

디지털 수용 환경 변화에 따른 사극의 재매개와 서사 구조 변용 - 드라마 〈폭군의 셰프〉를 중심으로

박매화*

1. 들어가며
2. 디지털 매체 환경과 서사의 재편
3. 플랫폼 사극의 서사·시각 재공학
 - 3-1. 웹소설 기반 역사 소재의 드라마화
 - 3-2. 갈등의 퀘스트화와 수행 엔진
 - 3-3. 유희적 하이퍼매개와 맛의 시각화
 - 3-4. 권위의 표면화와 공간의 스튜디오화
 - 3-5. 여성 주체의 응시와 시각적 주도권의 역전
 - 3-6. 〈망운록〉의 시각적 물성과 수행 기록의 아우라
4. 나가며

국문초록

디지털 플랫폼의 전면적 확장과 유통 환경의 재편으로 사극은 더 이상 역사적 인과의 축적만으로 경쟁하기 어렵게 되었다. 본 연구는 이러한 환경 변화가 사극의 장면 배열과 전개 리듬, 그리고 수용 방식까지 어떻게 규정하는지를 ‘재매개’의 관점에서 검토하고, 드라마 〈폭군의 셰프〉를 분석한다. 특히 tvN이라는 레거시 미디어의 틀 안에서 방영되었으나 플랫폼적 수용 리듬을 내재화한 본 작품이 웹소설적 문법과 예능형 경연 포맷을 통

* 동국대학교 영상대학원 영화영상제작학과 강사

해 장르의 물리적 구조를 어떻게 재구성하는지 규명하고자 한다.

분석 결과, 〈폭군의 셰프〉는 웹소설 IP의 연재 리듬과 예능형 경연 문법을 사극 내부로 이식하여 서사 구동 원리 자체를 재설계하는 ‘서사 구조 재공학’의 과정을 거치고 있음이 밝혀졌다. 구체적으로는 전통적 사극의 정치적 인과가 ‘미션-수행-판정-보상’의 반복 단위로 압축되며, 서사적 긴장이 인과의 누적이 아닌 판정의 순간에 응축되는 구조적 특성을 확인하였다. 또한 군주의 권위는 신비의 상징에서 노출·분절·판정의 장치로 재조립되며, 궁중 공간 역시 정치적 장소에서 경연의 무대로 최적화되는 공간적 전회를 포착하였다.

본 연구는 이러한 변용을 ‘서사 구조 재공학’과 ‘수행 기록의 아우라’라는 개념으로 정리함으로써 플랫폼 시대 사극의 변형을 설명하는 분석 틀을 제안한다. 이는 사극의 리얼리티가 고증의 누적보다 지각과 정서 반응의 동기화로 이동했음을 의미하며, 〈망운록〉이라는 시각적 물성이 수행과 판정의 정당성을 확보하는 새로운 매체 아우라로 기능을 입증한다. 결론적으로 본 논문은 플랫폼 환경의 즉시성 규칙이 사극을 현대적 욕망과 매체적 유희가 교차하는 수행의 공간으로 재조직하고 있음을 밝힌다.

(주제어: 재매개, 플랫폼, 사극, 예능 문법, 하이퍼매개, 지각적 리얼리즘, 아우라, 〈폭군의 셰프〉)

1. 들어가며

디지털 플랫폼의 전면적 확장과 유통 경로의 다변화는 매체와 형식, 그리고 장르 간의 경계를 급속히 재편하고 있으며, 이러한 변화는 산업과 매체의 구분이 흐려지는 이른바 ‘빅 블러(Big Blur)’ 현상으로 정식화된 바

있다.¹⁾

본 논문에서 플랫폼 환경은 특정 작품의 제작·편성 범주(OTT 오리지널 여부)를 지칭하기보다는 방영 이후 다시보기·클립 유통·배속 시청 등으로 대표되는 재유통/재소비 조건이 서사 단위와 전개 리듬을 규정하는 국면을 의미한다. 따라서 <폭군의 셰프>는 OTT 드라마로 분류되기보다 플랫폼화된 수용 조건 속에서 웹소설적 리듬과 예능형 경연 문법이 서사 구조로 재가공되는 사례로 볼 수 있다. 이 조건에서 특정 장르는 고유한 형식 규범을 독점적으로 유지하기보다는 이질적인 매체 문법을 참조하거나 흡수하며 혼종화함으로써 새로운 생존 전략을 구축하게 된다. 그 결과, 역사적 실재의 재현과 교훈성을 중심에 두고 비교적 보수적인 관습을 유지해 온 '사극 장르' 역시 존재론적 안정성을 전제하기 어려운 국면에 진입한다. 전통적 사극이 선형적 인과율과 역사적 필연성의 논리 위에서 '국가적 서사'의 권위를 조직해 왔다면, 동시대 플랫폼화된 시청·재소비 환경에서의 사극은 디지털 네이티브 수용자의 파편화된 욕망과 플랫폼 기술의 요구를 내재화한 하이브리드 텍스트로 전이하고 있다. 이때 사극의 변모는 단순한 소재 차용을 넘어 장면 배치와 전개 리듬, 쾌감(카타르시스)을 주는 시점, 그리고 시청 방식(배속, 빨리감기, 건너뛰기, 명장면만 보기 등)까지 재조정되는 서사 구조 차원의 재편으로 나타난다. 이러한 재편은 사극이 다른 매체 문법을 끌어안는 방식으로 진행된다는 점에서 '재매개(Remediation)'로 유효하게 해명될 수 있다. 즉 재매개는 뉴미디어가 올드미디어의 형식과 관습을 빌려오고 결합하는 방식으로 스스로의 표현 양

1) 빅 블러(Big Blur)란 첨단 정보통신기술(ICT)의 발전에 따라 기존의 산업, 업종, 매체 간의 경계가 희미해질 정도로 허물어지는 현상을 일컫는다. 스탠 데이비스(Stan Davis)와 크리스토퍼 메이어(Christopher Meyer)가 논의한 '블러(Blur)' 개념에서 착안한 것으로, 국내에서는 조용호의 저서 『당신이 알던 모든 경계가 사라진다』를 통해 비즈니스 영역의 경계 붕괴를 설명하는 주요 개념으로 소개되었다.

식을 구성하는 과정을 설명한다.²⁾

본 연구는 이러한 장르적 전환이 나타나는 텍스트로서 드라마 〈폭군의 셰프〉³⁾를 분석 대상으로 삼는다. 연구 대상 선정에 대해 (1) 웹소설 연재 문법이 사건 배열과 정보 제시 리듬에 직접 개입하는가, (2) 예능형 경연 포맷이 서사 해결 규칙(미션 제시-수행-판정-보상)으로 구조화되는가, (3) 방송 이후 다시보기·클립 유통·배속/점프 시청 등 플랫폼화된 재소비 조건이 장면 단위 설계에 반영되는가를 기준으로 한다. 〈폭군의 셰프〉를 분석 대상으로 선택한 이유는 웹소설 원작⁴⁾의 서사 문법이 사건 전개에 추진력(정보 밀집·혹 중심 배열 등)으로 작동하고, 요리 경연 예능의 '규칙-수행-판정' 문법이 궁중 권력 갈등의 처리 방식으로 이식되며, 이러한 형식이 플랫폼화된 재소비 환경에서 클립화 가능한 단위 사건으로 강화되기 때문이다. 또 〈폭군의 셰프〉는 tvN 방영과 함께 넷플릭스를 통해 스트리밍 유통되었다. 넷플릭스 공식 Top 10(Tudum) 집계에서 비영어 TV 부문 1위를 기록했으며, 넷플릭스 시청 보고서를 근거로 한 제작사 보도에서도 성과가 보고된 바 있다.⁵⁾ 따라서 본 작품은 플랫폼화된 재소비 조건 속

2) 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 옮김, 커뮤니케이션북스, 2006, 8쪽.

3) 드라마 〈폭군의 셰프〉(2025)는 tvN에서 방영되고 넷플릭스를 통해 전 세계에 공개된 12부작 사극이다. 장태유 연출, fGRD 극본으로 웹소설 『연산군의 셰프로 살아남기』를 원작으로 한다. 조선 시대를 배경으로 현대의 미슐랭 셰프가 타임슬립하여 벌어지는 사건을 다루는 이야기다.

4) 네이버 시리즈, 박국재, 『연산군의 셰프로 살아남기: 폭군의 셰프 원작 [독집]』, <https://series.naver.com/novel/detail.series?productNo=8902459>, (접속일: 2026.2.2.)

5) Netflix Tudum, 〈Top 10 Movies and Shows on Netflix: Week of September 15, 2025〉, 2025.9.23., <https://www.netflix.com/tudum/articles/top-10-september-15-2025> (접속일: 2026.2.2.); 스튜디오드래곤, 〈스튜디오드래곤 '폭군의 셰프' 25년 하반기 넷플릭스 시청시간 글로벌 3위 등극...〉, 2026.1.23., <https://www.studio-dragon.net/ko/pr/news/>. (접속일: 2026.2.2.)

에서 사극 장르의 재매개 전략이 서사 구조의 물리적 골격(장면 단위/리듬/판정 구조)으로 구현되는 양상을 검증하기에 적합한 사례다. 본 작품은 사극의 시공간적 외피 위에 현대적 전문직(셰프)⁶⁾ 서사를 결합하고, 갈등의 전개를 ‘수행 과제(미션)-퍼포먼스-판정’의 구조로 전개함으로써 정치적 국면을 해석의 대상이라기보다 체험의 대상으로 만들려는 경향이 보인다. 나아가 왕권의 권위는 ‘국가적 서사’의 명분으로 자동 승인되기보다는 로맨스 서사가 요구하는 여성 주체의 응시와 감정적 판정을 경유하며 재배치된다. 또 〈폭군의 셰프〉는 웹소설 IP를 기반으로 한 매체 전환의 계보 위에서 장르의 관습적 기표를 유지하면서도 플랫폼 시대의 즉시성과 ‘미션형 사건’의 리듬을 전면화한다는 점에서 동시대 사극의 변형 양상을 밀도 있게 드러낸다.⁷⁾

재매개 이론의 핵심은 매개의 존재를 지우고 ‘투명한 몰입’을 지향하는 투명성의 ‘비매개(Immediacy)’와 매개 장치 자체를 전면에 드러내 유희를 생산하는 ‘하이퍼매개(Hypermediacy)’라는 이중 논리가 동일 텍스트 내부에서 긴장 관계로 공존한다는 점이다.⁸⁾ 〈폭군의 셰프〉는 사극의 몰입 장치를 유지하면서도 정보 제시 방식과 편집 리듬, 장면의 훅(Hook)을 강화하는 연출을 통해 하이퍼매개의 쾌감을 적극 호출한다. 즉, 역사적 필연성의 누적과 명분의 설득이 장르의 추진 장치였던 전통적 사극과 달리 본 작품은 사건을 ‘규칙이 주어진 수행’으로 압축하고 그 결과를 ‘즉시 판정·

6) ‘전문직(셰프)’은 면허 유무가 아니라 고도의 숙련이 공인된 평가 체계(수상·랭킹·심사 등)를 통해 가시화되고, 그 전문성이 인물의 갈등·육망·서사 동력으로 전면화되는 직업 표상을 가리킨다. 본 작품은 주인공 지영의 세계 대회 수상(미술랭 3스타 셰프)을 오프닝에서 제시하며 이러한 전문성의 전제를 명시한다.

7) 뉴스1 연예TV(YouTube 채널), 〈폭군의 셰프〉 PD “흑백요리사 셰프들이 알려준 킷 있다”... 시즌2 가능성·비하인드 [정덕현의 페르소나KI], 2025.10.23., https://youtu.be/XieP29bmk_g, [00:09:50-00:10:10], (접속일: 2025.12.19.)

8) 볼터·그루신, 앞의 책, 8, 21, 34쪽.

보상하는 방식'으로 감각적 쾌속을 구축한다.

그러나 기존 연구는 대체로 (1) OTT 시대 장르 변형을 주제와 이념, 그리고 표상의 차원에서 논의하거나⁹⁾ (2) 웹소설 원작의 영상화 과정에서 정보 밀집도, 서사 속도, 영상 기법의 변화를 기술하는 데 집중해 왔다.¹⁰⁾ 그 연장선에서 (3) tvN 사극을 대상으로 한 연구에서는 <백일의 낭군님>이 퓨전사극의 관습을 심화·변주하고 서사 내부에 현대적 요소를 적극적으로 활용하는 양상을 통해 동시대 사극의 혼종화가 진행되는 흐름을 보여준다고 분석한 바 있다.¹¹⁾ 더불어 (4) OTT/플랫폼 환경의 크로스미디어 스토리텔링 연구는 스토리(플롯·인물/관계) 뿐 아니라 담화(영상표현 방식·시점) 차원의 분석을 병행하는 틀을 제시함으로써 매체 환경 변화가 텍스트의 전개 리듬/장면 설계뿐 아니라 영상적 설계에도 어떻게 반영되는지 함께 검토할 필요가 있음을 시사한다.¹²⁾ 이러한 논의는 사극의 변화 양상을 포착하고 있으나 플랫폼 환경이 강제하는 '구조적 물리성', 즉 장면 배열과 편집 호흡 및 사건 단위의 반복 구조가 텍스트의 골격을 어떻게 재구성하는지에 대해서는 상대적으로 충분한 논의를 축적하지 못했다는 한계를 지닌다. 특히 볼터와 그루신(Jay David Bolter & Richard Grusin)이 『재매개』 제11장에서 “텔레비전은 이벤트를 모니터하고 바로 변화를

9) 윤복실, 「OTT 드라마 <킹덤>의 서사 전략 연구: 재매개 이론을 중심으로」, 『글로벌문화콘텐츠』 제43호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2020, 117-120쪽.

10) 하철승, 「웹소설 원작 한국 TV 드라마의 서사와 영상 기법: 2013년 이후 지상파와 종합편성채널 방영 작품을 중심으로」, 고려대학교 대학원 박사학위논문, 2023, 초록 i-ii쪽.

11) 염원희, 「tvN 드라마 <백일의 낭군님>의 내러티브 특징과 현대적 요소의 활용 방식 연구」, 『대중서사연구』 제25권 1호, 대중서사학회, 2019, 250쪽.

12) 최수지, 「OTT플랫폼의 크로스미디어 스토리텔링 연구-웹툰 <살인자ㅇ난감>과 넷플릭스 드라마 <살인자ㅇ난감>을 중심으로」, 『대중서사연구』 제30권 2호, 대중서사학회, 2024, 482쪽.

보고한다”¹³⁾고 말한 바와 같이 플랫폼 시대 사극은 사건을 현재 진행형 업데이트처럼 제시하며 예능, 웹소설, 플랫폼 인터페이스의 문법을 적극 흡수한다. 그럼에도 이 전략이 현대 사극의 서사적 골격을 어떻게 재설계하는가에 대한 분석은 여전히 학술적 공백으로 남아 있다.

이에 본 연구는 기존 논의에서 한 걸음 나아가, <폭군의 셰프>가 보여주는 예능적 연출과 웹소설적 리듬을 ‘서사 구조의 재공학’이라는 관점에서 분석하고자 한다. 여기서 ‘재공학’이란 플랫폼적 시청 행태(짧은 단위 장면의 즉시 소비, 클립화 가능성, 빠른 회차 이동)를 전제로 하여 사건을 ‘미션(규칙/목표 제시)-수행(퍼포먼스)-판정(권위의 확정)-보상(관계/지위/국면 이동)’의 반복 단위로 분절하여 배치함으로써 사극의 서사 구동 방식을 다시 설계하는 과정을 의미한다. 이 개념은 ‘사극의 예능화’를 단순한 외양의 혼합이 아니라 서사의 작동 원리 자체가 재배치되는 문제로 읽게 한다는 점에서 분석적 효용을 가진다. 또 이러한 재배치는 디지털 환경에서의 지각적 리얼리즘 논의¹⁴⁾ 및 디지털 매체 시대의 아우라(Aura) 문제¹⁵⁾와도 연계되며, 고증의 공백이 곧바로 텍스트의 설득력 상실로 환원되지 않는 플랫폼 시대 사극의 미학적 조건을 해명하는 단서가 된다.¹⁶⁾

본 논문의 구성을 살펴보면, 2장에서는 디지털 매체 환경의 변화에 따른 재매개의 논리와 미학적 개념을 검토하여 분석의 토대를 다진다. 이어지는 3장에서는 <폭군의 셰프>를 중심으로 플랫폼 사극의 서사 구조 재공학

13) 볼터·그루신, 앞의 책, 227쪽.

14) 채희상, 「디지털 영화의 ‘리얼리즘’ 재개념화에 관한 연구」, 『영상예술연구』 제15호, 영상예술학회, 2009, 84쪽.

15) 심혜련, 「디지털 매체 시대의 아우라 문제에 관하여」, 『시대와 철학』 제21권 3호, 한국철학사상연구회, 2010, 331쪽.

16) 최지운, 「TV드라마 속 대체역사 빙의물 연구 : <철인왕후>를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제64호, 인문콘텐츠학회, 2022, 196-200쪽.

과 시각 장치의 재배치가 결합하여 새로운 미학적 체계를 완성하는 과정을 심층적으로 분석한다. 구체적으로는 웹소설 문법의 이식과 퀘스트형 서사 엔진의 작동 원리를 규명하고, 권위·공간·응시·기록물 등 시각적 장치들이 이러한 서사 엔진과 결합하여 권력 관계를 재배치하는 양상을 논증하고자 한다.

본격적인 분석은 〈폭군의 셰프〉(12부작) 전 회차 전수 검토를 바탕으로 진행하되, 특히 4화(궁중 내부 승인)와 8~9화(대외적 체면과 위기)를 동일 장면 포맷의 변주가 반복·대조되는 대표 구간으로 선정하여 장면 단위 미시 분석을 병행한다. 이는 서사적 엔진의 반복 구조와 시각적 구현의 전복을 가장 밀도 있게 포착하기 위한 선택이다. 마지막으로 4장에서는 이상의 논의를 종합하여 플랫폼화된 수용 조건 속에서 변화하는 사극의 미학적·산업적 의의를 정리하며 논의를 마무리할 것이다.

2. 디지털 매체 환경과 서사의 재편

디지털 플랫폼은 유통 경로를 구축함과 동시에 서사의 생산 및 소비 리듬을 규정하는 물질적 조건으로 자리한다. N-스크린 환경에서 콘텐츠는 하나의 연속적 흐름으로만 수용되지 않는다.¹⁷⁾ 시청은 모바일 기기의 상시 접속성, 알림과 인터페이스의 분절성, 화면 전환의 빈번함 속에서 '중단될 수 있는 연속'으로 조직되고 그 결과 서사는 완결된 총체라기보다 단위 장면과 단위 시퀀스의 즉시성을 중심으로 재배치되기 쉽다. 이러한 재배치는 이야기의 밀도와 속도를 강화하는 동시에 시청자가 기대하는 리듬

17) 정일형, 「N-스크린 환경에서의 콘텐츠 재매개 - 웹툰 〈미생〉을 중심으로」, 『사회과학연구』 제32집 3호, 경성대학교 사회과학연구소, 2016, 162-163쪽.

자체(전개 방식, 정보 제시의 간격, 감정 고조의 타이밍)를 이동시키는 방향으로 작동한다.¹⁸⁾ 이때 서사적 완결성은 종종 에피소드 단위의 지속적 추동에 자리를 내어준다. 플랫폼화된 시청·재소비 환경에서 드라마는 선형적 일상성의 반복을 줄이고 다음 회차/다음 장면으로의 이동을 즉각 유도하는 리듬(강한 훅, 빠른 정보 제시, 과감한 장면 전환)을 강화하는 경향이 있다. 윤복실은 OTT 드라마 <킹덤>의 사례를 통해 연속 시청(몰아보기)을 전제로 지난 회차 반복·플래시백·다음 회차 예고 등 반복 장치가 최소화되면서 서사가 전진하도록 설계된다고 지적한 바 있다.¹⁹⁾ 이는 원작 IP 기반의 영상화에서 두드러지는 정보 밀집도의 증폭과도 맞물린다. 결국 디지털 환경에서 빨라진 편집은 플랫폼 조건이 요구하는 서사 효율화가 낳은 결과로 이해되어야 한다.

이러한 변화는 사극 장르에도 동일하게 작동한다. 사극은 전통적으로 시대 재현의 설득과 정서적 축적을 통해 긴 호흡을 구축해 왔지만, OTT 환경에서는 설정 설명의 압축과 장면 단위의 쾌감이 우선되는 경우가 늘어난다. 그 결과 사극은 역사적 문법만으로 경쟁하기보다는 이미 대중에게 내면화된 동시대의 장르 문법(경연, 게임화된 규칙 제시, 즉각적 판정과 반전, 클립 중심의 하이라이트 소비)을 수용해 리듬을 재편하는 방식으로 생존 전략을 강화한다. 따라서 사극의 변화는 플랫폼 조건이 서사와 리듬을 구조적으로 재편한 결과로 이해하는 편이 타당하다.

이 지점에서 리얼리즘의 기준 또한 재정의되어야 한다. 디지털 매체 환경에서 리얼리즘은 사료와의 일치라는 재현적 사실성만으로 평가되기 어렵고, 오히려 핵심은 수용자가 특정 텍스트를 얼마나 빠르게 이해하고 즉

18) 김은영, 「웹툰 『미생』의 재매개 과정에서 나타난 디지털 서사의 변주」, 『미디어, 젠더 & 문화』 제31권 2호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2016, 61-62쪽.

19) 윤복실, 앞의 글, 119쪽.

각적으로 정서적 동기화되는가에 있다. 기존 논의에서 제안된 ‘지각적 리얼리즘(Perceptual Realism)’은 디지털 영상의 현실감이 물리적 실재성보다 지각, 인지, 정서 반응의 설계에 의해 구성된다는 점을 분명히 한다.²⁰⁾ 예컨대 <폭군의 셰프>의 기본 설정은 역사적 관점에서 오류로 보일 수 있으나, 경연과 판정의 규칙에 익숙한 시청자의 지각 체계 안에서는 이 설정이 곧장 ‘게임의 규칙’으로 번역되며 개연성을 획득한다. 즉 디지털 사극의 사실성은 사실의 재현이 아니라 지각의 설득으로 재조직된다.

이 과정은 아우라 문제와도 연결된다. 기계 복제 이후 전통적 의미의 아우라가 약화되었다는 진단과는 달리 디지털 매체는 자신의 조작성을 숨기기보다 오히려 보여주기를 통해 새로운 권위를 얻는다. 선행 연구에서 논의한 바와 같이 원본의 신비가 소멸한 자리에서 매체가 제공하는 화려한 퍼포먼스와 감각적 설계가 새로운 층위의 ‘매체 아우라’로 발현될 수 있다.²¹⁾ 디지털 사극에서 과장된 자막, 강조 그래픽, 반복 삽입되는 리액션 샷, 편집 리듬의 가속은 아우라를 구성하는 장치이며 이는 역사적 재현의 엄밀성과 별개로 ‘지금-여기에서 소비되는 볼거리의 권위’를 만들어낸다.²²⁾ 다시 말해 디지털 사극은 역사적 사실성의 논리만으로 해석되기보다 플랫폼적 리듬과 지각적 설득, 그리고 감각적 권위의 생산이 결합한 형태로 이해되어야 한다.

이때 사극이 예능의 문법을 적극적으로 끌어오는 현상은 단순한 장르적 수사에 머무르지 않고 텔레비전이라는 매체가 축적해 온 형식적 성향과 직접 맞닿아 있다. 볼터와 그루신은 텔레비전이 디지털 미디어를 재매

20) 채희상, 앞의 글, 84-85쪽.

21) 심혜련, 앞의 글, 331-333쪽.

22) 심혜련, 앞의 글, 332쪽; 최지선, 「나무꾼과 선녀」 설화의 현대적 변용과 의미: 드라마 <폭군의 셰프>와 비교를 중심으로, 『반영과 재현』 제10호, 영상문화지평연구소, 2025, 171-172쪽.

개해야 생존한다는 점을 인정하면서도 텔레비전이 영화에 비해 애초부터 다른 미디어를 자유롭게 차용해 온 하이퍼매개적 매체였다는 사실을 강조한다.²³⁾ 텔레비전은 오래전부터 다양한 형식과 화면 요소를 한데 배치 하며 매체로서의 자신을 드러내는 방식으로 발전해 왔다. 특히 사건을 모니터링하고 변화의 발생을 곧바로 보고하는 현재성의 논리를 핵심 속성으로 갖는다.²⁴⁾ 이 관점에서 하이퍼매개는 몰입을 방해하는 잡음으로 환원되지 않으며, 텔레비전적 경험을 성립시키는 표지이자 작동 원리로 기능한다.

이러한 성향은 오늘날 드라마의 예능화에서 더 직접적으로 드러난다. 예능은 정보층(자막, 그래픽, 리액션)을 적극적으로 노출함으로써 시청자의 주의를 특정 포인트에 고정시키고, 장면의 의미를 빠르게 해석하게 만들며, 감정 반응을 공동의 리듬으로 묶는다. 플랫폼화된 시청 환경에서 시청 이탈을 최소화해야 하는 압력이 커질수록, 예능이 발전시켜 온 정보층과 편집 장치는 드라마 서사에 편입되기 쉽다. 즉 드라마의 예능적 기표 노출은 장르 혼합이라는 외적 장식의 범주를 탈피하여 플랫폼 경쟁 환경에서 요구되는 즉시성과 가시성을 드라마 문법 내부로 끌어들이는 전략으로 작동한다.

특히 웹소설적 서사가 가진 연재 리듬(매회 후킹, 즉각적 목표 제시)은 예능 문법과 결합하기 좋은 구조를 제공한다. 웹소설은 서사 단위가 분절되어 있기 때문에 회차마다 독자의 이탈을 막기 위한 강조점이 필요하고, 드라마는 이를 시청각적 표지로 번역할 수 있다. 그 결과 서사는 더 촘촘하게 즉각적인 재미와 즐거움을 생산하도록 재조직되고, 시청자는 다음 회차뿐 아니라 다음 장면으로 이동하도록 지속적으로 유도된다. 이때 예능

23) 볼터·그루신, 앞의 책, 223쪽.

24) 볼터·그루신, 앞의 책, 227쪽.

적 장치는 드라마의 허구성을 약화시키기보다 이미 익숙한 유희 코드를 호출해 텍스트와 수용자 사이의 유희적 유대를 강화한다.²⁵⁾

따라서 <폭군의 셰프>에서 드라마가 예능의 자막, 리액션, 편집 강조를 수행하는 행위는 취향의 문제라는 지엽적 차원을 넘어서며 플랫폼 조건이 만든 리듬(빠른 전개와 정보 밀집), 지각적 리얼리즘의 설계, 그리고 텔레비전의 하이퍼매개적 유전자와 결합한 재매개의 산물로 이해될 수 있다.

3. 플랫폼 사극의 서사·시각 재공학

3-1. 웹소설 기반 역사 소재의 드라마화

본 절은 <폭군의 셰프>의 원천 IP인 웹소설이 역사 소재를 플랫폼 수용 리듬에 맞는 ‘드라마화 가능한 형식’으로 어떻게 1차적으로 가공하는지 먼저 검토한다. 여기서 드라마화는 고증의 누적이 아니라 역사적 사건과 인물을 회차형 긴장 설계와 즉시 회수 가능한 보상 구조 속에서 갈등-수행-판정의 단위로 재배열하는 과정을 뜻한다. 이때 웹소설 IP는 역사 소재를 플랫폼 수용자의 욕망에 맞게 가공하는 서사적 필터로서, 이후 드라마의 재매개 방식에 선행하는 1차 변환 층위로 기능한다. 웹소설 서사는 기본적으로 회차 단위의 긴장 배분과 다음 회차로의 강제 이동을 전제로 한다. 특히 한 회차의 말미를 의도적으로 끊어 독자의 체류를 유도하는 절단의 장치(클리프행어형 절단)는 웹소설 서사 리듬을 규정하는 핵심 문법이다.²⁶⁾

25) 임초희, 「'엔터테인먼트 드라마'로서의 <응답하라> 시리즈(tvN) 연구: 드라마의 예능 프로그램 특징 도입 및 활용을 중심으로」, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 2020, 46-48쪽.

이 문법이 드라마로 이식될 때, 한 편의 완결된 극적 호흡보다 장면-정보-반전의 단위를 잘게 쪼개어 연쇄시키는 방식이 전면에 놓이며, 에피소드 말미의 '걸림'은 서사의 핵심 추진력이 된다.²⁷⁾

이때 영상 매체는 웹소설 특유의 속도와 밀도를 영상 언어로 번역하기 위해 정보 전달을 압축하는 장치를 적극 동원한다. 자막, 내레이션, 요약적 구성, 그리고 장면 전환의 가속은 문장 단위로 진행되는 웹소설의 속도감을 플랫폼 시청 리듬에 맞게 재구축하는 방식이다.²⁸⁾ 즉, 본 절에서 논하는 웹소설적 문법은 단순히 원작의 소재 차용을 넘어 (1) 회차형 긴장 설계, (2) 단위 사건의 미션화, (3) 즉각적 보상(사이다)의 박자가 드라마의 기본 엔진으로 작동하는 상태를 의미한다. <폭군의 셰프>를 둘러싼 텍스트 환경은 이러한 문법을 더욱 강화하는데, 원작이 장편 연재라는 형식적 조건을 갖는 순간 드라마는 한 회의 결말보다 다음 회의 도착을 우선하는 탈일상적 리듬을 취하게 된다. 또 최근 빙의·대체역사 계열 서사가 웹소설과 결합하여 확장된 지형은 장르-플랫폼의 결합이 사극의 서사 문법을 근본적으로 재편하고 있음을 방증한다.²⁹⁾

이러한 역사 소재의 가공 규칙 중 핵심은 역사적 인과율을 목표 지향적인 '미션' 단위로 재구성하는 것이다. 전통 사극이 국가적 서사와 선형적 필연성에 기반했다면, 웹소설 기반 사극은 이를 파편화된 수행의 연쇄로 치환한다. 역사적 사건은 주인공이 현대적 전문성(셰프)을 통해 돌파해야 할 구체적인 과제로 변모하며, 이는 배속 시청이나 클립 소비를 지향하는 수용자가 서사의 핵심을 즉각 지각하게 만드는 토대가 된다. 여기서 전문

26) 하철승, 앞의 글, 81-84쪽.

27) 하철승, 앞의 글, 84쪽.

28) 하철승, 앞의 글, 41, 139, 150쪽.

29) 최지운, 앞의 글, 196-197쪽.

직 지식은 전근대적 시스템의 난제를 해결하는 치트키이자 시각적 수행(퍼포먼스)의 도구로서 사극의 장르적 중압감을 떨어내고 공연적 유희성을 극대화한다.

나아가 이러한 회차형 분절과 가공은 단지 서사 기교에 머물지 않고, 매체 환경의 재유통 조건과 접속한다. 텔레비전은 현실을 투명하게 제시하려는 비매개성을 지향하면서도, 그 형식을 산업적 메커니즘 속에서 끊임없이 하이퍼매개적으로 구성한다.³⁰⁾ 발터 벤야민(Walter Benjamin)에 따르면 기술적 복제는 대상을 전통의 영역에서 분리하고 대량 출현과 현실화를 통해 수용자의 현재 속으로 끊임없이 끌어온다.³¹⁾ 이 과정에서 전통적 예술 작품이 지녔던 시간과 공간의 유일무이한 현존성인 ‘아우라’는 흔들리게 되며, 원본의 신비가 소멸한 자리에는 매체가 제공하는 화려한 퍼포먼스와 감각적 설계가 새로운 권위를 생산하는 방식으로 기능할 수 있다.³²⁾ 결국 플랫폼화된 수용 조건이 강해질수록 드라마 서사는 완결된 총체보다 분절 가능한 단위들의 조합으로 재편되며, 이는 사극의 리얼리즘 기준을 사료와의 일치에서 시각적 설득으로 이동시킨다.³³⁾

3-1절에서의 비교는 플랫폼화된 수용 조건(다시보기·클립 유통·배속/점프 시청)이 요구하는 리듬과 정보 밀집이 서사 엔진을 어떻게 재배치하는가를 밝히는 데 목적이 있다. 따라서 웹소설적 문법의 ‘고속화·압축’은 장르 취향의 결과보다는 재매개 환경에서 효율적으로 작동하도록 요구되는 서사 단위의 변환으로 해석된다. 이러한 플랫폼화된 시청 환경에서는 회차 간 연결성과 몰아보기 전제가 서사 설계의 조건으로 작동하며, 이는

30) 볼터·그루신, 앞의 책, 233-236쪽.

31) 발터 벤야민, 『기술적 복제시대의 예술작품』, 심철민 옮김, 도서출판 b, 2017, 24쪽.

32) 심혜련, 앞의 글, 330-331쪽.

33) 발터 벤야민, 앞의 책, 31, 33쪽; 윤복실, 앞의 글, 119쪽; 최지선, 앞의 글, 171-172쪽.

사건 배열의 속도·정보 제시 방식과도 맞물린다.³⁴⁾ 디지털 플랫폼 사극의 물리적 구조 변용을 견인하는 핵심 동인은 웹소설 IP의 이식 과정에서 발생하는 서사의 고속화와 압축이다. 전통적 사극이 역사적 사건의 인과를 축적하며 점진적으로 갈등을 고조시키는 방식을 선호해 왔다면 <폭군의 셰프>는 웹소설 특유의 '전문가 서사'를 도입함으로써 서사의 무게중심을 인물의 심리적 고뇌에서 '전문적 기술을 통한 즉각적 수행'으로 이동시킨다. 기존 논의에 따르면 2013년 이후 웹소설 원작 드라마는 모바일 스크롤 환경에 최적화된 소스 텍스트의 특성을 반영하여 '단위 시간당 고밀도 정보량'을 영상의 물리적 편집 주기에 이식하는 경향을 보인다.³⁵⁾

본 작품에서 주인공 연지영이 현대의 '셰프'라는 전문 지식을 활용해 조선의 권력 공간을 돌파하는 과정은 웹소설의 전형적 '치트키' 문법과 결합한다. 여기서 핵심적인 미학적 기제는 이른바 '사이다'로 명명되는 즉각적 카타르시스, 즉 전근대적 시스템의 불합리함이나 기술적 한계를 현대적 전문성이 단번에 압도할 때 발생하는 보상 체계이다. 드라마 1회에서 지영이 비행기 기내식용 버터와 고추장을 활용해 만든 '고초장 버터 비빔밥'은 이러한 문법이 시각화된 대표적 사례로 '퓨전 음식'의 외양을 넘어서 현대의 미각 기억과 조선의 재료가 결합되는 방식 자체가 서사의 즉각적 보상 장치로 기능한다.³⁶⁾

이러한 '전문가 서사'의 유입은 사극의 전통적 서사 리듬을 근본적으로 재편한다. 과거 사극의 주인공들이 왕의 신뢰를 얻기 위해 장기간의 정치적 시련을 인내하며 고통의 축적을 보여주었다면, 연지영은 단 한 번의 요

34) 최수지, 앞의 글, 480-481쪽.

35) 하철승, 앞의 글, 77-84쪽, 138-140쪽.

36) 정덕현, 「'고초장 버터 비빔밥' 같은 K-푸드와 K-콘텐츠」, 『브라보 마이 라이프』, (주) 투데이피엔씨, 2025.11.28.

리 퍼포먼스를 통해 폭군 이현의 내밀한 결핍을 즉각적으로 건드리고 관객의 주도권을 선점한다. 이때 수용자는 주인공의 성공을 위해 장기적인 인과를 추론하기보다는 매 장면 제시되는 ‘미션의 성공 여부’에 집중하게 되며, 이 과정에서 웹소설의 연재 리듬(매회 후킹, 즉각적 목표 제시, 단위 사건의 촘촘한 배치)이 드라마의 편집과 호흡으로 번역된다.³⁷⁾ 결과적으로 웹소설 문법의 이식은 사극이 지녔던 장르적 중압감을 덜어내는 대신에 플랫폼 환경에서 요구되는 ‘단위 장면의 즉시성’을 확보하여 사극을 일종의 ‘미션 클리어형’ 전문가 쇼로 변모시킨다.

요컨대 웹소설적 문법의 이식은 <폭군의 셰프>에서 단지 ‘빠른 전개’의 인상으로 끝나지 않고, 사극의 작동 원리 자체를 ‘목표-수행-판정-보상’의 단위로 재설계하는 ‘서사 구조 재공학’의 결정적 전제로 작동한다. 웹소설 단계에서 이루어진 이러한 1차적 가공은 드라마 내부에서 갈등의 퀘스트화(3-2)와 시각적 하이퍼매개(3-3)를 통해 강력한 서사적 추진력을 획득한다. 나아가 이 엔진은 전통적인 사극의 시각 문법을 해체하여 군주 권위의 표면화와 공간의 스튜디오화(3-4)를 추동하며, 여성 주체의 응시를 통해 시각적 주도권을 역전(3-5)시키는 동인이 된다. 이러한 재공학의 과정은 최종적으로 <망운록>이라는 수행 기록의 아우라 형성(3-6)으로 이어지며, 플랫폼 시대 사극이 지향하는 새로운 미학적 체계를 완성한다. 이어지는 절들에서는 이러한 서사 엔진이 어떻게 구체적인 갈등 처리 규칙과 시각 서사의 전복을 통해 재매개되는지를 단계적으로 고찰하고자 한다.

37) 하철승, 앞의 글, 138-140쪽.

3-2. 갈등의 퀘스트화와 수행 엔진

전통 사극에서 외교적 갈등이나 권력 다툼은 대개 명분의 축적, 조정 내부의 파벌 구도, 국제 질서의 압박 등 다층적 변인을 경유하며 '정치적 인과'로 구축되어 왔다. 그러나 <폭군의 셰프>는 갈등의 복잡성을 해설하고 설득하지 않고 시청자가 즉시 이해 가능한 수행 규칙으로 번역하는 방식을 택한다. 핵심은 갈등이 단순해진다는 데 있지 않고, 오히려 갈등이 '해석해야 하는 정치'에서 '성과와 실패가 판정되는 수행'으로 재구성된다. 긴장 생산의 기제가 인과의 누적에서 판정의 순간으로 이동한다는 점에서 변용의 강도는 더 크다. 즉, 외교는 담판의 언어가 아니라 경연의 규칙으로 제시되고 권력은 통치의 행위가 아니라 판정의 자리에서 기능한다.

이 변용은 드라마가 반복적으로 사용하는 경연 시스템에서 가장 선명하게 드러난다. 경연은 갈등의 원인을 추적하게 만들기보다 다음의 질문을 전면화한다. '주인공은 주어진 조건을 충족하는가?', '심사 권력은 그 수행을 승인하는가?', '승인 이후 관계와 위계는 어떻게 재배치되는가?' 이 질문들은 정치 사극의 전형적 긴장(명분, 책략, 기만)과는 다른 종류의 긴장이다. 여기서 긴장은 정보의 은폐나 인과의 누적에서 발생한다기보다 수행의 가시성과 판정의 순간에서 발생한다. 따라서 경연의 도입은 단순한 소재 변경이 아닌 서사 긴장을 발생시키는 메커니즘 자체의 교체로 이해되어야 한다.

특히 <폭군의 셰프>가 구성하는 퀘스트는 대체로 네 단계로 반복하고 정교화된다. 첫째, 권력자가 과제의 규칙을 공표한다(규칙 제시). 둘째, 수행자의 기술이 쇼로 펼쳐진다(수행의 시연). 셋째, 권력자가 평가의 언어로 수행을 재규정한다(판정의 언어화). 넷째, 승인과 거부에 따라 관계와

지위가 즉시 재배치된다(보상의 즉시성). 이 네 단계는 서바이벌 예능의 긴장 생산 장치와 구조적으로 호응하며 드라마는 이를 사극의 권력 공간에 이식함으로써 갈등을 '정치적 결단'의 차원을 탈피한 '심사와 평가'의 문법으로 처리한다. 이에 따라 사극의 권력자는 사건을 추동하는 주체적 지위에서 벗어나서 수행 결과를 채점하고 확정하는 기능적 장치로서의 위상을 획득한다. 이러한 권력자의 역할 변화는 OTT 예능 콘텐츠가 무대와 무대 재현을 통해 심사의 공정성이나 계급적 차이를 시청자에게 자연스러운 질서로 수용하게 만드는 전략과 맥을 같이 한다.³⁸⁾

여기서 4화 경연(궁중 내부 승인)과 8~9화 경연(대외적 위기와 체면)은 동일 포맷의 변주로 정리될 수 있다. 두 경연은 모두 '요리 승부'라는 동일 외피를 공유하지만 (a) 규칙 제시, (b) 판정 권력의 위치, (c) 실패 가능성의 연출, (d) 승리의 보상에서 서로 다른 층위를 형성한다. 이 비교 틀은 정치 사극의 외교와 권력 문제를 '경연 장르'로 번역하는 방식을 객관화하는 동시에 동일 포맷의 반복이 어떻게 서사 추진력을 생산하는지 설명하는 안전한 논증 장치가 된다.

대표적인 실증 사례는 4화에 등장하는 대비마마의 '재첩국 경연' 시퀀스다. 대비마마는 지영이 왕실의 대령숙수가 되는 것을 반대하는 왕실 여인들을 대표하여 지영의 능력을 검증하기 위해 전(前) 숙수들과 대결을 지시한다. 이는 서바이벌 예능의 전형적인 '데스매치(Death Match)' 포맷을 사극의 궁중 공간으로 이식한 것이다. 여기서 지영에게 주어진 퀘스트는 대비마마가 궁에 들어오기 전에 어머니가 해주셨던 '마지막 요리'의 맛을 재현하는 것이다. 이 지점에서 대비마마라는 절대 권력자는 정치적 주체

38) 하준범·조희영, 「〈흑백요리사: 요리 계급 전쟁〉의 무대와 무대 재현을 통한 OTT 예능 콘텐츠의 수용자 관계성 연구」, 『콘텐츠와산업』 제7권 5호, 한국콘텐츠산업학회, 2025, 64쪽.

라기보다 주인공의 수행 결과물에 점수를 매기고 당락을 결정하는 냉철한 심사위원으로 기능한다. 이 연출은 전통 사극의 권위적 인물이 지녔던 통치권을 감각의 판정 권위(미각 판정권)로 전치시키는 방식으로 설계되어 있다.³⁹⁾

4화의 규칙은 '특정 미각의 재현'이라는 단일 목표로 정리되고(a), 판정 권력은 '결정권자 1인'에게 집중되며(b), 실패는 곧바로 '궁중 공간에서의 배제'로 연결될 수 있는 형태로 상정되고(c), 승리의 보상은 지영의 지위와 관계를 즉각적으로 재배치한다(d). 특히 이때 판정은 정치적 속의의 결과가 아니라 한 입의 리액션과 한 문장의 평으로 압축되며, 그 압축이 곧 서사의 추진력을 결정한다. 즉 4화는 '정치적 타당성의 설득' 대신 '감각의 승인'을 통해 권력 공간을 통과하는 구조를 완성한다.

이 장면에서 갈등은 '누가 옳은가'가 아니라 '누가 설득력 있는 수행을 했는가'로 이동한다. 정치 사극의 논리에서 설득력은 대개 명분, 증거, 계략, 동맹 등 언어적 장치의 결과지만 여기서는 수행의 결과물이 설득력의 중심에 놓인다. 시청자는 인물의 내적 갈등을 장기간 관찰하기보다는 수행의 절차와 판정의 순간에 주의를 집중하게 된다. 특히 판정은 한 번의 표정 변화나 한 문장의 평으로 내려지며 그 짧은 순간이 이후의 지위와 관계, 서사 추진력을 결정한다. 따라서 경연 장면은 갈등의 해결 대신 갈등이 생산되는 기계이며, 그 기계의 핵심은 판정 권력의 자리다.

이러한 퀘스트 구조는 8~9화의 '중국 사신단 경연'에서 국제적 스펙터클로 확장된다. 명나라 사신과의 요리 경연은 조선의 외교적 협상(조공 조건)이 걸린 외교적 담판으로 드라마는 이를 복잡한 국제 정세의 논리 대신 '누가 더 뛰어난 맛을 내는가'라는 단일한 수행적 목표에 집중시킨다.⁴⁰⁾ 여

39) 민희식, 「요리와 권력을 잘 버무려 낸 드라마 <폭군의 셰프>」, 『브라보 마이 라이프』, (주)투데이피엔씨, 2025.08.20.

기서 (a) 규칙 제시는 개인의 자격 검증이 아니라 국가의 체면과 승패가 걸린 라운드로 재배치되고, (b) 판정 권력의 위치는 단일 심사위원형에서 ‘내부 권력(왕/조정) + 외부 경쟁자(사신/단)’가 중첩되는 방식으로 강화된다. 다시 말해 4화가 ‘궁중 내부 승인’이었다면, 8~9화는 ‘국가 단위 승인’으로 퀘스트의 스케일이 바뀐다.

실패 가능성의 연출 또한 달라진다. 4화에서 실패는 주인공 개인의 추방 가능성을 중심으로 구성되지만, 8~9화에서는 패배가 곧바로 외교적 굴욕과 국가적 손실로 번역되는 형태로 제시된다. 그러므로 국가의 위기는 외교 문법의 복잡한 누적에서 체감되기보다 경연 문법이 제공하는 즉각적 패배 가능성(지금 이 라운드에서 지면 끝이라는 체감)으로 전환된다. 이때 사신단은 정치적 협상 상대가 아닌 주인공의 수행을 시험하는 강력한 ‘상대 플레이어’로 재배치된다. 상대의 위협은 군사력이나 권모술수로 표상되기보다 ‘요리 실력’과 ‘판정의 권위’로 표상된다.

승리의 보상도 변주되는데 4화의 보상이 ‘궁중 공간의 진입 및 관계의 재배치’라면 8~9화의 보상은 ‘국가 체면의 회복 및 외교적 위기의 봉합’으로 확대된다. 이 확대는 스케일을 키우는 효과를 넘어서 권력의 작동을 ‘정책 결정’이 아니라 ‘판정의 확정’으로 제시한다. 즉 권력은 수행의 결과를 승인하고, 그 승인 자체가 국면을 곧장 이동시키는 계기가 된다. 결국 외교적 담판이 요리 퀘스트로 변모하고 절대 권력자가 심사위원으로 재배치된 것은 사극이 박제된 역사의 재현에서 벗어나 플랫폼 환경에 최적화된 ‘유희적 공연’의 공간으로 진화했음을 입증하는 구조적 변용이다.

40) 최지선, 앞의 글, 158쪽; 뉴스1 연예TV(YouTube 채널), [00:09:50-00:10:10].

3-3. 유희적 하이퍼매개와 맛의 시각화

퀘스트화된 서사는 필연적으로 시각적 스펙터클을 동반하는 수행적 전회(Performativity Turn)로 나아간다. <폭군의 셰프>는 서바이벌 요리 예능의 연출 문법을 드라마 내부로 재매개하며, 이를 통해 고증의 사실성을 대체하는 새로운 차원의 몰입 구조를 완성한다. 특히 본 연구가 주목하는 지점은 '맛의 시각화' 방식과 이를 통한 수용자의 지각적 설득 과정이다. '맛'은 본질적으로 화면에 직접 나타날 수 없기 때문에 경연 장면의 설득력은 맛을 보이게 만들고, 판정을 믿게 만들며, 승패의 보상을 즉시 납득시키는 감각 번역 장치들의 결합으로 구성된다.

4화의 재첩국 에피소드에서 대비마마가 지영의 요리를 한 입 음미하는 순간, 화면은 단순히 맛을 보는 정적인 장면을 넘어 인물의 머릿속에서 펼쳐지는 환상적인 판타지 영상으로 전이된다. 대비마마의 기억 속에 봉인되어 있던 고향의 강가와 어머니의 밥상이 화려한 CG와 색감으로 재현되는 이 연출은 매체 장치를 지우는 투명한 몰입을 목표로 하기보다 오히려 매체적 조작(CG, 삽입 이미지)을 전면화하며 유희로 전환시키는 하이퍼매개의 원리와 결합한다. 즉 '맛을 직접 전달할 수 없음'이라는 매체적 한계가 '보여주기'의 과잉을 통해 쾌감으로 역전되는 것이다.

이때 드라마가 동원하는 표지 체계는 다섯 범주로 정리할 수 있으며 각각은 경연 퀘스트의 성립 조건을 충족시키는 기능적 장치로 작동한다. 첫째, 자막과 그래픽(정보층)은 규칙·목표·평가 기준을 단시간에 고정한다. 경연은 규칙이 명료해야 하고 목표가 단일해야 하며 판정의 기준이 순간적으로 공유되어야 한다. 자막과 그래픽은 이러한 조건을 충족시켜서 시청자가 정치적 맥락을 추론하기 이전에 '지금 무엇을 하면 이기는가? 혹은 지는가?'를 즉시 파악하도록 만든다. 이 정보층은 단순 설명이 아닌 경연

의 게임화된 문법을 화면 위에 고정하고, 수행의 핵심 포인트를 시청자의 주위에 배당하는 장치로 기능한다.

둘째, 리액션 샷(판정의 표정화)은 ‘맛’을 가시화하는 핵심 장치다. 맛은 재현될 수 없기 때문에 드라마는 판정자의 표정 변화, 호흡, 시선의 멈춤, 반응의 지연과 같은 신체적 징후를 분절하고 확대해 제시함으로써 맛을 사건으로 만든다. 이때 ‘맛있다/틀렸다’는 언어적 판단 이전에 리액션의 클로즈업과 반복 삽입 자체가 판정의 방향을 예고하고 시청자의 정서 반응을 특정 결론으로 몰아간다. 즉 판정의 권위는 통치의 권위보다는 리액션이 만들어내는 ‘체감 가능한 권위’로 구성된다. 경연 장면에서 권력자가 심사위원화된다는 것은 곧 표정과 반응이 국면을 이동시키는 사건의 장치가 된다는 뜻이기도 하다.

셋째, 판타지 이미지, 삽입 화면(감각의 서사화)은 맛을 설명하는 대신에 체험으로 전환한다. 4화에서 시식이 특정 기억과 정서가 결합된 이미지로 전이되는 방식은 맛을 단순한 미각 정보가 아니라 정서적 사건으로 확장한다. 이때 삽입 이미지는 고증을 보강하려는 재현이라기보다 ‘맛’이라는 감각을 화면 언어로 옮기기 위한 과잉 장치로 기능한다. 더 중요한 것은 이 과잉이 몰입을 깨는 실수로 소비되지 않는다는 점이다. 오히려 장치가 드러나는 순간 그 자체가 유희가 되고, 그 유희가 곧 ‘쇼’의 쾌감으로 이어진다.⁴¹⁾

넷째, 편집 표지(정지, 지연, 반복, 클로즈업)는 승패의 순간을 ‘사건’으로 봉인한다. 경연의 핵심은 ‘지금 이 순간이 결정적’이라는 감각을 만드는 것이고, 이 감각은 단순히 플롯이 아니라 편집이 만들어낸다. 조리 과정의

41) “때때로 하이퍼 매개는 비매개에 대한 욕망을 인정하기도 하고 동시에 공격하기도 하면서 유희적 태도를 취하거나 파괴적 태도를 취했다.” 볼터·그루신, 앞의 책, 34-39쪽.

디테일을 과장된 클로즈업으로 분절하고, 판정 직전의 시간을 늘리고, 리액션을 반복하여 삽입하는 방식은 모두 승패를 서사적 결말이 아니라 ‘지금 여기의 클라이맥스’로 체감하게 만든다. 즉 승리의 설득은 이야기의 논리뿐 아니라 반복과 확대라는 편집 표지에 의해 구성된다.

다섯째, 음향 큐(효과음, 강조음, 정적의 배치)는 시각적 표지와 결합해 판정 순간을 신체적으로 각인시킨다. 맛은 본래 촉각, 후각, 미각의 복합 감각이므로 드라마는 현장음의 조절과 강조음을 통해 질감과 온도를 상상하게 하는 촉각적 단서를 설계한다. 또 판정 직전의 정적, 특정 순간의 과장된 효과음은 시청자의 주의를 판정의 순간에 고정시키고, 그 순간을 결정적 사건으로 봉인한다. 결과적으로 ‘맛’은 사실처럼 재현되는 대상이 아니라 표지들의 결합을 통해 믿게 되는 대상으로 조직된다. 특히 4화 시식·판정 구간에서는 정적-강조음-리액션 삽입이 결합되며, ‘판정의 순간’이 서사적 결말이 아니라 감각적으로 봉인된 사건으로 체감되도록 설계된다.

제작진은 ‘시청자가 직접 맛을 볼 수 없는 한계’를 시각적 리액션과 연출로 보완하려 했다고 밝힌다.⁴²⁾ 이 발언은 이 드라마의 경연 장면이 매체적 한계를 표지의 과잉으로 전환해 유희로 조직되는 방식으로 작동함을 뒷받침한다. 이러한 과잉 표지는 다른 장르·매체의 문법을 흡수해 자신의 현재성을 강화하는 텔레비전적 전략(모니터링 논리)을 경연 장면에서 집중 투사한 결과로 이해할 수 있다.⁴³⁾ 다시 말해 이 드라마에서 하이퍼매개적 표지의 노출은 허구성의 약화로 보이지 않고, 경연 퀘스트의 성립 조건(규칙의 명료성, 판정의 권위, 승패의 즉시 체감)을 충족시키기 위한 필수 장치다.

또 된장국의 청량한 감칠맛을 시각화하기 위해 당시 한양에서 구할 수 없던 ‘재첩’을 사용하는 ‘드라마적 허용’은 재현의 정확성보다 지각의 설득

42) 뉴스1 연예TV(YouTube 채널), [00:04:00-00:04:15], [00:07:15-00:07:30].

43) 볼터·그루신, 앞의 책, 226-227쪽.

을 우선 배치한 선택으로 읽힌다.⁴⁴⁾ 곧 이 드라마가 구축하는 리얼리즘은 고증의 축적에 의해 성립하기보다 시청자의 감각과 정서 반응을 단시간에 동기화하는 방식으로 성립한다. 따라서 지영의 승리는 단순한 요리 실력의 입증보다는 하이퍼매개적 표지 체계를 통해 수용자와의 강력한 ‘유희적 유대’를 형성하며 사극 서사의 주도권을 획득하는 수행적 성취로 귀결된다. 이처럼 <폭군의 셰프>의 클라이맥스가 인물 간의 정서적 교감을 넘어 고도로 설계된 하이퍼매개적 ‘경연 쇼’에 의해 점유되는 현상은 사극이 디지털 시대의 새로운 리얼리즘 공간으로 진화했음을 입증한다.

3-4. 권위의 표면화와 공간의 스튜디오화

본 절에서 논의하는 ‘시각·형식 장치의 재배치’는 앞서 분석한 서사 엔진의 재공학이 수용자에게 지각적 설득력을 얻기 위해 감행된 시각적 인터페이스의 변화를 의미한다. 이는 군주의 신체를 상징에서 텍스트로 전환하는 ‘탈신화’와 정치적 장소를 경연의 무대로 바꾸는 ‘스튜디오화’를 통해 구체화된다.

드라마 <폭군의 셰프>가 수행하는 시각적 전복의 1차 지점은 권력의 정점인 군주의 신체를 ‘상징’이 아니라 ‘노출되는 물질’로 다루는 방식에서 출발한다. 여기서 논의하는 ‘시각적 전복’은 플랫폼 환경의 즉시 가독성/가시성 요구 속에서 권위가 설득되는 방식이 어떻게 바뀌는지를 보여주는 비교 장치다. 이는 전통 사극의 권위 표지가 클립화·재시청에 적합한 시각적 표지로 재배치되는 과정으로 읽어야 한다. 조선 궁중 사극의 관습적 재현에서 군주의 몸은 복식(익선관·곤룡포)과 자세(의례적 정렬), 거리(왕-

44) 뉴스1 연예TV(YouTube 채널), [00:06:15-00:06:45].

신하의 시선·동선 분리)로 매개되며 시청자의 감상 대상이기보다 국가 질서의 표상으로 제시되는 경향이 강했다. 반면 본 작품에서 왕 이현은 상의를 풀어 헤치거나 의관을 정제하지 않은 흐트러진 상태로 반복 등장함으로써 권위의 신비가 '복식의 정제'가 아니라 '노출의 관리' 위에 놓여 있었다는 사실을 역으로 가시화한다. 이 노출은 단순한 로맨스 장치가 아니라 사극 장르가 축적해 온 군주 이미지의 규범을 '장르적 쇼'의 표면으로 끌어올리는 방식으로 기능한다.

여기서 중요한 것은 노출이 곧바로 권위의 약화로 환원되지 않는다는 점이다. 왕의 신체는 통치의 근거라기보다 화면 위에서 분절되고 확대되는 대상이 되면서 새로운 층위의 권위를 획득한다. 카메라가 왕의 신체 일부(앞가슴, 상처, 긴장된 호흡, 동공의 흔들림 등)를 집요하게 포착할 때, 군주는 전지적 주체가 아니라 '해석 가능한 표면'이 된다. 권위는 더 이상 혈통과 제의의 신비로 유지되지 않고 노출된 결핍(상처, 불안, 욕망)이 제공하는 서사적 정보로 재조립된다. 곧 왕은 '상징'에서 '텍스트'로 이동하고, 그 이동 자체가 '탈신화'⁴⁵⁾의 미학을 구성한다.

이 신체의 전시성은 연지영과의 관계 맺기에서 더욱 가속화된다. 전통 사극의 로맨스가 왕의 절대성을 전제한 채 여성을 총애의 대상으로 배치했다면 여기서는 반대로 왕이 자신의 결핍과 취약성을 보여줌으로써 관계의 조건을 제출한다. 신체의 전시는 통치의 힘을 과시하는 수단이 아니라 지영의 전문성(요리)과 감각(응시/판정)에 의해 다뤄지고 변화되는 대상임을 선언하는 장치로 전환된다. 이때 권력의 중심은 옥좌 대신 감각을 매개하는 장면의 미장센(클로즈업, 느린 리듬, 반응의 분절)으로 이동한다.

45) 여기서 '탈신화'는 동시대 사극의 일반적 흐름을 새롭게 주장하기 위한 개념이라기보다 플랫폼 조건에서 권위가 설득되는 방식이 '전제(신비)'에서 '노출되는 표지와 판정 가능성'으로 이동하는 국면을 기술하기 위한 분석어로 사용한다.

특히 왕의 신체적 징후가 장면의 클라이맥스를 구성하는 방식은 군신 관계를 정치적 담판이 아닌 감각적 사건으로 재편한다. 왕은 더 이상 거대 담론의 전달자로서 거리를 유지하지 않고, 시청자의 시선에 의해 해부되는 감각적 실체로 존재한다. 그 결과 군주의 신비는 노출된 채 재구성되고, '엄숙한 권위'는 '유희적 친밀감'으로 치환된다. 이 치환이 곧 사극의 권위를 약화시키는 동시에 플랫폼 조건에 맞는 즉시 즉각적 몰입의 핵심 엔진이 된다. 따라서 왕의 신체가 '전시되는 표면'으로 처리되는 방식은 본 장의 전반부에서 다룬 수행과 판정의 논리가 수용자에게 즉각적으로 체감되도록 유도하는 시각적 조건으로 기능한다.

이러한 군주 권위의 탈신화가 인물의 신체 레벨에서 발생한다면, 이는 필연적으로 수행의 과정을 가시화할 물리적 무대를 요구하게 된다. 즉, 시각 서사의 전복은 신체의 전시를 넘어 공간이 무엇을 위해 조직되는가의 문제, 다시 말해 사극의 전통적 정치 공간을 경연의 스튜디오로 재배치하는 공간적 전회에서 최종적으로 확정된다.

전통 사극에서 궁궐은 의례·담판·권력 분배가 이루어지는 '정치의 장'이었지만, <폭군의 세프>에서 궁궐은 반복적으로 경연을 수행하고 관람하고 판정하기 위한 '쇼의 무대'로 기능한다. 이처럼 공간은 역사적 의미를 생산하는 장소라기보다는 수행의 절차를 가시화하는 장치로 재배치된다. 임초희가 '엔터테인먼트 드라마'에서 예능적 장치가 드라마의 구성 원리로 유입되는 방식을 논한 바와 같이 이 작품의 궁중 공간은 사건의 원인을 축적하는 정치 공간보다는 미션의 전개를 효율적으로 보여주는 스튜디오적 동선으로 최적화된다.⁴⁶⁾

가장 결정적인 미장센은 옥좌의 프레임이다. 전통 사극의 옥좌가 권

46) 임초희, 앞의 글, 56-57쪽.

위의 정점(대칭 구도, 높이, 거리)을 통해 신성화되었다면 여기서는 옥좌가 '판정이 내려지는 자리'로 재정의된다. 이때 카메라의 관심은 옥좌의 위엄 자체가 아니라 그 앞에서 벌어지는 수행(조리, 제시, 시식, 반응)의 과정을 사건화하는 방식에 쏠린다. 왕의 자리와 수행의 자리가 하나의 쇼 공간 안에서 연동되며 권력은 '결정하는 주체'라기보다 '확정하는 장치'로 시각화된다.

공간의 스튜디오화는 사극의 물리적 리얼리티를 세트의 정체성으로 전환시키는 것이기도 하다. 궁궐의 건축물과 정원은 역사적 고증의 대상이라기보다 매 회차 반복되는 수행 포맷이 안정적으로 작동하기 위한 배경이 된다. 이때 시청자의 이해는 복잡한 궁중 예법이나 정치 인과보다는 공간이 제공하는 즉시 즉각적 가독성(어디서 수행이 일어나고, 어디서 판정이 내려지는가)에 의해 확보된다. 결국 궁중은 '역사'를 보여주는 장소가 아니라 '게임 규칙'이 실행되는 무대로 기능한다.

나아가 공간의 기능 변화는 권력 관계의 시각적 재정렬을 의미한다. 옥좌가 심사위원석이 될 때, 대신들이 점유하던 조정의 공간은 관객석이나 보조 판정단처럼 격하된다. 이는 정통 사극의 긴장(정치적 암투)을 서바이벌, 예능형 긴장(탈락·합격, 통과·배제)으로 치환하는 공간적 장치다. 공간이 그렇게 재배치되는 순간 사극은 '무거운 역사'가 아니라 '빠르게 소비되는 쇼'로서의 존재 방식을 획득한다.

또한 궁중 연회나 조리 장면에서 화면의 중심축은 왕의 시선이 아니라 지영의 손과 재료·불·속도에 맞춰 이동한다. 카메라가 따라가는 축이 옥좌에서 조리대로 옮겨갈수록 시각적 주도권도 물리적으로 이동한다. 결과적으로 공간의 스튜디오화는 왕권의 정당성을 증명하던 장소를 전문가 수행의 효율을 증명하는 장소로 바꾸며, 본 장의 전반부에서 다른 경연적 수행의 논리를 시각적 체계로 구체화하여 안착시킨다.

3-5. 여성 주체의 응시와 시각적 주도권의 역전

본 작품에서 응시의 문제는 단지 로맨스의 분위기를 만드는 장치가 아니라 권력 배치가 재설계되는 지점이다. 카메라는 왕의 신체와 반응을 ‘권위의 표상’으로 존치시키기보다는 지영의 시선과 결합된 감각의 대상으로 재구성한다. 이때 핵심은 ‘왕이 본다’가 아니라 ‘왕이 보여진다’는 조건이며, 그 조건이 반복될수록 시각적 주도권은 권력의 정점에서 수행의 주체(지영)와 그 시점에 동기화된 시청자에게 이동한다. 설화 원형의 수동적 여성상을 변용해 주체적 여성 인물을 강화하는 방식으로 드라마의 서사를 분석한 논의는 이 작품에서 주체성의 전복이 ‘이야기’에만 머무르지 않고 ‘시점의 배당’으로까지 확장된다는 점을 뒷받침한다.⁴⁷⁾

이때 지영의 응시는 왕을 전지전능한 통치자가 아니라 수행의 결과로 변화되는 대상으로 규정한다. 화면은 지영의 당당한 태도와 왕의 미세한 반응(시선의 흔들림, 호흡의 변화, 판단의 지연)을 교차시키며, 누가 국면을 이동시키는지 시각적으로 각인한다. 로맨스는 정서적 교감의 문제가 아니라 응시가 누구에게 배당되고 그 응시가 무엇을 사건으로 만드는가의 문제로 재편된다. 결국 권력은 말로 설득되는 것이 아닌 장면의 시선 구조로 고정된다.

이 응시의 역전은 수용자의 위치를 ‘교훈적 수용’에서 ‘능동적 소유’로 바꾸는 효과를 낳는다. 시청자는 지영의 시선을 통해 왕이라는 절대 권력을 감상의 대상으로 분해하고 자신의 미적 취향과 욕망에 따라 재단한다. 이는 사극의 남성 중심적 시선 질서를 약화시키는 미학적 전복이자 플랫폼 환경에서 여성 수용자의 팬덤적 실천(감상·재단·재소유)이 드라마 문

47) 최지선, 앞의 글, 174-175쪽.

법 내부로 흡수된 결과로 읽을 수 있다.

특히 지영이 왕의 식단을 통제하고 미각을 교육하는 장면들에서 응시는 단순한 애정 표현이 아니라 관리의 기술로 변한다. 누가 먹이고, 누가 판정하며, 누가 변화를 규정하는가가 반복될수록 통치의 권위는 신체·공간·시점의 레벨에서 분해된다. 즉 여성 주체의 응시는 보기의 문제가 아니라 사건을 구성하고 권위를 재배치하는 시각적 엔진으로 기능한다.

3-6. <망운록>의 시각적 물성과 수행 기록의 아우라

시각 서사의 전복이 정점에 이르는 지점은 고전 설화의 신비가 물리적 기록물로 치환될 때 발생한다. 설화에서 날개옷은 대개 그것이 왜 신비로운지(권위가 어떻게 성립하는지)의 과정이 충분히 설명되지 않아도 ‘천상 존재의 것’이라는 전제만으로 귀함과 권위가 자연스럽게 승인된다. 다시 말해 날개옷의 권위는 숨김/은폐의 방식, 즉 근거와 과정이 보이지 않아도 유지되는 신비의 논리에 기대어 작동한다.

반면 <폭군의 셰프>에서 왕의 기록물 <망운록>은 권위를 숨기는 것이 아니라 노출·반복·열람의 방식으로 생산한다. <망운록>은 ‘누적된 기록’이라는 성격이 화면 위에서 반복적으로 확인되며, 시청자는 그 권위를 이미 주어진 전제로 받아들이기보다 확인할 수 있는 흔적의 축적을 통해 ‘믿을 만함’을 승인하게 된다. 따라서 날개옷과 <망운록>의 치환에서 두드러지는 차이는 권위가 성립하는 과정이 ‘시각화되는가’ 여부에 있다. 권위는 초월적 신비의 표상이 아니라 누적된 수행 기록이 드러나고 열람되는 과정 속에서 ‘보이는 설득력’으로 재조립된다.

이 전환은 <망운록>이 화면을 점유하는 방식에서 구체화된다. 카메라는

이를 정보 전달의 도구로만 처리하지 않고, 기록물의 물성과 열람 행위를 반복적으로 강조함으로써 ‘권위가 형성되는 과정’ 자체를 시청 가능한 수준으로 끌어올린다. 즉 왕권의 정당성은 더 이상 신비의 잔여로 자동 승인되지 않으며 기록의 누적과 확인 가능성, 그리고 그것이 만들어내는 감각적 확증을 통해 갱신된다.

여기서 심혜련이 논의한 ‘매체 아우라’는 디지털/시각 매체가 물성의 디테일을 재배치하고 반복 노출함으로써 새로운 권위/송고의 감각을 생산하는 방식을 설명하는 경우로 기능한다.⁴⁸⁾ 다시 말해 <망운록>의 권위는 ‘원본성’의 신비가 아니라 매체가 설계한 가시화·반복·열람의 체계를 통해 구성되는 ‘믿을 만함’의 감각으로 전환된다. 동시에 최지선이 <망운록>을 설화적 결핍 구조의 전복과 인물 관계 재구성의 장치로 분석했듯이 이 기록물은 권력의 배치와 믿음의 형성을 매개하는 서사적 장치로 기능한다.⁴⁹⁾ 이때 탈신화는 왕이 덜 신비해졌다는 선언이라기보다는 권위가 작동하는 조건이 ‘보이지 않는 전제’에서 ‘보이는 확인’으로 이동했음을 보여주는 시각적 재구성이다. 나아가 <망운록>의 반복 노출과 열람은 판정과 수행의 결과가 누적·확정되는 것처럼 보이게 하며, 본 장의 전반부에서 규명한 경연 서사 엔진이 지속적으로 작동할 수 있는 미학적 근거를 화면 위에 제공한다.

결국 <망운록>의 등장은 사극이 왕권의 권위를 ‘신비’로 보존하는 대신 ‘확인 가능한 기록’의 형태로 재배치하는 순간을 가시화한다. 이는 3-1에서 전제한 아우라의 변용이 플랫폼 사극 내부에서 어떻게 실체화되는지를 보여주는 시각적 설득의 최종 단계라 할 수 있다.

48) 심혜련, 앞의 글, 331-332, 339-340쪽.

49) 최지선, 앞의 글, 176-177쪽.

4. 나가며

본 논문은 디지털 플랫폼의 확장과 제작, 유통 환경의 재편 속에서 사극이라는 장르가 어떤 방식으로 자신의 물리적 구조(서사 추진의 메커니즘, 장면 리듬, 시각적 권위 체계)를 갱신하는지를 드라마 <폭군의 셰프>의 사례를 통해 분석했다. 분석 결과, <폭군의 셰프>는 인과율을 통해 갈등을 심화하는 전통 사극의 관습을 따르지 않는다. 대신 웹소설 IP의 전문가 서사와 경연 문법을 장르 내부로 이식함으로써, 전통적 방송 매체의 틀 안에 있으면서도 디지털 플랫폼의 수용 리듬에 최적화된 새로운 규칙을 서사 엔진으로 채택한다. 이는 역사 소재를 디지털 환경에 적합한 형식으로 가공하는 ‘1차 재매개’의 결과물이다. 그러므로 이 작품에서 사극은 과거의 재현을 목표로 하는 서사 형식이기보다, 플랫폼 조건에서 즉시 이해·즉시 판정·즉시 보상이 가능한 수행의 무대로 재구성된다.⁵⁰⁾

이때 핵심적인 변용은 ‘정치적 인과’의 자리에 ‘경연적 수행’이 들어서는 전환에서 확인된다. 주인공의 전문성은 정치적 설득이나 명분의 누적을 대체하는 추진력으로 기능하고 갈등은 해석해야 할 복잡한 권력 게임이라기보다 규칙이 명시된 퀘스트로 조직된다. 특히 4화(궁중 내부 승인)와 8~9화(대외적 체면과 위기)가 동일한 경연 포맷의 변주로 반복될 때, 절대 권력은 통치의 행위자라기보다 판정의 장치(즉 심사위원)로 재배치되며 서사적 긴장은 ‘원인과 결과의 누적’이 아니라 ‘판정의 순간’에 응축된다. 더 나아가 제작진이 ‘목숨을 건 승부’의 관점에서 특정 경연 시퀀스를 강화했다고 밝힌 지점은 이 작품이 사극을 정치적 담판의 장르 규범보다 수행 장르의 규범으로 재조율하고 있음을 뒷받침한다.⁵¹⁾ 이러한 구조는 웹소

50) 하철승, 앞의 글, 102-103, 134쪽.

설 원작 드라마가 플랫폼 환경의 단위 시간에 맞춰 고밀도 정보와 목표 지향적 사건을 압축하고 배치하는 경향과도 맞물리며, 시극의 리듬이 ‘누적형’에서 ‘단위 장면형’으로 이동하는 변형을 구체화한다.⁵²⁾

서사 구조의 재공학은 필연적으로 시각 서사의 전복을 동반한다. 군주의 신체가 ‘정치적 신체’로 신성화되기보다 ‘전시되는 신체’로 처리될 때, 권위는 복식·의례·거리로 유지되던 금기에서 벗어나 화면의 클로즈업과 분절을 통해 재조립된다. 동시에 궁중 공간은 정무의 장소가 아니라 경연을 수행·관람·판정하기 위한 스튜디오적 동선으로 최적화되며, 옥좌는 ‘통치의 자리’에서 ‘판정이 확정되는 자리’로 기능적 전회를 겪는다.⁵³⁾ 이 과정에서 응시의 문제는 로맨스의 분위기 장치에 머물지 않고, ‘누가 누구를 보여지게 하는가’라는 시각적 권력 배치로 확장된다. 그리고 설화적 신비를 떠받치던 숨김/은폐의 전제가 <망운록>이라는 기록물로 치환될 때, 권위는 기술 복제 시대의 전통적 아우라가 소멸한 자리에 매체가 설계한 ‘수행 기록의 새로운 아우라’를 형성하며 ‘보이는 설득력’으로 이동한다.⁵⁴⁾ 본 논문이 강조한 바와 같이 이러한 기록물의 클로즈업과 질감의 과잉은 정보 전달의 보조보다는 수행과 판정, 그리고 관계의 재배치를 믿게 만드는 시각적 장치로 작동한다.

따라서 <폭군의 셰프>에서 확인되는 장르 변용은 단순한 혼종적 결합이 아니라 플랫폼 환경에서 서사가 지속되기 위한 조건을 장르 내부로 끌어 들인 결과로 이해될 수 있다. 이 작품은 경연 포맷이 요구하는 규칙의 명시성과 판정의 즉시성을 자막·그래픽·리액션·삽입 이미지 등 하이퍼매개적

51) 뉴스1 연예TV(YouTube 채널), [00:09:50].

52) 하철승, 앞의 글, 84, 142-143쪽.

53) 임초희, 앞의 글, 56-57쪽, 115-116쪽.

54) 최지선, 앞의 글, 166-168쪽; 발터 벤야민, 앞의 책, 24쪽.

표지의 결합으로 강화함으로써 사극의 고증이 담당하던 설득의 일부를 다른 방식으로 대체한다.⁵⁵⁾ 다시 말해, 여기서 사극의 리얼리티는 ‘역사적 정확성의 누적’보다는 수행이 사건으로 봉인되고 판정이 권위로 고정되는 방식(감각의 설계)에 의해 구축된다.

이러한 논의가 던지는 질문은 단지 <폭군의 셰프>라는 개별 텍스트의 해석에 머물지 않는다. 본 연구가 정리한 ‘서사 구조 재공학’과 ‘수행 기록의 아우라’는 동시대 사극/로맨스 판타지 텍스트들이 플랫폼의 감각 체계와 접속하는 방식(경연 포맷의 반복, 판정 장치의 권력화, 기록물의 물성에 대한 집착)을 분석하기 위한 유효한 틀로 확장될 수 있다. 앞으로는 (1) 유사한 사극 및 로맨스 판타지 텍스트들의 비교를 통해 경연 문법의 변주 범위와 조건을 정밀화하고, (2) 판정의 순간을 사건화하는 청각적 장치(효과음·정적·강조음)가 시각적 표지와 어떻게 결합하는지 분석의 단위를 확장하며, (3) 클립 소비·밈화·재편집 등 수용자의 능동적 실천이 이러한 구조 재공학과 어떤 상관을 맺는지까지 논의가 연장될 필요가 있다. 요컨대 사극은 더 이상 과거를 재현하는 장르로 고정되지 않는다. 본 연구는 <폭군의 셰프>를 통해 플랫폼 환경의 즉시성 규칙이 사극을 현대의 욕망과 매체적 유희가 교차하는 수행의 공간으로 재조직함을 확인했다.

55) 볼터와 그루신은 텔레비전의 자막이나 그래픽 같은 다중적 매개(하이퍼매개)가 역설적으로 더 많은 비매개성(실재감)을 제공하며, 이러한 디지털 삽입물들이 방송의 라이브성을 강화한다고 분석한다. 볼터·그루신, 앞의 책, 231쪽.

참고문헌

1. 기본자료

장태유, <폭군의 셰프>, tvN·티빙·넷플릭스, 2025.

2. 논문과 단행본

- 김은영, 「웹툰 『미생』의 재매개 과정에서 나타난 디지털 서사의 변주」, 『미디어, 젠더 & 문화』 제31권 2호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2016, 45-80쪽.
- 심혜련, 「디지털 매체 시대의 아우라 문제에 관하여」, 『시대와 철학』 제21권 3호, 한국 철학사상연구회, 2010, 313-343쪽.
- 염원희, 「tvN 드라마 <백일의 낭군님>의 내러티브 특징과 현대적 요소의 활용 방식 연구」, 『대중서사연구』 제25권 1호, 대중서사학회, 2019, 249-280쪽.
- 윤복실, 「OTT 드라마 <킹덤>의 서사 전략 연구: 재매개 이론을 중심으로」, 『글로벌문 화콘텐츠』 제43호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2020, 103-123쪽.
- 임초희, 「'엔터테인먼트 드라마'로서의 <응답하라> 시리즈(tvN) 연구: 드라마의 예능 프로그램 특징 도입 및 활용을 중심으로」, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 2020.
- 정일형, 「N-스크린 환경에서의 콘텐츠 재매개 - 웹툰 <미생>을 중심으로」, 『사회과학 연구』 제32집 3호, 경성대학교 사회과학연구소, 2016, 155-183쪽.
- 채희상, 「디지털 영화의 '리얼리즘' 재개념화에 관한 연구」, 『영상예술연구』 제15호, 영상예술학회, 2009, 75-94쪽.
- 최수지, 「OTT 플랫폼의 크로스미디어 스토리텔링 연구: 웹툰 <살인자ㅇ난감>과 넷플릭스 드라마 <살인자ㅇ난감>을 중심으로」, 『대중서사연구』 제30권 2호, 대중 서사학회, 2024, 465-503쪽.
- 최지선, 「'나무꾼과 선녀' 설화의 현대적 변용과 의미: 드라마 <폭군의 셰프>와 비교를 중심으로」, 『반영과 재현』 제10호, 영상문화지평연구소, 2025, 143-178쪽.
- 최지운, 「TV드라마 속 대체역사 빙의물 연구: <철인왕후>를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제64호, 인문콘텐츠학회, 2022, 194-211쪽.

하준범·조희영, 「<흑백요리사: 요리 계급 전쟁>의 무대와 무대 재현을 통한 OTT 예능 콘텐츠의 수용자 관계성 연구」, 『콘텐츠와산업』 제7권 5호, 한국콘텐츠산업 학회, 2025, 57-64쪽.

하철승, 「웹소설 원작 한국 TV 드라마의 서사와 영상 기법: 2013년 이후 지상파와 종합편성채널 방영 작품을 중심으로」, 고려대학교 대학원 박사학위논문, 2023.

발터 벤야민, 『기술적 복제시대의 예술작품』, 심철민 역, 도서출판 b, 2017.

제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006.

3. 기타자료

네이버 시리즈, <박국재, 연산군의 셰프로 살아남기: 폭군의 셰프 원작 [독점]>, 2022. 뉴스1 연예TV (YouTube), <‘폭군의 셰프’ PD “흑백요리사 셰프들이 알려준 킷 있다”... 시즌2 가능성·비하인드 [정덕현의 페르소나K]>, 2025. 10. 23.

민희식, 「요리와 권력을 잘 버무려 낸 드라마 <폭군의 셰프>」, 『브라보 마이 라이프』, (주)이투데이피엔씨, 2025. 08. 20.

스튜디오드래곤, <스튜디오드래곤 ‘폭군의 셰프’ 25년 하반기 넷플릭스 시청시간 글로벌 3위 등극...>, 2026. 1. 23.

정덕현, 「고추장 버터 비빔밥 같은 K-푸드와 K-콘텐츠」, 『브라보 마이 라이프』, (주)이투데이피엔씨, 2025. 11. 28.

Netflix Tudum, <Top 10 Movies and Shows on Netflix: Week of September 15, 2025>, 2025. 9. 23.

Abstract

Remediation and Narrative Transformation of Historical Dramas following Changes in the Digital Reception Environment - Focusing on the Drama *Bon Appétit, Your Majesty*

Park, Mae-Hwa(Dongguk University)

With the expansion of digital platforms and the reorganization of the distribution environment, historical dramas can no longer rely solely on the gradual accumulation of historical causality to remain competitive. This article examines how these changes in the digital reception environment shape the arrangement of scenes, the rhythm of progression, and audience practices such as speed-watching and skipping. To do so, it adopts the framework of remediation and analyzes the Korean drama <Bon Appétit, Your Majesty> as a representative case that internalizes platform viewing rhythms despite its airing on legacy media.

The analysis reveals that <Bon Appétit, Your Majesty> undergoes a process of "narrative re-engineering"—redesigning the narrative's core mechanics by transplanting the serialization rhythm of web-novel IP and the competition grammar of variety shows into the historical genre. Specifically, this study identified the structural characteristic in which the political causality of traditional historical dramas is compressed into repeating units of "mission-performance-judgment-reward," and narrative tension is condensed into the moment of judgment rather than the accumulation of cause and effect. Furthermore, it captured a spatial turn wherein the monarch's authority is reassembled from a symbol of mystery into a device of exposure, segmentation, and judgment, optimizing the palace space from a political arena into a stage for competition.

By conceptualizing these variations as "narrative re-engineering" and the "aura of performative records," this study proposes an analytical framework for explaining the transformation of historical dramas in the platform era. This shift indicates that the realism of historical dramas has moved from the accumulation of historical verification to the synchronization of perception and emotional response. It also proves that the visual materiality of the <Mangunrok> functions as a new media aura securing the legitimacy of performance and judgment. In conclusion, this paper reveals that the rule of immediacy in the platform environment is reorganizing the historical drama into a performative space where contemporary desires and media play intersect.

(Keywords: remediation, platform, historical drama, variety-show grammar, hypermediacy, perceptual realism, aura, Bon Appétit, Your Majesty)

논문투고일 : 2026년 1월 10일
심사완료일 : 2026년 2월 9일
수정완료일 : 2026년 2월 14일
게재확정일 : 2026년 2월 15일