

유인혁, 「자본주의 호러 : 한국 공포 웹소설의 비-자본주의적 상상력」에 대한 토론문

김정현(부산가톨릭대)

유인혁 선생님의 논문 「자본주의 호러 : 한국 공포 웹소설의 비-자본주의적 상상력」을 감사한 마음으로 열심히 읽어보았습니다. 선생님의 논문은 ‘기이한 리얼리즘’이라는 큰 틀을 통해서 러브크래프트의 ‘크툴루물’과 SCP 재단(위키)의 ‘초자연적 괴담물’과 유사하게 한국의 공포/괴담물들이 비-자본주의적 특성을 지닌다는 점을 논의하고 계십니다. 전반적으로 선생님께서 제기하고 있는 문제의식에 충분히 동의하고 있습니다. 마치 카프카의 <소송>이나 <변신>처럼 한 명의 인간이 대처해야 하는 너무나도 거대한 세계 자체 혹은 (가족 역시 포함되는) 자본주의적이고 관료적인 시스템이 일종의 근본적 공포로 다가올 수 있다는 점. 그리고 그것을 통해 미약한 먼지와도 같은 개인의 무력감을 다룬다는 점에서 선생님의 논의가 흥미로운 논점을 지니고 있다고 생각합니다.

저 역시도 오늘날 한국에서의 장르문학/웹(툰)소설이 해당 장르를 향유하는 10~30대들의 (무)의식적인 사회적 인식들과 매개되어 있다고 생각합니다. 논문 중간에 예로 드시는 『전지적 독자시점』이나 『재벌집 막내아들』처럼 ‘게임형식을 통한 레벨업과 성장’ 그리고 ‘타임슬립을 통한 부의 축적과 성공’이란 스토리는 그 자체로 ‘성공과 성장’에 대한 젊은 세대들의 (무)의식적 욕망의 반영으로 보이기 때문입니다. 따라서 대중/독자들의 장르문학/웹(툰)소설을 둘러싼 ‘성장과 성공’에 대한 (무)의식적 욕망과 어느 정도 이탈해 있고 그로부터 ‘세계’ 그 자체를 질문을 던질 수 있는 장르문학/웹(툰)소설의 새로운 문학적 가능성을 탐색하려는 것이 선생님의 연구가 지향하는 일종의 목표가 아닌가 싶습니다.

선생님의 이러한 문제의식에 크게 동의하면서 동시에 논문에 대한 몇 가지 질문들로 토론자의 역할을 갈음하고자 합니다. 또한 제가 선생님께서 중요하게 다루고 계시는 『전생검신』(구로수번, 크툴루물)과 『괴담출근(괴담에 떨어져도 출근은 해야 하는구나)』(백덕수, 초자연적 괴담물)을 꼼꼼히 읽어보진 못하였기에 저의 토론문이 논문을 완성하시는데 있어서 크게 도움이 되지 못할까 여러모로 걱정됩니다. 이 부분을 미리 말씀드리며 그에 대한 선생님의 양해를 구하고자 합니다.

우선 논문을 전체적으로 읽어가면서 가장 궁금했던 지점은 선생님께서 가장 중요하게 제시하시고 있는 개념인 ‘비-자본주의적 상상력’의 층위가 정확히 무엇인가란 부분입니다. ‘기이한 리얼리즘’이란 개념에 대한 선생님의 논의는 마크 피셔의 『자본주의 리얼리즘』처럼 오늘날의 자본주의적 시스템(혹은 세계관)이 우리 전체를 지배하는 일종의 자연적 분위기이자 환경이 되었고 이러한 환경이 ‘크툴루물’ ‘초자연적 괴담물’인 공포장르의 근본적이고 공통된 (무)의식적 토대가 된다는 것입니다. 그렇다면 비-자본주의적 상상력의 근본적인 개념 혹은 본질적 가치가 무엇인가란 것 역시도 충분히 논의되어야 하는 것이 아닌가란 질문 역시 동시적으로 제기될 것입니다. 자본주의적이지 않다는 점과 비-자본주의적 상상력이 완벽히 동일한 개념층위로 파악되기는 다소 어렵기 때문입니다.

요컨대 선생님께서 제시하신 ‘기이한 리얼리즘’이란 개념을 통해서 성립되는 ‘비-자본주의적 상상력’이 오늘날의 장르문학/웹소설이 이러한 시대의 무형적 압력을 ‘반영’(혹은 재현)하는데 그치는 것인지 혹은 그로부터 일종의 ‘차이’를 갖는 (많이 모호한 말이며 또한 텍스트 외부적 매체환경이던 내부적 텍스트성이던) ‘대안적 상상력’의 어떠한 측면을 보여주고 있는가가 문제가 됩니다. 즉 ‘비-자본주의적 상상력’이란 개념이 ‘반영’에 토대하는가 혹은 ‘차이의 생산’에

근간하는가의 맥락은 논의의 핵심적 층위가 아닌가 싶습니다. 하지만 현재로서는 비-자본주의적 상상력이란 개념은 일종의 거대한 사회이자 시스템이 주는 '공포'의 '반영'이란 측면에 집중되어 있다고 보입니다.

논문의 중요한 개념적 기반이 되는 '비-자본주의적 상상력'에 대해 선생님께서 근거로 들고 계시는 몇 개의 논리가 있습니다. 논문의 2장 부분에서 제시된 중요한 근거는 괴담물이 '저작권'이라는 자본주의적 논리로부터 보호받지 못하는 '비-자본주의적 환경'이기에 역설적으로 (저작권의 충실한 보호를 받는 다른 장르물과 다르게) 괴담물이 대중들의 '자유로운 놀이터'가 될 수 있다는 점입니다. 일차적으로 해당 견해에 동의하면서도 동시에 이는 텍스트의 매체적 생산이자 토대의 문제이지 대중들의 '자유로운 놀이터' 자체가 곧바로 '비-자본주의적 상상력'이라고 하기는 어렵지 않은가란 의문이 들게 되었습니다. 왜냐하면 이 자유로움(크툴루 세계관 및 SCP 재단위키)에 기반해 생산된 텍스트 역시 장르문학/웹(툰)소설이라는 매체적 혹은 레진코믹스나 문피아 및 조아라처럼 상업적 이익이란 인터넷 출판매체의 환경적 토대 하에서 '판매'되는 상품이기에 때문입니다. (물론 생산된 텍스트가 대중들에게 도달해야 하기에 매체환경적 구조 자체는 필수적이긴 합니다.)

논문의 3장 전반부에서 선생님께서는 크로스번(구로수번)의 『전생검신』을 예시로 드시면서 요즘 근래 유행하고 있는 회귀형 무협물이 어떻게 러브크래프트의 '크툴루물'처럼 코즈믹 호러물로 전이되고 있는가를 다루고 계십니다. (무협에서 판타지로 전이되는 『묵향』처럼) 선생님은 『전생검신』이 코즈믹 호러물로 '전환'되는 과정을 통해서 이러한 코즈믹 호러물의 플롯 자체가 "사회적 사다리를 올라가는 경제적 인간의 플롯"(성공과 성장)과 근본적으로 다른 측면이 있다는 점을 논증하고 계십니다. 해당 논의에 대해서는 우선적으로 동의할 수 있습니다.

그렇지만 동시에 논점을 달리한 질문 역시 생겨나게 됩니다. 즉 (아직 연재중인) 『전생검신』이란 작품이 어떻게 통상적인 코즈믹 호러물과 다른 차이를 지니는지 혹은 주인공인 백웅이란 (무한히 반복/회귀하면서 레벨업해가는 성장형) 캐릭터가 지닌 특징이 어떻게 '대안적 상상력'을 보여주는가가 의문시 됩니다. 예컨대 최근 유행하는 『오늘만 사는 기사』나 『디펜스 게임의 폭군이 되었다』처럼 작품의 질을 결정하는 부분은 (세카이계처럼 서사구조가 매우 단순한 웹(툰)소설에서) 주인공의 독특한 개성이 아닌가 싶습니다. 즉 코즈믹 호러(크툴루)물의 구조 자체가 개체적 주인공이 "노력을 수행하면 수행할수록 세계는 더욱 불가해하며, 지배불가능한 공간이 된다"는 구조이자 자본주의적 세계관 거대한 압력을 '반영'한다면, 그렇다면 동시에 비-자본주의적 상상력이 생산해 낼 수 있는 '대안적 상상력'이자 작품의 질에 영향을 미치는 독특한 개성과 고유성('차이'이자 개성)은 또한 무엇인가란 질문이 가능해진다 할 것입니다.

이러한 의문점은 논문 3장의 후반부 『괴담출근』을 다루고 계시는 부분에서도 동일하게 제기될 수 있습니다. 선생님께서 『괴담출근』에 대해 설명하고 계시는 보고서적인 "객관적 문체, 초자연적, 비현실적 세계의 규칙성에 대한 서사, 음모론적 세계관"에 대한 검토는 타당합니다. 그러나 (아직 연재중인) 『괴담출근』의 주인공인 김솔을 역시 작품 내에서 '용'(과 섞인 키메라이자 인외적 존재)으로 암시되고 있다고 알고 있습니다. 향후 '먼치킨'적 캐릭터가 될 것으로 예상되는 주인공의 설정은 김솔이 레벨업하고 성장하는 캐릭터라는 장르문학/웹(툰)소설적 규약을 충실히 따르고 있는 것이 아닌가란 의문점을 가지게 합니다. 그렇게 본다면 선생님께서 『괴담출근』의 분석을 통해 강조하고 계시는 '인간의 실패와 그에 따른 공포'를 어떻게 김솔이란 캐릭터가 극복할 수 있는가가 작품의 핵심적 맥락이 되는게 아닌가 싶습니다.

따라서 선생님께서 논문의 마지막 부분에서 강조하고 계시는 "괴담물은 크툴루물과 마찬가지로 일반적인 웹소설의 문법에서 이탈한다"는 점 그리고 "한국 웹소설은 경제적 인간의 승리를

서사화하는 측면이 있”음에도 주인공인 “김솔음에게 외부 세계는 인식 불가능하며 이해불가능하고 따라서 지배하기 어려운 곳”으로 제시된다는 점은 좀 다르게 판단될 여지도 있다고 보입니다. 즉 (작품을 정확히 읽지 않은 일종의 추론이지만) ‘괴담에 떨어져도 출근은 해야 하는구나’라는 제목처럼 어떤 측면에서 이 작품은 대중들의 (무)의식적 욕망이자 ‘출근해야만 자본주의적 세계 속에서 살아남을 수 있는 한국 사회’에 대한 은유로 보입니다. 만약 그렇다면 『괴담출근』은 오히려 ‘오피스물/회사물’로 대변되는 현대(어반)판타지이자 ‘성공지향적’인 한국형 웹(툰)소설이 가진 일종의 전형을 따르고 있는 것이 아닌가란 질문이 제기될 수 있습니다.

해당 측면에서 상업적 판매의 논리에 따라 대중들의 (무)의식적 욕망을 충족시켜야 하는 웹(툰)소설이 결국 어떻게 성장과 성공이란 서사를 따를 수밖에 없는가가 문제시될 것입니다. 이러한 저의 이견 제시는 결과적으로 서구의 장르문학이나 일본의 라이트노벨로부터 유래한 (소위 ‘K’-컬처라는 것이 무엇인지는 여전히 불명확하지만) 한국형(?) 장르소설/웹(툰)소설의 본질이 무엇인가란 문제와 또한 무관하진 않습니다. 물론 이 질문은 선생님의 논문이 전제하고 있는 범위를 넘어선 것이긴 합니다. 그러나 『전생검신』과 『괴담출근』이 ‘코즈믹 호러물’이나 ‘초자연적 괴담물’이란 장르적 규약에 기반하면서도 동시에 역설적으로 한국형(?) 장르문학/웹(툰)소설의 범주 안에 또한 속해 있는 것이 아닌가란 의문이 제시될 가능성 역시 존재합니다.

이러한 부분은 한국형(?)이라는 특성이라기보단 시간성에 기반한 서사장르에서 주인공(캐릭터)의 성장 그 자체가 본질적 요소가 된다는 점과도 무관하기 어렵습니다. 손쉽게 답을 내릴 수 없는 부분이긴 합니다만 제가 마지막으로 선생님께 드려보고 싶은 질문은 어떤 점에서 90년대부터 출발해 태동기를 지나 일종의 성숙기를 향해 가고 있다고 보이는 (그리고 일본의 라이트노벨과도 어느 정도 차이가 있는) 한국형(?) 장르문학/웹(툰)소설의 미래는 어떻게 전개될까에 대한 거시적 궁금증입니다. K-웹(툰)소설이 무엇인지도 사실 불명확하긴 합니다만 현상 자체는 분명 존재한다는 점을 고려해 볼 필요가 있다고 여겨집니다. K-웹(툰)소설의 미래에 대한 선생님의 고견을 청해 듣고 싶습니다.