https://doi.org/10.5392/JKCA.2017.17.08.351

인기 TV 드라마에서 질병을 활용하는 방법

Method of Using Disease in Television Drama

노동렬
성신여자대학교 미디어커뮤니케이션학과

Dong-Ryul Roh(rohdah@hanmail.net)

요약

텔레비전 드라마에서 질병을 활용하는 방법은 여자주인공에게 육체적 질병이 극 후반에 발병하는 추세로부터 남자주인공에게 정신적 질병이 극 초반부터 발현되는 양상으로 변화하고 있다. 특히 질병이 여성에게 발병하는 경우는 사망으로 이어지며 갈등이 해결되는 반면, 남성의 발병은 캐릭터를 구축하는 도구인 동시에 스토리에 인과관계를 설정하고 갈등을 증폭시키는 소재로 활용된다. 따라서 정신적 질병은 스토리 전개에서 반전, 발견, 전환점을 지속적으로 만들어내며 시청자들에게 긴장감과 감정이입, 동일시, 그리고 서스펜스를 유발하는 기능을 수행하고 있다. 결국 질병 활용 방법은 여성을 죽음으로 몰아가며 스토리를 종결하는 데우스엑스마키나로부터 남성의 정신적 질병으로 인해 플롯의 다양성과 장르 핍진성이 강화되는 방향으로 진화하면서 드라마를 변화시키고 있다. 이는 우리 드라마산업이 멜로드라마 위주에서 다양한 장르 특성이 강화되고 있음을 의미한다.

■ 중심어 : | 질병 | 장르 | 플롯 | 핍진성 | 데우스엑스마키나 |

Abstract

Illness has long been an important plot device in Korean dramas. In earlier years, the device typically was supposed to be in the form of a terminal bodily disease occurring for the female main character toward the end of the story. On the other hand, the latest trend is to situate a mental illness for the male lead character at the earlier part, and use it as a tool to build characters, construct causal relations and set the intense tone for the overall story. The mental illness as a plot device helps to provide a series of reversals, revelations and turnarounds, giving viewers a stronger sense of intensity, empathy and identification. While the illness used to play the role of a deus ex machina to make a big emotional finish, the latest adoption of the mental illness as a main plot device has enhanced the flexibility of the plot and the effect of versimilitude in dramas. These noticeable changes make one suspect that the focus of Korea's drama contents might have already begun to grow out of the conventional soap operas into different genres.

■ keyword : | Disease | Plot | Genre | Verisimilitude | Deus Ex Machina |

* 이 논문은 2015년도 성신여자대학교 학술연구조성비 지원에 의하여 연구되었음.

접수일자 : 2017년 05월 10일
수정일자 : 2017년 07월 11일
심사완료일 : 2017년 07월 17일
교신저자 : 노동렬, e-mail : rohdah@hanmail.net

I. 문제제기

일본한류와 중국한류를 거치는 과정에서 TV 드라마의 품질과 드라마에 대한 인식에도 변화가 발생하고 있다. 국내 시청자들이 좋아하는 내용의 드라마에만 집착하던 제작 환경에서 수출 상대국의 시청자들이 선호하는 내용이나 표현 방식을 고려하는 동시에 공동제작과 사전제작 형식으로 드라마 생산 패러다임이 변화하고 있다. 또한 멜로 통속드라마가 주류를 이루던 드라마 장르는 의학, 범죄, 법정, 정치, 판타지, 액션 등을 주요 소재로 하는 드라마들로 다양성을 확장하고 있다. 특히 다중인격이나 기억상실증, 자폐증, 초능력 등을 지닌 주인공의 등장은 시대적 특성은 물론 드라마의 소재와 형식의 다양성 변화를 의미한다.

드라마의 소재와 형식은 그 시대의 가치와 욕망을 나름대로 해석해서 허구적으로 재구성한 사회문화적 구성물이다[1][2]. 그리고 드라마가 사회를 통해 수용되고 해석되는 방식 또한 그러한 시대적 배경이나 가치와 무관하지 않다. 따라서 드라마는 그 시대의 사회를 나름대로 해석하여 허구적으로 재구성한 사회문화적 구성물이라고 할 수 있다. 따라서 드라마는 그 재현적 특성으로 해당 시기의 사회적 상황을 이해하는 실마리를 제공할 수 있을 뿐 아니라, 특정 담론의 형성에 기여하여 사회문화적 현상의 변화를 야기하는 매체로도 이해[3]될 수 있음은 분명하다.

동시에 드라마는 언론의 기능을 수행한다[4]. 드라마는 우리 사회와 그 구성원의 삶의 모습을 뉴스보다도 전체적이고 다면적으로 전달하며 뉴스와 구체적인 기능이 다를 수는 있으나 드라마는 우리의 이웃과 다른 사회 구성원의 삶의 모습을 전해주는 언론적 기능을 수행하고 있다[5]. 또한 드라마가 사회를 정확하게 반영한다고 생각되지는 않지만 사회와 무관한 허구적인 모습만 비추는 것은 아니며, 드라마 변천사를 살펴본다면 시대적 기록물로써 그때그때의 시대상을 반영하기 때문에, 그 시대의 사회 구성원의 무의식에 담겨있는 억압된 욕구와 문화적 의미를 알 수 있다[5][6].

이와 같이 드라마가 사회문화적 가치를 반영하고 언론의 기능을 수행하기 위해서 동원하는 도구 중 하나가 바로 장르(genre)이다. 유형을 의미하는 장르라는 개념은 단순하게 드라마의 유형을 분류하는 기준이라기보다는 드라마가 주제를 전달하기 위하여 취하는 전형성이기도 하고, 주제를 표현하기 위한 플롯(plot) 구성 방식이기도 하다. 사실 한편의 드라마를 하나의 장르로 규정하려는 행위는 가능하지도, 올바르지도 않다. 또한 작가나 연기자들에게서도 장르의 특성을 발견할 수 있다. <시크릿 가든>, <태양의 후예>, <도깨비> 등을 집필한 김은숙 작가의 드라마들에서는 판타지와 로맨틱 멜로적 요소들을 공통적으로 발견할 수 있다. 유해진, 오달수, 차태현, 임창정 등의 배우들은 다양한 영화에 출연하였지만, 많은 시청자들은 그들이 출연한 영화들로부터 비슷하게 떠올릴 수 있는 이미지와 분위기가 존재한다는 주장에 동의하게 될 것이다. 그만큼 드라마는 스토리와 플롯, 작가, 연기자 모두로부터 특정한 성격을 부여받으면서 시청자들 대부분이 공유할 수 있는 효용가치를 창출해낸다.

특히 질병은 스토리를 구성하고, 플롯을 구축하는 도구이다. 시청자들은 드라마의 결정적인 순간에 핵심 인물의 사고나 사망으로 인해 스토리가 극적인 전환점을 맞이하게 되는 경우를 흔하게 경험하게 된다. 스토리 내용을 보다 극적으로 끌어올려 주제를 부각시키기 위해서 가장 적절한 에피소드와 사고·사건을 찾아내는 것이 작가의 능력이다. <장밋빛 인생>에서 최진실의 암 발병은 드라마를 위기와 절정으로 끌어올리는 결정적 계기로 작용하고, 발병 이후에 주요 배역들의 태도가 급격히 변화한다. 시청자들은 이미 암이라는 병이 가지는 치명성에 대해 잘 인지하고 있기 때문에 발병한 연기자에게 감정이입 하는 것이 어렵지 않다.

따라서 질병이 드라마 스토리 구성에 어떻게 활용되고 있고, 이로 인해 드라마에는 어떠한 변화가 발생하는 지에 대해 연구하는 것은 드라마의 트렌드 변화를 분석함은 물론 드라마제작의 전반적인 환경 변화를 파악하는 데 유용한 전략이다. 따라서 본 연구는 드라마에 나타나는 질병의 유형과 질병이 발생하는 시기, 그리고 드라마의 장르와 어떠한 관계가 있는 지를 분석하는 데 목적이 있다. 이를 통해 최근 급격하게 변화하고 있는 우리 드라마산업의 방향성이 어떻게 형성되고 있으며, 우리 드라마 콘텐츠의 특성은 무엇인지에 대해 연구하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. TV 드라마의 장르 핍진성(verisimilitude)[1)]

장르에 대한 일반화된 정의를 찾아보기는 어렵다. 장르는 엄격하게 한정된 기간 동안 특정 의미를 전달 수단 혹은 매개물이 될 수 있다는 의미에서 간헐적으로 안정될 수는 있으나, 확정적 사실이라기보다는 하나의 과정으로 받아들여지는 경향이 있다. 장르는 영화나 드라마를 분류하는 효율적인 도구[2)]라는 점에서 필요성이 인정되며, 이는 대량 생산 같은 것을 위한 시스템을 함축하는 의미이기도 하다[7-9]. 관객, 제작자, 비평가 등의 공동체에 의해 이루어진 장르 분류는 공통적이고 종종 함축적인 참조 시스템을 전제로 하고, 무엇보다도 제작과 수용 습관에서 나온 결과이다. 따라서 장르 분류는 경제적인 논리가 개입되어 작품과 장르에 등급을 매기는 상징적이고 문화적인 논리를 표현하고 있음을 부인하기 어렵다. 장르의 구성, 의식, 조작 등은 상업적 성격을 띤 모든 문화적 산물처럼 제작과 소비를 관통하는 행위라고 표현하는 것이 적합하다[10]. 따라서 제작자나 시청자 모두에게 장르 개념은 경제적 측면에서 유용하게 받아들여지는 것이 사실이다.

장르는 왜 특정 주기에 따라 번성하고 쇠락하는가, 시청자는 장르와 어떤 관계에 있는가, 장르는 세계를 의미 있는 서사적, 도덕적, 혹은 이데올로기적 패턴으로 어떻게 형상화 하는가 등에 대한 질문에 답을 구하려는 많은 연구자들은 장르가 시청자들로 하여금 효용가치를 창출하는 기준으로 기능하고 있으며, 동일한 장르에 분류되는 작품들은 비록 그것이 최소한일지라도 공통적인 특성을 포함하고 있다는 주장에 동의한다. 따라서 장르적인 특성은 다루는 주제나 그 주제를 다루는 방식에 있어서 유사성을 가진다고 할 수 있다.

장르가 지니는 핍진성은 작품의 장르적 속성을 통해 스토리와 플롯에 현실감을 부여한다[11][12]. 시각적 관습의 기능 중 하나가 재현 규범의 확립인데, 이러한 규범은 주어진 장르 콘텍스트에서 있음직하거나 용인되는 것에 대한 우리의 감각에 깊이 관여하게 되며, 이 감각은 우리 실생활에서 가능하거나 그럴듯한 것에 대한 우리의 이해와 관련지어지게 된다. 많은 장르에는 우주의 물리 법칙 같이 눈에 띄지 않는 핍진성이 내포되는데, 이러한 핍진성을 견고하게 하는 것은 관객 세계와 장르 세계 간에 연속성을 부여하게 된다[9]. 따라서 시청자들은 드라마를 소비하는 과정에서 스토리를 실재와 다름없이 수용하게 되고, 공감하게 된다.[3)]

언어학적인 개념을 대입하여 설명하면, 장르는 두 축으로 구성된다[14]. 하나는 의미론 축이고 다른 하나는 구문론 축인데, 의미론 축이 어떤 장르에서 말해진 '단어들'과 관련된다면, 구문론 축의 관심사는 그 단어들을 '문장'으로, 즉 의미 있고 이해 가능한 형태로 조직화하는 것이다. 어느 특정 장르의 모든 영화는 일련의 의미론 요소 혹은 성분을 공유한다. 분명 여기에는 세트나 의상 등과 같은 전통적인 도상 측면들이 포함되지만, 그 범위는 훨씬 더 광범위하게 걸쳐 있어서, 이를테면 특정적인 서사사건이나 시각 양식, 심지어 전형적인 태도까지도 포괄된다. 따라서 <페이스 오프Face Off>[4)] 같은 동시대 액션 블록버스터는 그 의미론적 요소로 자동 권총과 같은 무기라든가, 자동차 추격, 빌딩이나 비

1) 핍진성은 실물감(lifelikeness), 즉 스토리가 행위, 인물, 언어 및 그 밖의 요소들을 신뢰할 만하고 개연성이 있다고 관객들을 납득시키는 정도이다. 이 용어는 때때로 리얼리즘(realism)과 동의어로 쓰이기도 한다. 하지만 보다 많은 경우 스토리 외부의 현실에 대해서가 아니라 스토리가 스스로 구축하거나 그 스토리의 장르 안에 존재하는 현실에 대해서 얼마나 진실한가를 가리킨다. 판타지 스토리나 설화와 같은 경우도 그것이 과학적으로나 자연적으로 현실성이 없어 보일지라도, 스토리 전개 과정에서 내적 타당성과 개연성을 지니고 있다면 핍진성이 있다고 평가할 수 있다.

2) 다양한 장르 분류 기준이 있으나, 영화비평가들은 대개 16개의 장르로 구분하고 있다. 서부영화, 코미디, 뮤지컬 코미디, 전쟁영화, 스릴러영화, 갱스터영화, 호러영화, 공상과학영화, 필름 누아르, 멜로드라마, 탐정영화, 서사영화, 사회영화, 성인영화, 전기영화, 액션영화와 모험영화가 바로 그것이다[12].

3) 최근 타임슬립(time slip)이라는 판타지 요소가 가미된 드라마가 많이 제작되지만, 어떤 것은 다른 것에 비해 월등히 낮은 시청률을 기록하고 있다. 시청률에 영향을 미치는 요소는 다양하지만, 일단 타임슬립이라는 드라마적인 장치가 얼마나 설득력이 있는지가 판타지 장르 드라마의 핍진성을 제고하는 데 중요하다. 현재 방영되고 있는 <사임당; 빛의 일기>는 평행우주론에 기반한 타임슬립 장치를 설정한 스토리이지만, 현대의 서지윤(이영애 분)이 사고가 나며 과거에서 눈을 뜨는 등의 구성은 타임슬립의 실재감을 느끼지 못하도록 하고 있다[13].

4) <페이스 오프>는 1997년 개봉한 미국의 액션 스릴러 영화이다. 오우삼의 할리우드 데뷔작으로 존 트래볼타와 니컬러스 케이지가 주인공으로 출연했다. <페이스 오프>는 가족을 지키거나 재건하기 위해 역설적이게도 더욱 엄청난 폭력과 파괴를 행사하는 주인공의 등장과 같이 1990년대 액션 영화의 반복적인 모티브를 공유하고 있다.

싼 물품의 파괴를 포함하는 전형적인 대규모 액션 시퀀스, 그리고 사람의 생명에 대한 명백한 경시 등을 열거할 수 있다. 장르의 구문론적 차원에는 이러한 의미론적 요소들이 플롯이나 주제와 연관되어 특징적으로 배열되는 것이 해당된다[9].

장르의 핍진성은 의미론의 축과 구문론의 축에서 모두 실제적인 요소들로 구성되어야 시청자들로부터 공감대를 형성하게 된다. 사랑하는 장면에서부터 살인하는 장면에 이르기까지 다양한 소품들이나 의상, 상황과 콘텍스트에 맞는 대사와 연기 등이 적절하게 표현되어야만 장르적인 특성이 강화될 수 있다. 또한 구문론적인 측면에서 각각의 요소들이 잘 조화를 이루어가며 전개되어야만 시청자들은 주인공의 감정이나 벌어지는 상황에 공감을 하면서 스토리를 소비하게 된다. 이러한 맥락에서 플롯은 장르의 특성을 구문론의 축에서 핍진성을 극대화하는 요소가 된다.

질병은 장르의 핍진성을 제고하는 요소이다. 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 경미한 질병에서부터 인간의 생사를 결정하는 위중한 질병이나 원인을 알 수 없는 질병에 이르기까지 질병은 인간사에서 배제할 수 없는 구성요소임과 동시에 인간을 나약하거나 강하게, 혹은 혼란스럽게 만드는 요소이다. 따라서 질병은 드라마에서 전개되고 있는 일상생활의 현실성을 제고하는 요소인 동시에 시청자들로 하여금 질병과 관련된 직간접적인 경험이나 지식을 떠올리게 함으로써 드라마 상황을 빠르게 이해하거나 공감하도록 만드는 데 유용한 도구이다. 또한 질병은 드라마 플롯의 극적인 난이도나 반전을 만드는데 유용한 도구이다. 연인의 사랑을 방해하거나 비극적으로 종결시킬 수도 있고, 오히려 가족애나 사랑을 더욱 강화하는 도구로 이용될 수도 있다. 비밀을 알고 있는 주요 배역을 사망에 이르게 하면서 극적 긴장감을 조장할 수도 있고, 주인공을 괴롭히던 악역이 질병에 걸리게 함으로써 화해와 용서의 마음이 생기게도 할 수 있다. 질병은 각각의 장르 특성에 맞는 핍진성을 제고하는 도구로 유용하다.

2. TV 드라마의 플롯, 감정이입과 질병

드라마는 실제 이야기가 아니라 꾸며진 스토리이다. 그렇지만 실제 일어날 가능성이 높은 스토리로 꾸며진다는 점에서 시청자들을 몰입(immersion)시킨다. 그리고 실제로 일어날 가능성이 있으면서도 실제보다 조금 더 과장되고 극화되어 꾸며지기 때문에, 사람들을 더 쉽게 공감하도록 만든다. 드라마나 영화와 같이 스토리텔링이 있는 콘텐츠를 소비하면서 시청자들은 감정이입, 동일시, 서스펜스 등을 통해 극중 인물이 자기가 원하던 것을 성취했을 때 대리만족을 느끼기도 하며, 마치 그 사람과 실제로 상호작용을 하는 것 같은 유사 사회적 상호작용을 경험하기도 한다[15].

감정이입 또는 공감이란 다른 사람의 입장에 스스로를 놓는 능력[16], 다른 사람의 정서적 경험을 이해하는 기술[17], 다른 사람의 감정을 정확히 지각하는 능력[18] 등으로 정의된다. 즉, 다른 사람의 감정을 목격하고 이에 대해 정서적으로 반응하는 것을 암시한다. 시청자들은 등장인물을 관찰한 다음 그의 행동이 인정되면 친구로 생각하고 인정되지 않으면 적으로 생각하여 그에 따라 반응함으로써 드라마의 인물에게 공감을 느끼기도 하고 반감을 느끼기도 한다. 공감을 느끼는 인물에게 감정이입을 많이 하면 자연히 반감을 느끼는 인물이 더 많이 미워지게 되며, 드라마 안에 더 푹 빠지게 된다[15]. 그래서 작가들은 가능한 한 갈등을 첨예화시키려 노력하고, 시청자들이 많이 공감할 수 있는 캐릭터를 만들고자 애쓴다.

동일시(identification)는 미디어의 등장인물에게 일어나는 일이 마치 자신에게 일어난 것처럼 내면에서부터 감정이입 되어 나타나는 심리를 말한다[19]. 감정이입이 없는 동일시는 있을 수 없으며, 동일시가 강할수록 감정이입도 강하게 일어난다. 등장인물이 실제로 시청자와 유사성을 지닐 때 동일시가 더 쉽게 일어나는 경향이 있다[20]. 따라서 드라마 작가는 동일시를 강하게 발생시킬 수 있는 캐릭터를 창조하거나 사건·상황 등을 설정하여 시청자들과 상호작용함으로써 몰입을 만들어낸다. 드라마 스토리가 시청자들로부터 설득과 이해를 얻어내는 방법이 바로 논리적인 내적 타당성과 시청자의 경험을 통해 이해할 수 있는 에피소드와 상황 설정이라 할 수 있다. 장르 핍진성은 감정이입과 동일시 과정 경험을 통해 시청자들이 이미 인지하고 있는

장르의 특성이라 할 수 있다.

서스펜스(suspense)는 의심이나 불안, 기대되는 사건에 대한 흥분 등과 같이 무엇인가 확정되지 않은 상태로 인해 발생하는 불안 상태를 말한다[21]. 이러한 불안 상태는 시청자의 긴장을 유발하며, 이러한 긴장감이 드라마의 갈등 구조를 강화하여 시청자들을 몰입시키게 된다. 이러한 맥락에서 부정적 감정의 갈등은 서스펜스의 핵심 요소이다[22]. 드라마에서의 서스펜스는 갈등과 위기의 해결에 관한 긴장의 경험이라고 할 수 있다. 이것은 부정적인 사건이 생길지도 모른다는 불확실성의 경험과도 연계되어 있다. 드라마를 시청하는 동안 자기가 좋아하는 주인공에게 부정적인 사건이 생길 수 있다는 긴장감은 주인공의 해피엔딩을 바라는 마음과 밀접하게 관련된다. 희망과 공포는 서스펜스와 불가분의 관계로 얽혀 있는 것이다[15][21].

질병은 드라마에 동원되는 대표적인 사건이며 갈등이다. 동일시하는 주인공에게 감정이입하는 시청자들은 주인공에게 질병이 발생하는 사건에 긴장하게 된다. 질병은 주인공에게 부정적인 갈등으로 작용할 가능성이 높으며, 질병이 발생하는 순간부터 시청자들이 기대하는 사건에 대한 불확실성이 커진다. 정신병에 걸린 주인공은 앞으로 어떤 사건이나 위기에 처하게 될 지에 대해 긴장과 불안감을 조장하게 되고, 암에 걸린 주인공은 생사에 관한 안타까움과 공포감을 유발한다. 따라서 드라마에서 질병은 사건의 발견, 스토리의 전환이나 반전과 밀접하게 관계된다. 물론 주인공이나 연관 인물들을 죽음에 이르게 함으로써 사건을 비논리적으로 급격하게 종결하는 데우스엑스마키나(deus ex machina)[5]로 활용될 수도 있다.

예를 들어, 정신병 환자들은 일반인보다 더 의심이 많고 자신이 가해자이면서도 피해자라는 피해망상에 빠져 있는 경향이 강하다. 따라서 어찌 보면 스토리상에서 캐릭터들이 거대한 음모론이나 거대한 단체나 적과 항거하는 과정에서 필요이상으로 태연하거나 필요이상으로 피해망상에 사로잡힐 수 있는데, 히치콕은 이러한 정신병을 소재로 스토리를 구축함으로써 서스펜스를 강화하였다. 전형적인 액션물의 주인공은 육체적인 우월성을 가지고 있는데다가 성격이 거칠고 충동적인 특성을 지니는 경우가 많다. 대부분의 갱스터나 탐정 장르에서 주인공은 충동억제장애를 가지고 있거나, 반대편 인물들은 반사회적 인격 장애나 자기애적 성격 장애, 과대망상적인 경향 등을 가지고 있는 경우가 많다[23].

멜로 장르 드라마에서는 질병을 데우스엑스마키나로 활용하는 경우가 흔하다. <장밋빛 인생>에서 바람난 남편은 아내가 암 말기 판정을 받은 후에 반성하고 돌아온다. <하늘이시여>에서는 여자주인공의 출생 비밀을 알고 있는 주요 배역이 비밀을 폭로할 아주 중요한 시점에 갑자기 실어증이 걸려 비밀 폭로를 못하는가 하면, 결정적 순간에 TV 코미디 프로그램을 보며 웃다가 사망한다. 긴장감 있는 스토리가 진행되는 과정 중에 갑자기 주요 배역에게 질병이 발생함으로써 스토리는 급격하게 종결되게 된다. 물론 질병 극복이 사랑을 성취하는 중요한 모티브가 되는 경우도 있다. <귀여운 여인>에서는 고소공포증이 있는 남자주인공이 마지막 순간에 여자주인공의 집 외벽 계단을 타고 올라가는 장면이 있다. 질병을 극복하는 장면이면서 사랑의 쟁취를 은유하는 대표적인 사례라 할 수 있다.

드라마에 있어서 스토리의 반전(reversal), 발견(recognition), 전환점(plot point)은 시청자들에게 긴장감을 유발하는 전략적 기술이다. 데우스엑스마키나는 스토리 전개의 편의적인 방법이기 때문에 긴장감 유발에 부정적인 기능을 한다. 하지만 논리적 내적 타당성을 극대화하여 핍진성을 지닌 장르로 그리게 되면 감정이입, 동일시, 서스펜스를 유발하면서 시청자들에게 긴장감을 발생시키게 된다. 따라서 스토리의 반전이나 전환점을 만드는 플롯이 중요하게 부각된다.

플롯은 필연적이어야 하지만 놀라움을 담고 있어야 한다. 필연성과 놀라움은 양립이 가능하다. 대체로 놀라움은 '어떻게'라는 방법을 다루고 필연성은 '무엇'이라는 사건을 다루기 때문이다[24]. 드라마에서 우연히

5) 라틴어인 '데우스엑스마키나'는 문학 작품에서 결말을 짓거나 갈등을 풀기 위해 뜬금없는 사건을 일으키는 플롯 장치이다. 글자 그대로 풀이하면 "기계 장치로 (연극 무대에) 내려온 신"(god from the machine)이라는 뜻이다. 호라티우스는 <시학(Ars Poetica)>에서 시인은 이야기를 풀어가기 위해 신을 등장시켜선 안 된다고 했다. 신고전주의 문학 비평에서 갑작스러운 기적으로 풀리는 이야기는 나쁜 연극의 특징이다[25].

일어나는 부분은 없다. 작가가 창조하는 허구의 세계는 작가가 살고 있는 실제의 세계보다도 더 구조적이고 질서정연하게 그려진다. 드라마에서 그려지는 모든 요소들은 이유가 있어야 한다. 그리고 이러한 이유는 주인공을 난처한 상황에 처하게 만들게 된다. 이것이 드라마에서 긴장과 갈등을 만드는 진정한 방법이다. 난처한 상황에 처한 주인공이나 주인공을 난처한 상황에 처하게 만든 대립자 모두 논리적인 타당성을 가지고 있어야 갈등은 극대화된다[25].

작가들은 잘 만들어진 드라마 플롯에서 대립된 상황, 즉 갈등을 만들어내기 위해서 세 가지 방법을 이용한다. 외부의 경쟁자나 장애물, 내부의 반대자, 비극적 또는 희극적 결점이 바로 그것이다[24]. 사랑하는 연인의 눈을 멀게 만든다거나, 대지진이나 악덕 기업주이거나, 조직의 비리를 밝혀내는 내부고발자이거나, 모차르트의 천재성에 비해서 자기 자신이 얼마나 부족한지를 아는데 충분할 만큼의 재능을 가진 살리에리의 비극적 결점 등이 주인공에게 갈등을 만들어내게 된다. 이러한 갈등은 주인공이 달성하고자 하는 목표가 확실하게 정립된 이후에 극대화된다. 주인공이 목표와 장애물을 가지기 전까지는 드라마는 없다. 질병은 드라마에서 갈등을 증폭시키는 대표적인 장애물이다.

Ⅲ. 연구문제와 연구방법

1. 연구문제

질병은 TV 드라마 플롯에서 전환, 발견, 서스펜스를 만들어내는 장치이자 갈등을 만들어내는 대표적인 장애물이다. 특히 질병은 데우스엑스마키나로 활용하기에 최적의 조건을 갖춘 장애물이다. 우리는 악행을 저지르던 인물이 사망에 이르는 병에 걸리게 되면 감정적으로 동요하게 된다. 또 우리는 장애가 있는 주인공에게 위기상황이 닥치게 되면 주인공에게는 어떠한 피해가 발생할지, 어떻게 대처할지, 어떤 조력자가 등장하게 될지 등에 대해 궁금증을 가지며 긴장하게 된다. 따라서 드라마에 등장하는 질병이 어떤 유형인지, 누구에게 발병하는지, 발병 상태가 언제 밝혀지는지, 발병으로 인해 초래된 상황은 무엇인지 등에 대해 분석하는 것은 사회문화적 가치를 반영하는 드라마가 우리 사회를 어떻게 반영하고 있는지 여부는 물론 질병이 드라마에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구에 토대가 될 것이다.

연구문제1. TV 드라마 유형에 따라 나타나는 질병 종류는 시기별로 어떠한 차이를 보이는가?

드라마는 사회를 반영하며 언론의 기능까지도 수행한다. 사회가 변화하는 양상에 따라 작가가 관심을 갖는 질병에도 차이가 발생하게 된다. 또한 드라마의 유형에 따라 질병을 활용하는 용이성이나 필요성에도 차이가 발생하게 된다. 멜로드라마에서 여자주인공을 사망시키기에 적당한 질병이 있고, 액션드라마의 남자주인공이 위기에 봉착하게 만들기 적당한 질병이 있다. 따라서 질병의 종류 변화를 파악하는 것은 우리 드라마가 어떠한 방향으로 변화하고 있는지를 파악하는 데 유용한 자료를 제공하게 될 것이다.

연구문제2. TV 드라마에서 발병의 주체 및 질병 발현 시기에는 어떠한 변화가 있는가?

질병 유형의 변화에 따라 발병하는 대상자가 누구인지 파악하는 것은 드라마가 질병을 어떻게 활용하고 있는지 분석하는데 기초자료를 제공한다. 드라마에서 반영하는 성역할에 차이가 있는 것처럼, 질병에 걸리게 되는 성별의 차이와 성별에 따른 질병의 유형에는 어떤 차이가 있는지를 분석함으로써 드라마가 성별 차이에 따라 인물을 다루는 방식에 차이가 있는지를 연구하고자 한다. 또한 질병이 발병하는 시기를 분석함으로써 질병이 드라마 스토리와 플롯의 전개에 어떠한 영향을 미치는지 여부를 파악하고자 한다.

연구문제3. TV 드라마에 나타난 질병은 스토리 전개와 구성에 어떠한 영향을 미치는가?

연구문제1과 2에서 분석한 결과를 토대로 2000년부터 2014년도까지의 통시적 변화 결과를 분석한다. 외환

위기 직후부터 중국한류를 맞이한 최근에 이르기까지 우리 드라마는 질적인 변화를 거치고 있다. 따라서 드라마에서 질병을 다루는 방식을 통시적으로 관찰함으로써 우리 드라마에 나타난 변화 양상을 분석하고, 이를 통해 우리 드라마가 지향하고 있는 발전 방향에 대해 파악함으로써 향후 우리 드라마제작산업의 활성화 방안에 대해 논의하고자 한다.

2. 연구방법

질병과 드라마 스토리 간의 관계를 분석하기 위하여 본 연구는 2000년부터 2014년도까지 15년 간 방영된 드라마를 분석대상으로 하였으며, 통시적인 변화의 추이를 분석하기 위해서 15년의 기간을 5년 단위의 세 시기로 구분하였다. 총 150개의 대상 드라마 중에서, 먼저 매년 시청률[6] 상위 10위까지 기록한 드라마들의 시놉시스와 대본을 분석하였으며, 그에 따라 분석기간의 질병을 소재로 활용한 드라마들을 분석대상으로 최종 선정하여 살펴보았다. 선정된 드라마들은 드라마의 유형, 질병의 유형, 성별에 따른 발병 여부, 드라마에 질병이 나타나는 시기를 중심으로 분석하였다. 드라마의 유형은 연속극(주말연속극, 일일연속극)과 미니시리즈(미니시리즈, 특별기획드라마, 대하드라마)로 구분하였으며, 질병의 유형은 일반병·희귀병, 육체적 질병·정신적 질병, 사망 가능성 여부를 기준으로 세분하였다. 여기서 드라마 발병 시기는 드라마 전체 방영횟수의 50%를 기준으로 전반부와 후반부로 구분하였다.

본 연구는 질병이 드라마 스토리에 어떠한 영향을 미쳤는지 여부에 초점을 맞추고 있다. 이를 위해서는 정량적 분석과 함께 내용분석이나 심층인터뷰와 같은 질적 연구가 필요하다. 하지만 분석대상 자료가 방대하고, 통시적인 변화 양상을 분석하는 연구에서 내용분석을 시도하는 것에는 한계가 있다고 판단하였다. 따라서 본 연구에서는 내용분석을 실시하지는 않았지만, 분석대상 중에서 질병을 소재로 한 대표적인 드라마를 대상으로 스토리 전개와 플롯 구성 방식에 대해서 분석하였고, 이를 연구결과의 일부를 도출하는 데 보충자료로 활용하였다.

6) TNMS의 수도권 시청률을 기준으로 하였음.

Ⅳ. 연구결과

1. 미니시리즈 중심의 정신적 질병으로의 변화

분석대상 기간인 2000년부터 2014년까지 시청률 순위 10위 이내에 기록된 드라마 150편 중에서 질병을 소재로 활용한 드라마는 모두 30편이었다. 그중에서 2000년~2004년도에 9편, 2005년~2009년 사이에 8편, 2010년~2014년 기간에 모두 13편의 드라마가 분포되었다. 이중에서 연속극이 모두 10편(33.3%), 미니시리즈가 20편(66.7%)으로 나타났다. 특히 2000년대 초반에 미니시리즈, 특별기획드라마, 대하드라마 등이 시청률 강세를 보이던 추세가 점차 일일드라마와 주말연속극이 시청률 상위를 나타내는 추세로 변화하고 있다는 점을 감안하면, 2010년 이후 미니시리즈에서 질병 활용도가 높아지고 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

표 1. 질병이 나타나는 드라마 유형 변화[7]

구분	드라마 유형		합계
	연속극[8]	미니시리즈	
2000년~2004년	2편(22.2%)	7편(77.8%)	9편
2005년~2009년	6편(75%)	2편(25%)	8편
2010년~2014년	2편(15.4%)	11편(84.6%)	13편
합계	10편(33.3%)	20편(66.7%)	30편

7) 이 시기에 질병을 소재로 활용한 분석대상 드라마는 다음 [표 2]와 같다.

표 2. 2000년~2014년 질병을 소재로 활용한 드라마

2000년~2004년			2005년~2009년			2010년~2014년		
제목	방송사	시청률	제목	방송사	시청률	제목	방송사	시청률
진실	MBC	37.5	장밋빛 인생	KBS	34.5	시크릿 가든	SBS	32.8
가을동화	KBS	29.8	봄날	SBS	29.8	대물	SBS	23.7
아름다운 날들	SBS	22.0	굳세어라 금순아	MBC	28.9	천만번 사랑해	SBS	24.8
인어아가씨	MBC	35.7	금쪽같은 내새끼	KBS	25.1	빛과 그림자	MBC	20.1
겨울연가	KBS	20.7	별난 여자 별난 남자	KBS	32.8	브레인	KBS	17.3
유리 구두	SBS	23.4	하늘이시여	SBS	31.0	나의 목소리가 들려	SBS	21.9
완전한 사랑	SBS	24.6	조강지처 클럽	SBS	29.0	굿닥터	KBS	18.9
천국의 계단	SBS	39.0	너는 내 운명	KBS	37.9	주군의 태양	SBS	20.7
왕꽃선녀님	MBC	22.0				기족끼리 왜이래	KBS	40.4
						별에서 온 그대	SBS	28.7
						마마	MBC	16.8
						피노키오	SBS	15.7
						괜찮아 사랑이야	SBS	12.5

드라마에 나타난 질병을 유형별로 분류한 결과는 [표 3]과 같다. 병명이 일반적으로 잘 알려져 있지 않은 희귀한 질병인지, 질병이 육체적으로 나타나는 병인지, 또 합병증이나 결정적인 환경적 요인의 발현 없이 질병의 특성 자체만으로 사망까지 발전할 수 있는 병인지 아닌지 여부를 기준으로 드라마에 등장한 질병을 분류한 결과는 사망 가능성이 높은 육체적인 일반 질병으로부터 사망 가능성이 낮은 희귀한 정신적 질병으로의 변화라고 종합할 수 있다.

표 3. 드라마에 나타난 질병의 종류 변화[9)]

구분	보편성		발병 부위		생존 가능성	
	일반병	희귀병	육체적	정신적	사망	생존
2000년~2004년	7편 (77.8%)	2편 (22.2%)	8편 (88.9%)	1편 (11.1%)	4편 (44.4%)	5편 (55.6%)
2005년~2009년	8편	0	6편 (75%)	2편 (25%)	2편 (25%)	6편 (75%)
2010년~2014년	5편 (35.7%)	9편 (64.3%)	5편 (35.7%)	9편 (64.3%)	2편 (14.3%)	12편 (85.7%)

먼저 질병의 보편성 기준에서는 2000년~2004년에는 백혈병, 기억상실증, 실명 등의 익숙한 질병이 많았으며, 무병(巫病)이나 무정자증과 같이 흔히 접할 수 없었던 병명도 등장하였다. 하지만 2010년~2014년 사이에는 뇌출혈, 위암, 하반신마비 등의 일반적인 병과는 달리 다중인격, 반사회적 인격 장애(Antisocial Personality Disorder)와 소시오패스(sociopath), 폐소공포증, 피해망상증 등의 정신과 질병은 물론 초인간적 능력과 같은 이상증상이 급격하게 증가하였다. 이러한 질병들 중에는 이름은 낯익은 경우도 있는 반면, 그 증상에 대해서는 명확한 지식이 일반인들에게 잘 알려져 있지 않은 경우가 많아, 드라마를 시청하면서 표현되는 병의 특성이 시청자들에게는 궁금증이나 불안감을 유발하는 장치로 작용하게 된다.

정신적 질병과 육체적 질병을 기준으로 분류한 발병 부위의 결과를 보면, 육체적 질병에서 정신적 질병으로 변화하고 있음을 명백히 알 수 있다. 2000년~2004년에는 무병을 제외하고는 모두 백혈병, 암 등의 육체적인 질병으로 나타났으며, 2005~2009년에는 백혈병이 드라마에서 사라진 반면 암, 신장 기능 이상, 간경화, 실어증, 각막이식, 지체장애, 외상에 의한 기억상실 등의 육체적 이상 징후로 인해 나타난 질병들이 주류를 이루었다. 2009년~2014년에는 일반병이 뇌출혈, 위암, 하반신마비 등으로 나타났지만, 그 빈도가 급격히 줄어들면서 정신적 질병이 크게 증가하였음을 알 수 있다.

사망 가능성을 기준으로 분석한 결과도 정신적 희귀병의 증가에서 나타난 결과와 마찬가지로 사망에 이르게 하는 질병의 감소와 사망률이 낮은 질병의 증가로 종합할 수 있다. 즉, 질병의 유형 분석을 통해서 알 수 있는 것은 백혈병이나 암과 같이 사망 가능성이 높은 육체적 질병에서 주인공의 정신적 질병으로 변화하는 추세가 뚜렷하게 나타나고 있다. 특히 혈액암의 일종인 백혈병과 같이 사망 가능성이 있는 질병은 주인공이나 스토리를 종결하는 기능을 하게 되지만, 드라마에서 정신병이 나타나는 경우는 병의 특성이 스토리가 전개되는 과정에 지속적으로 영향을 미치는 기능을 하게 된다.

2. 여자주인공의 죽음에서 남자주인공의 사랑으로의 변화

질병의 유형(보편성, 발병 부위, 생존 가능성) 분석 결과를 성별을 중심으로 정리한 결과는 [표 4]의 내용과 같다. 드라마에 나타나는 질병의 유형을 분석한 결과와 마찬가지로 성별에 따른 질병 발현 양상의 변화는 여성에게 사망 가능성이 높은 육체적 일반 질병이 나타나던 것으로부터 남성에게 사망 가능성이 낮은 희귀한 정신적 질병이 나타나는 것으로 종합할 수 있다. 2000년~2004년에는 여자주인공에게 더 많았던 발병 빈도가 2010~2014년에는 남자주인공이 질병에 걸리는 빈도가 더 높게 나타나고 있다.

표 4. 성별에 따른 질병의 변화 양상

구분		2000~2004		2005~2009		2010~2014	
		남	여	남	여	남	여
보편성	일반병	1	6	4	4	2	3
	희귀병	1	1	0	0	7	2
발병 부위	육체적	2	6	3	3	2	3
	정신적	0	1	1	1	7	2
생존 가능성	사망	0	4	1	1	1	1
	생존	2	3	3	3	8	4

8) 연속극에는 일일연속극과 주말연속극을 포함시켰으며, 특별기획드라마는 미니시리즈로 분류하였다.

9) 2010년~2014년도 기간에 질병을 소재로 활용한 드라마는 13편이었지만, 한편의 드라마에서 2개의 질병이 등장하였기 때문에 질병의 유형을 분석하는 자료에서는 14편으로 집계하였다.

2000년부터 2004년 사이에는 여성에게 육체적으로 사망 가능한 질병이 많이 발생한 것에 비해, 2010~2014년에는 남성의 정신적 질병이 많이 나타나고 있다. 앞에서도 지적하였지만, 남자주인공들은 다중인격, 반사회적 인격 장애와 소시오패스, 폐소공포증, 피해망상증 등의 질병을 가지고 있으며, 이러한 질병은 죽음으로 유도하면서 스토리 전개를 뒤집는 것이 아니라 인물의 캐릭터를 입체적으로 묘사하는 도구로 활용되는 경향이 있었다. 이 기간에 여성에게 발병한 정신적 질환의 경우는 귀신을 보는 초능력이나 거짓말을 하면 딸꾹질을 하는 피노키오 증후군이 적용되면서 스토리 진행에 새로운 활력소로 활용되었다는 점에 주목할 필요가 있다. 백혈병과 암을 대표로 하는 육체적 질병에 걸린 여성이 사망함으로써 스토리 전개가 마무리 되는 경향과는 명확한 차이점을 파악할 수 있는 결과라 할 수 있다.

표 5. 드라마에 질병이 발현되는 시기의 변화

구분			질병이 나타나는 시점		계
			초반	후반	
2000년~2004년	사망	남	0	0	9편
		여	0	4	
	생존	남	0	2	
		여	1	2	
2005년~2009년	사망	남	0	1	8편
		여	0	1	
	생존	남	2	1	
		여	2	1	
2010년~2014년	사망	남	1	0	13편
		여	1	0	
	생존	남	6	2	
		여	2	2	

성별의 차이에 따른 질병 유형의 결과를 토대로 드라마에서 질병이 발현되는 시점을 기준으로 분류한 [표 5]의 결과를 참고하면, 여성 발병과 남성 발병이 스토리 전개에 미친 영향을 직접적으로 파악할 수 있다. 2000년~2004년에 질병을 소재로 삼은 9편의 드라마 중에서 드라마의 후반부에 발병한 드라마는 8편(88.9%)으로 나타났다. 하지만 2010년~2014년 사이에는 드라마에 나타난 질병 14개 중에서 10개(71.4%)가 드라마 초반에 발현되었다. 2000년~2004년 사이에 여성에게 나타난 질병 4가지의 경우, 모두 드라마 후반에 발현하여 발병한 여자주인공을 죽음에 이르게 한 반면, 2010년~2014년에 남자에게 발병한 질병 중에서 6개는 모두 정신적인 질병의 유형을 나타낸 동시에 드라마 초반부에 발현하여 드라마의 전개 부분부터 스토리를 이끌어가는 핵심 도구로 활용되었다.

2000년~2004년 사이에 여성에게 많이 적용된 백혈병이나 기억상실증과 같은 경우는 스토리의 맥락을 끊는 효과가 있다. 백혈병의 경우 인물이 사망에 이르게 되므로 전개가 이어지지 않고, 기억상실의 경우 인물이 이어져온 사건과 갈등을 상기하지 못하게 되므로 전개 양상이 달라진다. 일반적으로 드라마 스토리는 클라이맥스까지 감정을 상승시키는 것이 일반적이다. 그러나 주요인물을 사망에 이르게 하는 질병은 갈등의 맥락이 점차 고조되는 것이 아니라 역전되거나 단절된다. 죽음으로 인한 이러한 단절적인 질병은 주로 여성에게 발병하였으며, 스토리의 비극성을 강조하는 기능을 하였다.

하지만 2010년~2014년 드라마에 발현된 남성의 정신적 질병의 경우는 남자주인공의 발병을 여성이 치료해주는 전개방식으로 활용되었다. 이는 남성의 정신적 질병의 발현이 남녀주인공의 사랑을 완성시키는 데 장애물로 활용됨을 의미한다. 사망의 가능성이 낮은 정신적 질병을 소재로 선택하고, 정신적 질병이 발현한 남성이 처한 상황에서의 행동이나 대처 방식에 따른 스토리 전개에 대해 궁금증과 긴장감을 유발하는 도구로 활용하면서 이에 측은지심을 느끼는 여성과의 상호작용이 주요한 플롯을 구성하게 된다. 그러나 정신적 질병을 가진 주인공의 캐릭터를 구축하는 과정에서 질병에 내재한 고통스러운 부분을 직접적으로 묘사하기보다는 모든 면에서 우월성을 지닌 남자주인공의 작은 장애물로 묘사되는 경향이 있다.

3. 데우스엑스마키나에서 장르 핍진성 강화로의 변화

연구문제1과 2를 분석한 결과는 사망 가능성이 높은 육체적 질병이 드라마 후반부에 여성에게 발병하는 추세로부터 사망 가능성이 낮은 정신적 질병이 드라마 시작 초반에 남성에게 발병하는 양상으로 변화한 것으로 종합할 수 있다. 특히 여성에게 발병하는 경우는 사망으로 이어지며 스토리가 종결되는 국면으로 전환되는

반면, 남성의 발병은 캐릭터를 구축하는 도구인 동시에 스토리 전개에서 반전, 발견, 전환점을 지속적으로 만들어내며 시청자들에게 궁금증과 긴장감을 유발하는 플롯의 다양성을 구축하는 도구로 활용되고 있다. 결론적으로 드라마에서 질병을 활용하는 방식의 변화는 데우스엑스마키나로부터 장르적 핍진성을 강화하는 방향으로 발전하고 있다. 특히 질병의 특성이 캐릭터를 구축하는 도구로 활용되면서 드라마의 현실감을 제고함으로써 시청자들로 하여금 동일시나 감정이입을 용이하게 하는 한편 서스펜스의 요소로 작용하고 있다.

2000년~2004년에 나타난 여성 질병 중에 사망에 이르는 백혈병은 5건 모두 데우스엑스마키나로 활용되었다. 전개의 주요 요소인 사랑이야기는 대부분 사회적으로 금기시되는 관계로 그려지며 개별적으로 진행되고 질병은 초반에 복선이 제시되지 않을뿐더러 늘 후반에 등장하였다. 금기된 사랑이나 신분 격차로 인하여 부모가 반대하는 사랑의 비극성을 강조하기 위해 질병으로 여자주인공이 사망하거나, 죽음을 초월하는 사랑으로 부모의 반대라는 장애요소를 타개하는 도구로 사용되었다. 즉 갈등의 전개에 영향을 미치는 것이 아니라 갈등의 해결 방법으로 제시된 것이다. 남성에게 발병한 기억상실증은 사망에까지 이르는 질병이 아니기 때문에 극의 중후반에 제시되어 2~3회를 충당하는 에피소드의 소재로 사용되었으며, 절정부분에서 장애요소로 등장하였다. 그러나 백혈병과 같은 활용방법은 2005년 이후 드라마에서는 자취를 감추었다.

이 시기 가장 대표적인 드라마인 <가을동화>는 남매간의 사랑을 다루었는데, 근친상간과 같이 금기시된 사랑을 막기 위하여 여자주인공(송혜교)이 백혈병으로 사망하는 결말로 시청자들의 사랑을 받았다. <아름다운 날들>에서는 자신의 부모가 죄를 저지른 자의 딸(최지우)을 사랑하는 남자(이병헌)는 자신의 부모가 저지른 일의 죄책감 때문에 여자주인공을 포기하려 한다. 그러나 여자주인공이 백혈병에 걸려 살아갈 날이 많이 남지 않게 되자, 남자는 여자주인공과의 사랑을 선택하게 된다. <유리구두>는 자매가 한 남자를 사랑하는 스토리로 구성된다. 백혈병은 이야기 전개를 비트는 방식으로 사용되는데, 원래 기획안은 어렸을 때 고아처럼 성장한 여자주인공(김현주)이 직업 분야에서 성공하는 전문인으로 그려질 예정이었으나, 백혈병을 통해 여자가 혼자 이겨낼 수 없는 상황까지 묘사하게 되면서, 여자주인공을 성공한 직업인으로 묘사하는 것에는 실패하였다. <천국의 계단>에서는 재혼으로 인해 남매관계가 된 남녀(권상우, 최지우)의 사랑을 아름답게 미화하기 위해서 결말에 여성이 질병으로 죽는 것으로 마무리 하였다.

2005년~2009년 기간 중에 질병을 소재로 활용한 드라마 총 8편중에서 5편이 2005년에 집중되어 있고, 이후 질병 소재의 드라마들이 줄어드는 추세는 역력하다. 2000년~2004년까지의 드라마들이 질병을 복잡한 가족관계와 근친상간의 갈등을 해소하는 도구로 활용하였다면, 2005년~2009년까지의 드라마들은 간통과 같이 법적으로 금지된 행위로 인한 갈등을 해소하는 방편으로 주인공의 질병을 활용하였다. 특히 여성에 집중되던 발병이 남성에게도 다수 나타나게 되면서 질병이 사망으로 직결되는 분위기도 변화하는 추세에 있음을 알 수 있다. 2005년에 방영된 <장밋빛 인생>은 스토리 후반에 여자주인공에게 암이 발병하면서 남편이 여자주인공의 죽음으로 반성하는 데우스엑스마키나적인 결말을 만들어낸다. 하지만 그 이후의 드라마에서는 그러한 경향은 사라졌다. <굳세어라 금순아>에서 나온 신장 기능 이상은 갈등의 주소재가 아니다. <하늘이시여>에서는 드라마의 후반에 출생의 비밀을 알게 된 출연자가 유산, 실어증에 걸린다. <너는 내 운명>에서 여자주인공이 드라마 초반에 각막이식을 받고 기증자의 집에 입양되는 설정이나 갈등의 소재로 활용되지는 않았다.

질병이 드라마 스토리에 어떤 영향을 미치는가를 분석하기 위해 이 시기 가장 대표적인 질병 소재 드라마인 <장밋빛 인생>, <조강지처 클럽>의 플롯을 살펴보는 것은 의미가 있다. <장밋빛 인생>은 첫눈에 반한 맹순이(최진실)에게 청혼을 하여 결혼한 반성문(손현주)이 이혼녀 오미자(조은숙)와 간통을 하게 되면서 가정에 갈등이 발생하게 된다. 이러한 갈등 와중에 맹순이는 청천벽력과도 같이 위암 선고를 받게 된다. 오미자의 여우같은 교태에 빠져 있던 반성문은 맹순이 쓴 편지를 읽고 그녀에게 내려진 시한부 선고 사실을 알게 되고, 병원에 달려가 오열한다. 이후 반성문은 두 집 살

림을 접고 자신의 진정한 사랑이었던 맹순을 열렬히 보살피지만 수술 이후에도 맹순의 병에는 차도가 없다. 결국 마지막으로 떠난 여행에서 죽어가는 맹순을 태우고 폭우 속을 달리던 차가 논에 빠지면서 차를 빼내려 몸부림치는 반성문을 보며 맹순은 허무하게 죽음을 맞이하게 된다.

<조강지처 클럽>에서 생선도매상을 하는 복수(김혜선)와 화신(오현경)은 시누이 관계이다. 화신의 남편인 원수(안내상)가 출장에서 돌아오는 길 공항에 마중을 가려는 화신을 복수는 막아선다. 왜냐하면 원수는 이미 내연녀인 모지란(김희정)과 밀월여행을 떠났기 때문이다. 복수의 남편 기적(오대규) 또한 자신의 조강지처에게 실증을 느끼고 간통을 일삼는다. 불륜이라는 금지된 사랑으로 집안을 콩가루로 만드는 남자들과는 다른 길억(손현주)이라는 인물이 있다. 그는 위암 수술을 받은 뒤 사업이 어려워지자 자신의 아내 정나미(변정민)와 아들 인표를 귀국시킨다. 그러나 철없는 아내 나미는 강남이 아니면 살 수 없다고, 아들은 다시 미국에 보내달라고 제각기 다른 이야기로 아픈 길억을 괴롭힌다. 이 후 남편만을 바라보는 조강지처였던 화신과 복수는 자신들의 남편을 향해 복수의 칼날을 갈게 되고, 이 과정에서 화신은 구세주(이상원)라는 새로운 남자를, 복수는 길억을 만나게 된다. 아내의 복수에 의해 단죄를 받은 원수는 화신에게 용서를 구하고 지고지순한 순정녀 지란과 재혼을 하게 되고, 기적 또한 처참한 몰골로 전전긍긍하다 자신만을 바라보던 아내 복수를 길억에게 내어준다. 그러나 길억의 위암은 완치되지 않은 채로 죽음을 향해가고 있었고, 더 없이 행복한 결혼생활에 아이까지 임신했던 복수와 길억 부부의 이야기는 시한부 인생인 길억의 자살로 마무리된다.

사회의 안정적 정서를 해치는 불륜 소재가 드라마에 등장하는 경우, 사고나 질병에 의한 죽음 혹은 비극을 떠안는 희생자가 당연한 요소로 동반되며 이 희생자는 불륜을 저지르고 죄를 받아 마땅한 남자주인공이 아닌 무고한 여자주인공 혹은 다른 주연들 중 하나인 경우가 많다. 남자주인공이 아닌 이들의 죽음이 시청자로 하여금 불륜으로 가정파괴 현상에 먹먹함을 더하는 것이다. 이 시기의 드라마에서도 육체적 질병은 극 후반에 주인공의 운명으로 발현된다. 이는 아무런 인과관계도 없이 갑자기 나타나 갈등을 해소하는 전환점으로 작용하기 때문에 사실상 극복이 힘든 것이 특징이다. 즉 죽음과 비극은 플롯을 이끄는 중요한 소재로 등장해서 나오는 것이 아니라 그저 복잡하고 어지러운 인물간의 관계와 부조리를 청산하기 위한 데우스엑스마키나 장치로 등장한다. 이는 갈등을 해결함과 동시에 사랑이라는 메인 플롯을 방해하며 이야기를 비극으로 이끄는 긍정적인 장치이다.

2010년~2014년 사이의 드라마에 나타난 질병의 가장 큰 특징은 남자주인공에게 정신적 질병이 드라마 초반부에 발병하는 현상이다. <대물>에서 남자주인공의 뇌출혈, <천만번 사랑해>에서 여자주인공의 위암, <빛과 그림자>에서 여자주인공의 하반신마비, <가족끼리 왜이래>에서 위암, <마마>에서 여자주인공의 암 등이 발병하기는 했지만 앞의 시기들에서와 같이 사망으로 직결되지는 않는다는 차이점이 있다. 남자주인공에게 발병하는 정신질환은 온전히 주인공의 캐릭터를 구성하는 요소로 내면화되어 극 초반부터 등장하며 플롯 전개에 영향을 미치며 스토리를 이끌어간다. <킬미 힐미>의 다중인격, <별에서 온 그대>에서는 반사회적 인격장애인 소시오패스, <시크릿 가든>의 폐소공포증, <괜찮아 사랑이야>의 정신분열증 등이 대표적인 사례들이다.

<시크릿 가든>의 국내 유명기업 CEO인 남자주인공(현빈)은 어릴 적 화재 경험의 트라우마로 폐소공포증을 앓고 있어 엘리베이터를 타지 못한다. 때문에 남에게 쉽게 맘을 열지 않을뿐더러 성격도 까칠하다. 남자주인공의 이러한 배경과는 달리 여자주인공 길라임(하지원)은 불우한 환경에서도 절대 주눅 들지 않고 자신의 인생을 살아가는 스턴트우먼이다. 남자주인공이 폐소공포증을 가지고 있다는 사실은 극 초반부터 발현되고, 이를 약점으로 활용하여 반대세력들이 회사를 장악하려는 음모가 전개되면서 서스펜스와 갈등을 증폭시킨다. <보스를 지켜라>의 남자주인공(지성)은 공황장애를 앓고 있는 DN그룹 경영자이다. 룸살롱에서 다투면서 우연히 만나게 된 여자주인공 노은설(최강희)이 DN그룹 제2인자(김재중)의 비서로 들어가면서 남자주

인공과 여자주인공은 애증관계로 발전하게 된다. 여기서 공황장애는 경영권 승계 과정에서 장애물로 활용되고, 남자주인공은 경영권을 빼앗기지 않기 위해 공황장애를 극복하려 고군분투한다. 이를 여자주인공이 도와주며 위기를 극복해가는 서스펜스 과정이 주요한 갈등 플롯을 구성한다.

<괜찮아 사랑이야>에서는 종합병원 정신과 팔로우인 여자주인공 지해수(공효진), 그리고 추리소설 작가이자 교도소에 수감된 형을 둔 남자주인공 장재열(조인성)이 어느 날 동료 의사의 대타로 방송을 하게 되면서 첫 대면하게 된다. 한편 남자주인공은 출소한 형에게 상해를 입은 이후로 강우(디오)라는 고등학생을 보게 된다. 이는 재열의 과거사를 품은 상상의 인물로 그의 정신병을 나타낸다. 드라마는 초반에 강우가 정신분열에 의한 인물임을 시청자에게 알려주지만, 극중 인물들에게는 사건이 전개되는 과정에서 그의 존재를 하나씩 밝히며 위기감을 고조시킨다. 즉 질병이 긴장감과 서스펜스를 극대화하는 도구로 기능하게 된다. 형이 수감된 이유는 의붓아버지를 살해했다는 죄목인데, 의붓아버지의 사망은 우연한 사고이자 재열에게 원인이 있었다. 구타당하는 재열을 본 형은 칼을 들고 의붓아버지에게 접근하는데 때마침 의붓아버지를 밀친 재열에 의해 의붓아버지가 사망한다. 하지만 재열과 형이 병원으로 간 후 엄마는 불을 피워 의붓아버지를 완전히 살해한다. 극의 초반에는 형이 살인자로, 극의 중반에는 재열이 살인자로, 극의 후반에는 엄마가 살인자로 변해가는 단서만 제공된다. 결말 부분에서는 재열의 주변사람들이 점차 강우가 실존인물이 아님을 알게 되고 재열의 정신병을 인식하게 된다. 정신병원에 입원한 재열을 여자주인공은 사랑으로 지극정성 보살피고, 형은 엄마와 동생을 이해하며 스스로 분노를 가라앉히게 된다. 재열은 퇴원 후 과거 살았던 고향으로 내려가 자신을 괴롭혔던 트라우마와 과거사의 직면에 마주하게 되고 그것을 인정하면서 정신병을 극복하게 된다. 이후 재열과 해수는 결혼을 하고 행복한 결말로 스토리는 종결된다.

위 사례들의 내용을 검토한 결과, 과거에 사람으로부터 받은 상처를 사람에 의한 사랑으로 치유하는 플롯과 정신적 질병으로 인한 갈등 전개 양상이 서스펜스를 창출하는 극복의 장치로 활용된다는 주장이 타당성을 갖는다. 정신적 질병은 대부분이 어릴 적 트라우마로 인해 생겨나며 이는 육체적 질병과는 다르게 확실한 인과관계를 형성하며 플롯의 신뢰성을 확보한다. 이렇게 정신병으로 인해 마음이 건강하지 못한 주인공의 상대배역은 항상 그 반대인 특징이 존재한다. 상대주인공은 자신의 배경에도 연연하지 않는 강인한 내면을 지녔으며 이를 기저로 병을 앓는 주인공을 치유하는 조력자의 능력도 지녔다. 이 두 인물을 중심으로 과거, 사람으로부터 받은 상처를 치유해나가는 플롯이 극의 전반을 차지하며 자연스럽게 정신적 질병은 육체적 질병과 같은 좌절, 비극, 죽음이 아닌 극복의 계기로 작용한다. 이렇게 활용되는 질병은 드라마에서 확실한 인과관계를 장치하고, 질병의 속성들을 자세하게 묘사함으로써 감정이입, 동일시나 서스펜스를 강화하는 기능을 수행한다. 이 시기 드라마들은 질병을 활용하여 범죄, 스릴러, 미스터리, 판타지 등의 장르적 특성과 스토리의 핍진성을 강화하는 데 성과를 거두고 있다.

V. 결 론

질병은 TV 드라마 스토리를 구성하는 중요한 소재이다. 질병을 극복하는 인간의 모습을 직접적으로 그리는 드라마도 있지만, 질병으로 인해 인간관계가 변화되거나 결정적 순간이 만들어지거나 주인공의 장애요인으로 기능하면서 갈등의 극적인 묘사를 용이하게 하는 대표적인 수단이 바로 질병이다. 2000년대 초반에 질병은 드라마 스토리 전개에서 갈등을 해결하는 데우스엑스마키나로 활용되는 경향이 있었다. 여자주인공에게 주로 육체적 질병이 발병하여 결국 죽음에 이르게 만드는 이 시기 드라마들은 근친상간이나 신분의 격차 등으로 이루어지기 힘든, 그러나 열정적인 사랑의 결말을 만들어내는 도구로 질병을 활용하였다. 그러나 최근의 드라마들은 남자주인공에게 정신적 질병을 극 초반에 발현하도록 하면서 질병으로 인해 사랑이 이루어지고 스토리에 인과관계가 정립되고, 이로 인해 시청자들로 하여금 감정이입이나 동일시, 서스펜스 등을 용이하게

느끼도록 하면서 스토리의 신뢰성을 높이고 장르 핍진성을 제고하는 방향으로 질병을 활용하고 있다.

이러한 현상은 본 연구의 분석 대상에서 제외한 2015년, 2016년에 방영된 드라마들에서도 동일하게 나타나고 있다. 2015년도에 방영된 <펀치>에서는 남자주인공이 유전학적 뇌종양을, <하이드 지킬, 나>와 <킬미 힐미>에서는 남자주인공이 다중인격을, <냄새를 보는 소녀>에서는 남녀주인공이 트라우마로 인한 통각상실증과 초능력을, <오렌지 마멀레이드>에서는 남녀주인공 모두가 트라우마와 뱀파이어로, <블러드>에서 남자주인공은 VTB-01 바이러스 감염자로, <전설의 마녀>에서는 남자주인공이 해리성 기억상실증으로 묘사되고 있다. 이러한 드라마들은 모두 정치 스릴러나 판타지, 범죄 스릴러 등의 장르적인 특성을 강하게 표현한 드라마들이다. 따라서 드라마에서 활용되고 있는 질병은 데우스엑스마키나로부터 벗어나 질병이 지니는 특성을 소재로 적극적으로 활용함으로써 주인공의 감정유발의 인과관계와 행동의 당위성을 만들어내며 캐릭터의 신뢰성을 높임으로써 드라마의 장르적인 핍진성을 제고하는 소재로 활용되고 있음을 알 수 있다. 특히 최근 드라마에 발현되는 질병은 완벽해 보이는 주인공의 약점으로 작용하면서 이를 악용하고자 하는 무리들이 이용할 수 있는 결정적인 장애물로 활용되고 있다. 따라서 질병 자체가 드라마에서 갈등을 증폭시키며 시청자들에게 서스펜스를 느끼게 하는 데 효율적인 도구가 되고 있다.

질병이 드라마의 장르 핍진성을 제고한다는 주장은 다음 몇 가지 이유에서 더욱 그러하다. 먼저 최근의 질병은 드라마의 첫 회부터 시청자들에게 알려지는 경우가 많다. 정신적 질병의 경우는 대부분 주인공에게 왜 발병하게 되었는지에 대한 설정된 인과관계가 시청자들에게 설명된다. 언제 어떤 이유에서 발현되었는지 알 수 없는 육체적인 질병과는 대조된다. 백혈병처럼 걸리게 되면 죽는다는 것을 직감하지 못하는 정신적 질병의 경우, 병이 지니는 특성이 주인공의 장애물이 되고, 스토리 전개의 소재가 되고, 위기를 만드는 도구가 된다. 따라서 질병 자체가 스토리 전체의 타당성을 만드는 장치로 작용하게 되기 때문에 질병 설정 자체가 스토리의 신뢰도에 긍정적인 영향을 미치게 된다.

또한 육체적 질병이 두드러진 드라마에서 질병과 관련된 서사를 제시하는 장소가 한정적이었다면, 정신적 질병이 두드러진 드라마에서는 해당 질병과 관련된 상황을 구현하는 장소가 보다 구체적이고 다양하며, 분명한 이유가 있다. 육체적 질병은 주로 길, 회사, 병원, 바다와 같은 서정적인 자연 등에서 발병하여 응급실로 실려 가는 것에 반해, 폐소공포증은 엘리베이터 안, 비행기 조정석 안, 비행기 퍼스트클래스 좌석 등으로 아주 구체화되면서 질병의 특성과 연결된다. 작가들은 색다른 장소를 이용해 질병과 관련된 에피소드를 좀 더 참신하게 만들려고 고민하면서 공간과 시간, 상황을 설정하기 때문에 인과관계가 잘 짜여 진 플롯의 드라마를 보면서 공감할 가능성이 높아진다. 마지막으로 정신적 질병을 소재로 한 드라마들이 질병의 유무와 상관없이 다양하고 밝은 분위기가 연출 가능하기 때문에 육체적 질병에서처럼 정해진 스토리 전개에서 자유로울 수 있다는 사실도 시청자들이 최근의 질병 소재 드라마들을 부담 없이 시청하면서 공감하는 이유로 작용하고 있다.

우리 드라마산업은 육체적 질병을 소재로 하여 멜로 스토리의 극적 구성을 극대화하는 특성에서 정신적 질병을 소재로 하여 장르적인 특성을 극대화하는 특성으로 변화하고 있다. 근친상간이나 불륜 등의 소재로부터 다중인격, 연쇄살인, 의학, 판타지, 범죄·수사물과 같은 스릴러나 미스터리 등의 다양한 장르로 발전하고 있다. 육체적인 질병을 극 후반에 데우스엑스마키나로 활용하는 특성으로부터 정신적 질병을 극 초반에 발현시켜 장르 핍진성을 제고하는 도구로 활용하는 특징으로 변화한다는 사실이 지니는 함의가 바로 그것이다. 장르 드라마는 내용이나 소비자 구성에서 모두 전문성을 필요로 한다. 예전에 로맨틱코미디 전문작가나 막장드라마 작가가 있었던 것처럼 스릴러 장르 전문작가, 범죄·수사물 전문작가, 판타지 전문작가 등이 공급되어야 한다. 연출자나 연기자도 마찬가지고, 드라마제작사도 전문화가 필요하다. 다양한 장르를 모두 제작하는 제작사들보다는 특정 분야에 특화된 전문성을 가지고 성공의 경험을 축적한 제작사들이 시청자들로부터 신뢰를 얻고 지지를 얻게 된다.

장르 드라마는 멜로드라마에 비해 많은 제작비를 필요로 한다. 따라서 우리나라 같이 내수시장이 협소한 경우에는 장르드라마 활성화에 어려움이 있어, 활발한 투자 환경이 조성되어야만 한다. 미국 드라마 시청 경험을 통해 장르 드라마에 이미 익숙해진 우리 시청자들과 같이, 우리가 제작하는 장르 드라마는 그동안의 한류 드라마가 걸어온 것처럼 연기자 위주의 멜로 드라마 장르로부터 탈피하여 다양한 양질의 드라마를 해외에 유통할 수 있는 여건을 만들 수 있을 것이라 생각한다. 그렇다면 이러한 양질의 장르 드라마 생산에 필요한 자본을 누구나 투자할 수 있고, 누구나 광고할 수 있고, 자유롭게 수익을 추구할 수 있는 제작 환경을 조성하려는 정책적 노력이 필요하다. 물론 해외 자본으로부터 우리 시장을 보호해나가는 정책적 고민도 필요한 시점이라 판단된다.

본 연구는 2000년부터 2014년까지를 5년 단위의 세 시기로 구분하여 질병이 드라마 스토리에 미친 영향을 분석하였다. 30개의 드라마를 분석대상으로 삼아 드라마에 발현된 질병의 유형, 발현되는 시기, 발현되는 성별 차이 등을 양적으로 분석하였으며, 시기의 변화에 따라 통시적으로 분석하였다. 하지만 분석 대상 드라마에 대한 내용분석을 충분하게 하지 못했다는 한계를 지닌다. 간략한 플롯에 대해 조사함으로써 질병으로 인해 주인공과 스토리가 어떻게 변화하였는지에 대해서는 대표적인 드라마들을 분석하였지만, 본격적인 내용분석을 통해 연구결과를 보충하지는 못하였다. 향후 본 연구의 결과를 토대로 충분한 사례연구의 결과들이 도출될 필요성이 있다고 판단된다.

참 고 문 헌

[1] J. Fiske and J. Hartley, *Reading Television: 25th Anniversary Edition*, Routledge, 이익성, 이은호 역, *TV읽기*, 현대미학사, 1994.

[2] S. Thornham and T. Purvis, *Television Drama: Theories and Identities*, NY: NYU Press, 김소은, 황정녀 역, *텔레비전 드라마*, 동문선, 2008.

[3] 김승현, 한진만, *한국 사회와 텔레비전 드라마*, 서울: 한울아카데미, 2001.

[4] 최양수, *문화로서의 드라마, 산업으로서의 드라마*, 한국 프로듀서연합회 창립 12주년 기념 토론회 발제문, 1999.

[5] 이하나, *멜로드라마에서 주인공 질병의 변화에 따른 서사의 변화 분석*, 서강대학교 언론대학원, 석사학위논문, 2015.

[6] 김명혜, "텔레비전 드라마 속의 로맨스: 변화와 관성 사이의 페미니스트 정치," 언론학연구, 제3집, pp.69-98, 1999.

[7] R. Altman, "Cinema and Genre," in G. Nowell-Smith (ed.), *The Oxford History of World Cinema,* Oxford: Oxford University Press, pp.276-285, 1996.

[8] C. Gledhill, "Rethinking Genre," in C. Gledhill and L. Williams (eds.), *Reinventing Film Studies,* London: Arnold, pp.221-243, 2005.

[9] Barry Langford, *Film Genre: Hollywood and Beyond*, UK:Edinburgh University Press, 방혜진 역, *영화장르*, 한나래, 2014.

[10] Raphaelle Moine, *Les genres du cinema*, Armand Colin, Paris, 유민희 역, *영화 장르*, 동문선, 2009.

[11] G. King, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster,* London: I. B. Tauris, 2000.

[12] S. Neale, *Genre and Hollywood*, London: Routledge, 2000.

[13] 우동균 기자, "<사임당> 굴욕, <내일 그대와> 부진, 시청자도 지친다," 오마이뉴스, 2017.2.12.

[14] R. Altman, "A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre," in B. K. Grant (ed.), *Film Genre,* Austin, TX: University of Texas Press, pp.26-40, 1995.

[15] 나은영, *미디어심리학*, 서울: 한나래, 2010.

[16] R. L. Katz, *Empathy: Its Nature and Uses,* Glencoe, IL: The Free Press, 1963.

[17] M. H. Davis, J. G. Hull, R. D. Young, and G. G. Warren, “Emotional reaction,” Journal of Personality and Social Psychology, Vol.52, pp.126-133, 1987.

[18] H. Borke, “Interpersonal perception of young children: Egocentrism or empathy?,” Developmental Psychology, Vol.5, pp.263-269, 1971.

[19] J. Cohen, “Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters,” Mass Communication & Society, Vol.4, No.3, pp.245-264, 2001.

[20] S. M. Livingston, “Interpreting a television narrative: How different viewers see a story,” Journal of Communication, Vol.40, pp.72-85, 1990.

[21] D. Zillmann, “The logic of suspense and mystery,” in J. Bryant & D. Zillmann (eds.), *Responding to the Screen: Reception and Reaction Process*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp.281-303, 1991.

[22] S. Smiley, *Playwriting: The Structure of Action,* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1971.

[23] 서반석, *정신병의 실체와 영화에 나타난 정신병의 발현이 주인공의 극적행동에 미치는 영향에 대한 고찰*, 청주대학교대학원, 석사학위논문, 2006.

[24] A. Epstein, *Crafty Screenwriting,* 윤철희 역, *성공의 시나리오 법칙*, Screen M&B, 2005.

[25] R. B. Tobias, *20 Master Plots*, CIN: Pul-Bit Publishing Co., 김석만 역, *인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯*, 풀빛, 1997.

저 자 소 개

노 동 렬(Dong-Ryul Roh) 정회원

- 1986년 2월 : 서강대학교 신문방송학과(문학사)
- 1988년 2월 : 서강대학교 신문방송학과(문학석사)
- 2014년 8월 : 서강대학교 신문방송학과(문학박사)
- 2006년 9월 ~ 현재 : 성신여자대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수

<관심분야> : 방송산업, 방송콘텐츠