

대중문화 콘텐츠 속 초자연적 존재 판타지의 정치적 의미: 〈오 나의 귀신님〉과 〈싸우자 귀신아〉 사례를 중심으로

A Political Analysis of Fantasies of Supernatural Beings in Television Drama

박진규

서울여자대학교 언론영상학부

Jin Kyu Park(jinpark@swu.ac.kr)

요약

이 연구는 대중문화 콘텐츠가 초자연적 존재를 다루는 방식의 특징을 살피고, 한국의 신자유주의적 맥락에서 그러한 재현방식이 갖는 정치적 함의를 탐색하기 위해 텔레비전 드라마 〈오 나의 귀신님〉과 〈싸우자 귀신아〉를 사례분석 하였다. 두 텍스트를 분석한 결과, 첫째, 두 드라마의 내러티브에서 모두 일상성과 초자연성 사이에 명확한 경계를 설정하는 것으로 나타났다. 둘째, 초자연성은 텍스트가 제기하는 갈등요소의 경계를 확장함으로써, 사회적 현실의 난제에 대한 문제제기를 하는 데 효과적으로 사용되고 있다. 셋째, 갈등구조가 해소되는 과정에도 초자연성이 중요한 역할을 함으로써, 결국 내러티브를 리얼리티가 아닌 판타지에 경도되게 만든다. 이 결과에 따르면 대중문화 텍스트의 초자연적 존재 사용이 사회적 모순을 드러내고, 신자유주의적 담론질서에 대한 저항적 성격을 지닌다는 선행 연구의 주장은 조정될 필요가 있다. 특히 대중성이 강요되는 콘텐츠 장르의 특성은 텍스트의 저항적 잠재력을 크게 약화시킨다. 이런 결과는 초월적 존재를 다루는 대중문화 콘텐츠의 정치적 의미를 해석함에 있어 그 이중적, 양가적 효과에 주목해야 한다는 점을 말해준다.

■ 중심어 : | 대중문화 콘텐츠 | 초자연적 존재 | 초자연성 | 미디어의 역할 | 신자유주의 |

Abstract

This study, by analyzing two recent television dramas, attempts to identify the ways how popular cultural texts deal with supernatural beings and to discuss political meanings of the ways in the context of neoliberal Korea. The results are: (1) The narratives make a clear line between the supernatural and the ordinary. (2) The supernatural is effectively used in the narratives to extend the boundary of conflict structure towards structural social problems that the society is now facing. (3) When the text resolving the conflicts, the supernatural is also critical, which makes the whole narrative in line with fantasy rather than reality. These results suggest that the conclusion of the previous studies, arguing the use of the supernatural by popular cultural texts tends to function as a form of resistance against neoliberal discourse structure, needs to be negotiated. It is also reaffirmed that we need to explain political meanings of popular cultural texts dealing with supernatural beings, with its double-sided and ambivalent effects.

■ keyword : | Popular Cultural Contents | Supernatural Beings | Supernaturalism | Media's Role | Neoliberalism |

* 이 논문은 2017학년도 서울여자대학교 교내 학술연구비의 지원을 받았음

접수일자 : 2017년 08월 08일

심사완료일 : 2017년 10월 20일

수정일자 : 2017년 10월 11일

교신저자 : 박진규, e-mail : jinpark@swu.ac.kr

I. 서론: 콘텐츠 연구와 초자연적 존재

콘텐츠 연구에서 신(神), 귀신, 천사, 악마, 도깨비, 좀비, 악령 등 초자연적 존재(supernatural beings)를 다루는 대중문화 콘텐츠는 중요한 영역으로 부상하고 있다. 콘텐츠 장르의 다양화 및 영상표현 테크놀로지의 발전, 후기근대사회적 환경 등을 배경으로 초자연적 존재들에 대한 미디어의 재현이 점차 증가하고 있기 때문이다.

학술분야 ‘미디어와 종교(media and religion)’는 이러한 현상에 대한 탐구에 큰 도움을 준다. 1980년대에 시작된 이후 2000년대 들어 급부상하고 있는 이 분야는 그동안 독립적인 사회제도가 여겨졌던 미디어와 종교가 서로 교차하는 다양한 지점들을 탐색한다[1]. 이 지점 중 하나가 초자연적 존재에 대한 미디어의 재현방식이다.

이 분야의 연구자들은 초자연적 존재를 비롯해 미디어 콘텐츠에 종교적 상징의 등장이 찾아지는 이유를 종교지형의 변화에서 찾는다. 후기근대사회로 접어들면서, 제도종교에 주로 의존하던 대중의 종교적 의미생산의 원천이 점차 “예상치 않던 곳(unexpected places)”으로 이동하고 있다는 것이다[2]. 이제 종교영역에서는 주관성(subjectivity), 자율성(autonomy), 성찰성(reflexivity)을 근간으로 하는 “추구적 영성(seeking spirituality)”의 시대로 전이되는데[3], 이 과정에서 대중문화는 대중의 종교적 의미생산을 위해 매우 중요한 자원으로써 기능한다[4].

그런데 이렇게 미디어와 종교의 교차점을 분석하는 연구자들의 관심사 중 하나는 미디어 텍스트와 종교가 만나는 경우 사회변동(social change)에 기여할 가능성이 있는지를 탐색하는 것에 있다[5]. 비판적 미디어학 전통에서 미디어는 사회변동보다는 현상유지(status quo)에 기여하는 사회제도로 규정된다[6]. 특히 신자유주의가 강화되는 환경 속에서 미디어는 사회구조의 모순을 은폐하고 개인의 책임과 자기계발을 절대화하는 등 사회변화를 제한하는 역할을 하는 것으로 규정된다[7]. 연구자들은 미디어 텍스트 분석을 통해 대중문화가 얼마나 정교한 방식으로 자본주의의 지배 이데올로기와 신자유주의적 자기계발 담론을 자연화하려 하는지 고발한다.

미디어 텍스트가 종교적 상징을 다룰 때 이 정치적 역학은 어떻게 작동할 것인지를 살피는 것은 흥미로운 탐색대상이 된다. 기존연구가 많이 축적되어 있지는 않지만, ‘종교’와 ‘미디어’라는 보수적 사회제도가 서로 만나면서 제 3의 결과를 낳을 수도 있기 때문이다. 예를 들어, 대중문화 속 ‘힐링’ 담론은 신자유주의적 사회가 갖는 각종 모순과 체제에 대한 집단적 회의로부터 출발하였으며, 기존 담론체계를 교체할 대안적 담론을 제공할 뿐 아니라 새로운 가치와 질서에 대한 대중적 상상력(popular imagination)을 가능하도록 만든다는 점에서 사회변동에 기여할 수도 있다[8].

이 연구는 이러한 배경에 따라 종교적 상징을 다루는 대중문화가 사회변동과 관련하여 어떠한 정치적 의미를 지니는지 사례를 통해 탐색하려는 목적에서 출발하였다. 여기서는 특히 종교적 상징 가운데 초자연적 존재를 재현하는 대중문화 텍스트에 주목하고, 그 재현방식의 특징이 신자유주의적 한국사회에서 갖는 정치적 의미를 분석하려 한다. 이를 위해 최근 방송되었던 두 개의 텔레비전 드라마에 대한 텍스트 분석을 시도하고 그 의미를 해석하였다.

II. 선행연구 및 연구문제

미디어와 종교의 관계에 대한 관심이 일찍부터 시작된 서구의 경우, 초자연적 존재를 다루는 콘텐츠에 대한 연구가 상대적으로 많이 수행되었다. 특히 초자연성을 본격적으로 다루는 대중문화 콘텐츠는 대중의 큰 사랑과 인기를 받는 것을 넘어 하나의 종교가 되기도 한다는 점에 주목하였다. 텔레비전 시리즈 <스타트랙>에서 찾아볼 수 있는 이런 사례들은 단순한 팬덤 현상이 아닌 새로운 “문화적 종교(new cultural religion)”로 규정된다[9]. <스타트랙>에서 비롯된 제다이 종교(Jedi Religion)를 연구한 포사마이(Possamai)는 이를 포스트모더니즘 이론과 연결, “과도현실 종교(hyper-real religion)”라고 명명하였다[10]. 한편, 데이비슨(Davidson)은 이를 “픽션 종교(fiction-based religion)”라는 말로 부르며, 픽션 텍스트가 권위적 텍스트로 사용되는 종교적 활동에 주목한다. 그는 <스타워즈>와 <반지의 제왕>

으로 비롯된 유사종교 공동체를 이런 사례로 규정한다[11].

사실 이와 같은 사례들은 종교와 대중문화의 경계가 급격히 허물어진 예외적 경우라고 할 수 있는데, 보다 일반적인 차원에서 대중문화 콘텐츠에서 다루지는 초자연성, 초자연적 존재는 단순한 허구의 차원을 넘어 사회적, 문화적, 정치적 함의를 지니는 현상이다.

이 연구에서는 민속학의 전통에 따라, 초자연성을 다루는 대중문화 텍스트가 현대적 의미의 “레전드-텔러(legend-teller)”로 기능한다고 본다[12]. 즉, 초자연성을 다루는 대중문화 콘텐츠는 현대사회의 전설/설화의 역할을 담당하며, 따라서 인간의 실존과 같은 민감하고 때로는 불편할 수 있는 문제들을 제기하는 텍스트로 규정해야 한다는 것이다[13][14].

이런 유형의 대중문화 텍스트는 사회적으로 공유되는 비공식적 신념(unofficial beliefs)에 기초해 서사를 이끌어간다는 특징을 지닌다. 초자연적 존재, 초자연적 현상, 사후세계에 대한 설명, 영적 세계관 등에 관한 이런 신념들은 종종 제도종교로부터 획득한 비판 대상이 되기도 한다. 이렇게 특정 종교의 교리를 그대로 따르지 않는 대중문화 텍스트는 전통적으로 내려오는 설화, 민담, 특정 종교서사 등을 자의적으로 활용하면서도, 대중적으로 수용될만한 수준을 벗어나려 하지는 않는다. 따라서 이런 텍스트에서는 일종의 대중종교(popular religion) 성격이 드러난다.

이는 상업성, 그리고 대중성을 중요하게 취급할 수밖에 없는 대중문화 생산구조에서 그 원인을 찾을 수 있다. 콘텐츠 연구에서 이는 매우 중요한 의미를 갖는데, 초자연적 존재를 다루는 텍스트에 대한 분석을 통해 당대 그 사회가 당면한 문제의 본질과 함께, 이를 둘러싼 대중적 욕망을 읽어낼 수 있는 근거가 되기 때문이다.

이런 차원에서 서구에서는 초자연적 존재를 다루는 대중문화 콘텐츠의 의미를 설명할 때, 후기근대사회가 처한 사회적, 정치적 맥락에 대한 이해를 동원하곤 한다. 일례로, 포사마이(Possamai)는 좀비와 귀신, 영혼 등이 등장하는 대중문화 텍스트의 증가는 “고등 자아(higher self)”가 되려는 “인간 잠재성 윤리(human potential ethics)”의 대중화 현상과 관련되어 있다고 주장한다[15]. 미국과 서유럽에서는 1970년대부터 인간

잠재성 운동이 시작되었는데, 여기서 강조하는 자아의 영적 성장 및 그 잠재적 능력에 대한 신념이 대중의 호응을 얻게 되자 대중문화가 자연스럽게 이를 반영하게 되었다는 것이다.

흔히 뉴에이지 영성(new age spirituality)으로 호명되는 이런 변화는 “당신은 선하고 무엇이든 할 수 있다”는 메시지와 함께, 동양 철학과 영성, 초개인적이고 영적인 경험에 대한 강조로 발전한다. 개인의 내면적 탐색을 통해 자신의 영혼에서 신적 실재(divine Reality)와 유사한 무언가를 발견하고, 이를 통해 개인적 발전과 잠재력을 발굴할 수 있다고 믿는 이런 신념은 고등 자아를 실현하는 것을 목표로 한다[16]. 이런 맥락 속에서 슈퍼맨과 같은 히어로물 주인공에 대한 대중적 열광은 초월적인 능력을 획득하기 위한 대중의 욕망에 기초한 것으로 해석된다.

서구의 맥락을 배경으로 하는 포사마이의 설명을 한국적 상황에 무비판적으로 적용하는 건 무리가 따른다. 한국의 근대화 과정 및 현재 경험하는 후기근대성의 성격이 서구의 경험과는 큰 차이를 보이기 때문이다. 종교와 미디어 영역을 둘러싼 한국적 맥락을 깊이 있게 이해하는 가운데 한국에서 나타난 관련 사례들을 탐색하고 그 결과를 축적하는 것이 필요한 시점이다. 이를 통해 한국적 맥락이 적절히 반영된 설명을 모색해야 할 것이다. 이 연구가 그런 노력을 촉구하는 계기가 되기를 바란다.

지금까지 한국적 상황에서 초자연적 존재를 다룬 대중문화 콘텐츠에 대한 연구는 많지 않은데, 여기서는 2000년대 중후반부터 자주 등장하는 좀비 캐릭터에 주목하고 이를 신자유주의적 상황과 연결해 그 정치적 해석을 시도한 연구들을 소개하겠다.

한국 대중문화 속 좀비 캐릭터를 분석한 장하나는 인간소의 문제, 단절된 인간관계, 청년문제, 주거문제를 비롯하여 언론, 정치, 기업 등의 사회시스템 전반의 문제를 제기하는 데 좀비가 효과적으로 사용된다고 주장한다. 특히, <라이브쇼크>라는 단편 TV드라마에서 좀비는 정부의 무능을 비롯한 구조적 문제를 제기하는 데 유용한 수단이었다고 분석한다[17].

한편, 송아름은 20-30대 문화 소비자의 특징을 통해

이 현상을 설명한다. 한국의 웹툰과 영화에 재현된 좀비는 공포의 대상이었던 서구의 좀비와는 근본적으로 다른 성격을 지니며, 기존 질서에 대한 불신을 표현하고 그런 구조 속에 위치한 자신들을 스스로 드러내는 “문화세대”의 창조물로 읽어야 한다는 것이다[18].

위 연구들은 대중문화를 다루는 초자연적 존재를 설명할 때 한국적 맥락의 특수성을 적극적으로 개입시키려 한다는 점에서 긍정적이다. 그리고 이것이 한국사회의 신자유주의적 맥락에서 어떤 정치적 함의를 지니는지 분석했다는 점에서 본 연구와 맥을 같이 한다. 이들은 모두 초자연적 존재로서 좀비의 등장이가 개인적 차원의 자기계발 노력을 강요하는 신자유주의 담론에 균열을 가져올 수 있다고 주장한다.

하지만 이런 주장을 초자연적 존재를 다루는 대중문화 텍스트의 해방적 잠재력으로 일반화하기는 어렵다. 그 설명력을 제대로 검증하기 위해서는 서로 다른 대중문화 장르에 대한 사례 탐색이 더 많이 누적되어야 한다. 이를 통해 대중문화 콘텐츠의 초자연적 존재 활용이 한국의 사회적, 구조적 문제를 제기하는 데 효과적이라는 진단을 보다 입체적으로 검증할 필요가 있다. 특히 해당 미디어의 매체적 특성에 대한 보다 깊이 있는 이해와 함께, 현재 대중문화 생산구조에서 필수적인 대중성 및 상업성이 초래하는 정치적 결과에 대한 이해를 바탕으로 이런 해석을 평가하고 보다 정교화 하는 것이 필요하다.

본 연구는 이러한 문제의식을 바탕으로 다음과 같은 연구문제에 대한 답을 구하고자 한다. 한국적 맥락에서 대중성 추구가 필수적인 대중문화 콘텐츠가 초자연적 존재를 다루는 방식의 특징은 무엇인가? 이 특징은 사회변화와 관련한 미디어의 역할에 어떤 의미를 지니는가? 특히, 신자유주의적 맥락 속에서 이러한 대중문화 콘텐츠가 갖는 정치적 함의는 무엇인가?

III. 분석대상 및 분석방법

이 연구는 사례분석 대상으로 최근 방송되었던 두 개의 텔레비전 드라마를 선택하였다. tvN에서 최근 2년간 연이어 방송된 <오 나의 귀신님(이하 <오나귀>)>과

<싸우자 귀신아(이하 <싸귀>)>는 “호러 로맨스” 장르라는 최신 트렌드를 대표한다. 또한, TV드라마 <청춘시대>, <쓸쓸하고 찬란한 신, 도깨비>, 영화 <어느 날> 등 사후 존재를 다룬 대중문화 텍스트가 많아지고 있는 상황에서 “귀신!”이라는 한국형 초자연적 존재를 다룬 사례라는 점에서 흥미롭다. 이외에도 대중문화에 등장하는 초자연적 존재는 SF 판타지에 자주 등장하는 로봇과 외계인, 공포 및 재난물에 등장하는 괴물, 서구적 상상을 차용한 좀비 등이 있다. 하지만 앞서 언급했듯이 대중문화 텍스트를 현대적 의미의 전설/설화로 규정하는 이 연구에는 한국의 전통적 신화체계(mythos)와 대중종교적 세계관을 현대적으로 재해석, 대중서사화한 귀신의 사례가 더 적합하다고 판단하였다.

특히 이 드라마들이 방영된 tvN은 젊은 세대에 최적화된 콘텐츠 생산자로서 인정받고 있으며, 상업성과 대중성 실현을 위한 노력이 가장 성공적인 텔레비전 채널로 알려져 있다[19]. 이러한 특징은 상업성 및 대중성과의 관계 속에서 초자연적 존재 재현의 정치적 의미를 분석하려는 이 연구의 목적에 잘 부합한다고 하겠다.

두 드라마는 모두 16부작 미니시리즈로서 일주일에 2회 방송되었다. 종합예능 케이블 채널 tvN은 2015년 7월 “호러 로맨스”라는 새로운 장르를 표방하며 <오 나의 귀신님>을 선보였는데, 이는 기존 “남랑특집극”² 전통을 현대적으로 재해석한 것이었다. 이 드라마는 소심한 성격의 레스토랑 주방장 보조 나봉선과 그에게 빙의된 “처녀 귀신” 신순애의 이야기로 구성된다. 신순애는 3년 간 저승에 가지 못함으로써 악귀가 되는 것을 막기 위해 남자와 하룻밤을 지내야 하는데, 나봉선이 일하는 레스토랑 셰프 강선우에게 접근하기 위해 봉선에게 빙의한다. “응큼한 처녀귀신”이라는 홍보문구에서 보듯, 이런 코믹한 설정은 귀신이라는 초자연적 존재에 대한 거부감을 줄여주며, 로맨틱 코미디라는 기본 장르의 문법을 강화하는 기능을 한다. 박보영과 조성석 등 인기

1 여기서 귀신은 죽은 사람의 영혼을 가리키며, 이승에서의 한(恨)과 그에 대한 원한으로 저승에 가지 못하고 이승에 머무르는 비가시적 존재를 의미한다.

2 TV 방송사들은 여름에 소위 “남랑특집극”이라고 불리는 공포물을 제작, 방송했는데 대표적으로 KBS의 사극 <전설의 고향> 시리즈를 그 예로 들 수 있다. MBC의 <M(1994)>도 남랑특집 드라마의 대표작으로 꼽힌다.

있는 배우들을 앞세운 이 드라마는 케이블 드라마로서는 높은 시청률을 기록했으며, 귀신이 빙의된 박보영과 귀신역을 맡은 김슬기의 연기가 화제를 모으기도 했다.

이러한 인기에 힘입어 2016년 여름에는 동일 장르의 두 번째 시리즈 <싸우자 귀신아>가 방송되었다. 특히 <싸귀>는 동명의 웹툰을 각색한 드라마로서, 타깃 수용자층인 2-30대 젊은 세대에겐 이미 대중성이 검증된 콘텐츠였다. 대학생 퇴마사 박봉팔이 돈을 벌기 위해 퇴마를 하는 과정에서 만난 여고생 귀신 김현지와의 로맨스가 스토리의 주를 이루는데, 박봉팔의 개인사와 김현지의 죽음 사이에 얽힌 비밀이 풀려나가는 과정을 그렸다.

<전설의 고향>과 같은 사극 공포물과는 달리 이 드라마들은 각각 레스토랑, 대학을 주 배경으로 함으로써, 공포를 핵심으로 삼기보다는 로맨틱 코미디의 전형에 귀신, 빙의, 퇴마 등 초자연적 현상을 접목한다는 특징을 보인다. 여기에 나타난 초자연적 존재는 이전에 비해 훨씬 일상과 가까울 뿐 아니라 극중 인물들과의 소통 및 친밀한 관계맺기도 가능한 존재로 그려진다. [표 1]은 두 드라마의 대략적 특징을 정리한 것이다.

표 1. 분석 대상 드라마 비교

작품	오나의귀신님	싸우자귀신아	
형식	16부작 미니시리즈	16부작 미니시리즈	
기간	2015.7.3.-8.22	2016.7.11.-8.30	
최고 시청률	AGB닐슨	7,337	4,311
	TNms	8.0	5.3
초자연적 존재	귀신, 악귀	귀신, 악귀	
초자연적 현상	빙의	퇴마	

두 드라마의 분석을 위해 사용된 연구방법은 미디어 문화연구의 텍스트 분석(textual analysis)에 의거하였다. 대중문화 텍스트에 숨겨진 지배 이데올로기 및 신화를 드러내고 그 정치적 의미를 고발하기 위한 텍스트 분석에 활용되는 방법은 다양하지만, 텔레비전 텍스트 분석에 가장 많이 사용되는 것은 내러티브 분석이라고 할 수 있다. 이 연구방법은 내러티브의 시간적 순서에 따른 갈등구조에 집중하는 통합체 분석과, 내러티브 구성 요소의 이항대립을 분석하는 계열체 분석을 통합적

으로 사용한다[20].

이 연구에서는 내러티브 분석의 기본 틀을 사용하지 않고 이를 기계적으로 적용하기보다는 계열체 분석 및 통합체 분석 절차를 유연하게 활용하려 하였다. 이는 텔레비전 텍스트 내러티브 분석에서 합의된 분석범주나 절차가 부재한 한계를 인식하고, 보다 효과적인 데이터 분석을 위한 방법론적 유연성을 도모하는 미디어 문화 연구 질적 방법론의 성찰적 입장에 입각한 것이다 [21][22].

IV. 텔레비전 드라마가 초자연적 존재를 다루는 방식

아래에서는 두 드라마의 내러티브 전개 방식, 그리고 초자연적 존재를 다루는 방식에서 공통적으로 발견되는 패턴을 여섯 항목으로 나누어 정리한다. 이를 위해 텔레비전 텍스트 분석에 자주 활용되는 체프먼(Chapman)의 스토리 층위 분석 범주 중 인물, 사건 및 플롯을 위주로 분석하였다[23]. 특히 두 드라마가 통합체적 이야기 구조를 구성하고 인물 및 갈등요소를 설정할 때 초자연적 존재와 초자연적 능력이 어떻게 개입되는지를 중심으로 분석하여 논의하였다.

1. 결핍의 주인공과 초자연성

어느 드라마 텍스트처럼 두 드라마에서도 주인공은 결핍을 지닌 존재로 그려지며, 특히 이 결핍은 주로 어린 시절 “왕따”로 대표되는 관계의 단절로 묘사된다. 그런데 이 관계의 결핍은 초자연성과의 관련성에서 설정된다는 특징을 보인다. 즉, 주인공이 보유한 초자연적 존재와의 관계 혹은 초자연적 능력으로써 이 단절된 관계의 심각성을 설명하는 것이다.

<오나귀>에서 봉선은 부모 없이 무너진 할머니 밑에서 자랐으며, 물려받은 무녀의 피 때문에 귀신을 보는 능력을 갖게 된 것으로 묘사된다. 그리고 그에게 이는 죽을 생각을 여러 번 했을 만큼의 큰 고통이었다.

봉선: “저는 26년을 그렇게 살았어요. 할머니는 무당이고 저한테도 그 피가 흐르고 제 눈에는 귀신이 보이

고.. 이게 제 현실이에요 저는요.. 저는 살면서 정말 죽을 생각도 여러 번 하면서 그렇게 힘들게 버텼다구요, 쌤. 정말 죄송해요” (<오나귀>, 13회)

<싸귀>의 주인공 봉팔은 어린 시절 사고로 어머니를 잃었는데, 그 사고에 귀신이 개입된 걸 직접 눈으로 보게 된다. 그 뒤로 귀신을 볼 수 있게 된 봉팔은 이 때문에 학교에서 왕따가 되었다. 원래 무녀가 되어야 했던 봉팔의 어머니는 봉팔을 임신했기 때문에 신내림을 받지 않았는데, 이에 화가 난 신들 가운데 악귀가 봉팔의 어머니를 죽음에 이르게 한 것이었다. 또 다른 주인공 현지는 여고생 귀신으로 그려진다. 5년 전 수능을 앞두고 뺑소니 사고를 당해 죽었지만, 억울한 죽음 때문에 이승을 떠돌고 있다.

이렇게 주인공의 결핍은 초자연성과의 관계 속에서 설명되는데, 이 결핍은 초자연적 존재에 대한 세상의 몰이해와 편견에 기인한 것으로 묘사된다. 이는 주인공의 경제적, 계급적 결핍과 연결되어 더 심화된다. <오나귀>에서 봉선은 자신이 주방보조로 있는 레스토랑의 방 한 칸에 얽혀살고 있으며, 키워준 할머니의 시골집은 허름하기 그지없다. 봉선에게 빙의된 순애 역시 허름한 식당에서 장사를 하는 가정의 실질적 가장이었다. <싸귀>의 봉팔도 현재 살고 있는 집은 매우 오래되고 낡아 재건축이 필요한 아파트로 설정되어 있으며, 부모 없이 생계를 이어가기 위해 돈을 벌어야 한다는 것이 드라마의 주요 배경으로 설정된다.

이렇게 주인공의 결핍을 초자연성과의 관계로 설명하는 것은 그의 현재 불행이 주인공 개인의 책임에서 비롯되지 않았다는 것을 의미한다. 자신의 의지가 아닌 선천적 특징, 운명, 저주 등이 주인공의 결핍과 불행을 설명하기 위한 장치로 사용되는 것이다.

2. 주인공의 초자연적 능력

두 드라마 모두 주인공의 결핍은 그의 초자연적 능력과 연결되는데, 이 능력은 주로 초자연성에 대한 접근성과 관련된 것이다. 봉선이나 봉팔 모두 귀신을 볼 수 있으며, 이런 힘은 주인공을 일반인들로부터 차별화시키는 것일 뿐 아니라, 두려움과 조롱의 대상이 되게 한

다. 즉, 주인공이 지닌 초자연성에 대한 접근성은 불행, 나아가 저주로 규정되는 것이다. 또한 이 능력은 후천적으로 계발된 것이 아닌 선천적인 것이기 때문에 이 불행은 곧 운명적인 것으로 인식된다.

초자연적 능력이 운명적일 뿐 아니라 부정적이라는 것은 이 능력이 불행한 과거의 원인일 뿐 아니라 빨리 제거하고 싶은 것으로 설정된 데서도 알 수 있다. <싸귀>의 봉팔은 귀신을 볼 수 있는 눈(“영안”)을 때 내기 위해 10억의 돈이 필요하며, 퇴마행위는 이 돈을 마련하기 위해 어쩔 수 없이 해야 하는 것이다.

여기서 초자연적 능력은 일반인과 구별되는 매우 뛰어난 힘으로 그려지지만, 자기계발을 위한 도구이거나 현재 사회가 수용하는, 따라서 누구나 노력을 통해 구비해야 하는 자격요건으로 그려지지는 않는다. 오히려 인종, 성적 지향성과 같은 사회적 차별의 대상에 가깝다.³

이는 앞서 언급한 서구 사례에서 초자연적 능력이 주인공을 영웅화하고, 인류와 지구의 구원자로서의 정체성을 갖추게 만드는 주요 기제로 사용된다는 포사마이의 주장과 비교된다. 여기서는 오히려 주인공들이 초자연적 능력을 갖게 됨으로써 시청자로부터 타자화되는 효과를 낳는다. 시청자와의 동일시는 이런 능력이 박탈될 때 비로소 주어진다. 물론 이는 서구 대중문화 텍스트의 좀비의 경우처럼, 초월적 존재를 완전한 타자성으로 규정하는 것과는 다르다. 즉, 두 드라마에서 주인공의 초자연적 능력은 영웅서사와 좀비서사의 중간 정도에서 절충되어 재현되고 있다.

3. 주요 갈등요소의 설정

픽션 장르의 이야기 구조에서 갈등요소를 설정하는 방식은 언제나 중요한데, 특히 초자연적 존재를 다루는 텍스트에서 이는 매우 핵심적 요소가 된다. 해소해야 할 갈등을 무엇으로 규정하느냐와 함께, 그 갈등을 풀어나가는 메커니즘을 어떻게 설정하느냐에 따라 초자연

3 이런 설정은 초자연적 존재를 다루는 드라마가 초자연적 능력이나 신비주의를 옹호함으로써 과학적, 이성적 세계관을 약화시키고 무속적 세계관을 강화한다는 일련의 비판을 재고해야 할 필요성을 제기한다. 하지만 이는 이 논문의 목적과 범위를 벗어나므로 더 깊게 논의하지는 않는다.

성이 의미하는 바가 달라지기 때문이다.

두 드라마는 공통적으로 두 가지의 서로 다른 갈등요소를 포함하고 있다. 하나는 생(生)과 사(死) 등 인간의 실존적 난제를 주요 갈등으로 제시한다는 점이다. <오나귀>와 <싸귀>는 모두 삶과 죽음의 경계 등 인간 삶의 근본적 문제를 다룬다. <오나귀>에서 순애는 예기치 않은 자동차 사고로 갑작스러운 죽음을 맞이함으로써 저승에 올라가지 못한 귀신으로 등장한다. 갈등구조에서 중요한 역할을 하는 순애의 아버지 역시 생사의 기로에서 주변인들의 마음을 줄이게 만든다. <싸귀>의 현지는 극 초반 귀신으로 등장하지만, 사실은 장기간 혼수상태에 빠진 상태인 것으로 밝혀진다. 이렇게 생사를 넘나드는 현지의 상황 자체가 극 전체를 끌어가는 주요 갈등요소가 된다.

이렇게 삶과 죽음을 전면에 내세우는 이야기 구조에서 초자연성은 근원적 차원의 난제를 더욱 극대화하는 장치로 사용된다. 귀신이나 빙의, 퇴마 등 초자연적 현상은 생자(生者)의 삶에 사자(死者)가 직접 개입하는 것으로서, 드라마가 제기하는 삶과 죽음에 대한 질문을 일상적, 상식적 차원에서 벗어나 보다 근본적, 실존적 차원에서 인식하도록 만든다.

인간의 실존적 난제 제시와 함께 또 다른 공통점은 현실과 사회에 존재하는 구조적 난제를 제시한다는 것이다. <오나귀>는 순애의 교통사고로 시작된 미결사건을 둘러싼 각종 문제들과, 이 시대 젊은 세대가 겪는 엄혹한 현실을 동등한 수준에서 극의 주요 배경으로 제시한다. 또한, <싸귀>에서는 매 회마다 주인공이 퇴마에 나서는 귀신들의 이야기를 통해 악플, 가정폭력, 입시지옥, 인권유린 등 우리 사회에 존재하는 각종 사회적, 구조적 문제들을 언급한다.⁴ 이는 초자연성이라는 비현실을 활용하여 현실의 사회적 난제를 보다 극적으로 재현하는 방식이라고 할 수 있다.

4 <싸귀>의 경우 퇴마 사례를 통해 이런 사회적 문제들을 조명하기는 하지만, 많은 시청자들은 원작 웹툰에 비해 이 측면이 아쉽다는 반응을 보인다. 웹툰에서는 이런 에피소드들이 초자연성과 긴밀히 연결됨으로써 극의 갈등을 크게 강화한 반면, 드라마에서는 분량과 표현의 한계에 따른 연출력의 부족으로 단지 주변적, 배경적 요소에 그치고 있다는 것이다. 이것 역시 텔레비전 드라마라는 매체의 특성과 대중성이라는 구조적 측면과 결부해 설명되어야 할 것이다.

4. 로맨스의 걸림돌과 초자연성

“호러 로맨스”라는 홍보문구에서 보듯 로맨스는 두 드라마의 이야기 구조에서 매우 중요한 요소이다. 여기서 초자연성은 로맨스를 더 극적으로 만들기 위한 상상의 장치로 사용된다. 따라서 로맨스의 걸림돌이 무엇인지는 드라마 전체의 갈등구조에서 매우 중요한 축일 수밖에 없다. 그런데 주인공의 초자연적 능력이나 초자연적 존재 자체가 이런 역할을 하고 있다. 다음 대사들을 이를 단적으로 보여준다.

봉선: “귀신.. 귀신이라구요, 셰프님이 좋아하는 거지요, 저 실은 귀신 보여요 그리고 제 몸에 귀신이 씌였...었어요 사람들이 말하는 그런.. 빙.. 빙의.. 아세요? 그러니까 셰프님이 좋아하는 건요 귀신에 씌인 저예요, 지금의 제가 아니라. 죄송해요... 죄송해요, 셰프님” (<오나귀>, 12회)

현지: “우리 이대로 괜찮을까? 사람들이 보면 우리 사이 말이 안 되잖아”.

봉팔: “좋아해. 남들이 이상하게 봐도 상관없어. 현지 너라서 좋으니까” (<싸귀>, 9회)

사실 두 드라마의 텍스트는 기존 로맨스 내러티브의 전형에서 크게 벗어나지 않는다. 다만 계급, 신분 격차 등 기존 이야기 구조에서 통상적으로 사용되던 사랑의 걸림돌이 초자연성으로 치환되었을 뿐이다. 여기서 초자연성은 로맨스적 갈등을 더 극대화하는 장치로 활용되는데, 이는 인간과 초자연적 존재 사이의 극복불가한 절대적 간극을 전제로 하기에 가능하다. 즉, 인간과 초자연적 존재는 철저히 구별되며, 따라서 초자연적 능력은 인간이 갖춰야 할 조건이 아닌 타자성을 구성하는 요소로 규정하고 있음을 다시 한 번 확인하는 것이다.

5. 절대악의 존재

이렇게 초자연적 능력을 타자성으로 규정함과 동시에, 절대악의 존재와 그 존재를 초자연성과 연결시키는 점 역시 공통적으로 발견된다. 무속적 세계관을 토대로 하는 이 드라마들은 공히 “악귀”라는 존재를 등장시킴

으로써 가장 강력한 갈등요소를 제공한다.

〈오나귀〉에서 악귀는 죽어서 저승에 가지 못한 채 3년이 지난 귀신을 말하는데, 순애는 악귀가 되지 않기 위해 모든 노력을 경주한다. 그런데 강선우 셰프의 매제인 경찰관 성재가 선우의 동생에게 장애를 입히고 또 순애를 죽인 악귀로 밝혀지면서 이야기는 절정을 맞이한다. 한편 〈싸귀〉에서는 봉팔의 부모를 죽인 범인으로 수의학 교수 혜성이 등장하는데, 그의 몸에는 악귀가 들려 있다. 갈등의 최정점에서 이를 퇴마하기 위한 치열한 과정이 화려한 컴퓨터 그래픽을 동원하여 신비하게 묘사된다.

여기서 악귀는 단지 등장인물들의 개인적 원한뿐 아니라 사회적, 구조적 문제의 원인으로서도 설명된다는 점이 흥미롭다. 〈오나귀〉 4회에서 무녀 서빙고의 대사는 이를 잘 드러낸다. “악귀 너 그거 만만하게 보면 안 돼. 요즘 사회에서 일어나는 패륜, 범죄, 유괴, 토막 이런 거 다 악귀들 짓이야.” 드라마에서 언급하는 사회적 문제, 즉 불평등, 착취, 폭력, 살인 등의 근본원인과 악귀를 인과관계로 연결시키는 것이다.

악귀가 씌인 인물들 역시 피해자임이 강조된다. 〈오나귀〉의 성재는 양아버지로부터 갖은 학대를 받았으며, 그에 대한 보복을 시도하던 과정에 악귀가 들어온 것이다. 〈싸귀〉의 혜성 역시 어렸을 때 다른 아이들에게 괴롭힘을 당했는데, 이 때 악귀가 들어옴으로써 자신을 방어할 수 있게 되었고, 가정폭력을 일삼던 아버지를 밀쳐 죽이기까지 한다.

이런 방식으로 악귀를 절대악으로 설정함으로써 각종 사회문제가 보다 구체화, 가시화되는 효과를 낳는다. 등장인물들을 둘러싼 맥락에 존재하는 구조적 문제들을 가시적인 차원에서 드러냄으로써 스토리에 효과적으로 녹아들게 하는 것이다. 이렇게 초자연적 존재는 극의 내용에 사회적, 구조적 문제를 개입시키는 장치로 사용되고 있다. 하지만 동시에 이런 방식의 재현은 초자연성 자체가 결국 판타지의 영역으로 인식되기 쉽다는 점에서, 자칫 구조적 문제를 사사화하거나 구조 자체에 대한 관심을 축소하는 결과를 낳기도 한다. 우리 사회에서 사람들의 삶을 억누르는 구조적 문제 전체를 〈오나귀〉의 성재와 〈싸귀〉의 혜성에게 책임지우는

셈이기 때문이다.

6. 갈등 해소 메커니즘

위에서 살펴보았듯이 두 드라마 모두 초자연성은 이야기 전체에서 매우 큰 비중을 차지한다. 따라서 이 텍스트에 나타난 갈등 해소 방식을 분석하는 것은 여기서 초자연성이 갖는 의미를 더 깊이 있게 이해하기 위해 필수적이다.

두 드라마 모두 궁극적 갈등의 해소는 절대악의 존재를 소멸하는 것으로 설정된다. 〈오나귀〉는 처녀귀신 순애와 봉선이 서로 힘을 합쳐 악귀의 존재를 밝혀내고, 무녀 서빙고의 힘을 빌려 악귀를 성재의 몸에서 몰아냄으로써 갈등이 해소된다. 〈싸귀〉에서는 봉팔과 현지가 신비적인 퇴마의 힘으로 악귀 성재와의 싸움에서 승리함으로써 극이 마무리된다. 이 과정에서 주인공의 초자연적 능력은 갈등을 해소하는 가장 큰 도구가 된다. 한편, 〈오나귀〉의 무녀 서빙고와 〈싸귀〉의 명철스님 등 조력자들의 초자연적 능력도 큰 몫을 한다. 무녀 서빙고가 던진 팔과 주문에 악귀는 성재의 몸에서 빠져나오게 되고, 퇴마의 능력을 가진 명철 스님은 중요한 고비마다 봉팔에게 소중한 조언을 제공한다.

하지만 초자연적 능력만으로 갈등 해결을 전부 설명하지는 않는다. 초자연적 존재와 인간이 함께 협력해야만 갈등의 궁극적인 해결이 가능한 것으로 설정된다. 〈오나귀〉에서는 봉선과 처녀 귀신 순애가 함께 힘을 합치고, 〈싸귀〉에서는 봉팔, 그리고 귀신 현지가 아니라 완쾌한 인간 현지가 함께 퇴마에 나섬으로써 악귀를 이겨낼 수 있었다.

이렇게 초자연적 능력을 절대화하지 않고 인간이 담당할 여지를 남겨둔 것은 드라마에 나타난 초자연성의 의미를 해석하는 데 중요하다. 초자연적 존재가 인간의 삶에 개입할 수는 있지만 인간의 운명에 대한 최종적 결정은 할 수 없다는 메시지를 드러내기 때문이다. 여기서 인간은 운명 앞에 연약하지만 동시에 운명에 도전할 수 있는 존재로 그려진다. 즉, 초자연성만으로 인간의 삶을 전부 설명할 수 없다는 것이 전제되어 있다.

하지만 갈등 해소가 초자연적 능력과의 연관성 속에서 이루어지고, 초자연적 존재로서 절대악이 소멸되는

것을 궁극적 갈등해소 방식으로 설정했다는 점은 텍스트의 정치적 함의를 논의할 때 중요하게 작용한다. 앞서 언급한 사회적, 구조적 문제에 대한 텍스트의 소환이 결국 리얼리티가 아닌 판타지의 영역으로 전이되어 버리는 결과를 낳기 때문이다. 절대악을 상징하는 개별적 존재가 소멸됨으로써 모든 문제가 해결된다는 설정은 갈등을 고조시키는 과정에서 제기했던 각종 사회적, 구조적 문제들이 개인적 차원으로 환원되어 결국 그 해방적 의미는 반감되고 마는 결과를 낳는다.

V. 논의 및 결론

지금까지 이 연구는 대중성을 중시하는 텍스트 <오나귀>와 <싸귀>가 초자연적 존재를 다루는 방식의 특징을 분석하였다. 이 장에서는 분석결과에 대한 해석과 함께, 그것이 대중문화 텍스트와 사회변동 사이의 관련성 속에서 어떤 정치적 함의를 지니는지 논의하겠다. 물론 이 논의는 초자연적 존재를 다루는 대중문화 콘텐츠 일반으로 확장되기보다는 로맨틱 코미디 장르를 앞세운 텔레비전 드라마에서 초자연적 존재를 재현한 사례에 한정된다는 점을 미리 밝혀둔다.

먼저, 위에서 분석한 초자연적 존재에 대한 재현방식을 요약하면 다음과 같다. 첫째, 두 드라마의 이야기 구조에서는 ‘초자연성’과 ‘일상성’ 사이에 명확한 경계가 존재한다. 주인공의 결핍과 초자연성을 밀접하게 연결시킨 점이나 초자연적 능력을 불행 내지 저주로 재현한 것은 이 둘을 분명히 구분하고 있음을 보여준다. 즉, 초자연성은 일상성으로부터 철저히 분리되는 것이다. 이는 초자연성 재현방식이 리얼리티 및 판타지와 어떻게 연결되는지를 분석하려는 이 연구에서 매우 중요한 의미를 지닌다.

드라마 전반에서 이 두 영역은 각각 다양한 요소들에 의해 재현되는데, [표 2]에서 보듯이 이는 일종의 이항대립적 관계로 정리될 수 있다. 내러티브의 계열체적 분류에서 인간, 삶, 로맨스, 사회문제 등이 일상성 영역에 속한다면, 귀신/악귀, 죽음 이후, 로맨스의 걸림돌, 문제해결 등은 초자연성 영역에 속하는 것으로 그려진다.

한편, 이 두 영역 사이를 매개하는 중간적 요소들도 등장한다. <오나귀>의 무녀와 <싸귀>의 퇴마승, 빙의 현상, 그리고 주인공의 초자연적 능력 등이 여기에 해당한다. 이 요소들은 일상성과 초자연성을 매개함으로써 두 영역이 서로 연결되는 통로의 역할을 하지만, 극 전체에서 보조적 기능으로만 설정되어 두 영역 사이의 경계를 완전히 허물지는 않는다.

표 2. 일상성과 초자연성의 이항대립

일상성		초자연성
인간	〈중간/매개〉 무녀/퇴마승 빙의 초자연적 능력	귀신, 악귀
삶		죽음 이후
로맨스		걸림돌
사회문제		문제해결
리얼리티		판타지

둘째, 초자연성은 텍스트가 제기하는 갈등요소의 경계를 확장하는 데 효과적으로 사용된다. 초자연성이라는 비현실적 도구를 사용하기 때문에 인간 삶에 대한 근원적, 실존적 질문을 제기하는 것이나 사회적 현실의 난제들에 대한 진지한 문제제기를 하는 것이 훨씬 수월해지는 것이다. 이런 문제들이 기반한 현실성은 콘텐츠를 엔터테인먼트로 접근하는 시청자에게 거부감과 불편함을 수반하기 쉬운데, 여기서 초자연성과의 연계는 이를 최소화하는 기능을 하기 때문이다. 특히, 로맨틱 코미디라는 장르와는 차질 어울리지 않을 수 있는 사회적, 구조적 모순들을 내러티브에 효과적으로 끌어들이 수 있게 된다. 이는 앞선 한국의 선행연구들이 밝혀낸 바와 맥을 같이 한다.

셋째, 드라마의 갈등이 해결되는 과정에도 초자연성은 중요한 역할을 하고 있다. 궁극적 갈등해소를 초자연적 존재인 악귀가 소멸되는 것으로 설정하기 때문이다. 앞서 언급했듯이 일상성과 초자연성이 명확히 구분되는 상황에서 갈등해소를 초자연성과 연결시키는 것은 결국 내러티브 전체를 리얼리티가 아닌 판타지에 경도되게 만드는 효과를 낳는다. 사회적 현실과 모순을 내세우기는 했지만 그 문제해결은 비현실적 도구를 통해야 가능한 것으로 절충한 것이다.

이런 특징에 따라 초자연적 존재를 재현하는 대중문화 텍스트는 현재 한국사회를 규정하고 있는 신자유주의적 맥락에서 어떤 정치적 의미를 지닐까? 먼저, 초자연성에 대한 이런 절충적 재현은 대중성 및 이를 통한 상업성을 전제로 하는 대중문화 생산구조를 감안할 때, 불가피한 선택임을 이해해야 한다. 상업 텔레비전에서 이런 설정은 스스로에게 합리적인 선택으로 간주될 가능성이 크다. 대중성을 최우선으로 삼아야 하는 제작환경에서 리얼리티가 주는 “불편함”의 강도는 적절히 조절해야만 한다. 수용 가능한 정도를 벗어날 경우 대중성을 포기해야만 하기 때문이다. 결국 두 드라마는 초자연성을 사용함으로써 인간의 실존적 난제와 사회의 구조적 문제들을 효과적으로 제기할 수 있었지만, 그 문제들은 다시 개인적 차원에서 해결되고 극복되어야 하는 것으로 축소되고 만다. 신자유주의 이데올로기에 균열을 가하는 것처럼 보였던 텍스트는 타협을 통해 개인의 노력과 책임을 강조하는 신자유주의적 자기개발 메시지로 귀결될 수밖에 없는 것이다. 이는 두 드라마의 최종회에 나온 대사들을 통해서도 확인된다.

서빙고: “사람이 언제 죽을지 미리 알고서 이별을 하면 얼마나 좋겠느냐는 그럴 수 없으니 인생인 거지. 그러니까 하루하루 소중하게 열심히 살아야지. 넌 누구보다도 열심히 살았잖아. 거는 내가 안다. 잘 가라, 신순애. 잘 살았다, 순애야!” (〈오나귀〉, 16회)

명철스님: (왜 퇴마를 하느냐는 질문에) “귀신의 미련을 풀어주고, 사람들의 두려움을 해결해주며 각자 나아갈 길로 다시 나아갈 수 있게 해 주기에” (〈싸우자〉, 16회)

이와 같은 결과는 초자연적 존재를 다루는 대중문화 콘텐츠의 정치적 의미를 해석함에 있어 그 이중적, 양가적 효과에 주목해야 한다는 점을 말해준다. 초자연성이 제공하는 현실의 구조적 문제에 대한 확장된 재현, 그리고 그 판타지적 성격이 가져오는 비현실성은 서로 모순적인 결과를 낳기 때문이다. 따라서 한국적 맥락에서 초자연적 존재의 사용이 사회적 모순을 드러내고, 신자유주의적 담론질서에 대한 저항적 성격을 지닌다

는 선행 연구의 주장은 사례의 특수성에 따라 한정될 필요가 있다. 특히 대중성이 강요되는 콘텐츠 장르의 특성은 텍스트의 저항적 잠재력을 크게 약화시킬 수 있음을 드러내준다.

이 연구는 대중문화 콘텐츠가 초자연적 존재를 다룰 때 사회변동에 기여할 가능성은 제한적이라는 점을 보여주었다. 대중성을 전제로 한 초자연성 및 초자연적 존재의 재현은 현실에 대한 순응적 삶으로의 회귀를 강화하는 내러티브를 생산할 개연성을 크게 지니기 때문이다.

참고 문헌

- [1] S. M. Hoover, *Religion in the Media Age*, Routledge, 2006.
- [2] R. Wuthnow, *Rediscovering the Sacred: Perspectives on Religion in Contemporary Society*, Edrdmans, 1992.
- [3] W. C. Roof, *Spiritual Marketplace: Baby Boomers and the Remaking of American Religion*, Princeton University Press, 1999.
- [4] B. Forbes, “Introduction: Finding Religion in Unexpected Places,” In B. Forbes and J. Mahan (eds.), *Religion and Popular Culture in America*, University of California Press, pp.1-20, 2000.
- [5] S. M. Hoover and M. Emerich, *Media, Spiritualities and Social Change*, Bloomsbury Publishing, 2010.
- [6] L. Althusser, “Ideology and Ideological State Aparatus (Notes Towards and Investigation),” In *Lenin and Philosophy and Other Essays*, New Left Books, 1971.
- [7] 최소망, 강승목, “텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조 분석: <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타K2>를 중심으로,” 한국콘텐츠학회논문지, 제12권, 제6호, pp.120-131, 2012.
- [8] J. K. Park, “‘Healed to Imagine’: Healing Discourse in Korean Popular Culture and Its

Politics,” Culture and Religion, Vol.17, No.4, pp.375-391, 2016.

[9] M. Jindra, “It’s about Faith in our Future: Star Trek Fandom as Cultural religion,” In B. D. Forbes and J. H. Mahan (eds.), *Religion and Popular Culture in America*, University of California Press, pp.165-179, 2000.

[10] A. Possamai, *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament*, P.I.E.-Peter Lang, 2005.

[11] M. A. Davidsen, “Fiction-based Religion: Conceptualising a New Category against History-based Religion and Fandom,” Culture and Religion, Vol.14, No.4, pp.378-395, 2013.

[12] L. Degh, *Legend and Belief: Dialectics of a Folklore Genre*, Indiana University Press, 2001.

[13] M. J. Koven, “Most Haunted and the Convergence of Traditional Belief and Popular Television,” *Folklore*, Vol.118, No.2, pp.183-202, 2007.

[14] L. Degh, *Legend and Belief: Dialectics of a Folklore Genre*, Indiana University Press, 2001.

[15] A. Possamai, *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament*, P.I.E.-Peter Lang, p.85, 2005.

[16] A. Possamai, *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament*, P.I.E.-Peter Lang, p.89, 2005.

[17] 장하나, *좀비 서사의 스토리텔링 연구: 소설, 웹툰, TV 드라마를 중심으로*, 단국대학교, 석사학위논문, 2016.

[18] 송아름, “괴물의 변화: ‘문화세대’와 ‘한국형 좀비’의 탄생,” *대중서사연구*, 제30호, pp.185-223, 2013.

[19] 남지은, “막돼먹었던 tvN, 이젠 디어 마이 tvN,” *한겨레*, 2017.10.7.

[20] A. A. Berger, *Media Analysis Techniques*, Sage, 1984.

[21] 이경숙, “텔레비전 텍스트의 서사 분석 방법,” *디어 문화연구의 질적 방법론*, 한국언론정보학회,

pp.111-141, 2015.

[22] 윤태진, “질적 연구방법의 복합적 활용,” *미디어 문화연구의 질적 방법론*, 한국언론정보학회, pp.489-511, 2015.

[23] S. Chapman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, 1978.

저자 소개

박진규(Jin Kyu Park)

정희원



▪ 2006년 5월 : 미국 콜로라도대학교 Journalism and Mass Communication(커뮤니케이션 박사)

▪ 2006년 4월 ~ 2007년 2월 : 일본 리츠메이칸 APU 교수

▪ 2007년 3월 ~ 현재 : 서울여자대학교 언론영상학부 교수

<관심분야> : 대중문화 콘텐츠 분석, 수용자 분석, 미디어와 종교