

## 괴물과 영웅 사이 - 판타지 드라마의 초능력 인물

김경민\*

1. 텔레비전 드라마에 출현한 판타지
2. 초능력 영웅의 현실 구원
3. 영웅과 괴물, 부러움과 불편함 사이
4. 거울로서의 괴물, 거울로서의 판타지

### 국문초록

본 연구는 한국 판타지 드라마의 여러 모티프 중 초능력을 가진 영웅 인물이 등장하는 드라마(〈너의 목소리가 들려〉, 〈당신이 잠든 사이에〉, 〈힘쎈여자 도봉순〉)를 대상으로, 이들은 어떤 모습으로 형상화되고 있는지 또한 이들의 탄생은 대중의 어떤 결핍과 욕망에서 비롯되었는지 살펴보는 것을 목적으로 한다.

세 편의 드라마에서 재현된 초능력 인물들의 공통점은 찬사와 존경의 대상이 되는 전형적인 영웅이 아니라 경계와 소외의 상징인 괴물로 재현된다는 것이었다. 세 편의 드라마는 모두 사법부와 검찰, 경찰과 같은 공적 권력의 한계와 부정을 비판하고 있는데, 초능력 인물들은 자신의 초능력을 활용해 이러한 문제를 바로잡고 약자와 피해자들을 돕는 영웅적 면모를 보인다. 동시에 그들은 우리가 불편해하는 이야기를 하고 누군가는 숨기고 싶어 하는 진실을 드러내는가 하면 '정상성'과 '당연의 세

---

\* 경남과학기술대학교 교양학부 조교수

계를 향해 문제를 제기한다. 이런 점 때문에 이들은 괴물로 취급되고 소외된 것이다. 현실의 문제와 욕망을 해결하고자 영웅을 소환했지만 그들로 인해 우리 사회의 결핍과 모순을 확인하게 되는 이러한 모습은 현실의 억압된 욕망을 표출하지만 그러한 욕망을 충족시키기 위해 현실을 비판하고 전복하는 판타지의 속성과 닮아 있음을 확인할 수 있었다.

본 연구를 통해 판타지의 전복적인 특징과 함께, 그러한 속성이 텔레비전 드라마라는 매체의 특성과 결합되었을 때의 한계 또한 확인할 수 있었다. 그간 한국 텔레비전 드라마에서는 소원했던 장르이자 최근 활발하게 제작되고 있는 장르인 판타지에 주목했다는 점에서 본 연구의 의의를 찾을 수 있으며, 이후 더 세분화되고 다양화된 판타지 드라마를 연구하는데 있어 많은 과제를 제시했다는 점 또한 본 연구의 의의라 할 것이다.

(주제어: 판타지, 텔레비전 드라마, 〈너의 목소리가 들려〉, 〈당신이 잠든 사이에〉, 〈힘센 여자 도봉순〉, 괴물, 영웅)

## 1. 텔레비전 드라마에 출현한 판타지

2010년 이후 제작된 한국 텔레비전 드라마에서 주목할 만한 양상 중 하나는 이른바 판타지의 유행이다.<sup>1)</sup> “근대 서사가 판타지에서 미메시스

1) 독자와 주인공의 망설임을 핵심요소로 꼽으며 판타지를 설명하는 토도로프(츠베탕 토도로프, 『덧없는 행복: 루소론 환상문학서설』, 이기우 역, 한국문화사, 1996, 123-141쪽)를 비롯해 판타지를 사회적 맥락 안에서 생산되고 사회적 맥락에 의해 결정되는 것으로 보고, 결핍과 부재, 상실을 추구하는 욕망에 관한 문학으로 판타지를 규정한 로즈마리 잭슨(로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001, 11-12쪽), 판타지를 사실적이고 정상적인 것들이 갖는 제약에 대한 의도적 이탈로 규정하는 캐서린 홈(캐서린 홈, 『환상과 미메시스』, 한창엽 역, 푸른나무, 2000, 45-53쪽)의 정의까지 많은 이들이 판타지를 설명한 바 있다. 이들의 논의가 주로 판타지의 속성을 설명하는 것이라면, “비현실적이지만 자연스러운 이야기”인 과학소설과 달리 “비현실

로의 변화였다면, 탈근대의 오늘날에는 서사를 비롯한 각종 문학과 예술, 문화 영역에서 근대적 미메시스의 영토를 벗어나고 경계를 허물고자 하는 다양한 시도들이 확산되고 있는 추세다. 그 결과 과거의 환상적 요소가 부흥하고 새로운 생명력을 얻고 있다.”<sup>2)</sup> 텔레비전 드라마 역시 이러한 변화의 흐름에서 예외일 리 없었다. 영화나 소설에 비해 “일상성을 미학적 기반으로 삼는 텔레비전 드라마”<sup>3)</sup>의 특성상, 텔레비전 드라마에는 그동안 상대적으로 판타지적 요소가 개입될 여지가 많지 않았다. 게다가 “리얼리즘 강박에 사로잡혀 있던 한국 문화의 분위기 때문에 현실에 있음직한 이야기를 ‘그렇듯하게’ 보여줌으로써 극적 환상을 조장해야 한다”<sup>4)</sup>는 불문율이 강하게 작용한 탓에 한국 텔레비전 드라마에서 판타지는 오랫동안 소외되어 왔던 것이 사실이다.<sup>5)</sup>

적이고 초자연적인 이야기”(복거일, 『복거일의 세계환상소설사전』, 김영사, 2002, 24쪽)라는 복거일의 설명은 다른 장르와 구분되는 판타지의 개념을 정리한 것이라 할 수 있다.

- 2) 오세정, 『신화, 판타지, 팩션의 서사론과 가능세계』, 『한국문학이론과 비평』 제47권, 한국문학이론과 비평학회, 2010, 435쪽.
- 3) 양승국, 『생활세계의 경계 허물기와 공감의 소통형식: 판타지 드라마의 미학과 존재론』, 『한국극예술연구』 제58호, 한국극예술학회, 2017, 110쪽.
- 4) 백경선, 『한국 텔레비전드라마에 나타난 판타지의 유형과 의의』, 『한국문예비평연구』 제58호, 한국현대문예비평학회, 2018, 216-217쪽.
- 5) 이런 특성은 영화에서도 다르지 않게 나타난다. 김청강은 판타스틱 장르로 알려진 공포, SF, 판타지 장르가 하위문화로서 주류 영화에 비해 미적으로나 대중적으로 그다지 환영받지 못한 장르 편식의 원인으로 한국의 근대 식민지-전쟁-분단-냉전 등을 거치면서 환상성이 살아남기에는 너무나도 척박한 시공간을 지니고 있음을 첫 번째로 꼽는다. 제 1세계 국가가 그리는 환상적 공간을 그려내기에 한국의 토양은 척박할 수밖에 없으며, 따라서 미국이나 영국의 판타지 영화와 한국의 판타지 영화가 형식적으로는 비슷할 수 있으나 그 내용이 비슷하기는 어렵다고 말한다. 여기에 판타지를 구현할 수 있는 기술력의 부재와 기술력으로 무장한 외국의 판타지 영화와 드라마에 대항하기 어려웠던 점도 그 요인으로 꼽고 있다.(김청강, 『교차하는 환상영화: ‘이생망’과 모바일 판타지』, 『뉴미디어 시대, 장르의 재발견: 2019년 대중서사학회 기획 학술대회 자료집』, 대중서사학회, 2019, 107쪽 참조)

텔레비전 드라마의 이러한 태생적 속성뿐 아니라 드라마 제작 환경 역시 다양한 판타지적 요소가 충분히 재현되지 못하는 데 중요한 이유로 작용했다. 박노현은 한국의 텔레비전 드라마에서 오랫동안 판타지를 찾아보기 힘든 이유로 생산과 소비에 관한 두 가지 요인을 꼽는다. 판타지적 세계와 사건을 시청각적으로 그럴듯하게 표현하기 위해서는 상당한 수준의 분장과 효과, 세트 등이 필요하다는 생산적 측면에서의 요인과 영화와 달리 일상적 시공간에서 시청되기 때문에 고도의 몰입과 집중이 필요한 화면보다 상대적으로 흘끗보기에 용이한 시의적 화면이 선호되는 드라마 소비 환경의 특수성이 그것이다.<sup>6)</sup> 리얼리즘 관습이 유난히 견고했던 한국 사회 특유의 분위기와 텔레비전 드라마만의 특수한 생산, 소비 환경 등의 요인으로 인해 오랫동안 한국의 텔레비전 드라마와 판타지는 소원한 사이였던 것이다.

이러한 견고한 관습이 바뀌기 시작한 것이 2010년대다. 2010년대로 접어들면서부터 “환상은 한국 텔레비전 드라마의 흐름을 설명하는 중요한 키워드 중 하나”<sup>7)</sup> 되었을 정도로, 텔레비전 드라마에서도 판타지적 요소가 가미된 작품들이 많이 쏟아지기 시작했다.<sup>8)</sup> 2010년대를 중심으로

6) 박노현, 『한국 텔레비전 드라마의 환상성』, 『한국학연구』 제35호, 인하대학교 한국학연구소, 2014, 323-333쪽.

7) 백소연, 『OCN 수사드라마에 나타난 ‘환상’의 의미』, 『한국극예술연구』 제55호, 한국극예술학회, 2017, 284쪽.

8) 김강원 역시 한국 판타지 드라마 흐름의 새로운 분기점이 되는 시점을 2012-2013년으로 꼽는다(『판타지 드라마 〈너의 목소리가 들려〉의 장르 혼종 양상 연구』, 『한국언어문화』 제66호, 한국언어문화학회, 2018, 107쪽): 이런 변화가 나타난 배경에는 다양한 요인이 있겠지만 그 중 하나로 케이블 방송과 종합편성채널들이 텔레비전 드라마 제작에 본격적으로 뛰어들면서 텔레비전 드라마의 공급과 수요가 급증했고, 자연스럽게 소재와 영역이 확장된 점도 지적할 수 있다. 제작 규모 또한 급속도로 커져 비현실적 요소를 다룬 판타지 드라마가 증가하는 변화를 가져왔다는 것이 허은의 설명이다. (허은, 『판타지 드라마 스토리텔링의 특성』, 『커뮤니케이션 과학』 제31권 1호, 고려대학교 정보문화연구소, 2015, 9쪽)

한국 텔레비전 드라마에 나타난 판타지 양상을 개괄한 백경선은 당시 드라마에 나타난 주요 판타지 모티프를 ‘시간·공간·육체·인간·역사’라는 다섯 가지로 유형화하고, 이를 다시 13가지의 하위 모티프로 세분화했다.<sup>9)</sup> 백경선의 논의에 따르면, 이 다섯 가지 상위 모티프 중에서도 유난히 선호되었던 것은 타임슬립(Time-Slip)이나 타임리프(Time-Leap) 등의 시간 여행이나 환생 등을 주요 설정으로 하는 ‘시간’ 모티프와 초능력인간이나 반/비인간을 주인공으로 하는 ‘인간’ 모티프다.<sup>10)</sup> 특히 초능력과 같은 판타지적 요소를 갖춘 비현실적 인물이 한국 텔레비전 드라마에 유난히 자주 등장했는데, 이는 다른 소재의 판타지의 경우 판타지적 시공간을 시각적으로 구현하는 데 대한 현실적 제약이 많기 때문이다. 그에 반해 현실의 시공간에 존재하는 판타지적 인물의 이야기는 제작 환경이라는 현실적 제약을 캐릭터 중심의 서사전략으로 극복할 수 있기 때문에 한국의 텔레비전 드라마에서 특히 더 선호되어 왔다.<sup>11)</sup>

백경선의 논의에 따르면 ‘인간’ 모티프는 다시 인간형에 해당하는 ‘초능력자’ 모티프와 반/비 인간형에 해당하는 ‘상상 존재’ 모티프로 구분된다.<sup>12)</sup> 물론 반/비인간형 중 대부분이 초능력을 지니고 있다는 점에서 ‘인간’ 모티프에 해당하는 모든 인물은 초능력이라는 교집합을 갖는다.

- 
- 9) 2010년대 이후 한국 텔레비전드라마에 나타난 판타지의 유형과 각각이 지니는 의미에 대해서는 백경선의 논의에 상세하게 나와 있다.
- 10) 김강원도 자신의 논의에서 한국 텔레비전 드라마에서 가장 두드러지게 나타나는 특징으로 ‘시간’과 함께 ‘초능력’, 즉 ‘인간’ 모티프를 꼽고 있다. (김강원, 『판타지 드라마 <너의 목소리가 들려>의 장르 혼종 양상 연구』, 『한국언어문화』 제66호, 한국언어문화학회, 2018, 107쪽)
- 11) 김강원, 『판타지 드라마 <너의 목소리가 들려>의 장르 혼종 양상 연구』, 『한국언어문화』 제66호, 한국언어문화학회, 2018, 107쪽.
- 12) 이후 ‘인간’ 모티프에 대한 설명은 백경선의 앞선 논의(『한국 텔레비전드라마에 나타난 판타지의 유형과 의미』, 『한국문예비평연구』 제58호, 한국현대문예비평학회, 2018)를 참고한 것임을 밝혀두는 바이다.

초능력은 판타지적 요소를 다루고 있으면서도 현실의 질서와 법칙을 크게 벗어나지 않는 범위 내에서 개연성을 구축하기 때문에 현실 세계와 이질감이 많지 않다는 점에서 오랫동안 리얼리즘의 강박에 사로잡혀 있던 텔레비전 드라마 시청자들에게 친숙하게 다가갈 수 있는 모티프라는 특성이 있다.<sup>13)</sup> 그 중에서도 인간형의 초능력자들은 일상의 시공간에서 일반인과 다름없는 모습으로 형상화되기에 리얼리즘의 세계와 판타지 세계의 경계에 놓인 인물이라는 점에서 더욱 흥미로운 대상이라 할 수 있다.<sup>14)</sup> 본 연구는 이런 특수성이 반영된 한국 판타지 드라마에서 상대적으로 많은 비중을 차지하고 있는 ‘로우판타지’,<sup>15)</sup> 그 중에서도 현실과 판타지의 경계선에 놓여 있다고 할 수 있는 초능력자 인물을 모티프로 하는 텔레비전 드라마에 집중하고자 한다.

초능력 인물에 대해 논의한 기존 연구들의 공통된 분석 내용 중 하나는 이런 인물의 상당수가 남성 인물이며, 그들은 멜로 서사 내의 ‘왕자님’으로서의 역할에 그치는 경우가 대부분이라는 것이다.<sup>16)</sup> 그러나 선천적

- 13) 백경선, 『초능력자 남성 주인공과 멜로드라마 캐릭터의 확장』, 『한국극예술연구』 제 61호, 한국극예술학회, 2018, 307쪽.
- 14) 반/비인간형의 인물의 경우 인간형 초능력자와 달리 현실 세계에서만 활동하지 않는다. 이들은 상황과 필요에 따라 다른 시공간의 세계로 자유로운 이동을 하는데, 가령 〈쓸쓸하고 찬란하神 도깨비〉에서의 도깨비와 저승사자, 〈별에서 온 그대〉의 외계인은 전생이나 400년 전 세계로의 시공간 이동을 비교적 자유롭게 한다는 점에서 인간형 초능력자가 등장하는 경우에 비해 좀 더 판타지적 특성이 두드러진다고 할 수 있다.
- 15) 판타지는 크게 ‘하이판타지(high fantasy)’와 ‘로우판타지(low fantasy)’로 나뉘는데, 하이판타지는 이차 세계(secondary world)를 무대로 삼는데 반해 로우판타지는 현실 세계를 무대로 삼는다는 점에서 차이가 있다.(복거일, 『세계환상소설사전』, 김영사, 2002, 36-37쪽)
- 16) “남성 주인공의 초능력은 오직 사랑을 위해 발휘되고 공적 영역으로 확산되지 않는다”(백경선, 『초능력자 남성 주인공과 멜로드라마 캐릭터의 확장』, 『한국극예술연구』 제61호, 한국극예술학회, 2018, 323쪽): “멜로장르의 드라마투르기를 초능력이라는 판타지 모티프와 결합하여 효과적인 대중적 서사로 구현해내고 있다”(김강원, 『판타지 드라마 〈너의 목소리가 들려〉의 장르 혼종 양상 연구』, 『한국언어문화』 제66호, 한

으로 엄청난 힘을 가지고 태어난 괴력소녀가 주인공인 〈힘센여자 도봉순〉을 비롯해 후각을 시각으로 전환하는 초능력을 지닌 인물을 그린 〈냄새를 보는 소녀〉, 귀신을 보는 능력을 가진 여성 인물이 등장하는 〈주군의 태양〉 등 여성 초능력자 인물이 등장하는 드라마도 적지 않다. 는 점에서 남성 주인공만을 중심으로, 그리고 멜로 서사의 문법으로 이야기 전체를 해석하는 기존 연구의 시각은 분명 한계를 지닌다. 본 연구는 초능력자 인물을 모티프로 하는 판타지 드라마가 멜로 서사 문법에 갇혀 있다는 기존 논의의 편견을 깨기 위해 남성 초능력자와 여성 초능력자 모두를 살펴볼 수 있는 드라마 세 편(〈너의 목소리가 들려〉, 〈당신이 잠든 사이에〉, 〈힘센여자 도봉순〉)<sup>17)</sup>을 대상으로, 초능력 인물의 탄생은 어떤 사회적 배경에서 비롯되었으며 텍스트 상에서 이들의 존재가 의미하는 것은 무엇인지를 살펴보고자 한다.

## 2. 초능력 영웅의 현실 구원

번번이 남편의 폭력에 시달려온 여자가 있다. 결국 그녀는 딸의 피아노 연주회장에서 수많은 사람들이 보는 앞에서 쓰러진다. 쓰러진 그녀

국언어문화학회, 2018, 119쪽): “그(〈별에서 온 그대〉의 초능력 남자 주인공)가 이 시대 여성들이 육체적, 사회적, 정서적인 관점에서 꿈꿔온 욕망에 남김없이 부합된 인물이라는 점”(박은아, 『TV드라마 속 남성 캐릭터 연구: 〈별에서 온 그대〉 인물을 중심으로』, 동국대학교 석사학위논문, 2016, 95쪽) 등이 초능력 인물을 멜로서사로 분석한 대표적인 논의들이다.

17) 〈너의 목소리가 들려〉 방송기간: 2013.6.5.~2013.8.1.(총18부작/SBS) 연출: 조수원, 신승우, 각본: 박혜련 〈힘센여자 도봉순〉 방송기간: 2017.2.24.~2017.4.15. (총16부작/JTBC) 연출: 이형민, 극본: 백미경 〈당신이 잠든 사이에〉 방송기간: 2017.9.27.~2017.11.16. (총32부작/SBS) 연출: 오충환, 박수진, 극본: 박혜련

의 블라우스에는 남자 구두 발자국이 가득 찍혀 있다. 함께 있던 그녀의 남편은 구두 발자국을 가리며 자신의 결백을 주장하기에 급급하다. 전형적인 가정폭력 사건이다. 이런 상황에 처한 이들에게 대부분의 사람들은 경찰에 신고해서 법의 도움을 받으라고 말한다. 누군가의 폭행으로 인해 피해자가 되었을 때 경찰이나 법을 찾아 도움을 청하는 것이 당연하고 상식적인 대응이라고 알고 있기 때문이다. 그러나 현실은 그러한 당연의 세계가 아니었다. 피해자가 처벌을 원해야 폭행죄가 성립된다는 납득하기 어려운 법의 논리와 그러한 법의 허점을 이용해 피해자인 아내로부터 합의서를 받아낸 덕분에 남편은 처벌을 받지 않았고, 그렇게 가정폭력은 계속된 것이다.

드라마 <당신이 잠든 사이에>에 나오는 에피소드 중 하나다. 극중 소유(가정폭력 피해자의 딸)는 합의서 한 장으로 가정폭력이 무마되고 또 다시 반복되는 상황을 보며 부조리한 사법 제도에 불신을 느낀다. 검사에게 도움을 청해보라는 주변 사람들의 제안에 소유는 “검사는 명청하고 변호사는 영악하다”는 말로 법과 검사에 대한 강한 불신을 드러내며 인터넷에서 ‘존속살인’, ‘청산가리’와 같은 단어를 찾아본다. “법은 멀고 주먹은 늘 가깝더라구”라는 그녀의 말처럼 무기력한 법을 대신해 자신이 직접 사적 복수를 행하려는 것이다.

<당신이 잠든 사이에>와 <너의 목소리가 들려>, <힘쎈여자 도봉순>은 이처럼 법을 비롯한 공적 권력이 제 역할을 못하고 정의가 부재한 상황을 다루고 있다. <힘쎈여자 도봉순>에서 드라마 전체를 관통하는 중심사건은 연쇄납치 사건이다. 도봉동 일대에서 젊고 마른 여성만 골라 납치하는 사건이 잇달아 일어나지만 경찰은 속수무책이다. 여론의 부담을 의식해 제대로 사건 수사에 집중하지 못하는가 하면, 경찰조직 내부의 권력다툼으로 수사가 지연되거나 오히려 범인 손에 농락당하는 등 드라마 내에서



그러지는 공적 권력은 무기력하고 무능한 모습 그 자체다.

반면 <너의 목소리가 들려>와 <당신이 잠든 사이에>는 법원이 주된 이야기 공간이며 변호사, 검사 등이 주요 등장인물인 만큼, 검사와 변호사로 대표되는 사법 권력의 무기력하고 부패한 모습을 적나라하게 보여준다. <너의 목소리가 들려>의 경우 중심사건은 우연히 살인사건 현장을 목격한 혜성이 자신의 증언 때문에 유죄를 선고받은 민준국의 협박에 시달리고, 그런 혜성을 지켜주려는 초능력 소년 수하의 이야기다. 그러나 주요 인물들이 변호사와 판사, 검사인만큼 이 사건 외에도 다양한 에피소드가 등장한다. 검사와 판사의 편에 따라 기소와 판결이 이루어진 쌍둥이 형제 살인사건과 불충분한 증거에도 불구하고 아내를 죽인 살인범으로 몰려 형을 살아야 했던 황달중 사건은 사법부와 검찰의 부정과 한계를 보여주는 전형적인 것들이다. 한편, 오발된 폭죽 때문에 억울한 누명을 쓴 어린 혜성의 상황과 집단따돌림을 당하는 친구를 교실 창문에서 밀어 다치게 한 혐의를 받고 있는 성빈의 상황, 그리고 폐지줍는 노인이 절도범으로 내몰린 상황을 다룬 에피소드는 모두 사회적 약자에 대한 우리 사회의 낙인과 편견을 보여준다. 법이 사회적 약자들의 편에 있지 않으며, 억울함과 분노는 고스란히 피해자의 몫으로 남겨지는 이런 상황은 정의가 결핍된 사회의 적나라한 모습이다.

<당신이 잠든 사이에> 역시 주요 인물들이 검사와 경찰, 기자로 설정된 만큼 다양한 사건과 갈등이 다뤄진다. 앞서 언급한 가정폭력 사건을 비롯해 보험금을 노리고 동생을 살인한 사건과 유명 양궁선수의 사망사건, 유명 작가이자 교수의 제자 살인사건, 그리고 검사의 증거조작과 그것을 은폐하기 위한 또 다른 살인사건 등이 그려진다. 이 사건들의 중심에는 자신의 이익을 위해서라면 어떤 일도 마다하지 않는 악질 변호사 이유범이 있는데, 증거조작과 협박, 전관예우, 여론조작 등 그가 저지른

악행은 모두 법의 한계와 모순을 악용하는 법조계의 잘못된 관행과 비리를 보여준다는 공통점이 있다. 이뿐만 아니라 수사와 기소 권한을 오남용하고 보신주의와 집단이기주의에 빠져 있는 검사들의 모습과 이들을 감시하고 견제해야 할 책임이 있으면서도 이를 무시하고 무책임으로 일관하는 무기력한 언론의 모습이 함께 폭로된다. 이 드라마에서도 검사와 변호사, 기자의 잘못된 관행과 이기심으로 피해를 보는 이들은 항상 힘없고 가난한 사람들이다.

이렇듯 세 편의 드라마는 모두 사법부와 검찰, 경찰 등으로 상징되는 공적 권력의 한계와 부정을 비판하고 있다. 이때 제 역할을 다 하지 못한 공권력으로 인해 억울한 피해자가 되는 이들은 언제나 사회에서 소외되고 배제된 약자들이다. 누구보다 법과 공권력의 보호를 받아야 할 이들이 실상은 가장 먼저 배제되고 차별받는 부당한 상황인 것이다. 정의가 부재하고 공권력에 대한 신뢰가 무너진 이 문제적 상황에서 권선징악을 기대하고 정의를 염원하는 대중의 욕망은 옛날이야기에나 나올 법한 영웅을 소환하기 시작한다. 현실 세계에서 권선징악을 실현하고 정의를 구현하는 것은 전통적으로 법과 공권력의 역할이다. 따라서 이들이 제 기능을 못하거나 오히려 부정에 앞장설 때는 그것을 해결할 현실적 방법이 요원하다. 그래서 등장한 것이 바로 영웅인 것이다. 그것도 이러한 현실 세계의 한계를 가뿐히 극복할 수 있는 ‘초현실적’ 능력을 가진 영웅이 바로 그들이다.

앞서 인용한 가정폭력 사건에서 소윤이 “검사는 멍청하고 변호사는 영악하다”며 법을 불신하고 사적 복수를 계획한 것은 자신의 아버지가 이전에도 여러 차례 불기소 처분을 받은 전력이 있기 때문이다. 또 한번 가정폭력 사건이 일어나고 재찬이 그 사건을 다시 살펴보겠다고 하자 부장검사는 대충 처리하라고 지시하고, 이전에 불기소 처분을 내린

선배 검사 또한 자신의 선택에 후회하지 않는다고 말한다. “정의와 인권을 바로 세우고 힘없고 소외된 사람들을 돌보는 따뜻한 검사”가 되겠다며 선서하고 검사가 된 이들이 마주하는 현실은 기소율로 검사의 능력을 재단하는 관행과 폐쇄적이고 경직된 조직문화 그리고 상사의 일방적인 명령이다. 검찰 조직 내에서는 이런 관행에 맞서 행동하는 것부터가 쉽지 않은 선택일 수밖에 없다. 게다가 결정적 증거인 진단서를 조작하고 피해자를 찾아가 협박을 하는 변호사 유범의 악행까지 더해져 재찬은 피의자 박준모를 기소하는 것조차 쉽지 않다. 이러한 현실적 난관을 극복하는데 도움을 주는 것이 바로 주인공들의 초능력이다. <당신이 잠든 사이에>의 세 주인공은 모두 자기 혹은 서로에 관한 예지몽을 꾸는 초능력을 가지고 있다. 홍주, 재찬, 우택은 이런 초능력을 발휘해 자신들의 문제는 물론이고 다른 사람들의 불행까지 막으려고 노력한다. 박준모의 기소를 앞두고 홍주와 우택은 각각 다른 결말의 예지몽을 꾸는데, 재찬은 두 사람의 꿈 중 기소하는 것으로 결론이 나는 우택의 꿈대로 수사를 진행하고, 그 결과 박준모의 자백을 받고 기소에 성공한다.

보험금을 노리고 동생을 살해한 강대희 사건에서도 법은 범인의 죄를 밝히고 그에게 응분의 처벌을 내리기에는 한계가 많았다. 처음부터 강대희는 변호사 유범을 찾아가 거액의 돈을 내놓으며 자신이 동생을 죽였다고 털어놓는다. 범인의 자백을 통해 검사가 공소장에 명시한 교통사고가 아니라 청산가리로 살해한 사실을 알게 된 유범은 공소사실 전부를 부인하고, 결국 사망시간 불일치로 강대희는 무죄를 선고받는다. 미리 예단하고 수사를 한 검사의 잘못이지 자신은 변호사로서 자신의 일을 했을 뿐이라는 유범의 말은 법의 허점과 검사들의 잘못된 수사 관행을 또 한 번 적나라하게 고발한다. 이렇게 풀려난 강대희는 자신을 의심하는 여동생과 홍주까지 죽이려하는데, 이 위기의 순간에 홍주를 구

하러 재찬이 나타나는 것 역시 초능력 덕분이다. 재찬은 홍주에게 위험에 처하는 상황이 오면 꿈에서 미리 알 수 있게 시간과 장소를 말해달라고 부탁한다. 이후 재찬의 꿈에 나타난 홍주가 자신이 위험에 처한 장소와 시간을 알려준 덕분에 재찬은 홍주를 구하러 올 수 있었던 것이다. 이렇듯 <당신이 잠든 사이에>에서 법의 허점을 악용해 제대로 처벌받지 못한 이들에게 정당한 대가를 치르게 하고, 피해자를 구할 수 있었던 것은 모두 재찬과 홍주, 우탁의 초능력 덕분이다.

<너의 목소리가 들려>에서도 역시 법의 모순과 한계를 극복하고 보완하는 것은 수하가 가진 특별한 능력 덕분이다. 쌍둥이 형제 살인사건에 피소드는 모습이 똑같아 구분하기 힘든 쌍둥이 형제가 살인사건의 범인으로 지목되고, 형과 동생은 서로를 범인으로 지목하며 자신의 죄를 부인하는 내용이다. 이 사건에서도 사법적 정의는 무참히 무너진 상태로 그려진다. 검사는 둘 중 누가 살인범인지 확신이 없다는 이유로 형제 모두를 공동정범으로 기소하고, 판사 역시 귀찮다는 이유로 검사의 기소에 따라 이들을 공범으로 판결하려고 한다. 사건의 진실과 억울한 피해자의 희생에 대해서는 전혀 관심도 없는 모습이다. 이런 상황에 가로막혀 막막해하던 혜성은 수하에게 도움을 청하는데, 법정에서 쌍둥이의 속마음을 읽은 수하는 둘이 공동정범이라는 사실을 알려준다. 쌍둥이 동생의 변호를 맡아 그의 무죄를 주장하던 혜성은 수하의 말을 듣고 자신이 틀렸음을 인정하고 쌍둥이 사건을 다시 조사하여 결국 형제 둘이 모두 죄값을 치를 수 있게 한다.

<힘센 여자 도봉순>에서도 현실에서는 상상하기조차 힘든 주인공의 초능력 덕분에 사건이 해결되는 상황이 그려진다. 젊은 여성을 대상으로 한 납치사건이 잇달아 일어나지만 경찰은 속수무책이고, 이때 친구 경심이 납치된 사실을 알게 된 봉순은 자신이 직접 납치범을 찾아 나선

다. 혼자 힘으로 납치범의 은신처를 찾아 납치된 여성들을 구한 봉순은 납치범의 계략에 속아 시한폭탄이 몸에 묶이는 위기에 처하기도 하지만 특유의 초능력을 발휘해 그 상황을 벗어나고 결국 납치범도 체포한다. 그뿐만 아니라 어린이나 노약자 등 약한 사람들을 괴롭히는 조직폭력배들을 응징하거나 사고 위기에 처한 사람들을 구하는 등 봉순이의 괴력은 언제나 약한 사람들을 돕는데 사용된다. 이렇듯 드라마 속 영웅들은 초능력이라는 판타지의 힘을 빌려 현실 세계에서 쉽게 해결되지 않는 문제들을 풀어나간다. 초능력을 발휘해 곤경에 처한 사람들을 구하고 사회 정의를 구현하는 이러한 모습은 정의가 부재한 사회에서 대중이 염원하고 기다렸던 전형적인 영웅의 모습이다.

### 3. 영웅과 괴물, 부러움과 불편함 사이

여기까지는 전통적인 영웅 이야기 속 영웅의 모습과 다르지 않다. 그러나 영웅 이야기에서 영웅을 바라보는 사람들의 일반적인 시선은 존경과 찬사, 감사로 가득한 반면, 텔레비전 드라마에서 영웅과 같은 활약을 펼친 괴력소녀 봉순과 예지몽을 꾸는 재찬, 홍주, 우탁, 타인의 마음을 읽을 수 있는 수하를 향하는 주변 사람들의 시선은 영웅들을 향한 기존의 그것과는 사뭇 다른 모습이다. 일단 이들은 영웅에게 주어지는 찬사와 존경은커녕 평범한 일상생활조차 제대로 누리지 못한다. 〈당신이 잠든 사이에〉에서 홍주는 자신과 가족의 죽음을 암시하는 예지몽을 꾸고 나서부터 다가올 불행한 미래에 대한 두려움으로 정상적인 일상생활을 하지 못한다. 자신의 죽음을 암시하는 꿈 때문에 그렇게도 좋아하던 기자 일을 그만두는가 하면, 타인의 불행을 막으려고 과도한 행동을 하다

미친 사람으로 취급받기 일쑤다.

또한 꿈에서 사고가 일어날 것을 예지하고도 아버지를 지키지 못하고 죽게 했다는 사실에 죄책감과 미안함에 시달리며 살아간다. “이런 꿈 꾸는 게 싫다. 전생에 나라를 팔아먹었나 싶기도 하고..”(《당신이 잠든 사이에》, 9회)라는 홍주의 낮두리는 분명 영웅의 모습과는 거리가 멀어 보인다. 홍주뿐 아니라 예지몽을 꾸는 다른 주인공들 역시 “난 당신 말 안 믿습니다. 믿기 싫어서... 믿으면 구해야 되고 살려야 되니까. 못 구하면 자책해야 하고..”(《당신이 잠든 사이에》, 3회)라는 재찬의 말처럼 다른 사람을 지켜야 한다는 강박에 시달리면서 살 수밖에 없다. “앞날을 미리 알 수 있으면 축복이겠구나 생각한 적이 있었다. 그러나 그 축복은 선물의 설레임을 앗아가고, 도전의 의지를 꺾어버리고, 희망의 불씨를 꺼버린다. 바꿀 수 없는 미래, 정해져 있는 앞날, 그것은 절망의 또 다른 이름이며...”(《당신이 잠든 사이에》, 24회)라는 말처럼 이들에게 미래를 알 수 있는 초능력은 일상의 평범한 행복마저 온전히 누릴 수 없게 하는 불행의 대상일 뿐이다. 자신은 물론이고 타인의 불행한 미래에 대한 두려움과 공포를 함께 떠안고 살아가야 하는 이들의 운명을 보면 이들에게 주어진 초능력이 결코 반가운 것만은 아니다.

더 나아가 이들은 괴물로 취급받아 소외되고 거부당하기도 한다. 아버지가 죽은 후 고모부에게 맡겨진 어린 수하는 자신의 존재를 귀찮아 했던 고모부가 수하에게 상당한 유산이 상속된 사실을 알고 좋아하는 속마음을 읽고는 자신에게 더 많은 유산이 있다고 말한다. 그 순간 자신의 속마음이 들킨 사실을 알고 당황한 고모부는 어린 수하를 보며 ‘괴물’ 같다는 생각을 한다. 고모부의 이런 속마음까지 읽은 어린 수하는 “저 괴물 아니에요”라고 말해보지만, 그럴수록 고모부는 더 놀라고 당황하며 자신의 속마음을 읽는 수하를 가까이오지 말라며 밀어내고, 급기야

놀이공원에 버리기까지 한다. 수하가 괴물로 취급받는 것은 이때만이 아니다. 오랫동안 찾아 헤매다 만난 혜성으로부터도 괴물 취급을 받는다. 성빈의 무죄를 주장하는 수하에게 혜성은 무죄를 입증할 증거를 요구하고, 이에 수하는 자신의 초능력을 입증하기 위해 혜성의 속마음을 읽고 그대로 말한다. 수하의 남다른 능력을 알게 된 혜성이 처음으로 보인 반응 역시 어린 시절 고모부가 보인 그것과 다르지 않았다.

수하: 그렇게 괴물처럼 보지마. 세상엔 아이큐가 200인 사람도 있고, 100m를 9초대에 뛰는 사람도 있어. 남들보다 특별하다고 괴물은 아니잖아.  
혜성: 야, 읽지마. 몰카보다도 기분 더러워.  
수하: 나도 남의 속 듣고 사는거 싫어. 근데 어떡해. 눈을 보면 들리는 데.(〈당신이 잠든 사이에〉,1회)

혜성 역시 수하를 괴물로 여기며 그를 피하려고 한다. 타인의 속마음을 읽는 능력은 남들과 그저 조금 다른 모습일 뿐 자신은 괴물이 아니며 항변해보지만 혜성이 보이는 반응은 여전히 냉담하다. 그뿐만 아니라 혜성은 수하의 그런 능력이 성빈의 무죄를 입증하는데 조금도 도움이 되지 않으며, 오히려 미친 사람 취급을 받을 것이라고 수하의 특별한 능력을 무시해버린다.

자신의 능력을 인정받기는커녕 부정당하거나 숨기며 살아야하는 신세는 봉순도 다르지 않다. 봉순은 말 그대로 ‘힘이 세다’는 이유만으로 괴물로, 비정상적으로 취급받는다.

나로 말할 것 같으면, 나는 좀 많이 특별하다. 나에겐 비밀이 있다. 남들과 다른. 난 힘이 세다. 그것도 아주 많이. 이 비밀 유전자의 시조는 행주대첩 당시 치마로 나른 돌의 숫자보다 돌로 때려눕힌 적군의 숫자가 많

있었던 조상 박개분님이다. 모계혈통으로 유전된 이 괴력에는 엄청난 비밀이 숨겨져 있다. (...) 그후 내 조상 여인들은 이 괴력을 의롭지 않은 일에 쓰면 결국 그 대가를 치르게 된다는 주술에 준하는 징크스가 생겼다. (...) 내 힘을 숨기고 살면서 괴로울 때가 한두 번이 아니었다. (...) 참을 수 있는 건 비겁해도 참았다. 난 세상의 구경거리가 되지 않기 위해 내 괴력을 숨기고 살아야 했다.<힘센여자 도봉순>, 1회)

조상으로부터 물려받은 남다른 재주임에도 불구하고 봉순이 자신의 특별한 능력을 숨기고 사는 이유는 세상의 구경거리, 즉 괴물이 되지 않기 위해서다. 전통적으로 힘은 남성성의 상징이었고, 또 그러해야만 했다. 따라서 여성이 남성성의 상징인 힘을 가지는 것은 예외적인 사건일 뿐 아니라 어떤 이들에게는 불편하고 성가신 일이기도 했다. 그렇게 자신의 특별한 능력을 숨기며 살던 봉순이 자신의 힘을 더욱 숨겨야했던 결정적인 계기는 짝사랑하던 국두로부터 “난 하늘하늘한 코스모스 같은 여자가 좋아. 지켜주고 싶게”(〈힘센 여자 도봉순〉, 4회)란 말을 듣고서다. 이후 봉순은 자신의 능력을 숨긴 채 수예반 수업을 듣는 등 ‘여자다운’ 모습으로 살려고 애쓴다. 하늘하늘한 모습으로 남성의 보호를 받아야 하는 것이 우리 사회가 요구하는 전형적인 여성상이며 ‘정상’을 기능하는 기준이라고 했을 때, 힘센 여자 봉순은 분명 여기서 벗어난 모습, 즉 비정상적 괴물일 수밖에 없다.

이렇듯 한국 드라마 속 초능력 영웅들은 찬사나 동경의 대상이 아니라 오히려 괴물이나 비정상적으로 취급받아 소외되고 배제되는 존재로 그려진다. 그렇다면 왜 이들은 ‘괴물’이 되었는가? 일반적으로 ‘괴물’은 불편하고 꺼림칙한 존재를 비유하는 말이다. 이때 불편하고 꺼림칙한 감정을 유발하는 전제는 그 사회가 규정해놓은 ‘정상성’이다. 정상의 범주에 포함되지 않는 이질적인 것들을 우리는 ‘괴물’이라 부르는 것이다. 그



리고 '비정상'으로 규정된 괴물들을 경계하고 두려워하며, 더 나아가 그것들을 소외하고 배제하는 것이다.

사실 이들을 괴물로 만든 것은 이들이 가진 비현실적인 능력이 아니다. 낯설고 이질적인 것에 대해 경계하고 거부하는 것은 인간의 본능이다. 그것이 개인 혹은 공동체의 확고한 믿음과 규범, 관습과 문화, 평안한 일상, 기득권을 형성하는 가치체계를 위협하거나 부정한다고 느낄 때는 더욱 강하게 배제하고 경계하려 한다. 따라서 우리는 다수의 행동을 부정하고 비판하며 그와 '다른' 선택과 행동을 하는 이들을 비정상으로, 괴물로 규정하여 배제하고 경계하는 것이다. 드라마 속 초능력 인물들이 괴물로 취급받는 것 또한 이 때문이다. 사람들이 그들을 괴물로 규정하는 것은 그들이 가진 초능력 자체가 낯설고 기이해서가 아니라 그 힘이 작용하는 방향이 두렵고 불편하기 때문이다.

봉순이 자신의 특별한 능력을 숨기며 살아야 했던 이유는 '힘센 여자'라는 기호가 우리 사회에서는 오랜 관습과 금기에 대한 도전의 의미로 해석되기 때문이다. 남성은 보호해야 할 존재, 여성은 보호받아야 할 존재라는 것이 오랫동안 당연하게 받아들여졌던 관습이었다. 하지만 '힘센 여자' 봉순은 살해협박에 시달리는 게임회사 대표 민혁의 경호원으로 취직해 남성인 민혁을 보호하고 위협으로부터 그를 지켜주며 이런 관습을 보기 좋게 깨버린다. 그러나 여전히 많은 사람들은 이 상황을 이력서를 쓰는 번번이 떨어지던 백수 봉순이 자신의 특기를 발휘할 수 있는 일자리를 찾아 취업에 성공한 스토리로 보는 것이 아니라 국두가 보인 반응처럼 말도 안 되는 이상한 일로만 취급한다. 오랫동안 여성은 범죄의 대상이 될 정도로 약하고 결핍된 기호였을 뿐 누군가를 보호하고 지키는 존재가 아니었기 때문이다. 그리고 같은 이유로 여성은 남성과 사회의 보호와 가르침을 받고 따라야 하는 존재여야 했다. 여성운전사가 운전

이 서툰다는 이유로 남성운전자로부터 일방적으로 모욕을 당하는 상황, 현실에서라면 대개 피하거나 당하고 있을 수밖에 없는 이런 상황에서 봉순은 남성운전자를 힘으로 보기 좋게 제압해 버리면서, 여성은 남성에게 가르침이나 도움을 받는 존재라는 고정관념을 또 한 번 통쾌하게 역전해버린다. 정상적인 여성상을 벗어난 봉순의 이런 예외적 행동이 기성의 관습에 익숙해져 있던 사람들에게 편하고 자연스러워 보일 수만은 없다.

한편 〈너의 목소리가 들려〉에서 수하가 사람들에게 불편한 존재, 괴물로 취급받는 이유는 타인의 속마음을 읽는 그의 능력으로 인해 들리고 싶지 않은 자신의 치부와 위선이 드러나기 때문이다. 도연에게 “틀린 걸 알고도 인정 안 하고 우기는 너 같은 인간이 쟀 문제야”라고 쏘아붙인 혜성은 자신도 도연과 똑같은 실수를 저지른 사실을 알게 되자 처음에는 이를 부인하려고 한다. 그러나 혜성의 이런 속마음은 이내 수하에게 들리고 마는데, 자신의 부끄러운 치부를 들켜버린 혜성에게 수하는 분명 불편한 존재일 수밖에 없다. 고아가 된 조카를 맡아 키우는 착한 사람인 것처럼 보이지만 사실은 수하가 물려받은 유산이 목적이었던 고모부에게도 수하의 초능력은 숨기고 싶은 자신의 이기심을 드러내는 거북한 존재일 뿐이다. 이렇듯 타인의 속마음을 읽는 수하의 초능력은 누구나 숨기고 싶어 하는 인간의 부정적인 모습들, 가령 자신의 욕심 때문에 타인의 불행이나 고통을 모른 척하는 이기적인 모습이나 양심 있는 척하지만 사실은 속물적이고 위선적인 모습들을 적나라하게 드러내기 때문에 불편하고 성가신 것일 수밖에 없다. “날 구해줄 동아줄인줄 알았는데 내 발목을 잡는 밧줄이었어”라는 혜성의 말처럼, 사람들은 영웅의 초능력이 자신의 이익이나 성공을 위한 것일 때는 찬사를 보내지만, 그것이 자신의 치부를 드러내는 것일 때는 괴물로 단정하고 멀리한다.

〈당신이 잠든 사이에〉에서 주인공들이 가진 초능력 또한 많은 사람들이 불편해하고 인정하기 싫어하는 진실을 보여준다는 점에서 문제적 대상으로 취급받는다. 양궁선수의 사망사건을 다룬 에피소드에서 죽은 양궁선수의 팬들과 가족, 화제성에만 관심이 있는 언론과 그런 언론과 여론이 부담스러운 검사들은 모두 사건의 실체적 진실을 확인하기 보다는 화풀이 대상을 만들어 여론을 잠재우기에 급급하다. 그런 여론에 맞서 초능력 주인공들은 예지몽을 통해 알게 된 사건의 진실을 세상에 알리기 위해 고군분투한다. 진실보다는 사회적 복수의 대상이 필요했던 대중과 자극적인 기사로 화제성을 모으는 것이 더 중요했던 언론의 입장에서는 진실에 집착하는 주인공들이 불편하고 성가신 존재일 수밖에 없다. 또한 성과와 실적, 경쟁과 효율을 강요하는 조직의 입장에서도 사건의 진실을 따지고 드는 신임검사 재찬은 눈엣가시 같은 존재다. 이처럼 〈당신이 잠든 사이에〉에서 초능력을 가진 주인공들은 많은 사람들이 은폐하고 싶은 것 또는 반대로 믿고 싶은 사실의 이면에 있는 진실을 알려 줌으로써 사람들에게 불편하고 귀찮은 존재로 취급된다.

이렇듯 초능력자들이 불편하고 비정상적인 괴물로 낙인찍히는 것은 그들의 비현실적인 능력 자체가 아니라 그것이 사용되는 상황이나 목적, 그리고 그로 인한 결과 때문이다. ‘괴물’이라는 상징은 언제나 “정상성과의 긴장 관계 속에서 판단”<sup>18)</sup>되고, 그것을 떠올리면 자연스럽게 ‘정상성’을 환기하게 된다는 점에서 그 사회의 정상성의 범주를 흔들고 그것의 가치를 의심하고 통찰하게 만든다. 괴물로 불리는 초능력자들을 주목해야 하는 이유도 그들 자체보다 그들이 환기시키는 우리 사회의 ‘정상성’에 있다. 앞서 살펴본 드라마 속에서 초능력은 사람들이 감추고 싶어 하는 부끄러

18) 이정원, 『영웅소설의 괴물 문제: 슈퍼히어로와 대비의 관점에서』, 『우리어문연구』 제 55권, 우리어문학회, 2016, 96쪽.

운 모습이나 사건의 진실을 밝혀 정의를 이야기하는 상황, 전통과 관습 등의 이름으로 오랫동안 군림하던 규범과 가치체계를 부정하거나 도전하는 상황에서 발휘되었다. 이런 상황은 많은 사람들을 긴장시키고 불편하게 만든다. 이런 이유에서 사람들은 자신들을 위협하고 자신들에게 도전하는 초능력자들을 괴물로 낙인찍어 소외해버리는 것이다.

그렇다면 텔레비전 드라마의 주인공인 초능력자들이 영웅이 아닌 괴물로 그려지는 이유는 무엇일까? ‘우리’라는 범주의 바깥 혹은 경계에서 ‘우리’ 내부의 질서라 할 수 있는 ‘정상성’의 실체를 돌아보게 하고 그것의 모순과 한계를 직면하게 한다는 점에서 ‘괴물’은 ‘타자’의 또 다른 이름과도 같다. ‘타자’는 ‘나/우리’의 영역 바깥에 위치하는 존재를 의미하지만, 결과적으로는 ‘나/우리’와 ‘타자’가 분리될 수 없음을 확인하거나 ‘나/우리’를 조명하는 대상적 거울로 기능함으로써 ‘나/우리’의 영역으로 귀환한다.<sup>19)</sup> 이렇듯 우리는 아이러니하게도 우리와 다른 존재인 ‘타자’를 통해 우리의 민낯을 확인하는데, 이러한 자각은 한 걸음 더 나아가 반성과 성장으로 나아가기도 한다. 이와 같은 원리로 판타지 드라마에 재현된 괴물들 역시 자신들을 ‘타자’로 규정하는 존재들을 성장시키고 변화시키는 역할을 한다.

실제로 세 편의 드라마는 모두 성장소설의 플롯으로 이루어져 있다. 물론 기본적으로 영웅이 등장하는 이야기는 모두 성장소설의 플롯을 띠고 있다. 비정상적인 출생과 유년 시절의 시련, 조력자의 양육과 수련을 거쳐 투쟁으로 위업을 이루고 고귀한 지위와 명예를 획득하게 되는 일련의 이야기구조는 성장소설의 플롯과 다르지 않다. 그러나 전통적인 영웅소설에서 성장의 주체는 주인공 영웅으로 한정되어 있는 데 반해, 세 편의 드라마에서의 성장은 모두 다른 양상으로 이루어진다. <너의

19) 최기숙, 『환상』, 연세대출판부, 2003, 92쪽.

목소리가 들려》에서 성장의 주인공은 초능력자 수하가 아니라 혜성이다. 변호사라는 직업에 대한 사명이나 윤리의식은커녕 그저 돈을 벌기 위해 국선변호사가 되고, 이후에도 줄곧 속물적이고 이기적인 모습만 보였던 혜성은 드라마가 전개될수록 사명감과 정의감에 충실한 변호사로 거듭나게 된다.

세상을, 관계를 평화롭게 만드는 건 진실보다 거짓일 때가 많다. 거짓은 잠시 갈등을 봉합하고 불안을 잠재운다. 진실은 거짓보다 불편하기에 대부분의 사람들은 진실을 외면하고 싶어 한다. 진실을 전하는 건 늘 고통스럽다. 그래서 나는 진실 앞에서 눈을 감는다. 그러나 어느새 나의 잔다르크는 진실을 보는 나보다 더 진실을 좇고 있었다. (<너의 목소리가 들려>, 14회)

혜성의 이런 변화를 이끌어내는 데 결정적인 역할을 한 것은 물론 수하의 초능력이다. 질투와 경쟁심, 속물적인 생각으로 가득한 자신의 속마음을 수하에게 들키고, 편견 때문에 제대로 살피지 못한 사건의 실체를 수하 덕분에 알게 되면서 혜성은 조금씩 스스로를 돌아보고 반성하게 된다. 결국 드라마의 마지막에는 진실을 보는 초능력을 가진 수하보다 더 적극적으로 진실을 좇는 ‘잔다르크’로 거듭나게 된다.

《너의 목소리가 들려》에서 초능력자의 남다른 능력이 다른 주인공의 성장을 이끌었다면, 《힘쎈여자 도봉순》에서 봉순의 괴물 같은 능력이 변화시킨 것은 주변 인물들의 시선이다. 물론 초능력의 주인공 봉순 역시 이야기가 전개될수록 나약하고 소극적이었던 모습에서 점차 적극적으로 자신의 능력을 발휘하면서 성장하는 모습을 보인다. 그러나 봉순의 성장 못지않게 주변 인물들의 변화와 성장도 눈에 띄게 그려진다. 봉순의 괴력을 알고 있는 봉순의 부모는 딸에게 그 힘을 제대로 발휘할 용기를 주기는

커녕 능력을 숨기고 평범하게 살기를 원했으며, 똑똑한 아들과 비교해 봉순을 열등한 존재로 취급했다. 국두 또한 전형적인 성역할이라는 고정 관념에 갇혀 있었기에, 그에게 봉순은 더 나아가 모든 여성은 언제나 남성의 보호를 받아야하는 약하고 수동적인 존재에 불과했다.

그러나 봉순이 초능력을 발휘해 사람들을 구하고 사건을 해결하는 과정을 보면서 봉순의 부모나 국두와 같은 주변인들의 인식이 변하기 시작한다. 여성은 남성에 비해 열등하거나 부족한 존재가 아니라 충분히 제 힘으로 자신을 지킬 수 있으며, 더 나아가 다른 사람을 보호하거나 적극적으로 문제를 해결할 수 있는 존재라는 사실을 깨닫게 된 것이다. 결국 국두와 민혁이라는 두 남성 인물을 비롯해 ‘힘’으로 상징되던 다른 남성 인물들(봉순을 무시하고 위협하던 조폭들) 모두 봉순의 적극적인 조력자 역할을 하는 것으로 드라마는 끝이 난다. 이렇듯 봉순의 초능력은 ‘힘’을 남성의 상징으로만 제한했던 고정된 성역할에 갇혀 있던 주변 인물들의 인식과 행동을 변화시키는 역할로 기능한다.

〈당신이 잠든 사이에〉 역시 성장소설의 플롯으로 이루어져 있다. 홍주와 재찬은 모두 나름의 트라우마를 가진 인물들이다. 이들은 아버지의 죽음을 눈앞에서 목격하면서도 구하지 못했다는 사실에 자책하는가 하면, 아버지를 죽음으로 몰고 간 탈영병의 형이 자살하려는 상황에서 선뜻 그를 구하지 못하고 망설였던 순간의 모습에 부끄러워하며 살아간다. 이렇게 스스로에 대한 원망과 자책으로 지내던 이들은 자신들이 가진 초능력 덕분에 트라우마를 극복하고 건강한 모습으로 거듭나게 된다. 예지몽을 발휘해 위험에 처한 다른 사람들을 구하는 경험을 통해 자신들이 쓸모 있는 존재임을 깨닫게 되고, 원망과 자책이라는 자신들의 트라우마가 사실은 타인에 대한 책임감과 정의에 대한 희생정신의 다른 이름이었음을 이해하게 된다. 이러한 변화는 개인의 성장에서 그치지

않고 그들이 속한 집단의 변화를 꾀하는 형태로까지 발전한다. 재친과 흥주가 자신들의 초능력을 발휘해 검찰과 언론이라는 각자의 집단에 오랫동안 뿌리박혀 있던 부조리한 관행과 문제적인 인식을 바꾸기 시작한 것이다. 이러한 모습은 문제를 극복하고 해결하는 힘이 초능력 영웅 한 사람이 아니라 궁극적으로는 비범한 다수의 사람들에게 있음을 상징한다는 점에서 더욱 유의미한 변화라 할 수 있다.

이렇듯 세 편의 판타지 드라마는 주인공인 초능력자들을 전형적인 영웅이 아닌 괴물로 그리고 있다. 그러나 이야기 속에서 그 괴물들은 단지 부정적인 형태로만 존재하지 않는다. 낯설고 이질적인 타자로서의 그들은 우리가 부정하고 싶었던 것을 드러내보이게 하고, 정상이라는 이름으로 타성에 젖어 있던 우리의 모습을 마주하게 함으로써 우리를 변화시키고 성장하게 만든다. 이처럼 초능력 영웅이 등장하는 판타지 영웅 서사는 영웅 스스로가 강한 존재로 거듭나는 기존의 이야기공식에서 벗어나 주변의 다른 이들을 성장하게 만들고 더 나아가 세상 전체를 변화시켜 나가는 형태의 새로운 영웅서사를 만들었으며, 이 과정에서 판타지가 낳은 괴물은 그러한 변화와 성장을 이끌어가는 중요한 이야기 동력으로 작용한 것이다.

#### 4. 거울로서의 괴물, 거울로서의 판타지

판타지는 부재와 상실로 경험되는 것들을 추구하는, 욕망에 관한 문학이다.<sup>20)</sup> “사회적 맥락 안에서 생산되고 사회적 맥락에 의해 결정”<sup>21)</sup>되

20) 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001, 11쪽.

21) 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001, 12쪽.

는 속성상 이때의 부재와 상실은 판타지가 생겨나는 현실의 사회적 맥락과 닿아 있을 수밖에 없다. 텔레비전 드라마 속 초능력 영웅들의 탄생 배경도 이와 다르지 않다. 부조리한 사법 제도와 부패한 공권력 등 정의가 부재한 현실에 직면한 사람들은 문제를 해결해줄 영웅을 소환하기 시작했고, 현실의 한계를 극복하기 위해 현실 세계의 힘이 아닌 그 보다 더 강한 초현실의 힘을 빌려 영웅을 만들어 낸 것이다. 그런데 그렇게 소환된 초능력 영웅들은 고전 이야기의 영웅들처럼 당면한 문제들을 멋지게 해결해보이지 않았다. 오히려 그들은 우리가 불편해하는 사실이나 누군가는 숨기고 싶어 하는 진실을 드러내는가 하면 많은 사람들이 타성에 젖어 있는 ‘당연의 세계’를 향해 문제를 제기하기 시작했다. <너의 목소리가 들려>, <당신이 잠든 사이에>, <힘쎈 여자 도봉순>의 주인공들에게 주어진 초능력이라는 판타지는 이렇게 불편하고 거북한 존재감을 드러냈고, 그렇게 그들은 괴물과 영웅 사이의 모습으로 그려졌다.

이렇듯 텔레비전 드라마 속 판타지적 요소는 결핍되고 부재한 것을 향한 욕망을 충족해주는 동시에 그런 결핍과 부재의 문제를 적나라하게 마주하게 한다는 점에서 불편하고 거북한 존재로 재현된다. 그러나 이는 텔레비전 드라마 속 판타지만이 아니라 판타지라는 장르 자체의 태생적 속성이기도 하다. 판타지란 현실에서는 불가능하거나 억압된 욕망을 표출하는 공간이지만, 그러한 욕망을 충족시키기 위해서는 아이러니하게도 현실의 균열과 결핍을 먼저 적나라하게 드러내고 신랄하게 비판하며, 더 나아가 현실을 견고하게 지탱하고 있던 ‘정상성과 ‘당연의 세계’를 전복시켜야 하는 것이다. “현실이 은폐하거나 억압하고 있던 이면의 진실을 가시화함으로써 재현의 표상체계가 도달할 수 없었던 감추어진 세계, 배제된 세계에 대한 존재론적 표상체계를 구축”하는 판타지에 있어 “은폐와 억압의 현실적 질서에 대한 저항”은 당연한 것일 수밖에



없기 때문이다. 이렇듯 태생적으로 “저항적이고 전복적인 장르”<sup>22)</sup>인 판타지는 그 자체로 ‘괴물’과도 같다. 드라마 속 초능력자들이 현실 세계에서 꺼려하고 불편해 하는 이야기를 하며 괴물로 취급받은 것처럼 판타지라는 장르 역시 현실 세계의 정상성을 구성하는 관습과 이데올로기를 향한 불편하고 꺼림칙한 이야기, 따라서 공존하기 어려운 이야기를 한다는 점에서 괴물과 다르지 않은 것이다.

판타지 드라마에서 초능력을 가진 주인공이 영웅이 아니라 괴물로 표현된 것은 텔레비전이라는 매체의 특성이 반영된 결과이기도 하다. “기본적으로 텔레비전 드라마의 미학은 현실 세계라는 일상성의 기반 위에서 성립”<sup>23)</sup>한다. 따라서 다른 매체에 비해 상대적으로 리얼리티의 세계와 가장 맞닿아 있다. 즉, 텔레비전 드라마의 판타지는 그 크기나 정도가 현실 세계의 범위를 크게 벗어나서는 안 되며, 현실 세계의 존재자들이 수용 가능한 범위 내에서 작동해야 한다는 제약을 가장 많이 받는 것이다.<sup>24)</sup> 그러므로 초능력 영웅들이 비현실적인 능력을 발휘해 사건을 해결하고 과감하게 사회를 전복시키는 스토리는 일상성과 현실성을 기반으로 하는 텔레비전 드라마의 미학에는 부합하지 않는다. 게다가 “환상성이 살아남기에는 너무나도 척박한” 한국 사회 특유의 분위기가 여전히 건재하다는 사실 또한 간과할 수 없다.<sup>25)</sup>

이런 배경을 이유로 판타지 드라마들은 초능력자들에게 리얼리티 세

22) 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001, 24쪽.

23) 양승국, 『생활세계의 경계 허물기와 공감의 소통형식: 판타지 드라마의 미학과 존재론』, 『한국극예술연구』 제58호, 한국극예술학회, 2017, 97쪽.

24) 양승국, 『생활세계의 경계 허물기와 공감의 소통형식: 판타지 드라마의 미학과 존재론』, 『한국극예술연구』 제58호, 한국극예술학회, 2017, 97쪽.

25) 테스트릿 엮음, 『한국형 판타지가 어색한 이유』, 『비주류 선언』, 요다, 2019, 27쪽; 김청강, 『교차하는 환상영화: '이생망'과 모바일 판타지』, 『뉴미디어 시대, 장르의 재발견: 2019년 대중서사학회 기획 학술대회 자료집』, 대중서사학회, 2019, 107쪽 재인용.

계의 법칙을 벗어난다. 초능력이라는 판타지적 요소를 활용해 멋지게 문제를 해결하고 정의를 구현하는 전형적인 영웅서사의 플롯을 따르지 않는다. 대신 초능력자 영웅들 또한 상처와 한계가 많은 리얼리티 세계의 사람들과 다르지 않은 존재임을 보여주거나, 혹은 그들을 괴물로 그림으로써 낯설고 이질적인 그들을 통해 주변의 다른 인물들이 자성하고 변화하는 모습을 보여준다. 즉, 영웅이라는 특별한 존재와 판타지라는 예외적 능력에 절대적으로 의존하는 영웅서사가 아니라 그들을 낯설고 이질적인 존재, 그래서 불편하고 두려운 존재로 설정함으로써 궁극적으로는 그런 타자를 통해 현실 세계의 우리를 들여다보게 만들고 성장하게 만드는 것이다.

낯설고 이질적인 타자와의 경험을 통해 자신의 문제와 한계를 인정하고 반성하여 한 걸음 더 나아가게 하는 것은 분명 전형적이고 통속적인 성장소설의 이야기문법이다. 그러나 이 상투적인 서사 전략과 윤리 규범은 리얼리티의 문법에 익숙한 텔레비전 드라마 시청자들에게 더 쉽게, 더 많은 공감을 얻을 뿐 아니라 보다 직접적으로 메시지를 전하는 데도 효과적이다. “적어도 텔레비전 드라마에서라면 환상성의 크기도 인간 척도의 범위를 크게 벗어나서는 안 된다”<sup>26)</sup>는 불문율이 여전히 강하게 작용하고 있기에, 초능력자를 모티프로 한 판타지 드라마가 던지는 궁극적인 메시지 또한 리얼리티와 판타지의 경계에서 결핍과 전복을 이야기하면서도 결국 문제를 해결하는 힘은 판타지적 요소가 아닌 현실 세계에 존재하는 우리에게 있다는 것으로 귀결될 수밖에 없는 것이다.

판타지는 결코 현실 너머에 존재하는 것이 아니라 현실 이면에 감추어진 균열의 공간이며, 이 틈새의 공간은 “현실에서 소외되고 억압된 존

26) 양승국, 『생활세계의 경계 허물기와 공감의 소통형식: 판타지 드라마의 미학과 존재론』, 『한국극예술연구』 제58호, 한국극예술학회, 2017, 97쪽.

재들이 현실 질서를 위반하면서 출몰하는 곳”이다.<sup>27)</sup> 이러한 판타지는 어디까지나 현실에서 억압되고 소외된 이들의 욕망을 확인하게 할 수는 있으나 그것으로 현실의 균열을 완전히 메울 수 없는 한계 또한 가지고 있다. 따라서 균열의 틈을 제대로 메우기 위해서는 다시 현실 세계로 돌아올 수밖에 없다. 그런 점에서 초능력자를 모티프로 하는 판타지 드라마는 초능력자라는 낯설고 이질적인 판타지적 요소를 통해 우리 내부에 잠재되어 있던 모순과 한계를 마주하게 하고 더 나아가 반성하고 성장하도록 만드는 판타지 고유의 속성에 충실한 텍스트라 할 수 있다. 텔레비전 판타지 드라마의 초능력 인물들이 멋진 영웅이 아니라 불편하고 어색한 괴물의 모습을 함께 지닌 혼종성의 양상을 띠는 이유 또한 이 때문이다. 그리고 이것이야말로 판타지라는 장르의 매력과 가치이며, 많은 사람들이 판타지에 열광하는 이유이기도 하다.

물론 이런 단편적인 현상만 두고 한국 판타지 드라마의 특징과 한계를 운운하는 것은 무리다. 앞서 서두에서 언급한 것처럼 본 연구는 텔레비전 드라마에서 그 동안 상대적으로 낯선 영역이었던, 그러나 최근 들어 관심과 기대가 증가하고 있는 판타지 장르 중에서도 기존의 드라마 시청자들에게 가장 익숙한 모티프만을 대상으로 한 것이기에 연구의 첫 걸음을 뚝 수준에 지나지 않는다. 보다 더 다양하고 세분화된 판타지적 요소를 아우르는 포괄적인 연구는 이후 과제로 남겨두는 바이다.

27) 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001, 241쪽.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

- 〈너의 목소리가 들려〉 방송기간: 2013.6.5.~2013.8.1.(총18부작/SBS) 연출: 조수원, 신승우, 각본: 박혜련
- 〈힘센여자 도봉순〉 방송기간: 2017.2.24.~2017.4.15. (총16부작/JTBC) 연출: 이형민, 극본: 백미경
- 〈당신이 잠든 사이에〉 방송기간: 2017.9.27.~2017.11.16. (총32부작/SBS) 연출: 오충환, 박수진, 극본: 박혜련

### 2. 논문과 단행본

- 김강원, 『판타지 드라마 〈너의 목소리가 들려〉의 장르 혼종 양상 연구』, 『한국언어문화』 제66호, 한국언어문화학회, 2018, 101-136쪽.
- 김청강, 『교차하는 환상영화: '이생망'과 모바일 판타지』, 『뉴미디어 시대, 장르의 재발견: 2019년 대중서사학회 기획 학술대회 자료집』, 대중서사학회, 2019, 105-115쪽.
- 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001.
- 박노현, 『한국 텔레비전 드라마의 환상성』, 『한국학연구』 제35호, 인하대학교 한국학연구소, 2014, 327-360쪽.
- 박은아, 『TV드라마 속 남성 캐릭터 연구: 〈별에서 온 그대〉 인물을 중심으로』, 동국대학교 석사학위논문, 2016.
- 백경선, 『초능력자 남성 주인공과 멜로드라마 캐릭터의 확장』, 『한국극예술연구』 제61호, 한국극예술학회, 2018, 303-331쪽.
- \_\_\_\_\_, 『한국 텔레비전드라마에 나타난 판타지의 유형과 의미』, 『한국문예비평연구』 제58호, 한국현대문예비평학회, 2018, 215-258쪽.
- 백소연, 『OCN 수사드라마에 나타난 '환상'의 의미』, 『한국극예술연구』 제55호, 한국극예술학회, 2017, 283-306쪽.
- 복거일, 『세계환상소설사전』, 김영사, 2002.
- 양승국, 『생활세계의 경계 허물기와 공감의 소통형식: 판타지 드라마의 미학과 존재론』, 『한국극예술연구』 제58호, 한국극예술학회, 2017, 89-115쪽.
- 오세정, 『신화, 판타지, 팩션의 서사론과 가능세계』, 『한국문학이론과 비평』 제47권, 한국문학이론과 비평학회, 2010, 429-454쪽.
- 이정원, 『영웅소설의 괴물 문제: 슈퍼히어로와 대비의 관점에서』, 『우리어문연구』

- 제55권, 우리어문학회, 2016, 91-126쪽.
- 최기숙, 『환상』, 연세대출판부, 2003.
- 츠베탕 토도로프, 『덧없는 행복 - 루소론:환상문학서설』, 이기우 역, 한국문화사, 1996.
- 케스린 흠, 『환상과 미메시스』, 한창엽 역, 푸른나무, 2000.
- 허 은, 『판타지 드라마 스토리텔링의 특성』, 『커뮤니케이션 과학』 제31권 1호, 고려대학교 정보문화연구소, 2015, 7-34쪽.

## Abstract

### Between Monster and Hero -Characters with Supernatural Powers of Fantasy Dramas

Kim, Kyung-Min

(Gyeongnam National University of Science and Technology)

The aim of this study is to examine how heroic characters with supernatural powers are portrayed, and what shortcomings and desires are present in the societies they are born into, with reference to television series with superheroes such as *〈I Hear Your Voice〉*, *〈While You Were Sleeping〉*, and *〈Strong Woman DoBongSoon〉* out of many motifs of Korean television fantasy series.

The common feature of the superheroes represented in these three dramas is that they are viewed as monsters symbolizing vigilance and alienation instead of being regarded as typical heroes that are the object of praise and admiration. All three dramas criticize the corruption and limitations of bureaucratic powers such as the judiciary, prosecution, and police. The protagonists showcase their heroics by correcting such problems and helping the weak and the victimized by using their supernatural powers. At the same time, they broach uncomfortable topics, highlight truths that some may wish to hide, and also argue the concept of 'normality' and the 'world of naturalness'. For this reason, they are treated as monsters and alienated. Despite being called upon to solve the problems in reality, the deficiencies and contradictions of our society are also revealed by them. The idea of expressing the repressed desires in reality, is similar to the attributes of fantasy in that it criticizes and overthrows reality in order to meet the desires.

This study verified not only the subversive characters of fantasy, but also the limitations when such attributes were combined with the characteristics of the medium of television shows. The significance of this study is to give attention to a genre that had previously been neglected by Korean productions but is now gaining traction, and also to suggest many tasks for researching more subdivided and diversified fantasy dramas in the future.

(Keywords: Fantasy, Television Drama, 〈I Hear Your Voice〉, 〈While You Were Sleeping〉, 〈Strong Woman DoBongSoon〉, Monster, Hero)

논문투고일 : 2020년 1월 15일

심사완료일 : 2020년 2월 5일

수정완료일 : 2020년 2월 11일

게재확정일 : 2020년 2월 14일





## 한국 디지털 판타지 영화 연구\*

— 계보, 표본, 그리고 사회적 의미

김청강\*\*

1. 서론
2. 기술이 만들어낸 '판타지 영화의 계보
3. 디지털 판타지 영화의 어떤 표본: <신과 함께>의 경우
4. 판타지는 전복하는가?: '이생망'의 자본주의적 판타지
5. 결론

### 국문초록

최근 10년간 영화 산업은 넷플릭스나 아마존 프라임, IPTV, 카카오 페이지 등과 같은 다양한 미디어 플랫폼 서비스에 의하여 급속한 변화를 겪고 있다. 상영관을 통한 1차 소비의 속도도 이전과 비교할 수 없이 매우 빨라졌으며, 영화의 2차 소비, 즉, IPTV나 테블렛, PC, 모바일 폰으로 영화를 보는 행위를 통해 영화의 손익 분기점이 뒤엎이는 경우도 생겨나고 있다. 이러한 미디어 문화 지형도의 급격한 변화 가운데, 한국 영화 산업에서 가장 눈에 띄는 변화는 단연 판타스틱 장르 영화의 성장이다. 이 논문은 최근의 판타지 영화의 급속한 성장을 주목하면서 무엇이 현재의 '판타지 영화'를 만드는 조건을 형성하는지, 그 형식적 특성과 내용적 특성을 동시에 살펴보고자 한다.

이를 위해 이 논문은 다음 세 가지 지점을 탐구할 것이다. 첫째는 판

\* 이 논문은 한양대학교 교내연구지원사업으로 연구되었음(HY-2018)

\*\* 한양대학교 예술체육대학 연극영화학과 조교수

타지 영화가 사회, 문화, 경제적 현실과 맺고 있는 관계를 계보적으로 살펴보면, 판타지 영화와 현실의 관계 속에서 판타지 장르를 이해할 것이다. 이는 판타지 영화 혹은 리얼리즘 영화라는 장르 구분이 가로막을 수 있는 해석의 난점을 넘어서기 위함이다. 다음으로는 최근에 개봉하여 가장 큰 성공을 거둔 판타지 영화 〈신과 함께〉 1, 2편의 형식적 특성을 분석하며, 현재 한국에서 기획되고 생산되는 디지털 판타지 영화가 만들어낸 영화의 새로운 영화적 재현의 형태를 분석한다. 마지막으로 판타지 영화는 종종 ‘전복’의 장르로 이해되어 왔는데, 이러한 장르적 특징이 ‘기술로 완성된’ 현재의 한국의 판타지 영화를 해석할 수 있는지를 살펴볼 것이다. 흥미롭게도 현재 가장 많은 자본을 투입하고, 가장 많은 특수효과를 사용하였으며 가장 큰 흥행의 성과를 낸 〈신과 함께〉와 같은 영화도, 조야하고도 안타까운 한국 사회의 현실 반영하는 ‘로우 판타지’에 해당하기 때문이다. 위와 같은 분석을 통해, 이 논문은 궁극적으로 사회적으로 취약한 모습의 젊은 세대가 주인공으로 등장하는 판타지 영화에 신자유주의적 한국 사회의 정서와 윤리가 드러남을 주장한다. (주제어: 판타지 장르, 판타지 영화, 전복, 자본주의, 정치성, 〈신과 함께-인과 연〉, 〈신과 함께-죄와 벌〉, 디지털 기술, 디지털 플랫폼)

## 1. 서론

2019년 넷플릭스를 통해 배급된 알폰소 쿠아론 감독의 신작 〈로마〉가 오스카상의 3개 부분을 석권하자, 할리우드 영화의 거장 스티븐 스필버그는 넷플릭스와 같은 모바일 플랫폼을 통해 배급되는 영화는 영화 발전을 저해한다고 발언하여 논란을 일으킨 바 있다.<sup>1)</sup> 마틴 스콜세이지도

영화 〈아이리쉬맨〉을 극장과 넷플릭스로 동시 개봉했으나 자신의 영화는 핸드폰의 작은 화면으로 보지 말아달라고 하여 빈축을 산 바 있다.<sup>2)</sup> 할리우드 영화계에서 느껴지는 이와 같은 신경전은 한국에서도 마찬가지다. 봉준호 감독의 〈옥자〉는 넷플릭스 오리지널 영화로 제작되었기 때문에, 국내 멀티플렉스 극장에서 개봉을 보이콧 당하였다. 이러한 일련의 사건들은 새로운 미디어 생태계에서 올드 미디어가 되어버린 영화계가 처한 최근의 현실을 보여준다. 과연 영화 산업은 넷플릭스나 아마존 프라임, IPTV, 카카오 페이지 등과 같은 플랫폼 서비스에 의하여 저물고 있는 것일까?

실제로 영화를 둘러싼 미디어 환경은 급속도로 변하고 있다. 극장을 통한 1차 소비의 속도는 이전과 비교할 수 없이 매우 빨라졌으며,<sup>3)</sup> 영화의 2차 소비, 즉, IPTV나 태블릿, PC, 모바일 폰으로 영화를 보는 행위를 통해 영화의 손익 분기점이 뒤엎히는 경우도 생겨나고 있다. 한국영화진흥위원회에서도 극장 개봉을 중심으로 한 제작-배급방식을 중심으로 내던 통계를, 2013년부터는 IPTV를 통한 영화 구매 통계까지 월별로 내

1) Anne Thompson “The Spielberg vs. Netflix Battle Could Mean Collateral Damage for Indies at the Oscars”, *Indie Wire*, Feb. 28, 2019.

2) 마틴 스코세이지는 2019년 10월에 영국의 잡지 〈제국(Empire)〉에 마블 영화는 영화가 아니라고 인터뷰했다가 큰 논란을 일으켰다. 그는 11월 4일 뉴욕 타임즈의 〈의견〉란에 투고하여, 자신이 왜 마블영화를 영화로 보지 않는지에 관해서 설명했다. 물론 “넷플릭스를 내 영화 〈아이리시맨〉을 배급하기는 했지만.”이라는 단서를 달면서도, 예술로서의 영화는 사라지고 있다는 주장을 굽히지 않았다. 현재 이 의견이 실린 뉴욕타임즈에는 1500개 이상의 댓글이 달리며, 예술로서의 영화, 오락과 영화의 경계, 배급사와 영화관의 수직통합의 문제 등 전 세계적인 영화 시장의 변화에 관한 날 선 의견들이 오가고 있다. Martin Scorsese, “*Opinion* Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren’t Cinema, Let Me Explain.” *New York Times*, Nov. 4, 2019.

3) 예를 들어 천만 영화인 〈광해〉의 경우, 천만 관객을 달성하는데 한 달이 넘는 시간이 걸렸지만, 같은 제작사에서 제작한 〈신과 함께-죄와 벌〉은 16일 만에 천만 관객을 달성하였다.

는 등 영화의 다양한 소비 방식에 주목하고 있다. 모바일 폰은 ‘통화’보다 훨씬 더 다양한 용도로 쓰이고, 같은 기기를 통해 웹툰, 웹소설, 게임, 영화, 드라마가 동시에 소비된다. 2차 시장에서의 영화 소비는 모바일 폰이나 PC를 통해 소비되는 드라마, 웹툰, 동영상과 특별히 구분되지 않는다. 모바일 기기에 집중된 각종 미디어 플랫폼 친밀성은 OSMU(One Source Multi-Use) 마케팅 전략의 필요성 및 웹툰과 영화를 시차를 두고 공개하는 네이버의 슈퍼스트링 프로젝트,<sup>4)</sup> 다음카카오, 아마존 프라임 등의 프로젝트의 개발을 더욱 부추긴다. 이런 의미에서 전통적인 ‘영화 유통’에는 큰 변화의 바람이 불고 있으며, 마블영화와 같은 특수효과가 강조되는 영화만이 영화관을 장악하게 될 것이라는 불안이 영화계에 도사리고 있는 것이 사실이다.

그럼에도 불구하고 한국영화는 1990년대 중반 ‘한국형 블록버스터’를 만들기 시작한 르네상스기를 거쳐 2010년대 이후부터는 줄곧 자국 영화의 시장점유율이 50%이상을 차지하며 탄탄한 문화산업으로 자리 잡아왔다.<sup>5)</sup> 또한 봉준호의 <기생충>이 칸영화제에서 한국 최초로 그랑프리 를 차지하고, 아카데미 시상식에서 최고 작품상을 비롯한 4관왕을 차지하는 등 한국영화는 전성기를 구가하고 있는 듯 보인다. 이런 면에서 적어도 플랫폼의 변화가 영화의 소비에 있어서는 부정적인 영향만을 주는 것은 아니라는 가정은 할 수 있을 것이다. 그렇다면 플랫폼의 변화는 영화에 어떤 변화를 주고 있는지가 가장 흥미로운 지점이 될 것이다.

4) 인터넷 페이지 <https://comic-superstring.naver.com/> 참고.

5) 최근 10년간 한국영화의 박스오피스 점유율은 다음과 같다.

<최근 10년간 한국 영화 박스오피스 점유율(%)-출처 영화진흥위원회>

	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
한국영화 점유율	43.9	49.7	57.6	58.7	49.3	51.3	53.2	51.4	50.3	50.9

영화 장르적 측면에서 살펴본다면, 흥미롭게도 한국 영화에서 가장 눈에 띄는 변화는 단연 판타스틱 장르 영화의 성장이다. 2006년 <괴물>의 천만 관객 돌파 이후 가능성을 열었던 판타스틱 장르는 2013년을 기점으로 양적으로 급증하였다.<sup>6)</sup> 2008년 - 43.5%라는 최저 수익률을 찍은 이후 잠시 위기론이 등장하였으나,<sup>7)</sup> 투자배급사들이 직접 제작하는 수직통합이 본격적으로 이루어진 후부터, 수익률은 더 이상 떨어지지 않고 있다. 송경원은 2000년대 이후 한국 영화의 변곡점을 “장르영화와 예술영화의 분리”가 본격화 된 2007년 이후로 파악한다.<sup>8)</sup> 물론, 장르영화와 예술영화를 엄격히 양분할 수 있을지는 의문이지만,<sup>9)</sup> 확실히 장르영화, 그 중에서도 판타스틱 장르의 성장은 눈에 띄는 변화이다.

애초에 영화는 문학과 달리 “다른 무엇으로도 대체할 수 없는 자율적 형식들 하”에 “영화적 환영”을 만들어낸다는 특수한 매체적 특성을 가지고 있다.<sup>10)</sup> 따라서 영화는 어떤 면에서 대개 환영적 측면을 가지고 있으며, 이미지 조작을 통해 환상적 측면이 강조된, 장르로서의 ‘판타스틱 영화’ 또한 영화의 역사와 함께 시작하였다. 그러나 기존의 판타지 영화와 달리 대형 영화사의 기획, 마케팅과 거대 자본의 투입 속에서 탄생한 현재의 ‘디지털 판타지 영화의 ‘기호’들은 새로운 사회학적 해석을 요구한다.

김소영은 2000년대 초반 필름 영화에서 디지털 영화로 변화하는 시기의 시각테크놀로지에서 “특수효과가 ‘현실’의 지시적 기호를 점차 지워냄과 동시에 역사의 시간화와 공간화에 필요한 재현의 물질적 요소 자

6) <부록 2> 참고

7) 김성훈, <위기와 기회 사이: 10개의 키워드로 돌아보는 2010년대 한국 영화>, 『씨네 21』, 2020.1.14.

8) 송경원, <그들의 상상력과 도전정신에 경의를: 감독으로 읽는 2010년대 한국 영화의 흐름>, 『씨네 21』, 2020.1.14.

9) 가령, 칸에서 황금종려상을 받은 <기생충>은 장르영화인가 예술영화인가?

10) 질 들뢰즈, 『시네마 1: 운동-이미지』, 시각과 언어, 2005, 8-10쪽.

체를 소멸”시키고 있다고 언급한 바 있다.<sup>11)</sup> 2000년대 초반 본격적으로 블록버스터 영화의 필수요건이 된 특수효과는 과거 셀룰로이드 영화가 보여주던 영화적 조작과는 달리 물질적 요소를 초과하는 새로운 재현의 가능성을 연 것이다. 2016년 천만 관객을 돌파한 〈부산행〉과 2017, 2018년도에 두 번의 천만 관객 신화를 만들어낸 〈신과 함께〉가 입증하듯이, 디지털 이미지는 대중과 소통하는 새로운 재현의 영역을 열었다.

따라서 이 글의 가장 큰 관심사는 첫째는 판타지 영화의 계보를 추적하여 판타지 영화들이 그려온 ‘판타지’의 기호들이 생성된 과정을 살펴보는 것이다. 이에 논문의 앞부분에서는 판타지 영화가 사회, 문화, 경제적 현실과 맺고 있는 관계를 계보적으로 살펴보면서, 판타지 영화와 한국 사회의 관계 속에서 판타지 장르를 이해할 것이다. 이는 판타지 영화 혹은 리얼리즘 영화라는 장르 구분이 가로막을 수 있는 해석의 난점을 넘어서기 위함이다. 다음으로는, 최근에 개봉하여 가장 큰 성공을 거둔 판타지 영화 〈신과 함께〉 1, 2편의 형식적 특성을 분석하며, 현재 한국에서 기획되고 생산되는 디지털 판타지 영화가 만들어낸 영화의 새로운 판타지 재현의 형태를 분석한다. 마지막으로 판타지 영화는 종종 ‘전복’의 장르로 이해되어 왔는데, 이러한 장르적 특징이 ‘기술로 완성된’ 현재의 한국의 판타지 영화를 해석할 수 있는 지를 살펴볼 것이다. 흥미롭게도 현재 가장 많은 자본을 투입하고, 가장 많은 특수효과를 사용하였으며 가장 큰 흥행의 성과를 낸 〈신과 함께〉와 같은 영화도, 조야하고도 안타까운 한국 사회의 현실 반영하는 ‘로우 판타지’에 해당하기 때문이다. 따라서 논문의 후반부에는 〈신과 함께〉가 전달하는 메시지를 분석하며, 디지털로 구현된 환상적 세계가 과현 현실의 전복의 메시지를 담

11) 김소영, 『사라지는 남한 여성들: 한국형 블록버스터 영화의 무의식적 광학』, 『한국형 블록버스터: 아틀란티스 혹은 아메리카』, 현실문화연구, 2001, 19쪽.

고 있는지를 판단해 볼 것이다. 특히 사회적으로 취약한 모습의 젊은 세대가 주인공으로 등장하는 판타지 영화에 과연 어떤 정서와 윤리가 표출되는지 그 사회적 의미를 살펴볼 것이다.

## 2. 기술이 만들어낸 ‘판타지 영화’의 계보

일반적으로 ‘판타지’ 장르란 무엇인가를 논의함에 있어서 가장 빈번하게 전제되는 두 가지가 있다. 첫 번째는 판타지를 ‘리얼리즘’의 대척점에 놓고 구분하는 것이다. 츠베탕 토도로프는 ‘환상적인 것’을 인간의 체험을 성실하게 옹기하는 ‘리얼리티’의 세계를 의도적으로 벗어난 것이며, 따라서 ‘리얼리티’적 문법을 벗어나 독자와 캐릭터의 ‘망설임’이 나타나는 문학을 환상 문학의 특징으로 파악한다.<sup>12)</sup> 물론 이러한 구분은 다소 무용할 수 있다. 이른바 리얼리즘 문학이 ‘환상’의 요소를 전혀 가지고 있지 않다는 가정이 전제되어야 하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 토도로프나 로즈마리 잭슨<sup>13)</sup>은 불완전성을 전제로 하는 가운데에도 장르 구분을 시도하여, ‘환상성’이라는 개념이 도출할 수 있는 양식이나 주제(경이로운 것, 기이한 것, 환상적인 것 등의 구분)를 추출해낸다. 이에 반해, 캐서린 홈은 문학의 두 가지 충동 즉, 미메시스 충동과 환상 충동은 동시에 존재하는 것으로 파악될 수 있는 것이며, 환상 문학은 “합의된 리얼리티”에 반하는 충동에서 발현된 일반 문학으로 볼 수 있다고 주장한다.<sup>14)</sup> 이에 따르면 판타지는 리얼리즘이 형식적으로 대별된다기보다 맥락적으로 구별되는 장르로 인식된다. 리얼리티가 드러나는 정도에 따라

12) 츠베탕 토도로프, 『환상문학서설』, 일월서각, 2013, 53-64쪽.

13) 로즈마리 잭슨, 『환상상: 전복의 문학』, 문학동네, 2001.

14) 캐서린 홈, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000.

판타지 장르도 “로우 판타지(low fantasy)와 하이 판타지(high fantasy)”<sup>15)</sup>로 구분될 수 있으며, 하나의 균질한 장르로서가 아니라 근대적 합리적 사고의 균열이 분출하는 형태로까지 범주의 외연을 넓힐 수도 있다.<sup>16)</sup> 따라서, 토도로프나 잭슨과 같이 판타지를 장르로서 구분하는 것은 일종의 표본을 제시한다는 점에서 유용하지만, 이러한 형식을 판타지의 확정적 지표로 보기는 어려울 수 있다.

영화의 경우 문학보다 논의가 좀 더 필요하다. 영사관에 이미지로 존재하는 물질이자 비물질인 영화는 로즈마리 잭슨이 언급했듯이 “카메라 렌즈와 대상 사이의 공간에 만들어지는 환영적인 것”의 그림자이고 따라서 그 자체로 환영적이라고 볼 수 있다.<sup>17)</sup> 그럼에도 불구하고 이른바 흠이 제시한 “합의된 리얼리티”의 문학적 문법에 버금하는 영화적 리얼리티, 즉 픽진성(verisimilitude)을 구성하는 영화 언어적 특수성이 존재한다. 들뢰즈가 『시네마 1, 2』를 통하여 밝혔듯이, 영화는 고정된 이미지를 셀룰로이드에 압축하여 새로운 시간과 내러티브를 편집하여 구성한다. 영화는 새로운 운동과 시간을 영화적 시간 안에 담아 픽진성을 구성하여, 우리에게 이미 익숙한 사고 체계를 혼돈시키고 불안정화한다.<sup>18)</sup> 관객은 영화적 공간에 자신들을 안착시킴과 동시에 상상된 것과 실제(real)의 경계가 흐려지는 것을 보고/느낀다.

그럼에도 불구하고 영화를 미학적 관점에서 다룰 때에는 문학과 마찬가지로

---

15) 하이 판타지는 이른바 “이차 세계 (secondary world)”를 무대로 삼는 것을 일컫고, 로우판타지는 이 세상을 무대로 삼은 판타지 장르를 일컫는다. 복거일, 『세계환상소설 사진』, 김영사, 2002, 36-37쪽.

16) 나병철은 환상의 외연을 훨씬 더 확장하여 해석하고 있다. 그에게 리얼리즘적 환상이나 환상적 리얼리즘은 따라서 환상의 외연 안에 모두 포함시킬 수 있는 개념이다. 나병철, 『환상과 리얼리티』, 문예출판사, 2010.

17) 로즈마리 잭슨, 『환상상-전복의 문학』, 문학동네, 2001.

18) 질 들뢰즈, 『시네마 1: 운동-이미지』, 시각과 언어, 2005.



가지로 영화 매체가 가지고 있는 ‘환영성’과는 별개로 멜리아스적 ‘환상’ 전통과 뤼미에르적 ‘사실’ 전통은 매우 다른 것으로 담론화 되어왔다. 잘 알려진 대로, 뤼미에르는 카메라가 현실을 있는 그대로 담든다는 측면에서 영화의 리얼리즘 측면을 중시하였다면, 멜리아스는 최초의 SF영화로 알려진 〈달나라 여행〉을 통해 영화 카메라의 조작적 측면, 그리고 이를 통해 판타지를 가시화하였다. 그러나 뤼미에르의 사실적 영상도 완벽한 ‘사실’을 재현한 것은 아니며, 특정한 순간을 담아낸 이미지를 편집하여 영화적 팝진성을 구성한다는 점에서는 멜리아스가 만들어낸 조작적 환영과 마찬가지로 환상성을 내포한다. 그럼에도 불구하고, 토도로프와 잭슨이 환상 문학의 카테고리를 설정할 수 있었던 것과 마찬가지로, 판타지장르로서의 멜리아스적 전통은 리얼리즘 전통과 분리되어 이해되어 왔다.

더구나 판타스틱 영화는 ‘상상하는 것’을 구체적 대상으로 시각화 할 수 있다는 점에서 더욱 구체화 된다. 예를 들어 영화의 서브장르로서의 공포, SF, 판타지는 모두 ‘환상성 (the fantastic)’을 가지고 있으나 영화의 형식적 측면에서는 매우 다른 장르로 여겨진다. 그리고 각각의 서브장르가 독특한 시각 관습을 구축한다. 즉, 귀신이나 퇴마가 나오는 것은 공포영화, 과학의 발전과 사이보그와 미래를 나타내는 것은 SF, 시공간의 경계를 넘나들며 1차세계와 2차세계를 구분 짓고 괴물이나 정령이 나오는 것은 판타지 영화라고 그 외형적 틀에 의해 암묵적으로 구분 할 수 있다. 예를 들어 〈스페이스 오디세이 2001〉과 같은 영화는 SF영화의 관습을, 〈살아있는 시체들의 밤〉과 같은 좀비 영화의 관습을, 〈반지의 제왕〉 같은 영화는 판타지 영화의 형식을 시각적으로 명확히 보여준다. 따라서 영화에서의 ‘판타지’의 외연은 ‘판타스틱 영화’보다는 좁은 개념으로 이해될 수 있을 것이다.

한국 영화의 경우 이런 좁은 개념으로서의 판타지 영화의 역사는 서구보다 더 짧다. 김소영은 폴 윌먼을 인용하여 합리적 근대라는 개념이 존재할 때 이의 대립쌍으로서의 '판타스틱' 영화가 가능하고, 이런 면에서 판타지 영화는 '합리적 근대'에 태어난 장르임을 주장한다. 따라서 김소영은 한국의 경우 근대화가 본격적으로 추동되었던 1960년대 한국영화의 황금기가 되어야 판타스틱 한국영화가 나타났다고 지적한다.<sup>19)</sup> 예를 들어 판타스틱 장르에 속하는 <월하의 공동묘지>(1967)는 공포, <대괴수 용가리>(1967)는 SF와 재난 장르의 중간쯤에 위치한다. 그러나 주지하다시피 한국영화사에서 판타스틱 영화는 주류범주에 들지 않고 산발적으로 제작되었다.

이런 면에서 본다면 현재 우리가 지칭하는 1, 2차세계를 넘나드는 '판타지 장르'는 1990년대까지 거의 존재하지 않았다고 볼 수 있다. 그 이유로는 한국영화가 리얼리즘 미학을 선호하는 방향으로 정전화 혹은 역사화 되었다는 점과 국가의 정책에 따라 선호되는 장르를 만들 수밖에 없는 여건이 있었다. 1960년대 한국영화의 황금기를 지나 1970-80년대 한국 영화의 암흑기에는 직접적인 '환상'이 가시화된 장르 영화들은 영화 미학 담론의 완벽한 외부에 위치해 왔다.

위와 같은 편파적 장르의 형성의 원인에 대해서는 여러 가지 해석이 가능할 것이다. 먼저, 한국의 근대가 식민지-전쟁-분단-냉전 등의 "환상성이 살아남기에는 너무나도 척박한"<sup>20)</sup> 시공간을 지니고 있었음을 지적할 수 있다. 다시 말해 제 1세계 국가가 그리는 환상적 공간을 그려내기

19) 김소영, 『근대성의 유령들: 판타스틱 한국영화』, 씨앗을 뿌리는 사람들, 2000; 비슷한 관점에서, 근대성과 여성의 위치에서의 여귀의 출현의 계보를 추적한 백문임의 글도, 근대와 판타지적인 것의 동시적 발현에 관한 중요한 저작으로 볼 수 있다. 백문임, 『월하의 여곡성: 여귀로 읽는 한국 공포영화사』, 책세상, 2008.

20) 테스트릿 엮음, 『한국형 판타지가 어색한 이유』, 『비주류 선언』, 요다, 2019, 27쪽.

에, 한국의 토양은 척박할 수밖에 없었으며, 따라서 판타스틱 장르가 존재하기는 하더라도 미국이나 영국의 제국주의 국가가 만들어낸 판타지 영화와 한국의 판타지 영화가 형식적으로는 비슷할 수 있으나, 그 내용이 비슷하기 어렵다는 견해이다. 때문에 한국의 판타지 장르는 공포나 잔혹한 현실에 대한 무의식을 드러내는 남미 영화의 마술적 리얼리즘과 더욱 친연성을 가지고 있다고 볼 수도 있겠다.<sup>21)</sup>

다른 한편으로는 영화가 창조하는 2차 세계의 현실감, 즉 판타스틱한 세계의 핏진성이 일정한 산업적 조건에서만 만들어질 수 있다는 점도 염두에 두어야 한다. 말하자면 영화적 판타지 재현에 필요한 핏진성을 구성하는 데에는 이를 가능하게 할 기술이 필요하고, 그 기술을 갖추지 못한 3세계의 영화의 판타지는 그 핏진성의 조야함 자체가 조롱의 대상이 된다. 1967년 작 <대괴수 용가리> 제작 당시 이러한 공상과학영화를 만들 수 있는 한국의 기술력을 지속적으로 자랑한다거나 일본과의 합작이 강조되었던 것<sup>22)</sup>도, ‘판타스틱’ 영화를 만들기 위한 물질적, 정치적 조건이 얼마나 중요한가를 보여주는 일례라고 볼 수 있을 것이다.

이런 의미에서 영화 제작의 디지털적 전환, 즉 이진법 체계를 통해 탈부착이 용이한 디지털 기술은 영화의 후반작업을 통해 셀룰로이드로는 부가할 수 없었던 새로운 재현의 방식을 만들며 새로운 영화 기호들을 탄생시켰다. 기존의 셀룰로이드에 대한 물리적 조작으로 구현해왔던 “합의된 리얼리티”의 경계는 넓어졌고 새로운 재현의 기호들이 왕성하

21) 남미 국가 영화나 소설이 환상과 현실을 넘나드는 방식을 흔히 ‘마술적 리얼리즘’이라고 지칭하는데, 예를 들어 기예르모 델 토로의 <판의 미로, 2006>와 같은 영화도 그 예가 될 수 있다.

22) Chung-kang Kim, “Monstrous Science: The Great Monster Yonggari (1967) and Cold War Science in 1960s South Korea”, *Journal of Korean Studies* Vol.23 no.2, 2018, pp.397-421.

게 탄생하게 되었다. 전세계적으로도 1993년 〈쥐라기 공원〉의 성공 이후로 대형 판타지 영화가 쏟아져 나왔다. 압도적인 디지털 기술력을 바탕으로 한 영화들이 2000년대 초반부터 판타지 영화의 신기원을 이루었다. 〈매트릭스〉(1999), 〈해리포터〉(2001), 〈반지의 제왕〉(2001), 〈아바타〉(2009), 〈인터스텔라〉(2014) 등의 영화는 한국에서도 대흥행했으며, 2000년대 후반부터 전 세계를 압도하기 시작한 마블영화의 슈퍼히어로 시리즈는 이른바 디지털 문화 시대가 낳은 압도적인 판타지 장르 영화의 시대를 주도했다.

한국 사회에도 1980년대 후반부터 디지털 기계장치를 도입할 수 있는 조건이 갖추어지기 시작했다. 조야하기는 하지만 1980년대 후반 김청기 감독의 〈우뢰매〉시리즈는 이러한 시각 조작을 통해 만들어낸 아동용 판타스틱 장르의 예이다. 물론 본격적으로 디지털 기술이 쓰인 것은 1990년대 중반부터인데, 흔히 DI(digital intermediation)으로 불리는 기술을 통해 새로운 장르영화의 세계를 열 수 있었다.<sup>23)</sup> 〈은행나무 침대〉(1996), 〈여고괴담 1〉(1998), 〈퇴마록〉(1998)과 같은 판타스틱 장르의 영화가 크게 흥행할 수 있었던 것도 디지털과 CG의 사용을 통해 구현된 새로운 시각을 통한 장르화가 가능했기 때문이다. 이후 Red Camera, Arriflex Alexa와 Sony CineAlta와 같은 디지털 카메라의 상용화는 고급 퀄리티의 디지털 영화 촬영과 후반작업의 용이성을 통해 장르영화의 전성기를 열었다.<sup>24)</sup> 이런 면에서 판타지 영화의 등장은 사회적, 문화적, 경제적, 기술적 요인들이 복합적으로 작용해야만 충분한 ‘팝진성’을 구가할 수 있다는 점이 매우 중요하게 인지되어야 할 것이다.

23) 조해진, 『한국판타지영화의 시대별 양상과 특징 연구』, 『한국디자인문화학회지』 제 17권 2호, 한국디자인문화학회, 2011, 543쪽.

24) Brian Yecies, Ae-Gyung Shim and Ben Goldsmith, “Digital Intermediary: Korean Transnational Cinema”, *Media International Australia* Vol.141 no.1, 2011, p.1.

한국에 이런 조건이 상당히 갖추어지기 시작한 것은 2000년대 중반 이후라고 볼 수 있다. 2006년 <괴물>의 천만 돌파와 2007년의 <디워>는 판타지 장르의 확실한 분기점을 만들었다. <괴물>은 해외영화사와의 기술협작을 통해 국제화의 추세를 선도했고, <디워>도 해외 동시개봉을 추진할 정도로 디지털 기술을 통한 장르영화의 가능성을 넓혔다. 국내 기술팀들도 막 성장세를 타고 있던 중국의 판타지나 무예영화의 CG 기술을 합작하는 데에 큰 성과를 보였다. 대표적으로 천카이거의 <투게더>(2002)와 <무극>(2005)과 같은 영화가 디지털 기술의 합작의 예이다.<sup>25)</sup> 판타스틱 장르가 한국의 주요 미학인 리얼리즘과 부합하지 않았다는 측면에서 외면 받아왔던 과거에 비해 <괴물>은 장르영화와 리얼리즘 영화의 경계를 무너뜨릴 가능성이 있음을 설득력 있게 보여주었다. 그러나 아직은 해외의 디지털 영화들과 겨루기에는 역부족이었던 한국의 판타지 영화들은 2013년 제작 붐과 흥행참패를 동시에 맞보았다.

그러므로 2016년 <부산행>의 성공 이후로 좀비물을 비롯한 <신과 함께>와 같은 판타지 장르가 형식적으로나 대중적 성공했던 것은 이런 영화 기술적 조건이 갖추어진 이후에 탄생할 수 있었던 매우 최근에 형성된 장르라고도 볼 수 있다. 흥행에 참패하였지만 2013년 <미스터리>의 후반작업을 한 DEXTER 스튜디오의 특수 효과팀이 실패를 딛고 중국의 무예, 무예판타지 영화에서 이력을 쌓으며 2018년 <신과 함께>에 상당한 호평을 받으며 ‘국산 CG’ 기술의 발전을 이뤄낸 것도 최근 한국의 판타지 영화를 가능하게 한 중요한 원천이었다.<sup>26)</sup> 다시 말해, 좁은 외연으로서의 판타지 영화는 1990년대 이후 ‘디지털 기술’이 만들어낸 장르라

25) Brian Yecies, Ae-Gyung Shim and Ben Goldsmith, “Digital Intermediary: Korean Transnational Cinema”, *Media International Australia* Vol.141 no.1, 2011, p.6.

26) 김성훈, <<신과 함께 죄와 벌>> 진중현 총괄 VFX 슈퍼바이저, 최완호 R&D 슈퍼바이, 『씨네21』, 2018.1.1.

고까지 말할 수 있을 것이다. 이렇게 현재의 디지털 판타지 영화는 기존의 영화 매체가 가지고 있는 “영화적 환영성”이라는 일반적 개념을 초과하는 판타지 세계를 적극적으로 그리는 단계에 이른 것이다.

### 3. 디지털 판타지 영화의 어떤 표본: 〈신과 함께〉의 경우

이제 최근의 판타지 영화가 기획, 제작되는 과정과 플랫폼이 가져온 변화를 좀 더 자세히 살펴보겠다. 대내적으로는 한국의 최근 10년간 역대 박스오피스 순위를 보더라도 디지털화 된 판타지, SF 혹은 재난물 등 판타스틱 영화가 1000만 관객 시대를 열며 흥행의 주도하고 있음을 확인할 수 있다.<sup>27)</sup> 여기에 더해 박스 오피스의 성공은 다른 플랫폼의 같은 장르의 영화의 소비 또한 견인한다. 예를 들어 판타지 영화의 시리즈물 중 최신편이 개봉하면 IPTV에서 같은 시리즈의 전편들의 구매횟수가 덩달아 급증하였다.<sup>28)</sup> 다시 말해, 여러 가지 플랫폼을 통한 다시보기 기능은 판타지물의 흥행을 지속적으로 이어나가며 문화 소비의 새로운 패턴을 만들어 내고 있는 것이다.

또한 한국 영화 시장과 미국 시장이 국내, 국외 마켓에서 경쟁하는 상황도, 영화를 대형화하며 화려한 기술을 선보이는 판타지 영화를 제작하는데 몰두하게 한다. 일례로 마블영화로 흥행을 주도하는 미국영화에

27) 〈부록 1〉의 2019년 9월 15일 기준 역대 박스오피스 순위 참조. [출처: 영화진흥위원회 웹사이트 표에서 어두운 부분은 판타지, SF, 재난물.]

28) 예를 들어 〈어벤져스:엔드게임〉이 개봉한다는 뉴스가 발표되면, 이미 상영된 어벤져스 시리즈물을 보고 다음 편을 보겠다는 관객이 증가하고 따라서 IPTV구매 횟수도 증가하는 것으로 보인다. 일례로 〈어벤져스: 엔드게임〉이 개봉한 2019년 4월과 5월에는 〈캡틴마블〉과 〈어벤져스: 인피니티 워〉의 IPTV VOD 이용이 각각 3, 4위를 차지했다. [자료: 영화진흥위원회 IPTV 및 디지털케이블 TV 영화 VOD 이용순위]

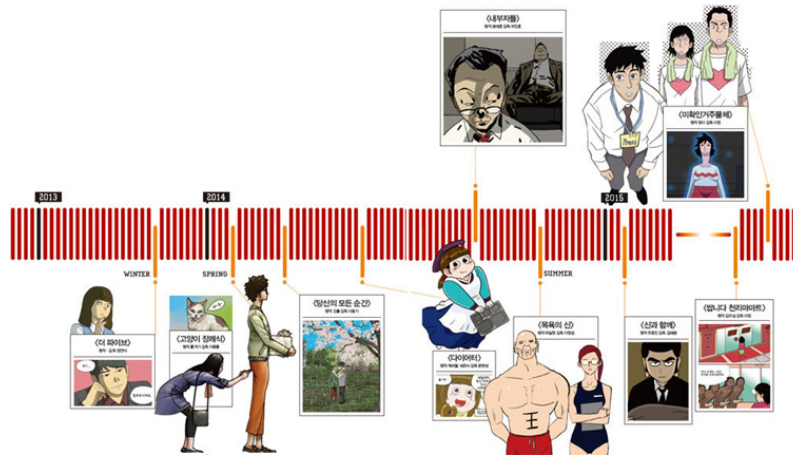
대항하기 위해 한국영화도 이에 맞설 만한 판타지 영화의 제작을 감행하게 되고, 이는 시장 경쟁에서 이기기 위한 방편으로 여겨진다. 〈신과 함께〉나 〈부산행〉이 아시아 지역에서 연이은 흥행을 이루고 있으며, 〈신과 함께〉는 이미 4편까지 기획이 된 상태다. 이제 한국 영화가 미국과 마찬가지로 세계시장에 문화자본주의적 위력을 발휘하고 있는 것이다. 2010년 이후 세계적 경제대국이자 ‘한류’의 문화 수출국이 된 한국에서 문화적 영토를 확장하는 길에서, 판타지 영화는 문화 강국의 위치를 공고히 하는 중요 무기가 되었다. 이 가운데 한국적 영화 콘텐츠를 만들기 위하여 제작사가 웹툰과 웹소설 시장의 콘텐츠에 눈을 돌린것도 새로운 문화 소비 패턴에 조응하기 위한 중요한 방편이었다.

여러 문화 콘텐츠 중에서도 웹툰은 영화에 가장 많이 이용된 모바일 콘텐츠이다. 웹툰은 짧은 자투리 시간을 이용하여 빠르게 소비하는 가장 대중적인 스낵컬처로 꼽힌다.<sup>29)</sup> 10초면 볼 수 있는 웹툰이 영화화되고<sup>30)</sup> 분절성이 두드러진 웹소설이나 게임이 영화화된다.<sup>31)</sup> 2015년 천만

29) 스낵컬처는 주로 모바일 기기를 이용하여 “십지어 30초 안에 웹툰 한편을 보고 5분 안에 웹드라마 두 편”을 볼 정도로 빠른 시간 내에 소비되는 문화를 일컫는다. 정승은, 『스낵컬처 영상에 관한 연구:72초 대표 웹드라마를 중심으로』, 『씨네포럼』 제24호, 동국대학교 영상미디어센터, 2016.

30) 웹툰의 영화화는 2005년 강풀의 〈아파트〉를 시작으로 2015년 〈은밀하게 위대하게〉에서 상업적으로 성공했다. 웹툰의 영화화에 관한 보다 자세한 내용은 다음의 연구 참고. 이태훈, 『웹툰의 영화화 트렌드에 대한 영화산업의 대중예술성 분석 연구 (영화 “신과 함께(2017)을 중심으로)』, 『디지털융복합연구』 제16권 5호, 한국디지털정책학회, 2018; 조해진, 『한국판타지영화의 시대별 양상과 특징 연구』, 『한국디자인문화학회지』 제17권 2호, 한국디자인문화학회, 2011; 전지니, 『웹툰과 영화의 크로스미디어 기획 연구: 강철비, 창궐의 사례를 중심으로』, 『구보학회』 제20호, 구보학회, 2019.

31) 허만욱, 『디지털 융합시대 판타지 영화의 매체 미학과 서사 변용 연구』, 『우리문화연구』 제39호, 우리문화회, 2013. 가장 최근에 〈신과 함께〉의 제작사인 리얼라이즈픽처스는 인기 웹소설 〈전지적 독자시점〉을 영화화하기로 하였다. 〈판타지 웹소설 ‘전지적 독자 시점’ 영화로 만든다〉, 『매일경제』, 2019.9.19.



〈그림 1〉 2013년 〈씨네21〉에 실린 영화화 될 웹툰에 대한 소개

관객을 모았던 좀비영화였던 〈부산행〉은 2-D 애니메이션으로 제작된 〈서울역〉과 영상적 친연성을 가지고 있고 애니메이션이자 영화감독인 연상호는 최근 웹툰 작가와<sup>32)</sup> 드라마 작가<sup>33)</sup>로도 데뷔하였다. 모바일 기기의 대대적 보급에 따라 대중교통 안, 쉬는 시간, 자기 전 누워서, 혹은 수시로 소비자는 동영상을 시청하거나 웹툰을 빠른 속도로 읽어 내려간다. 특히 웹툰은 수직적으로 스크롤 다운하여 관람할 수 있는 “스크롤 미디어” 콘텐츠로 자리 잡았고,<sup>34)</sup> 수직적으로 스크롤 다운하는 가운데, 웹툰의 이미지는 일정한 영상적 효과까지 갖는다. 최근에는 웹툰에 소리나 스페셜 이펙트를 더하여 새로운 미디어 감각이 만들어지고 있다. 따라서 웹소설 보다도 이미 이미지화 되어있는 웹툰이 가장 영화화가

32) 〈웹툰작가로 돌아온 연상호 감독〉, 『동아일보』, 2019.9.3.

33) 〈‘방법’ 시청률 2% 출발…연상호, 드라마 도전 성공할까〉, 『뉴시스』, 2020.2.11.

34) 손현화·전승규, 『스크롤의 미디어, 웹툰의 스토리텔링 특성 연구 - 출판만화, 영화와의 비교를 중심으로』, 『한국디자인학회 학술발표대회 논문집』, 한국디자인학회, 2015.



많이 된 것은 당연한 일이라고도 볼 수 있다.

영화화 된 웹툰으로는 2005년 강풀의 〈아파트〉, 〈바보〉를 시작으로, 〈순정만화〉(2008), 〈이끼〉(2010), 〈은밀하게 위대하게〉(2013), 〈내부자들〉(2015), 〈강철비〉(2015), 〈신과함께〉(2017, 2018), 〈창궐〉(2018) 등을 들 수 있다. 초기에는 웹툰 원작을 바탕으로 한 영화들이 실패하는 경우가 많았고, 〈그림 1〉에서와 같이 기획되었던 웹툰 원작 영화중에서 흥행에 성공한 것은 〈신과 함께〉와 〈내부자들〉 정도이다. 장르적으로 살펴해보자면, 상당한 상업적 성공을 이룬 웹툰 원작 영화는 스릴러, 좀비물, 액션, 판타지 등이고, 로맨스는 실패를 거듭했다. 아무리 인기 있었던 웹툰 원작이더라도 영화로 제작되었을 때 상업적 성공을 당연시할 수 없었던 것이다. 또한 영화화되었을 때 ‘영화적 흥미’를 유발할 수 있는 시각적 장치를 어떻게 구현하느냐도 큰 관건이었다.

현 상황에 대하여 〈신과 함께〉의 공동 제작자인 원동연은 〈씨네21〉과의 인터뷰에서 “앞으로는 극장에서 봐야 할 콘텐츠와 그렇지 않은 콘텐츠가 완벽하게 구분될 것이다. 지금 내가 콘텐츠를 픽업할 때 가장 먼저 고민하는 질문은 ‘이 아이템이 꼭 극장에서 봐야 하는 건가?’라고 밝혔다.<sup>35)</sup> 다시 말해, 극장에서 영화를 보는 관람 형태가 영화 관람의 극히 일부만을 이루게 될 것이라는 전망이고, 따라서 극장 상영과 모바일 상영을 위한 콘텐츠 개발 전략이 다를 수밖에 없음을 시사하는 것이다. 어두컴컴한 극장에서 주어진 2시간여를 집중하여 상영하고 관람하던 방식의 영화문화는 축소될 것이고, 소비자의 생활 패턴대로 10분, 20분을 쪼개서 환한 대낮에 영화를 가볍게 소비하는 이른바 ‘스낵컬처’의 일부로 재편 될 것이며, 이에 따라 전략적으로 영화 제작이 이루어져야

35) 김성훈, 〈〈신과 함께 죄와 벌〉 제작자 원동연 리얼라이즈픽처스 대표, ‘오늘 이 영화를 못 본 관객은 내일이라도 본다’〉, 『씨네 21』, 2018.1.18.

한다는 것이다. 이 의견에서 한 걸음 더 나아가 본다면, 앞으로의 영화는 몰입과 관람 충성도를 원칙으로 하는 영화 관람을 위한 영화를 만들어 냈과 동시에, 이것이 바쁜 현대인이 잠시 짬을 내어 볼 수 있는 영상으로도 재편집 가능한 콘텐츠로 소비될 가능성도 높아 보인다.

이와 관련하여 조형래는 〈신과 함께〉의 짧게 편집된 동영상이 광고나 짧은 동영상 짤로 퍼져 나갔던 상황을 지적하며, 관객의 소비패턴에 조응하는 방식을 택하였던 것이 〈신과 함께〉 돌풍의 원인으로 파악했다.<sup>36)</sup> 물론 〈신과 함께〉의 원작 웹툰이 2010-11년 최고의 조회수를 기록했을 뿐만 아니라 2015년과 2017년 뮤지컬로 이미 공연이 되었고, 2016년 온라인 RPG 게임으로 만들어졌던 것도 이러한 영화의 시각적 장치가 관객에게 ‘익숙한’ 것으로 감지될 수 있는 다수의 조건을 만들어낸 것으로 볼 수 있을 것이다.<sup>37)</sup>



〈그림 2〉 웹툰 〈신과 함께〉에 그려진 지옥도

여기에 더하여 〈신과 함께〉가 판타지 영화로서의 2차세계를 성공적으로 구현한 것과 영화를 게임적으로 재구성한 측면도 모바일로 이미 콘텐츠를 접한 관객에게 어필하였을 것이라 짐작할 수 있다. 영화에 구현

36) 조형래, 『한국 영화의 신과 함께 신과 함께 - 죄와 벌의 죽음충동과 삶 충동의 시각적 스타일에 기초한 흥행 원인에 대하여』, 『대중서사연구』 제24권 3호, 대중서사학회, 2018.

37) 최하영, 『웹툰 원작 영화의 흥행성과에 대한 탐색적 연구』, 한양대학교 석사학위논문, 2019, 38쪽.



〈그림 3〉 영화 〈신과 함께〉에 입체적으로 구현된 지옥도

된 이미지는 2차원의 평평한 상상에 머물렀던 웹툰을 3차원의 공간으로 인도한다. CG를 통한 2차 세계의 구현은 특히 저승을 여행하는 장면에서 웅대하게 구성되며 실사로는 촬영할 수 없는 CG의 게임적 움직임에 의해 속도감과 긴박감이 더해진다. 미국의 경우 〈쥐라기 공원〉이후, 한국의 경우 〈괴물〉이후 “디지털 크리쳐”가 등장하여 액팅을 한다는 점은 판타지 장르의 큰 특징이 되었다.<sup>38)</sup> 영화 〈옥자〉가 슈퍼돼지를 CG로 창조한 것과 같이, 〈신과 함께〉에서는 웹툰에 등장하지 않았던 디지털 크리쳐가 다수 등장하여 게임적 판타지를 만들어내는데 일조한다. 〈신과 함께〉의 경우 CG와 시각특수효과(VFX)가 들어간 숏은 2200개에 전체 숏의 88%를 이루고 트랜지션에 쓰인 숏까지 포함한다면 전체 영화의 90%에 달하였다고 한다. 이렇게 많은 VFX가 쓰였기 때문에, 영화의 디지털 효과는 후반작업 뿐만 아니라 촬영부터 CG를 감안하지 않을 수 없을 정도였다.<sup>39)</sup> 다시 말해, 전통적인 의미에서의 후반작업이 영화의 본작업을 압도할 정도가 된 것이다.

38) 허만욱, 『디지털 융합시대 판타지 영화의 매체 미학과 서사 변용 연구』, 『우리문화연구』 제39호, 우리문화회, 2013, 360쪽.

39) 김성훈, 〈〈신과 함께 죄와 벌〉 제작자 원동연 리얼라이즈픽처스 대표, ‘오늘 이 영화를 못 본 관객은 내일이라도 본다’〉, 『씨네 21』, 2018.1.18.

그러나 <괴물>이나 <옥자>가 현실에 잠입한 가상의 생물로서의 모습을 디지털 적으로 구축해낸 것이라면, <신과 함께>는 현실의 인간들이 '디지털 공간'으로 이동한다는 측면에서 차이를 보인다. 다시 말해, 괴물과 슈퍼대지가 인간의 현실 세계를 방문한 것과 달리, <신과 함께>의 주인공들은 '디지털 공간'으로 이동한다. CG 작업을 통해 구현된 저승을 주인공이 여행을 하는 과정에서, 끊임없이 등장하는 디지털 크리쳐들과 이를 물리치는 저승사자들의 대결이 생동감을 더하며 <신과 함께>는 명실상부한 판타지 영화로서의 2차세계를, 입체적으로 구현하며, 마치 관객들이 놀이공원의 테마 파크에 직접 입성한 듯한 느낌마저 갖게 한다.<sup>40)</sup> 이는 주인공의 이동에 관객이 같이 공간이동을 한 효과를 낳으며, 게임이 게임 유저들을 게임의 공간으로 불러들이는 방식과 같이 관객을 영화의 세계로 이동 시킨다.

조형래 또한 게임적 CG와 영화적 CG가 이제는 큰 차이가 없음을 지적하였는데,<sup>41)</sup> 이러한 시각적 구현 외에 영화 전체의 서사가 게임화 되었다는 점은 <신과 함께>의 큰 특징이다. 영화는 RPG게임과 같은 방식으로 세 명의 저승차사를 플레이어로 설정한다. 이들이 데리고 가는 김자홍, 김수홍 두 형제는 이승의 스토리를 제공하는 역할을 할 뿐 영호의 액터는 차사 세 명이 된다. 관객은 세 명의 차사가 액터가 되어 게임을 플레이하는 동안 이들에게 몰입하게 되며, 총 7개의 관문을 통과하게 된다. 각각의 관문을 지나기 위해서는 무죄를 입증하는 퀘스트를 수행해

40) 물론 여기에서 쓰인 CG기술이 할리우드에서 영화에서 보이는 CG에 훨씬 못 미치며, "유치하다" "중국 무협 영화 같다"는 평을 받기도 하였다. 최하영, 『웹툰 원작 영화의 흥행성과에 대한 탐색적 연구』, 한양대학교 석사학위논문, 2019.

41) 조형래, 『한국 영화의 신과 함께, <신과 함께>- 죄와 벌의 죽음 충동과 삶 충동의 시각적 스타일에 기초한 흥행 원인에 대하여』, 『대중서사연구』 제24권 3호, 대중서사학회, 2018, 481-2쪽.

야 하며, 이러한 퀘스트가 성공할 때 다음 관문으로 나아가게 된다. 2017년에 개봉한 〈신과 함께-인과 연〉이 총 7개의 관문의 퀘스트를 성공적으로 수행하는 것을 보여준다면, 2018년 개봉한 〈신과 함께-죄와 벌〉을 본 관객들은 이러한 퀘스트를 반복하는 게임적 효과를 얻게 된다.

다시 말해, 관객은 영화 관람자로서 김자홍과 김수홍의 억울한 죽음에 얽힌 이야기를 접하는 한편, 저승으로 들어가는 시점에는 마치 RPG 게임의 플레이어와 같은 방식으로 비매개 되어(im-mediate) 되어 게임적 판타지 안으로 관람자 자신이 진입하게 되는 것이다.<sup>42)</sup> 이러한 게임적 서사가 영화에 등장한 경우는 아직까지 많지 않지만, 2019년 초에 중영된 드라마 〈알함브라 궁전의 추억〉은 보다 직접적으로 게임을 통해 가상의 현실과 현실을 넘나드는 게임판타지를 TV화면에 선보였고, 10%대 시청률을 기록하며 선전하였다. 따라서, 영화의 게임적 구성, 게임과 같은 CG를 영화의 화면에 구현하여 관객을 판타지 안으로 직접 불러들이는 것이 현재 판타지를 소재로 한 대중서사의 특징이라고 볼 수 있을 것이다.

여기에 더해 〈신과 함께〉에서는 웹툰에서는 세 명의 성주신에게 주어졌던 역할이 마동석이라는 CG가 필요 없는 근육질 액션 히어로 캐릭터에 집약된다. 즉 마블에 버금가는 히어로 인물을 이승의 내러티브에 삽

42) 허만옥은 재매개 현상을 다음과 같이 설명한다. “재매개 현상에는 비매개(immediacy)와 하이퍼 매개(hypermediacy)라는 두 가지의 전략이 존재한다. 비매개는 수용자가 미디어의 존재를 알고 자신이 표상 대상물의 존재 속에 있다고 믿게 할 목적으로 만들어진 경우를 말하며, 이러한 비매개 미디어에서는 수용자가 주변을 있고 완벽하게 내부의 상황에 몰입할 수 있는 환경을 구축하는 것이 필요하다. 가상현실이 대표적인 예시라 할 수 있다. 이와 반대로 하이퍼 매개는 수용자에게 미디어를 환기시켜 줄 목적으로 만들어진 표상 양식으로, 메뉴 등이 뚜렷하게 표현된 웹 환경이나 어플리케이션 등이 대표적인 예시라 할 수 있다.” 허만옥, 디지털 융합시대 판타지 영화의 매체 미학과 서사 변용 연구, 『우리문화연구』 제39호, 우리문화회, 2013, 각주 22 참고.

입하여, 마동석을 마블영화의 슈퍼히어로적 성격을 지닌 캐릭터로 만들었다. 물론 여기에서 마동석은 인간을 해칠 수 없는 힘없는 히어로로 설정이 되었지만, 마동석 신체 자체는 압도적 육체성이 뿜어내며 히어로적 포스를 과시한다. 조형래도 〈신과 함께〉가 보여주는 방식이 마블스튜디오의 슈퍼히어로물의 시각화 방식을 차용한 시각적 스타일에 있음을 지적한 바 있다. 마동석이 새로운 마블 시리즈 〈이터널스〉의 주인공으로 캐스팅된 것도<sup>43)</sup> 이와 같은 캐릭터의 활용과 무관치 않을 것이다.

이렇게 영화와 게임 플레이가 교차되는 구성 때문에, 사실은 매우 지루하고 ‘아시아적인’ 살인, 나태, 거짓, 불의, 배신, 폭력, 천륜에 관한 7가지 교훈 서사가 관객을 혼계하면서도, 관객들이 2시간이 넘는 러닝타임을 견딜 수 있게 되는 것이다. 제작자 원동연이 밝혔듯이 “아시아를 관통할 수 있는 보편서사”<sup>44)</sup>와 게임적 구성과 몰입효과를 관객에게 전달한다. 거기에 엑소 멤버의 캐스팅을 통해 스타 파워까지 가미한 〈신과 함께〉는 웹툰-게임-영화 혹은 K-music의 효과까지 노리며 크로스 미디어 전략을 구사한 종합 엔터테인먼트를 구성한다. 또한 이제는 드라마에서야 어쩔 수 없는 것으로 여겨지는 PPL의 과감한 삽입 등<sup>45)</sup> 〈신과 함께〉는 영화의 상업성을 위해 구가할 수 있는 모든 요소를 장착하고 있다. 요컨대 〈신과 함께〉가 보여주는 특징들을 살펴볼 때 원천적으로 웹기반 서사와 이미지를 통하여 생성된 판타지를 게임, 뮤지컬, 영화로

43) 〈마블 히어로 합류 마동석, 극 중 모습 최초 공개〉, 『국민일보』, 2019.8.26.

44) 김성훈, 〈〈신과 함께-죄와 벌〉 제작자 원동연 리얼라이즈픽처스 대표, ‘오늘 이 영화를 못 본 관객은 내일이라도 본다’〉, 『씨네 21』, 2018.1.18.

45) 〈신과 함께〉에 어머니가 누룽지를 자꾸 태운다며, 누룽지가 만들어지는 밥솥을 어머니께 선물하는 서사를 삽입했다. 영화에서는 보기 드문 PPL이었다. 이에 관하여 많은 댓글이 “여보, 이번 겨울에 어머님 댁에 누룽지 밥솥 하나 넣어 드려야겠어요!”라며 조소하였다. 이런 면에서 본다면, 〈신과 함께〉는 영화가 포스트-시네마 시대를 살아가기 위해 보여줄 수 있는 모든 상업적 전략을 취했다고 볼 수도 있겠다.

이동시키고 다시 이것이 모바일 폰의 짤로, 동영상으로 소비되는 구조에 적합한 판타지가 현재 디지털 문화에서 탄생한 판타지 장르의 생성 과정인 것이다.

#### 4. 판타지는 전복하는가? ‘이생명’의 자본주의적 판타지

이제 디지털 판타지 영화의 구축을 통해 그려진 판타지의 내용을 좀 더 자세히 살펴볼 필요가 있겠다. 토도로프가 문학 텍스트의 내부에 존재하는 ‘환상성’에 집중하여 판타지 양식의 구조주의적 분석을 시도하였다면, 이러한 양식으로서의 판타지의 특징을 사회, 문화적 맥락 속에서 일정한 ‘전복의 정치’가 가능하게 하는 문학으로 대별한 것은 로즈마리 잭슨이다. 로즈마리 잭슨은 문학의 내부와 외부에 대한 정치한 분석을 통해, 환상적인 것이 근본적으로는 당대의 현실에 대한 전복적 가능성을 내포한 것으로 본다.<sup>46)</sup> 로즈마리 잭슨의 이러한 해석은 상당히 광범위하게 받아들여지고 있다. 많은 학자들이 판타지 장르가 “해체적 충동(deconstructive impulse)”을 가지고 있다고 해석하는 경향이 있으며, 이러한 해석의 경향은 이미 클리셰가 되고 있다고도 볼 수 있다.<sup>47)</sup> 그러나 이러한 해석의 틀이 모든 ‘판타지’에 적용된다고 보기는 어렵다. 환상은 현실의 이데올로기를 강화하거나 균열된 모든 것을 현 상태로 돌려놓는 보수성을 지니고 있기도 하기 때문이다. 따라서 현재 대한민국에서 매체의 확장과 함께 쏟아지고 있는 웹판타지 문학, 혹은 판타지 영화를 분

46) 로즈마리 잭슨, 『환상성: 전복의 문학』, 문학동네, 2001.

47) Nicholas Ruddick, “Introduction”, *State of the Fantastic: Studies in the Theory and Practice of Fantastic Literature and Film*, Greenwood Press, 1992.

석함에 있어서 ‘판타지의 전복적 기능’이 존재하는가는 좀 더 자세히 논의되어야 할 것이다.

외피만 살펴본다면 〈신과 함께〉는 1차 세계와 2차 세계를 오가는 중간 지점, 즉 인간에게는 ‘환영’이라고 불릴 수 있는 공간을 가시화하고 있다는 점에서 ‘하이 판타지’에 속하는 듯하다. 죽음의 상태에 처한 주인공들이 과거로 다시 한 번 회귀하여 지난 생을 복기한다는 설정 자체는 흠이 지적하였듯이 현실에서 “의도적 탈출”을 그린다는 점에서 판타지적이다. 〈신과 함께〉에서 판타지를 겪게 되는 주인공들은 이 세상에서 망한 사람들, “이생명”의 사람들이다. 그들은 영혼의 회귀를 통해 저승에서나마 원한을 풀게 된다.<sup>48)</sup> 〈신과 함께〉에서 김자홍, 김수홍 형제는 모두 완전한 죽음을 맞기 이전에 주어진 49일 동안 자신들의 삶을 복기하는 가운데 원한을 풀고 “이상적인 죽음”을 맞이하게 된다. 어떤 면에서 〈신과 함께〉에서 사회적으로 위태로운 사람들이 평화로운 죽음을 맞이하게 되는 서사는 로즈마리 잭슨이 주장한 바와 같이 판타지가 현실에 은폐된 충동을 분출시켜 관객에게 해방을 느끼게 한다는 점에서 현실을 전복하는 듯하다.

그럼에도 불구하고 조형래가 지적했듯이 〈신과 함께〉의 주인공들은 젊은 나이에 억울함을 품고 죽거나 비정규직과 같은 사회적 약자의 모습으로 재현된다는 점을 주목할 필요가 있다. 그는 이러한 지점에서 〈신과 함께〉가 ‘헬조선’을 살아가는 한국의 관객들의 “죽음의 충동”을 투사한 것이라 지적한다.<sup>49)</sup> 이와 유사하게, 이윤종은 〈부산행〉의 좀비 서

48) “이생명”을 잘 알려져 있다시피 “이번 생은 망했어!”의 줄임말로, 젊지만 이미 실패한 인생을 자조적으로 표현한 젊은이들이 쓰는 말이다.

49) 조형래, 『한국 영화의 신과 함께, 〈신과 함께〉- 죄와 벌의 죽음 충동과 삶 충동의 시각적 스타일에 기초한 흥행 원인에 대하여』, 『대중서사연구』 제24권 3호, 대중서사학회, 2018, 481-2쪽.



사를 분석하면서, 좀비 판타지를 프레카리아트 계급, 즉 언제든지 사회의 바닥으로 추락할 수 있는 위태로움을 가지고 있는 계급의 정동으로 파악하였다.<sup>50)</sup> 이는 복도훈이 좀비를 “빛진자 들의 연대”로 파악한 것과도 일맥상통하며,<sup>51)</sup> 현 사회의 위태로운 자들의 모습을 판타지 장르가 우회적으로 드러내고 있다는 점을 공통적으로 지적한다. 판타지 영화는 아니지만 영화 〈화차〉가 보여주듯 빛에 떠밀려 현실에 존재하지만 어느 순간 잠적해버릴 수 있는 사람들의 모습, 그러한 일상적 재난의 지점이 판타지 영화에 (무)의식적으로 드러난다.

이런 면에서 본다면, 판타지 영화에서 “의도적 탈출”이 사실은 현실에서 겪은 재난과 무관하지 않다는 점, 그리고 다시 현실을 조망하는 기제가 된다는 점에서 〈신과 함께〉는 판타지 영화라기보다 개인의 재난상황을 전지적 시점에서 조망하는 현실에 관한 영화라고 볼 수 있다. 수잔 손탁은 대표적인 판타스틱 영화인 냉전기 SF영화들을 과학을 표면에 둔 “재난의 영화”이며 냉전이 처한 현실의 사태를 이데올로기적으로 암시하는 영화라고 지적한 바 있다.<sup>52)</sup> 마찬가지로 한국의 판타지 영화 또한 이데올로기적 작동을 하고 있다고 가정한다면, 현재 기술의 발전과 소비의 활황과 더불어 성장하는 판타지 영화는 21세기 한국이 처한 현실, 혹은 재난을 그려낸 영화라고도 볼 수 있을 것이다. 그리고 그 재난은 과거의 재난, 즉 전쟁과 기아, 천재지변이 아닌, 개인이 당한 사고, 죽음

50) 이윤중, 『좀비는 정동될 수 있는가?: 〈부산행〉에 나타난 신자유주의 시대의 정동과 여성 생존자의 미래』, 『여성문학연구』 제39호, 여성문학회, 2016.

51) 복도훈, 『빛짐의 도착적인 유대, 또는 속죄의 판타지 (없)는 좀비민국의 아포칼립스: 연상호 감독의 〈부산행〉(2016)과 〈서울역〉(2016)을 중심으로』, 『문학과 영상』 제18권 1호, 문학과영상학회, 2017.

52) Susan Sontag, “The Imagination of Disaster”, *Hibakusha Cinema: Hiroshima, Nagasaki, and the Nuclear Image in Japanese Film*, Mick Broderick (ed.), New York: Routledge, 2009, pp.38-55.

에 해당한다. 따라서 21세기 한국의 판타지 영화는 개인적인 재난이 현실에서 해결점을 찾을 수 없는 새로운 재난 상황을 피하게 해준다는 점에서 전복성이 있다.

그러나 “이상적 죽음”을 맞이하게 되는 상황의 논리와 과정을 살펴본다면, 과연 이 판타지가 진정한 ‘전복’인가에 대해서는 의문이 생긴다. 예를 들어, 〈신과 함께〉는 2차 세계를 드러내는 환영적 이미지로 가득하지만, 이들이 통과하는 7개의 관문은 억울한 죽음을 ‘기소’하고 ‘변론’한다는 이성적, 법적 작동방식으로만 움직인다. 다시 말해, 영화가 2차 세계를 다루는 방식이 현세의 법집행 방식을 따르고 있다. 물론 사자들이 현세와 내세를 오가는 것은 초자연적인 일이지만, 그들이 망자를 변론하는 방식은 억울한 부분을 추론하고, 조사하여, 마침내 이성적 변론을 한다는 점에서 ‘이성적 합리성’의 승리를 보여준다. 이는 ‘이성적 합리성’이라는 근대적 가치가 현실 세계를 구축하고 ‘판타스틱’한 것이 그에 대항한다는 ‘판타지’의 ‘전복성’의 일반적 해석에 완벽히 균열을 낸다. 관객은 이미 ‘이성적 합리성’이라는 근대적 가치가 전복된 ‘재난 상황’이 팽배한 사회에 살고 있기 때문이다. 따라서 보다 역설적으로 ‘합리성’으로 작동하는 시스템에 대한 상상이 ‘비합리적 사회’를 살아가는 사람들의 판타지가 되는 셈이다. 즉, 현실에서 찾을 수 없는 ‘합리성’을 찾는 것이 역설적으로 ‘판타지’인 것이다.

이런 측면에서 〈신과 함께〉는 웹소설의 인기 장르인 ‘회귀물’과 상당한 관련이 있다고 볼 수 있다. ‘회귀물’이란 억울한 죽음을 당한 사람이 과거의 시간대로 돌아가서 자신의 인생을 다시 사는 스토리를 가진 웹소설의 장르를 지칭한다. 안상원이 밝혔듯이 회귀물의 특징은 “미래의 정신이 현재(과거)의 몸을 지배하는 것”이며, “회귀 모티프의 서사는 주인공이 현재의 유의미한 관계/권력 등을 상실한 데서 시작하며, 회귀 사

실을 안 뒤 자신의 삶을 회복하고자 지식을 활용한다는 점, 더 나아가 회귀 시점 이후의 미래를 긍정한다는 점<sup>53)</sup> ‘회귀물’ 웹소설은 게임을 리부팅하여 반복적으로 과거로 회귀하며 이생을 거듭 살아내는 내러티브를 생산한다.

그러나 특이한 것은 그것이 판타지임과 동시에 이미 한번 살아본 인생의 현실 원리를 체득한 주인공이 남들보다 우월하게 수행한다는 점이다. ‘이생명’했던 현실과 달리, 이미 ‘이성적 판단’을 통해 현실에서 해답 카드를 가진 자들은 다시 비합리와 재난이 그대로 남아있는 현실에서의 승리를 꿈꾼다. 〈신과 함께-인과 연〉에서도 ‘다시 살기’의 쾌락은 존재한다. 영화에서는 수홍의 억울한 죽음의 진실이 밝혀지는 재판이 진행되는 가운데, 수홍이 살던 철거지역의 조-손 가정과 그 가정을 지키는 성주신(마동석 분)의 이야기가 같이 진행된다. 성주신은 철거지역에서 혼자 손주를 키우고 있는 할아버지의 죽음을 막아주 가신(家神)인데, 저승 사자의 세계에서는 초월적 힘을 가지고 있지만 이승에서는 아무런 위력을 발휘할 수 없다. 그래서 철거반에게 맞아 똥통에 빠지거나, 조-손 가정에게 지급되는 생활비를 타기 위해 꿈수를 부린다. 육체적 힘이 없는 것과 마찬가지로, 현세의 세계에 관한 예지력도 떨어져 반토막 날 펀드를 사고 “펀드는 언제고 오른다”라는 어리석은 말만 되풀이한다. 마지막에 소멸될 위기에 처해서는 “니 말대로 펀드 말고 부동산 살걸 그랬어. 비트코인 사거나”라는 말을 내뱉는 그에게 억울한 사람을 지킬 수 있는 힘은 없어 보인다. 다시 말해 죽은 자들이 세상의 법을 따르고, 세상은 세상의 법을 따르지 않아, 현실은 판타지가 감당할 수 있는 부분을 초과한다. 그러나 망자들의 억울함이 2차 세계에서 재판을 통해 해소되고

53) 안상원, 『한국웹소설의 회귀 모티프 연구』, 『한국문학이론과 비평』 제80호, 한국문학이론과 비평학회, 2018, 280쪽.

‘이상적 죽음’에 이르고 할아버지의 ‘다시 살기’가 가능해지자, 그 가족에게 극적인 변화가 온다. 망할 줄 알았던 ‘펀드’가 오르는 것이다.

주인공들은 삶을 회귀하고 드디어 ‘이상적인 죽음’에 이르지만, 그들이 살던 1차 세계의 구조는 변하지 않는다. 그리고 철거반이 들이닥쳐 언제라도 자신이 살고 있는 터전을 밀어버릴 수 있는 상황에 처한 비참한 현실을 살아가고 있는 사람에게 전해지는 것은 “나쁜 사람은 없어. 상황이 나쁠 뿐이지”라는 착한 메시지이다. 그리고 그 메시지를 간직한 자에게 자본주의적 ‘상’인 펀드 상승이 이루어진다. 펀드가가 상승하면서 비참한 현실이 뒤집힐 것으로 마무리되는 영화의 끝은 어쩌면 영화를 통틀어 가장 ‘비전복적’이다.

다시 말해, ‘이성적 원리’가 작동하지 않는 현실에는 변화가 없지만, “나쁜 상황은 로또로 극복된다”와 같은 서사는 역설적으로 자본주의적 판타지를 전달하는 것이다. 판타지적 존재가 해결하지 못하는 현실의 삶, 그러니 상황이 나쁠 뿐이니 유순하게 이 상황을 받아들이라는 성주신의 메시지는, “이생망”이더라도 착하게 삶을 받아들이라고, 다음 생을 기다리라는 훈육을 남긴다. 이렇게 〈신과 함께〉는 1차 세계와 2차 세계를 넘나드는 판타지보다 더 환상적인 자본주의적 판타지를 화려한 디지털 기술을 동원한 영화를 통하여 제공하는 것이다. 이렇듯 망한 현실을 다시 되풀이하여 자본주의적 승리를 쟁취한다는 욕망의 투사는, 판타지 안에서도 벗어날 수 없는 신자유주의적 삶의 위력을 역설적으로 보여준다.

## 5. 결론

이 논문에서는 한국의 판타지 영화의 계보를 살펴보면서, 현재 가장

왕성하게 생산되고 있는 판타지 영화가 2000년대 초반부터 디지털화된 기술 속에서 자라난 장르였음을 밝혔다. 또한 기술적으로 완성도 높은 영화에 필연적으로 따르는 문화자본주의의 성장 속에서, 판타지 영화는 급속하게 변화하는 플랫폼 환경에 발맞추어 그 형식과 언어를 교차시키며 새로운 21세기 한국 영화의 강자로 자리 잡아가고 있음을 밝혔다. 그리고 이러한 맥락 속에서 제작된 판타지 영화는 판타지 영화가 고전적으로 전제하고 있었던 사회전복적 요소를 탈색시키고, 오히려 자본주의적 환상을 그리고 있음을 밝혔다. 마지막으로 그 비전복성의 배경에는 신자유주의가 압도하는 '이생망'의 현실과 그 현실을 살아가는 한국 사회의 욕망, 그리고 이러한 욕망을 부추기는 신자유주의적 훈육의 메시지가 있음을 지적하였다.

서동진은 최근 몇 년 동안 우리가 쉽사리 접할 수 있는 천만 관객의 주체가 누구인지 질문하면서, 포스트-시네마 시대의 관객의 주체성을 참여하는 주체로 상정할 수 없는 상태에 달하고 있음을 지적했다. 많은 영화가 “노골적으로 비디오게임과 같은 대중오락에 빠진 젊은 관객층”<sup>54)</sup>이 소비하는 문화로 보기에 상당히 어두운 현실을 영화가 보여주기 때문이다. 그러나 어두운 현실을 보여주는 듯한 판타지 영화의 이면에는 판타지도 극복할 수 없는 자본주의적 훈육이 관통하고 있다. 판타지에서 그려지는 주체는 결코 스스로를 정치화하거나 좀비와 같은 방식으로 사회를 위협하지도 않는다. 오히려 “나쁜 사람은 없어”라는 착한 마음으로 스스로를 다독이기를 바란다. 좀비물을 사극으로 재구성한 <창궐>에 등장하는 왕세자(현빈 분)는 “솔직히 이게 나라냐?”라는 뜬금없이 국가 비판적인 대사를 읊으면서도, 좀처럼 정치에 참여하기를 끝까지

54) 서동진, 「다중, 대중, 군중: 관객성의 분석을 위한 몇 가지 주장」, 『문화연구』 제4권 1호, 문화연구학회, 2016.

주저하는데, 자신들을 주체화 하지 못하고 있는 한국 사회의 모습을 보여준다. '민주주의 쟁취와 같이 한 방향으로 사람들을 정치로 이끌던 대의가 더 이상 존재하지 않는 상황에서, 신자유주의적 자본주의 윤리, 스펙 경쟁 등 각자의 자리에서 자신만의 방식으로 고군분투하고 있는 현재의 (젊은)세대가 추구할 수 있는 윤리는 찾기 힘들기 때문이다.

그럼에도 불구하고 2019년 가장 흥행한 영화로 꼽히는 <엑시트>가 보여주는 바와 같이, 탈출구가 없는 상황에서도 나보다 타자를 먼저 생각해야한다는 윤리 하나로 재난을 버텨내는 젊은이들의 이야기에는 감동이 존재한다. 하나의 대의와 윤리가 지배할 수 없는 구조화된 사회에서, 비록 약자의 자리에 있지만, '회귀'가 아니라, 이 사회를 버티며 관통하겠다는 의지가 실려 있기 때문이다. 현재의 재난은 '판타지'가 아닌 현실의 작은 실천에서 극복될 수 있다는 희망을 <엑시트>와 같은 서사 혹은 현실에서 찾을 수 있을지도 모르겠다.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

- 〈부산행〉, 연상호 감독, 2016.  
〈서울역〉, 연상호 감독, 2016.  
〈신과 함께-죄와 벌〉, 김용화 감독, 2017.  
〈신과 함께-인과 연〉, 김용화 감독, 2018.  
〈창궐〉, 김성훈 감독, 2019.

### 2. 논문과 단행본

- 김소영, 『근대성의 유령들: 판타스틱 한국영화』, 씨앗을 뿌리는 사람들, 2000.  
나병철, 『환상과 리얼리티』, 문예출판사, 2010.  
로즈마리 잭슨, 『환상성: 전복의 문학』, 문학동네, 2001.  
백문임, 『월하의 여곡성: 여귀로 읽는 한국 공포영화사』, 책세상, 2008.  
복거일, 『세계환상소설사전』, 김영사, 2002.  
복도훈, 『빛집의 도착적인 유대, 또는 속죄의 판타지 (없)는 좀비민국의 아포칼립스: 연상호 감독의 〈부산행〉(2016)과 〈서울역〉(2016)을 중심으로』, 『문학과 영상 제18권 1호, 문학과영상학회, 2017, 7-31쪽.  
서동진, 『다중, 대중, 군중: 관객성의 분석을 위한 몇 가지 주장』, 『문화연구』 제4권 1호, 문화연구학회, 2016, 39-67쪽.  
손현화·전승규, 『“스크롤”의 미디어, 웹툰의 스토리텔링 특성 연구 - 출판만화, 영화와의 비교를 중심으로』, 『한국디자인학회 학술발표대회 논문집』, 한국디자인학회, 2015, 734-737쪽.  
안상원, 『한국 웹소설의 회귀 모티프 연구』, 『한국문학이론과 비평』 제80집, 한국문학이론과 비평학회, 2018, 279-307쪽.  
이윤중, 『좀비는 정동될 수 있는가?: 〈부산행〉에 나타난 신자유주의 시대의 정동과 여성 생존자의 미래』, 『여성문학연구』 제39호, 2016, 67-100쪽.  
이태훈, 『웹툰의 영화화 트렌드에 대한 영화산업의 대중예술성 분석 연구 (영화 “신과 함께”(2017)을 중심으로)』, 『디지털융복합연구』 제16권 5호, 한국디지털정책학회, 2018, 143-171쪽.  
전지니, 『웹툰과 영화의 크로스미디어 기획 연구: 강철비, 창궐의 사례를 중심으로』, 『구보학회』 제20호, 구보학회, 2019, 567-598쪽.  
정승은, 『스낵컬처 영상에 관한 연구: 72초 대표 웹드라마를 중심으로』, 『씨네포럼』

- 제24호, 동국대학교 영상미디어센터, 2016, 75-99쪽.
- 조해진, 『한국판타지영화의 시대별 양상과 특징 연구』, 『한국디자인문화학회지』 제17권 2호, 한국디자인문화학회, 2011, 538-558쪽.
- 조형래, 『한국 영화의 신과 함께, 〈신과 함께〉- 죄와 벌의 죽음 충동과 삶 충동의 시각적 스타일에 기초한 흥행 원인에 대하여』, 『대중서사연구』 제24권 3호, 대중서사학회, 2018, 469-500쪽.
- 질 들뢰즈, 『시네마 1: 운동-이미지』, 시각과 언어, 2005.
- 최하영, 『웹툰 원작 영화의 흥행 성과에 대한 탐색적 연구』, 한양대학교 석사학위논문, 2019.
- 츠베탕 토도로프, 『환상문학서설』, 일월서각, 2013.
- 테스트트 옆음, 『한국형 판타지가 어색한 이유』, 『비주류 선언』, 요다, 2019.
- 캐서린 흠, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000.
- 허만옥, 『디지털 융합시대 판타지 영화의 매체 미학과 서사 변용 연구』, 『우리문학 연구』 제39호, 우리문화회, 2013, 341-371쪽.
- Kim, Chung-kang, "Monstrous Science: The Great Monster Yonggari (1967) and Cold War Science in 1960s South Korea", *Journal of Korean Studies* Vol.23 no.2, 2018, pp.397-421.
- Ruddick, Nicholas, "Introduction", *State of the Fantastic: Studies in the Theory and Practice of Fantastic Literature and Film*, Greenwood Press, 1992.
- Sontag, Susan, "The Imagination of Disaster", *Hibakusha Cinema: Hiroshima, Nagasaki, and the Nuclear Image in Japanese Film*, Mick Broderick (ed.), New York: Routledge, 2009, pp.38-55.
- Yecies, Brian, Ae-Gyung Shim, and Ben Goldsmith, "Digital Intermediary: Korean Transnational Cinema", *Media International Australia*, Vol.141 no.1, 2011, pp.1-10.

### 3. 기타자료

- 김성훈, <<신과 함께-죄와 벌>> 진종현 총괄 VFX 슈퍼바이저, 최완호 R&D 슈퍼바이저, 『씨네21』, 2018.1.1.
- \_\_\_\_\_, <<신과 함께-죄와 벌>> 제작자 원동연 리얼라이즈픽처스 대표, '오늘 이 영화를 못 본 관객은 내일이라도 본다', 『씨네 21』, 2018.1.18.
- \_\_\_\_\_, <위기와 기회 사이: 10개의 키워드로 돌아보는 2010년대 한국 영화>, 『씨네 21』, 2020.1.14.



송경원, <그들의 상상력과 도전정신에 경의를: 감독으로 읽는 2010년대 한국 영화의 흐름>, 『씨네 21』, 2020.1.14.

<마블 히어로 합류 마동석, 극 중 모습 최초 공개>, 『국민일보』, 2019.8.26.

<웹툰작가로 돌아온 연상호 감독>, 『동아일보』, 2019.9.3.

<판타지 웹소설 ‘전지적 독자 시점’ 영화로 만든다>, 『매일경제』, 2019.9.19.

<‘방법’ 시청률 2% 출발…연상호, 드라마 도전 성공할까>, 『뉴스시스』, 2020.2.11.

Thompson, Anne, “The Spielberg vs. Netflix Battle Could Mean Collateral Damage for Indies at the Oscars”, *Indie Wire*, Feb. 28, 2019.

Scorsese, Martin, “Opinion Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren’t Cinema. Let Me Explain.” *New York Times*, Nov. 4, 2019.

부록 1

순위	영화제목	제작국가	개봉연도
1	명량	한국	2014-07-30
2	극한직업	한국	2019-01-23
3	신과함께 죄와 벌	한국	2017-12-20
4	국제시장	한국	2014-12-17
5	어벤저스 엔드게임	미국	2019-04-24
6	베테랑	한국	2015-08-05
7	아바타	미국	2009-12-17
8	도둑들	한국, 홍콩	2012-07-25
9	7번방의 선물	한국	2013-01-23
10	암살	한국	2015-07-22
11	알라딘	미국	2019-05-23
12	광해, 왕이 된 남자	한국	2012-09-13
13	신과함께 인과 연	한국	2018-08-01
14	택시운전사	한국	2017-08-02
15	부산행	한국	2016-07-20
16	변호인	한국	2013-12-18
17	해운대	한국	2009-07-22
18	어벤저스 인피니티 워	미국	2018-04-25
19	괴물	한국	2006-07-27
20	왕의 남자	한국	2005-12-19
21	어벤저스 에이지 오브 울트론	미국	2015-04-23
22	인터스텔라	미국, 영국	2014-11-06
23	겨울왕국	미국	2014-01-16
24	기생충	한국	2019-05-30
25	보헤미안 랩소디	미국	2018-10-31
26	검사외전		2016-02-03

27	엑시트		2019-07-31
28	설국열차		2013-08-01
29	관상		2013-09-11
30	아이언맨		2013-04-25

부록 2

개봉연도	영화제목
2019	〈사바하〉, 〈변신〉, 〈사자〉, 〈압전〉
2018	〈신과 함께 -죄와벌〉, 〈마녀〉, 〈옥자〉, 〈엽력〉, 〈창궐〉, 〈물괴〉
2017	〈신과 함께-인과 연〉, 〈석조저택 살인사건〉
2016	〈부산행〉, 〈곡성〉, 〈시간이탈자〉, 〈가려진 시간〉, 〈서울역〉
2015	〈검은 사제들〉, 〈뷰티 인사이드〉, 〈손님〉, 〈경성학교 사라진 소녀들〉, 〈퇴마〉
2014	〈역린〉, 〈소녀괴담〉
2013	〈설국열차〉, 〈숨바꼭질〉, 〈감기〉, 〈미스터리〉, 〈무서운 이야기〉, 〈꼭두각시〉, 〈사이비〉, 〈타워〉
2012	〈늑대소년〉, 〈연가시〉
2009	〈해운대〉, 〈전우치〉, 〈박쥐〉
2007	〈더위〉
2006	〈괴물〉

## Abstract

### Studies on Korean Digital Fantasy Film –Genealogy, Case, and Social Meaning

Kim, Chung-Kang (Hanyang University)

Recently, the cinema industry faced a crisis on the rise of various media platforms such as Netflix, Amazon Prime, IPTV, and Kakao Page. The rate of film release in the theater has become ever shorter, and the secondary consumption of film through IPTV, tablet, PC, or mobile has seen a drastic increase. In the midst of this new media-geography, the most significant change in recent years would be the rise of the 'fantasy film' genre. This paper explores the conditions and characteristics of fantasy films in the way in which the genre has been constituted, and delves into particular aspects that its contents contain. This is an attempt to understand the sociology of the birth of a new genre.

In this process, this paper will ask two frequently raised questions in regard to this genre. The first is to ask whether we can discern fantasy from reality, and the second is to examine whether the fantasy genre implicates certain social subversion. These two questions aim to discover how fantasy forms a relationship with reality and what this means. To do so, this paper will trace the genealogy of the fantasy film genre in Korea and analyze recent big hits such as the <Along with the Gods> series as the model case of digital fantasy film. Through this exploration, this paper will be able to provide a new sociology of the fantasy film production and consumption in the 21<sup>st</sup> century Korea.

(Keywords: fantasy genre, fantasy film, subversion, capitalism, politics, Along with the Gods-The Two Words, Along with the Gods -The Last 49 Days, digital technology, digital platform)

76 대중서사연구 제26권 1호

논문투고일 : 2020년 1월 17일

심사완료일 : 2020년 2월 5일

수정완료일 : 2020년 2월 12일

게재확정일 : 2020년 2월 13일