

K-좀비의 새로운 흐름과 타자와의 공존 가능성

2016년 이후 좀비 영화를 중심으로

The New Wave of K-Zombies and the Possibility of Coexistence with Others
: Focusing on Zombie Films since 2016

김형식*

국문요약 좀비는 21세기 들어 가장 유행한 대중문화의 주요 아이콘 중 하나다. 한국 사회에서 좀비는 2016년 <부산행>의 성공 이후 성공적으로 한국 사회에 안착하였으며, 이제 K-좀비는 전 세계로 수출되어 좀비 장르의 흥행을 견인하고 있다. 본 연구는 K-좀비의 등장 이후 색다른 유형의 K-좀비가 등장하고 있다는 점에 주목하여, K-좀비의 새로운 흐름과 변화양상을 살펴보았다. 그리고 이를 위해 K-좀비를 '뛰는 K-좀비'와 '포스트 K-좀비'의 두 종류로 구분하였다.

뛰는 K-좀비는 현재 K-좀비의 대다수이자 주류에 해당하는 형태로, 바이러스를 통해 전파되며 빠르게 뛰어 목시록적 공포를 자극하는 파괴적인 괴물이다. 뛰는 K-좀비는 좀비를 통해 현대사회의 부조리와 모순을 폭로하고 인간의 추악한 속물성을 보여준다. 반면 '포스트 K-좀비'는 느리고 굼뜨며, 어딘지 어설피고 안쓰러운 괴물이다. 이 글에서는 이러한 구분에 의거하여 두 종류의 특징, 의미, 한계 등을 살펴보았다.

핵심어 K-좀비, 뛰는 K-좀비, 포스트 K-좀비, 타자, 공존

- 차례**
- K-좀비의 새로운 흐름
 - 뛰는 K-좀비의 공존 불가능성
 - 특성: 강한 전염성, 폭력성, 소통 불가능성
 - 타자성과 괴물성의 극대화
 - 포스트 K-좀비의 공존 가능성
 - 특성: 약한 전염성, 비폭력성, 소통 가능성
 - 주체성의 회복과 공존의 한계
 - K-좀비의 한계와 가능성

1. 서론

21세기 들어 '좀비 르네상스'라 불릴 만큼 좀비는 전 세계적 열풍을 일으키며 대중문화의 주요한 아이콘으로 등극했다.¹ 하지만 현실적인 설정과 내용을 다루는 영화가 인기를 끄는 한국 사회에서 좀비 영화는 비현실적 장르라 여겨져 쉽게 대중화되지 않았다. 그러나 최근 코로나 19(COVID-19)를 비롯한 여러 감염병 사태, 기후 위기를 비롯한 자연재해의 범람을 거치며, 점차 좀비는 비현실적인 캐릭터가 아닌 현실감 있는 캐릭터로 받아들여지게

¹ Kyle William Bishop, *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture (Contributions to Zombie Studies)*, North Carolina, McFarland & Co., 2010.

되었다.² 특히 2016년 한국 최초의 블록버스터 좀비 영화 <부산행>(2016)이 천만 영화 대열에 합류하는 성공을 거두게 된다. 물론 이전에도 소규모 독립 영화나 저예산 영화에서 한국산 좀비가 등장했지만, 별다른 반향을 일으키지 못했고 대중적 인지도와 영향력이 미미했다. 2016년 이전까지 좀비는 해외의 낯선 괴물로 여겨졌으며 자생하지 못했다. <부산행>의 흥행 이후 비로소 좀비는 주변에서 쉽게 볼 수 있는 괴물로 자리 잡으며 한국 사회에 안착하게 된다. 언론에서 처음으로 ‘K-좀비’라는 단어가 사용되기 시작한 것도 <부산행>을 기점으로 한다.³ 따라서 본 연구는 K-좀비의 시작에 해당하는 2016년 이후의 좀비 영화들을 중심으로 살펴보려 한다. 2016년 이후 <기묘한 가족>(2019), <반도>(2022), <#살아있다>(2020), <호자>(2022), <강남좀비>(2023) 등 다양한 K-좀비 영화가 개봉했다.

영화뿐 아니라 드라마에서도 좀비 열풍은 이어졌다. 넷플릭스(Netflix)를 통해 공개된 드라마 <킹덤>(2019)은 조선시대를 배경으로 한 사극 좀비 장르로 해외에서 화제를 불러일으키며, 본격적인 K-좀비의 열풍을 견인한 작품이다. 전작의 흥행에 힘입어 <킹덤: 시즌 2>(2020)와 <킹덤: 아신전>(2021)이 연달아 공개되어 인기를 이어갔고, 마침내 K-좀비는 ‘K-컬처’를 대표하는 괴물로서 우뚝 선다. 고등학교를 배경으로 펼쳐지는 넷플릭스 K-좀비 드라마 <지금 우리 학교는>(2022)은 공개되자마자 15일간 전 세계 시청 시간 1위를 기록했다. 이 드라마는 ‘비영어 TV 부문’에서 ‘누적 시청 시간’ 역대 4위를 기록하는 큰 성공을 거두며 일찌감치 시즌2 제작을 확정 지었다.⁴ 이외에도 K-좀비는 소설, 애니메이션, 웹툰 등 다양한 매체를 통해

출몰했고, 전 세계적인 인기와 관심을 끌며 K-컬처의 유행을 선도하고 있다.

K-좀비의 성장은 양적 측면에서만 두드러진 건 아니다. 21세기 대중문화에서 K-좀비는 전 세계적인 유행을 구가한다는 점에서 보편성의 맥락을 지니지만, 동시에 한국적 괴물로서 독특한 변주를 이어간다는 점에서 한국 사회의 특수성을 드러내고 있기도 하다.⁵ 좀비는 시대와 사회적 흐름에 따라 대중의 공포와 혐오의 정동을 흡수하며 진화한다. 좀비가 한국 사회의 맥락에 맞게 전유되고 재창조되는 과정을 거치며, K-좀비의 질적 특성과 내재된 사회적 함의가 변화하는 양상을 보인다. 그중 두드러지는 측면은 좀비를 대하는 시선과 태도의 변화다. 좀비는 인간으로부터 비롯되었지만 “유구한 타자화의 역사 속에서 탄생”⁶한 괴물이다. K-좀비 역시 한국 사회의 불안과 공포를 주입받으며 인간에서 비인간으로 전락한 괴물에 해당한다.

먼저 좀비 장르의 역사를 살펴보면 그 안에서 K-좀비의 현재 위치와 변화양상을 가늠해 보자. 앞서 언급했듯 좀비는 기원에 해당하는 제국주의 피식민 노예부터 식인 괴물을 거쳐 바이러스에 이르기까지 ‘극단적인 타자의 형상’으로 기능해 왔다. 다만 최근 들어 기존과 다른 새로운 유형의 좀비가 증가하는 추세를 보인다. 이를 크게 네 가지 시기로 구분 지을 수 있다. 첫 번째는 ‘노예 좀비’의 시기다. 1932년 최초의 좀비 영화 <화이트 좀비>(White Zombie, 1932)에서 비롯된 노예 좀비는 기업가가 운영하는 공장에서 일하다 죽어 나가지만, 아무런 저항도 시도하지 않는 순종적인 노예다. 이들은 봉기와 반란의 주체로서의 가능성을 철저히 억압당하고 봉쇄당한 ‘무기력한 타자’로 등장한다. 두 번째는 ‘시체 좀비’의 시기다. 1968년 조지 로메로(George A. Romero) 감독의 <살아있는 시체

2 임영훈, 「한국 좀비 영화를 바라보는 시선의 변화: <부산행>과 <곡성>을 중심으로」, 『애니메이션 연구』 17(1), 한국애니메이션학회, 2021, 224쪽.

3 김형식, 「K-좀비의 개념화를 위한 역사와 전개 과정 연구: 국내 영화와 드라마를 중심으로」, 『K-Culture 융합연구』 2, K-Culture 융합연구소, 2022, 17쪽.

4 서병기, 「K콘텐츠 ‘다채로움’이 눈길 잡았다」, 『헤럴드경제』, 2022.7.14.

5 김소륜, 「한국 현대 소설에 나타난 ‘좀비 서사’에 관한 고찰」, 『대중서사 연구』 27(2), 대중서사학회, 2021, 83쪽.

6 김형식, 『좀비학』, 갈무리, 2020, 27쪽.

들의 밤》(Night of the Living Dead, 1968)을 통해 새로운 유형의 ‘시체 좀비’가 등장한다. 여기서 좀비는 무덤가에서 튀어나와 인간의 살을 뜯어 먹는 괴물로, 부패해 가는 시체에 최소한의 동력만을 부여받은 죽음의 타자다. 세 번째는 ‘뛰는 좀비’의 시기다. 21세기 새로운 좀비의 시작을 알린 2002년 〈28일 후〉(28 Days Later..., 2002)에서 등장한 ‘뛰는 좀비’는 바이러스를 통해 감염되며, 빠른 속도로 달리며 순식간에 전 세계를 파국으로 몰아간다. 전염력과 파괴력을 크게 업그레이드한 채 나타난 뛰는 좀비는 인류의 생존을 위협하는 치명적 괴물로 등극했다.⁷ 세 유형의 좀비와 변별되는 마지막 네 번째는 ‘포스트 좀비’의 시기다.⁸ 포스트 좀비는 2011년 ‘월가 점령 시위’에 몰려나온 좀비 시위대와 완전한 인간으로 거듭나는 좀비를 그린 『웜바디스』(Warm Bodies, 2011)의 출간 이후 두드러지는 유형의 좀비다. 포스트 좀비는 기존까지 좀비에게 덧씌워진 부정적인 괴물이나 타자의 이미지에서 벗어나, 긍정성과 정치성을 내포한 ‘주체로서의 좀비’임을 선포한다.⁹

이와 같은 좀비 장르의 역사적 맥락에서 볼 때, K-좀비는 비교적 짧은 역사와 부족한 콘텍스트에도 불구하고 빠르게 성공하여 한국화된 괴물로 볼 수 있다. 이에 본 연구는 현재까지의 K-좀비의 장르적 흐름과 변화를 살펴보고 지금까지의 성과를 돌아보고자 한다. K-좀비는 시대적 환경의 변화, 사회적 맥락에 따라 점진적으로 진화해 온 좀비의 역사가 생략된 채, 빠르고 압축적인 방식으로 발전해 왔다. 이에 따라 K-좀비의 변화는 특정 유형에서 다른 유형으로의 이행이 분명하게 구분되기보다 혼재되고 중첩되는 양상을 보인다. K-좀비는 주로 자극적 공포와 스

릴을 원하는 대중적 관심과 기대를 충족하기 위해 뛰는 좀비를 등장시켜 괴물성과 스펙터클을 강조하는 방식으로 소비되었다.¹⁰ 이런 맥락에서 K-좀비의 의미 자체가 모호하며, 홍보와 소개를 위한 수석어로 기능했을 뿐 “보수적이고 지겨운 시각을 변화시키지 않”¹¹았다는 지적이 나오기도 한다. 하지만 K-좀비가 천편일률적으로 공포와 스릴의 대상으로만 존재하는 건 아니다. K-좀비 영화는 기존의 획일화된 유형에서 벗어나 다양한 실험과 새로운 시도를 거듭하고 있다. ‘포스트 K-좀비’라 부를 수 있는 유형의 영화는 좀비를 파괴적 괴물로 그리는 대신, 인간성이 회복되거나 인간과 함께 공존하는 좀비를 그린다. 이에 본 연구는 K-좀비를 ‘뛰는 K-좀비’와 ‘포스트 K-좀비’로 구분하여 변별하고자 한다. 이는 좀비에게 가장 두드러지는 외적 특성(속도, 공격성, 전염성 등)을 기준으로 한 분류이자 동시에, 좀비가 담지한 타자성과 주체성 측면에서 나타난 차이점을 기준으로 한 분류이기도 하다.

본 연구는 K-좀비의 시발점에 해당하는 영화 〈부산행〉에서 출발하여 K-좀비 영화가 어떻게 달라지고 있는지 살펴본다. 특히 인간과 좀비의 관계에 주목하여 타자성과 주체성의 측면에서의 변화양상을 분석할 것이다. 이를 위해 좀비를 다루는 방식에 있어 대표할 만하거나 두드러지는 변화를 보이는 K-좀비 영화를 살핀다. 먼저 뛰는 K-좀비가 등장하는 영화 〈부산행〉과 〈#살아있다〉에서 좀비가 어떻게 괴물화된 타자로 그려지는지 분석한다. 〈부산행〉은 K-좀비의 출발점이자 지금까지 가장 흥행한 뛰는 K-좀비 영화에 해당한다. 〈살아있다〉는 코로나19 팬데믹으로 인한 ‘사회적 거리두기’로 대다수 영화가 흥행에 참패한 와중에도 190만 명의 관객을 동원하며 손익분기점을 넘었다.¹² 이후 넷플릭스에서 공개되어 한국 영화 최초

7 위의 책, 23~24쪽.

8 접두어 ‘포스트-(post-)’는 일반적으로 이전 시기나 사조의 연장선상에서 다음이나 이후를 의미하는 ‘후기’, 혹은 과거로부터 벗어났음을 의미하는 ‘탈(脫)’에 해당한다. 포스트 좀비는 이전 시기의 좀비 유형인 뛰는 좀비에 뒤이어 등장한 유형이라는 점에서, 뛰는 좀비의 이후인 ‘후기 좀비’에 해당한다. 동시에 포스트 좀비는 이전까지의 좀비로부터 단절하여 독자적인 주체성을 획득하고 정치적 권리를 요구한다는 점에서, 좀비 자체에서 벗어난 ‘탈좀비’에 해당하기도 한다.

9 김형식, 앞의 책, 25쪽.

10 노예 좀비는 주로 20세기 중반, 시체 좀비의 경우 20세기 후반까지 유행하던 유형으로, 2016년 이후에야 좀비의 유행이 시작된 한국에서는 찾아보기 힘든 유형에 속한다.

11 송아름, 「선한 통치를 향한 열망과 무력한 좀비, 그 익숙함의 역설」, 『영화평론』 33, 한국영화평론가협회, 2021, 47쪽.

12 비슷한 시기에 개봉한 영화 〈반도〉(2020)가 〈#살아있다〉보다 많은

로 35개 국가에서 1위를 기록하기도 했다.¹³ 두 작품은 상징성과 흥행의 측면에서 뛰는 K-좀비를 대표하는 영화로 보기에 충분하다.

다음으로 K-좀비의 새로운 경향을 살펴볼 수 있는 영화로 코미디 좀비 장르 <기묘한 가족>과 <호자>를 살펴본다. <부산행>과 <#살아있다>가 밭 빠른 좀비를 등장시켜 긴박감과 공포, 스펙터클을 강조하는 뛰는 K-좀비의 흐름에 속해 있다면, <호자>와 <기묘한 가족>은 K-좀비에 관한 기존의 공식에서 벗어난 포스트 K-좀비를 제시한다. 이 영화들은 한국적 맥락을 반영하여 좀비를 한국 사회에 토착화된 괴물로 만들기 위한 다양한 시도를 보여준다. 빠른 밭을 포기하고 다시 느려진 포스트 K-좀비는 타자의 자리에서 벗어나 주체성을 되찾고자 시도한다. 아직까지 포스트 K-좀비는 비주류에 속하지만,¹⁴ 좀비를 이색적인 방식으로 변주하며 새로운 관점과 각도에서 바라본다는 점에서 중요하다. 특히 인간과 좀비와의 새로운 관계 설정을 통한 공존의 방법을 모색한다는 점에 주목하여, 그 의의와 한계점을 살펴본다.

리처드 커니(Richard Kearney)는 괴물이야말로 인간 심연에 존재하는 균열의 증거들이지만, 그동안 우리가 괴물을 단순히 아웃사이드로 치부하며 거부해 왔다고 지적한다.¹⁵ 커니는 더 이상 괴물을 희생시키는 일을 중단하고 새로운 선택을 내려야 한다고 말한다. 새로운 선택이란 우리가 낯선 것들을 이해하고 적응하기 위해 노력하고, 단순히 괴물을 추방하고 죽이는 대신 함께 살아가는 방법을 배우

는 것이다. 그로부터 우리는 타자와 공존할 수 있는 희망과 열쇠를 발견할 수 있다.¹⁶ 이런 맥락에서 본 연구는 대표적 현대의 괴물인 K-좀비를 추적하며 타자를 향한 시선이 어떻게 변화되고 있는지, 대중적 인식변화의 무의식적 궤적을 살펴보고자 한다. 또한 기존까지의 흐름과 변별되는 포스트 K-좀비를 통해 K-좀비의 현주소를 가늠함과 동시에, 앞으로 전개될 K-좀비 영화의 방향을 가늠하려 한다. 이는 궁극적으로 타자를 배제한 채 홀로 살아갈 수 없는 우리에게 어떻게 타자를 환대하고 공존해야 할지에 관한 고민과 성찰을 제시한다.

2. 뛰는 K-좀비의 공존 불가능성

2-1. 특성: 강한 전염성, 폭력성, 소통 불가능성

영화 <부산행>은 서울역에서 출발하여 대전역과 동대구역까지 거쳐 부산으로 향하는 KTX 열차 안에서 벌어지는 좀비 아포칼립스 상황을 그린다. KTX라는 익숙한 공간을 배경으로 좀비 바이러스가 퍼져 나가기 시작하고, 그 안에서 생존을 위해 분투하는 다양한 인간 군상의 모습이 펼쳐진다. 영화는 이를 통해 사회적 약자를 향한 편견, 폭압적인 공권력, 무능한 정부의 대응, 인간의 추악한 이기심, 혐오와 집단주의 등의 사회적 문제를 다루고자 한다. 영화 <#살아있다>는 좀비 사태 발발로 아파트에 고립된 두 남녀의 이야기를 다룬다. 전기와 수도 공급이 중단된 아파트 안에서 기약 없는 고립 생활을 이어가는 두 사람은 식량과 생필품 부족뿐 아니라 지속적인 외로움, 무력감에 시달린다. 그러던 중 두 사람은 서로의 존재를 알게 되면서 삶의 의지를 다잡는다. 영화는 소통과 협력으로 재난에 대처해 나가는 둘의 모습을 통해 연대의 중요성을 일깨운다. 두 영화는 뛰는 K-좀비를 등장시켜 극한의 상황을 제시하고 있으며, 친숙한 설정과 배경을 반영하여 좀비 아포칼립스

380만 명의 관객을 동원했다. 다만 <반도>는 <부산행>의 후속작으로 같은 세계관에 속해 있으며, 좀비보다는 좀비 아포칼립스 이후 폐허가 된 세계에서 살아가는 인간 군상의 모습에 더 집중하고 있기에, 중복해서 분석할 필요는 없다고 여겨진다.

13 박소희, 「K무비도 인기몰이 ' #살아있다', 넷플릭스 35개국 영화순위 1위 등극」, 『MBC 뉴스』, 2020.9.13.

14 서구적 맥락에서 포스트좀비는 뛰는 좀비가 보여주는 극단적인 타자화에 대한 반성과 저항으로 등장한다. 반면 한국에서는 여전히 폭발적인 힘과 괴물성을 갖춘 파괴적인 좀비에 대한 선호도가 높은 편이다. 이는 한국에 좀비가 수입된 지 얼마 지나지 않았기에, 뛰는 좀비에 대한 피로도가 아직 높지 않은 탓으로 여겨진다.

15 리처드 커니, 이지영 역, 『이방인, 신, 괴물』, 개마고원, 2004, 15쪽.

16 위의 책, 15쪽, 114쪽.

사태를 성공적으로 한국화하고 있다.

뛰는 K-좀비의 첫 번째 특성은 강한 전염성이다. 두 영화에서 좀비는 연구실이나 실험실 등지에서 극비리에 개발된 ‘좀비 바이러스’로 인해 탄생한다. <부산행>에서 좀비는 ‘유성 바이오’라는 기업에서 개발된 바이러스로부터 시작되며, <#살아있다>에서 좀비의 원인은 뇌를 변형시키는 ‘변종 바이러스’라고 언급된다. 강력한 전염력을 지닌 좀비 바이러스가 빠른 속도로 광범위한 지역으로 퍼져나가게 되면서, 영화는 대규모의 파괴와 재난을 그리는 묵시록적 분위기로 나아간다.¹⁷ <#살아있다>에서 뉴스 진행자는 “인구 밀집 지역에서 빠르게 확산되고 있는 전염 현상에 주요 도시들은 이미 통제가 불가능한 혼돈이 계속되고 있습니다.”라고 설명한다. 이처럼 인간 자체가 좀비 바이러스의 병원체이자 보균자로 확산의 주범이 되기에 인구가 밀집되어 있을수록 전염의 속도는 증대된다.

일반적으로 바이러스의 전염성은 전염 경로, 증상의 발현 속도, 그리고 치명률에 의해 좌우된다. <부산행>과 <#살아있다>에서 좀비 바이러스는 혈액이나 타액에 의한 직접적인 신체 접촉을 통해서만 감염되기에, 공기나 비말을 통해 전염되는 질병에 비해 전염 경로가 제한적인 편이다. 이런 바이러스 유형의 경우, 타인과의 안전거리를 잘 유지하고 신체 접촉을 피한다면 전염성이 그리 높지 않다. 그러나 좀비 바이러스의 경우, 숙주가 된 인간이 이성을 상실한 채 바이러스 생산 공장이자 보급의 역군이 되어 달려들기에 전염 속도가 급격히 빨라진다. 따라서 좀비의 전염력은 좀비의 이동 속도와 정비례한다. 20세기의 ‘시체 좀비’는 느리고 무기력한 괴물이었기에 전파되는 속도가 빠르지 않았다. 물려든 좀비에게 물어뜯긴 인간은 한참 뒤에 좀비가 되어 비적비적 일어나 느리게 걷기 시작한다. 반면 뛰는 K-좀비의 이동 속도는 시체 좀비에 비할 바 없

이 빠르기에 퍼져나가는 속도 역시 월등히 빠르다.

두 번째로 바이러스의 증상 발현이 즉각적이라 물린 인간이 금방 좀비가 된다는 점도 뛰는 K-좀비의 전염력을 증대시키는 요인이다. <부산행>의 초반, 좀비 바이러스에 감염된 채 열차에 올라탄 가출 소녀(심은경 분)가 좀비로 변한다. 그녀는 근처 승무원의 목덜미를 물어뜯고, 승무원은 곧바로 좀비가 되어 주변의 사람을 습격한다. 이런 좀비의 모습은 <#살아있다>에서도 그대로 반복된다. 영화의 주인공 오우준(유아인 분)은 가족이 죽거나 좀비가 되었음을 알게 되면서 죽음을 결심하고 바깥으로 나온다. 그때 복도에 목덜미를 물린 한 여성이 서 있다. 우준에게 도움을 요청하던 여성은 순식간에 좀비가 되더니 우준을 향해 달려든다. 두 영화에서 좀비가 되는 시간은 물린 부위에 따라 차이가 있지만, 빠르면 수십 초에서 길어야 수 분이라는 짧은 시간 안에 좀비화가 완료된다.¹⁸ 좀비로 변모한 인간은 다시 바이러스를 퍼뜨리기 위해 타인에게 향한다.

세 번째로 좀비 바이러스의 치명률이 낮다는 점도 뛰는 K-좀비의 전염력을 증가시키는 요인이다. 일반적으로 높은 치명률은 바이러스의 전염력을 감소시킨다. 감염자가 많은 활동을 해야 바이러스가 널리 퍼질 수 있는데, 치명률이 높아 숙주가 죽어버린다면 바이러스도 함께 사라질 수밖에 없기 때문이다. 누구라도 좀비에게 약간의 상처라도 입게 된다면, 그는 사망하는 게 아니라 좀비로 변한다. 좀비 바이러스는 숙주의 활동을 중단시키기는커녕 더욱 활발하고 전투적으로 움직이게 만든다.¹⁹ 좀비화가 완료

18 이처럼 빠르게 좀비가 되는 뛰는 K-좀비와는 달리 영화 <매기>(Maggie, 2016)에서 좀비 바이러스에 감염된 인간이 완전한 좀비로 변하기까지 소요되는 시간은 무려 8주다. 영화는 서서히 좀비가 되어가는 과정을 통해 감염자의 고통과 주변인의 슬픔을 섬세하게 담아낸다.

19 좀비가 시체인 상태로 움직인다는 명확한 설정을 가진 ‘시체 좀비’와는 달리, ‘뛰는 좀비’의 경우 작품 내에서 좀비 바이러스의 세부적인 설정이 밝혀지지 않는 이상, 감염자가 사망한 상태인지 혹은 감염 상태에서 움직이는지에는 명확하지 않다. 여기서는 치명률을 신체 활동의 완전한 정지로 가정한다. 좀비 바이러스의 경우 감염자의 신체가 빠르게 움직인다는 점에서 완전한 사망상태로 보기 어렵다. 만일 죽은 뒤에도 움직이는 거라면, 그것은 바이러스라기보다는 초자연적인 설정의 시체 좀비에 가깝다.

17 바이러스라는 과학적 설정은 가상의 괴물에 불과한 좀비를 마치 존재 가능하고 있을법한 현실적 위협처럼 느껴지도록 만든다. 이와는 달리 과거의 노예 좀비는 주술과 마법으로 인해 탄생하고 시체 좀비는 죽음으로부터 되살아난다는 점에서 비현실적 요소를 내포한다.

된 인간은 바이러스 자체가 되어 전파에 나선다는 점에서, 낮은 치명률은 전염력을 증대하는 특성으로 작용한다. 물론 바이러스의 특성상 희귀한 확률로 운이 좋아 좀비 바이러스에 내성이 있는 면역자가 존재할 수도 있다. 영화 <28 주 후>(28 Weeks Later..., 2007)에는 좀비 바이러스에 면역력을 갖춘 인간이 등장한다. 그러나 이는 지극히 예외적인 사례로, 영국 전체 인구 중 두 명만이 면역자에 해당한다. <부산행>과 <#살아있다>에는 면역자라든가 항체가 언급되지 않는다. 설사 면역자가 존재하더라도 국가 기능이 마비되고 물자 보급이 중단된 극한의 상황이라면 오래 살아남기 힘들다.

뛰는 K-좀비의 두 번째 특성은 극단적 폭력성이다. 시체 좀비는 수가 많아서 완전한 제압이 어렵다는 난점이 있지만, 좀비 개개의 위력은 대단치 않다. 낮이 나간 표정으로 발을 질질 끌며 천천히 다가오는 시체 좀비의 공격은 그리 위협적이지 않다. 반면 뛰는 좀비는 인간을 발견하는 순간 빠르게 접근해 생살을 뜯어 먹는 포식자다. 시체 좀비가 느리지만 거스를 수 없는 관념적 공포를 자극하는 괴물이라면, 뛰는 좀비는 즉각적이고 자극적인 공포, 긴박하고 압도적인 스펙터클을 과시하는 치명적인 괴물이다.²⁰

<부산행>의 KTX 열차에서 좀비가 사람들을 습격하며 바이러스의 재생산이 반복되면서 좀비의 수는 삼시간에 불어나고 내부는 아수라장이 된다. 고속으로 달리는 열차에서 뛰어내릴 수 없기에 고립된 사람들은 극한 상황으로 내몰린다. 열차 탑승객 중 윤상화(마동석 분)는 다른 사람에 비해 월등한 신체적 능력을 지닌 인물이다. 그는 주먹질로 좀비를 제거할 만큼 뛰어난 완력을 지녔다. 탑승객 중 신연고등학교 야구부 학생들 역시 뛰어난 운동신경을 갖추고 있기에 야구방망이를 휘두르며 좀비를 제압한다. 그러나 뛰는 K-좀비의 진정한 무서움은 죽음조차 불사하고 맹목적으로 달려드는 극단적 폭력성에 있다. 다치거나 신체 기능을 상실하는 일도 아랑곳하지 않고 인간을 향해

움직인다. 무조건적인 공격 본능에 사로잡힌 좀비의 습격은 최후의 인간이 사라지는 순간까지 멈추지 않는다. 포식자는 배부르면 사냥하지 않지만, 해소되지 않는 항구적 허기에 사로잡힌 좀비의 사냥은 끝을 모른다. 따라서 아무리 제거하더라도 좀비는 멈추거나 잤아들지 않는다. 결국 끝없이 달려드는 좀비떼에 의해 상화를 비롯한 야구부원들은 열세에 몰려 물리고 만다.



(장면 1) <부산행>

<부산행>에서 서석우(공유 분)와 초등학교 딸 서수안(김수안 분), 그리고 성경(정유미 분)은 간신히 KTX 열차에서 탈출한다. 이들이 부산으로 향하는 다른 열차에 탑승하자 좀비들이 뒤를 이어 열차를 따라온다. (장면 1)²¹에서 볼 수 있듯이 좀비들은 지칠 줄 모르는 체력과 빠른 속도로 달리는 열차를 따라잡고, 열차 난간을 잡은 채 매달린다. 달리는 열차에 끌려가며 자갈 바닥에 몸이 갈려 나가는데도 불구하고, 좀비들은 서로를 붙잡은 채 열차의 뒤에 꼬리처럼 길게 매달려 열차의 진행을 방해한다. 열차는 살아남은 자들에게는 탈출할 수 있는 유일한 희망의 도구지만, 동시에 육중한 기계로 만들어진 과학기술의 산물이다. 멈출 줄 모르고 달려 나가는 열차에 의해 갈려 나가는 좀비의 모습은 현대 기술문명에 의해 파괴되는 인간의 모습을 상징한다.

한편 <#살아있다>에서 좀비 사태 2일째가 되는 날, 아파트 바깥에 여자 경찰관(오혜원 분)이 나타난다. 그녀는 좀비가 된 동료 경찰관을 피해 도망 중이다. 그녀는 따라

²¹ 본 장면과 이후의 장면은 모두 연구자가 영화를 보며 직접 캡처한 것이다.

²⁰ 김형식, 앞의 책, 40쪽.



(장면 2) <#살아있다>

오는 좀비들에게 권총을 쏘아대며 저항하지만, 좀비들은 총에 맞는 걸 신경 쓰지 않고 달려든다. (장면 2)의 왼쪽 아래에는 총에 맞아 쓰러진 좀비가 경찰을 향해 기어가는 모습을 볼 수 있다. 총에 맞고서도 죽지 않는 기괴한 생명력으로 기어 온 좀비는 기어코 경찰관을 물어뜯고 만다. 이처럼 극단적인 좀비의 폭력적 특성을 두고 한 방송진행자는 좀비를 ‘폭력 성향 감염자들’이라고 지칭하기도 한다. 총기로 무장한 경찰조차 무기력하게 좀비에게 당하는 장면은 좀비의 폭력성과 함께 몰락해 버린 공권력의 모습을 보여준다. 국민에게 물리적 폭력의 실행 권한을 위임받아 치안을 담당해야 할 경찰은 좀비에게 제대로 저항하지도 못하고 잡아먹히고 만다. 이처럼 두 영화에서 뛰는 K-좀비는 생명체라면 마땅히 지녀야 할 기본적인 생존과 방어 본능조차 무시할 정도의 극단적인 폭력성을 지닌다.

뛰는 K-좀비가 지닌 세 번째 특성은 소통 불가능한 괴물이라는 점이다. 좀비와 대화하거나 의사 표현을 주고받을 가능성은 없으며, 협상이나 타협의 여지 역시 존재하지 않는다. 돈이나 권력 등 세속적 유혹도, 가족이나 연인의 감정적 호소도, 대의나 공공선 등 윤리적 설득도 이들을 움직일 수 없다. 좀비가 되는 순간 움직임을 위한 최소한의 기능과 식욕만을 제외한 신체 및 두뇌 활동이 정지된다. 시체 좀비의 경우 죽음에서 깨어난 송장이기에 소통의 가능성은 애초에 봉쇄되어 있다. 반면 뛰는 좀비의 경우 시체가 아닌 바이러스 감염자이기에 인간에 더 가까운 듯 보인다. 그러나 좀비가 되는 순간 그들의 사유는 마비되고

인간으로서의 특성은 소멸된다. 인간일 적에 지녔던 인지 능력이나 사고력은 물론이고, 일말의 이성이나 감정조차 남지 않는다. 단지 기계적인 작용과 반작용, 자극과 반응의 동물적 메커니즘이 존재할 뿐이다. 먹이를 향한 원초적인 욕구만이 이들을 움직이도록 만드는 유일한 동력이다.

<부산행>의 KTX 열차 내부에 야구부원 민영국(최우식 분)과 김진희(안소희 분)가 있다. 진희는 등장하면서부터 영국에게 대놓고 호감을 표현하는 적극적인 성격의 인물이다. 영국 역시 걸으로 내색하지는 않지만, 그런 진희가 마냥 싫지는 않은 듯 보인다. 그러나 좀비 사태가 발생하며 이들의 마음은 결실을 보지 못한다. 좀비에 맞서는 과정에서 다른 야구부원이 모두 좀비가 되어버리고, 진희 역시 열차에서 탈출하려다 좀비에게 물리고 만다. 영국은 그런 진희를 버리고 떠나지 못한다. 좀비가 된 진희는 자신이 좋아하는 영국을 알아보지 못하고 그를 물어뜯는다. <#살아있다>에서는 좀비가 된 아내를 보살피던 남편이 결국 아내에게 물어뜯기도 한다. 이처럼 좀비에게는 사랑하는 가족이나 연인, 친구조차 그저 먹음직스러운 고깃덩어리로 여겨질 뿐이다. 좀비와의 소통은 불가능하기에 이들을 멈추거나 저지할 수 있는 평화로운 해결책은 없다. 극대화된 괴물성을 지닌 존재이기에 절멸만이 유일한 답으로 제시된다.

2-2. 타자성과 괴물성의 극대화

<부산행>과 <#살아있다>에서 K-좀비가 지닌 빠른 전염력, 극단적 폭력성, 소통 불가능성의 특성은 좀비와 인간의 공존을 불가능하게 만드는 요인이다. 이는 대체로 일반적인 뛰는 좀비가 보여주는 특성에서 크게 벗어나지 않는다. 뛰는 좀비는 “과거의 좀비에 비할 바 없이 괴물성이 극대화된”²² 형태의 좀비로, 인간에게 생생한 위협으로 다가온다. 이런 뛰는 좀비를 채택한 K-좀비 영화에서 좀비와 인간은 같은 시간과 공간을 공유할 수 없으며 어느 한 쪽이 절멸하는 순간까지 끝나지 않는 영원한 전쟁상태에

²² 김형식, 앞의 책, 237쪽.

놓여 있다. 두 영화에서 인간과 좀비와의 공존 가능성은 애초에 근절되어 있으며, 인간에게 좀비란 끔찍한 괴물에 불과하다.

좀비 영화에서 좀비를 공존 불가능한 타자로 그려내는 방식은 타자에 대한 공포와 혐오로 만연한 현대사회의 대중적 정동에 관한 알레고리로 읽을 수 있다. 후지타 나오야에 따르면 최근의 좀비 장르에서 좀비는 “우리”는 외적에게 위협받는 존재이고 ‘그들’은 버려져도 어쩔 수 없는 존재²³이기에, “좀비라면 망설일 필요 없이 죽여도 상관없”²⁴게 그려지고 있다. 좀비로부터 살아남기 위해서라면 폭력적이고 비윤리적인 행위조차 정당화되며, 외부의 적을 배제하고 혐오하는 게 당연해진다. 우리만이 이성적이고 올바른 인간이고, 그 외의 존재는 좀비와 같은 비인간 괴물이라는 시각으로 이어지며, 이는 “좀비 작품에서도, 배타주의자의 정치적 언동에서도 공통적”²⁵이다. 후지타 나오야는 이처럼 외부와 타자를 향한 불안과 공포를 조장하는 일이 대부분 근거가 없는 음모론이거나 정치적 목적을 위한 선동에 가깝다고 지적한다.²⁶ 〈부산행〉과 〈#살아있다〉는 좀비를 소통 불가능한 공포와 혐오의 대상으로 형상함으로써 공존 불가능한 끔찍한 괴물로 바라본다.

〈#살아있다〉의 한 장면에서 건너편 아파트에 살고 있던 김유빈(박신혜 분)과 무전기로 소통을 이어가던 준우는 고소공포증이 있다는 유빈의 말에 이렇게 대답한다.

#. 각자의 집 안에 누워 있는 준우와 유빈

준우: (웃으며) 고소공포증?

유빈: 왜요? 있으면 안 돼요?

준우: (당황하며) 아, 그게... 매치가 잘 안 되지 않나?

도끼로 사람 손도 자르는 사람이 높은 데는 무서워요?

유빈: (단호한 표정으로) 난 사람 손 자른 적 없어요.

준우: 네?

유빈: 그것들은 사람이 아니에요, 적어도 더 이상은.²⁷

준우는 유빈이 다른 사람의 손을 자를 만큼 과감한 행동을 보였는데 높은 데를 무서워한다는 게 당황스럽다는 듯이 말한다. 그러나 유빈이 보기에 좀비가 이전까지 얼마나 좋은 사람이었고 고결한 성품을 지녔었는지와 무관하게 좀비란 역명의 식인 괴물일 뿐이다. 따라서 그들을 공격하는 일을 망설인다거나, 심지어 죽이더라도 아무런 죄책감을 느낄 필요가 없다.

〈부산행〉에서 열차 내부에 살아남은 사람 중에는 두가 죽어 있다. 펀드매니저로 일하는 아버지 석우와 딸 수안, 그리고 남편 상화와 아내 성경 부부다. 상화와 석우는 좀비를 피해 도망치다가 결국 물리게 된다. 좀비에게 손을 물린 상화는 아내를 비롯한 다른 사람을 도망칠 시간을 벌기 위해 스스로를 희생하여 좀비를 막다가 수많은 좀비에게 둘러싸여 죽음에 이른다. 석우는 수안, 상화와 함께 다른 기차에 무사히 탑승하는 데 성공하지만, 거기에는 좀비에게 감염된 용석(김의성 분)이 타고 있다. 석우는 용석과의 싸움 도중 손을 물리게 된다. 용석을 해치운 석우는 자신이 좀비로 변해 딸을 해칠까 염려하여 열차에서 뛰어내려 스스로 목숨을 끊고 만다. 이처럼 좀비에게 물린 인물들은 하나같이 가족을 위해 목숨을 버린다. 좀비 바이러스에 감염되었다는 사실은 괴물로의 돌이킬 수 없는 변신을 의미한다. 누구라도 좀비가 된다면 타인을 해치게 될 것이기에 석우처럼 스스로 목숨을 끊는 것이 남은 사람들을 위해 최선의 선택으로 여겨진다. 이처럼 〈부산행〉에서 좀비는 인간에게 있어 절대적 타자이며, 좀비와 인간의 공존이란 상상조차 불가능하다.

이와는 달리 〈#살아있다〉에는 좀비와 인간이 한 공간

23 후지타 나오야, 선정우 역, 『좀비 사회학: 현대인은 왜 좀비가 되었는가』, 요다, 2018, 32쪽.

24 위의 책, 같은 곳.

25 위의 책, 같은 곳.

26 위의 책, 31쪽.

27 본 대사와 이후의 대사는 모두 연구자가 영화를 보며 직접 적은 것이다.

에서 함께 살아가는 장면이 나온다. 건너편 아파트에 있던 김유빈(박신혜)과 만난 준우는 식량을 구하기 위해 8층으로 간다. 이때 갑자기 몰려든 좀비로 인해 위기에 빠진 순간, 한 남성(전배수 분)이 연막 살충제를 던져 좀비들을 혼란에 빠뜨린다. 그 틈을 타 두 사람은 남성의 집 안으로 들어온다. 그러나 다른 꿍꿍이가 있던 남성은 준우와 유빈을 안심시킨 뒤 수면제를 탄 물을 건네 의식을 잃게 만든다. 그의 집 방 안에는 좀비가 된 아내가 묶여 있다. 남성은 아내에게 먹잇감을 제공하기 위해 두 사람을 구하는 척 집 안으로 유인한 것이다. 남성은 유빈을 아내 방안에 던져 놓으며, “아가씨 아니면 얼마나 더 굶을지 몰라, 나도 어쩔 수 없어.”라 말한다. 그는 타인을 죽음으로 몰아넣으면서도 자신의 행동이 어쩔 수 없다고 정당화하고 변명한다. 그때 정신을 차린 준우가 충을 겨누자, “마누라 한 번 살리겠다는 게, 그렇게 죽을죄야?”라며 반문한다. 그러나 그의 좀비가 된 그의 아내는 돌이킬 수 없는 상태로 전락했으며, 그런 아내의 허기를 채워주기 위해 타인을 죽음으로 몰아넣는 행위는 정당화될 수 없다. 이처럼 <#살아있다>에서 인간과 좀비와의 공존은 위험하고 도착적인 관계로 묘사된다. 소통 불가능하고 불가역적 괴물에 불과한 좀비와의 동거란 마치 시체와의 동거처럼 비정상적인 집착에 불과하다.

좀비는 인간의 범주에 포함될 수 없는 비인간 타자기에, 두 영화의 결말은 좀비를 배제하고 살아남은 인간들만의 공동체를 보여준다. <부산행>에서 열차에 타고 있던 사람들은 전부 좀비가 되어버리고 마지막까지 살아남은 인물은 성경과 수안뿐이다. 임신 중인 상화와 어린 수안이 유사 가족을 형성하고, 군인들이 지키고 있는 부산까지 도착하는 데 성공한다. 두 사람은 경계근무를 서던 군인들에게 정상 인간임을 승인받고 순수한 인간만이 거주하는 안전지대로 진입한다. 군인들은 나타난 인영(人影)을 인간과 비인간으로 구분한 뒤 언제든 발포할 준비를 갖추고 있다. 여기에 좀비가 끼어들고 공존할 수 있는 자리는 어디에도

존재하지 않는다. <#살아있다>에서 최후까지 살아남는 건 준우와 유빈이다. 이전에는 서로의 존재조차 모르던 두 사람은 재난 상황을 거치며 끈끈한 공동체를 형성한다. 동시에 영화는 이것이 단순한 생존을 위한 연대가 아닌 이성애적 감정임을 보여준다. 결국 좀비라는 비인간 타자와 함께 지내던 남성은 처단당하고, 이성애 정상 가족의 형성을 예비하는 남녀만이 헬기를 타고 나타난 군인들에게 구원받는다. 두 뛰는 K-좀비 영화는 재난 상황 속에서 발생하는 인간들의 추악한 모습, 사회적 약자에 대한 한국사회의 편견과 물이해를 비판한다. 그러나 좀비 자체에 관한 성찰과 재사유까지 나아가지 못한다. 좀비는 죽어 마땅한 비인간이며 그들과의 교류나 공존의 시도는 파멸적인 결과를 초래할 뿐이다.

3. 포스트 K-좀비의 공존 가능성

3-1. 특성: 약한 전염성, 비폭력성, 소통 가능성

<효자>는 한적한 시골 마을을 배경으로, 장례를 치른 뒤 좀비가 되어 돌아온 어머니와 마주하게 된 아들들의 이야기를 다룬다. 영화는 좀비가 된 어머니를 둘러싸고 발생하는 다섯 아들 간의 고민과 갈등, 이해관계의 충돌, 그리고 마을 공동체의 반응과 대처를 통해 한국 사회의 전통적 효 담론에 관해 돌아보도록 만든다. <기묘한 가족> 역시 조용한 시골 마을을 배경으로 한다. <효자>와 두드러지는 차이점은 좀비가 젊은 청년이라는 점이다. 폐쇄적이고 작은 마을 공동체에서 갑자기 나타난 청년 좀비는 어디서 왔는지 연고를 알 수 없는 낯선 이방인으로 등장한다. 기묘한 가족은 특히 좀비를 “두려움과 퇴치의 대상이 아니라 가족의 구성원으로 편입이 가능한”²⁸ 존재처럼 그리고 있다는 점에서 주목할 만하다. 두 영화는 좀비를 통해 이방

²⁸ 김지은, 「영화 <기묘한 가족>에 형상화된 좀비 캐릭터의 희생 서사와 그 의미연구」, 『다문화콘텐츠연구』 41, 다문화콘텐츠연구소, 2022, 111쪽.

인을 향한 적대와 편견, 노인 문제, 가족 이기주의, 그 모든 걸 극복하는 사랑의 역능과 가능성에 관해 이야기한다.

앞서 살펴본 뛰는 K-좀비 영화는 KTX와 아파트를 배경으로 현대화되고 도시화 된 한국 사회에 닥친 재난 상황에서 생존을 위한 인간들의 사투를 묘사했다. 이외는 달리 시골 마을에서 펼쳐지는 두 코미디영화는 극한의 재난 상황보다는 작고 폐쇄적인 마을 공동체에 출몰한 낯선 존재가 초래하는 충격과 이질성에 주목한다. 공동체는 낯선 이방인의 등장을 꺼리지만, 이들의 굼뜨고 어설픈 행동은 우스꽝스럽고 당혹스러운 상황들을 발생시키며 경계를 무너뜨린다. 이런 포스트 좀비의 모습은 좀비에 관한 편견을 깨뜨리며, 타자화된 비존재를 새롭게 사유하도록 돕는다. 뛰는 K-좀비가 전염성, 폭력성, 소통 불가능성의 특징을 갖는다면, 포스트 K-좀비에게서 이런 특성은 제거되거나 크게 약화된다. 이에 따라 포스트 K-좀비는 타자화된 공존 불가능한 괴물에서 벗어나 인간과 공존 가능한 존재라는 사실을 보여준다.

포스트 K-좀비의 첫 번째 특성은 전염성이 미약하거나 반전된 형태로 나타난다는 점이다. 〈효자〉에서 춘자(연운경 분)가 좀비가 되는 과정은 모호한 방식으로 처리된다. 일반적으로 현대 좀비물은 바이러스나 감염병 유전자 실험 등 과학적 설정을 도입한다. 이외는 달리 춘자는 20세기 노예 좀비나 시체 좀비처럼 무덤 속에서 걸어 나오는 고전 좀비와 유사하다.²⁹ 영화의 도입부에 돌아가신 어머니의 장례를 치른 아들들은 어머니를 추억하며 술을 마신다. 이들은 어머니가 살아만 오신다면 효도할 수 있다고 호언장담하며 취해 잠든다. 그날 밤, 마을에 천둥 번개를 동반한 폭우가 쏟아져 어머니를 매장한 묘가 폭우로 인해 소실된다. 어머니의 시신은 어디까지 쓸려 내려갔는지 아

무리 찾아도 보이지 않는다. 시신을 찾지 못해 실의에 빠진 아들들 앞에, 창백한 얼굴에 멍한 표정을 한 어머니 춘자가 느린 걸음으로 나타난다. 알 수 없는 이유로 좀비가 되어 나타난 춘자에게는 전염이라는 특성 자체가 없는 듯 보인다. 영화가 끝날 때까지 춘자가 감염시키는 사람은 아무도 없다. 설사 춘자가 누군가를 감염시킬 수 있더라도 춘자의 이동 속도로는 어린아이조차 따라잡기 어렵기에 전염력은 지극히 낮을 것이다. 실제로 춘자의 주된 역할은 느린 걸음으로 어린 손녀 미영(엄주연 역)과 술래잡기를 하며 돌봄노동에 종사하는 일이다.

〈기묘한 가족〉의 ‘쫄비’(정가람 분)는 뛰는 좀비보다 신체적으로 약하지만, 일말의 공격성과 전염성을 지닌다는 점에서 〈효자〉의 춘자보다는 일반적인 좀비와 유사한 특성을 보인다. 쫄비는 뛰는 좀비와 시체 좀비가 더해진 듯한 좀비다. 먼저 쫄비는 기업의 불법 임상 실험으로 인해 탄생했다는 점에서 여타의 뛰는 K-좀비와 유사한 기원을 갖는다. 그러나 쫄비는 뛰는 좀비처럼 질주하지 못하는 느린 좀비라는 점에서 시체 좀비와 유사하다. 영화는 두 좀비의 특성을 결합함으로써 현대 자본주의에 대한 비판적 관점을 전제하면서도 좀비를 그리 무서운 괴물로 다루지 않으려 시도한다.

영화의 초반 뉴스는 제약회사 ‘휴먼 인 바이오’가 신분이 불분명한 부랑자나 행방불명자 등의 무연고자들을 대상으로 불법 임상 실험을 자행했다고 보도한다. 쫄비는 실험에 동원된 가난한 청년 중 하나였던 것 같다. 하수구를 통해 탈출한 쫄비는 어느 작은 마을에 도착한다. 쫄비는 우연히 박만덕(김인환 분)과 마주치게 되고, 버르장머리 없다고 때리는 만덕을 깨물고 도망친다. 마을을 떠돌던 쫄비는 만덕 가족의 창고에 들어갔다가 붙잡혀 함께 지내게 된다. 한편 쫄비에게 물린 만덕은 고열에 시달리더니 다시 젊어지기 시작한다. 쫄비의 감염은 타인을 괴물로 만드는 것이 아니라 젊음을 되찾아 주는 능력처럼 작동한다. 회춘한 만덕의 모습을 본 온 마을 노인들은 앞다투어 달려와

²⁹ 전염성이 드러나지 않는다는 점에서 춘자는 노예 좀비와 유사하다. 그러나 노예 좀비는 그를 만들어 낸 주술사에게 절대복종하는 반면, 춘자에게는 주술사에 해당하는 창조자가 없다는 점에서 노예 좀비와 다르다. 또한 춘자는 죽음으로부터 돌아온 멍하고 무기력한 존재라는 점에서 시체 좀비와 유사하지만, 타인을 식인하거나 전염시키지 않는다는 점에서 변별된다.

종비에게 한 번만 물리게 해달라고 애걸한다. 종비에게 물린 사람들은 만덕처럼 다시 젊음을 되찾은 듯 보이지만, 뒤늦게 바이러스가 발현되며 모두가 좀비로 변하게 된다.

이처럼 종비는 타인을 감염시켜 좀비로 만드는 일반적인 좀비처럼 보이지만, 종비의 전염력은 뛰는 좀비에 비해 크게 감소되고 제한되어 있다. 종비는 노인 한 명조차 제대로 제압하지 못할 만큼 대단치 않은 신체 능력을 지녔기 때문이다. 전염성이 크지 않은 종비의 바이러스가 온 마을로 퍼져나갈 수 있었던 건 오로지 만덕 가족의 탐욕 때문이다. 만덕 가족은 종비에게 물리게 해주는 대가로 사람들의 돈을 받아 챙긴다. 종비는 다른 사람을 물고 싶지 않아 하지만, 만덕 가족은 팔에 케첩을 뿌려가며 종비를 유혹해 수많은 사람에게 바이러스를 전파하는 비자발적 강제 노동에 동원한다.

포스트 K-좀비의 두 번째 특성은 비폭력적 성향을 보인다는 점이다. 이들은 사람을 공격하기보다 오히려 타인을 돕는 모습을 보인다. <효자>에서 춘자는 타인을 공격하지 않는다. 춘자가 폭력성을 지닌 듯 보이는 몇몇 장면이 있지만, 결국 자식들의 오해로 밝혀진다. 이를테면 춘자는 계속해서 닭을 공격하려는 듯한 모습을 보인다. 그러나 영화의 후반부에 춘자가 사악한 목적이나 파괴적 본능으로 인해 그런 행동을 한 게 아니라는 사실이 드러난다. (장면 3)에서 볼 수 있듯 춘자는 가마솥에 불을 피우고 재료를 손질하여 밥을 짓고 있다. 춘자는 떠나기 전 자식들에게 마지막으로 따뜻한 밥 한 끼를 해주고 싶어 죽음으로부터 돌아온 것이며, 이를 위해 닭을 잡고자 했던 것이다. 춘자는 손녀 미영의 목을 졸라 죽이려 했다는 오해를 받기도 한다. 그러나 CCTV에 기록된 영상을 통해 춘자가 손녀를 해치려던 게 아니라, 사실 병을 앓고 있던 손녀가 갑자기 정신을 잃자, 손녀를 구하려 시도했다는 진실이 드러난다. 심지어 춘자는 병을 앓고 있는 손녀의 병마를 흡수해 말끔히 낫게 만든다.

<기묘한 가족>의 종비에게도 폭력성은 거의 드러나



(장면 3) <효자>



(장면 4) <기묘한 가족>

지 않는다. 처음 등장하면서부터 종비는 인간을 습격하는 커녕 만덕의 늑동이 막내딸 박해결(이수경 분)에게 손쉽게 제압당하는 모습을 보인다. 이어지는 (장면 4)에서 볼 수 있듯 종비는 사나운 개를 피해 해결과 함께 도망 다닌다. 이는 <#살아있다>의 (장면 2)와 정반대의 구도에 해당한다. (장면 2)에서 좀비는 경찰이 쏜 총에 맞고서도 끈질기게 인간을 추격해 살해하는 괴물이다. 반면 (장면 4)에서 종비는 맹견의 추격을 피해 인간과 함께 도망가는 처지다. (장면 2)에서 좀비가 폭력적인 가해자이자 포식자라면, (장면 4)에서 종비는 비폭력적인 피해자이자 도망자의 위치에 놓여 있다.³⁰

종비는 만덕 가족과 함께 지내며, 특히 해결과의 부단한 교류와 소통의 과정을 거치면서 점차 인간화 되어간다. 종비는 인간의 뇌 대신 양배추를 좋아하고 피 대신 케첩을 선호하는 비폭력 채식주의자 좀비다. 종비는 타인을 물어 감염시키는 일에 별다른 관심이 없으며, 대신 양배추밭에

30 (장면 4)는 <기묘한 가족>에서 종비가 달리는 유일한 장면에 해당한다. 상황과 따라 다를 수 있다는 점에서 종비는 <효자>의 춘자보다 나은 신체적 특성을 가진 듯 보인다. 하지만 여전히 종비는 다른 뛰는 K-좀비에 비하면 느리고 수동적이다. 종비의 빠른 속도는 오직 도망갈 때만 드러난다는 사실은 종비의 무해한 비폭력성을 드러낸다.

서 어린아이처럼 들뜨는 순수한 성품을 지녔다. 쥬비는 해결의 변함없는 신뢰와 사랑 속에서 감정과 이성을 되찾고 인간성을 되찾는다. 심지어 시내에서 해결과 함께 데이트를 즐기기도 한다. 이때 해결은 쥬비를 이발시키고 깨끗한 옷을 사 입힌다. 또한 화장으로 쥬비의 낯빛을 숨긴다. 그런 쥬비의 모습을 본 여학생들은 “연예인 아니여? 잘생겼다”라며 감탄한다. 이는 쥬비가 인간과 존재론적으로 구분되는 타자가 아니며, 그 경계가 유동적이라는 사실을 잘 보여준다.

포스트 K-쥬비의 세 번째 특성은 소통 가능성이다. 뛰는 K-쥬비는 친구나 가족도 알아보지 못한 채 맹목적이고 무분별하게 달려드는 살인 괴물이다. 무차별적으로 주변을 습격해 살을 뜯어먹는 쥬비를 제지할 방법은 없다. 반면 포스트 K-쥬비는 주변 상황 혹은 인물을 인식하고 제한적이거나 소통하는 모습을 보여준다.

〈효자〉의 춘자는 얼핏 자식들의 말을 알아듣지 못하는 것처럼 보인다. 그러나 결정적 순간 춘자는 자식들의 의도와 행동을 간파하고 이들이 원하는 행동을 수행한다. 춘자가 자신의 딸 미영을 해치려 한다고 오해한 길남(김희하분)은 다른 형제들과 함께 어머니를 원래의 상태(죽음의 상태)로 되돌리기로 결정 내린다. 이들은 춘자에게 농약을 먹이려 하지만, 누가 먼저 선뜻 나서지 못해 앉아 망설인다. 그 순간 춘자는 자식들의 마음을 헤아린 듯 농약을 집어 벌컥 벌컥 마신다. 자식들은 놀라 춘자를 말려보지만 춘자는 이미 농약 한 사발은 모두 들이킨 이후다. 하지만 춘자는 죽지 않는다. 이에 자식들은 춘자를 산 높은 곳으로 내려가 떨어뜨리기로 한다. 마찬가지로 누가 떨어뜨리냐를 두고 실랑이를 벌이는 사이 춘자가 스스로 뛰어내린다. 자식들이 떨어진 어머니를 보며 놀라고 있는데 떨어진 춘자가 다시 움직인다. 자식들은 겉으로는 어머니의 안위를 염려하는 듯한 모습을 보이면서도 내심 드디어 끝났다고 안도하는 이중적 태도를 보인다. 이는 블랙 코미디다운 장면들이면서 동시에 춘자의 소통 가능성을 보여주고 있다. 다른

장면에서 춘자는 쓰러진 손녀 미영을 구하기 위해 차를 멈추고 도움을 요청하기도 한다. 이처럼 춘자는 주변의 상황과 인물을 인지하고 그에 따라 판단하고 행동하는 모습을 보여준다.

〈기묘한 가족〉의 쥬비는 소극적인 춘자의 소통보다 한 걸음 더 나아간다. 쥬비는 스스로를 희생해 타인을 구하는 적극적인 희생정신을 보여준다. 만덕 가족이 돈을 벌기 위해 쥬비를 동원하여 온 마을에 바이러스를 퍼뜨리면서, 마을 전체가 쥬비로 가득 찬다. 쥬비들이 만덕 가족의 집으로 몰려와 가족이 위기에 빠진 순간 쥬비가 나타나 이들을 구한다. 쥬비는 쥬비들을 가로막고 해결을 비롯한 가족을 안전하게 탈출시킨다. 혼자 남은 쥬비는 만덕 가족과 함께 찍은 사진을 바라보며 인물을 분별한다. 쥬비는 해결의 사진을 바라보며 느리지만 분명한 목소리로 ‘해결’의 이름을 말한다. 말은 인간이 여타의 존재자들(특히 쥬비)과 구별되는 고유한 특징이다. 쥬비가 말하는 장면은 쥬비가 마침내 완전한 인간이 되었으며 대등하게 소통 가능한 존재가 되었음을 시사한다. 쥬비가 말하자 주위의 쥬비들은 쥬비를 향해 달려든다. 발화의 순간부터 쥬비는 더 이상 쥬비가 아닌 다른 존재가 되었기 때문이다. 달려든 쥬비들로 둘러싸이게 되자 쥬비는 주요소에 불을 질러 이들과 함께 불탄다. 쥬비는 언어를 사용하며 쥬비를 넘어서고, 자신을 희생함으로써 인간을 넘어서는 윤리적 주체의 가능성을 보여준다. 포스트 K-쥬비는 소통 불가능한 괴물에서 벗어나, 상황을 인지하고 타인과 소통할 수 있는 주체로 거듭난다.

3-2. 주체성의 회복과 공존의 한계

〈효자〉는 쥬비로 돌아온 춘자를 통해 노인 문제에 관해 돌아보게 한다. 자식들은 어머니가 돌아오시면 제대로 효도할 수 있다고 장담하지만, 막상 어머니가 돌아오자, 당혹하고 불편해하다가 결국 어머니를 다시 죽이기로 결정한다. 동시에 쥬비가 되어 돌아온 춘자의 모습은 일반적인

노인의 처지와 등치된다. 막내아들 길호(전윤중 분)는 서울에서 웹툰작가로 일하고 있다. 길호는 나이 차 많이 나는 형들에게 끌려다닐 뿐, 주체적으로 의견을 내세우지 않는 인물이다. 길호는 후배 자영(이자은 분)과 함께 공원 벤치에 앉아 커피를 마시다가 한 노인을 보게 된다.

#. 공원

길호: (폐지줍는 할머니를 바라보며) 저 할머니는 행복할까?
폐지 줍는 거, 자식들은 아냐?

(중략)

자영: 왜? 엄마 생각 나?

길호: 아냐, 그냥 뭐...

자영: 저 할머니도 누군가의 엄마겠지... 이제 힘도 없고 몸도 굳어서 잘 걷지도 못하시네. 다들 피하기만 하
는 좀비 같다. 우리 시대의 현대판 좀비.

길호는 폐지 줍는 할머니를 바라보며 좀비가 되어 돌아온 어머니를 떠올린다. 경제적 어려움으로 인해 거동조차 자유롭지 않은데도 폐지를 줍기 위해 나온 노인과 좀비의 모습이 크게 다르지 않아 보이기 때문이다. 자영은 더욱 직접적으로 노인을 가리켜 ‘현대판 좀비’라고 지칭한다. 노인과 좀비가 다르지 않다면 우리는 이미 수많은 좀비와 같은 세계 위에 놓인 셈이다. 다만 그들을 배려하거나 소통하는 대신 피하기에만 급급해 더불어 살아가지 않을 뿐이다.

〈효자〉의 후반부에 춘자의 존재가 마을 사람들에게 알려지게 되면서, 춘자는 결국 장작더미에 묶여 화형될 처지에 놓인다. 입으로 효도를 주장하던 자식들은 어쩔 수 없다는 태도로 춘자를 묶어 화형장을 향한다. 이때 춘자를 구해내는 건 배다른 자식 춘복(박효준 분)이다. 춘자는 춘복을 다른 자식과 마찬가지로 차별 없이 키웠지만, 다른 형제들은 춘복을 가족으로 인정하지 않은 채 무시하고 차

별한다. 어머니를 불태우러 가는 친자식들과 달리, 가족으로 인정받지 못한 춘복은 어머니를 구해 도망친다. 춘복은 어릴 적 살던 고향 집으로 돌아가 홀로 어머니를 봉양하며 살려 한다. 이는 춘자가 불가해한 제거 대상이 아니라, 바라보는 시선에 따라 얼마든지 함께 살 수 있는 공존의 대상이라는 사실을 일깨운다.

이렇듯 영화는 좀비의 부정적 특성을 제거하고 공존 가능한 존재로 격상시키지만, 온전한 주체이자 동등한 소통의 파트너로 대하지 않는다. 영화에서 춘자를 편견 없이 대하는 인물은 가족에서 배제당한 춘복과 병을 앓고 있는 어린아이 미영뿐이다. 오직 자식을 위해 평생 일하고 희생해 왔던 춘자는 죽은 이후에도 여전히 자식들만을 걱정하는 존재다. 고향집에 돌아온 춘자는 자식들을 위한 음식을 만들다가 우연히 거울에 비친 자신의 몰골을 보게 된다. 춘자는 이런 상태로 더 이상 자식들에게 짐이 될 수 없다고 여겨 아궁이 안으로 기어들어가 스스로 죽음을 택한다. 이처럼 영화는 살아서도 죽어서도 자식을 위해 헌신하는 가부장 이데올로기에서 가정하는 신화적 어머니로서의 춘자를 그려낸다.

춘자가 아무리 폭력성이나 전염성이 없는 무해한 존재더라도, 마지막 순간에는 눈물을 머금고 사라져야만 하는 존재다. 죽어서도 자식을 위해 봉사하고 희생할 뿐인 춘자의 모습은 기존의 부정적으로 타자화된 좀비를 이상화의 방식으로 반전시킨 것이다. 타자를 괴물화하는 태도와 마찬가지로 타자를 이상화하는 태도 역시 타자를 동등한 주체로 바라보지 않는 대상화일 뿐이다. 영화는 춘자의 독립적인 주체성을 보여주지 않는다. 춘자가 내면에 어떤 욕망과 생각을 지녔으며, 어떤 사람인지에 관해 말해주지 않는다. 플래시백으로 등장하는 젊은 시절의 춘자, 노년의 춘자, 좀비가 된 춘자 모두 자기희생적 모성애로 가득할 뿐 주체성이 표백된 인물이다. 입체적이고 다채로운 춘자의 모습 대신 평면적이고 예측 가능한 진부한 대상만이 존재한다. 춘자는 죽은 이후에도 안식을 누리지 못한 채, 자식

들을 위해 밥을 지어주고 신비로운 능력으로 불치병을 앓던 손녀 미영을 치료해 준다. 이는 미영을 진찰하던 의사가 ‘기적’이라 말할 정도로 개연성이 떨어지는 판타지적 결말에 해당한다.

춘자는 춘복이 자리를 비운 사이 자식들 먹을 밥을 짓고 난 뒤, 자신을 불태우려 한 자식들의 뜻을 따라 스스로 아궁이 불 속으로 들어가 사라지고 만다. 할 일을 마친 춘자의 존재는 자식을 비롯한 다른 인간을 불편하게 만들 뿐이기 때문이다. 요컨대 〈효자〉는 얼핏 폭력성이나 괴물성이 제거된 좀비를 등장시켜 인간과의 공존과 새로운 관계 설정을 모색하는 듯 보인다. 그러나 좀비는 가부장 이데올로기에 편입되어 죽어서조차 봉사하는 존재이며 과도하게 이상화된 타자로 기능할 뿐이다. 춘자는 괴물화된 좀비에서 벗어나는 데 성공했지만, 주체성의 측면에서 어떠한 긍정성을 찾아볼 수 없다.

가족으로부터 추방당하는 춘자와 달리 〈기묘한 가족〉의 쯔비는 만덕 가족에게 구성원으로 받아들여진다. 그러나 이 과정 역시 그리 석연치 않다. 처음에 만덕 가족은 갑자기 등장한 쯔비를 동물처럼 창고에 묶어두고 바닥에서 채운다. 쯔비가 가족의 지위를 획득하는 것은 자신의 효용 가치를 증명한 이후다. 사람들이 쯔비의 능력을 오해해 물리케 해달라고 돈을 들고 찾아오게 되면서, 만덕 가족은 쯔비의 지위를 격상시킨다. 캠핑카를 개조해 잘 집을 만들어 주고, 집 안으로 들어 함께 식사한다.

#. 집 안 식탁

(고기를 구워 먹는 만덕 가족 옆에서 쯔비가 양배추를 뜯는다.)

민걸: (쯔비를 바라보며) 근데 재는 왜 여기 있냐?

남주: 응, 이제 오늘부터는 같이 먹기로 했어. 가족끼리, 이? 밥은 같이 먹어야지.

준걸: 아유 그럼, 가족이 뭐 별거야? 그냥 같이 밥 먹고 잠 자고 싸고 그럼 다 가족인 거지.

가족 중 가장 속물적 인간 민걸(김남길 분)은 쯔비를 그저 재화 생산을 위한 도구로만 바라보며, 가족으로 인정하려 들지 않는다. 하지만 남주(엄지원 분)를 나머지 가족은 쯔비가 가족이라며 두둔하고, 쯔비를 포함해 가족사진을 새로 찍는다. 갑자기 나타난 낯선 쯔비를 경찰이 수상해하자 만덕은 쯔비가 숨겨둔 막내아들이라고 선언한다. 만덕 가족의 울타리 안에서 타인과 더불어 살아가면서 쯔비는 제한적인 주체성을 획득한다.

해결은 자신의 오빠 민걸(김남길 분)이 쯔비를 납치해 서울로 데려가 본격적인 돈벌이 수단으로 사용하려 한다는 사실을 알아채고, 쯔비가 도망치도록 풀어준다. 그러나 쯔비는 만덕 가족을 떠나지 않는다. 쯔비는 가족이 위기에 처한 순간 다시 돌아와 위기에 처한 가족을 구한다. 해결의 사진을 바라보며 말하고, 스스로 결단하여 다른 쯔비들과 함께 죽음을 택한다. 이렇듯 쯔비는 스스로의 욕망과 판단에 따라 행동하는 인간으로 거듭난다. 〈효자〉에서 보이는 이상화된 타자를 착취하고 제거하는 기만적 방식과 달리, 〈기묘한 가족〉은 인간과 쯔비가 공존 가능하다는 사실을 일깨운다. 쯔비가 회복될 수 있었던 결정적인 이유는 바로 해결이 보여준 타자를 향한 환대와 사랑의 태도다. 그렇다면 〈기묘한 가족〉이 보여주는 타자와의 공존 가능성은 올바르고 윤리적이라 볼 수 있을까?

알랭 바디우는 사랑의 정동과 관련하여 남녀 간의 성애라든가 둘이 하나로 융합된다는 식의 낭만적인 관념을 넘어서야 한다고 지적한다. 사랑이란 “차이에 대한 독특한 경험”³¹으로, “분리에 맞선 완강한 투쟁”³²이다. 해결과 쯔비는 외부 세계의 관점에서 인간과 쯔비라는 존재론적으로 섞일 수 없는 다른 존재이자, 서로가 서로에게 이질적인 타자다. 그러나 두 사람의 사랑은 차이에 대한 독특한 경험을 제공하며, 세계가 설정한 분리에 관한 설정을

31 알랭 바디우·파비앵 타르비, 서용순 역, 『철학과 사건』, 오월의봄, 2015, 76쪽.

32 위의 책, 80쪽.

위반하는 투쟁의 선포다. 인간과 좀비라는 상이한 존재 간의 사랑은 “둘이서 벌이는 세계의 실험”³³으로 기능한다. 이때 사랑의 역할은 인간과 좀비 간의 차이를 지우는 게 아니다. 사랑은 이전까지는 존재하지 않았던 세계, 인간과 좀비, 주체와 타자 간의 차이에도 불구하고 둘을 모두 인정하고 공존할 수 있는 새로운 세계라는 실험이다. 이런 맥락에서 바디우는 서로 다른 주체들 간의 ‘양립 가능성’을 강조하며 “양립 가능하지 않았던 것을 양립 가능하게 만드는 무언가”³⁴야말로 우리가 추구해야 할 진리에 해당한다고 말한 바 있다.

좀비의 등장과 변화로 인해 탄생한 새로운 세계의 모습으로부터 <기묘한 가족>의 의의와 한계가 도출된다. 쥘비는 분명 K-좀비 영화 중 가장 주체적이고 스스로의 욕망에 충실한 좀비, 진보된 형태의 포스트 K-좀비를 제시한다. 그러나 영화는 쥘비와 인간, 타자와 주체의 공존이라는 중요한 문제를 올바르게 다루지 못한다. 만덕 가족을 구하고 불타 죽은 줄 알았던 쥘비는 사실 다른 좀비들에 깔려 불을 피해 살아있었다. 한편 좀비 바이러스 항체를 지닌 만덕은 전국을 떠돌며 타인을 치료하는 일에 나선다. 쥘비는 만덕 가족과 함께 사람들을 회복시키는 일을 돕는다. 이때 좀비일 때 지냈던 흉터들이 말끔히 사라진 쥘비의 모습은 영락없이 평범한 인간처럼 보인다. 게다가 쥘비는 해결과 결혼하여 ‘사위’라는 지위를 획득하기도 했다. 쥘비는 생물학적으로 완전한 인간이 되고 해결과 결합함으로써 만덕 가족이라는 울타리 내부에 법적으로 편입된다. 쥘비는 자신의 본래 습성과 형태 등을 포기하고 ‘인간화’됨으로써 공존 가능한 타자의 지위를 획득한다. 영화에서 제시하는 쥘비와 인간 간의 공존은 타자를 있는 그대로 인정하고 차이를 소거하지 않고 유지한 채 ‘양립 불가능한 것의 양립 가능성’을 제시하는 공존이 아니다. 쥘비는 자신의 고유한 세계와 정체성을 포기하고 인간 세계 내

부로 순응한다는 조건에서만 인간 사회 내부로 편입되고 공존 가능한 타자로 받아들여질 수 있는 것이다.

4. K-좀비의 한계와 가능성

좀비는 비교적 뒤늦게 수입되었지만 빠른 속도로 한국 사회에 적응하고 토착화되어 성공한 괴물이다. 거기에는 좀비의 스펙터클을 극대화하고 한국화해 세계에 수출한 K-좀비의 역할이 주요하게 작용했다. 뛰는 K-좀비 영화는 기존 할리우드에서 선보인 주류 좀비의 특징과 설정을 크게 바꾸지 않고 수입하여 한국적 맥락에 적용하였다. 대신 KTX 열차나 아파트 공간 등 익숙한 배경을 통해 좀비를 한국 사회에 적응시키고 한국적인 재난 상황을 묘사하는 데 집중한다. 뛰는 K-좀비는 강한 전염성, 극단적 폭력성, 소통 불가능성의 타자로 등장한다. 기괴한 힘과 생명력을 획득하며 괴물성이 강화된 좀비는 인간과 공존 불가능한 절대적인 타자다. 공존의 시도는 결국 비극적 결말을 초래하는 도착적 시도로 밝혀질 뿐이다. 뛰는 K-좀비 영화는 좀비를 혐오스럽고 공포스러운 모습으로 묘사하여 인간과 존재론적으로 구별되는 불가역적 비인간 괴물로 그려냄으로써, 좀비를 효과적으로 타자화한다.

한편 주류에 해당하는 뛰는 K-좀비와는 변별되는 새로운 흐름이 식별된다. 여기서 K-좀비는 다시 느려지고 인간성을 회복하는 듯한 모습을 보여준다. 포스트 K-좀비 영화는 좀비를 보다 이해 가능하고 수용 가능한 존재로 복권(復權)하려 시도한다. 춘자와 쥘비는 뛰는 K-좀비가 갖는 전염력, 폭력성, 소통 불가능성에서 벗어남으로써, 인간과 공존 가능한 존재로 거듭난다. 시골의 작은 공동체는 낯선 이방인을 경계하다가 우여곡절 끝에 받아들지만, 궁극적으로 동등한 주체로서 인정하지 않는다. 포스트 K-좀비 영화에서 좀비는 고유한 내면세계를 지닌 독립된 주체로서 인정받지 못한다. 춘자는 죽어서도 자식을 위해

33 위의 책, 82쪽.

34 위의 책, 174~175쪽.

모든 걸 내어주는 희생적이고 이상적인 타자의 형상으로 대상화된다. 쯔비는 자신의 정체성을 포기하고 타인(만덕 가족)과 동일시되는 방식으로 고유성과 특이성을 무화(無化)당한다.

리처드 커니는 타자를 진정으로 포용하는 방법은 “예기치 않은 것, 부조리한 것, 새로운 것에 그 자신을 개방”함으로써 “자아의 탈중심화를 수용하는 것”이며, 그렇지 않는다면 “우리과 비슷한 타자들이 있을 뿐”이라고 지적한다.³⁵ 포스트 K-쯔비는 뛰는 K-쯔비에 비해 한 걸음 나아간 새로운 유형의 쯔비를 제시하지만, 타자를 진정으로 포용하는 데에는 실패한다. 타자와의 공존이라는 중요한 문제를 충분히 고민하거나 깊이 있게 다루지 못하고 있으며, 일방적 이상화나 동일화의 방식으로 타자를 수용하는데 그치고 있다는 한계를 지닌다. 자아는 탈중심화를 감행하지 못하고, 타자는 동등한 주체로 여겨지지 못한 채 또 다른 방식으로 타자화되어 주변부에 머무를 뿐이다.

물론 새로운 도전과 시도는 그 자체로 의의를 지닌다. K-쯔비는 급속도로 진화하며 전 세계 쯔비 장르의 변화와 유행을 선도하는 위치에 이르렀다. 하지만 K-쯔비의 흥행이 한 철의 유행으로 사그라지지 않기 위해서는 기존까지 뛰는 K-쯔비의 흥행 공식을 답습하며 익숙함에 안주해서는 안 된다. 색다른 시도와 신선함이 사그라드는 순간 K-쯔비는 생명력을 잃고 다시 무덤으로 들어가 잊힐지 모른다. 지금까지 그래왔듯 K-쯔비는 불온하고 발칙한 상상력으로 끊임없이 변주되고 재탄생되는 괴물이 되어야 한다. 앞으로 탄생하는 K-쯔비가 타자의 고유성을 선불리 억압하거나 제거하지 않기를, 타자를 동등한 주체로 인정하고 환대하기를, 그럼으로써 대중과 전 세계의 마음을 사로잡을 새로운 포스트 K-쯔비로 거듭나기를 기대한다.

참고문헌

1. 기본자료

- 〈부산행〉, 연상호, 2016.
 〈기묘한 가족〉, 이민재, 2019.
 〈#살아있다〉, 조일형, 2020.
 〈효자〉, 이훈국, 2022.

2. 단행본 및 논문

- 김소륜, 「한국 현대 소설에 나타난 ‘쯔비 서사’에 관한 고찰」, 『대중서사연구』 27(2), 대중서사학회, 2021.
 김지은, 「영화 〈기묘한 가족〉에 형상화된 쯔비 캐릭터의 희생 서사와 그 의미 연구」, 『다문화콘텐츠연구』 41, 다문화콘텐츠연구소, 2022.
 김형식, 『쯔비학』, 갈무리, 2020.
 ———, 「K-쯔비의 개념화를 위한 역사와 전개 과정 연구: 국내 영화와 드라마를 중심으로」, 『K-Culture 융합연구』 2, K-Culture 융합연구소, 2022.
 리처드 커니, 이지영 역, 『이방인, 신, 괴물』, 개마고원, 2004.
 알랭 바디우·파비앵 타르비, 서운송 역, 『철학과 사건』, 오월의봄, 2015.
 임영훈, 「한국 쯔비 영화를 바라보는 시선의 변화: 〈부산행〉과 〈곡성〉을 중심으로」, 『애니메이션연구』 17(1), 한국애니메이션학회, 2021.
 후지타 나오야, 선정우 역, 『쯔비 사회학: 현대인은 왜 쯔비가 되었는가』, 요다, 2018.
 Kyle William Bishop, *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture (Contributions to Zombie Studies)*, North Carolina, McFarland & Co., 2010.

3. 기타 자료

- 박소희, 「K무비도 인기몰이 ‘#살아있다’」, 넷플릭스 35개국 영화순위 1위 등극, 『MBC 뉴스』, 2020.9.13.
 서병기, 「K콘텐츠 ‘다채로움’이 눈길 잡았다」, 『헤럴드경제』, 2022.7.14.
 송아름, 「선한 통치를 향한 열망과 무력한 쯔비, 그 익숙함의 역설」, 『영화평론』 33, 한국영화평론가협회, 2021.

Abstract

The New Wave of K-Zombies and the Possibility of Coexistence with Others

Focusing on Zombie Films since 2016

Kim, Hyeong-Seek | Soonchunhyang University

Zombies are among the most popular pop culture icons of the 21st century. In Korean society, zombies gained significant popularity after the success of *Train to Busan* in 2016. Since then, K-Zombies have been exported worldwide, driving the genre's global popularity. This study examines the new trends and shifts in K-Zombies, noting that various types have emerged since their inception. For this purpose, we categorize K-Zombies into two types: 'Running K-Zombies' and 'Post-K-Zombies.'

Running K-Zombies represent the mainstream form of K-Zombies today: virally transmitted, fast-running, and destructive monsters that evoke apocalyptic fears. Running K-Zombies expose the absurdities and contradictions of modern society through their depiction and reflect the darker aspects of human behavior. On the other hand, Post-K-Zombies are slow, lumbering, clumsy, and sorrowful creatures. Although still on the fringes of the mainstream, Post-K-Zombies strive to move away from their monstrous origins and closer to being subjects. If the Running K-Zombie functions as an embodiment of extreme otherness, the Post-K-Zombie is significant because it rethinks the zombie concept and seeks to establish a new relationship between humans and zombies.

Running K-Zombies are characterized by rapid infectiousness, extreme violence, and an inability to communicate. In *Train to Busan* and *#Alive*, zombies run at high speeds, infecting others and spreading across large areas instantly. They are monsters who express extreme violence toward humans, recklessly charging at them without concern for their own safety. Communication with zombies is impossible from the outset, and any attempt to do so ends in disaster. As such, zombies are depicted as absolute others—horrible monsters incapable of coexisting with humans.

Post-K-Zombies, on the other hand, are characterized by low contagiousness, non-violence, and a potential for communication, as seen in *Hyo-Ja* and *The Odd Family: Zombie on Sale*. In these films, zombies are either non-contagious or have reversed contagion, such as possessing healing abilities. The cause of contagion is not the zombies themselves but human greed. These zombies are portrayed as trying to help and save others rather than harm them. Post-K-Zombies seem to recognize and interact with humans, thrive on communication, and even sacrifice themselves for others.

However, Post-K-Zombies never become independent, fully realized entities. While they offer the possibility of coexistence with humans, the narrative ultimately fails to escape its anthropocentric

perspective. Despite their potential for coexistence, Post-K-Zombies remain idealized or defined as the 'other' from a human-centered viewpoint. They highlight the limitations of zombies, unable to reveal their inner world, unique desires, or independent subjectivity.

Keywords K-Zombie, Running K-Zombie, Post-K-Zombie, Other, Coexistence

이 논문은 2024년 9월 20일에 투고 완료되어,
2024년 9월 25일부터 10월 10일까지 심사위원이 심사하고,
2024년 10월 15일 심사위원 및 편집위원 회의에서 게재가 결정된 논문임.