

초국가적 몸짓산업과 ‘키네틱 애니매시’의 회절 - 농구 코트 안팎의 몸들과 몸짓의 정동지리*

권두현**

1. ‘몸짓’의 초국가적 정동지리와 <슬램덩크>
2. ‘몸짓’의 생산: 인종화되고 사물화되는 애니매시
3. ‘몸짓’의 유통: ‘안무정치’의 탈정향과 재정향
4. ‘몸짓’의 소비: 코트 밖의 몸짓과 혐오의 젠더화
5. 글로벌 어셈블리지의 인종화되고 젠더화된 (재)배열

국문초록

<슬램덩크>의 캐릭터들의 몸짓과 대사는 독자와 관객들 사이에서 오랜 기간 화제가 되었고, 이는 현재진행형이다. 흑인의 몸(짓)에 동양인의 얼굴을 한 <슬램덩크>의 캐릭터들, 그리고 여기에 격렬하게 호응하는 남성 팬덤과 이 호응을 여성에게 공유하면서 공감을 만들어내는 힘은 <슬램덩크>를 둘러싼 정동의 작용은 물론, 그 정동이 인종화 및 젠더화의 문제와 무관하지 않음을 시사한다. 이러한 문제의식에 근거하여, 이 글은 몸짓의 초국가적 정동지리를 그려 보임으로써, 그 지형을 사물화, 인종화, 젠더화 어셈블리지로서 드러내고자 한다.

* 이 논문은 2022년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 신진연구자지원사업의 지원을 받아 수행된 연구임(2022S1A5A805553011).

** 동아대학교 젠더·어펙트연구소 전임연구원

NBA 커미셔너로서 데이비드 스티와 그의 동료들은 마이클 조던의 이미지를 통해 흑인과 백인을 대표하는 가장 유익한 측면을 결합했다. 농구의 상징과도 같았던 조던의 모순적 이미지는 〈슬램덩크〉의 재현 방식에도 영향을 미쳤다. 〈슬램덩크〉의 모사적 재현은 흑인 남성의 신체를 통해 체현된 NBA의 정동을 유지하면서도, 도상적으로 흑인성의 흔적을 삭제하는 기술이다. 궁극적으로 이러한 재현은 몸짓의 패턴에 결합된 스포츠 기술로부터 인종화된 개인에게 정치적 행위자로서 가질 수 있는 잠재력을 박탈하는 결과를 함께 낳는다. 한편, 일본산 ‘하드 바디’의 캐릭터화라고 할 수 있는 한국의 농구선수들은 ‘오빠부대’를 향한 혐오의 정동에 함께 접착되면서 ‘소프트 바디’로 변신했다. 이는 혐오의 대상을 젠더화시키는 동시에 유아화시키는 위계적 방식이다. 이러한 세대의 문제는 역사적 단층의 문제다. 한국에서 농구의 전성기는 학생운동이 쇠락하던 시기와 맞물려 있었다. 농구대잔치의 주역이었던 선수들이 속한 연세대학교는 ‘한총련 사태’로 세간의 주목을 받았던 곳이기도 하다. ‘한총련’과 ‘오빠부대’를 하나로 묶고 고착시키는 것은 혐오의 정동경제다.

몸짓의 의미와 정동은 대중문화적 정치의 지형 변화와 중첩에 따라 인종화되고 젠더화되면서 끊임없이 우발적으로 변용되었고 앞으로도 그럴 것이다. 따라서 몸짓의 진행 중인 변용은 대중문화와 일상생활의 변화하는 관계, 그리고 글로벌 어셈블리지의 인종화되고 젠더화된 (재)배열을 보여주는 징후로서 주목해야 할 것이다.

(주제어: 몸짓, 애니매시, 슬램덩크, 정동, 젠더, 인종, 혐오)

1. '몸짓'의 초국가적 정동지리와 <슬램덩크>

The silhouette of a leaping Jordan that appears on millions of pairs of Nikes has effectively replaced Leonardo's famous diagrammed and encircled drawing of the ideal human figure. Astonishingly, Jordan has remade our image of Man, of human perfection in its masculine form, substituting his own African American body and face for the old European model.

수백만 쥘레의 나이키 운동화에 새겨진 도약하는 조던의 실루엣은 레오나르도의 유명한 도해로 둘러싸인 이상적인 인간 형상의 그림을 효과적으로 대체했다. 놀랍게도 조던은 기존의 유럽인 모델 대신 자신의 아프리카계 미국인 신체와 얼굴로 남성적인 형태의 완벽한 인간상을 재탄생시켰다.¹⁾

영화 <에어(AIR)>²⁾에는 그 유명한 마이클 조던(Michael Jordan)이 등장하지만, 영화가 끝날 때까지 조던의 얼굴은 단 한 번도 화면에 드러나지 않는다. 하지만 영화에서 '조던'이라는 이름은 시종일관 연호되며, 그것은 그가 신는 신발의 이름이기도 하다. '조던'은 오늘날 전 세계에서 가장 유명하고, 많은 이들이 가장 탐내는 신발의 이름이다. <에어>에서의 '조던'은 '마이클 조던'일 뿐만 아니라, 더 자주 '에어 조던(Air Jordan)'을 가리킨다.

언젠가 한국의 어떤 인터넷 커뮤니티에 게시물 하나가 등록되었다. 그 게시물에는 '에어 조던'과 관련한 이미지 하나가 포함되어 있었고, 그 이미

1) Roger Gilbert, "Air, Worm, Pip, Zen: The Chicago Bulls as Sacred Book", Salmagundi; *Saratoga Springs*, No.118/119, Skidmore College, 1998, pp.250-251.

2) 벤 애플렉(Ben Affleck) 연출, 맷 데이먼(Matt Damon) 주연, 2023.4.5. 전 세계 동시 개봉.

지는 대략 다음과 같은 내용의 글을 통해 소개되고 있었다. “(에어) 조던이 유명하긴 한가 봐요. 이런 흑인 농구선수까지 신고 있는 걸 보면.” ‘에어 조던’을 신고 있는 흑인 농구선수는 바로 마이클 조던이었다. 이 게시물은 커뮤니티 안팎으로 널리 퍼져나가 화제가 되었다. 조롱에 가까운 반응을 끌어낸 이 게시물의 게시자는 마이클 조던과 NBA(The National Basketball Association)를 모르고, 그러니까 농구를 모르고, 농구를 모르기 때문에 ‘여성’이라고 상상되었다. 이러한 상상에 앞서, 게시물에서 ‘흑인 농구선수’는 ‘에어 조던’이라는 유명한 고가의 신발을 신기에는 모종의 격차가 있는 존재로 상상되고 있다.

‘에어 조던’의 탄생을 다룬 영화 <에어>는 개봉 당시 한국에서 별다른 관심을 받지 못했다. <에어>보다 훨씬 먼저 개봉했던 <더 퍼스트 슬램덩크 (THE FIRST SLAM DUNK)>³⁾가 이제 막 개봉한 <에어>보다 훨씬 더 많은 관객을 불러들이며 한국에서 개봉한 일본 애니메이션 가운데 최고 흥행 기록을 세우고 있었다. <더 퍼스트 슬램덩크>를 영화관에서 접한 수많은 관객은 “가슴이 웅장해진다”며 격한 공감을 토로했다. 이 격한 공감은 곧바로 ‘숏츠’나 ‘릴스’에서 밈(meme)으로 번지고 있는 코미디물에서도 확인된다. 두 명의 남성이 <더 퍼스트 슬램덩크>를 보고 난 후, “가슴이 웅장해진다”고 격하게 반응하며 공감한다. 그 앞에는 두 남성의 대화에 큰 관심이 없는 여성이 심드렁하게 앉아 있다. 두 남성은 여성에게 영화를 강권한다. 여성은 그 강권에 못 이겨 영화를 보러 힘들게 자리에서 일어난다. 그리고 2시간 후, 여성은 낮이 나간 얼굴로 남성들 앞으로 돌아와서는 어떤 말도 없이 극적인 몸짓을 선보인다. 하이파이브다. <더 퍼스트 슬램덩크>의 클라이맥스에 등장하는 ‘강백호’와 ‘서태웅’의 바로 그 몸짓이다.

3) 이노우에 다케히코(井上雄彦) 연출, 2022.12.3. 일본 개봉, 2023.1.6. 한국 개봉. 2023년 제46회 일본 아카데미상(최우수 애니메이션 작품상) 수상.

강백호와 서태웅, 그리고 <더 퍼스트 슬램덩크>, 아니 <슬램덩크(SLAM DUNK, スラムダンク)>⁴⁾의 캐릭터들의 몸짓 하나하나, 대사 하나하나 는 독자와 관객들 사이에서 오랜 기간 화제가 되었고, 이는 현재진행형이다. <슬램덩크>가 재현하는 일본 고등학생들 농구선수들의 몸짓은 NBA 농구선수들의 몸짓과 다르지 않다. <슬램덩크>의 작가 이노우에 다케히코 (井上雄彦)는 인체 데생에 있어 '생명력' 또는 '생동감'을 중요하게 생각했고, 이에 따라 실제 인물의 비례를 중요시하는 작업 방식을 고수했다. <슬램덩크>의 경우, 그 데생의 참조 대상은 NBA 농구선수들이었다.⁵⁾ 흑인의 몸(짓)에 동양인의, 아니, 동양인으로 보이는 얼굴을 한 <슬램덩크>의 캐릭터들. 그리고 여기에 격렬하게 호응하는 남성 팬덤과 이 호응을 여성에게 공유하면서 공감을 만들어내는 힘. 이는 <슬램덩크>를 둘러싼 정동의 작용은 물론, 그 정동이 인종화 및 젠더화의 문제와 무관하지 않음을 시사한다.

정동은 마주침과 부대낌으로부터 발생하는 영향력이다. 정동적인 사유는 인간과 인간, 인간과 동물, 인간과 사물, 또는 인간과 지구 사이의 새로

4) 井上雄彦, <スラムダンク>, 『週刊少年ジャンプ』, 集英社, 1990년 제42호 ~ 1996년 제27호; 이노우에 다케히코, <슬램덩크>, 『소년 챔프』, 대원씨아이, 1992년 제7호 ~ 1996년 제30호.

5) <만화계의 골칫거리 '무단 트레이싱', 슬램덩크도 예외는 아니었다>, 『뉴스마켓』, 2023.1.10. (<https://tv.naver.com/v/32256767>) <슬램덩크>가 인기를 끌면서 작품의 주요 장면이 NBA 경기 사진을 무단 트레이싱했다는 주장이 제기되었다. 그림을 연습하는 방식인 트레이싱은 제도용지 위에 그려진 기계 설계 도면을 베끼는 방식으로서, 원래 도면 위에 페이퍼를 올려놓고 먹줄펜을 사용해서 아래 도면과 똑같이 그리는 작업인데, 이를 상업용으로 활용하면 저작권 침해에 해당한다. 이는 NBA 마니아로서 이노우에 다케히코가 경기 장면의 크로키를 꾸준히 축적해 온 결과로도 볼 수도 있을 텐데, 일본의 수용자들 사이에서는 "이야기가 없는 만화보다 이야기가 있는 트레이스 만화가 더 좋다"는 반응도 있다. <슬램덩크>의 트레이싱 논란에 대한 일본 내 반응은 「【考察】スラムダンクの絵、実はほとんどトレスだった…!?', 『ジャンプまとめ速報』 2017.3.20. 참고. (<https://jumpmatome2ch.biz/archives/7285>)

운 교류 개념을 만들어 낼 수 있다. 그럼에도 불구하고, 애초에 모든 유형의 신체가 동일한 잠재력을 가지고 있는 것은 아니기 때문에 정동에 내재된 자유에 대한 문제를 무비판적으로 받아들여서는 안 된다. 아누 코이부넨(Anu Koivunen)은 페미니즘적 사상과 정동 사이의 관계의 복잡성에 대해 “초점이 무엇이든, 정동적 전환은 페미니즘 사상의 비판적 통화를 재협상하려는 열망에 의해 촉진된다”고 언급한 바 있다.⁶⁾ 코이부넨의 언급대로, 정동 연구는 이론적으로 젠더 연구를 가장 중요한 원천으로 한다. 사회적 약자들 간의 연대와 공감, 관계성의 측면에서 두 이론은 공명하기 때문이다. 제이미 로저스(Jamie Rogers)는 정동 이론을 맥락화하는 젠더라는 조건에 인종이라는 조건을 교차시키면서 “정동 이론의 계보에 대한 서술에서 흑인 페미니스트의 지적, 정치적, 철학적 기여가 눈에 띄게 적게 인용되는 것”에 주목한다.⁷⁾ 인종화, 젠더화, 성차화된 표식을 통해 다양한 신체는 정동될 수 있는 다양한 역량을 자기화(magnetize)한다. 한편, 타이론 팔머(Tyrone Palmer)는 흑인 정동의 사유 불가능성을 주장한다. 상상 속의 정동적 주체가 정동을 주고받을 수 있다면, “흑인은 끝없이 정동을 불러일으킬 수 있지만(affectable) 정동 경제 내에서 ‘정동하거나(affect)’ 행위자적 힘을 가질 수 없는 존재”라는 것이다.⁸⁾ 마찬가지로, 신 야오

6) Anu Koivunen, “An Affective Turn?: Reimagining the Subject of Feminist Theory”, edited by Marianne Liljeström and Susanna Paasonen, *Working with Affect in Feminist Readings: Disturbing Differences*, Taylor and Francis, 2010, p.9.

7) Jamie Rogers, “Invisible Memories: Black Feminist Literature and its Affective Flights”, edited by Stephen Ahern, *Affect Theory and Literary Critical Practice*, Palgrave Macmillan, 2019, p.203.

8) Tyrone Palmer, “What Feels More than Feeling?: Theorizing the Unthinkability of Black Affect”, *Critical Ethnic Studies*, Vol.3, No.2, University of Minnesota Press, 2017, p.47.

(Xine Yao)는 데니스 페레이라 다 실바(Denise Ferreira da Silva) 용례를 참조하면서, '정동행위자(the affective)'—감정을 넘어서는 행위주체성이 있고 타자에게로 행동할 수 있는 자—와 '정동유발자(the affectable)'—감정이 반응적이고 정동적인 것에 민감한 자—사이의 구별의 원칙 및 과정으로서 '정동유발성(affectability)'에 초점을 맞춘다. 이 체계에 따르면, 주변화된 개인으로서 부적절하게 느끼거나 전혀 느끼지 않는 것은 정동적 잠재력에 있어 열등함을 내포하며, 궁극적으로 인간 주체로서의 조건부적 합법성을 드러낸다.⁹⁾

정동에 대한 규범적 또는 헤게모니적 가정에 대한 질문, 특히 비규범적 또는 비헤게모니적 주체가 행위자적인 방식으로 정동할/정동될 수 있는 범위가 어느 정도인지에 대한 질문은 <에어>와 <슬램덩크>에도 함께 적용될 수 있다. <에어>는 마이클 조던을 '에어 조던'이라는 사물과 기호로 만드는 백인 남성들의 이야기이다. 한편, <슬램덩크>는 바로 그 '에어 조던'을 신은 주인공과 NBA 선수들의 플레이를 자신의 몸짓으로 드러내는 일본 고등학생들의 이야기로 발신되었음에도 불구하고, '강백호'라는 이름을 앞세워 철저하게 한국적 맥락으로 지역화된 채 수신되었다. 이 과정에서 <슬램덩크>는 오늘날의 '슛츠'나 '릴스'가 증명하듯, 1990년대를 통과한 한국의 남성 청년들에게 자신들끼리의 동종사회성을 확인하는 감정의 구조 또는 정동적 인프라를 제공했다. 이 과정에서 '슬램덩크'를 비롯한 여러 가지 몸짓들이 기호와 물질을 통해 순환했고, 이는 단순한 순환이 아니라 변환이라 할 만한 것이다. 이러한 문제의식에 근거하여, 이 글은 몸짓의

9) Xine Yao, *Disaffected: The Cultural Politics of Unfeeling in Nineteenth-Century America*, Duke University Press, 2021, pp.38-39; Denise Ferreira Da Silva, *Toward a Global Idea of Race*, University of Minnesota Press, 2007.

초국가적 정동지리를 그려 보임으로써, 그 지형을 사물화, 인종화, 젠더화 어셈블리지(assembly)로서 드러내고자 한다.

2. '몸짓'의 생산: 인종화되고 사물화되는 애니매시

마이클 조던은 정동경제, 즉 사물과 기호 사이의 순환, 그리고 정동적 가치의 축적을 통해 '오브젝트'이자 '내러티브'로서 동시에 재생산되었고, 이를 통해 궁극적으로는 '키네틱 애니매시(kinetic animacy)'로 여겨졌다. 사라 아메드(Sara Ahmed)는 정동이 대상이나 기호 안에 존재하는 것이 아니라 대상이나 기호 '사이'에서 순환하며, 시간이 흐르면서 정동적 가치가 축적된다고 설명한다. 즉 어떤 기호는 기호들 사이를 이동한 효과로써 정동적 가치가 증가한다. 더 많이 순환할수록 그 기호는 더욱 정동적이 되고, 정동을 '담고' 있는 것처럼 보이는 것이다.¹⁰⁾ 비행하는(flight) 인간의 '몸짓'의 도상에 부여된 '조던'의 정동적 가치는 '마이클'과 '에어' 사이를 순환하며 증폭되고 축적되었다. 마이클 조던의 육체와 에어 조던이라는 사물 사이를 오가는 이 정동은 애니매시와 무관하지 않다. 유생성(有生性)이라 할 수 있을 애니매시란, 무생물과 생물을 포괄하는 존재론적 가치를 의미하지만, 인간, 장애인, 동물, 식물의 생명, 그리고 무생물 물질의 형태를 생명권력이 부여한 가치와 우선순위의 순서로 개념적으로 배치하는 위계 구조를 통해 받아들여진다.¹¹⁾ 이 위계구조에 따라 움직임 또는 몸짓은 '고

10) Sara Ahmed, "Affective Economies," *Social Text* 79(Vol. 22, No. 2), Duke University Press, 2004, pp.117-139.

11) Mel Y. Chen, *Animacies: Biopolitics, Racial Mattering, and Queer Affect*, Duke University Press, 2012.

차원적' 애니메이션의 극적인 표출로서 포착된다. 그것이 바로 몸짓의 운동 역학을 통해 드러나는 애니매시, 즉 키네틱 애니매시다.

마이클 조던의 키네틱 애니매시는 그가 '루키'로서 NBA에 등장한 1984-1985 시즌부터 은퇴 시점까지 이어진 뛰어난 활약으로 비롯되었지만, 나이키(Nike)의 혁신적인 프로모션 이니셔티브를 통해 구체화되었다. 영화 <에어>가 다루고 있는 내용이 바로 이것이다. 나이키의 소니 바카로(Sonny Vaccaro)는 비교적 유망해 보이지만, 아직까지 '넘버원'은 아니었던 대학생 마이클 조던을 텔레비전과 비디오테이프를 통해 발견한다. 조던의 몸짓은 의심의 여지 없이 비범한 것이었다. 조던의 플레이가 주는 짜릿한 텔레제니시즘(telegenicism)에 매료된 바카로의 추천으로 조던은 스포츠 신발 업계의 선두주자로서 나이키의 입지를 재확인할 수 있는 인물로 지목되었다.

마이클 조던이 에어 조던을 신고 있는 전략적으로 코딩된 이미지는 전 세계의 전자 미디어를 가득 채웠다. 나이키의 에어 조던 이니셔티브는 조던의 신체적 능력에 초점을 맞추었고, 따라서 흑인 신체라는 선천적 요소와 관련된 가정을 확정하는 것처럼 보였다.¹²⁾ 하지만 조던은 흑인성이라는 기호 이상으로 더 높이 날아올랐다. 그는 전-미국적인(All-American) 아이콘이 되었던 것이다. 조던의 이미지화된 페르소나의 표현으로서 '에어 조던'의 실루엣은 지배하는 비행의 은유와 함께 주체성, 자기 결정, 통제로부터 자유를 위해 노력하는 개인주의적이고 미국적인 태도를 담아냈다.

조던의 신체는 승리에 대한 그의 의지를 체현한 것처럼 여겨지고, 그것

12) David L. Andrews, "The Fact(s) of Michael Jordan's Blackness: Excavating a Floating Racial Signifier", *Sociology of Sport Journal* Vol.13. Iss.2, Human Kinetics, 1996, p.137.

은 다시 한번 화려한 플레이와 함께 힘으로서 표출된다. 이러한 조던의 신체적 역량은 내장적이라기보다는 사실상 관계적으로 주어진 것이라 해야 옳다. 시카고 불스(Chicago Bulls)가 조던의 역량을 뒷받침하는 바로 그 관계를 제공했다. 마이클 조던과 시카고 불스는 1990년대에 6번의 NBA 우승을 차지했다. 시카고 불스의 '아카팬'으로서 로저 길버트(Roger Gilbert)는 불스와 가장 유사하고 대중의 열광을 불러일으키는 대상은 록 그룹 가운데서도 최고의 정점에 있는 록 그룹이어야 할 것이라며 다음과 같이 말한다. “비틀즈에 대한 우리의 감각이 그룹 내부의 복잡한 긴장과 차이, 무엇보다도 존과 폴의 풍부한 변증법적 관계에 대한 인식을 포함하듯이, 불스는 스타일, 자세, 이미지의 심오한 암시적 차이, 팀의 공유된 정체성을 그대로 유지하면서 드라마와 아름다움을 만들어내는 차이에 관한 것이다.”¹³⁾ 이 차이를 토대로 로저 길버트는 불스의 서사시를 현사한다.

불스가 단순히 성공적인 스포츠팀이 아니라 미국을 대표하는 일종의 서사적 극장이 된 것은 무엇보다도 극명하게 상반되는 애니매시의 불안정한 결합 때문이다. 마이클 조던의 맞은편에는 '악동' 데니스 로드맨(Dennis Rodman)이 있다.¹⁴⁾ 짝패를 이루는 조던과 로드맨은 대비를 통해 서로의 자질을 강화한다. 조던과 로드맨은 대조적인 미국인의 자아를 생생하게 체현했다. 조던이 정신과 의지를 체현했다면, 로드맨은 욕망의 피조물로서 범법 그 자체의 화신이었다.¹⁵⁾ '시한폭탄(ticking time

13) Roger Gilbert, op.cit., p.247.

14) 데니스 로드맨은 1980년대 후반 '나쁜 녀석들(Bad Boys)'라는 별명을 얻은 디트로이트 피스톤스(Detroit Pistons)의 가장 거칠고 악명 높은 멤버 중 한 명으로, 코트 위에서 종종 거친 전술을 구사했다. 로드맨은 이후 샌안토니오 스퍼스(San Antonio Spurs)로 이적하여 네온 컬러로 머리를 염색하고 팝 스타 마돈나(Madonna)와 사귀는 등 자신만의 개성을 확실히 드러냈다. 두 시즌이 지난 후 스퍼스는 그가 자산이라기 보다는 방해가 된다고 판단해 그를 불스로 트레이드했다.

15) “처음 불스에 합류했을 때 그의 붉은 머리 뒤에는 팀 로고의 검은 실루엣이 나타났고,

bomb)'의 은유와 결부된 로드맨이 흑인성의 고정관념으로 환원되기 일쑤였던 반면, 조던은 직업적 윤리의식, 재정적 검소함, 경쟁에 대한 타고난 열망의 회집체로 여겨졌다. 그리고 볼스에는 스코티 피펜(Scottie Pippen)이 있었다. 다재다능한 플레이어인 피펜은 조던처럼 카리스마가 넘치지도 않았고, 로드맨처럼 거칠지도 않았고, 조던과 로드맨이라는 상반된 애니메이션이 서로 섞일 수 있도록 하는 유동성, 변화, 중재의 원리를 체현한다. 각각 '에어(Air)', '웜(Worm)', '핍(Pip)'으로 불리는 조던, 로드맨, 피펜은 각자의 애니메이션을 통해 시카고 볼스의 애니메이션을 이끌어낸다. 볼스의 애니메이션은 위계적이라기보다는 관계적이다.

마이클 조던과 데니스 로드맨, 그리고 스코티 피펜이라는 흑인 선수들을 중심으로 표출되는 키네틱 애니메이션은 시카고 볼스라는 관계적 모델에 의해 뒷받침되고 있는 것만이 아니라, 역사적으로 형성된 것이며, 이는 또한 위계적인 것이기도 하다. 농구는 원래 백인 선수와 백인 기자, 그리고 백인 관중의 것이었다. 1946년 6월 6일 미국농구협회(the Basketball Association of America, BAA)가 설립되어 1949년 미국농구협회(the National Basketball Association)로 명칭이 변경되면서 현대 농구 시대가 이어졌다. BAA 타이틀 아래, 협회는 1947-1948 시즌에 유타 출신의 와타루 미사카(三坂 互, Misaka Wataru)라는 이름의 일본계 선수를 최초의 '비백인' 선수로 드래프트했다. 얼마 지나지 않은 1950년에 NBA

96년 파이널에서는 그의 머리가 가상의 로제타 스톤이 되어 수많은 TV 시청자들에게 평화, 에이즈, 게이, 레즈비언을 상징하는 모습을 보여주었다. (중략) 로드맨은 일부 스포츠 팬들뿐만 아니라 평소에 냉정한 밥 코스타스와 같은 기자 및 해설자들로부터 경멸과 혐오, 심지어 분노를 불러일으킨다. 이러한 반응을 전적으로 동성애 혐오로 돌리는 것은 부당하지만, 로드맨이 성적 규범을 어긴 것은 분명 그를 경멸과 찬사를 동시에 받는 화려한 자기표현의 핵심적인 부분이다. 로드맨은 전 여자친구 마돈나처럼 모든 경계와 금기를 끊임없이 시험하는 범법 그 자체의 화신이 되었다." Roger Gilbert, op.cit., pp.255-256.

는 찰스 “척” 쿠퍼(Charles “Chuck” Cooper), 넷 “스위트워터” 클리프턴(Nat “Sweetwater” Clifton), 얼 로이드(Earl Francis Lloyd) 등 처음으로 흑인 선수들을 드래프트했다. 1960년대 이후, NBA는 오스카 로버트슨(Oscar Robertson), 엘진 베이러(Elgin Baylor), 그리고 빌 러셀(Bill Russell) 등 위대한 흑인 슈퍼스타들의 등장과 함께 상업적 성장을 이루었다. 빌 러셀은 현대 수비 농구를 발명했다. 당시 농구는 백인들이 점프 없이 하는 경기였는데, 러셀은 그러한 수평적 경기를 오늘날과 같은 경기 스타일로 바꿔놓았다.

인종적 경연장으로서 NBA는 흑인 선수의 유전적 귀족주의(genetic aristocracy)를 제도화했지만,¹⁶⁾ 이는 흑인의 애니매시를 육체와 결부시키는 이 제도는 백인의 애니매시를 영혼과 결부시키며 위계화하는 차별적 구조에 입각한 것이다. NBA는 수익성이 없고 경멸받는 서커스에서 다면적이고 수십억 달러 규모의 세계적인 인기 상품으로 발전하는 과정에서 흑인 선수를 백인 관중에게 판매하기 위한 마케팅 전략을 채택했다. 1970년대는 ‘흑인 권력과 백인 백래시의 시대’로 간주될 수 있으며, 이는 농구 영역에서도 관찰할 수 있다. 백인의 반발은 시청률의 감소로 나타났으며, 이는 여러 선수들의 범법 행위로 인해 강화되었다. 1970년대 말과 1980년대 초, NBA는 이미지 위기를 겪었다. 1984년에 데이비드 스텐(David Stern)이 커미셔너로 임명되기 전까지 NBA는 시청률의 정체를 타개하지 못했고, 팀들은 재정적으로 수익성이 없었다. 투자자의 관점뿐만 아니라 관중의 관점에서도 NBA는 “마약이 만연하고 지나치게 겹다”¹⁷⁾고 인식되

16) 코베나 머서(Kobena Mercer)는 이를 “가장 흔한 고정관념인 스포츠 영웅으로서의 흑인 남성은 신화적으로 타고난 근육질의 체격과 힘, 우아함, 기계와 같은 완벽함을 위한 필수적인 능력을 부여받았다”고 설명했다. Kobena Mercer, *Welcome to the Jungle: New Positions in Black Cultural Studies*, Routledge, 1994, p.178.

17) Edward Kiersh, “Mr. Robinson vs. Air Jordan: The Marketing Battle for

었다. 그러나 스티븐은 “적어도 그것이 올바르게 처리되는 한, 인종은 NBA 팬들에게 지속적인 문제가 되지 않을 것”이라고 주장하며, 커미셔너로서의 첫 10년 동안 리그가 1600%의 성장을 기록하도록 이끌었다. 데이비드 스티븐의 마케팅은 흑인 선수의 삽화(episode/illustration)를 전략적으로 제공하면서 이루어졌다. 첫 번째 주요한 삽화(episode)는 1980년대 래리 버드(Larry Bird)와 어빙 존슨(Erving “Magic” Johnson)의 라이벌전이 었다. 매직 존슨과 래리 버드의 라이벌 구도는 1970년대 흑백 이분법에 대한 접근 방식의 대표적인 예이다. 래리 버드가 홍보 가치의 얼굴 역할을 하는 동안 어빙 존슨은 여전히 흑인 선수라는 진부한 이미지와 밀접하게 연관되어 있었다.¹⁸⁾ 그러나 어빙의 페르소나에서 부정적이고 잠재적으로 비즈니스에 손해를 끼칠 수 있는 모든 측면은 배제되었다. 흑인 선수의 다음 삽화(illustration)는 흑인 선수에 대한 부정적 의미를 버렸을 뿐만 아니라, 미국 기업의 거의 모든 가치를 포용한 상징, 바로 마이클 조던의 형상으로 나타났다.

마이클 조던이 NBA에 데뷔한 지 한 달도 채 되지 않아 래리 버드는 그를

Olympic Gold”, *Los Angeles Times Magazine*, March 22, 1992, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1992-03-22-tm-7431-story.html>

18) (어빙) 존슨을 영입함으로써 레이크스는 훗날 ‘쇼타임 레이크스(Showtime Lakers)’로 알려진 왕조를 건설했다. ‘쇼타임’과 ‘매직’ 존슨이라는 레이블은 1980년대의 흑인 선수에 대한 지배적인 이미지를 암시한다. 흑인의 성공은 종종 유전적 기질과 연관되었으며 노력, 헌신, 필요한 능력을 무시한다(Ben Carrington, “Sport and Race”, *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*, Blackwell, 2007, p.4689). 게다가, ‘쇼타임’의 개념은 수행된 행동이 힘들이지 않고 “흑인 운동의 성공은 전략에 기인한 것이 아니라 키와 힘과 같은 속성에 기인한 것”이라는 것을 암시한다(Jeffrey A. Williams, “Flagrant Foul: Racism in “The Ron Artest Fight””, *UCLA Entertainment Law Review* Vol.13, No.1, 2006, p.62). as cited in Till Neuhaus & Niklas Thomas, “Corporate Colonization of Blackness - The Representation of Blackness in the National Basketball Association from 1984 to 2005”, *New Horizons in English Studies* No.6, 2021, p.181.

“내가 상대해 본 선수 중 최고”라고 표현했다. 전국 방송에서는 조던을 줄리어스 어빙과 비교했다. 그러나 조던과 어빙의 재현에는 현저한 차이가 있었다. 둘 다 흑인의 ‘타고난’ 신체적 특성으로 인해 인종화되었지만, 조던의 이미지는 어빙이 최고의 스포츠맨이 아닌 국가적 아이콘으로서 대중의 인정을 받는 데 방해가 된 흑인 정체성을 노골적으로 드러낸 것으로 식별되지 않았다. 조던은 인종적으로 절제된 버전의 줄리어스 어빙으로 등장했고, 딱히 위협적이지 않은 조던의 페르소나는 이후 그를 둘러싼 홍보 자본의 증식 회로에 의해 치장된 그의 초현실적 정체성의 기초가 되었다.¹⁹⁾

과잉 남성성, 여성 혐오, 폭력, 물질적 부에 대한 지나친 강조와 같은 흑인에 대한 진부한 재현으로부터 거리를 두기 위해 마이클 조던은 “미국적 미덕의 화신”으로 거듭 소개되었다. 조던은 흑인 선수에 대한 부정적 의미를 버렸을 뿐만 아니라, 미국 기업의 거의 모든 가치를 포용한 것으로 드러났다. 조던의 이미지와 재현은 아메리칸드림의 핵심 특성인 칼뱅주의적 가치를 반영한 것으로서 그 이전의 모든 전형적인 흑인 농구선수의 연장 선상에서 읽을 수도 있다. 하지만 여기에 그치는 것이 아니라, 마이클 조던은 경제적으로 생산적이고, 그의 가족과 함께 포착됨으로써 가부장적이며, 궁극적으로 나이키의 프로모션 이니셔티브와 결부되어 백인 중심의 기업가적 이미지를 가질 수 있었다. 요약하자면, 데이비드 스톤과 그의 동료들은 마이클 조던의 이미지를 통해 흑인과 백인을 대표하는 가장 유익한 측면을 결합했다. 물론 조던은 인종화로부터의 탈주를 갈망하며, 그 재현에 역설적인 방식으로 부응했다. 자유롭게 움직이는 것은 정치적으로 움직이는 것이다. 그럼에도 불구하고 마이클 조던의 정체성은 주로 다른 흑인 선수들과의 차이를 발견하려는 인종적인 방식으로 재확인되었다.

19) David L. Andrews, op.cit., pp.140-141.

3. '몸짓'의 유통: '안무정치'의 탈정향과 재정향

마이클 조던의 삽화를 전파한 것은 텔레비전을 비롯한 전자 미디어였다. 조던은 어빙 존슨과 래리 버드의 다각적인 라이벌 경쟁과 이를 부추긴 마케팅 전략에 힘입어 NBA에 진출한 것이 사실이다. 하지만 “클로즈업과 슈퍼 슬로모션을 요구하는 힘찬 전투”로 인정받은 조던의 텔레제니 현존감은 존슨과 버드가 조율한 에피소드와는 차별화되는 일러스트레이션을 만들어냈다. 조던의 진가라고 할 만한 '키네틱 애니매시'는 코트 위가 아니라, 사실상 텔레비전 앞에서 발휘되고 있었던 것이다.

전자 미디어에 의해 마이클 조던이라는 빛나는 흑인 슈퍼히어로가 탄생했지만, 그의 대중적 이미지는 주로 기업의 고려에서 비롯된 것으로, 기업이 흑인 신체를 식민지화한 정동경제의 사례이다.²⁰⁾ 그 식민지화는 흑인의 신체뿐만 아니라 아시아의 노동시장까지를 아우른다. 영화 <에어>의 주인공이라 할 수 있는 '에어 조던 1'은 미국 샌디에이고에 있는 'SD 커스텀 풋웨어'에서 디자인한 '모형'이다. 현실에서 '에어 조던 1' 시제품을 만든 회사는 아시아, 한국, 부산에 있던 '동양고무산업'이었다.²¹⁾ 부산은 '에어'의 이미지를 실현시키고 물질화함으로써 정동적 가치를 순환시키고 축적하는 글로벌 어셈블리지의 중추적 공간이었다. 로컬의 노동력을 '키 플레이어'로 삼는 글로벌 어셈블리지를 통해 한국의 중산층 가정의 청소년들은 '에어 조던'을 갈망하는 전 세계의 인구와 함께 정동적으로 충전될 수 있었다.

20) 틸 노이하우스(Till Neuhaus)와 니클라스 토마스(Niklas Thomas)는 이러한 현상을 기업적 식민주의(corporate colonialism) 또는 기업적 식민지화(corporate colonization)라고 부른다. Till Neuhaus & Niklas Thomas, op.cit.

21) 당시 주문자 상표 부착(OEM) 방식으로 나이키 신발을 만들던 이 회사는 나중에 '화승'으로 이름을 바꾸고 '르까프'라는 자체 상표를 내놓기도 했다.

한국 청소년들의 갈망을 행위자로 삼는 어셈블리지에서 ‘에어 조던’과 함께 배치된 일본 만화는 바로 이 신발을 신은 고등학생들을 등장시키고 있었다. 〈슬램덩크〉의 강백호와 서태웅은 그 갈망을 증폭시킨 주인공들이다. 이들은 ‘북산고등학교’의 1학년생이다. 여기서 ‘조던’의 색 ‘레드’는 ‘볼스’의 색이고, 또한 ‘북산’의 색이다.²²⁾ 볼스와 북산은 유니폼 색상이 같을 뿐만 아니라, 플레이어 개인의 애니매시를 환류시킴으로써 팀의 애니매시를 증폭시키는 경기 스타일도 닮았다. 〈슬램덩크〉의 경우, 애니매시의 환류는 농구공을 중심으로 이루어진다. 좀 더 정확히 말하자면, 〈슬램덩크〉는 농구공을 손에 든 플레이어를 초점화한다. 이는 코트 전체를 전지적 쿼터 뷰(quarter view)로 비추는 텔레비전 중계와는 사뭇 다른 방식이다. 이 방식에 따라 부각되는 것은 코트와 팀 플레이가 아니라 농구공과 플레이어 개인의 ‘몸짓’이다. 순간의 탁월한 운동은, 선수와 선수, 선수와 공, 선수와 골, 골과 공이라는 각 요소의 유도적(inductive)이고 촉매적(catalytic)이며 변환적인(transductive) 혼합을 통과하여, 그 조건들의 우발적인 효과로 생성된다.²³⁾ 〈슬램덩크〉가 재현하는 이와 같은 경기 양상은 선수가 주체로서 스스로를 반성적으로 감각하는 기존의 스포츠물과 사뭇 다른 것이다. 〈슬램덩크〉에서 플레이라는 행위는 선수 개인의 의식이 명석하게 대상을 지각하기에 앞서 개인의 촉각적 감각과 내장적 감각으로 이중으로 기입된 운동능력에 기반한 몸짓으로 펼쳐진다.²⁴⁾ 예컨대,

22) “빨강과 검정... 북산의 색이다!!” 〈슬램덩크〉 #197 (제18권) 농구화 가게 치에코 스포츠 사장님의 대사.

23) 이토 마모루, 『정동의 힘』, 김미정 역, 갈무리, 2016, 149쪽.

24) ‘촉각적 감각(tactile sensibility)’ 혹은 ‘자기수용감각성(propioception)’은 “대상과 신체가 만날 때의 활동이나 경험을 양쪽 관계에 관련되는 근력의 기억으로 변환”하는 것이자, “기능, 관습, 마음가짐 같은 것의 누적적인 기억”이다. 이에 비해 ‘내장적 감각(visceral sensibility)’은 판단하고 반응하고 행동하는 신체운동 직전에 이미 신체-육체(flesh)가 부지불식중 반응해 버리는 상태를 가리킨다. 촉각적 감각과 내장적 감

'원손은 거들 뿐'이라는 대사와 함께 펼쳐지는 정대만의 슈팅 장면은 긴장과 피로의 극한에서 자기의식으로부터 분리되어 몸으로부터 저절로 흘러 나온 행동, 즉 말 그대로의 '몸짓'이다. 이에 따라 독자가 느끼게 되는 것은 동료감각(fellow-feeling)으로서의 공감(sympathy)에 앞서는 운동감각적 감정이입(kinetic empathy)이다.

〈슬램덩크〉에서 독자에게 운동감각적 감정이입을 유발하는 키네틱 퍼포먼스의 화려함은 원래 흑인이 선취하고 있었던 것이다. 이는 비유가 아니라, 사실 그대로이다. 〈슬램덩크〉의 화려한 농구 장면의 상당수는 유명한 NBA 경기 사진을 그대로 베껴 그림으로써 트레이싱(tracing), 즉 투사에 가까운 모사적 재현을 보여주었던 것이다. 〈슬램덩크〉의 모사는 흑인 남성의 신체를 통해 체현된 NBA의 정동을 유지하면서도 도상적으로 흑인성의 흔적을 삭제하는 기술이다. 이 기술은 근성(根性)이나 열혈(熱血)의 스포츠맨십이 아니라 육체와 몸짓을 강조하는 효과를 낳는다. 궁극적으로는, 그 강조에도 불구하고, 몸짓의 패턴에 결합된 스포츠 기술로부터 인종화된 개인에게 정치적 행위자로서 가질 수 있는 잠재력을 박탈하는 결과를 함께 낳는다.

흑인의 스포츠는 저항의 공연이라 할 만하다. 흑인 선수들의 몸짓은 그들이 어떻게 자신의 몸을 이용해 현대 농구에 혁명을 일으키고 자기결정권을 행사해왔는지에 대한 증거다. 코트의 양단을 설 새 없이 왕복하는 농구라는 수평적인 운동에 점핑과 블로킹 등의 수직적인 운동을 가미하면서부터 시작된 흑인 선수의 퍼포먼스가 '백인 리그'의 역사에 파열과 균열을 가하고 있었다는 사실을 감안했을 때, 〈슬램덩크〉의 일러스트레이션 모사는 농구 경기의 안무정치(choreopolitics)에 대한 백래시를 수행하는 것

각에 관한 설명은 브라이언 마수미, 『가상계 - 운동, 정동, 감각의 아쌍블라주』, 조성훈 역, 갈무리, 2011, 135쪽 참고.

으로 볼 수 있다. 이는 사실 <슬램덩크>에 앞서, 마이클 조던의 이미지를 통해서도 드러난 것이기도 하다. 시카고 볼스의 구단주였던 제리 라인스도프(Jerry Reinsdorf)가 “마이클 조던이 흑인인가? 마이클은 피부색이 없다”²⁵⁾라고 표현한 것처럼, 역사적으로 근거가 있는 많은 인종적 코드를 통합한 조던의 모순적 이미지가 <슬램덩크>의 재현 방식에까지 영향을 미치고 있는 것이라 할 만하다.

<슬램덩크>의 백래시는 ‘근성’의 코트로 회귀하려는 것이 아니라, 새로운 스포츠관과 그 정동에 접속하는 것으로 드러난다. ‘근성’은 외래문화로서의 스포츠가 일본에 도입되어 변용되는 과정을 밝혀온 ‘일본적 스포츠론’ 연구에 있어 ‘일본적 스포츠’의 특징을 나타내는 용어로 주목받아 왔다.²⁶⁾ 1964년에 개최된 제18회 올림픽경기대회를 계기로, ‘근성’은 ‘인간성’ 또는 ‘인간의 본질적인 부분’, ‘선천적으로 타고난 성질’ 등의 의미로 사용되던 것에서 ‘경기자의 정신적 기초로서 양성·강화의 대상’이라는 맥락에서의 사용으로 전환되었고, 또한 ‘승리라는 목표 달성을 위해 정신을 집중하고 어려움에 굴하지 않고 계속하는 강고한 의지’로 여겨지며, 그 양성을 위한 ‘하드트레이닝’이라는 맹연습이 중시되었다. 하지만 1990년대에 ‘근성’은 체육계에 만연한 구타 및 가혹행위 등의 문제와 함께 부정적으로 포착되고 있었고, 시대착오적으로 받아들여지고 있었다.

후진적인 스포츠관으로서 ‘근성’에 대한 의심은 그것과 대비되는 형태로 영어 ‘athlete’에서 비롯된 ‘아슬리트(애슬리트)’가 일본의 선진적인 스포츠관으로서 등장하고 있던 동시대적 맥락과 궤를 같이 한다. 국제연

25) David L. Andrews, op.cit., p.125.

26) 오카베 유스케(岡部祐介)는 1964년 도쿄올림픽 메달 획득을 위한 일본의 강화 정책에 서 ‘근성 만들기’가 추진되었다는 사실을 바탕으로, 1970년경부터 ‘근성’이라는 개념이 이전과는 다르게 변용되어 스포츠와 연계되어 온 역사를 밝힌 바 있다. 岡部祐介, 『スポーツ根性論の誕生と変容—卓越への意志・勝利の追求』, 旬報社, 2021.

합교육과학문화기구(UNESCO, 이하 유네스코)가 1991년 보완한 '체육과 스포츠에 관한 국제헌장'(International Charter of Physical Education and Sport, 이하 '헌장')은 현대적 스포츠관을 반영하는 용어로서 'athlete'를 등장시키고 있다. 이 '헌장'은 제1조부터 제11조까지의 조항으로 구성되어 있으며, 모든 사람이 스포츠를 영위할 권리가 있음을 명시하고 있다. 원래 1978년에 제정된 '헌장'은 13년 후인 1991년 제26차 유네스코 총회에서 개정되어 제7조가 추가되었다. 그 내용은 "체육-스포츠의 윤리적-도덕적 가치의 옹호는 모든 사람들의 일상적인 관심사가 되어야 한다"는 제목으로 스포츠의 모럴에 대해 언급하고 있다. 제7조에서 주목할 만한 점은 헌장 내에서 처음으로 'athlete'라는 용어가 사용되었다는 사실이다. 마사루 이시이(石井克)의 분석에 따르면, 'athlete'의 역어로서 'アスリート'는 스포츠계의 상업화나 스포츠의 존재방식 자체가 변동하는 동시대적 상황을 앞두고 '프로와 아마추어 경기의 평등화', '장애인과 비장애인의 경기에서의 평등화', '신체의 자기관리', '스포츠권의 향상과 확대'와 연결된 맥락에서 사용되고 있었고, 무엇보다도 '자기표현으로서의 스포츠'를 표출하는 용어였다.²⁷⁾

'동물적 육감', '뛰어난 민첩성'과 '운동량'이 시종일관 강조되는 '농구 천재' 강백호가 보여주는 것은 '근성'처럼 보이지만, 사실은 근성이 없어도 고된 훈련을 얼마든지 견뎌내고 놀라운 경기력을 발휘할 수 있는 운동신경이다. 강백호는 '스포츠맨'의 코트에 '애슬리트'의 등장을 알리며, 농구를 평가하고 수용하는 새로운 정동적 리터러시를 촉발하고 양성한다. <슬램덩크>의 경우, 이러한 애슬리트를 재현하기 위한 토대는 흑인의 몸짓에서 주어졌다. 서태웅은 마이클 조던을 참고한 캐릭터라고 알려져 있다. 한편,

27) 石井克, 「「アスリート」という用語に表出される新たなスポーツ観の特徴 - 1990年代の読売新聞と朝日新聞の事例を手がかりに」, 『スポーツ史研究』 第29号, 2016.

강백호는 데니스 로드맨을 모델로 삼은 캐릭터라고 알려져 있는데, 이는 블로킹과 리바운드를 위주로 한 플레이 스타일이 서로 닮아있기 때문이다.²⁸⁾ 이노우에 다케히코는 연재 초반 인터뷰에서 강백호가 찰스 바클리(Charles Barkley)를 참고한 캐릭터라고 밝힌 바 있지만, 나중에는 독자들의 상상에 맡긴다고 말을 바꾸기도 했다. 작품의 연재가 이어지는 사이, 로드맨이 시카고 불스로 트레이드되면서 북산과 불스, 강백호와 로드맨의 오버랩은 더욱 긴밀하게 이루어질 수 있었다. 그런데 강백호의 실제 모델이 누구인지보다 중요한 것은 바클리와 로드맨 모두 조던의 초월적 자아와의 대비를 통해 확인되는 흑인성의 퍼포머들이라는 사실이다. 그런 점에서 강백호는 〈슬램덩크〉의 어느 누구보다도 ‘악동’으로 악마화되고 유아화된 흑인적 타자성을 함축한 캐릭터이다. 그럼에도 불구하고 강백호는 흑인 선수의 흔적은 물론이거니와 농구에 대한 사전지식을 전혀 갖추지 못한 채, 예측 불가능한 몸짓을 선보이며, 바로 그 지평에서 애슬리트의 보편적 기호로 ‘진화’한다.

흑인의 몸짓을 일본 고등학생의 얼굴과 결합하면서 만화적 도상으로 가시화된 일본적 신체는 레이건의 미국적 ‘하드 바디(hard body)’에 흑인보다 먼저 접근한다.²⁹⁾ 레이건적 ‘하드 바디’에 대한 심문으로부터 결코 자유로울 수 없었던 조던을 뛰어넘어, 일본 고등학생을 통해, 그 몸짓에 체현되어 있던 흑인성은 역설적이게도 백인성에 가까운 것이 된다. 인종적 백인

28) 데니스 로드맨은 공을 잡으려고 종종 테이블 위로 돌진하고 관중과 충돌하는 그의 습관으로 상징된다. 〈슬램덩크〉의 강백호 역시 마찬가지다.

29) 레이건 운동을 구성하는 사유의 변증법에서 몸은 두 가지 기본 범주로 배치되었다. 성병, 부도덕, 불법 화학 물질, 게으름, 위협에 처한 태아를 포함하는 잘못된 몸, 즉 ‘부드러운 몸’과 힘, 노동, 결단력, 충성심, 용기를 포함하는 규범적 몸, 즉 레이건의 철학, 정치 및 경제의 상징인 ‘단단한 몸’이 바로 그 몸들이다. 인종과 젠더로 특징 지워지는 이러한 사고 체계에서 부드러운 몸은 항상 여성 그리고/또는 유색인종에 속하는 반면, 단단한 몸은 레이건 자신과 마찬가지로 남성과 백인이다.

성을 창조하고 재생산하는 데 있어 흑인성은 권력의 보이지 않는 상징으로 도구화된 셈이다. <슬램덩크>는 이러한 도상에 '스포츠맨'의 의식을 결합하여 재현하지만,³⁰⁾ 그 재현 너머에는 애슬리트의 정동적 지평이 코트 위에, 더 나아가 코트 바깥까지 넓게 펼쳐져 있었다. 하드 바디의 애슬리트, 애슬리트의 키네틱 애니메이션은 '애슬리트'라는 외래어가 수반하는 '국제성'을 '선진성'으로 보는 관점에 따른 것이며, 이는 마사루 이시이가 분석한 일본 기사를 통해서도 동일하게 확인되는 것이다. 이처럼 <슬램덩크>는 몸짓의 국제화라는 보편주의가 작동하는 방식을 보여준다.

<슬램덩크>에서 흑인의 얼굴이 삭제된 자리에 남는 것은 미국이라는 보편적 세계에 대한 동경이다. 전국대회를 앞두고, 서태웅은 부산고등학교 농구팀 감독 안한수 앞에서 '농구의 왕국'으로 일컬어지는 미국 유학의 결심을 밝힌다.³¹⁾ 이 결심을 계기로 <슬램덩크>가 재현하는 농구 경기는 '분투형 플레이'에서 '성취형 플레이'로 기울어진다. 성취형 플레이는 미국적 하드 바디로서 자신을 입증하는 과정이다. 하지만 하드 바디로서 진입해야 할 미국은 흑인 선수들이 오랜 시간에 걸쳐 구축해 온 퍼포먼스의 역사적 아카이브와는 무관한, 실재하는 흑인 선수들의 퍼포먼스와 그 성취를 고의적으로 누락하고 있는 지평인 것이다.

요컨대, <슬램덩크>는 운동역학 이상의 정치적 의미로서 현대 농구에 각인된 흑인 선수들의 동요하는 애니메이션을 보편적 애슬리트의 도상으로

30) "당신 '운동선수'로군요?" "난 '스포츠맨'이니까요. 네 아-주 좋아합니다." <슬램덩크> #1 채소연과 강백호의 대사.

31) 서태웅: 미국에 가려고 합니다. / 안한수: 유학을 간단 말인가...? / 서태웅: 더 농구를 잘하고 싶습니다. 단지 그것뿐입니다. / 안한수: 난 반대다. 능남과의 비디오를 봤다... 태웅이 넌 아직 윤대협에 미치지 못한다. 지금 미국으로 가겠다고 하는 건... 그 건 네 자존심 때문에 도피하는 게 아니냐? 하물며 전국에는 더욱더 뛰어난 선수들이 있을텐데... 우선 우리나라 최고의 고교 선수가 되도록 해라. 미국엔 그 후에 가도 늦지 않네. (SLAM DUNK #186, #187 (17권) 서태웅과 부산고 감독 안한수의 대화)

변환해 놓았다. 이는 선묘를 통한 재현 너머에서 체현의 지평으로까지 확대되었다. 이노우에 다케히코가 2006년부터 운영하고 있는 ‘슬램덩크 장학금’이 바로 그 증거다. 슬램덩크 장학금은 고등학교 졸업 이후 대학이나 프로 선수를 목표로 뛰고 싶지만 경제적 이유로 꿈을 이루지 못하는 이들을 지원하는 제도다. 이노우에의 개인 홈페이지를 통해 확인할 수 있는 ‘슬램덩크 장학금 탐방’ 또는 ‘기행’은 장학금의 수혜자들이 있는 미국 곳곳을 찾아 이들의 활약을 소개한다.³²⁾ 이 중에는 슬램덩크 장학생 1기에 뽑힌 나미사토 나리토(並里成)라는 농구선수에 대한 소개가 눈에 띈다. 나미사토 나리토는 오키나와(沖縄) 출신에, 편모슬하에서 자랐고, 농구선수였던 형이 농구하는 걸 보면서 같이 농구를 시작하게 되었다고 소개되고 있는데, 이는 <더 퍼스트 슬램덩크>의 주인공 송태섭의 설정과 일치하는 것이다. 원작에서 송태섭은 출신지가 밝혀져 있지 않은데, 이번 극장판 애니메이션에서 비로소 오키나와 출신이라는 설정이 붙었다. 역시 편모슬하에서 성장했다는 설정 자체도 원작에 없었던 내용이고, 1998년 『주간 소년점프』 제9호와 2001년 『주간 영점프(週刊ヤングジャンプ)』 제49호에 게재된 바 있는 단편 <피어스(Pierce)>에서는 아버지가 버젓이 살아있는 것으로 그려진 바 있기도 하다. 즉 슬램덩크 장학금에 의한 일본 고등학생의 농구 유학이 2006년을 기점으로 시작된 이후, 이번 극장판에 이르러서야 송태섭은 비로소 오키나와 출신에 편모슬하에서 성장했고 형을 따라 농구를 배웠다는 설정과 함께 구체화된 캐릭터로 다시 나타난 것이다. 이와 같은 오마주는 보편적 애슬리트의 지평 위에서 이루어진 안무정치의 탈지향

32) INOUE TAKEHIKO ON THE WEB 참고. (<https://itplanning.co.jp/ko/inoue/i200116/>) 이노우에 다케히코는 2023년 초, 트위터를 통해 ‘슬램덩크 장학생’ 14명의 도전 이야기를 담은 『그 앞의 세계로: 슬램덩크 장학생 인터뷰(その先の世界へ: スラムダンク奨学生インタビュー)』의 발간 소식을 전했다.

과 재지향에 따른 정동적 순환 또는 변환의 결과라 할 수 있다. 뿐만 아니라, <슬램덩크>를 적극적으로 소비한 한국 또한 이러한 순환 또는 변환을 보여주는 공간이다. 물론 그 변환은 일본의 양상과 같으면서도 다르다.

4. '몸짓'의 소비: 코트 밖의 몸짓과 혐오의 조직화

“너무 멋져요 오빠...” 94~95 농구대잔치 결승 1차전이 열린 23일 올림픽공원 제1체육관. 뽐방학을 맞은 「오빠부대」들이 선수들의 움직임 하나 하나에 열광하고 있다.³³⁾

‘애슬리트’가 일본의 신문지면에 등장하던 시기, 한국의 신문지면에서는 ‘오빠부대’라는 용어의 사용이 급증한다. ‘오빠부대’는 ‘농구대잔치’의 코트 바로 옆에서 가장 적극적으로 자신을 드러냈다. 농구대잔치는 1983년부터 시작된 대한농구협회(KBA) 주관의 농구 대회다.³⁴⁾ 이 대회에서는 대학생 농구선수들의 활약이 돋보였다. 연세대학교의 이상민, 우지원, 문경은, 서장훈, 그리고 고려대학교의 전희철, 김병철, 현주엽 등이 ‘오빠부대’라는 신조어를 만들어내며 아이돌 스타 같은 인기를 누렸다. 이는 1997년 한국프로농구(KBL) 출범의 계기가 되었다. 때맞춰 본격적으로 NBA가 국내에 소개되었고, 농구를 소재로 하는 드라마 <마지막 승부>³⁵⁾와 역시 농구를 다루고 있는 만화 <슬램덩크>가 폭발적인 인기를 얻으면서 한국에서 농구의 인기는 급상승했다.

33) <“너무 멋져요 오빠...”>, 『동아일보』, 1995.2.24.

34) 대회 창설 당시에는 ‘점보시리즈’라고 불렸으나, 정부의 한글 사용 권장 정책에 따라 1984년부터 지금의 이름으로 불리고 있다.

35) 장두의 연출, 손영목 극본, <마지막 승부>(16부작), MBC, 1994.1.03.~1994.2.22.

농구의 인기가 상승했다는 것은 농구를 향유하는 인구의 증가를 의미하는 것이다. 이들 가운데는 당연히 여성이 있었고, <슬램덩크>를 보았을 것이다. 이를 증명하는 것이 바로 ‘동인지’다. 1990년대 후반 당시, ‘여성향’ 동인지는 지금까지도 주로 남자들이 본다고 여겨지는 <슬램덩크>, <신기동전기 건담 W(新機動戦記ガンダムW)>, <바람의 검심(るろうに剣心)> 등 크게 세 작품을 토대로 삼아 생산되고 있었다. 이 중에서도 <슬램덩크> 2차 창작의 비중이 압도적이었다.³⁶⁾ 당시 동인지의 존재는 이른바 ‘부녀자(腐女子)’들이 <슬램덩크>에서 발견한 것이 승패를 놓고 경쟁하는 스포츠의 세계가 아니라, 스포츠를 매개로 한 등장인물들의 자기표현이었음을 방증한다. ‘부녀자’들의 원작에 대한 애착은 이야기 세계보다는 특정 캐릭터에, 더 나아가 캐릭터들 간의 관계성에 집중된다. 2차 창작의 근거가 되는 이러한 독해는 텍스트의 내부에서 도상으로 존재하는 평면적 신체로서 카라(キャラ)가 이야기로부터 해방되는 것을 전제로 한다.³⁷⁾ 이토 고(伊

36) 한국에 있어 최초로 2차 창작으로서 야오이작품-동인지 및 2차 창작 소설 등-이 대량으로 만들어지기 시작한 것은 일반적으로 <슬램덩크>로 간주되고 있다. 1991년 창간된 『소년챔프』는 창간호부터 <슬램덩크>를 별책부록으로 연재하기 시작하여 당시 한국에서 큰 인기를 끌고 있던 NBA(미국프로농구)의 붐에 힘입어 크게 인기를 얻었다. 그리고 이는 기존의 소년만화 독자뿐만이 아니라 여성독자에게도 어필하였다. 비슷한 시기, 일본의 동인에서도 <슬램덩크>는 큰 인기를 누리기 시작하여 1990년대 중반까지 그 인기가 지속되었다. 더 나아가 1998년에 애니메이션판이 한국에서 방영된 것을 계기로 <슬램덩크>의 한국내 인기는 더더욱 높아졌다. 일본의 <슬램덩크>동인지를 개인이 입수하여 번역한 후 이를 동인이벤트나 통신판매를 통해 판매하는 소위 ‘번역동인지’를 전문으로 발행하는 동인서클이 등장한 것도 <슬램덩크>가 처음이었다. 실제 1994년 시점에 이미 한국의 열광적인 <슬램덩크>팬들은 일본에 건너가서 동인이벤트 및 동인지 전문 중고서점에서 <슬램덩크>동인지를 구입하고 있었다. 김효진, 『한국 동인문화와 야오이: 1990년대를 중심으로』, 『만화애니메이션연구』 통권 제30호, 한국만화애니메이션학회, 2013. 3.

37) 이토 고(伊藤剛)는 만화 분석에 있어 카라(キャラ)와 캐릭터(キャラクター)를 개념적으로 구분한다. 이토는 카라를 “비교적 간단한 선묘를 기본으로 한 도상으로 그려진 경우가 많고, 고유명사로 지칭됨으로써(혹은 기대하게 함으로써) ‘인격체, 존재감을

藤剛)는 개별 텍스트에서 벗어나 카라가 간텍스트적으로 환경 속에 유리되어 편재하는 것을 '카라의 자율화'라고 일컫는다. <슬램덩크>의 인물들은 기본적으로 평면적 선묘, 즉 '카라'로 받아들여졌다. 카라의 자기표현에 대한 관계적 재해석, 그것이 바로 동인지의 2차 창작물이라 할 수 있다.

<슬램덩크>는 플레이어의 키네틱 애니메이션을 자기표현으로서 보게 했고, 이는 텔레비전을 통해 먼저 이루어지고 있었다. 농구대잔치의 텔레비전 중계는 당시 이 대회를 공동 주최했던 KBS가 1983년부터 사실상 독점하고 있다시피 했다. 94-95 시즌부터는 MBC, SBS도 중계권을 확보했다. 특히 서울방송실업농구단을 운영했던 SBS가 갈수록 중계의 규모를 늘려갔고, 훗날 KBL의 태동에도 절대적인 역할을 하게 된다. 충분한 노출은 흥행에 기본이 되고, 노출량은 인지도에 비례한다. 텔레비전 농구 중계가 늘어난 시기는 '오빠부대'가 포착된 시기와 일치한다. 1990년대였고, '인터넷'이 아직 대중적이지 않았던 이 시기에 텔레비전은 "집합적 정동의 조정을 위한 특권적 회로"³⁸⁾임에 틀림없었다.

텔레비전 방송에 있어 스포츠 콘텐츠는 '라이브'라는 특징을 통해 다른 엔터테인먼트 콘텐츠와의 차이를 드러낸다. 라이브 스포츠 경기 중에는 주로 남성을 대상으로 하는 광고가 따라 붙는다. 이러한 관행은 의도적이든 아니든 여성 팬들에게 '당신은 여기에 속하지 않는다'는 분명한 메시지

느끼게 하는 것"이라고 정의한다. 한편, 캐릭터는 "카라"의 존재감을 기본으로 '인격'을 가진 '신체'의 표상으로 읽을 수 있으며, 텍스트 뒤에 그 '인생'과 '생활'을 상상하게 하는 것"이라고 정의한다. 이토에 따르면, 만화의 캐릭터는 중층적인 구조에 의해 성립한다. 첫째는 고유한 이름을 가진 도상적 존재(카라)로서, 둘째는 그것에 '인격을 가진 '신체'를 부여받은 이야기적 주체(캐릭터)로서 성립하는 것이다. 양자는 결코 분리된 것이 아니라 서로 중첩되고 깊이 연결된 관계에 있다. 伊藤剛, 「二次創作における可能性 - マンガ同人誌を中心として -」, 『表現文化』第29号, 大阪市立大学文学研究科表現文化学教室, 2007. 3, pp.87-102.

38) 이토 마모루, 앞의 책, 178쪽.

를 전달한다. 그러나 코트 바로 옆에서는 다르다. 이들은 상호적으로 ‘오빠부대’의 신체를 구성(configuration)한다. 그런데 ‘오빠부대’는 남성적 시점에서 형용모순이 강조된 군사적 수사로서, 여기서 군대는 남성이 자신의 남성성을 증명할 수 있는 젠더 배타적 영역이다. 스포츠 또한 군대와 마찬가지로이다. 스포츠는 경쟁에 대한 헌신으로 인해 본질적으로 남성주의적이라는 주장이 있다. 이 주장이 사실이라면, 여성이 스포츠 팬덤에 참여하는 것은 남성적 가치에 대한 혼란이나 위협이 아니라 이를 수용하고 강화하는 것으로 간주될 것이다. 그러나 얀 박실(Jan Boxill)은 〈축구와 페미니즘(Football and Feminism)〉이라는 에세이에서 “스포츠는 남성이 자신의 감정적인 면을 드러낼 수 있는 유일한 장소이며, 자신을 완성할 수 있는 곳”이라고 말한다. “남자는 통제력이 있어야 하며, 감정을 드러내는 것은 남자답지 못하다”고 여겨지기 때문에, “스포츠에서는 여성에게 항상 그리고 공개적으로 허가된 결속이 있다”는 것이다.³⁹⁾ 이러한 결속의 양상은 동인지를 매개로 이루어진 그것을 선취하고 있다고 할 수 있다. 원작의 ‘카라’와 2차 창작의 ‘캐릭터’의 관계처럼, 팬덤이 발견한 선수들의 텔레비주얼 이미지는 코트에서 발휘되는 키네틱 애니매시를 통해 비로소 살아 움직이는 캐릭터의 신체로 입체화, 구체화, 실체화되고 있었던 셈이다. 이렇게 놓

39) Jan Boxill, “Football and Feminism”, *Journal of the Philosophy of Sport* Vol.33, No.2, International Association for the Philosophy of Sport, 2006, p.117. 얀 박실에 따르면, 여성혐오적 젠더 규범은 여성을 ‘감정적’ 또는 ‘비이성적’인 존재로 규정하고, 동시에 남성의 감정은 엄격하게 억제할 것을 요구한다. 그러나 박실은 여성이 독립과 해방을 얻게 되면서 젠더에 적합한 감정 표현에 관한 규범이 더욱 중요해졌다고 말한다. 사회적 통제가 점점 더 부족해지는 남성은 규범적으로 남성적 주체성을 온전히 발휘하기 위해 자신의 감정을 철저히 통제해야 한다. 이성애적 남성성의 엄격한 규범에서는 친구에 대한 사랑이나 연약함과 관련된 감정과 같은 감정의 외적 표출이 허용되지 않지만, 스포츠 경기장은 동종사회성(homosociality) 덕분에 예외적인 공간을 구성한다.

구대잔치는 움직임의 신체적 콘서트로서 애니매시를 교환하는 자리가 되었다.

농구장을 비롯한 농구라는 '남성적' 장에 새로 편입된 것으로 여겨지는 여성 팬덤은 애니매시와 함께 활력(vital force)을 드러내고 있었고, 그 활력은 '인구'라기보다는 생명체로부터 뿜어져 나온 '발광'과 '괴성'으로 신문 지상에 표현되었다.⁴⁰⁾ “어린 소녀들의 행동은 경기관람이라기보다는 차라리 발광이라고 표현하는 것이 더 낫겠다”⁴¹⁾는 식이거나, “농구의 전성 시대는 극성 오빠부대의 소리 지르기 대회로만 끝날 것 같은 안타까운 생각이 든다”⁴²⁾는 식의 표현은 ‘혐오발화’다. 여기에는 ‘오빠부대’가 ‘전통적’ 남성 스포츠 팬처럼 보이거나 행동하지 않는 등 ‘스포츠 팬’의 규범에 맞지 않는다는 느낌이 전제되어 있었지만, 사전 정의된 전통적 팬덤의 행동 규범에 따른다고 한다면, ‘발광’과 ‘괴성’은 팬(덤) 정체성의 지극히 익숙한 표현이다. 따라서 혐오는 ‘발광’과 ‘괴성’이 아니라, 그것이 ‘소녀’의 몸을 통해 나타났다는 지점을 향한다. 이는 소녀의 애니매시에 대한 혐오다. 앞서 살핀 ‘조던도 농구도 모르는 여성’의 이미지는 ‘오빠부대’의 역사마저 삭제하고 있는 것이지만, 사실상 ‘오빠부대’의 이미지와 나란히 있다. 이 모순을 묶어주는 것이 젠더화된 혐오의 정동이다.

일본산 하드 바디의 캐릭터화라고 할 수 있는 한국의 농구선수들은 ‘오빠부대’를 향한 혐오의 정동에 함께 접착되면서 소프트 바디로 변신했고 부정적인 내러티브를 산출했다. 농구선수들의 경기력 저하도 ‘오빠부대’ 탓이다.⁴³⁾ 농구선수들의 경기력 저하는 ‘도취’로 인한 국가대표의 사례와

40) <3천여 「오빠부대」 괴성속 개막식>, 『동아일보』, 1994.12.25.

41) <「오빠부대」 여학생들 자신의 모습 반성을>, 『한겨레』, 1995.1.19.

42) <농구경기 모처럼 구경 「오빠부대」 극성에 실망>, 『동아일보』, 1994.5.31.

43) “한국의 패배는 소위 오빠부대를 몰고다니는 인기선수들의 ‘스타 경쟁’ 탓이었다. 개인기와 득점경쟁이 경기 내내 쉽없이 이어졌다. 팀성적보다는 개인의 인기관리에 더

‘위축’으로 인한 실업팀의 사례를 통해 다양한 버전으로 담론화되었다.⁴⁴⁾ ‘오빠부대’를 둘러싼 혐오의 전선이 실업팀과 대학팀의 사이의 전선으로 이전되었을 때, 농구선수와 여성 팬덤은 ‘오빠’라는 언표에 내포된 젠더와 연령의 위계를 매개로 비(非)-농구적인 것으로 엮여 있다. 여기에는 젠더의 문제와 세대의 문제가 착종되어 있다. ‘오빠부대’를 다룬 텔레비전 리포트가 “어른들은 몰라요”라는 제목으로 방송되고 있을 때, 남성과 여성은 각각 어른과 아이에 대응되고 있는 것이다.⁴⁵⁾ 이는 혐오의 대상을 젠더화시키는 동시에 유아화시키는 또 다른 위계적 방식이다. 이러한 세대의 문제는 역사적 단층의 문제다. 그렇다면 무엇이 역사적 문제였는지 들여다볼 필요가 있다.

한국에서 농구의 전성기는 학생운동이 쇠락하던 시기와 맞물려 있었다. 농구대잔치의 주역이었던 선수들이 속한 연세대학교는 ‘한총련 사태’로 세간의 주목을 받았던 곳이기도 하다. ‘87년 체제’의 성립 이후 1990년대에 이르러 학생운동은 ‘퇴조기’에 접어들고 있었다. 학생운동은 1993년

열중, 슛이 적중되기 힘든 상황에서도 마구 슛을 난사했다.” 〈한국, 방심하다 1패 약체 대만에 무너져〉, 『조선일보』, 1995.6.25; “농구협회의 한 관계자는 이번 참패를 두고 “한국농구가 수천명의 ‘오빠부대’에 취해있지 말고 국제무대에서 통하는 기량을 닦는 뼈아픈 계기가 돼야 한다”는 자성문을 제기했다.” 〈한국농구 ‘우물안 개구리’였나〉, 『한겨레』, 1995.6.28.

44) “「오빠부대가 밟다」 실업팀들이 특정팀만 편애하는 소녀팬들에게 던지는 하소연이다. 특정팀이란 이상민 우지원 전희철 등 인기스타를 보유하고 있는 상무 연세대 고려대 3개팀. 이들 3개팀은 이번 농구대잔치에서 서울이든 지방이든 어디를 가든 「홈경기」를 펼쳤다. 최소, 5,000명에서 1만명 단위의 소녀팬들의 응원을 등에 업고 「원정팀」 신세가 된 실업이나 여타 대학팀과 경기를 했다.” 〈“특정팀 편애 오빠부대 너무합니다”〉, 『경향신문』, 1996.1.15.

45) “농구선수에게 열광하고 연예인들에게 환호성을 올리는 이른바 오빠부대. 거침없이 자신들의 감정을 표출시키는 요즘 신세대들의 모습을 통해 스타를 추종하는 청소년기의 심리를 다각도로 분석한다.” 〈청소년기 심리 분석 신세대 보고 〈어른들은 몰라요〉(K1 저녁 7시35분)〉, 『한겨레』, 1995.2.23.

'전대협'을 해체하고 '한총련' 체제로 전환했다. 한총련은 1996년 8월 13일부터 20일까지 연세대학교 신촌캠퍼스 교정을 점거하고, '북미 평화협정 체결', '주한미군 철수', '연방제 통일' 등을 내걸고 범민족대회를 열었다. 이 과정에서 한총련과 경찰과 대치해 이과동이 불타고 단일 사건으로 최대 규모인 5848명이 연행되었다. 유례없는 공적 폭력은 손해와 위협의 스펙터클로 번역되어 혐오의 정동을 불러일으키는 데 동원되었다. 식민지 시기부터 4·19를 거쳐 탈식민지화 및 민주화 운동의 주역들로 앞세워진 청년들은 이러한 스펙터클과 결부되어 미숙하고 혐오스러운 대상으로 추락했다.

'한총련'과 '오빠부대'를 하나로 묶고 고착시키는 것은 혐오의 감정적 읽기다. '오빠부대'라는 '가짜 팬'의 형상은 특정 신체와 분리되어 있다.⁴⁶⁾ 이는 혐오의 정동이 '오빠부대'와 '대학생'을 아우르는 다양한 형상들에 걸쳐 분포되어 있다는 의미다. 이러한 형상들은 안정적 주체를 향한 손해와 위협을 상징한다. '오빠부대'는 '전통적' 남성 팬덤의 안락한 관람을 방해하는 '공간 침입자' 또는 '무단 점거자'이다. 이들은 비-농구적일 뿐만 아니라, '풍물 연습'을 위해 암전히 학교로 돌아갈 것을 권고받는 비-국가적 신체로서 지목된다.⁴⁷⁾ '오빠부대'는 '여자떼'로서 '집단화'의 사례로도 포착되

46) 스포츠에서 남성적 의미는 부분적으로 사회적 지배와 배제의 수행을 통해 달성된다. 팬덤은 팬들, 특히 남성에게 우리 대 그들, 내부자 대 외부자, '진짜' 팬 대 유행에 편승하는 사람/가짜, 전문가 대 초보자 등 다양한 자기 확인의 이분법을 제정할 수 있는 기회를 제공한다. 남성 팬은 이러한 이분법의 특권층에 속해 있음을 증명하는 한도 내에서 자신의 남성성을 긍정할 수 있으며, 이는 종종 하위 계층인 여성 팬과 자신을 구별함으로써 달성된다. Erin C. Tarver, *The I in Team: Sports Fandom and the Reproduction of Identity*, The University of Chicago Press, 2017, pp.24-55.

47) "언제나 스포츠는 박진감이 있다. 명승부를 보고 있는 동안의 짜릿함과 그 끝을 본 후의 약간의 아쉬움까지도. 하지만 이런 스포츠를 무슨 가수들 콘서트로 생각하는 사람들이 있는 것 같다. 며칠 전 텔레비전에서 본 그 어린 소녀들은 경기관람이라기보다는 차라리 발광이라고 표현하는 것이 더 낫겠다. (중략) 그와 반대로 학교 동아리에서 풍

고 있었다.⁴⁸⁾ 한총련에 대한 미디어의 재현은 보다 직접적으로 집단화에 대한 공포이자 혐오를 활용하면서 ‘진압’과 ‘해산’을 정당화한다. 또한 미디어가 빚어낸 ‘한총련 사태’의 마스터 내러티브는 화염과 쇠파이프 등 폭력의 기호들을 최대치로 활용한다. 애니매시의 정동적 강도를 담아내는 이 스펙터클은 고스란히 공포와 혐오로 미끄러진다. 형상들 사이의 환유적 미끄러짐에 의해 혐오는 조직화된다.⁴⁹⁾ ‘오빠부대’에 대한 혐오는 정동경제적이며, 차이와 변위의 관계 속에서 기호들 사이를 순환한다.

1990년대 한국에서 농구는 팬덤의 애니매시를 흡수하면서, 동시에 이를 부정하는 방식으로 성장했다. <슬램덩크>는 조직화된 혐오의 정동지리 위에 비로소 안착할 수 있었다. <슬램덩크>는 결국 농구를 하기 위해서는 학교에 머물러야만 하는 학생들의 이야기다.⁵⁰⁾ 더 나아가 포지션의 이야기다. 센터, 가드, 포워드의 제자리와 역할에 대한 이야기다. <슬램덩크>에서 코트 밖의 이야기는 사실상 없다고 봐도 무방하다. 탕아들은 코트로 돌아와야 하고, 이들은 코트 안에서 발휘되는 키네틱 애니매시를 드러낼 때 비로소 존재 의미를 갖는다. 그런 점에서 <슬램덩크>의 정동적 가치는 모

물을 배우려고 오는 학생들이 있다. 방과 후에 열심히 우리 것을 배우며 땀을 흘리는 그 학생들과 너무도 비교가 된다.” <[국민기자석] ‘오빠부대’ 여학생들 자신의 모습 반성을>, 『한겨레』, 1995.1.19.

48) “무엇이 이 어린 소녀들을 이처럼 열광케 하는가. 중학생쯤 되면 「내가 누구일까」라는 의문에 휩싸여 자아를 찾으려는 노력을 하게 된다. 심리학에선 이를 자아정체감이라고 부른다. 이들은 스스로 해답을 찾기 어려워 집단화해서 문제를 풀어나가려 한다. 고교와 대학입시 등 시험지옥을 거쳐야 하는 이들의 욕구불만이 집단적으로 표출되는 것이 바로 오빠부대인 셈이다.” <‘오빠부대’ 어떻게 봐야하나>, 『동아일보』, 1996.1.17.

49) Sara Ahmed, *The Cultural Politics of Emotion*, Edinburgh University Press, 2004, p.47.

50) “우리나라는 미국과는 달리 도시 한복판에서 농구 골대 같은 건 보기 힘들다... 농구를 하고 싶은 고교생에게는 만약 학교에서 할 수 없다면, 하고 싶어도 할 수 없는 것이 현실이다.” <슬램덩크> #159 (제14권) 능남고 감독 유명호의 대사.

순적이고 양가적이다. 슬램덩크는 농구를 향한 열광의 리터러시를 제공하면서, 동시에 열광의 에톨로지를 혐오할 수 있게 하는 힘을 보태고 있었다.

5. 글로벌 어셈블리지의 인종화되고 젠더화된 (재)배열

2023년에 <슬램덩크>는 키네틱시즘(kineticism)이 강조된 애니메이션으로 다시 돌아왔다. “더 퍼스트 슬램덩크”라는 이 애니메이션의 제목은 관객 앞에 1990년대를 대표하는 만화의 프리퀀을 제시할 것처럼 기대하게 만드는 측면이 있지만, 실제로는 그 만화의 마지막 에피소드인 북산고등학교와 산왕고등학교의 운명적인 경기를 각색한 작품이다. <더 퍼스트 슬램덩크>는 <슬램덩크>의 마지막 에피소드를 전면적으로 다루고 있기에, 원작에 익숙하지 않은 관객이라면 몇 가지 핵심 요소를 놓칠 수 있으며, 이는 캐릭터와 스토리 이해를 어렵게 만들 여지도 있다. 하지만 이 애니메이션에서 중요한 것은 캐릭터와 스토리가 아니라 키네틱 이미지다. <더 퍼스트 슬램덩크>는 무엇보다도 텔레비전 중계방식과는 다른 카메라의 역동적인 움직임에 상상하게 한다. 카메라는 코트의 전경을 한눈에 볼 수 있게 자리하다가도, 어느새 코트 위를 빠른 속도로 날아다니고, 다시 한번 플레이어의 시점으로 코트를 비추는 등 중계방송으로는 불가능한 앵글을 통해 경기를 시퀀스별로 현란하게 재현한다. 이는 결국 코트 위의 모든 움직임을 강조하기 위한 연출로서, <더 퍼스트 슬램덩크>는 선수들의 유연한 몸짓은 물론, 바람에 흔들리고 접히는 유니폼과 흘러내리는 땀방울마저 포착해 보인다. 인간과 사물을 포함한 이 모든 키네틱 애니메이션이 <더 퍼스트 슬램덩크>라는 애니메이션을 완성한다.

〈더 퍼스트 슬램덩크〉의 키네티시즘은 애초에 1990년대에 〈슬램덩크〉가 생산되고 수용되는 과정에서 활성화된 것이었다. 운동에 대한 충동이 근대의 근본적 특징으로서, 다양한 형태를 취하면서 역사적으로 꾸준히 전개되었다는 사실에는 의심의 여지가 없겠지만, 〈슬램덩크〉를 소실점으로 삼았을 때, 1990년대에 이르러 그 충동은 운동역학적인 의미로의 뚜렷한 경사를 보이는 것으로 포착된다. 1990년대 한국에서는 운동의 포괄적 함의가 정치적이고 사회적인 맥락으로부터 급속하게 탈각되면서 운동역학적 의미가 긍정적인 것으로서 강화되었다. 학생들의 사회적 운동은 시대착오적으로 여겨졌던 반면, 선수들이 농구 코트에서 선보이는 운동은 세련되고 적절한 것으로 여겨졌다. 더 나아가, 이러한 관점은 흑인 선수들의 운동에 얽힌 정치적 운동의 역사적 의미를 은폐했기 때문에 가능했던 것이기도 하다. 이러한 은폐는 애니매시 위계구조에 따라 그 구조의 상위에 자리하는 남성적 시선, 백인적 시선을 보편적인 것으로 승인하게 한다. 이에 따라 스포츠는 적절한 몸짓으로 글로벌 어셈블리지의 많은 인구에게 보편적으로 권장되었지만, 팬덤의 몸짓은 부적절한 것으로 젠더화되었고, 여성 팬덤은 혐오의 정동과 마주해야 했다.

스포츠 팬덤은 시간이 지나도 지속되는 커뮤니티의 지속성뿐만 아니라 커뮤니티를 특징짓는 인종 및 젠더 위계에도 기여하는 다양한 의식화된 관행을 규정하고 있다. 스포츠 팬덤이 계속해서 노골적인 젠더 규범과 만연한 여성 혐오로 특징지어진다면, 그 압도적인 인기와 영향력은 스스로를 스포츠 팬이라고 생각하는 사람들보다 더 많은 사람들이 관심을 가져야 할 문제다. 문제의 시급성에도 불구하고 스포츠 팬덤에 대한 보편적인 시각을 전제할 수는 없다. 스포츠와 그 팬덤은 역사적으로나 지리적으로나 동질적이지 않은 일련의 실천이다. 오늘날 팬덤을 촉발하는 일련의 몸짓은 미국, 일본, 한국을 거치면서 인종 및 젠더 위계를 옹호하고 재생산하

며 때로는 전복한다. <슬램덩크>는 흑인의 몸짓을 일본 고등학생의 도상 안에 가둠으로써 몸짓의 저항적 맥락을 삭제하고 보편적 정동을 생산한다. 또한 <슬램덩크>는 보편적 지평에 놓인 하드 바디를 소프트 바디로 변이시키는 여성 팬덤의 애니메이션을 촉발하면서도 이를 혐오하게 하는 힘을 함께 제공한다.

몸짓의 의미와 정동은 대중문화적 정치의 지형 변화와 중첩에 따라 인종화되고 젠더화되면서 끊임없이 우발적으로 변용되었고 앞으로도 그럴 것이다. 따라서 몸짓의 진행 중인 변용은 대중문화와 일상생활의 변화하는 관계, 그리고 글로벌 어셈블리지의 인종화되고 젠더화된 (재)배열을 보여주는 징후로서 주목해야 할 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

- 井上雄彦, 〈スラムダンク〉, 『週刊少年ジャンプ』, 集英社, 1990년 제42호 ~ 1996년 제27호; 이노우에 다케히코, 〈슬램덩크〉, 『소년 챔프』, 대원씨아이, 1992년 제7호 ~ 1996년 제30호.
- 벤 애플렉(Ben Affleck) 연출, 〈에어(AIR)〉, 2023.4.5. 전 세계 동시 개봉.
- 이노우에 다케히코(井上雄彦) 연출, 〈더 퍼스트 슬램덩크(THE FIRST SLAM DUNK)〉, 2022.12.3. 일본 개봉, 2023.1.6. 한국 개봉.
- 『동아일보』, 『조선일보』, 『경향신문』, 『한겨레』

2. 논문과 단행본

- 김효진, 「한국 동인문화와 야오이: 1990년대를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 통권 제30호, 한국만화애니메이션학회, 2013. 3, 263-291쪽.
- 브라이언 마수미, 조성훈 역, 『가상계 - 운동, 정동, 감각의 아쌍블라주』, 갈무리, 2011, 1-460쪽.
- 이토 마모루, 김미정 역, 『정동의 힘』, 갈무리, 2016, 1-320쪽.
- 岡部祐介, 『スポーツ根性論の誕生と変容—卓越への意志・勝利の追求』, 旬報社, 2021, pp.1-180.
- 石井克, 「「アスリート」という用語に表出される新たなスポーツ観の特徴 - 1990年代の読売新聞と朝日新聞の事例を手がかりに」, 『スポーツ史研究』 第29号, 2016, pp.67-82.
- 伊藤剛, 「二次創作における可能性 - マンガ同人誌を中心として -」, 『表現文化』 第29号, 大阪市立大学文学研究科表現文化学教室, 2007. 3, pp.87-102.
- Anu Koivunen, “An Affective Turn?: Reimagining the Subject of Feminist Theory”, edited by Marianne Liljeström and Susanna Paasonen, *Working with Affect in Feminist Readings: Disturbing Differences*, Taylor and Francis, 2010, pp.8-29.

- David L. Andrews, "The Fact(s) of Michael Jordan's Blackness: Excavating a Floating Racial Signifier", *Sociology of Sport Journal* Vol. 13. Iss. 2, 1996, Human Kinetics, pp.125-158.
- Denise Ferreira Da Silva, *Toward a Global Idea of Race*, University of Minnesota Press, 2007, pp.1-352.
- Edward Kiersh, "Mr. Robinson vs. Air Jordan: The Marketing Battle for Olympic Gold", *Los Angeles Times Magazine*, March 22, 1992, (<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1992-03-22-tm-7431-story.html>)
- Erin C. Tarver, *The I in Team: Sports Fandom and the Reproduction of Identity*, The University of Chicago Press, 2017, pp.24-55.
- Jamie Rogers, "Invisible Memories: Black Feminist Literature and its Affective Flights", edited by Stephen Ahern, *Affect Theory and Literary Critical Practice*, Palgrave Macmillan, 2019, pp.201-216.
- Jan Boxill, "Football and Feminism", *Journal of the Philosophy of Sport* Vol.33, No.2, International Association for the Philosophy of Sport, 2006, pp.115-124.
- Kobena Mercer, *Welcome to the Jungle: New Positions in Black Cultural Studies*, Routledge, 1994, pp.1-348.
- Mel Y. Chen, *Animacies: Biopolitics, Racial Mattering, and Queer Affect*, Duke University Press, 2012, pp.1-312.
- Roger Gilbert, "Air, Worm, Pip, Zen: The Chicago Bulls as Sacred Book", *Salmagundi: Saratoga Springs* No.118/119, Skidmore College, 1998, pp.246-272.
- Sara Ahmed, "Affective Economies", *Social Text* 79, Vol. 22, No. 2, Duke University Press, 2004, pp. 117-139.
- Sara Ahmed, *The Cultural Politics of Emotion*, Edinburgh University Press, 2004, pp.1-276.
- Till Neuhaus & Niklas Thomas, "Corporate Colonization of Blackness - The

Representation of Blackness in the National Basketball Association from 1984 to 2005”, *New Horizons in English Studies* No. 6, 2021, pp.175-189.

Tyrone Palmer, “What Feels More than Feeling?: Theorizing the Unthinkability of Black Affect”, *Critical Ethnic Studies* Vol. 3, No. 2, University of Minnesota Press, 2017, pp.31-56.

Xine Yao, *Disaffected: The Cultural Politics of Unfeeling in Nineteenth-Century America*, Duke University Press, 2021, pp.1-304.

3. 기타자료

- 「【考察】スラムダンクの絵、実はほとんどトレスだった…! ?」, 『ジャンプまとめ速報』 2017.3.20. (<https://jumpmatome2ch.biz/archives/7285>)
- 〈만화계의 골칫거리 ‘무단 트레이싱’, 슬램덩크도 예외는 아니었다〉, 『뉴스마켓』, 2023.1.10. (<https://tv.naver.com/v/32256767>)
- INOUE TAKEHIKO ON THE WEB (<https://itplanning.co.jp/ko/inoue/i200116/>)

Abstract

Transnational Bodily Motion Industries and the
Diffraction of 'Kinetic Animacy'
- Bodies On and Off the Basketball Court, Affective
Geographies of the Bodily Motion

Kwon, Doo-Hyun(Dong-a University)

The bodily motion and dialog of *Slam Dunk*'s characters have become a long-standing trend among readers and audiences, and it's an ongoing trend. The characters in *Slam Dunk*, with their black motions and Asian faces, and the power of the male fanbase to resonate with them and share this resonance with women, suggests that the affective forces surrounding *Slam Dunk* are intimately connected to issues of racialization and gendering. Based on these considerations, this article seeks to map the transnational affective geographies of bodily motions, revealing them as assemblages of objectification, racialization, and gendering.

As NBA commissioner, David Stern and his colleagues combined the most favorable aspects of black and white representation through the image of Michael Jordan. Jordan's contradictory image as a symbol of basketball also influenced the way *Slam Dunk* was represented. The tracing representation of *Slam Dunk* is a technique that maintains the NBA's affect as embodied through the bodies of black men, while iconographically erasing traces of blackness. Ultimately, this representation works together to deprive racialized individuals of the potential they may have as political agents, from the technology of sport coupled with patterns of bodily motion. On the other hand, Korean basketball players, who could be said to be characterizations of Japanese "hard body", were transformed into "soft body" as they were attached to the affect of hate towards the "Oppa band". This is a hierarchical way of gendering and infantilizing the object

of hate. This generational problem is a historical fault line. The heyday of basketball in South Korea coincided with the decline of the student movement. Yonsei University, where the players who were part of the basketball festivities belonged to, was also in the spotlight for the “Hanchongryon(Korean Federation of Student Councils) demonstration”. It is the affective economy of hate that unites and perpetuates the “Hanchongryon” and “Oppa band”.

The meanings and affects of bodily motions have been and will continue to be contingent, racialized and gendered as the terrain of pop cultural politics shifts and overlaps. The ongoing transformation of bodily motions should therefore be noted as a manifestation of the changing relationship between popular culture and everyday life, and the racialized and gendered (re)arrangement of global assemblages.

(Keywords: Bodily Motion, Animacy, Slam Dunk, Affect, Gender, Race, Hate)

논문투고일 : 2023년 8월 31일

논문심사일 : 2023년 10월 7일

수정완료일 : 2023년 10월 19일

게재확정일 : 2023년 10월 19일