

『미생』에 나타난 신체 행위소 구조의 이중성에 관한 고찰

- 장그래를 중심으로

송태미*

【 차 례 】

- I. 들어가며
- II. 텍스트의 이중 구조
- III. 장그래의 현존양식
- IV. 해리적 신체-행위소
- V. 가치 체계의 재조정
 1. 사례 I
 2. 사례 II
- VI. “미생”적 현존의 동시대성
- VII. 나오며

국문초록

본 논문은 한때 “노동”을 주제로 한 공론의 장에서 이슈가 되었던 웹툰 『미생』의 ‘다시 읽기’를 시도하였다. 주인공 장그래의 행위소 구조가 갖는 이중적 성격이 텍스트 전체에 이중적 구조를 부여하며 이는 기존 담론의 장에서 이야기되지 않았던 텍스트 의미를 발견토록 해준다는 것이 우리의 독서 가설이었다. 이는 아즈마 히로키가 그의 포스트모던 문학론에서 이야기한 ‘탈이야기적 캐릭터’ 개념에 기초한 생각이다. 우리는 본 가설을 확인하기 위해 파리학파의 주축을 이루는 기호학자 풍타뉴의 이론을 적용하여 작품을 분석하였다.

장그래는 발화체 층위의 주체 ‘캐릭터’와 발화 층위의 주체 ‘플레이어’로 분열된 이

* 한국외국어대학교 불어불문학과 박사과정.

원칙 행위소 구조를 보인다. 인물의 이러한 특징을 고려하면 본 작품은 발화체 주체와 발화 주체 간의 ‘연동/탈연동’ 관계를 메타 픽션의 양식으로 보여주는 텍스트로 해석될 수 있다. 캐릭터 층위에서 장그래는 “결핍(현동화)”의 현존양식을 보이지만 플레이어 층위에서 장그래는 “무력감(가능화)”의 현존양식을 보인다. 그의 신체성 또한 이원적 성격을 보이는데 이를 신체-행위소 모델로 나타내면, 캐릭터 층위에서 장그래는 육적 자아와 동일성-자기가 결합된 행위소로, 플레이어 층위에서는 주로 내부수용적 지각을 담당하는 육적 자아와 자기성-자기가 결합된 행위소로 이해될 수 있다. 전자가 주로 ‘역할’로서 움직이며 외부수용적 지각을 담당한다면 후자는 주로 ‘태도’로서 움직이며 내부수용적 지각을 담당한다.

이 해리적 성격으로 인해 장그래의 두 ‘자기’는 환경이 요구하는 가치 체계와 개인의 독자성 사이에서 큰 갈등을 겪지 않고 가치의 재조정을 유도한다. 이는 환경과 ‘자기’ 사이의 갈등을 겪으며 고뇌하는 다른 등장인물들과 뚜렷한 대비를 이룬다. 실효성이 의심되는 규범을 습관적으로 받아들이면 관례가 되지만 문제 제기를 하면 규범 체계는 업데이트될 수 있다. 본 작품의 한 축에는 관례 속에 매몰되어 자기를 잃어버린 인물들이 있고 다른 한 축에는 기존 규범을 해체시키고 체계를 업데이트하는 방식 외에 달리 살 수 없는 장그래가 있다.

장그래는 가치 포화의 시대, 공동체적 가치 공유가 불가능한 이 시대에 개인이 가질 수 있는 여러 가능한 현존양식 가운데 하나를 보여주는 인물이며 이러한 행위소 구조는 또한 발화체 주체보다 발화 주체에 더욱 감정이입하는 오늘날의 독자와 소통한다.

열쇠어 : 미생, 아즈마 히로키, 행위소적 구조, J. 폰타뉴, 신체-행위소, 현존양식, 가치 선별도식

I. 들어가며

제목부터 바둑 용어를 사용하고 있는 웹툰 『미생』¹⁾은 그 매체적 형식과 내용에서 모두 바둑 게임과 긴밀한 관련성을 보이는 작품이다. 형식을 먼저 살펴보면 1989년에 있었던 조훈현과 네웨이핑의 프로 바둑 대

국(이하 조훈현 대국)이 145수까지 소개되고 이와 나란히 바둑연구생 출신 대기업 신입사원 장그래를 주인공으로 하는 이야기가 145화의 에피소드로 나뉘어 연재된다. 조훈현 대국의 한 수는 각 에피소드의 서두에 이미지로 등장한다.

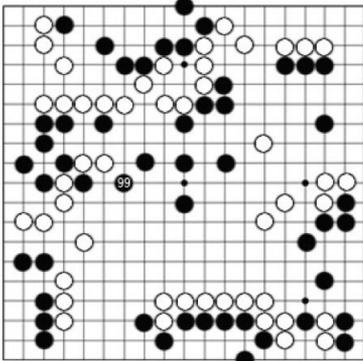
이것은 바둑판 위의 한 수가 에피소드 한 편의 전개와 연결되어 있는 인상을 준다. 145수는 아홉개 테마로 분류되며, 각 테마의 소제목 역시 “착수”, “도전”, “기풍”, “정수”, “요석”, “봉수”, “난국”, “사활”, “종국”과 같은 바둑 관련 용어로 되어 있다. 조훈현 대국과 무관하게 장그래의 이야기를 독립적으로 읽는 것이 가능하지만, 바둑의 수를 읽을 줄 아는

독자는 그 수와 해당 에피소드의 상황이 어떤 관계에 있는지 추론해볼

미생 未生

- 아직 살아있지 못한 자 -

- 99 수 -



제1회 용씨배 결승5번기 제5국
백 九단 네웨이핑(중국) / 흑 九단 조훈현(한국)

1) 윤태호 글, 그림, 『미생(未生)-아직 살아있지 못한 자』, Daum 웹툰, 2013년 7월 19일 시즌1 완결.

수 있다.) 스크롤 방식의 웹툰 화면에서 독자는 스크롤을 내리면서 바둑의 한 수, 만화 한 편, 댓글의 순서로 매 수를 감상하기 때문에 이는 자연스러운 현상이다.

내용적 측면에서도 두 텍스트는 서로 ‘대화’한다. 장그래의 이야기는 주로 대기업 신입사원의 일상을 그리고 있지만, 바둑연구생 출신 주인공이 바둑을 필터로 세상을 본다는 설정에 맞춰 다수 컷 속에 바둑판 이미지가 비유적으로(?) 자주 등장한다. 이때 크고 작은 바둑판의 이미지들은 주인공의 현실 인식과 맞물려 마치 조훈현이 놓은 바둑돌이 에피소드 내에서 여러 등장인물들로 인형화(人形化)incarné된 것 같은 느낌을 주기도 한다.

흔히 『미생』을 읽을 때 이 모든 바둑 관련 요소들은 비유적 장치로 이해되는 것이 일반적이다. ‘대기업 회사원의 삶’으로 읽을 때 그 생존 경쟁, 업무 기술, 협상 기술, 대인 관계의 요령 등을 바둑판 위에서 펼쳐지는 대결과 유사한 것으로 생각할 수 있기 때문이다. 실제로 독자들이 남긴 댓글 중에는 한국 사회에서 노동자로 살아가면서 겪는 애환에 공감하는 목소리가 가장 많았다.)³⁾

e3hyung - 『미생』이 시작될 무렵 저도 직장에서 막내 생활을 시작했습니다. 내세울 것 없는 장그래가 보잘 것 없는 저와 얼마나 닮았는지(...)

gms8098 - 제가 취업을 준비하던 때부터 회사원이 되어 사무실에서 야근을 하고 있는 지금까지, 한 편, 한 편 기다리며 읽었던 만화 『미생』. 『미생』은 회사의 현실, 직장인의 생활이라는 작은 구슬들을 윤태호 작가님의 상상력과 이야기로 꿰어 (...)

2) 실제로 연결지어 읽는 독자들이 적지 않았음이 댓글로 확인된다.

3) 윤태호, 『미생(未生)-아직 살아있지 못한 자』 단행본 9권, 위즈덤 하우스, 2013, 250쪽~251쪽.

비평 중에도 노동을 주제로 한 것 외에 다른 사례를 찾아보기 어려웠다. 그 중 몇 가지만 살펴보자. 먼저, 김수환은 『미생』에 관해 다음의 물음을 제기한다.⁴⁾ “노동이 생존을 위한 수단으로 전락한 시대에 그럼에도 불구하고 노동의 의미를 찾을 수 있을까?” 그는 리처드 세넷의 ‘작업장’ 모델과 앙리 르페브르의 ‘리듬 분석’을 참조하여 장그래가 속한 영업3팀을 작업자들 간 협력의 기술을 배우는 동시에 각자 주체적인 노동의 리듬을 습득하는 공동체의 가능성을 보여주는 모델로 보았다. 또 다른 관점을 표현한 김진희의 칼럼을 보자.⁵⁾ 그가 인용한 케이지 워크의 말은 비평의 핵심을 잘 요약해준다. “의아한 것은 이렇게 일해야만 하는 현실을 받아들이는 것을 넘어, 기꺼이 일을 위해 살아간다는 사실이다. 마찬가지로 일이 그토록 고귀하게 여겨지는 이유를 이해하기는 쉽지만, 일이 다른 취미나 여가 활동보다 가치 있게 여겨지는 이유는 그렇게 명백하지 않다.” 김진희는 『미생』을 통해 “노동력을 제공하는 ‘회사’를 벗어나면 생존을 위협당할 수밖에 없는 사회에서 결국 어쩔 수 없이 조직에 적응하기 위해 자기 암시밖에 할 수 없는” 노동자들의 삶을 조명한다.

『미생』을 ‘노동’이라는 테마로 읽는 것은 타당할 뿐만 아니라 마땅해 보인다. 특히 ‘오과장’의 심리적 갈등을 묘사한 부분은 작가가 그 인물을 통해 노동의 의미에 관해 묻고 있음을 명시적으로 드러낸다.

난 왜 일에 의미를 부여했을까... 일일 뿐인데...(<138수> 중)

그럼에도 불구하고 우리는 ‘텍스트의 즐거움’⁶⁾에 기대어 조금 다른 독

4) 김수환, “미생이 판타지라고? 아니, 불가능한 성장 소설 - [이렇게 읽었다] 윤태호의 <미생>”, 프레시안, 2013년 12월 05일자.

5) 김진희 칼럼, “노동이란 무엇인가? 노동의 주인은 누구일까?”, 한겨레:온, 2016년 01월 23일자.

6) 롤랑 바르트, 김희영 옮김, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 1997. ‘텍스트의 즐거움’이라는 바르트의 표현은 텍스트의 해석에 독자의 자율적 개입의 여지를 확보해준다. 여기서 즐거움은 텍스트의 조각들을 짜맞추는 브리콜라주bricolage의 즐거움을 가리킨다.

서를 시도해보고자 한다. 신입사원 장그래가 마치 바둑을 두는 것처럼 세상을 본 것이 아니라, 바둑기사 장그래가 마치 직장 생활을 하는 것처럼 바둑을 둔 것이라면? ‘대기업 신입사원’에 맞춰졌던 초점을 ‘게임 플레이어’로 이동시키면 어떤 의미를 발견할 수 있을까?

영똥하게 들릴지 모르지만 이 물음은 주인공 장그래의 특이성에 의해 촉발되었다. 그는 이름부터 말, 행동, 외모까지 평범한 신입사원과는 어울리지 않는 묘한 분위기를 풍기는 인물이다. 그는 개성을 강하게 드러내서가 아니라 개성을 전혀 드러내지 않아서 이상하다. 가까이에서 그를 지켜본 상사 김 대리는 <46수>에서 다음과 같은 심경을 밝힌다.

기분 나빠하지 말고 들어. (...) 우리 하는 일은 팀워크가 생명인데, 지금 우린 최상이야. 난 그게 불안하거든. 보통 신입이 취업하게 되면, 자신의 생각과 현실의 괴리 사이에서 힘들어하거나, 합격했다는 기쁨에 오버하는 게 보통이거나, 좀 침착한 사람이라도 ‘자기’라고 하는 지점이 돌출되기 마련이거든. 당신은 그게 없어. 뭐든 우리 뜻을 기꺼이 따르고 한 마디 불평이 없지. (...) 당신은 정말 모든 걸 수용하겠단 자세로 회사에 들어온 것 같단 말이야. (<46수> 중)

입사 동기들과는 다르게 이상할 정도로 모든 것을 긍정하는 장그래의 태도가 김 대리는 거슬렸던 것이다. 장그래의 이러한 특징이 김 대리와 의 갈등을 묘사하기 위한 부분적인 요소로 등장한 것이 아님을 알 수 있는 몇몇 대목을 짚어보자.

“장그래? 그래? Yes? 이렇게 긍정적인 이름이 있나.”

(<4수> 중 첫 출근 날 인사과 직원의 말.)

“YES! YES! YES! JJANG! 누가 있겠어요, 또.”

(<48수> 중 우연히 만난 어린이집 직원과의 SNS 문자 메시지.)

‘Yes 짱’⁷⁾의 태도를 의심스러워하는 김 대리에게 장그래는 자신이 과거에 바둑을 두었고 현재도 ‘바둑을 두고 있음’을 은밀히 고백한다.

“이 회사에 들어와서 둔 대국들입니다. 저 혼자서, 하루를 한 판의 바둑으로 보고 둔 일기대국이죠.”

“근데 왜 하루가 여러 장이야?”

“바둑에 다면기라고 있어요. 바둑은 기본적으로 1:1인데, 다면기는 바둑의 고수가 나와 여러 명의 대국자와 두는 것을 말합니다. 보통은 고수가 다 이기죠. 사회에도 다면기가 있더군요. 사회의 다면기는 좀 다른 것이... 하수도 다면기를 뒀야 한다는 겁니다. 김 대리님과 한 판이 있고, 과장님과 한 판이 있고, 타 부서와의 한 판에, 경쟁상대라도 판을 벌여야 하죠. 그리고 언젠가는 회사 자체와도 한 판을 뒀야 할 것입니다. (...) 기력차가 있는 바둑에서, 하수는 흑돌을 쥐고 선수를 두죠. 먼저 둡니다. 더 낮은 하수는 접바둑이라고 해서 8점, 4점을 먼저 두고 시작하기도 합니다. 이렇게 바둑에선 하수가 고수와 마주할 때, 급을 맞춰줍니다. 그런데... 사회에선, 고수를 상대로 신입사원이 접바둑을 둡니다. 고수가 이미 4점, 8점, 아니... 셀 수 없을 만큼 많은 백돌을 깬 곳에 들어가는 거죠.”
(<46수> 중)

장그래는 바둑 연구생 시절에 했던 대로, 회사에서 겪는 일들 속에서 자신만의 바둑을 두고 밤마다 복기를 한다. 회사에서 벌어지는 대국에서 장그래는 자기 자신을 흑돌로 사용하는 바둑 기사이다. 장그래에게 오 과장은 백돌, 김 대리도 백돌, 원 인터넷서널은 백돌이 잔뜩 깔린 바둑판인 것이다.

“대기업 신입사원이라면 누구나 경험하는 ‘자기’와 ‘노동 환경’간의 갈등이 장그래라는 사람에게서는 보이지 않는다.”는 것이 김 대리의 궁금증이었다. “저는 바둑을 두던 사람이었고 지금도 바둑을 둡니다.”라는 장그래의 말은 어떻게 대답이 될 수 있을까? 엄밀한 의미에서 장그래가

7) 극중 장그래의 SNS 계정 아이디가 ‘yes jjang’이며, 발음을 국어로 표기하면 ‘에스 짱’이다.

말하는 바둑은 바둑일 수 없다. 그것은 바둑과 같은 어떤 게임이다. 게임 플레이어는 게임을 할 수도, 안 할 수도 있지만, 일단 게임을 하기로 선택했다는 것은 주어진 게임 환경과 규칙을 전적으로 수용한다는 것과 같은 말이다. 장그래의 대답은 이런 맥락에서 설명될 수 있다. 이상과 같은 사실에서 우리는 장그래라는 인물 속에 ‘신입사원 장그래’와 ‘(유사 바둑 게임의) 플레이어 장그래’가 중첩되어 있는 것을 알 수 있다.

우리는 이러한 행위소적 이중 구조가 드러나는 양상을 특별히 파리와 기호학을 통해 다음과 같은 순서로 검토해보고자 한다. 우선 텍스트의 전체적 구조를 파악한 후 주인공 장그래의 현존양식을 살펴볼 것이다. 이어서 장그래의 현존양식이 보이는 특징이 그의 신체성과 어떤 관계에 있는지 알아볼 것이다. 마지막으로 가치 체계의 재조정 사례를 분석함으로써 텍스트 의미를 읽고자 한다.

II. 텍스트의 이중 구조

웹툰 『미생』의 스크롤 화면은 다음의 순서로 독자의 시선을 이끈다. 먼저 조훈현 대국이 펼쳐지는 바둑판 이미지가 있고 이어서 여러 컷으로 이루어진 만화 텍스트가, 그리고 댓글이 있다. 웹툰의 이러한 매체적 형식에 관해서는 다방면의 흥미로운 고찰이 가능할 것이다. 그러나 여기서는 바둑판 이미지와 만화 텍스트의 관계만 주목해보자. 일차적으로 이들은 ‘파라텍스트’와 ‘텍스트’의 관계로 이야기할 수 있을 것이다. ‘파라텍스트para-texte’는 주네트 G. Genette 가 정의한 개념으로, 제목, 서문, 각주 등과 같이 텍스트의 주변에 배치되어 주 텍스트를 보완하는 기능을 하는 보조 텍스트들을 가리킨다.⁸⁾ 주네트는 파라텍스트가 주 텍스트의 해석에 큰 영향을 미친다고 주장하며 파라텍스트의 중요성을 강조하지

8) G. Genette, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987. 파라텍스트 중에서도 페리텍스트 *péritexte* 에 해당한다.

만, 이는 두 텍스트의 관계가 어디까지나 작가가 의도한 배치와 기능에 따라 고정되어 있다는 말이기도 하다.

신입사원 장그래의 이야기를 주 텍스트로, 바둑판 이미지를 파라텍스트로 읽는 것은 표준적인 독서일 것이다. 그런데 『미생』은 장그래라는 묘한 인물을 통해 또 다른 독서의 가능성을 열어둔다. 이중 구조의 텍스트로 읽는 방식이 그것이다. 1989년에 있었던 조훈현과 네웨이핑의 프로 바둑 대국을 만화 텍스트와 동등한 또 하나의 주 텍스트로 읽는다면, 우리는 동일한 작품에서 두 개의 텍스트가 상호작용하며 한 편의 담화를 생성해가는 과정을 생각해 볼 수 있다. 조훈현 대국 텍스트와 만화 텍스트를 횡단하며 상호작용을 매개하는 장그래의 역할 속에서 두 텍스트는 더 이상 파라텍스트적 관계에 머무르지 않고 좀 더 긴밀하게 상호작용하는 상호텍스트적 관계(Intertextualité⁹⁾)에 놓일 수 있을 것이다.

이는 형식의 이중 구조가 내용의 이중 구조와 맞물려 있음을 시사한다. 이중 구조는 만화 텍스트에서 진행되는 이야기의 내용면에서도 발견된다. 먼저, 이야기를 단일한 구조로 읽는다면 본 작품은 대기업 신입사원 장그래의 이야기다.

- 장그래는 한국 기원에서 바둑 연구생으로 유년 시절을 보냈지만 입단에 계속 실패한다. 가정 형편도 어려워 더 버티지 못하고 사회로 나온다. 지인의 소개로 <원 인터내셔널>이라는 대기업에 인턴사원으로 입사한다. 업무 능력은 부족하나 바둑으로 길러진 승부사 기질을 바탕으로 인턴사원 테스트를 통과한다. 그러나 고졸 학력에 별다른 스펙도 없어 계약직 직원이 된다. 팀웍이 좋은 영업3팀에서 오과장, 김대리와 함께 일하면서 나름의 능력을 발휘하지만 정규직 전환에는 실패한다.

9) G. Genette, *Palimpseste*, Paris, Seuil, 1982.

주네트는 본 저서에서 텍스트들간 관계의 성격에 따라 상호텍스트성(intertextualité), 파라텍스트성(paratextualité), 메타텍스트성(métatextualité), 아키텍스트성(architextualité), 트랜스텍스트성(transtextualité)의 다섯 가지 분류를 소개한다.

그러나 서론에서 살펴본 장그래의 이중적 정체성을 텍스트의 이중성에 대입해보면, ‘신입사원 장그래’는 만화 텍스트 층위에서, ‘플레이어 장그래’는 바둑 게임 텍스트 층위에서 이야기를 이끌고 있음을 알 수 있다. 바둑 게임 텍스트 층위에서 전개되는 이야기는 다음과 같다.

- 바둑은 게임이다. 게임마다 조금씩 룰의 차이는 있지만 대부분의 게임은 미션이 주어지고 그 미션을 성공하거나 또는 실패하면 게임이 종료된다. 그리고 게임이 리셋된다. 플레이어 장그래는 한국 기원을 떠나며 게임의 세상을 떠난다고 생각했지만 <원 인터내셔널>이라는 새로운 바둑판에서 새로운 유형의 바둑 게임에 직면한다. 이 게임에서 그는 흑돌 대신 ‘신입사원 장그래’를 한 수 한 수 두며 게임에 도전한다.

‘신입사원 장그래’의 이야기는 ‘플레이어 장그래’가 도전하는 게임 텍스트에 해당한다. 전자는 후자가 두는 바둑알, 움직이는 캐릭터이다. 장그래는 두 층위를 왕복한다. 이 알레고리의 관계를 통해 플레이어 장그래의 이야기는 신입사원 장그래의 이야기와 연결된다. 장그래가 바둑을 시작해서 바둑 연구생이 되고, 입단에 실패한 후 기원을 떠날 때까지의 과정이 소개되는 <착수>는 플레이어의 층위에 속한다. <원 인터내셔널>이라는 바둑판이 등장하기 시작하는 <1수>와 <2수>, 그리고 오과장을 소개하는 <3수>는 캐릭터 층위의 텍스트가 열리는 과정이며, 바둑판 위에 첫 흑돌이 놓여진 <4수>, 즉 장그래가 <원 인터내셔널>에 첫 출근을 하는 상황으로부터 플레이어 층위의 텍스트와 캐릭터 층위의 텍스트의 본격적인 이중 구조가 시작된다.

이러한 ‘다시 읽기’의 방식은 아즈마 히로키의 포스트모던 문학론의 영향을 받은 것이다. 우리는 장그래에게서 히로키가 말한 ‘캐릭터의 탈 이야기적 혹은 메타 이야기적 태도’¹⁰⁾를 본다. 히로키는 라이트노벨 분

10) 아즈마 히로키 지음, 장이지 옮김, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 현실문화, 2012, 25-36쪽.

석을 통해 오늘날 많은 이야기들이 이야기보다는 캐릭터를 중심으로 창작, 수용되고 있으며 이는 캐릭터를 둘러싸고 작품(이야기)의 층과 환경의 층(캐릭터의 데이터베이스)이 별개로 존재하는 새로운 상상력의 환경이 출현하였음을 보여주는 현상이라고 주장한다. 그리고 저자는 이 상상력의 환경이 이야기 수용과 디지털 게임 플레이에서 유사하게 작용함을 밝히고 그의 문학론을 ‘게임적 리얼리즘’이라 명명한다. 『미생』을 게임적 리얼리즘 소설로 읽을 수 있는가의 문제는 별도의 연구가 필요할 것이다. 다만 여기서는 장그래가 ‘탈이야기적 캐릭터’의 특징을 가지고 있다는 사실을 지적하는 것으로 만족하며 작품의 내적 구조를 분석하는 데에 집중하기로 하자.

우리의 방식으로 작품을 읽을 때 『미생』은 담화 기호학에서 말하는 발화 실천(*praxis énonciative*¹¹⁾)의 메커니즘 자체를 재현하고 있는 메타 픽션으로 이해될 수 있다. 발화 실천은 폰타뉴 J. Fontanille 가 고안한 개념으로, 폰타뉴는 이 개념을 통해 기호학의 두 흐름을 종합한다. 파리 기호학과에 한편에는 서사적 변형과 프로그램된 행위소 구조를 밝히는 데에 집중하는 흐름이 있고 다른 한편에는 위치의 장과 발화 심급을 중심으로 하는 현존을 중요시하는 흐름이 있다. 이를 두고 일찍이 코케 J.-C. Coquet 는 객관의 기호학(*sémiotique objectale*)과 주관의 기호학(*sémiotique subjectale*)으로 구분한 바 있다.¹²⁾ 폰타뉴의 공헌은 이러한 구분에서 더 나아가 이 두 관여성 영역을 통합한 것에 있다.

(...) les deux domaines de pertinence doivent être désormais associés au sein d'une même sémiotique du discours. En effet, on ne peut ni réduire l'instance de discours au champ positionnel, ni réduire le discours énoncé à la scène prédicative. (...) Entre une option qui consiste à tout éclairer à la lumière du champ positionnel du discours, et une autre qui consiste à tout

11) J. Fontanille, *Sémiotique du discours*, Paris, Pulim, 2003, pp.284-288.

12) J. -C. Coquet, *Le discours et son sujet I*, Paris, Klincksieck, 1985, pp.27-153.

ramener à une structure actantielle narrative, nous avons donc choisi de conserver à chacun de ces points de vue son domaine de pertinence, et de les associer grâce à la notion de praxis énonciative.

(...) 우리는 이 두 관여성 영역을 담화의 기호학이라는 하나의 기호학 내에서 연결시키고자 한다. 담화 심급을 위치의 장에 제한할 수도 없고, 발화된 담화를 서술 장면에 제한할 수도 없기 때문이다. (...) 모든 것을 담화의 위치의 장으로 조명하는 방법과 모든 것을 서사적 행위소 구조에 소환하는 방법 중에서 우리는 발화 실천 *praxis énonciative* 개념을 도입하여, 각각이 그 관여성 영역을 유지하도록 하면서 동시에 둘을 연결시키는 방법을 택했다.(Fontanille, *ibid.*, p170-171)

앞서 우리가 구분한 캐릭터 층위의 장그래의 이야기는 담화 기호학의 관점에서 발화체 *énoncé*, 즉 서술 장면 *scène prédicative*에 해당하며, 플레이어 층위의 이야기는 발화 *énonciation*의 층위에 해당한다. 발화체 층위에서는 발화자와 스토리의 탈연동 *débrayage*이, 발화 층위에서는 둘의 연동 *embrayage*이 이루어진다. 요컨대 『미생』의 플레이어 층위와 캐릭터 층위의 이중 구조는 “연동/탈연동 *brayage*”¹³⁾의 관계를 메타 픽션의 양식으로 보여주고 있다. 발화의 관점, 다르게 말해 실행 중인 담화 *discours en acte*의 관점에서 바둑기사 장그래가 신입사원 장그래의 현실로 “탈연동 *débrayage*”할 때 이 “탈연동”은 ‘위치의 장’을 형성하는데, 바둑기사 장그래는 장의 중심에 위치하며 신입사원 장그래의 현실은 장의 지평을 구성한다. 이 중심과 지평 사이의 거리는 담화의 통사를 구성하는 장치 중 하나인 ‘깊이 *profondeur*’를 형성한다.¹⁴⁾

Le *débrayage* est d’orientation disjonctive. Grâce à lui, le monde du

13) J. Fontanille, *ibid.*, 2003, p.99.

14) 풍타뉴의 담화 기호학 이론에서 ‘깊이’는 현존의 장을 구성하는 중심과 지평 사이의 거리를 뜻한다. 중심과 지평 사이의 긴장 관계는 강도와 외연의 균형 변화로 나타나는데, 이렇게 균형이 변화하는 움직임이 있어야만 깊이가 존재할 수 있다.

discours se détache du simple “vécu” indicible de la présence; le discours y perd en intensité, certes, mais y gagne en étendue. (...) L’embrayage est en revanche d’orientation conjonctive. Sous son action, l’instance de discours s’efforce de retrouver la position originelle. (...) Le centre est institué par le corps sensible lui-même; c’est le lieu de l’intensité maximale, pour une étendue minimale. (...) Les horizons sont ceux qui délimitent le domaine de la présence. (...) ils correspondent à l’intensité minimale, pour une étendue maximale.

탈연동은 분리하는 작용이다. 탈연동 덕분에 담화의 세계는 말로 설명할 수 없는 순수한 현존의 “체험”으로부터 분리된다. 담화는 이 과정에서 강도를 잃어버리지만 외연을 얻는다. (...) 반면 연동은 접합하는 작용이다. 연동의 작용으로 담화 심급은 기원적 위치를 되찾으려고 한다. (...) 위치의 장의 중심은 감각하는 신체 자신에 의해 형성된다; 이것은 최소 외연에 대한 최고 강도의 지점이다. (...) 장의 지평은 현존의 장을 한정하는 지평을 말한다. 이는 최대 외연에 대한 최소 강도에 해당한다. (...) 깊이는 중심과 지평 사이의 이 거리를 말한다.¹⁵⁾

일반적으로 대부분의 담화가 “탈연동”된 상태에서 이야기가 전개되고 부분적으로 아주 짧은 순간 “연동”의 시물라크르¹⁶⁾를 보여주는데 반해 『미생』은 불완전한 “탈연동” 상태를 유지하는 방식으로, 또는 “탈연동”과 “연동”을 반복함으로써 장그래라는 인물이 분열된 상태에, 복수(複數)적인 상태에 머무르도록 만든다. 따라서 담화의 깊이는 더욱 두드러지게 나타난다. 이를테면 『미생』의 텍스트적 이중 구조는 <4수>에서 예고된다. 장그래는 첫 출근날 해외 바이어와의 미팅 자리에 나간다. 미팅 약속 시간에 늦은 오과장을 대신해 바이어를 잠시 잡아놓는 역할을 맡았다. 그는 바둑 퀴즈로 바이어의 환심을 사는 데에 성공함으로써 주어진 역할을 잘 해내고 오과장을 만난다.

15) J. Fontanille, *ibid.*, 2003, pp.99-101.

16) 박인철, 『파리학파의 기호학』, 민음사, 2003, 419쪽.

“아까 낸 퀴즈가 이거였어?”

“네.”

“환격!7)이네~ 먹여치기”

“네.”

“바둑 둘 줄 알아?”

“아뇨. 인터넷에서 본 거예요.”

“어~ 머리 좋은데? 어떻게 바둑으로 퀴즈 낼 생각까지 했어?”

“바둑이 간단한 규칙이잖아요. 그 안에 이런 절묘함이 숨어 있으니 매력적인 거구요.”

“바둑 둘 줄 알아?”

“아뇨... 인터넷에서...” (<4수> 중 장그래와 오판장의 대화)

출근 첫날 접한 업무의 상황은 장그래가 퀴즈로 낸 바둑 대국의 상황과 일치한다. 상사는 바이어를 붙잡아 놓기 위해 장그래를 보낸다. 그리고 장그래는 바둑 퀴즈를 통해 바이어를 붙잡아 두는 데에 성공한다. 이 장면은 이후에 전개될 텍스트의 두 가지 중요한 축을 미리 보여주는 복선과도 같다. 하나는 대기업 노동의 현장이 바둑판 위의 게임에 비유된다는 것이고, 다른 하나는 장그래가 바로 이 상황에서처럼 바둑 게임을 하는 플레이어이면서 동시에 대기업 노동 현장이라는 바둑판 위의 돌(게임 캐릭터)이 된다는 점이다. 이번에는 텍스트의 이중 구조를 떠받치고 있는 장그래의 행위소 구조를 자세히 살펴보자.

Ⅲ. 장그래의 현존양식

장그래를 제외한 『미생』의 주요 인물들은 한편으로는 대기업 노동자의 위상을 추구하지만, 다른 한편으로는 자신이 하는 노동의 의미를 찾

17) 바둑에서 상대방이 자신의 돌 하나를 잡게 놓아둔 뒤에 바로 그 자리에 다시 놓아서 상대 돌을 잡는 일.

지 못해 고민한다. <81수>에서 <원 인터내셔널>을 떠난 김선배는 오과장을 만난 자리에서 이렇게 말한다.

“회사가 전쟁터라고? 밀어낼 때까지 그만 두지 마라. 밖은 지옥이다.”

회사에 소속된다는 것은 곧 삶다운 삶을 의미하며 회사를 떠나는 것은 죽음과도 같은 삶이라는 말일 것이다. 밖이 지옥이라면 대기업 노동자의 자격은 반드시 획득해야 할 가치 대상임에 틀림이 없다.

그러나 우리는 인물들에게서 가치 대상을 추구하면서 동시에 가치를 재고하는 불안한 모습, 우유부단한 모습들을 발견한다. 예컨대, <17수>부터 <20수>까지 전개된 에피소드의 주인공 박대리와 <21수>부터 <22수>까지, <121수>부터 <123수>까지 전개된 에피소드의 주인공 선차장도 그러한 인물에 해당한다.

“행복한데... 행복하긴 한데... 나만 문제야... 이만한 행복을 감당할 자신이 없는거야.”(<17수> 중 박대리의 말)

“우리를 위해 열심히 사는 건데. 우리가 피해를 보고 있어.”(<22수> 중 선차장의 말)

“직장인이 승진하고 월급 빼면 뭐 있나? 아무리 좋은 의미 갖다 붙여봤자 말이야.” (<50수> 중 김대리의 말)

예의 인물들은 그레마스 A.J. Greimas 의 초기 이론인 행위 기호학의 틀을 벗어나 있다. 행위 기호학은 가치 대상을 획득하기 원하는 ‘욕망하는 주체’를 표준적인 주체로 상정하고 있으며,¹⁸⁾ 따라서 가치 대상을 두려워하거나 가치 대상으로 인해 압박을 느끼는 주체는 예외적인 주체로 취급한다. 이러한 주체의 행정을 서사 도식으로 설명한다면 단순하고 피

18) A. J. Greimas, *Sémantique structurale*, Paris, Seuil, 1966, p.180. (réed. 1986, PUF)

상적인 수준의 분석에 머무를 위험성이 있다. 왜냐하면 예의 인물들을 이해하는 데에는 이들의 서사 프로그램보다는 현존의 양식(양태)이 더욱 중요하기 때문이다. 폰타뉴는 지향visée과 외연étendue의 긴장 관계 tensivité를 통해¹⁹⁾ 네 가지 유형의 가능한 현존 양식mode d’existence을 구분하였는데 이를 표로 나타내면 다음과 같다.²⁰⁾

	강한 지향성(Visée intense)	약한 지향성(Visée affaiblie)
확장적 외연의 포착 (Saisie étendue)	충만함 (Plénitude) 실현화 (Mode réalisé)	무력감 (Inanité) 가능화 (Mode potentialisé)
제한적 외연의 포착 (Saisie restreinte)	결핍 (Défaut) 현동화 (Mode actualisé)	공허 (Vacuité) 잠재화 (Mode virtualisé)

『미생』의 주인공들이 노동의 가치를 추구할 때, 이들의 현존 양식은 “결핍défaut”에 기초한 <현동화> 양식임에 틀림이 없다. “결핍”의 현존 양식은 강한 지향성과 제한적 외연의 포착을 특징으로 한다. 인물들은 노동자 한 명의 몫을 제대로 하기 위해 부단히 노력하는 모습을 보여주며 또한 일을 수행할 수 있는 능력을 갖추어 한 사람의 팀원이 되기까지의 과정이 얼마나 어렵고 고단한 일인가를 보여준다.

하지만 이들은 또한 자주 회의를 느끼고 갈등한다. 회의를 느끼면서도 행위를 멈추지 못할 때 이들의 현존 양식은 “결핍”보다는 “무력감 inanité”에 기초한 <가능화> 양식에 가깝다. “무력감”의 현존 양식은 약한 지향성과 확장적 외연의 포착을 특징으로 한다. 인물들은 주어진 일을 잘 해내고 어려운 일을 성사시키면 시킬수록 더욱 큰 허무함을 느낀다.

19) 폰타뉴는 ‘의미는 지각이다’라는 명제를 토대로 하나의 의미가 의미로 확립되기 이전 단계, 즉 ‘선조건 총위’에서 의미는 지각하는 신체corps sensible가 지향하는 강도visée와 포착하는 외연étendue의 상관 관계를 통해 결정됨을 주장하였다. 의미를 생성하는 담화는 이 지향과 외연의 관계 유형에 따라 다양한 현존 양식을 나타낸다.

20) J. Fontanille, *ibid.*, p.141.

“다들... 열심히 살았지만 뭘 했는지 모를 하루 잘 보내셨습니까?”(<40수> 중)

정반대되는 특징을 지닌 두 현존 양식 사이 어디쯤에서 『미생』의 인물들은 갈피를 잡지 못한다.

표면적으로 탐색quête의 서사 도식을 따르는 것처럼 보이는 이야기들 중에는 탐색 도식으로 충분히 설명되지 않는 것들이 종종 발견된다. 19세기 작품이지만 놀라운 모더니티를 보여주는 도스토예프스키 Dostoevskii의 『노름꾼 *Le Joueur*』은 그 대표적인 예²¹⁾로서, 이 이야기의 주인공은 행위에 의미를 재부여하기 위해 소유물을 잃어버릴 위협을 감수한다. 엄밀히 말하면 이것은 “탐색quête”이 아니라 “위험/도전risque”의 도식으로 설명되어야 한다. “위험/도전risque”의 서사 도식은 대상에 대한 인물의 “무력감inanité”에 기초한다. 애초에 대상의 가치가 약하게 지향되는 상태에서 인물은 위협을 감수하는 과정을 통해 대상의 가치를 재활성화한다.

퐁타뉴가 지적한 바와 같이 오늘날 제기되는 문제는 결핍의 문제보다는 포화의 문제이다.²²⁾ 가치 대상이 결핍된 상황에서 그것을 획득하는 과정의 어려움보다는 가치 대상의 지나친 현존을 개인이 감내하는 과정에서 느끼는 공포 또는 불안이 쟁점인 것이다. 실제로 현대의 이야기꾼들은 이러한 포화 상태에 직면한 다양한 인물들의 대응 방식을 보여준 바 있다. 퐁타뉴가 언급한 사례를 보면²³⁾ 이오네스코 작품에서 서사 주체들은 감당할 수 없이 다가오는 가치 대상들 앞에 공포를 느끼고 도주한다. 누보 로망으로 분류되는 소설들 중 로브-그리예 Robbe-Grillet의 『질투 *La Jalousie*』, 르 클레지오 Le Clézio의 『조서 *Le Procès-verbal*』는 가치 대상들에 의해 압박을 느끼는 주체를 보여준다. 또 다른 관점에서, 페렉 Pérec의 『사물들 *Les Choses*』은 “가치 대상의 탐색이 어떻게 상투적인 행동들을 유도하며, 이런 대상들이 축적되는 과정에서 어떻게 대상

21) J. Fontanille, *Op. cit.*, PULIM, 2003, pp.124-125.

22) J. Fontanille, *ibid.*, pp.124-125.

23) J. Fontanille, *ibid.*, p.124.

들의 가치가 점차 소거되는가”²⁴⁾를 보여준다.

Cette convergence tendrait à prouver qu’aujourd’hui, la question qui se pose serait moins celle du manque que celle de la satiété: il faudrait fuir, ou apprendre à supporter la présence envahissante des objets, ou inventer de nouveaux systèmes de valeur, pour des quêtes inédites à imaginer.

서사의 이 같은 다양한 흐름은 오늘날 제기되는 문제가 결핍의 문제보다는 포화의 문제임을 증명한다고 볼 수 있을 것이다: 도망치거나 그렇지 않으면 가치들의 침략적인 현존을 감내하는 것을 배워야 한다. 그도 아니면 새로운 가치 체계를 고안해내야 하는데, 이는 어쩌면 지금까지 존재하지 않았던 새로운 유형의 탐색을 가능케 할지 모른다.²⁵⁾

이중 구조의 정체성을 가진 장그래의 경우를 보자. 캐릭터 층위에서 장그래는 노동자의 위상을 추구하는 탐색 서사 프로그램을 따르며, 강한 지향성과 제한적 외연의 포착을 특징으로 하는 “결핍”-현동화-의 양태를 보인다. 장그래가 갖춘 스펙으로는 대기업 정규직 노동자의 자격을 얻기가 힘들지만 인턴사원을 거쳐 계약직 사원으로 일하는 기간 동안 노동자로 인정받기 위해 부단히 노력한다. 이러한 행정은 전형적인 “탐색quête” 도식에 상응한다.

1월은 연봉 조정, 임금 인상의 시기다. 물론 계약직은 해당 사항 없다.
(...) 같은 사람이고 싶다. (<94수> 중 장그래의 독백)

“평소대로만 하면, 이대로만 하면 정사원 되는 거죠?” (<94수> 중 장그래와 오차장의 대화)

고졸에 특기 하나 없는, 사장 뺨으로 들어온 낙하산이지만, (...) 길은 내

24) J. Fontanille, *ibid.*, p.124.

25) J. Fontanille, *ibid.*, p.125.

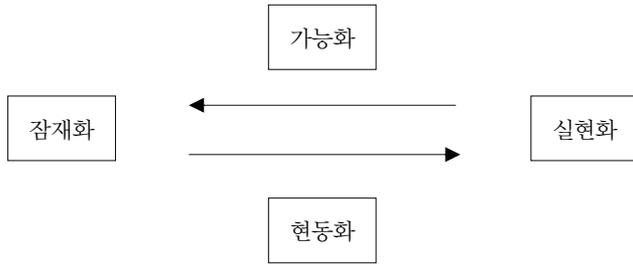
힘으로 열어야 한다. 작년 고졸 계약직 사원의 정규직 전환은 전무하다.
(<95수> 중 장그래의 독백)

그러나 플레이어 장그래에게 이것이 하나의 게임이라는 점에서 그는
“위험/도전risque” 도식을 따른다고 볼 수 있다.

불이다! 바둑도, 사업도. 바둑의 고수들은 대개 다혈질이다. 승부를 결정
하는 그 순간만큼은 불이다. 불이어야 한다. 승부를 결정지어야 할 때는
재가 되듯 타올라야 했다! (...) 나의 바둑은 아직 끝나지 않았다! (<99수>
중 장그래의 독백)

“탐색quête”의 서사는 “결핍”의 현존 양식에 기초하며 이는 결핍된 가
치 대상을 획득하는 것을 목표로 한다. 이는 잠재적 가치를 실현시키는
운동으로 <현동화 양태mode actualisé>에 해당한다. 반면, “위험/도전
risque”의 서사는 대상의 가치를 의심하면서도 위험을 무릅쓰고 대상을
추구함으로써 개인적 가치를 부여하는 과정이다. 이는 기존 가치를 무효
화하고 새로운 잠재적 가치를 부여하는 운동으로 <가능화 양태mode
potentialisé>에 해당한다. 그런데 풍타뉴는 “위험/도전” 서사가 “무력감
inanité”의 현존 양식에 기초한다고 보았다. 대상을 포착하면 할수록 지
향성이 하락하는 “무력감inanité”의 상태는 노동을 지속하면서도 노동의
의미를 찾지 못하고 허탈해하는 <원 인터내셔널>의 인물들을 보면 알
수 있다. 그러나 <현동화>의 양태와 <가능화>의 양태를 이중적으로 가
진 장그래의 현존양식은 “결핍”으로도, “무력감”으로도 잘 설명이 되지
않는다.

네 가지 양태 중 이 둘은 모두 운동성을 지닌 양태이면서 이들의 운동
성은 각각 반대 방향으로 진행된다. <현동화>는 잠재적인 차원에서 현
실적인 차원으로 가는 중간 단계이며, <가능화>는 현실적인 차원에서
잠재적인 차원으로 가는 중간 단계이기 때문이다.



장그래는 이 두 유형의 현존양식 사이에서 방황하지 않는다. <현동화>하는 행위소와 <가능화>하는 행위소는 뚜렷하게 분리되어 장그래라는 한 인물 속에 공존하기 때문이다.²⁶⁾

『미생』의 다른 등장인물들이 노동을 지속하면서도 노동의 의미를 찾지 못하는 “무력감inanité”의 현존을 벗어나지 못하는 것과 관련하여 우리는 다음 장에서 이것이 그들에게 부과되는 가치 체계에 대한 그들의 신체적 반응과 연결되어 있음을 밝히고자 한다. 또한 장그래의 현존 양식은 행위소의 신체성과 어떻게 연결되는지 함께 검토할 것이다.

IV. 해리적 신체-행위소²⁷⁾

퐁타뉴는 그레마스가 고안한 ‘행위소actant’ 개념을 계승하면서도 이 개념을 획기적으로 수정, 보완한다. 계획된 서사 프로그램을 수행하는 기능적 단위로서만 존재했던 기존 행위소에 ‘신체성’을 부여함으로써 담화에 등장하는 행위자 중 서사적 역할rôle로서만 움직이기를 거부하는

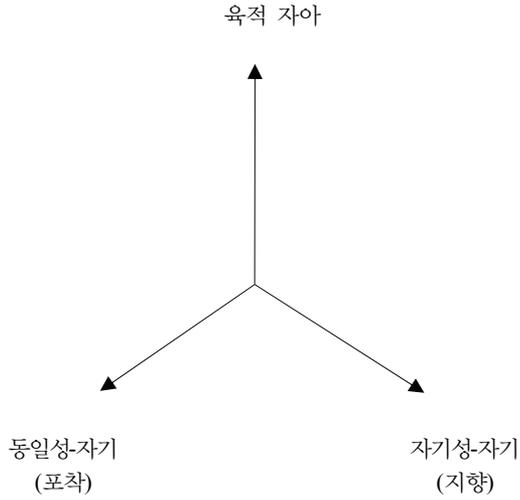
-
- 26) 이러한 행위소가 우연히 한, 두 작품에서 예외적으로 나타난 것이 아니라면 퐁타뉴의 분류에 나타나 있지 않은 두 가지 현존 양식의 결합에 관해 기호학은 추가적인 설명을 제공해야 할 것이다.
- 27) ‘해리적’이라는 말은 본래 정신의학 용어 ‘해리성 다중인격장애 Dissociative multiple personality disorder’에서 유래한 것인데, 아즈마 히로키는 캐릭터와 플레이어의 이층 구조로 이야기를 수용하는 독자의 의식을 ‘해리적’이라고 말한 바 있다. → 아즈마 히로키 지음, 이은미 옮김, 『동물화하는 포스트모던』, 문학동네, 2012, 131-165쪽.

비서사적 인물, ‘역할rôle’²⁸⁾보다는 ‘태도attitude’²⁹⁾로서 존재하는 인물들까지 분석할 수 있도록 한다. 이를 위해 그가 제안한 ‘신체-행위소 Corps-actant’ 모델은 ‘자아moi’와 ‘자기soi’의 구분을 가장 큰 특징으로 한다.³⁰⁾ ‘자아’와 ‘자기’는 그 신체성에 따라 다시 ‘육적 자아Moi-chair’와 ‘신체적 자기Soi-corps’로 나뉜다. ‘자아Moi’는 현존의 장에서 행사되는 긴장과 압력에 순응하는 감각 신체를 뜻하며 피육chair은 모든 변형 행위에 저항하거나 참여하는 발화의 심급instance énonçante으로서 지시의 중심centre de référence이면서 동시에 위치 설정의 중심centre de la prise de position이 된다. ‘육적 자아’는 감각-운동성sensori-motricité의 요체로서, 현존의 장에서 행사되는 압력과 긴장의 강도에 반응한다. 이때 ‘육적 자아’는 두 가지 관성inertie으로 외부 자극에 반응하는데, 그것은 각각 ‘잔류rémanence’와 ‘포화saturation’이다. ‘잔류’는 힘의 전복에 대한 시스템의 저항으로, 주로 반사적 행동으로 나타나는 반면, ‘포화’는 힘의 강도에 대한 저항으로, 거부하는 행동으로 나타난다. ‘신체적 자기’는 매순간 육적 자아의 움직임을 참조하면서 지속적으로 타자와의 관계를 구축하고 수정하는 행위소이다. 이때 끊임없이 타자성이 문제를 제기하는데, 이 문제를 해결하는 방식에 따라 ‘신체적 자기’는 다시 ‘동일성-자기Soi-idem’와 ‘자기성-자기Soi-ipse’로 세분된다. ‘동일성-자기’는 반복을 통해 자신의 기존 정체성을 유지하는 역할을 담당하고 ‘자기성-자기’는 지향성을 가지고 변화를 받아들이며 자신의 정체성을 갱신하는 역할을 한다. ‘동일성-자기’가 주어진 서사적 “역할”에 충실하다면 ‘자기성-자기’는 고유한 지향적 “태도”를 가지고 이에 저항하는데, 이 두 ‘자기’의 긴장적 관계 속에서 ‘육적 자아’의 이동이 결정되는 것이다.

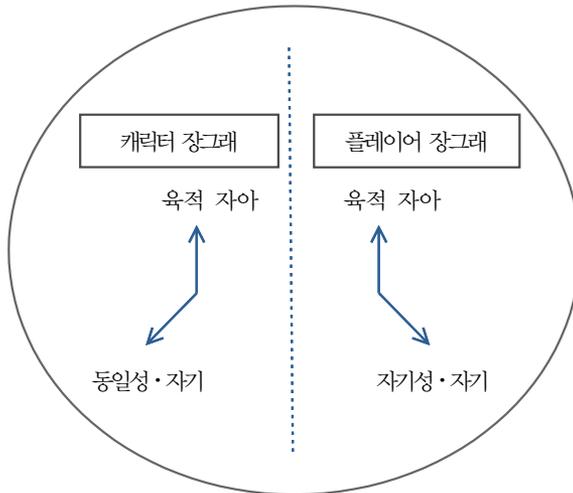
28) 기호학에서 ‘역할rôle’은 ‘기능fonction’과 거의 동의어로서, 서사 프로그램이 부여하는 고정된 자리, 순수한 기능을 뜻한다.

29) 풍타뉴의 담화 기호학에서 ‘태도attitude’는 ‘역할rôle’과 대비되는 개념으로, ‘역할’이 인물의 고정된 정체성을 공고히 하는 반면, ‘태도’는 정체성을 혁신함으로써 정체성의 새로운 가능성을 열어 주며 행위소 또는 행위자를 “~되기”, 즉 생성의 과정에 둔다.

30) J. Fontanille, *Corps et sens*, Paris, PUF, 2011, pp.11-28.



〈신체 행위소 모델〉³¹⁾



31) J. Fontanille, *ibid.*, 2011, p.26.

장그래는 한편으로 ‘육적 자아Moi-chair’와 ‘동일성-자기Soi-idem’가 강하게 결합된 캐릭터로서 존재하는 동시에 ‘육적 자아Moi-chair’와 ‘자기성-자기Soi-ipse’가 강하게 결합된 플레이어로서도 존재한다. 둘은 두 층위로 분리되어 있지만 서로 영향을 주고받는 독특한 관계에 있다.

‘육적 자아’는 감각성과 운동성을 가지는데, 캐릭터 층위에서 움직이는 장그래의 ‘육적 자아’는 외부 환경을 지각하는 감각성과 운동성, 즉 외부수용적 감각-운동성extéroceptivité으로 특징지어 지며, 플레이어 층위에서 움직이는 장그래는 주로 내부를 지각하는 감성, 즉 내부수용적 감각intéroceptivité으로 특징지어 진다. 캐릭터는 주로 “역할rôle”로서 움직이며 ‘외연적 포착saisie/extension’을 담당하고 플레이어는 “태도attitude”로서 움직이며 ‘강도적 지향visée/intensité’을 담당한다. 따라서 ‘동일성-자기’와 ‘자기성-자기’의 갈등이 캐릭터 층위에서 가시적으로 나타나지 않는다. 그렇기 때문에 캐릭터 장그래는 환경과의 갈등을 겪지 않고 모든 것을 긍정하는 듯 보이는 것이다.

우리 하는 일은 팀워크가 생명인데, 지금 우린 최상이야. 난 그게 불안하거든. 보통 신입이 취업하게 되면, 자신의 생각과 현실의 괴리 사이에서 힘들어하거나, 합격했다는 기쁨에 오버하는 게 보통이거나, 좀 침착한 사람이라도 ‘자기’라고 하는 지점이 돌출되기 마련이거든. 당신은 그게 없어. 뭐든 우리 뜻을 기꺼이 따르고 한 마디 불평이 없지.<46수> 중)

또한 플레이어 층위에서 장그래는 ‘동일성-자기’의 방해 없이 파격적인 아이디어를 가질 수 있다.

신입의 입에서 나온 파격적인 아이디어에, 누구 하나 쉽게 아니라고 말하지 않는다.<74수> 중)

『미생』은 첫 수부터 마지막 수까지 <원 인터내셔널>이 어떻게 시스템

과 매뉴얼을 통해 “효율성”을 실현하는가를 놀라울 정도로 상세하게 기술한다. 신입사원 교육 시스템과 해당 매뉴얼(<35수> 중), 물량 운송 시스템과 해당 매뉴얼(<15수> 중), 기획서와 보고서의 작성 및 관리 시스템과 해당 매뉴얼(<39수> 중), 사업 아이템 결정 및 보고 시스템과 해당 매뉴얼(<41수> 중)... 심지어 임원급 회의실에 어떤 다과와 비품을 어떻게 선별하여, 어느 자리에, 어떻게 놓을지에 대해서까지도 매뉴얼이 마련되어 있다(<86수> 중). <원 인터내셔널> 사내의 모든 일들은 시스템과 매뉴얼에 의해 진행된다고 말할 수 있다. 그리고 이 모든 것은 효율성을 높이는 데에 그 목적이 있다. 그런데 『미생』은 <원 인터내셔널>의 “효율성”을 바둑(게임)의 “효율성”과 대비시킨다. 바둑(게임)도 효율을 추구한다는 면에서는 동일하다.

바둑은 효율의 게임이며 (...) 모든 행마는 생과 사 이전에 효율을 추구한다. 효율이 치명적으로 무너질 때는 차라리 죽음을 선택한다. (<13수> 중 조훈현의 바둑 대국 한 수에 대한 박치문 기보 해설가의 해설³²⁾)

효율을 추구한다는 목적은 같지만, <원 인터내셔널>의 가치체계와 바둑의 가치체계 사이에는 큰 차이가 있다.

‘합리적’이라는 게 나를 떠나 모두를 품으면 더 이상 나만의 ‘합리성’은 고집하기 힘들어진다. 조금씩 각각의 개성을 양보한 총합이 단체의 ‘합리성’인 것인가? 바둑의 ‘합리적’인 ‘정석’은 승자의 역사에 출현한 신형(新型)과 신수(新수)의 계속된 업데이트로 비롯된 결과다. 새로운 의견(新수)이 통용되고 받아들여지는 것이 ‘합리적’이다. 바둑에서는 이것이 ‘합리성’이다. 개인의 파일 분류 기준을 효율성에 따라 회사의 기준에 따르는 것은 이해되는 바지만, 업데이트되지 않는 회사의 기준은 ‘합리적’이라 할 수 있을까? (<35수> 중 장그래의 독백)

32) 윤태호 글, 그림, 박치문 기보 해설, 『미생』 단행본 1권, 위즈덤하우스, 2012년, 235쪽.

<원 인터내셔널>의 합리성이 공동체의 구성원들이 공유하는 동일한 기준 체계와 매뉴얼에 의해 보장된다면, 바둑(게임)의 합리성은 각 개인의 개성적 선택을 통한 체계의 업데이트에 의해 보장된다. 전자는 각 개인이 정해진 “역할rôle”에 충실하기를 우선적으로 요구하는 반면, 후자는 개인의 고유한 지향성을 가진 “태도attitude”를 통해서 실현되는 합리성이다.

그러나 시스템이 있고 매뉴얼이 지켜진다고 해서 일이 되는 것은 아니다. 결국 사람이 하는 일이기 때문이다. 대기업의 노동자들도 모두 신체를 가진 사람들이며 이들의 신체는 조직의 합리성이 행사하는 압력에 저항하거나 적응하는 등의 신체적 반응을 보인다. <원 인터내셔널>이 추구하는 가치를 공감하지 못한 상태에서 매뉴얼을 따르는 합리성에 익숙해진 많은 이들은 이해할 수 없는 야근을 하고 형식만 채운 기획서를 올린다. 반면 어렵고 위험한 아이টে姆에 집착하는 오과장, 게임을 필터로 세상을 보는 장그래와 같은 이들은 게임의 합리성을 버리지 못한다. 이들은 <원 인터내셔널>의 합리성이 가하는 압력에 대응하는 다양한 개인들의 신체성을 보여준다.

습관적으로 야근을 하는 한석률의 선임, 형식만 채워진 기획서를 작성하는 안영이의 선임, 직장인 사춘기를 겪는 장백기의 모습은 모두 잔류³³⁾ 관성으로 설명되며 ‘대기업 사원’의 정체성을 유지하려는 동일성-자기의 사례를 보여준다.

직장인의 일상이란 것이 내 손안에 쥐어진 성취라고 마땅히 느껴지던 어느 날, 홀연히 찾아오는 손님이 있으니... 직장인 사춘기. 계통이 다 파악된다. 선임의 의례적 힐책에 적절한 표정도 제법 갖췄다. 피시방 의자 각도가 나오고, 수화기 쥐는 품이 달라진다. (<124수> 중)

33) ‘잔류’ 개념에 관한 보충 설명을 위해서는 다음 논문을 참조할 수 있다. → 최용호, 「자크 퐁타뉴의 ‘신체 행위소’ 개념에 대하여」, 『프랑스학연구』 82, 프랑스학회 2017, 104-105쪽.

‘잔류’ 관성을 보이는 인물들은 『미생』의 주요 주인공들과 대비를 이룬다. 성취 동기가 강한 한석률, 도전 정신이 강한 안영이는 자신의 고유한 지향적 태도를 가지고 변화 속에서 정체성을 갱신하는 ‘자기성-자기’의 사례로서 <원 인터내셔널>의 합리성과 자주 충돌하며 ‘동일성-자기’가 강한 선임과 갈등을 겪는다. 승부사 기질을 버리지 못하는 오과장은 ‘동일성-자기’와 ‘자기성-자기’의 긴장감이 두드러지는 인물이다. 이러한 기질은 <원 인터내셔널>의 합리성과 상충하기 때문에 사내 평가에 불리하게 작용한다.

“오과장님은 (...) 자꾸 어렵고 위험한 아이টে에 집착하는 경향이 있어. 그게 피를 끓게 하는 거지.” 승진이나 개인의 안전을 도모하지 않고 일 자체의 멋과 맛에 취한 남자... “45세에 과장은 많이 늦은 거지.” (<43수> 중)

게임의 합리성을 대표하는 장그래의 출현은 오과장의 승부사 기질을 자극하는 촉매제로 작용한다. 그는 중요한 상황에서 ‘포화’³⁴⁾ 관성으로 반응하는 장그래의 기질을 긍정적으로 평가하며 수용한다.

그런가 하면 <원 인터내셔널>의 합리성과 맞지 않는 어떤 개인적 성향 때문에 ‘잔류’의 관성으로 반응하는 자신을 어찌지 못해 괴로워하는 박대리와 같은 인물도 있다. 그는 기질적으로 마주하고 있는 상대방이 누구이든, 어떤 사안이든 상관없이 단호한 주장을 하지 못하는 경향이 있는데, 그의 신체는 모든 외부 자극에 우유부단함의 ‘잔류’ 관성으로 반응한다. 이것은 자주 <원 인터내셔널>의 이익과 상충하여 문제를 발생시킨다. 그런데 그가 장그래와의 만남을 계기로 ‘잔류’의 관성을 극복하는 사건이 발생한다. 장그래는 박대리 에피소드에서 두 단계에 걸친 ‘포화’의 반응을 보이는데 이는 장그래의 개인적 가치 선별 프로그램으로 이어진다. 서사 텍스트를 분석하는 데에 있어서 ‘신체-행위소’의 의의는

34) 같은 글, 106-107쪽.

새로운 가치 부여의 가능성에 있다.³⁵⁾ 우리는 다음 장에서 박대리 에피소드를 통해 장그래의 이중적 행위소 구조가 가치선별 프로그램 속에서 어떻게 구현되고 있는가를 살펴볼 것이다.

V. 가치 체계의 재조정

플레이어 장그래는 입사 이후 줄곧 게임 상대가 누구인지, 경쟁자와 협력자, ‘나’와 ‘우리’를 알 수 없는 복잡한 관계의 망 속에서 갈피를 잡지 못한다.

“여기선... 혼자 하는 일이 아니다.” (<5수> 중)

“이건 뭐 소린가? 정사원 되기 전엔 서로 경쟁자 아닌가? 경쟁해야 할 사람들끼리 스티디라니...” (<5수> 중)

“혼자 싸워야 하는 반상 위보다 세상은 훨씬 친절하고 따뜻한 것 같다.” (<10수> 중)

“세상은 훨씬 냉정하고 차갑다.” (<10수> 중)

“일원이 된 기분이다. 나를 이용하려는 사람이나, 위해주는 사람이나 (...) 모두 내 곁에 있는 사람이다.” (<12수> 중)

플레이어 장그래가 새로운 게임의 원리를 파악하는 과정은 <17수>부터 <20수>까지 이어지는 박대리의 에피소드에서 찾아볼 수 있다. 그레마스의 행위 기호학 이론을 적용하여 캐릭터 층위의 이야기만 분석한다면 캐릭터 장그래가 인턴 사원으로서 일을 시작한 <5수>부터 인턴 사원 P.T. 시험을 치르고 계약직 사원으로 합격하는 <33수>까지는 <자격 시련>에 해당하는 텍스트로 분할될 것이다.

그런데 <5수>부터 <33수> 사이에는 <자격 시련>에 임하는 장그래의

35) 같은 글, 109-110쪽.

‘역량compétence’ 획득과 큰 관련이 없어 보이는 주변 인물들의 에피소드 세 편이 비중 있게 펼쳐진다. <15수>부터 <16수>까지 스티브 한과 김부장의 갈등 에피소드가 있고, <17수>부터 <20수>까지 박대리의 에피소드가, <21수>부터 <22수>까지 선차장의 에피소드가 등장한다. 캐릭터 층위에서 독자는 이 에피소드들을 주요 서사를 풍성하게 해주는 주변적 사건들로 보거나 전체 담화를 움니버스 형식으로 읽을 수도 있을 것이다. 그러나 플레이어 층위를 고려하여 읽을 때 이 에피소드들은 담화의 흐름에서 매우 중요한 기능을 담당한다. 플레이어 장그래는 이 에피소드들이 진행되는 과정에서 새로운 게임의 정체를 파악하기 때문이다.³⁶⁾

스티브 한과 김부장의 에피소드(15수~16수)에서 장그래는 자신이 직면한 새로운 환경이 시스템과 매뉴얼에 의해 돌아가는 기업이긴 하지만 그 속에서 일하는 사람들은 매번 매뉴얼과 관례를 재고하여 업데이트해야 하는 치열한 현장, 게임의 룰이 적용되는 현장에서 살고 있음을 확인한다.

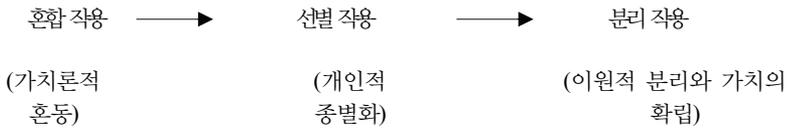
“외길수순이라면... 말을 살 찌워선 안된다. 버려야 한다. (...) 끝났어야 할 문제(죽은 말)가 계속 이어져서 커지게 되면(대마) 판 자체가 큰일 나지 않을까요?”(<16수> 중 오과장, 김대리, 장그래의 대화)

1. 사례 I

행위소의 독자적 신체 반응은 서사 프로그램을 해체하고 가치 체계에 균열을 가져온다. 풍타뉴는 이 과정을 ‘가치론적 선별 도식schéma de triaxiologique’으로 정식화했다.³⁷⁾

36) 바둑을 둘 때 장그래는 상대 플레이어와 바둑판을 마주 하고 있지만, <원 인터내셔널>이라는 게임에서 플레이어는 복잡한 네트워크 속에서 아군인지 적군인지 알 수 없는 사람들과 동시다발적인 게임에 임해야 한다. 후에 장그래는 이것을 ‘하수가 두는 다면기’라고 표현한 바 있다.

37) J. Fontanille, *ibid.*, 2011, p.25.



‘혼합 작용’이란 다수에 의해 확립된 가치 체계가 있을 때 이와 맞지 않는 어떤 개인의 독자적 반응이 기존 체계와 부딪혀 혼란을 야기하는 단계를 말한다. ‘선별 작용’은 개인이 기존 가치가 아닌 새로운 가치를 선택하는 단계를 말하며, 마지막 ‘분리 작용’은 기존 가치 체계로부터 분리된 새로운 가치가 안정적으로 자리를 잡는 단계를 말한다.

17수부터 등장하는 박대리 에피소드를 통해 ‘신체-행위소’의 반응이 어떻게 ‘가치론적 선별’로 이어지는지 살펴보자. 원 인터내셔널 IT 영업팀 박대리는 거래처 관리 업무를 맡고 있다. 우유부단한 성격으로 인해 직장에서도, 가정에서도 자신의 의견이나 주장을 제대로 표현하지 못해 스트레스를 받는다. 우유부단한 기질로 인해 매번 자신의 서사 프로그램을 수행하지 못한다. 퇴사를 고민하던 어느 날 그는 우연히 회사 옥상에서 장그래를 만나고 거래처 방문을 제안한다. 그러나 박대리의 방문을 예상하지 못한 거래처 직원들의 대화를 듣고 그 동안 그들이 박대리를 기만해 왔음을 알게 된다. 평소대로라면 그는 이러한 상황에서도 상대방의 입장을 먼저 생각하며 부드러운 대응을 했을 것이다. 안된다는 것을 알면서도 그의 신체가 하는 ‘잔류’의 반응을 막지 못한다. 그러나 장그래라는 신입사원과의 동행은 그의 ‘자기성-자기’를 자극하여 평소와 달리 ‘포화’의 관성으로 반응하도록 만든다. 박대리의 ‘자기성-자기’는 상상 속에서 늘 “강단 있는 모습”을 지향하고 있음을 알 수 있는 장면들이 있다.

“내가 단호하게 한 마디 했지! 절차대로 합시다!” (땀이 좀 뻘뻘. 말만으로도 뭔가 속이 후련한데?) (<18수> 중 옥상에서 장그래와 대화하는 박대리의 말)

폰타뉴는 ‘자기성-자기’가 지배하는 영역을 ‘신체 행위소’의 정체성이 혁신되는 영역이라고 말한다.

“자기성-자기’가 지배하는 이 영역”은 “신체 행위소의 생성적 구축의 영역”이며 목표지향적인 이 긴장성은 ‘육적 자아’의 개인화하려는 긴장성과 ‘동일성-자기’의 반복과 유사성의 요구를 누르고 나아간다. 이 행위소의 행정은 하나의 지향성과 “태도”로부터 발생한다. 지향성과 태도는 경우에 따라 목표-이미지, 모델, 시뮬라크르, 희망 또는 이상이 될 것이다.³⁸⁾

박대리의 첫 번째 ‘포화’의 반응은 박대리를 기만하고도 좋은 말로 타일러 넘어가려는 거래처 직원에 대한 대응이었다.

“박대리, 이거 우리 실수했네. 바로 처리할게. 됐지? 응?”
“절차대로... 진행해도 되겠습니까?” (<18수> 중)

이 장면이 보여주는 화려한 날개의 이미지를 통해 우리는 박대리의 이 대답이 그의 이상을 향해 나아가는 에너지를 담고 있음을 알 수 있다. 이 컷의 시각적 효과는 박대리의 신체가 이 순간 느끼는 자기 혁신의 전율을 독자도 느낄 수 있게끔 한다. 일반적으로 “절차대로 진행하는 것”은 전혀 놀랍거나 이례적인 일이 아니다. 그러나 박대리는 그에게 맡겨진 이 서사 프로그램을 매번 제대로 수행하지 못했다. 그에게 의지 *vouloir*, 의무 *devoir*, 지식 *savoir*, 능력 *pouvoir*의 역량이 결핍되어 있었던 것이 아니다. 다만 상대방의 요구를 거절하지 못하는 신체적 관성, ‘동일

38) J. Fontanille, *ibid.*, 2011, p.28. «*La zone où le Soi-ipse domine est celle de la construction en devenir du corps-actant, et la tension téléologique l'emporte à la fois sur les tensions individualisantes du Moi et sur les exigences de répétition et de similitude du Soi-idem. Le parcours de l'actant procède alors de la définition d'une visée et d'une attitude, qui, selon les cas, sera une image-but, un modèle, un simulacre, un espoir ou un idéal.*»

성-자기'의 힘이 그를 방해해 왔다. 그런데 이 날 갑작스럽게 그의 신체가 '잔류'가 아닌 '포화'의 반응을 한 것이다.

그러나 거래처 사장은 과장된 사죄의 말과 행동으로 심약한 박대리를 압박하고 박대리는 오랜 거래처와의 파트너십이 깨지지나 않을까 전전긍긍한다. 말없이 상황을 지켜보던 장그래는 상황이 박대리의 서사 프로그램에 불리하게 돌아간다는 것을 파악한다. 이 상황은 승부사 기질을 지닌 장그래의 '자기성-자기', 즉 플레이어 장그래를 자극하고 신입사원 장그래의 서사 프로그램을 이탈하여 '포화'의 반응을 하도록 만든다.

“〈판이 안 좋을 때 위험을 감수하고 두는 한 수. 국면 전환을 꾀하는 그 한 수를 묘수 또는 꿈수라 부른다.〉 (...) 묘수... 혹은 꿈수는, 정수로 받습니다.”(〈19수〉 중 장그래의 독백)

이것은 장그래의 첫 번째 '포화' 반응이다. 선배를 따라 협력업체 현장 견학을 간 신입사원 장그래의 서사적 역할은 문제가 발생한 현장에서 가만히 있거나 심부름을 하는 것이다. 하지만 그는 이러한 역할에서 완전히 벗어나 박대리의 서사 프로그램에 개입함으로써 대기업 간부급 긴급 회의가 소집되도록 일을 키운다.

자신의 서사 프로그램을 이탈한 장그래의 '포화' 반응은 결과적으로 박대리가 자신의 서사 프로그램을 수행하도록 만든다. 신체의 '포화' 반응은 자주 “서사 프로그램 해체déprogrammation”를 초래하며 이 과정에서 풍타뉴가 '가치론적 선별tri axiologique'이라고 부른 가치체계의 재조정이 이루어질 수 있다.

“서사 프로그램의 해체”는 빛나간 행동과 실수에 의해 유발되는 일련의 주변적 사건을 통해 나타난다. 이것은 탐색 프로그램의 유예로서 해석되는 동시에 가치론적 선별이 일어나는 데에 필요한 독자성의 출현으로서 해석된다.³⁹⁾

박대리가 담당해온 거래처는 새로운 거래처와의 초기 거래에 집중하
느라 <원 인터내셔널>의 제품 운송을 반복적으로 지연시켜왔다. 그리고
마음 약한 박대리에게 각종 거짓말을 하며 무마해온 것이다. 그런데 어
느 날 장그래의 돌발적 행동으로 상황이 엉뚱하게 진행된 것이다. 장그
래의 ‘포화’ 반응은 자신의 서사 프로그램을 해체하였지만 결국 문제적
상황의 개선으로 이어져 박대리의 서사 프로그램이 수행되고 승인되도
록 만든다.

업체 사장은 새로운 계약서를 맺는 데 합의했다. 재발 방지는 물론 (...)
향후 2년간 현재 거래되고 있는 물품대금에서 3% 할인된 가격으로 공급
한다는 내용이 골자다. (<21수> 중)

2. 사례 II

같은 에피소드에서 우리는 장그래와 박대리의 두 번째 ‘포화’ 반응을
볼 수 있다. 긴급 회의가 소집되었을 때 또 다시 박대리는 장그래의 참
석을 제안한다. 이러한 회의에서 사건의 관계자도 아닌 신입사원의 참석
은 이례적이며 그의 서사적 역할은 가만히 있거나 묻는 말에 대답하는
것이다. 하지만 상황 보고를 해야 하는 박대리의 ‘동일성-자기’가 또 다
시 ‘잔류’(자신을 기만하고 원칙을 지키지 않은 거래처를 걱정하는)의 신
체적 반응을 보이려 하자 플레이어 장그래는 다시 상황에 개입한다. 그
는 박대리에게 ‘붕위수기(위기에 처한 경우 불필요한 것을 버려라)’ 전략
을 적은 쪽지를 건넨다. 이것은 박대리의 서사 프로그램 수행에 도움이
되는 전략임이 틀림없다.

39) J. Fontanille, *ibid.*, 2011, p.25. «(...) la «déprogrammation», et qui se manifeste par une succession de péripéties provoquées par des actes manqués et des maladroites, s’analyse donc à la fois comme une suspension des programmes de quête, et comme l’émergence d’une singularité, nécessaire à la mise en oeuvre du tri axiologique.»

“무책임해 지세요!” (<20수> 중)

그러나 장그래의 두 번째 ‘포화’ 반응은 전혀 의도치 않은 방향에서 박대리의 두 번째 ‘포화’ 반응으로 이어진다. 이 메시지를 받은 박대리는 알 수 없는 이유로 어이없는 고백을 하고 만다. 무책임해지기는커녕 오히려 자신의 나약한 태도와 퇴사에 관한 고민을 사측에 고백하며 거래처를 변호하고 만다.

“저들이 ‘그래도 돼’라고 생각하게 만든 건 저입니다. (...) 회사에서 책임을 물어야 할 대상은 바로 저입니다!” (<20수> 중)

거래처 관리 업무를 맡은 직원으로서 경과보고를 해야 할 자리에서 박대리는 엉뚱한 고백을 하며 그의 서사 프로그램에서 완전히 이탈한다. 회의에 참석한 임원들의 반응을 보면 이를 잘 알 수 있다.

“낭만적인 대리야~”

“자네가 뭘데? 자네가 뭐라고 책임을 물어?” (<20수> 중)

대기업 노동자의 위상을 추구하는 주체의 관점에서 보면 박대리의 행동은 대상과의 ‘연접conjunction’에 아무런 도움이 되지 않는 것처럼 보인다. 이 장면에서 그에게 요구된 서사 프로그램은 “원칙을 지키지 않은 협력업체의 잘못을 사실대로 보고하는 것”이었다. 그러나 엉뚱하게도 박대리는 회사에게도, 자신에게도 전혀 유리하지 않은 고백을 함으로써 서사 프로그램에서 이탈한다. 그러나 이 ‘포화’의 경험을 통해 그는 우유부단함의 ‘잔류’ 반응을 반복하는 ‘동일성-자기’를 극복하고 “강단 있는 사람”을 지향하는 ‘자기성-자기’의 힘을 회복한다. 이 순간 서사가 그에게 요구하는 프로그램은 해체되었지만 그가 개인적으로 겪고 있던 ‘동일성-자기’와 ‘자기성-자기’ 사이의 갈등은 균형 잡힌 방향으로 해소된다.

박대리의 ‘포화’는 상사와 가족으로부터 긍정적인 평가를 이끌어낸다. 박대리의 첫 번째 ‘포화’ 반응이 얼떨결에 튀어나온 것이었다면 두 번째 ‘포화’ 반응은 박대리의 ‘자기성-자기’가 충분한 지향적 힘을 얻었음을 증거한다. 그리고 이것은 가치론적 선별로 이어진다.

“그런 고민 지금 하는 게 좋아. 그런 고민 나쁘지 않으니까 충분히 하고 잘 정리만 하라고.” (<20수> 중 임원의 말)

[박대리] “여보, 그거 [학원] 보내지 말자. 난 우리 애가 생각할 시간을 많이 가지면서 자랐으면 해. 난... 그래.”

[아내] “...”

[박대리] “여보?”

[아내] “고마워.”

[박대리] “고마워?”

[아내] “당신이 분명히 선택해줘서. (...) 난 당신의 생각이 필요했거든...”
(<20수> 중 박대리와 아내의 통화)

장그래의 경우 그의 첫 번째 ‘포화’ 반응이 자신의 서사 프로그램을 해체시키고 박대리의 서사 프로그램 수행을 도운 반면, 또 한번 박대리의 서사 프로그램 수행을 도우려 한 그의 두 번째 ‘포화’ 반응은 박대리의 엉뚱한 대응으로 이어지면서 장그래는 인지적 차원에서 중요한 지식 양태savoir를 획득하게 된다.

“어떤 바둑을 졌을 때보다 처참했다. 다 자기만의 바둑이 있는 건데...”(<20수> 중 장그래의 독백)

이 순간은 플레이어 장그래에게 <월 인터내셔널> 바둑판의 정체가 드러나는 순간이다. 이 바둑판은 모두가 ‘각자’ 자기 ‘만’의 바둑을 두고

있는 게임 공간에 다름 아니다. 그는 이 게임이 박대리와 협력업체간의 대결 프로그램이라고 생각했다. 이것은 캐릭터 박대리의 게임임이 틀림 없다. 그러나 플레이어 박대리가 직면한 게임은 플레이어 장그래가 알 수도, 개입할 수도 없는 게임이었다. 그것은 ‘동일성-자기’(캐릭터 박대리)의 ‘잔류’ 관성이 ‘자기성-자기’(플레이어 박대리)의 지향성을 계속해서 억압하는 ‘신체적 자기’와의 대결이었던 것이다. 그러던 중 자신의 강단 있는 모습을 기대하는 듯한 표정을 가진 장그래와의 대화는 박대리로 하여금 ‘자기성-자기’의 지향적 힘을 키우도록 했고 평소 유지해왔던 태도와 다른 ‘포화’의 반응을 하도록 만든 것이다. 이것은 장그래도, 다른 누구도 알 수 없는, 박대리 자신만의 게임이며, 여기서 박대리의 미션은 “기만적인 협력업체와의 대결”이 아니라, “결정과 책임” 능력을 획득하여 ‘자기성-자기’의 지향적 힘을 업그레이드하는 것이었다. 장그래가 이기는 수로서 조언한 ‘무책임해지세요’의 수는 역설적으로 박대리의 게임에서는 정확히 지는 수가 되었던 셈이다. 만약 박대리가 플레이어 장그래의 조언을 따라 ‘붕위수기’의 수를 두었다면 이는 다시 ‘잔류’의 관성으로 돌아가는 결과를 초래했을 것이다. 바로 이 지점을 깨닫고 장그래는 처참한 심경을 느낀 것이다. 엉뚱한 수읽기를 하여 처참한 장그래와 자신의 신체적 관성을 극복하여 기쁜 박대리의 마지막 대화는 이렇다.

“죄송합니다.”

“감사합니다.” (<20수> 중)

요컨대 플레이어 층위의 장그래는 훌륭한 게임 전략으로 박대리를 도우려 하지만 이것은 오히려 박대리를 방해하는 결과를 가져왔다. 누구에게나 자기 ‘만’의 바둑이 있다는 것은 두 가지 사실을 함의한다. 하나는 모두가 플레이어로서 살아가고 있다는 것이고 다른 하나는 우리가 그 누구와도 동일한 바둑판을 공유하고 있지 않다는 것이다. 각자 자기의 바

독판이 있고 그 게임에 홀로 임할 수밖에 없다. 박대리가 도전 중인 게임 속에서 장그래는 캐릭터로서만 그를 만날 수 있을 뿐, 플레이어 장그래는 플레이어 박대리를 만날 수 없다. 타자도 플레이어이며 그의 게임을 플레이어로서 공유할 수 없다는 사실을 파악하고 난 후 장그래는 다음 수에서 이어지는 선차장의 에피소드(21수~22수)에서 완전히 다른 모습을 보인다. 곤란한 상황에 처한 선차장을 돕지만 철저히 캐릭터로서만 움직일 뿐 플레이어 장그래는 놀라울 정도로 전혀 개입하지 않는다.

요컨대 플레이어 장그래의 두 번째 ‘포화’ 반응은 그의 서사 프로그램 과도, 박대리의 서사 프로그램과도 관계없이 인지적 차원에서 <원 인터내셔널>의 속성에 관한 지식 역량을 획득하도록 만든다. 본 담화에서 <원 인터내셔널>은 장그래, 박대리를 비롯한 모든 행위소들에게 서사 프로그램을 조종하는 발신자와도 같다. 이 장면에서 장그래는 더 이상 대상을 추구하는 주체로서가 아니라, “계약”을 통해 맺어진 발신자-수신자의 관계에서 “발신자 원 인터내셔널”의 정체, 발신자와 다른 수신자들의 관계, 수신자들 사이의 관계에 관한 지식 역량을 획득한다. 그레마스의 서사 도식⁴⁰⁾에 따르면 탐색 주체는 서사 프로그램을 ‘수행 performance’하기 위해 ‘역량compétence’을 획득한다. 이와 달리, 게임 플레이어 주체는 ‘역량’을 획득하기 위해 ‘수행’한다. 따라서 플레이어에게 역량 획득은 수행보다 중요한 목표가 된다. 이런 맥락에서 우리는 장그래의 두 번째 ‘포화’ 반응이 캐릭터 층위의 서사 프로그램을 이탈하여 플레이어 층위에서 추구하는 한 목표에 도달하도록 함으로써 가치 재조정이 이루어졌다고 해석할 수 있을 것이다.

40) 계약 - 역량 - 수행 - 승인.

VI. “미생”적 현존의 동시대성

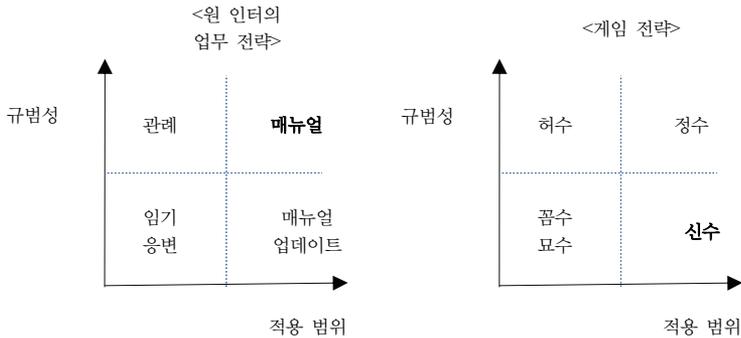
우리는 지금까지 장그래가 캐릭터 층위의 행위소와 플레이어 층위의 행위소를 이중적으로 가진 인물임을 보았다. 캐릭터 층위에서 주어진 서사 프로그램을 충실히 수행하는 한편, 플레이어 층위에서 서사 프로그램을 해체시키고 가치론적 선별을 유도하는 장그래의 행위소 구조는 해리적이라고 말할 수 있을 것이다. 이러한 독서에서 담화의 의미는 표준적인 독서와 어떤 차이를 보이는지 ‘긴장도식schéma tensif’과 ‘기호사각형 carré sémiotique’⁴¹⁾을 통해 알아보자.

‘긴장 도식’은 지각 활동의 두 양상인 ‘강도intensité’와 ‘외연extension’의 상관관계로 정의된다. ‘강도’는 지각 주체의 활동으로서의 ‘지향’의 정도를 나타내고 ‘외연’은 지각 대상의 관여성 영역의 정도를 가리킨다. 여기서 두 상관 항은 고정되어 있지 않고 단계적으로 변화하는데, ‘강도’가 강해짐에 따라 ‘외연’이 확장하거나 ‘강도’가 약해짐에 따라 ‘외연’이 축소하는 비례 관계로 나타나거나, ‘강도’가 강해짐에 따라 ‘외연’이 축소하거나 ‘강도’가 약해짐에 따라 ‘외연’이 확장되는 반비례 관계로 나타날 수 있다.⁴²⁾

플레이어 층위의 장그래를 고려하여 이중적 행위소 구조로 담화를 읽을 때 우리는 <원 인터내셔널>의 효율성을 보장하는 “집단적 전략”과 게임의 효율성을 보장하는 “개인적 전략”의 대립을 생각해볼 수 있다. 전략의 “규범성”과 그 “적용 범위”의 상관관계를 ‘긴장 도식’으로 나타내면 다음과 같다.

41) 그레마스 Greimas 와 쿠르테스 Courtès 가 쓴 『기호학 언어 이론 이성 사전 Sémiotique Dictionnaire raisonné de la théorie du langage』의 정의에 따르면, 기호 사각형은 입의의 의미론적 범주의 논리적 분절에 대한 시각적 표상이다. 이것은 그레마스의 의미생성모델에서 가장 심층, 기호 층위의 의미를 분석하는 데에 사용되는 방법론적 도구이다.

42) 최용호, 「긴장도식과 기호 모델」, 『프랑스학연구』 55, 프랑스학회 2011, 355-372쪽.



<원 인터넷내셔널>은 규범성이 높아질수록 적용범위도 확대되는 전략 매뉴얼을 통해 조직의 통일성과 효율성을 실현하고자 한다. ‘하나’라는 뜻의 기업명처럼 “One international”을 지향한다. 그러나 일반적으로 매뉴얼은 그 규범성이 높아질수록 실질적 의미는 망각되고 형식만 남은 관례가 될 가능성이 높다. ‘매뉴얼’이 ‘관례’가 되지 않고 다양한 상황에서 적용 가능하려면 자율적인 개인을 통해 ‘업데이트’될 수 있어야 한다. 그런데 자율적인 개인은 조직의 통일성과 부딪힌다는 이 모순으로부터 “One international”의 난제가 시작된다. 『미생』 담화의 굵직한 사건들은 사원급부터 시작해서 과장급, 전무급에 이르기까지 매뉴얼을 상황에 맞게 업데이트하지 못하고 왜곡된 관례 속에서 어긋나버린 개인들을 보여 준다.⁴³⁾ 작품은 이들의 대척점에 장그래를 세운다. 게임의 세계에서는 신수를 통해 정수를 업데이트하는 방식으로 효율성을 추구한다. 이러한 효율성에 익숙한 플레이어 장그래는 관례에 매인 인물들의 어긋난 지점을 예리하게 파악하고 “파격”을 통해 매뉴얼의 업데이트를 시도한다.

우리가 분석하고 있는 담화 의미는 결코 “노동”의 영역에 국한되어 있는 문제가 아니다. 공동체가 가치관을 공유하는 것이 거의 불가능해진 이 시대에도 한국 사회는 여전히 집단주의적 문화가 강하게 남아 있고

43) 박과장 에피소드, 김전무 에피소드 등.

이 간극을 살아야하는 개인들은 본 작품 속 주인공들과 비슷한 갈등을 겪는다. 작품은 대기업 <원 인터내셔널>이라는 상징적 공간을 통해 한국 사회의 보편적 삶의 문제를 압축적으로 보여주고 있는 것이다.⁴⁴⁾

작품에서 나타나는 캐릭터 장그래의 행정과 플레이어 장그래의 행정을 기호사각형으로 나타내보자. 캐릭터(신입사원) 장그래는 조직의 규범을 잘 모르는 상태에서 점차 <원 인터내셔널>이 요구하는 매뉴얼을 익히는 방향의 행정을 따른다.

개인적 전략 → - 개인적 전략 --- 집단적 전략

반면 플레이어 장그래는 게임의 규칙과 사례를 연구하여 자신만의 신수를 찾는 방향의 행정을 따른다.

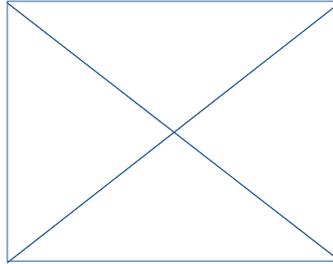
집단적 전략 → - 집단적 전략 --- 개인적 전략

여기서 플레이어 장그래는 캐릭터 장그래의 행정이 ‘- 개인적 전략’에서 ‘집단적 전략’으로 완료될 수 없도록 개입하여 장그래가 규범화된 매뉴얼을 배우되 의심하도록 한다. 캐릭터 장그래는 주어진 현실의 규칙과 사례를 긍정함으로써 플레이어 장그래의 행정이 ‘- 집단적 전략’에서 ‘개인적 전략’으로 완료될 수 없게 만든다. 두 행위소의 행정이 서로 영향을 주고받는 가운데 장그래는 한편으로 ‘- 개인적 전략’, 다른 한편으로 ‘- 집단적 전략’의 두 중립항의 영역에 위치하게 된다.

44) 작가 윤태호는 만화 『이끼』(2008)에서 권력형 비리가 만연한 한국 사회를 압축해놓은 듯한 작은 시골 마을을 상징적 공간으로 연출하는 작업에서 탁월함을 보여준 바 있다.

집단적 전략

개인적 전략



- 개인적 전략

- 집단적 전략

최용호와 신정아는 기호사각형의 중립항이 제기하는 문제에 주목하여, “이것도 아니고 저것도 아닌” 이중 부정, 교차모순의 지점이 “주체성”의 자리가 될 수 있음을 설명한 바 있다.⁴⁵⁾ A와 B의 반대관계는 의미론적 근거를 가지며 A와 -A의 모순관계는 논리적 근거를 갖는데 반해 -A와 -B의 관계는 의미론적이지도, 논리적이지도 않아 문제가 제기되는 지점이다. 이는 교통신호등 체계의 노랑 신호등처럼 ‘갈 수도 없고 설 수도 없는’ 결정불가능성의 지점이면서 체계가 더 이상 작동하지 않는, 체계의 한계를 드러내는 지점이다. 최용호와 신정아는 이 지점을 주체가 자신의 주체성을 자유롭게 드러낼 수 있는 가능성의 지점이라고 보았다.

공동체의 가치관을 따를 수도, 개인적 가치관을 고수할 수도 없는 오늘날 한국 사회에서 우리는 자칫 실질적 가치를 공감하지 않으면서도 형식을 고수하는 냉소적 태도를 갖거나 형식뿐인 규범 체계를 거부하고 퇴행적 개인주의에 빠질 위험이 있다. 우리의 작품은 주로 전자에 해당하는 인물들을 보여준다. 이들과 대비를 이루는 장그래의 독특한 태도를 우리는 이중적 정체성을 가진 결과로 보았다. ‘이중적 정체성’이라는 표

45) 최용호·신정아, 『노랑 신호등 - 포스트모던 비평의 지점』, 인간사랑, 2012; 최용호, 「기호사각형의 미결 문제와 그 문화기호학적 함의」, 『기호학 연구』 44집, 311~336쪽.

현은 다중인격장애와 같은 퇴행적 증상을 연상시킨다. 그러나 우리는 그의 태도를 집단화된 삶도, 개인화된 삶도 아닌 교차모순의 지점에서 가능한 하나의 미학적 실존 양식으로 보고자 한다. 현실을 긍정하면서도 자기 주체의 역량을 끊임없이 혁신해가는 과정으로서의 삶, “미생(未生)”으로서 말이다.

VII. 나오며

웹툰 『미생』은 2012년에 “국민 웹툰”이라는 별명을 얻을 정도로 큰 인기를 누렸고 이후 2014년 드라마로 2차 창작되면서 재차 큰 반향을 불러일으켰다.⁴⁶⁾ 그 즈음(2012-2016)에는 드라마 『미생』에 관한 다수 비평과 학술 논문이 발표된 바 있다.⁴⁷⁾ 흥미로운 관점과 분석을 보여준 비평들은 그러나 공통적으로 본 작품을 “대기업 비정규직 노동자 청년의 현실”을 그린 리얼리즘 소설로 읽었다. 여러 해가 흘러 이제는 더 이상 이슈가 되지 않는 이 작품을 우리가 뒤늦게 재조명하고자 한 것은 당시 우리가 사적으로 소통할 기회가 있었던 십대, 이십대 청(소)년들(웹툰이라는 매체의 주요 수용자층이면서 동시에 직장 생활을 경험한 적이 없는)의 『미생』 독서가 공론의 장에 반영되지 못한 채 지나갔다는 아쉬움 때문이었다. 우리가 보기에 이들은 작품이 표면적으로 그리는 서사와는 다른 측면에서 몰입의 즐거움을 느끼는 것 같았다. 이것이 오늘날 이야기 수용의 새로운 양상, 즉 독자들이 발화체의 주체보다 발화 주체에게 감정이입하는 경향⁴⁸⁾과 관련된다는 것이 우리가 확인하고 싶었던 가설이다. 이 가설에 이르기까지 우리는 일본의 서브컬처 비평가 아즈마 히로키의 포스트모던 문화론의 영향을 받았으나 기호학적인 작품 분석에

46) 2014년 10월 17일부터 12월 20일까지 원작 웹툰과 동일한 제목의 tvN 금토 드라마 방영.

47) 나은희(2015), 조한렬(2016) 등.

48) 박기수, 『웹툰, 트랜스미디어 스토리텔링의 구조와 가능성』, 커뮤니케이션북스, 2018.

초점을 맞춘 본 연구에서는 히로키의 이론을 비중 있게 다루지 못했다. 이는 후속 연구의 과제로 남을 것이다.

이 가설을 확인하기 위해 우리는 조훈현 바둑 대국과 만화를 상호텍스트적 관계에 놓고 장그래의 이중적 행위소 구조에 관한 기호학적인 분석을 시도하였다. 풍타뉴의 담화 기호학과 신체 행위소 모델을 도구로 삼아 캐릭터/플레이어의 이원적 층위에서 움직이는 장그래의 ‘신체-행위소’ 구조를 살펴보았다. 장그래의 현존은 <현동화>와 <가능화>의 이중 양태를 보이며 이러한 현존의 주인공은 가치 대상을 추구하는 동시에 가치를 재고함으로써 가치 재조정을 가능케 한다. 이는 오늘날과 같은 가치 포화의 시대에 개인이 가질 수 있는, 가능한 현존 양식 중 하나를 보여준 것으로 이해될 수 있다.

끝으로 풍타뉴가 분류한 네 가지 현존 양식 - 충만함plénitude(실현화), 결핍défaut(현동화), 무력감inanité(가능화), 공허vacuité(잠재화) - 과 관련하여, 담화 상에서 두 가지 이상의 양태가 결합하여 복합적인 현존의 양식이 실현되는 현상이 무시할 수 없는 방식으로 출현한다면 이에 관한 이론적 보완이 필요할 것으로 보인다. 이 물음이 다루어질 후속 연구를 기대하며 글을 맺는다.

참고문헌

- 김수환, “미생이 판타지라고? 아니, 불가능한 성장 소설 - [이렇게 읽었다] 윤태호의 <미생>”, 프레시안, 2013년 12월 05일자.
- 김진희 칼럼, “노동이란 무엇인가? 노동의 주인은 누구일까?”, 한겨레:온, 2016년 01월 23일자.
- 롤랑 바르트, 김희영 옮김, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 1997.
- 박기수, 『웹툰, 트랜스미디어 스토리텔링의 구조와 가능성』, 커뮤니케이션북스, 2018.
- 박인철, 『파리학과파의 기호학』, 민음사, 2003.
- 아즈마 히로키 지음, 이은미 옮김, 『동물화하는 포스트모던』, 문학동네, 2012.
- 아즈마 히로키 지음, 장이지 옮김, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 현실문화, 2012.
- 윤태호 글, 그림, 『미생(未生)-아직 살아있지 못한 자』, Daum 웹툰, 2013년 7월 19일 시즌1 완결.
- 윤태호 글, 그림, 박치문 기보 해설, 『미생』 단행본 1권, 위즈덤하우스, 2012년.
- 최용호, 「자크 폰타뉴의 ‘신체 행위소’ 개념에 대하여」, 『프랑스학연구』 82, 프랑스학회 2017, 97-127쪽.
- 최용호, 「긴장도식과 기호 모델」, 『프랑스학연구』 55, 프랑스학회 2011, 355-372쪽.
- 최용호, 신정아, 『노랑 신호등 - 포스트모던 비평의 지점』, 인간사랑, 2012.
- 최용호, 「기호사각형의 미결 문제와 그 문화기호학적 함의」, 『기호학 연구』 44집, 311~336쪽.
- Coquet, J. C., *Le discours et son sujet I*, Paris, Klincksieck,
- Fontanille, J., *Corps et sens*, Paris, PUF, 2011.
- _____, *Sémiotique du discours*, Paris, Pulim, 2003.
- Genette, G., *Palimpseste*, Paris, Seuil, 1982.
- _____, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987.
- Greimas, A. J., *Sémantique structurale*, Paris, Seuil, 1966.
- Greimas, A. J. & Courtès, J., *Sémiotique Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, 1993.

On a “duality” of the Corps-actant structure in *Misaeng*:
with *Jang Geurae* as the central figure

Song, Taemi

This paper attempts to “re-read” the webtoon *Misaeng*, which was once an important issue in the field of public discourse on “labor”. Our hypothesis was that the dual actantial structure of *Misaeng*’s hero Jang Geurae gave a dual structure to the entire text, which leads to the discovery of text meaning that was not mentioned in the existing discourse. This is based on the concept of ‘meta-story character’, which Hiroki Azuma talked in his postmodern literary theory. To verify this hypothesis we analyzed the text by applying the Parisian semiotics, more specifically J. Fontanille’s theory.

Jang Geurae is observed to be a actant of dual structure divided into ‘character’ of the enunciated level and ‘player’ of the enunciation level. Considering this characteristic of the hero, *Misaeng* can be interpreted as a metafiction that shows the ‘shifting’ between the subject of the enunciated level and the subject of the enunciation level. On the level of ‘character’ *Jang*’s existence mode turns out to be “Deficiency (actualized)”, but on the level of ‘player’ *Jang* ’s existence mode turns out to be “Inanity(potentialized).” His somatic responses also show a duality, which is represented by Fontanille’s corps-actant model, where on the level of ‘character’ the somatic actant of Jang consists of ‘Moi-chair(ego-flesh)’ and ‘Soi-idem(self-idem)’, and on the level of ‘player’ it consists of ‘Moi-chair(ego-flesh)’ and ‘Soi-ipse(self-ipse)’. The former mainly acts as a ‘role’ and takes charge of exteroceptive perception, while the latter mainly acts as ‘attitude’ and takes charge of interoceptive perception.

Because of this dissociative nature of actant, Jang’s two ‘self’ draw the re-adjustment of values without serious conflict between the collective

norms and the individual identity. This is in sharp contrast with other characters who struggle with the conflict between the environment and “self”. It becomes customary to adopt norms that are suspected to be ineffective, but if you raise questions, the normative system can be updated. On one axis of *Misaeng* there are characters who have lost themselves in customs. On the other axis, there is Jang who can not help dismantling the existing ineffective norms and updating the normative system.

Jang’s existence mode seems to be one of many possible modes generated by this era where people share no longer solid community values, His actantial structure also communicates with readers of these days who put themselves more in subject of enunciation level than of enunciated level.

Keywords : *Misaeng*, actantial structure, J. Fontanille, corps-actant, mode of existence, schema of axiological sort

투고일 : 2018. 11. 23. / 심사일 : 2018. 12. 10. / 심사완료일 : 2018. 12. 17.

