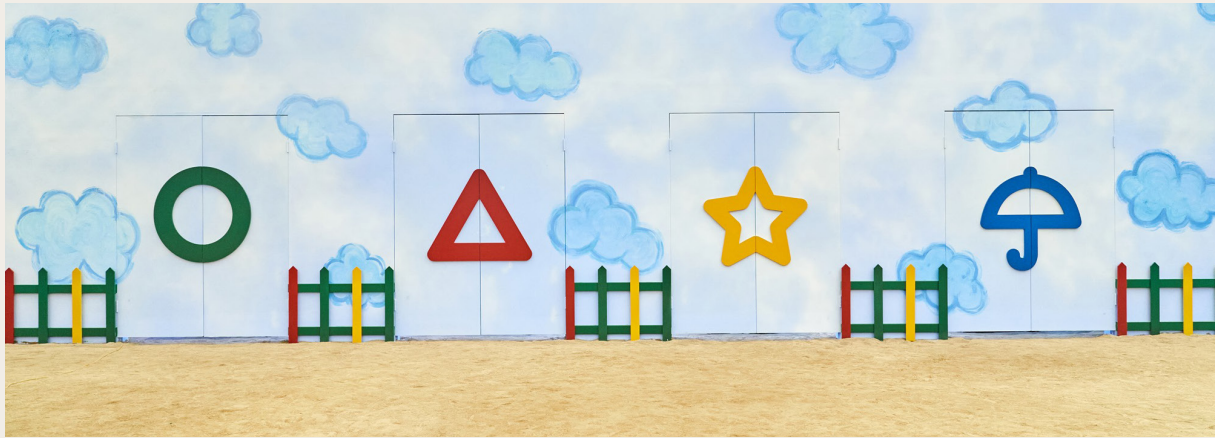


일본의 <데스게임>과 <오징어 게임>

조관자 서울대 일본연구소 교수





| 일본의 <데스게임>과 <오징어 게임>

9월 17일부터 풀린 넷플릭스 드라마 <오징어 게임>이 세계 83개국 국가에서 1,2위를 지속하자, 일본의 관심도 새로워지고 있다. 처음 일본에서는 “오징어 짬뽕”이라는 야유도 나왔다. 하지만 데스게임의 포맷이 일치해도 그 서사와 놀이의 한국적 맥락이 세계적으로 호평을 받고 있는 만큼, 표절 논란을 키우는 분위기는 아니다. 오히려 “왜 일본의 ‘가이지’는 ‘오징어 게임’이 되지 못했는가?”라는 물음의 답을 찾고 있다.

SNS 활용법을 연구해온 사업가 도쿠리키 모토히코(徳力基彦)에 따르면, <오징어 게임>의 구글 검색수는 <기생충>을 능가하고, 2019 <스타워즈> 완결편의 검색수와 나란히 급증하고 있다. 1000만 이상의 관련 동영상도 틱톡(TikTok)에 업로드되어, 총 시청 회수가 10월 10일 시점에서 320억 회를 넘는다고 한다.¹⁾

도쿠리키는 한국 드라마의 글로벌 흥행이 기획 단계부터 세계시장을 겨냥했기에 가능했다고 본다. 그는 한국의 드라마 제작사가 가진 어떤 이념과 정책을 관찰한 것 같다. 실제 CJ엔터테인먼트의 홈페이지 대문에는 “글로벌 No.1 라이프스타일 크리에이터, 대한민국을 넘어 세계인의 라이프스타일을 바꿉니다.” 라고 썼다. CJ엔터테인먼트가 글로벌 문화 소비시장을 겨냥하여 드라마, 영화, 음악, 뮤지컬 등의 제작, 발신만이 아니라 K-Beauty, K-Food의 유통까지 망라하며, 문화 콘텐츠와 플랫폼을 구축하고 있는 것도 사실이다.

〈사랑의 불시착〉, 〈도깨비〉 등을 제작한 ‘스튜디오 드래곤’, tvN의 드라마에 익숙한 한류 팬들은 일본 드라마의 현실을 개탄한다. TV방송국이 드라마 제작을 주도하면서 작품성보다 코스트 절약을 중시한다는 것이다. 2003년 〈겨울연가〉의 히트 후 일본의 지상파 방송국은 제작비 절감과 시청률 제고라는 두 마리 토끼를 잡기 위해 한국 드라마 방영 시간을 과도하게 편성했다. 2011년 후지TV 앞에서 ‘No more 한류’ 데모가 일어난 까닭도 단순한 혐한 정서 때문이 아니었다. 10년 뒤 넷플릭스를 통해 새로운 한류 드라마 붐이 일어난 것을 보면, 일본의 드라마 제작 사정은 그 후 별로 나아지지 않은 것 같다. 그러나 방탄소년단이 기획사의 자본과 지원에 의존하기보다, 멤버들의 열정을 SNS에 녹여내면서 세계의 팬들과 함께 성장했다는 사실을 떠올린다면, 답은 다른 곳에도 있다. 일본 넷플릭스에서 드라마보다 애니메이션의 비중이 높은 것도 일본 콘텐츠가 한국과 다른 강점을 갖고 성장했음을 보여준다.

“왜 일본의 ‘가이지’는 ‘오징어 게임’이 되지 못했는가?”

일본은 ‘데스게임’이라는 만화와 영화 장르를 만들어냈다. 황동혁 감독도 일본 만화 《도박묵시록 가이지》(賭博黙示録カイジ, 1996~1999)와 《라이어 게임》(Liar Game, 2005~2015)에 심취했던 시절을 고백하고 있다. 데스게임의 원조라는 자부심이 높아서인지, 〈오징어 게임〉에 대한 일본의 평가는 엇갈린다. 아이들의 놀이가 무자비한 서바이벌 게임에 쓰이는 아이러니가 “참신하고 대담하다”는 긍정도 있다. “몰입하기 어려웠다”, “두뇌 싸움이 부족한 심플한 놀이라서 긴장감이 떨어졌다”, “일본에서라면 여론의 뭇매를 피할 수 없을 것이다”는 반응도 있다.

실제 일본의 만화 원작들은 게임의 완성도에 치중한다. 《라이어 게임》의 작가 가이타니 시노부(甲斐谷忍)는 게임에서 ‘운빨’의 작용을 꺼리며, 머리를 써서 상대를 속이고 교섭하는 방식으로 이겨야 한다는 원칙을 만들고, 게임의 창안에 공을 들였다. 영화 〈LIAR GAME REBORN〉에서는 “극한 상태에서의 인간 심리를 관찰하는, 대단히 흥미로운 실험”이라고 선언한다. 〈오징어 게임〉에서도 이 원칙은 관철된다.

후쿠모토 노부유키(福本伸行)의 만화 ‘가이지’는 2017년까지 도박파계록(賭博破戒録), 도박타천록(賭博墮天録) 등 6개의 제목으로 발표된 연작 시리즈이다. 영화는 3부작으로 발표되었다. 도박 게임에 인생을 거는 참가자들은 ‘인간경마’이자, 인생의 밑바닥을 뒹구는 ‘쓰레기’로 불린다. ‘가이지’가 게임에 임하는 목소리에는 힘이 들어간다. “생각하라, 뒤에서 걸고, 미래를 손에 넣어라.” 라는 구호는 허세가 아니라 절박한 승부 정신이다. 하지만 그 게임은 ‘희망-욕망-절망-갈망’의 심리 기제를 반복하면서 무한 게임에 빠진다. 〈가이지1 인생 역전 게임〉(カイジ 人生逆転ゲーム, 2009), 〈가이지2 인생 탈환 게임〉(カイジ2 人生奪回ゲーム, 2011)에 이어, 2020년 1월에 〈가이지 파이널 게임〉(カイジ ファイナルゲーム)이 상영되었다.

영화 예고편을 보면, “가이지가 돌아온다. 어서오시오, 밑바닥 생활에”라고 외친다. 원작에 없는 오리지널 게임 ‘바벨 탑’, ‘최후의 심판’, ‘드림 점프’, ‘골든 주먹’도 등장한다고 한다. 인생은 비참하게 설정하고, 게임은 화려하게 업그레이드한 모습이다. 하지만 혼란스런 3류

영화의 느낌이라서 본편을 보고 싶은 생각이 사라진다. <오징어 게임>에서 보여준 인물들의 섬세한 서사, 배우들의 자연스럽고 절제된 연기, 잔혹한 게임과 대비되도록 아름답게 장식된 무대는 없다. 절제 없는 절규만 시끄럽다. 가이지의 영혼 없는 데스게임만 무한 복제되고 있기 때문이다. <오징어 게임>의 신파 정서와 혐오 표현에도 일본의 시청자들이 공감을 보인 까닭을 알 것 같다.

일상의 회복으로 데스게임이 멈출까?

일본의 소년지에는 서바이벌을 위한 데스게임 장르가 종종 실린다. 2000년에 영화로 발표된 <배틀 로얄>(バトル・ロワイアル)은 한국 넷플릭스에서 볼 수 있다. 이 영화의 포스터는 1990년대 후반 일본 사회를 이야기한다.

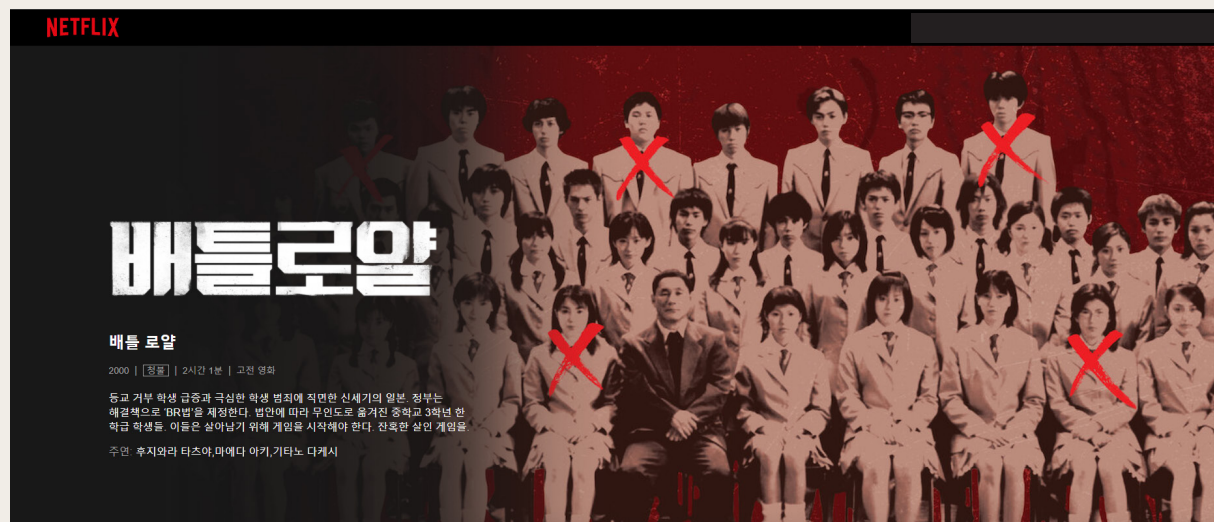


사진 1 <배틀로얄>(バトル・ロワイアル)²⁾

1997년 중학생 소년의 고베연속아동 살상사건, 2000년 5월 3일 고등학교를 자퇴한 17살 소년의 니시테쓰(西鉄)버스 납치 및 승객살상사건, 중학생이 훈계하는 여교사를 살해한 사건 등, 연이은 강력 사건이 일본 사회를 경악시켰다. 영화는 사회문제의 심각성을 말했지만, 실제 일본 사회의 어른들은 문제 해결의 방법을 모른다. “왜 살아야 하는지” 희망을 찾지 못한 아이들이 데스게임을 벌인다. <오징어 게임>에서 탈북자인 강새벽을 살리고 희생한 여자아이도 애초 살아갈 이유를 찾지 못해서 데스게임에 연루되었던 것이다.

영화 <신이 말하는 대로>(神さまの言うとおり, 2014)는 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’의 일본어 버전 ‘다루마 상가 코론다’(달마 상이 넘어졌다) 게임으로 시작한다. 주인공은 따분한 일상을 부숴 줄 무엇인가를 기대하는 고교생이었다. 영문도 없이 데스게임이 벌어지자 그는 “일상으로 돌아가고 싶다”고 외친다. 2020년에 발표된 영화 <아리스 인 보더랜드>(今際の国のアリス)에서도 청년 세 명이 데스게임에 연루된다. 삶이 따분한 게이머, 바에서 일하며 유부녀와 사귀는 친구1, 사이비 종교에 빠진 엄마에게 돈을 뜯기는 친구2가 데스게임 중에 서로의 우정을 확인한다는 내용이다.

〈오징어 게임〉의 창설자인 오일남 할아버지는 말한다. “게임을 보는 것보다 직접 게임에 참가하는 것이 더 재밌다”고. 그는 따분한 삶의 재미를 찾기 위해 데스게임을 만들고 직접 참가도 했다. 많은 사람들이 일상에서 게임을 하다가, 더 자극적인 데스게임을 보면서 재미를 느낀다. 〈오징어 게임〉을 재밌게 보는 우리들 자신이 드라마 속 VIP다. 이 역설을 일깨워준 〈오징어 게임〉은 좋은 작품이다. 그러나 〈오징어 게임〉 2부가 성공하려면, 데스게임의 무한 반복을 멈춰야 할 것이다. 코로나로 발이 묶인 지금의 현실에서 데스게임을 멈출 방법을 찾지 못한다면, 코로나 이후 일상으로 돌아가도 데스게임은 멈추지 않는다.



조관자

서울대 일본연구소 교수

“

〈관정일본리뷰〉는 일본이슈 및 한일현안에 대한 전문가 칼럼을 발신하고,
미래지향적인 소통의 장을 열고자 합니다.
서울대일본연구소가 기획하고 관정이종환교육재단이 후원하고 있습니다.

”

※ 필진의 글은 일본연구소의 공식 입장과는 무관합니다.