



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의
캐릭터 변용 양상 연구

- 고전소설의 활용을 중심으로 -



HANSUNG
UNIVERSITY
2009년

한성대학교 대학원

한국어문학과

문화콘텐츠전공

김 지 혜

석사학위논문

지도교수 신 경 숙

고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의
캐릭터 변용 양상 연구

- 고전소설의 활용을 중심으로 -

A Study on the Aspect of Transforming the Characters
of the Drama Contents Utilizing Classic Sources

- Making Use of Classic Novels -

2009년 6월 일

한성대학교 대학원

한국어문학과

문화콘텐츠전공

김 지 혜

석사학위논문
지도교수 신 경 숙

고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의
캐릭터 변용 양상 연구

- 고전소설의 활용을 중심으로 -

A Study on the Aspect of Transforming the Characters
of the Drama Contents Utilizing Classic Sources

- Making Use of Classic Novels -

위 논문을 문학석사학위논문으로 제출함

2009년 6월 일

한성대학교 대학원

한국어문학과

문화콘텐츠전공

김 지 혜

김지혜의 문학석사학위논문을 인준함.

2009年 6月 日



HANSUNG
UNIVERSITY

심사위원장 고광익 (印)

심사위원 김정우 (印)

심사위원 신경숙 (印)

차 례

I. 서론	1
1. 문제제기	1
2. 연구의 이론적 배경	4
1. 콘텐츠화와 캐릭터	4
2. 캐릭터란?	10
3. 연구 내용	20
II. 캐릭터 분석 방법과 분석 대상	21
1. 캐릭터 분석 방법론의 개발	21
1. 기본설정요소의 비교	21
2. 성격 유형의 비교	23
2. 분석 대상의 설정	29
III. 고전소스와 드라마콘텐츠의 주 캐릭터 비교 분석	39
1. 「춘향전」과 <쾌걸 춘향>의 주 캐릭터 분석	39
2. 「심청전」과 <심청의 귀환>의 주 캐릭터 분석	51
3. 「홍길동전」과 <쾌도 홍길동>의 주 캐릭터 분석	59
IV. 캐릭터의 변용 양상	71
1. 인물 이름의 불변용	71
2. 장르에 따른 인물의 직업 변용	73
3. 새로운 적대적 인물을 통한 성격 창조	74
4. 인물의 성격 변용	76
5. 매력적인 캐릭터 변용	78
V. 결론 및 제언	81

참 고 문 헌	84
부 록	89
Abstract	93

표 차 례

<표 I-2-1> 스토리텔링의 정의	5
<표 I-2-2> 캐릭터의 제 분류	14
<표 II-1-1> 캐릭터의 기본설정요소 비교 틀	22
<표 II-1-2> 성격 측정방법의 종류	25
<표 II-1-3> 성격 유형 판단 질문지	27
<표 II-2-1> 2000년 이후 방영된 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠	31
<표 II-2-2> 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 제작 양상	34
<표 II-2-3> 고전소설을 소스로 활용한 드라마콘텐츠의 캐릭터	37
<표 III-1-1> 「춘향전」 과 <쾌걸 춘향> 주 캐릭터의 기본설정요소	40
<표 III-1-2> 「춘향전」 과 <쾌걸 춘향> 주 캐릭터의 성격 분석	48
<표 III-2-1> 「심청전」 과 <심청의 귀환> 주 캐릭터의 기본설정요소	52
<표 III-2-2> 「심청전」 과 <심청의 귀환> 주 캐릭터의 성격 분석	56
<표 III-3-1> 「홍길동전」 과 <쾌도 홍길동> 주 캐릭터의 기본설정요소	60
<표 III-3-2> 「홍길동전」 과 <쾌도 홍길동> 주 캐릭터의 성격 분석	66
<표 IV-1-1> 고전소스의 주 캐릭터를 그대로 활용한 경우	71
<표 IV-1-2> 고전소스의 보조 캐릭터를 활용한 경우	72
<표 IV-2-1> 드라마 장르에 따른 주 캐릭터의 직업	73
<표 IV-4-1> 세 드라마콘텐츠의 성격 변용	77
<표 IV-5-1> 세 편의 드라마콘텐츠 시청률	79

그림 차례

<그림 I-1-1> 방송영상콘텐츠 수출에서 TV드라마가 차지하는 비중	1
<그림 I-1-2> 고전을 소스로 활용한 드라마 연구의 필요성	2
<그림 I-1-3> 고전소스의 범주	3
<그림 I-2-1> 캐릭터의 변용	9
<그림 I-2-2> 플롯과 캐릭터의 연동 관계	11
<그림 II-1-1> 성격 측정 표기의 예	28
<그림 III-1-1> 「춘향전」과 <쾌걸 춘향> 주 캐릭터의 성격 분석	48
<그림 III-2-1> 「심청전」과 <심청의 귀환> 주 캐릭터의 성격 분석	57
<그림 III-3-1> 「홍길동전」과 <쾌도 홍길동> 주 캐릭터의 성격 분석	68
<그림 IV-3-1> 세 드라마콘텐츠의 새로운 적대적 캐릭터 삼각관계	75
<그림 IV-5-1> 세 편의 드라마콘텐츠 시청률 추이	79
<그림 V-1-1> 고전소스를 활용한 콘텐츠의 기획 과정	82



HANSUNG
UNIVERSITY

I. 서론

1. 문제제기

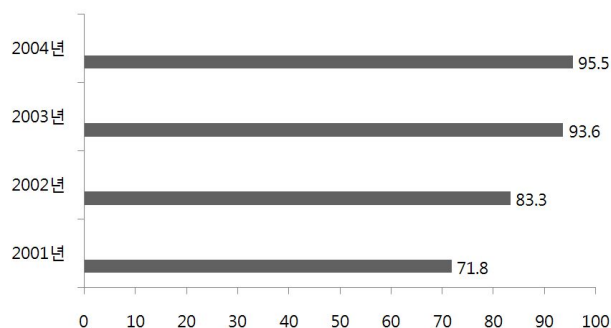
다(多)매체·다(多)채널 시대의 도래에도 TV는 첫 등장 이후부터 현재까지 지속적으로 선두의 자리를 지키고 있다. 그 중 TV드라마는 TV가 인기 매체로서 선두를 지키는데 가장 큰 영향력을 끼친 콘텐츠이다.¹⁾ TV드라마는 불특정 다수의 일반 대중을 타겟으로 하기 때문에 가장 일반적이고 대중이 선호하는 콘텐츠를 제작한다.²⁾ 그 결과 여러 매체 사이에서 항상 선두를 지킬 수 있었던 것이다.³⁾

TV드라마가 선두의 자리를 지키고 있기는 하지만, 그 자리를 지키기 위해서는 끊임없이 새로운 콘텐츠가 개발되어야 한다. ‘매력적인 콘텐츠’로 수용자의 이목을 끌어야만 여러 매체와 채널 사이에서 살아남게 되는 것이다. 하지만 새로운 콘텐츠를 매년 창작하기에는 많은 비용이 따른다. 그래서 나타난 방법이 기존의 콘텐츠를 소스로 활용하여 재창조하는 것이었다. 이 과정에서 기존의 콘텐츠 중에서 고전을 소스로 활용한 콘텐츠 제작 방법이 증가하였다.⁴⁾

1) 박장순(2006), 『문화콘텐츠학 개론』, 커뮤니케이션북스, pp. 9~51.

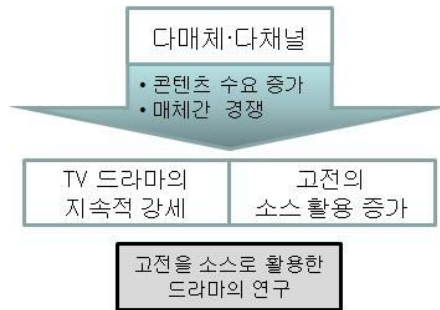
2) “우리가 가장 쉽게 접할 수 있는 매체 TV는 하나의 문화로 대중과 불가분의 관계를 형성하면서 여러 가지 제도, 관습 등 행동 모델이 되는 점에서 커다란 영향력을 행사한다. 특히 TV드라마는 시청자들의 선호도와 사랑과 관심이 꾸준한 장르이다.” 정수연(2008), 『드라마 맛있게 읽기』, bookin, p.13.

3) 박장순(2006), 『문화콘텐츠학 개론』, 커뮤니케이션북스, p. 19.



<그림 I-1-1> 방송영상콘텐츠 수출에서 TV드라마가 차지하는 비중

4) 2000년 이후 고전을 소스로 활용한 드라마콘텐츠의 수는 44편에 이른다.



<그림 I-1-2> 고전을 소스로 활용한 드라마 연구의 필요성

사실상 고전을 소스로 활용하는 것은 콘텐츠 제작이 이루어질 때부터 많이 이루어진 방법이다.⁵⁾ 그 이유는 첫째, 창작한지 오랜 시간이 흘렀음에도 불구하고 변하지 않는 대중성의 속성을 가진 고전은 콘텐츠로 만드는 데 적합한 성격을 가지고 있기 때문이다.⁶⁾ 둘째, 고전이 가진 정전이라는 견고한 틀을 깨는 것만으로도 새로운 콘텐츠로 주목 받을 수 있는 가능성을 가지고 있기 때문이다. 이렇게 고전은 수용자의 이목을 집중시킬 수 있는 ‘매력적인 콘텐츠’의 속성을 가지고 있기 때문에 그 활용이 지속·증가 하였다.

그러나 그 활용의 양상을 살펴보면 성공적인 콘텐츠 제작이 많이 있었지만 반면, 실패한 경우도 적지 않았다. 콘텐츠 제작에 있어 그 성공과 실패의 경우의 수는 다양하게 나타날 수 있지만, 소스를 활용한 콘텐츠 제작이라는 같은 기준 아래에서는 성공 법칙이 존재하지 않을까?

이에 21세기 다매체·다채널의 경쟁 속에서 선두의 자리에 있는 TV 드라마와, 그 TV드라마 콘텐츠 제작에 유용하게 활용되는 고전소스⁷⁾

5) 문화콘텐츠의 정립 이전에도 고전을 소스로 활용하여 다른 매체 즉, 마당극, 영화, 연극, TV 드라마, 광고 등으로 보여주는 방법은 다양하게 찾아볼 수 있다.

6) “친숙한 내용을 ‘재해석’하는 것, 그리고 95%의 상투를 지켜가되, 5%의 신선함을 더하는 것, 그것이 히트하는 드라마의 결정적인 이유” 김정우(2007), 『문화콘텐츠 제작, Thinking & Writing』, 커뮤니케이션북스, p. 150.

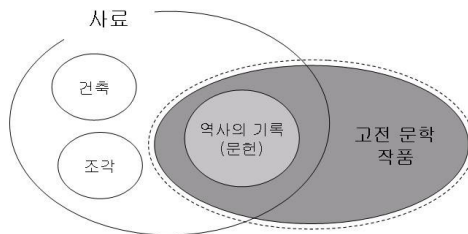
7) 본고에서 사용하는 ‘고전소스’라는 용어를 간단히 정의 하면 다음과 같다.
“고전이란 쉽게 말해서 오래된 전적이거나, 진주가 만들어지듯이 오랜 세월이 걸쳐서 여러

의 활용을 살피는 것은 그 연구 가치가 높다고 하겠다. 고전소스를 활용한 드라마의 연구는 다른 고전소스를 활용한 여러 장르의 콘텐츠 기획·제작에 중요한 기반이 될 수 있을 것이다.

이와 더불어 고전소스를 활용한 드라마의 연구에 그에 적합한 분석 방법론의 필요성도 대두된다. 드라마를 분석하는 방법은 기존 연구에도 찾아볼 수 있다. 하지만 본고에서 연구하고자 하는 것은 두 콘텐츠의 심화된 비교 분석이다. 각 콘텐츠를 분석한 후 비교하는 것이 아니라 일정한 비교 기준 아래 두 콘텐츠를 비교해야 하는 것이다. 따라서 고전소스와 이를 활용하여 제작한 드라마의 비교 분석에 적합한 새로운 분석 도구의 개발이 제고 될 필요가 있다.

이처럼 새로운 분석 도구를 활용하여 발견한 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠⁸⁾의 변용 양상은 소스를 활용하여 제작한 ‘성공 콘텐츠’⁹⁾

사람들에게 가치 있는 것으로 승인되고, 정평이 난 작품을 의미한다.” -이재선(2002), 「우리에게 ‘고전’이란 무엇인가」, 『시학과 언어학』 제 3권, 시학과 언어학회, p.7. -이처럼 고전은 문학 작품만을 이야기하는 것이 보통이다. 그러나 문화콘텐츠학에서 콘텐츠의 소스로 활용되는 고전은 문학 작품만이 아닌 역사적 사실의 기록인 사료도 포함한다. 문화콘텐츠에서 ‘고전’은 예술 텍스트 자체의 의미보다 ‘소스’에 집중되어 있기 때문이다. 그런데 사료의 정의를 보면 역사 연구에 필요한 문헌이나 유물, 문서, 기록, 건축, 조각 따위를 모두 이르는 말이다. 문화콘텐츠를 제작하는데 건축이나 조각 등은 소스로 직접 활용하기는 어려움이 있다. 따라서 본고에서 사용하는 고전소스란 콘텐츠를 만드는 데 소스가 되는 옛 문헌을 통칭한다. <그림 I-1-3>은 본고에서 다루는 고전소스의 범주를 나타낸다.



<그림 I-1-3> 고전소스의 범주

8) 본고에서 사용하는 ‘드라마콘텐츠’라는 용어를 간단히 정의 하면 다음과 같다. 본 논문에서는 ‘드라마’를 각각 의미가 구별되는 단어로 사용할 것이다. 이 중 ‘드라마콘텐츠’에 대한 정확한 사전적 정의는 찾아보기 어렵다. 따라서 먼저 ‘드라마’의 사전적 정의를 국립국어원 『표준국어대사전』에서 찾아보면 다음과 같다.

- ① 『문학』 =희곡(劇曲)
- ② 『연영』 텔레비전 따위에서 방송되는 극

제작에 필수적인 기준을 제시할 수 있을 것으로 기대된다.

따라서 본고에서는 고전소스를 활용해 만든 드라마를 분석할 수 있는 새로운 분석 방법론의 개발과 이를 통해 변용 양상을 발견하고 콘텐츠화의 요인을 추출하기 위한 연구를 할 것이다.

2. 연구의 이론적 배경

1. 콘텐츠화와 캐릭터

2.1.1. 콘텐츠화란?

콘텐츠화는 ‘콘텐츠로 되게 하다[化]’ 즉 ‘콘텐츠를 만들다’라는 것을 의미한다. 콘텐츠를 만드는 방법에는 기존에 존재하지 않는 것을 새롭게 창작하는 방법과 기존의 소스를 활용하여 만드는 방법이 있다.¹⁰⁾ ‘무엇으로 되게 하다’라는 데에는 ‘무엇을 통해’ 혹은 ‘무엇을 가지고’라는 의미가 서두에 생략되어 있다. ‘콘텐츠로 되게 하다’에서 생략된 ‘무엇’은 ‘소스’일 수도 있고 ‘창작 아이디어’일 수도 있다. ‘소스’이든 ‘창작 아이디어’이든 무엇인가를 활용하여 기존에는 없던 새로운 콘텐츠로 만드는 것이 바로 ‘콘텐츠화’인 것이다.

콘텐츠화는 그 재료에 따라 여러 방법이 사용되지만, 서사가 필요한 콘텐츠화에서는 스토리텔링(story-telling)의 방법을 활용한다. 그런데 ‘스토리텔링’은 이 용어를 어떤 분야에서 사용하느냐에 따라 다양한 의미로 해석될 수 있다. 따라서 먼저 스토리텔링에 대한 정의를 살펴보다

③ 극적인 사건이나 상황을 비유적으로 이르는 말.

위 ‘드라마’의 사전적 정의를 좀 더 구체화해보면 ①은 문학에서의 의미로 연극에서 사용하는 희곡을 의미한다. ②는 연극영화에서의 의미로 방송극을 의미한다. ③은 일상에서 일어나는 극적인 사건을 의미한다. 세 가지 의미 중에서 본고에서 사용하는 ‘드라마’는 ②의 방송극이라는 의미에 해당한다. ‘드라마’와 ‘드라마콘텐츠’는 모두 방송극의 의미를 가지지만, ‘드라마 콘텐츠’는 콘텐츠로서의 의미가 더 강조된 용어이다. 즉 ‘드라마콘텐츠’는 텔레비전 방송극 중에서 ‘기존의 콘텐츠를 소스로 활용하여 재탄생시킨 드라마’라는 의미가 강조된 것이다.

9) ‘성공 콘텐츠’란 산업적으로 효과를 거둔 콘텐츠를 의미한다.

10) 정창권(2007), 『문화콘텐츠학 강의: 쉽게 개발하기』, 커뮤니케이션북스, p. 85.

록 한다. 최근 문화콘텐츠학에서 사용하는 스토리텔링의 정의는 정창권(2008)에 의해 잘 정리된 바 있다. 이 정리를 인용하면 다음과 같다.

1	사건에 대한 진술이 지배적인 담화 양식으로, 상호작용성, 네트워크성, 복합성을 특성으로 가진다.
2	'story', 'tell', 'ing'가 결합한 것으로, 이야기성과 현장성, 상호작용성이 주요한 특징이다.
3	매체 환경의 특성을 적극 반영하고 있고, 스토리 중심에서 탈피하여 말하기와 상호작용성을 중심으로 한 향유에 중심을 둔다. 서사론과 같이 해석 중심의 탐구가 아니라, 콘텐츠 생산을 위한 전략적이고 구체적이고 실천적인 차원에서 전개되어야 한다.
4	스토리+텔링의 합성어로, 스토리는 이야기, 텔링은 매체적 특성과 표현의 방법, 기술적 측면까지 포함하는 개념이다. 즉 이야기와 그것을 담아내는 매체의 특성까지 포함하는 포괄적인 개념을 말한다.
5	협의로는 재미있고 감동적인 스토리를 만들어내는 능력, 광의로는 문학적 상상력, 예술적 심미안의 공학적 기술까지 아우르는 통합적 능력을 말한다.

<표 I-2-1> 스토리텔링의 정의¹¹⁾

<표 I-2-1>에서 1은 이인화, 2는 최혜실, 3은 박기수, 4는 김성리, 5는 김의숙-이창식에 의해 내려진 스토리텔링의 정의들이다. 다섯 가지 스토리텔링에 대한 정의를 종합해 보면, ‘이야기를 매체의 특성에 맞게 표현하는 것’으로 내용은 물론 ‘기술적인 측면’까지 포함한 의미로 사용하고 있음을 알 수 있다.¹²⁾ 결국 ‘소스를 활용한 콘텐츠화’에서 스토리텔링의 방법을 사용할 때 주목해야 하는 것은 ‘무슨 내용’[What]을 제재로하여 ‘어떤 매체’[How]의 콘텐츠로 만드는가에 있다.

‘무슨 내용’이라함은 콘텐츠화에 필요한 ‘창작 아이디어 소스’ 혹은 ‘기존의 콘텐츠 소스’를 말한다. ‘창작 아이디어 소스’는 그야말로 창작자의 역량에 따라 무궁무진하게 생산되는 창작 소스이다. ‘기존의 콘텐츠

11) 정창권(2008), 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 북코리아, p. 37.

12) 같은 곳.

츠 소스'는 고전문학·현대문학, 만화, 동화, TV프로그램 등 기존에 콘텐츠로서 존재하는 것을 또 다른 새로운 콘텐츠를 만들기 위해 소스로 활용한 것을 의미한다. 이처럼 콘텐츠화를 위해 필요한 여러 '무슨 내용'과 '어떤 매체' 중 본고에서는 '고전소스'[무슨 내용]를 활용한 '드라마콘텐츠'[어떤 형식¹³⁾]에 주목하고자 한다.

'고전소스를 활용한 드라마콘텐츠'의 논의에 앞서 이 방면의 연구사를 간략히 살펴보기로 한다. 그간의 연구는 크게 두 가지 경향으로 대별된다. 하나는 '고전소스의 콘텐츠화'에 대한 것이고, 다른 하나는 '고전소스를 활용한 드라마콘텐츠화'에 대한 것이다. 이를 차례로 알아본다.

먼저 '고전소스의 콘텐츠화'에 관한 논의이다. 이에 관한 논의는 다시 두 가지 테마로 압축된다. 하나는 '콘텐츠의 모형 예시'이고, 다른 하나는 '콘텐츠화 필요성'에 대한 것이다. '고전소스의 콘텐츠화'는 일찍부터 연구되었으나 그 중 특정 고전소스를 활용하여 만든 콘텐츠의 모형적 예시에 관한 것들이 대부분이다.¹⁴⁾ 하지만 이들은 가능성으로써의 모형적 예시라는 점에서 본고에서 다루고자 하는 '고전소스 활용으로 완성된 드라마콘텐츠' 연구와는 관련성이 떨어진다. 따라서 이들 모형적 예시를 보여주는 글은 관한 연구사 검토에서 제외하였다.

고전소스의 콘텐츠화 필요성에 대한 논의들은 김용범(2002), 김진영(2006), 송성욱(2006)의 연구가 있다. 김용범(2002)¹⁵⁾은 문화원형사업¹⁶⁾의 진행을 살펴보고 고전의 콘텐츠화를 통한 고전소스와 콘텐츠의 발전 가능성을 제시하였다. 그리고 고전소설의 콘텐츠화를 위해 테크놀로지와의 결합, 현대화의 방법 등 다양한 방법 제시를 통해 고전 활용의

13) TV라는 매체를 선택하고 더 나아가 드라마라는 형식으로 심화한 선택을 하였기 때문에 '매체'보다는 '형식'이라는 단어가 더 적합하여 바꾸어 사용하였다.

14) 고전소스의 콘텐츠화에 대한 모형적 예시 연구는 그 수가 너무 많고, 구체적인 연구 업적이 본고와 직접적 관련이 없으므로 제시하지 않는다.

15) 김용범(2002), 「문화콘텐츠 창작소재로서의 고전문학의 가치에 관한 연구」, 『한국언어문화』 제 22집, 한국언어문화학회, pp. 47~72.

16) 문화원형사업은 문화콘텐츠진흥원에서 시행한 것으로 우리문화원형의 디지털데이터베이스 구축 작업을 통해 콘텐츠제작에서 활용할 수 있는 소스를 발굴하는 데에 목적을 가지고 있다.

가능성을 연구하였다. 김진영(2006)¹⁷⁾은 조선 후기 소설의 향유 연구를 바탕으로 현대 사회에서의 활용 가능성을 제시하고 있다. 당시에 대중적으로 향유된 조선 후기 소설은 대중성을 가지고 있기 때문에 현대사회에서 콘텐츠로 제작되어도 다시 대중적 향유가 가능하다는 것이다. 송성욱(2006)¹⁸⁾은 문화산업에서 고전문학이 가진 강점과 약점, 기회와 위기를 분석하여 고전문학을 콘텐츠로 만들어 내기 위한 방향을 제시하고 있다. 기존의 고전문학이 가진 전통적 가치에 초점을 맞춘 연구들과는 달리 현대 마케팅 분석에서 활용되는 SWOT분석을 통한 실제 산업적 활용의 방법을 연구하였다. 이를 통해 고전의 콘텐츠화에 관한 논의는 고전의 가치와 더불어 활용 방법의 제시를 통해 고전소스를 활용한 콘텐츠의 성공 가능성을 예측하였다.

다음으로 ‘고전소스를 활용한 드라마콘텐츠화’에 초점을 맞춰 주목한 연구들을 알아보기로 한다. ‘고전소스의 드라마콘텐츠화’에 관한 연구는 한소진(2003), 송성욱(2004), 정병설(2004), 윤선모(2007), 최혜진(2007), 김미진(2008)의 것이 있다. 한소진(2003)¹⁹⁾은 근래 방영된 드라마의 분석을 통해 드라마에 내포된 구전 설화의 양상을 분석하여 현대의 드라마콘텐츠에 구전 설화의 활용이 이루어졌음을 발견하였다. 송성욱(2004)²⁰⁾은 고전소설과 TV드라마가 정형성과 보편적 정서 구조라는 유사성을 가지고 있음을 발견하고, 아직 발굴되지 못한 고전소설이 TV드라마로 제작 될 발전 가능성을 제안하였다. 정병설(2004)²¹⁾은 고소설과 텔레비전드라마가 다른 시대, 다른 양식을 보이지만 문화적 위상과 서사에서 유사성을 가진다고 이야기하고 있다. 또한 고전소설과 TV드라마가 가진 대중문화로서의 공통점 때문에 고전문학의 비평가 텔레비전드라마의 비평이 함께 이루어질 수 있음을 밝혔다. 윤선모

17) 김진영(2006), 「고전소설의 문화적전통과 계승 방안」, 『한국언어문학』 제 56집, 한국언어학회, pp. 93~124.

18) 송성욱(2006), 「문화산업시대 고전문학 연구의 방향」, 『겨레어문학』 제 36집, 겨레어문학회, pp. 221~238.

19) 한소진(2003), 「텔레비전 드라마의 설화 수용 양상 연구」, 중앙대학교 박사학위논문.

20) 송성욱(2004), 「고전소설과 TV드라마- TV드라마의 한국적 아이콘 창출을 위한 시론」, 『국어국문학』 제 137호, 국어국문학회, pp.92~108.

21) 정병설(2004), 「고소설과 텔레비전드라마의 비교」, 『고소설연구』 제 18집, 한국고소설학회, pp. 221~246.

(2007)²²⁾는 박지원의 열하일기를 소스로 하여 드라마 시나리오 기획을 연구하였다. 최혜진(2007)²³⁾은 「주몽」 신화를 바탕으로 만든 드라마 <주몽>의 여성 인물의 분석을 통해 드라마콘텐츠로 형상화된 양상을 살펴보았다. 김미진(2008)은 고전문학이 TV드라마로 스토리텔링된 사례들을 분석하여 그 유형들을 추출해 보았다.

이 연구들 중에서 김미진(2008)²⁴⁾은 고전소설을 활용한 드라마의 분석이라는 점에서 특별히 주목된다. 그는 먼저 스토리텔링의 정의를 내린 후, 이에 따라 고전문학이 TV드라마로 스토리텔링된 사례들을 분류하였다. 사례는 세 가지 유형으로 나뉘어 ①TV를 매체로 하여 그대로 재창조하는 매체전환 스토리텔링 ②원전의 주제나 인물을 현대적으로 수용하는 스토리텔링 ③원전의 모티프만 차용해 새로운 작품으로 만드는 스토리텔링으로 정의하였다. 이 중 ②의 예시로 드라마 <쾌걸 춘향>, ③의 예시로 드라마 <쾌도 홍길동>을 들어 서사비교와 인물비교를 하였고, 그레마스의 행위자 모델을 사용하여 드라마로 만든 캐릭터의 변화를 확인하였다.

이상의 선행 연구들을 통해 ‘고전’과 ‘드라마’가 가진 대중성이라는 공통점 때문에 ‘고전’이 ‘드라마’로 활용하기에 더욱 용이하다는 것이 확인 되었다. 더불어 이러한 활용을 통해 새로운 고전소스 발굴과 드라마콘텐츠의 질적 발전이 함께 이루어질 것이라고 예상되었다.

선행된 연구들에서 고전을 활용한 문화콘텐츠 개발은 그 이점이 충분함을 공통적으로 지적하였다. 그러나 그 활용의 구체적인 방법론의 논의가 이루어지지 못한 점은 매우 아쉬운 부분이다. 이는 활용된 콘텐츠에 관한 자세한 분석이 이루어지지 않았기 때문으로 짐작된다. 따라서 현 단계에서는 고전소스를 활용한 콘텐츠에 관한 분석이 우선적으로 요청된다.

22) 윤선모(2007), 「열하일기를 통한 드라마 시나리오 개발 방안 연구-팩션을 중심으로」, 한국의국어대학교 석사학위논문.

23) 최혜진(2007), 「<주몽>신화와 드라마적 상상력」, 『한국고전여성문학연구』 제 15집, 한국고전여성문학회, pp. 147~178.

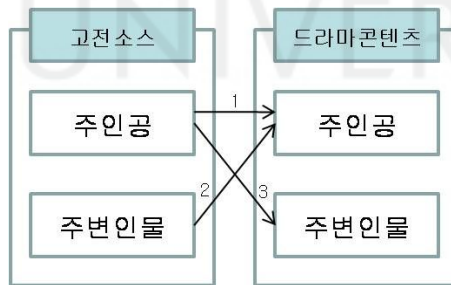
24) 김미진(2008), 「고전문학을 활용한 텔레비전 드라마의 스토리텔링 사례 연구」, 단국대학교 석사학위논문.

2.1.2. 캐릭터 변용

캐릭터 변용은 기존의 캐릭터를 바꾸되 반드시 ‘새롭게 바꾸는 것’을 의미한다. 콘텐츠화를 할 때 매체의 특성에 따라 캐릭터의 변용은 언제나 필수적으로 나타난다. 소스의 주요 캐릭터를 중심으로 변용하는 방법을 살펴보면 다음과 같다.

1. 소스의 주인공을 콘텐츠에서도 주인공으로 활용하고 새로운 특성을 부여하는 방법²⁵⁾
2. 소스의 보조인물인 적대적 인물이나 우호적 인물을 콘텐츠에서 주인공으로 활용하고 새로운 특성을 부여하는 방법²⁶⁾
3. 소스의 주인공을 콘텐츠의 보조 인물로 활용하며 새로운 특성을 부여하고 새로운 주인공을 창작하는 방법²⁷⁾

이 캐릭터 변용의 방법을 그림으로 다시 정리해 보면 다음과 같다.



<그림 I-2-1> 캐릭터의 변용

위 그림에 나타나지는 않았지만 캐릭터 변용은 반드시 활용한 소스

25) 대표적으로 <쾌걸 춘향>, <캐드 홍길동>, <심청의 귀환> 등의 드라마콘텐츠가 이에 속한다.

26) 대표적으로 <팔귀 엄마>, <내 사랑 팔귀>, <홍부네 박 터졌네>, <향단전> 등의 드라마콘텐츠가 이에 속한다.

27) 기존의 주인공이 보조인물이 되는 경우는 <향단전> 등에서 찾아볼 수 있으나 새 주인공이 나타난 경우는 아직 찾아볼 수 없다.

의 캐릭터에 새로운 특성을 부여하여 콘텐츠에 맞는 새 캐릭터를 만들어야 콘텐츠화가 이루어졌다고 할 수 있다. 다만 콘텐츠의 캐릭터에 새로운 특성이 얼마나 부여되는가에 따라 캐릭터 변용의 정도 차이가 나타나게 된다. 이 변용의 정도 차이를 확인하기 위해 캐릭터에 관한 연구가 더 필요하다.

주변인물의 경우 우호적 인물, 적대적 인물 등으로 세분화 한다면 그 변용의 수와 방법은 더 다양하게 나타날 것이다. 따라서 2번의 주변인물의 캐릭터 변용에 관한 연구는 주변 인물의 다양한 분류 연구가 있는 후에야 후속 연구가 이어질 수 있을 것이다. 그리고 3번의 경우 아직 활용 사례를 찾을 수 없기 때문에 사례 분석을 통한 연구가 이루어질 수 없다. 반면 1번 캐릭터 변용은 주인공을 그대로 활용한 경우를 뚜렷하게 구분할 수 있고, 사례가 다양하다. 따라서 본고에서는 고전소스 주인공을 드라마콘텐츠의 주인공으로 활용한 캐릭터 변용의 경우를 연구 대상으로 하였다.

2. 캐릭터란?²⁸⁾

콘텐츠화에서 집중해야 하는 것은 무엇일까? 앞에서 살펴보았듯이 콘텐츠화에서 가장 쉽게 나타나는 것은 인물에 변화를 주는 것이다. 하지만 콘텐츠화에 있어 캐릭터를 구성하는 것이 가장 중요한 부분일까? 그렇다면 캐릭터의 변용이 가장 중요한 것으로 대두되는 것은 왜일까?

28) 본고에서 사용하는 ‘캐릭터’의 의미를 분명히 해 본다.

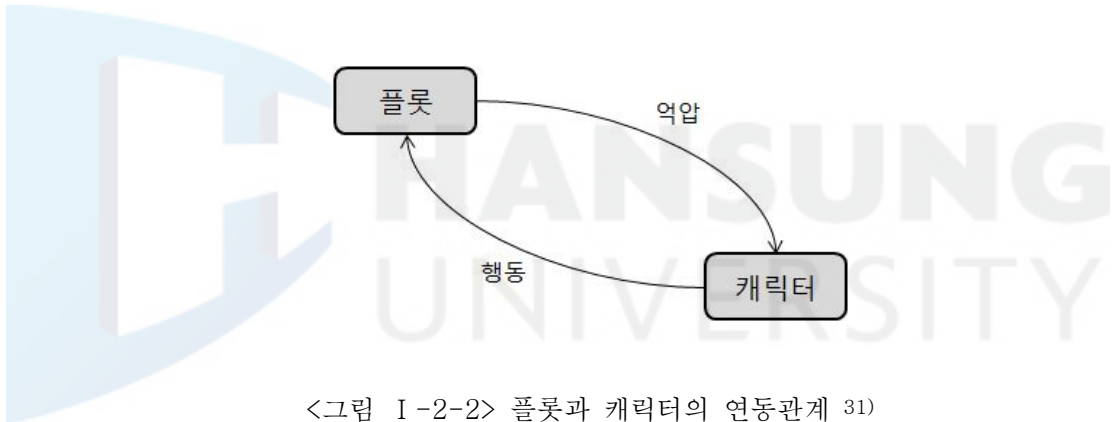
캐릭터의 사전적 정의는 국립국어원의 『표준국어대사전』에서 찾아보면 다음과 같다.

- ① 소설이나 연극 따위에 등장하는 인물. 또는 작품 내용에 의하여 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재.
 - ② 소설, 만화, 극 따위에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인에 도입한 것. 장난감이나 문구, 아동용 의류 따위에 많이 쓴다.
- 위에서 ①은 서사에서 등장하는 인물을 의미한다. ②는 인물이 그림이나 상품 등 실체를 볼 수 있는 사물로 제작된 것을 의미한다. 본 논문에서 사용하는 ‘캐릭터’의 의미는 등장인물이라는 ①의 의미이다. 그러나 단지 등장인물이라는 의미에 그치지 않고 더 나아가 여러 가지 함축적인 개성을 지닌 창조물을 ‘캐릭터’라고 지칭하기로 한다. 즉 본고에서는 일반적 ‘개성’을 가진 인물을 ‘캐릭터’라고 정의한다.

이를 위해 먼저 대상을 좀 더 거시적으로 바라볼 필요가 있다. 본 연구에서 집중하여 다루는 것은 ‘고전소스’와 ‘드라마콘텐츠’이다. 그리고 이들의 공통점에는 ‘서사’가 그 시작점에 있다.

2.2.1. 서사와 캐릭터

모든 이야기는 서사이다. 그리고 서사는 플롯과 캐릭터로 구성된다.²⁹⁾ 플롯과 캐릭터는 함께 작용하며 이야기를 만들어 간다. 플롯은 캐릭터의 기능이며 캐릭터는 플롯의 기능을 가진다. 이 둘은 나누어 보려고 해도 나누어지지 않는다.³⁰⁾ 이러한 플롯과 캐릭터의 관계를 그림으로 나타내면 다음과 같다.



<그림 I-2-2> 플롯과 캐릭터의 연동관계 ³¹⁾

<그림 I-2-2>을 보면 플롯은 캐릭터에게 어떤 선택을 하도록 억압하는 역할을 한다. 증가하는 플롯의 요구는 주인공의 성격에 변화를 주고, 이로 인해 주인공이 성장하면서 서사가 구성되는 것이다.³²⁾ 그렇다

29) 본고에서 다루는 드라마도 서사이기 때문에 플롯과 캐릭터로 구성되는 점은 같다. "드라마의 구성요소를 좀 더 자세히 살펴보면 갈등, 구조, 인물이다.", 이상인(2003), 「좋은 드라마를 위한 기본적인 구성 요소에 관한 연구」, 『조형논총』, 제 8호, 용인대학교 조형연구소, pp. 61~75. "드라마의 구성요소를 세분하면, 플롯, 인물, 주제, 대사, 음악, 장관의 여섯 가지로 구분하기도 한다." 이혜경(2008), 『드라마 속 인생경험』, 국민대학교출판부, pp. 7~15.

30) 로널드 B. 토비아스(1997), 김석만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯』, 풀빛, p. 104.

31) 앤드류 글래스너(2006), 『인터랙티브 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, p. 78.

32) 같은 곳.

면 서사를 구성하는 플롯과 캐릭터 양쪽 모두를 포괄할 수 있는 방법은 무엇일까?

서사는 플롯 중심(plot-centered)과 캐릭터 중심(character-centered)으로 양분된다. 차이가 있다면 내러티브의 중심축을 플롯이나 캐릭터 둘 중 어느 쪽에 더 비중을 두느냐의 문제가 있을 뿐이다.³³⁾ 문학의 역사를 통해 보면 고전문학에서 인물은 유형화되어 있고 중요한 것은 플롯이지만, 현대소설에서는 인물의 독창적인 성격을 구현하는 데 역점을 둔다.³⁴⁾ 이처럼 과거의 서사는 플롯 중심의 서사였던 반면, 현대에는 캐릭터 중심으로 이루어지고 있다. 현대사회의 대표적 서사인 드라마 유행의 판도를 통해 서도현대 서사에서 캐릭터가 중요한 역할을 한다는 것을 확인할 수 있다.³⁵⁾

고전소스와 드라마콘텐츠는 모두 서사라는 공통점을 가진다. 하지만 고전 서사는 ‘플롯 중심’이면서 캐릭터는 전형적이고 고정적인 양상을 보이는 반면, 현대 서사는 ‘캐릭터 중심’이고 이 특색을 가진 캐릭터를 중심으로 플롯이 이루어지는 차이점이 있다. 이를 통해 고전소스의 전형적인 캐릭터에 변화를 주어 오늘날 수용자가 흥미를 느낄 수 있는

33) 김정희(2007), 『삼순이 신드롬, 성공하는 스토리텔링』, 하늘연못, p. 13.

34) 오탁번(1999), 『서사문학의 이해』, 고려대학교출판부, p.144.

35) 드라마에서 캐릭터를 중심으로 서사가 이루어져야 하는 이유는 다음과 같은 예를 통해 확인할 수 있다.

“한류 열풍도 ‘스타’가 아닌 ‘캐릭터’ 덕분이다. 익히 알고 있다시피 ‘배용준’은 첫사랑의 가슴 시린 현실과 판타지를 그린 드라마 <겨울연가>의 주인공 ‘강준상’으로 등장하여 일본식 극존칭 ‘윤사마’로 추앙받는 배우가 되었다. 그런 배우가 주연한 영화 <스캔들-조선남녀상열지사>의 일본 흥행 성적은 예상 밖으로 저조했다. 일본 팬들이 배우 배용준을 욕망한 것은 질퍽한 사랑의 화신이 아니라 아련한 첫사랑의 주인공 ‘강준상’의 이미지였다는 증거이다. (중략) 한국산 드라마의 아시아 시장 장악력을 지속시키고자 한다면 동시대 정서를 반영한 현실 감각과 판타지로 무장한 등장인물, 그리고 그들이 엮어내는 이야기를 만들어야 한다. 스타 마케팅이 아니라 현실 감각이 어우러진 판타지를 충족시켜줄 수 있는 캐릭터와 이야기를 고민해야 하는 이유가 바로 여기에 있다.” 윤석진(2007), 『김삼순과 장준혁의 드라마 공방전』, 북마크, pp. 65~66.

“드라마의 캐릭터가 중요한 역할을 한다. 드라마의 캐릭터는 스토리 구조를 결정짓는 동시에 갈등을 전개시키는 요소로 시청자의 시선을 집중시키고 재미를 주는 역할을 한다. 현재 방송 중인 캐릭터를 중심으로 한 드라마 <외과의사 봉달희>, <조강지처클럽>등을 통해 이를 확인할 수 있다.” <열린TV 시청자 세상-TV진단: 드라마의 성공은 캐릭터?>(SBS), 제 501회, 2008년 10월 18일.

<드라마 성공? 결론은 캐릭터!>, 2007년 12월 31일, 서울신문, 22면.

<현대 드라마의 성공 키워드, 캐릭터>, 2008년 1월 16일, 조이뉴스.

현대적 드라마콘텐츠로 만드는 것이 가능하다는 것이다. 이처럼 전형적 캐릭터의 변용을 통해 새로운 캐릭터를 창출할 수 있는 이론 연구가 필요하다.

2.1.2. 캐릭터의 제 분류론

캐릭터는 역할과 위치에 따라 여러 가지로 분류할 수 있다. 선행된 캐릭터 분류 연구를 정리하면 다음과 같다.

1	<ul style="list-style-type: none"> ① 크레스톤(chreston): ‘선함’의 개념. ② 하르모톤(harmotton): 등장인물들의 특징들이 더욱 세세하게, 그리고 그들의 행위와 관련된 방식으로 묘사되는 ‘고유한’ 특성. ③ 호모이오스(homoios): ‘유사함’으로 번역. 이것은 개별화된 인물과 같음. 전반적인 윤곽을 불명료하게 하지 않고 매끄럽게 해 주는 특질로 표현. 그리스 비극과 같게 복사함을 뜻하지 않는다. ④ 호마론(homalon): ‘일관성’
2	<ul style="list-style-type: none"> ① 입체적 인물: 최초에 주어진 성격이 변하는 인물 ② 평면적 인물: 최초에 주어진 성격이 변하지 않는 인물
3	<ul style="list-style-type: none"> ① 전형적 인물: 한 시대나 사회의 집단적 성격을 대표하는 인물 ② 개성적 인물: 집단적 성격과 변별되는 예외적인 기질을 가진 인물
4	<ul style="list-style-type: none"> ① 주인공(protagonist): 어떤 특정한 목적을 수행하려는 인물 ② 적대자(antagonist): 주인공과 대립하는 인물 ③ 친구(confidant): 주인공이 믿고 비밀을 털어놓을 수 있는 믿을 만한 인물 ④ 작가인물(raisonneur): 작가의 사상이나 도덕을 대변하는 인물 ⑤ 대조적 인물(foil): 대조적인 성격으로 다른 인물을 돋보이게 하는 인물
5	주인공, 악당, 제공사, 조력자, 공주, 전령, 가짜 주인공.
6	주체(주인공), 반대자(적대자), 조력자(믿을만한 친구)가 반복.
7	주동자(le protagoniste), 방해자(l'antagoniste), 대상(l'object), 중재자(le destinateur), 수혜자(le destinaire), 협력자(l'adjvant).
8	<ul style="list-style-type: none"> ① 평면적 인물: 한 가지 혹은 작은 특성만 부여 받은 인물 ② 다면적 인물: 다양한 특성을 갖춘 인물

9	① 예외적인 인물(extraordinary): 외적 내적 특성을 가진 인물 ② 본보기적인 인물(prototypical characters): 사회적 혹은 심리적 전형성을 가진 인물 ③ 유형적인 인물(stereotypical characters): 한 가지 특성을 강조하는 평면적 인물의 모습을 보이는 인물
10	① 열린 인물: 관객으로 하여금 상상의 여지를 많이 허용 ② 닫힌 인물: 관객으로 하여금 상상의 여지를 적게 허용
11	① 주 캐릭터: 스토리에서 가장 중심적인 인물. 즉 소설에서 주인공, 드라마나 영화의 주연, 애니메이션에서의 주동적 캐릭터, 게임에서 플레이어가 조종하는 캐릭터 등이 주 캐릭터. 특정한 동기나 욕망에 의해 목표를 가짐. ② 우호적 캐릭터: 주 캐릭터가 욕망이나 동기에 의해 갖게 된 목표를 달성하는 것을 도와준다. 주 캐릭터가 위협에 빠져 있을 때 도와주기도 하고 절망과 실패의 늪에 빠져 있을 때 주 캐릭터의 목표를 재확인시켜 다시 일어설 수 있게 한다. ③ 적대적 캐릭터: 주 캐릭터에 맞서는 대립자로 주 캐릭터가 목표를 달성하거나 미션을 수행하는 것을 방해한다. 주 캐릭터와 갈등 구조를 형성한다.

<표 I-2-2> 캐릭터의 제 분류³⁶⁾

캐릭터를 분류하는 여러 이론에 따라 <표 I-2-2>과 같이 11가지로 정리할 수 있다. 1은 아리스토텔레스에 의한 분류로, 아리스토텔레스의 『시학』에서 비극과 희극 등장인물의 도덕성과 신분, 역사성의 기준에 따라 성격을 구분하였다. 이를 바탕으로 인물 창조의 방법을 네 가지로 분류한 것이다. 인물 창조의 네 가지 방법은 캐릭터를 네 가지로 분류할 수 있는 것과 같다. 2는 성격을 기준으로 나눈 것으로 E.M. 포스터에 의한 분류이다. 인물의 성격이 변하는가, 변하지 않는가에 따라 입체적 인물과 평면적 인물 두 가지로 양분하였다. 3은 루카치에 의한 분류로 인물의 성격이 전형성을 가지는가, 혹은 특별한 성격을 가지는가에 따라 나눈 것이다. 4는 인물의 기능에 따른 분류로 주인공, 적대자, 친구, 작가인물, 대조적 인물로 나뉜다. 5와 6은 구조주의적 입장에 따

36) 1~10은 김용수(2004), 『드라마 분석 방법론』, 집문당, pp.198~203., 11은 류수열 외(2007), 『스토리텔링의 이해』, 글누림, pp. 77~81.

른 분류이다. 5는 프롭에 의한 분류, 6은 위베르스펠드의 유형이다. 7은 수리오에 의한 분류로 인물을 기능에 따라 나눈 것인데, 주동자, 방해자, 대상, 중재자, 수혜자, 협력자로 나뉜다. 8은 인물이 가진 특성의 수에 따라 분류한 것이다. 한 가지 특성만 부여 받는 평면적 인물, 여러 가지를 부여 받는 다면적 인물로 나뉜다. 9는 신분과 행동 특성에 따라 나눈 것으로 예외적 인물, 본보기적인 인물, 유형적 인물로 분류된다. 10은 감상하는 관객의 노력 여부에 따라 분류한 것이다. 11은 캐릭터의 역할에 따른 분류이다.

이처럼 캐릭터를 분류하는 방법은 매우 다양하게 나타난다. 그러나 전체 11가지의 분류는 크게 보아 캐릭터의 성격에 따른 분류와 캐릭터의 기능에 따른 분류, 단 2가지로 양분되는 것을 발견할 수 있다. <표 I-2-2>에서 1, 2, 3, 8, 9, 10은 성격에 따른 분류이다. 성격에 따른 분류는 성격의 선함과 악함의 여부(1), 성격의 변동여부(2), 성격의 전형성여부(3), 한 인물이 가진 성격의 수 여부(8), 성격의 특성 여부(9), 성격의 표출 여부(10)이다. 이는 모두 성격을 기준으로 캐릭터를 분류한 것이다. 그리고 <표 I-2-2>에서 4, 5, 6, 7, 11은 캐릭터의 기능에 따른 분류이다. 캐릭터의 기능을 기준으로 분류한 다섯 가지 중에서 주인공(혹은 주 캐릭터나 주동자), 적대자(혹은 악당이나 반대자), 친구(혹은 조력자나 우호적 캐릭터)는 공통적으로 나타난다. 즉 캐릭터에서 주인공-적대자-우호자는 항상 필수적으로 나타나는 캐릭터임을 알 수 있다. 캐릭터의 기능에 의한 분류는 인물 사이의 관계를 나타낸다. 인물 관계를 통해 인물이 고정적으로 가진 역할을 알 수 있는 것이다. 이는 대표적으로 선과 악으로 구분되는데, 이 구분은 앞에서 분류한 성격에 의한 분류와 일치한다. 즉 인물 관계를 통해 인물의 성격을 확인할 수 있다는 것이다.³⁷⁾ 따라서 캐릭터의 분류는 성격 혹은 기능에 따라 나뉘지만 결국 기능에 따라 나뉘어도 캐릭터의 성격에 따라 나뉘는 것과 같은 것이다.

37) “성격을 확인하면서 인물의 개성을 파악하게 된다. 개성은 정신적 혹은 성격적 특징, 육체적 특성, 사회적 관계라고 말하는 외적 상황을 말한다. 이 구분법은 플라톤과 아리스토텔레스 등이 행한 발언에 기초한 것으로 성격 파악은 인물의 구도 즉 등장인물의 관계를 통해서 더 잘 알 수 있다.” B. 아스무트(2000), 송진 역, 『드라마 분석론』, 서문당, pp. 147~173.

캐릭터 성격을 파악하는데 도움이 되는 정보는 ①인물에 의한 명확한 성격화, ②인물에 의한 암시적 성격화, ③작가에 의한 명백한 성격화, ④작가에 의한 암시적 성격화³⁸⁾가 있다. 즉 인물의 말과 행동을 통해 직·간접 성격 묘사가 나타나기 때문에 인물의 언행은 성격을 파악하는데 중요한 정보가 될 수 있다.

캐릭터에 관한 제 분류론을 통해 캐릭터가 기능에 따라 분류하거나 성격에 따라 분류할 수 있는 것을 알 수 있었다. 더불어 기능에 따른 분류는 등장인물의 관계를 보여주며 인물의 관계는 통해 인물 성격 파악이 가능함을 알 수 있었다. 하지만 인물의 말과 행동, 인물간의 관계 분석만으로 서사 속 인물의 성격을 판단하는 데에는 어려움이 있다. 성격을 판단할 수 있는 객관적 기준이 있다면 인물의 성격을 보다 뚜렷하게 알 수 있지 않을까? 더불어 성격을 판단 할 수 있는 객관적인 기준이 있다면 서사 인물의 성격 비교 연구에도 용이한 방법이 될 수 있을 것이다.

2.1.3. 드라마의 캐릭터 연구

드라마는 서사로 구성되었지만 소설보다 인물이 가지는 중요성이 더 크다. 드라마는 인물로 모든 서사를 표현하기 때문이다.³⁹⁾ 오직 인물의 말과 행동으로 드라마의 서사가 구성되기 때문에 캐릭터를 구성하는데 치밀한 구성이 요구된다. 따라서 드라마 캐릭터의 구성 연구를 통해 드라마 캐릭터 분석에 용이한 포인트를 발견할 수 있을 것이다.

드라마의 캐릭터를 만들 때에는 하나의 역사를 가지고 있는 인물을 만들어야 한다. 즉 드라마 속 서사에 나타나지는 않을지라도 과거를 가지고 있는 인물이어야 하는 것이다.⁴⁰⁾ 그리고 인물을 만들 때에는 리

38) 김용수(2004), 『드라마 분석 방법론』, 집문당, p.189.

39) 최요안(1991), 『방송드라마 구성 기법』, 장학출판사. p. 54.

40) 김수현 외(2005), 『드라마 아카데미』, 팬타그램, p.109.

얼리티, 독특한 개성과 매력, 성격의 일관성, 전개에 따른 동기와 개연성이 요구된다. 이렇게 캐릭터를 만드는데 있어 가장 중요한 것은 ‘가상의 인물이지만 실제 살아 있는 인물과 같아야 한다’는 것이다. 살아 있는 인물을 만들기 위해 중요한 포인트는 인물의 성격 창조에 있다. 성격은 인물의 과거와 현재의 환경적 요인에 따라 구성되기 때문이다. 이에 따라 캐릭터의 성격은 이야기의 구성·전개와 밀접한 관련으로 이어진다.

드라마 인물의 성격 설정은 대사와 행동으로 표현된다. 표현된 성격을 발현하는 방법에는 캐릭터의 역할과 임무를 통한 성격의 발현, 캐릭터의 내면세계와 심리를 통한 성격의 발현, 캐릭터의 외양과 행동을 통한 성격의 발현이 있다.⁴¹⁾

이렇게 드라마의 캐릭터를 설정할 때 가장 먼저 만들어지는 인물을 주인공이다. 주인공은 드라마를 이끌어 가는 인물로 드라마가 전하고자 하는 주제를 표상하는 인물이기 때문이다. 하지만 주인공의 캐릭터를 설정하는 일 못지않게 중요한 것이 주인공의 주변 인물들을 설정하는 일이다. 주인공의 스토리가 관객을 공감하게 하려면 주인공에게 장애물⁴²⁾이 필요한데, 이에 적절한 것은 적대적 인물이다.⁴³⁾ 이는 캐릭터의 기능에 따른 분류에서 ‘주인공-적대자-우호자’로 분류될 때 적대자가 가지는 중요성과 같다.

이상과 같이 캐릭터를 중심으로 이루어지는 드라마의 경우 다른 어떤 서사물에서 보다 인물 창조에 더 많은 노력이 필요한 것을 알 수 있다. 특히 드라마 주인공의 안티 인물인 적대자 역할이 주인공에 못지않게 중요하다. 매력적인 적대자를 통해 주인공도 매력적인 인물로 창조될 수 있기 때문이다. 또한 인물의 성격을 나타내는 방법에서도 인물의 대사와 행동, 선천적 조건, 후천적 조건 등을 통한 성격 발현이 중

41) 류수열 외(2007), 『스토리텔링의 이해』, 글누림, pp.89~95.

42) 조태남(2008), 『문화콘텐츠와 스토리텔링』, 경남대학교출판부, p.27.

43) 데이비드 하워드(2007), 심산스쿨 역, 『시나리오 마스터』, 한겨레 출판사, p.99

요한 것을 알 수 있었다. 이처럼 완벽한 캐릭터를 구성하기 위해서는 여러 가지 조건을 갖추어야 한다.

이상과 같이 위에서 설명한 캐릭터를 구성하는 여러 요소·조건들은 앤드류 호튼에 의해 잘 정리된 바 있다. 앤드류 호튼이 개발한 ‘캐릭터 중심 체크 리스트’가 그것이다. ‘캐릭터 중심 체크리스트’는 시나리오 작법에서 활용하는 캐릭터 구성의 조건을 모두 망라한 것이다. 아래 체크리스트는 앤드류 호튼(2000)의 캐릭터 중심 체크 리스트에서 정리한 것을 인용한 것이다.

캐릭터 중심 체크리스트

1. 배경

- 1-1. 공간적 배경과 시간적 배경
- 1-2. 인종적/민족적/사회, 경제적 측면과 습관 등을 포함한 부모의 프로필
- 1-3. 형제/자매/중요 친척의 프로필
- 1-4. 가족 구성/생활

2. 기초 사항

- 2-1. 성별: 여성/남성
- 2-2. 신체적 능력/한계
- 2-3. 인종/민족적 배경과 종교
- 2-4. 사회, 경제적 계급/지위(계층)
- 2-5. 장소: 캐릭터는 스토리가 진행되는 지역 출신인가 다른 지역 출신인가? 지역 환경이 캐릭터에 어떤 영향을 끼치는가?

3. 인성적 특성/경향

- 3-1. 중심 주동 인물인가, 중심 반동 인물인가?
- 3-2. 외향적인가, 내향적인가?
- 3-3. 직관적인 편인가, 감각 지향적인가?
- 3-4. 판단 지향적인가, 이해 지향적인가?
- 3-5. 사고 중심적인가, 감정 중심적인가?
- 3-6. 인생의/직업적/개인적 목표는?
- 3-7. 당신은 캐릭터의 핵심 특성이 무엇이라 생각하는가?
- 3-8. 당신은 캐릭터가 겪어 내며 살아가는 가장 큰 모순(들)이 무엇이라 생각하는가?
- 3-9. 그는 아버지인가, 아들인가? 그녀는 어머니인가, 딸인가?
- 3-10. 피해자/학대자/구원자의 경향이 있는가?
- 3-11. 사기꾼/순진한 인물/ 아이러니컬한 인물인가?
- 3-12. 대개의 경우 자기중심적인가? 이기적인가? 이타적인가?

4. 타인과 구별되는 개인적인 습관/취향

4-1. 개인적인 외모/신체적 상태 4-2. 의상(이것을 통해서 얼마나 많은 것을 보여 줄 수 있는지를 생각하라) 4-3. 선호하는 또는 싫어하는 음식/음료 4-4. 교육 수준 4-5. 취미 4-6. 두려워하는 것들 4-7. 가장 싫어하는 행위 4-8. 가장 좋아하는 행위 4-9. 가장 은밀한 내면의 비밀 또는 가장 거친 환상 4-10. 가장 친한 친구(들) 4-11. 자기 자신, 타인, 우정, 섹스, 사랑, 가족, 결혼, 국가, 세계, 종교 등에 대한 태도 4-12. 유머 감각 또는 유머의 부족: 어떤 것들이 당신의 캐릭터를 웃게 만드는가?

5. 직업적인/공적인 삶

5-1. 업무/직업/직위 5-2. '세속적인 관점'에서 직업적 성공 여부 5-3. 소속 모임/단체 5-4. 지지하는/반대하는 정치, 사회적 주의 주장 등⁴⁴⁾

위의 '캐릭터 중심 체크리스트'를 통해 드라마의 인물을 창조할 때 필요한 요소들을 모두 확인해 볼 수 있다. 1은 인물의 배경, 2는 인물이 가지는 기초사항, 3은 인물의 성격적 특성, 4는 인물의 특징적 습관이나 취향, 5는 인물의 직업 을 만드는데 필요한 조건이다.

이 리스트는 여러 가지 조건들을 나열하고 있는데 사실상 인물의 기본조건과 인물 성격의 반복적 나열이라고 정리할 수 있다. 1, 2, 4, 5는 인물의 기본 조건에 해당한다. 이 기본조건은 선천적 조건과 같은 것으로 인물에게 기본적으로 주어지는 필수 조건에 해당한다. 3은 인물의 성격 조건이다.

따라서 이 리스트는 인물의 선천적 조건과 후천적 조건을 모두 보여 준다. 선천적으로 주어진 기본조건에 의한 성격과 후천적인 환경 조건의 변화를 통해 바뀐 성격을 보여주는 것이다. 이 '캐릭터 중심 체크리스트'를 통해 캐릭터를 구성하는데 필요한 구체적인 요소를 확인할 수 있다.

이상을 통해 볼 때 드라마의 캐릭터를 구성할 때 필요한 요소는 인물의 이름, 성별 등의 필수적인 '기본설정요소'와 '캐릭터만의 성격'을 창조하는 것이다. 이에 본고는 캐릭터의 '기본설정요소'와 '성격'을 주요 분석 기준으로 설정하였다.

44) 앤드류 호튼(2000), 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래, pp.139~142.

3. 연구 내용

본 논문에서는 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 분석을 통해 캐릭터 변용 양상을 연구하고자 한다. 이를 위해서 다음과 같은 세 단계의 연구 과제를 설정하였다.

연구 과제 1. 분석 대상과 분석 방법의 설정

연구 과제 2. 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 캐릭터 분석

연구 과제 3. 캐릭터의 변용 양상 발견

먼저 연구 과제 1은 분석 대상과 분석 방법의 설정이다. 고전소스를 활용한 여러 드라마콘텐츠 중에서 어떤 드라마콘텐츠를 분석할 것인지 결정하는 작업이 이루어 질 것이다. 그리고 I 장에서 선행된 이론적 배경을 토대로 캐릭터 비교에 적합한 새로운 캐릭터 분석 방법을 발견·설정 할 것이다. 이는 본고의 II장에서 다루어질 것이다.

연구 과제 2는 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 실제 분석이다. II 장에서 결정한 분석 대상과 분석 방법을 토대로 구체적인 드라마 분석이 이루어 질 것이다. 이는 본고의 III장에서 다루어질 것이다.

연구 과제 3은 캐릭터의 변용 양상 발견이다. III장에서 이루어진 분석 결과를 통해 공통적으로 나타나는 캐릭터의 변용 양상을 발견해 낼 것이다. 이는 본고의 IV장에서 다루어질 것이다.

위 세 단계의 연구 과제 수행을 통해 본고가 목표로 하는 고전소스의 성공적인 활용 방법이 추출될 수 있을 것이다.

Ⅱ. 캐릭터 분석 방법과 분석 대상

1. 캐릭터 분석 방법론의 개발

본 논문에서 연구하고자 하는 것은 캐릭터의 변용 양상이다. 따라서 모든 분석 과정은 캐릭터 분석을 중심으로 진행될 것이다. 하지만 플롯과 캐릭터의 연관관계 때문에 캐릭터 분석만으로도 서사의 변용도 함께 확인할 수 있을 것이다.

캐릭터들 중에서 제일 중요한 것은 말 할 것도 없이 주 캐릭터이다. 따라서 캐릭터 분석은 드라마콘텐츠의 주 캐릭터를 중심으로 이루어져야 한다. 주 캐릭터는 드라마나 고전서사에서 주인공으로, 서사의 주제와 목적을 표현하는 중요 인물이다. 따라서 고전소스의 주 캐릭터와 이를 변용한 드라마 주 캐릭터의 비교 분석이 이루어져야 한다.

캐릭터를 비교하기 위해서는 캐릭터를 이루는 구성요소가 기준이 되어야 한다. 앞장에서 캐릭터는 인물에 주어진 ‘기본 설정 요소’와 ‘성격’으로 구성됨을 확인한바 있다. 본고에서는 이 두 가지를 활용하여 새로운 분석 방법론을 제시하고자 한다. 캐릭터를 이루는 구성 요소를 기준으로 두고, 고전소스의 주 캐릭터와 드라마콘텐츠의 주 캐릭터를 비교하는 것이다. 비교를 통해 캐릭터가 변용된 부분을 확인할 수 있을 것이다.

1. 기본설정요소의 비교

캐릭터를 이루는 기본설정요소는 앞에서 제시한 앤드류 호튼의 ‘캐릭터 중심 체크리스트’를 통해 알 수 있듯이 이름, 성별, 직업, 주변 인물과의 관계, 목표, 공간적 배경, 시간적 배경 등이 있다. 이중 인물의 기본 설정 요소로서 중요한 항목을 비교 대상으로 선정하였다.

고전소스		드라마콘텐츠
	이름	
	성별	
	직업	
	가족 구성	
	주변 인물과의 관계	
	목표	

<표 II-1-1> 캐릭터의 기본설정요소 비교 틀

인물의 이름과 성별을 통해 인물이 가진 가장 필수적인 기본조건을 확인할 수 있다. 고전소설의 경우 주 캐릭터의 이름이 소설의 제목인 경우가 많다. 이는 인물의 이름이 소설을 대표하는 대표성을 띄는 것이라고 보여 진다. 반면 드라마에서 인물의 이름은 인물의 느낌을 전달하는 중요한 역할을 한다.

인물에게 주어진 직업은 인물의 특징을 드러내는 역할을 담당한다. 더불어 주 캐릭터의 직업은 드라마에서 배경을 설정하고 극의 분위기를 나타내는 역할을 담당한다.

가족 구성의 형태와 구성된 가족의 모습에 따라 주 캐릭터의 위치를 보여준다. 구성된 가족의 형태는 주 캐릭터에게 선천적으로 주어진 환경을 알 수 있게 해준다.

주변 인물과의 관계는 캐릭터의 기능에 따라 나뉘는 주 캐릭터, 적대적 캐릭터, 우호적 캐릭터의 모습을 보여준다. 주변 인물은 드라마의 경우 주연급의 인물로 한정하며, 주인공 주변의 우호적·적대적 관계를 뚜렷하게 보여주는 인물을 대상으로 한다. 캐릭터를 만드는 데 있어서 주 캐릭터와 더불어 중요한 것은 적대적 캐릭터를 만드는 것이다. 적대적 캐릭터의 설정을 통해 주 캐릭터를 더욱 돋보이게 해 주기 때문이다. 따라서 주변 인물과의 관계로 주 캐릭터의 특징을 파악할 수 있을 것이다.

인물의 목표는 소설 혹은 드라마의 주제와 같다. 주인공이 이루고자 하는 목표를 통해 주제를 상기시킨다.

이와 같은 인물의 기본설정요소의 비교를 통해 드라마콘텐츠의 인물이 고전소스의 인물에 비교하여 어떤 변용이 나타났는지 알고 드라마콘텐츠의 주제, 변용 방향 등을 확인할 수 있다.

2. 성격 유형의 비교

인물의 캐릭터의 변용을 자세히 알 수 있는 것은 성격 확인을 통해서이다. 캐릭터 변용을 할 때 필수적으로 부여되는 ‘새로운 특성’은 성격을 통해 발현되기 때문이다. 따라서 인물의 성격 비교 분석으로 캐릭터의 변용 양상을 더 자세히 알 수 있다.

기존의 연구에서 인물의 성격을 분석하는 것은 인물 말과 행동을 토대로 성격을 짐작하는 방법이 주를 이루었다. 하지만 이러한 방법은 각 인물을 따로 분석한 후 비교하기 때문에 그 비교가 정확하다고 할 수 없다. 동일한 기준 아래 각 인물의 성격을 판단하고 비교한다면 성격의 변용이 어떻게 나타났는지 뚜렷하게 확인할 수 있을 것이다. 따라서 본고에서는 인물의 성격 분석을 위해 성격 연구가 세밀하게 이루어진 성격심리학 연구를 활용하고자 한다.

성격심리학을 활용한 성격분석 연구 사례는 고창용(2008), 김재인(2006)이 있다. 인물 혹은 캐릭터 분석에 있어 성격심리학 이론을 활용한 것이다. 고창용(2008)⁴⁵⁾은 캐릭터의 성격형성에 영향을 미치는 요인을 찾기 위해 성격심리학이론 중에서 성향적 관점, 현상학적 관점, 사회인지적 관점, 생물학적 관점에서 다양하게 분석하였다. 김재인(2008)⁴⁶⁾에서는 아이젠크의 히포크라테스의 네 가지 기질을 이용한 요인 분석을 활용하여 애니메이션 캐릭터의 성격 유형 분석을 하였다.

이처럼 인물의 성격을 분석하는데 있어 성격 심리학 이론을 사용한

45) 고창용(2009), 「장편 애니메이션의 서사구조에 따른 캐릭터 성격 형성에 관한 연구 - 성격심리학을 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문.

46) 김재인(2006), 「캐릭터 분석을 통한 캐릭터 작법 연구 - 애니메이션 캐릭터를 중심으로」, 상명대학교 석사학위논문.

사례를 찾아볼 수 있다. 그러나 성격을 판단하는 것이 아닌 그에 따른 환경적 요인에 집중하거나 성격을 짐작할 수 있는 일부 장치로 사용하는데 그쳤다. 따라서 본고에서는 성격심리학을 활용한 분석 기준을 개발하여 객관적 기준으로 두 캐릭터를 비교하고 그 변용의 정도까지 파악하고자 한다.

성격심리학은 심리학 연구의 한 분야이다. 성격 심리학은 성격을 측정하고 측정에 따른 결과로 성격을 판단을 연구하는 학문이다. 성격 연구를 위해 개발한 성격 검사는 개인이 가지고 있는 어떤 기질이나 성향을 측정하는 것으로서, 개인에게 습관적으로 나타날 수 있는 어떤 특징을 측정하는 것이다. 성격 심리학에서 인물의 성격을 측정하는 방법에는 여러 검사법이 있다. 47)

자기 보고식 검사 (self-report inventory)	미네소타 다면적 성격 검사 (MMPI: minnesota multiple personality inventory)	개인의 태도, 정서적 반응, 신체적, 심리적 증상, 과거 경험 등을 알아보는 약 550개의 문항으로 구성. 임상심리학자들이 환자의 성격 장애나 정신적 문제를 진단하는데 중요한 검사.
	캘리포니아 성격 검사 (CPI: California Psychological Inventory)	MMPI와 비슷한 문항을 사용하고 있으나 정상인의 성격 특성을 더 많이 측정.
	메이스-브릭스 성격 유형검사 (MBTI: Myers-Briggs Type Indicator)	Jung의 심리유형론에 근거하여 인간의 성격을 16가지로 분류한 성격유형 선호지표. 자신과 타인의 성격역동을 이해하는데 유용하게 쓰이는 도구.
	길포드-zimmerman 기질검사 (Gulford-Zimmerman Temperament Survey)	필기용 성격검사.
투사 검사	로샤 검사 (Rorschach Test)	표준화된 10개의 표준화된 잉크반점을 제시해 주고 그 그림에서 본 것을 설명하도록 한다.

47) 임상곤(2006), 『성격심리학론』, 백산출판사, p. 95.

	주제통각검사 (TAT: Thematic Apperception Test)	20개의 애매한 그림을 읽어 이야기를 꾸미는 방법.
--	---	------------------------------

<표 II-1-2> 성격 측정방법의 종류⁴⁸⁾

성격 측정의 방법 중 투사 검사의 두 가지 방법은 성격 측정의 대상이 그림을 읽고 그 반응을 통해 성격을 측정하는 것이다. 이는 드라마 콘텐츠의 캐릭터의 분석에서는 활용이 불가능 하다. 자기보고식 검사는 성격 측정의 대상이 정해진 질문지에 대한 답을 작성해야 하므로 이 또한 드라마캐릭터의 성격 분석 활용에는 어려움이 있다. 더불어 미네소타 다면적 성격 검사, 캘리포니아 성격 검사, 길포드-짐머만 기질 검사는 임상심리학 측정에서 바라본 성격의 질병 측면에서의 검사이기 때문에 일반적 성격 측정이 어렵다.

그러나 메이어스-브릭스 성격 유형검사 (MBTI: Myers-Briggs Type Indicator, 이하 MBTI로 표기한다)는 진단검사가 아닌 비진단검사로 질병의 측정이 아닌 일반적 성격의 측정⁴⁹⁾을 할 수 있다. 또한 MBTI에서 성격을 판단의 결과 기준인 외향-내향, 감각-직관, 생각-느낌, 판단-인식의 8가지는 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』에서 확인한 인물 성격의 설정 기준과 일치한다.⁵⁰⁾ 그리고 MBTI가 질문지를 통해 성격이 측정되기도 하지만 많은 사례 연구를 통해 질문지가 아닌 검사자의 자가 질문으로 성격측정이 가능한 방법이 연구 되었다. 직관을 바탕으로 성격 측정을 하려는 대상의 말과 행동을 통해 성격 측정

48) 임상곤(2006), 『성격심리학론』, 백산출판사, pp. 96~100.

- 자기보고식 검사: 자기보고식 질문지의 형식. 자신의 현재 태도, 감정, 의견 등을 가장 적절하게 나타낸다고 생각하는 문항에 표시하는 방법. 표준 문항으로 구성된 검사지가 동일한 방식으로 실시되며 채점 과정이 표준화 되어 있고, 해석의 기준이 제시되어 있다. 이는 표준화, 타당도, 신뢰도가 높은 검사.

- 투사 검사: 숨어 있는 동기, 욕구, 갈등, 정서적 상태 등을 측정해 내는 방법. 임상심리학에서 정서적 장애를 가진 사람들에게 사용하기 위해 개발.

49) 김선 외(1996), 『심리학의 이해』, 집문당, p. 254.

50) “3. 인성적 특성/경향 3-1. 중심 주동 인물인가, 중심 반동 인물인가? 3-2. 외향적인가, 내향적인가? 3-3. 직관적인 편인가, 감각 지향적인가? 3-4. 판단 지향적인가, 이해 지향적인가? 3-5. 사고 중심적인가, 감정 중심적인가?” 앤드루 호튼(2000), 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래, pp. 139~142.

이 가능한 것이다.⁵¹⁾ 이는 MBTI를 만든 이사벨 브릭스 마이어스의 성격별 특징을 바탕으로 성격 유형의 활성화를 위해 연구한 폴 D. 티저와 바바라 티저의 연구가 대표적이다.

폴 D. 티저와 바바라 티저의 사례 연구를 바탕으로 각 성향을 판단하는데 필요한 질문은 다음과 같다.

외향-내향		
1	다른 사람들과 어울리는 시간으로 활력을 얻는가?	외향
	혼자만의 사색의 시간으로 활력을 얻는가?	내향
2	사람과 사물로 범석대는 외부의 세계에 에너지를 집중하는가?	외향
	생각과 사색이 있는 내면의 세계에 에너지를 집중하는가?	내향
3	나는 다른 사람과 자주 어울리는 편인가?	외향
	혼자 시간을 보내는 편인가?	내향
4	서너 가지 일을 동시에 진행할 수 있는가?	외향
	한 가지 일에만 집중하는가?	내향
5	행동한 다음에 생각하는 편인가?	외향
	생각한 후에 행동하는 편인가?	내향
6	대중 지향적인가?	외향
	개인 지향적인가?	내향
감각-직관		
1	실제의 것에 더 관심을 기울이는가?	감각
	함축된 의미와 관련성을 찾아보려 하는가?	직관
2	현실적이고 실용적인 사람인가?	감각
	상상을 즐기는 창의적인 사람인가?	직관
3	직접 경험한 것을 신뢰하는가?	감각
	본능적인 직관을 신뢰하는가?	직관
4	바로 이 순간을 더 중요시하는가?	감각
	미래에 미칠 영향을 종종 상상하는가?	직관
5	새것이란 이유만으로 새로운 생각을 좋아하는가?	감각
	생각이 실질적 효용성을 가질 때에만 좋아하는가?	직관
6	확인된 기존의 기술을 기꺼이 사용하는가?	감각
	기술을 습득한 후에는 금세 싫증을 내는가?	직관
생각-느낌		
1	객관적으로 의사를 결정하는 편인가?	생각
	주변 상황을 고려해서 의사를 결정하는 편인가?	느낌
2	논리적이고 분석적인가?	생각

51) 폴 D. 티저, 바바라 티저(1999), 강주현 역, 『사람의 성격을 읽는 법』, 더난출판사, p.174.

	감정적이고 정서적인가?	느낌
3	상대의 마음에 상처를 주더라도 정직한 것이 더 나은가?	생각
	상처 주기 보단 선의의 거짓말로 얼버무리는 것이 더 나은가?	느낌
4	논리 정연한 주장에 따르는가?	생각
	감정에 의한 강한 호소에 설득 당하는가?	느낌
5	냉정한 것을 좋아하는가?	생각
	다정한 것을 좋아하는가?	느낌
판단-인식		
1	대부분의 결정을 신속하고 쉽게 내리는가?	판단
	결정하기가 불안하고 걱정스러운가?	인식
2	문제를 일단락 짓고 결정하는 편인가?	판단
	만약의 경우를 대비해서 결정을 유보하는 편인가?	인식
3	대부분의 상황을 직접 관리하는 편인가?	판단
	다른 사람의 관리를 받는 편인가?	인식
4	거의 언제나 시간을 엄수하는 편인가?	판단
	자주 지각하면서 시간을 흘려보내는 편인가?	인식
5	전반적으로 매우 조직적인 사람인가?	판단
	종종 조직적인 상황에 종종 불편함을 느끼는가?	인식
6	일을 끝낸 후에야 쉬는 편인가?	판단
	그럴듯한 이유를 찾으면서 일을 뒤로 미루는 편인가?	인식

<표 II-1-3> 성격 유형 판단 질문지⁵²⁾

<표 II-1-3>의 질문지를 통해 성격 유형의 측정을 할 수 있다. 질문에 대한 답에 따라 해당 유형의 다른 성격을 판단할 수 있는 것이다.

외향과 내향은 에너지를 어느 방향으로 쓰는가에 관한 질문이다. 외향적인 성향의 사람은 '타인 지향적'으로 외부의 사람들과 사물로부터 에너지를 얻는다. 반면 내향적인 성향의 사람은 '자기중심적'으로 절제력과 자립심이 강하다.

감각과 직관은 정보를 인식하고 받아들이는 방법의 차이를 살펴보는 것이다. 감각적인 성향의 사람은 주변의 정보를 오감(시각, 청각, 촉각, 미각, 후각)을 통해서 받아들인다. 직관적인 성향의 사람은 육감을 통해 정보를 받아들인다.

생각과 느낌은 의사결정을 내리는 방법, 즉 결론에 도달하는 방법의

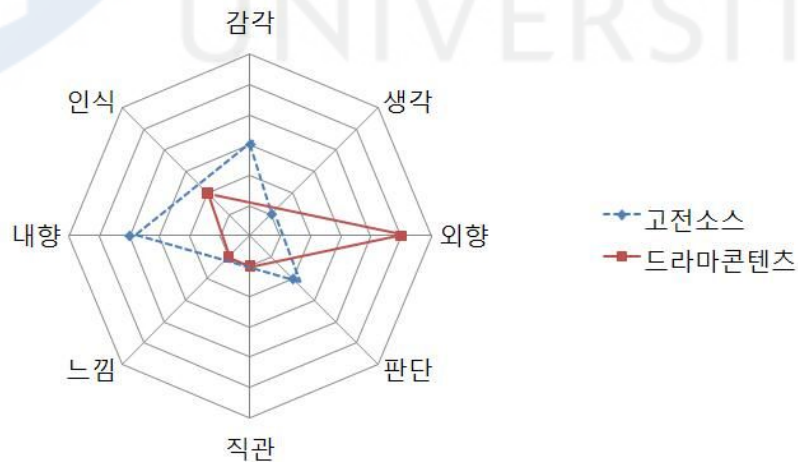
52) 폴 D. 티저, 바바라 티저(1999), 강주현 역, 『사람의 성격을 읽는 법』, 더난출판사, pp. 23~57.

차이를 다룬다. 생각 성향의 사람은 논리적 분석에 따른 결론을 내리고
 느낌 성향의 사람은 개인적 느낌이나 가치관에 따라 의사결정을 내린
 다.

판단과 인식은 세상을 꾸려가는 방법의 차이, 즉 삶을 살아가는 방법
 의 차이를 다룬다. 판단의 성향이 일정한 정도에서 문을 닫고 결정하는
 반면, 인식의 성향은 개방적 태도로 정보를 계속해 받아들이고 인식하
 려는 성향을 말한다.⁵³⁾

성격은 둘 사이의 성격에서 극단의 모습을 보이기도 하지만 대부분
 극단의 성격을 보이지 않는다. 예를 들어 외향성과 내향성의 경우 질문
 에 따라 외향성의 성향과 내향성의 성향으로 판단 될 수도 있다. 같은
 외향성의 경우에도 극단의 외향성에 가까운 경우도 있고, 이보다 내향
 성에 가까운 외향성의 성향을 보이는 경우도 있다.

이에 따라 <표 II-1-3>의 질문에 따라 답을 하고, 그 답의 수에 따
 라 이를 좌표에 표시 할 수 있다.⁵⁴⁾



<그림 II-1-1> 성격 측정 표기의 예

53) 폴 D. 티저, 바바라 티저(1999), 강주현 역, 『사람의 성격을 읽는 법』, 더난출판사, pp. 23~57. 각 성향의 자세한 특징은 <부록>을 통해 설명을 대신한다.

54) <그림 II-1-1>의 좌표 값은 좌표를 효과적으로 조여주기 위해 필자가 임의로 지정한 것이다.

성격 측정의 기준을 가운데 점을 두고 이를 시작점으로 하여 질문의 답에 따라 외향-내향의 방향으로 이동하여 그 결과를 표시하는 것이다. 감각-직관, 생각-느낌, 인식-판단도 같다. 각 기준의 가운데 점을 일치하게 두고 좌표를 표시한다. 그리고 고전소스와 드라마콘텐츠의 각 좌표점을 선으로 이으면 <그림 II-1-1>과 같다. 이는 표기의 예시로 실선은 드라마콘텐츠, 점선은 고전소스의 성향을 판단하여 표시한 것이다. 1차로 <표 II-1-3>질문지의 답 비교를 통해 캐릭터가 가진 성격 유형의 차이를 확인할 수 있고, 2차로 <그림 II-1-1>을 통해 고전소스와 드라마콘텐츠 캐릭터의 성격 차이를 한눈에 뚜렷하게 확인할 수 있다.

이상 위에서 설정한 기본설정 요소의 비교와, 성격 유형의 비교의 분석 방법을 통해 주 캐릭터를 분석하도록 한다. 이 분석 방법을 통해 캐릭터의 변용 양상을 확인할 수 있을 것이다.

2. 분석 대상의 설정

본 논문에서는 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 캐릭터 변용 양상을 알아보고자 한다. 이를 위해서 본고의 분석 대상 드라마콘텐츠의 추출을 다음과 같은 경로를 거쳐 확정 지었다.

고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 제작 역사는 우리나라 TV드라마의 제작 역사와 같다.⁵⁵⁾ 그러나 TV드라마 제작 초기에 고전소스 활용한 드라마콘텐츠는 제작은 고전소스의 내용을 그대로 재연하기만 하였다.⁵⁶⁾ 이렇게 만들어진 드라마콘텐츠는 본 연구에서 다루고자 하는 드라마콘텐츠와는 다른 형식의 콘텐츠이다.⁵⁷⁾ 이러한 형태의 콘텐츠는

55) 이병훈(1997), 「TV사극의 변천과 특성에 관한 연구」, 한양대학교 석사학위논문. pp. 71~72.

56) 같은 곳.

‘문화콘텐츠’라는 정의가 구체화된 시기와 깊은 관계가 있다. 따라서 ‘문화콘텐츠’에 대한 인식이 확립된 2000년 이후의 드라마콘텐츠 중에서 분석 대상을 선택하기로 하였다.⁵⁸⁾ 그리고 2000년 이후 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠 중에서 케이블이나 유선 방송 등을 제외하고 공중파 방송만을 대상으로 하였다. 유선방송이나 케이블 채널에서도 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 제작·방영이 이루어 졌다. 그러나 채널을 수신하는 시청대상에 제한이 있고 시청자의 수가 공중파에 비해 그 수가 적으므로⁵⁹⁾ 제외하였다.

이에 ‘2000년 이후 공중파에서 방송한 드라마콘텐츠’의 목록을 정리하기 위해 다양한 정보 열람이 필요했다. 먼저 인터넷을 통해 각 방송사 홈페이지에 데이터베이스(DB)로 정리된 종영 드라마 리스트를 통해 1차 리스트를 정리하였다. 그리고 각 포털사이트에 정리되어 있는 종영 드라마 리스트와 비교를 통해 누락된 부분을 덧붙여 2차 리스트를 완성할 수 있었다. 이렇게 정리된 리스트를 일일이 검색하여 고전소스를 활용한 것을 추려서 최종 리스트를 완성할 수 있었다.

다음 표는 2000년 이후 공중파 3사(MBC, KBS, SBS)에서 방영된 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠 전체를 직접 조사 한 것이다.⁶⁰⁾ ‘드라마 정보’에는 드라마의 제목, 프로듀서, 작가, 방영기간을 정리하였다. ‘고전소스 정보’에는 활용한 고전소스의 종류, 고전소스를 활용한 작가의 것을 활용한 경우 작가와 활용 매체도 밝혔다.

57) 본고에서 다루고자하는 드라마콘텐츠는 고전소스를 새롭게 재탄생한 것을 대상으로 하고자 한다. 이는 개작의 부문에 해당하는 것이다. ‘활용의 모습은 단순 각색, 번안, 개작으로 나뉘는데 TV드라마 제작 초창기는 번안에 해당한다.’ 정창권(2007), 『문화콘텐츠학 강의: 쉽게 개발하기』, 커뮤니케이션북스, p. 87.

58) 2000년 이후는 문화콘텐츠의 인식에 따라 결정한 기준이다. ‘1990년대 문화콘텐츠의 지원은 공연예술, 시각예술, 영화, 출판, 음악 등의 한정된 분야에만 이루어 졌으나 1990년대 말 부터 게임, 애니메이션, 만화, 캐릭터, 대중음악, 인터넷콘텐츠, 모바일콘텐츠, 디지털콘텐츠 등 다양한 분야로 확대 되었다. 2001년에는 문화진흥원의 설립도 이루어졌다.’ 인문콘텐츠학회(2006), 『문화콘텐츠학 입문』, 북코리아, pp. 355~379.

59) 박장순(2006), 『문화콘텐츠학 개론』, 커뮤니케이션북스, p. 20.

60) 2000년 1월 방영 중 이었던 것부터 2008년 9월까지 공중파 3사에서 방영된 것을 정리한 것이다.

드라마 정보				고전 소스 정보		
제목	PD	작가	방영일	고전소스	작가	비고
허준	이병훈	최완규	1999.11.22 ~2000.6.27	사료→ 신문연재 →소설	이은성	1984년 주간부산 연재
태조 왕건	김종선	이환경	2000.4.1 ~2002.2.24	사료		
상도	이병훈	최완규 정형수	2001.10.15 ~2002.4.2	사료→ 신문연재 →소설	최인호	1997년 한국일보 연재
여인 천하	김재형	유동윤	2001.2.5 ~2002.7.22	사료→ 신문연재 →소설	박종화	1958년 한국일보 연재
홍국영	이재갑	임충	2001.3.26 ~2001.8.7	사료→ 신문연재 →소설	유현중	1989년 조선일보 연재
명성 황후	윤용훈	정하연	2001.5.9 ~2002.7.18	사료		
대망	김중학	송지나	2002.10.12 ~2003.1.5	사료		
장희빈	이영국 한철경	강태완	2002.11.6 ~2003.10.23	사료		
어사 박문수	정인	고동률 유진희	2002.12.9 ~2003.2.4	사료		
제국의 아침	전선홍 김형일	이환경	2002.3.2 ~2003.1.26	사료		
태양인 이제마	고영탁	김항명	2002.7.24 ~2002.10.31	에세이	최형주	
내사랑 팔귀	이진석	김이영	2002.8.26 ~2002.9.24	콩쥐 팥쥐	미상	고전소설
흥부네 박 터졌네	안판석	최윤정	2003.10.27 ~2004.4.29	흥부와 놀부	미상	고전소설
왕의 여자	김재형 정효	윤정건	2003.10.6 ~2004.3.2	사료→ 신문연재 →소설	박종화	<자고 가는 저 구름아> 1961년 조선일보연 재
무인 시대	신창석 김성근	유동윤	2003.2.8 ~2004.8.15	사료		
천년 지애	이관희	이선미 김기호	2003.3.22 ~2003.5.25	사료		

2003 신 견우 직녀	최이섭	홍진아 홍자람	2003.7.18	견우와 직녀	미상	전설
다모	이제규	정형수	2003.7.28 ~2003.9.9	사료→ 신문연재 →소설	방학기	1975년 선데이서울 연재 1990년 스포츠서울 연재
팔쥐 엄마	이용석	박범수	2003.9.12	콩쥐 팔쥐	미상	고전소설
대장금	이병훈	김영현	2003.9.15 ~2004.3.30	사료		
해신	강일수 강병택	홍정은 황주하	2004.11.28 ~2005.5.28	사료→ 신문연재 →소설	최인호	2002년 중앙일보 연재
장길산	장형일	이희우	2004.5.17 ~2004.11.16	사료→ 신문연재 →소설	황석영	1974년 한국일보 연재
구미호 외전	김형일	황성연 이경미	2004.7.19 ~2004.9.7	구미호 전설	미상	전설
불멸의 이순신	이성주 김정규	윤선주	2004.9.4 ~2005.8.28	사료 →소설	김훈 김탁환	<갈의노래> <불멸>
쾌걸 춘향 직지	전기상 지병현	홍정은 홍미란	2005.1.3 ~2005.3.1	춘향전	미상	고전소설
	이창섭	지민영	2005.12.3	사료		
신문	김진민	정하연	2005.9.24 ~2006.5.7	사료→ 신문연재 →소설	박종화	1940년 매일신보 연재
서동요	이병훈	김영현	2005.9.5 ~2006.3.27	사료		
황진이	김철규	윤선주	2006.10.11 ~2006.12.28	사료 →소설	김탁환	<나, 황진이>
주몽	이주환 김근홍	최완규 정형수	2006.5.15 ~2007.3.6	사료		
연개 소문	이종한	이환경	2006.7.1 ~2007.6.17	사료→ 신문연재 →소설	유현중	<대제국 고구려> 1975년 동아일보연 재
대조영	김종선	장영철	2006.9.16 ~2007.12.23	사료 →소설	유현중	<대조영>
심청의 귀환	김원용	이은주	2007.2.19	심청전	미상	고전소설

한성 별곡	곽정환	박진우	2007.7.9 ~2007.7.31	사료		
왕과나	이종수 손재성	유동윤	2007.8.27 ~2008.4.1	사료		
사육신	장영복	박인서 김일중	2007.8.8 ~2007.11.1	소설	립종상	북한 작가 소설
태왕 사신기	김종학 윤상호	송지나 박경수	2007.9.11 ~2007.12.5	사료		
이산	이병훈 김근홍	김이영	2007.9.17 ~2008.6.16	사료		
향단전	김상희	명창현 김지완	2007.9.3 ~2007.9.4	춘향전	미상	고전소설
캐도 홍길동	이정섭	홍정은 홍미란	2008.1.2 ~2008.3.26	홍길동전	허균	고전소설
대왕 세종	김성근 김원석	윤선주	2008.1.5 ~2008.11.16	사료		
일지매	이용석	최란	2008.5.21 ~2008.7.24	사료		
최강 칠우	박만영	백운철	2008.6.17 ~2008.8.19	필살 시리즈	아사히 방송	일본 TV시리즈 재구성
전설의 고향	이민홍 이정섭 등	하미선 김재은 등	2008.8.6 ~2008.9.3	여러 전설	미상	전설

<표 II-2-1> 2000년 이후 방영된 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠

이상과 같이 2000년 1월부터 2008년 9월까지 공중파에서 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠를 제작·방영한 것은 총 44편이다.

위 표를 다시 활용한 ‘고전소스’와 ‘방송 형태’에 따라 작품편수를 다시 정리하여 요약적으로 제시하면 다음과 같다.⁶¹⁾

61) <표 3-1-1>을 효과적으로 분석하기 위해 소스의 종류, 드라마의 종류 나누어 정리하였다. 소스의 종류는 사료를 활용한 경우, 사료를 바탕으로 만든 이야기를 신문 연재한 것을 활용한 경우, 사료를 바탕으로 만든 이야기를 소설로 출판한 것을 활용한 경우, 고전 소설을 활용한 경우, 전설을 활용한 경우, 기타의 경우도 나누었다. 드라마 종류는 주 2회 방영하는 주간 드라마, 매일 방송하는 일일극, 1~2회 방영하는 특집극으로 나누었다. 주간 드라마의 경우 30부작이 넘는 경우 장편극, 그 이하의 경우 미니시리즈로 분류하였다.

	사료			고전문학		
	사료	사료 →신문연재	사료→소설	고전소설	전설	기타
장편극	1062)	963)	364)	.	.	.
미니시리즈	765)	166)	267)	368)	269)	170)
일일극	.	.	.	171)	.	.
특집극	172)	.	.	373)	174)	.

<표 II-2-2> 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 제작 양상

활용한 고전소스의 종류는 크게 사료와 고전문학 작품으로 나눌 수 있다. 사료를 활용한 경우를 세분하면 사료를 그대로 활용한 경우, 사료를 통해 만든 신문 연재소설을 활용한 경우, 사료로 만든 소설을 활용한 경우이다. 고전문학 작품의 경우 고전소설과 전설로 나눌 수 있었다.

2000년 이후 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 제작 양상을 살펴보면 역사적 사실인 사료를 소스로 활용한 드라마콘텐츠가 월등하게 많았음을 알 수 있다. 신문 연재나 소설로 출판된 것을 활용한 경우도 원천 소스는 사료이기 때문에 사료를 활용한 경우로 보면 총 33편에 달한다. 이것은 전체의 절반이 넘는 75%를 차지하는 것이다. 사료를 소스로 활용한 경우에서 사료를 직접 활용한 것은 18편, 사료로 만든 신문연재 소설을 활용한 것은 10편, 사료를 가지고 만든 소설을 활용한

-
- 62) <태조 왕건>, <명성왕후>, <장희빈>, <제국의 아침>, <무인시대>, <대장금>, <주몽>, <왕과나>, <이산>, <대왕세종>
63) <허준>, <상도>, <여인천하>, <홍국영>, <왕의 여자>, <해신>, <장길산>, <신돈>, <연개소문>
64) <태양인 이제마>, <불멸의 이순신>, <대조영>
65) <대망>, <어사 박문수>, <천년지애>, <서동요>, <한성별곡>, <태왕사신기>, <일지매>
66) <다모>
67) <황진이>, <사육신>
68) <내 사랑 팔귀>, <쾌걸 춘향>, <쾌도 홍길동>
69) <구미호 외전>, <전설의 고향>
70) <최강 칠우>
71) <홍부네 박 터졌네>
72) <직지>
73) <팔귀 엄마>, <심청의 귀환>, <향단전>
74) <2003 신 건우 적녀>

것은 5편이다. 사료를 활용하여 만든 콘텐츠⁷⁵⁾를 활용한 경우도 15편으로 전체의 34%에 이르지만 오로지 사료를 활용한 사례가 18편으로 전체의 40%를 차지한다. 고전문학을 활용한 경우는 고전소설을 활용한 7편과 전설을 활용한 3편에 이른다. 고전문학에는 고전소설이 단연 우세한 것으로 나타난다.

제작 양상에서 보이는 특징은 사료를 활용한 드라마콘텐츠의 경우 대다수가 30부작이 넘는 장편극으로 제작되었다는 것이다. 반면 다른 고전소스인 고전소설이나 전설의 경우 한 번도 장편극으로 제작 되지 못하고 단발에 그치는 특집극이나 미니시리즈에 집중 되어 있는 특징을 보인다. 이는 고전소스인 사료가 가지고 있는 자세하고 방대한 양으로 인해 나타난 결과라고 보여 진다.⁷⁶⁾ 또 고전소설이나 전설의 경우 이미 익숙한 이야기 혹은 짧은 이야기라는 소스가 가진 특징으로 인한 결과로 예상된다.

고전소설을 소스로 활용한 드라마콘텐츠의 경우 7편이다. 이 7편의 수는 숫자상으로는 사료에 비해 작은 수이지만 TV드라마의 긴 역사 속에서 고전소설의 활용은 지속적으로 나타났다.⁷⁷⁾ 실제 가장 많이 활용된⁷⁸⁾ 대표적인 고전소스로 꼽히는 「춘향전」의 경우에도 TV드라마로만 5편이 제작되었다.⁷⁹⁾ 이처럼 스테디 소스, 스테디 작품의 실제적 활용 폭은 상당히 큰 것으로 나타난다. 그만큼 이들 고전소설 소스의 중요성이 큰 것이다. TV드라마의 역사 속에서 고전소설이 소스로 활용된 바는 많이 있다. 그럼에도 불구하고 2000년 이후에도 소스로 활용된 것은 드라마콘텐츠의 소스로서 고전소설이 큰 이점을 가지고

75) 기존의 출판콘텐츠를 소스로 활용하여 만든 경우는 사료 뿐 만이 아니라 다양한 층위의 출판콘텐츠를 활용한 경우가 많이 있다. 이는 문화콘텐츠 인식의 확대와 함께 OSMU의 확대 개념으로 TV드라마로 제작되어 방영되면서 더불어 출판콘텐츠의 판매 확대로 이어지는 효과를 보이면서 더욱 확대 될 것으로 예상된다.

76) 이병훈(1997), 「TV사극의 변천과 특성에 관한 연구」, 한양대학교 석사학위논문. pp.78~82.

77) 이병훈(1997), 「TV사극의 변천과 특성에 관한 연구」, 한양대학교 석사학위논문. pp. 71~72.

78) “춘향전과 연예계의 계속 되는 인연.. 왜?”, 2007. 9.2. 미디어 다음.

79) "TV 춘향전(1984), 춘향전(1988), 춘향전(1994), 캐걸 춘향(2005), 향단전(2007)" 신경숙, 김지혜(2008), 「고전소설의 스토리텔링 기법 연구」, 『한성어문학』 제 27집, 한성어문학회, p. 215.

있음을 짐작하게 한다.

전설을 소스로 활용한 경우는 총 3회로 미니시리즈 2편, 특집극 1편이다. 이 중 <전설의 고향>은 전설을 소스로 활용한 대표적인 드라마 콘텐츠이다. 그러나 <전설의 고향>은 여름에만 특별 방영되는 대표적인 공포극으로 무서운 전설들만을 소스로 한다. 우리나라의 방대한 전설의 양에 비하면 극히 한정적이고 편중된 활용의 양상임을 알 수 있다.

기타 활용의 경우인 <최강 칠우>는 가장 근래에 방영된 드라마콘텐츠이다. 우리나라의 전설이나 사료 등에 존재하는 영웅을 일부 소재로 활용하되 그 기본적인 틀은 일본의 TV드라마인 <필살 시리즈>를 활용한 것이다. 즉 외국에서 방송된 TV드라마의 틀에 우리의 이야기를 담은 것이다. <최강 칠우>를 통해 소스의 다양한 활용 양상이 나타날 수 있음을 짐작하게 해준다.

본 논문에서는 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 캐릭터 변용 양상을 알고자 한다. 그리고 서사를 이루고 있으며 고전소스의 주인공을 드라마콘텐츠에서도 주인공으로 활용한 캐릭터 변용의 경우를 대상으로 하고자 한다. 이 때문에 고전소스가 사료인 경우는 그 대상으로 적합하지 않다. 전설의 경우 서사를 이루고 있기는 하지만 드라마콘텐츠로 활용된 수가 적은 것으로 미루어 매력적인 소스로 활용 되지 못했음을 짐작 할 수 있다. 더불어 전설은 인물을 중심으로 이루어지기보다 이야기 중심으로 이루어져 있기 때문에 캐릭터 분석의 대상으로 삼기에는 어려움이 있다.

고전 소설을 활용한 경우 서사를 이루고 있으며 인물이 가진 특징이 뚜렷하기 때문에 캐릭터 분석이 용이 하다. 또 활용한 고전소설도 가장 대중적으로 알려진 판본만을 기준으로 삼으면 되기 때문에 고전소설의 분석도 용이하다.⁸⁰⁾ 이에 고전 소설을 소스로 활용하여 만든 드라마콘텐츠를 분석의 대상으로 선정 하였다.

80) 본고에서는 전규태(1991), 『한국고전문학대계』, 명문당. 을 고전소설의 분석 대상으로 선정하였다.

2000년 이후 제작된 드라마콘텐츠 중에서 고전소설을 소스로 활용한 드라마콘텐츠는 <내 사랑 팔쥐>, <홍부네 박 터졌네>, <팔쥐엄마>, <쾌걸 춘향>, <심청의 귀환>, <향단전>, <쾌도 홍길동>으로 총 7편이다. 이 7편의 드라마는 각각 「콩쥐팍쥐전」, 「홍부전」, 「춘향전」, 「심청전」, 「홍길동전」의 고전소설을 소스로 활용 하였다. 본 논문에서 연구하고자 하는 것은 캐릭터 변용의 양상이므로 고전소스와 드라마콘텐츠의 캐릭터를 기능에 따라 주 캐릭터와 적대적 캐릭터로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

고전소스		드라마콘텐츠
「콩쥐팍쥐전」		<내 사랑 팔쥐>
콩쥐	주 캐릭터	양송이
팍쥐, 팍쥐 엄마	적대적 캐릭터	은희원
「홍부전」		<홍부네 박 터졌네>
홍부	주 캐릭터	박수진
놀부, 놀부 처	적대적 캐릭터	박미리
「콩쥐팍쥐전」		<팔쥐엄마>
콩쥐	주 캐릭터	금순
팍쥐, 팍쥐 엄마	적대적 캐릭터	혜숙/현아·현진
「춘향전」		<쾌걸춘향>
성춘향	주 캐릭터	성춘향
변학도, 몽룡 부모	적대적 캐릭터	변학도, 홍채린
「심청전」		<심청의 귀환>
심청	주 캐릭터	심청
뽕덕	적대적 캐릭터	황현감, 백이방
「춘향전」		<향단전>
성춘향	주 캐릭터	심향단
변학도, 몽룡 부모	적대적 캐릭터	변학도/성춘향, 월매, 방자
「홍길동전」		<쾌도 홍길동>
홍길동	주 캐릭터	홍길동
유씨부인, 초란, 홍인형	적대적 캐릭터	이창휘

<표 II-2-3> 고전소설을 소스로 활용한 드라마콘텐츠의 캐릭터

<표 II-2-3>은 7편의 고전소설을 활용한 드라마콘텐츠의 캐릭터를 기능에 따라 주 캐릭터와 적대적 캐릭터를 정리한 것이다. 7편 중 <쾌

결 춘향>, <심청의 귀환>, <쾌도 홍길동>은 고전소스의 주 캐릭터와 인물이 일치하였다. 반면 <내 사랑 팔쥐>, <홍부네 박 터졌네>, <팔쥐 엄마>, <향단전>은 고전소스의 주 캐릭터와는 다른 인물을 주 캐릭터로 활용 하였다. 이에 고전소스의 주인공을 활용하여 드라마콘텐츠의 주인공으로 캐릭터의 변용한 <쾌걸춘향>, <심청의 귀환>, <쾌도 홍길동>을 분석 대상으로 선정하였다.

앞에서 개발한 캐릭터 분석 방법을 통해 <쾌걸 춘향>, <심청의 귀환>, <쾌도 홍길동>의 주 캐릭터 분석을 하고 그 변용 양상을 발견 하도록 한다.



Ⅲ. 고전소스와 드라마콘텐츠의 주 캐릭터 비교 분석

앞에서 선택한 분석 대상 <쾌걸 춘향>, <쾌도 홍길동>, <심청의 귀환>의 주 캐릭터 분석 결과는 다음과 같다.

1. 「춘향전」과 <쾌걸 춘향>의 주 캐릭터 분석

드라마 <쾌걸 춘향>은 고소설 「춘향전」을 원소스로 하여 만든 로맨스 드라마이다. 총 17부작으로 2005년 1월 3일 부터 2005년 3월 1일까지 매주 월요일과 화요일 밤 10시에 KBS에서 방영 되었다.

고소설 「춘향전」은 ‘춘향’을 주 캐릭터로 하여 신분이 다른 기생의 딸 ‘춘향’과 양반가 자제인 ‘몽룡’의 사랑 이야기를 다루고 있다. 이를 활용한 드라마 <쾌걸 춘향>은 ‘춘향’을 주 캐릭터로 활용하여 ‘몽룡’과의 사랑 이야기를 그린다. 다만 배경을 조선시대가 아닌 21세기 현대로 바꾸어 신분적 장애가 아닌 두 인물간의 장애와 갈등의 해소를 통해 ‘춘향’과 ‘몽룡’의 사랑을 완성시키는 로맨틱 드라마이다.

<쾌걸 춘향>의 기획 의도⁸¹⁾는 다음과 같다.

2005년, 춘향이 돌아왔다.

갑갑한 한복과 쓰개치마를 훨훨 벗어버리고,

배꼽티에 청바지를 입은 엽기발랄, 쾌걸 춘향이 되어 돌아왔다.

왜? 하필 춘향인가?

우리의 청춘들도 사랑도, 인생의 무게도 깃털처럼 너무 가볍다.

춘향은 변학도의 수청을 거부하고,

꿇꿇하게 정절을 지킨 열녀의 본보기이다.

한 남자를 향한 일편단심. 태산처럼 무겁게 사랑의 정절을 지킨 춘향...

81) 드라마의 기획의도를 통해 드라마의 간결한 스토리를 짐작하고 주제를 알 수 있다. 또 드라마의 기획의도는 주 캐릭터를 중심으로 구성되기 때문에 드라마에서 그린 주 캐릭터의 모습을 짐작해볼 수 있다. ‘기획의도는 주제를 조금 더 발전시켜서 설명하되, 작의와 중복되지 않게 간결하게 쓴 것.’ 김수현 외(2005), 『드라마 아카데미』, 펜타그램, p.130.

요즘에 그런 사랑이 어디 있냐고?
 그렇다. 2004년의 사랑은 다르다.
 그때와 달라도 한참 다르다.
 태산처럼 무거운 사랑도 없고, 열녀 춘향도 없다.
 사랑은 움직이는 거라고, 모두들 이구동성으로 외치는 시대.
 그래서 어찌면 우리는 춘향이가 그리운지도 모른다.
 2005년, 새로운 모습으로 돌아온 **엽기발랄 춘향**이를 통해
 진정한 사랑의 가치를 발견해나가는 이팔청춘들의 사랑과 우정,
 각자의 일을 향한 성공과 좌절, 희망을
 재기발랄하게 그려보고자 한다.⁸²⁾

드라마 <쾌걸 춘향>의 기획의도를 통해 ‘배꼽티에 청바지를 입은’ <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’은 고전소설 「춘향전」의 ‘춘향’과는 다른 새로운 춘향이임을 짐작케 한다. 더불어 고전소설 「춘향전」의 ‘춘향이의 사랑’을 드라마에서도 중심으로 다룰 것을 알 수 있다.

먼저 <쾌걸 춘향>의 주 캐릭터인 ‘성춘향(한채영 분)’과 「춘향전」의 ‘성춘향’의 기본설정요소의 분석을 통해 변용을 확인할 수 있다.

「춘향전」		<쾌걸 춘향>
성춘향	이름	성춘향
여	성별	여
어머니: 월매(퇴기)	가족구성	어머니: 공월매 (밤무대 가수)
.	직업	고등학생 → 주얼리 디자이너
	주변 인물과의 관계 ⁸³⁾	
이몽룡과 사랑의 완성	목표	이몽룡과 사랑의 완성

82) <쾌걸 춘향> 공식 홈페이지 (<http://www.kbs.co.kr/drama/qgirl>). 강조는 필자가 표시한 것이다. 이하에 나타나는 강조는 모두 같다.

83) 실선은 우호적 관계, 점선은 적대적 관계를 나타낸다. 그리고 드라마콘텐츠의 ‘홍채린’에 색이 다른 것은 고전소스에는 나타나지 않고 드라마콘텐츠에 새롭게 나타난 인물임을 의미한다.

<표 III-1-1> 「춘향전」 과 <쾌걸 춘향> 주 캐릭터의 기본설정 요소

<쾌걸 춘향>의 ‘춘향’은 원소스 「춘향전」의 주 캐릭터 ‘춘향’과 이름, 성별이 같다. 익숙한 이름을 붙이는 것은 이름이 가진 이미지를 그대로 차용하는 것이다. ‘춘향’이라는 이름은 고소설 「춘향전」의 인지도만큼 익숙한 이름이다. 「춘향전」을 통해 ‘춘향’은 열녀, 아름다움의 이미지를 내포하고 있다.⁸⁴⁾ 이런 이미지를 가진 ‘춘향’이라는 이름을 그대로 활용한 것은 대중에게 익숙한 ‘춘향’의 이미지를 그대로 활용하고자 한 것이다.

원소스 「춘향전」의 ‘춘향’ 가족은 어머니 ‘월매’였다. <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’ 또한 어머니 ‘공월매’만이 유일한 가족으로, 밤무대 가수라는 직업을 가지고 있다. ‘공월매’가 가진 ‘밤무대 가수’라는 직업은 원소스 속 ‘월매’의 직업 ‘퇴기’와 유사한 느낌을 연상시킨다.⁸⁵⁾ 따라서 시간적·공간적 배경이 변화하였지만 ‘춘향’의 가족이 어머니만으로 이루어진 것과, 어머니 직업의 유사성을 때문에 드라마 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’을 통해 고전소스 「춘향전」의 ‘춘향’을 연상시킨다.

주변 인물과의 관계를 살펴보면 「춘향전」의 ‘춘향’에게 사랑하는 대상이자 우호적 관계인 인물은 ‘몽룡’ 뿐이다. 더불어 이를 저지하는 적대적 관계의 인물은 ‘변학도’이다. <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’에게도 두 인물의 관계는 거의 그대로 활용 하면서 약간의 변용이 나타났다. <쾌걸 춘향>에서는 ‘춘향’과 ‘변학도’의 관계가 적대적 관계가 아닌 우호적 관계를 유지한다. 원소스에서 ‘변학도’가 ‘춘향’을 좋아하지만 적대적 관계였던 것에 반해 <쾌걸 춘향>에서 ‘변학도’는 ‘춘향’을 사랑하고 ‘춘향’이 그 사랑에 응하지는 않지만 진솔한 마음과 ‘변학도’가 가진 외로움

다. 화살표의 방향은 애정(사랑)을 의미한다. 양쪽으로 화살표가 있다면 서로 사랑하는 관계, 한쪽만 나타나는 것은 짝사랑이다. 화살표가 모두 없는 경우는 애정(사랑)으로 관계되지 않은 것이다. 이는 다음의 드라마 분석에서도 모두 같다.

84) 이는 드라마 <쾌걸 춘향>의 기획의도를 통해서도 알 수 있다. 더불어 속담 “춘향이가 인도 환생을 했다.”는 춘향이가 인간 세상에 다시 태어났느냐는 뜻으로, 마음씨 아름답고 정조가 굳은 여자를 이르는 말이다. 이 같은 ‘춘향’의 이미지를 활용한 것이다.

85) ‘퇴기’는 직업이 아닌 사회적 위치를 말해주는 것이 더 옳다. 그러나 조선시대에는 사회적 위치에 따라 하는 일이 결정되기 때문에 현대 사회의 직업과 유사하게 해석될 수 있다.

에 연민을 가지고 따뜻하게 대한다. 그리고 <쾌걸 춘향>에서는 ‘홍채린’이라는 새로운 인물이 ‘춘향’과 새로운 적대적 관계를 형성한다. ‘홍채린’은 ‘춘향’이 좋아하는 ‘몽룡’과 애정이 담긴 우호적 관계를 형성하여 ‘춘향’과 적대적 관계를 형성하게 된 것이다. 이 같은 새로운 적대적 관계의 형성은 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’에게 원소스와는 다른 새로운 장애·갈등을 형성하게 된다.

「춘향전」의 ‘춘향’은 직업이 주어지지 않았다. 반면 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’은 처음엔 고등학생이었다가 성장하여 유티커 디자이너로 유티커 샵을 운영하는 일을 한다. 고전소설의 인물 대부분은 특정한 직업을 가지고 있지 않은 것이 대부분이다. 그러나 「춘향전」의 ‘춘향’을 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’으로 캐릭터 변용하면서 직업을 부여하였다.⁸⁶⁾ <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’은 유티커 디자이너로서 길거리 판매에서 시작하여 인터넷 판매, 쇼핑몰 판매까지 이어지면서 소위 대박을 터뜨린다. 현대를 배경으로 하면서 인물에게 직업을 부여하는 것은 꼭 필요한 요소이다. 특히 현대극의 경우 인물의 직업은 고전에서 신분적 위치와 같은 역할로 사회적 위치를 가리킨다. <쾌걸춘향>의 ‘춘향’에게 능력 있는 사업가이자 전문적인 유티커 디자이너라는 직업을 부여함으로써, 「춘향전」의 ‘춘향’보다 적극적이고 활동적인 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’으로 변용 되었다.

이와 같이 「춘향전」의 ‘춘향’과 이를 활용하여 만든 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’이 가진 기본설정 요소의 비교 분석을 통해 변용된 것을 확인할 수 있었다. 주 캐릭터의 이름을 그대로 활용하되, 주변인물과의 관계 변화를 통해 새로운 장애·갈등이 형성되는 것이다. 또한 시대적·공간적 배경의 변화에 따라 ‘춘향’에게 유티커 디자이너이자 사업가라는 새로운 직업 설정하였다. 이에 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’은 보다 적극적이고 능동적인 주 캐릭터로 변용된 것을 알 수 있었다.

86) “드라마는 시대의 요구를 반영한다. 드라마속의 인물과 시청자가 동시대의 인물이 라는 점에서 친숙함을 느끼고 드라마 속의 인물은 수용자의 욕망을 자극하고 해소하게 해준다.” 정수연(2008), 『드라마 맛있게 읽기』, bookin, pp. 14~15.

주 캐릭터의 변용 양상을 더 자세히 알기위해 고전소스와 드라마콘텐츠 주 캐릭터의 성격유형 분석이 필요하다. 성격 분석의 방법은 먼저 드라마콘텐츠 인물의 대사와 행동으로 추측한다. 그리고 외향-내향, 감각-직관, 생각-느낌, 판단-인식의 네 가지 기준으로 나눈 <표 II-1-3>의 질문지의 체크를 통해 대사와 행동으로 추측한 성격 판단이 맞는지 확인하고 성격의 변용 양상을 확인하도록 한다.⁸⁷⁾

(1) 이때 손수레 끌고 와르르 달려오는 춘향, 초당1 피하다가

바로 열녀문에 박는다.

황당해 하는 선생님과 학생들.

보면 춘향 쌍코피 터졌는데, 씩 웃고. 씩씩하게 벌떡 일어나는데

경비아저씨 호각 불며 저쪽에서 오면

다시 도망치다가 담벼락 앞에 도달하면 능숙하게 담 획 타넘는다.⁸⁸⁾

(1)은 <쾌걸 춘향> 1회에서 광한루에서 불법으로 사진 찍어주는 아르바이트를 하다가 이에 걸린 춘향이의 행동이다. 「춘향전」속 ‘춘향’은 광한루에서 그녀를 타고 조용히 즐기기만 할 뿐인데, <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’은 직접 돈 벌이에 나서기도 모자라 열녀문에 머리를 박고, 코피까지 흘리고, 담까지 뛰어 넘는다. 이 같은 ‘춘향’의 외향적 성향은 고전소스에서는 볼 수 없었던 모습이다.

(2) 월매 춘향아, 너 모의 고사비 달라며,

춘향 됐어. 신문 돌리 거 오늘 돈 받았어.

월매 (혹하며)그래? 잘됐네. 세금 낼 돈 모자란 데 5만원만 쥐봐.

춘향 엄마가 되서 딸이 힘들게 번 돈을 탐내냐.

월매 딸이 되서 엄마한테 돈 몇 푼주는 게 아깝냐.

춘향 가방에서 돈 봉투 꺼내 딱 오만원 세서 월매 준다.⁸⁹⁾

87) 이 성격 분석의 방법은 이하 두 편의 드라마콘텐츠에서도 동일하게 이루어진다.

88) <쾌걸 춘향> 1회 #4. 강조는 필자. 이는 다음의 드라마 분석에서도 모두 같다.

89) <쾌걸 춘향> 1회, #11.

<쾌걸 춘향>에서 ‘춘향’의 감각 성향을 잘 드러내는 특징 중의 하나가 돈과 관련한 문제에 있어서 직접 나서는 모습이다. 감각 성향의 인물이 특징적으로 가지는 실제의 가시적인 결과에 대해 꼼꼼한 모습을 확인할 수 있다.

- (3) 몽룡 먼저, 왜 니가 일본에 안 있고 숨어 다니는지,
 번사장은 왜 너 일본에 있다고 거짓말했는지. 말해라.
 춘향 (잠시 생각, 결심한 듯) 아저씨랑 나 사이,, 많은 일 있었어.
 씬3/ 춘향이 둘러 데는 회상(D)/몽룡차(N)

-드라마 장면들 꽤러디 짹짹-

/일본 다다미방 분위기(D)
 춘향 학도 마주 앉아 단란히 차 마시는
 춘향 e) 아저씨하구 나 처음엔 정말 행복했어, 하지만.
 /무지 렉서리한 할머니 얼굴
 할머니 우리집안에선 딴 남자와 동거했던 여잔 받아들일 수 없다!
 (애정의 조건 메인 타이틀 음악 깔리는)
 /바닷가 돌 아프게 끌어안고, 울부 짓는.
 학도 집안과 등지게 되더라도, 결코 널 포기하지 않아.
 과거 따위 상관없어!
 춘향 죄송해요 아저씨...
 /골목 새벽 춘향 짐 보따리 들고 도망 나오는 분위기,
 학도 달려나와 ‘춘향아, 춘향아’ 부르며 찾는데 못 찾는,
 춘향 골목 어귀에 숨어,
 춘향 아저씨 행복하세요.
 춘향 e) 아저씨 위해서 내가 떠나왔어.
 씬4/ 몽룡차 안 음악 끊어지고
 몽룡 기막힌 얼굴로 춘향 보다가
 몽룡 그럼 왜 서울로 안 오고 부산에 있는 거야?
 춘향 (머리 굴려) 일본에서 배타고 부산으로 들어왔거든.
 /부산항구 뱃고동 소리 울리고,
 춘향 짐 보따리 들고 막 상경한,느낌 어리둥절.
 (의상 무지개빛 임수정의상)
 춘향 e) 부산에 계속 눌러 앉은 건,,(뫼라나 머뭇하다가)
 거기서,,사랑하는 사람을 만났거든.
 몽룡 e) 뫼?

(미안하다 사랑한다 메인타이틀 음악 깔리는)

춘향 짐 보따리 소매치기가, 채가고,

춘향 당황해서 그대로 쭈구리고 주저앉는데.

소매치기 잡아주는 웬 남자.

남자 짐 춘향에게 내미는데, 남자 역광에 실루엣만 보이는,

남자 서울 분? 부산에 처음 오셨습니까?

춘향 (꾸벅) 감사합니다. 감사합니다. (하는데)

소매치기 꽤거리 쫓아오는,

춘향 e) 그 사람이 동수씨야.

남자 얼굴 드러나면 동수다. 동수 춘향 손잡고 뚫다.

/자동차, 음악 끊어지고.

몽롱 어이없어, 운전대 잠시 빼고 하고 보며

몽롱 (황당) 동수씨? 지난번에 본 그 사람?

춘향 어, 그 사람.

(강하게 보며)오갈 때 없는 나 받아 준 사람이야.

/부산항구

동수 춘향과 뛰어 온, 둘 어딘가에서 숨차서 췄다.

동수 춘향만 두고 가려는데, 춘향 동수 잡으며

춘향 저 갈 때가 없어요. (애처롭게 보는)

돌아보는 동수 얼굴에서

(풀 하우스 메인 노래 깔리며)

/부산공장 마당

동수 춘향 데리고 들어오며

동수 여가 내 일하는 공장인데, 여기서 밥이나 하이소.

/공장 식당

춘향 밥하는 모습,

춘향 e) 거기서 밥 푸는 일부터 시작해서, 악착같이 벌고,

갖고 있던 돈 보태서 공장 인수한 거야.

/몽롱차

음악 끊어지고.

몽롱 병찌다. 춘향 애써 냉정한 표정

몽롱 (못 믿는) 인생이 참, 믿기 힘들 게 드라마 같이 흘렀다.

춘향 (냉정하게) 원래 사는 게 다 그렇지 뭐. 90)

‘춘향’은 ‘변학도’가 꾸민 함정에 빠진 ‘몽롱’을 구하기 위해 ‘변학도’와

90) <폐걸 춘향> 16회, #2~#5.

약속하고 자취를 감췄었다. (3)은 이후 ‘춘향’이 ‘몽룡’에게 발견되자 숨어 지낸 이유를 거짓말로 둘러대는 부분이다. 사실을 얘기 하게 된다면 ‘몽룡’이 미안한 마음과 상처를 받을 것을 예상한 ‘춘향’은 뻔히 보이는 거짓말로 ‘몽룡’에게 서둘러 둘러댄다. 이를 통해 ‘춘향’이 상대에게 상처를 주기보다는 선의의 거짓말을 하는 느낌성향을 가진 것을 확인할 수 있다.

(4) 학도 리모콘 켜면 TV 켜지고 몽룡 동영상 나온다.

춘향 파랗게 질려서 보는데

학도 그 녀석 내가 부서버릴 수 있어. 이 화면이 공개되면, 달리 손대지 않아도, 그녀석은 끝나는 거야.

춘향 제가 어떻게길 바라시는데요.

학도 다 정리하고 와. 그럼 다 막아줄게.

지금 날 멈추게 할 수 있는 거 너 밖에 없어.

춘향 (노려보며)이렇게 해서 아저씨가 얻는 게 뭔데요.

학도 ...너. (보는)⁹¹⁾

춘향집 대문 앞 (D)

학도차 떠나는거 보며 ‘성춘향~!!’ 울부짖는 몽룡.

떠나가는 차 바라보며 넋 나간 듯 서있다. 믿을 수 없다는 표정.

하얗게 질려 눈물도 흘리지 않고 푹푹히 앉아 있는 춘향.⁹²⁾

(4)는 ‘변학도’가 ‘춘향’을 자신의 곁에 두기 위해 ‘몽룡’을 함정에 빠뜨리고 ‘춘향’에게 ‘몽룡’을 버리고 자신에게 오라는 제의를 한 부분이다. ‘몽룡’을 사랑하는 ‘춘향’은 ‘몽룡’의 곁을 떠나는 것이 슬프지만 ‘몽룡’을 구하기 위해 판단을 내린다. ‘춘향’의 이러한 판단은 고전소스에 서는 볼 수 없는 냉정한 판단력이다. 자신의 의지와 마음보다 사랑하는 ‘몽룡’을 위한 판단이다.

<쾌걸 춘향>의 ‘춘향’의 대사와 행동을 통해 분명 「춘향전」의 ‘춘

91) <쾌걸 춘향> 13회. #70.

92) <쾌걸 춘향> 14회. #1

향'과 다른 성격을 가지고 있음을 짐작할 수 있었다. 이를 보다 객관적인 기준을 통해 확인하기 위해 <표 II-1-3>의 질문지를 활용하도록 한다.⁹³⁾

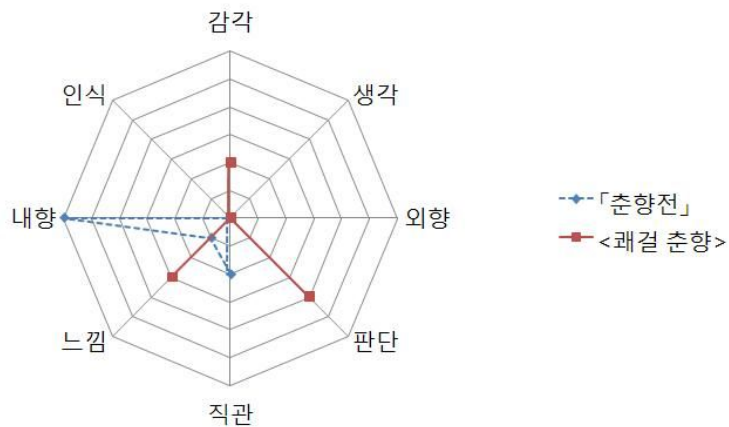
외향-내향		S	D
1	다른 사람들과 어울리는 시간으로 활력을 얻는가?		√
	혼자만의 사색의 시간으로 활력을 얻는가?	√	
2	사람과 사물로 범석대는 외부의 세계에 에너지를 집중하는가?		√
	생각과 사색이 있는 내면의 세계에 에너지를 집중하는가?	√	
3	나는 다른 사람과 자주 어울리는 편인가?		√
	혼자 시간을 보내는 편인가?	√	
4	서너 가지 일을 동시에 진행할 수 있는가?		
	한 가지 일에만 집중하는가?	√	√
5	행동한 다음에 생각하는 편인가?		
	생각한 후에 행동하는 편인가?	√	√
6	대중 지향적인가?		
	개인 지향적인가?	√	√
감각-직관		S	D
1	실제의 것에 더 관심을 기울이는가?		√
	함축된 의미와 관련성을 찾아보려 하는가?	√	
2	현실적이고 실용적인 사람인가?		√
	상상을 즐기는 창의적인 사람인가?	√	
3	직접 경험한 것을 신뢰하는가?		√
	본능적인 직관을 신뢰하는가?	√	
4	바로 이 순간을 더 중요시하는가?	√	
	미래에 미칠 영향을 종종 상상하는가?		√
5	새것이란 이유만으로 새로운 생각을 좋아하는가?		
	생각이 실질적 효용성을 가질 때에만 좋아하는가?	√	√
6	확인된 기존의 기술을 기꺼이 사용하는가?	√	√
	기술을 습득한 후에는 금세 싫증을 내는가?		
생각-느낌		S	D
1	객관적으로 의사를 결정하는 편인가?	√	
	주변 상황을 고려해서 의사를 결정하는 편인가?		√
2	논리적이고 분석적인가?		√
	감정적이고 정서적인가?	√	
3	상대의 마음에 상처를 주더라도 정직한 것이 더 나은가?	√	
	상처 주기 보단 선의의 거짓말로 얼버무리는 것이 더 나은가?		√

93) 체크 항목에 해당하는 "S"는 고전소스, "D"는 드라마콘텐츠를 의미한다. 이는 다음의 드라마콘텐츠 분석에서도 모두 같다.

4	논리 정연한 주장에 따르는가?		
	감정에 의한 강한 호소에 설득 당하는가?	√	√
5	냉정한 것을 좋아하는가?		
	다정한 것을 좋아하는가?	√	√
판단-인식		S	D
1	대부분의 결정을 신속하고 쉽게 내리는가?	√	√
	결정하기가 불안하고 걱정스러운가?		
2	문제를 일단락 짓고 결정하는 편인가?	√	
	만약의 경우를 대비해서 결정을 유보하는 편인가?		√
3	대부분의 상황을 직접 관리하는 편인가?		√
	다른 사람의 관리를 받는 편인가?	√	
4	거의 언제나 시간을 엄수하는 편인가?		√
	자주 지각하면서 시간을 흘려보내는 편인가?	√	
5	전반적으로 매우 조직적인 사람인가?	√	√
	종종 조직적인 상황에 종종 불편함을 느끼는가?		
6	일을 끝낸 후에야 쉬는 편인가?		√
	그럴듯한 이유를 찾으면서 일을 뒤로 미루는 편인가?	√	

<표 III-1-2> 「춘향전」 과 <쾌걸 춘향> 주 캐릭터의 성격 분석

위의 성격 분석 질문에 대한 체크 결과를 바탕으로 「춘향전」의 ‘춘향’과 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’의 성격 변용 양상을 좌표로 표시하면 다음과 같다.



<그림 III-1-1> 「춘향전」 과 <쾌걸 춘향> 주 캐릭터의 성격 분석

<그림 III-1-1>의 성격 분석 결과를 보면 <쾌걸 준향>의 말과 행동을 통해 예측한 것과 같이 「춘향전」의 ‘춘향’이 <쾌걸 준향>의 ‘춘향’으로 캐릭터 변용 되면서 성격의 변용이 나타난 것을 알 수 있다.

외향-내향의 경우를 보면 <쾌걸 준향>의 ‘춘향’은 좌표에서 외향과 내향 성향의 가운데 위치하고 있음을 알 수 있다. 반면 고전소스인 「춘향전」의 ‘춘향’은 가장 끝의 내향 좌표에 위치하고 있다. 「춘향전」의 ‘춘향’을 <쾌걸 준향>의 ‘춘향’으로 활용하면서 내향적 성향이 강한 고전소스의 ‘춘향’에서 외향적 성향을 강화하여 외향적 성향이 강한 인물로 변용 되었다. <표 III-1-2>의 외향-내향을 보면 총 6개의 질문 중 3개의 질문에서 외향성에 대한 판단을 내렸다.

감각-직관의 경우 「춘향전」의 ‘춘향’과 <쾌걸 준향>의 ‘춘향’이 반대의 성향을 보이는 것을 확인할 수 있다. 「춘향전」의 ‘춘향’은 직관 성향에 가깝고, 이를 활용한 <쾌걸 준향>의 ‘춘향’은 감각 성향에 가깝게 변용 된 것을 알 수 있다. <표 III-1-2>의 감각-직관을 보면 5번, 6번 문항에서 고전소스와 드라마콘텐츠의 ‘춘향’이 같은 성향에 체크한 반면 나머지 문항에서는 모두 반대로 체크하였다. 본래 직관적 성향인 「춘향전」의 ‘춘향’을 실제 눈에 보이는 결과를 더 중시하는 감각적 성향으로 변용한 것이다.

생각-느낌의 경우 「춘향전」의 ‘춘향’과 <쾌걸 준향>의 ‘춘향’은 모두 느낌 성향을 보이는 것을 알 수 있다. 그러나 「춘향전」의 ‘춘향’이 생각-느낌의 중심점에서 가까운 느낌의 성향인 것에 반해, <쾌걸 준향>의 ‘춘향’은 보다 더 느낌 성향에 가까운 것을 알 수 있다. 느낌의 성향을 가진 것은 같지만 <쾌걸 준향>의 ‘춘향’에게 느낌 성향을 더 극대화 하여 캐릭터를 변용한 것이다. 이는 <표 III-1-2>의 생각-느낌의 5문항 중 고전소스의 ‘춘향’과 드라마콘텐츠의 ‘춘향’이 다른 체크를 한 것을 통해 확인할 수 있다.

판단-인식의 경우를 보면 「춘향전」의 ‘춘향’은 판단-인식의 가운데 좌표에 위치한 반면, <쾌걸 준향>의 ‘춘향’은 판단의 좌표에 위치한 것

을 알 수 있다. 상황에 따른 의사결정이 필요할 때 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’은 「춘향전」의 ‘춘향’보다 냉정한 판단력을 가진 판단형의 인물로 변용한 것이다. <표 III-1-2>에서 4개의 항목에서 고전소스와 드라마 콘텐츠의 ‘춘향’이 서로 다른 체크를 한 것을 보면 알 수 있다.

성격 분석을 통해 고전소스 「춘향전」의 주 캐릭터 ‘춘향’의 성격에서 <쾌걸 춘향>의 주 캐릭터 ‘춘향’의 성격으로 얼마나, 어떻게 변용되었는지 알 수 있었다. 내부의 세계를 중심으로 한 세계에 집중하는 내향성의 성향을 가진 「춘향전」의 ‘춘향’은 보다 적극적이고 외부의 세계에 타인과의 교류에서 에너지를 얻는 외향성의 ‘춘향’으로 변용되었다. 또한 은유적이고 의미론적 사고를 하는 직관 성향의 「춘향전」의 ‘춘향’은 보다 현실적이고 실용적인 감각 성향의 인물로 변용되었다. <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’은 「춘향전」의 ‘춘향’과 같이 느낌 성향의 인물이지만, 「춘향전」의 ‘춘향’보다는 냉정하고 논리적인 생각 성향을 일부 가진 인물로 변용되었다. 의사결정의 성향에서도 쉽게 결정하지 못하는 인식형의 성향에서 빠르고 냉정한 결정을 하는 판단형의 성향으로 변용되었다.

「춘향전」을 고전소스로 활용한 <쾌걸 춘향>은 같은 ‘춘향’이라는 인물을 주 캐릭터로 활용하여 만들었다. 그러나 위의 분석을 통해 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’은 이름, 성별과 인물이 이루고자 하는 목표만 「춘향전」의 ‘춘향’과 똑같이 활용되고 이외엔 모두 변용되었음을 알 수 있었다.

주변 인물과의 관계 변용을 통해 인물의 활용이 다르게 나타났는데, 「춘향전」에서 ‘춘향’의 목표를 방해하는 적대적인 관계의 인물이 ‘변학도’에만 그쳤던 반면, <쾌걸 춘향>에서는 고전소스의 ‘변학도’와 함께 ‘홍채린’이라는 새로운 적대적 관계의 인물이 나타난 것을 알 수 있었다. 고전소스의 ‘춘향’과 같은 목표를 가진 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’에게 새로운 적대적 관계의 인물은 고전소스 「춘향전」의 ‘춘향’보다 더 큰 장애·갈등의 요인이 되었다. 그리고 이렇게 주 캐릭터에게 주어진 갈

등과 장애는 드라마의 재미를 더하였다.

더 나아가 주 캐릭터의 성격에서 많은 변용이 나타난 것을 알 수 있었다. 「춘향전」의 ‘춘향’이 가진 한 사람만을 생각하는 지조있는 성격은 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’에게도 그대로 활용 되었다. 그러나 소스와 다르게 변용된 부분은 더 극대화 되어 나타났다. <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’이 보인 적극적이고 여성스러움을 넘어 왈가닥인 외향성향과 냉정하고 빠른 판단력을 가진 판단 성향의 모습은 「춘향전」의 ‘춘향’에서는 찾아볼 수 없던 성향으로 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’이 새로운 ‘춘향’의 모습으로 변용된 것을 확인할 수 있었다.

2. 「심청전」과 <심청의 귀환>의 주 캐릭터 분석

고전소설 「심청전」을 소스로 활용하여 만든 드라마 <심청의 귀환>은 2007년 2월 19일 설날 특집극으로 2편으로 만들어져 KBS에서 방송 되었다.

고소설 「심청전」은 ‘심청’을 주 캐릭터로 하여 ‘심청’의 효에 관한 이야기를 다루었다. 이를 활용한 <심청의 귀환>도 ‘심청’을 주 캐릭터로 하여 ‘심청’의 효에 관한 이야기와 함께 ‘심청’의 사랑 이야기도 함께 하였다. 드라마 <심청의 귀환>의 기획 의도를 통해 이를 더 자세히 알 수 있다.

‘치량’한 신파극의 여주인공이 아닌 ‘희생’과 ‘사랑’ 그리고 ‘용기’의 의미를 일깨워준 소녀 영웅 ‘심청’을 드라마로 만난다.

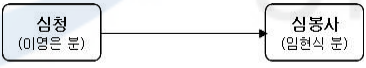
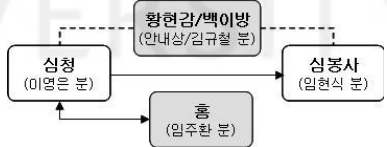
관소리계 소설 심청전의 계보를 잇는 또 하나의 이본, <심청의 귀환>은 심청의 효를 어떻게 바라볼까라는 고민에서 출발한다.

술한 논란이 되어왔던 심청의 효를 중생을 사리는 보살로서의 자비와 사랑으로 확대하여 그 의미가 퇴색되지 않고자 한다.

또한 공양미 삼백석으로 인해 벌어지는 일련의 사건을 통해 조선사회 어두운 이면을 유쾌한 풍자와 해학으로 풀어낸 눈물과 웃음이 끝없이 교차되는 신명나는 드라마이다. 우리 고전 심청을 통해 각박한 세태를 곰곰이 반추 할 수 있는 의미 있는 시간이 되길 바란다.⁹⁴⁾

고소설 「심청전」은 ‘심청’의 효를 주제로 효를 행동으로 옮긴 ‘심청’의 행동에 따른 행복한 결과를 이야기 한다. 반면 드라마 <심청의 귀환>은 ‘심청’의 효 이야기를 시대적 상황에 대한 풍자를 통해 새롭게 바라보며 현대 사회와 견주어 본다. 이를 통해 고전소설 「심청전」과 같은 주제를 다루는 드라마 <심청의 귀환>은 주 캐릭터 ‘심청’의 배경적 상황을 새롭게 초점화 한 것을 짐작할 수 있다. 이 같이 당시의 배경을 초점화 하는 가운데 주 캐릭터 ‘심청’의 변용이 어떻게 나타났는지 캐릭터를 분석하면 다음과 같다.

먼저 「심청전」의 주 캐릭터 ‘심청’과 드라마콘텐츠 <심청의 귀환>의 주 캐릭터 ‘심청’의 기본 설정요소를 비교하면 다음과 같다.

「심청전」		<심청의 귀환>
심청	이름	심청
여	성별	여
아버지 (심학규-맹인) 뽕덕	가족구성	아버지 (심학규-맹인) 뽕덕
	직업	.
	주변 인물과의 관계	
아버지의 개안	목표	아버지의 개안

<표 III-2-1> 「심청전」과 <심청의 귀환> 주 캐릭터의 기본설정요소

<표 III-2-1>을 통해 드라마 <심청의 귀환>의 ‘심청’은 고전소설 「심청전」의 ‘심청’과 기본 설정 요소 대부분이 일치하는 것을 알 수 있다. 「심청전」의 ‘심청’과 <심청의 귀환>의 ‘심청’은 이름, 성별이 같고 뚜렷한 직업이 없는 것도 같다. 아버지의 개안이라는 ‘심청’의 목표도 같다.

94) <심청의 귀환> 공식 홈페이지 (<http://www.kbs.co.kr/drama/special/simchung>)

주변인물과의 관계에서 「심청전」의 ‘심청’이 ‘심봉사’와의 우호적 관계를 이룬 것과 같이 <심청의 귀환>의 ‘심청’도 ‘심봉사’와 우호적 관계를 이룬다. 그러나 드라마에서는 고전소스에서는 없는 새로운 관계를 확인할 수 있다. ‘황현감’, ‘김이방’은 ‘심청’과 적대적 관계를 맺고 있다. 이것은 「심청전」에서 ‘심청’과 적대적 관계의 인물이 없었던 것과 다르다. ‘황현감’과 ‘김이방’은 ‘심청’의 효심을 이용하여 사리사욕을 채우는 인물로 기획의도에서 밝힌 조선시대 어두운 이면을 상징한다. 그리고 ‘심청’과 우호적 관계를 맺는 새로운 인물인 ‘홍’은 「심청전」에서 나타나지 않았던 ‘심청’의 사랑의 대상이 되는 인물이다. 이처럼 드라마 <심청의 귀환>의 ‘심청’은 고전소스 「심청전」의 ‘심청’에게는 없던 새로운 인물·새로운 관계를 통해 ‘심청’의 변용에도 영향을 미친 것을 알 수 있다.

<심청의 귀환>의 ‘심청’과 「심청전」의 ‘심청’의 성격 분석을 통해 주 캐릭터 ‘심청’의 변용 양상을 더 자세히 알 수 있다. <심청의 귀환>의 ‘심청’의 성격을 알기 위해 대사와 행동을 먼저 살펴보도록 한다.

- (1) 청 그런데 전..(흑흑) 동무와 노닥거리다 아버지를 그 봉변 당하게 했으니.. 천하에 이런 불효녀가 또 있을까요?
 화주승 (???!!!!)
 청 (눈물 훔치고) 스님!
 화주승 (보면)
 청 제가 바칠게요! 불쌍한 올 아버지 눈 뜰 수만 있다면..
어떠케서든 공양미삼백석을 몽은사에 올리~ 오리다!
 화주승 (눈 뚱그레진다)⁹⁵⁾

(1)은 물에 빠진 아버지를 구해준 화주승의 말을 들은 청이가 충동적으로 몽은사에 공양미 삼백석을 바치겠다고 약속하는 부분이다. 고전소스에서 ‘심학규’가 눈을 뜨고 싶은 마음에 공양미를 약속한다. 드라마콘텐츠에서는 청이가 아버지의 눈을 뜨게 할 수 있다는 사실을 듣고는

95) <심청의 귀환> 1회 #18.

현재의 형편 따위는 생각하지 않고 약속해 버린다. 이 같은 청이의 행동은 고전소스의 청이에게는 볼 수 없는 외향적 모습이다.

(2) 꽃분⁹⁶) 네 취향은 뭔대?

청 현실에서 찾긴 좀 힘들어, 아마도!

내가 남자 보는 눈이 높은 가봐.

꽃분 그게 뭐냐고요?

청 (진지하게) 일단 걸음이 빠른 사람이 좋아.

동에 번쩍 서에 번쩍 이렇게 종횡무진 막 날아다니는 사람.

꽃분 (허! 듣는데)

청 그리구 힘도 조금 썩음 좋겠어!

맨손으로 호랑이도 팡 때려잡구, 나무도 뿌리째 번쩍 뽑구,

바위도 퍽퍽 내 던지고...

꽃분 참 특이해, 보는데)

청 (심각) 무엇보다 이 마음이 중요해!

어질구 착하구 현명해서... 많은 사람한테 귀감이 되는

뭐 그런 사람...(하고 꽃분을 보면)

꽃분 (혀를 차며) 네가... 홍길동을... 너무 읽었구나!

청 안 읽었는데!⁹⁷)

(2)는 청이가 친구 꽃분과의 대화에서 상상의 나라를 펴고 미래의 이상형을 꿈꾸는 부분이다. 고전소스의 청이와는 달리 개인적인 이상에 대해 꿈꾸는 <심청의 귀환>의 청이의 모습은 고전소스에서 찾아볼 수 없는 새로운 모습이다.

(3) 청 꽃분이 시집가는 거 보니까.. 저도 맘이 바뀌지 모예요.

한톨도 없던 마음이 삼백석 쌀만큼이나 시집가고 싶지 모예요.

심봉사 (서운하여) 왜야?

청 (돌아앉으며) 매일 밤 등 굽는 것도 이젠 귀찮아요.

심봉사 (미안해 폭 고개 떨군다)

방문 너머 청과 심봉사의 그림자 위로,

청 off 청나라에서도 백손가락 안에 드는 엄청난 부자래요.

96) 드라마에서 '심청'의 친한 친구로 등장하는 인물이다.

97) <심청의 귀환> 1회 #12.

그 덕의 하인만 삼백명이 넘는다니 모예요.

시집가면요 절 시중드는 하녀만 열명이 넘을 거래요.⁹⁸⁾

(3)은 청이가 청나라 상인에게 자신을 팔고 아버지에게는 거짓말로 시집가게 되었다고 말하는 장면이다. 청이의 선의의 거짓말은 고전소스에서 나타나는데, 아버지의 마음을 다치지 않게 하기 위해 선의의 거짓말을 하는 ‘청이’의 말은 고전소스와 같은 느낌 성향의 청이를 떠올리게 한다.

(4) 흥, 열받아 씩씩댄다. 청(남장), 분노에 차 서있다.

청 잔치가 끝나기 전, 아버질 구해야 해.

안그러면... 아버지가... (떠올리기도 끔직하다)

흥 (걱정) 너도 이리 쫓기는 판에...

더군다나 관아에 계신 아버지를.. (한숨) 큰일이구나.

청 맹인잔치에 가겠어!

흥 (놀라) 안돼! ... 위험해!

청 임금님도 오신다니, 내 직접 이 억울함을 호소할래!

흥 (더더욱) 지금 정신이 있어?

네가 그런다고 임금님이 오냐 내 알아서 해주마, 그럴 줄 아냐?

피도 눈물도 없는 사람이야, 그러니 정신 차려!

청 뭘 안다구 그래? 네가 임금님을 알아?

흥 (할말 잃는다)

청 (크게 섭한듯) 네 일 아니라구.. 그렇게 말하지마.

흥 (답답하다) 그렇다구, 나 잡아드슈.. 네 발로 거길 가?

아이구 증말.. 환장하겠네!

청 (뼈 있게) 어차피 난 죽은 목숨, 죽어도 내가 죽으니 넌 걱정마!

흥 (꼭지 돌아) 이게 증말.. 너 말 다했어?⁹⁹⁾

(4)는 아버지를 구하기 위해 맹인잔치에 몰래 가기로 결심하는 부분이다. 자신의 목숨도 보장 받을 수 없는 상황에서 청이는 망설이지 않고 아버지의 목숨을 구해야 한다고 말한다. 이 같은 냉정한 판단의 성향은 고전소스의 청이와 같은 성향의 모습이다.

98) <심청의 귀환> 1회 #38.

99) <심청의 귀환> 2회 #36.

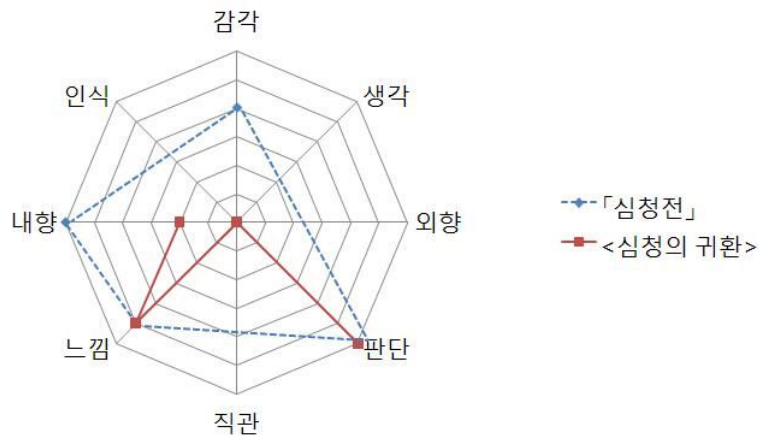
<심청의 귀환>의 ‘심청’의 대사와 행동을 통해 「심청전」의 ‘심청’과 일부는 유사하지만 일부는 다른 성격을 가지고 있음을 짐작할 수 있었다. 이를 보다 객관적인 수치로 확인하기 위해 <표 II-1-3>의 질문지를 활용하도록 한다.

의향-내향		S	D
1	다른 사람들과 어울리는 시간으로 활력을 얻는가?		
	혼자만의 사색의 시간으로 활력을 얻는가?	√	√
2	사람과 사물로 범석대는 외부의 세계에 에너지를 집중하는가?		
	생각과 사색이 있는 내면의 세계에 에너지를 집중하는가?	√	√
3	나는 다른 사람과 자주 어울리는 편인가?		√
	혼자 시간을 보내는 편인가?	√	
4	서너 가지 일을 동시에 진행할 수 있는가?		
	한 가지 일에만 집중하는가?	√	√
5	행동한 다음에 생각하는 편인가?		√
	생각한 후에 행동하는 편인가?	√	
6	대중 지향적인가?		
	개인 지향적인가?	√	√
감각-직관		S	D
1	실제의 것에 더 관심을 기울이는가?	√	√
	함축된 의미와 관련성을 찾아보려 하는가?		
2	현실적이고 실용적인 사람인가?	√	
	상상을 즐기는 창의적인 사람인가?		√
3	직접 경험한 것을 신뢰하는가?	√	
	본능적인 직관을 신뢰하는가?		√
4	바로 이 순간을 더 중요시하는가?	√	√
	미래에 미칠 영향을 종종 상상하는가?		
5	새것이란 이유만으로 새로운 생각을 좋아하는가?		√
	생각이 실질적 효용성을 가질 때에만 좋아하는가?	√	
6	확인된 기존의 기술을 기꺼이 사용하는가?	√	
	기술을 습득한 후에는 금세 싫증을 내는가?		√
생각-느낌		S	D
1	객관적으로 의사를 결정하는 편인가?		
	주변 상황을 고려해서 의사를 결정하는 편인가?	√	√
2	논리적이고 분석적인가?		
	감정적이고 정서적인가?	√	√
3	상대의 마음에 상처를 주더라도 정직한 것이 더 나은가?		
	상처 주기 보단 선의의 거짓말로 얼버무리는 것이 더 나은	√	√

	가?		
4	논리 정연한 주장에 따르는가?		
	감정에 의한 강한 호소에 설득 당하는가?	√	√
5	냉정한 것을 좋아하는가?		
	다정한 것을 좋아하는가?	√	√
판단-인식		S	D
1	대부분의 결정을 신속하고 쉽게 내리는가?	√	√
	결정하기가 불안하고 걱정스러운가?		
2	문제를 일단락 짓고 결정하는 편인가?	√	√
	만약의 경우를 대비해서 결정을 유보하는 편인가?		
3	대부분의 상황을 직접 관리하는 편인가?	√	√
	다른 사람의 관리를 받는 편인가?		
4	거의 언제나 시간을 엄수하는 편인가?	√	√
	자주 지각하면서 시간을 흘려보내는 편인가?		
5	전반적으로 매우 조직적인 사람인가?	√	√
	종종 조직적인 상황에 종종 불편함을 느끼는가?		
6	일을 끝낸 후에야 쉬는 편인가?	√	√
	그럴듯한 이유를 찾으면서 일을 뒤로 미루는 편인가?		

<표 Ⅲ-2-2> 「심청전」 과 <심청의 귀환> 주 캐릭터의 성격 분석

위의 성격 분석 질문에 대한 체크 결과를 바탕으로 「심청전」의 ‘심청’과 <심청의 귀환>의 ‘심청’의 성격 변용 양상을 좌표로 표시하면 다음과 같다.



<그림 Ⅲ-2-1> 「심청전」 과 <심청의 귀환> 주 캐릭터의 성격 분석

<그림 III-2-1>을 보면 「심청전」의 ‘심청’에서 <심청의 귀환>의 ‘심청’으로 변용 하면서 성향의 변화가 나타나기는 하였으나 작은 폭으로 나타났음을 알 수 있다.

외향-내향을 보면 두 ‘심청’이 모두 내향 좌표 안에 있음을 알 수 있다. 하지만 「심청전」의 ‘심청’은 내향의 끝 좌표에 위치하고, <심청의 귀환>의 ‘심청’도 내향내의 좌표에 위치하면서 외향 방향으로 움직인 것을 알 수 있다. 즉 내향성을 띄기는 하지만 고전소스 「심청전」의 ‘심청’보다는 외향적인 ‘심청’으로 변용된 것이다.

감각-직관을 보면 「심청전」의 ‘심청’은 감각에 가까운 성향인 반면, <심청의 귀환>의 ‘심청’은 감각-직관 좌표의 가운데 위치하고 있다. 「심청전」의 ‘심청’이 가진 눈앞에 놓인 실제의 순간에 집중하는 감각 성향을 활용하면서 상상을 잘하고 새로움에 쉽게 적응하고 싫증내는 직관적 성향을 강조하여 변용 하였다.

생각-느낌의 경우 「심청전」의 심청과 <심청의 귀환>의 ‘심청’이 느낌의 극단에서 같은 좌표에 위치하고 있다. 「심청전」의 ‘심청’이 가진 감정적이고 다정한 느낌의 성향을 <심청의 귀환>의 ‘심청’에도 그대로 활용한 것이다. ‘심청’의 느낌 성향을 그대로 활용하면서 여성스러운 ‘심청’의 성향을 <심청의 귀환>에서도 확인할 수 있다.

판단-인식의 경우 「심청전」의 ‘심청’과 <심청의 귀환>의 ‘심청’은 판단의 좌표에 일치한다. 의사 결정을 내리는데 있어서 망설임이 없고 책임감이 강한 판단 성향을 그대로 활용한 것이다.

이상의 성격 분석을 통해 <심청의 귀환>의 ‘심청’은 「심청전」의 ‘심청’이 가진 책임감 있고 감성적인 ‘심청’의 성향을 그대로 활용하면서 적극적이고 능동적인 성향의 새로운 ‘심청’으로 변용된 것을 확인할 수 있었다.

고전소스 「심청전」의 ‘심청’을 활용한 드라마콘텐츠 <심청의 귀

환>은 원소스와 같이 주 캐릭터를 '심청'으로 활용하였다. 「심청전」의 '심청'의 이름, 성별, 가족구성, 직업, 목표를 그대로 활용하고, 관계되는 주변 인물에서 새로운 인물을 삽입하였다. '심청'을 이용하는 마을의 현감인 '황현감'과 그의 수하 '백이방'은 시대적 배경을 상징하며 고난을 제공하였다. '홍'은 '심청'을 사랑하는 인물로 우호적 관계를 맺으며 '심청'의 조력자 역할을 하였다. 새로운 인물을 통해 생긴 새로운 우호적 혹은 적대적 관계는 '심청'에게 만들어진 새로운 갈등과 장애 요인을 확인할 수 있었다. 그리고 「심청전」의 '심청'이 가진 성향을 거의 그대로 수용하면서도, 현대 드라마의 주 캐릭터에 걸맞도록 적극적 성향으로 변용하였다. 나아가 냉정한 직관 성향 대신 다정한 감각성향을 가진 사랑스러운 인물로 변용된 것을 확인할 수 있었다.

3. 「홍길동전」과 <쾌도 홍길동>의 주 캐릭터 분석

<쾌도 홍길동>은 고전소설 「홍길동전」을 원소스로 활용하여 만든 퓨전사극¹⁰⁰⁾드라마이다. 총 24부작의 미니시리즈로 2008년 1월 2일부터 2008년 3월 26일까지 KBS에서 매주 수요일과 목요일 방송 되었다.

고소설 「홍길동전」은 '홍길동'을 주 캐릭터로 하여 백성을 괴롭히고 사리사욕을 채우는 탐관오리들과 도적 무리들을 혼내주는 의적 홍길동의 이야기를 그린 영웅소설이다. <쾌도 홍길동>도 '홍길동'을 주 캐릭터로 하면서 사리사욕을 채운 관리들과 서민들을 괴롭히는 도적을 혼내주는 인간 홍길동의 이야기를 보여준다. 고전소설 속 '홍길동'은 그의 영웅적 모습에 초점이 맞춰져 있다면 드라마의 '홍길동'은 퓨전사극의 형식 때문에 좀 더 가볍고, 인간적이며 코믹하게 그려진다.

드라마 <쾌도 홍길동>의 기획의도를 통해 이를 확인할 수 있다.

1. 국내 최초 **코.믹.사.극!** 사극에서 기름기와 무게감을 빼면서, 더욱 친근하게 다가가는 사극을 지향한다.

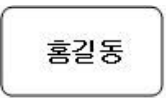

100) “퓨전 사극은 사극과 같이 역사속의 시대와 배경은 빌려오지만 거시적 역사에 집착하지 않고 현재와 더 닮아 있는 모습을 그린다.” 최은진(2005), 「퓨전 사극에 나타난 전복적 의미 생산의 가능성 연구」, 동국대학교 석사학위논문, p.1

2. 천하무적 슈퍼맨 일색의 영웅담이 아닌 보다 현.실.적.이.고 인간적인 새 시대 새로운 영웅담을 선보인다.

3. 젊고 현대적인 성격의 인물들을 전면 내세워 밝고 젊.은.사.극.을 선보인다.¹⁰¹⁾

<쾌도 홍길동>은 고전소스 「홍길동전」과 같이 ‘홍길동’을 주 캐릭터로 활용하면서 ‘길동’의 의로운 행동을 중심으로 한 영웅적 이야기를 다룬다. 하지만 기획의도에서 강조된 ‘코믹’, ‘현실적’, ‘젊은 사극’이라는 단어를 통해 <쾌도 홍길동>에서 변용된 주 캐릭터 ‘길동’이 고전소설과는 달리 인간적이고 쾌활한 캐릭터로 변용되었음을 짐작할 수 있다.

변용의 양상을 확인하기 위해 「홍길동전」의 ‘길동’과 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’의 기본 설정 요소를 비교하면 다음과 같다.

「홍길동전」		<쾌도 홍길동>
홍길동	이름	홍길동
남	성별	남
아버지(홍판서), 어머니 형(홍인형), 큰어머니 의적-왕	가족 구성	아버지(홍판서), 큰어머니 형(홍인형)
	직업	건달-의적
	주변 인물과의 관계	
나라를 잘 다스리는 것	목표	제한 없는 삶-어우러진 삶

<표 III-3-1> 「홍길동전」과 <쾌도 홍길동> 주 캐릭터의 기본 설정 요소

「홍길동전」의 ‘길동’과 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 이름과 성별이 같다. 「홍길동전」의 ‘길동’이라는 이름이 가지고 있는 전형적 이미지를 그대로 활용한 것이다. ‘홍길동’은 서자이지만 의적으로 서민을 돕고 의로운 인물 이미지를 가지고 있다. ‘길동’이라는 이름을 그대로 활용하

101) <쾌도 홍길동> 공식 홈페이지 <http://www.kbs.co.kr/drama/honggildong2008/>

면서 그 속의 이미지도 그대로 활용한 것이다.¹⁰²⁾ 가족 구성의 부분 또한 <쾌도 홍길동>에서 ‘길동’의 어머니가 일찍 죽었다고 한 것을 제외하고는 고전소스와 같은 것을 알 수 있다. 그래서 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’도 「홍길동전」의 ‘길동’처럼 흥판서의 아들이지만 서자로서 사회적으로 인정받을 수 없는 위치를 가진다. ‘길동’이 가진 서자라는 사회적 위치의 활용은 ‘길동’이 가진 선천적 배경 특징을 그대로 활용한 것이다.

「홍길동전」의 ‘길동’이 의적을 업으로 백성을 위한 일을 하다가 자신이 이상적으로 꿈꾸는 나라를 세웠던 반면 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 다르다. 건달이 직업이라고 할 만큼 마을에서 싸움, 노름, 기생집 출입, 시장 상인들의 물건을 마음대로 쓰는 등의 행동을 일삼던 길동은 스스로의 깨달음으로 의적의 우두머리가 되어 백성을 돕고 탐관오리들을 벌하는 일을 한다. <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 「홍길동전」의 ‘길동’과 같이 의적이라는 직업을 가졌다는 공통점은 있지만 선후의 모습이 다른 것을 알 수 있다. 하지만 이런 차이는 ‘길동’의 목표가 다른 것과 다른 맥락이다.

주변 인물과의 관계를 통해 서도 변용이 나타난 것을 알 수 있다. 「홍길동전」의 ‘길동’에게는 여타 주변 인물이 나타나지 않는다. 영웅소설인 「홍길동전」은 한 명의 영웅인 ‘길동’을 중심에 두고 주변에 많은 적대적 인물과 관계를 맺는다. 영웅소설에서 여러 명의 적대적 인물은 중요한 인물이 아니라 단계적 장애물로서 영웅 이야기를 만들어 가는 수단으로 작용할 뿐이다. 반면 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 ‘허이녹’이라는 새로운 우호적 관계의 주요 인물이 나타난다. 사랑하는 여인으로 ‘길동’이 목표를 이루어 가는데 도움과 장애를 동시에 제공한다. 더불어 사랑이라는 감정을 통해 ‘길동’의 인간적 면모를 보여주게 된다. 또 다른 새로운 인물인 ‘이창휘’는 ‘길동’이 좋아하는 ‘허이녹’을 좋아하면서 ‘길동’과 적대적 관계에 놓인다. ‘이창휘’를 통해 삼각관계가 형성되고 이는 목표와 사랑의 사이에서 갈등하는 ‘길동’의 인간적 면모를

102) 속담 “재주는 홍길동이다.”는 재주가 변화무쌍함을 이르는 말이다. ‘길동’의 이런 이미지를 활용한 것이다.

강화하여 보여준다. 「홍길동전」에서는 ‘길동’을 중심으로 주변에 관계를 이루는 주요 인물이 없었던 반면, <쾌도 홍길동>에서는 ‘허이녹’과 ‘이창휘’라는 새로운 인물을 통해, ‘길동’의 목표 변화를 주고 인간적인 ‘길동’의 모습을 강조하게 되는 역할을 하게 된다.

<쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 「홍길동전」의 ‘길동’의 이름, 성별, 서자라는 사회적 위치를 그대로 활용하였다. 그러나 직업의 변화, 관계되는 주변 인물과의 변화를 통해 새로운 ‘길동’의 캐릭터로 변용된 것을 확인할 수 있었다.

주 캐릭터 ‘길동’의 캐릭터 변용 양상을 더 자세히 알기 위해 고전소스 「홍길동전」의 ‘길동’과 드라마콘텐츠 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’의 성격 분석이 필요하다.

<쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 「홍길동전」의 ‘길동’이 보인 아웃사이더적 모습, 하고자하는 일에 보이는 집중력을 수용하되, 차분하고 신중한 성향 대신 말이 많고 떠들썩하며 행동이 앞서는 외향적인 성향의 인물로 변용 하였다. <쾌도 홍길동>의 ‘길동’의 외향적 성향으로 변용된 모습은 ‘길동’의 주요 활동 무대를 보면 알 수 있다. 「홍길동전」의 ‘길동’은 산 속에서 책을 읽거나 도술을 하는 등 혼자 많은 시간을 보내면서 스스로를 다졌다면 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 사람들과 시장에서 어울리는 외향적 성향을 보여준다.

(1) 다리 위에 길목을 지키고 앉은 길동

길동 어이 김서방

길동이 부르는 소리에 도망가려가 화들짝 놀라는 김서방.

길동 김서방~ 김서방 일루와봐~

어이구 머리술이 많이 빠졌네~ 이 약 먹어~ 두 냥이야~

김서방 아니 길동이 난 별로 필요 없을꺼 같은데

길동 정색하고 고개를 가로 젓는다.

길동 음음- 필요해. 이 다리를 건너야 하잖아. 자 어서.

허이녹 약을 주고 돈을 받으며 기뻐한다.

김서방 울상을 지으며 약을 들고 돌아선다.

길동 봉선택~

황급히 돌아서는 봉선택

길동 떡 살려면 이 다리를 건너야 할텐데?

봉선택 아이구 길동이~ 잘 지냈어?

길동 어이구 나야 잘 지냈지. 요즘 소화 잘 안되지?

아마 잘 안될꺼야. 이약 먹어 이 약.

봉선택 나는 하나만 사면 안될까?

길동 누군 두 개 사는데 누군 하나 사면 공평하지가 않잖아
자 두냥.

허이녹 약을 팔아서 좋긴 하지만 사람들의 표정에 미안한 마음.

길동 삿갓 정지 삿갓 정지. 삿갓 삿갓. 청나라에서 온 약이 두냥.

안사도 됩니다. (위협하듯) 이 놈의 발목아지가 왜이리 찌시노?

뛰어서 다리를 넘어가려던 사내를 붙잡고

손가락 두 개를 펼치는 길동.

이 후 다리를 건너기 위해 줄줄이 약을 사는 사람들.¹⁰³⁾

(2) 길동 청나라가면 이젠 영영 못볼텐데..

그래 내심 다들 서운해 할지도 몰라

시장 상인이 문 앞에 경고문을 붙인다.

- 홍길동과 개의 출입을 금한다 -

그 옆에 우는 아이를 혼내는 아이 엄마

엄마 아이참, 왜 자꾸 울어. 딱-

너 이렇게 자꾸 울면 길동이한테 시집보내 버린다.

그 옆에 싸우는 두 남자

남자1 아이 이 홍길동만도 못한 놈아

남자2 뭐? 뭐? 홍길동? 이런-

엉켜 마구 싸우는 두 남자¹⁰⁴⁾

(1)은 ‘허이녹’의 약을 팔아주고 중국어를 배우기 위해 다리 위를 막고 앉아 마을 사람들에게 ‘허이녹’의 약을 강매하는 장면이다. 이를 통해 외향적 ‘길동’의 모습을 확인할 수 있다. 대사를 통해 ‘길동’은 기존부터 마을 사람들과 이름을 알고 지낼 만큼 잘 지내고 있음을 알 수

103) <쾌도 홍길동> 1회. <쾌도 홍길동>은 대본이 공개되지 않아 드라마의 대사와 행동을 글로 옮기는 것으로 대신하였다.

104) <쾌도 홍길동> 1회,

있다. (2)는 ‘길동’이 보이지 않는 곳에서 ‘길동’에 대한 마을 사람들의 평판을 보여주는 장면이다. 이를 통해 ‘길동’은 마을 사람들과 우호적으로 지내고 있다고 생각하지만 실제로는 ‘길동’의 지나친 외향적 성향 때문에 ‘길동’을 싫어하고 있음을 알 수 있다.

(3) 길동 얼마 후면 난 청나라로 떠나.

가기 전에 간단한 말 몇 개 배워 가려는 거야.

허이늑 아니 뭐 그게 몇 일 딱딱 배워가꾸 될까 같냐? 아이참-
길동 뭐 마이야오 떠나 편다이 뵈. 아까 그렇게 말했지?

그게 무슨 뜻이냐?

허이늑 (놀란 표정) 음. 약 안사면 저리가.

길동 이 몸은 천재다. 몇 일이면 돼.

(테이블 가리키며) 이걸 뭐냐? 105)

(3)은 청나라로 떠나려는 ‘길동’이 청나라에 가기 전에 청나라 말을 배우려는 장면이다. 당장 청나라에 가게 된다면 생길 언어 문제를 해결하기 위해 노력하는 모습이다. 더불어 ‘길동’이 청나라에 가려고 하는 것도 서자로서 아무것도 할 수 없는 현실에서 벗어나기 위해 선택한 현실적 방안이다. 이를 통해 ‘길동’이 현실적인 직관 성향을 가지고 있음을 확인할 수 있다.

(4) 군관 무리가 지나는 모습을 보는 길동.

(회상)

당수 마천굴 입구에 사람들이 모일게다.

길동 당신 도둑이군.

당수 (야명봉을 길동의 손에 쥐어주며) 꼭 .. 꼭 전해야 한다.

아니면.. 아니면 다 죽어.

청나라 배로 향하는 길동.

창휘 무리가 말을 타고 가는 모습을 본 길동.

(회상)

창휘 무리가 우두머리를 쫓는 것을 보는 길동.

길동 내가 알게 뭐야.

105) <쾌도 홍길동> 1회.

(중략)

마천굴 입구.

야명봉을 든 길동의 그림자가 보인다.

수근 누구냐 넌.

다른 무리 모두 일어나 길동에게 공격 자세를 취한다.

길동 니들 여기 있으면 다 죽어. 어서 피해.

난 그 말을 전하러 온 것 뿐이야. 106)

‘길동’은 이기적인 것처럼 보일 수 있지만 실제 성향은 따뜻하고 인간적인 성향이다. (4)는 어렵게 청나라행 배표를 구한 ‘길동’이 이름도 연고도 모르는 당수의 부탁 때문에 도적들의 목숨을 구해주기 위해 청나라행을 포기하는 장면이다. 이는 ‘길동’이 가진 인간적인 성향을 잘 보여주는 부분이다. 이름도 모르고, 비록 도둑의 무리이긴 하지만 죽을 위기에 처한 것을 알기 때문에 한 ‘길동’의 행동이다. 이는 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’이 우회적이고 감상적인 성향을 가지고 있음을 보여준다.

(5) 창휘 난 나의 결단이 너에 대한 배신이라고 생각하지 않는다.

내가 왕으로 사는 지금의 세상을 지키기 위해서였다.

길동 변명이라고 생각하지 않으나.

창휘 잊지 않겠다. 어라는 사람이 싸웠다는 것과

지키려고 했던 너희의 나라에 대해.

평생 동안 진자하게 간직하며 절대로 잊지 않겠다.

길동 그리고 항상 명심해야 할꺼다. 여기서 우리가 다 죽어

없어진다고 해도 왕을 향해 세상을 향해 또 다른 활빈당과

홍길동이 너를 겨누고 올꺼다.

창휘 그것도 잊지 않겠다.

길동 오늘은 안되더라도 그런 세상은 올꺼다. 사람들이 그것 믿고

세상을 바꿔 갈테니까. 세상이 천번 백번 계속해서 바뀌어가면

그를 향해 가까워 질꺼야.

창휘 귀한자와 천한자가 없이 모두가 똑같이 웃을 수 있는

저 세상에서나 있을 법한 그런 곳 말이나?

길동 그걸 꿈꾸는 멍청이들이 있다는 것고 잊지마라.

그런 세상을 꿈꾸며 너의 세상에서 그리고 앞으로 올 어떤

106) <쾌도 홍길동> 2회.

세상에서 힘 없는 자들을 위해 싸우는게 나와 활빈당이다.¹⁰⁷⁾

(5)는 최후의 격돌을 앞두고 만난 ‘길동’과 ‘창휘’의 대화이다. ‘길동’은 이 격전에서 패배 할 것을 짐작하고 있었다. 자신의 주장을 굽히고 ‘창휘’의 의견을 따른다면 목숨도 건지고 편안한 삶을 누릴 수 있는 것도 알고 있다. 하지만 자신의 행동이 자신이 꿈꾸는 세상을 만드는데 하나의 발판이 될 것이라고 생각하고 그 소신을 굽히지 않는 것이다. 이 같은 ‘길동’의 행동을 통해 ‘길동’이 결과보다 과정을 더 중요하게 생각하는 인식 성향을 가지고 있음을 알 수 있다.

<쾌도 홍길동> ‘길동’의 대사와 행동을 통해 「홍길동전」의 ‘길동’과 많은 부분에서 다른 성격을 가지고 있음을 짐작할 수 있었다. 이를 보다 객관적인 수치로 확인하기 위해 <표 II-1-3>의 질문지를 활용하도록 한다.

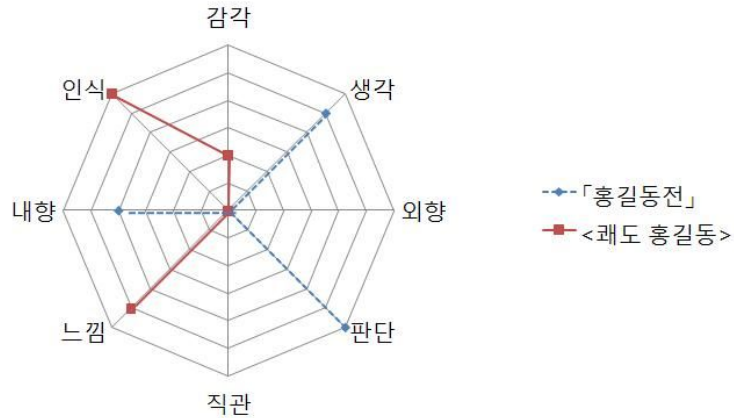
의향-내향		S	D
1	다른 사람들과 어울리는 시간으로 활력을 얻는가?		√
	혼자만의 사색의 시간으로 활력을 얻는가?	√	
2	사람과 사물로 법석대는 외부의 세계에 에너지를 집중하는가?		√
	생각과 사색이 있는 내면의 세계에 에너지를 집중하는가?	√	
3	나는 다른 사람과 자주 어울리는 편인가?		
	혼자 시간을 보내는 편인가?	√	√
4	서너 가지 일을 동시에 진행할 수 있는가?		
	한 가지 일에만 집중하는가?	√	√
5	행동한 다음에 생각하는 편인가?		√
	생각한 후에 행동하는 편인가?	√	
6	대중 지향적인가?	√	
	개인 지향적인가?		√
감각-직관		S	D
1	실제의 것에 더 관심을 기울이는가?	√	√
	함축된 의미와 관련성을 찾아보려 하는가?		
2	현실적이고 실용적인 사람인가?	√	√
	상상을 즐기는 창의적인 사람인가?		
3	직접 경험한 것을 신뢰하는가?		√

107) <쾌도 홍길동> 24회.

	본능적인 직관을 신뢰하는가?	√	
4	바로 이 순간을 더 중요시하는가?		√
	미래에 미칠 영향을 종종 상상하는가?	√	
5	새것이란 이유만으로 새로운 생각을 좋아하는가?		
	생각이 실질적 효용성을 가질 때에만 좋아하는가?	√	√
6	확인된 기존의 기술을 기꺼이 사용하는가?	√	
	기술을 습득한 후에는 금세 싫증을 내는가?		√
생각-느낌		S	D
1	객관적으로 의사를 결정하는 편인가?	√	
	주변 상황을 고려해서 의사를 결정하는 편인가?		√
2	논리적이고 분석적인가?	√	
	감정적이고 정서적인가?		√
3	상대의 마음에 상처를 주더라도 정직한 것이 더 나은가?	√	
	상처 주기 보단 선의의 거짓말로 얼버무리는 것이 더 나은가?		√
4	논리 정연한 주장에 따르는가?	√	
	감정에 의한 강한 호소에 설득 당하는가?		√
5	냉정한 것을 좋아하는가?	√	
	다정한 것을 좋아하는가?		√
판단-인식		S	D
1	대부분의 결정을 신속하고 쉽게 내리는가?	√	
	결정하기가 불안하고 걱정스러운가?		√
2	문제를 일단락 짓고 결정하는 편인가?	√	
	만약의 경우를 대비해서 결정을 유보하는 편인가?		√
3	대부분의 상황을 직접 관리하는 편인가?	√	
	다른 사람의 관리를 받는 편인가?		√
4	거의 언제나 시간을 엄수하는 편인가?	√	
	자주 지각하면서 시간을 흘려보내는 편인가?		√
5	전반적으로 매우 조직적인 사람인가?	√	
	종종 조직적인 상황에 종종 불편함을 느끼는가?		√
6	일을 끝낸 후에야 쉬는 편인가?	√	
	그럴듯한 이유를 찾으면서 일을 뒤로 미루는 편인가?		√

<표 III-3-2> 「홍길동전」과 <캐드 홍길동> 주 캐릭터의 성격 분석

성격 분석을 위한 질문의 체크 결과를 바탕으로 「홍길동전」의 ‘길동’과 <캐드 홍길동>의 ‘길동’의 성격 변용 양상을 좌표로 표시하면 다음과 같다.



<그림 Ⅲ-3-1> 「홍길동전」 과 <괘도 홍길동> 주 캐릭터의 성격 분석

<그림 Ⅲ-3-1>을 보면 <괘도 홍길동>의 ‘길동’은 성격의 변용이 각 성향에서 모두 나타났으며 특히 생각-느낌, 판단-인식의 성향에서 큰 폭의 변용이 나타난 것을 확인할 수 있다.

외향-내향의 경우 「홍길동전」의 ‘길동’이 내향적 성향을 보인 반면 <괘도 홍길동>의 ‘길동’은 외향성과 내향성의 가운데 위치하였다. <괘도 홍길동>의 ‘길동’이 「홍길동전」의 ‘길동’보다 더 외향적 성향을 가진 인물로 변용 된 것이다. <표 Ⅲ-3-2>를 통해 보면 2개의 항목은 같은 체크를 한 반면 4개의 항목에서는 반대로 체크하였다.

감각-직관의 경우 「홍길동전」의 ‘길동’은 감각과 직관의 가운데 좌표에 위치하고 있음을 알 수 있다. 반면 <괘도 홍길동>의 ‘길동’은 고전 소스보다 감각의 성향에 조금 더 가깝게 변용 된 것을 알 수 있다. 이를 통해 보다 현실적인 직관 성향의 인물로 변용된 것을 확인할 수 있다.

생각-느낌의 경우 좌표에서 「홍길동전」의 ‘길동’이 생각의 성향 끝에 위치한 반면, <괘도 홍길동>의 ‘길동’은 정반대인 느낌 성향에 위치한 것을 알 수 있다. <표 Ⅲ-3-2>에서 질문에 대한 체크가 고전소스 ‘길동’과 드라마콘텐츠 ‘길동’이 모두 반대로 나타났다. 「홍길동전」의

‘길동’이 가진 냉정하고 단정적인 생각 성향 대신 우회적이고 감상적인 느낌 성향의 새로운 ‘길동’으로 변용한 것이다. <쾌도 홍길동>의 ‘길동’이 생각 성향을 전혀 내포하지 않은 것은 아니다. 그러나 뚜렷하게 느낌 성향의 부드러운 ‘길동’으로 변용이 강조되어 나타난 것이다.

판단-인식의 성향을 보면 「홍길동전」의 ‘길동’이 판단의 좌표 극단에 위치한 반면 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 인식의 좌표 극단에 위치하고 있다. 「홍길동전」의 ‘길동’은 진지하고 결단력 있고 정해진 목표의 성취를 우선으로 하는 판단 성향을 가지고 있었다. 그러나 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 체계적이진 못하지만 쾌활하고 목표를 달성하는 과정에 더 의미를 주는 인식형의 성향이다. 고전소스의 ‘길동’과 정반대의 성향으로 변용된 것이다.

「홍길동전」을 소스로 활용한 <쾌도 홍길동>은 같은 ‘길동’이라는 인물을 주 캐릭터로 활용하여 만들었다. 앞의 분석을 통해 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 이름·성별·사회적 위치만 그대로 활용하고 이 외엔 모두 다르게 변용된 것을 알 수 있었다. 주변인물 관계에서 「홍길동전」의 ‘길동’이 주요한 주변 인물과의 관계가 없었던 반면, <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 사랑하는 여인 ‘허이녹’과 삼각관계를 형성하는 적대자 ‘이창휘’라는 인물 관계를 형성하였다. 멜로 삼각관계는 ‘영웅 홍길동’의 모습이 아닌 ‘인간적인 홍길동’의 모습을 강조하여 보여주었다. 또한 「홍길동전」의 ‘길동’이 이상향의 세상을 만들어서 목표를 이룬 것과는 달리 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 차별 없이 어우러진 삶을 목표로 삼고 산속 사람들과 함께 그곳을 지키다 죽음으로써 자신의 목표를 달성하였다.

「홍길동전」의 ‘길동’을 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’으로 활용하면서 성격에서 큰 폭의 변용이 나타났다. 「홍길동전」의 ‘길동’은 전형적인 영웅의 모습으로 강인하고 냉정한 성격이다. 반면 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 외부사람들과 교류로 에너지를 얻고, 인간적 고민과 고뇌에 흔들리는 면모도 가지고 있는 인물로 그려졌다. 서자라는 사회적 위치로 인해 인물이 가지는 고뇌는 같지만, 각 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’에게 다른

성향이 주어지면서 새로운 '길동'의 캐릭터가 만들어 졌음을 확인할 수 있었다.

이상의 세 편의 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 주 캐릭터 분석 결과를 살펴보았다. 캐릭터 변용에 있어서 인물의 기본설정 요소에는 큰 변화가 나타나지는 않는다. 활용하는 드라마콘텐츠의 인물을 통해 고전소스의 이미지를 떠올리게 하는 변용이 나타난다. 하지만 성격의 변용에서 고전소스와는 다른 성격을 부여함으로써 새로운 캐릭터를 만들어냈다. 드라마콘텐츠의 인물은 고전소스의 인물보다 적극적이고 인간적인 모습을 강조하여 만들어졌다. 보다 자세한 변용의 양상은 IV장에서 살펴보도록 한다.



IV. 캐릭터의 변용 양상

세 편의 드라마콘텐츠의 주 캐릭터 분석을 통해 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠에서 주 캐릭터의 활용 양상을 알 수 있었다. 세 편의 활용을 통해 캐릭터 변용의 양상을 정리하면 다음과 같다.

1. 인물 이름의 불변용

인물의 기본설정요소 중 이름은 인물의 이미지를 연상시키는 중요한 역할을 하는 장치이다. 이름을 통해 인물을 상기시키고, 인물을 상기시키면서 인물이 가진 특징을 떠오르게 하는 것이다. 그래서 익숙하고 쉬운 이름, 이미 이미지화가 된 이름의 경우 그 이름을 그대로 활용하여 사용하기도 한다. 본 논문에서 분석한 세 편의 드라마의 주 캐릭터는 모두 활용한 고전소스 주 캐릭터 인물의 이름을 그대로 수용하여 활용하였다.

주 캐릭터 이름	고전소스	드라마콘텐츠	주 캐릭터 이름
성춘향	「춘향전」	<쾌걸 춘향>	성춘향
심청	「심청전」	<심청의 귀환>	심청
홍길동	「홍길동전」	<쾌도 홍길동>	홍길동

<표 IV-1-1> 고전소스의 주 캐릭터를 활용한 경우

<표 IV-1-1>을 통해 알 수 있듯이 본고에서 분석한 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 경우 주 캐릭터의 이름을 그대로 사용하였다. 이렇게 주 캐릭터의 이름을 그대로 사용함으로써 활용하는 고전소스의 이름이 가진 이미지를 상기시키게 한다. 하지만 상기된 이미지는 드라마콘텐츠에서 전복되어 나타남으로써 드라마콘텐츠가 새롭고 재미있게 느껴지게 하는 요인이 되는 것이다.

이름의 활용은 주 캐릭터에만 그치는 것이 아니다. 주 캐릭터의 주변 인물의 경우에도 고전소스 속의 인물 이름을 그래도 활용하거나 약간

의 변화를 주어 고전소스의 이름을 연상시킨다. <쾌걸 춘향>에서 ‘춘향’의 상대 남자역인 ‘이몽룡’과 춘향의 친구인 ‘한단희’, ‘방지혁’이 그렇다. ‘이몽룡’은 「춘향전」의 ‘이몽룡’의 이름을 그대로 활용한 것이다. 그리고 친구인 ‘한단희’와 ‘방지혁’은 「춘향전」에서 ‘향단’와 ‘방자’이다. 또한 ‘춘향’의 엄마 ‘공월매’, ‘춘향’을 사랑하는 남자 ‘변학도’도 고전소스의 이름을 그대로 활용하거나 약간의 변화를 통해 그 이미지를 연상시키는 작용을 하였다.

반면 고전소스의 보조캐릭터를 드라마콘텐츠의 주 캐릭터로 활용한 경우엔 대부분 새로운 이름을 만들었다.

보조 캐릭터의 이름	고전소스	드라마콘텐츠	주 캐릭터의 이름
팔쥐	「콩쥐 팔쥐」	<내 사랑 팔쥐>	양송이
홍부의 딸 (이름 없음)	「홍부전」	<홍부네 박 터졌네>	박수진
향단	「춘향전」	<향단전>	심향단
팔쥐 엄마 (이름 없음)	「콩쥐 팔쥐」	<팔쥐 엄마>	금순

<표 IV-1-2> 고전소스의 보조 캐릭터를 활용한 경우

이름만을 보았을 때 <향단전>의 ‘심향단’¹⁰⁸⁾을 제외하고는 모두 고전소스와는 다른 새로운 이름을 붙였다. 드라마콘텐츠 주 캐릭터의 이름으로는 어떤 고전소스의 활용인지, 또 어떤 인물을 활용한 것인지도 알 수 없다. 이는 활용한 고전소스 캐릭터의 이미지를 활용하지 않은 것이다.

이름이 가지는 이미지를 활용하여 캐릭터의 변용에 적용시키는 것은 캐릭터 변용에서 가장 쉬운 방법이다. 그러나 인물에 이름을 그대로 붙

108) 신경숙, 김지혜(2008), 「고전소스의 스토리텔링 기법 연구」, 『한성어문학』 제 27집, 한성어문학회. 그러나 이 경우도 향단+심청의 결합으로 두 이미지의 활용이 나타난 것이다.

이는 것으로 활용이 끝난 것은 아니다. 이미지화된 이름을 부여하고 고전소스와 같은 성격의 인물을 그린다면 이는 재탄생이 아닌 재연에만 그치게 된다. 고전소스의 이름을 그대로 활용하고, 이름의 이미지와는 다른 새로운 성격을 부여하여 캐릭터 변용이 될 수 있다.

2. 장르에 따른 인물의 직업 변용

드라마콘텐츠의 인물에 직업을 부여하여 인물의 사회적 위치나 역할, 성격을 보여줄 수 있게 된다. 다른 소스에 비해 고전소스의 경우 인물에게 주어지는 직업에 따른 캐릭터 변용은 특별한 변용의 양상을 보인다. 고전소스에서 인물의 직업이 특정하게 나타는 경우는 많지 않다. 고전소스가 가지는 배경적 특징상 특정 직업 대신 인물이 가진 사회적 위치가 직업에 준하는 역할을 하기 때문이다. 따라서 인물의 사회적 위치에 따른 유사한 직업을 부여하여 적절하게 현대화하거나 새로운 직업의 부여를 통해 인물의 활용을 극대화하기도 한다.

직업	고전소스	드라마콘텐츠	직업
-	「춘향전」	<쾌걸 춘향>(현대극)	고등학생 → 주얼리 디자이너
-	「심청전」	<심청의 귀환>(퓨전사극)	-
의적→왕	「홍길동전」	<쾌도 홍길동>(퓨전사극)	건달→의적

<표 IV-2-1> 드라마 장르에 따른 주 캐릭터의 직업

<쾌걸 춘향>에서 주 캐릭터 ‘춘향’은 고등학생에서주얼리 디자이너이자 사업체의 대표라는 직업을 가진다. 이는 고전소스 속 ‘춘향’이 가지고 있지 않던 직업의 모습이다. 이는 <쾌걸 춘향>이 현대극으로 극중 배경이 21세기 현대 사회라는 것과 관련이 있다. 새로운 직업을 부여하여 ‘춘향’은 더욱 적극적이고 주동적인 인물로 변용 되었으며 현대 사회에서 이상적으로 추구하는 여성상으로 변용 되었다. 이를 통해 고전의 ‘춘향’에 대한 이상적 여성상과, 21세기 현대에서 추구하는 이상적

‘춘향’에 대한 이상적 여성상의 차이를 확인할 수 있다. 반드시 주 캐릭터의 경우만 그런 것은 아니다. <쾌걸 춘향>에서 ‘춘향’의 엄마 ‘공월매’의 직업이 밤무대 가수인 것, ‘몽룡’의 직업이 ‘고등학생’에서 ‘검사’가 된다. 이는 「춘향전」의 ‘월매’가 되기이고, ‘몽룡’이 암행어사인 것과 비슷한 모습이다. 시간적 배경은 다르지만 현대적으로 그 직업을 변용한 것이다.

<쾌도 홍길동>의 경우 드라마콘텐츠도 고전소스와 같이 조선시대를 배경으로 한다. 하지만 <쾌도 홍길동>은 퓨전 사극의 장르이다. 퓨전 사극은 고전소스의 배경과 같기는 하지만 보다 코믹적이고 현대적인 요소가 포함되게 된다. 이 때문에 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’에게는 건달에서 의적으로 변화하는 새로운 직업을 부여하였다. 고전소스에는 없던 ‘건달 길동’이라는 설정은 길동을 보다 인간적인 눈길로 바라볼 수 있게 한다. 더불어 ‘길동’의 직업이 의적으로 변화되는 과정에서 극적인 역할을 하게 된다. 고전소스와 같이 의적이 되기는 하지만 그 전에 보다 극적인 새로운 직업의 부여를 재미를 주게 되는 것이다.

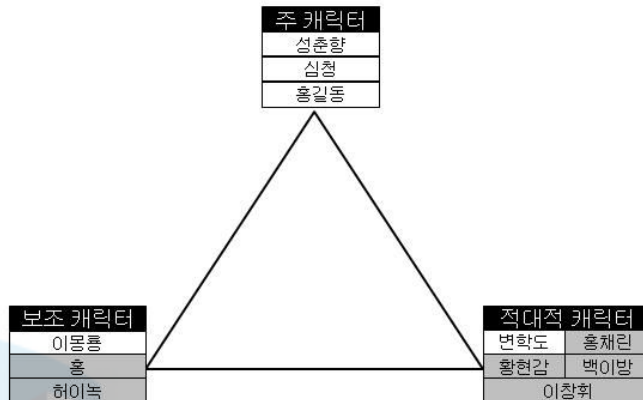
드라마의 장르에 따른 직업의 변용은 이미지화된 고전소스의 캐릭터를 떠올리게 해주면서 또 다른 시각에서 인물을 보게 할 수 있는 캐릭터 변용 요인이 된다.

3. 새로운 적대적 인물을 통한 성격 창조

드라마의 인물 창조에서 중요한 역할을 하는 것은 주 캐릭터와 이에 상대되는 적대적 캐릭터의 창조에 있다. 고전소스의 주 캐릭터를 활용하는 경우 새로운 적대적 캐릭터를 만드는 것 또한 중요한 캐릭터 변용 양상이다. 고전소스의 주 캐릭터와 더불어 적대적 캐릭터를 그대로 활용할 수도 있다. 하지만 이는 큰 폭의 변용을 기대하기는 어렵다. 따라서 새로운 적대적 캐릭터를 통해 주 캐릭터의 새로운 성격을 창조와 나아가 새로운 플롯을 만드는데까지 영향을 끼치게 된다.

세 편의 드라마콘텐츠의 분석을 통해 공통적으로 나타난 것은 새로

은 적대적 캐릭터의 창조에 있다. 주 캐릭터와 우호적 관계의 인물은 거의 그대로 활용 한 반면 적대적 캐릭터는 항상 새로운 인물로 나타났다. 더불어 새로운 적대적 관계의 인물은 주 캐릭터와 사랑의 삼각 관계를 형성하는 인물로 나타났다.



<그림 IV-3-1> 세 드라마 콘텐츠의 새로운 적대적 캐릭터와 삼각관계¹⁰⁹⁾

<패걸 춘향>에서 주 캐릭터 ‘춘향’과 적대적 관계의 인물은 ‘홍채린’으로 성춘향-이몽룡-홍채린으로 삼각관계를 형성한다. 이는 기존 고전소스에 있던 성춘향-이몽룡-변학도의 삼각관계를 그대로 활용하면서도 또 다른 새로운 삼각관계를 형성하여 드라마콘텐츠만의 이야기를 만들어가게 된다. 더불어 4명의 인물은 사각 관계를 형성하면서 현대 드라마에서 많이 보여주는 사각관계의 전형적인 모습을 띄는 것도 확인할 수 있다.¹¹⁰⁾

<심청의 귀환>에서도 ‘심청’의 새로운 적대적 인물로 ‘황현감’과 ‘백이방’이 나타났다. 이 두 인물은 고전소스에서는 나타나지 않은 인물로 ‘심청’의 목표를 이루는데 장애가 되는 인물로 나타난다. 고전소스에서 ‘심청’에게 일어나는 일들은 인간의 힘으로 나타나는 일들이 아니라 용

109) 회색 박스에 있는 인물은 드라마콘텐츠에서 만든 새로운 인물이다.

110) 사각관계의 형성은 현대 드라마에서 많이 보여 지는 특징으로 남녀 주인공 이외에 주조연급의 남녀 주인공이 각기 주인공을 사랑하면서 만들어지는 모습이다. 이는 <겨울연가>, <내사랑 김삼순> 등 현대 드라마에서 빈번하게 보여 지는 사랑의 모습이다.

왕, 옥황상제 등의 특별한 힘에 의한 일들이었다. 이를 보다 사실적이게 그리기 위한 인물이 이 둘의 인물이다. 새로운 두 명의 적대적 캐릭터는 ‘심청’의 고난과 불행에 실제적인 장애 요소로 작용하여 권선징악이 뚜렷하게 보이게 되는 역할을 한다. 더불어 또 다른 새로운 인물인 ‘홍’이라는 숨겨진 세자의 존재를 통해 ‘심청’이 왕후가 되게 된다. 이렇게 고전소스와 같은 결말을 맺지만 보다 인간적인 이해를 바탕으로 둘의 사랑이 이루어지게 된다.

<쾌도 홍길동>에서는 ‘이창휘’라는 새로운 적대적 인물을 통해 ‘길동’의 영웅적 면모와 인간적 면모를 함께 볼 수 있게 하였다. 또 다른 새로운 인물인 ‘허이녹’이라는 여 주인공과 ‘홍길동’, ‘이창휘’는 새로운 삼각관계를 형성한다. 고전소스 「홍길동전」에서는 ‘길동’의 사랑에 관한 이야기는 다루지 않는다. 하지만 현대 드라마에서 주 캐릭터의 사랑 이야기는 드라마의 재미를 위한 필수적인 요소이다.¹¹¹⁾

이처럼 새로운 적대적 캐릭터의 설정은 주 캐릭터의 변용에 있어서 꼭 필요한 요소이다. 새로운 적대적 캐릭터를 통해 필연적으로 주 캐릭터의 변용에 영향을 미치고, 더불어 드라마콘텐츠만의 사실적 인과의 이야기를 만들 수 있게 되는 것이다.

4. 인물의 성격 변용

캐릭터 분석에서 기본설정요소의 분석만으로도 다양한 변용 양상을 확인 할 수 있었다. 하지만 성격 분석을 통해서 캐릭터의 성격에 대한 변용이 캐릭터를 구성하는데 있어 가장 중요한 변용임을 확인할 수 있었다. 인물의 성격 변용 없이 주변적인 변용에만 그친다면 캐릭터는 어울리지 않은 옷을 입을 것과 같기 때문이다.

인물의 4가지 기준에 따른 성향 중에서 어떤 부분의 변용을 하는 가

111) 1998년 SBS에서 16부작으로 방송된 <홍길동전>의 경우에도 고전소스를 대부분 그대로 활용한 드라마콘텐츠임에도 ‘홍길동’의 사랑 이야기를 비중 있게 다루고 있다.

에 따라 다양한 성격 변용의 모습이 나타난다. 이는 성격 분석에서 외향-내향, 감각-직관, 생각-느낌, 판단-인식의 성향을 통해 확인하였다. 인물의 성격의 변화가 나타나는 것은 캐릭터의 변용에 있어서 외적 변용이 아닌 내적 변용에 해당하는 것이다. 내적 변용을 통해 새로운 인물의 활용이 나타난다.

	「춘향전」 →<쾌걸 춘향>	「심청전」 →<심청의 귀환>	「홍길동전」 →<쾌도 홍길동>
외향 - 내향	내향→외향 (외향 + 6)	내향→내향 (외향 + 4)	내향→외향 (외향 + 4)
감각 - 직관	직관→감각 (감각 + 4)	감각→직관 (직관 + 4)	직관→감각 (감각 + 2)
생각 - 느낌	느낌→느낌 (생각 + 2)	느낌→느낌 (느낌 + 0)	생각→느낌 (느낌 + 10)
판단 - 인식	인식→판단 (판단 + 4)	판단→판단 (판단 + 0)	판단→인식 (인식 + 12)

<표 IV-4-1> 세 드라마콘텐츠의 성격 변용¹¹²⁾

<표 IV-4-1>은 세 드라마콘텐츠에서 주 캐릭터의 성격 변용이 나타난 것과, 그 좌표 수치를 정리한 것이다.

세 드라마의 캐릭터 변용을 살펴보면 모두 다른 유형의 성격 변용이 나타났다. <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’의 경우 4가지 성향의 모든 부분에 걸쳐 조금씩 변용이 나타났다. <심청의 귀환>의 ‘청이’의 경우는 성격 변용의 폭이 좁으며 생각-느낌, 판단-인식의 경우는 변용이 나타나지 않았다. <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 네 부분 모두 변용이 나타났지만 생각-느낌, 판단-인식의 부분에서는 큰 폭의 변용이 나타나 반대의 성향으로 변용 하였다. 이 같은 성격 변용의 정도 차이를 통해 캐릭터 변용의 정도 차이를 확인할 수 있었다.

<표 IV-4-1>통해 드라마콘텐츠 캐릭터의 성격 변용에서 공통적으로 확인할 수 있는 것은 모두 외향적이며 느낌의 성향으로 변화했다는 것

112) 표 읽는 방법. ‘화살표 앞의 성향’은 고전소스의 주 캐릭터의 성향, ‘화살표 뒤의 성향’은 드라마콘텐츠의 주 캐릭터 성향이다. 그리고 밑의 ‘성향 + 숫자’는 고전소스의 성향에서 드라마콘텐츠의 성향이 어느 방향으로 얼마나 이동했는지를 나타낸다.

이다. 이는 드라마콘텐츠의 특징과 관련된 것이다. 드라마의 주인공은 극의 흐름을 이끌기 위해 보다 적극적인 성격을 띄어야 한다. 그리고 현대 드라마의 인물에서 대중들은 리얼리티가 살아있는 인간적인 인물을 선호한다. 이 때문에 고전소스의 인물을 보다 외향적이고 느낌의 성향을 가진 캐릭터로 변용하는 것이다.

캐릭터 변용에서 성격 변용의 폭은 콘텐츠의 특징에 따라 다르게 나타날 수 있지만 반드시 나타난다. 드라마콘텐츠의 경우 인간적이고 실제적인 모습을 강조하기 위해 외향적이고 느낌 성향이 강조된 성격의 인물로 변용되는 특징을 가진다.¹¹³⁾

5. 매력적인 캐릭터 변용

캐릭터의 변용은 새로운 캐릭터를 만드는 것이다. 콘텐츠의 속성상 제작된 콘텐츠는 꼭 수익을 창출할 수 있는 매력적인 콘텐츠¹¹⁴⁾여야 한다. 본 연구의 대상 이었던 세 명의 캐릭터 중 매력적으로 변용된 캐릭터는 어떤 것일까? 변용된 캐릭터를 통해 만든 드라마콘텐츠의 흥행 여부를 통해 이를 확인해 볼 수 있다.

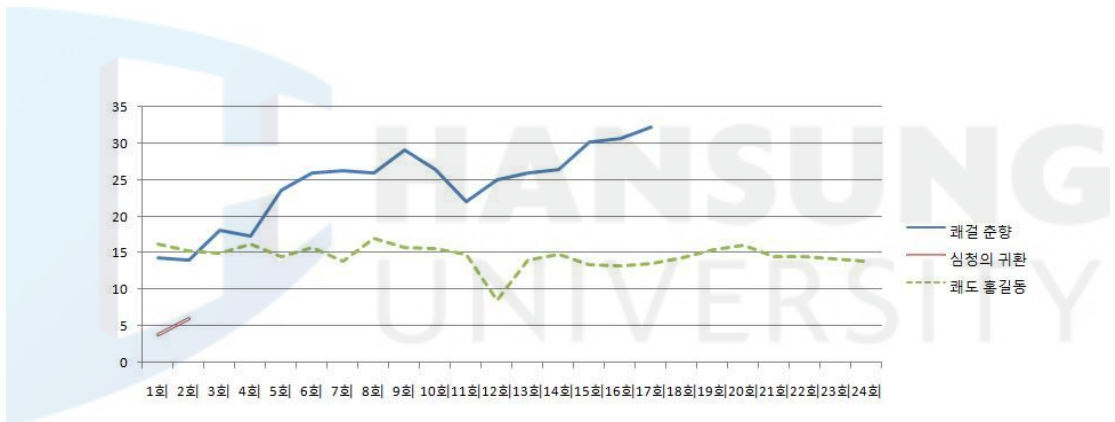
드라마의 흥행 여부는 드라마의 시청률을 통해 판단해 볼 수 있다. 드라마의 시청률이 인기의 절대 척도라고 볼 수는 없다. 더불어 시청률은 방영 당시 다른 상대 프로그램이 어떤 것인지에 따라 큰 영향을 미치기도 한다. 그러나 시청률은 다수의 수용자를 대상으로 측정하기 때문에 대중적 흥행 여부를 판단할 수 있는 기준으로 적합하다. 따라서 시청률 수치를 통해 대중이 원하는 매력적인 캐릭터의 모습이 어떤 것인지 짐작할 수 있다.

113) 본고에서 활용한 성격 분석표를 토대로 고전소스의 인물을 판단하고 활용하고자 하는 인물의 성격을 지정하여 인물의 변용 폭을 가늠할 수 있을 것이다. 더불어 지정한 성격으로 변용하기 위해 인물이 보여야 할 말이나 행동을 정하는데 많은 도움을 얻을 수 있을 것이다.

114) 매력적인 콘텐츠란 대중이 선호하고 이로 인해 수입을 얻을 수 있는 콘텐츠를 말한다. 서론에서 말한 '성공 콘텐츠'와 같다.

쾌걸 춘향	1회	2회	3회	4회	5회	6회	7회	8회	9회
	14.4	14.1	18.2	17.3	23.6	25.9	26.2	25.9	29.1
	10회	11회	12회	13회	14회	15회	16회	17회	
심청의 귀환	1회	2회							
	3.9	6							
쾌도 홍길동	1회	2회	3회	4회	5회	6회	7회	8회	9회
	16.2	15.3	14.9	16.2	14.5	15.8	13.9	17	15.7
	10회	11회	12회	13회	14회	15회	16회	17회	18회
	15.6	14.8	8.5	14	14.8	13.4	13.2	13.6	14.3
	19회	20회	21회	22회	23회	24회			
	15.4	16	14.5	14.5	14.2	13.8			

<표 IV-5-1> 세 편의 드라마콘텐츠 시청률¹¹⁵⁾



<그림 IV-5-1> 세 편의 드라마콘텐츠 시청률 추이

<표 IV-5-1>은 <쾌걸 춘향>, <심청의 귀환>, <쾌도 홍길동>의 시청률 결과표이다. 그리고 <그림 IV-5-1>은 표를 그래프로 다시 정리한 것이다. 시청률의 수치만 보면 <쾌걸 춘향>이 가장 높고, <쾌도 홍길동>, <심청의 귀환> 순이다. 방송 횟수나 동 시간대 다른 방송에 관계없이 시청률만을 기준으로 본다면 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’이 수용자에게 가장 매력적인 캐릭터로 변용된 것임을 확인할 수 있다. 그리고 또한 시청률 그래프를 통해 보면, <쾌걸 춘향>의 시청률은 9회~11회에

115) TNS 미디어 코리아 시청률 조사 결과

하락세를 보이기는 했지만 지속적 오름세를 띄고 있다. 이것은 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’ 캐릭터가 수용자들을 통해 점차 더 관심을 끌었다는 것을 의미한다. 반면 <쾌도 홍길동>의 ‘길동’은 비교적 완만한 수치를 가지고 있다. 이 결과로 미루어 <쾌도 홍길동>에 대한 수용자의 관심이 떨어지는는 않았지만 <쾌걸 춘향>에 비해 폭발적인 대중적 호응을 얻지는 못했음을 짐작할 수 있다. 그리고 <심청의 귀환>은 시청률이 상승 하기는 하였으나 단편으로 구성되어 시청률 추이만으로 매력적인 변용인지는 파악할 수 없다.

즉 세 드라마콘텐츠 가운데 <쾌걸 춘향>의 ‘춘향’의 캐릭터가 대중들이 선호하는 매력적인 캐릭터로 변용된 것임을 알 수 있다.

매력적인 캐릭터의 변용을 통해 드라마콘텐츠를 소비하는 수용자가 선호하는 캐릭터 변용의 양상을 짐작할 수 있다. 먼저 활용하는 고전소스 캐릭터의 이미지를 충분히 상기시킬 수 있어야 한다. 그리고 현대 드라마의 캐릭터로서 현대인의 생각과 환경을 잘 보여줄 수 있는 생동감있는 인물로 변용되어 한다. 극의 장르에 구애받지 않고 현대인이 이해하고 공감할 수 있는 인물로 변용되어야 하는 것이다.

V. 결론 및 제언

이상의 연구를 통해 고전소스를 활용한 드라마콘텐츠의 캐릭터 변용 양상에 대해 알 수 있었다.

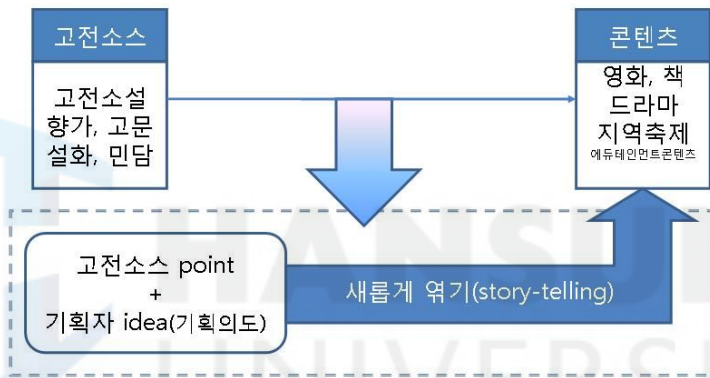
본 연구를 위해 캐릭터 연구를 거쳤고 이를 통해 캐릭터 분석의 새로운 방법론을 제시하였다. 분석 방법론은 인물을 구성하는 기본설정요소를 동일한 기준으로 두고 고전소스의 인물과 이를 활용한 드라마콘텐츠의 인물을 비교하는 것이었다. 이 후 드라마콘텐츠에서 인물의 말과 행동을 통해 인물의 성격을 추론하였고, 개발한 성격 분석도구를 사용하여 객관적 기준으로 성격을 판단할 수 있었다. 이 성격판단으로 고전소스의 인물과 드라마콘텐츠의 인물의 성격 변용의 차이와 정도를 확인할 수 있었다. 이 같은 과정으로 세 편의 드라마콘텐츠를 분석할 수 있었고, 이를 통해 소스를 활용한 콘텐츠 개발에서 나타난 캐릭터 변용 양상을 확인할 수 있었다.

인물의 이름, 성별, 가족 구성이라는 인물이 가진 선천적 조건은 고전소스와 똑같이 활용한다. 반면 인물의 직업은 극의 성향에 따라 변용이 나타난다. 현대극의 경우 현대에 걸 맞는 인물로 변용되고 사극의 경우 고전소스와 유사한 모습을 보인다. 기본설정요소의 변용에서 가장 뚜렷하게 나타나는 것은 주변 인물과의 관계이다. 고전소스를 활용하여 드라마콘텐츠를 만들 경우 새로운 적대자, 로맨스를 형성하는 인물의 구성이 필수적으로 나타난다. 적대자는 주인공을 돋보이게 하는 중요한 인물이다. 드라마콘텐츠에서는 고전소스에는 등장하지 않는 새로운 적대적 인물을 삽입하여 극에 새로운 느낌을 실어주고, 주 캐릭터를 돋보이게 한다. 현대 드라마의 특성상 ‘러브 스토리’를 제외 할 수는 없다. 때문에 고전소스의 사랑 이야기가 있다면 그대로 수용하고, 없다면 새로운 적대적 인물이 주인공의 로맨스와 관계있는 인물로 설정되게 된다.

더불어 캐릭터의 변용을 좀 더 자세히 살펴보기 위해 성격 분석을

하였다. 외향-내향, 감각-직관, 생각-느낌, 판단-인식의 4 가지 항목 중에서 모두 변용을 한 경우와 몇 가지의 항목만을 변용한 경우 등 다양한 변용을 확인하였다. 정도의 차이는 있지만 반드시 성격 변용이 나타남으로서 고전소스와는 다른 새로운 캐릭터로 변용될 수 있었다.

소스를 사용하여 콘텐츠를 만드는 경우 반드시 재연이 아닌 재창조를 전제로 한다. 소스를 그대로 재연하는 것은 새로운 콘텐츠라고 볼 수 없기 때문이다.



<그림 V-1-1> 고전소스를 활용한 콘텐츠 제작 과정

<그림 V-1-1>을 통해 알 수 있듯이 콘텐츠 제작의 성공 여부는 고전소스를 어떻게 활용하여 재창조하는가에 있다. 나아가 재창조에만 그치는 것이 아니라 대중에게 호감을 얻을 수 있는 매력적인 콘텐츠로 만들기 위해서도 어떻게 활용하는 가는 중요하다.

본고에서는 주인공을 그대로 활용하는 캐릭터 변용의 경우만을 분석 대상으로 하였다. 이에 고전소스의 보조 인물을 드라마콘텐츠에서 주 캐릭터로 활용한 경우에는 분석이 이루어 지지 못했다. 고전소스의 주인공을 그대로 활용한 경우에도 캐릭터 변용을 확인 하였는데, 주변 인물은 보다 폭 넓은 캐릭터 변용이 나타날 것으로 예상된다. 보조 인물

은 하나 이상의 인물이기 때문에 더욱 다양한 경우의 캐릭터 변용을 확인할 수 있고 변용의 폭이 크기 때문에 후행 연구에서 이에 관한 연구가 이루어질 필요가 있다.

더불어 앞으로 고전소스 인물의 유형화를 통해 각 고전소스의 인물이 가진 특성을 활용하여 콘텐츠를 만드는 방법론 연구도 함께 이루어져야 할 것이다.



참 고 문 헌

▶ 분석 자료

- 전규태(1991), 『한국고전문학대계』, 명문당.
- 전기상·지병헌 연출, 홍정은·홍미란 작가, <쾌걸 춘향>(2005), KBS.
- 김원용 연출, 이은주 작가, <심청의 귀환>(2007), KBS.
- 이정섭 연출, 홍정은·홍미란 작가, <쾌도 홍길동>(2008), KBS.

▶ 논문

- 고창수(2008), 「스토리텔링 산업에 요구되는 문화기술들」, 『2008년도 정기학술대회 발표집』, 민족어문학회.
- 고창용(2009), 「장편 애니메이션의 서사구조에 따른 캐릭터 성격 형성에 관한 연구 - 성격 심리학을 중심으로」, 홍익대학교 석사학위논문.
- 김미진(2008), 「고전문학을 활용한 텔레비전 드라마의 스토리텔링 사례 연구」, 단국대학교 석사학위논문.
- 김석배(1992), 「춘향전 이본과 변모 양상 연구」, 경북대학교 박사학위논문.
- 김용범(2002), 「문화콘텐츠 창작소재로서의 고전문학의 가치에 관한 연구」, 『한국언어문화』 제 22집, 한국언어문화학회.
- 김재인(2006), 「캐릭터 분석을 통한 캐릭터 작법 연구 - 애니메이션 캐릭터를 중심으로」, 상명대학교 석사학위논문.
- 김진영(2006), 「고전소설의 문화적전통과 계승 방안」, 『한국언어문학』 제 56집, 한국언어문화학회.
- 박기수(2007), 「문화콘텐츠 스토리텔리의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근 법」, 『한국언어문화』 제 32집, 한국언어문화학회.
- 박기수(2008), 「서사를 활용한 문화콘텐츠 간 One Source Multi Use 활성화 방안 연구」, 『한국언어문화』 제 36집, 한국언어문화학회.

- 송성욱(2004), 「고전소설과 TV드라마- TV드라마의 한국적 아이콘 창출을 위한 시론」, 『국어국문학』 제 137호, 국어국문학회.
- 송성욱(2006), 「문화산업시대 고전문학 연구의 방향」, 『겨레어문학』 제 36집, 겨레어문학회.
- 신경숙, 김지혜(2008), 「고전소설의 스토리텔링 기법 연구」, 『한성어문학』 제 27집, 한성어문학회.
- 윤선모(2007), 「열하일기를 통한 드라마 시나리오 개발 방안 연구-팩션을 중심으로」, 한국외국어대학교 석사학위논문.
- 윤환출(1990), 「심청전 이본 연구」, 연세대학교 석사학위논문.
- 이병훈(1997), 「TV사극의 변천과 특성에 관한 연구」, 한양대학교 석사학위논문.
- 이상인(2003), 「좋은 드라마를 위한 기본적인 구성요소에 대한 연구」, 『조형논총』 제 8호. 용인대학교 조형연구소.
- 이상혁(2007), 「훈민정음에 대한 문화콘텐츠적 접근과 그 방향」, 『한국어학』, 제 36호, 한국어학회.
- 이장우, 이강복(2007), 「한류 드라마 콘텐츠의 국제경쟁력과 해외 진출 전략」, 『경영학연구』, 제 36권 제 6호, 한국경영학회.
- 이재선(2002), 「우리에게 ‘고전’이란 무엇인가」, 『시학과 언어학』 제 3권, 시학과 언어학회.
- 정병설(2004), 「고소설과 텔레비전드라마의 비교」, 『고소설연구』 제 18집, 한국고소설학회.
- 조혜란(2004), 「다매체 환경 속에서의 고소설 연구 전략」, 『고소설연구』 제 17집, 한국고소설학회.
- 조혜란(2006), 「고전소설과 문화콘텐츠」, 『어문연구』 제 50집, 어문연구학회.
- 최은진(2005), 「퓨전 사극에 나타난 전복적 의미 생산의 가능성 연구」, 동국대학교 석사학위논문.
- 최혜진(2007), 「<주몽>신화와 드라마적 상상력」, 『한국고전여성문학연구』 제 15집, 한국고전여성문학회.
- 한소진(2003), 「텔레비전 드라마의 설화 수용 양상 연구」, 중앙대학

▶ 단행본

- B. 아스무트(2000), 송전 역, 『드라마 분석론』, 서문당.
- S. 채트먼(2003), 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른사상.
- 강석균(2004), 『맛있는 시나리오』, 시공사.
- 김만수(2006), 『문화콘텐츠 유형론』, 글누림.
- 김선 외(1996), 『심리학의 이해』, 집문당.
- 김수현 외(2005), 『드라마 아카데미』, 펜타그램.
- 김연진(2006), 『방송 대본의 이해』, 박이정.
- 김영순 외(2006), 『인문학과 문화콘텐츠』, 다할미디어.
- 김용수(2004), 『드라마 분석 방법론』, 집문당.
- 김정우(2007), 『문화콘텐츠 제작, Thinking & Writing』, 커뮤니케이션북스.
- 김정희(2007), 『삼순이 신드롬, 성공하는 스토리텔링』, 하늘연못.
- 노안영 외(2003), 『성격심리학』, 학지사.
- 데이비드 커시 외(2006), 정혜경 역, 『성격을 읽는 심리학』, 행복한 마음.
- 데이비드 하워드 외(1993), 심산 역, 『시나리오 가이드』, 한겨레 신문사.
- 데이비드 하워드(2007), 심산스쿨 역, 『시나리오 마스터』, 한겨레 출판사.
- 로널드 B. 토비아스(1997), 김석만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 풀빛.
- 류수열 외(2007), 『스토리텔링의 이해』, 글누림.
- 마이클 티어노(2008), 김윤철 역, 『스토리텔링의 비밀』, 아우라.
- 문화관광부(2008), 『2007 문화산업백서』, 문화관광부.
- 미디어문화교육연구회(2005), 『문화콘텐츠학의 탄생』, 다할미디어.
- 미셸 월터 외(2006), 손정락 역, 『성격심리학: 통합을 향하여』, 시그마 프레스.

- 박장순(2006), 『문화콘텐츠학 개론』, 커뮤니케이션북스.
- 서대석 엮음(2008), 『우리 고전 캐릭터의 모든 것』, 휴머니스트.
- 심산(2008), 『한국형 시나리오 쓰기』, 해냄출판사.
- 앤드류 글래스너(2006), 김치훈 역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스.
- 앤드류 호튼(2000), 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래.
- 양수련(2008), 『시나리오 초보작업』, 월인.
- 오명환(1994), 『텔레비전 드라마 사회학』, 나남출판.
- 오스카 에이지(2005), 김성민 역, 『캐릭터 소설 쓰는 법』, 한국출판마케팅연구소.
- 오탁번(1999), 『서사문학의 이해』, 고려대학교출판부.
- 유진희(2007), 『영화과 TV드라마를 위한 각색 입문서』, 삼보.
- 윤석진(2007), 『김삼순과 장준혁의 드라마 공방전』, 북마크.
- 이사벨 브릭스 마이어스(2008), 정명진 역, 『성격의 재발견』, 부글북스.
- 이상섭(2002), 『아리스토텔레스의 「시학」 연구』, 문학과지성사.
- 이상택 외(2005), 『한국 고전소설의 세계』, 돌베개.
- 이정국(2007), 『이정국 감독의 시나리오 창작 기법』, 상상공방.
- 이혜경(2008), 『드라마속 인생경험』, 국민대학교출판부.
- 이환경(2003), 『TV드라마 작법』, 청하출판사.
- 인문콘텐츠학회(2006), 『문화콘텐츠 입문』, 북코리아
- 임상곤(2006), 『성격심리학론』, 백산출판사.
- 조태남(2008), 『문화콘텐츠와 스토리텔링』, 경남대학교출판부.
- 장이술(2006), 『심리의 기술』, 간디서원.
- 정수연(2008), 『드라마 맛있게 읽기』, bookin.
- 정창권(2007), 『문화콘텐츠학 강의: 쉽게 개발하기』, 커뮤니케이션북스.
- 정창권(2008), 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 북코리아.
- 최요안(1991), 『방송드라마 구성 기법』, 장학출판사.

최혜실(2007), 『한류 드라마의 스토리텔링』, 새문사.

캐롤린 핸들러 밀러(2006), 이연숙 외 역, 『디지털 미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스.

폴 D. 티저, 바바라 배런(1999), 강주현 역, 『사람의 성격을 읽는 법』, 더난 출판사.

▶ URL

<쾌걸 춘향> 공식 홈페이지

(<http://www.kbs.co.kr/drama/qgirl/>)

<심청의 귀환> 공식 홈페이지

(<http://www.kbs.co.kr/drama/special/simchung/>)

<쾌도 홍길동> 공식 홈페이지

(<http://www.kbs.co.kr/drama/special/simchung/>)

“드라마 성공? 결론은 캐릭터1”, 2007년 12월 31일, 서울신문, 22면.

(<http://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20071231022003>)

“현대 드라마의 성공 키워드, 캐릭터!”, 2008년 1월 16일, 조이뉴스.

(http://joynews.inews24.com/php/news_view.php?g_menu=700800&g_serial=307548)

“춘향전과 연예계의 계속되는 인연.. 왜?” 2007년 9월 2일, 스타뉴스.

(<http://star.mt.co.kr/view/stview.php?type=1&no=2007090215181660413>)

부 록

<성격 유형 설명>

<외향-내향 선호의 경향>

외향 유형	내향 유형
<ul style="list-style-type: none"> - 행동을 한 다음에 생각을 한다. 삶을 직접 살아보기 전까지는 삶을 이해하지 못한다. - 태도가 편안하고 자신에 차 있다. 그들은 물이 얕을 것으로 기대하면서 한 번도 시도하지 않은 새로운 경험에 즉각 뛰어든다. - 다음이 외부로 향하고 있고, 이해와 관심이 객관적인 사건들을 쫓고 있으며, 그 사건들은 주로 주변 환경에서 일어나는 것들이다. 그러므로 그들의 진정한 세계는 사람과 사물로 가득한 외부세계이다. - 예의를 차리는 일에 천재이다. 행동과 실용적인 성취를 꾀하며, 일을 먼저 시작해 놓고 그 일을 어떻게 처리할 것인지는 나중에 생각한다. - 근본적으로 중요한 처신은 언제나 객관적인 조건의 지배를 받는다. - 삶은 이루는 요구와 조건에 시간을 마구 쏟는다. - 관념의 세계보다는 사람과 사물들로 이뤄진 세상에서 더 편안함을 느끼고 다른 사람이 쉽게 접근하고 이해할 수 있는 존재가 되며 사교적이다. - 팽창을 추구하고 감동을 덜 받는 그들은 삶을 살면서 자신의 감정을 풀어놓는다. - 전형적인 약점은 피상적인 지식을 추구하는데 있다. 극단적인 경우에는 그런 약점이 뚜렷이 드러난다. - 정신 건강과 건전성은 균형을 맞춰주는 내향성의 합리적인 발달에 달려 있다. - 예: 지그문트 프로이트, 찰스 다윈, 시어도어 루즈벨트 미국대통령, 프랭클린 델라노 루즈벨트 미국 대통령 	<ul style="list-style-type: none"> - 행동을 하기 전에 먼저 생각부터 한다. 삶을 이해할 수 있게 될 때까지는 삶을 살수가 없다. - 유보적이고 의문의 태도를 보인다. 그들은 물이 깊을 것으로 기대하며 그 전에 한 번도 시도하지 않은 새로운 경험에 봉착하면 그 깊이부터 갠다. - 마음이 내부로 향하고 있고, 객관적인 환경을 파악하지 못하는 경우가 자주 있으며, 이해와 관심이 온통 내면의 사건들로 쏟아지고 있다. 그러므로 그들의 진정한 세계는 관념과 이해로 가득한 내면의 세계이다. - 문화적인 천재이며, 관념과 추상적인 발명에 능하다. 깊이 고려한 뒤에 행동으로 옮기고 그런 뒤에 다시 깊이 생각하는 스타일이다. - 근본적으로 중요한 처신은 언제나 주관적인 가치의 지배를 받는다. - 자기 내면의 삶을 위하여 외부의 요구와 조건에는 가능한 한 강하게 맞선다. - 민감하고 고집스럽고, 종종 과묵하고 수줍음을 타고, 사람과 사람들의 세계에서보다는 관념의 세계에서 더 편안함을 느낀다. - 치열하고 열정적이며, 감정을 억누르면서 고성능 폭발물이나 다름없는 그 삼정을 조심스럽게 간직한다. - 전형적인 약점은 비실제적인 일로 기울 수 있다는 점이다. 극단적인 경우에는 그런 성향이 매우 분명하게 드러난다. - 정신의 건강과 건전성은 균형을 맞춰줄 외향성의 합리적인 발달에 달려 있다. - 예: 칼 융, 알베르트 아인슈타인, 에이브러햄 링컨

이샤벨 브릭스 마이어스(2008), 정명진 역, 『성격의 재발견』, 부클북스, pp. 107~108.

<감각-직관 선호의 경향>

감각 유형들	직관 유형들
<ul style="list-style-type: none"> - 즐거움을 갈망하면서 삶을 주의 깊게 바라본다. - 감각을 통해 들어오는 모든 인상을 의식으로 받아들이고, 외부 환경을 치열하게 알고 있다. 그들은 상상을 버리는 대가로 관찰에 주의 깊은 존재들이다. - 태생적으로 즐거움을 사랑하고 누리는 사람들이다. 있는 그대로의 모습으로 삶을 사랑하도, 즐길 줄 아는 능력을 많이 갖고 있으며, 대체적으로 삶에 만족한다. - 주로 소유하고 즐기고 관찰력이 예민하기를 바라면서, 모방을 좋아한다. 그것도 다른 사람들이 가진 것을 갖고 싶어하는 까닭에 일어나는 현상이다. 또한 자신의 물리적 환경에 크게 의존한다. - 감각을 억누르는 직업이나 활동이면 무엇이든 싫어한다. 그리고 미래의 이익이나 선을 위하여 현재의 즐거움을 희생하는 것을 극도로 꺼린다. - 모험과 성취의 만족보다 현재의 삶의 방식을 더 좋아한다. - 모든 형태의 즐거움과 레크리에이션, 안락, 사치, 아름다움을 응원하고 지지함으로써 공공의 안녕에 기여한다. - 판단력의 개발을 통하여 균형감각을 이루지 못할 경우에는 경박해질 위험을 늘 안고 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 영감을 열망하고 기대하는 마음으로 삶을 맞는다. - 감각을 통해 들어오는 정보 중에서는 지금의 영감과 관련 있는 인상만을 의식속으로 받아들인다. 그들은 관찰을 버리는 대가로 상상력을 꽃 피운다. - 태생적으로 선창자이고 발명가이며 프로모터이다. 지금 그대로 삶의 모습에 전혀 흥미를 느끼지 못하고, 그런 삶을 살거나 즐길 줄 아는 능력이 모자라기 때문에 그들은 대체적으로 침착하지 못하다. - 기회와 가능성을 갈망하고 상상력이 매우 풍부한 이들은 창의력이 풍부하고 독창적이며, 다른 사람이 가졌거나 하는 일에는 아무 무관심하고 물리적 환경으로부터도 상당히 독립되어 있다. - 감각에 지속적으로 집중할 것을 요구하는 직업이면 무엇이든 극히 싫어한다. 현재의 삶을 제대로 살 줄 모르고 특별히 즐길 줄도 모르기 때문에 현재를 기꺼이 희생할 준비가 되어 있다. - 모험과 성취의 기쁨을 더 좋아하고 현재의 삶의 방식에는 관심을 거의 기울이지 않거나 전혀 기울이지 않는다. - 인간 관심사의 모든 방향에서 독창성과 재간, 모험, 지도력을 발휘하여 공공의 안녕에 기여한다. - 판단력의 개발을 통해 균형감각을 얻지 못할 경우에는 언제나 변덕스럽고, 쉽게 변하고, 일관성이 부족할 위험을 안고 있다.

이사벨 브릭스 마이어스(2008), 정명진 역, 『성격의 재발견』, 부글북스, pp. 118~119.

<사고-감정 선호의 경향>

사고 유형	감정 유형
<ul style="list-style-type: none"> - 정서보다 논리를 더 소중히 여긴다. - 인간관계보다는 사물에 대한 관심이 더 깊이 대체로 인간적인 면이 떨어진다. - 재치와 진실을 놓고 선택을 강요당하는 처지에 놓이면 보통 진실 쪽을 택한다. - 사고적 기술보다 행정 능력에 강하다. - 어떤 원칙에 대한 다른 사람의 결론에 의문을 제기하는 경향이 있다. 그 결론이 아마 잘못되었을 것이라고 믿는 것이다. - 태생적으로 무뚝뚝하고 사무적이기 때문에 그럴 의도가 없음에도 불구하고 다정함과 사교성을 결여한 것처럼 보일 때가 종종 있다. - 사실들과 아이디어들을 논리정연하게 조직하는 능력을 갖고 있다. 이를테면 주제를 정하고, 필요한 논지를 만들어내고, 결론에 도달하기만 하면 다시 반복되지 않고 거기서 멈춘다. - 생각 끝에 얻은 판단과 양립하지 않는 감정을 억누르고, 과소평가하고, 무시한다. - 사회의 관습과 전통, 믿음에 대한 지적 비판을 통하여, 그리고 잘못된 노출과 문제의 해결, 인간 지식과 이해의 확장을 위한 과학과 연구에 대한 옹호를 통하여 사회의 안녕에 기여한다. - 여자들보다는 남자들에게서 더 자주 발견된다. 감정형의 사람과 결혼을 하게 되면 자연히 배우자가 무시하거나 믿으려하지 않는 사고의 수호자가 된다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 논리보다 정서를 더 소중히 여긴다. - 사물보다는 사람에 더 많은 관심을 기울이기 때문에 대체로 인간적이다. - 재치와 진실 중에서 선택을 해야 하는 상황에 처하면 대체로 재치를 택한다. - 행정 능력보다 사고적 기술에 강하다. - 다른 사람이 생각하는 것처럼 생각하고, 아마도 그들이 옳을 것이라고 믿으면서 주변 사람들의 의견에 곧잘 동의한다. - 사고적이든 그렇지 않든 불문하고 태생적으로 다정하기 때문에 그들은 무뚝뚝하거나 사무적으로 대하기는 어렵다는 사실을 깨닫는다. - 대체로 어떤 진술을 할 때 어디서부터 시작하고 어떤 순서로 말을 늘어놓을 것인지를 알지 못해 힘들어한다. 그렇기 때문에 많은 이들이 조리를 세우지 못하고 두서없이 했던 말을 되풀이 한다. 사색가가 원하거나 필요하다고 생각하는 것 이상으로 상세하게 전하려고 애쓰면서 말이다. - 감정의 판단에 거슬리는 사고를 누르거나 과소평가하거나 무시한다. - 공동체가 대체로 선으로 받아들이는 훌륭한 일과 훌륭한 활동에 대해 지원을 보냄으로써 사회의 안녕에 기여한다. 그들은 그 일과 활동이 올바른 길이라고 느끼고 있기 때문에 효율적으로 봉사할 수 있다. - 남자들보다 여자들 사이에 더 자주 발견된다. 사고형의 사람과 결혼을 하게 되면, 배우자가 무시하거나 깔보는 감정의 수호자가 되는 경우가 자주 있다.

이사벨 브릭스 마이어스(2008), 정명진 역, 『성격의 재발견』, 부글북스, pp. 124~125.

<판단- 인식 선호의 경향>

판단 유형	인식 유형
<ul style="list-style-type: none"> - 호기심을 보이기보다는 결단력을 더 강하게 보인다. - 계획과 기준에 따라 살아가며, 관습을 쉽사리 버리지 않는다. 가능하다면 순간의 상황을 관습과 일치하도록 가꾸어야 한다. - 삶의 여러 가능성 중에서 선택을 명쾌히 한다. 그러나 계획하지 않았거나, 기대하지 않았거나 우연히 일어난 사건들을 제대로 평가하지 않거나 활용하지 않는다. - 합리적이기 때문에 불필요하고 바람직하지 않은 경험을 피하기 위해 자신이 직접 심사숙고한 끝에 얻은 것이든 다른 사람의 것이든 불분하고 주로 판단에 의존한다. - 어떤 일이든지 가능한 한 빨리 해결되고 결정되기를 원한다. 그래야만 지금 돌아가는 형편이 어떤지를 알고, 일어나고 있는 일들에 대한 계획을 세우고 준비를 할 수 있기 때문이다. - 그들은 다른 사람들이 거의 모든 사태에 대해 해야 할 일을 자신이 잘 알고 있다고 생각하거나 느끼며, 그런 것들을 다른 사람들에게 말로 털어 놓기를 꺼려하지 않는다. - 무엇인가를 마무리하여 마음에서 그 일을 털어버릴 때 진정으로 즐거움을 느낀다. - 인식적인 유형의 사람들을 목적 없이 떠도는 표류자로 보는 경향이 있다. - 옳은 존재가 되는 것이 목적이다. - 자신을 엄격히 통제하고, 목적의식이 뚜렷하고, 정확하다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 결단력을 보이기보다는 호기심을 더 상하게 보인다. - 순간의 상황에 따라 살며, 우연적이고 기대하지 않은 일들에 자신을 쉽게 적응시킨다. - 계획하지 않았거나, 기대하지 않았거나, 우연히 일어난 일에 능수능란하게 대처하는 경우가 자주 있다. 그러나 삶의 가능성 중에서는 효과적인 선택을 잘 하지 못할 수도 있다. - 경험을 중시하는 그들은 자신이 새로운 경험을 끊임없이 제공받기 위해서 무엇이든 할 준비가 되어 있다. 자신이 소화하거나 이용할 수 있는 그 이상으로 많은 경험을 받아들여 든다. - 돌이킬 수 없는 결정을 내리기 전에 수정의 기회를 가능한 한 오래 열어둔다. 이유는 그들이 아직 그 결정에 대해 충분히 알지 못하고 있기 때문이다. - 다른 사람들이 무엇을 하고 있는지를 잘 파악하고 있으며, 그 일이 어떤 결과를 맺는지에 관심이 많다. - 새로운 일의 시작에 대단한 즐거움을 느낀다. 단 그 새로움이 사라지기 전까지라는 단서가 붙는다. - 판단 유형의 사람들을 반만 살아 있는 존재로 보는 경향이 있다. - 아무것도 놓치지 않는 것이 목표이다. - 유연하고, 융통성이 있고, 관대하다.

이사벨 브릭스 마이어스(2008), 정명진 역, 『성격의 재발견』, 부글북스, pp. 135~136.

Abstract

A Study on the Aspect of Transforming the Characters
of the Drama Contents Utilizing Classic Sources

- Making Use of Classic Novels -

Kim, Ji-Hye

Major in Culture Contents

Dept. of Korean Language and Literature

Graduate School, Hansung University

Making contents by using a source necessarily requires recreation, not a rerun. Because rerunning the source as it is not new contents. Further, it is important to make contents attractive to the public people beyond recreation.

In order to develop this study, I reviewed characters and as a result, suggested a new methodology for analyzing the characters. More than anything else, based on the same criterion for the basic factors which constitute the characters I compared the characters in the classic sources with those in the drama contents utilizing them. And I construed their personalities through the word and behavior of the characters of the drama contents and judged the personalities with an objective criterion by using a developed tool for analyzing a personality. With it, I could find the difference and degree of transforming the personality between the characters of the classic sources and those of the drama contents. With this process, I analyzed 3 drama contents and as a

result, I was able to confirm the aspect of transforming the characters appearing in the dram contents utilizing classic sources.

In the drama contents, utilizing of the innate factors, such as name, sex and family members is the same as shown in the classic sources. In the meanwhile, the job of the characters varies depending on the proposition of the drama. In a modern drama, the characters are transformed as a character meeting the modern days but historic dramas show the same character aspect as the classic sources. What is most striking in the transformation of the basic setting factors is the relationship with the surrounding characters. In the event of making a drama content by making use of a classic source, composition of the characters forming a new adversary and romance is definitely a must. A drama content inserts new antagonistic characters who do not appear in a classic source and conveys a new feeling to the drama, highlighting the main character. For the characteristic of the modern dramas, what you would call "love story" cannot be excluded. Thus, if there is a love story in a classic source, the drama content incorporates it as it is and if there is not, it plots a new antagonistic character as a character involving a loving relation.

In the analysis of a personality to further explore into the transformation of characters, I found that there are cases of transformation falling under all of the 4 items and there are cases falling on some of them. part of those 4 items. The study reveals that partial personality transformation in a drama content means an appearance of the character bearing a new personality different from that of a classic source.