

트랜스아이덴티티 캐릭터가 창출하는 빙의물의 게임스토리텔링 메커니즘에 관한 연구*

— 드라마 <철인왕후>와 <태자비승직기>를 중심으로

김세익**

목 차

1. 들어가며
2. <철인왕후>와 <태자비승직기>의 서사 진행 주체는 누구인가
3. '게이머-캐릭터'의 관계성을 지니는 빙의물의 주동인물
4. 마치며

국문초록

이 글은 다양한 고맥락 구조 콘텐츠 분석에 있어 트랜스아이덴티티 이론이 갖는 강점과 변별성을 예증하기 위한 목적으로 기획된 논고다. 그래서 나는 이 연구에서 드라마 <철인왕후>와 그 원작인 중국의 웹드라마 <태자비승직기>를 연구대상으로 삼아 동시대 고맥락 서사구조의 분석도구로서 트랜스아이덴티티 이론의 유용성을 검토하고자 한다. 자기 정체성이 비어버린 껍데기로서의 '육신'은 '게임 캐릭터'에 해당한다. 자기 현실과 전혀 다른 허구적 혼성공간에 진입한 '빙의주체'는 '게이머'에 해당한다. 그리고 '빙의주체의 영혼이 빙의된 육신'은 게임의 진행 주체인 '게이머+캐릭터 융합

* 이 논문은 2023년 11월 25일에 개최된 사)아시아문화콘텐츠연구소 주최 '제4회 Trans-identity & Culture(TinC) 컨퍼런스'에서 발표한 「트랜스아이덴티티 캐릭터가 견인하는 내러티브의 탄생-드라마 <철인왕후>를 중심으로」의 내용과 아이디어를 확장 발전시켜 학술논문화 한 것임을 밝힘.

** 경희대학교 K-컬처·스토리콘텐츠연구소 전임연구원

체'에 해당한다. 따라서 이 두 드라마 <철인왕후>와 <태자비승직기>는 게임 스토리텔링이 상당히 잘 반영된 고맥락 구조의 매체 간 재매개 서사라고 할 수 있다.

키워드: 트랜스아이덴티티, 빙의물, 게임스토리텔링, 철인왕후, 태자비승직기

1. 들어가며

“특정 서사가 고유 매체 안에 갇혀있던 20세기를 지나, 이제 미디어와 그것이 담고 있는 콘텐츠가 분리되는 시대가 되어버린 오늘날 21세기에는 서사의 폭이 급속도로 확장되어가고 있다. 특히 2019년 이후 전 세계가 직면했던 코로나-19 팬데믹의 여파 아래 OTT플랫폼의 전지구적 확산이 이뤄진 이후 서사 콘텐츠는 양적 확장과 더불어 다양한 서사적 시도들이 시도되는 매체적, 미학적 확장을 맞이하고 있다. 특히 각각의 콘텐츠들이 상호 긴밀한 유관관계를 맺고 작용하는 문화산업의 거대한 장(場)을 고려해보면 오늘날 다양한 콘텐츠들 간에 드러나는 장적 맥락은 줄리아 크리스테바와 제라르 주네트가 일찍이 1960년대와 1980년대부터 각각 상호텍스트성이나 파라텍스트라는 개념으로 관측했던 국지적 현상이 거대화, 일반화, 대중화된 양상일 수 있다. 때문에 단일한 세계관을 공유하는 서사의 덩어리가 다매체 구조를 넘나들며 향유자의 능동적인 서사 경험을 촉진하는 사례를 흔히 발견할 수 있게된 이 시대에 이르러 이제 우리가 집중해야 하는 것은 도구로서의 개별 미디어가 아니라 그들의 연계 속에 실질적으로 작동하는 ‘경험서사’의 양상이다. 그래서 나는 디지털·정보혁명의 시대라는 오늘날 스토리텔링의 주요 특질이자 핵심요소는 곧 다양한 주체들이라고 생각한다. 서사 내에서 스토리를 이끄는 캐릭터 주체는 물론이거니와 콘텐츠 제작 주체, 생산 주체, 향유 주체 등 다양한 주체들이 오늘날 디지털·정보혁명 시대 문화콘텐츠 산업의 핵심요소를 형성하고 있기 때문이다.”¹⁾

한편, “21세기 디지털 시대 이후의 미디어는 기술 발전으로 인해 미디어가

다른 미디어를 재매개하면서 얹히는 새로운 형식의 스토리텔링을 구현하고 있다.”²⁾ 따라서 근래의 서사물에 등장하는 이야기 구조는 기존의 구조주의적 서사분석 방법론을 넘어서는 새로운 맥락 중심 해석 관점을 필요로 하는 경우가 많다.

트랜스아이덴티티 개념은 2016년 임대근에 의해 재개념화³⁾된 이후 그 논의가 점차 심화되며 ‘형성 중(on-going)’에 있는 이론임에도 불구하고 바로 이 ‘주체’라는 키워드를 통해 인문학적 사유를 폭넓게 확장시켜 나갈 수 있는 잠재력을 가진 이론이라는 점에서 새로운 유형의 서사물을 바라보는 데에 용이한 유의미성을 지닌다. 특히 트랜스아이덴티티 이론의 핵심 개념이라고 할 수 있는 ‘넘나드는 정체성’의 주체를 고맥락 구조의 경험 주체인 향유자로 파악할 경우 이는 임대근이 일찍이 지적했던 트랜스아이덴티티 논의의 확장, 즉 캐릭터, 스토리텔링, 담론의 층위로 확장되어 가는 분석 담론으로서의 확장을 가능케 하는 시발점이 된다는 점에서 트랜스아이덴티티 관점에서의 다양한 고맥락 구조 콘텐츠 분석은 중요성을 더한다고 하겠다.

이를 예증하기 위해 나는 이 연구에서 드라마 <철인왕후>(2020)와 그 원작인 중국의 웹드라마 <태자비승직기>(太子妃升職記, 2015)를 연구대상으로 삼아 동시대 고맥락 서사구조의 분석도구로서 트랜스아이덴티티 이론의 유용성을 검토하고자 한다. tvN에서 2020년 12월 12일부터 2021년 2월 14일까지 방영되었던 드라마 <철인왕후>는 방영 동 시기 및 그 이후에 제기되었던 여러 가지 논란⁴⁾들로 인해 적극적인 연구가 양적 측면에서 미진한 모습을 보이

1) 김세익, 『경험서사이론으로서의 트랜스아이덴티티 연구』, 한국외국어대학교 대학원 글로벌문화콘텐츠학과 박사학위논문, 2019.의 국문초록과 서론에서 제기한 견해를 요약적으로 전개함.

2) 김세익, 「미디어 복잡성 시대의 문화콘텐츠학과 문화콘텐츠비평에 대하여」, 『인문콘텐츠』 제66호, 인문콘텐츠학회, 2022., 100쪽 참고.

3) 임대근, 「‘트랜스 아이덴티티’의 개념과 유형: 캐릭터, 스토리텔링, 담론」, 『외국문학연구』 제62호, 한국외국어대학교 외국문화연구소, 2016.

4) <철인왕후>는 중국의 웹드라마인 <태자비승직기>의 리메이크 판권을 구입해 기획·제작된 드라마다. 그런데 웹드라마 <태자비승직기>가 원작으로 삼은 소설 『태자비승직

고 있다. 원작인 웹드라마 <태자비승직기> 역시 이러한 상황의 여파로 구체적인 연구가 양적 진전을 보이지 못하고 있다. 그러나 이 두 드라마는 기본적인 설정과 그 플롯 전개 방식에서 주동인물을 기준으로 상당히 독특한 정체성 넘나들 현상을 보이는 콘텐츠로서, 트랜스아이덴티티 연구의 측면에서도 상당한 변별성을 갖는 사례다.

2. <철인왕후>와 <태자비승직기>의 서사 진행 주체는 누구인가

<철인왕후>는 현대의 청와대 수석 셰프인 장봉환이 불의의 사고로 수영장에 빠진 이후 조선 철종 조의 왕비인 철인왕후 김소용의 몸으로 깨어나서 벌어지는 사건을 서사의 중심 축으로 두고 있다. <태자비승직기> 역시 현대의 바람둥이 남성 장봉이 타임슬립하여 천 년 전의 태자비 장봉봉의 몸으로 깨어나서 벌어지는 사건을 그리고 있다. 즉, <철인왕후>와 <태자비승직기>는 둘 다 빙의물이자 회귀물이며 대체역사물이라고 할 수 있다. 그렇다면 이 빙

기』의 작가인 셴청(鮮橙)은 『태자비승직기』에서 한국을 여자를 바치는 이민족의 나라로 지칭했다는 점, 자신의 다른 집필작 『화친공주(和親公主)』에서 한국인 비하 어휘를 사용했다는 점, 그리고 웨이보에 한국전쟁을 항미원조전쟁으로 표현했다는 점 등에서 한국 대중에게 혐한 인사로 평가받으며 그런 그의 작품을 국내에서 드라마화를 하는 행위 자체에 대한 문제제기가 이어졌다. 한편 <철인왕후>의 방영 도중에는 조선 왕조실록 비하 여부를 둘러싼 논란이 제기되었는데, 제2회의 첫 번째 신에서 장봉환이 빙의된 상태의 김소용이 철종을 바라보며 ‘조선왕조실록도 한낱 찌라시네?’라는 대사를 말하는 대목이 그것이다. 이는 원작자의 혐한 논란 맥락과 관련하여 제작진의 무신경한 불찰이라는 지적으로 이어지며 결국 제작진의 공식 사과(2020.12.15.)로 일단락되었다. 그리고 <철인왕후> 종료 이후인 2021년 3월에는 <철인왕후>의 제1화부터 제10화까지의 대본을 공동집필한 작가 박계옥이 신작 드라마 <조선구마사>에서 의도적 역사 왜곡 및 혐한 논란을 불러 일으키며 덩달아 그의 전작인 <철인왕후> 역시 ‘의도적 역사 왜곡 및 혐한 관점’이 투영되어 있다는 주장들이 인터넷을 중심으로 광범위하게 확산되었다. 이 결과 제작사인 CJ ENM은 2021년 3월 26일 20시 경을 기해 <철인왕후>의 모든 서비스를 중단하였으며, 이러한 조치는 2021년 12월 1일 TVING에서 서비스가 재개되기 전까지 이어졌다.

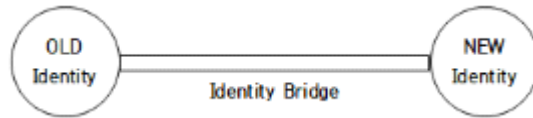
의·회귀·대체역사물의 서사 진행 주체, 즉 주동인물은 누구라고 보아야 할까? 타이틀롤인 ‘철인왕후’ 김소용과 ‘태자비’ 장봉봉일까?

이 논의에 앞서 잠시 다음 내용을 경유해 보자. 나는 이전에 트랜스아이덴티티 스토리텔링의 기본 도식이라고 할 수 있는 아이덴티티 브리지가 구조주의자들이 파악했던 서사의 작동원리, 그중에서도 그레마스가 파악한 “이야기란 최초의 주어진 상황(‘손해’ 또는 ‘결핍’)이 세 가지 시련(자격시련, 결정시련, 영광시련)으로 이루어진 변형과정을 거쳐 그 반대의 상황(‘손해의 복구’나 ‘결핍의 해소’)으로 역전되는 것”이라는 개념과 긴밀하게 연관되어 있음을 지적한 바 있다.⁵⁾ 요컨대, 그레마스의 20가지 기능모델 개념도(<그림1>)를 경유할 때 아이덴티티 브리지 도식(<그림2>)의 두 가지 주된 축인 ‘출발 정체성(Old Identity)’과 ‘도착 정체성(New Identity)’는 각각 ‘최초 상황’의 ‘결여’ 및 ‘최후 상황’의 ‘결여 해소’에 해당하고, 두 지점을 잇는 아이덴티티 브리지는 ‘세 가지 시련으로 이루어진 변형과정’, 즉 서사물의 서사 그 자체에 해당한다는 것이다.

최초상황	변형			최후상황
	자격시련	→ 결정시련	→ 영광시련	
결여 위임/ 위임수락 계약	주인공의 출발 시련지정/ 시련수락 원조자들 받아들임	대상이 있는 장소로 이동 결투 표지 승리 주인공에 대한 공격 주인공의 구출	주인공 익명으로 도착 가짜주인공 거짓주장 과제부과/완수 주인공의 인지 가짜주인공 정체폭로 가짜주인공 처벌 주인공에 대한 보상	결여해소
임무 계약과정	임무수행을 위한 능력습득과정	임무 수행과정	수행된 임무에 대한 평가과정	대단원

<그림1> 그레마스의 20가지 기능모델 개념도

5) 김세익, 『경험서사이론으로서의 트랜스아이덴티티 연구』, 한국외국어대학교 대학원 글로벌문화콘텐츠학과 박사학위논문, 2019., 56쪽.



〈그림2〉 아이덴티티 브리지 개념도

이러한 점을 전제로 두고 <철인왕후>와 <태자비승직기>를 살펴보자. 언뜻 보았을 때 이 두 드라마의 주동인물은 당연히 타이틀롤인 ‘철인왕후’ 김소용과 ‘태자비’ 장봉봉으로 보인다. 우선 <철인왕후>는 조선 철종 조의 왕비인 김소용의 육신에 현대의 인물인 장봉환이 빙의하며 정체성의 트랜스가 일어나고, 이후 서사 마지막 부분에 이르러 장봉환의 영혼이 다시 현대로 가게 되면서 기존 김소용의 영혼이 자신의 몸을 되찾으며 재차 정체성의 트랜스가 일어나 철종 조에 남은 사건의 매듭을 김소용이 짓게 되는 구조로 읽힌다. <태자비승직기>의 경우도 마찬가지다. 천 년 전 중국 황궁에서 지내던 태자비 장봉봉의 육신에 현대의 인물인 장봉이 빙의하여 정체성의 트랜스가 일어나고, 이후 서사 마지막 부분⁶⁾에 이르러 장봉의 영혼이 다시 현대로 돌아가

6) 웹드라마 <태자비승직기>의 결말은 총 세 개다. 이 중 웨이브(Wavve)에서 시청할 수 있는 두 개의 결말은 다음과 같다: 20화에서 등장하는 첫 번째 결말은 태후가 된 장봉봉과 황제가 평화로운 나날을 보내던 중 어느 날 자객의 습격을 받고 둘 다 사망한다. 이후 장봉봉은 그가 본래 살던 현대 사회의 병원에 누워있는 장봉의 모습으로 깨어난다. 깨어난 장봉은 황제를 다시 만나기 위해 자신이 타임슬립했던 수영장을 찾아가 다시 한번 물속에 빠지고 과거로 돌아가는 데 성공한다. 그러나 남자의 몸으로 회귀한 장봉은 황제가 사망한 사실을 알게 되고, 황제와 함께 거닐던 황궁에 홀로 남아 옛 추억을 회상하며 중얼댄다. 21화에서 등장하는 두 번째 결말은 대부분의 흐름이 20화와 동일하다. 다만 병원에 누워있는 장봉의 모습으로 깨어난 장봉봉은 일어나 의사를 찾아 헤매는데, 한 의사를 만나 그를 불러 세운 순간 그를 돌아보는 의사는 바로 황제의 얼굴을 하고 있었다. 그렇게 장봉과 의사가 서로 마주 보며 중얼댄다. 국내 OTT인 웨이브에서 확인할 수 없는 세 번째의 광둥어 버전 결말은 태후가 된 장봉봉과 황제가 어느 날 자객에 의해 사망하는 부분까지는 동일하다가, 이후 ‘사실은 모두 다 드라마였다’는 반전 설정으로 종영된다. 그러나 본 논고가 집중하고자 하는 주제를 상기할 때 분석의 대상으로는 앞서 살펴본 첫 번째와 두 번째의 결말이 적확하게 어우러지므로, 이 글의 논의에서는 앞의 두 가지 결말만을 <태자비승직기>의 대단원으로 삼아 추가

게 되면서 그가 장봉봉으로 살던 당시를 추억하며 재차 정체성의 트랜스가 일어나는 구조로 읽힌다.

그렇다면 두 드라마 주동인물의 트랜스아이덴티티 양상은 어떻게 분석될까? <철인왕후>의 경우, 극 전반을 아울러 볼 때 대중이 주로 몰입하게 되는 주동인물이 김소용의 외형으로 그려지고 있음을 고려하면 ‘김소용→장봉환→김소용’의 구도로 펼쳐지는 트랜스아이덴티티 스토리텔링 구조로 서사가 이루어진다고 할 수 있을까? 혹은 극의 대단원부를 장봉환이 마무리하는 점을 고려하면 ‘장봉환→김소용→장봉환’의 구도로 펼쳐지는 트랜스아이덴티티 스토리텔링 구조라고 해석해야 할까? 그렇다면 <태자비승직기>의 경우에는 어떤가. 여기서도 대중이 주로 몰입하게 되는 주동인물이 장봉봉의 외형으로 그려지고 있음을 고려할 때 ‘장봉봉→장봉→장봉봉’의 구도로 펼쳐지는 트랜스아이덴티티 스토리텔링 구조로 서사가 이루어진다고 할 수 있을까? 혹은 극의 대단원부를 장봉이 마무리하는 점을 고려하면 ‘장봉→장봉봉→장봉’의 구도로 펼쳐지는 트랜스아이덴티티 스토리텔링 구조라고 해석해야 할까? 사실, 이 두 드라마의 트랜스아이덴티티 구조는 이렇게 단순하지 않다는 데에 문제가 있다.

두 드라마의 대략적인 서사 구조나 플롯 전개 방식이 거의 동일할 정도로 유사하다는 점을 고려하여, 논의의 편의를 위해 여기서부터는 주로 <철인왕후>의 사례를 중심으로 논점을 짚어보면서 별도의 필요가 제기될 경우 <태자비승직기>의 사례를 부연하는 방식으로 논지를 전개하도록 하겠다. 따라서 별도의 부연이 없을 경우 <철인왕후> 분석은 그대로 <태자비승직기> 분석을 그대로 대응·대체하는 것으로 해석해도 무방하다.

앞선 트랜스아이덴티티 구조 이슈에서부터 논의를 이어가도록 한다. 물론 이 때의 ‘장봉환(영혼)-김소용(육신) 결합체’, 즉 (팬덤이 부여한 애칭에 따르면) ‘김소봉’⁷⁾ 캐릭터 역시 작품 외적인 맥락에서는 실존 인물 김소용의 정신

적인 논의를 진행하도록 한다.

7) 논의의 편의를 위해, 나는 이 글에서 ‘장봉환(영혼)-김소용(육신) 결합체’를 팬덤이 부

과 영혼이 알 수 없는 외력에 의해 장봉환의 그것으로 대체되었다는 점에서 ‘트랜스아이덴티티 캐릭터’라고 부를 여지가 있긴 하다. 임대근의 2016년 논문을 경유하면 ‘김소용 또는 장봉환의 김소봉화’는 “외부 요인에 의해서 불가피하게 자신의 정체성을 바꾸어야만 하는 타의적 전환 캐릭터”⁸⁾의 사례라고 할 수 있다. (물론 <철인왕후>의 김소용의 경우 정체성 넘나들 현상의 직접적인 계기가 능동적인 투신 자살 시도였음을 감안한다면 ‘자의적 전환 캐릭터’로서의 함의가 있지 않나 생각될 수도 있지만, 극 중 드러나는 김소용의 자살 시도에 대한 생각-즉, 자살은 생의 마감을 지향한 것일 뿐, 그로 인해 정체성 트랜스 현상이 발생하리라는 기대가 전혀 없었음을 감안하면 김소용 역시 장봉환과 마찬가지로 ‘타의적 전환 캐릭터’로 보는 것이 더 합당하다고 하겠다.) 그런데 임대근에 따르면 ‘타의적 전환 캐릭터’ 역시 트랜스아이덴티티 캐릭터의 한 유형이다. 따라서 철인왕후 김소용과 청와대 수석세프 장봉환은 둘 다 트랜스아이덴티티 캐릭터다. 그렇다면 여기서 드라마 <철인왕후>의 주인공이 되는 서사 진행 주체, 즉 주동인물은 과연 누구로 보아야 하느냐 하는 질문이 다시금 대두된다. 여기서 우리는 임대근의 논의를 다시금 환기해야 한다. 임대근은 ‘정체성 넘나들’ 현상을 촉발하는 순간에 대해 다음과 같이 언급한다.

정체성 전환의 과정은 옛(혹은 현재의) 정체성에서 벗어나겠다는(떠나겠다는) 의지로부터 시작된다. 이 시작은 두 가지 동력에 의해 이뤄질 수 있다. 하나는 외부의 압력, 즉 ‘너의 정체성은 바뀌어야만 한다.’는 어떤 압력이다. 다른 하나는 내부의 의지, 그러니까 ‘나의 정체성을 바꾸고 싶다.’는 자아의 목소리에 귀 기울이는 것이다.

출발정체성을 떠났다고 해서 곧바로 새로운 정체성(new identity)에 도착하는 것은 아니다. (...) 이 때 주체는 이른바 옛 정체성과 새 정체성 사이에 놓인 ‘정체성 다리’(identity bridge) 위에 존재하게 된다. 외부 또는 내부의 동기를 통해 이뤄지는 정체성 전환의 시도는 반드시 이 정체성 다리

여한 애칭에 따라 ‘김소봉’이라 칭하도록 하겠다.

8) 임대근, 앞의 논문, 134쪽 참고.

를 거치면서 수행된다. 어떤 경우는 다리 위에 머물다가 무난하게 도착정체성에 안착하기도 하지만, 때로는 출발정체성으로 되돌아가기도 하고, 영원히 다리 위를 왕복하며 혼돈과 좌절 속에 빠지기도 한다. 출발정체성과 도착정체성, 그리고 그 사이 정체성 다리에서 구성되는 함수 관계는 헤아릴 수 없을 만큼 많다.⁹⁾

즉, 서사를 주도하는 주동인물이 명확한 정체성 넘나듦 현상을 겪으며 서사를 창출해내기 위해서는 ‘브리지를 넘어가는 동력’이 있어야 한다는 것이다. 이를 바꾸어 말하면 “아이덴티티 브리지 앞에 선 캐릭터 주체들 중에서 ‘브리지를 넘어가는 동력’이 없는 자들은 결국 아이덴티티를 트랜스 시키지 못하고 브리지 위에 맴돌게 된다.”¹⁰⁾ 그래서 설령 여러 캐릭터가 등장해서 활약하는 군상극 형태의 콘텐츠라 할지라도, 해당 작품의 시작 지점과 대단원 지점에서 명확한 정체성 변화 양상을 갖게 되는 캐릭터가 있다면 그 콘텐츠 서사는 바로 그 캐릭터의 이야기가 된다. 나는 이러한 이론적 사유에 입각해서 어벤저스 멤버가 거의 총출동하는 팀업 서사인 <캡틴아메리카: 시빌 워>(2016)가 ‘어벤저스’도 ‘아이언맨’도 아닌 ‘캡틴아메리카’라는 타이틀을 지니게 되었음을 분석한 바 있다.¹¹⁾

이러한 관점을 전제로 두고 다시금 <철인왕후>를 살펴보자. 작중 진행되는 주요한 서사적 사건과 변곡점들, 곧 그레마스가 ‘세 가지 시련으로 이루어진 변형과정’이라고 언급한 그 과정을 온몸으로 직면하고 그 상황을 돌파해내는 ‘동력’을 발휘하는 캐릭터는 김소용도, 장봉환도 아닌 ‘김소봉’이다. 김소용은 투신 자살의 순간 영혼이 육신에서 이탈한 후, 대단원 부근에서 밝혀지기로는 그간 능동적 선택을 전혀 할 수 없는 곳에 갇힌 채 극이 진행되는 내내 조용히 ‘김소봉’의 활극을 지켜보고 있었다. 장봉환은 의도치 않았던 ‘투신’의 순

9) 임대근, 「트랜스아이덴티티는 어떻게 표상되는가」, 『트랜스아이덴티티, 이야기 창조
의 핵심』(아시아문화콘텐츠연구소 창립 1주년 기념 컨퍼런스 발표집), 사단법인 아
시안문화콘텐츠연구소, 2018. 7쪽.

10) 김세익, 앞의 논문, 76쪽 참고.

11) 김세익, 앞의 논문, 202~208쪽 참고.

간 영혼이 육신에서 이탈한 후, 영혼은 김소용의 육신에 빙의되었지만 자신의 육신은 현대에 남아 극이 진행되는 내내 능동적 선택을 전혀 할 수 없는 식물 인간 상태로 머물러 있었다. 이렇게 보면 결국, 드라마 <철인왕후>의 서사를 주도적으로 창출하고 이끄는 주동인물은 ‘장봉환(영혼)-김소용(육신) 결합체’인 ‘김소봉’이 된다. 이렇게 ‘브리지를 넘어가는 동력’을 기준으로 두게 되면 ‘타의적 전환 캐릭터’인 김소용과 장봉환의 아이덴티티 브리지는 <철인왕후> 분석에서 그 중요성이 사라지게 되고, 어느덧 ‘김소봉’의 아이덴티티 브리지만이 남게 된다.

<철인왕후>에서 시청자가 목격하기 시작하는(즉, 출발정체성의 지위로 극을 시작하는) 김소용은 본인의 영혼을 지닌 김소용이 아니라 현대의 청와대 수석 셰프 장봉환의 영혼이 이유를 알 수 없는 메커니즘으로 빙의되어 깨어난 ‘김소봉’이다. 다수의 회상 신으로 보이는 본래의 김소용 캐릭터는 정극 사극연기의 톤앤매너를 지닌 차분한 양반자제의 언어와 행동거지를 갖고 있으나, 극의 시작과 함께 등장하는 ‘김소봉’은 장봉환으로부터 기인한 현대적 사고방식과 행동거지, 욕지거리를 포함한 대중적이고 신랄한 언어를 갖춘 탈 시대적 융합 캐릭터의 모습을 꾸준히 견지한다. 환언하면 김소용의 김소봉화(化)는 김소용으로서 지니고 있던 대상영속성이 깨어진 상황에 다름 아니며, 이 사실은 ‘김소봉’ 본인 및 시청자들만이 인지하고 있기 때문에 이후 서사 진행과정에서 야기되는 다양한 갈등과 위기의 순간은 서스펜스를 유발하게 되는 것¹²⁾이다. 그리고 이것이 <철인왕후> 초, 중반부를 지배하는 주된 재미 창출 요인이라고 할 수 있다. 그러나 여기서 중요한 것은 김소용-‘김소봉’ 간의 이러한 변화, 즉 대상영속성의 단절이 <철인왕후> 주동인물의 트랜스아이덴티티 상황과는 큰 관련이 없이 벌어진다는 점이다. 말하자면 ‘김소봉’의 출현으로 이어지는 ‘김소용으로서의 대상 영속성’의 단절은, 그저 새로운 주동인물의 등장을 알리는 초기 배경 설정에 지나지 않는다는 것이다. 지금까지의 논의 과정과 그대로 대응되는 <태자비승직기> 역시 마찬가지로 결론에 다다

12) 임대근, 앞의 논문, 4쪽 참고.

른다. 본래의 태자비였던 장봉봉의 몸에 장봉의 영혼이 들어오면서 이뤄지는 ‘본래 장봉봉’으로서의 대상 영속성의 단절은, 그저 ‘장봉(영혼)-장봉봉(육신) 결합체’라는 새로운 주동인물의 등장을 알리는 초기 배경 설정에 지나지 않게 된다.

그렇다면 여기서 우리는 두 드라마의 타이틀, 즉 제목에 초점을 맞추어볼 필요가 있다. 먼저 <태자비승직기>는 ‘태자비가 승진하는 이야기’ 정도로 번역할 수 있는데, 이는 이 웹드라마가 ‘태자비 장봉봉이 첩으로서의 신분적 한계를 극복하고 태후로 순조롭게 승격하는 과정’을 다루고 있다는 점에서 꽤 적절한 제목이라고 할 수 있다. 이 적절성은 ‘태자비’라는 지칭이 ‘본래의 장봉봉’과 ‘장봉이 빙의한 장봉봉’을 둘 다 수용할 수 있는 직위의 명칭이기 때문에 대두된다. 여기서 흥미로운 것은 <철인왕후> 쪽이다. 누가 보아도 가상의 오리지널 캐릭터에 불과한 ‘김소봉’이 ‘철인왕후’라는 실존 인물의 시호 또는 김소용이라는 ‘다른 인물의 이름’을 서사의 제목으로 틀어쥐고 있는 이 현상을 우리는 어떻게 해석해야 할까. <철인왕후>는 <태자비승직기>에 비해 상대적으로 제목을 잘못 붙인 서사인 것일까?

3. ‘게이머-캐릭터’의 관계성을 지니는 빙의물의 주동인물

좀 더 정확히 말하자면, <철인왕후>라는 제목은 두 가지 대상물을 지칭한다. 하나는 조선 제25대 국왕 철종의 왕비인 실존인물 철인왕후(哲仁王后)¹³⁾다. 그는 장동(安東) 김씨 세도 정권의 핵심인물이었던 영은부원군 김문근의 딸이며 본명은 알려져 있지 않다. 다른 하나는 드라마 <철인왕후> 속 등장인

13) 철인왕후 김씨. 시호는 명순휘성정원수령경현장목철인왕후(明純徽聖正元粹寧敬獻莊穆哲仁王后). 생몰: 1837.04.15.-1878.05.31.; 조선 왕비 재위: 1851.11.05.-1864.01.04.; 조선 대비 재위: 1864.01.09.-1878.05.31. 철종 승하 이후 고종 조 대비 재위를 맞아 존호 명순(明純)을 받았으며, 훗날 대한제국 선포 이후 철인장황후(哲仁章皇后)로 추존됨.

물인 ‘김소용(金昭容)’이다. 본래 이름이 알려져 있지 않은 철인왕후 김씨가 ‘김소용’이라는 명확한 이름을 갖는 데서 알 수 있듯, 이 캐릭터는 실존인물과 구분되는 가상의 캐릭터이며 <철인왕후> 속 세계관에서 조선 제25대 국왕 철종의 왕비가 된 인물이다. 김소용 캐릭터가 실존인물 철인왕후 김씨를 모티프 삼은 것임을 감안하면 여기서 ‘철인왕후’라는 드라마 타이틀은 김소용을 지칭하는 것으로 해석해도 무방하겠다. 그런데 존호(尊號)라는 것이 주로 재위 중인 군주나 그 일가에 붙였던 호칭임을 감안하면, 철인왕후라는 존호는 김소용이 왕비에 책봉된 순간부터 사망하는 순간까지 유지한 호칭일 것이다. 그리고 ‘김소봉’이 잠시 철인왕후로 불리다가, 병의가 풀린 장봉환이 현대로 복귀한 이후부터는 다시 김소용이 사망할 때까지의 오랜 기간 동안 ‘철인왕후’로서 살아갔을 것이다. 이것은 곧 <철인왕후>라는 타이틀이 ‘김소봉’ 보다는 김소용을 지칭하는 명칭이라는 주요한 근거가 된다. 엄밀하게 말해 ‘김소봉’은 그저 잠시 ‘철인왕후의 자리’를 빌렸던 것 뿐이다.

그렇기 때문에, ‘본래의 주인’과 ‘새로운 병의 캐릭터’를 동시에 수용 가능한 <태자비승직기>라는 타이틀에 비해 <철인왕후>는 주동인물을 지칭하는 타이틀로는 다소 부적절해보인다. 그런데 우리는 이 <철인왕후>의 서사적 구조와 매우 유사하면서도 이렇게 ‘주동인물을 지칭하는 타이틀로는 다소 부적절해 보이는’ 어떤 콘텐츠의 사례를 일상 속에서 상당히 일반적으로 접하고 있다. 그것은, 바로 게임이다.

가령 ‘슈퍼마리오’라는 게임을 생각해보자. ‘슈퍼마리오’는 명백히 ‘배관공 마리오’ 캐릭터를 지칭하는 타이틀이다. 그런데 배관공 마리오 캐릭터는 고유 서사를 갖고 있지 않다. 이것은 게임의 특수성 때문인데, 주지하듯 게임은 스토리의 요소로 ‘인물(캐릭터), 사건, 배경(세계관)’이 아닌, ‘캐릭터&플레이어, 사건, 배경(세계관)’을 두고 있다. 이것은 본질적으로 게임이라는 것이 캐릭터와 동일화된 플레이어가 실시간 인터랙션을 통해 스토리를 완성시켜 가는 리얼타임 플레이 콘텐츠이기 때문이다. 이런 이유로 게임의 캐릭터는 자생적으로 움직일 수 없으며, 그렇기에 자체적인 서사를 만들어내지 못하기에, 플레

이어를 스토리의 기본 구성요소로 삼게 된다. 다시 ‘슈퍼마리오’로 돌아가보면, 이러한 이유로 배관공 마리오는 서사가 비어있는 껍데기, 즉 게임 캐릭터이며, 게임 ‘슈퍼마리오’는 서사가 비어있는 껍데기(캐릭터)의 이름을 타이틀로 삼고 있는 콘텐츠가 된다.

<철인왕후>의 사례가 바로 이렇게 해석될 수 있다. ‘철인왕후’가 지칭하는 캐릭터인 김소용은 자살을 시도하고 성공한 시점에서 향후 서사가 비어버린 껍데기(육신)가 된다. 따라서 <철인왕후>라는 타이틀은 서사가 비어있는 껍데기(캐릭터)의 이름을 타이틀로 삼고 있는 콘텐츠가 된다. 그러면서 드라마 <철인왕후> 속 주요 캐릭터는 게임의 스토리를 구성하는 요소와 대응관계를 형성한다. 우선 투신 자살 이후 자기 정체성이 비어버린 껍데기(육신)으로서의 ‘김소용’은 자체적으로 서사를 만들어낼 수 없는 ‘게임 캐릭터’에 해당한다. 다음으로 자기 현실과 전혀 다른 허구적 혼성공간에 진입한 ‘장봉환’은 현실 세계에서 벗어나 게임 속 세계라는 허구적 혼성공간에 진입하는 ‘게이머’에 해당한다. 그리고 ‘장봉환의 영혼이 빙의한 김소용의 몸’의 상태인 <철인왕후>의 서사 진행 주체 ‘김소봉’은 ‘게이머가 접속해서 움직이는 게임 캐릭터(게임 진행 주체로서 게이머+ 캐릭터 융합체)’에 해당한다.

요약하자면, 김소용은 자살로 생을 마감하며 서사적으로 비어있는 상태가 된다. 여기에 장봉환의 영혼이 빙의하는 것은 마치 빈 껍질 상태의 캐릭터에 게이머가 로그인하여 캐릭터에 일체화 되는 것과 같은 메커니즘이다. 이를 방증이라도 하듯 ‘김소봉’일 때 장봉환의 실제 육신은 현대에서 혼수상태에 빠져있다. 이것은 현실을 벗어나 허구적 혼성공간에 몰입하여 게임 캐릭터와 일체화된 게이머와 같은 상태를 은유한다. 흡사 VR게임에 열중하고 있는 게이머를 게임 바깥에서 볼 때에는 매우 탈맥락적인 몸짓을 하고 있는 것처럼 보이는 것처럼, ‘김소봉’으로 사는 동안 현실의 장봉환은 현실 맥락에서 탈피된, 탈맥락적 혼수상태에 놓이게 되는 것이다.

한 판의 게임에서는 ‘누가(Who) 게임을 하는가’ 보다는 ‘어떻게(How) 게임을 하는가’가 훨씬 더 중요하다. 마찬가지로 장봉환은 <철인왕후>에서 꽤 중

요한 역할임에도 불구하고 극중 상세한 그만의 인생 서사(Who)가 제시되지 않는다. 이 캐릭터에 제시되는 것은 최소한의 꺾진성 구축을 위한 ‘설정값’들 뿐이다. 가령 장봉환의 부모는 각각 한문, 국사 과목 선생님이었다고 소개되는데, 이것은 장봉환이 어려서부터 일반인 이상의 한문 교육과 국사 교육을 받았다는 점을 드러내기 위한 서사적 장치이다. 그리고 이 장치는 그가 조선 철종 조라는 낮은 시대에 홀로 떨어졌을 때 글을 읽고 쓰는 최소한의 소통 능력에 꺾진성을 부여하고, 훗날 벌어질 주요 역사적 사건들을 미리 파악하는 회귀물의 정식적인 전개를 가능케 하기 위한 서사적 장치로 요긴하게 활용된다. 또, 현실 세계에서 그가 청와대 수석 셰프였다는 직업적 설정은 ‘김소봉’ 상태의 그가 수랏간에서 다양한 진미를 만들어내며 그것을 기반으로 궁중 내 정치 행위를 원활하게 도모할 수 있도록 하는 배경이 되어준다. 즉, 이 드라마에서 장봉환을 구성하는 정체성 요인들은 단지 극의 원활한 진행(How)을 위한 설정일 뿐이다. 사실상 장봉환은 병의 이후 경험서사가 시작되는 ‘김소봉’의 주요 능력치를 자신의 고유 기술로 채워주며 ‘김소봉’ 상태인 ‘김소용-육신’을 움직여가는 ‘플레이어’로서 기능한다.

<철인왕후>의 서사가 갖는 게임과의 구조적 유사성에 대해 살펴본 지금, 이제는 게임이 갖는 주요 속성들을 <철인왕후>의 경우에 대입해 살펴보며 <철인왕후>의 서사가 갖는 게임과의 구조적 유사성을 강화해보도록 한다.

첫째, 게임의 스토리에서 부가적인 플롯 형식의 일부를 이루는 ‘맵’ 구성에 대해 생각해볼 수 있다. 널리 알려져있듯, 게임의 플롯 구조는 일반적인 서사 플롯 구조인 ‘발단-전개-위기-절정-결말’에 더해 ‘맵’을 추가로 포함한다. 이것은 맵이라는 요소가 게임에서는 플레이어가 선택적으로 수행 가능한 맵이 나, 또는 블랭크로 주어져 플레이어가 구성해 나가야 하는 맵 등 그 자체로 플롯 형식의 일부 역할을 적극적으로 나누어 맡고 있기 때문이다. <철인왕후>가 게임의 스토리텔링 양상을 보여주고 있다면 부가적 플롯 형식의 일부를 담당하는 맵이라는 요소도 드라마 안에 포함될 것이다. 그것은 무엇일까. 바로 궁궐이다. 궁궐은 권력을 견제받고 있는 왕비로서 ‘김소봉’이 무수한 선

택지 앞에 놓인 향후 활동을 전개해가야 하는 주요 공간이다. 그리고 이 궁궐은 ‘궁중에서 벌어지는 권력 투쟁’을 주요 소재로 다루는 이 드라마의 플롯 전개 방향성을 때로는 제약하고 때로는 이끄는 사실상의 보조 플롯 역할을 수행하며 게임의 맵이 수행하는 서사적 역할을 훌륭히 수행한다.

둘째, 게임에서 가장 중요한 개념이라고 할 수 있는 ‘규칙(Rule)’에 대해서 고찰할 수 있다. 사실 게임을 단순한 놀이(play)와 대별하는 가장 중요한 요소가 바로 규칙이다. 놀이에 규칙을 추가하고 그것을 중시하는 곳이 곧 게임인 것이다. 반대로 규칙이 없다면 그것은 단지 하나의 (일회적)놀이에 불과해진다. 그렇다면 <철인왕후>에서 드러나는 규칙은 무엇인가. 그것은 궁중 생활의 지엄한 법도 및 세밀한 정치적 역학 관계라고 할 수 있다. 그리고 이 규칙에 대응하여 김소봉은 플레이어(장봉환)가 사전에 습득해둔 한문·국사 지식을 바탕으로 여러 사건들을 경험해가면서 왕실의 생활 규범과 정치적 역학 관계를 파악해나가고 이에 따른 ‘미션’, 즉 생존과 개혁이라는 과업 수행을 시작하게 된다.

셋째, 게임 이론에서 즐겨 인용하는 ‘놀이 이론’의 적용이다. 프랑스의 사회학자 로제 카이와(Roger Caillois)는 근원적인 놀이유형에 대한 의미있는 구분을 제시한다. 흉내와 모방을 통한 유희인 ‘미미크리(mimicry)’, 규칙 안에서 경쟁을 통한 유희인 ‘아곤(agon)’, 일정한 확률과 우연한 확률 사이에서 느끼는 즐거움을 지칭하는 ‘알레아(alea)’, 고도의 몰입상황에서 발생하는 무아지경의 즐거움인 ‘일링크스(ilinx)’가 그것이다.¹⁴⁾ ‘김소봉(게이머+캐릭터)’은 새로 주어진 맵(궁궐)을 탐색하고 여러 사건들을 경험하며 게임의 룰(궁궐법도/정치적 역학관계)을 파악한다. 그 과정에서 ‘김소봉’은 주상 철종을 사이에 둔 연적관계인 조화진과 ‘경쟁’(아곤agon)하며, 왕비로서의 행동을 최선을 다해 ‘흉내내기’(미미크리mimicry)하는 가운데, 살얼음판 같은 당대 정치적 역학관계 속에서 지속적인 시험대[‘확률/운(알레아alea)’]에 오른다. 이후 현대로 돌아갈 방법을 잃은(것으로 판단한) 후 ‘김소봉’은 주상 철종과 연대하게 되는

14) 로제 카이와, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 2003., 37쪽.

데, 이 과정에서 이미 ‘캐릭터와 동기화된 게이머’는 극도의 몰입으로 인한 ‘무아지경의 즐거움(일링크스ilinx)’에 빠져 개혁을 위한 과정(퀘스트)을 하나씩 차근차근 수행해 나가게 된다.

여기서 ‘캐릭터와 동기화된 게이머’라는 언급이 나오는데, 이 동기화라는 과정을 <철인왕후>는 매우 공을 들여 묘사하고 있다. 빙의 이후의 김소용이 실은 (갓 접속한 게이머인)장봉환이라는 것은 서사의 초반부에는 분명히 구분되어 묘사된다. 모든 독백을 장봉환의 담당 배우인 최진혁의 목소리¹⁵⁾로 처리하는 것이 대표적인 방식이다. 하지만 서사가 진행되어 갈수록, 초반부에는 명확히 구분되었던 장봉환의 영혼(최진혁 목소리의 독백)과 김소용의 육체(신혜선 목소리의 대사) 간의 구분은 점차 희미해진다. 장봉환은 호르몬 탓에 새로운 성적 정체성에 점차 익숙해지는 모습을 보여주는데, 그러다가 결국 철종과 동침¹⁶⁾을 하게 되면서 결국 장봉환과 김소용의 경계는 사실상 무화되고 영혼(게이머)과 육체(게임 캐릭터)가 일체화된 ‘김소봉’으로 변모하게 된다.

심지어 장봉환은 현대로 건너온 후에도 바뀐 역사를 확인하며 철종의 무사생존과 성공적인 개혁, 그리고 김소용을 향한 사랑의 표정을 확인한 후 눈물을 흘린다. 결국, 장봉환은 김소용의 생애 일부를 추체험하는 과정에서 김소용(캐릭터)으로의 몰입감이 점차 고양되어 갔던 것이다. 장봉환의 ‘캐릭터와 동기화된 게이머’로서의 위상은 이렇게 성취되며, 이는 몰입을 통해 무아지경(일링크스)에 빠지는 게이머의 게임몰입과정에 다름 아니다.

15) 그러나 이러한 초반부에도 극의 실질적인 유머코드를 만들어내는 주된 음향은 김소용의 담당 배우인 신혜선의 목소리로 발화되는 대사들이라는 점에서, 두 목소리를 모두 갖고 있는 ‘김소봉’ 캐릭터는 김소용도 장봉환도 아닌 제3의 캐릭터(인물)로 보아야 함을 드러내 보여준다.

16) 다만 그 자세한 과정은 ‘취기’로 가리워지며 서사가 마치 소수성애자 서사처럼 흐를 여지를 미연에 방지한다. 그러면서 철종과의 관계는 심리적 연대이자 정치적 동맹이며 신뢰와 전우에 등과 같은 사랑 근연의 감정들로 대체되는 모습을 보이는데, 이는 <철인왕후>의 내러티브 플롯이 게임의 플롯일 뿐, 부가적인 정치적 메시지(이러테면 ‘성소수자 옹호’ 등으로 오인될 수 있는 메시지)를 지닌 것은 아니라는 점을 보여주는 전략적 장치라고 할 수 있다.

따라서, <철인왕후>는 사실 장봉환이라는 게이머가 김소용이라는 캐릭터에 접속해서 벌이는 일련의 사건-체험 과정에 다름 아니다. 죽음으로 모든 주도권을 잃고 비어있던 캐릭터 김소용은 장봉환이라는 게이머로 채워져 다양한 사건을 직면해나가기 시작하는 것이다.

다만 <철인왕후>는 대단원에서 지금까지의 주동인물이었던 '김소봉'이 다시 김소용(캐릭터)과 장봉환(게이머)으로 분할되며 '게임의 엔딩'에 해당하는 개혁의 완성 과정을 '김소봉'(게이머+캐릭터)의 아이덴티티 브리지에서 과감히 생략하는 독특한 서사를 선보인다. 이는 언뜻 보기에는 '미완의 트랜스 아이덴티티'라고 보일 법 하지만, 사실은 게이머와 캐릭터가 상호간의 작용을 일으키는 게임 스토리텔링의 특성상 가능했던 대단원 처리이다. 결론부터 말하자면 이러한 대단원 처리 방식은 게이머가 게임에서 로그아웃하면서 게임 캐릭터와 분리되는 상황을 비유한 것이다. 그리고 그 이후 전개되는 철종과 김소용의 개혁 과정은 게임 내의 모든 미션과 퀘스트를 클리어한 게이머가 보게 되는 '자동 진행 엔딩'으로 이해할 수 있다. 요컨대, 아이덴티티 브리지를 건널 동력이 있었던 인물인 김소봉(게이머+캐릭터)은 개혁이라는 최종 퀘스트를 스스로 마무리하지 못했지만, 그 김소봉의 영향을 받은 김소용(캐릭터)과 철종(NPC)이 남은 과업을 마치 자동 진행 엔딩처럼 완수하는 모습은 <철인왕후>라는 게임이 애초에 김좌근 및 순원왕후와 최종 대결을 벌여 승리하는 과정까지 게이머에게 미션(퀘스트)으로 부여한 것은 아니라는 것을 보여준다. 이러한 결말부의 서사는 역사를 다루는 콘텐츠로서 지니는 조심성, 즉 실존 철인왕후의 최소한의 능동성을 남기려는 목적일 수도 있지만, 게임 콘텐츠 특유의 정체성 '넘나듦' 현상을 보여주는 장치로 해석될 여지가 더욱 많다는 점에서 이 드라마 <철인왕후>는 게임 스토리텔링이 상당히 잘 반영된 고 맥락 구조의 매체 간 재매개 서사(드라마-게임)라고 할 수 있다.

이러한 <철인왕후> 분석은 앞서 언급한 대로 <태자비승직기>에도 그대로 적용될 수 있다. 드라마의 전체적인 구도 상 장봉은 게이머로서 장봉봉이라는 게임 캐릭터에 접속한 것이며, 그 게임은 황궁이라는 맵을 중심으로 황궁 내

법도라는 규칙에 따라 진행된다. 그리고 모든 미션과 퀘스트를 성공적으로 완수한 ‘장붕이 빙의한 장봉봉’은, 중국에 이르러 장붕이 장봉봉으로부터 로그아웃하며 본래의 현재 시간대로 되돌아가게 된다. 이 글의 각주 6번에서 언급한 바와 같이 본 논의에서 초점을 맞추는 <태자비승직기>의 결말은 총 두 개인데, 현실로 복귀한 장봉은 강렬한 몰입감을 잊지 못하고 모든 퀘스트가 마무리된 미션 종료 상태의 게임에 재접속해 과거 게임 플레이의 기억을 되짚거나(20화의 첫 번째 엔딩), 현실에서 자신의 게임 플레이를 상기시켜주는 존재(혹은 함께 게임을 했던 게이머)를 만나 게임 세계의 경험을 현실 세계로 확장해서 이어가려는 모습을 보여주며(21화의 두 번째 엔딩) 종영한다. 이 두 드라마의 공통된 분석은, 물론 두 드라마가 리메이크라는 특수한 관계로 엮여 있는 탓도 크겠지만, 기본적으로 빙의물이 게임 스토리텔링적 속성을 띠고 있음을 상징적으로 보여주는 좋은 사례라고 하겠다.

4. 마치며

이 글은 다양한 고맥락 구조 콘텐츠 분석에 있어 트랜스아이덴티티 이론이 갖는 강점과 변별성을 예증하기 위한 목적으로 기획된 논고다. 그래서 나는 이 연구에서 드라마 <철인왕후>와 그 원작인 중국의 웹드라마 <태자비승직기>를 연구대상으로 삼아 동시대 고맥락 서사구조의 분석도구로서 트랜스아이덴티티 이론의 유용성을 검토하고자 했다. 트랜스 아이덴티티의 관점을 경유할 때 ‘빙의물’이라는 공통점을 갖고 있는 이 두 드라마는 기본적인 설정과 그 플롯 전개 방식에서 주동인물을 기준으로 상당히 독특한 정체성 넘나듦 현상을 보이면서, 게임 스토리텔링이 상당히 잘 반영된 고맥락 구조의 매체간 재매개 서사(드라마-게임)로 분석되었다.

단일한 결론에서 지시 대상이 난잡해지며 메시지 가독성이 저하되는 폐단을 막기 위해 역시 <철인왕후>를 중심으로 기술하자면, <철인왕후>는 장봉환

이라는 게이머가 김소용이라는 캐릭터에 접속해서 벌이는 사건에 다름 아니었다. 죽음으로 모든 주도권을 잃고 비어있는 김소용은 장봉환이라는 게이머로 채워져 ‘김소봉’이라는 독자적인 정체성으로 변해 사건을 직면해나갔다. 이 빙의체는 초반부에 게이머의 자기 정체감이 돌출되는 모습을 자주 노출하며 게이머(영혼)와 캐릭터(육신)가 구분되는 모습을 보이기도 했지만, ‘김소봉’으로서의 활동이 오래될 수록 그 경험은 장봉환 정체성도 트랜스(현대의 바람둥이 셰프↔조선왕실의 왕비)시키고 김소용 정체성도 트랜스(조선왕실의 왕비↔현대의 바람둥이 셰프)시켜갔다. 게이머와 게임 캐릭터가 상호 간의 영향관계에 놓이게 된 셈이다. 일례로 김소용은 대단원부에서 빙의가 풀린 이후에도 그동안 ‘김소봉’으로서 겪었던 모든 경험을 기억한다. 심지어 빙의가 풀린 이후의 김소용은 그간 장봉환이 그의 행적을 통해 남겨 놓은 환경적 맥락, 즉 각종 인간관계 및 정치적 판도에서 장봉환이 남긴 정보값에 입각한 행동을 연속적으로 수행하는 모습을 보인다. 뿐만 아니라 육설을 비롯한 ‘김소봉’의 정체되지 않은 생활패턴을 여전히 지니게 된다. 이것은 게이머의 플레이 정보를 기억·저장하는 게임 캐릭터의 세이브 정보값이라고 해석할 수 있다. 그래서 철인왕후 서사는 ‘김소봉’의 정체성-넘나듦(트랜스아이덴티티)이 일어나는 아이덴티티브릿지이자 장봉환이 겪은 한 판의 게임에 다를 바 없다. 그 와중에 다리를 넘어가는 동력을 꾸준히 보여주고 증명한 것이 김소용도 장봉환도 아닌 ‘김소봉’이라는 점은 게임의 스토리 3대 요소가 ‘인물(캐릭터), 사건, 배경(세계관)’이 아닌, ‘캐릭터&플레이어, 사건, 배경(세계관)’이라는 점을 강하게 환기하는 부분이다. 이것은 게임의 스토리텔링 규범이며, 그래서 <철인왕후>를 비롯한 빙의물의 내러티브 구성방식은 게임 스토리텔링의 작동방식과 동일한 이야기 구조로 되어있다고 결론지을 수 있다.

물론 앞서 적었던 바와 같이, 이 글의 연구대상인 <철인왕후>와 <태자비승직기>가 리메이크라는 특수 관계로 엮인 사실상 동일한 내러티브 플롯이라는 점에서 이 글의 결론은 일반화하기 어렵다는 반론이 제기될 수 있겠다. 사실이 논고의 전반적인 논지 전개는 <철인왕후>나 <태자비승직기>에서 관찰되

는 변별적이고 독특한 설정들에 기반한 것이 아니라 빙의물 특유의 ‘인물’, ‘사건’, ‘배경’이 갖는 ‘캐릭터, 플레이어’, ‘사건, 룰’, ‘세계관, 맵’ 등의 구조적인 부분들에 대한 분석에 기반한 것이기에 연구 대상의 특수성이나 숫자와는 관계없이 보편적으로 적용 가능한 결론이 도출되었다고 나 스스로는 믿고 있지만, 후속 연구에서 더욱 다양한 빙의물을 이 글과 동일한 관점에서 비교, 분석하는 작업이 누적된다면 더욱 선명한 빙의물의 게임 스토리텔링 메커니즘을 규명해낼 수 있으리라 기대한다.

參考文獻

- 로제 카이와, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 2003.
- 김세익, 「미디어 복잡성 시대의 문화콘텐츠학과 문화콘텐츠비평에 대하여」, 『인문콘텐츠』 제66호, 인문콘텐츠학회, 2022.
- 임대근, 「'트랜스 아이덴티티'의 개념과 유형: 캐릭터, 스토리텔링, 담론」, 『외국문학연구』 제62호, 한국외국어대학교 외국문화연구소, 2016.
- 임대근, 「트랜스아이덴티티는 어떻게 표상되는가」, 『트랜스아이덴티티, 이야기 창조의 핵심』(아시아문화콘텐츠연구소 창립 1주년 기념 컨퍼런스 발표집), 사단법인 아시아문화콘텐츠연구소, 2018.
- 김세익, 『경험서사이론으로서의 트랜스아이덴티티 연구』, 한국외국어대학교 대학원 글로벌문화콘텐츠학과 박사학위논문, 2019.

Abstract

A Study on the Game Storytelling Mechanism of Spirit Possession Narrative Created by Trans-Identity Characters — Focusing on the dramas <Mr. Queen> and <Go Princess Go>

Kim, Sei Ik

This study is designed to demonstrate the strengths and distinctiveness of trans-identity theory in analyzing various high-context structures and contents. Therefore, in this study, I will examine the usefulness of trans-identity theory as an analysis tool for contemporary high-context narrative structures, using the drama <Mr. Queen> and its original work, the Chinese web drama <Go Princess Go>, as research subjects.

The 'body', a shell empty of its own identity, corresponds to a 'game character'. 'Possessed subjects' who enter a fictional hybrid space that is completely different from their own reality correspond to 'gamers'. And the 'body possessed by the soul of the possessed subject' corresponds to the 'gamer + character fusion' who is the subject of the game. Therefore, these two dramas, <Mr. Queen> and <Go Princess Go>, can be said to be remediated narratives between media with a high-context structure that reflects game storytelling quite well.

Key words : Trans-Identity, Spirit Possession Narrative, Game Storytelling, Mr. Queen, Go Princess Go

투고일: 2024. 1. 10. / 심사일: 2024. 1. 15. ~ 2024. 2. 15. / 게재확정일: 2024. 2. 20.