

<오징어 게임>으로 본 한류 콘텐츠로서 신파의 가능성*

전영돈

한성대학교 ICT디자인학부 영상·애니메이션디자인트랙/조교수

<목 차>

1. 서론
2. 한국 영상콘텐츠의 신파성
 - 1) 한국 신파의 기원
 - 2) 신파의 구조적 특징
 - 3) 한국 신파의 흐름과 변화
3. <오징어 게임>의 신파 서사
 - 1) 인물 구성과 구조
 - 2) <오징어 게임>의 신파적 텍스트
4. <오징어 게임>의 성과 분석
 - 1) K-콘텐츠의 성공 요인
 - 2) 스토리텔링 전략
 - 3) <오징어 게임>의 성과 사례
5. 결론

요약문

콘텐츠 제작자 입장에서는 보다 큰 시장에서 큰 성과를 내고 싶은 마음이 있다. 이에 해외시장 진출을 위해 다양한 고민을 하게 된다. 그동안은 진출할

* 본 연구는 한성대학교 학술연구비 지원과제임.

국가의 정서를 이해하고 그에 부합하는 소재와 주제를 활용하는 것이 가장 좋은 방법이라고 생각했다. 그러나 통신 기술의 발달과 소셜네트워크서비스의 확산으로 문화적 인접성이 확대되면서 각 나라의 내수용 콘텐츠를 손쉽게 접하게 되었다. 이는 기존의 현지화 전략과는 상관없이 취향에 맞으면 소비하는 현상을 만들게 되었고, 그로 인해서 예상하지 못했던 성과를 만든 콘텐츠가 나타나게 되었다. 특히 한국의 콘텐츠가 파급력이 강했는데 소위 ‘K’를 앞세운 다양한 문화콘텐츠가 전 세계적으로 소비되기에 이르렀다. 이 중에서 영화와 드라마에 있어서도 큰 성과를 내기 시작하였으며 단순 흥행에 그치는 정도가 아니라 다양한 해외 시상식에서 수상하는 등의 성과도 내는 등 상업 성과 작품성 모두 인정받기까지 하였다. 연구자는 이러한 작품 중에서 신파라는 코드를 발견할 수 있었으며, 신파라는 장치가 어찌면 글로벌시장에서 성과를 낼 수 있는 흥행 공식일 수도 있겠다고 판단하였다. <기생충>(2019)과 더불어 전 세계적인 신드롬을 일으킨 <오징어 게임>(2021)도 신파의 텍스트가 있으며, 이 신파의 코드가 해외의 관객(시청자)에게 신선하면서도 받아들일 수 있는 범주에 있는 특징이라고 생각하여 이에 대한 분석과 성과 사례를 검색해 보았다. <오징어 게임>에 사용된 신파의 텍스트는 2000년대 들어서 높은 흥행 성과를 낸 작품들에서 공통으로 드러나는 가족 서사 기반의 신파이며, 신파를 위한 소재 또한 세계로부터 좌절한 가장의 이야기를 담고 있다는 공통점을 발견할 수 있었다. 이는 한국적인 특성이자 우리 이웃들의 이야기이지만 자본주의사회에서 흔하게 경험할 수 있는 글로벌 코드라는 점을 발견할 수 있었으며, <오징어 게임>의 성공의 이면에는 신파의 텍스트도 일정 부분 큰 역할을 했다는 것을 확인할 수 있다.

주제어: 신파, 가족서사, K-콘텐츠, 한류, <오징어 게임>

1. 서론

문화상품이든 공산품이든 적절한 부가가치를 확보할 수 있을 때 최대한 많은 사람에게 팔수록 이익은 극대화하기 마련이다. 그래서 소비가 수익에 정비례로 작용하는 시장의 경우, 그 규모는 매우 중요한 지표로 활용된다. 보통 시장을 상품의 거래장소 기준으로 내수시장과 해

외시장으로 구분해 볼 수 있다. 미국이나 중국 등 인구가 많거나 내수가 활성화된 국가는 내수시장만으로도 큰 수익을 낼 수 있지만 대부분의 나라들은 더 크고 넓은 해외시장의 의존도가 매우 크다. 그렇기 때문에 많은 기업이 해외시장에 진출하기 위해 다양한 방식의 투자를 하고 있다. 이는 예외 없이 문화상품에도 적용할 수 있다. 해외시장에 진출할 수 있다면 내수에서 벌어들이는 수익의 몇 배, 또는 몇십 배를 얻을 수 있기 때문이다.

흔히 공산품이라고 하는 상품들은 국가별 문화의 영향을 받기는 하지만 기능 자체가 우수하면 특별한 현지화가 없어도 시장진출이 어렵지 않다. 우리나라의 경우 자동차와 스마트폰 같은 것은 해외에서 상당한 경쟁력을 가지고 있으며, 내수품과 별다른 차이가 없는, 대부분의 구성이 같은 제품임에도 이 같은 성과를 낸 것이다. 그러나 문화상품의 경우는 얘기가 달라진다. 통칭 문화콘텐츠라고 하는 것은 인간의 감정에 호소하는 것이기 때문에 익숙함, 이해도(문화적), 언어 같은 것이 잘 맞지 않으면 외면받기 쉽다. 특히 미국의 경우 자국의 콘텐츠가 풍부하기 때문에 자막이 들어간 작품을 감상하는 것에 불편함을 느끼는 경우가 많고, 또 천문학적인 제작비를 투입한 자국 작품에 비해 그에 못 미치는 비용으로 제작한 작품의 퀄리티는 그들의 눈높이에 맞추기 어렵다. 그만큼 문화콘텐츠를 해외시장에서 인정받는 것은 매우 어려운 일이다.

디자인(design)을 함에 있어서 ‘MAYA(Most Advanced Yet Acceptable)의 법칙’이라는 것이 있다. 이 법칙은 코카콜라 병을 디자인한 레이먼드 로위(Raymond Loewy)가 소위 ‘통하는’ 산업 디자인을 위한 이론으로 내세웠던 용어로 가장 진보적이되 사람들이 수용할 수 있는 범위 안에 있도록 디자인해야 한다는 것을 말하는 용어이다.¹⁾ 이는 디자인뿐만 아니라 대부분의 창작품에 적용할 수 있는데 같은 것은 지루해서 싫지만, 너무 새로운 것은 낯설어서 싫은 점에 대해 지적하는 개념이라 할 수 있다. 물론 말로써는 가장 새로우면서 받아들일 수 있는 것을 창작

1) 데릭 톰슨, 『히트 메이커스』, 이은주 역, 21세기북스, 2021, 8쪽.

하라고 할 수 있겠지만 그 범위를 정의하는 것은 매우 어렵다. 그래서 매년 수많은 콘텐츠와 상품들이 쏟아져 나오는데 모두가 흥행을 보장하지는 않는다. 그렇다면 ‘MAYA의 법칙’에 해당하는 기준은 무엇인지, 어떤 것이 새로우면서도 익숙한 것인지에 대해 고민해 볼 필요가 있다.

2000년대 들어서면서 한국 콘텐츠의 세계적 위상은 점점 높아져 가고 있다. 이 시기부터 통신망이 급격히 발전하고 소셜네트워크의 활성화와 유튜브 같은 글로벌 영상 플랫폼의 발전과 흐름을 같이 한다고 볼 수 있다. 이러한 환경적 변화를 통해 예전보다 쉽게 한국의 콘텐츠가 노출되면서 해외의 소비자들도 관심을 가지기 시작했다고 할 수 있다. 그러나 이러한 현상은 전 세계적으로 공통된 것이며 굳이 한국의 콘텐츠를 다른 국가의 콘텐츠에 비해 더 관심 가질만한 이유는 없다고 할 수 있다. 통신 기술의 발달로 전 세계가 점점 가까워지는 상황 속에서 한국의 콘텐츠가 유독 사랑받는 이유는 무엇인지 살펴볼 필요가 있다.

본 연구에서는 여러 K-콘텐츠 중에서 서사 기반 콘텐츠에 주목하여 그 이유를 찾아보고자 하였다. 그동안 한국의 드라마와 영화가 글로벌 시장에서 조금씩 주목받기 시작하다가 <기생충>(2019)을 기점으로 관심도가 급격히 높아졌다고 할 수 있다. 그전에도 칸 영화제에서 <취화선>(2002), <올드보이>(2004), <밀양>(2007) 등, 베를린 영화제에서 <화엄경>(1994), <사마리아>(2004), <싸이보그지만 괜찮아>(2007) 등, 다양한 국제 영화제에서 한국의 작품이 수상하는 경우가 많이 있었지만, 그 성과가 대중적 흥행으로 연결되는 경우는 많지 않았었다. 그러나 <기생충>의 경우 칸 영화제 이후로 아카데미상을 수상하면서 미국에서 와이드 릴리스 되었으며 매출 또한 급상승하는 결과를 가져왔다.²⁾ 이후로 윤여정 배우가 <미나리>(2020)로 아카데미에서 여우조연상을 수상하고 <오징어 게임>(2021)이 전 세계적인 신드롬을 일으키는 등의 연쇄 반응을 일으키면서 한국 서사 콘텐츠에 대한 관심이 극대화하고 있는 것은

2) 추혜원, 「제92회 아카데미 시상식과 영화 <기생충>에 대한 미국과 한국의 신문 분석: 기득권과 아웃사이드 권력관계를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권 6호, 2020, 52쪽.

주지(周知)의 상황이다. 여기서 <기생충>과 <오징어 게임>의 공통점을 살펴보면 두 작품 모두 신파성을 기반으로 하고 있다는 점이다. 최근 신파가 가진 글로벌 흥행 코드에 대한 연구로써 <귀멸의 칼날>의 분석을 통한 연구³⁾ 그리고 <기생충>에 대해서도 작품이 가진 신파성과 파급효과에 대한 문관규의 연구가 있다.⁴⁾ 이는 신파 기반의 작품이 점차적으로 글로벌 흥행을 만들어가고 있음을 살펴볼 수 있는 사례라 할 수 있다. 본 연구에서는 더 나아가 <오징어 게임>이 가진 신파성에 대한 것, 그리고 그 신파성이 글로벌 흥행 코드로써의 가능성을 찾아보고자 하였다. 앞서 언급한 ‘MAYA의 법칙’처럼 신파는 우리에게 익숙한 서사구조이지만 한국과 일본을 제외한 국가에서는 새로운 것이 되며, 주체의 좌절, 가족서사 등의 소재는 대부분의 문화권에서 받아들일 수 있는 익숙한 소재이기 때문이다.

그동안 신파는 일본에서 우리나라에 전파된 독특한 미감(美感)으로써 과잉 감정에 호소하는 작품을 비판하는 기준이 되어왔다. 그러나 신파가 가진 독특한 설정은 생각보다 전 세계적으로 공감할 수 있는 설정과 소재가 많고, 더 나아가 글로벌 시장에서는 신선한 요소로 작용하기도 하였다. 소위 ‘K스러움’이라고 하여 ‘무언가 이상하고 기이한데 진심이 담긴 한국적인 혼종’이라고 정의할 수 있는 것이다.⁵⁾ 즉, 신파의 미감은 세계인들에게 K스러운 무엇인가 이며, 그렇기 때문에 신선하다. 그렇지만 주로 사용되는 소재와 주제는 새롭다기 보다는 익숙한 범주에 있다. 이것이 신파의 특징이며 글로벌 흥행 코드로써의 가능성이라 생각한다. 본 연구에서는 이 점에 대해서 살펴보기 위해 <오징어 게임>의 신파성에 대해 분석한 후 이러한 신파성이 대중들의 평가에 어떠한 영향을 끼쳤는지를 살펴보고자 하였다. 이를 통해 글로벌 흥행 코드로써의 신파의 가능성에 대해 검증해보고자 한다.

3) 전영돈, 「<귀멸의 칼날: 무한열차편>으로 본 신파 애니메이션의 가능성과 한계성」, 『애니메이션 연구』 제18권 3호, 2022, 213-246쪽.

4) 문관규, 「<기생충>의 신파성과 글로벌 한류 콘텐츠로서의 성과」, 『한국예술연구』 제32호, 2021, 5-28쪽.

5) 정길화 외 6인, 『오징어 게임과 콘텐츠 혁명』, 인물과사상사, 2022, 113쪽.

2. 한국 영상콘텐츠의 신파성

1) 한국 신파의 기원

‘신파’라는 단어는 오늘날에도 자주 사용되는 단어이다. 흔히 억지 감정, 억지 눈물을 강요하는 서사가 등장하면 신파라고 말하며 작품성을 깎아내리곤 한다. 즉 신파라는 단어가 가진 의미는 실제적인 의미와는 별개로 부정적인 의미로 사용하는 경우가 많다는 것이다. 특히 개연성이 부족한 감정 과잉이 이야기에 등장하는 순간 곧바로 신파라고 치부하고 비판의 소재로 삼는 경우가 많다. 물론 신파에서 눈물과 과잉된 감정은 중요한 요소 중의 하나인 것은 맞다. 그렇다고 해서 신파는 곧 눈물이라는 공식은 오해라고 할 수 있다. 신파의 출발 자체가 눈물이라 아니라 신파의 도입과 전파의 과정에서 작품에 사용한 주요 레퍼토리로 눈물과 과잉감정의 소재를 자주 사용하면서 생긴 잘못된 인식이라 할 수 있다.

일반적으로 잘 알려져 있듯이 신파는 일본에서 처음 시작되었다. 1867년 메이지유신(明治維新)을 통해 서구 문명을 받아들이는 과정에서 서양의 연극형식이 전파되며 이른바 새로운 유형, 새로운 분파라는 뜻으로 ‘신파(新派, 새로운 물결)’라는 말을 사용하였다. 엄밀히 따지면 신파가 곧 서양극은 아니었다. 문화와 문화가 만나면 그대로 전파되기보다는 기존 문화에 스며드는 것처럼 서양극이 일본의 가부키와 동화되면서 발생한 일종의 융합 미디어가 신파라고 할 수 있다. 연극사에서 말하는 신파의 기원은 1888년 12월 대일본 소시개량연극회(大日本壯士改良演劇會)라고 하는 오사카 신마치자(新町座)의 스도 사다노리(角藤定憲) 극단의 공연으로 알려져 있다.⁶⁾ 이렇게 일본에서 처음 출발한 신파는 일제강점기 때에 자연스럽게 한국으로 전파되었고 오늘날까지도 여러 가지 작품에 영향을 주고 있다. 사실상 신파는 일본의 잔재 문화라고 할 수 있으며, 이런 시각에서 보면 신파는 그 자체로 부정적이라

6) 오자사 요시오, 『일본현대연극사』, 명진숙, 이혜정, 박태규 역, 연극과 인간, 2012, 26-27쪽.

할 수 있다. 그러나 다른 시각에서 보면 문화라는 것이 각 문화권을 넘나들면서 확장하고 발전하는 것처럼 신파도 출발은 일본이지만 우리 문화권으로 흡수된 이상 우리만의 색깔과 특징으로 발전해 왔다고 볼 수 있다. 즉 오늘날 다른 많은 문화 요소처럼 신파도 하나의 문화 요소로써 사용하고 소비할 수 있다는 것이다.

한국에서 ‘신파’라는 단어가 공적으로 처음 등장한 것은 1912년 『매일신보』인 것으로 보고 있다. ‘단성사’에서 ‘신파연극 원조 혁신단 임성구 일행’이 공연한다는 기사에서 ‘신파’라는 단어가 처음 등장하였다.⁷⁾ 우리에게 신파가 전해진 시기가 언제인지 정확한 기록은 없지만, 이 기사를 근거로 본다면 대략 1910년대 정도로 볼 수 있다. 이 당시 신파는 그 의미대로 새로운 물결의 의미로 사용되었으며, 한동안 대중극의 한 자리를 차지하고 있었다. 그러나 1920년대부터 서양 신극을 바탕으로 하는 신극 운동이 일어나면서부터 신파에 비하의 의미가 부여되기 시작하였다.⁸⁾

이 신극 운동은 일본에서 서구의 연극을 처음 경험했던 한국의 유학생들이 1920년대 초반에 극예술협회와 토월회를 조직하여 근대극을 연구하고 선보이면서 시작한 것으로 한국뿐만 아니라 일본에서도 신파와 단절된 근대극 활동이 일어나고 있었다.⁹⁾ 이에 연구자들 사이에서도 신파를 신극 운동이 일어나기 전인 1910년대부터 20년대까지로 한정 지은 것을 신파로 보는 시각과 일제강점기 동안의 시기를 통틀어 바라보는 시각으로 나뉘기도 한다. 신파가 처음 전파된 1910년대를 이식신파, 1920년대를 개량신파, 1930년대를 고등신파로 부르면서 감정 과잉의 멜로드라마와 눈물을 신파극의 특성이라고 봤다.¹⁰⁾

1910년대로 한정 지어야 한다는 주장에 있어서는 신파극이 가진 특유의 미감과 연기 스타일을 가리키는 소위 ‘신파조’라는 특성을 따로

7) 이승희, 「기표로서의 신파, 그 역사성의 지형」, 『한국극예술연구』 제23집, 2006, 9-44쪽.
8) 위의 논문, 9-44쪽.
9) 우수진, 「신파극 개량과 근대극 운동 - 서구 번역극과 창작극, 그리고 여배우의 문제를 중심으로」, 『리터러시연구』 10권 3호, 2019, 42-43쪽.
10) 이두현, 『한국신극사연구』, 서울대학교출판부, 1966, 65쪽.

분리해서 신파라고 해야 한다는 것이다.¹¹⁾ 신파조는 내용적인 형식뿐만 아니라 외형적인 특징에서도 살펴볼 수 있는 것으로 <이수일과 심순애>(1965) 같은 작품을 생각해 본다면 쉽게 이해할 수 있다. 신파가 가부키에 서양극이 융합되어 만들어졌듯이 특유의 운율과 과장된 연기는 자연스러운 연기와 대사를 표방하는 서양극과는 분명한 차이가 있음을 알 수 있다. 이러한 신파조가 나타나야만 곧 신파라는 것이다. 그러나 신파 자체가 가부키의 형식적인 측면을 탈피하고자 하는 의도에서 도입이 되었듯이 개량신파, 고등신파로 진화하면서 기존의 신파조에서 탈피하고자 하였다. 그렇기에 오늘날 신파를 지칭할 때는 외적 형식보다는 내적 형식에 대해 말하는 경우가 많다. 특히 현대의 작품에서 신파성이 드러나는 부분은 외적 형식보다는 내적 형식이라고 할 수 있다.

1920년대부터는 신극 운동을 통해 오늘날 볼 수 있는 자연스러운 연출과 연기가 기반이 된 서사극이 본격적으로 전파되었다. 또한 신파도 특유의 신파조를 넘어서 개량하고 개선되는 변화가 있었다. 그렇기에 서사극의 발전이 진행되는 동안 신파는 알게 모르게 자신의 유전자를 심어 놓고 오늘날까지 생명력을 유지해 왔다고도 볼 수 있다. 오늘날 일제의 사회적, 문화적 잔재들이 우리의 문화 속에 남아있는 것처럼 신파도 우리의 문화 속에 남아 전해지는 것이다.

2) 신파의 구조적 특징

문화콘텐츠는 분야, 장르 등에 따라 타 장르와 구별되는 특징을 가지고 있다. 액션과 멜로가 다르고 플롯에 따라서도 서사의 구조가 다르게 나타난다. 신파 또한 다른 서사극과 구분할 수 있는 특징을 가지고 있다. 어떤 연구자는 이를 미감이라 지칭하고 어떤 연구자는 신파적 텍스트라고도 한다. 부르는 명칭이 어떻든 간에 중요한 것은 신파로 규정할 수 있는 구조적 특징이 있다는 것이다. 이영미는 신파를 특정한 표현방식이나 미감으로 바라보고 정의하는 것을 주저하지 않으며 자신의 저

11) 이용관, 「신파양식 연구: 남성신파 영화를 중심으로」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문, 2007, 8쪽.

서에서 신파에서 나타나는 특수한 미감을 7가지로 분류¹²⁾하였다.

〈표 1〉 신파의 7가지 미감

1	주체의 욕구·욕망이 세계에 의해 좌절된다.
2	그 욕구·욕망은 인간이라면 누구나 지닌 서민적 욕구·욕망이다.
3	그 욕구·욕망은 연인·가족·친구 등 소공동체·유사 가족 안에서 친밀한 관계를 유지하고 싶어 하는 욕구·욕망으로, 천륜·인륜의 윤리성을 가진 윤리/욕망의 성격을 지닌다.
4	주체는 세계의 지배적인 힘에 맞설 의지가 결여 되어 있거나, 맞설 능력이 거의 없다고 할 만큼 약하다.
5	따라서 주체는 애초부터 저항조차 하지 못하고 스스로 굴복·순응하거나, 저항의 여지도 없이 굴욕적으로 패배한다.
6	패배에 따른 고통은 자신의 무력함과 굴복의 탓이므로 죄의식을 가지고 자학한다. 한편, 그것이 자신이 기꺼이 선택한 것이 아니라 어쩔 수 없이 그렇게 된 것이라는 점에서 피해의식을 지니고 자기 연민의 태도를 갖는다. 그럼으로써 죄의식과 피해의식, 자학과 자기연민의 뒤섞인 감정 상태를 지닌다.
7	주로 겉으로 드러내는 과잉된 눈물과 탄식, 용서의 구걸이나 독백 등 방식의 형상화에서 효과적으로 드러난다.

이영미가 말하는 신파의 주요 특징을 요약해 보면 극 중 주체는 자신이 감당할 수 없는 상황, 즉 사회적인 억압이나 운명 등 자신이 통제할 수 없는 어떤 힘(세력)에 의한 좌절 그리고 이에 대해 피해의식과 죄의식에 빠져 자기연민의 감정 상태로 인한 과잉된 눈물과 탄식 등이 드러난다는 것이다. 여기서 신파의 특성을 이해하기 쉽게 키워드를 추출하면 욕구(욕망), 서민, 약함, 굴복, 순응, 굴욕, 죄의식(피해의식), 자학, 자기연민, 과잉, 눈물, 구걸, 독백 등으로 볼 수 있다. 이러한 요소들은 다양한 소재와 만나면서 여러 가지로 변주될 수 있다. 여기서 중요한 것은 과잉된 감정이 어디서부터 기인하는지, 눈물은 어떠한 심리상태를 표현하는 행위적 결과물인지에 대해 고려가 충분히 되었을 때 비로소

12) 이영미, 『한국대중예술사, 신파성으로 읽다』, 푸른역사, 2016, 43-44쪽.

신파라 할 수 있는 것이다. 이러한 점을 살펴봤을 때 신파가 단순한 눈물의 즉 짜기로 무시될만한 것은 아니라는 점을 확인할 수 있다. 특히 우리나라에서는 신파의 장르적인 요소보다 소위 ‘신파적 텍스트’에 따라 여러 작품에 녹아들어 있으며, 서사에 삽입된 하나의 장면으로 최소한 한 명 이상의 눈물을 흘리는 인물을 통해 구현된 감정 과잉의 장면으로 표현되는 것으로 신파성을 드러내고 있다.¹³⁾

보통 신파를 부정적인 의미로 사용할 때는 ‘관객을 강제로 울리기 위해 맥락 없이 사용하는 서사’일 경우라고 할 수 있다. 체계적으로 감정을 쌓아 울리고 개연성 있는 서사를 바탕으로 하는 눈물은 신파이지만 부정적인 의미의 신파라고 할 수 없을 것이다. 상당수의 대중작품에서 신파의 표면적인 특성만 편리하게 활용하면서 부정적인 인식이 더 강해졌다고 할 수 있는 것이지 신파 자체가 부정적인 표현방식은 아니라는 것이다. 신파는 새로운 것을 받아들이는 과정에서 옛것(구파)의 반대 개념일 뿐이며, 전통 연극에서 근대극으로 넘어가는 사이에 과도기적 연극으로서 그 역할을 하였다. 이러한 이유로 근대극 성립 이후에도 신파극은 대중극으로서의 독자적 영역을 확보하기도 하였다.¹⁴⁾ 앞서 언급한 <이수일과 심순애> 같은 작품만 하더라도 신파조이기는 하지만 오늘날에도 잘 알려진 작품이며 통속극으로써 그 역할을 하는 작품이기도 하다. 그러나 신파극이 유행했던 시기와 오늘날의 시간적 간극은 매우 크기 때문에 실제 신파극이 어떤 외적 형식을 가지고 공연되었는지는 확인할 방법이 없다. 이영미가 설명한 신파의 미감은 서사의 구조적인 특징을 설명하는 것이지 외적 형식을 말하는 것이 아니기 때문이다. 사실상 많은 연구를 살펴보아도 초기 신파를 확인할 자료가 부족하다는 사실만 확인할 뿐이다. 이런 이유로 오늘날의 신파적 요소와 실제 신파와의 유사성이나 공통점을 논하는 것에 한계가 있을 수밖에 없다.

13) 박재연, 「<신파함께>의 신파성과 한국적 신파 현상 - 웹툰 <신파함께-저승편>과 영화 <신파함께-죄와 벌>에 나타난 신파성 비교를 중심으로」, 『대중서사연구』 제26권 4호, 2020, 86쪽.

14) 김재석, 「한일 신파극의 형성과 특성에 대한 비교연극학적 연구」, 『어문학』 제67집, 1999, 184쪽.

이에 다른 시각과 방식으로 당시의 신파를 추측할 수 있는데 이는 당시에 공연했던 신파극의 주요 레퍼토리와 서사, 부분적으로 남아있는 형식적 요소들로 추정하는 것이다.¹⁵⁾ 당시의 주 레퍼토리가 어떤 것이기에 오늘날의 많은 작품에서 신파의 코드를 읽으려고 할까? 양승국의 연구를 통해 <표 2>에서 초기 신파극의 주된 레퍼토리를 살펴보았다.¹⁶⁾

〈표 2〉 초기 신파극의 주요 레퍼토리

	제목	초연날짜	극단	내용	비고
1	自作孽不可活	12.06.12	革新團	형제간의 재산다툼	
2	可憐妻予	12.06.15	革新團	부부간의 애정윤리	
3	己之罪	12.06.18	革新團	부부간, 모자간의 이합	각색, 雙玉淚의 원전
4	迷信巫女後業	12.06.20	革新團	미신타파, 교육강조	
5	四民同權教師 輝志	12.06.22	革新團	신분차별 혁파, 부부윤리	
6	友情三人兵士	12.06.25	革新團	친구간의 의리	
7	無罪事必歸正	12.06.29	革新團	여인수난형, 정절	
8	貴族秘密	12.07.02	革新團	재산 탐욕	
9	先貪後改	12.07.16	革新團	재산 탐욕	銀世界와 유사
10	庶勝於嫡	12.07.21	革新團	형제간의 갈등	
11	親子殺害	12.08.06	革新團	친자살해	오래전의 실화
12	天道照正	12.08.16	革新團	아우의 형 살해	8일자 신문기사
13	成功苦學生	12.08.31	革新團	고학생의 유학 성공	
14	親仇義兄殺害	12.10.13	革新團	형을 살해, 부친원수갚기	
15	反受天罪	12.10.15	革新團	부부간의 윤리	
16	再逢春	12.10.26	靑年脈一團	신분차별비판, 애정윤리	각색
17	短銃女盜	12.10.29	靑年脈一團	형사의 직업윤리	
18	虛言學生	12.11.06	靑年脈一團	애정윤리, 정직 강조	
19	雙玉淚	13.04.29	革新團	부부간, 모자간의 이합	각색
20	鳳仙花	13.05.04	革新團	여인수난형, 고부갈등	각색

15) 이승희, 앞의 논문, 16쪽.

16) 양승국, 「1910년대 한국 신파극의 레퍼터리 연구」, 『한국극예술연구』 제8집, 1998, 9-69쪽.

	제목	초연날짜	극단	내용	비고
21	雨中行人	13.05.17	革新團	남녀, 형제간의 윤리	각색
22	長恨夢	13.07.27	革新團	남녀간의 애정, 금전문제	각색
23	눈물	13.10.25	革新團	여인수난, 모자이합형	각색
24	不孝天罰	13.11.21	革新團	불효자의 개과천선	
25	鬼의 聲	13.11.29	革新團	여인수난형	각색
26	鬼娘靑婦姦計	14.01.13	革新團	신랑살해	
27	菊의 香	14.02.13	革新團	여인수난형	
28	銀世界	14.02.17	革新團	탐관오리 정치, 신교육	각색
29	斷腸錄	14.04.21	文秀星	여인수난, 모자이합형	각색
30	兄弟	14.08.04	正劇團	형제의 수난, 입신양명	각색
31	貞婦怨	16.03.05	革新團	여인수난, 모자이합형	각색
32	카츄사	16.04.23	藝星座	여인수난형	〈復活〉(톨스토이)각색
33	장화홍련전	17.02.25	改良團	여인수난형, 계모박해	고전소설 각색
34	사씨남정기	17.04.01	改良團	여인수난형, 계모박해	고전소설 각색
35	哀史	19.09.05	團成社	레미제라블	각색

전반적인 레퍼토리는 당시의 시대상을 고려한다고 해도 오늘날의 기준으로 동서고금(東西古今) 막론한 인간 삶에서 보편적으로 살피볼 수 있는 소재라 할 수 있다. 특히 윤리적인 측면에 대해서 많이 다루고 있는 점이 특징이며 그중에서도 애정 윤리와 가족 간의 다툼, 탐욕과 배신 같은 오늘날에도 흔히 사용할 수 있는 소재들도 많이 활용되었음을 알 수 있다.

이런 윤리적 갈등은 주로 욕망에 근거한다고 할 수 있다. 이영미가 말한 신과의 7가지 미감에서 첫 번째가 ‘주체의 욕구·욕망이 세계에 의해 좌절된다.’는 것이며 두 번째에서 이 이 욕망을 ‘인간이라면 누구나 지닌 서민적 욕구·욕망이다.’라고 밝히고 있다. 욕망 때문에 갈등이 생기고, 그 갈등 속에서 누군가는 쟁취하고 누군가는 좌절하게 되며, 윤리적인 문제 또한 생기게 된다. 특히 패배한 쪽은 무력감에 빠져 죄의식과 피해의식, 자학과 자기연민의 뒤섞인 감정 상태를 가지며 과잉된 눈물과 탄식이 드러나는 것이다. 이것이 곧 신파이다.

오늘날 신파를 비판의 잣대로 사용하는 것에는 이런 구조적인 기반을 제외하고 과잉 감정과 눈물에만 초점을 맞춘 경우가 많다. 사실 맥락이 없는 좁 짜기 수준의 억지 감정을 보여주는 작품이 있는 것을 부정할 수 없다. 그렇다고 해서 신파라는 요소가 막연히 폄하되는 것은 부당하다고 할 수 있다. 상업적으로 흥행한 작품, 국내외 영화제에서 수상하며 좋은 평가를 받은 작품에서 심심치 않게 신파가 드러나는 경우가 많기 때문이다. 본 연구에서 주목하고 있는 <오징어 게임>뿐만 아니라 칸 영화제 황금종려상, 아카데미 4관왕인 <기생충>, 천만 관객을 동원한 <국제시장>(2014), <신과 함께>, <부산행>(2016), <해운대>(2009) 등 수많은 흥행작품이 신파적 텍스트를 보여주고 있음을 확인해 볼 수 있다. 이 작품들은 전반적으로 관객과 평론가 모두 부정적인 평가보다는 긍정적인 평가를 받은 작품이다. 이러한 사례는 신파가 단순히 억지 감동, 눈물의 좁 짜기가 아니라 구조적인 개연성을 바탕으로 쌓아 올린 감정은 대중적인 코드로써의 역할을 충분히 하고 있다는 것을 추론할 만한 여지를 제공하고 있다고 할 수 있다.

3) 한국 신파의 흐름과 변화

신파의 출발 자체는 문화적 전파와 융합의 과정에서 발생한 순수한(어떤 이념적 목적 없는) 예술 장르라 할 수 있다. 적어도 일본에서는 서양극의 전파과정에서 자국의 전통문화인 가부키와 융합되며 발생한 것이 신파이기 때문이다. 그러나 한국의 경우라면 다른 관점에서의 이해가 필요하다.

한국 신파의 기원으로 보는 1910년대의 신파극은 일본에서와 같이 우리에게도 ‘새로운 연극의 총합’이상의 의미를 갖지 않았다.¹⁷⁾ 그러나 신파의 국내 전파가 일제강점기로 인한 일본 문화의 침식 때문이라는 것은 구체적인 연구를 제시하지 않더라도 충분히 인지할 수 있다. 정확히 언제 소개되고 전파되었는지에 대해서는 알 수 없지만 1912년 『매

17) 이승희, 「‘신파’와 ‘막장’의 시간성」, 『민족문화사연구』 67집, 2018, 110쪽.

일신보』를 통해 최초의 기록을 살펴볼 수 있는 것을 보면 적어도 을사늑약이 체결된 1905년 전후 어떤 시기를 걸쳐 자연스럽게 전파되었다고 볼 수 있다. 앞서 초기 신파가 어떤 이념적인 목적이 없었을 것이라고 언급했지만 1919년 3·1운동 이후 상황은 급변하였다고 할 수 있다. 우리에게 있어서 일제의 강제 식민지화는 이영미가 언급한 신파의 미감에서 말하는 주체의 무력감, 욕구(독립)의 좌절이기 때문이다. 이후 식민지 검열을 피하면서 주체의 욕망(독립), 욕망의 좌절, 그로 인한 비탄과 자기연민의 감정 과잉을 은유적 방법을 통해 표현하기 위해 한국적 신파의 방향성이 형성되었다 할 수 있다.¹⁸⁾

그렇다고 해서 당시의 신파극이 통속극으로서의 형식을 저버린 것은 아니다. 신파극의 대표작품, 오늘날 <이수일과 심순애>로 알려진 작품의 원작 소설 <장한몽>의 경우 남녀의 애정 문제와 배신, 욕망의 좌절 등 오늘에까지 신파극의 원초처럼(원조는 아니지만) 잘 알려져 있다. 이 작품처럼 사랑과 배신, 눈물로 점철되는 작품은 앞서 신파의 레퍼토리에서 살펴본 것처럼 당시 신파극의 상당수를 차지하고 있음을 알 수 있다. 이에 이승희는 신파를 설명할 때 ‘상업극’, ‘흥행극’으로 설명하기에 적절하지 않고, ‘통속극’, ‘대중극’이라고 부르기에는 대중의 범위가 매우 넓어서 이 모든 개념을 아우르면서 신파가 가진 감정과잉의 특징을 포함할 수 있으며, 신파극의 경멸 섞인 선입견을 담을 수 있다는 점에서

‘멜로드라마’라는 용어를 사용하는 것이 적절하다고 말한다.¹⁹⁾ 표준국어대사전에서는 ‘멜로드라마’를 ‘18세기부터 19세기에 유럽에서 유행한, 음악이 혼합된 연극. 주제와 줄거리가 낭만적이었으며, 반주를 위한 음악이 삽입되었다.

18) 위의 논문, 102쪽.

19) 이승희, 「멜로드라마의 근대적 상상력 -1910년대 신파극을 중심으로-」, 『한국극예술연구』 제15집, 2002, 97-103쪽.

라고 설명하고 있다.²⁰⁾ 이는 이승희가 말하는 ‘멜로드라마’와는 사뭇 다른 의미라 할 수 있다. 그런데도 ‘멜로드라마’라는 용어를 사용하고자 하는 것에는 ‘낭만성’에 있다고 볼 수 있다. 사랑, 배신, 눈물 같은 것은 따지고 보면 낭만성으로 설명할 수도 있기 때문이다. 결국 일제강점기의 신파는 낭만성을 바탕으로 하는 대중극이고 통속극이며, 상업적인 흥행극이라는 특성과 함께 식민시대의 무력감, 독립을 향한 욕구의 좌절 등이 뒤섞인 우리만의 독특한 미감을 가진 형식이었다고 할 수 있다. 이를 확인할 수 있는 대표적인 작품은 나운규 감독의 1926년 작 <아리랑>이라 할 수 있다. 이 작품은 표면적으로는 사랑하는 남녀가 있고, 상대 여성을 겁탈하려고 하는 친일파 남성이 등장하는 치정극처럼 보인다. 그러나 여성을 겁탈하려는 친일파 남성을 살해하는 남성은 3·1운동으로 잡혀가 모진 고문으로 정신이상인 온 여성의 오빠이며 이 때문에 결국 일본 경찰에게 잡혀가는 구성이다. 당시 시대적 상황을 고려할 때 일반적일 수 있는 설정 요소라고 할 수 있지만 독립운동으로 고문을 받고 정신이상인 온 사람과 그 사람의 여동생을 겁탈하려고 한 친일파 남성, 그리고 그를 단죄하는 여동생의 오빠(정신이상)라는 설정은 당시 식민상황의 현실을 간접적으로 표현하는 것이다. 이러한 설정은 신파의 텍스트가 일제강점기를 거치며 우리에게 드러난 독특한 미감이라 할 수 있다.

이러한 특징은 독립 이후 또 다른 양상을 맞게 된다. 주체를 억압하던 것(일제)이 사라짐으로 인하여 독립을 염원하는 은유적 설정이나 소재는 더 이상 필요 없게 되었기 때문이다. 물론 관성으로 인하여 신파극의 흐름이 일순간 사라질 수는 없을 것이다. 또한 6·25전쟁 여파로 인한 국가적인 어려움은 신파가 생명력을 연장할 수 있도록 하였다. 그러나 60년대부터 경제적 성장을 목표로 온 나라가 앞만 보고 가는 시대에는 주체의 억압, 좌절 같은 것은 그저 낡은 정서가 된다. 더 나아가 경제발전으로 인해 누구나 노력하면 불행에서 벗어날 수 있다는 점, 그로 인하여 불행이 자신의 죄 때문이라는 신파적 사고방식이 아닌 폭압적

20) 국립국어원 표준국어대사전, <https://stdict.korean.go.kr/main/main.do>(검색일:2022.9.30.)

인 세상이나 자신보다 강한 자 때문이라는 새로운 경향이 만들어지며 신파적 미감이나 텍스트는 더 이상 설 자리를 잃도록 만들었다.²¹⁾ 이렇게 점점 신파의 구조적 특성은 우리의 문화콘텐츠에서 점점 사라지게 되었으나 조금씩 그 흔적은 남아있다가 근래에 들어 점차 신파적 텍스트를 활용하는 작품이 늘어나기 시작하였다. 사라져가던 신파적 텍스트가 오늘날 왜 다시금 부활하여 나타나고 있는지, 그 이유에 대해 살펴볼 필요가 있다.

1997년 말 우리나라는 유례없는 경제적 위기를 맞게 되며 그동안 한강의 기적이라고 불리던 경제 급성장의 신화에는 적신호가 들어오게 된다. 물론, 이후 온 국민의 노력으로 3년 8개월 만에 마무리를 짓기는 하였지만 한국의 경제 구조와 사회 구조는 많은 부분 변화하게 되었다. 이 중 가장 도드라지는 것은 일자리가 줄어드는 것으로 비정규직이 증가하고 청년실업 또한 증가하는 등 2010년대 3포세대(연애, 결혼, 출산 세 가지를 포기한 세대)로 시작하여 노포세대(사회·경제적 어려움으로 인해 삶을 포기한 노인 세대)라는 말이 등장할 정도로 사회, 경제적인 문제가 커지고 있는 것이었다. 이는 자신들의 의지와 상관없이 사회, 경제적 현실에 의해 주체의 욕구·욕망이 좌절되는 현실을 말하는 것이다. 그동안 지난 역사 속에서, 이야기 속에서만 간접 경험하던 문제를 현실에서 느끼게 된 것이다. 이러한 현실적인 문제들은 다양한 서사극(소설, 영화, 드라마, 웹툰, 애니메이션 등)의 단골 소재가 되었으며 의도했던, 그렇지 않았던 서사 속에서 신파의 미감이 자연스럽게 등장하게 되었다고 할 수 있다. 대중 콘텐츠가 현시대에서 공감할 수 있는 소재와 주제를 다루는 것은 지극히 자연스럽기 때문이다.²²⁾

오늘날 신파라고 비판을 받거나 최소한 문제를 제기한 작품 중 대표적인 것은 꼽아 보면 <해운대>, <7번방의 선물>(2013), <국제시장>, <부산행>, <신과함께: 죄와 벌>(2017), <기생충>, <반도>(2020) 등이 있다. 조금

21) 이영미, 앞의 책, 636-637쪽.

22) 전영돈, 「시대별 영웅서사의 스토리텔링 변화 연구」, 『PREVIEW: 디지털영상학술지』 제18권 1호, 2021, 89-90쪽.

더 거슬러 올라가 2000년대까지 포함하면 <태극기 휘날리며>(2004), <괴물>(2006) 정도 확인할 수 있다. 이 작품들은 신파와 관련한 다양한 연구에서 많이 언급되던 작품들로 신파성이 있는 작품이 2000년대에 비해 2010년대에 더 많아지고 있음을 확인할 수 있다. 그만큼 이영미가 말한 신파의 7가지 미감의 내용과 부합하는 것이 오늘날의 사회 경제적 현실이고 이를 바탕으로 한 문화콘텐츠에서 신파성이 드러나는 것은 자연스럽다고 할 것이다. 본 연구에서 주목하는 <오징어 게임> 또한 이 연장선에 있는 작품이라고 볼 수 있다.

2000년대 이후 작품의 신파성은 공통적인 특징이 있다. 이는 곧 가족 서사로 신파의 7가지 미감에서 세 번째로 정의한 부분이다. 그 내용을 다시 언급하면 ‘그 욕구·욕망은 연인·가족·친구 등 소공동체·유사 가족 안에서 친밀한 관계를 유지하고 싶어 하는 욕구·욕망으로, 천륜·인륜의 윤리성을 가진 윤리·욕망의 성격을 지닌다.’는 것으로 ‘무능력한 가장과 그로 인해 고통받는 여성’이라는 공식을 만들어 내었다.²³⁾ 물론 작품의 소재와 주제에 따라 결말의 방향성은 다르게 나타나지만, 이야기를 이끌어가는 주요 동력원은 무능력한 가장(아버지가 아니더라도 가장의 역할을 해야 하는 누군가)이 주인공이며, 이 가장으로 인하여 고통받는 여성(어머니, 아내, 딸, 또는 이에 준하는 여성)이 등장하는 것이며, 이 때문에 주인공은 죄의식과 피해의식, 자학과 자기연민의 뒤섞인 감정 상태에 놓이게 된다. 여기서 주인공이 하는 일은 이러한 상황을 탈피하기 위한 노력으로 때로는 해피엔딩으로, 때로는 새드엔딩으로, 또는 열린 결말로 마무리하게 된다. <오징어 게임>의 경우는 주인공 ‘기훈’은 자영업의 실패로 경제적인 기여를 거의 하지 못하는 일종의 무능력한 가장으로 설정되어 있고 기훈의 어머니는 당뇨병을 앓고 있음에도 장사를 하며 가정의 경제를 책임지고 있으며, 기훈의 딸 ‘가영’은 아빠로부터 제대로 된 선물조차 받지 못하는 형국이다. 즉 무능력한 가장 기훈 때문에 어머니와 딸이 고통받는 여성으로 그려지는 것이다. 기훈의 경우 열심히 살아왔지만, 사회, 경제적인 시스템에서 낙오한 것일 뿐이

23) 박재연, 앞의 논문, 77-114쪽.

다. 즉 주체의 욕망이 세계의 지배적인 힘 때문에 좌절한 것으로 그의 죄의식과 피해의식, 자학과 자기연민의 뒤섞인 감정 상태는 목숨을 담보로 하는 서바이벌 게임에 참가하도록 만든 것이다. 앞서 열거한 작품들도 이 구조에서 크게 다르지 않으며, 주체의 좌절과 고통받는 여인의 관계, 그리고 주체의 저항과 탄식 등이 눈물로 발현되도록 표현되고 있다. 기훈과 그가 처한 처지는 현시대에에서 볼 수 있는 이웃 중 하나일 뿐이며 다른 등장인물 또한 비슷한 처지(주체의 욕망과 좌절)라는 것, 그리고 그 모습들이 우리와 크게 다르지 않다는 점에서 대중들의 공감대를 얻었다고 할 수 있다.

한국 신파의 특징은 이런 생활 밀착형이라는 것에 있다. 일제강점기가 그러했고, 6·25 전쟁 이후 경제성장을 위해 모든 것을 쏟아부을 때 그러했으며, IMF 사태 이후인 오늘날이 그러하다. 86년 아시안게임, 88년 서울올림픽을 개최한 후, 1992년 문민정부의 출발로 사회, 경제적인 안정기에 접어든 때를 제외하고 신파의 도입기부터 지금까지 한국의 신파는 단순한 서사적 장치만은 아니었다. 앞에 열거한 2000년대의 작품 소재가 가족관계라는 공통점이 있는 것, 이 가족관계는 동서고금을 막론하고 우리에게 가장 가까운 삶의 형태라는 점에서 한국 신파가 생활 밀착형이라는 것을 말해주고 있다. 이것이 신파가 우리에게 익숙한 이유이고, 또 오늘날까지도 신파에 대한 논쟁이 끊이지 않는 이유라 할 수 있다.

3. <오징어 게임>의 신파 서사

1) 인물 구성과 구조

<오징어 게임>은 2021년 9월 17일 넷플릭스(Netflix)를 통해 공개된 데스게임, 서바이벌 장르의 드라마이다. 주인공 ‘성기훈’이 큰돈을 벌 수 있는 게임이 있다는 정보를 얻고 그 게임에 참여하면서 벌어지는 사건들이 주요 서사이다. 보통 스토리 구성에서 주인공이 설정되고 나면

그 주인공이 어떤 일을 하도록 세팅하는 것이 일반적이는데, 여기서는 기훈이 죽음의 서바이벌 게임에 참가하여 살아남아 돈을 따는 것이 하고자 하는 일이다. 당연하게도 하고자 하는 일을 하려는 것에는 ‘동기’가 있어야 하는데 이 동기가 신파적인 설정이다. 이는 자영업의 실패로 빚을 지고 경제적으로 무능력해진 가장 기훈, 자식의 보살핌을 받을 나이임에도 가족의 경제 상황 때문에 장사를 지속하는 어머니, 그리고 제대로 된 선물조차 받지 못하는 딸, 다시 말해 고통받는 여성이라는 신파적 구성이다. 기훈의 욕망은 가장으로서 어머니와 딸을 잘 보살피는 것이겠지만 우리나라의 많은 가장들이 그러하듯이 사회, 경제적인 상황으로 사업에 실패하고 경제적으로 난관에 놓이게 됨으로써 좌절된 것이다. 사실상 기훈이 무능력했기 때문이라고 할 수도 있겠지만 그러한 설명은 나오지 않는다. 이러한 기훈이 우연인지, 필연인지 알 수 없는 기회로 서바이벌 게임에 참가하는 것은 목숨을 담보로 할지라도 자학과 자기연민의 심정으로 참여했다고 볼 수 있다. 사회적인 문제는 개인의 노력으로 해결하기 어렵지만 죽음의 서바이벌 게임은 개인의 노력으로 극복할 가능성이 없지는 않기 때문이다. 어떤 면에서는 현실의 장벽 앞에서는 목숨조차 걸 수 없을 정도의 자포자기 상태가 되어서 아무것도 못 하지만 살육의 서바이벌 게임은 목숨을 걸더라도 도전해 볼 수 있는, 적어도 현실보다는 쉬운 장벽이라 할 수 있다.

<오징어 게임>은 일반적으로 ‘데스 게임 장르’로 불리는 작품이다. 사실상 주요 서사가 기훈이 수많은 죽음의 게임 속에서 어떻게 살아남는 지이기 때문이다.²⁴⁾ 그러나 <오징어 게임>은 연속극²⁵⁾의 형식을 가지기 때문에 기훈만의 서사가 아닌 다양한 등장인물의 서사, 그 인물들 간의 갈등 양상, 상금을 향한 저마다의 욕망 등이 표현되기에 복잡한 서사적 구조를 가지고 있다. 이는 <오징어 게임>을 단순히 데스 게임

24) 전영재, 「<오징어 게임>의 스토리텔링 전략 연구 -데스 게임 장르를 중심으로-」, 『만화 애니메이션 연구』 제65호, 2021, 415-470쪽.

25) 연속극은 크게 serial, series, serial과 series의 융합형의 3가지로 구분할 수 있으며, <오징어 게임>은 융합형의 구성을 가진다.

장르로만 구분할 수 없다는 것을 의미한다. 데스 게임 장르로 유명한 <배틀로얄>(2000)이나 2020년 12월 넷플릭스에서 7부작 드라마로 영상화한 <아리스 인 보더랜드>(2020), <신이 말하는 대로>(2014) 등 데스 게임, 또는 서바이벌 장르의 작품은 게임에 참가하게 된 과정이나 목적, 의도 등은 간략하게 묘사하고 생존 게임 그 자체에 몰입하고 감정이입하도록 서사를 이어 나가는 것이 특징이다. 사느냐 죽느냐의 상황에서 갈등하는 인물들의 모습을 통해 몰입하도록 하는 서사 전략이 핵심이라 할 수 있다. 반면 <오징어 게임>의 생존 게임은 다른 서사 전략을 취하고 있다. 사실상 게임 자체는 단순하고 게임 내에서의 인물 갈등이 그다지 크게 부각되지 않기 때문이다. 사실상 인물 간의 갈등은 휴식 시간에 더 많이 등장한다. 또한 기훈이 이 게임에 참여하게 되는 과정과 동기뿐만 아니라 몇몇 주요 인물들이 참여하게 된 동기에 대해서도 구체적으로 설명하면서 이야기는 생존 과정보다는 생존해야 하는 목적에 더 초점을 맞추고 있다. 이는 다른 데스 게임 장르의 작품과는 큰 차이점을 가지는 지점이다. 더 나아가 대부분의 인물들이 욕망의 좌절로 인한 죄의식과 피해의식, 자학과 자기연민의 뒤섞인 감정 상태를 가지고 있는 것과 기훈처럼 현실의 장벽보다는 죽음의 장벽이 더 쉬울 것이라는 판단으로 게임에 도전했다는 점에서 모두가 신파적 텍스트를 지닌 공통점이 있다는 것이 <오징어 게임>을 데스 게임 장르라고 규정하기 힘들다는 것이다. 즉, <오징어 게임>은 인물구조와 설정, 인물들이 게임에 참여하게 된 동기나 여러 가지 면을 고려했을 때에 신파를 기반으로 한 작품이라고 보는 것이 타당하다.

2) <오징어 게임>의 신파적 텍스트

<오징어 게임>은 여러 인물이 상금을 타야만 하는 저마다의 동기를 가지고 죽음의 게임에 참여하는 것이 기본적인 이야기 구조이다. 이들 중에서 ‘이정재’ 배우가 연기한 ‘성기훈’이라는 인물을 중심으로 이야기가 진행되며 그만큼 기훈과 관련된 이야기의 비중이 가장 크다고 할 수 있다. 사실상 등장인물 대부분이 우리 사회 곳곳에 포진되어있는 서

민들을 대표하는 사람들이지만 기훈이 주인공인 만큼 대한민국 서민의 모습을 가장 많이 투영하고 있다. 기훈은 부당하게 정리 해고된 후 자영업을 시작했으나 이마저도 실패한 후 빚을 진 채 대리운전을 하면서 어머니 집에 얹혀살고 있다. 뉴스에서 자주 볼 수 있는 부당해고 사례와 자영업자의 80%가 폐업하는 실태를 그대로 투영하고 있다. 누구나 사연은 있지만 기훈을 통해 한국 사회의 소외된 계층이면서 평범한 소시민의 모습을 상징화하고 있다. 우리나라에는 이런 사정으로 인해 가족이 해체되고 사회적으로 내몰린 사람들을 심심치 않게 볼 수 있다. 이들은 죄를 짓거나 남들을 해하려다 나락으로 떨어진 것이 아닌, 그저 평범하고 법의 테두리에서 성실하게 살아온 사람들일 뿐이다. 즉, 자신의 잘못으로 욕구의 좌절을 겪은 것이 아니라, 세계의 지배적인 힘 앞에 무릎을 꿇은 것일 뿐이다. 이러한 기훈의 좌절로 인해 기훈의 어머니와 딸은 고통받게 된다. 이는 전형적인 가족서사 기반의 신파이다.

앞의 장에서 열거했던 <태극기 휘날리며>, <괴물>, <해운대>, <7번방의 선물>, <국제시장>, <부산행>, <신과함께: 죄와 벌>, <기생충>, <반도> 같은 작품들도 똑같지는 않지만 비슷한 방식의 서사구조를 취하고 있다. 특히 신파라는 비판을 많이 받은 <신과함께: 죄와 벌>의 경우 영화화하는 과정에서 주인공을 ‘김자홍’으로 설정하여 김자홍과 김수홍 형제, 그리고 어머니를 결합한 가족서사로 재구성하였다. 김자홍은 가난의 굴레에 지쳐 어머니를 죽이고 동반자살을 하려고 하였고, 이를 이유로 저승에서의 재판에도 여러 가지 변수를 만들어내고 있으며, 어머니는 가난밖에 몰려준 것이 없는 자식을 먼저 저승에 보내는 고통을 받게 된다. 어머니를 죽이고 동반자살을 하려고 한 불효, 어머니보다 먼저 죽게 된 불효, 이러한 과정에서 눈물, 가족서사, 윤리라는 신파적 텍스트가 드러난다.²⁶⁾

<기생충>의 경우 아들인 ‘김기우’를 중심으로 이야기가 전개되지만 사건의 시작은 아버지 ‘김기택’이 가장의 역할을 하지 못하는 것에서 출발한다. 기택은 국내에서 한때 유행했던 ‘대만카스테라’ 사업이 실패하고 백수 생활을 하는 것으로 설정되어 있다. 이 사건은 모 탐사 프로

26) 전영돈, 앞의 논문, 223쪽.

그램에서 ‘대만카스테라’에 식용유를 지나치게 많이 사용하기 때문에 건강에 좋지 않다고 방송한 실제 사건으로 그로 인해 많은 대만카스테라 가게가 폐업에 이르게 되었다. 사실상 ‘카스테라’라는 명칭 때문에 생긴 오해로 방송 자체는 오보라고 할 수 있지만 방송의 파급력이라는 세계의 지배적인 힘에 의해 망한 것이라 할 수 있다. 이러한 이유로 무능력한 가장이 된 ‘기택’이 아들 ‘기우’를 통해 생긴 기회를 경제적으로 이용하고자 하였지만 ‘냄새’로 상징되는 피해의식 때문에 일을 그르치게 되고 지하실에 감금된 삶을 살게 되는 몰락의 서사를 보여주는 신파적 서사이다. 감정과잉에 의한 눈물은 없지만, 기본적인 구조가 신파의 가족서사를 그대로 따르고 있는 것을 알 수 있다.

<부산행>에서도 이런 가족서사는 똑같이 나타난다. 주인공 ‘서석우’는 편부 가장이지만 펀드매니저라는 직업 때문에 딸 ‘수안’을 잘 챙기지 못한다. 이에 석우와 수안의 관계는 그다지 좋지 못하다. 석우의 경우 경제적으로는 어려움이 없지만 아버지로서 할 역할은 전혀 하지 못해서 딸 수안은 신파의 고통받는 여성과 다를 바 없다. 설상가상으로 세상이 좀비 세계가 되고 좁은 열차 안에서 딸을 지키기 위해 석우는 결국 목숨을 내어놓게 된다. 좀비 세상이라는 세계의 지배적인 힘에 결국 굴복하고 만 것이다. <부산행>뿐만 아니라 열거한 다른 작품들도 비슷한 구성을 가진 것을 <표 3>을 통해 확인할 수 있다.

〈표 3〉 주요 작품에 나타난 가족 서사형 신파 텍스트

작품	가장	좌절의 원인	고통받는 여성 (또는 상응하는 인물)
〈오징어 게임〉	성기훈	부당해고, 사업실패	어머니, 성가영
〈기생충〉	김기택	사업실패(대만카스테라)	총숙, 기정, 기우
〈신과함께: 죄와 벌〉	김자홍	가난	어머니, 김수홍
〈부산행〉	서석우	이혼, 과중한 업무	서수안
〈국제시장〉	윤덕수	6·25전쟁	어머니, 동생들
〈7번방의 선물〉	이용규	지적장애, 누명	이예승
〈괴물〉	박강두	괴물, 부조리한 사회 시스템	박현서

<표 3>에 열거한 작품을 보면 가장 큰 특징이 주인공은 가장의 위치에 있다는 점이다. <기생충>에서는 아들 ‘기우’의 시선에서 이야기가 진행되긴 하지만 모든 사건의 발단은 가장인 ‘기택’으로부터 시작한다고 볼 수 있다. 즉, 2000년대의 신파성 작품의 공통적 특징은 가족 서사를 기반으로 하는 기본 골격이 바탕이라는 점이다. 또 하나의 공통적인 특징은 모두 흥행적인 면에서 매우 높은 실적을 가진 작품이라는 것이다. 이 작품들은 국내에서 좋은 성과를 이뤄가다가 <기생충>에 이르러 해외에서도 큰 반향을 일으키고 <오징어 게임>에서 그 정점을 찍었다고 할 수 있다. 한국적인 신파가 국내는 물론, 해외에서까지 높은 관심을 받게 되었다고 볼 수 있는 것이다. 이에 관한 구체적 사실관계는 다음 장에서 살펴보도록 한다.

4. <오징어 게임>의 성과 분석

1) K-콘텐츠의 성공 요인

<오징어 게임>의 성과는 어느 날 갑자기 이뤄진 성과가 아니다. 이미 여러 콘텐츠 장르에서 글로벌 성과를 올리면서 점차 한국문화에 대한 관심도가 높아진 것에 일정 부분 혜택을 입은 것도 있다. 그동안 K-드라마, K-푸드, K-패션, K-화장 등의 한류 문화는 세계 문화 중심에 진출 시키면서 한국의 문화콘텐츠가 더 이상 변방의 문화가 아니라 글로벌 트렌드를 선도하는 문화로 성장하였다.²⁷⁾ 드라마에 있어서 일본에서 ‘욘사마’ 열풍을 일으킨 <가을연가>(2000), 일본뿐만 아니라 중국, 홍콩, 대만 등 아시아 및 미국, 캐나다 등에도 수출한 <대장금>(2003) 등 일찍이 우리의 서사극이 글로벌로 진출할 수 있는 밑거름이 된 사례가 있었다. 이는 정보·통신망의 발달에 따라 문화적 인접성의 확대, 디지털 매

27) 전영재, 「국내 콘텐츠의 성공 사례 분석과 그 효과에 대하여 -오징어게임을 중심으로-」, 『커뮤니케이션디자인학연구』 제78호, 2022, 162쪽.

체의 발달이 영향을 준 것이기도 하다.²⁸⁾ 이는 각국의 문화를 현지에 여행하거나 유학하지 않아도 간접적으로 접할 수 있는 좋은 장치이기도 하며, 새로운 것을 찾는 사람들에게 신선한 소비 거리로 다가가는 창구 기능을 하기도 하였다. 이제는 타국의 문화가 낯설거나 이질적인 것이 아니라 신기하고 새로운 문화상품이 된 것이다. 여기에 급속도로 발전한 한국의 콘텐츠 제작 역량이 빛을 발하면서 세계인의 관심이 한국의 문화에 집중되며 오늘에 이르게 되었다.

각 나라는 개별적인 고유의 문화적 특질이 있으며, 같은 영어권이라고 하더라도 미국과 영국이 다르고, 아시아권이라고 해도 한·중·일이 서로 다르다. 문관규는 자신의 연구에서 <기생충>이 글로벌 성과를 낸 점에 대해서 자본주의 세상에 흔하게 접할 수 있는 양극화, 불평등(계급), 인간의 본성과 탐욕 등 ‘보편적 소재’를 바탕으로 한국적인 신파성이 역할을 했기 때문이라고 했다.²⁹⁾ 여기서 보편적 소재라고 하면, 연구자가 앞의 장에서 언급했던 현재 시점에 우리의 삶에서 발견할 수 있는 소재와 주제를 말하는 것으로, 한국뿐만 아니라 전 세계적으로 양극화의 문제, 계층 갈등 등이라 할 수 있고 한국적 신파성은 보편적 소재에서 기인하는 생활 밀착형 신파라는 것을 의미한다. 특히 생활 밀착형 신파는 같은 동양권이라고 하여도 한·중·일 중 우리에게서 더 도드라지게 나타나는 한국적인 문화의 특질이라 말할 수 있다. 이 논리는 <오징어 게임>에서도 다를 바 없이 적용할 수 있다고 본다. IMF 이후 우리에게서 조기퇴직, 명예퇴직, 권고사직 같은 것은 익숙한 단어가 되었으며, 퇴직자들이 경제권을 위해 자영업을 시작하였다가 실패하는 사례는 수도 없이 봐왔다. 이런 일들은 이웃의 일이 아니라 바로 나의 일일 수 있으며, 그래서 이런 설정과 소재들은 많은 작품에서 드러난다. 이는 비단 우리, 한국만의 상황이 아니라 전 세계적인 모습이기도 하다. 급변하는 사회와 자본주의 시대에 부익부, 빈익빈은 보편적인 소재라는 것이다.

28) 장규수, 「한류의 어원과 사용에 관한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제11권 9호, 2011, 166-173쪽.

29) 문관규, 앞의 논문, 5-28쪽.

정리하면, K-콘텐츠가 글로벌 소비자의 취향을 공략한 이유로 첫 번째로 정보·통신망의 발달에 따른 문화적 인접성의 확대이고, 두 번째로 보편적인 소재를 활용하여 전 세계인 누구나 공감할 수 있는 콘텐츠를 제작하였다는 것이며, 세 번째로 한국적인 문화적 특질이 세계인에게 낯설이 아닌 신선함으로 다가갔다는 것이다. 이는 한국적 신파를 기반으로 하는 K-드라마, K-영화에도 적용할 수 있는 근거이기도 하다.

2) 스토리텔링 전략

이야기(스토리)는 사건이 나열되어 있되 인과성을 가지고 설명된 것을 말한다. 그래서 이야기는 사건 자체이기도 하다. 그러나 스토리텔링이 되면 조금은 다른 양상을 가지게 된다. 즉, 텔러(teller, 話者)의 존재가 이야기를 재구성할 여지를 주기 때문이다. 단순한 사건 자체를 화자에 따라 극적 구성을 띄게 되기 때문이다. <기생충>에서는 두 가족에게 벌어진 비극적 사건이라는 스토리를 ‘봉준호’라는 텔러가 한국 사회의 계급모순, 불평등, 이에 따른 욕망과 희망성쇠로 이어지는 사회적 문제로 재구성하였다. <오징어 게임> 또한 상급에 눈이 먼 사람들이 목숨을 걸고 게임을 하는 스토리를 ‘황동혁’이라는 텔러가 물질 만능주의에 망가진 인간 군상을 다각도의 시각에서 비판하는 것으로 재구성하였다. 이러한 재구성이라는 작업은 같은 스토리를 극적으로 만들기도 하고 지루하게 만들기도 한다. 이에 <오징어 게임>의 각본과 연출을 맡은 황동혁 감독의 스토리텔링 전략을 살펴봄으로써 어떤 극적 장치가 대중들의 공감대를 얻을 수 있었는지 알아보려고 한다.

시나리오에서 가장 주요한 요소는 ‘갈등’이다. 로버트 맥기(Robert Mckee)는 자신의 저서에서 ‘이야기의 갈등은 음악에서 소리와 다름없다.’고 하였다.³⁰⁾ 시나리오를 공부할 때 제일 먼저 듣는 것 또한 갈등이다. <오징어 게임>에서 갈등의 양상은 크게 두 가지로 나타난다. 하나는 주인공 성기훈이 서바이벌 게임에 참가하는 마음의 결정을 내리는 것이고 다른 하나는 게임 안에서의 갈등이다. 게임 안에서의 갈등은 다

30) 로버트 맥기, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 고영범 역, 문예출판사, 2002, 311쪽.

른 데스 게임 장르와 유사한 부분도 있고, 성기훈의 내적 갈등에서 오는 부분도 있다. 이 게임 내의 갈등은 작품을 통해 말하고자 하는 주제와 닿아있어서 매우 중요한 극적 요소이다. 그러나 성기훈을 포함한 다른 참가자들이 말도 안 되는 죽음의 게임에 참여하게 된 동기부여, 이 부분에 대한 갈등 요소가 있었기에 게임 내 갈등이 더욱 극적 가치를 가질 수 있었다고 본다.

처음 기훈은 지하철에서 우연히 만난 사람의 게임 초대장을 받은 후 쫓겨나는 빛과 딸 가영이 엄마를 따라 미국으로 이민 간다는 사실에 이를 해결할 방법을 찾고자 게임에 참가한다. 그러나 이 게임이 죽음을 담보로 하는 게임이라는 것을 알게 된 후, 참가자들의 투표로 다시 나오는 상황이 된다. 그 후 어머니가 당뇨로 수술받아야 하는 지경에 이르자 전처를 찾아가 손을 벌리지만 전처와 가영의 새아빠를 통해 모멸감을 느끼게 되며 다시 죽음의 게임에 참가하게 된다. 앞서 한국적 가족 신파를 설명할 때 무능력한 가장과 고통받는 여성을 말하였다. <오징어 게임>은 무능력한 가장 성기훈으로 인해 어머니, 딸, 더 나아가 전처까지 고통받고 있는 서사적 구조를 가지고 있다. 기훈이 처음 게임에 참가했을 때는 목숨을 담보한다는 사실을 몰랐지만, 나중에 다시 참여할 때는 자칫 죽을 수 있다는 것을 알면서도 참가한 것이다. 이는 지금의 상황이 자신의 무력함과 굴복의 탓이므로 죄의식과 피해의식을 바탕으로 한 자학이나 다름없다고 할 수 있다. 전형적인 신파적 텍스트에 기반한 게임 참여의 동기이다.

이런 신파적 텍스트는 기훈의 서사로만 그치지 않는다. 기훈과 어릴 적에 알고 지내던 ‘조상우’는 잘나가던 펀드매니저이자 상우의 어머니에게는 최고의 자랑거리였다. 그러나 상우가 해와 선물투자 실패로 빚에 허덕이자 어머니와도 연락을 끊은 채 숨어 지내다가 게임에 참여하게 된다. 상우 또한 집안의 기둥이자 가장과 다름없는 위치라 할 수 있다. 그런 상우의 실패는 어머니에게는 고통이기에 이를 되돌리기 위해서 죽음의 게임에 참여한다. ‘강새벽’이라는 인물은 탈북자로서 북에 있는 어머니와 동생을 데려오고자 게임에 참여한다. 가족의 문제에 있어

서 주체자이기 때문에 새벽도 가장이라 할 수 있으며, 브로커에게 사기를 당하는 등 현실의 벽을 넘지 못해서 게임에 참여한다. ‘압둘 알리’라는 외국인 노동자는 악덕 사장에게 임금체불을 당한다. 이를 해결하기 위해 다투다가 사장의 손이 프레스기에 들어가는 사고가 발생한다. 이에 알리는 도망친 후 아내와 아이를 데리고 고향으로 돌아가기 위해 게임에 참여하게 된다. 이 모든 것이 무능한 가장과 그로 인해 고통받는 여성(또는 그에 상응하는)의 구조를 그대로 따른다. 몇몇 인물은 이런 신파적인 동기가 없지만 주요 인물들은 신파의 설정을 그대로 따르는 것이 특징이며, 죽음의 게임에 어찌다가 참여하게 된 것이 아닌, 죽게 될 것을 알면서도 스스로 참여한다는 극적인 장치를 만들고 있다. 신파를 바탕으로 한 극적 동기가 본 게임에서 나타나는 갈등을 극대화하고 있는 것이 <오징어 게임>의 핵심이라고 할 수 있다.

3) <오징어 게임>의 성과 사례

한국의 콘텐츠가 글로벌 시장에서 인정받고 큰 성공을 거둔 것에는 내적, 외적인 다양한 환경 조성이 밑바탕 되었다고 할 수 있다. 내적으로는 콘텐츠 품질 향상이 가장 큰 이유이며 외적으로는 네트워크 기술 발달로 인한 소셜네트워크서비스의 활성화, 유튜브 같은 소셜 영상 공유 플랫폼의 발달, 글로벌 OTT의 국내 진출 등으로 볼 수 있다. 이 중 외적 요인은 우리에게만 국한된 것이 아니라 전 세계적인 추세라 할 수 있다. 통신기술의 발달로 문화 인접성이 확대한 것은 전 세계 모두에 해당함에도 유독 한국의 콘텐츠가 수혜를 입고 있는 것에는 분명 다른 이유가 있을 것이다.

문화상품은 범위가 매우 넓고 다양해서 각각의 분야별 성공 요인이 같을 수는 없다. K-Pop은 아이돌 육성 시스템을 통한 뛰어난 실력과 차별성이라 할 수 있고, K-푸드는 한국 특유의 감칠맛 때문이라고 할 수 있을 것이다. 그러나 중요한 것은 모든 한국의 문화상품이 전 세계적 흥행을 하는 것이 아니라는 것이다. 예전에 비하면 한국콘텐츠에 대한 전반적인 인식이 좋아졌다고 할 수 있지만 잘 되는 콘텐츠는 따로 있다

는 것이다. 본 연구에서는 한국의 서사극 중 소위 잘 된 작품들의 공통점 중에서 신파의 요소를 들여다보고자 한 것이다. 특히 오늘날 국내 서사극의 글로벌 흥행이 있는 것에는 어느 정도 전조가 있었을 것이라 판단된다. 이에 비교적 근래의 신파성 소재를 사용한 영화의 흥행 결과를 정리해 보았으며 <표 4>³¹⁾와 같다.

<표 4> 신파성 작품의 흥행 기록

작품명	국내 개봉일	매출		토마토 지수	팝콘 지수
		DOMESTIC	INTERNATIONAL		
〈국제시장〉	2014.12.17	DOMESTIC	\$2,300,121 (2.3%)	71%	85%
		INTERNATIONAL	\$96,785,170 (97.7%)		
		WORLDWIDE	\$99,085,291		
〈부산행〉	2016.07.20	DOMESTIC	\$2,129,768 (2.3%)	94%	89%
		INTERNATIONAL	\$90,634,431 (97.7%)		
		WORLDWIDE	\$92,764,199		
〈신과함께: 죄와 벌〉	2017.12.20	DOMESTIC	\$1,908,823 (1.7%)	67%	83%
		INTERNATIONAL	\$107,475,149 (98.3%)		
		WORLDWIDE	\$109,383,972		
〈기생충〉	2019.05.30	DOMESTIC	\$53,369,749 (20.3%)	99%	90%
		INTERNATIONAL	\$209,306,347 (79.7%)		
		WORLDWIDE	\$262,676,096		

<표 4>의 작품들의 흥행 성적은 다른 해외 블록버스터에 비하면 의미 있는 성적은 아니라고 할 수 있다. 다만 해가 거듭될수록 글로벌 성적이 좋아지는 점과 전문가 평점과 달리 대중들의 평점은 80% 이상의 높은 점수를 받았다는 점이 긍정적으로 평가할 수 있다. 이는 것으로 신파의 텍스트로 된 작품이라 하더라도 대중들의 평점이 좋은 편임과 동시에 글로벌 흥행 수입이 비교적 나쁘지 않음을 알 수 있는 지표이

31) Box Office Mojo, <https://www.boxofficemojo.com>; Rotten Tomatoes, <https://www.rottentomatoes.com>(검색일: 2022.12.26.)

다. 잘 알려져 있다시피 <기생충>은 2019년 제72회 칸 영화제 ‘황금종려상’ 수상을 시작으로 2020년 제92회 미국 아카데미 시상식 작품상, 감독상, 각본상, 국제장편영화상을 수상하는 등 국내외의 다양한 상을 수상하기도 하는 등 전문가와 대중들에게 모두 좋은 평가를 받은 작품이다. 문관규는 자신의 연구³²⁾에서 <기생충>이 가진 신파성과 더불어 한류 콘텐츠로서의 가치에 대해 피력하기도 하였다. 한국의 양극화 문제와 신자유주의 시대의 계급 갈등이라는 동시대의 문제가 연동되면서 보편성을 확보한 점이 글로벌 문화공동체에서 전 세계인이 직면한 동시대의 화두를 던졌기 때문이라는 것이다. 즉 글로벌 시대에 우리의 이야기는 세계인의 이야기와 크게 다르지 않다는 점을 의미한다.

<오징어 게임>의 경우도 이와 비교할 수 있는 설정이 사용되고 있음을 앞서 설명한 바 있다. 주인공의 부당해고나 사업 실패, 그로 인한 가족의 해체 같은 신파적 설정은 전 세계의 공통적인 사회문제라 할 수 있으며, 전체 작품을 관통하는 궤(軌)이기도 하다. <오징어 게임>이 던진 화두는 인간이 어디까지 이기적인지, 반대로 어디까지 이타적인지에 관한 질문이며, 마지막 시퀀스에서 오일남과 성기훈의 내기에서 성기훈의 믿음(인간은 이타적이다)이 증명되는 것으로 답하고 있다. 이런 근원적인 질문은 문화, 인종을 넘어서 인간이라면 누구나 한 번쯤 고민해보는 주제라 할 수 있다. 이러한 글로벌 공감대를 이끌어 낸 <오징어 게임>은 통산 52일간 전 세계 1위를 기록하였으며 톱10에도 106일이나 머무는 등 대 기록을 세운다.³³⁾

《뉴욕 타임스》는 <오징어 게임>에 대해

*경제적으로 부유한 국가도 빈부격차가 심해지면서 기회
의 불평등이나 소외되는 계층의 증가의 문제를 안고 있
기 때문에 이는 한국뿐만 아니라 전 세계 관객의 공감대
를 이끌어 낼 수 있었다.*

32) 문관규, 앞의 논문, 5-28쪽.

33) 정길화 외 6인, 앞의 책, 18-19쪽.

라고 분석하고 있다.³⁴⁾ 《BBC》의 경우 “실생활에서 소외와 원한을 상시적으로 겪는 사람들, 특히 젊은 세대가 캐릭터에 공감하는 것 같다”고 보도하면서 작품의 등장인물이 가진 특성을 공감하는 대중들에 대해 이야기하고 있다.³⁵⁾ 이 외에도 다양한 의견들이 있지만 긍정적이던, 부정적이던 하나로 관통하는 요소는 신분 상승을 향한 사람들의 좌절된 욕구와 그들의 분노, 대중의 집단행동에 대한 욕망을 전달하는 서사와 이에 대해 예전보다는 더 공감하게 된 전 세계 관객들의 이해가 만나서 만들어진 결과라는 것이다. 즉, 신파적 텍스트와 이에 대해 전 세계적으로 이해의 폭이 넓어졌다는 것을 의미한다.³⁶⁾ 이는 <오징어 게임>이 만들어 낸 경제적인 효과로써도 의미가 있지만 더 중요한 것은 한국적 신파의 요소가 글로벌 대중에게도 공감대를 형성할 수 있다는 작은 단초가 된다는 것이다. 한때는 글로벌 시장에서 성공할 수 있는 소재와 설정에 대해서 글로벌 스탠다드가 있음을 주장하던 시기가 있었다. 그러나 사실상 글로벌 스탠다드에 대한 정확한 실체는 그 누구도 말하지 못하기도 하였다. 하지만 오늘날 통신시스템을 통해 전 세계가 문화적으로 가까워지고 있는 만큼 새로운 글로벌 스탠다드의 정의를 내릴 수 있을 것이라 판단한다. 한국적이지만 전 세계 인류가 공감할 수 있는 물질 만능주의의 폐해, 그로 인한 세계로부터의 좌절, 좌절로 인한 깊은 탄식과 자기 연민의 감정 상태 같은 것이다. 이는 다른 말로 신파라고 부르며, 신파는 더 이상 낡은 것에 대한 비판, 눈물의 찰라기에 대한 비판 요소가 아닌 전 인류적인 공감대를 할 수 있다.

34) Jin Yu Young, “Behind the Global Appeal of ‘Squid Game,’ a Country’s Economic Unease”, *The New York Times*, Oct. 6, 2021; <https://www.nytimes.com/2021/10/06/business/economy/squid-game-netflix-inequality.html>(검색일: 2022.09.21.)

35) Waiyee Yip & William Lee, “Squid Game: The Netflix show adding murder to playground nostalgia”, *BBC*, Oct. 1, 2021; <https://www.bbc.com/news/world-asia-58729766>(검색일: 2022.09.21.)

36) 정길화 외 6인, 앞의 책, 114쪽.

5. 결론

어느 날부터 우리의 콘텐츠가 해외에서 관심을 가지면 ‘한류열풍’이라고 하면서 고무되고는 했었다. 그러나 대부분은 잠깐의 이슈였을 뿐 오랫동안 지속되거나 후속 콘텐츠가 받쳐주지 못했었다. 그러나 오늘날의 한류열풍은 잠깐의 이슈로만 끝나지 않을 뿐만 아니라 전반적인 콘텐츠 분야에서 복합적으로 나타나는 등 자체적인 경쟁력을 갖추고 있음을 알 수 있다. 흥미롭게도 이러한 것에는 스마트폰이 등장하여 네트워크 관련 산업이 급성장하던 것과 많은 연관이 있다. 아이폰이 세상에 공개된 해가 2008년이고, 한류의 첨병인 BTS의 데뷔 연도는 2013년이며, 신파성이 두드러지는 영화가 급작스럽게 늘어난 시기가 2010년대라는 것을 본다면 정보·통신망의 발달에 따라 문화적 인접성의 확대된 것이 지속적으로 한류를 유지하고 확대하게 한 원인으로 볼 수 있다.³⁷⁾ 이제는 웬만하면 단어 앞에 ‘K’를 붙여 우리만의 독자적인 문화 생태계를 구축하기에 이르렀으며, ‘K’를 붙일 수 있는 분야는 대부분 글로벌 경쟁력을 가지게 되었다. 소위 K-팝, K-드라마, K-푸드, K-패션, K-화장 등으로 불리는 것들이다. 모두 문화상품이라고는 하지만 각 분야별 성공 요인은 서로 다른 곳에서 기인한다고 할 수 있다. 그러나 어떤 면에서는 공통점도 발견할 수 있다. 이는 ‘MAYA의 법칙’으로 이해할 수 있는데 최대한 새롭지만 받아들일 수 있는 범주를 가져야 한다는 것이다. 한국의 콘텐츠들은 이러한 정의에 매우 잘 부합하는 콘텐츠라고 할 수 있다. 아시아권에서는 문화적인 공감성을 기반으로 높은 퀄리티의 작품으로 다가갈 수 있었다면 서구권에서는 동양권 문화의 신선함과 더불어 그들에게 익숙한 장르와 완성도를 가진 작품으로 다가갔다고 할 수 있다. 굳이 예시를 열거하지 않아도 잘 알 수 있는 부분이다. 이렇게 새로우면서도 익숙한 K-콘텐츠 중에서 본 연구는 서사극에 집중하였고 더 나아가 신파에 주목하였다.

<기생충>이 세계적인 신드롬을 일으키기 전 2019년 1월 25일 넷플릭

37) 장규수, 앞의 논문, 166-173쪽.

스에서는 <킹덤>이라는 한국형 좀비 드라마가 공개되면서 전 세계적인 관심을 불러일으켰다. 많은 해외 시청자들은 작품의 재미에 대한 평가뿐만 아니라 등장인물들이 쓰고 나오는 모자에 관심을 보였다.³⁸⁾ 드라마 <킹덤>은 신파성은 없지만, 서구권에서 인기 있는 좀비라는 소재와 조선의 사회와 복식문화에 대한 신선함이 흥행에 영향을 끼쳤음을 추론할 수 있다. 이는 곧 ‘MAYA의 법칙’에 부합한다는 것을 의미한다. 그리고 곧바로 같은 해 5월 21일 <기생충>이 칸 영화제 ‘황금종려상’을 수상한 후 국내외에서 큰 흥행을 하였고 그 기세가 <오징어 게임>으로 이어졌다. <기생충>과 <오징어 게임>의 공통점은 신파성을 기반으로 한다는 점과 사회적 계층 간의 갈등을 다루고 있다는 것이다. 특히 신파의 소재는 가족 서사로 무능한 가장과 그로 인해 고통받는 여성이라는 점으로, 무능한 가장의 원인이 세계에 의한 좌절인 점까지 모두 같은 설정을 바탕으로 하고 있다. 이러한 가족 신파는 신파 중에서도 한국적 신파에 해당하며, 서론에 언급했던 ‘K스러운’ 독특한 미감이라 할 수 있다. 이 신파적인 설정은 그 자체로 해외 관객들에게는 생소하고 신선한 설정이며 우리나라와 일본을 제외한 다른 국가의 작품에서는 찾아보기 힘든 특징이라 할 수 있다. 이러한 신파적 특성이 곧 ‘Most Advanced’라 할 수 있으며, 더 나아가 신파를 위해 사용한 소재인 계급 갈등이나 가족 서사는 자본주의사회에서 흔히 경험할 수 있는 익숙한 소재로써 ‘Yet Acceptable’이라 할 수 있다.

본 연구에서는 신파라는 독특한 미감이 국내에서와 같은 비판의 기준이 아니라 글로벌 흥행 코드로서의 활용 가치에 대해서 알아보고자 하였다. 특히 <기생충>에 이어 <오징어 게임>이 신파 서사를 바탕으로 연이어 흥행한 것이 해외 관객들에게 신파라는 요소가 부정적인 것보다는 신선함이 될 수도 있다는 점에 대해 주목하였다. 이에 <오징어 게임>이 신파성을 가졌는지, <오징어 게임>이 가진 신파의 특징이 무엇인지 먼저 살펴보았다. <오징어 게임>의 신파 특징은 근래에 들어 많은

38) 이선영, “‘저 모자는 뭐지?’...드라마 ‘킹덤’ 본 외국인들 반응”, 《SBS NEWS》, 2019년 1월 31일. https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1005121374(검색일:2022.11.10.)

작품에서 활용되는 가족 서사 기반의 신뢰임을 알 수 있었다. 그리고 가족 신뢰에서 사용되는 세계에 의한 좌절, 그로 인한 탄식과 자기연민의 태도가 죽음의 게임에 참여하게 되는 동기로 이어지면서 서사의 주요 동력으로 사용되고 있다. 이러한 설정은 우리나라뿐만 아니라 오늘날 자본주의사회에서 흔히 나타나는 부익부, 빈익빈, 계급 간의 갈등에 관한 것이며, 이를 이용해 전 세계 시청자의 공감을 끌어내고 있었다. 즉, 신뢰는 그 자체로 글로벌시장에서 새로움과 익숙함을 동시에 제공하고 있다는 사실이며, 이것이 <오징어 게임>을 흥행시킨 요소 중 하나의 축이라고 볼 수 있는 것이다. 물론 아직 신뢰를 기반으로 하는 흥행사례가 많지 않기 때문에 앞으로 더 많은 사례를 지켜봐야 하는 한계가 있지만, 신뢰라는 요소가 글로벌 흥행 코드로써 활용해볼 만한 가치가 있다는 것은 <오징어 게임>의 사례로 충분히 확인 가능하다고 판단한다.

참고문헌

단행본

- 데릭 톱슨, 『히트 메이커스』, 이은주 역, 21세기북스, 2021.
- 로버트 맥기, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 고영범 역, 문예출판사, 2002.
- 오자사 요시오, 『일본현대연극사』, 명진숙, 이혜정, 박태규 역, 연극과 인간, 2012.
- 이두현, 『한국신극사연구』, 서울대학교출판부, 1966.
- 이영미, 『한국대중예술사, 신파성으로 읽다』, 푸른역사, 2016.
- 정길화 외 6인, 『오징어 게임과 콘텐츠 혁명』, 인물과사상사, 2022.

논문

- 김재석, 「한일 신파극의 형성과 특성에 대한 비교연극학적 연구」, 『어문학』 제67집, 1999.
- 문관규, 「<기생충>의 신파성과 글로벌 한류 콘텐츠로서의 성과」, 『한국예술연구』 제32호, 2021.
- 박재연, 「<신과함께>의 신파성과 한국적 신파 현상 - 웹툰 <신과함께-저수편>과 영화 <신과함께-죄와 벌>에 나타난 신파성 비교를 중심으로」, 『대중서사연구』 제26권 4호, 2020.
- 양승국, 「1910년대 한국 신파극의 레퍼터리 연구」, 『한국극예술연구』 제8집, 1998.
- 우수진, 「신파극 개량과 근대극 운동 - 서구 번역극과 창작극, 그리고 여배우의 문제를 중심으로」, 『리터러시연구』 10권 3호, 2019.
- 이승희, 「멜로드라마의 근대적 상상력 -1910년대 신파극을 중심으로-」, 『한국극예술연구』 제15집, 2002.
- _____, 「기표로서의 신파, 그 역사성의 지형」, 『한국극예술연구』 제23집, 2006.
- _____, 「‘신파’와 ‘막장’의 시간성」, 『민족문화사연구』 67집, 2018.
- 이용관, 「신파양식 연구 : 남성신파 영화를 중심으로」, 중앙대학교 첨단영상

- 대학원 박사학위논문, 2007.
- 장규수, 「한류의 어원과 사용에 관한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제11권 9호, 2011.
- 전영돈, 「시대별 영웅서사의 스토리텔링 변화 연구」, 『PREVIEW: 디지털영상학술지』 제18권 1호, 2021.
- _____, 「<귀멸의 칼날: 무한열차편>으로 본 신파 애니메이션의 가능성과 한계성」, 『애니메이션 연구』 제18권 3호, 2022.
- 전영재, 「<오징어 게임>의 스토리텔링 전략 연구 -데스 게임 장르를 중심으로-」, 『만화애니메이션 연구』 제65호, 2021.
- _____, 「국내 콘텐츠의 성공 사례 분석과 그 효과에 대하여 -오징어게임을 중심으로-」, 『커뮤니케이션디자인학연구』 제78호, 2022.
- 추혜원, 「제92회 아카데미 시상식과 영화 <기생충>에 대한 미국과 한국의 신문 분석 : 기득권과 아웃사이더 권력관계를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권 6호, 2020.

기사

- 이선영, ““저 모자는 뭐지?”...드라마 ‘킹덤’ 본 외국인들 반응”, 《SBS NEWS》, 2019년 1월 31일.
- Jin Yu Young, “Behind the Global Appeal of ‘Squid Game,’ a Country’s Economic Unease”, *The New York Times*, Oct. 6, 2021.
- Waiyee Yip & William Lee, “Squid Game: The Netflix show adding murder to playground nostalgia”, *BBC*, Oct. 1, 2021.

인터넷 사이트

- <https://stdict.korean.go.kr/main/main.do> (국립국어원 표준국어대사전)
- <https://www.boxofficemojo.com> (박스오피스모조)
- <https://www.rottentomatoes.com> (로튼토마토)

Abstract

Possibilities of *Shinpa* as *Hallyu* Contents Seen through *Squid Game*

JEON, Yeongdon
Hansung University/Assistant Professor

Content creators have a desire to achieve great results in a larger market. As a result, various concerns are raised in order to enter the overseas market. In the meantime, I thought that the best way was to understand the sentiment of the country where I was going to enter and use materials and themes that matched it. However, with the development of communication technology and the spread of social network services, cultural adjacency has expanded, making it easy to access content for domestic demand in each country. Regardless of the existing localization strategy, this has created a phenomenon of consumption if it suits your taste, and as a result, content that has produced unexpected results has appeared. In particular, Korean contents had a strong ripple effect, and various cultural contents with the so-called 'K' at the forefront were consumed worldwide. Among them, movies and dramas also began to produce great results, and not only were box office hits, but they were recognized for both commerciality and cinematography, such as winning awards at various overseas awards ceremonies. Accordingly, the researcher was able to find a code called *Shinpa*(新派) among these works, and judged that the device called *Shinpa* might be a box office formula that could produce results in the global market. Along with *Parasite*(2019), *Squid Game*(2021), which caused a worldwide syndrome, also has the text of *Shinpa*, and it is used overseas. I thought it was a feature that was fresh and acceptable to the audience, so

I searched for analysis and performance examples. *Squid Game* is a *Shinpa* based on a family narrative that is common in works that achieved high box office success in the 2000s, and the material for *Shinpa* also found a commonality that it contained the story of a father frustrated by the world. Although this is a Korean characteristic and a story of our neighbors, it was found that it is a global code that can be commonly experienced in capitalist society, it can be confirmed that behind the success of *Squid Game*, the text of *Shinpa* also played a big role in some part.

Keywords: *Shinpa*, Family Narrative, K-Contents, *Hallyu*(韓流), *Squid Game*

논문투고일: 2022.11.29. 심사의뢰일: 2022.12.05.
심사완료일: 2022.12.17. 게재확정일: 2022.12.18.

