

고전무협서사와 서구 좀비물의 만남*

— 넷플릭스 <킹덤>을 중심으로

최진아**

〈目 次〉

1. 고전무협서사와 좀비물의 만남 - 넷플릭스 <킹덤>
2. <킹덤>에 투영된 고전무협서사의 원리
 - 1) 고전무협서사의 협객과 왕세자 이창
 - 2) 영웅이 된 이창과 귀환 없는 여정
3. <킹덤>을 구성하는 한, 중 인문 콘텐츠
 - 1) 생사초와 중국신선설화 콘텐츠
 - 2) 중국전통서사 속의 좀비 콘텐츠
 - 3) <킹덤>에 배치된 역사적 사건과 지리적 배경
4. 무협과 결합된 좀비 이야기의 미래 - <킹덤> 시즌3과 타자들

1. 고전무협서사와 좀비물의 만남 - 넷플릭스 <킹덤>

바이오희로 우리와 타자를 엄밀히 구별해야만 하는 시대이다. 바이러스로부터 비 감염된 우리, 그리고 감염된 그들은 각자의 공간에 따라 분리된다. 감염공간의 타자는 바이러스가 발원했거나 성행하는 지역의 이름과 함께 합법적으로 가두어지며 우리의 공간으로부터 배제된다. 감염공간의 그들은 우리와 접촉하면 안 되는 집단이다. 왜냐하면 그들과 닿는 순간, 우리 역시 그들처럼 되어 버리기 때문이다.

이제 감염공간의 타자는 좀비라는 또 다른 이름으로 불리워진다. 넷플릭스 드라마 <킹덤> 시리즈의 좀비는 역병에 감염된 백성이다. 그들은 본래 우리와 마찬가지로

* 본 연구는 2020학년도 부산대학교 교내학술연구비(신임교수연구정착금)에 의한 연구임.

** 부산대학교 중어중문학과 조교수

가지였으나 치명적인 역병에 걸려 기괴한 몸짓과 소리를 지르는 언캐니(uncanny)적 환상성을 덧입은 존재로 현현된다. 2019년 1월, 우리나라에서 제작된 좀비물인 <킹덤> 시즌1은 서구의 기존 좀비물과는 변별되는 서사구조를 지닌다. 또한 서사의 세부를 구성하는 한, 중 인문 콘텐츠의 배치는 마치 무협서사 속의 영웅적인 협객이 의를 구현하고 악을 퇴치하는 장면을 연상하게 한다. 더군다나 전지구적 코로나 바이러스 사태 속에서 2020년 3월, 이 드라마의 시즌2가 방영되며 감염된 좀비의 이야기는 시의성까지 획득한다. 게다가 실시간 스트리밍이라는 넷플릭스 드라마의 전파 방식은 킹덤 시리즈의 빠른 보급을 가능하게 하였고 곧이어 무협서사와 닮은 이 <킹덤> 시리즈는 동아시아권을 넘어 세계적으로 폭넓은 공감대를 신속하게 형성하였다.

이러한 맥락 속에서 본 논문에서는 넷플릭스 <킹덤> 시리즈의 서사구조에 주목하고자 한다. 좀비라는 異物이 등장하는 서구적 괴담과 중국고전무협서사의 조우, 그리고 이러한 이질적 결합이 한국에서 만들어졌다는 점에 특별히 주의를 기울일 것이다. 또한 <킹덤> 시리즈 곳곳에 배치된 한, 중 인문 콘텐츠에 대해서도 그 의미와 가치를 분석하려고 한다. 이미 <킹덤> 시리즈는 중국과 대만에서 ‘尸戰朝鮮¹⁾이라는 중국식 제명으로 큰 호응을 얻으며 방영되었는데 이는 <킹덤> 시리즈가 근간한 고전무협서사의 구조 및 서사를 구성하는 인문 콘텐츠가 동아시아가 공유하는 문화전통에 근간하였기 때문으로 사료된다. 즉, 한국에서 제작된 좀비물이지만 중국 및 동아시아 사람들에게 전혀 낯설지 않게 받아들여진다는 사실은 <킹덤> 시리즈가 공통의 문화전통에 근간한 산출물이기 때문이다. 반대로 <킹덤> 시리즈는 서구인들에게는 낯설고도 매력적인 이야기로 다가온다. 좀비물에 이미 익숙한 상태에서 이 시리즈는 동아시아적인 특별한 서사구조와 콘텐츠를 덧입고 나타났기에 서구인들이 이제까지 본 적 없는, 흥미로운 이야기로 수용된 것이다.

1) <킹덤> 시리즈의 중국어 제명은 본래 ‘李尸朝鮮’이었으나 일제강점기 시대가 일본에 의해 ‘이씨조선’으로 불려졌기에 ‘이씨조선’의 발음을 차용한 ‘이시조선’이라는 타이틀에는 일종의 비하의 의미가 있다는 한국측의 항의가 있었다. 이후 넷플릭스에서 이 상황의 민감성을 수용하여 중국어 타이틀의 제목을 ‘시전조선’으로 변경하였는데 이는 <킹덤> 시리즈가 그만큼 공통의 관심을 야기시킨 드라마임을 입증한다.

2. <킹덤>에 투영된 고전무협서사의 원리

<킹덤> 시리즈의 서사구조가 중국고전무협서사의 원리에 기반하였다는 논리를 주장하는 논저는 아직 학계에서는 발표된 바가 없다. 다만 최근 <킹덤> 시리즈의 인기와 맞물려 국내 학계에서 다음과 같은 몇 편의 논문에서 <킹덤> 시리즈를 언급하고 있다.

이원진의 논문인 「K-Drama <킹덤>이 전시하는 토속적 미래학: 순종의 열망과 잡종의 변이 혁명」에서는 사회와 계급의 측면에서 좀비를 분석한다. 이에 <킹덤> 시리즈의 좀비는 죽어서야 본래의 계급을 벗어날 수밖에 없는 변이육망의 주체로 상정된다.²⁾ 박찬효의 논문 「몰아보기(binge viewing)를 위한 OTT드라마의 스토리텔링 전략 연구: <킹덤> 1,2를 중심으로」에서는 넷플릭스와 같은 OTT드라마의 서사전략을 분석하며 <킹덤> 시리즈는 추리욕구를 자극하는 서사구조와 영화와 같은 분절단위로 구성되었음을 밝혔다.³⁾ 또한 김형식의 『좀비학: 인간 이후의 존재론과 신자유주의 너머의 정치학』에서는 <킹덤> 시리즈에 대해 일정 부분 분석을 시도하였는데 고전무협서사에 대한 이해가 없어서인지 서구적 시각에 의한 분석만을 시행하여 아쉬움이 있다.⁴⁾ 따라서 <킹덤> 시리즈에 대해서는 고전무협의 서사전통이 어떠한 방식으로 <킹덤> 시리즈를 구성하고 변용되었는지에 대한 고찰이 있어야 이 새로운 좀비물에 대한 정확한 이해가 가능해진다. 이에 본 논문에서는 중국에서 출발하였지만 한, 중 및 동아시아가 공유하는 원천서사로서 고전무협서사의 원리에 대해서 먼저 설명하도록 하겠다.

1) 고전무협서사의 협객과 왕세자 이창

중국고전에서 俠이라는 글자에 대한 최초의 기록은 『韓非子』 「五蠹」에 나타난

2) 이원진, 「K-Drama <킹덤>이 전시하는 토속적 미래학: 순종의 열망과 잡종의 변이 혁명」, 『영상문화』 제39호, 2021: 291-317.

3) 박찬효, 「몰아보기(binge viewing)를 위한 OTT드라마의 스토리텔링 전략 연구: <킹덤> 1,2를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제60호, 2021: 33-54.

4) 김형식, 『좀비학: 인간 이후의 존재론과 신자유주의 너머의 정치학』, 서울: 갈무리, 2020.

다. “유학자는 글로써 법을 어지럽히고, 협객은 무력으로써 금기를 범한다(儒以文亂法, 俠以武犯禁)”라는 언급에서 협이라는 존재가 무력을 사용함을 밝혔고 나라를 쪼먹는 다섯 가지 벌레에 대한 설명에서는 협을 “帶劍者”로 지칭하며 칼과 같은 병장기를 사용하여 무력을 행함을 나타낸 바 있다. 이처럼 「五蠹」에서 보여지듯 협의 원래의 의미는 그다지 긍정적인 것은 아니었다. 그러다가 司馬遷의 『史記』「游俠列傳」에 이르면 협의 의미는 다음과 같이 바뀌게 된다.

지금의 유협은 그 행동이 비록 정의를 따르지는 않지만 그 말은 반드시 신뢰할 수 있고 그 행동에는 반드시 결과가 있다. 이미 승낙한 일은 반드시 성의를 다하고 자신의 몸을 아끼지 않으며 남의 어려움에 달려간다. 자신의 존망과 생사를 돌보지 않고 자신의 유능함을 자랑하지 않으며 자신의 덕을 자랑함을 수치로 여겼다. 따라서 대체로 충분히 칭찬할 만하다. (今游俠, 其行雖不執于正義, 然其言必信, 其行必果, 已諾必誠, 不愛其軀, 赴士之厄困. 既已存亡生死矣, 而不矜其能, 羞伐其德, 蓋亦有足多者焉.)⁵⁾

이 글에서와 같이 협은 반드시 정의를 행하는 것은 아니나 신뢰할 수 있으며 그 행동에는 결과가 있다고 하였다. 또한 자신의 존망과 생사를 돌보지 않고 이루어낸 결과를 자랑하지 않는다고 하며 협이란 존재에 대한 칭찬을 부가한다. 이 서술에서는 협을 유협, 즉 떠도는 협객이라고 지칭하였는데 이는 협을 행하는 주체가 지배이데올로기가 정해진 질서와 자리에 고정되어 머무르지 않음을 뜻한다. 이러한 의미는 협객이라는 어휘와도 상관관계를 지니는데 협객, 즉 손님(客)이라는 글자를 협이라는 글자의 뒤에 부가하여 협이 언제든 떠날 수 있는 존재임을 강조한다. 따라서 협객이라는 어휘는 있어도 俠主라는 어휘는 존재하지 않는 것이다. 이와 같은 협객의 존재론적 의미를 <킹덤> 시리즈의 주인공인 세자 이창에게 대입하면 정확히 맞아떨어진다. 이창은 본래 세자의 신분이기에 왕위를 계승하고 이데올로기의 중심에 머물러야 한다. 그러나 그는 통치시스템과 주어진 임무에 순응하

5) 사마천 지음, 김원중 옮김, 『사기열전』, 서울: 민음사, 2020을 중심으로 번역을 인용 및 수정함.

지 않고 그 범위를 이탈한다. 그가 자신의 신분을 버리고 중심을 떠나 변방으로 백성을 구하러 간 이유는 <킹덤> 시리즈에서 이창이 곧 협객의 성격을 지니기 때문이다.

고전무협서사⁶⁾의 문법은 비교적 단순하다. 일단 협객으로 불리는 정의로운 주인공이 등장한다. 협객은 뛰어난 무예 실력으로 악의 무리를 평정한다. 이러한 고전무협서사의 문법을 <킹덤> 시리즈에 대입하면 협객인 왕세자 이창은 정의로운 인물이고 당연히, 뛰어난 무예실력을 구비하였으며 악의 무리를 평정하는 일에 매진한다. 다만 고전무협서사에서 협객에게 대항하는 악의 무리가 협객과 대척점에 있는 성격을 지닌 하나, 혹은 그 이상의 집단임에 비해 <킹덤> 시리즈의 이창은 두 개의 서로 다른 성격의 대상, 동시에 평정해야만 한다는 점에서 고전무협서사의 구조와 변별된다. 이창과 대치하는 악의 무리 중 하나는 역병에 걸려 이미 좀비가 된 집단이다. 이들은 본래 선량한 백성이었으나 역병으로 인해 좀비가 되어 아직 감염되지 않은 다른 백성들을 위협한다. 이들 좀비는 자신의 의지와는 무관하게 악의 무리가 된 경우이다. <킹덤> 시리즈에서 이들은 선악의 차원과 이미 상관없는, 이창이 지켜야 할 조선 안에 존재하는 마이너리티이며 건강한 다수의 백성을 위해 꼭 소탕해야 되는 대상으로 상정된다. 또 다른 악의 무리는 해원 조씨의 세력이다. 해원 조씨들은 백성을 수탈하여 권력을 장악하고 왕권을 위협한다. 이들은 선량한 백성을 좀비로 만들어 자신들의 권세 욕망을 충족하는 도구로 이용한다. 바로 이같은 두 종류의 평정대상은 이창을 양면에서 위협하므로 이창의 부담감은 고전무협서사의 일반적인 협객에 비해 훨씬 무겁고 복잡하다.

6) 본 논문에서 계속 언급하는 고전무협서사의 개념에 대해서는 다음과 같이 정리한다. 김명신의 연구 「清代俠義愛情小說이 武俠小說에 끼친 영향」에서는 무협소설이라는 명칭이 일본인에 의해 만들어진 것임을 제기하며 특히 民國이전의 작품에 대해서는 俠義소설이라는 명칭을 사용하는 것이 타당하다고 주장하였다. 본 논문에서는 김명신의 주장에 대체로 동의한다. 다만 넷플릭스 드라마의 동아시아적 서사근간을 집중적으로 설명하기 위해 다음과 같은 논리에 의하여 무협소설, 협의소설이 아닌, 고전무협서사라는 개념을 도입한다. 첫째, 소설이 아닌 서사라는 용어를 통해 소설보다 좀 더 포괄적인 개념에 의거한다. 둘째, 전통적인 서사유형에 근간을 두고 있다는 점에서 고전이라는 용어를 부가한다. 셋째, 무협이라는 용어를 사용하여 현대의 일반독자들이 상정하는 협객과 관련한 이야기까지도 포괄하도록 한다. 김명신의 주장에 대해서는 「清代俠義愛情小說이 武俠小說에 끼친 영향」, 『중국소설논총』 제11집, 2000: 267-282를 참고.

2) 영웅이 된 이창과 귀환 없는 여정

악을 평정해야 하는 커다란 부담감을 지닌 이창은 기존 이데올로기 속에 머무르지 않으며 밖으로 나가 의를 실현한다. 따라서 그의 존재는 헝겊이자 영웅이기도 하다. 고전무협서사의 헝겊은 의를 실현하는지 아닌지에 따라 단순히 무력만 휘두르는 존재가 되거나 또는 영웅이 된다. 이창의 경우는 역병에 걸린 좀비떼로부터 백성을 지키고 해원 조씨들로부터 왕권을 수호한다는 점에서 의를 구현하는 영웅의 길을 선택한다. 따라서 <킹덤> 시리즈는 영웅의 이야기가 내재된 고전무협서사의 구조를 지니게 된다. 주지하듯이 조지프 캠벨에 의해 도식화된 영웅의 일대기는 '영웅의 비범한 탄생 - 영웅 주변 환경의 결핍 - 영웅을 모해하는 세력으로 인한 영웅의 탄생지로부터의 이탈과 여정 - 보검의 획득 또는 조력자의 도움으로 역경 극복 - 모해세력의 평정 - 영웅의 귀환'⁷⁾으로 이루어진다. 이를 <킹덤> 시리즈의 주인공 이창에게 대입하면 다음과 같이 정리될 수 있다.

세자로서의 비범한 탄생 - 적자가 아니라 서자인 세자의 출신, 계비가 적자를 낳아 세자의 지위를 위협하는 환경, 부왕의 생사불명의 상황 - 계비와 해원 조씨일파의 권력 장악과 세자의 억울한 누명, 부왕과 관련된 기이한 역병 - 역병의 근원을 찾아 동래부로 떠난 세자의 여정 - 호위무관과 세자의 스승, 의녀의 도움 - 역병의 원인을 찾고 백성을 수호 - 해원 조씨 일파의 처단과 세자의 한양 도성 탈환 및 귀환

위에서 보여지듯이, 세자이지만 서자라는 결핍에서 출발한 이창은 곧 적자를 출산할 것으로 보이는 계비와 계비의 일족인 해원 조씨들에게 둘러싸인 불안한 상황에 처해 있다. 게다가 자신의 지지자인 부왕도 석연찮은 기이한 역병에 걸려 생사불명의 상황이다. 한 번도 궁궐 밖의 삶을 경험하지 못한 세자는 호위무관 한 사람만 대동하여 역병의 근원지인 동래 땅으로 떠난다. 그 여정 속에서 백성의 굶

7) 조지프 캠벨, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 서울: 민음사, 2018를 참고함. 영웅의 일대기에는 영웅과 미녀의 결합도 중요한 요소이나 킹덤 시리즈에는 영웅과 미녀의 애정관련 구조는 적용되지 않는다.

주립, 백성을 갈취하는 해원 조씨들의 횡포, 좀비가 되어 죽고 죽이는 현장을 목도하고 해결해가며 세자는 성장한다. 세자라는 영웅적 캐릭터에게는 본래 출중한 무예 실력이 탑재되어 있다. 그의 무예는 무술을 넘어 거의 도술에 가까울 정도로 신출귀몰하다. 세자가 처음 동래부로 출발할 당시, 의를 구현하여 영웅이 되겠다는 의지를 아직 지니지는 않았다. 그러나 그가 겪고 느끼는 고난의 여정 속에서 세자는 자신의 심리적 결핍이 무엇인지, 자신이 해야 할 일은 무엇인지를 체득한다. 그리고 역병에 걸린 좀비떼로부터의 백성 수호와 왕권 수호를 위해 신기에 가까운 무술을 발휘하면서 영웅이 된다. 좀비의 원인을 규명하는 의녀, 자신을 키우고 가르친 스승, 희생을 기꺼이 하는 수하 장수들, 이름 없이 이창을 돕는 백성들은 모두 이창을 영웅으로 만드는 조력자들이다. 이처럼 이창이 영웅이 되는 과정은 거친 무의식을 모두 통합하여 완전한 인격체가 되는 C. G. Jung의 개성화(Individuation)의 과정에도 유비된다. 즉 철없던 세자는 좀비되치, 해원 조씨일파의 평정이라는 지난한 고난을 거쳐 전일성을 지닌 원래의 자기가 된다. 다만, <킹덤> 시리즈는 일반적인 영웅서사의 구조와 마지막 부분에서 변별된다. 영웅의 일대기는 최종적으로 영웅의 귀환으로 맺음되지만 이와 다르게 <킹덤> 시리즈의 주인공 이창은 왕권을 되찾고 도성을 성공적으로 탈환하였으나 본인이 궁궐의 주인이 되지 않는다. 그는 영웅의 귀환을 이루었으나 영웅으로 끝나지 않는다. 오히려 세자는 또한번 이데올로기 밖으로 뛰어나간다. 그는 다시 의를 행하는 손님, 협객의 신분이 되어 역병의 근원인 생사초를 찾아가는 새로운 여정을 시작한다. 영웅인 그가 왕이 되지 않은 이유는 이창의 부왕 살해에 기인한다. 이미 역병에 걸려 죽지도 살지도 못하는 좀비인 부왕은 이창의 아버지가 더 이상 아니었다. 이창은 의를 구현하기 위해, 칼을 빼어 부왕을 베어버린다. 그리고 동시에 세자로서 효를 다하지 못하고 부친 살해의 패륜을 범했음을 시인하며 왕위에 오르지 않는다. 따라서 이창은 주인이 되지 못하고 강호로 다시 떠돌아야 하는 협객일 수밖에 없다. 義俠이라는 용어는 있어도 孝俠이라는 용어는 없듯이 이창은 이데올로기 안에서 아버지를 계승하여 왕의 신분으로 정주하지 못하는 것이다.

3. 〈킹덤〉을 구성하는 한, 중 인문콘텐츠

〈킹덤〉 시리즈가 동아시아권의 공감과 서구권의 호기심을 동시에 얻게 된 이유는 ‘낯설게 하기’와 ‘익숙하게 하기’의 서사기법이 함께 활용되었기 때문이다. 좀비물은 이미 서구 영상물에서는 익숙한 콘텐츠이다. 그러나 무협서사의 구조를 빌어 전개되는 스토리, 동아시아적인 인문 콘텐츠의 배치를 통해 〈킹덤〉 시리즈는 서구인들에게 ‘낯설게 하기(Defamiliarization)’의 방식으로 새로운 좀비물로 다가온다. 또한 중국 등 동아시아의 시청자들에게 〈킹덤〉 시리즈는 마치 어디에선가 본 듯한 영웅적 협객이 활약하는 이야기로 공감대를 형성시킨다. 즉, 백성을 보호하고 왕권을 수호하는 이야기, 충효의 이데올로기 등은 〈킹덤〉 시리즈에서 구사하는 ‘익숙하게 하기(낯익게 하기, Familiarization)’⁸⁾라는 서사 장치이다. ‘익숙하게 하기’는 서사의 앞부분만 보아도 이 내용이 향후 어떻게 전개될 것인지를 예측할 수 있는 패턴의 반복을 주로 한다. 이러한 서사 장치는 본래 환상성에 근간한 무협소설에서 즐겨 사용하는 서사기법이기도 하기에⁹⁾ 〈킹덤〉 시리즈는 동아시아권의 시청자에게 당연히 자신들이 잘 아는 이야기로 인지된다.¹⁰⁾

다음에서 논의될 한국과 중국의 인문적 콘텐츠는 〈킹덤〉 시리즈를 동아시아권의 시청자에게 진입장벽이나 경계심 없이 받아들여지게 하는 역할을 한다. 반면 서구권의 시청자들에게 있어 한, 중 인문 콘텐츠의 배치는 〈킹덤〉 시리즈를 신비하고도 매력적인 새로운 좀비 이야기로 인식하도록 만든다.

8) ‘익숙하게 하기’는 ‘낯익게 하기’로도 불리워지며 ‘낯설게 하기’와는 상대적인 의미를 지닌다. 러시아 형식주의자들로부터 처음 제기된 이 용어들은 리듬, 비유, 역설, 플롯의 설정을 통해 ‘익숙하게’ 혹은 ‘낯설게’ 서사를 재배치하는 것을 의미한다. 한용환 지음, 『소설학사전』, 서울, 고려원, 1992 및 이정옥, 「대중소설의 시학적 연구: 1930년대를 중심으로」, 서강대학교 박사학위 논문, 1997, 49쪽에서 ‘익숙하게 하기’ 관련 부분에 근거함.

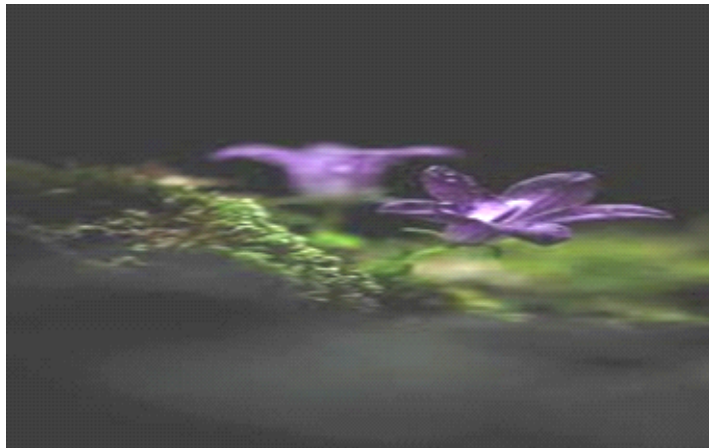
9) 조현우, 「무협소설의 흥미 유발 요인 탐색: ‘낯익게 하기’의 미학을 중심으로」, 『대중서사연구』 제6권, 제1호, 2001: 58.

10) 한국 드라마에서 ‘낯설게 하기’와 ‘익숙하게 하기’의 서사장치를 구사하여 동아시아권의 공감을 얻은 전략에 대해서는 다음의 논문을 참조. 최진아, 「도깨비의 귀환 - 드라마 ‘도깨비’에 내재한 韓, 中 전통서사의 원리」, 『중국문학연구』 제67집, 2017.

1) 생사초와 중국신선설화 콘텐츠

〈킹덤〉 시리즈의 중심에는 생사초라는 이름의 신비한 약초가 등장하는데 이러한 약초 콘텐츠는 기존의 서구 좀비물에서는 나타난 바가 없는, 동아시아적 인문 콘텐츠이다. 생사초는 〈킹덤〉 시리즈에서 좀비가 생성된 원인과 깊은 연관이 있다. 이 약초는 심산유곡에서 보라색의 꽃을 피우는데 약초의 즙을 내어 이미 죽은 사람의 혈자리에 투여하면 죽은 사람은 다시 살아나게 된다고 한다. 하지만 되살아난 사람은 이미 생전의 기억이나 본인의 의지는 전혀 없이 남의 인육만을 탐하는 좀비의 상태로 변한다.

서구의 좀비물에서는 유래가 없는 이 기이한 생사초의 등장은 고전무협서사의 전통과 연결된다. 고전무협서사의 일반화된 패턴 속에서는 흔히 약초가 등장한다. 약초를 복용함으로써 인해 고전무협서사의 주인공은 죽음의 위기를 넘길 수도 있고 무예를 완성하거나 신선의 경지에 다다를 수도 있다.



〈좀비를 만드는 약초인 생사초〉

또한 고전무협서사의 현대적 변용인 仙俠 웹소설에서도 약초는 콘텐츠로 여전히 등장한다. 따라서 선협 웹소설이 중국신선설화와 고전무협서사의 전통을 계승

한바¹¹⁾, 약초 콘텐츠는 중국신선설화에 그 근원이 있는 것으로 볼 수 있다. 아래의 그림은 중국 신선의 이야기와 신선의 모습을 담은 도록이 수록된 劉向의 『列仙傳』 가운데 僊僊의 모습이다. 약전은 소나무 열매를 먹기 좋아하였고 그 열매를 받아먹은 사람은 2백에서 3백 살을 살았다고 전해지는 신선이다. 또한 『열선전』에서는 약전 이외에도 풀꽃을 씹어먹는 신선인 赤將子與, 삼주 뿌리 복용을 즐겨하여 300세가 된 涓子, 창포와 부추 뿌리를 복용하는 신선인 務光, 계피와 영지를 먹는 彭祖 등의 신선이 약초의 재배나 복용과 깊은 관계를 지닌다.¹²⁾ 따라서 <킹덤> 시리즈의 생사초라는 콘텐츠의 등장은 중국신선설화의 전통과 근원적인 맥이 닿아 있음을 확인할 수 있다.



〈『列仙傳』 가운데 약초를 복용하는 僊僊의 모습〉

2) 중국전통서사속의 좀비 콘텐츠

본래 좀비라는 異物은 중남미의 부두교에서 사제가 주술을 써서 되살려낸 시체를 말한다. 부두교의 좀비는 아무런 의식이 없고 생전의 기억도 없이 농장의 노역에 종사한다. 이러한 원래의 좀비에게는 남의 인육을 먹어 감염을 유발시켜 또 다른 좀비를 만들어내는 특성은 존재하지 않았으며 아무런 생각없이 우두커니 서

11) 정유경, 「중국 선협 웹소설의 매체 전환」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2019.

12) 유향 지음, 김장환 옮김, 『열선전: 중국 도교의 70仙人 이야기』, 서울: 예문서원, 1996. 약전에 대해서는 66-67 참조.

있는 모습이 좀비 이미지일 뿐이었다. 그 이후 근대 좀비의 아버지라 불리는 조지 A. 로메로(George Andrew Romero) 감독의 1968년 작품인 '살아있는 시체들의 밤(Night on the Living Dead)'에서부터 현재 우리가 알고 있는 좀비의 이미지가 생성되기 시작하며 좀비의 감염능력이 부가되었다.¹³⁾ 그러나 동아시아권에서는 이 같은 좀비라는 이물의 이미지가 이질적 문화로 인한 생경스러움 때문인지 그다지 인기를 끌지 못하였다가 21세기에 들어와 서구에서 수입된 '워킹 데드'류의 현대 좀비물의 인기와 더불어 수용되기 시작하였다.

그럼에도 불구하고 중국 전통서사와 문화에는 시신이 되살아나서 사역을 당하는 이물에 대한 인식 자체가 서구의 좀비 이미지와 별개로 이미 존재하고 있었다. 당나라 시기 傳奇 소설집인 裴鉞의 『傳奇』 「馬拯」에서는 호랑이에게 물려 죽은 시신이 살아나서, 호랑이의 부림을 받아 산 사람을 괴롭히는 이야기가 수록되어 있으며 이러한 시신을 佹鬼라고 부른다고 하였다. 또한 청대 蒲鬆齡의 『聊齋誌異』 「尸變」에서는 죽은 여인의 시신이 뽀뽀하게 굳은 채 되살아나서 산 사람에게 거친 숨결을 내뿜으며 잡으러 다가오는 이야기가 수록되어 있다. 특히 청대 「시변」 이야기 등에서 나타난 뽀뽀하게 굳은 시체가 산 사람을 위협한다는 설정은 1980년대 후반 홍콩 등지에서는 강시라는 이물을 주제로 한 영화를 탄생시켰고 동아시아권 전체에 인기를 크게 끌었던 바가 있다.¹⁴⁾ 따라서 중국전통서사와 문화 속에 등장하는 강시 이미지는 이미 동아시아권의 시청자들에게는 기본적으로 내재되어 있는 상황이다. 그러므로 <킹덤> 시리즈의 시즌2에서 동래부의 양반 부인이 역병에 걸려 죽은 아들의 시신을 배로 운송하는 과정에서 죽은 아들이 되살아나 좀비가 되는 장면에서 강시 이미지와 강시 영화에 대한 문화적 경험이 있는 동아시아권의 시청자들은 <킹덤> 시리즈의 좀비에 대해 부두교의 좀비보다 훨씬 더 익숙한 감정을 야기시키게 된다.¹⁵⁾

13) 후지타 나오야 지음, 신정우 옮김, 『좀비 사회학』, 서울: 요다, 2017: 15-16.

14) 1980년대 강시를 모티프로 하여 홍콩에서 제작된 영화로는 '강시선생', '귀타귀', '영환도사' 등 그 수가 상당하다. 이들 영화에서 나타난 강시는 청나라 관복을 입고 두 팔을 앞으로 세운 채 굳어버린 시신이자 귀신으로 등장한다. 강시는 인간의 호흡소리에 반응하여 인간을 강시로 만들어 버리기에 강시와 마주친 인간은 절대로 숨을 쉬면 안 된다는 공통성이 강시 관련 영화에서 일관적으로 등장한다.

3) 〈킹덤〉에 배치된 역사적 사건과 지리적 배경

〈킹덤〉 시리즈에서는 실제 우리나라의 역사와 지리 관련 콘텐츠를 서사 내 곳곳에 배치하여 좀비의 이야기가 강한 현재적 메시지를 작동하도록 만들었다. 〈킹덤〉 시리즈의 1과 2를 관통하는 임진왜란과 정유재란을 연상시키는 왜구의 침략, 외적에 대한 대비가 전혀 없어 백성을 생지옥으로 내몰아 버린 무능한 중앙의 정치와 당쟁, 지방관의 횡포와 위기 상황에서 백성을 버리고 자신들의 안위만을 보전하기 위해 달아나는 양반층의 위선, 그리고 이러한 혼란 중에서도 자발적으로 일어난 민초들의 항전 의지는 우리나라가 역사적으로 경험한 불행한 전쟁의 트라우마를 자극하였다. 따라서 실제 우리나라의 역사적 사건은 드라마의 시청자들에게 마치 평행우주론과 같은 인지를 유발시키며 불행한 지난 역사가 드라마 속 세자 이창의 영웅적 협객행위로 인해 극복될 수 있을 것이라는 현재적 감정을 만들어낸다. 또한 이창이 겪는 고난과 극복의 과정이 과거의 불행한 역사를 극복하여 새롭고 통합된 현재를 건설해 낸다는 시청자의 공감대 형성으로 이어지게 되는 것이다.¹⁶⁾ 〈킹덤〉 시리즈에 배치된 지리적 배경 또한 현재적 공감대의 형성에 지대한 영향을 미쳤다. 생사초를 사용하여 임금을 좀비의 상태로 만든 왕실 주치의관 이승희는 금정산 기슭 동래부로 낙향한다. 부왕의 석연찮은 상황에 의심을 느낀 세자 이창은 이승희 의원의 행적을 찾아 한양에서 동래까지의 먼 여정을 떠난다.¹⁷⁾ 곧이어 이창은 동래부 이승희 의원의 거처가 좀비떼의 발생지로 바뀌는 현장을

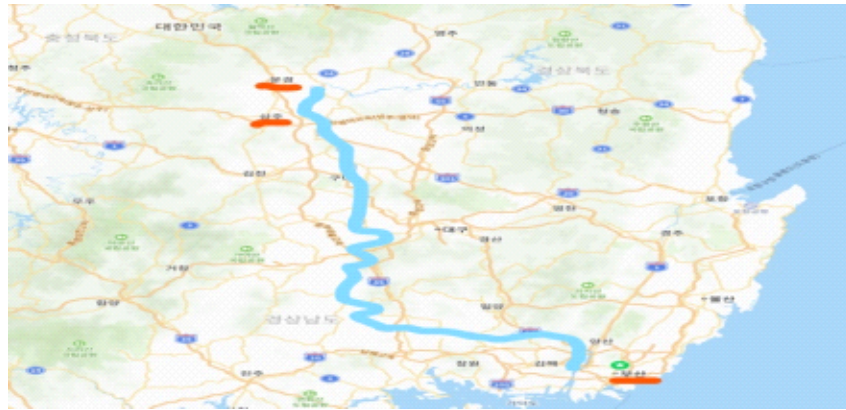
15) 실제로 좀비(Zombie)라는 어휘의 중국어식 표기가 강시(僵尸)인 것은 중국인들에게는 서구의 좀비 이미지가 자신들의 강시와 상당 부분 닮아있다고 인식하는 것이다.

16) 좀비가 등장하는 우리나라 영화 〈창궐〉(2018년)에서도 병자호란을 연상시키는 설정이 등장한다. 세자를 대신한 대군 이청은 제물포에서 시작된 야귀의 습격으로부터 백성과 왕실을 보호하여 대의를 이룬다. 이러한 설정 또한 불행한 역사의 트라우마를 자극하여 영화 속 고난 극복과 통합의 과정이 현실에서 이루어지길 바라는 희망과 관련된다.

17) 드라마 속에서 이창은 자신의 호위무관을 대동하는데 호위무관은 임신한 자신의 아내를 위해 '동래 근처 기장의 미역이 산모에게 좋다고 한다'고 말한다. 이처럼 드라마 안에는 실제의 지명을 언급하며 시청자에게 서사의 뽕진성, 현실성을 고조시킨다. 다만 〈킹덤〉 시리즈에서는 역병에 걸린 좀비떼가 존재하는 공간이 동래 및 경상도 일대임에도 불구하고 영화 속 배우들은 경상도 방언이 아닌, 서울 및 기호 지방의 언어를 사용하고 있어 아쉬움이 있다.

목도한다. 좀비떼가 아직 감염되지 않은 동래부의 백성을 시시각각 위협하는 순간, 해원 조씨의 일파인 동래부사와 동래부의 양반들은 흥청망청 주연을 즐기며 백성의 위급함을 외면한다. 게다가 좀비떼가 순식간에 퍼져나가자 이들은 백성들은 버려두고 자신들만 상주로 급히 도피한다. 이러한 드라마 속 내용은 조선 시기 왜란 당시 위정자가 백성을 버리고 피난을 떠난 모습을 연상시킨다. 또한 동래부사와 양반들이 상주로 도망가는 노선은 실제 조선시대 낙동강에서 활용된 조운선의 노선을 그대로 킹덤 시리즈에 차용하였다. 아래의 그림은 고려, 조선시대 동래 외곽(현재의 부산에서 김해 사이)에서 낙동강의 물길을 이용하여 조운선이 상주를 거쳐 문경새재까지 이어지는 모습이다.¹⁸⁾ 이는 <킹덤> 시리즈에서 좀비떼를 피하기 위한 지배층의 도망 노선과 일치하며 서사의 픽션성과 현실성에 도움을 준다. 또한 좀비떼로부터 충주 이북 및 한양으로 연결되는 길을 지키기 위해 해원 조씨 일파들이 문경새재의 관문을 모두 폐쇄하는 장면은 중심인 한양을 보호하기 위해 그 이남의 지역은 모두 버려도 좋다는 지난 역사의 기억과 그 현장을 바로 상기시킨다. 해원 조씨 일파에 의해 상주 이남을 버리려 하는 모습과 이창에 의해 문경새재의 봉쇄를 돌파하려는 모습의 대비는 실제 역사, 지리적 인문 콘텐츠의 배치에 힘입어 세자 이창의 정당성에 대한 시청자의 몰입도를 극적으로 강화시키는 장치가 된다.

18) 한정훈, 「고려, 조선 초기 낙동강 유역 교통네트워크 연구」, 『대구사학』 제110집, 2013: 1-33.



〈고려, 조선시기 낙동강 수운 실제 경로: 붉은 색은 지명, 푸른색은 수운 노선〉

4. 무협과 결합된 좀비 이야기의 미래 - 〈킹덤〉 시즌3과 타자들

이상에서 〈킹덤〉 시리즈에 투영된 고전무협서사의 원리와 한, 중 인문콘텐츠의 배치 의미를 고찰하였다. 정리하자면 〈킹덤〉 시리즈는 각각의 인물들이 자신들의 결핍을 충족해가는 이야기로 볼 수 있다. 주인공 세자 이창의 입장에서 이 이야기는 의리는 수퍼에고(Super Ego)를 충족하여 자신의 결핍을 극복하는 영웅적 협객의 모험담이 된다. 또한 좀비가 된 백성들의 입장에서 이 이야기는 남의 인육을 먹어 자신의 결핍을 메우려다 퇴치당하는 이야기이기도 하다. 또한 해원 조씨 일파들에게 있어 이 이야기는 역병으로 좀비가 된 백성을 이용하여 권세에의 결핍을 채우려는 이야기가 된다.

현재 〈킹덤〉 시리즈는 시즌 1, 시즌2 및 번외편 〈아신전〉이 발표되어 있다. 번외편 〈아신전〉은 시즌1, 2에 좀비 생성의 원인으로 규명된 생사초가 어느 지역으로부터, 무슨 이유로 조선에 유입되었는지에 대한 이야기이다. 시즌2의 마지막 부분에서 세자 이창이 다시 협객이 되어 생사초의 비밀을 밝혀려 여진족의 땅인 함경도로 진입한다. 그리고 세자의 진입이 시작되는 부분에서 아신이라는 여진족 여

전사의 모습이 등장하며 마무리된다. 이제 앞으로 <킹덤> 시리즈 3이 등장한다면 또다른 결핍이 있는 타자들의 이야기를 다룰 것으로 예측된다. 조선의 역사에서 여진족은 배제되거나 버려진 타자이다. 버려지고 결핍된 땅, 결핍된 자들의 보복이 어떻게 생겨난 것인지에 대한 이야기가 번외편 <아신전>에서 설명된 바탕 위에서 전개될 것이다. 아마도 시즌 3에서는 세자 이창이 추구하는 의와 여진족 아신의 의가 충돌할 수도 있다. 또한 번외편의 영어 제목이 <Asin of the North>이듯이 여진족 아신은 중심에서 떨어진 북쪽의 외진 지역 타자를 대표한다. 따라서 아신은 여진 종족의 결핍을 채우고 그들의 의를 구현하는 영웅적 험녀의 형상으로 재현될 것이다. 이미 상술했듯이 <킹덤> 시리즈의 주인공 이창은 세자의 자리에 정주하지 않고 또다른 강호를 향해 나아갔다. 따라서 <킹덤> 시리즈의 미래는 고전무협서사 속 강호의 확장이다. 역병에 걸려 좀비가 된 타자들은 더욱 빠른 속도로 뛰어서 비감염된 자들을 위협할 것이다. 이는 나, 우리가 금방 좀비가 되어 타자화될지도 모른다는 공포가 더 강해졌음을 의미한다. 그러므로 이 지점에서 주목할 부분은 과연 무협과 결합된 좀비 이야기가 향후 나, 우리와 타자와의 합일, 화해로 결론지어질 수 있을지에 대한 기대이다.

〈參考文獻〉

- 裴鏞 지음, 최진아 옮기고 풀어씀, 『傳奇 - 31편의 기이한 이야기』, 파주: 푸른숲, 2006.
 사마천 지음, 김원중 옮김, 『사기열전』, 서울: 민음사, 2020.
 유향 지음, 김장환 옮김, 『열선전: 중국 도교의 70仙人 이야기』, 서울: 예문서원, 1996.
 칼 구스타브 융, 정명진 역, 『칼 융 분석심리학』, 서울: 부클북스, 2021.
 포송령 지음, 김혜경 옮김, 『요제지이』, 서울: 민음사, 2002.
 한비, 『한비자』, 서울: 휴머니스트, 2016.
 김형식, 『좀비학: 인간 이후의 존재론과 신자유주의 너머의 정치학』, 서울: 갈무리, 2020.
 문현선, 『무협』, 서울: 살림, 2005.
 조지프 캠벨, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 서울: 민음사, 2018.
 후지타 나오야 지음, 신정우 옮김, 『좀비 사회학』, 서울: 요다, 2017.

- 김명신, 「清代俠義愛情小說이 武俠小說에 끼친 영향」, 『중국소설논총』 제11집, 2000: 267-282.
- 김민영, 「플랫폼의 확장과 좀비 서사의 구현 연구 -넷플릭스 오리지널 드라마 <킹덤> 시즌1을 중심으로」, 『현대문학이론연구』 제77집, 2019: 61-85.
- 박찬효, 「몰아보기(binge viewing)’를 위한 OTT드라마의 스토리텔링 전략 연구: <킹덤>1,2를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제60호, 2021, : 33-54.
- 박명진, 「《龍圖耳錄》의 소설화 과정과 창작 특징」, 『동아인문학』 제23호, 2012.
- 박현곤, 「《三俠五義》回目的編方式探釋」, 『중국학논총』 제43권, 2014.
- 송현희, 「좀비, 본능(食)에서 자기 인식(義識)으로의 변화: <위킹데드>와 <킹덤>」, 『동서비교문학저널』 제48집, 2019: 127-147.
- 유세문, 「OTT 한국 드라마의 서사전략 연구: 넷플릭스 드라마 <킹덤>을 중심으로」, 『한국방송학회 학술대회논문집』, 2019. 4: 211-213.
- 이원진, 「K-Drama <킹덤>이 전시하는 토속적 미래학: 순종의 열망과 잡종의 변이 혁명」, 『영상문화』 제39호, 2021: 291-317.
- 이호영, 「일본 만화 <彼岸島(Higajima)>와 아시아적 생산 양식 - 아시아적 생산양식의 정치구조와 투쟁」, 『만화애니메이션연구』 제25권, 2011: 109-132.
- 정유경, 「중국 선협 웹소설의 매체전환」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2019.
- 최재용, 「의/협의 변천사 - 최근 인터넷 ‘선협소설’에서의 의/협 개념」, 『중국소설논총』 제44집, 2014: 311-327.
- 최지운, 「한국 사극 속 좀비 캐릭터 연구: <창궐>과 <킹덤>을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제56집, 2020: 105-122.
- 최진아, 「도깨비의 귀환 - 드라마 <도깨비>에 내재한 韓, 中 전통서사의 원리」, 『중국문학연구』 제67집, 2017:1-24.
- 한정훈, 「고려, 조선 초기 낙동강 유역 교통네트워크 연구」, 『대구사학』 제110집, 2013: 1-33.
- 曹亦冰 著, 『俠義公案小說史』, 杭州: 浙江古籍出版社, 1998.
- 陳平源 著, 『千古文人俠客夢』, 北京: 新世界出版社, 2003.
- 劉蔭柏 著, 『中國武俠小說史』, 石家莊: 花山文藝出版社, 1992.
- 汪涌豪, 陳廣宏 著, 『俠的客人格與世界』, 上海: 復旦大學出版社, 2005.
- 陳國和, 「新“故事”老“模式” - 傳奇性革命歷史長篇小說與武俠小說」, 華中師範大學碩士學位論文, 2003.
- 池若飛, 「民國武俠小說的女俠身份建構」, 『浙江學刊』第1號, 2021.
- 韓云波, 「武俠類型知識體系與武俠小說研究模型——以還珠樓樓主武俠小說爲核心」, 『西

南大學學報』第44號, 2018.

Peter A. Lorge, *Chinese Martial Arts: From Antiquity to the Twenty First Century*,
New York: Cambridge University Press, 2012.

〈Abstract〉

The Encounter of Classical Martial Arts Narratives and Western Zombies:
Focusing on Netflix's "Kingdom"

Choi, Jin-A

Netflix's "Kingdom" is about the process of a prince who child of a concubine from defeating zombies and protecting the throne from opposing forces. The main character, Crown Prince, has martial arts close to Daoist magic. His figure is close to a hero in the classic martial arts narrative. The limitations of birth, the heroic appearance, and the appearance of the chivalrous fighter staying in the guest's seat, not the owner's seat, appropriated the image of martial arts narrative as it is. In addition, the ideology of the protagonist is loyalty and filial piety. In this paper, we explore the structure of classical martial arts narratives projected into the Kingdom series, the arrangement of Korean-Chinese humanities contents, and their meaning. As a result, it was considered that the Kingdom series borrowed the structure of classical martial arts narratives featuring heroic chivalrous fighter and Korean, Chinese humanities contents were appropriate, such as Chinese Taoist hermit narrative and Jiangxi(僵尸) images. In addition, by using Korea's actual historical events and geography as humanities contents, viewers were able to form a strong consensus on the actions of the main character of the Kingdom series. Zombies combined with these martial arts not only formed empathy through the use of motifs familiar to East Asian viewers, but were also accepted by Western viewers for their distinctive charm from existing Western zombies.

Key words: Netflix's, "Kingdom", Zombies, Classical Martial Arts Narratives,
Hero, The grass of life and death, Taoist hermit narrative, The Others

이 논문은 2022년 01월 18일에 접수되어 2022년 02월 07일에 심사가 완료되고
2022년 02월 10일에 게재가 확정되었음.