

웹소설의 미디어 전용 양상 연구

– 드라마 <폭군의 셰프>를 예로 –

김경애*

*목원대학교 국어교육과

e-mail:minerbakorea@mokwon.ac.kr

A Study on the Trans-media Aspect on Web Novels

– Drama <The Tyrant's Chef> for example –

Kyung-Ae Kim*

*Dept. of Korean Language Education, Mokwon University

요약

본 논문에서는 문화산업의 본질이 발신자인 창작 그룹과 수신자인 수용자 그룹 사이에 이루어지는 거대한 인터랙션이고 그것을 창출하고 조율하는 것이 핵심인 산업이라고 보고, 웹소설의 드라마화라는 트랜스미디어 양상을 밝히는 시론적 성격의 연구를 수행하였다. 본 논문에서 증명하고자 한 것은 이야기를 맞깔스럽게 버무리는 것은 물론 서술의 힘이지만, 이야기의 재료 자체 특히 작품화된 재료인 제재가 그 성패를 좌우할 수 있다는 점이다. 아울러 제재의 대중성이 시청률과 긴밀한 관계에 있음을 증명하고자 하였다. 최근 상영된 드라마 <폭군의 셰프>는 이를 보여주는 좋은 대상이다. 이 드라마에서 ‘음식’과 음식을 두고 벌어지는 ‘경합’이라는 제재는 영상화되었을 때 볼거리를 제공하고, 박진감과 서스펜스를 제공하는 주요한 수단이 되었다. 비록 드라마의 엔딩이 웹소설의 엔딩에 못미친다는 의미로 ‘회피엔딩’이라는 비판을 받기는 하였으나, 이 드라마가 17.1%의 최고시청률을 거둘 수 있었던 것은 제재의 대중성에 기인했다고 볼 수 있다.

1. 서론

1.1 연구의 필요성

이야기의 역사가 인간의 역사에 벼금간다고 말할 수 있을 정도로, 호모 내란스(Homo Narrans, 이야기하는 인간)는 인간의 오랜 특성 중 하나였다. 아날로그에서 디지털로의 급격한 전환이 이루어진 뒤, 이야기의 주된 통로(Contact)는 디지털이 되었다. 야콥슨의 커뮤니케이션 모델로 설명한다면, 이야기는 디지털을 통로로 수많은 코드와 다양한 맥락의 메시지를 동반한 채 발신자와 수신자 사이를 오간다. 이제 디지털에 기반한 문화 향유는 이미 전 세계적인 문화 현상이 되었다. 아울러 디지털 매체의 모바일화는 개인의 이야기 취향을 보다 내밀하게 만들고, 컬트적 속성 또한 촉진했다[1]. 수용자들이 선호하는 이야기의 종류가 다양해짐에 따라 생산되는 콘텐츠 역시 다양해진 탓이다.

개인 취향의 맞춤형 콘텐츠를 제공하는 것을 목표로 시작된 웹 3.0은 다양하고 세분화된 콘텐츠로 수용자들의 마음을 사로잡고 있다. 같은 맥락에서 현대에 유통되는 이야기들은 소위 장르적

속성이 매우 강하다고 할 수 있다. 로맨스, 판타지, 미스테리, SF 같은 기본 장르는 물론이고, 좀비물, 몬스터물, 범죄수사물, 귀농물처럼 특정 소재를 기반으로 만들어진 장르 명칭들도 있다.

문화산업은 이처럼 다양한 콘텐츠를 기반으로 수행되고 있고, 그 기반은 이야기라고 할 수 있다. 문화산업의 성패는 소위 ‘취저(취향 저격)’인 작품에 호응하는 수용자가 어느 장르, 어느 작품에 얼마나 분포하느냐에 달려있다고 해도 과언이 아니다. 또한 이런 관점에서 문화산업은 발신자인 창작 그룹과 수신자인 수용자 그룹 사이에 이루어지는 거대한 인터랙션이며, 그것을 창출하고 조율하는 것이 핵심인 산업이라고 요약해서 말할 수 있다.

이런 맥락에서 최근 ‘트랜스미디어’에 대한 연구가 새롭게 조명되고 있는 것은 당연한 현상이라고 할 수 있다. 그런데 트랜스미디어 관련 연구가 늘어나고 있음에도 불구하고 본질적인 부분에 대한 연구가 많이 진척된 것 같지는 않다. 트랜스미디어 현상의 의미가 각색된 작품 자체에 있지 않음에도 개별 작품의 각색 과정 위주로, 그것도 특정의 작품군에 한정되어 연구되어 온 경향이 있었기 때문이다. 물론 트랜스미디어가 하나의 현상이므로, 그 실체를 붙잡기가 쉽지 않을 수 있다. 그러나 K-드라마가 세계적 문화 현상을 주도하고, 문화산업이 국가 기간 산업의 하나로 논의되고 있는 현시점에서 트랜스미디어 현상은 반드시 밝혀지

고 연구되어야 할 대상일 것이다. 문화산업의 핵심이 '발신자와 수신자 사이에 이루어지는 거대한 인터랙션을 창출하고 조율하는 것'이라면 더욱 그러하다.

사정이 그러하다면, 무엇이 그러한 인터랙션을 창출하고 그에 기여하는가가 중요할 수밖에 없다. 아울러 관련 연구 역시 단지 현상 추수만을 목표로 해서는 안 될 것이다. 그 목표를 밝힐 수 있다면, 이를 중심으로 K-문화 대중화와 세계화에 더욱 박차를 가할 수 있게 될 것이라는 점에서 그렇다. 이 글에서는 그러한 연구의 일환으로 웹소설이 드라마화된 작품을 대상으로 수용자들의 인터랙션을 밝히는 연구를 수행하고자 한다. 수용자의 인터랙션을 높이는 서사적, 연출적 요소가 무엇인지 살피고, 트랜스미디어 시 필요한 요인이 무엇인지 규명해 보려는 것이다.

연구 대상을 웹소설로 좁힌 이유는, 그것이 최근 가장 주목받는 원천소스이기 때문이다. 문화체육관광부와 한국출판문화진흥원이 조사하여 발표한 바에 따르면, 2024년 웹소설 자체의 산업 규모는 1조 3,500억원에 이른다[2]. 매출로는 웹툰이 2조 1,890 억으로 앞서고 있긴 하지만, 웹소설 플랫폼 서비스가 웹툰에 비해 10년 늦게 시작되었다는 점, 웹소설이 웹툰으로 각색되어 흥행한 경우도 많다는 점 등에서 웹소설의 원천소스로서의 성장은 괄목할 만하다고 할 수 있다. 처음부터 모바일에 특화된 형태로 등장했던 웹소설[3]은 신선한 소재와 기발한 상상력으로 웹툰 같은 웹콘텐츠뿐 아니라 영화, 드라마, 애니메이션, 게임 등 다양한 매체를 넘나들며 재창작되고 있다. ‘이야기의 보고(寶庫)’로서의 역할을 톡톡히 해내고 있는 셈이다.

전용 과정을 ‘드라마화’로 좁힌 이유는 최근 생겨난 다양한 OTT 플랫폼들에 기인한다. 넷플릭스, 티빙, 웨이브, 디즈니, 쿠팡플레이 등으로 대표되는 OTT 플랫폼은 독자들의 취향에 부합하는 소위 ‘장르 콘텐츠’들을 선보이며 현재 공중파 중심의 드라마 플랫폼을 재편해 가고 있다. 웹소설은 대체로 1화 5000자 기준 200화가 넘는 초장편 분량으로 된 경우가 대부분이어서, 분량상 단편영화보다 시리즈물로 재창작되는 것이 유리하다. 드라마의 대략적인 분량은 회당 70분 안팎으로 총 12~16회로 제작되는 경우가 많다. 따라서 웹툰이나 영화 등으로의 지나친 연구 대상 확장은 촘촘한 연구를 저해할 여지가 있다.

한국학술정보서비스(Riss)에서 검색한 결과, 2025년 9월 30일 현재, 웹소설 전용 양상에 관한 논의는 학위논문 2편, 연구논문 16편에 불과했다. 이중 웹소설의 드라마화만으로 범주를 좁히면 관련 논문의 수는 더욱 적었다. 웹툰 전용 양상에 관한 논의가 학위논문 42편, 연구논문 47편인 것과 비교해도 차이가 크다. 논문 편수가 적은 것만이 문제는 아닌데, 기준 논의[4~9] 중 웹소설의 각색 과정과 인터랙션을 모두 고려한 논의가 거의 없다는 점에서 그러하다. 서사 연구자들의 경우 분석 도구 활용이 생소하고, 커뮤니케이션 연구자들의 경우 서사 연구 접근이 쉽지 않기 때문일 것이다. 이러한 연구가 학제 간 연구라는 점에서 거시적

이고 체계적인 접근이 필요함을 알게 하는 부분이다.

1.2 연구 목표와 연구 방법

아래 제시하는 연구 목표는 연구 전반의 것임을 밝힌다. 본고에서는 그 시론적(試論的) 성격의 연구를 수행할 것이다.

첫째, 작품의 트랜스미디어화에 있어 반드시 고려해야 할 요소가 무엇인지 규명한다. 웹소설이 드라마화되는 과정에서 변화한 요소들과 변화하지 않은 요소들에 대해 살펴보고, 성공한 트랜스미디어 사례와 부족한 트랜스미디어 사례를 비교 분석하여 매체 전용 시 어떤 요소를 살리고 어떤 요소를 버려도 좋을지 그 기준점을 세운다.

둘째, 수용자의 인터랙션이 어떠한 부분에서 어떠한 방식으로 유발되고 있는지를 살펴 대중문화 수용자들의 미의식을 구명한다. 공감, 분노 등 수용자의 반응이 폭발한 부분에서 수용자들이 느끼는 감정의 실체를 포착해 내고, 이를 통해 한국 현대 수용자들이 지닌 윤리적 미의식의 일부를 구명한다. 또한 수용자의 감정을 어떠한 방식으로 조율하는 것이 작품을 성공으로 이끄는 지름길일지에 대해 궁구해 본다.

셋째, 시청률과 수용자 댓글 분석 결과를 중심으로 성공한 트랜스미디어 사례와 부족한 트랜스미디어 사례에 대해 살펴고 그 결과를 요약하여 문화산업의 밑거름이 되도록 한다.

넷째, 트랜스미디어에 적절한 원천소스가 갖추어야 할 요소는 무엇인지에 대한 기준을 마련한다. 트랜스미디어의 실패는 전용의 실패일 수도 있지만, 원천소스 자체가 드라마라는 장르에 걸 맞지 않아 생긴 결과일 수도 있다. 흥행에 성공하거나 실패한 사례를 중심으로 원천소스가 어떤 요건을 지녀야 할지 논의한다.

다섯째, 웹 콘텐츠 문화 연구에 필요한 이론적 바탕을 마련하여 동일 분야 연구자들에게 도움이 될 수 있도록 한다.

앞에서도 언급했듯이 이러한 연구는 거시적이고 체계적인 안목과 접근이 필요한 연구이므로, 단편의 논문으로 해결될 문제는 아니다. 본고에서는 연구 목표의 넷째에 해당하는 트랜스미디어에 적절한 원천소스의 기준이 무엇일지 궁구하는 연구를 진행한다. 특히 이 논문에서는 ‘제재’를 중심으로 하는 수용자의 인터랙션을 살피는 연구를 수행하려고 한다. 수용자가 어떤 제재에 어떻게 반응하고 있는지를 살펴 선행적으로 트랜스미디어 시 필요한 제재의 요건에 대해 구명해보려는 것이다.

보다 효율적인 연구를 위해 최근 트랜스미디어되어 17.1%의 최고 시청률(닐슨코리아 제공)을 기록한 <폭군의 세프>를 연구 대상으로 선정한다. 이 작품은 박국재의 웹소설 『연산군의 세프로 살아남기』(총 302화)를 총 12회차로 각색한 TV드라마로 2025.08.23. ~ 2025.09.28.까지 tvN과 넷플릭스에서 거의 동시에 상영되었다. 이 작품은 현대의 미슐랭 3스타 요리사인 연지영이 조선시대로 회귀하여 살아남기 위해 고전분투하는 내용을 그린다. 아울러 참신한 소재와 배우들의 명품 연기로 높은 시청

률과 화제성을 기록하고 있어 수용자의 인터랙션 양상을 살피기에 좋은 대상이라고 할 수 있다.

이러한 연구는 웹소설과 드라마의 스토리텔링이 촉발하는 소비 촉진 과정을 중심으로 현대 자본이 감정을 어떻게 활용하는가에 대해 객관적, 철학적 의미를 부여하고자 하는 연구이므로, 최근 문화심리학의 계보를 따른다고 할 수 있다. 이러한 맥락에서 일루즈(Eva Illouz)와 젠킨스(Henry Jenkins)의 커뮤니케이션 이론과 문화심리 이론들[10~12]을 원용하며, 취향, 행복, 공감, 동화 등에 관한 정동의 이론들[13]을 참고한다. 서사 분석에 있어서는 채트먼(Seymour Chatman)과 포터 애벗(H. Porter Abbott)의 이론들을 참고할 것이다[14~15].

2. 소재, 제재, 장르

2.1 소재와 제재

작품의 제재에 대해 살피기 위해 먼저 용어 정리를 해둘 필요가 있다. 먼저 소재(素材)는 영어 material, subject matter, 프랑스어 matiere, materiel, 독일어 stoff, materie에 해당하는 말로, 예술을 창조하는 예술가가 작품을 형상화할 때 그 자료가 되는 일체의 재료 또는 원료를 가리킨다. 곧, 소재는 가공되기 이전의 재료를 가리키는 것이 일반적이다. 따라서 소재 자체가 작품이 되지는 않으며, 소재는 “주제를 드러내기 위한 어떤 가치적 기준에 의해 통일된 미적 형상이나 구조를 찾아내기 이전에 존재하는 감각적, 정신적, 미학적 재료”[16]로 정의된다.

그런데 소재는 두 가지로 구분되기도 한다. 매재와 제재가 그것이다. 매재(媒材, medium)는 예술작품이 형성될 때 필요한 물질적 재료를 말한다. 가령 언어, 그림, 몸짓, 빛, 소리 등은 대표적인 매재라고 할 수 있다. 조각작품에서 철재, 목재, 석재 등의 재료는 모양과 구조, 재질과 형상에 따라 예술작품의 미학적 성격을 규정한다. 한편, 책이나 신문과 같은 인쇄매체, 영화나 텔레비전 같은 영상매체, 인터넷을 기반으로 한 인터넷 매체 등을 아우르는 ‘매체(媒體, media)’라는 용어도 있다. 매체가 ‘소통의 수단, 도구’라면, 매재는 ‘소통되는 담화의 재료, 질료’라는 점에서 두 단어는 염밀히 구분되는 말이다[17]. 그런데 이 두 개념은 현대에는 구분되지 않고 쓰이고 있는 경우가 많고, 오히려 매체라는 용어로 통합되어 가는 추세에 있다.

제재(題材, theme and material)는 예술가가 작품을 형상화 할 때 그 자료가 되는 일체의 재료 또는 원료를 말한다. 앞에서 소재가 창조되는 주제를 드러내기 위한 어떤 가치적 기준에 의해 통일된 미적 형상이나 구조를 찾아내기 이전의 감각적, 정신적, 미학적 재료를 가리킨다고 하였다. 제재는 소재 중에서 가장 중심되는 소재를 가리키는 경우가 많다. 다양한 원재료들 중 중심이 되는 것, 그러니까 주원료(main material)를 가리키는 말로

쓰이는 것이다. 한편, 제재가 단지 중심 소재가 아니라 ‘특정 이야기 안에서 작품화된 재료’로 정의되는 경우도 있다[17]. 이때 제재는 작품의 맥락을 가미하여 고유의 추상적 의미를 띤 재료로 볼 수 있다. 예를 들어, 김소월의 ‘엄마야 누나야’라는 시에서 ‘강변’은 뜰, 금모래, 갈잎 등과 마찬가지로 시의 원재료이지만, 다른 소재들과는 달리 시어로서 더욱 의미화된 재료, 곧 제재화된 시어라고 할 수 있다. 강변이 작가가 표현하려는 주제를 잘 응축 할 수 있는 시어이기 때문이라고 할 수 있는데, 이때 강변은 단지 ‘강의 가장자리’라는 원재료의 의미를 넘어선다. 뜰에 금모래가 반짝이고 뒷문 밖에 갈잎이 노래하는 구체적인 장소로 형상화되고 있기 때문이다.

제재는 “하나의 사물을 재료로 하여 그 대상을 재현하는 것, 혹은 각종 묘사된 인물이나 표현, 행동과 사건 등을 그려내는 대상이다. 재료를 모사(模寫)하는 것이 아니라 창작의 주제에 의해 예술적 가치를 발견하고 그것을 형상화시키는 동시에 관념적 심리적 제반 요소와 자연이나 역사, 사회적 제반 대상을 소재로 한다”[16].

2.2 제재와 장르

헤르나디(P. Hernadi)는 장르가 기본적으로 분류에 있어서 불안정성을 지닌 혼합형식이라고 말한다. 그중에서 반복되는 문학 형식을 대개 장르라고 부른다. 여기서 장르는 규범적이고 이론적인 장르가 아니라, 특정 시대를 기반으로 나타나 시간이 지나면 다른 장르로 대체되거나 소멸될 수 있는 역사적인 장르를 가리킨다. 장르는 고도로 분화될 수도 있는데, 가령 문학 갈래 명칭 중 하나인 소설만 해도 성장소설(bildungsroman) 같은 소위 하위 ‘하위장르(sub-genre)’를 거느릴 수 있어서이다[18]. 성장소설은 주인공이 성인이 되어가는 과정을 중심사건으로 하는 소설을 말한다. 스토리의 유형 자체가 장르를 형성한 경우에 해당한다.

웹소설은 장르 개념에 있어서 일반 소설보다 더욱 혼란한 양상을 보여준다. 등장한 지 얼마되지 않은 역사적 갈래라서 그럴 것이다. 일단 웹소설은 소설의 하위 갈래 명칭으로 볼 수 없다. 웹소설은 출판소설과 동일한 층위의 개념이다. ‘웹’과 ‘출판’은 문학의 판 혹은 장(場)을 가리키는 말이라고 할 수 있다. 같은 맥락에서 웹소설을 대중소설로 간주하는 경향 역시 문제될 수 있다. 웹 기반 소설 모두를 대중소설이라고 보는 것은 일반화의 오류로 여겨질 수 있기 때문이다. 김준현은 이런 맥락에서 한국에서 대중소설과 유사한 개념으로 쓰이는 ‘장르소설’과 서구의 ‘genre fiction’이 그 외연과 활용을 달리한다는 점을 지적하기도 했다[19].

현재 웹소설의 하위 갈래는 대체로 플랫폼의 배너 구분을 따르고 있는 것으로 보인다. 가령, ‘현실로맨스/로맨스판타지/현실판타지/(이세계)판타지/무협/미스테리’ 등의 구분이 그러하다. 이 구분은 플랫폼 유입 독자의 성향 중심 구분이라고 해도 과언이

아닐 정도로 양성하고 성근 분류라고 할 수 있다. 때문에 웹소설 관련 논문이나 인터넷 비평 등에서는 ‘~물’이라는 갈래 명칭이 쓰이고 있는 경우가 흔하게 목도된다. 이 ‘~물’이라는 장르 명칭은 일본어 ‘物語(모노가타리)’의 약어에서 유래했다고 보는 시각이 일반적이다[19]. 그런데 이는 웹소설에만 해당하는 갈래 명은 아니라고 할 수 있다. 예를 들어 ‘공포물’이라는 갈래 명칭은 공포 소설과 공포 영화를 통칭하여 그 서사적 성격을 가리키는 용어라고 할 수 있다. 김준현은 ‘~물’이 여러 가지 양식적인 제약을 요구하는 ‘장르’보다는 더 느슨하게 쓰이는 개념이라고 주장하고 있다[19].

이 용어가 이왕 쓰이고 있는 만큼 ‘~물’이라는 장르 속성과 기원에 대한 체계적인 연구가 필요해 보인다. 아울러 이에서 유의미한 논쟁적 정후를 발견할 수도 있다. 현대 독자들이 매체보다 제재에 착목하여 관심 대상을 지목하고 있다는 점이다. 예시로 들 수 있는 것이 재벌물, 회귀물, 기업물, 갑질물, 투자물, 전문가물, 회사원물, 아이돌물, 범죄수사물, 귀농물 등인데, 재벌, 회귀, 기업, 갑질, 투자, 전문가, 회사원, 아이돌, 범죄수사, 농사 등은 모두 제재라고 할 수 있다. 곧 제재와 장르가 착종된 쓰임이 발견되고 있는 것이다. 일단 연구와 비평의 의미와 목표가 일차적으로 나타난 현상을 추수하고 의미를 부여하는 데 있으므로, 온오프라인에서 벌어지는 다양한 현상들을 면밀히 추적하여 원인을 찾고 의미를 부여하는 데 힘을 기울여야 할 것이다.

3. <폭군의 세프>의 미디어 전용

3.1 제재와 시청률의 상관관계

“미디어의 향유를 넘어 미디어를 초월한 미디어의 시대, 미디어 간의 경계가 무너지고 혼종을 넘어 융합이 일상화”[4]되는 것이 트랜스미디어 핵심이라면, 수용자의 인터랙션 연구는 트랜스미디어 연구의 핵심이라고 할 수 있다. 이 연구가 기준 연구와 가장 차이 나는 지점은 수용자의 인터랙션을 중심으로 트랜스미디어 현상을 살피려는 것이다. 트랜스미디어 현상이 단순히 OSMU 만을 가리키는 것은 아닐 것이기 때문이다. 작품에 대한 대중의 관심과 그 맥락은 트랜스미디어에 성공한 작품을 통해서도 드러날 수 있지만, 성공하지 못한 작품을 통해서도 잘 드러날 수 있다. 성공한 경우와 실패한 경우를 비교하여 살피는 과정에서 K-문화의 대중화, 세계화를 위해 반면교사를 삼아야 할 의미망이 형성될 수 있을 것이다.

2025년 9월 30일 현재 나무위키에 웹소설 원작 드라마로 분류된 작품은 대략 103편에 달한다[20]. 관련 목록을 검토하여 <달의 연인 – 보보경심 려> 같은 중국 원작 웹소설을 제외하고 한국 웹소설이 드라마화된 작품만을 대상으로 삼기로 하였다. 아울러 한국 작품이 원작임에도 중국이나 일본에서 드라마화된 작

품은 트랜스미디어 시 문화적 관습이 달라 수용자 미의식도 많이 다를 수 있다는 점에서 제외하기로 하였다. 솟폼이나 오디오 드라마 역시 본격 드라마로 보기 어렵다는 점에서 제외하였다. 이런 맥락에서 제외되는 작품은 총65편이다. 제외 이유를 정리하면, ①중국 원작 웹소설인 경우 약15편, ②오디오 드라마(비영상 매체)인 경우 8편, ③미방영 혹은 제작 예정인 경우 약25편, ④웹툰 기반인 경우 8편 ⑤기타(정보 미공개 포함) 경우 등이다.

이들을 제외하면 연구 대상은 총38편에 이른다. 앞에서도 밝혔듯이, 트랜스미디어 현상은 비단 작품의 각색 과정을 밝히는 데 국한되지 않는다. 작품이 전용되어 매체를 건너가는 자체도 트랜스미디어 현상을 밝히는 데 도움이 될 수 있지만, 보다 본질적인 부분은 이를 통해 이루어지는 수용자의 인터랙션을 밝히는 과정에서 더 잘 드러난다. 특히 수용자가 어떤 부분에서 특히 호응했고, 어떤 부분에서 실망감을 느끼는지 분석하는 과정에서 수용자의 미의식의 실체가 밝혀질 수 있기 때문이다. 이러한 맥락에서 관련 작품의 댓글 연구, 혹은 화제성 연구는 필수적이라고 할 수 있다.

먼저 장르를 분류해 보았는데, 세부 장르를 제시해 보면 26편으로 현실로맨스 장르가 가장 많았고, 현실판타지가 7편, BL이 5편이었다. 38편 중 시청률 상위 10%에 오른 4편은 <재벌집 막내아들> 25.9%, <구르미 그린 달빛> 23.3%, <폭군의 세프> 17.1%, <내 남편과 결혼해 줘> 12% 등이었다. 시청률이 저조했거나 급락한 작품은 <지금 거신 전화는>, <트웰브> 등이 있었다. 웹드라마는 지상파 집계와는 체계가 달라 직접 비교가 어렵긴 하지만, 동성애 장르인 BL의 시청률이 매우 저조함을 살필 수 있었다. 대중성 확보가 어려웠기 때문일 가능성이 높아 보인다.

3.2 인터랙션 양상



[그림 1] 드라마 <폭군의 세프> 화제성 워드 클라우드

<폭군의 세프>는 앞에서도 언급했듯이 최근 방영되어 17.1%의 높은 시청률을 기록한 작품이다. 이 드라마는 화제성 또한 높았는데, 관련 기사에 대한 댓글 반응에서 자주 언급되는 키워드를 살피면, ‘폭군, 쉐프, 요리, 이현, 연지영, 로맨스, 판타지, 역사 왜곡, 타임슬립, 회피엔딩, 복수, 고문엔딩, 반정, 사극, 성우 논란, 발음, 설렘, 공길, 시청률, 글로벌 성과, 웹소설 원작’ 등이

었다. 그 중에서도 가장 많이 언급된 단어는 ‘폭군’, ‘셰프’, ‘요리’였다. 4위와 5위가 남주인공과 여주인공의 이름이고, 6위와 7위가 로맨스, 판타지 같은 장르 명이라는 점에서 1~3위가 모두 제재인 점은 이 작품이 참신한 제재로 수용자의 마음을 사로잡았음을 잘 보여준다.

‘회피엔딩’이나 ‘고문엔딩’처럼 드라마의 엔딩을 비판한 키워드도 순위에 올랐다. 원작인 웹소설 『연산군의 셰프로 살아남기』의 엔딩은 훨씬 구체적이고 개연성이 담겨 있었다. 원작에서 연산군(드라마에서는 연희군)은 눈을 뜨자 낯선 현대 서울의 도심 한가운데 서 있었다. 도시의 불빛과 자동차를 요괴로 착각한 그는 연지영이 괴물에게 잡아먹히는 줄 알고 무모하게 도로로 뛰어들었다가 교통사고를 당한다. 병원으로 옮겨진 그는 의사에게서 ‘자신을 왕이라고 믿는 정신질환’이라는 진단을 받는다. 흥미로운 설정은 그를 친 운전자가 다름 아닌 중전 신씨의 환생체였다는 점이었다. 현대에서 그녀는 재벌가의 딸로 즉석식품 사업을 운영하고 있었다.

수라상을 요구하는 연산군에게 신씨는 전자레인지에 돌린 즉석 ‘용봉탕’을 내놓는다. 타고난 미각을 지닌 연산군은 단번에 가짜임을 간파하고 요리에 대한 날카로운 분석을 늘어놓는다. 이 모습에 매료된 신씨는 그를 식품 사업의 파트너이자 홍보 모델로 영입한다. 연산군은 그 조건으로 연지영을 찾아달라고 요구한다. 현대에서 이미 세계적인 스타 셰프로 성장해 있던 연지영은 누구나 아는 유명 인물이었으므로, 그녀의 이름만으로도 쉽게 행방을 알 수 있고 그들은 재회한다[21]. 드라마 <폭군의 셰프>는 원작에서 출발했지만, 결말에서 다른 길을 택했다고 볼 수 있다. 드라마가 시청자들의 설렘을 직관적으로 겨냥한 ‘로맨틱 해피엔딩’을 보여줬다면, 원작은 연산군의 현대 적응기와 함께 ‘그럴듯한 결말’을 창조한다.

특히 이 작품에서 주목을 요하는 단어는 ‘요리’일 것이다. 트랜스미디어 된 드라마에서 ‘음식’과 음식을 두고 벌어지는 ‘경합’이라는 제재는 영상화되었을 때 불거리를 제공하고, 박진감과 서스펜스를 제공하는 주요한 수단이 되었다. 비록 드라마의 엔딩이 웹소설의 엔딩에 못미친다는 의미로 ‘회피엔딩’, ‘고문엔딩’이라는 비판을 받기도 하였으나, 17.1%의 최고시청률을 거둘 수 있었던 것은 제재의 대중성이 기인했다고 보는 것이 적절하다.

위와 같은 맥락에서 트랜스미디어 작품 선정 시 다음과 같은 요건을 제안할 수 있다. 첫째, 스토리가 지나치게 단순하거나 제재의 대중성이 부족한지 살필 것, 둘째, 영상화되었을 때 소위 ‘비주얼(불거리)’를 제공할 만한 요소들이 있는지 살펴볼 것, 셋째, 서술자의 개입을 제외하고 장면만으로 개연성이 확보되는지 점검할 것 등이다.

4. 결론

본 논문에서는 문화산업의 본질이 발신자인 창작 그룹과 수신자인 수용자 그룹 사이에 이루어지는 거대한 인터랙션이고 그것을 창출하고 조율하는 것이 핵심인 산업이라고 보고, 웹소설의 드라마화라는 트랜스미디어 양상을 밝히는 시론적 성격의 연구를 수행하였다.

본 논문에서 증명하고자 한 것은 이야기를 맛깔스럽게 버무리는 것은 물론 서술의 힘이지만, 이야기의 재료 자체 특히 작품화된 재료인 제재가 그 성패를 좌우할 수 있다는 점이다. 아울러 제재의 대중성이 시청률과 긴밀한 관계에 있음을 증명하고자 하였다. 최근 상영된 드라마 <폭군의 셰프>는 이를 보여주는 좋은 대상이다. 이 드라마에서 ‘음식’과 음식을 두고 벌어지는 ‘경합’이라는 제재는 영상화되었을 때 불거리를 제공하고, 박진감과 서스펜스를 제공하는 주요한 수단이 되었다. 비록 드라마의 엔딩이 웹소설의 엔딩에 못미친다는 의미로 ‘회피엔딩’이라는 비판을 받기는 하였으나, 이 드라마가 17.1%의 최고시청률을 거둘 수 있었던 것은 제재의 대중성에 기인했다고 볼 수 있다.

참고문헌

- [1] 김경애, “한국 웹소설 독자의 특성 연구”, 산학기술학회논문지, 제22권 7호, pp. 551~558, 2021년.
- [2] 출판진흥원, “2024년 웹소설 산업 현황 실태조사”, 한국출판문화산업진흥원 대표 누리집, https://www.kpipa.or.kr/p/g1_5/943.
- [3] 김경애, “로맨스 웹소설의 구조와 이념 연구”, 현대문학이론 연구, 제62호, pp. 63~94, 2015년.
- [4] 고룡, 이건웅, “한국 웹소설의 트랜스미디어 전략과 그 가능성”, 한국전자출판연구, 제10호, pp. 11~18, 2018년.
- [5] 김경애, “웹소설의 전용과 재매개 양상 연구 – 『구르미 그린 달빛』의 드라마화 과정을 중심으로”, 한국문학이론과 비평, 제77호, pp. 417~439, 2017년.
- [6] 류수연, “웹소설, 댓글, 그리고 독서 – 스토리스케이핑과 변화된 ‘읽기’의 감각”, 비교한국학, 제30권 3호, pp. 69~92, 2022년.
- [7] 김경수, 백종우, 박성진, “웹소설의 OSMU가 출판 산업 확장에 미치는 영향에 관한 연구”, 한국출판학연구, 제47권 6호, pp. 33~51, 2021년.
- [8] 진은경, 박세준, “한국 사극의 트랜스미디어 스토리텔링 가능성 연구: 드라마 <웃소매 붉은 끝동>을 중심으로”, 사회통합 연구, 제4권 1호, pp. 1~28쪽, 2023년.
- [9] 최지운 “TV드라마 속 회귀물의 함의 연구 : <어게인 마이 라이프>와 <재벌집 막내아들>을 중심으로”, 인문콘텐츠, 제68호, pp. 133~150쪽, 2023년.

- [10] Eva Illouz, 김정아 옮김, 『감정 자본주의 ; 자본은 감정을 어떻게 활용하는가』, 돌베개, 2010년.
- [11] Eva Illouz, 박형신·권오현 옮김, 『낭만적 유토피아 소비하기 ; 사랑과 자본주의의 문화적 모순』, 이학사, 2014년.
- [12] Henry Jenkins, 김정희원·김동신 옮김, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008년.
- [13] Melissa Gregg-Gregory J. Seigworth, 최성희·김지영·박혜정 옮김, 『정동 이론 ; 몸과 문화·윤리·정치의 마주침에서 생겨나는 것들에 대한 연구』, 갈무리, 2015년.
- [14] Seymour Chatman, 최상규 역, 『원화와 작화』, 예림기획, 1998년.
- [15] H. Porter Abbott, 우찬제·이소연·박상익·공성수 옮김, 『서사학 강의』, 문학과지성사, 2010년.
- [16] 한국문학평론가협회, 『문학비평용어사전』, 2006년,
[https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1530340
&cid=60657&categoryId=60657](https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1530340&cid=60657&categoryId=60657)
- [17] 최시한, 『스토리텔링 어떻게 할 것인가』, 문학과지성사, 2015년.
- [18] P. Hernadi, 김준오 옮김, 최시한, 『장르론』, 문장사, 1983년.
- [19] 김준현, “웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구”, 현대소설연구, 제74호, pp. 107–137, 2019년.
- [20] 나무위키, 분류: 웹소설 원작 드라마,
<https://namu.wiki/w/%EB%B6%84%EB%A5%98:%EC%9B%9EC%86%8C%EC%84%A4%20%EC%9B%90%EC%9E%91%20%EB%93%9C%EB%9D%BC%EB%A7%88>
- [21] 위수정, 폭군의 쉐프 회피엔딩? 원작 결말은 이렇다, <스포츠서울>, <https://m.entertain.naver.com/home/article/468/0001181419>