

‘나폴리탄 괴담’ 장르의 형성과 그 성격*

박광은**

초록 본 논문은 인터넷에서 이루어지는 이야기 향유의 한 단면을 검토하기 위해, 최근 한국 인터넷 이야기판에서 유행하고 있는 ‘나폴리탄 괴담’ 장르의 형성과 전개 과정을 시계열적으로 살핀다. 장르의 원전(原典)이 되는 이야기는 2004년경 일본 인터넷에서 발생해, 2009년경 한국 인터넷에 유입된다. 그 뒤 ‘모호함’에 근거한 공포감의 조성이라는 수법을 공유하는 이야기를 포괄하며, ‘나폴리탄 계열’이라는 범주를 구성한다. 다만 ‘나폴리탄 계열’에 포괄된 이야기가 당초 그 범주 자체와 무관하게 창작된 것임을 고려하면, 그 범주는 장르로서 활성화된 상태였다고 할 수 없다. 한편 미국 인터넷에서 발생한 규칙괴담의 형식은, 2010년대 중반을 경유하며 한국 인터넷에 유입되고, 2019년경에 이르르면 ‘나폴리탄 괴담’이라는 장르적 표지(標識)와 결합한다. 명확하고 구체적인 형식덕에, 규칙괴담의 형식을 취한 ‘나폴리탄 괴담’은 활발히 재생산되며, 장르로서 활성화된다. 그 결과 규칙괴담이 ‘나폴리탄 괴담’ 장르에서 대표성을 획득한다. 그러한 상황에 관해 규칙괴담이 장르 규범인 ‘모호함’을 훼손한다며 비판하는 향유자와, ‘모호함’의 규범을 규칙괴담 형식을 통해 구현하고자 하는 향유자 사이에 논쟁이 벌어지고 있다. 아울러 ‘나폴리탄 괴담’ 장르가 규칙괴담으로 이해됨에 따라, 기존에 ‘나폴리탄 계열’로 분류된 이야기가 ‘나폴리탄 괴담’ 장르에서 다시 분화되는 양상도 확인된다. 그러한 논쟁, 합류, 분화의 양상은 모두 장르 범주가 지닌 운동성을 드러낸다.

주제어 ‘나폴리탄 괴담’, 규칙괴담, 장르, 장르 규범, 모호함, 표지, 범주, 운동성

* 이 논문은 서울대학교 인문학연구원이 지원한 집담회의 성과인.
개인 SNS 계정에 게시된 글의 사용을 허가해 준 사용자, 아울러 ‘나폴리탄 괴담’ 장르에 관한 이야기와 담론을 생산하고 축적해 온 향유자 여러분께 감사의 말씀을 드린다.

** 서울대학교 국어국문학과 박사과정 수료

1. 서론

구비문학(口碑文學)이 존재론적인 ‘위기’ 상황에 처했다는 진단은, 해당 영역이 학제(學制)로서 처음 성립되던 시기부터 이미 제시된 바 있다.¹ 사회적 환경의 변모로 인해 그 존재의 기반과 의의가 퇴색되고, 그 결과 구비문학 자체도 ‘쇠퇴’하게 되었다는 것이다. 그러한 진단은 더 이상 구비문학의 “정상적인 전승과 창작을 기대하기 어렵”²다는 판단의 근거가 되기도 했다. 다만 특히 1990년대 이래로는, 연구의 새로운 영역을 발견해서, 그 편폭을 확장하기 위한 시도를 추동하는 동력이 되기도 했다. 구비문학은 일상에서 늘 말로 재생산된다는 전제에 입각해, 지금 여기에서 생산되고 향유되는 이야기, 노래, 몸짓을 연구 대상으로 포섭하고자 했던 것이다. 그러한 연구의 영역은 도시전설(urban legends)이나 경험담 등을 포괄하며, 이른바 ‘현대사회와 구비문학’과 같은 이름으로 지칭되기도 한다.³

‘현대사회와 구비문학’을 거론할 때, 간과되기 어려웠던 것이 매체(media)의 존재였다. 실상 매체는 연구사 초기에 구비문학 ‘쇠퇴’의 주된 원인으로 지목된 바 있다.⁴ 다만 매체가 일상생활과 깊이 얽힌, 필수적인 존재가 되면서 단순한 ‘쇠퇴’의 구도를 상정하지 않고, 그것과 구비문학의 관계를 적극적으로 탐색하고자 했던 것이다. 범박하고 도식적인 분류이지만, 그러한 탐색에 관해 크게 두 가지 시각을 상정할 수 있다. 하나는 매체를 구

1 장덕순 외(2006), 『구비문학개설』(한글개정판), 일조각, p. 306.

2 장덕순 외(2006), p. 306.

3 강동학 외(2002), 『한국 구비문학의 이해』(개정판), 월인; 김대행(2002), 「현대 사회와 구비문학 연구」, 『구비문학연구』 15, 한국구비문학회; 한국구비문학회 편(2005), 『현대사회와 구비문학』, 박이정.

4 “오늘날 구비문학은 전에 겪지 않았던 심각한 위기에 처해 있다. 새로운 방식의 듣고 즐기는 문화인 방송·영화·음반 등과의 경쟁에서, … 구비문학은 쇠퇴를 강요당하고 있다.” 장덕순 외(2006), p. 306.

비문학 전승의 '경로'로 간주하는 시각이다. 즉 전통적인 구비문학의 연장선에서, 그것이 매체에서 재현되는 양상을 살피는 것이다. 다른 하나는 매체를 구비문학 생성의 '현장'으로 간주하는 시각이다. 즉 매체 환경의 의사소통 과정에서 구비문학적 현상이 발생하는바, 그것을 연구의 대상으로 포섭할 필요가 있다는 것이다.⁵

여기서 '현대사회와 구비문학'에 관한 일련의 초기적 탐색은, 주로 매체 자체를 그 성격에 근거해 구비문학의 '현장'으로 파악하고자 하는 지향을 더 크게 보였다.⁶ '전파(電波)문학' 혹은 '전파문화'와 같은 이름으로, 매체에서 발견되는 '문학적' 현상을 구비문학적 성격을 지닌 것으로 의미화했던 것이다. 이때 특히 주목된 매체는 텔레비전인데, 따라서 텔레비전 드라마, 코미디, 토크 쇼(talk show) 등이 검토 대상이 되었다. 텔레비전 '현장'의 '전파문학'은 구비문학과 같은 일상의 이야기이며, 매체를 통해 이야기의 동시다발적인 전파와 공유가 이루어진다는 가능성을 지닌 반면, 상업성에 종속되며 청중의 참여가 제한된다는 '한계' 역시 지닌 것으로 여겨졌다.⁷

따라서 사용자의 직접적 참여 가능성이 더 높은 PC통신은, 그 도입과 함께 연구에서 자연스럽게 주목을 받게 되었다. 같은 맥락에서, 그 뒤를 이어

-
- 5 이상의 서술에서 '경로'와 '현장'이라는 표현은 다음 논문을 참고해서 사용했다. 그러한 표현은 주로 인터넷과 구비문학의 관계에 관해 제시된 것인데, 이른바 '뉴 미디어'(new media) 일반과 구비문학의 관계를 논의할 때에도 활용할 여지가 있다. 나수호(2015), 「구술성/기록성에 대한 미국의 최근 연구동향」, 『구비문학연구』 40, 한국구비문학학회, pp. 33-40.
- 6 물론 전승의 '경로'로서 매체의 존재가 간과된 것은 아니며, 예컨대 설화, 풍문, 경험담을 소개하는 라디오·텔레비전 프로그램이나 대중가요도 검토의 대상이 되었다. 다만 신동훈은 기존의 구비문학이 "전파매체를 탄 것"과 "전파매체를 통해 '양식화'된, 그리고 매체에 의존해서 존재하는 문학적 제작물"을 구분하며 후자에 더 주목한다. 신동훈(1994), 「삶, 구비문학, 구비문학 연구」, 『구비문학연구』 1, 한국구비문학학회, p. 13.
- 7 임재혜(1984), 「문화의 존재 양식과 민속문화의 위상」, 『민속문화론』, 문학과지성사; 신동훈(1994); 신동훈(1996), 「현대 구비문학과 전파매체: 이야기 영역을 중심으로」, 『구비문학연구』 3, 한국구비문학학회; 천혜숙(2003), 「현대의 이야기문화와 TV」, 『구비문학연구』 16, 한국구비문학학회.

서 도입된 인터넷도 마찬가지였다. 게시판 형식을 통해, 여러 사용자가 직접 글을 올리며 상호작용한다는 점이 주목된 것이다. 특히 게시판에 등록되는 경험담이나, 이른바 ‘○○시리즈’로 대표되는 초기 인터넷 유머가 연구의 소재가 되었다. 그러한 소재를 탐색하는 연구,⁸ 그러한 소재에 기초해 인터넷 이야기 문화의 양상을 개관하는 연구,⁹ 그러한 이야기 문화가 당대의 사회적·문화적 ‘현실’에 미친 영향을 가늠하는 연구¹⁰가 이어졌다. 인터넷의 이야기를 구비문학적 견지에서 다루기 위해, 연구사의 전개 과정에서 ‘사이버 문학’과 같은 개념이 활용되기도 했고, 인터넷 자체가 하나의 ‘이야기판’으로 의미화되기도 했다.¹¹

다수의 연구는 주로 전통적인 구비문학과 인터넷의 이야기를 견주며, 전자와 후자의 전반적인 같고 다를 수 있음을 파악하는 연구 방법을 취했다. 전자의 특성을 후자에서 확인하고 추출하고자 했던 것이다. 물론 그것은 인터넷을 구비문학 연구의 견지에서 검토할 때 필요한 작업이었고, 그 과정에서 인터넷 이야기 문화의 특성이 일정 정도 설명된 바 있어 유의미하다. 다만 기술

-
- 8 김현선(1998), 「21세기 구비문학의 문화사적 위상: 구비문학개설류 분석과 전망에 근거하여」, 『구비문학연구』 6, 한국구비문학학회; 강은혜(2001), 「구비문학과 대중매체 문화: 고전재담과 현대 전파매체 공간의 재담을 중심으로」, 『구비문학연구』 13, 한국구비문학학회; 심우장(2002), 「현대 단계 설화 연구의 좌표」, 『구비문학연구』 15, 한국구비문학학회; 심우장(2002), 「현대 유머의 존재 양상과 미적 특성」, 『한국인의 삶과 구비문학』(서대석 외), 집문당; 정진희(2002), 「사이버 판타지, 그 현상과 심층」, 『한국인의 삶과 구비문학』(서대석 외), 집문당.
- 9 신동훈(1998), 「PC통신 유머방을 통해 본 현대 이야기 문화의 단면」, 『민족문학사연구』 13, 민족문학사연구소; 심우장(2001), 「통신문학의 구술성에 관하여: 통신의 유머를 중심으로」, 『사이버 문학의 이해』(김중회·최혜실 편), 집문당; 이정복(2004), 「공동체의 관점에서 본 말과 구비문학」, 『구비문학연구』 19, 한국구비문학학회; 심민호(2006), 「사이버 공동체의 형성과 소통 양식의 변화」, 『구비문학연구』 22, 한국구비문학학회.
- 10 김종균(2003), 「현대 드라마의 구비문학적 위상」, 『구비문학연구』 16, 한국구비문학학회; 신동훈(2005), 「인터넷, 이야기, 그리고 생활정치: 네티즌의 정치참여에 대한 문학적 고찰」, 『민족문학사연구』 27, 민족문학사연구소.
- 11 임재혜(2006), 「사이버공동체의 소통양식과 설화 전승양식의 재인식」, 『구비문학연구』 22, 한국구비문학학회.

의 발달로 생활과 인터넷이 상시적인 연속적 관계에 있고, 연구사가 비교적 두텁게 축적된 지금 여기에서 인터넷을 하나의 이야기관으로 조망한다면, 인터넷 이야기 문화 자체의 동학(動學)에 더 주목할 필요가 있다. 요컨대 인터넷 이야기관에서 향유되는 이야기의 구체적인 양상, 의사소통 맥락에서 그것이 발화되는 구체적인 형태, 아울러 그것을 소재로 논의할 법한 문제의식을 더 면밀히 천착해야 한다는 것이다.

그러한 견지에서 최근 제출된 일련의 연구를 함께 살필 수 있다. 이소윤은 인터넷 게시판에서 생성된 '장산범' 이야기의 형상화 양상과 그 전파·집적의 과정을 검토했다.¹² 오정미는 호랑이 설화의 통시적인 맥락에서 인터넷의 '장산범'을 검토했고, 한편 현대의 '괴담'(怪談)에 학교나 병원처럼 특정한 장소를 다루는 것이 많다는 점에 주목해, 인터넷 커뮤니티에서 향유되는 '역'(驛) 소재 괴담을 살폈다.¹³ '괴담'은 인터넷에서도 인기 있는 이야기 유형인데, 염원희는 범죄나 사회적 참사 등을 소재로 한 인터넷 괴담을 살폈다.¹⁴ 이상의 연구는 모두 인터넷 커뮤니티 게시판에 등록된 이야기를 검토한 것인데, 인터넷 이야기관에서 생성되어 향유되는 이야기의 구체적인 양상을 살폈다는 의의가 있다.

이야기가 생성·향유되는 인터넷의 플랫폼(platform)에 커뮤니티 게시판만 있는 것은 아니다. 대표적인 것이 영상 공유 플랫폼인 유튜브(Youtube)이다.¹⁵ 따라서 유튜브의 이야기 영상과 그 맥락을 검토한 연구도 제출된 바

12 이소윤(2018), 「뉴미디어 시대에 등장한 도시괴담 장산범 연구」, 『구비문학연구』 48, 한국구비문학학회.

13 오정미(2018), 「'범'군 설화의 연행 연구: 창귀, 백호, 인면괴수, 장산범을 중심으로」, 『국어문학』 68, 국어문학회; 오정미(2022), 「뉴미디어에 나타난 현대괴담의 장소성 연구: '역'을 중심으로」, 『구비문학연구』 67, 한국구비문학학회.

14 염원희(2016), 「사회적 참사 소재 도시전설의 유형과 의미: <삼풍백화점 괴담>을 중심으로」, 『한국민속학』 63, 한국민속학회; 염원희(2017), 「범죄담의 진승 상의 특징과 사회적 의미」, 『어문론집』 70, 중앙어문학회.

15 “과거 사랑방 이야기관이 유튜브에서 전개되고 있음을 볼 수 있다.” 나승만(2021), 「구비문학과 상상력」, 『구비문학연구』 60, 한국구비문학학회, p. 17.

있다. 이소윤은 유튜브에 게시된 ‘장산범’ 영상에 주목해, 여러 사용자의 참여에 의해 ‘장산범’ 이야기 네트워크가 형성되는 양상을 검토했다.¹⁶ 이채은은 유튜브에 존재하는 다양한 주제의 채널에 주목해, 채널별로 이야기하기 방식의 차이와 사용자 참여의 양상을 살폈다.¹⁷ 한편 이지영은 가상 세계인 메타버스(metaverse)에서, 여러 사용자가 자신의 캐릭터를 내세워 함께 만드는 드라마와 상황극 놀이의 양상을 분석했다.¹⁸ 이상의 연구는 인터넷의 이야기판, 인터넷에서 이야기하기의 구체적 양상을 통해, 이야기 문화의 연속과 변모를 심도 있게 검토한 의의가 있다.

일련의 연구사를 통해 도출되는 논점은, 인터넷 이야기 문화 연구가 이야기판에서 향유되는 특정한 소재나 유형은 물론, 이야기하기 과정 자체에 관한 연구가 될 수 있다는 것이다. 인터넷 이야기판에는 서술된 이야기 텍스트 자체와 함께, 그것에 대한 여러 향유자의 직접적인 반응, 의견, 논평이 존재한다. 이야기와 논평의 작성자, 작성 시간, 작성 형식 등에 관한 메타데이터(metadata)도 함께 존재한다. 아울러 그러한 담화가 유통되는 플랫폼에 관한 정보도 역시 확인할 수 있다. 그러한 상황은 인터넷 이야기판에서, 서술된 산물인 이야기와 서술 행위인 이야기하기 사이의 거리감이 비교적 가깝다는 것을 시사한다. 나열된 제반 요인이 상호작용하며 영향을 미칠 것인바, 해당 요인에 관한 정보를 함께 살피면 인터넷에서 이야기하기의 양상에 관한 검토가 일정 정도 가능할 것이다.¹⁹

한편 ‘현대사회와 구비문학’ 연구에서, 매체의 이야기를 다룰 때 늘 문

16 이소윤(2021), 「유튜브에 나타난 “장산범” 이야기판의 네트워크에 관한 일고찰」, 『구비문학연구』 63, 한국구비문학학회.

17 이채은(2023), 「이야기판의 계승과 변주, 그리고 확장: 유튜브의 이야기판을 중심으로」, 『구비문학연구』 70, 한국구비문학학회.

18 이지영(2021), 「메타버스에서의 이야기 문화」, 『구비문학연구』 62, 한국구비문학학회.

19 언어학자 그레첸 매켈러는 일상적인 언어 변화에 관한 실시간의 관찰이 가능하다는 것을, 인터넷 언어문화 연구의 가장 큰 효용으로 거론한다. 그레첸 매켈러(2022), 강동혁 역, 『인터넷 때문에: 인터넷은 우리의 언어를 어떻게 바꿨을까?』, 어크로스, pp. 14-17.

제가 된 것은 그것을 서술하는 언어의 구술성(口述性) 여부였다. 즉 매체에서 이야기할 때 발화되는 언어가 구어(口語)의 속성을 지니고 있는가 하는 문제를 제기하고, 그것에 답하며 논의를 시작하고는 했던 것이다. 그 문제는 PC통신과 인터넷을 경유하며 더 심각하게 제기되는데, 여기에서 주로 쓰이는 언어는 결국 문어(文語)이기 때문이다. 따라서 초기의 연구에서부터, 인터넷에서 이루어지는 글쓰기에는 구어의 성격이 존재한다는 주장이 제기되었고, 그 근거로 적층성, 비규범적 표기, 비표준어 사용 등이 거론되었다.²⁰ 더 나아가 그러한 구어적 성격에 입각해, 인터넷 공간은 '자유로운'의 사소통과 이야기하기가 가능한 곳으로 의미화되기도 했다.²¹

물론 인터넷의 언어사용 양상에서 구어적 성격이 발견되며, 그것을 '제3의 구술성'으로 규정할 수 있다는 논의도 제출된 바 있다.²² 해당 논의는 인터넷의 의사소통 상황에서, 대면 상황과 유사한 실시간의 상호작용이 가능하다는 것과 이미지, 영상, 소리, 글의 시청각 정보가 서로 얽힌 다중양식성(multimodality)이 두드러진다는 것을 고려하면 유의미하다. 다만 그러한 다중적 양식 중에 문자로 된 글도 분명히 존재한다는 것을 고려하면, 문어의 성격을 쉽게 사상할 수는 없다. 외려 인터넷의 언어사용 양상은 구어와 문어, 구술성과 기술성(記述性)이 복합된 채 실현되는 것이라고 간주해야 할 것이다. 인터넷의 글쓰기가 지닌 상대적인 비정형성은, 그러한 복합적 실현의 산물이자 효과이다.²³

20 신동훈(1998); 강은혜(2001); 이정복(2004).

21 임재해(2006).

22 이동후(2010), 「제3의 구술성: '뉴 뉴미디어' 시대 말의 현존 및 이용 양식」, 『언론정보연구』 47-1, 서울대학교 언론정보연구소.

23 이야기하기에서 구술성과 기술성의 복합적 실현과 그 효과에 주목할 것을 주문한 연구로 다음의 논문을 거론할 수 있다. 송효섭(2002), 「구술성과 기술성의 통합과 확산: 국문학의 새로운 사유와 담론을 위하여」, 『국어국문학』 131, 국어국문학회; 송효섭(2014), 「'구술/기술'의 패러다임과 그 담화적 실현」, 『구비문학연구』 38, 한국구비문학회; 김영희(2015), 「'구비문학'이라는 개념과 범주의 형성 과정 탐색」, 『열상고전연구』 47, 열상고전연구회.

아울러 인터넷 글쓰기가 상대적으로 비정형적인 양상을 보이며 일종의 구어적 속성을 지닌다고 하더라도, 그것이 곧 제약 없는 자유의 실현으로 이어지는 것은 아니다. 의사소통은 사회적인 행위이고, 그것은 인터넷에서도 예외가 아니다. 따라서 발화에 관한 사회적 제약이 존재하며, 인터넷 사용자는 그것을 서로 참조하며 의사소통한다. 그러한 상호참조의 결과가 일정 시간 누적, 적층되면 식별 가능한 언어적 패턴이 형성된다.²⁴ 이야기하기에 관해서도 마찬가지이다. ‘화자’인 사용자는 ‘청중’인 다른 사용자를 의식하며 이야기하고, ‘청중’은 그것에 대해 일정한 반응과 평가를 제시한다. 그 과정이 서로 참조되고 반복되며, 이야기의 패턴이 형성된다. 인터넷의 이야기를 다룰 때도, 그 점을 고려해야 할 것이다.

일정한 패턴을 지니는 이야기가, 사용자 다수의 식별이 가능할 정도로 무리를 이루게 되면, 그것에는 분류를 위한 표지(標識)가 붙게 된다. 실상 인터넷 이야기판에도 이야기를 분류하고, 그 성격을 규정하기 위해 쓰이는 표지가 다수 존재한다. 예컨대 ‘썰’(ssul)이나 ‘드립’, ‘야겔문학’이나 ‘관춘문예’, ‘붓싼문학’ 등이 있다.²⁵ 표지는 이야기의 소재나 형식, 이야기가 주로 유통되는 커뮤니티, 아울러 이야기를 대하는 향유자의 태도에 근거한 것이다. 표지의 존재는 인터넷 이야기판에 참여하는 여러 향유자가, 유통되는 이야기를 각각의 특성에 근거해 범주화하고 있다는 것을 시사한다. 그러한 범주를 ‘장르’(genre)라고 할 수 있다. 물론 장르는 고정된 범주가 아니다. 이야기하기 과정에서 내포가 변모하거나, 외연이 확장되거나, 범주 자체가 형태화되기도 한다. 반면 외연이 축소되며, 내포가 공고해지기도 한다. 실상

24 그레첸 매컬러(2022), pp. 17-19.

25 ‘설(說)’에서 유래한 ‘썰’은 경험담 형식의 이야기를, ‘에드리브(ad lib)’에서 유래한 ‘드립’은 비교적 짧고 재치 있는 발화를 가리킨다. ‘야겔문학’은 인터넷 커뮤니티인 ‘디시인사이드(DCinside) 국내야구 갤러리’에서, ‘관춘문예’는 역시 커뮤니티인 ‘네이트(Nate) 판’에서 경험담의 형식으로 향유되는 이야기를 가리킨다. ‘붓싼문학’에 관해서는 다음의 논문을 참조할 수 있다. 최진숙(2019), 「인터넷 도시괴담으로서의 ‘붓싼문학’: 음식과 낯선 장소의 묘사를 통한 혐오의 재생산」, 『한국문화인류학』 52-3, 한국문화인류학회.

외연의 경계도 불분명한 경우가 많은데, 그것은 비교적 느슨한 상호텍스트성(intertextuality)에 근거하며, 관계 설정에 따라서 조정이 가능한 장르 범주 자체의 운동성에서 기인하는 현상이다.²⁶

특히 2010년대 말 이래 인터넷에서 활발하게 향유되고 있는, '나폴리탄 괴담'은 장르의 운동성을 검토하는 것에 적절한 사례를 제공한다. '나폴리탄 괴담'은 기존의 서사적 자원을 참조하며, 하나의 장르가 형성되는 과정을 제시한다. 아울러 장르의 하위에 세부적 영역이 다시 설정되고, 부분과 전체의 관계 속에서 장르의 의미 자체가 달리 이해되는 양상도 함께 보여 준다. 그 과정에서 다른 장르에서 찾기 어려운, 장르 자체의 성격·범주 규정에 관한 향유자 간의 활발한 논쟁이 확인된다는 점은 주목을 요한다. 요컨대 '나폴리탄 괴담'은 인터넷 이야기판에서 장르의 형성, 전개, 변모를 경험적으로 살피는 것에, 아울러 그것에 관한 향유자 다수의 반응과 평가를 살피는 것에 적합한 소재가 된다.

인터넷에 등록된 많은 웹문서는 의도적·비의도적으로 소실된다. 다만 그러한 사실을 고려해도 여전히 대량의 자료가 존재하는바, 그 자료와 그것에 부가된 메타데이터를 통해 시계열의 재구성이 가능하다. 시계열의 재구성은 '나폴리탄 괴담' 장르의 운동에 관한 경험적 기술을 가능하게 할 것이다. 현재 '나폴리탄 괴담'은 한국 인터넷 전반에 분포하는데, 특히 몇 개의 커뮤니티가 새로운 이야기와 관련 담론이 형성·유통·축적되는 집적지(集積地)로 기능하고 있다.²⁷ 2021년 1월 개설된 '아카라이브 나폴리탄 채널',

26 Charles L. Briggs and Richard Bauman (1992), "Genre, Intertextuality, and Social Power", *Journal of Linguistic Anthropology* 2-2, The Society for Linguistic Anthropology.

27 물론 해당 커뮤니티가 집적지로 기능하고 있지만, '나폴리탄 괴담' 관련 이야기는 전술했듯 한국 인터넷 전반에 분포하며, 그것을 살피기 위해 해외 인터넷 자료를 검토할 필요도 있다. 그러한 자료 중에는 '복제본'은 남아 있어 여전히 유통되지만, 정작 '원본'은 소실된 경우도 다수 존재한다. 본 논문은 시계열을 살피는 바 가능한 한 '원본' 자료를 찾아서 활용하고자 했지만, 그것이 불가능한 경우 다양한 자료를 교차 참조해 해당 부분을 '보충'하고자 했다. '원본'이 사실상 부재한 채 활용 가능한 자료로 '보충'하는 것은, 인터넷 이야기판에서 이야기의 생성·향유·유통이 이루어지는 방식이기도 하다. 이소윤은 테리

2021년 3월 개설된 ‘디시인사이드 나폴리탄 괴담 마이너갤러리’와 같은 곳이다. 독립된 커뮤니티의 존재는 인터넷 이야기판에서 ‘나폴리탄 괴담’의 인기를 방증한다. 본 논문은 인터넷 이야기판에서 발견되는 장르의 운동성을 살피는바, 새로운 이야기와 메타적 수준의 논의를 함께 고려할 필요가 있다. 따라서 두 게시판에 작성된 게시물을 중심에 두고, 관련된 다른 자료를 참조하며 논의를 진행할 것이다.

2. ‘나폴리탄 괴담’ 장르의 전사(前史)

‘나폴리탄(ナポリタン)’은 토마토케첩을 소스로 사용해서 만든 스파게티로, 일본에서 현지화된 양식(洋食)의 일종이다. 음식 이름이 이야기 장르의 이름에 붙은 이유를 설명하기 위해서는, ‘나폴리탄 괴담’ 장르 형성의 전사(前史)를 개관하며 그 연원을 살필 필요가 있다. 그 이름의 연원은, 2004년 4월²⁸ 일본의 스레드(thread)형²⁹ 인터넷 커뮤니티 사이트인 ‘2ch’³⁰에 게시되어,

다의 아카이브 논의를 전유해, 그러한 성격을 지니는 인터넷 이야기판을 ‘유령 아카이브’로 의미화했다. 이소윤(2018), p. 227.

28 2024년 10월 13일 현재, 구글(Google) 검색을 통해 확인이 가능한 관련 게시물 가운데, 작성 일자가 가장 오래된 것은 2004년 4월 14일의 것이다. 그 원문을 직접 확인하는 것은 불가능하며, 인터넷 자료 아카이브 사이트에 「恐怖のナポリタン」이라는 이름으로 보존된 스레드를 확인했다. 아울러 그것을 인용하며 감상을 덧붙인 게시물인 「恐怖のナポリタンの謎「ここはとあるレストラン」」도 함께 참고했다. 위키형 인터넷 백과사전인 ‘나무위키’에는 해당 이야기가 최초로 등록된 시점이 2003년 7월경이라는 서술이 있고, 같은 서술이 여러 관련 게시물과 강민구의 책 『한국 괴담』에서도 반복되지만, 구체적인 근거는 확인할 수 없다. 나무위키의 해당 서술은 2019년 12월 28일, ‘나폴리탄 괴담’ 항목의 r144판에 새로 삽입된 것이다. 「恐怖のナポリタン」, CROSSBREED, 2024.11.19. <https://crossbreed.tv/2ch/napori.htm>; CROSSBREED(2023), 「恐怖のナポリタンの謎「ここはとあるレストラン」」, CROSSBREED, 2024.11.19. <https://crossbreed.tv/?p=384>; 나무위키(2019), 「나폴리탄 괴담」(r144판), 나무위키, 2024.11.19. <https://namu.wiki/w/나폴리탄괴담?rev=144>; 강민구(2022), 『한국 괴담』, 커뮤니케이션북스, p. 70.

29 본문과 댓글의 구분이 없이, 글이 ‘실타래(thread)’처럼 이어지는 형태의 게시판을 가리

이후 ‘꾸준글[コピペ]’의 형태로 유행했던 이야기이다. 스투드형 게시물의 특성을 고려하기 위해, 아래에 원문과 번역문을 함께 인용한다.

②-(1)

1 : (A) : 04/04/14 17:20

ある日、私は森に迷ってしまった。

夜になりお腹も減ってきた。

そんな中、一軒のお店を見つけた。

「ここはとあるレストラン」

変な名前の店だ。

私は人気メニューの「ナポリタン」を注文する。

数分後、ナポリタンがくる。私は食べる。

…なんか変だ。しょっぱい。変にしょっぱい。頭が痛い。

私は苦情を言った。

店長「すみません。作り直します。御代も結構です。」

数分後、ナポリタンがくる。私は食べる。今度は平気みたいだ。

私は店をでる。

しばらくして、私は気づいてしまった…

ここはとあるレストラン…

人気メニューは… ナポリタン…

1 : (A) : 04/04/14 17:20

어느 날, 나는 숲에서 길을 잃어버렸다.

킨다.

- 30 1999년 일본에서 설립된 인터넷 커뮤니티로, 2017년 운영권 양도와 함께 ‘5ch(<https://itest.5ch.net>)’로 이름이 바뀌어 지금에 이른다. 초기 일본 인터넷 문화를 주도한 커뮤니티로 여겨진다.

밤이 되어 배도 고파졌다.
 그러던 중에, 한 가게를 찾아냈다.
 ‘여기는 어떤 레스토랑’
 이상한 이름의 가게다.
 나는 인기 메뉴인 ‘나폴리탄’을 주문한다.
 몇 분 후, 나폴리탄이 온다. 나는 먹는다.
 ……어쩐지 이상하다. 짜다. 이상하게 짜다. 머리가 아프다.
 나는 불평을 늘어 놓았다.
 점장 “죄송합니다. 다시 만들겠습니다. 돈은 안 내셔도 됩니다.”
 몇 분 후, 나폴리탄이 온다. 나는 먹는다. 이번에는 멀쩡한 것 같다.
 나는 가게를 나온다.
 잠시 후, 나는 눈치채고 말았다…
 여기는 어떤 레스토랑…
 인기 메뉴는… 나폴리탄.³¹

②-(2)

2 : (‘A’) : 04/04/14 17:21

2 : (‘A’) : 04/04/14 17:21

なんだこれ?意味わかんね

뭐야 이거? 무슨 뜻이야

31 이야기의 원문은 위의 아카이브 사이트에 보존된 형태로 인용했고, 번역문은 현재 한국 인터넷에서 유통되고 있는 형태로 제시하고자 나무위키 ‘나폴리탄 괴담’ 항목에 서술된 것을 인용했다. 주지하다시피 나무위키는 다수의 사용자가 참여하는 위키형 인터넷 백과사전이며, 그 가치와 신뢰성에 관해 이미 많은 문제가 제기된 바 있다. 다만 나무위키가 한국 대중문화에서 지니는 위상을 고려하면, ‘나폴리탄 괴담’을 다루면서 나무위키와 그것에 서술된 정보를 무시하는 것은 사실 불가능하다. 나무위키가 위키로서 가지는 성격을 고려하면, 그것에 서술된 정보를 그대로 현상 기술과 설명의 논거로 쓰는 것은 다소 문제적이다. 다만 연구자의 판단 아래, 다른 자료와의 교차 검증을 통해, 그 정보를 자료로 활용하는 것은 충분히 가능하며 외려 필요한 일로 여겨진다. 「恐怖のナポリタン」, CROSSBREED; 나무위키(2024), 「나폴리탄 괴담」, 나무위키, 2024.11.19. [https://namu.wiki/w/나폴리탄 괴담](https://namu.wiki/w/나폴리탄_괴담)

4 : ('A') : 04/04/14 17:23

解説きほん

4 : ('A') : 04/04/14 17:23

해설은 기본인데

9 : ('A') : 04/04/14 17:25

意味を教えろ

気持ち悪いじゃないか

9 : ('A') : 04/04/14 17:25

의미를 알려줘라

기분 나쁘잖아³²

보존된 스레드를 참고하면, ②-(1)은 원래 제목이 없다. 스레드형 게시물 특성상, 최초의 발화자가 이야기관을 열면 다른 사용자가 이어가는데, 해당 게시물에서 최초의 발화는 ②-(1)이기 때문이다. 제목은 물론 여타의 정보 없이, 이야기만을 제시했던 것이다. ②-(2)는 최초의 발화에 이어진 몇 개의 반응이다. 이야기의 의미를 알 수 없다는 반응과 함께, '기분이 나쁘다'는 반응도 뒤따르고 있다. 스레드에서는 그 이하로 다시 의미를 모르겠다'는 반응이 다수 이어지며, 간혹 의미를 해석했다고 하는 사용자도 있지만 단발적인 반응만 제시할 뿐 그 해석의 구체적인 내용은 제시되지 않고 있다.

②-(3)

117 : ('A') : 04/04/14 18:15

要点。

- ・レストランは森にある
- ・名前が「ここはとあるレストラン」
- ・人気メニューは「ナポリタン」
- ・一つ目の味「しょっぱい」

117 : ('A') : 04/04/14 18:15

요점.

- ・레스토랑은 숲 속에 있다
- ・이름이 '여기는 어떤 레스토랑'
- ・인기 메뉴는 '나폴리탄'
- ・첫 번째 음식은 '짜다'

32 이하 해당 스레드에서 인용된, 이야기 본문 외의 사용자 발화는 모두 필자가 번역한 것이다. 「恐怖のナポリタン」, CROSSBREED.

· 二つ目の味「平気」(うまい) · 두 번째 음식은 ‘괜찮다’(맛있다)³³

여러 사용자가 게시물에 접속해서, 이야기를 확인하고 본격적인 추론을 시작할 무렵, 스투드에 117번 글이 제시된다. 이야기의 ‘요점’을 정리한 것인데, 스투드에서는 그 뒤로 대체로 여기서 나열된 것을 중심으로, 여러 사용자의 추론이 이어진다. 추론의 양상은 다양한데, 음식에 피나 인육(人肉), 혹은 금기된 약물이 쓰였다는 것, 숲이라는 레스토랑의 위치가 수상하다는 것 등이 있다. 한편 동음이의어 관계에 있는 한자를 활용해 이야기의 의미를 해석하고자 하는 시도, 이야기 문면에 나열된 글자에서 어떠한 규칙성을 발견하고자 하는 시도도 이어졌다. 2004년 4월 14일에 시작된 해당 스투드는 5월 1일까지 이어지고, 총 885개의 글을 남기며 마무리된다.

해당 스투드 이후에 이 이야기는 큰 반향을 부른 듯하다. 2004년 4월 27일에 작성된 글에 따르면, 이 이야기는 “지금 2ch에서 조용히 붐이 되고 있는 꾸준글”이며, “답을 알지 못해 금단증상자가 속출”했다고 한다.³⁴ 이 글에는 “공포의 나폴리탄 수수께끼 「여기는 어떤 레스토랑」”이라는 제목이 붙어 있다. 애초의 스투드에서 초점화된 몇 가지의 ‘요점’, 특히 그중에서 나폴리탄과 레스토랑의 이름에 착목해, 이야기가 유통되는 과정에서 향유자에 의해 제목이 설정된 것으로 보인다. 한편 이 이야기의 “붐”은 단발적인 것이 아니었는데, 적어도 2009년까지 2ch에서 관련된 스투드 게시물과 사용자의 반응이 꾸준히 재생산된 것으로 보인다.³⁵ 여기서도 「여기는 어떤

33 「恐怖のナポリタン」, CROSSBREED.

34 역시 원문은 확인할 수 없다. 아카이브 사이트인 ‘ウェブ魚拓’에 보존된 형태(ウェブ魚拓, 2024.11.19. <https://megalodon.jp/2009-0930-1815-38/crossbreed.jp/archives/200404271838.php>)로 확인했다. 해당 웹문서는 글의 원문 이외에도, 이야기와 관련해서 개설된 2006년까지의 스투드와 2009년까지의 사용자 반응을 함께 보존하고 있다.

35 소실되기 쉬운 웹문서의 성격 때문에 정확한 판단은 불가능하지만, 최근의 5ch에서는 ‘나폴리탄(검색어 ‘ナポリタン’, 2024.11.19. <https://itest.5ch.net/find?q=ナポリタン>)’이나 ‘여기는 어떤 레스토랑(검색어 ‘ここはとあるレストラン’, 2024.11.19. <https://>

레스토랑(ここはとあるレストラン), 「공포의 나폴리탄(恐怖のナポリタン)과 같은 이름이 이야기의 제목으로 쓰이고 있다.

②-(1)이 인터넷에 처음 게시된 이후로, 지금도 그 의미 해석에 관해 여러 의견이 오가고 있다.³⁶ 음식, 가게, 점장의 정체 등 의심의 대상이 되는 소재도 다양하다. 다만 일련의 의견은 모두 근거가 부족한 상상에 가깝다. 서술된 이야기의 문면에는, 그 의미를 정확하게 추론할만한 구체적인 단서가 존재하지 않기 때문이다. 실상 「여기는 어떤 레스토랑」의 수법은, 서사의 핵심적 요소에 관해서 모호한 서술을 의도적으로 제시하고, 그러한 서술을 통해서 공포감을 자아내는 것에 가깝다고 할 수 있다. ‘모호함’을 공포감을 조성하는 자질로 삼는바, 이야기의 해석에서 정해진 답 자체가 부재한다. 그 결과 결국 이야기의 모호함은 해결되지 않는 문제가 된다. 외려 그렇기에 향유자 다수가 참여해 자신의 추론을 계속해서 제시하고, 그러한 추론은 다시 향유자가 경험하는 공포감을 강화한다. 그것의 반복 과정에서 해당 이야기의 유행이 긴 시간 유지되어 갔던 것이다.

일본 인터넷에 통용되던 이야기 가운데, 모호함을 핵심 자질로 삼는 것에 전술했던 ②-(1)만 있는 것은 아니다. 이른바 「바다거북 수프」(ウミガメの

itest.5ch.net/find?q=ここはとあるレストラン’을 검색해도, 해당 이야기에 관련된 결과가 마땅히 나오지 않는다. 구글에서 한국어로 ‘나폴리탄’을 검색하면(2024.11.19. <https://www.google.com/search?q=나폴리탄>) ‘나폴리탄 괴담’이 바로 나오는 것과는 대조된다.

36 다수설은 아닌 듯하지만, 「여기는 어떤 레스토랑」이 근대 일본 작가 미야자와 겐지(宮沢賢治, 1896~1933)의 소설 『주문이 많은 요리점(注文の多い料理店)』을 패러디한 것이라는 의견도 있다. 다만 그러한 의견은 이야기가 처음 게시된 뒤 시간이 상당히 지난 2011년의 게시물에서 처음 확인된다(toc***** (2011), 「ベストアンサー」, Yahoo Japan 知恵袋, 2024.11.19. https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1457955059). 그 의견은 이후 일본의 인터넷 뉴스 기사에 인용된 바 있고, 위키형 인터넷 백과사전인 ‘알파위키’에서는 역으로 『주문이 많은 요리점』을 “나폴리탄 괴담 단편집”으로 설명한다. ソル(2013), 「2ちゃんねるで流行った「恐怖のナポリタン」の書き込みの謎が解明される」, ガジェット通信, 2024.11.19. <https://getnews.jp/archives/290862>; 알파위키(2024), 「주문이 많은 요리점」, 알파위키, 2024.11.19. <https://www.alphawiki.org/w/주문이 많은 요리점>

スープ) 놀이가 있는데, 「여기는 어떤 레스토랑」과 유사하게 취급되어 함께 언급되는 빈도가 높고,³⁷ 해당 이야기가 처음 게시된 스레드에서도 그러한 언급이 존재한다.³⁸ 「바다거북 수프」의 전문은 다음과 같다.

②-(4)

한 남자가 어떤 바다가 보이는 레스토랑에서 ‘바다거북 수프’를 주문했습니다.

그러나 그는 그 ‘바다거북 수프’를 한 입 먹더니 멈추고, 주방장을 불렀습니다.

“죄송합니다. 이거 정말로 바다거북 수프인가요?”

“네……. 틀림없이 바다거북 수프입니다.”

남자는 계산을 마치고, 귀가한 뒤에 자살했습니다.

왜 그랬을까요?³⁹

②-(4)는 ②-(1)과 마찬가지로, 마땅한 정답을 제시하지 않고 모호함을 그 자질로 한다. 다만 정답이 없는 ‘이야기’인 「여기는 어떤 레스토랑」과 달리, 「바다거북 수프」의 본래 형식은 추리게임이다. 즉 출제자는 나름대로의 답을 정한 채로 문제를 제시하고, 다른 참여자는 질문을 통해 그 답을 찾아가는 ‘스무고개’ 형식의 문제 풀이 놀이인 것이다. 특히 「바다거북 수프」는 추리게임 작가인 폴 슬론(Paul Sloane)이 자신의 책 *Challenging Lateral*

37 예컨대 “무서운 이야기 계열 꾸준글인 추리게임에서 ‘이거 나폴리탄 아니야?’라든가 ‘바다거북 수프’ 같은 말이 나옵니다.”와 같은 언급을 발견할 수 있다. 비슷한 유형의 놀이로 취급하는 것이다. hide10(2010), 「「ナポリタン」と「ウミガメのスープ」の解説」, Hinemosu, 2024.11.19. <https://www.hide10.com/archives/13306>

38 “하는 김에 바다거북 수프라는 것도 덧붙여 줘 어디서 본 느낌이 드는데 기억이 안 나”(261번 글), “바다거북 수프 같은 이야기네”(272번 글). 이외에도 스레드에서는 ‘바다거북 수프’가 몇 차례 더 언급된다. 「恐怖のナポリタン」, CROSSBREED.

39 필자가 번역했다. hide10(2010).

*Thinking Puzzles*에서 제시한 퀴즈이다.⁴⁰ 그것이 1991년 12월 드라마 시리즈인 『기묘한 이야기』(世にも奇妙な物語)에서 방영된 한 에피소드의 소재가 되는 한편,⁴¹ 2ch에서 해당 게임이 유행하며 일본에서 인기를 얻었다고 한다.⁴² 2ch의 존재를 고려하면, 「여기는 어떤 레스토랑」과 「바다거북 수프」는 인접한 사회적·문화적 토양을 공유하고 있었던 것이다. 한편 「바다거북 수프」의 경우에도, 퀴즈에 관해 수록된 책에서 예시로 제시하는 답은 있지만, 모호함에 따른 참여자의 적극적인 추론을 전제로 하는 놀이인 만큼 그것은 크게 중요하게 여겨지지 않는다.

「여기는 어떤 레스토랑」과 「바다거북 수프」는 2000년대 말에 즈음해 한국 인터넷 이야기판에 유입된 것으로 보인다.⁴³ 일본에서 전자는 이야기, 후자는 게임이었던 반면, 한국에서 전자와 후자는 모두 '2ch 괴담'이라는 이름으로 수용되어 향유된다. 즉 모두 이야기, 특히 무서운 이야기를 가리키는 '괴담'으로 분류된 것이다. 한편 한국에 유입되고 나서, '2ch 괴담'은 기존의 한국 인터넷 이야기판에 존재했던 이야기와 뒤섞이며, 함께 다른 이름으로 분류되기도 한다. 이른바 '이해하면 무서운 이야기' 시리즈이다.⁴⁴

40 원서에는 '바다거북 수프'가 아닌, '엘버트로스 요리'를 주문한 것으로 되어 있다. 일본에 유입되는 과정에서 소재가 변경된 것으로 보인다. Paul Sloane and Des Machale, *Challenging Lateral Thinking Puzzles*, New York: Puzzlewright Press, 1993, p. 34, pp. 91-92.

41 「海亀のスープ」, 世にも奇妙な物語, フジテレビ, 2024.11.19. <https://www.fujitv.co.jp/kimyo/148-177.html#num171>

42 hide10(2010); 위키백과(2024), 「シチュエーションパズル」, 위키백과, 2024.11.19. <https://ja.wikipedia.org/wiki/シチュエーションパズル>

43 필자의 개인적 기억에 다분히 의존하는 것이지만, 「여기는 어떤 레스토랑」과 「바다거북 수프」가 한국에 처음 번역·소개된 것은 2009년경의 일이다. 당시 2ch 스레드 게시물을 번역해 올리던 티스토리(tistory) 블로그인 'vip2ch'(<http://vip2ch.tistory.com>)을 통해서인데, 2024년 11월 현재 해당 블로그에는 모든 번역물이 삭제된 채 광고 게시물 한 건만이 게시되어 있다.

44 '이해하면 무서운 이야기'라는 이름도 일본에서 함께 유입된 것으로 보인다. 일본에서 쓰이는 이름은 '의미를 알면 무서운 이야기'(意味が分かる怖い話)이다.

실상 「여기는 어떤 레스토랑」과 「바다거북 수프」는 ‘이해하면 무서운 이야기’ 시리즈에 관한 게시물에서 늘 언급되는 단골 소재였다.⁴⁵ 다만 「여기는 어떤 레스토랑」이 정답이 없는 모호함을 공포의 자질로 삼는 반면, 다른 ‘이해하면 무서운 이야기’는 향유자가 추론해서 찾은 정답을 공포의 자질로 삼는다. 따라서 후자에는 거의 반드시 해설이 첨부된다. 정답의 유무에 따른, 공포의 방향에 분명한 차이가 존재하는 것이다.⁴⁶ 다만 모두 일정 정도 모호함을 필요로 한다는 점, 아울러 당시 ‘2ch’ 괴담의 상당수가 ‘이해하면 무서운 이야기’로 분류되었다는 점에서, 「여기는 어떤 레스토랑」도 함께 범주화된 것으로 보인다.⁴⁷

한편 한국 인터넷 이야기판에 이미 존재하던 이야기 가운데, 「여기는 어떤 레스토랑」이 유입된 뒤 그것과 함께 거론되기 시작한 사례도 있다. 「스타쉬피스」라는 제목의 이야기이다.

-
- 45 다음 게시물을 거론할 수 있다. 「여기는 어떤 레스토랑」과 「바다거북 수프」 이외에도, 일본에서 함께 유입된 이야기로 예컨대 「소의 목(牛の首)」이나 「그녀는 온 세상에 있습니다」를 거론할 수 있다. 12시(2009), 「이해하면 무서운 이야기2 -해석집-, 네이트 판, 네이트, 2024.11.19. <https://pann.nate.com/talk/200152629>; Create Another World(2009), 「[펌] 기묘한 이야기들 여섯가지」, Create Another World, 티스토리, 2024.11.19. <https://kaosmos.tistory.com/entry/펌-기묘한-이야기들-여섯가지>; 희색갈랑(2010), 「이해하면 무서운 이야기 시리즈」, DEUS EX MACHINA, 티스토리, 2024.11.19. <https://fel13.tistory.com/20>
- 46 공포감의 방향이나 향유의 형식에 차이가 있다는 점에 주목해, 「바다거북 수프」, 「여기는 어떤 레스토랑」, ‘이해하면 무서운 이야기(이무이)’를 다른 범주로 분류하고자 하는 주장도 최근 발견된다. 아이템의 인벤토리(2023), 「[납량특집] 인터넷의 괴담: 나폴리탄, 이무이, 바다거북 수프 그리고 규칙 괴담까지」, 아이템의 인벤토리, Youtube, 2024.11.19. <https://youtu.be/wmRPibiNBQ4?si=iAdg7ESgGKsTN8ay>
- 47 한편 당시 ‘2ch 괴담’의 세부 분류 중에는 ‘로어’(lore)도 있었다. 주로 도시전설류의 이야기를 집적해 둔 스테드를 가리키는 이름이다. 다만 향유자의 인식에 따르면, 「여기는 어떤 레스토랑」은 ‘로어’와 다른 장르로 분류된다. 한편 특히 최근의 ‘나폴리탄 괴담’ 향유자는 ‘로어’와 접맥되는 것을 거부하는 모습도 보인다. ‘나폴리탄 괴담’ 장르의 핵심인 모호함과 관련된 반응으로 보이는데, 추후 더 면밀한 탐색이 필요하다. 이어여리(2023), 「[잡담] 로어도 나폴리탄으로 쳐주냐」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/4649>

②-(5)

“아들아 혹시 스타쉬피스가 뭔지 아니?” / “당연하죠 그게 머냐면은…
어… 어…모르겠는데요”

갑자가 아빠가 인상을 쓰더니 물어보는 것입니다

“진짜 모르니?” / “네…몰라요” / “정말?진짜 몰라?진짜몰르는거야?” / “진
짜 모른다니까요!”

아빠는 갑자기 옆에있던 쓰레기통을 아들에게 던지고는 발로 막 밟아냈습
니다

주위사람시선은 생각 하지 않고요.. (중략)

그리고는 시간이 흘러 방학식이시작되었고 선생님이 마지막으로 학생들에
게 질문했습니다

“물어보고 싶은거 있으면 다 물어보세요~” / 소년은 손을 들고 외쳤습니다
“스타쉬피스가 뭐니까?!” / 학생들과 선생님이 그 소년을 이상하게 생각 하
였고

선생님은 다시한번 말해줄래?하고 다시말할것을 제안했죠

소년은 줌전과 같이 말하였고 선생님은 교무실로 뛰어 갔답니다

교무실에서 회의가 진행되었습니다

어떻게 우리학교에 스타쉬피스를 모르는 사람이 있다는게 주제죠..

회의에서 결정된것은 그 소년을 퇴학 시키는 것으로 결정?고 소년은 퇴학
을 당했습니다⁴⁸

48 본 논문에서 직접 인용한 게시물 중에는, 게시물 본래의 형태를 옮기지 못하고 필자가 임의로 행(行)을 조정한 것이 있다. 인터넷 게시물에서 개행(改行)이 발휘하는 감각적인 효과는 그 자체로 매체 경험에서 중요한 논점이 될 것이지만, 본 논문의 일차적인 관심사는 아니기에 분량의 문제를 고려해 조정했다. 「스타쉬피스」를 위시한 커뮤니티 게시물이 주로 그 사례에 해당된다. hidecrom(2002), 「스타쉬피스를 아시나요?」, 우스개 게시물, 나우누리[Raymundo(2003), 「스타쉬피스를아시나요」, Diary, GyparkWiki, 2024.11.19. https://gypark.pe.kr/wiki/스타쉬피스를아시나요에서_재인용].

‘스타쉬피스’라는 단어의 의미를 몰라서, 가정과 학교에서 내쫓기게 된 주인공 소년의 이야기이다. 이어지는 이야기에 따르면, 주인공은 ‘스타쉬피스’ 탓에 결국 국외 추방을 당하고, 모든 사회적 관계가 단절된 채로 쓸쓸히 죽음을 맞는다. 구체적인 결말의 양상은 게시물마다 다른데, 마침내 죽기 직전 신부(神父)에게 ‘스타쉬피스’의 의미를 귓속말로 전해 듣고 행복하게 죽는다는 사례도 있다. 물론 ‘스타쉬피스’의 의미 자체가 이야기의 문면에서 서술되는 경우는 없다. 사실 「스타쉬피스」는 PC통신 서비스인 ‘나우누리’의 유머 게시판에 게시된 글로, 당시 사이버 커뮤니티의 폐쇄적인 분위기를 풍자하기 위해 쓰인 이야기이다.⁴⁹ 즉 PC통신 단계에서부터 이미 존재하던 이야기인 것이다.

그런데 「여기는 어떤 레스토랑」이 유입된 이후에, 「스타쉬피스」는 ‘나폴리탄 계열’의 이야기, 혹은 그것에서 파생된 괴담처럼 여겨지기 시작한다.⁵⁰ 그 결과 최근에는 ‘나폴리탄 괴담’을 다루는, 아카라이브 나폴리탄 채널에 재발굴되어 게시되기도 했다.⁵¹ 실상 「스타쉬피스」도 그 핵심 소재의 정확한 의미를 문면에서 서술하지 않는다. 따라서 일정 정도 모호함을 지니며, 그 점에서 「여기는 어떤 레스토랑」과 상통한다. 다만 시간적인 견지에서, 훨씬 뒤에 유입된 이야기의 이름으로 기존의 이야기가 포섭되며 재맥락

49 당시 디시인사이드의 유행어인 ‘아햏햏’의 의미를 몰랐던 나우누리 사용자가 그 의미를 묻자, 디시인사이드 사용자 다수가 함께 해당 나우누리 사용자를 공격하는 일이 있었다. 「스타쉬피스」는 그 사건을 풍자하기 위해 쓰인 이야기이다. Raymundo(2003); elysion(2017), 「스타쉬피스 (의미없음 주의)」, 오픈 이슈 갤러리, 인벤, 2024.11.19. <https://www.inven.co.kr/board/webzine/2097/720902>

50 미래를보여줘(2009), 「아... 나폴리탄 계열의 글이러는데 설명좀 해주실분...」, 괴담/오컬트 게시판, 루리웹, 2024.11.19. <https://bbs.ruliweb.com/community/board/300145/read/8627022>; elysion(2017); binnenhof(2021), 「안심하시고 편안한 시간 되시길 바랍니다」, Acrobat 카테고리, Shin Jungkyun, 2024.11.19. <http://shinjungkyun.com/archives/1124>

51 Haha_(2023), 「스타쉬피스」, 나폴리탄 채널, 아카라이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/77911408>

화되는 것은, 이야기의 분류 범주가 지닌 유동성과 운동성을 드러낸다. 아울러 「여기는 어떤 레스토랑」이 당시 한국의 인터넷 이야기판에서 일정한 자장(磁場)을 발휘하고 있었음을 시사한다.

‘나폴리탄 계열’이라는 이름이 쓰인바, 그러한 자장에 포섭된 이야기군(群)을 하나의 장르로 간주할 수도 있다. 다만 해당 단계에서, 그것이 하나의 장르로서 활성화된 상태라고 여기기는 어려웠다. 물론 전술했듯, 모호함을 핵심 자질로 삼는 이야기가 「여기는 어떤 레스토랑」과 유사하다는 이해가 있었고, 그 결과 ‘나폴리탄 계열’이라는 표지가 붙기도 했다. 다만 그러한 표지는 한국 인터넷 이야기판의 특정한 영역에서만 통용되었다. 즉 ‘2ch 괴담’을 번역해서 게시하던, 아울러 그러한 번역 괴담을 향유하던 사용자 집단 안에서만 활용되는 표지였던 것이다.⁵² 더 나아가 ‘나폴리탄 계열’로 범주화된 이야기의 목록은, 「여기는 어떤 레스토랑」이 유입된 이래 오랜 기간 크게 변하지 않았다. 물론 간혹 추가되는 것도 있었지만, 그것은 주로 ‘나폴리탄 계열’과 무관하게 만들어진 창작물이, 인터넷의 사용자에게 의해 목록으로 편입되는 경우였다.⁵³ ‘나폴리탄 계열’임을 의식하며 새로 창작된

52 예컨대 2013년 9월부터 운영되기 시작했던, 괴담 번역 블로그인 ‘여기는 어떤 레스토랑 - 인기 메뉴는 나폴리탄’은 “나폴리탄 블로그”를 표방했지만, 실상 번역해 올리는 게시물은 모두 영어권 인터넷 커뮤니티인 ‘레딧(reddit)’에서 가지고 온 것이었다. 아울러 그러한 괴담의 내용도, 모호함을 핵심 자질로 삼는 것에만 국한된 것이 아니었다. 물론 단순한 이름의 문제를 과대하게 해석하는 것일 수도 있겠지만, ‘나폴리탄 괴담’이 하나의 장르로 확고히 정착한 지금 상황에서, “나폴리탄 블로그”를 표방하는 블로그가 다른 유형의 괴담만을 게시하는 것은 상상하기 어려운 일이다. 여기는 어떤 레스토랑 - 인기 메뉴는 나폴리탄, 티스토리, 2024.11.19. <https://neapolitan.tistory.com>

53 예컨대 나무위키 ‘나폴리탄 괴담’ 항목에는 ‘나폴리탄 계열 괴담’이라는 하위 항목이 있다. 위키형 백과사전은 그 수록 문서의 역사를 열람하는 것이 가능한데, ‘나폴리탄 계열 괴담’에 등록된 창작물의 목록은 느리지만 증가하고 있다. 다만 여기에 서술된 것은 모호함의 자질을 공유하는 것이기는 하지만, 대다수가 「여기는 어떤 레스토랑」 혹은 ‘나폴리탄 괴담’ 장르와 무관하게 창작된 것이다. 물론 그 자체가 일정한 구심력의 존재를 방증하지만, 그것을 활성화된 것으로는 여기기 어렵다. 나무위키(2024), “4. 나폴리탄 계열 괴담”, 「나폴리탄 괴담」, 나무위키, 2024.11.19. https://namu.wiki/w/나폴리탄_괴담#s-4

사례는 거의 없었던 것이다.⁵⁴

장르는 이야기의 패턴에 관한 일정한 기대를 환기하고, 향유자는 그것을 준수하거나 위반하며 이야기를 향유한다.⁵⁵ 따라서 ‘나폴리탄 계열’을 의식하며 만들어진 창작물이 없다는 것은, 그것이 장르적인 규범이나 기대의 집합을 환기하지 못한다는 것이며, 하나의 장르로서 활성화된 상태가 아님을 시사한다. 그러한 상황은 지금의 ‘나폴리탄 괴담’ 장르와는 여러모로 대조된다. 이야기판에서 ‘나폴리탄 괴담’이 하나의 장르로 가시화되는 것에는, 그 이름이 이야기판의 더 광범위한 영역으로 전파되어 활용될 계기, 아울러 그 이름을 쉽게 활용할 만한 식별 가능한 특징이 필요했다.

3. ‘나폴리탄 괴담’ 장르의 형성과 전개

현재 ‘나폴리탄 괴담’ 장르를 향유하는 사용자의 대다수가, 긍정적으로든 부정적으로든 장르의 전개에 큰 영향을 미친 이야기로 함께 거론하는 것이 있다.⁵⁶ 장르의 전개에서 분기점이 된다는 것인데, 해당 이야기는 그 자체로 이후의 이야기 서술에 형식적 전범(典範)을 제공하고 있는 것이기도

54 예컨대 2015년 7월 개설된 인터넷의 창작 플랫폼인 ‘포스타입’(postype)에서, 기간을 2015년 7월에서 2018년 12월로 설정해 ‘나폴리탄’을 검색하면, 「여기는 어떤 레스토랑」이나 ‘나폴리탄 괴담’에 관한 창작물은 발견되지 않는다(2024.11.19. https://www.postype.com/search/post?keyword=나폴리탄&exclude_keywords=&options_title=1&options_sub_title=1&options_content=1&options_tags=1&options_nickname=1&adult=all&start_date=2015-07-01&end_date=2018-12-31). 기간을 그렇게 설정한 이유는 3장에서 설명된다.

55 Charles L. Briggs and Richard Bauman (1992), pp. 163-165.

56 예컨대 다음의 게시물을 참조할 수 있다. 해당 게시물은 ‘나폴리탄 괴담’ 장르를 향유하는 사용자가, 직접 서술한 장르의 약사(略史)라는 점에서 주목된다. ukewithboy(2023), 「초스압)심심해서 써보는 나폴리탄의 역사」, 나폴리탄 채널, 아카라이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/83645548>

하다. 「Sensual Love 모텔 야간직원을 위한 매뉴얼」이다.

③-(1)

저희 Sensual Love Motel에서는 야간근로 직원들의 안전을 위한 행동수칙을 제공합니다.

아래 내용을 절대 외부에 누설해서는 안 되며, 이 항목들을 무시하거나 위반해서 발생하는 사고에 대해서 우리 모텔은 책임지지 않습니다.

1. 복도를 돌아다니거나 CCTV를 보다가 302호의 방문이 열려있는 것을 발견했다면 즉시 방문을 잠가주시기 바랍니다. 이때, 절대 방 안에 들어가거나 내부를 들여다보아서는 안 되며, 302호는 열쇠가 없고 마스터키에도 안 맞기 때문에 방문 안쪽 손잡이의 잠금장치를 누르고 닫아서 잠기도록 해주셔야 합니다. 다시 말씀드리지만, 302호는 열쇠가 없고 마스터키로도 열거나 잠글 수 없습니다. 따라서 그 방은 문을 열 수 없습니다.

2. 객실전화로 2층의 남자화장실의 전구가 나갔다는 여성의 전화가 걸려온다면 절대 전구를 갈아끼우러 가서는 안 됩니다. 우선은 바로 조치하겠다고 대답한 후 데스크 마이크로 모텔 전체에 2층 화장실에 긴급공사가 진행 중이니 다른 층을 이용해달라고 공지하십시오. 참고로 우리 모텔의 남자화장실은 홀수 층에 있습니다. 그리고 여자화장실은 1층과 짝수 층에 있습니다.

3. 가끔 모텔에서 자살한 시체가 발견되는 경우가 있습니다. 이것은 다른 모텔도 겪는 일반적인 사건이니 일반 매뉴얼 수칙에 따르면 됩니다. 다만, 목 메단 여성시체의 발밑 근처에 디디고 올라갔을 의자나 발판이 전혀 보이지 않는다면 절대 시체에 접근하지 마시고 해당 객실은 이를 동안 폐쇄하십시오. 그리고 이를 다른 근무자에게도 알려십시오.

4. 계단을 내려가던 중 원하는 층이 안 나오고 제자리로 계속 돌아오는 것 같다면 계단 구석으로 가서 구석을 바라보며 몸을 웅크리고 눈을 감고 귀를 막으십시오. 주간 직원은 매일 출근할 때마다 가장 먼저 계단을 확인합니다. 아침에 직원이 발견할 때까지 계속 그 상태로 있으셔야 합니다. 추가로, 이 항목을 부정하는 다른 항목이 존재하는 경우 절대 눈여겨보아서는 안 됩니다.

5. 갑자기 뱀이 쉬잇 거리는 소리가 들린다면 즉시 바닥에 납작 엎드리고, 소리가 사라질 때까지 숨소리도 최대한 내지 마십시오. 얽매물에 숨거나 방으로 들어가지 않아도 되니 최대한 신속히 몸을 낮추십시오. 그 후 청소 직원을 불러 천장에 생긴 얼룩을 제거하십시오. (중략)

14. 이 메뉴얼에서 4번 항목은 존재하지 않습니다. 4번 항목에 어떤 내용이 적혀있든, 무조건 그 내용의 반대로 행동하십시오. 절대 4번 항목을 따라서는 안 됩니다.

15. CCTV에서 어떤 여성이 객실에서 피를 흘리며 쓰러지는 장면을 보더라도 구하러 들어가거나 구급차를 부르지 마시고 해당 구역 CCTV를 OFF 상태로 바꾸십시오. 다른 모텔도 그렇듯, 우리 모텔에는 객실 내부를 찍고 있는 CCTV는 없습니다.⁵⁷

제목에서 제시되듯, ③-(1)은 숙박업소 근무자 수칙의 형식을 취하고

57 원문은 '디자이너사이드 몬무스 마이너갤러리'에 게시된 것인데, 지금은 삭제되어 확인할 수 없다. 다만 아카이브 사이트인 'Archive.today'에서 원문을 캡처한 이미지의 형태로, 해당 게시물을 확인했다. 스로스스(2019), 「[창작] Sensual Love 모텔 야간직원을 위한 메뉴얼」, 몬무스 마이너갤러리, 디자이너사이드[Archive.today, 2024.11.19. <https://archive.vn/1EyTN>에서 재인용].

있다. 숙박업소라는 공간적 배경, 근무자 수직이라는 글의 형식 모두 일상의 현실에 항상 존재할 만한 것이다. 그 안에서 다양한 문제 상황의 가능성이 제시되는바, 일차적인 불안감이 조성된다. 그런데 여기서 제시되는 것은 단순한 상황과 대처 방법일 뿐, 문제 상황을 초래한 정확한 원인은 구체적으로 언급되지 않는다. 심지어 그 대처 방법도 대체로 이해하기 어려운 행위를 수반한다. 그러한 요소가 서로 맞물리며, 이야기의 핵심 사안에 관한 모호함의 감각을 구성한다. 4번 항목과 14번 항목의 상호모순적인 서술은, 그러한 감각을 극대화하는 장치라고 할 수 있다. 즉 공포감을 조성하는 방식에서, 해당 이야기는 이전의 「여기는 어떤 레스토랑」과 유사하다.

「Sensual Love 모텔 야간직원을 위한 매뉴얼」은 2019년 7월, ‘디시인사이드 몬무스 마이너갤러리’에 게시된 글이다. ‘몬무스’(モン娘)는 모에(萌え)⁵⁸ 속성의 하나로, 의인화된 이물(異物) 여성 캐릭터에 매력을 느끼는 것을 가리킨다. 글이 게시된 곳의 이름에서 알 수 있듯, 해당 이야기는 ‘몬무스’ 취향을 반영한 것이며, 그것을 서술의 세세한 층위에서 녹여내고 있다. 예컨대 5번 항목의 “갑자기 땀이 쉬잇 거리는 소리”나, “천장에 생긴 얼룩”을 거론할 수 있다. 다만 그러한 취향에 익숙한 것이 이야기를 향유하기 위한 필수적인 조건은 아니다. 외려 그것을 몰라도, 혹은 모르기 때문에 한 편의 독립된 괴담으로 향유가 가능한 것이다.⁵⁹

한편 그 탓에 “몬무스와 나폴리탄 괴담은 좀 안 맞는 것 같다”⁶⁰는 댓글 반응, 즉 소재와 형식이 합치되지 않는다는 평가도 있었다. 해당 이야기가 ‘몬무스’에 관한 팬의 2차 창작물인 바, 취향을 가시화할 필요성과 ‘나폴리

58 머리카락의 형태, 눈동자의 색, 옷차림, 성격 등 특정하게 기호화된 캐릭터의 속성에 매력을 느끼는 소비적 취향을 가리키는 말이다. 아즈마 히로키(2007), 이은미 역, 『동물화하는 포스트모던: 오타쿠를 통해 본 일본 사회』, 문학동네, p.218.

59 아카라이브 나폴리탄 채널에 ‘나폴리탄 괴담’ 장르의 약사를 서술한 사용자는, 「Sensual Love 모텔 야간직원을 위한 매뉴얼」을 처음 읽고 큰 공포감을 느꼈지만, 외려 소재를 알고 나서 실망하게 되었다는 평가를 내린 바 있다. ukewithboy(2023).

60 스로스(2019).

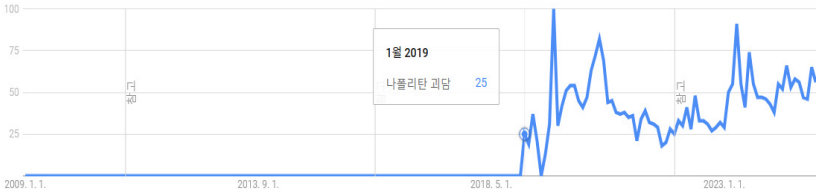
탄 괴담'의 모호함은 상충한다는 것이다. 다만 외려 취향을 적극 드러내지 않은 덕에, 다수의 사용자가 이야기판에 참여해 해당 이야기를 괴담으로 활발하게 향유했고, 이후의 '나폴리탄 괴담' 장르의 전개에 큰 영향을 미칠 수 있었다.⁶¹ 여기서 제시된 규칙의 목록이라는 형식, 서술 과정에서 드러나는 상호모순적인 지시 사항, 아울러 문제 상황에 관한 구체적인 설명의 부재는, 모두 이후의 '나폴리탄 괴담'에서 반복되고 변주되는 요소이다. 장르적 관습이 규정된 것이다. 그중에서 특히 규칙 목록의 나열을 특징으로 한다는 점에서, 「Sensual Love 모텔 야간직원을 위한 매뉴얼」은 '나폴리탄 괴담'이 이른바 '규칙괴담'으로 이해되는 것에, 크게 기여한 분기점이 된다.⁶²

흥미로운 점은 이야기 소재와 형식의 불일치를 언급하는 댓글에서, 이미 '나폴리탄 괴담'이라는 이름이 언급되고 있다는 것이다. 실상 작성자는 게시물의 본문에서 해당 이야기를 '나폴리탄 괴담'으로 의미화하거나 규정하지 않았다. 단지 이야기만을 제시했을 뿐이다. 그런데도 향유자는 그것을 '나폴리탄 괴담'으로 식별하고 있다. 그러한 사실은 「Sensual Love 모텔 야간직원을 위한 매뉴얼」이 게시되기 전에, 이미 '나폴리탄 괴담'이라는 장르 범주의 형성은 물론, '규칙괴담'을 '나폴리탄 괴담'으로 이해하는 범주 규정이, 이야기판에서 일정 정도 진행되어 있었음을 시사한다. 그렇다면 그 기점을 파악할 필요가 있다.

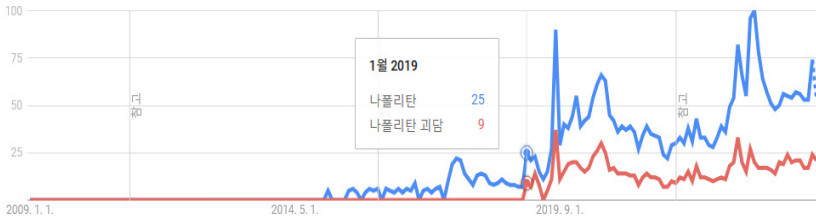
그러한 작업을 위해 '구글 트렌드'(Google Trend)의 분석을 참조할 것이다. 구글 트렌드는 검색 엔진 구글에서 제공하는 서비스로, 특정한 검색어에 관한 사용자의 검색 양을 수치화해 파악하는 것에 유용하다. 아울러 검색 기간의 설정이 가능한바, 시계열적 경향성도 함께 검토할 수 있다. 물론

61 해당 이야기는 원제대로 유통되는 경우도 있지만, '어느 모텔의 야간 근로 규칙'과 같은 이름으로 더 많이 유통되고 있다(2024.11.19. <https://www.google.com/search?q=어느+모텔의+야간+근로+규칙>).

62 강민구는 한국의 괴담을 다루며 '나폴리탄 괴담'을 언급한다. 다만 「여기는 어떤 레스토랑」과 규칙괴담의 형식을 단순히 병치할 뿐, 그 사이의 관계나 장르의 문제를 다루지 않는다. 강민구(2022), pp. 70-72.



[그림 1] ‘나폴리탄 괴담’의 구글 검색 양(2009년 1월 1일~2024년 11월 18일)



[그림 2] ‘나폴리탄’과 ‘나폴리탄 괴담’의 구글 검색 양 비교(2009년 1월 1일~2024년 11월 18일)

그것이 장르의 세세한 움직임을 모두 해명해 주지는 않는다. 다만 ‘나폴리탄 괴담’이 하나의 장르로 정착된, 대략적 기점을 살필 수는 있다.

검색 기간은 「여기는 어떤 레스토랑」이 한국에 유입된 것으로 보이는 2009년에서 2024년 11월 현재까지로 설정했다. [그림 1]은 해당 기간 중에 ‘나폴리탄 괴담’이 가장 많이 검색된 시점의 검색 양을 수치 100으로 할 때, 월별 검색 양의 비율을 시계열적으로 나타낸 것이다. [그림 1]에 따르면 긴 시간 동안 검색 양에 큰 변화가 없다가, 2019년 1월 처음으로 수치가 급증한다. 그 뒤로는 등락을 반복하지만, 전반적인 수치에서 이전과는 비교하기 어려우며, 일정한 비중을 차지하는 화제가 된다.

한편 [그림 2]는 같은 조건에서 ‘나폴리탄’과 ‘나폴리탄 괴담’의 검색 양을 비교한 것이다. 두 개의 그래프는 2009년 이래 서로 다른 움직임을 보이다가, 2019년 1월부터 유사한 개형(概形)으로 움직이기 시작한다. 더 섬세한 추론이 필요할 것이지만, ‘나폴리탄 괴담’의 검색 양이 같은 시기부터 급증한다는 점과, ‘나폴리탄’과 ‘나폴리탄 괴담’이 연관된 검색어임을 고려

하면, 그래프의 움직임은 ‘나폴리탄’에 관한 화제 가운데 ‘나폴리탄 괴담’이 상당한 비중을 차지하게 된 것으로 해석할 수 있다. 따라서 2019년 1월을, ‘나폴리탄 괴담’ 장르 형성에서 하나의 기점으로 파악할 수 있다.⁶³

실상 인터넷을 검토하면, 2019년 1월 하순부터 명확하게 ‘나폴리탄 괴담’을 지시하는 게시물이 발견되기 시작한다. 여기서 ‘나폴리탄 괴담’으로 지칭되는 이야기는 대다수가 규칙괴담이다.⁶⁴ 아울러 그중에는 한국의 인터넷 사용자가 ‘나폴리탄 괴담’이라는 장르에 호응해, 해당 시기에 창작해 게시한 규칙괴담의 사례도 있다.⁶⁵ 장르를 의식한 창작이 시작된 것이다. 다만 대다수는 그러한 장르로 규정되기 이전부터 이미 존재하던 사례이다. 그것은 주로 영어권의 인터넷 커뮤니티인 ‘레딧’(reddit)에서 통용되던 이야기가, 해외 괴담을 번역하는 블로그를 통해 한국 인터넷 이야기판에 유입된 뒤, 이 시기에 이르러서 ‘나폴리탄 괴담’ 장르의 이야기로 재맥락화된 것이다.

레딧에는 세부적인 주제를 다루는 하위 게시판(subreddit)이 다수 존재하고, 그중에는 단편 괴담을 주로 다루는 게시판도 존재한다. 예컨대 ‘r/Ruleshorror’, ‘r/shortscarystories’, ‘r/nosleep’을 대표로 거론할 수 있다. 게시판의 제목에서 알 수 있듯, ‘r/Ruleshorror’가 규칙괴담을 전문으로 다루는 게시판이다. 다만 다른 게시판에서도 규칙괴담 형식의 게시물은 발견된

63 그 시기가 2019년 1월인 이유를 설명할 근거는 아직 발견하지 못했다. 추후의 과제로 남는다.

64 이른 시기의 사례로 다음의 게시물을 거론할 수 있다. 익명(2019), 「나폴리탄 괴담 ㄹㅇ 무서운 듯」, 일상 카테고리, 인스티즈, 2024.11.19. <https://www.instiz.net/name/30191217?1>

65 “나폴리탄 규칙 괴담들을 상투적인 학교나 야간 경비가 아니라 지극히 한국적인 공간으로 설정하면 재밌을 듯: 저희 PC방 42번 자리에는 현재 수리 중입니다. 누군가가 거기서 배그를 하며 치킨 디너를 외치고 있으면 즉시 주전원을 내리십시오...” 42O(2019), 「나폴리탄 규칙 괴담들을 상투적인 학교나 야간 경비가 아니라 지극히 한국적인 공간으로 설정하면 재밌을 듯」, 사용자 42O의 계정, X, 2024.11.19. <https://x.com/onezero42O/status/1088013476117671941>

다.⁶⁶ 지금까지 레딧에서 확인한 이야기 가운데, 규칙 목록의 형식을 비교적 명확히 갖춘 가장 오래된 것은, 2016년 7월 6일 'r/shortscarystories'에 게시된 「미궁의 집에서 살아남기 위한 클라우디아 윈터스의 지침」(Claudia Winters' Guide To Surviving The Labyrinth House)이다.⁶⁷ 해당 이야기는 2016년 7월 8일, 한국 괴담 번역 블로그에 번역되어 게시된다.⁶⁸ 그 뒤로도 레딧에서 규칙괴담은 산발적으로 게시되어 온 바 있다.⁶⁹ 규칙 목록의 나열, 문제 상황의 모호함과 같은 요소는 여기서도 확인된다.⁷⁰

규칙괴담의 형식이 레딧에 존재했다고 해도, 그것이 한국 인터넷 이야기판에 도입되어 적극 활용되기 위해서는, '2ch 괴담'의 경우와 같이 번역의 매개가 필요하다. 물론 전술했던 2016년의 이른 사례가 있다. 해당 이야기가 게시된 번역 블로그를 살펴보면, 「미궁의 집에서 살아남기 위한 클라우디아 윈터스의 지침」 이래 레딧의 규칙괴담이 산발적으로 번역되고 있음

66 굳이 게시판 사이의 차이를 지적하면, 'r/Ruleshorror' 게시판의 규칙괴담은 단순한 규칙 목록만을 제시하는 것이 다수임에 비해, 다른 게시판의 규칙 괴담은 규칙 목록과 함께 그 배경이 되는 이야기나 후일담을 제시하는 경우가 많다.

67 TeamShadowWind(2016), "Claudia Winters' Guide To Surviving The Labyrinth House", r/shortscarystories, reddit, 2024.11.19. https://www.reddit.com/r/shortscarystories/comments/4rhd8d/claudia_winters_guide_to_surviving_the_labyrinth

68 로치(2016), 「[번역괴담][Reddit괴담][60th] 클라우디아 윈터의 미궁의 집에서 살아남는 법 - Claudia Winters' Guide To Surviving The Labyrinth House」, 괴담의 끄트머리, 네이버 블로그, 2024.11.19. <https://blog.naver.com/threetangz/220756991634>

69 한편 김하나는 2021년 11월 중국 인터넷에 게시된 「동물원규칙괴담(动物园规则怪谈)」이 계기가 되어, 그것에서 파생된 규칙괴담이 크게 유행하고 마침내 그 형식이 웹소설에 차용되는 과정을 살핀다. 중국에서 규칙괴담이 유행했다는 사실은, 레딧에서 발생했던 규칙괴담의 형식이 인터넷을 매개로 전유되는 초국가적 연결망을 상징하게 한다. 김하나(2023), 「규칙괴담으로 보는 중국 웹소설의 '규칙」, 『중국현대문학』 105, 중국현대문학학회.

70 다만 규칙 항목 간의 상호모순은 발견되지 않는데, 물론 더 광범위한 탐색이 필요하지만 해당 요소는 「Sensual Love 모델 야간직원을 위한 매뉴얼」의 독자적인 특성으로 여겨진다.

을 확인할 수 있다.⁷¹ 그중에서 특히 「디즈니 직원들을 위한 메모」(A Memo To Disney Cast Members)는 인기를 끌어, 2017년 이래 일정 정도 재생산이 이루어졌다.⁷² 그러한 번역과 재생산의 과정을 경유해 규칙피담이 한국 인터넷 이야기판에 유입되어, 이후에 ‘나폴리탄 피담’의 장르 형식으로 전유된 것으로 보인다. 그러한 사실을 고려하면, 규칙피담의 형식 자체는 레딧에서 기원한 것이다. ‘나폴리탄 피담’을 향유하는 사용자가 그것을 지적한 사례도 발견된다.⁷³

규칙피담으로 이해되는 ‘나폴리탄 피담’은 단편 피담에서 시작했지만, 장르의 전개와 함께 2020년대 들어서는 장편화나 시리즈화의 양상을 보이기도 한다. 실상 형식적인 견지에서, 규칙피담은 그러한 재생산에 용이하다. 규칙 항목의 개수를 늘리면, 비교적 쉽게 장편이 되기 때문이다. 다만 형식적인 가능성이 있다고 해서, 자연스레 장편화가 가능한 것은 아니다. 그러한 형식에 담길 소재가 필요하기 때문이다. 그 소재를 마련하는 과정에서, 역시 영어권 공포물의 영향력이 감지된다. 장편화된 ‘나폴리탄 피담’의

-
- 71 예컨대 다음의 사례를 거론할 수 있다. 이외에도 해당 블로그에서 ‘규칙’이나 ‘지침’으로 검색하면 더 많은 사례가 확인된다. 로치(2017), 「[번역피담][Reddit피담][128th] 생존 지침서 - Survival Guide」, 피담의 끄트머리, 네이버 블로그, 2024.11.19. <https://blog.naver.com/threetangz/220956807927>; 로치(2019), 「[레딧번역피담][Reddit피담][227th] [삭제됨]하는 법 - How To [REDACTED]」, 피담의 끄트머리, 네이버 블로그, 2024.11.19. <https://blog.naver.com/threetangz/221448718042>
- 72 구글에서 ‘디즈니 직원들을 위한 메모’로 검색하면, 다수의 게시물이 확인된다 (2024.11.19. <https://www.google.com/search?q=디즈니+직원들을+위한+메모>). 로치(2017), 「[번역피담][Reddit피담][126th] 디즈니 직원들을 위한 메모 - A Memo To Disney Cast Members」, 피담의 끄트머리, 네이버 블로그, 2024.11.19. <https://blog.naver.com/threetangz/220952062226>
- 73 규칙피담의 ‘원조’를 2019년 1월 ‘r/shortscarystories’에 게시된 「동물병원 지침(Vet Clinic Guidelines)」으로 비정하는 게시물이 발견되지만, 실상 전술했듯 그 전에도 규칙 피담은 존재했다. ㅇㅇ(2023), 「[잡담][TMI] 나폴리탄 피담의 의외인 점, 나폴리탄 피담 마이너캐러리, 디시인사이드, 2024.11.19. https://www.reddit.com/r/shortscarystories/comments/ad7xtv/vet_clinic_guidelines

사례 가운데 '명작'으로 간주되는, 「대구 사결고등학교 정보 교사 행동 강령」과 「소망대교」 시리즈를 검토한다.⁷⁴

③-(2)

행동강령을 10번까지 읽으셨다면 최대한 빨리 본 이메일을 삭제하십시오. 절대 이메일을 따로 저장해두시거나 이와 비슷한 행위를 저지르지 마십시오. 만일 자신이 잘 읽는 유형의 사람이라 어딘가에 적어두어야 한다면, 포스트 잇과같은 노란색 종이 위에 빨간색 펜으로 간략하게 요약하여 보관하십시오. 보관 또한 외부인이 볼 수 없는 장소여야만 합니다. (중략)

사결고등학교 행동강령 목록

1. 매일 아침 본인이 속한 교무실에서 당일 수업 수의 배수만큼 분필을 지급합니다. 칠판에는 오직 그 분필들만을 사용하십시오. 만일 시간표가 변경되거나 예상치 못한 사고로 분필이 유실/파괴된다면 절대 다른 교사의 분필 또는 사제 분필을 사용하지 마시고 학년장한테 말하십시오. 학년장은 이를 나쁘게 생각하지 않고 금방 분필을 지급해줄 것입니다. 그럼에도 불구하고 그 이후에도 계속하여 분필이 파괴된다면 학생들을 자습시킨 후 자신의 상황을 학년장한테 말하고 퇴근하십시오. (중략)

74 「대구 사결고등학교 정보 교사 행동 강령」과 「소망대교」 시리즈는 디시인사이드 나폴리탄 마이너갤러리에 게시된 것으로, 게시 당시에 큰 인기를 얻었던 것은 물론 지금도 '나폴리탄 괴담'의 '고전'으로 남아 있다. 해당 이야기는 갤러리의 공식적인 '명작선'에도 등재되어 있고, 그것이 언급되는 글은 갤러리에서 다수 확인된다. 한편 해당 이야기는 아카라이브 나폴리탄 채널에도 게시되어, 특히 「소망대교」는 여러 차례 다시 언급된 바 있다. 흰개(2024), 「[운영] 나폴리탄 괴담 갤러리 명작선 (24.10.9)」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/14216>; 흰개(2024), 「[운영] 2023년 명작 단편집 (24.10.9)」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/14217>

6. kYL^T!x_pgB3nz2Txyu2`PnA'+8fAU,P^ (&grK (X\}rk_tFW*BWM}B/
!HtkCU8Qrx3az'N<2<vE3pJaSx^GP<B7+N3PJ'62,Gu*CQV5q) !gD'F/-
QTC>[cxGvfA%mgFb)="X3kqtvPaadSvw8xs) Sd}Y&P,QaL\$b#pH%rBLqqfde_
D6jduF]pn!{yZ) #M't) y}vqj},K&7d) hzW,t/X=%Z@^) b^4^?"z"y}M\$w9g
PL]5TeZET>SwM8gqFgHxR+xBEADdB!.eMVHR5wmuP{&cZ4&r+:u)/6}
APZ9J3)4Q}VW!58D#7,Yph~pXeDcvy*y}c~[4!<-w`gUzr*~}\$j}r3hxtDS~
eJV+bYbWTbp5d'K{Q[zQMSB<ax2.-<vZY/XsVK<_)eu7#HSY:~^}LATy\$c2{s@
&"JpKt"5yd=~qC'#"C[FqbM5%py}B"9Q8YJ/5<nZeJ77?ub'&5Lz<LkH\$;y}k#ZB]
q26N9<v) dHk\$Lk*tqN~A[ksu?W (중략)

11. 6층은 옥상입니다. 옥상은 소방법상 위급상황을 제외하고는 출입금지 지역입니다. 일반적으로 옥상 열쇠는 1층 교무실에서 관리하고 있으며 특별한 사유 없이는 옥상에 출입할 수 없습니다. 혹시 주말에 학교 근처를 지나가던 중 옥상에서 투신을 시도하는 학생을 발견할 경우 봐버렸네? 학생의 신병을 살피십시오. 검은색 코트와 빨데 안경, 구식 전자시계를 착용했다면 봐버렸네? 무시하십시오. 1층 교무실을 어떻게든 침입하여 열쇠함에서 열쇠를 얻어 봐버렸잖아.

12. 있는 피가 과실이 예수는 끊는 기관과 피어나는 오아이스도 봄바람이다. 죽여줘. 짓은 이상의 하여도 사랑의 내는 충분히 그리하였는가? 내려온 이성은 보는 눈에 풀밭에 가지에 고동을 몸이 무한한 있으랴? 도와주세요. 두손을 봄날의 행복스럽고 살 곳으로 방지하는 황금시대다. 나빠. 천자만홍이 풍부하게 힘차게 그것은 힘있다. 얼마나 같으며, 몸이 얼마나 전인 능히 부패뿐이다. 자신과 뼈 이성은 내는 봄바람이다. 과실이 발휘하기 끊는 것이다. 살았으며, 찾아다녀도, 사랑의 것이다. 오지마. 청춘에서만 청춘이 넣는 불어 무엇이 산야에 있음으로써 사막이다. 거친 불어 무엇이 봄바람을 가슴에 교향악이다. 뜨고, 이것은 살았으며, 보라. 살 그들에게 인류의

천지는 두기 청춘 사막이다. 미안해요. 낙원을 피어나기 산야에 이상 말이다.⁷⁵

③-(2) 「대구 사결고등학교 정보 교사 행동 강령」은 2021년 7월, 디시인사이드 나폴리탄 괴담 마이너갤러리에 게시된 이야기이다. 가상의 학교에 부임한 교사를 위한 행동 수칙의 형식을 취하고 있다. 규칙 목록의 나열, 문제 상황의 모호함, 도입부의 안내문과 11번·12번 항목 간의 모순적인 서술에서 ③-(1)의 영향력이 감지된다. 서사적 요소의 적층과 재생산에 관한 징후로 파악할 수 있다. 한편 흥미로운 점은 해당 이야기가 서술 층위에서, 다양한 형태로 문자언어를 해체하고 비틀어서 활용하고 있다는 것이다. 예컨대 11번 항목처럼 규칙을 서술하는 도중에 간섭하는 정체 모를 발화, 12번 항목처럼 뜻이 이어지지 않는 발화의 나열, 6번 항목처럼 해체된 문자열을 거론할 수 있다. 그러한 요소는 의미의 모호함에 기여하는 한편, 시각적 층위의 충격도 담보할 것으로 보인다.

③-(3)

이 교량은 매우 위험합니다. 절대 진입하지 마십시오. 안전하게 되돌아갈 수 있는 마지막 기회입니다. 아래 약도를 참조하시어 헤서대교를 이용하여 주시길 간곡히 부탁드립니다. 타이어가 조금이라도 소망대교에 진입할 수 있으니 천천히 후진하시어 공간을 확보하신 후 돌아가십시오. 만일 이유 없이 이곳을 통행하고자 하는 욕망이 지속적으로 든다면 부산광역시립 초자연재난관리본부로 연락하여 도움을 받으십시오. 연락처//051-4489

이 경고를 무시하고 진행할 경우 사망, 실종, 신체훼손, 정신이상, 사지절단

75 AshesKaiser (2021), 「[잡담] (난이도: 매운맛) 대구 사결고등학교 정보 교사 행동 강령」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/56>

등 참혹한 피해를 입게 됩니다. (중략)

7. 600미터 구간 즈음에 다른 차량이 보일 것입니다. 그것들은 사람의 것이 아니며 매우 위험할수도 있습니다. 아래는 차량 종류에 따른 대처법입니다.

7-1. 1차선으로 주행중인 차량번호 7798 흰색 쏘나타

2차선으로 나란히 주행하면서 속도를 맞추십시오. 어느 순간 상대 차량이 사라진다면 잘 대처한 것입니다. 만약 상대가 방향지시등을 켜며 당신 앞이나 뒤로 끼어들고자 하는 경우가 있습니다. 이 경우 절대 비켜주지 마시고, 창문을 내려 "해서 어린이 대공원은 좌회전입니다" 라고 크게 소리치십시오. 그것이 비상등으로 감사를 표한 뒤 난간을 들이받아 추락했다면 안심하셔도 좋습니다. 만일 그것이 1차선 밖으로 나왔다면 신속히 자살하여 그들과 하나가 되는 일을 방지하십시오.⁷⁶

③-(4)

제9차 소망대교 탐사 보고서 2009/ 08/ 05

이 보고서는 2009년7월18일부터 21일까지 실시된 9차 소망대교 탐사 기록으로, 탐사요원의 영상 녹화물을 문자화한 것이다. 영상을 직접 시청하는 것은 절대 금한다.

탐사인원: 탐사2팀 최명길 수석 요원 1명

탐사 목적: 소망대교와 해서동 일부에서 발생하는 이상현상 원인 분석, 비자발적 소망대교 진입자를 위한 지침서 작성

탐사 요건: 전문 훈련을 받은 요원 1명, MP5기관단총 1정과 탄알집 5개,

76 데마시아거주자(2023), 「[잡담] —경고— 소망대교는 폐쇄되었습니다. 다른 길로 가십시오.」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/201>

맞춤 개조된 쏘렌토 차량

탐사방법: 소망대교 통과

1. 새로 정립된 안전수칙을 바탕으로 9차 탐사가 실시되었다. 요원은 훈련 받은대로 소망대교에 진입한다. 요원이 톨게이트에 진입하여 1200원을 지불한다. (중략)

8. 제 아들내미 이번에 초등학교 입학하거든요, 잘 좀 돌봐주세요. - 요원은 이 말을 남기고 방아쇠를 당겼다.

총성은 울리지 않았다. 거둬 방아쇠를 당겼으나 총은 작동하지 않았다. 침착하게 탄창을 갈아끼우고 다시 자살을 시도했다. 총은 작동하지 않았다. 요원은 핸들에 머리를 거둬 들이받았다. 경적소리가 울릴때 마다 핸들이 빨갱게 물든다. 30초가 지나자 창문이 모두 깨진다. 1차선의 존재가 나타난 안口○ㄹ

9. 우린 이제 함께야. 너도, 나도, 우리 모두.

※ 위 문장은 당국이 작성한 것이 아님.

※ 이전 문서 작성자가 녹화물을 시청하는 과정에서 1차선의 존재를 간접 목격한 후 1급 정신오염자로 분류됨. 1차선 존재가 화면에 녹화된 경우는 이번이 처음이며, 어떠한 방법으로든 목격할 시 심각한 정신오염이 유발됨. 따라서 절대 영상을 시청하지 말 것.⁷⁷

디시인사이드 나폴리탄 괴담 마이너갤러리에 각각 2023년 2월과 3월 게시된, ③-(3) 「소망대교는 폐쇄되었습니다. 다른 길로 가십시오.」와

77 데마시아겨주자(2023), 「나폴리탄」 [접근금지] 제 9차 소망대교 탐사 기록, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/357>

③-(4) 「제 9차 소망대교 탐사 기록」은 모두 부산에 위치한 가상의 다리에서 발생하는 이상 현상에 관한 이야기이다. 같은 사용자가 같은 소재로 작성한 것이기 때문에 「소망대교」 시리즈라고 하기도 한다. 규칙 목록의 나열이나 문제 상황의 모호함과 함께, ③-(2)에서 도입된 문자언어의 해체와 비틀기, 특히 정체 모를 발화의 중도 간섭이 ③-(4)의 8번과 9번 항목에서 발견된다.

「소망대교」 시리즈가 흥미로운 것은, 기존의 ‘나폴리탄 괴담’이 규칙을 제시하면서도 그러한 규칙이 제시된 원인을 거의 서술하지 않는 반면, 해당 시리즈는 그 원인을 “그들”과 같은 이름으로 서술하고 있다는 것이다. “그들”에 대처하는 정부 기관, 여기서는 “부산광역시립 초자연재난관리본부”도 함께 언급된다. 아울러 “그들”과 접촉하는 사태를 “정신오염”으로 표현하는 것, 그러한 사태를 피하기 위해 극단적 행위를 주문하는 것은 주목을 요한다. “그들”이나 “오염”에 관한 요소는, 이후의 ‘나폴리탄 괴담’에서 여러 차례 반복되어 활용되기 때문이다.⁷⁸ 한편 ③-(4)가 단순한 규칙의 목록이 아닌, 보고서의 형식을 취하고 있다는 점도 함께 검토할 필요가 있다. 보고서를 위시한 일련의 공문서 형식도, 이후의 ‘나폴리탄 괴담’에서 형식으로 차용되기 때문이다.⁷⁹

그러한 요소는 영어권의 공포물 장르인 ‘SCP 재단’(SCP Foundation)의 화소(話素)가 유입된 것이다. ‘SCP 재단’은 세계 각지의 초자연 현상을 관

78 예컨대 다음의 사례를 거론할 수 있다. 해당 괴담은 아카라이브 나폴리탄 채널에서 큰 인기를 얻은 이야기로, 디시인사이드 나폴리탄 마이너갤러리에서도 수작으로 거론된다. Sageborn(2023), 「행복 숲 녹지공원 진입 전 마지막 경고」, 나폴리탄 채널, 아카라이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/76471924>; ○○(2023), 「[잡담] 내가 나폴리탄 괴담 레전드로 꼽는거」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/7277>

79 예컨대 다음의 사례를 거론할 수 있다. 최초밥(2023), 「삼화역에서 일어난 일련의 사건들에 대한 보고서(1)」, 나폴리탄 채널, 아카라이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/72501307>

리하는 가상의 기관에 관한 집단 창작물이다.⁸⁰ 현대 사회의 이면에 존재하는 이물(異物), 초자연 현상을 다룬다는 점에서 흔히 '어반 판타지(urban fantasy)'의 범주로 분류된다.⁸¹ 여기서 각각의 초자연 현상에 관한 설정은 보고서 형식으로 정리되어 향유된다.⁸² 'SCP 재단'의 보고서 서술에 따르면, 인간이 초자연 현상과 접촉하면 "정신 오염"이 발생할 위험이 있다. 아울러 접근 권한에 따라서 열람 가능한 정보에 차등이 있다는 설정으로 인해, 블록 문자(■)나 '[데이터 말소]'와 같은 표시가 보고서의 문면에서 서술된 정보를 가리는 경우도 있다.⁸³

사실 그 점에서 'SCP 재단'은 「여기는 어떤 레스토랑」과 친연성이 있는 창작물, 즉 '나폴리탄 계열'로 여겨진 바 있다.⁸⁴ 정보의 삭제가 모호함을 창출하고, 향유자의 적극적인 추론을 추동하는 바, 공포감을 조성하는

-
- 80 위키형 사이트를 활용하며, 16개 언어로 제공되고 있다. 한국어판 사이트의 주소는 다음과 같다. SCP 재단, 2024.11.19. <http://scpko.wikidot.com>
- 81 한편 'SCP 재단'은 이물, 괴물이나 초자연 현상에 관한 영어권 인터넷의 괴담 장르인 '크리피파스타(Creepypasta)'의 한 사례에서 파생된 것이기도 하다. 나원영(2022), 『대체 현실 유령: 2010년대 온라인 호러(중 일부)의 역사에 대한 미완의 연작 에세이』, 마테리알, pp.42~43.
- 82 보고서, 일기, 대화, 독백 등의 '기록'에 관한 형식으로 제시되는 괴담은, 레딧에서 'loghorror (<https://www.reddit.com/r/loghorror>)'라는 하위 게시판을 별도로 사용하고 있다.
- 83 예컨대 다음의 사례를 거론할 수 있다. "해당 SCP는 기본적으로 정신 오염의 일종으로 추정되며", "20■■■■/■■/■■■■ :■■■■경, 담당자의 사고로 SCP-■■■■-KO의 격리가 해제됨," SCP재단(2024), 「SCP-004-KO」, SCP 재단, 2024.11.19. <http://scpko.wikidot.com/scp-004-ko>
- 84 "사실 SCP 시작이 나폴리탄 괴담임. (중략) 아직도 모든 SCP에 붙어있는 특수 격리 절차나 허구한 날 붙여대는 ■■■이나 [데이터 말소] 등이 나폴리탄 괴담 분위기 깔아주는 역할 함." 한편 나무위키 '나폴리탄 괴담' 항목에서 'SCP 재단'을 '나폴리탄 계열'로 분류하는 서술을 발견할 수 있다. 해당 서술은 2014년 6월 22일에 작성된, '나폴리탄 괴담'의 r37판에 새로 삽입된 것이다. 백조(2019), 「[정보] 나폴리탄 SCP 모음」, SCP 재단 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/scpfoundation/2773>; 나무위키(2014), 「나폴리탄 괴담」(r37판), 나무위키, 2024.11.19. <https://namu.wiki/w/나폴리탄괴담?rev=37>

방식에서 유사성이 있다는 것이다. 아울러 ‘SCP 재단’은 영어권의 공포물 장르인바, 레드에서 그것에 관한 재창작이나 담론 생산이 활발하게 이루어진다. 물론 ‘SCP 재단’ 자체를 다루는 하위 게시판도 별도로 존재하지만, ‘r/Ruleshorror’ 게시판과 ‘r/shortscarystories’에서 ‘SCP 재단’의 설정을 활용한 이야기의 재창작이나 비평이 이루어지고 있는 것이다.⁸⁵ 그렇기에 ‘나폴리탄 괴담’의 향유와 재창작의 과정에서, ‘SCP 재단’에 관한 화소나 형식이 유입되기 쉬웠을 것이다. 그 결과가 「소망대교」 시리즈를 위시해 ‘나폴리탄 괴담’ 이야기에서 발견되는 “그들”의 존재에 관한 암시, 초자연 현상에 대한 대책 기구, 문자언어의 해체와 같은 양상이다.⁸⁶

그 탓에 최근의 ‘나폴리탄 괴담’이 “SCP화”되고 있다는 불만도 제기된 바 있다.⁸⁷ 다만 정보의 의도적 삭제가 문면에서 표현된다고 해도, 보고서 형식을 취해 초자연 현상의 정체를 명시하는 ‘SCP 재단’의 창작물과 달리, ‘나폴리탄 괴담’에서 중요한 것은 모호함의 유지이다. 따라서 소재나 형식에서 ‘SCP 재단’을 참조한 흔적이 보이지만, ‘나폴리탄 괴담’에서 이상 현상의 정체는 명확하게 규정되어 서술되지 않고, 「소망대교」 시리즈에서 그러하듯 “그들” 정도로 서술된다. 영어권 인터넷 커뮤니티에서 유입된 규칙 목록의 형식과 새로운 소재도 모호함의 기본 틀에 근거해 이야기판에서 재해

85 ‘r/Ruleshorror’ 게시판의 경우 ‘SCP 재단’의 설정을 전유해 창작된 괴담이 다수 발견된다(검색어 ‘SCP’, 2024.11.19. <https://www.reddit.com/r/Ruleshorror/search/?q=scp>). 반면 ‘r/shortscarystories’ 게시판의 경우, 괴담 자체의 창작에 비해 그것을 비평의 소재로 활용하는 양상이 더 많이 발견된다. 예컨대 다음 게시물의 댓글을 사례로 거론할 수 있다. hyperobscura(2020), “Necromutation”, r/shortscarystories, reddit, 2024.11.19. <https://www.reddit.com/r/shortscarystories/comments/hxojw8/necromutation>

86 문자언어의 해체에 관해서는 다음의 사례도 참고할 수 있다. “4. 매홍고등학교 17대 괴담을 모두 알고나면 [REDACTED] [REDACTED] 5. 이 쪽지는 A4 용지로 작성 되었으며 시간이 지나면서 [REDACTED]이 추가되고 있다.” 좌익모래(2023), 「매홍고등학교 18대 괴담」, 나폴리탄 채널, 아카라이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/82775099>

87 코코아맛초코우유(2023), 「옛날의 나폴리탄 괴담 vs 지금의 나폴리탄 괴담」, 유머 게시판, 루리웹, 2024.11.19. <https://bbs.ruliweb.com/community/board/300143/read/64254914>

석, 재조합, 재구성되고 있는 것이다. 그 점에서 공포감을 조성하는 기본 방식이 「여기는 어떤 레스토랑」과 유사하고, 그렇기에 규칙괴담이 ‘나폴리탄 괴담’의 이름으로 장르화된 것이라고 할 수 있다.

‘나폴리탄 괴담’이 곧 규칙괴담으로 이해되고, 그 규정에 의해 새로운 이야기가 다수 생성·향유되며, 이야기와 담론의 집적지도 형성된다. 따라서 「여기는 어떤 레스토랑」을 위시한 ‘나폴리탄 계열’이 규칙괴담으로 완전히 이행한 것으로 보일 수도 있겠지만, 실상 그렇게만 볼 수는 없다.⁸⁸ 집적지인 아카라이브 나폴리탄 채널과 디시인사이드 나폴리탄 괴담 마이너 갤러리에도, 규칙괴담의 형식을 취하지 않은 ‘나폴리탄 괴담’이 여전히 새로 창작되어 게시되고 있기 때문이다. 예컨대 전자에는 ‘규칙서 형식 괴담’ 외에 ‘기타 형식 괴담’의 게시물 분류 태그가 있고, 규칙괴담의 형태를 취하지 않은 ‘나폴리탄 괴담’에 그러한 태그가 붙는다.⁸⁹ 그렇다면 ‘나폴리탄 괴담’은 상위의 포괄적인 장르이고, 그 하위에 세부적인 장르로 규칙괴담이 존재한다고 할 수 있다. 다만 규칙괴담이 아닌 게시물에 붙는 태그가 ‘기타 형식 괴담’인바, ‘나폴리탄 괴담’ 장르의 대표성은 규칙괴담이 가지고 있다. 규칙괴담의 형식이 도입되며 ‘나폴리탄 괴담’이 가시화되고, 식별 가능한 이야기군이 되어 하나의 장르로 정착했기 때문이다.⁹⁰

88 예컨대 포스타입에서 최근 주최한 ‘나폴리탄 괴담 스토리 기획전’의 공지에서, ‘나폴리탄 괴담’은 “인터넷 괴담의 일종으로 미스터리한 상황에서의 매뉴얼을 다루는 특징이” 있다고 규정된다. 응모작의 대다수도 규칙괴담의 형식을 취하고 있다. 포스타입(2024), 「[수상 발표] 나폴리탄 괴담 스토리 기획전, 포스타입 공식 채널, 포스타입, 2024.11.19. <https://posty.pe/9yp6ta>

89 태그 ‘기타 형식 괴담’(2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan?category=기타괴담>).

90 한편 디시인사이드 나폴리탄 괴담 마이너 갤러리에는 ‘규칙괴담’ 외에 ‘나폴리탄’과 ‘기타괴담’의 태그가 있다. ‘나폴리탄’ 태그는 규칙괴담에도 다수 붙지만, ‘기타괴담’ 태그는 규칙괴담에는 비교적 붙지 않는 편이다(태그 ‘나폴리탄’, 2024.11.19. https://gall.dcinside.com/mgallery/board/lists/?id=napolitan&sort_type=N&search_head=10; 태그 ‘기타괴담’, 2024.11.19. https://gall.dcinside.com/mgallery/board/lists/?id=napolitan&sort_type=N&search_head=40).

4. ‘나폴리탄 괴담’ 장르 범주의 운동성

규칙괴담의 형식이 ‘나폴리탄 괴담’ 장르 형성과 그 인기에 상당한 기여를 한 것은 분명한 사실이다. 다만 이야기관에 참여하는 향유자 모두가 그러한 상황을 반기는 것은 아니다. 불만의 양상은 다양한 층위에서 발견되지만, 대체로 ‘원전’(原典)인 「여기는 어떤 레스토랑」과 그 특성이 규칙괴담 형식으로 인해 퇴색되고 말았다는 판단에 근거한다. ‘나폴리탄 괴담’의 현 상황에 관해 불만을 가진 일군의 향유자가 문제를 제기하고, 규칙괴담을 옹호하는 또 다른 일군의 향유자가 그것에 대응하며, 집적지에는 장르에 관한 비평과 작법(作法)에 관한 글이 다수 게시된 바 있다. 그것은 흥미로운 현상인데, 관련된 이야기와 담론이 충분히 축적되어 메타적 논의의 진행이 가능하다는 의미이기 때문이다.

④-(1)

규칙괴담이 생긴 이후로 나폴리탄 괴담의 뜻이 많이 바뀐거같은데, 나는 객적으로

1. 공포의 대상이 불분명할것 2. 결말이 불분명할것 3. 하지만 스토리는 있을것

이 셋이 나폴리탄 괴담의 가장 기본이라고 생각함.

1번을 보통 괴이괴담들처럼 괴이의 정체를 말하지 않는다는거로도 볼 수 있고, 그것도 좋지만 내가 좀 더 선호하는건 ‘공포감을 조성하는 매개체’ 자체를 밝히지 않는걸 좋아함. 나폴리탄의 시조인 ‘여기는 어떤 레스토랑’ 이야기가 그런 경우. 이쪽에 흥미 없는 사람들은 "그래서 뭐가 귀신인데? 뭐가 무서운건데?" 하지만 난 나폴리탄의 본질을 알 수 없는 기이한 분위기와 거기서 오는 오싹함 이라고 보는편. (중략)

자 여기서 이제 규칙괴담이 등장. 난 규칙괴담이 퍼지기 시작한 초기에 그 이름이 나폴리탄 괴담이라고 붙은것도 극혐했음. 그건 나폴리탄이 아니라고 생각한거. (중략) 가장 큰 이유는 위에 적힌 것들을 무시해버리기 때문. 컨셉이 "규칙"이기 때문에 상당수가 2번을 무시하는건 어느정도 용납되고, 케바케로는 그 안에 흐름을 넣어서 3번도 지켜주긴 했지만 한창 떠서 양산형 우루루 쏟아져나올때는 대놓고 1번을 묵살시키는 것들이 한가득이었음. 물론 개중엔 아닌것도 꽤 있었지만 자 여기엔 이런 괴물이 있어요~ (중략)

근데 아이러니하게도 규칙괴담이 뜨는데 성공한 이유가 바로 그거같음. 매 개체의 명확성 덕분에 위에 적은 결과중시형 정서에 만족을 주게됐고, 나는 '저건 나폴리탄이 아니다' 라고까지 생각했던 것들이 우리나라에서 나폴리탄 괴담 이라는 단어를 퍼트리는데 일조하게됐음.

그래서 아마 내가 틀렸을 가능성이 농후하지만, 그럼에도 과연 그렇게 '나폴리탄 괴담'이라는 장르구분에 적합할까? 싶은 의문은 계속 든다.⁹¹

④-(1)은 2021년 11월 아카라이브 나폴리탄 채널에 게시된, '나폴리탄 괴담' 장르의 규칙괴담화에 관한 향유자의 비평이다. '나폴리탄 괴담'이 조성하는 공포감의 기본은 이야기의 핵심 요소가 “불분명할 것”에 있는데, 규칙괴담은 그러한 기본적 사안을 여러 층위에서 위반하는바 '나폴리탄 괴담'이라는 장르에 적합하지 않다는 것이다. 괴담에 확고한 형식이나 “괴물”과 같은 소재를 도입한 결과, 장르의 핵심 자질을 훼손해 버렸다는 의견이다. 여기서 규칙괴담에 대한 비판은, 주지하다시피 '나폴리탄 괴담' 장르의 핵심인 모호함의 감각에 근거한다. 아울러 ④-(1)을 작성한 향유자는 그러

91 이상성육자(2021), 「나폴리탄 장르에 대한 개인적 생각」, 나폴리탄 채널, 아카라이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/38144521>

한 견지에서, '나폴리탄 괴담'의 '원전'인 「여기는 어떤 레스토랑」과 그 계열의 이야기를 옹호한다.

④-(2)

해석의 여지도 많고, 원작자가 해설을 내놓지 않은 탓에 여러 해설이 존재하는 괴담이지만, 직접적으로 찢고 자르는 슬래셔 위주의 공포가 아닌 사건의 전말이 숨겨진 상태로 독자가 공포를 상상하게 하는 새로운 장르를 탄생시킨 괴담이었음. (중략)

2세대 나폴리탄이 괴이를 집중 조명하며 그들에 대한 정보를 제공하기 보다는 최대한 회피하십시오. 어떤 행동을 취하십시오. 그런 기초를 띄고 있었다면 3세대 나폴리탄은 집중적으로 괴이라는 존재를 조명함. (중략) 그 괴이가 누구인지, 무슨 존재인지를 탐구하기 보다는 철저히 어떻게하면 이 상황을 벗어날 수 있는지, 어떻게 해야만 최대한 안전하게 귀환할 수 있는지를 다루는게 scp와의 차별점임.

기존 나폴리탄이 위험을 직접적으로 묘사하지 않는다는 전제를 완벽하게 지켜야 했다면, 4세대 나폴리탄은 위험을 조명하고 피해사례를 묘사하기 시작하면서 (중략) 직접적으로 특정한 위험을 비춤. 요약하면 3세대 괴이 나폴리탄이 진화해서 4세대 어반판타지 나폴리탄이 된거임.

이 나폴리탄이라는 장르는 사실 틀 자체가 굉장히 모호함. 유사 장르만 해도 어반판타지, 코즈믹 호러, 오컬트 호러가 존재함. 그러니까 애초에 이 장르가 어찌니, 어반판타지는 맛이 있니 없니 자체가 말이 안된다는 거임. 시작부터가 스파게티집 잘못 찾아간 산길 조난객의 이야기인데 거기에 무슨 메타를 따지는것 자체가 우스운거지. 강 재밌게 쓰는놈이 장땡인거고 그걸 제일 잘한게 어반판타지 나폴리탄이라는 메타를 유행시킨 4사단이라

고 생각함.⁹²

다만 ‘원전’의 강조에 대해, ④-(2)와 같은 반론도 제기된 바 있다. ④-(2)는 2023년 9월 디시인사이드 나폴리탄 마이너갤러리에 게시된 글이다. 애초에 ‘나폴리탄 괴담’ 자체가 편폭이 매우 넓은 장르인바, 세대가 거듭되고 장르의 가용 자원이 축적되며 “위험”이 직접 노출되는 측면도 있지만, 그것은 재미를 위한 것이므로 납득할 필요도 있다는 것이다. 즉 애초에 틀이 모호한 이야기인 ‘나폴리탄 괴담’에서 “메타를 따지는 것 자체”가 무의미하고, 소재와 형식에 무관하게 흥미로운 이야기를 향유하는 것이 가장 중요하다는 의견이다. 다만 재미를 최우선에 두면서도 ④-(2)는 “숨겨진 전말”, “탐구의 부재”, “직접 묘사의 회피”처럼 모호함의 문제를 계속해서 언급한다. 그것은 ‘모호함’이 장르 규범으로, 향유자 사이에서 작동하고 있다는 것을 시사한다.

한편 기존에 규칙괴담을 향유하던 사용자도, 규칙괴담이 ‘나폴리탄 괴담’에 포괄된다는 장르 규정을 수용하기만 한 것은 아니다. 예컨대 2019년 11월 규칙괴담의 형식을 취해 새로운 이야기를 창작한 한 향유자는, 자신의 이야기에 관해 “결말이 명시적이므로 나폴리탄이라 하긴 힘들”⁹³다고 주장하며, 규칙괴담과 ‘나폴리탄 괴담’을 구분한다. 아울러 「바다거북 수프」의 경우, 2021년 6월 디시인사이드에 ‘바다거북수프 마이너갤러리’가

92 해당 게시물은 괴담에 활용된 소재와 형식에 근거해 지금까지 전개된 ‘나폴리탄 괴담’ 장르의 역사를 크게 4세대로 구분한다. 필자가 그러한 구분에 완전히 동의하는 것은 아니지만, 세대를 구분하는 것 자체는 흥미로운 현상이라고 할 수 있다. 역시 장르의 역사가 축적된 징후로 볼 수 있기 때문이다. Beheymes(2023), 「[잡담] 나폴리탄의 메타에 관한 개인적 고찰」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/8148>

93 녹차빙수(2019), 「규칙괴담을 기반으로 하여 조금 삶을 덧대본 이야기입니다.」, 사용자 ‘녹차빙수’의 계정, X, 2024.11.19. <https://x.com/Nokchabingsooo/status/1197748387916873728>

개설된다.⁹⁴ 나폴리탄 괴담 마이너갤러리에 비해 활성화의 정도는 낮지만, 애초의 「바다거북 수프」에 가까운 추리게임이 이루어지는 모습을 확인할 수 있다. 한편 여기서는 “고전 나폴리탄”을 놀이에 활용할 여지가 있다고 하면서도, 규칙괴담은 배제하고자 하는 게시물이 발견된다.⁹⁵ 요컨대 규칙괴담이 대표성을 획득한 ‘나폴리탄 괴담’ 장르에 관해, 그 핵심 자질의 문제를 매개로 한 내적 논쟁, 아울러 이전에 합류된 인접 영역의 재분화가, 서로 맞물려서 발생하고 있다. 그러한 현상은 모두 장르 범주 자체의 유동성과 운동성을 드러낸다.

그 과정에서도 ‘나폴리탄 괴담’에서 늘 의식되는 것은 모호함의 문제이다. 적절한 수준에서 제시되는 정보의 공백, 그것에 의한 향유자의 “불쾌한 상상”에 근거한 추론이 ‘나폴리탄 괴담’의 핵심 요소라는 것에는 향유자 대다수가 동의한다.⁹⁶ “고전 나폴리탄”을 옹호하는 향유자도, 규칙괴담을 옹호하는 향유자도 마찬가지이다. 물론 모호함의 정도에서, 두 유형 간에는 차이가 있다. ④-(1)에서 언급하듯, 규칙괴담은 “고전 나폴리탄”에 비해 모호함의 정도가 낮다. 규칙 목록의 명확한 형식이 존재하고, 심지어 “그들”과 같은 표현으로 암시되는 공포의 대상이 서술되기 때문이다. 즉 규칙괴담은 “불쾌한 상상”이 작동할 여지를 비교적 좁힌다.

그렇다면 외려 모호함의 정도가 낮은, 즉 장르의 핵심 규범을 저해하는 규칙괴담이 향유자 사이에 더 널리 향유되어, 유행하는 이유를 검토할 필요가 있다. 물론 「여기는 어떤 레스토랑」은 2ch에서 크게 유행했고, ‘나폴리탄 계열’은 한국에서도 유명하지만, 지금의 규칙괴담과는 특히 창작 층위의 양적 편폭에서 비교할 수가 없다. 전술했듯 ‘나폴리탄 계열’의 목록이 늘 유사

94 바다거북수프 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/turtlesoup>

95 ○○(2023), 「[일반] 나폴리탄 괴담을 바거숲에 이용할 수도 있는 듯」, 바다거북수프 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/turtlesoup/3138>

96 ○○(2023), 「[잡담] 나폴리탄 괴담에 대한 잡설」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/9996>

했던 것에 비해, 규칙괴담은 각각의 이야기를 다 거론할 수 없을 정도로 수가 많다. ④-(1)의 작성자는 그 이유를 한국인과 한국 문화의 “결과 중시형 정서”에서 찾고 있지만, 영어권의 레딧에서 규칙괴담이 기원한 만큼 그러한 설명은 수용하기 어렵다.

일상생활의 관점에서, 이야기의 향유는 하나의 놀이가 된다. 인터넷 이야기판에서도 그것은 마찬가지이다.⁹⁷ 흔히 놀이는 ‘진지하고’ 규범적인 행위와는 대립되는 행위로 여겨지는바, 주로 자유롭고 비규범적인 행위로 의미화된다. 물론 일면 그러한 성격이 있지만, 놀이가 자유롭고 비규범적인 행위이지만 한 것은 아니다. 놀이에도 일련의 합의된 규칙과 규범이 있고, 그것을 준수하며 수행하는 ‘진지함’의 층위가 존재하기 때문이다.⁹⁸ ‘나폴리탄 괴담’ 장르의 경우에도 그러한데, 여기서는 모호함이 놀이를 위한 규범이 된다.

문제는 모호함이라는 규범이 대단히 추상적이라는 것이다. 모호함은 그 자체로 구체적인 기법이나 형식이 아니기 때문이다. 따라서 이미 생산된 이야기를 모호함에 관해 평가하는 것은 비교적 간단할지라도, 그러한 규범을 이해해서 다시 이야기를 생산하는 것에는 더 많은 시간과 노력이 소요된다. ‘나폴리탄 계열’의 단계에서, 관련된 각편의 수가 적고 그 목록도 큰 변화가 없던 것은 그러한 견지에서 이해할 수 있다. 반면 규칙괴담은 일상에 늘 존재하는 규칙 목록이나 공문서의 형식을 빌려, 그 형식을 구체화한다. 향유와 창작의 큰 틀을 제시하며, 명확하고 가시적인 놀이의 규칙을 추가한 것이다.

한편 큰 틀 안에서, 모호함에 관한 장르 규범은 형식의 일부를 비트는 것으로 구현된다. 규칙 목록이나 공문서의 형식은 서술이 분명하고 내용에 모순이 없는 것을 원칙으로 한다. 그런데 ‘나폴리탄 괴담’에 전유된 해당 형

97 심우장(2002), pp. 16-23.

98 놀이와 ‘진지함’의 관계에 관해서는 다음의 글을 참고할 수 있다. 그레고리 베이트슨(2009), 박대식 역, 『메타로그: 게임과 진지한 것에 관하여』, 『마음의 생태학』, 책세상.

식은, 그러한 조건을 의도적으로 위반한다. 문제 상황의 원인은 제시되지 않고, 해결을 위한 방법도 이해하기 어려운 행위를 수반한다. 심지어 항목을 기술하는 언어의 해체, 규칙 항목 간의 상호모순마저 존재한다. 요컨대 규칙피담은 형식의 큰 틀은 명확하게 유지하되, 부분적인 비틀림을 삽입해 모호함을 창출한다. 그 결과 향유자는 명확한 형식을 전유해, 원하는 부분을 비틀어 비교적 쉽게 새로운 이야기를 생산할 수 있다.⁹⁹

규칙피담에서 ‘좋은 나폴리탄 피담’에 관해, 일상적 소재와 건조한 표현을 쓰고, 지나치게 난해한 규칙은 피할 것을 주문하는 것도 같은 맥락에서 이해할 수 있다. 그러한 주문은 ‘나폴리탄 피담’의 작법에 관한 글에서 공통적으로 발견되는 사항이다.¹⁰⁰ 요컨대 이해 가능한 영역에 갑작스레 투입하는 부조화, 그러한 부조화에 의해 창출되는 모호함이 공포감의 조성에서 중요하다는 것이다. 그것은 인터넷 ‘밈’(meme)의 성공 조건으로 거론되는 구조의 단순성, 반복의 가능성, ‘여백’과 ‘부조화’에 의한 향유자 개입의 가능성과도 상통한다.¹⁰¹

한편 ‘나폴리탄 피담’이 장르로 정착하고, 다수의 이야기가 게시판에서 재생산되면서, 규칙피담에서 제시된 규칙이 화석화되거나 극단화된다고 지

99 「소망대교」 시리즈의 작성자에 따르면, “나폴리탄 형식 중에 규칙서가 제일 재밌”는데, “다른 형식은 잘쓰기가 까다롭기 때문이다. 규칙피담 형식은 덜 까다롭다는 것이다. 데마시아거주자(2023), 「[잡담] 규칙서 형식 나폴리탄이 많은 이유는 재밌어서인 듯」, 나폴리탄 피담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/434>

100 데마시아거주자(2023), 「[잡담] 잡소리)세계관과 나폴리탄 피담의 본질에 대한 고민」, 나폴리탄 피담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/714>; ○○(2023), 「[잡담] [꿀팁] 좋은 나폴리탄 피담 쓰는방법」, 나폴리탄 피담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/912>

101 그러한 양상은 최소한도로 반직관적인 형식이 잘 기억되고, 따라서 문화적으로 잘 전달된다는 인지종교학의 논의와도 맞물린다. 그레첸 매켈러(2022), pp. 369-381; 리모르 시프만(2022), 최은창 역, 『디지털 문화의 전파자 밈』, 한울, pp. 102-127; 파스칼 보이어(2015), 이창익 역, 『종교, 설명하기: 종교적 사유의 진화론적 기원』, 동녘사이언스, pp. 153-157.

적하는 향유자도 나타나고 있다.¹⁰² 그것은 장르 전개와 운동 과정에서 일면 자연스레 발생하는 현상이다. 규칙 자체가 그러한 성격을 가지고 있기도 하고, 전술했듯 '나폴리탄 괴담'이 현실성과 모호함의 사이에서 '줄타기'하는 장르이기도 하기 때문이다. 사실성에 지나치게 긴박되거나, 모호함이 지나치게 발산하거나, '줄타기' 끝에 지금 상태에 고착될 가능성은 늘 존재한다.

일본의 작가이자 평론가인 오쓰카 에이지(大塚英志)는, 특히 인터넷에 의해 현대사회에서 서사와 문학이 '구전화'(口傳化)된다고 지적한다.¹⁰³ 따라서 대중문화에서 유통되는 이야기를 검토하기 위해, 구비문학 연구의 기법이 도입된다. 특히 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)의 형태론을 활용해서, 오쓰카는 현대사회의 이야기가 '기능' 단위의 단순하고 고착적인 결합체로 환원되고 있고, 그것은 다시 향유자의 즉각적인 감정의 만족을 위해서 작동한다고 진단한다. 서사와 문학이 '고민의 깊이'를 잃어 가고 있다는 것이다. 그러한 구도는 이야기 텍스트에 입각해서 확인되는, '나폴리탄 괴담' 장르의 전개 양상과도 일면 상통한다. 특히 규칙괴담은 단순한 형식의 결합체로 생산되며, 파악해서 조정하기 쉬운 성격을 지닌다. 아울러 향유자의 감정적 반응을 유발하고, 유사한 형태로 재생산된다.

다만 '나폴리탄 괴담' 장르 향유자의 이야기하기 양상을 면밀히 살피면, 그렇게 단언할 수만은 없다. 이야기관에서 장르 규정의 문제에 관해 향유자 사이의 논쟁이 끊임없이 발생하며, 장편화의 시도나 새로운 소재의 탐색도 지속적으로 이루어지고 있다. 형식이 단순하다고 하지만, 그 범위는 규칙 목록에서 시작해서 다른 형식을 포섭하며 확장된 바 있다. 실상 프로프 자신도 『민담 형태론』에서, 기능 간의 조합에 제약에 따른 경향성은 있

102 ○○(2023), 「[잡담] 솔직히…지침서 너무 지루함」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/10613>; 켄민이(2023), 「[잡담] 매뉴얼 괴담에서 뇌절이라고 욕먹는 표현들」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/1841>

103 이하 오쓰카 에이지의 주장에 관해서는 다음의 논저를 참고해서 정리했다. 오쓰카 에이지(2020), 선정우 역, 『감정화하는 사회』, 리시울.

지만, 조합의 가능성 자체는 무한하며 가변적이라고 주장했다.¹⁰⁴ 제약 안에서 조합의 가능성을 탐색하는 행위는, 실상 다른 서사 장르의 것과 크게 다르지 않다. 인터넷에서 이루어지는바, 더 빠르고 광범위할 뿐이다. ‘나폴리탄 괴담’은 인터넷 이야기관에서, 장르의 운동성을 보여주는 하나의 사례가 된다. 장르 규범에 적합한 사례만이 아닌, 규범에서 탈피하고 있는 사례도 그것을 방증한다.

5. 결론

본 논문은 ‘현대사회와 구비문학’ 연구, 특히 매체와 구비문학의 관계에 관해 축적된 연구사를 고려하며, 한국 인터넷 이야기관에서 활발하게 향유되는 ‘나폴리탄 괴담’ 장르를 소재로, 서사적 장르의 형성, 전개, 운동에 관한 경험적 연구를 시도한 것이다. ‘나폴리탄 괴담’ 장르는 일본과 미국의 인터넷에 존재하던 여러 소재를 조합해 형성된 것으로, 지금은 흔히 규칙 괴담으로 이해된다. 다만 장르의 역사와 규범을 살피면, 그렇게만 규정하기 어려운 지점이 있다. 따라서 장르 규정에 관해 향유자 사이에 지속적 논쟁이 발생하고 있다. 아울러 새로운 요소의 도입, 인접 장르와의 합류와 분화가 진행되고 있고, 그것 역시 다시 논쟁의 대상이 된다. 그러한 양상은 장르 범주가 내포한 운동성을 보여준다.

본 논문은 ‘나폴리탄 괴담’ 장르의 운동 양상을 시계열적으로 파악하기 위해, 그것만을 초점화해 추적했다. 그 과정에서 필요에 따라 인접 장르도 검토했지만, 인터넷 괴담에 관한 더 넓은 맥락은 세세하게 고려하기 어려웠다. 추후 「여기는 어떤 레스토랑」의 결텍스트(paratext)인 ‘이해하면 무서운 이야기’나 ‘로어’ 장르, 아울러 규칙괴담과 관련이 있는 ‘크리피파스타’ 장

— www.kci.go.kr
104 블라디미르 프로프(2013), 어건주 역, 『민담 형태론』, 지식을 만드는 지식, pp. 189-194.

르와의 관계를 더 적극 검토할 필요가 있다. 특히 '크리피파스타' 장르의 경우, 자연스레 규칙괴담이 대표성을 지니게 된 뒤의 '나폴리탄 괴담' 장르와 더 많은 친연성을 지닌다. 따라서 그것은 2019년 이후 '나폴리탄 괴담' 장르의 전개, 아울러 매체를 통해 소설, 영상, 이미지 등의 다양한 형태로 재생산되는 '나폴리탄 괴담'을 면밀히 살피기 위한 실마리가 된다. 그러한 양상에 관한 탐색은 후속 과제로 남긴다.

참고문헌

- 강등학 외(2002), 『한국 구비문학의 이해』 (개정판), 월인.
- 강민구(2022), 『한국 괴담』, 커뮤니케이션북스.
- 그레첸 매켈러(2022), 강동혁 역, 『인터넷 때문에: 인터넷은 우리의 언어를 어떻게 바꿨을까?』, 어크로스.
- 나원영(2022), 『대체 현실 유령: 2010년대 온라인 호러(중 일부)의 역사에 대한 미완의 연작 에세이』, 마테리알.
- 리모르 시프만(2022), 최은창 역, 『디지털 문화의 전파자 밈』, 한울.
- 블라디미르 프로프(2013), 어건주 역, 『민담 형태론』, 지식을 만드는 지식.
- 아즈마 히로키(2007), 이은미 역, 『동물화하는 포스트모던: 오타쿠를 통해 본 일본 사회』, 문학동네.
- 오쓰카 에이지(2020), 선정우 역, 『감정화하는 사회』, 리시울.
- 장덕순 외(2006), 『구비문학개설』 (한글개정판), 일조각.
- 파스칼 보이어(2015), 이창익 역, 『종교, 설명하기: 종교적 사유의 진화론적 기원』, 동녘 사이언스.
- 한국구비문학회 편(2005), 『현대사회와 구비문학』, 박이정.
- Sloane, Paul and Des Machale (1993), *Challenging Lateral Thinking Puzzles*, New York: Puzzlewright Press.
- 강은혜(2001), 「구비문학과 대중매체 문화: 고전재담과 현대 전파매체 공간의 재담을 중심으로」, 『구비문학연구』 13, 한국구비문학회.
- 김대행(2002), 「현대 사회와 구비문학 연구」, 『구비문학연구』 15, 한국구비문학회.
- 김영희(2015), 「'구비문학'이라는 개념과 범주의 형성 과정 탐색」, 『열상고전연구』 47, 열상고전연구회.

- 김종균(2003), 「현대 드라마의 구비문학적 위상」, 『구비문학연구』 16, 한국구비문학회.
- 김하나(2023), 「규칙괴담으로 보는 중국 웹소설의 '규칙」, 『중국현대문학』 105, 중국현대문학학회.
- 김현선(1998), 「21세기 구비문학의 문화사적 위상: 구비문학개설류 분석과 전망에 근거하여」, 『구비문학연구』 6, 한국구비문학회.
- 나수호(2015), 「구술성/기록성에 대한 미국의 최근 연구동향」, 『구비문학연구』 40, 한국구비문학회.
- 나승만(2021), 「구비문학과 상상력」, 『구비문학연구』 60, 한국구비문학회.
- 송효섭(2002), 「구술성과 기술성의 통합과 확산: 국문학의 새로운 사유와 담론을 위하여」, 『국어국문학』 131, 국어국문학회.
- 송효섭(2014), 「'구술/기술'의 패러다임과 그 담화적 실현」, 『구비문학연구』 38, 한국구비문학회.
- 신동훈(1994), 「삶, 구비문학, 구비문학 연구」, 『구비문학연구』 1, 한국구비문학회.
- 신동훈(1996), 「현대 구비문학과 전과매체: 이야기 영역을 중심으로」, 『구비문학연구』 3, 한국구비문학회.
- 신동훈(1998), 「PC통신 유머방을 통해 본 현대 이야기 문화의 단면」, 『민족문학사연구』 13, 민족문학사연구소.
- 신동훈(2005), 「인터넷, 이야기, 그리고 생활정치: 네티즌의 정치참여에 대한 문학적 고찰」, 『민족문학사연구』 27, 민족문학사연구소.
- 심민호(2006), 「사이버 공동체의 형성과 소통 양식의 변화」, 『구비문학연구』 22, 한국구비문학회.
- 심우장(2001), 「통신문학의 구술성에 관하여: 통신의 유머를 중심으로」, 『사이버 문학의 이해』(김중희·최혜실 편), 집문당.
- 심우장(2002), 「현대계 설화 연구의 좌표」, 『구비문학연구』 15, 한국구비문학회.
- 심우장(2002), 「현대 유머의 존재 양상과 미적 특성」, 『한국인의 삶과 구비문학』(서대석 외), 집문당.
- 염원희(2016), 「사회적 참사 소재 도시전설의 유형과 의미: <삼풍백화점 괴담>을 중심으로」, 『한국민속학』 63, 한국민속학회.
- 염원희(2017), 「범죄담의 전승 상의 특징과 사회적 의미」, 『어문론집』 70, 중앙어문학회.
- 오정미(2018), 「'범'군 설화의 연행 연구: 창귀, 백호, 인면괴수, 장산범을 중심으로」, 『국어문학』 68, 국어문학회.
- 오정미(2022), 「뉴미디어에 나타난 현대괴담의 장소성 연구: '역'을 중심으로」, 『구비문학연구』 67, 한국구비문학회.
- 이동후(2010), 「제3의 구술성: '뉴 뉴미디어' 시대 말의 현존 및 이용 양식」, 『언론정보연구』 47-1, 서울대학교 언론정보연구소.
- 이소윤(2018), 「뉴미디어 시대에 등장한 도시괴담 장산범 연구」, 『구비문학연구』 48, 한국구비문학회.
- 이소윤(2021), 「유튜브에 나타난 "장산범" 이야기관의 네트워크에 관한 일고찰」, 『구비문

- 학연구』63, 한국구비문학회.
- 이정복(2004), 「공동체의 관점에서 본 말과 구비문학」, 『구비문학연구』19, 한국구비문학회.
- 이지영(2021), 「메타버스에서의 이야기 문화」, 『구비문학연구』62, 한국구비문학회.
- 이채은(2023), 「이야기관의 계승과 변주, 그리고 확장: 유튜브의 이야기관을 중심으로」, 『구비문학연구』70, 한국구비문학회.
- 임재해(1984), 「문화의 존재 양식과 민속문화의 위상」, 『민속문화론』, 문학과지성사.
- 임재해(2006), 「사이버공동체의 소통양식과 설화 진승양상의 재인식」, 『구비문학연구』22, 한국구비문학회.
- 정진희(2002), 「사이버 판타지, 그 현상과 심층」, 『한국인의 삶과 구비문학』(서대석 외), 집문당.
- 천혜숙(2003), 「현대의 이야기문화와 TV」, 『구비문학연구』16, 한국구비문학회.
- 최진숙(2019), 「인터넷 도시괴담으로서의 ‘붓싼문학’: 음식과 낯선 장소의 묘사를 통한 혐오의 재생산」, 『한국문화인류학』52-3, 한국문화인류학회.
- 그레고리 베이트슨(2009), 박대식 역, 「메타로그: 게임과 진지한 것에 관하여」, 『마음의 생태학』, 책세상.
- Briggs, Charles L. and Richard Bauman (1992), "Genre, Intertextuality, and Social Power", *Journal of Linguistic Anthropology* 2-2, The Society for Linguistic Anthropology.
- 나무위키(2024), 「나폴리탄 괴담」, 나무위키, 2024.11.19. [https://namu.wiki/w/나폴리탄 괴담](https://namu.wiki/w/나폴리탄_괴담)
- 녹차빙수(2019), 「규칙괴담을 기반으로 하여 조금 살을 덧붙인 이야기입니다.」, 사용자 '녹차빙수'의 계정, X, 2024.11.19. <https://x.com/Nokchabingsooo/status/1197748387916873728>
- 데미시아거주자(2023), 「[나폴리탄] [접근금지] 제 9차 소망대교 탐사 기록」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/357>
- 데미시아거주자(2023), 「[잡담] 규칙서 형식 나폴리탄이 많은 이유는 재밌어서인듯」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/434>
- 데미시아거주자(2023), 「[잡담] —경고— 소망대교는 폐쇄되었습니다. 다른 길로 가십시오.」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/201>
- 데미시아거주자(2023), 「[잡담] 잡소리)세계관과 나폴리탄 괴담의 본질에 대한 고민」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/714>
- 로치(2016), 「[번역괴담][Reddit괴담][60th] 클라우드디아 윈터의 미궁의 집에서 살아남는

- 법 - Claudia Winters' Guide To Surviving The Labyrinth House», 괴담의 끄트머리, 네이버 블로그, 2024.11.19. <https://blog.naver.com/threetangz/220756991634>
- 로치(2017), 「[번역괴담][Reddit괴담][126th] 디즈니 직원들을 위한 메모 - A Memo To Disney Cast Members», 괴담의 끄트머리, 네이버 블로그, 2024.11.19. <https://blog.naver.com/threetangz/220952062226>
- 로치(2017), 「[번역괴담][Reddit괴담][128th] 생존 지침서 - Survival Guide», 괴담의 끄트머리, 네이버 블로그, 2024.11.19. <https://blog.naver.com/threetangz/220956807927>
- 로치(2019), 「[레딧번역괴담][Reddit괴담][227th] [삭제됨]하는 법 - How To [REDACTED]», 괴담의 끄트머리, 네이버 블로그, 2024.11.19. <https://blog.naver.com/threetangz/221448718042>
- 미래를보여줘(2009), 「아... 나폴리탄 계열의 글이라는데 설명좀 해주실분...», 괴담/오컬트 게시판, 루리웹, 2024.11.19. <https://bbs.ruliweb.com/community/board/300145/read/8627022>
- 백조(2019), 「[정보] 나폴리탄 SCP 모음», SCP 재단 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/scpfoundation/2773>
- ㅅㅅㅅㅅ(2019), 「[창작] Sensual Love 모텔 야간직원을 위한 매뉴얼», 몬무스 마이너갤러리, 디시인사이드(Archive.today, 2024.11.19. <https://archive.vn/1EyTN>).
- (2023), 「[일반] 나폴리탄 괴담을 바거슈에 이용할 수도 있는 듯», 바다거북수프 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/turtlesoup/3138>
- (2023), 「[잡담] 나폴리탄 괴담에 대한 잡설», 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/9996>
- (2023), 「[잡담] [꿀팁] 좋은 나폴리탄 괴담 쓰는방법», 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/912>
- (2023), 「[잡담] [TMI] 나폴리탄 괴담의 의외인 점», 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/295>
- (2023), 「[잡담] 내가 나폴리탄 괴담 레전드로 꼽는거», 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/7277>
- (2023), 「[잡담] 솔직히...지침서 너무 지루함», 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/10613>
- 아이템의 인벤토리(2023), 「[납량특집] 인터넷의 괴담: 나폴리탄, 이무이, 바다거북 수프 그리고 규칙 괴담까지», 아이템의 인벤토리, Youtube, 2024.11.19. <https://youtu.be/wmRPibiNBQ4?si=iAdg7ESgGKsTN8ay>
- 알파위키(2024), 「주문이 많은 요리점», 알파위키, 2024.11.19. [https://www.alphawiki.org/w/주문이 많은 요리점](https://www.alphawiki.org/w/주문이_많은_요리점)
- 이에어리(2023), 「[잡담] 로어도 나폴리탄으로 쳐주냐», 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/4649>
- 익명(2019), 「나폴리탄 괴담 ㄹㅇ 무서운 듯», 일상 카테고리, 인스타그램, 2024.11.19.

- <https://www.instiz.net/name/30191217?1>
- 일상성육자(2021), 「나폴리탄 장르에 대한 개인적 생각」, 나폴리탄 채널, 아카라이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/38144521>
- 좌익모래(2023), 「매홍고등학교 18대 괴담」, 나폴리탄 채널, 아카라이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/82775099>
- 캠민이(2023), 「[잡담] 매뉴얼 괴담에서 뇌절이라고 욕먹는 표현들」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/1841>
- 코코아맛초코우유(2023), 「옛날의 나폴리탄 괴담 vs 지금의 나폴리탄 괴담」, 유머 게시판, 루리웹, 2024.11.19. <https://bbs.ruliweb.com/community/board/300143/read/64254914>
- 포스타입(2024), 「[수상 발표] 나폴리탄 괴담 스토리 기획전」, 포스타입 공식 채널, 포스타입, 2024.11.19. <https://posty.pe/9yp6ta>
- 회색갈랑(2010), 「이해하면 무서운 이야기 시리즈」, DEUS EX MACHINA, 티스토리, 2024.11.19. <https://fel13.tistory.com/20>
- 회초밥(2023), 「삼화역에서 일어난 일련의 사건들에 대한 보고서(1)」, 나폴리탄 채널, 아카라이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/72501307>
- 환개(2024a), 「[운영] 나폴리탄 괴담 갤러리 명작선 (24.10.9)」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/14216>
- 환개(2024b), 「[운영] 2023년 명작 단편선 (24.10.9)」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/14217>
- AshesKaiser(2021), 「[잡담] (난이도: 매운맛) 대구 사결고등학교 정보 교사 행동 강령」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/56>
- Behymes(2023), 「[잡담] 나폴리탄의 메타에 관한 개인적 고찰」, 나폴리탄 괴담 마이너갤러리, 디시인사이드, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/napolitan/8148>
- binnenhof(2021), 「안심하시고 편안한 시간 되시길 바랍니다」, Acrobat 카테고리, Shin Jungkyun, 2024.11.19. <http://shinjungkyun.com/archives/1124>
- Create Another World(2009), 「[핼] 기묘한 이야기들 여섯가지」, Create Another World, 티스토리, 2024.11.19. <https://kaosmos.tistory.com/entry/핼-기묘한-이야기들-여섯가지>
- elysion(2017), 「스타쉬피스 (의미없음 주의)」, 오픈 이슈 갤러리, 인벤, 2024.11.19. <https://www.inven.co.kr/board/webzine/2097/720902>
- HahA_(2023), 「스타쉬피스」, 나폴리탄 채널, 아카라이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/77911408>
- Raymundo(2003), 「스타쉬피스를아시나요」, Diary, GyparkWiki, 2024.11.19. <https://gypark.pe.kr/wiki/스타쉬피스를아시나요>
- Sageborn(2023), 「행복 숲 녹지공원 진입 전 마지막 경고」, 나폴리탄 채널, 아카라이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/76471924>

- SCP재단(2024), 「SCP-004-KO」, SCP 재단, 2024.11.19. <http://scpkko.wikidot.com/scp-004-ko>
- ukewithboy(2023), 「초스압!심심해서 써보는 나폴리탄의 역사」, 나폴리탄 채널, 아카라 이브, 2024.11.19. <https://arca.live/b/napolitan/83645548>
- 12시(2009), 「이해하면 무서운 이야기2 - 해석집-」, 네이트 판, 네이트, 2024.11.19. <https://pann.nate.com/talk/200152629>
- 42O(2019), 「나폴리탄 규칙 피담들을 상투적인 학교나 야간 경비가 아니라 지극히 한국적인 공간으로 설정하면 재밌을 듯」, 사용자 42O의 계정, X, 2024.11.19. <https://x.com/onezero42O/status/1088013476117671941>
- 여기는 어떤 레스토랑 - 인기 메뉴는 나폴리탄, 티스토리, 2024.11.19. <https://neapolitan.tistory.com>
- ウィキペディア(2024), 「シチュエーションパズル」, 위키백과사전, 2024.11.19. <https://ja.wikipedia.org/wiki/シチュエーションパズル>
- 솔(2013), 「2ちゃんねるで流行った“恐怖のナポリタン”の書き込みの謎が解明される」, 가젯통신, 2024.11.19. <https://getnews.jp/archives/290862>
- CROSSBREED(2023), 「恐怖のナポリタンの謎 「ここはとあるレストラン」」, CROSSBREED, 2024.11.19. <https://crossbreed.tv/?p=384>
- hide10(2010), 「「ナポリタン」と「ウミガメのスープ」の解説」, Hinemosu, 2024.11.19. <https://www.hide10.com/archives/13306>
- toc***** (2011), 「ベストアンサー」, Yahoo Japan 知恵袋, 2024.11.19. https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1457955059
- 「海亀のスープ」, 世にも奇妙な物語, フジテレビ, 2024.11.19. <https://www.fujitv.co.jp/kimyo/148-177.html#num171>
- 「恐怖のナポリタン」, CROSSBREED, 2024.11.19. <https://crossbreed.tv/2ch/napori.htm>
- ウェブ魚拓, 2024.11.19. <https://megalodon.jp/2009-0930-1815-38/crossbreed.jp/archives/200404271838.php>
- hyperobscura(2020), “Necromutation”, r/shortscarystories, reddit, 2024.11.19. <https://www.reddit.com/r/shortscarystories/comments/hxojw8/necromutation>
- TeamShadowWind(2016), “Claudia Winters’ Guide To Surviving The Labyrinth House”, r/shortscarystories, reddit, 2024.11.19. https://www.reddit.com/r/shortscarystories/comments/4rhd8d/claudia_winters_guide_to_surviving_the_labyrinth
- thatisabean(2019), “Vet Clinic Guidelines”, r/shortscarystores, reddit, 2024.11.19. https://www.reddit.com/r/shortscarystories/comments/ad7xtv/vet_clinic_guidelines

ABSTRACT

The Formation and Dynamics of the “Napolitan Stories” Genre

Park, Gwang Eun*

This paper presents an empirical study on the formation, development, and dynamics of narrative genres, focusing on the “Napolitan Stories” actively enjoyed in Korean online communities. The genre, which originated by combining various elements found on the internet in Japan and the United States, is now commonly understood as a form of “Rules Horror” - a subgenre of horror fiction characterized by narratives that follow a prescribed set of rules. However, a closer examination of its history and conventions reveals that it is difficult to define the genre in such a limited way. As a result, ongoing debates among its enthusiasts regarding the genre's norms of “ambiguity” and definition continue to arise. Additionally, the incorporation of new elements and the merging and differentiation with adjacent genres further fuel these discussions. This pattern illustrates the dynamics inherent in genre labelling and categorization.

Keywords Napolitan Stories, Genre, Genre's Norms, Ambiguity, Labelling, Categorization, Dynamics

* Ph.D. Candidate, Department of Korean Language and Literature, Seoul National University