

K-스릴러 장르에서의 디지털 장치와 정동의 권력

김선아*

1. 서론
2. 장르로서의 스릴러
3. 기계 시선과 가분체: 주체의 변형
4. 데이터 기반 서사의 형성: 디지털 기계와 사건
5. 무기-이미지와 발사체 정동: 관객 정동의 재구성
6. 결론

국문초록

본 논문은 K-스릴러 장르가 인물의 심리와 선택을 중심으로 전개되는 서사에서, 데이터의 축적·유통·추적을 중심으로 작동하는 데이터 기반 서사로 변화하는 과정을 분석한다. 이 과정에서 스마트폰, 감시 카메라, 스트리밍 플랫폼과 같은 디지털 장치는 더 이상 서사를 보조하는 부차적 요소가 아니라, 일정한 방향으로 정동을 유도하고 사건의 전개를 규정하는 권력으로 작동한다.

최근 K-스릴러에서 범죄의 원인과 결과는 개인의 시선과 의지보다 데이터의 기록과 노출, 그리고 그 확산 가능성에 의해 결정되며, 인물은 통합된 주체라기보다 분절된 정보 단위, 즉 가분체로 재현된다. 본 논문은 이러한 변화를 인간의 지각 영역이 디지털 기계에 의한 알고리즘 영역으로 이행되는 과정으로 파악하고, 기계 비전이 인간의 지각과 판단에 선행하여

* 동서대학교 임권택영화연구소 연구교수

서사를 조직하는 방식을 분석한다. 영화 <그녀가 죽었다>, <스마트폰을 떨어뜨렸을 뿐인데>, <스트리밍> 등의 사례 분석을 통해, 디지털 이미지는 단순한 재현을 넘어 발사체처럼 작동하며 긴장과 불안을 전달하고 증폭시키는 정동 장치로 기능함을 논증한다.

이를 통해 본 논문은 디지털 장치를 정동을 통치하는 권력 장치로 놓고, K-스릴러에서 작동하는 스크린 이미지와 기계 비전이 서사와 관객의 관람 경험을 재구성하는 방식을 분석하는 이론적 틀을 제시한다.

(주제어: K-스릴러, 기계 비전, 디지털 장치, 정동 정치학, 발사체 정동, 가분체, 데이터 기반 서사)

1. 서론

영화 <기생충>(봉준호, 2019)에서는 세 가족이 등장한다. 박사장 가족, 문광 부부, 그리고 기택의 가족이다. 성공한 사업가인 박사장 가족, 박사장의 집에서 집사로 일하며 지하에 숨어 사는 문광 부부, 그리고 박사장 집에 네 식구 모두가 고용되어 생계를 이어가는 기택의 가족이다. 영화 후반부의 한 장면은 본 논문이 제시하려는 내용과 연결된다. 문광 부부가 기택의 가족을 동영상으로 위협하는 장면이 그것이다. 동영상으로 기택의 가족을 협박하던 근세(문광의 남편)는 “(핸드폰의) 전송버튼이 완전히 미사일 버튼이네. 북핵 미사일 버튼!”이라고 말한다. 핸드폰을 북핵 미사일과 같다고 말하는 이 장면은 <기생충>에 등장하는 수많은 사회적 논평 중 하나이다.

그러나 이 장면은 단순한 농담이 아니라, 디지털 장치가 감시, 협박, 폭로의 수단으로 등장한 현실을 압축적으로 드러낸 논평이다. <기생충>에서

의 핸드폰은 편의와 효율을 위한 통신 기기에서 나아가 감시와 증거의 정보 저장고이자, 협박과 복수의 무기가 된다. 이 논평은 이후 K-스릴러 영화¹⁾에 대한 본 논문의 관점을 압축적으로 담은 장면이라 할 수 있다.

〈기생충〉 이후의 등장한 일부 K-스릴러에서 디지털 기기는 플롯을 전개하는 핵심적인 장치로 전면화된다. 〈스마트폰을 떨어뜨렸을 뿐인데〉(김태준, 2023)에서는 스마트폰 분실이 곧바로 개인 정보 유출, 스토킹, 살인으로 이어지는 연쇄적 공포를 촉발한다. 〈그녀가 죽었다〉(김세휘, 2023)에서는 SNS에 업로드된 사진과 타인의 핸드폰 로그가 타인의 삶을 추적하는 실마리가 되고, 〈스트리밍〉(조장호, 2023)에서는 라이브 방송 플랫폼과 연결된 스마트 기기들이 범죄 현장을 실시간 중계하고 조작하는 기계 장치로 작동한다. 이러한 영화들에서 디지털 장치는 단순히 배경이나 도구로서가 아니라, 스릴러의 감정 구조와 서사 구조를 근본적으로 변화시키는 ‘기계 시선(machine vision)’의 주체로 기능한다. 이는 디지털 기계가 인간의 시선을 대체하거나 보완하는 수준을 넘어, 영화 내에서 긴장과 위협의 주체가 되고 감정적 불안과 공황을 촉발시킬 뿐 아니라, 스크린 화면을 지배하고 서사를 이끌어 가는 동력으로 작동하고 있음을 말한다.

본 논문의 목적은 〈기생충〉 이후 등장한 K-스릴러의 한 지배적 경향,

1) 본 논문에서는 오늘날 한국 스릴러를 분석하는 데 있어 기존의 ‘스릴러 장르’라는 일반적인 범주로는 포착하기 어려운 변화를 설명하기 위해 K-스릴러라는 용어를 사용한다. 여기에서 K-스릴러는 단순히 한국에서 제작된 스릴러 영화를 가리키는 것이 아니다. 이 용어는 넷플릭스와 같은 스트리밍 플랫폼을 통해 영화가 전세계적으로 유통되고 소비되는 맥락에서 한국적 사회 조건과 그에 따른 정동이 글로벌 스릴러 장르 문법과 결합하며 형성된 특정한 범주를 지칭한다. 또한 ‘K-스릴러’는 한국 사회에서 형성된 불안과 긴장이 글로벌 스릴러 장르의 관습과 교차하면서 나타나는 장르적 혼종성을 분석하기 위한 개념이다. 따라서 본 논문에서 사용하는 ‘K-스릴러’는 한국 사회의 맥락과 글로벌한 장르 체계가 상호 침투하는 과정에서 형성된 스릴러적 경향을 구분하고 분석하기 위해 사용하는 분석 용어이다.

즉 디지털 장치와 기계 시선이 정동과 서사를 조직하는 방식을 분석하는데 있다. 논문은 오늘날 K-스릴러 장르에서 디지털 기계 장치가 개입하여 이전과는 다른 감정 구조와 서사가 등장하고 있다는 점에 주목한다. 〈기생충〉 이전에 등장한 스릴러 영화로는 대표적으로 〈올드 보이〉(박찬욱, 2003), 〈살인의 추억〉(봉준호, 2003), 〈도가니〉(황동혁, 2011) 등을 들 수 있다. 이들 영화는 주로 범죄의 폭로와 해결, 그리고 그에 대한 도덕적 회복을 중심으로 스릴러 형식을 구축한다. 그러나 〈기생충〉의 출현 이후 2020년대 K-스릴러 영화는 불안, 불신, 긴장, 공황 등의 정동을 어떻게 구현하느냐를 핵심으로 한다. 악인이나 적을 구분하여 처분하는 일상의 회복이 중심이 아니라, 우리의 일상 자체가 불안과 긴장의 서스펜스와 스릴의 연속으로 이루어져 있으며 이를 관객이 신체적으로 반응하도록 만드는 것이 핵심이다. 이는 ‘기계 시선’이 등장하면서 시작된 새로운 정동이라 할 수 있다. 여기에서 기계 시선이란 감시 카메라, 스트리밍 플랫폼, 스마트 기기 등 디지털 장치가 인간의 시각적 경험을 대체하거나 확장하면서 등장하는 비인간적 시선을 의미한다. 이는 인간의 감정이나 판단을 수반하지 않은 채, 정보의 감지와 기록, 분배를 수행하는 기술적 시선이며, 단순한 재현의 기능을 넘어 관찰, 조작, 통제를 동시에 수행할 수 있는 시선이다. 본 논문에서는 디지털 장치의 기계 시선이 K-스릴러를 어떻게 구성하고 작동하고 있는지를 살펴본다.

한편, 본 논문은 ‘스크린 미디어(screen media)’라는 집합적 개념을 사용하여 〈기생충〉 이후의 시청각적 스릴러 장르를 분석 대상으로 한다. 오늘날 영화, 방송, 스트리밍 시리즈 등 시청각 콘텐츠는 더 이상 매체 형식에 따라 구분하기 보다는 ‘스크린’을 매개로 한 공통의 미디어 환경에서 소비되고 있다. 예를 들어 〈기생충〉처럼 극장에서 상영되는 전통적 영화, 〈이토록 친밀한 배신자〉(MBC, 2024)처럼 지상파 방송을 통해 유통되는

스릴러 시리즈, <마스크걸>(넷플릭스, 2023)처럼 넷플릭스와 같은 플랫폼의 오리지널 스릴러 시리즈는 서로 다른 산업적 구조와 서사 형식을 지니고 있음에도 불구하고, 모두 스크린이라는 지각적 기술을 통해 관객과 만난다. 본 논문은 이러한 매체 환경의 변화를 반영하여, 영화, 드라마, 스트리밍 콘텐츠를 통합적으로 지칭하는 개념으로 스크린 미디어라는 용어를 사용할 것이다. 이 개념은 스크린을 영상물의 물리적 유통 경로(극장, 방송, 플랫폼)나 장르적 구분(영화, 드라마 시리즈 등)을 넘어서서 시청자의 정동적 반응과 서사 장치들이 작동하는 공통 장치를 말한다. 따라서 논문에서는 ‘스크린 미디어’를 하나의 장르나 기술 유형이 아니라, 디지털 플랫폼 시대의 정동 정치학과 서사 구조를 분석하기 위한 분석 단위 개념으로 설정한다.

2. 장르로서의 스릴러

스릴러 장르는 가장 대중적인 장르이면서도 동시에 가장 정의하기 어려운 장르라 할 수 있다. 다수의 스릴러 장르 연구자들은 스릴러 장르가 규정하기 어려운 장르라는 점을 여러 번 밝힌 바 있다.²⁾ 그렇다면 스릴러 장르라는 개념에서 ‘장르’의 정의를 먼저 살펴볼 필요가 있다. 먼저 배리 케이스 그랜트(Barry Keith Grant)는 “간단히 말하자면, 장르 영화란 반복과 변주의 과정을 통해 익숙한 이야기, 익숙한 인물, 익숙한 상황을 보여주는 상

2) Martin Rubin, *Thrillers*, Cambridge University Press, 1999, p.3; Virginia Luzon Aguado, “Film Genre and Its Vicissitudes: The Case of the Psychothriller”, *Atlantis*, vol. 16, No. 2, 2002, pp.163-172. *Film Genre Reader IV*에 실린 20편의 장르 비평문에서 스릴러 장르에 대한 영화비평은 단 한 편도 없었다.

업적 극영화이다. 이러한 영화들은 우리가 이미 본 유사한 영화들에서 느꼈던 기대와 경험을 다시금 유도한다.”³⁾ 그러면서 그랜트는 스릴러라는 용어가 ‘분위기를 묘사하는 데는 적합하지만, 공포 영화와는 달리 장르로서의 범주가 지나치게 모호하다’고 평가한다.⁴⁾ 스릴러는 장르라는 범주적 구분으로는 포착할 수 없는 불충분한 모호함을 지닌 ‘어떤 것’이다. 한편 영화에서 장르에 대한 또 다른 정의는 “플롯, 인물, 배경을 포함한 보다 구체적인 일련의 관습으로, 한 문화에서 결정적으로 중요한 오랜 극적 갈등들을 재현하는 것”⁵⁾을 말한다. 그렇다면 동시대 스릴러 장르가 여타 장르와 구분할 수 있는 독자적인 플롯, 인물, 배경 및 관습과 극적 갈등을 밝힌다면 스릴러 장르가 비로소 장르적 범주로 분류될 수 있다. 그러나 스릴러 장르는 대부분의 경우 제 독자성을 구축하기도 전에 기존의 장르와 중첩되거나 포섭되어 그랜트의 말대로 장르로서의 범주로서는 지나치게 모호하다는 위험에 처한다. 스릴러는 서부극이나 SF 장르와는 달리 그 이야기의 범위가 지나치게 넓기 때문에, 스릴러 장르만의 플롯, 인물, 배경 및 도상과 관습을 구축하기도 전에 심리 스릴러, 탐정 스릴러, 범죄 스릴러, 정치 스릴러, 액션 스릴러, 공포 스릴러 등의 기존 장르로 분산되는 것이다. 예를 들어 <올드 보이>는 액션 스릴러 혹은 스릴러/액션으로 분류할 수 있고, <기생충>은 코미디 스릴러 혹은 스릴러/코미디로 분류할 수 있다. 이러한 장르적 분류는 작품의 도상과 배경 등 의미론적 영역과 관객을 비롯해서 수용자가 관습적으로 받아들이는 기대와 경험이라는 통사론적 영역이 하나의 장소, 즉 토포스로 종합되어 굳혀진 것이다. 그렇다면 역으로 질

3) Barry Keith Grant ed., *Film Genre Reader IV*, the University of Texas Press, 2012, p. xvii.

4) Virginia Luzon Aguado, 앞의 글, p.164.

5) Leger Grindon, “Cycles and Clusters: The Shape of Film Genre History”, Barry Keith Grant ed., *Film Genre Reader IV*, 2012, p.44.

문해 볼 수 있다. 스릴러는 장르적으로는 모호하고 부족함에도 왜 사라지지 않고 장르적 분류에 그 흔적을 남기고 있는가?

007 시리즈의 원작자인 이안 플레밍(Ian Fleming)은 작가로서 스릴러를 쓸 때, 가장 중요한 몇 가지를 지적한 바 있다.⁶⁾ 하나는 독자가 “페이지를 계속 넘기고 싶게 만들어라”는 것이다. 그렇기에 스릴러 작가는 독자의 흥미를 끌거나 자극하고, 그 후에는 즉시 액션으로 넘어가야 한다. 다른 하나는 스릴러는 인간의 감각(sensation)을 자극하는 장르라는 것이다. “내가 스릴러 작업에 기여한 바가 있다면, 독자를 이야기 내내 모든 감각으로 자극하려고 했다는 점이다.” 이안 플레밍은 스릴러를 관객의 흥미를 끌고 자극하는 데에 집중하는 장르로 정의한다. 그런 면에서 스릴러는 기존 장르를 정의하는 틀을 벗어나 관객에게 가하는 심리적 효과라고 할 수 있다. 그 심리적 효과는 서스펜스, 즉 긴박감, 긴장감, 불안감의 지속을 통해 성취된다. 그러므로 스릴러는 어떤 사건이나 상황을 해결할 때까지 서스펜드(suspend)라는, 말 그대로 ‘현재의 정지(유예)’를 통해 독자(관객)의 신체적 정동을 생성하는 장르라고 할 수 있다. 그렇다면 관객에게 긴장감과 불안감을 야기하는 감정 구조를 지닌 모든 장르는 어느 정도 스릴러적 요소가 포함하고 있다고 볼 수 있다. 따라서 액션 스릴러, 공포 스릴러 등 장르 혼종성은 오히려 스릴러를 장르로 구축하는 특징일 수 있다. 그야말로 ‘스릴’이라는 감각적인 선이 하나의 장르가 되어 그것을 행동을 통해 조율하거나, 더욱 고조시키거나 과잉되게 그 선을 조작하면서 타장르를 오히려 하위 장르로 구축하는 메타 장르가 바로 스릴러 장르라 할 수 있다.

여기에서 서스펜스는 전통적으로 스릴러 장르의 일종의 장르적 기법 내지는 서사 장치를 말한다. 서스펜스를 영화 서사의 중요한 구성방식으로

6) Ian Fleming, “How to Write a Thriller”, <https://lithub.com/ian-fleming-explains-how-to-write-a-thriller/>. (접속일: 2025.07.05.)

끌어들인 사람은 히치콕(Alfred Hitchcock)이다. 히치콕은 다양한 서스펜스 기법을 보여주었는데, “관객에게 인물보다 더 많은 정보를 제공하고, 이야기 시간을 교차편집으로 지연시키거나 미장센의 디테일을 강조하고, 서사에서의 상황에 분위기를 고조하는 음악을 덧입히는 방식”⁷⁾ 등이 그것이다. 관객은 인물보다 더 많은 정보를 알고 있어 시종일관 불안하고 고통스러움을 느낀다. 관객과 인물의 정보의 차이와 간극에서 스릴러의 긴장감은 생성된다.

본 논문의 주요 대상인 K-스릴러는 위와 같은 서스펜스에 기반한 전통적인 스릴러 장르와는 다른 방향으로 전개되고 있다. 이안 플레밍이 말하는 ‘감각의 자극’으로 완전히 흡수되지 않는 느낌과 감정의 종합인 정동을 환기하는 데에 집중하고 있으며, 여기에서 핵심은 기계 시선의 스크린의 침입이다. 이는 인간의 시선과 경험을 분산하고 분할해서 개별 주체(individuals)가 아닌 들뢰즈가 말한 가분체(可分體, dividuals)⁸⁾를 구축한다. 들뢰즈는 “개인은 분할개체(가분체)가 되고, 대중은 샘플, 자료, 시장 혹은 ‘은행’이 된다”고 말한 바 있다. 여기에서 인간의 주체성은 통합되고 자율적인 개체가 아니라 ‘분할 가능한 것’이 되어 표본-데이터-시장[자료]은행이 되는 것이다. 스크린 미디어에 기계 시선의 침입은 더 나아가 인간은 기계와 공동으로 일종의 장치를 구성하는 데, “가분체는 기술적 기계의 비인간 요소들과 똑같은 방식으로 작동한다...가분체와 기계는 인간-기계

7) Patricia Pisters, “The Neurothriller”, *New Review of Film and Television Studies*, Vol.12 No.2, 2014, p.83.

8) ‘가분체(dividuals)’는 들뢰즈가 제안한 개념으로, 통합된 자율적 주체(individual)가 아닌, 데이터 단위로 분할되고 추적되는 존재를 뜻한다. 현대 디지털 사회에서 인간은 통합된 인격이 아니라, 접속 이력, 위치 정보, 검색 기록, SNS 활동 등으로 파편화된 정체성의 조각들로 존재하게 된다. 질 들뢰즈, 『대담』, 신지영 역, 갈무리, 2023, 324-325쪽.

라는 장치를 공동으로 구성한다. 이런 장치 속에서 가분체와 기계는 각자를 완전히 넘어서는 과정, 즉 생산, 유통, 소비 등의 반복적이고 교환 가능한 부품들을 구성할 뿐이다.”⁹⁾

앞서 언급한 ‘정동(affect)은 “몸이 지속하는 가운데 (무엇인가를) 할 수 있는 능력”¹⁰⁾을 말한다. “몸은 지속과 움직임을 이행하면서 그 안에 기억, 습관, 반성, 욕망, 경향성이 축적된 잠재태들의 가상적 공존”¹¹⁾이다. 정동은 의식적인 사유라는 매개 없이 직접적으로 느껴지는 것이며 그 몸의 느끼는 한 인간이 삶의 이행 과정을 거치면서 쌓은 시간적 총체에서 출현한다. 그렇기에 정동은 의식적인 사유 이전이며 규범적이거나 명명된 느낌과 감정을 포함하지만, 보다 즉각적이며 언어 이전의 몸의 경험을 말한다. 한 마디로 기쁨, 슬픔, 분노, 감동이라기 보다는 감정을 가리키는 언어로 표현되지 않거나 표현되기 이전의 뭉개오름, 떨림, 긴장, 무력감, 불편함, 울컥함 등이 정동적 경험이라 할 수 있다. 따라서 스릴러 장르가 일종의 메타 장르로서 여타 장르에 이접되어 개별 장르의 규칙이나 정의로는 환원되지 않는 찌꺼기이자 여백을 ‘스릴러’라고 한다면, 그러한 언어 이전의 정동적 경험을 담고 있는 장르이기도 하다는 것이다. 여기에서 보다 더 중요한 것은 마수미가 이러한 정동을 일정한 방향과 경로를 형성하고 지정하는 것을 ‘권력’이라고 정의했다는 점이다.¹²⁾ 그렇다면 오늘날의 K-스릴러가 기계의 시선을 끌어들이어 어떻게 정동을 일정한 방향과 경로로 유도하여 ‘권력’을 구성하는지를 살펴볼 필요가 있다.

9) 마우리치오 랏자라도, 『기호와 기계: 기계적 예측시대의 자본주의와 비기표적 기호계 주체성의 생산』, 심성보 역, 갈무리, 2017, 35~36쪽.

10) 브라이언 마수미, 『정동정치』, 조성훈 역, 갈무리, 2018, 25쪽.

11) 위의 책, 26쪽.

12) 위의 책, 45쪽.

3. 기계 시선과 가분체: 주체의 변형

〈그녀가 죽었다〉(김세휘, 2024)는 서울 도시 전경 화면에 골목 감시 카메라를 증가하겠다는 뉴스 사운드로 시작한다. 그러면서 감시 카메라와 범죄율과의 연관성을 언급한다. 감시 카메라 라는 무인 카메라 덕분에 사회는 안전을 보장받고, 시민의 자유로움을 보장한다. 안전과 자유의 이면에는 감시 카메라라는 무인 카메라 기계가 지배적인 시선 권력의 소유가 놓여 있다. 24시간 볼 수 있는 비인간 카메라의 시점은 인간보다 더 많은 것을 ‘알고’ 있다. 그렇기에 이러한 카메라는 인간보다 우월하며 객관적인 사실의 데이터로 작동하여 인간을 무력하게 만든다. 〈그녀가 죽었다〉는 감시 카메라 등을 비롯한 기계 시선의 출현을 통해 감시 사회의 등장을 본격적으로 알린다.

한편, 〈도어락〉(이권, 2018)에서 감시 카메라의 시선은 노골적으로 영화 몽타주에 개입한다. 퇴근을 하는 한 여자의 뒤를 따라가는 카메라의 시점이 감시 카메라의 시점과 교차되면서 감시의 시선이 드러난다. 이런 영화 카메라의 시점과 감시 카메라 시선 간의 교차 몽타주가 모호하게 만드는 지점은 영화 카메라가 취하는 객관적인 3인칭 시점과는 달리 감시 카메라 시선의 주체가 부재하다는 점이다. 영화 카메라와 감시 카메라는 둘 다 보이지 않는 관찰자를 전제로 한다. 그러나 감시 카메라 카메라를 누가 보고 있는지 그 시선의 주체가 등장하지 않으면서 그 대상에게 감시당하고 있다는 무력감과 공포감을 안겨다 준다. 〈도어락〉은 경찰이 수사를 위해 감시 카메라 화면을 수사하는 식으로 감시 카메라 카메라를 보는 시선을 명확하게 제시하지 않은 채로 여성을 계속해서 감시 카메라 화면으로 포착한다. 떠다니는 듯한 유령같은 감시 카메라 화면 속 인물이 불안과 공포

에 처하게 되면서 그것을 지켜보는 관객은 무력감에 빠지게 된다. 영화의 마지막 부분에 가서야 가해자이자 살인범이 감시 카메라를 통제하는 오피스텔 관리인이라는 것이 드러난다. 시점의 주체를 명확하게 밝히지 않은 채로 관객에게 지속적으로 전시된 이전의 감시 카메라의 시선을 어떻게 정의해야 하는가? 일상에서 쉽게 볼 수 있는 감시 카메라의 편재성을 보여 주기 위한 것일 수 있지만, 동시에 그 감시 카메라의 시선이 가해자의 시선이기에 영화는 불쾌한 잔여만을 남긴다. 이러한 기계 시선의 처리는 비윤리적인 시선일 수 있다. 이후의 스릴러 장르에서는 이러한 기계 시선이 빈번하고도 노골적으로 등장한다. 기계 시선은 이제 가해자와 피해자의 시점 화면 혹은 감시 카메라의 기록의 기능을 넘어서 사건을 촉발하고 조작하며 움직이게 하는 일종의 '생성' 장치로 확산되어 결국 스릴러의 인물 중심 서사를 '데이터 기반 서사'로 변화시킨다.

이제 스릴러 장르에서 핵심은 누가 어떻게 기계 장치를 이용, 오용, 남용하느냐이며 그것이 사건의 발단이자 해결의 열쇠가 된다. 기계 장치가 서사를 지배하고 디제시스 공간을 차지하면서 등장인물(인간)이 실제로 움직이는 시공간은 축소되고, 관계는 좁혀지거나 기계가 매개되거나 중요하지 않게 된다. 들뢰즈가 말한 것처럼 인간은 더 이상 통합된 주체가 아니라 기술의 시간과 현실의 시간 사이의 불일치 혹은 기계와의 절합으로 '가분체'가 되는 것이다.

결국 현대 스릴러 장르에서 디지털 기계는 단순히 반복되는 서사적 소재나 클리셰로 기능하는 것이 아니라, 서사와 정동, 권력을 함께 조직하는 푸코적 의미에서의 장치(apparatus/dispositif)로 작동한다. 여기에서 장치는 단순한 기계 장치를 말하는 디바이스가 아니라 담론, 제도, 법, 기술 등이 결합된 '지식-권력의 네트워크'를 말한다. 스마트폰, 감시 카메라, 스트리밍 플랫폼과 같은 디지털 기계들은 이제 이야기의 매개이자, 인물

의 행위를 규율하고 사건의 구조를 규정하며, 관객의 시선을 유도하고 정동을 조절하는 방식으로 기능한다. 즉, 디지털 기계는 단지 시각적 상징이 아니라, 감시, 노출, 실시간성, 그리고 인간의 정동을 조정하고 의식을 선택하는 실질적 통치 장치로서 기능한다. 또한 앞서 언급했던 관객과 등장인물 간의 앓의 시간 차이에서 발생하는 서스펜스 효과보다 의미나 해석이라는 과정을 통과하지 않은 채 직접적이며 즉각적으로 막연한 긴장감과 불안감을 구성하는 데 집중한다. 살인범의 살인 동기는 사실상 사라진다. 병적인 개인의 일탈로 살인 동기는 축소되는 대신에, 디지털 기계를 통해 사건을 벌이고, 디지털 기계를 통해 사건을 추적하고 검거하는 과정이 전면화된다. 사이코패스와 소시오패스 연쇄 살인범이 K-스릴러 스크린 미디어를 주도하는 등장인물 중 하나로 등장하는 이유라고 할 수 있다. <구경이>(JTBC 드라마, 2021), <스마트폰을 떨어뜨렸을 뿐인데>(김태준, 2023), <이토록 친밀한 배신자>(MBC드라마, 2024), <침범>(이정찬, 김예정, 2024), <그녀가 죽었다>(김세휘, 2024) 등은 병적인 개인을 악인으로 설정한 작품들이다. 이러한 일탈하는 개인과 디지털 기계 장치는 분명 상관성이 있다. 즉, 이들 영화는 인간성을 강조하면서 개인의 범행 동기와 범죄 배경 그리고 그 개인의 인간 관계를 통해 범행을 추적하는 방식보다, 디지털 기계를 매개로 한 ‘사건’ 자체에 초점을 맞춘다. 이러한 서사적 선택은 디지털 기계가 ‘권력’으로 작동하는 방식을 드러내는 하나의 징후로 기능한다. 죄책감이 결여된 채 살인을 즐기는 살인범을 보면서 관객은 자신을 포함해서 자신을 포함한 ‘모든 사람이 피해자가 될 수 있다’는 정동적 공황에 빠진다.¹³⁾ 그렇다면 이러한 디지털 기계가 영화에서 어떻게 작동

13) 2019년 전 남편을 살해하고 토막해서 유기한 일명 고유정 사건과 2023년 20대 여성을 살인하고 시체를 유기한 일명 ‘부산 또래 여성 살인 사건’ 등은 사이코패스 여성에 대한 대중적인 관심을 유발했다. 스크린 미디어에서 사이코패스 여성 연쇄 살인범의

하면서 인물 중심 서사를 데이터 기반 서사로 변화시키려는지를 살펴볼 필요가 있다.

4. 데이터 기반 서사의 형성: 디지털 기계와 사건

기계 시선과 디지털 장치는 K-스릴러에서 단지 기술적 배경이 아니라, 정동의 조직자이자 플롯의 생산자 역할을 수행한다. 이제부터는 구체적 작품 사례를 통해, 이러한 기계 장치들이 어떻게 공황과 불안, 긴장과 무력감 같은 감정 구조를 촉발하고 조정하는지를 분석하고자 한다. <그녀가 죽었다>에서 공인중개사 사무실에서 일하는 구정태(변요한)는 자신이 스톡킹을 하던 인플루언서 여성인 한소라(신혜선)가 살해당한 걸 목격한다. 구정태는 그녀의 집을 몰래 침입해서 죽은 그녀를 발견했기에 경찰에 신고하지 못한다. 구정태는 그녀의 SNS 사진, 스마트 폰 로그 기록, 유튜브 채널 등 디지털 흔적을 단서로 삼아 살인범을 홀로 추적한다. 그 과정에서 구정태는 한소라의 디지털 기록과 현실의 삶이 철저히 다르다는 것을 발견한다.

영화에서 주목해야 할 부분은 디지털 장치가 제공하는 정보와 디지털 이미지가 영화 서사를 주도한다는 점이다. SNS 이미지, 업로드 기록, 스트리밍 플랫폼 로그 기록 등은 삶의 흔적이자 동시에 감시의 대상이다. 이 기록은 얼핏 개인의 삶을 재현하고 기억하고 있는 것처럼 보이지만, 살인 사건이 발생한 후 이 저장 기록은 타인의 사생활이 폭로되고 재구성되는 일

출현과 증가는 이에 영향을 받았다. 2024년이 되자 공중파 방송(MBC)에서는 <그녀가 죽었다>라는 제목으로 한국의 여성 연쇄 살인범들을 다큐멘터리 5부작으로 제작하여 방송한 바 있다.

종의 디지털 통제망으로 작동한다. 이때 카메라나 스크린은 단지 기록된 사실만을 보여주는 중립적인 창이 아니라, 이미 누군가에 의해 프레이밍된 시선의 복제 장치가 된다. 영화의 주인공들인 구정태와 한소라는 모두 데이터 단위로 분할되고 추적되는 존재인 ‘가분체’로 존재한다. 이들의 정체성이 블로그와 온라인상의 이미지, 로그 기록, 타인의 시선에 의해 재구성되고 조작되는 것은 바로 이러한 가분체적 존재의 조건을 반영한다.

한편 영화는 구정태와 한소라 각각에게 1인칭 나레이션이라는 독특한 서사 장치를 부여하는 데, 1인칭 나레이션은 인물의 복합적인 내면을 재현하는 데에 목적이 있는 게 아니라, 그들 각각이 저지른 스톡킹과 연쇄 살인을 정당화하려는 인물의 위선적인 면을 부각하는 목적을 갖고 있다.

영화의 마지막 장면은 영화 스크린 화면이 사실은 라이브 스트리밍 방송 화면이었다는 것을 알리는 장면이다. 정부가 골목 감시 카메라를 증가하겠다는 뉴스에서 시작해서 라이브 스트리밍 화면으로 끝이 나는 〈그녀가 죽었다〉는 분명 오늘날 광범하게 산포되어 있는 디지털 기계 시선을 재현한다. 개인은 일관되고 통합된 정체성이 아닌 데이터 클라우드로 분해되고, 자동화된 통합과 분해의 흐름에 종속되어 디지털 네트워크를 조각난 채로 떠도는 데이터 정보 조각, 즉 ‘가분체’이다. 개인의 평판 또한 오로지 온라인 상의 자기 재현과 확인 불가능한 온라인 대화로 결정된다. 스톡커인 정태는 대형 온라인 커뮤니티의 주요 멤버이자, 정태 스스로도 온라인 평판이 가장 중요하다고 말한다. 개입, 조작, 기만이라는 잡음에 훨씬 더 취약한 온라인 상의 언어가 개인의 정체성을 구축하는 것이다. 각종 기계 장치의 접속과 플랫폼들의 이접 속에서 전체로 통합되지 않는 가분체들이 부분적으로 출현하고 사라지는 과정에서 ‘평판’은 파편적인 정보의 우연한 수집에 좌우된다.

영화는 또한 스톡커와 사기범의 대결이라는 피카레스크 구조를 사용하

여 관객에게 불확실성을 가중시켜 정서적 공황 상태에 빠뜨린다. 주인공인 구정태는 한소라의 죽음을 뒤쫓지만, 그 안에서 드러나는 것은 그녀를 온전히 알 수 없다는 무력감, 사진 카메라와 휴대 전화 카메라 등의 이미지로만 구성된 디지털 기억에 대한 불신을 1인칭 나레이션을 통해 제기한다. 시종일관 스크린을 통해 제시되는 한소라의 이미지들은 사건의 원인을 해명하기 보다는 막연한 불안과 감각적 긴장을 유발하는 정동적 자극물로 기능한다. 한소라 또한 1인칭 나레이션의 주체이지만, 그것은 자신의 범죄를 정당화하는 장치일 뿐이다. 결국 디지털 네트워크를 떠도는 가분체의 정체성이 불신을 낳는 만큼 이들 범죄자들의 1인칭 나레이션 자기 고백 또한 기만으로 점철되어 있는 것이다.

이러한 서사는 전통적인 스릴러의 미스터리 해결 구조를 벗어나 있다. 영화는 범죄의 동기를 밝히고 정의를 회복하기 보다 스크린 속 이미지의 파편들이 만들어내는 혼란스러운 파동 속에 관객을 방치한다. 즉 범죄에 대한 명확한 서사적 해명이 아니라, 이미지, 기억, 의심이 복합적으로 연결되어 불안을 증폭시키는 구조를 택하고 있기 때문이다. 1인칭 나레이션의 두 주체를 악인들로 설정해서 관객의 불안은 더해진다.

한편, 〈스마트폰을 떨어뜨렸을 뿐인데〉는 일상의 디지털 기기가 어떻게 누군가의 정체성과 삶 전체를 장악할 수 있는지를 극단적으로 보여주는 K-스릴러다. 한 여성(천우희)이 스마트폰을 분실하고, 그것을 습득한 인물(임시완)이 그녀의 디지털 기록과 일상 공간을 점차 침투해가는 서사는 디지털 기계를 통한 ‘접속’과 ‘침입’의 네트워크를 중심으로 한다. 영화는 살인의 동기나 수사적 반전을 추적하는 게 아니라 디지털 기계가 주는 감정적 불안과 자기 정체성의 붕괴 가능성을 관객에게 지속적으로 상기시킨다. 핵심은 스마트폰이라는 기계가 단지 정보를 저장하는 기기가 아니라, 주인공의 ‘삶 그 자체’로 치환된다는 점이다. 로그인된 계정, 저장된

사진, 위치 기록, 대화 내역까지 주인공의 사회적이며 사적인 정체성은 이 기기 안에 모두 내장되어 있다. 범인은 이 스마트폰을 매개로 그녀의 친구, 연인, 회사에 접근해서 그녀의 사회적 신뢰를 무너뜨리고 그녀를 점점 더 고립된 상태로 몰아간다. 이때 디지털 장치는 단순한 '소유물'을 넘어, 타인에 의해 언제든지 탈취되고 조작될 수 있는 정체성의 인프라가 되고, 개인은 '표본-데이터-시장-[자료]은행'으로 분산되어 그야말로 데이터 정보가 된다. 개인을 구성하는 기억, 습관, 욕망은 이제 데이터베이스 인프라가 된다.

정동의 차원에서 이 영화가 만들어내는 긴장은 고전적 서스펜스와는 다르다. 관객은 범인이 누구인지 특정하는 과정보다, 범인이 언제 어떻게 침입할지 그 데이터 알고리즘을 예측하지 못하기 때문에 두려워한다. 즉 관객이 더 많이 알고 있기 때문에 예측 가능한 위협보다 비가시적이며 상시적인 데이터 접근 가능성에 대한 불안을 토대로 영화적 정동이 구성되는 것이다. 스릴러의 공포는 이제 '행위'보다는 '접속'이라는 방식으로 전개된다고 할 수 있다. 화면에 반복적으로 등장하는 로그인 창, 알 수 없는 알림, 자신도 모르는 앱의 흔적 등이 감정적 불편함을 유발하는 정동 장치로 반복해서 등장한다. 편집은 이제 행동과 행동을 연결하는 것이 아니라, 디지털 기기간의 접속과 접속을 연결한다. 관객은 인물들 간의 직접적인 대화 장면을 보는 대신 기계와 접속되어 있는 인물, 즉 인간-기계를 본다. 그렇기에 영화 스크린은 더 이상 인간의 자율적인 지각 장치가 아니라, 다양한 디지털 스크린들과의 이접적인 접속을 통해서만 작동하는 데이터 기반 장치가 된다.

〈스마트폰을 떨어뜨렸을 뿐인데〉는 결론적으로 살인이 벌어지지만, 그 과정에서 중심이 되는 것은 육체적 폭력이 아닌 '신원 정보'의 탈취, 즉 개인의 디지털 통제권의 상실이다. 디지털 통제권의 상실은 정체성의 분산

(가분체)과 개인의 통제 불가능한 노출 상태에 기인하고 있다.

이렇듯이 K-스릴러 장르는 디지털 기계에 포획되어 사적 영역이 붕괴되는 과정을 서사로 담는다. 디지털 기계는 통제가 불가능하고 그렇기에 인간의 삶을 궁극적으로 파괴시킨다는 주제가 K-스릴러 장르에서 공통적으로 보여주는 특징이라 할 수 있다. 다음에 살펴볼 〈스트리밍〉은 이를 디지털 플랫폼 실시간 증계를 통해 보여준다.

5. 무기-이미지와 발사체 정동: 관객 정동의 재구성

〈스트리밍〉은 웨그(wag) 라는 스트리밍 사이트의 크리에이터인 웨거(wagger)가 살인범을 쫓는 과정을 실시간으로 증계하는 서사를 담고 있다. 웨그의 정책은 크리에이터가 관찰 대상이 되고, 관찰자인 시청자가 후원하고 싶으면 딱지를 누르고, 시청률 1위를 달성한 웨거는 후원금의 100%를 가져간다. 〈스트리밍〉은 범죄사냥꾼 우상(강하늘)이라는 개인 크리에이터를 중심으로 실제 죽음으로까지 이어지는 오늘날 플랫폼 산업의 치열한 경쟁을 고발한다. 그 경쟁은 여성들만을 골라 죽인 후 피해자 여성의 옷자락을 자르는 일명 ‘옷자락 살인마’를 추적해 온 우상과 연쇄 살인범으로 밝혀진 이진성이 마지막에 대면하는 장면에서 압축적으로 드러난다. 우상이 옷자락 살인마를 쫓는 실시간 라이브에서 살인에 대해 지나치게 엄청난 의도와 과잉 해석을 부여했기 때문에 이진성은 죽일 때마다 디테일(옷자락 자르기)에 신경을 써서 살인을 특별한 것으로 만들었다고 말한다. 현실에서의 살인과 그것을 추적하는 라이브 방송이 결국은 공생 관계라는 건 ‘사람들이 우리에게 관심을 쏟고 우리 참 좋았는데’ 라는 이진

성의 대사에서 드러난다. 현실을 쫓는 방송이 아니라 방송을 위해 (살인사건이라는)현실이 구축되는 오늘날의 플랫폼 중심의 '주목 경제'를 언급한 것이다.

영화 편집은 실시간 스트리밍 방송 편집과 동일해 진다. 웨거 크리에이터인 우상을 따라다니던 카메라의 시점이 사라질 때는 웨거 방송국의 주간 순위 발표, 중간 광고, 타 크리에이터 방송 등 또 다른 실시간 방송들로 영화 스크린은 채워진다. 실시간 방송이 사건이 발생하는 현장과 연루된 행동을 드러내고, 영화는 그 실시간 방송을 동시에 보여주는 투명한 창 역할로 한정된다.

영화에 등장하는 카메라는 크게 세 가지로 분류해 볼 수 있다. 첫 번째는 철저하게 우상만을 따라가는 핸드 헬드 카메라이다. 두 번째 카메라는 정지된 채로 우상의 라이브 방송을 촬영하는 고정 카메라다. 세 번째 카메라는 그의 라이브 방송 카메라를 찍고 있는 현장을 담은 영화 카메라이다. 영화 카메라와 실시간 방송 카메라는 운동과 정지를 혼란스럽게 배열해서 관객에게 끊임없는 혼란과 불안에 빠뜨린다. 영화의 클라이맥스 장면인 살인범과 우상의 격투 장면은 바닥에 떨어진 실시간 스트리밍 카메라가 현장을 의도하지 않게 포착하는 것으로 처리한다. 실시간 카메라는 살인의 순간에도 없어서는 안되는 인간-기계 장치가 되고, 기계의 시선은 감시와 지배만이 아니라 주목 경제에서는 없어서는 안되는 즉시성 장치가 되어 사건의 촉발, 목격, 기록을 떠맡는다. 영화의 마지막 장면에서 스트리머인 우상과 연쇄 살인범인 이진성은 이러한 기계가 현실에서의 사건의 원인이 된다는 점을 직접적으로 말한 바 있다. 디지털 시대의 시청각적 기계가 이제 기록성과 재현 장치가 아니라 실시간성과 편재성을 기반으로 해서 현실에서 사건을 선제적으로 구축하는 장치가 되는 것이다.

이 거칠고 불안정하며 정제되지 않은 카메라 시선은 실시간 스트리밍이

라는 즉시성과 더불어 시청자를 신체적 흥분·몰입·긴장을 일으킨다. 영화 관객은 라이브 방송 시청자가 되어 자신을 직접적으로 보고 등장인물이 말을 하는 영화 스크린을 보면서 철저한 구경꾼 혹은 우연한 목격자의 자리에 놓이게 된다. 영화의 기록성과 대조되는 실시간성을 영화적 시간으로 가져왔을 경우 서스펜스는 영화에서 벌어지는 사건에 대해 더 많이 알고 있는 ‘아는 주체’로 관객을 놓은 데에서 발생하지 않는다. 영화 이미지에 대한 관객의 지배력을 의도적으로 빼앗고 통제력의 권한이 제거되면서 관객은 이미지에 무방비 상태로 노출된다. 실제 사건의 우연한 목격자의 자리에서 관객은 사건에 휩쓸리며 이성이 마비된 채 범죄 현장에 직접적으로 노출되는 것이다. 이는 그 사건 현장에 대한 해석과 의미 이전에 강렬하고 신체화된 감각, 즉 발사체적 정동(projectile affect)을 즉시 유도한다. 신체적 피해와 침해의 느낌을 주는 발사체적 정동은 (미사일처럼) “목표를 향해 움직여서, 그 목표에 근접해서, 마침내 목표에 접촉한다.”¹⁴⁾ 관객은 실시간으로 불규칙하게 날아오는 실시간 이미지들의 총알과 폭탄에 무방비로 노출되는 것이다. 영화는 카메라의 끊임없는 운동과 정지, 다중 스크린(영화 스크린과 스트리밍 방송 스크린)의 반복되는 중첩과 교차로 만들어진 무기-이미지로 관객을 타격한다.

〈스트리밍〉에서 연쇄 살인사건이 일어나는 내내 눈에 띄는 경찰의 부재는 일종의 징후라고 할 수 있다. 일반적으로 영화에서 범죄 현장은 관객이 그 범죄에 대해 더 많이 알고 있거나, 알지 못하더라도 경찰이나 형사의 출현과 수색 행동을 통해 사건의 진실을 알게 된다. 그러나 〈스트리밍〉에서는 자살을 포함한 많은 살인이 벌어진 와중에도 경찰은 단 한 번도 등장하

14) Marwan M. Kraidy, “The Projectile Image: Islamic State’s Digital Visual Warfare and Global Networked Affect”, *Media, Culture & Society*, Vol. 39(8), 2017, p.1199.

지 않는다. 관객의 신체는 법의 보호를 받지 못한 채 무방비 상태로 무기-이미지에 노출되는 것이다.

결론적으로 <스트리밍>은 디지털 실시간 카메라 중계가 없다면, 존재하지 않는 상황과 사건을 보여준다. 즉 디지털 시선이 존재해야만 현실은 존재하는 것이다. 그런 의미에서 디지털 기계 장치는 서사의 중개자(전달자)이자 '생성자'이다. 분산된 카메라와 실시간 방송 유통 등을 통해 오늘날의 기계 장치는 문자 그대로 무기가 된다. 이제 <기생충>에서 말한 은유적 표현은 문자 그대로 사실이 되었다. 디지털 전송 버튼이 미사일 버튼이 되어 인간 관객을 격추하고, 사건을 생성한다.

6. 결론

본 논문이 분석한 K-스릴러 영화들은 범죄를 해결하는 서사가 아니라, 디지털 기계가 인간의 지각과 판단에 선행하여 사건과 정동을 조직하는 과정을 드러내는 정동 정치학의 장으로 기능한다. 오늘날 K-스릴러는 단지 서스펜스를 기반으로 한 장르적 혼종이 아니라, 디지털 기술의 발달과 그것이 야기하는 정동적 반응을 조직하는 하나의 문화적 장치로 기능한다고 할 수 있다. <기생충>에서의 핸드폰은 단순한 통신 기기가 아니라 협박, 감시, 폭로의 수단으로 전환되며, '전송 버튼은 곧 미사일 버튼'이라는 대사는 그 이후 K-스릴러의 서사와 정동의 전환을 예고한 기점이라 할 수 있다. 인간은 기계 장치의 감시와 분류 그리고 예측 가능한 가분체로 재배치되어 인간 지각의 영역이 아닌 디지털 기계의 가시성의 영역에 놓이게 된다. K-스릴러 장르 서사는 이러한 디지털 기계 장치의 시각적 권력에 대한

인간의 불안에 대한 공포를 드러내는 장르라고 할 수 있다. 특히 〈그녀가 죽었다〉, 〈스마트폰을 떨어뜨렸을 뿐인데〉, 〈스트리밍〉 등은 디지털 기계의 이러한 ‘작동하는 이미지’를 서사를 이끌어 가는 주된 동력으로 삼고 있는 영화이다. 여기에서 ‘작동하는 이미지(operative image)’는 “어떤 대상을 재현하는 것이 아니라, 하나의 작전(operation)의 일부가 되는 이미지”¹⁵⁾를 말한다. 이런 이미지들은 “끝이 정해지지 않은 생성의 과정”을 불러 일으키며, “인간, 장치, 신체 조직이 하나의 통합된 체계를 형성한다.”¹⁶⁾ 이 작품들에서 디지털 장치는 단지 도구가 아니라, 인간의 감각을 자극하고 불안을 유발하며 정체성을 조작하고 파괴하는 무기-이미지를 생성한다. 이러한 장치들이 단순한 범행 도구나 소품이 아닌, 사건을 생성하고 정동을 유도하는 중심적 위치를 차지하는 것이다. 이때 발생하는 서사의 긴장감은 ‘범인의 동기’나 ‘범죄의 해결’에서 유발되는 게 아니라, 기계와 접속된 상태 자체가 유발하는 인간의 긴장과 그에 대한 저항(과잉된 감정)과 같은 존재론적 불안을 전면화한다.

디지털 기계는 감시와 폭력의 장치인 동시에, 가해자와 피해자 모두가 이용하는 편리한 도구이기도 하다. 인간은 그 편리함을 받아들이는 대가로, 자신이 지속적으로 보이지 않는 비인간의 시선과 알고리즘에 실시간으로 노출되고 있다는 사실을 알지 못하거나 편리함의 거래를 무력하게 수용한다. 따라서 K-스릴러 장르가 야기하는 ‘막연한 불편함’이나 ‘이유 없는 불안감’은 디지털 장치가 인간의 정체성을 구성하는 기억이나 습관 등을 저장하고 있지만, 언제든지 그것이 탈취되거나 악용되거나 조작될 수 있다는 사실로 인한 존재론적 위협에 대한 정동적 반응이라고 할 수 있다.¹⁷⁾

15) Harun Farocki, “Fantom Image”, *Public Number 29*, 2004, p.17.

16) Kraidy, 앞의 책, p.1198.

〈그녀가 죽었다〉는 소셜 미디어의 이미지가 어떻게 개인의 평판과 정체성을 구성하고 동시에 파괴할 수 있는지를 보여준다. 영화에서 소셜 미디어는 소통의 플랫폼이 아니라, 통제와 노출, 조작과 감시가 이루어지는 디지털 통치 장치로 기능해서 인간의 존재 기반을 위협하는 요소가 된다. 개체로서의 인간은 디지털 기계를 통해 끊임없이 분할되고 데이터화되어 기계 비전의 영역에서 나타났다가 사라지는 분할된 개체가 되는 것이다. 소셜 미디어가 지닌 중독성과 과몰입은 스틸감이 서사를 추동하는 에너지로 작동하는 가운데, 각종 디지털 흔적은 1인칭 나레이션 만큼이나 기만적임을 드러낸다.

한편 〈스트리밍〉에서 기계 시선은 일종의 공격이며, 사건을 발생시키는 원인으로 작동한다. 관객은 지각의 통제력을 지닌 ‘보는 자’가 아니라 기계가 구축한 이미지에 무방비로 ‘노출된 자’가 된다. 실시간 중계 속에서 관객은 더 많이 아는 자가 아니라 실시간 작동하는 무기 이미지에 그대로 피격당하는 가분체가 되는 것이다. K-스틸러는 가분체적 존재가 처한 디지털 사회의 불확실성과 즉각적인 디지털 이미지의 위험성을 신체적 공황이라는 장르의 정동 구조로 풀어낸다.

과거의 스틸러 장르는 관객이 화면의 전면적 통제권을 지닌 (인간)지각 기반의 서사를 특징으로 하고 있었다면, 지금의 스틸러 장르는 실시간 데이터 흐름과 기계적 시선이 서사를 주도하는 디지털 기계(데이터) 기반 서사로 전환되고 있다. 오늘날의 영화 스크린에서는 감시 카메라, 웹페이지,

17) 베르나르 스티글러(Bernard Stiegler)는 각종 자동화된 기억보조장치로 인해 인간의 기억이 외재화되면서 모든 인간이 스스로 기억하고 판단할 필요를 잃게 되며, 더 나아가 무엇을 좋아하고 분노하고 두려워하며 쾌감을 느낄지를 알고리즘에 의해 조정당하는 것을 ‘프롤레타리아트화’되었다고 말한 바 있다. 인간의 기억과 지각의 프롤레타리아트화에 대해서는 베르나르 스티글러, 『자동화 사회1: 알고리즘 인문학과 노동의 미래』, 김지현·박성우·조형준 역, 새물결, 2019. 특히 1장과 6장을 참조하십시오.

위치 추적 장치 등 디지털 기계의 판단이 사건의 촉발과 전개에 깊이 관여하는 데이터 기반 서사가 두드러지게 나타난다. 본 논문이 분석한 K-스릴러 작품들은 이러한 서사적 변화를 특히 선명하게 보여준다. AI의 발전은 스크린 미디어의 이접이 가속화되는 환경을 구성하고 있으며, 다양한 접속과 감시의 경로가 중첩되는 인터페이스 네트워크 속에서 관객은 더욱 비인칭적인 시선에 의해 조직되는 정동 구조에 놓이게 된다. K-스릴러의 정동은 어쩌면 디지털 통제 사회에서 완전 자동화 사회로 이행하는 그 과정에 함축되어 있는 불안의 징후를 드러내고 있다고 볼 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

영화 <스마트폰을 떨어뜨렸을 뿐인데>, 김태준, 2023.

영화 <그녀가 죽었다>, 김세휘, 2024.

영화 <스트리밍>, 조장호, 2025.

2. 논문과 단행본

마우리치오 랏자라도 지음, 『기호와 기계: 기계적 예측시대의 자본주의와 비기표적 기
호계 주체성의 생산』, 심정보 역, 갈무리, 2017.

베르나르 스티글러 지음, 『자동화 사회1:알고리즘 인문학과 노동의 미래』, 김지현·박
성우·조형준 역, 새물결, 2019.

브라이언 마수미 지음, 『정동정치』, 조성훈 역, 갈무리, 2018.

질 들뢰즈 지음, 『대담』, 신지영 역, 갈무리, 2023.

Aguado, Virginia Luzon, "Film Genre and Its Vicissitudes: The Case of the
Psychotriller", *Atlantis*, Vol. 16, No. 2, 2002, pp.163-72.

Farocki, Harun, "Fantom Image", *Public Number 29*, 2004, pp.12-22.

Fleming, Ian, "How to Write a Thriller", <https://lithub.com/ian-fleming-explains-how-to-write-a-thriller/>. (접속일: 2025.07.21.)

Grant, Barry Keith ed., *Film Genre Reader IV*, the University of Texas Press, 2012.

Kraidy, Marwan M., "The Projectile Image: Islamic State's Digital Visual Warfare and Global Networked Affect", *Media, Culture & Society*, Vol. 39, No.8, 2017, pp.1194-1209.

Pisters, Patricia, "The Neurothriller", *New Review of Film and Television Studies*, Vol.12, No.2, 2014, pp.83-93.

Rubin, Martin, *Thrillers*, Cambridge University Press, 1999.

Abstract

Digital Apparatuses of Affective Power in the K-Thriller Genre

Kim, Sunah(Dongseo University)

This article analyzes how K-thriller narratives have shifted from character-centered stories driven by individual psychology and choice to data-driven narratives structured around the accumulation, circulation, and tracking of information. Within this transformation, digital apparatuses such as smartphones, surveillance cameras, and streaming platforms no longer operate as supplementary narrative elements but function as forms of affective power that guide audiences' tension and determine the course of events.

In recent K-thrillers, the causes and consequences of crime are shaped less by personal intention or moral judgment than by the recording, exposure, and potential dissemination of data, through which characters are reconfigured as individuals composed of fragmented informational traces. This study conceptualizes this shift as a transition from the human domain of perception to an algorithmic domain governed by digital machines, examining how machine vision precedes human perception and judgment in organizing narrative logic. Through analyses of films such as *Following*, *Unlocked*, and *Streaming*, this article argues that digital images function as projectiles that transmit and amplify tension and anxiety as affective devices.

By situating digital apparatuses as technologies of affective governance, this article proposes a theoretical framework for analyzing how operative images and machine vision reorganize narrative form and audiences' viewing experience in contemporary K-thrillers, thereby contributing to the analysis of anxiety, tension,

162 대중서사연구 제32권 1호

and control in contemporary digital visual culture.

**(Keywords: K-thriller, machine vision, digital apparatuses, affective politics,
projectile affect, dividual. data-driven narrative)**

논문투고일 : 2025년 12월 25일

심사완료일 : 2026년 1월 27일

수정완료일 : 2026년 2월 11일

게재확정일 : 2026년 2월 14일