

자본주의 호러 : 한국 공포 웹소설의 비-자본주의적 상상력

유인혁(전주대학교 한국어문학과)

1. 들어가며 : 자본주의 공포

이 연구의 목적은 한국 공포 웹소설의 비자본주의적 맥락과 상상력을 검토하는 것이다. 최근 웹소설 플랫폼에서 공포 장르의 관습들이 재활용되는 양상을 점검하고, 이러한 특성들이 현대 자본주의 사회의 문제를 가시화하거나 거기에 대하여 응답하는 방식을 검토하겠다.

이 작품에서 다루고자 하는 공포 웹소설이란 H.P 러브크래프트의 ‘크툴루 신화’를 차용하는 장르인 ‘크툴루물’ 혹은 ‘코스믹 호러’와 ‘SCP 재단 위키 프로젝트’의 영향을 받은 ‘괴담물’ 장르다. 이렇게 두 가지 하위장르를 표본 삼아 공포 웹소설을 다루는 것은 다음과 같은 네 가지 이유 때문이다.

첫째, 공포 장르는 서로 무관할 수 있는 여러 하위장르의 느슨한 연결로 구성되었다. 광의의 의미에서 공포 장르는 독자들로 하여금 충격과 위협, 반발감, 혐오감 등을 느끼게 만드는 글쓰기를 말한다.¹⁾ 이는 공포라고 하는 명칭이 직서적(literal)인 수준에서 가리키는 바 그대로다. 하지만 공포 장르는 결코 하나의 단일한 모양으로 규정되지 않는다. 공포 장르의 하위 갈래들을 살펴보면 끔찍한 인간 범죄를 다루는 범죄 장르, 귀신 이야기, 초자연적인 괴물에 대한 이야기(크리처물), 종교적이거나 민속적인 악령에 대한 이야기(오컬트) 등으로 나뉜다. 이 각각의 하위장르들은 서로 인접할 수도 있지만, 대개는 전혀 다른 계통을 가지고 있으며, 더 중요하게는 전혀 다른 독자들을 가지고 있다. 예컨대 쾌락을 위해 사람을 죽이는 연쇄살인마와 느릿느릿하게 산 자들을 뒤쫓는 산송장(living dead)은 전혀 다른 공포물이다. 이 글은 이러한 다양한 공포 장르의 일반적·통합적 원리들을 재구성하려는 목적을 가지고 있지 않다.

둘째, 크툴루물과 괴담물은 한국 웹소설 장에서 공포 그 자체를 강조하는 흔치 않은 장르다. 이는 한국 웹소설에서 공포 장르의 관습들이 차용된 사례가 없다는 뜻은 아니다. 한국 웹소설의 대표적인 상업적 성공작인 『전지적 독자 시점』에서 알 수 있듯이, 아포칼립스 장르의 영향력은 아주 강력하다. 특히 좀비 아포칼립스나 외계인 아포칼립스 등 초현실적 존재들에 의한 아포칼립스는 그야말로 한국 웹소설의 단골 소재다. 하지만 이러한 소설에서 공포 장르의 요소들은 화려한 스펙타클과 활극의 소재로 사용되는 경우가 대부분이다. 이에 반해 크툴루물과 괴담물은 공포스러운 괴물 및 상황을 집중적으로 재현한다. 이는 장르적 쾌감이 공포를 자아내는 데 있다는 의미다.

셋째, 크툴루물과 괴담물은 주제적·내용적인 공통점을 가지고 있다. 이 장르들은 모두 인간 너머(post-human)의 세계를 다룬다. 크툴루물과 괴담물의 진정한 주인공은 비인간 괴물들이다. 이때 비인간이라는 말은 단순히 괴물들이 인간과 다른 형상을 띠는 의미에 한정되지 않는다. 오히려 이 괴물들이 인간 중심적 세계관을 해체한다는 의미에 더욱 가깝다. 두 장르에서 괴물들은 인간이 적절히 인식하거나 이해할 수 없는 타자다. 그리하여 크툴루물과 괴담물은 인식불가능한 타자와 조우함으로써 야기되는 경외감, 좌절, 불안, 절망을 표현하는 서사로 읽힌다.

넷째, 이러한 크툴루물과 괴담물의 유사성은 (한국) 현대사회의 문화적 증상을 가시화한다.

1) Cuddon, J.A, "Introduction", *The Penguin Book of Horror Stories*, Harmondsworth: Penguin, 1984, p. 11.

웹소설은 관습이 고도로 공유되고 있는 글쓰기 체계다.²⁾ 단적으로 말해 크툴루물은 H.P 러브 크래프트의 크툴루 신화를 차용한 수백 편의 글쓰기들의 목록이며, 괴담물은 SCP 재단 위키 프로젝트의 영향을 받은 작품들의 집합이다. 이 작품들에서 공포를 자아내는 상황, 괴물의 형상은 고도로 유형화되어 있다.

즉 크툴루물과 괴담물은 한 개인의 창조적 상상력의 결과물이기보다는, 우리 시대가 '인식 불가능', '이해불가능'한 존재들을 공포의 대상으로 새롭게 (재)설정하고 있음을 보여주는 집단적 증상에 가깝다. 공포 장르에 대한 널리 알려진 해석에 따르면, 공포를 자아내는 괴물들은 우리가 받아들일 수 없는, 질서와 규범 너머의 타자로서 형상화된다. 그리하여 세계 내에서 가능한 것과 가능하지 않은 것의 경계를 가시화한다.³⁾ 그렇다면 한국 웹소설에서 집단적(collective)인 형태로 재현되고 있는 괴물의 무리는, 우리 사회가 두려워하여 타자화한 내용물을 보여준다고 가정할 수 있을 것이다.

정리하자면 한국 공포 웹소설 '크툴루물'과 '괴담물'은 우리 시대의 괴물을 형상화함으로써, 우리 시대가 공포의 형태를 빌어 형상화하고 있는 문화적 증상을 보여주고 있다. 이 글의 가설은 크툴루물과 괴담물이 자본주의 리얼리즘을 기이한 방식으로 굴절시킨 '기이한 리얼리즘(weird realism)'의 한 사례라는 것이다. 여기서 자본주의 리얼리즘이란 마크 피셔가 동명의 저서에서 고안한 개념이다. 그는 우리 시대의 예술에서 특유한 정치적 무능력을 발견했다. 그에 따르면 현재 자본주의는 "유일하게 존립가능한 정치경제체계"⁴⁾로 자연화되어, 그에 대한 대안적인 세계를 상상하는 일을 불가능하게 만들었다. 그리고 자본주의 리얼리즘이란 대안적 세계를 상상하지 못함으로써 자본주의의 지속에 기여하는 글쓰기 일체를 말한다.

한편 이 글에서 말하는 기이한 리얼리즘이란 이러한 자본주의 리얼리즘에 대한 응답이다. 자본주의 리얼리즘이 '대안없음'의 재현이라면, 기이한 리얼리즘은 그 봉쇄된 세계를 기이한 방식으로 상대화하는 글쓰기를 말한다. 이것은 마크 피셔의 자본주의 리얼리즘을 넘어서려는 시도이자, 다른 한편으로는 그의 비평적 프로젝트를 계승하는 것이다. 뒤에 더 자세히 말하겠지만 마크 피셔에게 기이한 것과 으스스한 것 등 공포 소설(weird fiction)의 내용물들은 "무에서 튀어나왔음에도 불구하고 어떤 물리적 실체보다 더 강력한 영향력"을 미치고 있는 '자본'에 대한 공포와 매혹을 동시에 드러내고 있다. 이때 기이한 글쓰기들은 실체가 보이지 않기에 더욱 극복하기 어려운 '자본주의 공포'를 재현함으로써, 궁극적으로 그러한 공포를 문제화하는 스타일이라 할 수 있다.

한편 기이한 리얼리즘은 그레이엄 하먼의 '기이한 실재론'을 문학적으로 변형한 개념이기도 하다. 그레이엄 하먼은 『기이한 실재론』에서 특히 러브크래프트의 공포담이 인식 불가능한 실재(reality)를 재현하는 철학적 글쓰기라고 주장했다.⁵⁾ 이 글에서는 인식불가능하며, 그렇기에 형용불가능한 것을 기이한 방식으로 드러내는 글쓰기를 기이한 리얼리즘이라고 말하고자 한다. 그것은 마크 피셔가 말했던 바, 전 세계적으로 연결된 자본주의 세상 속에서 점점 이해하기 어려워지는 "우리의 삶과 세계를 지배하는 힘"⁶⁾을 묘파하는 기이한 스타일이다. 즉 이 글

2) 웹소설은 제목이나 태그 등을 통해서 공통의 관습을 가시화하는 경향이 있다. (전성규·곽지은, 『웹소설 제목의 어휘 기호적 특성: 문장형 제목의 증가와 장르 교섭의 실상- 2011~2022년 웹소설 제목 코퍼스를 기반으로』, 『한국문학연구』 71, 한국문학연구소, 2023 ;정은혜, 『한국 웹소설의 태그 생성 구조』, 『글로벌문화콘텐츠』 47호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2021)

3) Cohen, Jeffery Jerome., "Monster culture(seven theses)", *Monster Theory: Reading culture*, Ed. Jeffery Jerome Cohen, Minneapolis: U. Of Minnesota Press, 1996, pp.12~16.

4) 마크 피셔, 박진철 옮김, 『자본주의 리얼리즘』, 리시울, 2018, 10~22쪽.

5) 그레이엄 하먼, 이동신 옮김, 『기이한 실재론』, 필로소픽, 2025.

6) 마크 피셔, 안현주 옮김, 『기이한 것과 으스스한 것』, 구픽, 2019, 104쪽.

은 인식하거나 형용하기 어려운 ‘객체’에 대한 ‘기이한 실재론’을 변형하여, 인식하거나 형용하기 어려운 대상을 묘파하는 ‘기이한 리얼리즘’에 대해 말하고자 한다. 그리하여 한국 웹소설 공포물이 자본주의 사회, 그리고 근대성을 기이한 방식으로 반영하는 양상을 살펴보고자 한다.

이러한 문제의식에 따른 분석은 다음과 같은 두 가지 단계를 거쳐 이루어질 것이다. 첫째, 이 글은 H.P 러브크래프트와 SCP 재단 위키프로젝트의 비-자본주의적 역사에 대해 탐색하겠다. 그럼으로써 크툴루물과 괴담물의 기이한 리얼리즘이 자본주의 너머의 환경에서 생산되었다는 점을 강조할 것이다. 즉 크툴루 신화와 SCP 재단 위키가 모두 IP 산업의 영토 너머에서 탄생했으며, 이에 따라 크툴루물과 괴담물이 창조적 공유지에서 융성할 수 있었다는 점을 살펴보고자 한다.

후술할 내용을 간단히 요약하자면, H.P 러브크래프트의 크툴루 신화의 체계는 그의 독창적 창조물이 아니다. 크툴루 신화는 동시대 및 후대 작가들의 참여로 이루어졌으며, 현재 크툴루 신화를 차용하는 수많은 글쓰기들은 사실상 저작권의 제약을 받지 않고 있다. SCP 재단 위키의 경우 그 명칭이 지시하는 것처럼 위키형 집단 참여 프로젝트다. SCP 재단 위키의 텍스트들은 크리에이티브 커먼스 저작자 표시-동일조건 변경허락(CC BY-SA) 라이선스에 따라 공개되어 있다. 이는 2차 창작을 통한 영리활동을 허용하는 라이선스로서, 저작 인격권 이외의 모든 저작권을 포기한 것에 가깝다. 그리고 한국 크툴루물과 괴담물은 이러한 ‘크리에이티브 커먼스’를 활용하는 가운데 성장하였다. 이는 아이디어의 사유화에 기초한 저작권 제도 너머의 제작 환경이라고 할 수 있다. 본론 1장에서는 이러한 한국 공포 웹소설 특유의 자본주의 너머의 생산관계에 대해 살펴볼 것이다.

둘째, 크툴루물과 괴담물의 비-자본주의적 내용 및 주제의식을 살펴보고자 한다. 크툴루물과 괴담물은 모두 인간의 합리적 이성이 무력해지는 순간을 즐겨 묘사한다. 크툴루물에서 괴물들은 인식하는 것 자체만으로도 관찰자의 광기를 불러일으키는 경우가 많다. 또한 SCP 재단 위키의 경우 초자연현상을 확보, 격리, 보호(secure, contain, protect)하려고 하지만, 대개 실패한다. 즉 두 장르의 인간 너머(post human)의 존재들의 인식불가능성과 통제불가능성을 주된 내용으로 삼고 있다. 이는 합리적 이성을 무기로 삼은 근대적 인간의 형상을 부정하는 측면이 있다. 또한 두 장르는 모두 인간 세계의 멸망을 주된 내용으로 삼는다. 이는 말 그대로 종말 상황을 다루기도 하지만, 우리가 알고 있는 상식과 문화의 원칙들이 붕괴되는 세상을 다룬다는 의미에 더 가깝다. 그럼으로써 이 두 장르는 우리가 알고 있는 유일무이한 세계의 끝을 상상하는, 그러한 사고실험의 글쓰기로 기능한다. 본론 2장에서는 이러한 내용적 특성이 가진 비자본주의적 맥락에 대해 살펴보고자 한다.

2. 자본주의 공포(1) : 저작권 너머의 상상력

이번 장에서는 한국 웹소설 크툴루물과 괴담물이 비-자본주의적 환경 속에서 생산되고 있음을 논하고자 한다. 이를 위해 해당 장르의 ‘원천 콘텐츠’라고 할 수 있는 크툴루 신화와 SCP 재단 위키 프로젝트의 비자본주의적 맥락을 간단히 살펴보고, 한국 웹소설이 이러한 창의적 공유지에 기대어 텍스트를 (재)생산하는 양상을 검토하겠다.

우선 크툴루물의 맥락을 간단히 소개하겠다. 크툴루물이란 H.P 러브크래프트의 ‘크툴루 신화’를 차용하는 글쓰기들을 폭넓게 가리키는 명칭이다. 크툴루는 H.P 러브크래프트의 ‘크툴루의 부름’, 「광기의 산맥」 등에 등장하는 괴물의 이름이다. 그 괴물은 부정형(不定形)의 형태를 갖고 있기 때문에 외양을 정확히 묘사하는 것은 불가능하다. 하지만 대개 두족류와 인간, 용

의 특징을 어지럽게 섞어놓은 것으로 상상된다. 크툴루물이란 이러한 크툴루 등의 ‘위대한 옛 존재들’(great old one)이 등장하는 크툴루 신화를 직·간접적으로 차용한 글쓰기들을 말한다.

이러한 크툴루물은 최근 한국 웹소설 플랫폼에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 이를테면 카카오페이지에서 해쉬태그 ‘#크툴루’를 포함하는 작품은 총 48편에 달한다. 이 중 『전생검신』은 약 2.9억, 『크툴루 게임 속 천재 마법사가 되었다』는 1.5억, 『신과 함께 레벨업』 역시 1.5억의 조회수를 기록하여 그 대중성과 상업성을 보여줬다. 크툴루의 이름은 노벨피아처럼 덜 대중적이며, 하위문화적 정체성이 강한 플랫폼에서도 자주 등장한다. 여기서 크툴루를 제목에 삽입하거나 해쉬태그를 부착한 작품은 119편이다. 이때 우리는 러브크래프트의 ‘크툴루 신화’가 한국 웹소설 트렌드의 일부를 형성하고 있음을 확인할 수 있다.

그런데 이러한 크툴루물의 융성은 여러 역사적 우연이 중첩된 결과다. 다시 말해 크툴루 신화가 광범위하게 문화산업 안에서 재생산되는 것은 결코 자연스러운 현상이 아니다. 이는 크툴루 신화의 대중성이 부족하다는 의미가 아니다. 오히려 크툴루 신화가 여타 다른 대중성 드높은 작품들과 비교하여 저작권의 보호를 못 받고 있고, 그러한 취약성 때문에 문화산업 내에서 융성하고 있다는 역설을 강조하는 것이다.

크툴루는 H.P 러브크래프트의 창작물이다. 따라서 괴물 크툴루의 이름 및 개성적 특징들은 저작권법의 보호를 받는 IP(intellectual property)다. 그러니 크툴루의 성격(character)을 차용하는 크툴루물은 러브크래프트의 저작권을 침해하지 않는 방식으로 성립할 수 없다. 사실 유명한 해외 IP에 대한 도용은 한국 장르문학의 역사에서 몇 차례 수면 위로 떠올랐던 문제 중 하나다. 이를테면 이영도는 『드래곤라자』를 집필하는 과정에서 Wizards of the Coast사의 TRPG 설정집 Dungeons and Dragons의 몇몇 괴물이나 보물(artifact), 마술(magic)의 명칭 등 고유명사를 사용했다가 많은 비판을 받았다. 홍정훈 역시 『더 로그』에서 D&D의 고유명사를 도용하였고 많은 항의를 받았다. 두 작가는 이후 개정판을 통해 이러한 부분들을 꼼꼼히 교정해야만 했다. 이는 저작권과 관련한 인식이 한국에 정착하기 이전에 생긴 해프닝이다. 후대의 작가들은 저작권법을 더욱 강력하게 의식하며 작품을 창작한다. 그러니까 요즘 작가들은 J.R.R 톨킨의 레젠다리움 세계관의 요정이나 난장이와 같은 요소들을 참조할 수는 있지만, ‘갈라드리엘’이나 ‘가운데땅’과 같은 고유명사 및 설정들은 함부로 사용하지 않는다.

그런데 크툴루는 H.P 러브크래프트가 만들어낸 고유명사임에도 불구하고 상대적으로 자유롭게 차용되고 있다. 이것은 비단 한국 웹소설 크툴루물에 한정되는 것이 아니다. 크툴루의 유행은 국제적인 현상이다. 이는 해외의 많은 독자들이 H.P 러브크래프트의 작품을 읽었다는 의미가 아니다. 크툴루 신화의 괴물들은 수많은 음악, 영화, 컴퓨터 게임, 만화에 등장한다. 그리하여 크툴루 신화의 팬들은 “러브크래프트의 소설을 읽어본 적도 없고 심지어는 앞으로도 그럴 생각이 없는 이들”⁷⁾이 많다. 이는 크툴루를 비롯한 ‘신화’ 상당수가 자유롭게 2차 창작되고 있어서, 다양한 미디어 형태로 번안되었기 때문이다. 한국 웹소설 크툴루물은 이러한 2차 창작의 한 사례다.

어떻게 이러한 일이 가능할까? 어떤 작품이 대중적 영향력을 갖게 되는 것과, 그것이 무수한 다른 작품을 파생시키는 것은 다른 차원의 문제다. 그러니까 J.R.R 톨킨의 가운데땅, 조앤 롤링의 호그와트, 프랭크 허버트의 사막행성 등은 많은 후대 작가들에게 영향을 끼칠 수 있지만, 그러한 세계관의 재활용은 엄격하게 금지된다. 그러한 일은 오직 적절한 라이선스를 구비(혹은 구매)해야 허용될 수 있다. 하지만 크툴루물은 저작권법의 구속력 바깥에서 자신의 몸집을 불리고 있다. 그러니까 크툴루를 활용하는 상품들이 “하나의 장르이자 문화산업을 가리키

7) 미셸 우엘벡, 이채영 옮김, 『러브크래프트: 삶에 맞서 세상에 맞서』, 필로소픽, 2021, 37쪽.

는 일반명사”⁸⁾가 될 수 있었던 사정에는, 러브크래프트의 괴물을 사용하는 것이 레젠다리움이나 사막행성의 괴물을 사용하는 것보다 자유롭다는 맥락이 있다.

이렇게 러브크래프트의 IP들이 비교적 자유롭게 활용될 수 있는 것은 크게 두 가지 이유 때문이다. 첫 번째, 러브크래프트는 자신이 상상한 괴물들을 자유롭게 해방했다. 러브크래프트는 동료 및 후배 작가들에게, 자신이 창조한 괴물을 작품에 등장시킬 것을 권유하는 편지를 남겼다. 그리하여 어거스트 델레스 등의 작가들이 실제로 러브크래프트의 괴물들을 자신의 작품에 사용했다. 요컨대 H.P 러브크래프트의 크툴루 신화는 개인의 고유한 창작물이기보다는, 많은 작가들이 참여하여 만든 공유 세계(shared universe)에 가깝다.⁹⁾ 러브크래프트는 크툴루 신화의 가장 중요한 기여자 중 하나이지, 결코 유일한 권위를 가진 저자가 아니다.

둘째, 러브크래프트 IP의 소유자는 오랫동안 불분명한 데가 있었다. 우선 그의 작품들은 현재 저작권이 사실상 말소되었다. 러브크래프트는 1937년에 사망했는데, 미국 저작권법은 사후 70년까지의 저작물을 보호하기 때문에, 대략 2007년 이후 그의 작품들은 퍼블릭 도메인(public domain) 상태가 되었다. 하지만 저작권법 만료 이전에도 러브크래프트의 IP는 소유주가 불분명했다. 러브크래프트 사후 그의 저작권은 생존 상속자인 이모 애니 갠웰이 물려받았다. 하지만 어떤 이유에선가 상속자들은 러브크래프트의 저작권을 정식으로 갱신하지 않았다. 따라서 러브크래프트의 작품들은 오랫동안 사실상 퍼블릭 도메인에 속한 것으로 간주됐다.¹⁰⁾

이는 한편으로 크툴루 신화의 개방성을 방해하면서도 확장했다. 앞서 말했던 것처럼 크툴루 신화는 러브크래프트의 단독 저작물이 아니라, 여러 동시대·후대 작가들이 공동으로 참여한 세계관이다. 하지만 크툴루나 데이곤, 아자토스와 같이 유명한 괴물들을 처음 만든 것은 당연히 러브크래프트 본인이다. 그러니 크툴루 신화를 활용하면서 순전히 러브크래프트의 창작물만을 쓰는 것은 불가능하지만, 반대로 크툴루 신화의 기여자들도 크툴루가 자신의 저작물이라고 주장할 수는 없다. 이러한 정황은 러브크래프트의 세계관을 활용하면서, 저작권을 ‘클리어’하는 것을 극도로 어렵게 만든다. 예를 들어 그래서 1981년에 크툴루 신화 기반 TRPG <Call of Cthulhu RPG>를 제작한 카오시움(Chaosium Inc)은 “크툴루 신화의 어떤 요소가 퍼블릭 도메인에 속하고 어떤 요소가 여전히 저작권 보호를 받는지에 대한 일반적인 문의에는 답변할 수 없다”고 잘라 말했다. 그들은 <Call of Cthulhu RPG>가 자사의 저작물이라는 점을 강조하면서도, 회사는 결코 크툴루 신화 전체에 대한 소유권을 주장할 수 없으며, 오직 스스로만 들여낸 특정 요소들, 예를 들어 이야기 전개, 이름, 묘사 방식, 시각적 표현에 대한 권리만을 주장할 수 있을 뿐이라고 덧붙였다.¹¹⁾

정리하자면 크툴루 신화는 다른 성공한 IP와 비교하여 흥미로운 차이점을 가지고 있다. 스

8) 복도훈, 「감염과 변이—H. P. 러브크래프트의 소설과 『Project LC. RC』에 대하여」, 『대중서사연구』 27(2), 대중서사학회, 2021, 16쪽

9) 미셸 우엘벡은 “열다섯명 남짓의 작가들이 러브크래프트가 창조한 신화들을 발전시키고 풍요롭게 하는데 본인 작품의 일부나 전부를 바쳤다는 사실”이 일종의 “정말이지 문학적이지 않은 무언가”를 형성한다고 주장했다. 이때 러브크래프트의 작품은 “예술 작품이 가질 수 있는 최고의 가치로 독창성을 중시하던 시대”에 “정말이지 문학적이지 않은 무언가”로 이해되었다. (미셸 우엘벡, 앞의 책, 54~56 쪽.

10) Joshi, S. T, *H. P. Lovecraft: A Life* (First ed.) Rhode Island: Necronomicon Press, 1996, p. 641.

11) “From the Q&A: Isn't the Cthulhu Mythos in the public domain?”, [https://basicroleplaying.org/https://basicroleplaying.org/topic/15545-from-the-qa-isnt-the-cthulhu-mythos-in-the-public-domain\(2026.1.23](https://basicroleplaying.org/https://basicroleplaying.org/topic/15545-from-the-qa-isnt-the-cthulhu-mythos-in-the-public-domain(2026.1.23) 접속)

타워즈 프랜차이즈, 레젠다리움 세계관, 마블 유니버스 등은 모두 콘텐츠를 저작권으로 보호한다. 그런데 크툴루 신화는 여러 가지 우연이 겹치면서 개방적인 세계가 되었다.

이것은 한국에서 크툴루물이 유행할 수 있었던 주요한 원인이다. 크툴루물의 작가들은 비교적 자유롭게 크툴루의 이름, 캐릭터, 특유의 플롯을 사용할 수 있다. 크툴루 콘텐츠의 사용을 감시하고 단속할 수 있는 주체가 불분명하기 때문이다. 그리하여 한국 웹소설은 호그와트를 배경으로 마술지팡이를 휘두르는 소년 마법사나, 가슴팍에 원자력 동력원을 부착하고 창공을 날아다니는 무죄인간은 다룰 수 없지만, 해저(海底)에 잠자고 있는 도시 르뤼에와 그곳의 주인 크툴루는 비교적 자유롭게 재연할 수 있는 것이다.

다음으로 괴담물의 맥락을 살펴보겠다. 괴담물은 도시전설이나 초자연현상, 유령, 외계생명체 등 비현실적 상황을 다루는 공포물을 폭넓게 가리키는 단어로 이해할 수 있다. 그러나 구체적으로 말해 괴담물은 일반적으로 격리된 시공간에서 발생하는 초자연현상을 가리키는 ‘격리픽션’(containment fiction)의 별칭으로 사용된다.

이러한 괴담물은 2020년대 초반 등장했다. 『괴담 동아리』(2020~)가 대중적 성공을 거둔 후, 2022년에는 『인류 보호 회사』나 『괴담 호텔 탈출기』와 같은 작품이 상당한 대중성을 획득했다. 그러다가 2024년 『괴담에 떨어져도 출근을 해야하는구나』와 같은 작품이 상업적으로 큰 성공을 거두면서 장르가 활성화됐다. 이 작품은 2026년 2월 현재 약 3.1억의 조회수를 기록함으로써, 가장 상업적으로 흥행한 웹소설 중 하나가 되었다. 현재 ‘괴담’이라는 어휘를 포함하는 웹소설 작품은 카카오페이지에서만 87편, 네이버 시리즈에서는 24편, 문피아에서 63편에 달한다. 즉 괴담물은 크툴루물과 함께 공포 웹소설의 한쪽 날개를 담당하는 신흥장르라고 할 수 있다.

이러한 괴담물의 유행은 한국에서 SCP 재단 위키의 대중화 시기와 거의 중첩된다. 앞서 언급했던 격리픽션은 사실 SCP 재단 위키가 대중화한 일군의 글쓰기 스타일을 가리키는 용어로 사용되었다. 즉 한국 괴담물은 SCP 재단 위키의 글쓰기들의 한국에 소개되며 비로소 웹소설의 트렌드로 자리잡았다.

SCP 재단 위키란 2008년에 시작된 위키 기반 협업 창작 프로젝트다. 이 프로젝트는 ‘이상현상’(anomalies)이라고 불리는 초자연적 현상들을 포획·격리·보호(secure, containment, protect), 혹은 특수격리절차(special containment procedure)를 전문적으로 수행하는 가상의 단체 SCP 재단을 다루고 있다.

SCP 재단 위키는 공통 세계(shared universe)를 구축하는 협업 프로젝트의 성격을 가진다. 위키가 운영되는 방식은 간단하다. 위키의 참여자들은 자유롭게 초자연현상에 대한 보고 문헌을 작성한다. 이렇게 작성된 문헌들은 편집자들의 소정의 심사절차를 거쳐 등록 여부가 결정된다. 심사를 통과한 문서들은 SCP-001과 같은 형식으로 지정되어 위키 페이지에 등재된다. 이러한 SCP 재단 위키 프로젝트는 원래 4chan이라는 사이트에서 괴담 게시글을 작성하던 moto42라는 이용자와, 그와 뜻을 함께하는 유저들이 함께 설립한 소규모의 인터넷 놀이로 시작했다. 그러나 현재는 전세계의 사용자들이 참여하며, 무려 10,000개가 넘는 문서가 존재하는 거대한 인터넷 도서관이자 커뮤니티가 되었다.¹²⁾

이러한 SCP 재단 위키는 국제적 성격을 가지며, 2012년에는 ‘한국 지부’가 설립되었다. 하지만 SCP 재단 위키가 대중적인 인기를 획득한 것은 비교적 근래의 일이다. 이 위키는 오랫동안 인터넷 하위문화로서, 소수의 열광적인 팬들의 놀이터에 가까웠다. 그러다가 2020년경 특히 다수의 미성년 참여자들의 유입과 함께 대중화되었다. 이 시기 SCP 재단 위키는 특히

12) https://en.wikipedia.org/wiki/SCP_Foundation(2026.1.24.접속)

저연령층의 놀이문화의 일부로 편입되었다. 이에 따라 초등학생들의 SCP 재단 위키 독서·창작 현상이 가시화됐으며, 『문방구 TV SCP 재단 코믹툰』이나 『국어 잘하는 맞춤법 SCP 재단』 같은 저연령자를 대상으로 하는 오락·교육용 SCP 콘텐츠들이 출판되기 시작했다. 2021년 『SCP와 괴물도감』에서 시작한 SCP재단 관련 출판물들은 현재 약 100여 종에 이른다. 즉 2020년부터 현재에 이르는 사이, SCP는 소수의 하위문화에서 벗어나 한국 대중문화의 새로운 부분으로 저변을 확장했다.

물론 괴담과 초자연적 미스터리에 대한 대중적 관심은 오래된 현상이다. <전설의 고향> 시리즈와 같은 ‘한국적’ 유령 이야기, <트윈 픽스>나 <X파일> 시리즈와 같은 음모론 서사는 물론이거니와 ‘홍콩할매’와 같은 ‘자연발생적’ 괴담에 이르기까지 으스스한 이야기들은 언제나 우리 문화의 일부였다. 그러나 SCP 재단의 대중화는 상호연관적인 세 가지 차원에서 특별하다.

첫째, SCP 재단은 집단적(collective) 디지털 참여문화의 성격을 가지고 있다. 여기서 참여 문화란 헨리 젠킨스의 용어로서, 특히 최근의 디지털 미디어 사용자들이 단순히 문화산업의 수동적 소비자에 지나지 않는 것이 아니라, 상업 콘텐츠를 활발하게 재해석, 전유, 재유통, 재생산할 수 있는 역량이 있는 ‘참여자’임을 강조하는 용어다.¹³⁾ 헨리 젠킨스는 주로 <스타 트랙>이나 <트윈 픽스>와 같은 상업적 프랜차이즈의 자산을 활용하여, 새로운 서사나 캐릭터 이미지를 창작하는 팬픽션(fan-fiction) 및 팬작업(fan work)을 주목했다. 특히 이러한 팬 활동들이 기본적으로 비영리적인 작업이어서 같은 팬덤(fandom) 공동체에게 주는 일종의 선물의 형식을 가진다는 점이 주목받았다. 이때 참여문화는 문화산업을 적극적으로 전유하여 비영리적인 공동체를 형성한다는 점에서, 특히 자본주의의 대안적인 문화 형태로 이해되었다.

SCP 재단 위키의 경우 이를테면 <스타 트랙>이나 <트윈 픽스>, <X 파일>의 팬공동체보다 훨씬 자율적인 문화의 성격을 가진다. SCP 재단 문서들은 원칙적으로 상업문화에 대한 2차 창작이 아니라, 오리지널 창작물이기 때문이다. 즉 이들은 문화산업의 상품에 덜 의존하면서, 공통의 관심사에 기초하여 새로운 놀이를 발명하는 데 적극적인 디지털 공동체라고 할 수 있다.

둘째, 이러한 참여문화의 공동체는 공통적인 것(the common)에 기반한 새로운 생산관계를 보여준다. 다시 말해 SCP 재단 위키의 참여자들은 창의적 공유지(creative commons)에서 아이디어를 얻어 작품을 만들어내고, 다시 그 작품을 공유지에 되돌려 보낸다. 이러한 공유지적 특징은 다른 호러 픽션 디지털 사이트와 비교했을 때 더욱 강조되는 측면이 있다. 이를테면 크리피파스타닷컴(creepypasta.com)¹⁴⁾과 같은 호러 픽션 사이트에서, 다른 저작물의 사용은 엄격하게 금지된다. 하지만 SCP 재단 위키 사용자들은 타인의 문서를 자유롭게 활용하며, 또한 자신의 제작문서 역시 자유롭게 공개한다. SCP 재단 위키의 모든 문서들은 크리에이티브 커먼스 저작자 표시-동일조건변경허락(CC BY-SA) 라이선스에 따라 공개되어 있다. 즉 SCP 재단 위키의 새로운 문서들은 원칙적으로 다른 SCP를 차용하는 가운데 생성되며, 마찬가지로 다른 SCP 문서 생산의 원천 콘텐츠가 되는 것이다. 그리하여 모든 SCP 문서들은 개인의 창작물이지만, 한편으로는 SCP 공동체의 것이 된다.¹⁵⁾

13) 헨리 젠킨스, 정현진 외 옮김, 『팬, 블로거, 게이머』, 비즈앤비즈, 2008.

14) 다른 사용자를 공포에 질리게 할 목적으로 생산되는 모든 호러 콘텐츠를 광범위하게 일컫는 용어다. 요컨대 공포 요소를 포함하는 인터넷 밈 일반의 별칭이 바로 크리피파스타다. 크리피파스타닷컴은 이러한 인터넷 밈의 명칭을 전유하여 표제로 삼은 사이트다.

15) Justin M. Jones, *EXPLORING THE SCP WIKI: COMMUNITY, DIGITAL HORROR, AND APOCALYPTIC FICTION*, University of Texas at Arlington, 2022, pp.12~13.

정리하자면 SCP 재단 위키의 10,000여개의 문서들은 전세계 ‘네티즌’들의 자율적인 참여를 통해 집성되었다. 즉 SCP 재단 위키는 일종의 “누구나 참여할 수 있는 집단 창작 플랫폼”으로서 “자생적으로 확장하는 비이야기와 그로부터 구축되는 월드들, 그리고 그러한 영속적 생성의 원동력이 되는 소프트웨어 구조와 문화적 메커니즘까지를 포괄”하는 ‘월드 빌딩(world-building)’ 문화의 사례라 할 수 있다.¹⁶⁾ 달리 말하자면 SCP는 참여자들이 자유롭게 취향의 놀이터를 만드는 협력 체계이자, 그러한 일을 가능하게 만드는 플랫폼이라 할 수 있다.

셋째, 이러한 공통적인 것의 플랫폼 속에서 개인은 결코 완전히 익명화하지 않는다. 이것은 SCP의 문서와 이를테면 홍콩할매 같은 도시괴담(lore)의 결정적 차이점이다. 홍콩할매와 같은 유명한 도시괴담의 괴물들은 그 창작자를 알기 어렵다. 이 괴물들은 누구의 창조물이라고도 볼 수 없다. 하지만 SCP 재단의 모든 괴물들은 자신의 창조주를 가지고 있다. 그 모든 기이한 문서들은 정동적 보상(좋아요)을 원하는 개인의 창의적 작업이다. 이러한 괴물들은 CC BY-SA 라이선스에 따라 다른 문서의 소재로 활용될 수 있는데, 이때 하나의 SCP 문서가 많이 활용된다는 것은 해당 텍스트가 너무 매력적이어서 다른 텍스트의 생산에 영감을 준다는 의미가 된다. 즉 SCP 재단은 개인의 인정욕을 자극하는 방식으로 공통적인 것을 구성한다.

이러한 특성들은 얼마간 비자본주의적이다. 그것은 적어도 자본주의적인 문화산업의 논리와는 동떨어진 것이다. 개인 혹은 법인의 저작권은 문화산업의 근간이다. 문화산업은 자신의 IP를 가지고 경쟁하는 자유로운 개인·법인들에 의해 형성·유지된다. 하지만 SCP 재단 위키는 공통 프로젝트이자 플랫폼으로서, 자신의 작품을 타인에게 개방하고, 반대로 타인의 작품 역시 비교적 자유롭게 활용할 수 있도록 허가한다.

이것이 아마 SCP 재단 위키를 활용한 괴담물이 한국 웹소설의 새로운 트렌드가 될 수 있었던 배경이라 할 수 있을 것 같다. 괴담물의 작가들은 SCP의 주요한 설정들을 비교적 자유롭게 활용할 수 있었다. 비록 한국 웹소설들이 SCP 문서를 직접인용하지는 않았지만, 초자연적 현상을 관리하는 관료제적 집단이 존재한다는 등의 SCP 재단 특유의 설정들은 광범위하게 공유되었다.

정리하자면, 한국 웹소설의 크툴루물과 괴담물은 서로 다른 기원을 지니고 있음에도 불구하고 공통적으로 비자본주의적 창작 환경에 기반하여 형성된 장르다. 크툴루 신화와 SCP 재단 위키는 모두 강력한 단일 저작권 주체가 부재하거나, 의도적으로 공유와 개방을 전제한 창작 공동체 위에서 유지됐다. 이에 따라 이들 원천 콘텐츠는 문화산업의 전형적인 IP 논리에서 상대적으로 자유로울 수 있었다. 작가들은 저작권 충돌에 대한 부담 없이 세계관, 설정, 캐릭터를 전유·변주할 수 있었다. 바로 이러한 ‘자유로움이야말로, 두 장르가 짧은 시간 안에 웹소설 플랫폼으로 유입되고, 빠르게 장르화·대중화될 수 있었던 조건이다. 즉 크툴루물과 괴담물의 유행은 공유지적 문화와 참여적 창작 구조가 한국 웹소설 산업과 접촉하면서 발생한 구조적 결과다.

3. 자본주의 공포② : 인간 세계의 끝

이번 장에서는 한국 웹소설 크툴루물과 괴담물의 비자본주의적 내용 및 주제의식을 다룬다. 이 두 장르가 공통적으로 ‘인간 세계의 끝’이라는 주제를 다루고 있다는 점을 살펴보고, 그럼

16) 성민영·윤혜영, 「메타월드빌딩으로서의 SCP 재단 위키: 미디어 소프트웨어의 탈모방론적 속성을 중심으로」, 『글로벌문화콘텐츠』 63, 글로벌문화콘텐츠학회, 2025, 135~137쪽.

으로써 이러한 웹소설 공포물들이 모두 (자본주의) 세계의 종말을 상상하거나 환기하는 서사 양식이라는 점을 강조하겠다.

우선 크툴루물의 비자본주의적인 주제의식을 살펴보겠다. 이러한 작업을 위해 선택한 텍스트는 바로 『전생검신』(2016~현재)이다. 『전생검신』은 2016년부터 연재를 시작했는데, 이는 2013년부터 시작한 한국 웹소설의 역사와 거의 겹친다. 또한 이 작품은 약 2.9억의 조회수를 기록한 만큼 상당한 상업적 성공을 거둔 작품이다. 그리하여 『전생검신』은 웹소설 공포물 독자들을 매혹하는 ‘크툴루 신화’의 특징이 무엇인지 재구성하기에 적절한 텍스트라 할 수 있다. 따라서 이 글에서는 『전생검신』의 내용을 주로 참조하면서, 여타 다른 크툴루물의 내용들을 더불어 살펴보겠다.

『전생검신』은 명나라와 유사한 중국의 한 시공간을 배경으로, 장삼이사 백웅이 타임루프를 반복하는 이야기다. 이 소설에서 백웅은 웹소설 회귀물의 전형적 주인공처럼 행동한다. 그는 미래 지식을 활용하여 세계의 희소 자원들을 독식하며, 이를 통해 전생에서는 불가능했던 성취를 이룬다. 그런데 전생(轉生)이 반복됨에 따라 백웅은 마치 러브크래프트 소설 「인스머스의 그림자」에 나오는 것 같은 비인간들의 마을, 혹은 인간을 잡아먹는 끔찍한 이족(異族)과 잔인한 신들을 마주하게 된다. 그리하여 이 소설은 조금씩 일반적 무협 회귀물의 경계를 넘어 코스믹 호러의 세계로 진입하게 된다.

이러한 장르적 이행(transition)은 주인공 백웅이 크툴루나 데이곤과 같은 무협 바깥의 괴물들을 만나게 되었다는 의미에 한정되지 않는다. 그러한 작품들은 실로 많은데, 한국 웹소설은 무협 세계의 고수들이 판타지 세계의 괴물을 만나는 이야기를 아주 오랫동안 즐겨 반복해 왔다.¹⁷⁾ 『전생검신』이 코스믹 호러의 세계로 이행했다는 것은, 주인공 백웅이 러브크래프트의 괴물들을 통해, 코스믹 호러 장르 특유의 정동을 연출하게 되었다는 의미에 가깝다.

여기서 코스믹 호러란 러브크래프트 소설 및 그의 영향을 받은 글쓰기들을 가리키는 장르 명칭이다. 러브크래프트는 우주적 규모의 존재나 사건 앞에서, 무가치하고 무의미한 존재로 가차없이 축소되고 마는 인간을 왕왕 재현했다.¹⁸⁾ 요컨대 러브크래프트의 괴물들은 다만 무시무시한 힘을 가지고 있거나, 끔찍한 외모를 갖고 있기 때문에 무서운 것이 아니다. 그들은 인간을 심각한 수준에서 평가절하하게 만들기 때문에 무섭다.

빛이 떨어져 내린다. 백 겹의 광원(光圓)이 빛을 발하면서 소용돌이쳤고, 타원형으로 일정하게 맴도는 게 멀리에서 보였다. 그리고 그 광경을 지켜보고 있을 때, 내 옆으로 웬 인간의 시체가 차갑게 식어서 지나치는 게 보였다. 나는 그 시체를 힐끔 쳐다본 후 다시 하늘로 시선을 옮겼다. 이제 보니 시체는 한구가 아니었다. 어디에서 나타났는지는 몰라도, 슬며시 우주공간을 유영하고 있는 시체가 늘어나고 있었고, 그 모든 시체들은 하나같이 끔찍한 절망과 공포를 겪은 표정을 하고 있었다. 나는 저 빛이 인간의 시체를 뿜어내는, 일종의 배설구라는 사실을 알 수 있었다.

(중략)

빛의 겹은 갈수록 두터워졌고, 죽은 인간들의 시체에서 혼령이 빠져나와서, 말없이 별뿔처럼 우주의 방랑자가 되기 시작했다. 그 광경은 마치 윤회의 흐름이 깨진 고리 속에서 인류 그 자체가 절규하는 것처럼 보였다. 수억 개의 혼령이 마치 은하수처럼 시꺼먼 우주를 장식했다.(크로스번, 『전생검신』 45권 1화, 카카오페이지)

17) 한국 무협장르가 다른 장르의 세계관과 융합하는 양상에 대해서는 고훈, 「대중소설의 퓨전화」, 『대중서사연구』 19, 대중서사학회, 2008을 참조.

18) Ralickas, Vivian. "Cosmic Horror and the Question of the Sublime in Lovecraft." *Journal of the Fantastic in the Arts* 18, no. 3, 2008, p. 364.

앞에서 서술한 코스믹 호러의 진면목은 위 인용문에서 뚜렷이 재연되고 있다. 여기서 작가는 모든 인류가 시체가 되어 우주적인 스케일의 구경거리로 전시되는 장면을 연출하고 있다. 이러한 장면에서는 러브크래프트가 말했던 ‘미지의 것’(the unknown)의 존재가 도드라진다. 이 우주적 규모의 참극은 인간이 제대로 관측할 수도, 이해할 수도 없다. 그리하여 도무지 형언할 수 없는 거대한 존재에 대한 공포와 경외감을 환기하는 위력을 발휘한다.

이러한 인간의 평가절하는 『전생검신』 곳곳에서 반복된다. 『전생검신』에서 인간은 ‘옛 지배자’(great old one)라 불리는 신들의 장난감 및 먹잇감에 가깝다. 즉 인간은 신들이 애완(愛玩)하거나 혹은 잡아먹기 위해 사육하는 가축이며, 세계의 주권자가 전혀 아니다. 독자들은 이러한 참혹한 세계관을 통해 코스믹 호러의 정동에 접속하게 된다.

한편 코스믹 호러는 인간 지위뿐 아니라 인간 능력의 평가절하를 주된 내용으로 한다. 이를테면 『전생검신』에서 인간은 세계의 진실을 관측하거나 이해할 수 없는 취약한 존재로 재현된다. 즉 합리적 이성이 무력화되는 것이다.

조희태가 갑자기 기나긴 비명소리를 마치 숨 끊어지듯 내뿜었다. 그는 뒤로 자빠지더니 마치 새우가 팔딱거리듯 몸을 튕겼다. 그 모습은 명백히 기괴했고, 조희태는 바닥을 구르면서 자신의 얼굴 가죽을 미친 듯이 긁었다. 그는 굴러다니면서 같은 소리를 반복했다.

“그만뒤 그만뒤 그만뒤 그만뒤 그만 그만 그만…….”

“이봐 괜찮아?”

나는 급히 조희태에게 다가가서 내공을 불어넣어서 안정시키려 했다. 그러나 몸의 기운은 안정되었음에도 조희태는 눈깔이 뒤집어진 채 마치 정신병 환자처럼 간헐적으로 발작하면서 헛소리를 내뿜었다.

“아어어어어… 우으으… 날, 먹어!! 내 머리, 뜯어!! 아아아아아아!! 눈이, 눈이 나를 보고 있어어어어!!”

그는 잠시 후 팔을 툭하고 떨어뜨렸고, 더 이상 움직이지 않았다.

(『전생검신』, 45권 07화)

나는 아서가 마약 중독자라는 사실에 실망하는 한편, 어떤 가능성에 대해서 눈치채고 있었다. 그저 내 현실적인 사고가 애써 그걸 부정하고 있었을 뿐이었다.

크툴루 신화는 인간에게 친절하지 않다.

맨 정신으로 목도하는 것만으로 인간을 완전히 미치게 만드는 신화적 존재들이 즐비한 세계관이었다. 그에 대해 인간이 대비할 방법은 아주 적었다. 술과 마약으로 뇌를 마비시키는 것은, 사실 그 방법으로 나쁘지 않게 여겨졌다. (감기도령, 『전생하고 보니 크툴루』 5화, 문피아)

위 인용문들은 크툴루물의 특징적인 관습을 발췌한 것이다. 크툴루물은 인간이 세계의 진실과 마주할 때 이성을 유지하지 못하고 광기에 빠지는 광경을 즐겨 묘사한다. 이는 한편으로 인간의 무가치함(insignificance)을 드러내면서, 또한 인간 이성의 무력함을 드러내는 장르적 장치다. 첫 번째 인용문에서 조희태라고 하는 인물은 주인공 백웅의 기억을 체험한 뒤 이성을 잃었다. 그는 크툴루나 슈브 니구라스와 같은 외신(外神, outer gods)의 존재를 알게 되었는데, 이러한 인지는 즉각적으로 정신을 붕괴시키는 계기가 되었다. 조희태는 육체가 살아있을 뿐, 정신이 죽어버린 상태에 빠졌다. 두 번째 인용문은 『전생하고 보니 크툴루』의 주인공 필레몬 허버트가 친구 아서 프랑크의 저택 지하에 숨겨진 “인간을 완전히 미치게 만드는 신화적 존재”를 보기 전, “술과 마약으로 뇌를 마비”시키는 장면이다. 이 에피소드에서 주인공은 일부러 이성을 흐뜨리는 예방조치를 취했음에도 불구하고 “살아있는 동시에씩어있었고재생하며 동시에부패”하는 “거미의형태”를 마주한 뒤, 이성을 잃고 런던 거리를 “허리띠가 풀려 바지가

벗겨진 채로 미친 듯이 쪼뚫”이며 뛰어다니게 되었다. 여기서도 초자연적 존재의 인지는 정신을 붕괴시키는 계기로서 기능하고 있다.

정리하자면 크툴루물은 인간성의 평가절하를 연출하고 있다. 이러한 작고 미약한 인간, 그리하여 무가치하며 무능력한 인간은 두 가지 차원에서 비자본주의적이다. 첫째, 크툴루물의 인간은 근대적 주체로서의 힘을 전혀 발휘하지 못한다. 근대적 주체는 무엇보다 합리적 이성을 무기 삼아 자연을 정복하는 존재다. 그런데 크툴루물의 인간은 자연을 합당하게 분석하거나 이해할 역량이 없다.

이러한 지점에서 크툴루물의 ‘코스믹 호러’는 인류세에 대한 비판적 반응으로도 읽힐 수 있다.¹⁹⁾ 널리 알려진 바와 같이 인류세는 인간이 지구 지질이나 생태계의 결정적 주체가 되었음을 문제화하는 용어다. 이러한 관점에 따르면 인간은 자연을 완전히 통제할 수 없으면서도 지질학적·행성적 층위의 행위자로서 그릇된 권력을 행사한다. 그리고 크툴루물은 ‘무의미한 인간’을 통해 인류세를 패러디하는 듯하다. 크툴루물의 인간은 자연을 이해하거나 지배할 수 있는 존재가 전혀 아니기 때문이다. 그들은 오히려 자연의 진면목을 목도하자마자 정신을 잃는 나약한 존재다. 이러한 “인간 종에 대한 상대화, 사소화”는 현재 “인류세적인 위기의식”이 촉발한 불안과 중첩된다.²⁰⁾ 그럼으로써 크툴루물의 인간은 자연과 세계를 정복하는 근대적 인간과, 그러한 주체를 핵심으로 하는 자본주의의 한계를 재현하는 존재가 된다.²¹⁾

둘째, 크툴루물은 인간이 이해하거나 지배할 수 없는 외부세계를 재현하는 가운데, 자본주의에 대한 공포를 형상화한다. 바꿔 말하자면 크툴루물의 인간들이 마주치고 있는 압도적이면서 이해불가능한 외부세계는 바로 공포스러운 자본주의 그 자체다. 이러한 관점은 사실 H.P 러브크래프트 문학 세계에 대한 일반적 해석 가운데 하나를 따르는 것이다. 미셸 우엘벡에 따르면 러브크래프트는 경제적으로 곤궁하며 절박하던 시절, 자기 대신 유색인종들이 더 쉽게 일을 구하는 ‘이해불가능’한 사태에 마주쳤다. 러브크래프트의 대표작들은 이러한 이해불가능한 시기에 작성되었다.²²⁾ 한편 에이미 브라이드는 「크툴루의 부름」에 등장하는 코스믹 호러의 이미지가 동시대 미국의 경제 대공황에 대한 서사적 반응이었다고 주장한다.²³⁾ 이러한 입장에 따르면 코스믹 호러에 등장하는 광활하며 이해불가능한 자연은, 아무리 노력해도 정확하게 이해할 수 없는 무질서한 경제 세계의 반영이다. 그리고 무의미하며 무가치한 인간은, 도무지 전모를 파악할 수 없는 경제 체계 앞에 놓인 인간의 취약함을 표현한다.

이렇게 크툴루를 자본주의의 은유로 이해하는 관점은, 한국 웹소설의 일반적 문법과 크툴루물의 차이를 살펴보는 과정에서 설득력이 강화될 수 있다. 많은 한국 웹소설들은 회귀·빙의·환생을 통해 사회적·경제적 성공을 수행하는 주인공을 다루고 있다. 많은 판타지 장르는 ‘레벨업’을 통해 자신의 인적자본을 향상시키고, 이러한 능력을 바탕으로 마석이라 불리는 새로운

19) 티모시 모턴은 기후 위기와 같이 인간이 완전히 인식하거나 통제할 수 없고, 인간 너머에서 존재하는 대상들을 하이퍼 객체라고 표현했다. 그리고 이것을 직접적으로 ‘크툴루적인 것’이라고 표현하여, 러브크래프트적인 기괴한 것과 인류세 위기를 연결시켰다. 이에 대한 자세한 논의는 티모시 모턴, 김지연 옮김, 『하이퍼 객체』, 현실문화, 2024를 참조

20) 복도훈, 앞의 글, 16쪽.

21) 한편 제이슨 무어는 인간의 본격적 생태계 파괴는 자본의 끝없는 축적을 우선시하는 역사적 시대가 형성됨에 따라 본격화되었다고 주장하며, 자본세라는 새로운 시대 구분을 제안하기도 했다. 라스 파텔·제이슨 무어, 『저렴한 것들의 세계사-자본주의에 숨겨진 위험한 역사 자본세 600년』, 백우진·이경숙 옮김, 북돋움, 2020, 279쪽.

22) 미셸 우엘벡, 앞의 책, 161~170쪽.

23) Amy Bride, *Financial Gothic: Monsterized Capitalism in American Gothic Fiction*, University of Wales Press, 2023.

화폐를 독점하는 주인공을 다룬다. 물론 웹소설의 주인공은 초인적인 능력을 소유하지 않을 수도 있다. 이 경우 많은 웹소설은 대개 회귀·빙의·환생 등의 마술적 사건으로 말미암아 미래 지식을 습득하고, 이를 자원화하여 난관을 돌파하는 주인공을 다루는 경우가 많다. 많은 연구자들은 이러한 플롯이 특히 신자유주의 및 후기자본주의 특유의 세계 질서에 대한 허구적 대응이라고 보았다. 즉 웹소설은 신자유주의 특유의 불확실성 및 불안정성을 레벨업이라고 하는 “예측가능한 보상 체계”를 통해 돌파하거나²⁴⁾, “경제적 이해득실을 윤리나 정의보다 중요하게 여기는 호모 에코노미쿠스”인 주인공이 “인간을 사용하는 통치술”을 익혀 “경제적 인간들을 지배하고 통제”하는 주체로 거듭나는 이야기로 읽혔다.²⁵⁾ 그런데 크툴루물의 주인공은 이렇다면 『나혼자만 레벨업』이나 『재벌집 막내아들』의 주인공이 수행했던 일을 하지 못한다. 『전생 검신』의 백웅은 ‘회귀’라는 마술적 사건을 통해 과거로 돌아가고, 미래 지식을 활용하여 자기 역량을 강화하는 일을 한다. 하지만 그가 이러한 노력을 수행하면 수행할수록, 세계는 더욱 불가해하며, 지배불가능한 공간이 된다. 주인공은 아무리 노력해도 인식하거나 대응할 수 없는 외부세계를 마주하게 되기 때문이다. 한편 그는 많은 인재를 모으고 그들의 인적자원을 활용하여 종말을 돌파할 계획을 짜기도 한다. 하지만 아무리 합리적인 계획을 세워도, 크툴루를 비롯한 우주적인 괴물들을 상대할 수는 없다. 인간으로서는 이 우주적 규모의 괴물들의 존재를 이해할 수 없으며, 따라서 막을 수 없기 때문이다. 요컨대 크툴루물의 주인공들은 아무리 많은 자본을 축적하고, 합리적 계획을 수립하더라도, 불확실·불안정한 현실을 돌파할 수 없다.

정리하자면 크툴루물은 인간을 평가절하하는 장르적 장치를 통해 자본주의적 공포를 서사화하고 있다. 우선 크툴루물의 인간은 자연 및 외부세계를 대상화할 수 있는 능력이 없다. 그들은 근대적 주체의 역량을 결여하고 있다. 다음으로 크툴루물의 인간은 사회적·경제적 현실을 돌파하지 못한다. 많은 웹소설 주인공들은 마술적인 능력이나 기회를 통해 불확실·불안정한 세계를 정복하고 승승장구하는 인물로 나타났었다. 하지만 이렇게 사회적 사다리를 올라가는 경제적 인간의 플롯은, 크툴루물에서는 전연 불가능한 것으로 나타났다.

다음으로 괴담물을 살펴보겠다. 이러한 작업을 위해 선택한 연구대상은 바로 『괴담에 떨어쳐도 출근을 해야하는구나』(이후 『괴담출근』으로 표시)다. 이 작품은 2024년부터 연재를 시작하여 현재 약 조회수 3.2억을 초과하는 상업적 성공작이 되었다. 물론 괴담물에는 『괴담동아리』(2020)와 같은 시기적으로 앞선 작품이 존재하고 있다. 그러나 『괴담출근』의 성공 이후 괴담물이 본격적으로 활성화되었다는 점을 고려하였다. 예컨대 『괴담출근』이 공개되었던 2024년, 문피아에서 ‘괴담’을 표제어로 삼은 작품은 9편이었다. 그러나 2025년에는 총 26편의 작품이 등록되었다. 이러한 현상은 『괴담출근』이 괴담물 유행의 중요한 계기가 되었거나, 적어도 괴담물의 대중화 흐름의 한가운데 있음을 암시한다.

『괴담출근』은 SCP 재단 위키와 유사한 ‘어둠탐사기록’이라는 괴담 위키의 열성적인 팬인 김솔음이, 바로 그 세계관에 진입하는 빙의물이다. 독자들은 1인칭 서술자 김솔음의 입장에서 어둠탐사기록을 방문하게 되며, 무엇보다 어둠탐사기록이 직간접적으로 반영하고 있는 SCP 세계관의 주된 공포감들을 경험하게 된다.

ㄱ)

24) 조형래, 「게임 판타지 웹소설의 정동적 메커니즘 : 『나 혼자만 레벨업』을 통해 본 후기자본주의적 주체성의 재구성」, 『동서인문학』 69호, 2025, 161쪽.

25) 서희원, 「민주화 이후의 자본주의, ‘축적하라! 1987’ - 웹소설 『재벌집 막내아들』을 중심으로」, 『한국현대소설학회』 91호, 2023, 345쪽.

일단 이 괴담은 매번 나타날 때마다 역명의 테마가 바뀌었다.
 그러나 ‘무슨 역에서 내려야 한다’, ‘어느 역이 정답이다’처럼 딱 맞는 단어를 사례에서 찾아내 탈출하
 는 건 불가능한 것이다.
 ‘하지만 경향성은 살펴볼 수 있다.’
 이렇게.
 =====
 어둠탐사기록/괴담/심연교통공사에 어서오세요

3.2 탐사기록(56번까지 기록)

1. 빨강, 노랑, 파랑 등 색으로 표기된 역명.
 : 2인 탈출 성공(시도 : 파랑역)
2. 왼팔, 각막, 심장 등 신체 부위로 표기된 역명
 : 탈출 실패(시도: 달팽이관역)
3. ■■■, ■■■■■, ■■■■ 등 연쇄살인마의 이름으로 표기된 역명
 :12인 탈출 성공 (시도: ■■■■■역)
 (중략)

보았는가? 56번 사례까지 가도 역명의 긍정적 느낌과 탈출 확률은 아무 관계가 없다. 그런데 이 황홀
 력에서 자칫하면 사람들이 우르르 내리게 생겼다.
 (『괴담출근, 2화])

L)

[현장탐사팀] (백일몽 주식회사)

: <어둠탐사기록>에 등장하는 거대 세력, 백일몽 주식회사의 개발부 산하 다섯 팀 중 하나. 소위 말하는 사망전대라고도 불리는 비운의 팀. 하지만 덕분에 괴담쓰는 사람들은 재밌다.

무려 입사 오리엔테이션에서부터 데스 서바이벌을 시켜서 정규직을 거르는 미친 부서. 어둠탐사를 일
 반인이 하면 어떻게 되는지 환기해 줘서 꾸준히 인기 있는 위키 작성 소재이기도 하다.

위 인용문에서 우리는 『괴담출근』의 공포 장치를 들을 발견할 수 있다. 첫 번째는 객관적
 어조의 허구적 보고서 스타일이다. 인용문 ㄱ)에서 주인공 김솔음은 자신이 직접 체험하고 있
 는 ‘괴담’에 대한 위키문서(<어둠탐사기록>)을 열람하고 있다. 이 글은 탑승객들이 역의 이름
 과 관련된 재해를 경험하게 되는 ‘열차 괴담’에 대한 보고서다. 이는 김솔음이 원래 존재했던
 세계에서는 가상의 괴담에 대한 창작물에 불과했지만, 그가 빙의한 세계에서는 실제 초자연현
 상에 대한 보고서로 존재한다. 이때 이해불가능한 초자연현상을 객관적인 어조로 보고하는 문
 서 스타일은 허구적 사건에 기괴한 팝진성을 부여한다.

이러한 대목은 『괴담출근』이 SCP 재단 위키의 직접적인 영향 하에 있다는 증거와 같다. 비
 현실적인 사건이 임상적 어조(clinical tone)의 공식 문서의 스타일로 기록되는 것이 SCP 문
 서 작성의 기본 스타일이기 때문이다.²⁶⁾ 또한 ‘■■■역’과 같이 문서 검열의 흔적을 보여주는
 방식 역시 SCP 재단 위키 고유의 스타일 중 하나다. 즉 『괴담출근』은 비현실적인 초자연현상
 을 관료적이고 임상적인 언어로 재현하는 SCP 재단의 스타일을 활용하여 공포감을 자아내고

26) Justin M. Jones, *ibid*, p.7.

있다.

『괴담출근』의 두 번째 특징은 초자연현상이 일종의 ‘비현실적인 규칙성’에 따라 제시된다는 점이다. SCP 재단 위키의 문서들은 독자적인 현실원리나 규약을 가지고 있는 초자연현상들을 그린다. 예를 들어 SCP-173의 경우 사람이 관측하는 동안에는 움직일 수 없는 괴물을 묘사하고 있다.²⁷⁾ 그리하여 SCP-173에 의해 파생된 이야기들은 적어도 한 사람은 SCP-173을 직접 보고 있어야 하는 규칙 및 그 규칙의 (필연적인) 위반을 다룬다. 이때 SCP 재단 문서는 현실 세계에 존재하지 않는 초자연현상이, 이해불가능하지만 실존하는 원리에 따라 행동하는 양상을 보여주며, 바로 거기에서 공포감을 만들어낸다.

이러한 공포감은 정확히 인용문 ㄴ)에서 김솔음이 체험하는 것이다. 김솔음은 심연교통공사의 열차를 탐으로써 비현실적인 세계에 진입한다. 여기서 비현실적이라는 언술의 의미는 물론 일차적으로는 탑승객을 초자연적인 힘으로 살해하는 열차가 존재하지 않는다는 것을 의미한다. 하지만 더욱 심층적으로는, 거기에 현실 너머의 법칙이 구현되었고, 그러한 법칙을 사람들에게 강제하는 양상이 있다는 의미이다. 그리고 SCP 재단 위키와 『괴담출근』은 이러한 상식 너머의 법칙들을 활용하여 공포감을 생산한다.

『괴담출근』의 세 번째 특징은 음모론 서사의 활용이다. 『괴담 출근』에는 이 세계의 진실을 은폐하고 관리, 혹은 착취하는 단체들이 등장한다. 예를 들어 백일몽 주식회사는 초자연현상을 탐사하여 ‘꿈결’이라는 자원을 채취하고, 이를 통해 이윤 활동을 벌이는 기업이다. 이들은 ‘꿈결’의 축적 과정에서 발생할 수 있는 산업재해, 민간인 피해, 그리고 환경오염은 조금도 신경쓰지 않는, 블랙기업의 대표적 사례로 묘사된다. 일례로 인용문 ㄴ)에서 사람들이 초자연현상 ‘심연교통공사’에 빠지게 된 것은, 백일몽 주식회사라 불리는 기업이 초자연현상을 탐사하는 신입직원을 채용하기 위해, “데스 서바이벌을 시켜서 정규직을 거르는” 미친 ‘입사시험’을 치렀기 때문이다. 한편 『괴담 출근』에는 초자연 재난관리국이라는 공기관도 존재한다. 이곳은 민간인이 초자연현상에 접근하지 못하게 관리하고, 나아가 초자연현상을 격리(containment)하는 것을 목표로 삼는 단체다. 이 단체는 모델이라 할 수 있는 SCP 재단과 마찬가지로 공리주의적인 잔인성을 가진 곳으로 왕왕 묘사된다. SCP 재단은 초자연현상을 격리하기 위해 종종 ‘D등급’이라 불리는 계급의 노동자들을 희생시키는 것으로 악명 높다. 이와 비슷하게 초자연 재난관리국은 초자연현상의 관리를 위해 범죄자의 생명을 소모품으로 사용하거나, 국가 수준의 재앙을 방지하기 위해 한 개 도시의 생명을 희생하는 등의 활동을 벌였다. 즉 우리의 일상 너머로 보이지 않는 비밀스러운 세계가 존재한다는 음모론 서사는, 『괴담출근』의 공포감을 연출하는 중요한 서사적 요소다.

정리하자면 『괴담출근』은 SCP 재단 위키의 세 가지 특징적인 공포 스타일을 공유하고 있다. 간단히 요약하자면 보고서와 같은 객관적 문체, 초자연적·비현실적 세계의 규칙성에 대한 서사, 음모론적 세계관이 바로 그것이다. 그리고 이러한 특징적인 스타일들은 자본주의 세계에 대한 공포를 직·간접적인 차원에서 드러낸다.

우선 『괴담출근』은 표층적인 수준에서부터 자본주의에 대한 반감을 노출한다. 『괴담출근』의 주된 악역은 기업이다. 주인공 김솔음의 첫 번째 직장은 ‘백일몽주식회사’라는 이름의 블랙기업이다. 백일몽주식회사는 초자연현상에서 유용한 자원을 추출하여 영리활동을 벌이는 기업인데, 이 과정에서 노동자와 환경을 극악한 방식으로 착취한다. 예컨대 앞서 인용문 ㄱ)에서 확인했던 것처럼, 『괴담출근』의 첫 번째 에피소드는 백일몽주식회사에 입사를 지원한 청년들이 아주 잔혹한 ‘데스 게임’을 벌이는 데서 시작한다. 이 청년들은 이러한 끔찍한 시험에 통과한

27) <https://scp-wiki.wikidot.com/scp-173>

후 퇴사하지 않는다.

“그럼 복지 듣고 나면 퇴사 처리가 가능한 건가요? 불이익 없이?”

[그렇습니다. 모두 털끝 하나 안 다치시고 퇴사할 수 있지요~]

사회자의 말은 매끄러웠고 자신감이 넘쳤다. 그래서 깨달았다. (...) 이제 당근이 온다. 내가 알고 있는, 그 ‘복지’가. (중략)

[오늘이 제 소원권 수령일이었거든요. 하하!]

그리고 강연장의 사람은 사회자의 ‘소원’이 무엇이었는지 바로 직감하게 된다. 소원권을 마신 그 순간. 40대 중후반으로 보이던 사회자의 얼굴은 급속히 팽팽해지고 발그레한 혈색이 돌기 시작했다. 몸이 탄탄해지고, 머리카락에도 윤기와 술이 돌아온다. (중략)

[입사 포기를 원하시는 분은 나가셔서 데스크에서 서류를 받아가시면 됩니다.]

[하지만 이왕 붙은 회사, 잘 다녀보겠다, 하는 분은...]

사회자가 손짓했다.

[선물 봉투 안에 든 가면을 쓰시면 됩니다.]

(5화)

위 인용문에서 우리는 자유로운 노동자의 한 전형을 만나게 된다. 백일몽 주식회사는 끔찍한 노동문화를 가지고 있지만 결코 노동자를 강제로 구속하지 않는다. 그들은 ‘소원권’이라 불리는 복지를 제공하고, 그것을 통해 노동자의 자발적 참여를 유도한다. 이 ‘복지’는 백일몽주식회사의 직원들이 상당한 수준의 산업재해에도 불구하고 매일 출근하는 결정적 요인이 된다. 또한 백일몽주식회사의 비윤리적인 사업에 가담하는 동력이 되기도 한다. 백일몽 주식회사는 초자연현상을 탐사하고 거기에서 ‘꿈결’이라는 자원을 채취하는 과정에서 무고한 시민들을 연루시키곤 한다. 그런데 백일몽주식회사의 직원들은 이러한 부정을 대체로 묵인하는 편이다. 회사의 영리활동과 그들의 개인적 목표가 강력하게 결부되어 있기 때문이다. 바로 이러한 서사에서 백일몽 주식회사는 분명 자본주의의 그림자를 보여주는 ‘블랙기업’으로 형상화되어 있다.

물론 이러한 악덕기업에 대한 재현이 자동적으로 진정성 있는 자본주의 비판으로 이어질 수는 없다. 기업의 부도덕함에 대한 고발이 얼마간 관습화되어 있기 때문이다. <아바타> 같은 헐리우드 상업영화에서 알 수 있듯이, 피도 눈물도 없는 기업과 인간미 넘치는 정의로운 영웅을 대조하는 방식은 대중서사에서 아주 흔하다. 그러니 『괴담출근』이 백일몽주식회사를 악역으로 묘사하는 것 역시 공식화된 대중서사 문법의 영향 아래 있다.

『괴담출근』의 심층적인 비자본주의적 주제의식은, 오히려 상대적으로 선한 역할의 인간과 단체를 다루는 방식에서 드러난다. 바로 초자연 재난관리국이다. 작중에서 초자연 재난관리국은 초자연현상을 없애거나 통제하여 민간인 피해를 줄이는 것을 목표로 하는 정부기관이다. 그리하여 이곳의 직원들은 인정, 정의감, 희생정신을 갖춘 선인으로 묘사된다.

흥미로운 점은 『괴담출근』이 초자연 재난관리국이 치안을 지키기 위해 벌이는 행동의 각종 부작용들을 주의 깊게 다룬다는 데 있다. 이를테면 초자연 재난관리국은 “묻지마 살인보다도 죄질이 나쁜 미친 짓을 저질렀다고 판명된 사람”을 선별하여 초자연재난 ‘그리고 누군가 있었다’(1489PSYA.1991.라84)의 관리에 사용하고 있었다.²⁸⁾ 더 자세히 말하자면, 초자연재난이 선량한 사람들을 죽이는 일을 방지하기 위해 악인 8명을 주기적으로 희생시키고 있었다. 이러

28) 『괴담출근』, 54화

한 공리주의적 성향은 다른 에피소드에서도 발견된다. 예컨대 『괴담출근』의 가장 중요한 에피소드는 세계를 멸망시키는 수준의 초자연 재난인 ‘멸형(滅形)급’ 괴담 ‘세광특별시’다. 초자연 재난관리국은 세광특별시에서 발생한 재난이 전국 및 전 세계로 전파될 가능성을 보이자 그곳을 봉쇄했다. 초자연 재난관리국은 단순히 그곳을 포기하는 것에 그친 것이 아니라, 시민들의 생명을 연료 삼아 그곳을 격리하는 초자연적 장치를 설치했다. 즉 초자연 재난관리국은 기본적으로 국가의 치안과 다수의 안녕이라는 목적에 충실하지만, 바로 그러한 목적을 위해서 폭력적이거나 부당한 수단도 얼마든지 동원할 수 있는 조직으로 나타났다.

이것은 『괴담출근』에 아로새겨진 SCP 재단의 유산이다. SCP 재단 역시 이상현상을 관리하는 과정에서 공리주의적인 필요악처럼 행동한다. 이를테면 SCP 재단은 ‘D등급 직원’이라 불리는 특수 계급을 운영한다. 여기서 D는 일회용품(disposable)을 의미하는 것인데, SCP 재단은 주로 사형수 위주로 이 D등급 직원을 선발한다.²⁹⁾ 요컨대 SCP 재단은 분명 세계의 공익을 위해 일하는 단체이지만, 그들의 행동원칙은 극단적이며 비인간적이다. 그리고 『괴담출근』에 등장하는 초자연 재난관리국은 이러한 SCP 재단의 성격과 한계를 상당히 반영하고 있다.

『괴담출근』이 가지고 있는 비자본주의적 주제의식은 바로 이 대목에서 그 심층적 층위를 드러낸다. 여기서 『괴담출근』은 크툴루물과 마찬가지로 인간성에 대한 평가절하를 수행한다. 즉 근대적 이성과 합리적 시스템에 대한 불신을 드러내는 것이다.

앞서 설명한 바에 따르면 『괴담출근』에는 비현실적인 것의 규칙을 찾아내고, 그것을 객관적으로 정리하는 근대적 주체가 등장한다.³⁰⁾ 주인공 김솔음은 ‘어둠탐사기록’의 애독자이자 저자다. 그는 초자연현상에 아로새겨져 있는 나름의 규칙성을 발견하고, 그것을 현실적인 논리의 체계로 번역하는 일을 하는 사람이다. 이는 김솔음이 백일몽주식회사나 초자연 재난관리국에서 우수한 직원으로 활약할 수 있는 힘이다. 두 단체는 모두 인간이 이해할 수 없는 대상을 파악하여, 그것을 지배하는 데 초점을 둔 조직(organization)이기 때문이다.

흥미로운 것은 『괴담출근』에서 이러한 근대적 합리성의 언어, 그리고 체계가 모두 실패한다는 사실이다. 우선 어둠탐사기록은 비현실적인 세계를 현실적인 규칙에 따라 서술하려는 언어다. 하지만 『괴담출근』은 이 세계의 진실이 결코 언어나 지식의 형태로 표현될 수 없음을 전제하고 있다. 앞서 인용문 ㄱ)에 등장했던 ■■과 같은 시각기호는 이러한 점을 압축적으로 드러낸다. 이 시각기호들은 어둠탐사기록의 내용들이 검열되었음을 보여주는데, 이는 일차적으로 기업 및 정부의 주요 문건들이 비밀스럽게 관리·통제됨을 보여줌으로써, 이 세계관의 음모론적 성격을 강화하는 기능을 한다. 그러나 더욱 심층적인 층위에서는 『괴담출근』 및 SCP 재단에서 앞이나 이해와 같은 인간적 능력의 불가능성, 혹은 위험성이 공포 장르의 핵심이라는 점과 관계된다.

■■의 사용은 SCP 재단 특유의 스타일이다. 그것은 특별히 위험하거나 민감한 정보를 감추어, 문서를 안전하게 만드는 역할을 한다. 그리고 이때 위험이란 다름 아닌 ‘인식재해’와 ‘정보 재해’를 뜻한다. SCP 세계에서 많은 초자연현상은 그 존재에 대해 아는 사람이 존재하는 것만으로도 위험성이 급증한다. 그래서 이러한 초자연현상에 대한 문서들은, 한편으로는 그 위험성에 대해 경고하면서 다른 한편으로는 구체적인 위험 내용에 대해 말할 수 없다는 이중적인 제약을 갖게 된다. 『괴담출근』 또한 SCP 재단의 유산을 넘겨 받아 ■■를 유사한 방

29) [https://scpko.wikidot.com/cb:class-d-personnel\(26.02.02\)접속](https://scpko.wikidot.com/cb:class-d-personnel(26.02.02)접속)

30) 이윤호는 『괴담출근』이 환상적/비현실적인 세계를 ‘정보적으로 최적화된 주체’의 행위를 통해 돌파하는 플롯을 가지고 있다고 분석했다. (이윤호, 「창작괴담 기반 회빙환 웹소설과 미스터리 서사 문법」, 『2025년 대중서사학회 가을 정기학술대회 자료집』, 2025, 52쪽)

식으로 사용한다. 이때 ■■는 초자연현상이 분석불가능하며 그렇기 때문에 재현불가능한 존재라는 점을 암시하는 장치다. 그리하여 『괴담출근』과 SCP 재단위키에서 인간은 이성을 통해 세계를 지배하는, 그러한 일을 할 수 없는 존재가 된다.

합리성에 대한 회의는 백일몽 주식회사나 초자연 재난관리국 같은 관료제 기구에 대한 인식에서도 발견된다. 두 단체는 모두 초자연현상을 지배하려는 인간의 노력을 표상한다. 백일몽 주식회사는 자연을 정복하여 거기서 이익을 추출하려는 기업이며, 초자연 재난관리국은 자연을 정복하여 안전하게 통제하려는 기관이기 때문이다. 하지만 백일몽 주식회사는 안정적으로 ‘꿈결’을 추출하려는데 실패하고 온갖 산업재해를 일으킨다. 그리고 초자연 재난관리국은 초자연현상의 확산을 막지 못한다. 이러한 설정은 SCP 재단 위키의 유산이다. SCP 재단의 많은 문서들은 “지속적이거나 안정적인 격리를 유지하는 것이 몹시 어려운 변칙존재들”³¹⁾을 다루고 있다. 즉 SCP 재단이 초자연현상의 격리에 대체로 성공하지 못하고 있으며, 세계가 언제든 초자연현상에 잠식되어 멸망할 수 있다는 것이, 바로 이 세계관이 이토록 많은 참여자들을 매혹시키는 핵심이다. 이는 『괴담출근』이 SCP에서 차용한 핵심적 설정이기도 하다. 『괴담출근』의 어둠탐사기록의 부제는 ‘종말예언’이다. 이는 『괴담출근』이 SCP 재단 위키와 공통적인 주제의식을 갖는다는 점을 암시한다. 그것은 바로 인간의 실패다. 『괴담출근』은 무질서를 관찰하고, 기록하고, 통제하는 과학적 방법의 프로세스가 궁극적으로 실패하는 세계를 다루고 있다. 그러한 인간적인 실패가 바로 『괴담출근』이 자아내는 공포의 근원이다.

바로 이 지점에서 괴담물은 크툴루물과 마찬가지로 일반적인 웹소설의 문법에서 이탈한다. 앞서 설명한 바와 같이 한국 웹소설은 경제적 인간의 승리를 서사화하는 측면이 있다. 즉 한국 웹소설의 주인공들은 대개 자기 자신의 역량을 강화하고, 적절한 인적 네트워크를 형성하고, 세계의 희소자원들을 독점함으로써 무질서하며 야만적(wild)인 세계를 정복하는 주체들이다. 하지만 『괴담출근』에서 이러한 경제적 주체는 약화되었다. 김솔음에게 외부 세계는 인식 불가능하며, 이해불가능하고, 따라서 지배하기 어려운 곳이다. 물론 그는 『전지적 독자 시점』의 김독자나 『나혼자만 레벨업』의 성진우처럼 자기 역량을 강화함으로써 고난을 돌파하려는 시도를 지속하지만, 『괴담출근』에 드리워진 SCP의 영향력은 ‘괴담에 떨어진’ 인간의 무력함을 강조한다. 요컨대 『괴담출근』에서 경제적 인간이 승리할 수 있다는 믿음은 훨씬 약화되어 있으며, 사실 그러한 승리가 계속해서 좌절되고, 그럼으로써 주체가 ‘공포’에 잠식당하는 것이 장르의 쾌락을 형성한다. 정리하자면 괴담의 세계에서는 경제적 인간이 연출하는 자본주의 플롯이 불분명해지는 측면이 있다.

그렇다면 괴담물은 크툴루물과 핵심적인 내용을 공유하는 공포물이라 할 수 있을 것이다. 괴담물은 크툴루물과 마찬가지로 인간을 평가절하하고 있다. 특히 인간의 합리적 이성을 평가절하하고 있다. 괴담물에서 미지의 대상을 관찰하는 합리적 주체는 실패한다. 그는 대상을 적절히 관측할 수 있는 이성적 능력, 그리고 언어적 도구를 갖추지 못했다. 대상을 가능한 정확하게 재현하려는 시도는 실패할 수밖에 없다. 개인뿐 아니라 집단적 스케일에서도 인간 능력은 실패한다. 『괴담출근』에서 회사나 정부기관 같은 관료제적 집단들은 결코 초자연현상을 지배하지 못한다. 세계를 합리적으로 설명하는데 실패하는 인간. 괴담물의 공포는 이러한 인간 능력의 한계를 서술하는 가운데 생산된다.

4. 나가며: 기이한 리얼리즘

31) <https://scpko.wikidot.com/object-classes>

미완