

웹으로의 이동과 확장, 최근 학원물 드라마의 경향

문선영*

<차례>

1. 서론
2. 텔레비전에서 웹으로 이주, 학원물의 전성시대
3. 새로운 플랫폼 환경과 학원물 드라마의 변화
 - 3.1. 10대 인물 중심과 성인 역할의 축소
 - 3.2. 교육에서 유희로, 오락적 기능의 확대
 - 3.3. 관찰에서 참여로, 다매체성과 상호작용
4. 결론

<국문초록>

웹 콘텐츠는 웹과 전통 미디어의 상호 작용 속에서 생산, 변형의 과정을 거치면서 거대한 변화의 흐름을 주도한다. 이러한 흐름 속에서 현재 학원물 드라마는 텔레비전에서 웹으로 이동하여 또 다른 전성기를 맞이하고 있다. 성장 드라마 위주였던 학원물 드라마는 웹에서 로맨스, 판타지, 코미디, 추리, 미스터리 등 다양한 장르와의 결합을 통해 확장되었다. 그동안 TV 학원물 드라마에서 시도되었지만 중심 위치를 점할 수 없었던 방식들이 웹을 통해 이루어지고 있다. 2013년 이후 미약하지만 TV 학원물 드라마에서 시도되었던 로맨스, 추리, 미스터리 장르와의 결합은 학원물 드라마의 변화 중 하나이다. 기존 학원물 드라마에서는 찾아보기 힘들었던 판타지물의 출현도 주목해야 할 점이라고 할 수 있다.

TV에서 두드러지지 않았던 작은 시도들은 웹으로 이동하면서 뚜렷한 성격을 드러내며 정착한다. 웹에서 방송되는 수많은 학원물 드라마들은 오래된 관습을 변형시키고 있다. 첫째, 웹 드라마에서의 학원물은 주요 인물, 즉 10대 청소년을 중심으로 진행된다. TV학원물 드라마에서는 선생님이나 부모님이 상담하거나 문제 해결을 주도하는 경우가 많았다면, 대부분의 웹 드라마는 10대 인물 스스로 해결하거나 친구들과 함께 공유하는 방식을 취하고 있다. 웹 드라마에서 청소년들은 어른들에게 기대하거나 의지하지 않는다. 학원물 웹드라마에서 성인의 역할

* 고려대학교 국제한국언어문화연구소 연구교수.

은 축소되어 있다. 둘째, 10대를 대상으로 하는 웹드라마는 교육적 기능이나 의미보다 놀이, 유희적 차원, 즉 오락적 기능이 확장되어 있다. 학원물 웹드라마에서 10대 인물들의 고민은 무겁고 진지한 방향으로 전개되기보다 명랑하고 유쾌한 방식을 취한다. 웹드라마는 인과 관계의 치밀한 구조나 개연성 확보보다 엉뚱하고 발랄한 상상력에 집중하는 경향을 취한다. 셋째, TV학원물 드라마가 수용자에게 감상의 기회를 제공하는데 치중했다면, 학원물 웹드라마에서는 수용자에게 자신과 연결된 이야기를 단지 관찰하고 감상하는 데 그치는 것이 아닌, 다양한 참여의 기회를 확장하는 방향을 추구한다. 이는 RPG 게임, 여성향 연애 시뮬레이션 게임 등 게임 매체와의 적극적 결합을 통해 이루어지고 있다.

학원물 드라마의 웹으로의 이주는 TV가 가진 한계를 넘어, 수용자 층의 취향에 부응하는 생산물들을 만들어내며 뚜렷하게 자신의 색깔을 드러내고 있다. 학원물 웹드라마는 10대들의 일상에 집중하고, 선택하고 집중해야 할 스토리나 인물, 이야기 공간을 설정한다. 또한 웹드라마에서 수용자가 자신의 일상의 한 부분을 보내듯이 몰입하고, 또 적극적으로 참여할 수 있는 방식들을 활용하고 있다. 이는 앞으로 다양한 방식으로 적용될 것으로 보인다.

주제어 : 웹드라마, 청소년, 학교, 학원물, TV드라마

1. 서론

어느 시대나 새로운 미디어의 출현은 기존 미디어의 유지되던 방식에 변형과 재구성이라는 바람을 일으키기 마련이다. 1960년대 라디오 드라마가 텔레비전의 안방극장으로 이동하였던 시기, 방송극은 새로운 전환기를 맞이한다. 텔레비전은 라디오에서 가능하지 않았던 영역들을 선보이며, 신감각으로 대중문화의 분위기를 이끌었다. 라디오의 드라마 관습이나 장르가 텔레비전 드라마로 이동하면서 중심 장르가 변경되기도 하고, 소외되었던 주제가 떠오르기도 했다.¹⁾ 한국 방송극에서 학원물 드라마는

1) 1960년대 말에 텔레비전 수상기가 50만 대에 이르던 것이 1973년에 수상기 등록대수가 100만대를 넘어서게 되며, 텔레비전의 전성시대가 개막된다. 텔레비전이 오락적인 기능에 있어 라디오를 앞지르게 되는 1970년대 초반부터 라디오 드라마시대도 변화를 겪게 되었다. 라디오 연속극 수는 점차 줄어들게 되고, 멜로드라마는 텔레비전으로 이동하여 고정 편성되며 주요 장르로 정착한다. 이러한 상황에서 라디오 드라마는 새로운 방식을 선택이 필요 했고, 이 시기 다큐멘터리 드라마가 적극적으로 기획되고 방송된다. (최현철·한진만, 『한국 라디오 프로그램에 대한 역사적 연구: 편성 흐름을 중심으로』, 한울아카데미, 2004, 175면.)

변화의 흐름 속에서 새롭게 주목받은 드라마 형태 중 하나였다. 학원물 드라마는 학교를 배경으로 청소년의 다양한 일상을 다루는 드라마를 말한다. 학원물은 학교에서 일어나는 에피소드를 중심으로 하는 일본 만화에서 정착된 것으로, 드라마에서는 학원물이라는 용어보다 청소년 드라마라고 불리는 경우가 일반적이다.

청소년 드라마의 개념은 수용 대상, 이야기 배경, 캐릭터 등 무게 중심을 어느 쪽에 두느냐에 따라 적용 범위에 미세한 차이가 발생할 수 있다. 한국 방송에서 학원물은 라디오 전성기에 없었던 것은 아니었지만, 1970년대 이후 텔레비전에서 본격적으로 방영됨으로써 ‘청소년 드라마’라는 고정적 명칭을 확보하게 되었다.²⁾ TV청소년 드라마는 1971년 <꿈나무>(KBS)를 방송으로 시작한다. 1975년 MBC의 <제3교실>은 6년간 방송하며 청소년 드라마 유형을 대중적으로 인지시키는 데 핵심적인 역할을 했다.³⁾ 이후 청소년 드라마는 매해 꾸준히 방송되었고, 특히 1990년대에는 <공룡선생>(SBS), <사춘기>(MBC), <신세대 보고서-어른들은 몰라요>(KBS), <반올림>(KBS), <학교>(KBS), <나>(MBC) 등의 대중에게 많은 사랑을 받았던 청소년 드라마들이 있었다. 이 시기 청소년 드라마는 청소년을 주요 시청 대상으로 설정하여 제작, 방송하는 형태를 의미했다. 그러나 2000년대 이후부터 TV드라마에서 학원물은 <드림하이>(KBS)이후 변화를 보인다. TV청소년 드라마는 방송 시간대의 이동, 시청 대상층의 확장 등의 시도를 통해

2) 라디오에서 ‘청소년’ 관련 프로그램이나 드라마를 제작, 방송한 것은 1960년대부터라고 할 수 있다. 청소년을 직접적인 명칭으로 사용하지는 않았지만 청소년을 대상으로 하는 프로그램은 미약하게나마 존재했다. 그 시초가 되는 프로그램은 1951년 KBS 주최로 기획된 <학교방송>이라고 할 수 있다. <학교방송>이 초, 중학교 학생을 대상으로 한 프로그램이었고, 오락적 측면보다 교육적 측면이 강조되어 있다는 점에서 현재 청소년 프로그램과의 차이점이 있다. 청소년 드라마는 <명랑백일장>(CBS), <학원문예>(KBS), <청소년 극장>(MBC) 등의 프로그램을 통해서 방송되었던 것으로 볼 수 있다. (한국방송공사 연감편찬위원회 편, 『KBS연감』, 한국방송공사, 1962, 151~153면; CBS 사사편찬위원회 편, 『CBS 50년사』, 기독교방송협회, 2004, 125면.)

3) 이상범, 「청소년드라마의 구조유형 연구-소재, 캐릭터, 인물관계도 분석을 중심으로」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2013, 8~13면 참조.

특정 수용자층만이 향유한다는 한계를 넘어서 폭넓은 인지도를 확보한다. 이후 청소년 드라마는 ‘청소년을 주요인물로 설정하여 학교와 가정, 그 주변을 주요 공간으로 전개되는 드라마로 그 의미가 확대된다. 사실상 청소년 드라마와 학원물 드라마가 뚜렷한 구별을 가지고 있지 않으며, 동일한 의미 범주에서 적용될 수 있다. 그러나 이 글에서는 ‘청소년을 시청 대상으로 한정하고 있다는 대중적 이미지가 강하게 자리 잡은 청소년 드라마라는 용어보다 그 수용의 범위를 확장시킨 학원물 드라마라는 용어를 사용하고자 한다. 이는 이 글의 분석 대상인 웹드라마에서 현재 통용되고 있다는 점에서 볼 때, 보다 적합한 용어라고 할 수 있다.⁴⁾

1970년부터 시작하여 1990년대 활발하게 방영되던 텔레비전에서 학원물 드라마는 2000년 중반 이후부터 그 위치가 조금씩 흔들리기 시작해서 현재 대중의 관심에서 멀어진 상태이다. 이는 종합편성채널, 케이블 방송 확대 등 방송환경의 변화로 인한 치열한 시청률 경쟁 구도를 원인으로 보는 것이 보편적이다.⁵⁾ 방송 시간대 이동과 더불어 새로운 학원물 드라마를 선보이는 시도에도 불구하고 시청자 층의 폭이 좁다고 인식되는 학원물 드라마는 이러한 방송환경에서 생존하기 쉽지 않았던 것이다. 하지만 TV에서 학원물 드라마의 설 자리가 좁아진 이유는 한정적인 수용자 층에 의한 시청률 문제에만 있지 않다. 새로운 미디어의 출현으로 학원물 드라마 수용자 층의 관심과 수용 방식이 이동되었다는 점에 주목할 필요가 있다. 2000년대 중반 이후 디지털 기술의 발전 특히 스마트폰의 다양

4) 청소년(靑少年)은 어린이와 청년의 중간 시기를 이르는 말로, 흔히 청소년이라 하면 13세 이상 19세 미만, 중학교와 고등학교의 시기에 해당되는 연령을 일컫는다. 그러나 청소년에 대한 연령 규정은 법령이나 규범에 따라 다르다. 우리나라 청소년기본법에는 9~24세 사이를 청소년으로 규정하고 있다. 그러나 청소년보호법에서는 만 12~18세까지를 청소년으로 정의하고 있다. (방송통신심의위원회 편, 『방송통신심의 관련 규정』, 방송통신심의위원회, 2011, 315쪽.) TV드라마에서는 초등학교 시기 기준으로 아동드라마, 20대를 중심으로 청춘 드라마 등 연령대의 세분화가 적용되어있다. 그러므로 이 글에서는 TV 청소년 드라마에서 보편적으로 사용하였던 청소년 드라마의 개념을 적용하여, 13~18세까지를 청소년(teenage)으로 볼 것이다.

5) 이상범, 앞의 글, 1면.

한 서비스는 풍요로운 온라인 콘텐츠를 생산했다. 웹소설, 웹툰에 이어 웹드라마는 2013년 이후 활발히 진행되었고 젊은 세대의 관심은 텔레비전에서 웹으로 이동한다. 텔레비전에서 사라진 것처럼 보였던 학원물 드라마는 웹 공간에서 새로운 방식으로 정착하기 시작한 것이다. 웹 콘텐츠는 웹과 전통 미디어의 상호 작용 속에서 생산, 변형의 과정을 거치면서 거대한 변화의 흐름을 주도한다.⁶⁾ 이러한 흐름 속에서 현재 학원물 드라마는 텔레비전에서 웹으로 이동하여 또 다른 전성기를 맞이하고 있다. 이 점에서 학원물 드라마는 미디어의 변화와 관련하여 보다 세밀한 접근이 요구되어지는 바이다.

학원물 드라마의 역사가 라디오, 텔레비전, 웹으로 이어지며 짧지 않은 데도 불구하고 학원물 드라마에 대한 연구는 제대로 이루어지지 않았다.⁷⁾ 이는 청소년 문학에 대한 관심과 집중의 역사가 그리 길지 않다는 점과도 연결된다. 한국문학사에서 어린이, 청소년 문학은 기존의 문학양식이

-
- 6) 정윤경, 「웹 드라마의 선택요인과 소비 집중에 관한 연구」, 『방송문화연구』 28권 1호, KBS방송문화연구소, 2016, 56면.
- 7) 청소년 드라마 관련 연구들은 대부분 교육적 접근 방법이 다수이다. 드라마에 집중된 연구는 두 편(민설아, 이상범)정도에 불과하다.
 김경숙, 「청소년 방송 프로그램의 교육적 의미에 관한 연구 -TV드라마를 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 박사논문, 1990.
 임윤희, 「청소년 드라마가 현실인식에 미치는 영향에 관한 연구」, 경희대학교 대학원 석사학위논문, 1997.
 민설아, 「청소년 드라마 연구: <학교2>를 중심으로」, 동국대학교 대학원 석사학위논문, 2002.
 리아리, 「교육극으로서 TV 청소년 드라마-〈반올림〉을 중심으로」, 경기대학교 대학원 석사학위논문, 2005.
 김은형, 「청소년 드라마의 상대 높임법 사용 양상 연구」, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2007.
 양선경, 「청소년 드라마를 활용한 듣기능력 향상에 관한 연구」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012.
 이상범, 「청소년 드라마의 구조유형 연구: 소재, 캐릭터, 인물관계도 분석을 중심으로」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2013.
 강에스터, 「청소년 드라마 <학교2013>을 통해 본 학생인권 의 시사점 분석」, 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014.
 심미소, 「청소년 드라마에 나타난 여교사의 이미지」, 인천대학교 교육대학원 석사논문, 2015.

나. 담론들과의 갈등과 경쟁 국면에서 주변화된 양상을 띠었다. 문학제도와 지배 담론은 청소년문학에 대해 관심을 가지면서도 그것의 문학적 가치를 적극적으로 인정하고 문학의 장으로 끌어들이는 노력은 미흡했던 것이다.⁸⁾ 특히 학원물 드라마는 특정 대상에 한정되어 있는 장르 유형이라는 고정된 인식으로 인해 연구 접근에 한계를 가졌다. 하지만 이제 웹에서 학원물 드라마는 특정 대상의 한정 영역으로 소외시킬 수 없을 만큼 부피가 커졌으며, 앞으로도 확장될 전망이다. 그러므로 이 글은 텔레비전에서 웹으로 이동한 학원물의 변화를 살펴보고, 그 경향을 분석함으로써 현재 학원물 드라마의 무게를 실감하고자 한다.

2. 텔레비전에서 웹으로 이주, 학원물의 전성시대

웹은 월드 와이드 웹(World Wide Web)에서 비롯된 말로 거미줄처럼 전방위적으로 형성하고 있는 거대한 그물망의 소통로를 의미한다. 웹 드라마는 이런 특성을 가리키는 웹과 드라마의 기호를 합성하여 정착되었다. 웹 드라마라는 용어가 자리 잡기 이전에는 ‘손 안의 극장’, ‘모바일 무비’, ‘인터넷 드라마’ 등의 여러 다른 명칭으로 혼재되어 불리었다.⁹⁾ 현재 웹 드라마는 ‘인터넷에 최적화된 짧은 분량의 드라마로 TV가 아닌 PC, 태블릿 PC, 스마트폰 등을 통해서 볼 수 있는 드라마’라는 개념으로 통용되고 있다.¹⁰⁾ 한국형 웹드라마의 등장 시기는 명확하게 규명되어 있지 않지만,

8) 문학의 수요자로서 청소년을 고려한 역사는 그리 오래되지 않는다. 청소년 소설은 우리나라의 소설사에서 매우 취약한 부분이다. 2000년 이후 문학교육계와 출판계에서 1318 청소년 문학에 관심을 가지기 시작하였다. 이후 청소년 문학에 대한 연구는 활발해졌다고 볼 수 있다. 하지만 여전히 청소년 문학은 교육적 측면에서 다루어지는 한계가 있다. (조계숙, 『알개들의 전성시대와 웃음의 수사학』, 『대중서사장르의 모든 것- 코미디』, 이론과 실천, 2015, 244면.)

9) 송보나, 「한국형 웹 드라마의 상호매체성에 관한 연구」, 한양대학교 대학원 박사학위논문, 2018, 2면.

한국에서 웹드라마가 급속하게 확대된 시기는 2013년으로 볼 수 있다.¹¹⁾ 웹드라마에서 학원물의 경우 2015년 이후 빠르게 증가한다. 이러한 흐름은 TV에서 학원물 드라마가 약세를 보이기 시작하는 시점하고도 맞물린다고 할 수 있다.

학원물 드라마는 2007년 <달려라 고등어>을 마지막으로 3년간의 공백 이후, 2010년 <정글피쉬2>(KBS)로 다시 방영되기 시작한다. 이후 학원물 드라마는 매년 1~2편씩 제작되었지만, 방송의 공공성과 편성비율을 맞추기 위한 구색용에 지나지 않았다. 학원물 드라마의 영역을 확장시킨 연예인을 꿈꾸는 10대들의 이야기를 다루었던 2011년 <드림하이>(KBS)¹²⁾, 1990년대부터 이어져 온 <학교>(KBS)¹³⁾ 시리즈를 제외하고는 크게 주목받지 못했다. <학교> 시리즈는 <학교2013>, <학교2015> 등에서 기존 시리즈와의 차별성을 보이며 마니아층을 이끌었지만, <학교2017>이 종영되기까지 점차 하락하는 시청률 문제를 극복하지 못했다. 그러나 한 가지 주목해볼 점은 평균 시청률 4%의 <학교2015>, <학교2017>의 SNS 반응, 동영상 조회수는 상당히 높았다는 사실이다. <학교2015>는 카페, 블로그 등 인터넷에서 관심이 높았으며, <학교2017>의 경우 동영상 조회수 20만 이

-
- 10) 김은성·강지영, 「새로운 장르로서 웹드라마의 가능성 고찰」, 『한국영상학회 논문집』 14권 1호, 한국영상학회, 2016, 73면.
 - 11) 김동하·남정숙, 「웹드라마의 등장과 한국 포털의 대응전략-네이버의 영상 서비스 전략을 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』 13권 3호, 한국영상학회, 2015, 50면.
 - 12) “<드림하이>(KBS)는 연예기획사나 다름없는 기린예고를 등장시켜 스타가 되기에는 약점이 있는 학생들의 고군분투를 그리고 있는 드라마이다. 기존의 청소년 드라마가 일반 고등학교를 배경으로 입시나 성적, 학교문제 등을 중심으로 다루었다면, 이 드라마는 뮤지컬 스타, 가수, 배우 등을 꿈꾸며 목표를 성취해가는 과정을 그리고 있다. 기존의 청소년 드라마와 다른 설정과 전개방식으로 인해 논란이 되기도 했지만 청소년의 관심과 고민을 솔직하게 전달한다는 점에서 의미가 있다.”(문선영, 「청소년 드라마의 교과서 수록 양상과 활용방안」, 『한국어문교육』 25호, 고려대학교 한국어문교육연구소, 2018, 64면.)
 - 13) 1999년 첫 방송되었던 <학교>는 과거 다루지 못했던 학교문제와 청소년의 실상을 리얼하게 다루면서 청소년 드라마의 새로운 전환점을 되었다. 방송시간도 오후7시에서 밤10시로 편성함으로써 청소년 특정 수용자 층을 넘어 기성세대의 관심을 불러일으킨 것도 주목할 만했다.(이상범, 앞의 글, 19면.)

상, 페이스북에서는 200만을 넘었다.¹⁴⁾ 이는 텔레비전 방송이 아닌 온라인을 선호하는 수용자 층의 수용방식의 변화와 연결되는 지점이라 할 수 있다. 2015년 이후 TV에서 한 해 1~2편에 불과하던 학원물 드라마가 웹을 통해서는 급속도로 증가한 사실은 우연히 아닐 것이다.

웹드라마는 제작비 지원, 주시청시간대 편성, 시청률 확보 등이 자유롭지 않은 TV방송과는 차이가 있다. 기존 미디어 시장에서는 드라마 제작이 소수에게 집중되고, 이들이 만든 고비용 드라마에 시청이 집중되는 것이 흔하다. TV드라마는 자본의 치우침과 대형 프로젝트의 주 시청시간대 장악으로 편향된 취향을 배양해왔다.¹⁵⁾ 웹드라마는 제작관행, 작품 소재, 배급양식, 서사 구조 측면에서 기존 드라마 관습을 차용한다. 하지만 “생산 주체의 다양성, 이용 단말기의 개인화, 온라인의 개방성, 멀티 플랫폼 간 연계성과 같은 환경이 결합되어 기존 드라마에 비해 소재, 장르, 형식 측면에서 훨씬 다원적인 특징”을 가진다.¹⁶⁾ 그러므로 웹에서는 TV드라마에서 주가 되지 않던 주제를 하나의 드라마로 만들고, 이를 관심 영역으로 이끌어갈 수 있는 장점이 있다. 웹드라마는 TV드라마에서 다뤄질 수 없었던 변두리에 있던 주제들을 중심으로 이동시킬 수 있다는 것이다.¹⁷⁾ TV에서 변두리의 영역으로 밀려나기 시작한 학원물 드라마는 웹 공간에서는 점차 중심으로 진입하고 있다.

웹에서는 TV드라마에서 다루지 못했던 이야기들이나 작은 시도에 불과했던 주제들의 활용이 자유롭다. TV학원물 드라마는 주로 학업성적, 입시, 경쟁, 체벌, 학교폭력, 가출, 부모님 또는 선생님과의 관계 등 청소년의 일상에서 일어나는 크고 작은 일들을 사실적으로 재현하는 경우가 많았다. 즉 기존 학원물 드라마의 관습은 10대들의 고민이나 갈등을 제시하고 이를

14) 나무위키, “학교시리즈”(https://namu.wiki/w/, 2018.11.8.검색.)

15) 정윤경, 앞의 글, 78면.

16) 김미라·장윤재, 「웹드라마 콘텐츠의 제작 및 서사특성에 관한 탐색적 연구」, 『한국언론학보』 제59권 5호, 한국언론학회, 2015, 59면.

17) 송보나, 앞의 글, 79면.

해결하고 극복하는 과정을 그린 일종의 성장 스토리 중심이다.¹⁸⁾ 고정된 이야기의 틀과 진지하고 무겁게 표현하는 방식에서 벗어나지 못하는 점, 다양한 형식과 표현의 부족 등 학원물 드라마에 대한 한계는 계속 지적된 바 있다.¹⁹⁾ 하지만 공공성이나 사회적 인식을 의식하는 텔레비전 방송에서 학원물 드라마의 획기적인 변화는 쉽지 않았다. 그러나 웹드라마는 TV에서 가능하지 않았던 작은 이야기들을 다양하게 시도하는 데 과감하다.

성장 드라마 위주였던 학원물 드라마는 웹에서 로맨스, 판타지, 코미디, 추리, 미스터리 등 타 장르와의 결합을 통해 그 영역을 다양하게 변화시키고 있다.²⁰⁾ 그동안 TV학원물 드라마에서 시도되었지만 중심 위치를 점할 수 없었던 방식들이 웹에서는 중심으로 이동한 것이다. 2013년 이후 미약하지만 TV학원물 드라마에서 시도되었던 로맨스, 추리, 미스터리 등과의 결합은 학원물 드라마의 변화를 예감하는 것이다.²¹⁾ TV에서는 기존 관습을 뒤집는 획기적인 전환으로 이어지지 않았던 미약한 시도들이 웹으로 이동하여 중심 영역으로 자리 잡고 있다. 뿐만 아니라 기존 청소년 드라마에서는 찾아보기 힘들었던 학원 판타지물에 대한 시도도 적극적이다. 학원물 드라마의 웹으로의 이주는 TV가 가진 한계를 넘어, 수용자 층

18) 문선영, 앞의 글, 55면.

19) “우리나라 청소년드라마는 외국과는 달리, 주로 공부와 성적위주의 입시경쟁에 초점을 둔다. 학교문제에 한정되어 프로그램을 기획, 제작하기 때문에 외국처럼 다양한 장르로 발전하지 못했다. 그러나 성적위주의 압박 등을 다룬 소재는 대다수 청소년들에게 엔터테인먼트적 만족감을 주기 어렵다.”(이상범, 앞의 글, 10면.)

20) 이는 웹툰에서도 유사한 경향을 살펴볼 수 있을 것으로 예측할 수 있다. 웹툰의 주요 독자층이 10대라는 점을 생각할 때, 만화에서 기본적으로 자주 다루었던 학원물은 현재 웹툰에서도 주된 장르라고 할 수 있다. 진지나는 최근 웹툰에서 학원물과 재난물의 결합된 방식의 출현에 대해 학원재난물이라는 개념으로 그 특성과 의미를 밝힌 바 있다.(진지나, 『학원물과 재난물의 조우: ‘학원재난’ 웹툰의 스토리텔링 연구』, 『우리문화 연구』 60집, 우리문화회, 2018. 참고.)

21) 대중적 인지도 측면에서 큰 주목을 받지 못했지만, 단편적인 소재 중 하나로 다루었던 10대의 연애이야기를 중심 이야기로 다루면서 하이틴 로맨스를 시도한 <아름다운 그대에게>, <하이스쿨: 러브온>, <후아유: 학교2015>, 8부작으로 방송된 미스터리 공포물 <화이트 크리스마스>, 학생들이 사건을 직접 추리하며 진실을 밝혀내는 추리물인 <선암여고 탐정단>, <슬로몬의 위증> 등이 있었다.

의 취향에 부응하는 생산물들을 만들어내며 뚜렷하게 자신의 색깔을 드러내고 있다.

<표 1> 2013~2018 웹드라마의 학원물 목록²²⁾

	드라마 제목	오픈년도
1	방과 후 복불복	2013
2	못생긴 발	2015
3	풍당풍당 LOVE	2015
4	오늘부터 하모니	2015
5	9초 영원의 시간	2015
6	투 비 컨티뉴	2015
7	그래도 괜찮아	2016
8	애네들 Money?!	2016
9	매칭 소년 양궁부	2016
10	악몽선생	2016
11	더 미라클	2016
12	클릭 유어 하트	2016
13	날아올라	2017
14	복수노트	2017
15	악동 탐정스1	2017
16	열일곱	2017
17	우주의 별이	2017
18	뜻밖의 히어로즈	2017
19	힙한 선생	2017
20	어쩌다 18	2017
21	중2라도 괜찮아	2017
22	팬카페	2017
23	방과 후 연애	2017
24	기억, 하리	2018
25	악동탐정스2	2018
26	에이틴	2018
27	남자사람 친구, 14일전	2018

22) 위의 목록(<표 1>)은 2013년~현재까지 웹드라마에서 청소년물에 해당하는 작품을 1차로 정리한 것이다. 이는 추후 수정·보완할 것이다.

3. 새로운 플랫폼 환경과 학원물 드라마의 변화

웹은 PC사용자와 인터넷을 연결하는 플랫폼 역할을 한다. 웹을 경유한 콘텐츠들은 시각과 청각을 폭넓게 활용하여 대량의 정보를 사용자에게 제공한다. 웹툰이나 웹소설 등과 같은 콘텐츠들은 플랫폼의 특성을 고려하여 다양한 감각적 정보들을 활용하는 형태로 만들어진다. 그러므로 웹 드라마는 텔레비전과는 구별된 수용자 층을 대상으로 한다. 인터넷 사용에 능숙하면서도 스마트폰 등을 통해 자신이 원하는 정보와 콘텐츠를 자유자재로 검색, 활용할 수 있는 10대와 20대, 이들이 웹콘텐츠의 주된 수용자 층이 된다. 이처럼 10~20대 신세대가 주된 수용자 층으로 설정되면서 웹드라마의 내용과 형식에 결정적인 영향을 끼쳤다.²³⁾ 웹드라마는 텔레비전 드라마처럼 특정 시간을 투자하며 여유롭게 시청할 수 있는 환경을 조성하고 있는 매체가 아니다. 그러므로 TV에서 구조되었던 재현 시간의 방식을 적용할 수 없다는 한계를 가진다. 특히 10대 수용자 층의 경우 이동하는 틈을 잠시 이용하여 웹드라마를 감상하거나 영상에만 집중하지 않고 여러 가지 놀이를 동시다발적으로 진행하는 경향을 띤다. 이는 학원물 드라마가 웹이라는 플랫폼 환경에서 어떠한 변화를 가져왔는지 밀접하게 연결된다.

3.1. 10대 인물 중심과 성인 역할의 축소

한국 학원물 드라마는 오랫동안 청소년 이야기의 무대를 학교, 가정으로 한정하여 비슷한 구성방식을 취해왔다. 물론 청소년을 “미성숙한 주체로 보고 선도, 교육해야 한다는 교훈적 주제를 강조”했던 1970년대 초창기

23) 송치혁, 「이동하는 웹, 확장하는 드라마」, 『대중서사연구』 23권 1호, 대중서사학회, 2017, 14~15면 참조.

학원물 드라마에서 수많은 변모과정을 거쳤다.²⁴⁾ 하지만 학원물 드라마에서 학교는 한국의 교육현실을 보여주는 현장이며, 청소년은 그 현장의 주인공이자, 전달자였다. 학원물 드라마는 각 시대의 교육 현실을 담아내는 거울처럼 여겨지기도 했다. 이 점은 학원물 드라마가 학교의 민낯을 보여 주어, 사회와 교육현장을 현실적으로 제시했다는 점에서 의미 있는 작업이었다. 대체로 교육현실과 연결된 학원물 드라마에서 청소년은 어른의 관점으로 관찰되거나 이해되어야 할 대상이다. 학원물 드라마에서 청소년들의 고민과 갈등은 어른들에게 이해받아야 할 또는 이해해야만 하는 이야기로 그려졌다. 이는 TV에서 그동안 방영되었던 수많은 학원물 드라마가 특정 방식을 고집했던 원인이기도 하다. 그러므로 대부분의 TV 학원물 드라마에서 선생님, 부모님 등 성인의 역할은 큰 비중을 차지한다. 특히 학교를 주요 무대로 설정하는 학원물의 경우, 교사의 역할은 중요하다.

대부분의 TV학원물 드라마는 교사의 시점으로 이야기가 진행된다. <학교4>(2001) 종영 후, 10년 공백을 깨고 <학교2013>으로 다시 그 명맥을 이어간 <학교>시리즈도 교사의 시점으로 청소년의 현실을 제시하는 관습에서 자유롭지 못했다.²⁵⁾ <후아유 : 학교2015>쯤 와서야 교사의 관점에서 학생을 바라보거나 다수의 학생 집단에 초점을 맞추지 않고, 한 학생을 중심으로 이야기를 전개하는 방식으로 전환된다. <학교2015>는 고2 여학생 이은비의 연애 문제에 초점을 두어, 기존 <학교>시리즈와 다르다는 점에서 의미 있는 시도로 평가된다. 그러나 기존의 학원물 드라마에

24) “지금처럼 빈부의 차, 반항과 탈선, 청소년의 사랑과 우정도 있었지만 열심히 꿈을 펼쳐나가는 건전하고 아름다운 청소년 상을 그리는 데 주력했다. 그러다보니 드라마의 내용이 교훈적이고 계몽적이었다.”(이상범, 앞의 글, 16면)

25) <학교2013>(KBS, 2012.12.3.~2013.1.28., 총16부작) 전작 시리즈가 저녁7시~8시로 특정 시청자 층을 대상으로 한정했던 것과 달리, <학교2013>은 주간 미니시리즈 형태(월·화, 밤 9:55~10:55)로 방영되었다. <학교2013>은 교권이 무너진 2013년 학교 현실을 중심으로 학생들이 겪는 문제들을 다양한 사건으로 풀어갔다. 이 드라마에서 기간제 교사 정인재(장나라)는 학교 안, 밖에서 일어나는 학생들의 사건들에 적극적으로 직접적 개입으로 해결하는 역할을 하고 있다.(강에스터, 앞의 글, 2014, 16면.)

대한 기대감이나 이미지를 극복하기는 쉽지 않았다. 마니아층을 확보하며 긍정적인 평가를 받았지만 다음 시리즈로 이어지지 못했다. 학원물 드라마의 기존 관습을 탈피하는 데 있어 미약한 시도에 그치고 만 것이다.

TV에서 두드러지지 않았던 작은 시도들은 웹으로 이동하면서 뚜렷한 성격을 드러내며 정착한다. 웹에서 방송되는 수많은 학원물 드라마들은 오래된 관습을 변형시키고 있다. 웹 드라마에서의 학원물은 주요 인물, 즉 10대 청소년을 중심으로 진행된다. 10대 인물이 이야기를 이끌어가는 중심이며, 이야기는 청소년의 관점으로 재현된다. 주요 무대는 청소년의 일상을 담아 낼 수 있는 곳이면 충분하다. 학교는 청소년에게 밀접한 공간이기 때문에 웹드라마 역시 학교가 주요 이야기 공간임은 분명하다. 하지만 TV의 기존 학원물 드라마처럼 학교는 지배적인 공간은 아니다. 웹드라마의 학원물에서 학교는 친구들과 관계를 맺는, 내러티브를 전개시킬 장소 중 하나 일 뿐이다. 학교는 학원, PC방, 노래방, 카페, 공원 등과 같이 10대들의 일상을 나타내는 배경무대이다. 물론 웹드라마에서도 청소년이 주인공이기 때문에 성적, 입시, 경쟁 등 학교와 연결되는 스토리로 다루기는 한다. 하지만 웹드라마의 10대 주인공의 시점은 교육현장을 낱낱이 드러내는 매개자에서 벗어나 있다.

웹드라마 <에이틴>은 시험이나 학업 성적으로 갈등하고 방황하는 18세의 스토리를 다루기는 하지만 학교 현장의 구체적인 모습을 재현하지는 않는다.²⁶⁾ <에이틴>의 하나는 착하고 이쁘고, 공부도 잘하는 모든 것에 완벽한 고2 여학생이다. 늘 1등을 놓치지 않지만, 친구들과 노는 것도 빠지지 않고 늘 여유 있는 모습으로 반 친구들에게 부러움의 대상이다. 그러나 실상 그녀는 시험 때마다 강박증을 나타내며 학업 성적이 집착하

26) <에이틴>(2018.7.1.~2018.9.16., 24부작, 한수지 연출, 김사라 극본, 플레이리스트 제작. 채널: 네이버TV, 유튜브, 페이스북)은 웹드라마 <열일곱>시리즈의 두 번째 작품으로, 18살 고등학생들의 우정, 사랑을 다루는 로맨스물이다. 역대 웹드라마들 중에서 청소년들에게 가장 인기가 많았던 웹드라마이다. 누적 조회수 27,333,408회로 현재 웹드라마에서 2위이다. (퀵스TV, <http://constv.co.kr> 참조.)

는 인물이다. 하나는 숨겨진 과거나 실제 자신의 모습을 친구들에게 들리지 않기 위해 애쓴다. 하나의 이중적인 모습은 과도한 경쟁으로 얼룩진 현실에서 비롯된 것이다. 그러나 <에이틴>에서 그녀와 친구들의 갈등은 학교 현실의 구체적 재현에 있지 않다. <에이틴>의 학업이나 입시는 답답하게 그려지며 10대들의 일상의 화제 중 하나이다. 이러한 문제에 대해 TV드라마에서는 선생님이나 부모님이 상담하거나 문제 해결을 주도하는 경우가 많았다면, 대부분의 웹드라마는 10대 인물 스스로 해결하거나 친구들과 함께 공유하는 방식을 취하고 있다. 웹드라마에서 청소년들은 어른들에게 기대하거나 의지하지 않는다. 학원물 웹드라마에서 성인의 역할은 축소되어 있다고 할 수 있다.²⁷⁾

성인 인물형의 비중이 약화되고, 주인공인 10대 인물에 집중되면서 복잡한 관계나 스토리는 간소화되는데, 학원물 웹드라마에서 가정은 생략되는 이야기 중 하나이다. 다수의 학원물 웹드라마에서 가정의 모습이나 가족 구성원은 제시되지 않는다. 집은 10대 주인공의 방을 제외하고는 구체적으로 나타나지 않는다. 가족에 대한 갈등 스토리는 10대 인물들의 대사를 통해 전달되는 경우가 많다. 그러므로 부모와의 관계, 부모의 역할 등은 중요하지 않다. 학원물 웹드라마의 주요 무대가 되는 학교도 마찬가지로, 선생님은 기존 TV학원물에서처럼 주요 인물이 아니다. 선생님은 공지사항을 전달하거나 시험 감독으로 등장하며 보조적 역할을 하는 경우가 많다. <에이틴>에서 진로 상담교사는 주인공들의 이야기를 들어주거나 이해하는 인물이라기보다 주인공들의 미래에 대한 스토리 진행을 위해 필요한 역할에 지나지 않는다. 웹드라마에서 학생들의 고민을 진지하게 들어주고 해결하는 선생님의 모습은 찾아보기 힘들다. 오히려 웹드라

27) 웹드라마는 등장인물, 갈등, 플롯 등 기존의 드라마 관습을 차용하지만, 방송 드라마처럼 복잡한 스토리텔링을 구축하지 않는다. 짧은 시간에 주제, 반전, 재미를 집약적으로 드러내야 하므로, 치밀한 서사를 다룰 수 없고, 인물 간 복잡한 관계를 다루기 어렵다. (김성숙, 『웹드라마를 활용한 디지털 서사 논증 교육 방안』, 『작문연구』 31집, 한국작문학회, 2016, 173면.)

마에서 선생님은 문제를 해결하는 어른의 역할보다 청소년들에게 고민거리를 제공하는 부정적인 인물형으로 제시되는 경우가 많다.

<복수노트>에서 여고생 호구희는 착하고 순진하여 친구들에게 호구로 통하는 인물이다.²⁸⁾ 주변 사람들에게 매번 당하기만 하는 호구희는 어느 날 우연한 기회에 스마트 폰 앱 ‘복수노트’를 손에 넣는다. 그녀는 ‘복수노트’를 이용하여 자신 또는 친구들을 괴롭히는 인물에게 복수를 한다. 호구희가 ‘복수노트’ 앱에 복수할 대상을 적으면, 복수대상에게 문제가 일어나거나 진실이 밝혀져 역전의 상황을 벌어난다. <복수노트>에서 호구희의 복수대상은 대부분 학교 폭력의 가해자들이지만, 성추행을 일삼거나 교권을 남용하는 교사인 경우도 있다. <복수노트>에서처럼 웹드라마에서 10대 주인공들은 그들에게 닥친 문제나 고민들을 대부분 스스로 해결한다. 비록 그 해결이 <복수노트>처럼 현실적인 접근이 아닌 판타지적 해결 방식일지라도, 부모나 교사에게 도움을 청하거나 의지하지 않는다. 이는 기존 TV 학원물 드라마의 10대 인물형에 비해 성숙한 모습을 보여준다. 10대들의 내러티브가 확장되는 콘텐츠의 경우, 10대들의 역할 비중이 커지며 성인의 역할은 축소된다.²⁹⁾ 이때 10대 주요인물은 성숙한 캐릭터로 나타나는 것이 일반적이는데, 웹드라마에서 이 점은 뚜렷하게 드러난다고 할 수 있다.³⁰⁾

28) <복수노트>(2017.10.27.오픈, 서원태 연출, 한상임·김중선 극본, Oksusu Btv 제작)는 여고생 호구희의 복수를 다룬 판타지와 코미디가 결합한 웹드라마이다. 복수 앱을 통해 약한 사람을 괴롭히는 가해자들에게 복수를 하는 과정에서 자신과 주변을 돌아보며 성장하게 되는 일종의 성장 스토리를 주제로 하고 있다. 아이돌 그룹 아스트로 멤버 차은우가 출연하고 김향기, 김환희 등 인지도가 높은 배우들이 출연하여 안정적인 호응을 이끌어낼 수 있었다. 흥미로운 설정으로 인기 웹드라마로 성공하여, 두 번째 시즌은 TV드라마(XtvN, 2018.8.13.~2018.10.9.)로 제작되었다.

29) 송보나, 앞의 글, 205면.

30) TV학원물 드라마와 유사 방식의 웹드라마나 목적성을 가진 공공기관 홍보, 교육용 웹드라마인 경우, 선생님 또는 부모님의 역할 비중이 높게 설정된다. 법무부에서 학교 폭력 가해자, 피해자를 주제로 청소년 범죄 예방 및 선도용으로 기획한 <날아올라>에서는 이해심이 많고 따뜻한 형사, 정의로운 검사 등 성인들의 역할이 중요하게 다뤄진다. 다문화 청소년을 주제로 다룬 <오늘부터 하모니>의 경우도 다문화 학생들 편에서 문제

3.2. 교육에서 유희로, 오락적 기능의 확대

TV청소년 드라마의 제작 의도와 방송심의를 관한 규정에 따르면, 청소년 드라마는 “청소년이 좋은 품성을 지니고 건전한 인격과 가치관을 형성하는 것”을 추구하는 데 목적을 두고 있다.³¹⁾ 즉 성인을 대상으로 하는 드라마와 구별하여 청소년들에게 교육적으로 접근해야 한다는 점을 강조하고 있다는 것이다. 이는 TV에서 학원물 드라마를 접근하는 지배적인 관점이기도 했다. TV에서도 2011년 <드림하이> 이후 교육적 차원이 아닌 유희적 기능을 확대하는 작품의 시도들은 분명 존재했다. 그러나 학원물 드라마의 오래된 관습, 그것에 비례하여 쌓아온 대중적 이미지는 교육적 의미나 효과에 치중된 경향이 크다. 이 점은 한국 텔레비전 방송에서 학원물 드라마가 새로운 내용이나 형식 시도에 소극적이었음을 말해준다. TV 드라마에서 다룰 수 없는 주제나 다양한 시도는 웹을 통해 실현되고 있음은 앞서서도 언급한 바 있다. 웹드라마가 ‘교육’이라는 틀에서 벗어나 청소년이라는 대상을 다양한 관점에서 접근하고 있다는 것이다.

10대를 대상으로 하는 웹드라마는 교육적 기능이나 의미보다 놀이, 유희적 차원, 즉 오락적 기능이 확장되어 있다. 웹드라마의 학원물에서 10대 인물들의 고민은 무겁고 진지한 방향으로 전개되기보다 명랑하고 유쾌한 방식을 취한다. <악동탐정스>에서 오성과 한음은 여형사 옥진경과 함께 학교 안팎에서 일어나는 다양한 사건들을 해결하는 고교생 천재 탐정들이다.³²⁾ 문과생 오성은 범피자의 심리를 분석하는 프로파일러이며, 이과

를 해결하는 중요한 역할에는 선생님이 존재한다. 장기이식 의식개선 웹드라마 <뜻밖의 히어로즈>에서도 청소년을 보호하고 그들을 이해하는 성인이 주요 역할을 한다.

31) 방송통신심의위원회 편, 앞의 책, 315면.

32) <악동탐정스>(2017.9.12.~9.28, 9부작, 박선재 연출극본, 미래엔 제작, 네이버TV.)는 천방지축 고등학교 1학년 남학생 오성과 한음이 여형사 진경과 함께 다양한 사건을 풀어가는 코믹 탐정물이다. 두 학생의 주변에서 일어나는 사건을 해결하면서 부모님 실종 사건과 관련된 비밀을 풀어가는 것이 주요 스토리이다. <프로듀스101>에서 유명해진 유선호가 출연하였고, 2017년 네이버 웹드라마 1위를 기록하였다. 현재 <악동탐정

생 한음은 첨단 분석 장비와 최신 기계 및 프로그램을 손쉽게 다루는 과학 수사 전문가이다. 이들이 접하는 사건은 학교 폭력, 아이돌 스타 실종, 문화재 도난 등 학교 안팎에서 일어나는 미스터리 사건들이다. 주인공들이 해결해야 할 사건은 가볍고 단순한 범죄가 아니다. 그러나 <악동탐정스>에서 고교생 탐정이 사건을 풀어나가는 과정은 이성적이고 논리적이지 않다. 그들의 사건 접근 방법이나 해결 과정은 단순하거나 어설피다. 그들은 단지 심리 프로파일러, 과학수사 전문가를 모방하는 과도한 행동을 연출할 뿐이다. 사건 현장에서 장난기 가득한, 두 주인공은 늘 티격태격 다투며 코믹한 장면을 연출한다. 정작 사건은 개연성 없는 전개로 흐르지만 고교 탐정들이 말끔히 해결하는 결론에 이른다. <악동탐정스>에서 10대 주인공들에게 사건 수사는 일종의 탐정 놀이와 같다. 이 웹드라마에서 고교생 탐정의 추리 과정의 논리적 구성은 그리 중요하지 않으며, 문제가 되지 않는다.

웹드라마에서 10대 수용자 층의 유희적 문법은 TV학원물 드라마의 단편적인 소재로 다루었던 연애나 사랑을 주제로 한 경우에도 드러난다. 웹드라마에서 10대들의 사랑은 복잡한 관계나 감정으로 재현되지 않는다. 복잡한 삼각관계 구도는 기피되거나 삼각관계가 설정되더라도 풀어나가는 과정은 치밀하지 않고 긴 호흡을 유지하지 않는다. <에이틴>에서 이름이 같은 여학생 도하나와 김하나는 드라마 초반에 같은 학교 남학생 하민을 두고 삼각관계가 놓인다. 김하나와 하민은 늘 함께 다니면서 친구들 사이에서는 잘 어울리는 커플로 거론된다. 도 하나는 자상하고 다정한 하민을 좋아하지만 단짝 친구 김하나를 늘 신경 쓰는 인물이다. 드라마에서 이 세 사람의 묘한 기류는 사랑과 우정 사이의 갈등이나 고민, 심각한 관계 설정으로 흘러가지 않는다. 도하나가 자신에게 고백한 남시우와 커플이 되면서, 삼각관계는 씬 타는 정도의 가벼움으로 다루어진다. 이처럼 웹드

라마에서 사랑은 과잉 소비되는 감정의 깊이를 덜어내는 방식이 중심이 된다. 웹드라마에서 학원 로맨스물은 “남녀 청소년들의 심리와 심리의 변화과정과 관련된 에피소드들을 장치하며 마치 연애의 비밀, 즉 두 사람의 공감 요소를 계속 탐색하고 설레는 감정의 선을 유지” 방식을 취한다.³³⁾

이는 판타지 장르를 적극적으로 활용하는 웹드라마를 통해서도 살펴볼 수 있다. <풍당풍당 러브>에서 고3 수험생 단비는 수능시험 당일, 타임슬립하여 조선시대로 가게 되고, 그 곳에서 세종대왕을 만나 사랑에 빠진다.³⁴⁾ 수능 시험을 포기하고 현실에서 도망가고 싶은, 단비의 간절한 소망은 비가 내리는 운동장에 고인 물웅덩이를 통해 조선으로 이동함으로써 실현된다. 단비는 조선에서 세종에게 수학 가르치고 그의 발명을 도우며 남녀 관계로 발전한다. <풍당풍당 러브>에서 사랑의 서사는 현재의 시점을 돌아와 자신의 현실을 담담하게 수용하며 살아가는 단비가 세종과 재회하며 해피엔딩으로 수렴된다. 로맨스 서사의 문법을 그대로 따르고 있는 이 작품에서 타임슬립을 통한 남녀의 만남과 이별, 재회의 연결 구도는 개연성이 부족하다.³⁵⁾ 하지만 <풍당풍당 러브>의 수용자들은 개연성보다 오히려 엉뚱하고 발랄한 상상력 자체를 즐긴다.³⁶⁾

이는 판타지와 미스터리를 결합한 <악몽선생>에서도 마찬가지이다.³⁷⁾

33) 송보나, 앞의 글, 2017면.

34) <풍당풍당 러브>(2015.12.10.오픈, 김지현 극본·연출, MBC제작)는 MBC가 제작한 웹드라마로 TV, 웹 플랫폼에 동시에 공급한 드라마이다. 지상파 방송에서 제작하고 멀티 플랫폼을 통해 적극적으로 인지도를 높였으며, 현재까지도 웹드라마 중 누적 조회수 대비 상위 순위에 있을 정도로 인기가 많은 작품이다.

35) “로맨스의 서사는 상대방을 처음 발견한 순간의 동요, 관계의 진전 속에서 알 수 없는 상대의 마음 때문에 생겨나는 불안과 갈등, 그리고 상대의 마음을 확인하면서 느끼는 안도와 사랑의 확인이라는 세 가지 단계로 진행된다. 로맨스는 ‘불안과 확인’의 서사라고 할 수 있다. 상대의 마음에 대한 불안을 해소하는 과정이 로맨스의 서사 진행 과정이라고 볼 수 있는 것이다.”(이주라·진산, 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드 : 로맨스』, 북바이북, 2015, 20면.)

36) 고선희, 「멀티 플랫폼 환경의 웹드라마 스토리텔링 특성」, 『한국사상과 문화』 89호, 한국사상문화학회, 2017, 119면.

37) <악몽선생>(2016.3.14.오픈, 총12부작, iHQ 제작)은 미스터리물에 해당이 되는 웹드

<악몽선생>에서 요산고등학교에 2학년 3반 임시 담임으로 부임한 한봉구는 싸늘하고 묘한 분위기를 가진 인물로 일반적인 교사와는 다르다. 그는 부임하자마자 반 학생들에게 한 명씩 상담을 하겠다고 말한 후 한 명씩 상담실로 부른다. 한봉구는 상담실에 온 학생들의 욕망을 이끌어내어 기이한 환상의 세계를 경험하게 한다. 한 가지씩 결핍을 가진 학생들은 자신이 원하는 것을 얻기 위해서 한봉구가 제안하는 계약을 하게 된다. 계약 이후 그들은 욕망하는 것을 얻을 수 있지만, 얻은 것을 유지하기 위해 또는 더 많은 것을 원하다가 위험에 빠진다. 그들은 계약을 중도에 포기하거나 돌이킬 수 없다. 결국 학생들은 점차 불행의 늪에서 헤어나지 못하고 교사 한봉구는 그런 학생들을 자신의 거울에 가둔다. 거울 속에 갇히고 나면 그들은 반 친구들의 기억 속에서도 사라져서 존재감조차 없어진다. <악몽선생>은 미스터리한 인물 한봉구를 통해 10대들의 현실적인 고민을 판타지적으로 풀어가는 웹드라마이다. <악몽선생>에서 한봉구의 정체, 그가 왜 학생들을 환상의 세계로 이끄는 지에 대한 스토리 구성은 전혀 나타나지 않는다. 결국 학생들은 반장 강예림에 의해 반으로 돌아오지만 달라진 것은 없다. 그들이 거울 속에 어떻게 갇혔다가 풀려났는지, 그리고 이후 학생들과 교사 한봉구는 어떻게 되었는지 알 수 없다. <악몽선생>의 마지막 회는 처음 시작했던 2학년 3반의 교실 풍경으로 돌아간다. <악몽선생>은 사건의 원인이나 해결도 존재하지 않으며 구체적인 서사 흐름도 없이 끝이 나는 열린 결말구조로 되어있다. 그러나 주 수용자 층에 해당이 되는 10대들에게 전개 과정의 원인, 이유, 뚜렷한 결말은 그다지 중요하지 않다.

3.3. 관찰에서 참여로, 다매체성과 상호작용

라마이다. 엄기준, 서신애, 김소현 등의 인지도 높은 배우가 출연하여 주목받았으며, 현재 웹드라마 순위에서 상위권을 차지하고 있다.

웹 플랫폼에서 학원물 드라마는 10대 수용자 층의 취향과 특성에 적합한 방식을 적극적으로 활용한다. 웹드라마는 웹이라는 플랫폼을 매개로 다수 매체를 결합하여 10대 수용자 층이 선호하는 전략들을 구성한다. 웹드라마에서 학원물은 TV드라마의 내러티브 관습의 차용 뿐 아니라 디지털 내러티브 중 하나인 온라인 게임도 적극적으로 활용한다. 웹드라마에서는 다중접속 역할 수행게임(MMORPG)이 자주 이용되는데, 신세대들의 감각에 맞춘 구성 방식이라고 할 수 있다.³⁸⁾ 이는 온라인 게임의 성장이 대중문화에 깊숙이 뿌리 내리고 오락문화의 실세로 부상하고 있음을 파악하게 한다. 특히 주 수용자가 10대인 웹드라마에서 온라인게임은 중요한 형식 중 하나이다. 10대들의 놀이 장소이자 문화는 PC방을 중심으로 이루어진다. PC방과 온라인 게임은 기존 TV드라마에서도 자주 등장하는 장소이자 중심 주제 중 하나이다. 웹드라마에서는 온라인 게임을 보다 적극적으로 내러티브에 개입하며 활용한다. 웹드라마 <에이틴>에서 PC방은 그들의 이야기를 나눌 수 있는 소통의 통로이자, 10대들의 문화를 재현하는 장소이다. 이들은 주로 역할 수행게임을 하며, 게임을 통해 자신들의 일상을 공유한다. <에이틴>에서 10대 인물들은 가상현실 안에서 하나의 캐릭터로 역할을 수행하고, 이를 통해 자신의 위치를 확인하거나 친구들과의 관계를 형성한다.

<에이틴>에서 시우와 의현은 학교에서 농구대회 선수 선발 문제로 다투었고, 어색한 상태로 PC방에서 만난다. 그들은 온라인 게임 안에서 각각의 역할을 하며 학교에서의 다툼에 대해 이야기한다. 게임 속에서 한 팀인 그들은 함께 가상현실 속의 역할들을 수행하며 화해한다.(<그림 1~2>) <에이틴>은 온라인 게임을 하는 10대들의 모습을 제시하는 것을

38) “MMORPG는 대규모 다중사용자 온라인 롤플레잉 게임(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)의 줄임말이다. 게임 속 등장인물의 역할을 수행하는 형식의 게임인 롤플레잉 게임의 일종으로 온라인으로 연결된 여러 플레이어가 같은 공간에서 동시에 즐길 수 있는 게임을 말한다.”(이인화·한혜원, 『게임사전』, 해냄, 2016, 152면.)

넘어서, 게임 화면을 통해 수용자의 몰입을 유도한다. <에이틴>에서 온라인 게임 속 캐릭터로 활동하는 10대들의 장면은 자주 등장한다. 게임 속 환경을 제시하는 영상에서 주인공들은 화면 밖에 있다. 주인공들은 보이지 않지만 게임 속 캐릭터로, 온라인 속 대화들로, 그들은 공감대를 형성한다. 웹드라마 <에이틴>의 수용자는 드라마 속 주인공들의 마우스와 키보드의 움직임을 통해 함께 게임에 몰입하고 참여한다.



<그림 1> 에이틴 6화



<그림 2> 에이틴 6화

TV학원물 드라마가 수용자에게 감상의 기회를 제공하는데 치중했다면, 웹드라마에서 수용자는 자신과 연결된 이야기를 단지 관찰하고 감상하는데 그치는 것이 아닌, 다양한 참여의 기회를 가질 수 있다. 이는 드라마를 수용하는 주체의 반응이 창작, 제작 주체 즉 드라마의 내용이나 형식에 영향을 주는, 상호작용성이 커진다는 의미이기도 하다. 미디어에서 상호작용성은 인터넷이 안정적이고 활발히 구축되는 플랫폼 환경에서 다양한 방법으로 이루어진다. 웹에서는 “이용자가 자신의 관심도와 필요에 따라 콘텐츠를 취사선택할 수 있고, 콘텐츠가 제시되는 시간의 길이나 순서를 조절할 수 있는 등 이용자가 어떤 내용을 언제, 어떻게 전달받으지에 대해 능동적으로 선택하고 결정할 수 있는 가능성”이 높다.³⁹⁾ 이러한 미디

39) 전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구-상호작용성과 서사성의 충돌과 타협」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2002, 46면.

어 콘텐츠의 조작 및 통제 가능성은 ‘하이퍼텍스트 유형’일 경우 수용자의 적극적 참여 기회로 이어진다. 웹 플랫폼의 인터랙티브 드라마는 대표적인 방식 중 하나이다.⁴⁰⁾ 인터랙티브 웹드라마는 수용자의 선택에 따라서 사건의 과정이나 결과가 달라지도록 구성되는 드라마 방식이다.



<그림 3> 클릭유어하트 4화



<그림 4> 클릭유어하트 5화

학원물 웹드라마 <클릭 유어 하트>에서 수용자는 원하는 결말을 직접 선택할 수 있다.⁴¹⁾ <클릭 유어 하트>에서 여주인공 민아는 가는 곳마다 재앙이 따라붙는 불운의 아이콘이다. 민아의 주변에는 네 명의 남학생이 그녀에게 호감을 갖고 있으며, 민아는 각각의 캐릭터와 얽히며 선택의 순간을 가지게 된다. 웹드라마 <클릭 유어 하트>에서 민아의 연애 스토리는 네 명의 남학생의 스타일에 따라 매회 달라지며, 마지막 장면은 민아가 어떤 상황이나 대상을 선택할 것인지에 대해 고민하도록 구성한다.

40) 인터랙티브 드라마는 컴퓨터 기반의 상호작용적 드라마를 일컫는다. 즉 환상 세계 안에서 1인칭 경험으로, 사용자의 선택과 행동에 따라서 사건의 과정들이 영향을 받는 것을 말한다. “인터랙티브 드라마는 작가가 제시하는 기반적 서사의 불변성과 사용자가 경험하는 사용자 서사의 변수 가능성이 동시에 작용하며, 둘째, 사용자의 상호작용이 서사 구조의 변화에 영향을 미칠 수 있어야 하고, 셋째, 사용자는 상호작용을 통해 극적 갈등을 가진 선행적 플롯을 경험할 수 있어야 한다.(서성은, 「인터랙티브 드라마의 사용자 참여 구조 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2009, 5~7면 참조.)

41) <클릭 유어 하트>(2016.3.17.오픈, 총9부작, FNC엔터테인먼트 제작)는 수용자에게 주인공의 선택에 개입할 수 있는 참여의 기회를 준 여성향 미연시(미소녀 연애 시뮬레이션)게임 장르를 활용한 웹드라마이다.

(<그림3~4>) <클릭 유어 하트>는 수용자에게 이 과정에 직접 선택의 경험을 제공하고 서사의 과정에 개입할 수 있도록 허용한다. 다만 수용자의 선택이 가능하다고 해서 드라마의 내용이 선택에 따라 변경되는 것은 아니다. “불특정 다수의 수용자가 참여하는 관계로 내러티브의 결말은 다수가 선정한 이야기로 결말을 맺거나, 이미 구조된 여러 유형의 결말을 선택하는 정도”의 참여가 이루어진다.⁴²⁾

이는 연애 시뮬레이션 게임을 웹드라마에 적극적으로 활용한 경우라고 볼 수 있다. <클릭 유어 하트>는 여성향 연애 시뮬레이션 게임의 방식을 적용하고 있다. 여성향 연애 시뮬레이션 게임은 여성을 타깃으로 하고 있는, 여성 주인공을 채용하여 이성간의 연애를 소재로 하는 컴퓨터, 게임기, 휴대 전화용 게임을 말한다. 플레이어의 행위를 통해 다양한 결말에 이르는 방식을 취한다.⁴³⁾ 학원물 웹드라마의 인터랙티브의 방식은 연애 시뮬레이션 게임에서처럼 플레이어의 선택, 행위가 결말에 직접적인 영향을 끼치는 것은 아니다. 하지만 드라마 수용자에게 참여의 경험을 확장시키는 점에서는 상호작용성의 효과를 높이고 있다.

4. 결론

웹 콘텐츠는 웹과 전통 미디어의 상호 작용 속에서 생산, 변형의 과정을 거치면서 거대한 변화의 흐름을 주도한다. 이러한 흐름 속에서 현재 학원물 드라마는 텔레비전에서 웹으로 이동하여 또 다른 전성기를 맞이하고 있다. 성장 드라마 위주였던 학원물 드라마는 웹에서 로맨스, 판타지, 코미디, 추리, 미스터리 등 다양한 장르와의 결합을 통해 그 영역을

42) 송보나, 앞의 글, 51면.

43) 한상윤, 「여성향 연애 시뮬레이션 게임의 다중 서사적 특징과 효과」, 『대중서사연구』 제24권 2호, 대중서사학회, 2018, 239~240면.

확장시키고 있다. 그동안 TV학원물 드라마에서 시도되었지만 중심 위치를 점할 수 없었던 방식들이 웹을 통해 이루어지고 있다. 2013년 이후 미약하지만 TV학원물 드라마에서 시도되었던 로맨스, 추리, 미스터리 장르와의 결합은 학원물 드라마의 변화 중 하나이다. 기존 학원물 드라마에서는 찾아보기 힘들었던 판타지물의 출현도 주목해야 할 점이라고 할 수 있다. 방송에서 드라마가 내용과 형식에 있어서 다양하게 발전하기 위해서는 생산되는 콘텐츠의 수가 확보되어야 함은 일반적인 사실이다. 기존 TV에서 학원물 드라마가 2010년 이후 여러 가지 새로운 시도들을 했음에도 불구하고 분위기 전환에 성공할 수 없었던 것은 제작되는 드라마의 수가 적었던 이유를 포함하고 있다. 이는 TV드라마 방송이 시청률을 확보할 수 있는 대형 작품에 집중하는 데에서 찾을 수 있다. 하지만 웹에서는 이러한 기존 미디어가 가진 제한과 어느 정도 결별할 수 있다.

이처럼 학원물 드라마의 웹으로의 이주는 TV가 가진 한계를 넘어, 수용자 층의 취향에 부응하는 생산물들을 만들어내며 뚜렷하게 자신의 색깔을 드러내고 있다. 학원물 웹드라마는 10대들의 일상에 집중하여 선택하고 집중해야할 스토리나 인물, 이야기 공간을 설정한다. 또한 10대 수용자가 자신의 일상의 한 부분을 보내듯이 몰입하고 또 적극적으로 참여할 수 있는 방식들을 활용하고 있다. 이는 앞으로 다양한 방식으로 적용될 것으로 보인다.⁴⁴⁾ 하지만 웹드라마의 선택과 집중이 기존 미디어 상품의 속성에서 벗어날 수 없다는 점은 생각해보아야 할 문제일 것이다. 빠른 정보 검색이나 활용, 즉각적인 소비 방식의 웹 플랫폼 환경에서 웹드라마 역시 특정 생산주체, 생산 방식 등이 소비되고 집중될 가능성도 존재한다.⁴⁵⁾ 이 점은 앞으로 웹드라마, 학원물 웹드라마가 풀어가야 할 문제일 것이다.

44) 기술을 융합한 체험형 VR형 웹드라마는 점차 대중화될 것이다. VR웹드라마는 관객으로 하여금 내러티브에 참여할 수 있는 전 방향 뷰를 제공한다. 또한 의도적으로 스토리의 내러티브 구조 안으로 관객을 유도하는 재현 공간을 현실과 흡사하게 만든다.

45) 정윤경, 앞의 글, 79면.

참고문헌

1. 기본자료

네이버 웹드라마, <https://tv.naver.com/p/webdrama>

컨스TV, <http://constv.co.kr>

2. 단행본

방송통신심의위원회 편, 『방송통신심의 관련 규정』, 방송통신심의위원회, 2011.

이인화·한혜원, 『게임사전』, 해냄, 2016.

이주라·진산, 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드 : 로맨스』, 북바이북, 2015.

최현철·한진만, 『한국 라디오 프로그램에 대한 역사적 연구: 편성 흐름을 중심으로』, 한울아카데미, 2004.

한국방송공사 연감편찬위원회 편, 『KBS연감』, 한국방송공사, 1962.

CBS 사사편찬위원회 편, 『CBS 50년사』, 기독교방송협회, 2004.

3. 논문 및 기타

강에스더, 「청소년 드라마 <학교2013>을 통해 본 학생인권의 시사점 분석」, 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014.

고선희, 「멀티 플랫폼 환경의 웹드라마 스토리텔링 특성」, 『한국사상과 문화』 89호, 한국사상문화학회, 2017.

김경숙, 「청소년 방송 프로그램의 교육적 의미에 관한 연구 -TV드라마를 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 박사논문, 1990.

김동하·남정숙, 「웹드라마의 등장과 한국 포털의 대응전략-네이버의 영상 서비스 전략을 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』 13권 3호, 한국영상학회, 2015.

김미라·장운재, 「웹드라마 콘텐츠의 제작 및 서사특성에 관한 탐색적 연구」, 『한국언론학보』 제59권 5호, 한국언론학회, 2015.

김성숙, 「웹드라마를 활용한 디지털 서사 논증 교육 방안」, 『작문연구』 31집, 한국작문학회, 2016.

김은성·강지영, 「새로운 장르로서 웹드라마의 가능성 고찰」, 『한국영상학회 논문집』 14권 1호, 한국영상학회, 2016.

김은형, 「청소년 드라마의 상대 높임법 사용 양상 연구」, 한국교원대학교 대학

원 석사학위논문, 2007.

리아리, 「교육극으로서 TV 청소년 드라마〈반올림〉을 중심으로」, 경기대학교 대학원 석사학위논문, 2005.

문선영, 「청소년 드라마의 교과서 수록 양상과 활용방안」, 『한국어문교육』 25호, 고려대학교 한국어문교육연구소, 2018.

민설아, 「청소년 드라마 연구: 〈학교2〉를 중심으로」, 동국대학교 대학원 석사학위논문, 2002.

서성은, 「인터랙티브 드라마의 사용자 참여 구조 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2009.

송보나, 「한국형 웹 드라마의 상호매체성에 관한 연구」, 한양대학교 대학원 박사학위논문, 2018.

송치혁, 「유동하는 웹, 확장하는 드라마」, 『대중서사연구』 23권 1호, 대중서사학회, 2017.

심미소, 「청소년 드라마에 나타난 여교사의 이미지」, 인천대학교 교육대학원 석사논문, 2015.

양건경, 「청소년 드라마를 활용한 듣기능력 향상에 관한 연구」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012.

이상범, 「청소년드라마의 구조유형 연구-소재, 캐릭터, 인물관계도 분석을 중심으로」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2013.

임윤희, 「청소년 드라마가 현실인식에 미치는 영향에 관한 연구」, 경희대학교 대학원 석사학위논문, 1997.

전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구-상호작용성과 서사성의 충돌과 타협」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2002.

전지니, 「학원물과 재난물의 조우: ‘학원재난’ 웹툰의 스토리텔링 연구」, 『우리문학연구』 60집, 우리문화회, 2018.

정윤경, 「웹 드라마의 선택요인과 소비 집중에 관한 연구」, 『방송문화연구』 28권 1호, KBS방송문화연구소, 2016.

조계숙, 「알개들의 전성시대와 웃음의 수사학」, 『대중서사장르의 모든 것 코미디』, 이론과 실천, 2015.

한상운, 「여성향 연애 시뮬레이션 게임의 다중 서사적 특징과 효과」, 『대중서사연구』 제24권 2호, 대중서사학회, 2018.

Abstract

Move to the Web and Expand, Recent Trend of School Contents Drama

Moon Sunyoung

Web content leads the flow of huge changes through the process of production and transformation in the interaction of the web and traditional media. Amid this trend, the school contents drama is now moving from television to the Web and is facing another. The drama, which was based on a growth drama, has become a variety of genres on the web, including romance, fantasy, comedy, mystery and mystery. There are ways that have been tried in TV school contents dramas but have not been able to occupy a central position through the Web. The expansion into romance, mystery and mystery genres that have been attempted in TV school contents dramas since 2013 is one of the changes in school contents dramas. The emergence of new genres and fantasy dramas that were rare in traditional school contents dramas is another thing to pay attention to.

Small attempts, which are not noticeable on TV, move to the Web and settle down with a distinct personality. Countless school contents dramas broadcast on the Web are transforming old customs. First, the educational materials in web dramas focus on the main characters, namely teenagers. In TV school contents dramas, if teachers and parents often consult or lead to solve problems, most web dramas take the same approach as teenagers themselves or with friends. In web dramas, teenagers do not expect or rely on adults. The role of adults in school contents web dramas has been reduced. Second, web dramas aimed at teenagers have more play, entertainment and entertainment than educational functions or meanings. In a web drama on school contents materials, teenage

characters' worries are not spread in a heavy and serious way, but rather in a cheerful and pleasant way. Web dramas tend to focus more on wild and vivid imagination than on the detailed structure of causal relationships or securing probability. Third, TV school contents dramas focused on providing opportunities for appreciation to the inmates. In web dramas, however, inmates do not just observe and appreciate various opportunities for participation are available. This is done through active flaws with game media such as RPG games and women-oriented love simulation games.

The migration of the school contents drama to the Web goes beyond the limits of television, creating products that cater to the tastes of the inmates and showing their colors clearly. Web dramas on school contents materials set up stories, characters, and story space for teenagers to focus on their daily lives. They also use ways in which inmates can become absorbed and actively participate, just like sending a part of their daily lives in web dramas. This is expected to be applied in a variety of ways in the future.

Key Words : Classroom Genre, Web Dramas, Schools, TV Dramas, Teenagers

접 수 일: 2018년 11월 14일

심사기간: 2018년 11월 18일 - 12월 2일

계재결정: 2018년 12월 3일