

재난의 서사적 재현과 대응 양상 연구 - 넷플릭스 K-좀비드라마 <킹덤> 시리즈를 중심으로

김형식*

1. 들어가며: 항구적 위기와 좀비의 유행
2. 재난의 발단: 좀비의 기원과 생사초
3. 재난의 전개 양상: 무차별적 재난과 통제되는 재난의 정치성
4. 재난의 결과와 대안: 올바른 통치로의 회귀와 일괄적 파국
5. 결론

국문초록

현시대는 '항구적 위기 상태'라 할 수 있다. 코로나 팬데믹뿐만 아니라 다양한 위기 상황이 끊임없이 닥쳐오고 있다. 21세기 들어 좀비 장르의 시대 상황을 반영한 재난의 풍광을 묘사하면서 대중적 장르로 자리매김했다. 한국에서도 <부산행>(2016)의 성공과 함께 좀비가 전성기를 맞이하게 된다. 특히 K-좀비 열풍은 전 세계 좀비 장르의 유행을 선도하고 있다. 그 중심에 <킹덤> 시리즈가 있다. <킹덤> 시리즈는 서사가 진행됨에 따라 좀비를 다양한 관점에서 다루고 있다는 특징을 갖는다. 특히 <킹덤: 아신전>은 봉합되지 않는 파국을 그려낸다는 점에서 다른 좀비서사와 변별된다.

일반적인 좀비서사에서 좀비의 기원은 언급되지 않거나, 모호하고 간접적인 방식으로 다루어진다. 이는 좀비서사의 목적이 사태의 해결이나 원인 분석이 아니라 재난으로 인한 스펙터클과 파국의 풍광을 그리는 데 있

* 남서울대학교 교양대학 강사

기 때문이다. 하지만 <킹덤> 시리즈는 ‘생사초’라는 분명한 기원을 제시하고 있다. 좀비는 불가피하거나 거스를 수 없는 재난이 아니라 막을 수 있었던 재난으로 그려진다. 일반적인 좀비서사가 좀비를 무차별적이고 통제 불가능한 괴물로 그려내는 데 비해, <킹덤> 시리즈는 좀비를 ‘통제 가능한 괴물’로 그려낸다. <킹덤> 시리즈의 등장인물은 자신의 목적을 달성하기 위해 좀비를 활용하고 재난을 통제한다. 이로써 <킹덤> 시리즈는 재난 자체보다는 재난을 초래한 근본 원인을 찾고자 한다. 재난의 궁극적 원인은 부패하고 망가진 정치로 제시된다.

하지만 여기서부터 <킹덤> 시즌 1, 2와 <킹덤: 아신전>은 다른 길을 걷는다. <킹덤> 시즌 1, 2는 ‘이창’이라는 신화적 영웅의 분투로 사태가 해결된다. 이창이 내세우는 해결책은 ‘올바른 통치로의 복귀’다. 이창은 특정한 세력과 부패한 정치인이 제거되면 바람직한 세상이 올 거라 믿는다. 반면 <킹덤: 아신전>의 아신은 가장 주변화된 인물로, 국가 자체로부터 배제당하고 착취당한 타자다. 그런 아신에게 국가란 부패하고 추악한 집단이며, 철저히 전복되고 파괴되어야 하는 부정적 권력에 불과하다. 아신이 선택하는 해결책은 일괄적이고 보편적인 파국의 도래다.

(주제어: 킹덤, 아신전, 좀비, 재난, 정치)

1. 들어가며: 항구적 위기와 좀비의 유행

영국 콜린스(Collins) 영어사전은 2022년 ‘올해의 단어’로 ‘퍼머크라이시스(perma-crisis)’를 선정했다. ‘퍼머크라이시스’란 ‘영구적인’을 뜻하는 ‘permanent’와 ‘위기’를 뜻하는 ‘crisis’의 합성어로, 좀처럼 끝나지 않고 지속되는 ‘항구적 위기 상태’를 의미한다. 이와 관련하여 영국의 경제주

간지 이코노미스트(The Economist)는 <2023년 세계대전망>에서 ‘퍼머 크라이시스’가 “세계 정세를 정확하게 요약한 합성어”¹⁾라고 지적했다. 세계가 처한 다양한 위기로부터 촉발된 불확실성과 예측 불가능한 미래가 자연스럽게 당연한 일상으로 자리 잡았기 때문이다.

코로나19 팬데믹은 2020년 1월 세계보건기구(WHO)에 의해 ‘공중보건 비상사태(PHEIC)’²⁾로 선포되었다. 2024년 3월을 기준으로 코로나19 바이러스는 7억 명이 넘는 사람에게 감염되어 700만 명이 넘는 사망자를 발생시킨 인류 역사상 최악의 팬데믹 중 하나로 기록되었다.³⁾ 위기는 그 뿐만이 아니다. 기후 변화, 테러리즘, 러시아-우크라이나 전쟁, 이스라엘-하마스 전쟁, 급격한 인플레이션, 미국과 중국 간의 패권 경쟁, 극우주의의 부상 등으로 국제 정세의 불안이 장기화되는 등 위기의 목록은 끝없이 이어진다. 위기는 잠깐이면 지나갈 고난, 일시적인 비상사태가 아니라 일상적이고 지속적인 상수(常數)가 되었으며, 영속하는 ‘항구적 상태’가 되어가고 있다. 파국적 세계 안에서 주체가 감각하는 공포와 불안의 정동은 대중문화 콘텐츠에 반영되어 징후를 드러내기 마련이다. 최근 들어 인기를 끌고 있는 좀비장르는 세계의 종말과 파국의 풍광을 묘사하며, 대중의 불안과 공포의 정동을 시각화한다는 점에서 중요하다.

20세기까지 비주류 괴물에 불과했던 좀비는 21세기 들어 소설, 영화, 게임, 웹툰, 드라마 등에서 활약하며 전성기를 맞이하게 된다.⁴⁾ 하지만 세계적 추세와 달리 한국에서 좀비는 2010년대 중반까지도 낮은 이방의 괴

1) 노유정, <“위기 장기화…퍼머크라이시스 시대가 온다”>, 『한국경제』, 2022.12.4. <https://www.hankyung.com/article/2022120436381> (검색일: 2024.05.14.)

2) PHEIC는 WHO가 내릴 수 있는 최고 등급의 공중보건 위기 상황에 해당한다.

3) 『월드오미터』 (<https://www.worldometers.info/coronavirus/>, 2024.3.12. 검색)

4) 김민영, 『플랫폼의 확장 and 좀비 서사의 구현 연구 - 넷플릭스 오리지널 드라마 <킹덤> 시즌 1을 중심으로』, 『현대문학이론연구』 제77집, 현대문학이론학회, 2019, 63쪽.

물로 여겨졌으며, 좀비장르는 하위문화에 머물렀다. 하지만 2016년 여름, 연상호 감독의 <부산행>(2016)이 1,100만이 넘는 관객을 끌어모으는 흥행을 기록하면서 좀비는 한국의 대중적 괴물로 거듭난다. 다소 늦게 출발한 좀비의 유행은 전방위로 확산되어 다양한 문화콘텐츠를 탄생시켰다. 한국산 'K-좀비'는 전 세계로 뻗어나가 좀비장르의 유행을 선도하는 주역으로 거듭났다. 좀비라는 낯선 존재를 한국 사회에 소개하고 대중적 괴물로 만든 작품이 <부산행>이라면, 좀비에 한국적인 색채를 가미하여 전 세계에 K-좀비를 알린 작품은 넷플릭스의 <킹덤> 시리즈다.⁵⁾ <킹덤> 시리즈는 각각 6부작으로 제작된 시즌1(2019)과 시즌2(2020), 그리고 드라마의 전사(前事)를 다룬 한 편의 프리퀄 에피소드 <킹덤: 아신전>(2021)이 공개되었다. <킹덤> 시즌1이 큰 성공을 거둔 후 곧바로 시즌2가 제작되었고, 시즌2가 공개되기 얼마 전에 코로나19 팬데믹이 시작되었다.⁶⁾ '사회적 거리두기'와 자가격리 등의 환경적인 변화로 사람들의 외출이 감소하면서 넷플릭스를 비롯한 'OTT 플랫폼'⁷⁾이 폭발적인 성장세를 기록하게

5) 김형식, 「K-좀비의 개념화를 위한 역사와 전개 과정 연구 - 국내 영화와 드라마를 중심으로」, 『K-Culture 융합연구』 제2집, K-Culture 융합연구소, 2022, 26쪽.

6) 이 중에서 <킹덤> 시즌2는 2019년 2월 12일부터 8월 13일까지 촬영되었다(장진리, <킹덤2>, 6개월 촬영 대장정 마쳤다...시즌1 신드롬 이을까), 『스포티비뉴스』, 2019. 8.27. https://www.spotvnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=312702#_PA 검색일: 2024.05.14.) 공개된 시기는 2020년 3월 13일로 팬데믹이 시작된 이후지만, 사실상 모든 촬영과 제작 대부분은 팬데믹 이전에 완료된 것이다. <킹덤: 아신전>은 2020년 11월에 제작이 공식 발표되어 2021년 2월에 촬영이 완료되었다(권영은, <김은하·전지현의 '킹덤: 아신전' "연내 공개... 킹덤3 그 이상 가기 위한 디딤돌">, 『한국일보』, 2021.2.25. <https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021022511330000337> 검색일: 2024.05.14.). 팬데믹이 한창 진행되어 명위를 떨치는 시기에 제작된 셈이다.

7) OTT란 'Over The Top'의 약자로, 인터넷망을 활용해 영화나 드라마 등의 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스를 의미한다. 여기서 'Top'이란 TV에 연결해 다양한 채널을 볼 수 있게 해주는 셋톱박스(Set-Top Box)를 의미하는데, OTT란 셋톱박스를 경유하는 통신망에 종속되지 않는 다매체 플랫폼을 지향한다. 셋톱박스는 일반적으로 한 대의

된다. 그 수혜를 <킹덤> 시리즈가 받게 되면서 <킹덤> 시즌2와 <킹덤: 아신전>은 큰 성공을 거두었다.⁸⁾

<킹덤> 시즌1과 시즌2가 공개될 당시에는 정확한 시청자 수나 시청 시간, 순위 등이 공개되지 않았다. 따라서 드라마의 성공 정도를 정량적으로 파악하기 힘들며, 미디어의 반응과 기사 등을 통해 간접적으로 화제성을 짐작할 수 있을 뿐이다. 이와는 달리 <킹덤: 아신전>은 콘텐츠 순위집계 사이트 플릭스패트롤(flixpatrol)에 순위가 공개되었다. <킹덤: 아신전>은 공개 2일 만에 넷플릭스 영화시청 순위에서 전 세계 2위를 기록했다. 특히 한국을 비롯한 대만, 베트남 등의 아시아 8개국에서는 1위를 차지했다.⁹⁾ 물론 <킹덤> 시리즈의 성공을 넷플릭스라는 플랫폼 덕분만으로 볼 수는 없다. 넷플릭스에는 2,500편 이상의 오리지널 콘텐츠가 있지만, 이 중에 성공하는 건 극소수에 불과하다.¹⁰⁾ <킹덤> 시리즈의 성공은 항구적 위기의 시대에 대중이 체감하는 정동을 서구적 좀비장르와 한국적 사극장르의 결합을 통해 성공적으로 담아내고 있기 때문이다. 좀비는 '팬데믹 재난'을 초래하는 감염병 괴물에 해당한다는 점에서 현시대의 위기와 긴밀하게 공명한다.¹¹⁾ 이처럼 K-좀비서사는 한국인의 공포와 불안, 잠재된 희망을 진

TV에 국한되어 동영상 제공이 가능하지만, OTT는 TV뿐만 아니라, 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿, 게임기 등 다양한 플랫폼을 통해 서비스가 제공된다. (정재성, 「한국 영화 산업의 수익 다변화를 위한 글로벌 시장 확대 방안 연구 - OTT 서비스 활용을 중심으로」, 한양대학교 박사학위논문, 2019, 60쪽.)

8) 윤원재, 「K-좀비에 나타난 그로테스크 미학 연구 -넷플릭스 드라마 '킹덤'과 '지금 우리 학교는' 중심으로-」, 『조형미디어학』 제25권 4호, 한국일리아트학회, 2022, 3쪽.

9) 이영아, <전지현의 힘? 왕의 귀환 '킹덤: 아신전'...넷플릭스 글로벌 시청순위 2위 '등극'>, 『테크M』, 2021.7.26. <https://www.techm.kr/news/articleView.html?idxno=86444> (검색일: 2024.05.14.)

10) 김정현, <넷플릭스·디즈니+·애플TV+...韓 찾은 글로벌 OTT, 뭘 봐야할까?>, 『뉴스원』, 2021.11.13. <https://www.news1.kr/articles/?4491330> (검색일: 2024.05.14.)

11) 김형식, 『좀비, 해방의 괴물 - 팬데믹, 종말, 그리고 유토피아에 대한 철학적 사유』, 한

단하는 유용한 분석 도구로 기능한다.¹²⁾

드라마 <킹덤> 시즌1과 시즌2를 다룬 연구는 다음과 같다. 김민영의 연구는 <킹덤> 시즌1을 대상으로 드라마의 신자유주의적 측면과 플랫폼 자본주의의 성격을 분석했다.¹³⁾ 이 연구는 <킹덤> 시즌1이 공개된 시점에 수행되어 이후 작품은 다루지 못했다. 윤원재의 연구는 <킹덤>과 함께 또 다른 넷플릭스 K-좀비드라마 <지금 우리 학교는>을 다루며, 두 작품에 드러난 그로테스크 미학을 분석한다.¹⁴⁾ 이 연구는 크로테스크 미학과 관련하여 카니발적 세계가 가져오는 몰입감과 생성의 욕망, 그리고 유머가 가져오는 긍정과 진보적 에너지를 다루고 있다. 여기서 <킹덤>은 크로테스크의 역설적인 혁명성의 관점에서 분석되고 있다. 박찬효의 연구는 <킹덤> 시리즈의 서사 구조 분석을 통해 OTT 플랫폼의 특성인 '몰아보기' 전략을 다룬다.¹⁵⁾ 이 연구들은 <킹덤> 시즌 1, 2를 중심으로 분석했으며, <킹덤: 아신전>은 다루지 못했다는 한계를 지닌다. <킹덤> 시리즈가 공통된 세계관 속에서 유기적으로 연관되며 하나의 디제시스를 그려낸다는 점에서, 이와 관련된 종합적인 연구가 이루어지지 않았다는 점은 아쉬운 지점이다.

<킹덤: 아신전>을 다룬 연구는 다음과 같다. 신원선의 연구는 '신화'를 중심으로 명분 신화와 실리 신화의 대립, 기득권 신화와 아웃사이드 신화와 의 충돌의 양상을 통해 <킹덤>의 성공 원인을 분석하고 있다.¹⁶⁾ 이 연구

겨레출판, 2022, 15쪽.

12) 복도훈, 「한국 좀비 아포칼립스 서사의 시체정치: 자본, 국가, 인민의 재현 방식을 중심으로」, 『문학과영상』 제23권 1호, 문학과영상학회, 2022, 85쪽.

13) 김민영, 앞의 논문, 61-85쪽.

14) 윤원재, 앞의 논문, 1-8쪽.

15) 박찬효, 「'몰아보기(binge viewing)'를 위한 OTT드라마의 스토리텔링 전략 연구: <킹덤>1,2를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제60호, 인문콘텐츠학회, 2021, 33-53쪽.

16) 신원선, 「대중 감성이 만들어낸 K 좀비극 <킹덤>의 신화 - 시즌 1, 2, 아신전을 중심으로

는 <킹덤> 시리즈의 성공 원인을 익숙한 신화적 대립 구도의 반복이 대중의 무의식과 맞아떨어졌기 때문이라 분석하고 있다. 이는 보편성의 측면에서 <킹덤> 시리즈의 장점을 보여주었지만, <킹덤: 아신전>이 지닌 변별점을 충분히 다루고 있지 못하다. 박상완의 연구는 <킹덤: 아신전>의 주인공 아신(전지현 분)이 지닌 경계인으로서의 속성을 다루고 있다. 경계인이라는 이유로 부당한 폭력과 차별에 노출되던 아신은 결국 경계를 초월하는 저항의 주체로 거듭나게 된다.¹⁷⁾ 이 연구는 아신이 선택한 공멸의 행위를 주체적 저항으로 읽어낸다는 점에서 주목할 만하다. 그러나 이는 아신이 선택한 대량 학살이라는 사적 제재를 지나치게 긍정적인 관점에서 바라보는 듯하다. 또한 다른 연구와 마찬가지로 <킹덤: 아신전>과 <킹덤> 시즌 1, 2간의 유기적 관계에 관해 충분히 설명되지 않고 있다.

그동안 K-좀비서사는 '휴머니즘'과 관련되어 신파의 방식으로 사태를 봉합하거나 기존의 질서로 회귀하는 보수적인 결말을 제시한다는 비판을 받아왔다.¹⁸⁾ 이와는 달리 <킹덤> 시리즈는 서사가 진행됨에 따라 좀비를 하나의 관점으로 국한해서 바라보기보다는 다양한 관점으로 확장되는 경향을 보인다는 점에서 변별점을 갖는다.¹⁹⁾ <킹덤> 시즌1과 시즌2에서 사회적 파국은 하층민의 고난으로부터 초래된다. 이에 책임지고 해결해야 할 지배 계층은 권력 다툼에만 골몰하는 모습을 보여준다. 반면 <킹덤: 아신전>은 좀비에게 징벌과 심판의 성격을 부여한다. 좀비가 벌여놓은 재난은 봉합되지 않고 일괄적인 파국으로 치달는다. 이렇듯 <킹덤> 시리즈는

로 -], 『감성연구』 제24집, 전남대학교 호남학연구원, 2022, 119-149쪽.

17) 박상완, 「<킹덤: 아신전>에 나타난 경계인으로서의 삶」, 『국제어문학회』 제93집, 국제어문학회, 2022, 397-427쪽.

18) 김형식, 『좀비학 - 인간 이후의 존재론과 신자유주의 너머의 정치학』, 갈무리, 2020, 275쪽.

19) 박상완, 위의 글, 400쪽.

좀비재난을 다각도에서 그려내며 현시대를 사유할 수 있는 참조점을 제공하고 있다. 본 연구는 <킹덤> 시즌1, 2와 <킹덤: 아신전>을 종합적·유기적 관점에서 바라보며 현시대의 재난이 K-좀비를 경유하여 서사적으로 어떻게 재현되고 있는지 추적한다. 세계의 이목을 사로잡은 <킹덤> 시리즈에서 나타나는 재난의 풍광과 이에 따른 대응 방식을 살펴보는 일은 ‘퍼머크 라이시스’를 살아가는 우리에게 중요한 시사점을 제공할 수 있을 것이다.

2. 재난의 발단: 좀비의 기원과 생사초

다니엘 드레즈너(Daniel W. Drezner)는 21세기 들어 좀비가 유행하는 이유에 관해 실존하는 위협들 때문이라 설명한다. 그에 따르면 세계가 당면한 다양한 위기에는 명시적이고 가시적인 ‘주체’가 없기에 몰입하거나 사고하기 쉽지 않다. 하지만 위기 상황을 좀비라는 괴물에 투영한다면 사람들은 이를 즉각적이고 구체적인 위협처럼 받아들여지게 된다. 다시 말해 좀비는 “눈에 보이지 않고 실체를 파악하기 힘든 것을 의인화”하여 “사고 가능한 것으로 변환”시키는 기능을 수행한다.²⁰⁾ 대중의 무의식이 ‘위협과 불안에 관한 감각’과 ‘지식으로서의 이해’ 사이에 다리를 놓기 위해 좀비라는 가공의 괴물을 창조한 것이다.²¹⁾ 이에 덧붙여 후지타 나오야(Fujita Naoja)는 좀비야말로 “시대정신의 표상”이며, 좀비를 이해하는 일은 “좀비를 만들어 내는 우리와, 우리가 살아가는 이 세계의 현실을 이해하는 것”이라고 지적한다.²²⁾ 요컨대 좀비서사는 대중의 무의식적 감각을 이해가

20) 후지타 나오야, 『좀비 사회학』, 선정우 옮김, 2018, 80쪽에서 재인용.

21) 위의 책, 82쪽.

22) 후지타 나오야, 앞의 책, 10쪽.

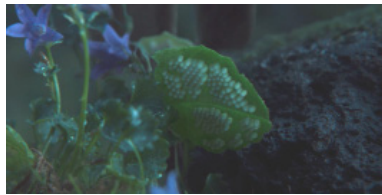
능한 형태로 시각화하고 서사화함으로써 시대정신을 파악할 수 있는 좋은 참고 자료로 기능한다.

먼저 일반적인 좀비서사에서 좀비의 기원, 다시 말해 재난의 원인을 어떻게 제시되고 있는지 살펴보자. 첫 번째 유형은 좀비의 기원을 다루지 않는 방식이다. 좀비의 기원은 언급되지 않거나 불분명하게 처리된다. 좀비는 별안간 나타나 세계를 파멸로 몰아가는 괴물일 뿐, 출현과 발생의 이유는 해명되지 않는다. 영화 <새벽의 저주>(2004)에 처음 등장하는 좀비는 어린 여자아이이다. 이른 아침, 좀비가 된 채 부모의 침실에 나타난 아이는 아버지의 목덜미를 물어뜯는다. 어린아이가 혼자 밤에 외출한 것도 아닐 텐데 어디서 감염된 건지 알 수 없다. 집 밖으로 도망 나온 아내는 좀비로 가득한 마을을 보게 된다. 영화가 끝날 때까지 좀비의 기원이나 시작점은 밝혀지지 않는다. 자고 일어났더니 세계는 좀비로 가득하다. 영화 <#살아있다>(2020)에서 좀비는 아파트 단지에 급작스럽게 출몰한다. 영화는 좀비사태의 원인이 무엇인지, 원흉이 누구인지에 관해 설명하지 않는다. 다만 좀비를 피해 도망쳐 살아남는 것만이 유일한 목적이다. 여기서 좀비란 끝없이 쇄도하는 파도처럼 연쇄적인 재난이다. 원인을 알 수 없기에 재난은 해결되지 않는다.

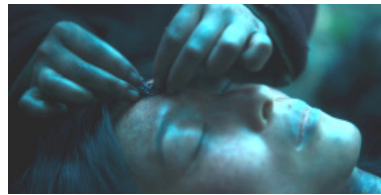
두 번째 유형은 좀비의 원인을 모호하고 간접적으로 다루는 방식이다. <살아있는 시체들의 밤>(1968)에서 좀비가 출몰하자 미디어는 여러 설명을 늘어놓지만, 무엇이 진정한 원인인지 파악할 수 없다. TV는 인공위성이 몰고 온 우주 방사능 때문에 좀비가 깨어났다고 주장하고, 라디오는 외계에서 온 존재라 추측한다. 후속작 <시체들의 새벽>(1978)에서 전문가는 좀비가 인간의 타락에 분노한 신의 심판이라고 주장하기도 한다. <부산행>(2016)은 좀비의 기원을 모호한 방식으로 설명한다. 좀비는 바이오 기업에서 바이러스가 유출되면서 시작된다. 이는 감염된 동물의 모습이나

전화 통화를 통해서만 간접적으로 파악할 수 있다. 좀비가 발생하는 순간은 직접적이고 구체적 장면으로 다뤄지지 않는다. 이런 영화들에서 좀비의 탄생 과정과 기원이 제대로 제시되지 않는 이유는, 그것이 그다지 중요한 사항이 아니기 때문이다. 영화가 주목하는 건 좀비의 출현이라는 극한 상황 속에서 인간 군상이 벌이는 촌극이다. 좀비를 통해 인간의 나약함과 위선, 추악한 본성을 보여주는 것이 영화의 목적이다.

하지만 <킹덤> 시리즈는 두 가지 유형 중 어디에도 속하지 않는다. <킹덤> 시리즈는 보기 드문 세 번째 유형인 좀비의 기원을 명시적이고 분명하게 설명하는 방식에 해당한다.



[장면 1] <킹덤: 아신전>



[장면 2] <킹덤: 아신전>

[장면 1]²³⁾은 좀비의 기원이 되는 ‘생사초’의 모습이다.²⁴⁾ 생사초는 ‘폐사군’²⁵⁾ 지역에서 자생적으로 자라나는 식물이다. <킹덤: 아신전>의 도입부

23) 해당 장면과 이후 모든 장면은 연구자가 넷플릭스 공식 영상을 보며 직접 캡처한 것이다.

24) 정확하게 말하면 좀비를 만드는 건 생사초 자체가 아닌 생사초에 기생하는 특별한 종류의 ‘촌충(寸蟲)’이다. 그러나 이 촌충은 생사초에서만 발견되고 드라마 내에서도 역병의 원인을 생사초라 말하며 둘을 명확히 구분하지 않기에, 생사초를 좀비의 기원이라 보아도 무방하다.

25) 조선 세종 시기 여진족을 막기 위해 압록강 상류에 네 군을 설치하여 ‘사군(四郡)’이라 불렀다. 이후 단종 3년(1455)과 세조 5년(1459)에 사군을 폐(廢)하면서 ‘폐사군’으로 불리게 된다. (네이버 한국고전용어사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=116719&cid=41826&categoryId=41826>, 2024.3.12. 검색)

에 노루가 풀을 뜯다가 생사초를 먹고 좀비가 된다. 이 노루를 잡아먹은 호랑이 역시 좀비가 된다. 이처럼 동물은 생사초를 섭취하면 좀비가 되지만, 인간을 좀비로 만드는 방법은 좀 더 복잡하다. [장면 2]는 생사초를 활용해 망자를 좀비로 만드는 과정을 보여주고 있다. 죽은 지 오래되지 않은 사람의 이마에 상처를 낸 뒤 생사초를 다져 넣으면 한 시진이 지난 후 좀비가 된다. 혹은 생사초의 즙을 묻힌 침을 인당혈(미간의 혈자리)에 놓아 좀비를 만들기도 한다. 이처럼 동물은 우연히 좀비가 될 수 있지만, 인간이 좀비로 만드는 일은 누군가 분명한 의도를 갖고 실행해야 가능한 일이다. 생사초를 조선 전역에 보급하고 사용법을 알려주는 인물은 <킹덤: 아신전>의 주인공인 아신(전지현 분)이다. 아신의 노력으로 인간을 좀비로 만들 수 있는 재료와 방법이 널리 퍼지고, 조선 곳곳에서 좀비가 등장하게 된다.

좀비의 원인을 다루는 방식의 차이는 재난을 바라보는 관점의 차이를 보여준다. 좀비의 기원을 제대로 다루지 않는 유형의 서사는 우리가 마주한 재난의 양상이 복잡하고 복합적이며, 원인을 한 가지로 특정하기 어렵다는 사실을 암시한다. 앞서 살펴보았듯 수많은 위기가 중첩적으로 인류의 생존을 위협하고 있기 때문이다. 팬데믹 이외에도 자연재해, 핵전쟁, 기후 위기 등의 인류세적 재난, 인플레이션, 무역 분쟁 등의 경제 위기 등 여러 층위의 위기가 실존한다. 이중 결정적인 하나의 위기를 선별하기란 쉽지 않다. 위기의 원인을 알 수 없기에, 인간이 곧 재난을 초래하는 원인으로 여겨진다. 좀비는 인간으로부터 탄생하는 괴물이기에, 인간 자체가 재난임을 드러내는 적절한 은유가 된다.

두 번째로 좀비의 원인을 간접적인 방식으로 다루는 유형의 서사에서 좀비는 대개 과학기술의 폭주로 인해 탄생한다. 여기서 과학기술이란 순수한 목적으로 학문의 발전과 인류의 진보를 추구하는 연구를 지칭하지 않는다. 과학기술의 폭주는 떼어놓을 수 없는 관계가 된 산업과 과학기

술의 결합, 혹은 자본과 결합한(자본주의적 생산양식에 종속된) 과학기술의 무분별한 발전에서 비롯한다.²⁶⁾ 예컨대 <레지던트 이블>(2002)에서 재난의 발단은 초거대 군산 복합 기업 ‘엄브렐라 사’의 유전자 실험이다. 이들은 죽지 않는 인간으로 구성된 군대를 조직하기 위한 연구를 진행 중이다. 이 바이러스가 유출되면서 좀비사태가 발발한다. <부산행>이나 <28일 후>(2002)에서도 좀비사태는 기업에서 시작된다. 이런 관점에서 좀비는 인간의 어리석은 이기심과 자본의 끝없는 탐욕에서 탄생하는 괴물이다.

재난의 원인을 설명하지 않거나 간접적으로 처리하는 유형의 서사에는 일종의 포기과 체념의 정서가 전제되어 있다. 베라르디는 “기술과 경제의 결혼은 새로운 신정 정치를 위한 조건을 낳았다”²⁷⁾라고 분석한다. 기술의 탈을 쓴 신자유주의 경제 체제야말로 새롭게 등장한 ‘신정 정치’다. 신의 뜻을 거역할 수는 없는 법이기에 재난의 도래는 필연적이며 파국은 거스를 수 없는 심판이다. 재난이 인간 그 자체나 자본주의라는 시스템의 결합에서 비롯된다면 책임의 대상은 부재하며 모호해진다. 예정된 미래로서의 재난은 암묵적으로 공유되는 세계관이자 일상화된 배경으로 제시된다.

반면 <킹덤> 시리즈에서 재난의 발단이자 좀비의 감염원인 생사초는 특정 대상의 잘못으로 인해 탄생하거나 발명된 것이 아니다. 재난의 치명적 씨앗은 오래전부터 존재해 왔다. <킹덤> 시즌 1에서 처음 등장하는 좀비는 영의정 조학주(류승룡 분)가 되살려낸 왕(윤세웅 분)이다. 그러나 왕이 최초의 좀비는 아니다. 과거에 조학주는 한센병자가 모여 사는 수망촌 사람들을 좀비로 만들어 왜군에 맞서는 전쟁 도구로 사용한 바 있다. <킹

26) 알랭 바디우·파비앵 타르비, 『철학과 사건』, 서용순 역, 오월의봄, 2015, 151-152쪽.

27) 프랑코 ‘비포’ 베라르디, 『미래 가능성 - 무능력의 시대와 가능성의 지평』, 이신철 역, 에코리브르, 2021, 104쪽.

덤: 아신전)은 수망촌 사태 이전부터 좀비가 ‘이미’ 존재했음을 보여준다. <킹덤: 아신전>에서 생사초가 발견된 폐사군의 산은 산삼을 보호한다는 명분으로 조선에서 백 년간 출입을 금지해 온 지역이다. 어린 아신은 병환으로 몸져누운 어머니를 치료할 산삼을 구하기 위해 남몰래 산에 오른다. 어느 동굴에서 아신은 생사초를 그린 암각화와 함께 쓰인 글귀를 보게 된다. “죽은 자를 되살리는 풀... 대가가 따를 것이다.”²⁸⁾ 글과 그림을 누가 새겼는지, 언제부터 거기에 있었는지 알 수 없다. 글은 생사초를 사용했을 때의 효능과 함께 치러야 할 대가도 경고하고 있다. ‘대가’는 바로 죽은 사람이 좀비인 채 되살아나는 것이다. 이는 생사초가 오래전부터 존재해 왔으며, 아신 역시 생사초의 사용법을 처음 알아낸 사람이 아니라는 사실을 알려준다.

재난을 불러오는 원인이 ‘생사초’라는 분명한 대상으로 한정된다면, 재난은 더 이상 불가피하거나 필연적인 사태가 아니다. 재난은 인간이 생사초를 어떻게 다루고 활용하느냐에 따라 발생하지 않을 수도 있는 ‘인재(人災)’가 된다. 또한 원인이 분명하기에 재난이 발생했더라도 이를 찾아 해결하거나 확산을 저지할 수 있다. <킹덤> 시즌2의 결말에서 부패한 정치인 조학주를 제거하는 일에 성공한 세자 이창(주지훈 분)은 좀비재난이 발생한 과정을 역추적하기 시작한다. 이창은 백성들을 사지로 몰아간 역병의 근본적인 원인을 제거하고 재난을 종결짓기 위해 생사초의 행방과 보급 경로를 탐색하는 일에 나선다.

28) 해당 대사와 이후 모든 대사는 연구자가 넷플릭스 공식 한글 자막을 토대로 직접 작성한 것이다.

3. 재난의 전개 양상: 무차별적 재난과 통제되는 재난의 정치성

〈킹덤〉 시리즈의 특징은 분명한 재난의 원인을 제시함으로써, 좀비를 ‘통제 가능한 괴물’로 그려낸다는 점이다. 〈킹덤〉 시즌1 1화에 처음 등장하면서부터 왕은 좀비가 되어 있다. 왕이 천연두로 죽자, 해원 조씨의 수장 이자 왕의 장인 조학주가 죽은 왕을 좀비로 만들었다. 왕이 죽었다는 사실이 밝혀지면 현 세자 이창이 왕위를 잇게 되기 때문이다. 조학주는 왕을 좀비로 만들어 살아있는 것처럼 꾸미면서, 딸 계비 조씨(김혜준 분)가 세자를 출산할 때까지 시간을 벌고자 한다.²⁹⁾

왕정 국가인 조선의 최고 권력자로서 국정 전반을 책임지며 백성의 안위를 돌보아야 할 왕이 좀비라는 사실은 조선이 정상적인 국가기능을 상실한 상태라는 걸 시사한다. 국가는 좀비가 된 왕처럼 무능하고 부패한 집단이다. 왜구와의 전쟁으로 국가기능 전반이 망가지고 폐허가 된 와중에 파저위 여진족은 국경 지역을 넘보고 있다. 해원 조씨 가문은 권력과 부를 독점하고 나눠 먹기에 여념이 없다 중앙정부의 감시가 부재한 틈을 타, 지방의 관리와 양반들은 수탈을 일삼는다. 굶주린 백성들이 죽어가지만, 정치는 아무런 기능도 하지 않는다. 죽은 뒤에도 안식을 얻지 못하고 이용당하는 왕은 사실 살아있을 때도 좀비와 다르지 않은 처지였다. 외척에 둘러싸여 실권을 상실한 왕은 무능한 꼭두각시다. 왕은 자신의 아들 이창의 안전조차 책임지지 못한다. 이창은 계속되는 생명의 위협에 노출되어 있으며, 세자를 폐위하라는 상소가 끊임없이 올라오고 있다.

한편, 어의 이승희(권범택 분)는 좀비 왕의 수발을 들다가 물려 죽은 단

29) 결국 세자는 유산되고 만다. 계비 조씨는 이를 숨긴 채, 다른 아이를 데려와 자신이 낳은 아들인 것처럼 속인다.

이(김현빈 분)의 시신을 싣고 지울현으로 내려와 장례를 치르도록 지시한다. 하지만 단이는 매장되는 대신 고기가 되어 다른 사람들에게 먹힌다. 오랜 기근과 수탈로 굶주림에 신음하는 사람들을 보다 못한 영신(김성규 분)이 시신을 빼돌려 삶은 것이다. 인육을 나누어 먹은 사람들이 좀비로 변하면서 좀비사태가 시작된다. 좀비가 된 백성들은 항구적인 굶주림에 시달리며 고통받던 시절을 보상받으려는 듯, 이리저리 뛰어다니며 인육 섭취에 탐닉한다. 이때 좀비의 습격은 특정 대상에 한정되지 않는다. 좀비들은 지울현 내부 환자들을 죽인 뒤 군졸과 양반도 살해한다. 이는 일반적인 좀비서사에서 볼 수 있는 좀비의 모습이다. 여기서 좀비란 자연재해와 유사한 형태의 재난이다. 좀비는 남녀노소, 선인과 악인, 양반과 천민, 부자와 빈자를 가리지 않는 무차별적 재난이다.³⁰⁾ 좀비는 이성을 상실한 채 본능에 따라 주위의 인간을 습격해 뜯어 먹으며 자기복제를 반복하는 기계장치에 불과하다.³¹⁾ 좀비는 어떠한 목표나 목적을 갖지 않기에 협상이나 화해의 여지가 없는 '통제 불가능한 괴물'이다.

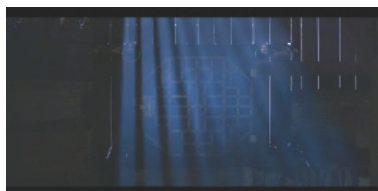
반면 <킹덤: 아신전>에서 좀비는 통제되는 상황 안에서 활약하고 특정한 목적을 달성한다. <킹덤: 아신전>의 후반부에 좀비 떼가 등장하는 장면을 살펴보자. 아신은 가족과 마을 사람을 학살한 여진족에게 복수하기 위해 추파진의 조선군을 찾아간다. 그러나 조선군은 아신의 절박함을 이용해 그녀를 성 노리개로 사용한다. 자신이 국가로부터 버림받은 비인간이었음을 깨달은 아신은 조선군을 응징하기로 계획한다. 아신은 추파진을 봉쇄하고 좀비를 풀어놓은 뒤, 이수라장이 되어가는 모습을 지붕 위에서 바라보고 있다 [장면 3]. 좀비가 오를 수 없는 안전한 곳에 자리 잡은 아신은 사태를 관망하는 걸 넘어, 재난 상황을 전반을 통제하고 관리하는 중이다.

30) 김형식, 『좀비학』, 262쪽.

31) 김형식, 『좀비, 해방의 괴물』, 199쪽.



[장면 3] <킹덤: 아신전>



[장면 4] <킹덤> 시즌 2 2화

활을 들고 지붕에 올라선 아신의 모습은 장대한 복수극을 수행하는 능수능란한 감독이나 지휘자처럼 보인다. 그녀는 복수극을 피해 추파진에서 빠져나가려 시도하거나 숨어 있는 인간을 활로 쏘아 죽인다. 아신은 누구를 좀비로 만들지, 누구를 좀비에게 물어뜯겨 죽게 할지, 누구를 활로 쏘아 죽일지를 결정하고 실행한다. 그뿐만 아니라 아신은 좀비의 습성을 명확히 파악하고 있다. 필요할 땐 소리를 내 좀비들을 불러 모으기도 하고, 계획한 복수극을 마치자, 좀비를 한곳으로 모아 불태운다. 이처럼 아신은 자유자재로 좀비를 만들고, 사용한 뒤, 제거하는 인물이다. 아신에게 좀비란 원하는 목적을 달성하기 위한 무기나 도구에 가깝다.

좀비를 자신의 목적을 위해 사용하는 인물은 아신만이 아니다. <킹덤> 시즌1과 시즌2에도 이와 유사한 방식으로 좀비를 활용하는 사람이 있다. 바로 왕을 좀비로 만든 조학주다. 조학주는 좀비가 된 왕의 정체가 탄로되지 않도록 사슬로 단단히 묶어 강녕전에서 빠져나가지 못하도록 감금해 두었다. 그는 왕에게 먹이(인육)를 계속 공급하며 좀비인 상태로 유지한다. 이처럼 조학주는 자신의 정치적 목적(해원 조씨의 후손이 왕위를 잇게 만드는 것)을 달성하기 위해 좀비를 활용한다. 시즌1 6회에서 조학주는 이창의 반란을 진압하기 위해 군사를 동원하면서 궤짝 하나를 함께 싣는다. 궤짝의 정체는 시즌2의 2회에서 밝혀진다. 궤짝 안에는 좀비가 된 왕이 들어 있다.[장면 4]. 이창은 조학주를 죽이기 위해 그의 거처에 잠입하지만, 미리

정보를 입수한 조화주는 거기에 없다. 대신 이창은 좀비가 된 아버지와 마주하게 되고, 살아남기 위해 좀비가 된 아버지의 목을 벤다. 조화주는 기다렸다는 듯이 이창을 왕을 시해한 역적으로 몰아간다. 이처럼 좀비는 조화주의 의도대로 활약하며, 그의 정치적 야욕을 달성하기 위한 수단으로 사용된다.

이는 '시체정치(necro-politics)'의 문자 그대로의 의미라 할 수 있다. 시체정치는 '생명정치(bio-politics)'에 관한 푸코의 통찰을 확장하여 다양한 방식으로 죽음을 창조하고 관리하며 죽어감을 통제하는 통치 방식을 분석한다.³²⁾ 시체정치란 “죽음을 경영”하는 정치로, 인간의 생존을 도구화하고 신체와 인구를 파괴한다.³³⁾ 좀비가 무차별적 재난이 아닌 죽음의 방식과 대상을 관리하는 시체정치의 수단으로써 통제 가능한 재난이 되면서, <킹덤> 시즌1과 시즌2는 좀비장르임에도 불구하고 재난물보다 권력 투쟁을 다루는 정치 드라마에 가까운 형태로 진행된다. 시즌1에서 좀비의 창궐로 인한 재난의 시각적 충격과 스펙터클은 시즌2로 갈수록 사그라들고, 대신 권력자들이 왕위를 둘러싸고 좀비를 이용하는 상황이 펼쳐진다.³⁴⁾

<킹덤: 아신전>의 마지막은 더욱 적극적이고 공격적인 방식으로 좀비가 도구화되는 장면을 보여준다. 추파진의 조선군을 학살한 아신은 조선인과 파저위 여진족을 모조리 죽이기 위해 지역 곳곳에 생사초를 보급하기 시작한다. 특히 아신은 어의 이승희를 만나 생사초를 건네주고 사용법을 설명한다.

이승희: 이 풀이 정말 죽은 자를 되살린단 말이나?

32) 복도훈, 앞의 글, 91쪽.

33) 로지 브라이도터, 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015, 18쪽; 158쪽.

34) 박상완, 앞의 글, 400쪽.

아신: 맞습니다. 죽은 뒤 천곡이 상하기 전 그 풀을 짓이겨 침에 묻힌 뒤,
인당혈에 일 푼의 깊이로 콧으면 한 시진 뒤에 죽은 시신이 살아납니다.
(〈킹덤: 아신전〉)

이 의원은 아신에게 배운 방법을 활용해 수망촌의 주민들을 좀비로 만들고, 3년 뒤에는 죽은 왕을 좀비로 만든다. 여기서 주목할 점은 아신이 좀비를 만들 때 침을 사용하라고 말하고 있다는 점이다. 앞서 추파진에서 아신은 이마를 가르고 생사초를 직접 안에 넣는 방식으로 좀비를 만들었다. 하지만 여기서 아신은 침을 사용해 적은 양의 생사초로 더 많은 좀비를 만들어 낼 수 있는 새로운 방식을 설명하고 있다. 이는 아신이 무기를 대량 생산하듯 좀비의 생산법을 개량하고 연구해 왔음을 보여준다. 시즌2 6화에서 이창과 아신이 만나는 장면은 〈킹덤〉 시리즈의 가장 나중 시점에 해당한다. 이창은 생사초의 행방을 쫓다가 아신을 찾아낸다. 아신의 주위에는 수많은 좀비가 갇혀 있는데, 이는 아신이 좀비를 가두어 실험하고 있음을 암시하는 장면이다. 아신의 활약으로 인해 조선 곳곳에서 생사초가 자라나게 되고, 좀비가 하염없이 출몰하기에 이른다.

〈킹덤〉 시리즈에서 재난의 씨앗은 언제라도 발아할 준비를 마친 채 여기저기 지뢰처럼 깔려있다. 발단과 계기가 충분하다면 다음으로 문제가 되는 것은 왜 재난이 시작되었으며, 그것은 누구의 책임인가라는 질문이다. 다른 좀비서사와는 달리 〈킹덤〉 시리즈에서 좀비는 불가항력적이거나 필연적인 재난이 아니다. 좀비는 인간의 추악한 욕심에 의해 탄생하는 괴물이다. 권력자들이 정치적 탐욕과 부의 축적에만 골몰하느라 국가의 통치가 부재한 상황 속에서 재난이 발생한다.

〈킹덤〉 시리즈를 집필한 김은희 작가는 한 인터뷰에서 이렇게 말한 바 있다.

결국 '킹덤'은 '정치란 무엇인가'에 대한 이야기입니다. 정치를 잘못하면 가장 고통을 받는 건 가장 밑바닥에 있는 계층이거든요. 이 키워드는 앞으로 가장 중요한 키워드가 될 거예요.³⁵⁾

김은희 작가의 발언은 <킹덤> 시리즈의 정체성을 잘 설명하고 있다. <킹덤> 시리즈는 결국 '정치'에 관한 이야기이며, '올바른 정치란 무엇인가?'에 관한 질문을 던지고 있다. 그리고 정치가 제대로 작동하지 않을 때 가장 고통받는 건 이전부터 억압 받아온 밑바닥의 하층민이라는 사실을 보여준다.

요컨대 <킹덤> 시리즈는 좀비의 원인을 분명하게 제시하고, 이를 통해 좀비를 통제 가능한 괴물로 설정함으로써, 일반적인 K-좀비서사와는 다른 길을 걷는다. 대개의 K-좀비서사는 좀비로 인해 붕괴되는 사회의 풍광을 묘사함으로써 암울한 세계 전망과 거기서 드러나는 이기적이고 추악한 인간성을 비판한다. 재난 상황 속에서 인간은 어떻게든 살아남기 위해 서로 죽고 죽이는 혈투를 벌인다. 반면 <킹덤> 시리즈는 재난 자체의 스펙터클보다는 재난을 초래한 근본적인 원인을 탐색하는 데 공을 들인다. 그리고 재난의 원인은 부패하고 망가진 정치라고 주장한다.

4. 재난의 결과와 대안: 올바른 통치로의 회귀와 일괄적 파국

마우리치오 랏자라토(Maurizio Lazzarato)는 오늘날 신자유주의 통치성이 “경제 위기로부터 기후 위기, 인구 위기, 에너지 위기, 식량 위기 등으로 이행해 가며 작동”³⁶⁾한다고 지적한다. 세계의 지배적 상황이자 하나

35) 한현정, <[인터뷰] 김은희 작가 “킹덤: 아신전” 호불호 논란은 내 탓... 책임 통감>, 『스타투데이』, 2021.8.7. <https://www.mk.co.kr/news/movies/9980650> (검색일: 2024.05.14.)

의 ‘사회 기계’로서 자리 잡은 신자유주의는 경제나 문화, 기술, 알고리즘 때문이 아닌 ‘정치’의 문제에 해당한다.³⁶⁾ 이는 우리가 경험하는 다양한 층위의 위기를 초래한 진정한 원인이 ‘정치의 실패’라는 사실을 의미한다. 신자유주의에 복무하며 죽음의 자리를 차별적으로 할당하는 시체정치로 전락한 정치를 바로잡지 못하는 한, 우리는 항구적 위기 상황으로부터 벗어날 수 없다. 그렇다면 위기의 원인을 생략하고 사태의 나열과 재현에 힘쓰는 다른 K-좀비서사와는 달리, 정치 문제에 주목하는 <킹덤> 시리즈는 핵심을 간파한 셈이다.

다음으로 주목해야 할 지점은 <킹덤> 시리즈가 제시하는 재난의 결말, 다시 말해 정치의 실패를 극복할 대안으로 과연 무엇으로 제시하고 있는가다. <킹덤> 시즌 1, 2와 <킹덤: 아신전>은 다루는 시점의 차이가 있을 뿐, 같은 세계관과 설정을 공유하는 작품이다. 두 작품 모두에서 좀비는 만들어 내기 손쉬운 괴물이며, 좀비재난의 원인은 정치의 실패로 제시된다. 하지만 두 작품에서 재난의 결과와 이에 따른 대안은 대립되는 양상으로 치달는다. 그것은 각기 다른 성장 배경과 성향, 목표를 갖는 두 주인공의 차이 때문이다.

아신은 최하층민의 삶을 살고 있다. 그녀가 속한 변호부락의 상저야인은 조선에 귀화한 여진족으로 구성되어 있다. 그들은 조선과 파저위 여진족 모두에게 배제당한 비인간으로 존재한다. 상저야인은 조선에 귀화하여 조선 땅에 사는 걸 허락받았지만, 백 년이 넘도록 조선인으로 인정받지 못한다. 상저야인이 처한 상황은 아신의 아버지 타합(김뢰하 분)의 첫 등장 장면에서 잘 드러난다. 타합은 능숙한 손놀림으로 동물을 도축하고 있다.

36) 마우리치오 랫자라도, 『부채통치 - 현대 자본주의의 공리계』, 허경 역, 갈무리, 2018, 19쪽.

37) 위의 책, 235-236쪽.

손질된 고기를 기다리고 있는 조선인 모녀는 타합이 얼른 일을 마치기를 기다리면서도, 그의 노고를 인정하기는커녕 혐오하고 조롱한다. 어린 딸이 타합이 손질하는 고기에 관심을 보이자, 어머니는 “보지도 말거라. 짐승의 피와 내장은 천한 것이다.”(<킹덤: 아신전>)라고 말하더니 타합에게 침을 뱉는다. 쳐다보기도 불쾌할 만큼 불결한 짐승의 내장과 마찬가지로 타합 역시 추하고 비천한 대상이기 때문이다.

변호부락을 대표하는 족장 타합을 대하는 조선인의 태도에서 보이듯, 조선에게 상저야인은 상종 못 할 천박하고 혐오스러운 비인간이다. 조선은 때가 되면 진상품을 챙기러 올 뿐, 상저야인에게 별다른 보호나 관리를 제공하지 않는다. 게다가 공을 세우면 조선인으로 받아 주겠다는 핑계로 계속해서 타합에게 위험한 밀정 일을 종용한다. 타합은 조선인으로 인정받겠다는 일념 아래 목숨을 걸고 파저위를 염탐한다. 아신은 아버지를 걱정하며 차라리 파저위 여진족에게 돌아가자고 말해보지만, 타합은 조선이 베푼 은혜를 배신할 수 없다며 거절한다. 그리고 머지않아 조선이 관직을 내리면 떳떳하게 인정받고 살게될 수 있을 거라는 희망 섞인 말로 아신을 달랜다.

하지만 이후의 상황에서 조선은 애초에 그럴 생각이 없었다는 사실이 드러난다. 아픈 어머니를 구하기 위해 생사초를 채취하러 다녀온 아신은 가족을 비롯한 부락 주민 전체가 학살당한 걸 목격한다. 학살을 실행한 주범은 파저위 여진족이지만, 그들에게 거짓 정보를 흘려 학살을 유도한 범인은 추파진의 무관 민치록(박명은 분)이다. 민치록은 조선군이 폐사군에 들어온 파저위 여진족을 죽였다는 사실을 감추기 위해, 죄 없는 상저야인에게 누명을 씌운다. 민치록은 분노한 여진족에게 상저야인이 몰살당할 거라는 사실을 잘 알고 있지만, 조선을 위한다는 명목으로 강행한다. 이처럼 조선은 상저야인을 이용하다가 곤란한 상황이 닥치자, 헌신짝 내버리듯 처분한다. 심지어 어린 아신이 파저위 여진족에게 복수하겠다고 찾아

오자, 진실을 밝히지 않은 채 허드렛일을 시키고 군졸들의 성욕을 푸는 노리개로 만든다.

한편 타합은 여진족의 땅에서도 철저한 비인간이다. 아신은 사라진 타합을 대신해 여진족을 염탐하라는 민치록의 명을 따라 파저위에 잠입했다가 죽은 줄 알았던 아버지를 만난다. 아신은 파저위 여진족의 인기척에 놀라 몰래 숨다가 쇠사슬에 묶인 타합을 발견한다. 타합은 밀정 도중 발각되어 고문 끝에 팔다리가 모두 잘리고 눈이 먼 채 감금되어 있었다. 아신은 아버지와 함께 탈출하려 시도하지만, 몸과 정신이 완전히 망가져 버린 타합은 자신을 죽여 고통을 끝내달라 간청할 뿐이다. 아신은 아버지를 죽인 뒤 막사에 불을 지른다. 주디스 버틀러(Judith Butler)는 누군가의 삶이 언급할 가치가 있는 삶, 소중히 여기고 보존할 가치가 있는 삶, 인정받을 자격이 있는 삶, 다시 말해 공적으로 애도 가능한 삶이 아닐 때, 그것은 “매장되지 않은 죽은 삶(the unburied)”이 된다고 말한다.³⁸⁾ 정신적으로 사망한 삶, 죽음보다 못한 삶에 불과한 타합의 삶은 생물학적으로 살아있더라도 좀비와 다를 바 없는 ‘죽은 삶’이다.

사실 좀비로서 ‘매장되지 않은 죽은 삶’으로 전락한 건 상저야인 전체다. 어린 아신이 추파진에서 함께 지내게 되자, 군졸들은 아신을 가리켜 “그 많은 시신들을 혼자 다 묻”은 “독한 녀”(〈킹덤: 아신전〉)이라고 수군거린다. 그런데 아신은 부락민을 매장하는 대신 생사초를 사용해 그들을 좀비로 만들었다. 어린 아신은 순진하게도 동굴 글귀가 경고한 ‘대가’를 간과하고 생사초가 죽은 부락민을 되살려낼 약초라 믿었던 것이다. 매장되지 못한 부락민들은 ‘죽은 삶’이 되어 이승을 떠나지 못하고 번호부락에 매여 있다. 아신은 그들에게 먹이(인육)를 공급하며 이렇게 독백한다.

38) 주디스 버틀러, 『위태로운 삶 - 애도의 힘과 폭력』, 윤조원 역, 펠로소픽, 2018, 66-67쪽.

아신: 외롭지 않아. 그래도 함께 있으니까 외롭지 않아. 모든 일을 끝내고, 조선 땅과 여진 땅에 살아 있는 모든 걸 죽여 버리면 나도 당신들 곁으로 갈 거야. (<킹덤: 아신전>)

아신은 외롭지 않다고 말한다. 부락민은 소통이나 접촉할 수 없는 좀비가 되었지만, 비인간인 아신 역시 그들과 크게 다르지 않은 처지기 때문이다. 아신의 독백은 자신과 아버지를 비롯한 상제야인 전부를 보존할 가치가 없는 삶이자 애도 불가능한 비인간으로 만든 인간들, 다시 말해 조선인과 파저위 여진족 모두를 좀비로 만들겠다는 다짐이다. 가해자를 변호부락의 주민과 같은 처지로 만드는 일이야말로 마땅한 복수이자 죽은 자들을 위한 정당한 애도라 여기기 때문이다.

다음으로 <킹덤> 시즌 1, 2의 주인공 이창을 살펴보자. 이창은 조선의 세자로서 왕위의 정당한 계승자지만, 무력한 왕권을 지닌 아버지로 인해 신변의 위협에 노출되어 있다. 이창의 위태로운 처지는 시즌1 1회에서 이창이 아버지의 안위를 살피러 강녕전에 방문했다가 벌어진 소동에서 잘 드러난다. 조학주는 좀비가 된 왕을 궁궐 깊숙이 숨겨둔 채 접근을 차단하고 있다. 이창은 두문불출하는 왕의 행적에 수상함을 느끼고 몰래 강녕전에 잠입했다가 조학주와 마주하게 된다.

이창: 아바마마께선 어디 계시오?

조학주: 왜요, 아바마마의 안위가 걱정되시는 겁니까?

이창: 강녕전에서 몰골이 끔찍한 괴물을 보았소.

조학주: 나도 보았습니다. 겉으로는 아비에 대한 걱정으로 가득한 척하면서, 속으로는 자신의 안위와 권세를 위해 그 아비가 죽기를 간절히 바라는 괴물 같은 아들을 보았습니다. 그뿐입니까, 그 아들을 앞세워 전하를 시해하고 이 나라를 손아귀에 넣으려는 사악한 생각만 가득한 괴물들을 보았

습니다. 의금부 정청 뜰 앞에 그 괴물들이 흘린 피로 가득하지요. 그 피가 붓
물이 되면 아마도 역모의 정범이... 그들이 세우려 했던 새로운 왕의 정체가
드러날 것입니다. (<킹덤> 시즌 1, 1화)

아버지를 찾으러 온 이창은 강녕전에서 아버지 대신 정체를 알 수 없는
괴물을 발견한다. 고약한 냄새를 풍기는 괴물은 바로 좀비가 된 아버지다.
하지만 이창은 그가 아버지라는 사실을 알아차리지 못하고 괴인이 몰래
강녕전 침입했다고 여긴다. 이창은 조학주에게 괴물이 들어왔다고 경고하
며 아버지의 행방을 추궁하지만, 조학주는 왕의 행방을 말해주는 대신 이
창이야말로 권력욕에 찌들어 아버지의 죽음을 바라는 '괴물'이 아니냐고
반문한다. 조학주는 이창이 왕을 시해하려는 역모의 정범이라 지적하며,
머지않아 사악한 전모가 드러나게 될 것이라고 경고한다. 게다가 계비 조
씨가 임신하게 된 후로, 세자로서 이창의 지위는 시한부로 전락했다. 세자
가 태어나면 막강한 권력을 지닌 해원 조씨 가문은 어떻게든 이창을 폐위
하거나 제거하고 새롭게 세자를 책봉할 것이기 때문이다.

이창의 처지가 위험에 노출되어 있는 건 그가 왕의 아들이기 때문이다.
장성한 세자가 왕위를 계승한다면 해원 조씨 가문에게는 불안 요소가 되
기에 이창은 끊임없이 위협받는다. 하지만 일반 백성들에 비한다면 그의
처지는 비할 바 없이 풍족하다. 이창은 백성들이 사는 곳을 처음 방문하고
는 곳곳에서 풍겨오는 악취에 기겁하는 철없는 세자다. 이창은 궁궐 안에
서만 자라 세상 물정을 모르는 온실 속 화초에 불과하다. 양반들이 권력 다
툼과 재산 축적에 몰두하는 동안 백성들이 고통받고 굶주려 죽어간다는
사실을 모르고 있다. 철모르는 세자인 이창이 처한 불우한 상황의 원인은
정치권력의 심장부에 있지만 그것을 제대로 지켜나갈 힘이 없는 실패한
아버지 때문이다.

이처럼 아신과 이창이 겪는 고난 그리고 그로부터 출발하는 사회적 재난의 원인은 모두 정치의 실패로 제시된다. 하지만 두 주인공은 상반된 방식으로 재난에 대응한다. 먼저 이창이 제시하는 해결책은 올바른 통치의 회복이다. 권력 투쟁에서 밀려 조학주를 피해 궁 밖으로 나오게 된 이창은 백성들의 생활을 체험하며, 그들의 고단함과 가난을 깨닫게 된다. 이창은 재난에 대처하고 위기에 처한 사람들을 구해내면서 점차 백성을 위하는 올바른 위정자로 성장하게 된다. <킹덤> 시즌 1, 2를 한마디로 요약한다면 좀비라는 재난과 외척의 위협을 극복하면서 신화적 영웅으로 등극하는 이창의 성장 서사다. 여기서 좀비는 이창과 그를 따르는 신하들에게 험난한 여정과 역경을 제공하여 그들을 완성시키는 “성장 서사의 소도구”³⁹⁾로 기능할 뿐이다.

이창은 권력을 사유화한 조학주를 비롯해 간악한 해원 조씨 무리만 사라진다면, 국가가 정상화되고 통치가 다시 제자리를 찾게 될 거라 굳게 믿고 있다. <킹덤> 시즌2의 마지막에 이창은 조학주와 계비 조씨를 비롯해 그간 궁중을 어지럽힌 권력자들을 제거하는데 성공한다. 하지만 이창은 스스로 왕위를 계승하는 대신, 왕가의 혈통과 아무런 관계가 없는 아이를 자신의 동생이라고 선언하여 왕위를 잇도록 만든다. 왕이 될 아이의 정체는 해원 조씨가 유산했다는 사실을 숨기기 위해 훔쳐 온 다른 사람의 아이다.

뜻밖의 결정에 우려를 표하는 대제학 김순(김종수 분)을 비롯한 신하들에게 이창은 이렇게 당부한다.

이창: 원자를 이용해 잘못된 권력을 잡으려는 무리들은 모두 사라졌으니 대감께서 어린 원자를 좋은 왕으로 만들어 주십시오. 전 대감을, 대감을 따르는 곧은 대신들을 믿습니다. (<킹덤> 시즌2 6화)

39) 최지운, 「한국 사극 속 좀비 캐릭터 연구: <창궐>과 <킹덤>을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제56호, 인문콘텐츠학회, 2020, 115쪽.

이창의 대사를 통해 파악할 수 있듯 그는 정치가 실패한 원인이 단순히 '잘못된 무리들' 때문이라 여긴다. 그러나 과연 특정한 인물이나 세력만이 재난을 초래한 원인이며, 그들만 제거된다면 재난은 해결되는 것인가? 이창에게는 제도적인 개선의 노력이나 충실성, 혹은 새로운 정치적 주체의 형상이 발견되지 않는다. 이창은 자신을 따르는 대신들과 함께 올바른 정치를 모색하고 이전과는 다른 세계를 건설하는 과업을 떠맡는 대신, 모든 걸 다른 사람에게 내맡기고 직접적인 방식으로 좀비를 추적하며 방랑하는 길을 선택한다.

반면 아신이 보기에 재난은 특정 '잘못된 무리들'만의 문제가 아니다. 자신과 상저야인을 이용하고 버린 민치록, 혹은 아버지를 살지도 죽지도 않은 비참한 비생명으로 만든 파저위 여진족만의 문제도 아니다. 재난의 원인은 정상적이라 가정되는 국가의 통치성 작동 그 자체에 있다. 아신과 타합, 그리고 변호부락 주민은 모두 국가가 주도하여 배제하고 박탈한 비생명들이기 때문이다. 그리고 거기에는 그럴듯한 대의가 따른다. 거짓 정보를 흘려 변호부락 주민을 몰살시킨 민치록은 자신의 행동이 조선을 위협으로부터 구하는 일이라 굳게 믿고 있다. 민치록은 죽음의 자리를 차별적으로 할당하는 시체정치의 실행자다. 그는 조선의 백성을 살려야 한다는 명목으로 무고한 인간들을 죽음으로 몰아넣는다. 이에 아신은 모두에게 공평한 파국을 원한다. 자신과 상관없는 조선 백성들 역시 변호부락의 좀비들과 같은 비생명으로 만들고자 한다.

전통적인 신화적 영웅처럼 이창은 다소간의 결함이 있지만(이창은 후궁이 낳은 서자다), 위대한 혈통(왕가의 혈통)을 타고났다. 이창은 좀비재난이라는 시련을 해결하고 조학주와 계비 조씨라는 부정한 권력자를 제거하는 성장통을 겪으며 백성의 영웅으로 거듭난다. 그리고 절정의 순간, 그는 모든 걸 내려놓고 후사를 맡긴 채 떠난다. 이때 [장면 5]에서 카메라는 이

창이 빛 속으로 사라지는 구도와 함께 그의 뒷모습을 오랫동안 비춤으로써, 이창이 더 나은 이상향을 향해 나아가는 듯한 이미지를 제시한다. 여기에는 스스로 희생하여 타락한 정치인을 제거해 질서를 회복하되, 권력을 잡는 일에는 관심이 없는 신화적 영웅에 대한 열망이 반영되어 있다. 이러한 이창의 모습은 부적절하고 타락하다 여겨지는 ‘정치 놀음’ 대신 약자들이 처한 ‘현실’의 아픔을 공감하고 보살피는 영웅, 직접적인 방식으로 재난과 고난을 해결해 주는 ‘민생 영웅’이라는 탈정치적 해결로 귀결된다는 한계를 갖는다. 제도적 개선을 최전선에서 이끌 수 있는 정치권력의 핵심을 떠나 좀비를 추적하는 일에 나서는 이창의 모습과, 이를 바라보는 카메라의 시선은 좀비의 제거가 정치보다 더욱 중요하고 시급한 문제라고 말하는 듯하다. 이는 그동안 <킹덤> 시리즈가 보여준 ‘정치의 실패’야말로 재난의 진정한 원인이라는 중요한 성찰을 무너뜨리는 결말에 해당한다.



[장면 5] <킹덤> 시즌 2 6화



[장면 6] <킹덤: 아신전>

반면 아신은 이창의 영웅 서사에 대한 안티테제에 해당하는 인물이다. [장면 6]은 민치록의 서신을 통해 성호부락 주민이 몰살당한 사건의 진실을 파악한 아신이 복수귀로 각성하는 모습을 보여준다. 이때 [장면 6]은 [장면 5]와 정반대의 구도를 보여준다. 카메라는 추파진의 밤을 배경으로 흔들리는 불빛과 어둠으로부터 천천히 걸어 나오는 아신의 얼굴을 길게 클로즈업한다. 금방이라도 꺼질듯한 빛은 아신의 등 뒤를 비추고 있다. 미

악한 빛을 등진 아신의 얼굴은 어둠에 물들어 보이지 않는다. 이는 아신의 마음이 절망과 혼란에 사로잡혀 있음을 상징한다. 광원으로부터 걸어 나올수록 아신의 모습은 밝아지는데, 이는 어둠에서 나와 복수를 결심하는 아신의 내적 변화를 암시한다. 이창이 빛을 향해 걸어 '나가는' 영웅으로 묘사된다면, 아신은 어둠에 잠긴 채 카메라의 시선을 따라 걸어 '나온다'. 이창은 이상향이 위해 자신을 따르던 사람들로부터 떠나 세계로 나아 간다면, 아신은 복수를 위해 자신을 억압하던 사람들을 향해서 다가온다.

아신이 저지르는 무차별적이고 파괴적인 테러 행위는 극단적이고 허무주의적 결말로 치닫는다. 아신은 아버지가 목숨까지 바쳤지만 성호부락 주민을 생명으로 인정하지 않는 부당하고 실패한 정치를, 무능한 국가와 통치성 전부를 부정하고 모두에게 공평하고 일관된 파멸을 선사하고자 한다. 여기서 우리는 아신을 자신을 억압하는 것들로부터 도피하는 대신 그 것들을 파괴하는 “적극적이고 주체적이며 저항적”⁴⁰⁾인 인물로 읽어낼 수 있을까?

물론 아신의 행적은 우리에게 많은 것을 시사한다. 아신은 국가와 권력자가 민중의 안위를 돌보지 않고 사익 추구에만 탐닉한다면, 결국 파국에 다다르게 될 거라는 강력한 경고를 보내고 있다. 아신의 행위는 아무것도 가진 것 없고 생명으로 인정받지 못하는 비체(卑體)가 보여줄 수 있는 부정의 방식의 강렬한 현존을 보여준다. 하지만 아신에게서 어떤 정치적 대안이나 긍정의 주체적 형상을 발견하기는 어려워 보인다. 아신은 기존의 체제를 모조리 파괴하는 일에 몰두하는 테러리스트이자 부정성에 함몰된 어두운 주체일 뿐, 거기에는 어떠한 긍정성과 생성의 역능은 잘 보이지 않는다. 아신은 파괴 이후의 대안을 염두에 두지 않고 있으며, 올바른 정치이나

40) 박상완, 앞의 논문, 423쪽.

다른 세계의 건설할 아무런 청사진도 제시하지 않는다. 그런 아신에게 새로운 주체성과 저항의 긍정성을 읽어내는 건 불확실하고 조심스러운 가능성에 지나지 않으며, 희망 섞인 미약한 바람처럼 보인다.

5. 결론

본 연구는 ‘퍼머크라이시스’를 살아가는 현시대 대중의 정동이 대중문화, 특히 K-좀비서사에서 어떻게 재현되는지 살피고자 했다. 한국에서 좀비는 한동안 대중의 무관심 속에서 비주류에 머물렀으나, 2016년 <부산행> 이후 크게 유행하며 대중적 괴물로 자리 잡는다. 특히 팬데믹 시기 OTT의 열풍과 함께 K-좀비는 전 세계의 좀비장르를 선도하는 위치에 서게 된다. 본 연구는 한국적 사극과 좀비장르를 한데 결합하여 주목받은 넷플릭스의 K-좀비드라마 <킹덤> 시리즈를 주요 연구 대상으로 설정하였다. <킹덤> 시리즈는 한 가지 관점에서 좀비를 다루기보다 시리즈가 진행됨에 따라 다각도에서 좀비를 바라보고 있다는 점에서 변별된다.

대개의 좀비서사에서 좀비가 탄생하는 기원은 다루어지지 않거나, 간접적이고 모호한 방식으로 처리된다. 이는 좀비재난을 통해 재난의 스펙터클을 과시하고, 그 안에서 이전투구를 벌이는 인간 군상을 묘사하는 데 주력하기 때문이다. 반면 <킹덤> 시리즈는 ‘생사초’라는 분명한 원인을 제공함으로써, 좀비를 필연적이고 거스를 수 없는 파국이 아닌, 막을 수 있는 ‘인재’이자 ‘사회적 재난’으로 그려낸다. 또한 대개의 좀비서사에서 좀비가 통제 불가능한 괴물로 그려지는 데 반해, <킹덤> 시리즈는 좀비의 원인을 구체적으로 제시하면서 좀비를 ‘통제 가능한 괴물’로 그려낸다. 아신과 조화주는 좀비를 특정한 목적을 위한 무기나 정치적 야망을 위한 도구로 활

용함으로써, 국지화된 재난을 지휘하고 통제하는 모습을 보여준다. 이처럼 <킹덤> 시리즈는 재난 자체가 아닌 좀비재난의 원인에 주목하며, 재난의 궁극적 원인이 '정치의 실패' 때문이라 주장한다.

<킹덤> 시즌 1, 2의 주인공 이창과 <킹덤: 아신전>의 주인공 아신은 모두 실패한 정치로 인해 고통받으며 위기에 처한다는 공통점을 갖는다. 이창은 꼭두각시에 불과한 아버지 왕의 실패로 인해 권력으로부터 배제되어 끊임 없는 신변 위협에 놓인다. 아신은 조선과 여진족 모두에게서 배제된 비생명으로 살아가면서, 반복적으로 이용당하고 버림받는 처지다. 하지만 유사한 원인에서 출발한 두 주인공은 전혀 다른 길을 걷는다. 이창은 좀비재난과 조학주에게 맞서며 백성을 위하는 '올바른 위정자'로 성장하게 된다. 이창은 간악한 권력자들이 제거되어 올바른 통치가 회복된다면 국가가 위기에서 벗어날 수 있다고 주장한다. 반면 국가 자체로부터 배제당한 타자인 아신이 보기에는 국가야말로 가장 비열하고 추악한 권력 집단이다. '권력의 정상적 작동' 과정 내부에 재난의 진정한 원인이 내포되어 있다. 따라서 아신이 원하는 해결책은 모두를 공평하게 끝장내는 일괄적 파국이다.

<킹덤> 시즌 1, 2와 <킹덤: 아신전>은 변증법적 구성의 절차를 따라서, 다시 말해 정립, 반정립, 종합의 순서로 읽을 수 있다. <킹덤> 시즌 1, 2에서 보수적이고 안전한 탈정치적 봉합의 길을 선택한 이창, 그리고 <킹덤: 아신전>에서 이창의 반대편 극단으로 치달으며 허무주의적 공멸과 파국의 길을 선택한 아신, 두 사람의 뒤를 이을 주체의 형상은 무엇일까? <킹덤> 시리즈는 완결되지 않았고 '종합'의 단계는 아직 이루어지지 않았다. K-좀비를 변증법적 종합의 단계로 이끌어 줄 새로운 주체의 형상이 도래하기를, 실패한 정치를 바로잡을 올바른 정치적·제도적 대안을 제시하는 과감하고 급진적인 K-좀비서사가 출현할 수 있기를 기대해 본다.

참고문헌

1. 기본자료

- <킹덤> 시즌 1, 김은희 극본, 김성훈 연출, Netflix, 2019.
<킹덤> 시즌 2, 김은희 극본, 김성훈·박인제 연출, Netflix, 2020.
<킹덤: 아신전>, 김은희 극본, 김성훈 연출, Netflix, 2021.

2. 단행본 및 논문

- 김민영, 「플랫폼의 확장과 좀비 서사의 구현 연구 - 넷플릭스 오리지널 드라마 <킹덤> 시즌 1을 중심으로」, 『현대문화이론연구』 제77집, 현대문화이론학회, 2019, 61-85쪽.
- 김형식, 『좀비학 - 인간 이후의 존재론과 신자유주의 너머의 정치학』, 갈무리, 2020.
- 김형식, 『좀비, 해방의 괴물 - 팬데믹, 종말, 그리고 유토피아에 대한 철학적 사유』, 한겨레출판, 2022.
- 김형식, 「K-좀비의 개념화를 위한 역사와 전개 과정 연구 - 국내 영화와 드라마를 중심으로」, 『K-Culture 융합연구』 제2집, K-Culture 융합연구소, 2022, 9-28쪽.
- 로지 브라이도터, 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015.
- 마우리치오 랏자라또, 『부채통치 - 현대 자본주의의 공리계』, 허경 역, 갈무리, 2018.
- 알랭 바디우·파비앵 타르비, 『철학과 사건』, 서용순 역, 오월의봄, 2015.
- 박상완, 「<킹덤: 아신전>에 나타난 경계인으로서의 삶」, 『국제어문』 제93집, 국제어문학회, 2022, 397-427쪽.
- 박찬효, 「'몰아보기(binge viewing)'를 위한 OTT드라마의 스토리텔링 전략 연구: <킹덤> 1,2를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제60호, 인문콘텐츠학회, 2021, 33-53쪽.
- 복도훈, 「한국 좀비 아포칼립스 서사의 시체정치: 자본, 국가, 인민의 재현 방식을 중심으로」, 『문화과영상』 제23권 1호, 문화과영상학회, 2022, 83-112쪽.
- 신원선, 「대중 감성이 만들어낸 K 좀비극 <킹덤>의 신화 - 시즌 1, 2, 아신전을 중심으로 -」, 『감성연구』 제24집, 전남대학교 호남학연구원, 2022, 119-149쪽.
- 윤원재, 「K-좀비에 나타난 그로테스크 미학 연구 - 넷플릭스 드라마 '킹덤'과 '지금 우

리 학교는' 중심으로-, 『조형미디어학』 제25권 4호, 한국일러스트아트학회, 2022, 1-8쪽.

정재성, 「한국 영화 산업의 수익 다변화를 위한 글로벌 시장 확대 방안 연구 - OTT 서비스 활용을 중심으로」, 한양대학교 박사학위논문, 2019.

주디스 버틀러, 『위태로운 삶 - 애도의 힘과 폭력』, 윤조원 역, 필로소픽, 2018.

최지은, 「한국 사극 속 좀비 캐릭터 연구: 〈창궐〉과 〈킹덤〉을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제56호, 인문콘텐츠학회, 2020, 115-122쪽.

프랑코 '비포' 베라르디, 『미래 가능성 - 무능력의 시대와 가능성의 지평』, 이신철 역, 에코리브르, 2021.

후지타 나오야, 『좀비 사회학』, 선정우 역, 요다, 2018.

3. 기타자료

권영은, 〈김은희·전지현의 '킹덤: 아신전' "연내 공개... 킹덤3 그 이상 가기 위한 디딤돌"〉, 『한국일보』, 2021.2.25. <https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021022511330000337> (검색일: 2024.05.14.)

김정현, 〈넷플릭스·디즈니+·애플TV+...韓 찾은 글로벌 OTT, 뭘 봐야할까?〉, 『뉴스원』, 2021.11.13. <https://www.news1.kr/articles/?4491330> (검색일: 2024.05.14.)

노유정, 〈"위기 장기화...퍼머크라이시스 시대가 온다"〉, 『한국경제』, 2022.12.4. <https://www.hankyung.com/article/2022120436381> (검색일: 2024.05.14.)

이영아, 〈전지현의 힘? 왕의 귀환 '킹덤:아신전'... 넷플릭스 글로벌 시청순위 2위 '등극'〉, 『테크M』, 2021.7.26. <https://www.techm.kr/news/articleView.html?idxno=86444> (검색일: 2024.05.14.)

장진리, 〈'킹덤2', 6개월 촬영 대장정 마쳤다...시즌1 신드롬 이을까〉, 『스포티비뉴스』, 2019.8.27. https://www.spotvnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=312702#_PA (검색일: 2024.05.14.)

한현정, 〈[인터뷰②]김은희 작가 "'아신전' 호불호·논란은 내 탓...책임 통감"〉, 『스타투데이』, 2021.8.7. <https://www.mk.co.kr/news/movies/9980650> (검색일: 2024.05.14.)

Abstract

The study of narrative representations of disasters and responses: Focusing on the Netflix K-zombie drama series <Kingdom>

Kim, Hyeong-Seek(Namseoul University)

We are currently in a state of perpetual crisis, with not only the coronavirus pandemic but also various other crises. In the 21st century, the zombie genre has become increasingly popular, depicting disaster landscapes that reflect the current times. In Korea, the zombie craze was at its peak with the success of <Train to Busan> (2016), and the K-zombie craze is now leading the global zombie genre trend. At the center of this trend is the <Kingdom> series, which deals with zombies from various perspectives as the narrative progresses. In particular, <Kingdom: Ashin of the North> is different from other zombie narratives in that it depicts an unstoppable catastrophe.

In typical zombie narratives, the origins of zombies are either not mentioned or dealt with in a vague and indirect way. This is because the purpose of a zombie narrative is not to resolve the situation or analyze the cause, but to create a spectacle and a landscape of catastrophe. The <Kingdom> series, however, presents a clear origin of "Saengsacho (Life and Death Plant)." The zombies are not portrayed as inevitable or irresistible, but as a disaster that could have been prevented.

While the typical K-zombie narrative portrays zombies as indiscriminate and uncontrollable monsters, the <Kingdom> series portrays them as somewhat 'controllable.' The characters in the series utilize zombies to achieve their own goals and control the disaster. By doing so, the series seeks to find the root cause of the disaster rather than focusing solely on the disaster itself. This is suggested

to be due to corrupt and broken politics.

However, <Kingdom> seasons 1 and 2, and <Kingdom: Ashin of the North> diverge in their themes and solutions presented. In the first and second seasons of <Kingdom>, the situation is resolved through the struggle of a mythical hero named Lee Chang, who believes that the return of righteous rule is the solution. He believes that if certain forces and corrupt politicians are eliminated, a better world can come into existence. On the other hand, Ashin in <Kingdom: Ashin of the North> is a peripheral character who is excluded and exploited by the power of the state itself. For her, the state is the most corrupt and ugly entity, a negative power that must be overthrown and destroyed. Ashin's solution is collective catastrophe.

(Keywords: Kingdom, Ashin of the North, zombie, disaster, politics)

논문투고일 : 2024년 5월 14일

논문심사일 : 2024년 6월 3일

수정완료일 : 2024년 6월 16일

게재확정일 : 2024년 6월 18일