

아카루트 2022년  
해외논문번역지원사업

# 플랫화하는 문학

## フラット化する文学

저자 | 오시노 다케시(押野武志)

번역 | 강지연 (충남인재개발원)

▶ 이 번역논문은 [2022년 아카루트 해외논문번역지원사업]의 결과물로 저작권은 아카루트에 있습니다. 인용하실 경우 반드시 출처를 밝혀주세요.

DBpia



아카루트

## 플랫화하는 문학1) (フラット化する文学)

오시노 다케시(押野武志)

\*번역: 강지연 (충남인재개발원)

### 1. 플랫화하는 정보

현대 정보화 사회의 특질에 대해 ‘플랫(flat)’을 키워드로 분석하는 견해가 늘고 있다. 토머스 프리드먼(Thomas Friedman, 1953-)의 『플랫화하는 세계(The World is Flat, 2005)』 상·하(후시미 이완(伏見威蕃) 역, 2006, 일본경제신문사(日本経済新聞社))<sup>2)</sup>는 인터넷에 의해 글로벌화된 세계를 ‘플랫화’라고 부른다. 이는 인터넷 등 통신의 발달이나 중국·인도의 경제성장에 의해 세계 경제가 일체화되고 동등한 조건에서 경쟁이 이루어지는 시대에 다다른다는 의미이다. 정보 기술의 비약적 발전에 따른 인도 및 중국으로의 ‘아웃소싱’ 등은 전례 없는 규모로 일본인이나 미국인의 직업을 앗아가고 있다. 한편에서는 지식이나 아이디어가 공유됨에 따라, 모든 곳에서 이노베이션이 일어나고 있다. 예를 들어 구글이나 블로그의 발전은 새로운 산업을 낳고 있다. 프리드먼은 플랫화한 세계를 낙관적으로 이해하고, 글로벌 경제가 정치를 억제할 수 있는 힘이 된다는 점도 지적하고 있다. 또한 우메다 모치오(梅田望夫)의 『웹 진화론(ウェブ進化論)』(2006, 지쿠마 신서(ちくま新書))도 ‘플랫화’란 말은 사용하지 않았지만, 인터넷의 보급에 따른 ‘정보 그 자체에 관한 혁명적 변화’를 구글, 아마존넷 등의 서비스를 전개하고 있는 ‘저쪽 편’의 혁신성과 기업 내의 폐쇄된 정보 시스템인 ‘이쪽 편’의 보수성과의 대비 차원에서 서술하고 있다. 사사키 도시나오(佐々木俊尚)의 『플랫 혁명(フラット革命)』(2007, 고단샤(講談社))은 반대로 지금까지 거대 매스미디어 등의 권위가 담보했던 ‘공공성’은 어디로 향하는 것인가라는, 인터넷에 의한 플랫화(직함이나 조직의 권위가 아닌, 개개인의 세계관과 논리에 의한 언론의 철저한 등가성)가 낳는 새로운 난문을 지적한다.

정보로의 접근과 정보의 발신, 또는 정보의 가공이나 조작이 누구에게나 용이해진 쌍방향적 총표현사회의 가능성과 문제성에 관해 ‘지(知)’의 세계인 문학 또한 그러한 정보의 플

1) 押野武志, 「フラット化する文学」, 『日本文学』 57(1), 日本文学協会, 2008, p. 76 - 85

2) (역자 주) 참고로 한국어판 제목은 『세계는 평평하다-세계는 지금 어디로 가고 있는가?』(21세기 북스, 2013)이다.

랫화와 무관할 수는 없을 것이다<sup>3)</sup>. 오히려 문학의 종언을 가속화한 것이 플랫폼화이다. 반대로 플랫폼화와 친화성이 있고, 어떤 의미에서 그것을 내면화한 것이 본격 미스터리라는 장르이기도 했다.

## 2. 근대문학의 종언과 플랫폼화

일본에서는 1980년대에 제도로서의 문학 비판·모노가타리<sup>4)</sup> 비판이 행해져, 새로운 소설(에크리튀르<sup>5)</sup>)의 가능성이 모색되었다. 그 선구를 달린 것이 가라타니 고진(柄谷行人)의 『일본 근대문학의 기원(日本近代文学の起源)』(1980, 고단샤)이었다. 가라타니의 분석의 배후에는 1960년대에 시작되어 1980년대에 세계적으로 유행한 포스트 모던 사상이 있다. 프레드릭 제임슨(Fredric Jameson, 1934-)<sup>6)</sup>에 의하면 이 ‘모더니즘의 종언’ = ‘예술의 종언’ 이 선언된 시기는 레비 스트로스(Claude Levi Strauss)에서 자크 라캉(Jacques Lacan), 롤랑 바르트(Roland Barthes)에서 자크 데리다(Jacques Derrida)와 장 보드리야르(Jean Baudrillard)에 이르는 ‘이론’의 출현에 의해 특징지어진다. 즉 모든 경계를 횡단하여 탈영역화해 가는 사고 방법에 의해 비평적인 것과 창조적인 것의 구분이 없어지고, 문학 연구도 철학에서 인류학, 언어학에서 사회학에 걸친 광범위한 학문 분야로 확장되어, 그 결과 문학 및 문학 연구의 아이덴티티와 의의가 의문시되는 지적 상황이 되었다. ‘지(知)’의 플랫폼화 제창이다.

그 ‘일본 근대문학’의 기원에 의문을 제시한 가라타니는 ‘근대문학의 종언’<sup>7)</sup>을 선언한다. 이는 ‘근대문학을 만든 소설이라는 형식은 역사적인 것이고, 이미 그 역할을 모두 다했다’고 하는, 소설 형식의 유통기한이 끝났음을 알리는 선언이었다. 근대 이후, ‘단순한 오락’에 지나지 않았던 “ ‘소설’에서 철학이나 종교와는 다르지만, 보다 인식적이고 실로 도덕적인 것 같은 가능성이 발견되었”지만, 일본뿐만 아니라 세계적으로 1980년대의 포스트 모던이라 불린 후기 자본주의 시대, 소위 버블이나 소비 사회의 도래에 의해, 컴퓨터로 대표되는 전자 미디어와 텔레비전이나 비디오, 영화 등의 영상 미디어라는 대중문화가 사회와 인간 속에 깊숙이 침투함으로써 인해, 인쇄 기술과 같은 테크놀로지에 의지하여 발전한 활자 문화 또는 소설이 그때까지 가지고 있던 사회에서의 사상적, 도덕적, 혁명적인 면에서의 역할이나 의미가 없어졌다고 한다.

그렇다면 근대문학의 뒤에는 무엇이 왔을까. 가라타니에 의하면 근대문학은 자립적인 ‘주체’를 확립하는 일에 매진해 왔는데, 80년대 이후 그러한 ‘주체’나 ‘의미’를 조소하고 형식적인 언어적 유희에 심취하는 스노비즘(Snobism)이나 글로벌적 ‘타인 지향’이

3) 인터넷이나 컴퓨터를 이용한 하이퍼텍스트의 가능성과 한계에 대해서는 오시노 다케시 「미디어론적 문학론—목소리와 문자의 공범성(メディア論的文学論—声と文字の共犯性)」 『층(層)』창간호, 2007. 6.) 참조.

4) (역자 주) 物語, 이야기

5) (역자 주) écriture, ‘문자’, ‘쓰여진 것’이란 뜻으로 말과 글은 현전성(現前性)을 결여하고 있으며 불확정적이므로 의미 자체가 홀로 떨어져 확정적인 것으로 작용하는 일은 없음을 이르는 말. 데리다가 『그라마톨로지(grammatologie)』에서 사용한 용어이다.

6) 「『예술의 종언』인가, 『역사의 종언』인가?(『芸術の終わり』か, 『歴史の終わり』か?)」 『와세다 문학(早稲田文学)』 2004. 9)

7) 「근대문학의 종언(近代文学の終わり)」 『와세다 문학』 2004. 5/『근대문학의 종언(近代文学の終わり)』 (2005, 인스크립트(インスクリプト))

보급되어, 근대소설을 대신하여 만화, 애니메이션, 게임 등 세계적인 상품으로서의 서브컬처(Subculture)가 지배적인 존재가 되었다고 한다.

가라타니에 의하면 근대문학의 종언은 나카가미 겐지(中上健次)의 죽음(1992)을 기점으로 완전히 끝나 버렸다는 것이다. 가라타니는 어쩌서 나카가미의 죽음이 메르크말(Merkmal)<sup>8)</sup>이 되는지는 설명하지 않지만, 분명 나카가미가 만년에 보인 전환에는 소설의 종언과 서브컬처의 대두라는 징조가 보인다. 나카가미의 기슈(紀州) 사가(Saga)는 미사키(岬) 3부작의 제3부 『땅의 끝 지상의 시(地の果て 至上の時)』(1983) 이후 급전개된다. 이야기의 주인공인 아키유키(秋幸)에 의해 ‘골목’은 불타고, 이야기의 발생 무대였던 ‘골목’은 소멸한다<sup>9)</sup>. 그 후의 ‘골목’은 어쩔 수 없이 편재화된다. 대형 트레일러를 개조해서 ‘골목’의 아주머니들을 태우고 일본의 영지(靈地)를 돌아다니다 마지막에 황거(皇居) 앞에서 아주머니들이 사라져 가는 『태양의 날개(日輪の翼)』(1984)가 좋은 예일 것이다. 마찬가지로 『땅의 끝 지상의 시』 다음 해부터 쓰여진 것이 미완의 유작 『이족(異族)』이다. 가슴의 같은 부위에 같은 형태의 푸른색 멍을 가진 골목 태생의 다쓰야(タツヤ), 재일 한국인 2세인 심, 아이누모시리(アイヌモシリ)인 우타리(ウタリ)가 우익 거물에게 선도되어 만주국의 재건을 목표로 하는 그 이야기는, 핫켄덴(八犬傳)<sup>10)</sup>적이라고도 평가할 수 있는 유형적인 이야기이다. 그 문체도 회화가 많이 사용되어 묘사가 단순화되었다. 그러한 성격으로 인해 ‘극화적’이라고 혹평받게 된다<sup>11)</sup>.

그것을 증명하기라도 하듯 나카가미는 극화 원작 『남회귀선(南回歸船)』(『만화 액션(漫画アクション)』 다나카 아키오(たなか亜希夫) 그림, 1989-90, 미완)에도 참여했다. 『남회귀선』도 전형적인 귀인 유랑담이다. 통가 왕국의 왕녀인 어머니와 환상의 천재 레이서이자 천재 복서인 아버지를 둔 주인공은 요코하마 차이나타운의 특설 링에서 마이크 타이슨을 ‘피의 신비’로 때려눕히고, 그 대가로 ‘양귀비’라는 이름의 중국 귀족 여인과 결혼한다는 에피소드를 끼워 넣으면서, 만주국의 재부흥을 몽상하는 우익 노인과 청 왕조의 부흥을 꾀하는 구 신관 잔당들 사이의 야망에 말려들어, 신주쿠(新宿)에서 출발하여 남태평양으로 유랑한다<sup>12)</sup>.

문학의 영역에 있어 플랫폼란 요컨대 ‘묘사’의 감소에 의해 상대적으로 단순한 이야기 구조가 드러난 상태를 가리킨다. 또는 오늘날의 라이트노벨과 같이 등장인물의 묘사는 애니메이션풍의 일러스트에 의해 보충되고, 그 성격이나 이야기 설정도 기존의 유형화(모에화

8) (역자 주) 지표.

9) 골목의 소멸과 편재화에 기인한 이러한 나카가미적 과제를 이어받은 것이 ‘교외’를 무대로 한 시마다 마사히코(島田雅彦)의 『잊혀진 제국(忘れられた帝国)』(1995)일 것이다. 또는 나카가미와는 다른 형태로 ‘진마치(神町)’를 둘러싼 복잡하고 다층적인 토지의 이야기를 계승하여 쓰고 있는 것은 아베 가즈시게(阿部和重)이다. 엄청난 수의 등장인물의 시점에서 쓰여진 군상극 『신세미아(シンセミア)』(2003)는 ‘진마치 사가’의 대표작이다. 메피스트상으로 데뷔한 마이쵸 오타로(舞城王太郎)도 ‘후쿠이(福井)’ 사가를 이어서 쓰고 있다. 나카가미 이후에도 단절되는 일 없이 문학적인 과제는 계승되고 있다.

10) (역자 주) 에도시대 후기 바킨(馬琴)이 지은 장편소설로 무로마치 시대를 배경으로 사토미가의 공주인 이누히메와 8명의 젊은이를 주인공으로 한다.

11) 이토 세이코(いとうせいこう)는 『이족』을 『핫켄덴』, 미시마 유키오의 『풍요의 바다(豊饒)』등과의 관계에 두고 논하며 ‘평면의 사가’(『나카가미 겐지 전집(中上健次全集)』 제12권 월보, 1996, 슈에샤(集英社))라고 칭했다. 『이족』이 가진 시간의 비중이 결핍된 공간적 단조로움에 “토지비판으로서의 사가”의 가능성을 발견하고자 한 시도였다.

12) 극화 원작을 재발견한 오쓰카 히데지(大塚英志)의 「만화는 왜 문학과고자 했고, 문학은 왜 만화가 될 수 없었나(まんがはいかにして文学であろうとし、文学はいかにしてまんがたり得なかったか)」(『서브컬처 문학론(サブカルチャー文学論)』 2004, 아사히신문사)에서는 만년의 나카가미가 도마에 오르게 된, 문학의 서브컬처화의 위약함에 대해 논하고 있다.

(萌化))와 데이터 베이스의 순열적 조립에 의해 만들어져 간다.

그러나 문학의 플랫폼화는 그러한 현상에 그치지 않는다. 고도 정보화 사회, 인터넷 사회의 도래에 의해 본래 결합할 기회가 없었던 사물·현상·사람이 순식간에 결합하듯, 정보의 플랫폼화는 병렬(並列)의 폭력성이라 부를 수 있는 사태도 초래하게 되었다.

『웬지, 크리스탈(なんとなく、クリスタル)』(1980)로 데뷔한 다나카 야스오(田中康夫)는 “맛있는 것을 먹는 것도, 난해한 책을 읽는 것도, 모두 같은 가치를 가진다”<sup>13)</sup>고 말한다. 여기에서는 가치관의 상대화를 볼 수 있다. 고도로 발전한 대량 소비 사회에서는 정신적인 가치도 물질적인 가치도 모두 상대적이 되고, 동등한 가치를 가지게 되어 버린다. 다나카에게는 명품을 몸에 지니는 것도, 난해한 책을 해독하는 것도, 자신에게 부가가치를 더 한다는 점에서는 같은 것이라는 발상이 존재한다. 나가에 아키라(永江朗)<sup>14)</sup>는 ‘가치 문란자’로 다나카 야스오나 『태양의 계절(太陽の季節)』(1956)의 이시하라 신타로(石原慎太郎)를 들며, 모든 것에 동등한 가치가 있다고 말하는 플랫폼성은 이전부터 존재하고 있었지만, 등가라는 점이 리얼리티를 가지고 받아들여지게 된 것은 1990년 전후의 사건-베를린 장벽의 붕괴, 소비에트 연방의 해체, 천안문 사건-과 관계가 있는 것이 아닌가 하는 관점에서 서술하고 있다.

플랫폼화가 가속화된 것은 분명 90년대 전후이지만, ‘가치 문란’이라는 의미에서의 등가성이라는 것은 대등성을 의미하지 않는다. 상대화해야 할, 등가의 기호로 결합된 후자의 우위성은 온존되고 있다. 지식인과 대중이라는 고전적 대립 도식의 현대판이다. 대중문화에 대한 공감을 보여주면서 지식인의 우위성을 온존시키고 있다<sup>15)</sup>.

다카하시 겐이치로(高橋源一郎)도 소설에 만화를 비롯한 서브컬처를 인용하며, 포스트모던 소설가로서 80년대에 등장한다. 그러나 다나카도 다카하시도 메인 컬처의 상대화라는 의미에서의 서브컬처의 인용이라는 점에서, 컬처/서브컬처라는 대립 도식을 전제로 하고 있다. 그러한 의미에서 80년대의 포스트모던 소설의 시도는 오히려 60년대의 카운터 컬처로서의 서브컬처라는 영역에서 벗어나 있다고는 말하기 어렵다. 오늘날의 서브컬처 인용은 이제 그러한 이항 대립이 소멸한 지점에서 이루어지고 있다는 점에서 그 이전의 인용 방법과는 다르다.

80년대 포스트모던에 있어 다양한 트리 구조는 비판받았고, 가치의 상대화가 제창되었지만, 그에 대응한 소설은 결국 나타나지 않았다. 오히려 사이버 펑크가 유행한 1980년대를 지나 인터넷이 폭발적으로 보급된 1990년대에 들어, 현실 쪽이 그것을 실현해 버린 것이다. 그러한 고도 정보화 사회에 유연하게 대응한 것이 서브컬처 쪽이었다. 지금은 서브컬처가 컬처를 참칭(僭稱)하게 된다.

### 3. (서브) 컬처의 플랫폼화

현대 일본 팝 아트의 대표자인 무라카미 다카시(村上隆)는 애니메이션, 피규어 등 서브컬처의 오타쿠 계열 소재를 이용한 작품 제작을 통해 해외에서 높이 평가받고 있다. 그 무라

13) 『패디시 고찰(ファディッシュ考)』(1986, 아사히신문사)

14) 『평평한 시대(平らな時代)』(2003년, 하라쇼보(原書房))

15) 사이토 미나코(斎藤美奈子) 「다나카 야스오, 브랜드라는 이름의 사상(田中康夫 ブランドという名の思想)」 『문단 아이돌론(文壇アイドル論)』 2002년, 이와나미 서점(岩波書店) 참조.

카미가 제창하고 있는 것이 ‘슈퍼 플랫’<sup>16)</sup>이라는 개념이다. 변화 없이 단조롭고 여백이 많으며, 깊이가 결여되어 원근법적 지각을 거부하는, 애니메이션의 셀화(セル画)<sup>17)</sup> 등에서 보여지는 조형상의 특징을 추출한 개념으로, 우키요에(浮世絵)나 림파(琳派)<sup>18)</sup>의 구성 등에 보이는 전통적 일본화의 평면성과 오타쿠 문화를 연결하려는 시도이다. 후술한 바와 같이 아즈마 히로키(東浩紀)가 이를 데이터베이스형 소비성향으로 발전시키기도 했다.

1980년대부터 사용되기 시작한 ‘오타쿠’라는 호칭은 주로 애니메이션이나 만화 등 서브컬처에 몰두하는 사람을 가리키는 말로, 비하적인 뉘앙스를 품고 있었다. 그러나 ‘오타쿠’는 해외에서도 ‘OTAKU’로 통용되며, 지금은 세계공통어가 되고 있다. 또 이렇게 국내 외에서 유통되고 있는 오타쿠 문화가 일본 경제에 미치는 영향은 무시할 수 없는 상황이다.

이러한 오타쿠 시장의 융성을 배경으로 오타쿠 문화 옹호론이 다양하게 대두되어 왔다. 그 대표격이 오카다 도시오(岡田斗司夫)<sup>19)</sup>이다. 그는 오타쿠 문화가 일본 문화의 정통 후계자라고 서술한다. 오타쿠는 작품에 아름다움을 발견하는 ‘이키(粹)<sup>20)</sup>의 눈’과, 직인의 기교를 평가할 수 있는 ‘다쿠미(匠)<sup>21)</sup>의 눈’, 작품의 사회적 위치를 파악하는 ‘쓰우(通)<sup>22)</sup>의 눈’을 가지고 있는 궁극의 ‘풍류인’이고, 이는 젠(禪)이나 다도(茶道)의 정신과 크게 다르지 않다는 것이다. 그리고 오타쿠 문화의 내규적 세계관이나 그들이 좋아하는 이야기 설정을 일본 문화의 ‘모방(見立て)’이나 가부키(歌舞伎)의 ‘세계와 취향’으로 설명하고 있다.

이러한 국내외 오타쿠 문화의 융성과 재평가의 기운을 ‘제2의 자포니즘’이라고 불려도 반드시 틀린 말은 아닐 것이다. 단 지금까지의 ‘오리엔탈리즘’에 ‘제2의 자포니즘’이 부가된 것은 기술 입국이라는 일본의 이미지이다. 최신 테크놀로지와 전통적 동양·일본 취미가 융합한 절충적 양식으로서의 ‘테크노 오리엔탈리즘’이다. 무라카미 다카시는 도쿄예술대학 일본화과 출신으로 그의 예술관과 실제 작품의 특질이 ‘일본적인 것’과 교차한다. 오카쿠라 덴신(岡倉天心)이 다도를 발견했다면 무라카미는 오타쿠 문화를 발견한 것이다<sup>23)</sup>.

슈퍼 플랫의 특징을 요약하자면 평면성과 등가성에 있다. 냉전의 종식에 의해 ‘역사의 종언(歴史の終わり)’(프란시스 후쿠야마(フランシス・フクヤマ))이 회자되고, 모든 것이 시계열(時系列)에서부터 해방된다. 비평성이나 패러디성을 이끌어 내기 위한 과거의 인용에 양해를 구할 필요성은 이제 없어지는 추세이다. ‘시뮬라크르’<sup>24)</sup>, ‘샘플링’, ‘기믹’, ‘가제트’, ‘2차 창작’ 등 인용을 지칭하는 말은 여러 가지가 있지만, 그들 중 대부분이 인용하고 있다는 의식조차 없이 인용의 직물 속에 용해된다. 그러한 배경에 방대한 데이터로부터 누구든지 소위 ‘복·붙’이 가능해진 컴퓨터의 유행이 존재한다는 것은 말할 것도

16) 『SUPERFLAT』(2000, 마도라출판(マドラ出版))

17) (역자 주) 얇고 투명한 셀룰로이드 판에 그린 애니메이션 원화.

18) (역자 주) 에도시대 회화의 한 유파로 화려한 색채 등을 사용한 장식적 화풍을 특징으로 함.

19) 『오타쿠학 입문(オタク学入門)』(1996, 오타출판(太田出版))

20) (역자 주) 세련되고 운치와 멋이 있음.

21) (역자 주) 장인.

22) (역자 주) 그 방면에 정통함.

23) 「현대미술」과 「일본화」, 또는 무라카미와 오카쿠라의 병행성에 대해서는 사와라기 노이(榎木野衣) 『일본·현대·미술(日本・現代・美術)』(1998, 신초샤(新潮社)) 및 후쿠다 가즈야(福田和也) 「근대의 초극에 대하여(近代の超克について)」(『국문학 해석과 교재의 연구(国文学 解釈と教材の研究)』 2004. 1.) 참조.

24) (역자 주) simulacre, 복제.

없다.

이것이 ‘세카이계(セカイ系)’라 불리는 작품군의 등장 배경이기도 하다. ‘세카이계’란 주인공(나)과 히로인(너)을 중심으로 한 작은 관계성의 문제가 가정·사회·국가라는 중간 경과를 뛰어넘어 ‘세계의 위기’, ‘이 세상의 종말’ 등 추상적인 대문제로 직결하는 류의 쥬브나일 소설, 또는 애니메이션·만화·게임 작품군을 가리키는 것이다. 안노 히데아키(庵野秀明)의 애니메이션 『신세기 에반게리온(新世紀エヴァンゲリオン)』(1995), 신카이 마코토의 애니메이션 『별의 목소리(ほしのこえ)』(2002), 다카하시 신(高橋しん)의 만화 『최종 병기 그녀(最終兵器彼女)』(2000-2001), 아키야마 미즈히토(秋山瑞人)의 라이트 노벨 『이리야의 하늘 UF0의 여름(イリヤの空、UF0の夏)』(2001-2003) 등이 대표작이다. ‘세카이’는 ‘세계(世界)’가 아닌 가타카나로 표기된다. ‘세카이’에는 일찍이 ‘세계’라는 단어가 짊어지고 있던 의미의 무게가 없고, 어디까지나 이야기 설정의 한 가지 규칙으로서의 기호로 작용하고 있다. 그러나 오늘날의 인터넷 사회에서는 오히려 동료로서의 영역이 결핍된 채 원격지의 사람들끼리 조우하는 플랫폼이 진행되고 있어서, 세카이계가 받아들여지는 리얼리티가 확실하게 있다<sup>25)</sup>.

#### 4. 플랫폼 문학으로서의 미스터리

가사이 기요시(笠井潔)<sup>26)</sup>는 가라타니의 ‘근대문학의 종언’에 대해 비판하며, 미스터리나 신형 서브컬처계에 나타난 젊은 작가들을 ‘근대문학’과는 다른 계통의 ‘장르 X’로 사용한다. 가사이가 명명한 ‘장르 X’(코믹스, 애니메이션, 게임, 라이트 노벨 등의 신형 서브컬처를 가리킴)에는 ‘헐리우드 산업화로 귀결되는 단순한 오락성으로는 환원할 수 없는, 게다가 근대적인 문학성의 논리에서는 위치 지을 수 없는 기묘한 과잉성’이 있고, 가라타니의 도식-역사적 사명을 끝낸 근대 소설과, 세계적 상품으로서의 포스트 근대 소설이라는 도식-은 너무 알기 쉽다고 비판한다. 1980년대에 문학이나 소설에서 도덕성이나 윤리성을 잃어버렸다는 가라타니의 주장에 대해, 가사이는 그러한 19세기적이고 낭만주의적인 문학은 1920년대에 이미 끝났다고 말하며, 세계대전 중의 탐정소설, 전후 탐정소설은 ‘래디컬한 형식주의’를 추구하고 있었다는 점에서, 연명을 도모하고 있던 ‘근대문학’과는 다르다고 한다. 일본의 1990년대 탐정소설도 그러한 흐름이고, 거기에서 생겨난 니시오 이신(西尾維新), 마이쥬 오타로(舞城王太郎), 세료인 류스이(清涼院流水) 등도 ‘장르 X’로부터 영향을 받으면서, 마찬가지로 ‘근대 문학적 이념’(작품의 고유성이나 작가성 등)과는 무연하며, 그들에게는 21세기적 특성이 내포되어 있다고 말한다.

가사이 기요시의 평론 활동은 미스터리/예술이라는 대립 도식을 상술한 경위에 입각하여 미스터리론 쪽에서부터 해체하는 시도인데, 가사이의 대량사(大量死) 이론(본격 미스터리 형식의 탄생에는 대량사의 경험이 밀반침되어 있다고 하는 반영론)에서 명백히 보이는 바와 같이 미스터리를 리얼리즘의 수준에서 이해하고 있다는 점에 있어서(본인의 의도와는 반대로)미스터리론의 새로운 예술화를 지향하고 있다.

오타쿠 문화의 이론화를 목표로 하는 아즈마 히로키의 논의<sup>27)</sup> 쪽이 오늘날 미스터리론의

25) 오시노 다케시 「세카이계 문학의 계보 - 미야자와 겐지와 서브컬처(セカイ系文学の系譜-宮沢賢治とサブカルチャー)」(『논고 미야자와 겐지(論攷 宮沢賢治)』 제7호, 2006. 7.) 참조.

26) 「『근대문학의 종언』과 라이트노벨(『近代文学の終り』とライトノベル)」(『유레카(ユリイカ)』 2004. 9.)

상황에 대해 생각할 단서를 부여해 준다. 아즈마에 의하면 오타쿠 이전에는 트리형(이야기형)으로 세계를 인식했지만, 오타쿠 이후에는 데이터베이스형으로 바뀌었다고 한다(「데이터베이스 소비」). 데이터베이스라는 것은, 거기에 저장된 각각의 데이터가 등가의 존재로 취급되는 시스템이다. 이러한 소비 형태에 있어 ‘오리지널’ 과 ‘2차 창작’ 의 ‘차이’ 는 데이터 조합의 차이에 의해 결정되고, 본질적인 차이는 존재하지 않는다. 이러한 ‘데이터베이스 소비’ 는 미스터리라는 장르에서 현저하다. 일본의 본격 미스터리 는 요코미조 세이시(横溝正史)나 사카구치 안고(坂口安吾) 등에 의해 전후로부터 시작된다. 수수께끼의 제시와 논리적 해명이라는 게임성, 오락성으로 인해 ‘인간이 그려지지 않는다’ 고 여겨지거나, 또는 큰 규모의 장치나 트릭 때문에 ‘유령저택’ (마쓰모토 세이초(松本清張)) 등에 비유되어 왔다. 그러나 인간을 현실의 문맥에서 추상화하고 기호화하지 않으면 본격 미스터리는 성립하지 않을 것이다. 안고의 『불연속 살인사건(不連続殺人事件)』 속 명탐정 고세(巨勢) 박사를 화자가 “그의 인간 관찰은 범죄심리라는 낮은 선에서 정지하고, 그 선 앞의 무한한 진로에서 떠돌지 않도록 조립되어 있는 것 같다. 그런 점이 천재다./따라서 녀석은 문학은 쓸 수 없다. 문학에는 인간 관찰의 일정한 한계선이 없기 때문에, 녀석은 탐정으로서 천재지만 완전한 문학치이다.” 28)라고 평가하고 있다는 점에서 정곡을 찌르고 있다. 인간을 알파하게 그리거나 인간을 그리지 않는다는 점에서 본격 미스터리라는 장르는 애초에 플랫폼 문학이다.

물론 논리적 수수께끼의 해명이라고 해도 그 전제는 상식이나 현실 원칙이고, 리얼리즘의 틀을 어느 정도는 유지해야 한다. 아즈마가 오늘날의 리얼리티에 대응하지 않는다고 평가한 종래의 ‘지연주의적 리얼리즘’ 이 완전히 제거되었다는 것은 아니다. 따라서 암묵의 전제가 되는 상식을 특수한 규칙으로 치환하여 명시하는 작품도 등장하기 시작한다<sup>29)</sup>.

신본격의 제2세대에 속하는 마야 유타카(麻耶雄嵩)의 두 번째 작품 『여름과 겨울의 소나타(夏と冬の奏鳴曲)』(1993, 고단샤)에서도 한여름임에도 불구하고 눈으로 이루어진 밀실 살인이 이루어지는 등 외딴 섬을 무대로 황당무계한 사건이 일어나는데, 그것을 설명하는 규칙으로서 큐비즘(cubism) <sup>30)</sup>이론이 원용되고 있다. 다쓰미 마사야키(巽昌章)가 문고판 해설에서 말하는 바와 같이 일상적인 것과 비일상적인 것이 혼재하면서 관념적으로 해결되도록 하는 결말로 인해, 마야의 등장은 신본격과 중에서도 반발도 컸다. 노리즈키 린타로(法月綸太郎)는 마야의 소설에는 등신대의 리얼한 인물과 셀화를 잘라낸 것 같은 평면적인 ‘캐릭터’ 가 태연하게 동거하고 있다는 점에서 꺼림직함을 지적하고 있다<sup>31)</sup>. 분명히 “불

27) 『동물화하는 포스트모던(動物化するポストモダン)』(2001, 고단샤겐다이신쇼(講談社現代新書)), 『게임적 리얼리즘의 탄생(ゲーム的リアリズムの誕生)』(2007, 고단샤겐다이신쇼)등 참조.

28) 인용은 『사카구치안고 전집(坂口安吾全集)』 제6권(1998, 지쿠마쇼보(筑摩書房))에 의함.

29) 예를 들어 시마다 소지(島田荘司)의 미스터리 에 현저히 나타나듯이 환상 문학을 오인하는 사건에서도 수수께끼는 그 대부분이 우연성에 의거하고 있다는 점에 있어서 실현 가능성이 낮다고 해도 현실 원칙에 준하여 해석된다. 또는 사전에 수수께끼 풀이의 특수 규칙이나 세계 설정을 제시한 후에 그 조건 하에서 수수께끼 풀이를 가능하게 하는 미스터리도 많이 존재한다. 야마구치 마사야(山口雅也) 『살아있는 시체의 죽음(生ける屍の死)』(1995)에서는 죽은 사람이 되살아날지도 모른다는 특수 규칙을 설정한 본격 미스터리이다. 니시자와 야스히코(西澤保彦) 『일곱 번 죽은 남자(七回死んだ男)』(1995), 쓰카토 하지메(柄刀一) 『아리아게 은하철도(アリア系銀河鉄道)』(2000), 슈노 마사유키(殊能将之) 『검은 부처(黒い仏)』(2001), 야마다 마사키(山田正紀) 『미스터리·오페라(ミステリ・オペラ)』(2001) 등과 같은 특수한 가능 세계, 가상세계를 설정하여 논리적 수수께끼 풀이를 하는 SF적 미스터리도 많이 있다.

30) (역자 주) 입체파.

31) 아즈마 히로키와의 대담 「수수께끼 풀이의 세계(謎解きの世界)」(『불과시한 것의 세계(不過視なものの世界)』(2000, 아사히신문사(朝日新聞社)))

은 장미 한 송이를 가슴에 꽂고 실크헛을 왼손에 든 채 여름인데도 턱시도를 입은” 명탐정 메르카토르 은어의 조형 같은 것이 그러한 ‘캐릭터’의 전형일 것이다. 이 탐정은 마야의 데뷔작 『날개가 있는 암흑 메르카토르 은어 최후의 사건(翼ある闇メルカトル鮎最後の事件)』(1991, 고단샤)의 부제에 나타나 있는 것과 같이 연작의 탐정 역할을 하는 인물을 일찌감치 죽이고, 아무 일도 없었다는 듯 2편 이후에 또다시 등장시키는 기호적 캐릭터였다. 이렇게 마야의 매력은 기호적 신체와 리얼리즘적 신체를 통합화하는 일 없이 위화감을 두드러지게 하는 형태로 동일 평면에 폭력적으로 늘어놓은 점에 있다.

그래도 마야의 작품에는 절해의 고도·밀실 살인·명탐정의 추리 접전, 연속 미타테 살인(見立て殺人)<sup>32)</sup> 등 선행 미스터리를 답습하고 있어서, 최소한 엘러리 퀴의 미타테 살인 미스터리를 읽은 독자를 전제로 쓰여지고 있다. 아야쓰지 유키토(綾辻行人)의 『십각관의 살인(十角館の殺人)』(1987, 고단샤) 이후의 신 본격에 있어서도 선행 미스터리에 대한 교양은 전제로 하고 있었다. 그러나 인터넷의 발달로 인한 정보의 범람에 의해 그러한 교양주의는 성립하지 않게 되어 버린다.

## 5. 리얼리즘의 변용

미스터리의 교양주의와 무연한 한 무리의 작가들이 데뷔한다. 그 계기를 부여한 것이 메피스트상(メフィスト賞)이고, 미발표 원고로 데뷔한 교코쿠 나쓰히코(京極夏彦)의 존재가 컸다. 이 상은 미발표 작품에 수여되는 신인상의 한 종류인데 특히 응모 기간이 설정되어 있지 않다는 점, 매수의 상한이 설정되어 있지 않다는 점, 『메피스트』(고단샤)의 편집자가 원고 읽기부터 수상작 결정에 이르기까지 모두 담당한다는 점이 다른 공모 문학상과는 다르다.

사토 유아(佐藤友哉)도 『플리커식 가가미 기미히코에게 안성맞춤인 살인(フリッカー式鏡公彦にうってつけの殺人)』(2001, 고단샤)으로 메피스트상을 수상하고 19살에 데뷔한 신인이다. 두 번째 작품 『에나멜을 바른 영혼의 비중 가가미 아야코와 옷을 갈아입히는 밀실(エナメルを塗った魂の比重 鏡稜子ときせかえ密室)』(2001, 고단샤), 세 번째 작품 『수물 피아노 가가미 소지가 되돌린 범죄(水没ピアノ 鏡創士がひきもどす犯罪)』(2002, 고단샤)와 함께 그의 초기 세 작품은 ‘가가미 사가’라 불리고 있는데, 물론 그것은 쉐린저(Jerome David Salinger)의 ‘글라스 사가’에서 인용한 것이다. 그러나 『플리커식』의 인용은 문학작품에 한정되지 않는다. 오히려 오타쿠계 문화나 서브컬처와의 혼합 또는 친화성 쪽이 강하다. 내부인들만 알 수 있는 오타쿠 용어로 온통 뒤덮여 있고, 자폐적이라는 비판도 이루어졌다. 이야기의 내용도 다양한 조각을 조합한 것에 지나지 않는다.

이 소설은 대학생 기미히코가 여동생이 강간당하자 복수를 하기 위해 강간범의 딸들을 감금하려는 이야기와 의문의 연속살인범 ‘자객 잭(突き刺しジャック)’이 범행을 저지를 때에 시각을 공유하여 ‘접속’해 버리는 기미히코의 여자친구 아스미(明日美)가 잭을 찾아내려고 하는 이야기, 이렇게 두 개의 축으로 진행되며 복잡하게 얽히지만, 캐릭터 설정이나 플롯도 모두 기존에 알려진 이야기의 원용이다. 그러나 중요한 것은 거기에서 표면화되어

32) (역자 주) 전설이나 이야기, 시 따위의 내용을 흉내 내어 살인을 하거나, 시체나 살인 현장을 장식하는 것.

온 모노가타리적 파탄과 그 세계를 살아가는데 어울리는 등장인물의 망가지는 방법이다.

작중에는 망가진 인간이 많이 등장하는데, 이야기의 수법으로서 기미히코에 의한 ‘나’라는 일인칭을 채용하고 있기 때문에 독자는 그 망가지는 방법을 주인공의 내면에서 체험하게 된다. 기미히코는 범인들의 딸을 감금했지만 어떻게 할 목적도 없이 딸들에게 처참한 폭력을 행사한다. 거기에 죽은 줄 알았던 형 소지(創士)로부터 휴대전화가 걸려오고, 기미히코의 행동은 모두 간파당하고 있었다. 그러나 그것은 기미히코가 만들어낸 또 하나의 자신이었다. 기미히코 이상으로 망가진 것은 누나인 아야코로, 기미히코가 죽어가고 있는데도 구하려고도 하지 않는다. 그리고 그녀가 ‘자객 잭’의 범인인데, 그녀에게 살해당하면서도 기뻐하며 죽어가는 피해자들의 이유가 나중에 밝혀진다. 두 계통의 에피소드는 ‘구단(件)’이라는 요괴에게 흘려버린 이야기로 억지로 연결된다. 그리고 기미히코의 사후, 죽은 줄 알았던 여동생(그러나 복제인간인 것 같다)은 살아있었고, 기미히코가 여동생을 죽이고 강간한 것이 밝혀진다. 이 작품의 기분 나쁜 점은 어째서 이렇게 되는 것인지, 아무도 상상할 수 없는 공포이다. 엽기 범죄나 사이코 미스터리, 트라우마를 다룬 작품이 최근 많지만, 본 작품이 그리는 범죄에는 정신분석학적인 깊이는 전혀 없고, 패밀리 로맨스가 성립되어 있지 않다. 이러한 이야기에 회수되지 않는, 플랫폼 인간의 무서움은 오늘날에는 오히려 현실적이다.

『식인 매지컬 살육 기술의 니오우노미야 남매(ヒトクイマジカル 殺戮奇術の匂宮兄妹)』(2003, 고단샤)는 2002년에 『잘린 머리 사이클 청색 서번트와 헛소리꾼(クビキリサイクル 青色サヴァンと戯言遣い)』(고단샤)으로 메피스트상을 수상하며 데뷔한 니시오 이신의 ‘헛소리 시리즈’ 중의 하나이다. 사토 유아와 마찬가지로 80년대생 신인으로 많은 독자를 확보하고 있지만, 찬비 양론 평가는 상반된다.

기괴하기 그지없는 연구의 모니터로 초대받은 별칭 ‘헛소리꾼’인 ‘나’는 노후 아파트의 주민인 유카리키 이치히메(紫木一姫)와 가스가이 가스가(春日井春日)와 함께 교토 북부에 위치한 진료소 유적을 방문한다. 그곳에서 그들을 기다리고 있던 것은 죽지 않는 신체를 가진 마도카 구치하(円朽葉)를 곁에 두고, 불사에 대한 연구를 계속하는 대학 조교수 기가미네 야쿠(木賀峰約)와, 기이한 인연을 통해 이미 알고 있었던 “둘이자 하나, 하나이자 둘인 니오우노미야 남매” 리즈무(理澄)와 이즈무(出夢)였다. 이 남매라는 것은 하나의 신체를 공유하고 있는 이중인격이었다. 거기서 인간의 짓이라고는 생각할 수 없는 일련의 살인 사건이 발생한다. 트릭은 지극히 심플한 것으로, 책의 커버 표지와 뒷표지를 보면 들통나 버릴 정도의 것이다. 본격 미스터리로만 읽는다면 분명 부족한 부분이 있지만, 많은 독자들은 이 시리즈에 미스터리적 놀라움을 추구하지는 않는다. 많은 독자들은 캐릭터에 열광하는 것이다. 니시오는 그런 독자들에게 응답하듯 서브컬처 속에서 축적된 다양한 캐릭터의 모에 요소를 조합하면서, 또는 같은 세대가 알 수 있는 개그나 고유명을 사용하면서 캐릭터를 정립시킨다. 그러한 동 세대적 지식을 공유할 수 없는 독자의 눈에는 니시오가 자폐적인 내부 서클에 자족하고 있다고 간주된다.

그러나 니시오가 묘사하는 미스터리는 그 레벨에만 머물러있지는 않는다. 권두에는 다자이 오사무(太宰治)의 “사람은 사람에게 영향을 줄 수도 없고 또 사람으로부터 영향을 받을 수도 없다”는 에피그램이 인용되어 있다. 주인공인 ‘나’도 그러한 인식을 가지고 세계에 대해 무관심을 유지하려고 한다. 세계나 타자와 딱 좋은 거리를 유지하며 타자에게 상처 주거나 타자로부터 상처받는 일을 극구 회피하고자 한다. 그러나 세계와 어떻게든 관계를 맺지 않으려고 하는 ‘나’의 주변에서 반드시 사건이 일어난다. 게다가 살인귀들은 그런

‘나’에게 매료되고, ‘나’에게 호의를 품은 사람들은 목숨을 잃는다. ‘내’가 이 세계에 존재한다는 사실 그 자체가 이미 세계에 상처를 주고 있다. 무시무시한 악의 세계가 그려지고 있는데, 그 무시무시함은 실은 하찮은 ‘나’의 안에 있었던 것이다. 여기에 존재하는 것도 세카이계적인 세계 인식이다.

사토도 니시오도 무라카미 하루키(村上春樹)적인 사소설, 자의식의 문학<sup>33)</sup>으로 이어지는 주인공을 그리면서도, 그들을 둘러싼 캐릭터들은 플랫폼하다. 니시오의 작품에는 실존할 수 없는 특이한 이름(나나나나미 나나미(七々見奈波), 시키기시 기시키(式岸軌騎), 사가노 우사기(嵯峨埜鶯), 묘인자카 구로네코(病院坂黒猫) 등)이나, 애니메이션과 라이트 노벨 등에서 스테레오 타입화된 규칙들의 특징을 극단적으로 강조한 캐릭터가 많이 등장한다<sup>34)</sup>. 여기에도 주체화된 신체와 기호적 신체 사이의 일그러진 병존성<sup>35)</sup>이 있다. 그것을 새로운 신체 감각 = 사이보그 감각이라고 말하면 좋을까.

아즈마 히로키나 오쓰카 에이지(大塚英志)는 ‘자연주의적 리얼리즘’에서 ‘만화·애니메이션적 리얼리즘’으로 리얼리티의 질이 이동해 갔다고 반복해서 말하지만, 오히려 양자의 상반되는 리얼리즘이 불편하게 혼재되어 있다고 해야 할 것이다<sup>36)</sup>. 그것이야말로 문학의 플랫폼화다. 플랫폼한 세계란 등질의 평판한 공간이 끝없이 펼쳐진 것 같은 이미지가 아니다. 무엇이든 존재하는 플랫폼인 까닭에 뻘한 이야기나 소박한 내셔널리즘도 회귀하고 있다. 플랫폼화를 인정하지 않는 구시대적 세계 인식에 머물러있는 사람들도 병존하는 것이 플랫폼화 된 세계인 것이다.

전자 미디어나 영상 미디어는 일상생활이나 인간의 의식 속에 깊이 침투해서 인간의 삶의 방식 그 자체도 바꾸어 왔다. 그런 와중에 근대문학의 역할이 끝난 것이 아니라, 역할이나 의의가 변용된 것이다. 이질적인 것들을 자본의 논리에 의해 동화시키고 평준화해 가는 세계의 플랫폼화에 대해 진정한 플랫폼 문학<sup>37)</sup>은 동화의 일그러진 논리나 병렬의 폭력성도 그 플

33) 메피스트상으로 데뷔한 작가들은 무라카미 하루키 칠드런이라 불리는 바와 같이, 그들이 참조하고 있는 것은 무라카미 하루키(또는 쉐린저)이다. 단 병렬의 폭력성을 검비하고 데뷔한 사토 유아(佐藤友哉)는 점차 활동의 거점을 『군조(群像)』, 『신초(新潮)』와 같은 순문학계의 잡지로 옮기면서 자폐적인 자의식의 문학을 쓰게 된다. 플랫폼 감각에 길들여진 것으로 보인다.

34) 1996년 『코즈믹 세기말 탐정신화(ユズミック 世紀末探偵神話)』로 제2회 메피스트상을 수상한 세료인 류스이의 명명은 더욱 과격하다. 사이토 다마키(斎藤環) 「메타 밀실과 명명의 몸짓-포, 라캉, 세료인 류스이(メタ密室と命名の身振りーポ、ラカン、清涼院流水)」(『유레카』, 1999. 12)는 일본 탐정 클럽(JDC)에 소속된 아지로 소지(鴉城蒼司, 탁월한 추리), 쓰쿠모 주쿠(九十九九, 신통력), 류구 죠노스케(龍宮城之介, 예기추리), 쓰쿠모 네무(九十九音夢, 퍼지추리), 피라미드 미즈노(ピラミッド・水野, 메타 미혹추리) 등의 탐정명이나 추리 기법 명명의 몸짓에 보이는, 심층이 결여된 아이콘의 단편화 = 증식이 무라카미 다카시가 제창하는 ‘슈퍼 플랫폼’을 연상시킨다고 지적한다.

35) 기호적 신체와 살아있는 신체의 상극이라는 문제에 대해 만화사를 통해 데쓰카 오사무를 예로 들어 고찰하고 있는 것은 오쓰카 에이지(『교양으로서의 <만화·애니메이션>(教養としてのくまんが・アニメ)』, 2001, 고단샤현대신서(講談社現代新書))이다.

36) ‘자연주의적 리얼리즘’이란 현실을 있는 그대로 그려내는 것으로, 만화나 애니나 게임 등의 허구를 사생하는 허구나 캐릭터 소설은 ‘만화·애니적 리얼리즘’이라고 오쓰카 에이지 『이야기의 체조(物語の体操)』(2003, 아사히 문고(朝日文庫))는 정의한다. 아즈마 히로키 『게임적 리얼리즘의 탄생(ゲーム的リアリズムの誕生)』(2007, 고단샤 현대신서)은 종래의 ‘현실’을 반영하는 ‘자연주의적 리얼리즘’이 효력을 잃었고, 지금은 ‘나’나 ‘이야기’를 복수화하는 메타 모노가타리적 상상력에 의한 리얼리즘 = 게임적 리얼리즘이 대두하기 시작했다고 한다. 그러나 그러한 허구성의 자각, 또는 메타픽션의 무한 계단화와 메타 레벨의 침범이라는 것은 1920년대의 모더니즘 문학이 주특기로 삼았던 것이었다. 80년대의 포스트모던 소설이라 불린 작품군도 20년대의 반복이라는 측면이 있다. 또한 종래의 문학을 ‘자연주의적 리얼리즘’으로 대표하도록 하는 것은 애초에 무리이다. 언어론적 전회 이후의 모더니즘 문학의 실천이 전혀 고려되지 않고 있다. 오시노 다케시 「‘순수소설’로서의 현대 미스터리(<純粹小説>としての現代ミステリー)」(『사회문학(社会文学)』 제22호, 2005. 6) 참조.

랫한 면에 새겨넣을 것이다.

- 
- 37) 순문학의 영역에 적극적으로 미스터리라는 수법을 도입해 온 것이 오쿠이즈미 히카루(奥泉光)이다. 『형식적인 사건-구와가타 고이치 조교수의 스타일리쉬한 생활(モーダルな事象 桑瀧幸一助教授のスタイリッシュな生活)』(2005)에서는 별볼일 없는 일본 문학 연구자인 일명 구와코, 구와가타 고이치가 미조구치 슌페이(溝口俊平)라는 무명의 동화작가에 관한 원고를 쓰면서부터, 살인 사건을 비롯한 불가사의한 악몽에 시달리기 시작한다. 여성 재즈 보컬리스트가 헤어진 전남편과 탐정 콤비를 이루어 호기심으로 사건을 수사하는 파트와, 거기에 전시 하의 사건 등이 복잡하게 얽히면서 이야기가 진행된다. 범인도 탐정도 아닌, 주변 인물을 연기하는 구와코이긴 하지만, 역시 이 책의 주인공은 다름 아닌 구와코다. 처음에는 ‘종합적인 죽음의 나라’(이것은 오쿠이즈미의 현실 인식의 우의이기도 하다)에 휩쓸려 갈뻔한 한심한 학자가, 마지막에는 미조구치 슌페이의 최루성 동화를 부정하고, 『말장난 대사전』의 편자인 하루교테 네코스케(春狂亭猫介)의 일을 이어받아, 노숙자가 되어 계속해서 말장난을 이어가는 방법으로 잡음을 이용해 ‘죽음의 나라’를 부정하여 ‘스타일리쉬한 생활’을 실현한다. 플랫폼 문학으로서 미스터리의 가능성을 시사하고 있다.