

TV 드라마 텍스트의 서사 분석과 수용자 인식 연구*

- 드라마 <도깨비>를 중심으로 -

오 연 옥**

차 례

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. 들머리 | 2) TV 드라마의 흥행과 패러디 |
| 2. 도깨비의 히어로파니와 욕망의 상징 | 3) 최고신을 향한 트릭과 존재의 완성 |
| 1) 신적·현존적 존재로서의 도깨비 | 4. 공간 판타지와 전복의 신화 |
| 2) 도깨비의 판타지와 욕망 | 1) 동일한 공간의 다원적 의미 발현 |
| 3) 죽음에 내재된 양가적 의미 | 2) 전복된 성(聖)과 속(俗)의 공간 |
| 3. 포스트모던 <도깨비>의 메커니즘 | 5. 시청자 참여와 수용 양상 |
| 1) 플롯의 유희적 결합과 다성성 | 6. 가치 전복의 신화와 시청자 인식현황 |

국문초록

대중문화텍스트는 아날로그(감정)와 디지털(기술)의 결합체인 디지털로 그에 해당한다. 본고는 TV 드라마 <쓸쓸하고 찬란하神-도깨비>를 대상으로 서사 및 수용자의 인식양상을 분석함으로써 <도깨비>에 기존의

* 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임.(NRF-2017S1A5B5A07063874)

** 인제대학교 외래교수

가치 전복을 꿈꾸는 신화가 있음을 규명하였으며, 이 지점에 대한 수용자의 인식여부를 확인하였다. 이를 위해 핵심 지배소를 중심으로 등장인물의 정체성을 탐색하고 플롯의 유기적 결합과 다성적인 측면을 확인함으로써 <도깨비>로부터 포스트모더니즘의 탈주와 전복의 서사를 규명한 바이다. <도깨비>는 패러디, 자기 반영성, 상호 텍스트성, 장르 혼합과 같은 포스트모더니즘의 특징이 드러난다. 포스트모더니즘의 정신을 전통적인 가치관과 질서에 대한 거부 및 도전으로 정의할 시, <도깨비>에는 기존 질서에 대한 저항의 일면이 내재되어 있다. 이는 시청자 인식 양상의 확인 및 평가 지표로 작동 한다. 시청자 게시판 및 설문조사를 통해 드라마의 수용자 인식 양상을 살핌으로써 현대인의 일상에 미치는 매체적 특성을 확인한 결과, 수용자의 인식이 <도깨비>의 포스트모던한 지점에는 미치지 못함을 확인하였다.

주제어 : 도깨비, 서사 분석, 지배소, 텔레비전 드라마 텍스트, 패러디, 상호텍스트성, 수용 인식, 롤리타신드롬

1. 들머리

최근 문화지평 확대는 영상매체의 위력과 가속화된 대중의 위상 강화¹⁾에 긴밀한 연관성이 있는 만큼 그에 대한 논의도 활발히 진행되고 있다. 이미 학문 간의 종교배로 인해 문학비평, 사회학, 역사학, 미디어 연구 등의 사상, 방법 및 견해들이 문화연구라는 편리한 이름으로 통합된 잡종화가 문학 비평의 위기 속에서 탄생²⁾하였다. 텔레비전을 일종의 사회적 아비투스(habitus)라고 표현하는 것은 텔레비전이 사회와의 관계

1) 이영미, 『문학사의 반전』, 서울: 한국문화사, 2007, 9쪽.

2) 콜린 스파크스, 『문화연구의 진보』, 존 스토리 편, 백선기 역, 『문화연구란 무엇인가』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2000, 47-79쪽.

속에서 민감한 변화를 담아내기 때문³⁾이다. 따라서 ‘문화론적 문학연구’를 설정하여 대중적 글쓰기를 감싸 안아야 할⁴⁾ 때이다.

그럼에도 불구하고, TV 드라마에 대한 논의는 긍정적인 것만은 아니다. 텔레비전의 일방적인 대량 정보제공이 수용자들을 수동적인 존재로 만듦으로써 현실에 대한 대리경험에 만족하고 현실에 무관심⁵⁾한 마비적 역기능⁶⁾을 초래한다는 비판을 받아 왔다. 뿐만 아니라, 드라마의 성공은 조회수, 시청률과 같은 양적 의미로 평가되며, 문화적 내용은 다수의 관심을 끌기 위해서 제시되는 만큼 저속한 매개물⁷⁾이며, 시청자의 욕망으로부터 자유로울 수 없는 것⁸⁾으로 규정하였다.

지금까지의 TV 드라마에 대한 편협한 시각을 지양하고 본질을 규명하고자 하는 연구도 진행되어 왔다. 흔히 삼류 드라마에 해당하는 멜로 드라마를 대상으로 분석한 결과, 드라마가 흥행위주의 요소만으로 반복되어 온 것이 아님을 확인⁹⁾한 연구는 TV 드라마를 객관적 텍스트 분석을 거치지 않은 채 막장 드라마로 취급하는 시선의 경계를 촉구할 뿐만 아니라, 텍스트의 객관적 분석이 긴요함을 지적한 연구로 괄목할 만하다. 그럼에도 불구하고, 드라마 텍스트는 학문적 비평대상이 되지 못했다.¹⁰⁾ 이는 TV 드라마가 현대인의 일상에 미치는 매체적 특성을 간과

3) 원용진, 『한국의 문화연구 지형』, 『문화과학』 38호, 서울: 문화과학사, 2002, 138-153쪽.

4) 천정환, 『새로운 문학연구와 글쓰기를 위한 시론』, 『민족문학사연구』, 민족문학사학회, 2004, 11쪽.

5) 윤석진, 『디지털 시대, 한국 텔레비전드라마의 구성과 소통 방식 고찰 -2000년대 미니시리즈를 중심으로』, 『비평문학』 제53호, 한국비평문학회, 2014, 146쪽.
박노현, 『텔레비전 드라마와 환상(성)』, 『한국문학연구』 제47집, 동국대학교 한국문학연구소, 2014, 507-534쪽.

6) 윤병철, 『커뮤니케이션 사회학의 매듭』, 서울: 한울아카데미, 2014, 17쪽.

7) 존 위커, 정진국 역, 『대중 매체시대의 예술』, 서울: 열화당, 1993, 17-18쪽 참조.

8) 윤석진, 앞의 글, 119-153쪽.

9) 윤정원, 『TV 드라마에 나타난 서사구조와 의미 분석연구』, 중앙대대학원, 석사논문, 2016, 1-90쪽.

10) 조은아, 『TV 드라마의 현실 수용 비판』, 원광대학교대학원, 석사논문, 2003, 64쪽.

했기 때문이다.

본 연구는 TV 드라마 <쓸쓸하고 찬란하神-도깨비>¹¹⁾를 대상으로 <도깨비>의 서사와 수용자 인식양상 분석을 통해 가치 전복을 꿈꾸는 신화의 존재여부를 밝히고 이에 대한 수용자의 인식 여부를 확인하는데 목적이 있다. <도깨비>는 종래 방영된 여타의 판타지멜로드라마를 넘어섰다. <도깨비>는 시청자의 인식과 감상 지평을 다양한 방향으로 확대·발전시킨 계기가 됨으로써 드라마 수용자에게 매체적 영향력을 행사한 바 있다. <도깨비>는 케이블 채널 tvN에 있어서 역대 최고 시청률인 20.5%를 달성¹²⁾함으로써 국내 케이블 방송의 새로운 획을 그었다. 드라마 방영 기간 동안 2398건이 시청자 게시판¹³⁾에 올라왔으며, 드라마가 종영된 이후부터 지금까지 무려 2539건의 의견이 게재되었으며, 그들의 의견 중 논쟁의 쟁점으로 부각된 점은 오늘날 수용자의 의식 변화 측정의 축으로 작동하기도 한다. 이를 통해 <도깨비>는 텔레비전 드라마의 매체적 특성을 충분히 반영함을 알 수 있다. 따라서 ‘인터랙티브한 의사소통의 가능성이 개방된 디지털 문화인 <도깨비>의 시청으로 인한 수용자의 반응 및 인식양상을 (1)시청률과 시청자 게시판을 확인, (2) 20대 초반 남녀 대학생을 대상으로 한 질문지법을 통해 확인할 것이다.

TV 드라마는 서사와 영상언어가 결합된 텍스트이다. 서사 분석을 위한 <도깨비> 분석의 중요 쟁점은 ‘존재론적 지배소’¹⁴⁾(이후 지배소)이

11) TV 드라마 <쓸쓸하고 찬란하神-도깨비>(이하 <도깨비>)

연출 이용복, 극본 김은숙, TV드라마 <도깨비> 16부작, tvN, 2016년 12월 2일~2017년 1월 21일 방영.

12) 김유영, “도깨비 마지막회 20.5%... 케이블 채널 역대 최고 시청률”, chosun.com, 2017.01.23 09:28, http://kid.chosun.com/site/data/html_dir/2017/01/22/2017012201551.html(2018.10.19.,03:16). 12월 2일 시청률 6.9%에서 시작하여 3회 12.7%를 기록. 11회에서 15%를 돌파, 마지막 16회에서는 최고 시청률 22.1%를 기록.

13) 드라마 <도깨비> 공식 홈페이지의 시청자 게시판

<http://program.tving.com/tvn/dokebi/4/Board/List?page=1>

14) 김옥동, 『포스트모더니즘과 예술』, 서울:청하, 1992, 59-60쪽.

다. <도깨비>의 핵심적 지배소인 존재와 운명, 히에로파니(hierophany)와 욕망의 상징인 도깨비, 죽음의 양가성, 신데렐라 콤플렉스와 롤리타 콤플렉스, 사랑과 기억, 서약서와 소환, 성(聖)-속(俗)의 세계에 대한 논의를 통해 등장인물의 정체성과 그들 간의 관계를 규명할 수 있다. 시청자가 드라마 <도깨비>를 재차 다시 시청하게 되는 이유는 드라마의 서사를 비롯한 매직 리얼리티에 해당하는 영상미에 있다. 살아 움직이는 이미지들을 디지털화하는 기술이 멀티미디어와 디지털 텔레비전을 통해 폭넓게 확산되고 있는 만큼, '영상'은 '문자'와 마찬가지로 분석의 대상¹⁵⁾이다. 따라서 시퀀스의 구도 및 음향에 대한 논의는 간과할 수 없다.

포스트모더니즘 연구에서 상호텍스트성, 탈장르화, 자기 반영성, 대중문화에 대한 관심 또한 본 연구의 본질을 해명하는 데에 필요하다. 포스트모더니즘의 기본 정신을 전통적인 가치관이나 질서에 대한 거부와 도전으로 본다면 가치 전복의 신화가 존재하는가에 대한 논의는 중요하다. 도깨비와 인간의 사랑, 그리고 텍스트에 드러난 다원성이 스토리를 위한 소재를 보여줌으로써 형식적 일면으로 그치는 것인지, 그렇지 않으면 TV 드라마 <도깨비> 서사 구조 전체가 포스트모더니즘의 탈주와 전복의 서사를 보여 주는 것인지에 대한 확인은 간과할 수 없다. 이와 함께, 수용자의 인식이 드라마의 심층적 수용여부를 확인할 것이다.

2. 도깨비의 히에로파니와 욕망의 상징

1) 신적·현존적 존재로서의 도깨비

엘리아데의 성현(聖顯)의 개념으로 사물 그 자체의 신성함이 아닌, 사물을 통해 의미 부여된 무엇인가를 내포하기에 숭배하는 것을 의미한다.

15) 자크 데리다, 김재희 역, 『에코그래피-텔레비전에 관하여-』, 서울: 민음사, 2002, 276-277쪽 참조.

우리 주변의 사물인 태양, 물, 돌, 식물 등은 우리 주변 사물을 통해 드러나는 신성함을 숭배하는 것은 히에로파니(hierophany)이다.

김신NA 그는.. 물이고 불이고 바람이며 빛이자 어둠이다. 그리고 한 때, 인간이었다.. <1부>

도깨비 김신은 ‘물’로써 자신의 존재를 설명한다. 물은 내포된 창조, 풍요, 정화의 상징¹⁶⁾이다. 도깨비는 ‘물, 불, 바람, 빛, 그리고 어둠’이라는 주변사물과 현상을 통해 신성성을 획득한 존재로 히에로파니의 대상이 된다. 이러한 신성성은 엘리아데의 성(聖)과 속(俗)의 개념과 연결된다. 성현(聖顯)은 성(聖)으로 드러난 현상과 속(俗)으로 머무는 현상을 아우르는 총체적인 삶의 현상에 대한 인식이므로 실존은 ‘상반하는 것의 공존’이며 ‘역의 합일(coincidentia oppositorum)’¹⁷⁾이다. 도깨비 이야기의 공간은 생활 현장 주변이며, 시간은 극히 가까운 어제 오늘로, 누구든 도깨비로 인한 비슷한 경험¹⁸⁾을 할 수 있다. 김신은 현실과 초현실 사이에 걸쳐진 존재이자, 사소하기도 범상하기도 한 존재이다. 이는 도깨비의 존재가 일상성과 비일상성의 합일임을 알게 한다. 김신은 신 이전에 인간이었으며, 불멸의 삶을 가졌음에도 불구하고 더 높은 곳의 신을 향해 원망과 기원을 드러내는 중첩적 존재이다.

신E 홀로 불멸을 살며 사랑하는 이들의 죽음을 지켜보아라. 그 어떤 죽음도 잊히지 않으리라. 내가 내리는 상이자 그대가 받는 벌이다. -
중략 오직 도깨비 신부만이 그 검을 뽑을 것이다. 검을 뽑으면 무
로 돌아가 평안하리라. <1부>

본래 인간이었으며, 신의 선물인지 벌인지 알 수 없는 불멸의 삶을 살

16) M. 엘리아데, 정진홍 역, 『종교와 신화』, 파주: 살림출판사, 2015, 40쪽.

17) M. 엘리아데, 위의 책, 20-34쪽.

18) 김열규, 『도깨비와 귀신』, 『한국학논집』, 계명대학교 한국학연구소, 2003, 207쪽.

게 김신은 성과 속을 공존한 채 불멸이 끝나길 고대하는 존재이다. 따라서 그의 불멸이 곧 완벽한 신적 존재임을 의미하는 것은 아니다. 김신의 가슴에 꽃힌 칼은 인간의 형벌을 상징한다. 그에게 불멸이란 자신의 분노와 복수, 그리움을 모두 감싸 안은 채 외로움을 살아내야 하는 형벌이다. 김신은 ‘아무나’, ‘마음약한 신’으로 자신을 명명하는 불완전한 존재로서의 신이다. 은탁을 만나는 순간순간도 역시 마음약한 신이다.

도깨비 ! (잠깐 망설이다, 주면)

은탁 (꽃 받고) 난 주로 생일 날 풀을 받는구나. 아홉 살 땐 배추 받았거든요. (꽃 보며) 근데 메밀꽃은 꽃말이 뭘까요?

도깨비 연인.

은탁 !

<1부>

메밀묵은 도깨비의 기호 식품이다. 메밀은 척박한 땅에서도 잘 자라 기근을 해결해 주는 서민의 먹거리였다. 도깨비가 선호하는 메밀묵은 도깨비의 민중성을 상징¹⁹⁾한다. 김신은 메밀꽃이 무성한 들판에 버려져 생을 마감한다. 그리고 메밀꽃이 흐드러지게 핀 들판에서 불멸의 삶을 얻는다. 죽음과 회생의 지점에서 공존해온 메밀꽃을 은탁에게 건넨은 죽음을 위시한 김신과 은탁의 운명적 사랑을 확인할 수 있다.

2) 도깨비의 판타지와 욕망

<도깨비>는 초월적 존재를 통해 환상성을 획득함으로써 성공한 드라마이다. 판타지 장르를 기반으로 멜로와 드라마를 엮은 <도깨비>는 초월적 존재와 인간과의 사랑을 소재로 한 판타지 멜로드라마이다. 흥행하는 드라마의 조건으로 원조 교제를 전제한다. 뿐만 아니라, 성공할 수 있는 멜로드라마의 조건을 짜 맞추는 듯 드러낸다. 즉, 사랑에 관한 플롯은

19) 송효섭, 『도깨비는 어떻게 생겨나는가』, 『한국학논집』제30집, 계명대학교 한국학연구소, 2003, 99쪽.

세 번의 극적 단계로 간추릴 수 있다. 첫 번째 단계는 사랑이 절정에 다다를 때 시련이 찾아오는 것이고, 두 번째 단계는 눈물겨운 노력에도 희망은 막다른 길에 다다르게 된다. 마지막 단계에 이르러서야 모든 장애요소를 극복하고 사랑을 완성²⁰⁾한다. 멜로드라마의 주인공이 일반적으로 선남선녀인 것처럼 <도깨비>에 등장하는 저승사자 왕여와 김선은 지극히 아름답고 잘 생긴 남녀이다. 그러나 이들이 사랑에 빠지게 되는 것은 외모적 수려함 때문만은 아니다. 삼신할머니의 의도 하에 전생과 현생을 연결하는 반지는 그들 앞에 나타나게 되고, 이를 계기로 엄청난 대가를 지불해야 할 그들의 사랑이 시작된다.

김신과 지은택의 만남 역시 신의 의지 속에 계획된 숙명 속에서 시작한다. 도깨비 이야기는 속성상 일상적인 개인의 경험담인 경우가 많다. 이는 도깨비라는 신적 존재와 인간과의 만남, 그리고 그로 인한 사건의 발생이라는 설정이 낯설기만 한 것은 아님을 의미한다. 따라서 김신과 지은택을 중심으로 한 신적 존재와 인간의 사랑 이야기는 수용자에게 개연성을 갖게 한다. 이 점은 <도깨비>의 시청률 상승을 이끌어낼 요건 중 하나가 될 수 있다. 이때 도깨비의 신성성과 판타지한 분위기에 숨겨진 근본적 의미의 파악이 요구된다. 도깨비는 한국인의 내부에 깊이 감춰진 성적 욕구를 상징한다. 가지고 싶고 행하고 싶고 누리고 싶은 욕구를 환상적으로 충족코자 도깨비의神通한 능력에 가탁(假託)한 ‘욕구 전이(轉移)’²¹⁾의 한 양상이다.

드라마는 예술과 문학이 아닌 일상의 삶에 시청자 즉, 수용자를 비매개하는 것으로 용인할 수 없는 사랑의 재현은 수용자에게 직접적인 영향을 끼친다.²²⁾

20) 로널드 B. 토비아스, 김석만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 서울: 풀빛, 2005, 300-301쪽.

21) 안병국, 『잡귀 설화고』, 『동방학』5권, 한서대학교 동양고전연구소, 1999, 283쪽.

22) 이정란, 『인기드라마 속 중심인물들의 특징과 청소년들의 자아정체성 형성과의 상관관계』, 성균관대학교 언론정보대학원 석사논문, 2006, 13쪽.

- 대박. 지은탁 원조교제 현장 발견. 남자 딱 봐도 삼십대.
- 미친ㅋㅋ
- 인증샷 찍어서 단톡방에 올려 얼른ㅋㅋ <2부>

30대 중반으로 보이는 김신과 교복을 입은 지은탁이 자정 가까운 시간을 배회하고 있는 광경은 비정상적인 만남을 생각게 한다. 썬니는 김신을 돈 많은 유부남으로 본다. 30대 중반의 남성과 고등학생인 미성년자 간의 만남은 주인공에 대한 비난으로 이어져야 하지만, 판타지한 드라마의 분위기와 등장인물의 매력에 묻혀 이들이 추구하는 사랑의 정체성을 확인하지 못한 채 로망에 사로잡힌다. 소녀의 로망은 로맨스를 꿈꾸는 것으로 그칠 수 있으나, 롤리타신드롬(Lolita Syndrome)²³⁾에 사로잡힌 남성은 다른 의도를 내포하기에 충분하다.

은탁 애 키우기 딱 좋은 집이네요. 우리 애 낳고 알콩달콩 한번 잘 살아봅시다. -중략 어떤 타입이에요? - 중략 - 아내 타입. 현모양처? 섹시? 전문직? 아 매일매일 바뀌 즐까요? <4부>

사고무친한 지은탁은 이모가 이사를 가버리자 갈 곳이 없게 된 상황 속에서 김신에게 의탁하려 한다. 여학생들이 경제적인 이익을 대가로 중년남자와 사귀는 ‘원조(援助)교제’도 일종의 롤리타신드롬이라 할 수 있다. 은탁은 생면부지의 남성에게 “한 오백 정도 용통”해 달라며 “미래를 약속하고 만날 생각은 있”다는 말을 서슴지 않는다. “이 가방을 도로 뺏기느니 차라리 아저씨를 사랑하겠어요.”<7부>라는 은탁의 평범치 않은 말과 행동은 신데렐라 콤플렉스를 떠올리게 한다.

박용기, 『좋아하는 텔레비전 등장인물들의 특성에 대한 시청자들의 반응』, 『한국언론학보』 47, 한국언론학회, 2003, 7-190쪽.

23) 어린 소녀에 대한 중년남자의 성적 집착 혹은 성도착. 여학생들이 경제적인 이익을 대가로 중년남자와 사귀는 ‘원조(援助)교제’도 해당함. “롤리타신드롬”, 두산백과, [http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1185694&cid=40942&categoryId=31614\(2017.05.15.10:50\)](http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1185694&cid=40942&categoryId=31614(2017.05.15.10:50))

도깨비NA (표정 굳어 은탁 보는..) 심장이 하늘에서 땅까지 아찔한 진
자운동을 계속하였다.

은탁 아저씨?

도깨비NA 첫사랑이었다. (그저 보는데..)

은탁 !!.. (자기도 뭔가 기분이 가라앉아 도깨비 마주 보는데..) <4부>

김신이 도깨비라는 신적 존재이기 때문에 지은탁의 정체성은 고등학생이 아닌 도깨비 신부에 맞춰져 있다. 검을 뽑아 무로 돌아가게 할 수 있는 유일한 도깨비 신부라는 점을 부각시킴으로써 금지된 사랑의 빛나간 열정을 간과하게 한다. 도깨비 김신 역시 “백년을 살아 어느 날, 날이 적당한 어느 날 첫사랑이었다, 고백할 수 있기를 하늘의 허락”을 구하려 함으로써 수용자가 신적 존재인 도깨비의 판타지성을 통해 도덕적 잣대를 망각하도록 유도한다.

<도깨비> 공식홈페이지의 시청자 게시판은 이미 방영 전부터 수용자의 높은 관심을 보여 준다. 김신과 지은탁의 사랑이 곧 신과 인간의 사랑이라는 점에서부터 이 드라마는 충분히 포스트모던하다. 기존의 멜로 드라마 주인공의 전형성을 파기한 이들의 사랑은 롤리타 콤플렉스와 신데렐라 콤플렉스를 교묘히 감추어내는 데 성공한 듯하다. 그러나 <4부>가 방영된 후 은탁과 김신의 사랑은 뉴스 매체에서 기사화되었고, 도깨비 공식홈페이지의 시청자게시판은 이에 대한 논쟁으로 가득 찼다. 본고는 시청자의 적극적 수용 여부를 시청자 게시판과 질문지 조사(20대 초반 남녀 대학생 170명을 대상)를 통해 등장인물의 정체성에 대한 시청자의 수용양상²⁴⁾을 살펴보았다. 먼저 은탁과 김신의 관계에 대한 시청자 의견은 다음과 같다.

24) <질문2>번은 ‘그렇다’는 대답이 10명인데 반해, ‘아니다’는 대답이 69명이다. 이는 시청자게시판에서 은탁과 김신의 관계를 원조교제로 보는 입장과 대조적이다. 이는 연령대의 변수(20대 초반의 대학생, 자녀를 둔 부모)가 작용하였기 때문이다. 이에 게시판과 질문조사지의 반응은 각각 검토한다.

(1) 순수한 사랑으로 인식

- “드라마는 드라마일뿐...원*교제 운운하는건 좀 아닌듯해요.”(늬은하마 2016.12.11./ 조회수 563)
- “저도 순수한 ‘키다리 아저씨’ 생각이 납니다!(2016. 12.11.)”
- 900살 넘는 도깨비와 도깨비 신부의 사랑이야기입니다만... 드라마는 제발 드라마로 받아들이셨으면.(송재민 2016.12.21.)
- 판타지 드라마라는 걸 인지하고 봐서 그런가 그런 생각은 안들었습니다. (김진배. 2016.12.20.)

판타지 드라마라는 것을 인지하고 보았기 때문에 원조교제라는 생각은 안 든다는 김**씨의 의견은 TV드라마의 현실에 대한 영향력을 가진 롤리타 콤플렉스를 인지하지 못하는 입장에 대한 확인에 해당한다. 이는 현실 윤리 질서에 어긋나는 것을 판타지로 감추려한 제작진의 의도가 실현된 것으로 볼 수 있다.

(2) 원조교제로 인식

- “30대 아저씨와 19세 여고생의 사랑 이야기네요.” (강성호 2016.11.28/ 조회수 301)
- “미성년자 고등학생과 아저씨의 사랑, 교제... 보기 불편합니다.” (이현지, 2016.12.11./조회수 1055)
- “미성년자와 30대 중후반 남자의 러브스토리”
6회 마지막 부분 뽀뽀를 하는 걸 보고 어이가 없어서 이렇게 글을 씁니다. 어떻게 도덕적 잣대, 사회적 분위기를 생각지도 않고 이런 드라마 전개를 하시나요? (김민선 2016.12.20./ 조회수 988)

위 내용은 게시판의 시청자 의견 중 대표적 사례를 제시한 것이다. 미성년자 은탁과 30대 중반 김신의 만남은 드라마 흥행을 위한 제작진의 작위성을 고려할 수 있다. “언제까지 원조교제 로리물로 질질 끌건지” (은선정 2016.12.20/ 조회수 648), 역겨운 로리물로 드라마를 몇 회씩 값

아 먹고 있는지 의문스럽다는 의견은 판타지로써 이들의 만남을 미화하려는 제작진의 의도가 실현되지 못했음을 의미한다.

다음으로 은택과 김신의 관계에 대한 질문지 조사결과는 다음과 같다.

<자료1> 김신과 지은택의 관계에 대한 질문지 조사 결과

질문 유형	매우 그렇다	그렇다	약간 그렇다	아니다	계
<질문 1> 지은택은 '불우한 환경에 처한 여성이 현실에서 벗어나기 위해 돈 많은 남성을 만나고자 하는 기대감'을 갖고 있다.	23	49	47	51	170
<질문 2> 김신은 900살이라는 나이 이전에 30대 중반의 남성으로 묘사되어 있다. 지은택이 고3 수험생이라는 점을 감안할 때, 김신의 지은택에 대한 감정은 윤리적으로 배척해야할 대상이다.	10	24	71	69	174
<질문 3> 궁핍한 소녀가 부유한 중년남자로부터 금전적 지원을 받길 요구할 수도 있다.	22	44	72	32	170
<질문 4> 도깨비와 2017년 고3의 현실 패턴은 동일하게 진행되고 있다. 2018년 새해가 되자 김신과 지은택의 스킨십 장면이 빈번히 드러난다. 이는 고3 학생들이 시험에서 해방되듯, 육체적 금기에서 해방되길 동경하는 결과를 초래할 수 있다.	5	14	88	63	170
<질문 5> TV 드라마에 상영된 비윤리적인 내용은 시청자의 가치관 형성에 부정적인 영향을 준다.	1	14	51	59	66
<질문 6> 시청자는 스스로 비윤리성을 인지하므로 질문 4의 내용은 과도하다.	2	5	11	52	70

김신의 지은택에 대한 감정은 윤리적으로 배척해야할 대상이라는 <질문2>에 '그렇다'라는 대답이 10명인데 반해, '아니다'라는 대답이 69명이다. 드라마가 수능시험이 끝난 고3 수험생이 탈선을 하는 데에 영향을 미칠 수 있다는 <질문4>번 질문이 과도하다는 <질문6>에 '아니다'라는 대답이 70명 중 52명이다. 이는 김신과 지은택의 관계는 배척할 만한 감정이 아니라는 입장이 우세한 데 반해, 탈선을 부추기는 결과를 초래하지는 않는다는 입장으로 정리할 수 있다. 즉 20대 초반 대학생의 드라마

를 통한 인식이 감정과 현실의 일치로 이어지지 않음을 확인할 수 있다.

3) 죽음에 내재된 양가적 의미

지은탁과 김신에게 죽음은 양가성을 가진다. 귀신을 보는 은탁은 “망자로부터 이것저것 잘 주워들으며” 그들의 세상과 접해 왔다. 심지어 은탁은 어머니의 죽음을 어머니 혼령을 접함으로써 알게 된다. 은탁은 이미 출생 전부터 죽음과 맞닿아 있는 존재이다. 9살 은탁은 저승사자로부터 “태어나지 말았어야 할 아이”라는 말을, 19살 은탁은 도깨비로부터 “그저 원칙을 어기고 인간의 생사에 관여해서 생긴 부작용”이라는 말을 듣게 된다. 이 모든 것을 감수하기 싫으면 그저 명대로 죽을 수밖에 없음을 알게 된 은탁은 자신에게 내재된 죽음을 인식하게 된다.

도깨비 너 뭐야. 너 대체 뭘데 보통은 보여야 할 게 아무것도 안 보여.

은탁 (?) 뭐가, 보여야 하는데요?

도깨비 스무 살, 서른 살, 너의 미래.

은탁 아. 없나 보죠. 미래가. <1부>

은탁의 보이지 않는 미래는 기타누락자로 명부에 올라간 자신의 죽음을 예기한 채 미래가 없는 것으로 쉽게 대답한다. 보통 사람들은 길흉화복 같은 미래가 보이지만 아무것도 볼 수 없는 것은 자신의 죽음 때문인 것으로 쉽게 대답한다. 이미 은탁 주변에는 죽음이 존재해왔기에 담담할 수 있다. 그러나 이는 은탁의 정해지지 않은 삶이 아닌, 도깨비가 보지 못할 삶을 의미한다.

저승 도깨비의 불멸을 끝낼 소멸의 도구. 그게 도깨비 신부의 운명이야.

-중략- 니가 검을 빼면 그 자는, 먼지로.. 바람으로.. 흩어질 거야.

이 세상, 혹은 다른 세상 어딘가로. 영영... <9부>

은택은 도깨비 신부의 역할이 도깨비의 검을 뽑음으로써 그의 불멸을 끝내는 데 있음을 알게 된다. 칼을 뽑으면 도깨비가 '무'로 돌아가게 되는 사실을 건디지 못한 은택은 도깨비를 떠나기로 결심한다. 그러나 신이 계획한 은택 자신의 죽음과 도깨비의 죽음의 병존은 오히려 그들의 사랑을 공고히 한다.

은택 그러니까 내가 아저씨 검을 뽑지 않으면, 죽을 때까지 죽는다고요? 계속 계속?

도깨비 (그런 은택 꼭 안아주는데...) 미안해. 이런 운명에 끼어들게 해서. 하지만 우린 이걸 통과해 가야해. 어떤 문을 열게 될지 모르겠지만, 니 손 절대 안 놓을게. 약속할게. 그러니까 날 믿어. 난 니가 생각한 것보다 큰 사람일지도 모르니. <11부>

도깨비에게 소멸의 도구일 수밖에 없는 은택은 그를 떠나게 됨으로써 서로의 사랑을 확인하게 된다. 그러나 그들의 사랑이 절정에 다다를 때, 오히려 새로운 난관을 겪게 된다. 도깨비의 칼을 뽑지 않는다면 더 이상 존재가치가 없어지므로 결국 은택이 죽음을 피할 수 없게 될 것이다. 김신은 은택을 죽음으로부터 막아내려 애쓴다. 그러나 박중헌의 등장을 통해 그들이 결코 신의 계획으로부터 벗어날 수 없음을 알게 된다. 뿐만 아니라, 김신 역시 불멸의 삶 속에서 사랑하는 이들의 죽음을 지켜보는 자신의 고통스러운 별, 곧 불멸의 삶을 끝내기를 고대해왔다. 기억에 의한 고통은 김신에게 지옥과도 같은 것이기 때문이다.

보면, 도깨비, 참고 참았던 울음을 토해내고 있다. 그때 창밖의 섬광 번쩍! 도깨비의 손 안에 쥐어진 검 보인다. 도깨비, 울부짖으며 가슴에 박힌 검 빼보려 하는데.. 이 또한 일종의 자살이다. 허나 검은 꿈쩍도 않는다. 울음소리 더더욱 깊어지고.. 바닥을 모르겠는 외로움이 추락하던 어느 날이었다. 그 위로..

신E 그 어떤 죽음도 잊히지 않으리라. <1부>

고려남자 김신의 기억에서부터 도깨비 김신에 이르기까지 사랑하는 이의 죽음에 대한 기억을 가진 채 900년을 살아내야 하는 것은 불멸의 삶이 오히려 형벌로 받아들여지는 이유가 된다. 도깨비의 무화는 평안을 의미한다. 무로 돌아가 평안할 수 있는 방법은 가슴의 검을 뽑고 사라지는 것이다.

도깨비NA 너는 내가 살고 싶은 이유다.. 너는 내가 죽고 싶은 이유다.

도깨비 그 아이만이 날 죽게 할 수 있는데.. 그 아이가, 날 자꾸 살게 해. 웃기지. <6부>

그러나 도깨비 신부의 등장으로 죽고자 하는 염원은 곧 살고자 하는 염원으로 바뀐다. 도깨비에게 지은탁은 자신의 죽음을 이루어지게 하는 대상이자 동시에 하루 더 살고 싶게 충동질하는 존재이다. “아이가 더 소중한지기 전에 죽어야 겠다”는 결심은 다시 하루만 더 살아 함께 산책하고 싶다는 욕망으로 바뀐다. 지은탁은 도깨비에게 있어 죽음과 삶이라는 양가적 의미를 부여한다. 뿐만 아니라, 김신이 맞이할 죽음 역시 존재의 소멸과 찬란한 신으로의 부활이라는 양가성을 갖는다. 이는 소환을 약속한 서약서에 대한 김신의 믿음에 근거한다.

3. 포스트모던 드라마 <도깨비>의 메커니즘

1) 플롯의 유기적 결합과 다성성

<도깨비>에서 메인플롯의 주인공인 김신, 저승, 지은탁, 김선은 서로 운명이라는 강한 결속 하에 얽여있음에도 불구하고, 각자 자신들만의 개별적 이야기를 갖는다. 뿐만 아니라, 서브플롯에 해당하는 인물들에게도 자신만의 개인사가 있다. 이들 서브플롯은 주인공이 겪는 사건과 무관하

계 진행됨에도 불구하고, 플롯의 병치는 유기적 결속 하에 진행된다.

<자료 2> <도깨비>의 주요 등장인물에 따른 플롯 병치

은택의 시간	주요 사건		주인공에 대한 원조	최고신에 대한 도전	장소
출생 전	삼신과 은택모의 이야기				육교 위
9세	은택모의 죽음과 촛불 끄기 거부/ 이모네와 살게 됨/ 저승과 대면		삼신의 도움과 격려	신의 존재 부정	
수능 전	도깨비 소환/ 생일케이크 촛불 끄/ 씨니 만남				
	저승과 씨니의 만남/ 반지에 대한 집착		삼신의 의도		육교 위
수능 후	은택이 떠남	검에 대한 진실을 알	저승과의 대화		
	도깨비의 은택 찾기	이상기후/ 죽은 자 살리기		최고신에 대한 항변	높은 빌딩 위
	은택을 구함	서로의 사랑 확인	저승과 신의 도움 받음 (인지 못함)	둘의 사랑을 최고신에게 알림	산 정상
20세	박중현의 등장	파국의 결말 예고			
	박중현과 도깨비의 소멸	지은택의 망각(기억하기 위한 메모)	저승의 도움 (권한을 넘어섬)	씨니의 기억 지우기에 대한 거부	옥상 위
29세	도깨비 소환	촛불을 끄	찬란한 신-도깨비	전략적 도구, 서약서	옥상 위
	도깨비와 은택의 사랑	은택의 기억 회복	은택의 기억을 위한 여행	씨니와 저승 (기억 유지)	
	저승을 떠나는 씨니	서로를 기억함을 인지	자신의 선택		옥상 위
	은택의 죽음	교통사고와 희생	자신의 선택 (차를 안 마십)	환생을 기약	저승의 찾집
?년 후	저승과 씨니의 환생	사랑의 완성을 원함	도깨비의 축원	환생을 통한 사랑의 완성	
200년 후	은택의 환생	박소민으로 환생		환생을 통한 만남 실현	퀘백의 무덤

위 표는 주요 서사구조와 인물의 이야기 및 지배소를 통해 플롯들이

목적과 의도를 가진 채 부각되고 있음을 보여준다. 전생을 기억한 채 살아 가게 되는 도깨비 김신, 저승사자 왕여, 귀신을 보는 지은탁, 그리고 김신. 이 네 인물은 판타지 장르에서 요구하는 주인공의 특징을 내재한 채 각자의 목소리를 충분히 드러내고 있다. 김신과 은탁, 왕여와 김신의 메인플롯은 동등한 목소리로 발현된 특성을 드러낸다.

<도깨비>의 메인플롯의 사이에 끼인 여러 편의 에피소드는 기능 상 두 가지 범주로 분류됨으로써 메인플롯과 독립성을 유지한 채 특정한 의미관계를 형성한다.

남의사 (!!!) 저.. 죽었습니까? (하는데)

“야 최영재! 최영재!”하는 목소리와 함께 응급실로 들어오는 베드 하나. 베드엔 남의사다!!

저승 의사선생 응급처치 덕에 저 환잔 살았습니다.

남의사 (희미하게 웃으며) 다행이네요..

하고, 다시 자기 보면, 동료들 사이로, 발에 신겨져있는 닳아 납작해진 크록스 샌들 보이는데.. <3부>

과로사로 숨이 멎는 순간까지 환자를 치료하기에 여념이 없는 남의사의 집념은 사회적으로 존경받기에 충분하다. 그러나 클로즈업된 채 화면을 가득 채우는 것은 그의 갈라진 뒤통치와 발에서 벗겨져 병원 바닥에 뒹굴고 있는 닳아빠진 크록스 한 짝이다. 이어서 그것을 망연히 바라보는 남의사의 얼굴이 클로즈업된다. 이러한 영상언어는 남의사의 삶이 진정 표본이 될 만한 것인지 생각하게 한다. 이별통보를 받은 저승은 자신의 마음을 다스릴 방법에 대해 “정신과상담의였던, 흰 가운 입은 망자(30대 중반, 男)”에게 자문한다. 그의 상담에 감사하며 저승은 이승의 기억을 잊게 해주는 차를 권한다. 이제 그 한 잔의 차로 의사는 모든 것을 망각하고 문 밖으로 나가야 한다. 의사의 허탈한 표정은 클로즈업되어 “아 공부한 거 아까워 죽겠네. 뭐 하러 박사까지 판다고 청춘 다 버리고.

당신이 제 마지막 진료였어요.”<10부>라는 말의 의미를 더욱 무겁게 한다. 클로즈업 된 저승의 얼굴 역시 그의 말에 인정 하듯이 쓸쓸하게 보인다. 이들 에피소드는 인생의 목표에 도달함으로써 자신이 원하는 삶을 살아왔지만, 그로 인해 생을 마치게 된 그들을 보며 인생의 궁극적 목적이 과연 무엇인가 되돌아보게 하는 기능을 수행한다. 이와 달리 사회비판의 패러디로 기능하는 에피소드가 있다.

덕화 절대 네버. 재벌이라 하면 응당 학교 앞까지 세단을 몰아 세간의 관심을 주목시켜야 하는 법. (하더니 운전석에서 내려 조수석으로 간다) <4부>

유덕화는 재벌의 당위적 행동을 언급함으로써 경제력을 갖춘 중년 남성의 지표가 아닌, 사회적으로 물의를 빚어 비난받는 재벌의 행동에 대한 비판적 발언임을 김비서의 대사를 통한 확인할 수 있다.

덕화 출생의 비밀이라... 재벌 3세란 응당 이런 비극 하나쯤은! 김대표님 걱정마세요. 내가 바닥부터 어떻게 올라왔는데. 점심시간 설렁탕 짬밥이 몇 년인데요. 이거 먹고 내 회사 지켜낼 겁니다. 재벌답게 뻑! (설렁탕 맛있게 먹고)

김비서 덕화군? ‘내 회사’ 아닙니다. 모든 직원 분들 회사죠. 그 분들이 잘 지켜내고 있으니 지나친 기우는 넣어두시구요. 점심시간 끝났구요. 잘 먹었습니다. (일어나 카운터로) <14부>

덕화군의 “재벌이라 함은~”으로 시작하는 에피소드는 CEO의 자격과 사회적 역할을 생각하게 한다. <12부>에서 회사는 김비서가 CEO를 맡고, 덕화는 바닥부터 일을 배우기로 한다. 20014년 땅콩회양사건으로 비난받은 대한항공의 경영진은 응당 CEO라면 이러해야 할 것임을 언급하고 있다. 이때 제시된 에피소드는 사회비판의 패러디로 기능하고 있다. 그러나 텔레비전 패러디로부터 직접적인 비판을 끌어내는 일은 텍스트

해석에서 지나친 관용을 요구하는 것이다. 이는 시청률이라는 자본 논리는 10대 지향의 감각적 웃음을 강제하는 결정적 요인으로 시청자들은 최악의 상태에서도 최악의 패러디를 갖고 놀고자 한다. 수용자의 선택과 지지에 의존하는 만큼 패러디는 즐거워야 하는 것²⁵⁾이다. 이때 문학적 의의에 있어 텔레비전 패러디는 패스티시²⁶⁾에 가까울 수 있으나, 텔레비전 패러디는 다른 차원의 해석을 요하므로, 텔레비전 드라마의 경우 패러디 개념은 문학적 정의와 구별해야 한다.

드라마 <도깨비>의 주인공으로 신적 존재인 도깨비와 귀신 보는 아이가 등장한다는 것은 이미 그 자체로서 포스트모더니즘적이다. <도깨비>는 환상드라마이자, 멜로드라마, 탐색드라마이다. 제작팀은 ‘신비로운 낭만 설화’로 지칭하기도 하였으나, 판타지멜로드라마로 정의내리는 것이 더 명쾌하다. 장르의 혼합 혹은 장르에 대한 유희는 파스티쉬와 패러디, 자기 반영성, 상호 텍스트성과 함께 포스트모던한 <도깨비>의 특성이 된다.

2) TV 드라마의 흥행과 패러디

상호텍스트성은 주어진 한 텍스트가 다른 텍스트와 맺고 있는 상호관계를 의미하지만, 주어진 텍스트 안에 다른 텍스트가 인용문이나 언급

25) 박근서, 전규찬, 『텔레비전 속 패러디하는 즐거움과 한계』, 『한국언어문화』 27권, 한국언어문화학회, 2005, 87-89쪽, 100-101쪽.

26) 프레드릭 제임슨, 『포스트모더니즘과 소비사회』, 김옥동 편, 『포스트모더니즘의 이해』, 서울:문학과지성사, 1990, 244-246쪽.

패스티쉬는 포스트모던 예술가들이 다른 예술의 기법, 장르, 스타일, 매체까지 혼합해 모방하는 예술양식을 말한다. 프레드릭 제임슨에 따르면, 패스티시(pastiche)는 자기생성적 스타일이라는 관념이 과거지사가 되어버린 시대에 패러디(parody)가 도달한 결말이다. 확고한 참조점이나 정상(正常)이라는 개념이 없어져 패러디가 가능하지 않게 되자 패러디를 대신하여 나타난 것이 바로 패스티쉬라는 것이다. 그래서 제임슨은 “패스티시는 공허한 패러디이며, 유머 감각을 상실한 패러디”로 본다.

의 형태로 명시적으로 드러나 있는 경우를 의미하기도 한다. <도깨비>에서 확인할 수 있는 상호텍스트성은 크게 은탁의 위령역할(고스트위스퍼러), 김신의 불멸의 삶(하이랜더), 저승과 덕화의 사실 은폐(찌라시), 그리고 은탁을 구출(맨인블랙)하는 것으로 나타난다.

<도깨비>에서 지은탁은 귀신의 소원을 들어주고 그들을 저승으로 가도록 하는 역할을 한다. 이는 이승을 떠날 수 없는 슬픈 영혼들을 달래주는 <고스트 위스퍼러>의 위령 역할을 떠올리게 한다.

S#45. 길거리 일각 (밤) 할매귀신 귀에 소곤소곤 얘기해 주는 은탁.

할매귀신 진짜가. 고맙데이.. 참말로 고맙데이..

은탁 아저씨한테 전해 드릴게요. 근데 요새 고시원 개는 왜 안 보여요?

할매귀신 가? 가는 니 덕에 (하늘 가리키며) 찌그 갔지. 지 한 다 풀고

은탁 아.. 그럼 할머니도.. (몽클해 보는데..) <6부>

지은탁은 도서관 귀신, 할매 귀신, 복수 귀신, 그리고 자신의 친구이자 어머니의 친구였던 정현이가 저승으로 갈 수 있도록 위로해주는 역할을 한다. 이는 어릴 때부터 유령을 보고, 그들과 대화할 수 있는 멜린다 고든이 자신과 같은 능력을 가진 할머니의 가르침에 따라 이승에 미련을 두고 방황하는 영혼에게 도움을 주어 안락한 저승의 세계로 이끄는 <고스트 위스퍼러>²⁷⁾라는 영매 이야기와 대응한다.

이와 같은 맥락으로, 김신의 불멸은 <하이랜더>의 주인공 코너의 불멸²⁸⁾과 대응한다. 김신은 스스로를 소멸시킴으로써 불멸을 끝내려 하지만, 코너는 자신과 같은 존재를 죽여 유일한 존재가 됨으로써 불멸을 끝낼 수 있다는 점에서 차이가 있다. 그러나 이들이 겪는 고통 중 사랑하는 이의 죽음과 그 죽음을 기억하며 촛불을 켜는 장면은 김신이 캐나다에 있는 그들의 묘비를 바라보며 이야기를 건네는 장면과 대응한다. 끝

27) 제니퍼 러브휴잇 주연, <고스트 위스퍼러>, 미국, 드라마이투데이.

28) 러셀 멀케이, <하이랜더>, 미국, 영국 108분 1990.04.28 개봉

으로, 김신의 백허그 사건 뒷수습은 <찌라시: 위험한 소문>의 한 장면을 연상케 한다.

S#6. 천우그룹/ 세미나실 (밤)

김비서 지금부터 해당 영상이 업로드 된 포털, 유튜브, 링크 공유 가능한 각종 SNS에 요청해서 영상들 싹 다 내려달라고 요청합니다. 더 이슈가 되기 전에 막습니다. 신속정확하게. 빅 데이터를 활용해도 좋고, 담당자와 컨택 시 “천우그룹 지주사 및 계열사 광고를 다 뺐다”로 시작하면 일이 쉽고 빠를 겁니다. 자, 시작하세요. 일동, “예”하더니, 일사불란하게 태블릿PC, 노트북, 등등 펼치고 각자 앞에 놓인 수화기 집어든다. <8부>

이 장면은 <찌라시>에서 내용 은폐를 위해 광고를 빼버리겠다는 협박을 하며 찌라시 내용이 확산되는 것을 막는 과정²⁹⁾을 연상케 한다. 끝으로, 납치당한 은택을 구하는 장면은 <맨인블랙>을 떠올리게 한다.

은택 !!! (저 멀리 보이는 무언가!!) 실루엣 점점 선명해지더니 뚜벅뚜벅 걸어오는 두 사람의 구둣발 보인다. 이내 안개 속을 나오는 선명한 두 사람의 얼굴, 바로 도깨비와 저승사자다!! 서리처럼 차가운 눈빛으로 저벅저벅 걸어오는 도깨비와 저승,

사채1 뭐, 뭐야, 저 새끼들! 맨인블랙이야? <3부>

은택을 구하기 위해 등장한 저승과 김신은 당당하되 슬픈 눈빛을 버리지 못해 연약함마저 느껴진다. 이때 BGM인 “Stay With Me”는 초월적 힘을 가진 김신과 저승의 등장을 더욱 파워풀한 이미지를 느끼게 하며, 몽환적인 느낌의 일렉 기타 연주 위에 잔잔히 더해지는 피아노 선율의 애절하고 아련함³⁰⁾이 그들의 등장에 몽환적 이미지를 형성한다.

29) 황성구·김유진 각본, 김광식 감독, <찌라시: 위험한 소문>, 제작 영화사 수박, 2014.2.

30) BGM(background music)은 극중의 연출 효과를 높이거나 기분을 안정시키기

은탁이 밤안개 낀 날 모델처럼 쿵쿵 걸어오시던 아저씨들이 진짜 멋졌다는 말에 이들은 똑같은 상황을 재현해 볼까하며 서로 눈빛을 주고 받은 뒤 엄지 척을 내밀며 동의한다.

S#39. 어느 길 (아침)

아침안개 자욱한 거리. 안개 속을 걸어 나오는 두 개의 검은 실루엣. 점점 선명해지면, 2부 엔딩처럼 안개 속을 걸어오는 얼굴, 바로 도깨비와 저승이다!! 보면, 손에 검은 봉지들, 봉지 바깥으론 대과 빼죽 솟아 있다.. 그런 두 사람 뒤로 역시나 후광 비춰지고. 그렇게 멋지게 렌웨이 하는 둘인데, 뽕뽕-!! 오토바이 경적소리. 후광은 오토바이 불빛이었던 것.-중략-

도깨비 우린 멋지니까! 해피 뉴 이어!! <10부>

10부에서 저승과 도깨비가 파를 사오며 터널을 통과하는 장면은 3부에서 사채1.2로부터 납치된 은탁을 구하기 위해 시골길을 걸어오는 장면을 패스티쉬한 것으로, 3부 내용의 일부를 10부에서 다시 보여주는 자기 반영성을 드러내 보이고 있으나 특별한 의미산출이 아닌 재미와 새해 인사를 위한 장면에 불과하다. 그러나 이러한 의미 없는 패러디의 반복은 수용자로부터 냉담한 반응을 유도할 수 있다. “개그도 가끔 나와야지 3회분처럼 막 나오는 건 정말 실망스러워요. 드라마가 너무 가벼워지고... 억지로 웃기려 집어넣는 유치한 장면은 어제부로 끝내 주세요”와 같은 패러디³¹⁾의 한계를 간과해선 안 된다. 이에 본고는 <도깨비>에 나타난 패러디에 대한 입장을 설문지를 통해 조사 하였다. 앞서 언급한 대로 설문 대상은 20대 초중반의 대학생이고, 설문 내용은 총 7문제 중 7번으로 다음과 같다.

위한 목적으로 배경에 흐르게 하는 음악이다. 찬열 (Chanyeol), 펀치(Punch)의 “Stay With Me”는 “도깨비 Ost Part 1”에 해당한다. 출처 http://program.tving.com/tvn/dokebi/19/Board/View?b_seq=3
31) 프레드릭 제임슨, 앞의 책, 244-246쪽.

<질문 7> 드라마 <도깨비>에 나오는 신데렐라 노래, 도깨비 뺨치, 맨인블랙은 패러디에 해당한다. 이 부분이 등장해야 할 필요성을 쓰라. 만약, 재미를 위해 등장한 것이라면 이들 특정 대목이 인용된 필연적 이유를 대해 쓰라.

- ① 분위기 전환, 재미를 위해서, 흥미유도, 시청자의 감정을 노래를 통해 더욱 동요하여 몰입할 수 있게 함. 시청자에게 웃음을 주기 위해서이다. (24명)
- ② 각각의 장면마다 개연성이 있다. 신데렐라 노래는 지은택의 환경과 비슷하고 도깨비 뺨치도 도깨비와의 개연성에 적합했다. 은택이의 상황과 비슷하여 주인공의 상황을 잘 묘사하였다. 그 상황에 끼워 맞추기 위해서 필요하다. (6명)
- ③ 드라마도 사업의 한 종류이다. 사업의 성공에 흥미유발과 관련이 있다면 마다 할 이유는 존재하지 않을 것이다. / 시청률 때문이다. (4명)
- ④ 드라마 주인공이 도깨비이고 신부가 고등학생인 만큼 순수한 매체를 통해 공감대 형성을 하기 위한 것으로 볼 수 있다. (3명)
- ⑤ 분량을 채우기 위해서이다.
- ⑥ 스토리의 연관성 (2명)
- ⑦ 음악 감독의 선정 관계가 있나 보다
- ⑧ 한국적 특색을 살리기 위해 쓴다.
- ⑨ 가볍게 표현하여 현실이 아닌 드라마임을 상기시킨다.
- ⑩ 도깨비라는 단어가 나와서?
- ⑪ 필연성이 없다.

위 설문자료는 대학생 170명을 대상으로 조사한 자료의 일부이다. 주관적 답변을 요구하는 문항이라 응답률이 47건으로 저조함에도 불구하고 TV드라마의 패러디에 대한 입장을 규명할 수 있다. 패러디로 언급된 에피소드 간의 공통점은 ‘재미’로 축약할 수 있다. 이는 텔레비전의 패러디에 대한 새로운 정의를 요함을 의미한다. 텔레비전의 패러디는 유연하고 개방적이고 다의적이며 민주적이다. 텔레비전의 패러디는 다른 텍스트를 이용하여 새로운 텍스트를 구성해내는 모든 방법을 일컫는 것으로, 상호텍스트성을 표출하는 유력한 한 방법³²⁾이 된다.

덕화 자 삼촌 잘 들어봐. (또박또박 대사로) 은택이는 어려서 부모님

32) 박근서·전규찬, 앞의 책, 87-89쪽, 94쪽.

을 잃고요, 이모와 남매들에게 구박을 받았더라고요. 샤바 샤바 아
이샤바. 얼마나 울었을까? 누가 울렸냐면, (파일 탁 펼치며 사진
가리키며) 이모와 남매들. <3부>

위 장면은 “신데렐라는 어려서 부모님을 잃고요 계모와 언니들에게 구박을 받았더라고요. 짜바짜바 아이 짜바”와 도깨비 팬티 노래를 통한 패러디를 보여준다. 이러한 특성은 포스트모더니즘의 저항과 전복의 의지가 아닌 TV드라마 흥행을 위한 모방에 해당한다. 포스트모던 시대의 문화는 외적 텍스트혼합 현상고유의 정체성보다는 이질적인 문화 간의 교류와 혼합을 더욱 중요하게 여긴다. 관습적이었던 장르 간의 규칙과 경계선은 위치를 달리하거나 허물어지고 있다. 오히려 과거의 예술이나 전통적인 장르의 요소들을 차용하고 패러디하면서 억압적인 관습과 규칙의 엄격성을 바꾸어 “도깨비 뽀스 ㅎㅎ”(노홍래, 2016.12.05./조희수 449)와 같은 변형이 가능한 놀이형식³³⁾으로 변환된다. 이때 텔레비전의 패러디는 문학의 전통적 패러디 개념으로 논할 수 없다. 패러디는 문화로서 텔레비전 내에 새로운 의미를 생산하는 양식으로 등장하였으며, 문화적인 장치로서 적극 활용되고 있다. 즉 텔레비전 패러디는 문학의 영토를 넘어선 개념 확장을 요구한다.³⁴⁾

<도깨비>에 드러난 포스트모더니즘의 특징이 단순한 에피소드로 삽입됨으로써 흥행과 재미를 위해서 작동하기도 하였으나, 한편으로는 에피소드에 드러난 대사를 통해 사회의 일면을 간명하게 짚어냄으로써 사회비판적 기제로서 작동하였다. 김신과 은탁, 저승과 김선을 중심으로 전개되는 메인플롯과 주변인물의 에피소드가 메인플롯 사이에 끼어든 채 드러나는 현상은 주요 인물들이 운명적 결속에도 불구하고 존재에 대한 질문에 있어 각자의 목소리를 당당히 드러냄을 알게 한다.

33) 이상준, 『한국의 교양을 읽는다』: 문화편, 서울: 휴머니스트, 2006, 276-277쪽.

34) 박근서·전규찬, 앞의 책, 87-89쪽. 87-108쪽.

3) 최고신을 향한 트릭과 존재의 완성

최고신은 하늘이라는 자연과 연관된 존재이며, 인간에게 하늘의 신성(神聖)함을 경험하게 한다. 하지만 인간에게 하늘은 멀게만 느껴지기도 한다. 최고신이 ‘사라진 신(deus otiosus)’³⁵⁾이 되는 것은 바로 이 때이다. 최고신은 뒷전에 물러가 있다가 다른 신들이 손쓸 수 없는 절체절명의 위기에 다시 등장한다.

S#5. 중천 (밤-낮) 무로 돌아간 도깨비는 이승도 저승도 아닌, 지상과 천상의 가운데, 중천에 서 있다.

삼신E 그리고, 너의 별은 끝났다고. 이제, 모든 것을 잊고 잠들어 평안 하라고. 하지만 도깨비의 눈엔 눈물이 고였지.

도깨비, 눈물 툭툭 떨어지며 천년 만에 신 앞에 무릎을 꿇는다.

도깨비 이곳에... 남겠습니다. 이곳에 남아서, 비로 가겠습니다. 바람으로 가겠습니다. 첫눈으로 가겠습니다. 그거 하나만, (굽은 눈물들...) 하늘의 허락을 구합니다.

삼신 신은 말했지.

신E 너는 너를 아는 모든 이들의 기억에서 지워졌다. 그건 그들의 평안이고 나의 배려다.

삼신E 그리고, 너의 별은 끝났다고. 이제, 모든 것을 잊고 잠들어 평안 하라고. 하지만 도깨비의 눈엔 눈물이 고였지. <14부>

도깨비는 은탁의 절규 속에서 소멸되어 갔다. 그리고 이제 연옥계에 온 그는 신의 제안을 선택함으로써 평안을 얻을 수 있다. 그러나 그는 이곳에 남기를 청한다. 도깨비 김신이 최고신을 향해 무릎을 꿇는 행위는 일종의 트릭이다. 그는 비로, 바람으로, 첫눈으로 가겠다고 하였으나, 어디로 갈 것인가에 대해서는 밝히지 않는다. 신은 현실에서 이미 도깨비가 망각되었음을 이야기하나 이는 신의 착각이다. 신 스스로도 저승의 기억을 남겨두었다. 신은 망각을 배려로 받아들이길 중용하나 써니는 이

35) M. 엘리아데, 이동하 역, 『종교형태론』, 과주: 한길사, 1986, 34쪽.

를 거부한다. 도깨비 역시 신의 배려를 거부하고 자신의 선택에 따른다.

도깨비 (눈물 한 줄기 특) ...이제야 알겠습니다. 제가 어떤 선택을 하는지. (중략)

삼신E 어리석은 선택이 아닐 수 없었지.

신E 너의 생애 항상 함께였다. 허나 이제 이곳엔, 나도 없다.
거대한 그림자로 날아가 버리는 나비고.. <14부>

김신의 의지는 삼신도 읽어내지 못한다. 덕화에 빙의되어 도깨비와 저승의 일상을 살펴보던 최고신조차도 알지 못하는 것은 소환 가능성에 대한 것이다. 삼신은 “기억은 곧 잊혀지고 찬란한 허무만 남겠지. 그렇게 걷고 또 걸어서 어떻게 되려나 어디에 닿을라나<14부>”라는 낯두리를 읊을 뿐이다.

도깨비 비로 올게... 첫눈으로 올게... 그것만 할 수 있게 해달라고.. 신께 빌어 볼게. <14부>

검을 뽑는 것은 도깨비의 소멸, 곧 무화(無化)를 의미한다. 그러나 도깨비는 ‘불’이기 이전에 먼저 ‘물’인 존재다. 따라서 소멸을 위한 불의 칼이 아닌 재생을 위한 ‘물의 칼’로 설명할 수 있다. 재생을 전제로 한 소멸을 경험함으로써, 도깨비는 물의 혼돈 속에서 죽음을 통과함으로써 비와 첫눈으로 돌아갈 새로운 삶³⁶⁾을 갖게 된다. 이는 곧 김신이 찬란한 신으로 부활할 것임을 암시한다.

서약서와 도깨비의 운명	
소환을 전제 하지 않음	소환을 전제로 함
찬란한 허무	찬란한 신

김신은 가슴에 꽃힌 붉은 기운이 가득한 ‘불’의 칼을 은타의 손을 빌어

36) M. 엘리아데, 정진홍 역, 『종교와 신화』, 파주: 살림출판사, 2003, 32쪽.

때냄으로써 ‘무’로 돌아간다. 은탁은 도깨비를 무화시킬 수 있는 유일한 인간으로서 죽음을 상징하는 한편, 도깨비를 연옥의 세계에서 소환할 수 있는 유일한 인간이다.

계속 꼭꼭거리며 울면서도 야무지게 목도리 두르고, 방문 열다 뒤돌아 케이크 본다. 좇불 거의 녹아 꺼지기 일보직전이다.

은탁 소원, 호호 안 빌 거야. 하나도 안 빌 거야.

아무도 안 들어주는데 호호 누구한테 빌어. <1부>

은탁은 9살에 좇불 붙어끄기를 거부한다. 9살 아이 지은탁은 동화적 상상력을 이용함으로써 도깨비 검을 뽑기가 수월했을 것이다. 이에 대한 보답으로 부신 도깨비는 은탁의 성장을 풍요로 채움으로써 보답했을 것이다. 그러나 이 모든 것은 10년 뒤로 미뤄지고, 10년의 시간을 신데렐라로 살게 한다. 19의 은탁은 도깨비의 불멸을 끝낼 도구인 은탁이 아닌, 도깨비 검을 뽑되 무로 돌아가기를 거부하고 이승과 저승의 중간계에서 은탁의 호출을 기다리기를 선택하게 하는 ‘살리는 도구’의 은탁이다.

누구도 불러주지 않는다는 것은 곧 그 어떤 누구도 그 존재를 알지 못함을 의미한다. 불행히도, 그를 소환할 능력을 가진 지은탁은 도깨비의 존재를 기억하지 못 한다. 김신은 은탁이 준 서약서를 손에 쥔 채 형벌과도 같은 길을 계속 걸을 수밖에 없다.

S#24. 중천 (밤-낮)

너무 힘겨운 도깨비, 눈물 또 툭, 툭, 떨어지는데, 그 순간, 믿을 수 없는 일이 벌어진다. 은탁의 목소리가 들린 것이다...!!

S#26. 중천 (밤-낮) 그 순간, 후~! 도깨비의 눈앞에 소환의 연기 한 줄기 날아온다! 도깨비의 터져 흥한 손이, 몸이, 환한 빛으로 찬란히 빛나는데! 저만치 날아간 서약서의 한 구절 보이면서,

[1. 을은 매년 첫눈 오는 날에 갑의 소환에 응한다. 갑이 기다릴 것이기 때문이다.] 서약서, 후- 먼지로 바스러져 날아가고... <14부>

죽음에서 도깨비로 화할 수 있었던 것이 백성들의 염원과 믿음에 의한 것처럼, 도깨비 김신에서 찬란한 신으로 부활하는 것 역시 김신의 주변 인간의 염원과 믿음에 의해 실현된다.

S#44. 덕화 분가/ 서재 (밤)

창밖에 우르릉 광! 비 쏟아지고. 도깨비, 덕화와 김비서 찾아왔다.

도깨비 나는 물이고 불이고 빛이자 어둠이며, (덕화에게) 너에겐 유신재고 (김비서에게) 그대에겐 김신이다.

김비서 회장님의 유언장인 동시에, 덕화군 선조의 선조 때부터 내려오던 유언입니다.

/유희장NA 어느 날에 김가 성에 믿을 신을 쓰시는 분이 찾아와 내 것을 찾으러 왔다 하시거든 드러라. 내가 남긴 모든 것이 그 분의 것이다. 그 분은 빗속을 걸어와 푸른 불꽃으로 갈 것이다. 그림 김신인 줄 알아라.

덕화 (창밖에 퍼붓는 비 잠시 보다 도깨비 경계하듯 보는데)

도깨비 (끄덕) 유희장이 그리운 밤이군. (몸에서 푸른 불꽃 피어오르는데..) <14부>

유서의 “할아버지가 이야기했던 삼촌”을 알아보는 덕화의 존재와 유신재의 유언장을 통해 김신의 소환이 예정된 것임을 알 수 있다. 김신의 찬란한 신으로서의 부활에 대한 염원과 조상대대로 지켜온 도깨비에 대한 인간의 믿음, 그리고 서약서를 통한 소환에 대한 믿음을 최고신은 염두에 두지 않는다. 김신의 최고신에 대한 트릭은 찬란한 신으로서의 부활로 귀결된다.

도깨비 김신, 도깨비 신부 지은탁, 저승사자 왕여, 김선은 모두 죽음과 환생의 고리에 얽여 있다. 김선은 천년의 분노에도 불구하고 매년 사찰에서 그와 여동생 김선의 내생을 축원한다. 복수의 의지는 살리고자 하는 김신의 무의식과 이번 생에서도 왕여를 사랑하게 된 김선에 대한 애정으로 결국 무색해진다. 아무 것도 지켜내지 못한 전생의 왕여와 달리

저승사자는 김신과 지은택을 지키기 위해 규율을 어김으로써 받게 될 형벌을 감수한다.

저승 (저승 딱 서있다. 페도라에, 출근복 차림이다. 전에 없이 차갑고 어두운 죽음의 사자다. 또 규율을 어긴 것이다.
저승 망자는 사자의 부름에 답하라! 박중헌! 박중헌!! <13부>

김신과 박중헌은 900년동안 자신의 기억을 지켜왔다. 그들의 기억은 곧 그들의 삶의 목표이기도 하다. 김신에게는 왕여를 죽여 복수하겠다는 의지로, 그리고 박중헌은 김신을 죽여 파국을 이루겠다는 의미로 작동한다. 그러나 김신은 용서를 선택하고 고려 무신으로서의 본분을 지켜냄으로써 저승사자와의 신의를 지킨다. 왕여는 자신의 죄와 대면하게 되는 고통 받으면서도 김신과 지은택을 구하기 위해 저승사자로서 할 수 있는 일을 실행하고자 노력한다. 저승사자가 이름을 3번 부르면 대상자는 죽게 된다. 왕여는 저승사자임과 동시에 고려 황제의 위엄으로써 박중헌을 세 번 호명함으로써 은택의 몸에 빙의된 박중헌을 끌어낸다.

칼 뽑기를 거부함으로써 김신의 소멸을 막으려는 은택과 은택 주위에 산재한 죽음을 막으려는 김신의 열정은 어떠한 존재도 멈출 수 없을 것이기에 파국을 바라는 박중헌의 등장은 필연적이다. 김신, 왕여, 박중헌의 900년간의 공존 역시 도깨비의 형벌인 불멸의 삶을 종식시키기 위한 신의 계획이다. 김신의 칼을 뽑을 수 있는 도깨비 신부의 등장은 이들 셋이 응집할 수 있는 지점을 제시한 결과를 초래한다. 김신과 함께라면 천년만년 살고 싶은 간절한 사랑은 은택에게 허락되지 않는다. 그들의 이름 끝 자를 연결한 신탁의 힘, 즉 최고신의 능력만이 가능하게 한다.

저승 (끄덕, 하고, 차 한 잔 내민다) 망각의 차예요. 이승의 기억을 잊게 해 줍니다.

은택 안 마실게요. 나 이제 가야할 거 같은데. <16부>

환생을 통해 도깨비와의 사랑을 이어갈 수 있음은 차를 마시지 않는 지은탁의 의지와 이를 수궁하는 저승사자의 고개 끄덕임을 통해 알 수 있다. 정신의 연장을 통해 육체적 죽음을 넘어서고자 하는 인간의 의지는 그대로 실현된다.

[기억해. 기억해야 해. 그 사람 이름은 김신이야. 키가 크고 웃을 때 슬피. 비로 올 거야. 첫눈으로 올 거야. 약속을 지킬 거야. 기억해. 기억해야 해. 넌 그 사람의 신부야.] <14부>

도깨비와 신은 은탁이 망각을 통해 도깨비가 사라진 현실을 평안하게 견딜 수 있기를 바란다. 그러나 은탁은 머릿속에서 김신과의 기억이 지워지는 것을 깨닫게 되자 김신의 유서 노트에 기억해야 할 내용을 적기 시작한다. 신의 계획에 반한 의지의 발현으로써 그들의 사랑을 지켜내고자 하는 의도는 기억할 내용을 적어두는 행동으로 드러난다. 김신을 잊지 않고 자신의 사랑을 언젠가는 이루겠다는 의지에 의한 것이다. 그리고 신의 의지에 반한 인간의 행동은 역설이게도 신의 의도와 겹쳐진다.

S#32. (과거회상) 덕화와 삼신의 술자리 (밤-낮)

삼신 신이와 탁이가 너무 슬프잖아. 한 세계가 닫힌 건데. 우리가 아닌 누구 하나쯤은... 그 모든 사랑의 역사를 기억해야 할 것 같아서.

덕화 난 왜 꼭 그 닫힌 세계를 열 문을 발견할 것만 같지? 내가 덜 닫았나? (싱긋) <14부>

삼신과 덕화(신)는 사랑의 역사를 기억하도록 둘 사람과 망각의 배려를 베풀 사람을 결정한다. 도깨비는 자신이 없는 세상을 견딜 수 있도록 은탁의 기억을 지워달라는 부탁을 저승에게 한 적이 있다. 은탁의 망각은 도깨비와 신의 배려일 수밖에 없다. 그러나 은탁은 그 배려의 힘을 이겨내지 못한다. 뿐만 아니라, 29살이 된 은탁은 자신이 써둔 글로 인해 미궁 속을 헤맨다.

소년 (눈빛 묘해지더니) 망각은 신의 배려 아닐까요? 괴롭지 말라고 하는데, 화면 넓어지면, 소년의 어깨위에 흰 나비 팔랑 팔랑!!
씨니 지가 뭔데. 누구 맘대로 저거 보여? (가리키면 “물은 셀프” 중이야) 내 가게에선 신도 물은 셀프야. 내 인생도 셀프고 내 기억이고, 내 인생인데, 물어보지도 않고 왜 저 맘대로 배려야. 내 인생 내가 알아서 할라니까 그 작자가 제발 좀 꺼져줬으면 한다 이 아줌만. <15부>

저승사자와 손을 잡음으로써 전생을 알게 된 씨니는 저승사자의 최면에도 불구하고 왕여와 김선의 사랑이 자신들의 사랑임을 알게 된다. 씨니에게 망각은 신의 배려가 아닌 독단일 뿐이다. 씨니는 전생이 아닌 현생에 충실하고자 한다. 자신이 사랑하는 남성이 저승사자임과 그가 전생의 고려 황제이자 자신이 황후였음을 알게 된 이후에도 전생에 얽매이지 않고 자신이 살고 있는 세 번째 생에 충실하고자 한다. 그러나 강력한 숙명적 사랑은 씨니조차 외면할 수 없어, 그 사랑을 피해 전생과 관련된 누구와도 연락하지 않은 채 생을 마감한다. 이에 반해 도깨비는 운명적 사랑을 선택한다. 지은탁 역시 천년만년 가는 사랑, 즉 운명적 사랑을 선택하며, 그 결과 지은탁의 얼굴과 기억을 오롯이 가진 박소민으로 도깨비 앞에 선다.

왕여와 김선의 사랑은 역시 비극적인 것이며 이생에서는 결코 완성될 수 없는 것이다. 이들이 간절한 사랑을 공유하게 된 것은 기억이 아닌 감정 때문이다. 고려시대의 사건들에 대한 기억, 그 시대 사람들에 대한 직관적 인식은 그들이 공유하는 시간을 과거와 현재라는 명확한 시기로 분할하지 못하게 한다. 시간은 비선형적인 상태로 제시된 채 얽혀 고려의 김신, 왕여, 김선을 현재로 옮겨둔다.

김신	왕 여 -> 저승부 감사탑중징계
900년 동안 기억을 유지	자신의 죄와 사후 600년의 지옥에 대면하게 됨
900년 전처럼 박중헌을 죽이는 과업을 달성하고 무화됨	죄와 대면하고, 김신을 살리려는 의지를 실현해냄
박중헌	김선 -> 저승에 의해 기억 찾음
900년 전처럼 김신을 죽이려는 의지를 실현함으로써 파국을 이뤄냄	왕여의 죄에 대한 응징과 오빠 김신에 대한 신의를 위해 이 생에서 결별함

과거로부터 되살아난 기억의 형상들은 시간에 따라 배열되지 않는다. 상이한 사건들 사이에서 도깨비의 기억은 현재 속에서 반복되는 만큼, 차라리 그 기억의 사건들은 미완인 채 현재까지 지속되며, 과거의 비극과 슬픔은 오히려 과거와 현재의 공존을 확인하게 한다. 이에 반해, 저승과 써니의 기억은 돌발적이고도 수직적인 형상을 한 채 존재한다. 왕여에 대한 사랑, 그리움, 기다림이 내재된 채 다른 생을 살아가는 김선은 왕여에 대한 기억이 아닌 직관적 인식을 통해 그를 사랑하게 된다. 김선은 전생 기억을 통해 왕여에 대한 자신의 사랑이 현생에까지 이어지고 있음을 알게 된다.

덕화 누구지? 삼촌 옛날 여친인가? 걀 골동품 같기도 하고? 그쵸?
하고 저승 보는데, 그 순간 저승의 눈에서 거짓말처럼 눈물 후두
둑 떨어진다! <7부>

기억이 회복되지 않은 왕여가 김선의 초상화를 보자 곧 눈물을 흘리는 것은 저승사자 의식의 일면에 내재하고 있는 존재(김선)에 대한 직관적 인식이자, 동시에 사랑과 속죄를 의미한다. 기억을 초월한 무의식에 내재한 사랑의 감정은 기억의 회복 후에 더욱 강렬해진다.

4. 공간 판타지와 전복의 신화

1) 동일한 공간의 다원적 의미 발현

퀘벡 도시의 이중적 공간성은 ‘퀘벡의 빨간 문, 공동묘지, 레스토랑’에 나타난다. 퀘벡은 캐나다에 있으되 캐나다가 아닌 프랑스이다. 이 세상에 존재하되, 이 세상의 존재가 아닌 도깨비와 지은탁의 사랑이 실현된 까닭이 여기에 있다. 퀘벡의 공간이 지니는 아름다운 풍경은 공동묘지라는 이질적 공간에 속해있음에도 불구하고 사랑의 고백과 침묵의 긍정이 반복되는 장소이다. 생의 회귀적 반복은 유동적 시간성을 의미하되, 퀘벡의 공동묘지는 고정된 장소로 머물러 있다. 환생을 반복하며 10대 소녀의 모습으로 도깨비 앞에 서는 소녀와 도깨비의 영원히 반복되는 소녀에 대한 욕망은 공포를 느끼게 한다. 그러나 시청자는 이국의 아름다운 공간과 불멸의 도깨비와 환생의 판타지에 진실을 인식하지 못한 채 스스로를 지은탁 또는 김신과 대치시킴으로써 부적절한 사랑에 대한 로망을 떠올려도 보는 것이다. 수용자는 이러한 아름다운 공간의 판타지를 통해 지은탁 또는 공유를 자신과 대치시킴으로써 그러한 사랑에 대한 로망을 갖기에 충분하다.

도깨비 너 지금.. 저 문으로 들어온 거야? 너 어떻게 들어왔어!

은탁 (???) 손잡이를 잡는다. 당긴다. 아저씨를 바짝 따라, 근데 여기 왜 이래요..?

도깨비 그러니까 문잖아. 너 저 문 어떻게 통과한 거야 대체! <1부>

두 개의 공간을 갈라놓는 문지방은 또한 두 개의 존재양식, 즉 세속적인 것과 종교적인 것 사이의 거리를 가리킨다. 문지방은 한계점이요, 경계선이며, 두 개의 세계를 갈라놓고 대립시키는 구분선이다. 동시에 이들 세계가 교섭하고 세속적인 것에서 거룩한 것으로의 전이 가능성을 얻게 되는 역설적인 장소이다. 문지방은 하나의 공간에서 다른 공간으로

넘어가는 이행의 상징이자 동시에 매개자³⁷⁾가 된다.

<자료4> 김신과 지은탁의 시간이동과 감정의 굴곡

도서관 문-> 퀘벡		자가용 문 -> 퀘벡		도깨비집 터의 문 -> 퀘벡	
서로에게 마음을 열기 시작함		서로 호감이 있음을 확인함으로써 오히려 기분은 침체됨		어색한 분위기 해소를 위해 퀘벡에 갔으나 다시 침체된 상황 반복	
도깨비의 능력과 재력 확인	소녀의 사랑한다는 말에 설렘	도깨비의 무표정에 불안함	지은탁에 대한 욕망을 깨닫고 겁을 뺏게 하기로 결심	도깨비가 우울해진 이유를 알 수 없어 불안함	미래 은탁을 확인 '무'가 되길 결심. 슬픔.
지은탁	김신	지은탁	김신	지은탁	김신

위 표는 퀘벡으로 들어오는 빨간 문, 공동묘지, 그리고 레스토랑이 갖는 의미를 체계적으로 구조화함으로써 드라마에 나타난 공간의 의미를 보여준다. 공간의 의미를 확인하는 작업은 곧 30대 중반의 남성과 10대 소녀의 사랑에 대한 의심에서 출발한 것이며, 이들 장소에 대한 본질을 밝힘으로써 진정한 사랑과 원조교제의 상극의 의미를 해석할 수 있다.

최고신은 하늘을 창조하였으며 하늘에서 산다. 천둥, 번개, 폭풍우, 유성 등의 기상 현상들 속에서 자신을 드러낸다. 이것은 코스모스 가운데서 특권을 지닌 어떤 구조인 하늘과 대기를 최고 존재가 선호하며, 거기서 현존을 계시³⁸⁾하는 점은 김선과 왕여가 공존하는 공간인 '육교 위'를 해석하는 근거가 된다. 그들은 육교라는 동일한 공간에서 동일한 행위를 반복함으로써 기억을 재생한다.

<자료5> 김선과 왕여의 공존 공간과 관계 변화

1	2	3
첫 만남의 장소로 서로는 첫눈에 반함	서로를 그리워하며 서성이게 되는 장소	이별을 결심하고 마지막 포옹을 나누는 장소

37) M. 엘리아데, 이동하 역, 『성과 속』, 서울: 학민사, 1983, 23-24쪽.

38) M. 엘리아데, 위의 책, 107쪽.

육교는 인간이 평범한 일상이되 의도치 않고 통과할 수 있는 높은 공간을 의미한다. 오직 인간의 의식으로서 하늘과의 근접이라는 의도가 배제된 채 일상적인 활동범위 내에서 올라 갈 수 있는 장소이자 신들의 판타지가 전개되는 장소이다. 구부정한 허리의 주름진 삼신과 가슴에 ‘유덕화’ 명찰을 단 중학교 교복을 입은 덕화와 삼신은 서로 스쳐가는 순간, 삼신은 S라인 섹시녀로, 덕화는 20대 중반 청년으로 바뀐다. 최고신이 병의체인 덕화의 성장과 삼신할머니의 변신은 신들의 판타지 그 자체를 보여준다. 그러나 저승과 김선에게 육교는 운명적인 만남과 동시에 비극적인 헤어짐을 거치는 공간이다.

2) 전복된 성(聖)과 속(俗)의 공간

엘리아데의 성(聖)의 공간은 <도깨비>가 전복의 신화를 꿈꾸는 것인지를 밝히는 근거로 작동한다. 김신과 저승에게 있어서 공간의 메타포가 어디에서부터 시작되는가는 질문은 계단 공간을 통해 제기할 수 있다. 김신과 저승으로부터 시작된 계단 공간의 메타포는 시간을 초월한 현대에 이르러 형성된다. 고려 시대, 계단 위의 공간은 성(聖)의 공간이며 신의 공간이다. 그 자리에 올라설 수 있는 인간은 왕, 곧 왕여이다. 높은 계단 위에 해당하는 성(聖)의 공간은 신과 거리 상 가장 가까울 수 있는 곳이다. 이에 반해, 속(俗)은 계단 한 칸조차 올라 갈 수 없는 낮은 위치이다. 그 곳엔 오르고자 하여도 결코 오를 수 없는 인간이 존재한다.

이러한 위치 관계는 카메라의 위치와 연관 지어 논할 수 있다. 어떤 스토리든 관객 스스로 판단할 수 있고 화면에 안정감을 제공한다. 하이 앵글(high angle)은 대체로 카메라가 촬영 대상의 위쪽에 위치한다. 등장인물의 상실감, 절망, 패배, 왜소함 등의 감정을 전달하는 데도 효과적이다. 로 앵글(low angle)은 하이 앵글과 반대로 카메라가 대상보다 낮은 곳에 위치한다. 하이 앵글 효과와는 반대로 강인함, 우월감, 위압감, 카리스마적인 효과를 전달한다. 도깨비 김신은 롱 쇼트(long shot)는 카

메라가 피사체로부터 멀리 떨어진 곳에서 촬영함으로써 대상에 대해 넓은 시야를 보여주는 화면을 말한다. 인물과 배경이 함께 촬영되는 쇼트이다. 어떤 환경에 처한 인물이나 이야기의 주체정보를 제공하면서 전체 상황을 알려주는 기능을 한다. 고려의 김신은 성의 위치에 오를 수 없다. 그가 높은 계단 위로 올라가는 것은 곧 자신의 일가와 사랑하는 이들의 죽음을 의미한다. 그럼에도 불구하고 속의 위치에서 성의 위치로 나아갈 수밖에 없었던 것은 성과 속의 중간에 위치해 있는 여동생 김선 때문이다. 김선은 계속 나아가기를 권하지만, 자신도 왕여가 있는 높은 계단을 뒤로 한 채 낮은 자리를 향해 서 있다. 신은 낮은 자리에 위치한 김신의 편을 들지 않는다. 오직 “마지막 순간까지” 왕여의 편을 든다. 높은 계단에 위치한다는 것은 곧 신의 편에 설 수 있음을 의미한다. 그러나 성과 속의 중간 위치에서 죽음을 맞이한 김선은 김신이 성의 위치에 도달하지 못 할 것을 안다. 그럼에도 불구하고 높은 계단 위로 올라가고자 하는 의지는 그곳이 신과 마주할 수 있는 위치이기 때문이다.

부하1 (달려오며) 장군...!! 하늘이 두렵지 않습니까?
왕 하늘이 어디 너희 편이라더냐? <1부>

결국 계단 아래에서 죽음을 당한 김신은 900년이 지난 현대에 이르러서도 신의 편이 되지 못한다. 하얀 나비로 상징된 최고신은 덕화를 통해 모습을 나타내기도 한다. “마지막의 마지막까지 끝방삼촌의 편에 설 것”을 맹세하는 덕화는 900년 전 최고신의 모습과 다를 바 없다.

절에 올라가기 위한 계단을 두고 여전히 윗자리를 차지하고 서 있는 저승(왕여)는 계단 아래에 선 채 올려다보는 김신을 똑바로 볼 수 없는 죄인의 모습이다. 드라마는 결코 거리로 논할 수 없기에 이미지를 통해 보여줄 수밖에 없는 지점이 있다.

S#50. 산속 절 (밤)

도깨비NA 내 목소리 들리지.

저승, 보면, 도깨비 900년 전처럼 한 걸음, 한 걸음, 자신을 향해 올라오고 있다. 저 !!! 900년 전에는 오르지 못했던, 그곳까지 올라온 도깨비..

도깨비, 그대로 저벽저벽 다가가 저승 목 부러뜨릴 듯 잡는데!!

그 순간, 공간 확-확장되면서, 900년 전 고려의 궁궐로....!!

도깨비 상장군 김신, 폐하를 뵙습니다. <12부>

플래시백 과거의 회상장면으로의 전환은 다른 방식으로는 결코 통합될 수 없는 제재를 서사구조 속에 통합시키는 방법에 해당한다. <12부>에 제시된 플래시백은 말로써 설명하기에 부적합한 상황 및 사건을 극화하는 데에 기여한다. 아래 제시된 두 개의 대립된 구도는 인물의 대사를 통한 설명이 아닌 이미지 제시를 통해 명확히 설명할 수 있다.

고려 시대에 계단 위를 올라가는 김신과 900년 뒤인 현대에 계단 위를 올라가는 도깨비 김신의 오버랩 된 화면 영상에서 카메라 '로 앵글'은 다른 의미로 재해석 된다. 이는 왕여에게도 동일하게 적용된다.



	카메라 위치	의미
왕여(고려시대)	하이 앵글	강압함, 위압감
김신(고려시대)	로 앵글	상실감, 절망



	카메라 위치	의미
저승(현대)	하이 앵글	절망, 왜소함
도깨비(현대)	로 앵글	카리스마, 위압감

저승이 하이 앵글의 위치에서 도깨비 김신을 내려다봄에도 불구하고 절망과 왜소함을 느끼는 것은 자신의 기억을 찾은 것에 기인한다. 저승은 도깨비에게 갖게 된 죄의식으로 인해 과거 고려시대의 왕과는 달리 높은 공간에 존재함이 의미 없음을 알고 있다. 왕여(저승)의 얼굴은 클로즈업되어 그의 인간 내면적인 정서를 강렬하게 반영하므로 비극을 드러내기에 적합³⁹⁾하다. 클로즈업은 극적 목적을 위해 캐릭터 및 애상을 강조할 때 사용하기도 하지만, 대상의 크기를 확대해서 보여주기에 피사체의 중요성을 고양시킨다.⁴⁰⁾ 저승의 고통에 빠진 얼굴은 그의 후회와 죄스러움을 여실히 반영한다. 이는 도깨비 김신이 자신의 분노에도 불구하고 어쩔 수 없이 연민을 갖는 심리를 설명하는 근거가 된다.

별들의 영역, 하늘의 상징, 상승의 신화와 제의 등은 거룩한 것의 질서 가운데서 탁월한 위치를 유지한다. 위에 있는 것, 높은 곳에 있는 것은 모든 종교적 복합체 가운데서 초월적인 것을 계속해서 계시한다. 하늘과의 교섭이 실현되는 것은 중심에서이며, 하늘은 초월의 모범적 이미지⁴¹⁾가 된다. 스키장은 하늘과 가장 맞닿은 곳이자 신과 인간의 거리를 최소화할 수 있는 ‘위치’ 공간으로 하늘과 가장 맞닿은 곳이며, 부딪가는 바다와 가장 맞닿은 곳이자 인간 세상으로부터 최대한 떨어진 이곳은 자신들의 의지를 신에게 더욱 확고히 드러내기 위해 설정한 공간이다. 산 중에서도 가장 높은 곳이며, 케이블카를 설치한 건물 지붕은 하늘을 향해 손가락질하듯 뽐족하다. 이 공간에서 자신들의 존재를 지속하고자 하는 욕망과 서로에 대한 사랑을 공표하는 공간이다.

S#44. 하늘정원 (낮)

눈으로 뒤덮인 새하얀 하늘정원. 천년을 사는 나무 주목도 하얗게 눈

39) 진경아, 『매체미학과 영상이미지』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2014, 86쪽.

40) 이종승, 『미장센: 영화 창작 논리의 해부』, 서울:아모르문디, 2018, 66쪽.

버나드 F.디, 김시무 역, 『영화의 해부』, 서울: 시각과언어, 1996, 32쪽.

41) M. 엘리아데, 앞의 책, 114-115쪽.

으로 뒤덮여 있다. 동화 같은 풍경 속에 히킵 히킵 흐느끼며 서 있는 은탁인데, 그 순간, 가만히 은탁을 감싸 안는 팔. 뒤에서 은탁 꼭 안아주는 도깨비다. -중략-

도깨비 사랑한다고..

은탁 !!!

신이 있을지 모르는 하늘과 가까운 산 정상에서, 시리도록 벅차게 안고 있는 두 사람이고. <9부>

신과 인간의 공간적 거리를 최소화하는 공간을 드러내는 장치인 스키장은 신에게 자신들의 의지를 더욱 확고히 드러내기 위해 설정한 장소로서 존재의 지속을 욕망하는 장소이다. 은탁이 도깨비의 불멸을 끝낼 소멸의 도구역할을 거부할 것을 이들은 산 정상에 서서 신을 향해 말한다. 최고신은 인간의 간절함에 부응하며 은탁의 생명을 구하는 일에 일조한다. 이들의 신에 대한 항변과 의지의 발현은 신의 계획을 조정케 함으로써 포스트모더니즘의 전복의지를 실현시킨다.

5. 시청자 참여와 수용 양상

수용자는 드라마 시청의 결과로 새로운 콘텐츠를 생산하기도 한다. 지은탁이 졸업식 때 받은 목화 꽃다발이 유행하였으며, 가방에 메밀군을 달고 다니는 남학생도 자주 눈에 띄었다. 스마트폰의 발달로 모바일을 통한 수용자의 역할이 더욱 활성화되었다. 이러한 ‘수용자의 시대’를 살아가는 오늘날에는 개인의 다양성을 인정하는 ‘맞춤식 문학태도’⁴²⁾가 필요하다. 이는 TV 드라마 텍스트 분석 및 대중문화 텍스트가 형성하는 담론 규명을 요구한다. 드라마의 서사적 의미는 작가와 독자 및 관객의 상호 소통 관계에서 생산되는 것⁴³⁾으로, 서사성의 관점으로 텍스트를

42) 이영미, 앞의 책, 20쪽.

분석하는 것은 곧 의미 생산 과정을 분석하는 것으로, 서사 소통상황의 일방향성을 양방향으로 전환⁴⁴⁾시키는 데에 기여할 수 있다.

<도깨비>에 대한 관심은 2016년 12월 2일 첫 방송이 시작되기 전인 10월 22일부터 시청자 게시판⁴⁵⁾에 141건의 글이 올라온 것으로도 알 수 있다. 이는 드라마가 종영되고 2년 여년이 지난 오늘날까지 다양한 방법으로 시청하는 것으로 이어졌다. 뿐만 아니라, 동영상 유튜브, 카페, 블로그 등과 같은 바이럴 미디어를 통해 드라마에 대한 자신의 입장을 밝히는 인터랙티브한 활동을 해왔다.

홈페이지를 통해 분석한 결과, 드라마의 플롯과 주인공뿐만 아니라, 음원(배경음악), 패션, 가구, 그리고 드라마 촬영지에 대한 관심도 역시 높았다. <도깨비>에 등장하는 과도한 PPL은 수용자의 소비 욕망을 부추긴다. 저승사자의 모자, 유인나의 스커트, 장식장 등의 브랜드를 묻는 것에서부터 실제로 자신이 정동진에 가서 도깨비인양 사진을 찍어 자신과 도깨비와의 동일점을 찾고자 하는 반응은 재미있다. 특히 도깨비 이야기가 자신의 이야기라는 주장은 주목할 만하다.

드라마를 보고 느낀 즐거움의 감정은 드라마 태도를 통하여 관광지의 인지적 이미지에 직접적인 영향을 미친다. 영화나 드라마의 시청에 따른 관광 이미지의 긍정적인 변화는 대리체험이나 아름다운 경관의 재발견만이 아닌 그 이외의 감정반응이 인지적 판단에 미치는 긍정적인 영향에서 비롯할 수 있다.⁴⁶⁾ 퀘백은 <도깨비>를 시청한 수용자들의 여행지로 각광⁴⁷⁾받고 있다. 은탁과 김신이 출입한 ‘빨간문’, ‘목이 부러지는 계

43) 김가희, 『근대속의 탈근대이야기』, 『인문학연구』 1, 한국방송통신대학교 통합인문학연구소, 2008, 213-244쪽.

44) 황국명, 『현대 서사론의 요소와 시각』, 『우리 소설론의 터무니』, 부산: 세종출판사, 2005, 21쪽.

45) 드라마 <도깨비> 공식 홈페이지의 시청자 게시판
<http://program.tving.com/tvn/dokebi/4/Board/List?page=1>

46) 권유홍, 『TV 드라마가 관광목적지 이미지 형성에 미치는 영향』, 『관광학연구』 28, 한국관광학회, 2005, 16-17쪽. 335-356쪽.

단은 관광코스가 되었으며, 공유의 집(도깨비 집터)은 캐나다 정부에 의해 관광지로 지정되어 관광청에서 광고 중이다. 드라마의 현실이 여행지에 영향을 미친 가장 대표적인 장소는 주문진 도깨비 촬영지이다.

볼프강 이저는 텍스트, 작가, 인물, 세계에 대한 독자 우위를 강조함으로써 독자는 수동적인 소비자가 아닌 텍스트의 능동적 생산자로 본다.⁴⁸⁾ 수용자는 이제 드라마 시청을 초월하여 드라마 서사, 그리고 드라마 창작에서의 기본 정신에 대한 전환도 요청하고 있다. 논란의 핵심인 롤리물에 관한 의견 중 “작가님이 갖고 계신 영향력 또한 생각해주세요. 이제 가치관이 형성되기 시작하는 십대들에게 올바른 관점을 제공해주셨으면 합니다. 앞으로 이 드라마를 불쾌감 없이 시청하는 날이 오길 기대하겠습니다.”⁴⁹⁾라는 당당한 의견이 돋보인다.

도깨비를 고블린으로 오역하여 수출한 사실에 대한 시청자의 논쟁은 과히 뜨거웠다.⁵⁰⁾ 도깨비는 저승과 이승의 중간자로 초월적이어서 신이 하기도 하지만, 인간과 비슷하거나 오히려 못한 어리석음을 겸비한 양면적 존재이다.⁵¹⁾ 본래는 높은 서열에 있다가 좀 잡되었다고 소홀히 다루어져 몰락하여 하위신(下位神)⁵²⁾이 되었다. 도깨비는 조상신이나 무조신처럼 신앙되거나 원귀처럼 두려움의 대상이 아닌⁵³⁾ 중간자적 위치에 있다. 한국의 도깨비는 서양의 악마(DEMON)나 유령(GHOST), 동양의 오니(鬼)나 이매망량(魑魅魍魎) 등과 다르다. 도깨비는 한국인의 인본주의 사상을 바탕으로 탄생하였고, 인간 공동체와 함께 하였으며, 인본주의

47) “이웃집찰스”, KBS1,

[http://www.kbs.co.kr/section/Interstitial.html?pgid=\(0217.06.13, 07:35\)](http://www.kbs.co.kr/section/Interstitial.html?pgid=(0217.06.13, 07:35))

48) S.채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 서울: 푸른사상, 2003, 21쪽.

49) “저는 도깨비를 애청하는 학생입니다.” (정연수, 2016.12.12./조회수 488)

50) 한 페이지 전체를 2844~2900번 의견이 모두 하나같이 도깨비의 고블린 홍보에 대한 불만을 토로했다.

51) 강은혜, 『도깨비의 정체』, 『한국학논집』 30집, 계명대학교 한국학연구소, 24쪽.

52) 이부영, 『‘도깨비’의 심리학적측면과 상징성』, 『한국학논집』 제30집, 계명대학교 한국학연구소, 2003, 182-183쪽.

53) 안병국, 앞의 글, 282쪽.

덕목을 한국 문화 속에서 다시 새겨온 인본주의 한국 문화의 상징⁵⁴⁾임을 강조하며, 고블린으로 오역된 채 유럽으로 수출된 현상에 대한 시청자의 평가는 냉정하기만 하다.

음악과 음향 같은 청각적 요소는 드라마에서 사실적인 정보를 제공하고 상징적 의미를 내포한다. 인물의 심리변화를 상징적으로 표현하고, 장면의 정서적 분위기를 조성한다. 시청각 요소들은 극적인 상황이나 인물의 성격과 동떨어져서 존재하지 않는다. 따라서 분석은 극적인 이야기 속에서 시청각적 요소들이 내포하는 의미에 초점을 둔다.⁵⁵⁾ 드라마 <도깨비>의 시청방식도 다양한 방법으로 분화되었음을 알 수 있었다. 지상파가 아닌 tvN이라는 케이블 TV에서 방영되었다. 최근 드라마를 시청하는 추세는 본방송보다는 재방송을 보거나 또 많은 경우는 다시보기(방송 홈페이지, 유튜브 등)를 통해 시청자가 원하는 시간에 자유롭게 본다. 그런데 다른 방식으로 시청할 때 방송에서 들었던 Beautiful의 원음이 아니므로 원래 가수의 음원을 요구하기도 하였다.

지금까지 시청자 게시판을 통해 수용양상을 확인하였으나, <도깨비>에 내재한 전복의 의지와 실현에 관한 인식은 발견하지 못했다.

6. 가치 전복의 신화와 시청자 인식현황

<도깨비>에 나타난 포스트모더니즘의 특징을 패러디를 중심으로 살펴해보았다. 본고는 포스트모더니즘의 저항의 일면에 주목하여, 포스트모던 드라마 <도깨비>에 드러난 소환을 위한 최고신에 대한 트릭, 망각에 대한 거부의 의지, 공간 판타지의 확인과 전복의 신화를 확인하였다. 캐

54) 안혜인, 『도깨비를 통해 본 인본주의적 양상 연구』, 경희대학교 석사논문, 2016, 3쪽.

55) 김용수, 『드라마 분석 방법론』, 서울:집문당, 2015, 241-260쪽.

나다와 육교와 같은 동일한 공간이 다원적 의미를 가짐으로써 포스트모던한 공간으로 전유되었음을 확인하였다. 하늘에 가장 가까운 스키장은 성(聖)의 공간에 해당하며, 김신과 은탁의 최고신에 대한 항변을 가능케 하는 공간으로 전복되었음을 확인하였다. 부딪기는 바다와 가장 맞닿은 곳이자 인간 세상으로부터 최대한 떨어진 이곳은 자신들의 의지를 신에게 더욱 확고히 드러내기 위해 설정한 공간이다. 이들의 신에 대한 항변과 의지의 발현은 신의 계획을 조정케 함으로써 포스트모더니즘의 전복의지를 실현시킨다.

시청자 게시물을 통해 롤리물에 관한 논쟁, 도깨비의 고블린 오역에 관한 수용자의 입장을 확인하였다. 핵심 지배소를 중심으로 등장인물의 정체성을 탐색과 플롯의 유기적 결합과 다성적인 측면을 확인한 바를 시청자 인식 양상의 확인 및 평가의 지표로 작동시켰으나, 시청자의 수용 태도와 질문지 조사의 답변 내용에 있어 <도깨비>의 포스트모던한 일면을 확인할 만한 내용은 없었다. 이는 곧 수용자의 인식이 드라마의 심층적 이해에 도달하지 못함을 의미한다.

참고문헌

1. 기본 자료

연출 이응복, 극본 김은숙, TV드라마 <쓸쓸하고 찬란하神-도깨비> 16
부작, tvN, 2016년 12월 2일 ~ 2017년 1월 21일 방영.

2. 국내 논저

강은혜, 「도깨비의 정체」, 『한국학논집』 30집, 계명대학교 한국학연구
소, 1-30쪽.

권유홍, 「TV 드라마가 관광목적지 이미지 형성에 미치는 영향」, 『관광
학연구』 28집, 한국관광학회, 2005, 335-356쪽.

김가희, 「근대속의 탈근대이야기」, 『인문학연구』 1집, 한국방송통신대학
교 통합인문학연구소, 2008, 213-244쪽.

김열규, 「도깨비와 귀신」, 『한국학논집』, 계명대학교 한국학연구소, 2003,
205-220쪽.

김용수, 『드라마 분석 방법론』, 서울: 집문당, 2015.

김옥동, 『포스트모더니즘의 이해』, 서울: 문학과지성사, 1990.

_____, 『포스트모더니즘』, 서울: 연세대학교 출판부, 2008.

_____, 『포스트모더니즘과 예술』, 서울: 청하, 1991.

박근서, 전규찬, 「텔레비전 속 패러디하는 즐거움과 한계」, 『한국언어문
화』 27권, 한국언어문화학회, 2005, 87-198쪽.

박노현, 「텔레비전 드라마와 환상(성)」, 『한국문학연구』 제47집, 동국대
학교 한국문학연구소, 2014, 507-534쪽.

박응기, 「좋아하는 텔레비전 등장인물들의 특성에 대한 시청자들의 반응」,
『한국언론학보』 47, 한국언론학회, 2003, 7-19쪽.

박유희, 「한국 환상서사의 매체 통합적 장르 논의를 위한 서설」, 『한민

- 족문화학회』 51집, 한민족문화연구, 2015, 223-263쪽.
- 송효섭, 『도깨비는 어떻게 생겨나는가』, 『한국학논집』 30집, 계명대학교 한국학연구소, 2003, 75-110쪽.
- 안병국, 『잡귀 설화고』, 『동방학』 5권, 한서대학교 동양고전연구소, 1999, 263-283쪽.
- 안혜인, 『도깨비를 통해 본 인본주의적 양상 연구』, 경희대학교 석사논문, 2016, 1-165쪽.
- 원용진, 『한국의 문화연구 지형』, 『문화과학』 38호, 서울: 문화과학사, 2002, 138-153쪽.
- 윤병철, 『커뮤니케이션 사회학의 매듭』, 서울: 한울아카데미, 2014.
- 윤석진, 『디지털 시대, 한국 텔레비전드라마의 구성과 소통 방식 고찰』, 『비평문학』 53호, 한국비평문학회, 2014, 119-153쪽.
- 윤정원, 『TV 드라마에 나타난 서사구조와 의미 분석연구』, 중앙대 대학원 석사논문, 2016, 1-90쪽.
- 이부영, 『“도깨비”의 심리학적측면과 상징성』, 『한국학논집』 제30집, 계명대학교 한국학연구소, 2003, 175-203쪽.
- 이상준, 『한국의 교양을 읽는다3: 문화편』, 서울: 휴머니스트, 2006.
- 이여진, 『TV 판타지드라마의 장르혼합 양상 연구』, 중앙대 대학원 석사논문, 2014.
- 이영미, 『문학사의 반전』, 서울: 한국문화사, 2007.
- 이정란, 『인기드라마 속 중심인물들의 특징과 청소년들의 자아정체성 형성과의 상관관계』, 성균관대학교 언론정보대학원 석사논문, 2006.
- 이종승, 『미장센: 영화 창작 논리의 해부』, 서울:아모르문디, 2018.
- 정일, 『20세기의 오이디푸스』, 『문학동네』 19호, 서울: 문학동네, 1999.
- 조은아, 『TV 드라마의 현실 수용 비판』, 원광대학교 대학원 석사논문, 2003, 1-80쪽.

- 진경아, 『매체미학과 영상이미지』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2014.
- 천정환, 『새로운 문학연구와 글쓰기를 위한 시론』, 『민족문학사연구』, 민족문학사학회, 2004, 370-410쪽.
- 황국명, 『현대 서사론의 요소와 시각』, 『우리 소설론의 터무니』, 부산: 세종출판사, 2005, 397-424쪽.

3. 국외 논저

- M. 엘리아데, 이동하 역, 『성과 속』, 서울: 학민사, 1983.
- _____, 이동하 역, 『종교형태론』, 파주: 한길사, 1986.
- _____, 정진홍 역, 『종교와 신화』, 파주: 살림출판사, 2003.
- S.채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 서울: 푸른사상, 2003.
- 가브리엘 와이만, 김용호 역, 『매체의 현실 구성론』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2003.
- 로널드 B. 토비아스, 김석만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 서울: 풀빛, 2005.
- 버나드 F.디, 김시무 역, 『영화의 해부』, 서울: 시각과언어, 1996.
- 자크 데리다, 김재희 역, 『에코그래피-텔레비전에 관하여-』, 서울: 민음사, 2002.
- 존 위커, 정진국 역, 『대중 매체시대의 예술』, 서울: 열화당, 1993.
- 콜린 스파크스, 『문화연구의 진보』, 존 스토리 편, 백선기 역, 『문화연구란 무엇인가』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2000.

4. 웹사이트 자료

- 김유영, “도깨비 마지막회 20.5%… 케이블 채널 역대 최고 시청률”, chosun.com, 2017.01.23 09:28,
http://kid.chosun.com/site/data/html_dir/2017/01/22/2017012201551.html

(2018.10.19,03:16)

드라마 <도깨비> 공식 홈페이지의 시청자 게시판,

<http://program.tving.com/tvn/dokebi/4/Board/List?page=1>

“롤리타신드롬”, 두산백과,

[http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1185694&cid=40942&categoryI
d=31614](http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1185694&cid=40942&categoryId=31614)(2017.05.15.10:50)

“이웃집찰스”, KBS1,

[http://www.kbs.co.kr/section/Interstitial.html?pgid=\(0217.06.13, 07:35\)](http://www.kbs.co.kr/section/Interstitial.html?pgid=(0217.06.13, 07:35))

질문지

- * 아래 질문에 <매우 그렇다. 그렇다. 약간 그렇다. 아니다.(해당 부분에 ○한 후, 이유 제시)>와 같이 답하라.
1. 지은탁을 통해 ‘불우한 환경에 처한 여성이 현실에서 벗어나기 위해 돈 많은 남성을 만나고자 하는 기대감’을 볼 수 있다.
 2. 김신은 900살이라는 나이 이전에 30대 중반의 남성으로 묘사되어 있다. 지은탁이 고3 수험생이라는 점을 감안할 때, 김신의 지은탁에 대한 감정은 윤리적으로 배척해야할 대상이다.
 3. 궁핍한 소녀가 부유한 중년남자로부터 금전적 지원을 받길 요구하는 것은 이상하지 않다.
 4. 도깨비와 2017년 고3의 현실 패턴은 동일하게 진행되고 있다. 2018년 새해가 되자 김신과 지은탁의 스킨십 장면이 빈번히 드러난다. 이는 고3학생들이 시험에서 해방되듯, 육체적 금기에서 해방되길 동경하는 결과를 초래할 수 있다.
 5. TV 드라마에 상영된 비윤리적인 내용은 는 시청자의 가치관 형성에 부정적인 영향을 준다.
 6. 시청자는 스스로 비윤리성을 인지하므로 질문 4의 내용은 과도하다.
 7. 도깨비에 나오는 신데렐라 노래, 도깨비 뺨찌, 맨인 블랙, 등의 부분은 패러디에 해당한다. 이 부분의 등장하는 필요성에 대해 의의를 쓰라. 재미를 위해서 라고 한다면 왜 이런 대목이 등장하게 된 필연성에 대해 쓰라

<Abstract>

A Study on the Narrative Analysis of TV
Drama Text and Recognition of the
Audience*
- Focusing on the drama “Dokkebi” -

Oh, Yeon-ok**

Popular culture text is a text that combines a narrative code and a video language code. In this study, An analysis is done on the narrative analysis and the receptor recognition. And it reveal whether there is a myth that attempts to overturn the existing values. This study focus on the changes in the receptor’s response and awareness through TV Drama Text and watching of the “Dokkebi”. A analysis in the text of a TV drama confirms the identity of the character and the relationship they reveal. The purpose of the study is to check the viewer’s perception of the drama. Due to the atmosphere of fantasy dramas and characters, they fail to identify the love they seek. If Kim shin reveals the LoRita complex, Ji Eun-tak reveals the Cinderella complex. “Dokkebi” is a postmodernist drama in that it values parody, self-reflection, intertextivity, a mix of genres or entertainment of genre, audience participation or audience recognition. A search for a

* This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2017S1A5B5A07063874)

** Adjunct professor at Inje University.

crime of Wang Yeo has Interactive text to the entire narrative structure such as Oedipus has the same search structure. Postmodernism is intended to be a critical reaction to modernism and a conscious disconnect. It is a refusal and challenge to traditional values and order. The key question is whether there was a myth about the reversal of the existing values in the "Dokkebi". It is necessary to find out whether one side of resistance to the existing order, which is said in postmodernism, is inherent in the base.

Key Words: Dokkebi, the Narrative Analysis, Dominant, TV Drama Text, Parody, Intertextuality, Recognition of the Audience, Lolita Syndrome

■ 논문접수 : 2018년 11월 20일
■ 심사완료 : 2018년 12월 4일
■ 게재확정 : 2018년 12월 7일

