



한류 스토리콘텐츠의 캐릭터 유형 및 동기화 이론 연구 – 한류 3.0 시대를 견인할 스토리 기획·창작 모델 개발

안송범

연구수행자

연구기관	연구책임자	참여연구진
경희대학교	안승범 교수	조한기
		윤명희
		김태룡
		이현재

이 보고서는 『경제·인문사회연구회 2018년도 인문정책연구사업』의 일환으로 수행된 연구과제 중 하나입니다.

이 보고서에 수록된 내용은 집필자의 개인적인 견해이며 경제·인문사회연구회의 공식적인 입장이 아님을 밝힙니다.

요 약

‘한류 3.0’ 시대라는 표현이 범용되고 있다. 한류 1.0과 한류 2.0이 민간 기업을 중심으로 국내외 시장에서 자생적으로 발생한 반면, 한류 3.0은 정부 정책을 통해 힘을 얻었다는 점이 특징이다. 2010년 이후, 특히 최근에 이르러 논의되고 있는 한류 3.0은 한국의 전통 문화를 포함한 생활문화를 세계인의 삶의 현장에 뿌리내리는 데 당위적인 목표를 두고 진행되고 있다. 또한 지속성과 확장성을 갖는 문화콘텐츠를 기획·창작하기 위한 방안 마련에 큰 관심을 두고 있다. 주목할 것은, 대부분의 문화콘텐츠가 사실상 스토리 콘텐츠라는 사실이다.

본 연구는 스토리 콘텐츠 분석 및 기획·창작을 위한 방법론을 구축하려는 목표에서 진행된 결과물이다. 특히 캐릭터 중심 스토리텔링 방법론을 제안하는 바, 서사 맥락에서 등장 인물의 동기화 과정에 주목한다. 여기서의 ‘동기화’란 특정 캐릭터가 스토리의 맥락에 유의미한 영향력을 행사하면서 선택과 실천으로 참여하는 과정을 지칭한다.

연구 결과를 요약해서 말하면, 등장인물의 심리적 토대, 추구(활용) 가치, 부정적 태도, 방어기제, 일상적 행동패턴, 의식경향, 자기인식 왜곡 양상, 그림자의 발현양상 등에 착안해 11가지 인물 유형론이 존재한다는 것을 제시한다. 한편 ‘중단없이 늘 변화하는 상태’에 놓이는 캐릭터의 전환 패턴과 상승과 하강을 반복하는 관계상의 특징을 세부적으로 밝힌다. 특히 캐릭터 동기화의 절차를 ‘출발-입사-전환-결정-평정-강화’ 단계로 설명하고 각 단계의 심리 궤적과 관계상의 변화에 대한 일정한 규칙을 발굴한다.

연구 성과를 검증하기 위해 지난 20여년 간 한류를 이끌어 온 주요 작가의 영화, 드라마들을 임의적으로 선택해 분석해 보았다. 지면의 제약상 드라마는 박지은 작가의 <별에서 온 그대>(2014)와 김은숙 작가의 <태양의 후예>(2016)를 연구대상으로 삼았다. 영화에서는 박찬욱(<공동경비구역 JSA>(2000), <올드보이>(2003)), 김지운(<놈놈놈>(2008), <악마를 보았다>(2010)), 봉준호(<살인의 추억>(2003), <괴물>(2006))의 작품을 각각 2편씩 분석하였다.

이 글에서 제안한 방법론은 예외없는 공식이나 완벽한 패턴은 아니다. 다만 작가 한 명의 특출난 재능과 경험적 직관에 전적으로 의존해 온 문화콘텐츠 스토리 창작 업계에 유의미한 참고점이 될 수 있길 바란다.

핵심어 : 한류 3.0, 캐릭터, 스토리텔링, 동기화, 방법론, 스토리 시간, 담화 시간

목 차

1. 들어가며	1
1.1. 연구 필요성	1
1.2. 연구범위 및 연구목적	2
2. 연구의 배경 및 이론적 토대	7
2.1. 한류 3.0시대 스토리텔링 방법론의 역할과 가능성	7
2.1.1 한류의 통시적 흐름- 스토리 콘텐츠를 중심으로	7
2.1.2 한류 3.0시대의 특징과 스토리텔링 방법론	15
2.2. 기획·분석 방법론으로서 캐릭터 동기화 이론	19
2.2.1 캐릭터 유형에 대한 심리학·정신분석학적 세부 설계	19
2.2.2 동기화 절차에 대한 서사학과 ‘자기’ 이론	31
3. 캐릭터 동기화 이론을 적용한 스토리텔링 분석	40
3.1. 한류 드라마 분석	40
3.1.1 <별에서 온 그대>	40
3.1.2 <태양의 후예>	53
3.2. 영화 분석	65
3.2.1 <공동경비구역 JSA>	65
3.2.2 <놈, 놈, 놈>	74
3.2.3 <괴물>	83
3.2.4 <살인의 추억>	90
3.2.5 <올드보이>	98
3.2.6 <악마를 보았다>	105
4. 연구 성과와 제언: 한국형 캐릭터 구축을 위한 시사점	112

5. 나가며	116
참고 문헌	119

1. 들어가며

1.1 연구 필요성

지난 정부 이후 ‘한류 3.0’ 프로젝트라는 이름으로 한류의 지속과 확산을 위한 노력이 진행된 바 있다. 그 과정에서 ‘문화영토 확장’, ‘한류 유통 플랫폼 구축’, ‘현지 진출기업과의 연계전략 강화’, ‘국가별 맞춤형 전략 마련’ 등이 논의되기도 했다. 정책설계 방향을 설정하는 자리에서는, 창작자 중심의 콘텐츠 동반성장 기반을 구축해야 한다는 의견이 반복적으로 제기되었다. 그러나 ‘한류 3.0’이란 용어가 등장한 지 수년이 지났음에도 문화콘텐츠를 중심으로 한 국가 경쟁력을 제고하기 위해 창작 인프라가 충분히 다져졌는지는 의문이다.

본 연구는 그와 같은 문제인식을 배경으로 한다. 특히 문화콘텐츠로 분류되는 매체(장르) 대부분이 스토리를 뼈대로 한다는 점에서 스토리콘텐츠 전반의 역량을 끌어올리는 방안을 고민한 결과물이다. 구체적으로 말하면, 이 글은 문화콘텐츠 장르에 통용될 수 있는 스토리텔링 방법론을 구축함으로써 이후 창작자 중심 콘텐츠 지원 정책에 일정한 시사점을 제공하고자 한다. 특히 지난 20여년 간 한류를 이끌었던 영화와 드라마 콘텐츠를 통해 실용적인 규범에 근접한 스토리텔링 방법론을 도출할 것이다. 이는 한류 스토리콘텐츠의 글로벌 소프트 파워를 체계적으로 공유해나가는 데 시발점이 될 수 있을 것이다.

주지하다시피 지난 20여년 간 ‘스토리텔링’이란 용어는 분과학문의 경계를 자유롭게 넘나들며 범용되어 왔다. 개념의 구체성에 대한 충분한 점검이 배제된 면이 있지만, 사회와 산업 각 분야에서도 폭넓게 활용되었다. 물론 문화콘텐츠 분야에서는 스토리텔링에 관한 학술적 담론이 일정한 양과 질을 확보되었다고도 볼 수 있다. 문화콘텐츠 분야에서만큼은 스토리텔링이야말로 콘텐츠의 본질적 가치라는 관점이 통용되어 왔기 때문이다.

그런데 스토리 콘텐츠를 둘러싼 디지털 기술과 형식 기반의 변화, 플랫폼의 다각화 양상은 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 개념과 범주의 확정을 끊임없이 방해한다. 콘텐츠 환경의 유동성이 큰 만큼 지금 내린 개념적 결론의 시효가 불확실한 것이다. 그럼에도 문화콘텐츠 스토리텔링을 연구하는 진영에서는 그

간의 학술적 성과를 바탕으로 스토리텔링‘학’으로 나아갈 수 있는 가능성을 시사해 왔다. 실제로 스토리텔링 관련 연구는 ‘산업적’, ‘실용적’, ‘전략적’, ‘매체친화적’, ‘컨텍스트적’, ‘절차적’인 방향¹⁾으로 끊임없이 제공되어 왔다. 다만 문화콘텐츠 스토리텔링 연구의 주요한 흐름을 보면, 작품에 대한 분석과 비평적 서술에 치중된 경향을 확인할 수 있다. 사회의 요청과 산업현장의 수요에 직접적으로 부응하기 위해서는 기획과 창작을 위한 방법론 구축이 절실했지만, 이에 대한 연구가 괄목할 만한 성과를 내보이지 못한 것이다. 이 글은 그러한 배경 속에서 캐릭터 중심 스토리텔링 방법론을 모델화해보려는 도전이다. 만약 유의미한 방법론이 구축된다면, 창작자 지원 정책을 입안할 때, 콘텐츠 기획·개발 공정을 효율화하고자 할 때, 콘텐츠 제작 시 경제적 리스크를 최소화하는 방안을 마련하려 할 때 일정한 도움을 줄 수 있을 것으로 확신한다.

1.2 연구범위 및 연구목적

그간 스토리텔링 방법론에 대한 논의 자체가 미진했던 만큼 기획·분석을 위한 캐릭터 중심 이론 연구 역시 부재하다시피 했다. 관습적인 차원에서 서사 내 역할과 기능에 따라 ‘주동/반동’ 인물을 나눠왔고, 사회 내 특정 부류·계층에 의 정합성 여부에 따라 ‘전형적/개성적’ 인물을 구분하기도 했다. 성격의 변화 가능성 차원에서 ‘평면적/입체적’ 인물을 구별하기도 했다. 그러나 이처럼 소박한 구분은 분석만을 위한 형식틀로도 수준 미달이라고 할 수 있다.

학술적 담론장에 자주 호출되는 이론들 역시 스토리 콘텐츠 전반을 입체적으로 분석하기에는 불충분한 경우가 많다. 예컨대 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)의 논의 역시 일정한 한계를 지닌다. 그는 러시아 마법담을 분석하면서 보편적인 스토리가 31가지 기능의 선택적 차용으로 진행되며 그 과정 중에 7가지 인물 유형이 유기적으로 관계 맺는 것을 확인한 바 있다. 그는 ‘영웅/악당/증여자/조력자/파견자/공주와 아버지/가짜 영웅’을 유형화했으며 한 인물이 둘 이상의 역할을 감당할 수 있다고 주장한 바 있다. 그런데 이러한 구분은 등장인

1) 박기수, 안승범, 이동은, 한혜원, 「문화콘텐츠 스토리텔링의 현황과 전망」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012.12, 12쪽.

물을 도구적 기능으로 제한한다는 비판을 피하기 어렵다. 그에 비해 크리스토퍼 보글러(Vogler, Christopher)의 인물 유형론은 좀 더 풍부한 관점을 제공하지만, 결과적으로는 유사한 문제를 안고 있는 것으로 보인다. 그는 인물 인격의 다면성과 입체적 가능태를 언급하면서 8가지 원형, 곧 ‘영웅/정신적 스승/관문 수호자/전령관/변신자재자/그림자/협력자/장난꾸러기’를 유형화한다.²⁾ 그는 이들 유형이 한 인물의 다면적 성격일 수 있다는 것을 언급하지만 현실에서는 기능적 캐릭터 구분으로 단순 활용되어 온 면이 있다.

그 연장선에서 말하자면, 본 연구는 인물의 동기화 과정에 주목하면서 보편적인 스토리 콘텐츠 전반에 응용할 수 있는 캐릭터 이론을 지향한다. 프로프는 ‘동기화’ 개념을 “등장인물들의 여러 가지 행동을 야기하는 목표”³⁾라고 말한 바 있다. 그런데 이 글에서의 ‘캐릭터 동기화’란 등장인물이 스토리의 맥락에 유의미한 영향력을 행사하며 선택과 실천으로 참여하는 과정을 지칭하고자 한다. ‘캐릭터 동기화’의 결정적 순간에는 스토리의 흐름에 질적 차이를 만드는 심리적 전환 혹은 결단이 전제되기도 한다. 그렇다면 ‘캐릭터 동기화 이론’이란 캐릭터의 유형을 입체적으로 분류하고 각각의 성격적 특성을 밝히는 작업을 넘어서는 것이다. 이 글에서는 캐릭터 유형을 구별짓는 동인으로 등장인물의 심리적 토대, 추구(활용) 가치, 부정적 태도, 방어기제 등을 살펴볼 것이다. 일상적 행동 패턴, 의식경향, 자기인식 왜곡 양상, 그림자의 발현양상 등에 대해서도 성찰해 볼 것이다. 그런데 그보다 중요한 것은, 스토리 진행상의 ‘결절점(node)/핵심 결절점(core node)’⁴⁾에 그들이 참여하는 방식에 대한 논리다. 동기화 메커니즘의 중요 국면과 그때 캐릭터가 스토리 맥락과 어떻게 상호작용하는지, 내적·

2) Vogler, Christopher, *(The) writer's journey : mythic structure for writers*, 함춘성 역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈, 2013, 64-65쪽.

3) Vladimir Propp, *Morphology of the folktale*, 어건주 역, 『민담 형태론』, 지식의만드는지식, 2013, 125쪽.

4) 스토리 전개 과정을 보면 해석되지 않고 남겨진 서사 정보에 의미를 부여하며 일단락을 끝내는 매듭이 있고, 이후의 흐름에 대한 기대와 바람, 예측을 이끌어내면서 결정적인 방향성을 부여하는 매듭이 있을 수 있다. 둘 중 하나의 기능을 수행하는 장면을 ‘결절점’이라고 한다면, 양자의 기능을 모두 수행하는 장면을 ‘핵심 결절점’이라고 할 수 있다. 안송범, 「길항서사 기획·분석 방법론으로서 ‘스토리 밸런스 모델’에 대한 연구」, 『인문콘텐츠』 제49호, 2018.6, 97-98쪽.

외적으로 어떤 여정을 밟아 가는지의 문제는 ‘캐릭터 동기화 이론’의 요체다.

방법론을 모델화하기 위해 차용한 이론적 배경과 적용 방식을 요약적으로 분류하면, 첫째, 심리학·정신분석학에 기초해 캐릭터 유형 구분을 시도하기로 한다. 세부적으로 설명하면, 심리학·정신분석학의 영역에서는 카렌 호나이(Horney, Karen)의 정신분석 방법론과 아들러의 개인심리학이 포용한 논점들, 융(Carl Gustav Jung)의 분석심리학에서 밝힌 인간의 심리학적 특질에 대한 통찰에 주목할 것이다. 또한 성격 유형 검사로서 학술적·대중적 권위를 확보해 온 MBTI(The Myers-Briggs Type Indicator)와 애니어그램(Enneagram), 그 중에서도 애니어그램의 유형분류 체계를 실효적으로 응용할 것이다. 이에 더해 피터슨(Christopher Peterson)과 셀리그만(Martin E. P. Selgman)이 밝힌 24가지 성격 강점 덕목을 보완해 유형별 성격 발현 가능성에 대해서도 범주화해볼 것이다. 둘째, 동기화 과정에서의 패턴을 파악하기 위해 구조주의 서사학과 융의 ‘자기’이론을 참고하고자 한다. 직접적으로 이론을 차용한 것은 아니지만 미케 발(Mieke Bal)과 클로드 브레몽(Bremond, Claude)의 서사 전개에 대한 관점을 공유하면서 캐릭터 동기화 메커니즘을 설계할 것이다. 특히 융의 ‘자기’이론과 스토리 콘텐츠의 인물 관계 유형론을 결합시켜 스토리의 ‘결절점/핵심 결절점’의 순간에 캐릭터와 캐릭터 관계망이 변해가는 패턴을 모델화할 것이다.

오해를 피하기 위해 재차 강조하면, 이러한 이론 구축은 ‘한류 3.0’ 시대에 부합하는 잠재성 높은 스토리콘텐츠 기획·개발을 견인하기 위한 목적을 가진다. 그 때문에 영화와 드라마에서 한류에 기여한 대표 작가들의 성공 콘텐츠를 대상으로 그들이 창안한 캐릭터 스토리텔링의 특징점을 확인하는 데서부터 논의를 시작할 것이다. 이론을 구축하는 과정에서 지금까지 국내에서 천만 관객 이상을 동원한 22편의 영화와 한국을 대표하는 웰메이드 감독으로 회자되는 박찬욱, 봉준호, 김지운 감독의 2000년대 이후 영화들, 그리고 김수현, 노희경, 김은숙, 박지은 작가의 일부 드라마를 참고했다. 그런데 지면의 제약상 본 연구에서는 박찬욱, 봉준호, 김지운 감독의 영화 각 2편(총 6편)과 최근 국내외에서 가장 성공한 드라마로 손꼽히는 <태양의 후예>, <별에서 온 그대>의 스토리텔링을 분석하도록 하겠다. 연구대상을 그렇게 특정한 이유를 굳이 제시하면, 첫

째, 대중성의 측면에서 국내외 수용자들의 호응도를 최우선으로 고려했다. 둘째, 흥행 성적과 수익, 팬덤의 형성, 이슈화 정도 등도 감안했다. 셋째, 그러면서도 인문적 가치와 작가적 개성이 두드러지는가의 문제를 의식했다. 이 사안에 대해서는 국내외 영화제에서의 수상 이력, 국내외 평단의 평가, 작품의 완성도 등을 정성적으로 판단하였다.

[표 1] 한류 드라마 연구대상 목록

드라마 제목	제작년도	작가
별에서 온 그대	2014	박지은
태양의 후예	2016	김은숙

[표 2] 한류 영화 연구대상 목록

영화 제목	제작년도	감독
살인의 추억	2003	봉준호
괴물	2006	봉준호
놈놈놈	2008	김지운
악마를 보았다	2010	김지운
공동경비구역 JSA	2000	박찬욱
올드보이	2003	박찬욱

본 연구가 실효성을 거두기 위해서는 캐릭터 동기화 이론이라고 명명된 방법론을 소상하고 정교하게 구축해야 한다. 따라서 2, 3장에서는 방법론을 모델화하는 과정과 체계를 보여준 후 연구대상을 소상하게 분석하여 방법론의 엄밀성을 높이는 데 최선을 다할 것이다. 미리 밝힐 것은, 이 글이 스토리텔링 창작을 위한 절대적 공식이나 완벽한 문법, 규칙을 수립하려는 게 아니라는 사실이다. 단지 작가 한 명의 특출난 재능과 경험적 직관에 전적으로 의존해 온 문화콘텐츠 스토리 창작 업계에 유의미한 참고점을 제공해보고자 한다.

바꿔 말해 본 연구 성과는 작가 한 명의 실수나 패착이 콘텐츠의 성패를 좌우할 수도 있는 상황에서 창작자에게 ‘균형감’을 부여하는 데 도움을 줄 것이다. 기획 단계에서 보편성을 현저히 상실한 스토리로 인해 발생할 수 있는 리스크를 줄이는 데에도 기여할 수 있을 것이다. 보글러의 주장에 따르면 일체의 형식

과 원리에 거부감을 가지는 작가도 자기만의 방법적 모델에 의존하는 경우가 많다⁵⁾고 한다. 그렇게 보면 캐릭터 동기화 이론은 천재가 아닌 대다수 작가들에게 안정적인 캐릭터 구축 논리와 스토리 구성에 있어서의 편의성을 부여하는 효과를 의도할 수도 있을 것이다. 또한 창작자 지원 프로그램이나, 문화콘텐츠 기획·개발 지원 정책을 구상할 때에도 시사하는 바가 클 것이라 확신한다.

미리 밝히자면, 본 연구가 제안하는 방법론은 정교하게 고안된 닫힌 이야기 세계를 기획·분석하는 데 훨씬 유용하다. 그런데 향유자의 참여 정도와 방식에 따라 스토리 구현의 주도권이 유동적으로 이양될 수 있는 스토리 콘텐츠도 존재한다. 현장성, 상호작용성이 높은 '대규모 다중 접속 온라인 역할 게임(MMORPG)' 등은 그 예가 된다. 추후 그와 같은 스토리 콘텐츠를 대상으로 캐릭터 동기화 이론을 응용·보완해 나가야 할 것이다.

5) Vogler, Christopher, 앞의 책, 18쪽.

2. 연구 배경 및 이론적 토대

2.1. 한류 3.0시대 스토리텔링 방법론의 역할과 가능성

2.1.1. 한류의 통시적 흐름- 스토리 콘텐츠를 중심으로

지난 20여년 간 ‘한류’에 대한 논의는 점진적으로 그 구체성을 확보해 왔다. 초기에는 다른 국가의 문화저항성을 고려해 ‘한류’란 용어 사용을 지양해왔던 사실을 상기해보면, 대내외적으로 ‘한류’란 용어가 보편화 된 사실 자체가 저간의 상황변화를 입증한다. 실제로 ‘한류’를 소비하는 국가가 초기 아시아 권역부터 시작해 현재 중동, 남미, 유럽 등 세계적으로 확장된 것은 충분히 고무적인 일이라 할 수 있다. 최근의 예를 들면 싸이, 방탄소년단 등 일군의 K-pop 스타들이 미국과 유럽 시장에서도 긍정적인 반향을 일으킨 것이 사실이다. 이는 ‘한류’의 영향력이 전방위적으로 확대될 수도 있겠다는 기대감을 진작시킨다.

한류를 주도한 문화콘텐츠들의 소프트 파워는 일차적으로 경제적 파급효과로 나타난다. 롤프 예센(Rolf Jensen)이 주장한 감성과 스토리텔링의 고부가가치와 효용성을 증명하는 셈이다. 이차적으로는, 한국 문화에 대한 전방위적 관심을 불러일으키면서 결과적으로는 국가 이미지 개선 및 브랜드 가치 제고로 이어진다고 할 수 있다. 주목할 것은, 한류의 발전 및 확장에서 한국문화의 개성을 보여주는 스토리 콘텐츠의 역할이 지대했다는 사실이다. 예컨대 한류 초창기부터 지금까지 드라마, 영화, 방송 콘텐츠 등은 일정한 부침이 있었지만, 비교적 안정적인 영향력을 확보해 왔다고도 볼 수 있다.

한류사의 통시적 흐름을 언급할 때 비교적 합의된 의견을 간략하게 정리하면 다음과 같다. ‘한류 1.0’은 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 드라마콘텐츠를 중심으로 촉발되었다. 이 시기 한류의 거점은 단연 중화권이였다. 이후 ‘한류 2.0’시대에는 다양한 장르의 한국 문화콘텐츠가 아시아 전역을 향해 확산된다. 그 시기를 2000년대 초반부터 중반까지로 본다면, 기존에도 잠재력을 확인받은 드라마와 함께 특히 K-pop이 그 힘을 발휘하기 시작했다고 할 수 있다. 이때부터 한류에 대한 전략적 접근이 이뤄지기 시작한다. 여러 문화산업 분야가 앞 다퉈 해외진출에 나서기 시작하면서 콘텐츠 발굴·기획에서부터 과거와는

다른 접근이 시도된다. 한류 1.0과 한류 2.0이 민간 기업을 중심으로 국내외 시장에서 자생적으로 발생한 반면, 한류 3.0은 정부 정책을 통해 힘을 얻었다는 점이 특징이다. 2010년 이후, 특히 최근에 이르러 논의되고 있는 한류 3.0은 한국의 전통문화를 포함한 생활문화를 세계인의 삶의 현장에 뿌리내리는 데 당위적인 목표를 두고 진행되고 있다.

포괄적으로 볼 때 ‘한류’에 대한 평가는 시기에 따라 ‘진화론’과 ‘위기론’의 각축전 양상을 보인다. 그러나 현재에 이르러서는 한국의 문화콘텐츠가 세계시장에서 하나의 선택적인 문화상품으로 자리를 잡았다는 점에는 이견이 없는 것으로 보인다. 한류 콘텐츠는 한국 문화산업의 차별적 개성과 질적 수준을 보여주는 이정표이기도 하다. 다만 유념해야 할 사실은, 문화콘텐츠 선진국들을 중심으로 세계시장에서 자국의 문화적 영향력을 넓히고자 하는 전략을 치열하게 전개하고 있다는 점이다. 돌이켜보면 아시아 전역에서 인기를 끌었던 홍콩 영화콘텐츠의 힘을 지금은 느낄 수 없다. 국경 밖 잠재적 수용자들의 눈높이가 변해가는 속도를 뒤쫓지 못한 것이다. 곧이어 홍콩 영화산업은 수출뿐만 아니라 내수시장의 위기까지 겪으면서 호황기를 이어가지 못한다. 그 때문에 대내외적으로 잠재력을 인정받은 스토리 콘텐츠 분야의 소프트 파워를 면밀히 분석하고 국가 간 경쟁상황에 대처해가는 것은 매우 중요한 일이라고 할 수 있을 것이다.

한류의 지속 및 확장에 있어서 가장 큰 난제 중 하나는 예측 불가능한 외부 환경에 대한 극복이라 할 수 있다. 해외 진출을 염두에 둔 콘텐츠의 경우 기획·제작 단계에서부터 전략적으로 ‘문화 모호성’을 취하거나 ‘범문화적’인 성격을 덧입기도 한다. 콘텐츠 제작 환경에서도 글로벌 커머스(Global Commerce)가 일반화되면서 비교 문화적 연구 결과에 기초한 마케팅이 더욱 치밀하게 전개되는 양상을 보이기도 한다. 이때 중요한 것은, 기존에 성공했던 문화콘텐츠의 내적 요인을 정확히 파악하고 발전적으로 응용해 나가려는 시도다.

주지하다시피 한국의 영상콘텐츠는 드라마, 방송을 중심으로 K-POP과 더불어 한류의 성장과 확산을 견인하는 데 결정적 기여를 해왔다. 영상콘텐츠에 국한해 말하면, 한국만의 소재와 플롯, 캐릭터, 그리고 이들 요소를 창의적으로

스토리텔링하는 방식 등에서 차별점을 지녀왔다고 할 수 있다. 아쉬운 점이 있다면, 그들 성공 문화콘텐츠에 대한 연구가 직관에 의존한 현장비평 중심으로 진행되어 왔다는 것이다. 한류의 안정적인 지속과 확산을 위해 한국 스토리 콘텐츠에 축적된 소프트 파워의 실체를 확인하는 작업은 매우 중요하다고 할 수 있다. 그 때문에 한류 스토리 콘텐츠를 대상으로 캐릭터 중심 스토리텔링 방법론을 도출하려는 시도는 유의미한 도전이 될 수 있을 것이다.

그렇다면 지금까지 드라마와 영화를 중심으로 한류의 흐름이 어떻게 이어져 왔는지를 살펴해보도록 하겠다. 엄밀한 분석을 위해서는 이른 바 ‘전기(前期) 한류’시기를 언급할 필요가 있다. 전기 한류란 1993년부터 1998년 사이, 즉 1999년 11월 중국의 『북경청년보』에서 “한국의 유행이 몰려온다.”는 의미에서 ‘한류(韓流)’를 표기하기 전까지의 시기를 일컫는다. 전기 한류는 당시 국내에서 인기를 끌었던 TV 방송콘텐츠를 중심으로 탄력을 받기 시작한다. 국내에서 큰 성공을 거둔 드라마 <질투>는 일본과 중국에 수출되며 한국 드라마의 첫 해외진출 사례가 된다. 이외에도 <파일럿>과 <화려한 휴가>가 1996년에 일본 TVQ 규슈로 수출되었다. 당시 한국 드라마는 심야시간 방영이라는 불리한 조건에도 불구하고 긍정적인 반응을 얻기도 했다.⁶⁾ 특히 <파일럿>의 경우 일본 평단으로부터 큰 지지를 얻었으며 시청률 등에서도 유의미한 성과를 낸다. 그러나 이들 작품을 두고 본격적인 한류 콘텐츠로 언급하기엔 무리가 따른다. 두 편의 드라마가 내용적으로 한국의 특수성과 사회적 맥락을 각별하게 차용함으로써 해외 시청자에게 보편적 이해를 구하기 어려운 면이 있었던 것이다. 트렌디 드라마를 거부하기 시작한 당시 일본 주시청층의 취향 변화도 더 큰 흥행으로 나아가는 데 방해요인이 되었다.

이후 <사랑이 뭐길래>(1997)가 중국에서 폭발적인 반응을 얻어내면서 초기 한류의 흐름이 조성된다. 앞선 3편의 드라마가 1990년대 한국사회의 트렌드를 따라 간 드라마라면, <사랑이 뭐길래>는 가족중심의 인물관계를 배경으로 한 다층위적 애정서사라는 점에서 동아시아의 보편적 감수성을 자극했던 것으로 평가된다. 기록으로 보면, <사랑이 뭐길래>는 1997년 중국 CCTV 역대 수입외

6) 김덕영, 「일본내 한류 드라마 편성 실태와 전망」, 한국방송영상산업진흥원, 2006.

화 시청률 2위(4.3%)를 차지한다. 1998년에는 ‘클론’이 대만에서 인기를 얻으며 한류의 토대를 굳힌다. 비슷한 시기 베트남에서는 드라마 <느낌>과 <첫사랑>, <모델>, <의가형제>등이 방영되어 좋은 반응을 얻어낸다.

본격적으로 한류가 시작된 이후에도 영상 스토리콘텐츠는 해외에서 지속적인 조명을 받는다. 2000년대 초중반은 한류 스토리콘텐츠의 역사에서 매우 중요한 시기이다. 드라마는 <겨울연가>가 대성공을 이루었으며, 영화는 <올드보이>가 칸 영화제 심사위원 대상을 수상한다. 먼저 <겨울연가>는 그동안 한류의 시작점으로서 반복해서 회자되었던 작품이다. 해외시장 개척을 위한 전략 하에 만들어진 작품이 아님에도, 경제적·산업적으로 뚜렷한 실적을 안긴 초석적 사례라고도 할 수 있다.

<겨울연가>는 특히 일본 중장년 여성들의 전폭적인 지지를 받았다. 이에 따라 주타겟층을 고려한 <겨울연가>와 관련된 캐릭터 상품이 개발되었고 꽤 장시간 높은 판매고를 기록한다. 드라마 촬영지였던 ‘남이섬’도 한국을 대표하는 문화관광지로 각광받기 시작한다. 이러한 현상은 ‘<겨울연가> 신드롬’으로 불렸던 바, 일본에서도 주요한 사회문화적 담론을 이끌어냈다. 첫째, 문화소비자로서 주변부에 위치되어 있던 중장년 여성들의 사회적 욕구와 구매력에 대한 ‘새로운 발견’이 이뤄졌다. 정치적 화자(話者)의 자리에서 제외되어 온 여성층이 한류 이후 한일관계의 담론을 생성하는 주체로서 주목받기 시작했다. 둘째, 한류 열풍을 부정적으로 보는 일본 내부의 시각에 대한 흥미로운 논박이 촉발되었다. 먼저 한류 수용자들을 다소 멸시하는 관점으로 바라보는 일부층은 ‘혐한류’ 담론을 생산하기 시작한다. 일본의 젊은 세대와 인터넷 커뮤니티를 중심으로 형성된 ‘혐한류’ 담론은 논리보다 인상에 근거한 비난이 주류를 이뤘다. 이에 대해서는 일본 내부의 사회적 문제가 젊은 세대의 왜곡된 역사 인식을 경유해 전형적인 내셔널리즘(Nationalism)으로 표출되었다는 견해도 존재한다.⁷⁾ 다른 진영에서는 일본 중장년 여성의 사회 활동 범위를 주변부로 한정해온 일

7) 이와 관련된 내용은 다음의 논문을 참조. 강동국, 「동아시아 정세분석 : “혐한류(嫌韓流)”와 일본 내셔널리즘: 이해와 대응」, 동아시아 브리프, 2006, 1-6쪽. 고길희, 「일본의 “한류”와 “혐한류”로 본 한일관계 - “다원화 내셔널리즘”을 모색하며」, 일본근대학연구 17권, 2007, 77-92쪽

본 사회의 가부장적 관습에 대해 반성을 요구하는 목소리가 점증했다.

일련의 사건이 우리에게 주는 성찰점은, 잘 만들어진 문화콘텐츠가 다른 국가에서 사회적 사건이 될 수 있다는 사실 그 자체다. 또한 문화콘텐츠 내외부의 정보를 둘러싸고 광범위한 사회적 공론장이 형성되어 생산적인 대화가 오갈 수 있다는 것이다. 당시‘협한류’와 거의 동시에 일어난 ‘룩(LOOK) 코리아’에 대한 일본 내부의 주장은 한국의 달라진 국제적 위상을 반증하는 사례이기도 했다.

<겨울연가> 이후에도 한국의 드라마콘텐츠는 해외에서 지속적인 성과를 이루어 냈다. 많은 성공사례들이 있지만 대표적인 작품을 꼽아보자면 <대장금>(2003)을 들 수 있다. <대장금>은 한류사에서 가장 성공한 문화콘텐츠 중 하나로 꼽히며, 여성을 중심으로 구축되어 있던 한류의 소비체층을 폭넓게 확장시키는 계기가 되었다. <대장금>은 대만 GTV 방영을 시작으로 세계시장에서 판매되었으며, 2005년 홍콩 TVB에서 평균 시청률 40%에 육박하는 등 크게 흥행하였다. 이외에도 일본, 중국, 러시아, 미국, 캐나다, 터키, 이란 등 국경과 인종, 민족을 넘어 전세계적인 팬덤을 확보했다. <대장금>의 성공이 남다르게 느껴지는 결정적인 이유는, 이 드라마를 통해 한식을 비롯한 한국 전통문화가 자연스럽게 확산되었기 때문이다. 실제로 <대장금>은 유관 문화산업으로 빠르게 OSMU(one source multi use)되어 뮤지컬과 애니메이션, 테마파크 등으로 제작되기도 했다. 등으로 제작되며 인기를 끌었다.

이외에도 <아내의 유혹>(2009)은 몽골에서 시청률이 80%에 육박하는 큰 성공을 거두었다. <주몽>(2009)의 경우 이란에서 방영되어 85%라는 방송 최고 시청률을 갱신했다. 이러한 한류의 인기에 힘입어 2010년에 후지TV에서는 '한류α'라는 제목으로 평일 오후 2시부터 4시까지 한류드라마를 방영하기도 했다. 여기서 방영된 ‘홍자매’ 각본의 <미남이시네요>(2010)는 동시간대 시청률 1위를 달성하는 등 두터운 마니아층 확보에 성공했다. <미남이시네요>는 일본과 대만에서 리메이크 되기도 했다. 이외에도 <궁>(2006), <커피프린스1호점>(2007), <시크릿 가든>(2011), <해를 품은 달>(2012), <신사의 품격>(2012), <상속자들>(2013), <너의 목소리가 들려>(2013), <별에서 온 그

대>(2014), <프로듀사>(2015), <태양의 후예>(2016), <달의 연인-보보경심려>(2016), <함부로 애틋하게>(2016), <도깨비>(2017) 등의 작품이 한류 드라마콘텐츠의 흥행 계보를 이어왔다고 할 수 있다.

영화콘텐츠 분야에서 한류의 본격적인 시발점이 된 작품은 <쉬리>라고 할 수 있다. <쉬리>는 2000년 1월 22일 일본에서 개봉하여 개봉 첫 주 주말 일본 박스오피스 1위를 기록하였고, 이후 5주 동안 박스오피스 순위 3위를 유지하며 흥행에 성공한다. <쉬리>의 흥행요인은 크게 세 가지로 압축될 수 있다. 첫째, 냉전 시대의 마지막 유산이 집약된 한국의 분단 상황이 흥미로운 긴장성을 유발한 점, 둘째, 단순한 팜므 파탈(Femme fatale)을 넘어서는 인상적인 여성 캐릭터가 구축된 점, 셋째, 할리우드 장르 영화에 비견될 수 있을 정도로 세련된 스토리텔링, 이미지텔링을 선보인 점 등이 그 이유가 될 수 있다. 이외에도 이재한 감독의 <내 머릿속의 지우개>(2004)의 상영수입이 30억 엔을 돌파하는 등 한국 영화는 일본을 중심으로 그 영향력을 확대해간다.

한편 해외 시장에서 영화 한류의 가능성이 높아진 건, 유수의 영화제에서 한국영화의 선전이 계속된 데 따른다. 가장 중요한 사건 중 하나는 <울드보이>의 칸 영화제(Cannes Film Festival) 수상이다. <울드보이>의 약진은 한국 스토리콘텐츠가 세계적인 수준으로 질적 향상을 이루었음을 상징적으로 보여준다. 먼저 <울드보이>의 과감하고 개성적인 이미지텔링은 서구 관객에게 매우 낮은 긴장을 안기는 데 성공한다. 또한 3장에서 더 자세히 다루겠지만, 캐릭터 구축과 플롯 구성은 현시점에서도 매우 유의미한 교훈을 남긴다.

<울드보이> 이외에도 2000년대는 영화산업의 성과가 두드러지게 나타난 시기이다. 2006년 <왕의 남자>가 프랑스 도빌 아시아 영화제(Festival du film asiatique de Deauville)에서 심사위원상을 수상했으며, 봉준호의 <괴물>은 국제적으로 권위를 인정받는 영화잡지 『카이에 뒤 시네마(Cahiers du Cinéma)』에서 올해의 영화 Top10으로 소개되었다. <괴물>은 프랑스 현지 223개관에서 개봉하여 65만 달러의 수익을 올리기도 하였다. 2007년에는 이창동의 <밀양>이 칸 영화제에서 여우주연상을 수상하며 작품성을 인정받는다. 이후에도 박찬욱의 <박쥐>(2009)와 이창동의 <시>(2010)가 칸 영화제에서 수상하

며 한국영화의 위상을 높이고, 스토리콘텐츠의 작가적 역량을 과시하였다. 특히 2012년에는 베니스 국제 영화제(Venice International Film Festival)에서 김기덕 감독의 <피에타>가 최고상인 황금사자상을 수상하기도 했다.

본 연구의 주목 대상에서 비껴서 있지만, K-POP의 성과에 대해서도 잠시 언급하기로 하겠다. 2000년대 K-POP의 해외진출은 한류의 폭발적인 확장을 견인하는 데 결정적 계기가 된다. 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지는 중국을 중심으로 HOT, 젝스키스, NRG, 신화, 베이비복스 등 1세대 아이돌이 큰 인기를 끌었다. 내수시장이 튼튼한 일본에서도 <겨울연가> 이후 K-POP이 한류 확산에 큰 기여를 한다. 특히 BoA(이하 '보아')의 성공적인 일본진출은 초기 K-POP의 발전단계에서 매우 중요한 사례로 꼽힌다. 보아의 일본진출은 SM엔터테인먼트(이하 '에스엠')에서 장기간 기획된 해외진출 프로젝트인 '신비프로젝트'의 결과였다. 성공적으로 일본 음악시장에 안착한 보아의 베스트앨범은 일본에서ミリ언셀러를 기록하기도 했다. 이 같은 보아의 일본 활동은 장기적인 안목과 지속적인 투자에 의한 결과라는 점에서 한류 콘텐츠를 기획하는 방식에 대한 아이디어를 제공한다. 에스엠의 보이그룹인 동방신기도 이를 발판으로 일본에 진출해 각별한 팬덤을 형성하는 등 좋은 반응을 얻었다.

이처럼 1세대 이후 한국의 엔터테인먼트 회사는 '토탈 매니지먼트(Total management)' 전략을 구축한 후 이른바, '아카데미' 혹은 '연습생' 시스템으로 불리는 독자적인 육성·훈련체계를 도입한다. 그 성과로 2000년대 중후반에는 K-POP 2세대라고 할 수 있는 슈퍼주니어, FT아일랜드, 원더걸스, 카라, 소녀시대, 빅뱅 등이 아시아 전역에서 커다란 인기를 얻었다. 개별 보이그룹, 걸그룹의 팬층이 두터워지면서 K-POP의 전반적인 이미지가 상승하고, 브랜드화에도 성공한다.

엔터테인먼트 회사의 해외진출 노하우 축적과 훈련체계 확립은 가수의 활동 방식에도 큰 변화를 가져왔다. 음악은 해외시장 진출을 전제한 팝 음악이 주류를 이루었으며, 단순하고 중독성이 높은 후크송(Hook)이 광범위하게 제작되었다. 환경적으로만 보면, 수입배분 방식의 변화와 음원의 디지털화로 인해 정규 음반 제작 풍토는 점차 사라지게 된다. 그 대신 싱글앨범과 미니앨범이 보편화

되었고 앨범과 앨범 사이의 휴지기를 줄이면서 가수의 활동 주기를 연장하는 전략이 보편화된다. 음악 외적으로 보면, 가수의 예능 프로그램 출연 등이 일반화되면서 주타겟층과의 접지면을 넓히는 캐릭터 구축 전략이 통용되기 시작한다. 스타 가수들의 방송활동을 두고는 여러 관점에서 해석이 가능하지만, 캐릭터 스토리텔링의 관점, 이미지 마케팅 관점에서 눈여겨 볼 부분이 많다고 판단된다.

2010년 이후 데뷔한 EXO, 블랙핑크, 트와이스, WINNER 등등 3세대 아이돌 그룹의 경우 그동안 집적된 엔터테인먼트 노하우를 대부분 계승한 것으로 보인다. 특징적인 부분은 해외시장 진출을 위한 다국적 멤버 구성이 매우 체계화되었다는 점이다. 다국적 멤버 구성은 해외 진출시 해당 국가에서 문화적 장벽을 낮추는 역할을 수행했다. 싸이의 강남 스타일이 유튜브(YouTube) 등을 통해 세계적인 성공을 거둔 이후에는 SNS의 다각적인 활용이 눈에 띈다. 공식적인 활동뿐만 아니라, 유튜브, V앱, SNS 등을 통한 팬들과의 좀 더 직접적인 상호작용은 이제 필수적인 마케팅 수단이 되었다. 한편 데뷔 이전의 가수 지망생들을 서바이벌 오디션 프로그램에 출연시키면서 팬들에 의한 성장서사를 의도하는 등 포맷 활용 전략의 다각화도 흥미롭다.

정리해보면 K-POP의 비약적인 발전은 시장 변화에 치밀하게 대응하는 마케팅 전략과 체계적인 육성 시스템을 통해 주어졌다고 할 수 있다. 엔터테이너의 역량 강화를 위한 체계적인 프로그램도 독보적인 수준이라고 할 수 있다. 실제로 2, 3세대 아이돌 그룹의 경우 과거 아이돌 그룹에 꼬리표처럼 따라붙던 가수로서의 실력이나 립싱크 논란에서도 비교적 자유로워졌다. 국내 아이돌 그룹의 퍼포먼스 실력도 수평비교 대상이 될 만한 타국가의 아이돌 그룹에 비해 월등하다고 평가받는다. 여기에 주요 타겟층의 취향과 문화에 눈높이를 맞춰 다양한 소통 창구를 활용한다는 점도 주목할 필요가 있다. 팬덤의 형성과 확장을 견인하는 시스템이 확보되어 있는 것이다. 이처럼 아이돌 중심 K-POP 그룹의 글로벌화는 내수시장의 특정한 요구에 매몰된 최근 일본 아이돌 그룹과 비교할 때 매우 두드러진 차이를 드러낸다.

2000년대 이후 꾸준히 성과를 올려온 한류 문화콘텐츠의 면면을 떠올려 보

면, 한국의 스토리산업은 이미 상당한 제작 노하우를 집적했다고 할 수 있다. 몇몇 숙련된 작가는 축적된 경험을 바탕으로 안정적인 이야기를 구성하고 있다. 그러나 한류의 지속과 확산을 위해서는 스토리콘텐츠 분야 전반의 역량을 재고해야 할 필요가 있다. 이미 한국 스토리콘텐츠는 미국 등 거대자본을 바탕으로 한 국가와 세계시장에서 경쟁관계에 있음을 명심해야 할 것이다. 스토리콘텐츠는 제작과정에서 많은 자본·기술력·인력·시간을 필요로 한다. 경우에 따라 한편의 스토리콘텐츠 실패는 다각적인 면에서 심각한 경제적 손실을 초래하기도 한다. 실제로 국내의 경우 한편의 대작 스토리콘텐츠의 실패가 제작·투자 환경 전반에 부정적인 영향을 끼치기도 했다. 스토리콘텐츠의 전반적인 역량 강화를 위해서는 스타 작가의 직관력과 심미안을, 또 성공콘텐츠의 상상력과 서사적 특징점을 객관적으로 조명할 필요가 있다. 지난 20여년 간 한류를 이끌었던 영화와 드라마로부터 실용적인 규범에 가까운 스토리텔링 방법론을 도출할 수 있다면, 한류 스토리콘텐츠의 글로벌 소프트 파워를 체계적으로 공유할 수 있을 것으로 기대된다.

2.1.2. 한류 3.0시대의 특징과 스토리텔링 방법론

2012년 문화관광부에서는 콘텐츠의 개별적·산업적 영향력을 넘어 한국 문화 전반을 세계에 알리는 ‘한류 3.0’을 정책목표로 제시하였다. 이를 두고 현재까지 다층적인 논의가 전개 되어왔지만, ‘한류 3.0’의 당위적인 목표에 대해서는 큰 이견이 없었던 것으로 보인다. 한류 1.0과 2.0이 콘텐츠 분야에 국한된 논의였다면 한류 3.0은 다방면에서 나타난 한국의 세계적 성취를 포괄하는 개념으로서 확장되었다. 주의 깊게 생각해야 할 점은 한류를 어떤 문화권력적인 속성으로 해석하는 것이 아니라, 세계화의 문화적 지류로써 이해해야 한다는 사실이다. 한류의 실체에 관한 맹목과 회의를 벗어나 가시적으로 드러난 한류 현상에 대한 객관적인 조망과 지속적인 발전을 위한 논구가 필요한 것이다.

그러한 논의의 연장선상에서 볼 때 스토리콘텐츠는 경제적·산업적 이익뿐만 아니라, 한국 문화 전반을 알리는 창구 역할을 한다는 점에서 ‘한류 3.0’의 목표에 적확하게 부합한다. 실제로 <겨울연가>와 <대장금> 등 ‘한류’ 스토리콘텐츠

츠의 흥행은 관광, 의류, 화장품, 음식 등등 폭넓은 영역에서 경제적 파급효과⁸⁾를 창출하기도 했다. 최근엔 넷플릭스(Netflix) 등 글로벌 스토리콘텐츠 기업이 한국에 진출하면서⁹⁾ 한국 스토리콘텐츠 시장에 새로운 변화를 가져올 것으로 예상된다. 스토리콘텐츠를 둘러싼 가치사슬도 미디어와 플랫폼의 분화에 따라 역동적으로 변모해나가고 있는 것이다. 매체의 다각화는 스토리콘텐츠의 영향력을 점진적으로 증대를 시킬 것으로 예상된다.

하나의 스토리콘텐츠를 효과적으로 기획하기 위해서는 예술적·산업적·매체적·기술적 성격에 대한 이해가 선제되어야 한다. 근본적으로 기획·창작 과정은 콘텐츠의 설계도를 만드는 과정이기 때문이다. 체계적인 스토리텔링 방법론을 만드는 작업은 실패 가능성을 최소화하며 콘텐츠의 인문적·산업적 가치를 높일 것으로 예상된다. 실제로 아리스토텔레스(Aristotle)의 『시학』부터 좋은 스토리를 만들기 위한 원칙과 창작에 관한 연구는 지속적으로 이루어져 왔다. 신화 및 종교학에서도 인간의 심리적 원형과 영속적인 가치를 담아내는 스토리의 보편적 구조를 밝혀내기도 했다. 등장인물의 유형에 대한 지속적인 논의는 특히 서사 창작이론에 흡수되면서 유의미한 성과를 만들었다. 그러나 지난 수십 년 서사학계를 지배했던 구조주의 이론 상당수는 유기적인 생명체와 같은 스토리 콘텐츠와 그 세부요소로서 캐릭터를 단순 분류·환원하는 문제를 노정해 온 바 있다. 널리 알려진 캠벨(Joseph Campbell), 블라디미르 프로프(Propp, Vladimir Aioakovlevich), 토도로프(Tzvetan Todorov), 클로드 브레몽(Claude Bremond) 등의 논의도 이러한 특징점과 한계를 동시에 가진다.

한편, 한국의 경우 글로벌 콘텐츠로 작품성과 대중성을 인정받은 기존 작품의 스토리텔링 체계를 정밀하게 분석한 연구가 매우 소략적으로 다루어져 왔으며, 개별 작품에 한해 단발적으로 이뤄져 왔다. 특히 주요 작가를 중심으로 그들의 작품에서 스토리의 관습적 패턴과 구조, 진행 절차를 밝혀낸 연구는 존재

8) 백다미·주원, 「한류의 경제적 파급효과 분석과 시사점」, 한국경제주평 604권, 2014. 1-20 쪽.

9) 스트리밍 서비스를 중심으로 운영되는 넷플릭스는 빅데이터를 이용한 스토리콘텐츠 제작과 마케팅 활용으로 유명하다. 미디어 플랫폼으로서 유럽과 미국 콘텐츠 시장에서는 괄목할 만한 성장속도를 보여주기도 했다. 한국에서는 봉준호 감독의 <옥자>와 김은희 작가의 <킹덤> 등을 제작하며 현지화에 노력을 기울이고 있다.

하지 않는다. 본 연구는 그러한 문제의식에서 출발하여 캐릭터를 중심으로 한 스토리텔링 방법론을 정초하고자 한다. 이는 한국 스토리콘텐츠의 대외적 영향력, 곧 한류에 기초한 글로벌 소프트 파워를 지속하고 확산해가기 위한 실효적인 방안에 해당한다.

이 연구를 통해 제시될 캐릭터 중심 스토리텔링 방법론은 ‘캐릭터 유형 및 동기화 이론’으로 명명해볼 수 있을 것이다. 본 연구자가 입론할 이 방법론은 이미 ‘천만 영화’들을 대상으로 시론적 체계를 궁구한 바, 캐릭터들을 서사·심리학·신화학적 이론을 토대로 유형화하고 그들의 선택·행동 방식과 패턴을 이론적으로 체계화함으로써 추후 정교하게 완성될 것이다. 좀 더 소상히 설명하면, 이 방법론은 2000년대 안팎을 기점으로 기존 성공콘텐츠(드라마, 영화) 속 캐릭터들의 성격과 역할, 기능을 유형화하여 구분한 후 관계망의 유동 방식을 검출하고 기획·창작 시 전략화 하는 데 유의미할 것이다.

연구내용과 방법을 구체화하면, 2000년대 이후 국내는 물론이고 해외에서 큰 반향을 일으킨 한국의 영화 작품을 분석해 캐릭터 유형 및 동기화 과정을 문법화 하고자 한다. 연구대상은 영화콘텐츠에서 봉준호, 박찬욱, 김지운 감독의 작품 6편(<공동경비구역 JSA>, <살인의 추억>, <올드보이>, <괴물>, <놈놈놈>, <악마를 보았다>)을 선정했다. 또한 본 스토리텔링 방법론이 연속극 형태의 드라마에도 적용 가능한지 검증하기 위해 드라마콘텐츠에서는 최근 K-드라마 열풍을 일으킨 김은숙, 박지은 작가의 작품(<별에서 온 그대>, <태양의 후예>) 두 편을 선정했다. 선정 기준은 대중성의 측면에서 국내외 수용자들의 호응도, 흥행 성적과 수익, 팬덤의 형성, 이슈화 정도 등을 고려하였다. 작품성의 측면에서는 규모있는 해외 영화제에서의 수상 이력, 국내외 평단의 평가, 작품의 완성도 등을 종합적으로 고려하였다.

미국의 스토리콘텐츠는 선구적으로 다양한 저작도구 등을 활용하여 결과물의 질적 안정을 꾀해 왔다. 마찬가지로 ‘캐릭터 유형 및 동기화 이론’은 한류 3.0 시대를 전략적으로 열어가기 위한 효과적인 방법론적 접근이 될 수 있을 것으로 생각된다. 이는 비평 중심의 스토리텔링 연구를 개선하고 인문적·산업적 가치를 갖는 창작 방식에 대한 공론장을 확보하는 시도이기도 하다. 그러나

한편으로 미국의 문화산업 환경과 다른 한국의 특질도 고민할 필요가 있다. 시나리오 작가 심산은 한국의 경우 수용자 성향을 고려한 캐릭터 중심의 내러티브가 적합하다고 주장한다. 거대 자본을 바탕으로 한 플롯 위주의 미국식 스펙터클이 현실적으로 우리나라 스토리콘텐츠 제작환경에서 이루어지기 어렵다는 진단이기도 하다. 또한 실제로 창작 과정은 몇몇 모티프의 선형적 구성으로만 이뤄지지 않는다. 그 연장선에서 보면, 본 연구는 모티프와 플롯, 사건 중심 스토리텔링 이론을 극복하고자 하는 학술적 시도라고도 할 수 있다. 캐릭터를 단순 유형화하여 제시하는 것이 아니라, 그들의 지향가치, 기피가치, 방어기제, 신경증적 행동 패턴 등이 스토리 진행 과정에서 어떻게 표출되는지를 문법화 해내는 것을 목표로 한다.

구체적으로 말하면, ‘캐릭터 유형 및 동기화 이론’은 애니어그램 유형론과 융(Jung, Carl Gustav)의 성격이론, 아들러(Alfred Adler)의 개인 심리학, 카렌 호나이(Karen Horney)의 신경증 이론 등에 토대를 둔다. 이를 통해 캐릭터의 유형과 심리적 토대, 가치판단에 있어서의 지향성, 방어기제, 일상적 행동 패턴 등을 체계화할 것이다. 특히 서사의 극적인 변화 국면에서 드러나는 캐릭터의 자기 인식, 일처리 방식, 감정·행동 표출방식 등을 분석함으로써 입체적인 캐릭터 유형론을 도출하고자 한다.

먼저, 동기화 이론은 서사물 속 개별 캐릭터들이 상황과 환경의 변화 국면에 어떤 심리적 상태에 이르고, 어떤 성격 덕목을 드러내는지를 관찰하여 그 패턴을 확인하는 데서 출발한다. 그리고 그들이 새롭게 조성된 환경과 조건에 대응하는 방식을 파악하고 그때마다 인간관계가 어떤 방식으로 굴절되는지를 체계적으로 정리한다. 종합해보면, 스토리의 흐름 속에서 캐릭터의 결정적 동기화 국면이 등장하는 패턴을 분석하여 스토리의 진행 절차에 일정한 법칙을 부여하고자 하는 것이 본 이론의 목적이라고 할 수 있다.

연구내용을 좀 더 소개하면, 캐릭터 관계망에서부터 이야기 맥락화 방식에 이르기까지 관습적 패턴을 추출하여 한국형 스토리콘텐츠의 스토리 밸류와 문법을 확인하는 데 주력할 것이다. 주지하다시피 지금까지 한류 스토리 콘텐츠에 관한 연구는 주로 대내외적인 산업 환경에 대한 분석, 문화·사회학적인 비평

이 주를 이뤘다. 또한 수용자 분석을 통해 그 가치를 피상적으로 확인하는 쪽에 집중되어 왔다. 이러한 논의들이 한류 콘텐츠의 약진 배경을 이해하는데 도움을 주지 않는 건 아니다. 그러나 더 근본적인 차원, 즉 스토리콘텐츠의 내적 논리와 구조화 방식을 이론화하고, 이후의 기획·창작에 유의미한 시사점을 제공했다고 볼 수는 없다.

이러한 학술적 도전은 스타 작가 개인의 역량으로 신비화 되어 온 창작 노하우를 객관화하는 작업이라고 볼 수 있다. 주지하다시피 국내 문화콘텐츠 산업계의 풍토는 특출난 창작자(작가) 1인의 직관과 상상력에 의지해 결과물이 완성되는 것을 당연시 해 왔다. 따라서 창작과정에서 그의 실수는 콘텐츠 자체의 실패로 이어지곤 했다. 그런 의미에서 ‘한국형 글로벌 소프트 파워’라고 할 만한 스토리 내적 자질을 방법론화하여 보편 창작자들에게 활용 가능한 형태로 제공하는 것은 매우 유의미한 이정표가 될 수 있을 것이다. 이 연구가 실효를 거둔다면, 한류 3.0 시대를 현장지향적으로 설계해가는 데에도 계기를 마련해 줄 것이다.

2.2. 기획·분석 방법론으로서 캐릭터 동기화 이론

2.2.1. 캐릭터 유형에 대한 심리학·정신분석학적 세부 설계

스토리 콘텐츠의 성격에 따라 갈등의 내용, 극복해야 할 대상은 천차만별이라고 할 수 있다. 주동인물에 속하는 캐릭터들은 문제적 사태 앞에서 효율적으로 상황을 분석하고 더 나은 미래로 나아가기 위한 선택과 실천을 해내야 한다. 이때 그들은 성격 유형별로 일정한 심리궤적을 보이기 마련이고, 행동에 있어서도 예측 가능한 방향성을 확인시키곤 한다.¹⁰⁾ 이때 수용자는 그들의 서사화된 삶을 통해 자신의 삶을 시뮬레이션해보는 경험을 하게 된다. 주요 캐릭터와 자신을 끊임없이 동일시하면서 그의 현실적 조건에 들어가 복잡다단한 심리를 대리체험하고 이후의 진로를 함께 모색하는 것이다. 그 때문에 등장인물들을

10) 물론 때에 따라 평소 성향과 유리되는 판단을 하고 다른 방식의 행동을 실천에 옮기는 경우도 없진 않다. 그러한 의외성의 패턴에 대해서도 고민해 보기로 한다.

하나의 인격으로 대하면서 성격 유형을 파악하고 그들의 심리궤적을 밝아보는 것은 중요하다고 판단된다.

그러나 정신분석학의 기초를 닦은 프로이트(Sigmund Freud) 등의 논의는 스토리텔링 기획·비평의 측면에서 캐릭터의 유형을 구축하는 데 덜 효과적일 수 있다. 프로이트 학파는 등장인물의 현재 문제를 생득적인 어떤 것, 혹은 어린 시절의 경험이나 원초본능(id)의 지배력 문제로 보곤 한다. 이는 정신분석을 위한 도구로서는 유효할지 모르지만, 특히 스토리텔링 방법론으로서는 효과적이지 않다. 프로이트의 이론에 의지한다면, 이야기 시간 내에 정보화 된 내용만으로는 캐릭터의 성격적 특성과 근본적인 문제를 파악해낼 수 없다. 또한 프로이트의 눈을 경유하면, 모든 인간이 본성을 길들이고 통제하는 문제 앞에 평생 사로잡힌 존재¹¹⁾가 된다.

그래서 카렌 호나이(Horney, Karen)는 프로이트의 ‘비관주의’로 점철되는 철학과 결별한다.¹²⁾ 그녀는 프로이트와 달리 인간의 성격을 형성하는 데 환경적 상황, 혹은 문화적 조건이 미치는 힘을 인정했다. 프로이트처럼 개인 심리의 상태를 리비도와 관련지어 설명하려 하지도 않았으며 캐릭터의 정신 현상을 과거 경험의 영향과 제약으로 환원하지도 않았다. 유념할 것은, 절대 다수의 스토리 콘텐츠가 이야기 시간 내에 직접 주어지거나, 추론되는 정보만으로 자기완결성을 갖는다는 점이다. 그 때문에 등장인물들은 과거에 경험한 근본 불안을 안고 있을 수 있지만, 이야기 속에 묘사된 사회문화적 조건, 이를테면 경제적 상황, 사적·공적 인간관계 등으로부터 장애를 경험하는 존재로 파악될 필요가 있다.

카렌 호나이의 성격 유형에 대한 논의가 유효한 것은, 일반적인 스토리 콘텐츠가 한 인간의 ‘성장/반성장’에 관한 특수한 시뮬레이션인 경우가 많기 때문이다. 특히 선의 세계에 속한 주인공들은 주어진 상황이나 환경적 조건들과의 대화 속에서 자신의 내적·외적 문제를 발견한다. 또 자기만의 방식과 태도로 위험을 응대해 가면서 극복 혹은 전환의 절차를 밟곤 한다. 사실상 그들은 불거진 갈등을 극복하고 문제를 봉합하는 외적 여정 중 자기 안의 진실을 추구하는 내

11) Horney, Karen, *Neurosis and Human Growth: The Struggle Toward Self-Realization*, 서상복 역, 『내가 나를 치유한다- 신경증 극복과 인간다운 성장』, 연암서가, 2016, 25쪽.

12) 위의 책, 518쪽.

적 여정을 병행하게 된다. 호나이가 말한 인간다운 성장이라는 곧 ‘진실한 나(the real self)’의 초석으로서 ‘본성적인 것’을 찾아 그것과 일치되는 삶에 도전해 가는 것이다.

인간은 그런 ‘도전’ 과정에서 여러 번 갈등 국면을 거치며 자기 안의 ‘근본 불안(basic anxiety)’과 싸우게 된다. 호나이의 말에 따르면 근본 불안이란 적의가 표출된 세계에서 느끼는 고립감과 무력감, 압박, 그로부터 주어지는 불안과 걱정을 말한다.¹³⁾ 주지하다시피 대중적인 스토리 콘텐츠에서 주인공에게 주어진 책무는 문제적 상황을 평정하거나 갈등적 세계와 화해함으로써 무너진 서사 무대의 밸런스를 회복하는 일이다. 그 과정에서 주인공은 ‘근본 불안’과 직간접적으로 여러 차례 대면할 수 있다. 특히 결정적인 ‘위기’의 국면에 이르러서는 로버트 맥키(Robert McKee)가 ‘진정한 딜레마’¹⁴⁾라고 설명한 상황을 이겨내야 한다. 극에 달한 정신적·환경적 압박에 가장 적합한 내적 반응을 내보여야 하는 것이다. 이때 주인공은 적의를 품은 세계의 압박 앞에서 추구했던 본래적 가치에 도달하기 위해, 욕망의 대상을 성취하기 위해 더 큰 피해를 감수하기도 한다.

이와 같은 방식으로 스토리를 읽는다면, 호나이의 성격 유형에 대한 논의는 매우 실효적인 참고점이 될 수 있다. 호나이는 개개인이 ‘진실한 나’를 찾아가는 중 근본 불안과 다투는 방식, 더 나아가 그들이 처한 환경 하에서 갈등에 대처하는 태도가 균일하지 않다고 말한다. 특히 그러한 상이한 태도는 사람을 향하는 입장의 차이로 다음과 같이 나타난다고 말한다. 첫째, 사람들을 향해서 나아가거나(move toward people), 둘째, 그들에 대항하거나(against them), 셋째, 그들을 회피하는 형태가 그것이다.¹⁵⁾ 이는 각각 접근 행동, 반항 행동, 회피 행동이라는 대응체계로 확인되곤 한다. 한 인간의 삶에서 이 세 행동은 적절히 나타나지만 어느 한 행동이 두드러지는 경우 그의 인격의 특질 혹은 개

13) 위의 책, 31쪽.

14) Robert McKee, *STORY*, 고영범·이승민 역, 『STORY』, 민음인, 2015, 435쪽.

15) 이러한 유형 구분은 호나이의 기초적인 논의를 선명하게 응용한 결과다. Horney, Karen, *Our inner conflicts : a constructive theory of neurosis*, 이희경 외 역, 『카렌 호나이의 정신분석』, 학지사, 2006, 46-51쪽.

성으로 연결될 수 있다. 그 연장선에서 보면, 적의를 품은 서사무대 속 주인공 역시 ‘순응(compliance)’, ‘공격(aggressiveness)’, ‘냉담(alloofness)’의 방식을 활용해가며 갈등국면의 출구를 찾아간다고 할 수 있다.¹⁶⁾ 그러한 태도의 차이가 자기 개성으로 강화되는 과정에서 인물은 각기 다른 ‘추구 이상’과 세계에 대한 변별적 인식을 드러낸다.

프로이트, 융과 함께 심리학·정신분석학의 토대를 구축한 학자로 인정받는 아들러는 ‘개인심리학’으로 명명되는 분야를 개척했다고 회자된다. 그의 일부 이론을 앞서 설명한 호나이의 견해와 견줘보면, 서로의 논지를 보완하고 강화하는 부분이 있다. 대중적인 스토리 콘텐츠일수록 주인공의 목표에 대한 열망이 강조되고, 그가 공동체 내에서 합목적적 여정을 완수해 가는 존재라는 사실이 부각된다. 아들러는 개인의 목표에 대한 열망을 강조하는 한편 사회적 개인으로서 패배감, 열등감 등을 극복해가는 과정에 주목한다. 또한 그 역시 인간의 정신질환은 물론, 개인의 인격 혹은 성격을 결정하는 데, 선천적인 유전 요인 이상으로 후천적인 환경요인이 중요하다고 본다. 그 때문에 아들러의 개인심리학도 프로이트식 회귀적 관점, 곧 유아기의 성적 체험과 발달 과정에서의 외상 등에 주목해 현재 문제를 진단하는 방식과 구별된다.

서사성이 강한 스토리 콘텐츠는 목표에의 접근을 위해 미래를 준비하는 인물 유형이 묘사된다. 아들러 개인심리학의 핵심은, 인간 정신생활의 모든 현상이 미래의 상황에 대비한 준비 작업이고, 인간은 목표에 의해 자신의 생활양식을 갖춰가는 과정적 존재라는 것이다.¹⁷⁾ 특히 아들러는 개인을 사회의 구성원으로 놓고 공동체 안에서 목표 성취를 위한 방법을 선택하는 존재로 본다. 더 나은 미래를 상상하며 행동 양식을 만들어가는 존재로 진단한다.¹⁸⁾ 요컨대 인간은 생존을 보장받는 안전에의 추구를 넘어 우월을 향한 사회적 노력에 충실한

16) Horney, Karen, *Neurosis and Human Growth: The Struggle Toward Self-Realization*, 서상복 역, 『내가 나를 치유한다- 신경증 극복과 인간다운 성장』, 연암서가, 2016, 31-32쪽.

17) Horney, Karen, *Neurosis and Human Growth: The Struggle Toward Self-Realization*, 서상복 역, 『내가 나를 치유한다- 신경증 극복과 인간다운 성장』, 연암서가, 2016, 31-32쪽.

18) 위의 책, 203쪽.

동물이다. 그 과정에서 추구 이상과 행동 방식의 근본 동기를 자성하고 수정하는 노력을 동반해 간다.

캐릭터 동기화 이론 구축에 아德勒의 이론이 기여한 부분을 말하면, 개인마다 추구하는 목표에 따라 갈등에 대처하는 형태가 다르다는 것이다. 그의 이론을 응용해보면, 인간은 확장·지배 유형의 인물, 자책·의존 유형의 인물, 체념·자족 유형의 인물로 구분된다. 그들이 경험할 수 있는 자기 인식 왜곡 양상을 보면, 확장·지배 유형은 미화된 자기와 동일시 경향에 유의해야 하며 자책·의존 유형은 자기부정 경향을 극복해야 한다. 체념·자족 유형은 인생에 대한 방관자적 경향에 함몰될 수도 있다.¹⁹⁾ 이 같은 구분은 목표를 향해가는 인간이 가시화된 외적 갈등 아래에서 거치게 되는 심리 궤적을 짐작케 한다. 또한 개인의 불안 극복 방식에 착안해 ‘진실한 나’에 도달하는 내적 여정에 집중한 호나이의 견해와 상보적 관계에 놓인다.

웅은 1921년 심리학적 유형에 관한 연구를 출판하면서 그 결과물이 지난 20여년에 걸친 임상체험에서 주어진 것임을 밝힌다. 다양한 사회 계층에 놓인 인물들의 남녀 관계, 친구 관계, 적대적 인물과의 사적 관계 등에서 얻은 결과를 토대로 인간 심리의 기초적인 양상을 구분한 것이다. 자신의 논리를 확증하기 위해서 그는 스스로의 심리학적 특질에 대한 비판적 재인식 과정도 거친다.²⁰⁾ 일단 웅은 성격의 내향적·외향적 특성을 중요한 차이로 구분한다. 이는 개인이 가지는 관심의 방향, 리비도의 운동 방향에 의해 구별되는 ‘일반적 태도 유형’이라고 할 수 있다.

‘일반적 태도 유형’이 초석적 구분이라면, 기능적 특성의 발달 정도에 따른 차이는 이차적 구분에 해당한다. 이를테면 웅은 4가지 심리적 기능, 곧 ‘사고’, ‘감정’, ‘감각’, ‘직관’의 발달 수준에 따라 특수한 개인차가 가능하다는 점을 주장한다. 웅은 이를 ‘기능 유형’²¹⁾이라고 명명하는 바, 여기서 사고와 감정은 이

19) Wolfe, W. Beran, *How to be happy though human*, 박광순 역, 『아德勒의 격려』, 생각정거장, 2015, 23-25쪽.

20) Calvin S. Hall, Nordby, Vernon J, *(A) primer of Jungian psychology*, 김형섭 역, 『융 심리학 입문』, 문예출판사, 2004, 157쪽.

21) Carl Gustav Jung, *Grundwerk C. G. Jung · Grundfragen zur Praxis*, 한국융연구원 C. G. 융 저작 번역위원회 역, 『정신요법의 기본 문제』, 솔출판사, 2001, 244쪽.

성적 기능(합리적 유형)에 속하며, 감각과 직관은 비이성적 기능(비합리적 유형)에 해당한다. 이때의 ‘비이성’은 ‘반이성’을 칭하는 것이 아니며 상대적으로 이성과 무관한 속성이라고 할 수 있다.

요컨대 융은 ‘일반적 태도 유형’과 ‘기능 유형’의 결합 방식에 따라 인간 심리의 유형이 8가지로 나뉠 수 있다고 보았다. ‘외향적 사고/내향적 사고’, ‘외향적 감정/내향적 감정’, ‘외향적 감각/내향적 감각’, ‘외향적 직관/내향적 직관’이 바로 그것이다. 융은 이 8가지 인간유형이 의식적·무의식적으로 어떤 태도와 행동을 내보이는지 구분하여 보여준다. 물론 그는 간과해서는 안 되는 중요한 단서를 덧붙인다. “개별 사례를 자세히 연구하면 가장 많이 분화된 기능 외에 언제나 제2의 기능이 의식 속에 존재하며 영향력을 발휘한다는 규칙적 사실”²²⁾이 있다는 것이다.

바꿔 말하면, 8가지 인간유형 중 하나에 특화된 존재라고 할지라도, 상황에 따라 덜 분화된 이차적 유형 특성이 발휘될 수도 있다. 또한 각각의 태도와 기능은 의식적으로 자리 잡혀 있는 경우도 있고, 무의식의 수준에 머물러 있을 수도 있는데 이는 같은 유형에 속하는 인물들 내에도 광범위한 차이가 있을 수 있음을 일컫는다. 추후 논의하겠지만, 융의 이러한 입장은 스토리 콘텐츠에서 등장인물이 자신의 성향에 부합하는 보편적 선택을 했는지, 아니면 개성적 실천으로 새로운 전기를 마련하려 하는지 등의 여부를 살피는 데 유용하다. 때로는 캐릭터의 근본적인 성격 자질인 ‘기초 성향’과 상황에 따른 말과 행동으로 확인되는 ‘표층 양상’ 사이의 간극이 접합되고 이격되는 과정을 설명해준다. 유념할 것은, 보편적인 인간의 ‘일반적 태도 유형’은 잘 변하지 않는 반면, ‘기능 유형’은 상황에 따라 유동성이 더 크다는 것이다. 이를테면 스토리의 결절점, 혹은 핵심 결절점에 이르러 주인공의 의식에 어떤 계기가 주어졌을 때, ‘기능 유형’은 다른 양상으로 나타날 수도 있다.

또한 융은 인간의 성격 안에 일단의 잠재 인격들이 존재한다는 사실을 천명한다. 이때 인지적 또는 감정적 부조화에 의해 억압된 성격의 일부는 ‘그림자’²³⁾로 전락한다. ‘그림자’는 자아가 제어할 수 없는 무의식의 부정적 발현을

22) 위의 책, 329쪽.

촉발시킨다. 바람직하지 않은 이기적 선택과 행동의 원인이 되고 왜곡된 관계망을 강압적으로 구축하는 데 결정적으로 기여한다. 스토리 콘텐츠 속 인물들을 놓고 보면, 이 ‘그림자’의 특성들이 의식 안에 통합되어 효과적으로 절제된 인물도 존재한다. 그러나 어떤 인물은 ‘그림자’의 발현 순간을 빈번하게 보여주기도 한다. 여기서 더 나아가 사악한 범죄자나 반사회적 악인처럼 자신의 폭력성과 이기적 탐욕 등을 적극적으로 내보이며 ‘그림자’의 힘을 앞세워 살아가는 인물도 있다. 그래서 캐릭터의 성격을 유형화하는 과정에서 ‘그림자’의 표출 양상과 그 경향성은 매우 중요한 착안점이라고 할 수 있다.

본 방법론 구축 과정에서는, 융의 성격유형론을 응용한 MBTI의 해설도 참고할 것이다. MBTI는 융의 이론에 ‘판단’과 ‘인식’을 추가해 4가지 척도(외향/내향, 감각/직관, 사고/감정, 판단/인식)로 16가지 성격유형을 제시한다. 이는 개인의 평범한 행동과 실천이 선천적이고 심리적인 선호경향으로부터 비롯된다는 관점에 기초한다. 그러나 ‘일반적 태도 유형’과 ‘기능 유형’을 같은 수준에서 동등하게 논의한 부분 등은 융의 견해와 유리되는 면이 있다. 또한 ‘판단’은 ‘감각’, ‘사고’ 경향의 연장선에 놓고, ‘인식’은 ‘직관’, ‘감정’ 유형과 연결해 논의할 수 있는 것으로 보인다.

캐릭터 동기화 이론을 구축하는 데, 가장 초석적인 아이디어를 제공한 것은 성격유형검사로 광범위하게 활용되어 온 애니어그램이다. 주지하는 것처럼 애니어그램은 인간의 성격 유형을 아홉 가지로 구분하고 그 유형들 간의 관계를 기하학적 모델로 매우 간명하게 해설한다. 애니어그램의 기원에 대해서는 여러 논란이 있지만, 고대의 종교와 신화, 영지주의자의 귀납적 경험으로부터 얻어진 것으로 회자되기도 한다. 중요한 것은, 현대 심리학의 도움으로 해석에 있어서 풍부한 근거를 마련해 왔다는 점이다.

애니어그램의 관점에서 보면 인간은 육체적 존재이면서 영적 지향²⁴⁾을 가진

23) Stein, Murray, *Jung's Map of the Soul*, 김창한 역, 『융의 영혼의 지도』, 문예출판사, 2015, 157-158쪽.

24) Riso, Don Richard, Hudson, Russ *The wisdom of the enneagram :the complete guide to psychological and spiritual growth for the nine personality types*, 주혜명 역, 『애니어그램의 지혜』, 한문화멀티미디어, 2009, 21쪽.

존재다. 또한 본성에 따라 인식, 생각, 가치, 감정, 행동, 결정에 영향을 미치는 다른 신념을 가진다.²⁵⁾ 서사무대에서 자기 인생을 살아가는 등장인물들도 그 아홉 가지 유형 중 하나에 상대적으로 근접해 있을 수 있다. 인간은 각자의 잠재적 본성에 입각해 세계와 대화하며 서로 다른 방식의 결정을 내리고 행동한다. 자기 자신과 타인을 응대하는 방식이나 현실 상황을 수용·대처하는 태도 면에서도 다른 성향을 가진다. 그렇다면 애니어그램은 스토리 콘텐츠 내 캐릭터가 세계와 자기 자신을 보는 관점, 가치관, 문제해결 관습과 같은 보편적 경향을 파악하는 데 유용하다고 할 것이다.

마지막으로 피터슨과 셀리그만은 2000년도에 성격 강점에 대한 분류체계를 특정하는 거대한 프로젝트를 수행한 바 있다. 그들은 ‘무엇이 인간의 행복을 보장하는가?’에 대한 질문에 집중하면서 긍정심리학을 과학적으로 조명하는 연구를 진행한다.²⁶⁾ 그들은 미국정신의학회회의의 정신장애 진단 및 통계 편람(DSM)이 사실상 ‘불행한 인간’의 양상들에 대한 연구라는 점에 주목한다. 성격 기준에 대한 균형감을 제공하기 위해서는 긍정적인 성격 덕목에 대한 연구도 병행되어야 한다는 것이다. 결국 그들의 연구는 긍정적 성격을 이루는 핵심 특성들을 덕목화하여 제시하는 것으로 나아간다. 이는 도덕 철학자들과 종교 사변가들에 의해 역사적으로 보편화되어 온 논의들과 유리되지 않는다. 그들의 견해에 따르면 특정 인물을 성격이 좋다고 간주할 때 아래 나열된 ‘성격 강점 덕목’ 중 일부가 역치 이상으로 나타나야 한다.²⁷⁾ 표 안에 공존하는 ‘성격 약점 덕목’은 피터슨과 셀리그만의 성격 덕목 체계를 응용하여 그 반대의 속성을 나열한 것이다. 이를 본고의 논의와 연결하면, 각 캐릭터들은 스토리의 진행상의 결절점, 핵심 결절점에 이르러 보편적인 자기 성격의 강점 혹은 약점을 드러내거나 강화하며 때론 전혀 다른 유형의 덕목을 드러내며 스스로를 전환한다.

25) Jerom Wagner, *an instruction to the enneagram*, 김태홍 역, 『성격의 심리학』, 파라북스, 2006, 18쪽.

26) Christopher Peterson, Martin E. P. Selgman, *Character strengths and virtues : a handbook and classification*, 문용린 외 역, 『성격 강점과 덕목의 분류』, 한국심리상담연구소, 2009, 10-11쪽.

27) 위의 책, 44쪽.

[표 3] 피터슨과 셀리그만의 이론을 응용한 성격 덕목²⁸⁾

성격 강점 덕목		성격 약점 덕목	
지혜와 지식	창의성	어리석음과 무지	상투성
	호기심/학구열		권태/의욕결여
	개방성		폐쇄성
	통찰		우둔함
용기	용감	두려움	비겁
	인내		분노
	진정성		이중성
	활력		무기력
인간애	사랑	물인정	증오
	친절		냉대
	사회성		반사회성
정의	시민의식	불의	이기주의
	공평		차별
	리더십		분쟁
절제	용서와 자비	무절제	복수
	겸손과 겸양		오만과 독선
	신중함		경박함
	중용		경박
	자기조절		방종
초월성	심미안	근시안	몽매
	감사		냉정
	희망		절망
	유머		무뚝뚝함
	영성		세속성

아래 제시한 캐릭터 유형표는 지금까지의 논의를 바탕으로 작성된 것이다. 지면의 제약상 기존 콘텐츠를 대상으로 한 검증 과정 전체를 소개할 수는 없지만 소위 ‘천만 영화’로 불리는 22편(2018년 10월 현재)²⁹⁾의 영화와 2000년대 이후 한류 드라마를 통해 교차 검증을 거쳤다.

28) Christopher Peterson, Martin E. P. Selgman, 앞의 책, 62-63쪽.

29) 22편의 영화 중 한국영화는 <명량>, <신과 함께 -죄와 벌> 등을 포함해 17편이고 외국영화는 <아바타>, <겨울왕국> 등을 포함해 5편이다. 이 작업은 본 연구자가 수행 중인 연구 영역(발주처: 경제인문사회연구회) “한류 스토리 콘텐츠의 캐릭터 유형 및 동기화 이론 연구- 한류 3.0 시대를 견인할 스토리 기획·창작 모델 개발”의 사전 준비로 진행되었다.

[표 4] 스토리 콘텐츠에서 캐릭터 유형

㉠	㉡	㉢			㉣	㉤	㉥	㉦	㉧
캐릭터 유형	심리 적 토대	추구 (활용) 가치	부정 적 태도	방 어 기 제	성격강 점	일상 적 행동 패턴	의 식 경 향	자기 인식 왜곡 양상	그림자 의 발현양 상
1 (효율적 인)전략 가	외 향 적 사고/ 내 향 적 사고/ 외 향 적 감정/ 내 향 적 감정/ 외 향 적 감각/ 내 향 적 감각/ 외 향 적 직관/ 내 향 적 직관	실용성 효율성 유능함	계산적 성급함 기계적	일체감, 부정	개방성, 호기심	경쟁적 성취 능률 추구	확장· 지배 유형	미화 된 자 기와 동시 경향	승리감 에 몰입. 극도의 경쟁심. 과잉의 권리 주 장. 완벽 에 대한 몰입. 제 어와 통 제. 우월 감 확보 와 자기 미화
2 (주도적 인)지배 자		권력 결단 력 단 호 함 권위	호전적 지배욕 과시욕	부정	용감, 리더십				
3 (정의로 운)이상 주의자		정의 완벽 도 덕 성 개 혁 성	엄격함 분노 집착 비판적	반응 형성, 투사	리더십, 신중함, 심미안, 희망, 통 찰				
4 (초월적 인)예언 자		공동 체성 합목 적성 미래 지향 성	비현실 적 계 몽적 통제욕	이타 주의	리더십, 심미안, 희망, 통 찰	협력 적 관 계 조 화 추 구	자책· 의존 유형	자기 부정 경향	인정 행 동에 몰 입. 순응 과 유화. 애정 충 족에 집 착
5 (헌신적 인)조력 자		사랑 인정 이타 성	소유욕 이해요 구 질 투심	억압	진정성, 사랑, 자 기 조절, 겸손과 겸양, 감 사				
6 (충직한) 공리주 의자		충성 순종 준비 성	수동적 근심 공포 보수적	투사	인내, 친 절, 자기 조절				
7 (조용한)		조화 지속	야합 우유부	자아	사회성, 시민의				

평화주의자		성공성	단타분함	도취	식, 공평, 중용, 감사				
8 (냉철한) 분석가		분석적 탐구 지혜로움	객관화 부정 추상적 오만함	고립	학구열, 통찰, 신중함				
9 (독립적인) 해결사		자유평정심 무갈등	금욕적 냉정은둔 극기	동일시, 부정	인내, 자기조절				
10 (낭만적인) 몽상가		독창성 창의성 영감 개성	유별남 변덕 신경질적 기복	승화 ³⁰⁾	창의성, 심미안, 유머, 영성	자족적응 독립 추구	체념·자족 유형	인생 대안 관적 경향	자족과 독립에의 추구. 현상유지에 집착
11 (자족적인) 모험가		즐거움 명랑함 다재다능 열정	수다스러움 자기도취 충동적 독단적	격리, 합리화 ³¹⁾	개방성, 활력, 심미안, 유머				

[표 4]에 제시된 ‘스토리 콘텐츠에서 캐릭터 유형’에 대한 구축 논리를 요약적으로 첨언하면 다음과 같다.

첫째, 개별 칸 단위로 다음과 같은 이론적 배경을 가진다. ㉠은 애니어그램에 깃든 통찰을 수정·보완·발전시킨 결과다. ㉡은 융의 심리 유형과 ‘그림자’에 대한 논의를 응용한 것이다. ㉢은 피터슨과 셀리그만 성격 강점 덕목을 캐릭터 유형과 결부시켜 안배한 것이다. ㉣은 카렌 호나이의 견해를 참고하여 캐릭터

30) 애니어그램에 관한 일부 저술에서는 유사 인물 유형에 ‘수용’, ‘동화’의 방어기제가 작동하는 것으로 본다.

31) 애니어그램에 관한 일부 저술에서는 유사 인물 유형에 ‘승화’의 방어기제가 작동하는 것으로 본다.

들의 심리적 특성들을 고려한 결과다. ㉔은 아들러의 논지를 분석하여 각 유형의 특성에 맞게 보강하였다.

둘째, 애니메이션을 응용한 과정을 따로 언급하면, 해당 분야에서 일반화 된 분류체계 등을 일부 변경하거나 새롭게 보충하였다. 특히 ‘(초월적인) 예언자’ 유형과 ‘(독립적인) 해결사’ 유형은 수정·보완된 캐릭터가 아니라 새롭게 추가 된 경우다. 먼저 ‘(초월적인) 예언자’유형은 일상적 현실에서는 극히 드문 유형 이라 할 수 있다. 그러나 스토리 콘텐츠에서는 간달프(<반지의 제왕> 시리즈) 나 덤블도어(<해리포터> 시리즈)같은 ‘(초월적인) 예언자’ 유형이 빈번한 편이 다. 한편 ‘(독립적인) 해결사’ 유형 역시 주변에서 만나기 힘든 극화된 캐릭터라 고 할 수 있다. <레옹>의 레옹 같은 인물을 떠올려도 좋을 것이다.

셋째, ‘(정의로운) 이상주의자’와 ‘(초월적인) 예언자’의 경우 일상적 행동 패턴에서 ‘경쟁적 성취·능률 추구/협력적 관계·조화 추구’ 유형 중 어느 한쪽에 속 하지 않는다. 의식경향에 있어서는 스토리 맥락에 따라 ‘확장·지배 유형/자책·의존 유형’ 중 어디에도 속할 수 있다.

넷째, 마찬가지로 ‘(냉철한) 분석가’와 ‘(독립적인) 해결사’ 캐릭터도 스토리 콘텐츠의 성격과 목적, 개성에 따라 ‘협력적 관계·조화 추구/자족적 적응·독립 추구’ 사이에서 유동적일 수 있다. 마찬가지로 그들은 ‘자책·의존 유형/체념·독자 유형’의 특성 중 하나의 의식경향을 보일 수 있다.

다섯째, 이는 미리 유념해야 할 논점인데, 스토리 콘텐츠 속 등장인물이 하나의 캐릭터 유형으로 단순 분류되는 경우가 오히려 드물다는 것이다. 다시 말해 한 인물이 여러 캐릭터의 성격을 동시에 지닐 수 있지만, 그럼에도 그 인물의 우성적인 성향과 행동 특성, 태도, 추구 가치를 바탕으로 더 근본적인 유형을 찾아낼 수 있다. 마주한 사건, 해결해야 할 상황, 새롭게 형성된 관계 등에 의해 성격적 특성의 발현태가 변해갈 수도 있다. 다음 장에서 더 설명하겠지만, 대개의 인물들은 정신적·영적으로 고양되기도 하고 ‘그림자’에 함몰돼 나락으로 떨어지기도 한다. 그러한 차이의 스펙트럼 내에서 캐릭터는 ‘기초 성향’과 변별되는 ‘표층 양상’을 내보이기도 한다. 캐릭터 구분의 관습 중 하나인 ‘평면적/입체적’ 인물은 캐릭터의 표층 양상과 기초 성향이 서로 접합되어 있는가의

여부를 두고도 파악된다.

요컨대 [표 4]의 유형 구분은 스토리 콘텐츠 비평, 특히 캐릭터 분석 과정에 세밀한 방법론이 된다. 그보다 더 중요한 것은 기획과 창작을 시도할 때에도 유의미한 관점을 제공한다는 점이다. 그러나 캐릭터 이론이 이 같은 유형론에 그친다면, 역동적으로 변화해가는 ‘과정으로서의 캐릭터’를 파악할 순 없다. 따라서 다음 장에서는 등장인물의 동기화 패턴을 살피면서 캐릭터가 스토리의 맥락과 관계 맺는 절차를 검토해보기로 하겠다.

2.2.2. 동기화 절차에 대한 서사학과 ‘자기’ 이론

앤드루 호튼(Andrew Horton)은 캐릭터에 실질적인 인격을 부여하면서 입체성을 확보하는 시나리오 쓰기를 강조한 바 있다. 다음 인용문은 그의 주관을 적확하게 드러낸다.

캐릭터 중심 시나리오의 캐릭터를 ‘존재의 정체적 상태(static state of being)’가 아닌 ‘생성의 역동적 과정(dynamic process of becoming)’으로 이해한다. 후자를 우리는 카니발성(the carnivalesque)이라 부를 것이다. 그것의 맥락 하에서 캐릭터는 그 안에 수많은 ‘목소리들’이 거주하는 존재로 인식되며 그 목소리들은 각각 고유의 역사, 욕구, 취향, 한계, 즐거움, 리듬 등을 갖는다. 카니발성은 이러한 캐릭터의 중단 없이 늘 변화하는 상태를 의미한다.³²⁾

위의 인용문에 등장하는 핵심 개념어 중 ‘카니발성’과 ‘중단 없이 늘 변화하는 상태’라는 표현은 매우 중요하다. 앞서도 밝혔지만, 스토리 콘텐츠는 수용자에게 자신의 변화무쌍한 인생을 시뮬레이션해보는 압축적 장으로 존재한다. 그래서 인문적 가치를 갖는 스토리 콘텐츠는 늘 변화하는 인생의 노정을 성찰하게 한다. 그 때문에 단일한 성격 유형으로 보이는 등장인물이라 할지라도 스토

32) Andrew Horton, *Writing the character : centered screenplay*, 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래, 2013, 27쪽.

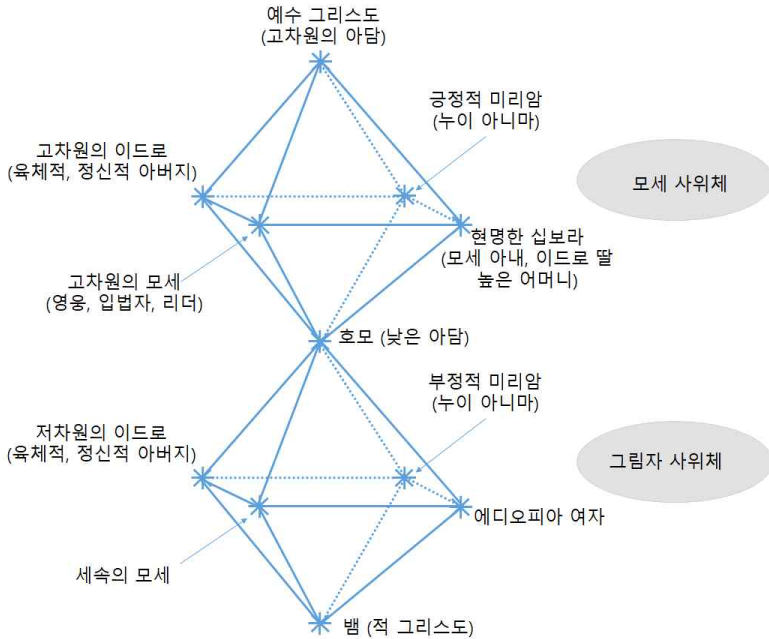
리의 맥락과 영향력을 주고받는 방식, 특히 스토리 흐름에 동기화되는 방식이 일관된 ‘지향성’으로 요약되는 것은 아니다. 더 정확히 말하면 등장인물의 말과 선택, 행동 등이 예상 가능한 스테레오 타입을 반복하는 것은 아니다.

그래서 마이클 티어노(Michael Tierno)는 아리스토텔레스의 말을 빌려 ‘극적인 통일감’을 갖는 스토리의 제재가 ‘인물’이 아니라 ‘행동’임을 강조한다.³³⁾ 주인공은 말과 행위, 선택과 실천을 통해 사건을 주도하며, 그렇게 만들어진 사건들은 스토리의 맥락에 복잡다단한 활기를 만든다. 그렇다면 ‘중단없이 늘 변화하는 상태’에 있는 인물의 ‘목소리들’에 대한 논의가 필요하다. 이에 대해 웅이 『아이온』에서 기술한 ‘자기(self)’에 관한 도식은 매우 흥미 있는 논점을 제공한다. 그는 모든 인간이 원형의 날인을 지니고 있으며 자기 안에 신의 형상(God-image)을 지니고 있다고 말한다.³⁴⁾ 이때 어떤 원형 이미지는 자아에 침투하여 특유의 가치, 지향, 소리, 정체성 등을 창조한다고 말한다. 자아는 원형적인 ‘자기’ 이미지 사이에 둘러싸여 있으며 영적으로 고양되기도 하고 어두운 무의식의 그림자에 사로잡혀 가라앉기도 한다. 무의식에 놓인 부정적 본능의 영역을 지나 더 아래로 내려가면 물질 자체, 심지어 원소에 가까운 ‘자기’ 이미지를 맞닥뜨리게 된다.

웅은 지난 2000여년 간 서구 문화의 배면에 존재해 온 영지주의, 점성술, 연금술이 낳은 상징 위에 성경 속 인물 표상을 얹혀 그 같은 상상을 구체적으로 도식화 한다. 이 ‘자기’에 대한 도식은 원소와 물질 단위의 극에서 그림자의 극을 지나 영적 극으로 올라가는 네 개의 사위체(콰테르니오)로 가시화 된다. 이 중 언어로 논리화하기 힘든 하위 두 개의 사위체를 제외하고 캐릭터의 의식과 무의식, 영적 인간과 육적 인간, 이상적 관계상과 타락한 관계상을 총체적으로 확인시키는 상위 두 개의 사위체에 주목해보고자 한다.

33) Michael Tierno, *Aristotle's Poetics for Screenwriters*, 김윤철 역, 『스토리텔링의 비밀』, 아우라, 2014, 48쪽.

34) 위의 책, 231쪽.

[그림 1] 모세·그림자 사위체³⁵⁾

구약성경에서 모세가 영웅적 여정을 실천하는 순간들에 주목해 보면, 그의 장인이었던 이드로와 누이였던 미리암, 아내였던 십보라는 영적으로 고양된 ‘높은 자기’를 완성하는 관계상을 이룬다. 그러나 모세가 속세에서 문제적인 실천을 보였던 장면들을 떠올리면 네 인물의 연결망이 내면의 ‘그림자’를 이루는 관계상으로 재기술될 수 있다. 요약하면 인간은 자아의식의 평범한 극점에 위치한 ‘호모’에서 상승과 하강을 반복하며 ‘자기’를 이루는 대별되는 관계상을 내면화해갈 수 있는 것이다. 인간은 그 역동적인 변화 가능성 속에서 미래를 모색해 간다.

이러한 설명은 ‘중단 없이 늘 변화하는 상태’에 놓인 스토리 콘텐츠 속 캐릭터의 내면을 파악하는 데 유의미한 관점을 제공한다. 먼저 보편적인 스토리 콘

35) 이 도식은 다음 두 책에서 참고했다. Carl Gustav Jung, *Aion*, 김세영 역, 『아이온』, 부글북스, 2016, p.310.; Stein, Murray, 앞의 책, 235-237쪽.

텐츠에서 캐릭터들이 형성할 수 있는 관계 유형의 최대치를 고려하면 아래와 같이 분류해볼 수 있다.³⁶⁾ 이는 모세, 이드로, 미리암, 십보라가 서로 맺었던 관계상을 포함하며 그 외에도 현실을 살아가는 인간이 맺을 수 있는 긴장 관계의 유형들이다.

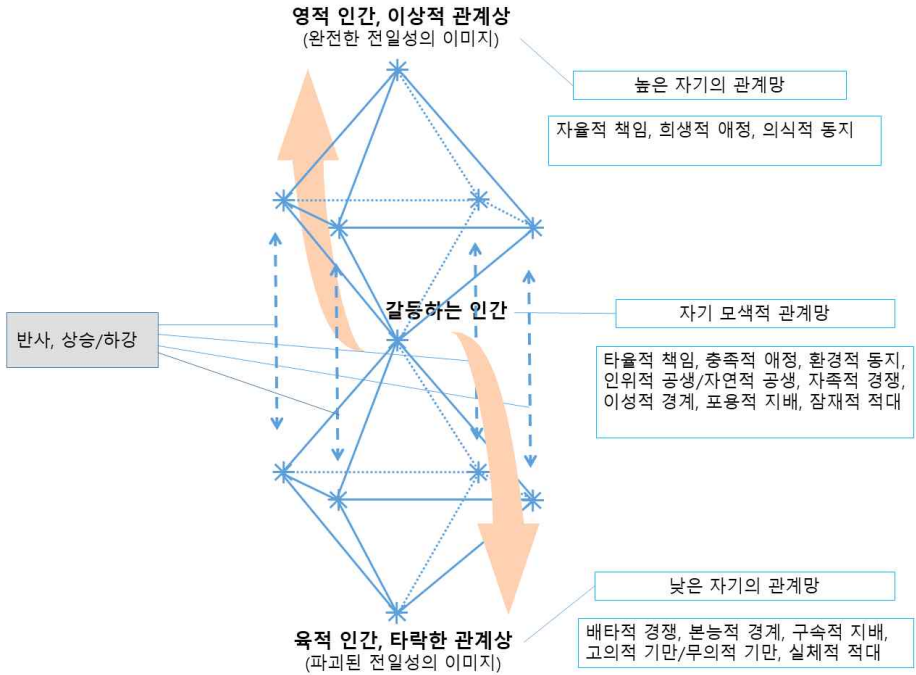
[표 5] 스토리 콘텐츠 속 관계유형과 그 구조

관계 유형	세부 분류	관계 양상	위계의 형태
책임	자율적 책임/타율적 책임	쌍방적/ 일방적	수직적/ 수평적
애정	희생적 애정/충족적 애정		
동지	의식적 동지/환경적 동지		
공생	인위적 공생/자연적 공생		
경쟁	배타적 경쟁/자족적 경쟁		
경계	본능적 경계/이성적 경계		
지배	구속적 지배/포용적 지배		
기만	고의적 기만/무의적 기만		
적대	잠재적 적대/실체적 적대		

구체적으로 설명하면 캐릭터 관계망은 9가지 관계 유형으로 나타나며 몇 가지 세부 기준에 따라 재분류도 가능하다. 영웅적 여정을 감당하는 선한 주동인물들은 실존적 갈등의 세계에서 자기 모색적 주체가 되어 영적으로 고양되는 세계, 윤리적 형이상학의 세계와 합일되기 위해 싸운다. 그러한 ‘상승’을 통해 전일적인 관계상을 꿈꾸고 의도한다. 그러나 그들 중 상당수는 육체적 세계, 무의식의 동역학이 작동하는 부정적 그림자의 세계를 헤매기도 하며, 그 세계를 둘러싼 관계상에 고통 받는 과정을 거친다. 그래서 [표 5]의 관계 유형을 융의 사위체 이론에 입각해 그 양상을 설명해보면 다음과 같은 설명이 가능할 것이다.

36) 이는 22편의 ‘천만 영화’에 대한 분석을 중심으로 작성된 인물 관계 유형의 최대치이다.

[그림 2] 갈등하는 인간의 내적 상승과 하강



스토리 흐름을 갈등의 고저에 따라 ‘발단-전개-위기-절정-결말’로 보는 관습은 캐릭터의 역동적인 영향력을 배제한 언술에 해당한다. 등장인물들은 결국 갈등하는 인간이며, 자기 모색적 주체가 되어 긍정적으로 고양되기도 하고 나락으로 떨어지기도 한다. 그때마다 관계망이 바뀌는 것은 물론 스토리 맥락에 미치는 영향관계도 바뀐다. 그 과정에서 고유한 심리 궤적을 밟아가는 바, 각각의 동기화 단계에 유념하면 ‘출발-입사-전환-결정-평정-강화’의 순환을 확인할 수 있다. 이를 동기화 메커니즘이라고 부른다면, 그 질차적 단계는 주동인물군, 특히 주인공에게 매우 적확하게 나타난다.³⁷⁾ 이러한 동기화 과정 중 ‘입사’, ‘전환’, ‘결정’, ‘평정’의 순간들은 스토리텔링의 결절점, 혹은 핵심 결절점

37) 물론 이야기 세계 전반에 영향을 끼치며 입체성을 갖고 등장하는 반동인물군에도 적용될 수도 있다.

과 일치할 가능성이 매우 크다. 핵심 동기화의 순간으로 변별해볼 수 있는 것이다. 연속극 형태의 TV 애니메이션이나 드라마 등은 이러한 동기화 메커니즘이 매 회차 나타날 수 있고, 때론 두세 회차에 걸쳐 한 싸이클로 나타나기도 한다.

중요한 것은, 이 같은 메커니즘은 ‘스토리 시간’을 따라서도 구축이 가능하고, ‘담화 시간’을 따라서도 파악된다는 사실이다. 영화를 대상으로 말하면, 재생되는 영상을 수용하는 데 필요한 수용자의 현실적 시간이 존재한다. <건축학개론>을 예로 말하면 ‘수용 시간’(러닝 타임) 116분이 바로 그것이다. 그런데 이 영화는 주인공들의 스무 살 무렵과 15년이 지난 현재를 오가며 진행된다. 그러니까 이 영화의 ‘스토리 시간’은 대략적으로 15년이라고 할 수 있다. 그런데 여기에 ‘담화 시간’이라는 다른 결이 존재한다. 잘 알려진 대로 <건축학개론>은 현재와 과거의 정보를 유기적으로 통제하면서 연대기적 시간 흐름에서 벗어난 플롯 구조를 내보인다. 주인공들의 기억과 체험의 지속 시간만을 따지면, 그들이 스무 살이던 무렵의 며칠과 서른다섯 살 무렵의 며칠을 다룰 뿐이고, 영상화 된 각각의 날들이 24시간이라는 하루의 길이를 모두 보여주는 것도 아니다.³⁸⁾ 이러한 영화적 시간성과 결부지어 동기화 메커니즘을 설명하면, ‘스토리 시간’과 ‘담화 시간’에 따라 캐릭터를 파악하면 동기화 과정이 다소 다른 메커니즘으로 분석될 수 있다. 요약하면, ‘스토리 시간’에 따른 동기화 메커니즘은 영화가 끝난 후 서사 정보를 연대기적으로 정리할 때 조망되는데, 상대적으로 해당 캐릭터의 ‘기초 성향’을 확인시키는 경우가 많다. 반면 ‘담화 시간’에 따른 동기화 메커니즘은 연출자의 편집 전략과 의도에 따라 도출되는데, 대체로 캐릭터의 ‘표층 양상’을 짐작케 한다.

그렇다면 주인공을 중심으로 각 동기화의 순간을 설명해보도록 하겠다. 먼저 ‘출발’은, 갈등이 잠재된, 혹은 야기된 세계를 향해 최초의 변화를 내보이는 장면에 해당한다. 그러나 이때의 변화는 의지적인 결단의 결과가 아닐 수 있다. 주인공이 그간 보지 못했던 세계를 향해 의지적으로 정향 되는 첫 번째 전환은 ‘입사’다. 부연하면 ‘출발’ 단계의 주인공은 자율적으로 소명을 수용하지 못했

38) 영화적 시간성의 차원에 대한 논의는 다음 글을 더 참고할 것. 서정남, 『영화 서사학』, 생각의 나무, 2004, 130-132쪽.

을 수 있다. 반면 ‘입사’ 장면에서는 문제의 근원을 향해 나아가려는 최초의 자기 결정이 나타난다. 그러나 이때까지도 문제와 갈등의 본질을 이해한다거나 자기를 둘러싼 조건이나 환경, 그리고 무엇보다 자기 자신의 능력과 닥칠 고난의 내용을 정확히 인지한 것은 아니다.

두 번째 핵심 동기화 장면에 해당하는 ‘전환’은 주인공이 불거진 갈등, 초래된 문제를 정확하게 이해한 최초의 순간을 말한다. 이때 주인공은 세계(주변 인물 포함)에 대한 다른 인식을 갖게 되고, 환경과 관계 맺는 태도에 변화를 보이기 시작한다. 그래서 [표 5]의 관계 유형을 토대로 말하면 기존부터 연결되어 온 인물들과의 관계유형에 의미심장한 변화가 나타나는 경우도 많다. 대중적인 스토리의 주인공일수록 행위의 목적, 목적에 도달하는 방식, 관계를 맺는 태도 등을 수정하곤 한다. 웅이 제안한 인간의 ‘심리적 태도’ 중 ‘일반적 태도 유형(내향적/외향적)’의 변화까지는 아닐지라도 ‘기능 유형(감정/감각/직관)’의 활용이 달라질 수도 있다.

세 번째 핵심 동기화 장면인 ‘결정’에 대해 말하면, 주인공이 최후의 대결, 혹은 최종적인 희생을 각오하는 단계라고 할 수 있다. 갈등 곡선이 분명한 아크 플롯의 서사라면, 주인공이 지녀온 ‘추구 가치’가 안팎으로 공표된다. ‘결정’ 장면에 이르러서도 주인공의 ‘심리적 태도’가 일관되게 이어지는 경우가 없진 않다. 그러나 ‘전환’ 장면에서 주인공의 ‘기능 유형’이 변화하지 않았다면 이 단계에서는 변화될 확률이 매우 높다. 때로는 ‘일반적 태도 유형’에 있어서 이전과는 다른 경향이 가시화되기도 한다. 흥미로운 것은, 영웅적 여정을 달려 온 주인공일수록 희생을 동반한 대결의지를 내보이고, 그 근본적 동기를 자신의 이익에 두지 않는다는 사실이다. 바꿔 말하면, ‘결정’ 단계에서 주인공의 말과 행동은 사랑하는 상대, 추구하던 이상, 수호해야 할 공동체의 이익으로 나아가곤 한다.

네 번째 핵심 동기화 장면인 ‘평정’은 스토리 맥락상 갈등의 극점을 넘어서는 순간을 말한다. [표 4]를 경유해 보면, 이 장면에서 보편적인 주인공은 ‘추구(활용) 가치’의 긍정적 일면을 비약적으로 부각시킨다. 또한 그가 취하는 태도 안에서 ‘성격 강점’이 매우 분명한 수준으로 확인되기도 한다. 상징적·실체적

희생을 통해 승리를 쟁취하는 스토리의 경우에는 그의 성격 강점이 곧 교훈과 계몽의 논리로 승화되어 주제 의식과 연결되기도 한다. 이후 이어지는 ‘강화’는 서사적으로 주인공을 둘러싼 관계망의 도착점을 확인시킨다. 이야기의 평형상태, 곧 밸런스의 회복이 공지되는 경우가 많다. ‘강화’ 단계는 일반적인 서사 단계 모형으로 말하면 ‘갈등 해소 국면’에 해당하는 데, 굳이 이 용어를 사용한다면 ‘갈등 해소 국면’에 이르러 캐릭터의 내면에 나타나는 감정과 태도에 주목했기 때문이다. 이때 주인공은 최후의 자기 대면을 하며 수용자는 그의 미래에 대한 전망을 갖게 된다. 주지할 것은, ‘강화’의 순간이 갈등의 해소 국면에 관한 사족처럼 비칠 수 있어서 쉽게 생략되기도 한다는 사실이다.

지금까지 논의한 바를 토대로 캐릭터 동기화 메커니즘의 패턴을 요약적으로 확인해보도록 하겠다.

첫째, 스토리 콘텐츠의 성격에 따라 ‘출발’과 ‘입사’가 동시적으로 붙을 수 있다. 영웅적 여정의 출발이 의지적 결단의 결과일 수 있다.

둘째, ‘전환’의 시점이 일찍 오는지, 늦게 오는지에 따라 긴장의 비약 정도가 달라질 수 있다. 예를 들어 충분한 분량으로 서사 정보가 축적되어 스토리 맥락이 형성된 이후 ‘전환’이 나타나면 긴장성이 훨씬 커진다.

셋째, 장르 관습에 충실한 스토리의 경우 [표 5]의 관계 형태 중 특정 유형이 핵심적 관계망으로 가시화될 수 있다. 예컨대 범죄물과 스릴러물은 기만관계가 매우 중요한 유형으로 활용되기도 한다.

넷째, 스토리 콘텐츠의 개성에 따라 ‘입사’와 ‘전환’ 단계 중 어느 하나가 두 차례에 걸쳐 나타날 수 있다.

다섯째, 보편적으로 ‘전환’ 단계를 통과한 이후부터 주인공을 둘러싼 관계망은 중층적 의미를 획득해가기 시작한다.

여섯째, 연속극 형태의 드라마, 애니메이션의 경우 큰 스토리 줄기를 따라 ‘동기화 메커니즘’이 파악될 수 있지만, 매 에피소드, 혹은 몇몇 에피소드 단위로 미시적인 ‘동기화 메커니즘’이 단속적으로 나타날 수 있다.

일곱째, 선악구도가 고정된 스토리, 혹은 극단적으로 평면적인 인물들이 역

어가는 스토리가 아닌 이상 선한 주인공도 한 번 이상 [표 3]의 ‘성격 약점 덕목’을 내보인다. [표 4]로 말하면 ‘부정적 태도’, ‘방어기제’, ‘자기인식 왜곡 양상’, ‘그림자의 발현양상’ 등을 보일 수 있다.

여덟째, 극적인 성장서사로 진행되는 스토리의 경우 주인공이 ‘출발’, ‘입사’ 단계에서 부정적 방향으로 동기화될 수 있다.

아홉째, ‘입사’와 ‘전환’ 중간에 주인공의 의지가 꺾절되는 순간(잠시의 착각, 실수, 부정적 욕망에 이끌림, 외부의 유혹에 흔들림)이 한 번 이상 발생하는 경우가 많다. 그 정도가 강렬할수록 스토리의 갈등곡선은 극적으로 상승한다고 할 수 있다.

열째, 주인공의 여정을 막아서는 반동인물의 정체가 뒤늦게 밝혀지는 스토리에서는 반동인물의 초반 동기화 장면에서 [표 3]의 ‘성격 강점 덕목’이 부각될 수 있다. 특히 서스펜스, 혹은 반전의 쾌감을 견인하기 위해 스토리 초반 [표 2]의 ‘추구(활용) 가치’가 긍정적으로 내비쳐질 수 있다.

열한째, ‘평정’의 순간은 두 번 이상의 연속된 사건, 곧 복수로 찾아올 수 있다. 특히 물질적·실리적 성취를 이루는 ‘평정’과 정신적 안정을 되찾는 의미에서의 ‘평정’이 있을 수 있다. ‘평정’의 순간이 ‘강화’의 순간과 붙어서 구분되지 않는 경우도 많다.

열두째, 앞에서 한번 언급한 바 있는데, ‘강화’ 장면은 생략될 수 있다.

3. 캐릭터 동기화 이론을 적용한 스토리텔링 분석

3.1. 한류 드라마 분석

3.1.1. <별에서 온 그대>

드라마는 영화와 마찬가지로 ‘캐릭터 유형’과 ‘스토리텔링 동기화’의 메커니즘을 공유하는 것으로 보인다. 실제로 등장인물의 ‘캐릭터 유형’과 이들의 성격 변화는 동기화의 순간들에 밀접하게 결부되기도 한다. 그러나 연속극 형식의 드라마는 비교적 긴 담화 시간으로 인해 영화와 조금 다른 동기화 메커니즘을 따르기도 한다.

연속극은 이야기의 진행이 회차 간의 연결을 통해 이루어진다. 그로 인해 드라마는 영화와 변별되는 내러티브 전달 방식을 선택하기도 한다. 이를테면 한국의 연속극은 회차 종료시마다 수용자의 궁금증을 유발하는 사건을 배치하곤 한다. 더 자세히 말하자면, 드라마는 첫 장면이 지난 회차의 마지막 장면과 중첩되는 경우가 많다. 이는 수용자의 감정을 환기하기 위한 전략으로 볼 수 있다. 반면, 스토리콘텐츠의 장르적 특성과 에피소드적 구성이 강조되는 미국 드라마의 경우 이 같은 방식에서 조금 더 자유로운 경향을 보이기도 한다.

드라마의 긴 담화 시간은 사건 구성에도 직접적인 영향을 끼친다. 인물과 사건의 관계가 연쇄되는 과정에서 특정한 결절점이 반복되는 순환적인 서사 전개가 나타나기도 한다. 전체적인 스토리 시간 안에서는 ‘출발’, ‘입사’, ‘전환’, ‘결정’, ‘평정’ 등의 진척이 이루어지지만, 담화 시간 중에는 잠시간의 퇴행적인 갈등 양상이 표출되는 것이다. <별에서 온 그대>(이하 ‘별그대’)에서 드러나는 구체적인 사건으로 보자면, ‘도민준(김수현 분)과 천송이(전지현 분)의 만남과 이별’ / ‘이재경(신성록 분)의 악행에 대한 추적과 실패’의 반복적인 사건구조가 여기에 해당한다. 이러한 동기화 메커니즘은 매 회차 나타날 때도 있고, 때론 두세 회차에 걸쳐 한 싸이클로 나타나기도 한다.

한편으로 한국의 연속극은 사전 제작으로 완결되는 예가 극히 드물며 얼마간의 녹화 여유분을 두고 방영되곤 한다. 시청률에 민감한 연속극의 특성상 다양한 시청자의 요구를 수렴하는 서브플롯의 활용이 두드러지기도 한다. 그러한

이유로 드라마는 서사 외적인 요소가 서사 내부에 개입할 여지가 많은 스토리 콘텐츠이기도하다. 시청자의 즉각적인 반응과 요구, 배우의 사정 등이 캐릭터의 비중이나 성격에 직접적인 영향을 끼치기도 한다. 그렇기 때문에 드라마의 인물상은 초기 기획에서 벗어나는 경우가 적지 않다. 입체적인 인물은 서사 진행 단계에서 큰 폭의 성격 변화를 보이기도 한다. 혹은 인물의 스토리 동기화 과정이 매우 밀착되어 나타나기도 한다. 중국에는 기초 성향이 뒤바뀌는 경우도 있다. 이처럼 드라마의 내러티브 구성은 다양한 변수를 지닌다. 그러나 반대로 이야기 한다면, 일정한 소구력을 가진 드라마 캐릭터의 유형과 동기화에 대한 분석은 대중의 요구를 읽어낼 수 있는 기회를 제공한다고 할 수 있겠다.

[표 6] 스토리 콘텐츠에서 캐릭터 유형

캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상	캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상
1 (효율적인) 전략가			7 (조용한) 평화주의자		
2 (주도적인) 지배자			8 (냉철한) 분석가		
3 (정의로운) 이상주의자			9 (독립적인) 해결사		

<p>4 (초월 적인) 예언자</p>	 	 	<p>10 (낭만 적인) 몽상가</p>		
<p>5 (현신 적인) 조력자</p>	   		<p>11 (자족 적인) 모험가</p>		
<p>6 (충직 한) 공리주 의자</p>		 			

<별그대>는 복합적인 장르 속성을 지닌다. 굳이 분변해보자면 판타지, SF, 대체역사물, 코미디, 범죄, 로맨스 등의 장르 관습이 나타난다. 그러나 근본적으로는 로맨틱 코미디의 관습에 기대어 사건이 전개 된다. 인물설정에 있어서도 외계인과 소시오패스 등 다른 장르 서사물에서 관습화된 특수한 캐릭터가 등장하기도 한다. 이를 바탕으로 <별그대>는 큰 틀에서 로맨스/범죄물이라는 이질적인 플롯이 동시에 진행된다.

<별그대>는 삽화를 경유해 서사를 입체적으로 추동하는 독특한 스토리텔링 전략을 보여준다. 이는 주로 회차의 종료시점, 그러니까 일반적으로 예고편이 나오는 때에 등장인물의 인터뷰 및 후일담을 보여주는 형식으로 진행된다. <별그대>의 삽화적 사건은 다음과 같은 서사적 효과를 노린다. 첫째, 인터뷰를 통해 인물의 내면 심리를 공지한다. 주로 도민준과 천송이가 그 대상으로 등장하며 서로에 대한 인상과 감정을 고백하는 방식이다. 둘째, 극적 긴장감을 이완하는 코믹 릴리프(Comic Relief)로서의 기능을 지닌다. 셋째, 이미 일어난 사건에 대한 은폐된 정보를 보충한다. 특히 첫 번째와 세 번째 기능은 인물의 중요한 동기화 순간에 결부되기도 한다. 예컨대, 의식적으로 천송이를 멀리 하던 도민준이 초능력으로 시간을 멈추고 그녀에게 키스하는 장면이 여기에 해당한다. 그전까지 은폐되어 있던 정보가 공개되며 스토리에 동기화 되는 것이다. <별그대>의 입체적인 사건 구성은 등장인물의 개성과 감정 상태를 부각시키며 캐릭터의 동기화에 연관된다.

<별그대>는 다양한 장르 혼종으로 인해 로맨스 장르의 관습적인 캐릭터 유형과 대별되는 개성을 담지 한다. 이를테면, 도민준의 경우 한국 드라마에서 보기 드문 캐릭터 유형을 구축하고 있다. 일단 도민준의 ‘기초 성향’은 (현신적인) 조력자로서 멜로드라마의 주인공 성격에 부합한다. 400년 전 그는 고향별로의 귀환도 포기하고 서이화를 돕는 이타적인 면모를 보인다. 또한 초능력으로 위기에 처한 사람들을 돕는 인정미 있는 모습도 보인다. 그러나 400년 후 표출되는 도민준의 ‘표층 양상’은 ‘(독립적인) 해결사’ 유형이다. 도민준은 타인과의 관계를 철저히 회피한다. 그는 400년 동안 고향으로의 귀환을 기다리며 은둔하는 삶을 살아왔다. 이재경과의 대결에서도 타인과의 협력보다 홀로 고군분투하

는 모습을 보이기도 한다.

과거에 대한 정보를 모아보면 여주인공인 천송이는 ‘기초 성향’에 있어서 ‘(헌신적인) 조력자’ 유형에 가깝다. 그녀는 자기를 희생해 아역 시절부터 가출한 아버지 대신 경제적으로 집안을 이끌기도 했다. 동생인 천윤재(안재현 분)의 증언에 따르면 인정이 많은 성격이었던 것으로 그려진다. 천송이는 때때로 타인의 인정 행동에 몰입하는 모습을 보이기도 한다. 그러나 ‘표충 양상’에서 천송이는 ‘(낭만적인) 몽상가’의 성향을 보인다. 그녀는 어린 시절 마음의 상처로 인해 이러한 성향이 돌출된 것으로 추측된다. 천송이는 가족 및 소꿉친구를 대하는 태도에서도 협력적인 관계 유지보다 자립적인 삶에 대한 지향을 보이는 등 그림자를 표출한다. 대외적인 인간관계에서도 매우 번덕스럽고 감정 기복이 심한 면모를 보인다. 한편 천송이는 심각한 순간에 유머감각이 부각되며 가장 희극적인 역할을 수행하는 캐릭터이기도 하다.

서이화(김현수 분)는 서사 내부에서 천송이의 전생으로 추정되는 인물이다.³⁹⁾ 서이화는 멜로드라마에서 희생적인 인물이 파생하는 극적 쾌감을 적극적으로 수렴하는 캐릭터이다. 그녀는 조선시대의 부당한 기율에 의해 희생된 가련한 여인으로 그려진다. 서이화는 ‘(헌신적인) 조력자’로서의 성향이 매우 뚜렷하다. 그녀는 연모하던 도민준을 감싸다 대신 활을 맞고 죽는다. 도민준은 그 사건을 시작으로 점차 인간관계를 단절하고 ‘(독립적인) 해결사’ 유형으로 성격이 변한 것으로 그려진다. 그런데 서사의 표충부에서 서로 각이한 양상을 보이는 서이화와 천송이의 미묘한 이미지 중첩은 캐릭터 구축에 있어 상보적인 역할을 수행한다. 서이화의 동기화 순간을 천송이가 포괄하는 것으로 여겨지며 멜로드라마 캐릭터로서의 구심력을 보충하기도 한다. 한편으로 ‘(낭만적인) 몽상가’로서 천송이의 행보는 기율에 의해 부당하게 희생된 인물의 통쾌한 반향으로서 읽히기도 하는 것이다.

주요 악역 캐릭터인 이재경은 ‘기초 성향’에 있어서 극단적으로 왜곡된 그림자를 가진 ‘(효율적인) 전략가’ 유형에 가깝다. 그는 로맨틱 코미디 장르의 등장

39) 이에 대한 정보는 간접적으로 전달된다. 천송이는 어린 시절 서이화와 똑같은 외모를 지녔었다. 천송이는 도민준이 서이화에게 선물한 비녀를 보고 이유없이 눈물을 흘린다. 또한 천송이는 특별한 사유없이 조선 시대 사극을 매우 싫어하기도 한다.

인물로서는 매우 이례적인 성격 유형을 지닌 캐릭터이기도 하다. 일종의 반사회적 인격장애를 가진 이재경은 모든 타인에게 ‘잠재적인 적대’ 관계를 유지한다. 그의 모든 행위는 철저하게 계산적이며, 자신의 지배를 벗어난 인물을 기계적으로 제거 한다. 초능력을 가진 도민준과의 대결에서는 지나치게 승리감에 몰입하는 면모를 보이기도 한다. 이재경은 이중인격의 캐릭터로서 ‘기초 성향’과 ‘표층 양상’이 동시에 드러나기도 하다. 서사 표층부에서 이재경은 ‘(조용한) 평화주의자’를 연기한다. 그는 평소 봉사활동 등 모범적인 생활모습으로 높은 사회성을 보이기도 한다. 타인과의 관계에서도 매사에 협력적이고 조화를 추구하는 양상을 보인다. ‘고의적인 기만’을 위한 그의 ‘표층 양상’은 범죄를 저지를 때 드러나는 무자비한 ‘기초 성향’과 대비되어 수용자에게 강렬한 인상을 전달한다.

이휘경(박해진 분)은 감정 표현에 솔직한 인물로서 천송이에게 순정을 바치는 인물이다. 그는 전형적인 ‘(헌신적인) 조력자’의 ‘기초 성향’을 가진 캐릭터이다. 이휘경은 멜로드라마의 주역 캐릭터가 갖는 다양한 관습을 수렴한다. 재벌 2세인 그는 15년 동안이나 천송이만을 짝사랑 했다. 천송이가 도민준을 사랑한다는 사실을 알았을 때도 이휘경은 그녀에게 매우 헌신적인 모습을 보인다. 연적인 도민준에게는 뚜렷한 질투심을 표출하지만, 천송이를 위해서 먼저 협력을 제안하는 모습도 보인다. 그는 천송이와의 관계에서 ‘희생적 애정’과 ‘충족적 애정’ 사이를 오간다. 그런데 이휘경의 경우 이재경의 범죄 사실을 추적하는 과정에서 ‘(냉철한) 분석가’로서의 ‘표층 양상’이 부각되기도 한다. 그는 일련의 사건을 주도면밀하게 분석하고, 함정을 파 이재경의 범죄를 세상에 공표하는 데 결정적인 역할을 한다. 이휘경은 여러 차례 이재경의 의심을 벗어나는 신중한 모습도 보인다. 이러한 다면적인 캐릭터 구성은 <별그대>의 스토리텔링에서 가장 큰 장점으로 꼽을 수 있다. 갈등 관계를 조직하는 과정에서 캐릭터에게 입체적인 성격을 부여하는 것이다.

유세미(유인나 분)는 천송이의 오랜 친구이자 이휘경을 짝사랑하는 인물이다. 그녀는 오랜 시간동안 천송이에게 열등감을 느끼며 경쟁의식을 키워왔다. 그러나 유세미는 이 같은 진심을 이득을 위해 숨겨온 ‘(효율적인) 전략가’로서

의 면모를 보인다. 그녀는 천송이와의 관계 덕분에 배우로서의 커리어를 유지하였으며 이휘경과 친분을 쌓았다. 유세미는 천송이와 한유라 사이를 이간질하는 ‘고의적인 기만행위’를 벌이기도 한다. 그녀는 천송이가 누명으로 몰락하자 대신 톱스타의 자리를 차지한다. 유세미는 이때 자신의 ‘기초 성향’을 적극적으로 내비치며 우월감 확보에 몰입하는 모습을 보이기도 한다. 그렇지만 사건이 일어나기 전까지 유세미는 표창부에서 천송이와 이휘경의 관계를 매개하는 ‘(충직한) 공리주의자’로서의 역할을 수행한다. 유세미는 천송이와 비교되는 주변의 대우를 감내하는 인내력을 보여주기도 한다. 특히 이휘경과의 관계에서는 자기의 감정을 최대한 조절하는 모습을 보이며, 천송이와 이휘경 사이에서 조화를 추구하는 모습을 보인다.

그밖에도 <별그대>에서는 다양한 유형을 가진 캐릭터가 등장한다. <별그대>에서는 비교적 평면적인 인물들도 사건의 전개에 따라 성격 덕목의 상승과 하강을 오가며 조금 더 풍부한 개성을 보이기도 한다. 변호사인 장영목(김창완 분)은 ‘(충직한) 공리주의자’로서 도민준을 돕는다. 장영목은 감정 표출이 적은 도민준의 현재 상태와 심경변화를 매우 뚜렷하게 전달하는 기능적인 역할을 수행한다. 그는 서사가 진행될수록 도민준에게 더욱 애절한 감정을 드러낸다. 마찬가지로 천송이의 고등학교 동창인 홍사장(홍진경 분)은 천송이의 내면 심리를 찌푸리게 수용자에게 알리는 역할을 한다. 홍사장은 ‘(자족적인) 모험가’ 성향으로서 자기도취적인 모습을 자주 보이며 서사적 긴장을 이완하는 역할을 한다. 한편 범죄 플롯에서 사건의 시발점 역할을 하는 한유라는 ‘(주도적인) 지배자’ 유형으로서 비슷한 ‘표창 성향’을 가진 천송이와 사사건건 부딪히는 ‘배타적인 경쟁’관계를 보인다. 한유라(유인영 분)는 재벌 2세인 이재경과의 연애 사실을 과시하고 싶어 하기도 한다. 한유라는 이재경의 범죄 이력을 악점으로 ‘구속적 지배’를 시도하다가 오히려 살해당한다. 검사인 유석(오상진 분)은 ‘(정의로운) 이상주의자’의 성향이 뚜렷하다. 그는 갈등 해결의 협력자로서 기능적 역할을 수행한다. 유석은 사건수사에 있어 모든 데이터와 기록을 살피는 완벽주의자이다. 유석은 수사 도중 습격을 당해 사망 직전까지 물리지만 굴하지 않고 사건 수사를 강행하는 정의감을 보이기도 한다. 실제 역사적 인물을 차용한 허

준(박영규 분)과 허균(류승룡 분)의 경우는 각각 400여 년 전에 도민준의 필연적인 죽음과 운명적 사랑을 예고하는 ‘(초월적인) 예언자’의 성격을 지닌다.

이처럼 <별그대>의 스토리텔링은 폭넓은 캐릭터 구축을 기반으로 이루어진다. 장르적 관습을 넘나드는 입체적인 인물 유형은 신선한 감각을 전달한다. 실제로 <별그대>에서 나오는 캐릭터들을 분별해보면, 스토리콘텐츠에서 분류될 수 있는 캐릭터 유형의 대부분을 활용한 것으로 나타난다. 특히 다각적인 인물 관계망을 통해 구축된 캐릭터의 개성적인 성격은 동기화의 순간에 집약되어 수용자에게 극적 쾌감을 전달한다. 이 같은 측면을 분석하기 위해 <별그대>의 중심 캐릭터들을 ‘스토리 시간’과 ‘담화 시간’의 동기화 메커니즘을 통해 살펴보겠다.

[그림 3] ‘스토리 시간’에 따른 도민준의 동기화 메커니즘 - ‘(현신적인) 조력자’



스토리 시간에 따른 도민준의 동기화 메커니즘을 요약하자면, 시대와 종족을 초월한 운명적인 사랑 이야기가 된다. 1609년 도민준은 외계에서 지구의 생태계를 조사하기 위해 파견된다. 그는 위협에 처한 서이화를 아무 조건없이 돕는 ‘(현신적인) 조력자’로서의 ‘기초 성향’을 보인다. 두 사람은 서로에게 호감을 느끼지만 억압적인 시대의 질서를 넘지 못하고 비극적인 결말을 맞는다. 서이

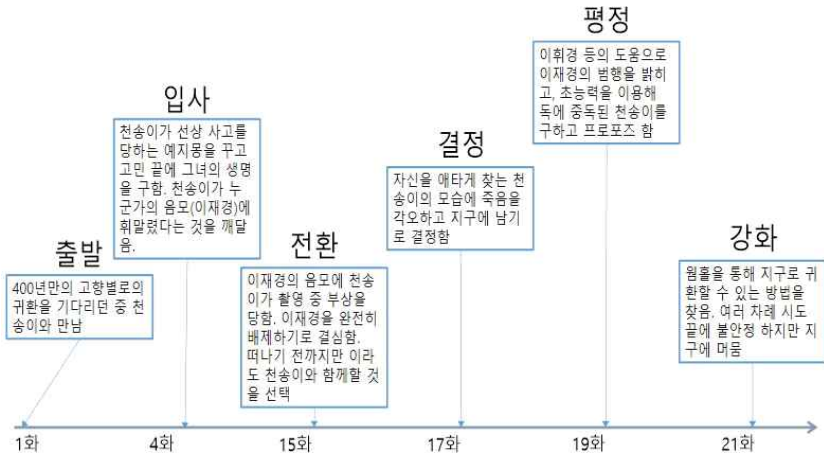
화가 부상당한 도민준을 감싸다 활을 맞고 사망한 것이다. 스토리의 흐름으로 볼 때 도민준의 ‘출발’은 여기서 이뤄진다. 그리고 도민준의 ‘표층 양상’인 ‘(독립적인) 해결사’의 성격은 이때부터 형성된 것으로 추측된다. 실제로 400여년 후 도민준은 냉정한 태도를 견지하며 원칙적으로 인간사에 개입하지 않는 은둔적인 삶을 산다.

2013년, 도민준은 외계로의 귀환을 석 달 앞둔 시점에서 천송이를 만난다. 도민준은 서이화와 닮은 천송이의 어린 시절 사진을 보고 그녀의 정체를 탐색한다. 천송이에 대한 사랑을 정확히 이해하지는 못했지만 의지적인 실천으로서 ‘입사’가 시작되는 셈이다. 천송이가 사고를 당하는 예지몽을 꾸 도민준은 자신의 원칙을 깨고 천송이를 구한다. ‘전환’의 시점에서 도민준은 천송이가 누군가(이재경)의 음모에 빠졌다는 것을 알아차린다. 이 때문에 천송이와의 관계맺기를 회피하던 도민준은 고향으로 떠나기 전까지 그녀를 돕기로 결심한다. 그는 이 과정에서 이성적인 ‘사고’에서 비이성적인 ‘감정’으로의 심리적 태도 변화를 보인다.

‘전환’ 이후 여러 차례 이재경의 위협을 막아낸 도민준은 천송이에 대한 사랑이 점차 커져가는 것을 느낀다. 그러나 도민준은 곧 지구를 떠나야만 한다는 사실 때문에 괴로워한다. ‘결정’에 이르러서 그는 소멸을 각오하고 천송이의 곁에 머물기로 결심한다. 사건의 진범이 밝혀진 ‘평정’에서는 이재경의 마지막 계략에 의해 천송이의 목숨이 위협받는다. 도민준은 천송이를 구하기 위해 대중 앞에서 초능력을 공개적으로 사용한다. 도민준은 그동안 공지된 모든 금기를 뛰어넘고 사랑을 선택함으로써 ‘(헌신적인) 조력자’로서 ‘기초 성향’을 분명하게 드러내고, 궁극적인 ‘추구(활용) 가치’도 확인시킨다.

도민준은 천송이의 부탁으로 생존을 위해 고향별로 돌아간다. 도민준은 지구를 떠난 3년 동안 여러 차례의 시도 끝에 지구로 귀환하는 방법을 익힌다. 그는 결국 천송이 앞에 다시 나타난다. 도민준과 천송이가 재회하는 ‘강화’의 순간 남아있던 모든 갈등이 해결된다. 이때 ‘강화’는 모든 고난을 이겨낸 두 사람의 행복한 결말을 수용자에게 전달한다.

[그림 4] ‘담화 시간’에 따른 도민준의 동기화 메커니즘 - ‘(독립적인) 해결사’



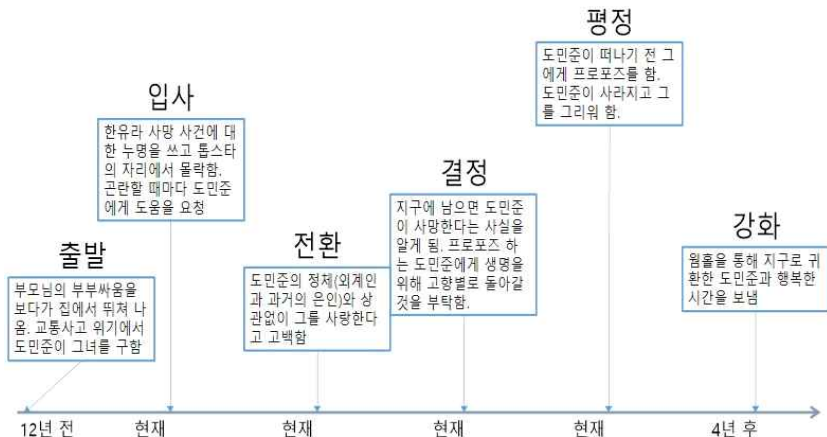
다음으로, ‘담화 시간’에 따른 도민준의 플롯을 따라가면 그는 ‘(독립적인) 해결사’로서 불거진 문제를 스스로 해결해 나가는 극기의 인물임을 확인할 수 있다. 이야기의 ‘출발’에서 그는 누구에게나 냉정한 태도를 보인다. 도민준은 독백을 통해 인생의 방관자적인 그림자를 드러낸다. 그런데 그의 성격 덕목은 천송이와 만남을 계기로 선명하게 상승하는 양상을 보인다. 요컨대, ‘담화 시간’에서 도민준의 여정은 사악한 범죄자인 이재경으로부터 천송이를 보호하고 사랑을 쟁취하는 이야기로 요약된다.

‘입사’에서 도민준은 천송이가 이재경의 음모에 휘말린 것을 깨닫는다. 고향으로 돌아갈 것을 고려해 천송이와의 관계를 거부하던 도민준은 이재경의 음모를 계기로 천송이와 교류를 시작한다. 이재경은 사건 해결의 단초를 준 천송이를 여러 차례 위협한다. 이에 맞서 도민준이 은둔을 깨고 적극적으로 개입하면서 이재경과의 관계는 ‘잠재적 적대’에서 ‘실체적 적대’로 심화된다. ‘전환’의 시점에서 두 사람은 서로를 배제하기 위한 ‘고의적 기만’을 실천하기도 한다. 도민준은 ‘평정’에서 문제가 완전히 해결되기 전까지 이재경의 위협을 알리지 않고 비밀리에 천송이를 수호한다. 천송이의 불안감을 자극시키지 않기 위함이다. 도민준의 ‘자율적 책임’ 의식은 ‘희생적 애정’과도 중첩되며 그의 ‘기초 유

형'인 '(헌신적인) 조력자'의 면모를 드러내기도 한다.

물론 사건을 해결하는 과정에서 도민준은 유석·이휘경 등과 협력 관계를 맺기도 한다. 이를테면 '평정'에서 이재경에 대한 심판은 세 사람의 공동전선에 의해 이루어진다. 그러나 이들의 수평적인 협력은 근본적으로 이해관계의 합치를 통해 이뤄진다. 이휘경은 큰 형에 대한 복수와 짝사랑하는 천송이의 안전을 위해 움직인다. 유석은 검사로서의 정의감 때문에 행동한다. 한편으로 이들은 사건 해결 이전까지 갈등관계를 유지하고 있다. 도민준과 이휘경은 천송이를 두고 경쟁하는 연적이다. 도민준과 유석은 검사와 용의자의 관계이기도 하다. 그런 면에서 이들의 교호작용은 '환경적 동지' 관계에 가깝다고 할 수 있다. 이후 '결정' 장면에서 도민준은 천송이의 부탁에 따라 고향별로 돌아간다. 몸을 회복한 그는 지구로 돌아오기 위해 3년 간 홀로 우주에서 고군분투 한다. 천송이와 재회하기 위한 끊임없는 노력과 인내는 도민준의 '성격 강점'을 환기한다.

[그림 5] '스토리 시간'에 따른 천송이의 동기화 메커니즘 - '(헌신적인) 조력자'



천송이의 '스토리 시간'에 따른 이야기는 운명적인 사랑의 쟁취로 요약할 수 있다. 12년 전 천송이는 미스터리한 인물(도민준) 덕분에 목숨을 구했다. 천송이가 자신을 구해준 도민준을 첫사랑으로 인지하면서 스토리 동기화가 '출발'

을 했다고 볼 수 있다. 천송이는 아역 배우로 활동하며 가족의 생계를 책임지는 이타적인 생활을 했다. 이 시기에 천송이는 억압적인 어머니 대신 온화한 아버지를 대상으로 애정 충족에 몰입하는 모습을 보이기도 한다. 그런 면에서 천송이의 ‘기초 성향’은 ‘(헌신적인) 조력자’에 가까운 것으로 보인다. 천송이는 자신의 수입을 두고 다투는 부모의 모습에 실망하여 찾김에 집을 나섰다가 도민준과 조우한 것이다. 결국 부모는 이혼을 하고 천송이는 심층적인 ‘의식 경향’에서 아버지를 맹비난했던 자신의 행동을 자책하게 된다. 그녀는 아버지와의 관계가 단절된 후 연기에 매진하는 등 ‘자족적인 적응’에 몰입한다. 천송이의 ‘기초 성향’은 이때부터 은폐된 것으로 추측된다.

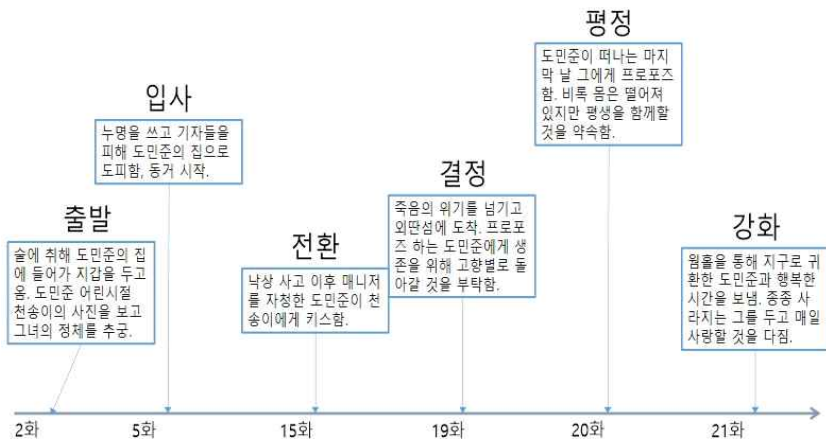
2013년 현재, 천송이는 톱스타로서의 삶을 살고 있다. 천송이는 ‘표충 양상’에 있어 ‘(낭만적인) 몽상가’의 그림자를 여러모로 노출한다. 그녀는 가족과 결별하고 지내는 등 독립적인 삶에 대한 확고한 의지를 보인다. 그녀는 매니저를 상대로 번덕스럽고 신경질적인 모습을 보이기도 한다. ‘의식 경향’에 있어서는 자기를 상품으로서만 취급하는 어머니와 회사에 대해 ‘체념’한 태도를 취한다. 왜곡된 ‘표충 양상’은 오해를 부르고, 천송이는 한유라의 자살 원인으로 지목된다. 천송이를 향한 대중의 일방적인 적대 관계 형성은 천송이의 ‘표충 양상’에 변화를 야기한다. 이에 따라 천송이는 도민준에게 의존하기 시작하는 등 ‘의식 경향’에 있어 ‘(헌신적인) 조력자’의 ‘기초 성향’을 내비추기도 한다. 그녀는 도민준을 매니저로 삼기 위해 적극적인 구애에 나서기도 한다. 흥미로운 점은, 천송이가 도민준을 제외한 다른 인물들의 도움은 거절하는 독립적인 성향을 유지한다는 점이다. 이는 그녀의 전생·과거의 경험과 무관하지 않은 것으로 보인다. 웅이 말한 ‘심리적인 태도’에 견주어 보면 ‘직관’ 유형의 특징을 보이는 것이다. 따라서 이때 천송이의 행동은 자기에게 닥친 시련의 본질을 완벽하게 이해한 것으로 보기는 어렵다. 그러나 고난 극복과 사랑을 쟁취하기 위한 최초의 자기 결정이 나타났다는 면에서 ‘입사’에 해당하는 상태라고 볼 수 있다.

‘전환’에서 천송이는 도민준의 비밀을 알게 된다. 도민준이 12년 전 자신을 구한 은인이었다는 것. 400년 전에 사랑했던 서이화와 닮았기 때문에 그녀를 구했다는 것. 도민준이 외계인이라는 것. 등등의 정보가 공개된다. 이를 계기로

천송이와 도민준 사이의 관계망은 중층적으로 결속된다. 두 사람은 각각 애도의 단계를 거치는 등 한차례 큰 갈등을 빚는다. 이를 통해 상대를 향한 자신의 마음을 확인한 두 사람은 이후 ‘표층 양상’보다 ‘기초 성향’을 보다 선명하게 드러내기 시작한다. 애정 서사가 더욱 부각되기 시작하는 것이다.

‘결정’ 장면에서 천송이는 도민준의 생명을 위해 ‘충족적 애정’을 포기하고 ‘희생적 애정’을 선택한다. 이처럼 천송이가 도민준과 함께하고픈 욕심을 버리면서 그녀의 궁극적인 ‘추구(활용) 가치’가 명징하게 드러난다. ‘평정’에 이르러서는 고향으로 귀환해야 하는 도민준에게 프로포즈를 하면서 두 사람의 ‘희생적인 애정’ 관계를 비약적인 수준으로 드러낸다. 마지막으로 ‘강화’에서는 도민준이 지구로 귀환하고, 사랑을 확인함으로써 멜로드라마의 덕목인 사랑의 영속적인 가치를 공표한다.

[그림 6] ‘스토리 시간’에 따른 천송이의 동기화 메커니즘 - ‘(낭만주의적) 몽상가’



‘담화 시간’에서 천송이의 시점을 따라가면 그녀는 ‘(낭만주의적) 몽상가’로서 어떠한 고난에도 굴하지 않고 유쾌하게 ‘승화’시키는 인물인 것이 확인된다. 천송이는 특히 ‘표층 양상’에서 성격 덕목이 강조되는 캐릭터이다. 이는 ‘담화 시간’에서 확인되는 천송이의 유머러스한 이미지와 연관된다. 천송이의 ‘표

총 양상'은 주로 코믹 릴리프 형식으로 등장하며 극적 긴장의 완급조절을 담당한다. '담화 시간'에서 나타나는 천송이의 행보는 온갖 고난을 이겨낸 사랑의 승리로 요약할 수 있다.

'입사' 이후 천송이는 도민준의 도움을 빌리려 노력한다. 그녀는 이 과정에서 여러 차례 도민준에게 거절당하는 데 그때마다 그의 부정적인 언사를 재치있게 넘긴다. 예를 들어 도민준은 박물관에서 천송이를 초능력으로 위협하면서 자신의 정체를 밝힌다. 천송이는 매우 놀라지만, 돌아가는 길에 꼬르륵 소리와 함께 "밥이나 먹여 놓고 헛소리를 하던가."라고 말하면서 극적 긴장감을 해소시킨다. 이처럼 천송이는 '담화 시간'에서 나타나는 갈등과 고난을 유머러스하게 승화하는 데 탁월한 모습을 보인다. 그러나 '전환', '결정', '평정'의 단계로 가면 천송이의 '기초 성향'을 비약적으로 부각되며 멜로드라마의 여성 주인공으로서 '(추구)활용 가치'와 성격 덕목을 구체적으로 드러낸다.

3.1.2. <태양의 후예>

드라마 <태양의 후예>(원제 <국경없는 의사회>)는 '2011 신화창조 대한민국 스토리공모전' 당선작이다. 국내에서는 보기 드문 완전 사전 제작 드라마이기도 하다. 2016년 2월24일부터 4월14일까지 16화로 제작 방영되었으며 당시 최고 시청률 38.8%를 기록했다. 최초의 한·중 동시방영 드라마이며, 32개국에 판권을 판매하는 등 상업적으로 큰 성공을 거둔 작품으로 평가된다.

작품 내적으로는 주동인물의 직업적 특성이 전면으로 부각되어 호평을 받기도 했다. 이로 인해 <태양의 후예>는 일정부분 멜로드라마의 관습적인 서사를 벗어나기도 한다. 예컨대 군인인 유시진(송중기 분)과 의사인 강모연(송혜교 분)은 각자의 직업적 신념으로 인해 갈등을 일으킨다. 첫 만남에서 유시진과 강모연은 서로의 매력에 끌린다. 하지만 유시진은 군의 비상 호출로 인해 데이트도중 사라지고 강모연은 미래를 걱정한다. 이에 대한 갈등은 상대의 직업적인 특성을 비판하는 데까지 이른다. 결국 강모연은 생명의 존엄성 그 이상의 가치나 이념은 없으며, 유시진과의 인연이 자신이 원하던 만남이 아니라는 뜻을 전달한다. 유시진 또한 군인으로서 자신의 신념을 밝히고 강모연의 결정을 존중

하고 받아들인다. 이들의 직업적 신념은 서사 내부에서 주요한 초석적 질서로 자리매김한다.

<태양의 후예>에서는 유시진, 강모연, 서대영(진구 분), 윤명주(김지원 분) 네 명의 인물을 중심으로 스토리 동기화가 진행된다. 아래 표는 중심인물 4명과 조연 9명의 캐릭터 유형을 분류한 표이다. 참고로 조연 캐릭터는 유형 분류가 명확히 드러나는 인물을 중심으로 추렸다. 이들은 일정부분 기능적 역할을 수행하며 극의 전반적인 서사를 추동해 나가는 데 도움을 준다.

[표 7] <태양의 후예> 캐릭터 유형 분류

캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상	캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상
1 (효율 적인) 전략가			7 (조용 한) 평화주 의자		
2 (주도 적인) 지배자			8 (냉철 한) 분석가		

3 (정의 로운) 이상주 의자	 	 	9 (독립 적인) 해결사		
4 (초월 적인) 예언자			10 (낭만 적인) 몽상가		
5 (현신 적인) 조력자		  	11 (자족 적인) 모험가		 
6 (충직 한) 공리주 의자		 			

먼저 주인공인 유시진의 ‘기초 성향’은 ‘(효율적인) 전략가’에 가깝다. 흥미로운 점은, 유시진의 경우 서사의 초반부터 매우 높은 수준의 ‘추구(활용) 가치’를 내보인다는 점이다. 유시진은 유능한 군인의 전형을 보인다. 그는 부하들을 효율적으로 이끌며 ‘일상적 행동패턴’에서도 군대의 관습보다 능률을 우선시 한다. 유시진의 유능함은 지진 피해복구와 남북정상회담 등 여러 임무를 수행하는 과정 중에 지속적으로 과시된다. 강모연과 애정관련 장면에서도 그의 ‘성격 강점’은 적극적으로 드러난다. 강모연과의 신념 대립이나 계속된 애정 거부에도 굴하지 않는 모습을 보이며 자신의 ‘추구(활용) 가치’를 관철한다. 반면 문제적인 사태가 발생했을 때는 조국에 대한 과도한 일체감을 전면에 내세우는 방어기제를 표출하기도 한다.

유시진은 표충부에서 조국과 타인을 위해 목숨을 아끼지 않는 ‘(헌신적인) 조력자’처럼 비친다. 조국에 대한 헌신은 그의 직업적 신념에서 불거진 것으로 보인다. 한편으로 유시진은 민간인의 안전 보장을 위해 상부의 명령에 항명하는 등 남다른 이타성을 표출하기도 한다. 그런 면에서 그의 직업적 신념은 내셔널리즘(nationalism) 보다 인류애적인 휴머니즘(humanism)적 가치체계에 정초한 것으로 추측된다. 군인으로서 유시진은 부하들과 ‘포용적 지배’ 관계를 지향하며 문제적인 사태가 벌어졌을 때 자책하는 경향을 지닌다. 특히 강모연과 애정이 깊어질수록 유시진의 ‘(헌신적인) 조력자’로서의 ‘표충 양상’은 더욱 뚜렷하게 드러나기도 한다.

강모연은 ‘(헌신적인) 조력자’로서의 ‘기초 성향’을 보인다. 그녀는 재해 현장에서 헌신적으로 사람을 돕는 인정미 있는 모습을 보인다. 한편으로 직업 이념에서 상충하는 유시진과의 관계에서는 자주 이해요구를 바라기도 한다. 그녀는 의사로서 직업적 신념과 책임 의식이 강하며, 인간관계에서 협력을 추구하는 인물로 그려진다.

‘표충 양상’에서 강모연은 ‘(정의로운) 이상주의자’의 성격을 보인다. 강모연은 세속적인 성격도 보이나, 근본적으로는 의사로서 생명윤리에 대해 엄격한 신념을 지닌 인물로 그려진다. 특히 환자를 치료하는 데 있어서는 인물의 선악보다 생명을 우선시 하는 높은 도덕성을 추구하기도 한다. 강모연은 상대의 지

위고하와 상관없이 본인의 도덕적 신념에 어긋나는 인물에게는 강한 비판의식을 표출하기도 한다. 한편 직업 활동에 있어서는 자신의 선택에 따라 타인의 생명이 좌지우지될 수 있다는 이유로 완벽함을 지향한다.

다음으로 서대영은 ‘기초 성향’에 있어 ‘(조용한) 평화주의자’로서의 면모가 부각되는 인물이다. 서대영은 군대 입대 전 폭력씨클에 가담하는 등 사회의 어두운 일면을 철저히 경험한 인물이다. 서대영은 부조리에 대한 오랜 체험과 그로 인한 반동으로 이 같은 ‘기초 성향’을 구축하게 된 것으로 추측된다.

서대영은 군인으로서 공공성에 높은 추구 가치를 보여주는 인물이다. 그는 협력성이 부각되는 인물로서 상사인 유시진을 성실히 보좌하며, 부하와 상관을 매개하는 역할을 수행한다. 한편으로 예민한 사회적 감각으로 인해 상사인 윤명주의 애정공세를 회피하며, 솔직한 감정을 표현 못하는 인물이기도 하다. 이는 본인의 어두운 과거와 현실에서의 지위 차이 때문에 왜곡된 ‘자기 인식 양상’이라고 볼 수 있다.

서대영은 윤명주와의 관계에서 특히 ‘(헌신적인) 조력자’로서의 ‘표층 양상’을 드러낸다. 서대영은 <태양의 후예>에서 등장하는 여느 주동인물과 마찬가지로 타인에 대한 인정과 이타성이 잘 드러나는 캐릭터이다. 그는 매몰 사고와 바이러스 감염 등 윤명주가 위기에 처했을 때 가장 뚜렷한 감정 전환을 보이며 ‘희생적인 애정’ 관계에 몰입한다.

윤명주는 ‘기초 성향’에 있어 ‘(정의로운) 이상주의자’의 면모를 보인다. 그녀는 본인이 생각하는 이상적인 인물인 아버지 윤준장(강신일 분)의 영향으로 이러한 성향을 형성한 것으로 보인다. 실제로 윤명주는 의사로서 더 좋은 환경에서 직업 활동이 가능했지만, 스스로의 정의감 때문에 군에 투신했다. 그녀는 군인으로서의 신념과 의사로서의 신념 사이에서 자신만의 이상적인 가치관을 구축한 것으로 드러난다. ‘표층 양상’에서 윤명주는 ‘(자족적인) 모험가’의 면모를 보인다. 그녀는 사랑을 쟁취하기 위해 존경하는 아버지에게서 독립을 추구하는 모습을 보인다. 윤명주는 자신의 일에 대해 큰 열정을 보이는 캐릭터이기도 하다. 한편으로 자신을 피하는 서대영을 상대로는 자주 적극적이고 충동적인 성향을 표출하기도 한다.

이외에도 <태양의 후예>는 다양한 캐릭터가 등장한다. 흥미로운 점은 <태양의 후예>에서 많은 인물들이 특정한 가치관과 이념을 선명히 드러내는 역할을 부여받았다는 점이다. 주동인물의 경우 긍정적인 가치덕목을 충실히 재현한다. 반면 반동인물들의 경우 성격 덕목의 하강과 그림자의 발현 양상이 매우 뚜렷하게 나타난다. 이들 캐릭터는 다채로운 성격 유형의 특질을 확인시키며 이야기의 주제의식을 전달한다.

윤중장은 ‘기초 성향’과 ‘표층 양상’에서 ‘(정의로운) 이상주의자’의 면모를 발휘한다. 그는 조국과 국민에게 봉사하는 이상적인 군인으로서 그려진다. 윤중장은 여러 작전에서 책임감 있는 리더십을 보여주기도 한다. 불의에 맞서는 분노와 비판의식은 그의 ‘기초 성향’을 확인시킨다. 윤중장은 민간인 구출 작전을 중단하라는 상부의 지시를 따르는 척 하지만, 결국 그들을 구원함으로써 보편적인 정의에 대한 추구를 보이기도 한다. 한편으로는 부하들을 상대로 제어와 통제에 몰입하는 그림자를 비추기도 한다. 이 같은 양상은 특히 그의 딸인 윤명주의 사랑을 통제하려는 모습에서 잘 드러난다. 그러나 이는 일방적인 억압보다 ‘포용적인 지배’ 관계로 나타난다.

주요한 반동 인물인 아구스(데이비드 맥기니스 분)는 ‘(효율적인) 전략가’의 성향을 보인다. 그는 델타포스의 전설이라고 불리는 인물로 과거 경력이 출중할 것이라고 추측된다. 훌륭한 군인으로 회자되던 때와 다르게 ‘담화 시간’에서 아구스는 냉정한 성격의 반동 인물로서 특징된다. 그는 무기밀매업자로 전향한 뒤에 조직을 효율적으로 이끌면서 세력을 키운 것으로 묘사된다. 아구스는 극단적으로 자기 이익과 실용성을 중시하는 인물로 그려진다. 아구스는 매사에 철저히 계산적인 인물로서 그림자를 드러낸다.

다니엘(조태관 분)은 ‘(조용한) 평화주의자’로 보인다. 그는 높은 공공성과 시민의식이 드러나는 인물이다. 다니엘은 피스메이커 소속의 의사로서 세계 각국을 돌아다니며 구호 활동을 해왔다. 그는 이익에 눈이 먼 글로벌 제약회사를 규탄하는 시위를 열기도 한다. 그는 타인들과 협력 관계를 구축하는 데 있어 뛰어난 면모를 보이기도 한다. 다니엘은 아무 조건 없이 위기에 처한 강모연을 돕는다. 후에 강모연이 빛을 갠다는 말에 피스메이커의 전단지를 건네주며

월 1만원으로 평생 갚으라고 말한다. 그는 매우 높은 수준의 성격강점을 보이는 ‘(조용한) 평화주의자’라고 할 수 있겠다. 다니엘의 고려인 부인 리예화 역시 ‘(조용한) 평화주의자’로서 등장한다. 리예화는 과거 가족들이 살해당한 트라우마를 안고 있는 인물이기도 하다. 리예화는 자신을 구해준 다니엘에게 의존하는 성향을 보인다.

중령 박병수(김병철 분)는 ‘(주도적인) 지배자’의 ‘기초 성향’이 뚜렷한 인물이다. 또한 통제와 우월감에 몰입하는 그림자의 발현 양상도 선명하다. 그는 인본주의적 가치관이 뚜렷한 주동인물들과 잦은 갈등을 일으키는 캐릭터이기도 하다. 한편으로 리더로서의 지배력과 결단력을 보여주기도 한다. 박병수는 아랍연맹의장의 부상 사건이 국제 문제로 불거질 것을 우려해 의장을 방치할 것을 명령한다. 유시진이 이를 거부하자, 호전적인 성향을 드러내며 상관으로서의 권위를 주장하기도 한다. 박병수는 지배욕과 우월감 확보에 몰입하는 캐릭터로 군인에 대한 부정적인 이미지들을 수렴한다.

북한군인 안정준은 ‘(충직한) 공리주의자’로서 ‘기초 성향’을 가지고 있다. 그는 국가에 대한 충성심이 강조된 인물이다. 안정준은 뛰어난 군인으로서 인내와 자기조절에 능할 것으로 생각된다. 그는 국가의 권위와 사상에 순응하는 인물로서 외부의 자극에 매우 방어적이고 보수적인 성격을 보인다. 안정준은 국가의 이익에 반하는 인물에게 무자비한 면모를 보인다. 한편으로 자신에게 은혜를 베푼 유시진을 구하는 등 협력적인 성격의 양가적인 측면을 드러내기도 한다.

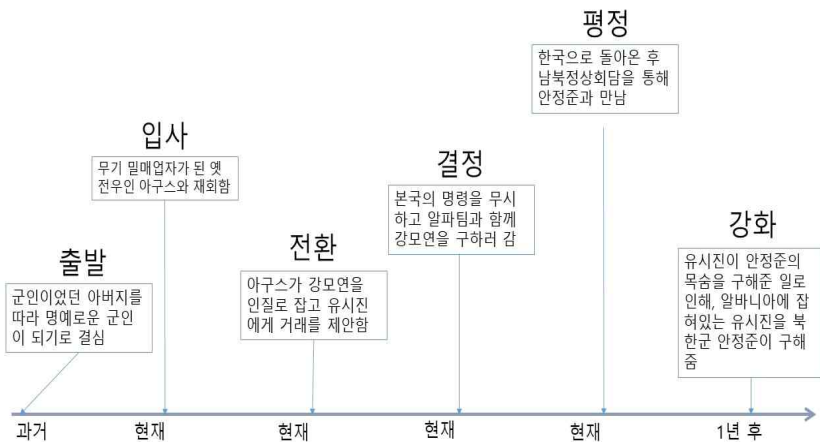
진소장은 반동인물로서 ‘(자족적인) 모험가’의 그림자를 보여준다. 진소장은 독단적인 행동이 일상화 된 인물이다. 그는 재난 현장에서 인명구조보다도 자기 이익을 챙기는 뻔뻔함을 보여준다. 진소장은 아구스와의 다이아몬드 불법거래에서 자기 합리화를 시도하며 유시진에게 때를 쓰는 모습을 보이기도 한다. 한편으로 그의 언행은 위기의 순간에 긴장을 완화하는 극적 휴지를 만들기도 한다.

김기범은 ‘(독립적인) 해결사’의 ‘기초 성향’을 띄고 있다. 그는 폭력씨클 가입을 후회하며 은둔을 꿈꾸는 인물이다. 서대영의 도움으로 씨클을 탈퇴한 이

후에는 군 입대를 신청한다. 김기범은 자립적인 삶에 대한 의지를 분명히 보여 준다. 한편으로 김기범은 군대 입대 이후에는 점차 ‘(충직한) 공리주의자’의 ‘표층 양상’을 보인다. 그는 특히 자기를 구해준 서대영에게 충성심을 보이며 인정 행동을 몰입하는 경향을 보여준다. 관계를 맺는 방식에 있어서도 군인의 생활 태도에 걸맞은 협력적인 관계를 지향하는 변화를 보인다.

정리하자면 <태양의 후예>에서 인물들은 전반적으로 성격 덕목에서 뚜렷한 상승과 하강을 보인다. 이들은 군대와 병원이라는 특수한 환경을 배경으로 올바른 가치 덕목이란 무엇인가에 대해 질문을 던지기도 한다. 생명의 존엄성, 정치적 신념, 직업윤리, 국가관 등에 대한 인본주의적 가치를 환기하고 있기도 하다. 특히 결정적인 위기 장면에 이르러서는 비약적으로 특정한 ‘추구(활용) 가치’ 덕목을 수용자에게 전달한다. 이를 확인하기 위해 주동인물을 중심으로 ‘스토리 시간’과 ‘담화 시간’에 따른 캐릭터별 동기화 메커니즘을 살펴보면 다음과 같다.

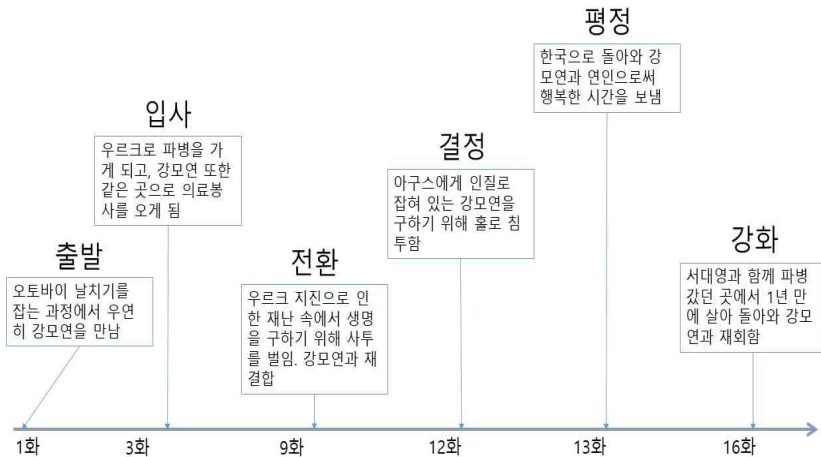
[그림 7] ‘스토리 시간’에 따른 유시진의 동기화 메커니즘 - ‘(효율적인) 전략가’



먼저 유시진의 ‘스토리 시간’을 보도록 하겠다. 유시진의 이야기는 군인이었던 아버지를 따라 명예로운 군인이 되기로 결심한 데서 ‘출발’한다. 유시진은

파병을 간 우르크에서 무기 밀매업자가 된 옛 전우 아구스와 재회한다. 유시진은 군인으로서 가치관을 버린 아구스와의 대결에 몰입한다. 위기에 몰린 아구스는 우르크 벗어나기 위해 강모연을 인질로 잡고 유시진에게 헬기와 강모연을 교환할 것을 제안한다. ‘전환’에서 유시진은 본국에 인질 구출 명령을 내려 줄 것을 요청하지만 정부는 한국과 미국의 국제 외교 분쟁을 이유로 무시한다. ‘결정’에서 유시진은 그동안 헌신했던 국가의 명령에 불응하고 강모연을 구하러가기로 결심하면서 자기의 진정한 ‘추구(활용) 가치’를 보인다. 그는 아구스와의 대결에서 특히 ‘(효율적인) 전략가’로서의 면모를 과시하며 승리를 쟁취하기도 한다. 우르크에서의 사건이 일단락되고 유시진은 한국에 돌아온다. ‘평정’에 이르면 남북정상회담에서 북한의 군인인 안정준을 구원하며 국가관을 초월한 유시진의 추구 가치가 비약적으로 드러난다. ‘강화’의 단계에선 유시진의 선택한 인본주의적 추구가치의 긍정성이 다시 한번 공지된다. 알바니아에서 자신이 구한 안정준의 도움으로 귀환에 성공한 것이다.

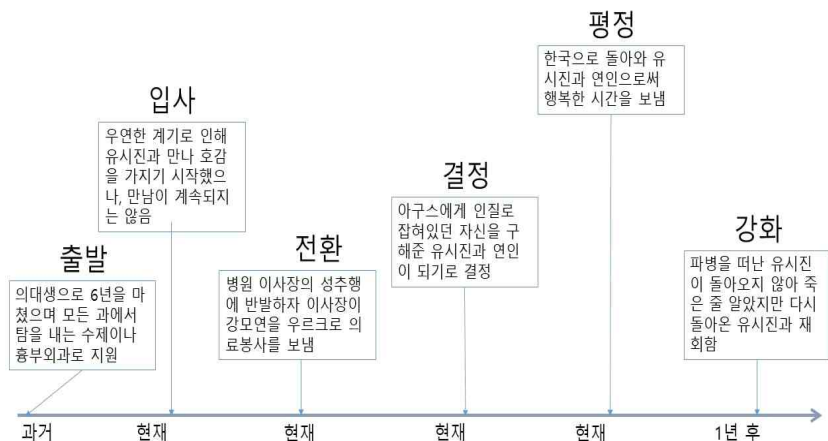
[그림 8] ‘담화 시간’에 따른 유시진의 동기화 메커니즘 - ‘(헌신적인) 조력자’



유시진의 ‘담화 시간’은 배타적 경계를 초월한 인본주의적 가치 확인과 사랑의 성취 과정으로 볼 수 있다. 유시진의 ‘담화시간’은 병원에서 강모연을 만나

며 ‘출발’한다. 유시진은 강모연과 만남을 지속하고자 하지만 가치관의 차이로 헤어지게 된다. 이후 유시진은 우르크로 파병을 왔다가 의료지원을 온 강모연과 재회하게 된다. 그는 자신의 장점을 과시하며 강모연에게 접근하는 모습을 보인다. 이는 ‘입사’단계에 해당한다. ‘전환’에서는 우르크에 지진이 발생하고 유시진은 한국으로 복귀를 명령을 받지만, 지진현장에 자원하는 이타적인 선택을 한다. 이 과정에서 유시진은 강모연과 ‘생명존중’이라는 가치관의 공통분모를 찾고 강모연의 사랑을 얻는 데 성공한다. 재난 현장 복구 작업 중 아구스는 헬기를 요구하며 강모연을 인질로 잡는다. 유시진은 정부의 명령에 불복하고 강모연을 구하기로 결심한다. 그는 아구스가 강모연에게 쓴 총격을 대신 맞기도 한다. 이처럼 ‘결정’ 단계에서 유시진은 ‘희생적인 애정’ 관계를 통해 국가에 얽매이지 않는 성격 덕목의 비약적인 상승을 보인다. 우르크에서 귀환 이후 강모연과의 관계를 통해 ‘(헌신적인) 조력자’로서의 면모가 과시된다. ‘강화’의 단계에서는 위기상황에 빠지지만 유시진이 실천한 ‘추구 가치’가 보상으로 되돌아오며 드라마의 주제의식을 전달한다.

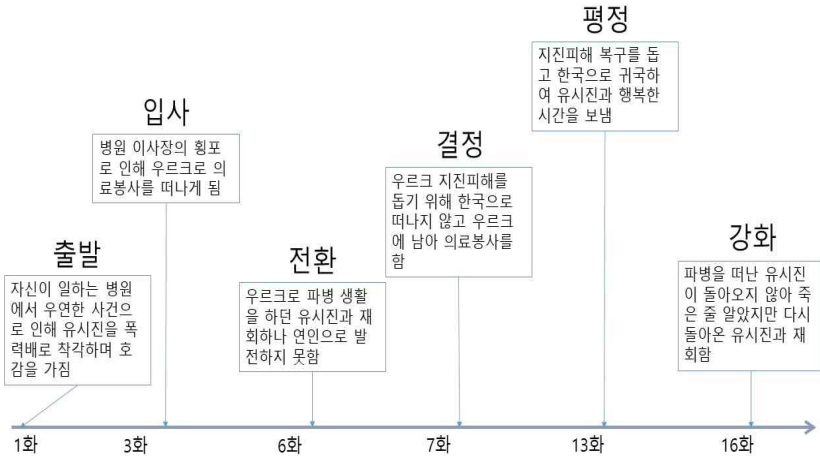
[그림 9] ‘스토리 시간’에 따른 강모연의 동기화 메커니즘 - ‘(헌신적인) 조력자’



강모연의 ‘스토리 시간’은 보장된 부를 포기하고 비인기 전공인 흥부외과를

지원하면서 ‘출발’한다. 이 시기는 강모연의 생명의 존엄성에 대한 신념과 ‘기초 성향’이 확립된 시기로 보인다. ‘입사’ 단계에서 그녀는 유시진과 만나고 호감을 주고받는다. 그러나 강모연은 자신의 신념과 반대되는 성격을 가진 걸로 의심되는 유시진과 결별을 선언한다. 강모연은 ‘(정의로운) 이상주의자’로서 도덕적 엄격함이 체화된 모습을 보인다. ‘전환’에서 그녀는 이사장의 추행을 비판하고 우르크 의료봉사팀으로 쫓겨난다. 강모연은 우르크에서의 봉사활동 과정을 통해 본인의 성격 강점을 확인시키기도 한다. 한편 지나친 완벽에 대한 추구는 그녀의 직업적 소명의식을 짐작케 한다. ‘결정’에서는 강모연은 그동안 확답을 미루고 있던 유시진과의 교제를 결심한다. 납치 사건에서는 유시진을 대상으로 ‘(헌신적인) 조력자’로서의 ‘기초 성향’을 확인시키기도 한다. 결국 두 사람은 한국으로 돌아와 연인으로서 행복한 시간을 보낸다. ‘강화’의 단계에서는 특히 유시진과 강모연의 이러한 애정관계가 부각되기도 한다.

[그림 10] ‘담화 시간’에 따른 강모연의 동기화 메커니즘 - ‘(정의로운) 이상주의자’



강모연의 ‘담화 시간’은 유시진과의 만남에서부터 출발한다. 표층부에서 나타나는 ‘(정의로운) 이상주의자’로서 그녀의 성향은 다양한 갈등의 시발점이 된다. ‘입사’에서 강모연은 병원 이사장의 부당한 횡포에 맞서다 우르크로 전출을

명령을 받는다. 강모연은 우르크에서 유시진과 재회한다. 두 사람은 본격적인 연인으로 발전하지는 못하지만 감정 교류를 시작하며 서로에 대해 긍정적인 면모를 알아가기 시작한다. 사후적으로 볼 때 우르크에서 두 사람의 재회는 서로의 진정한 마음을 정리하는 ‘전환’에 해당한다. 강모연이 한국으로 돌아가는 길에 우르크에서는 지진이 발생한다. 강모연은 한국으로의 복귀를 포기하고 우르크의 지진피해 복구 작업에 동참하기로 결심한다. 이처럼 ‘결정’의 단계에서 강모연은 ‘타율적 책임’으로 시작되었던 봉사활동을 ‘자율적 책임’으로 전환하며 그녀의 진정한 ‘추구 가치’를 확인시킨다. 강모연은 지진피해 복구 과정에서 의료봉사팀의 팀장으로 뛰어난 리더십을 발휘하기도 한다. 한국으로 귀환한 이후는 ‘평정’ 단계에 해당한다. 그녀는 온갖 고난을 물리치고 유시진과 행복한 시간을 보낸다. ‘강화’의 단계에서 두 사람은 의도치 않게 1년간 헤어지며 서로에 대한 애정을 깊이를 확인한다. 마지막으로 두 사람이 재회함으로써 애정서사의 행복한 결말을 보여준다.

3.2. 한류 영화 분석

3.2.1. <공동경비구역 JSA>

영화 <공동경비구역 JSA>(이하 'JSA')는 박찬욱 감독의 출세작이다. <JSA>는 군사분계선을 무대로 남북한 젊은이들의 교류에 대한 열망과 좌절을 그리고 있다. <JSA>는 박상연의 소설 『DMZ』를 원작으로 한다. 영화와 소설은 공통적으로 분단으로 야기된 민족의 비극을 주제로 하고 있다. 실제로 남과 북의 문화·사회적 이격감은 영화의 중심사건에 직접적으로 연관된다.

스토리 동기화 이론의 관점에서 볼 때, <JSA>는 분단이라는 민족 비극이 각 캐릭터의 '표층 양상'에 어떤 방식으로 영향을 줬는지 설득력 있게 제시하는 영화이다. 군대라는 특수한 환경은 인물의 성향 변화를 극적으로 추동한다. 여기서 과거와 현재를 교차시키는 중층적인 '담화 시간' 구성은 인물의 성격에 입체성을 부여한다. <JSA>의 스토리텔링이 갖는 가장 큰 매력 중 하나는 스토리 동기화를 경유해 캐릭터의 돌출된 행동을 설득력 있게 제시하는 데 있다고 볼 수 있다.

[표 8] <공동경비구역 JSA> 캐릭터 유형 분류

캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상	캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상
1 (효율 적인) 전략가			7 (조용 한) 평화주 의자		
2 (주도 적인) 지배자			8 (냉철 한) 분석가		
3 (정의 로운) 이상주 의자			9 (독립 적인) 해결사		

4 (초월 적인) 예언자			10 (낭만 적인) 몽상가		
5 (현신 적인) 조력자					
6 (충직 한) 공리주 의자	 		11 (자족 적인) 모험가		

먼저 소피 E 장(이영애 분)의 ‘기초 성향’은 ‘(정의로운)이상주의자’라고 볼 수 있다. 소피 E 장(이하 ‘소피’)은 인민군 출신의 아버지를 둔 중립국 감독위원회 소속의 군인이다. 소피는 기본적으로 중립적인 입장에서 사건의 진상을 밝혀내려는 인물이다. 그녀는 사건 추적에 매우 엄격한 태도를 견지한다. 그러나 사실 소피는 태생적으로 한반도의 분단 문제에 결부된 인물이기도 하다. 소피는 아버지의 비밀을 알게 되고, 사건의 진실에 다가설수록 미묘한 심경 변화를 표출한다. 특히 사건의 진상을 은폐하려는 남북한 정부에 맞서며 적극적으로 자신의 ‘기초 성향’을 드러내기도 한다. 소피는 표충부에서 ‘(냉철한) 분석가’의 ‘표충 양상’을 보인다. 소피는 군부의 외압과 양측의 진술이 엇갈리는 가운데서 날카로운 분석을 통해 사건을 정리한다. 아버지의 비밀을 처음 알았을 때도 냉정을 유지하는 차분한 일면을 보이기도 한다. 그녀는 조사과정에서 여러 번 뛰어난 통찰력을 보이며 은폐된 사건의 진실에 다가선다.

이수혁(이병헌 분)은 ‘(낭만적인) 몽상가’의 ‘기초 성향’에 가까운 것으로 보인다. 이수혁은 군사대치 상황에서 남북한의 직접적인 상호교류를 시도하는 등

개성이 뚜렷한 인물이다. 그는 최만수(김명수 분)의 개입 상황에서 평정을 유지하지 못하고 신경질적인 성격을 표출하기도 한다. 또한 이수혁은 ‘(자족적인) 모험가’의 ‘표출 양상’을 띄고 있다. 이수혁은 북한 병사들과 친분을 쌓는 과정에서 유머와 활력이 강조되는 인물이기도 하다. 그는 특히 오경필과 정우진의 첫 만남에서 일반적인 반응을 넘어서는 코믹함이 강조되기도 한다. 후임인 남성식(김태우 분)과의 관계에선 수다스럽고 독단적인 성격이 자주 드러난다.

정우진(신하균 분)의 경우에는 극중 기능적인 측면이 가장 두드러지는 인물이다. 정우진은 표충부에서 ‘(낭만주의적) 몽상가’로서 오경필(송강호 분)과 이수혁의 갈등을 조율하는 역할을 수행한다. 정우진은 이념적인 문제에서 부딪히는 이수혁과 오경필의 사이를 유머를 통해 매개한다. 교류의 순간에는 이수혁만큼이나 수다스러운 모습을 보여주기도 한다. 정우진은 사망 직전 ‘기초 성향’을 드러내며 북한의 국가관에 복속하는 모습을 보인다. 이러한 ‘(충직한) 공리주의자’의 양상은 남성식에게서도 나타난다. 그는 본래 이수혁의 북한군과의 교류를 거부하는 등 보수적인 성향을 보였다.

오경필은 표충부에서 ‘(충직한) 공리주의자’로서의 면모가 돋보이는 캐릭터이다. 그는 오랜 기간 동안 인민군에 복무했으며 국가에 깊은 충성심을 간직한 인물로 그려진다. 한편으로 인도적인 차원에서 이수혁을 구원해준 친절한 인물이기도 하다. 오경필은 ‘기초 성향’에서 ‘(헌신적인) 조력자’로서의 면모가 표출된다. 이를테면, 그는 총격전이 벌어지던 현장에서도 침착하게 모두가 살 수 있는 방법이 있다고 주변인들을 설득한다. 양측의 극단적인 대립 상황에서 조화의 ‘추구(활용) 가치’를 표출하는 인물인 것이다. 오경필은 이수혁과 대질 조사를 받을 때도 이수혁을 감싸기 위해 일부러 화를 내는 등 이타적인 행동을 한다. 오경필은 평소의 무뚝뚝한 언행과는 다르게 총격전 사건 이후 불안정한 심리상태를 보이는 이수혁을 걱정하는 모습을 보인다.

주지하다시피 <JSA>은 남한군과 북한군의 우정이 비극으로 치닫기까지의 과정을 그리는 영화이다. <JSA>의 ‘담화 시간’은 현재와 과거가 교차되며 나타난다. 중층적인 ‘담화 시간’ 구성은 인물의 성격 변화를 선명하게 보여준다. 조사 과정에서 인물들은 성격 덕목 하강과 그림자의 발현이 두드러진다. 반면

회상을 통해 나타나는 인물의 성격은 매우 입체적인 면모를 보여준다. 이처럼 <JSA>는 극적 상황이 캐릭터의 성향과 적극적으로 조응하면서 나타난다는 점에서 캐릭터가 중요한 영화라고 볼 수 있다. <JSA>의 이러한 특징은 특히 과거 회상 장면을 중심으로 볼 때 두드러진다.

[그림 11] ‘스토리 시간’에 따른 소피 E 장의 동기화 메커니즘 - ‘(정의로운) 이상주의자’



‘스토리 시간’을 통해 보면 소피는 독특한 이력을 가진 인물이다. ‘스토리 시간’에 따른 소피의 서사를 요약해보면, 남북한의 역사·이념적 특수성에 접근하면서 그동안 부장해 왔던 아버지를 이해하게 되는 이야기가 된다. 민족 갈등을 넘어 서로를 이해하려 했던 남북한 젊은이들의 좌절을 추적하면서 민족 분단의 비극을 이해하게 되는 것이다.

소피는 한국인 아버지와 아르헨티나 어머니 사이에서 태어났다. 소피의 ‘출발’은 이때부터라고 볼 수 있다. 소피는 아버지를 거부하고 중립국의 군인이 되었다. 소피는 사건의 진상을 추적하는 과정에서 엄격한 도덕성과 신념이 강조되는 인물이다. 그녀는 사건을 철저하게 파헤치는 완벽에 대한 몰입 양상을 보이기도 한다. 소피가 이번 사건을 맡은 것은 그녀의 아버지와 무관하지 않은 것으로 드러난다. 이를테면 보타 장군은 장연우(소피의 아버지)의 사례를 통해

“영세 중립국의 휴머니즘에 대해 다시 생각한다.”는 이야기를 한다. 소피에게 있어 아버지가 인민군 출신이었다는 사실을 알게 된 순간은 ‘전환’에 해당하는 사건이기도 하다. 소피는 이를 기점으로 군인으로서의 임무를 넘어 사건의 진상을 파악하기로 결심한 것으로 추측된다. 이후 소피는 사건의 진실을 은폐하려는 남북한의 군부를 비판하며 ‘기초 성향’을 표출하기도 한다.

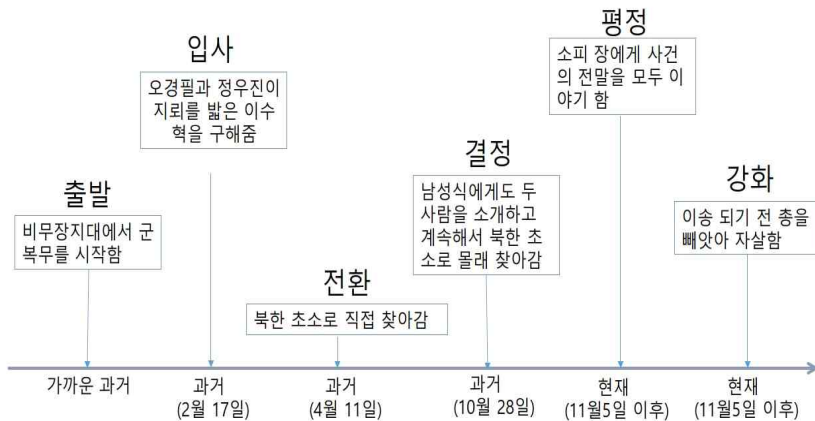
[그림 12] ‘담화 시간’에 따른 소피 E 장의 동기화 메커니즘 - ‘(냉철한) 분석가’



소피의 ‘담화 시간’에 따른 ‘표층 양상’은 ‘(냉철한) 분석가’의 여정에 가깝다. 소피의 ‘출발’은 비무장지대에서 발생한 총격사건을 담당하게 되는 것에서부터 시작한다. 소피가 사건 현장인 북한군 초소에서 이수혁과 오경필의 연관성을 찾는 장면은 ‘입사’에 해당한다. 그녀는 작은 의혹도 놓치지 않는 분석력을 과시한다. ‘전환’에 이르면 소피는 상관을 통해 아버지의 진실에 대해 듣게 된다. 이를 계기로 소피는 이번 사건이 근본적으로 자신과 무관하지 않다는 것을 깨닫는다. 그러나 표층부에서 소피는 냉정함을 지키며 사건의 진실에 접근한다. 그녀는 언제나 자기 객관화를 고수하려는 그림자를 보이기도 한다. 이수혁에게 진실을 요구하는 장면은 ‘결정’에 해당한다. 이는 좌절로 끝난 남북한의 현실에 다가서는 선택이기도 하다. 그녀는 오경필의 안전 보장과 진실에 대한 함구를

조건으로 이수혁과 거래를 시도한다. 이해관계를 넘어선 진실의 추구는 그녀의 ‘기초 성향’과 무관하지 않은 것으로 보인다. ‘평정’과 ‘강화’의 장면에서는 민족 분단 상황의 비극성이 재차 공지된다.

[그림 13] ‘스토리 시간’에 따른 이수혁의 동기화 메커니즘 - ‘(낭만적인) 몽상가’



‘스토리 시간’ 안에서 이수혁은 국경과 이념을 초월한 평화로운 우정 쌓기에 실패한 인물로 그려지고 있다. 구체적으로 보면 통일이라는 민족사적 이상이 현실에서 어떻게 실패하는지를 보여준다. 나아가 비극적 카타르시스를 자극하기도 한다. 이수혁의 ‘기초 성향’은 ‘(낭만적인) 몽상가’로 볼 수 있다. 비무장지대에서 군복무는 이수혁의 ‘출발’에 해당한다. 이수혁은 훈련 중 지뢰를 밟고 지나가던 인민군에게 도움을 요청한다. 이를 계기로 주요인물(이수혁·오경필·정우진) 간의 ‘본능적인 경계’ 상태는 어느 정도 해소된 것으로 보인다. 이는 전체적인 이야기 흐름에서 ‘입사’에 해당하는 사건이다. 이수혁은 자신의 목숨을 살려준 두 사람에게 소통을 시도한다. 결국 북한군 초소로 넘어간 이수혁의 행동은 ‘전환’에 해당한다. 여기서 이수혁이 매우 엉뚱한 개성을 가진 인물이라는 점이 공지된다. 그는 자신의 목숨을 살려준 인민군에게 먼저 형이라고 부르며 친근감을 표시하기도 한다. 후임인 남성식까지 인민군과의 만남을 주선하는

등 국가 이념과 군대의 규율을 벗어난 유별난 모습을 과시하기도 한다.

이들은 얼마간 ‘의식적 동지’로서 서로를 이해하는 모습을 보인다. 그럼에도 불구하고 중국에 가서는 군대라는 특수한 상황에서 뿌리내린 ‘잠재적 적대’의 심층심리는 극복하지 못한 것으로 그려진다. 그들 사이에서는 돌발적인 총격전이 일어나고 이를 소피에게 고백하는 장면이 사건의 ‘평정’ 단계라고 할 수 있다. 결론적으로 이수혁은 ‘의식적인 동지’ 관계를 유지하는 데 실패하고 국가적인 이데올로기에 매몰된 인물이라고 할 수 있다. ‘강화’의 시점에서 이수혁은 자살을 하고 분단국가의 비극적인 현실을 환기시킨다.

[그림 14] ‘담화 시간’에 따른 이수혁의 동기화 메커니즘 - ‘(자족적인) 모험가’



사건에 대한 조사가 진행되는 소피와의 대면 장면에서 이수혁은 자신의 안위에 대해 체념한 극단적인 그림자 발현 양상을 보여준다. ‘담화 시간’에서 나타나는 이수혁의 여정을 요약해 보면 국가적 이념 극복에 실패한 ‘(자족적인) 모험가’의 여정이 된다. ‘담화 시간’에서 이수혁은 진실을 함구하려 하지만 소피가 정황 증거를 통해 진실에 다가서면서 점차 마음이 흔들리는 모습을 보인다. 이수혁이 더 이상 침묵으로 문제를 해결할 수 없다는 것을 깨닫는다는 점에서 이는 ‘입사’에 해당한다. 함께 진실을 함구하던 남성식의 자살을 시도를 목

격한 장면은 ‘전환’이라 볼 수 있다.

반면, 과거 회상에서 드러나는 이수혁은 ‘(자족적인)모험가’의 성향에 가까운 유쾌한 인물로 그려진다. 이수혁은 적대관계를 넘어 감정적인 교류를 통해 인민군과 관계를 맺는 개방적인 성향의 인물이기도 하다. 그는 인민군과 교류하는 도중에 특히 활기찬 성격이 강조된다. 이후에는 후임인 남성식까지 북한군 초소로 끌어들이는 독단적인 모습을 보이기도 한다. 한편으로는 국가 간의 긴장관계가 악화되자 그들에게 월남을 제안하는 등 타인의 사정을 무시하는 충동적인 성향을 보이기도 한다.

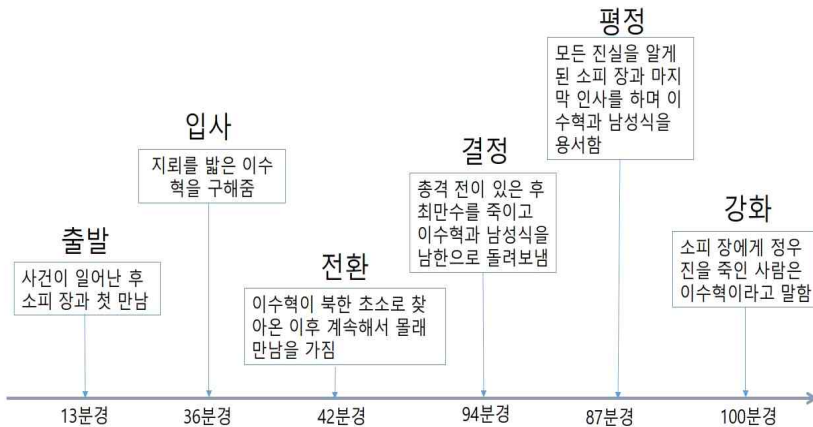
[그림 15] ‘스토리 시간’에 따른 오경필의 동기화 메커니즘 - ‘(헌신적인) 조력자’



오경필의 ‘스토리 시간’을 따라가 보면 이수혁과 마찬가지로 분단의 현실을 넘지 못한 민족 비극의 희생자에 대한 이야기가 된다. 위기에 처한 이수혁을 구해준 장면은 ‘입사’에 해당한다. 엉뚱하게도 북한 초소를 찾아온 이수혁과의 대면은 ‘전환’에 해당한다. 그는 갈등 하지만 결국 이수혁을 보살펴주는 일면을 보여주기도 한다. 오경필은 특히 비극적인 사건을 기점으로 ‘기초 성향’을 표출하며 높은 성격 덕목을 보이는 인물이기도 하다. 그는 동생처럼 아끼던 인물들을 보호하는 이타적인 성격을 보인다. 사건의 전말이 공지되는 ‘결정’에서도 오

경필은 사건을 중재하기 위해 노력한다. 결국 그는 위기에 처한 이수혁과 남성식을 보호하기 위해 자신의 상관을 살해한다. 또한 소피에게는 자신이 남한 쪽 초소에 있었으면 똑같이 총을 쏘을 거라고 말하며 이수혁과 남성식을 이해하려는 모습을 보인다.

[그림 16] ‘담화 시간’에 따른 오경필의 동기화 메커니즘 - ‘(충직한) 공리주의자’



‘담화 시간’에서 나타나는 오경필의 모습은 ‘(충직한) 공리주의자’에 가까운 것으로 보인다. 오경필의 이미지는 북한장교로서 충실한 그의 행동에서 기인한다. 오경필의 ‘담화 시간’은 사건을 해결하러 온 소피와 만나면서 ‘출발’ 한다. 이후 영화는 과거의 회상장면을 보여주는데 오경필은 지뢰를 밟은 이수혁의 목숨을 살려주는 친절한 일면을 보여준다. 이는 ‘입사’에 해당한다. ‘전환’에선 이수혁이 고마움을 표시하며 북한군 초소에 몰래 찾아온다. 이후 국군과 인민군의 경계를 넘어선 교류가 일어난다. 그런데 이수혁은 북한의 사상과 이념을 폄하하는 경솔한 모습을 보인다. 오경필은 이수혁의 이러한 ‘무의적 기만’과 충돌하며 조국에 충성하는 군인으로서 ‘(충직한) 공리주의자’의 모습을 보여준다. 이념에 대해서는 매우 보수적인 성향을 표출하는 것이다. 한편으로 오경필은 모든 인물의 극단적인 그림자가 발생한 총격전 장면에선 ‘기초 성향’을 내보이

며 사태를 진정시키려 노력한다. 그는 국가적 이념을 초월한 ‘추구 가치’를 확인시킨다. ‘평정’과 ‘강화’ 단계에서는 ‘(충직한) 공리주의자’로서의 역할에 최선을 다한다.

<JSA>는 ‘담화 시간’에서 인물들이 과거에 어떤 성향을 가지고 행동했었는지에 초점을 맞춘다. 대부분의 인물들은 중요한 동기화 순간에 국가가 성립한 ‘잠재적인 적대’관계 안에 매몰되는 모습을 보이며 건강한 관계 유지에 실패한다. 이는 잠시간 ‘의식적인 동지’ 관계를 이루었던 행복한 순간과 비교되며 수용자에게 비극적 카타르시스를 전달한다.

3.2.2. <놈, 놈, 놈>

김지운 감독의 <좋은 놈, 나쁜 놈, 이상한 놈>(이하 <놈놈놈>)은 잘 알려졌다시피 세르지오 레오네 감독의 <석양의 무법자>(The Good, the Bad, and the Ugly)(1966)와 이만희 감독의 <쇠사슬을 끊어라>(1971)를 모티프로 제작되었다. <놈놈놈>의 캐릭터들은 스토리 동기화 과정에서 서부극의 장르 관습을 수렴한다. 따라서 <놈놈놈>에 대한 자세한 분석에 앞서 서부극, 그 중에서도 수정주의 서부극을 미리 언급할 필요가 있다. 서부극은 미국의 개척시기를 배경으로 1910년대부터 유행하기 시작한 장르이다. 서부극에 대한 일반적인 양식을 개괄하자면 다음과 같다. 첫째, 사막이라는 특정한 지리적 공간을 배경으로 한다, 둘째, 선명한 선악구도를 보인다. 셋째, 영웅의 여정을 따르는 주동 인물이 등장한다. 수정주의 서부극은 여기서 역사적 요소를 추가시키고, 선악의 구조를 애매하게 설정한다. 또한 인물 구성에 있어서도 영웅적 인물상을 지양하고 그 자리에 세속적 인물들을 대신 채워 넣는다. <놈놈놈>은 수정주의 서부극의 한 분파라고 할 수 있는 ‘만주서부극’을 배경으로 서부극의 서브장르 관습을 엮는다. <놈놈놈>은 탁월하고 정의로운 인물보다는 세속적인 인물들의 서사궤적이 돋보이는 영화이다.

[표 9] <좋은 놈, 나쁜 놈, 이상한 놈>의 캐릭터 유형 분류

캐릭터	기초 성향	표층 양상	캐릭터	기초 성향	표층 양상
-----	-------	-------	-----	-------	-------

유형			유형		
1 (효율적인) 전략가			7 (조용한) 평화주의자		
2 (주도적인) 지배자			8 (냉철한) 분석가		
3 (정의로운) 이상주의자			9 (독립적인) 해결사		
4 (초월적인) 예언자			10 (낭만적인) 몽상가		
5 (헌신적인) 조력자			11 (자족적인) 모험가		
6 (충직한) 공리주의자					

<놈놈>의 스토리텔링 방식은 영화의 원작인 <석양의 무법자>가 취하는 서사전략과 조금 다르다. <석양의 무법자>는 남북전쟁의 급박한 상황 변화를 통해 캐릭터의 개성을 드러낸다. 그러나 <놈놈>은 남북전쟁에 비견될만한 독립투쟁이 주동인물들에게 큰 영향을 끼치지 않는다. 이들은 주된 캐릭터가 처한 상황을 강화시키긴 하지만, <석양의 무법자>처럼 상황을 주도하지는 않는다. 이들은 보물지도 쟁탈전을 통해 갈등을 점증시킨다.

먼저 박도원의 ‘기초 성향’은 ‘(정의로운) 이상주의자’로 볼 수 있다. 현상금 사냥꾼으로서 박도원의 궁극적인 목표는 악인을 처벌하는 일이다. 왜 박창이를 쫓는가 묻는 윤태구에게 박도원은 “나쁜 놈이니까.”라고 답하며 자신의 ‘추구(활용) 가치’를 내보인다. 한편으로 박도원은 독립군의 의뢰로 움직이지만, 국가의 이익보다 개인의 정의감을 우선하는 모습을 보이기도 한다. 하지만 궁극적으로 그의 추구 가치는 공동체의 평화를 바라는 것으로 보이기도 한다. 박도원은 ‘(효율적인) 전략가’로서의 ‘표층 양상’이 돋보인다. 박도원은 목표를 추적하는 데 있어 매우 유능한 모습을 보인다. 박창이를 추적하기 위해 윤태구를 이용하는 과정에서 능률적인 일처리를 보이기도 한다. 한편으로 그는 악당인 박창이와의 대결에 심취하는 모습을 보이기도 한다.

박창이는 ‘(효율적인) 전략가’의 ‘기초 성향’을 가지고 있다. 그는 이익을 위해 친일파와 결탁하고 이용가치가 떨어지자 배신하는 등 계산적인 모습을 보인다. 박창이는 작전이 꼬일 때 마다 성급함과 무절제함을 극단적으로 드러낸다. 특히 윤태구를 쫓는 과정에서는 그림자 발현이 두드러지게 나타난다. 의식 경향에 있어서도 타인에 대한 지배에 몰입하는 경향이 분명하다. 박창이는 미화된 자기 동일시에 심취한 인물이며 이는 윤태구에 대한 콤플렉스로 발전한 것으로 보인다.

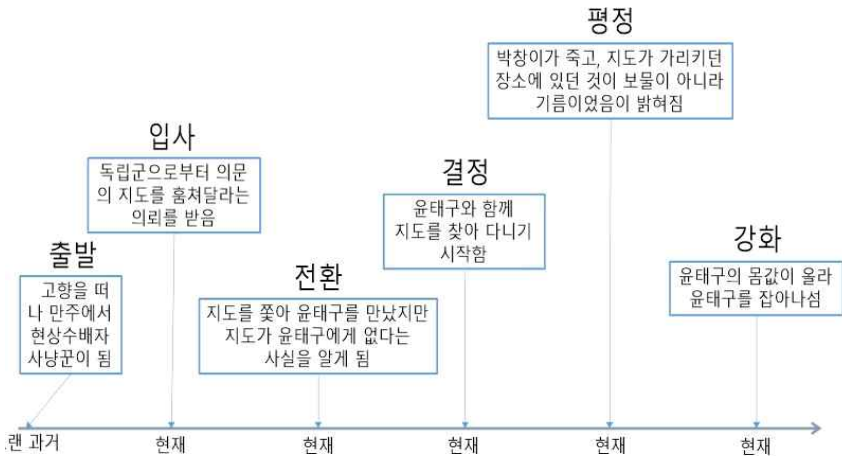
박창이의 ‘표층 양상’은 ‘(주도적인) 지배자’라 할 수 있다. 그는 특히 자신이 이끄는 마적단과의 관계를 통해 이 같은 성향을 전면적으로 드러낸다. 박창이는 자신의 권위를 의심하는 부하는 용서없이 살해한다. 박창이는 시종일관 타인을 향해 호전적인 성격과 과시욕을 드러낸다. 한편으로는 그는 카리스마적인 지도자로서 리더십이 부각되는 인물이기도 하다. 박창이는 최고라는 칭호에 집착하며 윤태구에게 극도의 경쟁심을 표출한다.

윤태구의 ‘기초 성향’은 ‘(독립적인) 해결사’에 가깝다. 사실 그의 과거는 단편적인 정보로 제시되기 때문에 자세한 행적을 파악하기는 어렵다. 윤태구는 5년 전 손가락 귀신이라고 불리는 조선 최고의 싸움꾼이었다. 현재 만주 최고라고 불리는 박창이 또한 윤태구에게 패배해 손가락을 잘렸다. 여기서 그의 이미지는 전형적인 ‘(독립적인) 해결사’로 비춰진다. 윤태구는 ‘담화 시간’에서도

독자적으로 행동하며 매우 높은 수준의 적응력을 보이기도 한다. 윤태구의 정체는 세 인물 간의 관계를 반전시키는 <놈놈놈> 최대의 반전으로 기능하기도 한다.

윤태구의 ‘표층 양상’은 ‘(자족적인) 모험가’로서 볼 수 있다. 그는 총격전 중에도 익살스러운 모습이 부각되는 인물이다. 박도원에게 잡혔을 때도 매우 수다스럽고 명랑한 모습을 유지한다. 윤태구는 공동의 목적을 위하여 박도원에게 동맹을 제안하는 개방적인 성격을 보이기도 한다. 윤태구는 자신의 계획을 박도원에게 일방적으로 밀어붙이는 등 독단적인 성향이 강조되기도 한다. 후에 윤태구의 이러한 행동은 박도원을 속이기 위한 ‘고의적인 기만’이었음이 드러난다.

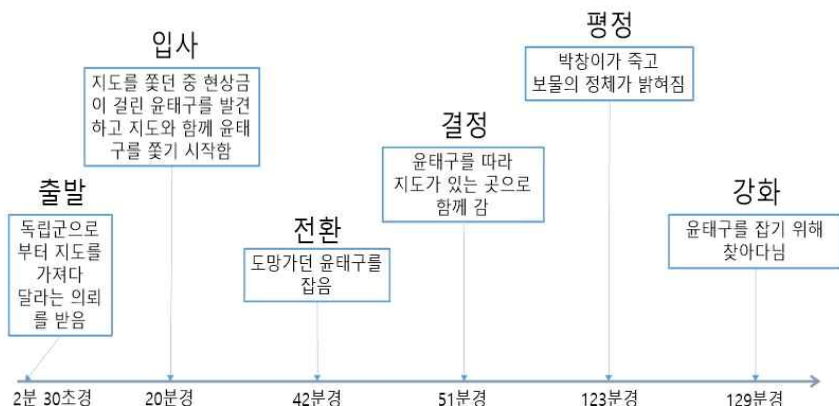
[그림 17] ‘스토리 시간’에 따른 박도원의 동기화 메커니즘 - ‘(정의로운) 이상주의자’



‘스토리 시간’에서 박도원은 ‘(정의로운) 이상주의자’의 성향이 부각된다. 박도원의 ‘출발’은 고향을 떠나 만주에서 현상금 사냥꾼이 된 일이다. 이에 대한 사건이 명확히 제시되지는 않으나 범죄보다 악인을 잡는 합법적인 일을 선택했다는 점에서 그의 ‘기초 성향’은 이때도 크게 다르지 않았을 거라 추측된다. 독립군에게 지도를 훔쳐 달라는 의뢰는 ‘입사’라고 할 수 있다. 윤태구를 붙잡지만

그에게 보물지도가 없었다는 것을 알게 되는 일은 ‘전환’에 해당한다. 윤태구의 제안과 그를 이용해 지도를 찾기로 결심한 일은 ‘결정’으로 볼 수 있다. 박도원은 여기서 박창이를 쫓는 이유가 단순히 돈 때문이 아님을 밝히며 자신의 ‘기초 성향’을 표출한다. 총격전 끝에 박창이를 처단한 일은 그의 일차적 임무완수에 해당하며 ‘평정’을 이룬다. ‘강화’에서는 진짜 손가락 귀신으로 밝혀진 윤태구의 현상금이 3500원으로 오르고 박창이는 그를 처단하기 위해 다시 길을 떠난다.

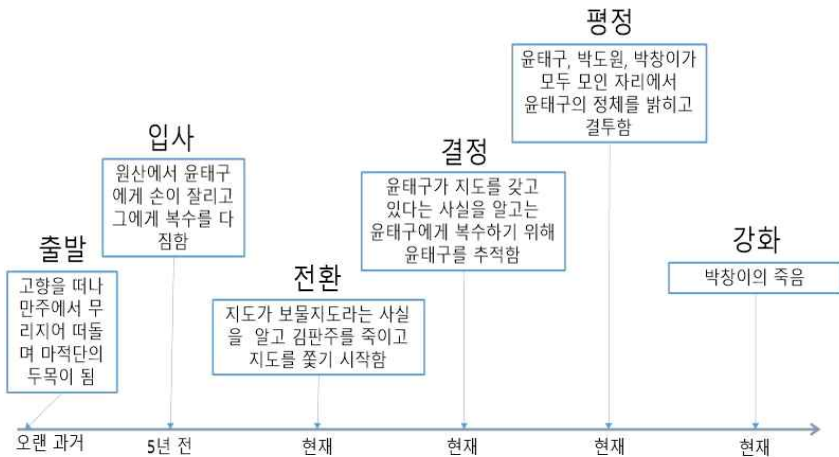
[그림 18] ‘담화 시간’에 따른 박도원의 동기화 메커니즘 - ‘(효율적인) 전략가’



박도원은 주어진 임무에 최선을 다하는 ‘(효율적인) 전략가’로서의 유능함이 돋보이는 인물이다. 박도원의 ‘출발’은 지도를 가져다 달라는 독립군의 의뢰를 받는 장면이다. 박도원은 그들을 도움으로서 자신의 ‘기초 성향’을 간접적으로나마 드러낸다. 박도원은 윤태구를 상대로 현상금사냥꾼으로서의 유능함을 유감없이 발휘한다. 이는 ‘입사’에 해당한다. 만주 벌판에서 도망가던 윤태구를 잡지만 그가 다른 곳에 지도를 숨겼다는 사실을 알게 되는 장면은 ‘전환’에 해당한다. 박도원은 지도를 찾기 위해 윤태구를 이용하며 효율적으로 자신의 목적에 접근한다. 윤태구와 암묵적인 공동전선을 펼치며 박창이와 지도를 쫓는

것은 ‘결정’의 단계라고 볼 수 있다. 박도원은 목표를 이루기 위해 가장 효율적인 방식을 선택한다. 여기서 박도원과 윤태구의 관계는 ‘환경적 동지’에서 ‘의식적인 동지’ 관계로 잠시간 상승한다. 그러나 윤태구가 진짜 손가락 귀신이었음이 밝혀지고 두 사람의 관계는 ‘실체적 적대’ 관계로 하강한다. 보물이 있는 장소에서 세 사람은 마지막 결투를 벌인다. 박도원은 박창이를 처벌하는 데는 성공하지만 윤태구는 놓친다. 박도원은 ‘강화’에서 다시 윤태구를 쫓기로 결심함으로써 자신의 ‘기초 성향’을 확인 시킨다.

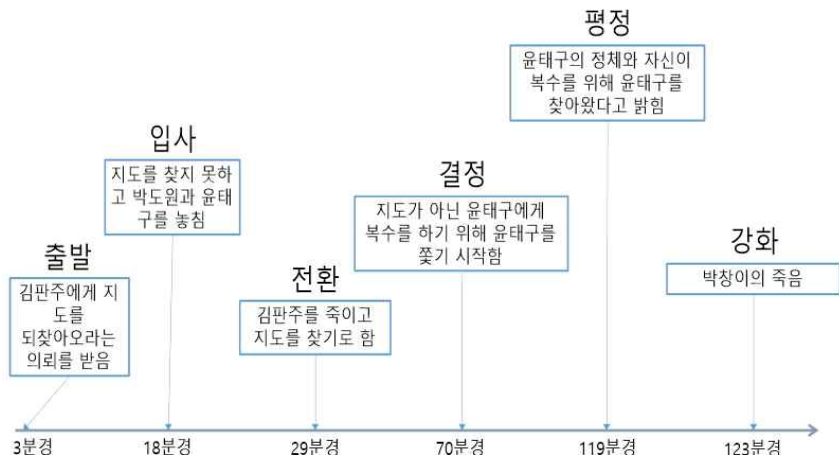
[그림 19] ‘스토리 시간’에 따른 박창이의 동기화 메커니즘 - ‘(효율적인) 전략가’



박창이의 ‘스토리 시간’은 ‘(효율적인) 전략가’의 복수를 위한 여정으로 요약될 수 있다. 박창이의 ‘출발’은 만주에서 마적단의 우두머리로 활동하며 유명세를 떨친 것으로 볼 수 있다. 그는 민족반역자 김판주(송영창 분)와 결탁해 자신의 세력을 키운 계산적인 인물이다. 박창이의 ‘기초 성향’은 이 시기에서 크게 변한 것 같지 않다. 5년 전 원산에서 윤태구에게 손가락을 찢리고 복수를 다짐한 사건은 ‘입사’로 볼 수 있다. 자존심이 강한 박창이는 이 사건을 계기로 윤태구에게 심한 콤플렉스를 느끼기 시작한 것으로 보인다. 김판주를 죽이고 직접 지도를 쫓기 시작한 장면은 ‘전환’으로 볼 수 있다. 지도를 추적하던 중 윤태구

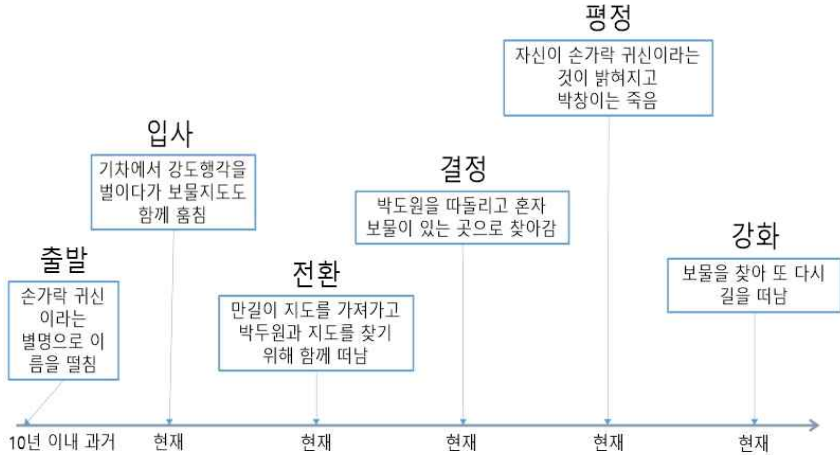
의 존재를 알게 된 것은 ‘결정’에 해당한다. 그는 보물지도보다 윤태구에 대한 복수를 우선시한다. 박창이는 마지막 대결에서 윤태구의 정체를 밝히고 불리한 정황을 뒤집는 기지를 보여준다.

[그림 20] ‘담화 시간’에 따른 박창이의 동기화 메커니즘 - ‘(주도적인) 지배자’



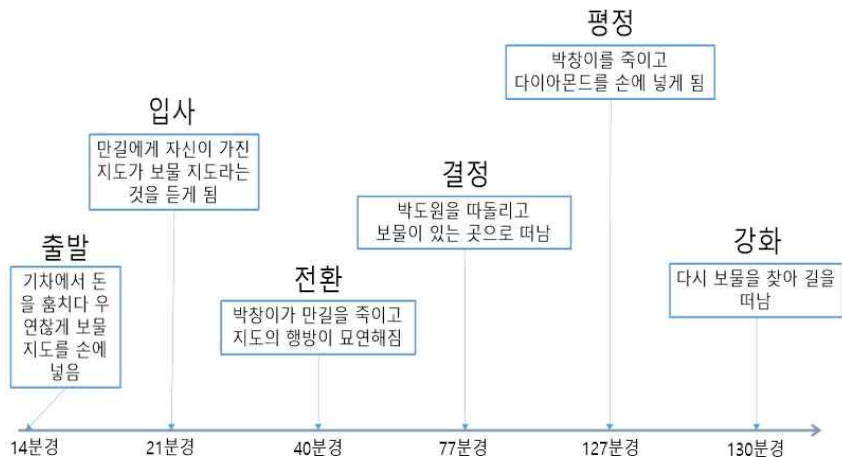
박창이의 ‘담화 시간’은 ‘(주도적인)지배자’의 탐욕스런 악행 과정으로 볼 수 있다. 박창이가 김판주에게 지도를 찾아오라는 의뢰를 받는 장면은 ‘출발’에 해당한다. 그는 자신의 마적단을 통솔하여 기차를 습격하는 데 성공한다. ‘입사’는 박도원과 윤태구의 개입으로 인해 보물지도를 놓치는 장면이다. 자신과의 관계에서 주도권을 노리는 김판주를 처단한 장면은 ‘전환’에 해당한다. 여기서 박창이는 자기미화에 심취한 모습을 보인다. 김판주의 재물을 훔친 박창이는 충분한 재물을 얻지만 만족하지 않는다. 윤태구와 조우한 박창이는 보물지도가 아닌 윤태구에 대한 복수를 우선시하기 시작한다. 이는 ‘결정’에 해당하며 승리감에 몰입하는 그림자의 발현 양상을 보여준다. ‘강화’의 단계에서 박창이는 오로지 윤태구에게만 총을 쏘며 자기 생존을 도외시하는 과잉된 경쟁심리를 표출하기도 한다.

[그림 21] ‘스토리 시간’에 따른 윤태구의 동기화 메커니즘 - ‘(효율적인)전략가’



윤태구의 ‘스토리 시간’에 따른 그의 ‘기초 성향’은 ‘(독립적인) 해결사’에 가깝다. 그는 과거에 손가락 귀신이라는 별명으로 악명을 떨친다. 이를 ‘출발’로 볼 수 있다. 박창이의 손가락을 자르는 그의 이미지는 매우 냉혹하며 타인의 상처에 무심한 인물로 그려진다. 또한 의뢰를 받고 보물지도를 추적하는 박창이와 박도원과 달리 윤태구는 자의로 기차에 탑승한 인물이다. 이를 종합해 볼 때 윤태구는 단독 행동을 선호하는 인물로 보인다. 윤태구가 기차를 습격하던 중 우연히 보물지도를 얻는 장면은 ‘입사’에 해당한다. 공동의 목표를 위해 박도원과 함께 행동하기 시작한 것은 ‘전환’이라 볼 수 있다. 박도원을 따돌리는 장면은 ‘결정’에 해당하며 그가 의도적으로 박도원을 기만하고 있었음이 드러난다. 윤태구의 배신은 그의 진정한 ‘기초 성향’을 은연중에 드러낸다. 결국 마지막 총격전 끝에 박창이가 사망하고 그의 품에서 다이아몬드를 얻는 것은 ‘평정’에 해당한다. 윤태구가 예전처럼 악명을 떨치고 사라진 장면은 ‘강화’에 해당한다.

[그림 22] ‘담화 시간’에 따른 윤태구의 동기화 메커니즘 - ‘(자족적인)모험가’



‘담화 시간’에서 윤태구의 이미지는 ‘(자족적인) 모험가’에 가깝다. 그가 일본군에게 우연히 보물지도로 얻은 것은 ‘출발’에 해당한다. 윤태구는 아직 보물지도의 진정한 가치는 모른 채 그것을 챙긴다. 동업자인 만길을 통해 지도의 가치를 알게 되는 장면은 ‘입사’에 해당한다. 이후 만길이 박창이에 의해 사망하고 지도의 행방이 묘연해진 것은 ‘전환’에 해당한다. 윤태구는 박도원에게 녂살을 부리며 협력관계를 이룬다. 윤태구는 ‘(자족적인) 모험가’의 ‘성격 강점’을 매우 선명하게 보여준다. 이는 후에 윤태구의 ‘고의적 기만’이었음이 드러난다. 윤태구가 박도원을 따돌리고 홀로 보물을 찾으러 떠나는 장면은 윤태구의 ‘기초 성향’을 노출시키기도 한다. 이후 벌어진 결투에서 박창이는 죽고 윤태구는 다시 길을 떠난다. 이는 ‘강화’라고 볼 수 있다.

<놈놈놈>의 캐릭터는 서로 간의 극적인 조우를 통해 동기화 된다. 이들은 영화에서 총 3번(기차/시장/사막) 충돌한다. 이때마다 그들의 갈등관계는 전환되며 입체적인 관계를 형성한다. 갈등관계의 역동적인 변모는 쫓고 쫓기는 액션 장면에 흥미를 더한다. 특히 이야기의 중심인물들과 다채로운 세력이 뒤섞인 마지막 추격전이 그러하다. 보물지도로 추적하는 다양한 세력과 캐릭터들이 엮이며 영화의 스펙터클이 풍부해지는 것이다.

3.2.3. <괴물>



봉준호 감독의 <괴물>은 국내에서 제작된 천만 영화 중 하나이다. <괴물>은 흥행과 작품성 양쪽에서 좋은 평가를 얻은 대표적인 사례이기도 하다. 해외에서도 2006년 카이에 뒤 시네마의 외화 best 10 리스트에 오를 정도로 긍정적인 평가를 얻었다. <괴물>은 국내 천만 영화 중에서는 드물게 ‘괴물’이라는 소재를 전면으로 내세웠다. 그동안 한국 천만 영화는 구체적인 사건, 특히 역사적인 사실에 허구적인 상상력을 더 한 작품이 유난히 많았다. 흥미로운 점은 <괴물>의 경우 허구적인 성격이 매우 짙은 ‘괴수 영화’임에도 불구하고 다른 방식으로 이러한 경향을 수용하고 있다는 것이다. 그 결과 영화는 수용자에게 ‘괴물’을 통해 야기되는 긴장감 외에도 다른 극적 경험을 전달한다. 스토리텔링의 관점에서 볼 때, 이는 <괴물>과 해외에서 제작된 다른 유수의 ‘괴수 영화’의 가장 큰 차이점이기도 하다.

<괴물>은 ‘모험서사’의 관습을 추수하는 과정 중에 주동인물이 겪는 부조리한 갈등 상황을 보여주며 허구와 실재의 경계를 긴밀히 엮는다. 이야기의 구체성을 확보하는 캐릭터의 입체적인 설정은 봉준호의 다른 영화인 <살인의 추억>의 캐릭터 구성과 유사해 보이기도 한다. <살인의 추억>에서 캐릭터는 여러모로 억압적인 시대상과 당대의 일상성을 짙게 구현하려는 성격이 강하다. <괴물>은 긴급한 상황에 처한 캐릭터를 경유해 한국 사회의 어두운 일면을 환기시키고 있다. 영화 속 장면을 예로 들자면, 학생운동권 출신인 박남일(박해일 분)이 괴물에게 화염병을 던지는 장면은 특정한 역사적 이미지를 소환하기도 한다. 이는 캐릭터의 스토리 동기화 순간과 매우 유의미하게 조응되기도 한다.

[표 10] <괴물>의 캐릭터 유형 분류

캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상	캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상

1 (효율적인) 전략가			7 (조용한) 평화주의자		
2 (주도적인) 지배자			8 (냉철한) 분석가		
3 (정의로운) 이상주의자			9 (독립적인) 해결사		
4 (초월적인) 예언자			10 (낭만적인) 몽상가		
5 (현신적인) 조력자	  		11 (자족적인) 모험가		

					
6 (총직 한) 공리 주의 자					

<괴물>의 핵심 서사는 박현서(고아성 분)가 괴물에게 납치되면서 시작된다. 가족 공동체의 비극을 중심으로 주동인물들의 서사적 노정이 출발하는 것이다. 그렇기 때문에 가족과 괴물이 접점을 이루는 순간은 영화에서 중요한 결절점이 된다. 박현서를 추적해 나가는 중 드러나는 개별 캐릭터의 개성과 캐릭터 변모 과정은 <괴물>의 스토리텔링 전략의 가장 큰 장점 중 하나이다. 조금 더 자세히 살핀다면, 이들 가족은 특히 영화 초반 함께 행동할 때 각각의 그림자를 보이며 개성을 뚜렷이 확인시킨다. 그러다가 아버지 박희봉(변희봉 분)의 죽음을 계기로 스토리에 동기화되며 인물의 심리적 변화를 체감시킨다. 스토리 동기화를 통해 인물의 입체적인 개성이 극적으로 부각되는 것이다.

영화의 중심인물인 박강두의 경우 ‘기초 성향’에서 ‘(현신적인) 조력자’의 성격이 뚜렷하다. 박강두는 이야기 초반에는 여러모로 결핍된 면모를 보이지만, 시련을 통해 성장하는 모험서사의 주인공 유형에 가까운 캐릭터이기도 하다. 박강두는 도날드 하사와 협력해 목숨을 걸고 괴물과 맞서 싸우는 등 이타적인 면모를 보인다. 무엇보다 그는 딸 박현서에게 무조건적인 사랑과 헌신을 실천하는 인물이다. 이러한 측면이 지나쳐 아버지인 박희봉의 말을 무시하는 등 딸을 향해 과도한 애정 충족을 갈구하는 그림자를 보이기도 한다.

‘표층 양상’에 있어서 박강두는 ‘(자족적인) 모험가’로 비추어지기도 한다. 박강두는 손님의 오징어 다리를 훔쳐 먹거나, 제일 먼저 맥주 캔을 괴물에게 던지는 등 유별난 캐릭터로 묘사된다. 딸에 대한 걱정만 앞선 나머지 자신에게 닥친 바이러스의 위협은 무시하는 방관자적 경향을 보이기도 한다. 특히 딸과의 관

계된 사건에서는 충동적인 성향이 가시화된다.

다음으로 박희봉은 집안의 가장으로서 ‘(헌신적인) 조력자’의 ‘기초 성향’을 보이는 인물이다. 박희봉은 가족 구성원 모두에게 사랑과 인정을 베풀다. 형제들 간의 다툼에는 적극적으로 개입하는 ‘포용적인 지배’를 실천하기도 한다. 박희봉의 ‘기초 성향’은 특히 박강두와의 관계를 통해서 잘 드러난다. 박희봉은 박강두의 기행도 너그럽게 이해하는 인물이다. 그는 박강두의 우둔함이 어린 시절 밥을 제대로 챙겨 먹이지 못한 본인 탓이라며 자책하는 모습을 보인다. 박희봉의 ‘기초 성향’이 가장 극명하게 드러나는 장면은 박강두가 총알을 잘 못 헤아려 죽음의 위기에 처했을 때이다. 그는 걱정스러운 얼굴로 자식들에게 도망가라는 제스처를 취한다. 이는 영화에서 가장 인상적인 장면이며 이야기를 통관하는 핵심 결절점 중 하나이기도 하다.

표충부에 있어서는 ‘(조용한) 평화주의자’의 면모가 드러나기도 한다. 박희봉은 정부의 부당한 처우에도 순응하는 등 기본적으로 사회적 조화를 중요시 여기는 인물로 묘사된다. 박현서가 실종 당한 뒤 잦은 충동을 일으키는 가족 관계에서 조율자 역할을 수행하기도 한다. 한편으로 그의 조화 추구는 부정적인 태도로 표출되기도 한다. 예컨대 박희봉은 경찰과 구청 직원에게 뇌물을 전달하는 등 야합을 문제해결의 수단으로 삼는다. 흥신소 직원들에게 여러 물건을 강매 당하는 장면에서는 우유부단한 면모를 보이기도 한다.

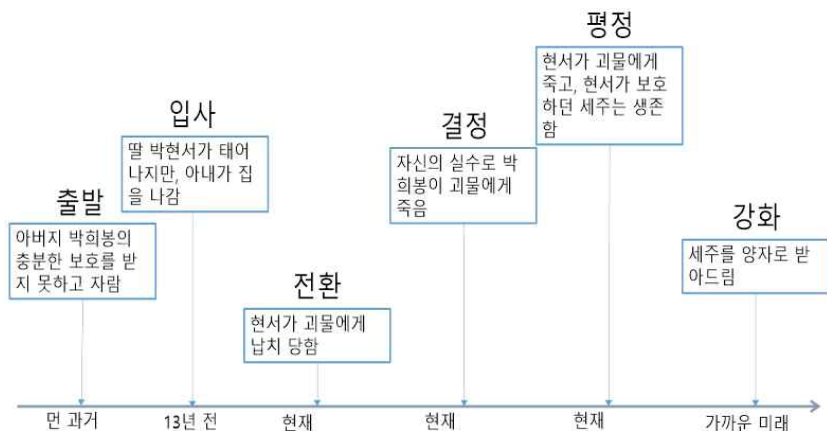
둘째 아들인 박남일은 ‘기초 성향’에 있어 ‘(정의로운) 이상주의자’의 면모를 드러낸다. 박남일에 대한 정보를 모아보면, 집안에서 유일하게 4년제 대학을 졸업한 엘리트이며 학생운동권 출신이었던 것으로 묘사된다. 박남일은 정부의 부당한 처우에 분노하고 비판적인 언사를 일삼는다. 조카인 박현서를 추적하는 과정 중에는 결정적인 단서를 포착하는 등 통찰력이 과시되기도 한다. 박강두는 현재 백수인데 그 이유는 과거 학생운동 활동과 무관하지 않은 걸로 추측된다. 그런 면에서 박강두의 표충부는 ‘기초 성향’으로부터 심하게 왜곡된 ‘(주도적인) 지배자’의 모습을 보이기도 한다. 박남일은 타인과의 관계에서 주도권을 얻기 위한 호전적인 면모를 자주 표출한다. 권리 주장에도 예민한 성격을 보인다. 가족들과의 관계에서는 박강두와 박남주를 상대로 제어와 통제에 몰입하는

모습을 보인다.

막내인 박남주는 ‘기초 성향’은 ‘(헌신적인) 조력자’를 연상시킨다. 영화에서 박남주에 대한 서사적인 정보는 적은 편이지만, 가족사진 등을 통해 추측해보면 조카와도 매우 친근한 관계를 형성했던 것으로 보인다. 특히 그녀는 박현서와 관계된 사건에서 적극적인 감정 표출하는 데 이는 가족에 대한 사랑을 나타낸다고 볼 수 있다. 그녀는 양궁선수로서 공인의 입장에도 불구하고 망설임 없이 조카를 구하기 위해 병원을 탈출하는 등 가족에게 헌신적인 면모를 보인다. 표충부에서 박남주는 ‘(충직한) 공리주의자’의 면모를 보이기도 한다. 그녀는 가족 중에 가장 말이 없는 성격이지만, 전반적으로 협력적인 관계를 구축하고 있는 것으로 보인다. 형제들과 헤어지고 홀로 박현서를 구하는 과정에서는 뛰어난 자기조절과 인내를 보여주기도 한다.

박현서는 박희봉 일가의 구심점으로 보인다. 그녀의 사망 소식을 접한 가족들의 반응으로 추측컨대 그녀는 가족관계를 잇는 협력적인 인물이었을 거라고 생각된다. 박현서는 긍정적인 성격 덕목을 보이는 인물이기도 하다. 실제로 박현서는 절제절명의 위기상황에서도 고아인 세주를 먼저 보살피는 등 ‘(헌신적인) 조력자’의 이타적인 측면이 부각된다. 괴물에게 납치된 상황에서도 신중하게 생존과 탈출을 기획하는 등 ‘(냉철한) 분석가’의 면모를 보이기도 한다.

[그림 23] ‘스토리 시간’에 따른 박강두의 동기화 메커니즘 - ‘(헌신적인) 조력자’

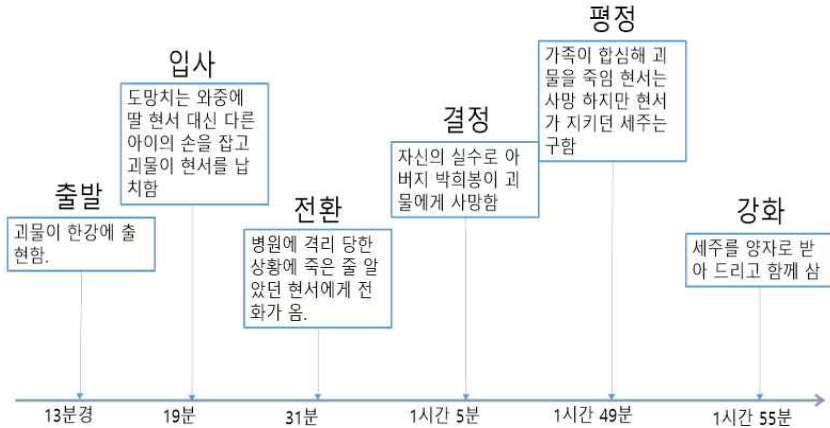


흥미롭게도 ‘스토리 시간’에 따른 박강두의 동기화는 메커니즘을 요약해보면 개인의 성장서사로서의 성격이 잘다. 박강두의 ‘스토리 시간’은 보기에 따라 ‘진실한 나’를 찾는 여정이 된다. 결핍에 대한 극복과 성격 덕목의 상승이 두드러지는 것이다. 실제로 박강두는 이야기가 진행되면서 가장 극적인 변화를 보이는 인물이다. 박희봉의 고백에 따르면, 어린 시절 박강두는 충분히 부모의 보살핌을 받지 못한 것으로 보인다. 결혼 생활도 순탄치 않았다. 박강두의 결핍은 중심 사건과 직접 연관되지는 않지만 ‘기초 성향’에 영향을 끼쳤다는 점에서 ‘출발’ 단계에 해당한다고 볼 수 있다. 그런 상황 중에 태어난 현서에 대한 애착이 박강두의 ‘(헌신적인) 조력자’로서 성향을 지니게 된 결정적인 계기였던 것으로 보인다. 현서에 대한 헌신과 사랑의 실천은 ‘입사’에 해당한다.

현서가 괴물에게 납치된 사건은 박강두에게 매우 중요한 ‘전환’의 시기가 된다. 그는 딸을 구하는 과정에서 사회와 괴물을 상대로 중층적인 갈등 상황에 빠진다. 평소 우둔해 보였던 인물이지만, 딸을 구하기 위한 열망으로 날카로운 통찰력을 발휘하기도 한다. 아버지의 박희봉의 죽음은 ‘결정’의 계기가 된다. 이후 영화 표창부에서 코믹 릴리프로 활용되던 박강두의 ‘(자족적인) 모험가’로서의 일면은 기지를 발휘해 감금 상태를 탈출하는 원동력이 된다. ‘평정’과 ‘강

화'에서는 현서에게만 정초했던 '(헌신적인) 조력자'로서의 '추구(활용) 가치'가 외부로 확장된다. 노숙자였던 세주를 양자로 맞이한 것이다.

[그림 24] '담화 시간'에 따른 박강두의 동기화 메커니즘 - '(자족적인) 모험가'



'담화 시간'을 따라가면 박강두는 '(자족적인) 모험가'로 괴물에게 납치된 딸을 구하기 위해 고군분투하는 인물임이 드러난다. 이는 걸로 드러나는 그의 유별나고 개성적인 이미지와 밀접한 관련을 맺는다. 이 같은 면모는 '출발'과 '입사'의 순간에 자주 드러난다. 박강두는 손님의 물건을 함부로 다루거나 거스름돈을 몰래 훔치는 등 규칙에 개의치 않는 모습을 보인다. 박강두는 '전환'의 과정 중에 병원에서 정신분열증을 의심받을 만큼 충동적인 면모를 보이기도 한다. 특히 현서와 관계된 일에는 매우 신경질적인 언사와 행동을 보이곤 한다. 박강두는 '결정'에서 의도치 않은 '무의적인 기만' 때문에 가족을 곤경에 빠뜨린다. 그는 '심리적 태도'에서 일관적으로 '감정'과 '직관'에 의존한다. '평정'과 '강화'의 순간에는 세주에게 인정을 베푸는 매우 높은 수준의 '(헌신적인) 조력자'로서의 면모를 보이기도 한다.

<괴물>은 가족의 비극과 스토리 동기화가 적절하게 결부되며 이야기를 이끈다. 이에 따라 이야기의 핵심인물들을 효과적으로 이야기의 중심 사건에 다가

서며 입체적인 성격을 표출한다. <괴물>의 집약적인 스토리 동기화 방식은 가족서사와 재난서사에 유효한 전범으로서 평가할 만하다.

3.2.4. <살인의 추억>

봉준호의 영화 <살인의 추억>은 ‘화성 연쇄살인 사건’을 소재로 한 작품이다. 김광림의 희곡 <날 보러 와요>를 원작으로 제작되었다. 장르적으로는 미스터리 수사극 형식에 가깝다. 이전까지 <살인의 추억>에 관한 연구는 크게 네 가지 측면에서 다뤄졌다. 첫째, 실재 사건의 영화화 과정에 대한 고찰. 둘째, 연극에서 영화로의 매체 전환 과정에 대한 연구. 셋째, 여성의 몸에 대한 대상화 문제. 넷째, <살인의 추억>에서 드러난 사회문화적인 맥락화 과정 등등이다.

실제로 <살인의 추억>의 캐릭터는 당대의 시대상을 체현하며 관객에게 공시적인 시대적 감각을 전달한다. 수용자는 치밀하게 구성된 서사무대와 인물상을 경유해 사건의 배경과 역사적 맥락에 접근 가능하다. 많은 논자들이 지적했듯이 <살인의 추억>에서 주동인물의 행보는 시대적 흐름과 상호작용하며 사회적 부조리를 직·간접적으로 드러내기도 한다. 그러나 한편으론 서사 바깥의 문제에 천착한 나머지 <살인의 추억> 스토리텔링 자체에 대한 연구는 소략적으로 다뤄졌던 것으로 보인다. 본고에서는 스토리 동기화 분석방법을 통해 <살인의 추억>에서 드러나는 사회·문화·역사적 텍스트의 성격을 담지하며 영화적 특성을 조망하는 데 집중하고자 한다.

[표 11] <살인의 추억>의 캐릭터 유형 분류

캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상	캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상
1 (효율 적인) 전략가	 		7 (조용 한) 평화주 의자		
2 (주도 적인) 지배자		  	8 (냉철 한) 분석가		
3 (정의 로운) 이상주 의자			9 (독립 적인) 해결사		
4 (초월 적인) 예언자			10 (낭만 적인) 몽상가		

5 (헌신 적인) 조력자			11 (자족 적인) 모험가		
6 (충직 한) 공리주 의자					

<살인의 추억>은 주동인물인 형사들이 연쇄살인마를 쫓는 과정을 짙진하게 담는다. 피해자가 늘어날수록 서사적 긴장감은 점증되며 캐릭터 또한 성격 덕목에서 상승/하강의 뚜렷한 변화를 보인다. 특히 형사들이 범인을 쫓는 관계구조에 있어서는 ‘타율적 책임’에서 ‘자율적 책임’으로의 선명한 상승 양상을 보이기도 한다. 그러나 범인에 대한 추적이 미궁에 빠질수록 주동인물들의 개인 성향은 그림자의 발현이 두드러진다.

박두만은 <살인의 추억>의 가장 중심적인 인물이다. 정체가 밝혀지지 않는 범인과 함께 이야기 전체를 관통하는 인물이기도 하다. 박두만의 ‘기초 성향’은 ‘(효율적인) 전략가’ 유형에 가깝다. 주먹구구로 보이는 수사방식은 이전 시대에 범인을 추적하는 데 가장 실용적인 방식으로 여겨지고 있는 것처럼 보인다. 박두만은 땅덩이가 넓은 미국과 달리 한국 경찰은 “두 발로” 범인을 잡는 것이 가장 효과적인 방식이라고 주장한다. 그는 수사과정에서 폭력 등 비도덕적인 행동을 실천하는 데 이는 결과적으로 사건을 효율적으로 종결시키기 위한 전략으로 생각된다. 실제로 이야기 초반 박두만의 수사방식은 과정을 무시한 성과 위주의 기계적인 일처리 방식을 답습한다. 이러한 그의 행동 방식은 당시 한국의 시대상을 반영하기도 한다. 박두만은 범인의 자백을 받아내기 위한 고문과정에서 조용구(김뢰하 분)를 앞세우고 자신은 상대를 어르는 계산적인 일면을 보이기도 한다. 한편으론 사건이 심화될수록 기존의 수사방식의 한계를 인정하고 서태윤(김상경 분)의 수사방식을 깨끗하게 받아들이는 개방적인 일면을 보이기도 한다.

표층부에서 박두만은 ‘(주도적인) 지배자’처럼 비치기도 한다. 그는 특히 서

울에서 온 서태윤에게 극도의 경쟁의식을 보인다. 수사에 대한 주도권 싸움에선 기존 수사방식의 권위를 내세우려 애쓴다. 이 과정에서 그는 “무당눈깔”이라고 불리는 자신의 직관적인 수사방식에 대한 과시욕을 내비치기도 한다. 범인의 자백을 강요하는 과정에선 집요함과 호전적인 성격이 강조되기도 한다. 박두만은 특히 범인에 대한 제어와 통제에 몰입하는 모습을 보이는 데, 범인을 특정하는 과정 중에는 부정적인 의미에서 완벽에 몰입하는 모습을 보인다. 한편으로 그는 수사과정 중에 몸을 사리지 않는 용감함과 리더십을 선보이기도 한다.

박두만의 동료이자 경쟁자라고 할 수 있는 서태윤은 ‘기초 성향’에 있어 ‘(정의로운) 이상주의자’의 성향을 보인다. 그는 엽기적인 살인사건을 해결하기 위해 서울에서 화성으로의 전출을 강행할 정도로 정의감 있는 인물이다. 서태윤은 박두만과 조용구의 비도덕적인 강압 수사를 정면으로 비판하는 모습을 보인다. 본인의 수사방식에 있어서는 매우 신중한 태도를 견지하고 있다. 그는 살인자의 범죄 행위에 순수한 분노를 보이기도 한다. 서태윤의 정의감은 그림자의 발현으로까지 나아간다. 매우 유력한 정황 증거를 가진 용의자 박현규(박해일 분)에게 과도한 집착을 보이는 것이다.

‘표층 양상’에 있어 서태윤은 ‘(냉철한) 분석가’로서의 면모가 강조된다. 사건 수사에 있어 박두만과 대조적인 그의 신중한 접근 방식은 서사적으로 서로의 개성을 부각시키는 효과를 갖는다. 이를테면 서태윤은 ‘심리적 태도’에 있어 직관보다 이성을 중시한다. 수사방식에 있어서는 자료 분석을 기초로 범인을 찾으려 노력한다. 반대로 박두만은 직관에 의존하는 경향을 보인다. 정합적인 증거보다는 발로 뛰는 수사과 심증을 토대로 용의자를 특정하곤 한다.

서태윤의 이성적인 면모를 가장 단적으로 보여주는 대사는 “서류는 거짓말을 하지 않는다.”는 것이다. 그는 뛰어난 분석력을 토대로 범인의 변태적인 성향과 범죄수법에 대한 유의미한 통찰을 선보이기도 한다. 한편으로 서태윤의 지나친 객관화 방식은 오만한 태도로 비춰지기도 한다. 실제로 서태윤은 이야기 초반 강력반 동료들과의 관계에서 고립된 모습을 보인다. 한편으로 서태윤은 안면이 있던 여고생의 죽음에 매우 자책하는 모습을 보이는 데, 그는 이후

이성적 사고보다 감정에 의지하는 양상을 비추기도 한다.

박두만의 오랜 동료인 조용구는 ‘기초 성향’에 있어 ‘(충직한) 공리주의자’에 가깝다. 조용구는 상사에게는 충성하고 순종하는 모습을 자주 보인다. 한편으로 매사에 능동적이기 보다 수동적인 인물로 그려진다. 조용구는 매우 보수적인 인물로 부정적인 태도가 강조된다. 그는 과학적인 수사방식을 받아들인 박두만과 달리 과거의 강압적인 수사방식에서 벗어나지 못하는 인물이기도 하다. 조용구는 범인을 특정하는 과정에선 자기조절에 실패하지만, 백광호가 마지막으로 날린 일격에 발이 썩어들어 가면서도 인내하는 모습을 보이기도 한다.

조용구는 서사 표층부에서 폭력성이 매우 부각된 ‘(주도적인) 지배자’로서의 일면을 보인다. 조용구는 경찰의 권위를 앞세워 용의자를 상대로 극단적인 폭력을 행사한다. 용의자에 대한 통제 방식에 있어서도 과도한 억압을 실천한다. 학력에 대한 콤플렉스를 보이던 조용구는 대학생들에게 폭력을 가함으로써 우월감을 확보하는 모습도 보인다. 대신 그는 수사과정 중에는 행동에 망설이지 않는 결단력과 용감함을 선보이기도 한다.

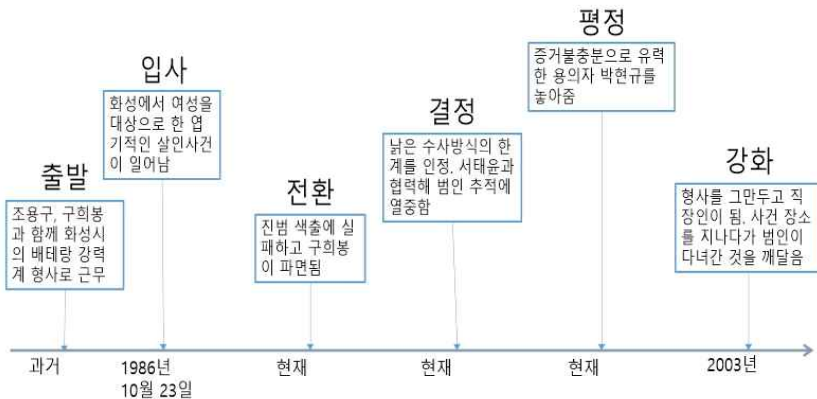
구희봉 반장(변희봉 분)은 첫 살인사건에서 박두만과 함께 실적에 치우친 수사를 벌이다 조기 파면 당한다. 구희봉의 경우 ‘기초 성향’과 ‘표층 양상’을 분리할 정도로 서사적 정보가 제시되지 않는 인물이기도 하다. 기본적으로 구희봉은 경찰공무원으로서 사회적 공공성과 조화를 중시하는 인물로 그려진다. 사건수사에 있어서는 우왕좌왕하는 등 매우 우유부단한 일면이 강조된다. 구희봉은 사건이 제대로 종결되기 전에 기자들과 기념촬영을 하는 자아도취적인 모습을 보이기도 한다. 그는 여러모로 구시대적인 규범과 지속성을 답습하고 있는 인물로 묘사된다.

새로 부임한 신동철 반장(송재호 분)은 일정부분 구시대의 수사방식과 결별한 과학적 수사방식을 지향한다. 신동철은 여론을 의식하며 폭력이 동반된 기존의 수사를 반대하고 서태윤의 과학적 수사방식을 지지한다. 그런 면에서 신동철의 ‘기초 성향’은 새로운 패러다임에 적응한 ‘(효율적인) 전략가’에 가깝다. 그는 구희봉과 비교하여 유능한 일처리가 강조되는 인물이기도 하다. 강력계 형사들 중에 큰 발언권이 없었던 권귀옥의 라디오 방송에 대한 추리를 받아들

이는 개방성을 보이기도 한다.

신동철 반장은 서사 표층부에 있어서는 ‘(주도적인) 지배자’로서 결단력 있는 리더십이 강조되는 인물이다. 신동철은 권위를 통해 연쇄살인 전담반을 효율적으로 제어하고 통제한다. 박두만과 서태윤의 갈등이 극단으로 치달았을 때는 의자를 집어던져 두 사람을 제압하는 호전적인 성격을 보이기도 한다. 또한 본인의 경고에도 불구하고 박현규를 폭행한 조용구를 곧바로 처벌하는 등 단호한 일면을 보여주기도 한다.

[그림 25] ‘스토리 시간’에 따른 박두만의 동기화 메커니즘 - ‘(효율적인) 전략가’

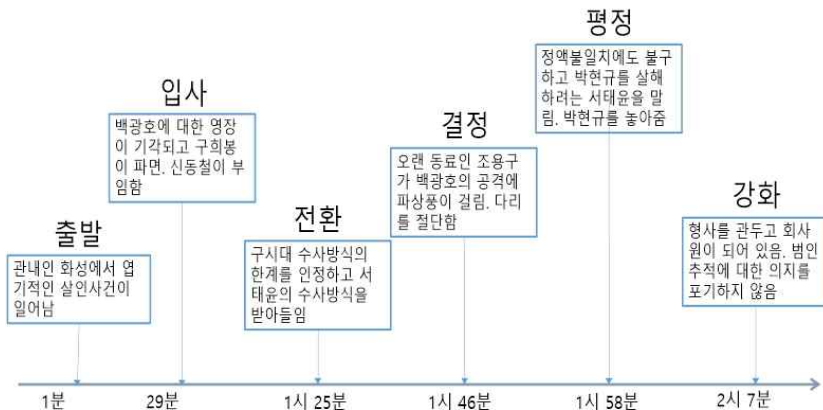


‘스토리 시간’에 따른 박두만의 서사궤적을 추적하면 그의 동기화 메커니즘은 실패한 수사극에 대한 이야기가 된다. 정확한 정보가 제시되지 않지만 박두만은 사건 발생 이전에 조용구, 구희봉 등과 함께 화성시의 형사로서 오랜 시간 동안 근무한 것은 확실해 보인다. 짧은 대사로도 이들의 ‘의식적 동지’관계는 매우 친밀한 수준으로 나타난다. 추측컨대 이들이 공유하는 실적 위주의 강압 수사방식은 이때 체화된 것으로 판단된다. ‘(효율적인) 전략가’로서 박두만의 ‘기초 성향’은 이때의 경험을 바탕으로 형성된 것으로 생각된다. 넓은 의미에서 <살인의 추억>의 서사적 ‘출발’은 이때를 기점으로 한다. 강간살인사건이 발생

하고 박두만이 사건의 정보를 탐색해 나가는 과정은 ‘입사’에 해당한다. ‘전환’의 시점은 용의자인 백광호의 무죄가 밝혀지고, 강압수사가 드러나 구반장이 파면되는 장면이다. 사건의 피해자가 지속적으로 발생하고 범인은 서태운의 추측대로 악랄한 변태 연쇄살인범인 것으로 드러난다. 박두만의 서태운에 대한 경쟁의식이 심화되면서 갈등이 첨예해지는 순간이기도 하다. 이때 ‘심리적인 태도’에 있어 서태운은 ‘이성’으로, 박두만은 ‘직관’으로 사건에 맞부딪힌다.

‘결정’ 장면에서 이르러서는 박두만은 ‘심리적 태도’에 있어서 ‘직관’에서 ‘이성’으로의 극적인 변화를 보인다. 그동안 고수하던 일관된 수사방식을 탈피하면서 자신의 진정한 ‘추구(활용) 가치’를 내비친다. ‘평정’에서는 유력한 용의자인 박현규가 수사망을 빠져나간다. 흥미로운 점은 그와 경쟁구도를 이루던 서태운의 경우 ‘기초 성향’과 그림자를 드러내며 성격 덕목의 뚜렷한 하강을 보인다는 점이다. ‘심리적 태도’에 있어서도 ‘이성’보다 ‘감정’에 과잉되게 치우친 모습을 보인다. 박두만의 성격 변화는 그런 서태운의 감정을 이성적으로 조율하고 통제하는 순간에 뚜렷하게 드러난다.

[그림 26] ‘담화 시간’에 따른 박두만의 동기화 메커니즘 - ‘(주도적인) 지배자’



<살인의 추억>은 ‘입사’에서 ‘전환’에 이르기까지의 ‘담화 시간’이 매우 길다.

봉준호는 이 같은 ‘담화 시간’을 활용해 수용자에게 서사무대의 구체적인 시대상 전달한다. ‘담화 시간’에 따른 박두만의 여정은 ‘(주도적인) 지배자’의 성향을 지닌 그가 범인 추적에 대한 실패를 계기로 변화해 가는 모습을 짙진하게 보여준다. 이러한 구성에는 여러 논자들이 지적한 <살인의 추억>의 서사와 시대적 맥락의 조응이 매우 긴밀히 연관되기도 한다.

‘출발’에서 박두만은 수사 환경의 열악함과 경찰의 관습적인 수사방식을 보여준다. 그는 ‘(주도적인) 지배자’의 면모를 보이며 경찰의 권력을 앞세운 강압적인 수사를 진행한다. 여기서 경찰 권력은 백광호의 자백을 끌어내기 위해 부조리한 폭력을 행사한다. 이 과정에서 박두만은 성과지상주의에 매몰되었던 본인의 성격약점을 노출한다. ‘입사’에서는 백광호의 결백이 증명된다. 구반장이 물러나고 신반장이 부임하면서 주먹구구식의 수사방식은 지양되고 과학적인 수사방식으로 선회하게 된다.

‘전환’ 장면에서는 5번째 피해자가 발생하고 백광호와 비슷한 방식으로 조사되었던 조병순의 무죄가 밝혀진다. 박두만은 “전부 다 니 말이 맞다. 이런 놈들 하고 쓸대없는 짓을 했어”라고 말하며 수사노트를 찢어 버린다. 이로 인해 박두만의 ‘기초 성향’과 성격강점이 드러나며 서태운과의 ‘자족적 경쟁’ 관계를 해소하고 ‘의식적 동지’관계로 변화한다. ‘결정’의 시점에는 오랜 동료이자 표충부에서 비슷한 성향을 공유하던 조용구가 파상풍에 걸려 다리를 자르게 된다. 여기서 조용구에게 상처를 입힌 주체가 억압의 대상자였던 백광호라는 사실은 의미심장하다. ‘평정’의 단계에서는 박두만은 ‘표충 양상’이 매우 악화되고 ‘기초 성향’의 성격 덕목이 강조된다. ‘감정’과 ‘직관’을 오가던 심리적 태도도 ‘이성’적으로 변화한 모습을 보인다. 이후 ‘강화’에서는 범인 검거에 실패하고 형사를 그만둔 박두만의 일상이 사족처럼 붙는다. 마지막으로 박두만이 범인으로 추측되는 인물의 인상착의를 묻는 장면은 진범에 대한 추적이 끝나지 않았음을 수용자에게 전달한다.

<살인의 추억>은 실화를 기초로 만든 영화를 어떻게 구성할 것인지에 대한 성찰점을 준다. 인물의 성격과 서사무대가 적극적으로 조응되면서 수용자에게 시대상을 짙진하게 전달하는 것이다. 이는 사후적으로 영화에 대한 수용자의

감정이입을 건인할 수 있다.

3.2.5. <올드보이>

<올드보이> 치밀한 플롯 구성을 통해 영화 고유의 쾌감을 효과적으로 구현한 작품이다. <올드보이>는 특히 캐릭터의 행위가 강조되며 스토리 동기화가 일어난다. 이를테면, ‘담화 시간’ 안에서 미도(강혜정 분)가 오대수(최민식 분)의 손을 잡는 행동은 이우진(유지태 분)과 오대수의 결말부에 연결되는 식이다.

한편으로 <올드보이>는 이미지텔링의 활용이 두드러지는 영화이다. 서사의 흐름이 대화를 통한 설명 보다 인물의 행위와 이미지를 중심으로 기술된다. 예를 들어 <올드보이>의 오프닝은, <올드보이>의 주동인물이라고 할 수 있는 ‘오대수’가 자살하려는 이의 넥타이를 붙잡고 “얘기를 하고 싶다고 했다.”라고 말하는 장면으로 시작한다. 여기서 시점은 투신자살을 기도하고 있는 이(오광록 분)의 것이다. 그리고 곧바로 이어지는 오버 솔더 쏜 오대수의 시선을 확장한 것이라 할 수 있다. 쇼트는 과거의 시간을 조망하기 전에 오대수의 얼굴을 클로즈업한다. 장면이 설명없이 전달될 때 수용자는 영화의 의미를 능동적으로 읽어내야만 한다. <올드보이>의 오프닝에 등장하는 짧지만 강렬한 이미지텔링 방식은 <올드보이>의 서사전략을 압축적으로 제시한다. 오프닝 이후에 이어지는 오대수의 회상 시퀀스도 대단히 인상적이다. 오대수는 15년 동안 감금된 방에서 “울어라, 너 혼자만 울 것이다. 웃어라, 온 세상이 웃을 것이다”라고 적힌 그림을 본다. 오대수는 그림에 나온 절규 같은 웃음을 따라 웃는다. 이때 이미지는 오대수의 상황과 내적심리를 압축적으로 제시한다. ‘담화 시간’ 안에서 앞으로 오대수가 보여줄 행동들에 직접적으로 연결되며 오대수의 선택이 무엇에서 기인되었는지 암시하는 것이다.

[표 12] <올드보이>의 캐릭터 유형 분류

캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상	캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상
1 (효율적 인) 전략가			7 (조용한) 평화주 의자		
2 (주도적 인) 지배자			8 (냉철한) 분석가		
3 (정의로 운) 이상주 의자			9 (독립적 인) 해결사		
4 (초월적 인) 예언자			10 (낭만적 인) 몽상가		
5 (헌신적 인) 조력자	 		11 (자족적 인) 모험가		
6 (충직한) 공리주 의자					

이우진은 여러모로 극단적인 그림자 발현 양상을 보여주는 캐릭터이다. 먼저 이우진은 서사 표층부에서 ‘(냉철한) 분석가’의 면모가 과시된다. 실제로 <올드

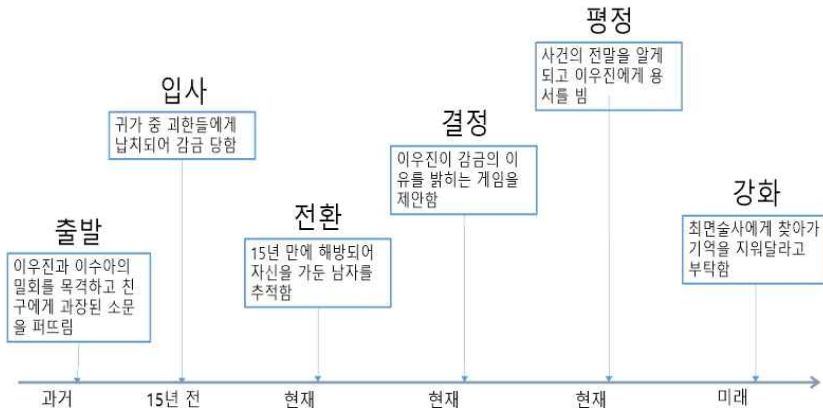
보이>에서 인물들 간의 관계 형성은 대부분 이우진의 주도면밀한 계획에 의해 이뤄진다. 그는 오랜 시간을 들여 복수를 완성해 나가는 인물이다. 이우진은 누이를 제외한 모든 인물에게 비정한 모습을 보인다. 또한 본인의 몸에 심장 정지 장치를 이식하는 등 과잉된 자기 객관화를 실천한다. 이우진은 누이인 이수아에 대한 복수가 끝나자 자살을 선택한다. 삶을 지속할 이유를 잃었기 때문이다. 그런 면에서 이우진의 ‘기초 성향’은 ‘(헌신적인) 조력자’의 성격이 분명하다. 이우진은 누이를 대상으로 극단적인 애정 충족에 집착하는 인물인 것이다. 보기에 따라 이우진의 복수는 오대수에 대한 일방적인 적대관계를 통해 형성되는 것으로도 비춰진다. 이를 따른다면 이우진의 오대수에 대한 복수 과정은 사랑했던 누이와 지속적인 연결고리를 위한 것이라고 볼 수도 있겠다.

오대수는 15년의 감금 생활로 인해 매우 급격한 성격 변화를 보이는 인물이다. 오대수는 감금 생활 중에도 가정에 대한 사랑과 책임감을 보여주는 인물이다. 자신을 감시하는 직원들과 대화할 때는 야합을 시도하는 모습을 보이기도 한다. 그런 면에서 오대수는 ‘(조용한) 평화주의자’로서의 성향이 체화된 인물인 것으로 생각된다. 그러나 과거 회상을 경유해 보면 오대수는 과거에 ‘(자족적인) 모험가’로서의 이미지도 두드러지는 인물이다. 오대수의 성향이 극명하게 드러나는 장면은 납치당하기 전 경찰서에서 주사를 부리는 장면이다. 오대수는 “오늘만 대충 수습하고 산다.”는 자기 인생에 대해 방관자적인 경향을 보이기도 한다. 청년시절 오대수는 이우진과 이수아의 밀회를 보고 친구에게 낭설을 퍼뜨린다. 이는 문제의 발단이라는 점에서 중요한 사건인 데, 그의 주사 장면과 연결해서 생각해보면 오대수는 평소 수다스럽고 독단적인 인물이었을 것으로 추측된다. 굳이 분류해 본다면 과거 오대수의 ‘기초 성향’은 ‘(조용한) 평화주의자’에 가까운 것으로 생각된다. ‘(자족적인) 모험가’로서의 성격은 ‘표층 양상’에 가깝다. 그러나 <올드보이>에서 근본적인 갈등을 야기한 것은 오대수의 ‘(자족적인) 모험가’적 성향이라고 볼 수 있다. 이에 따라 본 논의는 오대수의 ‘기초 성향’을 ‘(자족적인) 모험가’적 성격을 중심으로 기술하도록 하겠다. ‘담화 시간’에서 오대수는 ‘(독립적인) 해결사’의 면모가 부각된다. 이는 15년간의 감금 생활을 통해 형성된 것으로 보인다. 오대수는 정체를 알 수 없는 누군

가에 대한 복수를 꿈꾸며 극기의 시간을 보낸다. 단절된 삶과 복수에 대한 열망은 그를 냉정한 인물로 바꾼 것으로 보인다.

과거에 대한 언급이 거의 없는 미도의 경우에는 성향을 현재의 행동에 비추어 유추할 수밖에 없다. 미도는 오랜 시간 이우진에 의해 통제된 삶을 살았을 것으로 추측된다. 겉으로 드러나는 미도의 성향은 말은 바 임무를 묵묵히 수행하는 ‘(조용한) 평화주의자’에 가까워 보인다. 미도는 오대수에게 공포를 느끼면서도 친절한 일면을 보이기도 한다. 그녀는 타인의 억압에 대해 순응과 유화가 두드러지는 인물이다. 사건의 종결 시점에서 미도가 오대수에게 보여주는 태도는 ‘(헌신적인) 조력자’로 보인다. 미도는 특히 애정 충족에 집착하는 일면을 노출하기도 한다. 이러한 미도의 그림자 발현 양상은 어린 시절 아버지의 부재로부터 연유한 것으로 추측된다.

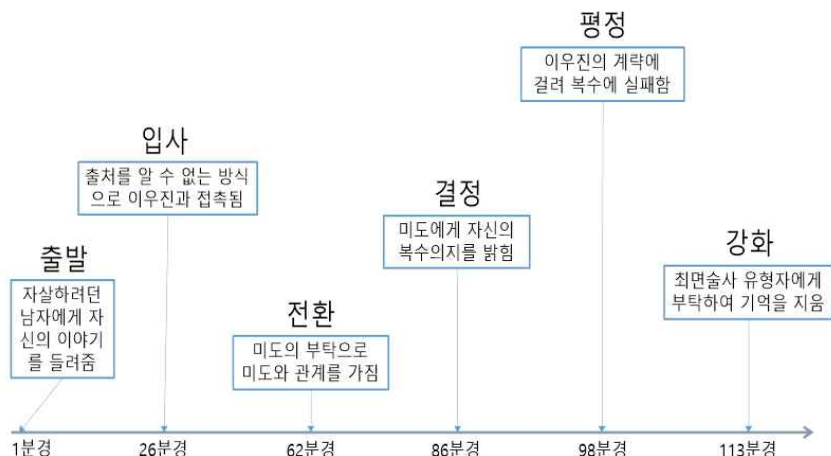
[그림 27] ‘스토리 시간’에 따른 오대수의 동기화 메커니즘 - ‘(자족적인) 모험가’



‘스토리 시간’에서 오대수의 이야기를 조망한다면 자기 결함의 의해 불행은 초래한 인물의 비극적 여정으로 볼 수 있다. 오대수의 ‘출발’은 고등학교 시절 이우진과 이수아의 밀회 장면을 친구에게 과장되게 떠든 것에서 시작한다. 오대수는 이를 계기로 이우진에게 원한을 산다. 이는 ‘(자족적인) 모험가’로서

그의 일면과 직접적으로 결부된다. 이어서 ‘입사’는 15년 전 감금 사건으로 볼 수 있다. 오대수는 자신을 가두고 가정을 파괴한 미지의 인물에게 복수하기 몸을 단련한다. 오대수는 자신에게 억하심정을 가진 인물을 찾기 위해 인생을 되돌아보는 일기를 작성한다. 결국 그의 자기탐색은 실패하는 데 ‘(자족적인) 모험가’의 성향을 가진 오대수에게 이우진과 이수아에 대한 수다는 매우 일상적인 일이었기 때문이라고 생각된다. ‘전환’의 단계에서 오대수는 감금된 방에서 풀려나고 자기를 가두고 가정을 파괴한 범인을 찾아 나선다. ‘결정’의 단계는 이우진의 직접적인 제안으로 인해 발생한다. 오대수는 미도를 지키고 복수를 이루기 위해 이우진의 비밀을 찾아 나선다. ‘평정’에서 이우진은 오대수를 가둔 이유와 미도가 오대수의 딸임을 밝힌다. 오대수는 이우진에게 비굴하게 용서를 빈다. 여기서 오대수는 ‘(자족적인) 모험가’의 과잉된 행동 양식을 보이기도 한다. ‘강화’의 단계에서 오대수는 최면술사에게 자비를 빌며 자신의 기억을 지워 줄 것을 부탁한다.

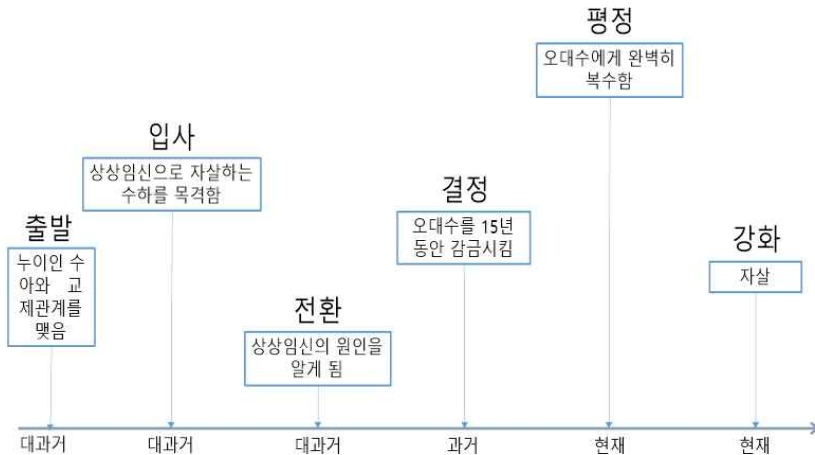
[그림 28] ‘담화 시간’에 따른 오대수의 동기화 메커니즘 - ‘(독립적인) 해결사’



‘담화 시간’에서 오대수는 15년을 복수에 대한 일념으로 살아온 ‘(독립적인) 해결사’의 이미지로 나타난다. 오대수의 ‘출발’은 자기고백에서부터 시작한다.

그는 타인의 불행에 전혀 관심없는 냉정한 모습을 보인다. 이 단계에서 오대수는 복수심만 앞설 뿐 사건의 전말에 대해 전혀 인지하지 못하고 있다. 다음으로 이우진의 실체를 파악할 단초 역할을 하는 미도를 만난 것을 ‘입사’로 볼 수 있을 것이다. 오대수는 점차 이우진의 실체에 다가선다. 그는 이우진의 기만적인 행동에 모든 것을 의심한다. 결국 오대수는 미도만은 믿기로 하고 그녀와 성관계를 맺는다. 이는 ‘전환’으로 이해할 수 있다. ‘결정’에서 오대수는 미도를 지키기 위해서 이우진과 대결하기로 결심한다. 이후 이우진이 자신을 가둔 이유를 알게 되는 순간은 ‘평정’이라고 볼 수 있다. 오대수는 이우진에게 용서를 구한다. 그는 여기서 자기의 ‘기초 성향’을 내비치기도 한다. 이후 ‘강화’에서 오대수가 최면술사에게 애원하는 장면은 오대수의 선택을 재확인 시키며 이야기의 비극성을 강화시키는 역할을 한다.

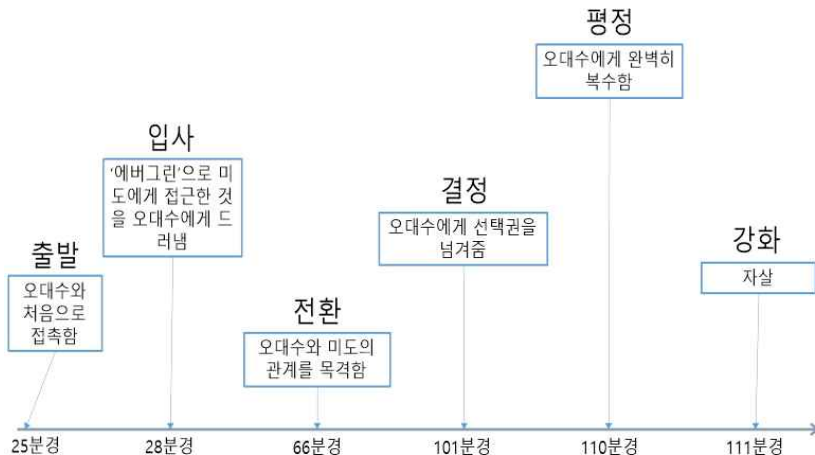
[그림 29] ‘스토리 시간’에 따른 이우진의 동기화 메커니즘 - ‘(현신적인) 조력자’



‘스토리 시간’으로 본다면 이우진의 이야기는 사랑하는 이를 잃고 비탄에 빠진 인물의 복수극으로 요약된다. 이우진의 ‘출발’은 누이인 이수아와 연인관계를 맺고 그것을 오대수에게 들킨 것에서부터 시작된다. 사회적으로 인준 받지 못할 금단의 사랑이라는 점에서 이우진의 ‘출발’은 처음부터 문제를 내포하고

있던 것으로 생각된다. 이때 이우진은 ‘(헌신적인) 조력자’였던 것으로 추측된다. 이우진의 ‘입사’는 수아의 죽음과 관계된다. 수아가 오대수가 퍼뜨린 소문을 통해 상상임신을 하고 자살을 선택한 것이다. 그는 사랑하는 누이의 상실로 인해 큰 좌절에 빠진 것으로 보인다. ‘전환’의 단계는 소문의 근원지인 오대수를 특정하는 것이라고 할 수 있다. 이 때문에 이우진은 오대수에게 복수를 다짐한다. 이때가 이우진의 ‘(냉철한) 분석가’로서의 면모를 형성하게 된 결정적인 동기로 생각된다. 오대수를 납치해서 감금한 것은 ‘결정’으로 볼 수 있다. 그는 완벽한 복수를 위해 15년이나 기다리는 신중함을 보여준다. 미도를 이용해 오대수에 대한 복수를 완성한 것은 ‘평정’이라고 볼 수 있다. 복수가 완성된 이후에 자살하는 장면은 ‘(헌신적인) 조력자’로서 이우진의 추구가치를 재인하는 ‘강화’의 단계로 볼 수 있다. 그는 여기서 매우 왜곡된 ‘기초 성향’을 드러낸다.

[그림 30] ‘담화 시간’에 따른 이우진의 동기화 메커니즘 - ‘(냉철한) 분석가’



이우진의 ‘담화 시간’은 오대수를 향한 처절한 복수극으로 볼 수 있다. 한편으로 이우진은 이야기의 전체적인 흐름을 계획한 인물이라는 점에서 매우 독특한 ‘담화 시간’을 지닌다. 그의 스토리 동기화 과정은 오대수와 미도를 관찰자적인 시선으로 바라보는 입장에서 재구된다. 이우진의 ‘출발’은 오대수와의 첫

만남으로 볼 수 있다. 이우진은 오대수를 조롱하며 오만한 모습을 보인다. 오대수는 분노하고 이우진은 오대수에게 본격적으로 복수할 준비를 시작한다. ‘입사’는 본인이 미도에게 접근한 것을 오대수에게 알리는 장면이다. 이우진은 오대수와 미도의 관계 맺기에서 본인과 수아의 관계를 중첩해서 본다. 이우진이 미도를 만나는 것은 ‘전환’으로 볼 수 있으며 오대수에게 자신의 목적을 밝히는 것은 ‘결정’으로 볼 수 있다.

<올드보이>는 박찬욱 감독의 섬세한 연출이 돋보이는 영화이다. <올드보이>는 특히 ‘담화 시간’이 중요한 영화이기도 하다. <올드보이>는 3명의 캐릭터의 교호작용을 중심으로 치밀하게 이야기가 구성되어 있다. 스토리 동기화를 중심으로 살펴보면 이들 관계의 중요성은 더욱 선명하게 드러난다.

<올드보이>의 독특한 스토리 동기화 방식은 미도의 동기화 과정을 살펴볼 때 유의미한 시사점을 주기도 한다. 영화에서 미도는 인물 간의 관계를 잇는 가교 역할을 한다. 이는 ‘담화 시간’을 관찰할 때 더욱 두드러진다. 이우진의 ‘담화 시간’은 오대수와의 관계를 통해 이야기를 ‘출발’하지만 ‘입사’ 단계는 미도를 통해서 이루어진다. ‘담화 시간’의 ‘출발’에서 이우진은 오대수에게 전화를 하여 접촉한다. 이때 오대수의 옆에는 미도가 있고, 오대수는 미도를 통해 사건에 동기화 된다. 즉, 미도는 오대수와 이우진을 연결하는 구심점 역할을 하는 것이다. 미도는 오대수와 이우진의 관계를 묶는 동시에 두 인물을 ‘전환’에 이르게 만드는 장본인이기도 하다. 오대수의 동기화 단계는 미도와 관계를 맺음으로서 ‘전환’되고, 이우진 역시 그들의 관계를 목격함으로서 ‘전환’에 도달한다.

3.2.6. <악마를 보았다>

김지운의 <악마를 보았다>는 한국에서 보기 드문 슬래서 영화(slasher movie)이다. 그렇기 때문에 얼핏 보기에 주인공인 김수현(이병헌 분)과 장경철(최민식 분)이 스펙터클을 위해 기능적으로 소비되는 영화 같아 보인다. 그러나 <악마를 보았다>는 두 캐릭터의 갈등을 통해 슬래서 캐릭터가 가진 장르 관습을 입체적으로 조명하는 영화이다. 캐릭터들이 겪는 갈등은 슬래서 영화의 장

르 관습에서 크게 벗어나지 않는다. <악마를 보았다>는 캐릭터의 내적 갈등과 외적 갈등이 중층적으로 구성되며 각 캐릭터의 주요한 결절점을 형성하는 특징을 가지고 있다. 이는 김수현의 ‘출발’과 ‘강화’의 동기화 장면을 살펴보면 더 자세히 알 수 있다. <악마를 보았다>는 주연(오산하 분)의 죽음으로 ‘출발’하여 장경철의 죽음으로 끝난다. 장경철이 김수현이 만든 장치에 의해 자기 가족에게 살해당하는 장면은 주연의 죽음 장면과 유의미하게 중첩된다. <악마를 보았다>는 김수현을 통해 주연의 존재를 지속적으로 환기시킨다. 김수현은 연인을 잃은 슬픔을 폭력으로 해결하려 한다. 여기서 국정원 요원이라는 김수현의 신분은 이야기를 추동시키기 위한 기능적인 요소로도 생각된다.

<악마를 보았다>는 복수의 메커니즘에 구속된 김수현의 이야기를 다룬다. 김수현은 주연의 죽음 이후 장 반장(전국환 분)에게 용의자 리스트를 받고 복수를 다짐한다. 그 과정에서 김수현은 장경철이 아닌 다른 이들에게까지 무자비한 폭력을 휘두른다. 그는 장경철에게 “가장 무서울 때 죽게 만들어주겠다”고 말하며 장경철을 본인의 가족에게 살해당하도록 만든다. 이를 김수현의 ‘스토리 시간’으로 조망해 보면, 그의 서사궤적은 복수에 대한 과잉된 집착으로 몰락한 인물의 비극적인 이야기가 된다.

[표 13] <악마를 보았다>의 캐릭터 유형 분류

캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상	캐릭터 유형	기초 성향	표층 양상
1 (효율적인) 전략가			7 (조용한) 평화주의자		
2 (주도적인) 지배자			8 (냉철한) 분석가		

					
3 (정의로운) 이상주의자			9 (독립적인) 해결사		
4 (초월적인) 예언자			10 (낭만적인) 몽상가		
5 (헌신적인) 조력자			11 (자족적인) 모험가		
6 (충직한) 공리주의자					

김수현의 ‘기초 성향’은 ‘(효율적인) 전략가’ 유형에 가깝다. 그는 국정원 출신의 유능한 인물로 그려진다. 김수현은 장경철에게 복수하는 과정에서 효율적인 전략을 수립하고 행동한다. 김수현은 경찰보다 먼저 진범인 장경철을 찾아 내기도 한다. 김수현의 ‘기초 성향’은 주연의 죽음을 계기로 매우 큰 낙차를 보이며 부정적으로 발현된 것으로 보인다.

김수현은 주연이 죽기 전까지 이성적인 인물로 그려진다. 그러나 주연이 살해당하고 그의 성향은 급변하기 시작한다. 이때부터 나타나는 김수현의 ‘표층 양상’은 ‘(주도적인) 지배자’에 가까운 것으로 보인다. 김수현은 자신의 ‘(효율적인) 전략가’로서의 면모를 폭력을 휘두르는 데 이용한다. 용의자를 상대함에 있어서는 호전적인 성향을 표출하기도 한다. 김수현은 이유를 알려주지 않고 장경철에게 일방적인 폭력을 가하며, 그가 범죄를 저지를 때까지 감시하는 ‘구

속적인 지배' 관계를 형성한다. 표충부에서 김수현의 '(주도적인) 지배자'로서의 성향은 매우 극단적인 그림자의 발현으로 나타난다.

장 반장의 '기초 성향'은 (헌신적인) 조력자에 가깝다. 장 반장은 김수현과 마찬가지로 딸 주연의 사망 이후 극단적인 그림자를 보인다. 그는 사망한 딸과 딸에 대한 복수에 집착한다. 어떤 면에서 김수현의 무자비한 복수극은 장 반장으로부터 출발한 것으로도 볼 수 있다. 장 반장은 자신의 지위를 이용해 김수현의 복수에 적극적으로 협력하며 '표충 양상'에서 '(충직한) 공리주의자'의 이미지를 보인다.

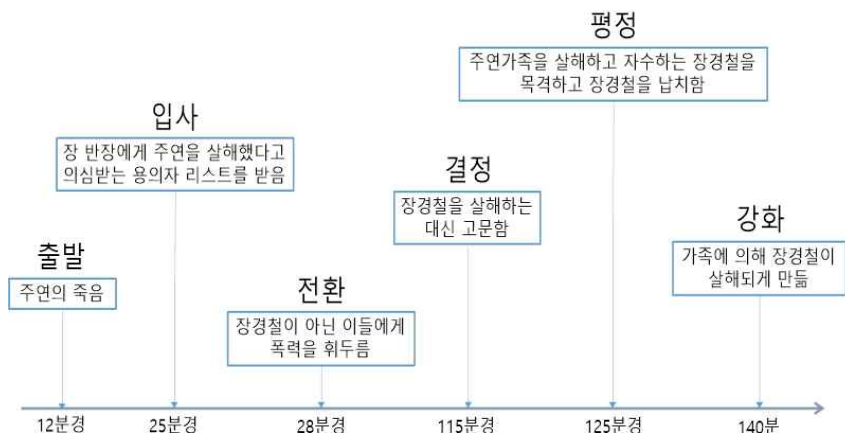
장경철은 '(주도적인) 지배자'의 극단적인 성향을 드러낸다. 장경철은 반동인 물로서 그림자 발현과 부정적인 태도가 현저하다. '기초 성향'과 '표충 양상'이 동일한 인물이기도 하다. 장경철은 무절제한 절대 악처럼 표상된다. <악마를 보았다>는 인물의 과거를 친절히 드러내지 않는 영화이다. 때문에 장경철이 어떤 계기로 그러한 성격을 형성하게 됐는지 알기는 어렵다. 다만, 장경철의 본가에서 질의 장면은 장경철이 왜 그러한 성향을 형성하게 됐는지에 대한 작은 실마리를 제공한다. 김수현은 장경철의 친가를 찾아간다. 김수현은 보험금 수령을 위해 찾아왔다고 속인다. 알콜 중독으로 추정되는 장경철의 아버지는 보험의 존재 자체를 의문에 붙인다. 그러면서도 "그런데 말이야, 계약자가 죽거나 소식이 끊기면 보험금은 가족이 타는 게 아닌가?"라고 묻는다. 정황상 그의 물음은 보험금에 대한 탐욕으로 비춰진다. 장경철은 어린 시절부터 정상적인 가정환경에서 성장하지 못한 것으로 추측할 수 있다. 장경철의 폭력적인 성향이 불우한 가정환경에서 체화된 것으로 유추할 수 있는 부분이다.

[그림 31] ‘스토리 시간’에 따른 김수현의 동기화 메커니즘 - ‘(효율적인) 전략가’



<악마를 보았다>는 ‘스토리 시간’의 정보가 적은 영화이다. 따라서 인물의 성격을 전체적으로 조망하기 어려운 부분도 존재한다. 수현의 ‘스토리 시간’은 수현과 연관된 인간관계를 통해 유추된다. 주연의 죽음은 김수현의 변화에 가장 큰 영향을 끼쳤다. 따라서 김수현의 ‘출발’은 주연과 연인관계가 된 것으로 볼 수 있다. ‘입사’는 김수현과 주연의 약혼으로 볼 수 있다. 영화에서 드러나는 김수현과 주연 일가의 관계를 보면 사실상 가족관계를 이룬 것으로 보인다. ‘전환’은 주연의 죽음이다. 이를 계기로 김수현과 장 반장은 급격한 성격 덕목의 하강을 보인다. 장경철을 고문하기 시작한 장면은 ‘결정’에 해당한다. 김수현은 가장 끔찍한 복수를 목표로 하며 장경철에게 폭력을 수반한 ‘구속적 지배’를 실천한다. ‘평정’에서 주연의 가족들마저 장경철에게 살해당하고 김수현은 장경철을 단죄하기 위해 납치한다. ‘강화’ 단계에서는 김수현은 장경철을 본인의 가족에게 살해당하게 조작함으로써 주연 일가의 복수를 이룬다.

[그림 32] ‘담화 시간’에 따른 김수현의 동기화 메커니즘 - ‘(주도적인) 지배자’



‘담화 시간’에서 김수현은 복수에 대한 딜레마로 고민하는 인물로 그려진다. 김수현의 ‘출발’은 주연의 죽음으로 볼 수 있다. 김수현은 아직 복수의 대상을 특정하지 못했다는 점에서 구체적인 임무를 수행하지 못한다. 그런 면에서 장 반장에게 용의자 리스트를 받는 사건은 ‘입사’로 볼 수 있다. ‘전환’에서 김수현은 ‘(주도적인) 지배자’의 성향을 비추며 복수를 시작하고 용의자들에게 자백을 종용한다.

김수현이 장경철을 진범으로 특정하고 고문하는 장면은 ‘결정’에 해당한다. 그는 폭력과 해방을 거듭하며 ‘(주도적인) 지배자’로서 ‘표층 양상’을 과시한다. 장경철은 김수현에게 반격하기 위해 주연의 가족을 몰살하고 자수를 시도한다. 그 과정 중에 김수현이 개입하여 장경철을 납치하는 것은 ‘평정’에 해당한다. 김수현은 주연 일가의 복수를 위해 장경철을 본인의 가족에게 살해당하도록 조작한다. 여기서 김수현은 정당한 징벌자가 아닌 복수의 메커니즘에 포섭된 인물로 그려진다. 김수현은 복수에 대해 천착한 나머지 명분을 잃고 본인의 그림자를 드러내게 되는 것이다.

<악마를 보았다>는 한국 영화로는 드물게 폭력을 토크하게 조명한 영화이다. 이를 위해 슬래셔 무비의 관습적인 행위를 효과적으로 사용한 영화이기도

하다. 김지운은 슬래셔 무비의 장르적 쾌감뿐만 아니라, 인물의 입체적인 구성에도 유의미한 성과를 거둔 것으로 보인다. <악마를 보았다>에서 김지운은 단순히 영화적 스펙터클을 전시하는 데 머물지 않는다. <악마를 보았다>가 해외에서 호응을 얻은 까닭은 치열한 주제의식을 장르 관습에 적절히 접목시켰기 때문인 것으로 생각된다.

4. 연구 성과와 제언: 한국형 캐릭터 구축을 위한 시사점

한류를 이끈 영화, 드라마 콘텐츠의 전반을 대상으로 재점검을 해야 하겠지만, 본 연구 대상(드라마 2편, 영화 6편)을 중심으로 한국형 캐릭터 구축을 위한 아이디어를 도출한 결과 다음과 같은 시사점이 도출되었다.

첫째, 한류를 이끈 성공 스토리 콘텐츠 중 적잖은 수가 성격 변화의 폭을 넓히기 위해 ‘(독립적인) 해결사’ 유형의 남자 주인공을 활용하고 있었다. 이 유형은 해외 영화나 드라마에서 매우 드물게 등장하는 유형에 속한다. 대체로 ‘(독립적인) 해결사’ 유형 캐릭터는 공동체에서 유리된 곳에서 금욕적이고 냉정하며 은둔하는 경향을 보인다. 고독한 킬러로 등장하거나 비밀스러운 사연을 가진 자족적 인물형으로 가시화되기도 한다. 그런데 한류 스토리 콘텐츠에서는 결국 멜로드라마를 완수하는 남자 주인공으로 전환되거나 자신의 본성과는 다른 ‘표층 양상’을 내보이며 극적인 변신을 나타내는 경우가 많다. 개인적 자족과 체념의 세계에 속해 살아왔다 하더라도 결국 이타적 헌신의 주체가 되거나 임무 완수를 위한 극적인 몰입행동을 내보이는 셈이다. <별에서 온 그대>의 도민준이나 <올드보이>의 오대수, <놈놈놈>에서 윤태구도 ‘기초 성향’에 있어서는 ‘(독립적인) 해결사’라고 할 수 있겠다.

둘째, 한류 스토리 콘텐츠 안에는 영화나 드라마를 막론하고 긴장을 이완시키며 유머러스함을 배가하는 캐릭터의 활용이 두드러진다. 흔히 표현으로 ‘감초 연기’를 감당하면서 익살스러움, 수다스러움을 특징으로 하는 기능적 캐릭터가 중요한 역할을 수행하는 셈이다. 그들 중 일부는 유별난 개성과 창의성을 나타내기도 하고, 과잉의 기복을 드러낸다. 때로는 주인공이 ‘표층 양상’에 있어서 ‘(자족적인) 모험가’ 역할을 수행하면서 활력과 유머, 명량한 열정으로 극의 분위기를 고조시킨다. 대부분은 ‘(자족적인) 모험가’이거나 ‘(낭만적인) 몽상가’로 성격화된다. <별그대>에서 동네 만화방 언니로 나오는 홍사장, <태양의 후예>의 진소장 같은 캐릭터도 이에 속한다. <괴물>의 박강두는 ‘기초 성향’에 있어서는 ‘(헌신적인) 조력자’로 가족과 딸을 위한 애착이 매우 큰 인물이지만, ‘표층 양상’에 있어서는 유머러스함을 안기는 면면이 두드러지는 ‘(자족적인)

모험가'에 가깝다.

셋째, 드라마의 경우 주타겟층(여성)의 욕망과 취향에 적극적으로 부응하기 위해 이상화된 남자 주인공과의 사랑이 메인 플롯으로 자리하곤 한다. 여러 연령대의 남녀 인물들이 복수의 연애 플롯을 동시적으로 진행시키는 경우도 많다. 그 때문에 장애와 시련을 빈번하게 극복해가면서 비약적인 연애감정을 불러일으키는 신화화된 남성 캐릭터의 존재는 매우 중요하다. 그는 여성을 향한 헌신과 이타적 태도에 있어서만큼은 완벽에 가까운 캐릭터에 가깝다. <별그대>의 도민준과 <태양의 후예>의 유시진은 정확히 그러한 관습에 부응한다. 다만 도민준은 '기초 성향'에 있어서 '(헌신적인) 조력자'이며 유시진은 '표층양상'이 '(헌신적인) 조력자'로 나타난다.

넷째, 캐릭터 동기화 메커니즘 중 인상적인 것은, 반동인물 혹은 그에 준하는 인물의 비밀스러운 사연이 담화 시간 중반 이후 갑작스럽게 주어지면서 '반전'에 가까운 상황이 조성되곤 한다는 것이다. <별그대>의 경우 일종의 서브 주인공에 해당하는 이휘경이 핵심 반동인물이라 할 수 있는 친형 이재경의 범죄 사실을 추적한다. 추적하는 도중 이재경이 소시오패스라는 사실을 알게 된 이휘경은, 작은 형(이재경)이 큰 형을 죽였다는 것을 담화 시간 '결정' 단계에 이르러 확인하게 된다. 이재경을 어떤 방법으로라도 막아내야 한다는 각오를 다지는 데 그 정보가 중요한 계기로 작동하는 것이다. 영화 <놈놈놈>의 경우 박도원의 동기화 메커니즘을 따라가 보면, 담화 시간 말미에 유사한 결정적 국면이 나타난다. 그는 '결정' 단계 직전에 윤태구가 손가락 귀신이라는 사실을 알게 된다. 이는 박도원의 내면에 점증해온 긴장을 일순 비약시키는 정보로 작동한다.

다섯째, 한류 스토리 콘텐츠의 중요한 특징 중 하나는 <JSA>, <태양의 후예> 등에서도 볼 수 있듯이 냉전 시대 마지막 유산을 간직한 한반도의 상황 등을 이용한다는 것이다. 그래서 주동인물들은 분단 문제와 연관된 사회적 갈등을 해결하기 위해 공적 임무를 지니게 되며, 사적 차원의 목표(우정의 지속, 연애의 성사 등)는 그와 부딪친다. 따라서 그들의 스토리 시간과 담화 시간의 목표는 공적 임무 완수와 사적 욕망 쟁취로 나뉜다. 그 사이에서 그들은 자기 모

색적 주체가 되어 ‘상승/하강’의 관계망 사이에서 갈등한다.

여섯째, 한류를 이끌어 온 영화 콘텐츠에서 두드러지는 중요한 경향 중 하나는 스토리텔링 방식이 남성들 간의 부딪침으로 점철된다는 사실이다. 그와 같은 스토리텔링이 두드러지는 영화에서 여성 캐릭터는 남성들 간의 중재의 기능을 수행하거나 갈등의 원인이 되기도 한다. 때론 갈등하는 남성들의 외부에서 관계망 변화에 계기를 제공하는 촉매와 같은 역할을 수행하곤 한다. 그 때문에 몇몇 영화에서 여성 캐릭터는 상징적 지위에 비해 기능적이거나 서사 분량이 매우 작다. <올드보이>, <살인의 추억>, <JSA>, <악마를 보았다> 등의 영화는 남성 영화, 혹은 ‘남성적’ 영화의 특징을 매우 분명히 하며 이러한 특징은 2010년을 지나 최근까지 오히려 강화되어 온 것으로 보인다.

일곱째, 한국 드라마는 주인공들의 직업이나 정체, 서사적 환경을 매우 특수하고 개성적인 데서 구축하려는 시도를 내보이고 있다. 최근 <도깨비>의 도깨비 김신(공유 분)도 그러하지만 <별그대>의 도민준은 외계인이며 <태양의 후예>에서 유시진은 우르크라는 가상 국가에 파병된 파견장교다. 이러한 설정은 서사무대 속 현실을 반영하는 방식이나 스토리를 구축하는 과정에서 리얼리즘의 구속력을 피해가기 위한 방편이 된다. 캐릭터의 ‘기초 성향’과 ‘표층 양상’을 매우 자유롭게 이격시키면서 캐릭터의 입체성을 비약적으로 조성하는 데에도 기여한다. 주지하다시피 ‘한류 1.0’을 이끈 드라마 대다수는 ‘출생의 비밀’, ‘기억의 상실’과 같은 비현실적이거나 반현실적인 모티프에서 자극적인 스토리텔링의 계기를 마련했다. 그와 대조해보면 ‘한류 3.0’ 이후의 드라마는 모티프 설정보다도 캐릭터와 시공간적 배경 구축의 차원에서 개성적인 변별력을 확보해 가고 있다 할 것이다.

한류를 이끈 성공 스토리 콘텐츠에서 한국형 캐릭터가 어떻게 활용되어 왔는지를 확인하는 작업은 이후의 관련 정책입안에 간접적으로 도움이 될 것이다. 이를 설명하기 위해서 작금의 문화콘텐츠 유통 환경에 대해 첨언하고자 한다. 최근 아마존이나 넷플릭스 등의 영향력이 확대되면서 콘텐츠 유통 인프라 구조가 급격하게 바뀌고 있다. 브로드밴드 인터넷을 콘텐츠 유통 네트워크로 활용하는 사업 시장(OTT 동영상 플랫폼 등)은 이후 빠른 속도로 확장될 것이다. 이

때 대중성을 확인받은 성공 콘텐츠의 후속작이나 양질의 유사 콘텐츠를 민첩하게 기획·제공할 수 있느냐는 매우 중요한 사안이 된다.

정책을 입안하는 입장에서는, 작품성과 대중성을 동시에 지니면서도 긍정적인 의미에서 ‘한국적’인 스토리 자질을 연장·계승·보완한 새 콘텐츠 제작을 민첩하게 지원해나가야 한다. 그렇다면 본 연구는 문화콘텐츠 산업 환경의 변화에 대응하면서 콘텐츠 기획에 안정성을 제공하는 데 일정한 기여를 할 수 있을 것이다. 방송은 시간대별로 콘텐츠를 편성·제공하고 영화관은 최신작을 중심으로 콘텐츠를 빠르게 순환시키는 구조를 갖는다. 그러나 재차 강조하면 한류 3.0 시대 시대의 유통 환경과 소비자의 수요는 기존의 콘텐츠 플랫폼에 안주하지 않는다. 사용자의 개별 기호를 읽어가며 VOD 라이브러리를 적극 활용하는 시장이 확대된다면, 그에 상응하는 콘텐츠 기획·창작 지원이 절실하다. 그런 의미에서 다시 동일한 결론에 도달하게 된다. 성공 스토리 콘텐츠의 특징점을 흡수한 개성적 신작들을 더 신속하게 공급할 수 있는 환경을 조성해 가야 한다. 본 연구에서 도출된 캐릭터 유형 및 동기화 이론은 그러한 상황적 요청에 대한 유의미한 응대라고 할 수 있을 것이다.

5 . 나가며

2000년대 이후 한국의 문화정책은 각 정부의 정치적 비전에 맞물려 급변해 온 경향이 있다. ‘국민의 정부(김대중)’ 시절에는 ‘문화산업’의 세계화 가능성을 인식하고 진흥 위주 문화행정으로 정책적 방향을 전환하기에 이른다. 이른바 문화예산이 1% 및 1조원을 달성함으로써 한류의 잠재력을 키워나가는 데 최소한의 기반을 마련한다. 이후 ‘참여 정부(노무현)’ 시절에는 민간의 자율성을 강화하는 문화행정 시스템을 만들면서 수요자 중심의 문화행정을 펼친 점이 눈에 띈다. 문화분권 정책을 시행한 점도 기존 정부와는 변별되는 점이다. 이명박 정부는 ‘품격있는 문화국가’를 모토로 정부와 지자체, 민간의 역할을 분담하는 방안을 모색하기에 이른다. 선택과 집중 형식으로 지원방식을 개편한 점도 의의를 가진다. 박근혜 정부는 ‘문화융성’을 키워드로 창조경제를 진흥시키겠다는 비전을 천명한다. 문화의 융성, 문화를 통한 융성이라는 아이디어는 다소 추상적이었지만 문화산업의 중요성을 확신하고 연장해 온 것은 사실이다.

이처럼 2000년대 이후 정부들은 정도 차를 두고 한류의 중요성을 점차 인정해 왔다. 그럼에도 한류의 영향력에 대한 이해와 상관없이 정책의 구체성은 기대만큼 내보이지 못했다고 판단된다. 이는 작품성과 대중성을 인정받은 문화콘텐츠들에 대한 면밀한 분석을 바탕으로 ‘기획·개발’의 역동성을 보장하는 지원책이 순발력있게 이뤄지지 못한 데 따른다. 이는 정부와 정책입안자의 탓이라고 보기도 어렵다. 문화산업, 특히 문화콘텐츠 산업의 속성상 어떤 작품이 어느 정도의 부가가치를 창출하고 유관 문화산업으로 어떻게 확장해나갈 것인지 예측하기가 매우 어렵다. 또한 그러한 성공의 원인을 외부적 환경이나 마케팅 요소에서 찾는 것은 오히려 수월하지만, 작품 내적 자질에서 밝혀내는 건 쉬운 일이 아니기 때문이다.

최근 문재인 정부는 문화콘텐츠 산업 선순환 생태계 조성 지원을 통해 유망 콘텐츠 기업 성장 및 일자리 창출이라는 실천과제(실천과제 69: 공정한 문화산업 생태계 조성 및 세계 속 한류 확산)를 천명한 바 있다. ‘착한 한류’ 실현으로 문화 콘텐츠 수출 시장을 안정화하고 연계산업 동반진출을 확대해가겠다는 의지도 밝힌다. ‘공정’이라는 가치를 내세우는 현정부의 일관된 입장이 확인되는

대목이다. 호혜적인 문화교류의 일환으로 한류가 정착해가는 부분에 대해서는 지지하고 동의한다. 유념할 것은, 수출 시장을 안정화한다는 목표가 동시에 성사되기 위해서는 이른 바 ‘착한 문화콘텐츠’가 안정적으로 기획될 수 있는 구체적인 방법론이 제시되어야 한다는 점이다.

돌이켜 보면, 한류에 관한 담론은 세계시장에서 확실한 영향력을 내보인 글로벌 콘텐츠의 출현과 동시에 달궈졌다가 쉬이 식곤 했다. 특정 영화나 드라마가 한류에 불을 지피면, 출연 배우들을 중심으로 단기적인 한류마케팅에 열을 올리는 관습도 반복되어 왔다. 이러한 현상이 오랜 시간 지속되면서 지속 가능한 한류, 안정적인 한류 마케팅에 대한 논의가 촉발되었다. 스토리 콘텐츠 기획·창작에 도움이 될 만한 보편적인 스토리텔링 방법론 구축은 그 구체적인 세부에 해당하는 연구 중 한 사례일 수 있다.

본 연구는 한국형 캐릭터의 특징과 그에 기반한 스토리 구축 방안을 학술적으로 제안하려는 시도였다. 추후 방법론을 세공해나가는 과정이 필요하겠지만, 스토리 콘텐츠 창작업계에 방법론의 실효성이 확인된다면 문화체육관광부 등을 중심으로 콘텐츠 기획·개발 정책을 입안할 때 참고해봄직한 아이디어를 얻을 수 있을 것이다. 창작자들의 경우 캐릭터 발굴과 동기화 과정 설계에서의 리스크를 줄일 수도 있을 것이다.

최근 들어 전세계 콘텐츠 소비층을 한 데 묶는 디지털 문화의 성격과 전방위적 콘텐츠 소통 방식에 대한 연구, 더 나아가 디지털 플랫폼의 특징과 기획에 대한 연구가 확산되고 있다. 이는 콘텐츠를 중심으로 한 문화 유통 환경의 변화에 대한 점증하는 관심을 보여준다. 최근 북핵 억제를 위한 수단으로 국내에 사드(THAAD·고고도미사일방어체계)가 배치되면서 이에 불쾌감을 느낀 중국이 한국 문화콘텐츠 유통을 원천적으로 차단·제한하는 ‘한한령(限韓令)’을 발동했다. 이는 우리 문화콘텐츠 산업에도 심대한 타격으로 되돌아왔다. 일본에서도 한일간 정치적 갈등이 장기화되면서 혐한 기류가 보편화되고 있다. 그러면서 한류 문화콘텐츠에 대항하려는 움직임이 여러 산업군에서 본격화되고 있다. 한류 콘텐츠를 의식하면서 대타적으로 자국 콘텐츠를 강화해 가고 있다는 인상도 받는다. 이는 한류의 지속과 확산에 국가간 정치적 이해관계의 변화가 매우 중

요한 변수가 될 수 있다는 것을 반증한다. 사실상 그러한 외부적 환경요인은 문화콘텐츠 산업계가 예측하거나 통제할 수 있는 범위를 벗어난다. 창작업계에 서 해낼 수 있는 최선은 스토리 콘텐츠의 질적 수준을 높이고, 양질의 스토리를 지속적으로 창작할 수 있는 기반을 다지는 일이다. 그런 의미에서 최근 케이블 채널 tvN에서 방영된 <미스터 션샤인>은 유념할 만한 여러 논점을 가진 작품이었다. 우선 작가 김은숙의 탁월한 창작 능력과 연기력을 검증받은 스타 이병헌의 출연은 어느 정도의 시너지를 사전에 보장했다. 400억 원에 이르는 제작비와 방송 10개월 전부터 촬영에 들어간 준비성 등도 복기해야 할 요소다. 여기에 가장 거대한 디지털 콘텐츠 플랫폼인 넷플릭스가 판권을 사들이면서 전세계 190여 개국으로의 배급이 사전에 확정됐다. 그렇게 300억 원에 이르는 수익을 사전에 회수하여 기존 한국 드라마의 잠재시장 공략 이전에 자신감을 얻을 수 있었다.

그런데 그보다 더 주목해야 할 대목은, 드라마 전문 제작사에 제작비를 100% 지급하고 기획·제작 과정 전반을 일임함으로써 독립적이고 자율적인 창작·기획·개발 환경을 보장해줬다는 것이다. 이로써 소재 활용이나 모티프 설정, 인물 구도 등에 대한 외부 입김없이 시나리오 자체의 자기 완결성을 지켜낼 수 있었다. 안타깝게도 이는 현재의 지상파 드라마 제작 관행에서는 시도되기 어려운 것이다.

본 연구는 여기에서 한걸음 더 나아가 스토리 콘텐츠 제작 첫 단계에서 안정적이고 탁월한 캐릭터 중심 스토리텔링을 가능케 하는 방안을 제공한다. 추측할 수 있듯이 국내 영화, 드라마 작가 모두가 안정적인 창작 역량을 매번 발휘할 수 있는 재능과 노하우를 가진 것은 아닐 것이다. 그렇다면 본 연구가 제안한 ‘캐릭터 동기화 이론’과 한국형 캐릭터 구축 방안들이 좀 더 진지하게 공론화될 필요가 있을 것이다. 굳이 첨언하면 본 연구가 제안한 방법론은 작가의 자율성을 침해하는 것이 아니라 그들 각자의 개성과 전문성에 의미있는 조력을 하는 데 목적이 있다. 바라건대 본 연구가 스토리 콘텐츠 기획·개발 방향에 대한 정책을 입안할 때 유의미한 참고점이 될 수 있길 기대한다. 한류 3.0 시대 스토리 콘텐츠의 성장 잠재력을 최대한 끌어내는 데 기여하길 희망해본다.

참고문헌

■ 국내 문헌

서정남, 『영화 서사학』, 생각의 나무, 2004.

한국국제문화교류진흥원, 『한류 20년 회고와 전망- 한류와 문화정책』, KOFICE, 2018.

Alfred Adler, Understanding Human Nature, 홍혜경 역, 『아들러의 인간인해』, 을유문화사, 2016.

Andrew Horton, Writing the character : centered screenplay, 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래, 2013.

Carl Gustav Jung, Grundwerk C. G. Jung ·Grundfragen zur Praxis, 한국웅연구원 C. G. 웅 저작 번역위원회 역, 『정신요법의 기본 문제』, 솔출판사, 2001.

Carl Gustav Jung, Aion, 김세영 역, 『아이온』, 부글북스, 2016.

Calvin S. hall, Nordby, Vernon J, (A) primer of Jungian psychology, 김형섭 역, 『융 심리학 입문』, 문예출판사, 2004.

Christopher Peterson, Martin E. P. Selgman, Character strengths and virtues : a handbook and classification, 문용린 외 역, 『성격 강점과 덕목의 분류』, 한국심리상담연구소, 2009.

Horney, Karen, Our inner conflicts : a constructive theory of neurosis, 이희경 외 역, 『카렌 호나이의 정신분석』, 학지사, 2006.

Horney, Karen, Neurosis and Human Growth: The Struggle Toward Self-Realization, 서상복 역, 『내가 나를 치유한다- 신경증 극복과 인간다운 성장』, 연암서가, 2016.

Jerom Wagner, an instruction to the enneagram, 김태홍 역, 『성격의 심리학』, 파라북스, 2006.

Michael Tierno, Aristotle's Poetics for Screenwriters, 김윤철 역, 『스토리텔링

의 비밀』, 아우라, 2014.

Riso, Don Richard, Hudson, Russ The wisdom of the enneagram :the complete guide to psychological and spiritual growth for the nine personality types, 주혜명 역, 『애니어그램의 지혜』, 한문화멀티미디어, 2009.

Stein, Murray, Jung's Map of the Soul, 김창한 역, 『융의 영혼의 지도』, 문예출판사, 2015.

Vladimir Propp, Morphology of the folktale, 어건주 역, 『민담 형태론』, 지식올만드는지식, 2013.

Vogler, Christopher, (The) writer's journey : mythic structure for writers, 함춘성 역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈, 2013.

Wolfe, W. Beran, How to be happy though human, 박광순 역, 『아들러의 격려』, 생각정거장, 2015.

박기수, 안승범, 이동은, 한혜원, 「문화콘텐츠 스토리텔링의 현황과 전망」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012.12.

백다미·주원, 「한류의 경제적 파급효과 분석과 시사점」, 한국경제주평 604권, 2014.

안승범, 「길항서사 기획·분석 방법론으로서 ‘스토리 밸런스 모델’에 대한 연구」, 『인문콘텐츠』 제49호, 2018.6.

Abstract

The term “Hallyu 3.0” is being widely used these days. Hallyu 3.0 is differentiated from Hallyu 1.0 and Hallyu 2.0 in that it is gaining momentum with the support of government policies while the others (Hallyu 1.0 and Hallyu 2.0) took place spontaneously in domestic and foreign markets with private companies centered on them. The ultimate goal of Hallyu 3.0, which has started to be discussed since 2010 and is actively discussed today, is to introduce Korean culture including traditional one to daily lives of people across the globe. Also, its key interest lies in finding ways to produce and create cultural content with sustainability and scalability. What is noteworthy is the fact the most cultural content is story content.

This study is a result of the outcome based on the attempts to establish methodologies for analysis, planning, and creation of story contents. The study, in particular, suggests character-centered storytelling methodologies focused on the synchronization process of the characters. Synchronization, in this study, refers to the process of a specific character having a significant influence upon the context of a story by participating with decisions and actual practices.

To summarize the result of the study, the paper suggests 11 character type theories that exist, taking into account character’s psychological foundation, negative attitude, defense mechanism, daily living patterns, tendency to consciousness, signs of self-awareness distortion, expressional patterns of shadow, and etc. Meanwhile, the study minutely examines in detail the transitions in the pattern of a character in a continuously ever-changing state and features of relationships which repeat the cycle of uprise and downfall. Especially, the study explains the process of character synchronization as Start-Exposition-Change-Decision-Composure-Reinforcement stages and discovers the established pattern regarding changes in the psychological trajectories and the characters’ relationships in each stage.

In order to prove the study result, I randomly chose and analyzed movies and dramas of major directors and writers who have played a leading role in Hallyu(the popularity of Korean pop culture) for the past two decades. For dramas, two works were chosen as the subjects of the study: One is *My Love from the Star*(2014) written by Park Ji-eun, and the other is *Descendents of*

the Sun(2016) by Kim Eun-sook. For movies, two movies of four directors were analyzed respectively: Director Park Chan-wook's Joint Security Area(2000) and Oldboy(2013); Director Kim Ji-un's The Good, The Bad, The Weird(2008) and I Saw the Devil(2010); Director Bong Jun-ho's Memories of Murder(2003) and The Host(2006).

The methodology suggested in the study is neither a formula without exceptions nor a perfect pattern. However, it is of hope that this will act as a meaningful reference point to the story-writing industry of cultural contents that has been entirely dependent on the exceptional ability and empirical insights of a writer.

Keyword : Hallyu 3.0, character, storytelling, synchronization, methodology, story time, conversation time