

목차

• <헝거게임>에 대한 기본 정보

- 판엠과 캐피톨의 현실 반영
 - 경제적 양극화, 데스게임-생존주의, 자극적 재미를 통한 정치

• 이 시대의 저항 서사

+

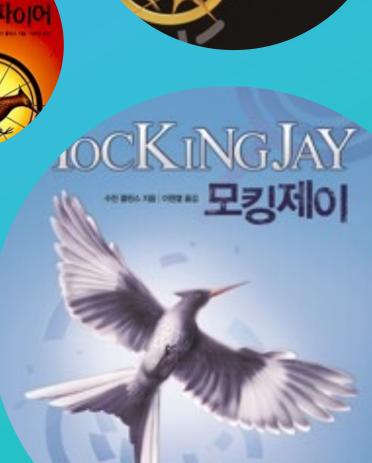
1. <헝거게임>에 대한 기본정보

수잔 콜린스(Suzanne Collins)의 소설.

영어판 기준

- <헝거 게임>(2008)
- <캣칭 파이어>(2009)
- <모킹제이>(2010)





+

1. <헝거게임>에 대한 기본정보

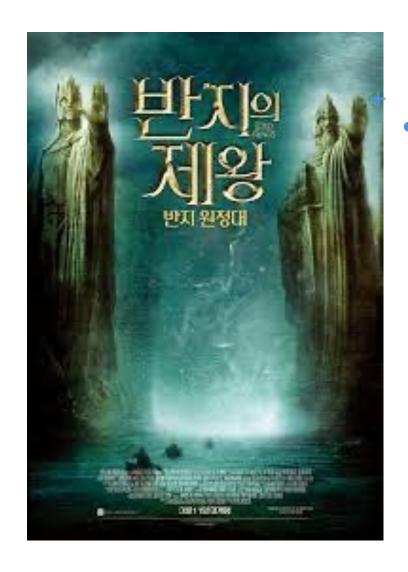
- 1. <해리포터> 이후 최고의 히트작.
- 2. '청소년 판타지 문학'(Young Adult Fantasy Literature)라는 장르를 만든 작품
- 3. 이후 청소년 소설은 전쟁과 자연 재해로 폐허가 된 디스토피아 미래 속에서 살아남은 사람들, 자본주의와 개인주의로 얼룩진 세계에서 살아남은 사람들의 투쟁을 보여주는 경우가 늘어남.
- 4. 대표적 사례는 <다이버전트>와 <메이즈 러너>





소설의 기본 서사

- 캐피톨에서 매년 실시되는 헝거 게임에 참여하여 마치 '죽음'과 같은 폭력과 공포를 경험한 캣니스 에버딘(Katniss Everdeen)이 마침내 최후의 승자가 되어 고향 12구역으로 돌아간다는 이야기.
- 현실->비현실 세계에서의 모험과 투쟁->현실로 귀환



소설의 문체

 아침에 눈을 떠보니 침대 옆자리가 싸늘하다. 프림의 체온을 찾아 손을 뻗어보지만, 내 손가락에 와 닿는 것은 거친 무명 침대보뿐이다. 프림은 악몽을 꾸고 엄마 옆으로 기어든 모양이다. 그럴 수밖에, 오늘은 '추첨'하는 날이니까.

 곁눈질해 보니 피타가 손을 내민 것이 보인다. 나는 무슨 뜻인지 확신이 들지 않아 피타를 바라본다.

"한 번 더? 시청자들을 위해서?"

피타는 화난 목소리가 아닌, 공허한 목소리로 그렇게 말했다. 더 나쁘다. 빵을 준 소년은 벌써 나에게서 멀어지고 있다. <형거게임>은
디스토피아물+
여성영웅 서사로
평가받아 왔다.

0

이제 그 속의 사회적 상황을 살펴보자.





현실 같은 비현실 공간으로서의 판엠

• 판엠은 수도 capitol과 13개의 지역(district)으로 나눠진다.

 구역들의 반란으로 13구역은 무너졌다. 나머지 구역들은 캐피톨에게 항복하여 스노우 대통령의 통제 하에 있다.

형거게임 배경세계



이미 문명사회가 한 번 망했다고 가정되는 만큼, 전지구적 재앙(환경 문제 등)에 대한 관심을 환기시킴.



극단적 계급사회 : 굶주린(Hunger) 사람들의 존재를 부각시킴.

하지만 이 소설은

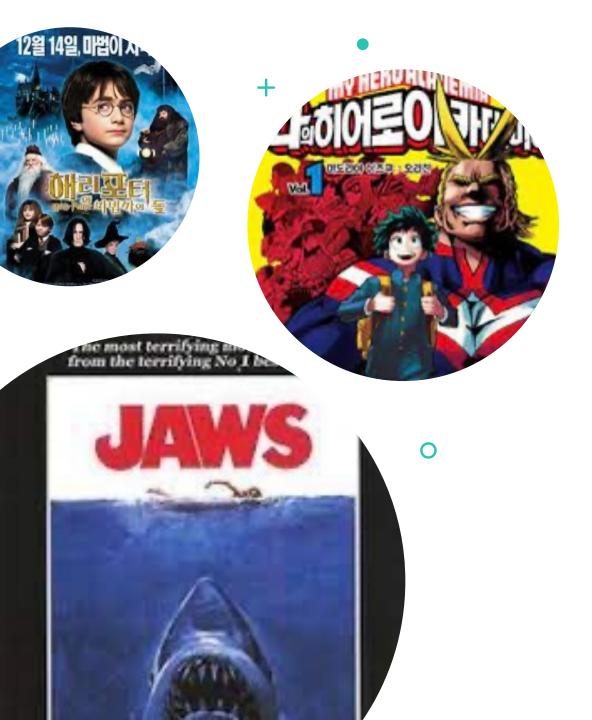
• 억압받고 살아가던 가난한 사람들의 저항을 그려내진 않는다. 오히려 가난하고 힘없는 사람들이 서로 죽이는 모습을 보여줄 뿐. 왜?

• '현대사회의 구조'와 '데스게임의 상상력'을 생각해보자.





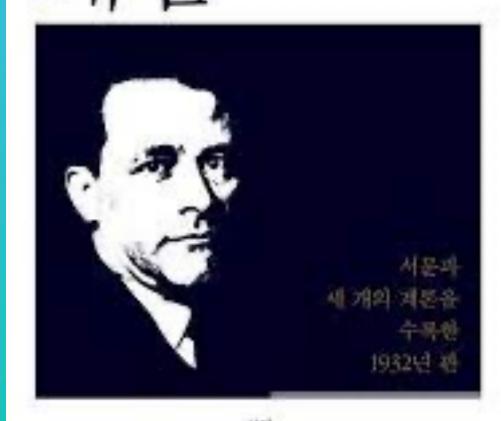
+



선이악을 퇴치한다는 이야기는 어느 시대에 맞는가?

DER BEGRIFF DES POLITISCHEN

정치적인것의



"정치란 적과 동지를 구별하는 행위이다." - 칼 슈미트 -



우리를 억압하는 것들에 대한 인식(과거)

- 지주는 소작농을 억압한다?
- 강대국은 약소국(식민지)을 착취한다?
- 독재정권은 민중을 억압한다?
- 자본가는 노동자를 착취한다?
- 백인은 흑인/아시아인을 차별하고 착취한다?
- "빨갱이'와 간첩들이 나라를 망하게 만들려 한다?

'적'과 '동료'가 명확하게 보이기 위해서는

• 식민통치기, 독재시대처럼 명확한 억압이 가시화되고,

•정보가 통제되어 있어서 지배자or저항자들의 주장이 널리 퍼질 수 있어야 한다.

오늘날의 시대는…

• 과거에 비해 가시적 차별/억압은 줄어들었다.

- •이제 강력한 정권이 사람들의 자유를 억압하는 것이 아니라, 모든 사람들이 자신의 의견을 자유롭게 표출할 수 있게 되었다.
 - -> 모든 것을 개인의 선택으로 돌리게 됨.
 - -> 다른 의견을 가진 사람에 대한 반목.

이 영화는 왕(정부)이 아니라 시청자(후원자)들이 문제처럼도 보이는 상황이다. 또한 이 영화에서 '저항'은 불가능하다.

IT'S A TV SHOW.



이런 상황에서 사회 전체를 지키는 히어로를 생각할 수 있을까?





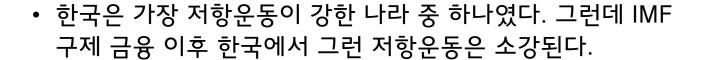


데스게임의 상상력

 남을 죽여야지 내가 살아남는 상황을 그려낸 서사는 고대 로마 검투사들의 이야기,
 <롱워크>(1970년대/스티븐 킹) 등등이 있지만, 2000년의 일본 영화 <배틀로얄>을 기점으로 본격화됐다.

데스게임과 생존주의

• 데스 게임 : 남을 밟아야만 살 수 있는 비정한 세계의 반영이지 않을까?



• 이 부분에 대해서는, 사람들이 먹고살기즘(Survivalism)에 빠진 결과라고 분석하기도 한다.







데스게임과 생존주의

• 생존주의는 사람들에게 <u>트라우마</u>가 된다. 고상한 가치를 생각하기 전에, 먼저 생존을 고민해야 한다는 강박이 사람들에게 생겨난다.

 만약 이 사회가 데스 게임이라면, 공공의 이익을 지키기 위한 행동은 존재할 수 없다. 우선은 자신의 생존을 위해 남을 밟고 일어서려는 호승심이 필요하다. 그리고 자본주의 사회에서 경쟁에 승리하기 위해서는 스펙을 쌓으려는 노력 등을 해야 한다.

2000년대 이후 소설/영화에서 데스게임의 상상력이 자주 나타나는 것은?

그렇게 본다면 <헝거게임>은

• '자유'를 보장하는 신자유주의, '데스게임' 같은 무한경쟁 시대의 사회적 인식을 보여주는 작품일 수도 있지 않을까?

KATNISS EVERDEEN.* · 어떻게 평가할까?





선량한 인물 +저항은 할 수 없는 인물

 작품 초반부에 그녀는 게임을 잘하려면 스폰서들에게 잘 보여야 한다는 사실을 깨닫는다.
 그녀는 게임메이커에게 활을 쏘가 최고점(11점)을 받는다.

->게임메이커에게 활을 쏘는 장면을 얼핏 저항 같지만···

캣니스는 남에게 잘 보이려고 하는 연애도 열심히 하는 척한다.





어떤 면에서 이 작품의 유일한 저항은? -> 자살 결의?

책 236면

캐피톨을 미친 듯 비난하던 그의 말이 더 이상 무의미하지 않게 느껴지고, 무시할 수 없는 힘을 갖고서 다가온다. 루의 죽음은 그들이 우리에게 행하는 잔인하고 부당한 짓거리들에 나 자신이 품고 있던 분노를 직시하게 만들었다. 하지만 이 곳에서는, 심지어 집에 있을 때보다도 더욱 강하게, 내가 무기력하다는 것을 느낀다. 캐피톨에게 복수할 방법이란 없다. 그렇지 않은가?

그때 피타가 옥상에서 했던 말이 생각난다.

"그저 내가 계속 바라고 있는 것은…… 캐피톨이 나의 주인이 아니라는 것을 보여 줄 방법을 생각해 낼 수 있으면 좋겠다는 것뿐이야. 나는 그저 헝거 게임의 작은 한 부분이 아니고, 그 이상의 존재라는 것을"

루의 죽음을 기점으로 캣니스는

 왕이 되거나, 혹은 저항의 아이콘이 되고자 한다. 그녀는 자기 자신이 이미지로 소비되는 것을 거부하지 않는다.(후속작들에서)

• 다만 1편에서는, 공동우승 시스템을 만드는 것 정도만을 성취할 뿐이다.

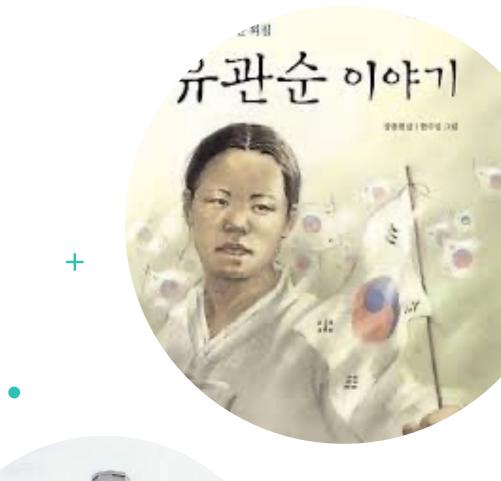


"잘 가, 루." 나는 이렇게 속삭이곤 왼손 둘째, 셋째, 넷째 손가락에 입을 맞춘 뒤 루를 향해 들어보인다. 그리고 뒤돌아보지 않고 걸어간다 (237쪽)

캣니스는 이 사회에서도 저항할 수 있다는 것을 보여주려던 것이 아니었을까?

희망의 증거가 된다는 것.

- 무력하게 패배한 사람들의 이야기조차도, 인간이 억압에 저항할 수 있음을 보여주는 기념비적 역사(Monumental History)가 될 수 있다.
- 하물며 캣니스는 '패배'한 것도 아니다.





이 시대에 대한 저항은 가능할까?

• "지역, 세대, 계급, 젠더… 등등의 갈등보다는, 다수의 사람들을 억누르는 불공정 질서가 문제야!"라고 말하며, 그런 문제의식을 서사화할 수 있을까?

• 그렇다면 <헝거게임>의 가치는?