

◎ 도서관이 알아야 할 출판과 책 이야기 ◎



대중이 좋아하는 이야기를 담고 있는 장르문학의 매력



한미화*

쥬디스 던컨의 『사랑』이라는 책으로 이야기를 시작하려 한다. 요즘 나온 베스트셀러에 저런 낯은 제목의 책이 있었나 고개를 갸웃거릴 분이 있을까 싶어 말씀드리자면 이 책은 로맨스 소설이

다. 아마 이 대목에서 또 한번 아니 어른도 로맨스 소설을 읽는가싶어 머리를 흔들 터이다. 그러나 조금만 더 솔직하게 말해보자면 우리는 모두 한때 남자라면 무협소설의 열혈 독자였고, 여자라면 로맨스 소설 없이는 죽고 못살았던 기억을 지니고 있다.

그러나 마치 약속이라도 한 듯 어느 순간 추리를, 무협을, 로맨스 소설을 끊었다. 다시 말해 추리소설이건, 무협소설이건 로맨스 소설이건 현재의 책읽기가 아니라 기억 속의 책읽기다. 거기다가 부모님 혹은 선생님 몰래 숨어서 돌려 읽었으니 양지가 아닌 음지의 책읽기였다. 나 역시 다르지 않다. 아주 오랜만에 로맨스 소설을 만나기로 '작정' 했다.



지금은 돌아가신 원로 영화평론가가 직업적으로 영화를 보니 얼마나 좋은 말을 듣지만, 사

실 재미없는 영화를 참고 봐야하는 것만큼 힘든 일도 없다는 이야기를 하셨던 것이 생각난다. 그 정도까지는 아니었지만, 로맨스 소설에 대한 선입관이 강해서 사실 책에 몰입하는 것이 쉽지 않았다. 하지만 색다른 재미가 있었던 것 또한 사실이다. 이야기는 간단하다. 시춘기 시절 순간의 사랑으로 원하지 않은 임신이 하게 된 칼리는 자신을 사랑하는 친구 데릭에게 의지한다. 데릭은 온 정성을 다해 그녀를 보호하고 결혼을 하고 아기에 대한 책임까지 떠맡는다. 그로부터 20년 후 동문회가 열리며 큰 딸의 친아버지인 케빈 스테이시가 이들 사이에 나타난다. 칼리와 데릭부부는 이 사건으로 과거의 악몽을 떠올리며 혼란스러워 한다.

『사랑』을 읽으면서 가장 신기했던 사실은 작품의 중심이 부부라는 점이었다. 기대했던 것처럼 스테이시의 등장도 사건자체에 큰 역

* 출판칼럼니스트, bangku@dreamwiz.com

할을 하는 것이 아니었다. 게다가 결혼한 지 20년이나 지났지만 서로를 사랑하고 배려할 뿐 만 아니라 성적인 열정 또한 차고 넘치는 부부의 이야기였다.

여기에 로맨스 소설의 다름이 존재한다. 『사랑』의 남자 주인공 데릭은 조용한 시골마을의 농부다. 그러나 그는 부인과 가족을 깊이 사랑하는 남자다. 다시 말해서 로맨스 소

설이 여자들의 대리만족을 위한 장르지만, 가장 소중하게 생각하는 전제는 멋진 남자가 아니라 여자로서 사랑 받는다는 점이다. 대부분 귀여니 류의 하이틴 로맨스와 장르 로맨스 소설의 차이를 인식하지 못하는데, 장르 로맨스 소설의 주 독자는 20대 후반에서 30대 전반의 여성이다. 따라서 비상식적인 사랑 이야기를 다루기도 하지만 기본적으로 결혼이 중심이 되고, 도덕과 윤리의 승리로 종결되는 기본 패턴을 지닌다. 알고 보면 장르 로맨스 소설은 여성 특유의 보수적 세계를 그대로 반영하는 소설인 것이다.

장르문학에 대한 오해는 국내 수용과정을 살펴보면 당연하다. 추리소설이나 SF같은 장르문학은 국내에 어린이용으로 소개되었다. 일본판을 그대로 가져오며 무리하게 축소하다 보니 문학적 메시지가 훼손되었고, 그러다보니 어린시절 한때 보고 마는 책이라는 이미지가 강하게 남게 된 것이다.

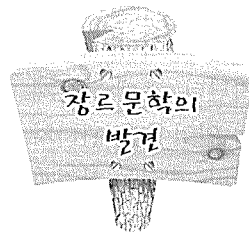
국내에서 가장 대중화된 장르문학 중 하나인 판타지의 수용과정 역시 평자가 아니라 독

자가 중심에 있다. 독자들이 톨킨의 소설이나 일본판타지를 스스로 구해 읽거나, PC통신에 올라오는 아마추어 독자들의 글을 읽는 것으로부터 국내 판타지 역사가 시작됐다. 판타지 소설의 존재감을 강하게 심어준 이영도의 『드래곤 라자』는 하이텔에 연재되었는데, 12시가 넘어야 글을 올리는 이영도의 판타지를 읽기 위해 잠을 자지 않고 기다리던 독



자들은 스스로를 좀비라고 불렀다. 한국판타지는 이들 좀비들을 기반으로 시작되었다. 판타지 마니아들은 소설을 읽는 것만으로 만족하지 않고, 《정크 SF》나 《위터게이트》같은 웹진이나 커뮤니티를 통해 장르문학의 입장을 대변하고 발언하는 새로운 독자로 거듭났다. 그리고 자신이 즐겨 읽었던 장르의 세례를 창작으로 발전시키며 창작자 즉 프로슈머로 변신

했다. 국내에 창작로맨스가 등장하게 된 계기도 비슷하다. 로맨스 소설 『공녀』의 작가 김지혜도 그렇고, 무협 1세대 작가들이 등장하게 된 계기 역시 번역무협소설을 읽고 자란 것이 창작의 토양이 되었다.



국내에서 장르소설에 관심은 아이러니하게도 소설의 위기의식과 닿아있다. 은희경, 공지영, 신경숙, 전경린 등

으로 이어지며 1990년대 문학이 누렸던 흥청거림이 사라진 지금 남아있는 것이 장르문학

◎ 도서관이 알아야 할 출판과 책 이야기 ◎

이라는 판단이다. 그렇다. 어느 순간부터 독자들은 더 이상 소설을 읽지 않기로 작정한 것처럼 보인다. 그러나 냉정하게 말한다면 독자들이 소설을 읽지 않는 것은 아니다. 다만 다른 소설을 집어 들기 시작했다. 『국화꽃 향기』 같은 대중소설과 『드래곤라자』를 위시한 판타지 소설, 최근의 『묵향』 같은 무협 소설 그리고 설록 흙즈로 대표되는 고전적 추리 소설 등이 각광을 받으며 순수문학의 영역을 대체하기 시작했다. 그러나 엄숙주의적 문학관에 길들여진 우리들에게 장르문학이란 알아들을 수 없는 외계어에 불과하다. 이해할 수 없으니 인정할 수도 없다.

일반인들이 장르문학에 대해 갖고 있는 가장 큰 오해는 장르문학이 곧 대중문학이라고 생각하는 것이다. 『무궁화 꽃이 피었습니다』 같은 베스트셀러로 유명한 김진명의 소설을 장르문학으로 오해한다. 그러나 김진명의 소설은 통속문학이지만 장르문학은 아니다. 물론 김용의 소설은 통속문학이지만 무협이라는 장르에 속한다. 다시 말해서 어떤 소설이 장르문학인지 아닌지를 가늠하는 요소는 모방작을 탄생 시켰는가 아닌가 하는 점이다. 어떤 책이 백만 부가 팔린 것이 중요한 것이 아니라, 백만 종의 유사상품이 만들어져 하나의 장르를 만들어내었는지의 여부가 기준이다. 그리고 장르문학은 하위 장르마다 각각 이야기를 만들어내는 나름의 방식을 지닌다. 로맨스의 세계에서 모든 남녀는 잠재적 연인이며, 판타지는 비밀상적 세계를 요구하며, 추리는 사건과 사건에 대한 해명을 위해 존재한다.

추리, 로맨스, 무협, SF, 호러 등을 통틀어 부르는 장르문학이란 18세기 고딕소설을 첫

줄로 한다. 서구사회에서 오랫동안 무가치한 것으로 여겨졌던 환상의 세계를 그려낸 장르문학이 대중화된 것은 20세기 초다. 노동자계급을 상대로 한 싸구려 잡지와 펄프픽션이 성행하며 발전했다. 그러나 장르문학이 새롭게 평가된 것은 20세기 후반부터다. 정전과 순수문학을 옹호하던 모더니즘과 달리 비정통문학을 옹호하는 포스트모더니즘의 등장으로 장르문학은 새롭게 발견되었다고 표현하는 것이 옳다. 톨킨 류의 장르 판타지 소설과 스티븐 킹의 호러 소설이 읽히는 저변에는 비주류문학에 대한 문학적 재평가가 존재한다. 물론 인터넷과 게임의 확산 또한 비현실 세계를 그리는 장르문학을 자연스럽게 받아들일 수 있는 토대를 제공했다.



순문학과 차별화되는 장르문학의 특징 중 하나는 '이야기'에 충실한 소설이라는 점이다. 소설 속에서 자의식을 들여다보는 순문학과 달리 장르문학이 추구하는 것은 이야기다. 이야기에 대한 몰입과 감동이다.

물론 이제 이야기는 소설만의 것은 아니다. 1895년 프랑스의 튀미에르 형제가 일반 관객을 모아 입장료를 받고 '영화'를 상영하기 시작한 이래 영화가 한 축을 담당하고 있고, 만화와 애니메이션과 게임 또한 서사의 즐거움을 제공한다. 이제 소설은 서사를 제공하는 영화, 게임, 만화, 애니메이션 등 여러 미디어 중 하나일 뿐이다. 그러나 장르문학은 언어로 전달되는 소설이지만 아직껏 이야기의 매력은

있지 않고 있는 분야다. 성찰과 반성이 아니라 사건의 전개에 목숨을 거는, 이야기에 대한 욕망을 자극하는 것이 장르문학이다. 사람들이 입에서 입으로 이야기를 전하며 즐겼던 것처럼 장르소설은 오랫동안 대중이 즐겨온 이야기의 즐거움을 간직하고 있다. 장르문학은 독자들에게 친숙하고, 예측이 가능한 이야기의 전개 방식, 즉 패턴을 따라가며 이야기를 만들어낸다. 장르문학의 패턴 지향성은 장르문학이 책뿐만 아니라 영화 혹은 게임 등 다른 미디어로 쉽게 자리를 바꿀 수 있는 기반이기도 하다.

패턴 속에서 대중이 좋아하는 이야기를 담고 있는 장르문학은 태생부터 대중 혹은 자본과 밀접한 관계를 맺고 있다. 2004년 여름의 블록버스터 영화를 몇 가지 살펴보자. 아이작 아시모프의 '로봇' 시리즈를 원작으로 한 <아이로봇>, 18세기 고딕소설에 등장하는 온갖 몬스터들을 총동원한 <반헬싱>, 톨킨과 루이스의 계보를 잇는 장르 환상소설<해리포터>시리즈가 각각 영화로 만들어져 나란히 개봉되었다.

서양동화에 나오는 존재들이 모여 사는, 독립적인 2차 세계를 배경으로 하는 장르 판타지 소설이나 SF 소설이 활발하게 영화화되는 배경에는 무엇보다 비현실 세계를 배경으로 한 인간의 상상을 구현해 낼만큼 디지털 기술이 발전한 것이 큰 이유다. 하지만 장르문학이 열려있는 소설이라는 점도 간과할 수 없다. 문체로 감성을 표현하고, 서술방식의 실험성으로 소설을 이끌어가는 내면의 문학처럼 닫혀있는 문학과는 다르다는 의미다.

할리우드가 장르문학을 사랑하는 것은 장르

문학의 이런 열린 구조를 이용해 적절하게 대중화시킬 수 있기 때문이다. 할리우드가 초장기 스튜디오 시스템을 선택하고 영화를 산업화하면서 선택한 전략은 장르화였다. 대량 생산과 대량 유통을 위해 경험을 통해 검증된 장르 관습에 의존한 영화를 만들었다. 이런 장르문학의 몸체 바꾸기는 영화에서만 일어나는 일은 아니다. RPG게임은 톨킨의 『반지의 제왕』을 토대로 만들어졌다. 영화 <헬레이저>의 원작인 『The Hellbound Heart』와 <캐디맨>의 원작인 『The Forbidden』를 집필한 클라이스 바커는 2001년에는 '언다잉(Undying)'이란 3D 호러 게임에 참여를 해서 크게 성공하기도 했다. 1995년 『대도오』라는 무협소설로 데뷔한 신무협의 대표작가 좌백은 2004년 무협게임 <구룡쟁패>의 제작에 참가하고 있다. 흔히 말하는 대로 장르문학은 멀티유즈가 가능한 소설이다.

게다가 게임을 만들거나 만화를 창작하는 이들처럼 장르문학의 독자들은 특정 장르의 소설을 많이 읽다 보니 그 안에 담겨있는 이야기와 법칙에 익숙해져 스스로 그런 세계를 만들고 있다. 우리의 경우는 특히 인터넷 환경을 기반으로 장르문학이 소비에서 창작으로 나아가고 있다.

장르문학이 아무래도 순문학과는 다른 길을 걸어갈 미래의 문학이 될 것이라는 짐작은 이런 이유 때문이다. 