

좀비 서사의 변주와 감염병의 상상력

— 신종감염병에 대한 공포와 혐오의 형상화를 중심으로*

박 성 호**

요약

좀비 서사는 〈살아있는 시체들의 밤〉 이후로 독자적인 영역을 형성해왔으며, 21 세기에 접어들면서는 감염병이라는 새로운 요소를 수용하면서 폭발적인 호응을 얻었다. SARS나 신종플루와 같은 신종 감염병에 대한 공포는 좀비와 감염병을 연결하는 데 중요한 계기를 마련했고, 기존의 좀비 서사가 확보한 클리셰는 광견병을 중심으로 한 지식을 바탕으로 재해석되었다. 그 결과 좀비는 주술이나 원인불명의 현상으로 인해 탄생한 초자연적 존재에서 바이러스에 의해 발생한 감염증의 부산물로 변화되었다.

하지만 이러한 변화 속에서도 좀비는 여전히 인간과는 구분되는 존재로 인식되었다. 좀비는 치료받아야 하는 감염병 환자가 아니라, 인간과 대결하면서 그 생존을 위협하는 타자로 묘사되었다. 한번 좀비가 되면 다시 인간으로 회복될 수 없으며, 뇌 기능의 정지 등으로 인해 자의식을 유지할 수 없기에 인간으로 간주될 수 없다는 설정이 보편화되기도 했다. 좀비는 환자라기보다는 병원체인 좀비 바이러스와 동일시되었다.

이러한 현상은 비단 좀비 서사 속에서만 끝나지 않는다는 점에서 주목할 필요가 있다. 코로나19 팬데믹 이후 사회 곳곳에서 발생하는 낙인과 혐오는 확진자를 바이러스와 동일시하는 데에서부터 출발하고 있다. 확진자를 비롯하여 그와 관련된 집단, 인종, 국기를 타자화함으로써 혐오를 감염병에 대응하는 방역 활동으로 합리화하는 사유가 곳곳에서 작동하고 있다. 2000년대의 좀비 서사는 이러한 혐오

* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임.
(NRF-2019S1A6A3A04058286)

** 경희대학교 인문학연구원 HK+통합의료인문학연구원 HK연구교수

가 어떻게 탄생하고 작동하는지를 확인하는 데 좋은 참고점을 제공한다.

주제어: 감염병, 공포, 혐오, 낙인, 좀비 서사, 코로나19

목차

1. 들어가며
2. 대중서사는 어떻게 감염병의 상상력을 수용하였는가? - 2000년대 좀비 서사의 변화
3. 괴물에서 환자로, 환자에서 괴물로 - 감염된 인간으로서의 좀비
4. 감염병 환자라는 타자 - 좀비 서사에서 드러나는 낙인과 혐오
5. 정리하며

1. 들어가며

대중서사에서 좀비(Zombie)는 자주 사용되는 소재 중 하나이다. 서구에서는 이미 1930년대부터 좀비를 소재로 한 대중서사가 등장하기 시작했고, 1968년 <살아있는 시체들의 밤>을 기점으로 좀비는 대중서사에서 각광받는 소재로 자리매김하였다. 이후 2000년대에 접어들면서 좀비 서사는 영화, 게임, 드라마 등 다양한 매체에서 폭넓게 등장하게 되었다.

흥미로운 점은 좀비 서사가 2000년대 이후 큰 폭의 확장을 겪게 되는 데 큰 기여를 한 것이 감염병이라는 사실이다. 원래 좀비는 부두교의 주술에서 비롯된 결과물이었고, 서구에서 대중서사의 소재로 채용되던 시점에도 상당부분은 흡혈귀와 같은 서구의 주술적 요소와 결합하는 경향이 강했다. 반면 2000년대부터 대두되기 시작한 좀비 서사에서는 공통적으로 ‘바이러스’에 의한 감염병으로서의 좀비라는 요소가 대두된다.

공교롭게도 이러한 변화는 신종 바이러스에 의한 현실 속 팬데믹에 대

한 우려와 공포가 대중들에게 확산되는 시점과 맞물려 있었다. 이러한 팬데믹에 대한 공포는 대중서사에서 아포칼립스(Apocalypse)를 일으키는 주된 원인의 하나로서 신종 바이러스 혹은 그로 인해 기인하는 신종 감염병을 지목하게 만들었다.

하지만 왜 하필이면 좀비 서사인가? 좀비라는 존재는 신종 감염병과 팬데믹에 대한 공포와 혐오를 형상화하는 데 적절한 ‘그릇’이었기 때문이었다. 〈살아있는 시체들의 밤〉을 기점으로 영역을 확보하기 시작한 좀비 서사가 냉전과 핵전쟁에 대한 공포를 반영했던 것처럼, 2000년대에 접어들면서 좀비 서사는 감염병의 상상력과 결합하면서 감염병과 관련된 공포와 혐오를 표현하는 데 효과적인 형태로 변주해 나갔다. 특히 감염된 인간으로서의 좀비를 치료 대상인 환자가 아니라 이종(異種)의 괴물로 상정하고 대결의 서사를 형성했다는 점에서는 팬데믹이 야기할 수 있는 사회의 암부(暗部)를 표현하는 데 더없이 효과적인 방식이기도 했다.

이러한 점은 오늘날 COVID-19 팬데믹에서도 나타나는 감염자에 대한 배제와 혐오의 현상과도 비교할 만하다. COVID-19 확진자들이 겪는 코로나 블루(Corona Blue)나 서구권 국가에서 종종 벌어지고는 하는 동양인 혐오 범죄 등에서 공통적으로 나타나는 바는 SARS-CoV-2와 COVID-19 환자를 동일시한다는 데 있다. 즉 병원체와 감염증, 감염된 환자 사이의 구분이 사라지고 이를 모두 하나의 ‘감염병’으로 인식한다는 데에서 COVID-19 환자에 대한 혐오와 배제의 메커니즘이 시작된다는 것이다.

이 글에서는 좀비 서사가 2000년대에 접어들면서 어떤 방식으로 감염병의 상상력을 채용하였으며, 이 과정에서 비단 감염병에 대한 공포뿐만이 아니라 감염병과 환자를 동일시하는 혐오의 상상력을 어떻게 구체화하게 되었는지를 살펴보았다. 이를 통하여 COVID-19 팬데믹을 겪는 현 시점에서 나타나고 있는 확진자에 대한 혐오와 배제의 현상을 다시금 점검하는 계기를 마련해보고자 한다.

2. 대중서사는 어떻게 감염병의 상상력을 수용하였는가? - 2000년대 좀비 서사의 변화

원래 좀비는 오랜 시간 유럽 열강의 식민지였던 아이티에서 자행되었던 노예제도와 더불어 이와 연결될 수 있는 흑마술의 민담, 그리고 죽은 자를 소환하는 부두교의 주술의식이 결합되어 탄생한 개념이다.¹⁾ 1930년대의 〈화이트 좀비〉와 같은 고딕 영화를 거쳐서²⁾ 1968년 〈살아있는 시체들의 밤〉을 중심으로 한 조지 로메로의 3부작에 이르러 본격적인 장르를 형성하게 된다. 좀비 서사는 당시 베트남전을 둘러싼 반전 문제나 미국 내의 인종차별 등 다양한 사회적 이슈를 풍자했으며, 카니발리즘과 아포칼립스의 요소를 채용하면서 독자적인 영역을 구축해나갔다.³⁾

할리우드의 호러(horror)물로서 각광을 받았던 좀비 영화는 1990년대에 접어들면서 소강상태를 겪는다. 1990년대의 좀비는 괴수 또는 괴물로서의 우스꽝스러운 소품으로 전락하게 된다.⁴⁾ 냉전과 같은 거대한 이슈가 뚜렷하지 않았던 상황 속에서 대중의 집단적 공포를 자극할 만한 주제를 택하기는 어려웠으며, 좀비 서사 역시 시대적인 문제를 반영하는 방식보다는 오락용의 소품에 가까운 형태로 제시되고는 하였다. 예컨대 마이클 잭슨의 뮤직비디오 〈스릴러〉(1984)에서도 좀비는 브레이킹 댄스를 추는 희화화된 모습으로 등장했다.⁵⁾

대중서사에서 좀비가 다시 본격적인 소재로 각광받기 시작한 것은 21

1) 김민오, 「좀비와 뱀파이어의 영화 속 시기별 의미변화 연구: 공포의 속성을 중심으로」, 『한국영상학회논문집』 12-1, 한국영상학회, 2014.6, 75면.

2) 김민오·이준희, 「밀레니엄 좀비영화와 사이버 공간의 폭력성 비교 연구」, 『한국영상학회논문집』 11-4, 한국영상학회, 2013.12, 24면.

3) 권혜경, 「좀비, 서구 문화의 전복적 자기반영성」, 『문학과영상』 10-3, 문학과영상학회, 2009.12, 537면.

4) 김성범, 「21세기 왜 다시 좀비 영화인가?」, 『씨네포럼』 18, 동국대학교 영상미디어센터, 2014.5, 129면.

5) 김민오·이준희, 앞의 글, 2013.12, 26면.

세기의 일이었다. 〈28일 후 28 Days Later〉(2002)나 〈레지던트 이블 Resident Evil〉(2002)이 그 출발점이었다. 이러한 흐름은 냉전 종식과 더불어 세기말이라는 시대적 배경 속에서 새로운 시대에 대한 기대와 불안감을 바탕으로 하여 테크노 컨셉과 SF를 필두로 한 디스토피아적 성격의 콘텐츠가 인기를 끌던 상황과 맞물려 있었다.⁶⁾

2000년대 이후 좀비 서사의 특징은 감염병으로 인한 아포칼립스를 전면에 내세웠다는 점이었다. 〈28일 후〉에서 영국의 좀비 사태를 불러온 것은 분노 바이러스(Rage Virus)의 만연이었고, 〈레지던트 이블〉에서는 작중 가상의 기업인 엄브렐라(Umbrella)의 연구실에서 유출된 바이러스 때문이었다. 〈28일 후〉에서는 아예 포스터에서부터 생물재해를 나타내는 표지를 전면에 내세웠을 정도였다.

〈레지던트 이블〉에서는 세포 재생 능력을 통해 신체적 불구를 치료하기 위한 과정에서 파생되어 군사용 생물학 병기로 개발된 T-바이러스가 좀비 팬데믹의 원인으로 지목되었다. 한번 감염되면 정상적인 세포를 망가뜨려서 장기의 기능 등을 정지시킴으로써 마치 죽은 것과 비슷한 상태를 만들지만, 대신 일부 신경 계통의 기능만 유지시켜서 인간에 대한 식욕만 증폭된다는 설정을 택했다. 〈살아있는 시체들의 밤〉에서부터 본격화된 카니발리즘의 요소를 감염병의 기전으로 재해석한 셈이었는데, 물이나 공기를 통해서도 전염 가능한 바이러스로 묘사되었기 때문에 빠른 시간에 확산되어 팬데믹에 의한 아포칼립스를 일으키게 된다.

〈28일 후〉에서는 동물 해방을 주장하는 사람들이 한 생물학 연구실을 습격하는 과정에서 바이러스에 감염된 침팬지를 풀어주는 데에서 팬데믹의 원인을 짚어낸다. 활동가 중 한 여성이 침팬지에게 물리자 이내 강렬한 공격성을 드러내면서 연구실 내의 모든 사람들을 공격하기 시작한다.

6) 옥선영, 「게임 속의 세계는 세기말을 어떤 방식으로 드러내는가? - 게임 속 세기말의 구현 방식에 관한 분석: Resident Evil 3, Parasite Eve 2, Silent Hill 3 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』 21-1, 한국게임학회, 2021.2, 6-7면.

유인원을 이환동물로 제시하는 인수공통감염병으로서의 분노 바이러스라는 설정은 에볼라나 AIDS를 연상시키기도 하지만, 감염된 사람이 강렬한 공격성을 드러낸다는 점은 이러한 감염병과는 다소 거리가 있었다. 분노의 정서는 <살아있는 시체들의 밤>에서부터 좀비와 관련된 중요한 요소로 거론되고는 했지만,⁷⁾ 2000년대의 좀비 서사에 이르러서는 기존의 감염병과 연관된 지식을 대거 채용하면서 신종 감염병의 한 형태로 재해석되기에 이른다.

좀비 바이러스의 감염은 주로 감염자(좀비)가 비감염자(사람)을 무는 행위를 통해서 이루어지는 것으로 설명된다. 좀비 팬데믹을 처음으로 묘사했던 <레지던트 이블>에서는 영화 초반에 마치 바이러스의 공기 중 감염을 연상케 하는 장면이 등장하기도 하지만, 이러한 설정은 보편화되지 못했다. <레지던트 이블> 내에서조차도 영화 초반에는 좀비 감염증을 일으키는 T-바이러스가 공기 중에 누출되어 시설 내의 인원들을 전부 좀비로 감염시켰음을 암시하는 장면들이 등장하기는 하지만, 이후에는 이런 설정은 약화되고 좀비에게 물리거나 몸에 난 상처를 통해 바이러스가 침입했을 경우에 감염을 일으킨다는 설정이 보편화된다. 공기 중 감염과 같은 요소는 T-바이러스가 어떻게 그토록 짧은 시간에 팬데믹을 일으킬 수 있었는가를 설명하기 위한 근거로만 제시될 뿐, 영화 내에서는 체액을 통한 전염이 가장 주요한 원인으로 채택되었다.

이는 일단 공기 중 전염이나 식수원 오염 등을 통한 팬데믹을 시각적으로 표현하기는 효과적이지 않다는 점 때문이기도 했을 것이다. 물론 여기에 대한 시각적 표현이 시도되지 않았던 것은 아니다. 에볼라 바이러스를 소재로 삼았던 영화 <브레이크아웃>(1995)에서는 공기 중에 떠도는 미세한 입자를 클로즈업해서 보여주는 방식으로 환풍구를 통해 바이러스가

7) 조지 로메로 영화의 좀비는 시대가 낳은 정념을 은유하는 괴물로서 사회적 불안, 공포, 분노, 혐오들을 실어나르고 재조직하는 상징의 다의적 운반체로 해석된다. 복도훈, 「살아 있는 좀비대왕의 귀환 - 조지 A. 로메로를 추모하며」, 『문학동네』 243, (주)문학동네, 2017.9, 4면.

퍼져나가는 것을 묘사했다. 〈레지던트 이블〉에서도 T-바이러스를 담은 용기가 파열되면서 환풍구를 통해 연구소 전체로 퍼져나갔다는 걸 암시하는 장면이 등장한다. 하지만 이런 방식은 가능한 묘사 방식이 한정되어 있었고, 자극적인 연출을 이끌어내기도 어려웠다. 감염자에게 물린다는 행위와 그 결과로 나타나게 되는 감염증을 연출하는 쪽이 더 수월했으며, 대중들에게도 보다 익숙한 방식이었다.

이러한 서사를 이끌어냈던 계기는 에볼라나 사스, 신종플루와 같은 신종 감염병들이 주기적으로 대유행을 벌이면서 사람들에게 감염병에 대한 공포를 환기시켰기 때문이었다. 하지만 정작 좀비 서사가 채용한 상상력의 구체적인 내용은 이러한 감염병들과는 다소 거리가 있었다. 직접적인 접촉이 없어도 전염이 가능한 인플루엔자나 코로나 바이러스의 특성을 채택한 좀비 서사는 사실상 존재하지 않기 때문이다. 오히려 채액을 통해서만 감염이 가능하며, 그것도 좀비가 사람을 물어뜯음으로써 바이러스를 전염시키는 방식이 대부분이다. 기존의 좀비 서사가 채택한 설정들을 가급적 온존하면서도 감염병이라는 새로운 공포를 환기하는 데에는 다른 종류의 상상력이 필요했다.

좀비와 가장 손쉽게 결합할 수 있는 감염병은 다름아닌 ‘광견병’이었다. 일단 광견병은 교상(咬傷)을 통한 전염이라는 측면에서, 그리고 감염된 동물 내지는 사람의 신경계통에 영향을 주어 비정상적인 행동을 유발하게끔 한다는 점에서 좀비와 적잖은 유사성을 확보하고 있었다. 특히 일부 이환동물에게서 나타나는 광폭화 현상은 조지 로메로의 3부작에서부터 선택되었던 카니발리즘에 대한 병리학적 변주로도 연결될 수 있었다. 특정한 원인으로 인해 자신의 정체성을 상실하고 주변에 대한 무차별적인 공격성을 띄게 된다는 설정은 크게 달라지지 않았다. 다만 그 정체가 우주 방사능과 같은 미지의 외부적 요인으로부터 바이러스와 같은 병원체로 구체화되면서 감염병의 개념이 전면화되었다는 점이 차이였다.

좀비 바이러스의 기전은 기본적으로 살아있는 인간을 감염시켜서 좀비

로 만든다는 것이었고, 여기에는 인간으로서의 자의식을 상실하게 만든다는 전제가 깔려 있었다. 감염을 일으킨 인간은 이미 자신이 인간이라는 점을 인식하지 못하고 본능적인 욕구를 좇아 행동하게 되는데, 이는 주로 주변의 생명체에 대한 폭력성으로 형상화되었다. 좀비 바이러스에 감염된 사람은 좀비로 변해서 주위의 다른 사람들을 물어뜯음으로써 바이러스를 전염시킨다는 것이다. 자의식을 상실하고 스스로를 통제하지 못하며 극도의 폭력성을 드러내게 된다는 점, 특히 ‘뇌’를 감염증의 핵심에 두고 있다는 점은 좀비 서사에서 공통적으로 드러나는 특징들이다. 그리고 이러한 특징은 고스란히 광견병으로부터 차용된 상상력이라고 보아도 좋을 정도였다.

하지만 광견병은 여러 감염병 중에서도 가장 오랜 역사를 가지고 있으며, 인류가 이에 대응해온 역사도 상당히 오래된 편이다. 서양에서는 히포크라테스나 아리스토텔레스의 저서 『히스토리야 아니말리움(Historia animalium)』, 동양에서는 기원전 3세기 중국의 응급의학서 『주후비급방(肘後備急方)』에서 이미 광견병과 관련된 기록들이 발견되고 있다.⁸⁾ 병원체인 광견병 바이러스 자체는 20세기 중반 무렵에야 발견되었지만, 정작 광견병 백신은 이미 파스퇴르에 의해 19세기 후반에 개발된 상태였다.⁹⁾ 광견병은 사람들에게 비교적 익숙한 질병이었고, 콜레라나 흑사병처럼 단시일 내에 대유행을 일으키지도 않았기에 광범한 공포의 대상으로 인식되기도 힘들었다.

2000년대의 좀비 서사가 항상 ‘변형된’, 혹은 ‘설계된(engineered)’ 바이러스를 상정했던 것도 이러한 점과 무관하지 않은 것으로 보인다. 여러 서사에서 다양한 이름으로 불리우는 ‘좀비 바이러스’는 항상 연구소에서 인간에 의해 인위적으로 개량된 것으로 설정된다. 좀비와는 무관하게 신종 감염병을 소재로 한 〈아웃브레이크〉나 〈컨테이션〉 등이 바이러스의

8) 천명선, 「일제강점기 광견병의 발생과 방역」, 『의사학』 27-3, 대한의사학회, 2018.12, 324면.

9) 위의 글, 327면.

발생 원인을 자연적인 것 혹은 미지의 것으로 다룬다는 점과도 비교해볼 만하다. 좀비 바이러스는 일정한 목적 하에 지정된 특성을 확보하기 위하여 인위적인 설계-생산의 과정을 거치는 것으로 그려진다. 여타의 재난 서사가 감염병 그 자체에 대한 공포를 다루는 것과 달리, 좀비 서사는 감염병을 매개로 탄생하는 좀비가 지녀야 할 특성들이 부여되어야 했기 때문이다.

사실 광견병의 영문 명칭인 ‘Rabies’도 그 어원은 광기(狂氣)를 의미하는 라틴어 ‘rave’에서 기인한 것이다.¹⁰⁾ 영화 〈28일 후〉에서 거론된 바이러스의 이름은 분노(Rage), 그리고 〈레지던트 이블〉에서 거론된 T-바이러스는 Tyrant(폭군)의 이니셜에서 이름을 따왔다. 좀비 바이러스의 증상을 대표하는 분노나 폭력성은 바이러스를 명명하는 방법에도 영향을 끼쳤는데, 이는 광견병이 대표하는 증상인 ‘광기’와도 밀접하게 연결되는 것이었다. 즉 광견병은 좀비 서사와 감염병의 상상력을 연결하는 데 가장 적합한 성질을 지닌 감염병이었다.

광견병의 특성은 여러 측면에서 좀비 바이러스의 상상력에 영향을 끼쳤다. 일단 광견병 바이러스는 체액이나 혈액을 통해서만 전염될 수 있다. 광견병 바이러스는 뇌에 영향을 주어 감염된 동물이 극심한 공격성을 드러내면서 주변의 생명체를 공격하게 만든다. 그래서 광견병의 숙주는 대체로 개, 여우, 스핑크 등 날카로운 이빨을 가진 동물이며, 바이러스는 뇌뿐만 아니라 침샘으로도 이동하여 숙주가 미쳐 날뛰는 사이에 침을 통해서 새로운 희생자의 몸 속으로 들어간다.¹¹⁾ 사람이 광견병 이환동물에게 물렸다고 해도 빠른 시기에 백신을 접종하면 공수병 발병을 예방할 수

10) 그리스어에서는 광폭하다는 뜻의 *lyssa*, 프랑스어에서는 분노를 뜻하는 *le rage*, 독일어에서는 현저한 격노를 뜻하는 *Tollwut*로 불린다. 이러한 명칭들은 모두 ‘분노’와 연관되어 있다. 황의경, 「광견병 진단법 및 예방법의 발전」, 『한국수의공중보건학회지』 19-3, 한국수의공중보건학회, 1995.10, 296면.

11) 데이비드 콰먼, 강병철 역, 『인수공통 모든 전염병의 열쇠』, 꿈꿀자유, 2013, 372면.

있다. 하지만 이를 인지하지 못한 채 방치했다가 본격적인 감염증을 일으키게 되면 100%에 근접하는 치명률을 보인다는 점도 특징적이다.¹²⁾ 극심한 공격성을 바탕으로 다른 생물체에게 교상을 입힘으로써 체액을 통해 전파되며, 발병 이후에는 치료가 사실상 불가능하다는 점 등은 대중서사에서 공포를 자극하기에는 충분한 요소들이었다. 게다가 다른 생명체를 공격하는 행위가 전염의 중심에 있다는 점은 기존의 좀비 서사와 연계를 마련하기에도 좋았다.

무엇보다도 광견병 바이러스는 신경계통, 즉 ‘뇌’에 영향을 끼친다는 점에서 좀비 서사에 중요한 전기를 제공했다. 광견병 바이러스는 비신경세포에서도 일정기간 증식할 수 있지만 면역반응을 유도하지는 않으며, 잠복기를 거친 뒤 말초신경에 침입하여 중추신경계를 따라 뇌로 이행한 후 증식한다. 증상이 발현되는 것은 이 시기인데, 개의 경우에는 과도한 흥분이나 과민과 더불어 주변에 대한 무차별적인 공격성을 드러내거나 이물(異物)을 먹기도 한다. 이후 급격한 운동장애와 경련 및 마비 증상을 일으키며, 최종적으로는 호흡기 근육 마비로 인해 폐사한다.¹³⁾ 사람의 경우에는 척수의 운동신경과 배근 신경절에서 바이러스가 증식하여 뇌로 이동하며, 뇌신경세포에 감염되어 신경장애를 일으킨다.¹⁴⁾ 광견병의 주된 증상으로 거론되는 광폭(狂暴)성과 마비성, 그리고 뇌를 중심으로 한 신경계통에 감염증을 일으키는 광견병-공수병의 기전은 2000년대의 좀비 서사가 감염병의 요소들을 수용하는 과정에서 ‘뇌’를 상상력의 중심에 배치하게 만드는 데 적잖은 영향을 끼쳤다.

〈지상 최후의 사나이〉나 〈살아있는 시체들의 밤〉에서부터 좀비가 사람을 공격해서 잡아먹는다는 설정은 이미 정착되어 있었고, 여기에 광견

12) 박준선·한명국, 앞의 글, 2010.2, 6면.

13) 문운경, 「우리나라 광견병 발생 동향과 대책」, 『대한수의학회지 학술대회발표집』, 대한수의학회, 2013.4, 72-73면.

14) 박준선·한명국, 앞의 글, 2010.2, 8면.

병을 중심으로 한 다양한 감염병의 상상력이 부가되기 시작했다. 2000년대의 좀비 서사들은 일단 좀비가 사람을 ‘물어서’ 바이러스를 전염시킨다는 기전을 채택했다. 좀비가 된 사람은 주위의 다른 생명체에 대한 극도의 공격성을 보이는데, 이는 교상(咬傷)을 통해 바이러스를 전염시키는 장치로 작동한다. 좀비 바이러스는 주로 뇌를 중심으로 한 신경계통에 문제를 일으켜서 분노를 자극하거나 사람에 대한 식욕을 극도로 강화하는 방식으로 주변에 대한 무차별적인 공격성을 띠게 만든다.

무엇보다도 2000년대의 좀비 서사는 ‘뇌’에 대한 각인을 더욱 명료하게 했다. 감염증의 출발점에서부터 좀비의 행동 양태, 나아가서는 서사 내에서 제시되는 좀비에 대한 대응책에 이르기까지 그 중심에는 항상 ‘뇌’가 있었다. 이미 〈레지던트 이블〉에서부터 심장을 비롯한 대부분의 장기는 정상적인 동작을 멈춘 상태이며, 오로지 뇌와 신경계통만이 일부 기능을 유지한 채로 식욕에 대한 갈망에 의해서만 움직인다는 설정을 택하고 있었다. 좀비 바이러스는 신경계통에 변이를 일으키는 것으로 설명되는 것이 일반적이었으며, 따라서 좀비를 멈추는 데에도 가장 효과적인 방법은 머리 즉 ‘뇌’를 파괴하는 것이라는 설정 역시 보편화되었다.

사실 이런 설정은 이전의 좀비 서사에서는 반영되지 않았던 요소였다. 다만 좀비 서사의 출발점이 타히티 지역의 부두교 관련 전승에서 비롯된 만큼 시체를 움직이게 만드는 모종의 초자연적인 영향력이 작동한다는 막연한 공통분모는 있었다. 좀비를 뇌와 연결시키기 시작한 것은 1980년대 회화화된 좀비 서사에서부터였는데, 〈바탈리언 The Return of the Living Dead〉(1985)에서 인간의 뇌를 탐닉하는 것으로 묘사한 사례가 대표적이었다. 하지만 이것은 카니발리즘의 과장과 회화화를 통해 나타난 설정일 뿐 좀비가 발생하는 원인을 지목하는 것은 아니었다. 좀비의 발생을 뇌와 신경계통에 발생하는 감염증의 일환으로 삼게 된 것은 2000년대부터의 일이었다.

〈28일 후〉는 특히 광견병과 관련된 요소들이 잘 드러난 영화다. 이 영

화에서의 분노 바이러스는 극도의 공격성을 유발하기는 하지만 기존의 좀비 서사가 클리셰로 택했던 카니발리즘의 요소는 채택하지 않았다. 바이러스는 체액을 통해서 전염되는데, 광견병과는 달리 단 한 방울의 체액이 체내에 침투하기만 해도 수십 초 내에 감염증을 일으킨다. <레지던트 이블>의 원작인 <바이오하자드>에서는 T-바이러스가 감염자의 뇌에 침투해서 뇌세포를 점진적으로 파괴하면서 최종적으로는 신체의 각종 기관을 모두 정지시키되 자율신경계만 남겨서 좀비 상태로 만드는 것으로 설명되었다. 공교롭게도 <레지던트 이블>에서는 T-바이러스에 감염된 도베르만이 등장하는데, 반쯤 부패된 외형과 더불어 무차별적인 공격성을 띤 것으로 묘사되고 있다.¹⁵⁾ 이외에도 웹툰 <극야>(2018-2020)에서는 남극에서 발견된 좀비 바이러스를 광견병으로 의심해서 HDCV 백신을 투여하기도 하고, 게임 <다잉 라이트>(2015)에서는 하란(Harran)이라는 가상의 도시에 광견병 변종 바이러스가 만연하여 도시 자체가 봉쇄되었다는 설정을 택했다.

광견병은 기존의 좀비 서사가 형성한 클리셰를 활용하면서도 신종감염병에 대한 공포라는 21세기의 새로운 정서를 포섭하는 데 효과적이었다. 다만 광견병은 잠복기도 길고 감염력도 그다지 강하지 않다는 점에서 팬데믹을 묘사하기에는 문제가 많았으므로, 인위적으로 개량된 병원체라든가 모종의 이유로 변이를 일으킨 바이러스라는 설정이 추가되는 것이 보통이었다. 그리고 이는 팬데믹에 의한 아포칼립스라는 새로운 클리셰를 성립해나갔다.

15) 게임 <바이오하자드>에서는 '케르베로스(Cerberus)'로 명명되어 있지만 <레지던트 이블>에서는 별도의 명칭은 등장하지 않는다.

3. 괴물에서 환자로, 환자에서 괴물로 - 감염된 인간으로서의 좀비

2000년대의 좀비 서사에서 좀비는 비가역적인 존재로 묘사되었다. 한번 바이러스에 감염되어 좀비로 변하면 다시 사람으로 돌아온다는 것은 불가능하다. 이러한 비가역성은 <살아있는 시체들의 밤>에서부터 비롯된 것으로, 이는 대중서사 속 좀비의 출발점이 언데드(Undead) 즉 “되살아난 시체”였기 때문이었다. 되살아난 시체로서의 좀비가 사태의 정상화를 통해 도달할 수 있는 회귀점은 살아있는 사람이 아니라 시체의 상태로 되돌아가는 것이다. 좀비는 원래부터 생명이 없는 존재이고, 어디까지나 초현실적인 현상에 의해 일시적으로 활동성을 부여받았을 뿐으로, 살아있는 인간과는 명확하게 구분되었다.

원래 <화이트 좀비>에서는 좀비를 가역적인 상태로 묘사했다. 좀비가 되려면 주술사가 만든 물약을 복용함으로써 일단 죽은 상태가 되었다가 다시 좀비로서 부활한다. 이 상태에서는 주술사의 명령에 따르는데, 외형적으로는 살아있을 때의 상태와 거의 구분이 되지 않는다. 게다가 주술사가 죽게 되면 좀비 상태에서 벗어나 다시 정상적인 사람으로 되돌아올 수도 있다. 이러한 설정은 좀비를 주술의 결과물, 즉 모종의 이유로 인해 건강한 사람이 주술에 걸려서 주술사의 명령에 따르게 된 것으로 묘사한 데에서 기인한 것이었다. 따라서 좀비의 원인이 되는 주술의 영향력만 제거하면, 좀비는 다시 원래 상태로 돌아올 수 있었다.

하지만 <살아있는 시체들의 밤>에서는 좀비를 만들어낸 원인 자체가 불명확한 것으로 간주되었기에, 등장인물들은 단지 좀비와의 대결을 통해서 살아남는 것만이 유일한 선택지가 되었다. 작중에 잠시 언급되는 우주방사능이 설령 좀비 사태의 원인이라고 해도, 이를 제거하고 좀비 사태를 멈추는 것은 불가능했다. 그러므로 좀비 역시 다시 예전의 상태로 돌아갈 수 없었다. 좀비와는 대립만이 가능했으며, 인간이 할 수 있는 일은 좀비로부터 살아남는 것뿐이었다. 좀비는 회피와 퇴치, 즉 대결의 대상이었으

며 좀비는 어떤 과정을 거쳐도 사람이 될 수 없었다.

이러한 차이는 좀비에 대한 외형 묘사에서도 두드러졌다. 〈화이트좀비〉에서 약물을 마시고 좀비가 된 메텔라인(Madeleine)의 모습은 인간이었던 때와 큰 차이가 없다. 반면 〈살아있는 시체들의 밤〉에 등장하는 좀비들은 해진 옷, 질퍽거리는 걸음걸이, 과장되게 비틀려 있거나 곳곳에 상처가 난 얼굴 등 사람과는 명확하게 차이를 보이는 모습으로 묘사된다. 후속작인 〈시체들의 새벽〉(1978)은 컬러로 촬영되었기에 전편인 〈살아있는 시체들의 밤〉보다 더욱 신체훼손을 두드러지게 보여주었다.¹⁶⁾

사람을 공격하여 인육을 먹는 행동양태 역시 사람과는 판이하게 구분되는 지점이었다. 〈살아있는 시체들의 밤〉에서의 좀비는 인간과 구분되는 특징들을 외형적으로 드러내는 데에 초점을 맞추고 있었다. 그리고 이러한 특징들은 구울과 같은 언데드, 즉 ‘살아 움직이는 시체’로서 인간과 뚜렷하게 구분되는 별개의 존재이자 인간을 공격하여 잡아먹는 괴물로서의 좀비 이미지를 형성해나갔다.

〈지상 최후의 남자〉의 변종인류 역시 이러한 좀비의 특성을 강화하는 데 기여했다. 흡혈귀를 연상시키는 변종인류는 인간의 생존을 위협하는 요소로서 말뚝으로 퇴치되어야 할 대상이었다. 작중에서는 수혈을 통해서 감염병을 치료하는 내용이 등장하기도 하지만, 이는 어디까지나 감염은 되었지만 본격적인 증상을 일으켜서 언데드 상태에까지 도달하지 않은 경우에 한해서였다. 변종인류는 감염증을 일으켜서 사망한 후 되살아난 시체로 구분되었으며, 바이러스에 면역이 있는 피를 수혈받음으로써 완치되는 것은 일종의 돌연변이를 일으켜서 백신을 통해 생명을 유지할 수 있는 감염자에 한해서였다.

그런데 2000년대의 좀비 서사가 감염병의 상상력을 채용하면서 좀비는 더 이상 언데드를 전제하지 않게 되었다. 〈레지던트 이블〉에서부터 명확

16) 안창현, 「살아있는 시체 좀비와 강시 캐릭터 비교 연구」, 『동아시아문화연구』 68, 한양대학교 동아시아문화연구소, 2017.2, 191면.

하게 드러나는 요소는 ‘살아있는 사람’이 바이러스에 감염된 결과로 좀비가 된다는 설정이다. 이는 감염병의 관점에서 본다면 당연한 과정일 것이겠지만, 좀비 서사라는 관점에서 본다면 기존과는 뚜렷하게 변별되는 부분이었다. 즉 좀비는 살아있는 사람을 공격하여 잡아먹는데, 이 과정에서 좀비로부터 살아남는다 하더라도 좀비의 체액으로 인해 바이러스가 전염된 결과 감염증을 일으켜서 좀비로 변하게 된다는 식이었다.

감염병의 관점에서 본다면 좀비는 진단과 치료의 대상이어야 했다. 살아있는 사람이 감염증을 일으킨 결과가 좀비이므로, 치료제를 통해 감염증을 완화시키거나 백신으로 감염증의 가능성을 줄여나가는 방식으로 대응해야 했다. 이미 〈레지던트 이블〉에서도 항바이러스제의 존재가 언급된 바 있으며, 〈월드 워 Z〉에서도 백신 개발 가능성을 암시하는 것으로 결말을 갈음한다. 하지만 이런 영화 중에서 실제로 백신이나 치료제가 효과를 발휘하여 감염증을 치료한다는 설정을 채택한 경우는 없었다.

2000년대의 좀비 서사는 감염병의 요소들을 채용하면서 기존의 좀비 서사가 초자연적인 영역 내지는 불가해한 부분으로 남겨둔 영역을 구체화함으로써 좀비 바이러스에 의한 팬데믹이라는 새로운 맥락을 형성했다. 다만 이는 기존의 좀비 서사에서 채택한 요소들을 폐기하고 새로운 장르를 탄생시키는 방향보다는 〈살아있는 시체들의 밤〉에서부터 채택된 설정들을 재해석하고 강화하는 방향으로 나아갔다. 물론 일부 설정들은 달라지기는 했지만, 좀비를 인간과 구분되는 별개의 존재로 설정하고 이러한 좀비의 위협으로부터 살아남기 위한 인간의 모습에 초점을 맞춘다는 기본적인 틀은 상당부분 계승되었다. 다만 인간과 좀비 사이에 감염병이라는 매개체가 끼어들면서 과거에는 적용되지 않았던 공포, 즉 ‘자신도 감염될 수 있다’는 감각이 부가될 수 있었다.

이런 작업은 마치 『나는 전설이다』에서 주인공인 네빌 박사가 흡혈귀의 다양한 속성을 과학적인 입장에서 재접근하여 그 타당성을 면밀하게 따지는 과정과도 흡사하다. 이는 『나는 전설이다』가 흡혈귀에 대한 현대

적 해석 혹은 새로운 해석의 산물이라는 점을 강력하게 시사하기도 하는데,¹⁷⁾ 2000년대의 좀비 서사 역시 감염병이라는 과학적 ‘도구’를 이용하여 좀비에 대한 현대적 해석을 시도한 셈이었다.

하지만 이러한 계승과 변용은 예기치 않은 난제를 만들어냈다. 좀비 바이러스로 인하여 팬데믹이 발생한다면 이 바이러스에 감염된 존재를 인간으로 간주할 수 있는가 하는 문제였다. 감염병의 결과라면 좀비는 감염된 환자, 즉 인간으로 간주되어야 하겠지만 좀비 서사가 채택해온 클리셰를 따른다면 좀비는 인간과 구분되는 별개의 존재로 남을 수밖에 없다. 그리고 2000년대의 좀비 서사는 대체로 후자를 선택했다. 그 결과 비가역적인 신종 감염병으로서의 좀비가 탄생했고, 인간은 이러한 좀비 팬데믹과 대결하여 살아남는 것이 좀비 서사의 주된 이야기로 자리잡게 되었다. 결국 좀비는 숙주인 인간보다는 병원체인 좀비 바이러스에 더욱 근접한, 혹은 병원체 그 자체와 ‘동일한’ 존재로 여겨지게 되었다.

4. 감염병 환자라는 타자 - 좀비 서사에서 드러나는 낙인과 혐오

좀비 서사가 채택한 감염병의 상상력은 21세기의 사회가 겪는 불안과 공포를 반영한 결과물이기도 했지만,¹⁸⁾ 다른 한편으로는 감염병에 대한 공포로부터 촉발되는 배제와 혐오의 감정을 구체적으로 드러내 보여주기도 했다.

이런 점은 신종감염병을 전면에 내세운 〈컨테이션〉(2011)이나 〈감기〉(2013)와 같은 서사와의 차이에서도 잘 드러난다. 〈감기〉에서 바이러스에 감염된 분당 주민들은 한국 정부와 미국이라는 제국에 의해 이중적

17) 김일영, 「스토커의 흡혈귀 드라큘라에 대한 (재)해석으로서의 메티슨의 『나는 전설이다』, 『근대영미소설』 22-1, 한국근대영미소설학회, 2015.4, 27면.

18) 안창현, 앞의 글, 200면.

으로 고통받고 살육당하는 무고한 시민으로 묘사된다.¹⁹⁾ 〈컨테이션〉에서는 신종 감염병에 맞서기 위해 고군분투하는 사람들의 모습과 더불어 팬데믹으로 인해 발생하는 다양한 사건들을 조망하면서 팬데믹이 불러올 수 있는 암울한 현실을 경고한다.²⁰⁾ ‘사상 최악’, ‘치사율 100%’와 같은 무시무시한 신종 감염병이 나타난다는 점은 좀비 서사의 그것과 크게 차이가 없지만, 이들 영화가 주목하는 것은 신종 감염병을 극복하기 위한 초월적 존재의 등장과 이를 중심으로 형성되는 감동의 정서다. 이는 재난을 소재로 하는 상업영화가 채택하는 일반적인 클리셰이기도 하다.²¹⁾

그러나 좀비 서사에서는 사뭇 다른 양상이 나타난다. 강력한 위력을 지닌 신종 감염병의 출현이라는 점은 동일하지만, 서사는 감염병에 대응하는 인간의 모습을 보여주는 대신 감염병 환자인 좀비와 대결하는 비감염자를 보여주는 데 주력한다. 〈월드 워 Z〉에서 백신의 가능성을 발견하는 장면은 이러한 구도를 단적으로 보여준다. 좀비는 인간을 감염 대상으로 인식하기 때문에 건강하지 않은 숙주로 판단되는 인간은 감염시킬 가치가 없다고 판단하고 공격하지 않는다는 기전을 내세웠는데, 이는 좀비가 감염증 환자라는 점보다는 감염증의 원인인 병원체로서 어떻게 기능하는지를 ‘인간의 형상을 한 괴물’을 통해서 시각적으로 보여준 것이 가까웠다. 좀비는 이미 환자의 단계를 넘어선, 그저 살아서 움직이는 시체나 인간과는 전혀 다른 괴물로서 바이러스라는 눈에 보이지 않는 병원체를 대신하여 감염증의 존재를 시각적으로 드러내기 위한 장치로 활용되었다.

결국 이러한 서사는 자연스럽게 감염병 환자를 인간보다는 병원체 혹

19) 이윤중, 「바이러스의 살육성: 〈괴물〉과 〈감기〉의 기생체」, 『영화연구』 87, 한국영화학회, 2021.3, 275면.

20) 김연상·원도연, 「〈컨테이션〉과 코로나19의 위험사회론 연구」, 『영상문화콘텐츠연구』 21, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2020.10, 164면.

21) 〈컨테이션〉은 이 맥락에서 다소 벗어나 있는 영화이기는 하지만, 이에 대한 논의는 본 논문에서는 따로 다루지 않는다. 채민석, 「어쩌면 바이러스보다 더 무서운 것 = 영화 〈컨테이션 (Contagion)〉으로 읽는 메르스」, 『의료와사회』 1, 연구공동체 건강과대안, 2015.9, 184면.

은 그로 인해 유발되는 감염증 그 자체로 수렴시키는 체계를 만들어냈다. 물론 이는 2000년대의 좀비 서사가 구축한 구조라기보다는 사람들의 내면에 존재하는 공포와 더불어 그로 인해 야기되는 배제와 혐오의 감정을 구체화한 결과물이라고 봐야 할 것이다. 그러나 이처럼 좀비라는 안타고 니스트로 수렴된 감염병 환자의 존재는 비단 대중서사에서뿐만 아니라 현실 속에서도 비슷한 형태의 배제와 혐오에 직면하고 있다는 점은 유의해야 한다. 최근 벌어진 COVID-19 팬데믹의 양상 속에서 나타나는 다양한 혐오 사건들의 출발점은 감염병과 환자를 동일시하거나 나아가서는 특정 집단, 인종, 국가에 소속된 사람들을 감염병과 관련된 의제와 접목시켜 팬데믹의 원인으로 지목하는 데에서 비롯되고 있기 때문이다.²²⁾

이는 한국 내에서도 마찬가지였다. 2020년 1월 팬데믹 초창기에는 서울의 대림동 일대에 거주하는 중국인들에 대한 혐오와 차별의 문제가 대두되었다. 이들은 장기간 한국에 영주하는 사람들이었음에도 단지 국적이 중국이라는 이유로 코로나 바이러스 보유자와 동일시되고는 했다.²³⁾ 대구 지역에서 신천지발 집단감염이 확산되었을 당시 특정 종교나 지역에 대한 비난과 혐오가 노골적으로 나타나기도 했고, 이태원 클럽발 집단 감염이 확산되었을 당시에는 성소수자가 비난의 대상이 되어 감염에 대한 책임론은 물론이려니와 성소수자 자체에 대한 혐오로 전화되기도 했다.²⁴⁾

물론 이러한 혐오는 단지 윤리적 차원에서만 해석할 문제는 아니다. 팬데믹 상황은 사람들을 감염에 취약한 상태로 노출시키며, 이러한 상황에

22) 전세계적으로 중국인을 비롯한 아시아인에 대한 비난과 모욕, 인종차별 및 혐오 범죠키가 나타나는 등 사회적 낙인이 심각한 문제로 대두되고 있다. 장이즈·김민아, 「코로나바이러스감염증-19 대유행 이후 한국 거주 중국인 유학생의 사회적 낙인 경험」, 『보건사회연구』 41-1, 한국보건사회연구원, 2021.2, 23면.

23) 이장희, 「2002년 코로나19 상황과 인권 문제의 조망」, 『인권법평론』 26, 전남대학교 법학연구소 공익인권법센터, 2021.2, 58면.

24) 문소현, 「어느 코로나19 확진 환자의 하소연」, 『관훈저널』 62-2, 관훈클럽, 2020.6, 13-14면.

대한 인식은 감염을 회피하기 위한 폐쇄적 행위로 귀결되어 사회적 교류를 감소시키고 외국인을 배척하며 친숙한 집단에 집중하는 현상을 만들어낸다. 그러나 이는 진화심리학의 관점에서 감염병에 대한 배제와 혐오의 사태에 대한 납득할 만한 설명을 제공한 것에 불과하다.²⁵⁾

공교롭게도 COVID-19 팬데믹을 둘러싼 혐오와 배제의 양상은 2000년대부터 본격화된 좀비 서사와 감염병의 결합 내에서 유사한 방식으로 구현되고 있었다. 좀비를 환자보다 감염증과 동일시하는 관점과 더불어 좀비를 마치 바퀴벌레나 구더기, 배설물, 분비물처럼 바이러스나 세균과 같은 병원체를 옮김으로써 혐오감을 일으키는 존재들²⁶⁾과 동일한 선상에 놓인 것으로 인식하게 만들었다. 그리고 이것은 팬데믹 상황 속에서 감염병 환자를 바라보는 대중 일반의 상상력과도 맞닿아 있었다.

프랑스에서 벌어진 해시태그 운동 “#Jenesuispasunvirus”은 이를 단적으로 보여주는 사례다. ‘나는 바이러스가 아닙니다’라는 문장에서도 알 수 있듯이, 아시아인들을 바이러스와 동일시하는 사회적 낙인을 통해 혐오의 근거로 삼았던 것이다.²⁷⁾ 이러한 일련의 현상은 2000년대 좀비 서사가 감염병의 상상력을 채택하는 과정에서 고스란히 ‘예견된 것이기도 했다.

물론 이는 공포를 소재로 삼는 대중서사가 좀비라는 매개물을 통해서 감염병에 대한 공포를 극대화한 결과물이기는 했다. 같은 인간이었던, 심지어는 자신의 친구나 가족이었던 사람이 좀비로 돌변해서 자신을 공격할 수 있으며, 그 과정에서 자신 또한 감염될 수 있다는 상상력은 흥미로운 서사적 요소로 작동될 수 있었다.²⁸⁾ 하지만 이는 동시에 환자와 건강

25) 조태구, 「코로나19와 혐오의 시대 - ‘올드 노멀(old normal)’을 꿈꾸며」, 『인문학연구』 40, 조선대학교 인문학연구원, 2020.8, 15-16면.

26) 강양구, 「혐오를 이해하기, 바이러스를 이겨내기」, 『인문학연구』 46, 경희대학교 인문학연구원, 2021.2, 290-291면.

27) 김기홍, 「전염병 희생양과 보건 선전영화, 그리고 공공성」, 『월간 공공정책』 174, 한국자치학회, 2020.4, 104면.

28) 최성민, 「SF와 좀비 서사의 감염 상상력」, 『대중서사연구』 27-2, 대중서사학회, 2021.6, 64-65

한 사람 사이의 경계선을 명확하게 하는 요소이기도 했다. 자신이 감염될 수 있다는 공포는 감염 그 자체에 대한 상상력만이 아니라 인간과는 별개의 존재인 좀비로 변하여 다시 되돌아올 수 없다는 상상력과도 연결되어 있었기 때문이다.

이러한 좀비 서사가 보편화된 것은 2000년대 초-중반의 일이며, 현재 인류가 겪는 팬데믹에서의 사회적 현상과는 10여년의 상거를 두고 있으므로 이를 연결하는 것은 다소의 비약처럼 보일지도 모른다. 그러나 신종 감염병에 의한 팬데믹은 2000년대의 SARS나 신종플루, 2010년대의 MERS 등 지속적인 주기로 벌어지고 있는 현상이며, 이와 관련된 공포와 혐오의 문제 역시 반복되어 나타나고 있다는 점에 유의할 필요가 있다.

물론 이는 좀비 서사가 의도적으로 채택한 요소는 아니었을 것이다. 좀비를 비가역적인 존재로 설정하고 인간과 좀비 사이의 대립을 보여줌으로써 공포를 자극하는 방식은 이미 감염병의 상상력을 채택하기 이전부터 좀비 서사의 클리셰로 자리잡았던 것이고, 여기에 감염병이 개입하면서 감염된 인간으로서의 좀비가 탄생했다. 이 과정에서 좀비 바이러스에 감염된 사람은 동일한 인간으로서의 환자가 아니라 별개의 존재로서의 좀비, 즉 모종의 원인으로 인해 탄생했으며 인간과는 오로지 대립하기만 하는 일종의 안타고니스트로 자리매김하게 되었던 것이다.

5. 정리하며

2000년대의 좀비 서사가 감염병의 상상력을 채택하면서 나타난 양상은 우리가 실제로 신종 감염병의 대유행에 직면했을 때 어떠한 사회적 현상들을 직면하게 될 것인가에 대한 예상도가 된 셈이었다. 감염병을 핵심주

면.

제로 담은 영화들이 대체로 특별한 개인의 영웅적 행위를 통해 팬데믹을 극복하는 상업적 클리셰에 충실했던 점을 감안한다면, 인간과 구분되는 괴물로서의 좀비라는 클리셰를 유지한 채 여기에 과학적 상상력을 가미한 좀비 서사는 오히려 신종 감염병이 야기할 수 있는 여러 문제들을 여과 없이 노출시킬 수 있었던 것이다.

이런 사실은 2010년대 이후 나타나기 시작한 좀비 서사의 새로운 경향과도 비교해 볼 만한 지점들을 제공한다. 김종혁의 소설 『좀비들』(2010)에서는 좀비에게 이름을 부여함으로써 괴물로 동질화된 대상에게 개별적인 존재 가치를 환원하는 내용이 등장한다. 물론 이것이 인간으로의 환원을 의미하지는 않지만, 괴물로서의 좀비라는 뭉뚱그려진 개념으로부터 벗어나 인간과 좀비 사이의 새로운 관계를 시사한다는 점은 주목할 만하다.²⁹⁾ 〈이웃집 좀비〉(2010)나 〈In the Flese〉(2013)에서는 이전의 좀비 서사와는 달리 치료제가 개발되어 좀비가 사라지고 좀비에서 다시 인간으로 회복되어 살아가는 이들이 등장하는데, 이들은 좀비였던 당시의 기억으로 인해 트라우마와 죄책감에 시달린다.³⁰⁾ 좀비와 인간을 별개의 존재로 단절하는 대신 언어나 기억이라는 매개를 통해 좀비에게 ‘인간성’을 부여하려는 이러한 일련의 시도들은 좀비 서사가 감염병의 상상력을 채용하는 방식에도 새로운 가능성을 시사하고 있다.

물론 이러한 변화를 본 논문에서 본격적으로 분석해낸 것은 아니므로 이에 대한 기대감을 조심스럽게 내비치면서 향후의 또다른 연구 과제로 남겨두고자 한다. 2000년대 좀비 서사가 감염병에 대한 공포를 환기함으로써 감염병과 인간을 동일시하는 형태의 혐오를 보여주었다면, 상술한 서사들이 보여준 양상들은 인간-좀비 혹은 비감염자-환자의 대립을 넘어

29) 김소륜, 「한국 현대 소설에 나타난 '좀비 서사'에 관한 고찰」, 『대중서사연구』 27-2, 대중서사학회, 2021.6, 94-96면.

30) 이만강, 「한국 좀비(zombie) 영상물 연구 - 위험사회의 간(間)좀비를 중심으로」, 『상허학보』 62, 상허학회, 2021.6, 553면.

서 감염병에 대처하는 인간으로서의 공통 기반을 확보하고 연대할 수 있는 가능성을 제시할 수 있으리라고 기대하기 때문이다. 2000년대의 좀비 서사가 신종 감염병의 대유행 앞에서 우리 사회가 직면하게 될 혐오의 문제를 경고했다면, 2010년대 이후의 좀비 서사를 통해서도 이러한 혐오의 문제를 해결할 계기를 제공할 수도 있는 것 아닐까 한다.

| 참고문헌 |

- 강양구, 「협오를 이해하기, 바이러스를 이겨내기」, 『인문학연구』 46, 경희대학교 인문학연구원, 2021.2.
- 권혜경, 「좀비, 서구 문화의 전복적 자기반영성」, 『문학과영상』 10-3, 문학과영상학회, 2009.12.
- 김기홍, 「전염병 희생양과 보건 선진영화, 그리고 공공성」, 『월간 공공정책』 174, 한국자치학회, 2020.4.
- 김민오·이준희, 「밀레니엄 좀비영화와 사이버 공간의 폭력성 비교 연구」, 『한국영상학회논문집』 11-4, 한국영상학회, 2013.12.
- 김민오, 「좀비와 뱀파이어의 영화 속 시기별 의미변화 연구: 공포의 속성을 중심으로」, 『한국영상학회논문집』 12-1, 한국영상학회, 2014.6.
- 김성범, 「21세기 왜 다시 좀비 영화인가?」, 『씨네포럼』 18, 동국대학교 영상미디어센터, 2014.5.
- 김소륜, 「한국 현대 소설에 나타난 ‘좀비 서사’에 관한 고찰」, 『대중서사연구』 27-2, 대중서사학회, 2021.6.
- 김연상·원도연, 「〈컨테이션〉과 코로나19의 위험사회론 연구」, 『영상문화콘텐츠연구』 21, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2020.10.
- 김일영, 「스토커의 흡혈귀 드라큘라에 대한 (재)해석으로서의 매티슨의 『나는 전설이다』」, 『근대영미소설』 22-1, 한국근대영미소설학회, 2015.4.
- 문소현, 「어느 코로나19 확진 환자의 하소연」, 『관훈저널』 62-2, 관훈클럽, 2020.6.
- 문운경, 「우리나라 광견병 발생 동향과 대책」, 『대한수의학회지 학술대회발표집』, 대한수의학회, 2013.4.
- 박준선·한명국, 「공수병의 일반적 특징과 교상 후 치료」, 『Infecton and Chemotherapy』 42-1, 대한감염학회, 2010.2.
- 복도훈, 「살아 있는 좀비대양의 귀환 - 조지 A. 로메로를 추모하며」, 『문학동네』 24-3, (주)문학동네, 2017.9.
- 안창현, 「살아있는 시체 좀비와 강시 캐릭터 비교 연구」, 『동아시아문화연구』 68, 한양대학교 동아시아문화연구소, 2017.2.
- 옥선영, 「게임 속의 세계는 세기말을 어떤 방식으로 드러내는가? - 게임 속 세기말의 구현 방식에 관한 분석: Resedent Evil 3, Parasite Eve 2, Silent Hill 3 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』 21-1, 한국게임학회, 2021.2.
- 이만강, 「한국 좀비(zombie) 영상물 연구 - 위험사회의 간(間)좀비를 중심으로」, 『상

- 허학보』 62, 상허학회, 2021.6.
- 이윤중, 「바이러스의 살육성: 〈괴물〉과 〈감기〉의 기생체」, 『영화연구』 87, 한국영화학회, 2021.3.
- 이장희, 「2002년 코로나19 상황과 인권 문제의 조망」, 『인권법평론』 26, 전남대학교 법학연구소 공익인권법센터, 2021.2.
- 장이츠·김민아, 「코로나바이러스감염증-19 대유행 이후 한국 거주 중국인 유학생의 사회적 낙인 경험」, 『보건사회연구』 41-1, 한국보건사회연구원, 2021.2.
- 조태구, 「코로나19와 혐오의 시대 - '올드 노멀(old normal)'을 꿈꾸며」, 『인문학연구』 40, 조선대학교 인문학연구원, 2020.8.
- 채민석, 「어쩌면 바이러스보다 더 무서운 것 = 영화 '컨테이전(Contagion)'으로 읽는 메르스」, 『의료와사회』 1, 연구공동체 건강과대안, 2015.9.
- 천명선, 「일제강점기 광견병의 발생과 방역」, 『의사학』 27-3, 대한의사학회, 2018.12.
- 최성민, 「SF와 좀비 서사의 감염 상상력」, 『대중서사연구』 27-2, 대중서사학회, 2021.6.
- 황의경, 「광견병 진단법 및 예방법의 발전」, 『한국수의공중보건학회지』 19-3, 한국수의공중보건학회, 1995.10.
- 데이비드 콰먼, 강병철 역, 『인수공통 모든 전염병의 열쇠』, 꿈꿀자유, 2013.

<Abstract>

Variation of zombie narrative
and imagination of infectious diseases
– Focusing on the shape of fear
and aversion to new infectious diseases*

Park, Sungho**

Zombie narratives have formed its own domain since <Night of the Living Dead>, and as the 21st century entered, it received an explosive response by accommodating new elements of infectious diseases. The fear of new infectious diseases such as SARS and swine flu provided an important opportunity to connect zombies and infectious diseases, and the clichés secured by the existing zombie narratives were reinterpreted based on knowledge centered on rabies. As a result, zombies have been transformed from supernatural beings created by witchcraft or unknown causes to by-products of infections caused by viruses.

However, despite these changes, zombies were still recognized as beings distinct from humans. Zombies are not portrayed as patients with infectious diseases that need to be treated, but as others who threaten survival of human. Once a human becomes a zombie, it cannot be restored to a human again, and due to the stoppage of brain functions, it is impossible to maintain self-consciousness, so the setting that it cannot be

* This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea, (NRF-2019S1A6A3A04058286)

** HK Research Professor at Kyunghee University, The HK+ Institute for Integrated Medical Humanities

considered a human has become common. Zombies have been identified with the zombie virus as a pathogen rather than a patient.

It is worth noting that this phenomenon does not end only in the zombie narratives. After the COVID-19 pandemic, stigma and hatred that are occurring in various parts of society are starting from equating confirmed patients with the virus. Reasons to rationalize hate as a quarantine activity in response to an infectious disease by otherizing the infected person and related groups, races, and countries are working everywhere. Zombie narratives in the 2000s provide a good reference to see how this disgust has been born and works.

Key words: infectious disease, fear, hatred, stigma, zombie narrative,
COVID-19

투 고 일: 2021년 8월 13일

심 사 일: 2021년 9월 13일

게재확정일: 2021년 9월 14일

수정마감일: 2021년 9월 23일