둠이라는 서로 비교되는 이미지로 나누게 했다.

## 제2절. 시대에 따른 슈퍼맨과 배트맨 캐릭터의 성향 변화

### 1. 초기 슈퍼맨과 배트맨의 특징과 성향

#### 가. 슈퍼맨으로 시작된 미국 슈퍼히어로 만화의 역사

슈퍼히어로 만화는 1938년 액션코믹스에 연재된 슈퍼맨으로 시작됐다고 이야기되고 있다. 슈퍼맨 이전에도 닥터 오컬트, 마법사 맨드레이크, 팬텀 등 슈퍼히어로의 모습을 보여주는 영웅 캐릭터가 있었다. 그럼에도 많은 사람들이 슈퍼히어로의 시작을 슈퍼맨을 슈퍼히어로 만화의 시작으로 말한다.

슈퍼히어로라는 장르가 시작된 원인 중에서는 슈퍼맨의 대중적인 인기가 한 축을 담당했다. 슈퍼맨 이전에 슈퍼히어로의 단서를 보여주는 캐릭터들은 하나의 장르를 정립

---

56) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.54

57) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, 2002, page.61





그림 19 슈퍼맨과 배트맨의 상반되는 이미지, 출처 : 네이버 블로그, 부머의 슈퍼히어로,

<http://blog.naver.com/boomer27?Redirect=Log&logNo=100112633168&from=postView>

시킬 정도의 인지도는 없었다. 그렇지만 이들 히어로 캐릭터들이 슈퍼히어로로 태어나게 하는 원료가 된 것은 사실이다.

초기의 히어로 캐릭터들은 대체로 미스터리 맨(Mystery Man)이나 가면 쓴 영웅(Masked Heroes)으로 불리며 슈퍼히어로보다는 일종의 범죄투사 개념으로 여겨졌다.<sup>58)</sup>

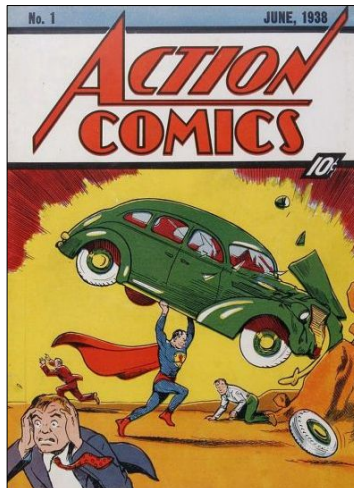


그림 20 슈퍼맨이 처음 등장한 액션 코믹스 #1(Action Comics #1)

출처 : 위키피디아; Action Comics

슈퍼맨이 인기를 끌기 시작하면서 사람들이 히어로 만화를 인식하기 시작했고 그중에서 비슷한 계열의 만화들을 슈퍼히어로 만화로 지칭하기 시작하면서 슈퍼히어로 만화가 시작됐다고 생각한다.

하나의 문화적 요소가 큰 인기를 끌기 시작하면 그것의 영향을 받았거나 그것을 모방하는 작품들이 나오기 시작한다. 슈퍼맨도 마찬가지였다. 슈퍼맨의 등장 이후로 슈퍼맨에 대한 수요가 폭증하자 출판사들은 슈퍼맨 같은 캐릭터가 돈이 된다는 사실을 알게 되었고 많은 수의 슈퍼맨을 모방한 캐릭터가 등장했다.

슈퍼맨을 시작으로 수많은 슈퍼히어로 캐릭터들이 슈퍼맨의 특징들을 모방했고 이를 근본으로 창조됐다. 그 과정에서 슈퍼히어로 캐릭터의 특징들이 만들어졌다. 그리고 이런 과정이 반복되면서 슈퍼히어로라는 장르의 개념이 정립되고 입지를 다져가게 되었을 것이다.

## 나. 슈퍼맨이 대중에게 보여준 캐릭터성

슈퍼맨의 첫 등장은 당시에 꽤 충격적이었다. 지금도 그렇지만 당시에 과학기술의 집약체였던 자동차를 들고 있는 모습은 인간사회의 이성을 뛰어넘는 슈퍼맨의 야성적인 모습을 부각해줬다. 슈퍼맨은 총알도 뚫지 못하고 쇠도 구부릴 수 있을 정도로 힘도 셧다. 슈퍼맨은 모든 면에서 일반인들과는 비교가 안 될 정도로 강력한 모습을 보여주고 있었다.

마크 웨이드(Mark Waid)는 그의 글 슈퍼맨에 관한 진실에서 슈퍼맨을 다음과 같이 설명하고 있다. “극단적인 보수주의자 빅 블루 보이스카우트(Big Blue Boy Scout)인 슈퍼맨은 적극적으로 나서서 현 상태를 보호한다.” 59)

마크 웨이드의 설명을 근거로 그려진 슈퍼맨의 모습은 사회를 보호하는 보호자이자 보수주의를 표방하는 보수주의자이다. 이는 미국 사회에서 미국 정부가 수행하는 역할과도 비슷하게 보인다.

슈퍼맨의 능력과 슈퍼맨의 모습을 가지고 전체적인 맥락을 유추해보면 대중이 바라보는 슈퍼맨의 모습이 그려진다. 미국의 상징으로 포장된 힘 있는 사람, 슈퍼맨은 마치 미국의 정부나 공권력의 모습으로 보인다. 슈퍼맨은 위험에 처한 사람을 구해주고 사회를 원래대로 되돌린다. 악한을 무찌르고 사회의 안전을 유지해준다. 슈퍼맨의 영

58) 네이버 블로그, 아로니안의 상상과 공상의 세계 - 슈퍼히어로의 창세기, 골든에이지.

59) 슈퍼맨의 별명, 마크 웨이드외 지음, 하윤숙 옮김, 슈퍼히어로 미국을 말한다. (도서출판 잠, 2008), p.19

향력은 전 국가와 더 나아가 전 세계로 이어진다. 이런 모습도 강대국으로 떠오르는 미국의 모습을 반영하고 있다.

미국 역사 교과서를 보면 미국식 자본주의의 상황을 설명하고 있는 구절이 있다. 그 구절을 보면 다음과 같다. “1930년대에는 수많은 미국인들이 직장과 집을 잃었고, 자신과 가족을 먹여 살리기 위해 싸워야 했다. 이 고난과 빈곤의 시대는 ‘대공황’으로 알려졌다.” 60)

이를 근거로 당시 미국 정부가 대중들에게 어떻게 보였을지 생각해보자. 초기 자본주의 속에서 이어진 불황 때문에 미국은 가난과의 전쟁을 벌이고 있었다. 그런데 미국 정부의 기조는 자유주의에 근본을 두고 불법적인 행위만 없다면 경제영역에 개입하지 않는 것을 원칙으로 삼고 있었다. 당연히 경제는 일부 자본가의 손에 넘어갔고 미국 시민은 자본의 논리에 휘둘리고 있었다. 미국 시민이 봤을 때 이런 불합리한 상황에서 현실의 미국 정부의 행위는 현실을 외면하고 방관했기 때문에 자신의 고통을 모른척하는 것으로 보였을 것이다. 또한, 경제적 가난과 맞물려 생겨나는 각종 범죄를 보면서 미국 시민은 미국 정부를 불신하고 있었다. 마치 운동경기에서 심판의 오심과 무능력을 보고 있는 관중이나 선수들의 심정이었을 것이다.



그림 21 대중이 바라본 슈퍼맨의 모습

60) 허쉬 E.D.Hirsch, Jr. 저, 신준수 편역, 『미국의 역사』, 역사넷, 2007, p.241

이런 상황에서 슈퍼맨이 미국인들에게 보여준 모습은 정의로운 정부의 모습이었다. 당시 정부가 가난한 이들에게 충족시켜주지 못한 모습을 슈퍼맨은 충족시켜 줬다. 악당을 벌하고 사회를 평화롭게 유지해주는 경찰로서 정부의 모습과 사회를 외부의 적으로부터 보호하는 군대의 모습을 슈퍼맨에서 엿볼 수 있었다. 이는 슈퍼맨이 등장할 당시 주인공 상이었던 강한 남자의 모습에서도 힌트를 찾아볼 수 있다.

슈퍼맨이 외계문명에서 미국사회로 왔다는 설정은 당시 미국 이민자들의 모습도 보인다. 정치에서 서민과 같은 모습으로 이미지를 만드는 것과도 일치한다. 힘세고 강력한 슈퍼맨이지만 또한 평소에는 일반 시민과 같은 인간이자 한 명의 이민자라는 모습은 슈퍼맨과 독자를 일체화시키는 좋은 설정이 된다. 이런 방식으로 슈퍼맨은 당시 미국 시민이 원하던 강력하고 공정한 미국 정부의 모습을 보여줬고 거기에 일반인과 같은 소소한 모습도 보여줌으로써 미국 시민이 원하는 강력한 정부의 모습과 함께, 서민과 일치되는 소소한 모습의 정부와 정치인의 모습도 함께 비쳐졌다.

#### 다. 슈퍼맨의 탄생과 슈퍼히어로의 발전

##### (1) 슈퍼맨이 강력한 초능력을 소유하게 된 이유

슈퍼맨의 성공을 보고 만들어진 슈퍼히어로들이 많았기 때문에 슈퍼맨 이후로 등장한 슈퍼히어로들의 독창성을 놓고 많은 논란과 법적 공방이 벌어지게 되었다. 슈퍼맨의 후발주자로 시작한 슈퍼히어로들은 독자성을 확보하기 위해서 자신들이 만든 슈퍼히어로에게 여러 가지 초능력들은 만들어서 부여했다. 성완경의 책 세계 만화에는 이를 설명하는 구절이 등장한다.

“표절문제로 고소당할까 봐 전전긍긍해야 했던 만화출판사들은 그들이 만들어낸 슈퍼영웅들에게 갖가지 새로운 초능력들을 갖다 붙였고, 이에 따라 슈퍼영웅들 사이에 치열한 초능력 경쟁이 벌어졌다.” 61)

슈퍼히어로 캐릭터의 모방대상이었던 슈퍼맨도 슈퍼히어로 캐릭터들의 경쟁에서 살아남기 위해 초능력 경쟁에 뛰어들어야 했다. 클로드 몰리테르니, 필리프 멜로의 책 세계 만화의 역사에는 이를 설명하는 구절이 등장한다. “이런 경향은 결국 과열로 이어져 제리 시겔은 경쟁을 물리치기 위해 슈퍼맨에게 또 다른 능력들을 부여해주어야만 했다.” 62)

61) 성완경 지음, 세계만화, 생각의 나무, 2006, page.124

62) 클로드 몰리테르니, 필리프 멜로 지음, 연대기로 보는 세계만화의 역사, 2003, page.85

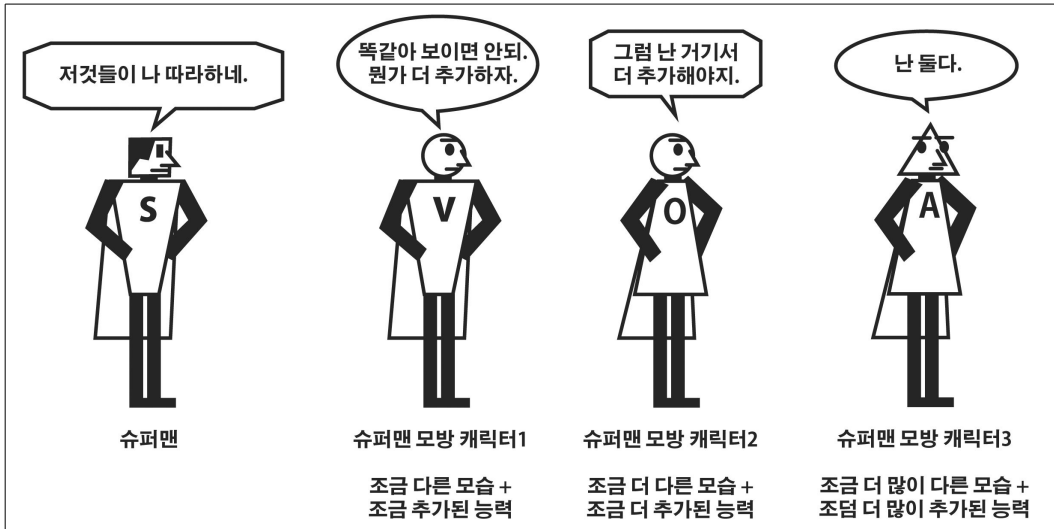


그림 22 슈퍼맨 초능력 경쟁의 모습

실제로 초창기 슈퍼맨은 강한 내구력을 가진 힘세고 빠른 존재정도로 그려졌다. 비행, 투시력 등의 능력은 없었다. 그러나 이어서 생겨난 슈퍼히어로 캐릭터와 경쟁하면서 슈퍼맨은 하늘을 날고 투시력을 가지는 등 점점 강력한 슈퍼히어로로 거듭나게 되었다.

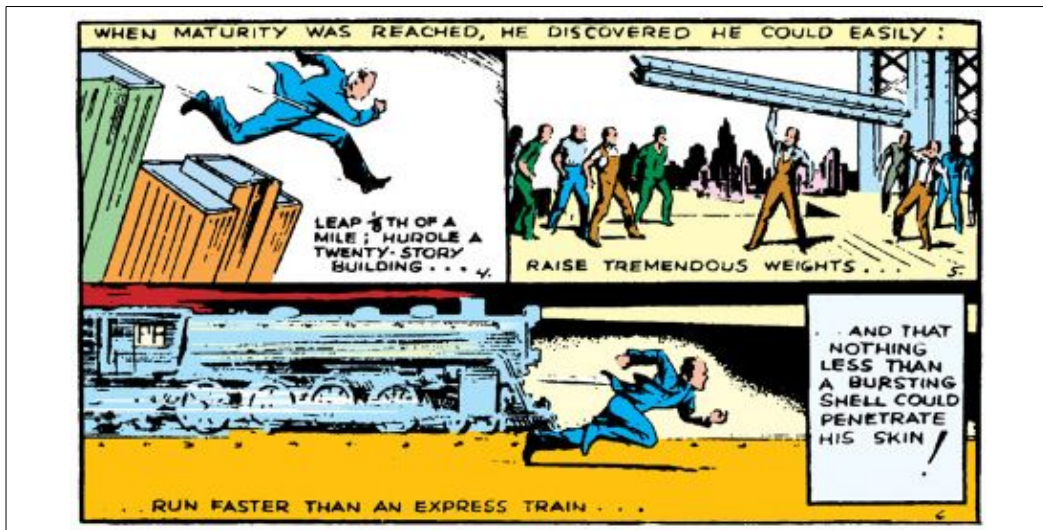


그림 23 Action Comics #1 에 소개된 슈퍼맨의 초능력에 대한 설명. 높은 도약력, 강력한 힘, 기차보다 빠른 속도, 포탄도 막을 수 있는 강력한 피부를 소개하고 있다.

## (2) 슈퍼맨의 캐릭터성에 대한 설명

아기 외계인인 칼 엘(Kal-El)은 고향행성의 몰락을 피해 지구로 보내진다. 그는 친절한 켄트 부부에 의해 발견되고 길러진다. 켄트 부부는 영리하게도 그의 본성을 감춤으로써 그가 인간사회의 한 구성원으로 자연스럽게 정착하게 만든다. 착한 양부모 밑에서 자란 칼 엘은 당연하게도 착한 어른으로 자라난다. 일반인의 기준에서 본다면 어리석어 보일 정도로 착한 모습을 보여준다.

위의 내용만 보면 슈퍼맨이 선하게 활동하는 것이 자연스러운 것처럼 느껴진다. 실제로 슈퍼맨은 자신이 가진 힘을 올바른 목적에 사용해야 하는지를 고민하지 않는다. 그는 마음속으로 자신의 이득과 공동체의 이득을 놓고 고민하지도 않는다. 그는 당연히 그래야 한다고 여기듯이 행동한다. 실제로 골든에이지의 슈퍼히어로들은 이런 근본적인 고민을 별로 하지 않는다, 또한 이런 고민을 겉으로 표출하지도 않는다.

건전한 가정에서 바르게 자란 어른. 슈퍼맨의 이미지는 대략 이런 방식이다. 그래서 슈퍼맨은 선한 구실을 한다고 설명되고 있다. 그러나 단순히 그런 설명만으로는 허점이 많은 것도 사실이다. 근본적인 문제는 슈퍼맨의 강한 초능력에 있다. 슈퍼맨이 힘이 있고 지구에서 아무도 그를 제재할 수 없다면 어떤 방식으로든 자신의 이익을 위해서 힘을 쓸 수도 있고 이 과정에서 타인에게 직접적 혹은 간접적으로 피해를 줄 수도 있다. 그렇다면 이에 대해서 슈퍼맨을 나무랄 수 있는 사람은 거의 없다. 또한, 슈퍼맨이 착한 일을 한다고 해서 얻는 이익은 거의 없으며 타인을 도우려고 자신의 손해를 감수해야 한다. 원한다면 슈퍼맨은 자신의 능력을 조금만 사용함으로써 법적 테두리 안에서 편하게 인생을 살 수 있었을 것이다. 그렇다면 슈퍼맨이 타고난 능력을 자신의 손해를 감수해가면서 타인을 위해 선하게 사용해야 할 이유는 무엇이이었을까? 슈퍼맨은 자신의 왜 선하게 살아야 하는지 고민한 적이 있었을까?

플라톤의 국가론에서 글라우콘은 리디아의 기계스 조상에 관한 이야기를 언급한다. 이야기의 내용은 기계스의 조상이 모습을 투명하게 감출 수 있는 마법의 반지를 얻게 된다는 이야기이다. 이 남자는 반지의 힘을 이용해서 왕비를 유혹하고 왕을 죽이고 난 다음 자신이 왕의 자리에 오른다. 앞 장에서도 설명했듯이 이 이야기를 통해서 글라우콘이 주장하는 바는 정의로운 사람도 신적인 힘을 얻게 되면 부정을 저지르리라는 것이다.

슈퍼히어로 만화에 등장하는 수많은 슈퍼히어로들은 일반인이 따라올 수 없는 초능력이나 그에 따르는 능력을 갖추고 있다. 그러나 대부분의 슈퍼히어로들은 이런 힘을 정의로운 목적에 사용하는 모습을 보여준다. 부르스 웨인은 자신의 기업이 가진 독점



그림 24 개미를 상대하는 힘 있는 자의 모습

적인 위치를 이용해 고담 시민의 부를 착취할 수 있다. 어떤 면에서 보자면 이런 모습이 자연스러운 모습으로 보이기도 한다. 토니 스타크도 자신이 만든 로봇 갑옷을 최신 무기로 만들어 판매함으로써 더욱더 많은 부를 차지할 수 있었다. 그러나 그는 그렇게 하지 않는다. 이외에도 수많은 슈퍼히어로들이 자신을 희생해가면서 공동체의 이익을 위해 활동한다.

슈퍼히어로가 보여주는 선함은 한편으로 만화라는 가상의 이야기를 다룬 매체이기에 가능했을 것이다. 즉 현실이 아니고 상상의 세계이기 때문에 가능했을 이야기이며, 상업적인 계산이 깔린 연극이었을지도 모른다. 대중은 현실에서 고통을 겪지만, 만화라는 상상의 공간에서 이뤄지는 비현실의 공간에서 일어나는 정의를 보고 행복을 느낀다. 슈퍼맨은 이 점을 정확히 노렸고 큰 성공을 거둔다.

## 라. 배트맨이 대중에게 보여준 캐릭터성

배트맨은 슈퍼맨과 대칭점에서 있다고 평가받는 슈퍼히어로 캐릭터이다. 초능력 계열을 대표하는 슈퍼히어로가 슈퍼맨이라면 배트맨은 초능력이 없는 일반형 슈퍼히어로를 대표하는 슈퍼히어로라 할 수 있다.

슈퍼맨이 전형적인 초능력 슈퍼히어로의 모습을 보여준다면 배트맨은 슈퍼맨과는 다른 구도의 슈퍼히어로로 만들어졌다. 설정 대부분이 슈퍼맨과 반대되는 설정을 보여준

다. 또한, 슈퍼맨처럼 다른 비슷한 슈퍼히어로 캐릭터들과 초능력 경쟁을 벌일 이유도 없었다. 배트맨이 인기를 얻으면서 살아남을 수 있었던 가장 큰 이유가 바로 배트맨만의 개성이 대중들에게 인상적으로 남았기 때문이다.

슈퍼맨과 배트맨은 서로 반대되는 캐릭터성을 가지고 있었지만 슈퍼히어로 캐릭터로서 대중적인 인기는 두 캐릭터 모두 높았다. 또한, 설정상의 차이와 더불어 출판사의 대립구조를 만들어가려는 움직임 때문에 슈퍼맨과 배트맨은 자연스럽게 경쟁자가 되었다. 캐릭터의 성향이 보여주듯이 슈퍼맨이 빛의 영역을 상징하게 되었고 배트맨은 박쥐라는 동물 형상화의 연장에서 보여주듯이 어둠의 영역을 상징하는 슈퍼히어로로 캐릭터성을 잡아가게 된다.

슈퍼맨과 배트맨의 경쟁 구도는 슈퍼맨의 세계관과 배트맨의 세계관이 하나의 세계관으로 이어지면서 더욱더 흥미로운 구도를 보여주게 되었다. 초인 슈퍼맨과 대등한 역할을 이어가는 배트맨의 모습은 단순하게 초능력을 비교하는 것 이상의 재미있는 이야기 구도를 만들어내고 있다.

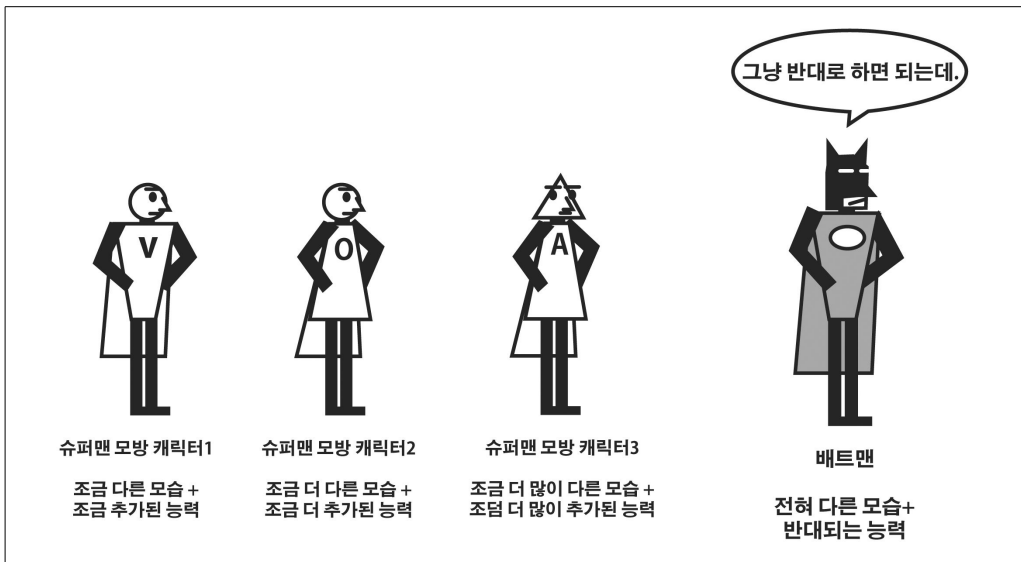


그림 25 배트맨 탄생의 특성

1939년 Detective Comics로 등장한 배트맨은 초능력보다는 뛰어난 두뇌와 각종 도구, 탐정 기술로 악당을 응징하는 역할로 등장한다. 슈퍼맨이 외계에서 날아온 초능력 영웅이라면 배트맨은 내면의 상처를 치료하기 위해 활동하는 영웅 캐릭터였다.

슈퍼맨의 인기에서 슈퍼맨을 많이 모방하지 않고 독자적인 모습을 가진 슈퍼히어로 캐릭터가 된 배트맨은 슈퍼맨과의 독자성을 확보하면서 인기를 얻었다. 박쥐가 가진



모습을 최대한 상징적으로 활용한 배트맨은 어둠과 어울리는 박쥐의 모습을 보여주면서 탐정의 요소를 곁들인다. 그리고 맥가이버에서 보여준 것처럼 각종 도구를 활용하는 발명가의 모습을 가미함으로써 흥미를 이끌어내고 있다. 배트맨과 같은 발명가의 모습은 이후에 이어질 과학적 설정을 엿볼 수 있게 해준다. 거기에 배트맨이 기업을 이끄는 부자라는 설정까지 더해져 있다.

현실에서 대중은 노동자를 착취하는 자본가의 모습을 본다. 사회의 대다수를 차지하는 노동자들에게 자본의 권력을 휘두르는 소수의 자본가는 자신의 힘을 악용하는 나쁜 사람으로 비쳤을 것이다. 그러나 배트맨은 부자로 설정되어 있지만, 소수의 박애주의를 실천하는 자본가의 모습처럼 스스로 남을 돕는 모습을 보여준다. 배트맨은 자신이 가진 자본의 권력을 악용하지 않고 공동체를 위해 사용한다. 배트맨은 대중들이 보고 있는 현실 사회와는 다른 모습을 보여줬고 이런 점이 대중의 마음을 움직이는 요소로 작용했을 것이다.

돈 많은 부자가 시민의 편에서 어둠을 누비며 활약하는 모습은 옛날 한국의 흥길동전에서 느꼈을 카타르시스와 비슷한 양상이다. DC가 이런 점을 고려하고 배트맨을 만들었는지는 정확히 알 수 없지만, DC도 대중의 심리를 어느 정도는 이해하고 있었을 것이다.

배트맨이 활동하게 된 원인은 무장 강도에게 부모님을 잃게 된 것이었고 이런 정신적 상처를 보완하기 위한 움직임이었다. 브루스 웨인은 범죄자들도 공포를 느끼는 존재로 분석하고 자신이 가장 무서워하는 동물이었던 박쥐로 분장해서 자신을 공포의 존재로 만들어간다. 박쥐분장을 하고 범죄를 소탕하는 모습을 보여주는 배트맨은 당시 대중이 보고 싶어했던 자본가의 모습에 박쥐의 형상을 한 슈퍼히어로라는 상상의 모습을 더한 캐릭터였다.

## 2. 골든에이지 이후 슈퍼맨과 배트맨의 캐릭터 성향 변화

### 가. 슈퍼히어로 캐릭터의 변화와 슈퍼맨과 배트맨의 성향 변화

#### (1) 변화의 위기에 직면하게 된 슈퍼맨과 배트맨

2장에서 설명했듯이 실버에이지에 들어서서 만화출판사들은 변화할 수밖에 없는 위치까지 물리게 되었고 마블은 주어진 상황에 유연하게 움직임으로써 DC보다 우위에 서

게 되었다. 마블은 판타스틱 포, 헐크, 스파이더맨, 아이언맨 등으로 연이어 만화를 흥행시켰다.

문제는 DC에 있었다. 한동안 슈퍼히어로를 재탄생시킴으로써 만화시장에서 살아남았던 DC는 마블에 밀리지 않기 위해서 근본적인 변화를 꾀하지 않을 수 없게 되었다. 왜냐하면, 당시 DC의 슈퍼히어로 만화들이 예전처럼 새롭게 다가가지 못하고 있었고 더 나아가서는 시리즈의 짜임새도 약해져 있었기 때문이다.

로저 새빈은 배트맨을 예로 들면서 당시 DC의 시리즈가 어떻게 바뀌고 있었는지 설명하고 있다. “1960년대 배트맨 TV 시리즈는 성실하지 못한 이야기들로 시간을 때우기 시작했고, 이후에는 주인공들이 결혼하거나, 크게 혹은 작게 변신하거나, (범죄자가 아니라) 우스꽝스런 괴물과 싸우거나, 시간 왜곡 차원을 통해 미래를 여행하면서 팝 스타들을 만나는 등 긴장감 없는 줄거리로 악명을 높여 갔다.”<sup>63)</sup>



그림 26 1966년 TV시리즈 배트맨과 1989년 극장판의 배트맨

출처: Google 검색, 다음 영화

DC의 슈퍼히어로 만화는 새로운 변화가 필요한 시점에 있었다. 배트맨의 경우 우스꽝스러운 개그 캐릭터로 어린이나 보는 이야기로 굳어가고 있었다. 이처럼 DC의 만화는 힘을 잃어가고 있었고 마블의 슈퍼히어로에게 밀리기 시작했다. 결국, DC는 자의 반 타의 반으로 변화해야 했다.

로저 새빈은 만화시장의 약화와 마블의 성공에 DC코믹스가 어떤 움직임을 보였는지 다음과 같이 언급하고 있다. “마블의 성공은 만화 산업 전체의 활력을 불어넣는 효과

63) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, page 150

를 발휘했다. DC코믹스 사는 두 초인영웅 슈퍼맨과 배트맨을 부활시켜 경쟁을 벌였다.” 64)

마블의 성공에 DC코믹스가 대응한 움직임의 형태는 또다시 기존 캐릭터의 부활이었다. 그리고 시리즈의 힘은 빠졌으나 여전히 인기캐릭터였던 슈퍼맨과 배트맨이 대상이 되었던 것은 당연하다.

실버에이지 슈퍼히어로의 주된 특징은 고민하고 약점 있는 좀 더 사람의 특징을 보여주는 것에 있었다. 골든에이지의 슈퍼히어로들이 신 혹은 신의 대리자와 같이 되도록 완벽하고 강한 모습을 보여주려 했다면 실버에이지의 슈퍼히어로들은 자신들도 평범한 사람임을 강조하고 있다. 이런 경향은 너무나 강력했고 이런 변화를 거스르는 것은 곧 슈퍼히어로 캐릭터의 생존을 위협하는 결과가 되었을 것이다.

슈퍼맨과 배트맨은 골든에이지 말기에 있었던 만화 검열의 시련을 이겨낸 인기 캐릭터였지만 결국 두 캐릭터도 변화의 흐름을 받아들여야 했다.

## (2) 슈퍼맨의 변화

슈퍼맨은 초기 골든에이지에 초능력 경쟁으로 신의 영역에 근접한 전능한 캐릭터가 되어버렸다. 이런 슈퍼맨의 형태에 변화를 가하는 작업의 결과를 로저 새빈은 다음과 같이 설명하고 있다. “슈퍼맨은 신화적인 능력에 특별한 요소들이 더해졌고(가령, 여러 유형의 크립톤 인간, 팬텀 존(‘유령지대’)의 개념, 초능력 개 크립토와 같은 새로운 동료), 커트 스완의 상상력이 풍부한 그림으로 작품의 질이 높아졌다.” 65)

이런 변화를 요약하면 다음과 같은 몇 가지 경우의 수가 등장한다.

- ① 슈퍼맨에 필적할만한 강력한 적의 등장
- ② 팬텀 존과 같은 새로운 환경의 등장
- ③ 슈퍼맨을 도와주는 새로운 동료의 등장
- ④ 크립토나이트<sup>66)</sup>와 같은 슈퍼맨을 약화시키는 약점의 등장

슈퍼맨의 변화 양상은 쉽게 요약하면 다음과 같다. ‘강력한 슈퍼맨을 위협하는 요

---

64) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, page 74

65) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, page 74

66) 슈퍼맨의 고향별인 크립톤 행성의 광물, 슈퍼맨을 약화시키고 오랫동안 노출되면 죽음에 이르도록 만들 수도 있다.

소를 등장시켜서 슈퍼맨 만화의 극적인 연출을 늘리기’ 이런 흐름은 슈퍼맨이 보여주는 ‘기계장치의 신’ 과 같은 패턴이 흥밋거리가 떨어지고 대중에게 더는 재미를 주지 못한다고 결론 내렸기 때문이라고 생각한다.

결과적으로 만화작가들은 슈퍼맨을 약화시킬 필요성을 느끼게 되었고 이를 극복하는 모습을 보여줌으로써 슈퍼맨 만화의 연출을 극대화 시키려고 했다.

### (3) 배트맨의 변화

배트맨도 실버에이지에 들어서서 몇 가지 중대한 변화를 맞이하게 되었다. 실버에이지에 들어서서 슈퍼히어로의 성향이 일반인에 가까워졌듯이 배트맨도 좀 더 평범해지는 변화를 겪게 된다. 배트맨의 성향 변화를 로저 새빈은 다음과 같이 서술하고 있다.

“새로 나온 배트맨 만화는 배트모빌(자동차)과 배트 케이브(동굴)과 같은 새 요소들이 가미되었고, TV 프로를 따라 전체적으로 나긋나긋하고 영성한 분위기로 바뀌어 새로운 세대의 독자에게 맞추고자 했다.” 이런 움직임은 실버에이지 슈퍼히어로가 완벽성에서 일반성을 추구하면서 바뀐 경향을 반영하고 있다고 생각한다.

배트맨은 골든에이지에서 로빈이 추가되는 등 약간은 아기자기한 분위기의 이야기 전개를 보여주었다. 슈퍼맨은 완벽한 신과 같은 분위기에서 약점을 가지게 되었다. 슈퍼맨은 약점을 가짐으로써 그 순간만큼은 인간과 같은 위치가 된다. 골든에이지에서 아기자기한 모습을 보여줬던 배트맨은 실버에이지에 이르러서 약간은 우스꽝스러운 모습으로 좀 더 부드러운 모습을 보여주게 된다. 이러한 성향 변화의 결과로 배트맨은 코미디 쇼와 같은 영성한 분위기의 슈퍼히어로 캐릭터가 되어버리게 되었다. 이러한 배트맨의 성향 변화는 당시 시대의 감성을 받아들인 변화였지만 이는 나중에 배트맨 시리즈 전체를 약화시키고 흥미 요소를 없애는 요소가 되었다.

## 나. 성인만화의 대두와 배트맨의 성향 변화

브론즈에이지를 지나오면서 팬덤의 문화가 성장하고 그것을 기반으로 성인 중심의 슈퍼히어로 만화가 크게 성장했다. 이런 움직임의 가장 큰 수혜자 중 하나가 배트맨이었다. 1986년 출판된 배트맨: 더 다크 나이트 리턴즈는 영성한 분위기의 배트맨을 완전히 새로운 캐릭터로 변화시킴과 동시에 배트맨의 본성을 적절히 살린 작품으로 평가할 수 있다.

배트맨 더 다크 나이트 리턴즈의 탄생에는 지명도 있는 작가의 작가주의적 작품의 특징들이 있다. 로저 새빈은 이를 다음과 같이 설명하고 있다. “둘 다(배트맨: 더 다크 나이트 리턴즈, 왓치맨) DC가 발행했으며 팬을 확보한 작가와 화가들이 창작한 초인영웅 개작 만화였다.” 67)

이 구절을 근거로 배트맨: 더 다크나이트 리턴즈는 브론즈에이지의 큰 변화였던 작가의 권리 상승과 그에 따른 작가주의적 작품의 흥행이 기존 거대 출판사에 역으로 영향을 끼쳤던 사례이다. DC와 같은 거대 출판사는 안정성을 가지고 있지만 반대로 혁신성에서 속도가 느렸을 것이다. 이러한 움직임은 안정적인 수익을 가져오기는 하지만 자칫 쉽게 질리게 되며 매너리즘으로 변해서 변화하는 흐름에 따라가지 못하게 만들기도 한다. 그러나 시대는 변하게 되며 결국, DC도 변하게 된다.

로저 새빈은 배트맨: 더 다크 나이트 리턴즈를 다음과 같이 설명하고 있다. “[배트맨: 밤의 기사 돌아오다]는 박쥐 인간 신화를 근본적으로 재구성하여 1960년대의 연약한 성격과는 아주 다른 인물을 창조했다.” 68)

로저 새빈의 설명은 이전의 나약한 모습의 배트맨이 배트맨: 더 다크 나이트 리턴즈로 재탄생 됨을 설명하고 있다. 이전의 배트맨이 코미디 쇼와 같은 분위기였다면 대대적인 수정을 거친 본 작품은 배트맨을 어둠의 기사로 다시 태어나게 한다.

또한, 로저 새빈은 배트맨: 더 다크 나이트 리턴즈를 다음과 같이 설명하고 있다. “예술적인 면에서 [밤의 기사]는 밀러의 매끄러운 [데어데빌] 스타일이 한 걸음 발전한 모습을 보여주었다.” 69) 배트맨의 이런 변화는 브론즈에이지 들어서서 유해하기 시작한 성인 위주의 슈퍼히어로 만화가 보여주는 현실적이고 어두운 분위기와 배트맨 본래의 이미지인 어두운 박쥐의 느낌, 배트맨의 설정들이 합쳐져서 등장했다.

또한, 배트맨의 탄생 배경인 어린 시절의 상처와 그로 인한 심리적 불안, 이런 불안을 해결하기 위한 배트맨의 활동 등 심리적, 철학적으로 파고들 요소가 많았던 것도 배트맨의 캐릭터 성향 변화에 도움이 되었다. 배트맨의 불완전한 모습이 이롭게 작용한 경우라 볼 수 있다.

이를 계기로 배트맨은 어둠의 기사로 변신하게 되었고 슈퍼맨과의 경쟁 구도까지 대입돼서 슈퍼맨이 빛의 영역을 상징하고, 배트맨은 어둠의 영역을 상징하는 단계에까지 이르게 되었다.

---

67) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, page 162

68) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, page 162

69) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, page 162

## 다. 1980년대 슈퍼맨의 모습

### (1) 브론즈에이지 이후 슈퍼맨의 모습

1980년대 슈퍼맨을 로저 새빈은 다음과 같이 설명하고 있다. “크리스토퍼 리브의 영화들은 1980년대 말까지 승승장구를 거듭했고 존 바이른이 개작한 [슈퍼맨] 만화와 경합을 벌였는데, 이에 따라 팬들의 의견이 둘로 분열되기도 했다(이 1980년대 슈퍼맨은 리브와 모습이 똑같았고 과거 어느 때보다 ‘인간적’ 이었다.)” 70)

이처럼 1980년대 들어서 만화를 원작으로 성공한 슈퍼맨 영화의 영향력은 역으로 만화에 영향을 주기 시작했다. 서서히 만화의 슈퍼맨은 영화의 슈퍼맨처럼 변하기 시작한다. 약간은 신적인 이미지를 가지고 있었던 원래의 슈퍼맨은 시간이 가면서 인간적인 면이 두드러지기 시작했다. 이러한 흐름은 만화 역사에서 슈퍼히어로들이 변화해온 과정을 반영하기도 한다고 생각한다.

슈퍼맨은 인기 있는 작품이지만 점점 이야기의 힘이 떨어지고 있었다. 이러한 이유로는 여러 가지가 있을 수 있겠지만, 근본적인 이유에는 강력하게 설정된 슈퍼맨의 능력에 있다고 생각한다. 로저 새빈의 만화의 역사에는 이런 양상을 설명해주는 구절이 등장한다. “1980년대 슈퍼맨은 배트맨 영화와 만화에 밀리기 시작했고 이런 상황은 1990년대에도 계속되었다. 그의 오랜 경쟁자가 또다시 그를 때려눕혔던 것이다.” 71)

이런 양상이 나타났던 이유는 다음과 같다고 생각한다. 슈퍼맨의 강력한 능력이 결과적으로 이야기의 극적인 재미를 떨어뜨리는 결과를 일으키고 있었기 때문이다. 모든 사건을 손쉽게 해결하는 슈퍼맨 이야기 패턴에 독자들이 더 이상은 재미를 느끼지 못한 것이다. 반대로 배트맨은 성공적인 변신을 통해서 다시 도약하고 있었고 배트맨의 어두운 캐릭터성이 대중에게 흥미를 유발했고 배트맨의 사람 같은 설정에서 만들어지는 이야기의 박진감이 슈퍼맨보다 좀 더 극적으로 느껴지게 하였기 때문이다.

DC는 슈퍼맨 이야기의 극적인 연출을 극대화하기 위해서 수많은 방법을 썼다. 로저 새빈의 서술에는 슈퍼맨 이야기를 연출하는 과정에서 DC가 사용한 방법을 설명하는 구절이 나온다. “부진을 만회하기 위해서는 근본적인 대책이 필요했다. 주인공을 죽이는 것은 큰돈을 벌어들일 수 있는 유서 싫은 방법이었지만(로빈의 죽음이 대표적인 예였다), 슈퍼맨같이 위대한 인물을 가지고 노는 것은 위험 부담이 큰 일이었다. 팬 시장은 상당히 믿을 만했고 특히 다양한 판촉방법은 큰 효과를 발휘할 수 있었다.” 72)

70) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, page 172

71) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, page 172



그림 27 슈퍼맨의 죽음 (DC코믹스 1993)

출처 : <http://www.dccomics.com/graphic-novels/superman-the-death-of-superman>

DC는 슈퍼맨의 죽음을 가장한 연출을 쓰기도 하면서 슈퍼맨의 상품성을 높이려 했다. 슈퍼맨의 죽음에 대한 연출은 굉장히 위험성이 큰 방법이지만 시리즈에 힘을 더해 주려는 방법이기도 했다. DC는 도박을 했고, 결과적으로는 성공했다고 전해진다.

DC가 감행한 주인공의 죽음을 이용한 연출은 모던에이지 이전 브론즈에이지에 몇 번 감행된 연출이었다. 스파이더맨의 여자친구였던 메리 제인이 죽는다거나 실버에이지를 열었던 2대 플래시의 죽음, 결국 다시 살아나게 되지만 배트맨에서 로빈이 죽는다는 연출이 등장하는 등 죽음을 이용한 연출은 브론즈에이지 이후로 종종 등장하는 연출이었다. 슈퍼맨의 죽음은 이러한 죽음을 이용한 연출의 연장선상에 위치하는 연출이다. 그러나 주변인물의 죽음이 아니라 슈퍼맨 본인의 죽음을 연출했다는 것에서 그 의미가 크다고 생각한다.

이와 같은 슈퍼맨 죽음의 연출을 통해 슈퍼맨은 약간의 변화를 거치게 된다. 로저 새빈의 설명은 다음과 같다. “ ‘슈퍼맨의 죽음’ 은 주인공의 출생을 종교적 비유로 이야기했다. 작품 속에서 그는 돔스데이라는 이름의 괴물이 저지르려는 ‘살육 전쟁’ 을 막고 그 과정에서 죽음을 맞이한다. 얼마 후 그를 보았다는 소문이 돌기 시작한다. 결국, 몇 명의 친구들이 그의 무덤을 확인한다. 무덤은 비어 있었다. 단순한 공식이었

72) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, page 173

지만 효과는 대단했다.” 73)

이를 근거로 이야기를 유추해보자. 이러한 이야기의 뼈대는 정말 유명한 이야기의 한 부분을 생각나게 한다. 바로 ‘예수’의 죽음과 환생의 이야기와 비슷하다. 예수가 십자가에 못 박혀 죽음과 이후에 제자들이 예수의 무덤을 확인한 과정 등 이야기의 뼈대가 맞춰진다고 생각한다. 결과적으로 이런 일련의 죽음과 부활의 과정을 통해서 인간적인 모습으로 변해가는 슈퍼맨의 캐릭터에 골든에이지 슈퍼맨이 가지고 있었던 메시아적인 요소가 다시 부활하게 된 계기였다고 생각한다.

슈퍼맨의 메시아적인 요소가 보여주는 도덕성은 거의 결벽증에 가까울 정도로 보인다. 슈퍼맨은 악당을 죽이거나 해하는 일이 거의 없다. 슈퍼맨: 버스타이트에서 렉스 루터는 슈퍼맨의 이런 성향을 자신의 활동에 활용하는 연출이 등장하기도 한다. 사실 슈퍼맨의 도덕적 결벽성은 골든에이지 슈퍼히어로의 유산이기도 하다.

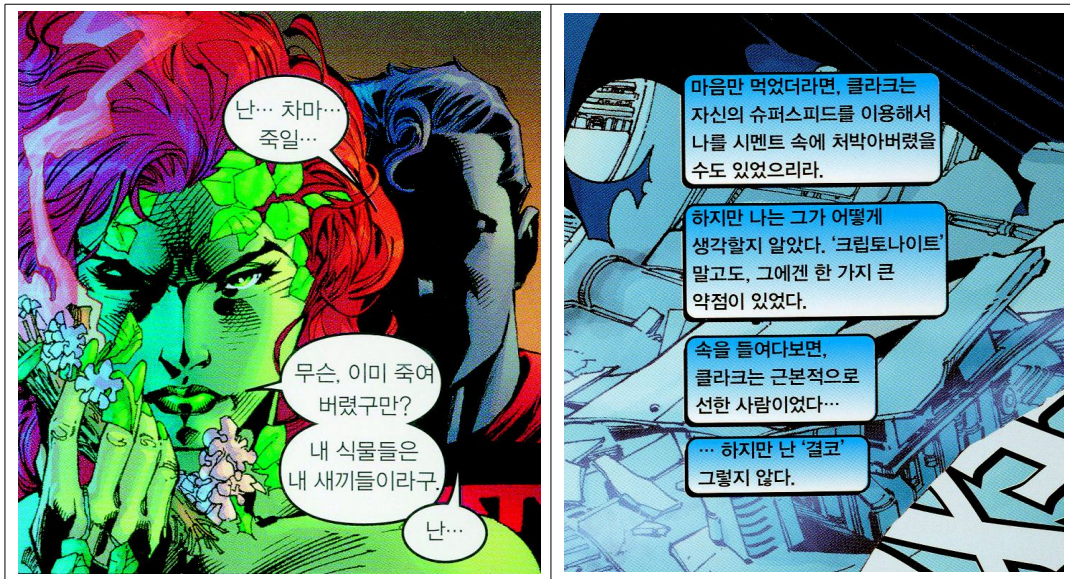


그림 28 슈퍼맨의 성향을 알아볼 수 있는 장면

출처 : 배트맨-허쉬 한국판, 세미콜론, 2008

짐 리가 그린 배트맨: 허쉬에서도 슈퍼맨의 착한 성향을 약점으로 활용하는 배트맨의 모습이 등장한다. 책에서 악당 포이즌 아이비의 최면에 빠진 슈퍼맨과 배트맨의 싸움장면에서 배트맨은 슈퍼맨의 근본적인 선한 본성을 약점으로 묘사하기도 한다. 슈퍼맨은 포이즌 아이비의 최면에 빠졌지만 선한 본성은 그대로 남아있기 때문에 잠시나마

73) 로저 새빈 지음, 김한영 옮김, 만화의 역사, 글논그림밭, page 173



적으로 싸웠던 배트맨과 캣우먼을 죽이지 못한다. 만화에서는 그런 슈퍼맨을 책망하는 포이즌 아이비의 모습이 연출되기도 한다. 또한, 배트맨은 슈퍼맨에 대해서 다음과 같은 대사를 하기도 한다. “속을 들여다보면, 클라크는 근본적으로 선한 사람이었다.” 이런 대사는 잠시 적으로 슈퍼맨과 싸우게 된 배트맨이 슈퍼맨의 심리적인 약점을 활용하는 것을 연출했다고 볼 수 있다.

슈퍼맨의 선한 성향에서 오는 심리적 약점은 수많은 작가에 의해 탄생한 것이다. 그리도 이 또한 수많은 변화를 통해서 또 다른 모습으로 등장하기도 한다. 슈퍼맨의 지성과 도덕성은 때때로 지독하게 독단적인 모습으로 표현되기도 한다. 슈퍼맨은 때때로 자신의 선의를 악당과 대중에게 강요하기도 하며 그것이 받아들여지지 않고 거부됐을 때 괴로워하기도 한다. 이런 보수적인 슈퍼맨의 모습은 슈퍼맨: 레드 선(Superman: Red Son)에서 독재라는 형태로 나타나기도 한다. 슈퍼맨 : 레드 선에서 미국 대통령으로 등장하는 렉스 루터는 슈퍼맨을 향해 이야기한다. “그냥 세상을 통째로 병 안에 넣어 버리지 그래, 슈퍼맨?” 루터는 이 하나의 문장으로 슈퍼맨의 독단적인 모습을 효과적으로 표현한다. 또 다른 시선에서 바라봤을 때, 슈퍼맨의 독단성은 지구에서 유일한 초강대국인 미국의 모습을 풍자하는 느낌이 든다.

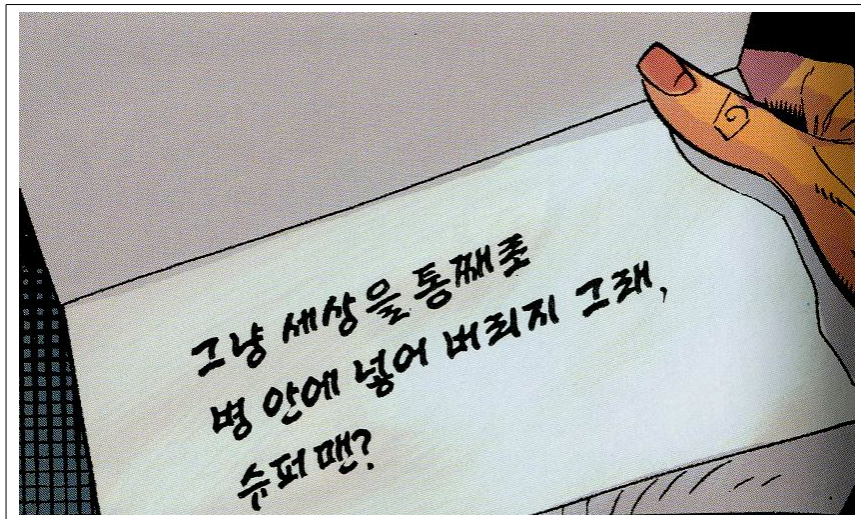


그림 29 슈퍼맨: 레드선(Super: Red Son)에서 렉스 루터가 슈퍼맨에게 보낸 쪽지.

출처 : 슈퍼맨: 레드선(Super: Red Son) 한국판, 시공사, 2010

슈퍼맨의 선한 성향은 현재에 이르러 이를 약점으로 활용하는 경지에 이르게 됐다. 앞에서 언급했듯이 슈퍼맨: 버스라이트에서 렉스 루터를 해하지 못하는 슈퍼맨의 모습이 등장한다. 왜냐하면, 악당을 해치는 것도 악행으로 생각하는 슈퍼맨의 도덕성이 있

기 때문이다. 이러한 연출은 슈퍼맨이 등장하는 만화에 자주 나타난다. 이는 신의 대리자라는 모습을 은연중에 비쳐왔던 슈퍼맨의 캐릭터성이 발전해 오면서 정착된 모습이다. 또한, 슈퍼맨의 선한 성향은 강력한 힘을 가졌지만 이를 적극 활용하지 못하도록 만들어진 안전장치 역할을 하기도 한다.

모던에이지에 들어서서 배트맨이 자신의 본능인 어둠을 발전시켰다면 슈퍼맨은 반대로 밝은 부분을 발전시켰다. 배트맨: 허쉬에서는 서로 탐정(배트맨)과 보이스카우트(슈퍼맨)로 묘사하는 부분이 등장하기도 하는데 이 또한 두 캐릭터의 서로 반대되는 성향을 표현한 것이다. 이런 철학적인 연출의 발전은 두 캐릭터의 캐릭터성을 발전시키면서 두 캐릭터가 서로 경쟁자로 경쟁하지만, 한편으로는 서로 도움을 주면서 성장할 수 있는 장치가 되었다.

## (2) 슈퍼맨의 국적 논란이 보여주는 슈퍼맨의 변화

최근 액션코믹스 #900의 내용이 문제가 되고 있다. 원인은 슈퍼맨이 공식적으로 미국의 시민권을 포기한다고 선언한 것에 있다. 슈퍼맨은 자신의 행동이 미국 정책을 돕는 행위로 이해되는 것이 싫다고 말하며 이를 벗어나기 위해서 미국 국적을 포기한다고 말한다.



그림 30 슈퍼맨이 국적을 포기한다고 선언하는 그림

이는 수많은 대중의 논란거리가 되었다. 심지어 미국의 보수인사들은 이를 두고 작가를 몰아붙이기도 했다. 결국, DC에서는 이 선언의 의미가 미국 국적을 포기하는 표

면적인 부분에서 볼 게 아니라 슈퍼맨이 세계 평화를 위해 싸운다는 것을 의미하는 것이라고 해명하기도 한다.

쉽게 생각하자면 인기 만화 캐릭터에 불과한 슈퍼맨의 국적을 놓고 논란이 일어나는 것은 슈퍼맨을 실제 영웅처럼 생각하는 미국의 심경을 보여주는 부분이다. 짧은 역사를 가짐으로써 마땅한 신화가 없는 미국에 슈퍼히어로란 이를 대신해주는 요소다. 그 중에서 대표격인 슈퍼맨이 국적을 포기한다는 이야기를 했을 때, 미국인들이 받은 충격은 생각보다 거셌다. 또한, 슈퍼맨이라는 가공의 캐릭터를 생각하는 미국인의 생각을 보여주는 사건이라 할 수 있다.

슈퍼맨의 국적 포기는 슈퍼히어로가 발전하는 생겨난 다양성의 단면을 보여준다. 미국의 영웅으로 나타난 슈퍼맨은 세계를 지킨다고 하지만 사실은 미국을 지키고 있다. 이는 미국이 곧 세계라고 생각하는 것과 같다. 슈퍼맨은 미국의 세계가 아닌 사람의 세계를 지키겠다고 선언한 것과 같다. 보수주의자 보이스카우트였던 슈퍼맨은 미국의 세계에 머물기를 거부했다. 이는 슈퍼맨의 세계가 넓어지는 것을 의미하기도 하며, 한편으로 미국의 세계가 넓어짐을 보여주는 것일지도 모른다.

## 제4장 결 론

### 1. 슈퍼맨과 배트맨의 변화 요약

골든에이지의 슈퍼히어로들은 착하고 올바른 모습의 캐릭터들이 주류를 이뤘다. 이유는 만화의 연출이 덜 발견된 초기였던 점과 만화를 소비하는 대중이 선한 모습의 캐릭터를 원했기 때문이다. 출판사에서는 이런 흐름을 따라야 만화책이 팔리고 수익을 창출할 수 있었다. 따라서 골든에이지 슈퍼히어로들은 대부분 정의로운 성향의 전형적인 모습을 연기했었다.

사실 골든에이지에서도 현대에 보이는 악역 캐릭터나 안티히어로성향의 슈퍼히어로가 있었으며 이런 성향의 캐릭터들도 나름의 성과를 얻고 있었지만 선한 성향의 슈퍼히어로와 비교해볼 때 주류의 단계까지 오르지 못했다.

골든에이지 슈퍼히어로의 선한 성향은 만화를 보는 대중의 생각이 바뀜으로써 끝나게 됐다. 대중들은 정의롭기만 한 슈퍼히어로의 패턴에 슬슬 질려 하고 있었고 이러한 대중의 요구를 재빠르게 알아챈 출판업계는 슈퍼히어로 만화를 밀어내고 빈자리를 다

큰 만화들로 채우게 되었다.

실버에이지의 슈퍼히어로 만화는 1954년 검열의 과정에서 거의 고사한 만화산업의 빈자리를 메우기 위한 과정에서 나타난 결과물이었다. 실버에이지 초기의 슈퍼히어로들은 골든에이지 슈퍼히어로의 재판이었다고 생각한다. 실버에이지를 열었다고 평가된 플래시는 1대 플래시를 재구성한 결과물이었다. 실버에이지 초기에 슈퍼히어로 만화는 위험성을 동반한 새로운 시도를 감행하기보다 기존의 슈퍼히어로의 모습을 새롭게 변형한 모양새를 보여주고 있다.

근본적인 변화는 마블의 슈퍼히어로들이 보여줬다. 마블에서 새로 등장한 슈퍼히어로들은 한 가지 근본적인 변화를 보여줬다. 실버에이지 슈퍼히어로의 결정적인 특징이라고 볼 수 있는 이 특징은 바로 ‘슈퍼히어로의 일반인 되기’였다.

골든에이지 슈퍼히어로의 고고하고 신적인 모습에서 실버에이지 슈퍼히어로들은 좀 더 사람 같은 모습의 슈퍼히어로로 내려오게 된다. 배트맨은 이런 경향을 반영한 듯이 좀 더 편한 모습을 보여주게 되었다. 시간이 지나고 이후의 배트맨은 물렁물렁해지고 때로는 코믹한 모습을 보여주기에 이른다.

슈퍼맨은 좀 양상이 다르게 나타나고 있다. 슈퍼맨은 강력한 현재의 모습을 변형하기보다는 몇 가지 요소를 추가함으로써 약점을 가지게 됐고 슈퍼맨과 대적할 만한 호적수를 등장시키는 것으로 슈퍼맨의 캐릭터성을 유지하면서 변화의 흐름을 유지하려고 했다. 슈퍼맨의 이런 변화는 상당히 보수적인 면을 보여주고 있으며 이런 변화는 DC가 보여준 보수적인 행보를 반증하는 결과물이다.

한 세대를 넘긴 슈퍼맨과 배트맨은 시리즈를 계속 이어나가고 있었지만, 이 또한 계속되는 반복과 시간이 지나면서 변화된 대중의 요구와도 멀어지게 되었다. 이 두 시리즈는 또다시 위기를 맞게 된다.

이러한 변화의 과정에서 배트맨은 극적인 변화를 맞게 된다. 프랭크 밀러의 배트맨: 다크 나이트 리턴즈에 나타난 배트맨은 브론즈에이지에 나타난 경향의 변화를 받아들여 이전의 모습에서 변화한 안티히어로의 모습으로 보였다. 배트맨의 이러한 성향 변화는 배트맨의 설정이 보여주는 유연성에 근본을 두고 있다. 배트맨은 초능력이 없고 각종 도구와 배트맨 자신의 지적능력, 배트맨과 함께하는 동료에 의지하는 모습을 보여준다. 배트맨을 중심으로 병렬적으로 연결된 배트맨의 설정들은 시대에 따른 변화에 대응하기 쉽게 만들어주고 있다. 또한, 배트맨 캐릭터가 보여주는 어둠의 이미지가 이후에 나타난 성인 취향의 캐릭터가 보여줬던 현실적이고 어두운 모습과도 잘 어울리게 되었다.

슈퍼맨은 골든에이지에 있었던 초능력 경쟁의 결과로 설정 가능한 대부분의 능력을 갖추게 되었고 캐릭터 자체에서 변화의 여지가 적었다. 슈퍼맨의 변화는 대부분 외부 설정을 추가하거나 캐릭터 성격의 변화를 주는 방식, 또는 슈퍼맨의 또 다른 자아인 클라크 캔트를 묘사하는 것 등으로 변화를 하게 되었다. 외부의 설정 변화란 크립토 나이트의 등장으로 말미암은 슈퍼맨 초능력의 약화, 루터나 슈퍼빌런과 같은 강력한 적들의 등장과 같은 외적 요인을 말한다.

슈퍼맨 성향 변화의 근본에는 슈퍼맨 캐릭터가 가진 성격의 변화에 나온다. 초기 슈퍼맨의 성격이 약점이 없는 완벽성에 근본을 두고 있다면 시간이 지나고 영화의 영향을 받기 시작한 이후에 나타난 슈퍼맨 캐릭터는 좀 더 인간적인 모습을 반영하는 것으로 변화했다. 이러한 성격변화는 슈퍼맨의 결벽증적인 도덕성을 약점으로 만드는 단계까지 이어진다. 슈퍼맨의 결벽증적인 도덕성이 약점으로 설정된 것은 배트맨이 어둠의 기사로 설정된 것과 같은 정도의 성향 변화라고 생각한다. 이러한 심리적 약점은 배트맨의 심리적 약점과 비교되는 부분이기도 하다. 이후에 슈퍼맨은 인간적인 모습에서 원래 가졌던 신의 대리자적인 모습을 조금씩 부활시키는 것으로 이어지게 되었다.

논문에서는 슈퍼맨과 배트맨을 서로 대칭되는 구조로 연출된 슈퍼히어로로 설명하고 있지만 몇몇 만화에서 보이는 두 캐릭터는 자신의 신념에 대한 지나친 확신을 가지고 독단적으로 활동하기도 한다. 서로 대칭되는 반대 점에 선 슈퍼히어로지만 몇몇 경우에는 독단성이라는 공통점을 보여준다. 자신의 강함을 이용함으로써 타인을 이끌어가야 한다는 의무감과 그 때문에 파생된 생각들은 몇 안 되는 두 캐릭터의 공통적인 성향이라 할 수 있다.

## 2. 슈퍼히어로의 진화

슈퍼히어로라는 이름으로 캐릭터들이 나타나기 시작하기 이전부터 슈퍼히어로의 단서는 계속 발견됐다. 신화의 각종 신, 요괴, 역사적 인물 등 여러 가지 이야기 거리가 캐릭터를 만들어 낼 수 있는 원료가 있었다. 이러한 상상의 산물들은 만화라는 매체와 만나서 또 다른 형태의 캐릭터들을 만들어냈다. 이러한 상상의 캐릭터들은 정확하게 정의되지 않은 존재였다. 이런 특별한 사람 혹은 초능력자들이 슈퍼히어로라는 단어로 정의되기 시작한 것은 슈퍼맨이라는 인기 캐릭터가 나타나고부터였다. 정확히 말하자면 슈퍼맨의 성공으로 이런 특별한 존재들이 대중의 주목을 받게 되었고 특별한 존재

를 대중에게 설명할 필요가 생겼기 때문이다. 누가 먼저 그랬는지 모르지만 이런 특별한 상상의 존재를 슈퍼히어로라고 부르기 시작했고 슈퍼라는 단어로 꾸며진 히어로라는 문장은 하나의 독립된 명사로 존재하게 되었다.

슈퍼히어로 만화는 사실 고대부터 존재한 신화나 지어진 이야기를 뿌리로 이어지고 있으며 이런 이야기들의 만화적 변형이다. 초기의 슈퍼히어로 만화들에 나타나는 슈퍼히어로 캐릭터들은 신화적 영웅상이 보이는 경우가 많았다.

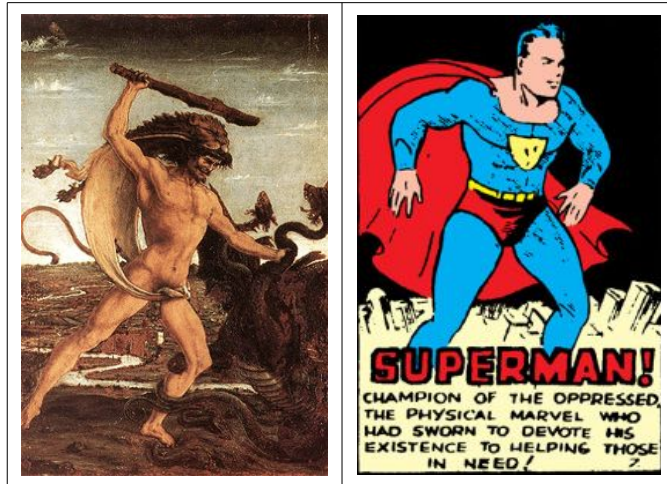


그림 31 그리스 신화의 헤라클레스와 초기 슈퍼맨 - 강한 힘을 이야기하는 단서가 된다.

출처 : 헤라클레스 - 구글 검색

초기 슈퍼맨 - DC코믹스 어플 Action Comics #1 전자책

초기 슈퍼히어로의 예에서 심리에 대한 연출이나 설정들은 캐릭터를 부연해 설명하는 사항으로 존재하는 경우가 많았다. 해당 캐릭터가 움직이게 되는 정당성을 부여해주는 정도의 역할이었다고 생각한다. 그러나 시간이 지나면서 슈퍼히어로가 고민을 하게 됐다는 점에서 보이듯이 슈퍼히어로의 심리적 변화가 연출에 차지하는 영향력은 더 더욱 커지게 된다.

현재에 이르러서 슈퍼히어로의 심리적 연출은 만화를 이끌어가는 주축이 된다. 배트맨은 어릴 적 겪은 사고의 트라우마 때문에 슈퍼히어로로서 활동하게 되었고 이런 어두운 마음의 상처가 밤의 기사인 배트맨의 모습으로 나타나게 되었다. 슈퍼맨의 외적 성장배경이 선함을 이끌어가고 있다면 배트맨의 외적 성장배경은 악에 대한 복수심이 작용한 것이다. 다만 그 과정에서 나타난 결과로 배트맨의 선함이 드러나게 되었다. 배트맨의 범죄자에 대한 복수심과 그로 인한 결과로 나타난 선함은 배트맨 행동양식의



그림 32 슈퍼맨 : 버스라이트와 슈퍼맨 : 레드 선의 서로 다른 슈퍼맨  
출처 : 슈퍼맨 : 버스라이트 (Superman : Birthright)  
슈퍼맨 : 레드 선 (Superman : Red Son)

결정에 유연성을 가지게 하였다. 따라서 모던에이지에 나타난 배트맨의 안티히어로 적인 모습은 배트맨의 외형과 더불어 충분히 이해할 만하고 설득력 있게 독자에게 받아들여졌다.

배트맨이 겪은 사건들과 그에 기인한 심리적 상처는 배트맨을 시작하게 하였다는 점과 배트맨이 동료들을 대하는 모습, 적들을 상대하는 행동, 배트맨이 일반인으로 하는 행동 등 여러 가지 연기의 축을 결정하는 기준이 된다. 배트맨 만화와 영화에 등장하는 어둠의 코드들은 배트맨의 심리적 연출의 발전이 극대화된 결과물이다. 이런 심리적 연출 코드들은 배트맨의 경쟁자인 슈퍼맨에게서도 나타나고 있다.

초기 슈퍼맨의 선함에 대한 설명을 근거로 슈퍼맨의 선함은 슈퍼맨의 원래 인격인 칼-엘의 본성의 선함을 근본으로 하고 있지만, 한편으로 슈퍼맨이 자라온 외부의 환경적 요인도 작용했다. 외계에서 날아온 슈퍼맨은 우연히도 선한 가정의 양자로 자라나게 되었고 슈퍼맨 자신도 선한 행동을 자연스럽게 받아들이면서 생활하게 된다. 배트맨의 시작이 보여준 환경적 요인의 결과로 배트맨의 성향이 유연함을 띄게 된과는 반대로 슈퍼맨은 환경적 요인은 슈퍼맨을 도덕적 결벽성을 띄게 하였다.

슈퍼맨의 성장 배경에서 나타난 우연성이 슈퍼맨의 행동을 결정지었다는 것은 슈퍼맨: 레드 선(Superman: Red Son)에서 알아볼 수 있다. 붉은 아데에서 슈퍼맨은 우연히 소련의 농가에 떨어지게 되고 슈퍼맨은 미국이 아닌 소련의 영웅으로 활동하게 되며 자신의 신념을 전파하기 위해서 미국을 침공하는 독재자의 모습을 보여주기도 한다. 재미있는 것은 붉은 아데에 악역으로 등장한 배트맨의 캐릭터도 상황에 따라서는 악역이 될 수 있는 배트맨의 유연함을 보여주는 단서가 된다.

슈퍼맨의 약점에 크립토타이트라는 외적 요인이 있었다면 슈퍼맨의 도덕적 결벽증이라는 내적 약점이 생겨난 것이다. 때때로 슈퍼맨의 도덕적 결벽성이 가진 맹목성은 슈퍼맨의 약점으로 만화에 등장하기도 한다.

#### (1) 미국 슈퍼히어로 캐릭터의 진화과정

만화에서 캐릭터의 진화과정은 생명의 발전과정과 비슷한 양상을 보여주고 있다. 생물의 진화과정에서 많이 언급되는 부분인 자연선택<sup>74)</sup>의 경우처럼 초기에 나타난 여러 슈퍼히어로 캐릭터들은 대중의 선택을 받은 캐릭터가 살아남게 되었다. 따라서 가장 많은 대중의 선택을 받은 슈퍼맨을 모방한 캐릭터가 다수 등장했음은 이런 과정의 결과이다.

배트맨은 자연 선택의 과정에 종의 다양성이 적용된 것과 같다. 슈퍼맨 종류의 캐릭터들 사이에서 경쟁하는 것은 성공한 모델을 따라가는 것이기도 하지만 비슷한 다수의 캐릭터와 경쟁해야 하는 것을 의미하기도 한다. 반대로 배트맨은 기존 캐릭터가 보여주는 전형성과는 반대의 결정을 했다. 이런 방법은 새로운 시도라는 점에서 위험성을 가지고 가지만 경쟁을 피하고 독자성을 유지하는 방법이기도 하다.

대중 예술인 만화에서 대중의 성향 변화는 곧 자연에서 환경 변화를 보여주는 것과 같다. 환경이 변함에 따라 슈퍼히어로들은 진화의 갈림길에 서게 되었다. 대부분의 슈퍼히어로 캐릭터들이 위기를 겪는 과정에서 사라지는 슈퍼히어로가 있기도 했지만, 플래시의 예가 보여주듯이 외적 변화를 줌으로써 생존하는 예도 있다. 초기의 슈퍼히어로가 보여줬던 변화는 캐릭터를 바꾸거나 외형을 바꾸는 것, 새로운 요소를 추가하는

---

74) 자연선택 (自然選擇, natural selection)

동종의 생물 개체 사이에 일어나는 생존경쟁에서 환경에 적응한 것이 생존하여 자손을 남기게 되는 일로 생물은 다산하며 또 개체마다 약간 다르다는 변이성을 가지는 데 기인한다. C. 다윈이 품종개량에서 행해지는 인위선택로부터 유추(類推)하여 생물진화의 주된 요인으로 제창하였으며 오늘날에도 진화요인론(進化要因論)과 관계가 깊은 집단유전학의 주요 개념이 되어 있다.

출처 : 네이버 백과사전, doopedia 두산백과, 키워드 : 자연선택



정도의 변화였다. 이런 변화로 몇몇 캐릭터는 생존하게 되었다. 그러나 이후에 나타난 새로운 캐릭터들이 보여준 새로운 경향은 만화를 보는 대중의 선택을 받으면서 생존에 성공하게 된다. 이런 새로운 경향에 영향을 받아서 기존 캐릭터들도 다른 형태로 진화하게 한다.

이어진 환경 변화는 슈퍼히어로를 또다시 변화하게 했다. 슈퍼히어로를 선택하는 환경요인의 변화 때문에 슈퍼히어로 만화는 새로운 환경에 맞춰서 변하게 된다. 브론즈 에이지의 슈퍼히어로 만화는 슈퍼히어로 만화에 호의적인 팬덤에 맞춰서 변화한다. 이로써 슈퍼히어로 캐릭터는 외적 방해요소였던 만화 검열의 테두리를 벗어나려는 형태를 보여준다. 우호적인 환경을 활용해서 세력을 공고히 하는 모습과 비슷하다.

팬 중심의 환경에서 나타난 결과로 슈퍼히어로 캐릭터들은 캐릭터 내면이 가진 본성에 더 가까이 갈 수 있게 되었다. 슈퍼맨과 배트맨은 일반 대중의 취향에 적응하기 위해서 시리즈 본연의 느낌이 인간적이거나 가볍게 변했지만, 우호적인 환경이 적용된 이후로는 조금은 원래의 모습으로 돌아갈 수 있게 되었다. 또한, 시대가 지나면서 학습된 지식의 결과가 적용됨으로써 좀 더 세련되고 설득력 있는 모습을 가지게 되었다. 이는 흡사 유행이 되풀이되는 것처럼 캐릭터가 원래의 자리로 되돌아오되 좀 더 발전해서 되돌아오는 것과 같다.

## (2) 미국 슈퍼히어로 캐릭터의 발전과정이 보여주는 결과

슈퍼히어로 캐릭터의 발전은 생명의 진화와 문명의 발전과도 비슷한 양상을 보여주고 있다. 주어진 환경에서 환경이 요구하는 캐릭터가 생겨나고 이어서 환경이 요구에 걸맞은 캐릭터가 생존하게 된다.

초기 발전과정에서는 캐릭터의 외적 변화가 크게 나타났다. 그러나 변화의 과정에서 내면의 심리가 작용하는 범위가 커지게 된다. 시간이 지나면서 만화 연출의 발전과 만화를 보는 팬과 대중의 발전은 캐릭터 발전의 결과를 단순한 외적 변형뿐만이 아니라 내적, 심리적, 철학적 변화까지 가져오게 하였다.

이런 변화와 재생성 과정의 결과로 슈퍼히어로는 다시 시작의 단계로 방향을 잡게 되었다. 이는 유행이 돌고 도는 이치를 보여주는 것과도 같다고 생각한다. 그러나 다시 돌아온 슈퍼히어로는 처음의 슈퍼히어로와는 상당히 다른 모습으로 돌아왔다. 중간에 있었던 솔한 진화의 결과로 더 세련되어지고 정교해진 캐릭터는 초기의 모습을 가지고 있지만, 전혀 다른 모습이 되었다.

초기의 슈퍼맨이 메시아적인 성향을 보여줬고 변화의 과정에서 인간적인 모습을 보

여주게 되었다. 그러나 현대에 들어서서 슈퍼맨은 다시 메시아적인 모습을 갖춰가고 있다. 그러나 현재의 슈퍼맨은 초기의 슈퍼맨이 보여주지 못한 철학성까지 보여주고 있다.

배트맨도 슈퍼맨과 비슷한 양상을 보여준다. 초기의 배트맨은 박쥐 모양의 옷을 입은 어두운 형상을 보여주는 탐정과 같은 모습이었다. 그러나 변화의 과정에서 배트맨은 약간은 코믹한 캐릭터로 일반화되었다. 그러나 현재 배트맨은 다시 어둠의 기사라는 주제로 되돌아가게 되었다. 그러나 현재의 배트맨은 어둠의 기사, 어둠의 신과 같은 좀 더 철학적이고 정교한 모습으로 돌아오게 되었다.

결과적으로 캐릭터의 발전은 계속되는 재탄생의 과정에서 반복되는 양상을 보여준다. 그리고 재탄생 과정에 따라서 환경에 맞는 모습으로 변화한다. 그리고 변화과정은 점점 더 정교해지게 된다. 캐릭터의 변화는 생명의 변화와 진화와도 비슷한 양상을 보여주고 있다.

### 3. 슈퍼히어로의 미래

슈퍼히어로는 끊임없이 발전해왔고 변화해왔다. 그리고 앞으로도 변화할 것이다. 슈퍼히어로의 발생은 우연적 이거나 의도적일 수 있지만, 슈퍼히어로가 인기를 얻고 생존하는 과정에는 외부적 환경이라 할 수 있는 대중의 선택이 있어야하기 때문이다. 따라서 슈퍼히어로의 변화는 자체적으로 이뤄지기도 했지만, 대부분 외부의 환경 변화에 따라 적응하기 위한 변화가 많았다.

외부의 환경변화가 슈퍼히어로를 움직였듯이, 슈퍼히어로는 현재를 배경으로 하는 경우가 많다. 골든에이지의 제2차 세계대전, 실버에이지의 냉전 등 슈퍼히어로라는 비현실적 요소를 현실적으로 느끼도록 유도하는 요소는 현실을 반영한 배경이 있었기에 가능했다.

외부 자극의 변화가 생물의 변화를 가져오듯이, 2차세계대전의 상황은 확실한 적을 두고 진행된다. 이는 냉전에서도 마찬가지 모습이다. 확실한 적의 존재 때문에 슈퍼히어로의 적은 확실하게 정해진다. 전쟁에 집중하는 미국의 모습은 멈춰서 생각하기보다 당장 앞에 있는 적을 무찌르려는 모습에 가깝다. 슈퍼히어로의 활동도 평면적이고 단순하다. 당장 앞에 등장하는 적을 무찌른다.

시대가 지나 전쟁도 끝나고 세계도 다원화된다. 대중은 2차 세계대전과는 달라져 있

다. 베트남 전쟁에 반대하는 비둘기파와 강경파인 매파로 나뉘기도 하며, 사회도 다원화되어 흑인 등 소수인에 대한 권리를 주장하기도 한다. 눈앞의 확실한 적이 없어졌기 때문에 슈퍼히어로도 대중의 지지를 받으며 싸워야 할 상대가 없어지거나 약해졌다. 슈퍼히어로는 싸움의 상대를 바꾸거나, 자신이 활동할 또 다른 배경을 만들어야 했다. 골든에이지와 같은 단순한 시대는 지나버렸고 대중은 생각이 많아졌다. 슈퍼히어로도 마찬가지로 생각이 많아졌다. 자신이 싸워야 할 이유를 고민하게 되며 좀 더 복잡한 세상을 살아가야 한다. 슈퍼히어로의 변화는 인간세상의 변화와도 모양새를 비슷하게 간다. 슈퍼히어로도 인간의 역사에 한 부분이기 때문이다.

슈퍼히어로의 변화는 쉽게 말해 평면성에서 입체성을 향해가는 모양새이다. 초기 선한 모습의 평면성에서 현재 슈퍼히어로는 보는 각도에 따라 선악의 경계가 모호해지는 입체적인 캐릭터로 나타난다. 슈퍼히어로의 역사가 계속될수록 대중의 요구는 복잡해지고 이를 수용하기 위해 슈퍼히어로는 더욱더 복잡해질지도 모른다.

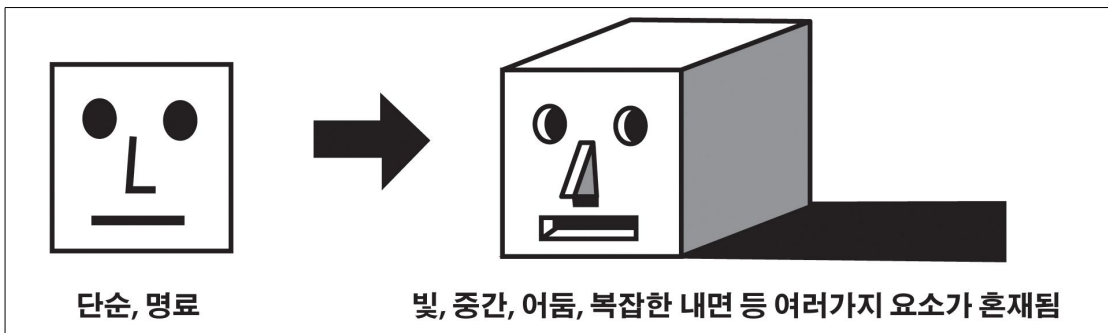


그림 33 간략하게 살펴본 캐릭터의 변화

미래 슈퍼히어로의 변화를 예상했을 때, 슈퍼히어로의 입체성은 계속 이어질 것이다. 다만 몇 가지 유념해야 할 사항이 있다. 첫 번째는 작가가 입체적이고 철학적으로 변해가는 슈퍼히어로를 어느 정도까지 표현할 수 있는가이며, 두 번째는 결과물으로써 변화하는 슈퍼히어로를 대중이 어느 정도까지 받아들일 수 있는가가 문제가 된다.

결국, 슈퍼히어로의 변화는 이 두 개의 요소가 만나는 지점에서 이뤄질 것이다. 그리고 두 개의 요소가 만나는 점점은 계속해서 움직인다. 사실상 슈퍼히어로의 변화에 관여하는 요소는 여러 가지가 있기 때문에 이렇게 발전할 것이라고 단언하기는 어렵다. 대신 몇 가지 경우의 수를 통해 이야기할 수 있을 것이다.

(1) 현재의 발전이 계속되어 더 입체적인 방향으로 변화

첫 번째 가정은 현재 슈퍼히어로의 입체적인 성향의 발전이 계속됨으로써 더욱더 입체적인 캐릭터로 거듭난다는 가정이다. 예를 들어 단순하게 선한 모습을 보여주는 평면적인 성향의 기존 슈퍼히어로들이 선악의 개념이 모호해진 입체적인 캐릭터로 변화해왔던 현재의 기초를 계속 유지할 때 나타날 수 있는 캐릭터성이라 할 수 있다.

고차원적인 캐릭터를 보여주는 예는 모던에이지를 연 만화로 평가되는 왓치맨에서 나타난다. 쉬운 예로 왓치맨의 오지맨디아스는 인간이 가질 수 있는 최대의 능력을 갖춘 천재로 등장한다. 그는 냉전의 인류가 핵전쟁에 빠지게 하지 않게 하려고 인간 대 인간의 대립구도를 전 인류와 외적 존재의 대립구도로 만들려고 한다. 오지맨디아스는 공통의 적을 만듦으로써 전 인류의 화합을 유도하려 한다. 오지맨디아스는 외부 세상에 적을 만들겠다는 계획을 세우고 닥터 맨하탄을 속여 수백만의 인간을 죽게 만든다. 수백만의 사람이 죽고 전 인류는 외계의 알 수 없는 존재인 공통의 적에 대항해 함께 뭉친다. 결국, 수백만의 희생으로 핵전쟁은 일어나지 않고 인류의 평화는 이어진다.



그림 34 자신의 성공을 자축하는 오지맨디아스와 이를 폭로하려는 동료로 협박하는 오지맨디아스의 모습  
출처 : 왓치맨 한국판, 시공사, 2008

오지멘디아스는 이에 만족하고 평화의 시대를 열었다고 자평한다.

왓치맨은 오지멘디아스의 계략과 이를 막기 위한 로어셰크, 나이트아울의 대립을 줄거리로 보여준다. 이들 모두 자신의 신념을 위해 움직이며 자신의 신념에 맞는 선을 행한다. 그 과정의 결과로써 대립한다.

왓치맨의 입체적인 캐릭터가 보여주는 선악의 개념은 보이는 시야에 따른 선악의 개념으로 바뀐다. 어떤 관점에서 바라보느냐에 따라서 선하기도 하고 악하기도 하다. 선악의 결과는 보는 사람의 생각에 따라 달라진다.



그림 35 오지멘디아스와 대립하는 로어셰크

출처 : 왓치맨 한국판, 시공사, 2008

해당하는 형태의 캐릭터는 선악의 개념을 뛰어넘었기 때문에 행위 선택에 선택할 수 있는 선택지가 많다. 생산자의 의도와 소비자의 생각에 따라서 다양한 모습으로 그려지고 해석될 수 있다. 또한, 이런 점이 극도의 현실감을 부여해주는 요소가 되기도 한다. 또한, 선악의 이분법을 벗어나서 매우 철학적인 연출이 가능하며 일반적인 형태를 벗어난 자유로운 형태의 이야기가 그려질 수 있다.

문제는 뚜렷한 선악의 기초를 보여주지 않기 때문에 만화의 이야기가 심오하고 복잡하게 여겨질 수 있다. 물론 이 또한 독자의 선택사항으로 남겨놓을 수 있고 독자의 선택지를 넓히는 긍정적인 요소로 작용할 수 있으나 자칫 너무 난해한 이야기로 여겨질

수 있다.

슈퍼히어로 만화의 가장 기본적인 뼈대인 대립을 잘 표현한다면 이런 입체적 형태의 캐릭터는 오랜 생명력을 얻을 수 있다. 왓치맨의 경우처럼 신념과 입장의 차이로 말미암은 대립의 상황은 독자의 이해와 참여를 요구한다. 독자는 만화를 보면서 자신의 가치 판단에 근거해 편을 나눈다. 선악은 누구의 신념에 공감하느냐에 따라서 결정된다. 만화에서 선과 악을 정해주진 않지만, 독자에 의해서 선과 악은 나뉘게 된다.

## (2) 캐릭터의 성향에서 선악의 기조가 유지되며 변화

이는 현재 캐릭터 대부분이 보여주는 예라고 할 수 있다. 캐릭터의 변화에서 선악의 경계가 모호해지는 방향을 향해가고 있지만, 만화의 즐거움을 이끌어가는 대립이라는 요소를 고려해 봤을 때, 선과 악의 경계가 완전히 무너지진 않은 경우를 말한다. 즉 만화의 주인공이라 할 수 있는 슈퍼맨과 배트맨은 행동 양식과 과정에 차이가 있을지언정 선을 수행한다. 반면에 렉터와 조커는 악한 역할을 한다. 이러한 선악의 기준은 대부분의 사람이 공감할 수 있는 기준을 따른다.



그림 36 행위의 과정이 어떤 형태로 나타나는 배트맨은 선역을 수행한다.

출처: 배트맨 다크나이트 스트라이크 어게인 한국판, 세미콜론, 2009

이런 방식은 만화 외에도 오랜 역사를 가진 매체 대부분에서 설정하고 있는 문법이다. 독자는 이미 정해진 선악의 개념을 따라가기만 하면 된다. 앞에서 말한 왓치맨의 경우보다는 단순하고 명확하다. 또한, 독자들이 감정이입하기 편하고 공감하기도 편하

다. 대부분 콘텐츠가 선택하고 있는 방식으로써 생산자가 이미 선악의 편을 나눠 놓는다. 독자는 이를 보고 즐기기만 하면 된다. 그리고 가끔 이런 면을 뒤집는 작품이 등장하기도 한다. 앞서 이야기한 선악의 개념이 모호한 캐릭터가 등장하는 경우와 같다. 이는 생산자와 소비자 사이의 전략적인 결정에 따라 이뤄지는데 너무 반복되지 않는다면 신선한 느낌이 들기도 한다.



그림 37 기존의 선악 구도를 살짝 비틀어 새로운 느낌을 부여한 영화 다크나이트  
출처: 다음 영화

#### 4. 슈퍼히어로 진화의 근본적 원인

슈퍼히어로의 변화가 하나의 방향으로 이뤄질 것이라 보긴 어렵다. 슈퍼히어로의 종류는 매우 다양하며 캐릭터의 개성 또한 매우 다양하다. 따라서 어떤 방향이 정답이라고 볼 수는 없다. 다만 좀 더 대중적인 방식의 성향이 있을 것이며 좀 더 작가주의적인 방식이 있을 수 있다.

미래 슈퍼히어로의 방향은 다양성으로 이어진다. 초기 슈퍼히어로 만화에서 대부분 캐릭터는 선한 역할을 기본으로 가지고 있었다. 그리고 시간이 지나면서 선악의 영역

이 모호해진 캐릭터들이 생겨난다. 그리고 이런 변화된 특성을 기존의 캐릭터가 수용한다. 이런 과정을 통해서 슈퍼히어로의 표현 영역은 넓어진다. 또한, 작가와 독자가 선택할 수 있는 선택지 또한 넓어진다.

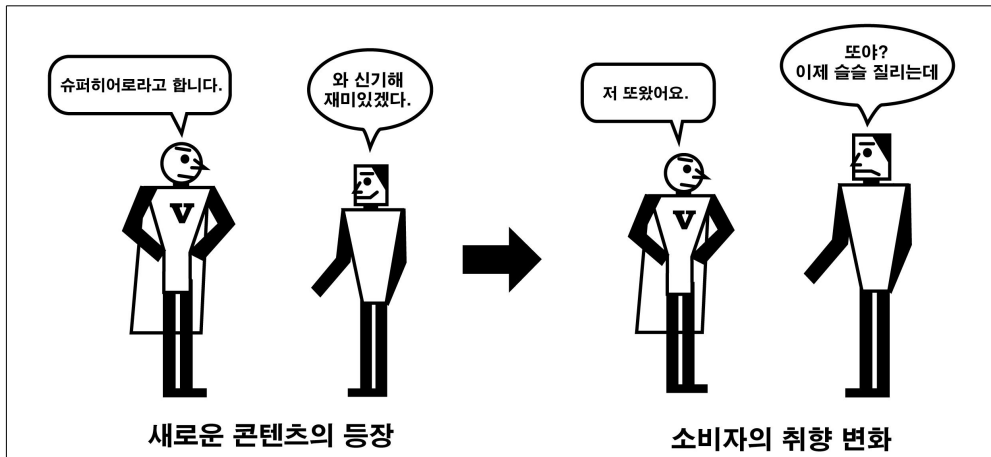


그림 38 초기 새로운 콘텐츠 발생과 이후 새로운 콘텐츠 발생의 필요성

콘텐츠의 발달은 생산자와 소비자의 대결이라 할 수 있다. 생산자는 소비자가 비용을 기꺼이 내고 싶게 만들려고 한다. 콘텐츠의 초기에는 아주 단순한 내용을 가지고도 소비자를 끌어들이 수 있다. 슈퍼히어로가 처음 등장했을 때, 소비자는 새로운 콘텐츠의 등장을 흥미롭게 받아들였다. 초기 슈퍼히어로 만화는 단순하고 조약한 이야기였지만 당시 시대를 잘 반영하고 있었고 소비자의 기호를 그려내고 있었다. 그러므로 많은 사람이 슈퍼히어로 만화를 기꺼이 소비했다.

이처럼 생산자와 소비자는 끝없는 게임을 하는 것과 같다. 소비자는 마음에 들면 지지하고 소비해주지만, 지루해지기 시작하면 외면한다. 생산자는 이런 소비자의 변화를 끊임없이 관찰하고 반영해서 새로운 콘텐츠를 만들어낸다. 새로운 콘텐츠란 게임의 전략과도 같다. 때로는 완전히 새로운 것일 수도 있고, 때로는 이전에 사용한 전략을 재사용한 것일 수도 있다. 이러한 과정이 끊임없이 반복되면서 새로운 경우의 수가 나타난다. 슈퍼히어로의 변화도 이러한 과정을 되풀이한다.

초기 슈퍼히어로 만화는 단순하지만 신선했기 때문에 소비자에게 잘 팔렸다. 생산자들은 비슷한 수를 계속 반복해 사용했다. 그러나 시대가 바뀌고 소비자는 비슷한 패턴의 이야기를 소비해주지 않게 되었다. 생산자가 다른 수를 제시해야 할 필요성이 생긴 것이다. 실버에이지 마블이 보여준 행보처럼 생산자는 또 다른 형태의 슈퍼히어로를 보여준다. 실버에이지 슈퍼히어로의 등장을 생각해 보자. 새로운 슈퍼히어로는 이전처



럼 고지식하고 단순하지 않다. 새로운 슈퍼히어로로는 여러분처럼 생각하고 행동한다. 생산자는 새로운 카드를 제시했고, 소비자의 마음을 얻는 데 성공했다. 이것을 보고 다른 생산자들도 같은 전략을 취한다.

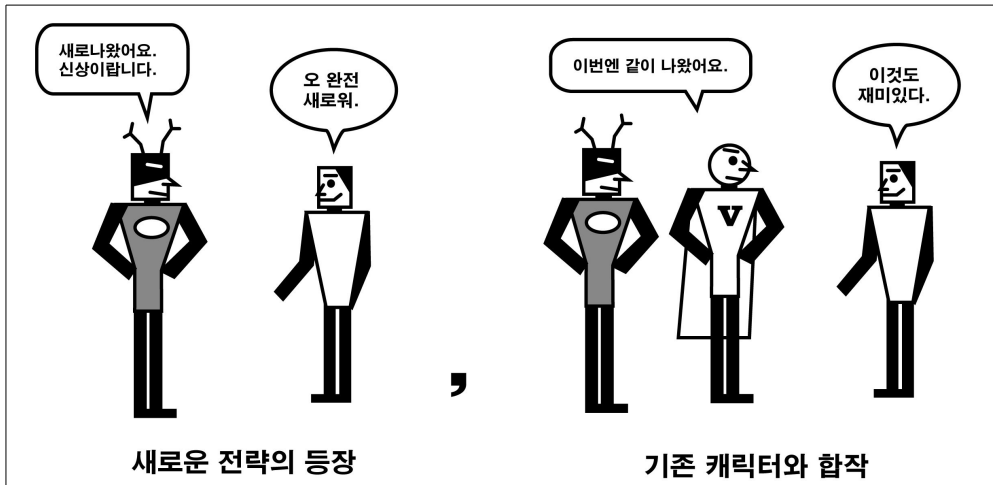


그림 39 새로운 형태의 콘텐츠 등장과 기존 콘텐츠의 변화, 재등장

한동안 비슷한 전략을 계속 쓰다 보면 소비자는 또다시 멀어진다. 정말 충성스러운 소비자를 제외한 일반적인 소비자들은 다른 콘텐츠를 찾아간다. 시장은 다시 줄어들고 해당 콘텐츠의 수입은 줄어든다. 전략을 수정할 시기가 됐다. 생산자는 또다시 새로운 카드를 제시한다. 이번엔 나쁜 남자 스타일의 슈퍼히어로가 등장했다. 슈퍼히어로는 착하다는 기존 전략을 뒤엎고 새로운 형식의 슈퍼히어로가 등장한다. 소비자가 이걸 보고 맘에 든다면 기꺼이 소비해 줄 것이다.

슈퍼히어로의 성향 변화는 경우의 수가 매우 많아진 가위바위보에 비유할 수 있다. 초기 슈퍼히어로가 경우의 수가 적은 단순한 게임이었다면 현재 슈퍼히어로는 많아진 경우의 수를 가지고 여러 가지 변칙적인 수가 생겨난 복잡한 게임이 됐다. 필요에 따라 가장 최선의 패를 선택하지만, 결과는 승리를 향해가려는 움직임과 같다. 승리했다는 것은 많은 사람의 공감을 얻어 살아남았다는 것이며, 패한 것은 사람들의 공감을 사지 못하고 사라지는 것이다. 슈퍼히어로의 성향 변화는 다분히 전략적이다. 다양성과 복잡성은 생산자와 소비자 사이의 끊임없는 수 싸움의 결과이다. 필요에 따라 복잡해지기도 하고 반전의 매력을 보여주기도 하며, 어느 날 갑자기 예전에 수를 가져와 쓰기도 한다. 예상치 못한 전략에 소비자는 즐거워하며 기꺼이 돈을 낸다. 우리가 영화를 보면서 결말에 대해 추리하는 과정과 같다. 생산자와 소비자와의 두뇌 싸움이라



그림 40 생산자는 소비자와 끊임없이 대결하며 그 과정에서 전혀 새로운 콘텐츠가 등장하거나 때로는 이전의 콘텐츠가 변형돼서 등장하기도 한다.

출처: 한국 가위바위보 협회, <http://www.rpskorea.co.kr/>

는 환경의 변화에 맞춰 나가든 환경을 바꿔버리는 혁신성을 보여주는 슈퍼히어로는 언제나 승리와 생존을 향해 나아간다.

## 참고문헌

### 단행본

- 로저 새빈, *A History of Comic Art*, 김한영 옮김, 『만화의 역사』, 글논그림밭, 2002
- 이원복, 『먼나라 이웃나라 10권 미국1 미국인편』, 김영사, 2004
- 이원복, 『먼나라 이웃나라 11권 미국2 역사편』, 김영사, 2004
- 캘빈 S. 홀 지음, 백상창 옮김, 『프로이트 심리학』, 문예출판사, 2000.
- 케네스 C. 데이비스 지음, 매트 포크너 그림, 이충호 옮김, 『말랑하고 쫄득~한 미국사 이야기』, 푸른숲 주니어, 2010.
- 플라톤, 이환 편역, 『국가론』, 돌출새김, 2009
- 허쉬 E.D.Hirsch, Jr. 저, 신준수 편역, 『미국의 역사』, 역사넷, 2007
- Alan Cowsill, *Avengers Character Guide*, 이유리 번역, 『어벤져스 캐릭터 가이드』, (주)서울 비주얼웍스, 2011.
- Alan Moore, Dave Gibbons, *Watchmen*, 정지욱 옮김, 『왓치맨』 시공사, 2008.
- Brian Azzarello, Jim Lee, Scott Williams, *Superman For Tomorrow*, 문은실 옮김, 『슈퍼맨 포 투머로우』, 시공사, 2008.
- Brian Michael Bendis, Olivier Coipel, *House of M*, 최원서 옮김, 『하우스 오브 엠』, 시공사, 2009.
- Frank Miller, Klaus Janson, Lynn Varley, *Batman Dark Knight Returns*, 김지선 옮김, 『배트맨 다크나이트 리턴즈』, 세미콜론, 2008.
- Frank Miller, Lynn Varley, *Batman Dark Knight Strike Again*, 이규원 역, 『배트맨 다크나이트 스트라이크 어게인』, 세미콜론, 2009.
- George Pratt, *Batman Garvest Breed*, 김지선 옮김, 『배트맨 악마의 십자가』, 세미콜론, 2008.
- Jeph Loeb, Jim Lee, Scott Williams, *Batman Hush*, 박종서 옮김, 『배트맨 허쉬』, 세미콜론, 2008.
- Jim Krueger, Alex Ross, Doug Braithwaite, *Justice*, 정지욱 옮김, 『저스티스』, 시공사, 2008.

Mark Miller, JG Jones, Paul Mounts, *Wanted*, 최명찬 옮김, 『원티드』, 시공사, 2008.

Mark Miller, Dave Johnson, Kilian Plunkett, Andrew Robinson, Walden Wong, *Superman : Red Son*, 최원서 옮김, 『슈퍼맨 : 레드 선』, 시공사, 2010.

Mark Waid 외, 하윤숙 옮김, 『슈퍼히어로 미국을 말하다』, 도서출판 잠, 2008.

Mark Waid, Leinil Francis Yu, Gerry Alanguilan, *Superman : Birthright*, 최원서 옮김, 『슈퍼맨 : 버스라이트』, 시공사, 2010.

Mike Mignola, *Hell Boy*, 『헬보이』, 중앙북스(주). 2008.

Scott Beatty, Robert Greenberger, Phil Jimenez, Dan Wallace, *DC Comics Encyclopedia*, 황경선, 송유진 옮김, 『DC 코믹스 캐릭터 대백과』, DC Comics, DK books, (주)도서출판 북스힐, 2011.

## 인터넷 사전 및 검색

네이버 블로그, 부모의 슈퍼히어로 : 미국만화와 그래픽 노블,  
<http://blog.naver.com/>.

네이버 블로그, 아로니안의 상상과 공상의 세계, <http://blog.naver.com/>.

네이버 블로그, U GO's Visual Museum, <http://blog.naver.com/tomstrong>.

네이버, <데우스 엑스 마키나>, 백과사전, <http://100.naver.com/>.

네이버, <슈퍼맨 국적 포기>

구글, <가위 바위 보>, 한국 가위바위보 협회, <http://www.rpskorea.co.kr/>

위키피디아, <Superhero>, <http://en.wikipedia.org/wiki/Superhero>.

위키피디아, <Golden Age of Comic Books>,  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Golden\\_Age\\_of\\_Comic\\_Books](http://en.wikipedia.org/wiki/Golden_Age_of_Comic_Books).

위키피디아, <Silver Age of Comic Books>,  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Silver\\_Age\\_of\\_Comic\\_Books](http://en.wikipedia.org/wiki/Silver_Age_of_Comic_Books).

위키피디아, <Bronze Age of Comic Books>,  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Bronze\\_Age\\_of\\_Comic\\_Books](http://en.wikipedia.org/wiki/Bronze_Age_of_Comic_Books).

위키피디아, <Modern Age of Comic Books>,  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Modern\\_Age\\_of\\_Comic\\_Books](http://en.wikipedia.org/wiki/Modern_Age_of_Comic_Books).

홈페이지, 히어로 홀릭, Hero-Holic, <http://superhero.x-y.net/superframe.htm>.

홈페이지, 마블 코믹스, <http://marvel.com/>.

홈페이지, 마블 코믹스 데이터 베이스, [http://marvel.wikia.com/Main\\_Page](http://marvel.wikia.com/Main_Page)

홈페이지, DC 코믹스, <http://www.DC.com/comics.com/DC.com/comics/>.

홈페이지, DC 코믹스 데이터 베이스, [http://dc.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://dc.wikia.com/wiki/Main_Page)

홈페이지, 궁극의 힘! v1.0, <http://ultimatepower.tistory.com/>.

홈페이지, 궁극의 힘! v2.0, <http://ultimate-power.tistory.com/>.

홈페이지, 아우터림, <http://outerrim.co.kr/>.

## 국문초록

슈퍼히어로 만화의 이야기 풀이방식은 대부분이 선이 악을 이기고 승리하는 권선징악의 요소를 뼈대로 진행된다. 주인공은 인간사회가 요구하는 도덕을 수호하는 존재로 묘사되어왔으며 악당은 인간사회의 질서를 어지럽히는 반사회적 인물로 그려져 왔다. 이런 만화의 묘사는 인류 역사에 있어서 가장 기본적인 연출방법 중 하나이다. 그러나 현재는 이런 일반적인 묘사를 벗어나 좀 더 복잡한 연출의 단계로 발전했다. 인물 간의 상관관계는 점점 더 복잡해졌고, 주인공은 방황하기도 하고 악점이 있어서 괴로워하기도 한다. 또한, 악당도 순수하게 악한 모습만이 아니라 자신의 신념을 위해 행동하기는 모습을 보여주기도 한다. 틀림이 아니라 다름으로 그려진다.

본 연구는 슈퍼히어로의 변화과정을 중심으로 하고 있다. 초창기 슈퍼히어로 만화에서 보여준 단순함이 시대가 지나면서 바뀐 과정을 연구한다. 초기 슈퍼히어로가 ‘데우스 엑스 마키나’<sup>75)</sup>의 상황을 많아 보여준다면, 현대 슈퍼히어로는 이보다 훨씬 복잡한 과정을 보여준다. 슈퍼히어로의 감정과 행동양식은 단순함에서 복잡함과 미묘함으로 변해간다. 그 중심에는 슈퍼히어로 만화를 가로지르는 4개의 시대가 있었다. 따라서 본 연구의 앞부분은 4개의 시대의 특성과 변화 원인을 분석하는 구성으로 이뤄진다.

시대의 변화를 보여주는 요소에는 캐릭터의 변화도 있다. 슈퍼히어로 캐릭터는 사전에 써도 될 정도로 많은데, 이중 가장 대표적인 캐릭터로 슈퍼맨과 배트맨을 비교 분석하는 내용을 서술했다. 이 두 캐릭터의 변화가 슈퍼히어로의 변화를 요약해서 보여준다고 생각하기 때문이다.

마지막으로 결론에서는 슈퍼히어로 만화의 변화 과정에서 어떤 요인이 작용했는지 요약 정리하고, 슈퍼히어로 캐릭터의 변화가 앞으로 어떻게 이뤄질 것인지 서술했다. 그리고 본 연구의 가장 중요한 내용으로 슈퍼히어로가 변화하는 과정의 원인을 결론 부분에 서술하고 있다.

주요어 : 슈퍼히어로, 만화, 히어로, 영웅

---

75) 기계장치의 신 [deus ex machina]

초자연적인 힘을 이용하여 극의 긴박한 국면을 타개하고, 이를 결말로 이끌어가는 수법이다. 라틴어로 ‘기계에 의한 신(神)’ 또는 ‘기계장치의 신’을 의미하며, 무대 측면에 설치한 일종의 기중기(起重機) 또는 그 변형으로 보이는 시올로가이온(theologeion:theologium)을 움직여서 여기에 탄 신이 나타나도록 연출한다 하여 이러한 이름이 붙었다. 출처: 네이버 백과사전. 키워드:데우스 엑스 마키나 [deus ex machina]