https://doi.org/10.18856/jpn.2026.32.3.009

오컬트 드라마의 가상성 분석
- 넷플릭스 드라마 〈동궁〉을 중심으로

서재인*

1. 서론
2. 주술을 통한 공간 이동과 가상적 재현
  2-1. 신체를 통한 귀의 세계의 발현
  2-2. 리미널 공간으로서의 귀의 세계
3. 가상성에 의한 영웅서사 도식의 변형과 확장
  3-1. 중첩된 모험세계와 관문 통과의 반복
  3-2. 신체의 훼손과 절합: '시련'에서 재구성되는 영웅
  3-3. 귀환의 불가능성과 열린 영웅서사
4. 결론

국문초록

본 연구는 넷플릭스 시리즈 〈동궁〉을 대상으로 오컬트 장르에서 나타나는 가상성의 재현 방식과 그것이 영웅서사 구조를 변형·확장하는 양상을 분석하였다. 이를 위해 현실세계와 귀의 세계를 현실/환상의 이분법으로 보지 않고, 신체의 감각과 상태 변화에 따라 잠재된 세계가 현행화되는 가상성의 관점에서 접근하였으며, 이를 크리스토퍼 보글러의 영웅의 여정과 연결하였다.

분석 결과, 첫째, 〈동궁〉의 귀의 세계는 현실과 분리된 환상공간이 아니라 구천과 생강의 시각·청각, 임사 상태, 혈액 등 신체적 조건을 통해 현출

* 국립목포대학교 인문콘텐츠학부 조교수

www.kci.go.kr

되는 가상적 층위로 나타났다. 둘째, 현실과 귀의 세계의 경계는 물, 상처, 의례 등의 관계 속에서 반복적으로 형성되고 해체되는 리미널한 공간으로 구성되었다. 셋째, 이러한 가상성은 영웅서사의 '관문 통과'를 일회적 공간 이동이 아닌 반복적인 신체적·존재론적 이행으로 변형하고, 시련과 재생을 비인간 존재와의 신체적 절합을 통한 관계적 주체의 재구성으로 확장한다. 마지막으로 구천의 귀환은 귀의 세계와의 연결이 지속된다는 점에서 완결된 회귀가 아닌 열린 귀환으로 제시된다.

이를 통해 본 연구는 오컬트적 가상성이 초자연적 세계의 장르적 장치에 머무르지 않고 신체, 공간, 영웅서사의 구조를 재구성하는 서사적 원리로 기능함을 밝힌다.

(주제어: 오컬트, 가상성, 신체, 영웅의 여정)

1. 서론

최근 한국 대중문화콘텐츠에서 오컬트 장르는 영화와 드라마를 중심으로 지속적으로 재생산되는 동시에, 기존의 장르적 경계를 넘어 다양한 서사 양식과 결합하며 그 외연을 확장하고 있다. 영화 〈파묘〉(2024), 〈검은 수녀들〉(2025)과 같이 퇴마와 초자연적 존재를 중심으로 장르적 관습을 전면화한 작품뿐 아니라, 사극·로맨스·법정물·판타지·액션 등의 장르에 오컬트적 모티프를 결합하는 사례도 두드러진다. 가령 〈귀궁〉(2025)은 사극과 로맨틱 코미디, 오컬트, 판타지 활극을 결합하였으며, 〈신이랑 법률사무소〉(2026)는 귀신을 보는 변호사라는 설정을 법정물과 휴머니즘 서사에 접목하였다. 또한 〈오싹한 연애〉(2026)는 귀신을 보는 인물을 중심으로 로맨스·수사·액션과 오컬트를 결합한다. 이는 최근의 오컬트가 공포

www.kci.go.kr

를 지배적 정서로 삼는 호러의 하위 장르에 한정되기보다, 초자연적 존재와 이계(異界), 빙의, 퇴마, 원귀와 해원 등의 모티프를 다른 대중서사 장르와 결합시키는 방식으로 확장되고 있음을 보여준다. 실제로 〈귀궁〉은 제작 단계에서부터 사극·로맨틱 코미디·오컬트·판타지 활극의 복합장르로 제시되었으며, 〈신이랑 법률사무소〉 역시 법정이라는 현실적 공간에 귀신과 빙의라는 판타지적 설정을 결합하는 방식으로 구성되었다.

이러한 흐름에서 2026년 7월 공개된 넷플릭스 오리지널 시리즈 〈동궁〉(2026)은 최근 한국 오컬트 콘텐츠의 장르적 변화를 집약적으로 보여주는 작품이다. 〈동궁〉은 귀(鬼)의 세계를 넘나드는 능력을 가진 구천과 귀의 소리를 들을 수 있는 궁녀 생강이 동궁의 저주를 해결하는 드라마로, 넷플릭스 역시 이를 미스터리·액션·어드벤처·시대물·호러가 결합된 작품으로 분류하고 있다. 작품은 2026년 7월 17일 공개된 이후 3일 만에 490만 시청수를 기록하여 넷플릭스 글로벌 TOP 10 비영어 쇼 부문 2위에 올랐으며, 한국을 포함한 27개국 TOP 10에 진입하였다.[1] 국내에서도 공개 직후 넷플릭스 '오늘 대한민국의 TOP 10 시리즈' 1위를 기록하였으며, TV-OTT 드라마 화제성 조사에서도 1위에 올랐다.[2] 이러한 성과는 〈동궁〉이 단순히 오컬트 장르의 관습을 반복한 작품이 아니라, 오컬트적 세계관을 사극과 모험·액션의 서사에 결합함으로써 동시대 대중문화에서 오컬트가 확장되는 한 방식을 보여주는 유의미한 사례임을 시사한다.

한국 오컬트 장르에 관한 기존 연구는 우선 장르의 형성과 한국적 변용

1) 김보라, 〈넷플릭스 '동궁', 공개 3일 만에 글로벌 2위〉, 『맥스무비』, 2026.07.22., https://www.maxmovie.com/news/articleView.html?idxno=500670. (접속일: 2026.09.05.)

2) OSEN, 〈남주혁 복귀작 동궁 드라마·출연자 화제성 1위 "다양한 의견 이끌어내"〉, 『미주중앙일보』, 2026.07.21., https://www.koreadaily.com/article/20260721200229422. (접속일: 2026.09.05.)

www.kci.go.kr

을 규명하는 방향에서 이루어져 왔다. 한상윤(2017)은 한국 오컬트 영화가 1970년대 〈엑소시스트〉의 영향 아래 기존의 여귀 중심 공포영화에서 벗어나 과학적·근대적 질서와 초자연적 현상의 충돌을 서사화하는 장르로 수용되었으며, 이후 악령을 여귀로, 퇴치를 해원(解寃)으로 변용하는 등 한국의 전통적 서사 관습과 결합하면서 독자적 특성을 형성했다고 보았다.[3] 이러한 논의는 한국 오컬트가 서구 장르의 단순한 모방이 아니라, 초자연적 현상을 한국의 문화적·서사적 질서 안에서 재맥락화해 왔음을 보여준다. 한편 홍덕구는 호러가 현실의 모순과 부조리를 그대로 재현하기보다 비현실적이고 초자연적인 사건을 통해 현실을 기괴하게 변형하고 낯설게 함으로써 공포를 생성하며, 익숙한 세계를 새로운 방식으로 인식하게 하는 서사적 기능을 수행한다고 보았다.[4] 이와 같은 논의는 오컬트의 초자연성이 현실과 완전히 단절된 비현실성을 의미하기보다, 오히려 현실의 질서와 충돌하고 이를 변형함으로써 새로운 세계 인식을 발생시키는 장치임을 시사한다.

최근에는 이러한 오컬트 장르의 서사를 영웅서사의 구조와 연결하여 분석하려는 연구도 나타나고 있다.[5] 이는 오컬트가 단순히 공포와 퇴마의 서사에 머물지 않고 초자연적 세계와의 조우를 영웅의 시련과 성장, 귀환

3) 한상윤, 「한국 공포영화의 오컬트 장르 초기 수용 양상 연구」, 『한국극예술연구』 제58호, 한국극예술학회, 2017, 345-374쪽.

4) 홍덕구, 「정보라 호러 소설의 문화계보학적 재구성-『저주토끼』, 『아무도 모를 것이다』, 『죽음은 언제나 당신과 함께』를 중심으로」, 『대중서사연구』 제32권 2호, 대중서사학회, 2026, 13-46쪽.

5) 김지아, 「장재현 감독의 오컬트 영화 내 희생제의 서사의 변용과 한국형 오컬트의 무속적 재구성」, 『현대문학의 연구』 제87호, 한국문학연구학회, 2025, 187-231쪽; 이수현, 「'영웅의 여정'으로 분석한 영화 〈파묘〉 플롯의 이중적 수용 양상 연구」, 『인문콘텐츠』 제73호, 인문콘텐츠학회, 2024, 277-298쪽; 이채영, 「K-오컬트 장르에 나타난 영웅 서사와 다문화적 요소 분석을 통한 캐릭터 아카이브 모델 시론: 애니메이션 〈퇴마록〉을 중심으로」, 『다문화콘텐츠연구』 제55호, 문화콘텐츠기술연구원, 2026, 35-72쪽.

www.kci.go.kr

의 과정으로 구조화할 수 있는 장르적 속성을 갖고 있음을 보여준다는 점에서 중요하다. 또한 디지털 미디어 환경으로의 전환은 오컬트의 이러한 장르적 확장을 더욱 가속화한다. 이명현은 웹툰과 웹소설에서 무속과 오컬트가 전통문화의 재현에 머무르지 않고 원귀의 해원, 신내림과 빙의, 신과 인간의 공존 등을 판타지적 설정으로 변환하며 로맨스·이세계·현대판타지 등 다른 하위 장르와 적극적으로 혼종화한다고 분석하였다.[6] 홍진혁은 디지털 관람 환경에서 오컬트의 '숨겨진 질서를 탐색하는' 장르적 구조가 이용자의 정보 검색 및 참여적 해석과 결합하면서, 관객이 텍스트 내부의 단서를 외부 정보와 연결하고 그 의미를 지속적으로 확장하는 방식으로 변화하고 있음을 지적하였다.[7] 이에 따라 디지털 환경에서 오컬트는 하나의 고정된 장르라기보다 여러 서사 장르를 횡단하면서 선택적으로 호출되고 결합될 수 있는 모티프의 집합이자 세계관 구축의 자원으로 기능한다고 볼 수 있다.

이는 디지털 환경에서 나타나는 장르 생성 방식의 변화와도 관련된다. 정은혜는 웹소설의 장르가 기존의 선형적 플롯을 중심으로 한 고정적 분류에서 벗어나, 이야기의 원형적 자질을 담은 태그들의 선택과 조합을 통해 생성된다고 보았다.[8] 특히 웹소설의 원형 태그 대부분이 모티프로 구성되며, 이들 모티프가 서로 다른 텍스트와 장르를 횡단하면서 새로운 연결망을 형성함으로써 장르가 역동적으로 확장된다고 설명하였다. 이러한 관점에서 본다면 최근 대중문화콘텐츠에서 나타나는 오컬트 장르 역시 완

6) 이명현, 「웹서사[웹툰, 웹소설]에 재현된 무당의 양상과 특징」, 『다문화콘텐츠연구』 제50호, 문화콘텐츠기술연구원, 2024, 175-203쪽.
7) 홍진혁, 「한국 오컬트 장르와 디지털 시대의 관람 문화의 공명: 〈파묘〉를 중심으로」, 『씨네포럼』, 50호, 영상미디어센터, 2025, 65-97쪽.
8) 정은혜, 「한국 웹소설의 태그 생성 구조」, 『글로벌문화콘텐츠』, 47호, 글로벌 문화콘텐츠학회, 2021, 126-140쪽.

www.kci.go.kr

결된 하나의 장르 문법으로만 이해하기보다, 귀신·퇴마·빙의·이계·원귀·해원과 같은 원형적 모티프가 다른 장르의 서사구조와 결합하면서 새로운 이야기세계를 생산하는 생성적 장르 요소로 접근할 필요가 있다. 〈동궁〉은 이러한 변화가 특히 선명하게 나타나는 사례이다. 작품은 오컬트의 핵심 모티프인 귀와 퇴마를 궁중 미스터리 및 모험 활극의 구조에 결합하고, 현실세계와 '귀의 세계'를 오가는 독자적인 세계관을 통해 영웅의 시련과 이동을 구성하기 때문이다.

한편 기존 오컬트 연구는 초자연적 존재의 재현, 무속과 종교의 혼종성, 한국적 장르 관습의 형성 또는 영웅의 여정에 따른 플롯의 단계적 대응을 규명하는 데 집중되어 왔다. 이에 비해 오컬트 장르에서 나타나는 초자연적 세계와 현실세계가 어떠한 관계를 형성하며, 두 세계 사이의 잠재적 관계가 인물의 신체를 통해 어떻게 현실화되는가, 그리고 이러한 세계의 중첩이 기존 영웅서사의 관문 통과와 시련, 귀환이라는 도식을 어떠한 방식으로 변화시키는가에 대해서는 충분한 논의가 이루어지지 않았다. 특히 〈동궁〉에서 '귀의 세계'는 현실세계와 단절된 독립적 판타지 공간이 아니다. 구천은 물속에서 죽음에 가까운 임사 상태에 도달함으로써 귀의 세계로 진입하고, 그곳에서 입은 상처가 현실의 신체에도 그대로 나타난다. 이러한 설정에서 현실과 귀의 세계의 관계는 단순한 현실/비현실의 이분법보다는, 하나의 세계에 잠재된 가능성이 특정한 조건과 신체의 이행을 통해 다른 상태로 현실화되는 '가상성'의 문제로 접근할 수 있다.

여기서 가상은 현실의 반대나 실재하지 않는 허구와 동일한 개념으로 한정되지 않는다. 아리스토텔레스의 가능태와 현실태의 구분을 하나의 철학적 계보로 삼아, 피에르 레비는 가상을 현실의 반대가 아니라 현실태의 반대로 구분하고, 이를 아직 현실화되지 않은 잠재적 문제의 장이 새로운 형태로 현실화되는 역동적인 과정으로 파악한다.[9] 즉 가상은 단순히 이미

www.kci.go.kr

구성되어 있는 가능성 가운데 하나가 실현되는 것이 아니라 새로운 현실을 생성할 수 있는 잠재성을 내포한다. 마리-로르 라이언 역시 이러한 관점을 서사와 가상현실의 문제로 확장하여 가상을 잠재성과 현실화의 관계에서 파악하고, 서사가 독자에게 하나의 세계를 현실적인 경험 대상으로 구성하는 방식에 주목한다.[10] 나아가 브라이언 마수미는 가상과 현실태의 관계를 신체의 운동, 감각, 정동의 문제와 연결한다. 그의 관점에서 신체는 이미 완결된 현실적 실체라기보다 운동과 감각의 변화 속에서 잠재적 차이가 현실화되는 장이며, 이에 따라 가상은 신체로부터 분리된 별도의 비물질적 세계가 아니라 신체의 이행과 변화를 통해 현실과 접속하는 잠재적 층위로 이해될 수 있다.[11]

이러한 관점에서 〈동궁〉의 귀의 세계는 단순히 현실과 대립하는 초자연적 공간이 아니라, 현실 속에 잠재되어 있으면서 인물의 신체적 이행을 통해 현실화되는 가상적 세계로 이해할 수 있다. 구천의 신체는 삶과 죽음, 현실과 귀의 세계를 가로지르는 경계면이 되며, 생강의 청각적 능력 역시 현실에서 지각되지 않는 존재를 현실적 감각의 영역으로 끌어들이는 매개로 기능한다. 즉 〈동궁〉에서 오컬트적 가상성은 별도의 환상세계를 제시하는 데 그치지 않고 현실과 비현실, 삶과 죽음, 인간과 귀라는 서로 상반된 영역이 신체를 매개로 공존하고 상호작용할 수 있도록 만드는 서사적 원리로 작동한다. 이 과정에서 영웅의 '관문 통과' 역시 단순한 공간 이동이 아니라 신체의 상태 변화와 현실·가상 간의 이행으로 재구성되며, 오컬트의 가상성은 기존 모험서사의 구조를 변형하고 확장시키는 핵심 기제로

9) M-L. Ryan, *Narrative as virtual reality2,* Johns Hopkins university press, 2015, pp.17-20.
10) 위의 책, pp.25-32.
11) 브라이언 마수미, 『가상계』, 조성훈 역, 갈무리, 2011, 46-86쪽.

www.kci.go.kr

기능하게 된다.

이에 본 연구는 넷플릭스 시리즈 〈동궁〉을 대상으로 오컬트 장르에서 가상성이 어떠한 방식으로 구성되고, 그것이 대중문화의 보편적 영웅서사 도식과 결합하여 어떠한 새로운 모험서사를 만들어내는지를 규명하고자 한다. 이를 위해 첫째, 현실세계와 귀의 세계를 단순한 이분법적 공간으로 파악하지 않고 가상과 현실태의 역동적 관계로 접근한다. 둘째, 구천과 생강을 비롯한 주요 인물의 신체 재현을 분석하여 가상성이 신체를 통해 현실화되는 방식을 살펴본다. 셋째, 캠벨과 보글러의 영웅서사 도식을 참조하되 개별 단계와 플롯의 기계적인 대응에 머무르지 않고, 현실과 귀의 세계 사이의 이동이 '관문 통과-시련-죽음과 재생-귀환'의 구조를 어떻게 변형하는지를 고찰한다. 구체적으로 2장에서는 〈동궁〉의 주요 인물의 신체를 매개로 현실과 귀의 세계가 중첩되는 방식을 분석하여 오컬트 장르에서 나타나는 신체의 가상적 재현 양상을 밝히고, 3장에서는 이러한 가상성이 기존 영웅서사의 도식을 어떠한 방식으로 변형하고 모험 활극으로 확장하는지를 분석하고자 한다.

2. 주술을 통한 공간 이동과 가상적 재현

2-1. 신체를 통한 귀의 세계의 발현

드라마 〈동궁〉에서 현실세계와 귀(鬼)의 세계는 서로 단절된 두 개의 공간으로 제시되지 않는다. 귀의 세계는 현실세계와 병존하지만 일반적인 감각으로는 지각되지 않으며, 특정한 감각적·신체적 조건을 가진 인물을

www.kci.go.kr

통해서만 현실세계와 관계를 맺는다. 귀신을 볼 수 있는 구천과 귀신의 목소리를 들을 수 있는 생강은 이러한 관계를 가시화하는 핵심 인물이다. 이때 두 인물의 능력은 추상적인 초능력으로 제시되기보다 직접 보고 듣는 지각적 경험과 죽음에 가까운 상태로 귀의 세계로 이행하는 구체적인 신체 경험을 통해 작동한다. 따라서 〈동궁〉의 오컬트적 세계는 현실과 대립하는 별도의 환상공간이라기보다 신체의 지각과 상태 변화에 따라 다른 방식으로 현출되는 세계로 이해할 필요가 있다.

메를로-퐁티에게 신체는 의식이 소유하거나 객관적으로 관찰하는 하나의 사물이 아니라 인간이 세계를 경험하는 근원적인 조건이다. 그가 말하는 '고유한 몸'은 "살아있는 몸이자 감각하고 지각하고 표현하는 몸"이며, 몸은 사물과 세계를 만나는 최초의 장소가 된다.[12] 이러한 관점에서 지각은 이미 완성되어 있는 세계를 수동적으로 받아들이는 과정이 아니다. 신체가 세계를 향해 움직이고 감각하는 과정에서 대상은 특정한 방식으로 나타나며, 신체와 세계의 관계 속에서 의미가 구성된다. 메를로-퐁티가 의식의 지향성보다 더 근원적인 차원에서 '몸의 지향성'을 강조하는 것도 이 때문이다. 신체는 개별 감각기관의 집합이 아니라 몸 전체가 대상을 향해 조직되는 하나의 지각적 구조를 이룬다.[13]

이러한 논의는 〈동궁〉에서 구천과 생강의 능력을 단순한 '특수 감각'이 아니라 세계와 관계 맺는 상이한 신체적 방식으로 해석할 수 있게 한다. 일반적인 인간에게 귀는 존재하지 않는 것이 아니라 지각되지 않는 존재에 가깝다. 반면 구천과 생강의 신체는 시각과 청각이라는 감각을 통해 현실에서 배경으로 밀려나 있던 귀의 존재를 전경화한다. 따라서 귀의 세계는

12) 정지은, 「몸 무의미에서 의미로: 메를로-퐁티의 몸 이론을 중심으로」, 『몸의 철학』, 몸문화연구소 엮음, 필로소픽, 2021, 101쪽.
13) 위의 책, 102쪽.

www.kci.go.kr

이들의 감각에 의해 새롭게 창조되는 것이 아니라, 특정한 신체적 관계가 형성될 때 비로소 지각 가능한 세계로 현출된다.

브라이언 마수미(Brian Massumi)는 이러한 경험된 신체를 한 단계 더 나아가 가상적 잠재성을 지닌 신체로 확장할 수 있게 한다. 마수미는 몸을 고정된 물질적 실체가 아니라 "감각 가능한 개념으로서의 몸"으로 파악하며, 지각을 지각주체와 지각대상 사이에서 발생하는 행위적 관계로 설명한다.[14] 생물체의 지각은 사물에 대한 행위와 분리되지 않으며, 대상의 속성 역시 지각하는 주체와 지각대상이 서로의 세계에 포함되어 있음을 나타내는 징표가 된다. 즉 지각은 이미 존재하는 주체가 이미 존재하는 대상을 단순히 인식하는 것이 아니라, 주체와 대상 사이에서 어떤 행위가 일어날 수 있는지를 열어 놓는 관계적 사건이다.

이러한 관점에서 구천과 귀의 관계 역시 단순한 '관찰자-대상'의 관계로 설명하기 어렵다. 구천이 귀신을 본다는 것은 귀신이라는 대상을 시각적으로 확인하는 데 그치지 않는다. 그가 귀를 지각할 수 있기 때문에 귀의 존재와 대결하고, 추적하고, 귀의 세계로 이동하는 일련의 행위가 가능해진다. 즉 '보는 능력'은 정보를 획득하는 감각이라기보다 다른 행위와 세계로 이어질 수 있는 연결가능성의 조건이 된다. 이에 구천은 단순히 '귀신을 볼 수 있는 몸'을 가진 인물이 아니다. 그의 시각적 감각은 귀의 존재를 인지하고, 그 존재를 추적하며, 나아가 자신의 신체를 귀의 세계로 이행시키는 일련의 잠재적 행위들을 함축한다. 이때 신체는 현실세계에 고정된 육체가 아니라 현실에서 귀의 세계로 변화할 가능성을 내부에 포함하고 있는 몸이다.

특히 구천이 귀의 세계로 들어가는 행위는 이러한 신체의 가상성을 극적

14) 브라이언 마수미, 앞의 책, 160-161쪽.

www.kci.go.kr

으로 보여준다. 그는 자신의 몸을 노끈으로 묶어 궁의 호수에 가라앉혀 익사 직전의 상태에 이른다. 현실세계에서는 그의 육체가 물속에 남아 있지만, 신체가 죽음에 가까운 상태로 변화하는 순간 구천은 귀의 세계를 경험한다. 외부에서 끈을 당겨 신체를 물 밖으로 끌어내면 그는 다시 현실세계로 돌아온다. 또한 구천은 반드시 물을 통하지 않더라도 스스로 신체를 훼손하여 반죽음 상태에 이르는 방식으로 귀의 세계에 진입할 수 있다. 따라서 귀의 세계로의 이동을 가능하게 하는 핵심 조건은 특정한 장소가 아니라 신체의 상태가 삶에서 죽음에 가까운 방향으로 변형되는 과정이다. 즉 〈동궁〉에서 귀의 세계는 물리적인 거리를 이동하여 도달하는 장소라기보다 신체가 다른 존재상태로 이행함으로써 경험 가능한 공간으로 나타난다.

지각하고 경험하는 신체는 대상과 상호작용하는 행위 속에서 서로를 구성하는 연장체로서 작용한다.[15] 이는 신체와 세계가 각각 완성된 실체로 존재한 뒤 관계를 맺는 것이 아니라, 지각과 행위 속에서 서로를 구성한다는 뜻이다. 따라서 구천에게 귀의 세계는 신체 바깥에 존재하는 별도의 공간이라기보다, 그의 신체가 특정한 감각과 상태에 도달하면서 현실세계와의 관계 속에서 현출되는 세계이다. 마수미는 이러한 감각의 잠재성을 가상적인 것과 연결한다. 그에 따르면 감각은 이미 현실화된 행위를 넘어 아직 현실화되지 않은 다중의 잠재적 연결을 함축하는데, 이때 가상적인 것은 현실의 반대나 허구를 의미하는 것이 아니라, 현재의 상태 안에 접혀 있으면서 아직 하나의 현실적인 형태로 확정되지 않은 변화의 잠재성을 의미한다.[16]

이러한 관점에서 구천의 신체가 삶과 죽음의 경계에 접근하는 순간은 단순한 육체적 위기가 아니다. 살아 있는 신체라는 하나의 현실적 상태가

15) 위의 책, 169쪽.
16) 위의 책, 173-174쪽.

www.kci.go.kr

느슨해지면서 현실세계에서 가능한 지각과 행위의 범위를 넘어서는 다른 잠재적 관계들이 활성화되는 순간이다. 신체가 죽음에 가까워질수록 구천은 현실세계에서 통용되는 감각의 질서로부터 이탈하고, 평소에는 접속할 수 없는 귀의 세계와 관계를 형성한다. 따라서 구천에게 귀의 세계는 이미 완성된 두 번째 세계라기보다 신체 내부에 잠재되어 있던 연결가능성이 임사 상태를 계기로 현행화되는 가상적 층위라고 할 수 있다.

한편 생강의 신체는 구천과 다른 방식으로 가상성을 보여준다. 구천이 신체 상태의 변화를 통해 귀의 세계로 이동한다면, 생강은 현실세계에 머문 채 귀의 목소리를 듣는다. 메를로-퐁티의 관점에서 감각은 이미 존재하는 정보를 수용하는 것이 아니라 신체가 대상을 향해 열리면서 관계를 구성하는 지향적 행위이다.[17] 따라서 생강이 귀신의 목소리를 듣는다는 것은 단순한 초자연적 정보의 수신이 아니라, 일반적인 현실의 감각 체계에서는 존재하지 않는 것이 생강의 청각적 신체를 통해 현실세계의 관계망 안으로 진입하는 과정이다. 특히 생강이 듣는 귀신의 목소리는 과거에 억울하게 죽은 자들의 사연과 은폐된 사건을 현실세계로 전달한다. 억울하게 죽은 궁녀들의 목소리를 들음으로써 호수 귀신의 정체를 유추하고, 그에 은폐되었던 궁의 진실이 하나씩 파헤쳐지기 시작한다. 생강의 청각은 단순히 죽은 자와 산 자를 연결하는 것만이 아니라 귀의 세계가 현실의 세계가 상호적으로 연결되는 하나의 신체적 사건으로 나타난다. 생강이 귀신의 말을 듣는 순간 그 감각은 억울한 죽음의 진실을 밝히거나 사건의 원인을 추적하는 이후의 여러 행위 가능성을 동시에 열어 놓는다. 다시 말해 생강의 청각은 현재의 소리를 지각하는 기능인 동시에 아직 실현되지 않은 사건과 행동의 가능성을 등록하는 감각이다. 이 점에서 생강의 신체 역

17) 모리스 메를로 퐁티, 『지각의 현상학』, 주성호 역, 세창출판사, 2025, 229쪽.

www.kci.go.kr

시 현실에 고정된 육체가 아니라 비가시적 세계와의 잠재적인 연결가능성을 포함하는 가상적 신체라 할 수 있다.

생강의 혈통과 혈액은 이러한 관계를 더욱 물질적으로 확장한다. 생강의 정체는 궁녀가 아닌 권력다툼에 의해 과거 궁에서 쫓겨났던 옹주이다. 동궁에 내려진 저주는 왕실의 혈통과 직접적으로 관련되어 있다는 것이 드라마 〈동궁〉의 주요한 배경 설정이기 때문에, 생강의 피는 현실세계에 속한 신체 물질이면서 동시에 귀신에게 직접적인 영향을 미치는 힘으로 기능한다. 구천은 현실의 신체를 죽음에 내몰아 탈피하여 귀의 세계로 들어가는 것이라면 생강은 반대로 현실의 신체가 귀신의 존재를 끌어당기는 작용을 한다. 이는 현실세계와 귀의 세계의 관계가 일방향적이지 않으며, 신체를 중심으로 양쪽 세계가 상호적으로 영향을 준다는 사실을 보여준다.

결국 구천과 생강의 신체는 귀의 세계를 인식하기 위한 단순한 매개체가 아니다. 이들의 몸은 세계를 감각하고 지각함으로써 세계가 어떠한 방식으로 나타날지를 구성하는 경험된 신체이고, 그 신체는 현재의 지각 안에 아직 현실화되지 않은 행위와 관계의 다중성을 품고 있는 가상적 신체이다. 구천의 시각과 임사 상태는 현실세계에서 귀의 세계로 이어지는 잠재적인 연결을 현실화하며, 생강의 청각과 혈액은 귀의 존재를 현실의 관계망 속으로 끌어들이고 다시 그 존재에 물질적인 영향을 가한다.

따라서 〈동궁〉에서 가상성은 현실과 분리된 하나의 환상세계를 의미하지 않는다. 가상성은 현실의 신체 안에 잠재되어 있던 감각과 행위의 연결가능성이 특정한 조건에서 활성화되면서, 동일한 세계를 다른 관계와 층위로 경험하게 하는 과정으로 나타난다. 이러한 점에서 신체는 현실과 귀의 세계 사이에 놓인 단순한 경계가 아니라 두 세계의 잠재적 관계를 현실적인 경험으로 전환하는 장소이다.

www.kci.go.kr

2-2. 리미널 공간으로서의 귀의 세계

〈동궁〉의 귀의 세계는 현실과 완전히 분리된 환상적 공간으로 제시되지 않는다. 귀의 세계는 현실세계의 호수와 궁궐 구조를 그대로 지니는 동시에, 현실에서는 드러나지 않았던 귀신과 귀매가 출현하고 이들이 현실세계에 행사해 온 힘이 가시화되는 공간이다. 즉 현실과 동떨어진 새로운 공간을 구축하는 것이 아니라, 현실에 잠재되어 있던 비가시적 층위를 현출시키는 공간으로 기능한다.

앞서 설명했듯이 마수미의 가상성은 신체의 운동과 이행 속에서 현실적인 효과로 발현될 수 있는 잠재성의 차원을 의미한다. 이러한 관점에서 〈동궁〉의 귀의 세계 역시 현실 바깥에 완결된 형태로 존재하는 환상세계라기보다, 신체의 상태가 변화할 때 현실과 다른 방식으로 현행화(actualization)되는 잠재적 층위로 해석할 수 있다. 특히 구천이 삶과 죽음의 경계에 접근함으로써 귀의 세계로 이행한다는 설정은 가상성이 신체의 상태 변화와 이행을 통해 나타난다는 점을 구체적으로 보여준다.

이때 호수는 이러한 신체적 이행이 발생하는 대표적인 경계 공간이다. 동궁의 호수는 저주의 근원이 자리한 장소인 동시에 구천이 현실세계에서 귀의 세계로 이동하는 통로로 기능한다. 그러나 호수는 두 세계를 완전히 분리하는 경계로 작용하는 것이 아니라, 하나의 신체가 현실과 귀의 세계에 동시에 관계할 수 있도록 만드는 매개로 나타난다. 구천의 육체는 현실세계의 호수 속에 남아 있는 반면 그의 지각과 행위는 귀의 세계에서 이루어지며, 현실에서 신체를 호수 밖으로 끌어올리는 행위는 그를 다시 현실세계로 귀환시킨다. 따라서 호수 속으로 가라앉힌 구천의 신체는 삶과 죽음, 현실과 귀의 세계, 물질적 신체와 가상적 경험 가운데 어느 한쪽에도

www.kci.go.kr

완전히 귀속되지 않는 경계적 존재 상태에 놓인다.

이러한 의미에서 현실세계와 귀의 세계가 접속하는 지점은 일종의 리미널 공간(liminal space)으로 나타난다. 리미널리티(liminality)는 본래 부족사회의 통과의례(rites of passage)를 설명하기 위해 사용된 개념으로, 통과의례를 구성하는 '분리-전이-통합'의 세 단계 가운데 기존 상태에서 벗어난 이후 새로운 상태로 편입되기 이전의 전이적 상태를 지칭한다. 빅터 터너는 이러한 리미널리티의 의미를 사회와 문화 전반으로 확장하여, 기존의 구조적 지위가 해체되고 새로운 상태나 지위가 아직 확정되지 않은 중간적 상태로 설명하였다.[18] 따라서 여기서 리미널 공간은 단순히 현실과 이계를 연결하는 물리적 통로가 아니라, 서로 양립하기 어려운 두 존재 상태가 일시적으로 중첩되는 경계 영역을 의미한다. 구천의 신체는 살아 있으면서 동시에 죽음에 가까워지고, 현실세계에 물질적으로 존재하면서도 귀의 세계에서 지각하고 행동한다. 즉 〈동궁〉의 공간적 가상성은 경계를 넘어 완전히 다른 세계로 이동하는 데서 발생하기보다, 신체가 경계 자체에 머무르면서 상이한 두 상태가 중첩되는 과정에서 발생한다.

캐런 바라드의 행위적 실재론은 이러한 경계의 가변성을 보다 관계론적으로 설명할 수 있다. 바라드는 존재론적으로 원초적인 것을 독립된 사물이 아니라 '현상(phenomena)'으로 파악하고, 미리 존재하는 관계항들이 서로 작용하는 '상호작용(interaction)' 대신 관계 속에서 관계항 자체가 발생하는 '내적-작용(intra-action)'을 강조한다. 이에 따라 개별 존재와 그 경계는 고정되어 있는 것이 아니라 특정한 실천에 따른 '행위적-절단(agential cut)'을 통해 일시적으로 구별된다.[19]

---

18) 빅터 터너, 『빅터 터너의 제의에서 연극으로』, 김익두·이기우 역, 민속원, 2014, 36쪽.
19) 카린 머리스·비비안 보잘렉, 『캐런 바라드와의 대화』, 전방욱 역, 이상북스, 2024, 36-37쪽.

www.kci.go.kr

〈동궁〉의 현실세계와 귀의 세계 역시 이러한 관계적 경계의 관점에서 이해할 수 있다. 두 세계는 처음부터 완결된 두 영역으로 존재한 뒤 서로 연결되는 것이 아니라, 구천의 신체와 물, 감각, 죽음에 가까운 상태, 굿과 같은 물질적·행위적 관계가 형성될 때 비로소 서로 다른 층위로 구획된다. 구천의 신체가 물속에서 임사 상태에 도달하면 귀의 세계는 현실과 구별되는 층위로 경험되지만, 신체가 다시 물 밖으로 나오면 그러한 경계는 해체된다. 따라서 현실과 귀의 세계를 구분하는 경계는 절대적인 존재론적 단절이 아니라, 신체와 물질의 관계에 따라 반복적으로 생성되고 해체되는 가변적 경계라고 할 수 있다.

두 세계의 상호침투는 신체의 상처를 통해 더욱 분명하게 드러난다. 구천이 귀의 세계에서 상처를 입으면 그 흔적은 현실의 신체에도 나타나며, 반대로 현실세계에서 이루어진 행위 역시 귀의 세계에 있는 구천의 신체에 물질적인 영향을 미친다. 이를 대표적으로 보여주는 것이 무당의 굿이다. 구천과 대척점에 있던 박수무당이 구천의 신체를 본뜬 인형의 눈을 훼손하자 귀의 세계에 있는 구천의 실제 눈 역시 손상되고, 그 결과 그는 현실세계에서 귀신을 볼 수 있는 능력을 상실한다. 여기서 인형은 단순히 구천을 표상하는 기호에 머무르지 않는다. 인형과 무당의 몸짓, 의례, 현실의 신체와 귀의 세계의 신체가 하나의 관계망을 형성함으로써 현실세계에서 이루어진 행위가 귀의 세계에서 물질적인 효과로 현실화되기 때문이다.

이러한 설정은 가상과 현실을 원본과 복제, 실제와 환상이라는 위계적 관계로 구분하는 관점을 약화시킨다. 귀의 세계에서 발생한 사건이 현실의 육체에 흔적을 남기고, 반대로 현실의 물질적 행위가 귀의 세계의 상태를 변화시키는 이상 어느 한쪽만을 '실제'라고 규정하기 어렵기 때문이다. 오히려 두 세계는 신체를 중심으로 서로에게 현실적인 효과를 발생시키며 관계적으로 존재한다.

www.kci.go.kr

결국 〈동궁〉의 귀의 세계는 현실세계와 독립적으로 존재하는 환상공간이라기보다, 신체가 삶과 죽음, 감각과 비감각, 현실과 귀의 상태 사이를 이행할 때 현행화되는 리미널한 가상 공간으로 이해할 수 있다. 그리고 이 경계는 고정되어 있는 것이 아니라 물과 신체, 감각, 상처, 피, 의례 등의 관계에 따라 반복적으로 형성되고 해체된다. 이는 〈동궁〉의 가상성이 현실을 대체하는 허구적 세계를 창조하는 데 있는 것이 아니라, 현실 안에 잠재되어 있던 또 다른 관계와 가능성을 신체의 이행을 통해 현출시키는 데 있음을 보여준다.

3. 가상성에 의한 영웅서사 도식의 변형과 확장

3-1. 중첩된 모험세계와 관문 통과의 반복

크리스토퍼 보글러의 영웅의 여정 12단계는 조셉 캠벨이 제시한 영웅의 여정 구조를 대중문화 콘텐츠의 창작과 분석에 활용할 수 있도록 12단계의 영웅 여정으로 재구성한 것이다.[20] 이 도식에서 영웅은 모험에의 소명을 계기로 '일상세계'를 떠나 '비일상 세계'에 진입하고, 그곳에서 여러 시련과 죽음에 가까운 위기를 거친 뒤 변화된 존재로 다시 일상세계에 귀환한다. 이처럼 하나의 세계를 떠나 다른 세계로 이동한 후 다시 원래 세계로 돌아오는 회귀적 구조는 모험서사의 가장 기본적인 틀을 이룬다. 대중문화 비평가인 오쓰카 에이지 역시 전형적인 이야기 구조를 세계와 세계

20) 크리스토퍼 보글러, 『신화 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성 역, 비즈앤비즈, 2013, 63쪽.

www.kci.go.kr

사이에 경계가 설정된 상태에서, 결여를 지닌 주체가 한쪽 세계에서 다른 세계로 이동하여 문제를 해결하고, 결여가 회복된 상태로 다시 본래의 세계에 귀환하는 과정으로 설명한다.[21] 즉 모험서사에서 '세계 사이의 이동'은 단순한 공간적 변화가 아니라 결여와 회복, 그리고 주체의 변화를 구조화하는 핵심적인 서사 장치라 할 수 있다.

〈동궁〉은 이러한 영웅서사의 기본적인 구조를 따르면서도 일상세계와 모험세계의 관계를 다르게 구성한다. 일반적인 모험서사에서 비일상 세계가 영웅이 일상세계를 떠나 도달하는 별도의 공간으로 설정된다면, 〈동궁〉의 귀의 세계는 현실과 공간적으로 분리된 이계가 아니라 동일한 현실에 중첩되어 있는 잠재적 층위로 나타난다. 평상시에는 지각되지 않지만 구천의 신체가 특정한 상태에 도달하면 현행화된다는 점에서, 귀의 세계로의 이동은 '이곳'에서 '저곳'으로의 물리적 이동보다 동일한 공간을 다른 존재적 층위로 경험하는 이행에 가깝다.

이는 앞서 살펴본 마수미의 가상성 개념과 연결된다. 마수미에게 가상적인 것은 현실의 반대편에 존재하는 비실제적 세계가 아니라 현재적 경험 속에 접혀 있는 잠재적인 변화와 연결의 다중성을 의미한다.[22] 이러한 관점에서 귀의 세계는 현실과 무관한 별도의 환상세계가 아니라 현실에 잠재되어 있다가 구천의 신체적 변화에 의해 펼쳐지는 가상적 층위라 할 수 있다. 따라서 구천이 귀의 세계에 진입하는 것은 현실을 이탈하는 행위라기보다 현실에 잠재된 다른 관계가 신체를 통해 현행화되는 과정이다.

이러한 공간 구조는 보글러의 '관문 통과'를 일회적인 사건에서 반복적인 행위로 변형한다. 구천은 자신의 몸을 호수에 가라앉히거나 직접 신체를 훼손하여 죽음에 가까운 상태에 이를 때마다 귀의 세계에 진입하고, 귀

21) 오쓰카 에이지, 『스토리 메이커』, 선정우 역, 북바이북, 2013, 33-35쪽.
22) 브라이언 마수미, 앞의 책, 46-86쪽.

www.kci.go.kr

의 세계에서 필요한 행위를 마친 뒤 신체가 생명의 상태를 회복하면 다시 현실세계로 돌아온다. 따라서 '관문 통과-비일상 세계의 경험-귀환'은 서사의 시작과 끝에 한 차례 배치되는 것이 아니라 사건 해결 과정에서 반복적으로 이루어진다.

특히 〈동궁〉에서 죽음은 보글러의 '시련' 단계에서 영웅이 경험하는 단 한 번의 상징적 죽음에 한정되지 않는다. 죽음에 가까워지는 신체 상태 자체가 귀의 세계로 진입하기 위한 관문으로 기능한다. 현실과 귀의 세계를 구분하는 경계가 특정 장소에 고정되어 있는 것이 아니라 구천의 신체가 삶과 죽음 사이의 임계 상태에 놓이는 순간 형성되기 때문이다. 이에 따라 보글러의 공간적 관문은 〈동궁〉에서 신체적·존재론적 관문으로 변형된다.

이를 단순화하면 보글러의 영웅서사가

일상세계 → 관문 통과 → 비일상 세계 → 죽음·재생 → 귀환

의 구조를 갖는 데 비해, 〈동궁〉에서는

현실세계 ⇄ 죽음에 가까운 신체 ⇄ 귀의 세계

라는 반복적 왕복 구조가 형성된다고 할 수 있다. 따라서 구천의 신체는 관문을 통과하는 주체일 뿐만 아니라 현실과 가상적 세계를 연결하는 관문 그 자체로 기능한다.

한편 귀의 세계에 직접 진입할 수 있는 인물이 구천으로 제한된다는 점은 〈동궁〉의 모험 구조에 또 다른 변형을 발생시킨다. 현실세계의 인물들은 귀의 세계에 직접 진입하지 못하지만 신체, 물질, 의례 등의 매개를 통

www.kci.go.kr

해 그곳에 영향을 줄 수 있다. 이러한 간접적인 개입 역시 단순한 상징에 머무르지 않고 귀의 세계와 구천의 신체에 실질적인 효과를 발생시킨다.

대표적인 사례가 박수무당의 주술적 행위이다. 박수무당은 직접 귀의 세계로 들어가 구천과 대결하는 대신 몸주신인 타살감흥을 굿을 통해 개입시키고, 구천을 본뜬 인형을 훼손함으로써 그의 신체를 공격한다. 인형의 눈을 훼손하는 행위는 구천의 실제 눈의 손상으로 이어지고, 그 결과 구천은 현실세계에서도 귀신을 볼 수 없게 된다. 여기서 인형과 구천의 신체, 굿과 귀의 세계는 단순한 표상과 원본의 관계를 넘어 서로에게 물질적인 효과를 발생시키는 연결망을 형성한다.

이러한 구조 역시 마수미가 설명하는 잠재적 연결의 다중성과 관련된다. 현실세계의 하나의 행위는 현재의 결과에 한정되지 않고 다른 관계로 연결될 잠재성을 포함하며, 〈동궁〉에서는 굿과 인형, 몸주신 등의 주술적 매개가 이러한 잠재적 관계를 현실적인 사건으로 전환한다. 즉 현실에서 수행되는 주술적 행위는 귀의 세계를 상징적으로 재현하는 것이 아니라, 두 세계 사이에 접혀 있던 연결을 펼쳐 실제적인 효과를 발생시키는 행위로 기능한다.

이와 같은 상호작용은 왕이 역병으로 희생된 백성들을 위해 위령제를 거행하는 장면에서도 확인된다. 구천이 귀의 세계에서 세자귀신에게 접근하는 과정에서 역병으로 죽은 귀들이 그의 길을 가로막지만, 현실세계에서 왕이 이들의 혼을 달래기 위한 위령제를 지내자 귀들은 원한에서 벗어나 성불하고 구천의 이동 역시 가능해진다. 현실에서 수행된 의례가 귀의 세계의 상태를 변화시키고, 그 변화가 다시 영웅의 모험 과정에 직접적인 영향을 미치는 것이다.

따라서 〈동궁〉의 모험은 구천 한 사람의 독립적인 이동과 전투만으로 이루어지지 않는다. 현실세계와 귀의 세계에 위치한 인물과 신체, 물질, 의

www.kci.go.kr

례가 서로 연결되면서 하나의 모험을 공동으로 구성한다. 보글러의 영웅서사에서도 영웅은 동맹과 조력자의 도움을 받지만, 〈동궁〉에서는 이러한 조력 관계가 동일한 공간에서 이루어지는 직접적인 협력을 넘어선다. 서로 다른 존재적 층위에 위치한 인물들이 가상적 연결을 통해 하나의 모험에 개입한다는 점에서 조력자의 역할과 모험의 범위 역시 확장된다.

3-2. 신체의 훼손과 절합: '시련'에서 재구성되는 영웅

보글러의 영웅서사에서 '시련'은 영웅이 죽음에 가까운 위기를 경험하고 이전과 다른 존재로 변화하는 중심 단계이다.[23] 〈동궁〉에서도 구천은 귀의 세계와의 대결 과정에서 반복적으로 신체적 위기에 처하지만, 작품은 죽음과 재생을 단순한 상징적 변화가 아니라 신체의 실제적인 훼손과 재구성으로 구체화한다.

박수무당의 주술에 의해 구천이 시력을 잃는 사건은 이러한 변형의 대표적인 사례이다. 구천에게 눈은 일반적인 시각기관이 아니라 귀의 세계를 지각하고 그와 관계 맺을 수 있게 하는 신체적 조건이자 매개체이다. 따라서 눈의 손상은 단순한 육체적 부상을 넘어 영웅이 모험세계에 접근할 수 있는 기존의 능력을 상실하는 사건이다. 보글러의 도식에서 영웅이 시련을 통해 기존의 자아가 '죽는' 것과 유사한 기능을 하지만, 〈동궁〉에서는 이러한 죽음이 세계와 연결되는 감각 자체의 상실로 물질화된다.

그러나 구천의 재생은 원래 상태로 되돌아가는 회복의 형태를 취하지 않는다. 귀신을 볼 수 없게 된 구천은 자신을 대신하여 싸우려는 생강을 구하기 위해 한 귀매와 대결하여, 그 눈을 빼앗아 자신의 눈으로 이식한다.

23) 크리스토퍼 보글러, 앞의 책, 205쪽.

www.kci.go.kr

여기서 구천의 신체는 죽음으로부터의 부활로 인해 신에 가까운 초월적 능력, 혹은 강화된 자아로 돌아오는 것이 아니라 비인간 존재의 신체와 절합(articulation)됨으로써 새로운 감각 능력을 획득한다. 즉 구천의 재생은 본 신체의 회복을 통해 초인화되는 것이 아니라 신체적 경계의 재구성에 가깝다.

이는 앞서 논의한 가상성의 관점에서도 중요하다. 구천의 신체는 인간/귀, 현실/가상이라는 서로 다른 영역의 경계를 유지하는 신체에서 그 경계를 물질적으로 내포하는 신체로 변화한다. 귀매의 눈이 이식된 순간, 구천은 귀를 지각하는 인간이라는 기존의 위치를 넘어 귀의 신체 일부를 자신의 몸에 포함하는 혼성적 존재가 된다. 그에게 귀의 세계는 더 이상 외부에서 관찰하고 방문하는 모험의 세계만이 아니라 자신의 신체 내부에 물질적으로 접힌 세계가 된다.

따라서 〈동궁〉에서 영웅의 성장은 단순한 능력의 상승이나 내면적 성숙만으로 설명하기 어렵다. 구천은 모험을 지속하는 과정에서 신체의 일부를 상실하고, 비인간적 타자와 관계를 형성하며, 그 관계를 자신의 신체 안에 물질적으로 받아들인다. 이를 통해 구천의 정체성은 완결된 인간 주체에서 인간과 비인간의 관계 속에서 끊임없이 재구성되는 관계적·혼성적 주체로 변화한다.

이러한 변화는 로지 브라이도티가 설명한 포스트휴먼적 주체와도 연결된다. 브라이도티는 포스트휴먼 주체를 인간 중심적인 단일한 주체가 아니라 인간-아닌 타자들을 포함한 다양한 존재와의 관계 속에서 지속적으로 구성되는 관계적 주체로 설명한다. 이러한 주체는 인간, 동물, 기계, 유기체와 무기체 등 복수의 타자와 관계를 맺으며 단일하지 않은 복합적이고 다층적으로 체현된 존재로 재구성된다.[24] 이러한 관점에서 귀매의 신체 일부를 받아들인 구천은 더 이상 인간과 귀의 세계를 외부와 내부로 명

www.kci.go.kr

확하게 구분하는 주체가 아니라, 양자의 관계를 자신의 신체 안에 체현한 경계적 존재라 할 수 있다.

이처럼 시련과 재생의 과정을 통해 형성된 구천의 새로운 신체는 이후 영웅의 '귀환'에도 중요한 변화를 발생시킨다. 구천이 특별한 세계의 흔적을 단순한 경험이나 기억으로 간직하는 것이 아니라 자신의 신체 내부에 물질적으로 포함하게 된 이상, 그의 귀환은 모험 이전의 상태로 되돌아가는 완전한 회귀가 될 수 없기 때문이다. 따라서 〈동궁〉의 마지막 단계에서는 신체적 절합을 통해 형성된 관계적 주체가 과연 어떠한 방식으로 일상세계에 귀환할 수 있는가라는 문제가 제기된다.

3-3. 귀환의 불가능성과 열린 영웅서사

보글러의 영웅서사에서 마지막 단계인 '영약을 가지고 귀환'은 영웅이 특별한 세계에서의 시련을 통과한 뒤 변화된 존재로 일상세계에 돌아오는 과정이다.[25] 영웅은 모험을 통해 획득한 지식이나 능력, 깨달음을 가지고 귀환하며, 이를 통해 일상세계의 결여를 해소하고 하나의 서사적 순환을 완성한다. 〈동궁〉의 표면적인 결말 역시 이러한 구조와 유사하게 나타난다. 구천은 동궁에 내려진 저주의 원흉인 세자귀신을 제거하기 위해 태초의 귀매와 계약을 맺고 최종적인 대결에 나선다. 사건을 해결한 뒤에는 왕으로부터 포상을 받고, 오랫동안 벗어나고자 했던 궁을 떠나게 된다. 이 지점까지만 보면 구천은 특별한 세계에서의 모험을 완수하고 일상세계로 돌아가는 전형적인 영웅의 귀환을 수행한 것처럼 보인다.

그러나 작품의 마지막 장면은 이러한 귀환의 완결성을 뒤집는다. 궁을

24) 로지 브라이도티, 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015, 68쪽.
25) 크리스토퍼 보글러, 앞의 책, 270쪽.

www.kci.go.kr

떠난 구천의 신체가 여전히 궁의 중앙부에 존재하는 태초의 귀매와 탯줄과 같은 형태로 연결되어 있음이 드러나기 때문이다. 구천은 물리적으로는 궁이라는 모험의 공간을 벗어났지만, 그의 신체는 여전히 귀의 세계와 관계를 맺고 있다. 즉 공간적 귀환은 이루어졌지만 존재론적 귀환은 완성되지 않는다.

이는 앞서 살펴본 구천의 신체적 변화와도 직접적으로 연결된다. 구천은 귀의 세계를 단순히 방문했다가 떠난 것이 아니라, 반복적인 죽음과 귀환, 감각의 상실과 회복, 비인간 존재와의 신체적 절합을 통해 점차 귀의 세계와 긴밀한 관계를 형성해 왔다. 귀매의 눈을 자신의 신체에 받아들인 것에 이어 최종적으로 태초의 귀매와 신체적으로 연결되는 장면은 그가 더 이상 모험 이전의 인간 주체로 되돌아갈 수 없음을 보여준다. 따라서 〈동궁〉에서 귀환은 특별한 세계와의 관계를 종료하고 이전의 일상으로 복귀하는 과정이 아니라, 모험세계와의 관계를 신체에 내재한 채 새로운 상태로 일상에 진입하는 과정으로 변형된다.

마수미에게 가상적인 것은 한 번 현실화된 뒤 소진되는 가능성이 아니라, 현재의 현실화 속에서도 다른 관계와 변화로 이어질 수 있는 잠재적 연결을 지속적으로 내포한다. 이러한 관점에서 구천과 태초의 귀매를 연결하는 탯줄은 하나의 모험이 종료된 이후에도 소멸하지 않는 잠재적 연결 가능성을 시각적으로 형상화한 것이라 할 수 있다. 동궁의 저주는 해결되었지만, 귀의 세계와 구천의 관계 자체가 제거된 것은 아니다. 오히려 그 관계는 외부의 모험세계에서 구천의 신체 내부로 이동하여 새로운 가능성으로 남는다.

따라서 〈동궁〉의 '영약을 가지고 귀환'은 특별한 세계에서 획득한 지혜나 보물을 일상세계로 가져오는 전형적인 형태와 차이를 보인다. 이 작품에서 귀환하는 것은 영약을 소유한 영웅이라기보다 현실과 귀의 세계의

www.kci.go.kr

관계 자체를 신체화한 영웅이다. 귀매의 눈과 태초의 귀매와의 연결을 자신의 신체 안에 포함한 구천은 더 이상 현실과 귀의 세계 가운데 어느 한쪽에만 속하는 존재가 아니며, 양자의 경계에 위치하면서 두 세계를 연결하는 관계적·경계적 주체가 된다.

결국 〈동궁〉은 보글러의 영웅의 여정이 지닌 회귀적 구조를 따르면서도 오컬트적 가상성을 통해 그 마지막 단계를 변형한다. 특별한 세계가 현실 외부에 위치한 독립적 공간이 아니라 현실에 중첩된 가상적 층위인 이상, 영웅은 모험을 끝낸 뒤 그 세계를 완전히 뒤에 남겨둘 수 없다. 관문 통과가 반복되고, 신체가 다른 존재와 절합되며, 귀환 이후에도 가상적 연결이 지속된다는 점에서 〈동궁〉의 영웅서사는 '떠남-시련-귀환'으로 완결되는 닫힌 순환이 아니라, 귀환 이후에도 새로운 연결과 변형의 가능성을 남겨두는 열린 영웅서사로 확장된다.

4. 결론

본 연구는 넷플릭스 시리즈 〈동궁〉을 대상으로 오컬트 장르에서 나타나는 가상성의 재현 방식을 살펴보고, 이러한 가상성이 대중문화의 전형적인 영웅서사 구조와 결합하면서 기존의 도식을 어떻게 변형하고 확장하는지를 분석하였다. 이를 위해 현실세계와 귀의 세계를 단순히 현실과 환상이라는 이분법적 관계로 파악하지 않고, 신체의 감각과 이행을 통해 잠재된 세계가 현행화되는 가상성의 관점에서 접근하였다. 또한 이러한 논의를 크리스토퍼 보글러의 영웅의 여정과 연결하여, 〈동궁〉에서 특별한 세계로의 진입과 시련, 재생, 귀환이라는 구조가 어떠한 방식으로 재구성되

www.kci.go.kr

는지를 확인하였다.

분석 결과 첫째, 〈동궁〉에서 귀의 세계는 현실과 분리되어 존재하는 독립적인 환상세계라기보다 신체의 감각과 상태 변화에 의해 현출되는 가상적 층위로 나타난다. 귀신을 볼 수 있는 구천과 귀신의 목소리를 들을 수 있는 생강은 각각 시각과 청각을 통해 일반적인 현실의 감각 체계에서는 포착되지 않는 존재와 관계를 형성한다. 특히 구천은 자신의 신체를 죽음에 가까운 상태로 변화시킴으로써 귀의 세계에 직접 진입하며, 생강은 귀의 목소리를 듣고 자신의 혈액을 통해 귀의 존재에 직접적인 영향을 미친다. 이러한 신체는 세계를 수동적으로 인식하는 도구가 아니라 세계와 관계를 형성하고 잠재되어 있던 다른 층위를 현실화하는 조건으로 기능한다.

둘째, 이러한 신체적 가상성은 〈동궁〉의 공간 구조를 현실과 환상의 단순한 대립에서 벗어나게 한다. 귀의 세계는 현실의 공간 구조를 유지하면서 현실에서는 드러나지 않았던 귀신과 귀매, 억압된 사건과 힘을 가시화한다. 특히 궁의 호수는 현실과 귀의 세계를 분리하는 경계이면서 동시에 두 세계를 연결하는 통로로 기능한다. 구천의 신체가 삶과 죽음 사이의 임계 상태에 놓이는 순간 현실과 귀의 세계가 중첩되며, 귀의 세계에서 입은 상처는 현실의 신체에 남고 현실에서 수행되는 굿과 주술 역시 귀의 세계에 직접적인 효과를 발생시킨다. 따라서 두 세계의 경계는 고정된 것이 아니라 신체, 물, 감각, 상처, 의례 등의 관계 속에서 반복적으로 형성되고 해체된다.

셋째, 이러한 가상적 세계관은 보글러의 영웅의 여정에서 전제하는 일상세계와 특별한 세계의 관계를 변형한다. 일반적인 영웅서사에서 영웅은 일상세계를 떠나 특별한 세계에 진입한 뒤 모험을 마치고 다시 일상으로 돌아온다. 반면 〈동궁〉의 귀의 세계는 현실 외부에 존재하는 별도의 모험 세계가 아니라 동일한 현실에 중첩된 가상적 층위이기 때문에, 구천은 한

www.kci.go.kr

번 관문을 통과하여 특별한 세계에 들어가는 것이 아니라 사건을 해결할 때마다 현실과 귀의 세계를 반복적으로 왕복한다. 특히 죽음에 가까운 신체 상태 자체가 귀의 세계로 진입하기 위한 조건으로 기능한다는 점에서, '관문 통과'는 공간적 이동에서 신체적·존재론적 이행으로 변형된다.

마지막으로 〈동궁〉은 영웅의 '귀환' 역시 완결된 회귀가 아닌 열린 관계로 변형한다. 드라마 〈동궁〉의 결말은 표면적으로는 일상세계로의 귀환을 보여주지만 마지막 장면에서 그의 신체가 여전히 궁의 중앙부에 존재하는 태초의 귀매와 탯줄과 같은 형태로 연결되어 있음이 드러난다. 이는 구천이 공간적으로는 궁을 떠났지만 귀의 세계와의 존재론적 관계에서는 완전히 벗어나지 못했음을 의미한다. 마수미의 관점에서 가상적인 것이 현실화된 이후에도 새로운 연결가능성을 남겨 두는 잠재성이라면, 구천과 태초의 귀매를 연결하는 탯줄은 이러한 소진되지 않은 가능성을 시각적으로 형상화한 것이라 볼 수 있다. 따라서 〈동궁〉에서 '영약을 가지고 귀환'한다는 것은 특별한 세계에서 획득한 지식이나 능력을 일상으로 가져오는 것이 아니라, 영웅 자신이 현실과 귀의 세계의 관계를 신체화한 채 귀환하는 것으로 변형된다.

이상의 분석을 통해 〈동궁〉의 오컬트 장르의 전형적 도식으로 재현된 가상성은 단순히 초자연적 존재나 환상공간을 구성하기 위한 장르적 장치가 아니라, 신체와 공간, 그리고 영웅서사의 구조를 재구성하는 서사적 원리로 기능하고 있음을 확인할 수 있다. 귀의 세계는 현실과 분리된 모험의 공간이 아니라 현실 내부에 잠재되어 있으면서 신체의 이행을 통해 현행화되는 세계이고, 이러한 중첩된 공간 구조는 관문 통과를 반복시키고 시련과 재생을 신체적 절합으로 변화시키며 귀환조차 완결되지 않은 형태로 남긴다. 결과적으로 〈동궁〉은 오컬트적 가상성을 모험 활극의 영웅서사와 결합함으로써, '일상에서 비일상 공간으로 이동하고 다시 일상으로 돌아

www.kci.go.kr

오는' 전통적인 영웅의 여정을 '현실 내부에 잠재된 가상적 세계를 신체를 통해 반복적으로 현행화하는 여정'으로 변형하고 있다.

이러한 분석은 최근 오컬트 장르가 더 이상 호러의 하위 장르나 퇴마 서사에만 한정되지 않고, 다른 장르의 모티프 및 서사구조와 결합하여 새로운 세계관과 서사 형식을 만들어낼 수 있음을 보여준다는 데 의의가 있다. 특히 본 연구는 오컬트 장르의 초자연성을 단순한 비현실성이나 환상성으로 규정하지 않고, 현실과 잠재적 세계의 관계를 생성하는 가상성의 문제로 접근함으로써 오컬트 장르가 영웅서사의 공간·신체·귀환 구조를 변형하는 방식을 규명했다는 점에서 기존 연구와 차별화된다. 이는 디지털 미디어 환경에서 오컬트적 모티프가 사극, 액션, 로맨스, 판타지와 결합하며 새로운 복합장르로 확장되는 현상을 이해하는 하나의 분석틀을 제공할 수 있다.

다만 본 연구는 〈동궁〉이라는 단일 텍스트를 중심으로 가상성과 영웅서사의 관계를 분석하였다는 점에서 연구의 범위에 한계가 있다. 향후에는 오컬트 모티프를 활용한 영화·드라마·웹툰·웹소설 등으로 분석 대상을 확장하여, 현실과 이계의 중첩, 신체를 통한 경계 이동, 혼성적 영웅의 재구성 등이 동시대 오컬트 콘텐츠에서 반복되는 장르적 경향인지 비교할 필요가 있다. 또한 플랫폼 환경에서 이러한 가상적 세계관과 혼종적 장르 구조가 이용자의 해석 및 향유 방식과 어떠한 관계를 형성하는지까지 검토한다면, 디지털 시대 오컬트 장르의 변용과 확장에 대한 보다 입체적인 논의가 가능할 것이다.

www.kci.go.kr

참고문헌

1. 기본자료

넷플릭스, 〈동궁〉, 2026.

2. 논문과 단행본

김지아, 「장재현 감독의 오컬트 영화 내 희생제의 서사의 변용과 한국형 오컬트의 무속적 재구성」, 『현대문학의 연구』 제87호, 한국문학연구학회, 2025, 187-231쪽.

이명현, 「웹서사[웹툰, 웹소설]에 재현된 무당의 양상과 특징」, 『다문화콘텐츠연구』, 제50호, 문화콘텐츠기술연구원, 2024, 175-203쪽.

이수현, 「'영웅의 여정'으로 분석한 영화 〈파묘〉 플롯의 이중적 수용 양상 연구」, 『인문콘텐츠』 제73호, 인문콘텐츠학회, 2024, 277-298쪽.

이채영, 「K-오컬트 장르에 나타난 영웅 서사와 다문화적 요소 분석을 통한 캐릭터 아카이브 모델 시론: 애니메이션 〈퇴마록〉을 중심으로」, 『다문화콘텐츠연구』, 제55호, 문화콘텐츠기술연구원, 2026, 35-72쪽.

정은혜, 「한국 웹소설의 태그 생성 구조」, 『글로벌문화콘텐츠』 제47호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2021, 126-140쪽.

정지은, 「몸 무의미에서 의미로: 메를로-퐁티의 몸 이론을 중심으로」, 『몸의 철학』, 몸문화연구소 엮음, 필로소픽, 2021.

한상윤, 「한국 공포영화의 오컬트 장르 초기 수용 양상 연구」, 『한국극예술연구』 제58호, 한국극예술학회, 2017, 345-374쪽.

홍덕구, 「정보라 호러 소설의 문화계보학적 재구성-『저주토끼』, 『아무도 모를 것이다』, 『죽음은 언제나 당신과 함께』를 중심으로」, 『대중서사연구』 제32권 2호, 대중서사학회, 2026, 13-46쪽.

홍진혁, 「한국 오컬트 장르와 디지털 시대의 관람 문화의 공명: 〈파묘〉를 중심으로」, 『씨네포럼』 제50호, 영상미디어센터, 2025, 65-97쪽.

로지 브라이도티, 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015.

모리스 메를로 퐁티, 『지각의 현상학』, 주성호 역, 세창출판사, 2025.

www.kci.go.kr

브라이언 마수미, 『가상계』, 조성훈 역, 갈무리, 2011.
빅터 터너, 『빅터 터너의 제의에서 연극으로』, 김익두·이기우 역, 민속원, 2014.
오쓰카 에이지, 『스토리 메이커』, 선정우 역, 북바이북, 2013.
카린 머리스·비비안 보잘렉, 『캐런 바라드와의 대화』, 전방욱 역, 이상북스, 2024.
크리스토퍼 보글러, 『신화 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성 역, 비즈앤비즈, 2013.
Ryan, M-L., *Narrative as Virtual Reality 2*, Johns Hopkins University Press, 2015.

3. 기타자료

김보라, 〈넷플릭스 '동궁', 공개 3일 만에 글로벌 2위〉, 『맥스무비』, 2026.07.22., https://www.maxmovie.com/news/articleView.html?idxno=500670. (접속일: 2026.09.05.)
OSEN, 〈남주혁 복귀작 동궁 드라마·출연자 화제성 1위 "다양한 의견 이끌어내"〉, 『미주중앙일보』, 2026.07.21., https://www.koreadaily.com/article/20260721200229422. (접속일: 2026.09.05.)

www.kci.go.kr

Abstract

An Analysis of Virtuality in Occult Drama
- Focusing on the Netflix Series *The East Palace*

Seo, Jane(Mokpo National University)

This study examines the representation of virtuality in the Netflix series *The East Palace* and analyzes how it transforms and expands the conventional structure of the hero narrative. Rather than treating the human world and the world of ghosts as a binary opposition between reality and fantasy, the study approaches their relationship through the concept of virtuality, in which a latent world is actualized through bodily perception and changes in bodily states. This framework is further connected to Christopher Vogler's model of the hero's journey.

The analysis yields four main findings. First, the world of ghosts is not presented as an autonomous fantasy space separated from reality, but as a virtual layer that becomes perceptible through bodily conditions such as Gu-cheon's vision and near-death states and Saeng-gang's hearing and blood. Second, the boundary between the two worlds is repeatedly produced and dissolved through relations among bodies, water, wounds, and ritual, thereby forming a liminal space in which reality and the supernatural overlap. Third, this virtuality transforms the "crossing of the threshold" from a one-time spatial passage into a repeated bodily and ontological transition. It also reconfigures ordeal and rebirth as the reconstruction of a relational subject through corporeal articulation with nonhuman beings. Finally, Gu-cheon's return does not restore the hero to his original state, because his bodily connection to the world of ghosts persists even after he leaves the palace. His return therefore remains open rather than completing a closed cycle.

www.kci.go.kr

These findings demonstrate that occult virtuality in *The East Palace* functions not merely as a device for representing supernatural phenomena, but as a narrative principle that reorganizes body, space, and the structure of the hero's journey.

(Keywords: Occult Genre, Virtuality, Corporeality, Hero's Journey)

논문투고일 : 2026년 9월 6일
심사완료일 : 2026년 9월 30일
수정완료일 : 2026년 10월 5일
게재확정일 : 2026년 10월 14일

www.kci.go.kr