



현실과 환상을 가로지르는 콘텐츠의 재매개화

〈미생〉의 재매개를 중심으로*

김은영 이화여자대학교 커뮤니케이션·미디어 연구소 연구위원**

본 연구는 〈미생〉의 사례를 중심으로, 재매개의 이중논리가 서사 관습을 통해 현실감과 환상성을 구현하는 방식을 분석하였다. 그 결과, 통합체에서 비매개성은 선형적 이야기·예측 가능한 결말·다중플롯·단한 결말로, 계열체에서는 입체적/전형적/현실적/실제인물의 출연·일체화된 공간으로 나타났다. 담화에서 웹드라마는 일관성 있는 시점과 낮은 서술의 중개성을, 드라마는 자연스러운 화면구성과 배경음악과의 일치를 통해 비매개성을 제시했다. 반면 이야기 차원에서 웹드라마는 단일/시간왜곡의 플롯·예측하지 못한 열린 결말을 통해, 드라마는 시간왜곡으로 하이퍼매개성이 나타났다. 계열체에서 웹드라마는 평면적인 인물로, 드라마는 비현실적인 인물과 이질적 공간 설정으로 하이퍼매개성을 드러냈다. 담화에서 인위적인 화면 구성이 재매개 콘텐츠에서 동일하게 나타났다. 하지만 비매개성은 디지털 기술을 활용하여 경험적 현실감을, 이야기 차원에서 정서적 현실감을 강화하고 있었다. 또한 계보학적 측면에서 웹드라마는 하이퍼매개성이 두드러진 뮤직비디오를, TV드라마는 비매개성을 강화하여 영화를 재매개하는 차별화된 양상을 보였다. 마지막으로 비매개/하이퍼매개와 현실감/환상성이 열린 개념이라는 점과, 재매개 콘텐츠가 모여 커다란 이야기 세계를 만들 수 있는 가능성을 제시하였다.

핵심어: 재매개, 비매개, 하이퍼매개, 웹드라마, 트랜스 스토리텔링

* 이 논문은 연구자의 박사학위 논문(2015년 6월)의 일부를 발췌·재구성한 것으로, 완성도 있는 논문을 위해 수고해 주신 세 분의 심사위원님께 감사드립니다.

** eykim1508@gmail.com

1. 문제제기

다양한 미디어가 공존하고 상호작용하는 현재의 미디어 지형을 설명하기 위한 다양한 논의들이 이루어지고 있다. 그 가운데 볼터와 그루신(Bolter & Grusin, 1999/2006)에 의해 제시된 재매개의 개념은 올드미디어와 뉴미디어가 공존하는 현대 미디어 환경을 설명하는데 유용하여 주목받고 있다(정승혜, 2014). 이들에게 재매개란 ‘하나의 미디어가 내용과 형식 차원에서 다른 미디어의 테크놀로지, 표현양식, 사회적 관습 등을 답습하거나 개선(improve), 개조(remedy)하여 자신의 것으로 만드는 현상’을 의미한다. 결국 미디어 간 재매개 과정은 새로운 미디어가 안착하고 발전하는 과정에 대한 계보학적인 논의로, 역동적이며 상호적인 미디어 간의 관계를 보여준다.

미디어가 재매개 과정을 통해 궁극적으로 도달하고자 하는 것은 수용자에게 ‘경험의 진정성(authenticity)’을 구현하는 것이다(Bolter & Grusin, 1999/2006). 이는 미디어의 재매개가 수용자들의 비매개에 대한 욕망(desire of immediacy)을 충족시킬 때 성공적임을 뜻한다. 따라서 선행 미디어를 재매개한 후속 미디어는 수용자에게 더 높은 수준의 현실감을 제공하고자 한다.

재매개는 비매개와 하이퍼매개의 이중논리 사이를 진동하면서 경험의 진정성을 극대화한다. 구체적으로 비매개의 논리는 수용자와 미디어 사이에 아무것도 존재하지 않는 것과 같은 느낌을 제공하며, 하이퍼매개의 논리는 미디어 존재 자체를 드러냄으로써 미디어 자체의 매력을 강조한다. 전자는 수용자들에게 현실감(reality)을, 후자는 환상성을 제공한다(오원환·오중환, 2013; 정일형, 2006; Tambunan, 2011). 이때 재매개는 이들 사이를 진동하면서 ‘진정하고 생생한 경험’인 비매개에 대한 욕망을 실현하고자 한다(Bolter & Grusin, 1999/2006; Fiske & Hartely, 1994/1997). 이는 미디어가 재매개의 논리로 미디어의 존재를 지우면서 현실감을 증대하는 동시에, 디지털 기술을 활용한 하이퍼매개의 논리가 작동하여 비매개성을 높이면서 경험의 진정성을 강화하는 것이다. 즉, 재매개 과정에서 서로 상반된 것으로 보이는 두 논리가 디지털 기술의 발달로 결합하면서 생생하고 진정한 경험을 제공하게 되는 것이다. 그런데, 재매개는 비매개와 하이퍼매개와 관련하여 현재의 문화가 갖고 있는 가정들 속에서 작동한다. 즉 재매개와 비매개, 하이퍼매개는 특정한 시대에 나타난 특정한 집단들의 관행이라 간주할 수 있다(Bolter & Grusin, 1999/2006). 이러한 측면에서 우리 시대의 문화가 지닌 이중논리는 서사 관습과 연결된다(Bolter & Grusin, 1999/2006; Fiske & Hartely, 1994/1997). 이에 따라 재매개 과정에서 이중논리가

서사 관습을 통해 어떻게 나타나며, 이들이 현실감과 환상성을 가로지르며, 수용자들이 미디어로부터 얻는 진정한 경험을 극대화하는 방식에 대한 논의가 필요하다.

최근 선행 미디어의 콘텐츠가 후속 미디어로 재매개되는 현상에 대한 관심이 급증하는 가운데, 웹툰은 미디어 간 콘텐츠 이동의 원천소스로 주목받고 있다(이문행, 2014). 이는 재매개가 미디어의 형식을 개선, 개조하여 자신의 것으로 만드는 것에만 그치는 것이 아니라, 미디어의 콘텐츠가 다른 미디어로 전환되면서 내용적 차원에서의 재매개가 활발히 이루어짐을 보여준다. 이와 같은 콘텐츠의 재매개화 현상은 디지털 기술의 발달과 컨버전스 패러다임의 영향으로 점점 확대될 것으로 예상된다. 하지만 콘텐츠 자체에 초점을 둔 재매개에 대한 연구들은 극히 드물다. 더욱이 국내에서 콘텐츠 공급 방식에 있어 주요한 장르로 부상한 웹툰이 다른 미디어의 콘텐츠로 전환되는 사례가 빈번함에도 관련 연구는 여전히 부족한 상황이다.

이에 따라 본 연구는 웹툰 <미생>의 재매개 사례를 분석 대상으로 삼아, 재매개의 이중논리가 서사 관습을 활용하여 구현되는 방식을 분석하였다. 더 나아가 재매개의 이중논리에 따른 현실감과 환상성이 수용자들의 비매개에 대한 욕망과 즐거움을 충족하는 방식에 대한 실증적인 분석을 시도했다. 한편, 이와 같은 연구는 선행미디어와 후속미디어 간, 혹은 동시대에 공존하는 미디어들의 역동적인 관계를 이해하는 열쇠이자, 미디어 발전의 방향을 가늠해볼 수 있다는 점에서 의미가 있다.

2. 이론적 배경

1) 재매개의 개념과 웹툰의 재매개 현황

새로운 미디어와 기존 미디어가 공존하면서 경쟁과 협력을 거듭하는 현재의 미디어 지형을 설명하면서 볼터와 그루신(Bolter & Grusin, 1999/2006)은 재매개¹⁾라는 개념을 제안했다. 이들은 서양 미술사를 중심으로 올드미디어에서 디지털미디어로의 변화 과정을 재매개를 활용하여 설명하고 있다.²⁾ 간략히 설명하면, 한 미디어를 다른 미디어에서 표상하는

1) 최근 디지털 콘텐츠의 제작 및 유통 방식에 관한 논의로 다양한 개념들이 혼재되어 있다. 일례로 OSMU는 산업적인 차원에서 창구화 전략을, 트랜스미디어스토리텔링은 동시다발적인 원작의 세계관 확대 방식을, 크로스미디어스토리텔링은 서사적 변형을 각각 주목한다는 점에서 상이하다. 재매개의 개념은 '매개의 매개'라는 점에서 이러한 모든 개념을 포괄할 수 있는 개념이다.

것을 재매개라고 부를 수 있다. 이와 같은 재매개 개념과 특성은 새롭게 등장한 미디어가 여타 미디어의 기술, 형식, 사회적 중요성을 전유하면서 현실에서 다른 미디어와 경쟁하거나 그것들을 바꾸는 과정을 설명한다. 이는 뉴미디어가 올드 미디어에 결합된 것을 재매개 하면서 발전함을 보여준다(Ryan, 2004/2014). 미디어 간 재매개는 현실에 기반을 둔 사회 구성원들의 합의의 결과물로 나타난 문화이며, 다른 미디어를 개조하거나 재건하는 현실 개혁의 과정으로 이해할 수 있다(Bolter & Grusin, 1999/2006, 66-67쪽). 이러한 재매개의 개념은 미디어의 발전을 계보학적 관점에서 살펴봄으로써 뉴미디어와 올드미디어를 아우르고, 미디어의 역동적인 변화 양상을 조망하는 데에 유용하다.

하지만 형식과 내용의 재매개가 함께 제기되었던 초기와 달리, 후속 논의들은 미디어의 형태(form)에 국한된 연구들이 대부분이다. 이러한 경향은 미디어 간 콘텐츠 재매개 과정에서 새로운 미디어에 적합하게 개선되고 개조되는 내용적 차원에서의 재매개 현상을 포괄하는 데는 미흡한 면이 있다. 이에 주요한 콘텐츠 제작 및 유통 수단으로 각광받는 콘텐츠의 내용적 차원에서의 재매개 현상에 대한 논의의 필요성이 제기된다.

디지털 기술의 발달로 오늘날 미디어 콘텐츠의 재매개 현상은 활발해지고 있는데, 그 가운데 웹툰은 영화, 드라마, 뮤지컬, 연극, 애니메이션, 소설, 만화 등 다양한 미디어의 콘텐츠로 재매개되면서 최고의 부가가치를 이루는 장르로 부상했다(이문행, 2014). 웹툰은 최근 지상파 방송과 케이블TV에서 드라마화가 더욱 활발하게 진행되고 있다.³⁾ 또한 영화로의 재매개 역시 지속적으로 이루어지고 있는데, 특히 강풀·윤택호와 같은 특정 인기 작가의 작품들이 영화화된 사례가 많다.⁴⁾ 영화로의 재매개 과정에서 원작의 내용은 각색과 차용을 거쳐 영화적 스토리에 적합하게 변형되었다(이승진, 2013). 이 외에도 웹툰을 웹툰 드라마로 제작한 윤택호의 〈세티〉의 경우, 웹툰의 마지막 회를 2부작의 웹툰 드라마로 만들어 포털로 배포하는 실험적인 시도들도 있었다. 또한 지상파TV 방영 전에 웹드라마로

2) 볼터와 그루신은 영상 미디어에 초점을 맞춰, 뉴미디어가 원근법 회화, 사진, 영화, 텔레비전과 같은 기존 미디어들과의 인정과 경쟁 속에서 문화적 의미를 획득한다고 주장한다.

3) 최근 웹툰 원작 드라마는 〈운빨로맨스〉(2016), 〈동네변호사 조들호〉(2016), 〈치즈인더트랩〉(2016), 〈송곳〉(2015), 〈밤을 걷는 선비〉(2015), 〈오렌지마멀레이드〉(2015), 〈냄새를 보는 소녀〉(2015), 〈호구의 사랑〉(2015), 〈닥터 프로스트〉(2015) 등이 있다.

4) 최근 영화로 재매개된 웹툰은 〈내부자들〉(2015), 〈패션왕〉(2014), 〈고양이 장례식〉(2013), 〈터 파이프〉(2013), 〈전설의 주먹〉(2013) 등이 있다. 특히 강풀의 작품은 〈아파트〉(2006), 〈순정만화〉(2008), 〈그대를 사랑합니다〉(2010), 〈이웃사람〉(2012), 〈26년〉(2012)이 영화화 되었으며, 윤택호의 작품은 〈이끼〉(2010)와 〈은밀하게 위대하게〉(2013)가 있다.

먼저 선보인 다음에, TV에서 방송하는 사례처럼 웹툰은 재매개의 원소스로서의 지위를 더욱 공고히 할 전망이다.⁵⁾

이처럼 웹툰을 비롯한 원작을 상이한 미디어로 재매개하는 현상의 활성화는 수용자들이 다양한 시각에서 콘텐츠를 재해석하고 즐길 수 있도록 한다. 또한 관객들의 다양한 감상과 입맛을 만족시키는 동시에, 마케팅 효과와 장기적인 수익이 창출된다는 측면에서 국내외에서 주요한 콘텐츠 제작방식으로 자리 잡았다. 이처럼 산업적으로 높은 관심을 받는 콘텐츠의 재매개 현상에 대한 심도 깊은 연구들이 필요하다.

2) 현실감과 환상성의 창출 기제로서의 재매개 이중논리

재매개는 비매개와 하이퍼매개⁶⁾의 이중논리로 이루어진다(Bolter & Grusin, 1999/2006). 비매개성은 수용자에게 미디어의 존재를 망각토록 하여 콘텐츠 자체와의 즉각적인 관계를 맺고 있다는 일련의 믿음을 제공하면서 마치 실제와 같은 경험을 제공하는 것을 말한다. 반면, 후자는 수용자에게 미디어 자체를 부각하여 미디어의 매력을 한껏 고조시킴으로 매혹으로 다가선다. 이는 미디어적 언어와 문법을 통해 환상적인 장면을 연출함으로써 수용자들이 미디어 자체를 즐길 수 있게 만든다(오원환 · 오종환, 2013).

재매개 과정에서 미디어 존재의 최소화화 극대화라는 상반된 논리는 서사 관습을 활용해 현실감⁷⁾과 환상성을 구현한다. 우선 비매개성은 미디어 발전의 최종 목적이 미디어가 사라지면서 수용자들이 매개되지 않은 듯한 ‘진정한 경험’을 제공하는 것이라는 점에서 현실감을 제공하는 중요한 논리가 된다, 이때 ‘진정한 경험’은 수용자가 그럴듯하고 진실하게 보인다고 느끼는 인지된 진정성(perceived authenticity)이라 볼 수 있다(김미라, 2011). 즉 비매개성이 제공하는 현실감은 수용자들이 재매개 과정에서 객관적인 세계를 ‘창’을 통해 그 안을 들여다보는 것처럼 기술하기를 요구하는 재현의 한 형태라 할 수 있다. 이처럼 미디어가 존재하지 않는 것 같은 비매개성의 투명성은 수용자들이 미디어에서 재현하는

5) 10년 이상 장기 연재된 웹툰인 <마음의 소리>는 2017년 11월부터 웹드라마로, 12월부터는 KBS에서 방영되었다.

6) 본 논문에서는 최근 다수의 논문 사례와 용어의 통일성을 위해 이재현(2006)의 번역본을 참조하여 ‘비매개’와 ‘하이퍼매개’로 사용한다.

7) 현실감과 관련하여 다양한 논의가 있지만, 본 논문에서는 수용자들이 현실과 같다고 느끼는 원인에 따라, 실제 인물과 지명 등의 등장과 같은 경험적 외부세계를 있는 그대로 반영하는 것을 경험적 현실감으로, 감정적 동조와 몰입, 공감을 불러일으키는 인물과 사건이 제공하는 현실감을 심리적·정서적 현실감으로 구분하여 사용하였다.

이야기를 현실처럼 인식하도록 만든다.

현실감을 구현하기 위한 비개개의 논리는 사실주의적 영화와 할리우드 영화와 같은 대부분의 영상 서사물에서 지배적으로 나타난다. 재매개 과정에서 비매개의 논리는 다양한 ‘리얼리즘 장치’인 서사관습을 통해 현실감을 획득한다. 여기에는 인과적 통합 구조, 행위의 연결, 시점의 통일, 카메라 앵글의 변화 규칙과 같은 이야기 구조와 담화적 차원의 서사 관습들이 활용된다.

관련 연구를 살펴보면, 이야기의 통합체 축에서 선형적인 이야기 전개와 예측 가능한 결말, 다중 플롯이, 계열체 축에서는 인물과 배경이 현실감을 구현하는 장치들로 나타났다(Grigar, 2002; Pierce, 2011; Scott & White, 2003; Tambunan, 2011). 특히 실제 인물 혹은 현실적인 인물 설정을 통해 수용자들에게 대리인(agency)·몰입감(immersion)·변형(transformation)의 즐거움을 제공하는 것으로 볼 수 있다. 또한 이야기가 진행되는 상황과 일치된 공간으로의 배경 혹은 공간 설정, 그리고 실제 장소의 등장은 수용자들의 정서적 공감을 높이는 역할을 한다.

담화 차원에서 비매개적인 요소들은 일관성과 일상성을 통해 수용자들의 몰입을 이끌어낸다. 이는 단일시점 혹은 3인칭 시점과 같은 일관적인 시점으로, 혹은 일상적인 경험과 유사한 서사 관습으로 작동한다. 특히 전통적으로 현장감을 전달하는 방식으로 활용된 핸드헬드 기법과 몰입을 유발하는 편집 시스템(continuity editing system)은 수용자들의 경험과 비슷한 표현 방식이다. 게다가 웹 콘텐츠의 경우에는 연대기 순서로의 구성과 시청 방식, 카메라 앵글과 블로그 스타일의 화면 구성, 광고 없는 시청 시간, 자동으로 다음 회 시작하기, 실제 웹 사이트로의 링크 연결, 주인공이 듣는 음악과 배경 음악의 일치 등의 서사 관습을 통해 수용자들로 하여금 등장인물의 일상을 들여다보는 듯한 현실과 같은 느낌을 제공한다(Pierce, 2011; Tambunan, 2011).⁸⁾

또 다른 재매개의 논리인 하이퍼매개는 미디어 자체를 드러냄으로써 미디어에 대한 매혹(fascination)을 불러일으킨다. 그런데 미디어 자체가 부각된다는 것은 콘텐츠에 대해 수용자가 몰입하기보다는 이질감을 경험하는 것이다. 하지만 미디어와 유리된 느낌은 실제로 경험할 수 없는 환상적인 장면들을 연출함으로써 미디어가 지닌 매력을 한껏 강조하

8) 카메라 이동성 증대와 편집 장치의 발전, 실제와 유사한 배경(staging) 설정을 통한 물리적 현실의 사실적 재현은 수용자들이 마치 자신이 살아가는 실제 삶 속에서 일어나는 장면을 바라보는 듯한 느낌을 갖도록 한다. 이처럼 미디어 기술에 의한 물리적 현실의 사실적 재현은 현실 세계를 그대로 표현한다는 점에서 경험적 현실감과 연결하여 논의할 수 있다.

는 방식으로 활용된다. 즉, 하이퍼매개의 논리는 재매개 과정에서 서사관습을 통해 환상을 구현한다. 이처럼 미디어의 이질성을 드러내는 구체적인 서사 관습들을 살펴보면, 우선 이야기 차원에서는 비선형적 이야기 전개와 비현실적인 인물의 등장, 이질적 공간을 들 수 있다. 또한 담화 차원에서는 로그온·링크·윈도우 스타일로 정렬 배치한 다중적 스타일·접속의 자유로움 등 웹의 미디어적 특성이 두드러지는 담화 표현이 포함된다(Pierce, 2011). 그런데 뉴미디어의 하이퍼매개의 논리는 전통 미디어인 TV와 영화의 표현 기법에 영향을 주었다. 이에 기존 미디어 콘텐츠에서 www 페이지의 윈도우 스타일에 따른 분할 등의 화면 스타일이 만들어지고 있다. 이 외에도 제작자의 전면 배치와 같은 수행과정의 강조로 매끈한 봉합을 거부하기도 한다. 또한 단편적이며 이질적인 공간에서 복합시점이거나, 다양한 시점으로의 급격한 전환 그리고 시간 왜곡 기법을 통해 미디어성을 상기시키면서 하이퍼매개의 논리를 드러낸다(Scott & White, 2003; Tambunan, 2011). 이처럼 환상성을 부각하는 하이퍼매개성은 매개되지 않은 것과 같은 매끈한 봉합 대신에, 콘텐츠 제작자들의 표현의 장이자 흥미 유발 요소임을 보여준다. 결국 미디어 그 존재 자체를 강조하는 하이퍼매개의 논리는 다양한 서사 관습을 통해 현실에서 경험할 수 없는 환영을 제공하여 수용자들이 미디어의 매력을 향유하도록 한다.

그런데 디지털 미디어 기술의 발달로 재매개 과정에서 비매개성과 하이퍼매개의 논리가 적절한 지점에서 결합이 된다면 ‘진정하고 생생한 경험’이 증대할 수 있다. 이는 실재를 능가하는 현실감의 획득은 투명한 현실감과 미디어성을 강조하는 환상성이 적절히 결합될 때 가능하다는 의미이다. 즉, 이중논리가 함께 작동할 때 현실감의 극대화가 이루어진다는 것이다. 일례로 CG 기술을 비롯한 디지털 기술은 미디어의 흔적을 지우거나, 극사실적인 묘사로 매우 그럴듯하게(verisimilitude) 혹은 모든 곳을 재현함으로써 현실감을 최대화한다(이창훈, 안호림, 2011; 정민수, 2008). 이와 같은 비매개성의 증대는 환상성과 현실감 사이의 대화 혹은 상호 교류이자, 실재보다 더 실재 같은 현실 효과(reality effect) 혹은 시뮬라크라를 보여준다(박경미·양종훈, 2014; Marcus, 1984, 178쪽). 이는 새로운 디지털 기술이 환상적인 매혹을 제공하는 동시에, 미디어의 존재를 지우면서 현실감을 강화하는 역설적인 상황을 보여준다.

과거 현실감을 강조하는 사실주의 영화와 환영을 중시하는 표현주의 영화가 서로 영향을 주고받으면서 영화 본연의 재미를 높인 것처럼, 재매개 콘텐츠 역시 현실감과 환상성의 상호작용과 조화가 무엇보다 중요함을 보여준다. 따라서 실제 콘텐츠의 재매개 과정에서 재매개의 이중논리가 서사 관습을 활용하여 현실감과 환상성을 구현하는 방식에 대한

분석이 필요하다. 이는 재매개 이론이 성공적으로 구현된 양상을 살펴보는 동시에, 향후 콘텐츠 재매개 과정에 활용 가능한 가이드라인의 기초를 마련하는 데에 기여할 것이다.

3) 미디어의 특성과 서사의 관계

수많은 미디어들은 저마다의 독특한 특성을 지니는데, 제작자들은 이를 잘 녹여낸 매력적인 콘텐츠를 생산하려는 욕구를 지니며, 미디어의 특성이 잘 구현된 콘텐츠는 수용자의 사랑을 받을 가능성이 높아진다. 특히 콘텐츠가 미디어 간 재매개되는 과정에서 개별 미디어의 특성들은 콘텐츠의 이야기와 표현 방식에 영향을 미칠 수밖에 없다. 원작의 콘텐츠가 지닌 매력은 재매개 과정에서 콘텐츠 간 차별화된 매력을 발현할 수 있기 때문이다. 이는 콘텐츠의 서사 관습에도 힘을 행사하여 미디어적 특성에 따라 재매개 양상이 달라질 수 있음을 뜻한다. 결국 재매개의 이중논리가 작동하는 과정에서 현실감과 환상성을 제공하는 서사관습에 미디어의 특성이 가미되어 차이가 나타나게 된다. 이에 <미생>의 사례처럼 웹툰과 웹드라마, TV드라마의 미디어적 특성과 서사가 관계 맺는 방식에 대한 정리가 필요하다.

먼저, 웹툰과 웹드라마는 만화와 TV드라마가 웹에 게재할 목적으로 제작된 콘텐츠로, 작은 화면과 이동 중에 활용하는 모바일 디바이스에 적합한 클로즈업이 강조되는 개인 미디어라는 공통점을 지닌다. 하지만 구체적인 특성에서는 차이가 나타나는데, 우선 웹툰은, 한국의 대표적인 웹콘텐츠로 재매개의 원소스로 높은 인기를 모으고 있다(류철균·이지영, 2013; 박인하, 2011; 이문행, 2014). 포털 사이트에서 무료로 제공되는 웹툰은 조회수에 기반한 객관적인 인기 측정이 가능하다는 점, 웹툰 자체가 시나리오와 스토리보드가 되면서 제작비 절감이 가능하다는 점, 웹툰 원작 활용으로 작가들의 2차 수익이 증대한다는 점에서 재매개 기획에서 중요하게 다뤄지고 있다.

웹툰의 서사적 특성을 살펴보면, 기존 출판만화보다 주제와 표현에 대한 규제가 적어 웹툰의 소재와 표현은 다양성을 지니지만, 공개된 온라인 콘텐츠라는 점에서 사회적 통념에 적합한 주제와 표현방식에 대한 압력은 존재한다(한국만화영상진흥원, 2014). 구체적으로 웹툰의 특성을 기존 만화의 서사와 비교하면, 이야기적 차원에서 정형화된 인물과 플롯 구조, 갈등구조의 단순화를 보이면서 기존 만화와 유사한 특성을 보인다. 하지만 담화 차원에서는 차이점이 두드러지는데, 이는 모바일 디바이스의 영향으로 클로즈업 위주의 화면 구성과 세로로 긴 스크롤 방식을 보인다. 또한 영화나 드라마적 연출 기법인 페이드인과 페이드아웃 등의 기법을 적용하고 내레이션을 활용한 시간 연출의 특성도 보인다(김

미라, 2015; 김은영, 2016; 전경란·박성대, 2013; 한창완·이승진, 2010). 이는 웹툰이 형식적 측면에서 출판만화와 영상미디어의 미디어적 특성을 웹에 적합하게 재매개한 것으로 이해할 수 있다.

웹드라마 역시 개방적이고 소음이 심한 상황에서 콘텐츠를 수용하는 상황을 극복하고자, 인물중심의 이야기 전개와 클로즈업 위주의 화면을 구성하고 큰 자막과 배경음악을 강조하는 서사 특성을 보인다. 또한 로맨스 혹은 10대~30대들의 일상을 주제로, 보통 한 회당 5~13분 내외의 짧은 에피소드 형식의 시리즈로 제작된다. 이를 위해 수용자에게 친숙한 소재와 수용자들이 쉽게 공감할 수 있는 인물을 중심으로 뚜렷한 극적 구성, 내레이션이 활용되곤 한다(김미라·장윤재, 2015; 정문식, 2014). 이처럼 모바일이나 웹을 통해 배포되는 웹드라마는 기존의 TV드라마와 영화를 개조하고 개선하면서 다른 미디어 콘텐츠와 차별화된 서사를 보여주는 반면, 웹드라마만의 독창적인 주제나 소재의 개발이 요구되는 등 여전히 변화를 겪고 있다(전경란, 2015; 홍석경, 2015).

디지털 기술이 발전하면서 전통 텔레비전 드라마는 대형 화면과 입체적인 사운드, 16:9의 화면 비율을 갖춘 HDTV드라마로 변화를 겪었다(김영용, 2003). 이와 같은 디지털 TV기술의 등장은 개인 혹은 어디에나 있는 TV로 시청형태를 바꾸고(임종수, 2012), 클로즈업을 지양하는 변화를 가져왔다. 이야기 차원에서 보통 20부 내외의 미니시리즈 형식의 드라마는 시청자들의 지속적인 관심과 몰입을 유도하기 위해서 매회 서사를 종결하기보다는, 서사를 연장하고 사건을 확대하여 극적 긴장감을 유지한다(김미라, 2015; 김은영, 2016). 그런데 케이블TV 드라마는 다양한 소재와 장르, 실험적인 영상 기법을 도입하여 차별화를 보여주는데, 특히 이야기 차원에서 중간광고 삽입에 따른 시청자의 이탈을 막기 위해 잦은 위기 상황을 연출하는 특성을 보인다(김은영, 2016).

이처럼 웹툰과 웹드라마, TV드라마의 미디어 특성은 개별 콘텐츠의 서사에 다양한 차이를 불러온다. 따라서 재매개 과정에서 이중논리가 작동하여 콘텐츠 간 차별화된 서사가 현실감과 환상성을 구현하는 실례를 볼 수 있을 것이다.

3. 연구대상과 분석방법

본 연구는 미디어의 관계적 맥락 속에서 선행 미디어의 콘텐츠가 다른 미디어의 콘텐츠로 재매개되는 과정에서 재매개의 이중논리가 서사관습을 활용하여 현실감과 환상성을 구현

하는 방식을 살펴보았다. 이를 위해 본 연구는 <미생>의 재매개 사례를 대상으로 채트먼의 이원론을 적용하여 서사분석을 수행하였다.

1) 연구대상

본 연구는 콘텐츠의 재매개 사례로 웹툰을 원작으로 하여, 웹드라마와 드라마로 재매개가 진행된 <미생>을 분석했다. 본 사례를 선정한 것은 첫째, 원작의 재매개가 1회성에 그치는 경우가 빈번한 반면, <미생>은 각각 웹드라마와 드라마로 재매개되어 재매개 현상을 미디어의 좀 더 포괄적인 관계 속에서 분석하는 것이 가능하다는 점, 둘째, 원작을 재매개한 콘텐츠의 성공 사례가 적은 가운데, 원작과 재매개된 콘텐츠 모두 성공했다는 점에서 의미가 있다.⁹⁾ 이처럼 <미생>의 폭발적인 인기는 웹툰을 원작으로 하는 다수의 재매개 콘텐츠가 등장하는데 기폭제가 되었다는 점에서 의미가 있다. 셋째, 웹드라마 <미생>은 국내에 웹드라마가 생소한 상황에서 제작의 시초가 되었으며, 이후 웹드라마에 대한 관심이 고조되고, 제작이 활성화되었다. 넷째, 웹툰과 웹드라마, 그리고 TV라는 미디어로의 재매개는 우리 시대의 대표적인 3대 스크린인 컴퓨터, 모바일, TV를 아우르는 기회를 제공한다는 점에서 중요하다. 마지막으로, <미생>은 기존 연구에서 다양한 학문적 관심을 불러일으키는 사례로서 그 학문적인 중요성이 인정받고 있으며(김미라, 2015; 김은영, 2016; 남정은·김희경, 2014; 서성은, 2015; 송정은, 2014; 이승진, 2015; 정영희·장은미, 2015; 정일형, 2015;), 본 연구를 통해 텍스트의 다차원적 독해를 할 수 있다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있다.¹⁰⁾

구체적으로 각 연구대상을 살펴보면, 재매개의 출발점인 웹툰은 포털사이트 '다음'에서 2012년 1월 17일부터 2013년 8월 13일까지 연재되었다. 연재된 총 에피소드는 본편 145회와 후기 4회를 합쳐 총 149회다. 이 웹툰의 평균 추천 수는 5441건, 평균 댓글 수는 779건, 조회 수는 10억 건을 넘는 압도적인 성과를 거두었다.¹¹⁾ 웹툰은 9개의 주제 아래 총

9) <미생>은 윤태호 작가의 작품으로 포털 사이트 '다음'에 2012년 1월 처음으로 연재된 이후 누적 조회 수 10억 건을 상회했으며, 동일한 포털사이트에서 공개된 웹드라마는 공개 2주 만에 누적 조회 수 100만을 넘었다. 그리고 TV드라마는 마지막 회의 최고 시청률 10.3%, 평균 시청률 8.4%(유료 플랫폼 가구 기준)로 큰 성공을 거뒀다.

10) <미생>은 다른 어떤 콘텐츠보다 많은 연구가 이루어졌다. 이러한 연구로는 OSMU와 마케팅이라는 산업적 차원에서 살펴본 연구들(남정은·김희경, 2015; 송정은, 2014; 이승진, 2015), 스토리텔링 변화에 초점을 둔 연구들(서성은, 2015; 김미라, 2015; 김은영, 2016), 젠더에 집중한 연구(정영희·장은미, 2015), 그리고 공간과 인터페이스에 집중한 연구(정일형, 2015, 2016)가 있다.

11) '2012년 문화체육관광부 오늘의 우리 만화상', '2012 대한민국 콘텐츠 대상 만화 부문 대통령상', '2013 대한

145개의 에피소드로 구성되어 있다.¹²⁾

웹툰을 가장 먼저 재매개한 웹드라마¹³⁾ <미생>은 포털사이트 ‘다음’ 앱의 홍보를 위한 ‘아트 앤 셰이크(art & shake) 프로젝트’의 일환으로 기획 제작되었다. 웹드라마는 웹툰에 등장하는 주요 인물들을 중심으로 에피소드들을 엮은 유니버스 형식이다. 웹툰 내용을 기반으로 하지만, 주요 인물들의 과거사를 담아, 웹툰과 전혀 다른 에피소드로 구성된 프리퀀 형식이다. 각 에피소드별 상영 시간은 10분 내외로 총 60분이다. 2013년 5월 24일 ‘장그래 편’을 시작으로 주요 인물인 안영이, 오차장, 김동식, 장백기, 한석울 순으로 매주 금요일 한 편씩 ‘다음’ 모바일 앱을 통해 순차적으로 공개되었다. 웹드라마는 2주간 조회수 300만 회, 791만 페이스북 페이지뷰라는 성공을 거뒀다.

TV드라마 <미생>은 tvN에서 제작되어 2014년 10월부터 2014년 12월까지 총 20부작으로 방영되었다. TV드라마 <미생>은 시청률 3%로 시작하여 마지막 회 평균 시청률이 8%를 넘을 정도로 신드롬을 일으켰다. 특히 드라마의 성공은 ‘미생’¹⁴⁾이라는 바둑용어가 비정규직이나 취업 등의 고민으로 답답한 청년세대를 일컫는 의미로 확장될 정도로 그 파장이 컸다.

본 연구에서는 방대한 분량인 웹툰과 드라마의 서사 비교를 위해서 웹툰과 드라마에서 동시에 그려진 3편의 에피소드를 선별하여 분석하였다. 이 에피소드들은 ‘협력업체 기만 에피소드’, ‘워킹맘 에피소드’, ‘유령페이퍼컴퍼니 에피소드’로 웹툰 독자와 드라마 시청자에게 높은 호응을 받은 에피소드들이다.¹⁵⁾

민국 국회대상 올해의 만화상을 수상하면서 작품성과 대중성을 동시에 인정받았다.

12) 웹툰의 총 구성은 다음과 같다.

구분	1	2	3	4	5	6	7	8	9
주제	착수	도전	기풍	정수	요석	봉수	난국	사활	종국
회차(수)	1~16	17~33	34~49	50~67	68~83	84~99	100~115	116~130	131~145

13) 모바일 혹은 웹을 통해 드라마가 제공되는 현상은 웨비소드 혹은 모비소드, 웹드라마로 지칭된다. 웨비소드와 웹드라마는 웹(web)을 통한 배포를, 모비소드는 모바일을 통한 접근을 강조한다. 하지만 실제로 웹을 통한 접근 역시 모바일로 포털사이트에 접속하여 수용이 이루어지면서 이들 간의 개념의 차이는 흐려졌다. 본 논문에서는 국내에서 일반적으로 통용되는 웹드라마라는 용어를 사용하였다.

14) 바둑에서 ‘미생’은 ‘집이나 대마가 아직 완전하게 살아 있지 않거나 또는 그런 상태’를 뜻한다.

15) 웹툰에서 각 에피소드의 평균 추천 수는 각각 4,164회, 4,063회, 5,812회로 여타 에피소드에 비해 높은 인기를 얻었다.

2) 분석방법

서사구조 분석은 미디어가 무슨 이야기를 구현하는지, 어떻게 이야기를 제시하는지, 그리고 이야기의 전달과 경험의 원인을 파악하도록 한다(Ryan, 2004/2014, 34-35쪽). 이를 위해 '누구에게 무엇이 일어났는가'의 이야기(story)와 그 이야기가 '어떻게 전달되는가'의 담화(discourse)로 구성된 텍스트의 구조를 분석했다. 이를 통해 텍스트가 어떻게 구조화되어 있고, 그것을 통해 어떤 의미를 창출하는지를 밝히고자 했다(Chatman, 1978/2003). 더욱이 서사구조 분석의 대상은 채트면에 의해 영상언어로 확대된 이후 이제는 디지털 미디어에도 적용되고 있다(전경란, 2002). 즉, 이미지와 소리, 몸짓, 구어, 영화, 라디오, 텔레비전, 컴퓨터 같은 모든 범주에서 서사 분석이 가능하다. 따라서 서로 다른 미디어를 넘나드는 미디어 텍스트의 재매개 과정을 살펴보는 데에 있어, 미디어의 경계를 뛰어넘는 서사 분석은 적합하다. 또한 재매개의 이중논리가 우리 시대의 관행이라는 점에서, 수용자들이 미디어 콘텐츠에 기대하는 비매개적인 욕망과 환상성을 구성하는 관습을 파악하는 데에 유용한 분석 방법이다.

이에 따라 본 연구는 채트면(Chatman, 1978/2003)의 이원론을 적용하여, 텍스트의 이야기와 담화를 분석했다. 우선 이야기는 인과관계에 의해 연결된 사건들(events)이 통합체적 축과, 인물·배경으로 구성된 존재물(existents)이 포함된 계열체축을 중심으로 분석했다(김훈순, 2004). 이러한 두 축의 작동은 사건들과 존재자들이 플롯의 차원에서 우연성과 불확실성을 수용하면서 논의된다는 점을 보여준다(박진, 2005). 또한 담화는 이야기를 전달하는 형식에 대한 논의를 뜻하며, 이는 특정 미디어를 통해 드러나는 것으로서의 표현과, 이야기 시간과 그 이야기에 대한 서술자, 시점, 묘사, 논증 등 사건을 서술하는 방식의 문제로 구분할 수 있다(Kozloff, 1987/1992). 즉 담화는 발생한 사건을 어떻게 전달하느냐라는 서술의 측면에 초점을 둔다. 이 연구의 구체적인 분석 과정은 다음과 같다.

첫째, 이야기의 통합체적 축에서 전체 플롯 구성과 플롯 구성을, 계열체적 축에서는 등장인물의 특성과 이들 간의 관계, 그리고 배경을 분석했다.

둘째, 담화 차원에서는 시점¹⁶⁾과 서술의 중개성¹⁷⁾의 정도, 이야기 시간과 담화 시간과의 차이,¹⁸⁾ 촬영기법¹⁹⁾과 영상편집과 관련한 화면분석을 통해 샷의 크기, 카메라의 앵

16) 영상미디어에서 시점은 카메라 시선과 인물의 시선으로 구분되며, 인물의 시선에는 카메라 렌즈를 직접 바라보는 직접 언술(direct address)과 과거회상이 포함된다.

17) 서술자의 존재가 감지되는 정도에 따라, 숨어 있는 서술자에 의해 최소한도로 서술된 텍스트부터 서술자가 자의식적으로 자신의 모습을 드러내는 텍스트에 이르기까지의 범주를 말한다.

글, 카메라의 움직임, 그리고 컴퓨터 그래픽(CG)과 화면분할을 살펴보았다.

셋째, 서사 분석 결과를 토대로 재매개 과정에서 비매개와 하이퍼매개라는 이중논리가 어떻게 작동하는지를 파악했다. 이를 위해 우선 이야기 구조 분석 결과 현실성을 제고하는 인물과 배경, 플롯의 특징을 알아보았다. 인물이 처한 상황과 특성, 인물 간의 관계 설정, 배경이 얼마나 현실적으로 구성되었는지를 통해 비매개적인 몰입감을 제공할 수 있는지를 보고자 했다. 특히 인물은 수용자의 몰입을 발생시키는 주요한 역할을 한다는 점에서 중요하다(Evans, 2008). 이는 시청자들이 캐릭터를 통해 감정을 이입하고 연관 짓기 때문이다. 또한 시점과 서술, 플롯-시간, 영상과 촬영기법을 통해 미디어 자체의 존재를 드러내는 하이퍼매개적인 서사관습을 알아본 후 비매개와 하이퍼매개가 서로 결합하여 현실감을 극대화하는 방식을 분석하였다.

4. 분석결과

1) 현실감을 구현하는 비매개의 논리

(1) 이야기 구조에 나타난 비매개적 서사 관습

우선 웹툰에서 웹드라마로, 웹툰에서 TV드라마로 재매개되는 과정에서 이야기 구조를 살펴본 결과, 원작과 재매개된 콘텐츠는 공통적으로 이야기의 통합체축에서 선형적 이야기 전개와 닫힌 결말 그리고 예측가능한 결말을 통해 비매개의 논리를 드러내고 있었다. 이와 같은 이야기의 서사 관습은 매끄러운 이야기의 흐름을 가져와 수용자들이 콘텐츠의 내용에 공감과 몰입을 이끌어낸다고 볼 수 있다.

구체적으로 옴니버스 형식으로 구성된 웹드라마 <미생>은 대부분의 에피소드의 사건 발생이 시간의 축을 따라 전개되면서 선형적 이야기 흐름 중심의 통합체적 특성을 보여 주었다.²⁰⁾ 새벽에 일어나 우유 배달을 하는 장그래의 며칠간의 일상을 차례로 담아낸 ‘장

18) 효율적 이야기 전개를 위해 시간을 왜곡하여 사건을 제시하는 것으로 요약, 생략, 장면, 연장, 휴지의 5가지로 구분할 수 있다.

19) 샷의 크기는 화면 안에 담기는 대상의 크기를, 카메라 앵글은 카메라와 피사체 사이의 각도를, 카메라의 움직임은 카메라의 헤드를 움직이거나, 샷 전환을 뜻한다.

20) 이에 해당하는 구체적인 회차는 ‘장그래 편’, ‘오차장 편’, ‘김대리 편’, ‘장백기 편’, ‘한석울 편’이다.

표 1. 이야기 구조에서의 비매개적 서사 관습 비교

웹드라마	웹툰	TV드라마
<ul style="list-style-type: none"> • 선형적 전개 • 예측 가능한 결말 • 닫힌 결말 	<ul style="list-style-type: none"> • 선형적 전개 	<ul style="list-style-type: none"> • 선형적 전개 • 예측 가능한 결말 • 닫힌 결말 • 다중플롯
<ul style="list-style-type: none"> • 전형적 인물 	<ul style="list-style-type: none"> • 전형적 인물 • 평면적 인물 	<ul style="list-style-type: none"> • 복잡한 인물 설정 • 등장인물 추가 • 등장인물의 관계 다각화 • 입체적 인물 • 전형적 인물 • 실제 유명인 등장
<ul style="list-style-type: none"> • 일체화된 공간 • 구체적 장소 • 한정된 장소 	<ul style="list-style-type: none"> • 일체화된 공간 • 구체적 장소 • 실제 지명 및 장소 	<ul style="list-style-type: none"> • 일체화된 공간 • 구체적 장소

그래 편', 회사에서 나선 이후 출산한 아내를 만나러 가는 과정을 시간 순에 따라 제시한 '오차장 편', 출근길에 소개팅서 거절당한 후 짝사랑을 포기하는 다음날 저녁까지를 차례로 담은 '김대리 편', 도서관에서 공부하다 귀신을 만나고 다른 강의실에서 다시 공부를 시작하는 '장백기 편', 그리고 유치원 크리스마스 파티의 시작에서 끝까지를 다룬 '한석울 편'까지, 이들 에피소드들은 사건의 시작부터 해결까지를 시간의 흐름에 따라 전개한다. 또한 웹드라마의 해당 에피소드들은 사건의 결과 예측이 가능하고, 사건 종결과 함께 마무리되는 이야기 흐름을 보여준다.

TV드라마 <미생>은 통합체축에서 비매개성을 담보하기 위해 다중 플롯과 시간의 흐름에 따른 닫힌 결말을 지닌 선형적 이야기 전개를 보여준다. 우선 장그래를 중심으로 하는 성숙 플롯을 기반으로 하여, 다양한 에피소드들을 통해 개인의 성장, 발견, 희생, 사랑 플롯 등 다양한 플롯들이 얽히면서 복잡한 이야기 전개를 보인다. 이러한 다중 플롯은 현실에서도 여러 사건이 동시에 일어난다는 점에서 현실감을 높이면서 수용자들이 미디어의 존재를 망각토록 만든다. 또한 드라마는 장그래라는 인물의 입사 직전부터 퇴사 이후까지를 시간 순으로 전개하고 있다.²¹⁾ 또한 결말도 악인으로 등장하는 박과장과 최전무가 징벌을 받는다는 점에서 권선징악적인 결말을 보여준다.

21) 드라마 중간에 현재에서 과거로 이어지는 과거회상 장면이 등장하지만, 전체적인 구성은 시간축에 따른 구성이라 볼 수 있다.

다음으로 이야기 구조 내에서 인물과 배경을 중심으로 계열체를 분석한 결과, 웹드라마와 TV 드라마는 현실감을 전달하기 위해 재매개 과정에서 차별화된 서사관습을 활용하는 것으로 나타났다. 우선 웹드라마는 웹툰 속의 등장인물에게 새로운 설정을 추가하여 입체적인 동시에, 현 시대적 인물로 대표성을 부여하는 현실적인 인물로의 변화를 시도했다. 장그래는 청년 세대를 대표하는 무기력한 아르바이트생으로, 안영이는 똑똑하고 당차지만 첫사랑에 서툰 고등학생으로, 오차장은 아버지와 가장으로서의 면모를, 김대리는 로맨스를 꿈꾸는 미혼 직장인으로, 장백기는 취업 불안감이 극대화된 대학생으로, 한석울은 순수함을 지닌 어린이로의 설정을 보여준다. 이러한 추가적인 인물 설정과 이들에 초점을 맞춘 인물 중심의 이야기 전개는 수용자들이 인물에 대한 이해와 공감을 유발하여 몰입을 돕는다. 또한 등장 배경이 주인공들이 있음직한 공간들인 집, 아르바이트 장소, 고등학교 교실, 운동장, 회사, 버스, 골목길, 대학교, 유치원들로 설정되었다. 이러한 극적 전개와 일치된 한정되고 구체적인 장소를 배경으로 설정함으로써 웹드라마는 이질적인 미디어의 존재를 지각하는 것을 막아 드라마의 현실감을 더한다.

TV드라마 역시 계열체 축에서 인물과 배경 설정에 있어서 비매개성을 높이기 위한 서사 관습들을 활용하고 있다. 하지만 웹드라마의 재매개 방식과는 차별화된 모습을 선보인다. 즉 TV드라마 속의 등장인물들은 원작과 다른 인물 설정과 관계를 보여준다. 즉, 원작 속의 인물 설정에 새로운 설정을 추가하거나, 일부 인물의 비중을 확대하고, 새로운 인물을 등장시킴으로써 복잡한 인물 설정과 관계로 변화했다. 일례로 장그래는 웹툰보다 부족한 인물로 설정되며 어머니와의 관계가 자주 등장하고, 오차장은 정의롭지만 감정적이며 코믹적인 면모 등 다양한 성격을 지닌 인물로 변했다. 천과장도 사내정치에 민감한 정치적인 면모를, 박과장은 강한 악인의 면모가 추가되어 입체적 인물로 변화되었다. 또한 웹툰과 달리, 영업3팀원과 다른 관련 부서와 신입동기 등이 각 에피소드를 이끄는 핵심 인물로 위상이 강화되었다. 이 외에도 오차장의 고교 동창인 변대표, 최전무, 한석울의 상사인 성대리 등 원작에 없었던 다양한 인물들이 추가되어 다양한 등장인물 간의 관계와 사건이 등장한다. 게다가 등장인물들의 모습에 일반적인 직장인들의 모습을 투영하면서 전형성을 부각하였다. 이와 같은 입체적 인물과 다양한 인물을 통해 어디에나 있음직한 전형적인 인간상을 표현하여 수용자에게 현실감을 높이고 있었다.

이 외에도 드라마는 비매개성을 높이기 위해 실제 프로 바둑기사들의 대국 모습을 등장시킨다. 이처럼 현실 속의 인물을 투입한 것은 바둑이라는 소재에 대한 이해를 높일 뿐만 아니라, 수용자들에게 콘텐츠의 사실감을 높이는 유용한 방법이다(Tambunan, 2011,

25-26쪽). 또한 드라마는 믹스커피, 복사용지, 숙취해소음료 등 사무실에서 흔히 접할 수 있는 비품들을 자연스럽게 배경에 배치하여 수용자들로 하여금 마치 실제 사무실에서 벌어지는 사건을 보는 듯한 착각에 빠지도록 한다. 더욱이 드라마는 주요 배경으로 실제 사무공간을 활용하여 극의 내용과 일치된 공간을 제시하여, 수용자들이 경험하는 현실감을 극대화하고 있었다.

(2) 담화에 나타난 비매개적 서사 관습

대부분의 콘텐츠 제작자들은 수용자들이 미디어의 존재를 알아채지 못하도록 끊임 없는 자연스러운 화면을 구성하고자 노력한다. 이러한 기법들이 비매개성을 담보하는 표현기법이라 볼 수 있는데, 시점과 영상 및 편집 기법을 통해 구체적으로 살펴보았다.

우선 웹드라마는 카메라의 시선을 통한 3인칭 시점이 일관성 있게 나타나, 시점 변경에 따른 불연속성을 제거하면서 수용자들의 몰입을 이끈다. 주목할 점은 ‘한석을 편’에서 홈무비 화면이 웹드라마의 장면으로 삽입된 것이다. 이는 거친 화면과 흔들리는 화면의 아마추어적인 느낌이 나는 장면으로, 홈무비를 시청했던 수용자 각자의 경험을 소환하여 영상의 현실감을 높인다. 이와 같은 거칠고 편집되지 않은 날 것과 같은 텍스트 삽입은 서술의 중개성을 낮춰 수용자들에게 비매개된 듯한 착각을 유발한다. 또한 좌에서 우로의 패닝이 활용되면서 수용자들의 자연스러운 시선 이동을 보여준다. 이와 같은 자연스러운 패닝은 ‘오차장 편’과 ‘김대리 편’, ‘장백기 편’에서 등장하면서, 수용자들이 등장인물과 카메라의 시선을 자연스럽게 쫓아가게 되어 미디어에 의한 매개를 인식하지 못하게 한다.

TV드라마는 기존에 드라마의 미학이라 일컬어졌던 클로즈업 사용을 가능하면 지양하고 웨이스트샷과 롱테이크, 패닝, 트래킹을 활용하여 자연스러운 장면을 담으려는 비매개적인 전략을 보여준다. 우선 인물을 담을 때 가슴이나 허리까지를 잡는 바스트샷 혹은

표 2. 담화 차원의 비매개적 서사 관습 비교

웹드라마	웹툰	TV드라마
<ul style="list-style-type: none"> • 3인칭 단일 시점 • 실제 텍스트 삽입 홈무비 화면 • 자연스러운 시선 처리 패닝(좌 → 우) 	<ul style="list-style-type: none"> • 시점 • 영상기법/화면 연출 	<ul style="list-style-type: none"> • 3인칭 시점 • 자연스러운 화면 연출 웨이스트샷/롱샷/롱테이크 • 자연스러운 시선 처리 패닝(좌 → 우) • 핸드헬드 화면 연출 • 일체형 음악 • 등장인물과 시청자의 음악 공동 경험

웨이스트샷이 많이 사용된다. 또한 인물과 배경이 함께 담긴 롱샷과 롱테이크를 활용하고, 인물의 움직임을 천천히 담아냄으로써 드라마 전개 속도를 조절한다. 이는 HDTV의 발전된 현실감을 극대화하려는 특성에서 비롯된 것이라 이해할 수 있다(이옥기·이인희, 2006). 또한 패닝과 트래킹 같은 촬영 기법을 활용하여 자연스러운 장면을 담아낸 것을 확인할 수 있다. 일례로, 5회에서 영업팀으로 걸어나는 오차장과 장그래의 모습을 카메라가 함께 움직이면서 촬영하는 트래킹 기법을 활용하여 현실에서와 유사한 장면을 연출한다. 또한 어린이집 장면과 협력업체 징계 회의 장면에서, 좌에서 우로의 패닝을 통해 전체 등장인물을 비춰주는 장면은 최대한 자연스러운 시선 처리를 위한 비매개적인 표현 기법이라 볼 수 있다. 이 외에도 20회에서 산업스파이를 추격하는 장그래를 핸드헬드 기법으로 담아냄으로써 수용자들은 장그래와 함께 달리는 듯한 느낌을 얻는다. 드라마 20회에서는 오차장이 이어폰을 통해 듣는 음악과 배경음악이 일치된다. 이는 등장인물과 수용자가 동시에 같은 음악을 듣는 공동 경험을 제공하는 비매개적 서사 관습이라 볼 수 있다(Pierce, 2011).

2) 환상을 구현하는 하이퍼매개의 논리

(1) 이야기에 나타난 하이퍼매개적 서사 관습

수용자들에게 미디어의 존재와 매력을 드러내는 하이퍼매개의 논리는 환상성을 제공하여 수용자에게 즐거움을 전달한다. 이러한 하이퍼매개성이 재매개되는 과정에서 서사관습을 통해 어떻게 구현되고 있는지를 살펴본 결과, 웹드라마와 TV드라마는 차별화된 방식으로 재매개된 것을 볼 수 있었다.

우선 이야기 차원에서, 웹드라마의 개별 에피소드들은 짧은 상영 시간으로 변모 플롯, 사랑 플롯, 추적 플롯, 미스터리 플롯, 지독한 행위 플롯 등 단일 플롯으로 변화되었다. 또한 ‘장그래 편’과 ‘안영이 편’은 다른 에피소드들과 달리, 꿈과 과거회상을 통한 시간의 왜곡을 통해 하이퍼매개적인 특성을 보여준다. 구체적으로 ‘장그래 편’은 꿈을 통해 몽환적이며 비현실적인 느낌을 전달하며, ‘안영이 편’은 전학 첫날의 과거를 현재의 안영이가 바라보는 비현실적인 장면을 담음으로써 미디어 자체의 존재를 드러낸다. 더욱이 ‘안영이 편’은 마지막 장면에서 영찬이 좋아하는 인물이 안영이 본인이라는 예측하지 못한 반전 결말을 보여준다. 또한 ‘장백기 편’ 역시 마지막 장면에서 검은 화면에 귀신 목소리를 삽입함으로써 공포가 끝나지 않았다는 열린 결말과 예측 불가능한 마무리로 하이퍼매개성을 제시했다.

표 3. 이야기 구조에서의 하이퍼매개적 서사 관습 비교

구분	웹드라마	TV드라마
이야기 전개	<ul style="list-style-type: none"> • 시간의 왜곡 • 예측 불가능한 결말 • 열린 결말 • 단일 플롯 	<ul style="list-style-type: none"> • 시간의 왜곡 • 수미상관식 구성
등장인물	<ul style="list-style-type: none"> • 이질적 인물 • 평면적 인물 	<ul style="list-style-type: none"> • 이상적 인물
배경		<ul style="list-style-type: none"> • 이질적인 공간 • 환상적 장소

반면 TV드라마의 이야기 전개는 드라마의 시작과 마지막 회의 첫 장면을 장그래가 산업스파이를 추격하는 동일한 장면을 배치한 수미상관식 구성으로 변화되었다. 이러한 이야기 방식은 선후관계를 변형 제시하여 수용자들의 호기심을 자극하면서, 수용자들에게 현실과 다른 재미를 제공하는 하이퍼매개적 서사 관습이다.

다음으로 계열체축에서 인물 설정 방식을 살펴보면, 웹드라마는 개별 에피소드에 단일한 특성이 부각된 평면적인 인물로 등장인물을 그리고 있다. 일례로, 장백기는 스펙 쌓기에 몰두하는 취업준비생으로, 장그래는 사회 진입 직전의 불안한 처지에 초점이 맞춰져 있다. 이처럼 웹드라마 속의 단순화된 인물 설정과 인물 간의 관계는 다양한 사람들과의 관계 속에서 살아가는 수용자들에게는 본인들의 경험과 다르기 때문에, 이질감을 느끼게 한다.

반면, TV드라마가 보여주는 등장인물들의 뛰어난 능력과 통찰력, 정의 구현의 모습은 수용자들이 등장인물들을 비현실적인 면모를 지닌 인물로 느끼게 한다. 또한 배경으로 산업스파이를 추격하는 장소인 요르단 시내와 페트라와 등장인물은 현실에서 벗어난 이질적인 공간으로, 수용자들을 미디어가 제공하는 환상의 세계로 유도하는 것이다.

(2) 담화에 나타난 하이퍼매개적 서사 관습

담화 차원에서 웹툰을 재매개한 콘텐츠들은 유사성보다는 차별화된 방식으로 미디어의 매력을 부각하고 있다. 우선 웹드라마는 복합 시점과 수용자에게 직접 말 걸기, 그리고 패닝과 킬링, 줌인과 줌아웃의 결합을 통한 인위적인 화면 구성을 보여준다. 먼저 '장그래 편'은 꿈이라는 비현실적인 시점을 활용하여 장그래의 불안하고 두려운 심경을 보여준다. 그리

표 4. 담화 차원에서의 하이퍼매개적 서사 관습 비교

구분	웹드라마	TV드라마
시점	<ul style="list-style-type: none"> • 복합 시점 • 수용자에게 직접 말걸기 	<ul style="list-style-type: none"> • 복합 시점 • 엮이기/ 엮듣기 • 수용자에게 직접 말걸기 • 내레이션
영상기법/화면 연출	<ul style="list-style-type: none"> • 인위적/현란한 화면 구성 • 움직임의 왜곡 • 슬로우모션 • 비현실적 앵글 • 로우/하이 앵글 • 클로즈업 위주 • 잦은 음악 사용 	<ul style="list-style-type: none"> • 과도한 패닝과 틸팅 • 급격한 샷의 변화 • 시간의 왜곡 • 슬로우모션/ 패스트모션 • 비현실적 앵글 • 버드아이뷰/ 로우앵글 • 화면 분할

고 ‘안영이 편’은 안영이의 시선으로 과거를 회상하여 걸모습과 다른 긴장하는 안영이의 심리를 제시한다. 이러한 시점들이 카메라의 시선과 복합적으로 등장하면서 수용자들에게 극 전개에 대한 불연속적인 느낌을 제공한다(Pierce, 2011). 또한 ‘장백기 편’에서는 검은 화면 속의 귀신의 목소리로 수용자에게 직접 말 걸기를 시도하는데, 이는 호러 장르의 공포를 현실로 확장하는 장치인 동시에, 수용자들에게 공포 영화의 장르적 문법을 환기시키는 역할을 한다.

촬영 기법 가운데 패닝과 틸팅의 과도한 사용은 미디어의 특성을 부각시킨다. 일례로 ‘김대리 편’에서 김대리의 바쁜 회사 생활을 표현하기 위해 패닝과 틸팅이 결합된 과도한 움직임은 수용자들에게 미디어성을 강조하고 있다. 또한 부자연스러운 영상기법의 활용 역시 미디어 존재를 부각하는데, ‘김대리 편’과 ‘장백기 편’에 등장하는 줌인과 줌아웃을 활용한 급격한 샷의 변화가 여기에 해당하는 사례다.

웹드라마는 슬로우모션과 앵글의 활용을 통해 수용자가 미디어를 계속 자각하도록 한다. 우선 슬로우모션은 다양하게 사용되는데, 장그래가 엘리베이터의 바둑 그림이 지워지는 당혹스러운 감정을 표현할 때, 과거의 안영이가 현재의 안영이를 보고 고개를 돌리는 아이러니한 상황이 등장할 때, 오대리가 꽃다발을 들고 달려가면서 꽃잎이 휘날리는 장면 등에서 활용되고 있다. 로우 앵글은 건물의 위압감을 제시하거나, 한석울과 아이들을 동화적인 느낌으로 담을 때 사용된다. 하이앵글은 운동장에 홀로 서있는 안영이를 보여줄 때에 활용되고 있다.

다양한 CG의 활용도 하이퍼매개적인 느낌을 제공한다. 일례로, ‘장그래 편’에서는 바

독판과 바둑 대국의 상황이, '김대리 편'에서는 여성으로부터 거절당하는 문자 내용이 허공에 메시지 창에 나타나고, '장백기 편'에서는 귀신의 붉은 눈이, '한석울 편'에서는 산타의 자루 속을 들여다보는 한석울에게 반짝이는 애니메이션 효과가 모두 CG를 활용해서 나타나고 있다. 이러한 CG의 활용은 현실감을 높이는데 사용된 것이 아니라, 표현의 범위를 확장하여 재미와 환상성을 제시하면서 수용자들이 미디어 자체에 매혹당하도록 만든다.

이 외에도 웹드라마 <미생>은 영화 시작 전에 글자가 한자씩 바둑소리와 함께 등장한다. 이와 유사하게 '장백기 편'의 초반 아무 음향 없이 '이번에는 공포영화입니다. 즐길 준비되셨나요?'라는 자막이 나타난다. 그리고 검은 화면에 갑자기 괴기 음향과 함께 '웹드라마 미생 장백기 프리퀼'이란 글자가 좌우로 흔들리는 장면이 연출된다. 이러한 화면 구성은 미디어 자체를 상기시키는 역할을 한다.

마지막으로 웹드라마는 대부분의 수용자들이 모바일 디바이스로 접하면서 클로즈업 위주의 연출을 보인다. 이러한 화면 연출 방식은 수용자들이 실제로 사물을 보는 방식과 거리가 멀지만, 이야기 몰입을 위해 미디어의 특성이 가미된 하이퍼매개적인 표현 기법이라 볼 수 있다. 또한 이동시간에 접하면서 주변 소음을 상쇄하기 위한 잦은 음악의 활용도 눈에 띈다.

한편 웹툰을 재매개한 TV 드라마는 다양한 시점들이 혼합된 복합 시점으로 극을 제시하고 있다. 먼저 카메라 시선을 따른 3인칭 시점부터 과거 회상을 통한 개별 인물들의 시점, 그리고 옛보기와 엿듣기와 같은 인물의 시선이 함께 어우러져 등장한다. 특히 옛보기와 엿듣기의 과도한 활용은 우연에 기댄 이야기 전개로 개연성을 떨어뜨린다. 이로 인해 치밀한 극의 구성이 어려워지면서 몰입을 저하시키는 방해 요소로 작동할 수 있다. 또한 3회에서 오차장이 카메라를 응시하면서 수용자에게 직접 말하는 새로운 시점이 등장한다. 이러한 다양한 시점의 혼재와 수용자에게 직접 말을 거는 서사 관습은 수용자들을 당혹스럽게 하면서 미디어성을 지각토록 한다. 또한 보이스오버가 자주 활용됨으로써 사건을 요약하고 의미를 설명하는 서술 방식은 미디어를 수용하는 과정을 계속 환기시킨다.

영상 기법으로 20회에 등장하는 도심 추격 장면과 페트라 가는 길을 담은 헬리콥터 샷을 활용한 버드아이뷰는 스펙터클한 장면을 연출한다. 하지만 이와 같은 긴박하고 환상적인 장면은 수용자들이 미디어가 표현하는 영상의 매력을 느끼게 한다는 점에서 미디어성을 강조하는 것이라 볼 수 있다. 또한 건물의 위압감과 웅장함을 표현하는데 자주 사용되는 로우앵글 역시 수용자와 콘텐츠의 거리를 넓히는 역할을 한다. 패스트모션과 슬로우모션의 잦은 사용은 시간 왜곡을 통해 전달하려는 의미를 강조하지만 이를 통해 미디어의

존재를 인지하게 된다.

웹드라마에서 표현의 범위를 확대한 CG는 TV드라마에서도 환상성을 제공하는 역할을 하고 있다. 구체적으로 날개가 돋고(6회), 메시지 창이 생기고(9회~10회), 스크린에 자막이 나타나는 등(20회) 다양한 CG의 활용은 TV드라마가 지닌 표현의 한계를 확장한다. 하지만 비현실적인 상황을 표현하는 CG의 활용은 미디어의 매혹을 이끌어내는 기능을 한다.

마지막으로 TV드라마에서는 전화를 주고받는 장면에서 동시성을 표현하기 위해 이중화면분할이 자주 등장하는데 이러한 화면 분할 표현은 화면 구성의 지루함을 제거하고 역동적인 화면 구성을 가능하게 함으로써 디지털 미디어의 매력을 느끼게 한다.

3) 디지털 기술의 환상성에 기반을 둔 현실감의 강화

재매개 과정에서 비매개와 하이퍼매개는 서사관습을 활용하여 각각 현실감과 환상성을 구현한다. 그런데 표면적으로 미디어의 존재를 부각하여 환상을 전하는 하이퍼매개는 ‘투명한 창’이 되어 자신의 존재를 지우려는 미디어의 궁극적인 목적과 상반되는 것처럼 보인다. 하지만 <미생>의 재매개 사례는 디지털 기술이 발전함에 따라, 비매개의 논리가 하이퍼매개에 의존하여 이 둘이 결합하는 방식으로 현실감을 강화하고 있음을 제시한다.

먼저 이야기 차원에서 하이퍼매개는 비매개성의 논리를 확장하여 정서적인 차원에서 현실감을 강화하는 것을 볼 수 있다. 이는 웹툰이 웹드라마와 TV드라마로 재매개되는 과정에서, 다양한 이야기들이 생산되고, 수용자들이 이를 통합하는 과정에서 이야기 세계가 확장되어, 등장인물에 대한 이해의 폭이 확장되기 때문이다. <미생>의 재매개 과정에서 웹툰의 등장인물은 웹드라마를 통해 과거의 사연이, 드라마를 통해서 인물 설정과 관계가 입체화된다. 원작과 재매개된 콘텐츠를 모두 접한 수용자들은 각각의 서사를 재구성하여 큰 틀 속에서 새로운 <미생>을 완성하게 된다. 이 과정에서 등장인물에 대한 이해와 공감의 확장은 수용자들의 정서적인 차원에서 현실감을 부여할 수 있다. 젠킨스(Jenkins, 2006/2008)의 표현을 빌리자면, 재매개 과정에서 트랜스미디어 스토리텔링을 수용자 스스로 실현하여 현실감을 극대화하는 것이다.

또한 담화의 차원에서는 화면에 어떤 이미지라도 표현할 수 있는 CG 기술의 발달로 인해 현실감이 증대되고 있다. CG의 과도한 사용이 현실과 유리된 환상성을 창조하여 하이퍼매개성을 드러내는 경우도 있지만, 이의 적절한 활용은 미디어의 존재를 잊게 만들면서 현실감을 강화한다. 우선 CG는 실재(real)보다 더 실재 같은 극사실성(hyperreal)을 만드는 방식으로 현실감을 구현한다. 실제 수용자들이 직접 경험하진 못했지만 머릿속으로

상상하던 것들을 CG로 표현함으로써 상상을 현실로 만드는 것이다. 특히 이러한 CG의 활용은 디지털 기술을 적극적으로 활용하는 최근 디지털 미디어에서 쉽게 확인할 수 있다. 일례로, 웹드라마 〈미생〉에서 붉은 눈을 가진 귀신의 모습은 누구도 경험하지 못했지만 CG를 통해 구체적인 모습을 띠게 되면서 실재하는 것처럼 느껴진다. 또한 드라마 〈미생〉은 박대리의 등에서 돋어나 펄럭이는 날개를 극사실적으로 표현하여 수용자들의 환상을 현실로 전환한다. 이처럼 CG는 디지털 미디어의 매력 자체를 드러내는 동시에, 수용자들의 지각을 뛰어넘는 세밀하고 자연스러운 표현을 통해 비매개성을 강화하고 현실감을 창출한다.

이 외에도 디지털 기술은 ‘은폐’ 기술을 통해 비매개성을 증가시키면서 현실감을 구현한다. 웹드라마와 드라마에서 제작자들은 제작 흔적을 지우면서 매끄러운 결과물을 보여준다. 일례로 〈미생〉 20회의 추격 장면에서 등장인물들은 몸에 줄을 매단 와이어 액션을 했다. 하지만 실제 방송화면에서 줄은 감춰지고 마치 등장인물들이 건물과 건물 사이를 직접 건너뛸 것과 같은 현실감을 제공한다. 또한 후반 작업에서 컴퓨터 음향 작업으로 또렷한 대사를 전달하여 현실감을 향상시키는데, 이는 제작 과정에서 의도치 않게 녹음된 다양한 소음을 제거하여 수용 과정에서 발생할 수 있는 혼란을 미연에 방지하는 것이다. 이처럼 디지털 기술은 미디어의 불투명함을 감추면서 투명하게 보이는 현실감을 만든다.

마지막으로 디지털 기술을 활용하여 실제 세계의 경험을 화면에 구현함으로써 비매개성을 증대한다. 사람들이 사물을 지각하는 방식을 화면에 재현하여 미디어의 불투명성을 약화시키는 것이다. 세트 촬영 과정에서 CG로 색보정을 하여 낮에서 밤으로 자연스럽게 시간이 흐르는 듯한 느낌을 주는 경우가 이에 해당한다. 이는 사람들이 인식하는 것과 유사한 현실을 화면 속에 그려냄으로써 비매개성을 증대하고, 현실감을 획득하는 방식이다.

5. 결론 및 논의

본 연구는 웹툰 〈미생〉을 웹드라마와 TV드라마로 재매개하는 과정에서 재매개의 이중논리인 비매개와 하이퍼매개가 서사관습을 통해 현실감과 환상성을 구현하는 방식을 구체적으로 분석하였다. 또한 그 과정에서 디지털 기술을 토대로 환상성에 기댄 현실감의 강화 역시 이루어졌음을 디지털 기술의 활용을 통해 살펴보았다.

우선 재매개 과정에서 웹드라마와 TV드라마의 이야기 차원의 통합체 축에서는 선형

적 이야기와 예측 가능한 결말, 그리고 계열체 축에서는 입체적 인물과 전형적 인물의 등장, 현실적 인물, 실제인물의 출연 등으로 비매개성을 통한 현실감을 드러내고 있다. 이러한 분석 결과는 디지털 미디어 콘텐츠에서도 여전히 수용자들을 몰입하고 공감토록 하는 기존의 서사 관습이 비매개성을 담보하는 데에 유효함을 보여준다.

또 다른 측면에서, 웹드라마와 TV드라마로의 재매개는 웹툰의 이야기 세계를 확장하여 현실감을 확장하고 있음을 알 수 있다. 웹드라마를 통해 등장인물의 과거 사연을 접하고, TV드라마를 통해 인물과 사건을 입체적으로 경험한 수용자들은 등장인물에 대한 공감과 사건에 대한 이해가 높아질 수밖에 없다. 이는 결과적으로 세 개의 콘텐츠를 모두 접한 수용자들이 경험하는 정서적 차원에서의 현실감이 증대됨을 의미한다. 이와 같은 이야기 차원에서의 세계관 확장은 디지털 서사가 다양한 미디어로의 재매개 과정을 통해 원작의 세계를 유지하면서 새로운 이야기를 추가하여 현실감을 강화할 가능성을 보여준다.

또한 디지털 기술의 발전은 경험적 차원에서의 현실감이 강화될 수 있음을 제시한다. 이는 모순적이지만, 환상성을 제공하는 하이퍼매개에 의존하여 실현되고 있다. 우선 CG를 활용하여 실재(real)보다 더 실재 같은 극사실성(hyperreality)을 통해 현실감을 구현하고 있다. 이는 세밀하고 자연스러운 CG기술을 바탕으로 한 디지털 기술이 수용자들의 지각을 뛰어넘는 이미지로 환상을 현실로 만들면서 비매개성을 구현하는 것이다. 또한 CG기술은 현실감을 저하하는 화면의 보정과 제작 과정을 은폐하는 방식으로 자연스러운 화면 구성을 통해 비매개성을 높인다. 이는 디지털 기술이 실재보다 더 실감나는 현실을 만들면서 환상이 실재가 되는 것이다. 특히 드라마나 영화와 같은 영상콘텐츠는 스펙터클을 구현하는 동시에 미지의 세계를 현실감 있게 가공하는 데에 적합하다. 디지털 시각효과에 의존하여 상상을 현실화하는 것이 디지털 시대의 영상미디어의 특성이라 볼 수 있다(Darley, 2000/2003). 이처럼 디지털 미디어의 재매개 과정은 수용자들이 실재 같음을 경험할 수 있는 새로운 차원의 현실감을 창출하는 방향으로 발전해나갈 전망이다(전경란, 2010).

하지만 동일 원작일지라도 서로 다른 미디어로 재매개하는 과정에서, 재매개 콘텐츠는 개별 미디어의 특성이 반영되어 차별화된 재매개 양상을 보인다. 웹툰을 웹드라마로 재매개한 경우에는, 비매개성보다는 하이퍼매개성을 부각하여 환상성을 강조하는 방향으로 재매개가 이루어진 것을 알 수 있다. 반면, TV드라마로 재매개하는 과정에서는 비매개성이 두드러지면서 현실감을 강화한 것을 확인할 수 있었다. 이는 재매개된 콘텐츠 모두 비매개성과 하이퍼매개성이 공존함에도 불구하고, 웹드라마는 짧은 러닝타임과 작은 디바

이스라는 미디어 특성으로 인해, 평면적인 인물 유형과 클로즈업, 과도한 카메라 기법, 음악을 활용하여 수용자에게 웹드라마를 보고 있음을 끊임없이 상기시키고 있다. 이는 〈미생〉이 초기 웹드라마 버전이라는 점에서, 기존 콘텐츠와의 차별성을 강조하여 새로운 미디어 콘텐츠로서의 가치를 인정받기 위한 시도라고 해석할 수 있다. 이와 달리, TV드라마는 일상적 미디어로서 TV가 갖는 의미를 다중플랫폼과 복잡한 인물과 관계설정이라는 이야기로 비매개성을 강조하는 동시에, 점점 대형화되는 스크린과 디지털 기술의 발달로 인해 담화 차원에서 웨이스트샷과 롱테이크 등과 같은 자연스러운 화면 연출로 현실감을 강조하고 있음을 알 수 있다. 특히 담화적 차원에서 웹드라마가 갖은 클로즈업과 음악을 사용하는 방식은 환상을 강조하는 뮤직비디오를, TV드라마가 클로즈업을 최소화하고 웨이스트샷과 롱테이크를 활용하는 것은 현실감을 부각하는 영화를 재매개하고 있다고 볼 수 있다.

마지막으로 본 연구에서는 비매개/하이퍼매개, 현실감/환상성을 명확하게 구분하여 적용했지만, 실제로 두 개념의 경계는 언제나 변화 가능한 열린 개념임을 제시하고자 한다. 이러한 구분은 수용자들이 서사관습에 의해 구현된 서사적 요소들을 어떻게 지각하는가에 따라 다르기 때문이다. 같은 내용의 콘텐츠를 접하더라도 개인의 특성에 따라서 현실감과 환상성의 정도가 다르게 지각될 수 있는데(함선혜·임소혜, 2009), 오히려 서사 관습에 익숙한 수용자들은 그렇지 않은 수용자들에 비해 하이퍼매개적 관습을 비매개적인 것으로 인식할 수 있기 때문이다(오원환·오종환, 2013). 이와 유사한 측면에서, 서사 관습이 구현하는 성격도 언제든지 변할 수 있는 것이기 때문이다. 초기에는 미디어의 존재를 부각시키던 표현들이 점점 수용자들에게 익숙해지면, 실제로는 존재하지 않지만 실제 경험처럼 지각되곤 한다. 즉, 하나의 하이퍼매개적 서사 관습이 지속적으로 활용되면 이전에 존재하지 않았던 현실감을 구현하게 되는 것이다(박인규, 2006; 윤태진, 2011). 결국 장르적 관습에 의해 결정되기 때문에, 시대별·개인별 현실감을 지각하는 정도가 가변적임을 뜻한다(Fiske & Hartely, 1994/1997; Ward, 2006/2011, 5쪽; 조종혁, 2006; 윤태진, 2011; 손성우·김동규, 2012).

한편, 웹툰 〈미생〉을 원소스로 하는 재매개 과정에서 원작과 재매개 콘텐츠가 모여 커다란 이야기 세계를 구축하고 있음에 주목할 필요가 있다. 이는 게임이나 트랜스미디어 스토리텔링과 같은 디지털 스토리텔링이 가장 먼저 세계를 구축하는 것과 달리, 재매개 과정에서 콘텐츠의 이야기가 상호작용하면서 이야기 세계가 추후에 형성될 수 있음을 보여준다. 이는 초반 대규모 기획력과 자본이 요구되는 트랜스미디어 스토리텔링과 변별되는 새로운 스토리텔링 방식의 가능성을 엿볼 수 있다는 점에서 의미가 있다.

본 연구는 대표적인 성공사례이자, 웹드라마의 시초인 <미생>의 재매개 사례를 분석 대상으로 한 사례연구이기 때문에, 재매개의 이중논리에 대한 분석 결과를 일반화하는 것은 어렵다. 더욱이 다양한 재매개의 특성 가운데 현실감과 환상에 초점을 뒀, 재매개 이론의 다양한 가능성을 한정하는 면이 있다. 이는 재매개 관련 후속 연구들이 진행되어 이론적 논의가 풍부해질 필요가 있음을 보여준다. 또한 기술 발달에 따른 새로운 서사관습의 출현, 그리고 개인마다 현실감과 환상성을 인지하는 정도가 다르다는 점에서 이중논리에 대한 새로운 이론 정립이 필요하다. 이러한 연구는 향후 수용자를 포함한 연구가 이루어질 필요성을 제기한다. 또한 재매개 과정에서 서사 변형을 결정짓는 선택을 하는 연출자들의 선택이 어떠한 맥락 속에서 이루어지는지가 고려되지 못했다. 특히 연출자들은 조직의 영향을 받는 존재이면서 개인의 창의성이 인정받는 대중문화 생산자란 점에서 이들이 무의식적으로 선택하는 서사 관습이 무엇이며 이러한 서사의 활용이 어떠한 연유에서 기인하는지를 살펴보는 생산과정에 대한 연구가 필요하다.

참고 문헌

- 김미라 (2011). 리얼리티 오디션 쇼의 인지된 진정성 차원과 수용자 관여, 재미와의 관계 연구. <한국방송학보>, 25권 6호, 88-124.
- 김미라 (2015). 크로스미디어스토리텔링 사례 연구: 웹툰 <미생>의 드라마 <미생>으로의 재매개. <한국콘텐츠학회논문지>, 15권 8호, 130-140.
- 김미라·장윤재(2015). 웹드라마 콘텐츠의 제작 및 서사 특성에 관한 탐색적 연구: 네이버TV캐스트 웹드라마 분석을 중심으로. <한국언론학보>, 59권 5호, 298-327.
- 김영용 (2003). HDTV 연구: 프레젠테이션 제작의 변화와 과제. <방송문화연구>, 15권 1호, 59-93.
- 김은영 (2016). 웹툰 <미생>의 재매개 과정에서 나타난 디지털 서사의 범주. <미디어, 젠더 & 문화>, 31권 2호, 45-80.
- 김훈순 (2004). 텔레비전 서사연구의 메타분석. <방송통신연구>, 59호, 167-197.
- 남정은·김희경 (2015). 트랜스미디어 콘텐츠 유형에 관한 연구. <글로벌문화콘텐츠>, 20호, 23-49.
- 류철균·이지영 (2013). 자기재현적 웹툰의 주제의식. <대중서사연구>, 19권 2호, 117-147.
- 박경미·양중훈 (2014). 3D 기술구현에서의 포토리얼리즘 효과: 겨울왕국의 이미지 재현성을 중심으로. <만화애니메이션연구>, 36호, 259-280.
- 박인규 (2006). 다큐멘터리의 사실성과 장르 변형: 모큐멘터리를 중심으로. <현상과인식>, 30권 1·2호, 148-170.
- 박인하 (2011). 한국 디지털만화의 역사와 발전 방향성 연구. <애니메이션연구>, 7권 2호, 64-82.
- 박진 (2005). <서사학과 텍스트 이론: 토도로프에서 데리다까지>. 서울: 랜덤하우스코리아.
- 서성은 (2015). 트랜스미디어 스토리텔링으로서 <미생>의 가능성과 한계. <어문학>, 128호, 277-308.
- 손성우·김동규 (2012). 서바이벌 게임과 현실 담론의 만남 그리고 재미와 판타지: 리얼리티 TV프로그램 <나는 가수다>를 중심으로. <미디어, 젠더 & 문화>, 22호, 119-149.
- 송정은 (2014). 웹툰 마케팅의 가능성과 활성화를 위한 제언. <문화콘텐츠연구>, 4호, 33-61.
- 오원환·오종환 (2013). 소설 <밀레니엄>의 영화로의 재매개 현상 분석. <미디어, 젠더 & 문화>, 26호, 71-106.
- 윤태진 (2011). 정서적 참여와 실재의 재구성: 한국 리얼리티 텔레비전 쇼의 작동 방식에 대한 고찰. <방송문화연구>, 23권 2호, 7-36.
- 이문행 (2014). 국내 미디어 콘텐츠의 장르 간 스토리 이동에 관한 연구. <방송과 커뮤니케이션>, 15권 1호, 51-81.
- 이승진 (2013). <전설의 주먹> OSMU 가치측정 연구: '웹툰 연계지수'를 중심으로. <애니메이션연구>, 9권 2호, 102-115.
- 이승진 (2015). 만화 OSMU 진화확장모델 연구: 윤태호 '미생'을 중심으로. <애니메이션연구>, 11권 2호, 70-84.

- 이옥기 · 이인희 (2006). HDTV의 사실성이 프레즌스 경험과 각성, 감동에 미치는 영향 실험연구. <한국방송학보>, 20권 2호, 197-230.
- 이창훈 · 안호림 (2011). TV뉴스 컴퓨터그래픽의 현실 구성에 관한 연구: 제2 연평해전(2002년)과 천안함 침몰사건(2010년) 비교를 중심으로. <방송과 커뮤니케이션>, 12권 4호, 189-227.
- 임중수 (2012). 디지털TV 다이제스트③ 디지털TV 시청하기 혹은 이용하기. <방송문화>, 3월호, 48-51.
- 전경란 (2002). <디지털 내러티브에 관한 연구: 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협>. 이화여자대학교 박사학위논문.
- 전경란 (2010). 트랜스미디어 콘텐츠의 텍스트 및 이용 특징. <한국콘텐츠학회논문지>, 19권 9호, 243-250.
- 전경란 · 박성대 (2013). 디지털 만화에 대한 학술연구의 동향과 함의. <만화애니메이션연구>, 32호, 159-187.
- 정문식 (2014). <웹비소드: 모바일 영상콘텐츠 시대를 열다>. 네오컨텐츠.
- 정민수 (2008). 전통적 연극무대디자인의 재매개. <한국콘텐츠학회논문지>, 8권 12호, 207-213.
- 정승혜 (2014). TV광고와 재매개 논리 연구. <언론과학연구>, 14권 4호, 232-263.
- 정영희 · 장은미 (2015). 흔들리는 젠더, 변화 중인 세상: 드라마 <미생>을 중심으로. <미디어, 젠더 & 문화>, 30권 30호, 153-184.
- 정일형 (2006). 디지털 미디어의 재매개화 연구. <사회과학연구>, 22권 2호, 21-47.
- 정일형 (2015). 미생을 통해 본 비주얼 구성요소의 공간에 관한 연구. <언론학연구>, 19권 1호, 281-307.
- 정일형 (2016). N-스크린 환경에서의 콘텐츠 재매개: 웹툰 <미생>을 중심으로. <사회과학연구>, 32권 3호, 155-183.
- 조종혁 (2006). 텔레비전 리얼리즘과 담론. <커뮤니케이션학 연구>, 14권 1호, 5-27.
- 한국만화영상진흥원 (편) (2014). <한국만화를 말하다>. 한국만화영상진흥원.
- 한창완 · 이승진 (2010). 디지털 플랫폼에 따른 맞춤형 만화 모델링 연구. <애니메이션연구>, 6권 4호, 124-139.
- 함선혜 · 임소혜 (2009). 영상 콘텐츠의 형식적 리얼리즘과 유인가가 수용자의 심리적 반응에 미치는 효과: 애니메이션과 실사 동영상을 중심으로. <한국언론학보>, 53권 6호, 127-152.
- 홍석경 (2015). 모바일TV와 웹콘텐츠, 새로운 시너지의 시대. <방송작가>, 1월호, 32-35.
- Bolter, D. & Grusine, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. 이재현 (역) (2006). <재매개: 뉴미디어의 계보>. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. 한용환 (역) (2003). <이야기와 담론: 영화와 소설의 서사구조>. 서울: 푸른사상.
- Darley, Andrew. (2000). *Visual digital culture: Surface play and spectacle in new media genres*.

- 김주환 (역) (2003). <디지털 시대의 영상 문화>. 서울: 현실문화연구.
- Evans, E. (2008). Character, audience agency and trans-media drama. *Media, Culture and Society*, 30(1), 197-213
- Fiske, J., & Hartely, J. (1994). *Reading television*. 이익성 · 이은호 (역) (1997). <TV 읽기>. 서울: 현대미학사.
- Grigar, D. (2002). Mutability, medium, and character. *Computers & the Humanities*, 36(3), 359-378.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new collide*. 김정희원 · 김동신 (역) (2008). <컨버전스 컬처>. 서울: 비즈앤비즈.
- Kozloff, S. (1987). Narrative Theory and Television. In R. Allen (Ed), *Channels of discourse: Television and contemporary criticism*. 김훈순 (역) (1992). 기호학과 텔레비전. <텔레비전과 현대비평>. 서울: 나남.
- Marcus, B. (1984). *Spectrum advances graphics workbook*, New York, NY: McGraw-Hill Book Co. Ltd.
- Pierce, L. (2011). Remediatin theory: Analyzing what made quarterlife successful as an oline series and not a television series. *Television & New Media*, 12(4), 314-325.
- Ryan, (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. 조애리 (역) (2014). <스토리텔링의 이론, 영화와 디지털을 만나다>. 서울: 한울아카데미.
- Scott, K, & White, A. (2003). Unnatural history? Deconstructing the walking with dinosaurs phenomenon. *Media, Culture & Society*, 25, 315-332.
- Tambunan, G. (2011). *The double logic of remediation in Slumdog Millionaire*. Lambert, DE: Saarbücken
- Ward, P. (2006). *Documentary: The margins of reality*. 조혜영 (역). (2011). <다큐멘터리: 리얼리티의 가장자리>. 서울: 커뮤니케이션북스.

최초 투고일 2016년 6월 10일
 게재 확정일 2017년 1월 13일
 논문 수정일 2017년 2월 4일

Abstract

The Contents' Remediation, Traversing Reality and Fantasy

A Study Case on <Misaeng>

Kim, Eun-Young

Researcher, Ewha Womans University

This study analyzed the way how dual logic of remediation operates and realizes reality and fantasy through the convention of narrative focusing on remediation case of <Misaeng>. As a result, immediacy appeared through linear story, predictable closed ending, multi plot syntagmatically, and appearance of rounded/typical/real/actual character, setting of unified place paradigmatically. At the level of discourse, webdrama showed immediacy through consistent view and intermediary of low level narrative while TV series showed immediacy through natural composition of screen and accordance with background music. Meanwhile, at the story level, the logic of hypermediacy appeared through single/time wrap plot, unpredictable open-ending on webdrama, and composition of same formality in front and back on TV series. Also, webdrama revealed the presence of media with flat characters while TV series revealed it with unreal characters and setting of disparate place. At the level of discourse, both webdrama and TV series showed artificial composition of screen to operate hypermediacy. However, dual logic improved empirical reality with hyper-real, concealed expression using computer graphic technology and expanded emotional reality with the expansion of story of webtoon. Also in genealogical dimension, webdrama remediated a music-video, while TV series remediated a film. And division of dual logic is discussed as variable concept. Lastly, on the process of remediation, possibility of building to story-world is suggested.

Keywords: remediation, immediacy, hypermediacy, webdrama, trans-storytelling