

1990년대 한국 SF 소설 팬덤의 문화 실천*

한 상 현**

요약

한국에서 1990년대는 문화예술 창작과 유통 과정에 수용자들이 적극적으로 개입하면서 각 분야별로 큰 변화가 진행된 시기이다. 문학 영역에서도 수용자인 독자들에게 힘입어 장르 소설의 인기가 높아졌다. 본 연구는 다층적으로 이루어지는 문학 창작과 수용의 양상에 관하여 '장르 소설', 그 중에서도 SF 소설을 둘러싼 1990년대 팬덤의 활동 방식에 집중하여 구체적 함의를 살펴보고자 하였다.

분석결과 한국에서 SF 소설 팬덤은 1990년대 PC통신을 매개로 등장하였다. 이전까지의 침체되었던 SF 소설을 되살리기 위한 과제를 설정하면서 독자층 일부가 결집하였다. 작품의 생산 과정에 능동적으로 참여하고, SF 소설의 문화적 저변을 넓히기 위하여 매우 구체적인 전략을 세우고 적극적으로 활동하였다. 때로는 지나친 위계설정과 배타성을 노출하기도 하였지만, 스스로 활동을 반성하고 SF 소설의 장르와 특성을 숙고하면서 여전히 독자성을 유지하려 힘쓴다. 이와 같은 SF 팬덤의 독특한 활동은 문학작품의 창작에 수용자들(독자들)이 미치는 복합적 중요성을 시사한다.

주제어 : SF, 독자층, 장르소설, PC통신 동호회, 팬덤 활동

* 본 논문은 제61회 한국현대소설학회 학술대회 발표문을 수정 보완하였으며, 2012년 발표된 한상현의 박사학위논문 『SF 문학장의 형성과 팬덤의 문화실천』의 내용 일부를 발췌하여 전면 재구성하고 재서술하였음을 밝힌다.

** 대전세종연구원 책임연구위원

목차

1. 1990년대 문화 지형과 팬덤의 역할
2. 1990년대 SF 소설 팬덤의 등장 요인과 특성
3. 1990년대 SF 소설 팬덤의 실천적 활동
4. 1990년대 한국 SF 소설 팬덤 활동의 함의

1. 1990년대 문화 지형과 팬덤의 역할

대중문화이론의 관점에서 볼 때 1990년대의 한국 사회는 매우 커다란 변곡점이었다. 1990년대 대중문화의 여러 특징 중 하나는 문화생산자와 문화소비자 간의 관계에서 발생한 변화의 흐름이었다. 문화생산자의 창작물이 일방적으로 대중들에게 전달되면 이를 소비한다는 전통적 구조는 1990년대에 이르러 많은 부분에서 균열이 발생하였다. ‘서태지와아이들’ 팬클럽이 벌인 ‘가요계 정화 운동’은 문화소비자가 수동적 수용자에 머물지 않고 문화의 전반적 영역에 적극적으로 개입할 수 있다는 것을 보여준 대표적 사례였다. 독립영화나 ‘시네마떼끄’ 운동 등 이전과는 다른 방식의 문화 소비가 표출되었고, 아예 영화애호가들이 영화 유통의 과정에 적극적으로 개입하기도 한다.¹⁾ 문학에서도 1990년대는 근대와 탈근대의 접점으로서 정치적 불투명성과 다양한 가치가 창궐하는 전환기 간주된다.²⁾ 이러한 변화 속에서 새로운 세대의 창작자와 독자층이 등장하게 되면서 장르소설에 대한 관심이 높아지고, 학술적으로도 본격적으로 조명되기 시작한다. 이후 장르소설 작품의 기호학적 의미를 파고들거나 대중소설을 통해 정신분석학의 주요 이론을 설명해내는 등 장르소설에 대한 연구는

1) 오세섭·한상현, 「유통자 중심의 영상문화운동 사례 연구: 1990년대 ‘으뜸과 버금’의 활동을 중심으로」, 『언론과사회』 24권 4호, 2016, 53-96면.

2) 이재복, 「전환기로서의 90년대와 새로운 비평가치의 모색」, 『우리말글』 34호, 2005, 354-355면.

다양화되어 갔다³⁾

문화의 수용자인 독자의 활동이 큰 영향을 발휘한다는 것이 장르 소설의 공통된 특징이지만 판타지, 미스터리, SF, 호러, 로맨스, 무협, 스릴러, 액션 등은 저마다 장르의 고유한 차이뿐만 아니라 수용자의 활동 방식에서 매우 큰 차이를 보인다.⁴⁾ 그중에서도 SF는 특히 다른 장르 소설과 뚜렷이 구별되는 독특함을 지니고 있어 다양한 연구들이 등장한다.⁵⁾ 소설의 양식적 특징에 관해 많은 연구는 사회적 문제와 결합하여 분석되기도 하고,⁶⁾ 문화의 실천적, 상징적 차원에 관심을 갖는 ‘문화연구(cultural studies)’에서는 하위문화의 ‘수용자 실천’에 집중한 중요한 연구들이 전개되었다. SF 소설의 효용성을 활용하는 연구들도 빈번히 등장하였으며 이 가운데에는 문화수용자 집단 간의 소통이나 현장 교육에 SF 소설을 적용하는 방안을 모색하는 작업들도 있었다.⁷⁾ 이러한 연구는 단순히 SF를 과

3) SF와 미스터리 등 장르소설을 정신분석학에 접목한 연구는 지젝이 대표적이다(슬라보예 지젝, 김소연 역, 1995). 특히 래드웨이(Radway, 1949), 모드레스키(Modleski, 1988)의 연구는 대중소설을 소재로 하여 수용자 연구를 개척하였다는 점에서 큰 의미가 있다.

4) 최근에는 웹소설의 차원에서 장르소설을 접근하는 연구가 증가하고 있는데, 이러한 접근법이 반드시 타당하다고 볼 수만은 없으나, 웹소설의 독자들이 팬덤을 형성하여 적극적인 활동을 펼치고 있다는 분석은 장르소설에도 공통적으로 적용된다. 그런데 “웹소설의 팬덤은 장르의 다양한 확장을 가로막는 부정적 효과를 보이는 경우가 많으며(김경애, 「한국 웹소설 독자의 특성 연구」, 『한국산학기술학회논문지』 제22권 제7호, 2021, 557면)”, 이 점은 후술될 SF 팬덤의 특성과 많은 차이를 지닌다.

5) 대표적으로 제임슨(Jameson, 1988)의 연구에서는 포스트모더니즘의 논리를 비판적으로 분석하고, 문학에서 리얼리즘과 예술정신의 의미를 논하기 위해 르 귄(U. K. Le Guin)과 렘(S. Lem)의 SF 소설을 분석의 소재로 빈번히 사용한다.

6) 특히 SF소설에서 페미니즘이나 모성의 가치를 이끌어내는 분석이 최근 많아지고 있다. 대표적으로 『여성문학연구』에 게재된 강은교·김은주, 「한국 SF와 페미니즘의 동시대적 조우」(49호, 2020), 허윤, 「일할 수 없는 몸’을 전유하는 페미니스트 SF의 상상력」(52호, 2021)은 공교롭게도 김보영의 SF 소설을 분석대상으로 삼고 있다.

7) 실용적 측면에서 SF 소설이 청소년들에게 교육적 활용 가치가 있다는 의견은 서구에서 꾸준히 제기되어 왔으며(Adams, 1980; Zigo & Moore, 2004), 국내에서도 박성봉(2007)은 중고등학교 공교육에 장르소설이 기여할 수 있는 가능성을 타진했다. 최근에는 판타지 장르와 다른 SF 소설의 특성들(현실 인식, 서사적 추진력, 과학적 상상력, 논리적 사고)을 활용하여 대학

학지식 전달의 도구로 간주하는 것이 아니라 “사고 실험, 인지적 낯설게 하기(cognitive estrangement), 외삽법(extrapolation)에 의한 미래 변화 예측 등을 통해 세상을 보는 입체적이고 융합적인 관점을 제공하고 인간과 사회에 대한 철학적 논쟁과 성찰을 촉진”⁸⁾하는 풍부한 가능성에 주목한다.

SF 소설은 내용과 형식에서 전통적 관습과의 차별성을 보이는데 하면 새로운 기술과 미디어를 받아들이는 데 매우 적극적이다. 또한 과학과 인문사회 등 여러 분야의 전문가가 작품의 평가에 참여하고 학문적 활용을 하는가 하면 적극적 독자층의 개입까지 발생하는 복잡한 공간이다. SF 소설의 창작과 수용 과정은 작품 자체에만 그치는 것이 아니라 독자들의 구체적 활동과 긴밀히 맞물린다. 하지만 앞에 제시된 국내 연구들을 통해 ‘SF 소설’에 대한 관점이 확장되었음에도 불구하고, 작품 분석을 통한 작가의 의도에 국한되거나 교육적 효용성에 집중하는 경우가 대부분이어서 문학 독자의 역할에 오롯이 초점을 둔 연구를 찾기는 어렵다.

전 세계적으로는 SF 독자층과 관련된 현상을 일찍부터 주목해왔다. 이미 1930~40년대부터 SF 소설을 즐기는 독자들이 공동체를 결성하여 장르 소설 독자들이 주도적으로 작품을 선별하거나 발굴해내는 사례를 보여준 연구들이 나왔고 이후 SF 팬들의 활동이 점점 더 적극적으로 표출되면서 SF 소설 팬들이 창작물에 관여하는 행위뿐만 아니라 SF 팬 자체를 분석하는 연구들도 등장하기 시작했다. 대표적으로 베이컨-스미스(Bacon-Smith)는 SF 소설 ‘작품’의 비평을 넘어 SF 소설 ‘동호인’ 자체를 주목하고, ‘공동체로서의 SF’를 전제로 삼아 SF 동호인의 구성원과 그들이 즐기는 SF 작품들을 총체적으로 분석한다. 그에 따르면 SF 작가와 유통자, 독자 등 모든 구성원들은 개인적 소비 상품으로만 SF 소설을 다루지 않고, 긴밀히

교양과목으로 설계하는 구체적인 안도 제시되었다(손나경, 「과학소설(SF)을 통해 배우는 서사적 추진력」, 『교양교육연구』 제13권 제5호, 2019, 106-111면)

8) 노대원, SF의 장르 특성과 융합적 문학교육, 영주어문 제42집, 2019, 228-232면.

연계된 'SF 공동체'로서 내부적 결속을 위한 여러 행위들을 펼친다. 이러한 행위들은 외부적 상황과 조응하면서 스스로의 위상과 역할을 창조해 가는 문화적 실천으로 이어진다.⁹⁾ 베이컨-스미스는 이러한 특성을 'SF 소설 장르의 고유한 특성으로 파악하고, SF 출판시장에 미치는 주요한 변화 요인'으로 간주한다.¹⁰⁾

위와 같은 적극적 독자들의 활동은 문화연구 영역에서는 '팬덤'으로 설명되어왔다. 팬덤(fandom)은 특정한 작품이나 스타를 선호하는 팬들이 자발적으로 모인 형태나 방식을 뜻하는 단어로, 문화연구에서 '팬덤은 수용자의 집합적인 문화실천의 대표적 현상'¹¹⁾으로 이해된다.¹²⁾ '팬덤이 행하는 외부와의 소통은 자신들의 취향을 외부에 알리기 위한 목적이 크다.'¹³⁾ 그런데 SF 소설의 팬들은 자신의 취향을 외부에 알리려 노력하는 것뿐만 아니라 작품의 창작과 출판 및 유통 과정에 개입하는 것으로 알려져 있다.¹⁴⁾ 이러한 적극적 독자층의 역할에 주목하여 본 연구에서는 1990년대의 SF 소설 독자층 가운데 매우 적극적인 활동을 펼치던 '팬덤'에 집중

9) 가령 20세기 초에 SF소설을 즐기던 적극적인 독자들이 정기적으로 잡지를 발행하면서 동질성을 쌓아갔던 것에 비해, 이제 SF 팬덤은 인터넷이라는 매체를 활용하면서 결집한다.

10) Bacon-Smith, C, *Science Fiction Culture*, University of Pennsylvania Press, 2000, pp.191-212.

11) 정민우·이나영, 「스타를 관리하는 팬덤, 팬덤을 관리하는 산업」, 『미디어, 젠더 & 문화』 12호, 2009, 191-239면.

12) 다음과 같은 견해가 대표적이다. "팬덤이 외부 대상들의 사회적 행위에 대한 상징적 투쟁을 드러내는 장치로 기능하면서, 동시대의 문화적 스타일과 취향에 결정적인 영향을 주고, 사회적 환기를 불러일으켜 제도적 변화를 이끌어내며, 특정한 형태의 문화자본의 흐름을 형성한다(이동연, 「팬덤의 기호와 문화정치」, 『진보평론』 8호, 2001, 437-449면)

13) 오주연, 「만화영화 팬덤의 특성과 문화실천에 관한 연구」, 연세대학교 영상대학원 석사학위논문, 2006.

14) SF 팬덤이 작품의 창작에 적극적으로 개입하고 소비하는 활동들을 직접적으로 분석하는 연구는 켄진스(H. Jenkins, 2006)에 의해서 본격화되었다. SF의 창작과 수용뿐만 아니라 쌍방향적인 뉴미디어의 속성을 활용한 SF 팬덤의 새로운 소통 방식에 주목한 연구(Gooch, 2008), SF 팬덤을 지정학적 관점과 연관하여 SF 팬덤 문화가 전지구적 흐름과 무관하지 않다는 것을 보여주는 도밍고(P. S, Domingo, 2006)의 연구 등 다양한 분야로 SF 팬덤에 관한 연구가 확장되었다.

하여 SF 소설의 창작과 유통에 독자들이 끼치는 영향을 알아보았다.¹⁵⁾

진술하였듯이 1990년대는 국내 장르소설의 인기가 높아지고 독자층의 폭이 본격적으로 넓어지던 시기이다. 하지만 유독 여러 장르소설 가운데에서도 SF 소설 팬덤이 독특함을 나타낸 이유는 무엇이고 어떠한 과정을 통해 출현하게 된 것일까? 이를 알아보기 위해 본 연구에서는 몇 명의 SF 독자를 선별하여 심층인터뷰를 진행하였다.¹⁶⁾ 아울러 1990년대는 PC통신이 시작되던 시기로 이러한 매체적 환경에 힘입어 장르소설 독자들이 현재까지도 주요하게 활동하고 있는 온라인 커뮤니티를 시작한 분기점이다. 따라서 PC통신에서 이뤄진 SF 독자들 간의 논쟁이나 갈등, 특정한 계획을 제안하고 실행을 도모하던 흔적은 SF 독자들의 활동 특성을 파악하는 데 중요한 근거가 된다. PC 통신의 SF 소설 동호회에서 대표적으로 꼽히는 논쟁에서 SF 소설 팬덤의 활동에 토대가 되는 가치관을 살펴보았다.¹⁷⁾

2. 1990년대 SF 소설 팬덤의 등장 요인과 특성

1) 한국 SF 소설의 지난한 역사

SF 소설의 발전 과정을 팬덤의 역할이라는 측면에서 볼 때, 서구와 우

15) 본 연구에서는 일반적 의미에서 SF 소설을 읽거나 즐기는 수용자를 개별적으로는 '독자', 집단적으로는 '독자층' 또는 '독자들'이라 표현하고, 특별히 구체적이고 적극적으로 조직적인 활동을 전개하는 독자 집단을 '팬덤'이라 표현하여 구분한다.

16) 순수문학에 비해 영역이 한정된 장르소설의 특성상 1990년대 SF소설 팬덤은 일반적인 애호가뿐만 아니라 SF기획자, 평론가, SF출판·유통자, 번역가 및 창작자 등이 모두 포함된다. 본 연구에서는 SF독자의 폭을 넓게 설정하여 면담을 진행하였다. 면담은 2011년 7월~9월 사이에 일대일 대면면담으로 진행되었으며, 총 20명의 면담 내용 중 본 논문에서는 6명의 면담 내용만 수록하였다.

17) 정확히는 2000년에 유니텔을 중심으로 4대 PC통신망에서 이뤄진 일련의 게시판 논쟁이다. 논쟁의 주된 내용이 1990년대 SF 독자들의 활동 방식에 대한 반성으로 집약되어 있다.

리나라는 큰 차이를 보인다. 서구의 SF 소설 창작은 명확한 시대적 변화의 흐름 속에서 새로운 양식이 발생하고 특정 주제의 등장도 자연스럽게 이뤄졌다.¹⁸⁾ 그러나 급속한 변혁과 질곡의 시대를 겪었던 한국 근현대사의 흐름 속에서 한국 SF 소설의 역사도 수많은 부침을 겪은 지난한 과정이었다. 1920년대에 서구의 SF 소설이 한국 사회에 번역되어 전해지기 시작했으나 SF 소설의 도입 자체는 비교적 빨랐다고 할 수 있다. 한국에서 SF 소설에 대한 관심의 동인은 초창기부터 계몽주의적 의도가 강했다. 일제강점기 동안 일부 지식인들은 SF 소설의 과학적 세계관이 대중계몽과 근대화 프로젝트에 도움이 될 것이라 여겼고, 해방 이후에도 그 영향으로 1960년대까지 SF 소설의 인기는 이어졌다.¹⁹⁾ 특히 1970년대 초반 ‘소년소녀’를 대상으로 한 〈아이디어회관 SF문고〉 시리즈와 1975년에 출간된 〈한국과학소설(SF)전집〉은 한국 SF 소설의 주요 독자층으로 어린이와 청소년을 상정하는 독자지향성을 강하게 나타내면서 인기를 얻었다.²⁰⁾ 그러나, 1970년대 군부독재기로 접어들고 1980년대 말까지 대중문화 전반에 대한 정부의 획일적 통제와 맞물려 SF 소설은 급속히 위축되었다.

이와 함께 문학 영역 내에서 장르 소설을 바라보는 태도도 부정적 요인으로 작용했다. 암울했던 시대적 상황에서 문학의 역할이 무엇인가 관한 치열한 논쟁도 장르소설의 쇠퇴에 영향을 미쳤다. 문학은 본래 정치적

18) 1960년대 베트남 전쟁 당시에 부정부주의나 반전사상을 담은 뉴웨이브 SF 소설이 인기였던 것은 잘 알려져 있다.

19) 1970-80년대 한국사회는 SF 소설의 지면이 매우 침체되었던 반면 실제 일상은 급속한 산업화로 선진국으로 도약하려 애썼던 시기였다. 과학기술 촉진을 도모하는 정부에게 SF 소설은 ‘과학적 상상력’을 주입하는 도구로서 의미가 있었고, 그 결과 SF 소설은 어린이나 청소년에게 유토피아적 전망을 전달하는 수단으로만 인식되어갔다. 하지만 현실에서는 종종 충들을 낳기도 한다. 1960-70년대 『학생과학』에는 국내의 과학소설 창작물이 꾸준히 실렸는데, 작가들은 ‘공상성’을 피하고 사회문제를 고민하였다. 하지만 『학생과학』의 수요층인 청소년들로부터는 어렵고 동떨어졌다고 혹평을 듣는다(최애순, 「1960-1970년대 과학소설에 대한 인식과 창작 경향」, 『대중서사연구』 제23권 1호, 2017, 286-288면)

20) 김지영, 「한국 과학소설의 장르소설적 특징에 대한 연구」, 『인문논총』 제32집, 2013, 391-394면.

이해관계를 떠나 초월적 순수함을 추구해야 한다는 ‘순수문학’측과 억압된 사회적 상황에 비판적 문제제기를 해야 하는 것이 문학 창작의 역할이라는 ‘실천문학’측 간의 논쟁이 격화되면서, 장르소설은 어느 곳에도 속하지 않는 퇴행적이고 통속적인 것으로 무시되어 버렸다²¹⁾

SF 소설의 긴 침체는 1990년대가 되면서 변화의 국면으로 들어선다. 장르소설의 대중적 인기가 높아지면서 SF 소설의 안에서 성격의 단행본들이 출간되었다. 순수문학 내에서는 ‘문학의 위기’ 담론이 증폭하는 가운데 장르소설의 스타일을 차용하려는 관심이 증폭하였고, 주요 문예지들은 SF 소설을 비롯한 장르소설에 대한 집중 기획을 게재하였다.

2) 한국 SF 소설 팬덤의 등장 요인

20세기 전반기에 SF 소설이 독자적 장르로 성립되는 과정은 독자층의 형성과 불가분의 관계였다. 그리고 베트남전을 비롯한 사회적 변화나 격동에 따라 SF를 즐기는 독자층의 취향도 변화하고 이에 맞춰 여러 하위 장르로 분화하면서 SF 소설은 확장되었다.²²⁾ 한국에서도 SF 소설 창작 저변의 변화는 독자층이 처한 ‘사회적 상황’과 연관성을 깊게 지닌다고 할 수 있다. 그런데 그 변화의 궤적은 매우 가파르고 굴곡이 깊다. 1990년대가 시작되면서 한국 SF 소설의 저변은 급격한 변화를 겪게 되었고, 독자층의 양적·질적 확산과 팬덤의 등장은 변화의 핵심 인자였다. 그렇다면 왜 1990년대에 이러한 변화가 시작되게 되었을까? 특별히 1990년대에 SF 소설 팬덤이 활성화되었던 몇 가지 요인은 다음과 같다.

첫째, 냉전의 종식과 탈이념 사회의 도래라는 사회 거시적 변화가 세대별 취향의 차이와 연관된 측면이다. SF 소설이 침체되어 있던 1970~80년

21) 박상준, “SF, 과학과 현실의 크로스로드”, 이영도 외, 『얼터너티브 드림』, 황금가지, 2007.

22) 1920년대의 대중잡지들이 SF 소설 팬들을 결집시켜 작가들에게까지 영향을 끼친 것이 대표적으로 꼽힌다(Benford, G, “Alt, fans”. *Reason*, Jan96, Vol. 27, 1996, p.44).

대에는 권위주의 정부의 통제도 커다란 원인이었지만, 문학의 사명과 역할이라는 측면에서 장르소설을 뒤돌아볼 겨를이 없었다. ‘군부독재 타도나 민주화 운동 같은 시대 정신 앞에서 당장 요청되는 것은 리얼리즘 문학과 사회변혁, 이념적 실천행위였다. 이러한 상황에서 언뜻 상업적이고 자본 친화적으로 보이는 장르소설은 뒤로 밀려나게 된다’²³⁾ 그러나 1990년대로 접어들면서 오랜 냉전의 벽이 허물어지고 포스트모더니즘과 대중문화의 물결이 밀려드는 변화의 시점이 도래하였다. 이제 문화의 수용자들은 과거처럼 문화를 사회변혁과 함께 생각할 필요가 없게 되었다. 실천적 의미로서만 문학을 받아들일 필요도 없게 되었으며, 퇴행적이라는 혐의를 받았던 장르소설에 대해서도 이제 유연하게 접근할 길이 열렸다.

둘째, 새로운 미디어 환경의 출현이 결정적으로 작용하였다. 1990년대에 장르소설에 대한 관심이 꽃피게 된 계기는 ‘PC통신’이라는 새로운 미디어가 결정적이었다. 온라인 공간인 ‘PC통신’에서 특정한 취향은 마음껏 표출되었고, 비슷한 공감대를 바탕으로 팬덤이 형성되었다. PC통신 내의 SF 동호회들은 SF 독자들의 활동을 주도하였다.²⁴⁾

셋째, 소위 ‘키덜트(kidult)’ 세대의 등장을 무시할 수 없다. 한국에서 장르소설의 발전은 세대의 변화와 깊이 연관된다. 매우 급격한 굴곡을 겪어왔던 한국의 현대사 속에서 각각의 세대들은 매우 다른 문화적 경험을 어린 시절부터 겪어왔다. 1960년대 말에서 1970년대에 이르는 기간에 태어나거나 청소년기를 보낸 세대는 이전 세대에 비해 경제적으로 풍요롭게 자랐고, 청소년기에도 나름대로 개인적 취미를 갖출 기회가 있었다. 이들이 성인이 되기 시작하자 이전 세대에서라면 유치하다 생각되어 선뜻 즐

23) 이상용, 「한국문학 속 장르문학, 장르문학 속 한국문학」, 『작가세계』 76호, 2008, 228-242면.

24) 1990년대의 PC통신 동호회는 2000년대 이후 등장한 인터넷 동호회들보다도 더 활발한 활동을 펼쳤는데 이는 매체의 속성과 관련이 크다. 오프라인 동호회와 비교할 때 인터넷과 PC통신 모두 참여도와 개방성이 높지만 인터넷이 지나치게 개방적인데 비해 PC통신은 일정한 폐쇄성을 지니는 것이 동호회의 팬덤적 몰입도가 더 높다.

가지 못할 어릴 적 취미들도 거리낌 없이 소비하는 태도를 보인다. ‘키덜트(kidult)’라 불리는 이 세대에서는 성인으로서 어느 정도의 소비구매력이나 활동력이 있는 상황에서 어린 시절의 추억과 욕구를 실현하려 하는데 1990년대 SF 소설 팬덤의 등장도 이러한 맥락에서 해석될 수 있다.

3) PC 통신을 매개로 SF 소설 팬덤 형성

영·미권을 중심으로 SF 소설이 변화한 역사에서 매체의 변화에 맞춰 독자 집단이 변화하였듯이 한국에서도 미디어의 변화는 SF 소설 창작이 활성화되도록 이끄는 직접적 요인이었다. 국내 SF 소설 팬덤이 본격화된 것은 1990년대 이후로, 팬덤의 발생 자체가 온라인 매체의 보급에 큰 영향을 받았으며, 온라인 미디어의 변화에 따라 팬덤의 형태도 조금씩 달라졌다.²⁵⁾

전 세계에서도 손꼽히는 PC통신과 인터넷 망의 발달로 인해 온라인에서 비슷한 취향별로 공동체들이 속속 등장하였고, 온라인 동호회 공간은 SF 소설을 즐길 수 있는 중요한 거점이 되었다. 1990년대 초반 PC통신의 SF 동호회에서는 아마추어 창작물들이 게재되었는데 이 중 인기를 끈 작품 일부가 오프라인으로 출판되기도 한다.²⁶⁾

1990년대 국내 SF 팬들은 ‘하이텔’, ‘천리안’, ‘나우누리’, ‘유니텔’ 등 PC 통신망 동호회를 주축으로 결집된다. 1989년 설립된 천리안의 ‘멋진 신세

25) 2000년 전후로 미디어환경이 PC통신에서 인터넷 중심으로 전환하면서 SF 소설 독자들의 거점도 인터넷 웹사이트로 바뀐다. 주로 활용된 온라인미디어의 변화에 따라 1990년대를 ‘PC통신시대’, 2000년대 이후를 ‘웹사이트시대’, 2010년대를 ‘소셜미디어시대’로 구분해 볼 수 있다.

26) 2000년대 이후 PC통신에서 인터넷으로 미디어 환경이 전환되면서 아마추어 SF 작품이 발표되는 곳도 바뀐다. 2000년대 초반 인터넷을 기반으로 탄생한 대표적인 온라인 공간으로 <정크 SF>와 <거울>이 꼽힌다. 2000년대 중반 이후에는 블로그와 미니홈피가 2010년대에는 소셜네트워크서비스와 팟캐스트, 유튜브 등 새로운 형식의 커뮤니티 플랫폼이 떠오르면서 SF 팬덤의 활동 공간이 큰 변화를 겪고 있다.

계'는 최초의 국내 PC 통신망 SF 동호회이다. '멋진신세계'에서는 같은 이름의 SF 번역모임을 결성하기도 하였으며,²⁷⁾ 소속 동호회원들이 훗날 '직지프로젝트'를 주도하게 된다는 점에서 매우 중요한 의의를 지닌다. 하이텔에서는 1992년 '과학소설 동호회(약칭 '과소동')'가 결성되었다. '과소동'은 국내의 대표적인 SF 기획가 박상준과 SF 번역가 최용준 등 2000년대 SF 컨벤션을 주도한 이들이 주로 활동한 공간이었다. '과소동'뿐만 아니라 '2010 과천 국제SF 영화제'의 모태라 여겨지는 'SF 영화 연구회', '멋진 신세계'²⁸⁾도 하이텔에 등지를 틀었다. 나우누리에서도 1994년에 'SF2019'가 결성되고 유니텔에서는 1998년 'SF Odyssey'가 결성되었지만 하이텔과 천리안 동호회들에 비해서는 활동이 미비하였다. 그런데 2000년 5월 유니텔 동호회에서 국내 SF 팬들 사이의 최대 논쟁이 촉발되면서 주목을 받게 된다. '특별한 SF 팬'을 치칭하는 특정표현을 둘러싸고 촉발된 이 논쟁은 이전까지의 국내 SF 문화 전반을 되짚으면서, 이후 SF 팬덤의 지형을 바꿀 정도로 중요한 영향을 끼친 사건이었다. 아직까지도 SF 소설 독자들 사이에서는 '4대 PC통신 논쟁'으로 회자될 정도로 논쟁의 영향은 지대했다. PC통신망별로 흩어져 있던 SF 동호회들이 공통의 주제로 동시다발적 논쟁을 펼쳤던 경험은 각별했다.²⁹⁾

4) SF의 유용성에 대한 신뢰를 바탕으로 결집

SF 소설 팬덤은 SF의 유용성에 대한 믿음을 바탕으로 결속되고, 활동의 준거를 삼는다. SF 팬덤에 따르면 SF 소설은 대략 다음과 같은 점에서 미

27) 『코믹 SF 걸작선』, 『시간여행 SF 걸작선』 등이 번역, 출간되었다.

28) 『세계 여성소설 걸작선』을 출간한 모임으로, 천리안의 '멋진신세계'와 이름은 같지만 다른 모임이다.

29) 이 논쟁으로 인해 SF 팬덤끼리 더 집결해야 할 필요성이 확산되었고, 한 출판사의 SF 기획진 교체에까지도 간접적 영향을 끼쳤다고 한다.

덕을 지닌다고 말한다. 첫째, SF 소설은 낯선 세계를 드러내는 경이로움을 바탕으로 몰입감과 상상력을 자극한다. 우리가 살고 있는 세계가 낯선 방식으로 드러나는 상상력은 다른 장르의 문학에서 얻기 어려운 SF의 강점이다. 둘째, SF를 읽으며 우리는 과학적 지식과 논리적 사고 능력을 쌓아갈 수 있다. 여기서 논리성이란 사건전개의 정합성과 개연성을 뜻하며 이렇게 과학적 엄밀성과 논리적 사고에 기초한다는 점에서 판타지와 확연한 차이가 있다. 늘 어렵게 다가오는 과학적 소재에 친숙해질 수 있는 것도 SF가 주는 기회이다.

“SF 소설은 사건이나 갈등의 발생, 구조, 해결 방법에 과학적인 상상력이 들어가야 해요. 이것이 아니면 SF 장르의 정체성이 없어져요. 단지 우주선이 나온다고 SF 소설인 것은 아니죠. <스타워즈>를 SF로 보기 힘들다고 얘기하는 이유는 <스타워즈>의 배경을 중세나 고대로 옮기건, 판타지로 옮기건 플롯에 아무 지장이 없기 때문이죠.”

- SF 소설 독자 면담 내용 중에서(SF동호회원 ○인○)

셋째, SF 소설은 장르가 성립되는 과정 자체가 서구 산업사회의 모순을 비판하고 맹목적인 과학 발전은 우울한 미래로 이어질 것이라는 경고에서 비롯되었다는 특성을 지닌다. 따라서 SF 소설은 현대 사회의 불합리한 모순을 드러내 주고 우리에게 이를 비판하고 성찰할 수 있는 능력을 배양한다. 넷째, 위에서 서술된 SF의 특성은 결국 사회의 진보에 이바지한다. “SF 소설은 문단 내에서 비주류에 속하기 때문에 사회의 비주류나 소수집단을 더 잘 이해할 수 있다”는 의견도 있는가 하면 일부 팬덤에서는 SF 소설을 사회 변혁의 도구로 활용할 수 있다고 주장하기도 한다.

SF의 유용성에 대한 믿음과 애정은 다른 한편으로 우리 사회가 SF의 미덕을 모르고 있다는 안타까움으로 이어진다. 많은 SF 소설 팬들은 SF

소설이 비주류에 머물고 소외되게 된 가장 큰 이유가 우리 사회에서 SF 소설이 잘못 소개되고 있는 탓이라 여기면서 이러한 왜곡을 바로잡아야 한다고 주장한다. 이러한 사회적 왜곡의 가장 대표적 사례로서 SF의 명칭은 SF 소설 팬덤에서 매우 민감하게 반응한다. 많은 SF 소설 독자들은 ‘공상과학소설’이라는 지칭에 거부감을 크게 보인다. ‘SF’라는 약어는 본래 ‘과학’이라는 ‘science’와 ‘소설’이라는 ‘fiction’이 합쳐진 것이므로 올바른 우리말 번역은 ‘과학소설’이라 해야 한다는 것이다. 여기에 ‘공상’이라는 단어가 삽입된 것은 지극히 왜곡된 번역이며, SF 소설의 본질을 오도하고, SF 소설을 저급한 것으로 비하한다는 것이다.

“공상과학이라는 게 SF 소설을 폄하하는 표현이거든요. 원래 SF와 판타지를 합치더라도 환상과학소설이라 칭해야 하는 건데, SF만 갖고 공상과학소설이라고 표현하죠. 공상과학이라는 말 자체가 갖고 있는 의미가 굉장히 과학소설을 폄하시켜요. 공부를 위해서 읽는 게 아니고 심심풀이 땅콩처럼 시간 나고 할 일 없을 때 읽는 공상이라는 거죠.”

- SF 소설 독자 면담 내용 중에서(SF 전문 출판사 대표 ○형○)

간혹 언론이나 평론에서 ‘공상과학’이라는 표현이 등장하면 즉각적으로 불쾌함을 드러내고 순수문학 등에서 장르소설에 대한 이해가 너무 부족하다고 지적한다. 그리고 이러한 이해의 부족은 SF 소설을 접한 시간적 경험량의 차이에서 기인하는 것이라는 흥미로운 견해를 펴다. SF 소설을 좀 더 고차원적으로 분석할 능력을 지니기 위해서는 SF 소설을 받아들일 수 있는 감식안을 장기간에 걸쳐 체화하는 ‘자생적·태생적’인 SF 팬이어야 한다는 것이다.

“작가뿐만 아니라 평론을 하시는 분 중에도 SF란 장르를 제대로 알고 제대로 접근해서 분석하는 사람이 나와야 할 것 같은데, 그게 아직은 좀

부족해요. 자생적인, 태생적인 SF 팬들의 SF 담론이나 분석틀하고는 아직
까지 상호텍스트성 이런 면에서 교감이 안 이루어지는 것 같아요.”

- SF 소설 독자 면담 내용 중에서(SF 출판 기획자 ○상○)

한편 SF 소설 팬덤은 다른 장르의 팬덤과 다른 매우 중요한 가치 지향
점이 있다. 그것은 ‘SF 소설’의 정의와 범위에 관한 논쟁이 끊이지 않는다는
것이다. SF 소설 팬덤 사이에서는 “SF가 추구하는 목적(지향점)이 무엇
인가?”라는 질문이 끊임없이 제기된다. “SF가 무엇인지”라는 물음 자체는
여전히 매우 중요한 과제이고, SF 소설의 진정한 팬으로 인정받기 위한
필수조건이라 여기기도 한다. 읽고 난 책이 ‘SF 소설’에 해당되는지 판단
할 수 있는 능력은 진정한 SF 소설 독자로 남기 위한 또 하나의 가늠자이
다.

“이것을 SF대라고 인식하고 읽어야 그 진입장벽을 넘어 SF 소설을 읽
게 되는데, 그냥 내가 어렸을 때 읽었던 많은 소설책 중에 하나인 경우에
는 다시 SF독자가 되기가 쉽지 않잖아요.”

- SF 소설 독자 면담 내용 중에서(SF 번역가 ○소○)

사실 장르는 고정된 것이 아니라는 제임슨의 말은 SF 소설에도 해당된
다(Jameson, 1988). 하지만 중요한 것은 다른 장르나 대중문화 팬덤과 달
리 SF 소설 팬덤에서는 계속해서 SF 소설의 정체성에 관한 질문을 제기한
다는 것이다. 이러한 질문은 곧이어 SF 소설이라는 장르가 성립되기 위한
요건으로 무엇이 필요한지에 대한 고민으로 나아간다. 이로부터 도출되
는 다양한 규정은 곧 SF 소설의 성립 조건과 만나고 SF 소설의 가치와 위
상에 대한 나름의 입장을 취할 근거가 된다.

3. 1990년대 SF 소설 팬덤의 실천적 활동

1) 'SF의 복원'이라는 과제 설정

1990년대에 SF 팬덤이 부상하고 SF 개론서와 안내서 등 이론적 기초가 형성되면서 SF 소설은 장르소설의 주요한 축으로 자리한다. 여기에는 SF 소설 장르의 수동적 독자에 머물지 않고 동호회를 결성하고 논쟁 등의 적극적 활동을 펼치는 팬덤의 성격을 보인 것이 큰 특징으로 작용하였다. 1991년 결성된 '멋진 신세계'는 1990년대 SF 팬덤의 대표격이었다. '멋진 신세계'는 이공계 대학생들이 주축으로³⁰⁾ 새로운 매체였던 PC 통신의 특성에 익숙하여 온라인 동호회의 활발한 활동을 무기로 SF 소설을 확산하고자 하였다.

SF 소설 장르에서 독자층의 역할이 매우 중요하다는 것을 잘 알고 있었던 이들이지만 다른 동호회들과는 다른 약점이 있었다. 그것은 정작 동호회원들이 즐길만한 SF 소설이 국내에 드물었고, 이들이 어린 시절 즐겼던 SF 소설도 남아있지 않다는 것이었다. 이러한 결핍의 욕구는 즐거움을 누리려는 욕망과 맞닿아 급기야 어린 시절 즐겼던 SF 소설을 복원하고 SF 소설사에서 전설처럼 여겨지던 작품들을 우리말로 번역하려는 시도로 이어졌다. 천리안 '멋진 신세계'와 하이텔의 '과소동'이 주축이 되어 SF 소설 독자들은 절판된 SF 소설 작품 전문을 파일 형태로 공유하고, 아직 출간되지 않은 해외의 SF 고전들을 비상업적으로 비공식적으로 번역 작업까지 수행하였다. 현재까지 국내 SF 소설 역사의 분기점으로 간주되는 '직지프로젝트'와 '과자단'은 이러한 요구로부터 비롯되어 설정된 과제였다.³¹⁾ '직지프로젝트'의 진행 과정은 사라진(홀어진) 자료를 복원하고 축

30) 이들은 대체로 자연과학적 엄밀성을 추구하는 하드 SF를 선호하였다.

31) 이러한 SF 팬덤의 행동은 사라진 SF 소설작품들을 전유하려는 행동으로 해석될 수 있다. 이는 마치 1970년대 미국에서 인기를 잃어가던 <스타트렉>을 전유한 것과도 흡사하다.

적하여 SF 소설의 줄기를 만들려는 복고적 욕구에서 비롯되었다. 과자단(과학소설 자가 출판단)의 약칭)은 SF 소설 번역에 관심을 둔 팬의 제안으로 시작되었다. 저작권이 소멸된 작품들을 가려서 출판사와의 계약 없이 SF 소설 독자들이 번역을 분담하고, 번역료를 자체적으로 지불하지는 계획이었다. 절판된 자료의 복원에 그치지 않고 출판 시장 구조 자체에 개입하는 ‘과자단’의 활동은 SF 소설 팬덤의 적극적인 활동 방식이 대표적으로 드러난 사례였다.

2) 작품 생산을 촉진하고 생산 과정에 참여

1990년대에 SF 소설 팬덤의 결속력을 높이게 된 중요한 조건 중 하나는 SF 소설작품의 ‘출간’이었다. 1990년대 중반 저작권 문제와 출판업계의 불황이 겹치면서 SF 소설 번역과 출간이 잠시 위축되기도 하지만, 1990년대 후반부터 해외 SF 소설의 정식판권계약과 복간이 본격화되었다. SF 소설에 대한 출판사들의 관심이 높아진 것은 팬들 사이에서 절판된 책들이 고가에 거래되고 판타지 영화가 전 세계적으로 흥행한 것도 이유로 작용하였으나 무엇보다 SF 소설 독자들의 확산에 기인한다. SF 소설 독자들은 해적판으로 출간되었던 SF 소설의 번역 문제를 지적하고, 절판된 책의 내용을 온라인에서 공유하는가 하면, SF 소설의 계보를 밝히고 복간되어야 할 목록을 작성하여 출판사에 집요하게 요구하였다.

이러한 흐름은 현재까지 이어져 장르 소설 전문 출판사들의 경우 SF 독자들의 출간 요구가 중요하게 고려되고 있으며, 인터넷서점의 절판도서 재출간 계획에도 큰 영향을 끼친다.

“SF 소설 팬덤을 다른 장르와 비교하면 충성도가 굉장히 높아요. 책을 내기 전에도 ‘이런 저런 책 내주세요’, ‘재간, 복간해주세요’ 등등 요청을 게시판에도 올리고, 메일로도 보내고, 오프라인에서 만나면 ‘그 책 정말

좋은데 책 좀 내 주세요'라고 적극적으로 의견을 개진하죠.”

- SF 소설 독자 면담 내용 중에서(장르문학 출판사 대표 ○홍○)

1990년대에 증가한 SF 소설에 대한 관심은 낱권의 발간뿐만 아니라, 작품 생산의 기반이 되는 출판시장의 구조에까지 영향을 미친다. SF 소설을 전문적으로 기획·출판하는 출판사도 설립된다.³²⁾

3) SF의 외연 확장을 위한 활동

SF 소설 팬덤의 활동은 개인적으로 또는 동호회 개별적으로 작품을 읽으면서 느끼는 즐거움을 공유하는 것에 그치지 않고, SF 소설의 외부 영역과 적극적으로 접촉하고 소통하려 한다는 점에서 매우 특징적이다. 자신들의 취향을 외부적으로 알리기를 원하는 것은 팬덤의 공통적 속성이다. 하지만 SF 소설의 팬덤은 훨씬 더 구체적이고 체계적인 전략을 수립한다. 소통의 공간적 거점을 마련하거나 대외 홍보 행사를 개최하고 기존 매체를 활용하기도 한다. 'SF&판타지도서관'의 설립, 팬진 『조이스F』의 발간, 〈SF컨벤션〉 개최 등 2000년대 이후 펼쳐지고 있는 굵직한 활동들은 모두 1990년대 SF 소설 팬덤 활동의 직접적인 유산이다.³³⁾

32) 2001년 설립된 '행복한 책읽기'는 SF 팬들이 중심 역할을 하는 대표적 SF 전문 출판사이다. SF 전문 출판사들은 대체적으로 SF 소설 독자의 참여가 적극적으로 실현되고 있다.

33) 특히 〈SF&판타지 도서관〉의 설립은 SF 애호가들이 안정적으로 모임을 마련하여 SF의 가치나 영역 등에 관해 활발한 토론을 펼치고 더 나은 도약을 위한 방안을 도모하는 중요 거점공간으로 자리매김하였다. 2000년대에 SF 동호회가 주도적으로 발행한 『미래경』은 기획단계부터 당연히 SF 독자들이 적극적으로 의견을 개진한다. 내용적으로도 동인지 수준을 넘어 「한국의 SF는 어떻게 가야할 것인가」 등 구체적인 기획이 많다. 1990년대부터 국내의 SF 팬들은 여러 행사를 기획하여 개최하였는데, 이러한 대외적 이벤트는 계속 발전하여 2003년 〈제1회 SF 컨벤션〉에 이른다. 'SF 컨벤션'은 외부 협찬보다 SF 독자들의 자발적 참여 비율이 높았으며, SF 독자들이 결집하고 역할을 정하여 한국에서 SF 소설을 발전시키는 방향을 진지하게 논의하는 기회가 되었다.

위에서 언급된 SF 소설 팬덤의 활동들은 다른 문화 영역의 팬덤 문화와 비교할 때 매우 두드러지는 차별적 특징이 있다. 그것은 SF 소설이 사회적으로 공인(公認)될 수 있도록 매우 치밀하게 계획하고 외부와 교섭한다는 것이다. 많은 팬덤들이 그러하듯 자신들의 취향을 인정해달라는 것에 그치지 않고, 자신들이 즐기는 대상인 'SF 소설' 자체의 가치를 공식적으로 인정받기 위해 단계별로 구체적인 전략을 구상하고 실천 방식을 고민한다. 가령 외부와 교섭하기 위한 전략을 수립하는 경우 우선 단계로 교섭의 좌표를 설정한다. 여기에서 교섭의 좌표에 포함되는 것은 교섭의 대상은 물론 어떤 미디어를 활용하고 어떤 거점 공간을 확보할 것인지 등에 이른다. 그뿐만 아니라 SF 소설 창작의 기폭제가 되는 수상제도의 중요성까지도 깊이 인식하면서 심지어 독자들이 스스로 'SF 문학상'을 제정하려는 구체적인 회의까지 진행할 정도이다.

SF와 장르소설 전문 출판사의 출현과 지속에는 독자들의 참여가 중요한 동력이 된다. 출판사 스스로도 SF 소설의 창작과 유통 과정에 독자들에 직접 주체로 참여시키려는 모습이 흔하다. 일례로 2000년대의 대표적 장르 소설 전문 출판사인 〈행복한 책읽기〉와 〈북스피어〉에서는 출판 전에 독자들의 교정 단계를 거친다. 이 때 독자들은 발행 예정인 책을 남들보다 먼저 접한다는 즐거움과 함께 책을 만드는 과정에 직접 참여했다는 뿌듯함을 느낀다고 한다. 이렇게 자발적으로 참여한 독자들은 주변에 출판물을 홍보하게 되는 자연스러운 광고효과도 기대할 수 있다. SF에 대한 충성심으로 무장한 독자들이 자발적으로 영위하는 즐거움은 작품의 생산 단계에서부터 유통과 소비단계에까지 영향을 미치는 요인으로 작용한다.

“SF 소설계는 정말로 순수하게 팬들의 힘으로 돌아간다고 생각해요. 편집자 팬, 독자 팬, 번역자 팬, 사실 많이 팔리지도 않고 돈도 안 되고 다른 쪽으로 하면 훨씬 더 명성을 쌓으실 수 있는 분이 오직 딱심으로 SF만 번역하고, 기획하고, 출판하고. 그런 면에서는 굉장히 많이 혜택이 있

다고 생각해요. 그건 판타지 작가들이 많이 부러워하는 편이죠.”

- SF 소설 독자 면담 내용 중에서(SF 작가 ○보○)

“이러한 것은 몇몇 자기 팬덤을 갖고 있는 개인 작가들을 제외하고는 장르 전체에서 SF 쪽이 거의 유일하거든요. 어쨌거나 창작에서부터 생산과 소비에 이르는 모든 과정들을 아주 적극적으로, 자발적으로 충성도 있게 참여하는 SF 팬덤이 있다는 건 굉장히 큰 자산이죠.”

- SF 소설 독자 면담 내용 중에서(SF 전문 출판사 대표 ○형○)

SF 소설 작품이 출간된 후에는 작품성이나 번역의 질을 두고 격렬한 논쟁이나 평가가 내려지는 경우도 빈번하다. SF 팬들의 적극성은 출간된 작품에 대한 평가에서 두드러진다. 다른 책을 번역하는 것에 비해 SF 번역의 경우 독자의 반응이 훨씬 빠르다고 번역가들은 말한다. 일반 독자들로부터 번역 수준에 대한 논란이 끊임없이 제기되며 번역자들은 이에 예민하다. SF 소설을 전문적으로 다루는 번역가들일지라도 팬덤의 반응에 조심스러워한다.³⁴⁾ 번역이 아닌 창작물에 대해서도 SF 소설 팬덤의 늘 평가를 내릴 준비가 되어있다. 특히 전문 SF 작가 출신이 아닌 순문학 작가가 SF 소설 작품을 출간한 경우 매서움은 더한다.

4) 팬덤의 활동에 관한 내적 갈등과 성찰

1990년대 SF 소설 팬덤의 활발한 활동에도 불구하고 SF 소설 팬덤 내부에서는 특정한 위계가 발생하고 독자들 간의 미묘한 균열도 표출되었다. 그러한 내적 투쟁의 양상은 SF 소설을 더 높이 인정받고자 하는 욕망

34) 인터뷰에 참여자 중 익명을 요구한 장르소설 번역가는 SF 소설만큼은 팬들의 극성스러운 반응 때문에 번역을 피한다고 하였다. 번역물에 대한 평가는 동료 번역자들로부터 제기되는 경우도 있는데, 이는 SF 번역자들 대부분이 SF의 장르적 성격에 충직한 독자 출신이기 때문으로 판단된다.

에서 비롯되는 갈등과 논쟁이 대부분이지만 때로는 SF 팬덤 문화 자체에 대한 반성이나 문제제기로 이어진다.

팬덤의 일반적 속성처럼 SF 소설 팬덤도 내부적으로 친밀함을 쌓으면서 결속한다. 여전히 SF 소설은 일반적으로 친숙하지 않고 많은 독자층이 확보되어 있다고 보기 어렵다. 주로 온라인 공간에서 많이 활동하는 SF 팬덤은 오프라인 모임에 대한 갈증을 갖고 오프라인 이벤트나 모임을 원하는 경우가 잦다. 이 때 공통의 작품이나 작가, 등장인물에 뜨겁게 몰입하는 제의적 성격을 띠는 모임의 형태를 보이기도 한다.

하지만 이 과정에서 SF 소설 팬덤 내에는 팬덤 특유의 독점욕이나 과시욕이 작용하고 SF 소설 팬덤 내부에서 끊임없이 균열과 위계가 발생한다. 이 때 SF 소설에 대한 이해도는 중요한 기준으로 설정되어 소설 팬덤 내부에 배타적 위계가 형성되는 중요 조건으로 작용한다. SF 소설의 독자 입장에서 “무엇을 SF로 보는가”, “SF가 무엇인지 뚜렷한 관점을 지녔는가”, “그러한 관점이 논리적으로 형성되었는가” 등의 질문이 던져지고 이에 대한 입장의 수준이 판별된다. 대중문화 팬덤 대부분이 내부적으로 위계가 존재하는 것처럼 SF 소설 팬덤 내부에서도 여러 기준에 따라 독자들 간의 격차와 그에 따른 위계가 존재한다. SF 팬들 사이에서는 SF 소설에 관한 지식과 활동 범위, 독서량 등에 따라 ‘지존’, ‘골수 팬’, ‘중팬’, ‘입문자’ 등의 경계 구분 용어가 종종 사용된다. 이러한 규정은 SF 팬덤 간의 결속력을 높여주기도 하지만, 외부에서 바라보기에는 벽으로 여길 소지가 다분하다.³⁵⁾ 결국 이러한 태도는 SF 소설 팬덤 내에서도 비판에 직면한다.

35) 1990년대 SF 소설 팬의 주요 근거지였던 PC 통신 동호회 이후 인터넷 매체가 중심이 되면서 SF 팬들은 <정크 SF>라는 웹사이트에 근거를 둔다. <정크 SF>는 SF에 대한 지식 수준을 놓고 공격을 하거나, SF 작품에 대한 신랄한 평가를 내리면서 2000년대 초반까지 최대의 SF 커뮤니티로 자리 잡았다. 하지만 배타성을 노출한 <정크 SF>의 활동은 대중적 지변을 더 넓히지 못하고 결국 폐쇄하게 된다.

한국에서 SF의 미래에 대한 전망을 제각기 내놓으면서 실낱같은 희망과 탄식, 절망이 오고가는 자리였습니다.....유니텔 회원 가운데서도 SF 골수가 되고 싶으신 분이 있다면 한번쯤 같이 가서 보고 듣는 기회도 좋을 것 같아요 - 유니텔 글번호 1548(2000년 5월)

골수 SF 팬이 무슨 뜻인지 모르겠군요. 팬이면 팬이지 무슨 골수. 한국에서 SF가 잘 풀려야 하는 이유가 뭔데요? 국내에 있는 2~3천명의 팬을 위해서요? 아니면 스스로를 '골수'라고 생각하는 몇을 위해서요?

- 유니텔 글번호 1549(2000년 5월)

SF 문학에 몰입이 되고, 새로운 인식을 갖다 보면 세상엔 SF를 아는 사람과 모는 사람으로 양분되는 것 같은 생각을 할 수도 있어요. SF를 잘 접하지 않은 사람이 SF에 대해 얘기할 때는 SF 팬덤에서 굉장히 예민한 반응을 보이기도 하는 경우가 있는데, 그런 것들이 밖에서 볼 때는 SF 팬들의 유난스러움, 극성스러움 내지는 자만심, 오만함, 엘리트적으로 비취질 수 있을 거예요. 현명한 태도는 아니죠. 잘못된 거고.

- SF 소설 독자 면담 내용 중에서(SF 출판 기획자 ○상○)

SF 소설 팬덤에서는 SF 소설 작품에 대한 성찰뿐만 아니라 SF 소설을 향유하고 있는 자신들, 곧 SF 소설 팬덤 자체에 대한 성찰도 제기한다. 이러한 성찰의 소재는 SF 소설 독자들의 행동방식은 물론 독자층이 형성되게 된 사회적 조건으로서 한국 SF 소설의 수용적 특성, 앞으로의 전망까지 폭넓게 망라된다. 위에 언급된 2000년 5월 유니텔의 '골수' 논쟁은 이후 천리안 등 다른 통신망까지 확장되어 국내 SF 번역과 출판계의 문제점으로 논점이 이동한다. 여기에 가담한 번역가에 의해 출판계의 내밀한 사정이 알려지게 되자 번역 문제 해결을 위한 구체적 방안들이 제안된다. 논점은 다시 'SF 팬덤'과 '리더'의 역할, "어린이를 위한 SF에 집중하자"는 등의 장기 전략, SF의 저변을 넓히기 위한 방안으로 확장된다. 급기야 "SF

를 읽는 이유는 무엇인가?”, “SF의 장르적 특성은 무엇인가?”라는 근본적인 질문으로까지 나아간다.³⁶⁾

4. 1990년대 한국 SF 소설 팬덤 활동의 함의

SF 소설 독자들의 적극적인 참여는 SF 소설에 몰입하는 즐거움에 기초한다. 이처럼 자발적 즐거움에서 비롯된 능동성은 다른 대중문화 팬덤이나 장르소설 독자들의 행위와 일견 유사하면서도 차별적 특징을 분명하게 나타낸다. 작품이 출간되는 과정에서 출판의 기획과 창작, 유통 과정에 자발적으로 참여하고 출간 후 열정적으로 평가하는 적극성은 팬덤의 일반적 특징에서 비롯된다고 할 수 있다. 하지만 SF 소설 팬덤은 창작물이 만들어지고 배포되는 제도, 토대 자체를 주목한다는 점에서 커다란 차이가 있다. SF 소설 독자들이 보여주는 활동의 특징은 이러한 토대의 형성과 발전에 직접적으로, 최대한 깊숙이 개입하려 한다는 점이다. 이를 위해 SF 소설 독자들은 외부와 접촉하고 소통한다. 아울러 소설 창작과 유통의 제도적 변화를 피하고 제도 자체에 직접 개입하여 주도권 싸움을 벌인다. 그리고 이러한 과정에는 SF 소설의 가치와 SF 팬덤의 위상을 확보하기 위한 전략이 깃든다.

다른 한편 SF 소설 팬덤 내부에서는 끊임없이 위계와 균열이 발생한다. 독자들 사이에서는 SF 소설의 정의와 가치, 효용성 등에 대한 판단과 평가를 작동시키면서 서로를 규정한다. 이는 때때로 배타적 사안이 표출되고 갈등을 낳기도 하지만, 한편으로 SF 소설의 위상, SF 소설 작품의 스타일에 관한 논쟁 등 다채로운 논의가 양산되면서 SF 소설 팬덤 내의 활동

36) 2000년 5월 ‘유니텔 1548’에서 시작된 논쟁은 천리안, 나우누리, 하이텔까지 30여 개의 관련글이 이어졌다. 관련내용은 한상현, 「SF 문학 장의 형성과 팬덤의 문화실천」, 충남대학교 박사학위논문, 2012.에 수록되어 있다.

력과 성찰성을 유지하도록 만든다.

한국에서 SF 소설을 복원했던 1990년대부터 이미 SF 소설 독자의 가치는 단순히 SF 소설의 확산에만 국한되지 않고 문화와 사회 전반에 중요한 영향을 지니고 있다고 SF 독자들은 스스로 인식하였다. SF 소설의 세계적 역사와 비교할 때 한국 SF 소설 독자들은 어떤지 비춰보면서 그에 따른 독자 문화의 문제점을 숙고하고, 국내 SF 소설이 나아갈 방향에 대해 논의한다. 팬덤적 성격의 독자층이 자칫 빠져들 수 있는 계도화의 위험을 경계하고 회의주의를 극복하기 위한 생산성을 모색하기도 한다. 특히 SF 소설 자체에 관한 논쟁, SF 독자 집단 자체에 관한 성찰은 다른 장르소설이나 대중문화 팬덤에서는 찾아보기 힘든 특징으로 SF 소설의 영역이 상업주의나 관성화의 위험으로부터 일정한 거리를 유지할 수 있는 장치로 작동한다. SF 소설에 대한 사회적 인식에 대한 문제 제기를 넘어 SF 소설을 즐기는 독자 문화 자체에 대해 반성하는 태도, 이러한 성찰성은 SF 소설과 SF 팬덤이 문화와 사회에서 어떤 역할을 할지에 대한 고민으로 이어지면서 SF 소설의 진보성에 대한 믿음을 견지하도록 하는 힘이 된다.

1990년대 SF 소설 팬덤은 즐거움에 기초한 능동성을 보였고, SF 소설의 자율성을 확보하기 위한 구체적인 활동을 나타냈다. 이러한 활동은 2000년대로 그대로 이어져 SF의 가치와 팬덤의 역할에 이르기까지 치열한 논쟁을 낳았다. 본 연구에서는 'SF 소설'의 정체성을 놓고 서로 다른 관점들이 충돌하는 양상을 주의 깊게 살펴보면서 SF 소설 장르에 대한 독자들의 인식과 애정, 욕망이 표출되는 방식들을 보았다. 본 연구의 결과에서 나타나는 SF 소설 팬덤 내부에서 펼쳐지는 갈등과 논쟁, 화합들은 전통적으로 인식되던 문학 생산과 수용 사이의 관계에 대하여 새로운 관점을 던져 줄 것이라 기대한다.

| 참고문헌 |

1. 단행본

- 박상준, “SF, 과학과 현실의 크로스로드”, 이영도 외, 『얼터너티브 드림』, 황금가지, 2007.
- 슬라보예 지젝, 김소연 역, 『빠딱하게 보기』, 시각과 언어, 1995.
- Bacon-Smith, C, *Science Fiction Culture*, University of Pennsylvania Press, 2000.
- Gooch, B, “The Communication of Fan Culture: The Impact of New Media on Science Fiction and Fantasy Fandom”, *Georgia Institute of Technology Undergraduate Thesis*, 2008.
- Jameson, F, *The Ideologies of Theory: Essays 1971-1986*, London: Routledge, 1988.
- Jenkins, H, *Fans, Bloggers, and Gamers*, New York: New York University Press, 2006.
- Modleski, T, *The Women Who Knew Too Much*, London: Routledge, 1988.
- Radway, J, *Reading The Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*, London; The University of North Carolina Press, 1949.

2. 논문

- 강은교 · 김은주, 「한국 SF와 페미니즘의 동시대적 조우」, 『여성문학연구』 49호, 2020, 36-62면.
- 김경애, 「한국 웹소설 독자의 특성 연구」, 『한국산학기술학회논문지』 제22권 제7호, 2021, 551-558면.
- 김지영, 「한국 과학소설의 장르소설적 특징에 대한 연구」, 『인문논총』 제32집, 2013, 375-397면.
- 박성봉, 「교실로 들어온 대중예술의 한 구체적인 경우」, 『대중서사연구』 19호, 2007, 321-360면.
- 손나경, 「과학소설(SF)을 통해 배우는 서사적 추진력」, 『교양교육연구』 제13권 제5호, 2019, 103-128면.
- 오세섭 · 한상현, 「유통자 중심의 영상문화운동 사례 연구: 1990년대 ‘옴과 버금’의 활동을 중심으로」, 『언론과사회』 24권 4호, 2016, 53-96면.
- 오주연, 「만화영화 팬덤의 특성과 문화실천에 관한 연구」, 연세대학교 영상대학원 석사학위논문, 2006.
- 이동연, 「팬덤의 기호와 문화정치」, 『진보평론』 8호, 2001, 437-449면.
- 이상용, 「한국문학속 장르문학 장르문학속 한국문학」, 『작가세계』 76호, 2008,

- 228-242면.
- 이재복, 「전환기로서의 90년대와 새로운 비평가치의 모색」, 『우리말글』 34호, 2005, 353-385면.
- 정민우·이나영, 「스타를 관리하는 팬덤, 팬덤을 관리하는 산업」, 『미디어, 젠더 & 문화』 12호, 2009, 191-239면.
- 최애순, 「1960-1970년대 과학소설에 대한 인식과 창작 경향」, 『대중서사연구』 제23권 1호, 2017, 249-291면.
- 한상현, 「SF 문학 장의 형성과 팬덤의 문화실천」, 충남대학교 박사학위논문, 2012.
- 허윤, 「일할 수 없는 몸을 전유하는 페미니스트 SF의 상상력」, 『여성문학연구』 52호, 2021, 10-35면.
- Adams. J, "Science Fiction and Science Fantasy", *School Library Journal*, May80, Vol. 26 Issue 9, 1980, pp.23-28.
- Benford, G, "Alt, fans". *Reason*, Jan96, Vol. 27, 1996, pp.43-44.
- Domingo, P. S, "Science Fiction in Spain: A Sociological Perspective". *Science Fiction Studies*, Jul2006, Vol. 33, 2006, pp.313-331.
- Zigo, D & Moore. M, "Science Fiction: Serious Reading, Critical Reading". *English Journal*, Nov2004, Vol. 94 Issue 2, 2004, pp.85-90.

<Abstract>

Cultural practice of Korean Science fiction readers in the 1990s

Han, Sang-heon

This study explored the implications of SF novels in literary creation and acceptance by focusing on the activities of the readers in the 1990s. As a result of the analysis, the SF fandom gathered together while setting the task to revive the previously depressed science fiction. And they actively participated in the production process of the work and established strategies to expand the cultural base of science fictions. They are still trying to maintain their originality while reflecting on themselves and contemplating the genre and characteristics of science fiction fandom.

Key words: Science fiction, readers, Genre fiction, BBS(Bulletin Board),
Fandom activity

투 고 일: 2022년 8월 1일

심 사 일: 2022년 9월 14일

게재확정일: 2022년 9월 14일

수정마감일: 2022년 9월 22일