

한양대 HK 러시아·유라시아 연구사업단
2010년도 제3차 문화영역 국내학술대회

현대 러시아 대중문화의 양상과 전망

- 일시: 2010년 5월 29일 (토) 10:00-17:30
- 장소: 한양대학교 국제학대학원 화상회의실
- 주최: 한양대 아태지역연구센터 HK 러시아·유라시아 연구사업단
- 후원: 한국연구재단

목 차

프로그램	5
Session I (10:00 ~ 12:00)	
■ 유승만 - 언어 변화를 통해 본 러시아 대중문화의 변화 양상	7
■ 이형숙 - 대중문학 속의 고전: 보리스 아쿠닌의 추리소설	19
■ 최정현 - 현대 러시아 ‘두꺼운 잡지’의 변화 동향에 대하여	37
Session II (13:00 ~ 15:00)	
■ 김혜란 - 현대 러시아 연극과 ‘새로운 드라마’	49
■ 이지연 - 현대 러시아 청년문화와 대중음악	61
■ 이희원 - 현대 러시아 영화의 국가이념과 유라시아주의	73
Session III (15:30 ~ 17:30)	
■ 박영은 - 현대 러시아 온라인 게임 산업 동향과 사이버스페이스 문화	81
■ 박혜경 - 타타르스탄 청년 무슬림의 문화적 정체성 탐구	107
■ 오원교 - 현대 러시아의 축구 서포터즈 운동: 하위문화적 양상과 성격을 중심으로	121

한양대학교 HK 러시아·유라시아 연구사업단
2010년도 제3차 문화영역 국내학술회의

“현대 러시아 대중문화의 양상과 전망”

일시 : 2010년 5월 29일(토), 오전 10시 ~ 오후 5시30분

장소 : 한양대학교 국제학대학원 7층 화상회의실

주최 : 한양대학교 아태지역연구센터 HK 러시아·유라시아 연구사업단

후원 : 한국연구재단

Session I (10:00 ~ 12:00)

사회 : 석영중 (고려대)

발표 :

1. 유승만 (한양대) - 언어 변화를 통해 본 러시아 대중문화의 변화 양상
2. 이형숙 (고려대) - 대중문학 속의 고전: 보리스 아쿠닌의 추리소설
3. 최정현 (한양대) - 현대 러시아 ‘두꺼운 잡지’의 변화 동향에 대하여

토론 : 안 혁(연세대), 심지은(서울대), 이명현(고려대)

점심 (12:00 ~ 13:00)

Session II (13:00 ~ 15:00)

사회 : 최건영 (연세대)

발표 :

1. 김혜란 (고려대) - 현대 러시아 연극과 ‘새로운 드라마’
2. 이지연 (한양대) - 현대 러시아 청년문화와 대중음악
3. 이희원 (중앙대) - 현대 러시아 영화의 국가이념과 유라시아주의

토론 : 백승무(서울대), 송정수(중앙대), 김홍중(중앙대)

휴식 (15:00 ~ 15:30)

Session III (15:30 ~ 17:30)

사회 : 변헌태 (서울대)

발표 :

1. 박영은 (한양대) - 현대 러시아 온라인게임 산업 동향과 사이버스페이스 문화
2. 박혜경 (한림대) - 타타르스탄 청년 무슬림의 문화적 정체성 탐구
3. 오원교 (한양대) - 현대 러시아의 축구 서포터즈 운동
: 하위문화적 양상과 성격을 중심으로

토론 : 이규영(성균관대), 최진석(서울대), 권기배(충북대)

한양대학교 아태지역연구센터 HK 러시아·유라시아 연구사업단

러시아어의 어휘의미 변화를 통해 본 러시아 문화의 변화 양상

유승만(한양대)

1. 들어가는 말

언어는 사회구성원 간의 약속에 기반을 두고 있기 때문에 사회변화에 즉각적으로 반응하지 않는다. 따라서 가시적이고 전면적인 언어의 변화는 급격한 사회 변화의 방증이 된다. 러시아 역사에서 사회문화의 변화가 광범위한 언어의 변화를 가져온 경우는 그리 많지 않다. 10세기 정교화를 통해 문자 문화가 시작된 이래, 러시아어는 14세기의 남슬라브 영향기, 17세기 피터대제의 서구화 시기, 20세기 소비에트 혁명기 정도에 큰 변화를 겪었을 뿐이다.¹⁾ 이 시기에는 급격한 외래어의 유입 뿐 아니라 새로운 장르의 탄생이라든지, 새로운 문자의 탄생이라든지, 새로운 문법 현상의 등장과 같은 광범위한 언어 변화가 일어난 바 있다.

1990년 구 소련의 해체는 러시아 사회의 점진적인 민주화, 다양한 사회 활동 분야에서의 탈이데올로기화, 반 전체주의적 경향, 정치 사회 생활에서 억압과 금지 조치들의 해제, 정치 경제 문화면에서의 개방성 확대 등과 같은 혁명적인 사회변화로 인해 어휘와 문법의 거의 모든 영역에 변화를 가져오고 있다.²⁾

본고에서는 문법에 비해 상대적으로 사회변화에 민감한 어휘의미 분야에 초점을 맞추어 러시아 문화 패러다임의 변화가 어휘의미에 어떠한 변화를 가져왔는지를 외국 차용어를 중심으로 살펴보고자 한다. 또한 사회변화로 인해 러시아어에 새롭게 유입되고 있는 외래어의 차용양상을 고찰해 봄으로써 영어화와 그 속에 담겨 있는 러시아인들의 사회의식을 규명해 보고자 한다.

1) 각각의 사회변화에 따른 언어변화에 대한 자세한 내용은 Worth, D. (1984)와 Comrie & Stone (1978)을 참고하십시오. 러시아의 역사 시기별 차용어에 대한 연구는 Worth, G. H. (1963)을 참고하십시오.

2) 90년대 이후의 사회변화가 언어에 얼마나 지대한 영향을 끼쳤는지는 이 시기에 나온 언어변화에 대한 연구서의 급증을 통해서도 쉽게 알 수 있다. 심지어 러시아 교육부는 어문학부의 학생들을 위해 현대러시아어에 나타나고 있는 새로운 경향들에 대한 참고서를 편찬하기도 하였다 (Валгина 2003).

2. 차용어휘 의미의 변화

포스트-소비에트 시기에 일어나고 있는 큰 변화 중의 하나는 차용어가 가지고 있었던 함의의 변화이다. 소비에트 시기에는 부정적인 함의를 지녔던 다양한 차용어들이 소비에트의 해체와 자본주의의 유입을 거치면서 긍정적이거나 중립적인 의미를 획득하고 있다. 이와 더불어 현저하게 나타나고 있는 또 다른 경향은 외국어, 그 중에서도 특히 영어 선호 경향이다.

2.1. 변방에서 중심으로

외래어는 러시아어 어휘부를 구성하는 중요한 부분이다. 그 중에는 деньги처럼 완전히 러시아어화하여 러시아어의 문법체계 속에서 러시아어화된 어휘들도 있고, такс и, кофе처럼 아직 러시아화하지 않고 외래어로 남아 있는 어휘들도 있다³⁾. 아래의 예들은 최근의 사회변화로 인해 상대적으로 최근에 러시아어에 유입된 것처럼 보이는 외래어들이다.

행정 및 기구: Муниципальный, мэ́р, парламент, префект, спикер

정치 분야: Брифинг, лобби, феминизм

경제 분야: Бизнес, бизнесмен, банкротство, инфляция, приватизация

사회 분야: Мафия, парковать, проституция, наркомания, порнография, Бестселлер, казино, шоу-бизнес.

그러나 상기한 외래어들은 이미 소비에트 시기에 러시아어에 들어와 있었다. 중요한 점은 어휘들이 함의하고 있었던 의미나ニュ앙스가 사회변화와 더불어 변화되었다는 사실이다. 예를 들어, 1970년대 소비에트 시기에 брифинг은 이미 러시아어에 사용되고 있었으나, 그 뉴앙스는 외래어적인 것으로 주로 외국에서 일어나는 이벤트를 보도

3) 그 어떤 언어도 외래어를 차용한 형태 그대로 사용하지는 않는다. 각 언어는 고유의 문법체계를 가지고 있기 때문에 자신의 문법체계 속에 외래어를 수용하여 자국어화 과정을 거치게 된다. 한국어의 경우 영어 동사를 일상 대화에 사용할 경우 ‘하다’라는 접사를 사용하여 ‘쇼핑하다’, ‘스터디하다’, ‘다이빙하다’ 등으로 표현한다. 러시아어의 경우는 ‘-овать’ 등과 같은 동사화 접사를 추가하여 ‘to park - парковать’, ‘to criticize - критиковать’ 와 같은 차용동사를 만들어낸다.

할 경우 사용되었다.

Сегодня высокопоставленное лицо в Вашингтоне собирает на брифинг представителей спортсменов (Radio Leningrad, 1980년 4월 11일)⁴⁾

그러나 90년대 이후 이 단어는 러시아 최고위층이 참석한 회의를 지칭하는 단어가 되었다.

На вчерашнем брифинге в Правительстве РФ официальный ретранслятор Черномырдина Шабдурасулов сказал пару слов обо мне. (МК. 97년 10월 15일)⁵⁾

1980년만 해도 외래어로서 격변화 조사도 붙지 않았던 이 단어가 1997년에는 러시아어화하여 전치격 격어미를 가지고 있을 뿐 아니라 러시아 국내 정치 문제를 논하는 글에 사용되고 있다.

경제 분야 용어 중 과거 소비에트 시기에 부정적인ニュ앙스를 가졌다가 포스트-소비에트 시기에 긍정적이거나 중립적 의미를 가지는 대표적인 단어가 бизнесмен이다. 1986년에 발간된 Ожегов 사전은 다음과 같이 бизнесмен을 정의하고 있다: “В капиталистическом мире: делец, предприниматель”. 반면, 현대 러시아의 온라인 사전은 다음과 같이 бизнесмен을 정의하고 있다: “деловой человек, предприниматель, антрепренер, лицо, занимающееся собственным бизнесом, имеющее свое дело в целях получения прибыли или иной выгоды.”

1990년대 들어 자주 사용되기 시작한 단어 중의 하나는 приватизация (privatization)이다. 이 단어는 1980년대에 러시아어에 들어와 주로 외국 사례를 열거하기 위해 사용되었으나 90년대 이후에는 이 단어가 빠진 신문을 찾아보기 힘들 정도로 일반화되었다. 영어를 음차하여 사용되기 시작한 이 단어는 (на)приватизировать, приватизатор 등과 같은 파생어를 만들며, 이제는 완전히 러시아 어휘의 중심부에 들어와 있다.

정치분야에서 사용되는 단어 중 лобби 또한 함의의 변화를 보여준다. 이 단어는

4) Мжелская & Степанова (1983: 132)에서 인용함.

5) Ryazanova-Clarke & Wade (1999: 100)에서 인용함.

1954년 대 소비에트 백과사전에 처음 등장한 이래 정치적으로 부정적인 뉴앙스를 가지고 있었다. 그러나 현대러시아어 사전은 다음과 같은 중립적인 풀이를 제공하고 있다: “ЛОББИ, лоббизм, лоббирование (от англ. lobby - букв.: кулуары) - деятельность государственных органов, законодательных, исполнительных, судебных властей, направленные на поддержку отдельных отраслей и сфер экономики регионов, предприятий.” 이 단어 역시 лоббирование, лоббировать 등과 같은 파생어를 만들어가고 있다.

이상에서 보인 예들은 소비에트 러시아 대중의 의식 속에 잠재해 있던 자본주의에 대한 부정적 이미지가 포스트-소비에트 시기의 러시아인들에게는 이미 중립적이거나 긍정적인 이미지로 바뀌고 있음을 보여준다.

2.2. 외래어 선호 현상

자본주의에 대한 러시아인들의 의식변화는 외래어, 특히 영어 선호현상에도 잘 드러나고 있다. 현대 러시아어에 나타나는 중요한 현상 중의 하나는 아래의 예에서 보는 바와 같이 동일한 개념이나 사물을 지칭하기 위한 어휘로 고유어와 외래어가 공존할 경우 고유어대신 외래어를 선호하는 현상이다.

- масс-медиа vs. средства массовой информации
- сейл vs. распродажа
- релакс vs. отдых
- локализация конфликта vs. ограничение конфликта
- нестандартный ситуация vs. необычные обстоятельства
- релятивный vs. относительный
- вердикт vs. приговор решение
- позитивный /негативный vs. положительный /отрицательный
- коммуникация vs. связь/сообщение
- тотальный vs. полный
- инвестировать vs. вкладывать капитал

(예)

-*Позитивная* свобода не может обойтись без *негативной* ...

-Радиотелефон Samsung SP-R917, работающий на частоте 900 Мгц,

-идеальное средство *коммуникации* для большой и дружной семьи.

-Государство и общество бурут на себя *тотальную* защиту человеческого достоинства и права.

-Мы *инвестируем* ваши финансовые средства в самые высокоприбыльные проекты ...

위의 예에서 주목할 점은 동일한 개념이나 사물을 지칭하는 어휘가 러시아어와 외래어에 동시에 존재할 경우, 러시아 대중과 매스미디어는 단지 외래어를 선호할 뿐만 아니라, 고유어와 외래어 어휘 간의 의미를 변별하여 사용하기도 한다는 점이다. 예를 들면, инвестор는 ‘투자가’의 의미인 반면, 같은 의미를 가졌던 러시아어 вкладчик은 ‘예금자’의 의미로 쓰인다. 이와 같이 고유어보다는 외래어, 특히 영어를 선호하는 경향은 러시아어보다는 영어를 상위언어로 인식하는 단면을 보여주는 것이며, 이는 러시아가 지니고 있는 고유한 전통에 대한 자부심보다는 자본주의의 외양에 대한 동경의 경향이 크게 언어에 반영되는 현상이라 볼 수 있다.

3. 외래어 어휘 차용

외래어 차용의 이유는 크게 네 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째, 새로운 개념이나 사물이 수입되는 경우, 둘째, 고유어가 해당 개념이나 사물의 모든 의미를 표현할 수 없는 경우, 셋째, 언어 효율성을 위해 필요한 경우, 넷째, 사회 심리적 요인에 의한 경우이다.

3.1. 외래어 차용의 원인⁶⁾

6) 러시아어의 경우 차용의 방법은 크게 어휘 차용과 어의차용(calque)이 있다. 어휘 차용은 외국어의 단어를 음가 그대로 차용하는 경우이다. 예를 들면, революция, феномена, компьютер 등 그 예는 수없이 많이 찾아볼 수 있다.

어의 차용은 다양한 층위에서 살펴볼 수 있는데, 개략적으로 형태론적 어의차용(불어의 in-flu-ence로부터 в-лия-ние), 성구론적 어의차용(불어의 n'etre pas dans son assiette로부터 не быть в свое й тарелке), 통사론적 어의차용(불어의 avoir influence sur로부터 иметь влияние на-), 의미론적 어의차용 등이 있다.

첫째, 새로운 개념이나 사물이 등장하는 경우이다. 예를 들면, караоке ‘가라오케’ яппи ‘yurpie’, хот-дог ‘hot-dog’, эвтаназия ‘안락사 euthanasia’ 등. 이러한 변화는 서론에서 언급한 역사적인 언어변화 현상이 촉발될 때마다 일반적으로 나타나던 현상으로 러시아어 뿐 아니라 범 언어적으로 나타나는 현상이라 할 수 있다.

둘째, 고유어와 외래어 간의 의미의 변별이 필요한 경우이다. 예를 들면, 러시아어 магнитофон은 듣는 기능은 있어도 녹음 기능은 없기 때문에 듣는 기능과 녹음 기능이 모두 있는 기계는 плеер이라는 외래어를 사용해야 한다. 또한 эксклюзивный ‘exclusive’는 러시아 고유어인 исключительный와 유사한 듯 보이나 두 어휘의 의미는 분명히 구별된다. 즉, эксклюзивный는 ‘고급스러운, 엘리트의’ 의미와 ‘다른 곳에서는 행해지지 않는’이라는 의미를 가지는 반면 исключительный는 ‘예외적’이라는 의미를 가진다.⁷⁾

셋째, 언어 효율성을 위해 필요한 경우이다. 즉, 구나 절이나 문장으로 표현해야 할 것을 한 단어로 표현할 수 있을 경우이다. 예를 들면, список финалист 대신 ‘шот-лист’, поездка за границу с целью купить какой-л. товар 대신 ‘шоп-тур’라는 외래어 표현을 사용하는 경우이다.

넷째, 사회 심리적 요인에 의한 경우로 차용대상 언어가 상위언어(super-stratum)로 인식되는 경우이다. 18~19세기 러시아에서의 프랑스어가 그러했고, 20세기 일제시대 한국에서의 일본어, 20세기 거의 모든 국가에서의 영어가 그러했듯이, 현대 러시아의 경우 영어에 대한 선호 현상이 급속히 확산되고 있다. 예를 들면, отдых 대신 релакс를 쓰는 경우.

이렇게 차용된 외래어 표현들은 러시아어의 문법 체계가 적용되면서 러시아어화 된다. 우선 차용된 어휘들은 음성 음운론적으로 러시아어화된다. 예를 들면, 영어의 /h/는 러시아어의 /x/(хоккей) 또는 /g/(Гамлет)로 바뀌거나 삭제된다 (history-история). 이 외에도 전설모음 앞에서 자음의 연음화 (예를 들면, television-телевизор), 어말에서 유성음의 무성음화, 모음단순화 등과 같은 러시아어 음성 음운 법칙이 외래어에 적용된다. 둘째, 러시아어에 차용된 외래어는 명사 또는 명사류의 경우 성, 수, 격의 지배를 받게 되며, 동사의 경우 상, 시제, 법 등 동사가 가진 문법 범주의 지배를 받게 된다. 예를 들면, 영어 ‘cakes’는 영어의 복수 형태 그대로 ‘кекс’로 차용된 후 러시아어 복수 어미 ‘-ы’가 다시 붙어 ‘кексы’가 된다. 또한 동사 ‘attack’에 ‘-овать’ 접사가 붙어 완료상 동사인 ‘атаковать’가 만들어지는데, 여기에 해당하는 불완료상 동사는 또 다른 접사인 ‘-овывать’를 붙혀 ‘атаковывать’가 된다.

7) 예를 들면, ‘эксклюзивный рай он, эксклюзивный интервью’.

3.2. 외래어 차용의 영역

외래어 차용은 사회의 전 영역에서 발생하고 있다. 그 중에서도 주요한 분야로는 경제, 기술, 생활양식 및 매스미디어 부분이다.

첫째, 경제 분야에서의 외래어 차용이 가장 눈에 띄는 분야이다. 예를 들면, аудит, бартер, брокер, грант, карго, консалтинг, копирайт, маркетинг, менеджмент, лизинг, офис, промоушн, спонсор, франчайзор, 등. 경제 영역들에 들어온 외래어들은 상당 부분이 러시아어화하여 다양한 파생어들을 생성하고 있다. 예를 들면, инжиниринговая фирма 'engineering firm', бартерная сделка 'barter deal', венчурные фирмы 'venture firms', сертифицировать 'to certify', 등.

둘째, 컴퓨터 및 기술 기계 분야, адаптер, декодер, инсталлятор, интерфейс, ксерокс, картридж, видео, тюнер, тонер, пейджер, компакт-диск, хард웨어 софтвер, леп-топ, модем, сервер, дисплей, мультимедиа, джойстик, хакинг, виртуальный, 등.

셋째, 새로운 생활방식과 관련된 어휘들도 등장하고 있다. 예를 들면, бунгало, джакузи, интертаймент, найт-клуб, пляйбой, хостел, гей, скинхедз, таймшер, 등.⁸⁾

넷째, 매스미디어 관련 어휘들, 예를 들면, блокбастер, имидж, имиджмейкер, масс-медиа, ньюзмейкер, таблойд, телешоупинг, ток-шоу, триллер, шоумен, 등.

이외에도 어휘 차용의 영역은 다양한데 현대 러시아에서 눈에 띄는 부분은 인터넷 컴퓨터 분야에서의 어휘 차용의 메카니즘이다.

3.3. 컴퓨터 용어 차용을 통해 본 외래어의 러시아어화 메카니즘

러시아 인터넷 포털 사이트나 대중매체 사이트에서 сайт, компьютер, модем, ск

8) таймшер는 공동소유의 휴가시설을 지칭하는 timeshare에 대한 러시아식 차용어이다. Литературная газета에 나오는 다음과 같은 대화는 새로운 생활양식의 등장으로 인한 차용어의 사용이 보편화되었음을 잘 보여준다.

-Где вы отдыхаете?

-.... в последние годы - в Испании. Мы купили таймшер и летом отправимся на остров Тенериф.

анер, файл, браузер 와 같은 영어 단어들을 발견하는 일은 그리 어려운 일이 아니다. 이러한 차용어들은 과거에 러시아어에 차용되어 이제는 러시아어 단어가 된 пальто, революция, феномена 같은 어휘들처럼 기존의 러시아어에 없던 개념이나 명칭들로서 향후 러시아어화할 가능성이 크다. 그런데 이러한 과정 속에서도 러시아어에는 뚜렷한 몇 가지 경향들이 보인다.

(1) 러시아어에 없는 개념어나 명칭들은 영어 또는 기타 외국어를 그대로 차용하여 러시아어로 쓰는 경향이 있다. 예를 들면, сайт (site), компьютер (computer), модем (modem), сканер (scanner), файл (file), браузер (browser), монитор (monitor), диск (disk), процессор (processor), принтер (printer), компакт-диск (compact disk), интернет (internet), эмотикон (emoticon), антивирусная программа (anti-virus program) 등. 외국어를 그대로 차용할 경우에도 антивирусная программа의 예에서 보는 바와 같이 품사에 따라 문법적 범주들은 러시아어에 고유한 범주들이 적용된다 (이 경우 여성명사에 여성 형용사 어미). 이렇듯, 러시아어에 개념어나 지칭어가 없어 차용된 대부분의 어휘들은 표준어의 범주에 이미 들어와 있고 상당수가 표준 러시아어 사전에 등재되어 있다.

(2) 영어 어휘와 의미면에서 일대일로 대응하는 러시아어 어휘가 있을 경우에는 영어 어휘를 차용하기 보다는 토착 러시아어를 사용하는 경향이 크다. 예를 들면, 명사의 경우 mouse (мышь), memory (память), Windows (Окна), memory stick (палка памяти), World Wide Web (всемирная паутина), e-mail (электронная почта), 등. 그러나 지나친 러시아어화로 인해 속어의 범주에 머무르고 있는 경우도 있다. 예를 들면, IT용어인 interface의 경우 ‘inter’에 해당하는 ‘между’와 ‘face’에 해당하는 속어인 ‘морда’가 합성된 ‘между-мордие’는 속어의 범주에 속한다. 이러한 경우는 극단적인 민족주의적 언어정책이 있는 국가에서 자주 나타나는 현상으로 북한에서 ‘코너 킥’을 ‘구석차기’로 부르는 경우와 유사하다. 동사의 경우 영어를 음차한 후 접두사 또는 접미사를 추가하여 러시아어화하는 경향이 있다. 예를 들면, 영어의 to save (за-ей в-ить), to delete (делит-нуть), connect (коннект-иться), to reset (ресет-нуть), to install program (инсталлировать программу), 등. 이렇듯 유사한 의미의 단어로 자국어화한 용어들은 아직 표준어의 지위에는 오르지 못하고 구어나 속어의 범주에 머물러 있는 경우가 많다.

(3) 영어 어휘와 의미면에서 일대일로 대응하는 러시아어 어휘가 없을 경우에는 영어 어휘와 유사한 의미를 가진 러시아어 어휘에 러시아어 접사를 추가하여 새로운 개념의 어휘를 만드는 경향이 있다. 이 범주에 속하는 대부분의 어휘들은 아직 표준어가 되지 못하고 속어의 범주에 머물러 있는 경우가 많다. 예를 들면, ‘антивирусная программа’ 대신 러시아어 동사 ‘고치다 (лечить)’에서 파생한 ‘лечилка’, ‘браузер’ 대신 러시아 동사 ‘배회하다 (бродить)’에서 파생한 ‘бродилка’, ‘принтер’ 대신 ‘인쇄하다 (печать)’에서 파생한 ‘печаталка를 사용하는 경우이다.

(4) 외래어를 그대로 음차하여 표준어가 된 경우에도 구어에서는 러시아어가 가지고 있는 다양한 접사들을 추가한 축약형을 사용하는 경향이 있다. 예를 들면, 표준어인 ‘лазерный принтер (laser printer)’ 대신 ‘лазер-ник’, ‘струйный принтер (ink-jet printer)’ 대신 ‘струй-ник’, ‘персональный компьютер (personal computer)’ 대신 ‘персоналка’, 등을 사용하는 경우 등이 있다. 자신이 가지고 있는 컴퓨터 관련 용품에 애정을 표시하는 지소형 어미를 추가하여 구어로 사용하는 경향도 강하다. 예를 들면, ‘писи(PC)’를 ‘писишка’로 표현하기도 하고 더 나아가 ‘писюк’로, ‘видео-камера’를 ‘видюха’로 부르기도 한다. 이러한 표현들은 러시아어가 가지고 있는 풍부한 접사의 다양한 기능을 유감없이 보여주는 예이면서, 급속한 영어화에 대한 반작용 현상이기도 하다.

(5) 컴퓨터와 인터넷의 급속한 보급으로 인해 다수가 이해하는 은유적인 표현으로 굳어진 어휘들도 있다. 예를 들면, 컴퓨터 구동의 핵심적인 역할을 하는 ‘процессор’는 인간에게 사고 기능의 중심이 되는 ‘мозги’로 은유되어 불리고, ‘монитор’는 그 모양새가 텔레비전과 비슷하여 ‘телевизор’로, ‘disk drive’의 경우는 ‘drive 운전하다’에 해당하는 러시아어 동사 ‘водить’의 어근인 ‘вод’를 추가하여 ‘дисковод’로 부른다. 그러나 이러한 표현들은 시대적인 은유의 산물로 아직까지 표준어의 층위에 들어오지는 못하고 있다.

(6) 인터넷에서 컴퓨터 관련 용어는 축약형으로 불리는 경향이 강하다. 예를 들면, 영어의 'professor'를 'prof.'로 'physical education'을 'phyed'로 부르는 것처럼 러시아어에서도 ‘компьютер’는 ‘комп’로 ‘процессор’는 ‘проц’로 ‘интернет’는 ‘инет’ 등으로 부른다. 이러한 방식들은 실은 범언어적인 현상으로 어느 언어에서나 찾아 볼

수 있는 일반적인 현상이다.

(7) 인터넷에서 사용되는 용어에는 이상에서 언급한 방식들 이외에 유희적 표현방식 (pun)을 많이 발견할 수 있다. 예를 들면, 영어와 러시아어 간 발음의 유사성을 이용하여 ‘Pentium’을 ‘пень’으로 ‘лазерный принтер’를 ‘лазарь’로 부른다. 또는 ‘email’을 ‘емеля’로 부르고 발음의 유사성에 착안하여 러시아어에서 ‘비누’를 의미하는 ‘мыло’를 사용하기도 한다.

(8) 영어의 영향으로 이미 사용되고 있는 외래어를 영어 차용어로 대체하는 현상이 발생하고 있다. 예를 들면, 1800년대 프랑스어의 consultation으로부터 유래한 консультация 대신 영어의 консалтинг을 사용하는 경우를 들 수 있다. 파생어 역시 기존의 차용어와 영어로부터의 차용어가 공존하는 현상이 발생하고 있다. 예를 들면, консалтинговый vs. консультативный /консультационный.⁹⁾ 이러한 차용어의 이중생산 현상은 러시아어에 대한 영어의 강력한 영향을 보여주는 예라 할 수 있다.

4. 맺는말

인터넷의 급속한 보급과 세계화 속에서 러시아어에는 엄청난 양의 영어 어휘들이 쏟아져 들어오고 있다. 그러한 과정은 러시아어 발달사에서 큰 획을 그었던 10세기의 러시아의 정교화, 14세기부터의 남슬라브 영향, 17세기 피터대제의 서구화, 20세기의 초의 혁명기에 일어났던 러시아어의 변혁에 견줄만한 큰 변화를 러시아어에 가져오고 있다. 순수 러시아어 만을 이용하여 새로운 개념과 사물들을 지칭하고 기술하기에는 세계화의 속도가 너무 빠르다. 그렇다고 순수 러시아어로 기술할 수 있는 내용들까지도 무작정 외래어로 사용하는 것은 러시아어를 언어제국주의의 희생양으로 만들 것이다. 이러한 상황은 비단 러시아만의 상황이 아니라 한국을 비롯한 모든 국가들의 고민이 되고 있다. 세계화 과정에서 자국어의 아름다운 어휘와 문법 체계를 꾸준히 가다듬으며 동시에 세계화 국제화에도 적응할 수 있는 융통성 있는 언어 정책과 언어 사용이 필요한 시대이다.

9) Черных (1994)사전에 의하면 консультативный /консультационный 와 같은 프랑스어 차용어는 이미 1870년대에 러시아에 들어왔던 것으로 보인다.

참고문헌

- Валгина, Н. С. 2003. Активные процессы в современном русском языке. Москва.
- Картоев М У. 1992. “‘Брифинг’ или ‘пресс-конференция’?” Русский язык в школе 3-4: 57-9.
- Котелова Н. З. 1995. . Словарь новых слов русского языка 1950-1988 гг. Санкт-Петербург: Дмитрий Буланин.
- Крысин, Л. П. 2008. Современный Русский Язык. Москва.
- Крысин, Л. П. ed. 2000. Русский язык сегодня. Москва.
- Мжельская, О. С. & Степанова, Е. И. 1983. “Новейшие англизмы в русском языке”, Котелов Н. З. eds. Новые слова и словари новых слов Ленинград: Наука. 129-39.
- Ожегов, С. И. 1986. Словарь русского языка. Москва.
- Черный П Я. 1994. Историко-этимологический словарь современного русского языка. Москва.
- Comrie, B. & Stone, G. 1978. The Russian Language Since the Revolution. Oxford.
- Comrie, B., Stone, G., Polinsky, M. 1996. The Russian Language in the 20th Century. Oxford: Clarendon Press.
- Ryazanova-Clarke, L. & Wade, T. 1999. The Russian Language Today, London and New York.
- Worth, D. 1984. "Toward a social history of Russian", Brinbaum, H. & Flier, M. eds. Medieval Russian Culture. pp. 227-246.
- Worth, G. H. 1963. Foreign Words in Russian, University of California Press.

대중문학 속의 고전 - 보리스 아쿠닌(Б. Акунин)의 추리소설

이형숙(고려대 러시아CIS연구소)

1. 러시아 대중문학과 아쿠닌

2008년 유리 레바다 분석센터가 실시한 여론 조사 중 ‘현재 세계에서 가장 재능 있는 작가가 누구라고 생각하는가?’라는 설문조항이 있었다. 모스크바와 상트페테르부르크, 로스토프나도누 등지에 거주하는 러시아인 2,500명의 대답은; 보리스 아쿠닌 4%, 다리야 돈초바 4%, 파올로 쿠엘로 3%, 알렉산드르 솔제니친 2%, 타티야나 우스티노바, 스티븐 킹, 알렉산드라 마리니나, 무라카미 하루키, 빅토르 펠레빈, 조안 롤링, 덴 브라운, 세르게이 루키야넨코 등 각각 1%로 나타났다.

열거된 목록에서 솔제니친과 펠레빈을 제외하고는 모두 대중문학 작가이다. 포스트 소비에트 러시아에서 독자들이 이처럼 고급 예술문학(고전)에서 추리탐정소설과 연애소설, 액션소설, 공상과학 판타지 등의 대중소설로 취향을 옮겨가고, 전 세계적으로 스타 작가 시스템과 ‘문학 브랜드’가 유행하면서 작가가 문학의 흐름을 선도하는 최근의 상황이 독자에게는 문학(성)의 위기로, 독자에게는 이른바 ‘세계화’시대 예술의 현주소로 받아들여질 것이다.

현대 러시아에서 대중문학의 확산은 무엇보다도 문화 패러다임의 변화와 그 궤적을 함께 한다. 스탈린 시대의 단일문화(문화적 위계 철폐에 대한 구상)와 해빙기 이중문화(공식·비공식)의 공존 속에서 대중문화는 미적 수준의 저급함 등을 이유로 엘리트문화와 고급문화의 그늘에서 평가절하 되어 왔다. 그리고 이제 포스트소비에트의 다문화 - 전 지구적 차원의 문화 상황이자 문화적 기획 - 속에서 고급과 저급, 주류와 비주류, 순수와 상업주의 등의 근대적 위계는 철폐·역전되고 있다.¹⁾ 그와 더불어 문화가 상품으로, 대중이 소비자로 규정되는 대중문화의 상업성(경제성) 원칙에 포획되는 과정이 여타 발전된 산업사회들 못지않게 급속도로 진행되고 있다.

1) 이문영. 현대 러시아 사회와 대중문화. 한울, 2008. 27-46쪽 참조.

대중문학에 대한 문제제기(대중문학의 개념, 장르적 특징, 기능, 의의 등)와 그에 대한 답을 찾거나 기존의 답을 비판적으로 검토하는 일은 언제나 ‘고전’과의 가치 대결 구도 안에서 이루어져왔다. 그러나 전 지구적 차원에서 문화의 근대적 위계가 요동치는 오늘날, 특히 1990년대 이후 외국 작품 번역물에서 출발하여 국내에서 등장한 작품들에 이르기까지 대중문학작품이 예술문학 출판 목록의 97%를 차지하는 포스트소비에트사회의 문학장에서 기존의 고전-대중문화라는 대립구도로부터 파생되는 경계를 벗어나지 않는다면 현실변화를 담아내지 못하는 과거의 패러다임에 머물게 될 것이며, 그와 더불어 ‘위대했던’ 러시아 고전의 현재적 의미를 묻는 일도 여전히 ‘그림자(대중문학) 없는 빛(고전)’이라는 도식에서 벗어나기 어려울 것이다. 대중문학의 주변부에서 중심으로의 이행은 현재 “러시아사회의 특징을 설명해주기도 하며, 이러한 문화 유형 자체가 문학 공간에서 비어 있던 자리를 차지하려고 할 뿐 아니라 구체적인 문학 형식들을 익숙한 지위에서 몰아낼 수도 있는 ‘공격적 전체성’을 지닌 것”²⁾임을 입증하는 현상일 수도 있다.

대중문학이라는 개념은 대중사회와 대중문화 이론들이 발전하는 과정에서 생성된 것으로 이해되고 있다. 따라서 자본주의와의 발생적 연관성, 대량생산과 대량소비 시스템에 기반을 둔 대중문화의 발전과정 등을 공유한다. ‘대중’이란, 일반적으로, 공통의 습관이나 전통을 갖지 않는, “직업·계층·문화수준·경제적 여건 등이 상이한 익명의 개인으로 구성된 집단”³⁾, 즉 자본주의화된 사회의 익명의 개인들을 일컫는다. 그러나 서구보다 늦은 19세기말부터 대중문화가 형성되기 시작하다가 곧바로 이어진 혁명에 의해 강제적으로 종료된 러시아 사회에서에서 ‘대중’은 상품의 소비자가 아니라 “계급차별이 철폐된 사회의 대표자, 즉 ‘호모 소비에티쿠스’로서의 대중, 다원화된 기호와 취향을 지닌 대중이 아니라 고도로 정치화된 단일한 이념적 대중”⁴⁾을 의미한다. 이렇게 풍요로운 물질문화나 자유로운 개성들의 개화(開花)라고는 없는 환경 속에서 대중문학은 ‘고급문학이 곧 주류문화’라는 공유된 잠재의식과 맞서면서 자신의 위상을 만들어내야 하는 이중고를 겪지 않을 수 없다.

2) Чупринин С. "Звоном щита". *Знамя*. М., 2004, №11 (<http://magazines.russ.ru/znamia/2004/11/chu13.html>). 이와 관련하여 20-21세기의 경계에 러시아 문학에서 포스트모더니즘과 대중문학이라는 두 본질적 요소들의 상호관계와 종합이라는 문제가 현대 러시아 문예학자들의 중요한 연구 방향이 되기도 한다. Костромицкий Р.И. "Массовая литература / постмодернизм в прозе В. Пелевина." http://www.bdpu.org/scientific_published/ukr_lit_2008/Kostromitskii 참조.

3) 장영우. “대중소설의 유형과 그 특질” 동국대학교 한국문화연구소 엮음. 대중문학과 대중문화. 서울: 아세아문화사, 2007. 56쪽.

4) 이문영. 8쪽.

대중문학이 근대의 복잡한 ‘고급’문화의 전통을 이미 지니고 있는 사회에서, 이 전통을 토대로 발생한 ‘사회학적 개념’이라고 전제하는 로트만에 따르면, 대중문학이란 문학적 위계에서 가치적으로 “저급”(низ) 하다고 여겨지는 작품, 주류문학의 주변부로 취급되는 작품을 일컫는다. 그래서 대중문학은 텍스트의 구조보다는 사회적 기능과 관련된 개념이며, 특정 그룹의 텍스트들에 대한 특정 집단의 태도를 규정한다.⁵⁾ 이처럼 대중문학을 문학적 위계의 ‘하부’에 배치하고 엘리트들을 위한 ‘고급’문학과 대비함으로써 ‘길거리문학’이나 ‘의사문학’, ‘시장문학’ 등의 부정적인 용어들이 출현하게 되었으며, 이러한 평가의 근거는 바로 미적 요인이다. 고급문학이 수 세기 동안 이룩한 ‘명백한’ 예술적 성과들과 대중문학 작품들의 ‘의심스러운’ 미적 수준을 대비하고, 그것을 곧 가치평가로 연결하는 것이 바로 지금까지 대중문학을 바라보아온 지배적인 관점이라고 할 수 있다. 그러나 포스트소비에트시기에 대중문학이 주변부에서 중심으로 진입하면서 위상이 조정되고 출판시장과 독서문화의 패턴을 바꾸는 등 문학장의 전통적인 구조가 변화된 오늘날에도 많은 연구자들은 여전히 이런 관점에서 출발하고 있다. 예컨대, 보리스 두빈에 따르면, 대중문학이란 “전문지식을 갖추지 않은 극도로 폭넓은 동시대 독자층을 대상으로 하는 다양한 종류의 언어예술, 미적으로 준비되지 않고 예술적으로 성찰하지 않으며, 독서를 할 때 예술적 완성도와 저자-천재의 형상이라는 기준들을 중요시하지 않는 ‘익명의’ 독자층 사이에서 기능을 수행하는 문학”⁶⁾을 지칭한다.

그러나 근대 초기의 복잡함과는 비교할 수 없이 다원화되고 가치적 위계가 전도된 현대사회에서는 “대중적으로 널리 보급된, 작품의 예술적 가치나 특징들과 무관하게 다수의 대중에 의해 읽히는 모든 작품들”이 곧 대중문학으로 취급될 수 있다. 이러한 문화사회학의 관점은, “그 어떤 예술적 현상도 만일 그것이 인간의 특정한 요구를 만족시키지 못한다면 대중적으로 확산될 수 없다는 사실을 인정하는 것”⁷⁾에서 출발하고 있다. 즉, 대중사회 출현과 더불어 문학의 양적 확산을 인정하고, 그것을 통해 문학이 미적 가치 이외에도 특정한 욕망(특정집단의 욕망이 아니라!)을 만족시키면서 ‘퀘면서적으로’ 가치를 지닐 수 있다는 단순한 사실에서 출발하는 것이다. 대중문학에서는 흔히

5) Лотман Ю. “Массовая литература как историко-культурная проблема”. Лотман Ю. Избранные статьи в трех томах. Т.Ш. Таллинн: “Александра”, 1993. С. 381-382.

6) Дубин Б. “Что такое массовая литература? Раскол словесности – феномен новейшего времени”. “НГ” Номер 019 от 20 ноября 1997г.(www.unipotsdam.de/ u/ slavistik/zarchiv/1197m/)

7) Кузнецова Т. Ф., Луков Вл. А., Луков М. В. “Массовая культура и массовая беллетристика”. Электронный журнал “Знание. Понимание. Умение” №4. 2008(<http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2008/4/Kuznetsova&Lukovs/>)

주변인들의 삶과 일그러진 욕망과 그로 인한 범죄, 사회적 성공과 좌절, 권력의 부패 등이 그려지면서 사회비판이 필수적인 요소로 등장한다. 이러한 특성(대중성)과 예술형식으로서 문학의 미적 가치라는 두 가지 요인을 고려할 때 문학에서 고급과 저급의 경계는 흐려질 수 있으며, 대중문학이 부정적인 요인이라는 인식에서 벗어나 객관적이고 학문적인 용어로서의 지위를 얻을 수 있게 된다. 또한 이러한 관점에서 문학을 분류할 경우, 대중이 접근할 수 있게 된 문학의 세 지류로서 세계문학의 고전, 광고나 권위 있는 상 시상 혹은 스캔들 등을 통해 널리 인정받고 독자에게 의미를 갖는 동시대문학작품들(이른바 ‘고급 유행작’), 그리고 문학 독서의 특수한 종류로서 협의의 ‘대중문학’(즉, 대중소설 беллетристика)으로 불리는 작품 등을 구분하는 견해도 있다.⁸⁾

이밖에 고려해야 할 또 다른 요소는 바로 독자의 변화일 것이다. 앞에서 지적했듯이, 현대 러시아의 독자는 고전, 즉 고급 예술문학에서 주로 탐정소설과 애정소설, 텔레비전 시리즈와 대중음악, 영화 등의 대중매체 등으로 급격하게 이동하고 있기 때문이다.

그러나 대체로 ‘대중성’을 갖추었으면서도 미적 기준이 보완된 텍스트, 다시 말해서 한 시대의 고급문화에 속할 수 있는 조건을 갖추고 양적 보급성도 충족시킴으로써 전문성을 갖추지 않은 독자층 사이에서 고급문화의 품격에 비견될 수 있는 텍스트가 그리 흔하게 찾아지는 것은 아니다. 보리스 아쿠닌(Борис Акунин)의 대중적 인기는 이러한 요구와 조건들에 부합하는, 현대 러시아에서 대중문학을 통해 수많은 독자들(‘천만 명’이라는 ‘익명의’ 다수)을 고전의 세계로 이끌며 문학 내부의 위계(역사추리탐정소설과 고급문학)와 예술장르(역사소설과 탐정소설, 문학과 텔레비전 시리즈, 문학과 영화, 희곡 리메이크 등)간 경계를 자유롭게 넘나드는 전방위적 활동에서 비롯된다. 이런 이유로 러시아와 유럽에서 그를 ‘러시아의 에코’ 혹은 ‘보르헤스’로 부르는 이들이 많다. 고골과 톨스토이, 그리고 아서 코난 도일 등과 비교되기도 한다. 그리고 “도스토옙스키의 음울한 철학적 전통의 요소와, 그보다 못하지 않은 체홉의 철학적 유머를 창작속으로 흡수하고, 두 작가와 마찬가지로 멜랑콜리한 러시아영혼의 비밀을 독자에게 밝혀주고 혼잡한 러시아 역사를 독자에게 알려주는 진지한 작가”⁹⁾로, 진지한 러시아문학의 대표자로 인정받고 있다.

아쿠닌의 모든 추리탐정소설들은 고전의 분위기로 양식화되어 있어서 흔히 ‘고전으

8) Кузнецова Т. Ф., Луков Вл. А., Луков М. В. “Массовая культура и массовая беллетристика”.

9) Межиева М. В., Конрадова Н. А. *Окно в мир: современная русская литература*. М: "Русский язык. Курсы", 2006. С. 50.

로 가는 길’ 혹은 ‘고전들의 컬렉션’, ‘지적인 추리소설’로 불린다. 이러한 평가를 받게 되기까지 그는, 엘리트문화와 고급문화의 그늘에서 대중적 수요를 위한 현실도피적 오락이라는 이유로 평가절하 되어온 대중문화 형식을 통해 기존의 ‘문화적 위계’를 역전시키려는 기획, 즉 ‘B. 아쿠닌’이라는 ‘문학프로젝트’를 진행해왔다. 그렇다면 이제 그 기획의 함의와 대중문학에 대한 그의 견해를 살펴보고, ‘에라스트 판도린 시리즈’ 중 두 작품(『아자젤』, 『리바이어던』)을 통해 작가가 고급문학과 대중문학의 경계를 넘나들면서 그 두 문학형식의 미덕(기능, 역할)을 어떻게 이끌어내고 있는지 고찰하고자 한다. 아울러 이 열 한 권의 시리즈 전체에 걸쳐 역사적 배경이 되고 있는 ‘19세기 러시아’가 작가에게 어떤 의미를 지니는 것인지에 대해서도 알아볼 것이다.

2. ‘B. 아쿠닌’ 프로젝트

보리스 아쿠닌(본명 그리고리 샬보비치 치하르티슈빌리:1956 ~)은 2000년대 초부터 러시아와 유럽, 영미 등지에서 선풍적인 인기를 누리고 있는 이른바 ‘슈퍼유행’ 작가이다. 그의 작품은 2005년 현재 러시아에서만 1,100만부, 외국에서 100만부 이상 판매되었고, 30여 개 국의 언어로 번역되었다. 일본학 전공자로서 일본어 사전 편집과 20권짜리 『일본문학 선집』 편집을 주관했고, <외국문학>지의 부 편집장을 지냈으며, 미시마 유키오와 무라카미 하루키의 작품들을 러시아어로 번역한 번역자이기도 하다. 또한 문예학자로서 치하르티슈빌리는 1999년에 『작가와 자살』이라는 한 빤평서를 출판했다. 이렇게 탄탄한 인한 이다.반과 화려한 경력을 자랑출판 그가 1997년부터 이른바 ‘B. 아쿠닌’ 프로젝트에 착수한다. 필명을 내세워 대중문학 창작에 착수역한 이유에 대해 아쿠닌은 이렇게 대답한다. “나는 진지한 직업을 가진 진지한 인간이다. 그래서 나의 진지한 동료들전공자로서 진지하지 않은 인간으로 널리 알려했고, 이 두렵다. [...] 그리고 만일 이 진지한 테마를 지속적으로 다룬착수되면 나 스스로 밝힐 것이다. 나고,아이러니컬하거나 비하적인, 혹은 패러디적인 탐정소설은 더더구나 쓰지 않는다. 내가 쓰는 장르는 ‘진지한 유희’(игра всерьёз)라고 부를 수 있다.”¹⁰⁾

그렇다면 이렇게 뻗속까지 ‘진지한 인간’인 치하르티슈빌리는 어떤 의도로 ‘문학프로

10) Акунин Б. "ПИКОВЫЙ ВАЛЕТ из серии романов о сыщике Эрасте Фандорине" (журнальный вариант). Предисловие И.Захарова. *Новая Юность*. 1999, №3(36) (http://magazines.russ.ru/nov_yun/1999/3/akunin.html)

젝트'를 시작한 것인가? 한 인터뷰에서 그는, “문화적인 관점에서 나를 사로잡은 과제는 지금까지 러시아에 없었던 정상적인(нормальная) 대중소설을 쓰는 일이다. 우리나라에서 문학은 고급 장르 아니면 저급 장르이다. 다른 나라 문학들에서 책시장의 과분한 몫을 챙기고 있는 황금의 중간(золотая середина)이 없다.”고 밝혔다. 작가 자신이 해명하는 프로젝트의 의도는 바로 “러시아문학 전통에서 얼마간의 빈틈을 채우려는 시도”, “대중소설이라 불리는 주류문학(мей нстримовская литература)”을 창조하려는 것이다.¹¹⁾ 이것은 현대 러시아 독자들이 그토록 빠르게 ‘판도린’에 열광하게 된 이유를 어느 정도 납득시켜주는 설명이기도 하다.

한편 아쿠닌은 ‘프로젝트’라는 용어에 대해, “나는 구성요소들이 많고 정교한 설계도를 생각해냈다. 그래서 프로젝트이다. [...] 그렇다면 문학과 문학 프로젝트는 어떤 점에서 다른가? 내 생각에, 문학의 뿌리는 심장에 있지만, 문학 프로젝트의 뿌리는 머릿속에 있다는 점에서 다르다.”¹²⁾고 정의를 내리고 있다. 작가다운 메타포를 썼지만, 이 말을 해석하자면 결국 ‘프로젝트’란 영감(вдохновение)이 아니라 정확한 계산에 따라 쓰인 작품, 사전에 설정된 목적을 달성하기 위해 특정한 기술이나 기술들의 총합을 적용한 결과를 의미하는 것으로 볼 수 있다. 이렇게 ‘이성적으로’ 그가 기획한 프로젝트는 크게 두 가지로 분류된다.

첫 번째는 문학 프로젝트로, 세 가지 시리즈가 기획되었다. ‘문학’ 시리즈 - 수녀 펠라기야를 주인공으로 하는 ‘시골탐정’(Провинциальный детектив)시리즈, 에라스트 판도린이 등장하는 ‘반(半)문학’시리즈, 그리고 ‘비(非)문학시리즈’ 등이 그것이다. 동시대를 배경으로 하는 마지막 시리즈에는 현대사회의 형상들이 등장하며, 문체적 유희나 포스트모던적 중심이 전혀 없이 슈제트 중심으로 전개된다. 여기서도 주인공은 에라스트 판도린의 후예이다.(최근작은 『АЛТЫН Толобас』)

소비에트시기에 추리탐정소설은, 판타지와 마찬가지로 검열당국이 무엇보다도 주시하던 장르였다. 판타지는 현실을 코믹하게 반영하는데 집중하고, 탐정소설은 범죄자의 본성과 범죄의 본질 탐구에 입각하여 강력한 사회비판적 성격을 띠는 등, 대중문학이면서도 이 두 문학형식은 비판적 리얼리즘이 과거에 제기했던 과제들을 짊어졌기 때문이다. 이런 이유로 이른바 ‘붉은 탐정’(красный детектив)이 등장하는 몇몇 작품이 외에 ‘머리를 식히기’위해 읽거나 진정 흥미를 느끼며 빠져들 수 있는 탐정소설이라고

11) Тюкан Сесэцу. "Пелевин, Акунин и Мураками успешно заполняют "лауну" между сербной и массовой литературой". *Независимая газета (НГ EX Libris) 2000-12-07* (http://exlibris.ng.ru/kafedra/2000-12-07/3_tukan.html)

12) Акунин Б. Любownik Смерти. М.: "Захаров", 2001. С. 4

는 없었다. 러시아 탐정물의 특수성에 영향을 미친 또 다른 요인은 소비에트사회에 사설탐정사무소라는 것이 없었다는 점이다. 포스트소비에트 시대가 시작된 1990년대 초 서구의 1960년대 탐정물 번역 붐이 일기 시작했다. 자본주의 실험기를 맞은 러시아에서도 차츰 ‘범죄적 현실’이 변화되었고, 사설탐정들이 등장하기 시작했다.¹³⁾ 러시아 탐정소설이 성큼성큼 발전하기 시작한 것은 이러한 현실과도 무관하지 않다. 1990년대 후반부터 러시아 탐정소설은 예전처럼 ‘많이 읽는’ 러시아 독자들의 일상에서 뗄 수 없는 부분이 되었고, 외국의 독자들에게는 새로운 모험의 세계가 되고 있다. 대중문학 가운데서도 ‘꽃’으로 불리는 탐정소설 장르, 그중에서도 러시아에서 현재 가장 많이 읽히는 장르는 역사추리탐정소설과 여성 아이러니 탐정소설이다. 특히 상대적으로 많이 개척되지 않았던 역사적 탐정소설장르에서 아쿠닌이 독자적인 행보를 시작한 것이다.

두 번째는 이른바 극단주(劇團主) 프로젝트이다. 아쿠닌은 작가의 새로운 기능 모델을 만들고 싶어 한다. 이 모델에서는 출판가나 문학에이전트가 아니라 작가가 중심에 위치하며, 그 주변으로 출판사와 극장, 인터넷 등이 있다(“나 자신은 이 오케스트라의 지휘자가 되고 싶다. 이것은 나의 음악이기 때문이다.”)¹⁴⁾ 이러한 의도는 러시아뿐 아니라 전 세계적으로 작가가 출판사에 의해 좌우되고 그로 인해 작가의 활동이 제한되는 상업주의 마케팅의 희생양이 되고 싶지 않다는 ‘작가주의’ 정신으로 이해해도 좋을 듯하다.

아쿠닌 프로젝트는 포스트소비에트 문화(혹은 문화산업)에서 가장 큰 성공을 거둔 예들 중 하나이다. 모든 서점에 시리즈물이 배치되고, 출판과 동시에 TV 채널과 영화사에서 방송이 결정되는 ‘보리스 아쿠닌’ 사업은 진정으로 대중적인 기획이다. 그의 작품들은 단순한 유행이 아니라 재미있고 흥미진진한 작품으로 ‘대중’뿐 아니라 ‘인텔리겐차’로 분류되는 독자들에게도 만족을 주는 책으로 인정받고 있다.

이렇게 야심적인 ‘프로젝트’의 광범위한 문학적 원천들로는 주로 아서 코난 도일, 체스터턴, 아가사 크리스티 등이 거론된다. 작가 자신은 여기에 스티븐슨을 덧붙이기도 한다. 이들이 없었다면 그의 소설에서 탐정물 고유의 비밀스러운 계획이나 보물찾기, 모험적 대중소설의 속성들을 배치하는 원칙 자체가 가능하지 않았을 것이다. 작가 자

13) Межиева М. В., Конрадова Н. А. С. 37.

14) “Россия, которой мы не потеряли”. 2000년 7월 28일 Сегодня와의 인터뷰: 진행 Алексей Макаркин (http://www.segodnya.ru/w3s.nsf/Contents/2000_164_life_text_makarkin1.html). 이런 맥락에서 아쿠닌은 자신의 시리즈물을 여러 출판사에서 출판하는 것이 중요하다고 말하며, 실제로 그렇게 하고 있다. 지금까지 <터키 갱비트>(예고르 베로예프 주연)과 <5등문관>(올렉 멘쉬코프 주연) 등이 영화로, <아자젤>(일리아 노스코프 주연)은 TV시리즈로 제작되었다. 아쿠닌은 스크린으로 옮겨진 작품들이 나름대로 모두 재미있지만, 멘쉬코프가 맡은 판도린이 원작에 가장 가까워보인다고 말한다.

신은 “진지한 작가 군(群)에 자신을 끼워 넣고자 하는 야심은 없다”고 말하지만, 그의 작품을 읽는 독자들은 탐정소설이라는 장르적 형식 안에 이 장르의 고전들뿐 아니라 고골과 도스토옙스키, 톨스토이, 체홉 등 러시아 ‘고급’문학의 재료들을 배치하고 고전의 분위기로 그것들을 구성하는 재능과 스타일을 목도하면서 만족감을 느낀다. 고전의 품격을 지닌 대중문학을 통해 독자는 익숙함과 친근함을 느끼고, 독서의 쾌적함과 편안함을 체험하게 된다.

문학성과 예술성, 게다가 역사성까지 추구하려는 이러한 ‘이성적’ 기획은 혹자에게는 참신한 창작계획으로, 다른 이들에게는 여전히 흔해빠진 도식으로 비쳐진다. 혹자는 “예술창작과 프로젝트 작업의 결합이 가능할 뿐 아니라 정보화시대의 예술 발전을 위해 진정 유용하다.”¹⁵⁾고 생산적으로 이해하고, 다른 비평가는 “오늘날 러시아문학의 기본 장르는 프로젝트이다. 이 개념으로 끌어안을 수 없는 문학현상은 대개 문학과정의 주변에 머물게 될 것이다.”라며 냉소를 머금는다. 그러나 이렇게 냉소적인 비평가도 다른 한편으로는 “전문적인 기준들의 관점에서 볼 때 드물게 질 높은 상업적 프로젝트를 설정”¹⁶⁾한 작가로 아쿠닌을 인정한다. 문학 혹은 예술 전반의 형식들과 연관될 때 이 용어가 부정적 뉘앙스를 풍기는 것은 새삼 말할 나위가 없다. 그러나 장르와 형식들 간의 경계와 위계가 허물어지고 있는 오늘날의 러시아에서 이러한 시도들은 대체로 현대예술의 한 형식으로 인정을 받고 있다. 이것은 결코 현대 러시아문화의 수수께끼라고 말할 현상이 아니라, “우리의 문학은 우리의 자랑”(고리끼)이라는 의식으로 무장되어 있는 독자 대중의 수준을 분명히 이해하면서 “황금의 중간”이라는 문화적 공간을 자기화하려는 진지하고 재능 있는 작가의 문학적 야심이라고 이해할 수 있을 듯하다. 그럼에도 불구하고, ‘지적이고 똑똑한’ 문학이 ‘위대한 러시아문학’의 자리를 대신할 것인가에 대한 의구심을 품는 이들은 여전히 ‘매복’하고 있을 것이다.

3. 대중문학에 대한 아쿠닌의 견해

아쿠닌은 대중문학이 얼마든지 수준 높고 품격을 갖춘 문학이 될 수 있다고 단언한다. 그러기 위해서는 우선 작가가 독자로부터 자신을 분리시키지 말아야 한다고, 즉 자

15) Потанина Н. Диккенсовский код "фандоринского проекта". Вопросы литературы. М., 2004. №1. ([tp://magazines.russ.ru/voplit/2004/1/pot.html](http://magazines.russ.ru/voplit/2004/1/pot.html))

16) Кузнецова А. "Три взгляда на русскую литературу из 2008 года". Знамя. М., 2008, №3 (<http://magazines.russ.ru/znamia/2008/3/ku15.html>)

신이 읽기에 재미있을 만한 책을 써야 한다고 말한다. 그에게 대중문학 장르는 결코 단순한 것이 아니며, 그 속에서 뭔가 새로운 가능성을 본다. 러시아에서 늘 무시와 냉대를 받아온 대중문학이 반드시 유치하고 단순한 것만은 아니며 오늘날 훨씬 더 많은 사람들이 관심을 표명하는, 어떤 의미에서는 엘리트문학보다 더 중요한 장르라고 주장한다.

대중소설의 문학적 도식성과 관련해서, 아쿠닌은 이 장르가 무한한 다양성을 보여줄 수 있다고 말한다. 단순한 슈제트와 이상적인 주인공 등 과거 추리소설의 문학적 도식들(뒤마, 스티븐슨 등)이 오늘날에도 이용되지만, 그것은 고전문학에서 이른바 ‘영원한 질문’들이 되풀이해서 제기되는 것과 마찬가지로, 모범답안이 없는 문제들에 대해 수많은 경로로 탐색하는 과정이다. 따라서 아쿠닌에 따르면, 대중문학은 시대를 불문하고 인간의 관심을 끌어난, 때로는 단순한 재료를 다루는 장르이며, 바로 이런 이유로 무한한 다양성을 끌어안고 있다.

유희(대중소설)와 진리추구(고전)라는 문제 사이에서 아쿠닌은 어떤 입장이나 역사적 개념들을 대중화하는 과제를 스스로에게 부여하지 않는다. 대신에 그는 독자에게 주인공들이(긍정적이든 부정적이든) 서술하는 다양한 관점을 제안한다. 때로는 역사에서 발생했던 일을 현재와 연관 지어 생각하도록 독자에게 환기해줄 필요도 있음을 인정하지만, 그에게는 이것이 결코 절대적인 과제가 아니다. 그에게 ‘계몽가’의 관점은 없으며, 오히려 가르치려는 태도는 대중소설가에게는 치명적으로 해롭다고 말한다. 아쿠닌이 바라는 것은 독자가 그와 함께 즐기는 것, 함께 노는 것이다. 그런 이유로 그는 인간의 가치들의 위계에서 놀이와 진리 추구 중 어느 한 쪽이 더 중요하다고 결론내리지 않는다.

결론으로, 아쿠닌이 보기에 러시아에서 대중문화의 과급력(대중소설의 잠재력)은 미국에서의 그것보다 훨씬 크다. 그 이유는 러시아에서 잘 팔리는 대중문학이 미국에서만 큰 스테레오타입들을 보급하지도 않았고, 따라서 아직은 대중들에게 해를 많이 끼치지 않았기 때문이다. TV 화면 속에서 매일 접하는 시리즈물은 상상력을 위한 입지라고는 전혀 남겨두지 않는다는 점에서 나쁘며, 필름이 끝나고 관객이 자신이 본 것에 대해 더 이상 생각하지 않는다면 그것은 전문적이지 못한 작업이다.¹⁷⁾

모든 것을 다 우려먹은 탐정소설을 쓰면서 어떤 과제를 이루고자 하는가라는 출판가의 질문에 아쿠닌은, “불가능한 것을 이루는 것: 어떻게 끝났는지를 뻔히 알면서도 다시 읽고 싶어지는 탐정소설을 쓰는 것”이라고, 그래서 자신의 시리즈는 “다시 읽을

17) "Россия, которой мы не теряли"

때마다 뭔가 다른 새로운 것을 줄 것”¹⁸⁾이라고 자부한다. 결론적으로, 대중소설이 소재와 구성의 도식성으로 인해 더 이상 새로운 것이 없다고 여겨질지라도 탐정소설을 들로 하여금 ‘생각하게 만드는’ 문학을 추구한다는 것을 알 수 있다. 아울러 러시아문학의 울타리 안팎에서 경시되어 안팎에 소설, 이 소설장르에서 다루어지는 문제들을 인간이 설정해놓은 가치들의 위계에서 결코 낮은 자리에 위치 결론적않겠다는 자신감도 드러난다. 그렇다면 이제 그의 이러한 ‘야심찬’ 기획이 실현된 작품 속을 엿보기로 한다.

4. 대중소설과 고전의 경계 허물기(『아자젤』과 『리바이어던』)

앞에서 지적했던, 문학 내부에서 진지한, 혹은 ‘고급’문학과 이른바 ‘거리문학’, ‘저급한’ 문학-대중문학이라는 위계를 설정하고 양자 사이에 엄연한 거리가 있음을 전제로 하는 전통적인 입장에서 두 문학을 구분하는 ‘경계’는 무엇일까? 경계를 이루는 요소들을 다소 도식적으로 표현해보자.

고급문학	대중문학
계몽과 교육적 의도	조야한 교훈주의
소통	독자와의 유희, 말초적 본능 자극
실존적 추구	갈등을 비롯한 모든 서사의 명백한 윤리적 구조(즉, 권선징악)
인간과 세계에 대한 새로운 것의 발견	오래전부터 알아왔던 것의 확인 (마법동화처럼)
독자에게 영혼의 노동을 요구	독자 경시: 잉여의 진지함과 복잡함으로 부담주지 않음
문체적 추구	문체적 추구 없음. '재미'가 필수적 특질이므로, 새로운 점이라곤 슈제트 구성 뿐

18) Акунин Б. " ПИКОВЫЙ ВАЛЕТ из серии романов о сыщике ЭрASTE Фандорине " (журнал ЫНЬЙ вариант). Предисловие И.Захарова. *Новая Юность*. 1999, №3(36) (http://magazines.russ.ru/nov_yun/1999/3/akunin.html)

아쿠닌이 창조하는 대중문학에서 이 경계는 어떻게 흐려지는가?

‘에라스트 판도린의 모험’ 시리즈의 속표지에는 “문학이 위대했고 진보에 대한 믿음은 무한했지만, 범죄는 우미하고 멋지게 저질러지고 해결되었던 19세기를 기리며라는 작가의 헌사가 있다. 이 시기에 대해 저자는 ‘미학적으로, 정치적으로, 문화적으로’ 각별히 흥미를 느낀다고 밝히기도 했다. 11권으로 구성된 이 시리즈 중 거의 절반에 해당하는 작품들이 19세기 4/4분기 러시아 역사의 분기점들의 사건 및 실재 역사적 인물들, 세기말의 문화적 배경으로서 ‘미와 죽음’에 대한 데카당적 숭배 등을 제시하고 있다.¹⁹⁾ 누군가는 ‘진정으로 잔인한 시대’로 명명했던 한 세기가 아쿠닌의 묘사 속에서는 고전의 시대, 가치와 규범들의 시대가 된다. 그의 소설들에서 19세기 후반기에 오늘날과 같은 일상은 있을 리 없지만, 그렇다고 해도 완전히 벗어나있지는 않다. 시대에 맞는 기호(嗜好)와 디테일이 세련되게 묘사되어 있고, 그 시대의 문화와 역사의 흥미로운 실재들에 대한 다양하고 깊이 있는 지식을 담고 있기 때문에 지적(知的)인 독서의 맛을 느끼지 않을 수 없다.

아쿠닌이 헌사를 바친 19세기는 무엇보다도 러시아가 ‘위대한 문학’으로 세계문화에 기여했던 시대이며, 따라서 작가로서 그는 자신이 그 문학의 영향력 아래 놓여 있는 것이 당연하다고 여긴다. 역사성을 갖춘 작가, 역사의 관점에서 오늘날의 삶에 대해 쓰는 작가로서 아쿠닌은 현재의 러시아에서 모든 것이 나빠진다면, 자유가 없어지고 정상적인 민주주의 메커니즘들이 회복되지 않는다면 비자유와 권력의 압제 앞에서 무엇을 해야 하고 누가 잘못인지를 말해온 러시아문학의 각별한 임무가, 새로운 솔제니친들이 다시 돌아올 것이라고 말한다.

다른 한편으로, 권력의 측면에서 알렉산드르 2세는 19세기를 살던 사람들의 행복을 위해서 정직하게 노력했던, +기호를 얻은 인물이다. 아쿠닌은 러시아사에서 인간의 가치와 덕성이 성장하는 방향으로 개혁이 진행되었던 그의 치세를 좋아한다고 분명하게 말한다. 그리고 스탈린 시기는 농노제가 폐지됨으로써 러시아 사회에서 형성되기 시작한 개인들 고유의 가치감을 해치려는 음모로 인해 혐오스러운 역사가 된다.²⁰⁾

이러한 문화적, 역사적 배경을 지닌 주인공 에라스트 페트로비치 판도린은 1856년

19) Азазель(1876), Турецкий гамбит(1877), Левиафан(1878), Смерть Ахилеса: Повести "Особые поручения"(1882), Пиковый валет(1886), Декоратор (1889), Статский советник(1891), Коронация, или Последний из романов (1896), Любовница Смерти(1900), Любовник смерти(1900), Алмазная колесница(1905)

20) “Борис Акунин: "Убить Фандорина?" Быть или не быть Фандорину - вот вопрос. Неделя지와와의 인터뷰(진행: Игорь Шевелев). Неделя №3696 от 11 февраля 2005г.(<http://www.rg.ru/2005/02/11/akunin.html>)

에 러시아에서 태어났다. 그의 모험은 바로 알렉산드르 2세의 통치 기간에 시작된다. 그의 삶은 러시아에서 진행된 변혁들을 배경으로, 예기치 않은 방향으로 흘러간다. 다양한 시대를 살아가는 ‘고결한’ 남자의 삶을 보여주는 판도린은 아쿠닌에게 있어서 각별한 존재이다. 아주 힘든 과제를 수행하는 인간, 명예에 대한 고유한 표상과 자존감을 지닌 애국자, 고독한 기사(騎士), 흠잡을 데 없이 충실하고 소박하며 금욕적인 젊은이이다. 작품들 속에서 판도린의 활동 폭은 가히 ‘007’에 버금간다(‘러시아의 007’). 저자가 말하듯, 판도린 프로젝트는 “우리가 잃어버리지 않은 러시아”라는, 드라마틱한 역사와 찬란한 미학을 지녔던 백 여 년 전 러시아를 무대로 새로운 서사물을 쓰려는 시도이다. 그것은 최소한 “목동들 간의 칼싸움이나 노래하는 위대한 미국의 서사물보다 더 좋은 재료”²¹⁾이다.

『아자젤』(부제 - ‘음모적 탐정소설’)은 러시아 탐정물의 세계에서 에라스트 판도린이라는 위대한 탐정(최초의 ‘러시아적 탐정’)의 출현을 알렸고, 최소한 천만 명에 달하는 러시아인들이 역사적 탐정소설에 심취하게 만들었다. 이 소설에서 19세기 말 과학의 발전과 기술적 진보의 그늘 뒤에는 러시아에서 고아들을 위한 특수교육기관을 세운 비범한 여성이 있다. 마리아 몬테소리를 연상시키는 이 여성은 빈민구역과 피양육자들 사이에서 마돈나만큼의 절대적 권위를 지니고 있다. 이 환상적인 여성은 각각의 어린이에게서 태어날 때부터 부여되어 있는 재능을 간파하며, 교육과정 속에서 자신과 모교에 대한 무한한 충성심을 주입시킨다. 성장한 피양육자들은 사회의 각 분야에서 요직을 차지하고, 그들의 공동체에 속하지 않은 정치·문화·학문 분야의 활동가들을 몰아내고 갈아치운다. 이처럼 진보의 이름으로 살인을 저지르고, 19세기의 과학과 문명이 가져다준 모든 성과들을 토대로 세계국가의 자리를 탐내며, 이들은 ‘아자젤’이라는 비밀조직의 울가미에 러시아를 연루시킨다.

『리바이어던의 살인』(원제 『리바이어던』)은 ‘판도린 시리즈’의 세 번째 작품이지만, 미국에서는 두 번째로 출판되었다. 첫 작품과 달리 이 작품은 호화로운 여객선 위에서 벌어지는, 아가사 크리스티의 <오리엔트 특급 살인>이나 <나일 강의 죽음> 같은 정통 추리극에 대한 오마주로 읽힌다. 1878년 괴짜 영국인 수집가 리틀비 경의 파리 저택에서 그를 비롯하여 어린 아이를 포함한 9명의 하인들이 살해당하는 ‘세기의 범 죄’가 발생한다. ‘밀실살인’이라는 부제에 걸맞게, 이후 사건은 영국을 출발하여 수에즈 운하를 거쳐 인도의 캘커타까지 처녀항해를 하는 세계 최대 규모의 초호화 유람선 ‘리

21) “Россия, которой мы не теряли”. 그러나, 다른 한편으로, 스스로를 대중문학 작가라고 선언한 아쿠닌은 판도린 시리즈를 ‘어른들을 위한 동화’라고 표현하기도 한다.

바이어던'에서 전개된다. 살인은 계속되며, 범인은 일등실 '원저홀'에 모인 10명 가운데 하나이다. 인도 찬드라굽타 왕가에서 전해져 내려오는 보석을 둘러싼 범죄와 갈등과 배신이 탐정소설로서의 축을 이루지만, 영국과 프랑스, 이집트와 인도, 러시아와 일본 등 동서양의 거대 국가들에 대한 역사와 문화뿐 아니라 인물들의 의식과 심리에 대한 묘사가 흡사 19세기의 인간들의 그것을 보는 듯 생생하다.

두 작품 모두 형식면에서는 상호텍스트성과 문체적 유희 등 포스트모던 기법들을 보여준다(『아자젤』에서 도스토예프스키의 『작가일기』, 카람진의 『가련한 리자』, 투르게네프의 『아버지와 아들』 등에 대한 암시와 인용, 『리바이어던의 살인』에서 아가사 크리스티 작품들의 형식 변주 등). 그러나 탐정소설 시학에 고유한 도식성, 즉 변화하지 않는 완벽한 주인공의 형상, 선과 악의 대립과 갈등을 상투적인 이야기 방식으로 전개하다가 해피엔딩으로 끝나는 구성이나 현실도피적 오락성 등과 관련하여 의외의, 새로운 전개와 결말이 제시된다. 그리고 바로 이점이 판도린 사이클을 19세기 러시아 고급문학(주류문학)과 연관 짓게 하는 요소들이다.

우선, 19세기 고전의 주인공은 상황들의 영향 하에 개성이 형성되고 발전하는 인물이다. 탐정소설에서 탐정은 대개 변하지 않는, 이미 형성된 개성의 소유자이다. 그러나 아쿠닌의 시리즈에서 판도린은 삶의 경험을 쌓아가며 변화해간다. 『아자젤』에서 좌충우돌하는 아직 앓된, 소심하고 유행에 민감한 스무 살 청년 판도린은 파괴적인 매력으로 악의 세력을 구축하는 아말리야를 보며 “성적으로 성숙되어 가는 시기의 젊은 낭만주의자”²²⁾로 변해가고, 이후 자신의 예지와 신념을 버리지 않는 용기를 보여주기도 한다. 『리바이어던의 살인』에서 판도린은 노련하고 겸손한 외교관이 된다. 불어를 유창하게 구사하고, 연극과 문학에 대한 교양이 넘치며, “붉은색과 푸른색과 흰색이 섞인 멜빵을 조인 복장”을 하고 미제 세발자전거를 타고 다닌다. 다만 흠이 있다면, “말을 약간 더듬는 것”²³⁾일 뿐이다.

대개 탐정소설에서는 사회의 다양한 계층들의 일상적 삶의 장면을 배경으로 주인공이 혁신되는 모습을 그리지 않는다. 작품 전체를 관통하는 인물이 등장하는 소설 사이클은 고급문학에서만 볼 수 있는 미덕이다(발자크의 <인간희극>). 러시아 고전에서 존재하지 않았던 이런 창작방식을 아쿠닌은 대중소설을 통해 시도하고 있다.

인물들에게 정확하게 부여된 성격, 정서에 대한 디테일한 묘사, 지난 세기를 살았던

22) 보리스 아쿠닌. 이항재 옮김. *아자젤의 음모*. 서울:황금가지, 2008. 112쪽(이후 이 책으로부터의 인용은 본문에 쪽수로만 표기함)

23) 보리스 아쿠닌. 이형숙 옮김. *리바이어던 살인*. 서울:황금가지, 2008. 107, 46쪽(이후 이 책으로부터의 인용은 본문에 쪽수로만 표기함)

인물들의 의식과 시대정신을 전달하려는 노력 등도 탐정물 장르에는 ‘잉여의’ 요소들이 다.

정교하고 치밀한 구성 중에서도 가장 돋보이는 측면은 저자 한 사람의 목소리로 진행되는 직접적·독백적 서술이 지양되는 부분이다. 『리바이어던의 살인』에서 각각의 장(章)은 등장인물들 중 한 사람의 목소리로, 릴레이 방식으로 진행된다. 장이 바뀔 때마다 스토리는 진전된 전개를 보여주지만, 그것을 전해주는 목소리가 바뀔 때마다 시각과 통찰이 추가된다. 이런 서술방식을 통해 인물들의 정체성을 더욱 깊이 위장시키고 독자의 판단에 혼선을 제공하며, 따라서 이후의 전개에 대한 흥미의 층을 하나씩 추가하는 효과를 낳는다. 그러나 소설 전체에서 정작 주인공인 판도린의 시점으로 서술되는 장은 없다. 주인공은 중심에 있지 않고 주변으로 밀려나 있는 ‘겸손한’ 외교관이다. 다섯 명의 서술자의 눈을 통해 묘사되고, 독자는 오직 그들의 눈을 통해서만 판도린을 만날 수 있다. 그러나 주인공이 주변화 된 덕분에 서술을 맡은 다른 인물들의 내적 변화과정과 사건의 추이가 더욱 다양하게 전개되며, 이것이 아쿠닌의 소설에 몰입하게 되는 또 하나의 커다란 동력이 된다.

끝으로, 탐정 주인공이 언제나 성공하지는 못하는 결말을 보여줌으로써 이 장르에서 새로운 주인공의 유형을 제시하는 점이다(불행한, 비극적인 주인공). 탐정 장르는 그 모든 유희적 토대에도 불구하고 진지하다. 그 세계에서 범죄자와 범죄의 내용이 진지하고 위험하기 때문이다. 탐정은 자신의 추적에서 성공해야 하고, 죄는 반드시 처벌되어야 유희²⁴⁾ 그러나 명징한 이성의 경배자로 통찰력과 기술적 지식(19세기에 지문감식법을 터득하고, 타자기를 사용하는 것 등)을 지녔음에도 다. 그 정작 자신에게 가장 소중한 사람은 구하지 못한다(카람진의 에라스트가 리자와 결혼하지 못하듯, 판도린은 『아자젤』에서 결혼식 직전에 신부 리자를 잃고 홀로 남는다).

‘새로운 탐정물’에서 아쿠닌은 불행해지거나 사랑하는 이(혹은 약자들)를 구하지 못하는 주인공을 탄생시키고, 문학 장르와 모티프, 상황들을 대중소설에 맞게 재해석하면서 범죄와 관련된 윤리적 문제의식보다는 역사의식과 과학적인 지식을 담은 낯선 텍스

24) 이와 관련하여 『장미의 이름』의 저자 움베르토 에코의 견해가 흥미롭다. “나는 사람들이 스킬러를 좋아하는 이유가 거기서 피가 튀고 시체가 나뒹굴기 때문이 아니라, 지성적, 사회적, 합법적, 도덕적 질서가 결국은 악마의 혼돈을 극복하고 승리를 거두면서 끝나기 때문이라고 믿는다. 서실, 범죄소설은 일종의 순수하고 단순한 추리의 사고체계를 표현한다. 그러나 범죄소설만 그런 것이 아니고, 의학적인 진단(과학적인 연구, 형이상학적인 탐구) 역시 하나의 추리적 사고체계의 전형일 수 있다. 결국 철학의 기본적인 문제는(정신분석의 기본문제와 마찬가지로) 탐정소설의 기본적인 문제와 같다. 즉, 누구에게 죄가 있느냐, 하는 것이다.”(움베르토 에코. 이윤기 옮김. ‘장미의 이름’의 창작노트. 서울:열린책들, 2007. 83-84쪽).

트들을 전면에 내세운다.

두 작품을 통해서 볼 때, 아쿠닌의 추리탐정소설은 선언되고 규정된 ‘호모 소비에티쿠스’로서의 대중을 위한 문학이 아니다. 그것은 완전히 새로워진 러시아의 사회·정치적 현실에서 이른바 “‘중산층’에 부합하는 정신적 양식으로서의 프로젝트문학”²⁵⁾이거나, 혹은 러시아에서 처음으로 형성된 ‘소비자’로서의 대중, 다원화된 기호와 취향을 지닌 대중을 위한 문학이다. 이 독자들은 러시아문학에서 처음으로 등장하는, 영국적인 절제와 시민의 의무에 충실하게 법을 준수하는 주인공, 자신을 사랑하고 멋도 부리며 평온하고 절제된 생활을 하는 문명화된 개인을 만나게 된다. 판도린 시리즈 중 또 다른 작품인 『대관식』(Коронация, 2000)에서 작가는 “너 자신의 삶을 살아라.” 라고 직접적으로 말하기도 한다. 러시아문학에서 한 번도 가르쳐주지 않았던 문명적 정보들과 개인의 사적 자유(프라이버시)라는 것은 포스트소비에트의 러시아인들에게 대단한 흡인력을 갖게 되고, 그것을 누리고 싶다는 욕망을 자극한다. 이를 위해 아쿠닌이 “많은 구성요소를 지닌, 정교한 설계도”를 가지고 이성적으로 구성한 문학의 근본 재료는 바로 고전문학이며, 이 고전들은 이미 독자들의 마음 속에 있다. 작가가 “심장에 있다”고 말한 “문학의 뿌리” 역시 고전일 것이며, “머리에 있다”고 말한 “문학 프로젝트의 뿌리”는 바로 이러한 구상이라고 여겨진다.

5. 결론 - 아쿠닌은 누구인가?

러시아에서 아쿠닌의 작품들에 대한 평가는 ‘고급’문학과 ‘저급’문학이라는 분수령을 기준으로 극단적으로 나뉜다. 한쪽에서는 아쿠닌이 문화와 이념적 격변들을 겪어온 러시아 역사에 천착하며 슬제니친 ‘못지않게’ 쓴다고 말한다. 다른 비평가들은 아쿠닌이 단순히 독자를 즐겁게 해주고 작품의 이념적이거나 문화적인 콘텍스트는 단지 역사적 탐정물을 채우는 카니발적 요소일 뿐이며, ‘역사적 정보를 문화적으로 모방하는 작가’(안나 꾸즈네쵸바)라고 비난하기도 한다. 또 다른 측면에서, “러시아역사의 판도린화”(обфандоривание истории России) 혹은 “‘에라스토마니아’(эрастомания), 즉 대중 독자가 진정한 러시아의 역사를 ‘판도린 식으로’ 흡수하는 것을 우려하는 역사학자들도 있다.

25) Дарья Маркова. "Проект автоматом". *Знамя*. № 2 0 0 8. 1 0 (<http://magazines.russ.ru/znamia/2008/10/ma13.html>)

그러나 아쿠닌의 교양과 기지가 출중하며, 그것이 대중문학 창작에서 ‘재미’를 위한 훌륭한 지평을 열어준다는 점에 대해서는 대체로 평가가 일치한다. 세련되고 화려한 필체, 고전으로부터의 인용과 고전에 대한 암시들, 흥미진진한 역사-세대적 디테일들(가령, 인도왕조의 비밀, 수에즈운하의 역사, 러시아와 유럽간의 역사, 전화기와 레밍턴 타자기, 지문감식법의 등장과 같은 과학적 사건들, 최면술이론이나 러시아놀렛의 시작 등)은 대중소설에 필요한 형식적 차원 이상의 역할을 하는 요소들이다. 아쿠닌은 자신의 이러한 창작행위가 20세기에 형식과 성찰에 의해 완전히 짓눌린 “슈제트의 복권”을 시도하는 것이라고 단언한다. “이제 더 멀리, 앞으로, 잘 잊혀진 옛것으로 돌아갈 때”²⁶⁾가 되었다고 외치는 그에게 그 옛것은 바로 19세기의 고전문학이다. 그의 ‘회귀’는 “역사에 대한 서사적 대응”이자 “미래의 전망을 과거에서 찾고자 하는 포스트소비에트 러시아사회의 요구를 적실하게 반영하는 현상”(이문영)일 수도 있다. 또한 플롯이 주는 재미를 줄이고 다른 종류의 재미(실험)를 늘리려 했기 때문에 결과적으로 재미를 잃게 된 현대소설에 대한 성찰의 결과일 수도 있다.

바실리 비꼬프는 최근의 한 인터뷰에서 “대중문화는 전세계에 걸쳐 하나로 결속한 전선이다. 그것이 가하는 위협은 빈 라덴의 테러리즘보다 더 강력하다. 우리가 아직 그것을 충분히 깨닫지 못하고 있을 뿐”이라고 말했다. 대중문화 확산에 대한 ‘고급’문학 작가의 위기의식, 대중문화를 ‘저급’한 것으로 여기던 20세기 초 어느 철학자가 보여주었던 공포를 극단적으로 보여주는 예일 것이다. 다른 관점에서, 대중문학은 “예술적 전통에 의해 축적된 모든 것을 단순화하고 극단에 이르게 하는 질 좋은 그림자, 그러나 눈이 부시도록 밝은 그림자”²⁷⁾일지도 모른다. 현재 러시아의 문화지형도에서 아쿠닌은 ‘고급’문학 영역에서 보르헤스나 에코, 솔제니친 등이 차지하는 위상에 견줄 만한, 소위 ‘독립된 브랜드’로서 자신의 영역을 굳혀가고 있다. 언젠가는 그가 ‘현대의 고전’이 될 수 있는 가능성과 자격에 대해서도 이야기될 수 있을지도 모르겠다. 아쿠닌이 이런 논의의 대상이 된다는 것은 그를 대중문학의 상업적 지형도 밖에서, ‘돈과 문학’이 아니라 ‘삶과 문학’이라는 차원에서 바라볼 수 있다는 것을 의미한다. 계몽주의적 문학관이 통할 수 없는 시대, 독자와의 진정한 ‘소통’(작용과 반작용)이 그 어느 때보다 중요해진 이 시대에 대중문학은 이미 ‘문화텍스트’가 되었다. 이 텍스트는 인식의 문제를 해결하기보다는 현실 속에서 일상적인 오리엔테이션의 문제들을 해결하는데 주력할 것

26) “Массовая литература может быть возвышенной”. *Время новостей*. № 182/ 06 декабря 2000(<http://www.vremya.ru/2000/182/10/4196.html>)

27) Чупринин С. "Звоном щита". *Знамя*. М., 2004, №11 (<http://magazines.russ.ru/znamia/2004/11/chu13.html>)

이다. 이것은 결코 좋고 나쁨이나 옳고 그름의 문제로 접근할 것이 아니라, 대중문화의 특수성과 문화체계 속에서 기존의 고전과는 ‘다른’ 기능을 수행하는 텍스트로 바라보지 않으면 안 되는 문제라고 생각된다. 독자가 드러낸 요구를 분류하는 시장 동향 분석가가 아닌, 시대정신의 흐름을 간취하는 철학자가 되어야 한다는 에코의 말처럼, 아쿠닌 역시 러시아문단의 ‘악인’(惡人=акунин)으로서, 지금까지보다 더 ‘진지하게 즐기는’ 대중소설가가 되어야 하지 않을까.

참고문헌

- 보리스 아쿠닌. 이항재 옮김. *아자젤의 음모*. 서울:황금가지, 2008.
- 보리스 아쿠닌. 이형숙 옮김. *리바이어던 살인*. 서울:황금가지, 2008.
- 대중문학연구회(편). *추리소설이란 무엇인가*. 서울:국학자료원, 1997.
- 동국대학교 한국문학연구소 엮음. *대중문학과 대중문화*. 서울:아세아문화사, 2007.
- 움베르토 에코. 이윤기 옮김. ‘장미의 이름’의 창작노트. 서울:열린책들, 2007.
- 이문영. *현대 러시아 사회와 대중문화*. 서울:한울, 2008.
- Акунин Б. Любовник Смерти. М.: "Захаров", 2001.
- Акунин Б. "ПИКОВЫЙ ВАЛЕТ из серии романов о сыщике ЭрASTE Фандорине" (журнальный вариант). Предисловие И.Захарова. *Новая Юность*. 1999, №3(36) (http://magazines.russ.ru/nov_yun/1999/3/akunin.html)
- “Борис Акунин: "Убить Фандорина?" Быть или не быть Фандорину – вот вопрос. *Неделя* №3696 от 11 февраля 2005 г. (<http://www.rg.ru/2005/02/11/akunin.html>)
- Дубин Б. "Что такое массовая литература? Раскол словесности – феномен новейшего времени". *Независимая газета* " Номер 019 от 20 ноября 1997г
- Кузнецова А. "Три взгляда на русскую литературу из 2008 года". *Знамя*. 2008, №3 (<http://magazines.russ.ru/znamia/2008/3/ku15.html>)
- Кузнецова Т. Ф., Луков Вл. А., Луков М. В. “Массовая культура и массовая беллетристика”. *Знание. Понимание. Умение (Электронный журнал)* №4. 2008 (<http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2008/4/Kuznetsova & Lukovs/>)
- Липовецкий М. *Паралогии. Трансформации (пост)модернистского дискурса в культуре 1920-2000-х годов*. М.:НЛЮ, 2008.

Лотман Ю. "Массовая литература как историко-культурная проблема". Лотман Ю. *Избранные статьи в трех томах*. Т.Ш. Таллин: "Александра", 1993. С. 380-388.

"Массовая литература может быть возвышенной" *Время новостей*. № 182/ 06 декабря 2000(<http://www.vremya.ru/2000/182/10/4196.html>)

Межиева М. В., Конрадова Н. А. *Окно в мир: современная русская литература*. М:"Русский язык. Курсы", 2006.

Потанина Н. Диккенсовский код "фандоринского проекта". Вопросы литературы. М. 2004. №1. (<http://magazines.russ.ru/voplit/2004/1/pot.htm>)

"Россия, которой мы не теряли" (http://www.segodnya.ru/w3s.nsf/Contents/2000_164_life_text_makarkin1.html)

Тюкан Сесэцу. "Пелевин, Акунин и Мураками успешно заполняют "лауну" между серьезной и массовой литературой". *Независимая газета (НГ EX Libris)* 2000-12-07 (http://exlibris.ng.ru/kafedra/2000-12-07/3_tukan.html)

Чуцринин С. "Звоном щита". *Знамя*. М., 2004, №11 (<http://magazines.russ.ru/znamia/2004/11/chu13.html>)

현대 러시아 “두꺼운 잡지”의 변화 동향에 대하여

최정현(한양대)

- I. 서론 - ‘두꺼운 잡지’의 의미와 연구의 필요성 제기
- II. 본론
 - 1. 두꺼운 잡지의 현 상황 파악
 - 2. 두꺼운 잡지의 전통과 혁신
 - 3. 새로 등장하는 두꺼운 잡지들
 - 4. ‘주변’ 두꺼운 잡지들에 대한 개괄; 사회-시론적, 또는 종교적, 범학술적 성격의 두꺼운 잡지 현황에 대한 개괄
- III. 결론 - “두꺼운 잡지”의 행보와 인터넷 환경에서의 변화 가능성에 대한 전망

I. 서론 - “두꺼운 잡지”의 의미와 연구의 필요성 제기

러시아문화사에서 “두꺼운 잡지”(толстый журнал)는 18세기 중엽부터 발행되기 시작해 소비에트 시기를 거쳐 지금까지도 출판되는 문학-사회비평 잡지를 말한다. 월간 또는 격월로 발행되는 시차와 순수문예작품의 게재를 이유로 한 상대적 부피 때문에 이른바 두꺼운 잡지라 불리기 시작했고 이는 오늘날까지 별칭으로 통용된다.¹⁾

18세기 후반, 예카테리나 여제 시절 당대 정치를 풍자, 비판했던 이반 노비코프(И. В. Новиков)의 잡지로부터 본격적으로 시작해 문예작품과 사회정치적 시론을 담아내는 지상(誌上)으로서 이른바 두꺼운 잡지가 러시아 사회와 문화에서 갖는 의미는 대단히 각별하다. 언제나 검열을 의식해야 했던 제정 시대 두꺼운 잡지는 단순히 문예지(литературно-художественный журнал)라는 성격을 넘어 제한적이거나 러시아 사회 지식인들의 열띤 공론의 연단이었으며 집단 지성의 분출구였다. 또한, 20세기 들어 혁명 이후 2~30년대 소비에트 체제 형성 초기 『깃발(Знамя)』 지는 막심 고리끼(М. Г

1) 소비에트 시기 월간잡지가 아니고선 격주간 잡지가 가장 빈번하게 발행되는 잡지이나(예, <불빛(Огонь)>) 이는 대체로 오늘날 우리의 시사주간지 정도의 ‘얇은’ 잡지들이다.

орький)의 적극적인 개입 하에 창작의 원칙이자 세계관으로서 사회주의 리얼리즘을 소비에트 문학인, 예술가들에게 주지시키는 작업의 선봉에 섰다. 스탈린 사후 “해빙(Оттепель)”이라는 문화적, 사회적 현상, 정치적 국면을 가장 강력하게 뒷받침한 것은 다름아닌 알렉세이 트바르도프스끼(А.Т. Твордовский)가 이끌던 『새로운 세계(Новый мир)』였다. 또한 빼레스트로이까 시기 사실상 검열의 폐지와 더불어 소련의 문예지는 다시한번 문학의 테두리를 벗어나, 급격하게 변화하는 당대 상황에 대한 열띤 토론과 또 다시 찾아온 ‘러시아의 길’이란 역사적 선택을 위한 논의의 아레나가 되었다. 이처럼 러시아, 소비에트의 역사에서 두꺼운 잡지는 단순한 잡지 이상의 무게를 지니며 역할을 해냈으며, 또한 사회 변화를 충실한 반영할 뿐 아니라 어떤 의미에선 사회의 변혁을 이끈 선구라고도 할 수 있다. 이 글에서는 이러한 두꺼운 잡지를 일종의 지표로 받아들여, 소비에트 붕괴 이후 러시아 두꺼운 잡지계 안팎의 변화과정을 살피며 현대 러시아 사회 ‘지적’ 대중문화의 변화 동향을 파악해보고자 한다.

II. 본론

1. 두꺼운 잡지의 현 상황 파악

역사상 두꺼운 잡지의 가장 호황기는 단연 빼레스트로이까 시기일 것이다. 소비에트라는 역사적 실험이 종말을 맞이하게 될 그 찰나 러시아를 비롯한 소련 전역은 자신들의 미래를 모색하며 그 어느 때보다 뜨거운 토론을 다름아닌 잡지의 지상에서 벌여나갔다. 1990년 초반부 <새로운 세계>의 발행부수는 270만부를 넘어섰는데, 이 기록은 아마 앞으로도 깨지지 않을 것이다. 당시 인구가 1억 3천만을 조금 넘어섰음을 감안하면 20명당 1부 정도의 비율로 발행되었다는 말인데, 문예잡지가 이런 발행부수를 보인 것은 전세계적으로도 유례가 없을 것이다. 그러나, 이런 잡지의 최전성기는 소련 붕괴와 더불어 급격히 위축되었다. 물론, 정확을 올바르게 설명하자면 잡지의 위축 뿐 아니라 신문, 방송, 출판 등 모든 대중매체의 감소를 함께 언급해야 할 것이다. 하지만 유독 잡지의 쇠퇴는 두드러졌다. 그 원인은 대략 아래에서와 같이 생각할 수 있을 것이다.

가장 먼저, 체제 자체의 전환을 거론해야 할 것이다. 사회주의 시절, 탈경제적 논리가 작동했던 소비에트의 잡지계는 포스트 소비에트로 들어서며 경영의 안락함을 포기

당하고 신자유주의라는 냉혹한 시련의 직격탄을 맞고 있다. 소비에트 시절 두꺼운 잡지를 안정적으로 소화해주던 도매 거래처로서의 각종 도서관이 예산 부족을 이유로 잡지 구독을 기피하게 되었을 뿐 아니라, 개인 구독자들 역시 ‘현실화된’ 잡지 구독료 대비 만족을 얻지 못하게 되자 잡지 구독을 중단하게 되었다. 두 번째로, 기술과 과학, 매체의 발전과 양적증가는 매달 또는 격월로 발행되는 잡지를 애타게 기다리게 하지 않아도 되도록 하였다. 신문과 방송은 이슈에 대해 인터뷰, 칼럼, 대담 등의 형식으로 정해진 시기에 발행되는 잡지보다 훨씬 순발력있고 탄력적으로 독자 대중들의 알고자 하는 욕구를 충족시켜왔고, 이에 적응한 현대의 독자층 역시 잡지의 발행까지 기다릴 여유를 갖지 못할 정도가 되었다. 게다가 두꺼운 잡지의 또 다른 가장 중요한 기능 중의 하나라 할 수 있을 “사회정치적 시론”(общественно-политическая публицистика)을 펼칠 장으로서 잡지라는 매체의 절대성이 현저히 약화되었다. 사회비평가들은 편집장과의 날선 신경전을 펼칠 또 하나의 검열도 없으며, 또한 게재 거절이라는 쓰린 경험도 필요없으며 자신이 원하는 시간에 원하는 장소에서 원하는 주제에 대해 글을 올릴 수 있는 개인 블로그, ‘포럼’ 등의 인터넷 공간을 더욱 선호하게 되었다. 이 역시 두꺼운 잡지에 적잖은 타격을 주었다. 또한 2000년대 들어서면서 구가되는 출판 르네상스라고까지 칭해질 정도의 출판 호황은 잡지 대신 단행본의 형태로 수많은 사회비평적 시론을 흡수해갔다.²⁾

그러나 이런 외적인 변화보다 어쩌면 더욱 쓰라리게 다가올 수 있는 것은, 더 이상 잡지의 문학과 문학비평, 그리고 시론이 예전만큼의 위력을 선보이지 못한다는 점이다. 조금은 성급하긴 하지만 일부 연구, 평론가들 사이에선 ‘좁은’ 의미의 전통적 문학 비평이라는 장르 자체의 존폐감마저 언급할 정도로 문학비평은 두꺼운 잡지에서 그 입지를 상실하고 있다. 나중 살펴보겠지만 사회비판적인 시론은 그 영역을 전담하겠다는 ‘다른’ 성향의 잡지들로 인해 깔끄러운 경쟁 아닌 경쟁 구도에 놓이게 되었다.³⁾ 이런 점들은 우리가 러시아 문학에 대해 가지는 가장 넓은 의미에서의 문학의 위상 자체의 격하로도 이어질 수밖에 없도록 하며, 이런 문학의 반영처로서 두꺼운 잡지는 더욱 쇠락한 상황으로 진단된다.⁴⁾ 다소간 비관적으로 여겨지는 포스트-소비에트 시기의 두꺼운 잡지계에 대한 전반적인 평가를 잠시 미뤄두고 정량적으로 현재 잡지계를 살펴보도

2) 한 연구가는 이런 잡지 이탈 현상을 두고 “문학적 커뮤니케이션 구조의 변화”라고 진단하기도 한다(Бешукова 2008: 55).

3) 본론 4절을 참고하라.

4) 이런 의미에서 가라타니 고진이 말하는 “근대 문학의 종언”은 적어도 러시아의 두꺼운 잡지계에서는 그 실효성이 어느정도는 입증되고 있다고도 할 수 있을 것이다.

록 하자. 아래의 표는 소비에트 붕괴 직후부터 최근까지의 통계치이다. 통계는 조금 흥미로운 사실을 밝혀주고 있다.

<표1> 1992~2008년 러시아 연방 내 발행 잡지 종수 변화추이 (단위: 종)⁵⁾

	1992	2000	2004	2008
러시아 연방 내 발행 잡지 종수	2664	3570	4674	6698

소비에트 붕괴 직후 2600여 종을 헤아리던 발행 잡지 수는 2000년까지 90년대 동안 900여 종 정도 발행이 증가했으나, 이후 2008년까지 같은 시간간격 동안에는 무려 3,000 종이 넘는 새로운 잡지가 발행되는 이른바 2000년대 러시아 ‘출판 르네상스’에 큰 몫을 차지하고 있다. 발행잡지의 종수 증가는 잡지 전체의 발행부수로도 이어졌다.

<표2> 1992~2008년 러시아 연방내 발행잡지 부수 변화추이 (단위: 백만부)

	1992	2000	2004	2006	2008
러시아연방내 발행잡지 부수	925	607	976	1201	1613

발행부수의 변화추이를 살펴보면 최근 러시아에서의 잡지를 비롯한 출판계 전반의 완전한 회복세를 다시 확인할 수 있다. 2004년까지 발행종수는 비록 증가하였지만 총발행부수에서는 큰 차이가 없었으나, 2004년을 기점으로 발행부수 역시 증가세를 보이기 시작, 2006년 12억부, 2008년에는 16억부를 넘는 잡지발행부수를 기록했다. 2009년 1월 1일 현재, 러시아연방의 총인구가 1억4천2백만 정도이니 대략 1인당 10부 이상의 잡지가 1년에 발행된다고 할 수 있다.⁶⁾

한편 2010년 현재 발행되고 있는 문예지 성격이 짙은 두꺼운 잡지는 40여 종을 상회하는데 그 종류는 다음과 같다: 『오로라(Аврора)』, 『아리온(Арион)』, 『유럽통

5) 이후 아래의 통계자료는 러시아연방 통계청의 공식 데이터베이스(<http://db.gks.ru/dbscripts/Cbsd>)를 검색한 결과이다. (검색일: 2010.3.26). <http://db.gks.ru/dbscripts/Cbsd/DBInet.cgi?pl=2350027>

6) 한편, 통계는 어디까지나 통계일 뿐 그 해석에는 당연 관점이 필요하다. 최근 통계상으로 완전한 회복세를 보이고 있는 전체 러시아 잡지의 발행종수와 부수의 증가는 상당부분 전세계적 소비문화 잡지의 본격 러시아 상륙으로 인한 착시효과에 기인하고 있다고 진단하는 것이 보다 정확할 것이다. 러시아 통계청의 공식 자료 역시 잡지의

보(Вестник Европы)』, 『새 문학 통보(Вестник новой литературы)』, 『러시아 문학 통보(Вестник Российской Литературы)』, 『천칭좌(Весы)』, 『대기(Воздух)』, 『볼가(Волга)』, 『볼가 - 21세기(Волга - XXI век)』, 『측면(Грани)』, 『다리알(Дарьял)』, 『건너편(Другие берега)』, 『민족우호(Дружба Народов)』, 『해외수기(Зарубежные записки)』, 『별(Звезда)』, 『깃발(Знамя)』, 『외국문학(Иностранная литература)』, 『대륙(Континент)』, 『문학 습작(Литературная учеба)』, 『몰로꼬(МОЛОКО)』, 『우리들의 동시대인(Наш современник)』, 『네바(Нева)』, 『새로운 젊음(Новая Юность)』, 『새로운 잡지(Новый Журнал)』, 『새로운 세계(Новый Мир)』, 『꾸즈네쯔크의 불길(Огни Кузбасса)』, 『시월(Октябрь)』, 『우랄(Урал)』, 『낮과 밤(День и ночь)』, 『라의 아이들(Дети Ра)』, 『거울(Зеркало)』, 『예루살렘의 잡지(Иерусалимский журнал)』, 『시간[詩間](Интерпоэзия)』, 『크레시차떡(Крещатик)』, 『새로운 강가(Новый Берег)』, 『북방(Север)』, 『시베리아의 불길(Сибирские огни)』, 『말(Слово/Word)』, 『스튜디오(Студия)』, 『러시아의 새 책(Новая Русская Книга)』, 『새로운 리크(Новый ЛИК)』, 『옛 문예 평론(Старое литературное обозрение)』, 『우랄의 처녀지(Уральская новь)』, 『광간[廣間](Простор)』, 『다리(Мосты)』, 그리고 『유럽의 문학인(Литературный европеец)』 등의 46종 외에, 문예작품은 실지 않고 이론적 성격의 글만 게재하는 『문학의 제문제(Вопросы литературы)』, 『새 문학 평론(Новое Литературное Обозрение)』, 『비평 대중(Критическая Масса)』, 『로고스(Логос)』, 『조국 잡기(Отечественные записки)』, 『비상용 비축(Неприкосновенный запас)』의 6종을 더해 50종을 상회한다. 소비에트 시절부터 발행되어 우리에게 상대적으로 친숙한 잡지들이 여전히 발행되는 만큼이나 체제 붕괴 이후 새로이 창간되거나 또는 면모를 일신해 출판되는 잡지들도 적지 않다. 또한 모스크바나 상뜨-뻬테르부르크가 아닌 지역에서 간행, 지역의 필진과 독자를 우선으로 하는 잡지들이 제목에서 더러 눈에 띄며, 또한 망명문학의 후신처럼 해외 체류 러시아인들에 의해 발행되는 잡지 역시 두어 종류가 발견된다. 여기에 양가주망적 성격이 짙은 종교-사상적 잡지를 추가하면 그 수는 더욱 증가하게 된다. 일단 모스크바와 상뜨-뻬테르부르크에서 발행되는 잡지를 중심으로 일별해보도록 하겠다.

2. 두꺼운 잡지의 전통과 혁신



<그림1> 『별』의 표지

먼저 소비에트 시절인 1924년 창간되어 오늘날까지 상트-페테르부르크 지역에서 꾸준한 인기와 독자층을 얻고 있는 월간지 『별(Звезда)』을 살펴볼 수 있겠다. 별은 소비에트 시절부터 순수문예지의 성격이 강했다. 막심 고리끼의 『클림 삼긴의 생애(Жизнь Клима Самгина)』가 제일 먼저 연재된 것을 비롯해 1920년대 페테르부르크, 레닌그라드에서 활동하던 모더니즘 계열의 시인들의 시작품, 그리고 사회주의 리얼리즘 초기의 수준있는 문학 작품 역시 활발하게 게재되었다. 2차대전이 끝난 이후 별의 “무사상적 논조와 탈이념적 작품”에 대해 경고조치가 있었으며, 이런 역사적 맥락과 무관하지 않게 1990년에는 발행부수가 34만부를 넘길 정도였다. 아쉽게도 지금은 3400부 정도에 그치고 있는 형편이다.

편집진은 현재 러시아 문단에서 종횡무진 활약하고 있는 콘스탄틴 아자도프스끼(К. Д. Азадовский)를 비롯, 역시 페테르부르크에서 활동하는 안드레이 비토프(А. Битов), 그리고 러시아와 미국을 오가는 바체슬라프 이바노프(Вяч. Вс. Иванов) 등이 주로 참여하고 있다. <시와 산문>, <새로운 번역>, <출판>, <각계각층의 의견>, <미학과 비평> 등의 고정 섹션 외에 현재 페테르부르크 대학 교수인 이고리 수히흐(И. Н. Сухих), 그리고 옴리 로넨(Омри Ронен), 이고리 스미르노프(Игорь П. Смирнов) 등의 고정칼럼이 운영되고 있다. 또한 시의적인 주제로서 <군대: 전쟁과 평화>, <러시아와 카프카즈>, <인간과 운명>, <역사의 이면>, <우미한 언어의 교훈> 등의 섹션 또한 정기적으로 유지되고 있다. 『별』의 가장 큰 특징은 문학과 예술, 문화에 대한 강조와 러시아에선 조금 드물게 번역에 대한 관심일 것이다. 또한 문학 섹션 이외 이른바 사회적 주제들에 관한 글에서는 구체적이며 상황적인 접근보다는 약간은 일반화된 시각도 드러난다. 『별』은 페테르부르크 지역 대학과 러시아 학술원 소속 연구자들에게 동지의 글과 생각이라는 점에서 밀착되어 읽히며 일차적인 호응을 받고 있으나, 북방의 수도의 식자층에게 하나를 읽는다면 반드시 읽어야 하는 두꺼운 잡지로 인정받고 있다. 출판사도 함께 운영하는 『별』은 마호바야 거리(ул. Маховая)에 위치한 편집국에서 정치, 문화계 인물을 초청한 전러시아 규모의 심포지엄과 토론회, 그리고 자유스러운 모임을 종종 개최함으로써 더욱 현재 상트-페테르부르크 문화계 유력인사의 교류의 장

으로 입지를 굳혀가고 있다.

상트-페테르부르그에 보다 지역화된 『별』이 있다면 문예지로서 모스크바에는 소비에트 시기부터 『새로운 세계』가 있을 것이다. 물론 소비에트 시절 모스크바의 잡지는 비단 모스크바라는 한 도시의 잡지가 아니라 1억 소비에트 시민 전체의 잡지였지만 말이다. 1925년 창간되어 소비에트 작가 동맹의 공식 기관지로 운영되었던 『새로운 세계』는 소비에트 문학의 영욕의 시기를 대변하고 있다. 60년대 트바르도프스끼의 술제니친 ‘발굴’은 『새로운 세계』의 좌표를 급격하게 수정해 이후 빼레스트로이까 시기 소련내 최고의 발행부수와 최고의 열독률을 자랑하던 사회 시론지로 자리매김하게도 했다. 그러나 90년대를 거치며 2000년대, 『새로운 세계』는 완전한 보수적 색채를 드러내고 있다. 구체적인 문화적, 사회적, 역사적 사안들과는 일정거리를 둔 채, 보다 일반적이며, 편집진의 말을 빌리자면, “시대의 망각으로 떨어지지 않을” 총론적인 문제에 집중하고 있다.

이와는 대조적인 행보를 보이는 잡지는 『깃발』이다. 노동자, 농민, 병사의 문맹 퇴치가 창간 주목적이기도 했던 소비에트의 문예잡지로 출발(1931)한 『깃발』은 전후 에렌부르그(В.Я. Эренбург)의 『해빙(Оттепель)』을 게재하는 사건을 일으키기도 했다. 1986년 편집장인 바클라노프(Д.М. Бакланов)의 부임과 더불어 『깃발』은 문단에서 돌풍을 불러왔다. 이스칸데르(Фазиль Искандер), 비또프, 톨스따야(Татьяна Толстая), 뿔레빈(Виктор Пелевин), 끼비로프(Тимур Кибиров) 등의 당시로서는 파격적인 작가와 작품을 적극 발굴, 연재하는 한편 플라또노프(Андрей Платонов), 불가꼬프(Михаил Булгаков), 자먀틴(Евгений Замятин), 샬라모프(Варлам Шаламов) 등의 ‘금지된’ 작품 역시 적극적으로 소개하기 시작했다. 이후 재정적으로 완전히 독립한 『깃발』은 <책 없이는 하루도 살 수 없다(Ни одного дня без книги)>는 코너를 신설, 그 달의 일수만큼 30~31권의 서평을 게재하는 실험도 감행했으며, 뿌듯 정권 시절 감옥행이 결정되어 복역하고 있던 석유재벌 미하일 호도로꼬프스끼(М. Ходороковский)에게 <류드밀라 울리쯔까야와의 대화(Диалоги с Людмилой Улицкой)>로 올해의 문학상(2010)을 수여하기도 하는 등, 뚜렷한 독자적, 이념적 행보를 보이고 있다.⁷⁾

7) 문학상과 관련해, 하나 부수적으로 언급해 둘 것은 현재 우리 나라의 ‘문예계간지’를 통한 ‘작가’의 등단과 이들 작가가 인지도를 얻고 난 뒤 계간지가 운영하는 ‘출판사’를 통한 단행본 출판의, 이른바 3각 커넥션이 러시아에서도 유사하게 작동될 기미가 보인다는 것이다. 절반의 예로서, 위에서 언급한

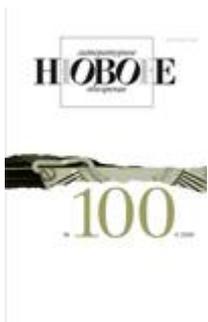
3. 새로 등장하는 두꺼운 잡지들

이데올로기적 정향성을 잡지의 방향타로 삼는 것만큼 문학적 순수성을 고수했던 경우도 있다. 상대적으로 생소한 이름의



<그림2> 『새 문학 통보』의 표지들

『새 문학 통보(Вестник новой литературы)』는 서구의 포스트 모던적 경향에서 세기 초 러시아 모더니즘의 전위적 성향의 예술을 되살려, 재정적으로 독립된 지하출판의 형식을 빈 잡지로(!) 출간된 것이다. 예로페예프(В. Ерофеев), 예브게니 슈바르츠(Е. Шварц) 등의 작품이 주로 실렸다.



<그림3> НЛО 지령 100호의 표지사진

문학작품은 신지 않고 이론적 논의의 장으로만 지면을 꾸려나가는 잡지 중에서 가장 대표적인 것으로서는 별다른 이론없이 『새 문학 평론(Новое литературное обозрение)』을 꼽을 수 있을 것이다. 1992년부터 격월로 발행되기 시작한, НЛО라 이제는 보통명사처럼 표기되는, 『새 문학 평론』은 2009년 6호로 총100호를 발간하게 되었다. 순수 문예이론지를 지향하는 『새 문학 평론』은 러시아 뿐만 아니라 해외의 연구자들을 포괄해 가장 권위있으며 전문적인 문예 잡지로 손꼽히고 있으며, 2003년 러시아 문화부에 의해 “최고의 학술프로젝트”상을 수상하기도 했다.

『새 문학 평론』의 편집장으로 현재 러시아 잡지계에서 독보적 카리스마를 과시하고 있는 이리나 프로호로바의 아래의 말은 이 새로운 잡지의 성격을 가장 잘 나타내는 언급일 뿐 아니라 어쩌면 러시아 인문학 연구의 향배를 가늠케 할 중요한 선언일

잡지 『별』이 유망한 번역가를 집중 육성하는 것은 자국문학 뿐 아니라 새로운 번역문학의 상업적 이익을 위한 두꺼운 잡지와 출판사의 전략적 대응으로 여겨진다. 사실상 『별』은 상뜨-뻬테르부르크 대학교 또는 그곳 소재 유럽 대학교(Европейский университет) 출신의 젊고 유망한 외국어문학 전공자에게 일종의 첫 직장의 개념이기도 하다.

수 있을 것이다.

“분명한 것은, 이제 우리 스스로 인문학 분야를 ‘내 것’ ‘네 것’으로 나누는 원칙 자체를 재검토할 때가 왔다는 점이다. 최근 몇 년의 상황을 돌아보면 명백하게 알 수 있는 것으로, 경험주의자와 이론주의자, 전통고수주의자와 실험주의자, ‘순수’ 어문학자와 ‘비순수’ 어문학자, 그리고 어문학자와 역사학자, 어문학자와 철학자, 문학사 연구자와 사회학자 등을 구획짓는 그 경계라는 것은 다분히 작위적이며 사실 그다지 어렵지 않게 서로 소통할 수 있는 것에 불과하다. ... 오늘날 완전히 새로운, 예전과는 전혀 다른 학술 공간 지형도가 구축되고 있다. 개별 연구든 비공식적인 연구 그룹이던 아주 적극적으로 다양한 벡터축을 따라 연구가 과생되고 있다. 그리고 이 연구의 방향은 자연스럽게 또는 그렇지 않더라도 서로 경쟁하면서 동시에 또 서로에게 영향을 주고 있다. 이러한 모두의 공동의 노력으로 인문학적 지식의 새로운 토대가 형성되고 있는 것이다”(Новое литературное обозрение> 2003: 98)

4. ‘주변’ 두꺼운 잡지들에 대한 개괄: 사회-시론적, 종교적, 범학술적 성격의 두꺼운 잡지

4장에서는 순수 문예, 문예-비평적 성격의 두꺼운 잡지 이외, 다른 잡지들에 대해서도 짧게나마 언급하고자 한다. 20세기와도 달리 문학이 러시아 사회에서 수행하는 역할이 많이 바뀐 것은 사실이고, 다양한 사회 관심을 반영하는 새로운 잡지들이 생겨났다는 것은, 과거 전통적 개념의 두꺼운 잡지들에서 다루던 적지 않은 부분을 이젠 그들이 담당하고 있다는 뜻이다. 실제로 사회-시론적(철학, 정치) 성격의 잡지들이 생겨났고(예: Мнение), 러시아 정교의 부흥과 발맞춰 강한 종교적 성향을 여과없이 드러내는 잡지와 지면(예: СОБА) 역시 증가했으며, 또한 한국의 학제간 연구와 궤를 같이 한 듯한(!) 러시아판 범학술지(예: Общественные науки и современность) 또한 눈에 뜨인다. 이러한 ‘진지한’ 잡지들의 분화와 다양화는 그 자체로 사회의 변화상에 대한 반영이자, 한편으로는 다변화되는 관심을 선도하려는 은닉된 의도 역시 잠재되어 있다고 풀이할 수 있다. 이러한 잡지들에 대한 관찰까지 포함해 과거 두꺼운 잡지가 담당했던 역할에 대한 보다 충실한 현재의 반영을 추급할 수 있도록 하겠다.

8) 인용된 원문은 아래의 url 주소에서 참고했다. <http://magazines.russ.ru/nlo/2003/59/proh.html>

III. 결론 - “두꺼운 잡지”의 행보와 인터넷 환경에서의 변화 가능성에 대한 전망

소략하게나마 현재 러시아 문예지를 중심으로 한 두꺼운 잡지의 동향을 훑어보았다. 주지하다시피, 2000년 이후 완전한 회복세를 보이고 있는 러시아 출판계의 흐름을 잡지계 역시 양적인 측면에선 충분히 이어받고 있으나, 역사적 관점에서 보았을 때 질적인 양상에선 조금 경우가 다를 수밖에 없다. 제정, 또는 소비에트체제라는 거대한 사회적 긴장감 조성체제의 완화로 인해 의식있는 저항적 성향의 독자층의 급격한 감소는 대부분의 두꺼운 잡지들이 공통적으로 겪고 있는 문제점이다. 한편으론 21세기 현대 사회에서의 폭넓은 범위에서 관찰되는 다양한 관점과 관심사를 반영하는 소규모 잡지들도 ‘자유스럽게’ 운신할 수 있음을 알 수 있었다. 지적 토론과 공론의 장으로서 두꺼운 잡지는, 아직은 사라지지 않은 러시아 사회에 특징적인, 지식인들의 공동체에 대한 책무의식과 맞물려 대중의 이념적 지향성을 형성해 이끌어 나갈 방향타로서 여전히 유효할 것이다. 또한 당대 공동체에 비판적인 여론을 형성하려는 장으로서 역사적 맥락에서 본연의 ‘대중적’ 모습을 찾아가고 있는 중이다. 소위 ‘교양있는 독자층’(культурный читатель)이 사회 전반에 미치는 영향력이 러시아만큼 지대한 곳이 아직 없다는 주장을 받아들인다면, 적어도 러시아에서 두꺼운 잡지의 위력이 과거만큼은 아니겠지만 그래도 소멸하지는 않을 것이라는 최소한의 보수적인 예측은 가능할 것이다.

이러한 조금은 낙관적 분위기를 뒷받침해주는 것은 다름아닌 테크놀로지의 발전으로 인한 시공간의 압축과 과급력의 ‘의도치 않은’ 확장이다. 인터넷이 두꺼운 잡지의 목을 조르는 결과만을 가져오는 것은 아니었다. 현대 기술문명의 역할이 혜택으로 돌아가는 곳은 아마 러시아의 두꺼운 잡지계도 예외가 아닐 것이다. 각종 두꺼운 잡지의 인터넷 판에 대해서 특기할 만한 사항이 있다. 2008년부터 <유럽(Европа)> 출판사에서 추진하는 “러시아 잡지(Русский журнал)”라는 비영리 프로젝트가 있다. 이 프로젝트의 주된 사업영역의 하나로 현재 러시아에서 발행되는 두꺼운 잡지 중 위에서 살펴본 문예지를 중심으로 약 40여 종에 육박하는 잡지 텍스트의 온라인 제공 서비스(<http://magazines.russ.ru/>)가 이루어지고 있다. ‘미학적 현상으로서 러시아의 두꺼운 잡지’라는 표제가 인상적이기도 한, ‘잡지실(Журнальный зал)’이라는 제목으로 운영되는 이 코너에는 웹사이트를 갖추지 못하거나 운영하지 않는 잡지의 온라인 판본을 자유롭게 이용할 수 있다. 몇몇 잡지들은 서적의 형태로는 출판하지 않고 인터넷 온라인 판본만 유통되기도 한다. 실제 서적의 형태로 책자를 제작, 유통, 수입을 얻는 구조

에 적극적으로 뛰어들기 어려운 영세 출판업자와 소수의 소규모 지식인들은 인터넷이라는 다른 차원의 환경에서 전혀 예상하지 못했던 독자를 얼마든지 만날 수 있을 것이며, 이는 러시아 두꺼운 잡지계의 운존에 일정정도 기여할 것이다. 그러나 보다 소규모, 즉 개인 단위의 소통이 가능해지는 블로그 공간은 러시아에서도 급격하게 팽창하고 있으며, 그 중심에는 역시 사회시론적 내용을 공론화하는 블로그, 또는 웹사이트가 부쩍 늘어나고 있다. 소규모 잡지와 개인 블로그의 경계를 희석시키는 이러한 경향에 대해서는 차후 보다 확장된 지면에서 논의할 주제로 돌리기로 한다.

참고문헌

- 이장욱. 2007. “해빙기 비평의 두 층위 - 해빙기 문학 연구1”. 러시아어문학연구논집. 167~188쪽.
- 이혜승. 2002. “‘해빙기’ 예술관의 변화”. 슬라브연구. 18권 2호. 227~244쪽.
- Акопав, А.И. Некоторые вопросы журналистики: история, теория, практика. Ростов-на-Дону. 2002.
- Ахмадулин, Е.В. Основы теории журналистики: учебное пособие. М., 2008.
- Басинский, П. Самоубийство жанра // Литературная газета. 2003. № 28(5931).
- Бешукова, Ф. Б. Литературно-художественные журналы и проблемы новой критики // Известия Российского государственного педагогического университета и м. А.И. Герцена. 2008. С. 53~58.
- Бочаров, А.Г. Типология журналов переходного периода // Журнальная периодика России. М. 1996.
- Голобин, Ю.А. Региональные литературно-художественные журналы в постсоветский период: структурно-функциональные особенности. Дис. ... канд. фил. наук. М., 2005.
- Дубин, Б., Рейтбалт, А. Литературные ориентиры современных журнальных рецензентов // Новое литературное обозрение. 2003. №. 59(1). С.
- Прохорова, И. Приглашение к спору // Новое литературное обозрение. №. 59. Vol. 1. (2003).

<http://magazines.russ.ru>

현대 러시아 연극과 ‘새로운 드라마’

김혜란(고려대)

1.

러시아에서 극장은 오랫동안 ‘학교’(кафедра)나 ‘연단’(трибуна), 혹은 ‘사원’(храм)에 비유되어 왔다. 고골의 유명한 경구처럼 러시아인들에게 “극장은 세상에 선(善)에 대한 많은 이야기해줄 수 있는 강단(кафедра)”이었고, 검열을 교묘히 피해가며 사회를 비판, 풍자하는 연단이었으며, 현실에서는 불가능한 삶에 대한 성찰과 깊은 숙고를 가능하게 했던 일종의 성지와도 같은 곳으로 여겨졌다. 하지만 전통적으로 러시아 연극의 특징과 함께 거론되던 위와 같은 비유들, 혹은 그 유명한 스타니슬랍스키 시스템과 심리적 사실주의 연극으로 오늘날의 러시아 연극을 설명하기는 어렵다. 지난 세기 말 시작된 혼란과 파국의 시간들을 겪고 난 러시아 연극은 거대한 문화 서비스 시장의 일부가 되었고, 그와 함께 극장이 극장 그 이상의 무엇이었던 ‘아름다운 연극의 시대’는 끝났다고 비평가들은 말한다.¹⁾ 그리고 TV와 스크린, 무대를 누비는 ‘스타’들을 보며 헐리웃의 배우들이 스타니슬랍스키 연기론에 더 가까울 것이라고 냉소하며, 극장은 이제 새로운 삶의 주인들의 재력을 과시하기 위한 공공장소가 되어버렸음을, 연극은 이제 수많은 오락 중의 하나이거나 ‘아무것도 아닌 것’(безделица)이 되어 가고 있음을 씩씩하게 진단한다.²⁾

사실, 언제나 극장 이상의 무엇이었던 과거의 위상을 염두에 두지 않는다면, 오늘날 러시아 연극은 전에 없는 호황을 누리고 있는 것처럼 보이기도 한다. 공연 사전 검열의 폐지 등 개혁 정책들과 함께 페레스트로이카 직후 생겨난 새로운 극장들이 모두 살아남은 것은 아니지만, 소비에트 시기와 비교해 볼 때 훨씬 많은 수의 극장들이, 전과는 비교할 수 없이 다양한 레퍼토리로 관객들을 유혹하고 있다. 2003년 한 통계에 따르면, 모스크바의 경우, 스튜디오 극장(실험적 소극장)을 포함하여 모두 200여 개의 극

1) Марина Давыдова, *Конец театральной эпохи* (Москва: ОГИ, 2005), 12-14; А. В. Вислов оа, *Русский театр на сломе эпох. Рубеж XX-XXI веков* (Москва, 2009), с. 15.

2) Михаил Угаров, "Красота погубит мир!" *Искусство Кино* (2004), с. 91-93, Геннадий Демин, *Русский театр начала XXI века*, "Вопросы театра" (Москва: КомКниг 2006), с. 81.

장이 있으며, 2010년 현재 그 극장들은 한 달 동안 대략 천 2백여 편의 작품을 무대에 올린다. 체홉, 오스트롭스키, 고골, 푸시킨, 도스토옙스키, 톨스토이 등 여전히 관객들에게 인기를 얻고 있는 고전에서부터 플라토노프(<포투단 강>), 나보코프(<사형장으로의 초대>), 울리츠키야(<소네치카>) 등의 소설을 각색한 작품들, 브레히트(<서푼짜리 오페라>), 와일드(<살로메>), 조이스(<율리시즈>), 스토파드(<유포피아의 해안>), 콜테스(<로베르토 주코>), 맥도너(<필로우맨>), 쿤(<13호실>) 등 서유럽의 고전과 새로운 경향의 작품들, 그리고 페레스트로이를 겪으며 자라난 세대에 의해 만들어지고 그 새로운 세대에게 특별한 인기를 얻고 있는 이른바 ‘노바야 드라마’까지, 오늘날 러시아 연극의 레퍼토리는 끝없이 펼쳐진 진열대의 상품들처럼 화려하고 다양하다. 그 뿐만 아니라, 예술극장, 포멘코, 소브레멘니 등의 인기 공연들은 수천 루블에 이르는 티켓 가격에도 연일 매진사례를 이루고 있으며, 이번 2009/2010년 시즌이 끝나는 6월 말 공연까지 이미 모든 표가 팔린 공연들도 적지 않다.³⁾

물론, 이러한 수치들만으로 오늘날 러시아 연극의 상황을 긍정적으로 평가하기는 어렵다. 앞서서도 지적했듯이 적지 않은 비평가들과 연극인들이 러시아 연극 고유의 특성을 잃어버린 채 점점 화려해지기만 하는 현대 러시아 연극에 대해 비판적인 태도를 취하고 있다. 이 글에서는 이처럼 전통과 정체성을 잃은 채 표류하고 있는 현대 러시아 연극의 문제점을 예술극장을 중심으로 살펴보고, 그에 대한 대안으로 제시되고 있는 ‘노바야 드라마’에 대해 소개하고자 한다.

2.

모스크바 예술극장은 오랫동안 러시아 제1의 극장으로, 러시아 연극의 상징처럼 인식되어 왔다. 1898년 스타니슬랍스키와 네미로비치-단첸코가 대중예술극장(общедоступный художественный театр)이라는 이름으로 극장을 설립한 이후 지난 한 세기에 걸쳐 형성된 예술극장의 이미지, 즉 지적인⁴⁾ 심리주의 연극의 극장은 러시아 연극 전통에 대한 상과 일치하는 것이기도 하다. 물론, 그에 대한 반발, 혹은 극장 내부의 위기가 없었던 것은 아니며, 1980년대 말에서 1990년대 말까지 예술극장은 러시아 극장 전체가 그랬듯이 혼란스러운 파국의 시간들을 겪어야 했다.

3) 포멘코 극장의 경우 이번 시즌 18편의 레퍼토리 중 9편의 작품이 100루블에서 5000루블로 가격이 책정되어 있으며, 예술극장의 경우 750에서 1만 루블까지 가격이 책정되어 있는 공연도 있다.

4) 여기서 지적이라는 말은 사회 문제에 대한 도덕적 의무감을 지닌 러시아 인텔리겐치아 고유의 지적임을 말한다.



그림 1 카메르게르스키 골목의 체홉 예술극장



그림 2 트베르스코이 불바르의 므하트 고리키

예술극장을 둘로 쪼개더라도, 소비에트 관제 극장으로서 반강제적으로 지워진 무거운 짐에서 벗어나 과거 예술극장의 이상, ‘믿음에 토대를 둔 조합’(товарищество на вере)으로 돌아가고자 했던 예프레모프의 시도는 실패로 돌아갔다. 이후 소비에트 러시아의 상징이 될 므하트 고리키(МХАТ им. Горький)를 트베르스코이 불바르에 남겨두고 1987년 체홉의 이름을 붙이고 카메르게르스키 골목으로 돌아온 예프레모프는 그가 꿈꾸었던 새로운 극장을 만들지 못했다. 전형적인 60년대 세대였던 예프레모프는 페레스트로이카 이후 급격한 변동들, 새롭게 형성되는 연극 시장의 상황을 마음에 들어 하지도, 그에 적응하지도 못했다. 시장의 상황 속에서도 예프레모프가 끝까지 놓지 않으려고 했던 사회적, 도덕적 기관으로서 극장의 가치는 급격히 하락했고, ‘호모 소비에트쿠스’를 밀어내고 그 자리를 차지한 ‘노브이 루스키’들에게 므하트는 그저 단순한, 노브이 루스키의 입장에서 보면 구태하기 짝이 없는 극장이 되어버렸다. 극장을 찾는 관객도, 신작공연의 수도 급격히 줄고, 극장 내부의 규율도 허물어져버린 1990년대 말 예술극장의 모습은 당시 러시아 연극이 처한 심각한 위기의 상황을 그대로 반영한 것이기도 했다.

2000년 새로운 예술 감독 타바코프의 부임은 위와 같은 예술극장의 위기에 중요한 전환점이 된다. 예프레모프와 같은 세대이면서도, 타바코프는 위기와 변화의 시간들을 전자와는 다르게 받아들였다. 타바코프는 새로운 시대의 다양한 삶과 그 변화들을 반겼고, 무엇보다도 격변기의 승리자로 행동했다. 그는 “나는 승리자이다”(Я победитель)이라는 말을 습관, 혹은 주문처럼 반복했고, 비평가들은 그의 주문 속에서 므하트의 변화를 읽어내며 “므하트에 삶과 예술이 되돌아오고 있음”을 반겼다.⁵⁾ 그리고 실제로

5) Наталья Казьмина, "Пат или Игра победителя," *Proscenium. Вопросы театра*, с. 127.



그림 3 레이 쿠니 작, 마슈코프 연출 <No. 13>

능력 있는 극장 경영자였던 타바코프는 극단 내부 규율을 강화하고, 대표 수익을 올릴 수 있는 작품들로 새롭게 레퍼토리를 구성함으로써 관객들을 극장으로 다시 돌아오게 한다는 지극히 구체적이고 실질적인 목표를 세우고 그를 실행해나갔다. 예프레모프가 만들어 놓은 것이든, 자신이 만든 것이든 더 이상 관객들의 흥미를 끌지 못하는 작품들은 과

감하게 레퍼토리에서 내려졌고, 관객들이 원한다면, <No. 13>처럼 “정신없이 웃게 만드는 코미디”가 프하트의 주요 레퍼토리가 되는 것도 허용했다.⁶⁾ 또한 “누구든 필요하다면, 원한다면 어디서든 우리극장으로 데려올 수 있다”는 원칙 아래 하벤스키, 포레첸코프, 리트비노바 같은 유명 영화배우들, TV 스타들을 데려와 프하트의 얼굴 배우로 만들었다.

무엇보다도 관객 문제를 해결하는데 골몰했던, 다시 말해 관객들의 요구를 정확하게 파악하고 그것을 최대한 만족시키고자 했던 타바코프였지만 러시아 제1의 극장으로서 프하트, 러시아인들이 좋아하는 ‘전설적인’ 극장(театр - легенда)의 위상을 포기한 것은 아니었다. 비록 모든 작품들이 성공적이지는 못했지만, 타바코프는 심리주의 극장의 전통을 이어갈 고전 작품들을 계속해서 신작 목록에 올려놓았고, ‘노바야 드라마’로 불리는 새롭고 실험적인 극작과 연출에도 지속적으로 관심을 가졌다. <마지막 희생자>(Последняя жертва, 오스트롭스키 작, 2002년 예레민 연출)와 <코펜하겐>(마이클 프레인 작, 2003년 카르바우스키스 연출), <벚꽃동산>(체홉 작, 2004년 샤피로 연출)은 전자의 대표작들이며, 그리시코베츠의 <포위>(Осада, 2003년 그리시코베츠 연출)와 프레스냐코프 형제의 <희생자를 묘사하며>(Изображая жертву, 2004년 세레브렌니코프 연출), 시가료프가 각색한 모파상의 희곡 <비계 덩어리>(2005년 톱스토노코프 연출), 맥도너의 <필로우 맨>(2007년 세레브렌니코프 연출)은 후자의 대표작이라고 할 수 있다.

위에서도 언급했듯이 모든 신작 공연들이 성공적인 것은 아니었지만,⁷⁾ 타바코프는

6) 2001년 마시코프 연출로 초연되어 2010년 현재까지 주요 레퍼토리로 올라가고 있는 이 작품은 예술 극장에서 가장 인기 있는, 다시 말해 표 값이 가장 비싼(750루블에서 1만 루블로 책정되어 있는) 공연이기도 하다. 전작 <라이어>로 국내에서도 큰 인기를 모은 바 있는 영국 현대 코미디 작가 레이 쿨의 이 희곡은 <룸넘버 13>이라는 제목으로 대학로에서도 ‘웃음작렬코미디’라는 선전문구와 함께 공연되고 있다.

7) 카지미니에 따르면, 타바코프 체제 이후 프하트 신작들은 절반은 성공했고, 절반은 실패를 겪어야 했다.



그림 4 세레브렌니코프 연출 <콜로블료프가의 사람들>

앞선 실패를 벌충할 신작들을 계속해서 만들어나가며 정력적으로 예술극장을 이끌어나갔다. 그리고 2010년 현재 새로운 러시아 연극을 대표하는 새로운 예술극장을 만들기 위한 그의 노력⁸⁾은 절반 정도는 성공한 것으로 보인다. 무엇보다도 그는 극장을 떠났던 관객들을 다시 극장으로 불러들였다. 860석 규모의 대극장과 250석 규모의 소극장, 그리고 100석 남짓의 ‘새로운 무대’가 거의 매일, 거의 빈자리 없이 채워지고 있으며, 그 무대에 올려지는 60여 편의 작품들 중에는 단순히 관객들의 취향만을 쫓는 상업적 연극으로 치부해버릴 수 없는, 현대 러시아 삶의 단면을 날카로운 시선으로 잡아내고, 그를 통해 관객을 진지한 성찰과 숙고의 시간으로 만들어 주는, 다시 말해 지나간 러시아 극장의 전통을 떠올리게 하는 공연들도 적지 않다. 주요 연극정보 사이트인 Театральны й смотритель에서 해마다 비평가들이 뽑는 그 해 최고의 작품들 중에 예술극장의 신작이 적지 않게 올라가 있는 것은 그 절반의 성공을 대변해 주는 것이라고 할 수 있다.⁹⁾

타바코프가 이끄는 예술극장의 최근 10여 년간의 공연에서 나타나는 나머지 절반의 실패는 그 레퍼토리에서도 드러나듯이 일관된 방향의 부재, 다양한 계층과 취향의 관객들을 모두 얻으려는 과욕으로 예술극장만의 특징, 고유의 정체성을 잃어가고 있다는 데 있다. 오늘날의 브하트는 어쩌면 창립 초기 극장 명칭에 붙여졌던 대로 ‘모두가 들어갈 수 있는’(общедоступный)(물론, 비싼 티켓 가격을 지불할 능력이 있는 경우)극장이 되었지만, 전 예술 감독 예프레모프가 가장 중요하게 생각했던 ‘유대감’으로 극장을 찾는 관객이 점차 줄어들고 있다. 이는 언제라도 다른 극장, 혹은 다른 장르의 문화 상품에 관객들을 잃을 수 있음을 말해주며, 그것은 다른 모든 문제들이 그렇듯이 예술극장 만의 문제는 아니다. 1980년대 말 극장을 떠난 관객들의 빈자리를 채우고

8) 2004년 그가 소비에트 초기 예술극장에 붙여준 ‘아카데미’라는 단어를 떼어낸 것은 그 상징적 행동이었다고 할 수 있다.

9) Театральны й смотритель의 시즌별 최고 작품목록 20위권에 올려진 예술극장의 공연들은 다음과 같다. <코펜하겐>(2002/3), <백위군>(2003/4), <소시민들>(2003/4), <바냐 아저씨>(2003/4), <포위>(2003/4), <바사 켈레즈노바>(2003/4), <숲>(2004/5), <마지막 희생자>(2004/5), <희생자를 묘사하며>(2004/5), <살아라, 그리고 기억하라>(2005/6), <햄릿>(2005/6), <콜로블료프가의 사람들>(2005/2006), <필로우 맨>(2006/7), <곰사들이 말>(2007/8), <크로이처 소나타>(2008/9), <키제>(2008/9), <서푼짜리 오페라>(2009/10)



그림 5 모스크바예술극장 포스터 벽

있는 새로운 관객들, 자신들이 좋아하는 배우를 보기 위해, 혹은 센세이션을 일으키거나 유행하는 공연을 즐기기 위해 극장을 찾는 관객들은 그 배우들과 새로운 유행을 따라, 더 화려한 구경거리를 찾아 언제든 극장을 떠날 수 있는 것이다.

3.

병든 러시아 극장이 말한다. 나에게는 멋진 배우론이 있다고. 있었다. 하지만 다 사라져버렸다! 우리 서로를, 자신을 속이지 말기로 하자. (...) 위대한 러시아 극장의 가장 중요한 전통, 숙고의 담지자(властитель дум), 신문이 거짓말을 하던 시간에 진실을 말하고자 했던 옛 소브레멘니크와 예전의 타간카의 전통은 죽었다. 축제의 연극(Праздник театра)의 거대한 거짓을 보고 ‘믿을 수 없다!’고 외치는 스타니슬랍스키도 없다.¹⁰⁾

이렇게 러시아 극장은 병들고, 위대한 러시아 연극의 전통은 이미 죽었다고 단언하는 이 인물은 모스크바 트료호프루드니 페레울록 지하의 소극장 Театр. doc의 대표인 우가로프이다. 30석 남짓한 의자가 놓여있는, 사실 극장이라고 부르기도 어색한 공간이지만(오래전 스타니슬랍스키가 연극이 시작되는 곳이라고 말했던 외투보관실도 그곳엔 따로 없다), Театр. doc은 최근 10여 년간 수많은 논쟁을 일으키며, 이제는 그 존재와 일정정도의 성공을 부정할 수 없게 된 이른바 ‘새로운 드라마’(новая драма)의 중심지이며, 우가로프는 독극장의 공동대표인 그레미나와 함께 그 새로운 연극을 대표하는 인물이다. 우가로프, 그레미나를 중심으로, 이사예바, 쿠로치킨, 수보티나, 보야코프 등 30대 후반에서 40대 초반의 비교적 젊은 극작가와 연출가, 기획자들로 이루어진 이 그룹은 기성 극장에 대한 강한 반발과 기존의 것과는 전혀 다른 형식의 드라마, 공연으로 센세이션을 일으키며, 단지 현대 러시아 연극의 한 측면으로서가 아니라, 현

10) Угаров, с. 91-92.



그림 6 Театр.doc 입구

대 러시아 문화의 독특한 현상 중 하나로 주목을 받고 있다.

기성 극장에 반발하며 나타난 특정 경향의 연극을 지칭하는 개념으로서 ‘새로운 드라마’가 사용되기 시작한 것은 2001년 당시 황금마스크의 프로듀서였던 보야코프와 극작가이자 연출가인 그레미나가 동명의 국제연극페스티벌을 조직하면서부터이다. 그리고 그 모태가 된 것은 1990년 중견 극작가 슬랍킨과 카잔체프, 로션이 조직한 극작 페스티벌 ‘류비모프카’(Любимовка)이다. 스타니슬랍스키의 옛 영지이기도 한 류비모프카에서 열린 이 페스티벌은 국가의 지원이 아니라 상업적 기획을 완전히 배제한 독립적인 독회 페스티벌로, 우가로프, 그레미나, 미하일로바, 이사예바, 쿠로치킨, 무히나, 그리슈코베츠, 프레스나코프 형제, 시가료프 등등 당시로서는 아직 이름이 알려져 있지 않던 젊고 재능 있는 극작가들과 수보티나, 세레브렌니코프처럼 이후 모스크바 연극계에 센세이션을 일으키게 되는 젊은 연출가들이 모여 그곳에서 자신들의 첫 작품을 선보이고 이름을 알렸다. 류비모프카는 명실상부한 ‘젊은 극작가들의’ 페스티벌이 되었고, 그 발기자인 카잔체프와 로션은 잡지 ‘드라마투르그’(1993-1998)를 창간하여 새로운 희곡들이 발표될 지면을 만들고, 모스크바의 ‘배우들의 집’(Дом актеров) 내에 소규모 공연장 ‘데뷔 센터’(1996)를 마련하고, 역시 두 사람의 이름이 붙은 ‘드라마-연출 센터’(ЦД/р)(1998)를 발족시키는 등 젊은 작가와 연출가들을 위한 공간과 지면을 확보하기 위해 많은 노력을 기울였다.

카잔체프와 로션의 류비모프카 못지않게 새로운 드라마 전개에 큰 영향을 미친 것은 1999년 영국 로열코트의 모스크바 워크숍과 함께 시작된 ‘새로운 유럽 드라마’(New European Drama)와의 교류이다. 1990년대 중반 사라 케인의 <폭풍>, 마크 레이븐힐의 <쇼핑 & Fucking>과 같은 작품으로 영국 연극계에 센세이션을 일으키며 유럽 전반으로 확산된 거칠고 폭력적인 연극들, 특히 날것의 현실을 그대로 보여주는 듯한 이른바 ‘버바팀’(Verbatim) 기법은 젊은 러시아 극작가들과 연출가들에게 큰 반향을 일으켰다. 레이븐힐의 <쇼핑 & Fucking>(1999)과 <노골적인 폴라로이드 사진>(Some Explicit Polaroids)(2002)이 각각 수보티나와 세레브렌니코프의 연출로 드라마연출센터와 푸시킨 극장의 무대에 올려졌고, 젊은 극작가와 연출가들이 버바팀 기법에 따라 공동 제작한 <모스크바-공개된 도시>(Москва-открытый город)(2000)가 모스크바와 런던에서 동시에 상연되기도 했다. 시가료프의 경우 2001년 안티부커

상 수상작이기도 한 <플라스티신>(Пластилин)이 영국 로얄코트, 독일 샤우스piel 극장



그림 7 시가료프 작, 세레브렌니코프 연출 <플라스티신>

에 올려지고 나서 BBC 선정 ‘가장 전도 높은 극작가’ 수상자가 되었으며, 극작가 톰 스토포드로부터 “만약 도스토옙스키가 21세기에 태어났더라면, 분명히 '플라스티신'과 같은 작품을 썼을 것이다”는 호평을 얻어내기도 했다.¹¹⁾ 몇몇 비평가들은 서유럽 연극과의 이러한 접촉들을 두고 노바야 드라마를 서유럽에서 들여온 수입품으로 평가절하하기도 하지만, 서유럽에서의 호평과 지속적인 교류가 노바야 드라마를

바라보는 시선을 바꾸는데 상당한 역할을 했음은 부정할 수 없어 보인다. 로스토프-나-도누 출신의 무명 연출가 세레브렌니코프를 모스크바에서 가장 유명한 연출가 중 한 사람(최근에는 예술극장에서 주로 작업을 한다)¹²⁾으로 만들어준 것도 사실 <플라스티신>(2001, 극작가-연출 센터)과 <노골적인 폴라로이드 사진>(2002, 푸시킨 극장) 공연이었다.

2002년 모스크바 예술극장과 황금마스크 페스티벌의 지원 아래 국제연극페스티벌 ‘노바야 드라마’가 문을 열고, Teatr. doc이 개관하면서 노바야 드라마는 본격적으로 자신의 목소리를 내기 시작한다. 그리고 우가로프는 그렇게 시작된 노바야 드라마의 원칙을 다음의 두 가지로 나누어 설명한다. 첫째는 제작상의 원칙으로, 그는 사람들은 모두가 재능이 있고, 누구든 희곡을 쓸 수 있다고 말한다. 단, 희곡을 쓸 때 각각의 사람들은 자기 자신의 경험을 표현해야 하며, 자신만이 알고 있는 인물들에게 말할 권리를 부여해야 한다.¹³⁾ 러시아에 시인보다 극작가가 더 많아진 것 같다는 얘기가 나올 만큼 전에 없는 극작 붐¹⁴⁾이 일게 된 배경으로 볼 수 있는 이와 같은 선언 속에서 기존 극장의 레퍼토리에 대한 노바야 드라마 작가들의 불만을 읽어낼 수 있다. 그들은 고전 작가들의 작품을 ‘마르고 닳도록’(새로운 드라마 작가 중 한 사람인 미하일로바는

11) Hedy Weiss, "A Voice from Mother Russia," *Chicago Sunday Times* 21 November (2003). 이 글에서는 Birgit Beumers & Mark Lipovetsky, *Performing violence. Literary and Theatrical Experiments of New Russian Drama* (Bristol: Intellect Ltd, 2009), p. 152에서 재인용.

12) 다비도바를 세레브렌니코프를 다음 세대의 리더 중 한 사람이자, 색깔 있는 공연(спектакль-раскраска)으로는 거의 챔피언이라고 평가한다. Давыдова, с. 44.

13) Угаров, с. 93.

14) Майя. Мамаладзе, "Театр катастрофического сознания: о пьесах и философских сказках Вячеслава Дурненкова на фоне театральных мифов вокруг "новой драмы," *НЛО 2005. № 73*. <http://magazines.russ.ru/nlo/2005/73/mama28.html>. 2009년 07월 12일 검색.

바로 체홉의 텍스트가 다 헤어져 구멍이 날 정도로 무대에 올려지고 있다면서, 만약 누가 5년간 체홉을 올리지 말아보자는 제안을 한다면 당장 서명할 것이라고 말한다) 올리고 있는 기성 레퍼토리 극장들이 지금 러시아에서 일어나고 있는 일들, 현재 러시아인들 각각이 매일매일 체험하고 있는 것들을 외면하고 있음을 비판한다. 그리고 그들은 그 어떤 가공이나 환상 없이 ‘날 것의 현실’(сырая реальность)을 붙잡아 이야기하고 싶어 한다. 새로운 드라마 작가들이 ‘버바팀’ 기법에 흥미를 갖는 것도 같은 이유에서이다. Театр. doc의 주요 작가 중 한사람인 이사에바가 설명하는 버바팀 방식에 따른 극작은 다음과 같다.

극작가가 사회적 테마나 문제, 관념을 작가가 그 테마로 연출가와 배우들을 감염시킬 수 있다면 공동 작업이 시작된다. 배우들은 녹음기를 들고 ‘사람들 속으로 들어가서’ 그 테마와 관련하여 일정 수의 사람들과 인터뷰를 한다. 인터뷰를 녹음하면서 배우들은 인터뷰 대상자들의 행동, 언어습관, 제스처 등등 모든 특징들을 기억하며 인터뷰 대상자들을 주의 깊게 관찰한다. 그런 다음 모든 자료를 극작가에게 전달하고, 극작가는 이른바 ‘정보 기증자들’의 모든 원 자료들을 손대거나 편집하지 않고 말이 중간에 끊기거나 오, 아, 하는 감탄사, 한숨, 말을 더듬는 것, 욕설 같은 것들을 그대로 남겨둔 채 그 자료들을 해독한다. 그리고 그 자료를 기초로 해서 극작가는 희곡을 쓴다. 작가가 자신의 인물들의 텍스트를 편집할 권리가 없다는 점에 어려움이 있다. 작가는 자료를 모으거나 잘라낼 수는 있지만, 자신이 들은 것의 모티프들을 토대로 이야기를 고안해내거나 긴장감, 극적인 절정을 만들어내기 위해 뭔가를 덧붙일 권리는 없다.¹⁵⁾

이사에바의 <나의 엄마와 나에 대하여>(Про мою маму и про меня)(2003),



그럼 8 종이 박스를 위한 몰도바인들의 싸움

<Doc.tor>(2006), 로디오노프의 <종이 박스를 차지하기 위한 몰도비아인들의 전투>(Вой на молдован за картонную коробку)(2003), 그레미나와 우가로프의 공동작품 <다큐멘터리, 9월>(Сентябрь.doc)(2005)은 바로 위와 같은 버바팀 기법으로 만들어진 대표작들이다.

15) Елена Исаева, Первый мужчина,"(От автора), *Новый мир* 11(2003). 여기서서는 Birgit Beumers & Mark Lipovetsky, p. 211에서 재인용.

새로운 드라마의 두 번째 원칙은 연출 방식에 대한 것으로, 우가로프는 희곡 텍스트를 완전히 이해하는 것만으로도 상연의 준비가 완료되는 것임을 주장한다. 즉, 그는 상연을 위해 의미를 덧붙이고, 채색하는 것, 연기 자체를 자제해야 한다고 말한다. “독극장에서는 연기를 하지 않는다. 사람들은 생각한다. 정말이야?! 연기하지 않는 것에 대한 요구가 아주 강하다. 일기나 회상기 같은 논픽션에 대한 요구와 같은 것이다.”¹⁶⁾ 이러한 원칙들은 새로운 드라마 작가들이 다큐멘터리 연극을 지향하고 있음을 말해주며, 그와 같은 지향은 사회에 만연한 거짓, 가짜에 대한 반감, 특히 화려한 기성 극장의 무대 위에서 펼쳐지는 축제, 마법 같은 현실들의 속임수, 환영성에 대한 반감에서 비롯된 것이라고 할 수 있다. 요컨대, 다큐멘터리성을 통해 그들은 현대 러시아 연극이 상실한 사회성과 진실성을 회복하고자 하는 것이다.

새로운 드라마의 이러한 원칙들과 그 실제들은 비평가들로부터 적지 않은 비판을 받았다. 비평가들은 다큐멘터리 연극에 대한 우가로프 등의 원칙 속에서 과거 프롤레트쿨트나 레프의 선언문들을 떠올리며 버바팀 기법이나 다큐멘터리 연극 자체의 허위성을 비난하고, 옥설(мат)로 가득한 텍스트의 ‘형편없는 문장들’(полуграмотность)과 극작술, 드라마 전통에 대한 무지를 공격하기도 한다.¹⁷⁾ 그리고 첫 포문을 연 후 10여년이 지난 지금까지도 새로운 드라마에 대한 대다수의 거부감은 여전하며, 이미 새로운 드라마는 끝났다고 말하기도 한다.

하지만 내전을 치르듯 공격을 퍼부어대는 비평가들도 인정하고 있듯이, 새로운 드라마 내의 여러 모순과 한계에도 불구하고 그 성과를 부정하기는 어렵다. 그리고 그 성과는 사실은 새로운 것도 아니라며 다시 단서를 다는 몇몇 작가들의 작품에만 있지 않다. 눈여겨 볼 것은 변화하고 있는 시대의 현실을 날 것 그대로, 그 거친 언어 그대로 붙잡아 되돌려보게 하는 것, 그리고 그를 통해 지나가버린 극장의 전통, 현실과 삶에 대한 속고의 장소로 만들고자 하는 새로운 드라마의 의지이며, 그런 독극장이나 베고바야 무대(Сцена на беговая), 비소츠키 센터(Центр В. Высоцкого), 프락티카를 찾는 젊은 관객들이 점차 늘어나고 있다는 점이다. 새로운 드라마의 첫 시기, 기성 극장에 대한 반발과 걱정으로 가득 찼던 시기는 이제 지난 것으로 보인다. 그리고 기성 극장으로 들어가거나, 기성 극장보다 더 빨리 상업화되고 있는 극장들도 보인다. 하지만

16) Угаров, с. 95; М. Угаров, "Нужно отражаться жизнь такой, какая она есть," *Современная драматургия* 2 (2005), с. 186, 187.

17) 페테르부르크 연극 잡지의 편집장 드미트렙스카야가 그 대표적인 예로, 그는 우가로프를 코미사로, 보야코프를 새로운 드라마의 사령관으로 부르기도 한다. Марина Дмитриевская, “Угар-off, или изображая драму. Следственный эксперимент,” *Петербургский театральный журнал*, N. 4(38) (2004), с. 20-25참고

미하일로바나 쿠로치킨, 이사예바, 두르넨코프 같은 작가들이 그렇듯이 여전히 주랑이 달린 극장으로 들어가기를 거부하는, 시대의 순응주의자가 되기를 거부하고 성공과 실패 여부를 떠나 새로운 모색이 필요함을, 수많은 중요한 연극 과정의 원인으로서 여전히 새로운 드라마를 신뢰하고 있는 작가들도 존재한다. 그들의 모색을 지켜봐야 할 것이다.

현대 러시아 청년문화와 대중음악(랩퍼 문화)

이지연(한양대)

러시아 청년하위문화(молодежная субкультура)



그림 1> 폭력적인 스킨헤드

최근 또 다시 러시아에서 문제가 되고 있는 스킨헤드들의 인종주의적 범죄에 대한 보도를 둘러싸고 실제 스킨헤드 단체들은 언론의 보도가 스킨헤드의 본래 의미와 목적을 알지 못한 채 정치적 목적을 위해 왜곡된 보도를 하고 있다고 비판한다.¹⁾ 그들의 의견에 따르면 유색인종에게 폭력을 가하는 일부 범죄행위는 애초의 스킨헤드 문화의 본질과는 거리가 멀다. 처음 모스크바 기

술대학 학생들을 중심으로 자생적으로 생겨난 스킨헤드 집단은 미국과 독일의 헤비메탈 음악을 즐겨 듣는 청년들의 모임으로서 중심 조직이 부재하는 자유롭고 다소 무정부적이기도 한 문화현상이었다. 흑인에 대한 반감 등 서구 메탈 음악을 통해 유입된 인종주의적인 문화코드를 수용하긴 했지만 그것이 범죄와 연결되는 경우는 거의 없었다. 그것은 음악에 대한 기호로부터 시작된 유희적인 청년문화의 한 현상으로서 현재 언론을 통해 보도되는 스킨헤드와는 분명 다른 모습을 띠고 있었다.

물론 현재 러시아의 인종범죄가 스킨헤드를 표방하며 극단적인 모습을 보여주는 상황에서 문화 현상으로서의 스킨헤드 정신의 기원을 이야기하는 스킨헤드 내부로의 비판적 목소리는 우리에게 공허하게 들릴 뿐이다. 오히려 그들의 이러한 자기 해명은 러시아 당국이 인종범죄를 단순히 폭력사건으로 간주하고 본격적인 대응을 회피할 수 있게 하는 구실이 될 수 있는 위험성을 드러낸다. 또한 이것은 대개의 청년 하위문화 그룹들의 무정부주의에 내재하는 잠재적 폭력성과 함께 애초의 기원과는 동떨어진 러시아적 진화 양상 속에 내재하는 역설을 주목하게 한다. 즉, 서구화로부터 촉발된 문화

1) Вахитов Р. "Скинхеды в кривом зеркале СМИ. Ситуация в России," <http://croan.ucoz.ru/publ/38-1-0-263>



그림 2> 고트족 스타일

가 민족주의로 귀결되는 스킨헤드 현상의 러시아적 특수성은 다른 러시아 청년 하위문화 그룹을 비롯하여 포스트 소비에트 러시아 문화 전반을 관통하는 보편적인 흐름이기도 했다. 심지어 이러한 경향은 가장 자유롭고 서구적인 장르인 힙합 문화와 랩 음악에서 역시 발견되었다.

러시아에는 서구화의 과정을 통해 서구 문화에서 흔히 접할 수 있는 다양한 하위문화들이 존재하게 되었다. 스킨헤드, 고트족, 바이크족, 스노우보더, 힙합문화, 펑크, 헤비메탈 음악 문화, 축구팀을 중심으로 생겨난 열혈팬 문화, 클럽에서 여가를 즐기는 청소년들이 스스로를 지칭하는 용어인 클라베르(clubber)²⁾ 문화 등 비교적 오랜 역사를 지닌 하위문화로부터 최근 인터넷을 통해 보편화된 게이머, <반지의 제왕>과 같은 영화의 흥행과 함께 생겨난 판타지광인 톨키니스트, 일본 애니메이션 광팬들을 비롯한 오타쿠 문화에 이르기까지 전 세계적으로 공통된 보편적인 청소년 하위문화의 모든 현상들이 러시아에 역시 존재한다. 물론 서구에 비해 경제적인 여건이 열악한 러시아에 이러한 문화적 현상은 일부 계층에 국한되었고 많은 하위문화들은 극소수의 부유층 젊은이들을 중심으로 소비되었다. 또한 그 반대의 경우 자주 이러한 하위문화가 범죄와의 관련 속에서 성장해 가는 원인이 되었다.

2) 러시아 청년하위문화 및 클럽 문화, 바이크족, 고트족 등에 관하여서는 최아영 선생님의 논문, 「클럽 문화를 통해본 현대 러시아청년의 서구적 가치의 수용과 변형」, 『슬라브학보』 제 22권 1호; 「스타일을 통해본 러시아 청년하위문화집단 정체성 형성: 바이크족, 스킨헤드족, 고트족을 중심으로」, 『슬라브학보』 제 22권 4호를 참조: 1990년대 초중반에 형성되기 시작한 클럽 문화는 <클라베르>라는 하위문화집단을 생성해냈다. '클라베르'(клубер)는 영어의 'clubber'를 러시아어로 음역한 것으로, 클럽에서 여가를 보내는 청년들이 스스로를 지칭한다. 이들은 유행에 민감하고 뚜렷한 음악적 취향을 가진 집단으로서 90년대의 대중가수들의 음악에 대해 경멸적인 태도를 지니며 하우스, 힙합과 같은 장르의 외국 음악과 뮤지션들에 대한 정보와 앨범을 수집하는 것에 열중했고, 자신들의 음악적 취향을 대다수의 일반 청년들과 차별화하는 기준으로 삼았다. 이들은 90년대 초중반까지 러시아 클럽문화의 중심이 되었기 때문에 90년대 후반까지 러시아의 클럽은 각 클럽마다 음악적 정체성이 뚜렷했다. 그러나 90년대 후반부터 클럽내부에서도 스타일에 따라서 분화가 일어나게 되었다. 1990년대 클럽이 듣기 어려운 서구의 최신 음악을 듣고자 하는 소수 청년들의 문화적 취향을 만족시켜주었다면, 2000년대에 들어서 그것은 좀 더 대중화된 모습으로 나타나게 된다. 그리고 또렷한 음악적 장르를 표방하지 않는 대중적인 클럽이 늘어남과 동시에 대중적인 문화소비를 거부하는, 비교적 문화적 정체성이 뚜렷한 하위문화 향유자들이 주로 이용하는 클럽들이 늘어났다. 이렇게 현대 러시아 클럽은 90년대 초중반에 비해서 좀 더 대중적인 성격을 띠고 있는 한편 이와 동시에 다양한 하위문화 생산의 중요한 역할을 담당하며 그들만의 파티의 공간으로 양분되고 있는 양상을 띠고 있다.



그림 3> 바이커들과 함께 한 푸틴



그림 4> 모스크바 도로를 달리는 바이커족

가령 러시아에서 바이커 문화와 힙합 문화는 서구에서와는 달리 부유한 이들만이 누릴 수 있는 특권이였다. 러시아 록 음악이 그러했듯이 힙합 문화는 서구 문화를 쉽게 받아들일 수 있었던 유명인이나 외무 관료, 부유층 자제들을 통해 러시아에 수용되었으며 바이커 문화의 경우에도 값비싼 오토바이를 구입할 수 있는 일부 부유층의 취미에 불과했다.³⁾ 2000년대 초반 모던하고 진보적인 이미지를 내세운 맥주 광고에 달밤에 가죽 옷을 입고 참새 언덕에 모여 오토바이를 타고 있는 다소 ‘나이가 있는’ 젊은 계층이나 험령한 티셔츠와 바지를 입고 모자를 거꾸로 쓴 전형적인 힙합 패션의 젊은 이들이 등장할 수 있었던 것은 이러한 이유에서이다. 서구문화에 비교적 익숙했던 우리의 눈에 촌스럽게 비춰지는 이러한 광고가 러시아에서는 통할 수 있었다.

반면 앞서 지적한 스킨헤드의 진화과정이나 열성 축구팬과 스킨헤드적 폭력이 결합되는 등의 현상은 러시아 청소년들의 열악한 경제적 조건과 정부에 대한 불신으로부터 기인하는 사회적 혼란 속에서 생겨난 청소년 하위문화의 특성을 보여주는 것이기도 하다. 1990-2000년 사이 범죄행위로 인해 구금된 30세 이하 청년의 수는 550만 명을 넘었다. 물론 이는 재수감의 경우를 고려하지 않은 것이지만 상황의 심각성을 말해주는 데는 충분한 지표이다. 감옥으로부터 풀려난 많은 젊은이들이 다시 범죄행위에 가담하였다. 특히 이 중의 많은 경우는 청년 하위문화 그룹과 관계를 맺었다. 1980대 이미 사회 정화를 명목으로 하는 모스크바 근교의 어린 청년들의 그룹인 류베리(Люберы)

3) 바이크 문화의 원류는 전통적인 종교를 포함한 기존의 사회질서를 거부하는 저항성을 그 본질로 하는 록 문화이다. 물론 이들 역시 다양한 하위 그룹들이 있으며 바이커들과 모터사이클리스트로 스스로를 구분하고 배척하기도 한다. 이들은 이미 러시아에서 가장 널리 퍼진 하위문화 중 하나로 자리 잡았으며 단순히 폭력적, 저항적인 하위문화이기를 넘어서 적극적인 사회참여로 나아가는 모습을 보이기도 한다. 이들은 더 이상 러시아 사회에서 폭주족이기를 원치 않았으며 실제로 2차 체첸 전쟁에서 부상당한 러시아 군인들이 치료받고 있는 병원을 찾아가 위문하기도 하고, 비상사태가 발생하면 그들의 기동력을 서슴없이 베풀기도 하였다.

가 조직되었으며 이들은 사회의 적을 색출하여 처단한다는 기치 아래 범죄행위를 일삼았다. 이들은 1980년대 말 거의 사라지게 되지만 이들의 이름은 여전히 공격적 성향의 청년 하위문화 그룹을 대표하는 것으로 남게 되었으며 2000년대에 이르러서까지 스킨헤드를 비롯한 공격적 청년문화에 영향을 주게 된다.

이처럼 러시아 청년 하위문화는 서구화라는 전세계적 흐름과 러시아 사회의 정치, 경제, 사회적 혼란이라는 이중적인 상황으로부터 촉발되었다. 일차적으로 서구화를 통해 생겨난 취미 위주의 하위문화 집단과 범죄적 성향의 공격적 청년 집단은 확연히 구분이 되었지만 점차 각 그룹들은 진화하고 세분화되면서 이러한 두 경향간의 구분이 모호해지는 지점이 발견되게 된다. 앞서 지적한 현재의 스킨헤드 현상은 바로 문화적 서구화로부터 시작되어 폭력적 청년조직으로 변해간 대표적인 예라 할 수 있다. 물론 많은 청년조직들이 생태 문제나 환경 문제 등에 관심을 갖는 긍정적인 사회조직의 기능을 스스로에게 부여하면서 성장해 가고 있기도 하다. 특히 최근 러시아에서 청년 하위문화 그룹들은 자주 소비에트 시기의 청년 단체인 콤소몰의 사회적 기능을 스스로에게 부여하고자 하였으며 이로 인해 많은 청년단체들은 현재 러시아 사회의 문제점으로부터 벗어날 수 있는 출구를 모색하는 정치적 행동의 주체로서 조직적인 모습을 보이기도 하였다.⁴⁾ 그로 인해 많은 청년 단체들이 과거 소련 시기의 문화를 복원하고 재생산하는 기능을 자처하면서 소련 시기 문화가 새롭게 유행하게 되는 결과를 가져오기도 하였다. 정교상징을 사용하는 바이커들,⁵⁾ 우익정치집단으로 진화하는 스킨헤드, 최근 러시아 랩퍼들의 민족주의적 가사 역시 이러한 경향과 무관하지 않다. 이들의 문화에서 강하게 드러나는 민족주의적이며 계몽적, 반미적인 내용은 서구적인 스타일에 대한 단순한 모방이자 사회적 반항세력이라는 기원의 한계를 넘어서 소비에트 콤소몰의 성격을 비롯한 보다 긍정적인 사회적 기능을 스스로에게 부여하고자 하는 현대 러시아 청년문화의 발전방향에서 그 원인을 찾을 수 있을 것이다.

4) Луков В. А. "Особенности молодежных субкультур в России," Социол. исследования. 2002. №10. С. 79-87.

5) 이에 대해 최아영 선생님은 바이커문화가 무신론이 사회의 주류를 이루고 있던 소비에트 사회 말기에 생겨나면서 일종의 반항적인 문화코드로 러시아 정교적 특성을 수용한 것이며, 아울러 현대 사회에 와서는 이들이 스스로에게 부여한 사회문화적 기능과 애국주의적 경향을 반영한 것이라 설명한다. 최아영, 「스타일을 통해본 러시아 청년하위문화집단 정체성 형성: 바이커족, 스킨헤드족, 고트족을 중심으로」, 『슬라브학보』 제 22권 4호.

러시아 힙합 & 랩 음악



그림 5> 러시아 골목의 그래피티

러시아의 힙합 문화나 랩 음악은 서구의 것을 그대로 답습하면서 발전해 왔다. 러시아 랩 음악의 20년 역사 동안 아직까지 독특하게 러시아적인 어떤 것을 찾는 것은 불가능하다. 그러나 최근 러시아 랩 음악은 초기의 서구지향적인 음악적 클리셰로부터는 서서히 벗어나고 있는 듯 보인다. 리듬이나 샘플링, 멜로디 등의 측면에서는 아직까지 주목할 만한 부분이 크게 드러나지 않지만 가사와 내용의 측면에서는 앞서 언급한 청년문화의 다양한 현상들과의 상호관계 속에서 독창성과 사회성을 드러내고 있다. 뿐만 아니라 MTV 등의 보급과 함께 랩 음악은 청소년 계층이 가장 손쉽게 접할 수 있는 대중적인 문화로 성장하였으며, 따라서 현재 러시아 젊은이들이 당면한 문제와 함께 러시아 소비지니스 사업의 현 주소를 보여주는 특징적인 현상이 되었다.

러시아에 랩 음악이라 할 만한 실험이 처음으로 나타난 것은 1984년이였다. 당시 쿠이브체프(현재의 사마라) 지역의 디스코텍 <캐논>의 디제이였던 알렉산드르 아스토프는 그 지역의 밴드 <러시아워(Час пик)>와 함께 25분짜리 프로그램을 녹음하였고 이는 <랩(рэп)>이라는 제목의 앨범 형태로 러시아 전역으로 퍼져 나갔다. 이 앨범은 로큰롤 스타일의 음악에 조야한 랩 가사를 삽입하고 힙합 리듬을 일부 샘플링한 디스코텍용 앨범에 불과하였음에도 불구하고 큰 인기를 누렸다. 그러나 이러한 시도를 제외하고 80년대 후반 랩 음악을 즐기는 계층은 러시아에서 매우 제한적이였다. 해외 방문이 가능했던 일부 젊은이들만이 랩 음악을 접할 수 있을 뿐이였다. 랩 음악이 러시아에 본격적으로 나타난 것은 오히려 90년대 브레이크 댄스가 인기를 누리고 그래피티⁶⁾ 등의 거리 문화가 정착되면서부터였다.⁷⁾ 1990년대 초반 본격적인 러시아 래퍼가 등장하였지만 보그단 티토미르와 그룹 <말취쉬키> 등만이 알려졌을 뿐 보다 언더그라

6) 러시아에서 역시 브레이크 댄스의 유행과 함께 서구의 그래피티 문화가 유입되지만 서구에서와 같이 대중적인 현상으로 확대되지는 못하였다. 그럼에도 불구하고 페테르부르크 등의 도시 건물 안쪽의 벽에서는 자주 그래피티를 볼 수 있다.

7) Вершинин, М., Макарова, Е. "Современные молодежные субкультуры: рэперы," <http://psyfactor.org/rap.htm>

운드적인 색채의 힙합은 성공을 거두지 못했다. 흑인 하위문화를 대표하며 사회적인 의식을 담은 랩 음악은 러시아에서는 전적으로 서구적인, 그 어떤 사회적인 문제와 관계없는 음악적 모방에 불과하였다.

이러한 문제를 해결할 수 있는 출구가 된 것은 랩 음악이 러시아 록 음악의 전통과 결합되면서부터였다. 사회적인 의식이 랩 음악의 가사로 표현되기 시작하였고, 서구 랩 음악에 표현된 인종적 흑백갈등은 러시아 랩 음악에서 빈부 갈등과 같은 경제적 문제나 저항적 음악정신과 같은 문화적 의식의 표현으로 대체되었다.⁸⁾ 페테르부르크의 젊은 음악가들로 구성된 <Bad Balance>는 90년대 러시아 랩 음악을 대표하는 그룹으로서 이후 이 그룹이 배출한 DJ LA나 ШеFF, Микей 등의 음악가들은 프로듀서로서 러시아 랩 음악 보급에 큰 공헌을 하게 된다.

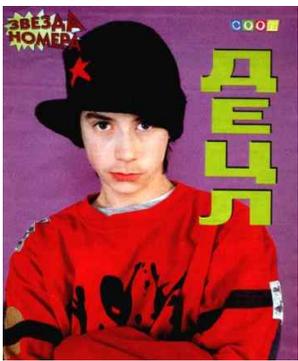


그림 6> 데뷔시기의
데צל

러시아에 본격적인 랩 음악 시장이 형성된 것은 1990년대 말이었으며 이 때 현재 러시아 랩 음악의 대표자라 할 수 있는 <Каста>, <Легальный Бизнес>, <Многоточие> 등의 그룹이 활동하기 시작한다. 이와 함께 랩 음악의 상업화를 주도하는 연예 기획사들이 등장하였고 이들의 주도하에 랩 음악은 음악 장르의 한계를 넘어 일종의 청소년 문화로 자리잡아가게 된다. 사업가의 아들이자 오랜 기간의 해외 체류 경험을 가지고 있던 어린 소년 데צל(Деצל)이 러시아 랩의 선구자 ШеFF의 프로듀싱으로 첫 두 장의 음반을 발매하며 1990년대 말 젊은 청년들의 선망의 대상으로 떠오른 것도 이러한 문화적 상황에서였다.

이 시기 러시아 거리에서는 쉽게 힙합 스타일의 옷을 입은 젊은이들을 발견할 수 있었다. 랩퍼들의 스타일과 언어, 행동방식은 젊은이들 사이에서 세련되고 앞서 가는 서구적이고 모던한 패션으로 인식되었다. 자본주의화와 서구화의 영향이 그 어떤 때보다 강했던 1990년대 후반 러시아 젊은이들 사이에서 ‘부유하고 아름다운’ 삶에 대한 욕구는 그 어느 때보다 커졌다. 랩 음악과 함께 수용되면서 러시아 문화 속에서 랩 음악의 영향권 하에 놓이기도 했던 R&B는 러시아인들에게 Rhythm & Blues 장르의 음악이라기보다 ‘부유하고 아름다운(Rich & Beauty)’ 삶의 스타일로 인식되었다. 특히 힙합의 스타일 코드가 비교적 저렴한 가격에 따라할 수 있는 것이었다는 점 역시 젊은이들 사이에서 이것이 하나의 문화 코드로 자리 잡는 것을 부추겼다. 전형적인 힙합 스타일의 헐렁한 옷 뿐 아니라 아디다스나 나이키 운동복 역시 힙합 문화 코드로 간주

8) Луков В. А. "Хип-хоп культура," Знание. Понимание. Умение. 2005. №1. С. 147-151



그림 7> mnogotochie
10주년 기념 공연
포스터

되었다. 1990년대 말에서 2000년대 초 머리를 짧게 깎고 운동복을 입고 다니는 청소년들이 거리에 유난히 많았던 것은 바로 이러한 문화적 유행으로부터 기인한다. 이처럼 소비지니스의 성장과 서구화, 힙합문화 기반의 청년 하위문화 그룹의 발전과 분화 과정 속에서 랩 음악은 가장 보편적으로 향유되는 젊은이들의 문화가 되었고 이어 세부적인 특징들에 따라 다양한 그룹으로 분화되는 등 점차 그 저변을 넓혀가게 되었다.

이처럼 분명 러시아에서 현재 랩 음악은 대중음악의 가장 중요한 장르 중 하나로 자리 잡았으며 스타를 만들어내는 소비지니스의 주된 사업으로 부상하였다. 그러나 보다 주목할 것은 이들 미디어를 통해 듣게 되는 상업적인 성격의 랩 음악이 아닌

지방의 소도시를 중심으로 한 일종의 언더그라운드 랩퍼들의 등장이다. 범죄의 수도라 일컬어지는 로스토프 나 도누(Ростов-на-Дону) 출신으로 음악을 통해 자신의 고향 도시의 여러 사회적 문제들과 범죄에 대한 고발을 행하고 자신들의 삶과 사랑, 미래에 대한 진지한 성찰을 보여주는 <카스타>, <Ю.Г.> 등의 랩퍼들은 과거 록 음악의 역할과도 유사한 기능을 스스로에게 부여하였다. 이들은 러시아에 랩 음악이 수용되던 초기 록과 결합된 언더그라운드 랩의 전통을 계승하면서 클럽에서의 공연을 통해 대중과 소통한다. 랩과 힙합 음악이 이미 청년 하위문화라기보다는 대형 기획사의 수익구조에 의해 생산되는 대중문화 혹은 ‘팝사’로 변해버린 상황에서 그 고유의 저항정신은 러시아 록 음악을 계승한 언더그라운드 랩퍼들의 가사 속에서 지속된다.

이들은 소비지니스의 지나친 상업성에 반기를 들고 러시아가 안고 있는 문제들을 음악으로 이야기한다. 때로 이들은 스킨헤드의 인종주의적 폭력을 비판하고 언론의 자유를 이야기하며 러시아가 나아갈 길을 묻는다. 또한 이들은 미국 문화를 비판하며 러시아 청년문화에 전반에 내재하는 민족주의적인 정서를 공유한다. 다음은 1998년 결성되어 2006년까지 활동한 러시아 랩 음악의 살아있는 역사라 할 그룹 <многоточие>의 노래 <러시아의 시간(Время России)>과 <미국(Америка)>이다.

러시아의 시간(Время России)

러시아의 수수께끼는 문제만 많고 답은 없다는 것

Загадка России - много вопросов, нет ответов:

우리는 하나님 이 선택한 민족.

мы - Богом избранный народ.

아무것도 바꾸려 하지 않고, 생각하려 하지 않고

Как понимать то нежелание что либо менять,

그저 방바닥에 드러누워 있는 너희를 어떻게 이해할까?

На печи лежать и ни о чём не думать?

나는 러시아에서 태어났어.

Родился я в России,

우리는 스스로를 존중하지 않아. 그게 루시의 특징이지.

Суть Руси в том что, не уважаем мы себя.

그만해, 너희들은 러시아인이잖아!

Остановитесь, ведь вы же русские люди!

일어나! 우리들의 시간이 왔어.

Вставай ! пришло наше время

일어나! 앞으로 나아갈 때가 왔어.

Вставай ! пора двигаться вперёд

일어나! 시간은 우리를 기다리지 않아.

Вставай ! время Росси не ждёт

미국(Америка)

미국 - 아름다워. 그러나 러시아는 힘이 있는 곳.

Америка - это красиво, Но Россия - вот где есть сила, (вот где есть сила)

미국이 러시아에게 가져오는 것은 거짓과 황당함뿐.

Америка, несущая России только ложь и блашь,

허영게 분칠하고 다가와 미국은 싸구려 텅 빈 삶으로

припудренный под красату, Продажной и пустой жизнью

러시아적인 가치관을 다 바꾸려 하면서,

Пытаясь подменить сущность русского мировоззренья,

우릴 아무것도 생각 못 하는 허수아비로 만들고 있어.

сделать так, чтобы мы не думая смотрели на указку,

우리가 수백만 달러를 버는 동화 같은 꿈을 꾸게 해

Видели в ней сказку, ценили оны баксов

극장에 앉아 팝콘 속에 과묵혀.

давась попкорном в кинотеатрах.

결국엔 그렇게 자신을 팔아넘기도록 말이지.

В итоге продали себя,

다음은 랩퍼 URC Стас의 텍스트이다. 여기서는 권력과 러시아가 분리되어 반정부 적이지만 극도의 러시아 애국주의적인 내용이 나타나 있다(러시아 젊은이들이 정부와 권력을 국가와 분리시키는 현상은 최근의 설문조사 등에서도 밝혀진 바 있다). 아래의 노래에서 랩퍼는 러시아와 자신들을 어머니와 아들의 관계로 결합하면서 자신들의 뜻과 언어를 법과 권력의 우위에 두는 과격함을 드러낸다.

Свобода слова

Свободы слова нас лишили власти,

И тишиной мы пытаемся выжить,

А верхи опять наслаждаются властью,

Пока мы забываем, как надо правду слышать...

Нас лишали слова 10 лет назад,

Нас лишали право отвечать за слова,

Нас лишили права жить, нам стали угрожать,

Нам сказали, что Россия — проклятая страна...

Но мы, спустя 10 лет пытаемся взять правдой ,

Россия — наша страна, нам другой не надо,

Когда — то раньше было трудно, но нес не взять этим,

Мы сказали наше слово — оно выше закона...

Припев:

Свобода слова! Дай те нам свободу слова!
Мы кричим, будем кричать, бомбить будем все снова!!!
Если нас лишать право говорить правду,
Мы будем делать то, что совершенно власти не надо!

Жалея детей , матерей , мы не идем на вой ну,
А что будет с матерью, когда уй ду
На вой ну?
Парнишки лет по 12 гуляют по рай онам,
И уже прославляются нарушением закона,
Песни в душе играют, тяжело жить...
Дай те слово нам, мы научим выживать, не сдаваться,
Любить...
Россию... мать нашу, нашу страну,
Больше не признавать ничто, только Россию одну,
Но горе тем, кто пой дет против всех нас,
Это будет 3 мировая, обещаю, АТАС!!
Бум, бум, по рай онам музыка громкая играет,
А Россия снова побеждает!!!

Припев:

Свобода слова! Дай те нам свободу слова!
Мы кричим, будем кричать, бомбить будем все снова!!!
Если нас лишать право говорить правду,
Мы будем делать то, что совершенно власти не надо!

쇼비지니스의 상업성으로부터 거리를 두고 있는 일부 러시아 랩퍼들은 이처럼 역설적이게도 서구로부터 가져온 음악적 형식인 랩이라는 장르를 통해 서구의 문화를 비판

하고 러시아적 가치를 이야기한다. 세계화의 징후들을 그대로 반복하는 러시아 대중문화의 표면 아래에는 이처럼 지금도 여전히 과거 소련의 영광과 러시아민족의 자긍심을 이야기하는 청년들의 하위문화가 숨 쉬고 있다. 러시아 사회에 산적한 문제들과 이에 대한 불만은 청년들의 범죄를 조장하고 범죄 집단을 양산하며 이는 또한 자주 사회적 폭력으로 표출되고 있지만, 동시에 일부 하위문화 집단은 콥소몰의 계몽적 기능을 스스로에게 부여하며 전환기의 혼돈과 공허함을 살아 온 러시아 청년들의 정신적 지주의 역할을 담당하고자 한다. 저항과 반사회적 기원을 가진 청년들의 하위문화가 스스로에게 부여하고 있는 이러한 계몽적, 민족적 성격이야말로 현대 러시아 문화의 모순이자 비전이 아닐까.

현대 러시아의 ‘거대’ 영화들

- 국가이념과 유라시아주의의 구현양상을 중심으로 -

이희원(중앙대)

역사 혹은 타(他)문화가 영화의 중심에 자리하게 될 때, 무엇보다 중요한 것은 어느 시각에서 그 영화가 역사와 타문화를 구현하고 있는가 하는 점이다. 무엇보다 러시아에서는 영화 속의 역사적 ‘독해’가 어떻게 이루어지고 있는가 하는 점에 대해 지나칠 정도로 민감하게 현실적 상황과 유비(類比)시키려는 경향을 보인다. 일례로 세르게이 에이젠슈테인(Сергей Эйзенштейн)의 영화 <이반 뇌제 *Иван Грозный*> 1부(1944)와는 달리 2부(1945)는 스탈린에게 자신에 대한 정치적 비난이라고 받아들여졌고, 그 결과 에이젠슈테인은 거센 비판을 받았음은 물론 심근경색으로 급작스런 죽음을 맞았다. 특히 러시아의 민족적 자긍심을 불러일으키는 중요한 역사적 순간들을 적극적으로 영화 담론 속으로 ‘호명’해 올 때, 이는 대부분 일정한 이념과 러시아의 정치적 지향과 무관하지 않았다.

이러한 측면에서 보면 현대 러시아 영화계에서 ‘역사영화 신드롬’은 각별한 주목의 대상이 된다. 특히 천만 달러를 상회하는 막대한 자본을 소요한 이 ‘거대’ 영화들 속에는 대규모 제작비만큼이나 거대한 러시아적 이념이, 엄밀하게 말하자면 푸틴을 위시한 현 정부가 내세우는 현대 러시아의 국가 이념이 역사적 유비를 통해 그 중심에 자리하고 있다. 1996년 발효 이후 2004년 개정안을 거친 영화진흥법에서 러시아 자국영화에 대한 지원을 주관했던 ‘러시아 연방 문화 영화국(Федеральное агенство по культуре и кинематографии РФ)’의 영화지원금은 러시아 국가 이념에 충실히 복무하는 ‘거대’ 러시아 영화들을 2005년 무렵부터 쏟아내기 시작했다. 흥미로운 것은, 막대한 제작비가 투입된 이러한 ‘거대’ 역사영화들은 크게 두 주제로 분류되고 있다는 점이다. 그 하나는 러시아 ‘국가’와 ‘지도자’의 존립근거와 당위성을 강조하는 러시아 역사영화이며, 다른 하나는 러시아의 지정학적 위상을 확장시켜 현대 러시아의 국가이념과 맞물리는 ‘유라시아주의’를 설파하는 영화들이다.

무엇보다 먼저 상기할 점은, 국가제도와 지도자에 대한 각별한 요구는 러시아의 오

랜 역사문화의 전통이라는 것이다. 통치권에 대한 현재적 불만과 비판이 제기될 때, 이를 효과적으로 잠식시킬 수 있는 방편 중 하나도 통치력과 지도자가 상실되었던 과거의 뼈아픈 기억으로 그 시선을 돌리는 것이다. 바로 이것이 현대 러시아의 국가적 당위성을 강조하는 ‘거대’ 역사영화들에서 이루어지고 있는 과거 호명 방식이다. 이러한 흐름의 선두에 선 영화 중 하나가 블라디미르 호티넨코(Владимир Хотиненко) 감독의 <1612년. 동란의 시대 1612. Хроники Смутного времени>(2007)이다. 현재 러시아 국가영화산업의 제일인자인 니키타 미할코프(Никита Михалков)의 가장 절친한 파트너로서 ‘스튜디오 트리테(Студия Тритэ)’의 주도적 감독인 호티넨코는 이 영화에서 무엇보다 지도력과 정통성을 상실한 국가의 위기에 대한 역사적 기억을 허구적으로 재구성한다. 역시 ‘러시아 연방 문화 영화국’의 지원을 받아 천2백만 달러라는 대규모 제작비를 들여 만들어진 이 영화는 보리스 고두노프(Борис Годунов) 사후 러시아가 얼마나 혼란스러웠던가를, 가톨릭 폴란드가 러시아 정교를 얼마나 모멸했는가를 단호하게 역설한다. "우리 차르는 어디 있어?(Где же наш царь?)", "차르가 필요해, 차르가!(Царь нужен, Царь!)"라며 영화 속에서 수사학적으로 반복되는 언명과 "왕좌에 통치자가 없다(У трона нет Государя)"는 위기 의식은 당시 러시아가 혼란스런 동란에 처할 수밖에 없던 비극성을 확장시키고, 그럼에도 황실의 유일한 생존자인 크세니야 고두노바(Ксения Годунова)를 지키려는 황실 노예 안드레이와 포자르스키(князь Пожарский) 공후의 노력은 러시아 정교 정신을 수호하며 자진하여 고난을 받는 ‘고행자-사제’와 병행하여 러시아 정통성의 수호자로 제시된다. "동란은 끝났다!(Смута кончилась!)"는 기쁜 외침으로 끝나는 영화는 이후 300년 러시아를 지켜온 로마노프 왕조의 탄생을 알리며 막을 내린다.

통치력과 권좌의 상실은 결국 ‘러시아성’과 정교정신의 상실과 동일하다는 <1612년. 동란의 시대>의 외침은, 외세의 침입이나 국가적 위기상황에서 정교정신으로 무장한 지도자와 러시아인들의 영웅적 희생을 현재의 국가적 정당성과 유추하여 연결하도록 하는 다른 ‘거대’ 역사 영화들에서, ‘러시아 연방 문화 영화국’과 2008년 이후 이를 흡수한 ‘러시아 문화성(Министерство Культуры РФ)’의 후원으로 막대한 제작비를 들여 만들어진 다른 역사영화들에서도 이어진다. <알렉산드르. 넵스키 전투 Александр. Невская Битва>(이고르 칼레노프(Игорь Каленов) 감독, 2008, 러시아 연방 문화 영화국 후원, 제작비 8백만\$), <타라스 불바 Тарас Бульба>(블라디미르 보르트코(Владимир Бортко) 감독, 2009, 러시아 문화성 후원, 제작비 천6백만\$), <사제 Поп>(블라디미르 호티넨코 감독, 2010, 러시아 문화성, 가즈프롬(Газпром) 후원) 등이 바

로 이런 영화들이다.

특히 <사제>는 호티넨코의 러시아 민족주의적 시각을 이어가는 영화로, 세계 제2차 대전이 발발한 1941년 6월 21일 라트비아 국경 마을(село Тихое)에서 시작하여 1944년 2월까지를 배경으로, 독일군에 점령된 프스코프에서 레닌그라드에 이르기까지 파괴되어가는 정교회와 신앙을 지켜가려는 프스코프 정교회(Псковская православная церковь)의 알렉산드르 이오닌 사제(Отец Александр Ионин)의 실화를 다루고 있다. 특히 이 영화는 에이젠슈테인의 영화 <알렉산드르 넵스키>(1938)의 직접적인 장면인용과 도입으로 그 시대와 내적 대화를 이루고 있을 뿐만 아니라, '유라시아(Евразия)'의 서쪽 공간인 발틱 연안 지역에서의 러시아정교회 정신의 위대한 승리를 보여줌으로써 '유라시아주의(Евразийство)'라는 러시아 국가이념 구현에 '서방'의 흡입이라는 다른 한 축을 담당하고 있다.¹⁾ 정교회의 주요성인기념일들을 따라 진행되는 영화 <사제>에서 알렉산드르 사제는 스탈린이 찬사했던 영화 <알렉산드르 넵스키>가 주목한 시대와 넵스키 전투가 승리한 바로 그 '석양마을(село Закаты)'의 넵스키 장군 기념 교회를 복구시키고, 독일군에 저항하는 빨치산들과 봉쇄된 레닌그라드에서 굶고 얼어 죽어가는 시민들을, 포로로 잡혀 있는 유대인들을 돕는다. 그와 함께 8명의 고아들을 입양하여 키우는 알레브티나 아줌마(матушка Алевтина)의 사랑과 희생은 결국 시대와 이념을 초월한, 공간과 국경을 초월한 진정한 정교회의 사랑을 구현하는 인물로 제시된다. 무엇보다 <사제>는 문화재단 "러시아정교 백과사전(Православная энциклопедия)" 영화사에서 제작과 배급을 담당하고 있는 것에서 잘 알 수 있듯, 러시아 국가적 정당성과 근거를 제공하는 정교정신에 대한 강조가 핵심이다. 게다가 영화 속의 사랑과 희생의 정교정신과는 모순적으로, 가스프롬이 제작비를 후원했다는 것에서 많은 평자들은 이 영화야말로 '국가주문(госзаказ)' 영화의 극단이라는 비판의 목소리도 드높다.

하지만 이렇게 '국가주문'의 역사적 시각을 충실히 수행하는 영화들만 있는 것은 아니다. 언제나 시대적 상황에 가장 민감했고 그 역사·문화적 컨텍스트를 통해 시대성을

1) 영화 <사제>에서 레이트모티프로 삽입된 베르디(G. Verdi)의 오페라 <나부코 Nabucco> 3막의 "히브리 노예들의 합창 Va Pensiero" 역시 시사하는 바가 크다. 유프라테스 강변에서 노예로 잡혀온 유대인들이 이스라엘을 그리워하며 부르는 이 곡은 1840년 당시 오스트리아에서 해방을 염원하던 이태리 국민들의 정서와 잘 부합하여 이태리 국민들의 열광적인 반응을 낳았다. <사제>에서 반복되는 "히브리 노예들의 합창" 역시 나치 독일에 수난당하는 유대인들과 러시아 정교회, 그리고 발틱 국가들의 정서를 효과적으로 묶어주는 라이트모티프일 뿐만 아니라, 이를 수호하는 정교회 사제 알렉산드르의 비장함을 잘 전달한다. 특히 영화 <사제>의 러시아 개봉은 부활절을 기념하여 2010년 4월 4일, '구세주 사원(Храм Христа Спасителя)'에서 이루어질 것으로 알려져 '국가적' 영화로서의 위상을 다시금 확인시키고 있다.

엄중히 경고해온 파벨 룡긴(Павел Лунгин) 감독의 근작이자 그의 첫 역사영화인 <차르 Царь>(2009)는 현대 러시아의 여타 ‘거대’ 역사영화와는 분명히 다른 시각을 견지한다. 러시아 국가재정의 후원으로 만들어진 역사영화들과는 달리 영화 <차르>는 ‘파벨 룡긴 영화 스튜디오(Студия Павла Лунгина)’에서 ‘모스크바 은행(Банк Москвы)’의 재정지원 하에 천5백만 달러라는 적지 않은 예산으로 제작되었다. 이반 그로즈노이의 공포와 잔학정치가 극에 달했던 1565년에서 1569년에 집중한 이 영화는 오히려 정교적 정당성을 빌미로 정치권과 통치자가 얼마나 그릇될 수 있는가를, 그리고 이러한 위험성을 내포한 현대 러시아의 정치적 상황을, 알레고리를 통해 경고한다. 1565년 리보니아와의 전투로 노브고로드 공후들의 변절할 수 있다는 위협 속에 그로즈노이는 "말세에 임할 신의 준엄한 심판(Конец света – Страшный Суд Божья)"을 빌미로 말류타 스쿠라토프(Малюта (Григорий) Лукьянович Скуратов-Бельский)를 수장으로 하는 오프리치나(Опричина)를 설립한다.²⁾ 친구이자 솔로베츠키 수도원장 필립 콜라이체프(Филипп Колычев)를 모스크바 대주교로 임명한 이반 그로즈노이는 광기 어린 공포정치로 인해 필립과 끊임없이 대립한다. 그로즈노이는 "권력에 대항하는 자는 신에 대항하는 것이며, 신에 대항하는 자는 변절자(Кто власти противится, тот Богу противится. А кто противится Богу, тот отступник)"라는 단호한 논리로 자신에 대립하는 모든 사람을, 대주교 필립까지 처분한다. 신의 이름으로 자행되는 그로즈노이의 광폭한 공포정치는 "새로운 예루살렘(Новый Иерусалим)"이라 칭하며 창문이 없이 건축된 "오프리치나 궁전(Опричный дворец)"에 앉아 ‘변절자’들의 몸이 부활하지 못하도록 곱이 물어뜯는 것을 유유자적 감상하는 모습에서 극에 달한다. "이 이단적인 형벌을 중지하라(Прекрати эту языческую казнь!)"는 필립의

2) 영화 <차르>의 개시자막은 이러한 시대적 상황에 대한 명료한 제시를 하고 있다. "От Рождества Христова год 1565, от сотворения мира 7073. Русь истерзана голодом и Ливонской войной. Польский король Сигизмунд, по-русски Жигимонт, один за другим берет пограничные города. По Москве ползут слухи о предательстве новгородских бояр. Для искоренения измены Царь Иоанн Грозный вводит опричину. Опричники – сторожевые псы государевы, заливают страну кровью. От ужаса опричных злодейств слагает с себя сан митрополит Афанасий. Православная церковь обезглавлена. В бедствиях державы царь Иоанн Грозный видит знамение скорого Конца света – Страшного Суда Божья. Царь призывает в Москву настоятеля Соловецкого монастыря, друга детства Филиппа Колычева." 이는 역사적 사료에 근거한 것으로, 역사학자 스크리니코프 역시 카잔 지방 토지대장 고서에서 친위대 설립의 명확한 시기를 발견할 수 있었던 것은 중요한 수확이라고 명기한다. "창세 후 7073년, 즉 기원 후 1565년이 친위대의 설립시기였다. 7073 г. от сотворения мира. То было время учреждения опричины — 1565 г. от Рождества Христова." Р. Г. Скрынников. Иван Грозный. Москва: АСТ, 2001. С. 195.

경고를 무시하고 "그들은 사람이 아니라 짐승만도 못한 것들(Они не люди, они хуже, чем зверей)"이라고 말하며 잔인하게 변절자들을 처단하던 그로즈느이는 필립으로부터 축도를 거절당한다. 필립의 조카마저 순교한 후 필립은 치유의 은사와 초월적인 힘을 부여받지만 말류타에 의해 교살당하고, 필립의 시체를 안치한 교회 안에서 그의 제자들이 기도문을 읊는 동안 오프리치나 대원들은 교회를 불태운다. 그 밤 그로즈느이는 마을 백성들과의 '즐거운' 접견을 소집하지만 아무도 오지 않고, 검은 개 한 마리만 배회하는 새벽 여명 속에서 그로즈느이는 홀로 "내 백성은 어디 있어?(Где мой народ?)"라고 질문하는 장면에서 영화는 막을 내린다. 그런데 여기서 정교의 이름으로 자행된 그로즈느이의 '심판의 공포정치(Страшный Суд Царя)'와 현재 러시아 정치적 상황과의 유비는 영화 속에서 '검은 곰'과 '검은 개'를 통한 흥미로운 알레고리 방식으로 제시된다.³⁾



영화 <차르>

현대 러시아 정치 현실의 독단적이고 전제적인 회기에 대한 파벨 룡긴의 영화적 경고가 그의 첫 역사영화를 통해 이루어졌으며, 그것도 '오프리치나'와 그로즈느이의 공포정치라는 시대적 배경으로 집중된 것은 그 시대와 러시아 현실 정치상황이 유사하다는 위기의식에서 비롯된 것임을 알 수 있다. 그리고 이러한 역사인식은 비단 룡긴에게만 국한된 것이 아니라는 점이 주목할만하다. 현대 러시아 작가 블라디미르 소로킨(Владимир Сорокин) 역시 소설 <친위병의 하루 *День опричника*>(2006)라는 그의 첫

3) 러시아에서 전통적으로 곰이 자연력과 선한 신의 의지를 상징하는 것에 반해, 이 영화에서 검은 곰은 악마적이고 파괴적인 힘의 상징으로 등장한다. 광포한 그로즈느이에 반대하는 성직자의 심장을 파먹는 모습이나, 영화 속에서 계속해서 선한 민중의 신앙을 상징해 온 '블라디미르의 성모' 이콘을 깨물고 쳐내는 검은 곰은 사악하고 무자비한 권력에 충실한 하수인의 알레고리며, 동시에 이는 현 대통령 메드베데프(Дмитрий Медведев)를 직접적으로 연상시킨다. 더불어 오프리치나 대원들이 말머리에 매고 다니는 검은 개 머리카락, 영화 마지막 장면에 홀로 어두운 거리를 배회하는 검은 개의 모습은 권력의 '더러운 하수인(чёрный пёс)'인 오프리치나 대원들과, 나아가 모든 부당한 권력의 하수인들에 대한 알레고리이다.

역사소설과 단편집 <설탕 크레믈린 Сахарный Кремль>(2008)을 통해 이미 현대 러시아의 정치·사회·역사·문화적인 시대상을 ‘디스토피아’로 비판하고 있다.⁴⁾ 이렇게 러시아 문학과 영화에서 현대 러시아의 통치권과 지도자에 대한 역사적 유비로 주목하는 시대가 일치하고 있다는 점은 시사하는 바가 클 것이다. 또한 이러한 시각은 앞서 언급된 ‘국가주문’의 역사영화들과도 뚜렷한 대조를 이룬다. 정교적 정통성을 이어받은 국가 이념을 극단적으로 긍정적으로 강조하는 영화들과는 달리, 영화 <차르>에서는 정교정신을 수호하는 것이 권력과 통치권이 아니라 진정한 신앙, 대중들의 신앙으로 구현된다.

현대 러시아 영화의 또 다른 주목할만한 경향은 현재 러시아 국가이념으로 표방하는 ‘유라시아주의’의 프로파간다적 영화들, 특히 지정학적으로 ‘동(東)’에 해당하는 역사공간에 주목하는 영화들이다. 사실 러시아 영화사에서 ‘동’의 역사·문화적 컨텍스트를 러시아 영화의 공간 속으로 적극 견인했던 영화는 그리 많지 않았다. 프세볼로드 푸도프킨(Всеволод Пудовкин)의 <칭기스칸의 후예 Потомок Чингизхана>(1928)와 니키타 미할코프의 <우르가. 사랑의 영토 Урга. Территория любви>(1991) 등에서 전면적으로 몽골과 러시아의 문화적 조우와 합류가 이루어졌을 뿐이다. 그런데 아주 흥미롭게도 최근 러시아 영화계에서는 ‘동’에 대한 적극적인 역사적 견인이 이루어지고 있다. 그 포문을 연 영화는 세르게이 보드로프(Сергей Бодров) (공동)감독의 <유목민 Кочевник>(2006)이다.⁵⁾ 러시아-카자흐스탄-미국 삼국의 공동투자자와 공동 감독으로 제작된 이 영화에는 3천4백만 달러라는 막대한 예산이 투입되었으며, 카자흐스탄과 할리우드와의 첫 공동작업이 이루어진 영화이다. "카자흐스탄의 첫 대통령 누르술탄 나자르바예프(Нурсултан Назарбаев)의 아이디어로 만들어졌다"는 개시자막으로 시작되는 이 영화는 18세기 카자흐스탄의 선조인 카자흐 유목민들이 다른 유목민족들의 침입과 그들과의 전투를 겪으면서 국가제도의 당위성과 필요를 깨닫고 이를 획득하고 설립하는 과정을 다루고 있다.

하지만 이 영화보다 더 폭넓게 러시아의 ‘유라시아주의’를 구현하는 영화는 세르게이 보드로프의 다음 영화 <몽골 Монгол>(2007)이다. 역시 ‘러시아 연방 문화 영화국’

4) 이에 대한 보다 자세한 내용을 다음을 참조하라. 이희원, "러시아 포스트모더니즘 문학에 나타난 역사의 전복 - 블라지미르 소로킨의 <친위병의 하루>와 『설탕 크레믈린』을 중심으로", 노어노문학 제21권 2호 (한국노어노문학회, 2009), 345~376쪽.

5) <유목민>은 애초에 2004년에 완성되었지만, 제작진이 전투장면과 연애라인을 보다 더 확장시킬 것을 요구하자 공동 감독이었던 이반 파세(Иван Пассер)는 이를 거부하고 제작진의 요구를 수용한 세르게이 보드로프가 작업을 마무리하여 2005년 완성하고, 2006년 개봉되었다.

의 제작지원을 받고, 러시아-몽골-카자흐스탄-독일 4개국의 참여 하에 2천만 달러의 막대한 제작비가 투입된 이 영화는 ‘테무진’이라는 이름이었던 칭기스칸의 어린 시절과 젊은 시절에 대한 광대한 역사극이다. 영화 <몽골>이 할리우드적 초대형 스케일로 러시아 영화의 위상을 제고하고 ‘유라시아적’ 러시아의 국경을 확장했다면, 아시아에서의 러시아와 기독교의 영향을 전하고 지정학적으로 러시아의 ‘유라시아성’을 적극 역설하는 영화는 안드레이 보리소프(Андрей Борисов)의 <칭기스칸의 비밀 Тай на Чинги с Хаана >(2009)이다. 러시아-몽골-미국 삼국의 공동투자자로 천만 달러의 제작비를 들여 만든 이 영화는, 러시아의 ‘동’을 이루는 각 자치공화국들, 사하(Республика Саха (Якутия)), 부랴트(Республика Бурятия), 티바(Республика Тыва), 하카시야(Республика Хакасия), 알타이(Республика Алтай) 등에서 촬영되며 그들의 생활과 문화풍습을 러시아 역사·문화의 한 축으로 적극 수용하고 있다는 점에서 역으로 러시아의 ‘유라시아주의’를 구현하고 있다고 할 수 있다.



영화 <칭기스칸의 비밀>

물론 현대 러시아에서 막대한 자본규모로 만들어지고 있는 이러한 ‘거대’ 영화들이 모두다 국가 이념의 프로파간다 역할을 하고 있다고 단언할 수는 없다. 하지만 분명한 것은, 국가 자본의 지원을 받은 대부분의 이 ‘거대’ 역사영화들은 직간접적으로 ‘유라시아주의’라는 러시아 국가적 위상을 제고시키며 정교 이념을 적극적으로 옹호하고 있는 점에서 러시아 국가이념의 홍보대사들임에 틀림없다.

현대 러시아 온라인 게임 산업 동향과 사이버스페이스 문화*

박영은(한양대)

I. 서론

20세기 후반 이래 인류는 뉴미디어(New media)라고 통칭되는 IT 혁명으로 새로운 문화 체험의 시대에 돌입했다. 그 가운데 컴퓨터 게임은 디지털 기술공학 발전에 힘입어 현 시대의 대표적인 문화형식으로 부상하였다. 이제 게임은 밀실에서 즐기는 하위 문화가 아니라 동시대 젊은이들이 보편적으로 향유하는 문화로 정착하면서 그들의 공통의 언어이자 일상의 놀이가 되었다. 그럼에도 불구하고 영화·음악·만화·애니메이션 등의 타 문화 콘텐츠 산업이 문화예술로서 미학적·예술적 가치를 인정받고 있는데 비해, 게임은 여전히 주류 문화에서 벗어난 청소년 문화로만 인식되기도 한다. 영화·음악·만화를 생산하는 일은 ‘창작’이란 용어로 표현하고 이 분야에 종사하는 사람들을 ‘예술가’로 인정하는데 반해, 게임에 대해서는 ‘개발’이나 ‘개발자’라는 이름으로 개념화하는 것에서도 홀대받고 있는 게임의 문화적 위상을 엿볼 수 있다.

하지만 경제적 위상에 있어서 게임 산업은 타 콘텐츠 산업을 능가하는 ‘21세기 고부가가치 미래 산업’이자 ‘제2의 할리우드 산업’으로까지 자리매김하고 있다. 게임 산업에 잠재된 성장 가능성에 주목하게 된 것은 오랜 세월 동안 자본주의를 배척해왔던 러시아 역시 마찬가지였다. 전 지구적 차원의 변화에 러시아가 새롭게 눈을 뜨게 된 것은 2009년에 25주년을 맞게 된 <테트리스>의 종주국이 러시아였지만, 실제 자신들은 이를 상품화하는 문화산업적 인식이 없었다는 반성도 내포되어 있었다.

1984년 소련 과학원 소속 프로그래머였던 알렉세이 파지트노프(Алексей Пажитнов)가 개발한 <테트리스>는 모스크바 전역으로 퍼져 나간 게임 프로그램이었지만,¹⁾

* 이 논문은 2007년도 학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음 (KRF-2007-362-B00013)

1) 테트리스의 프로토타입은 구형 러시아 컴퓨터를 사용했기 때문에 많은 사람들이 즐기기에는 무리가 있었다. 파지노프는 그의 절친한 친구이자 해커였던 바짐 게라시모프에게 부탁해 PC버전 테트리스를 내놓았고, 이는 몇 주 만에 모스크바 전역으로 번져나갔다 Елена Карпова, Компьютерные игры в России бурно развиваются. (2007.1.20.)

<http://www.rian.ru/analytics/20070120/45400477.html> (검색일: 2010.1.29.)

당시에는 소련 국가 자산의 일부로만 간주되었다. 게임의 중요성이 간과되었던 당시 상황에서 소련은 국가 생산력에 아무런 도움이 되지 않는 놀이도구에 불과했던 이 프로그램을 게임 닌텐도 아메리카에 헐값에 넘겨 버렸다. 하지만 이렇게 팔려나간 <테트리스>는 1989년 미국의 소프트웨어 배급 협회 시상식에서 최초로 4개 부분을 석권하는 기염을 토하게 되었으며, 같은 해에는 닌텐도 게임보이용으로 발매되어 3천 만장의 놀라운 판매 기록을 세우면서 전 세계적으로 가장 사랑받는 퍼즐게임이 되었다.²⁾

여하튼 전 세계적으로 컴퓨터 게임이라는 신(新)놀이 문화가 융틀임을 하는 격동의 시기에 실제 게임의 생산국인 러시아는 금전적으로 아무런 이득도 얻지 못했다. 오히려 미국으로 망명하여 전 세계 게임 문화의 아이콘이 된 자신의 <테트리스>가 발전할 수 있도록 노력했던 파지트노프를 러시아 사회 일각에서 ‘조국을 등진 배신자’라고 비난하기도 했다. 하지만 이런 <테트리스>의 전례를 교훈삼아 현재 러시아에서는 제2, 제3의 테트리스가 개발되도록 적극적으로 해외 인기 게임을 수입하여 자국내 게임 산업을 활성화시킬 뿐만 아니라, 직접 게임을 제작하여 수출하는 괄목할 만한 성장을 보여주고 있다.

러시아 게임 산업의 비약적 성장을 파악하기 위해서는 컴퓨터 게임 시장과 맞물려 있는 러시아 IT 인프라 구축 현황을 살펴볼 필요가 있다. 러시아의 인터넷 보급현황과 그 이용률은 현 러시아 게임 시장의 형성배경을 이해하기 위한 기초자료가 되기 때문이다. 그 가운데서도 인터넷 발전과 함께 성장하고 있는 러시아 ‘온라인 게임’³⁾ 시장 및 온라인 게임의 꽃이라고 일컬어지는 ‘그래픽 머드(Graphic MUD)’⁴⁾ 게임을 현 시

2) <테트리스>는 그 유명세 못지않게 복잡한 법적 투쟁으로도 비디오 게임사에 발자취를 남겼다. 일본의 닌텐도사는 비디오 게임기인 ‘게임 보이’를 홍보하기 위해 <테트리스>를 덤으로 끼워 판매한 적이 있었다. 이에 대해 소련에서 <테트리스> 판매권 계약을 맺은 영국의 한 회사가 몇 년간 온갖 방법을 동원하여 문제를 제기했다. 4년쯤 계속한 법정 싸움은 닌텐도 사의 승소로 끝났다. 법원의 판결에 따르면, 계약서 상에는 영국 회사가 ‘컴퓨터 게임’의 권리만을 가지는 것으로 되어 있으므로 닌텐도 사의 ‘비디오 게임’에 대한 권리를 주장할 수 없다는 것이었다. 류현주, 『컴퓨터 게임과 내러티브』 (현암사, 2003), 38-39쪽. // <테트리스>를 둘러싼 영국, 러시아, 일본, 미국간의 복잡한 소유권 이전과 법적 투쟁에 대한 자세한 사항은 다음을 참조. 바람. <http://www.atarihq.com/tsr/special/tetrishist.html> (검색일: 2010.2.9.)

3) 온라인 게임이란 전화나 케이블 등으로 컴퓨터, 핸드폰, 게임기 등 다양한 외부 시스템을 연결하여 즐길 수 있는 게임을 말하며, 보통 인터넷을 통해 컴퓨터로 하는 게임을 지칭한다. 박창근, 온라인 게임 개발 스토리 [PCLine] (2008.10.) <http://olv.moazine.com/tviewer/index.asp> (검색일: 2010.2.9.)

4) 온라인 게임의 형태는 보통 머드(MUD: Multi User Dungeon)와 머그(MUG: Multi User Graphic)로 분류한다. 머드란 RPG나 어드벤처 장르의 게임을 여러 명의 사용자가 함께 실시간으로 텍스트를 통해 즐기는 게임이다. 이에 반해 머그란 대화 위주가 아닌 그래픽을 중심으로 한 게임을 일컫는다. 머그의 세계에서는 게이머가 자신의 캐릭터 및 NPC(Non Player Character)의 위치와 상태 등을 보다 시각적으로 파악할 수 있게 되었다. 원래 그래픽 머드나 텍스트 머드라는 구분은 없었다. 하지만 그래픽 화면이 화려해지고 다양해지면서 예전 텍스트 화면 시절의 머드와 구별하기 위해 그래픽 머드라는

대의 문화 현상과 연결 지어 볼 필요가 있다.

머드(MUD) 게임이란 컴퓨터 통신망을 이용한 온라인게임의 일종으로, 크게 모뎀을 통해 1 대 1 로 즐기는 엠티엠(MTM; Modem to Modem)과 한꺼번에 수천 명까지 참여해 즐길 수 있는 머드(MUD: Multi-User Dimension, Multi-User Dungeon 또는 Multi User Dialogue의 줄임말)로 이루어져 있다. 머드 게임을 온라인 게임의 꽃으로 이해하는 가장 큰 이유는 네트워크 게임 중에서 동시에 가장 많은 사용자가 게임을 즐기는 묘미가 있기 때문이다.⁵⁾ 여기서 MUD의 D가 표현하는 단어가 다른 것은 Dimension의 경우에는 가상의 공간을,⁶⁾ Dungeon의 경우에는 미로와 같이 공간을 헤매는 것을, Dialogue는 게임 내에서의 의사교환을 뜻할 수 있기 때문이다.⁷⁾ 이것이 온라인 게임의 ‘공간성’과 ‘상호작용성’, 그리고 ‘가상성’을 대변하는 것이기도 하다.

머드 게임은 기본적으로 일반 컴퓨터 게임이 지닌 특성을 공유하고 있을 뿐만 아니라 네트워크를 기반으로 하여 영속적인 가상의 세계를 창조해내고 있다는 독특한 특징을 지닌다. ‘가상공간(cyberspace)’라는 용어를 최초로 제기한 윌리엄 깁슨(William Gibson)의 <뉴로맨서(Newromancer)>⁸⁾와 같은 고전 과학소설의 선구적인 상상력을 빌리지 않더라도, 컴퓨터 게임 속의 이른바 ‘가상현실(virtual reality)’은 20세기 후반 문화의 한 부분이 되어 온 것이 사실이다.

원래 ‘가상현실’은 컴퓨터를 이용하여 만든 가상 세계에 사용자가 몰입하여, 실시간으로 보고 듣고 만지며 능동적으로 가상세계에 반응하여 현실감을 체험하는 것이다.⁹⁾

말이 생겨났다. 머드와 머그를 정확하게 구분하자면 텍스트로 구성된 건 머드이고, 그래픽이 추가 된다면 머그이다. 그래픽 머드를 영화에 비교 할 수 있다면, 텍스트 머드는 소설에 비유가 될 수 있다. 오늘날 우리가 알고 있는 대부분의 머드 게임이 그래픽 머드 게임이다. 관련 내용은 다음에 잘 나타나 있다. <http://mud.vtmode.com/guide/main1.htm> (검색일: 2010.2.9.) 및 위의 인터넷 자료.

5) 정기훈, 『원리로 이해하는 네트워크 입문』 (정보문화사, 2003), 95-96쪽.

6) Richard Bartle와 Roy Trubshaw가 1979년 디자인한 컴퓨터 머드 게임에 붙인 것은 Multi-User-Dimension을 상징한다. 그 오리지널 시스템은 판타지 세계를 텍스트로 묘사한 데이터베이스로 구성되었다. 게이머들은 모험에 직면해 협력하거나 싸울 수 있으며, 다른 것들과 상호작용을 할 수도 있다. 가상공간에서는 모든 것들이 사회적 상호작용을 위한 세계를 제공하는 것이다. Elizabeth Reid, "Virtual World: culture and imagination," *Cybersociety: computer-mediated communication and community* (edited by Steven G. Jones, Thousand Oaks, Calif.:Sage Publications, 1995), p. 165.

7) <http://mud.vtmode.com/guide/main1.htm> (검색일: 2010.2.9.)

8) 1984년 발행된 『뉴로맨서(Newromancer)』 라는 소설에서 처음 쓰인 ‘가상공간’이란 용어는 헬라어의 ‘다스리다(cyber)’라는 의미와 ‘공간(space)’이 결합된 말이다. 이 소설의 남녀 주인공은 사람의 두뇌와 컴퓨터 통신망을 연결하여 형성되는 가상의 공간에서 활동한다. 깁슨은 이러한 인조 공간을 일러 사이버스페이스(cyberspace)라 명명했다.

9) 배재환, “네트워크 그래픽 머드게임에서의 스토리텔링에 관한 연구,” 『컴퓨터 게임 학회 논문지』 No.8, June(2006), 20쪽.

즉 기술적 차원에서 가상현실은 컴퓨터 시스템에 있는 데이터로서 존재하는 환경에 관해 시각적, 청각적, 촉각적 정보를 제공하는 시스템을 지시하는 용어였다. 하지만 머드 게임에서는 가상현실과 교류할 수 있는 특별한 장비를 사용하는 대신에, 게임상의 가상공간에 대한 묘사에 의해 가상현실을 재현한다.¹⁰⁾ 미래 첨단 게임 발전의 주요 기반 기술인 3차원 그래픽 네트워크를 통해 보여지는 가상현실 기술의 발달이 온라인 게임 산업의 동력으로 작용하는 것이다.

하지만 이로 인한 몰입과 흡인력은 ‘머드 중독자’라는 말을 양산할 정도로 심각한 사회 문제를 야기하기도 하였다. 시뮬레이션 문화는 인간의 정신과 육체에 대한 기존 관념에까지 영향을 미치고 있는 것이다. 때문에 사회 여러 분야에서 이른바 ‘사이버스페이스’라는 새로운 공간에 대해 고심해야 할 현 시점에서, 본고에서는 러시아의 온라인 게임 문화의 전과 현황을 조사해보고, 이것이 현대 러시아의 사이버스페이스 문화와는 어떤 함수관계를 지니는지 살펴볼 것이다.

II. 러시아 IT 산업 및 온라인 게임 시장 현황

1996년 PC통신으로 러시아의 온라인 게임이 시작되었을 때 당시 게임 시장의 성장은 더디었고 게임을 즐기는 유저수는 극소수에 불과했다. 네트워크에 접속할 수 있는 장비를 갖추어야 했을 뿐만 아니라 러시아어가 아닌 영어로 된 온라인 게임 밖에 없었고 해외 지불이 가능한 신용카드가 있어야 했기 때문이었다.¹¹⁾ 하지만 2002년 러시아 정부가 ‘전자 러시아(Electronic Russia)’ 프로젝트를 위한 제도적 장치를 마련하고 IT 인프라 확충 계획을 수립하면서 온라인 게임시장은 괄목할 만한 성장을 거두게 된다. 이어 러시아 정부는 2005년 중기경제개발계획인 <2005~2008년 사회 경제 개발 계획>에서는 IT 부분의 GDP 확충을 2015년 17% 수준까지 끌어올리는 데에 주안점을 두었다. 2006년에는 e-Russia 프로젝트를 기반으로 하는 전자정부 구성계획을, 2008년에는 지역 정보화 시스템구축을, 2010년에는 전자정부와 지역 정보화 시스템을 러시아 연방 각 주체에 적용하는 것을 목표로 했다.¹²⁾ 러시아의 IT 산업 발전의 가속화

10) Elizabeth Reid, "Virtual World: culture and imagination," p. 165.

11) 김성태, 러시아 게임시장을 말한다.(2008.7.25)

http://event.gameshot.net/common/con_view.php?code=GA4889468a82482&intra_pg=1(검색일:2010.2.9.)

12) 온라인게임시장 동향보고서 -러시아·터키 (한국콘텐츠진흥원, 2009). www.kocca.kr 50쪽. (검색일: 2010.3.1.)

현대 러시아 대중문화의 양상과 전망

는 <표 1>에서도 확인되는 바, 2009년 4월 발표한 유럽의 인터넷 이용률에서도 러시아는 독일, 영국, 프랑스에 이어 4위를 기록하는 괄목할만한 성장을 보여주었다.

<표 1> 2009년 4월, 유럽 15개국의 인터넷 이용자 순위

Пользователи интернета в Европе, апрель 2009 года, топ-15 стран			
Страна	Пользователи (млн)	Часы (в месяц)	Посещенные страницы
Германия	40,0	22	2601
Великобритания	36,8	29	2482
Франция	36,3	28	2971
Россия	31,3	15	2228
Италия	21,2	19	1790
Испания	18,6	25	2398
Турция	17,7	32	3044
Нидерланды	12,0	25	2712
Швеция	5,7	25	2712
Бельгия	5,5	19	2032
Швейцария	4,4	20	2011
Австрия	4,4	14	1562
Португалия	3,8	19	1725
Дания	3,4	18	1890
Финляндия	3,2	26	2777

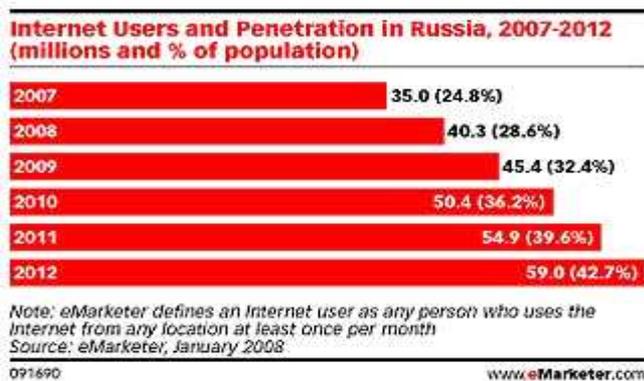
Источник: 

러시아의 인터넷 사용자 수는 조사기관별로 차이가 있긴 하지만, 디지털 마케팅과 미디어 경향 분석을 위해 1996년에 설립된 eMarketer 측에 따르면, 2012년이면 러시아인의 약 43%가 인터넷 사용자가 될 것이라고 전망한다. <표 2>를 통해 확인할 수 있듯이, 2007년 러시아 인터넷 사용자들은 전체 인구의 약 24.8%인 3500만이었지만, 2008년에는 4030만, 2009년에는 4540만, 그리고 2010년에는 5000만 명이 인터넷 사용자가 된다는 것이다.¹³⁾

13) eMarketer 측의 방법론에 따르면, 한 달에 한번이라도 온라인 컴퓨터에 접근할 수 있는 능력이 있는 세 살 이상의 사람들을 인터넷 사용자로 간주한 것이다.

<http://gtmarket.ru/news/media-advertising-marketing/2008/02/10/1595> (검색일: 2010.2.9.)

<표 2> 2007-2012년 러시아 인터넷 사용



괄목할만한 러시아 인터넷 유저 수의 증가와 함께 러시아 게임시장 역시 눈에 띄게 성장하였다. 그 가운데 온라인 게임 시장은 2008~2009년간 1억 3000만 달러에서 2억 4000만 달러로 2배 이상의 성장률을 보였다.¹⁴⁾ 하지만 러시아의 급격한 인터넷 문화의 확산은 수많은 어두운 그림자를 낳은 것 역시 사실이다. 러시아는 전 세계 스팸의 11%가 발송되고 있는 최다 스팸 발송국일 뿐만 아니라, 세계 최강의 실력을 자랑하는 해커들을 양산하고 있으며,¹⁵⁾ 불법 복제와 다운로드의 거대한 산실이라는 점¹⁶⁾ 역시 심각한 문제점으로 지적되고 있기 때문이다. 이런 그림자에도 불구하고 급속한 인터넷 보급률 확산은 게임 시장의 확대를 가져오는 것이 당연했다. 이노바 시스템즈(Innova systems)의 조사를 기반으로 한 <동향 보고서>에 의하면 러시아 온라인 게임 시장의 규모는 2006년 3,700만 달러에서 2007년 7,500만 달러를 기록하면서 100% 이상 성장했다. 2008년에는 1억 3000만 달러로 73% 성장했고, 2009년에는 2억 4000만 달러(한화 2,880억원)로 전년대비 84% 성장하였다.¹⁷⁾

14) www.kocca.kr, 40쪽.

15) 월스트리트저널(WSJ)은 2009년 12월 22일 씨티그룹이 러시아 해커들로부터 전산망을 해킹당해 수천만달러를 도난당한 사건을 미 연방수사국(FBI)이 수사 중이라고 보도하였다. 이에 따르면 러시아의 사이버 범죄조직과 관련된 것으로 보이는 해커들이 씨티그룹의 북미 지역 소매은행들과 일부 사업장의 전산망을 해킹해 돈을 강탈한 것으로 드러났다. 시티은행 측은 부인하고 있지만, 수사기관이 추정 한 피해 규모는 무려 수천만 달러라는 것이다. 조철희, 머니투데이(2009.12.23.)

<http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2009122309330110601&ERV2> (검색일:2010.1.29.)

16) Елена Карпова, Компьютерные игры в России бурно развиваются (2000.1.20)

<http://www.rian.ru/analytics/20070120/45400477.html> (검색일:2010.1.29)

17) 러시아의 온라인 게임 규모에 관한 조사는 기관별로 차이가 있는 것이 사실이다. 이에 본고에서는 가장 최근인 2009년 한국콘텐츠진흥원에서 조사한 <동향보고서>를 기반으로 하겠다. 한국콘텐츠진흥원과 서울산업통상진흥원이 공동으로 최근 발간한 <러시아터키 온라인게임 시장 동향 보고서>는 러시아터키 온라인 게임 기업을 직접 방문해 인터뷰 및 설문조사를 실시하여 자료를 수집하였으며 시장 현황, 유저 성향, 결제 체계, 주요 인기 게임, 진출 방안 등에 대한 내용을 담고 있다.

<표 3: 러시아 온라인게임 시장 규모> (단위: 년, 백만 달러)

연도	2006	2007	2008	2009	2010
온라인게임	37	75	130	240	340

또한 이노바 시스템즈의 조사에 의하면 러시아 온라인 게임 이용자는 2009년 당시 1700만 명을 기록하여 연평균 109%의 성장률을 보이고 있다. 수치상으로 전체 러시아 인터넷 사용 인구의 38%가 온라인게임을 이용한다는 것이다. 러시아의 인터넷 유저 중 온라인게임 유저는 인터넷과 브로드밴드 유저의 꾸준한 증가로 미루어 더욱 늘어날 것이라 판단된다.¹⁸⁾

<표 4: 러시아 온라인게임 유저현황> (단위: 백만 명)

연도	2005	2006	2007	2008	2009
온라인게임 유저	1.3	5	9	12.5	17

온라인 게임의 급속한 전파는 인간의 삶에서 놀이의 중요성이 강조된 시대에 우리가 살고 있음을 증명하는 것이기도 하다. ‘놀이하는 인간’을 뜻하는 ‘호모 루덴스(Homo Ludens)’란 용어를 고안했던 요한 호이징가(Johan Huizinga)는 인간의 본질적 활동은 놀이였으며, 놀이의 발전을 통해 인간의 문화가 발전했다고 간주한 바 있다. 이는 인간 발전의 역사를 도구 활용의 역사로 간주하며, 기술을 통해 진화한 인간형을 ‘도구를 사용하는 인간’, 즉 ‘호모 파베르(Homo Faber)’로 규정했던 과거와는 달라진 관점이다. 특히 인간은 기계 및 기술 발전에 적극적으로 의존하면서 생산력과 효율성을 극대로 향상시키려고 노력해왔다는 점을 감안할 때, 흔히 호모 파베르와 호모 루덴스는 생산과 소비를 대표하는 대립적 인간형으로 분류될 수 있다. 하지만 현대 산업사회 이후 이 두 가지 인간형은 오히려 결합의 형태를 취하게 되었다. 호모 루덴스가 호모 파베르와 극적으로 화해하는 지점이 바로 현재 디지털 게임의 영역이기 때문이다.¹⁹⁾ 정보 도구로서 뿐만 아니라 여가 및 오락 도구로서도 그 비중이 커지고 있는 인터넷을 이용한 디지털로 놀이하는 인간, ‘디지털 호모 루덴스’의 탄생이 중요한 의미를 지니게 되었다.

18) www.kocca.kr, 60-61쪽.

19) 양기민, “다매체 환경에서 게임하기,” 『게임과 문화연구』 (커뮤니케이션북스, 2008), 121-122쪽

온라인 게임은 게임이 향유되는 깊이와 형태, 산업적인 관심사에 따라서 ‘네트워크형 게임’²⁰⁾과 ‘MMO(Massive Multi-player Online)형 게임’으로 구분된다. 그 가운데 오늘날 가장 인기있는 온라인 게임이 ‘다사용자 온라인 롤플레이팅 게임(이하 MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game)’이다. 이는 동시에 수천 명 이상의 게이머가 인공적으로 구현된 게임 속의 가상 현실세계에 접속하여 각자의 역할을 맡아 하는 게임이다. 기존의 싱글플레이 롤플레이팅 게임(RPG)에 MMO라는 새로운 요소가 융합된 이 게임은 다중 사용자들의 집합으로서만 게임 플레이의 경험이 성립한다는 점을 분명하게 보여준다. MMORPG는 러시아 유저들 역시 가장 선호하는 온라인 게임 장르이기도 하다.

온라인 게임 세계속의 가상 세계 체험은 디지털 기술 발전으로 인해 다양한 방식으로 구현되고 있다. 일반적으로 가상현실은 디지털이나 사이버 기술로 인간의 오감에 해당하는 기능들을 효율적으로 가미하여 사람이 기존의 자연환경에서 느끼는 것과 비슷하게 느낄 수 있도록 조성된 현실을 말한다. 때문에 가상현실 세계로 여행하기 위해 사람들은 헬멧이나 몸에 입는 컴퓨터, 보안경, 데이터 글로브 같은 특수 장비를 종종 이용했다. 하지만 온라인 ‘머드’ 게임은 이런 식의 생생한 감각적 세계를 언어의 세계로 대신하는 텍스트 기반의 가상사회를 구축하고 있다. 이는 1970년대 초반 대면 롤플레이팅 게임인 <던전 앤드 드래곤즈(Dungeons and Dragons)>가 게임계를 휩쓸면서 시작되었다. ‘던전(지하감옥)’과 ‘드래곤(용)’²¹⁾은 처음에 단순한 게임의 이름이었다. 하지만 이 가운데 특히 ‘던전’은 단순히 지하에 있는 감옥이라는 의미뿐만 아니라 게임에서 주인공의 모험이 펼쳐지는 험난한 장소라는 포괄적인 의미를 지닌 보통 명사로서 점차 게임 고유의 개념이 되었다.

이후 던전 마스터가 하나의 가상 세계를 만들면 게임 참가자들이 그 속에서 주어지는 갖가지 역할을 맡아 모험을 즐기기 때문에, 하이테크 문화에서 던전은 흔히 가상공

20) 네트워크형 게임은 비교적 완성된 형태의 싱글플레이 게임에 인터넷을 비롯한 다양한 네트워크를 이용해 구현되는 게임 플레이의 요소를 추가하는 형태를 지칭한다. 대표적으로 한국 게임 산업의 산과 역할을 해낸 <스타크래프트>가 있다. <스타크래프트>는 싱글플레이 게임에서 플레이어와 겨루는 컴퓨터 및 물리적으로 같은 장소에 있는 상대 플레이어가 멀리 떨어진 다른 장소의 플레이어로 대체되는 형태의 경험을 제공한다. 네트워크형 게임은 주로 대전, 경쟁의 요소를 통해 구현되는 경우가 많다. 어떤 점에서 본다면 네트워크형 게임은 장기와 바둑과 같은 고전적인 대결형 게임의 변형 및 확장으로 볼 수도 있다. 허준석, 『재미의 비즈니스: 경제학으로 본 게임 산업』(책세상, 2006), 121쪽.

21) ‘드래곤’은 게이머가 중요한 임무, 보통 게임에서 퀘스트(quest)라는 과업을 달성하려고 싸워야 하는 대상이다. 퀘스트는 공주를 구하거나 보물을 찾고, 드래곤은 게이머의 퀘스트를 방해한다. 모험담에서 괴물은 보물이 있는 동굴을 지키는 예가 많다. 요컨대 게임의 모험이란, 게이머가 던전에서 드래곤과 싸워 임무를 수행하는 것이다. 류현주, 『컴퓨터 게임과 내러티브』, 46쪽.

간을 암시하는 말로 통용되었다. 가상공간이 만들어지면서 많은 컴퓨터 이용자들이 그곳을 공유하고 서로 협력한다는 의미에서 다수 이용자들의 던전, 즉 ‘머드’라는 신종 가상 사회가 생겨나게 된 것이다.²²⁾ 가상공간에 대한 이러한 인식을 바탕으로 러시아에서 인기 있는 그래픽 머드 게임은 무엇이며, 러시아 유저들이 선호하는 게임의 특징은 무엇인지 살펴보도록 하자.

III. 러시아 유저들이 선호하는 온라인 게임 종류와 스토리텔링

온라인 게임은 놀이 매체의 성격과 스토리텔링 매체의 성격이라는 두 가지 상이한 요소가 하나의 형식 안에 융합된 것이다. 그 이전에 놀이와 스토리텔링 매체라는 각각의 형식이 서로 다른 벡터를 유지한 채 발전되어 왔다면, 온라인 게임에 이르러서는 이들이 결합된 놀이 문화로 형성된 것이다. 하지만 국가별로 선호하는 게임이 있다는 점은 온라인 게임 역시 그것을 향유하는 국가의 특성을 반영하는 하나의 ‘문화’라는 점과 관련된다. 러시아의 경우에도 특화된 게임이 따로 있다는 것은 그 게임 분석을 통해 러시아 게이머들의 성향을 파악하는 바로미터가 될 수 있다. 러시아의 경우 인기게임은 IT Territory, Astrum Online Entertainment, <http://www.mmotop.ru/> 등에서 발표한 사항이 조금씩 차이가 있지만, 가장 최근인 2009년 <동향보고서>에서 발표한 자료에 따르면 다음과 같다.²³⁾

<표 5: 러시아의 인기 온라인게임>

타이틀	장르	개발사	퍼블리셔	서비스 현황	동시접속자수
리니지 2	MMORPG	엔씨소프트	이노바시스템 (퍼블리싱)	상용화 (2008.12)	6만명
Perfect World	MMORPG	완미시공	아스트롬 온라인 (퍼블리싱)	상용화 (2008.6)	4만명
RF 온라인	MMORPG	CCR	이노바 시스템 (퍼블리싱)	상용화 (2007.4)	1만 8천명
라그나로크 온라인	MMORPG	그라비티	그라비티 CIS(퍼블리싱)	상용화 (2007.3)	-

22) 세리 터클, 『스크린 위의 삶』(최유식 옮김, 민음사, 2003), 272-3쪽.

23) www.kocca.kr, 62쪽.

러시아 온라인 게임의 절대 다수를 차지하고 있는 장르는 <표 5>에서 제시된 바와 같이 MMORPG 장르이다.²⁴⁾ 그 가운데 2003년 엔씨소프트에서 개발한 3D 다중 사용자 롤플레이 게임인 <리니지 2(Lineage 2)>의 성공으로 한국 게임들의 강세가 두드러진다. 러시아는 현재 <리니지 2>, <RF 온라인>, <라그나로크 온라인>이 높은 순위를 차지하고 있으며 <리니지 2>의 경우 동시 접속자 수가 6만 명에 이르고 있다. <리니



지 2>는 2008년 12월 이노바 시스템을 통해 서비스를 시작했지만 상용화 이전에 이미 수많은 러시아 게이머들이 불법 게임 서버를 통해 이용하고 있었다.

중세풍의 가상 세계를 모델로 한 판타지인 <리니지 2>는 기존 <리니지>의 스토리와 세계관을 그대로 계승하고 있다. 아덴 왕국이 천하를 통일하기까지의 150년을 배경으로 삼고 있는 이 게임에서 플레이어는 자신의 분신과 같은 캐릭터를 선택하여 가상세계 내에서 활동하게 된다. 게임 내에서 휴먼, 엘프, 다크엘프 종족은 아덴 대륙에서, 드워프, 오크는 엘모어 대륙에서 성장을 시작한다. 또한 독특한 디자인과 전투 수행 모델을 지닌 다양한 괴물들이 여러 지하 동굴과 성에 살고 있다. 중세 유럽의 군주와 그 밑의 기사와 마법사, 성직자들과의 혈맹이라는 주종관계를 바탕으로 게임이 진행되며, 혈맹 시스템과 공성전 시스템을 통한 커뮤니티를 형성하여 많은 매니아 층을 가지고 있다.²⁵⁾

2008년 5월 22일 베타 테스트(Beta test: 시범테스트)를 시작했으며 현재 총 7개의 서버를 운영 중인 <Perfect World(완미 세계)> 역시 러시아에서 손꼽히는 인기 게임이다. 이 게임은 신(神) 반고가 땅과 하늘과 사람들을 창조하였다는 고대 중국의 신화에 바탕을 둔 판타지이다.²⁶⁾ 여기서는 세 개의 위대한 종족인 신족(Сиды), 수인족(30

24) 러시아의 경우, 온라인 게임 가운데 러시아 유저들은 MMORPG에 대한 선호도가 72%로 가장 높았으며 RACING의 경우는 25%로 두 번째로 높았다. 2008년 전 세계 게임 시장의 점유율 중 94.2%를 차지하는 장르 역시 판타지 계열의 MMORPG를 많이 즐긴다고 응답하였다. 위의 인터넷 자료, 79쪽.

25) <http://www.l2.ru> (검색일: 2010.3.1)

26) 이 게임의 배경설화에 따르면 중국의 신 반고는 스스로 몸을 해체하여 땅과 하늘, 사람들을 창조하였다. 그 후 천계를 관리하는 여러 신들은 그들과 하계의 생명간에 일종의 신비한 연결통로를 두어 힘을 흡수하였는데, 이 힘은 '신앙'이라 불리는 방식으로 그들에게 전달되었다. 이에 따라 신앙을 잃은 신들은 소멸의 시기를 맞게 된다. 천지간에 가장 중요한 다섯 가지 물질 '금, 목, 수, 화, 토'를 관리하는 5대 원소의 신은 하계의 신앙을 차지하기 위해 분열·대립하였고, 수신 '공공'은 이 과정에서 커다란 피해를 받아 격노하여 대홍수로 만물을 휩쓸어 버렸으니, 이를 '혈해의 난'이라 부른다. 파멸을 불러온 혈해의 난으로 인해, 하계의 생명들은 멸종되어 가고, 여러 신들도 영원히 신앙의 힘을 잃을 위기에 처하게 된다. 이에 신들은 어쩔 수 없이 힘을 모아 천계와 인계 사이에 새로운 영지를 창조하였는데, 이것이 '완미세계'라 불리는 천상 인간계 지역이다.

оморфы), 인간(Люди)이 모두 하늘을 날 수 있다는 점이 특징이다. 인간은 특수한 비검(飛劍)을 이용하여, 신족은 자신의 날개로, 수인족은 하늘을 나는 영물들을 길들여 날아다닐 수 있다.²⁷⁾ 게이머는 그 가운데 주인공을 선택해서 게임을 할 수 있다.

<Perfect World>에서 인간은 무사와 법사, 수인족은 야수와 요마, 신족은 궁수와 사제로 직업이 나뉘며, 각 클래스는 뚜렷한 개성을 가진 고유의 스킬들로 PvP(게이머들 사이의 전투)를 진행하게 된다. 게임의 대표적 PvP 시스템인 영토전은 완미세계의 대륙에 분할되어 있는 여러 영토를 길드 간의 전투를 통하여 점령, 방어하는 시스템이다. <Perfect World>가 무료 온라인 게임이라는 점도 러시아 유저들에게는 큰 매력이다.



우주와 은하계를 배경으로 로봇이 등장하는 <RF(Rising Force) Online>에 러시아 유저들이 열광한다는 점 역시 흥미롭다. 단순한 판타지물이 아니라 광활한 우주를 배경으로 하는 SF물인 이 게임은 한국의 CCR사에서 제작되어 2007년 러시아에 출시되었다. 이노바 시스템사는 이 게임에 대한 러시아와 독립국가 연합의 공식적 게임 발행처이다.²⁸⁾ 서기 7000년 경 과학의 발전으로 태양계를 지배하고 있던 인류에 외계인이 침공하고 그로 인해 인류는 한 행성만 남기고 모두 멸망하게 된다. 남겨진 행성의 인류는 고도의 정신 문명을 추구하는 신성동맹 코라(Holy Alliance CORA), 기계문명을 추구하는 아크레시아 제국(ACCRETIA Empire), 정신과 기계의 조화를 추구하는 벨라토 연방(BELLATO Union)으로 나뉘어져 태양계의 패권을 쥐기 위해 경쟁한다.

이 게임에서 각각의 국가는 경쟁자들인 다른 국가 외에도 아케인의 강력한 군대 및 외계 생물들과의 전투에서 생존해야 하며 이를 통해 더욱 강력해져야 한다는 지상의 과제가 있다. 여기서 유저들은 자신이 선호하는 문명과 국가를 선택하고 그 문명의 힘을 이용하여 은하계를 평정해야 한다. 신성동맹 코라, 아크레시아 제국 그리고 벨라토 연방은 저마다의 문명에 따라 특수한 기술을 사용할 수 있다. 러시아 유저들이 말하는 <RF 온라인>의 재미는 각 종족의 개성이 강하다는 점이다. 또한 이 게임에는 RvR(게임종족간의 전투)와 PvP(게이머들 사이의 전투) 등이 존재하며 다양한 게임 커뮤니티가 형성되어 있다.

한국에서 제작한 <라그나로크 온라인(Ragnarok Online)>은 2002년 8월, 이명진의

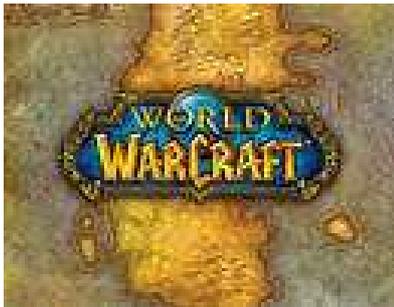
<http://www.playforum.net/wanmi> (검색일: 2010.3.1)

27) <http://www.pwonline.ru/> (검색일: 2010.3.1)

28) <http://www.rfonline.ru> (검색일: 2010.3.1.)



만화 <라그나로크>를 기반으로 그라비티에서 만든 MMORPG다. <라그나로크 온라인>은 2D와 3D가 조합된 만화같은 그래픽이 구현되어 있으며, 20종 이상의 직업군이 존재한다. 게임의 원작이 북유럽 신화를 기반으로 삼고 있기 때문에, 게임에 북유럽 신화와 관련된 용어나 아이템이 등장하는 점 역시 흥미롭다. <라그나로크 온라인>은 약 1000년 전에 신과 인간과 마족이라는 세 종족이 전쟁을 벌였다고 하는 설정으로, 연호로는 A.W.(After War)가 사용되고 있다. 신과 인간, 그리고 마족 사이의 성전이 끝난 후, 인간계, 신계, 마계는 길고 긴 휴전 상태로 들어간다. 그러던 어느 날, 조금씩 그 평화의 균형이 무너져 내리는 이상 징후가 인간들이 살고 있는 미드가츠 대륙 곳곳에서 감지되기 시작한다. 그로 인해 세계의 평화를 지탱하고 있다는 이미르(Ymir)의 조각에 대한 이야기가 모험자들을 중심으로 퍼져나가기 시작하면서 그것을 찾아 나서게 된다는 내용의 판타지이다.²⁹⁾ 이 게임에서는 공성전을 통해서 아지트를 획득할 수 있으며 결혼과 입양 시스템을 통해 유저 간 연대를 형성할 수 있다는 점이 특징이다.



<동향보고서>에서 발표한 게임 외에도 미국의 블리자드 엔터테인먼트에서 2004년 개발한 멀티플레이어 온라인 롤플레이게임인 <월드 오브 워 크래프트(World of Warcraft, 이하 ‘와우(WOW)’> 역시 러시아 유저들이 선호하는 게임이다. 전 세계적으로도 최고의 게임으로 인정받는 <와우>는 총 10개의 종족과 10개의 직업이 있으며, 그 속에서 게이머가 어느 진영에 소속되어 싸울 것인지를 결정하는 것이 중요하다. 늑대, 거미, 전갈, 악어, 게, 독수리, 하이에나, 고양이, 곰과 같은 다양한 종류의 몬스터가 변방에서 출몰하며 넓은 던전과 지상 지역을 차지하고 있다. <워 크래프트>의 연장선상에 있는 <와우>는 1만 년 전의 고대 전쟁으로부터 시작되는 배경을 통해 ‘휴먼’, ‘드워프’, ‘오크’, ‘트롤’ 등의 각 종족들이 반목하여 전쟁을 할 수밖에 없는 역사를 대서사시적 차원에서 보여준다. 이로서 <와우>는 빛과 어둠의 종족들 간의 대립이라는 이분적인 세계관이 지배하는 판타지가 된다.

<와우>는 MMORPG 중에서도 퀘스트(quest)가 강조된 게임으로 유명하다. 일단 플레이어가 게임에 접속하여 주요 마을이나 사냥터를 돌아다니다 보면 느낌표가 표시된 NPC(Non Player Character)를 만나 이들과 대화를 나누고 자신의 레벨에 맞는 퀘스

29) <http://www.raggame.ru/> (검색일: 2010.3.1.)

트를 받게 된다. 퀘스트를 받은 플레이어는 몬스터 사냥, 배달, 새로운 지역 방문 등 부여받은 퀘스트를 해결해 나가고, 그 보상으로 해당 NPC로부터 돈과 무기를 얻고 레벨 역시 오르게 된다.³⁰⁾ <와우>는 개인성과 함께 다른 플레이어와 협력해야만 보다 큰 것을 얻을 수 있는 유기적 커뮤니티성을 가지고 있다는 점이 특징적이다.

그 외에도 <리니지 2>를 시발점으로 하여 러시아 온라인 게임계에 ‘한류 열풍’³¹⁾을 몰고 온 대표게임인 <아이온: 영원의 탑(Aion: Tower of Eternity)>에 주목할 필요가 있다. 최고 수준의 3D 영상을 구현하고 있다는 찬사를 받는 <아이온: 영원의 탑>은 엔씨소프트가 2008년 11월 25일 서비스를 시작한 게임이다. 이른바 글로벌 콘텐츠로 제작된 <아이온>은 러시아에서 2009년 가장 기대되는 게임으로 선정되기도 했다. 이후 엔씨소프트는 러시아에서 현지 파트너 이노바를 통해 2009년 10월 중순에는 비공개시범서비스를, 12월 초에는 공개시범서비스를 거쳤으며, 2009년 12월 28일에는 정식 서비스를 시작해서 러시아 현지 게이머들로부터 좋은 반응을 얻고 있다.

<아이온>에서 플레이어는 서로 양보할 수 없는 목표와 이상을 지닌 천족과 마족 중 하나를 선택하여 적 진영은 물론 용계와의 투쟁이라는 모험을 진행하게 된다.³²⁾ 이노바사는 엔씨소프트가 제작한 원작 속의 천족과 마족을 각각 элий цы와 асмодиане로 번역하여, 그들의 전쟁에 의해 전 세계의 운명이 달려 있는 상황을 보여준다.³³⁾ 아이온 월드에서 플레이어는 소속감과 협동심을 지닌 다양한 몬스터와의 전투를 통해 단순 반복 전투 이상의 능력을 요구 받으며, 두 적대 진영을 연결하는 통로인 ‘어비스’에서 다이내믹한 PvP를 경험할 수 있다. 이러한 갈등을 통해 축적된 플레이어의 경험은 다시 월드 전체의 존재를 위협하는 용족과의 전투로 연결되도록 설계되어, 플레이어가

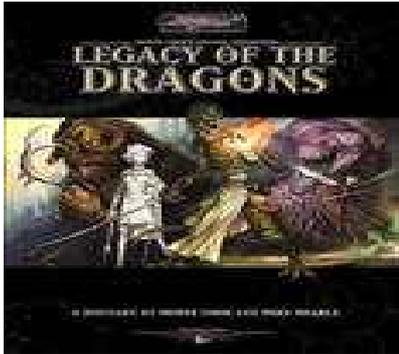
30) 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링: 게임은하계의 뉴 패러다임』 (살림출판사, 2005), 32-3쪽.

31) 러시아 온라인 게임계의 한류 열풍에 대해서는 다음의 저널에 상세하게 언급되어 있다. Денис Кублицкий, Корейская волна, // PC игры, 2009.12. с. 122-127.

32) <아이온>에서 태초에 아트레이아는 영원의 탑을 중심으로 구성된 하나의 세계였다. 아트레이아 최초의 피조물이었던 용족은 점차 강대해진 힘으로 오만해져 창조주에 대항하고, 아트레이아 자체를 위협하는 존재로 변하게 된다. 이에 창조주는 세상의 근간인 영원의 탑을 지키기 위해 12주신을 세상에 보내 용족에게 대항하게 하지만, 어느 쪽도 우세를 갖지 못한 채 지속된 기나긴 전쟁의 끝에 세상은 대과국을 맞게 된다. 갑작스런 대과국으로 ‘아이온-영원의 탑’이 분열되면서, 아트레이아는 다시는 소통할 수 없는 두 세계로 갈라지게 된다. 갈라진 두 세계는 천계와 마계로 나뉘게 되고, 이들은 각각 수호하는 이상과 종족의 생존을 위해 상대 진영의 남은 탑을 파괴해야 하는 숙명을 안고 극한 대립의 상황에 놓이게 된다.

33) www.aion.ru. (검색일: 2010.3.1.)

시시각각 변화하는 플레이 스타일을 경험할 수 있다.³⁴⁾



하지만 오늘날 러시아 게임사에서 주목해야 하는 것은 러시아가 더 이상 해외의 게임을 수입하는 차원이 아니라 자체적으로 게임을 제작하는 경로에 들어섰다는 점이다. 2007년 러시아 IT 테리토리에서 개발한 MMORPG 게임인 <레전드: 레가시 오브 더 드래곤즈(Legend: Legacy of the Dragons)>는 러시아에서만 250만 명의 유저를 보유하고 있고 이미 5000만 달러 이상을 벌어들였다. 2008년 1월부터 중국과 영국, 독일에 서비스 중이며 프랑스, 이탈리아, 스페인에까지 진출할 계획을 가지고 있다. 중세 판타지를 배경으로 한 이 게임 역시 퀘스트와 던전 탐험을 통해 자신의 캐릭터를 성장시키는 내용을 담고 있으며, 유저간의 PvP를 잘 구현하고 있다. 또한 게임 내 화폐를 판매하거나 이름 또는 성별 변경과 같은 서비스를 제공하면서 자연스럽게 유저들이 대가를 지불하게 하는 부분 유료화 형식을 차용하고 있다.³⁵⁾

<레전드: 레가시 오브 더 드래곤즈>의 성공으로 개발사로서의 명성을 얻은 아스트롬 온라인은 2008년 3D 서사적 판타지 MMORPG인 <얼로드 온라인(Allods Online)>을 개발하였다. 이 게임은 2년에 걸쳐 러시아가 1,200만 달러(약 160억원)의 개발비를 들인 가장 규모가 큰 온라인 게임이자 2009년에는 오디언스 초이스상을, 2009년 Russian Game Development Conference에서 베스트 게임상을 수상한 대작이다.³⁶⁾ 이미 유럽과 북미에서 테스트에 들어간 <얼로드 온라인>은 아스트롬 엔터테인먼트의 자회사 중 하나인 ‘아스트롬 니발 게임 스튜디오’에서 개발한 이후 한국의 퍼블리싱 계획 역시 진행 중이다.³⁷⁾

34) <아이온>에 대한 상세한 정보는 포탈 gameland.ru에 잘 나와 있다.

<http://www.gameland.ru/pc/aion-tower-of-eternity/reviews/46854/> (검색일: 2010.3.1.)

35) www.kocca.kr, 131쪽, 155쪽.

36) <얼로드 온라인>을 개발한 아스트롬 온라인 엔터테인먼트는 러시아 온라인 게임 역사의 산 증인이기도 하다. 이 개발사는 러시아 게임시장에서 10년 이상의 풍부한 경험과 노하우를 축적한 아스트롬 니발(구 Nival Online), IT Territory, TimeZero, Nikita Online, DJ Games 등 5개 회사를 합병하여 2007년에 설립한 동유럽 및 러시아 최대의 온라인 게임 업체이기도 하다. 동유럽, 러시아 최대 게임사 아스트롬 온라인 엔터테인먼트 지스타 2009 참가.(2009.11.20.)

<http://www.newswire.co.kr/newsRead.php?no=435126&lmv=A02> (검색일: 2010.2.9.)

37) 아스트롬 온라인 엔터테인먼트는 2009년 11월 23일, 프세볼로트 레오노프 글로벌 비즈니스 개발 부사장과 알리사 추마첸코 마케팅 부사장을 위시한 주요 임원들이 참석한 가운데, <얼로드 온라인>에 대한 국내 업체와 퍼블리싱 계약을 진행하였다. 박준영, 아스트롬 온라인, 한국 게임시장 비즈니스 전략 발표(2009.11.23.)

http://www.gamemeca.com/news/news_view.html?seq=24&ynd=20091123&page=1&point_ck=&sear



이 게임은 사르노트(Sarnout)라는 행성이 파괴된 뒤에 형성된 ‘얼로드’라는 이름의 신비로운 섬들을 배경으로 진행된다. 이 ‘얼로드’ 섬들은 사르노트 행성의 공중에 위치해 있으며 게임의 세계를 형성하는 살아있는 물질, ‘아스트랄’로 이루어져 있다. 유저들은 다양한 ‘얼로드’ 섬들을 탐험하며 수많은 적들과 대립하고, 상대 진영의 유저와 전쟁을 펼치는 서사시적인 스토리와 퀘스트를 경험하게 된다.

또한 다수의 유저들이 조작하는 거대한 ‘함선’이 등장하며, 게임 속 패권을 차지하기 위해 리그(the League)와 엠파이어(the Empire) 두 진영이 치열한 전쟁을 벌이게 된다. 유저는 리그와 엠파이어 중 한쪽 진영을 선택해야 하고, 6개 종족 8개 직업을 조합해서 캐릭터를 만들 수 있다. 고레벨의 게이머들은 아스트랄 함선에 탑승해 아스트랄에 들어가 다양한 캐릭터들과 지혜와 힘을 겨루게 된다. 이 게임은 지금까지 러시아에 성공했던 게임 방식이나 스토리에 러시아의 철학, 신화, 문학 등 다양한 요소를 결합시켰다. 제작사 아스트롬은 기존 ‘얼로드’ 시리즈의 게임에 러시아의 문화와 색채를 적극적으로 반영하였다고 밝히기도 했다.³⁸⁾ 글로벌한 게임의 요소에 러시아성을 결합시키고 있는 <얼로드 온라인>이 ‘국가적인 MMORPG 프로젝트’ 차원에서 제작된 것임을 드러내고 있는 것이다. 이와 같이 러시아는 <테트리스>의 저작권을 앗아서 빼앗겼던 과거 상황에서 벗어나, 이제는 초대형 국책 프로젝트급 게임을 제작할 정도의 비약적인 성장을 보이고 있다.

IV. 온라인 게임내의 사이버 정체성과 가상사회 구축

온라인 게임의 확산은 인간의 자기 정체성 인식이라는 심리적 차원에서도 새로운 변화를 가져왔다. 물론 이것은 러시아만의 문화 현상이라기보다는 동일한 머드 게임을 플레이하는 전 세계 대중문화의 공통적 현상이기도 하다. 머드 게임의 세계가 통상적인 컴퓨터 게임의 경험과 다르다는 점에 최초로 주목한 학자 셰리 터클(Sherry

[ch_ym=&sort_type=&search_text=&send](#) (검색일: 2010.2.9.)

38) 김미희, 러시아 MMORPG, ‘얼로드 온라인’ 국내 최초 공개 (2009.11.23)

http://www.gamemeca.com/news/news_view.html?seq=10&ynd=20091123&page=1&point_ck=&search_ym=&sort_type=&search_text=&send (검색일: 2010.3.1.)

// <얼로드 온라인>에 대한 보다 상세한 내용은 다음을 참조 바람. Светлана Карачарова, Аллоды онлайн // Игра Магия, 2009. 12. с. 176-181.

Turkle)은 머드 게임을 통해서 현실세계와 다른 종류의 인격이 형성될 수 있음을 고찰했다. 그리고 1990년대 초반 미국에서 유행했던 머드 게임에서 나타난 다양한 사례를 추적해 온라인 게임을 통해 형성되는 독특한 사회성의 차원을 밝혀냈다. 이는 현실세계에서 통용되는 자아라는 개념과는 전혀 다른 차원의 인격이 컴퓨터 기술을 통한 가상세계를 통해 출현했음을 알리는 것이었는데, 그녀가 연구한 머드 게임의 여러 가지 문제들은 오늘날의 온라인 게임을 통해서도 여전히 반복, 확대되고 있다.³⁹⁾

20세기 초반 해도 개인의 정체성(identity)이란 평생 동안 다듬어져 단단하고 불변이라는 점이 핵심적 특징이다. 즉 정체성이란 개인을 서로 다른 인물로 만드는 일관성을 의미하는 것이었다. 하지만 ‘전통적인 롤플레이팅 게임과 많은 공통점을 지니고 있는 머드’⁴⁰⁾에서는 한 명의 게이머가 얼마든지 다양한 정체성을 새로 구성할 수 있다. 정체성이라는 개념의 라틴어 어원인 idem 속에 담긴 ‘같다’는 뜻은 이런 환경 아래서 어긋날 수밖에 없다.⁴¹⁾ 정체성에 대한 전통적 관념은 여전히 진정성을 최고의 가치로 여기지만 가상공간에서 이 가치가 파괴될 수밖에 없는 것이다. 과거 프로이트의 심리학에서는 한 인간에 하나의 자아가 상정된 것이 기본이었다. 지킬 박사와 하이드처럼 분리된 자아는 괴물의 상징이기도 하였다. 하지만 온라인상에서 정체성은 고정된 것이 아니라 다원적인 것으로 변화하며, 머드속의 가상 커뮤니티들은 유동적이고 복수적인 정체성의 구성을 가능하게 하고 있는 것이다. 셰리 터클은 인간에게는 여성이 되고 싶은 마음이라든지 또는 남성으로 전화하여 지금과는 상반된 성역할을 수행하고 싶은 욕망이 내재해 있는데, 사이버스페이스란 가상공간의 등장으로 이를 실제로 경험할 수 있게 되었다고 설명하기도 한다.⁴²⁾

머드는 그런 점에서 ‘포스트모던 시대의 자아’를 생각해 하는 ‘사고의 대상’이다. 머드의 각기 다른 방들에서 평행적인 내러티브가 전개되기 때문에 머드에서는 여러 캐릭터 속에 동시에 머무르는 병렬적인 정체성의 존립이 가능해진 것이며, 이로서 머드는 자아의 구성과 재구성을 위한 새로운 환경이 된 것이다.⁴³⁾ 이것은 머드 참가자들이 머드에 합류하거나 로그인 할 때 캐릭터의 성격이나 아바타를 고르면서 실행된다. 게임

39) 허준석, 『재미의 비즈니스: 경제학으로 본 게임 산업』, 117-120쪽.

40) Sherry Turkle, "constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing in the muds," *Culture of the internet*, Edited by Sara Kiesler (Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1997), 146쪽.

41) 셰리 터클, 『스크린 위의 삶』, 280쪽.

42) 하나의 드라마틱한 예는 가상현실에서 ‘성 전환(gender swapping)’의 경험을 둘러싸는 담화이다. 머드에서 남자들은 여성의 역할을 할 수 있으며, 여성은 남성의 역할을 할 수 있다. Sherry Turkle, "constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing in the muds," p. 151.

43) 위의 책, pp. 143-5.

의 발전사를 보면 텍스트에서 그래픽과 사운드가 더해진 호화로운 게임으로 걸모습이 발전했지만, 게임의 발전을 가장 잘 반영하는 것이 캐릭터이다.⁴⁴⁾ 컴퓨터 ‘역할 수행(role playing)’의 경우 게이머의 입장에서 자신이 선택하고 조작하는 캐릭터는 적어도 게임 내부에서는 ‘나 자신’과 동일시된다. 단순히 주인공을 보기(watch)만 하는 것이 아니라 실제로 그 사람이 될 수 있다(be)는 환상을 갖게 하는 것이다.⁴⁵⁾ 게임의 캐릭터는 참가자의 생각에 따라 게임 내에서 조작 가능한 여러 가지 다양한 방식으로 움직이며 활동하는, 대리 체험의 기회를 제공해주는 ‘사이버 육체’인 것이다.

머드 게임에서 또 다른 나로 알려진 ‘아바타’는 사이버 공간에서 채팅이나 게임 그리고 이메일을 쓸 때 자신의 ID 역할을 한다. 힌두어 ‘avatara’에서 나온 아바타는 어원적으로도 인도신화에서 신이 화신(化身)해 인간의 세계로 ‘하강’한 것을 의미한다. 즉 이 세상의 악으로부터 선을 보호하기 위해 신성(神性)이 인간이나 동물의 형태로 ‘내려와’ 환생했음을 뜻한다. 여러 사람이 동시에 참여하는 게임에서 각 참가자들은 컴퓨터 환경에 맞도록 꾸며진 사람, 동물, 소설 속의 주인공 등을 자신의 분신으로 내세워 게임을 진행하거나 자신의 감정을 표현한다.⁴⁶⁾

뿐만 아니라 아바타의 생성은 게이머의 영웅 심리의 자극과도 밀접한 관련을 지닌다. 사이버 상에서나마 영웅이 될 수 있다는 가능성 때문에 점점 더 게임의 세계에 빠져들면서 가상과 현실 세계를 구분하지 못하게 하는 머드 게임의 요소가 바로 ‘몰입’이다. 게임에서 참가자의 긴장과 몰입에는 여러 내적인 장치들의 조성 역시 중요한 역할을 한다. 화려한 그래픽과 감각적인 효과음의 사용으로 게이머들의 시선을 끄는 경우, 경험치의 증가에 따라 레벨을 높여나가는 진행방식을 채택함으로써 점진적으로 승부욕을 끌어올리는 경우, 단계별 통과에 따른 제한 시간을 두어 집중도를 높이는 경우, 다양한 아이템과 퀘스트들을 설정해서 지루함을 느끼지 않고 새로운 분위기에서 게임을 즐길 수 있도록 배려하는 경우 등을 들 수 있다.⁴⁷⁾ 게임에서의 긴장은 디지털 기술이라는 새로운 양식과 불가분의 관계에 있으며, 여기서 아바타의 생성을 통해 게이머의 몰입이 극대화되는 것이다.

사이버스페이스 문화 담론에서 주목해야 할 또 다른 측면은 ‘공간성’의 문제이다. 게

44) 류현주, 『컴퓨터 게임과 내러티브』, 194쪽.

45) 테드 프리드만(Ted Friedman), "컴퓨터 게임과 텍스트 상호작용," 『인터넷과 온라인 게임』 (이재현 편저, 커뮤니케이션북스, 2001), 64쪽.

46) 정태영, 『사이버스페이스 문화읽기』 (나남출판, 1997), 44쪽. // 류현주, 『컴퓨터 게임과 내러티브』, 202쪽.

47) 김유중, "디지털 시대의 문학과 심리-왜 게임에 몰입할 수밖에 없는가," 『디지털 시대, 문학의 길』 (푸른 사상, 2007), 198쪽.

임 속 공간은 현실과는 유리된 독자적인 질서를 지니고 있는 가상공간이다. 머드의 기본적 형태 중 하나는 <던전 앤드 드래곤즈>와 비슷한 모험형 게임으로, 중세의 환상적인 세계를 배경으로 하는 것이 대부분이다. 대개 괴물이나 용을 죽이고 금화와 부적, 보석류를 획득함으로써 포인트를 쌓는 방식을 택하는데, 여기서 포인트가 쌓이면 게임 이용자의 파워도 증가한다. 러시아에서 유행하는 <리니지 2>, <라그나로크 온라인>, <레전드: 레가시 오브 더 드래곤즈> 등이 중세 시대를 배경으로 하는 판타지적 특성을 강조한 온라인 게임이다.

사실 컴퓨터 게임은 초창기부터 영웅, 지하 동굴, 마법, 괴물 등을 묘사하는 초자연주의(supernaturalism)가 게임의 주요한 배경이 되어 왔다. 컴퓨터 게임이 제공하는 사이버스페이스는 일종의 ‘영적 공간(occult space)’이 되고 있는 것이다.⁴⁸⁾ 물론 최첨단의 테크놀로지 세계를 전근대의 초자연주의가 지배하고 있다는 것은 아이러니가 아닐 수 없다. 하지만 <던전 앤드 드래곤즈>가 큰 성공을 거둔 이후 ‘검(sword)’과 ‘마법(sorcery)’과 같은 신비적인 요소는 역할수행 게임의 필수 장치가 되었다. 사실 현대인의 심리 속에는 공통적으로 현재 인류문명을 주도하고 있는 서구적 합리주의와 이성중심의 사고, 과학적 논리 등에 의해 해체되고 과편화 되어버린 고대적 가치, 즉 신화적 사고에 대한 무의식적 동경과 추구가 존재한다. 이 욕구를 가장 효과적으로 구현해주는 매체로서 오늘날 게임이 각광받고 있는 것이라고 보아도 과언이 아닌 것이다. 즉 게임이라는 형식은 이성과 과학의 그늘에서 현대인이 추구하는 무의식적 욕구, 원초적이고 고대적인 신화적 사고논리를 디지털 기술상에서 재현해주는 시뮬레이터인 것이다.⁴⁹⁾

사이버스페이스에 대한 담론에서 두드러지게 나타나는 공간 은유 중 ‘신개척지’ 은유 역시 주목할 필요가 있다. 이것은 가상현실을 탐험하고, 식민지화하고, 개발하기 위해 무한히 펼쳐진 새로운 공간으로 개념화된다. 미셸 드 세르토(Michael de Certeau)에 의하면 장소(place)는 내러티브 행위가 일어날 수 있는 잠재적인 장이며, 공간(space)은 내러티브 이벤트들이 일어나는 장으로 개념화된다. 그리고 게임의 즐거움은 바로 장소를 공간으로 전유(appropriation)하는 것, 즉 신개척지를 정복하는 것이다.⁵⁰⁾ 그에 따르면 모든 게임은 근본적으로 객관적이고 수동적인 ‘장소’를 능동적인 ‘공간’으

48) 이재현 편저, 『인터넷과 온라인 게임』(커뮤니케이션북스, 2001), 38쪽.

49) 김원보·최유찬, 『컴퓨터 게임과 문화』(이룸, 2005), 40쪽.

50) 풀러와 잭킨스(Fuller & Jenkins, 1995)는 컴퓨터 게임의 공간 논리, 즉 ‘인지적 구도’와 16, 17세기에 팽배했던 신세계(New World) 담론과의 유사성에 주목하였다. 그들은 닌텐도 비디오 게임을 중심으로 게임의 공간 논리와 게임의 즐거움을 분석한 바 있다. 그 외 미셸 드 세르토의 사이버스페이스 공간론 역시 다음을 참조하였다. 이재현 편저, 『인터넷과 온라인 게임』, 36-37쪽 재인용.

로 변화시키는 것을 목표로 한다.

러시아의 경우 컴퓨터 게임의 공간 논리를 신세계 개척 담론의 연장선상에서 이해할 수 있는 대표적인 게임으로 <Sphere Online>를 들 수 있다. <Sphere Online>은 2004년 3월 출범한 프로젝트로서 현실 세계 사이에 있는 가상의 고대 우주를 모티프로 한 것이었다. 이 게임의 시장 진출은 러시아 온라인 게임 시장에서 이정표를 그을 만한 획기적인 사건이었다. 2004년 3월 출시이후 3개월 만에 가입자가 1만5000 명에 달했다고 한다. 신비의 세계를 탐험하고 흥미로운 미션을 수행하는 <Sphere Online>은 새로운 우주공간이 정복이라는 게임 테마에 러시아인들이 큰 관심을 보인다는 것을 입증하는 것이다.⁵¹⁾

유사한 양상은 한국 게임시장에서는 그리 주목을 받지 못했던 <RF Online>에 대한 러시아 유저들의 관심에서도 재현된다. 이 게임이 유독 러시아에서 인기를 얻고 있는 이유는 소련 시기에 번성하였던 과학의 발전과 맞물려 있다. 러시아인들에게 SF물은 소련시기부터 소설이나 영화와 같은 형태로 일반인들에게 친숙한 장르가 되었기에 게임에서도 그 인기가 지속된다는 것이다.⁵²⁾ 이처럼 게임의 즐거움에는 공간의 스펙터클(spatial spectacle)이 차지하는 부분이 상당히 크다. 이어지는 다음 세계의 스펙터클에 대한 기대 속에서 더 높은 레벨을 지향하는 이동 욕구를 자극하게 되는 양상은 사실 미지의 세계나 신대륙 탐험 담론과 유사한 것이다. 제한된 시간과 자원을 가지고 어떻게 하면 더 나아갈 수 있는가 하는 것이 신세계 탐험가의 목적이라면, 한 공간의 정복에 머물지 않고 지속적인 공간 이동을 추구하는 것은 게이머의 목적과 같은 것이다.⁵³⁾

온라인 게임이 지니는 또 다른 특징은 게임 이용자들이 자신의 꿈을 실현할 수 있는 열린 공간을 제공한다는 점이다. 흔히 ‘사회형 머드’라고 부르는 이런 머드에서는 다른 이용자와의 상호 관계가 중요시된다. 여기서 사용자는 먹고 자고 배우는 등의 일 뿐만 아니라, 다른 사람과 싸우고 도우면서 나름대로의 목적을 위해 살게 된다. 이 과정에서 성취감을 느낄 수도 있으며, 전혀 다른 세계에서 모험을 즐기며 다른 사용자와의 관계 속에서 사회성을 느낄 수도 있다. 머드 게임이 단순한 다사용자 롤플레이팅 게임(multi-user RPG)이 아닌 이유는 바로 이 ‘사회성’에 있는 것이다.⁵⁴⁾ 가상 세계에

51) <Sphere Online>에 대한 보다 상세한 내용은 다음을 참조 바람.

<http://www.onrpg.com/MMO/Sphere-Online> (검색일: 2010.3.1.) // <http://sphere.yandex.ru/eng> (검색일: 2010.3.1.)

52) 주용성, “러시아 게임시장의 현황: 게임시장의 장르별 특성”(2008), 8쪽.

53) 이재현 편저, 『인터넷과 온라인 게임』, 38쪽.

54) 배재환, “네트워크 그래픽 머드게임에서의 스토리텔링에 관한 연구,” 『컴퓨터 게임 학회 논문지』

서는 화폐의 개념을 통해 실세계와 비슷한 경제활동이 이루어지기도 한다. 이로서 머드 공간은 현실과 비슷한 공간이 아니라 또 다른 현실성을 지닌 공간이 된다. 진화를 거듭하는 역동적 체계로서 현실 재현 잠재력을 지니고 있는 게임은 사이버스페이스상의 새로운 커뮤니티 문화사를 쓰고 있는 것이다.

하지만 우리가 문화현상으로서 온라인 게임 현황을 이해할 때 고려해야 할 것은 이런 핑크빛 전망만은 아닐 것이다. 게임사를 다시 쓰는 명성에 못지 않게 우리나라뿐만 아니라 러시아에서도 수많은 사건사고를 일으켰고, 어느 정도 중독된 ‘폐인’을 만들어 낸 <리니지 2>에 주목하는 이유가 여기에 있다. 게임속의 가상에 지나지 않는 ‘아이템’이나 ‘돈’을 실제로 사고 파는, 이른바 ‘아이템 현금거래’라는 개념이 생겨난 것도 바로 <리니지>에서 비롯된 일이기 때문이다. 다른 사람의 캐릭터를 훔치거나 그의 아이템을 현금으로 구입하여 자신의 권력을 확보하고자 하는 이 현상은 캐릭터의 능력이 게임 공간 내부에서의 권력 관계를 규정해 주기 때문에 나타나는 것이다.

우리나라에서도 온라인 게임 속 캐릭터나 아이템의 현금매매 약관에서 금지하고 있는 현금매매와 달리, 게임 속 시장이나 교환창을 이용한 게임 내부에서의 아이템 거래는 인정되고 있다. 아이템 현금 거래는 단어자체가 내포하고 있는 기이함 만큼이나 게임과 현실 세계가 뒤엉킨다는 점에서 콘솔 게임이나 PC게임에서는 좀처럼 찾아보기 힘든 흥미로운 영역인 셈이다.⁵⁵⁾ 러시아 유저 역시 아이템 현금 거래를 많이 하는 편이며, 최근에는 온라인 게임 내에서 아이템 거래의 편의를 위한 ‘우편 시스템’이 추가되기도 했다. 더구나 2008년 1월 아이템 현금 거래와 관련하여 살인사건이 발생하는 등 여러 부작용이 있었지만, 아직까지 러시아에 아이템 거래 관련 규제법은 없는 상황이다.⁵⁶⁾

그 외에도 최근 러시아에서는 <리니지 2>로 인해 유혈 폭력사태가 일어나 충격을 주기도 했다. 사건의 발단은 <리니지 2>를 즐기는 한 게이머가 적대 관계에 있던 게이머와 시비가 붙어 살인으로 이어진 것이 대부분이다. 그 원인은 <리니지 2>가 여타의 게임과는 달리 단지 가상공간이 아닌 현실공간에서도 그 게임이 지속되기 때문이다. 그로 인해 게임에서 캐릭터를 죽이면, 실제 게임 밖의 현실에서 자기 캐릭터를 죽인 사람을 잔인하게 폭행함으로써 복수하는 것이다. 게임 용어로 말하면 온라인 PK(Player killing)가 오프라인 PK가 되는 셈이다.

뿐만 아니라 <리니지 2>에서는 단지 게임 상에서 자신을 키워 나가는 문제가 아닌

(No.8, June. 2006), 22쪽.

55) 허준석, 『재미의 비즈니스: 경제학으로 본 게임 산업』, 148쪽.

56) www.kocca.kr, 80쪽.

생존 그 자체가 문제가 된다. 그 결과 각각의 게임 참여자는 생존을 위해, 또는 보다 좋은 아이템과 레벨을 얻기 위해 치열하게 경쟁하게 되고 위의 예에서와 같은 사기와 구타 사건이 발생하게 된다. 최종 목적지에 도달하기 위해 플레이어들끼리 ‘혈맹’을 구성하게 되는데, 그 결과 게임은 가상의 차원을 넘어 현실의 문제, 즉 가상과 현실의 경계를 넘나들게 되는 것이다.⁵⁷⁾ 러시아는 특히 PvP나 집단 전투가 있는 게임을 선호하는 경향이 강하다. 때문에 러시아 내의 이런 문제를 한국의 게임인 <리니지 2>의 영향으로 보는 언론의 관점에 대해서는 한 번 생각해 볼 필요가 있다. 왜냐하면 <와우>의 경우에는 상대적으로 여러 면에서 모범적인 게임으로 일컬어지는 경우가 많기 때문이다.⁵⁸⁾ 머드 중독이나 사이버 범죄의 증가 문제는 종래의 오락실 게임과 달리 온라인 게임이 다수의 동시접속 사용자들 간에서 플레이되는 사회성이 강한 게임이라는 점에서 기인하고 있다.

살펴본 바와 같이 게이머와 게이머의 상호작용은 온라인 게임의 독특한 특징이자 매력이다. 이것은 게임 공간 내부에서만 이루어지는 것은 아니라 게임 전후의 배틀넷과 같은 커뮤니케이션 공간에서, 또한 길드, 클랜, 혈맹과 같은 게이머들의 모임에서도 이루어지며, 더 나아가 현실 공간으로 확장되기도 한다. 러시아뿐만 아니라 전 세계 온라인 게임의 상호 작용성을 대변하는 이런 현상에 대해 단순히 ‘대중문화의 타락화’라는 진부한 말 대신에, 이제는 사이버스페이스를 새로운 관점에서 이해하는 자세가 필요한 시점이다.

57) 류현주, 『컴퓨터 게임과 내러티브』, 26쪽.

58) 온라인 게임 문제점의 해결책과 관련된 하나의 예로서 <와우>를 들 수 있다. <와우>의 최고 레벨은 60으로 한정되어 있는 데다 그나마 60레벨까지 캐릭터를 키우는 데 소용되는 시간이 극히 짧아 ‘지존이 되겠다’는 생각으로 무리한 게임 플레이를 할 필요가 없기 때문이다. 또한 모든 아이템은 각 캐릭터에게 귀속되어 전혀 게임 상에서 거래를 할 수 없게 되어 있어 아이템 현금 거래에 대해 원천적으로 봉쇄해 놓은 것도 높게 평가받고 있다. <와우>는 PvP 시스템 면에서도 윤리적 측면을 보여준다. 이 게임에서는 같은 진영의 플레이어는 결코 죽일 수 없으며, 어느 한쪽의 체력이 죽기 직전에 도달하면 결투는 자동으로 종료되고 승패가 판가름 난다. 결투는 이기거나 지더라도 아무런 패널티가 없으므로 자신의 캐릭터가 가지고 있는 위력을 뽐낼 플레이어에게 더없이 좋은 장치다. 이제 게임은 기술과 예술의 조합으로서 장인의 성격을 가진 산물로 인정받고 있고, 단순히 퍼블리싱 되었을 때의 수익성만을 생각하여 게임을 만드는 시대는 이미 지났다. 그야말로 게임다운 게임을 만드는 데에 주력해야 한다는 것이다. 이 시대 게임 제작자들의 윤리가 필요하다. 이태용, “컴퓨터 게임의 사회적 영향,” 김원보·최유찬, 공편, 『컴퓨터 게임과 문화』 (이룸, 2005), 460-471쪽.

V. 맺는말

21세기 대표적인 문화 콘텐츠 산업 가운데 게임은 지식경제 기반의 산업구조와 IT 기술의 혁신적인 발달로 괄목할만한 성장을 거듭해 왔다. 러시아 역시 몇 년 전부터 클라이언트 온라인게임을 개발하여 유럽에 수출하면서 온라인 게임 개발 능력을 과시하고 있다. 러시아 온라인 게임 시장에서 가장 인기 있는 장르는 판타지 스토리를 배경으로 한 MMORPG인데, 이는 러시아 역시 세계적인 게임 시장의 흐름 속에 있음을 증명하는 것이다. 온라인을 기반으로 한 머드 게임의 스토리가 유사하다는 점 역시 신자유주의 경제의 글로벌화 영향으로 볼 수 있다.

하지만 본고에서 시도한 바와 같이 러시아 게이머들이 특히 선호하는 게임에 대한 분석은 그들의 성향과 문화적 취향을 이해한다는 점에서 의미 있는 작업이 될 것이다. 러시아가 다른 국가들에 비해 <Sphere 온라인>이나 <RF 온라인>과 같은 우주를 배경으로 한 머드 게임을 즐기는 유저들을 많이 보유하고 있다는 점 역시 흥미롭다. 또한 <리니지 2>, <퍼펙트 월드>, <라그나로크 온라인>, <레전드: 레가시 오브 더 드래곤즈>, <얼로드 온라인>과 같은 판타지에 관심이 많은 반면, 오리엔탈 MMORPG로 불리는 무협 게임에는 큰 관심을 보이지 않고 앓는다는 특징이 있다. 온라인 게임이 가상세계에 있어서 오컬트 공간이나 신개척지 공간과 같은 새로운 공간 개념을 낳은 것은 러시아에서 인기 있는 중세 판타지나 우주를 배경으로 한 게임의 특성에도 부합되는 것이다. 또한 <리니지 2>, <RF 온라인>, <아이온>을 주축으로 한 한류 열풍 역시 러시아 온라인 게임 동향에서 주목해야 할 요소이다.

머드 게임 내의 ‘정체성’은 오늘날 새로운 담론으로 대두되는 주요한 문제이다. 게임 내에서 사용되는 ‘아이디’와 ‘캐릭터(특히 아바타)’는 흔히 게임 참가자의 ‘디지털 자아’와 ‘사이버 육체’로 이해된다. 때문에 사이버스페이스 상에서 정체성에 대한 담론을 제기한 것 역시 이와 같이 변화된 상황에서 연유한 문제이다. 왜냐하면 스크린을 통해 가상 공동체로 들어서는 순간, 우리는 사이버 공간에 새로운 정체성을 구축하기 때문이다. 이는 게임의 가상공간에서 어떤 유형의 인물을 그리고 만들어갈 것인지가 전적으로 개인에게 달려있기 때문에 가능한 것이기도 하다. 정체성이 불안정한 청소년이 게임 캐릭터에 몰입하는 이유가 여기에 있을 것이다.

러시아의 심리학자들 역시 청소년들이 컴퓨터 게임에 지나치게 몰두하는 문제에 대해 고민하고 있다. 그들은 청소년들에게서 나타나는 지나친 생리학적 흥분, 공격성, 주

위환경에 대한 과대망상의 특징을 21세기의 질병으로 명명하기도 한다.⁵⁹⁾ 전략 시뮬레이션 게임과 온라인 머드 게임이 지나치게 폭력적이며 게임 아이템 판매가 사행성 범죄를 조장한다는 점도 여전히 문제이다. 머드 중독이나 사이버 범죄의 증가 문제는 종래의 오락실 게임과 달리 온라인 게임이란 것이 다수의 동시접속 사용자들 간에서 플레이되는 사회성이 강한 게임이라는 점에서 기인한 것이다. 게임 공간 내부의 관계가 현실 세계로 연장되어 현실적인 상호작용이 나타나기 때문이다.

하지만 게임에는 분명히 마음에 들지 않는 현실을 잊고 몰입하는 치유의 힘 역시 존재한다. 게임세계에서는 자신만의 세계를 만들고, 원하는 것을 이루며 완전히 새로운 삶을 살아가는 데에서 만족을 느낄 수 있기 때문이다. 또한 전 세계에 네트워크가 급속도로 퍼지게 됨에 따라 고독한 현대인이 네트워크상에서 새로운 만남을 찾으려는 기대 역시 높아지게 되었다. 때문에 온라인 게임은 물리적 공간을 넘어서서 사람과 사람 사이를 쉽게 이어주는 가교 역할을 적극적으로 수행하게 될 것이다. 무엇보다 머드는 네트워크가 형성된 다중참여적인 유저 시스템이기 때문이다.

첨단 게임은 영화나 오페라를 능가하는 종합예술의 기능과 저력을 지닌다는 점 역시 주목해야 한다. 컴퓨터 게임은 감성융합의 매체인 디지털 기술을 이용하기 때문에 연극이나 영화 같은 종합예술의 성격을 잠재적으로 지니고 있다. 이런 측면에서 디지털 혁명은 단순한 테크놀로지의 변화가 아니라 인간의 감각, 감성, 느낌의 혁명에 비유될 수 있다. 변화하는 세계와 새로운 담론 체계에 주목하고 사이버스페이스를 새로운 관점에서 분석해야 할 당위성은 여기서 기인한다. 왜냐하면 가상공간은 단지 컴퓨터 네트워크 공간이 아니라 컴퓨터 네트워크를 따라 변화해 가는 현실의 문제이기 때문이다. 가상공간을 따라 변화해 가는 현실의 논리, 그 규범 체계와 가치 체계에 주목하는 것이야말로 21세기 문화 연구의 교두보가 될 것이기 때문이다.

참고문헌

- 김유중, “디지털 시대의 문학과 심리-왜 게임에 몰입할 수밖에 없는가,” 『디지털 시대, 문학의 길』. 푸른사상, 2007. 177-205쪽.
- 김원보 · 최유찬. 『컴퓨터 게임과 문화』. 이룸, 2005.
- 류현주. 『컴퓨터 게임과 내러티브』. 현암사, 2003.

59) Елена Карпова, Компьютерные игры в России бурно развиваются <http://www.rian.ru/analytics/20070120/45400477.html> (검색일: 2010.1.29.)

- 박상우. 『게임, 세계를 혁명하는 힘』. 씨앤씨 미디어. 2000.
- 배재환. “네트워크 그래픽 머드게임에서의 스토리텔링에 관한 연구.” 『컴퓨터 게임 학회 논문지』. No.8, June. 2006. 18-27쪽.
- 양기민. “다매체 환경에서 게임하기.” 『게임과 문화연구』. 김상우 외. 커뮤니케이션북스, 2008.
- 이재현 편저. 『인터넷과 온라인 게임』. 커뮤니케이션북스, 2001.
- 전경란. 『디지털 게임의 미학』. 살림출판사, 2005.
- 정기훈. 『원리로 이해하는 네트워크 입문』. 정보문화사, 2003.
- 정태영. 『사이버스페이스 문화읽기』. 나남출판, 1997.
- 주용성. “러시아 게임시장의 현황: 게임시장의 장르별 특성.” 2009.
- 터클, 셰리. 『스크린 위의 삶』. 최유식 옮김. 민음사, 2003.
- 프라이들, 마커스. 『온라인게임 기획& 인터랙티비티』. 염태선. 정보문화사, 2003.
- 프리드만, 테드. “컴퓨터 게임과 텍스트 상호작용.” 『인터넷과 온라인 게임』. 이재현 편저. 커뮤니케이션북스, 2001.
- 한국소프트웨어진흥원. 『해외 디지털콘텐츠 시장 조사: 게임편』, 2008.
- 한혜원. 『디지털 게임 스토리텔링: 게임은하계의 뉴 패러다임』. 살림출판사. 2005.
- 허준석. 『재미의 비즈니스: 경제학으로 본 게임 산업』. 책세상, 2006.
- Кублицкий, Денис. Корейская волна // PC игры, 2009. 12. с. 122-127.
- Карачарова, Светлана. Аллоды онлайн // Игро Магия, 2009. 12. с. 176-181.
- Лучшие компьютерные игры, No.12 (97) 2009.
- Reid, Elizabeth. "Virtual World: culture and imagination", Cybersociety: computer-mediated communication and community. edited by Steven G. Jones. Thousand Oaks. Calif.:Sage Publications. 1995.
- Turkle, Sherry. Simulation and its discontents. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. 2009.
- Turkle, Sherry. "constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing in the muds" Culture of the internet, Edited by Sara Kiesler. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1997.
- Turkle, Sherry. The Second Self: Computers and Human Sprit. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, 2004.
- Turkle, Sherry. "Computer Games as Evocative Object: From Projective Screen to Relational Artifacts". The Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, Massachusetts : MIT Press, 2005.

<인터넷 자료>

- Карпова, Елена. Компьютерные игры в России бурно развиваются.(2007.1.20.)
<http://www.rian.ru/analytics/20070120/45400477.html> (검색일: 2010.1.29.)
- 김미희, 러시아 MMORPG, `얼로즈 온라인` 국내 최초 공개 (2009.11.23)
http://www.gamemeca.com/news/news_view.html?seq=10&ynd=20091123&page=1&point_ck=&search_ym=&sort_type=&search_text=&send= (검색일: 2010.3.1.)
- 김성태, 러시아 게임시장을 말하다.(2008.7.25)
http://event.gameshot.net/common/con_view.php?code=GA4889468a82482&intra_pg=1(검색일:2010.2.9.)
- 김정훈. 러시아, 온라인 게임 시장 동향.(2006) <http://www.globalwindow.org>. (검색일: 2010.1.29)
- 박준영, 아스트롬 온라인, 한국 게임시장 비즈니스 전략 발표.(2009.11.23.)
http://www.gamemeca.com/news/news_view.html?seq=24&ynd=20091123&page=1&point_ck=&search_ym=&sort_type=&search_text=&send (검색일: 2010.2.9.)
- 박창근. 온라인 게임 개발 스토리 [PCLine] (2008.10.)
<http://olv.moazine.com/tviewer/index.asp> (검색일: 2010.2.9.)
- 서정근. 신흥시장으로 떠오르는 러시아 게임시장. (2008.10.) <http://www.moazine.com> (검색일: 2010.2.9.)
- 조철희. 머니투데이 (2009.12.23.)
<http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2009122309330110601&ERV2> (검색일:2010.1.29.)
- 온라인게임시장 동향보고서 -러시아·터키. (재)한국콘텐츠진흥원. 2009. www.kocca.kr (검색일: 2010.3.1.)
- 동유럽, 러시아 최대 게임사 아스트롬 온라인 엔터테인먼트 지스타 2009 참가 (2009.11.20.) <http://www.newswire.co.kr/newsRead.php?no=435126&lmv=A02> (검색일: 2010.2.9.)
- <http://www.atarihq.com/tsr/special/tetrishist.html> (검색일: 2010.2.9.)
- <http://mud.vtmode.com/guide/main1.htm> (검색일: 2010.2.9.)
- <http://gtmarket.ru/news/media-advertising-marketing/2008/02/10/1595> (검색일: 2010.2.9.)
- <http://www.mmogaming.ru> (검색일: 2010.3.1.)
- <http://www.mmotop.ru> (검색일: 2010.3.1.)
- <http://www.astrumonline.ru/eng/> (검색일: 2010.2.9.)
- <http://www.eMarketer.com> (검색일: 2010.2.9.)
- <http://www.gameland.ru/magazines/pg/>. (검색일: 2010.2.9.)
- <http://www.innovasystems.ru/press/rss> (검색일: 2010.2.9.)

현대 러시아 대중문화의 양상과 전망

- <http://www.l2.ru> (검색일: 2010.3.1.)
- <http://www.playforum.net/wanmi> (검색일: 2010.3.1.)
- <http://www.pwonline.ru/> (검색일: 2010.3.1.)
- <http://www.rfonline.ru> (검색일: 2010.3.1.)
- <http://www.raggame.ru/> (검색일: 2010.3.1.)
- <http://www.aion.ru> (검색일: 2010.3.1.)
- <http://aion.plaync.co.kr/> (검색일: 2010.3.1.)
- <http://www.gameland.ru/pc/aion-tower-of-eternity/reviews/46854/> (검색일: 2010.3.1.)
- www.warofdragons.com (검색일: 2010.3.1.)
- <http://www.onrpg.com/MMO/Sphere-Online> (검색일: 2010.3.1.)
- <http://sphere.yandex.ru/eng> (검색일: 2010.3.1.)
- <http://www.allods.com/> (검색일: 2010.3.1.)

타타르스탄 청년 무슬림의 문화적 정체성 탐구

박혜경(한림대)

I. 타타르스탄 이슬람의 특징

러시아의 무슬림 집단은 다른 이슬람 세계와는 다른 독특한 역사적, 문화적 코드 속에서 이해되어야 한다. 무엇보다 그들은 러시아 영토 내에서 러시아 정교도들과 함께 수세기를 같이 지내오고 있기 때문에 태생적으로 다른 인종, 다른 종교와 불가분의 관계를 맺을 수밖에 없었다. 북카프카즈의 무슬림이건, 타타르스탄 공화국의 무슬림이건 그들이 러시아에 편입된 이후 이들 지역의 역사와 종교는 러시아의 영향력 아래에서 결코 자유로울 수가 없었다. 본 논문에서는 타타르스탄 무슬림을 중심으로 그들이 러시아인들과의 공존의 길을 찾아가는 방법을 살펴보고자 한다. 특히 타타르스탄 청년 무슬림들이 종교적 전통과 원리를 회복해 가는 과정에서 구세대 무슬림이나 러시아 정부와 어떠한 관계 설정을 통해 정체성을 찾아가는 지 연구해 볼 것이다.

타타르스탄 무슬림의 성격 중 특히 주목할 만한 것은 타종교, 타민족에 대한 ‘관용’(толерантность)이라고 할 수 있을 것이다. 이것은 타타르인 자신들의 주장이기도 하지만 타타르스탄을 바라보는 외부의 시점도 크게 다르지 않다. 이러한 타자에 대한 관대함은 오늘날에 갑자기 형성된 태도가 아니라 타타르스탄 무슬림의 역사적 변화 과정에서 이미 오래전에 만들어진 그들의 주요 성향이었다. 타타르스탄의 이슬람은 러시아가 정교를 수용하는 것보다 약 50년 먼저 922년에 국가 종교로 수용되었다.¹⁾ 모스크바 공국에 의한 카잔 정복 이후 러시아의 종교적, 정치적 탄압을 받아 왔지만 타타르스탄 무슬림의 경우 역사적으로 러시아 정부와 비교적 안정된 관계를 유지해 왔다. 현재 타타르스탄인의 반 정도는 무슬림 문화에 속해 있으며, 거의 비슷한 수의 러시아인

1) 러시아에 있어 이슬람은 외부에서 소개된 요소가 아니다. 이슬람의 확산은 우즈벡 칸의 “이슬람 혁명”에 강하게 영향을 받았다. 우즈벡 칸은 모든 종교의 동등함을 인정하는 칭기즈칸의 Code of Laws (Yasa)에 반대하였으며 Golden Horde의 국가종교로서 이슬람을 수용하였다. 1552년 이반 4세의 수도 카잔 공격 이후 타타르에 대한 물리적 파괴가 수반된 기독교화의 시대가 시작되었다. 거주지로부터의 추방, 무슬림을 정교로 개종시키기 위한 작업 등이 진행되었지만, 18세기 예카테리나 II의 종교적 관용에 관한 칙령과 더불어 러시아에서는 이슬람의 부활이 시작되었다. 그럼에도 불구하고 20세기 초까지 타타르인들은 직업과 소유권 사업활동, 세속적 교육기관 등에서 차별을 받았다.(Khakimov)

들은 정교 전통을 고수하고 있는 것으로 알려져 있다. 종교적, 인종적으로도 안정되어 있으며, 또한 다문화 결혼의 비율 또한 상당히 높다. 약 1/3 정도가 이종교간 결혼이며, 이들은 정치적으로나 가정적으로도 큰 긴장 없이 자연스러운 상호이해를 바탕으로 한 삶을 영위하고 있다.

이처럼 안정된 무슬림-기독교 관계를 가능하게 하는 원인 중 하나는 균형적인 이해 관계를 유지하려는 국가 정책과도 관련이 있지만 이러한 평화적 상황은 최근 들어 갑자기 조성된 분위기가 아니라 19세기와 20세기 초 이 지역에서 벌어졌던 이슬람 개혁 운동으로까지 거슬러 올라갈 수 있을 것이다. 이슬람의 종교적 개념 속에는 공통의 신앙을 가진 사람들을 묶는 문명으로써의 ummah(무슬림 공동체)가 있으며, 모든 무슬림들은 움마를 중심으로 강한 결속력을 보여준다. 그러나 러시아 무슬림 지식인들은 움마를 편협한 개념으로만 받아들이지는 않는다. 이슬람 학자인 라파엘 하키모프는 무슬림 이외에도 자신들의 민족적 주권을 가진 다른 민족들도 있음을 인정하고 있다. 각각의 민족들은 기후와 환경, 지역적 요구 등 독특한 삶의 조건들을 가지고 있을 뿐만 아니라, 종교적 인종적 차이도 가지고 있다. 이러한 맥락에서 살펴보자면 러시아는 다수의 정교도를 가진 세속국가로서, 국가의 한 부분을 차지하는 무슬림에게도 러시아 문화와 사회적 조건들은 결코 낮은 것이 아니다. 이러한 점에서 하키모프는 러시아가 무슬림 국가들에 비해 나쁘지도 좋지도 않다는 점을 인정한다. 단지 다를 뿐이라는 것이다.

수 백 만 명의 러시아 무슬림들은 자신들이 세속국가에서 살고 있고 살아야 한다는 것을 믿으며 자라왔다. 설문조사 결과 타타르 젊은이들의 80% 이상이 자신들을 무슬림으로 간주하고 있지만, 그들 중 2%만이 적어도 1주일에 한 번 모스크를 찾고 4%는 단지 한 달에 한 번 찾는다. 그들은 오히려 현대적 대학에서 공부하기를 원하고, 그들 중 상당수는 유럽의 교육 기관을 선호한다. 또한 아랍어를 비롯하여 다른 외국어 보다는 영어를 더욱 선호한다. 영어는 다른 어떤 외국어보다 사업이나 정치, 학문에 직접적인 도움을 준다는 것을 알고 있기 때문이다. 도시에 거주하는 타타르인의 13%, 시골 거주자의 25%가 자신들의 아이들이 아랍어를 알았으면 한다고 한다. 도시인의 10%, 시골인의 19%는 터키어에 주목한다. 반면 도시인의 74%, 시골인의 33%는 서유럽언어를 택한다. 마지막 숫자는 특히 젊은이들 사이에서 더 높게 나타나고 있다. 아랍어는 예배와 순수하게 전문적인 언어가 되고 있지만 영어는 외국어들 중에서 가장 인기가 높다. 즉 타타르스탄 무슬림들에게 있어 종교는 그들 삶의 정신적 기반이기는 하지만 실천에 있어 그들은 훨씬 현실적인 대안을 찾고 있다고 말할 수 있다. 하키모프는 이

러한 현상에 대해 다음과 같은 말로 정당화하고 있다: “타타르스탄 안에서 진행되고 있는 것들이 순수한 이슬람으로부터의 일탈로 보여 질 지도 모르겠다. 하지만 어느 누구도 고립되고 순수한 이슬람 환경을 만들 수는 없다. 이상적인 이슬람을 열망할 필요도 없다. 왜냐하면 이슬람은 기독교나 다른 민족의 삶의 방식을 부인하지 않기 때문이다.”

다음 절에서는 타타르스탄 무슬림들의 ‘관용’, 세속적 가치에 대한 인정을 가능하게 했던 자디디즘(джадидизм)과 이 운동의 계승으로 설명되는 유로 이슬람(евро ислам)을 살펴보고자 한다.

1) 자디디즘(Джадидизм)

19세기 초 신학자인 Kursavi는 타타르인들에게 근대화된 이슬람을 강요하였는데, 이것은 아랍어 al-jadid(개혁, 혁신)에서 유래된 джадидизм이라고 불렸다. 그는 비판적 사고, 무슬림에 대한 고등 교육, 남성과 여성의 동등성, 다른 종교에 대한 관용, 유럽의 문화적 성과에 대한 개방 등을 위해 talquid(모방 혹은 전통: 종교적 권위자들의 결정을 따르는 이슬람의 전통)에 대항해 투쟁했다. 하키모프는 이를 근거로 모든 근대 타타르 문화는 자디디즘에 바탕을 두고 있다고 주장한다.

그러나 자디디즘의 현상에 대한 단일한 이해는 이루어진 적이 없으며, 시대에 따라 정치적 질서의 변화에 따라 자디디즘은 다양한 의미로 받아들여 졌다. 1920년대 타타르 지식인들 사이에서는 자디디즘에 대해 “독특한 형태의 지적-문화적 운동”, “타타르인과 유럽의 문화를 근접시키는 지적 각성” 등의 견해가 형성되었다. 간단히 그것은 사회의 개혁, 유럽적인 사고 속에서의 근대화를 지향하는 정신적 충동으로 이해되었다. 1930년대 초에는 이를 대신하여 훨씬 더 고전적인 평가가 나타났다. 1931년 A. Аршаруни, X. Габидуллин은 자디디즘을 “보수주의에 저항하는 선구적인 타타르 부르주아들과 그들의 지지자들의 정치적 투쟁의 기치”로 정의 내렸다. 1950-1960년대 소비에트 시대에는 “자디디즘은 등장 첫 순간부터 반동적, 반민중적 운동이다. 범투르크주의와 범이슬람주의라는 대단히 해로운 이데올로기를 가지고 있다”라고 평가하고 있다. *История Татарской АССР* (1955)에서는 자디디즘을 “범이슬람주의, 범투르크주의 관념과 밀접하게 연관된 부르주아-민족적, 반동적 운동”이라고 설명하고 있다. 타타르스탄 출신의 학자이자 정치가인 С. Г.Батыев (1964)는 “바탕에 민족주의 부르주아와 범투르크주의 이데올로기가 놓여 있는 반동적 경향”이라고 말한다.

타타르스탄에서 자디디즘에 대한 해석은 1970년대부터 바뀌기 시작한다. 이 운동의 지지자들은 자디디즘을 계몽의 단계로 볼 것을 주장한다. 이러한 관점의 적극적 지지자인 Я. Г. Абдуллин은 1990년대 이것을 19세기와 20세기 경계에서 부르주아-민주적 운동의 이념적 표현이라고 설명하고 있다. “자디디즘 활동은 타타르 민족의 구원... 개방...진보의 길을 지향하고 있다” 전반적으로 1970-1990년대 타타르스탄에서 자디디즘에 대한 해석은 1920년대 타타르 지식인들 사이에 존재했던 정의를 복원한 것으로 볼 수 있다. 한편 이 시기 해외에서는 자디디즘의 본질에 관한 다른 설명도 나타났다. Т. Давлетшина는 1974년 영국에서 출간된 *Советский Татарстан* (1974)에서 자디디즘을 학교 개혁과 동일시하고 있으며, Дж. Валиди는 “자디디즘은 이슬람을 근대화하려는 시도이다”라고 설명하고 있다.

현재 타타르스탄 공화국은 종교교육 시스템의 복구와 현대 사회를 만족시키기 위한 ‘신앙 공식’을 찾고 있다. 상황이 변했기 때문에 자디디즘을 반복하는 것은 불가능하다. 타타르인들은 공화국 형태로서의 국가적 지위를 획득했으며, 사회는 더욱 세속화되었다. 교육체제와 경제도 변했다. 이 모든 것은 이슬람에 새로운 요구를 하고 있다. 일부의 학자들은 새로운 개혁에 대한 요구를 유로 이슬람이라고 부른다.

2) 유로 이슬람

전통을 고수하는 이슬람은 말 그대로 코란과 순나를 따르며 예배의식을 행한다. 반면 유로 이슬람은 자디디즘, 개혁파, 기술문명의 성과를 받아들이는 근대화된 이슬람과 동일시된다.²⁾ 하키모프는 ‘유로 이슬람’을 자디디즘의 현대화된 형태로 이해하고 있다. 그러나 앞 절에서도 언급되었듯이 자디디즘의 신학적 구성요소는 단일하지 않았다. 어떤 신학자는 이슬람의 혁신에 집착했고, 이슬람 교육의 개혁이나 이슬람 사회의 민주화와 문명화에 관심을 가졌던 개혁가도 있었다. 이처럼 다양한 운동의 양상을 보여주었던 자디디즘의 영향 하에서 유로 이슬람은 특히 이슬람의 의식적인 측면보다는 문화적 측면의 영향을 받았다는 것이 하키모프의 설명이다. 유로 이슬람의 핵심적인 초점

2) 타타르 개혁파들을 비롯하여 거의 모든 무슬림들은 자신들의 활동을 개혁이라고 생각하지 않는다. 무슬림 개혁파이자 시인-철학자인 М. Икбал은 이렇게 말하고 있다: “이슬람 세계에서 루터는 불가능하다...여기에는 중세 유럽에 존재하던 것과 같은 교회조직이 없기 때문이다.” 19세기 초기 타타르 개혁파들인 Курсави와 Марджани는 본질적으로 개혁적인 자신들의 종교 철학적 개념에 대해 개혁파라는 용어를 붙이지 않았다. 위 개혁파들의 작업은 20세기 초 М. Биги, Р. Фахраддин, З.Камали 등에 의해 계승되었는데, 비기는 이슬람과 기독교 개혁 사이의 관계를 부정하면서 이슬람에는 개혁이 필요 없다고 단호하게 말하고 있다.

은 쿠란의 현대적 해석을 위한 ijihad(비평적 판단의 방법)이라는 것이다.

“이슬람은 사람들을 무지로부터 보호하고 그들이 정의의 길로 나아가게 하기 위해 지상에 보내졌다. 그러나 탈퀴드는 사고를 동결시켰으며 mazhab (무슬림 율법학교)는 대중들의 관계를 중세적 수준에 머물게 했다. 오직 이즈티하드만이 진보의 길로 나아가는 문을 제공한다. 이슬람은 종교적 영역과 세속적 영역을 묶는 문화이다.”(Khakimov)

“신은 맹목적인 숭배를 필요로 하지 않는다. 예언자 무하마드는 “알라는 불필요한 광신적 행동과 믿음의 극단적인 증명을 필요로 하지 않는다.”라고 말했다. 이슬람에 있어 믿음에 대한 충실은 사람들이 문명화되고 교양 있고 교육받는 것을 의미한다. “모든 것은 자신의 길을 가지고 있다. 지식은 천국을 향한 길을 연다.”라고 예언자 무하마드가 말했듯이 지식의 습득이 무슬림의 주요 의무이다. 진정한 무슬림이란 학문을 존경하고 또한 추구하는 교육받은 사람을 의미한다. 자기 자신과 주변 환경, 우주를 알려는 열망이 진실의 진정한 지각이며, 지식을 습득하는 것이 신을 향한 한 걸음이다.”(Khakimov)

즉 이슬람의 신은 무슬림들에게 자신에 대한 맹목적인 숭배를 바라는 것이 아니라 인간 활동의 좋은 결과를 기다린다고 하겠다. 예언자 무하마드는 “다른 사람들을 가르치기 위해 학문을 배우는 사람은 신으로부터 70명의 성자를 되돌려 받을 것이다.”라고 강조하고 있다.

또한 이슬람은 자유로운 개인의 종교이다. 예언자는 “전 세계가 기도를 위한 장소로 창조되었다”라고 말했다. 인간과 신 사이에 중개자는 없다. 성직자나 공동체는 단지 조수이자 교사일 뿐이며, 종교는 순전히 개인적인 문제이다. 한때 종교는 조직된 교회적 행위이고 사회적 현상이었던 적이 있지만, 이제는 더욱더 내밀하고 정신적이고 특히 인간적인 문제가 되고 있으며 또한 그래야 한다는 것이 유로 이슬람의 기본적인 입장이다. 이처럼 이슬람을 개인적 믿음의 문제로 규정할 경우 자연스럽게 타 종교, 타 민족의 전통 또한 수용할 수 있게 된다. 역사상 한 때 모든 종교는 상호간의 투쟁으로 특징 지워진 적도 있었다. 그러나 오늘날에는 각각의 종교에서 선한 행위와 자비에 대한 호소를 보는 것이 중요하다. “현재는 무슬림 공동체의 구조 안에서만 ijma(의견의 일치)를 말하는 것은 무익하다. 국제적인 규범이 개별 국가나 공동체의 이익보다 더

중요해 졌으며, 따라서 shariat(이슬람의 율법은 적절하게 수정되어야 한다.”(Khakimov)

자디디즘과 유로 이슬람은 러시아 무슬림 집단 중에서도 타타르스탄 무슬림들의 관용적 태도를 설명하는 주요 개념으로 사용되어 왔다. ОИК(Организация Исламская конференция)의 총무인 Экмеледдин Ихсаноглу는 타타르스탄의 종교적 상황에 대해 다음과 같은 말로 정의하고 있다.

“러시아의 무슬림은 수 백 년에 걸친 자신들의 문화와 역사를 가지고 있다. 그것은 러시아 민족의 역사와 불가분의 관계로 연결되어 있다. 우리에게 있어 러시아 무슬림은 무슬림 세계와 러시아 민중 사이의 연결고리이다. 다시 말하지만 바로 러시아 민중과 말이다. 이러한 의미에서 가장 분명한 예가 타타르스탄이다. 이 공화국은 이슬람 세계의 가장 북쪽 전초기지이다. 내 개인적인 생각으로는 이슬람 문화와 신학은 타타르 사회에서 다시 장소를 찾고 다시 발전할 것이며, 이것은 러시아 무슬림들의 이슬람 시원으로의 회귀가 될 것이다. 내가 바로 타타르스탄에 관해서 말하는 이유는 이 공화국이 러시아 무슬림들이 자신들의 정신적 종교적 요구를 실현할 가능성을 가지고 있는 예가 되기 때문이다.”(Хабутдинов)

독립국가로서의 지위를 얻은 중앙아시아의 이슬람 국가들, 테러라는 극단적인 수단을 통해 독립을 쟁취하려는 북카프카즈 무슬림들과 달리 타타르스탄 공화국의 무슬림들은 러시아의 국가 틀 안에서 자신들의 이슬람적 정체성을 회복하고 발전시키는 작업에 훨씬 더 몰두하고 있다. 이러한 현상은 소비에트에서 태어나고 교육받은 구세대 무슬림들보다는 젊은 무슬림들 사이에서 훨씬 체계적이고 의식적으로 이루어지고 있다. 다음 장에서는 청년 무슬림들 사이에서 부활하고 있는 이슬람의 전통을 중심으로 그것이 과거로의 회귀인지, 무슬림들의 새로운 길의 모색인지 살펴볼 것이다.

II. 현대 타타르스탄 무슬림의 부활 - 청년 무슬림

러시아 무슬림들에게 젊은 무슬림을 가르치는 것은 항상 주요 과업 중의 하나였다. 자디디즘도 결국은 당시 젊은 무슬림에게 러시아에서 무슬림으로 살아남기 위한 방법

을 가르쳤던 것으로 이해할 수도 있을 것이다. 당시 무슬림 지도자들은 무엇보다 미래의 엘리트인 교육받은 젊은이들을 양성하는 것이 필요함을 이해했는데, 왜냐하면 러시아 법에 따라 무슬림들은 거의 관리가 될 수 없었으며 중고등 교육기관에서 가르치는 일에서도 배제되었기 때문이다. 이슬람의 생존과 종교적, 전통적 원리의 계승을 위해 젊은 세대 무슬림에 대한 교육은 시대적, 환경적 상황에 따라 모양이 변하기는 하지만 러시아 무슬림에게는 항상 절대적인 과제였던 것이다.

다음은 IslamNews가 러시아의 무슬림 성직자, 사회활동가, 정치가, 사업가 등에게 2009년 러시아 무슬림의 삶에서 벌어졌던 가장 중요한 사건은 무엇이라고 생각하는가 하는 질문에 대한 몇 개의 답이다.

Ай рат Хай булов, председатель Духовного управления мусульман Чувашии, руководитель общественной организации “Познание”

“올해 우리는 러시아 무슬림 사회 내에서 매우 중요한 경향을 발견하게 된다. 그것은 무슬림의 지적인 잠재력이 성장하고 있다는 것이다. 이 나라에서는 새로운 계급의 무슬림 활동가가 생겨났으며, 만약 신께서 원하신다면 러시아 이슬람의 진정한 르네상스가 뒤따를 것이다. 러시아 국가의 역사에서 무슬림들에게 아직 단 한 번도 그런 광범위한 가능성이 주어진 적은 없다. 많은 무슬림들이 학문적 잠재력이나 교육, 잘 훈련된 정치경제적 활동 없이는 미래로의 길은 닫혀 있다는 것을 알아차리기 시작했다. 이것은 러시아 움마의 의식에 있어 진보적인 돌파이다. 볼셰비키 혁명 전까지 존재했던 구 메카니즘은 이제는 전체적으로 활동을 멈추었다. 구체계는 러시아 움마의 현재 문제들을 객관적으로 처리할 수 없다. 이성의 현대화, 메카니즘의 교환, 리더의 교환이 필요하다고 용감하게 말할 수 있어야 한다.”

Мухамед Саляхетдинов, руководитель Ассоциации культурно-просветительских и общественных объединений <Собрание>

“다양한 학교 학생들과 전체적으로 젊은이들이 점점 더 많이 러시아 움마에 관심을 보이고 그것의 상황을 개선시키려는 노력을 하고 있다는 점을 지적하지 않을 수 없다.”

Салават Кучумов, руководитель общественной организации <Здоровая жизнь>, мусульманский деятель Кузбаса

“오늘날 무슬림 젊은이들은 이슬람을 삶의 양상으로 질적으로 의미화하고 있다. 이제 종교 지도부는 젊은이들의 지도자가 아니다. 젊은이들 스스로가 옴마의 큰 부분을 구성하고 있다.”

러시아의 무슬림 지식인들은 부활하는 러시아 이슬람에서 젊은이들의 역할이 중요함을 반복적으로 강조하고 있다. 젊은이들에 대한 기대는 어느 시대, 어느 문화에서나 있어왔던 것이지만, 러시아 무슬림 사회에서는 특히나 중요한 의미를 가진다. 소비에트 시대를 거치면서 구세대 무슬림들은 무슬림으로서의 전통적 가치나 종교적 의식 추구를 멈추었고 그것을 회복시킬 의지도 없기 때문이다. 이러한 점에서 무슬림으로서의 삶의 가치 회복을 위해 노력하는 젊은 무슬림은 러시아 무슬림의 새로운 대안이 되는 것이다. ОИК(Организация Исламская конференция)의 대화와 협력을 위한 젊은이 포럼이 주체한 국제학술대회(2007년 6월 카잔)에서 포럼의 총무는 러시아 무슬림 청년들의 참여가 포럼의 활동과 러시아와 이슬람 세계의 관계 발전에 가치가 있는가라는 질문에 다음과 같이 답하고 있다: “러시아 젊은이들은 이 과정에 답을 줄 수 있다. 우리에게서 무슬림이 다른 종교를 가진 사람들과 수 세기 동안 나란히 살았던 독특한 경험이 있다. 러시아의 경험은 이슬람 세계와 다른 문명의 관계를 위해 모델이 될 수 있다. 알다시피 러시아 문화와 역사 속에 무슬림적인 요소가 중요한 역할을 하고 있기 때문이다.” (Искендеров)

여기서 중요한 것은 러시아 무슬림은 여전히 무슬림과 다른 종교의 평화로운 공존을 말하고 있다는 것이다. 자디디즘에서도 유로이슬람에서도 강조되었던 종교간, 문명간 평화로운 공존은 러시아 청년 무슬림에게도 여전히 유효한 과제이며, 이 점에서 러시아내 최대 무슬림 거주지인 타타르스탄의 역할은 그 무엇보다 크다고 할 수 있다. 최근 들어 많은 사람들이 타타르스탄 젊은이들 사이에서 나타나는 이슬람의 부활 현상에 주목하고 있는데, 타타르스탄 무슬림들 자신도, 외부에서 그들을 바라보는 시선도 항상 강조하는 것이 타자에 대한 관용과 균형이다.

1) 히잡(스카프)의 부활

90년대 시작된 타타르스탄 사회에서의 종교성의 성장은 2000년대 들어서면서 더욱 분명해 졌다. 페테르부르크 사회학자인 Эдуард Понарин에 따르면 타타르스탄인의

25% 정도가 정기적으로 종교 의식을 행하고 있는데, 특히 젊은이들이 적극적이다. 그들은 카잔의 전 54개 회교 사원의 다수를 구성하고 있으며, 특히 카잔 이슬람 움마에서 적극성을 보이는 것은 무슬림 여성들이다.

90년대 초반 카잔의 거리에 스카프를 쓴 소녀들이 나타나기 시작했을 때 그들의 수는 많지 않았으며 대부분 회한한 존재들로 받아들여졌다. 그러나 20여 년이 지난 지금 상황은 빠르게 변하고 있다. 21세기 초 카잔과 전체 타타르스탄에서 진정한 이슬람의 부활을 목격하게 되는데, 스카프를 쓴 소녀들이 도시 풍경의 일부분이 되고 있다는 것이다. 그리고 매년 그들의 숫자는 점점 더 증가하고 있다. 히잡 - 이것은 전통으로의 회귀인가 아니면 반대로 현대성의 새로운 발현인가? 현대 러시아에서 여성 무슬림들이 이슬람으로 가는 길은 자신만의 특이함을 가지고 있다.

히잡을 쓰는 것과 관련하여 젊은 무슬림의 긍정적 태도를 보여주는 에프소드 하나를 소개하고자 한다. 바쉬키르의 학생인 Аделина Муллагалеева는 학교와 지역의 교육 방침에도 불구하고 스스로 히잡을 쓰고 다니기로 결정하였다. 학교 교장인 Дюрюли Ильсура Хакимияновича Хакимова의 말에 따르면 이것은 허용되지 않고 있으며, 학교의 교무주임인 Ирэна Тимерьянова Сидорова는 이것이 “주변 사람들을 불편하게 하고 선생님과 학생들 모두의 불만을 불러 일으킨다”고 말했다. 학교 간부들은 질서를 어지럽힌 학생에게 학교를 다니지 못하게 할 수도 있다는 위협도 해 보았다. 결국 학교 당국에서는 학생들을 모아놓고 토론을 벌였는데, 여기서 흥미로운 결과가 나타났다. 학교 행정관리들은 동급생들이 그녀가 학교 교칙을 따르지 않음을 비난할 것이고, 그녀는 창피해서 스카프를 벗고 자신의 신앙을 거부할 것이라고 생각해서 이 문제를 투표에 부쳤다. 그런데 어른들에게는 놀랍게도 동급생들은 무슬림 소녀의 편에 섰다. 그들은 소녀의 선량함과 예의바름, 좋은 성적, 수업에서의 적극성을 알기에 친구를 존중하는 마음에서 지지한 것이다. 물론 또래 학생들이 물라갈레예바를 지지한 것은 종교적 태도에 대한 지지 때문이 아니라 그녀와의 개인적 친분 혹은 인간적 호감 때문이라는 결론을 내릴 수도 있지만, 젊은 무슬림 사회에서 종교적 전통의 고수는 더 이상 낯선 현상이 아니라는 사실을 추측해 볼 수 있다. 더욱이 히잡은 서구의 비평가들에게는 여성의 권리에 대한 침해라는 이유로 비난과 공격이 대상이 되어 왔지만 무슬림 여성 스스로 그러한 외부적인 평가와는 상관없이 스스로 착용하기를 선택했고 또 또래 젊은 무슬림들이 그녀의 선택을 지지했다는 점에 주목할 필요가 있다.

히잡(아랍어로 장막, 커튼을 의미)은 단순히 스카프가 아니라 여성의 외적 모습(внешний вид)이다. 본래 히잡은 얼굴과 손을 제외한 머리와 몸의 실루엣 전체를 가릴

것을 요구했다. 그러나 히잡을 쓰고 다니는 많은 여성들이 이 원칙을 완전히 지키지는 않는다. 젊은 무슬림 여성들 중에서는 몸매를 드러내는 청바지와 튜닉을 입는 경우도 있고 귀와 귓불을 드러내기도 한다. 젊은 무슬림 여성들이 스스로 히잡을 쓰려는 결정은 때로 부모세대와의 충돌을 불러 일으키기도 한다. 부모들의 사회화는 소비에트 사회라는 전혀 다른 상황에서 이루어졌기 때문이며, 구세대 대표들은 히잡을 쓰는 것에서 종교적 맹목성과 극단성을 본다.

그러나 젊은 무슬림 여성이 히잡을 쓰는 이유는 종교적 권위에 대한 단순한 복종은 아니다. 히잡을 쓰고 다니는 카잔의 무슬림 여성과의 인터뷰를 살펴보자.

“주위에 유혹이 너무 많아 스카프를 쓰지 않고 돌아다니는 것은 불가능하다. 사람에게 장애물이 없을 때 쉽게 헤이해 진다. 나에게 스카프는 그러한 장애물이다.”

히잡은 또한 서구 사회의 많은 가치들에 대한 거부의 결과이다.

“내가 대학에서 히잡을 쓰기 이전에 나는 포스트모던 강의를 듣고 있었다. 우리는 많은 것을 생각했다. 우리는 어떻게 해야 하는가? 수업에서는 대중 문화의 인간에 관해 이야기를 하고 있었다. 당신도 이 강의를 듣게 된다면 거부하고 싶을 것이다. 우리는 포스트모던에 관한 강의를 거부할 수밖에 없었다. 왜냐하면 이것은 막다른 골목으로 가는 길이었기 때문이다.”

사실 히잡을 쓸 경우 무슬림 여성을 종교적 광신도처럼 보이게 할 수도 있지만, 역설적이게도 이것은 그들을 더욱 공개적으로 만든다. 러시아와 같은 세속 국가에서 여성 무슬림의 활동이 증가하는 것은 전통적인 이슬람의 정통성을 받아들이는 것과 관련되어 있는 것이 아니라 오히려 여성의 권리 활성화와 관련되어 있다. 현대 카잔에서도 상황은 이와 유사하다.

2) 현실적 대안으로서의 이슬람

많은 러시아의 무슬림 젊은이들이 열성적으로 이슬람 교리를 배우고 있고 이슬람 전통의 회복을 위해 노력을 하고 있다는 점은 분명한데, 그 이유는 단순히 종교성의 회복이라는 것만으로는 설명할 수 없다. 이들에게 있어 이슬람은 자신들의 사회적 성

공을 위한 중요한 발판이 될 수 있다는 점에서 더욱 의미가 있는 것이다.

2010년 4월 17일 국립우랄광산대학(Уральский государственный горный университет)에서는 “Юные знатоки Ислама”(이슬람 청년 달인) 올림피아드 결승전이 벌어졌다. 올림피아드에는 스베르들롭스크 주 여러 도시와 지역에서 86명의 학생들이 참여했으며 결승전에는 10명이 진출했다. 올림피아드의 마지막 진출자들 중에는 예카테린부르크의 학교에서 온 11학년 Лилия Исмагилова라는 소녀가 있었는데 그녀는 벌써 4번째 출전하고 있는 중이었다. 동방 아랍을 진심으로 사랑하는 그녀는 올해 УрГУ им. А. М. Горького 대학의 국제관계학부 동방학 전공에 입학하고자 하는 희망을 가지고 있는데, 나중에 그녀는 러시아 사절단과 함께 아랍 국가들을 여행하면서 아랍국과 러시아 지도자들 사이의 교류를 돕고 싶다는 꿈을 이루기 위해 이슬람 올림피아드에 적극적으로 참여하고 있는 것이다.

Нижнесергинский район의 시골 마을에서 온 10살의 Зуфар Каюмов은 올림피아드에 처음 참가했음에도 불구하고 다른 출전자들을 제치고 곧바로 결승까지 진출하는 뛰어난 모습을 보여주었다. 소년은 분량도 많고 매우 흥미 있는 реферат을 준비했는데, 그는 시골의 이슬람 사원에 다니는 얼마 안 되는 아이들 중의 하나였다. 그러나 이슬람 사원에도 열심히 다니고 교리에도 정통한 이 소년의 꿈은 종교와는 무관한 의사이자. 의사는 필요하고 고상한 직업이라는 이슬람의 가르침에 근거해서 라기보다는 소년의 부모가 의사가 되기를 간절히 원하기 때문이다. 시골 마을에서 의사는 가장 존경받는 직업 중의 하나라는 매우 현실적인 요인이 소년의 결정에 큰 영향을 미쳤을 것이다. 올림피아드의 또 다른 참가자인 17세의 Рухсара Вей салова(г. Асбест 출신) 역시 의학교육을 받고 싶다는 희망을 가지고 있다.

러시아의 무슬림 학자들은 이러한 젊은 세대 무슬림에게서 러시아 이슬람의 미래를 보고 있다. 첼랴빈스크 주의 중법학자인 Вугар Акперов가 IslamNews 기자와 인터뷰를 한 내용을 살펴보자.

“고맙게도 우리는 훌륭한 무슬림 세대가 자라고 있는 것을 보고 있다. 보통 학교를 지나다 보면 저학년의 학생들은 학교 뒤에서 몰래 담배를 피우고 고학년 학생들은 학교 정문에서 아무도 꺼리지 않고 버젓이 연기를 내뿜는 것을 보게 된다. 여기 이 아이들도 그런 조건에서 그런 부모 밑에서 자랐겠지만 그들은 종교적 세계관에 있어 차이를 보인다. 그들은 다른 세계 지각과 다른 정신세계를 가지고 있다. 나는 이런 뛰어난 젊은 무슬림들과 교류를 했다는 것이 정말 기쁘다.”

위에서 언급한 예들은 우랄지역 이슬람의 인터뷰이기는 하지만 이러한 현상은 타타

르스탄에서도 별반 다르지 않다. 젊은 무슬림을 중심으로 한 종교성의 부활이 분명 시대적, 사회적 현상이기는 하지만 그 동기에 있어서는 종교적 이유에서라기 보다는 보다 구체적이고 현실적인 고려가 자리하고 있다는 점을 간과해서는 안 된다.

마지막으로 카잔에 설립된 러시아 최초의 록음악 학교에 대해 간단하게 언급하고자 한다. 러시아 록의 “할아버지”이자 그룹 “Машина времени”의 리더인 Андрей Макаревич에 의해 설립된 카잔 록음악학교 “The Road”는 여러 가지 점에서 시사하는 바가 크다. 40세의 카잔시 시장인 Ильсур Метшин가 “Машины времени”의 열성 팬이었다는 점도 흥미롭지만 서구 자본주의 음악의 상징이라 할 수 있는 록음악을 전면에 내세운 школа를 러시아 이슬람의 최대 국가인 타타르스탄에 최초로 설립했다는 것 자체가 상당한 의미를 가진다. 역사적으로 러시아 정교도와 타타르 무슬림들이 공존해 왔듯이 타타르스탄 젊은이들에게서도 이슬람 전통과 현대 서구의 대중 문화는 양립 가능한 개념이며, 이를 가능하게 하는 것이 타타르스탄 무슬림의 толерантность인 것이다.

참고문헌

“Euro Islam in the Volga Region”

Rafael Khakimov

<http://www.kazanfed.ru/en/authors/khakimov/publi/> (2010. 05. 24)

Ислам и мусульманская культура в Среднем Поволжье: история и современность

Д. Исхаков

<http://www.turklib.ru/engine/includes/> (2020. 05. 24)

“Ислам в Татарстане в первые годы нового тысячелетия”

А. Ю. Хабутдинов

д.и.н. профессор Казанского филиала Российской Академии правосудия

2007. 08. 20

<http://www.islamrf.ru/news/russia/rusopinions/735/> (2020. 05. 06)

Пятиклассники защитили девочку в хиджабе (2010. 05.17일 기사)

<http://www.islamnews.ru/news-24294.html> (2010. 05. 23)

현대 러시아 대중문화의 양상과 전망

Итоги 2009 года: Возрождение ислама в России. Молодежь составляет большую часть уммы (Новости) (2009. 12.31)

<http://www.islamnews.ru/news-21978.html> (2010. 05. 23)

Общественники Кабардино-Балкарии решали проблемы трудных подростков (기사, 2008. -6. 14)

<http://www.islamnews.ru/news-print-12530.html> (2020. 05. 23)

"Куда идет наша молодежь?"

Ай дар Хабутдинов

Материал опубликован в газете <Медина аль-Ислам> No 32(1-2 Сентября 2007 г)

<http://www.islamrf.ru/news/analytics/point-of-view/1061/> (2010. 05. 06)

Женский мусульманский платок в Казани

(взгляд социолога) Денис Гараев

http://www.islamrt.ru/hm/stat_20-02/stat_simp2_plat.htm (2010. 05. 04)

Андрей Макарович открыл в Казани первую в России школу рок-музыки

(Лента новостей , 2009. 04. 25)

<http://molat.ru/menu/news/andrejj-makarevich-oktryl-segodnya-v-kazani-pervuyu-v-rossii-shkolu-roklmuzyki> (2010. 05. 05)

Нет алкоголю

Ахметова Алиса, Казань, 18 лет

http://www.islamrt.ru/hm/stat_20-02/netalkogol_stat.htm (2010. 05. 05)

"На Урале подрастает достойное поколение мусульман" (기사)

2010.04.19

<http://www.islamnews.ru/news-print-23774.html> (2010. 05. 23)

Эльшад Искендеров: Мусульманская молодежь России принимает участие во всех молодежных мероприятиях ОИК(Организация Исламская конференция) (기사, 2008. 08. 06)

<http://www.islamrf.ru/news/world/w-interview/3500/> (2010. 05. 06)

현대 러시아 대중문화의 양상과 전망

“Модернизированный ислам, евроислам, реформаторство и реформация (и проблемы типология) ”

А. Н. Юзеев (профессор, Казань)

Материал опубликован в ежегодном научно-аналитическом бюллетене

"Форумы российских мусульман на пороге нового тысячелетия", Нижний Новгород, 2006

<http://www.islamrf.ru/news/analytics/point-of-view/1724/> (2010. 05. 06)

현대 러시아의 축구 서포터즈 운동 - 하위문화적 양상과 성격을 중심으로 -

오원교(한양대)

I. 대중문화로서의 축구와 서포터즈 운동

현대 사회에서 스포츠는 가장 대중적인 오락이자 문화이다. 특히 스포츠 가운데 가장 인기 있는 종목인 “축구는 놀이 이상의 그 무엇이다(Футбол – больше чем игра!).”¹⁾ 축구는 볼을 쫓는 애호가들에게 운동이고, 응원을 벌이는 팬들에게 여가이며, TV중계를 즐기는 시청자들에게 볼거리이다. 나아가 그것은 호모루덴스(Homo Ludens)가 만들어내는 사회적으로 의미심장한 문화적 현상의 하나이다.²⁾ 오늘날 뚜렷한 대중문화의 하나로서 자리 잡은 축구는 많은 사람들을 정서적으로 연결하고 때로는 조직적으로 통일시켜 독특한 집단적 정체성의 형성에도 기여한다.³⁾ 특히 축구는 이러한 문화 현상에 관심이 많은 청년 세대에게서 독특한 하위문화를 창출하는 문화적 기제로 작동하고 있다.

이러한 맥락에서 축구가 만들어내는 다양한 문화 가운데 유럽과 남미뿐만 아니라

1) 널리 알려진 이 표현은 ‘러시아축구협회(РФС: Российский Футбольный Союз)’의 공식 홈페이지(<http://www.rfs.ru/>)에서 대문을 장식하고 있는 모토이기도 한데, 미리 밝혀두자면 서포터즈 운동의 측면에서 보더라도 이는 결코 우연은 아니다.

2) 특히 축구는 오직 이윤 추구를 위해 모든 것을 탐닉하는 현대 자본주의 사회에서 스포츠 문화 산업의 가장 거대하고 매력적인 콘텐츠 가운데 하나이다. 이는 세계 최대의 스포츠 이벤트로 꼽히는 월드컵의 상품적 가치를 대변하는 중계권료 수입에서 그대로 드러난다. 2010년 남아공월드컵 중계권료 수입은 총 27억 달러(3조2481억 원)로 전망된다. 이 수입액은 2002년과 2006년 월드컵의 중계수입액을 합친 금액을 훨씬 웃도는 수준이다.

3) 축구의 대중적 성격은 관련 통계를 통해 확인할 수 있다. 2010년 5월 현재 국제축구연맹(FIFA)은 192개의 유엔(UN) 회원국보다 많은 208개의 축구협회를 거느리고 있다. 또한 2006년 FIFA의 공식 통계(Big Count)에 따르면 세계 인구의 4%에 해당하는 2억7천만 명(선수 2억6천5백만 명, 심판을 비롯한 관계자 5백만 명)이 축구에 참여하고 있다. 그리고 2006년 독일 월드컵에 대한 예상 통계에 따르면 경기장 관중은 320만 명, 텔레비전 시청자는 400억 명, 그 중에 결승전 시청자는 16억 명으로 추산되었다. 말하자면 지구상에 살고 있는 사람들의 1/4 정도가 90분 동안 똑같은 일, 즉 축구를 본다는 것이다. 이에 대해 자세한 것은 <http://www.fifa.com/worldfootball/bigcount/index.html>; <http://www.hani.co.kr/arti/culture/book/421918.html> (검색일: 2010. 05. 15)을 참조.

러시아에서 오늘날 특별한 관심을 끄는 것이 바로 축구의 응원 문화인 서포터즈 운동(фан-движение 혹은 фанатизм)이다. 일반적으로 특정 지역 - 도시, 지방, 국가 등을 대표하는 축구팀(클럽)을 응원하는 다양한 팬들의 자발적이고 조직적인 집단 운동으로 널리 알려진 축구 서포터즈 운동은 현대 러시아 사회에서 대표적인 청년 하위 문화(субкультура)의 하나로서 자리 잡았다.

러시아에서 축구 서포터즈 운동은 비록 시기적으로 다소 늦게 태동하였지만 규모와 성장 속도 그리고 사회적 영향력이라는 측면에서 다른 나라들에 결코 뒤떨어지지 않으며, 글로벌한 보편성과 러시아적 개별성이 함께 어우러지면서 독특한 축구 문화로서 뚜렷하게 발전해 가고 있다. 축구 서포터즈 운동은 국가와 지역에 따라 태동의 시기는 물론이고 전개 양상과 성격이 사뭇 다르게 나타난다. 하지만 그것은 각 사회에 존재하는 일종의 하위문화로서 보편적 자질을 적잖게 지니고 있다. 바로 하위문화적 보편성은 러시아에서 서포터즈 운동이 출현하게 된 핵심적 토대인데 이에 기반하여 러시아의 서포터즈 운동은 나름의 특수한 하위문화를 창출하고 준수하며 이를 통해 고유한 집단적 정체성을 구성하고 발전시켜 가고 있다.

이러한 의미에서 축구 서포터즈 운동은 현대 러시아 사회에서 관철되고 있는 글로벌리제이션(Glocalization) 과정을 보여주는 사회문화적 현상의 하나로서 간주할 수 있다. 또한 그것은 다른 청년 문화들과 함께 현대 러시아 대중문화의 주요한 성격과 방향을 일정하게 규정할 뿐만 아니라 특정한 문화 집단으로서 그 중심 세력인 러시아 청년세대의 고유한 정체성을 드러내주는 문화적 징후로서 파악할 수 있다.

이에 본고는 점차 러시아 전역으로 확산되고 있는 축구 서포터즈 운동을 현대 러시아 사회에서 지배적인 문화 코드로서 등장하고 있는 대중문화, 특히 그 흐름을 주도하고 있는 청년 문화라는 차원에서 시론적으로 검토해 보고자 한다. 이를 위해 우선 러시아 축구의 역사 속에서 서포터즈 운동의 진화 과정을 개괄하고, 현재의 맥락에서 그것의 다면적인 양상들을 구체적으로 탐색하며, 나아가 전망의 차원에서 다층적인 성격을 규명할 것이다. 이러한 작업은 하위문화로서 러시아 청년 문화의 보편성과 고유성을 이해하는데 하나의 참고가 될 수 있을 것이다.

II. 러시아의 축구 서포터즈 운동의 역사

축구가 언제 어디에서 비롯되었는가라는 기원의 문제 - 고대 그리스의 에피스키로

스(επικυρος)인가, 고대 중국의 추슈(蹴鞠) 인가 아니면 또 다른 시대의 그 무엇인가 — 는 여전히 논란거리이다. 실상 축구의 기원이 되었을 것으로 간주되는 신체문화는 아주 오래전부터 유럽 및 아시아 대륙에 다양한 형태로 산재해 있었다. 공차기 놀이로서 축구는 고대의 민중 사회에서 비(非)조직화된 게임으로 시작되어 지배 계급으로부터 금지를 당하면서도 수세기에 걸쳐 고유의 강인한 생명력으로 진화를 거듭하여 중세에 이미 세계의 곳곳에서 행해졌고 마침내 19세기 중반 영국의 중산계급 사회로 확산되면서 보다 조직화된 근대적 스포츠로 확고하게 자리 잡았다. 이후 축구는 산업화와 상업화의 영향 속에서 중·하층계급의 대중적 운동으로 성장하였고 19세기 말 이후 영국의 경계를 넘어 다른 나라로 급속하게 전파되었다.⁴⁾

러시아에 근대적 축구가 전래된 것도 이 무렵이었다. 1897년 10월 24일 페테스부르크에서 최초로 공식적인 축구 경기가 열렸고, 1912년 1월 19일 150여개의 축구클럽이 모인 전(全)러시아축구협회(ВФС)가 창립되었으며 곧이어 국제축구연맹(FIFA)의 승인을 받았다. 1934년에 소련축구협회가 설립되어 1946년 국제축구연맹에, 1954년 유럽축구연맹(UEFA)에 각각 가입하였다. 소연방 해체 이후 1992년 러시아축구협회(РФС)가 새롭게 창설되어 같은 해에 국제축구연맹의 회원국이 되었고 오늘날까지 러시아 축구계를 이끌고 있다.⁵⁾

축구 자체의 이러한 유구한 역사와는 달리 특정 축구팀에 대한 조직적이고 집단적인 응원문화로서 서포터즈 운동은 1950년대 구 유고연방(현재 크로아티아)에서의 핏불 응원으로부터 처음 시작되어⁶⁾, 점차 이탈리아, 영국 등지에서 더욱 발전하였고, 이후 유럽은 물론 남아메리카, 아시아 등을 포함한 전 세계로 퍼져 나갔다.

러시아 축구의 역사에서 서포터즈 운동은 1972년 관중석에 적-백색의 머플러를 착용한 축구팬이 최초로 등장한 스파르타크(Спартак)에서 처음 시작되었고, 1976년부터 ЦСКА(ЦСКА)와 디나모(Динамо)에서 수십 명의 조직적 응원단이 생겨나면서 본격화

4) 옥광, 「영국 근대 축구문화의 성장 및 세계화의 사회적 배경」, 『한국체육학회지』 제44권 제6호, 2005, 44-50쪽.

5) 2006년 FIFA의 공식 통계(Big Count)에 따르면 러시아에는 14,329개의 클럽에서 5,802,536 명의 선수(등록 선수: 846,736 명 / 미등록 선수: 4,955,800 명)와 259,830명의 직원이 활동하고 있다. 이에 대해 자세한 것은 <http://www.fifa.com/worldfootball/bigcount/allplayers.html>, 러시아 축구의 역사에 대해 자세한 것은 http://www.olympsport.org/index.php?option=com_content&task=view&id=148&Itemid=28 (검색일: 2010. 05. 15)을 각각 참조.

6) 최초의 서포터즈 운동은 1950년 10월 29일 구 유고연방의 항구도시인 스플리트(Split)에서 시작되었는데, 하이두크 스플리트(Hajduk Split)의 서포터즈인 토르치다(Torcida, 전진)가 바로 그 주인공이다. 이들은 선박 조난 시 구조요청을 위해 사용하는 ‘핏불’을 관중석에서 밝힌 것으로 유명한데, 통상 ‘홍염’으로 칭해지는 이러한 전통은 오늘날 전 세계적으로 확산되어 있다.

되었다. 뒤이어 1980년에는 토르페도(Торпедо), 1981년에는 로코모티프(Локомотив) 등을 포함한 주요한 클럽으로 확산되었다.⁷⁾ 당시 자기 팀에 대한 응원에서 열성팬들은 오늘날 흔히 볼 수 있는 통일된 복장이나 도구 - 머플러, 모자, 깃발, 펼침막, 악기, 폭죽 등 - 등의 외양에 의해서가 아니라 간단한 구호나 노래의 집단적 외침에 의해서 일반팬들로부터 구별되었다.⁸⁾

축구 팬클럽 혹은 서포터즈 운동은 형성되자마자 소비에트 연방에서 실제로 유일하게 진지하게 자발적으로 조직된 비공식적인 하위문화가 되었다. 그것의 이념들은 한편으로 단순하고 명백했지만, 다른 한편으로 새롭고 흥미로웠다. 서포터즈 운동은 다양한 젊은이들을 끌어들이었는데 축구에 관심이 있고 특정 팀을 응원하는 사람들에게만 국한되지 않았다. 서포터즈 운동은 당시 순전히 공식적으로만 남아있던 콤포트를 대신하여 비공식적인 청년 조직으로 급속하게 확산되었다. 이제 소비에트 청년들의 관심은 공산주의 건설이 아니라 그것과는 완전히 다른 축구와 음악 같은 놀이 문화로 향했기 때문이다.

물론 1970년대 말까지 축구를 좋아하는 대부분의 사람들은 여전히 애호가들(болельщики)로 칭해졌고, 유럽의 서포터즈 문화에 대해 간헐적으로 전해들을 수 있었던 열정적인 팬들조차도 자신들의 활동에 대한 뚜렷한 개념과 계획을 지닌 것은 아니었다. 하지만 서포터즈 운동은 점차 자기표현의 대중적 수단이자 육구의 집합적 배출구로서 엄연한 사회적 현상이 되어갔다. 따라서 당국으로부터 허가받지 않은 비공식적인 조직은 잠재적인 범죄 집단 혹은 사회주의의 적들로 쉽사리 간주되는 당대의 소비에트적 상황에서 특히 규모와 조직의 차원에서 유례가 없었던 축구 팬클럽은 권력과 사회의 굵지 못한 시선의 표적이 되었다. 더구나 자유로운 결사가 허용되지 않거나 제한되는 권위주의 사회에서 자발적 조직체로서 서포터즈 운동은 권력의 주의를 끌지 않을 수 없었던 것이다.

이런 와중에 1982년 10월 20일 루쥬니키 경기장에서 열린 스파르타크(모스크바)와 하르렘(네덜란드)의 UEFA컵 경기에서 발생한 커다란 비극(66-340명 사망 추정)은 러

7) 흥미롭게도 팬클럽마다 서포터즈 운동의 기원을 재는 척도는 다양하다. 예컨대 페테르부르크의 제니트(Зенит)는 비록 열성팬들과 개별적인 원정 응원이 훨씬 전에 등장하였을지라도 대중적이고 공식적으로 조직된 모스크바의 원정 응원이 이뤄진 1980년 9월 25일을 서포터즈 운동의 시발점으로 간주한다.

8) 서포터즈 운동의 초기에는 전문적인 응원 방식이나 용품(복장과 도구)이 존재하지 않았다. 따라서 축구팬들은 그것을 스스로 만들거나 손에 잡히는 물건들(피오네르 넥타이)을 임시로 응용하곤 했다. 그 후 1980년대 중반에 이르러 열성팬들이 중심이 되어 모스크바근교의 미흐네보(Михнево)에서 머플러와 스웨터를 단체로 주문하기 시작했다.

시아의 서포터즈 운동에 대해 치안당국이 본격적인 억압과 통제를 가하는 역사적 계기가 되었다. 이 사건을 빌미로 경찰은 온갖 수단을 동원하여 서포터즈 운동을 방해하려 했는데, 이를테면 성인을 동반하지 않은 미성년에게 야간경기의 출입을 불허하는 대단히 서투르고 효과 없는 조치를 취하기도 하였다. 이처럼 1980년대 초반의 경찰의 제반 조치들은 1980년대 중반까지 소비에트 연방의 서포터즈 운동을 위축시켰으며, 반면 이 시기에 다른 나라의 서포터즈 운동은 발전을 지속했다. 하지만 놀라운 사실은 이러한 어렵고 복잡한 여건 속에서도 소비에트 연방의 축구 서포터즈 운동은 살아남았다는 점이다.

전체적으로 위로부터의 정치적, 사회적, 문화적 억압이 상대적으로 약화되고 사회문화적 자기표현의 가능성이 새롭게 열렸던 시대적 상황에 힘입어 출현한 러시아의 축구 서포터즈 운동은 하지만 공식적 지배 문화의 뿌리 깊은 타성과 강력한 저항 때문에 대중적으로 전개될 수는 없었다. 이를테면, 그것은 공간적으로는 모스크바, 페테르부르크, 키예프 등의 주요 도시로 국한되었으며, 규모 상으로도 몇 백 명을 헤아리는 소수의 축구팬들로 제한되었다. 하지만 당시의 이러한 서포터즈 활동은 비록 하위문화의 담지체로서 온전히 작용하지는 못했을지라도 그것의 현대적 활성화에 소중한 자양분이 되었다.

러시아에서 축구 서포터즈 운동의 대중적 기반은 1980년대 중반의 개혁·개방 정책에 의해 마련되었다. 소비에트 문화를 지배한 단일한 패러다임의 점차적 해체는 축구 서포터즈 운동과 같은 주변적 하위문화의 발흥을 부추겼다. 특히 이 과정에서 축구 서포터즈 운동에 관한 유럽의 선진적이고 풍부한 경험은 그것의 러시아적 확대에 직간접적인 계기가 되었다. 이 과정에서 영국의 서포터즈 문화, 특히 홀리거니즘의 영향이 두드러졌다. 이제 러시아의 축구 응원에서는 구호, 노래, 깃발, 엠블럼, 휘장 등이 본격적으로 등장했을 뿐만 아니라 동시에 홀리건 정신의 핵심인 폭력이 도입되었다. 이런 맥락에서 1987년 키예프의 도심에서 벌어진 디나모(키예프)와 스파르타크(모스크바)의 서포터즈 사이의 대규모 싸움은 러시아 서포터즈 운동에서 또 다른 전환점으로 기록되었다. 축구장의 폭력 자체가 완전히 새로운 현상은 아니었지만, 문제는 이제 서포터즈 운동에서 그것의 가장 극단적인 형태인 폭력이 핵심으로 부각되었다는 점이었다. 이후 축구팬들 사이에서는 서포터즈 운동을 완전히 공식화하고 철저히 조직화하려는 시도들이 나타났고, 그 대표적인 것 중의 하나가 스파르타크의 열성팬(Рифат)이 주도한 공동의 팬클럽 조직 운동이다. 이 과정에서 서포터즈 운동은 나름의 발전을 거듭했는데, 특히 원정 응원이나 싸움에서 극단적인 모습이 자주 나타났다.

1980년 말에서 1990년대 초에 절정에 이르렀던 서포터즈 운동은 소비에트 연방의 붕괴, 경제적 파탄과 함께 막을 내렸다. 이제 사람들의 관심은 축구가 아니라 어떻게 살아남는가에 집중되었다. 또한 소연방축구협회의 해산으로 일시적이지만 러시아의 축구 인프라 자체가 작동 중지되었고 그에 따라 러시아 리그의 질적 수준도 하락하여 축구경기에 대한 팬들의 흥미도 크게 저하되었다. 이와 같은 러시아 축구계의 전반적인 침체는 1994년에 이르기까지 몇 년 동안 지속되었다.

전반적으로 1980년대 말에서 1990년대 중반까지 서포터즈 운동은 대체로 유럽의 형식을 러시아적 토대 위에서 모방하였고 내용적으로도 유희(놀이)적 성격이 강했다. 이 시기의 서포터즈 운동은 모스크바와 페테르부르크의 축구 클럽들 - 대표적으로 스파르타크, CSKA, 디나모, 제니트 등 - 을 중심으로 펼쳐졌고, 새로운 문화에 민감한 15-20세의 청년들이 주축이 되었으며, 서포터즈의 숫자는 대략 5-7 천명에 달했다. 하지만 지방의 경우 소수의 팀만이 겨우 몇 백 명에 이르는 축구팬들을 확보할 수 있었다.

러시아의 축구 서포터즈 운동에서 새로운 국면은 모스크바에서 오랜 적수였던 스파르타크와 CSKA 사이에 새로운 대결의식이 살아나면서 시작되었다. 이 시기의 가장 뚜렷한 현상은 각각의 팬클럽 내에서 다양한 소그룹(Фирма)의 출현이다. 이전까지 존재하지 않았던 소그룹들은 자신들만의 고유한 상징과 명칭을 가지고 등장하기 시작하였다. 1994-5년에는 스파르타크의 <Flint's Crew>, CSKA의 <Red Blue Warriors>, 디나모의 <Blue White Dynamites> 등이 차례로 생겨났고 이러한 움직임은 대부분의 팬클럽에서 보편화되었다. 바로 팬클럽의 내적 분화는 러시아 서포터즈 운동의 발전에서 새로운 단계의 도래를 예고했다.

이러한 소그룹의 탄생과 활성화에 커다란 영향을 끼친 것은 당시 폭넓게 수용되고 있던 유럽, 특히 영국의 서포터즈 문화였다. 러시아의 축구팬들 사이에는 유럽의 서포터즈 운동을 다룬 잡지, 서적, 비디오, DVD 등이 소개되고 인터넷을 통해 광범위하게 확산되었다. 또한 팬클럽의 소그룹들이 영어로 된 명칭을 자주 사용한 것도 이러한 사정을 반영한다.

소비에트 시대에 축구 팬클럽 사이의 적대감은 스파르타크와 디나모(키예프) 사이에만 존재했었다. 스파르타크와 CSKA, 그리고 디나모(모스크바)의 팬들 사이에는 사소한 다툼은 있었지만 심각한 싸움은 없었다. 그러나 연방의 해체 이후 팬클럽들은 러시아 내에서 이제 새로운 적을 찾아야 했고, 상호간의 적대감은 비록 현실적인 근거는 박약했지만 때로는 이데올로기적 성격을 띠기도 하였다. 예컨대 스파르타크는 자유로운 인

민의 팀이었다면, CSKA는 보수적인 국가 기관(МВД, КГБ)의 팀으로 인식되었다. 이러한 대립적인 상호 이해와 이상은 더욱 강해져서 두 클럽 사이에는 소위 전쟁이 잦았는데, 1995년 3월 1일 소콜리키 지하철역에서 벌어진 스파르타크와 CSKA의 서포터즈 간의 역사적 싸움에서 주역은 바로 과격한 소그룹들인 <Flint's Crew>와 <Red Blue Warriors>였다. 또한 서포터즈들 사이에서 ‘Щелчок’ 혹은 ‘Щелковская битва’로 불리는 1997년 8월 30일 모스크바의 솔콥스키 대로(Щелковское шоссе)에서 발생한 스파르타크와 제니트의 서포터즈 간의 충돌도 실상 스파르타크의 소그룹들 - 대표적으로 <Flint's Crew>, <Gladiators> 등 - 과 제니트의 소그룹 <Невский фронт>가 주도하였다.

1990년대 중반이후 서포터즈 운동은 유희적이고 모방적인 성격에서 벗어나서 진지하고 독자적인 색채를 띠게 되며, 이 과정에서 경기장 안팎에서 폭력이 동반되는 홀리거니즘이 일상화된다. 더구나 1999년 모스크바 근교의 라멘키 스타디움에서 서포터즈와 경찰 사이의 물리적 충돌이후 2000년대 초에는 공권력과 벌이는 ‘경기장의 전쟁(стадионная война)’은 흔한 일이 되었다. 과거에는 싸움을 맨주먹으로 하거나 도구를 사용해도 확대 혹은 탄띠 등이 전부였지만, 이제 싸움에서 연장(аргументы 혹은 говно) - 몽둥이, 철근, 병, 돌멩이 등 - 을 사용하는 것이 비록 정상은 아니지만 당연한 것으로 여겨졌다. 이에 따라 러시아의 서포터즈 운동에서 극성팬들이 행사하는 극단적 폭력과 무질서는 커다란 사회 문제가 되었고, 이를 예방하거나 해결하기 위한 다양한 제반 조치들 - 경기장 내 경찰과 특수부대(ОМОН)의 증강 배치, 일반팬과 서포터즈의 격리, 과격한 응원과 도구의 불허, 경기장 안팎에 비디오카메라 설치 등 - 이 치안당국과 축구관계자들에 의해서 마련되었다.

2000년대 중반을 지나면서 러시아의 서포터즈 운동에서는 다양한 변화와 함께 새로운 역사가 시작되었다. 1980-90년대와는 달리 자기 팀에 대한 적극적인 응원이라는 서포터즈 운동의 본질은 한층 심화되고 규모도 보다 확대 되었지만 홀리거니즘으로 상징되는 무질서와 극단성은 점차 감소되었다. 특히 2000년 4월 15일 페테르부르크에서 벌어진 지나모와 제니트의 서포터즈 사이의 충돌에서 Виталий Петухов(당시 15세)가 사망하는 사건이 발생한 직후부터 서포터즈 운동 내부에서 생겨난 극단적 폭력에 대한 자성의 분위기는 응원에서의 ‘페어 플레이(фэйр плей)’ 혹은 ‘러시아 스타일(русский стиль)’에 대한 논의로까지 이어졌다. 스파르타크와 CSKA의 러시아슈퍼컵 경기가 열린 2006년 3월 11일 모스크바의 1905년 거리에서 발생한 두 클럽의 서포터즈 간의 커다란 충돌과 같은 몇몇 대규모의 폭력 사태에도 불구하고 최근 러시아에서

는 서포터즈 사이 혹은 팬클럽과 경찰 사이의 충돌은 상당히 줄어들었고, 오히려 건강한 서포터즈 문화의 구축을 위한 상호 신뢰와 화해의 분위기가 성숙되어 가고 있다. 이제 서포터즈 운동에서 가장 중요한 요소는 상대팀과 팬들에 대한 증오가 아니라 자기 팀을 위한 정정당당한 응원 그 자체이다.

이러한 다양한 계기를 통해 오늘날 러시아 축구⁹⁾에서 서포터즈 운동은 전(全)러시아적인 현상으로 자리 잡아가고 있다. 현재 러시아 프로축구 프리미어 리그와 1부 리그에 소속된 거의 모든 클럽은 연고지를 중심으로 활동하는 독자적인 서포터즈를 거느리고 있으며, 현재 이 운동에 조직적이고 열성적으로 참여하는 러시아 축구팬들의 규모는 정확하게 파악하기는 어렵지만, 이미 1999년에 공식적으로 5만 명을 넘어섰으며 매년 수천 명씩 늘어나고 있다고 전해진다.¹⁰⁾ 이 밖에도 서포터즈 운동에 조직적으로 참여하지 않지만 특정한 팀을 적극적으로 응원하는 수많은 팬들이 일종의 예비 서포터즈로서 활동하고 있다. 또한 2007년에는 전(全)러시아 차원의 서포터즈 연합체가 결성되었다. ВОВ(Всероссийское объединение болельщиков)라고 칭해지는 이 단체는 축구를 포함한 모든 스포츠 종목의 국가 대표팀을 지원하고 대중 스포츠 사업의 조직화에 참여하며 모든 수준에서 서포터즈들의 권익을 보호하는 것을 목적으로 하고 있다. 비록 관변적 성격이 적지 않지만 이러한 단체의 출현은 러시아에서 서포터즈 운동이 국가적, 사회적 차원에서 공식적으로 인정되고 있다는 증거이다.

III. 러시아의 축구 서포터즈 운동의 양상

러시아의 축구 서포터즈 운동은 결코 짧지도 순탄치도 않은 그것의 역사가 말해주듯이 나름의 역동적인 진화를 겪어왔다. 서포터즈 운동의 세계적 보편성과 러시아적 개별성의 독특한 상호작용의 결과물인 현재적 양상은 조직과 활동의 측면에서 확연하게 감지된다.

서포터즈 운동을 ‘특정 팀에 대한 팬들의 자발적이고 조직적인 집단 응원’으로 규정

9) ‘러시아축구협회(РФС: Российский Футбольный Союз)’가 공식적으로 조직, 관리하고 있는 현대 러시아 축구는 리그(디비전) 시스템으로 운영되며, 프리미어 리그(16팀), 1부 리그(22팀), 2부 리그(81팀) 등으로 구성된 3개의 프로 리그와 1개의 아마추어 리그(147팀)가 존재한다. 러시아 리그는 기후적 조건 때문에 다른 유럽 국가들의 리그와는 달리 단년제로 진행된다.

10) 1999년 통계로 주요 축구 클럽별 서포터즈의 수를 대략적으로 살펴보면, 스파르타크: 1만5천명, CSKA: 1만명, 디나모: 6-8천명, 제니트: 6-8천명, 토르페도: 3-5천명, 로코모티프: 3-5천명 그리고 기타 지방 연고의 팀들이 2-3천명을 거느리고 있었다.

할 때, 서포터는 자기 팀을 수동적으로 지지하는 관람객이 아니라 자기 팀의 승리를 위해서 적극적으로 행위하는 지원군, 말 그대로 단순한 관중이 아니라 팀의 열두 번째 선수이다. 이러한 맥락에서 서포터즈 운동의 성패를 좌우하는 가장 중요한 요소 중의 하나는 조직(성)이다. 서포터즈 운동은 무엇보다도 소수의 광적인 팬에 의해서가 아니라 다수의 열정적인 팬이 중심이 되는 대중 운동이기 때문이다. 한마디로 서포터즈 운동의 역사는 서포터즈 조직의 진화사인 것이다.

서포터즈 운동이 발달한 유럽 국가들에서와 마찬가지로 러시아의 축구 서포터즈 운동도 외적으로는 단일한 집단으로 보일지라도 내적으로는 복잡한 구조를 지니고 있다. 일반적으로 서포터즈 조직은 팬클럽(фан-клуб) > 소그룹(фирма) > 소모임(моб) > 서포터(фан) 등과 같이 상당히 위계적으로 구성되어있다. 서포터즈 활동을 원하는 축구 애호가는 대개 인터넷 홈페이지나 다른 서포터를 통해 개별적으로 팬클럽에 가입하여 지역(구역) 단위의 소모임에서 활동을 벌이고 몇몇의 소모임들이 모여 소그룹을 형성하며 소그룹들의 연합체가 다름 아닌 팬클럽이 된다. 각각의 소모임과 소그룹은 대표자를 중심으로 활동하며, 팬클럽은 최고의 의결과 집행기구로서 소그룹의 대표자들로 구성되는 위원회(совет)에 의해 주도된다. 오늘날 서포터즈 운동의 근간은 팬클럽의 제반 활동에서 핵심적인 역할을 수행하는 소모임과 소그룹들이다. 일반적으로 소모임과 소그룹들은 조직의 목적과 지향, 회원의 역할과 규율 등을 규정한 회칙을 두고 이에 의거하여 보다 체계적으로 활동을 벌인다.¹¹⁾

[대표적 팬클럽의 주요 소그룹들]

팬클럽 (фан-клуб)	소그룹들(фирмы)
스파르타크 (Спартак)	Fratrria, The Gladiators, The Union, Davils Band, The Aliens, Suburba Squad, Independent Crowd, Strongs
CSKA (ЦСКА)	Red Blue Warriors, KIDS, Ярославка, N-Troop, Kats, Stallions, Zarja 18, Shedy Horses, Gallant Steeds, Red Blue Support, Yugend Firm
제니트 (Зенит)	Ландскрона, Коалиция, Невский Фронт, Z-44, Jolly Nevsky, Gremlins Firm, Snake City Firm, Beagle Boys, Old City Firm

11) 예컨대 페테르부르크를 연고로 1925년 창단되어 2007년 러시아 프리미어 리그와 2007-2008년 시즌 UEFA컵 우승을 차지한 명문구단 제니트의 서포터즈 운동에서는 6개의 중앙 소그룹과 7개의 지역 소그룹(페테르부르크 4개, 모스크바 2개, 사라토프 1개) 그리고 7개의 해외 소그룹 등 총 20 여개의 소그룹들이 공식적으로 결성되어 활동하고 있다. <http://www.fc-zenit.ru/fans/org/> (검색일: 2010. 05. 15).

디나모 (Динамо)	Blue White Dinamite, The First Line Group, Nordland, Patriots, Top Lads, Crazy Garbages, Capitals, Out Terraces Firm
로코모티프 (Локомотив)	Street Band, Trains Team, Mad Dobermans Firm, Red Green Viking, Ультра Локо, Барабаньщики, Reaktive
크릴야 소베토프 (Крылья Советов)	Novosamara Supporters Group, T.O.Y.S., The Shadows Firm, 18th Side, Young Rats

일반적으로 서포터즈 운동에서 축구팬들은 응원을 비롯한 활동에의 참여 정도에 따라 크게 극성팬, 열성팬, 일반팬 등의 세 부류로 나뉜다. 극성팬은 서포터즈의 기본적인 권리와 의무인 자기 팀의 응원뿐만 아니라 상대팀의 팬들에 대한 관계의 표출인 폭력을 일삼는 훌리건(хулиган)이다. 서포터즈 운동에서 가장 적극적이고 공격적인 축구팬들로 악명이 높은 훌리건들은 소모임이나 소그룹에 소속되어 엄격한 내부 규율에 따라 일사분란하게 활동한다. 이들은 자기 팀의 응원, 특히 원정 응원에 거의 빠짐없이 참가하고 다른 팬클럽과의 패싸움(махац)을 앞장서서 이끌기에 서포터즈 조직 내에서 지도자적 책임과 엘리트적 권위를 함께 누린다. 한편 열성팬은 소모임이나 소그룹을 통해 서포터즈 운동에 조직적으로 참가하여 자기 팀의 승리를 위하여 정력적으로 응원을 펼치는 활동적인 축구팬(фанат 혹은 ультрас)이다. 대체로 열성팬들은 경기 외적인 혹은 특별한 동기 없이 때때로 벌어지는 싸움이나 충돌을 기피하며 경기 내적인 활동에 보다 커다란 관심을 갖는다. 마지막으로 일반팬은 소모임이나 소그룹을 통해 서포터즈 운동 자체에 조직적으로 참가하지는 않지만, 인터넷 홈페이지 등을 통해 간접적으로 서포터즈 운동에 가담하여 자기 팀을 위해 성실하게 응원을 펼치는 다수의 평범한 축구팬(болельщик)이다. 일반팬들은 경기장에서 공동 응원에 참여하지만 이에 대한 특별한 의무를 지니지는 않는다.¹²⁾

이처럼 대부분의 팬클럽은 소모임과 소그룹을 통해 보다 조직적으로 활동하는 극성팬, 열성팬과 주로 개인적인 차원에서 다소 소극적으로 활동하는 다수의 일반팬의 연합체이다.¹³⁾ 따라서 서포터즈 운동의 주도 세력은 넓은 의미에서 서포터즈(фанаты)로

12) 물론 서포터즈 운동의 참여도에 따른 축구팬의 이러한 구분 혹은 경계는 대단히 상대적이고 조건적이다. 왜냐하면 실제 응원 현장에서 이들을 외적으로 정확하게 구분하는 것은 상당히 어려우며, 이런 저런 계기에 의해 경계는 쉽사리 무너질 수도 있기 때문이다. 더구나 오늘날 서포터즈 운동 방식의 변화와 이에 대한 치안당국의 강력한 대처 때문에 대다수의 훌리건들은 열성팬 혹은 일반팬의 모습을 하고 있다.

13) 유럽의 서포터즈 문화가 본격적으로 소개되기 이전인 서포터즈 운동의 초기(1970-80년대)에도 러시아의 축구팬들 사이에는 위계가 존재했었다. 당시 축구팬들은 자신들을 ‘우파(правые)’와 ‘좌파(левые)’로 구별했는데, 오늘날의 구분에 유비해보면 우파는 극성팬과 열성팬을, 좌파는 일반팬을 의미했다. 이러한 구별은 1990년대 초까지 존속했는데, 몇몇 클럽의 경우 좌파에 대한 우파의 괴롭힘(дед

통칭되는 극성팬과 열성팬이며, 그들에 의해 낡은 사고와 수동적 자세로 인해 자주 힐난의 대상이 되는 일반팬은 서포터즈 운동의 예비군이라고 할 수 있다.¹⁴⁾



[소그룹들의 고유 휘장을 걸어 놓고 응원을 펼치는 제니트의 서포터즈]

앞서 언급했듯이 러시아의 축구 서포터즈 운동은 유럽의 서포터즈 운동의 직간접적인 영향 아래 형성되었기에 특히 초창기의 경우 모방성이 다소 두드러졌지만, 운동이 심화·확대됨에 따라 여타의 하위문화에서와 마찬가지로 활동 전반에 걸쳐 고유성이 점차 강화되고 있다. 이른바 서포터즈 운동의 러시아적 특수성은 바로 서포팅(응원 활동) 자체를 통해 드러난다. 응원 활동은 응원의 주체인 서포터즈의 복장—머플러, 유니폼, 모자 등—, 응원 방식—노래, 구호, 몸동작, 카드섹션 등—, 응원 도구—상징물, 휘장, 깃발, 걸개, 펼침막, 통천, 악기, 확성기, 폭죽, 홍염 등— 등으로 구성된다.

축구 경기장이 침묵이 흐르는 극장이 아니듯 서포터즈는 더 이상 축구 경기의 수동적인 관람객이 아니다. 축구는 각본 없이 전개되는 흥미진진한 스펙터클이며 응원석의 서포터즈는 열두 번째 선수로서 스펙터클을 함께 만들어가는 능동적인 참여자이다. 따라서 서포터즈에게 차림은 단순히 몸을 가리는 의복이 아니다. 유니폼(레플리카)은 서포터즈라는 정체성의 일차적인 담지체로서 축구팬들에게 소속감과 일체감을 부여한다. 서포터즈 조직의 기반인 변별성과 연대의식은 이로부터 비롯된다. 자기 팀의 유니폼을 착용하는 것은 자기 선수들과 함께 숨쉬고 달린다는 것을 의미한다.¹⁵⁾ 또한 머플

овщина)이 발생하기도 했다.

14) 자신들만을 진정한 서포터로 간주하는 극성팬이나 열성팬들은 일반팬들을 흔히 Кузьмич(집단응원에 동참하지 않고 태만하게 경기만을 즐기는 팬), Шарфист(머플러 등의 특정 팀의 상징을 착용하지만 정신적 지향이 없는 팬), Глорихантер(명문구단만을 쫓아다니는 팬) 등으로 모욕한다.

15) 서포터즈 사이에서는 자기 팀의 응원에서 다른 팀의 유니폼을 착용하는 것은 비록 색상이 동일할지

러는 애초에 클럽들이 마케팅을 위해 만든 소품이지만 훌륭한 응원 도구로도 사용되는데, 특히 경기를 전후해서 서포터즈는 팀의 명칭이나 구호가 적힌 머플러를 일자로 펼쳐 일체감을 과시하곤 한다. 이처럼 유니폼, 머플러, 모자를 비롯한 서포터즈의 복장은 커다란 상징성을 지니고 있는바, 다른 팬클럽과의 충돌에서 그것을 탈취당할 경우 서포터즈에게 엄청난 불명예로 여겨진다.



[CSKA 와 디나모의 머플러]



[머플러를 이용한 스파르타크의 응원]

러시아의 서포터즈는 1980년대 초까지 자기 팀의 고유한 복장을 구할 수 없었기에 유사한 유럽 클럽의 복장을 대신 이용하거나 직접 제작하기도 하였다. 1990년 중반에 러시아의 축구팬들은 스킨헤드처럼 보였는데 - 실상 당시 두 개의 하위문화는 서로 밀접하게 관련되어 있었다 - 자켓, 청바지, 긴 장화 등은 당시 축구팬의 전형적인 복장이었다. 그 후 러시아 축구팬들의 복장은 영국의 홀리건들과 마찬가지로 값비싼 특정 브랜드의 캐주얼로 바뀌기도 했지만, 점차 자기 팀의 유니폼을 착용하는 것이 대세로 굳어졌다.

또한 유니폼을 비롯한 각종 응원 도구에서 필수적인 요소인 팀을 상징하는 엠블럼과 고유한 색상(칼라)은 축구 클럽과 서포터즈 운동 모두에서 결코 변할 수 없는 오랜 전통으로서 철저하게 고수된다.



1922-1934



1935-1949



1950-1997



1998-2002



2003-현재

[스파르타크의 엠블럼]

라도 엄격히 금지된다. 심지어 국가대표팀의 응원에서도 특정 클럽의 유니폼을 착용하는 것은 바람직하지 않은 것으로 간주된다.

특히 팀의 고유한 색상은 팀의 별칭으로 사용되기도 하는데, 스파르타크는 붉은색-흰색(красно-белые), CSKA는 붉은색-푸른색(красно-синие), 제니트의 경우 파랑색-흰색-하늘색(сине-бело-голубые), 디나모는 푸른색-흰색(сине-белые) 등으로 각각 칭해지고, 거의 모든 서포터즈 활동에서 예외 없이 사용된다. 이러한 경향 속에도 유럽적 보편성과 구별되는 러시아적 특수성이 부분적으로 체현되어 있다.



[팀의 고유 색상으로 카드섹션을 벌이고 있는 스파르타크의 서포터즈]

주지하다시피 각국의 응원 방식은 대체적으로 집단적 정체성과 인간의 원초적 본능을 공통적으로 반영하고 있지만 표현의 형식에서는 해당 국가의 문화적 상황과 가치 체계에 따라 다양하게 발전해 왔다. 예컨대 영국과 독일은 박수와 구호, 응원가를 합창하는 전통적인 방식을 고수하고, 이탈리아는 깃발, 걸개, 폭죽 등의 각종 응원도구를 이용한 화려한 응원으로 유명하며, 스페인은 도화지와 머플러의 사용으로, 덴마크는 페이스페인팅, 빨 달린 헬멧과 방패로 그리고 네덜란드는 오렌지색 유니폼과 관악밴드로 잘 알려져 있다. 또한 아르헨티나와 브라질을 위시한 남미에서는 종이꽃가루, 두루마리 휴지, 통천, 상의 탈의, 타악기의 이용으로 잘 알려져 있다. 러시아의 경우는 유럽 방식, 특히 이탈리아 울트라와 영국의 응원 문화의 영향을 많이 받았으며 이에 러시아적인 요소가 혼합된 양상을 보이고 있다.

러시아의 응원에서는 구호, 응원가, 카드섹션, 몸동작 등이 자주 동원된다. 서포터즈 운동이 조직적으로 등장하기 이전 구호와 응원가는 상대적으로 단조롭고 대동소이했다. 구호는 거의 동일한 구문과 어조를 유지하였고 단지 팀명만을 바꾸는 부분적인 변화가 시도되었다.

На свете(в Союзе) клуба нет пока сильнее...

... - это Я!

... - это мы!

... - это лучшие люди страны!

또한 응원가의 경우 널리 알려진 대중가요를 개사하여 부르는 경우가 많으며, 최근에는 자기 팀의 응원을 직접 제작, 연주하는 그룹이 몇몇 팬클럽에는 존재하기도 하는데, CSKA의 <Tomcat>, <Drugly Cats>, 디나모의 <NZ>, 제니트의 <Бивни> 등이 그 좋은 예이다.

대부분의 구호와 응원은 선수들과 서포터즈에게 힘을 북돋우고 결속을 다지는 내용을 담고 있다. 또한 경쟁 관계에 있는 상대 선수들과 서포터즈에게 모욕을 주거나 적대감을 불러일으키는 표현들도 적지 않은데 이 또한 결코 사라지지 않는 서포터즈 문화의 한부분이다.¹⁶⁾ 경기 내내 일사분란하게 구호와 응원을 외치고, 점핑이나 과도타기 같은 일치된 몸동작을 통해 서포터즈는 무의식적으로 일체감을 느끼며 일종의 인간의 원초적 감정이 깃든 집단적 카타르시스를 체험한다. 구호와 응원가 그리고 집단적 몸동작이 없는 서포터즈 운동은 상상할 수 없다. 특히 구호와 응원가는 이미 하나의 문화 상품으로 변했고 휴대폰의 콘텐츠로서 널리 판매되기도 한다.

서포터즈의 응원에서는 휘장, 깃발, 걸개, 펼침막, 통천 등과 같은 다양한 응원 도구가 널리 사용되는데, 이것들은 팀과 팬클럽을 상징하는 다양한 내용을 담은 이미지와 문구로 채워진다. 특히 이미지에서는 러시아적인 요소가 두드러지게 사용된다.



[제니트 서포터즈의 걸개]



[로코모티프 서포터즈의 걸개]

16) 예컨대 러시아의 국가를 개작하여 만든 스파르타크의 응원가에서 “как много девушек хороших (красивых) / И все они у"Спартака / Чуть-чуть похуже у Динамо / А все дурехи - в ЦС КА.”와 같은 구절을 찾을 수 있다.

서포터즈 운동에서 가장 핵심적인 요소는 무엇보다도 집단적으로 창조하는 스펙터클로서 응원 그 자체이다. 응원은 서포터즈의 기본적 활동이자 조직화의 토대이며 독특한 삶의 양식이다. 목적의식적 행위로서 응원은 서포터즈 운동에서 집단적 정체성을 형성하고 체감하는 과정이다. 이런 의미에서 서포터즈의 복장, 응원 방식, 응원 도구 등의 역할과 기능은 오히려 이차적이다. 서포터즈가 만들어내는 가장 화려하고 웅장한 응원은 홈구장에서의 응원이지만 러시아의 서포터즈 사이에서 오히려 각별한 의미와 가치를 지니는 응원은 바로 원정 응원이다. 서포터즈에게 자기 팀의 안방 경기를 참관하는 것은 특별한 일이 아니지만 자기 팀의 원정 경기를 응원하기 위해 멀고도 낮은 도시까지 수천 킬로미터를 다녀오는 것은 결코 예사로운 일이 아닌 것이다. 가까운 거리에 교통도 발달해 있는 유럽에서 원정 응원은 일상에서 탈출하는 유쾌한 여행으로 간주될 수 있지만, 광대한 영토와 불편한 교통을 지닌 러시아에서 적지 않은 비용과 시간이 소요되는 장거리 원정 응원은 많은 축구팬들에게 지난한 순례이자 극성팬들에게 필요악인 다통마저 고려하면 실제적 모험으로까지 여겨진다. 따라서 원정 응원은 축구팬들에게 진정한 서포터즈로서 자기 정체성을 평가받는 근본적 잣대로 인식된다. 이런 맥락에서 러시아의 서포터즈 운동을 주도하는 팬클럽들은 원정 응원을 회원들의 최고 의무로 규정하고 있으며, 몇몇 소그룹에서는 10회 이상의 원정 응원을 다녀온 서포터에게 특정한 번호가 새겨진 머플러를 선사하여 특별한 명예를 부여한다. 페테르부르크의 연고팀, 제니트를 따라 블라디보스톡까지 응원을 다녀온 3명의 서포터즈의 원정담은 러시아 서포터즈 운동의 역사에서 하나의 전설로서 전해오고 있다. 그들은 자기 팀의 원정 응원을 위해 러시아를 북서쪽에서 남동쪽으로 가로질러, 한마디로 나라 전체를 순례한 것이었다.

서포터즈 운동이 아직 걸음마 단계에 있었던 1977년 200여명의 스파르타크의 팬들이 민스크 원정 응원을 처음으로 다녀온 이래 원정 응원의 성격도 많은 변화를 겪었다. 최근에는 팬클럽이 중심이 되어 원정 응원이 더욱 체계적으로 수행되는데, 교통편의 준비, 입장권의 구매, 숙박지의 선정 등 일련의 활동이 훨씬 조직적으로 이뤄진다. 따라서 예전처럼 버스와 열차를 여러 차례 갈아타야 하는 불편한 대중교통을 이용하는 경우는 줄어들고 있으며, 이와 함께 축구팬들 사이에 한때 유행처럼 번졌던 무임승차도 거의 사라졌다. 특히 해외 원정의 경우 여행사가 직접 참여하는 경우도 많아졌다. 따라서 서포터즈의 가장 중요한 활동인 국내외의 원정 응원은 흥미로운 스포츠 활동이면서 동시에 낮은 세계에 대한 문화 기행으로 자리매김 된다.

대부분의 러시아 축구팬들은 자신들을 순수한 마음에서 축구를 사랑하고 축구로 살

아가는 진정한 서포터즈로 인식하지만, 실상 유럽에 못지않게 러시아의 서포터즈 사이에는 축구뿐만 아니라 아니 오히려 축구와 별다른 상관없이 폭력과 무질서를 야기하는 훌리건들 또한 존재한다. 실제로 사회적으로 커다란 반향을 불러일으켰던 적지 않은 사건들이 말해주듯이 전반과 후반의 두 타임에 걸쳐 펼쳐지는 축구 경기보다 그것의 앞뒤에서 벌어지는 소위 ‘세 번째 타임(третий тайм)’에 관심을 집중하는 무리들이 적지 않은 것이다.¹⁷⁾ 그들에게는 자기 팀이 축구 리그에서 거두는 성적보다 자기 팬클럽이 폭력 리그에서 차지하는 순위가 훨씬 큰 의미를 지닌다.

오늘날 축구 서포터즈 운동에서 여전히 문제가 되고 있는 폭력으로 상징되는 이른바 훌리거니즘은 언제나 승부를 다투는 스포츠의 하나인 축구 자체의 공격적 본성으로 설명되기도 하지만, 역사적 차원에서 볼 때 실상 많은 경우는 정치적 억압, 경제적 빈곤, 문화적 소외, 인종 차별(외국인 혐오증) 등의 외적 요소와 심리적 불안감, 조직에의 충성심, 자기 과시욕(우월감) 등의 내적 요소가 다층적이고 복합적으로 작용한 결과로 이해될 수 있다.

러시아의 서포터즈 운동에서 훌리거니즘은 서포터즈가 몸담고 있는 소모임이나 소그룹들 가운데 특별히 극단적 성향을 지닌 몇몇 조직들에 의해 저질러지고 있다. 경기장 안팎에서 폭력과 무질서를 낳고 있는 주범인 훌리건 조직은 지도자(우두머리) - 정찰조 - 전위 - 본대 등으로 위계적으로 구성되어 있으며, 실제 싸움(махац)에서도 본대보다는 지도자, 정찰조, 전위의 역할이 중요하게 작용한다. 본격적인 훌리거니즘으로 성장하기 이전 축구팬들 사이의 충돌에 대해 러시아 치안 당국은 무관심하지는 않았지만, 많은 경우 심각한 범죄적 행위로는 취급하지 않았었다. 하지만 점차 커다란 불안과 피해를 낳는 심각한 사회 문제로 변해감에 따라 경기장 안팎에서의 훌리건들의 행위를 얼치기들의 단순한 패싸움으로 대수롭지 않게 여길 수만은 없게 되었다. 따라서 극성팬들 사이의 싸움을 예방하거나 격리하기 위한 다양한 조치들이 강구되었다.

이와 함께 서포터즈 내부에서도 극단적 폭력에 대한 자성의 움직임이 확산되었으며, 훌리거니즘을 서포터즈 문화의 필요불가결한 요소로서 받아들이는 집단들에서도 시간

17) 이러한 현실의 단면은 대중들의 인식에도 반영되어 있다. 예컨대 <한일 월드컵 대회> 기간 중인 2002년 6월 9일 일본 대표팀과의 경기에서 러시아 대표팀이 패배(0-1)한 직후 크렘린궁 옆 마네쥬 광장 부근에서 발생한 축구팬들의 격렬한 난동 사건과 관련하여 러시아의 여론조사기관인 여론재단(ФОМ: Фонд общественного мнения)이 2002년 6월 27일에 실시한 설문조사 - “축구 열성팬은 애국자인가 혹은 미치광이인가?(Футбольный фанат - патриот или безумец?)” - 에 따르면 응답자의 82%가 축구 열성팬의 존재에 대해 인식하고 있었으며, 그들을 순수한 축구 애호가로 간주하는 긍정적 태도(32%)만큼이나 훌리건, 폭력배, 불량배, 마약중독자 등으로 취급하는 부정적 태도(30%)가 존재했다. <http://bd.fom.ru/report/map/of022302> (검색일: 2010. 05. 15)

과 장소는 물론이고 규모와 방식에 대한 사전 협상을 통해 나름대로 정정당당하게 대결(фэйр плей, fair play)을 벌이는 ‘러시아 스타일’이 유행하게 되었다. 또한 경찰과의 이른바 ‘경기장 전쟁’도 줄어들고 있는 추세이다.



[서포터즈와 ОМОН의 ‘경기장 전쟁’]

러시아의 서포터즈 운동과 관련하여 주목할 만한 또 다른 영역은 사이버공간이다. 인터넷의 확산과 더불어 사이버 공간이 또 다른 일상 세계로 변모함으로써 이제 사이버 공간은 다양한 사회 운동이 펼쳐지는 새로운 가상의 터전으로 자리 잡았다. 러시아의 팬클럽들은 경기장의 응원석뿐만 아니라 인터넷의 홈페이지에서 동시에 서포터즈 운동을 펼치고 있다. 거의 대부분의 팬클럽과 그것에 소속된 다수의 소그룹, 소모임은 홈페이지를 구축하여 회원들의 소통과 연대의 장으로서 적극적으로 활용하고 있다. 홈페이지에는 축구클럽과 팬클럽에 관련된 풍부한 정보들 — 축구클럽 소개, 팬클럽 소개, 경기 정보, 뉴스, 영상, 포럼, 자료실, 관련 사이트, 팬진(фанзин) 등 — 이 체계적으로 축적되어 있어 오프라인에 버금가는 온라인상의 서포터즈 활동을 전개할 수 있다.

오늘날 홈페이지는 초창기 서포터즈 운동의 발전에서 중요한 발판이 되었던 팬진의 역할을 대신한다는 측면에서 또한 의미심장하다. 러시아에서는 1990년대 초부터 팬클럽의 출판 활동이 존재했었다. 일종의 사미즈다트인 최초의 팬클럽 출판물은 1990년에 발행된 CSKA의 <Русский фан-вестник>이다. 뒤이어 1995년 스파르타크 팬클럽에서는 <Ultras News>, 제니트 팬클럽에서는 <Знамя Зенита> 등이 발행되었고 1990년대 말에는 거의 모든 팬클럽에서 자신들의 저널을 발행하게 된다. 오늘날에는 팬클럽뿐만 아니라 내부의 다양한 소그룹에서 발행하는 팬진도 존재한다.¹⁸⁾ 팬진은 대

체로 편집자의 말, 경기 소식, 경기 평가, 관람기, 원정기, 사진, 의견란, 공지사항 등으로 구성된다. 2000년대 초부터 등록, 배포 등 여러 가지 문제 때문에 팬진의 역할을 인터넷 사이트가 대신하고 있으며, 이와 함께 최근에는 팬진도 웹진의 형태로 제작, 배포되고 있다.

러시아의 서포터즈 운동에서 나타나는 또 하나의 특이한 양상은 통용어의 존재이다. 하위문화로서 서포터즈 운동에는 내적 소통의 고유한 수단으로서 통용어가 발달하고 있다. 서포터즈의 통용어는 대체로 젊은 층들의 속어로 이뤄지며, 그 속에는 서포터즈 운동에서만 사용되는 고유한 어휘들도 존재한다. 그 가운데 몇몇은 축구 문화의 영역 너머로 확산되기도 하지만 대부분의 어휘는 서포터즈 집단들이나 그들과 관계하는 사람들 사이에서만 주로 소통된다. 팬클럽과 소그룹의 명칭들에서도 드러나듯이 초기에는 어휘의 상당 부분이 영어에서 차용되었는데, 이것은 오랜 역사를 지닌 영국의 서포터즈 운동의 직접적인 영향을 말해준다. 이와 함께 점차 응원을 비롯한 거의 대부분의 활동에서 러시아어의 사용이 두드러지고 있다. 순수한 러시아어 어휘는 일상적인 의미에서가 아니라 많은 경우 서포터즈 사이에서만 이해되는 제한적 의미로 사용된다. 서포터즈 사이의 통용어는 조직의 변별성과 폐쇄성을 동시에 보여주는 일종의 은어이다.

[서포터즈 운동의 전문 용어들]

단어	의미	단어	의미
аргументы = говно	연장, 도구	розетка = роза	머플러
бас	버스	саппорт	응원, support
выезд	원정 응원	слем	슬램
глуба = шиза	경기장의 응원	собака	근교열차
заряд = кричалка	구호, 외침	трабл	무질서, 싸움, trouble
карлики = пионеры	어린 서포터즈	ферст лайн	전위, first line
лужа	루쥬니키 구장	фэйр плэй	맨주먹싸움, fair play
мусора	디나모의 팬들	хардкор	핵심홀리간, hardcore
мясо	스파르타크의 팬들	шифр	속임수, 기만
основа	최고의 홀리간	щии	얼굴

18) 러시아의 축구 서포터즈 단체들이 발행한 팬진의 목록은 <http://rfg.h12.ru/fz/fz.html>(검색일: 2010. 05. 15).에서 열람할 수 있다.

IV. 러시아의 축구 서포터즈 운동의 성격

이상에서 살펴보았듯이 러시아 사회에서 축구 서포터즈 운동은 대중문화의 현대적 양상인 글로벌라이제이션의 산물이다. 그것은 다양한 문화적 접변을 통해 유럽으로부터 전래되어 러시아적 토대 위에 뿌리내렸다. 이 과정에서 축구 서포터즈 운동은 세계적 보편성과 러시아적 개별성을 동시에 지닌 독특한 청년 문화로서 정립되어 가고 있다. 이러한 맥락에서 그것의 몇 가지 고유성을 아래와 같이 추적해 볼 수 있다.

첫째, 러시아의 축구 서포터즈 운동은 청년 세대가 주도하는 하위문화 현상의 하나이다. 서포터즈 운동이 연령과 신분을 초월해서 훨씬 대중적으로 전개되고 있는 영국을 비롯한 유럽의 경우와는 달리 러시아에서는 여전히 청년층들이 운동의 중심적 역할을 하고 있다. 그 결과 서포터즈 문화 속에는 그들의 고유한 가치, 신념, 태도 그리고 생활 방식 등이 보다 뚜렷하게 각인되어 있다. 이를테면 경기장 안팎에서 폭력과 난동을 일삼는 홀리거니즘의 주동자들은 20-25세의 청년들이며, 전위부대는 15-20세의 청소년들로 알려져 있다. 이러한 정황은 서포터즈 운동에서 극단성과 과격성을 부추기는데, 극단주의는 극성팬들에게만 국한되지 않는다. 열성팬들로 구성된 소그룹들의 명칭에서 울트라(ультрас)라는 단어가 자주 목격되듯이 극단주의는 서포터즈 운동에 저변에 잠재되어 있다.

둘째, 현대적 대중·하위문화의 현상으로서 러시아의 축구 서포터즈 운동은 전통적 고급·상위 문화에 대한 비판적 입장을 취할 뿐만 아니라 기존 질서에 대한 저항적 태도를 동시에 지니고 있다. 서포터즈 운동은 축구라는 장대한 스펙터클의 단순한 구경꾼이 아니라 능동적 참여자이기를 열망하는 팬들이 벌이는 과거의 낡은 응원 문화에 대한 거부 의 몸짓이다. 또한 서포터즈 운동의 역사가 말해주듯이 그것은 복잡하고 모순적인 러시아의 당대 질서에 대한 청년 세대의 불만과 우려의 표현이기도 하다. 비록 러시아에서 상당수의 서포터즈 조직들이 민족주의적 혹은 우파적 시각을 견지하더라도¹⁹⁾, 서포터즈 운동은 물론 홀리거니즘조차도 실상 극단적 인종주의와는 아무런 공통

19) 유럽과는 달리 러시아의 서포터즈 운동에서는 국가대표팀 뿐만 아니라 클럽팀의 응원에서도 민족주의적 경향이 뚜렷이 작동하고 있다. 국경을 초월하는 축구 서포터즈 문화의 세계화(globalization)라는 맥락에서 볼 때 이러한 지역화(localization)의 고수는 러시아적 특수성을 보여주는 것이며 동시에 현대 러시아의 국가주의 이데올로기와 결코 무관하지 않다. 이런 맥락에 다음과 같은 견해는 경청할 만하다; “그러나 축구가 늘 재치 있는 것도 아니고, 지식인이라도 늘 냉정하고 공정하게 거리감을 두고 판단하는 것도 아니다. 적어도 축구에서라면 지식인이라도 정치적으로 올바르지 않고자 하고, 그럴 수도 있고 그래도 좋다. 적당량으로 즐긴다면 민족주의가 원칙적으로 나쁜 것은 아니다.”(크리스토프 바

점이 없다.²⁰⁾ 이러한 의미에서 유력한 문화 상품으로서 스포츠-쇼로 변질된 현대 축구를 거부하며 진정한 민중의 놀이로서 전통 축구의 복원을 주창하는 일부 서포터즈의 노력은 의미심장하다.²¹⁾ 나아가 현실은 판판이지만 ‘정치 밖의 축구(футбол вне политики)’는 서포터즈를 포함한 모든 축구팬들의 정당한 소망이다.²²⁾

셋째, 자기 팀(클럽)의 승리를 위한 다수의 개인들의 자발적이고 조직적인 응원 문화로서 서포터즈 운동은 고유한 소속감과 연대감에 기반한다. 애초의 참여 동기가 무엇이던 간에 평범한 축구팬을 팀의 12번째 선수, 진정한 서포터로 다시 태어나게 하는 것은 응원 활동 속에서 직접적으로 체감하는 공동체성이다. 가족, 이웃 등의 전통적 결속이 해체되어가는 현대 사회에서 청소년들이 서포터즈 운동이라는 하위문화 속에서 잃어버린 원초적 동질감을 강렬하게 욕구하고 충족하는 것은 당연하다. 이러한 맥락에서 경기장 안에서의 응원 자체뿐만 아니라 경기장 밖에서 벌어지는 세 번째 타임에 대한 러시아 서포터즈의 상당한 관심 또한 납득할 만하다.

넷째, 러시아의 서포터즈 운동에서는 응원 활동 전반에 걸쳐 외래적 요소의 창조적 전유와 전통적 요소의 현대적 응용의 시도들이 나타나고 있다. 앞에서 살펴보았듯이 응원 방식, 응원 도구, 원정 응원은 물론이고 극성팬들의 충돌에서조차 이른바 ‘러시아 스타일’이 형성되고 있으며, 이러한 과정을 통해 러시아의 서포터즈 문화는 자기 나름의 독특한 정체성을 구성해 가고 있는 것이다. 러시아 서포터즈 운동의 이러한 역동적 주체성이야말로 그것의 왕성한 생명력의 원천이다.

다섯째, 러시아의 축구 서포터즈 운동은 가장 대중적이고 조직적인 하위문화로서 다

우젠바인, 『축구란 무엇인가』, 김태희 옮김, 민음인, 2010, 466쪽

20) 때로는 러시아의 일부 축구팬들은 스킨헤드 사건에 연루되기도 하였는데, 2001년 10월 30일 차리척노 시장의 소요(아제르바이잔인, 타지키스탄인, 인도인 등 3명 사망 30여명 부상)와 2003년 6월 3일 그룹 <Public Enemy>의 콘서트 이후 필리 지하철역에서 발생한 레퍼들에 대한 습격(경찰관 Вячеслав Капаев 사망) 등이 그 예이다. 하지만 언론의 보도와는 달리 일련의 비슷한 사건에 대한 축구팬들의 조직적 관련 여부는 여전히 미지수이며 오히려 개인적인 동기가 작용한 경우가 많은 것으로 알려지고 있다.

21) 제니트 팬클럽 연합(Ландскрона)의 공동 선언(<Манифест: Фанаты за традиционный футбол>) (<http://www.landscrona.ru/articles/index.php?id=2589>) (검색일: 2010. 05. 15) 이 좋은 예이다.

22) 서포터즈 운동이 다른 비공식적인 청년 단체들과는 조직과 규모의 측면에서 확연히 달라지자 1990년대 중반부터 러시아의 일부 정당과 단체들은 이 운동에 커다란 관심을 표명하기 시작했다. 예컨대 1998년 지리놉스키(В. Жириновский)가 이끄는 러시아자유민주당(ЛДПР)은 원정 응원을 포함한 제반 지원을 약속하며 팬클럽과의 연대를 추진하기도 하였다. 그러나 최근에는 서포터즈 운동과 정치의 만남이 거의 이뤄지지 않고 있으며, 특히 팬클럽의 이름을 걸고 정치 행위에 참여하는 경우는 완전히 사라졌으며, 대부분의 팬그룹은 비(非)정치성을 공식화하고 있다. 좋은 예로 2007년 3월 제니트와 사투른(Сатурн)의 경기에서 제니트의 서포터즈는 자기 구역에 <통합러시아당(Единая Россия)>의 펼침막을 걸어달라는 제안을 거부하면서 자신들을 통합하는 유일한 이념은 제니트라고 선언하였다.

른 하위문화들과 적극적으로 소통하고 평화롭게 공존하고 있다.²³⁾ 특히 청년 세대에 고유한 개방적인 태도는 서포터즈 운동의 지속적이고 역동적인 발전을 위한 탄탄한 토대가 되고 있다.

마지막으로 러시아에서 축구 서포터즈 운동은 일부 청년들만이 공유하는 단순한 하위문화가 아니라 전 사회 계층의 삶에 폭넓게 영향을 끼치는 의미심장한 대중문화로 점차 성장하고 있다. 그것은 현대 러시아의 사회문화적 분위기를 반영하고 추동하는 살아있는 유기체이다. 한마디로 이제 러시아에서도 축구는 엄연히 놀이 이상의 뭔가가 되어가고 있는 것이다. 따라서 축구 서포터즈 운동은 더 이상 스포츠나 치안의 차원에서만 다룰 문제가 아니며, 사회의 다양한 차원에서 적극적으로 고려하고 진지하게 탐구해야 하는 대상인 것이다.

23) 1990년대 서포터즈 조직은 스킨헤드 집단과 가장 밀접하게 관련되어 있었다. 무거운 단화, 짧은 머리카락, 조종사 잠바, 청바지, 멜빵 등의 차림새에서 본질적인 차이가 없었을 뿐만 아니라 일부 서포터즈는 스킨헤드의 이데올로기, 즉 애국주의적, 국수주의적, 인종주의적 이념을 유행인양 공유하기도 했으며, 많은 수의 스킨헤드가 서포터즈 운동에 또한 가담하였다. 하지만 오늘날 서포터즈 운동에서 스킨헤드와 같은 극단적 세력들은 설 곳을 잃어가고 있으며, 서포터즈 운동은 엄연한 대중 운동으로 전개되고 있다.