

## 한국 SF의 장르적 특징과 의의\*

— 근대화에 대한 프로파간다부터 포스트휴먼 담론까지

이지용\*\*

1. SF를 정의하는 문제
2. 한국 SF소설의 역사와 문화사회학
  - 2-1. 거대담론 시기의 모습과 한계
  - 2-2. 기술발달 시대와 장르의 확립
3. 한국 SF의 장르적 의미와 특징
  - 3-1. 근대화에 대한 프로파간다
  - 3-2. 민족주의와 현지화의 사이
  - 3-3. 과학적 상상력과 포스트휴먼
4. 장르 너머, 현상으로의 SF

### 국문초록

본고는 한국에서 SF가 장르적으로 어떠한 의미를 지니고 있는지에 대해 밝히고자 하는 목적을 가지고 있다. 이제까지 한국에서 SF가 가지고 있었던 특징에 대한 연구는 주로 SF가 가지고 있는 특징적인 요소들에 대한 의미를 밝히거나 작품에 대한 특징들을 지엽적으로 리뷰하는 형식이 주를 이루었다. 하지만 이러한 방법론은 장르로서의 특징을 가지고 있는 SF 텍스트들에 대한 정체성을 간과하고 기존의 방법론을 통해 분석했다는 한계가 있다. SF라는 장르 텍스트의 가치를 명확하게 규정하기 위해서는 장르의 관습과 코드에 대한 이해가 선결되어야 하기

\* 이 논문은 2019년 4월 대중서사학회에서 개최한 학술대회 <기술 비평 시대, 한국 SF의 의미>에서 발표한 것을 수정·보완한 것이다. 이 논문은 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2017S1A5B8057457).

\*\* 건국대학교 몸문화연구소 연구교수.

때문이다.

그러기 때문에 본고는 우선 한국의 SF가 어떤 역사적 맥락을 가지고 들어와서 한국 사회에 수용됐으며, 그 안에서 어떤 의미와 특징들을 가지고 창작되고 독자들과 관계를 맺었는지에 대해 개괄적으로 다루고자 한다. 이를 통해 그동안 학술담론에서 본격적으로 다루지 않았던 대중서사 및 장르서사로서의 SF에 대해 본격적으로 조망하고, 21세기를 지나 과학적 상상력이 중요해진 시대에 각광을 받으면서 사회적으로 재조명되기 시작한 SF가 가지고 있는 현재와 미래의 가능성에 대해 실질적으로 재고해 보고자 한다.

본고는 한국의 SF 텍스트들이 학술담론 내에서 의미작용을 하는데 기본이 되는 배경을 위한 것이다. 이 작업을 통해 그동안 문학의 영역에서도, 그리고 문화현상의 영역에서도 제대로 다루어지지 않았던 수많은 한국 SF는 이후로 학술담론 내에서 유의미한 가치들을 평가받고 이후로 다양한 연구를 통해 재조명될 것이다. 그리고 이러한 작업을 통해 결과적으로 21세기 이후에 다양하게 변주되어 나타나고 있는 한국 서사 영역의 확장과 담론의 발달에도 도움이 될 수 있을 것이라 기대한다.

(주제어: 한국SF, 장르, 통사적관점, 관습, 코드, 문화사회학, 프로파간다, 과학적상상력, 포스트휴먼)

## 1. SF를 정의하는 문제

SF(Science Fiction)를 정의하는 것은 어려운 일이다. 근대 과학이 탄생하고 나서 발생한 장르인 SF는 지난 세기 동안 과학의 모양과 폭이 비약적인 발전과 확장을 거듭하고, 인간에게 미치는 영향력이 변화해왔던

것과 같이 큰 폭의 변화를 겪었다. 그래서 초창기에 휴고 건스백(Hugo Gernsback)이 정의했던 과학기술과 이를 통한 예언적 로맨스라는 것에 서부터 출발하여, 로버트 A. 하인라인(Robert C. Heinlein)의 정의인 현실을 기반으로 미래에 일어날 일들을 상상하는 것을 지나 다르코 수빈(Darko Suvin)이 언급한 것과 같이 독자들의 상상력이 적극적으로 반영된 대안적인 장르로 정의되기까지 이르렀다. 시대에 따라, 그리고 그것을 정의하는 사람에 따라 SF는 각기 다른 의미들을 내포해 왔고, 다양한 모습으로 변형되어 사람들에게 인식되었다. 그러기 때문에 데이비드 시드(David Seed)는 SF를 하나의 장르로 규정하는 것은 현대에 어울리지 않으며, 다양한 서브 장르들이 서로 교류하는 방식이나 영역으로 이해하는 것이 적합하다고 이야기하기도 했다.<sup>1)</sup>

그러기 때문에 여전히 SF를 이해하는 문제는 그리 쉬운 것이 아니다. 관습화된 이미지들이 사람들의 머릿속에 떠오르는 것은 쉽지만, 실제 그것을 설명하는 것은 쉽지 않고, 장르의 탄생부터 지금까지 약 100여년을 지나면서 변형되어온 SF의 모습들을 일괄하기엔 그러한 이미지들이 오히려 방해가 될 때도 있다. 그러나 SF를 이해하기 위해서 SF가 이야기하는 과학(Science)이 무엇인가를 이해하는 것이 선행되어야 한다. 그리고 이는 장르의 탄생 이후 지금까지 장르를 구성하는 텍스트들이 어떤 변화를 해왔는지를 통해 파악하는 것이 가능하다. 우선 용어의 성립과정을 보면 SF라는 단어의 탄생은 윌리엄 윌슨(William Wilson)의 책에서 처음 언급되었다고 알려져 있다.<sup>2)</sup> 하지만 이를 장르적으로 규정하

1) David Seed, *Science Fiction: A Very Short Introduction*, Oxford: Oxford University Press, 2011, pp.1-2.

2) William Wilson, *A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject*, London: Darton and Co., Holborn Hill, 1851, pp.138-139. ("Now this especially to Science-Fiction, in which the revealed truths of Science may be given, interwoven with a pleasing story which

여 대중적으로 알려진 것은 건스백이었다. 그가 규정한 SF의 의미들은 1950년대를 지나면서 SF는 다양한 장르적 변용을 보이게 되는데, 앤디 소여(Andy Sawyer)와 피터 라이트(Peter Wright)가 지적했던 것처럼 문화적이고 이데올로기적인 환경 내의 변형들에 상상으로 대응하기 위해 스스로 변형을 꾀하는 SF의 특성이 이 시기부터 본격적으로 드러났다고 할 수 있다.<sup>3)</sup>

특히 1950년대 SF는 장르의 형태를 규정하는데 큰 변혁들을 맞이하게 되는데, 역사와 철학, 그리고 사회학과 같은 사회과학 영역의 이론들을 적극적으로 받아들여 사고실험(thought experiment)를 본격화하는 작업이 그것이었다. 이러한 변화들은 이른바 정전들을 통해서 확립된 SF의 관습들 외에도 다양한 형태의 소재와 주제 의식 및 세계관의 탄생을 가능하게 했고, SF가 가지고 있는 장르의 속성을 본격적으로 확장시켰다. 이전까지 빅3 작가로 불리던 하인라인이나 아이작 아시모프(Isaac Asimov), 아서 C. 클라크(Arthur C. Clarke) 등이 확립해 놓은 법칙들은 19세기 메리 셸리(Mary Shelly)나 쥘 베른(Jules Verne), H.G. 웰즈(H.G. Wells)와 같은 초창기 작가들의 특성을 정형화하고 장르적으로 관습화하는 작업이었다. 이러한 작업들은 이전까지 SF가 1920년대 펄프픽션(pulp fiction)의 시기를 지나면서 싸구려 대중지라는 인식들을 불식시키는데 큰 역할을 했는데, 이러한 성과들을 바탕으로 장르에 대한 비평과 그를 통해 마련된 새로운 방법론들을 통해 대안적인 실험적 확장들이 가능했던 것이다.

이 시기를 지나면서 SF를 규정하면서 자연과학이나 미래를 지향하는

---

may itself be poetical and true.”)

3) Andy Sawyer & Peter Wright (eds.), *Teaching Science Fiction*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2011, p.1.

요소들로 한정 짓는 것은 더 이상 불가능해진다. 필립 K. 딕(Philip K. Dick)의 『높은 성의 사나이(The Man in the High Castle)』(1962)가 등장하고 한동안 대체역사(alternative history)는 SF의 하위장르 중에서도 스페이스 오페라와 더불어 큰 영향력을 발휘하는 요소가 되었다. 대체역사는 SF의 특징적인 방법론인 사고실험이 가장 활발하게 작용한 하위장르인데, 대체역사에서의 사고실험이 원활하기 위해서는 역사학와 사회학에 대한 폭넓은 이해가 수반되어야 한다. 이와 같은 장르의 확장을 통해 SF가 가지고 있는 과학은 자연과학을 벗어나 근대 이후 논리적이고 이성적인 사고를 중시하고, 현상을 증명하려는 사회과학의 거의 전 영역을 아우르게 되었다고 할 수 있다.

변화들은 시간여행이라는 서사에서도 나타나는데, 시간여행 서사의 변화는 SF에서 과학의 영역들이 어떻게 확장되어 갔는지를 보여주는 좋은 예이기도 하다. 시간여행에 대한 이야기는 웰즈가 그의 소설 『타임머신(The Time Machine)』(1895)에서 처음 제시했다. 웰즈의 시간여행 서사는 기계장치를 이용해 자연법칙을 극복할 수 있다는데서 의미가 있었다. 하지만 웰즈 이후에 시간여행에 대한 장르적 특징들은 확장을 거듭해 다양한 형태로 변형되었다.<sup>4)</sup> 시간을 넘나드는 장치의 필요성 역시 변형, 축소되거나 소거되기도 했고, 우연적이고 불가항력적인 요소들에 의해 시간을 넘나드는 요소들 역시 빈번하게 나타나게 된다. 이를 SF로 규정하기 위해서 ‘변화’라는 SF 특징이 반영된 것이라는 주장들도 있지만, 그보다는 시간의 역설(Time Paradox)이라는 시간여행 서사의 가장 큰 주제를 그대로 이어나가기 때문에 SF의 영역 내에서 정의할 수 있는

4) “시간여행과 관련된 모티브들은 매우 다양하며 대표적인 것으로는 타임 슬립(Time Slip)의 모티브와 시간 지연(Time Dilation), 시간의 텃(Time Loop) 등을 들 수 있다.” (장정희, 『SF 장르의 이해』, 동인, 2016, 62쪽)

요소가 되었다고 보는 것이 적합할 것이다.

이와 같이 현대에 SF를 규정하는데 단순히 특정한 표현방식이나 이야기의 형태 등으로 정의하는 것은 효과적이지 않은 방식이라고 할 수 있다. 이미 후기 구조주의 이후 장르 무용론과 같은 담론들의 탄생은 기존에 장르를 규정하던 방식이 더 이상 의미를 만들어낼 수 없다는 것을 확인했기 때문이었다. 그러기 때문에 우리는 SF가 무엇인지를 정의하려고 하는 것보다 SF가 어떤 형태를 가지고 발생해 지금까지 변화해 왔으며, 현재 우리에게 어떤 형태로 인식되어 의미작용을 하고 있는지에 대해서 집중하는 것이 필요하다. 그것이 현대에 SF를 인식하고 유용하기 위한 가장 적합한 방법이라고 할 수 있다.

현대에 장르는 형식만을 이야기하는 것이 아니다. 장르는 방법이기도 하고 의미이기도 하다. 그러기 때문에 SF를 “현 상황을 수동적으로 받아들이고 삶을 이어가는 사람들을 자극하여 기존의 생각을 뒤집는 사고의 실험에 연루되도록 요구하며, 독자나 관객들로 하여금 지적 반응을 하도록 자극하고 움직이게 하는 능력”을 가진 텍스트로 정의할 수도 있는 것이다.<sup>5)</sup> 우리는 SF가 어떠한 특징적 요소를 가지고 있어야 하는가, 어떠한 구조인가를 논의하기 전에 SF가 어떤 모양을 가지고 지금까지 변화되어 왔는가를 살펴볼 필요가 있다. 과학 역시 과학에 대해서 정의하려고 하지 않고, SF를 통해 “과학 그 자체가 우리에게 어떤 의미인가”를 되묻고 사고할 수 있어야 한다.<sup>6)</sup> 그래야 현재 우리가 마주한 SF에 대한 이해가 비로소 가능하게 될 것이다.

5) 장정희, 『SF 장르의 이해』, 동인, 2016, 12쪽.

6) 고장원, 『세계과학소설사』, 채륜, 2018, 137쪽.

## 2. 한국 SF소설의 역사와 문화사회학

### 2-1. 거대담론 시기의 모습과 한계

SF의 경우에는 근대 과학의 탄생이라는 사회적인 현상을 토대로 발생하여, 과학기술의 발달과 그것이 사회에 영향을 미치는 모습들을 포괄하면서 발전해 온 장르라고 할 수 있다. 그러기 때문에 근대 이후의 거의 모든 사회적인 현상과 이데올로기에 민감하게 반응하면서 장르의 모습들을 변화시켜 왔다. 그런데 이러한 변화의 양상은 사실 미국을 중심으로 하는 것이라고 할 수 있다. SF는 19세기에는 프랑스를 비롯한 유럽에서 촉발되어, 이후에 러시아와 동유럽의 체코와 같은 나라들에서도 나타났지만, 20세기를 지나면서부터는 철저하게 미국을 중심으로 발달했다. 용어와 장르의 특성에 대한 규정부터 비평의 탄생과 장르의 확장에 이르기까지 기본적으로는 미국을 모사하고 있는 장르라고 할 수 있다.

그러기 때문에 미국을 비롯한 다른 나라에서 SF를 규정할 때 이격이 발생한다. 특히 유럽과 미국을 제외한 나라들에서 SF는 외부로부터 유입된 장르라는 성격을 가지고 있다. 그중에서도 동아시아의 한국이나 일본, 중국과 같은 경우에는 모두 비슷한 시기에 비슷한 인식을 바탕으로 SF를 받아들였다는 것을 확인할 수 있다. 동아시아에서는 19세기 중엽 일본의 메이지 유신을 비롯해 서구화를 통해 국가를 근대화시키려는 움직임들이 있었다. 그 과정에서 ‘과학(Science)’은 ‘인문학(liberal art)’과 함께 서구를 상징하는 요소였기 때문에 동아시아의 나라들은 과학을 도입하는 것이 근대화를 이루는데 있어서 중요한 행위라고 판단했다.<sup>7)</sup> 또

7) 조형래, 『근대 한국의 과학과 문학 개념 형성과정 연구』, 동국대학교 박사학위논문.

한 근대화에는 이렇게 생소한 개념들을 이전과 같이 소수의 계층만 전유하는데서 그치지 않고 사회구성원 전반에 영향을 미치는 계몽이 필요했다. 그리고 SF는 그것을 수행하기 위한 방법론이었던 것이다.

한국도 마찬가지였다. 한국에서 최초로 소개된 SF 텍스트가 일본 유학생들의 소식지였던 태극학회(太極學會)의 소식지인 《태극학보(太極學報)》에 실렸던 것은 그 필요가 투명하게 드러나는 것이었다. 이후로도 구한말 내내 한국의 SF는 번역자의 성향과 작품의 변안 내용을 보았을 때 계몽적인 목적을 가지고 도입된 것이 명백해 보인다.<sup>8)</sup> 과학이란 개념의 계몽을 위한 도구로서 들여온 텍스트에서는 장르의 개념들이 부각되지 않는다. 또한 변안이라는 자의적 해석을 거쳐 들여온 경우가 많았기 때문에 이들 텍스트를 SF라는 장르 개념으로 파악하는 것은 효과적이지 않다. 그러기 때문에 “서구의 과학소설이 과학문명에 대한 비판에서부터 시작했던 것과는 달리, 동양의 초기 과학소설에서는 계몽성이 강조”된다고 한국을 비롯한 동아시아권의 SF에 대해서는 다른 정의를 내리고 있다.<sup>9)</sup> 이와 같은 상황에서 SF를 정의한다는 것은 이야기의 형식과 구조에 천착하는 것보다는 사회적인 현상과 연관지어 의미를 부여하는 작업이 더 효과적이라고 할 수 있다.

실제 한국의 SF는 도입기 이후로 분단과 전쟁, 그리고 독재라는 거대담론의 시기를 지나면서 1970년대에 이르기까지 사회적인 영향으로부터 자유롭지 못했다. 같은 시기에 미국의 SF는 장르적인 심화와 확장을 거듭해 새로운 양상으로 발전하기 시작했고, 일본의 경우에도 2차 세계 대전의 종전 이후 과학기술에 대한 새로운 시각의 전유를 통해서 이러

---

2014, 74쪽 참조.

8) 이지용, 『한국 SF 장르의 형성』, 커뮤니케이션북스, 2016, 2-9쪽 참조.

9) 조남현, 『소설원론(小說原論)』, 고려원, 1982, 21쪽.

한 미국 SF의 발전상황을 그대로 흡수할 수 있었다. 하지만 한국은 초기 도입기 이후에 독립과 분단, 전쟁을 거치면서 대중문화로까지 SF가 변화하여 정착할 수 있는 환경이 제대로 마련되지 않았다. 그랬기 때문에 SF는 여전히 과학교육을 위한 도구로 인식되었다. 그랬기 때문에 이 시기까지의 한국 SF는 한낙원의 『금성탐험대』(1962)를 대표작으로 꼽을 수 있는 것 같이 아동문학의 창작이 주로 이루어졌다. 물론 아동문학에서 보여준 한국 창작 SF에서의 성과들은 괄목할 만한 것이었지만 이제까지 한국에서 아동문학이 본격문학의 범주에서 다루어지지 않고, 별도의 문학 장르로 인식되었던 것만큼 장르적으로 다뤄지는 것이 아니라 아동문학의 방법론인 것처럼 여겨지기도 했다.

물론 1980년대로 접어들면서는 아동문학에 갇혀있던 한국 SF가 변화의 가능성을 부여받게 된다. 이러한 현상이 가시화된 것은 1987년 복거일이 『비명을 찾아서 - 京城, 쇼우와 62년』이란 소설을 내면서부터라고 할 수 있는데, 복거일은 자신의 책 서문에서 이 작품이 SF의 하위장르라는 사실을 밝히고 있다.<sup>10)</sup> 이는 한국에 SF가 도입된 이후에 이례적이고 본격적인 선언이었다.<sup>11)</sup> 하지만 2000년대까지의 작품에 대한 담론을 살펴보면 이 작품을 SF의 범주에서 장르의 특성에 초점을 맞추고 의미를 분석한 예들을 찾아보기 힘든데, 그것은 이 작품이 민족주의라는 당시

10) 복거일, 『비명을 찾아서 - 京城, 쇼우와 62년』, 문학과지성사, 2006, 6쪽 참조.

11) 한국에서 SF, 혹은 과학소설(科學小說)이라는 명칭을 처음 사용한 것은 구한말 베른의 『인도왕비의 유산(Les Cinq Cents Millions de La Begum)』(1879)을 이해조(李海朝)가 번안하여 소개한 『철세계(鐵世界)』(1908)라고 할 수 있다. 해당 작품에서는 표지에 科學小說이라고 명시하고 있고, 이는 이후에 소개된 『飛行船』(1912)에서도 발견되었지만 SF가 장르적으로 정립되는 것을 건스백 이후라고 보았을 때 당시에 과학소설이란 단어는 아직 장르적 의미를 획득하기 전이었을 것이다. 때문에 장르적 의미를 획득하고 난 다음에 SF 혹은 과학소설이란 단어가 한국에 언급된 것은 아동문학 혹은 1970년대에 아이디어 회관에서 발간한 SF 전집류를 통해서라고 할 수 있고, 이를 장르로 인식하고 명명한 본격적인 사례로는 복거일이 대표적이라고 할 수 있다.

의 거대담론들을 토대로 이야기가 구축되었기 때문이었던 것으로 보인다. 복거일은 이후 1990년대로 이어지면서 『파란 달 아래』(1992), 『역사 속의 나그네』(1991) 등을 발표하지만 분단상황이라는 한국 사회의 특수성과 민족주의에 대한 주제의식에서 크게 벗어나지 않았고, 작품에 대한 평가들 역시 비슷했다.<sup>12)</sup> 그러기 때문에 1990년대에 이르기까지 한국에서 SF는 하나의 장르로서 인식되었다는 증거들을 발견하기 힘들다.

이와 같이 한국의 SF는 1907년 도입되고 나서부터 1990년대에 이르기까지 하나의 독립된 장르로서의 정체성을 확립하지 못했다. 조국의 근대화를 위해 과학이라는 개념이나 서구의 이데올로기들을 계몽하기 위한 도구로서 변안되었고, 이후에는 과학이라는 개념에 대해 학습하기 위한 도구로서 유용되었다. 프로파간다의 도구에서 교육을 위한 콘텐츠, 혹은 아동문학이라는 거대한 장르의 방법론으로 인식되었던 것이다. 아동문학에서의 SF는 장르적 특성이 아니라 상상력이라는 부분에만 초점이 맞춰졌고, 다양한 장르의 방향성이나 현실에 대한 비판의 실랄함 같은 서구의 장르에서 나타났던 특징들이 활발하게 나타나지 못했다. 이러한 시기를 거쳐 1980년대 말에 이르러 간신히 장르적 특성을 견지한 작품들이 나타나긴 했지만 학술적으로는 장르에 대한 의미를 부여하기 보다는 상상력의 개진이나, 환상문학의 한 갈래로 파악하는 정도에서 담론의 진행이 멈추었다. 그러기 때문에 이 시기까지의 한국 SF 소설은 문학의 범주에서 제외되어, 담론의 의미작용에서 배제되었었다고 할 수 있다.

12) 물론 『파란 달 아래』와 같은 작품들은 PC통신에 먼저 연재를 하고 독자들과의 상호 연관성을 주고받으면서 완결 후에 출판이 된 흥미로운 형식을 하고 있다. 하지만 이에 대한 평가들은 역시 SF를 장르적으로 이야기한 것이 아니라 작품 내의 민족주의적인 표상들에 초점을 맞춘 것이 대부분이었다.

## 2-2. 기술발달 시대와 장르의 확립

그러던 한국 SF가 이전과는 다른 의미의 변화를 획득할 수 있었던 것은 기술발달로 인해 변화된 사회환경 덕분이었다. 1990년대 이후 한국은 1986년 아시안게임과 1988년 올림픽의 성과를 바탕으로 급격하게 발전하기 시작한다. 그리고 개발도상국으로서 기술개발에 대한 강렬한 욕망들은 새로운 기술문화에 친화적인 사회 분위기를 만들어냈고, 그 결과 PC통신 시대에 이르러 그동안 내재되어 있던 욕망들이 표출되게 된다. 1990년대에 이르기까지 한국은 교육의 강화를 통해 고급독자들을 양성해 왔고, 그들을 중심으로 거대담론의 시기와 군사정권의 독재 등을 통해서 유지되었던 전체주의 적이고 억압적인 사회 분위기로부터 벗어나고자 하는 욕망이 팽창해 있었다. 그런 분위기 속에서 PC통신의 발달은 이를 발산하는 창구가 되었고, 다양한 취향들이 네트워크라는 연결망을 만나면서 폭발적으로 드러나게 되었다고 할 수 있다. 이러한 취향에 SF가 존재했다는 것은 흥미로운 일인데, PC통신을 서비스하던 통신사마다 SF 동호회가 생겨났던 것이다. 네트워크에서 모이게 된 SF의 팬들은 그전까지 한국 사회에 공백으로 남겨져 있었던 SF에 대한 작품의 번역과 소개, 그리고 이를 통해 생성된 독서경험을 바탕으로 하는 창작이 이루어졌다.<sup>13)</sup> 그리고 이 시기부터 비로소 한국에서 SF를 장르적으로 규정할 수 있는 의미들이 발현되었다고 할 수 있을 것이다.

1990년대 PC통신과 동호회 시기는 이전까지 존재하지 않았다고 여겨지던 것들이 폭발하듯 튀어나오던 시기였다. 물론 이러한 것들이 가능

13) 이 시기에 천리안의 '멋진신세계', 하이텔의 '과학소설 동호회', 나우누리의 'SF2019', 유니텔의 'SF Odyssey'와 같은 동호회가 형성되어 활발한 활동을 하고 있었다.(이지용, 『한국 SF 장르의 형성』, 커뮤니케이션북스, 2016, 81쪽 참조)

하기까지는 아동문학을 통해 텍스트에 대해 경험했던 것과 장르를 명시하지 않았지만 명작 텍스트로서 소개되기 시작했던 해외 SF 작품들의 경험이 누적되었기 때문에 가능했던 것이었다. 또한 만화와 애니메이션, 영화, 드라마와 같이 1970년대 이후 영상매체를 중심으로 하는 대중문화에서 큰 축으로 자리 잡았던 SF에 대한 인상들은 다양한 취향의 탄생을 가능하게 했다. 한국은 이러한 미시적인 요소들을 누적해오다가 개인의 취향을 내세우는 것이 필요해진 사회 분위기의 변화와, 그것이 힘을 발휘할 수 있는 기술적인 환경이 만들어지는 시대에 이르러서야 비로소 가시화할 수 있었던 것이다.

이 시기가 이전까지의 백여 년 동안과 가장 큰 차이를 보이는 지점은 장르를 인식하고 소비하는 독자층이 생겨났다는 것이라고 할 수 있다. 이것은 장르가 의미를 형성하는데 가장 중요하게 작용하는 지점이기도 하다. 물론 1960년대에 한국 SF 작가클럽이 결성되어서 아이디어 회관의 전집에 창작품을 실는 등 역할을 했지만 당시의 협소한 장르의 팬과 그와 합치되어 있는 작가군의 형태는 가시적인 성과를 만들어내지 못했다. 특히 그들이 작가로서의 역량이 발휘되었어야 할 아이디어 회관의 전집에는 아동문학이라는 형식의 한계와 사회적인 필요의 제한 때문에 도식적이고 계몽적인 내용의 이야기들이 실릴 수밖에 없었다.

하지만 PC통신 시대의 동호회와 그 구성원들은 조금 다른 양상을 보이는데, 기술의 발달로 인해 정보의 확산 영역이 이전과는 비교할 수 없을 정도로 넓어졌기 때문에 이전까지 확산되지 못했던 장르관련 정보들이 일시에 확산되었다는 것이다. 이를 통해 실질적인 팬덤의 형성이 가능해졌다. 팬덤은 장르의 관습을 적극적으로 소비하여 그것을 형성하는데 중요한 역할을 한다. 특히 후기 구조주의 이후에 장르를 규정할 때 방법론들은 팬덤과의 상호연관성이 중요하다. 그들이 능동적으로 장르

의 관습들을 인식하고, 그것들에 대한 기대감을 만들어내면서 장르의 외연을 넓히는데 일조하기 때문이다. 그러기 때문에 한국 SF를 규정하는데 있어서 1990년대 PC통신 시대 이후의 팬덤과 작품들에 대한 시각은 매우 중요하다. 이 시기에 이르러서야 그동안 한국 SF가 과학에 대한 지연된 인식을 바탕으로 국가발전의 도구를 위한 프로파간다 서사에서 묶여있던 과제들이 해방되기 때문이다.

이러한 환경속에서 한국 SF의 장르적 특징을 가진 작품들이 본격적으로 등장한다. 한국 SF 작가 중에서 PC 통신을 통해 작품을 발표한 첫 번째 작가는 이성수라고 할 수 있는데, 그는 『아틀란티스 광시곡』(1991), 『우먼 Q』(1991), 『바이러스 임진왜란』(1992), 『스핑크스의 저주』(1993)와 같은 작품들을 PC통신을 통해 연재하고 이후에 책으로 묶어 출간했다. 그의 작품은 컴퓨터와 정보통신공학을 소재로 활용한 SF 작품이라는 점에서 이전까지는 나타나지 않았던 주제와 소재의 확장을 예견하는 것이기도 했다. PC통신의 등장은 단순히 기술의 발달을 적극적으로 활용했다는데서 그치지 않고, 문화예술의 생태계를 변화시킬 수 있는 가능성을 제시했다는데서 더 큰 의미를 가지고 있다. PC통신은 검열이나 사회적인 분위기의 영향을 최소화하면서 수용자들의 필요와 욕구들을 좀 더 적극적이고 직접적으로 반영할 수 있는 장(field)을 마련했다. 그리고 이러한 환경은 그전까지 한국사회가 의식해야 했던 ‘적절한 주제’에 대한 문제들을 부차적인 것들로 여길 수 있게 해주었다. 이러한 가운데 한국 SF가 장르적 특성을 획득하는데 의미있는 지점을 제시한 작가가 바로 듀나(DJUNA)였다.

듀나는 1994년 하이텔에 『미세시스』, 『시간을 거슬러 간 나비』, 『시간여행자의 허무한 종말』과 같은 작품을 발표하면서 작가로서의 활동을 시작한다. 듀나는 이전까지의 SF 작품들에 비해 장르가 가지고 있는 다

양한 의미의 층위들을 명확하게 이해하고 있는 작가였다고 할 수 있다. 그의 작품들에서는 과학적 상상력을 토대로 한 장르문학으로서의 SF에 대한 명확한 코드와 관습(convention)의 구사가 두드러지는데, 이는 19세기 말엽부터 발달해 온 SF가 자신의 정체성을 구현하는데 가장 효과적인 방법이었다.<sup>14)</sup> 그러기 때문에 듀나의 작품들은 아동·청소년을 주 독자층으로 상정하고 창작한 모험플롯의 정형화를 따라가지도 않고, 새롭게 등장한 과학기술에 대한 경이감이나 정보전달 형식의 해석에 매몰되는 모습도 보여주지 않는다. 듀나는 카오스 이론이나 나비효과, 도플갱어와 같은 다양한 스펙트럼의 과학적 요소들이 반영하면서도 SF의 관습적 문법을 충실히 구현한 작품들을 발표한다. 그리고 이러한 특징은 “장르 끌리셰에서 진화한 돌연변이적 문화생산물이자 그 진화과정에 대한 알레고리”<sup>15)</sup>로 작용하면서 문화예술 생태계에서 새로운 의미작용을 가능하게 하는 것이기도 했다.

이 시기를 바탕으로 한국의 SF는 비로소 장르로서의 특징을 마련할 만한 내적이고 외적인 인프라를 갖추게 된다. 장르의 관습을 명확하게 인지하고 창작을 하는 작가들과, 그 관습에 대한 기대감을 가지고 상호 연관성을 통해 후기 구조주의 이후의 장르에 대한 개념들을 만들어 나갈 수 있는 팬덤이라는 토대가 생겨난 것이다. 사이버 스페이스는 그동

14) SF는 외부로부터 수용된 문학장르라고 판단하기 때문에 서구 문학이 우리나라에 수용되는 모양을 통해 장르의 의미들을 파악하기도 한다.(백대운, 『한국 문학과 SF-박민규 소설의 포스트콜로니얼 탈장르화를 중심으로』, 『한국문예비평연구』 제24호, 한국현대문예비평학회, 2007, 33쪽) 그리고 이러한 형태에서는 모방적 수용(mimetic reception)이 차용되는데, 특히 장르의 경우에는 “규칙을 넘어선데서 훌륭함을 평가하는게 아니라 얼마나 장르의 규칙을 수행하고 있는가”에 따라 그 가치를 판단하는 방법론이 존재하고, 한국의 SF도 이러한 가치 판단을 적용하는 것이 효과적이라고 할 수 있다.(츠베탕 토도로프, 『산문의 시학』, 신동욱 역, 문예출판사, 1996, 46쪽)

15) 복도훈, 『한국의 SF, 장르의 발생과 정치적 무의식: 복거일과 듀나의 SF를 중심으로』, 『창작과비평』 제36권 제2호, 창작과비평사, 2008, 59쪽.

안 적층된 저변의 부족이라는 한계를 일소에 해결할 수 있는 가능성을 부여했다. 그리고 이러한 움직임은 PC통신 동호회에서 이후 인터넷 기반의 웹진으로 이어지게 된다. 사이버스페이스라는 기술에 의해서 형성된 새로운 공간과 그곳에서의 가능성들이 SF라는 기술의 변화에 가장 민감한 장르의 의미들을 구체화할 수 있는 핵심적인 요소가 된 것이다.

### 3. 한국 SF의 장르적 의미와 특징

#### 3-1. 근대화에 대한 프로파간다

이러한 맥락을 가지고 한국 사회 내에서 다양한 모습으로 변주되어왔던 한국 SF는 상당히 긴 시간 동안 근대화에 대한 프로파간다로서의 특징을 지니고 번역과 변안, 그리고 창작이 이루어졌다. 이러한 특징은 도입기부터 시작해 해방 이후를 지나 1970년대 아이디어 회관의 전집이 나왔을 때까지의 텍스트들이 해당된다. 1907년을 장르의 도입 시기로 보았을 때 무려 70여년 동안 이러한 특징으로 설명될 수 있는 것이다. 물론 이때의 근대화는 전적으로 과학이라는 것에 대한 인식의 문제와 연관되어 있다. 하지만 70여 년이라는 긴 시간이기 때문에 면면을 살펴보면 조금씩 차이가 발생하는 것을 확인할 수 있는데, 이를 구분해 보면 다음과 같다. 첫 번째는 과학으로 인해 근대화를 이룬 조국의 희망적 미래에 대한 청사진이고, 두 번째는 이데올로기와 거대담론에 대한 프로파간다이며, 세 번째는 과학에 대한 호기심을 부양하고 아동·청소년의 계몽을 위한 방법론이라고 할 수 있다.

조국의 희망적 미래에 대한 청사진은 도입 시기에 가장 두드러는 특

징이라고 할 수 있다. 이는 가장 처음 소개되었던 베른의 『해저2만리』를 변안하는 과정에서 드러난다고 할 수 있는데, 변안 과정에서 원작에는 나타나 있지 않은 구절을 통해 유추해 볼 수 있다. 『해저2만리』를 변안한 『해저여행기담』은 《태극학보》 8호부터 연재되어 세 번의 휴재를 거치고 21호까지 총 11회 동안 연재되었다. 그런데 2회차 연재분을 살펴보면 원작에서는 나오지 않는 다음과 같은 구절이 등장하는 것을 확인할 수 있다.<sup>16)</sup> 해당 구절은 〈빌립보서〉를 인용해 놓은 것인데, 원작에서는 찾아볼 수 없는 이 구절이 명시하고 있는 것은 약소국이 결국 강대국이 될 수 있을 것이라 희망이다. 그리고 이를 가능케 하는 것이 서구의 기술문명이라고 믿었던 것이다.

이는 이후에 이해조가 베른의 『인도여왕의 유산』을 변안한 『철세계(鐵世界)』(1908)에서 원작에 나오는 두 세력인 프랑스빌(Franceville)과 슈틸슈타트(Stahlstadt) 중에서 슈틸슈타트에 대한 내용만 소개한 것을 보면 좀 더 명확해 진다. 원작에서 프랑스빌은 지금으로 말하면 복지혜택이 높고, 의료기술이 발달한 곳이었고, 슈틸슈타트는 기계화와 자동화가 되어있는 곳이었다. 특히 베른은 이 두 나라를 비교하면서 정치적이고 역사적인 알레고리를 대입해, 슈틸슈타트가 가지고 있는 기술만능주의의 폐해와 전체주의의 위험성에 대해 경고하려 했었다. 하지만 이해조는 프랑스빌의 이상보다는 기술 문명을 통해 강력한 군사력을 구축하고 인해 외형적인 모습이 놀라울 정도로 변화한 슈틸슈타트의 모습만 소개했다. 이는 당시에 SF를 통해 계몽하고자 했던 면들이 무엇을 지향하고 있었는지 명확하게 드러나는 부분이라고 할 수 있다.

16) 그 구절은 다음과 같다. “『救主最히弱者에더욱同情을表신다』님의말삼에依아將來에 極樂의天堂과最強의國을得리라.” 이를 해석하면 “가장 약한 자를 동정하신다면 하나님 말씀에 의해 장래에 극락과 최강의 나라를 얻을 것”이라고 할 수 있다. (박용희, 『海底旅行記譚』, 『太極學報』 제9호, 태극학회, 1967.4.24, 48쪽)

이데올로기와 거대담론에 대한 프로파간다의 시작은 박영희가 카렐 차페크(Karel Čapek)의 희곡인 『로섬의 만능로봇(Rossum's Universal Robots)』(1920)을 번안해 《개벽》 지에 소개한 『인조노동자(人造勞働者)』(1924)가 시작이라고 할 수 있다. 차페크의 작품은 당대에 전 세계적으로 큰 관심을 불러일으킨 연극이었고, 한국에서도 이광수가 관람을 하고 와서 작품의 우수성을 언급할 정도로 박영희 이외에도 지식인층에게 이슈가 되었던 작품이라고 할 수 있다.<sup>17)</sup> 하지만 이광수의 평가는 다르게 박영희는 이 작품을 번안하면서 철저하게 프롤레타리아 문제와 노동의 문제로 규격화했다는 것을 알 수 있다. 이는 박영희가 카프(KAPF) 동인이었다는 사실과 함께 이 작품 역시 번안되면서 추가해 놓은 부분들을 확인하면 알 수 있다.<sup>18)</sup> 작품 내에서 박사들과 함께 로섬에 들어가서 로봇들과 생활을 하던 헬레나라는 극중 인물의 형상화 방법의 차이에 있다. 박영희는 원작에서 수동적이고 감정적으로 표현되었던 헬레나를 노동의 가치를 알아보고 로봇들의 해방을 위해 투쟁하는 인물로 변화시켰다.<sup>19)</sup> 박영희는 노동자의 해방과 그 가치에 대한 프로파간다의 서사로 SF를 유용했던 것이다.

이후로도 거대담론 및 프로파간다에 대한 내용들은 곳곳에서 발견된다. 이는 길게는 분단 상황이라는 한반도의 특수한 상황을 반영하여 최

17) 이광수는 일본의 쓰키치 소극장에서 해당 연극을 보고 와서 다음과 같이 평했다. “機械의 文明에 奴隸가 되며 마침내 滅亡하는 날을 描寫한 深刻한 諷刺劇”(이광수, 『인조인(人造人): 보헤미아 작가의 극』, 『동명』 제31호, 1923.4)

18) 물론 이 당시에 『로섬의 만능로봇』을 노동자나 노동에 대한 이슈로 해석하는 것이 특별한 것은 아니었다. 일본에서 공연을 관람한 김우진과 같은 경우도 “자본주의와 군국주의에 대한 부인, 모성의 高唱, 노동의 신성”이라고 평했다.(김우진, 『樂地小劇場에서 人造人間을 보고』, 『개벽』 제72호, 1926)

19) 한민주, 『인조인간의 출현과 근대 SF 문학의 테크노크라시-‘인도노동자’를 중심으로』, 『한국근대문학연구』 제25호, 한국근대문학회, 417-449쪽 참조.

근까지도 이루어지는 상상력이다. 특히 SF 장르라는 인식을 표명하고 작품활동을 했던 북거일의 작품들에서 이러한 문제들은 끊임없이 주제 의식으로 소환된다. 북거일의 작품들에서 나타나는 프로파간다는 냉전 시기의 이데올로기에 대한 의식이다. 특히 사회주의로 대표되는 북한과 전혀 다른 남한의 모습을 형상화하는 방식으로 이데올로기에 대한 프로파간다를 유지한다. 사실 SF는 시뮬라크르를 설정해 알레고리로 이러한 이데올로기의 문제들을 피해갈 수 있음에도 불구하고, 북거일의 작품들은 여전히 적대시 되는 이데올로기에 대한 열등함을 드러내는 방식으로 긍정하는 이데올로기를 프로파간다하는 형식에서 자유롭지 못했다.<sup>20)</sup>

마지막으로 과학에 대한 호기심과 아동·청소년에 대한 계몽은 한낙원의 작품들을 비롯해 1970년대까지 이어진 아이디어 회관의 전집류까지 특징적으로 나타나는 현상이라고 할 수 있다. 물론 이러한 부분들은 아동문학이라는 갈래의 특성상 어쩔 수 없이 나타나는 부분이라고 할 수 있지만, 도입시기부터 1980년대에 이르기까지 한국에서 창작된 SF 텍스트의 대부분이 아동문학이었다는 것을 감안하면 이것이 한국적인 특성이라고 규정하는 것 역시 가능하다고 할 수 있다. 특히 초창기 아동문학에서 SF의 특징은 과학하는 어린이, 혹은 소년을 등장시켜 과학에 대한 호기심을 부양하는데 있다고 할 수 있다. 한낙원의 작품들이 지속적으로 소년을 등장시키고, 그들은 미래의 지도자라는 상징으로 사용한 것은 이러한 계몽의 목적이 어디에 있었는지를 드러내는 것이라고 할 수 있다.<sup>21)</sup>

20) 이러한 형태는 특히 그의 작품인 『파란 달 아래』에서 가장 잘 나타나며, 미국으로 대표되는 과학기술의 수혜를 충실하게 받은 남반구와 그렇지 못한 북반구의 차이를 통해 이를 극명하게 나타낸다. (이지용, 『한국 SF의 스토리텔링 연구』, 단국대학교 박사학위논문, 2015, 87-91쪽 참조)

21) 임지연, 『초기 한낙원의 과학소설에 나타난 '소년'의 의미』, 『한국언어문화』 65권, 한

하지만 이러한 방법론은 한계를 드러내게 되는데, 과학지식이나 정보에 대한 지나친 도식화와 소설로서의 구조의 단순화가 그것이다. 이러한 지점들은 특히 아이디어 회관의 『한국과학소설(SF)전집』에 실려있던 한국SF작가클럽의 창작물에서 이러한 형식들을 확인해 볼 수 있다. 대표적으로 서광운의 『북극성의 증언』을 보면, 과학이나 학습정보들에 대해서 일차원적이고 도식적으로 열거하고 있는 모습을 쉬이 발견할 수 있다.<sup>22)</sup> 또한 정보 전달과 과학에 대한 지나친 낙관주의는 도덕에 대한 해이함이라는 문제를 내포함과 동시에 서구의 SF가 기술문명에 대해 비판적인 특성을 가지고 발전해 왔다는 맥락들을 소거해 버리는 단점을 지니게 된다. 결국 이러한 특징들은 SF가 특정한 목적을 가지고 창작되고 소비되어 결국 다양한 가능성과 방법론을 견지하지 못하게 되는 한계를 부각시킨다. 그리고 이러한 한계들은 한국 SF가 도입시기부터 상당 기간 가지고 있었던 문제였다고 할 수 있다.

### 3-2. 민족주의와 현지화의 사이

특정한 목적에서 벗어나는 시기가 지나고 한국의 SF는 장르로서의 특징을 확립할 수 있을만한 가능성들을 부여받는다. 특히 사이버 스페이스의 발현은 거대담론이나 사회적 필요에 대한 강박으로부터 자유로울 수 있는 여지를 제공했다. 그리고 이 시기에 창작을 했던 작가들은 번역된 작품이

국언어문화학회, 2018, 301-302쪽 참조.

22) 이러한 형태는 『북극성의 증언』에서는 대표적으로 두 가지의 형태로 나타난다. 첫 번째는 수학에서의 소수의 개념에 대해서 참고서와 같이 개념을 설명하는 부분인데(서광운, 『북극성의 증언』, 아이디어회관, 1975, 37쪽, 39쪽) 이는 극중의 맥락을 고려해 보아도 맞지 않는 부분이다. 두 번째는 우장춘 박사의 업적에 대해 설명하는 부분인데(서광운, 『북극성의 증언』, 아이디어회관, 1975, 14쪽) 마찬가지로 극의 맥락과는 전혀 맞지 않는 정보를 지나치게 자세하게 나열하고 있다.

아니라 영어 등의 원어를 그대로 독해하거나, 그것을 동인회를 통해 번역되어 독서 경험을 쌓았던 작가들이었기 때문에 장르가 가지고 있는 관습들이나 코드에 익숙해져 있었다. 또한 1970년대와 80년대를 거치면서 영화나 드라마를 통해 전세계적으로 활발하게 소개된 SF는 한국에서의 창작 작품들의 영향력이 가시화되지 않았더라도 대중들이 장르에 대한 경험들을 쌓을 수 있기에 충분했다. 그러기 때문에 사이버스페이스에서의 작가들은 창작의 출발점부터 1950년대 이후 발달해 확산되기 시작한 미국 SF를 중심으로 하는 SF의 장르적 특징들을 인식하고 있었다.

그러기 때문에 한국 SF에게 주어진 과제는 이른바 현지화(localizing) 작업이었다. 장르가 그 사회의 것이 되기 위해서는 현지화의 과정을 통해 내재화하는 것이 필요하다. 하지만 그럼에도 불구하고 해결하지 못한 부분들이 있었다. 바로 민족주의에 대한 부분이다. 특히 한국적인 것을 다룰 때 전통(traditional)이 개입하면서 자연스럽게 민족주의적인 성격으로 주제가 귀결되는 것은 지금까지도 계속해서 해결해야 할 과제 중 하나라고 할 수 있다. 이는 PC통신에서 처음 SF를 연재했던 이성수의 『바이러스 임진왜란』이나 근미래를 세계관으로 하는 작품들에서 그대로 드러난다. 또한 복거일의 작품들에서도 이러한 모습들은 결국 극복하지 못하는 과제로 남아 1990년대까지 남아있게 된다. 하지만 이러한 문제점의 해결 가능성을 제시한 것은 바로 듀나라고 할 수 있다.

듀나의 작품은 SF에서 공간과 등장인물, 소재에 대한 현지화 작업을 본격적으로 시도한다. 하지만 그의 작품에서는 전통적인 요소나 민족주의적인 의미들이 전혀 개입하지 않는다. 이러한 특징은 그의 대표 작품인 『대리전』에서 확인할 수 있다. 『대리전』에서는 행성 간 여행을 즐기는 외계인들이 등장하는데, 그들은 미국의 멘허튼이나 유럽을 배경으로 활동하는 것이 아니라 한국의 부천을 활동무대로 삼는다는 설정을 제시한다.

그러기 때문에 기존의 SF에서 다루던 외계인에 대한 인식이나, 그들로 인해서 발생할 수 있는 사건의 층위들도 변형되는 특징적인 형태로 나타나게 된다. 이는 SF가 가지고 있었던 다양한 요소들을 효과적으로 내재화 하면서 모방적 수용에서 벗어나 변형적 수용(transformation reception)의 양상으로 진입했다는 것을 보여주는 것이라고 할 수 있다.<sup>23)</sup> 물개성적인 위성도시는 한국의 특징이고 한국이 근대화 이후에 줄곧 지향해왔던 가치들의 실질적인 결과이기도 하다. 그런 공간을 비틀어 우주연합 소속의 외계인들이 패권 다툼을 위해 전쟁을 벌이는 곳으로 만드는 설정은 SF가 한국에서 어떤 형태로 변화할 수 있는지를 보여주는 예라고 할 수 있다. 두나는 지극히 환상적인 공간들을 현실에 실존하는 공간에 대입시켜 설명을 부여했다.

이러한 효과는 SF에서 나타나는 특징이라고 할 수 있는데, 두나의 경우엔 그것을 한국이라는 배경에 녹여내 의미를 만들었다는 것이 특징적이라고 할 수 있다. 같은 방법이라도 사용하는 시기와 환경에 따라서 그 의미맥락들이 차이를 보이는 것은 당연하다. 특히 환상적인 공간을 만들어낸다는 것은 현실의 이면을 들여다 볼 수 있어, 현실에 대한 통찰을 가능하게 해준다. 캐스린 흠은 환상적인 공간과 배경이 “모험을 규정하고, 주인공들은 이 세상에서 결코 실행할 수도, 실행되지도 않았던 행동”을 할 수 있게 해준다고 설명한다.<sup>24)</sup> 이와 같이 SF 서사에서 구현된 환

23) 이에 대해 두나는 다음과 같이 설명한다. “부천이 무대가 된 건 두 가지 이유예요. 일단 제가 어느 정도 지리를 아는 곳이에요. 그리고 대부분의 수도권 위성도시들이 그렇듯 비교적 무개성적이거든요. 언급되는 구체적인 장소들도 현대백화점이나 홈플러스처럼 어디에나 있는 것들이고요. 국회의사당이 있는 여의도보다 다른 데에도 있는 것들만 있는 따분한 물개성적인 위성 도시가 더 이야기와 잘 맞는다고 생각했어요.”(저자 인터뷰: 이대 대학원신문 52호(<http://www.kyosu.net/news/quickViewArticleView.html?idxno=10343>))

24) 캐스린 흠, 『환상과 미메시스』, 한창엽 역, 푸른나무, 2000, 260쪽.

상적 공간을 통해서 수용자들은 익숙했던 공간으로부터의 일탈적인 체험을 경험하게 되고, 그 일탈의 범주는 기존에 가치라고 생각되었던 근대의 유산들을 내포하게 된다. 결국 리얼리즘에 순치되는 가치를 중시해 온 한국의 서사 지형에서 현지화된 SF가 보여주는 세계관의 일탈과 전복은 한국의 근대 이후에 어떠한 형태의 서사들이 탄생 가능한가에 대한 사고실험을 보여주는 것이었다고도 할 수 있다.

현지화의 중요성은 SF가 가지고 있는 환상에 대한 성질로부터 발생한다. 판타지 작가인 C.S. 루이스(C.S. Lewis)는 “막연하게 그려졌거나, 정확하게 상상할 수 없는 장면과 특징들은 실제의 주제를 흐려 놓는다. 그리고 독자가 갖고 있던 관심을 약화시킨다.”라고 비평했다.<sup>25)</sup> 그러기 때문에 SF에서 현지화는 단순히 국가주의적이고 로컬리티적인 의미를 확립하기 위해서가 아니라 막연하게 그려지거나 정확하게 상상할 수 없는 장면을 만들어서 독자들의 공감대를 형성할 수 없게 만드는 지점들을 해결하기 위해 반드시 필요한 작업이라고 할 수 있다. 그러기 때문에 두나는 작품에서 등장하는 가상의 공간들을 일상의 공간으로부터 출발해 축조했고, 그것이 한국 SF가 명확한 이미지를 만들어 개별성을 획득할 수 있는 가능성이 된 것이라고 할 수 있다.

한국 SF는 두나를 지나면서 비로소 한국만의 장르적으로 의미를 획득할 만한 작품들을 손에 넣게 된다. 이를 바탕으로 이후에 소위 순문학에서도 박민규를 비롯해 SF적 상상력과 세계관을 이해하고 이를 작품에 적극적으로 대입하는 작가들이 생겨나기 시작한다. 또한 배명훈이나 정세랑과 같이 2000년대 이후에 작품활동을 장르문학인 SF로 시작했지만 순문학에서도 조명되고 있는 작가들이 나타나기 시작한다. 하지만 그럼

25) C. S. Lewis, *Of Other Worlds: Essays and Stories*, New York: Harcourt Brace & Company, 1966, p.61.

에도 불구하고 여전히 학술담론이나 순문학의 영역에서 이들의 텍스트를 SF로 정의하고 이해하려는 시도들은 많이 나타나지 않았다. SF는 여전히 서양의 것이었고, 한국 소설문학에서 드러나지 않는 것이었다. 하지만 이러한 인식들도 인터넷을 등장과 함께 사이버스페이스가 확장되고 변모하면서 새로운 국면을 지니게 된다. 사이버스페이스가 일상화된 현실에서 그 공간을 통해 탄생되고 커뮤니케이션 되는 작품들이 변화하는 세상에 대해 전위적이고 진보적인 질문을 던지는 장르 본연의 모습들을 드러내기 시작한 것이다.

### 3-3. 과학적 상상력과 포스트휴먼

21세기에 접어들면서 인터넷의 확산과 디바이스의 다양한 확대는 사이버스페이스가 가지고 있는 가능성들을 극대화 시켰다. 가장 대표적으로 웹진(Web-zine)의 탄생을 들 수 있는데, 그 중에서도 환상문학웹진 <거울>이 특징적이고 할 수 있다. <거울>은 이전까지의 동호회나 여타의 웹페이지들보다 다양한 방향으로 활동을 진행하였었다. 온라인 발표 작품들을 선별해 앤솔로지 형태의 출판물을 제작하는 것과 동시에 비평 집을 출판한 것이 그것인데, PC 통신 시절 동호회에 속해있던 이들부터 당시부터 작품활동을 해오던 작가, 그리고 2000년대 중반에 재정되었던 '과학기술창작문예'를 통해 작가로 데뷔한 이들이 속해있었기 때문에 가능한 일이었다.

그리고 이곳을 통해서 등장하기 시작한 작가들과 작품들은 한국 SF가 가지고 있는 다양한 특성들을 보여주기에 충분한 것이었다. 그중에서도 가장 눈에 띄는 것은 주제의식과 SF의 하위장르들에 대한 다양한 실험들이 이루어졌다는 것이다. SF는 애당초 기술에 의해 구축되고 변화되

는 현실에 대한 비판적인 시각을 견지하는 장르이다. 과학과 기술의 만능주의를 지나 그 위험성을 경고하면서 SF는 환경과 인간, 동물과 비인간적 존재, 인종과 젠더(gender)에 대한 가치들을 사고실험(thought experiment)하는 장르였다. SF는 과학기술로 인해서 촉발될 수 있는 인류 멸망의 가능성들을 경고하기도 했고, 1960년대 후반 미국의 페미니즘 운동과 긴밀하게 결합하면서 담론의 형성과 확장을 함께하기도 했다. 이후에는 다양해지는 신체와 존재에 대한 담론들과 함께 사고실험을 진행하면서 포스트휴먼(post human) 담론의 자장 내에 존재하고 있었다.

이러한 방법론들이 비로소 웹진 시기에 작가들에게서 본격적으로 나타나기 시작했다. 우선 과학적 상상력에 대한 본격적인 발현이 나타났는데, 그중에서도 배명훈의 작품들은 SF적 상상력이 단순히 매니아들의 코드가 아니라는 것을 보여준 예라고 할 수 있다. 그의 대표작이라고 할 수 있는 『타워』(2009)는 674층으로 되어있는 초고층 타워 안에 세워진 국가 빈스토크를 통해 당시의 시대 상황을 적나라하게 드러냈다. 이후에도 그는 우주에서의 이야기들이 환상적이 이야기가 아니라 우리의 일상과 같은 공간이라는 사실을 제시하는 작품들을 통해 대중들에게 SF를 소개했다.<sup>26)</sup> 배명훈과 같이 ‘과학기술창작문예’의 수상자 출신이자, PC 통신 시절부터 창작활동을 해왔고, 번역가로서도 활동하고 있는 김창규의 『우리가 추방된 세계』(2016)는 시뮬레이션 우주론과 같은 개념들을 사용해 우리가 살고 있는 세상과 인간의 존재라는 것에 대한 사고실험

26) 배명훈의 작품 『안녕, 인공존재!』에서는 이러한 설정들이 전면에서 제시되고 있다. 특히 표제작인 『안녕, 인공존재!』는 우주정거장에 가거나 우주에 나가는 것에 큰 의미를 부여하지 않는 등장인물들과 직업들을 설정해 놓았다. 그들에게 우주는 모험의 공간도, 미지의 공간도 아니었다. 그들이 우주에서 하는 고민들은 우리가 지구에서 일상적으로 하는 고민들과 별반 다르지 않은 모습을 보인다.(배명훈, 『안녕, 인공존재!』, 북하우스, 2010, 117-118쪽 참조)

을 보여주는데 이는 SF가 가지고 있는 특징을 단순히 도식적인 상상력에 국한할 수 없음을 보여주는 예라고 할 수 있다.<sup>27)</sup>

시뮬레이션 우주론과 같은 개념은 닉 보스트롬(Niklas Boström)이 즐겨 사용하는 개념이기도 하고, 수많은 SF 소설들을 통해 사고실험된 부분이기도 하다. 하지만 대중들에게 유명해진 것은 <매트릭스(Matrix)> 시리즈(1999-2003)를 통해서라고 할 수 있는데, 이러한 방법론들은 과학기술의 변화에 의해서 상상 가능한 지점들을 가정하고 현실을 대입하면서 주제를 형성한다. 과학기술의 변화추이에 따라서 인식과 사고방식, 행동의 양상까지 영향을 받는 현재에는 이러한 방법론들이 그저 상상력을 통해 환상적인 미래를 그리는 것이 아니라 무엇보다 현실을 전복적이고 대안적으로 통찰하는 방법론이 된다. 『우리가 추방된 세계』가 세월호 사건과 그것으로부터 온 충격으로부터 창작되었고, 그와 관련된 메시지를 가지게 된 것도 이러한 장르적 특성들이 그대로 발현되었기 때문이라고 할 수 있다.<sup>28)</sup>

또한 크게 드러나는 특징은 바로 포스트휴먼에 대한 담론들이 본격화되었다는 것이다. 포스트휴먼(post-human)은 1960년대부터 대두되기 시작한 포스트구조주의의 탈중심적이고 탈이념적인 해체이론이 포스트모더니즘 사조와 맞물려 인문예술분야에 폭넓게 확산되는 형태로 처음 나타났다고 볼 수 있다. 하지만 포스트구조주의로 인해 파생된 인식 방법론이 포스트휴머니즘으로 구체화되는 것은 과학기술의 발달 현황과 맞물리면서부터라고 할 수 있다. 포스트휴먼을 정의하는 구체적인 이론들

27) 고장원, 『한국에서 과학소설은 어떻게 살아남았는가』, 북크크, 2017, 484-485쪽 참조.

28) 김창규는 인터뷰에서 “세월호의 비극이 남긴 메시지는 세상이 어떻게 되도 끝까지 지켜야 하는 건 아이들이라는 점이며, 여기에 초점을 맞춰 썼다”고 설명했다.(<SF어워드> 중단편소설 대상 김창규씨 “SF소설 핵심, 기술 아닌 삶의 변화”), 『서울경제』, 2016.12.26)

이 기술공학으로 인해서 형성된 환경을 배경으로 그 의미를 규정하고 있는 것은 이러한 사실을 반증한다.<sup>29)</sup> 특히 20세기 말엽부터 가속화되기 시작한 과학기술의 발달은 기술이 단순히 인간의 생활에 보조적인 역할을 하는 객체화된 대상에서 벗어나 인간 자체와 융합하고 서로 간섭하는 장치로의 변화했다.

그러기 때문에 현대의 포스트휴먼은 “인간 능력의 향상 및 강화와 관련된 과학기술의 발전과 포스트모더니즘으로 대변되는 현대 철학의 부상 상에 사상적 토대를 두고 있다”고 정의하는 것이 이제까지의 양상들을 반영한 증론이라고 할 수 있다.<sup>30)</sup> 이러한 기술의 발달과 경계의 해체 및 재맥락화는 “신체를 가진 존재와 컴퓨터 시뮬레이션, 사이버네틱스 메커니즘과 생물학적 유기체, 로봇의 목적론과 인간의 목표 사이에 본질적인 차이나 절대적인 경계가 존재하지 않는” 형태에 대한 접근으로까지 발전하고 있다.<sup>31)</sup>고 할 수 있다. 그런데 이러한 포스트휴먼의 개념들은 SF에서 줄곧 견지해 오던 영역이었다. 장르의 효시라고 할 수 있는 메리 셸리(Mary Shelley)의 『프랑켄슈타인(Frankenstein)』(1818)에서부터 견지해 왔던 지점이고, 한국에 초창기에 소개되었던 차페크의 『로섬의 만능로봇』과 같은 경우에도 포스트휴먼의 맥락에서 논의가 가능하다.

최근 한국에서 포스트휴먼에 대한 이야기는 두 가지 측면으로 나타나는 특징을 보여준다. 첫 번째는, 비인간적 존재에 대한 성찰이고, 두 번째는

29) 포스트휴머니즘 이론가인 막스 모어는 포스트휴먼에 대해 정의하면서 ‘기술공학을 우리 자신들에게 적용함으로써, 더 이상 (기존의) 휴먼이라고 기술될 수 없는 어떤 것, 즉 포스트 휴먼이 될 수 있다고 언급하며, (Max More & Natasha Vita-More (eds.), *Transhumanist Reader*, Oxford: Wilky-Blackwell, 2013, p.4)

30) 임석원, 『비판적 포스트휴머니즘의 기획: 배타적인 인간중심주의의 극복』, 이화인문과학원 편, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화여자대학교출판부, 2013, 62-63쪽.

31) 캐서린 해일즈, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가: 사이버네틱스와 문학, 정보과학의 신체들』, 허진 역, 플래닛, 2013, 24쪽.

젠더의 사고실험과 함께 진행된다는 것이다. 특히 비인간적 존재에 대한 성찰은 SF에서 오래도록 견지해 오던 영역이다. 외계인이 등장하고, 로봇을 비롯한 현생인류가 아닌 캐릭터들이 등장하는 SF 텍스트들은 그 사회가 타자를 인식하고 있는 무의식을 투영함과 동시에 그것을 통해 내재되어 있는 편견이 드러나게 한다. 소설가 김탁환과 과학자 정재승이 공동 집필한 『눈먼시계공』(2010)에서는 이러한 부분들이 잘 드러난다. 로봇으로 신체를 교체하는게 일상화된 세계에서 인간이란 정의는 완전히 새로운 인식을 필요로 하게 된다.<sup>32)</sup> 그전에 인간을 규정하던 다양한 가치들이 해체되고 재정의되는 과정에서 현실에 내재되어 있던 편견과 부조리들이 재조명되는 것이다. 그러한 비인간에 대한 담론들은 이후 인공지능에 대한 사회적 이슈들이 본격화되면서 더욱 가속화되었다.

신체가 존재하지 않지만 인간과 소통할 수 있는 인공지능과 확대된 시뮬라크르, 광범위하게 확장된 사이버스페이스를 기반으로 살아가고 있는 현실의 인류는 더 이상 큰 차이를 보이지 않기 때문이다. 김초엽의 『관내분실』이나 김백상의 『에셔의 손』과 같이 근래에 데뷔한 작가들의 작품에서는 데이터화 된 신체와 공간, 그리고 포스트휴먼적 존재들이 대립구도를 이루거나 문제를 일으키는 원인이 되지 않는다. 오히려 그들은 일상적 존재들이 되어있는 상태에서 이야기를 진행한다. 더 이상 포스트휴먼은 먼 미래의 환상적인 영역이 아니라 일상화하여 적극적으로 사고실험할 수 있게 된 것이다. 우주라는 공간이 그렇게 되었던 것처럼 말이다.

두 번째로 나타나는 특징은 젠더에 대한 사고실험이라는 것이다. 포

32) 『눈먼시계공』의 경우 인간과 사이보그를 구분하는 문제에 대해서 다음과 같이 다룬다. “사이보그는 몸의 일부라도 기계로 대체된 존재를 말한다. 어떤 이는 겨우 3퍼센트 기계 몸으로도 자신을 사이보그로 간주했고, 어떤 이는 70퍼센트 가까이를 기계로 채우고도 자신이 사이보그라는 사실을 경멸했다. 경계가 모호하니 오해와 불신도 커졌다.”(김탁환·정재승, 『눈먼시계공』, 민음사, 2010, 67쪽)

스트휴먼은 필연적으로 젠더에 대한 사고실험을 동반한다. 신체의 한계나 기존의 의미맥락들을 재정의하는 과정에서 젠더에 대한 관념들 역시 변화를 중용받게 된다. SF가 페미니즘과 담론을 주고받을 수 있었던 것도 수많은 작품에서 사고실험된 젠더 영역에 대한 스토리텔링 때문이었다. 이는 현대 한국의 SF 소설들에서도 다양하게 나타나고 있는 부분이다. 특히 여성 작가들인 정소연, 김보영, 정보라, 김초엽과 같은 작가들의 작품에서는 기본적으로 젠더에 대한 사고실험들이 전위적으로 나타나고 있는 것을 확인할 수 있다. 뿐만 아니라 최근 발간되었던 『여성작가 SF 단편모음집』(2018)에서는 작품 전체에 걸쳐서 기존의 젠더 고정관념들을 해체하려는 시도들이 엿보이고, 그를 위해 신체를 변형하고 완전히 다른 상태로 치환하며, 소거해 버리기까지하는 포스트휴먼적 상상력들이 활발하게 나타난다.

이들의 등장은 한국에서 SF가 가지고 있는 의미들에 대한 재고를 보여주는 현상이기도 하다. 하지만 그러기 때문에 조금 더 장르적인 의미 문제를 이야기하는 것이 모호해지기도 한다. 과연 2000년대 이후 이미 세계적으로는 확장과 변용이 활발하게 진행된 상태에서 이를 한꺼번에 받아들이고 내재화하며 가시화하는 작업을 단기간에 소화한 한국 SF가 가지고 있는 장르적 의미가 무엇일까. 또한 장르적 의미들을 논하는 것은 또 어떤 의미인가에 대한 근본적인 물음 역시 존재한다.

#### 4. 장르 너머, 현상으로서의 SF

원론적으로 장르란 공통적인 특징을 지닌 서사 집단을 의미한다. 또한 장르는 문화와 예술이 규정되기 위한 가장 기본적인 방식이기도 하

다. 이는 장르라는 개념이 예술에 대한 이론화를 시작했던 고대 그리스로부터 연유했다는 것을 통해 확인해 볼 수 있다. 다양한 방식으로 구성된 텍스트의 종류(Textsorte)들을 효과적으로 구분하기 위해서 나타난 장르의 개념은 플라톤에 의해 디에게시스(diegesis)와 미메시스(mimesis)라고 구분되면서 그 형태를 정형화하기 시작했다.<sup>33)</sup> 이후 르네상스 시대를 지나면서도 문화예술 작품을 일정한 형식에 따라서 나누려는 시도는 계속되었다. 하지만 장르에 대한 규정들이 변화하지 않은 상태에서 새롭게 등장하는 문화예술 형식을 규정하는 것은 이미 정해져 있는 의미들에 인위적으로 끼워 맞추는 형식으로 이루어지기도 했다.

하지만 장르는 시대의 변화에 따라 다른 의미들을 지니게 된다. 그 과정에서 전통적으로 부여했던 장르에 대한 의미들이 해체되기도 하고 변형된다. 확장과 변형을 반복하는 장르의 의미들은 지금까지 다양한 형태들을 구축해 왔는데, 흥미로운 점은 역사적이고 사회적인 의미 관계에 따라서 이론적인 형태의 담론의 영향만 받는 것이 아니라는 것이다. 장르는 그 변화의 추이들을 보았을 때 기본적으로 수용과정과의 영향력을 주고 받았다고 볼 수 있다. 그러기 때문에 노드롭 프라이(N. Frey)가 작품들을 커다란 맥락에서 네 가지의 요소로 분류하고 일정한 특성이 있다고 여기던 것들은 의미를 잃어버린지 오래라고 할 수 있다. 그러기 때문에 20세기 이후에 장르는 츠베탕 토도로프(Tzvetan Todorov)가 이야기 했던 것처럼 담화의 출발을 위한 편리한 출발점 외에는 아무것도 아닐지도 모른다.<sup>34)</sup>

그럼에도 불구하고 한국에서 21세기에 장르라는 용어를 다시 소환해

33) 라영균, 『문학장르의 체계와 역사성』, 『외국문학연구』 제65호, 한국외국어대학 외국문학연구소, 2017, 196-200쪽.

34) Oswald Ducrot & Tzvetan Todorov, *Dictionnaire encyclopédique des science du langage*, Editions du Seuil, 1972, pp.193-201 참조.

문학의 형식을 지칭하는데 사용했다는 것은 수용형태의 변화, 그리고 장르를 형성하는데 수용경험들이 생산과정에 긴밀하게 관여한다는 특징이 두드러졌기 때문이다. 그리고 이렇게 쌓이게 된 수용자들은 경험은 작품이 창작되는데 기대요건으로 작용하게 된다. 이데올로기의 시대에 일정한 메시지나 사회적인 효용에 대한 것들이 수용자와 사회적인 기대요건으로 작용해 창작에 영향을 미쳤다면, 현대에는 고도화된 소비심리에 부응하는 형태로 변형되었다고 볼 수 있다. 그러기 때문에 이 시대의 장르는 단지 텍스트의 정체를 밝히는데서 그치지 않고, 한 시대의 사회상을 들여다 볼 수 있는 매개로서의 의미 획득이 가능하다. 그러기 때문에 장르의 무용론 이후에도 장르를 계속해서 형태를 바꾸면서 존속될 것이다.

이러한 장르의 의미변화 속에서 SF가 특별한 의미를 지닐 수 있는 것은 그것이 현 시대의 흐름과 맞닿아 있는 장르이기 때문이다. SF는 장보들리아르(Jean Baudrillard)나 도나 헤러웨이(Donna Haraway), 캐서린 헤일즈(Katherine Hayles), 로지 브라이도티(Rosi Braiditu) 등과 같은 이론가들과도 직간접적인 영향력을 주고 받았다. 특히 헤러웨이가 그렸던 이론의 지형도들은 SF와 밀접하게 관계망을 형성하고 현대의 포스트휴머니즘(Post Humanism) 담론에까지 영향을 미쳤다고 할 수 있다.<sup>35)</sup> 이러한 SF의 현대사회에 대한 통찰력은 근대 이후의 다양한 담론들을 선도적이고 예언적으로 접근한 것부터, 현대에 이슈가 되고 있는 다양한 현상들에 대한 방법론을 제시하고 또한 서사에 반영해 구현하는 방식으로 나타나기도 했다. 이는 “작가의 실증적 경험에 의한 상상적 대안이 주요 형식적 장치”인 SF가 가지고 있는 특징적인 면모들이라고 할 수 있다. 특히 이러한 특징은 20세기 말엽부터 급격한 변화양상을 보이고 그

35) 장정희, 『SF 장르의 이해』, 동인, 2016, 29쪽 참조.

에 적절한 대응을 하지 못하고 있는 한국 서사 지형에 일종의 대안적 방법론이 될 수 있기도 하다.

한국의 SF는 21세기에 접어들면서 일대 변혁과 르네상스를 맞이했다. PC통신 이후 웹기반으로 사이버스페이스가 변형되면서 자연스럽게 웹진(Web-zine)의 시대가 왔었고, 발달한 통신망을 기반으로 하는 사이버스페이스에서의 콘텐츠 환경은 점차 확대되고 있는 실정이다.<sup>36)</sup> 특히 2000년대 중반에 있었던 ‘과학기술창작문예와 같은 공모전을 통해 자신을 작가적 정체성을 SF에 고정하는 이들이 등장하기 시작했다’는 것은 이 시기의 가장 큰 수확이다. 이들의 활동은 이후로도 계속되어서 웹진 시대의 주축이 되고, PC통신 시대부터 활동해 왔던 작가 및 팬덤들과 함께 100여년 만에 가장 활발한 움직임을 보여주고 있다. 그리고 이러한 양상들은 서사 담론을 확대하기 위한 필요조건인 작가의 증가와 발표되는 작품의 증가로 이어지고 있다. 지난 몇 년간의 SF 관련 신인공모전의 수상 작품들이 해를 거듭하면서 개성적이고 다양한 주제와 소재적 접근을 시도하고 있다라는 것은 이를 뒷받침한다.

SF는 이상향의 미래를 상상하고 지향하는 것에서 고정되어 있지 않고, 현실에 드러나지 않은 부분들을 들춰내고 고정되어 있던 것들을 해체시켜 지금과는 다른 ‘그 다음’을 가정하게 하는 문화예술 장르이다. 한국의 SF는 백여 년 동안 지난한 개념 정립의 과정을 지나 이제야 비로소 정체성을 확립하기 위한 고유의 관습과 에피고넨을 형성하기 시작했다는 것은 고무적인 일이다. 앞으로의 미래에서 이러한 사고실험의 담론들은

36) 한국은 세계적으로 발달한 인터넷 인프라를 토대로 21세기에 접어들면서 웹기반의 콘텐츠 생태계를 구축해왔고 성공적으로 모델화시켰다고 볼 수 있다. 이는 특히 기존의 생태계에 대한 사회적 구조기반이 약했던 대중문화나 소위 서브컬처 영역에서 두드러진 부분이었는데, 한국에서 웹툰과 웹소설과 같은 영역의 콘텐츠의 웹 전환이 상대적으로 빠른 것은 이와 관련이 있다고 볼 수 있다.

앞으로 더 유용하게 작용할 것이다. 딥마인드의 인공지능 프로그램 알파고가 이세돌 9단에게 승리했을 때, 언론을 통해 연일 전해지던 우려의 목소리와 인간의 존재에 대한 담론들은 사실 김슨(William Gibson), 스트로스(Charles Stross), 딕(Philip K. Dick)이나 테드 창(Ted Chiang)등의 수많은 SF 작가들을 통해 이미 예전부터 사고실험화 되었던 것들이었다.

현대의 페미니즘 담론에서 제기되는 다양한 문제 제기들과 젠더 담론의 확대는 해러웨이를 비롯한 페미니즘, 포스트휴머니즘 이론가들과 SF 작가들이 지속적으로 제기한 문제였다. 특히 이러한 문제에 대해서 전위적으로 다루던 1969년 어슐러 르 쿨의 『어둠의 왼손』보다 좀 더 앞선 시기에 한국에서 1965년도에 문운성이 『완전사회』란 작품을 통해 젠더 담론에 대한 사고실험을 했었다는 것은 한국 SF가 가지고 있는 흥미로운 부분이라고 할 수 있다. 현대의 포스트휴먼에 대한 담론들도 1990년대부터 이미 한국의 SF 작가들에 의한 접근이 이루어졌었고, 이제는 그러한 소재와 사고실험들을 의식하지 않아도 관습화하여 서사에 적용할 수 있는 작가적 역량들 역시 확보한 지점에 이르렀다고 볼 수 있다.

또한 현대의 모든 콘텐츠 소비양상과 문화생태계가 게임(game)을 소비하는 형태와 비슷하게 나타나고, 문화를 소비하는 가장 효율적인 형태로서 게이미피케이션(Gamification)이 거론되는 시대의 서사의 구축에서도 유용하다고 할 수 있다. SF는 언제나 현실의 그 다음을 상상하고 예언하며 준비하는 특징을 내포하고 있었다. 한국의 SF가 근대로 진입하기 위한 일종의 틀(tools)로 작용하던 한계에서 벗어나 현지화와 내재화를 거쳐 한국만의 개별성을 획득했다는 것은 이러한 시대의 변화에 대응할 역량이 마련되었다는 것이기도 하다.

우리의 현재에 영향을 미치는 이슈들은 SF와 전혀 무관하지 않다. 인공지능이 인간과의 바둑대결에서 승리하면서 사람들은 충격을 받았고,

첨단기술로 추동될 새로운 혁명이 도래했다는 이야기들이 지금까지도 회자되고 있다. 블록체인은 우리의 생태계를 바꿀 것이라 예견되고 있으며, 쥘 베른이나 웰즈가 상상했던 심해와 우주는 머잖아 일상의 공간으로 편입될 수도 있다. 이러한 세상의 변혁 속에서 SF는 새로운 서사의 형태로 등장한 것이 아니다. 백여 년 동안 문학이라는 형식으로 존재해 오면서 꾸준히 서사 지형의 의미작용에 관여해 왔고, 다양한 의미들을 내포하면서 사회의 발전과 함께해 왔기 때문이다. 한국 SF 서사는 직면한 현실에 대한 새로운 통찰의 가능성과 닥쳐올 미래에 대한 다양한 사고실험들을 위한 새로운 방법론으로 작동할 수 있는 가능성을 이미 충분히 내재하고 있는 텍스트라고 할 수 있다.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

- 고장원, 『세계과학소설사』, 채륜, 2018.  
——, 『한국에서 과학소설은 어떻게 살아남았는가』, 북크크, 2017.  
이지용, 『한국 SF 장르의 형성』, 커뮤니케이션북스, 2016.  
장정희, 『SF 장르의 이해』, 동인, 2016.  
Seed, David, *Science Fiction: A Very Short Introduction*, Oxford: Oxford University Press, 2011.

### 2. 논문과 단행본

- 김탁환·정재승, 『눈먼시계공』, 민음사, 2010.  
라영균, 『문학장르의 체계와 역사성』, 『외국문학연구』 제65호, 한국외국어대학 외국문학연구소, 2017, 195-212쪽.  
백대운, 『한국 문학과 SF-박민규 소설의 포스트콜로니얼 탈장르화를 중심으로』, 『한국문예비평연구』 제24호, 한국현대문예비평학회, 2007, 29-52쪽.  
배명훈, 『안녕, 인공지능』, 북하우스, 2010.  
복거일, 『비명을 찾아서-京城, 쇼우와 62년』, 문학과지성사, 2006.  
복도훈, 『한국의 SF, 장르의 발생과 정치적 무의식: 복거일과 두나의 SF를 중심으로』, 『창작과비평』 제36권 제2호, 창작과비평사, 2008, 49-68쪽.  
서광운, 『북극성의 증언』, 아이디어회관, 1975.  
이지용, 『한국 SF의 스토리텔링 연구』, 단국대학교 박사학위논문, 2015.  
임석원, 『비판적 포스트휴머니즘의 기획: 배타적인 인간중심주의의 극복』, 이화인문과학원 편, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화여자대학교출판부, 2013.  
임지연, 『초기 한학원의 과학소설에 나타난 ‘소년’의 의미』, 『한국언어문화』 65권, 한국언어문화학회, 2018, 279-305쪽.  
조남현, 『소설원론(小說原論)』, 고려원, 1982.  
조형래, 『근대 한국의 과학과 문학 개념 형성과정 연구』, 동국대학교 박사학위논문, 2014.  
츠베탕 토도로프, 『산문의 시학』, 신동욱 역, 문예출판사, 1996.  
캐서린 헤일즈, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가: 사이버네틱스와 문학, 정보과학의 신체들』, 허진 역, 플래닛, 2013.  
캐스린 흄, 『환상과 미메시스』, 한창엽 역, 푸른나무, 2000.

한민주, 『인조인간의 출현과 근대 SF 문학의 테크노크라시-‘인도노동자’를 중심으로』, 『한국근대문학연구』 제25호, 한국근대문학회, 417-449쪽.

Ducrot, Oswald & Tzvetan Todorov, *Dictionnaire encyclopédique des science du langage*, Editions du Seuil, 1972.

Lewis, C. S., *Of Other Worlds: Essays and Stories*, New York: Harcourt Brace & Company, 1966.

More, Max & Natasha Vita-More (eds.), *Transhumanist Reader*, Oxford: Wilky-Blackwell, 2013.

Sawyer, Andy & Peter Wright (eds.), *Teaching Science Fiction*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2011.

Wilson, Wiliam, *A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject*, London: Darton and Co., holborn hill, 1851.

### 3. 기타자료

김우진, 『築地小劇場에서 人造人間을 보고』, 『개벽』 제72호, 1926.

박용희, 『海底旅行記譚』, 『太極學報』 제9호, 태극학회, 1967.4.24.

이광수, 『인조인(人造人): 보헤미아 작가의 극』, 『동명』 제31호, 1923.4.

이대 대학원신문 52호 (<http://www.kyosu.net/news/quickViewArticleView.html?idxno=10343>)

〈'SF어워드' 중단편소설 대상 김창규씨 "SF소설 핵심, 기술 아닌 삶의 변화"〉, 『서울경제』, 2016.12.26.

## Abstracts

### Characteristics and Meanings of the SF Genre in Korea – From Propaganda of Modernization to Post-Human Discourse

Lee, Ji-Yong(Konkuk University)

This thesis aims to reveal the meanings of SF as a genre in Korea. Most of the studies on the characteristics of SF novels in Korea have revealed the meanings of characteristic elements of SF, or peripherally reviewed the characteristics of works. However, these methodologies have a limitation, such as analysis through the existing methodologies, while overlooking the identity of SF texts with the characteristics as a genre. To clearly define the value of texts in the SF genre, an understanding of the customs and codes of the genre is first needed.

Thus, this thesis aims to generally handle matters like the historical context in which Korean SF was accepted by Korean society, and the meanings and characteristics when they were created and built up relationships with readers. In addition to fully investigating SF as a popular narrative & genre narrative that has not been fully handled by academic discourses, this thesis aims to practically reconsider the present/future possibilities of SF, which is currently being reconsidered given that the scientific imagination is regarded as important in the 21<sup>st</sup> century.

This thesis considers the basic signification of Korean SF texts in academic discourses. Through this work, numerous Korean SF that have not been fully handled in the area of literature and cultural phenomena will be evaluated for their significance within the academic discourses, and also reviewed through diverse research afterwards. As a result, this work will be helpful for the development of discourse and the expansion of the Korean narrative area that has been diversely changed since the 21<sup>st</sup> century.

(Keywords: Korean SF, Genre, Syntactic Viewpoint, Custom, Code, Cultural Sociology, Propaganda, Scientific Imagination, Post-human)

논문투고일 : 2019년 4월 17일

심사완료일 : 2019년 5월 5일

수정완료일 : 2019년 5월 13일

게재확정일 : 2019년 5월 13일