

# 텔레비전드라마 <W>에 나타난 서사적 삶에 대한 열망과 상상의 쾌락

백소연\*

## <차례>

1. 들어가며
2. 가상 세계로 전가된 서사적 삶에 대한 열망
3. 경계 넘기의 상상력과 유희로서의 클리셰
4. 나오며

## <국문초록>

MBC 텔레비전 드라마 <W>는 웹툰과 현실을 횡단하며 “맥락” 있는 삶을 되찾기 위해 피조물로서의 운명에 과감히 맞서는 캐릭터를 다룬다. 이는 “서사적 삶”이 불가능해진 시대의 경험을 우회적으로 반영하는 동시에 가상과 실제의 경계가 모호해진 디지털 시대의 변화를 암시하고 있다.

<W>는 텔레비전드라마 내에서 잘 다루어지지 않았던 창조주와 피조물의 관계, 인간의 자유의지와 운명의 문제를 담아낸다는 점에서 주목할 만하다. 또한 묵직한 주제의식에도 불구하고 이미지와 실사의 경계를 넘나드는 발랄한 상상력은 시청자들에게 감각적 불거리를 선사한다. 그러나 로맨스물의 전형적 클리셰들이 일종의 유희로 나열되는 가운데 작품이 제기한 중요한 문제들은 감각적 쾌락으로만 수렴되고 그 결과 서사상의 한계를 보이기도 한다. 그럼에도 보편적이고 철학적인 문제의식에 기반을 둬으로써 한국 판타지드라마의 주제 영역을 확장했다는 점에서 드라마 <W>의 의의와 가치는 분명해 보인다. 더불어 CG 기술을 통해 구현된 다채로운 표현을 통해 새로운 상상력의 영역을 개척한 점 역시 이 작품에서 높게 평가해야 할 부분이다.

주제어 : 맥락, 상상의 쾌락, 서사적 삶, 웹툰, 클리셰, 텔레비전드라마, 판타지드라마, <W>

\* 가톨릭대학교 학부대학 조교수.

## 1. 들어가며

문학에 편재하는 보편적 요소에 주목했던 캐스린 흙은 “주어진 것을 변화시키고 리얼리티를 바꾸려는 욕구”, “등치적 리얼리티로부터의 일탈”을 통해 판타지의 특성을 설명하였다.<sup>1)</sup> 이와 달리, 로즈마리 잭슨은 판타지가 지닌 전복성에 보다 주목하였다. 판타지가 현실 너머에 존재하는 것이 아니라 “현실 이면에 감춰진 틈새의 공간”으로 이는 “현실에서 소외되고 억압된 존재들이 현실 질서를 위반하면서 출몰하는 곳”이고 이 “틈새 공간에 거주하는 억압된 존재란 다름 아닌 숨겨진 욕망의 현현”이라는 설명이다.<sup>2)</sup> 이런 관점에서 보자면 판타지는 “사회적 맥락 안에서 생산되고 사회적 맥락에 의해 결정”<sup>3)</sup>되며 “세계를 재정의하고 근본적으로 구성하려는”<sup>4)</sup> 욕망에 기반을 둔, 역설적으로 현실의 문제와 매우 가까이 밀착해 있다고 볼 수 있다.<sup>5)</sup>

2010년대 이후 한국에서 판타지드라마의 제작이 급증한 데에는 여러 요인이 존재할 것이다. 박노현의 분석처럼, 우선은 한국 드라마의 생산과 소비에 있어서 일종의 참고서 역할을 해온 1980~90년대 외국 드라마의 영향을 고려할 수 있다.<sup>6)</sup> 또한 판타지의 시각적 재현을 가능케 하는 기술

1) 캐스린 흙은 미메시스의 충동과 환상에의 충동을 문학의 두 가지 충동으로 파악하면서 후자의 충동을 “주어진 것을 변화시키고 리얼리티를 바꾸려는 욕구”, “등치적 리얼리티로부터의 일탈”로 설명한다. (캐스린 흙, 한창엽 역, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000, 55~57면)

2) 로즈마리 잭슨, 서강여성문학연구회 옮김, 『환상성-전복의 문학』, 문학동네, 2004, 241면

3) 로즈마리 잭슨, 위의 책, 11면.

4) 최기숙, 『환상』, 연세대학교출판부, 2003, 32면.

5) 환상의 작동 효과에 따라 현실과의 관계는 달라진다. ‘내부와 외부’, ‘순응과 저항’ 식의 이분법적 대립관계만이 아니라 환상은 현실에 대해 반(反)할 수도, 피(避)할 수도 초월(超越)할 수도 있다. 또한 때로는 환상 장치를 통해 보수적인 현실 논리가 강화될 수도 있다. (박유희, 「한국 환상서사의 매체 통합적 장르 논의를 위한 서설」, 『한민족문화연구』 51집, 한민족문화학회, 2015, 237면)

6) 박노현은 “1990년대에 접어들어 현실 불가능한 환상이 간헐적으로 형상화되면서 2000년대까지 이어지다가 2010년대인 현재에 이르면 일종의 유행이라고 해도 무방

적 여건의 개선과 2010년 SBS의 <시크릿 가든>의 성공 이후 방송계에 일어난 일시적 유행을 그 원인으로 파악할 수도 있다. 그럼에도 이러한 외적 영향 관계나 제반 조건을 넘어 이 드라마들이 다수의 대중에게 강력한 소구력을 지녔던 상황에 주목해야 할 필요가 있다. 높은 시청률을 기록하며 일종의 사회, 문화적 신드롬까지 불러왔던 최근의 드라마들 다수 -SBS <시크릿 가든>(2010), MBC <해를 품은 달>(2012), SBS <별에서 온 그대>(2013), tvN <시그널>(2016), tvN <도깨비>(2016~2017) 등등-가 판타지 장르로 분류된 드라마였다는 사실은, 결국 이러한 장르 선호의 이면에는 특정의 이유가 존재한다고 가정할 수 있기 때문이다. 즉 현 시대의 문제들과 대중의 특정 욕망이 드라마 안에서 조우했기에 이러한 유행이 가능했으리라는 것이다.<sup>7)</sup>

김용석의 표현처럼 “세상은 이제 더 이상 대문자로 쓰여진 유아독존의 현실(The Reality)이 아니라, 어떤 개개의 현실(a reality)이 모여서 ‘현실들(realities)’을 구성하는 세계가 되었다. 그래서 ‘현실들 사이에 ‘환상들이 자리를 잡기도 하고, 그 사이를 환상들이 자유롭게 드나들’기도 한다. “다시 말해 현실은 이제 그 자체로 현란한 ‘복잡계(複雜界)’”를 이루는 것이다.<sup>8)</sup> 이러한 진단은 다양한 가치관이 서로 공존 가능한 시대가 도래되었다는 사실만을 의미하지는 않는다. 달라진 디지털 환경의 변화는 우리의 일상 안에서 가상과 실재의 경계마저 무너뜨리며 인간 존재와 정체성의 문제

---

할 만큼 급격하고도 뚜렷한 증가를 보이고 있다”는 점에 주목한다. “이국이라는 우회로를 통한 학습의 성과”, 즉 1980년대 이후 다양한 장르의 외국 드라마를 접한 것에서 그 유행의 주원인을 찾는 것이다. (박노현, 「한국 텔레비전 드라마의 환상성 -1990년대 이후의 미니시리즈를 중심으로-」, 『한국학연구』 제35집, 인하대학교 한국학연구소, 2014, 331면; 같은 글, 336면 참조)

7) 이지행은 2000년 이후 전세계적으로 나타나는 판타지물의 유행을 두고 이 장르가 현 시대의 일상화된 테러나, 경제적 양극화, 생태적 위기, 인공지능의 위협 등의 묵시록적 분위기를 재현하는 데 최적화된 방식일 수 있다고 본다. (이지행, 「한국 판타지 드라마의 현재: 초인과 타인슬립 모티프의 명암」, 『문화과학』 통권 제90호, 문화과학사, 2017, 304~305면)

8) 김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009, 467면.

를 근원적으로 되돌아보게 만들었기 때문이다. 그러나 이러한 기술의 진보와 디지털 패러다임으로의 전환의 한 편으로는 외환위기 이후 심화된 사회적, 경제적 양극화에 따른 불평등이 엄존한다.<sup>9)</sup> 이는 사회 전반에 깊은 분노와 패배감, 무력감을 일으키는 동시에 부조리한 현실을 개조하고 새로운 세계를 구성하고자 하는 열망을 자극하게 된다.

이러한 현실을 두고 본다면 2016년 방영된 MBC 드라마 <W><sup>10)</sup>는 달라진 시대의 분위기를 반영하는 매우 흥미로운 작품이다.<sup>11)</sup> MBC 시트콤 <하이킥> 시리즈와 tvN 드라마 <나인> 등을 통해 작품성을 널리 인정받아온 송재정 작가는 드라마 <W>의 주인공으로 웹툰 속 인물 “강철”을 내세운다. 그는 이유 없이 파괴된 자기 삶의 복원 가능성을 찾기 위해 가상과 실제의 경계를 과감히 횡단하는 캐릭터로 그려진다. 이처럼 웹툰과 현실 세계를 넘나든다는 독특한 설정 외에도 웹툰이 영상화 되는 과정 등에서 동원된 다양한 CG 기술 활용은 그 자체만으로도 방영 전부터 큰 화제를 불러 모으며 대중의 이목을 끌었다. 게다가 판타지물 제작이 급증하는 가운데에서도 ‘공간상’을 환상성의 요소로 삼은 드라마는 <해를 품은 달>이나 <더킹 투하츠>처럼 환상성의 수위가 낮은 경우를 포함한다 해도 한국 텔레비전드라마의 흐름에서는 좀처럼 보기 어려운 유형이었다.<sup>12)</sup> 웹툰이라는 가상 세계로의 차원 이동 모티프를 활용한 <W>는

- 
- 9) 한국의 양극화는 외환위기 이후 급격하게 심화되기 시작했으며 2000년대 초반에는 양극화의 심화 속도가 소득 불평등의 악화 속도보다 빨랐으며 다른 나라와 비교해서도 상당히 빠른 속도로 진행되었다. 그 결과 2000년에서 2010년 사이 중산층은 11% 감소하였으며 중간소득 계층에서 이탈한 사람들 중 62%는 저소득 계층으로 하락했다. (장하성, 『한국의 자본주의』, 헤이박스, 2014, 27면)
- 10) 송재정 극본, 정대운박승우 연출, <W>, MBC, 총 16부작, 2016.7.20~2016.9.14.
- 11) 고선희는 “디지털 사회로 접어들기 시작하면서부터 지속적으로 예측하고 이론화해 온 디지털적인 것, 디지털적인 세계관의 특징과 매우 유사한 양상들이 드라마의 스토리텔링에서도 확인된다”라고 밝히며 2013년 이후 지상파 드라마에서의 변화 양상을 분석한 바 있다. (고선희, 「한국의 문화 디지털 방송 추진기 텔레비전 드라마의 스토리텔링 특성」, 『한국사상과 문화』 제77집, 한국사상문화학회, 2015, 463면)
- 12) 이신영, 「차원 이동 모티프 드라마 <W> 연구」, 중앙대학교 석사학위논문, 2017, 8~9면.

그런 점에서도 매우 이례적인 작품이다. 더불어 주어진 운명에 저항하며 현실을 개조하고자 하는 인간의 자유의지 문제를 전면화했다는 점, 이러한 철학적이고 심오한 주제를 가상세계와의 관계 하에서 감각적으로 풀어냈다는 것을 보더라도 드라마 <W>는 연구 대상으로 다루어질만한 가치를 지닌다. 그러므로 본고는 <W>가 지니는 이러한 희소성과 작품성에 일차적으로 주목하면서 이 드라마 전반의 의미와 의의에 분석적으로 접근하고자 한다. 동시에 판타지가 작동되는 방식을 통해 현실과의 관계 하에서 작품이 드러내는 특이점들 역시 함께 짚어 나가려 한다.

## 2. 가상 세계로 전가된 서사적 삶에 대한 열망

지그문트 바우만은 근대에 이르러 공공의 영역이 사적 영역으로 빠르게 대체되면서 개인의 삶은 준거틀을 잃은 채 파편화 되고 불연속적으로 변모하였다고 진단하였다. 인간 조건을 해명해 오던 삶의 견고한 모든 영역이 이른바 “액체화”된 것이다.<sup>13)</sup> 리처드 세넷 역시 인간의 삶이 서사적으로 구축되기 위해서는 연속적 시간의 흐름 속에서의 사건과 경험의 축적이 보장되어야 하지만 새로운 자본주의 체제 하에서 “서사적 삶”<sup>14)</sup>의 가능성은 쉽사리 박탈당한다는 점을 지적한다. 그리고 이처럼 삶이 잘 짜여진 이야기가 될 수 없을 때, 더 이상 나 자신이 되지 못한다는 것을 깨달을 때 인간은 존재론적, 실존적 위기와 맞닥뜨리게 된다.<sup>15)</sup>

13) 지그문트 바우만, 이일수 옮김, 『액체근대』, 강, 2009 참조

14) 리처드 세넷은 새로운 자본주의 체제에서는 시간의 틀이 짧고 불규칙한 첨단 조직들이 구성원들에게서 서사적 삶을 앗아간다고 지적한다. 여기서 그가 말하는 서사적 삶이란 연속적인 시간의 흐름 속에서 사건과 경험들이 축적되는 것을 의미한다. (리처드 세넷, 유병선 옮김, 『뉴캐피탈리즘』, 위즈덤하우스, 2009, 218면) 그러나 본고의 2장에서는 서사적 삶을 자본주의 체제 하에서의 과도한 능력주의와의 관계 하에서만 설명하기 보다는 인과성이 확보되는 개인 삶의 의미로 확장하여 사용하고자 한다.

15) 엄기호, 『나는 세상을 리셋하고 싶습니다』, 창작과비평사, 2016, 26~27면.

드라마 <W>의 주인공인 강철은 영문을 모르는 연이은 불행 속에서도 자기 삶의 “맥락”을 찾기 위해 부단히 투쟁하는 캐릭터로 설정된다. 물론 강철이 겪는 불행과 그로 인해 삶의 맥락이 상실되는 상황은 리처드 세넷이 설명하듯 자본주의 사회가 요구하는 과도한 능력주의의 결과 때문은 아니다. 그러나 고통의 환부는 존재하지만 그 진짜 원인을 파악하여 근원적 문제와 마주할 수 없다는 점에서, 강철 캐릭터는 개인의 의지로 해결 불가능한 현실에 놓여 있을 동시대 다수의 시청자들에게 충분한 호소력을 지닐 수 있다. 사격 부문 올림픽 금메달리스트로 국민적 스타였던 강철이 어느 날 괴한에게 가족 전부를 잃고 범인으로까지 몰리게 되는 것은 예측도, 제어도 할 수 없는 재앙과도 같은 불행이기 때문이다. 그는 결국 법적으로 누명을 벗은 후 진범을 잡기로 결심하지만 일개 소시민으로서 맥락 있는 삶을 되찾기란 현실적으로 매우 어려운 일이다. 이를테면 사업가로서의 큰 성공처럼 막대한 자본이 전제될 때 시도 가능한 일이기 때문이다. 가족을 살해한 범인이 검거되지 않고서는 자신의 “인생은 회복될 수 없”(2회)다고 판단했던 그는 탁월한 능력으로 성공한 후 방송국을 인수하여 <W>라는 미결 사건의 범인을 추적하는 프로그램을 만들게 된다.

강철        요즘 저한테 일어나는 일이 전부 이래요. 맥락이 없습니다. 살인에는 동기와 범인이 있어야 마땅한데 그게 빠져 있고요. 꼭 10년 전 그 때처럼요. (4회)<sup>16)</sup>

강철        채널 이름은 더블유. 미리 정해뒀습니다. 더블유 Who와 Why의 약자죠. 누가, 왜, 범죄를 저질렀는가를 밝혀내는 게 목표입니다. 누가, 왜, 내 가족을 죽였을까요? 그것도 알아내야죠. 이제. (3회)

16) 작가 송재정은 인터넷을 통해 전회의 대본 파일을 시청자들에게 무료 공개한 바 있으나 본고는 실제 방영된 드라마 내 대사를 중심으로 인용하였음을 밝혀 둔다.

평범한 사람들은 도무지 따라갈 수 없는 어마어마한 능력을 발휘하여 진범을 추적해 가며 자기 삶의 인과 관계를 이해하기 위해 노력하던 강철은 해답을 찾지 못한다. 그러나 그렇게도 찾았던 진실의 실체, 자신이 오성무라는 작가가 만든 웹툰 속 주인공에 불과하다는 사실을 자각하고는 큰 충격을 받는다. 그의 분노는 창조주인 오성무가 그가 겪은 고통과 환난에 대해 어떠한 계획도, 의미도, 마무리도 마련해 두지 않았다는 사실에 있다. 무책임한 창조주를 향한 그의 분노는 신과 인간의 관계, 부조리한 세계를 향한 철학적 물음을 떠올리게 한다. 나아가 당대 현실의 구체적 문제들, 개인의 온전한 삶을 파괴하는 재앙과도 같은 사회 구조의 비합리성과 폭력성의 문제를 환기하려는 듯 보이기도 한다. 그러나 강철은 “납득할 엔딩”이 존재하지 않는 상황에 좌절하지 않고 이를 가능하게 만드는, 그리하여 “평범하게 일상”을 지켜나갈 수 있는 방법을 개인의 차원에서 스스로 만들어 나가기로 결심한다.

강철           내가 납득할 만한 엔딩이 뭔지는 잘 알잖아? 간단해. 진범을 잡고. 그놈 쫓값을 치르게 하고. 그리고 일상을 평범하게 살고 싶어. 그게 다야. 진범이 누군지만 알려주면 돼. 당신 말대로 그걸 알고 싶은 의지가 너무 강해서 죽지도 못하고 여기까지 온 것 같으니까. (5회)

작가 오성무 또한 무작정 강철을 죽여 웹툰을 종결하고자 했던 무책임한 태도를 버리고 현실과 가상 세계의 교란을 막고 인과적 관계 안에서의 합리적 마무리를 위해 자신의 얼굴을 한 “한상훈”이라는 인물을 범인으로 새로이 창조한다. 그러나 구체적 실체를 부여받은 진범은 강철과 마찬가지로 자각의 과정을 통해 웹툰을 벗어나 현실로 나오게 된다. 심지어 작가 오성무의 얼굴을 빼앗고 위협해 웹툰 세계의 사건들을 조작해 나가기까지 한다. 엉켜버린 문제를 해결하기 위해 애쓰던 작가 오성무는

마침내 악당으로서의 “설정값”을 벗어남으로써 웹툰 세계 안에서 스스로 소멸해 가는 길을 선택한다. 이는 강철을 죽이려고 했으며 딸인 연주를 위험에 몰아넣었던 일들에 대한 일종의 속죄였다. 그리고 강철은 마침내 웹툰 속 주인공으로서의 역할을 다하고 가상 세계를 떠나 현실 세계의 오연주 곁으로 돌아오게 된다. 이는 오성무에 의해 설정되고 조작되었던 강철에게 비로소 스스로 만들어 가는 진짜 삶이 시작됨을 의미한다. 강철은 본인의 노력을 통해 “완전한 자유의지”의 세계에 스스로 서게 된 것이며 이는 복잡한 내러티브에도 불구하고 드라마 <W>가 일관되게 추구하는 궁극적 주제의식과 맞닿아 있는 부분이다.<sup>17)</sup>

동시에 흥미로운 것은 이와 같은 삶의 인과성, 서사성을 회복하려는 열망이 가상 세계로만 전가되고 있다는 점이다. 드라마 속 현실 세계를 살아가는 오연주에게 삶은 오로지 가상의 웹툰 <W>와의 관계, 웹툰 속 인물 강철과의 로맨스로 제한된다. 오성무의 외동딸인 오연주는 그가 만든 현실 속 또 하나의 피조물로 강철과 대응되는 인물이기도 하다. 그러나 오히려 가상 세계 속 피조물이 자신의 삶을 찾기 위해 총력을 기울이는 것과 달리, 현실 세계의 피조물은 그를 지지하기 위한 역할에 한정된다. 오연주 삶의 정체성은 웹툰과의 관계를 벗어나 독자적으로 설명되지 못하기 때문이다.

강철에게 가족 살해의 비극과 현실-가상의 정체성 문제가 중층적으로 작용하고 있었다면 오연주에게 풀어야 하는 설정값과 맥락의 문제는 강철의 의문을 해결하는 “비밀의 문을 열어줄 존재”, “인생의 키” 이상으로 다루어지지 못한다. 오연주는 웹툰의 세계로 처음 빨려 들어갔던 1회에서

17) 작가 송재정은 인터뷰를 통해 이 작품의 주제가 “완전한 자유의지”에 관한 것임을 밝힌 바 있다. (“…<나인>의 박선우(이진욱 분)가 결국 정해진 운명에 굴복할 수밖에 없었던 인물이라면, 강철은 더 강한 의지를 지닌 캐릭터를 만들고 싶다는 내 바람을 표현한 거다. … (중략) … 내가 하고 싶었던 이야기는 완전한 자유의지에 대한 거니까.” 김윤정, 『아직도 궁금한 게 많은 <더블유>, 송재적 작가가 답했다』, 『오마이뉴스』, 2016.9.21.)



부터 괴한의 습격으로 죽어가던 강철을 극적으로 살려낸다. 그 이후에도 그녀는 위기의 순간마다 웹툰으로 소환되면서 강철을 구원하고 아버지 오성무가 내리려는 맥락 없는 엔딩을 필사적으로 저지하여 강철이 자신의 문제를 해결하는 데에 결정적 역할을 수행한다. 납득할 만한 “맥락”의 설정, 의미 있는 “해피엔딩”을 향한 오연주 의지의 근간에는 강철을 향한 깊은 애정이 존재하며 이는 극적 상황을 추동해 나가는 주요 동력이 된다.

물론 남녀 주인공을 중심으로 하는 대중적 애정물로서의 멜로드라마적 특성은 서사성을 지닌 어느 곳이나 존재할 수 있는 요소로서<sup>18)</sup> 거의 대부분의 텔레비전드라마 내에서 장르와 무관하게 결합되며 활용되어 왔다. 그러기에 가족 살해에서 비롯된 강철의 의문들과 문제의 인과적 해결을 원하는 욕망이 오연주와의 애정 관계 안에서 움직이는 것은 제작의 관습상 그리 낮은 풍경만은 아니다. 다만 강철 스스로 자신이 웹툰에 속해 있다는 사실을 인지하면서도 그 세계가 창조주인 오성무 단독으로 좌지우지 할 수 없는 독자적 원리 위에 존재한다고 밝히는 부분에 주시할 필요는 있다.

강 철      오성무는 신이 아니었어요. 본인이 신이라고 착각했다가 당한 거죠. 당신 아버지가 그 세계를 모두 창조했을 수가 없죠. 수십억의 사람들을 작가가 모두 설정해? 그건 말이 안 돼요. 오성무가 결정할 수 있었던 건 본인이 만든 등장인물 몇 명뿐이에요. 그래서 난 이렇게 결론 내렸어요. 만화는 두 세계를 연결하는 매개체일 뿐 여기와 거기는 독립된 세계인 거죠. 두 개의 세계. (12회)

이는 웹툰의 창조주인 오성무가 세계의 일부를 창조할 수는 있어도 모

18) 이다운, 「멜로드라마의 관습적 장르 규정에 대한 비판적 고찰」, 『현대문학이론연구』 제45집, 현대문학이론학회, 2011, 336~339면.

든 부분을 관장할 수 없기에 사건들의 인과 관계와 의미는 해당 세계 내에서 자체적 원리를 통해 독자적으로 규명 가능하다는 것을 보여준다. 그럼에도 강철의 비극적 개인사가 파국으로 치닫게 된 다른 원인들, 이를테면 한철호로 대변되는 권력의 부당한 작동이나 언론의 선정적 보도 양태와 조작 등 사회 구조적 한계는 제대로 다루어지지 않는다. 그것이 가상의 세계라 해도 단 한 명의 인물에 의해 완벽하게 제어되어 날조된 것이 아니라면, 사건의 부조리가 자살이나 폭로와 같은 극단적 방법에 의존하여 해결되더라도 이후 그 경과만큼은 좀 더 자세히 다루어질 수도 있다. 그러나 드라마 <W>는 한철호의 자살(로 가장된 피살), 오연주마저 인지하지 못한 오성무의 회개와 소멸로 마무리 될 뿐, 그것이 세계 내에서 지니는 여타의 의미를 보여주지 못한다.

물론 드라마 <W>에서의 행위와 사건의 향방이 어김없이 남녀의 애정 문제로 수렴되며 특정의 요소들이 심도 있게 규명되지 못하는 한계를 지니나 분명 강철에게 오연주와의 사랑은 로맨스적 관습, 그 이상의 의미를 지니는 것도 사실이다.<sup>19)</sup> 강철은 오연주의 존재가 자신에게 “스스로 선택한 운명”이라는 점을 강조하며 둘의 관계 안에서 자기 존재의 비밀을 풀어나가려 노력한다. 또한 웹툰 <W>의 종결과 더불어 강철은 삶을 관통해 온 문제를 해결하고 주어진 설정값에서 벗어나면서 가상의 세계로부터 온전히 자유로워진다. 현실로 나온 강철은 창조주인 오성무가 사라진 자리에서 고정된 역할로부터 벗어나 새로운 “설정값”을 스스로 만들어내야 하는 진짜 삶에 직면하게 되며 이는 오연주 곁으로 돌아온 그의 위치로 상징적으로 드러난다. 수봉의 내레이션으로 풀어나가는 마지막 회의 대사처럼 “진짜 살아있는 강철과 오연주의 엔딩은 아직 미지수”

19) 작가 송재정은 공개된 대본을 통해 드라마 <W>를 “서스펜스 멜로”로 명명하고 있다. 일반적으로 작품의 전개 과정에서 관객에게 불안과 긴장감을 주는 기법적 요소를 서스펜스라 한다면, 결국 작가 본인이 이 드라마를 규정하는 근간은 남녀의 사랑을 부각하는 “멜로”드라마라 할 수 있을 것이다.

이며 그 미지수를 풀어나가는 것이야말로 강철이 선택한 앞으로의 자기 인생이며 자유의지의 발현인 것이다.

강 철      연주 씨는 제 유일한 가족입니다. 당신이 가상으로 만들어 준 가족이 아니라 진짜 실체가 있는 가족이요. 조작된 추억 말고 정말로 함께 한 추억들이 있고요, 설정된 운명이 아니라 내가 스스로 선택한 운명입니다. 처음으로 오로지 내 의지로요. 그래서 전 포기할 수 없어요. 연주 씨는 내가 당신들과 같은 사람이라는 증명입니다. 내가 인간이라는. 그래서 전 반드시 따님을 살리고 함께 행복해질 겁니다. 이번엔 절대 물러서지 않아요. 그 누구도 날 좌절시키지 못해요. 전 반드시 역전승할 겁니다. 그리고 그 끝은 무조건 해피엔딩이고요. (14회)

반면, 작가 스스로 오연주 캐릭터가 지닌 문제점을 어느 정도 인정하였듯이<sup>20)</sup> 그녀의 삶의 문제는 강철이라는 범주를 벗어나 좀처럼 존재하지 못한다. 앞서 언급한 대로 그녀가 실존하는 현실의 세계는 오로지 강철과의 관계 안에서만 해명된다. “엄마에게 떠밀려 의대에 진학한 후 지금까지 단 한 번도 재능이 있거나 적성에 맞는다고 생각한 적”이 없었던 홈페이지 내 인물 설명<sup>21)</sup>과 마찬가지로 흥부외과 2년차 레지던트에서른이라는 적지 않은 나이임에도 오연주에게 의사로서의 직업적 소명이나 특수성은 위기에 처한 강철을 살려내는 기술 이상으로 활용되지 못

20) 다음의 인터뷰 내용은 오연주 캐릭터에 대한 문제를 작가 역시 충분히 인지함을 보여주는 부분이다. “사실 오연주 캐릭터에 대해서는 할 말이 없다. 강철과 오연주의 순정만화 같은 로맨스와 피조물과 창조자의 대립 관계를 억지로 엮다 보니 혼란이 왔고, 그 부작용으로 오연주의 감정선이 너무 어려워졌다. 어떤 엔딩이 나더라도 오연주의 희생은 불가피해진 거다. 연기하는 입장에서도 고통스럽지 않았을까? 이견 어디까지나 내 실수다. 쫄파티에서도 한효주씨에게 미안하다고 했다. 빛을 진 기분이다.” (앞의 인터뷰 인용)

21) <W> 홈페이지 등장인물 소개, <http://www.imbc.com/broad/tv/drama/w/cast/cast2.html> 참조.

한다. 부모님 사이의 갈등, 가정과 직장 내에서의 위치나 상황 등에 대한 나름의 고민도 비교적 전무한 채 오로지 강철로 인한 충동적 선택과 행동을 거듭할 뿐이다. 웹툰의 세계로 들어가 마침내 소멸을 선택한 아버지의 부재가 오연주의 삶에 끼친 영향이 비교적 무심히 처리되며 지나가는 것도<sup>22)</sup> 이러한 그녀의 특성을 단적으로 증명하는 부분이다.

그러나 이를 단순히 작가의 극작술의 한계로만 보기에에는 미진한 부분이 있다. 오히려 “자기 삶을 추구하는 게 불가능해진 파산한 현실의 일본 오타쿠들이 이 이야기를 추구하기 위한 현실로의 도피가 만화나 애니메이션에 몰입하는 것으로 나타”<sup>23)</sup>났다는 기존의 분석을 떠올려 보면 오연주는 같은 맥락에서 설명 가능한 캐릭터일 수 있다. 아버지의 웹툰에 열광하며 웹툰 안의 모든 정보를 꿰고 있으며 웹툰이 곧 자기 삶과 마찬가지로 오연주에게 현실 속 아이덴티티의 문제는 크게 중요해 보이지 않는다. 강철과의 관계, 웹툰의 성공적 엔딩을 위해 고군분투하는 그녀에게 현실의 문제란 언제든 버리고 떠날 수 있는 것에 불과하다. 물론 이 작품에서는 웹툰과 현실 세계의 경계를 구분 짓는다는 것 자체가 무의미한 것이기도 하다. 디지털 기술에 기반을 둔 현대인의 삶에서 한 개인의 정체성 문제가 가상 세계와의 관계로부터 온전히 벗어나 설명되기 어려운 것처럼 말이다. 그러나 현실과의 관계 안에서가 아닌 가상의 관계, 심지어 그것이 실제의 현실마저 압도할 수 있는 상황<sup>24)</sup>은 지금 현재 우리 삶

22) 오성무의 실종 후 전단지가 붙여지는 장면 등을 통해 그의 생사 여부를 확인하려는 듯한 장면이 연출된다. 이후 현실세계로 돌아온 강철은 오연주에게 오성무가 웹툰 세계에서 정신병동에 있다고 해명한다. 그리고 오연주는 이러한 소식에 크게 의문을 제기하거나 사실 관계를 꼼꼼하게 따지지 않은 채 수긍하며 강철과의 만남을 이어간다.

23) 엄기호는 트위터에서 활동하는 ‘슌이라는 논객의 글과 분석에 일정 정도 동의하며 오타쿠의 문제에 접근하고 있다. (엄기호, 앞의 책, 22~23면)

24) 작가 송재정은 고야의 <아들을 잡아먹는 사투르누스>의 그림을 드라마에서 매우 상징적인 장치로 활용한다. 이는 오성무와 강철이 창조주와 피조물이라는 관계를 반영하는 것이면서 동시에 실재와 가상의 관계를 암시하는 것이기도 하다.

의 조건을 반영하는 것이기도 하다. 이는 동시에 삶에 대한 맥락과 인과율을 찾고자 하나 현실에서 그것이 쉽게 좌절될 수밖에 없는, 그리하여 가상의 세계에 전적으로 몰입할 수밖에 없는 현실에 대한 하나의 반영일 수도 있을 것이다.

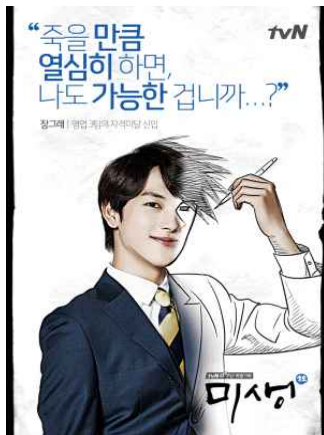
### 3. 경계 넘기의 상상력과 유희로서의 클리셰

웹툰은 순서대로 나열된 칸의 배치를 따라 인물의 행동과 대사가 만화적 기호와 함께 이어지는 만화의 특성을 그대로 따르고 있다는 점에서 만화 예술의 한 장르에 속한다. 하지만 디지털 환경에서 읽기에 적합한 세로 스크롤 방식의 표현 양식을 만들어내면서 출판문화와는 확연히 구별되는 새로운 만화의 장을 구축하였다. 더불어 웹툰은 세대적 관심사와 취향을 널리 섭렵하면서 폭넓은 독자층을 기반에 두고 영상 매체와의 혼합, 캐릭터 산업으로의 확장을 통해 한국 대중문화 산업의 중요 축을 담당하게 되었다.<sup>25)</sup>

자신의 자유의지로써 피조물로서의 운명에 대항한다는 설정은 드라마 <W>의 작품성을 평가하는 데에 있어 가장 핵심적인 부분이다. 그러나 막상 시청자들의 이목을 끌었던 것은 서사의 인과성이나 주제의식의 깊이 이라기보다는 경계를 넘나드는 상상력과 감각적 이미지들의 재기발랄한 표현 그 자체라고 할 것이다. 물론 허구와 현실 사이의 경계 넘나들기는 이미 많은 장르에서 활용되어 온 소재이지만 흥미로운 것은 드라마 <W>가 포괄하는 허구의 세계가 최근의 젊은 세대에게 가장 소구력 있는 장르로서의 웹툰이라는 점이다.

25) 김예지, 「일상툰의 대중화와 감정 재현에 관한 연구」, 서울대학교 석사학위논문, 2016, 1~3면 참조

웹툰이, 연재되고 있는 인터넷 공간을 넘어 드라마나 영화를 비롯한 타 장르의 원작이 되어 성공했던 여러 전례를 떠올려 본다면 드라마 내 웹툰 <W>는 시청자에게 실제 웹툰의 존재 유무에 대한 관심과 호기심을 일차적으로 유발한다. 웹툰이 영화화 혹은 드라마화 될 때 등장인물과의 ‘싱크로율’에 따른 가상 캐스팅의 문제가 제작 전부터 팬들 사이에서 가열되는 논란거리임을 고려해 보면, 배우의 모습과 똑같은 만화 속 주인공의 외양은 감탄을 자아내기에 충분하다. 물론 이는 드라마 <W>만을 위해 윤태호 작가의 감수를 받아 제작, 구성된 이미지들이기에 가능한 일이었다.<sup>26)</sup>



&lt;이미지 1&gt;



&lt;이미지 2&gt;

또한 웹툰 원작이 전제되어 있으리라는 추측은 작품성에 대한 사전 기대와 신뢰를 높여주며 드라마 홍보에도 적극 활용되어 왔다. 일례로 2014년 비정규직 문제에 대한 사회적 공론화를 가능케 했던 tvN의 드라마 <미생>(2014)의 경우, 웹툰을 원작으로 두고 있지만 웹이라는 환경 자체가 작품의 소재가 아니었음에도 웹툰과 실사가 겹쳐 있는 대표 이미지<sup>27)</sup>

26) 조현주, 「[W에게 묻다①] 웹툰 'W'는 어디서 볼 수 있는 건가요?」, 『텐아시아』, 2016.7.21.; 김지원, 「<미생> 윤태호 작가…웹툰 vs 현실 그린 드라마에 자문」, 『경향신문』, 2016.7.17.

(<이미지 1>)가 홍보용으로 제작되었다. 이는 두터운 팬층을 확보하며 높은 인지도와 작품성을 보장 받아야지만 드라마로 제작될 수 있다는 관행과 무관하지 않다. 즉 웹툰 원작의 존재는 작품성에 대한 시청자들의 기대를 자극하기 위한 전략이며 드라마를 홍보하기 위한 효과적 수단이 되는 것이다. 그렇게 본다면 실제 인물과 배우의 싱크로율을 따져보게 만드는 홍보 이미지(<이미지 2>)는 물론, 드라마 <W>에서 출판된 웹툰이 서점에 전시되어 있으며(<장면 1>) 모니터의 프레임 안에서 웹툰의 장면을 지켜보게 만드는 설정(<장면 2>) 등은 웹툰 <W>의 실제 존재를 믿게끔 유도하는 의도적 장치로, 전술한 맥락에서 이해할 수 있다.



<장면 1>



<장면 2>

한편, 웹툰은 웹에서 보는 만화라는 사전적 의미와 같이 매체적 특성을 극대화하며 효과적으로 콘텐츠를 전달하기 위해 다양한 IT 기술을 도입하였고, 특히 모바일 환경으로 변화하는 스마트 디바이스에 적합한 여러 콘텐츠를 개발해 왔다. 이를 통해 시각만이 아니라 오감을 통해 콘텐츠에 대한 몰입감을 높이는 데에 주력하고자 한 것이다. 스마트툰, 효과툰, 무빙툰과 같이 정지된 화면의 단조로움을 탈피할 수 있는 기술(페이 드인/아웃, 디졸브, 이미지 확대/축소, 배경음악 등)이 바로 그 예들이다.<sup>28)</sup>

27) <미생> 홈페이지 사집첩, [http://program.tving.com/tvn/misaeng/14/Board/View?b\\_seq=8](http://program.tving.com/tvn/misaeng/14/Board/View?b_seq=8) 참조.

28) 김정연.이하나, 「웹툰에 적용된 최근 IT기술의 동향에 관한 연구」, 『한국디자인문화

그렇게 본다면 웹툰 <W>가 드라마 <W>의 소재로 도입되는 상황은, 역으로 단조로움을 극복하며 몰입감을 높이는 확실한 수단이 될 수 있다. 상대적으로 전통적이며 보수적인 매체로 보이는 텔레비전드라마 내에서의 2차원의 그림과 3차원 실사의 병존전환의 과정 등의 신선한 촬영기법과 첨단 CG의 적극적 결합은 “색다른 볼거리”만으로도 충분히 흥미로운 상황을 만들어낸다. 이러한 부분은 다음의 기획의도를 통해서도 분명히 표명되고 있다.

#### 장르와 차원을 넘나드는 묘미

그러나 우리 드라마는 여기에 머물지 않는다. 각기 분리되어 있던 두 세계는 연주와 강철 두 사람으로 인해 서로 통하기 시작한다. 현실 세계와 가상 세계를 넘나들며 펼쳐지는 사건들은 예측 불허의 위기와 갈등을 불러일으키며 한시도 긴장을 늦출 수 없는 스틸 넘치는 재미를 선사할 것이다. 또한, 차원을 뛰어 넘은 두 주인공의 사랑은 그렇기에 더욱 설레고, 그렇기에 더욱 애뜻하게 시청자들의 마음을 사로잡을 것이다. 우리 드라마는 만화와 실사를 넘나드는 과감한 시도를 통해 기존에 본 적 없는 색다른 볼거리를 선사할 것이다. (밈줄 - 인용자)<sup>29)</sup>

이처럼 “색다른 볼거리”로 다양한 CG 기술을 도입한 한편으로, 드라마 <W>는 웹툰 장르의 특성을 활용하여 진부하고 과장된 장치들을 유희의 요소로 적극적으로 활용한다. 텔레비전드라마에서의 재현 양상과 비교해 본다면 만화 장르에서의 남녀의 연애 양상은 상대적으로 과장되는 경우가 많다. 그럼에도 매체의 특수성으로 인해 이러한 표현 방식은 독자들에게 큰 거부감 없이 수용된다. 특히 웹툰 안에서 이루어지는 강철과 오

『학회지』 22호, 한국디자인문화학회, 2016.

29) <W> 홈페이지 기획의도, <http://www.imbc.com/broad/tv/drama/w/concept/index.html> 참조.



연주의 연애는 기시감을 주는 각종의 클리셰<sup>30)</sup>를 매우 의도적으로 반복하며 과장하는 방식으로 연출된다.

강철은 캐릭터 설정에서부터 지극히 비현실적으로 제시되고 있다. 그간 많은 텔레비전드라마가 완벽한 조건의 이상적 남성상을 그려내 온 것은 사실이나 <W>는 그 정도 면에서 지나치게 과장되어 있다. 아테네 올림픽 사격 권총 금메달리스트 출신으로 살인범의 누명을 썼던 그가 30세의 나이에 시가총액 1조 5000억 원에 달하는 벤처기업의 창업자로 변신하며 개인 자산만 8000억 원을 보유한다는 설명은 현실적 개연성의 문제를 웹툰이라는 매체의 특수성 안에서 무마해 버리고 있다. 심지어 최근 드라마들에서 남자 주인공 캐릭터에 현실성을 확보하기 위해 성격이나 환경 등에서의 약간의 결함을 가미한다는 점을 환기한다면 이러한 강철 캐릭터는 상대적인 수준에서 비교해 보더라도 매우 이례적이다.



<장면 3>



<장면 4>

각종의 우연적 요소들 역시 웹툰이라는 틀 안에서는 자유자재로 활용

30) 클리셰에 대한 기존 정의는 크게 두 개의 내용으로 구성된다. 첫째는 어떤 표현이나 생각, 예술적 요소가 자주 반복 사용되어서 원래의 참신함을 상실했다는 것이며 둘째는 앞선 표현 방식을 모방한 탓에 예측 가능하다는 것이다. 특히 대중문화 텍스트 중에서도 텔레비전에 대해서는 창의성에 대한 기대가 약하기 때문에 그러한 상투적 표현이 자주 나타남에도 그에 대한 학술적 관심은 낮은 편이다. (손병우, 「상투적인 TV에서 찾는 함의」, 『언론정보연구』 52권 1호, 서울대학교 언론정보연구소, 2015 참조)

되는 수준을 넘어 의도적으로 과장된다. 태블릿 안으로 빨려 들어간 순간부터 현실에서의 자기 정체성을 박탈당한 오연주는 최소한의 신분, 경제력조차 보증 받을 수 없는 무력한 존재로 일순간 전락한다. 그러나 완벽한 외모와 재력을 지닌 강철은 위기에 처한 그녀를 때마침 정류장에서 발견하며 극적으로 구조한다. 빨간색 고급 스포츠카로 오연주를 에스코트하는 강철의 모습(장면 3)이나 최고급 의상실에서 남자를 관객으로 둔 여자가 머리에서 발끝까지 여러 옷을 바꿔 입는 모습은 지극히 진부하기만 하다. 그런데 이러한 상황은 웹툰 세계에서 현실 세계로 전환되는 순간 그동안 벌어진 일이 특수한 조건 안에서 한정적으로 가능한 일이라는 사실이 인물 스스로에게 분명히 자각된다. 이뿐만 아니라 현실 세계로 돌아오기 위해 강철의 뺨을 느닷없이 치거나 키스를 하는 행위(장면 4) 등은 오연주 자신이 “이 정도면 엔딩감”(2회)이라고 말하듯 일종의 장르 관습을 계산하고 즐기며 가상의 공간에서 하나의 유희적 일탈을 즐긴 것이라 볼 수 있다.

자신의 취향이 “달달한 로맨스물”이라는 사실을 당당히 밝히는 오연주에게 강철과의 만남은 그간 독자로서 지녀온 취향과 상상을 적용하여 구체적으로 실행해 보는 기회가 되기도 한다.<sup>31)</sup> 연주의 요구를 고려하여 강철은 그러한 로맨스



<장면 5>

물들의 관습을 충실히 조사하여 섭렵하며 매우 비현실적이고 상투적인 연애방식을 기꺼이 선보인다. 8회에서 신데렐라 콘셉트의 국민 만찬에 초대 받게 되는 일 등이 그 대표적 예이다.(장면 5) 오연주 본인도 이 세계

31) 오연주가 학창시절 가지고 있던 이상형에 대한 구상은 아버지 오성무에게 깊은 영향을 주었고 이것이 바로 강철 캐릭터 탄생의 직접적 초안이 되었다고 볼 수 있다. 그렇다면 강철은 애초에 연주의 생각과 의도대로 만들어진 인물이라 할 것이다.

가 지닌 클리셰를 인지하며 앞으로 벌어질 상황을 스스로 예견할 정도이다. 그리하여 때로는 드라마 전체의 흐름과 좀처럼 어울리지 않을 정도로 각종의 진부한 연애 장면들이 의도적으로 이어지기도 한다.

오연주        지금부터 당신 인생은 아빠 작품이 아니에요. 그건 끝났어요. 완전히. 지금부터 우리가 같이 만드는 속편이라고 생각해요. 난 아빠 취향하고 달라요. 난 살인사건, 복수, 총싸움, 스릴러 이딴 거 정말 싫어하거든요. 내 취향은요, 달달한 로맨스물이에요. (7회)

강 철        여자들이 좋아하는 달달한 로맨스라는 게, 알아보니까 종류가 한두 가지가 아니더라고.

서도윤        뭐?

강 철        빛을 갓고 싶어도 엄두가 안 나니까 범주를 좀 좁혀달라고 해. 1번, 화려한 파티가 동반된 신데렐라 컨셉. 2번, 전원에서 둘만의 로맨틱한 여행. 3번, 일상 속의 소박한 로맨스. 아, 하나만 더 추가할까? 4번. 도발적이고 파격적인 19금 컨셉, 후우. (7회)

강 철        처음 해 보는 거라 될까 모르겠네.

오연주        필요?

강 철        아니, 이 책에 보니까 머리 묶어주는 게 있길래.

오연주        네?

강 철        여직원들한테 리서치 시켰더니 이 책 사다주던데. 여자들이 좋아하는 달달하고 소박한 로맨스는 다 있다고. (7회)

강 철        파티도 궁금하다면서요.

오연주        네?

- 강 철      1번. 화려한 파티가 동반된 신데렐라 컨셉. 그거랑 같등했  
다던데. 드레스 입을 만한 자리 찾아 보겠는데 마침 국빈  
만찬에 초대 받으세요.
- 오연주      국빈 만찬이요?
- 강 철      청와대 행사니까 잘 골라 봐요.
- 오연주      청와대요? (8회)

한상정은 순정만화의 텍스트적 주요 특성으로서 ‘연극성’을 꼽는데, 이는 두 가지의 모순된 성향들 사이의 놀이라고 볼 수 있다. 움직임이나 소리가 부재한 만화 텍스트는 감상자에게 분리된 칸들을 연결하며 생략된 내용을 이해하고 종이 속 인물들에 생명을 부여하는 등의 심리적이고 물리적인 활동을 요구한다. 동시에 자신만 제외된 어떤 픽션이 상연되는 무대를 일방적으로 지켜본다는 수동적 착각을 불러 불러일으키려고 한다.<sup>32)</sup> 그렇게 본다면 웹툰의 세계에 들어가 주인공을 만나 직접 연애를 이어간다는 드라마의 설정은 2차원의 세계에서 재현된 상황을 수용자가 보다 적극적으로 상상하며 체험하는 색다른 쾌락을 맛볼 수 있게 만든다고 하겠다.

더불어 순정만화 특유의 장식성<sup>33)</sup>을 환기해 봤을 때 강철의 역할을 맡은 이종석의 우월한 외모는 그 자체만으로 감상자에게 시각적 즐거움을 주기 위한 주요한 장치로 작용한다. 순정만화의 페이지들은 독특한 코드들로 가득 차 있는데 특히 등장인물들은 커다란 눈과 작은 얼굴, 8등신을 뛰어넘는 이상적 신체를 지닌 인물로 표현되고 있다. 실제로 186cm의 큰

32) 한상정, 「감성만화의 이미지 서사의 주 특성으로서의 연극성(théâtralité)」, 『미학·예술학 연구』 26집, 한국미학예술학회, 2007, 155면.

33) 한상정은 순정만화의 장식성을 ‘시각적 즐거움을 주기 위한 장치로 명명하면서 등장인물의 표현 방식, 묘사에 있어서의 다양한 장식적 요소들, 일러스트 페이지의 삽입, 페이지 구성 양식이라는 네 가지 특성을 꼽아 설명하고 있다. (한상정, 「장식성의 반복적 출현에 대한 소고-순정만화와 타 장르(포스터, 일러스트, 서정화, 소조망가)를 중심으로」, 『만화애니메이션 연구』 제12호, 한국만화애니메이션학회, 2007)

키에 작고 흰 얼굴을 지닌 이종석의 외모는 웹툰의 페이지로 표현되는 이미지와 실사의 자유로운 전환을 조금의 어색함 없이 연결시켜 준다. 게다가 현실에서 한 캐릭터가 고루 입어 보기 어려운 각종의 의상들은 웹툰이라는 특수한 설정 안에서 자연스럽게 연출되며 마치 만화 속 '일러스트 페이지'를 현실화 한 듯 독자들의 시선을 즐겁게 만들어 준다. 동시에 이러한 즐거움은 웹툰을 지켜보는 드라마 속 현실을 통해 이것이 허구에 불과하며 수용자가 즐길 수 있는 일종의 유희거리라는 점을 분명히 하고 있다.

김 간호사    지금 댓글 난리 났어요. 처음 나오는 키스씬이 왜 하필 또 라이한테 당하는 거냐고 막 사람들 분개하고. 윤소희가 아니라고 또 분개하고. 근데 나 이런 거 너무 좋아하잖아요. 뜬금없는 러브라인. 아버님께 완전 설렌다고 꼭 전해주세요. (2회)

이상적 남성을 향한, 그야말로 과도한 판타지적 이미지와 상황의 나열은 결과적으로 창조주와 피조물의 관계, 인간의 운명과 자유의지와 같은 이 드라마에서 담아냈던 진중한 문제의식들을 희석시키는 결과를 낳는다. 즉 매체가 갖는 특수성으로 인해 극적 개연성은 관습적 장치의 테두리 내에서 그 오류마저 무마되지만 시청자는 현실성이 탈각되는 이러한 과정을 기꺼이 용인하게 되는 것이다. 물론 작품성에 대한 종래의 평가 기준을 바탕으로 본다면 이는 명백한 한계가 된다. 그러나 오히려 <W>는 웹툰과 텔레비전드라마의 사이를 넘나드는 상상의 쾌락, 그 자체를 마음껏 작동하게 만드는, 그리하여 개연성을 넘어서는 감각적이며 효율적 장치에 결과적으로 더 큰 무게를 둔다고 볼 수 있다. 이러한 점은 드라마 <W>가 지닌 특수성이기도 하다.

#### 4. 나오며

츠베탕 토도로프는 판타지 양식의 핵심 조건을 “자연적인 해석과 초자연적인 해석 사이에서”의 망설임으로 파악하였다.<sup>34)</sup> 드라마 <W>의 즐거움은 물리적 법칙을 거스르는 상상의 영역이 발전된 기술을 토대로 시각적으로 재현되면서, 그것이 마치 현실인 듯 느끼게 되는 것에서 출발한다. 또한 드라마를 통한 이러한 상상의 과정은 존재론적 이유와 목적을 찾고자 하는 인간 고유의 욕망과 맞닿아 있으며 현재의 구체적 현실로 확장하여 적용, 해석할 수 있게 만든다. 그렇기에 내용적 측면에서 이 작품은 폭넓은 설득력을 지닐 수 있게 되었다. 그러면서도 자기 정체성에 대한 본질적이고 현실적인 질문, 그리고 그 해답에 대한 갈구가 주로 가상의 세계를 매개로 하여 구현된다는 점 역시 빠르게 변화하는 디지털 환경과 변화된 시대의 특수성을 반영하는 부분이기도 하다.

영화에 비해 적은 예산이 투입되는 텔레비전드라마의 제작 환경상, 그리고 남녀의 로맨스만이 주로 부각되는 한국 드라마의 흐름 속에서 판타지드라마의 제작 역시 일정의 방향성을 지니고 제한되어 온 것이 사실이다. 드라마 <W>는 이러한 기존 관습을 도리어 과장하여 일종의 유희로 활용하면서도 동시에 과거 보지 못했던 고유의 특이점들을 충분히 선보이고 있다. 작가가 제기한 문제의식과 상상력의 발현 방식은 “낭만적 사랑의 신화”와 “계급차 로맨스”<sup>35)</sup>의 범주를 넘어서 인간 존재의 의미와 자유의지라는 심오한 질문에 기반을 두고 있기 때문이다. 더불어 판타지가 작품 소재와 주제 전반에 깊숙이 개입한다는 점은 두드러진 차별성을 드러낸 부분이기도 하다. 나아가 달라진 디지털 환경 속에서 가상과 실제의 궁극적 의미를 우리에게 되묻고 있다는 점에서도 드라마 <W>는 한국 판타

34) 츠베탕 토도로프, 『환상문학 서설』, 최애영 옮김, 일월서각, 2013, 68면.

35) 이지행, 앞의 글, 297면.

지드라마의 새로운 가능성을 확장하였다고 평가할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

### 1. 기본 자료

송재정 극본, 정대윤·박승우 연출, <W>, MBC, 총 16부작, 2016.7.20.~2016.9.14.  
MBC 드라마 <W> 홈페이지, <http://www.imbc.com/broad/tv/drama/w/>  
tvN 드라마 <미생> 홈페이지, <http://program.tving.com/tvn/misaeng/>

### 2. 단행본

김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009.  
로즈마리 잭슨, 서강여성문학연구회 옮김, 『환상성-전복의 문학』, 문학동네, 2004.  
리처드 세넷, 유병선 옮김, 『뉴캐피털리즘』, 위즈덤하우스, 2009.  
엄기호, 『나는 세상을 리셋하고 싶습니다』, 창작과비평사, 2016.  
장하성, 『한국의 자본주의』, 헤이북스, 2014.  
지그문트 바우만, 이일수 옮김, 『액체근대』, 강, 2009.  
최기숙, 『환상』, 연세대학교출판부, 2003.  
츠베탕 토도로프, 최애영 옮김, 『환상문학 서설』, 일월서각, 2013.  
캐스린 흠, 한창엽 역, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000.

### 3. 논문 및 기타

고선희, 「한국의 문화 디지털 방송 추진기 텔레비전 드라마의 스토리텔링 특성」,  
『한국사상과 문화』 제77집, 한국사상문화학회, 2015.  
김예지, 「일상툰의 대중화와 감정 재현에 관한 연구」, 서울대학교 석사학위논문,  
2016.  
김윤정, 「아직도 궁금한 게 많은 <더블유>, 송재정 작가가 답했다」, 『오마이뉴스』,  
2016.09.21.  
김정연·이하나, 「웹툰에 적용된 최근 IT기술의 동향에 관한 연구」, 『한국디자인

- 문화학회지』 22호, 한국디자인문화학회, 2016.12.
- 김지원, 「<미생> 윤태호 작가…웹툰vs현실 그린 드라마에 자문」, 『경향신문』, 2016.7.17.
- 박노현, 「한국 텔레비전 드라마의 환상성-1990년대 이후의 미니시리즈를 중심으로-」, 『한국학연구』 제35집, 인하대학교 한국학연구소, 2014.11.
- 박유희, 「한국 환상서사의 매체 통합적 장르 논의를 위한 서설」, 『한민족문화연구』 51집, 한민족문화학회, 2015.
- 손병우, 「상투적인 TV에서 찾는 함의」, 『언론정보연구』 52권 1호, 서울대학교 언론정보연구소, 2015.
- 이다운, 「멜로드라마의 관습적 장르 규정에 대한 비판적 고찰」, 『현대문학이론연구』 제45집, 현대문학이론학회, 2011.
- 이신영, 「차원 이동 모티프 드라마 <W> 연구」, 중앙대학교 석사학위논문, 2017.
- 이지행, 「한국 판타지 드라마의 현재: 초인과 타인슬립 모티프의 명암」, 『문화과학』 통권 제90호, 문화과학사, 2017.
- 조현주, 「[W에게 묻다①] 웹툰 ‘W’는 어디서 볼 수 있는 건가요?」, 『텐아시아』, 2016.7.21.
- 한상정, 「감성만화의 이미지 서사의 주 특성으로서의 연극성(théâtralité)」, 『미학예술학 연구』 26집, 한국미학예술학회, 2007.
- \_\_\_\_\_, 「장식성의 반복적 출현에 대한 소고-순정만화와 타 장르(포스터, 일러스트, 서정화, 소조망가)를 중심으로」, 『만화애니메이션 연구』 제12호, 한국만화애니메이션학회, 2007.



Abstract

Desire for Narrative movement and Imagination and  
the Pleasure of Imagination in Television drama <W>

Baek Soyoun

Television drama <W> reflects the experiences in the era when narrative movement has become impossible and simultaneously reacts sensitively to the changes in the world based on digital. It's because it depicts characters who struggle in order to find "contextual" life with one's own "free will", yet boldly destroys the boundary between imagination and reality by going across the world of webtoon and the world of reality. However, the heavy subjects of the relationship between a creator and a creature and humans' free will and destiny become replaced with the joy from lively imagination and sensational images that go beyond the border of images and actual ones. In addition, it has been converged into typical cliches of a romantic drama, and shows the limit of stimulating only sensational pleasure. Nevertheless, drama <W> is meaningful in that it begins from religious and philosophical questions, expands the range of expressions of television dramas, and pioneers the areas of new imagination.

Key Words : Context, Pleasure of Imagination, Narrative movement, Webtoon, Cliche, Television drama, Fantasy drama, <W>

접수일: 2018년 5월 9일

심사기간: 2018년 5월 12일 - 5월 27일

게재결정: 2018년 6월 15일