

TV드라마 현대물에서 무협 원형(原型)의 적용: 일본 TV드라마 <홀리랜드>의 사례를 중심으로

The Application of the Moo-hyup Prototype to TV Drama in Modern Form: The Case of Japanese TV Drama 'Holyland'

임정수

서울여자대학교 언론영상학부

Jungsu Yim(whotalks@swu.ac.kr)

요약

이 글은 소설과 만화에서 형성된 무협 원형이 무협장르 영화, TV사극 시리즈, 게임 등을 넘어 TV드라마 현대물에 적용된 방식을 일본 TV드라마 <홀리랜드>를 통해서 논하였다. 이 연구는 <홀리랜드>를 단순히 학원 드라마, 청소년 성장 드라마 등으로만 보지 않고, 스토리의 기본구성이 공간과 폭력의 판타지성, 무협의 정신을 가진 등장인물의 관계, 무협의 서사구조 등 무협 원형을 따르고 있음을 보여주었다. 이 글은 궁극적으로 무협 원형이 시대물뿐만이 아니라, TV드라마 현대물의 스토리에서도 생명력을 얻을 수 있다는 가능성을 보여준다.

■ 중심어 : | 무협 | 홀리랜드 | 스토리 | 원형 | 텔레비전 드라마 | 강호 | 판타지 |

Abstract

This study discussed how the Moo-hyup prototype that has been formed from novels and comics was applied to TV drama in modern form beyond martial art movies, historical TV series and games by exploring Japanese TV drama <Holyland>. This study showed that <Holyland> follows the Moo-hyup prototype such as imaginary space and violence, the relationship between characters with the spirit of Moo-hyup, and the structure of Moo-hyup story rather than a story of teenagers' growing-up. This study is ultimately expected to reveal the possibility that the Moohyup prototype can be applied to the TV drama in modern form as well as historical stories.

■ keyword : | Moohyup | Holyland | Story | Prototype | Television Drama | Kangho | Fantasy |

I. 서론

이 연구는 소설과 만화에서 형성되어 무협장르 영화, TV 사극 시리즈, 게임 등에 채택되면서 하나의 스토리 원형으로 자리를 잡은 무협 원형이 TV드라마 현대물

에 채택될 수 있는 가능성에 주목하였다.

‘무협’이라는 말은 1904년에 처음으로 사용되었지만 [1], 무협소설의 틀을 제시한 김용은 무협소설의 계보를 당(唐)까지 거슬러 올라가서 두광정의 <규엄객전(卍髯客傳)>를 비조로 꼽았다[2]. 현대에 와서는 대만에서

* 이 논문은 2016학년도 서울여자대학교 교내 학술연구비의 지원을 받았음.

접수일자 : 2016년 08월 09일

수정일자 : 2016년 10월 24일

심사완료일 : 2016년 10월 24일

교신저자 : 임정수, e-mail : whotalks@swu.ac.kr

와룡생(臥龍生), 진청운(陳靑雲), 고룡(古龍), 유잔양(柳殘陽), 사마령(司馬翎) 등이 무협 원형의 기초를 다지면서 무협소설을 부흥시켰다. 특히, 김용은 <사조영웅전>, <신조협려>, <의천도룡기>, <소호강호>, <천룡팔부> 등의 많은 작품을 통해서 무협 원형의 틀을 마련하였다[3][4]. 심심풀이로 읽히던 무협소설은 김용 이후에 스토리 구조의 정형성을 갖추게 되었을 뿐 아니라, 품격을 가진 문학으로서의 가능성을 갖게 되었다. 오늘날 무협 스토리를 이야기할 때 떠올리는 전형적인 무협 원형은 김용의 무협소설에 뿌리를 두고 있다고 해도 과언이 아니다.

하나의 스토리 원형으로 완성된 무협 원형은 소설뿐 아니라, 영화, 만화, 애니메이션, 게임, TV드라마 등에 광범위한 콘텐츠 영역에 스토리원(源)을 제공하고 있다. 예를 들면, 김용의 소설은 영화 <동사서독>, <신조협려>, <의천도룡기>, <소호강호>, 온라인 게임인 <웹영웅전: 남제북개> 등으로 만들어졌다.

대만에서는 김용의 소설이 드라마 시리즈로 제작되었으며, 일본에는 사무라이를 소재로 한 시대극이 한 장르를 이루고 있지만, 한국에서는 본격적인 무협 드라마가 드물었다. 한국 드라마로는 <일지매>, <홍길동>, <다모>, <백동수>, <비천무> 등이 무협장르라고 볼 수 있는데, 전형적인 무협 원형을 채택했다기보다는 탁월한 무공의 주인공이 등장하는 이야기로 봐야 한다. 또, <야인시대>, <무풍지대>, <감격시대> 등 근대사를 배경으로 폭력배를 소재로 한 드라마도 무협 장르로 볼 수 있지만, 여전히 시대물의 성격을 가지고 있다.

그러나, 생명력이 강한 스토리 원형이라면 특정 형식이나 특수한 시공간적 배경의 제약을 극복하여 다양한 스토리에 보편적으로 적용될 수 있어야 할 것이다. 그런 의미에서 이 연구는 무협 원형이 채택되기 좋은 환경이 아닌 TV 드라마 현대물임에도 불구하고 전형적인 무협 원형을 적용한 사례로 일본 TV드라마 <홀리랜드>를 분석하고자 한다.

TV드라마 <홀리랜드>는 2002년부터 일본 백전사에서 총 18권으로 연재된 모리 코지(森由浩二)의 만화원작을 카네코 쇼스케 감독, 쿠로다 요스케 각색으로 TBS(도쿄방송)에서 2005년 4월 1일부터 방영된 작품

이다. 이 작품은 편당 23분 안팎의 드라마로 학교에서 따돌림당하던 카미시로 유우, 시모키타 밤거리의 영웅적 존재인 이자와 마사키, 그의 여동생 이자와 마이, 그리고 밤거리를 배회하며 싸움질을 하는 청소년들의 이야기를 다루고 있다. 집단 따돌림과 괴롭힘으로 학교에 다니기도 만만치 않았던 카미시로 유우가 복싱, 가라테의 발차기 등 싸움의 기술을 연마하면서, 마지막 안식처였던 '홀리랜드'에서 밀려나지 않고 시모키타(下北) 밤거리의 강자로 일어서는 극적 과정을 보여준다.

무협 원형은 대중매체를 통해서 판타지 공간, 권선징악적 폭력, 비현실적 무술 등을 표현함에 있어서 최적화된 스토리 구조를 가지고 있는데, 그런 이유로 인해서 주로 시대물 장르에 채택되어왔다. 또한, 무협 스토리에 관한 학술적 연구도 김용의 소설이나 홍콩 무협영화 등의 시대물에 집중되어 있다[5].

무협 원형이 시대극에 주로 채택되었던 것과는 달리, TV드라마 <홀리랜드>는 현대를 배경으로 하고 있으며, 외형적으로는 청소년 성장 드라마의 성격을 띠고 있다. 표면적으로 볼 때 무협 장르로 분류될 수 없음에도 불구하고, 이 드라마는 전형적인 무협 원형을 완성도 높게 내재하고 있어, 무협 원형을 TV드라마 현대물에 적용할 수 있는 가능성을 보여주는 좋은 사례이다.

근대 이후에는 총이 광범위하게 보급되면서 전통적인 무예를 압도해버리면서, '근대 이후'라는 시대배경은 무협소설의 배경으로 적절하지 않다는 인식이 보편적이었는데[1], <홀리랜드>는 이런 생각에 반박을 가한다. 또한, <홀리랜드>는 청소년 성장 드라마적 스토리와 무협 원형의 성장 소설적 성격을 결합시켜, 텔레비전 청소년 드라마 장르의 시청자층도 확대할 수 있었다.

이 연구는 <홀리랜드>를 단순히 학원 드라마, 청소년 성장 드라마 등으로만 보지 않고, 스토리의 기본구성이 (ㄱ) 공간과 폭력의 판타지성, (ㄴ) 무협 정신을 가진 등장인물들과 그들의 관계, (ㄷ) 무협의 서사구조 등 무협 원형을 전형적으로 따르고 있음을 보여주고자 한다. 이 글은 궁극적으로 무협 원형이 시대물의 틀에 갇혀있지 않고, 현대적 배경의 스토리에서도 생명력을 얻을 수 있다는 가능성을 보여주려고 한다.

II. 홀리랜드, 강호의 재현

무협 원형의 가장 큰 특징은 비현실적 능력을 가진 무공으로 행해지는 가공할 만한 폭력이 개연성을 갖는 판타지적 공간의 설정이다. 그것은 바로 '강호'로 불리는 무협의 공간이다.

무협소설에 등장하는 협객들의 무술은 경이로운 수준이지만, 황제의 중앙 군대가 몰려오면 여지없이 협객들은 몸을 숨긴다. 예를 들어, <사조영웅전>의 동사(東邪) 황약사(黃藥師)의 벽해조생곡(碧海潮生曲)은 옥피리 연주곡인데[6], 그 연주소리를 듣게 되면 누구든지 영문도 모르고 꼬꾸라지게 되고 도저히 방어할 수 없게 된다. 무공의 수준으로 보면 한 나라의 군대가 모두 몰려와도 다 막아낼 수 있을 것 같지만, 무협소설의 협객은 중앙군대에 무력하기 일쑤다. 즉, 무협소설에서 협객들의 초현실적 활약은 '강호'라는 설정된 공간 안에서 이루어지는 것으로 현실 세계 안에 있지 않다. 무협소설에는 실존적 인물이 등장하고 묘사되기도 하지만, 그들 역시 역사적 실증을 통해서 그려지기보다는 강호를 넘나들 수 있는 초현실적 인물로 설정되기 마련이다. 다시 말해, 강호는 자유롭게 상상의 나라를 떠는 '어른들의 네버랜드(Neverland)'¹이다.

한 중문학자는 무협소설을 누군가의 말을 인용하여 '어른들의 동화'라고 했으며, 무협스토리의 매력을 "삶에 찌든 현대인들의 환상과 신비의 세계로의 여행에 대한 갈망[7]"이라고 했다. 무협 스토리의 비현실성을 판타지 문학에서도 발견할 수 있다. 판타지 문학은 초자연적 현상을 눈앞에 만들어내 줌으로써 독자들의 꿈, 어떤 의미에서는 욕망을 잠시나마 실현시켜 주었다. 강호는 판타지를 보여주기 위해서 가상적으로 설정된 공간으로 볼 수 있다. 실제 세계에서는 일어날 수 없는 엄청난 일들이 강호에서 일어났다고 이야기를 들려주면 누구도 의문을 품지 않는다. 왜냐하면 그 일이 일어난 곳은 자신이 발붙이고 살고 있는 실제 세계가 아니라 판타지 세계인 강호이기 때문이다. 그래서, 판타지와 무협 스토리에서 공간의 일탈은 카이유(R. Caillois, 1965)

가 언급했듯이, "일상적인 세계 질서의 파괴이며 습관적인 세계로부터 일탈[8]"이며, 강호는 결국 주인공들의 '행위의 일탈을 허용하기 위한 공간 장치'로 볼 수 있다.

<홀리랜드>의 시간적 배경은 시청자들과 동시대로, 공간적 배경은 시모키타로 설정되어 있다. 시모키타는 카페, 잡화점, 식당 등의 작은 가게들, 공연극장 등이 골목마다 늘어선 개성있고 활기찬 도쿄의 거리이다. 서울의 대학로, 명동 혹은 신사동 가로수길 같은 분위기의 지역이라고 볼 수 있다. 그러나, 이 드라마에서 이야기가 진행되는 공간적 배경을 직접적으로 '시모키타'라는 지명으로 칭한 경우는 매우 드물다. 시모키타의 가운데를 지나가는 기차길, 역, 육교, 상점들이 늘어선 골목길 등이 시모키타의 분위기를 보여주지만, 이 드라마는 '시모키타'라는 실제 지명보다는 상징적 의미를 지닌 '홀리랜드'를 더 자주 사용한다.

<홀리랜드>의 제1편 서두에 "어린 아이도 아니다. 어른도 아니다. 그렇게 불안한 우리가 찾아헤매는 장소가 있다. 그곳은 마음이 편안한 장소, 찾고 있으면 마음이 편안해질 수 있는 장소, 나의 마음 속 깊은 곳에서부터 뿜어오르는 무엇인가가 나를 떠밀고 있다. 어쩌면 주먹인지도 몰라. 내가 지금 있는 장소가 지금까지 찾아왔던 홀리랜드."라는 독백이 나온다. <제2편>의 서두에서 "어린아이도 아니다. 어른도 아니다. 그렇게 불안한 우리가 모일 수 있는 장소가 있다. 그곳은 상냥한 밤이 나를 감싸주는, 설령 무자비한 폭력에 당한다고 하더라도, 고통에 몸을 맡긴다 해도 나에게는 여기밖에 없으니까. 그렇게 내게 지금 필요한 장소는, 그곳의 이름은 홀리랜드"라는 독백이 나오면서 시작한다. 매편 이렇게 시작하는 서두는 드라마 <홀리랜드>의 공간적 배경을 설정해주는데, 이 드라마에서 공간적 설정은 카미시로 유우가 처한 절박한 상황, 스스로 자신을 지킬 방안을 모색할 수밖에 없는 상황, 스토리상에서 폭력의 개연성을 강화시키는 상황 등을 구성하고 있다. 드라마 <홀리랜드>에서 시모키타는 이야기의 공간적 배경으로 사용되고 있지만, 이 드라마의 실질적인 공간 배경은 도쿄의 시모키타가 아니라, '지금 내가 있는 장소', '마음이 편안한 곳', '마음이 불안한 우리가 모일 수 있

1 네버랜드는 제임스 M. 베리(James M. Berry)가 1904년에 출판한 <피터팬>에서 피터팬이 웬디, 존, 마이클 등의 어린이들을 초대할 상상적 세계의 이름으로, 거기에서는 누구도 늙지 않고 아이로 살게 된다.

는 장소', '상냥한 밤이 나를 감싸주는 장소' 등으로 표현된 '홀리랜드'이다.

이러한 공간 설정의 강조는 이 드라마의 이야기를 '경험현실과 단절시키기[9]' 위한 장치인 것이다. 이러한 공간적 설정은 무협스토리에서 배경공간으로 설정하는 '강호(江湖)'와 같은 맥락에서 이해할 수 있다.

강호는 현실공간을 가리키는 지리적 의미와 상상의 공간으로서의 의미를 동시에 갖는다[10]. 이런 주장에 따르면, 강호는 <사기, 삼왕사가>에서 실제의 지명으로 장강(長江) 이남 하류일대를 가리키고, <장자>에서는 "인간의 좁은 사회보다는 형체와 생명, 그리고 삶과 죽음을 주는 자연에 바탕을 두는 무사무위(無事無爲)의 자연그대로 억지로 하지 않는 안정된 삶을 비유하는" 강과 호수의 의미로 사용했다[10]. 그러나, 무협 원형에서 '강호'가 반드시 강과 호수 혹은 장강 이남 지역을 지칭하는 지리적 의미로 사용되고 있지는 않았다. 오히려, '강호'는 "권력자에게 있어서는 정권통제 밖의 세력을 의미하고 문인들에게 있어서는 정권통제를 벗어난 일종의 자유공간, 세속의 분규와 속박으로부터의 절대적 자유공간[10]"을 의미하였다. 강호를 '탈역사적인 허구적 공간'으로 정의하면서, 무협스토리의 독자들은 사건이 일어나는 지역에 대한 지식이 전혀 없어서 그에 대해 어떤 의문도 품을 필요가 없는 '이국적 경이(異國의 驚異)'를 즐기고 있다는 견해도 있다[9].

그런 의미에서 볼 때, 드라마 <홀리랜드>에서 '그 장소'도 강호와 동일한 의미를 내포하고 있다. 카미시로에게 '그 장소'는 따돌림, 괴롭힘, 무관심으로부터 벗어나서 자유를 느낄 수 있는 홀리랜드이다. 그런 까닭에 홀리랜드는 더 이상 물러날 곳이 없는 마지막 '피안처(彼岸處)'이자 강호이다.

현실세계에 염증을 느꼈다고 누구나 강호로 들어설 수 있는 것은 아니었다. 협객들은 새로운 얼굴이 나타나면 관심과 경계를 하면서 시비를 걸어본다. <사조영웅전>의 첫 장면에서 곽소천과 양철심은 구치기와 첫 대면에서 일단 한번 겨루고 시작한다. 첫 만남에서 벌어지는 협객들의 싸움은 현실세계의 사람인지 강호의 사람인지를 판별하는 통과례로 볼 수 있다. 카미시로를 홀리랜드에서 내치는 주체도 경찰이거나 선생님이

아니었다. 카미시로가 홀리랜드에서 자유를 누리는 것에 대한 저항 세력이 존재했는데, 그들은 이미 이 장소로 흘러들어와 자리잡고 있는 불량배들이었다.

“하지만 폭력이, 악의가 나를 이 밤의 거리로부터 쫓아내려고 하고 있다. 날 받아 준 건 여기뿐이니까, 난 주먹을 휘두른다. 무서운 건 아픔 같은 것이 아니다. 정말 무서운 것은 이 장소마저 잃어버리는 것이다. <홀리랜드>, 제4편, 서두.”

강호는 협객이 중앙의 정치적 통제나 관리로부터 벗어나서 활동할 수 있는 상상적 공간을 제공한다. 그래서 무협 원형에서 강호의 질서는 무공, 의리, 명분에 의해서 정해진다. 무협 원형에서의 폭력은 그러한 질서 재편의 수단으로 정당화된다. 무협 원형 속의 엄청난 무공, 폭력, 살상, 파괴 등은 제도권 하에서는 있을 수 없는 일이다. 기존 질서에 대한 반항, 절박함 속에서의 자기방어 등의 의미를 내포한 폭력은 협객들이 강호에서 누릴 수 있는 특권이다. 강호의 무력이 과장되고 현실성을 초월하고 있는 것은 강호라는 설정 자체가 이를 수 없는 상상의 세계를 담고 있기 때문이다. <홀리랜드>의 '그 장소'도 무협 원형의 '강호'와 마찬가지로 현실 세계를 초월한 폭력과 투쟁의 세계를 그려내기 위한 스토리 개연성을 가진 상상적 공간으로서 존재한다고 볼 수 있다.

III. 무협정신을 가진 등장인물의 관계

무협 원형의 또다른 핵심요소는 무협정신을 가진 등장인물들과 그들 사이의 관계설정이다. 강내원[5]은 무협장르의 영화를 “무를 사용하여 협의정신을 발현하는 영화”로 정의한 바 있는데, 무는 자신을 지키고 상대를 무력으로 제압할 수 있는 무술을 의미하며, 협은 신의를 지키는 것을 의미한다. 그러나, 무협 스토리의 등장인물들은 무와 협 중 어느 하나를 결핍한 자도 있었으며, 무와 협을 모두 갖추었으며 그 협이 정의롭지 못한 자도 있었다. 무협 원형은 무와 협의 다양한 스펙트럼

의 인물들을 등장시켜 그들의 관계를 만들어나갔다.

거기에서부터, 주인공은 대체로 인고의 세월을 겪고 무공이 상승하고, 주변의 지지를 받는 과정을 거치게 된다. 또한, 무협 원형에는 여러 문파가 등장하고 그들간의 갈등이 이야기의 중심을 흐르는데, 특이한 것은 주인공은 어떤 문파에도 속하지 않은 인물이거나 연인관계, 사제관계 등으로 여러 문파와 얽혀있는 어떤 인물인 경우가 많다. 어떤 문파에도 속하지 않았던 주인공은 처음에는 무력하기 짝이 없지만, 수많은 시련이 그를 성장시킨다. 또, 조상의 덕이나 자신의 좋은 인품이 많은 스승과 친구를 만들어주기도 한다. 예를 들면, <사조영웅전>에서의 광정도 무공을 익히는 길이 그다지 순탄치 않았으며, <혈영문>에서 진립도 이야기의 처음에 아무런 무공이 없던 무기력한 상태로부터 최고수로 성장하게 된다[11].

<홀리랜드>의 등장인물의 캐릭터와 그들 간의 관계도 전형적인 무협 원형을 따르고 있다. <홀리랜드>에는 불량 청소년들이 두 개 고등학교를 중심으로 양대세력을 형성한다. 다이스와 고등학교의 야기, 미도리가와 쇼고, 츠치야, 그리고 중퇴한 카토 등이 있으며, 세타가야 상업고등학교의 요시이 하지메, 이와토, 타카 등이 있다. 그러나, 홀리랜드의 최고수로 알려진 인물인 이자와 마사키(伊澤マサキ)와 최고수로 성장해가는 주인공 카미시로 유우(神代ユウ)는 둘다 어떤 진영에도 뚜렷이 속하지 않고 있다. 카미시로 유우와 그와 같은 학교의 동급생인 카네다 신이치(金田シンイチ), 이자와 마이(伊澤マイ) 등이 카미시로의 친구역할을 하고 있다.

주인공 카미시로는 허약하고 소심한 고등학생으로 학교에서 다른 학생들로부터 따돌림을 당하는 외톨이이다. 우연히 접하게 된 복싱교본을 가지고 자신의 방에서 집요한 수련을 하게 된다. 고통을 잊고 강해지고 싶은 열망으로 시작한 극기의 수련이었는데, 어느 날 자신을 괴롭히는 불량배들에게 자신의 편지가 먹히는 것을 깨닫게 된다. 이미 밤거리에서는 그를 “불량배 사냥꾼 복서(boxer)”로 부르면서 많은 불량배들이 그에게 도전해온다. 카미시로의 캐릭터는 처음에는 허약하고

아둔한 모습으로 등장하는 무협 원형의 전형을 따른다. 심지어 무협 원형의 주인공들 중에는 <사조영웅전>의 광정처럼 무공수련의 과정이 매우 더딘 인물들도 있다.

무협스토리에서 주인공은 대개 남모를 극도의 노력을 하는데다가, 좋은 스승을 만나 한 단계 높은 무공에 눈을 뜨게 할 조연이나 지도를 받는다. 카미시로도 그러한 과정을 거치게 되는데, 자타가 인정한 시모키타 밤거리의 최고수 이자와 마사키로부터 자신의 한계와 약점, 그리고 극복의 방향에 대한 조언을 듣게 된다. 또한 이자와 마사키로부터 밤거리가 어떤 곳인지, 어떤 각오로 머물러야 하는지에 대한 안내를 받게 된다.

무협스토리에서 주인공의 조력자들 중에는 처음에는 적대적 관계였던 경우도 있다. <사조영웅전>에서 어느 문파에도 속하지 않았던 광정은 강남철괴, 홍철공, 황용, 주백룡 등의 인물들로부터 두루두루 무공을 전수받는다. <혈영문>의 진립도 종자건의 도움으로 목숨을 건지게 되고, 당중거가 남긴 무림비기를 터득함으로써 최고수의 경지에 이르게 된다. <홀리랜드>에서 카미시로의 가장 큰 정신적 조력자는 이지와 마사키였지만, 그 외에도 카미시로와 결투를 벌였던 인물들 중 일부는 그에게 한 수를 전수하기를 마다하지 않는다. 이와토(岩戸)는 카미시로가 지난 번 결투에서 정면으로 들어오다가 그에게 옷깃을 잡힌 것이며, 싸움에 자신있고 당당한 모습을 보여야 할 것이라는 조언을 준다. 또, 미도리가와 쇼고는 카미시로와의 결투에서 어깨뼈가 부러졌지만, 카미시로의 조력자로서 카미시로에게 가라데의 발차기를 전수한다. 츠치야도 카미시로에게 패했음에도 불구하고, 카토(カト)가 카미시로와 일대일로 결투할 수 있도록 규칙을 만드는 데 기여한다.

무협 원형에는 주인공과는 대결구도를 유지하는 인물들이 등장한다. <사조영웅전>에 등장하는 서독 구양봉(西毒 歐陽鋒)과 같이 무협스토리에서는 가공할만한 파괴력을 가지고 있어서, 극복이 불가능해 보이는 적도 있다. 양강(楊康)과 같이 사육을 채우고자 온갖 악행을 행하는 악인도 등장한다. <홀리랜드>에서 카토는 무공에서는 구양봉을, 잔혹한 성품에서는 양강을 떠올리게 하는 인물로 등장한다. 그의 파괴력은 워낙 강력하여 <홀리랜드>의 중후반부를 긴장으로 몰고 간다.

2 와룡생은 출판 혹은 번역출판에 이름만 빌려준 위작품이 많은 작가인데, <혈영문>도 진청운(陳靑雲)이 1963년 쓴 <한성병월구>를 번역한 작품으로 알려져 있다.

한편, 무협스토리에는 악에서 선으로 혹은 선에서 악으로 바뀌는 인물도 있다. 예를 들면, <천룡팔부>의 단연경(段延慶)은 황위를 빼앗겼다는 것으로 인해 악인으로 성격변화가 있었고[12], <벽혈검>의 하홍약(何紅藥)[13]과 <신조협려>의 이막수(李莫愁)[14], <협객행>의 매방고(梅芳姑)[15] 등의 악행은 실연이 원인이 되며, <천룡팔부>의 엽이랑(葉二娘)은 아이를 잃어버렸다는 것이 인성 변화의 주요원인이 된다[16]. 아와토, 미도리가와 쇼고, 츠치야 등은 앞서 언급했듯이, 스토리가 진행됨에 따라 카미시로와의 대결자에서 조연자, 조력자, 혹은 중재자로서의 역할로 바뀐다. [표1]은 위에서 논한 바에 따라 <홀리랜드>와 <사조영웅전>의 등장인물들을 병치하여 비교정리한 것이다.

표 1. <홀리랜드>와 <사조영웅전>의 등장인물 비교

홀리랜드	사조영웅전	특징
카미시로	곽정	아둔한 상태에서 부단한 인내와 노력으로 무공성취
카토	구양봉, 양강, 매조풍	가공할 무공을 가지고 있으며 주인공을 꾀박
이자와 마사키	홍철공	최고수로 알려져 있으며 관조적 입장이다가 주인공을 지원함.
이와토, 미도리가와, 츠치야, 신이치	황약사, 주백통, 강남칠괴	주인공의 조력자
이자와 마이	황용	주인공의 여성 조력자

IV. 성장(成長)의 서사구조

무협소설의 독자나 무협영화의 관객은 스토리 전개에 기발함보다는 무협 원형에 기초한 뻔한 스토리 전개를 즐기는 측면이 있다. 오히려 그 뻔한 스토리 전개를 벗어나면 당혹스러워진다. 뻔한 스토리 구성과 전개는 독자와 관객을 익숙한 공간에 와 있는 듯한 느낌을 줌으로써 편안하게 해준다. 강호는 독자와 관객이 직접 경험을 해봤을 가능성이 전혀 없는 공간임에도 불구하고, 예측가능한 스토리 구성과 전개는 그들에게 데자뷰(déjà-vu) 현상을 불러일으킨다.

임성래는 무협소설적 특징을 다음과 같이 꼽았다. 첫째는 주인공이 대립이나 갈등의 극복수단으로 무력을 사용하는 점, 둘째는 협의(俠義) 실현을 주제로 삼고 있

는 점, 셋째, 남성 우월주의의 신화를 노골적으로 드러내고 여성의 역할은 제한적인 점, 넷째는 독자의 흥미 유발 전략으로 주인공과 여러 여인들이 애정갈등을 적절히 활용한 점 등을 들었다[17].

정동보는 무협스토리의 기본적인 서사구조를 계속 반복되는 15개 정도의 장면으로 정리했다. a) 부모가 원수에 살해당한다, b) 유랑한다, c) 제자가 되어 입문한다, d) 무예를 배운다, e) 복수를 하러 떠난다, f) 사랑에 빠진다, g) 좌절당한다, h) 다시 상승무예를 익힌다, i) 애정에 변고가 생긴다, j) 부상을 입는다, k) 상처를 치료한다, l) 보물을 얻는다, m) 악당을 소탕한다, n) 대업을 완성한다, o) 은거한다[3][4].

<홀리랜드>도 다소의 변이는 있지만, 기본적인 서사구조는 이 구조에서 크게 벗어나지는 않는다. 이 글은 <홀리랜드>에서 채택된 무협스토리 원형의 서사구조에서 주요한 부분들을 다음 7개의 항목으로 정리했다.

ㄱ) 무협 원형에서 주인공은 조실부모하고 혈혈단신인 경우가 많은데, <홀리랜드>에서 카미시로의 아버지는 드라마 상에 한번도 드러나지 않고 존재 자체도 불확실하다. 그의 어머니는 아들의 어려움 앞에서도 무기력하다. 카메라의 프레임은 카미시로의 어머니의 얼굴을 화면 밖으로 밀어내버리거나 뒷모습만 잡는다. 카미시로가 경찰에 폭력의 피해자로 가서 조사를 받을 때에도 한 경찰관은 그의 어머니가 모호한 태도를 취하고 있어 피해자 진술을 받기가 어렵게 되었다고 한다.

무협 원형의 주인공은 대체로 이야기의 초반에 부모, 형제, 혹은 사부, 사제가 적에 의해서 살해당하고 자신만 홀로 살아남는다. 그런 꾀박 후에 주인공이 어머니 혹은 양부에 의해 길러질 경우에는 무공을 익히지 못하도록 통제되고 은둔한 채 지낸다. 그러나, 운명적으로 주인공은 과거에 자신의 친지를 해친 적들로부터 다시 쫓기는 신세가 되어, 불가피하게 무공 수련의 길로 접어들게 된다. 무협스토리의 주인공들은 제도권의 시각에서 볼 때 불법적 살인과 폭력을 일삼는데, 도덕적, 제도적 규제 하에서는 있을 수 없는 일이다. 따라서, 무협스토리에서 부모 특히 아버지의 부재와 같은 설정은 강호와 더불어, 도덕적, 제도적 규제가 부재한 판타지 배경의 설정을 위한 장치로 볼 수 있다.

ㄴ) <홀리랜드>의 카미시로도 내성적이고 소심하여 학교에서 따돌림과 괴롭힘을 당한다. 카미시로의 걸음 걸이는 어색하기 이를 데 없다. 두 팔을 몸에 딱 붙이고 경직된 자세로 몸을 구부정하게 굽히고 걷는다. 얼굴은 늘 긴장되고 찡그린 표정을 하고 있다. 학교에서 누가 뒤에서 와서 발로 차면 바닥에 나뒹군다.

무협 원형의 주인공은 아주 평범하거나 오히려 아둔하기까지 한 캐릭터로 출발하는 경우가 많다. <사조영웅전>의 광정도 강남칠괴의 도움으로 무예를 수련하지만 좀처럼 무예의 성장이 없다가, 훗날 강호를 유랑하며 주백통에게서 구음진경, 쌍수호박술, 72로 공명권 등을 배워 뿐 아니라, '무복유서'와 같은 병서를 통해서 진법을 배워 최고의 고수이자 전략가의 위치에 오른다[6].

<홀리랜드>에서 주인공이 처음엔 약자이고 꺾박받는다. 설정은 강자로부터 스스로를 지키기 위해서 강해져야 하고 폭력을 사용할 수 밖에 없는 정당성을 확보하는 장치가 된다. 카미시로의 독백은 그 점을 더욱 분명히 해준다. “내가 무서운 것은 고통 따위가 아니다. 내가 무서운 것은 어디에도 있을 수 없다는 것이다.”

ㄷ) 무협 원형에서 무공은 극기와 인내의 수련을 통해서 연마한다. <홀리랜드>에서 카미시로는 '실전복싱 교본'을 입수하여 보법과 타법을 어두운 2층의 방에서 마룻바닥에 떨어진 땀이 옆질러진 물처럼 고일 정도로 수련한다. 이런 과정을 보여줌으로써 무공 성취의 개연성을 높여주고 있다. 미도리가와로부터의 발차기 전수를 받을 때에도 카미시로의 집요함과 터득의 과정이 그려진다. 또한, 카토와의 일전을 준비할 때에도 팔꿈치 가격을 위한 연습을 수도 없이 계속한다.

기존의 무협스토리에서는 비서(秘書)의 터득을 통해서 무공이 급성장하는 식으로 그려나간 경우가 대부분이다. 운중악(雲中岳), 진청운(陳靑雲), 조약빙(曹若冰), 동방옥(東方玉), 와룡생(臥龍生) 등의 작가들은 주인공이 무공을 얻게 된 과정을 신단묘약, 무공비급, 신병이기 등의 보물을 얻음으로써 갑자기 얻게 되는 것으로 그려, 연마과정은 단 몇 줄로 처리했음을 지적했다[3][4]. 반면, 김용은 무공의 수련과 터득의 과정에 비중을 크게 두었다. <사조영웅전>에는 아둔한 광정이 무공을 힘들게 배우는 장면이 자주 나온다. 예를 들면, 광

정이 절정고수의 한 명인 북개 홍칠공(北丐 洪七公)에게 향룡유회(亢龍有悔)를 전수받는 장면에서 “그는 무공을 익힐 때 항상 남들이 하루 연마할 때, 나는 열흘 연마한다는 마음가짐을 갖고 임했다(김용, <사조영웅전> 제3권, pp.120~121)”는 표현이 나온다[6].

청소년의 성장 드라마적인 스토리를 가진 <홀리랜드>는 무협스토리가 결합한 것은 우연은 아니다. 김현이 무협소설을 일종의 '성장소설'로 파악하고 있는데 [1][18], 이는 주인공이 역경을 딛고 무공을 수련하고 고수로 성장하여 강력한 악에 맞설 수 있는 수준에 오르는 과정을 그리고 있다는 점에 주목한 것이다.

ㄹ) 무협스토리의 주인공은 절정의 고수 혹은 사부의 딸과 사랑에 빠진다. <홀리랜드>에서는 여성이 거의 등장하지 않다가피 하지만, 카미시로에 대한 이자와 마이의 연민은 드라마 전체에 잔잔하게 드러난다. 이자와 마이는 또래 여자애들보다 신체적으로나 정신적으로나 성숙되어 보이고, 모성애적 이미지로서 카미시로를 지켜본다. 남의 싸움에 끼어들기를 좋아하지 않고 야쿠자의 영입 설득을 거부해오던 이자와 마사키가 카미시로 유우의 일에 깊이 개입하게 되는 데에는 동생 이자와 마이의 역할이 컸다.

무협소설엔 매초풍, 이막수, 황용 등 엄청난 무공을 가진 여성 협객이 등장하기도 하지만, 대개의 여성은 무공이 전혀 없거나 특이한 재주를 가졌지만 그것만으로는 최고수들과의 대결에는 한계가 있는 존재로 묘사된다. <홀리랜드>의 이자와 마이의 역할은 재치로 사악한 양강의 무공을 무너뜨린 황용의 역할에 비견된다.

ㅁ) <홀리랜드>의 카미시로는 그와 대결한 이와토와 미도리가와로부터 자신의 한계점과 극복방안에 대해 조언을 듣는다. 무협 원형에서도 주인공의 실전에서 성공은 계속 이어지지 않는다. 막강한 무공을 가진 악적인 상대를 만나면서 아직 무공이 충분하지 않음을 깨닫고 좌절하는 단계가 있다. 이자와 마사키가 예견했던 대로, 카미시로는 혼자서 익힌 원투 펀치의 단조로움으로 인해 위협에 직면하는데, 발차기를 하는 상대나 힘의 차이가 큰 유도선수를 만났을 때 위기를 맞게 되는 것으로 묘사된다. 그리고, 그런 위기는 전화위복이 되어 주인공의 무공상승의 계기가 된다.

나) 스토리의 중반을 넘어서면서 주인공이 어떤 계기로 절정의 고수 경지에 올라, 악을 응징하는 장면을 보여준다. <홀리랜드>에서 카토의 등장은 특히 카미시로에게 최대의 위기로 몰아가면서, 더욱 강해져야 하는 정당성을 제공한다. 카미시로의 절친한 친구인 신이치가 카토 일당에게 폭행당해 큰 부상을 입고 병원에 입원하자, 카미시로는 분노하며 절규한다. 카미시로는 무공의 수련이 잘못됐을 때 발생하는 주화입마(走火入魔)라도 된 듯이, 분노가 더해진 무서운 무공으로 밤거리로 뛰쳐나온다. “내가 선택한 밤거리는 내게 소중한 것을 빼앗아갔다”라고 하는 카미시로의 눈빛에는 이전의 두려움과 망설임을 찾아볼 수 없게 된다.

강호에는 협은 있지만, 도덕이 강조되지는 않는다. 그래서 폭력과 살인은 문제 해결의 가장 손쉬운 방법으로 등장한다. 설령 실수로 누군가를 죽이더라도 무협스토리의 등장인물이 양심의 가책에 빠지는 일은 없다. 엄청난 전투가 있고, 부모형제를 잃어버린 일이 있더라도 ‘외상후 정신적 장애’와 같은 어려움을 호소하는 이는 없다. 카미시로와 카토의 최후의 결전에서 카미시로는 카토에게 “왜 미도리가와와 신이치를 그렇게 무참히 짓밟았나”고 물어본다. 카토는 “별 이유는 없어.”라고 빈정거린다. 카미시로는 “이제 너를 아프게 하는 데에 주저할 이유가 없어졌다”라고 분노한다. 경찰의 싸이렌 소리가 들릴 때까지 카미시로의 분노는 멈추지 않는다. 무협스토리에서 관군과 경찰은 강호에 현실성을 부여하는 기제로 사용되지만, 아이러니하게도 강호에서 관군과 경찰은 오히려 비현실적인 존재로 등장한다. 관군이나 경찰로 인해서 무협스토리 속의 협객들이 행동이나 언행에 제약을 받는 경우는 없다.

나) 무협 원형은 최후의 승자인 주인공이 다시 강호 유랑길을 떠나는 것으로 이야기를 마무리한다. <홀리랜드>의 카미시로도 밝은 세계로 돌아오지 않고, 밤거리에 남을 것이라는 점에 대해서 어떤 의심도 남기지 않는다. 강호는 현실세계의 피안으로 존재하지만, 여건이 좋아지면 현실세계로 돌아가기 위한 임시 피난처는 아니다. 강호의 주인공들은 당면한 악을 제압한 다음 의연하게 강호 속으로 걸어간다. 이러한 장면은 스토리의 마지막에만 있는 것은 아니다. 무협스토리에서 결투

는 수시로 있고, 승자는 패자를 고이 물어주거나 술 한 잔 부어주고는 강호 속으로 사라진다. 무협스토리는 강호에서 시작하여 강호로 끝난다. <사조영웅전>의 마지막은 강호로 되돌아가는 주인공을 “과정과 황용은 대간의 시신에 예를 올리고 타뢰에게 작별을 고한 뒤 그길로 남쪽으로 떠났다(8권)[6].”고 묘사하였다. [표2]는 위에서 논한 바에 따라 <홀리랜드>와 무협스토리에서의 서사구조를 병치하여 비교한 것이다.

표 2. <홀리랜드>와 무협스토리에서의 서사구조 비교

홀리랜드	무협소설(정동보, 1999)
조실부모 혈혈단신	부모가 원수에 살해당함
주인공의 역경	유랑한다.
인내와 극기의 무공수련	제자가 되어 입문한다 무예를 배운다 복수하러 떠난다
여성 조력자에 사랑을 느낌	사랑에 빠진다
좌절과 한계점의 극복	좌절당한다
절정의 고수가 되어 악을 응징	다시 상수무예를 익힌다
	애정에 병고가생긴다
	부상당한다
	상처를 치료한다
	보물을 얻는다
홀리랜드에 남음	악당을 소탕한다
	대업을 완성한다
	은거한다

V. 결론

이 글은 드라마 <홀리랜드>에 무협 원형이 어떻게 내재되어있는지 논함으로써, 궁극적으로는 무협 원형의 텔레비전 드라마의 현대물 포맷에의 적용 가능성, 거기다가 청소년 성장드라마에 무협 원형의 적용과 시청자층 확대 등을 논하고자 했다.

<홀리랜드>는 소재만 본다면, 일반적인 일본의 학원물로 분류될 수 있다. 일본에는 학원물로 분류되는 청소년 드라마가 상당히 활발히 제작되어, 인기만화를 원작으로 한 <고쿠센>, <드래곤 사쿠라>, 그리고 최근의 <미사키 넘버원> 등 소재나 다루는 주제가 매우 풍부하다. 그러나, 주요 이야기 전개가 <고쿠센>, <드래곤 사쿠라> 등과 같이 학내에서 이루어지고 있지 않을 뿐 아니라 이야기 자체가 학교생활과 직접적인 관련이 없

어서 전형적인 학원 드라마로 규정하기는 어렵다.

<홀리랜드>는 전형적인 일본의 학원 드라마와도 다른 성격을 가질 뿐 아니라, 우리나라에서 방영된 청소년 계도적인 취지의 청소년 드라마와는 전혀 방향을 달리한다. 우리나라에서는 비록 취약한 영역이기는 하지만 청소년 드라마가 하나의 장르를 형성하고 있다. MBC <나>, <사춘기>, SBS의 <공룡선생>, KBS의 <신세대보고, 어른들은 몰라요>, <학교>, <반올림>, <정글피쉬> 등이 있었다. <홀리랜드>가 다루는 밤거리와 폭력의 영역은 이런 청소년 드라마들이 학교생활과 청소년기 학생들의 공통적 고민과 관심에 집중하고 있는 것과는 분명히 달랐다.

드라마 <홀리랜드>는 텔레비전이라는 억압적 미디어 속에서 폭력을 주변적 장치로서가 아니라 핵심적 주제로 그려내고 있다는 점에서 주목할 만하다. 이 점은 텔레비전이 전통적으로 표현의 자유를 가장 극심하게 억압받아온 미디어라는 점을 고려할 때 주목해볼 부분이다. 특히, 성적 표현과 폭력적 표현에 대해서는 국가마다 문화적 차이에 따른 수위차이가 있지만, 대체로 인쇄미디어, 만화, 사진, 연극, 영화 등에 비해서 텔레비전은 매우 엄격한 통제를 받아왔다. 그 통제는 제도적 통제만을 의미하는 것은 아니며, 시청자 자신에 의한 통제도 포함한다. 즉, 통제의 실천은 정치적, 사회적으로만 행해진 것이 아니라, 가정에서 자녀들의 텔레비전 시청 행위에 대한 기성세대의 간섭을 통해서 일상 속에서도 행해졌다.

드라마 <홀리랜드>는 그러한 통제적 미디어인 텔레비전을 통해서 '폭력'을 표현의 차원뿐 아니라 이야기의 중심 소재이자 주제이며, 문제해결과 정의실현의 주요 수단으로 보여주고 있다. 다른 이야기와 주제를 부각시키기 위해서 첨가된 폭력이 아니라, 폭력 그 자체가 이 이야기에서 억압과 저항의 언어로 사용되고 있으며, 두려움, 분노, 절제 등 감정의 움직임도 폭력의 표출을 통해서 그려내고 있다. 폭력의 자유로운 표현은 '강호'라는 특수한 배경을 전제하지 않고서는 완성하기 힘들다.

하나의 스토리 구조가 장르화되면, 그 스토리의 구조는 여러 형식의 작품으로 확장됨으로써 불확실성이 높은 콘텐츠 산업에서 작품의 흥행을 보다 안정적으로 보

장하는 장치로 사용된다. 슈퍼맨, 배트맨 등 지구를 구하는 영웅 스토리가 그러했고, 미스터리, 범죄물, 경찰 드라마 등으로 확장된 탐정 스토리 또한 그러했다. 그런 측면에서 볼 때, 무협소설에서 시작한 무협스토리도 하나의 스토리 원형이 되어 소설 뿐 아니라, 만화, 애니메이션, 영화, 텔레비전 드라마, 게임 등으로 확장되고 있으며, 관련 연구들도 많지는 않지만 꾸준히 발표되고 있다. '무협소설과 판타지 소설의 퓨전화'에 관한 연구 [18], '무협만화와 영웅소설'에 관한 연구 [20], '일본 음식만화의 무협서사적 특징'에 관한 연구 [21] 등으로 다채로워지고 있어, 향후 무협 스토리 원형에 관한 연구들의 주제와 접근 시각이 더 다양해졌으면 한다.

일본의 만화 스토리에 기초한 텔레비전 드라마 <홀리랜드>는 무협스토리 구조를 일본의 현대사회를 배경으로 그려내고 있다. 이 글이 원작인 만화 <홀리랜드>를 다루지 않고, 텔레비전 드라마 <홀리랜드>에 주목한 이유는 텔레비전 드라마에 현대를 배경으로 한 드라마가 무협스토리의 전형을 따르고 있는 경우가 지극히 드문 상황에서 만들어진 드라마이기 때문이었다.

이 드라마의 배경이 된 '홀리랜드'로 칭해진 도쿄 밤거리는 강호를 현대적으로 재해석함으로써 이 드라마가 무협스토리의 인물관계와 서사구조를 만들어감에 있어 어색하지 않도록 도와준다. 또한 이 드라마가 가진 매력의 중심에는 무공의 상승과 대결이 있는데, 텔레비전 드라마들이 폭력적인 표현을 시청률을 높이는 장치로 첨가하는 것과는 달리 그 자체를 주제로 삼고 있다는 점도 이 드라마의 특징이다. 이 드라마에서 폭력적 표현은 시청자의 시선을 끌기 위한 수단으로서의 잔혹함으로 표출되기보다는 무협스토리에서와 같이 자기 극복, 연마, 성장의 과정으로 표현된다.

무협스토리가 갖는 선악의 갈등구조, 자기수련과 극기의 성공 드라마적 요소, 폭력적 표현, 세상에 머물면서도 세상으로부터 떨어져 나온 '강호'의 공간적 배경에 대한 갈망 등은 소설이나 만화의 영역뿐 아니라, 텔레비전 드라마나 온라인 게임에서도 시청률을 끌어올릴 수 있는 주요 장치들이다. 이처럼 무협 원형은 흥미로운 스토리를 구성하는 요인들을 두루 포함하고 있을 뿐 아니라, 판타지 공간을 통해서 자유롭게 표현되기 때문

에 스토리텔링 시대에 적응력을 가진 스토리 원형이 될 것으로 기대한다.

이 글은 새로이 확장되어가는 무협스토리를 추적하는 연구들의 한 부분이며, 실천적 의미에서는 TV 콘텐츠의 스토리 원형 개발과 발전에 기여할 수 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 전형준, *무협소설의 문화적 의미*, 서울대학교 출판부, 2003.
- [2] 이진원, *한국무협 소설사*, 서울: 채륜, 2008.
- [3] 정동보, “무협소설 개관,” *대중서사연구*, 제6권, 제1호, pp.9-41, 2001.
- [4] 임성래, 김창식, *대중문학의 이해*, 서울: 청예원, 1999.
- [5] 강내영, “중국 무협영화의 장르 변천과정 연구,” *중국문화연구*, 제22집, pp.171-206, 2016.
- [6] 김용, 김용소설번역연구회 역, *사조영웅전*, 김영사, 2003.
- [7] 이경미, “지금 중국은 무협영화 열풍이,” *샘터*, 제30권, 제6호, pp.42-43, 1999.
- [8] 이유선, *판타지 문학의 이해*, 역락, 2005.
- [9] 조현우 “무협소설의 흥미유발 요인 탐색: ‘낮익게 하기’의 미학을 중심으로,” *대중서사연구*, 제6호, pp.45-64, 2001.
- [10] 정현선, “《書劍恩仇錄》에 나타난 ‘江湖’ 의미 고찰,” *중국인문과학*, 제47집, pp.277-301, 2011.
- [11] 와룡생³, 이덕옥 역, *혈영문*, 신원문화사, 1994.
- [12] 김용, 박영창 역, *천룡팔부*, 중원문화, 2002.
- [13] 김용, 강승구 역, *금사 벽혈검*, 중원문화, 2008.
- [14] 김용, 김일강 역, *소설 영웅문 제2부*, 고려원, 1986.
- [15] 김용, 하덕송 역, *협객행*, 영학출판사, 1991.
- [16] 우강식, “김용 무협소설의 악인의 형상 연구,” 중

국소설논총, 제34집, pp.189-206, 2011.

- [17] 임성래, “인간시장의 무협소설적 면모,” *대중서사연구*, 제6호, pp.287-297, 2001.
- [18] 김현, “무협소설은 왜 읽히는가: 허무주의의 부정적 표출,” *세대*, 1969년 10월호, 문학과 지성사 편, *김현전집*, 2권, 서울: 문학과지성사, 1991.
- [19] 고훈, “대중소설의 퓨전화,” *대중서사연구*, 제14권, 제1호, pp.225-254, 2008.
- [20] 조성면, “무협만화와 영웅소설, 또는 꿈과 전망을 잃어버린 시대의 대중적 서사시,” *대중서사연구*, 제6권, 제1호, pp.325-345, 2001.
- [21] 김기홍, “음식 스토리텔링과 만화,” *글로벌문화콘텐츠*, pp.25-55, 2012.

저 자 소 개

임 정 수(Jungsu Yim)

정희원



- 1992년 8월 : 연세대학교 신문방송학과(정치학사)
- 1994년 8월 : 연세대학교 신문방송학과(정치학석사)
- 2002년 12월 : 노스웨스턴대학교 커뮤니케이션학과(언론학박사)
- 2003년 3월 ~ 현재 : 서울여자대학교 언론영상학부 교수

<관심분야> : 콘텐츠산업과 정책, 미디어 이용자 조사와 분석, TV드라마산업, 테크놀로지 사회학

3 번역출판에서 명시한 대로 저자를 '와룡생'으로 표기했지만, 실제로는 진청운(陳靑雲) 작임.