

A Study on the History and Development Process for Conceptualization of K-Zombies : Focusing on Korean Movies and Dramas

Kim, Hyung-seek

Instructor, Namseoul University, Korea

noahs.k@outlook.com

Abstract

Objectives There is a flood of cultural contents called "K-culture" of all kinds. Among them, "K-Zombie," which recently emerged, has become a popular cultural icon leading the trend of K-culture. However, K-zombies were only considered a subcategory of K-culture as they were used mainly by media rather than academia, but they were not sufficiently discussed what K-zombies were.

Methods This study aims to examine the history and development process of K-zombies, focusing on movies and dramas, in order to conceptualize K-zombies. First, we will explore the history and development process of zombie content produced in Korea to understand the standards and scope of K-zombies. Second, K-zombie is a term mainly derived from the media, so it will explore the change in perception of zombie genres through comments from the media and critics about zombies.

Conclusions Zombies have been imprinted on the public and become a major icon thanks to "Train to Busan". The movie succeeded in turning zombies, the strange and exotic monster into autogenous monsters, by inculcate them in Korea with Korean styled background and emotion. Since then, the term K-zombie began to emerge as zombie contents produced in Korea, and started to become popular internationally. It was through the Netflix drama "Kingdom" that K-zombies began their heyday with the world's attention in earnest. Based on the OTT Platform, "Kingdom" attempted to change the zombie genre against the backdrop of the Joseon Dynasty. Zombie content, which reflects traditional Korean cultural elements, approached foreigners in a fresh and new form, and interest and topics from abroad flowed back into Korea.

Keywords K-culture, K-zombie, Train to Busan, Kingdom, OTT Platform

<https://www.ijkculture.com>, DOI: doi.org/10.23159/IJKC.2022.12.312.001

Received: Nov. 10. 2022 ; Reviewed: Nov. 30. 2022 ; Accepted: Dec. 10. 2022

pISSN 2951-2808 eISSN 2951-2883

K-좀비의 개념화를 위한 역사와 전개 과정 연구

– 국내 영화와 드라마를 중심으로

김형식

목 차

1. 서론: K-좀비의 유형
 2. K-좀비의 모호함
 3. K-좀비의 전사(前史)
 4. K-좀비의 시작과 전개
 5. K-좀비의 성숙기
 6. 결론
-
-

1. 서론: K-좀비의 유형

다양한 분야와 영역에서 ‘K-컬처(K-Culture)’라 불리는 문화콘텐츠가 등장하여 세계적인 주목을 받고 있다. 먼저 방탄소년단(BTS)과 블랙핑크를 비롯한 아이돌 그룹을 필두로 ‘K-팝(K-Pop)’이 세계 주요 음원 순위를 점령하기 시작했다. <오징어게임>(2021)과 <지옥>(2021) 등의 ‘K-드라마(K-Drama)’는 넷플릭스를 비롯한 OTT¹ 플랫폼을 활용해 전 세계로 송출되었고, 여러 나라에서 시청 순위 1위를 기록하며 ‘K-드라마’의 위상을 떨쳤다. <기생충>(2019)과 <미나리>(2021) 등 한국 영화가 세계인의 주목과 평단의 찬사를 받으며 세계의 우수 영화제를 휩쓸면서, ‘K-무비(K-Movie)’가 각광 받고 있다.

그뿐만 아니라 ‘K-푸드(K-Food)’, ‘K-뷰티(K-Beauty)’, ‘K-패션(K-Fashion)’ 등이 유행

1 ‘Over The Top’을 의미하는 OTT는 인터넷을 통해 영화와 드라마 등의 영상 콘텐츠를 제공하는 서비스를 일컫는다.

하면서, ‘K-’라는 접두어는 산업 전반과 온갖 문화콘텐츠의 앞자리에 당당하게 자리 잡게 된 듯 보인다. 이제 K-는 문화콘텐츠에만 국한되어 사용되지 않는다. 코로나19 팬데믹 이후 한국 정부의 방역 정책이 뛰어난 성과를 거두어 다른 선진국에 비해 효과적으로 감염 확산을 차단하자, 정부는 ‘K-방역’이라는 용어를 앞세우며 방역 정책을 홍보하기도 했다. 이처럼 K-라는 접두어는 분야와 영역을 막론하고 전방위적으로 사용되고 있다.

그중에서도 최근 들어 K-컬처의 유행을 선도하고 있는 주요한 문화적 아이콘이 있다면 바로 ‘K-좀비(K-Zombie)’일 것이다. 2022년 공개된 넷플릭스 좀비드라마 <지금 우리 학교는>(2022)을 두고 영국의 주요 일간지 『가디언(The Guardian)』은 “어두운 실존주의 작품”이라 평가하며, “한국의 좀비쇼가 당신을 날려버릴 것”이라고 호평한 바 있다.² 이외에도 다양한 외신이 ‘한국의 좀비쇼’가 거두고 있는 놀라운 성과에 주목하며 찬사를 보내고 있다.

이에 발맞춰 한국영상자료원에서는 2022년 10월 “지금 우리 좀비는: 21세기 K좀비 연대기”라는 기획전을 열었다. 전시 기획의 의의를 정리하면 다음과 같다. 2000년대 이후 좀비가 세계 대중문화의 주류로 자리 잡았다. 한국 역시 여기에 동참하면서 ‘좀비 신드롬’이라 부를 만한 문화적 현상이 발생했고, “특유의 독창성과 신선함으로 세계인의 눈을 단숨에 사로잡았다.” 이에 “K-좀비의 성취와 의의를 입체적으로 바라보는 계기”를 마련하고자 한다.³ 이렇듯 좀비는 한국사회와 대중문화를 이야기할 때 빼놓을 수 없는 주요한 문화콘텐츠가 되었다.

2. K-좀비의 모호함

K-좀비라는 용어의 정체와 그 의미는 무엇인가? ‘K-좀비’는 ‘K-’라는 접두어와 ‘좀비’의 합성어다. K의 의미를 곧이곧대로 해석한다면, K는 한국이라는 특정한 국가적 정체성을 뜻한다. 다시 말해 K가 붙은 대상은 한국에서 제작되고 유통되는 무엇, 한국에서 소비되고 유행하는 무엇, 한국만의 고유성과 특수성이 잘 드러나는 무엇, 혹은 한국 자본이 들어간 무엇 등을 의미한다. K-좀비에서 K의 의미를 국적으로만 국한한다면, K-좀비란 한국에서 제작되고 생산된 모든 좀비콘텐츠를 포괄하는 용어가 된다. 따라서 광의의 범주에서 K-좀

2 <https://www.munhwa.com/news/view.html?no=20220129MW112830749167>

3 https://www.koreafilm.or.kr/museum/exhibition/EI_00050

비란 ‘한국의 좀비콘텐츠’ 일체를 의미한다. 광의로 K-좀비를 사용하게 되면, K-좀비의 등장은 영화로만 한정하더라도 1980년대까지 거슬러 올라가게 된다.

그렇지만 이렇게 단순하게 K-좀비를 규정하기는 어렵다. 다시 K-컬처로 돌아가 보면, 한국과 관련된 대상이라고 해서 모든 것에 K가 달라붙지는 않는다. K는 대개 지칭되는 대상이 전 세계적으로 인정받거나 인기를 끄는 등, 일정 수준 이상의 인지도를 획득했거나 높은 성과를 거두었을 때 붙여진다. 다시 말해 ‘K-무엇’이라 불리기 위해서는 세계에 내놓을만하고 자랑할만하다고 여겨지는 대상이어야 되는 셈이다. 해외에서 화제가 되고 인정받는 대상이라면 K-컬처가 붙릴 수 있지만, 그렇지 않다면 K-컬처로 불리지 않는다. K라는 용어가 사용되느냐 마느냐에는 대상의 국적과 더불어 대상의 인기와 평가가 주요한 기준이 되는 셈이다.

K-좀비에서 K-의 의미를 고려한다면, K-좀비가 되기 위해서는 한국을 대표할 만한 상징성을 가져야 한다. 해당 좀비콘텐츠가 대중성이나 작품성을 인정받아 한국을 대표할만하거나, 혹은 해외에서 높은 인지도를 가진 작품이어야 한다는 세부 조건이 필요하다. 하지만 2016년 이전까지만 해도 한국에서 좀비의 인지도는 높지 않았으며, 좀비장르는 비주류에 머물렀을 뿐이다.⁴ 게다가 K-좀비라는 용어가 등장하고 유행하기 시작한 건 10년이 채 되지 않는다. 이를 종합해 볼 때 K-좀비를 모든 좀비콘텐츠로 확장하고 그 연원을 1980년대까지 거슬러 올라가는 건 적절하지 않다.

지금까지 K-좀비에 관해 본격적으로 수행된 연구의 수는 많지 않다. 신원선은 ‘K 좀비극’을 주제어를 바탕으로 넷플릭스 드라마 <킹덤> 시즌 1, 2와 프리퀄 영화인 <킹덤: 아신전>을 분석하고 있다. 이 연구는 서론에서 “서구의 전유물이라 여겨졌던 좀비가 최근 한국의 다양한 콘텐츠 내에서 전혀 다른 방식으로 전유”되고 있다고 전제하고 있지만, K-좀비가 서구의 좀비와 어떻게 다른지 내용에 관해서는 충분히 설명하지 않고 있다.⁵

임영훈의 연구는 “K-좀비영화가 더 이상 한국에서 비주류의 영화 장르가 아니라는 배경에서 출발”했다고 밝히며, “K-좀비영화의 성공 가능성에 대해 논의”하겠다고 적고 있다. 이후 영화 <부산행>과 <곡성>을 K-좀비의 전환점을 마련한 영화로 규정하고 있다.⁶ 하지만 K-

4 임영훈(2021). “한국 좀비영화를 바라보는 시선의 변화: <부산행>과 <곡성>을 중심으로”, *애니메이션 연구* 17(1), 224.

5 신원선(2022). “대중 감성이 만들어낸 K 좀비극 <킹덤>의 신화: 시즌 1, 2, 아신전을 중심으로”, *감성연구* 24, 2022, 120-121.

6 여기서 영화 <곡성>은 본격적인 좀비영화로 보기에는 무리가 있다. <곡성>은 오컬트 장르에 해당하며,

좀비를 이미 정립된 분류처럼 취급하고, 그 명확한 기준에 대해서는 다루지 않는다.⁷ 이처럼 이전까지 연구들은 K-좀비를 언론 매체에서 사용하듯 모호한 방식으로 사용해왔다. 단순히 서구에서 만들어진 좀비와 구분하기 위한 목적으로 K-좀비라는 명칭을 사용한 것이다.

K-좀비는 언론뿐만 아니라 학계에서도 사용되고 논의되고 있는 용어지만, 그 개념과 범위가 여전히 모호한 채로 남아 있다. 이에 본고는 K-좀비의 위상이 그 어느 때보다 높아진 지금, K-좀비의 역사와 발자취를 되돌아보며 K-좀비가 거둔 성과를 분석하고, K-좀비란 무엇인지를 규명하고자 한다. 이를 위해 두 가지 방향에서 접근할 것이다. 첫 번째는 K-좀비의 분류에 포함될 수 있는 기준이 무엇인지를 살펴보고 K-좀비의 범위를 파악해볼 것이다. 한국에서 제작된 좀비콘텐츠의 역사와 전개 과정을 살펴보고, 어떤 과정을 거쳐 K-좀비가 탄생했는지를 알아보고자 한다. 좀비영화와 드라마의 간략한 내용과 형태, 제작과 흥행의 측면을 분석하여 한국 사회에서 좀비장르가 어떻게 등장하고 확산되어 현재에 이르렀는지를 살펴볼 것이다.

두 번째로 좀비장르가 대중적으로 어떻게 향유되었고 인식 변화하여 현재에 이르렀는지 파악할 것이다. 앞서 언급했듯 K-좀비라는 용어의 등장과 사용은 주로 언론과 평단에서 비롯되었다. 따라서 K-좀비의 정체를 규명하기 위해서는 기사와 뉴스 등 매체에서의 사용을 다루지 않을 수 없다. K-좀비를 다룬 기사와 잡지 등을 분석하여 언제 어떤 방식으로 K-좀비를 이야기했는지 살펴보고자 한다.

이를 종합하여 지금까지 어렵풋하고 불분명한 채로 남아 있는 K-좀비의 윤곽을 그려보고자 한다. K-좀비의 개념과 범주를 정립하는 일은 앞으로의 K-좀비의 연구를 위한 단초가 될 것이다. 이를 통해 K-좀비의 성과와 의의를 살피고, 앞으로 K-좀비가 나아가야 할 발전 방향을 모색할 계기를 마련하고자 한다.

3. K-좀비의 전사(前史)

K-좀비가 한국의 대중문화에 확고하게 자리 잡기 전의 역사를 살펴보기 위해, 2016년

좀비는 짧은 시간만 등장할 뿐이다. 게다가 여기서 좀비는 주술적인 의식에 의해 움직이는 듯 묘사되어 있어, 바이러스 감염이나 과학 실험 등의 기원을 갖는 현대적 좀비의 특성과는 거리가 있다.

7 임영훈(2021). 앞의 논문, 223-225.

이전 한국에서 제작된 좀비영화로는 어떤 작품들이 있는지 알아보자. 다음 <표1>은 한국영화진흥원의 영화통계 자료를 활용해 작성한 2016년 이전까지 한국에서 제작된 좀비영화의 목록이다. 1980년부터 2016년까지 제작된 좀비영화를 제작연도순으로 정렬해 감독과 개봉일, 그리고 관객 수를 정리해 적었다.

<표1> 2016년 이전까지 제작된 좀비영화 목록(한국영화진흥원 참조)

영화명	감독	개봉일	관객 수
<괴시>	강범구	1980년	12,643명
<죽음의 숲> ⁸	김정민	2006년	3,241명
<이웃집 좀비>	류훈·오영두·장윤정·영건	2010년	2,807명
<미스터좀비>	이수성	2010년	103명
<인류멸망보고서> ⁹ 중 <멋진 신세계>	김지운	2011년	97,916명
<무서운 이야기> ¹⁰ 중 <앰블런스>	김곡·김선	2012년	331,760명
<좀비스쿨>	김석정	2013년	7,722명
<신촌좀비만화> ¹¹ 중 <너를 봤어>	한지승	2014년	5,187명
<부산행>	연상호	2016년	11,567,815명

<표1>에서 볼 수 있듯이, 공식적으로 기록된 한국 최초의 좀비영화는 1980년에 제작된 <괴시>다. <괴시>는 여행을 가던 도중 정체불명의 괴한에게 습격 받으면서 벌어지는 일을 그리고 있다. 알고 보니 괴한은 사실 사흘 전에 이미 사망했다가 모종의 과학 실험으로 인해 깨어난 좀비였다. <괴시>는 “에로와 공포가 적당히 뒤섞인 잡탕 영화”라는 평을 받으며 작품성 면에서 크게 주목받지 못하였다.¹² 또한 이 영화는 1974년 작품 조지 그라우(Jorge Grau) 감독의 <렛 슬리핑 코르프시즈 라이>(Let Sleeping Corpses Lie)의 표절작이라는 불명예스러운 의혹을 받고 있기도 하다.¹³ 관객 동원의 측면에서도 흥행하지 못하고 12,643명을

8 시리즈로 제작된 <어느 날 갑자기>의 네 번째 편에 해당하는 영화다.

9 <천상의 피조물>, <멋진 신세계>, <해피 버스데이>의 총 세 편으로 구성된 유니버스 영화다.

10 <해와 달>, <공포 비행기>, <콩쥐, 팥쥐>, <앰블런스>의 총 네 편으로 구성된 유니버스 영화다.

11 <유령>, <너를 봤어>, <피크닉>의 총 세 편으로 구성된 유니버스 영화다. 그중 <너를 봤어>가 좀비영화에 해당한다.

12 김봉석·임지희(2016). *좀비사전: 당신이 좀비에 대해 알고 싶은 모든 것*, 서울: 프로파간다, 29.

13 <https://entertain.naver.com/read?oid=047&aid=0000052226>

동원하는 데 그쳤다. <괴시>는 한국에서 최초로 제작된 좀비영화라는 의의를 지니지만, 작품성과 흥행의 측면에서 커다란 의미를 부여하기는 어렵다.

이후 2000년대 초부터 2010년까지 만들어진 영화로 <죽음의 숲>(2006), <이웃집 좀비>(2009), <미스터좀비>(2010)가 있다. <죽음의 숲>은 산에 놀러 간 남녀 다섯이 숲의 저주로 인해 좀비가 된다는 설정이지만, 영화의 개연성이 떨어지고 장르적 완성도가 미흡하다는 평이다.¹⁴ 관객 수 역시 수천 명을 넘지 못하며 상업적으로 실패하고 말았다. <이웃집 좀비>는 저예산으로 제작된 옴니버스 영화로, 대기업에서 만든 좀비, 육식을 거부하는 좀비 등 다양한 설정의 좀비가 등장하지만, 마찬가지로 관객 수는 수천 명에 불과했다.¹⁵

이 시기에 제작된 좀비영화는 많은 제작비와 시간을 들여 본격적으로 제작한 상업영화가 아닌 저예산의 독립영화나 옴니버스 영화의 형태로, 대중성을 갖춘 좀비영화로 보기 힘들다. 결과적으로 이 영화들은 극장이나 평단에서 별다른 주목을 받지 못하였고, 대중들의 반향을 끌어내지 못했다. 당시 한국 사회에서 외면받는 비주류에 불과했던 좀비장르의 저변과 향유 수준을 그대로 드러내고 있다고 볼 수 있다.

이후 2010년대 초반에 제작된 좀비영화는 주로 단독으로 제작된 장편 영화가 아닌, 다른 영화들과 함께 제작된 짧은 단편 영화로 등장한다. 이전까지 제작된 좀비영화의 계속된 실패로 인해, 제작비를 절감하고 위험부담을 줄이기 위해 단편들로 구성된 옴니버스의 형태를 취한 것으로 보인다.

<인류멸망보고서>(2011)는 종말을 맞이하게 된 인류의 모습을 다룬 세 편의 단편 영화로 구성된 옴니버스 영화다. 그중 첫 번째 이야기인 김지운 감독의 <멋진 신세계>가 좀비영화다. 이 영화는 인간들이 함부로 내다 버린 쓰레기 더미에서 좀비가 나타나기 시작한다는 설정이다. 의미는 있지만 설득력이 부족하다는 평을 받는다.¹⁶ <무서운 이야기>(2012)는 공포라는 테마 아래 네 편의 옴니버스로 구성된 영화다. 그중 네 번째 이야기인 김곡·김선 감독의 <앰블런스>가 좀비영화에 해당한다. 좀비 사태가 발발한 도시에서 딸과 엄마가 겨우 도망쳐 구급차에 탑승한다. 의사는 딸이 좀비에 물렸다고 의심하지만, 엄마는 그렇지 않다고 항의한다. 좁은 차 안에서 서로 간에 벌어지는 침예한 갈등과 의심에 관해 다루고 있다.

2010년대 초반 제작된 좀비영화들은 나름의 성과를 거두며, 이전보다 많은 관객을 동원하

14 김봉석·임지희(2016). 위의 책, 235.

15 김봉석·임지희(2016). 위의 책, 180.

16 김봉석·임지희(2016). 위의 책, 100.

는 데 성공했다. 이전까지 제작된 좀비영화의 수배에서 수십 배에 달하는 관객 수였으며, 특히 <무서운 이야기>는 33만 명에 달하는 관객을 동원하며 괄목할만한 성과를 거둔다. 물론 이 영화들이 좀비만을 다룬 장편 영화가 아닌 짧은 단편 좀비영화가 삽입된 옴니버스 영화기에, 이 성과를 온전히 좀비장르의 성공이라고 여기기엔 무리가 있다. 다만 좀비에 관한 인지도가 부족한 척박한 한국사회에서 자구책으로 옴니버스의 형태를 취했고, 좀비장르의 명맥을 이어가며 대중에게 좀비를 소개했다는 의의를 지닌다. 특히 <앰블런스>는 좀비장르의 대중화 가능성을 확인할 수 있게 만든 작품이라 할 수 있다.

한편 2016년 이전까지 제작된 좀비드라마로는 두 편이 있다. 다음 <표2>는 두 편의 드라마와 관련된 정보를 방송국에서 제공하는 정보와 기사 등을 활용해 정리한 자료다.

<표2> 2016년 이전까지 제작된 좀비드라마 목록

드라마명	극본	연출	방송사	방영일	시청률
<나는 살아 있다>	조규원	안상은	MBC	2011년	4.4%
<드라마 스페셜 - 라이브 쇼크>	김미정·김효정	김동휘	KBS2	2015년	3.3%

한국에서 최초로 제작된 좀비드라마는 2011년 방영된 MBC의 <나는 살아있다>로 알려져 있다. 2부작으로 구성된 일요단막극 <나는 살아있다>는 황금가지 출판사에서 매해 선정하는 'ZA 문학 공모전' 제1회 수상작 「젯빛 도시를 걷다」를 원작으로 한다. 한 병원이 비밀리에 군부대와 협력하여 군사 목적의 실험을 돕고 있다. 시체에 약물을 주입해 움직일 수 있게 만들려는 것이다. 이후 예기치 못한 사고로 병원에 좀비가 들끓게 되고, 뇌사 상태에 빠진 어머니를 병문안 온 가족이 휘말리게 된다.

2015년 방영된 KBS2의 단막극 <드라마 스페셜: 라이브 쇼크>의 주인공은 제약회사의 신약 임상시험 아르바이트를 하던 도중 좀비바이러스에 감염된다. 그는 사건을 조작하고 은폐하려는 제약회사의 음모에 맞서 자신의 감염 사실을 알림으로써 제약회사의 만행을 세상에 폭로하려 한다. 좀비바이러스의 발현을 늦추는 약물을 찾아가며, 방송국에 침입해 생방송으로 자신의 상황을 폭로한다.

이 드라마들은 좀비 사태라는 극한의 상황에서 드러나는 모성애나 가족의 희생 등을 신파 조로 그려내면서, 근대적 가족 담론의 강화라는 주제로 이어진다. 좀비가 마치 여전히 인지능력이 갖춘 존재처럼 보이거나, 피아를 구분해 악인만을 공격하는 모습을 보이기도 한다. 이는 본격적인 좀비장르라기 보다는 익숙한 귀신장르 혹은 재난장르와 크게 다르지 않은

모습이다. 이는 당시 좀비장르에 대한 이해가 전반적으로 부족했던 한국문화의 모습을 보여 주고 있다.¹⁷

종합해 보면, 2016년 이전에도 여러 좀비콘텐츠가 제작되었지만, 흥행과 비평의 측면에서 괄목할 만한 성공을 거두지 못하였고, 그 결과 좀비장르의 유행을 창출하거나 대중적인 흐름을 만들어내지 못했다. 소수의 좀비영화와 드라마가 분투하며 소기의 성과를 거두기도 했지만, 여전히 대중적 인식과 인지도는 처참한 상황이었고, 여전히 한국은 좀비장르의 불모지에 가까운 상태로 남아 있었다. 따라서 2016년 이전까지 제작된 좀비콘텐츠에 K-라는 접두사를 붙여 본격적인 K-좀비의 범주 안에 포함하기엔 무리가 따른다.¹⁸

4. K-좀비의 시작과 전개

그렇다면 K-좀비가 시작된 시점은 언제부터라고 볼 수 있을까? 앞서 지적했듯이 K-좀비는 다양한 K-컬처 유행의 연장선상에서 사용된 것이며, 학계보다는 언론을 중심으로 회자된 용어다. 따라서 K-좀비라는 용어가 사용되기 시작한 출발점을 찾기 위해서는 기사에서 K-좀비가 처음 사용된 시점을 확인해 볼 필요가 있다.

검색일 2022년 11월 10일을 기준으로, 네이버 뉴스에서 ‘K-좀비’ 혹은 ‘K좀비’라는 단어가 포함된 기사를 검색했을 때, 찾을 수 있는 가장 오래된 기사는 2016년 9월 5일에 작성된 기사다.¹⁹ 해당 기사는 대만과 홍콩에서의 <부산행> 성공에 관한 내용을 다루고 있다. 기사 중 K-좀비라는 용어가 처음 등장하는 문장은 다음과 같다. “‘부산행’ 세계 흥행 성과가 어떤 결과로 마무리될지에 따라 K-좀비영화에 대한 관심도 높아질 것 같다.” 여기에서 처음으로 K-좀비라는 단어가 등장한다.²⁰

이 기사를 통해 알 수 있듯이 언론에서 최초의 K-좀비 문화콘텐츠로 호명한 작품은 바로 연상호 감독의 <부산행>이다. 한국에서 <부산행>이 처음 개봉한 시기는 2016년 7월 20일이다. <부산행>은 신드롬에 가까운 흥행 돌풍을 일으키면서, 개봉 5일 만에 관객 수 500만을

17 김형식(2020). *좀비학 - 인간 이후의 존재론과 신자유주의 너머의 정치학*, 서울: 갈무리, 274-275.

18 물론 앞서 지적했듯이, K-좀비를 광의의 개념으로 보아 한국에서 제작된 모든 좀비콘텐츠를 포괄하는 용어로 사용한다면, 2016년 이전에 제작된 좀비콘텐츠도 K-좀비의 범주로 포함될 수 있을 것이다.

19 <https://search.naver.com>

20 <https://star.mt.co.kr/stview.php?no=2016090508265560979&type=1&outlink=1>

돌파했고 개봉 19일 만인 8월 7일에 1,000만 관객을 돌파했다. 이처럼 <부산행>이 명실상부한 천만 관객 영화 반열에 오르고 흥행에 성공하면서, <부산행>을 기점으로 K-좀비라는 명칭이 쓰이기 시작한 것으로 추측해볼 수 있다.

K-좀비로 검색했을 때, 그 다음으로 찾을 수 있는 기사는 2017년 2월 『문화뉴스』의 기사다.²¹ 이 기사엔 K-좀비와 관련하여 “우수한 완성도로 ‘K-좀비’ 장르를 만든 영화 ‘부산행’”이라고 언급되어 있다.²² 여기서도 K-좀비의 시작으로 <부산행>을 지목하고 있다. 이후의 여러 기사에서도 마찬가지로 K-좀비의 출발점을 <부산행>으로 적고 있다. 이를 종합해볼 때 K-좀비의 시작점은 2016년 연상호 감독의 <부산행>이 대대적으로 성공한 이후부터라고 추론해 볼 수 있다.

<부산행>은 서울역에서 부산으로 향하는 KTX 열차 안에서 좀비 바이러스가 건잡을 수 없이 확산되면서 벌어지는 일련의 사건을 그리고 있다. 열차에 탑승한 다양한 배경과 성격을 가진 인물들을 중심으로, 재난이 닥쳤을 때 그 안에서 인간이 저마다 어떻게 대처하고 반응하는 보여준다. 이를 통해 인간 군상의 세태와 인간의 본성, 사회적인 주제 등을 다루고 있다.

이전까지 제작된 좀비영화 중 최다 관객을 동원한 영화가 2012년 33만 명이 본 옴니버스 영화 <무서운 이야기>였다는 점을 고려할 때, 좀비만을 다루는 장편 영화 <부산행>이 1,100만이 넘는 관객을 동원한 건 이례적인 흥행이었다. 이는 『한국영화진흥원』의 2022년 11월의 관객 수 통계를 기준으로 역대 20위에 해당하는 기록이다. <부산행>은 흥행뿐만 아니라 비평의 측면에서도 한국의 좀비사(史)에서 결정적인 작품이다. 2017년 ‘백상예술대상’ 신인 감독상과 남자조연상, 2016년 ‘청룡영화상’에서 기술상과 최다관객상, 같은 해 ‘한국영화평론가협회상’에서 기술상과 영평10선을 수상하며 평단의 주목을 받았다.

<부산행>은 한국에서만 아니라 해외에서도 많은 관심과 인기를 끌었다. 2016년 스페인에서 열리는 세계에서 가장 큰 호러 및 판타지 영화제인 ‘시체스(Sitges) 영화제’에서 최우수감독상과 최우수특수효과상을 받았다. 또한 같은 해 캐나다 몬트리올에서 열린 ‘판타지아 영화제’에서 최고 작품상과 관객상을 수상했다. 해외 매출 면에서도 크게 성공했는데, <부산행>은 해외 14개국에서 역대 한국 영화 흥행 1위에 오르며 매출 4,500만 달러(약 510억

21 첫 기사로 작성된 K-좀비에 관한 기사와 두 번째 기사 사이에는 8개월가량의 시차가 있다. 이를 미루어 짐작해 보건대, 당시에 K-좀비라는 말이 지금처럼 널리 쓰이지는 않았던 것 같다.

22 <https://www.mhns.co.kr/news/articleView.html?idxno=37696>

원)를 기록했다. 이는 2016년 10월 당시를 기준으로 역대 한국 영화 중 최대 해외 매출에 해당한다.²³

〈부산행〉(2016)을 연출한 연상호 감독은 한 인터뷰에서 “좀비물이 이렇게 사랑받을 줄 몰랐”으며, 당시에는 “‘좀비’라고 말하는 것 자체가 (...) 금기어”였다고 밝힌 바 있다.²⁴ 이와 관련하여 『좀비 제네레이션』(2013), 『좀비 썰록』(2019) 등 다수의 좀비소설을 쓴 정명섭 작가는 〈월드워Z〉(2013)가 개봉할 당시 흥행을 위해 한국에서는 좀비영화라는 사실을 숨기고 재난영화로 포장을 했었다고 말한 바 있다. 심지어 “(부산행을 본) 천만 관객 중 좀비를 처음 보는 사람도 절반 이상 될 거라고 생각한다.”라고 언급했다.²⁵ 즉, 2016년 당시까지 한국에서 좀비영화는 철저한 비인기 장르에 속했으며, 좀비가 등장한다는 사실을 숨겨야 할 만큼 성공 여부를 확신하기 어려운 상황이었다고 볼 수 있다.

〈부산행〉개봉 당시 걱정스러웠던 점은 좀비영화라는 생경한 장르에 관한 대중의 수용 문제만은 아니었다. 그때까지 연상호 감독은 저예산 독립 애니메이션을 제작해봤을 뿐, 상업적인 블록버스터 영화를 만들어본 경험이 없었다. 또한 애니메이션에서 벗어나 실사영화를 만드는 것도 처음이었다. 게다가 사회 문제를 냉소적이고 비관적인 시선으로 다루는 연상호의 세계관은 대중성과는 거리가 멀어 보였다.

이와 관련하여 〈부산행〉의 제작자인 이동하는 2016년 영화가 개봉하기 전 이루어진 인터뷰에서 총제작비 115억 원의 대작을 실사영화가 처음인 연상호에게 맡기면서도 의구심이 들거나 불안하지 않았다고 밝혔다. 좀비장르가 지닌 잠재력에 관한 확신이 있었기 때문이다. 이동하 대표는 2016년 당시 좀비콘텐츠가 젊은 감독들과 웹툰 세대들을 중심으로 인기를 끌고 팬층이 두터워지고 있음에도 여전히 B급 호러의 하위 장르처럼 여겨져 왔다고 분석하며, “이 장르(좀비장르)를 수용할 수 있는 층이 생각보다 두텁다”고 주장했다.²⁶

이동하는 〈무서운 이야기〉의 제작자이기도 하다. 이런 점을 고려해볼 때, 좀비에 대한 그의 관심은 꽤 오래되었다고 볼 수 있을 것이다. 〈무서운 이야기〉를 통해 좀비장르의 대중화에 관한 어느 정도 가능성을 엿본 제작사에서 〈부산행〉에 과감한 투자를 하게 되면서, 한국사회에서 좀비가 성공을 거두게 된다.

23 <https://www.hankyung.com/life/article/2016101289781>

24 <https://sports.donga.com/article/all/20200715/101965674/2>

25 <https://www.etnews.com/20160830000079>

26 <https://star.mt.co.kr/stview.php?no=2016070508041853397&type=1&outlink=1>

물론 시대적인 상황과 배경의 잘 맞아떨어진 것도 빼놓을 수 없다. 한국에서 제작된 여러 좀비영화, 그리고 해외에서 제작된 블록버스터 좀비영화들이 한국 대중에게 소개되면서 점차 좀비장르의 저변이 넓어져 가는 중이었고, 그때 시의적절하게 〈부산행〉이 개봉하면서 큰 성공을 거두게 된 것이다. 〈부산행〉은 개봉하자마자 순항을 거듭했고, 이때를 기점으로 좀비가 한국의 대중문화 안에 각인되며 본격적으로 자리를 잡게 된다. 〈부산행〉은 K-좀비의 화려한 시작을 알리고 본격적으로 포문을 연 작품에 해당한다.

5. K-좀비의 성숙기

〈부산행〉의 대대적인 성공 이후로 좀비가 등장하는 저예산 독립영화, 예술영화는 물론이고 대규모의 자본이 들어간 상업영화도 꾸준히 제작되며 다양한 좀비콘텐츠가 생산되기 시작한다. 다음의 〈표3〉은 〈부산행〉이 성공한 2016년 이후 제작된 대표적인 좀비영화의 목록이다.

〈표3〉 2016년 이후 제작된 좀비영화 목록(한국영화진흥원 참조)

영화명	감독	개봉일	관객 수
〈서울역〉	연상호	2016년	147,031명
〈창궐〉	김성훈	2018년	1,599,290명
〈기묘한 가족〉	이민재	2019년	263,322명
〈#살아있다〉	조일형	2020년	1,903,703명
〈반도〉	연상호	2020년	3,812,250명

〈부산행〉의 뒤를 이어, 곧바로 같은 감독이 만든 〈부산행〉의 프리퀄에 해당하는 〈서울역〉(2016)이 개봉했다.²⁷ 〈서울역〉은 〈부산행〉보다 먼저 제작이 확정된 작품으로, 〈서울역〉을 제작하던 중 실사영화인 〈부산행〉 제작이 결정되었다고 알려져 있다. 〈서울역〉은 〈부산행〉에서 좀비가 열차에 타오르기 이전까지의 상황을 그린다. 서울역 주변을 배경으로, 기출

27 〈부산행〉은 2016년 7월 20일에, 〈서울역〉은 2016년 8월 18일에 개봉했지만, 극 중에서 다루고 있는 시점은 〈서울역〉이 앞선다. 하지만 두 영화의 내용이 완전히 연결되고 있지는 않으며, 일부 캐릭터와 설정을 공유하고 있을 뿐이다. 김형식(2017). “한국사회의 예외상태의 지속과 회복되지 않는 일상: 연상호론, 〈부산행〉과 〈서울역〉을 중심으로”, *대중서사연구* 23(2), 197.

청소년, 노숙인 등을 등장시켜 이들이 인간 이하의 존재로 취급되는 현실을 꼬집는다. 사회에서 배제된 비체들이 결국 좀비가 되어 사회를 파국으로 몰아가는 모습을 통해, 신자유주의 체제의 비인간성과 폭력성을 고발하고 있다. 〈서울역〉은 이전까지 침예한 사회 문제를 차가운 리얼리즘적 시선으로 다뤄왔던 연상호 고유의 색채가 분명하게 드러나는 작품이라고 할 수 있다. 다만 실사영화가 아니라 연상호가 원래 해오던 애니메이션의 형태로 제작되었고, 분위기가 어두워 관객 동원에는 크게 성공하지 못하였다.

〈창궐〉은 조선시대를 배경으로 하는 사극 좀비영화다. 극 중에서 좀비는 밤에만 활동하는 괴물로 ‘야귀(夜鬼)’라 불린다. 야귀의 창궐을 막고 조선을 구하려는 왕자 이청과 이를 방해하려는 병조판서 김자준 간의 사투를 그리고 있다. 백성들에게 관심이 없고 자신의 안위와 향락에 탐닉하기에만 급급한 위정자, 거기서 고통받고 죽어가는 백성들, 그런 통치 체제와 싸우며 분투하는 영웅적 주인공과 같은 구도는 사실 낯설지 않은 익숙한 내용이다. 〈명량〉(2014), 〈변호인〉(2013) 등의 다른 천만 영화에서 다루었던 “약자의 고통과 이를 없앨 올바른 통치와 정의”가 그대로 반복되고 있는 것이다.²⁸ 물론 당시 조선시대와 좀비와의 조합은 이질적이고 신선한 요소였으나, 〈창궐〉은 이를 효과적으로 소화하지 못하고 기존의 구도를 반복함으로써 좋은 반응을 끌어내지는 못했다. 〈창궐〉의 시도는 이후 넷플릭스 드라마 〈킹덤〉으로 이어지게 된다.²⁹

〈기묘한 가족〉은 좀비장르를 코미디와 결합한 영화다. 제약회사의 아르바이트를 하던 도중 바이러스에 감염된 ‘쫄비’가 한적한 시골 마을에 나타나면서 벌어지는 일을 그리고 있다. 쫄비는 신원을 알 수 없는 연고 미상의 인물이다. 영화는 〈서울역〉과 마찬가지로 좀비라는 소재로 사회에서 배제되고 소외된 자들의 문제를 제기한다. 영화에서 쫄비는 폭력적이거나 공격적이기보다는 굼뜨고 어설픈 몸짓으로 좌충우돌하며 웃음을 자아내는 존재다. 갑자기 나타난 정체불명의 ‘쫄비’와 그를 맞닥뜨리게 되면서 점차 서로를 이해하고 가족이 되어가는 전개를 보여준다. 공동체 내에 출현한 타자를 어떻게 받아들여야 하는지에 관한 고민을 담은 작품이지만, 흥행에는 그다지 성공하지 못했다. 이런 변칙적인 좀비영화가 나오기 시작했다는 건, 한국사회에서 좀비장르가 성숙기에 이르렀다는 사실을 방증하는 사례라고 볼 수 있다.

이후 2020년 들어 코로나19 팬데믹 사태가 터지게 되면서, 극장가는 순식간에 얼어붙어

28 송아름(2021). “선한 통치를 향한 열망과 무력한 좀비, 그 익숙함의 역설”, *영화평론* 33, 46.

29 최지운(2020). “한국 사극 속 좀비 캐릭터 연구: 〈창궐〉과 〈킹덤〉을 중심으로”, *인문콘텐츠* 56, 108.

영화 개봉이 연기되거나 중단되었다. 하지만 한국에서 좀비 열풍은 팬데믹이라는 사회적 재난 중에도 쉽게 멈추지 않았다. 2020년 6월 개봉한 영화 <#살아있다>(2020)는 190만 명이 관람했고, 같은 해 7월 연상호 감독의 <반도>(2020)가 개봉하여 380만 명의 관객을 동원했다. <#살아있다>는 좀비사태로 인해 아파트 내에 고립된 두 주인공의 이야기를 그리고 있다. 친숙한 아파트 공간을 배경으로 좀비사태로 인한 고립감과 소외의 감각, 그리고 인간 간의 유대를 잘 그려내고 있다.

<반도>(2020)는 개봉 전부터 <부산행>의 공식적인 후속작이라는 점에서 많은 관심을 모았다. 영화는 좀비가 한반도를 점령한 포스트 아포칼립스 상황을 다루고 있다. 제목에서 암시되듯 반도라는 지정학적 특성으로 인해 남한만 좀비에게 점령당했고 북한의 군사경계선 너머로는 퍼져나가지 못하였다. 전 세계에서 한국만이 좀비로 인한 파국을 맞이한 것이다. 한국인 대부분은 죽거나 좀비가 되었고, 나머지는 해외로 탈출하였다. 극소수의 인간은 한국 내에서 무기를 독점한 채 폭력 집단으로 돌변해 약탈하며 살아가고 있다. 해외로 탈출했던 주인공 일행은 돈을 벌기 위해 다시 한국으로 돌아오게 되고, 좀비들과 남겨진 인간들을 마주하게 된다. <반도>는 <부산행>보다 확장된 공간에서 진행되며, 총기 액션과 카레이싱 장면 등을 적극적으로 활용해 좀비장르로서의 정체성을 드러내고 있다.

팬데믹 중에 개봉한 두 편의 좀비영화는 ‘사회적 거리두기’라는 최악의 극장가 상황에서도 손익분기점을 넘기며 소중한 성과를 거둔 것으로 평가받고 있다. 이외에도 <좀비 크러쉬 헤이리>(2021), <방법: 재차의>(2021) 등의 좀비영화가 제작되었다.

한편, 팬데믹으로 인해 영화계가 숨을 고르며 생각기에 빠져드는 동안 인기를 끈 건 바로 좀비드라마다. 다음의 <표4>는 2016년 이후 제작된 좀비드라마의 목록이다.

<표4> 2016년 이후 제작된 좀비드라마 목록

드라마명	극본	연출	방송사 (플랫폼)	방영일	최고 시청률 (시청순위) ³⁰
<킹덤>시즌1	김은희	김성훈 ³¹	Netflix	2019	미공개
<킹덤>시즌2	김은희	김성훈·박인재	Netflix	2020	미공개
<좀비 탐정>	백은진	심재현	KBS2	2020	3.7%
<드라마 스테이지 2021: 산부인과로 가는 길>	이하니	김양희	tvN	2021	32
<킹덤: 아신전>	김은희	김성훈	Netflix	2021	2위
<지금 우리 학교는>	천성일	이재규·김남수	Netflix	2022	1위

2016년 이전까지 좀비드라마가 다소 조악하고 장르적 이해와 완성도가 떨어지는 모습을 보였다면, 2016년 이후 제작된 좀비드라마들은 과감한 투자와 K-좀비의 흥행을 통해 깊어진 좀비장르에 대한 이해를 바탕으로 뛰어난 작품성과 완성도를 보여주기 시작한다. 좀비드라마가 영화를 상회하는 성과를 거두고 새롭게 K-좀비 열풍을 견인하기 시작한 것이다.

기술 발달로 인해 모바일, 인터넷, 스마트 TV 등의 다양한 디바이스를 통해 영상 콘텐츠를 볼 수 있는 시대가 되면서, 텔레비전이 영상을 제공하는 주요한 매체였던 시대가 저물어가고 있다. 인터넷 기반으로 주문형 영상 콘텐츠를 제공하는 OTT 기업 넷플릭스가 급부상하게 된 것이다. 넷플릭스 사업 전략의 핵심은 기존가입자를 유지하면서 계속해서 신규가입자를 유입시키는 것이다. 이를 위해 넷플릭스는 세계 각국에서 현지 콘텐츠를 확보하고 가입자들에게 제공하는 전략을 펼쳤다.³³

당시 넷플릭스는 해외시장 확대를 위해 현지에서 제작된 콘텐츠를 적극적으로 활용하는 전략으로 새로운 돌파구를 찾고 있었는데, 마침 한국 좀비드라마가 이런 넷플릭스와의 이해관계가 맞아떨어진 것이다. K-좀비영화의 성공에도 불구하고 여전히 잔인하고 추악한 괴물이 등장하는 드라마가 성공할 수 있을까 여전히 미지수였다. 한국의 방송사에서 망설이는 사이 <킹덤>을 쓴 김은희 작가는 더욱 자유로운 표현과 창작을 보장하는 넷플릭스와 손을 잡게 된다. 특히 2020년부터는 팬데믹으로 인해 사람들이 극장에 가는 것을 꺼리게 되면서, 그 시기를 활용해 넷플릭스는 공격적으로 투자하며 몸집을 불리기 시작해 나갔다.

넷플릭스 드라마 <킹덤>은 OTT 플랫폼 유행의 물결을 타고 커다란 인기를 끌었다. 수입 괴물이었던 좀비에 한국적 색채가 가미되어 거꾸로 세계로 수출되는 현상이 일어나기 시작했다. <킹덤> 시즌 1과 시즌 2는 시청자 수가 공개되지 않아 어느 정도 성공했는지 명확히 알 수는 없지만, 넷플릭스 측에서 <킹덤>을 비영어권 국가에서 만들어진 성공적인 콘텐츠 사례로 꼽고 있고, 계속 후속 작업이 이루어졌다는 사실로 성공을 짐작해 볼 수 있다.³⁴

30 넷플릭스는 시청률을 알 수 없지만, 최근 넷플릭스에서는 분야별로 시청 순위를 공개하고 있다. 다만 <킹덤> 시즌1, 시즌2는 시청 순위가 공개되지 않아 파악하지 못하였다.

31 영화 <창궐>의 감독과는 동명이인이다.

32 검색해보았을 때 공개된 시청률 정보를 찾아볼 수 없다. 다만 비슷한 시기에 방영된 <드라마 스테이지 2021 - 러브 스포일러>의 시청률이 0.7%로 검색된 점을 고려할 때, <산부인과로 가는 길>은 이보다 시청률이 낮게 나와 언급되지 않은 듯하다.

33 김민영(2019). “플랫폼의 확장과 좀비 서사의 구현 연구 - 넷플릭스 오리지널 드라마 <킹덤> 시즌 1을 중심으로”, *현대문학이론연구* 77, 74-75.

34 김민영(2019). 앞의 논문, 76.

2020년 <킹덤>은 많은 인기와 화제성에 힘입어 시즌2가 공개되었고, 2021년에는 <킹덤> 시리즈의 프리퀄에 해당하는 영화 <킹덤: 아신전>(2021)이 공개되었다. 특히 <킹덤: 아신전>은 넷플릭스 전 세계 스트리밍 순위 2위를 기록했고, 한국을 비롯해 대만, 베트남 등 아시아 8개국에서는 정상을 차지하며 선풍적인 인기를 끌었다.³⁵

<킹덤>은 조선시대를 배경으로 왕위를 차지하려는 양반들의 권력 다툼과 거기서 신음하는 백성들의 고통을 다루고 있다. 세자 이창은 자신을 죽이고 왕위를 차지하려는 양반들에게 대항하면서 점차 백성을 위하는 위정자로 성장하게 된다. 외국인들은 <킹덤>에 등장하는 새로운 공간 및 의상-예컨대 조선의 자연환경과 궁궐, 계급마다 다른 색상의 화려한 복식 등에 매료되었다. 특히 해외 시청자들은 신분과 장소에 따라 다른 모양을 가지는 처음 보는 형태의 모자 ‘갓’을 신기하게 보았고, 이에 관한 다양한 반응이 해외에서 화제를 일으키기도 했다.³⁶ 이처럼 <킹덤>은 한국의 전통을 전면에 드러내며 외국인의 이목을 사로잡았다는 점에서, 더욱 K-컬처를 상징하는 문화적 아이콘이 될 수 있었다.

<부산행>은 좀비를 이국적인 낯선 괴물에서 벗어나 한국에서 자생(子生)하는 괴물로 만들어 좀비를 대중화했다는 의의를 지닌다. 그리고 <부산행> 이후, K-좀비를 본격적으로 세계에 널리 소개하며 K-좀비의 위상을 떨친 작품은 <킹덤> 시리즈라 할 수 있다. <킹덤> 이후로 K-좀비는 당당히 K-컬처를 대표하는 주요한 문화 아이콘으로 자리매김하게 된다.

2020년 KBS에서는 드라마 <좀비탐정>(2020)을 12부작으로 편성해 방영했다. 이는 완전히 달라진 좀비의 인기와 위상을 실감할 수 있는 일이었다. 2016년 이전 좀비드라마는 저예산의 단막극에서나 겨우 찾아볼 수 있는 비인기 소재였기 때문이다. 이 드라마에서 주인공은 이성을 잃은 괴물 같은 좀비가 아니다. 2년 차 좀비인 주인공은 꾸준한 연습과 훈련을 통해 말과 몸짓을 고쳐서 피부색을 제외하면 인간과 잘 구분되지 않는다. 그는 살기 위해 계속 노동하고 자신의 정체성을 확립해 나가는 인간과 크게 다르지 않은 존재다. 2021년 방영된 tvN의 단막극 <드라마 스테이지 2021 - 산부인과로 가는 길>은 느린 좀비를 등장시키는 대신, 주인공을 그보다 더욱 느린 임신부로 설정해 색다른 변주를 시도한 작품이다.

K-좀비드라마 중 가장 큰 성공을 거둔 작품은 넷플릭스 드라마 <지금 우리 학교는>(2022)이다. 생물학을 전공한 과학 교사가 학교에서 왕따를 당하다가 자살까지 시도한 아들을 위해 만든 바이러스가 부작용을 일으키면서 좀비 사태가 시작된다. 이 드라마는 평범한

35 <https://www.dispatch.co.kr/2156162>

36 김민영(2019). 위의 논문, 77.

고등학교를 배경으로 왕따, 청소년 임신, 입시경쟁, 정치 등 다양한 사회 문제를 다루고 있다. 초반에는 좀비의 출몰로 인한 인간과의 좀비 간의 대결 구도가 주를 이루지만, 후반으로 갈수록 살아남은 인간과 ‘절비(절반만 좀비)’와의 대립이 더 전면에 드러난다. 절비란 좀비 바이러스에 감염되고도 완전한 좀비가 되지 않는 면역자들을 일컫는다. 이들은 강화된 신체 능력을 가지고 있음에도, 좀비처럼 의식을 잃지 않고 인간일 때의 의식을 유지하고 있다. 그중 어떤 절비는 좀비의 폭력성과 야성에 굴복하여 괴물처럼 인간을 학살하지만, 반면에 다른 절비는 끝까지 자신의 이성을 잃지 않으려 분투하면서 친구들을 구해낸다. 이를 통해 드라마는 관객에게 인간의 본성과 정체성에 관한 질문을 던진다.

〈지금 우리 학교는〉은 넷플릭스 TV쇼 부문에서 2주 넘게 전 세계 흥행 순위 1위를 기록했고, 이후에도 오랫동안 비영어권 콘텐츠 중 1위에 머물렀다.³⁷ 〈지금 우리 학교는〉은 일찌감치 시즌2 방영을 확정 짓고, 2023년 공개를 목표로 제작 중이다. 이 드라마는 친숙한 공간인 고등학교를 배경으로 실제 있을법한 캐릭터들을 등장시켜 재난에 대처하는 모습을 그리고 있다. 〈킹덤〉이 한국의 전통적 요소들을 배경으로 누가 봐도 ‘한국적’이라 할 만한 K-좀비를 다룬다면, 〈지금 우리 학교는〉은 동시대 한국의 일상적인 공간과 캐릭터를 가지고 실제 있을법한 재난 상황의 공포를 다루고 있다는 점에서 의의를 갖는다. 흥행의 측면에서 〈지금 우리 학교는〉은 K-좀비 역사상 가장 성공한 작품으로, K-좀비의 전성기를 상징하고 있다고 말해도 과언이 아닐 것이다.

6. 결론

본 연구는 최근 K-컬처가 세계적으로 관심과 주목을 받는 상황과 관련지어, 무분별하게 사용되는 K-좀비라는 용어의 의미를 규명하고 그 범위를 한정 지어보고자 했다. 천만이 넘는 관객을 동원한 2016년 〈부산행〉을 기점으로 한국에서 제작된 좀비콘텐츠를 구분해 살펴보았다. 좀비영화와 좀비드라마를 중심으로 좀비콘텐츠의 내용과 이들의 흥행과 비평을 개괄했다.

2010년 이전까지 한국에서 좀비콘텐츠는 별다른 관심을 끌지 못했으며, 소수의 마니아들만 향유하는 비주류 장르에 머물렀다. 2010년에서 2016년 사이 좀비콘텐츠는 주로 옴니버

³⁷ <https://www.news1.kr/articles/?4601377>

스 영화의 형태로 제작되었으며, 이전보다 완성도나 흥행의 면에서 다소 나아지며 좀비장르의 대중화 가능성을 확인시켰다. 이 시기 방영된 두 편의 좀비드라마는 장르적 이해와 완성도가 떨어져 시청자들에게 외면받았다.

2016년 <부산행>이 큰 성공을 거두고, 국내외의 영화제에서 여러 상을 받으면서 좀비는 한국문화 내부에 빠르게 자리 잡기 시작했다. 언론에서 K-좀비라는 용어가 최초로 사용된 것도 바로 이 시기다. <부산행>은 한국인에게 익숙한 공간을 배경으로 주변에서 쉽게 볼 수 있는 친숙한 인물들을 등장시킴으로써, 좀비를 토착화하고 자생 가능한 괴물로 만들었다.

<부산행>의 대대적인 성공 이후, 활발하게 좀비콘텐츠가 생산된다. 다양한 좀비영화와 좀비드라마가 제작되었으며, 이전과는 달리 대중적인 관심을 받고 흥행을 거두게 되었다. 그중에서도 특히 주목할 것은 넷플릭스 드라마 <킹덤>이다. <부산행>이 K-좀비의 포문을 열었다면, <킹덤>은 K-좀비가 성숙기에 이르렀음을 알리는 드라마다. 조선시대를 배경으로 하는 사극과 좀비장르를 결합하여, 해외에서 신선하다는 평을 받으며 인기를 끌었다. 이런 해외의 반응은 다시 한국으로 역수입되어 K-좀비라는 용어를 더욱 유행시키는데 일조했다.

본 연구는 K-좀비의 범위를 그려보기 위해 다양한 좀비콘텐츠를 간략하게 소개하는 데 그친다는 한계를 지닌다. K-좀비가 하나의 연구 대상으로서 가치와 의의를 갖기 위해서는 그 내적인 특성과 성격이 규명되어야만 한다. 외향적인 면에서 K-좀비가 다른 해외의 좀비와 구분되는 변별점은 두드러지지 않으며, K-좀비에서 'K'가 지닌 고유한 의미를 파악하기란 쉽지 않다는 지적이 있다.³⁸

K-좀비가 그 국적 외에도 구분된다고 주장하려면, K-좀비의 내적인 내용 연구를 통해 타국의 좀비와 구분되고 차별화되는 지점을 찾아야 한다. 외부의 시선에 의해 규정되고 상업적 성공으로 인해 호명되는 K-좀비가 아닌, K-좀비의 내적이고 질적인 특성은 무엇인가? K-좀비에서 내용적으로 변별되는 어떤 구분점을 찾아볼 수 있는가? 이와 관련된 질문은 본고의 연구 범위를 초과한다. 그러나 앞으로 K-좀비의 개념화를 이어가기 위해서는 반드시 필요한 탐색이다. 본 연구는 K-좀비의 아웃라인을 그리고 그에 관해 개괄적으로 소개했다. K-좀비의 내적이고 질적인 면에 관한 본격적인 탐구는 후속 연구를 위한 과제로 남겨둔다.

38 송아름(2021). 앞의 글, 36-37.

[References]

- Lim, Young-hoon (2021). “New Interpretation of Korean Zombie Movies: Focused on 〈Train to Busan〉 and 〈The Wailing〉” *The Korean Journal of animation*, 223-241.
- Shin, Won-seon (2022). “The myth of the K-zombie drama 〈Kingdom〉 created by popular sensibility: Focusing on Season 1, 2, and Asinjeon, *Emotion Studies*, 119-149.
- Kim, Bong-seok & Lim, Ji-hee (2013). *Zombie Dictionary*, Seoul: Propaganda.
- Kim, Hyeong-seek (2020). *Zombiology: An Ontology of Posthuman and the Politics Beyond Neoliberalism*, Seoul: Galmuri.
- Kim, Hyeong-seek (2017). People Who Cannot Go Back to Daily Life in Korean Society: A Study of Yeon Sang-Ho, Focused on “Train to Busan” and “Seoul Station”, *Journal of Popular Narrative*, 187-221.
- Song, A-rum (2021). “A desire for good governance and a helpless zombie, the paradox of familiarity” *Korea cinema critic*, 36-47.
- Choi, Ji-woon (2020). “A Study on the Zombie Characters in Korean Historical Drama: Focused on 〈Rampant〉 and 〈Kingdom〉”, *Humanities Contents*, 105-122.
- Kim, Min-yeong (2019). “A study on the expansion of platform and the aspect of zombie narrative: Mainly on the basis of NETFLIX original drama 〈Kingdom〉 season 1”, *The Journal of Modern Literary Theory*, 61-85.

K-좀비의 개념화를 위한 역사와 전개 과정 연구 - 국내 영화와 드라마를 중심으로

김형식

남서울대학교 교양대학 강사

한국어 요약

연구 목적 모든 분야에서 'K-컬처'라 불리는 문화콘텐츠가 범람하고 있다. 그중 최근 새롭게 부상한 'K-좀비'는 전 세계적인 인기를 끌며, K-컬처의 유행을 선도하는 문화 아이콘이 되었다. 하지만 K-좀비는 언론 매체를 중심으로 K-컬처의 하위범주로 사용되었을 뿐, 정작 K-좀비가 무엇인지에 관해서는 충분히 논의되지 못했다.

연구 방법 본 연구는 K-좀비를 개념화하기 위해 영화와 드라마를 중심으로 K-좀비의 역사와 전개 과정을 살펴보고자 한다. 첫 번째로 K-좀비의 기준과 범위를 파악하기 위해 한국에서 제작된 좀비 콘텐츠의 역사와 전개 과정을 탐색한다. 두 번째로 K-좀비가 주로 언론에서 비롯된 용어기에, 좀비에 관한 언론과 평단의 논평을 통해 좀비장르에 관한 인식의 변화를 살펴본다.

결론 2016년 이전까지 한국 사회에서 좀비 장르는 대중적으로 향유되지 않아 인지도가 높지 않았다. 주로 독립영화, 예술영화, 혹은 옴니버스 영화의 형태로 제작되어 소수의 마니아를 중심으로 명맥을 이어갔다. 드라마는 단 두 편만이 만들어졌을 뿐인데, 좀비 장르에 대한 이해도가 떨어지고 완성도가 높지 않아 시청률이 높지 않았다.

좀비가 대중에게 각인되며 한국문화의 주요한 아이콘으로 등극하게 된 것은 2016년 <부산행>부터다. <부산행>은 낯선 타국의 괴물을 한국적인 배경과 정서 속에 녹여내 좀비를 자생적인 괴물로 만들었다. 이때부터 한국에서 제작된 좀비 콘텐츠가 해외에 소개되고 인기를 끌면서 K-좀비라는 용어가 등장하기 시작한다.

K-좀비가 본격적으로 세계의 주목을 받으며 전성기를 맞이하게 된 것은 넷플릭스 드라마 <킹덤>을 통해서다. OTT 플랫폼을 기반으로 한 <킹덤>은 조선시대를 배경으로 좀비 장르의 변주를 시도했다. 한국의 전통적인 문화 요소들이 반영된 좀비콘텐츠는 외국인에게 신선하고 새로운 형태로 좀비로 다가갔으며, 해외에서의 관심과 화제가 역으로 한국 내로 유입되며 K-좀비의 흥행을 견인하였다.

핵심어 K-컬처, K-좀비, 부산행, 킹덤, 지금 우리 학교는, OTT 플랫폼

이 논문은 2022년 11월 10일에 투고 완료되어,
2022년 11월 12일부터 2022년 11월 30일까지 심사위원이 심사하고,
2022년 12월 10일에 심사위원 및 편집위원 회의에서 게재 결정된 논문임.