



글로벌 OTT, 플랫폼 리얼리즘의 세계 OTT 서사극과 호모 사케르의 분투*

임종수 세종대 미디어커뮤니케이션학과 교수**

이 시대를 관통하는 <킹덤>(2019), <오징어게임>(2021), <지옥>(2021), <파친코>(2022) 등은 어떤 종류의 서사 형식이고, 대한민국은 물론 전 세계는 왜 이들 서사물에 열광하는가? 이 연구는 넷플릭스와 애플TV플러스의 오리지널 서사극을 관통하는 플랫폼 리얼리즘의 세계에 대해 고찰한다. 이를 위해서는 현재성으로서 텔레비전과 동일시나 감정적 리얼리즘 같은 기존의 TV 드라마의 문제들과 다른 시각이 필요하다. OTT라는 새로운 플랫폼-미디어의 위치, 드라마보다 서사극이라는 용어에서 풍기는 문화적 차이는 텔레비전이 이른바 '양질의 TV'(quality TV)로 그 문화적 위치를 제고해 온 여정 위에서 고찰될 때 제대로 이해될 수 있다. 1990년대 이래 강조되어 온 양질의 TV는 채널에서 OTT 플랫폼으로 미디어 전환하는 과정에서 드라마를 포함한 콘텐츠의 질적 전환을 의미한다. 플랫폼 리얼리즘은 리얼리티에 대한 지배적 감각이라는 전통적인 텔레비전 리얼리즘과 달리, 리얼리티에 대한 지배적인 미학을 제공하는 OTT 플랫폼-미디어의 문화적 성격에 지칭한다. 이를 위해 이 연구는 서사극과 자기반영의 예술의 영역, 영화 이후와 TV 이후의 서사극 재료로서 예외상태와 푼크툼의 등장에 대해 두텁게 설명한다. 그런 인식의 지평 위에서 네 가지 OTT 오리지널의 로컬/글로벌 코드, 알레고리, 생소화, 수사법, 자기반영성, 푼크툼, 장르 등을 분석하여 호모 사케르의 분투라는 플랫폼 리얼리즘의 전형성이 어떻게 탄생하고 있는지 고찰한다.

* 이 논문은 2022년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 일반공동연구지원사업(융복합)의 지원을 받아 수행된 연구입니다(NRF-2022S1A5A2A03051182).

** 세종대 미디어어널리틱스연구소 겸임. jslim123@sejong.ac.kr

KEYWORDS OTT, 플랫폼 리얼리즘, 양질의 TV, 넷플릭스, 서사극, 자기반영성, 호모 사케르, 오징어게임

모든 예술은 환영주의와 자기반영성 사이의 영원한 긴장 관계를 통해 발달해왔다. 모든 예술적 재현은 스스로 '현실'임을 자처할 수도 있고, 아니면 재현으로서 스스로의 지위를 솔직하게 시인할 수도 있다 (Stam, 1992/1998, 27쪽).

1. 서론: 서사극의 영토화와 플랫폼 리얼리즘

1) OTT, 복잡계 미디어와 플랫폼 리얼리즘의 출현

세상에는 다양한 형식과 주제의 서사물이 있다. 그리고 그것은 대체로 작가나 연출가, 그것이 담기는 미디어 형식, 정치경제학적 요소, 제작국가의 문화 등의 영향을 받는다. 인쇄 신문의 연작소설과 TV 드라마, 영화와 드라마, 드라마 중에서도 지상파와 케이블TV 드라마 간에는 분명한 차이가 있다. 정치경제학은 서사물이 수용자가 상품으로 작동하는 경제적 과정 뿐만 아니라 정치적 지형에 의해서도 영향받는다라는 사실을 여러 사례로 검증해왔다. 서사물이 만들어지는 문화나 전통, 관습 또한 중요하기 때문에 제작국가도 잘 고려해야 한다. 거기에 서사물은 표현주의니 형식주의니 해서 당대의 기술적이고 사회적이며 인간적인 조건에 의해 특별하게 양식화된다.

이 시대를 관통하는 <킹덤>(2019), <오징어게임>(2021), <지옥>(2021), <파친코>(2022) 등은 어떤 종류의 서사 형식이고, 대한민국은 물론 전세계는 왜 이들 서사물에 열광하는가? 분명히 우리의 이야기지만 '우리 것'이라고 단언하기 망설여지는 이들 콘텐츠의 위치를 어떻게 파악해야 하는가? 그나마 초기 콘텐츠는 제작사나 감독, 배우, 스태프 등 한국의 콘텐츠 산업이 주체가 되어 제작했지만, <파친코>에서는 감독과 스태프를 포함해 '대한민국적인 것'은 단지 고용되었을 뿐이다. 한국의 역사가 차용되었다고 보는게 맞을 것이다. 아무튼 그렇게 미디어 대중문화가 다시 쓰이고 있다. 기록의 주체가 다른 만큼 소구대상도 우리만 있는 것

은 아니다. 전래의 TV와 달리 OTT에는 보다 큰 글로벌 시장이 있다.

이들 서사물은 적어도 지난 50여년 동안 알려진 TV 드라마와 사뭇 다르다. 모름지기 드라마라면 가족이 있고, 사랑과 갈등이 존재하며, 때때로 극단적 갈등으로 시청자들을 벼랑끝 감정으로 몰아세우기도 한다. 현실의 시간이 추석이면 드라마 속 세계도 추석에 관한 이야기가 전개되는 것이 일반적이다. 이처럼 TV 드라마는 나와 우리를 비추는 거울과 같아서, 오랫동안 텔레비전은 변화하거나 변화하지 않는 일상생활의 항상성을 제공하는 존재론적 안정성(ontological security)의 미디어였다(Silverstone, 1994). 1990년대에 이르러 드라마 속 시간과 시청자 시간의 일치성이 해체된 긴장도 높은 역사/시대극 드라마¹⁾ 또는 사랑/불륜 드라마²⁾의 서사체가 등장했지만(원용진, 1997), TV 드라마가 예의 가족과 사랑을 전제로 하는 장르적 한계와 사회문화적 시공간성을 본격적으로 넘어서는 것은 넷플릭스가 그 존재감을 드러내고, 지상파와 유료방송 경쟁이 격화되며, 산업적으로 드라마 부문이 방송사로부터 독립하기 시작한 2010년대에 이르러서이다.

그렇다면 OTT와 그 서사물은 어떠한가? OTT는 미디어 형식은 물론 서사물에서도 종래의 TV 드라마라고 칭하기 모호한 것들을 많이 포함하고 있다. 드라마처럼 연속적이지만 영화 같은가 하면 장편소설 같기도 하고, 또한 TV 드라마 같기도 하다. 펼쳐지는 세계가 현실의 시공간과 직접적으로 동기화된 경우는 거의 없다. 그럼에도 OTT 콘텐츠는 현실에 대해 이야기한다. 현실을 비추는 거울이기보다 현실을 소재로 빚어낸 미

1) 1980년대 단막극과 조선왕조 시리즈, 미니 시리즈에 이어 나타난 1990년대 역사 또는 시대물로 <여명의 눈동자>(1991), <까레이스키>(1994), <모래시계>(1995) 등이 대표적이다.

2) 대표적으로 1975년에서 1992년에 이르는 시간성을 보여준 <첫사랑>(1996), 능력 있는 남성들의 바람으로서 불륜이 아니라 중산층 남성과 여성의 심리적 자아찾기로 포장된 불륜 드라마 <에인>(1996)이 있다. 이에 대한 학술적 연구서로 황인성·원용진 편(1997) <에인: TV 드라마 문화 그리고 사회>가 출판되었다.

학적 조형물 같다. 본문에서 본격적으로 논의하겠지만, 우리는 이런 서사 형식을 ‘서사극(epic) 또는 ‘서사극 드라마’(epic drama)라고 할 때 보다 더 잘 이해할 수 있다.

서사극은 넷플릭스는 물론 디즈니플러스, 애플TV플러스 등 글로벌 OTT가 글로벌 시장에 침투하기 용이한 서사 형식이다. OTT와 그 서사극의 문화적 의미는 케이블 채널의 해외 진출이나 국지적인 미드 현상과 다르다. 서사 형식과 내용은 물론 수용의 즐거움 또한 근본적으로 다르다. 전세계적인 〈오징어게임〉 신드롬에서 보듯이, 글로벌 OTT 서사극은 국경을 경계로 설정되어 온 지금까지의 텔레비전 시장과 소비 양상과 확연히 다르다. 주지하듯이, 텔레비전은 뉴스, 드라마, 다큐멘터리 등 그 형식이 무엇이든 이른바 민족국가(nation-state)에 기반한 대중문화를 실현해왔다. 그 문화는 일방적이고 동시적이며 정기적이었다. 또한 텔레비전은 가정 내 보편적 접근을 허용했기 때문에 기본적으로 동질적이었고, 그런 면에서 보수적이었다.

이로부터 이같은 ‘텔레비전 리얼리즘’과 구별되는 ‘플랫폼 리얼리즘’의 세계를 말할 수 있을 듯 하다. 텔레비전은 그것이 현실을 반영해서라기보다 “리얼리티의 지배적 감각”(dominant sense of reality)을 (재)생산하기 때문에 사실적이다(Fiske, 1987, p.21). 뉴스에서 의제설정, 드라마에서 동일시, 광고에서 욕망의 호명 등 텔레비전은 사회적으로 지배적인 감정, 관심, 유행, 태도 등 텔레비전은 이른바 공통문화(common culture)를 생산해 왔다. 이런 시각을 글로벌 OTT에 투영해 보면, OTT는 어떤 ‘리얼리티에 대한 지배적 미학’(dominant aesthetic of reality)을 제공하기 때문에 사실적이라 할 수 있다. OTT의 지배적 미학은 텔레비전의 지배적 감각이 초래하는 평균적인 문화와 달리, 각기 다르게 콘텐츠를 소비하는 가운데 어떤 특정한 콘텐츠와 그 주제가 개연성 있고 이름답다고 여기는 정서적 경험을 말한다. 곧이어 설명하겠지만, 그것은 OTT 플랫폼이 자신의 네트워크에 참여하는 사람들이 어떤 콘텐츠

를 즐겨 시청하는지 연산한 결과와 밀접하게 관련되어 있다. <오징어게임>과 같이 전세계 시청자가 즐겨 시청하는 콘텐츠가 어떤 공통의 지배적 미학을 발현한다면, 개개인의 취향에 호소하는 콘텐츠 또한 그런 취향을 가진 사람들에게 지배적인 미학을 제공하는 콘텐츠이다.

플랫폼 리얼리즘은 감각보다 미학을 강조한다는 점에서 영화와 비슷해 보인다. 하지만 영화에는 텔레비전 채널이나 OTT에서 보이는 “문화적 집합”(cultural set)이라는 것이 없거나 매우 느슨하게 존재할 따름이다(Williams, 1974, p.85 참조). 마블 스튜디오에서도 MCU 캐릭터와 그 세계관이 있기는 하지만, 전통적으로 영화 스튜디오는 IP를 관리하기는 했어도 텔레비전처럼 특정한 문화적 집합으로 구성된 ‘편성’(programming)을 생산하지 않았다. 문화적 집합은 채널이나 플랫폼처럼 콘텐츠를 제공하는 개별 미디어의 고유한 창작 규범으로서, 원래 개별 채널이 오랜 편성으로 축적해 온 문화적 설정상태를 뜻한다. 이는 텔레비전 연구자 윌리엄스가 공영방송의 문화적인 것과 상업방송의 상업적인 것 간의 차이를 논하면서, 그것이 장르의 차이에 그치지 않고 장르를 ‘표현하는 방식’의 차이를 야기하는 원인이자 결과라는 것을 지적하면서 사용한 개념이다. 동일한 애니메이션 장르지만 상업방송과 교육방송에서 그 목적과 만듦새가 다르듯이, 미디어 편성의 본질에는 장르와 함께 문화적 집합도 있다는 것이다. 그렇게 볼 때, 텔레비전 채널처럼 OTT에서도 문화적 집합이라는 것을 말할 수 있는데, 넷플릭스가 켈트물의 문화적 집합성을 보인다면, 디즈니플러스는 세계를 구하는 영웅이나 동화적 세계의 문화적 집합성을 띤다고 할 수 있다.

OTT는 문화적 집합을 일방적이고 획일적인 ‘계획된 흐름’(planned flow)의 텔레비전 채널로서가 아니라 각기 다른 참가자들에게 최적의 서비스를 제공하는 ‘생성적 인터페이스’(generative interface)의 플랫폼으로 실현한다. 플랫폼은 특정한 규칙과 기준으로 세팅된 연결된 공간에서 핵심적인 수단과 서비스를 제공하여 상호의존적인 생산자와 소비자

간에 교환을 촉진함으로써 어떤 가치를 창출하는 것을 말한다(Moazed & Johnson, 2016). 그렇게 보면 OTT는 상호접속과 전송이라는 인터넷 규약(protocol)에 기반한 플랫폼이 나름의 랭킹 규칙에 따라 각기 다른 수용자의 미학적 취향에 대응하는 콘텐츠를 제공하는 것으로 정의된다(Chong, 2020). 이로써 선형적 시간과 함께 흘러가 버렸던 콘텐츠는 가상공간에서 ‘이용자 경험’의 요소로 탈바꿈한다. 결국, OTT에서 플랫폼 리얼리즘은 특정 OTT가 일관된 어떤 문화적 집합을 토대로 각기 다른 수용자들의 취향을 만족시키는 콘텐츠를 제공하는 가운데 생성되는 미학적 세계라 할 수 있다.

엄밀히 말하면, OTT 플랫폼이 서사물을 배치하여 어떤 리얼리즘을 구현하는 것은 사용자 저마다 다른 취향의 인터페이스를 구조화하는 복잡계(Complex System) 네트워크의 논리를 통해서이다. 복잡계는 완전한 질서와 완전한 무질서 사이에 존재하면서, 수많은 요소들이 상호작용 운동을 하는 가운데 어떤 창발이 일어나는 것을 일컫는다(Buchanan, 2002/2014). 그것은 요약적으로 말하면, 정신적 속성(mental quality)과 개체(individual)의 동학으로서 비선형성, 비가역성, 불확실성과 우발성(contingency), 확률 등을 특징으로 한다. 복잡계를 흔히 ‘복잡계 네트워크’라 칭하는데, 이는 그 계가 개체인 노드와 노드가 관계, 즉 링크를 맺으면서 도출되는 연산값에 따라 어떤 속성을 발현하기 때문이다.

속성은 행위자인 계 안의 개체가 다른 개체(OTT의 경우 다른 수용자 개체일 수도 있고 콘텐츠일 수도 있다)와 최초의 관계(edge) 이후 수많은 되먹임(feedback) 과정을 통해 발현되는 정신적 요소이다(Penrose, 1989/1996 참조).³⁾ 개체가 사람이나 사물 또는 조직, 기관,

3) 미디어 연구에서 복잡계는 계산기계의 수학적 알고리즘을 “마음상태”(states of mind)로 해석한 튜링(Turing, 1936)의 선구적 아이디어, 그 과정을 되먹임 개념으로 체계화시킨 커뮤니케이션의 수학적 모델(Shannon, 1948)과 사이버네틱스(Wiener, 1948) 등 지적 프로젝트의 결과물이다.

콘텐츠라면, 속성은 그런 개체의 참여를 통해 계를 움직이게 하는 어떤 힘, 다시 말해 개체가 계에서 실현하고자 하는 어떤 성격, 평판, 태도, 취향, 관심, 작용능력, 기능 등이다.⁴⁾ 그렇게 보면 OTT에서 속성은 특정 플랫폼 알고리즘이 계에 참여하는 개체로부터 추출하여 처리하는 미학적 취향(aesthetic taste)이다. 취향이 특정 대상물에 대한 개개인의 관심과 태도, 수용의 차이라고 할 때(Bourdieu, 1979/1995), 서사물에서 미학적 취향이란 장르, 배경, 분위기, 인물, 결말, 스타일, 수준, 즐거움 등에 대한 차이를 일컫는다. 넷플릭스 양자이론(NQT) 알고리즘은 이같은 취향 요소를 반영한 8만여 개의 개인화된 장르로 콘텐츠를 정의한다(Airoldi, 2021; Madrigal, 2014). OTT 플랫폼은 각기 다른 취향의 수용자들을 연결시키는 취향 추적자인 셈이다.

그렇게 보면, OTT는 효과나 태도, 시청률로 표시되는 개체가 아니라 진정한 의미의 행동과학(Behavior Science), 즉 계에 참여하는 개체들의 우발적 행동에 따라 창발이나 패턴이 발생시키는 ‘복잡계 미디어’이다. 복잡계 미디어는 미디어 개체의 일방적 힘과 영향력으로 존재하는 것이 아니라, 플랫폼에 참여하는 행위자 개체들의 상호작용으로 말미암아 어떤 문화적 힘을 생성시킨다. 즉, OTT는 대량생산 체계의 채널(미디어 개체)이 제공하는 평균적인 정서가 아니라, 계에 참여하는 수용자 각각의 미학적 취향에 대응하는 최적화 서비스를 제공하는 가운데(Lim, 2017), 추천 알고리즘의 내적 역학에 따라 특정한 서사물이 지배적 미학 또는 지배적인 문화 상태로 창발되는 미디어이다. 물질적 자원은 ‘글로벌 자본’이, 미디어 논리는 ‘복잡계 네트워크’가 OTT의 존재양식과 콘텐츠의 향방을 조건짓는 것이다.

플랫폼 리얼리즘이나 지배적 미학은 검증받아야 할 가설이지만, 레

4) 속성은 계의 작용을 설명하는데 중요한 개념이지만 그것을 바라보는 시각은 엇갈린다. 속성을 적극적으로 해석해 계를 구성하는 기본 단위로 보는 입장이 있는가 하면, 단순히 계가 작동하는 동기 또는 결과라고 보는 시각도 있다. 현재로서는 후자가 지배적이다.

거시 미디어의 지배적 감각과 다른 OTT 고유의 리얼리즘을 해명해야 하는 이 시대에 충분히 제기해 볼 수 있는 개념이다. 앞서 언급한 것처럼, OTT 서사극은 ‘지금 여기’ 시청자의 일상적 삶과 미디어 속 세계가 동기화된 텔레비전 특유의 ‘현재성’(nowness)이 없거나 매우 미약하다. 특히 일 국가 안에서 주로 서비스되는 OTT와 달리, 글로벌 OTT는 각기 다른 문화, 인종, 지역, 역사, 지리 등에 적합한 서비스를 제공해야 하기 때문에 현재성의 요구로부터 자유롭다. 그렇다고 글로벌 OTT가 현재성을 완전히 외면하는 것은 아니다. 무엇보다 구매한 콘텐츠보다 자사의 (신규) 오리지널 콘텐츠를 의도적으로 집중 노출한다. 이용량과 콘텐츠 성격에 따라 ‘지금 뜨는 콘텐츠’, ‘느낌 좋은 미국 코미디’, ‘오늘 대한민국 TOP10 시리즈’ 등 동시적이고 대중적인 공통문화를 실현하려는 인터페이스도 꾸준히 제공한다.

이에 우리는 플랫폼 리얼리즘을 OTT 플랫폼이 계의 되먹임 과정을 통해 빚어내는 미학적 창발의 결과물로 상정할 수 있다. 그것은 대체로 설명가능할 뿐 예측가능하지 않다. 제작에 소요되는 비용의 크기나 제작자의 명성에서 대중적 반응을 일정정도 예측할 수 있지만, 글로벌 OTT는 일 국가내 단일 문화시장에서 소비되는 것이 아니기 때문에 과거 대중매체 시대보다 훨씬 더 예측하기 어렵다. 만약 예측할 수 있다면, 그것은 선택과 시청을 관통하는 수많은 되먹임 과정에서 복잡계가 개체와 개체를 연결하는 취향으로서 어떤 속성을 발견할 때이다. <오징어게임>이나 <파친코> 등이 지역적으로나 전세계에서 크게 히트한 것은 그것이 해당 OTT의 다른 콘텐츠와 비교해 전세계 누구에게도 어필할 수 있는, 그러면서 차이를 생산하는, 인간과 문화, 시대를 관통하는 어떤 속성이 발견되어서일 것이다. 플랫폼 리얼리즘은 그것에 대해 말한다.

2) 상황설정과 텍스트 전형성, 서사극의 알고리즘

여기에서 우리는 다음의 질문에 이르게 된다. OTT의 플랫폼 리얼리즘이

각기 다른 수용자들 간의 상호작용적 창발이라면, 전세계적으로 큰 반향을 일으킨 최근 대한민국 밈 오리지널은 어떤 미학을 불러일으키는가? 이들 콘텐츠를 관통하는 서사적 차이는 무엇인가? 위태로운 왕권 수성, 경쟁에서 패배한 사람들, 숨을 곳 없는 감시사회, 나라 잃은 사람들 등 이들 콘텐츠는 하나같이 고난에 찬 삶의 이야기이다. 그러니까 그들은 조르조 아감벤(Agamben, 1995/2008)이 말한 ‘호모 사케르’에 가깝다. 역적으로 내몰린 세자, 신용불량 딱지가 붙은 사람들, 감시받는 사람들, 피식민자들. 그들은 모두 사회의 정상적인 삶의 바깥에 버려진, 증발되어도 이상할 것이 없는 예외적인 존재들이다.

이런 관찰로부터 우리는 글로벌 OTT가 한국 콘텐츠의 ‘텍스트 전형성’(architextuality)으로 ‘예외상태’의 서사극에 주목하고 있음을 짐작할 수 있다. 물론 그렇지 않은 것도 많지만, 전세계적 공명을 일으킨 이들 콘텐츠에서 예외상태의 사람들이 일관되게 나타나는 것은 결코 지나칠 일이 아니다. 텍스트 전형성은 기호학자 쥘레트(Genette, 1982)가 여러 텍스트들이 특정한 방향으로 장르를 구축해 가는 것을 일컬을 때 사용한 용어이다. 넷플릭스를 포함한 플랫폼 기업의 시장확장이 지역 내 개인의 능력치를 글로벌로 넓히는 글로벌화(globalization) 전략으로 본다면(Wellman, 2002), 그 연장선 상에서 글로벌 OTT가 펼쳐 보이는 미학적 세계를 생각한다면, 글로벌 OTT가 대한민국이라는 로컬에서 선택한 텍스트 전형성의 코드가 전설이나 신화, 자연, 위대한 업적 등이 아니라 경쟁과 감시, 생존 같은 것이라는 점은 여러모로 주목된다.

이들 콘텐츠를 고찰하는 것은 흥미로우면서도 필요한 일이다(강혜원·이성민, 2022; 김예란, 2022; 정길화 외, 2022). 특정한 로컬 코드가 어떻게 글로벌 코드와 결합하는지, 그런 결합으로 어떤 시청의 지평을 제시하는지 보여주기 때문이다. 로컬/글로벌 코드의 고려는 문화적 할인(cultural discount)을 최소화하고 문화 근접성(cultural proximity)을 최대화하기 위한 전략적 태도이다(Straubhaar, 1991). 분석내용을

미리 언급하자면, <킹덤>은 도탄에 빠진 백성이라는 로컬 코드와 좀비라는 글로벌 코드가 결합한다. 그렇게 <오징어게임>은 한민족의 놀이와 신자유주의의 무한경쟁 사회가, <지옥>은 사이버 종교와 죄의식이, <괴친코>는 일제 강점기와 디아스포라가 결합한다. 하지만 이들 코드들은 단순히 산술적 결합에 그치지 않는다. 로컬과 글로벌 코드는 ‘보편적인 시청’의 지평, 그러니까 서사극이 담지하는 자기반영성(self-reflexivity)을 구축한다.

예술에서 자기반영성은 현실의 문제를 검토할 것을 요구하는 (포스트) 모더니즘적 경향이다(Stam, 1992/1998). 서사물을 눈물, 회한, 분노 등 감정적 소비에 그치지 않고 세계를 인지하는 도구로 삼고자 했던 일련의 경향이다. 전세계 시청자를 대상으로 하는 OTT가 자기반영의 서사극 형식을 채택한 것은 의미있는 전략적 선택이다. 자기반영의 서사극은 그것이 만들어진 국가의 수용자를 넘어 전세계인들이 보편적으로 이해하고 느끼고 생각하도록 하기 때문이다. 이른바 문화적 할인을 최소화할 수 있다. 물론 그 안에는 감정에 호소하는 드라마적 요소도 많이 포함한다. 하지만 그런 감정이입도 역사적, 사회적 맥락 안에서 소비되는 평균적인 감정이 아니라 공감하는 서사적 줄기 안에서 인간이라면 누구나 보편적으로 받아들일 수 있는 것이다. 등장인물의 현실에 공감하면서도 스스로 자신과 세계를 들여다 보게 하는 감정이다.

글로벌 OTT의 이런 필요에 부합하는 전략 중 하나로 알레고리(allegory)를 통한 이야기 전개가 있다. 그리스어로 알레고리아(allegoria)는 다르게(allos) 말하기(agoreuo)이다. 문학을 포함해 서사 장르에서 알레고리는 추상적인 개념을 직접 표현하지 않고 구체적인 형상을 통해 의미를 표현하는 수사법이다. 그런 형상은 서사 전체를 관통한다. 대표적으로 <이솝우화>는 동물의 특성을 알레고리 삼아 인간의 지혜나 어리석음을 지적한다. 벤야민(Benjamin, 1928/2009)은 그의 교수자격 심사논문 <독일 비애극의 원천>에서 20세기 초 전체주의가 등장

하고 유대인의 비극적 역사가 예고되는 가운데, 17세기 구교와 신교가 벌인 ‘30년 전쟁’의 상흔과 같은 상실감(멜랑콜리)의 과편에서 당대의 역사성과 총체성을 확인할 수 있다고 말한다. 역사 이전의 신화적 영웅을 이야기한 고대 비극과 달리, 단절되고 과편화된 비애극의 알레고리에서 당대성과 진실을 찾을 수 있다는 생각이다(고지현, 2005). 거대한 (승자의) 역사 속에서 인간이 처한 우울함, 어찌지 못함, 불가피성, 상실의 정서는 알레고리와 잘 어울리는 항목이라는 것이다. 그렇게 보면, 벤야민에게 있어 영화의 몽타주는 추상개념을 감각적으로 형상화하기 좋은 알레고리 재료이다. 그런 형상적 재료들은 질서있는 승리의 역사보다 고통어린 패자의 역사와 흔적을 드러내는데 용이하기 때문이다.⁵⁾

알레고리 작가는 어떤 심연에 직면하여 우회로를 택하고, 이 우회로에서 사물은 본래의 연관관계와 분리되고, 유기적 전체를 파괴하여 과편화시키고, 무상함을 불러일으키고, 가상이 사라지고, 의미공간을 비워 급기야 “제3의 의미”를 생성해낸다(임석원, 2011, 264쪽). 그런 의미에서 ‘상황설정’은 알레고리의 기본 전술이다. <이습우화>의 여러 동물 캐릭터는 현실 인간과의 일대 일 관계라는 특별한 설정 속에서 서사적 개연성을 확보한다. 이같은 알레고리적 방법은 기표와 기의, 내용과 형식이 견고하게 결합되어 있는 상징과 다르다. 상징이 역사적이고 관습적이며 일회적이라면, 알레고리는 비역사적이고 자의적이며 이야기가 전개되는 동안 지속된다. 상징이 삶의 편린으로부터 기존의 질서를 확인한다면, 알레고

5) 알레고리가 서사에 적용되는 문제는 벤야민의 시각에서 중요하다. 벤야민에 따르면, 영화는 대상을 조각내어 재구성하는 과정 자체로서 다르게 말하기를 실현하기 때문에 알레고리적이다. 영화에서 상징은 잠시 머물다 떠나는 반면, 알레고리는 역사적이거나 관습화된 배경을 설정하여 현재 벌어지고 있는 이 세계의 갈등과 모순, 대립, 투쟁의 진정한 의미를 되새긴다. 따라서 벤야민에게 있어 알레고리적인 다르게 말하기는 의미지적인 존재와 의미 사이의 화해 불가능한 심연에 의해 발생한다. 가령 봉준호의 영화 <플란다스의 개>(2000)는 1980-90년대 정의와 민주주의를 외쳤지만 여전히 아무와 너물 없이는 도달할 수 없는 현실세계의 불안한 지식인의 상태를 식용에서 사치품, 어느덧 반려견으로 급속하게 이동한 개의 계급적(?) 위치를 알레고리 삼아 역사적이고 사회적인 일로 그려낸다(서정남, 2021).

리는 새로운 깨달음, 진실의 발견을 재촉한다.⁶⁾ 여기에서 우리는 알레고리가 자기반영의 서사극과 부합한다는 사실을 확인할 수 있다. <킹덤>은 좀비처럼 변해가는 조선을 구하기 위해 미션해결을 알레고리 삼아 도탄에 빠진 민중에 대해 성찰할 것을 요구한다. <오징어게임>, <지옥>, <파친코>는 어떤 알레고리를 통해 자기반영성을 실현하는가?

자기반영의 방법으로서 알레고리와 서사극은 현실 재현을 목적으로 했던 예술론에 반기를 들고 무대가 결코 현실과 같거나 그것을 압도할 수 없다는 입장에 있다. 현실과 무대를 혼돈한다면 예술은 차라리 선선선동이나 환영이 될 것이다. 그래서 자기반영의 예술이 채택한 것은 현실과 무대의 분리, 그를 통한 현실에 대한 성찰, 관찰자로서 관객이다. 서사극은 감정보다 결정, 경험보다 지식, 암시보다 주장, 결과보다 과정, 불변하는 인간이 아닌 변화하는 인간, 사건의 직선적 진행이 아닌 곡선적 진행, 그대로의 세계가 아닌 되어가고 있는 세계, 책임져야 하는 임무가 아닌 강제되는 임무, 본능이 아닌 이성 등을 강조한다. 서사극의 이같은 자기반영성은 현실을 그대로 투영하고자 했던 자연주의를 넘어선 사실주의 극예술(에릭 벤틀릭·김진식, 2018) 또는 예술의 정치적 모더니즘의 기획으로(Rodowick, 1988/1999) 분류된다.

하지만 자기반영의 예술 형식이 전체주의와 부르주아 예술에 대한 저항전략으로 도출되었음도 불구하고, 그것이 현실적으로 어떻게 가능하는지에 대한 의구심을 저버릴 수 없다. 자기반영의 예술이 콘텐츠의 질(quality)과 상품성을 고양시키는 방법으로 활용될 뿐이라는 혐의가 대표적이다. 할리우드 서사영화(epic film) 전통에 서사극이 추구하는 ‘생소화’(Verfremdungseffekt)라는 자기반영적 요소가 활용되었을 뿐이라는 비판이다. 실제로 OTT 서사극은 개인이 처한 무자비한 현실을 드

6) 글로벌/로컬 코드와 함께 알레고리는 북미, 유럽, 중남미, 아시아 주요 국가와 같이 전 세계 주요 지역(region) 또는 현지(local)의 콘텐츠가 어떤 제작공식(production formula)을 취하는지 이해하는데 도움이 된다.

러내 보이지만, 어떤 저항정신을 고양하기보다 전세계 수용자들이 그 세계에 ‘몰입’하도록 하는데 더 기여하는 듯 보인다. 일찍이 넷플릭스는 자신들의 컬트적 서사극 형식과 몰아보기 서비스를 ‘텔레비전의 미래’(the future of television)라고 보았다(Netflix, 2013). 텔레비전의 미래라는 선언은 단순한 미사여구가 아니다. 그것은 넷플릭스가 서사극 형식과 몰아보기로 열광적인 수용 문화를 열 수 있다는 확고한 선언이다.⁷⁾ OTT가 생소화를 통한 자기반영의 서사극 형식과 헐리우드식 불거리로서 서사영화를 상업적으로 결합시켰다는 비판을 피하기 힘들어 보인다.

그렇다고 *House of Cards*나 *Orange Is The New Black*과 같이 그 시작에서부터 최근에 이르기까지 OTT 서사극을 전래의 드라마 연구 프레임으로 고찰할 수는 없다. 위 두 작품은 넷플릭스의 초기 오리지널 콘텐츠로서 서술적 자아, 정면 응시, 논평, 현실의 요소 소환 등 각종 생소화 기법과 백악관과 의회, 교도소 등 우리가 잘 알지 못할 뿐 아니라 다른 한편으로는 금기시되어 온 세계의 진실에 대해 생각하도록 촉구한다. 양질의 서사물에서 흔히 보이는 서사적 복잡성(narrative complexity)도 보인다. 이후 생산된 많은 OTT 서사극 또한 어떤 상황에 처한 등장인물을 통해 삶, 우주, 자연, 생존, 역사 등 인간의 여러 주제에 대해 생각할 여지를 제공한다. *House of Cards*가 백악관을 알레고리 삼아 현실정치 of 섬뜩한 민낯을 보여준다면, *Orange Is The New Black*은 여성 교도소를 알레고리로 인종과 성, 계급, 직업, 취향 등에 대한 편견과 모순, 그 안에서의 욕망과 권력작용을 정교하게 드러내 보인다.

이 연구는 넷플릭스와 애플TV플러스의 오리지널 서사극 〈킹덤〉, 〈오징어게임〉, 〈지옥〉, 〈파친코〉를 관통하는 플랫폼 리얼리즘의 세계에

7) 그런 점에서, 〈오징어게임〉의 황동혁 감독이 국내 투자자들로부터 자신의 기획이 “이상하고 현실성이 떨어진다”는 평을 받은 것은 이해할 만하다. 드라마 문법에 익숙한 눈에는 평균율이 중요하지만, 서사극은 다양한 미학적 취향을 관통하는 자기반영적 인식 효과가 중요하다.

대해 고찰한다. OTT에서 서사극이란 무엇이고 영상 미학의 역사에서 어디에 위치하는가? OTT와 서사극은 어떤 관계인가? <킹덤>, <오징어게임>, <지옥>, <과친코>는 어떤 서사극으로 분석되는가? 이같은 질문이 한 곳으로 응축되는 플랫폼 리얼리즘이란 무엇인가? 이에 답하기 위해서는 현재성으로서 텔레비전, 동일시와 감정적 리얼리즘으로서 TV 드라마의 문제들과는 다른 시각이 필요하다. OTT라는 새로운 플랫폼-미디어의 위치, 드라마보다 서사극이라는 용어에서 풍기는 문화적 차이는 지난 수십 년 동안 진화해 온 이른바 ‘양질의 TV’(quality TV)의 지평 위에서 고찰될 때 제대로 이해될 수 있다. 이를 위해 이 글은 자기반영의 예술로서 서사극과 양질의 TV, 그 연장선 상에서 OTT의 출현, TV 이후의 서사극의 문화원형이자 재료로서 예외상태와 폰크툼에 대해 두텁게 설명한다. 그런 후 네 개의 주요 콘텐츠를 분석함으로써 플랫폼 리얼리즘이라는 가설적 개념의 실체에 한 걸음 더 다가가 보고자 한다.

2. OTT 서사극과 양질의 TV

1) 서사극과 자기반영성: OTT의 서사극적 시청과 그 즐거움

서사극은 OTT가 기존의 텔레비전, TV 드라마와 비교될 수 있는 지점 중 하나이다. 서사극과 그 중추로서 생소화(효과)는 20세기 초 유럽을 휩쓸었던 전체주의와 물신화된 자본주의를 비판하기 위한 전위적 리얼리즘의 한 방법이었다. 20세기 초 문학과 연극, 그리고 당대의 뉴미디어였던 영화는 현실 반영의 방법으로 ‘(사회주의) 리얼리즘 논쟁’의, 루카치-브레히트 논쟁으로 알려진, 한가운데를 통과하고 있었다(반성완, 1980). 한편에서는 인물과 사건의 전형성, 역사적 총체성 속에서 사회주의적 이상을 추구하려는 보다 완고한 전통적 리얼리즘이, 다른 한편으로는 전래의 극형식 이론을 적용하기보다 모순으로 가득 찬 현실을 냉정하

게 깨닫게 하기 위한 실험적 리얼리즘이 그것이다. 서사극 형식은 후자로 부터 유래했다. 그렇다면 현실을 냉정하게 자각시키는 리얼리즘이란 도 대체 무엇인가? 그 실험은 영화와 텔레비전에서 어떤 여정을 거쳤고, OTT에서 그것이 검토되어야 하는 이유는 무엇인가?

연극, 문학, 영화의 역사에서 서사극은 감정이입을 최고의 덕목으로 삼는 고전적 드라마(비극) 구조⁸⁾에서 벗어난 비아리스토텔레스적 드라마 또는 세익스피어적 드라마로 분류된다(Kesting, 1969/1996). 이는 19세기 고전극과 상충하며 존재해 오던 것으로, 연극을 “의식을 깨어있게 하는 바늘, 활동적인 의식의 장”으로 삼고자 했던 베르톨트 브레히트(B. Brecht, 1989-1956)의 실험과 이론으로 통합되었다(Gilman, 1972/1995, 247쪽). 브레히트(Brecht, 1967/1989, 34쪽)⁹⁾에 의하면, 서사극은 “관객이 소재와 사건을 생소한 것으로 느끼게” 하는 서사적 연극을 말한다. 그것이 목표하는 바는 “상황을 이해”하는 것이다. 브레히트는 고대 서사시와 희곡이 기술의 발달에 힘입어 무대에서 융합될 수 있음을, 전통적인 희곡적 연극과는 다른 경로로, 타진하면서 서사극 이론을 발달

8) 아리스토텔레스(박문재 역, 2021, 26-27쪽)는 그의 <시학>에서 “비극은 양념을 친 온갖 언어를 곳곳에 배치해, 낭송이 아니라 배우의 연기를 통해, 훌륭하고 위대한 하나의 완결된 사건을 모방하여 연민과 공포를 느끼게 함으로써 그 감정의 정화를 이루어 내는 방식이다”라고 정의한다. 아리스토텔레스는 예술이 모방의 수단과 대상, 방식에 따라 나뉘는데, 모방의 수단으로서 극에는 감정정화를 목표로 하는 비극과 우스꽝스러움을 표현하는 희극이 있는가 하면, 훌륭한 사람의 행적을 운율있게 이야기하는 서사시가 있다.

9) 현대 서사극은 브레히트가 20세기 초 극장이 카타르시스 기법으로 소시민들에게 값싼 오락만을 제공하는 것을 비판하는 가운데 탄생했다. 그의 이론은 당시 과장된 수사법과 공허한 감정에 몰두하던 표현주의를 계기로 벌어진 루카치와의 리얼리즘 논쟁을 통해 정교화되었다. 당대의 문제를 극 안으로 적극적으로 끌어오기 위해 그가 선택한 것은 극 ‘흐름의 중단’이었다. 여러 방식의 중단과 이질성은 생소화 기법으로서 전체 극으로부터 독립적인 부분을 강조함으로써 관객이 정처없이 감정에 이끌리지 않고 능동적인 인식과 사유를 하도록 하기 위한 것이었다. 교훈극은 대표적인 사례이다. 하지만 그의 의도가 관객에게 그대로 적용되었는지는 의문이다. 아도르노의 지적처럼, 그의 서사극 이론은 연극 외에 영화와 TV 드라마 등의 서사 작업에 차용됨으로써, 오히려 그가 비판하고자 했던 억압적 현실사회를 작동시키는 오락적 기제로 전락한 것이 아니라라는 비판을 받는다.

시켰다. 서사극은 사건 전개와 인과율, 뒤얽힌 장면기법, 갈등과 파국적 해결 같은 플롯으로 카타르시스를 분출시키는 비극과 구분된다. 그것은 “사건이 자유로이 시간과 공간을 넘어 확장되며, 인과율을 따르지 않고, 장면기법도 개개의 부분들이 독립적으로 나열되는 원칙”을 따른다 (Kesting, 1969/1996, 16쪽). 희곡적 연극이 무대와 관객이 분리된 주종의 관계라면, 서사극은 무대의 화자가 갖가지 방법으로 관객에게 말을 거는 대등한 관계이다. 이것이 기능하는 바는, 고전 서사시가 운명이나 신과의 토론이었던데 반해, 넓은 의미에서 사회와의 토론이다. 그렇게 보면, 서사극은 단순히 연극의 한 지류에 그치지 않고, 고대 서사시적 전통을 무대에서, 영화에서, 텔레비전에서, 그리고 지금의 OTT에서 이야기를 풀어가는 서사 형식이라 할 수 있다.

벤야민(Benjamin, 1931/2020)은 그의 글 ‘서사극이란 무엇인가’에서 브레히트의 극이 무대와 관객, 텍스트와 공연, 감독과 배우의 기능적 관계를 일시에 뒤흔들으로써 극 형식이 순수한 오락에서 인식으로, 하지만 유희적 즐거움을 포기하지 않는 가운데 현실을 지각하게 하는 예술 형식이라고 말한다. 서사극은 “배우와 관객을 갈라놓은 심연”을 메워(115쪽) “무대에 관객이 더 이상 최면에 걸린 대중이 아니라 관심있는 자들의 집단”이 되도록 한다(117쪽). 서사극에서 관객이 인지하는 상황은 “자연주의 연극에서처럼 자아도취적으로 인식하는 것이 아니라 놀라움을 갖고 인식하게” 되는데(120쪽), 그것은 서사극이 “상황을 다시 재현하는 것이 아니라 오히려 그 상황을 발견”하게 하기 때문이다(121쪽). 기술복제로 인한 미디어 기능전환론과(김겸섭, 2009; 임성규, 2008) 맞닿아 있는 벤야민의 이같은 생각은 서사극이 예술에서 오랫동안 지배적인 지위를 차지해 왔던 드라마 환영주의(illusionism), 그러니까 극중 인물에 대한 동일시(identification)를 통해 ‘이데올로기 효과’를 지향했던 드라마와 달리 ‘인식 효과’를 지향하고 있음을 지시한다(심광현, 2017). 전자의 드라마 미메시스가 현실의 예술적 변형을 감춤으로써 그랬다면, 후자의 서사극

미메시스는 오히려 그런 변형과정을 드러냄으로써 그 효과를 노린다.¹⁰⁾

따라서 서사극의 인식 효과는 지금 내 앞에서 펼쳐지는 이야기 세계가 현실 그 자체가 아니고 진짜 현실을 냉정하게 지각하도록 하는 자기반영성(self-reflexivity)을 겨냥한다. 현대문화에서 자기반영성은 “스스로의 조건과 절차를 검토하려는” 것으로서(Stam, 1992/1998, 15쪽), “예술이 투명한 커뮤니케이션 매체이자 세상을 향한 창문이며, 공로(公路)를 따라 유유히 걸어가는 거울이 될 수 있다는 전체를 뒤집어 버린다”(Stam, 1992/1998, 11쪽). 스태(R. Stam)은 그의 책 *Reflexivity in film and literature*에서 세르반테스의 <돈키호테>, 그리고 셰익스피어의 인간 내면에 관한 희곡, 그리고 브레히트의 서사극을 자기반영의 예술로 분류한다. 이들 서사물은 시공간적으로 통일된 인상을 주려는 환영적 예술과 달리, “내러티브 연속체의 허점과 결함, 그리고 봉합 자국에 주의를 환기시킨다”(Stam, 1992/1998, 36쪽).

문학과 연극, 영화, 텔레비전으로 이어지는 미디어에서 자기반영성은 이야기의 흐름을 ‘중단’시키는 생소화 기법을 통해 실현된다(김길웅, 2003). 브레히트(Brecht, 1967/1989, 34쪽)에 의하면, 생소화는 “상황을 이해하기 위해 필요한 것으로서”, “당연한 것이 눈에 띄는 것으로” 나타나도록 하는 것이다. 가령, 브레히트의 대표 서사극 <서푼짜리 오페라>는 약탈적인 사회질서와 허위의식에 찌든 중산층, 물화된 인간관계를 극 상황에 대한 논평, 갖가지 노래, 서술적 자아,¹¹⁾ 관객으로서 등장인물 등 생소화 기법으로 표현한다.¹²⁾ 술한 허언과 풍자, 서술적 자아, 액

10) 흔히 드라마라고 하면 텔레비전 픽션 일체를 일컫지만, 드라마는 영화를 포함한 서사 형식의 한 장르로 지칭되는 경우도 있다. 서사극 또한 일상적으로 드라마라고 지칭된다. 이 글에서는 설명의 편의를 위해 기존의 텔레비전 픽션을 드라마로, 생소화를 포함해 새로운 실험이 가해진 것을 서사극으로 분리해서 설명한다.

11) 아리스토텔레스(박문재 역, 2021, 98쪽)는 <시학>에서 서사시의 호메로스를 칭찬하면서 “시인은 자기가 직접 나서서 말하는 것을 극히 삼가야 한다”라고 말한다.

12) 영화이론가 크리스티앙 메츠(C. Metz)는 영화에서 자기반영을 위한 생소화 기법

자 소설 기법을 동원한 소설 〈돈키호테〉 역시 마찬가지이다. 이같은 기법은 극이 진행되는 동안 관객 또는 독자에게 끊임없이 극의 주제를 환기시켜 수용자가 재현된 세계를 피상적이고 자동적으로 흡수하지 말고 주제적인 시각으로 받아들일 것을 요구한다.

하지만 생소화가 극에 대한 몰입을 방해한다면 오히려 극의 매력을 떨어뜨리는 꼴이 되지 않을까? 특히 연극과 달리 영화나 TV 드라마는 편집을 통해 눈 깜짝할 사이에 시공간적 배치가 달라진다. 대사, 행동, 미장센 또한 마찬가지이다. 이런 조건에서 과잉된 생소화는 오히려 극으로의 몰입을 방해하여 관객의 외면을 초래할 수 있다. 그렇기 때문에 인식 효과는 이데올로기 효과와의 변증법적 관계 하에서 사고되어야 한다. 서사극에서 생소화는 자연스러운 일상의 표현 → 생소화 → 다시 일상의 표현 과정을 통해 생소화 이후 표현된 일상뿐만 아니라 그 전의 일상마저도 수용자가 자각된 시각으로 통합하도록 유도한다(백용식, 1999, 116-117쪽). 즉, 생소화는 현실의 이데올로기가 투영된 재현 세계를 피상적으로 이해하지 말고 '문제화'된 것으로 이해할 것을 자극한다. 결국, 브레히트에게 있어 생소화는 재현된 세계의 환영적 효과에 대한 비판적 대안으로서, 자기반영성과 리얼리즘을 양대 축으로 하는 모더니즘적 미학의 방법이다(Stam, 1992/1998). 서사극의 존재 의의가 대중문화의 허위의식으로부터 자유로운 관객에 있기 때문에 생소화의 여러 기법들은 필요에 따라 유연하게 사용할 수(도 있고 사용하지 않을 수도) 있다.¹³⁾

으로 카메라 쳐다보기, 관객에게 말걸기, 자기반영적 중간 자막들, 화면 속 화면, 영화 속 영화, 주관적 이미지, 그리고 영화 도구의 노출 등을 말한다.

13) 브레히트에게 있어 서사극은 그것을 떠올린 1920년대 이제 막 대중적 사랑을 받기 시작하던 영화와 대중문화와 달리 쇠락하는 연극의 지위에 대한 인식으로부터 시작한다. 브레히트는 연극이 스포츠 경기처럼 바뀔 필요가 있다고 보았다. 그의 생각은 연극보다 영화, 그리고 훗날 OTT에서 더 잘 적용되는 것 같다. 현대연극에 대한 유력한 연극학자이자 비평가인 리처드 길만(Richard Gilman, 1972/1995, 238쪽)은 다음과 같이 말한다. "브레히트는 극 속에서 훨씬 더 복잡한 문제에 몰두하고 있었다. 그러나 그 비유는 정확하고 제한된 그리고 '불 만한' 어떤 것으로서 그것이 드라마에 부여하는 강조점

요컨대, 생소화의 다양한 시치미떼기 기법이 노리는 것은 인위적인 현실을 자연질서처럼 보이게 하는 전통적인 재현을 뒤집는 탈자연화이다. 서사극은 중심인물이나 중요한 사건이 사실 특별한 것이 아니라거나, 거꾸로 그렇게 중요하지 않은 인물, 사건, 소품, 공간, 장면 등이 새삼스러울 정도로 의미있는 것으로 표현한다. 이런 기법이 노리는 것은 극으로의 감정적 배설을 막고 거꾸로 기존의 극이 제공하던 고정관념에서 탈피하는 것이다. 극이 현실의 단순한 재현이라면, 그래서 주인공의 일거수 일투족을 놓치지 말고 따라가야 한다면, 극은 현실의 지배관계나 그 이데올로기를 수용자에게 조사(照射)할 수밖에 없다. 생소화는 수용자를 재현된 세계에 빠지지 말고 현실을 응시하는 관찰자로 위치지음으로써 현실에 대한 고정관념에 균열을 꾀한다.

20세기 초 서사극 실험은 연극 무대를 넘어 영화로 확장했다. 브레히트(Brecht, 1967/1989)가 서사극을 서사시와 희곡의 융합으로 예증했듯이, 당대의 지배적인 커뮤니케이션 도구는 서사적 이야기를 얼마든지 양식화할 수 있었다. 브레히트가 새로운 공연 스타일로 대중적 명성을 얻고 이론화하기 시작한 1920-30년대는 이미 영화가 지배적인 대중문화 형식이 되고 있었다. 무대 또한 슬라이드와 영화 같은 영상 이미지를 끌어들이므로써 이야기 요소를 더욱 풍부하게 할 수 있었다. 당연히 영화는 연극보다 훨씬 더 기술의 영향이 컸다. 생소화와 함께 르포르타주, 의식의 흐름과 같은 몽타주 기법이 이 시기 표현주의와 형식주의 영화 실험에 적극 사용되었다.

벤야민(Benjamin, 1936/2012)의 ‘이야기꾼’ 메모에 따르면, 1920-30년대는 조언이나 교훈, 집단적 기억의 고전적 서사나 고정된 어

때문에 중요하다. 즉 연극은 - 말할 것도 없이 의미에 있어서가 아니라 구체적인 드러냄에 있어서 - 스포츠 경기처럼 분명해야 한다고 그는 말하고 있는 것이다. 더구나 연극은 스포츠처럼 기술상의 솜씨에서 똑같은 즐거움을 줄 수 있어야 하며, 더 나아가 체육 사업처럼 ‘심각하지’ 않은 어떤 것이어야 한다.”

면 이야기를 쏟아내던 문자 미디어(대표적으로 신문)와 다른 영화적 서사가 막 꽃을 피우던 때였다. 영화적 서사는 이미지 예술 특유의 조형성으로 말미암아 서사적 연속성이나 선형적인 논리정연함보다 불연속적 서사, 몽타주적 구성을 특징으로 한다. 때마침 대공황 시기 실의에 빠진 수용자를 대상으로 뚜렷한 이항대립, 단순함, 감상주의를 특징으로 하는 할리우드 풍의 비현실적 서사영화가 등장했다. 그런 한편으로, 자막(제목)의 사용, 직설적 서사, 중심인물의 부재, 인간들간의 상호관계를 보여주는 사회적 게스투스(Gestus, 몸짓 연기)와 같은 인위적 장치를 통해 영화적 세계와 현실의 차이를 일깨우고자 하는 흐름도 있었다(최민숙, 2003). 서사영화가 비현실적인 영웅이나 장면으로 볼거리 서사를 제공했다면, 서사극적 영화는 영웅이 아닌 개인 또는 시민으로서의 내적 성찰을 통해 사회적인 것을 말하려 했다. 이같은 경향은 1960-70년대 영화의 새로운 경향을 주도했던 누벨바그(Nouvelle Vague)와 정치적 리얼리즘, 거리두기(distancing) 영화운동과 그 맥을 같이 한다(윤시향, 1998:14) 정현, 2013). 전후 베이비 붐 세대의 정치적, 문화적 취향에 부합하고자 했던 미국의 뉴 할리우드 시네마 운동도 그 경향의 하나이다(정태수, 2016, 16장). 흥미롭게도 그들이 지향하던 기성세대에 대한 저항, 흑인의 문제, 노골적인 성적, 폭력적 표현 등은 OTT에서 여전히 반복되는 주제이자 표현방식이다.

OTT의 차별적인 서사극 시리즈는 이같은 전통의 서사극 드라마(epic drama)이다. 할리우드 서사영화적 스타일도 있지만, '구독 시장'(subscription market)을 유지해야 하는 OTT로서는 서사극적 드라마가 유리하다.¹⁵⁾ 역사, 영웅, 신화 등에 기반한 종래의 서사영화는 장

14) 윤시향 (1998)은 영화가 브레히트를 받아들이면서 개발한 거리두기 방식을 내러티브와 편집으로 구분하여 분석한다. 내러티브로는 1) 장르의 수용과 해체, 그리고 합성, 2) 인물의 전형화와 연기술, 3) 관객에게 말 걸기, 4) 해설자, 5) 단절 혹은 삽입, 6) 영화 속 영화가 있고, 편집으로는 1) 몽타주, 2) 수평 트래킹, 3) 점프 컷, 4) 딥 포커스·롱샷·롱테이크 등이 있다. OTT 서사극에서 자주 볼 수 있는 것들이다.

대한 볼거리를 제공하는 대신 캐릭터를 밀도있게 그려내기보다 주어진 운명을 영웅적으로 수행해내는 단순함과 감상주의, 비현실성이라는 한계가 뚜렷했다. 서사영화도 그것이 탄생한 국가나 문화권과 무관하게 보편적으로 감상할 수 있지만, 반전과 기대치 않은 발견, 현실에 대한 자각 등이 결여된 상태에서 시청자를 서사적으로 매료시키기에 한계가 있다. 밀도있는 캐릭터와 반전, 현실에 대한 자각 등은 누적적인 시간이 있어야 한다. 서사극 형식의 드라마는 끝없이 이어지는 이야기를 통해 이를 실현할 수 있다(Hills, 2002). 이는 다양한 형태의 몰아보기에 적합하다. 신규 가입을 넘어 가입상태의 유지라는 가입자 구독 시장의 OTT가 서사극 드라마 형식과 합일되는 지점이다. OTT는 서사극 드라마로 전세계 시청자에게 어필하여 플랫폼의 네트워크 효과를 이뤄낼 수 있다.

따라서 우리는 이른바 ‘서사극적 시청’(epic-viewing)과 ‘서사극적 즐거움’(epic-pleasure)이라는 지평을 말할 수 있다. 서사극적 시청은 단순히 서사극 드라마를 시청한다는 뜻이 아니라 긴 시간 시청으로 인해 얻게 되는 어떤 탁월함의 향유를 의미한다. 즉, 서사극적 시청은 “서사극 장르를 초월하는 소비양식이며, 우리가 어떤 서사극적 범주에서 그것을 경험할 때 다양한 유형의 콘텐츠에 걸쳐 뚜렷하게 부각되는 ‘과잉 시간성’(an excess of temporality)을 의미한다”(Baker, 2017/2019, 85 쪽). 원래 미디어 문화소비로서 과잉 시간성은 ‘산만한’ 텔레비전과 달리 꼼짝없이 2시간 정도를 할애해야 하는 영화의 경험이었다(Sobchack, 1990). 길어봐야 50분 이내인 TV 드라마에서는 긴 시간 동안 이야기에

15) 넷플릭스나 애플TV플러스와 달리 디즈니플러스의 경우, 지난 수십년 동안 쌓아온 헐리우드 영웅물 IP로 인해 서사영화적 스타일을 고수할 개연성이 높다. 디즈니플러스가 그들 IP 세계관을 보다 정교화하거나 확장하는 영웅물 시리즈를 제작하는 이유이다. 그럼에도 OTT에서 이들 시리즈물은 인간 속 영웅 또는 영웅의 인간적 고뇌와 같이 현실의 이야기가 보다 더 부각될 수밖에 없다. TV에서 OTT로 전환하면서 영화적 요소가 작용한 것과 반대로 영화에서 OTT로 전환하는 과정에서 전래의 영화적 IP가 시리즈의 형식과 내용을 차용한 변화라 할 수 있을 것이다.

몰입하여 얻게되는 서사극 드라마의 즐거움을 경험하기 힘들었다. 주 단 위 편성으로 인해 에피소드를 건너뛸 수도 있고, 지난 에피소드를 회상해야 하며, 최종회를 생략할 수도 있다. OTT 서사극 드라마는 누적되는 시간을 통해 TV 드라마로는 제공하기 힘든 완성도, 충족감, 문화적 향유의 지위를 가질 수 있다.

서사극적 즐거움은 동일시에 의한 카타르시스가 아닌 서사극 드라마의 과잉 시간성을 통해 충족하게 되는 자기반영적 성찰 또는 진율의 경험을 말한다. 브레히트는 일반적인 극 드라마 관객은 “이 인간의 고뇌는 충격적입니다. 빠져나갈 길이 없으니까요”라고, 서사극 드라마 관객은 “이 사람의 고뇌는 충격적입니다. 달리 방도가 있었을 테니까요”라고 말한다 (Brecht, 1967/1989, 35-36쪽). “달리 방도가 있었다”는 말에서 우리는 극중 인물의 선택이 시청자의 ‘상식’을 넘어서는 생소함의 힘을 느낄 수 있다.¹⁶⁾ 비극적 상황에 빠지는 인물에 대한 감정이입이 감정적 배설을 통한 정화에 그치지 않고 그 일이 발생하게 된 배경, 그 일을 감내하는 인물의 인생, 당대 민중들의 삶의 숨결 등을 ‘새삼스레’ 깨닫는 어떤 강렬한 체험으로 나타난다. 그런 경험은 시간적 과잉이 없이는 얻기 힘들다. 비록 그것이 웃음을 목표로 하는 시트콤 형식이라 하더라도 마찬가지이다. 이같은 대비는 일반 드라마와 달리 서사극 형식의 드라마가 현실에서 벗어나 있으면서도 얼마나 현실에 집착하는지 잘 보여준다.

OTT에서 서사극적 즐거움은 그 인물이 겪고 있는 사건과 사건의 이

16) 브레히트는 ‘서사극’이라는 글에서 희곡적 연극의 관객과 서사극 관객의 체험을 다음과 같이 비교한다.

- 희곡적 연극의 관객: 그래요, 나도 그런 것을 느꼈습니다. 나는 그래요. 그건 너무 당연한 일이지요. 항상 그렇거예요. 이 인간의 고뇌는 충격적입니다. 빠져나갈 길이 없으니까요. 그것은 위대한 예술입니다. 너무 당연한 일들이예요. 나는 우는 사람들과 같이 울고, 웃는 사람들과 같이 웃습니다.

- 서사극의 관객: 나는 그럴 줄은 몰랐는데요. 그렇게 해서는 안돼요. 모두가 더 이상한 일이에요. 믿을 수 없을 정도입니다. 그런 일이 더 계속 되어서는 안돼요. 이 사람의 고뇌는 충격적입니다. 달리 방도가 있었을 테니까요. 그건 위대한 예술이지요. 당연한 것은 하나도 없으니까요. 나는 우는 사람을 보고 웃고, 웃는 사람을 보고 울니다.

미지를 새삼스럽게 바라봄으로써 얻을 수 있는 ‘불가피성’(inevitability)의 정동(affects)이라 할 수 있다. 극중 인물은 그 불가피함에 처한 행위자이다. 정동은 가상계에서 작동하는 어떤 힘, 그러니까 인간사회에서 그럴 것이라고 생각하는 것이 실제로 느껴지는 어떤 힘으로서, 이데올로기 시대 이후(after ideology) 포스트모던적 권력을 표현하는 용어이다(Massumi, 1995). 정동은 “신체적 표면에 작동하는 물질적 반응이자, 사회적이고 문화적인 실천이며, 끊임없는 접촉과 변용을 통해서 전체로 퍼지는 강도와 힘의 문제”이다(박현선, 2016, 64쪽). 흔히 우리 몸에 심장이 있듯 가상계 신체 내부에 정동의 엔진이 있다고 말한다. 최근 마사미(Massumi, 2015/2021)는 정동을 현대사회 구성원들이 감각적으로 느껴진 실재(felt reality), 또는 그럴 것이라고 선제적으로 판단케 하는 ‘존재권력’으로 설명한다. 그렇게 볼 때, OTT에서 서사극적 즐거움은 불가피한 세계에 대한 지각과 인지 활동의 예술 감상이다. 신자유주의, 전지구화, 감시사회, 외계인, 이상기후, 핵, 바이러스 등에 대해 느끼는 계급이나 신분, 나이, 성을 넘어선 감상이다.¹⁷⁾

하지만 서사극의 자기반영성이나 정동이 문화산업의 치밀한 계산 속에서 도출된 상품일 뿐이라는 비판도 있다. 현상적으로만 보더라도, 플랫폼 자본이 진정한 의미의 저항적, 진보적 성찰에 기여할 콘텐츠를 생산할 이유는 없다. 수용자 또한 그런 콘텐츠를 인지적, 지각적 수준에서 수용해야 할 의지나 이유, 시간적 여유를 찾기 힘들다. 플랫폼 자본이 서사극 형식을 채택한 것은 그것이 전형적인 민족국가 드라마나 고전 영화와 달

17) 자본주의 사회에서 정동은 역사적으로 이성과 합리에 비해 격하되어 왔던 감정의 문제를 중요한 문화적인 것 중의 하나로 승격시킨다. 이는 자본주의가 고도화되면서 더욱 강력해지는데, 가령 친밀성의 표현인 웃는 표정과 상냥한 말씨는 이제 자본화된 감정노동의 정동으로 변질되었다. 이런 감정들은 미디어와 이미지를 타고 곳곳으로 넘나드는 가운데 제도화되고 규격화된다. OTT 플랫폼이 개별 시청자 프로파일마다 각기 다르게 콘텐츠를 배치하는 것 또한 해당 시청자의 시청활동을 연산한 규격화된 정동적 인터페이스이다.

리, 국가, 지역, 문화, 젠더, 세대 등을 넘어 다양한 수용자 취향에 대응할 수 있는 상품성을 지녔기 때문이라는 것이다. 이 시대의 수용자는 명멸하는 불빛, 질주하는 자동차, 실시간적 정보전송 등 벤야민이 주목했던 20세기적 시공간 경험 위에 거미줄처럼 펼쳐진 대화, 일상화된 오정보와 허위정보, 메타버스 등 초과잉 이미지 정보를 처리하기에도 바쁘다. 콘텐츠를 즐김과 동시에 평가하는 기술복제 시대의 '산만한 평가자'이지만, 현실적으로 성찰의 시간을 가지기 쉽지 않다. 고순도 마약을 만드는 전직 화학교사 월터에게 마음을 빼앗기는 *Breaking Bad* 사례에서 보듯이, 잘 만들어진 서사극에서는 선이 아닌 악에 대한 팬덤이 고양되기도 한다.

아도르노(T. W. Adorno)는 벤야민의 기계복제의 예술과 마찬가지로(신혜경, 2009), 브레히트의 실험적 리얼리즘 또한 진정한 변혁보다 대중을 기만하는데 더 기여한다고 지적한다. 브레히트 류의 서사극이 변혁과 무관한 고급스런 향락수단 또는 그럴듯한 예술의 방법일 뿐이라는 것이다(홍승용, 1992). 이는 영화와 텔레비전에서 서사극의 생소화 기법이 자기반영을 재촉하기보다 '특별한 미적 경험'일 뿐이라는 지적이다. 특히 수용자 반응에서 서사극 형식이 웃음과 공포, 쾌락만 남길 뿐 현실에 대한 지각을 남기지 못한다는 것이다. 자본주의는 혁명도 판매한다는 보드리야르의 지적을 상기한다면, 상업적 이익과 이른바 '손상된 대중'에 갇힌 예술과 문화의 현주소를 보게 된다. OTT 서사극이 플랫폼의 작동을 위해 그럴듯하게 상품성 있는 현실지각의 콘텐츠로 탄생했을 뿐이라는 비판이 가능해 보인다.

그렇다면 우리가 OTT 서사극을 보고 문학을 향유하는 것은 그저 무상한 자기만족에 지나지 않는 일인가? OTT 서사극마저 '저급한' TV 드라마의 '결끄러운 즐거움'(guilty pleasure)의 하나일 뿐인가? 밤늦게 몰아보기에 몰두하는 시청자 상은 결코 생산적이지 못한 모습이다. 미디어의 기획과 그 수용이 기호적 민주주의일 뿐이라는 신수정주의에 대한 혹독한 비판이 떠오른다. 찻잔 속 태풍은 이때 쓸 수 있는 격언이리라.

그렇다고 문학을 포함해 예술이 배고픈 거지를 구하지 못하기 때문에 폐기되어 마땅하다는 인식에 동조할 수는 없다. 문학은 그 배고픈 거지가 있다는 것을 추문으로 만들고, 그래서 인간을 억누르는 억압의 정체를 뚜렷하게 보여준다는 어느 문학 평론가(김현, 1977)의 말을 떠올린다면, 수용자 저마다에 미치는 OTT 서사극의 힘을 좀 더 적극적으로 평가해 볼 수 있지 않을까 싶다.

2) TV 드라마에서 양질의 TV, OTT 서사극으로

이즈음 우리는 TV 드라마가 보여주는 고전적 리얼리즘(classical realism)과 감정적 리얼리즘(emotional realism)을 떠올리게 된다. 문학과 영화 또는 TV 드라마에서 고전적 리얼리즘은 경험적으로 진실이라고 여겨지는 것들이 어떤 “이야기 서술의 위계”(hierarchy amongst discourse)를 보여주기 때문에 현실적이라는 입장이다(MacCabe, 1974, p.8). 텍스트는 이야기 서술의 위계로 인해 일관된 서사, 그럴듯한 인물, 선형적 전개, 서사적 폐쇄성을 보이고, 독자는 전개되는 내용을 명백하게 이해할 수 있다. 그렇기 때문에 드라마 내 인물과 사물은 전형적이고 사건의 전개는 매우 자연스럽게 흘러간다. 등장인물의 계급을 보여주는 옷이나 자동차, 집은 물론 계절, 구사하는 언어(사투리를 포함해), 종사하는 직업 등을 현실과 동기화하면서 거기에서 벌어지는 사랑, 배신, 헌신 등을 자연스러운 것으로 직조해 낸다. 서사는 일부 특별한 회상장면 외에 시간의 흐름대로 진행된다.

텔레비전에서 고전적 리얼리즘은 귀족과 궁정문화가 아닌 중산층과 노동자 계급의 삶을 “폐쇄된 방”(enclosed room), 즉 사적 세계를 배경으로 하는 자연주의 연극의 텔레비전화로 이해된다. TV 드라마가 내향적 분위기, 사소한 개인 간의 갈등, 개인감정을 도드라져 보이게 하는 클로즈업 등으로 연극적 문법을 텔레비전에서 실현하고자 했다는 것이다. <텔레비전론>의 저자 윌리엄스(Williams, 1974, pp.55-56)는 “자연주의 극

이 규격화된 무대의 드라마였다면, TV 드라마는 그와 동일한 기조의 상자 속 드라마(drama of the box)였다”고 말한다. 훗날 영화 작법에 힘입어 폐쇄된 방에서 외부세계로 확장하기는 했지만, TV 드라마는 기본적으로 ‘지금 여기’의 현실세계를 그럴 듯 하게 그려내는 재현적 리얼리티(representative reality)의 서사였다. 텔레비전 특유의 현재성의 문화, 그래서 방송이 서비스되는 민족국가를 드러내는 계기라 할 수 있다.

우리의 경우도 크게 다르지 않았다. 초기 TV 드라마는 제작비의 한계와 여전한 연극의 영향력, 당대의 지배 이데올로기였던 반공 등이 버무려져 ‘나도 인간이 되련다’와 같은 류의 연극적 드라마 <금요극장>으로 시작했다. 이는 일제 강점기 무대극 또는 라디오 소설 같은 “무대취(舞臺臭)를 탈피하고 ‘마이크’적인 표현가능성을 활용”하려는 1950년대 후반 라디오의 길(최요안, 1958, 41쪽), 즉 가족과 애정의 문제(<청실홍실> 1956), 현실과 똑같이 골목길을 사이에 둔 현대인들의 삶의 문제(<아차부인 재치부인>, 1963) 등을 다루는 라디오 드라마(조항제, 2005 참조)의 시공간적 관습과 유사하다.¹⁸⁾ <개구리남편>(1969), <아씨>(1970), <여로>(1972)로 이어지는 초기 텔레비전 일일극은 그같은 시공간의 전형성을 그려내려는 고전적 실험이라 할 수 있다.

감정적 리얼리즘은 외연적 답음을 넘어 ‘감정적 공감’에서 야기되는 시청 경험을 일컫는다. 이엔 앙(Ang, 1985)은 감정적 리얼리즘을 드라마 속 등장인물이 겪는 것과 현실의 수용자가 느끼는 감정구조(structure of feeling) 간의 주관적 경험의 교류라고 설명한다. 수용자는 기복 많은 인생을 보여주는 드라마 속 등장인물의 비극적 감정구조로부터 대립, 고통, 행복, 배신, 성공과 같이 당대인들이 겪을지언 어떤 강

18) 오명환(1994)은 텔레비전 연극과 영화, 라디오라는 세 개의 알(3년생)로부터 탄생했다고 분석한다. 드라마가 문화산업의 중요한 상품으로 본다면 연극은 드라마의 모태가, 영화는 씨앗이, 라디오는 요람이 된다는 것이다. 한국 드라마의 기원과 방송문화에 관한 것은 임종수(2005) 참조.

렬한 감정을 대리 경험한다. 즉, TV 드라마는 비록 드라마 속 등장인물의 계급적 위치나 상황, 조건 등이 나와 다를지라도, ‘지금 여기’를 살아가는 수용자들로 하여금 드라마로부터 현실의 감정구조를 경험케 함으로써 어떤 즐거움을 선사한다는 것이다. 가령 〈사랑과 진실〉, 〈사랑과 야망〉, 〈아들과 딸〉, 〈첫사랑〉 등은 1980-90년대 이혼향도와 도시화 과정에서 맞닥뜨려야 했던 가족이별, 향수, 출세, 성공, 불륜, 사랑, 여성성 같은 감정을 그려냈던 드라마였다. 이들 드라마는 당대의 가족구조, 연인 관계, 직업 등을 모사하는 가운데, 한국인이라면 누구나 느꼈을 것으로 보이는 감정적 리얼리즘을 충실히 재현했다.

고전적 리얼리즘과 감정적 리얼리즘은 현재성의 표현이라는 면에서 대중매체의 지배적 감각을 보여준다. 텔레비전의 현재성과 지배적 감각은 지금도 그 힘이 발휘되고 있어, 매일, 매주 또는 월간, 계절, 연간, 심지어 대통령 임기 등의 시간성에 맞춰 수많은 콘텐츠들을 ‘흘려보내는’ 가운데 작동한다. TV 드라마는 뉴스와 함께 그 중심적 장르이다. 그럼에도 일찍부터 TV 드라마를 단순한 흐름으로 끝내버리지 않고 허구와 사실을 넘나들고, 관습을 해체하며, 다양한 생소화 기법으로 새로운 드라마 미학을 세우려는 노력이 있었다(Brandt, 1981). 이는 특히 현실 모사의 환영적 재현을 넘어 여러 가지 기술장치를 통해 욕망과 상상의 리얼리즘을 실현코자 했던 영화이론과 그 작업에서 영향받았다(Casetti, 1999/2012). 이를 위해 극중 인물 또는 제3자에 의한 서술적 자아, 시청자와의 눈맞춤, 역사기록물의 사용, 실제 인물에 대한 호명 등의 생소화 기법이 드라마에 본격 차출되었다. 이들 드라마는 매주 이어지는 텔레비전적 재미에 역사성이나 도덕성, 사회성 같은 주제나 새로운 스타일을 부여함으로써 훗날 양질의 TV(quality TV)라는 관념을 낳았다.

초기 텔레비전 시대의 양질의 TV는 값싼 상업적 대중문화를 지향하는 헐리우드와 달리, 공적 재원을 바탕으로 공적 윤리와 규제의 틀, 문학적 전통, 사실과 진실을 추구하는 정신 등 이른바 “진지한 드라

마”(serious drama)를 지칭했다(Caughie, 2000). ‘영국다움’을 말하고 싶어하는 일명 코스튬 드라마(costume drama)는 대표적인 양질의 콘텐츠라 할 수 있다. 사적 삶이 펼쳐지는 어수선한 가정 환경에서 막연하게 흘러보내는 술한 콘텐츠와 비교하면, 진지한 드라마는 반드시 시청되기를 기대하며 그 존재감을 뽐내는 엘리트적 서사라 할 수 있다. 미국 또한 1970년대 *M*A*S*H*(1972), *Roots*(1977) 같은 반전주의 또는 휴머니즘 드라마, 1980년대 레이거니즘을 관통하며 진지한(다른 한편으로는 쓰레기라고도 했던) 멜로드라마의 대명사가 된 *Dallas*(1978) 등이 있었다(Feuer, 1995). 이에 폭발적으로 늘어난 채널의 경쟁체제에서 텔레비전 콘텐츠의 질에 대한 논의도 본격화되었다(Mulgan, 1990).

이후 양질의 TV가 중요한 지위를 획득한 것은 1990년대 전후 “영화적 기질로 텔레비전을 생산하는” HBO와 AMC 같은 유료 채널의 콘텐츠가 대중적 성공을 거두면서였다(Ferchaud, 2020, p.3). 기존의 지상파도 한 몫 했다. *X-File*(1993, FOX), *Sex and the City*(1998, HBO), *The Sopranos*(1999, HBO), *Lost*(2004, ABC), *Breaking Bad*(2008, AMC) 등이 그것이다. 이로 말미암아 텔레비전은 1950년대 텔레비전 황금기(지상파의 시대) 이후 다시 한 번 황금기(유료방송의 시대)를 맞았다(Thompson, 1997). 1996년 HBO는 ‘It’s Not TV, It’s HBO’라는 캠페인(1996-2009)으로 자신들이 일반적으로 알려진 TV가 아니라 차별적인 양질의 TV라는 점을 명확히 했다(Leverette, Ott, & Buckley, 2008). 이 시기 전후로 포스트 텔레비전(post-television)이라는 관념이 등장하여 2007년 넷플릭스와 아마존 프라임비디오가 등장하기까지 양질의 TV는 텔레비전 문화의 중요한 경향이 되었다(McCabe & Akass, 2007). 이들 콘텐츠들은 문학적 기원, 사회학적 의미, 완화된 인과관계와 심리적 사실주의(높은 자의식), 시공간성의 해체, 권위있는 논평, 모호함 등을 특징으로 했다(Thompson, 2003).¹⁹⁾

양질의 TV에서 드라마는 대체로 줄거리가 이어지는 시리얼 형식인

데, 그 중에서도 이야기가 끝나지 않는 연속극보다 에피소드식 시리얼(episodic serial), 즉 나름의 소결을 가진 복수의 에피소드가 연결된 미니시리즈 형식인 경우가 많았다(황인성, 1997). 미니시리즈는 영화처럼 한 번으로 그 분량을 모두 담지 못하는 내용을 몇 개의 에피소드로 나눈 텔레비전 시리즈물이다. 적게는 3-4회, 많게는 16회 또는 그 이상 연속적으로 방영된다. 미니시리즈는 단막극보다 제작비가 적게 들지만, 시청자를 계속해서 텔레비전에 묶어두는 효과가 있었다. 그리고 무엇보다 미니시리즈는 문화적으로 인정받는 “빅토리아 시대 연작소설” 같은 지위가 있었다(Creeber, 2001/2004, 65쪽). 따라서 미니시리즈는 “내용상 문학과 영상매체의 중간에 위치하고 형식상 영화와 TV 시리즈의 중간에 위치”하는 것으로 평가되었다(남명희, 2008, 190쪽).

양질의 TV 미니시리즈는 다중 내러티브, 정확하게 말하면 주변적 서사가 중심 서사를 떠받치면서 다양한 방향으로 이야기가 전개되는 서사적 복잡성(narrative complexity)을 특징으로 한다(Feuer, 1995; Mittell, 2006; Sobchack, 1990). 서사적 복잡성은 쉽게 접근할 수 있는 하나의 단순한 선형적 이야기 줄기가 아닌 개별 인물을 중심으로 한 여러 파편화된 에피소드가 기능적으로 전체 이야기 줄기를 직조해내는 서사적 형식을 말한다. 대표적으로 드라마 *Lost*(2004)가 있다. 서사적 복잡성의 드라마는 전통적인 자족적 에피소드 형식과 열린 시리얼 사이의 새로운 텔레비전 형식으로서, ‘축적되는 서사’(cumulative narratives), (Newcomb, 2004) 또는 ‘다층적 플롯 라인’(multiple plot line)과 끊이지 않는 서사(Feuer, 1994)로 진단된다.²⁰⁾ 그러면서 영화에서 봄직

19) 양질의 TV에 대해 톰슨(Thompson, 1997)은 1) 확립된 규칙을 거부하고 새로운 추구, 2) 영화 미학의 도입, 3) 새로운 도전을 통한 성공, 4) 대규모 앙상블 캐스팅, 5) 이전의 사건이나 인물에 대한 언급, 6) 문학적 경향, 7) 사회문화적 비판, 8) 논쟁 유발, 9) 리얼리즘 추구, 10) 비평적 찬사 또는 논란 등의 특성을 지적한다.

20) 양질의 TV 드라마는 동일한 인물과 관계구조 하에서 각기 다른 독립적인 이야기로 구성된 시리즈(series)와 동일한 인물들에 의해 하나의 이야기가 계속 이어지는 시

한 심리적 사실주의와 애매한 줄거리, 높은 완성도 등을 보여준다. 거꾸로 영화는 1970년대 이래 텔레비전의 영향을 받아 복잡한 플롯, 모호한 장르, 즉흥적인 대사, 줌과 패닝, 중첩된 사운드 등 TV 드라마 외에 뉴스, 다큐멘터리, 예능의 문법을 보여준다(심은진, 2016). 이같은 경향은 1990년대 후반 대두된 디지털 기술, 컬트적 시청성향, VOD 시청행동, 정치경제학적 문화태도(Nelson, 1997), 더 나아가 2000년대 멀티채널화, 새로운 형식, 배급처 다원화, 화면크기 조정 등 급격한 변화의 시기 텔레비전이 선택한 생존전략이다(Shimpach, 2010).

OTT 서사극은 이같은 양질의 TV의 연장선 상에 있다. 주지하듯이, 그 첫 포문은 넷플릭스가 열었다. 양질의 TV 관점에서 볼 때, 넷플릭스의 위치는 크게 서사적 특성(Baran, 2017), 수용자 시각(Jenner, 2015), 작품성(Newman & Levine, 2012), 넷플릭스 자체의 혁신성(Lobato, 2019) 면에서 평가된다(Ildir & Rappas, 2022). 서사적 특성으로서 넷플릭스 콘텐츠는 높은 수준의 생산가치, 영화적 시청각 스타일, 복잡하고 논쟁적인 스토리라인, 장르 혼종, 성찰성 등을 포함한다. 수용자 시각에서는 넷플릭스의 몰아보기와 같은 다중적 시청(multiple viewing) 행동이 수용자에게 부여하는 가치를 의미한다. 즉, 시청자들이 넷플릭스 콘텐츠를 몰아보기의 비도덕성을 상쇄하고도 남을 만큼 몰아볼 만한 가치(binge-worthiness) 있다고 지각한다는 것이다. 이는 VOD 서비스에 대한 수용자 평가와도 연결된다. VOD 서비스는 이미 기존의 레거시 TV와 다른 수준의 작품성, 다시 말해 레거시 TV가 유지해 오던 낮은 수준의 작품성과 시청자 집단과 질적으로 다른 차원을 보여준다는 것이다. 더 나아가 넷플릭스는 인터넷 TV라는 소박한 용어를 사용하지

리얼(serial)이 결합된 구조이다. 즉 시리즈처럼 개별 에피소드(하위 서사)가 나름의 완결성을 보이면서도 시리얼처럼 전체적인 주제의식(중심 서사)을 일관되게 이어가는 구조이다. 말하자면, 영화적 일회성을 연속적으로 제시하여 전체 구조를 완성하는 방식이다. 결국 OTT 서사극은 이야기가 끝나지 않기 때문에 시리얼이지만 시즌제로 각 시즌마다 중간결산하는 영화적 미니시리즈이다.

만, 텔레비전의 문화기술적 지위를 완전히 혁신시켰다는 것이다.

OTT의 양질의 TV는 기술적으로도 부합하는 전략이다. OTT는 인터넷 규약을 토대로 스트리밍과 클라우드라는 문화기술(cultural technology)을 응용한 플랫폼-미디어이다. 이는 계획된 흐름이라는 텔레비전의 위상을 본질적으로 흔들어 놓았다(Kompare, 2006). OTT는 클라우드로부터 언제 어디서나 스트리밍할 수 있기 때문에 ‘지금 여기’로부터 자유로운 서사물을 추구할 수 있다(Nash, 2021). 서사극 디자인에 주요하게 고려되는 ‘몰아보기 가능성’(bingeability)은 이를 더욱 부채질한다(Ferchaud, 2020). 더욱이 글로벌 플랫폼은 각기 다른 지역과 문화를 배경으로 하는 각기 다른 시청자 취향을 동시에 만족시켜야 한다. 앞서 언급한 것처럼, 텔레비전 서비스가 시작된 이래 네트워크 시대, 다채널 시대, 그리고 다양성의 시대 이후 등장한 완전히 다른 성격의 TV4.0이 곧 OTT이다(Jenner, 2016; Pearson, 2011 참조).²¹⁾

따라서 넷플릭스 초기 오리지널 서사극을 대표하는 *House of Cards*(2013), *Orange IS The New Black*(2013), 그리고 넷플릭스가 2003년 FOX에서 방송된 것을 사들여 같은 해 새로 창작한 *Arrested Development* 시즌4 등이 전체적으로 하나의 큰 이야기 줄기에서 다층적인 이야기가 그물처럼 연결한 것은 결코 우연이 아니다. 서술적 자아, 에피소드별로 각기 다른 주인공, 현실의 직시 등 다양한 생소화 기법을 통해 현실을 새삼스럽게 보게 하는 것도 마찬가지이다. 그렇기 때문에 그것

21) OTT는 글로벌 온라인 플랫폼이지만 글로벌을 주도하는 미국적인 것도, 그렇다고 지역적인 것도 아닌 글로벌한 것이다. OTT는 다층적 복합적 흐름으로서 글로벌화(Appadurai, 1995)의 특정한 국면, 즉 미국적인 글로벌한 것 위에 지역적인 것을 화학적으로 결합시킨다. 이는 아파두라이의 다섯 가지 전지구적 문화흐름의 차원을 모두 포괄한다. 애초의 OTT는 미디어 정경(mediascape)의 층위에 해당하지만, OTT라는 자동화된 미디어 기술의 진형을 형성했다는 점에서 기술적 정경(technoscape), 글로벌 창작자본의 흐름이라는 점에서 금융적 정경(finanscape), 전세계 지역의 이야기를 서사화했다는 점에서 민족적 정경(ethnoscape), 그런 서사물을 통해 현실과 역사에 대한 시각을 개발한다는 점에서 이데올로기적 정경(ideoscape)을 포함한다.

이 제작된 문화권을 넘어 그런 취향을 가진 사람이라면 누구라도 즐길 수 있는 서사물이다. 그 외에도 넷플릭스는 <마르코폴로>(2014), <로마제국>(2016), <오스만제국의 꿈>(2020), <바바리안>(2020) 같은 역사물, <나르코스>(2015), <오자크>(2017), <종이의 집>(2017) 등 마약물 또는 범죄물, <기묘한 이야기>(2016), <스위트홈>(2020), <지금우리학교는>(2022) 류와 같은 SF 스릴러, <더 스퀘어>(2014), <나는 살인자이다>(2018) 같은 다큐멘터리 등 다양한 형식의 생소화 기법을 적용한 다양한 영역의 콘텐츠로 차별적인 미학적 경험을 제공한다.

이들 서사극은 재현을 감추지 않고 드러낸다. 가령, 역사물은 역사적 사실에 상상력을 더한 최근의 제작 트렌드를 반영한다(주창윤, 2017). 정교한 다큐드라마 또는 드라마다큐 형식에서 시청자는 극과 다큐멘터리 사이를 오가는 느낌을 받는데, 디지털 기술로 말미암아 그럴듯한 현실적인 영상을 표현할 수 있기 때문이다. 어떤 상황에 처한 서사극의 등장인물로 인해 수용자는 뻔한 이야기 전개에서 벗어나 생각지도 못했던 역사적 또는 현실의 문제에 직면한다. 갑작스레 교도소로 간 중산층 백인여성, 사라진 아이와 지하의 괴물, 아파트에 갇힌 사람들, 폭력조직의 조정을 받는 사람, 역사적 사실이지만 마치 장편소설 속 주인공 같은 캐릭터 등이다. 이 과정에서 역사물이 사실적 표현으로 - 단두대 또는 화형대에 오르거나 성기마저 노출한 범죄자, 극단적으로 묘사되는 피 튀기는 전투, 음탕하기 이를 데 없는 성 - 깜짝 놀라게 한다면, 범죄, SF, 스릴러 류는 유별나게 냉혹한 현실을 새삼스럽게 조명한다.²²⁾ 전자가 역사로 박제화된 당대의 현실을 일깨운다면, 후자는 현실의 극단에서 관객에게 말을

22) 벤야민에 따르면, 범죄소설은 단순히 범죄 그 자체의 문제가 아니라 범죄라는 예외상태를 통해 익숙하기 이를 데 없는 정상상태를 낫설게 보도록 하기 때문에 서사극적이다(Wizisla, 2004/2015, 282쪽). 때문에 서사극은 풍자를 생소화 기법으로 곧잘 활용하곤 한다. 사실 풍자는 몽타주와 함께 전형성과 통일성을 이루려는 총체성의 리얼리즘과 다른 모더니즘적 리얼리즘의 상징처럼 받아들여져 왔다. 그렇기 때문에 모더니즘 극에서 주인공이 시대와 불화를 겪는 것은 필연적이다.

깊으로써 외면하고 싶었던 냉정한 현실을 소환한다. 범죄물에서 범죄를 자연스럽고 익숙한 “부르주아 범질서에 의해 인가되는 착취의 특수한 경우”라고 보는 벤야민(Benjamin, 1935/2020, 226쪽)의 말을 떠올려 보면, 드라마 형식이든 다큐멘터리 형식이든 이같은 시리즈물이 도덕적으로나 제도적으로 감춰진 현실을 낫설게 보도록 하는 진화된 서사극 형식이라는 점을 깨닫게 된다.

이런 류의 시리즈물은 대체로 몰아보기 좋은 콘텐츠이다. 넷플릭스(Netflix, 2016)가 발표한 몰아보기 척도(binge scale)에 따르면, 코미디나 정치 드라마는 천천히 감상되며 가족시청과 잘 어울리는데 반해, 범죄, 액션, SF, 스릴러 류는 몰아보기와 개인시청에 적합하다. 넷플릭스가 후자에 관심이 있다는 것은 주지의 사실이다. 몰아보기는 벼랑끝 기법으로 인한 궁극증 때문이기도 하지만 서사극의 복잡한 이야기 줄기를 생생하게 ‘기억’하면서 시청할 수 있기 때문에 매력적이다. 복잡한 서사를 이해할 수 있는 총체적 시청경험을 가질 수 있다는 것이다. 또한 디지털 기술을 동원한 강렬한 이미지, 고품질의 시청환경, 재시청 또는 반복시청 등은 서사에 강렬하게 몰입하게 함은 물론 다시 새로운 시즌이 출시되기를 기대하게 하는 동력이다. OTT 서사극 향유에 있어 과잉 시간성이 주는 질적 차이이다. 개별 콘텐츠마다 생소화 기법이 제각각이고 점점 더 세련되어 그 기법을 파악하기도 힘들지만, 이를 통해 OTT 서사극이 제공하는 것은 현실의 자각이라는 성찰 너머 시청자의 몸을 찌르는 듯한 진율의 즐거움이다.

결국, 양질의 TV로서 OTT 서사극은 초기 텔레비전의 낮은 기술력과 산만한 가정환경에서 탄생한 TV 드라마의 통속성, 저질성, 평균적 대중성 담론 너머의 어떤 문화적 상태를 보여준다. TV 드라마와 영화의 차이가 화질과 음질, 화면 크기 같은 기술적 차이, 그리고 전개되는 이야기의 시간성의 차이 때문이 아니라, 이야기 전개 방식, 즉 일회적 이야기이거나 아니면 시리즈로 이어진 이야기이냐에 따른 서사 문법의 차이 외에 다

를 것이 없는 미디어 진화와 융합이 실현되고 있는 것이다. 단순하게 말하면, 텔레비전의 문화소비 환경과 영화의 양질의 콘텐츠가 결합한 그 무엇이다. 이는 OTT 구독 시장에 어울리는 콘텐츠이다. 이같은 경향은 서사 산업 현장에서 데이비드 린치, 애런 소킨 같은 영화계 감독이 양질의 텔레비전에(Mittell, 2006), 지금은 OTT에 진출하면서 더욱 공고화되었다.

디지털화는 미디어와 서사적 세계를 단순히 고화질로만 바꾸지 않았고, 디지털 전환(DT)은 기존의 드라마를 단순 재생산하는데 그치지 않았다. 21세기 문화산업에서 미디어 형식은 채널이 아닌 플랫폼일뿐더러 그 콘텐츠 형식도 더 이상 기존의 TV 드라마와 같지 않다. 이른바 TV4.0은 이전의 TV1.0에서 TV3.0까지 텔레비전의 외연을 확장해 온 것과 질적으로 다른 미디어 전환기이다(Jenner, 2016; Pearson, 2011). 그것은 1990년대 중반 다채널과 기술진화에 발맞춘 콘텐츠 전략이 다다른 양질의 TV 또는 영화적 TV(cinematic TV)의 OTT 버전이다. 이제 문화산업과 학계는 플랫폼에서 영토화하고 있는 이 새로운 서사 미학에 대해 생각해 볼 때이다.

요컨대, OTT 서사극은 서사적 복잡성으로 직조된 끝나지 않는 이야기의 미니시리즈이다. 서사극의 복잡성과 생소화는 수용자 저마다의 다양한 몰아보기를 통해 더욱 잘 소화될 수 있다. 이는 트랜스미디어 논리(Jenkins, 2006), 즉 레거시 미디어 형식의 붕괴, 미디어간의 협력체계와 콘텐츠의 자유로운 흐름, 기꺼이 콘텐츠를 찾아가는 이주성 행동에 부합한다. 한 걸음 더 나아가 성공적인 서사극들은 그것만의 고유한 세계관을 형성하기도 한다. 우리는 거의 20여년 간 축적해 온 복잡한 서사의 콘텐츠와 세계관의 콘텐츠를 분류할 수 있을 것이다. 높아진 수용자들의 눈높이와 새로운 문화기술의 도전, 디지털 전환과 미디어 시장 경쟁 사이에 OTT와 그 서사극이 있다. 지난 수 년 사이 전 세계적으로 선풍적인 반응을 일으킨 대한민국 발 OTT 오리지널 서사극은 이같은 인식의 지평 위에서 고찰되어야 한다.

3. TV 이후 OTT 서사극의 재료와 문화원형

1) 폰크툼, 'TV 이후' 플랫폼 서사극의 재료

현대문화에서 자기반영성은 자기성찰의 정신분석학, 피드백 루프를 통한 인공두뇌, 자기 인류학(self-anthropology), 메타역사(meta history), 플롯화 양식(mode of emplotment) 등 광범위하게 걸쳐있다(Stam, 1992/1998, 15쪽). 플롯화 양식으로서 서사극은 수용자에게 현실에 대해 성찰하도록 촉구하면서도 진윌적인 정신분산(distraction)의 상태로 밀어넣는다. 이미지 과잉의 시대 정신분산성은 더욱 증폭된다. 넘쳐나는 채널과 플랫폼, 숏한 콘텐츠들의 주목 경쟁, 기술혁신으로 인한 표현가능성의 확장 등 이른바 영화 이후(after cinema) 그리고 TV 이후(after TV) 시대의 미디어는 그런 정신분산의 상태에서 살아남아야 하는 숙명에 처해 있다. 무엇보다 미디어는 기술적으로나(Bucher, 2012) 경제적으로(Terranova, 2012) 주목경쟁의 시대로 접어들었다. 여기에서 양질의 TV로서 OTT 서사극을 위한 독특한 재료가 분출된다.

벤야민에 따르면, 몽타주 미학으로서 영화는 눈과 귀에 와 닿는 이른바 촉각적 성질로서 우리를 아우라 없는 (기계복제된) 서사적 세계로 안내한다. 이 촉각적 성질은 “보는 사람의 눈에 단속적으로 밀려들어 영화 장면이나 시점(카메라 앵글)의 교체”를 통해 관객의 정신을 분산시킨다(Benjamin, 1936/2007, 89쪽). 특히 생소화는 정신분산적 수용을 촉발시킨다. 그런 점에서 서사극은 조용히 침잠하는 부르주아적 수용미학이 아닌 생동감 넘치는 진보적 미학으로 분류된다. 1930년대 벤야민 시대는 영화가 주된 사례였지만, 사실 텔레비전이야말로 분산적 미디어의 전형이다. 주지하듯이, 오랜 세월 텔레비전은 가정생활 특유의 분주함으로 인해 힐끗봄(glance)과 같이 산만한 시청, 그에 어울리는 프로그램 형식을 생산해 왔다(Ellis, 1992). 하지만 텔레비전마저도 시청 중에는 몰입적이다. 어떤 상태에서도 몰입이 있어야 즐거움이 발생한다. 어쩌면

몰입과 분산은 전자 미디어 수용에 있어서 변증법적 관계인지도 모른다.

OTT는 멀티플랫폼과 트랜스미디어 경향에 힘입어 기존의 영화와 텔레비전보다 훨씬 더 분산적 환경, 가령 가정 내 정해진 시간이 아닌 확장된 시공간적 시청이 가능하다(Evans, 2018). 사실 이 시대의 수용자들은 피곤한 심야시간, 혼잡한 대중교통, 직장생활 사이사이에서 미디어를 소비한다. 넷플릭스 설립자 헤이스팅스(R. Hastings)의 말처럼, 플랫폼 창작자본은 더욱 집요하게 수용자의 눈과 잠을 빼앗으려 한다. 수용자들의 시청상태, 그보다 훨씬 중요한 가입상태를 유지하기 위해서는 관조적 태도를 유발하는 콘텐츠보다 충격적인 영상, 서사적 반전, 의문의 해소와 또 다른 의문의 제기 등 정신분산적인 반전과 풍자를 선호할 수밖에 없다. 콘텐츠는 수용자의 눈과 귀, 심지어 피부로까지 와닿는 촉각적 반응의 연쇄로서 '몰아보기 가능성'이 최대화되도록 디자인된다. OTT는 한 번의 집중 관람으로 종결되는 영화나 주 단위의 시청리듬을 지켜야 하는 텔레비전과 달리, 가정과 공공장소 등 산만한 환경에 있는 수용자들의 촉각적 반응을 통해 전술적으로는 지속적인 시청을, 전략적으로는 구독 시장을 튼튼하게 하려 한다.

그렇기 때문에 OTT 서사극이 촉각적 반응의 콘텐츠, 이른바 푼크툼(punctum)의 요소를 서사의 재료로 삼는 것은 우연이 아니다. 푼크툼은 영상 텍스트의 여러 장면, 즉 스튜디오(studium)이라 불리는 관습적이고 일반적인 이미지 가운데 수용자에게 뜻밖의 어떤 감정을 활성화하는 것을 말한다. 이 용어를 조어한 바르트(Barthes, 1980/1998 35쪽)는 “그것 스스로가 마치 화살처럼 그 장면을 떠나, 나를 꿰뚫기 위해서 오는” 것이라고 말했다. 말하자면 푼크툼은 인물의 대사, 제스처, 눈빛 등 이야기를 구성하는 연속적인 시퀀스(sequence), 개별 장면(scene), 특정 숏 등에서 수용자로 하여금 감동을 넘은 격동, 전복, 충격 등의 의식과 감각을 불러일으키는 것을 일컫는다. 스튜디오이 문화적으로나 관습적으로 이해되는 가운데 즐거움(plaisir)을 유발하는 평이한 약호라면,

푼크툼은 분노, 허무, 사랑, 슬픔 등 수용자의 어떤 감정을 찌르듯 돌파하는 일종의 쾌락(jouissance)이다(서정남, 2021). 영화 <살인의 추억> 마지막 씬에서 배우 송강호가 정면을 응시하며 “밥은 먹고 다니냐?”라고 내뱉는 장면은 끝내 잡지 못한 살인범도 선량한 우리들과 마찬가지로 밥을 먹는 일상을 영위한다는 현실을 마주하게 하는 생소화 기법이자 강렬한 아이러니의 푼크툼이다. 넷플릭스 시리즈 <둠>에서 이제 막 지구에 투명한 둠이 처졌을 때 한가로이 풀을 뜯던 소가 정확하게 좌우로 두 동강나는 장면은 꿈에 나타날까 무서운 푼크툼이다.

푼크툼은 스튜디오와 달리 그냥 본다고 해서 자동적으로 그 의미가 획득되는 것이 아니다. 푼크툼은 “안과 밖을 동시에 관찰할 수 있는 통찰, 비유, 알레고리, 낯설게 한 것들을 제대로 분별해 볼 수 있고, 역사사의 마음까지 갖추는 안목”있는 수용자가 발견하는 것이다(서정남, 2021, 122쪽). 다시 말해, 푼크툼은 복잡한 서사 속에서 특별한 의미를 알아챌 때 얻어지는 것이다. 그런 점에서, 푼크툼은 디지털과 클라우드, 스트리밍 등 문화기술의 전환이 일어나는 이 시대의 미디어가 수용자의 감각에 동요를 일으키기 위해 특별하게 기획한 생소화의 한 유형이라 간주할 수 있다. 푼크툼은 영화적 영상미와 텔레비전적인 연속적 서사를 모두 품고 있는 OTT가 지속적인 시청을 유도하는 전략적 선택인 셈이다.

푼크툼은 영화 이후(after cinema)의 영화와 TV 이후(after TV)의 텔레비전 현상의 주요한 경향이다. 영화 이후의 영화는 깜깜한 극장 내 기계복제 예술과 달리 원본과 복제본, 소비의 시공간 경계가 사라진 예술이다(서동진, 2021; 정용환, 2010). 영화 이후 서사 예술은 더 이상 말하기 같은 관조적 인식을 위해서가 아니라 충격과 공포, 흥분과 같은 감각적 이미지로 그 형식과 스타일이 바뀐다(Pedullà, 2012). 인조 이미지, 가변성, 원격조정, 혼성모방(반몽타주적인) 등을 특징으로 하는 뉴미디어 미학이 영화 작법에 크게 기여한다(Manovich, 2002). 넘쳐나는 플랫폼, 컴퓨터 게임과 메타버스, 디지털 트윈 시대의 범람하는 영상 이

미지는 보다 감각적인 충격과 몰입의 효과를 극대화하는 “극도의 리얼함”을 지향할 수밖에 없는데(서동진, 2021, 108쪽), 폰크툼은 그런 조건에서 두각을 낼 수 있는 서사기법이다. 형광등 불빛의 거실, 졸린 눈을 비비는 심야, 백주대낮, 땀 냄새 풍기는 지하철 등에서 보게 되는 서사물은 수용자의 감각을 찌를 수 있어야 어필할 수 있다.

OTT는 영화 이후 폰크툼의 영화적 관습을 텔레비전 세계로 재매개한 ‘TV 이후’(after TV)의 텔레비전 형식이라 할 수 있다. 디지털 기술 전환에 힘입어 텔레비전은 생산환경을 바꾸었고, 안방과 거실을 떠났으며, 급기야 기존의 텔레비전 콘텐츠 양식을 바꾸었다(Spigel & Olsson, 2004 참조). 종래의 규범적인 보편적 또는 협송의 미디어 시장과 판이하게 다른 OTT 가입자 구독시장은 표현의 한계와 그 책임을 미디어에서 개인의 문제로 탈바꿈시켰다. 서사극은 그런 TV 이후의 OTT와 잘 어울리는 한 쌍이다. OTT 서사극은 몽타주를 포함한 갖가지 영상에서 강렬한 폰크툼의 이미지를 생산해낸다. OTT는 상상할 수 있는 모든 것을 표현할 수 있는 디지털 기술, 초연결의 네트워크, 각자의 취향을 연결해내는 알고리즘과 같은 미디어 기술적 요소와, 민족국가 담론의 축소, 가족 해체와 개인적 가치의 고양, 보편적 시장이 아닌 가입자의 구독 시장, 네트워크 개인 등 포스트모던한 삶과 경제에 잘 양립한다. 이에 OTT 수용자는 자신을 찌르는 폰크툼에 수차례 노출되는 가운데 특정한 이미지와 의미를 두텁게 축적할 수 있다. OTT의 일괄출시로 인해 안목 낮은 시청자조차도 재시청(재방송이 아니라) 과정에서 미처 알아채지 못한 폰크툼의 이미지와 그 의미를 발견할 수 있다. 거기에서 현실에 대한 성찰과 오락적 전율 간의 묘한 긴장관계를 발견할 수 있다.

2) 예외상태라는 메타역사 또는 문화원형

<킹덤>에서 <파친코>에 이르기까지 최근 한국사회를 배경으로 하는 OTT 서사물의 자극적 이미지는 벤야민과 브레히트, 그리고 아감벤을 맴도는 시

선, 즉 세속적 상실감 또는 별거벗은 인간이라는 어떤 상태를 - 폰크툼의 이미지로 표현되는 - 서사극의 미학성으로 실현해 보이는 듯 하다. 쉽게 말해 그것은 일상과 격리된 예외상태의 인간, 즉 메타역사(meta-history)화된 서사로서 ‘호모 사케르’(Homo Sacer)에 관한 이야기이다. 전 세계를 콘텐츠 생산의 현지 공장으로 삼는 글로벌 OTT의 이같은 선택은 해당 지역은 물론 전세계인들에게 “서사라는 역사서술의 형식”(안병직, 2004)으로서 호모 사케르를 자기반영의 역사성의 소재로 보았기 때문일 것이다. 예외상태에 처한 호모 사케르는 어느 한 지역만의 문제가 아닐뿐더러, 그들의 분투가 보편적 서사성을 띠는 점에서 충분히 가능한 진단이다.

메타역사는 역사의 본질적 특성이 “서사적 산문형식을 띤 언어적 가공물”(White, 1973, ix), 즉 어떤 사건이 거기에 그냥 있지 않고 “이야기적 요소로 기능”(김기봉, 2001, 230쪽)하는 것을 말한다. 정통 역사학에서 서사는 서술형식일 뿐 내용과 상관없다고 보는데 반해, 메타역사는 그런 서술형식인 서사가 내용을 결정한다고 본다. 역사에서 의미는 개별 사실 자체가 아니라 이야기를 구성하는 서사에서 비롯된다는 것이다. 극단적으로 말해 역사의 의미는 이야기를 어떻게 꾸미느냐에 달려 있다고 것이다. 《비평의 해부》 저자 프라이(Frye, 1957/2000)²³에 따르면, 역사 또한 인간의 기본적인 서사양식으로 정의될 수 있다. 역사적 사실을 비범한 능력으로 좌절과 고난을 뚫고 승리하는 자의 이야기(로망스, romance), 지도자적 열정으로 공동체를 위기에서 구출하는 이야기(상위모방, high-mimetic), 당대의 일반 민중 또는 그러한 능력의 소유자들의 이야기(하위모방, low-mimetic), 굴욕과 좌절, 부조리의 당사자들의 이야기(아이러니, irony) 등을 희극적으로나 비극적인 방식으로 풀어

23) 노스롭 프라이(Frye, 1957/2000)가 《비평의 해부》에서 설명하는 이같은 분류는 인간이 아닌 신들의 세계에 대한 ‘신화’와 함께 다섯 가지 비평의 역사를 구성한다. 헤이든 화이트(White, 1973)는 그의 저서 《메타역사》에서 프라이를 인용하면서 로맨스, 희극, 비극, 풍자의 플롯구성 방식으로 역사적 서사를 고찰한다.

낼 수 있다는 것이다.

메타역사적 서술에는 이같은 장르와 함께 수사법(trope)도 포함된다. 그것은 또한 생소화 전략의 한 방법이기도 하다. 수사법은 염두에 두고 있는 대상을 보이는 그대로 기술하지 않고 ‘바꾸는’(turn) 것을 말한다. 특정 인물이나 사건을 다른 그 무엇으로 빗대어 표현함으로써 오히려 해당 인물이나 사건을 더 잘 이해할 수 있게 한다. 현대 수사학은 전래의 문학적 해설을 넘어 음악, 드라마, 영화에서 어떻게 바꾸어 말하는지에 대한 주목한다(Knape, 2013/2019). 대표적인 수사법으로 직유(simile), 은유(metaphor), 환유(metonymy), 제유(synecdoche), 반어(irony) 등이 있다. 직유와 은유는 유추와 연상의 법칙에 따라 다른 사물로서 원래의 사물의 성격을 표현하는 갈아타기 기법이다. 형태적으로나 성격적인 유사성에 입각해 동일시되지만 비유되는 사물로 환원되지는 않는다. 대유법으로서 환유와 제유는 부분의 언어로 전체를 대신하여 표현하고자 하는 대상을 표현하는 것으로 일종의 이름 바꾸기이다. 그 중에서 환유는 표현하고자 하는 대상의 ‘특성’을 그 외는 다른 차원의 어떤 부분으로 대체하는 것을 말한다. 펜은 칼보다 강하다는 말은 필기구 펜이나 칼이 아니라 문화와 무력을 필기구 차원으로 대체한 말이다. 제유 또한 환유처럼 부분으로 전체의 속성을 표현하지만, 환유와 달리 제유에서 비유되는 부분은 다른 차원의 부분이 아니라 전체의 속성을 정확하게 대변하는 특별한 ‘일부분’이다. 빵만으로 살 수 없다는 제유적 표현은 먹고 사는 문제의 차원을 빵으로 대체한 것이다. 반어는 사물의 속성을 반대로 표현함으로써 해당 사물의 속성을 보다 명징하게 드러내는 기법이다. 반어는 동원할 수 있는 언어의 표현적 한계로 인해 오히려 그 반대쪽 사물이나 개념을 빗댄으로써 원래의 것을 이해시킨다.

역사에서 장르와 수사법이 가지는 의의는 서술하고자 하는 역사적 사실에 대한 의미부여에 있다. 어떤 역사는 승리의 환호성이 들리는 듯 하지만, 다른 어떤 역사는 음울하기 이를 데 없는 묵시론적이다. 승리와

환호성 너머의 아이러니를 발견할 수도 있고, 음울하고 비극적인 역사에서 희망의 단초를 발견할 수도 있다. 그렇기 때문에 메타역사적 기술은 특정한 표현방식으로 역사적 사실 또는 그와 결부된 우리의 삶을 통찰함은 물론 예시적(prefigurative)일 수도 있다. 현실과 결부된 어떤 역사에서 때로는 영웅담을, 느와르를, 동화를 떠올릴 수 있다. 심지어 게임 속 세계를 보는 듯한 착각을 불러일으킬 수도 있다.

역사에 대한 역사가와 콘텐츠 제작자의 길이 같을 수 없음에도, 역사 그리고 현실을 바라보는 인류의 태도는 점점 더 메타역사적 콘텐츠 생산과 비평에 익숙해지는 듯 보인다(김기봉, 2011; 박영석, 2019; 손영실, 2010). 그렇다면 대한민국 OTT 오리지널 서사극이 재현하는 메타역사성은 무엇인가? 그것은 메타역사를 발생시키고 서사극을 포함한 드라마가 서사의 시작점으로 삼는 문화원형(cultural archetype)에서 찾을 수 있을 것이다. 문화원형은 특정 역사나 지역, 문화의 고유성과 정체성으로부터 콘텐츠 발생의 근거가 될 수 있는 그 무엇을 일컫는다(배영동, 2005; 백승국, 2004). 콘텐츠 제작은 문화원형에 담겨있는 기호적 요소를 정확하게 추출 가공하는 일이다. 그런 점에서 최근 글로벌 OTT가 생산한 대한민국 오리지널 콘텐츠를 볼 때, 그들은 지금 이곳 대한민국을 살았거나 살아가고 있는 사람들의 치열한 생존의 이야기를 서사의 원형으로 삼았다고 할 수 있다. 그것은 서론에서 언급한 것처럼 도탄에 빠진 백성, 신자유주의 경제의 패배자들, 피감시자들, 피식민지들과 그들의 후세 사람들처럼 하나 같이 '예외상태'에 처한 사람들이다.

예외상태는 정상상태의 여집합, 단순히 질서있는 정상상태의 이항대립으로 존재하는 것이 아니라 질서있는 정상상태가 무엇인지 그 정의에 기여하는 규칙과 규범의 통치 패러다임이다. 예외상태는 법 질서 바깥에 있는 것이 아니라 법 질서 안에 있으면서 법의 공백상태를 의미한다(홍철기, 2006). 예외상태는 주권자의 손을 떠난 것이 아니라 언제라도 주권자의 처분에 노출될 수 있는 상태라는 것이다. 이는 예외상태의 제도화,

즉 “예외상태가 규칙이 되는” 현대사회를 지적한 것이다. 애초에 우익 정치학자 칼 슈미트(C. Schmitt)가 강조했던 정치적인 것으로서 예외상태를 넘어선다. 예외상태는 일반적인 삶과 문화, 관습, 역사 등 모든 영역에 걸쳐 일어나는 (탈)현대적인 현상이다. 호모 사케르는 바로 이같은 예외상태의 존재들이다.

호모 사케르는 법적 보호의 예외 상태, 폴리스 공동체로부터 배제된 삶으로서 이른바 ‘조에(zoê)적 생명 또는 ‘벌거벗은 생명’(nuda vita)이다(Agamben, 1995/2008). 벌거벗은 생명이란 ‘죄’가 부여된 인간의 어떤 상태를 말한다. 그 죄는 좁은 의미의 형사 또는 민사상의 죄가 아니라 법적 대상일 수 없는 것을 의미한다. 대표적으로 난민이나 불법 체류자가 있다. 고대 로마법에서 ‘신성한 사람’이라는 의미를 가진 호모 사케르는 종교적 질서에서 배제되어 있기 때문에 희생양조차 될 수 없을 뿐만 아니라 세속적 법질서에서도 그 지위가 부재하므로 아무런 보호도 받지 못한다. 난민과 불법 체류자들은 주권자의 추방령에 의해 법 바깥에 있는데, 그로 인해 그들은 원초적인 삶으로 존재하는 것이 아니라 어떤 법 형식이 정의하는 것으로부터 배제된 자연적 상태에 있다.

예외상태와 호모 사케르는 주권자(국가)의 힘이 제한적인 곳에 광범위하게 걸쳐져 있다. 19~20세기의 식민화 과정, 테러집단에 대한 처분, 난민의 처리, 성 소수자의 법적 지위, 동북공정과 독도 문제가 드러내 보이는 역사 왜곡 등이 떠오른다. 신용불량자, 도덕적 파산자, 생리적으로 오염된 자 등도 포함될 수 있다. 힘있는 주권자는 경제 위기나 통치 위기의 순간 예외상태와의 갈라치기를 통해 기존 질서를 정당화하려 한다. 그런 점에서 앞서 정동에서 살펴본 바와 같이, ‘존재상태의 불가피성’을 정의하는 것이 곧 이 시대의 권력이다(Massumi, 2015/2021). 코로나19는 생명의 위기를 도래시켰는데, 사회적 거리두기와 격리라는 질서있는 정상상태는 입국금지, 동선추적, 면회금지 등과 같이 예외적 존재들에게 어떤 불가피성을 정의함으로써 어떤 행동을 하는 것이 사회에 부합하는

지 규율했다. 국가마다 그 정도는 다르겠지만, 이같은 조치는 대체로 인정되었고 이를 따르지 않는 사람들은 추방 또는 감시대상이 되었다. 햇수를 거듭하며 경계심이 많이 무너지기는 했어도 확진자들이 스스로 격리를 선택하는 것에서 볼 수 있듯이, 예외상태에 대한 의식은 이 시대의 기본적인 행동관념이 되고 있다.

최근에는 대규모 참사에 대한 평범한 추모도 일상이 아닌 예외상태에 빠진 듯 보인다. 얼굴과 이름이 사라진 희생자들과 유가족들이 정상 바깥에 팔호쳐져 철저히 격리된 상태가 되어 버렸다. 그런 그들에게 프라이버시나 개인정보니 온갖 변명을 갖다 붙여도 또 어찌지 못하는 것이 이곳에서 작동되는 불가피성이다. 별거벗은 생명은 도처에서 발견되고 심지어 양산되는 듯 하다. 플랫폼 자본이 이 땅에서 선택한 서사가 버림 받은 백성, 신자유주의와 물질만능주의, 봉당을 통한 권력세습, 감시사회라는 것이 자못 의미심장하다. 대한민국을 대표하는 OTT 서사극은 바로 그런 호모 사케르의 분투를 그려내고 있다.

4. OTT 서사극, 호모 사케르의 분투: <킹덤>, <오징어게임>, <지옥>, <파친코>

여기에서는 주요 OTT 서사극을 분석한다. 분석 단위는 지금까지 논의한 로컬/글로벌 코드, 생소화, 수사법, 알레고리, 자기반영성, 폰크툼, 장르 등이다. 각 분석 단위의 주요한 기준은 다음과 같다. 로컬/글로벌 코드는 개별 서사극에서 차용하는 역사적 사실이나 현상 중 대한민국에서 주요하게 언급되는 것과 글로벌 단위에서 언급되는 것을 말한다. 생소화는 개별 서사극이 생소하게 바라볼 것을 요구하는 예외상태에 처한 대상으로 한정했다. 생소화의 다양한 기법은 전체적인 분석취지에 그리 중요한 것이 아니기 때문에 다루지 않았다. 수사법은 본문에서 다룬 수사법 중에서

생소화에 기여하는 것을 기준으로 삼았다. 알레고리는 직접적인 서술이 아니라 다르게 말하기 위해 고안한 상황설정이 무엇인지를 기준으로 삼았다. 자기만영성은 개별 서사극이 생소화와 수사법, 알레고리를 통해 궁극적으로 말하고자 하는 서사의 주제적 관념에 관한 것이다. 폰크툼은 종래의 영화나 TV 드라마에서 보기 힘든 강렬한 이미지를 말한다. 장르는 해당 플랫폼에서 명시하는 장르와 함께 지금까지 언급한 분석 단위를 관통하는 서사체를 말한다.

분석에 사용된 콘텐츠는 국내에서 본격적인 OTT 오리지널 서사극 시리즈를 시작한 〈킹덤〉(2019), 전 세계적으로 유래없는 성공을 낳았던 〈오징어게임〉(2021), 강렬한 영상미와 스토리로 출시 하루만에 전세계 1위를 달성했던 〈지옥〉, 평단의 높은 평가를 받은 〈파친코〉(2022)이다. 이들 콘텐츠들은 로컬과 글로벌 수용자 및 비평가로부터 높은 점수를 받았다는 사실 뿐만 아니라, 지금까지 한국 텔레비전은 물론 전세계 그 어떤 미디어에서도 쉽게 찾아보기 힘든 새로움을 제공한다는 점에서 이 글에서 말하는 한국적 전형이라는 가설에 보다 가깝다.

이를 위해 전 세계적인 평가를 보여주는 지표로 IMDb(Internet Movie Database)와 기획 및 주제의 신선함을 보여주는 것으로 로튼 토마토(RT, Rotten Tomato)를 참고했다. IMDb는 인터넷영화데이터베이스로서 드라마, 영화, 게임, 팟캐스트 등의 캐스팅, 제작자, 스토리와 시청자 및 평단 리뷰 등을 토대로 산출하는 평가 시스템이고, RT는 주로 텔레비전과 영화 콘텐츠에 대한 전문 평론가들의 긍정도 비율을 '신선도 수준'으로 표현한다. IMDb는 1~10점 사이의 별점으로, RT는 긍정도 비율[75% 이상의 '신선도 보증'(certified fresh), 59% 이하의 '썩음'(rotten), 그 사이의 '신선함'(fresh)]로 제공된다. 여기에서 선정된 콘텐츠들은 작게는 1년, 크게는 3년이 지났음에도 두 지표에서 여전히 높은 평가를 받고 있다. 2023년 1월 현재 〈킹덤〉은 IMDb 7.0, RT 96%, 〈오징어게임〉은 IMDb 8.0, RT 95%, 〈지옥〉은 IMDb 6.6, RT

100%, 〈과친코〉는 IMDb 8.4, RT 100%를 기록하고 있다.

가장 높은 IMDb 점수를 받은 〈과친코〉가 역대 TV 쇼(OTT 포함) 200~250위 수준으로 〈이상한 변호사 우영우〉(8.5)와 함께 가장 높은 점수를 받은 한국 (관련) 콘텐츠를 감상할 때, 여기에 선정된 콘텐츠는 로컬과 글로벌 모두에서 높은 반응을 이끌어 낸 콘텐츠라 할 수 있다. 〈지옥〉의 IMDb가 상대적으로 낮지만, RT에서 높은 점수를 받고 있어 분석 취지를 해치지 않는 것으로 판단된다. 그 외에도 앞서 말한 〈이상한 변호사 우영우〉(2022) 8.5(100%)와 〈지금우리학교는〉(2022) 7.5(87%), 〈D.P.〉(2021) 8.2(수용자 평가 94%), 가장 최근 출시한 〈더 글로리〉(2022) 8.1(수용자 평가 95%)까지 우리사회에서 없는 사람 또는 가려진 존재로 취급되는 호모 사케르의 모습에 가깝다. 따라서 여기에서 선정한 네 개의 콘텐츠는 초기 OTT 서사극의 한국적 전형을 보여 주기에 적합한 것으로 판단된다. 참고로, 2023년 1월 현재 250위권 이내의 한국 영화는 〈기생충〉(2019) 8.5(34위), 〈올드보이〉(2003) 8.3(70위), 〈살인의 추억〉 8.1(195위) 등이 있다.

1) 도탄에 빠진 백성, 사사화된 정치의 구원, 〈킹덤〉

2019년 1월에 출시된 넷플릭스 오리지널 〈킹덤〉은 〈설국열차〉(2013), 〈옥자〉(2017)로 이어지는 넷플릭스 한국 영화에 이어 시리즈물에 본격적인 투자로 성공한 콘텐츠이다. 넷플릭스는 2016년 한국 진출을 전후로 조금씩 한국 오리지널 콘텐츠 투자를 모색해 왔는데, 〈킹덤〉은 이전 중국, 덴마크, 미국 등지에서 선보인 동명의 만화, 드라마 등을 조선시대를 배경으로 현지화한 것이다. 이 즈음 넷플릭스는 한국 오리지널 콘텐츠의 방향성을 찾은 듯 보인다. 이 때는 콘텐츠 투자에서 미국을 제외하면 가장 많은 편수가 한국에서 나오기 시작하던 시기이기도 하다(Lotz, 2020). 2019년 시즌1 이후 2020년 〈킹덤〉 시즌2, 2021년 〈킹덤: 아신전〉이 제작 출시되었다.

〈킹덤〉은 조선후기 세도정치의 폐해라는 역사적 사실(코드)을 좀비라는 글로벌 코드와 결합한 역사 호러물이다. 여기에서 낯설게 바라보도록 디자인된 예외상태는 좀비가 되었거나 좀비에 가까운 삶을 살아가야 하는 백성이다. 좀비는 도탄에 빠진 백성을 상징한다. 이에 〈킹덤〉이 차용하는 수사법은 좀비처럼 변해가는 조선 또는 조선 자체를 좀비로 치환한 직유 또는 은유이다. 그런 조선에서 세자는 자신의 혈통적 정통성을 실현하지 못하고 오히려 봉당의 정치세력에게 쫓긴다. 결국, 세자와 세도가 간의 이항대립이 이야기의 기본 줄거리인데, 흥미롭게도 〈킹덤〉은 사면초가에 빠진 세자가 살아남기 위한 여정을 '미션해결'의 알레고리로 그려낸다. 세자는 마치 게임 속 주인공이 되어 좀비로 변한 백성은 물론 세도가와 중전, 북방의 이민족과도 싸워야 한다. 시즌2에서 왕권을 회복했음에도 북방으로 간 세자의 선택은 이전의 안방 드라마에서는 찾아보기 힘든 결정이다. 미션이 아직 해결되지 않았기 때문이다. 좀비와 권력자, 이민족에게 내던져진 세자의 불가피한 상태의 해결이 곧 새로운 세상을 구원할 수 있는 길인 것이다. 그 결과 〈킹덤〉은 도탄에 빠진 백성과 사사화된 정치의 구원이라는 자기반영성을 드러낸다.

〈킹덤〉은 특별히 폰크툼의 연쇄라 할 만큼 충격적인 이미지로 가득 차 있다. 인트로 장면에서 시신을 감싼 누에꼬치 같은 수의, 인육 섭취, 의녀를 물어뜯는 좀비 집단, 마루 밑에서 끌려나오는 시신, 궁궐 내 호수에 버려진 시신, 목에 칼을 찬 채 끊임없이 공격하는 죄수 좀비, 그리고 무엇보다 신선한 피를 마시기 위해 '달리는 좀비'까지 이전의 대한민국 서사물에서는 일찍이 보기 힘든 폰크툼의 연속이다. 달리는 좀비는 대표 좀비물인 〈워킹데드〉는 물론 여타 좀비물에서 흔히 보기 힘든 모습이다. 좀비물이 〈킹덤〉에 이르러 이전보다 훨씬 강렬한 폰크툼의 서사로 진화하고 있다고 할 수 있다.

이른바 '조선 좀비'의 이같은 이미지는 그 전에 영화 〈부산행〉(2016)에서 보여준 바 있다. 비교적 최근 영화로는 〈월드워Z〉(2013)가 있다.

초기 달리는 좀비 이미지는 <28일 후>(2002)와 <새벽의 저주>(2004) 등에서 찾을 수 있다. 좀비 영화가 1930년대부터 시작했던 것을 고려하면 그 역사가 상대적으로 짧다. 하지만 달리는 좀비 이미지는 높은 긴장감을 통한 몰아보기 유도라는 점에서 넷플릭스가 선택하기 적합한 것으로 보인다. <킹덤>은 영화 이후 시대 서사극이 모색하는 강렬한 폰크툼의 이미지가 굶주리고 버려진 자들의 원혼이라는 의미로 착종된 콘텐츠라 할 수 있다.

2) 신자유주의에서 살아남기, <오징어게임>

<오징어게임>은 넷플릭스 오리지널 중에서 전세계적으로 가장 많이 시청한 서바이벌 스릴러물이다. 2021년 9월 출시 후 4주 동안 94개 국가에서 정상에 올라 1억 4,200만 가구 시청과 누적 시청시간 16억 5,000만 시간을 기록했다. 52일간 시청 1위를 기록하여 넷플릭스 통산 가장 길게 1위 자리를 지켰다. 이로써 2020년대 들어 정체되던 넷플릭스 가입자 수가 <오징어게임> 이후 한 분기만에 830여만 가구 증가하는데 기여했다. 2022년 프라임타임 에미상에서 14번의 노미네이트, 6개 부문의 수상을 거머쥐었다. <오징어게임>이 공전의 히트를 친 이유를 모두 말하기는 힘들지만, 대한민국에서 제작되는 OTT 서사극의 방향성이 무엇인지 짐작케 해 준다.

<오징어게임>을 현지화 전략과 결부시켜 보면, 신용불량자, 쌍용차 노조, 룬펜, 조폭, 탈북난민 등으로 대표되는 신자유주의 시대 양극화의 한국적 전형과 전세계적인 양극화, 다문화, 가족해체 코드의 결합이라 할 수 있다. 등장인물들은 하나같이 치열해질대로 치열해진 경쟁에서 패배한 사람들이다. 따라서 <오징어게임>이 낫설게 볼 것은 요구하는 것은 사회 모든 영역이 무한경쟁으로 치달으면서 양산되는 패배자, 구체적으로 말하면 채무자들이다. 그들은 신용이라는 자본주의의 근본을 해치는 예외상태의 존재들이다. 즉, 정상적인 자본주의 체제에서 경제적 일상을 영위하지 못할 뿐 아니라 도덕적으로 지탄받아 마땅한, 그래서 돈이라면 영

혼이라도 팔 수 있을 것 같은 존재이다.

그들은 첫 번째 게임에서 지옥같은 죽음의 파티를 목격하고 현실세계로 돌아가지만 현실은 더 지옥 같다. 어쩔 도리 없는 현실에서 그들이 선택할 수 있는 것은 자신의 신체를 담보로 내건 게임 뿐이다. 게임이 추가되어 주검의 숫자가 늘어날 때마다 생존해야 하는 이유는 더욱 또렷해진다. 그러므로 <오징어게임>이 적용하는 수사법은 신용불량에 빠진 개별 인물들의 사연과, 그런 사연을 가진 인물들이 참여하는 개별 게임의 총합으로서 신자유주의라는 제유이다. 게임 참가자들은 신자유주의가 내포하는 경쟁, 공정, 승자독식을 온몸으로 겪어야 한다.

<오징어게임>이 특히 강조하는 것은 공정하게 디자인된 패자부활의 게이밍이라는 알고리즘이다. <오징어게임>에서 소환한 게임은 중년을 넘긴 참가자들 대부분이 유년기에 천진난만하게 뛰어놀면서 했던 친근하고 익숙한 놀이이다. 그 놀이는 이 게이밍에서 ‘공정한 죽음’의 게임으로 변한다. 여기에서 공정이라는 말이 사용되는 이유는 그 게임이 결코 야만적이지 않고 심지어 문명화된 것처럼 보이기 때문이다. <오징어게임>에서 게임은 서로를 죽여야 살아남는 야수의 경쟁이 아니라 통과와 탈락이라는 ‘공정하게 짜여진’ 피할 수 없는 경쟁이다. 하지만 그 결과는 비참하기 이를 데 없이 비인간적이다.

공정한 죽음의 게임은 정해진 룰에 따라 승자와 패자로 나뉘는 현실 한국사회의 대입, 입사, 복지의 진입장벽 경쟁을 그대로 모사한 것 같다. 현실사회의 패배자로 낙인찍힌 채무자들은 마지막 희망에 기대를 걸지만 오직 한 명의 승자만 제외하고 모두 죽음을 맞는다. 알 수 없는 섬에서 불태워지기 때문에 그들의 죽음은 마치 증발과 같다. 무궁화 꽃이 피었습니다’에서 보여준 최초의 사실이 놀랍도록 강렬한 혼크툼이지만 이후 게임에서는 그 죽음이 경쟁 탈락자라는 이유로 점점 더 아무렇지 않은 듯 받아들여진다.

이를 통해 <오징어게임>은 신자유주의에서 살아남기라는 자기반영성

을 드러낸다. 모든 삶이 철저하게 자본에 의해 제도화된 체제에서 경제적 빈자는 전세계 자본가들이 요구하는 그 어떤 것도 감수해야 할지도 모른다는 사실에 직면한다. 경제적 패배자들이 살아남기 위해 벌이는 경쟁은 부자가 아닌 빈자끼리의 경쟁이라는 사실도 덤으로 자각된다. 생산 현장은 노동자와 자본가가 아닌 노동자와 노동자 간의 경쟁으로, 복지는 하층민과 하층민 간의 경쟁으로, 대입은 계층화된 대학을 두고 벌이는 세대 내 경쟁이다. 이같은 불가피성은 개별 인물들의 사연이 두드러지게 표현되면서 지역과 민족, 인종, 성별과 무관하게 시청자로 하여금 높은 수준의 감정이입을 야기한다.

3) 감시사회로부터 해방, 〈지옥〉

〈지옥〉은 종교와 감시, 네트워크 사회의 묵시록, 장르로 말하면 다크 환타지물이다. 천사의 '고지'와 사자의 '시연'이라는 생소한 종교적 언어를 빌어 이 사회의 집단적인 감시와 테러가 어떻게 가능한지를 보여준다. 무엇보다 〈지옥〉이 강조하는 것은 종교적이든 기술적이든 어떤 상황에서 벗어날 수 없다는 본원적인 상실감이다. 이 시대는 메타버스, 디지털 트윈 등 디지털 기술이 만들어낸 가상세계가 현실의 삶 깊숙이 침투해 있기 때문에 이제 더 이상 무엇이 실재고 무엇이 허상인지 구분하는 것조차 무의미하다. 네트워크와 CCTV는 현실을 그런 가상세계와 이을 수 있는 가교인데, 만약 이 두 영역을 지배하는 사람이 있다면 그(들)는 세상 모두를 지배할 수 있을 것이다. 〈지옥〉은 바로 그런 세계의 이야기이다. 우리는 이미 팬데믹을 보내면서 나의 정보가 어떻게든 들춰질 수 있음을 체감했다.

〈지옥〉은 대한민국을 살아가는 우리 무의식 속의 코드, 즉 사이버종교와 검찰, 언론 등 권력기관의 폭주리는 로컬 코드와 죄의식이라는 글로벌 코드가 결합되어 있다. 두 코드는 모두 감시자와 피감시자로 이분화되어 있다. 사이버종교가 되었던 검찰 또는 언론이 되었던 이 시대의 사람들에게는 감시자가 죄가 있음을 선포하는 순간 그것을 거부할 방법이 거

의 없다. 모든 것이 기록, 관리될 뿐더러 속된 말로 털어서 먼지 안날리 없기 때문이다. 고지를 받았다면 그것을 거부하기보다 자신이 왜 고지를 받았는지 그 이유를 먼저 찾는 것이 현명할 지도 모른다. 나의 행동을 보지 못하는 곳은 더 이상 없다. 그렇게 권력기관의 전능한 능력은 우리를 기독교 교리가 말하는 원죄인으로 가뒀버린다. 고지받는 자는 잠재적 원죄가 현실의 죄로 확정된 이들이다. 누구든 고지를 받았다면 거기에는 충분히 그럴 이유가 있는 것으로 간주된다. 이 사회의 사람들은 항상 감시받는 가운데 언제나 예외상태가 될 수 있는 존재이다.

〈지옥〉은 21세기 감시사회의 한 단면을 사이비종교의 특성을 통해 제시한다는 점에서 환유적이다. 사이비종교는 감시사회의 비인간성과 폭력성을 드러내기 적합한 알레고리이다. 사이비종교의 고지는 감시사회의 낙인찍기로, 시연은 이른바 현피와 대응한다. 사이비종교의 교리와 감시사회의 폭력성은 정확하게 대응할 정도로 그 특성이 유사하다. 둘 다 그것이 영혼이 되었던 삶의 태도가 되었던 인간에 대한 온갖 정보를 가지고 있기 때문이다. 사자의 시연이 보여주는 노골적이고 일방적인 폭력성은 피감시자에게 남길 지워지지 않는 트라우마를 상징한다. 그렇게 보면 〈지옥〉이 기대하는 자기반영성은 당연히 감시사회의 두려움 또는 그런 상태로부터의 해방이다.

〈지옥〉의 푼크툼은 사자의 폭력적 시연과 생화장과 같이 그야말로 뼈도 못 추리는 과잉 폭력이다. 그래서인지 인트로 장면은 인간의 뼈만 보이는 엑스레이, 그 이상을 넘어 몸 속 무엇도 정밀하게 들여다 보는 CT, MRI 영상이다. 현실에서 끔찍한 폭력을 수행하는 회살축의 리더가 쓴 동물의 해골 가면 또한 마찬가지이다. 이런 장면은 감시자가 그 무엇 이든 들여다 볼 수 있다는 점을 암시한다. 〈지옥〉은 종교적이고 추상적인 개념에 지나지 않는 지옥이 감시하는 어떤 거대한 힘이 등장할 때, 그로 인해 서로가 서로를 의심하고 두려워할 때 현실이 된다는 것을 보여준다.

4) 인간존엄의 생존법, 〈파친코〉

〈파친코〉는 앞서 세 개의 서사물과 달리 기획에서 제작까지 한국의 창작 산업 주체들이 아닌 사람들이 우리나라의 배우와 스태프를 고용하여 제작했다. 그러면서도 그 내용은 일제 강점기 주권을 상실한 우리 윗 세대 피식민자들의 이야기이다. 글로벌 창작산업이 일반화된 가운데, 특정 국가나 민족 또는 인종의 이야기를 당사자가 아닌 플랫폼 자본이 주도한, 특이하지만 과거 할리우드 스튜디오가 전세계 이야기를 콘텐츠화했던 전례에서 보듯이, 점점 더 보편화될 것으로 보이는 창작 방식이다. 그 중에서 〈파친코〉는 특별히 피식민자와 그 후손의 가족 연대기를 허구적 연출로 기록하는 민족지 영화, 즉 영상인류학에 가깝다(이기중, 2004 참조).

애플TV플러스의 〈파친코〉 또한 넷플릭스 서사극처럼 로컬 코드와 글로벌 코드를 결합하는 현지화 전략을 따른다. 이 경우 로컬 코드는 일제 강점기 식민지 경험, 글로벌 코드는 디아스포라이다. 디아스포라는 국내에서 제작된 수많은 일제 강점기 관련 콘텐츠에서 흔히 볼 수 없는 내용이라는 점에서, 그에 반해 유대인이나 흑인, 최근 아랍인들의 유럽 또는 신대륙으로의 이주가 오랫동안 주요하게 다뤄져 왔다는 점에서 글로벌 코드이다. 여기에서 생소하게 바라볼 것으로 기대되는 예외상태의 족속은 피식민자이자 그들의 후손인 자이니치들이다.

〈파친코〉는 포스트식민주의(post-colonialism)의 자이니치를 통해(후기) 피식민자들의 정체성, 인간존엄의 문제에 대해 말한다. 수사법은 제유적이다. 〈파친코〉의 자이니치들에게는 세대에 따라 두 분류로 나뉘는데, 민족을 내면화하고 있는 선자와 같은 자이니치와 민족을 타자화하는 손자 솔로몬의 자이니치가 그들이다. 선자는 절름발이이자 언쟁이에 가진 것 하나 없지만 한없는 사랑을 베풀어준 아버지와 식민 이전 조선에서의 경험을 가진 채 식민자의 땅 일본에서 치열하게 살아간다. 솔로몬은 그런 선자로부터 사랑을 받으면서 일본은 물론 미국에서 자신의 뜻을 펼치려는 글로벌 시민이다. 하지만 이들 자이니치들은 일본과 미국 모

두로부터 때로는 노골적으로, 또 때로는 미묘한 차별을 받는다. 서양과 동양, 일본과 조선, 미국과 일본이라는 이항대립에서 후자에만 속하는 선자 가족은 순한 ‘차별’을 딛고 어떻게 인간존엄의 생존법을 터득해 가는지 보여준다.²⁴⁾

결국, 〈파친코〉는 절름발이로부터 시작되는 피식민자와 그 후세 가족들의 연대기를 통해 인간존엄의 생존법이란 무엇인가에 대해 질문하는 서사극이다. 이들 가족의 뿌리가 조선임에도 일본으로, 미국으로 흩어져 살아갈 뿐 아니라, 이제는 조선이 오히려 낯선 것이 되어 버렸다는 탄식에서 디아스포라 가족의 정체성을 보게 된다. 선자에서 시작해 그의 아들 모지수, 손자 솔로몬으로 갈수록 조선사람보다 일본인 또는 미국인과 더 정서적으로 교류한다. 선자 또한 조선으로 돌아와 옛 사람을 찾는 기회를 맞지만 자신과의 인연은 매우 흐릿하게 남아있을 뿐이다. 이들 가족이 조선과 유일하게 연결되는 것은 쌀밥, 채취, 젓갈 같은 냄새이다. 이런 냄새는 일본순사 앞 고개숙인 피식민자의 장면과 함께 인상깊게 남는 푼크툼이다. 피식민자, 디아스포라, 가족 연대기, 생존, 냄새 등은 어떤 민족 또는 인종에 대한 인류학적 고찰을 떠올리게 한다.

〈파친코〉에서 우리는 일본순사에 대한 표현을 눈여겨 볼 필요가 있다. 전통적으로 한국의 여러 서사물은 일본순사는 비열, 악독, 잔인, 무자비, 차별의 인물로 그려져 왔다. 군국통치를 보여주는 헌병과 함께 일본순사는 일본 제국주의의 조선 통치를 상징한다. 〈파친코〉도 그런 프레임을 가지고 있다. 조선인들은 일본순사보다 더 큰 신체를 가졌음에도 저항하지 못한다. 일본순사 앞에서는 항상 머리를 조아린다. 하지만 〈파친코〉의 일본순사는 비열하게 그려지지 않는다. 오히려 경찰로서 해야 하는 ‘기능’을 잘 수행하

24) 〈파친코〉는 사건을 통해 이야기를 끌어가는 나머지 세 편의 서사극과 달리 인물의 대사, 태도, 심리 등에서 주체의식을 파악하기 쉽다. 시즌1 여섯 번째 에피소드에서 극의 전체 주제를 관통하는 대사를 찾을 수 있다. “잘 사는 것보다 어떻게 잘 살게 됐는가 그거 더 중요하니까 ... 내를 반으로 찢개 갖고 살 수는 없다 아이가”(선자, ep.6) “자기 몸의 윤곽을 똑바로 알고 당당하게 재량껏 살았으면 좋겠어”(이삭, 선자 남편, ep.6)

는 인물, 피식민자의 음식에도 인간적 호기심을 보이는 인물이다. 불온한 사람을 잡아내기 위해 고문하는 순사와 달리 점잖게(?) 신민으로서 당연히 신고해야 하는 일이라고 알려주는 일본순사의 모습은 일찍이 없던 이미지이다. 대다수 조선인들과 달리 위생적이고 정결한 그들은 (식민)국가의 국민들이 궁극적으로 닮아야 할 근대적 인간형처럼 보인다.

이는 오랜세월 할리우드 서사물이 그렸던 비열한 독일군의 모습과 다르다. 비열한 독일군은 그간 국내 영화와 TV 드라마가 그렸던 일본순사의 모습과 똑같다. 왜 이런 차이를 보일까? 콘텐츠를 생산하는 자본의 성격 때문이 아닐까 싶다. 비열한 독일군이 유대자본과 2차 대전 승리자 연합체(미국)의 이상향에서 구축된 모습이라면, 비열한 일본순사는 후기 식민주의 정신의 발로로 해석된다. 2차 대전을 그리는 할리우드 서사물과 일제강점기를 그리는 대한민국의 서사물 둘 다 민족 또는 국민국가라는 이념적 지향으로부터 태동한 이미지라는 것이다. 그에 반해 <파친코>에서 그리는 기능적 행위자로서 일본순사는 글로벌 플랫폼 자본이기에 가능한 이미지이지 않을까 싶다. <파친코>는 국경을 경계로 하는 기존의 민족국가 미디어 산업 달리, 플랫폼 자본의 OTT가 타민족의 서사를 어떻게 그려내는지 그 전례를 보여준다. 넷플릭스 <엠브렐러 아카데미 시즌3>에서는 역사적 맥락과 무관한 욕일기를 일본의 대표 이미지로 사용한다.

5) 불가피성: OTT 서사극의 궤적

이상으로 우리는 최근 몇 년 사이에 전 세계가 주목한 대한민국 발 글로벌 OTT 오리지널의 전형성의 문제를 이론적 지평으로서 서사극과 양질의 TV, 분석적 도구로서 TV 이후 OTT 서사극의 메타역사와 문화원형의 관점에서 살펴보고, 대표적인 네 개의 OTT 서사극을 분석했다. 분석내용을 간략하게 정리하면 아래 표와 같다. <킹덤>은 좀비로 상징되는 도탄에 빠진 백성과 사사화된 정치의 구원, <오징어게임>은 신자유주의 시대 패배자가 된 군상들의 패자부활의 게이밍, <지옥>은 종교를 모티브로 한 감시

사회로부터의 해방, 〈파친코〉는 피식민자들의 인간존엄의 생존법을 겨냥한 서사극이다. 이를 위해 〈킹덤〉은 미션 해결을, 〈오징어게임〉은 게이밍을, 〈지옥〉은 고지와 시연이라는 종교적 의례를, 〈파친코〉는 절름발이 가족의 디아스포라를 알레고리로 이야기를 전개한다. 각각의 서사극은 기존의 TV 드라마에서 볼 수 없었던 푼크툼으로 강렬한 이미지를 남긴다.

이들 서사극은 일관되게 예외상태에 빠진 ‘호모 사케르의 분투’를 그려낸다. 호모 사케르의 주인공은 하나같이 질서있는 체계 바깥에서 어떤

표 1. OTT 주요 서사극의 리얼리티: 호모 사케르의 분투

	〈킹덤〉 (2019)	〈오징어게임〉 (2021)	〈지옥〉 (2021)	〈파친코〉 (2022)
로컬 코드	세도정치	신용불량자, 쌍용차노조, 탈북난민	사이버종교, 검찰, 언론	식민지 경험
글로벌 코드	зом비	양극화 다문화, 가족해체	죄의식 사이버종교	디아스포라
생소화 대상 (예외상태)	도탄에 빠진 백성(зом비)	무한경쟁에서의 패배자들 (채무자)	고지받은 자 (피감시자)	피식민자, 자이니치
생소화 수사법	직유: 줌버처럼 변하는 조선 은유: 조선은 줌비다	제유: 개별 인물의 사연, 개별 게임의 총합으로서 신자유주의	환유: 사이버종교 현상으로 보는 21세기 감시사회	제유: 파친코로 상징되는 자이니치, 내면화된 민족(선자) vs 타자화된 민족(솔로몬)
알레고리 (상황설정)	미션 해결 - 사면초가의 세자 살아남기	게이밍 - 패자부활, 공정, 비인간성	사이버종교 (고지와 시연) - 감시사회의 낙인과 현피	절름발이(피식민자) 가족의 디아스포라
자기반영성	도탄에 빠진 백성, 사사화된 정치의 구원	신자유주의에서 살아남기	감시사회로부터의 해방	인간존엄의 생존법
푼크툼	달리는 줌비	(최초의) 사살, 게임 속 구조물, 생화장	사자의 시연, 생화장	순사 앞의 피식민자 냄새(쌀밥, 체취, 젓갈)
장르*	역사 호러 (정치 드라마, 폭력적인)	서바이벌 스릴러 (스릴러, 긴장감 넘치는)	다크 환타지 (미스터리, 폭력적인)	영상인류학 (드라마, 관객지향적)

* 괄호는 해당 플랫폼이 제시하는 장르와 대표 정서

불가피한 운명에 처한다. 그 불가피성은 서사적 개연성과 극의 탄력성을 뒀는데 그치지 않고, 영화 이후 또는 TV 이후 서사물이 채택하는 퓌크툼의 배치에 설득력을 더한다. 그것은 마치 서사극 세계를 끌어가는 엔진과도 같다. 알레고리는 OTT가 불가피한 상황설정을 위해, 이로써 로컬과 글로벌 수용자 모두가 즐길 수 있는 서사가 되도록 하는 전략적 선택이다. 콘텐츠에 어떤 상징을 강조하는 것만으로는 각기 다른 역사와 문화를 지닌 글로벌 수용자에게 어필할 수 없기 때문이다. 1990년대까지만 하더라도 제작 국가의 고정관념이나 상징체계 내에서 진지한 드라마로 구현하던 양질의 TV가 낮은 현지의 이야기를 글로벌 수용자에게 전달해야 하는 OTT에 이르러 점점 더 알레고리에 의한 창작을 많이 선택하는 듯 보인다. ‘지금 여기’로부터 자유롭게, 그렇지만 지금 여기를 반영하면서 글로벌 수용자에게 어필하는 것이 OTT 서사극이다.

이들 서사극은 은유와 환유, 제유의 수사법을 택하지만 그 근저에는 풍자의 수사법을 내포한다. 풍자는 분열의 드라마이다. 즉, 인간이 세계의 주인공이 아니라 어찌지 못하는 상태의 노예이며, 음울한 죽음의 폭력에 의해 지배된다는 이야기이다. 등장인물에게 설정된 불가피성은 해결해야 할 현실적 문제가 얼마나 교묘한 모순상태에 있는가를 보여준다. 이는 현실을 지배하는 권력과 그 힘이 가지는 논리적 영리함이 압도적이기 때문이다. 그런 상황에서는 직접적인 말하거나 영웅을 통한 현실 타개가 결코 쉽지 않다. 설혹 직접적으로 말한다 하더라도 지배의 논리를 능가하기 힘들다. 풍자는 인물과 상황을 불가피한 상태에 있는 것으로 설정함으로써 현실이 얼마나 강력한 제도적, 도덕적 힘에 의해 구조화되어 있는지 반면교사로 보여준다.

호모 사케르의 분투는 다른 한편으로 대한민국이라는 지역적 현실이 그 끝을 알 수 없는 무한경쟁의 세계, 자칫 잘못하면 예외상태에 빠질 수 있는 글로벌 보편 사건일 수 있음을 환기시킨다. 글로벌 창작자본이 대한민국의 역사와 현실로부터 전세계인이 공감할 수 있는 어떤 불가피한 상

황의 서사를 선택했다는 것이다. 그것은 우리 스스로가 아닌 타자에 의해 선택되고 고안된 자기반영이다. 신자유주의는 바로 이곳 대한민국에서 가장 강렬하게 폭주한다는 이미지이다. 이러한 서사가 주는 효과는 수용자들의 성찰을 통해 나타나겠지만, 현실적으로 그것을 측정해낼 수단이나 방법을 명확히 하기는 힘들어 보인다. 본문에서 여러 차례 밝혔지만, 이같은 서사극적 세계가 촉구하는 성찰의 실효성이 어디까지인지 의문이다. 서사극의 여러 요소들이 콘텐츠의 상품성을 높이는 수단으로만 활용되는 것이 아닌가라는 의심을 해소하는 유일한 방법은 오로지 인간 스스로의 역사적 선택에 달려있을 것이다.

그럼에도 호모 사케르의 분투가 대한민국 고유의 전형인지, 이미 글로벌 OTT가 추구하는 서사극적 전형에 하위 전형으로 발견된 것인지 되돌아볼 필요는 있다. 호모 사케르의 분투는 대한민국적 전형인가 아니면 글로벌 OTT의 하위 전형인가? 이에 대한 답을 구하기는 쉽지 않다. 짧은 OTT 역사에서 각기 다른 성격의 OTT를 무시하고 어떤 하나로 그 전형성을 진단내리기 쉽지 않다. 그럼에도 호모 사케르의 분투에서 뚜렷하게 드러나는 불가피성이 글로벌 OTT 서사극의 리얼리즘과 합일되는 점 중의 하나임에는 틀림없어 보인다. 직접적이지는 않지만 글로벌 취향과 서사극적 시청, 구독 시장 논리가 이를 뒷받침한다. 넷플릭스에 유독 아포칼립스적 서사가 많은 것은 그 점을 일찍부터 깨달아서이지 않을까 싶다. 브레히트가 “이 사람의 고뇌는 충격적입니다. 달리 방도가 있었을 테니까요”라고 말한 서사극 분류법을 상기한다면, 불가피성으로 현실을 낫설게 보여주려 했던 서사극이 전율과 몰입의 방법으로 진화해 온 궤적을 유추해 볼 수 있을 것 같다. 그렇게 보면 호모 사케르의 분투는 글로벌 OTT의 보편적 서사전략으로서 불가피성이 대한민국의 특별한 역사, 제도, 문화로부터 발견된 것이라 할 수 있다.

5. 결론: 플랫폼 리얼리즘 태동의 조건과 주요 쟁점들

이 글은 전 세계적으로 주목받은 글로벌 OTT 서사극의 세계를 플랫폼 리얼리즘이라는 가설적 개념으로부터 출발하여 관련 이론과 개념으로부터 논의의 지평을 제시하고 분석했다. 현실에 대한 지배적인 감각을 생산해 왔던 텔레비전 리얼리즘과 달리, 플랫폼 리얼리즘은 이 시대의 어떤 서사가 지배적인 미학을 제공하는지를 지시한다. 채널-미디어로서 기존의 텔레비전이 사회적으로 합의된 공동문화를 매개했다면, 플랫폼-미디어인 OTT는 거기에 참여하는 사람들에게 각기 다른 서사를 제공하는 가운데 보편의 문화를 창발하는 플랫폼이다. 채널이 공영방송과 상업방송, 그 안에서 좀 더 세부적인 방향성을 모색하는 제도적 개체라면, 플랫폼은 미학적 취향이라는 속성의 실현체이다. 그런 점에서 OTT는 개개인의 미학적 취향이 시시각각 변하는 인터페이스 미디어이다. 우리는 이같은 인터페이스 미디어와 어울리는 콘텐츠의 존재방식과 그것이 실현해 보이는 리얼리즘, 더 나아가 수용방식을 해명해야 한다.

이 연구는 콘텐츠의 존재방식과 그것이 실현해 보이는 리얼리즘에 주목했다. 연구를 통해 우리는 플랫폼 리얼리즘이 잠정적으로 네 가지 측면의 상호작용에서 빚어지고 있음을 말할 수 있다: 1) 양질의 TV와 서사극적 시청(흔히 몰아보기라는 불리는), 2) 구독 시장으로서 OTT, 3) 각기 다른 배경의 문화원형과 세밀한 창작 전략, 4) 끊임없이 변화하는 글로벌 수용자들의 미학적 취향.

초기 지상파 텔레비전 이후 양질의 TV로의 전환은 민족국가 내 TV 드라마를 넘어선 완성도 높은 서사극의 출현으로 이어졌다. 서사극은 전통적인 TV 드라마와 달리 보다 많은 시청시간을 요구하는데, 일일 또는 주 단위로 분절되어 일상과 동기화된 서사를 제공하는 텔레비전 채널은 그것을 수용하는데 한계가 있었다. 무엇보다 텔레비전 채널은 다른 많은 프로그램을 흘러가는 시간 위에 편성해야 했기 때문에 TV 드라마를 특별

하게 위치시킬 수 없었다. 이것이 OTT가 비집고 들어갈 틈이었다. 넷플릭스는 아예 처음부터 전체 에피소드를 한꺼번에 보여주는 일괄출시를 단행하여 몰아보기가 불리는 서사극적 시청을 가능케 한다. 콘텐츠를 몰아보았을 때 시청자는 이야기의 흐름을 생생하게 기억하는 가운데 이야기의 전체적인 흐름을 이해할 수 있다. 그렇기 때문에 OTT 양질의 콘텐츠에 대한 서사극적 시청은 각종 프로그램과 광고의 흐름을 따라 수용하는 전체적 경험(general experience)이 아니라 특정 서사물의 세계에 대한 총체적 경험(holistic experience)이라 할 수 있다. 총체적 경험은 OTT 신규 가입은 물론 가입상태를 유지하는데 필요한 수용자의 감상과 정동을 생산 재생산하는데 기여한다. 양질의 TV에서는 동일 시간대에 얼마나 선택받았는가가 아니라 각기 다른 수용자의 정서적 요구를 얼마나 충족시켰는가가 중요하다.

이 글은 서사극에 주로 초점을 맞춰 구독 시장에 대해 단편적으로 언급했지만, 그럼에도 불구하고 플랫폼 리얼리즘이 실현되는데 있어 경제적 측면은 매우 중요하다. 전체 에피소드를 한꺼번에 출시하고, 전세계 로컬을 배경으로 하는 흥미로운 이야기의 선정에서부터 배우, 창작자, 장르 등을 데이터에 입각해 제작하여, 전세계 각기 다른 수용자들의 미학적 취향에 대응하려는 OTT 전략은 구독 시장 내 수용자들의 미학적 취향의 요구와 매우 잘 어울린다. OTT 구독 시장은 케이블이나 위성방송 같은 유료방송 가입자 시장과 질적으로 다른 성격의 경제적 논리가 적용된다. 즉, 우리는 구독 시장의 OTT가 시청률로서 광고주에게 수용자를 판매하는 수용자 상품론(audience commodity)이 아닌 플랫폼에 비용을 지불하고 데이터까지 제공하는 사용자 자원론(audience resource)을, 시청률 경쟁이 아닌 시청 참여자로 인한 네트워크 효과 경쟁임을, 평균율의 향유가 아닌 취향의 향유를, 그 결과 평균정서의 정규분포가 아닌 <오징어게임> 같은 몇몇 콘텐츠가 해당 OTT는 물론 전세계 문화와 정서를 지배하는 멱함수(power function) 관계를 잠정적으로 말할 수 있다. 이에

대한 경험적 연구가 필요해 보인다.

OTT는 전세계 다양한 문화원형 탐구를 통해 문화 근접성을 최대화한 콘텐츠 창작에 힘을 기울인다. 그동안 문화 근접성은 비슷한 역사적 경험, 사회경제적 배경에 따라 분류되는 공통의 민족국가 문화로 간주되었다. 이에 따라 만들어지는 서사의 내용, 스타일, 분위기 등은 국가나 민족에 따라 뚜렷하게 구분되었다. OTT는 이같은 특성을 보편적으로 수용하는 듯 보인다. 그러면서도 OTT는 특정한 경험이나 배경에도 불구하고 콘텐츠가 수용자 개개인의 미학적 취향에 어필할 수 있도록 디자인한다. OTT는 국경을 경계로 하는 민족국가의 드라마를 생산하던 20세기 텔레비전과 달리, 그것이 창작되는 지역은 물론 글로벌 수용자들에게도 어필할 수 있는 서사가 필요하다. 이에 로컬 코드와 글로벌 코드의 결합은 전 세계를 콘텐츠 창작기지로 삼는 플랫폼이 필연적으로 선택될 수밖에 없는 전략이다. 체계적이고 과학적인 창작문법이 적용된 것이다.

OTT가 분류하는 미학적 취향에는 근접 문화의 영향력도 있고, 실제로 지역 내 공동문화에 대한 요구도 반영하지만, 특징적으로 차별되는 것은 개개인의 미학적 취향이다. 미학적 취향은 성격, 평판, 태도, 관심과 같이 자동화된 플랫폼이 처리해야 할 인간 고유의 속성이다. 서사물에서 미학적 취향이란 장르, 배경, 분위기, 인물, 결말, 스타일, 수준, 즐거움 등에 대한 차이이다. 나의 미학적 취향이 우리나라 안에만 있을 리 없다. 대신 멕시코에 사는 누군가와 같을 수 있다. 그렇게 프랑스, 덴마크, 짐바브웨, 베트남, 브라질, 이집트, 캐나다의 누군가와도 같을 수 있다. 플랫폼은 문화적 근접성과 무관하게 전 세계 사람들로부터 '취향의 연결관계'를 파악하는 것이 가장 중요하다. 미학적 취향은 끊임없이 변화하기 때문에 뜻밖의 발견도 제공해야 한다.

전 세계에 걸쳐 강렬한 반응을 이끌어낸 한국 OTT 오리지널은 이같은 인식의 지평 위에서 고찰되어야 한다. 호모 사케르의 분투는 양질의 TV와 몰아보기, 구독 시장의 요구, 체계적이고 과학적인 창작문법, 글로

컬 수용자들의 미학적 취향에 부합하는 서사극이다. 그것은 아포칼립스적 분위기의 범죄물에서 봄직한 것이지만, 세도정치, 신자유주의, 감시사회, 피식민자 등 일찍이 보기 힘든 한국적 코드가 결합된 것들이다. 이같은 코드는 OTT 특유의 구독 시장 논리에 따라 지역과 글로벌 모두에서 성공적인 서사극 아이템 발굴에 부합한다. 미국이 영웅의 이야기를 썼던 것처럼, 유럽의 주요 국가는 그들의 역사와 인간 내면의 탐구를, 남미는 한편으로는 가족을 다른 한편으로는 마약과 범죄를, 인도는 힘든 현실에도 도래하는 이상세계를 위한 춤과 노래를 써 왔다. 그렇게 호모 사케르의 분투라는 불가피성의 이야기가 이곳 한국에서 발견되어 보편적인 미학적 취향의 하나로 자리매김한 것이다.

이 연구는 크게 여섯 측면에서 의의를 가진다.

첫째, OTT 서사극은 반복과 자기복제를 통해 자기반영의 미학을 실현하는 플랫폼 리얼리즘으로 설명된다. <킹덤>에서 <파친코>에 이르기까지 일관되게 예외상태의 문제가 제기되었다면, 글로벌 OTT가 대한민국에서 찾은 문화원형이 바로 그것이라는 말이다. 이것은 기존의 TV 드라마에서는 한 번도 볼 수 없었던 것이다. 이는 자기반영이 그때그때 다른 것이 아니라 반복과 자기복제성을 띤다는 점에서, 호모 사케르가 글로컬 서사 예술에 하나의 뚜렷한 자기반영의 미학적 지위를 차지한다는 것을 의미한다. 호모 사케르의 분투는 인간의 삶 바깥의 세계나, 국지적인 민족국가 내의 문제가 아니라, 현지에서 첨예하게 경험되는 문제이며 글로벌에서도 보편적으로 마주치는 문제라는 것이다. 이같은 서사적 미학은 앞으로 다양한 소재로 등장할 것이다. 기왕에 대중적으로 어필했던 서사극은 시즌을 더하면서 세계관을 형성하게 될지도 모른다. 호모 사케르의 분투는 OTT가 그려내는 지배적인 미학 중의 하나로 자리잡고 있는데, 그것의 시작점이 이곳 대한민국이다.

둘째, OTT 서사극이 추구하는 자기반영의 예술이 자본주의 리얼리즘의 자장 안에서 발생하고 있다는 것이다. 자본주의 리얼리즘은 세계를

지각하는 주체가 자본주의 자체를 자연화된 환경으로 받아들이도록 한다 (Fisher, 2008). 사회주의 리얼리즘이 이상적 또는 탈현실적 세계를 위한 투쟁의 방식이었다면, 자본주의 리얼리즘은 지각의 주체들이 이 세계를 자본주의 이외로는 더 이상 상상할 수 없는 '유동적인 닫힌 체제', 다시 말해 "자본주의 바깥을 상상할 수 없는 상태"로 그려낸다(이택광, 2020, 239쪽). OTT 서사극은 각종 수사법과 알레고리, 생소화 기법으로 현대 자본주의의 문제, 가령 핵이나 환경오염, 감시, 생태의 문제를 제기한다. 어떻게 보면 <킹덤>을 제외한 세 개의 서사극은 자연화된 자본주의를 낫설게 보려는 시도이다. 하지만 그것은 자본주의를 이상하게 보려는 것이 아니라 '정확하게' 보려는 것이다. 이같은 서사극은 자본주의 리얼리즘의 반대쪽을 향해 있는 듯 보이지만 사실 자본주의 세계의 본질을 통찰하도록 요구한다. 아이러니하게도 광고로부터 자유로운(최근 다시 광고에 손을 뺀기는 하지만) OTT가 자본주의의 문제를 전면에서 내걸면서도 그것이 실현해 보이는 리얼리즘이 반자본주의 테제라고 단언할 수는 없다. 오히려 그 반대일지도 모른다.

셋째, 그럼에도 자기반영의 서사극이 실제 이성적 평가와 태도, 더 나아가 행동으로 귀결되지 않고 감정이입과 제한적 정동에 그친 것에 대한 의미를 되새길 필요가 있다. 생소화 전략이 꿈꾼 현실에 대한 냉정한 지각은 과연 가능한가? 오히려 낫설게 재현된 세계 자체에 열광하는 것은 아닌가? 서사극의 생소화는 그 의도와 달리 콘텐츠의 미학적 상품성을 높이는 데만 기여하는지도 모른다. 넷플릭스 오리지널을 상징하는 *House of Cards*의 남자 주인공 프랭크 언더우드(케빈 스페이스 분)는 연기 도중 화면을 응시하며 고도로 비즈니스화된 미국 정치의 현실과 속물 정치인들에 대한 평을 늘어놓지만, 주의를 방해하기는커녕 오히려 극적 세계에 더 깊이 몰입하게 한다. 그렇게 <킹덤>은 정치의 구원보다 미션 완료, <오징어게임>은 신자유주의보다 게이밍 자체를, <지옥>은 감시사회보다 모호하게 처리된 종교적 신비주의에 더 열광하게 하는 것이

아닌지 검토해 보아야 한다. 하지만 수용자가 탈자연화된 서사물로부터 재미와 즐거움을 추구하는 것은 전혀 이상한 일이 아닐 것이다. 어쩌면 그 재미와 즐거움에서 현실억압의 정체를 내면화하는 것만으로도 예술형 식으로서 서사극이 해야 할 몫을 다했는지도 모른다.

넷째, OTT 서사극이 제시하는 세계는 민족이나 국가, 위대한 영웅의 이야기가 아니라 철저하게 개인의 이야기이다. 서사의 배경에 국가와 민족이 있기는 하지만 개인 또는 가족의 고난과 회복이 기본적인 서사 줄기이다. 그것은 아마도 텔레비전을 포함한 미디어 소비의 역사가 개인화 경향을 밟아왔을 뿐만 아니라, OTT가 개개인의 취향에 입각해 디자인되어 있는 것과 무관하지 않을 것이다. OTT는 가족 텔레비전(family television) 시대 텔레비전을 위해 특별한 공간을 만들고(Spigel, 1992), 채널 선택과 단란한 가족 사이에 어떤 긴장감이 흐르던 때와(Morley, 1986) 달리, 가정내 어떤 공간에서도, 심지어 가정을 벗어나 소비할 수 있는 환경(Spigel, 2001)에서 훨씬 더 나아가 있다. 이같은 환경에서 수용자는 저마다 선택적으로 콘텐츠를 소비할 수밖에 없다. 대부분의 OTT는 하나의 계정에 시청자 각각의 id를 부여해 그들의 취향 데이터를 수집하려 한다.

다섯째, 이 연구에서 명징하게 드러나지는 않았지만 서사적 복잡성(narrative complexity)의 문제에 대해 언급하지 않을 수 없다. 서사적 복잡성은 시즌을 거듭하면서 각각의 캐릭터와 캐릭터가 만드는 주변적 서사가 중심 서사로 상승하는 것을 의미한다. 성공적인 서사적 복잡성은 세계관을 형성할 수 있어 지속적인 창작이 가능하다. 여기에서 분석된 네 개의 서사극은 이제 막 이야기를 시작하는 단계이기 때문에 조금 더 지켜 보아야 한다. 그럼에도 시즌1만 선보인 여타 콘텐츠와 달리, 두 개의 시즌과 프리퀄 영화 ‘아신전’을 선보인 <킹덤>에서 서사적 복잡성의 가능성을 볼 수 있다. 한양에서 시작한 이야기는 동래, 상주 등을 거쳐 다시 한양으로, 더 나아가서는 만주 국경으로까지 확대한다. 그런 가운데 생사초

와 좀비를 둘러싸고 중심 인물인 세자 창과 세도정치인 및 그 집안의 이야기, 동래의 이야기, 경북 상주의 이야기, 아신과 국경민들의 이야기, 의녀 서비의 이야기 줄기가 서로 교직한다. 그 중에서 창과 아신은 가장 중심적인 서사줄기가 될 것으로 보인다. 작가는 아신전을 “창의 일행과 이 얘기를 조금 더 성장시킬 수 있는 어떤 원동력이 될 수 있지 않을까”라고 말한 바 있다.

여섯째, 글로벌 OTT가 지역으로부터 서사극을 생산하는데 적용하는 현지 분리창작(local opt-out creation) 전략에 대한 이해이다. 서사극은 전통적인 TV 드라마와 달리 글로벌 플랫폼의 현지화 논리로써 콘텐츠의 ‘트랜스창작’(또는 현지창작, transcreation) 전략을 실현하는데 유리한 서사 형식이다. ‘지금 여기’의 시공간성과 동기화된 기존의 TV 드라마와 달리, OTT 서사극은 현지의 사회문화적 소재와 현지인들에게 익숙한 장르, 스타 등 현지 코드로부터 이야기가 만들어지면서도 보편적인 글로벌 취향 코드를 결합한다. 넷플릭스는 잠재적으로 유럽아프리카지역, 북미지역, 중남미지역, 아시아인도지역으로 시장을 나누어 관리한다 (Lotz, 2020 참조). 넷플릭스 오리지널이나 라이선스 콘텐츠는 중남미의 마약과 범죄물, 유럽의 역사와 판타지물, 북미의 SF와 범죄물, 일본의 애니메이션, 인도의 노래와 춤 장르 또는 형식으로 구분된다. 이는 현지문화에 맞는 콘텐츠 형식임과 동시에 전세계인들의 다양한 미학적 취향에 어필하는 취향의 카탈로그 구축에 기여한다. 이 글에서 분석된 한국의 대표 OTT 오리지널의 호모 사케르의 분투가 차지하는 문화적 위치와 수용 미학에 대해서는 이미 앞서 언급한 바이다.

그동안 TV 드라마 연구는 드라마 시청이 재미와 도덕적 긴장이 함께 버무려진 곱뜨러운 즐거움(guilty pleasure)의 한 형태로 보아왔다. 주지하듯이, 곱뜨러운 즐거움은 다루는 내용과 형식의 저급성을 인지하면서도 열광적으로 시청하는 아이러니한 상태를 일컫는다(McCoy & Scarborough, 2014). 대중문화를 상징하는 텔레비전 자체에 대한 문화

적 경멸도 한 몫 했다. 텔레비전이 재현하는 지배적 감각의 리얼리즘이 가진 양가적 측면일 것이다. 그렇다면 수용자 저마다 각기 다른 미학적 취향에 어필하는 OTT의 리얼리즘은 어떤 감정을 남기는가? 전자 미디어에 오랜 시간 노출되었음에도 뿌듯한 어떤 느낌의 “결끄러운 자부심”(guilty sense of pride)을 말하는 사람도 있다(Steiner, 2017/2019, 289쪽). 한 편의 소설을 읽은 듯 하다는 것이다. 이 연구가 수용이 아닌 콘텐츠 측면에 주목하기 때문에 그 정확한 결을 확인할 수는 없지만, OTT와 그 서사극은 확실히 ‘바보상자’ 패러다임을 넘어서는 듯 보인다. 이 연구는 그 대상이 되는 OTT 서사극에 대한 시론적 탐구이다. OTT 콘텐츠에 관한 새로운 지평처럼 플랫폼-미디어 형식과 그 수용에 관한 전향적 연구가 필요하다.

호모 사케르의 분투를 따라가다 보면 한국사회에 대해 자문하게 된다. 과잉 경쟁과 인구절벽, 무능하거나 무책임한 권력, 상호감시는 성장 이데올로기에 갇힌 이른바 ‘교육 강국’, ‘IT 강국’의 어두운 이면일 것이다. 현실 자체에 대해 자세히 말하고 싶지는 않다. 그럼에도 왜 ‘버려진 자’들의 이야기가 왜 이곳에서 분출되고 글로벌 수용자들에게 어필하는지에 대해 깊이 생각해 보아야 한다. IMDb 상위 250위에 포함된 한국영화마저 지하 깊숙이 사라진 ‘근세’와 똑같은 삶을 선택한 ‘기택’(기생충), 15년간 갇혀지낸 ‘오대수’(올드보이), 끝내 못찾은 ‘살인자’(살인의 추억)의 서사라는 것은 자못 의미심장하다. OTT 서사극과 한국 대중문화의 결에 대한 전향적 성찰과 연구가 필요하다.

참고문헌

- 강혜원·이성민 (2022). 넷플릭스의 초국적 콘텐츠 소구 전략: <오징어게임>에 나타난 장르적 보편성과 문화적 특수성의 이중적 상품화 구조 분석. <언론과사회>, 30권 3호, 5-41.
- 고지현 (2005). 발터 벤야민의 초기 주 저작 <독일 비애극의 기원>에서의 칼 슈미트의 비판적 수용. <사회와 철학>, 9호, 239-276.
- 김겸섭 (2009). 디지털 시대에 다시 읽는 '매체기능전환'론: 벤야민과 브레히트의 매체이론을 토대로. <독일어문학>, 17권 3호, 25-49.
- 김기봉 (2001). 메타역사로서 역사비평: 필요성과 과제. <역사와현실>, 40집, 225-259.
- 김기봉 (2011). 역사극의 개념과 범주에 대한 신역사주의적 해석: 1970-80년대 '한국적' 역사극의 탄생과 관련하여. <드라마연구>, 제34호, 5-33.
- 김길웅 (2003). 벤야민의 매체이론과 브레히트의 서사극 이론에 나타난 "예술의 정치화". <브레히트와 현대연극>, 11권, 5-22.
- 김예란 (2022). 죽음, 우정, 그리고 <오징어게임>: 글로벌 시각정경과 의미 세계. <방송문화연구>, 34권 1호, 7-47.
- 김 현 (1977). 문학은 무엇을 할 수 있는가. <한국 문학의 위상>. 서울: 문학과지성사.
- 남명희 (2008). 영미권의 영화형 TV 드라마 시리즈 고찰. <영화연구>, 36권, 175-203.
- 박영석 (2019). 장 뤽 고다르의 메타역사: 역사적 몽타주와 디지털 이미지. <문학과영상>, 20권 3호, 525-552.
- 박현선 (2016). 정동의 이론적 갈래들과 미적 기능에 대하여. <문화과학>, 86호, 59-81.
- 반성완 (1980). 독일 시민문학의 가능성과 한계: 루카치와 브레히트의 리얼리즘 논쟁. <창작과 비평>, 15권 2호, 34-54.
- 배영동 (2005). 문화콘텐츠화 사업에서 '문화원형' 개념의 함의와 한계. <인문

- 콘텐츠〉, 6호, 39-54.
- 백승국 (2004). 〈문화기호학과 문화콘텐츠〉. 서울: 다홀미디어.
- 백용식 (1999). 마야코프스끼의 '목욕탕': 서사구조와 풍자. 〈러시아연구〉, 9권 1호, 113-151.
- 서동진 (2021). 시네마 이후의 이미지: 자본주의적 추상은 재현 가능한가. 〈마르크스주의 연구〉, 18권 3호, 86-111.
- 서정남 (2021). 영화 〈플란다스의 개〉 내러티브 구조 분석: 봉준호식 알레고리 구축과 푼크툼. 〈씨네포럼〉, 39호, 111-157.
- 손영실 (2010). 사진의 메타역사 정립을 위해. 〈기초조형학연구〉, 11권 6호, 361-370.
- 신혜경 (2009). 〈대중문화의 기만 혹은 해방: 벤야민 & 아드로노〉. 경기: 김영사.
- 심광현 (2017). 영화적 미메시스와 이데올로기: 브레히트적 영화와 알튀세르 이데올로기론의 현행화를 중심으로. 〈문화과학〉, 92호, 358-414.
- 심은진 (2016). 텔레비전과 영화의 새로운 스타일: 로버트 알트만의 〈내쉬빌〉을 중심으로. 〈씨네포럼〉, 25권, 139-164.
- 안병직 (2004). 픽션으로서의 역사: 헤이든 화이트의 역사론. 〈인문논총〉, 51집, 35-75.
- 에릭 벤틀릭·김진식 (2018). 연극_에릭 벤틀리의 사색하는 극작가 읽기 7: 브레히트와 서사극의 출현. 〈공연과리뷰〉, 24권 1호, 191-200.
- 오명환 (1994). 〈텔레비전 드라마 예술론〉. 경기: 나남.
- 원용진 (1997). 장르 변화로 읽는 사회: 인기 드라마 〈모래성〉과 〈애인〉을 중심으로. 〈언론과 사회〉, 16권, 100-133.
- 윤시향 (1998). 현대영화가 받아들인 브레히트: 영화에서의 '생소화 효과'. 〈브레히트와 현대연극〉, 6집, 42-73.
- 이기중 (2004). 장루쉬(Jean Rouch)의 민족지영화 방법론과 1950년대 대표작 고찰. 〈한국문화인류학〉, 37권 1호, 241-278.
- 이택광 (2020). 자본주의 리얼리즘에서 에시드 공산주의까지: 마크 피셔의 문

- 화비평. <오늘의 문예비평>, 119호, 236-247.
- 임석원 (2011). 발터 벤야민의 영화 매체 이해와 알레고리. <브레히트와 현대연극>, 24권, 263-282.
- 임성규 (2008). 아우라(Aura)의 몰락으로 읽는 전통 예술과 문화의 변혁: 발터 벤야민의 '기술복제시대의 예술작품'. <인문과학연구>, 9권, 148-163.
- 임종수 (2005). <한국 드라마의 기원과 방송문화의 형성>. 2005년 한국언론학회 봄철학술대회 자료집, 353-381.
- 정길화·서정민·홍경수·임종수·이성민·김윤지·유건식 (2022). <오징어게임과 콘텐츠 혁명>. 서울: 인물과사상사.
- 정용환 (2010). 새로운 매체와 예술의 변화: 발터 벤야민과 레프 마노비치의 매체미학. <브레히트와 현대연극>, 22호, 331-366.
- 정태수 (2016). <세계 영화예술의 역사>. 서울: 박이정.
- 정 현 (2013). <영화 역사와 미학>. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 조항제 (2005). 근대적 드라마의 기원에 관한 연구: <청실홍실>을 중심으로. <언론과사회>, 13권 1호, 6-45.
- 주창윤 (2017). 역사 드라마의 변천과 특성. <한국극예술연구>, 56권, 177-208.
- 최민숙 (2003). 영화적 표현가능성의 선취로서의 연극-브레히트의 서서극의 원칙들과 영화 미학. <브레히트와 현대연극>, 11권, 268-287.
- 최요안 (1958). 문예방송의 10년. <방송>, 1958년 8월호, 39-42.
- 홍승용 (1992). 루카치-브레히트 논쟁. <이론>, 2호, 136-154.
- 홍철기 (2006). 아감벤의 예외상태 비판: '호모 사케르'와 '예외상태'. <오늘의 문예비평>, 60호, 195-216.
- 황인성 (1997). 미니시리즈와 장르형식의 반란. 황인성·원용진 (편), <애인: TV 드라마, 문화 그리고 사회>(113-143쪽). 서울: 한나래.
- Agamben, G. (1995). *Homo sacer: Il potere sovrano e la nuda vita*. Torino: G. Einaudi. 박진우(역)(2008). <호모 사케르: 주권 권력과 벗겨벗은 생명>. 서울: 새물결.

- Airoldi, M. (2021). Digital traces of taste: Methodological pathway for consumer research, *Consumption Markets & Culture*, 24(1), 97-117.
- Ang, I. (1985). *Watching Dallas: Soap opera and melodramatic imagination* (English edition), London and New York: Routledge.
- Appadurai, A. (1995). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. MN: University of Minnesota Press.
- Aristoteles. *Peri poietikes*. 박문재(역)(2021). <아리스토텔레스 시학>. 서울: 현대지성.
- Baker, D. (2017). Terms of excess: Binge-viewing as epic-viewing. In C. Barker & M. Wiatrowski (Eds.), *The age of Netflix*(pp. 31-54). Jefferson, North Carolina: McFarland and Company. 임중수(역)(2019). <넷플릭스의 시대>(70-105쪽). 경기: 팬덤북스.
- Baran, S. (2017). Finding the golden ratio, CST online. Retrieved October 19, 2022 from <https://cstonline.net/finding-the-golden-ratio-by-sebnem-baran/>
- Barthes, R. (1980). *La chambre claire: Note sur la photographie*. 조광희·한정식(역)(1998). <카메라 루시다: 사진에 관한 노트>. 경기: 열화당.
- Benjamin, W. (1928). *Ursprung des deutschen Trauerspiels*. 최성만 김유동(역)(2009). <독일 비애극의 원천>. 경기: 한길사.
- Benjamin, W. (1931). Was ist das epische Theater?(1), *Gesammelte Schriften*(pp. 519-531). Frankfurt a. M., 1972~89, Bd. II/2. 윤미애·최성만(역)(2020). 서사극이란 무엇인가 (제1판), <발터 벤야민 선집 8: 브레히트와 유물론>(113-136쪽). 서울: 길.
- Benjamin, W. (1935). Breichts Dreigroschenroman, *Gesammelte Schriften*(pp. 440-449). Frankfurt a. M., 1972~89, Bd. III. 최

- 성만(역)(2020). 브레히트의 서퍽짜리 소설, 〈발터 벤야민 선집 8: 브레히트와 유물론〉(211-229쪽). 서울: 길.
- Benjamin, W. (1936). Das Kunstwerk in Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit(Zweite Fassung), *Gesammelte Schriften*(pp. 350-384). Frankfurt a. M., 1972~89, Bd. VII/1. 최성만(역)(2007). 기술복제 시대의 예술작품 (1936, 2판), 〈발터 벤야민 선집 2: 기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외〉(39-96쪽). 서울: 길.
- Benjamin, W. (1936). Der Erzähler: Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows, *Gesammelte Schriften*(pp. 438-465). Bd. II/2. 최성만(역)(2012). 〈발터 벤야민 선집 9: 서사·기억·비평의 자리〉(413-460쪽). 서울: 길.
- Bourdieu, P. (1979), *La Distinction: Critique Sociale du Jgement*. 최종철(역)(1995). 〈구별짓기: 문화와 취향의 사회학 상〉. 서울: 새물결.
- Brandt, G. W. (1981). *British television drama*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Brecht, B. (1967). *Bertolt Brecht Gesammelte Werke*. Suhrkamp. 김기선(역)(1989). 〈브레히트 연극론, 서사극 이론〉. 한마당.
- Buchanan, M. (2002). *Ubiquity: Why catastrophes happen*. New York: Three Rivers Press. 김희봉(역)(2014). 〈우발과 패턴〉. 서울: 시공사.
- Bucher, T. (2012). A technicity of attention: How software “make sense”. *Culture Machine*, 13. Retrieved from <https://culturemachine.net/wp-content/uploads/2019/01/470-993-1-PB.pdf>.
- Casetti, F. (1999). *Teorie del cinema: 1945-1995*. 김길훈·김덕수·김건(역)(2012). 〈현대영화이론: 1945-1995년 영화이론〉. 서울: 한국문화사.
- Caughie, J. (2000). *Television drama: Realism, melodrama, and*

British culture. Oxford: Oxford University Press.

- Chong, D. (2020). Deep dive into Netflix's recommender system: How Netflix achieved 80% stream time through personalization. *Medium*, Apr 30, 2020. Retrieved from <https://medium.com/towards-data-science/deep-dive-into-netflixs-recommender-system-341806ae3b48>
- Creeber, G. (2001). Mini-series. In G. Creeber, T. Miller, & J. Tulloch (Eds.), *The television genre book*. 박인규(역)(2004). <텔레비전 장르의 이해>. 서울: 산해.
- Ellis, J. (1992). *Visible fictions: Cinema, television, video*. London & New York: Routledge.
- Evans, E. (2018). Transmedia television: Flow, glance, and the BBC. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.). *The Routledge companion to transmedia studies*(pp. 35-43). Routledge.
- Ferchaud, A. (2020). *Binge and bingeability: The antecedents and consequences of binge watching behavior*. Maryland: Lexington Books.
- Feuer, J. (1994). Melodrama, serial form and television today. *Screen*, 25(1), 4-17.
- Feuer, J. (1995). *Seeing through the eighties: Television and Reaganism*. Durham & London: Duke University Press.
- Fisher, M. (2008). *Capitalist realism: Is there no alternative?*. London: Zero books.
- Fiske, J. (1987). *Television culture*. New York: Routledge.
- Frye, N. (1957). *Anatomy of criticism: Four essays*. Princeton: Princeton University Press. 임철규(역)(2000). <비평의 해부>. 경기: 한길사.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes*. Paris: Seuil.

- Gilman, R. (1972). *The making of modern drama* (original edition). New York: Farrar, Straus, and Giroux. 김진식·박용목·이광용(역)(1995). <현대드라마의 형성>. 서울: 현대미학사.
- Hills, M. (2002). *Fan cultures*. London and New York: Routledge.
- Ildir, A. & Rappas, I. A. C. (2022). Netflix in Turkey: Localization and audience expectations from video on demand. *Convergence: The International Journal of Research into New media Technologies*, 28(1), 255-271.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenner, M. (2015). Binge-watching: Video-on-demand, quality TV and mainstreaming fandom. *Internartional Journal of Cultural Studies*, 20(3), 304-320.
- Jenner, M. (2016). Is this TVIV? On Netflix, TVIII and binge-watching. *New Media & Society*, 18(2), 257-273.
- Kesting, M. (1969). *Das epische Theater: zur Struktur des modernen Dramas*. 차경아(역)(1996). <서사극 이론: 현대 드라마의 구조>. 서울: 문예출판사.
- Knape, J. (2013). *Modern rhetoric in culture, arts, and media*. 김종영·홍설영(역)(2019). <현대 수사학: 언어를 넘어 문화와 예술을 관통하는 수사학의 힘>. 서울: 진성북스.
- Kompare, D. (2006). Publishing flow: DVD box sets and the reconception of television. *Television & New Media*, 7(4), 335-360.
- Leverette, M., Ott, B. L., & Buckley, C. L. (2008). It's not TV: Watching HBO in the post-television era. New York and London: Routledge.
- Lim, J. (2017). The 4th Industrial Revolution and the emergence of algorithmic media: Changes in media form and cultural shock. *New Physics: Sae Mulli*, 67(5), 530-541.

- Lobato, R. (2019). *Netflix nations: The geography of digital distribution*. New York: New York University Press.
- Lotz, A. (2020). In between the global and the local: Mapping the geographies of Netflix as a multinational service. *International Journal of Cultural Studies*, 24(2), 195-215.
- MacCabe, C. (1974). Realism and the cinema: Notes on some Brechtian theses. *Screen*, 15(2), 7-27.
- Madrigal, A. C. (2014). How Netflix reverse engineered Hollywood. *The Atlantic*, January 2, 2014. Retrieved from <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/01/how-netflix-reverse-engineered-hollywood/282679/>
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Massumi, B. (1995). The autonomy of affect. *Cultural Critique*, 31, 83-109.
- Massumi, B. (2015). *Ontopower: War, powers, and the state of perception*. Durham & London: Duke University Press. 최성희·김지영(역)(2021). <존재권력>. 서울: 갈무리.
- McCabe, J., & Akass, K. (2007). *Quality TV: Contemporary American television and beyond*(pp. 145-157). I. B. Tauris & Co.
- McCoy, C. A., & Scarborough, R. C. (2014). Watching “bad” television: Ironic consumption, camp, and guilty pleasures. *Poetics*, 47, 41-59.
- Mittell, J. (2006). Narrative complexity in the contemporary American television, *The Velvet Light Trap*, 58, 29-40.
- Moazed, A., & Johnson, N. L. (2016). *Modern monopolies: How online platform rule the world by controlling the means of connection*. New York: St. Martin's Press.

- Morley, D. (1986). *Family television: Cultural power and domestic leisure*. London: Comedia.
- Mulgan, G. (1990). *The question of quality*. London: BFI.
- Nash, J. (2021). *Save the Cat!® Writes for TV: The last book on creating binge-worthy content you'll ever need*. Blake Snyder Enterprises, LLC.
- Nelson, R. (1997). *TV drama in transition: Forms, values and cultural change*. London: Macmillan Press LTD.
- Netflix (2013). The future of television is here (Netflix original series). Youtube, posted by Netflix, September 3, 2013. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=_kOvUuMowVs
- Netflix (2016). Netflix & Binge: New binge scale reveals TV series we devour and those we savor. June 8, 2016. Retrieved from <https://about.netflix.com/en/news/netflix-binge-new-binge-scale-reveals-tv-series-we-devour-and-those-we-savor-1>
- Newcomb, H. (2004). Narrative and genre. In J. D. H. Downing, D. McQuail, P. Schlesinger, & E. Wartella (Eds), *The SAGE handbook of media studies*(Ch.21). London: Sage.
- Newman, M., & Levine, E. (2012). *Media convergence and cultural status: Legitimizing television*. New York: Routledge.
- Pearson, R. (2011). Cult television as digital television's cutting edge. In J. Bennett & N. Strange (Eds.). *Television as digital media*(pp. 105-131). Durham, NC & London: Duke University Press.
- Pedullà, G. (2012). *In broad daylight: Movies and spectators after cinema* (P. Gaborik, Trans.) London and New York: Veso.
- Penrose, R. (1989). *The Emperor's new mind: Concerning*

- computers, minds and the laws of physics*. Oxford: Oxford University Press. 박승수(역)(1996). <황제의 새 마음: 컴퓨터, 마음, 물리법칙에 관하여>. 서울: 이화여자대학교 출판부.
- Rodowick, D. N. (1988). *The crisis of political modernism: Criticism and ideology in contemporary film theory*. 김수진(역)(1999). <현대 영화이론의 궤적>. 서울: 한나래.
- Shannon, C. E. (1948). A mathematical theory of communication. *The Bell System Technical Journal*, 27(3), 379-423, 623-656.
- Shimpach, S. (2010). *Television in transition: The life and afterlife of the narrative action hero*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Silverstone, R. (1994). *Television and everyday life*. London: Routledge.
- Sobchack, V. (1990). 'Surge and splendor': Phenomenology of the hollywood historical epic. *Representations*, 29, 24-49.
- Spigel, L. (1992). *Make room for TV: Television and the family ideal in postwar America*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Spigel, L. (2001). Media home: Then and now. *International Journal of Cultural Studies*, 4(4), 385-411.
- Spigel, L., & Olsson, J. (2004). *Television after TV: Essay on a medium in transition*. Durham & London: Duke University Press.
- Stam, R. (1992). *Reflexivity in film and literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York: Columbia University Press. 오세필·구종상(역)(1998). <자기반영의 영화와 문학: 돈키호테에서 고다르까지>. 서울: 한나래.
- Steiner, E. (2017). Binge watching in practice: The ritual, motives and feelings of streaming video viewers. In C. Barker & M.

- Wiatrowski (Eds.), *The age of Netflix*. 임종수(역)(2019). <넷플릭스의 시대>(262-299쪽). 펜덤북스.
- Straubhaar, J. (1991). Beyond media imperialism: Asymmetrical interdependence and cultural proximity. *Critical Studies in Mass Communication*, 8, 39-59.
- Terranova, T. (2012). Attention, economy and the brain. *Culture Machine*, 13. Retrieved from <https://culturemachine.net/wp-content/uploads/2019/01/465-973-1-PB.pdf>
- Thompson, K. (2003). *Storytelling in film and television*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Thompson, R. J. (1997). *Television's second golden age: From Hill Street Blues to ER*. New York: Syracuse University Press.
- Turing, A. M. (1936). On computable numbers, with an application to the Entscheidungs problem. *Proceedings of the London Mathematical Society*, 42, 230-265.
- Wellman, B. (2002). Little box, globalization, and networked individualism. *Lecture Notes in Computer Science*, 2362, 337-342. doi: 10.1007/3-540-45636-8_2
- White, H. (1973). *Metahistory: The historical imagination in nineteenth-century Europe*. MD: Johns Hopkins University Press.
- Wiener, N. (1948). *Cybernetics: Or control and communication in the animal and the machine*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Williams, R. (1974). *Television: Technology and cultural form*. New York: Schocken Books.
- Wizisla, E. (2004). *Benjamin und Brecht*. 윤미애(역)(2015). <벤야민과 브레히트: 예술과 정치의 실험실>. 경기: 문학동네.

투 고 일 자: 2023년 01월 12일

심 사 일 자: 2023년 02월 02일

계재확정일자: 2023년 02월 22일

Abstract

Global OTT, the World of Platform Realism

OTT Epic Drama and Struggle of Homo Sacer

Jongsoo Lim

Professor, Dept. of Media and Communication, Sejong University

What kind of narrative format is transcending this era through works such as *Kingdom*(2019), *Squid Game*(2021), *Hell Bound* (2021), and *Pachinko*(2022), and why is South Korea as well as the world enthusiastic about these narratives? This study explores the world of 'platform realism' that runs through the Netflix and Apple TV Plus original dramas. To this end, it is necessary to have a different perspective from the existing problematic frame of television as *nowness* and TV dramas such as identification and emotional realism. It can be properly understood when the new position of platform-media called OTT and the cultural differences given off in the term of epic rather than drama are considered in the horizon of the so-called 'quality TV'. Quality TV, which has been emphasized since the 1990s, refers to a qualitative conversion of TV content including dramas in the process of switching media form from channel to OTT platform. Platform realism refers to the cultural nature of OTT platform-media, which provides a dominant aesthetic for reality, as opposed to traditional television realism as a dominant sense of reality. For this purpose, this study gives a thick description on epic dramas and self-reflexivity, state of exception, and punctum as a material for epic dramas after film and after TV. On the horizon of such perception, we analyze the local/global code, allegory, alienation, trope, self-reflexivity, punctum, and genre of the four OTT original, and then examine

what is the Korean typical of platform realism.

KEYWORDS OTT, platform realism, quality TV, Netflix, epic, self-reflexivity, homo sacer, Squid Game