

# 웹드라마 <오구실>의 내레이션 기능 연구

## The Function of Voice-over Narration in the Web-drama *OH Ku-sil*

류재형

한림대학교 미디어커뮤니케이션학부

Jae Hyung Ryu(intherain@hallym.ac.kr)

### 요약

이 연구는 <오구실>의 스토리텔링에 있어서 내레이션이 차지하는 중요성과 그 기능들을 이해하는 데에 그 목적이 있다. 연구의 결과, 1인칭 내레이션의 경우 주관적 진술을 통해 시청자와의 친밀감을 제고하였으며 하나의 내레이션이 두 개의 시간대와 연관될 수 있음을 확인하였다. 1인칭 내레이션과 달리 3인칭 내레이션은 기존 영상 매체에서의 역할로부터 그 쓰임새를 확장시키고 있음을 발견할 수 있었다. 첫째, <오구실>의 3인칭 내레이션은 스토리 이해에 필수적인 정보를 시청자에게 전달하는 핵심적인 기능을 수행하였다. 둘째, 기존 영상 매체에서의 객관적/권위적 진술로부터 주관적/권위적 진술로 그 기능이 변화하고 있었다. 셋째, 회화적인 진술을 통해 3인칭 내레이터가 해설자로부터 가상의 등장인물로 그 역할의 범위를 넓혀가고 있음 또한 확인하였다. 이는 빠듯한 시간 제약 하에서 효율적인 스토리텔링을 추구하는 웹드라마의 매체 특성에 대한 기존 내레이션의 대응으로 볼 수 있으며, 이처럼 진실보한 내레이션은 스토리 정보와 재미의 요소를 속도감 있게 전달하면서 기피해야 할 스토리텔링 방식에서 벗어나 웹드라마라는 새로운 매체의 필수 요소이자 존재 조건으로 진화하고 있다.

■ 중심어 : | 웹드라마 | <오구실> | 내레이션 | 내레이터 | 스낵컬처 |

### Abstract

The purpose of this study is to find out the significance and functions of the voice-over narration in the storytelling of the web-drama *OH Ku-sil*. As a result, the first person narration has enhanced the intimacy with a viewer via subjective statements and produced the two time zone effect that the image and the voice-over stood on different tenses. On the other hand, the third person narration has expanded its functions beyond those of the cinema and TV drama. First, the third person narration in *OH Ku-sil* has performed the essential role presenting significant information for the viewer's understanding story. Second, the objective/authoritative statements of the third person narration have changed to the subjective/suggestive statements. Third, the third person narrator has expanded his/her role from a narrator to a virtual character by means of the comic statements. It seems to be the existing narration's effective response to the web-drama's medium characteristics seeking efficient storytelling under the tight time restriction. Delivering speedily the story information and amusement, this evolutionary voice-over narration is changing its status from the staying off subject to the condition of the new medium called web-drama.

■ keyword : | Web-drama | *OH Ku-sil* | Narration | Narrator | Snack Culture |

\* 이 논문은 2018년도 한림대학교 교비연구비(HRF-201802-005)에 의하여 연구되었음

접수일자 : 2018년 04월 23일

심사완료일 : 2018년 06월 02일

수정일자 : 2018년 06월 01일

교신저자 : 류재형, e-mail : intherain@hallym.ac.kr

## I. 문제제기

웹드라마(web drama) <오구실>의 스토리텔링에서 내레이션이 수행하는 기능은 무엇인가? 이 연구는 이러한 질문에 대한 해답을 찾는 데에 그 목적이 있다. 웹드라마는 “SNS드라마, 모바일드라마, 드라마툰, 미니드라마” 등의 이름으로 불리기도 하는데[1] 이는 짧게는 1분에서 길게는 10여분에 이르기까지 일반적인 TV 드라마에 비해 상대적으로 매우 짧은 시간에 하나의 이야기를 전달하는 독특한 서사 구조를 지니고 있기 때문이다. 이러한 초미니드라마적인 서사 구조는 웹드라마가 TV가 아닌 휴대폰이나 태블릿 PC 등 모바일과 웹을 통해 소비되도록 유도하면서 모바일의 인터넷 환경을 웹드라마의 소비에 주요한 역할을 하는 기술적 요소로 위치시킨다. 한국의 경우 “LTE(4G)가 보급되기 시작”하면서 웹드라마 시장이 급격하게 확장되기 시작하였는데[2]. 2013년 17편, 2014년 23편, 2015년 67편 등 2010년대 초중반부터 그 제작편수가 급격히 증가하였고 회당 조회 수 1000만을 넘기는 작품들이 대거 출현하기 시작하였다[3]. 또한 자사 홍보를 위해 대기업들이 웹드라마 산업에 진출하거나 JYP, SM엔터테인먼트를 비롯한 대형 연예기획사 또한 참여하는 등 웹드라마는 현재 진행형으로 성장일로에 있다.

이러한 웹드라마의 부상 2000년대 중반 스마트폰의 붐과 함께 등장한 일명 ‘스낵컬처(snack culture)’의 보편화에 문화적 뿌리를 두고 있다는 것이 정설로 받아들여진다[4]. 2007년, 낸시 밀러(Nancy Miller)는 한 입에 쉽게 베어 물 수 있는 크기로 잘려져 간단히 즐길 수 있는 캔디나 과자처럼 “음악, 텔레비전, 게임, 영화, 패션” 등의 문화 영역 또한 짧은 시간에 쉽고 빨리 소비되는 형태로 진화하고 있다 주장하면서 이를 스낵컬처라 명명한다[5]. 대중교통을 이용해 출퇴근을 하는 짧은 시간에 스낵으로 식사를 해결하듯 이용할 수 있는 웹드라마야말로 스낵컬처의 전형적인 매체 형식이라 할 수 있다. 이처럼 태생적으로 시간의 제약을 첫 번째 특성으로 가질 수밖에 없는 웹드라마는 “가볍고 익숙한 상황과 쉬운 주제”의 이야기를 최대한 단순화하여 전개하는 전략을 채택하는 한편[6], 10~20대를 주 시청자 층으로

하는 만큼 자연스럽게 “청춘”의 이야기에 초점을 맞추는 경향을 보인다[7].

앞서 언급한 바와 같이 웹드라마의 본격적인 출발은 2013년이라 할 수 있는데, 그 해 2월 ‘네이버TV캐스트’의 <러브 인 메모리>를 필두로 하여 7월에 <아직 헤어지지 않았기 때문에>, 그리고 11월에는 <낮선 하루>와 <무한동력> 등이 방영되면서 1회차 시청 10만 회를 훌쩍 넘기며 웹드라마의 인지도를 수직으로 상승시킨다[8]. 초기의 웹드라마는 대부분 청춘들의 로맨스를 다루면서 내용 면에서 기존의 TV 드라마와 큰 차이를 보이지 않는다. 2014년 1월에는 아이돌 스타 김동준을 주인공으로 내세운 스틸러물인 <후유증>이 1회 시청 42만 회를 상회하면서 웹드라마의 성장을 주도하였고 7월에는 웹소설을 원작으로 한 판타지 로맨스 <빨파이어의 꽃>이 45만 회를, 8월에는 코미디 <출출한 여자>가 31만 회, 11월에는 코미디 로맨스 <연애세포>가 50만 회를 넘어서면서 성장세를 이어간다. 2015년 4월에 방영된 <우리 옆집에 EXO가 산다>는 아이돌 그룹 EXO의 인기로 힘입어 1회 시청 120만 회를 상회하는 폭발적인 인기를 구가하면서 새로운 매체로서의 웹드라마는 가히 안정기에 접어든 것으로 보인다.

여기서 한 가지 주목할 만한 점은, 같은 해, 제작사 “72초 TV”가 방영한 <72초>와 <오구실>이 외양적 성공뿐만 아니라 그 내용과 형식에 있어서 여타 웹드라마들과 가시적인 차이를 보이면서 웹드라마의 안정화에 기여하였다는 것이다. 일반적인 웹드라마는 크게 보아 그 내용과 형식면에서 고전적인 내지는 기존의 TV 드라마나 영화의 그것을 이어나가고 있다 할 수 있으며 이러한 점은 2018년 현재 방영되고 있는 웹드라마도 크게 다르지 않은 듯하다. 물론 웹드라마가 스낵컬처라는 개념으로 특징화되어지듯 1회 방영시간이 대부분 10분대를 넘기지 않는다는 것과 짧은 층을 타겟 연령층으로 하면서 아이돌 배우를 자주 캐스팅하여 국내 기업들의 간접 광고의 집중적인 도구로 이용되고 있다는 점은 기존 매체와의 두드러진 차이인 동시에 특성이라 할 수 있겠다[9]. 하지만 이러한 점들을 제외하면 일반적인 웹드라마는 특히 <72초>와 <오구실> 이전의 웹드라마는 기존 드라마나 영화와 스타일과 내용 면에서 큰 차

이점을 발견하기 어려운 것 또한 사실이다. 모바일 기기가 지닌 작은 화면의 한계를 극복하기 위해 클로즈업 쇼트(close-up shot)를 자주 사용한다든지 짧은 방영시간으로 인한 스토리텔링의 한계를 극복하기 위해 내적 독백 형식의 내레이션이 동원되기도 하지만 일반 TV 드라마에 비해 그 역할 면에서 크게 변화한 것으로 보기는 힘들다. 이러한 측면에서 보면, 인기 웹툰이나 웹소설을 리메이크하거나 아이돌 스타에 자주 의존하는 것[10] 또한 이러한 구 매체와의 유사성에 의한 한계를 극복하려는 웹드라마의 전략들로 볼 수 있을 것이다.

<72초>와 <오구실>이 중요한 이유는 구매체와의 유사성이라는 웹드라마의 태생적 한계를 스토리텔링의 새로운 방식으로 극복하였다는 데에 있다 할 수 있는데 내레이션의 효과적 사용이 그것이다. <72초>는 2분 남짓 되는 각 에피소드를 시종일관 내레이션이 뒤덮으면서 남성 주인공 도루묵과 주변 인물들의 일상적 행위 및 속마음을 쉴 새 없이 전달한다. 문자 그대로 내레이션을 전면에 내세운 “초압축형 웹드라마”가 바로 <72초>라 할 수 있다[11]. <72초>의 여성 버전, 즉 여자 도루묵으로서의 오구실로 기획된 <오구실>은 30대 중반의 처녀 직장인 오구실의 일상과 내면을 내레이션으로 상세히 전달한다[12]. 내레이션의 분량 측면에서 보면 <72초>보다 다소 감소한 것으로 볼 수 있으나 시종일관 내레이션이 극을 이끌며 스토리 정보를 제공한다는 점에서는 동일하다. 여기서 <오구실>이 <72초> 및 이전 세대의 웹드라마와 명확한 차이를 보이는 지점을 찾을 수 있는데, 그것은 남성 화자의 3인칭 목소리가 여성 주인공 오구실의 내적 독백을 대신하면서 스토리텔링의 상황에 따라 내레이터 스스로 하나의 가상의 등장인물로 기능한다는 것이다. 독특한 내레이션 자체가 웹드라마의 성패에 결정적 영향력을 행사하였다는 데에 <72>초의 사(史)적 중요성이 있다면, 내레이션이 목소리의 주인인 등장인물의 속마음을 전달하는 본래의 역할을 넘어 내레이터가 독자적인 캐릭터로서 기능할 수도 있다는 가능성을 보여주었다는 점은 웹드라마 스토리텔링에서의 <오구실>의 중요성이자 차별성이라 할 수 있을 것이다.

이에 이 연구는 <오구실>의 스토리텔링에 있어서 내

레이션이 차지하는 중요성과 그 기능들을 살펴보고자 하였다. <오구실>은 2015년 시즌 1의 인기에 힘입어 2016년에 시즌 2, 2017년에 시즌 3을 방영하였는데, 시즌 3 방영 당시 누적 조회수 1500만 회를 상회할 정도로 대중적인 사랑을 받은 웹드라마로서 대중과 비평가들에게 웹드라마의 대표 주자들 중 하나로 선명하게 인식되고 있다. 웹툰이나 만화와 같은 원작이 없이 독자적으로 제작되었다는 점에서 웹드라마만의 가감 없는 내레이션의 역할을 살펴보기에 적절하며, 3인칭 화자 내레이션과 등장인물의 목소리로 재현되는 1인칭 화자 내레이션을 모두 사용함으로써(3인칭 내레이션이 주도적으로 사용되에도) 기존 영상 매체에서 사용된 전통적 내레이션 양식과의 비교가 여타 웹드라마에 비해 용이한 점도 분석 대상으로 선정할 이유라 할 수 있다.<sup>1</sup>

웹드라마에 대한 기존의 연구들은 산업적 측면에서의 논의, 수용자의 웹콘텐츠 이용 동기 내지는 행태 분석, 제작 요소의 포괄적 논의를 포함한 스토리텔링의 전반적인 양태 분석, 화면의 크기와 클로즈업의 사용 등 모바일 중심적인 화면 분석 등에 초점이 맞추어져온 바, 이 연구를 통해 내레이션의 기능을 면밀히 살펴봄으로써 동시대 웹드라마의 서사 구축 원리에 대한 논의를 보강함과 동시에 내레이션이라고 하는 영상, 영화 관련 연구에서 상대적으로 취약한 연구 분야에 이론적인 어휘를 추가하는 데에 이 연구의 의의가 있다 하겠다.

아래에서는 <오구실>의 내레이션에 대한 세밀한 텍스트 분석을 위해 먼저 내레이션의 기능에 대한 선행연구들을 살펴볼 것이다.

## II. 내레이션의 기능

### 1. 내레이션의 정의

흔히 내레이션이라 일컬어지는 TV 드라마나 영화 속 해설의 목소리는 정확히 말해 보이스오버 내레이션(voice-over narration)을 가리킨다. ‘보이스(voice)’란

1 <오구실> 시즌 1과 2를 분석 대상으로 선정하였다. 시즌 3을 분석 대상에서 제외한 이유는 논문 작성 시점 현재, 몇몇 에피소드가 아직 유료인 상태로서 투고자 및 심사자 모두 접근이 용이하지 않기 때문이다.

“매개자”를 지칭하는 목소리를 가리키는데, 이 목소리가 화면을 ‘오버(over),’ 즉 그 위를 덮으면서 스토리의 정보를 ‘해설(narration)’하는 것을 말한다[13]. 보이스 오버 내레이션에 대한 이러한 정의 하에서, 발화자는 3인칭 화자일 수도 혹은 1인칭 등장인물 화자일 수도 있으며 그들 화자가 내뱉는 해설은 화면의 의미를 설명해 주기도 하고[14] 자신의 심경을 내적 독백의 형식으로 전달하기도 한다. 한 마디로 극 속 세상에서 실제로 발화되지 않고 화면 위로 관객/시청자에게 직접적으로 전해지는 어떤 주체의 목소리라 할 수 있다.

앞서 언급한 바와 같이, 영화나 TV 드라마 등 영상 이미지를 통해 스토리 정보를 전달하는 전통적인 매체에서 내레이션은 별도의 시각화 노력 없이 구술을 통해 정보를 전달함으로써 영상 매체의 특성에 반하는 요인으로 지적되어 왔다[15]. 다시 말해서 내레이션은 미장센, 촬영기법, 편집, 음향 등 스타일적인 측면과 대사의 정교한 구성 등을 통해 내러티브를 전개시켜야 할 의무를 저버린 결과로 치부되어 온 것이다. 또한 내레이션이 등장인물의 내적 독백일 경우 자칫 “극적 몰입을 방해”하여 “이질감”을 생산할 수도 있는, 그래서 작가나 연출자가 특별한 의도 없이 선호하지 않는 제작 요소로 받아들여져 온 것이 사실이다[16]. 그러나 웹드라마의 경우 내레이션의 약점이라고 지적되어 온 지나치게 구술중심적인 스토리텔링 양식이 오히려 재미나 웃음을 위한 도구로 종종 사용되어진다. 이는 짧은 시간에 이야기를 전개할 수밖에 없는 웹드라마의 특성 상 영화나 드라마와 같은 기존 영상 매체에 비해 상대적으로 내러티브를 조밀하게 구성할 수 없고 결과적으로 내레이션에 대한 의존도가 높아질 수밖에 없기 때문이다[17].

이하에서는 웹드라마 내레이션의 기능 연구를 위한 토대로서 기존 영상 매체에서의 내레이션의 기능에 대해 살펴볼 것이다.<sup>2</sup>

## 2. 1인칭 내레이션의 주요 특성

### 2.1 주관적 진술

<sup>2</sup> 내레이션에 대한 전통적인 이론을 형식적으로 제시하는 것보다 <오구실>의 내레이션 분석을 위한 참조 및 대조군으로서 가장 크고 중요하다고 판단되는 특성들을 대표적으로 살펴보고자 하였다.

스토리 세상 내부의 등장인물이 행하는 1인칭 내레이션은 일반적으로 과거에 발생한 등장인물 본인의 사건에 대한 회상이나 현재 시점에서 일어나고 있는 일에 대한 감정 상태 등을 전달하는 내적 독백의 형식을 취한다[18]. 연극에서의 내적 독백은 본래 등장인물의 진정한 내면을 표현하는 수단으로서 등장인물 자신의 “생각과 내면세계를 관객들에게 전달”하는 주요 도구라 할 수 있는데[19], 이러한 내적 독백의 영화적 전환이 바로 1인칭 내레이션이라 할 수 있다. 따라서 1인칭 내레이션은 “등장인물의 마음 속 생각”을 관객에게 알리는 영화적 “특권”인 동시에 1인칭 화자의 지극히 주관적인 진술이라 할 수 있다[20].

코즐로프(Kozloff)는 영화제작자가 관객에게 스토리 텔링의 주관성을 알리는 주요한 수단으로 1인칭 내레이션을 자주 사용한다고 주장한다[21]. 제작자는 내레이터가 주인공이든 그렇지 않든 스토리 세상 속에 그를 위치시킨 후 등장인물의 한 사람으로서 자신의 시각으로 이야기를 해설하게 하여 현재 관객 앞에서 전개되고 있는 이야기가 1인칭 화자 자신의 시각으로 구성된 이야기라는 사실을 지속적으로 상기시킨다. 즉 1인칭 내레이션이 행하는 진술은 자신에 대한 것이건 스토리 세상 속 타인에 대한 것이건 상관없이 화자 자신이 그 세상에 속해 있음으로 해서 태생적으로 주관적 진술일 수밖에 없다 하겠다.

### 2.2 친밀감 제고

목소리의 존재를 직접적으로 확인할 수 없는 3인칭 내레이션과 달리 1인칭 내레이션은 극 중 등장인물이 자신의 관점에서 스토리 정보를 전달함으로써 시청자에게 친밀감을 생산한다. 이다운이 지적하는 바와 같이, 1인칭 내레이션은 곧 등장인물의 속마음과 다르지 않으며 결과적으로 내레이션을 접한 관객은 1인칭 화자의 속마음을 그와 공유하게 된다[22]. 결국 관객은 다른 등장인물들은 모르는 1인칭 화자의 비밀을 알게 됨으로써 그와의 내적 친밀감을 형성하게 되는 것이다.

1인칭 내레이션이 이야기를 이끌어가며 관객과의 친밀감을 도모하는 작품은 캐릭터 중심적인 이야기일 가능성이 높다. 주인공의 액션이나 사건 전개를 통해 이

야기가 진행되는 플롯 중심의 이야기보다는 등장인물의 개인적 감정을 충실하게 재현하는 인물 중심적인 이야기에서 1인칭 내레이션이 훨씬 효과적인 역할을 수행할 수 있기 때문이다. 즉 시간 제약으로 인해 플롯보다 캐릭터에 집중할 수밖에 없는 웹드라마에 적합한 형태가 바로 1인칭 내레이션이라 할 수 있으며 시청자와의 친밀감을 위한 극적 장치가 동원되는 경우 3인칭 내레이션 또한 사용 가능하다 하겠다.

### 2.3 두 개의 시간대

기존의 TV 드라마나 영화 등에서 1인칭 화자가 화면 위로 흐르고 있는 자신의 일화에 대해 언급하는 장면은 자주 접할 수 있다. 이러한 장면에서의 1인칭 내레이션은 두 개의 시간대를 아우른다고 할 수 있는데, 화자 자신이 등장하는 영상 속의 사건이 발생하고 있는 시간대와 그 화자가 목소리를 통해 그 사건에 대해 해설하고 있는 시간대가 그들이다. 즉 그 장면은 그가 말하고 있는 스토리의 시간대와 그가 해설의 행위를 하고 있는 시간대라는 “두 개의 시간대(two time zones)”와 연관되는데, 전자의 경우 과거 시점일 가능성이 높고 후자는 현재 시제로 제시된다[23]. 시청자는 종종 몇 십 년의 세월을 뛰어넘어 내레이터이자 등장인물이 아이에서 어른이 된 후 과거를 회상하는 내레이션을 접한다. 또한 시간적 거리가 가까운 경우도 얼마든지 존재할 수 있으므로 상이한 두 시간대의 간격은 서사구조의 문제라 할 수 있다.

시간의 문제와 관련하여, 코즐로프는 1인칭 내레이션은 화자의 말 한마디로 사건이 발생한 혹은 발생할 연대기를 지정할 수 있는 특권을 가진다고 주장한다[24]. 이는 플래시백(flashback)이나 플래시포워드(flash-forward)의 동반 여부와 상관없이 내레이터가 화면 속 사건의 발생 시점을 구술하여 스토리를 확정시킬 수 있는 힘을 가리키는데, 비단 시간적 배경뿐만 아니라 넓은 의미에서의 공간적 배경 또한 지정할 수 있다. 이러한 1인칭 내레이션의 연대기 내지는 시공간 지정은 그것이 서사의 측면에서 의도된 거짓이 아닌 한 그 내레이션의 내용 자체가 화자 자신과 연관된 것이므로 3인칭 내레이션의 권위적인 그것보다 더 높은 신뢰도를 확

보하게 된다.

## 3. 3인칭 내레이션의 주요 특성

### 3.1 객관적 진술: 상황 설명

3인칭 내레이션은 스토리 세계에 속하지 않은 외부 화자를 동원함으로써 해설하고 있는 이야기에 객관성을 부여해 왔다. 플레이시먼(Playsman)이 주장하는 바와 같이, 외부에서 발생하는 보이소머는 내부 1인칭 화자의 목소리와는 달리 “중립성(neutrality)”이나 “객관성(objectivity)”과 같은 개념이 가정되면서 그 이야기가 역사적으로 실제 발생했던 것처럼 객관성을 부여해 온 경향이 있다[25]. 역사적 이야기나 자서전적인 이야기인 경우 특히 그러하며 다른 이야기라 하더라도 많은 경우 3인칭 내레이션은 스토리 세상 속에서 처음 발생하고 있는 사건을 관객에게 소개하고 설명하는 형식을 취함으로써 관객을 그 사건의 목격자로 만든다.

이러한 객관적 진술은 영화나 드라마 속에서 한 장면이나 사건의 상황을 설명할 때 자주 발견할 수 있는데, 화면으로 전개되고 있는 현재의 상황을 객관적인 입장에서 부연 설명함으로써 서사의 전개를 명확히 하는 동시에 관객의 이해도를 제고하기 위해 자주 사용된다. 사극의 경우 더욱 그러한데, 역사적으로 중요한 한 사건의 전후 배경에 대해 조선왕조실록 등의 객관적 자료를 인용하며 역사적 진술을 행하는 전지적 시점의 3인칭 내레이션이 대표적인 사례라 하겠다.

### 3.2 권위적 진술

관객에게 음원의 위치가 확인되지 않는 3인칭 내레이션은 “우리의 주술적인 사고의 논리” 하에서 그 음성 존재가 전부를 보고 전부를 알 수 있는 전지적인 존재로 가정됨으로써 그의 입을 통해 전달되는 진술은 권위를 획득하게 된다. 반대로 시옹(Chion)의 주장과도 같이, 내레이터가 음성만 있는 존재로부터 탈피하여 화면에 모습을 드러내는 순간 전지성과 편재성을 잃고 평범한 존재가 되기도 한다[26]. 즉 3인칭 내레이터는 화면의 밖에서 흘러와 그 위를 덮는 확인되지 않은 정체성을 가진 존재라는 점에서 일종의 신성성을 획득하고 결과적으로 그의 해설이 권위를 가지게 되는데, 일반적으

로 관객은 그의 진술을 의심하지 않고 “사실 그대로 받아들이는 경향”이 있다. 이런 특성으로 인해 “전쟁영화와 다큐멘터리” 등에서 자주 사용되어져 왔고[27], 전지성, 편재성과 같은 신성성으로 인해 3인칭 화자는 “인격적 약속이 없는 권위”를 가진 존재로 가정되고, 그의 권위는 소설에서 일컫는 “전지적 화자(omniscient narrator)”의 그것에 다름 아니라 할 수 있다[28].

이러한 3인칭 내레이터의 권위는 스토리 상황에 대한 논평을 통해 영화의 기저에 깔린 도덕적이거나 이데올로기적인 담론을 제시하는 경향이 있다[29]. 3인칭 내레이션은 종종 발생하고 있는 상황이나 장면에 대해 평가를 내림으로써 그 장면에 대한 관객의 해석을 지배한다. 이때의 논평은 당대 사회와 문화의 이데올로기를 함유하는 경우가 많은데, 따라서 논평의 기능을 수행하는 3인칭 내레이션에 대한 분석은 그 영화/드라마 속에 숨어 있는 당대의 이데올로기를 찾아내는 좋은 방법들 중 하나가 될 수 있다 하겠다.

지금까지 기존 영상 매체에서의 1인칭 내레이션과 3인칭 내레이션의 주요 특성에 대해 살펴보았다. 아래에서는 이러한 논의를 바탕으로 <오구실>의 내레이션이 함유하고 있는 내레이션의 전통적 기능과 변화된 기능을 살펴볼 것이다.

### III. <오구실>의 내레이션과 그 기능

<오구실>은 홀로 자취를 하며 직장 생활을 하는 혼기 짝 찬 커리어 우먼 오구실의 일상을 로맨틱 코미디의 느낌으로 가볍게 풀어낸 웹드라마이다. 여느 웹드라마와 마찬가지로 시종일관 내레이션이 서사에 관여하는데 여주인공이 중심이 되는 전형적인 캐릭터 중심적인 이야기임에도 오구실(이채은 扮)의 1인칭 내레이션에 비해 남성 3인칭 내레이션이 목소리의 90% 이상을 차지함으로써 화자의 목소리 설정에서부터 웹드라마 내레이션의 변화를 상징하고 있다. ‘커피소년’이라는 예명으로 활동하고 있는 남성 가수 노아람이 해설을 하였는데 그 특유의 부드럽게 속삭이는 목소리는 이채은의 톱 부러지는 그것보다 더 나긋하고 여성스러운 음색과

음조를 들려준다. 서사의 상황에 따라 커피소년의 목소리가 오구실의 1인칭 내레이션을 수행하기도 하는데 그의 여성스러운 음색과 말투는 관객으로 하여금 특별한 거부감 없이 그의 보이스오버를 오구실의 내적 독백으로 받아들이게 만든다. 즉 음색, 친밀한 말투, 그리고 이와 어울리는 내러티브 상황 등은 주인공과 성별이 다른 화자의 내레이션임에도 시청자로 하여금 그 실질적인 기능의 측면에서 1인칭 내레이션의 그것과 비교하여 특별한 이질감을 느끼지 못하도록 하는 것이다.

<오구실>의 경우 여주인공의 목소리가 수행하는 1인칭 내레이션은 전통적인 내레이션의 기능을 수행하지만 내레이션 분량의 대부분을 차지하는 3인칭 내레이션은 일부 기능을 제외하고는 전통적인 기능으로부터 형식적 변화를 보여주고 있다. 아래에서는 1인칭 내레이션의 전통적 기능을 먼저 살펴 본 후 3인칭 내레이션의 변화된 기능을 구체적으로 분석할 것이다.

#### 1. 1인칭 내레이션의 전통적 기능

##### 1.1 주관적 진술과 친밀감 제고

[시즌1: 6화. 좋은 사람 만날 수 있을까?(feat. 없다)]에서는 오구실이 눈치가 지독히도 없는 남자 도루묵과 소개팅을 한 후 그의 문자 공세에 시달리는 내용이 방영된다. 다음에 언제 볼지를 묻는 도루묵의 질문에 그녀는 “다다다다다다음 주 토요일이요.”라 답하며 우회적으로 거절한다. 이후 그녀의 1인칭 내레이션이 이어진다.

오구실 내레이션: 소개팅의 횟수가 늘어날수록 거절하는 기술도 늘어간다. (도루묵으로부터 온 많은 문자 메시지를 본 후) 내가 남 상처 걱정할 처지는 아니지만 너무 직접적인 거절은 아니었나 하는 걱정도... (도루묵의 입장에서 이 상황을 보여주는 장면들이 지나간다. 도루묵의 문자 메시지를 확인한 후 휴대폰을 덮으며) 인연이라는 게 되고자 하는 만큼 안 되고자 하는 것도 참 힘들다.

위 내레이션은 오구실이 자신의 속마음을 관객에게

털어놓는 2차적 기능을 수행함으로써 오구실과 관객 간의 친밀감을 제고한다. 상대방을 거절하는 기술에 대한 이야기, 너무 직접적인 거절이 아니었는지에 대한 걱정, 인연을 만들지 않으려는 노력에 대한 푸념 등 위 내레이션에 등장하는 오구실의 속마음은 분명 지극히 주관적인 진술들로서 가까운 사이가 아니면 털어놓기 힘든 내용들이다. 이를 극 중 다른 등장인물들과의 대화가 아닌 내레이션의 형식을 통해 시청자와 공유하는 것은 시청자와의 특별한 친밀감을 형성하여 화자에게 동일시하게 만들고 결과적으로 극 속으로 더욱 몰입시키기 위함이라 할 수 있다.

## 1.2 두 개의 시간대

위 오구실의 내레이션에서 확인할 수 있는 또 한 가지는 1인칭 내레이션이 두 개의 시간대에 관여한다는 것이다. “소개팅의 횟수가 늘어날수록 거절하는 기술도 늘어난다.”는 내레이션이 흐를 때 화면은 자신의 거절 의사를 알아듣지 못하고 “아, 오케이. 좋아요!”라는 도루묵의 대답에 놀라는 오구실의 얼굴이 클로즈업 된다. 곧이어 카메라는 그날 밤 터덜터덜 걸으며 집으로 향하는 오구실을 잡는다. 즉 위 한 문장의 내레이션이 흐르는 동안 시간이 낮에서 밤으로 바뀐 것이다. 따라서 내레이션의 목소리가 흐르는 시점이 현재라면 적어도 낮 시간으로 재현되었던 오구실의 소개팅 장면은 과거 시점으로 제시되고 있으며, 밤 시간으로 제시되고 있는 오구실이 걷는 장면이 현재 시점임을 알 수 있다. 하나의 내레이션에 두 개의 시간대가 존재하게 되는 것이다. 1인칭 화자가 요일이나 시간을 특정하지 않았음에도 편집을 통해 시간의 흐름이 재현됨으로써 내레이션이 두 시간대에 관여하고 있음을 명확히 보여주고 있다 하겠다.

## 2. 3인칭 내레이션의 변화된 기능

### 2.1 중요한 스토리 정보 제공: 객관적 진술

매 회당 짧은 감상시간을 가진 웹드라마의 특성 상 내러티브의 전개 속도는 대단히 빠를 수밖에 없다. 따라서 대다수의 웹드라마는 ‘핵심적인’ 스토리 정보임에도 서사 전개의 효율성과 극적 재미를 위해 의도적으로

불충분하게 제시하는 상황이 잦고 이러한 장면들에 3인칭 내레이션을 배치하여 중요한 스토리 정보를 제공함으로써 시청자의 효과적인 이해를 돕는 경향이 있다.

[시즌2: 3화. 잘 자라야 해]는 극장에서 홀로 영화를 보고 있는 오구실의 장면으로 시작한다. 웃으며 영화를 보던 오구실은 갑자기 오른쪽 눈을 깜박거리며 무언가를 찾기 시작한다. 오구실이 갑자기 왜 눈을 깜박이는지 시청자들이 미처 상황을 이해하지 못할 때 3인칭 내레이션이 이에 대한 정보를 제공한다.

3인칭 내레이션: 렌즈가 빠졌군요. 자막이 보이질 않습니다.

시청자는 이제야 상황이 이해되고 드라마는 스토리 전개에 대한 토대를 마련한다. 기존 TV 드라마나 영화에서의 3인칭 내레이션이 주어진 상황을 부연 설명함으로써 관객의 이해도를 높이는 기능을 수행하였다면 <오구실>의 3인칭 내레이션은 그것이 없으면 주어진 상황의 이해가 대단히 어렵고 이후의 스토리 전개가 힘을 얻지 못하는 반드시 필요한 정보를 제공한다. 전자가 내러티브의 전개에 부차적인 요소였다면 후자는 필수적인 요소로 기능하고 있는 것이다. 이는 60분짜리 드라마나 90분 이상의 영화가 상대적으로 자세한 시각 정보를 제공함으로써 내레이션의 특별한 도움 없이 내러티브를 이끌어갈 수 있는데 반해 최대 10분을 넘지 않는 웹드라마의 경우 ‘다시 보기’를 필수적으로 고려치 않는다면 내레이션의 이러한 도움 없이는 완성도 높은 이야기를 전개해 나가기 힘들기 때문이다.

이러한 장면은 [시즌2: 7화. 분갈이가 필요해]에서도 찾아볼 수 있다. 회사를 옮기려는 공대리와 팀장인 오구실이 술잔을 기울이고 있다.

오구실: 근데 공대리 회사 그만두면 우리 말 놓나?  
공대리: (피식 웃으며) 그쵸 그 뎨 제 상사가 아니니까.  
오구실: (건배하자는 듯 잔을 내밀며) 그래!  
3인칭 내레이션: 입사 후배지만 동갑내기니까.

여성 상사와 남성 부하직원이 나중에 말을 놓기로 하

자는 대화 내용을 통해 시청자들이 이들의 관계를 유추하려 노력하고 있을 때 3인칭 내레이션이 정확한 정보를 제공하며 이들의 관계를 정리한다. 이 내레이션이 없었다면 시청자는 이들의 연배 관계를 어렵듯이 추측만 할 수 있다. ‘두 사람이 동갑인가?’ 내지는 ‘남자가 더 나이가 많은데 여자가 상사였으니 말을 편하게 하자는 건가?’ 등 어느 쪽도 확신을 할 수 없다.

이처럼 웹드라마의 3인칭 내레이션은 빠른 서사 전개로 인해 불충분하게 제시되는 스토리 정보를 보완함으로써 현 상황에 대한 정확한 이해와 향후 상황에 대한 이해의 토대를 마련한다. 즉 주어진 상황에 대한 부연 설명의 기능이라기보다는 시간 제약 내지는 극적 재미를 위해 불충분하게 전달된 핵심적인 스토리 정보를 제공하는 기능을 수행한다 하겠다.

## 2.2 이야기 해석의 방향 유도: 권유적/주관적 진술

웹드라마에서의 3인칭 내레이션이 지닌 또 다른 주요 기능은 그것이 시청자가 특정한 방향으로 이야기를 이해하고 해석하도록 권유한다는 것이다. 다시 말해서, 촉박한 시간 제약 하에서 작가가 원하는 스토리 방향으로 시청자를 즉각적으로 유도하는 기능을 내레이션이 수행한다는 것을 의미한다. 이 기능은 크게 ‘직후 장면 예고,’ ‘이중 의미를 지닌 장면 전환,’ ‘결어 제시’ 등으로 구분해 볼 수 있는데, 이를 권위적 진술이 아니라 권유적 진술로 칭한 것은 주어진 이야기에 대해 결과론적으로 객관적 논평을 가하는 기존의 권위적인 3인칭 내레이션과 달리 내레이션의 내용과 형식 모두 화자의 주관적인 해석을 시청자에게 부드러운 톤으로 권유를 하는 형식을 취하기 때문이다.

좀 더 세부적으로 살펴보면, 먼저 직후 장면 예고 기능의 경우, [시즌1: 3화. 새뜻한 인연이 찾아올 테니...]에서는 드라마의 시작과 함께 오구실과 그녀의 전 남자친구가 이별을 하는 장면이 전개된다. 오구실이 이별을 선언하자 그가 어쩔 수 없다는 듯 고개를 끄덕이지만 “근태”라며 아쉬움을 표한다. 이 때 “구남친이 친구로 남으려는 모양입니다.”라는 3인칭 내레이션이 흐르고 바로 다음 장면에서 오구실에게 끈질기게 들러붙는 전 남자친구의 모습을 보여준다. 이 장면에 이어 다시 3인

칭 내레이터가 “애매하다면 벗어나야죠. 그에게서 보관 듯이.”라고 예의 그 부드러운 음색으로 지인에게 권하듯 말하며 직후 장면에서 이어지는 오구실의 소개팅 장면을 예고한다. 이 내레이션은 직후 장면에 대한 예고인 동시에 ‘전 남자친구로부터 벗어날 필요가 있다’라는 내레이터의 주관적인 권유의 진술로 볼 수 있다.

둘째, 이중 의미를 지닌 장면 전환은 [시즌2: 1화. 이 옷이 추가되었습니다]에서 찾아볼 수 있다. 마트에서 장을 보고 있는 오구실. 맞은편 채소 코너에서 전 남자친구가 새 여자친구와 답살 뜯는 행동을 하며 오이를 고르고 있다. 오구실이 이를 보고 헛웃음을 짓자 3인칭 화자가 또박또박한 발음으로 “계. 약. 만. 료!”라 말한다. 곧이어 카메라는 오구실이 자신의 방에서 내려다보고 있는 ‘부동산 임대차(월세) 계약서’를 잡는다. 즉, 이 장면에서 말하는 “계약만료”란 전 남자친구와의 인연을 끊겠다는 의미와 함께 그녀가 사는 방의 계약기간이 다 되어 이사를 가야한다는 것을 의미하는 것이다. 오구실이 전 남자친구와의 관계를 끝내는 것이 옳은 것이라는 이야기 해석의 방향을 시청자에게 주관적으로 유도한 것이며 이와 동시에 이사를 가야만 하는 오구실의 상황을 함께 제시하고 있는 것이다. 이러한 효율적 장면 전환 진술을 통해 3인칭 내레이터는 스토리의 해석 방향을 시청자에게 권유한다.

셋째, 결어 제시는 권위적 진술로서의 3인칭 내레이터의 논평과 웹드라마적 등가에 있다고 볼 수 있는 형식으로서 부드럽고도 경쾌한 어조로 한 에피소드의 의미에 대한 해석을 제시하는 마지막 내레이션을 가리킨다. 그러나 이것이 기존의 논평과 다른 점은 객관적 권위의 형식을 빌기보다는 주관적 권유의 형식을 차용하고 있다는 점이다. [시즌1: 4화. 남자는 모르는 전쟁]에서는 호남형의 남자 한 명을 두고 오구실의 여자 친구들이 신경전을 펼치는 모습이 그려진다. 그 남자가 자기 쪽에 있는 음식을 오구실 쪽으로 건네며 관심을 보이자, 오구실의 친구들이 일체히 오구실에게 과도한 관심을 보이며 칭찬인 듯한 험담을 늘어놓는다. 불터치를 했냐고 묻거나 향수는 또 언제 뿌렸느냐고 묻는 등 오구실이 먼저 그 남자를 유혹했다는 듯한 뉘앙스로 말을 건네는가 하면, 한 친구는 오구실의 외모 중 가장 취약



한 부분인 것으로 짐작이 되는 그녀의 넓은 이마를 그 남자가 보라는 듯 자신의 손으로 활짝 열어 보이며 ‘이마를 까면 성유리를 더 닦았다’ 말한다. 질투심에 사로잡힌 친구들이 오구실의 이미지에 생채기를 내는 것이다. 결국 오구실은 먼저 집으로 가고 그 남자는 오구실이 먼저 집으로 갔다는 것을 알고는 매우 아쉬워하며 미련 없이 그 자리를 뜬다. 오구실의 친구들은 남자의 이런 행동에 몹시 허탈해 한다. 이 때 택시를 타고 돌아가는 오구실의 모습과 함께 “똥, 지는 게 이기는 거라는 뻘한 말. 가끔은 너무 딱 들어맞기도 합니다.”라는 3인칭 내레이션이 흐른다. 이 에피소드의 끝을 알리는 맺음말로서 이러한 내레이션은 이 이야기에 대한 3인칭 화자의 논평인 동시에 ‘결국은 오구실이 그녀의 친구들을 이긴 것이다’라는 이야기의 해석 방향을 유도하는 권유적 진술이라 할 수 있다.

이처럼 <오구실>의 3인칭 내레이션은 내레이터의 주관적인 견해를 부드럽게 권유하는 형식을 취하여 시청자로 하여금 제작자가 원하는 방향으로 스토리의 정보를 자연스럽게 받아들여게끔 만드는 기능을 수행한다. 여기서 한 가지 재미있는 점은 <오구실>의 3인칭 내레이션이 기존의 드라마나 영화에서의 3인칭 내레이션이 함유했던 권위와 객관성을 대폭 순화하여 주관적 권유의 진술을 행하고 있음에도 불구하고 전통적인 관점에서의 이데올로기적 논평의 기능을 부분적으로 수행하고 있다는 것이다. “애매하다면 벗어나야죠. 그에게서 보란 듯이.”나 “지는 게 이기는 거라는 뻘한 말..”이라는 진술은 분명 3인칭 화자의 개인적 의견으로 제시되고 있음에도 불구하고 동시대의 도덕적 판단이 함유된 이데올로기적 논평으로 볼 여지가 충분하기 때문이다. 사극이나 역사물에서 종종 볼 수 있는 3인칭 전지적 화자의 딱딱하고도 권위적인 이데올로기적 논평에는 비할 수 없으나 ‘헤어진 연인은 명확하게 관계를 정리해야 한다’는 동시대 연애관을 진술하거나 인내와 양보의 미덕을 일컫는 속담을 인용하여 제시하는 것 등은 그 형식적 변화에도 불구하고 <오구실>의 3인칭 내레이션을 이데올로기적 담론으로 위치 지운다.

이는 웹드라마의 매체 형식에 적응하여 3인칭 내레이션의 기능이 큰 폭으로 변화하고 있으나 그 안에 내재

된 전통적 기능은 사라지지 않고 변화의 기저에서 유지되고 있음을 의미한다 하겠다.

### 2.3 캐릭터로서의 내레이터: 회화적 진술

<오구실>의 3인칭 내레이션이 전통적인 내레이션과 가장 큰 차이를 보이는 지점은 바로 3인칭 내레이터가 등장인물, 즉 캐릭터로서의 기능을 수행하고 있다는 데에 있다. 스토리 세상 속 등장인물들과 직접적인 상호작용을 하지 않음에도/할 수 없음에도 불구하고 때로는 등장인물에게 말을 걸고 때로는 시청자와의 교감을 시도하며 웹드라마 특유의 친밀감을 형성한다. 이러한 특성은 ‘등장인물과 시청자에게 말 걸기,’ ‘3인칭 내레이터의 1인칭 내레이션,’ ‘웃음코드로서의 내레이션’ 등의 기능으로 분류할 수 있는데, 이 모두 이야기를 재미있게 전달하기 위한 하나의 방편으로 제시됨으로써 회화적 진술의 기능을 수행한다 하겠다. 첨언하자면, ‘등장인물과 시청자에게 말 걸기,’ ‘웃음코드로서의 내레이션’은 3인칭 화자가 3인칭 화자로서 행하는 진술이고 ‘3인칭 내레이터의 1인칭 내레이션’은 3인칭 화자가 1인칭 화자의 역할을 하며 행하는 진술을 일컫는다.

첫째, 등장인물과 시청자에게 말 걸기는 [시즌2: 4화. 누가 연애질이야] 편에서 3인칭 화자가 오구실에게 말을 건네며 대화를 시도하는 장면에서 확인할 수 있다. 이 에피소드에서는 사내 연애를 하는 어느 커플의 정체를 밝히기 위해 나름의 추적을 하는 오구실의 모습이 그려진다. 회사 비품실에서 오구실이 무언가를 찾고 있을 때 한 커플이 비품실로 들어와 몰래 뽀뽀를 하고 나간다. 이를 본 오구실은 “누가 이 신성한 회사에서 연애질이야?”라고 혼잣말을 하며 그들의 정체를 밝히기 위해 사무실 안 남녀 직원들을 의심의 눈초리로 바라본다. 좌우를 훑는 오구실의 두 눈이 클로즈업되면서 다음의 3인칭 내레이션이 흐른다. “사내 연애라 혹시 헤어지기라도 하면 그 뒷감당은 어떻게 할 것이며 득보단 실이 더 많은 거라 생각하는 편이죠? 생각만 해도 피곤한 걸 도대체 왜 하는 걸까 생각하는 거잖아요? 지금!” 3인칭 내레이터는 마치 오구실의 마음을 읽기라도 하듯 그녀에게 대화를 시도한다. 그러나 3인칭 화자의 이 내레이션은 극의 재미를 위해 명백하게 회화된 오독(誤

讀)이다. 오구실은 실은 사내 연애 자체를 반대하는 것이 아니라 남자친구 없이 나이 들어가는 자신 이외의 누군가가 연애를 하는 것 자체가 싫은 것이다. 이를 알고 있는 내레이터가 마치 오구실을 놀리기라도 하듯 일부러 오구실의 내면을 반대로 읽어내며 그녀의 마음을 긁고 있는 상황이라 할 수 있다.

내레이터의 이러한 말-행동은 그를 해설자의 위치로부터 캐릭터의 그것으로 이동시킨다. 당연하게도 극 중 등장인물은 그의 말을 들을 수 없으나 그의 내레이션은 시청자의 이야기 독해에 영향을 끼치기에는 충분하다. 왜냐하면 시청자 또한 오구실이 내레이터의 해설과 달리 사내 연애를 하는 누군가를 시샘하고 있다는 것을 인지하고 있으며, 너무나 당연하게도 시청자가 들으라는 듯 일부러 오구실에게 묻고 있는 형국이기 때문이다. 즉 이 장면에서의 3인칭 내레이션은 제 3의 등장인물이 시청자를 염두에 두고 극 중 등장인물을 향해 던지는 대사로 고려할 수 있으며 시청자는 등장인물 및 내레이터와의 삼각 교감을 통해 즐거움과 재미를 향유한다 할 수 있다.

내레이터가 시청자에게 좀 더 적극적으로 대화를 시도하는 장면은 [시즌2: 5화. 행복하자 아프지 말고]에서 찾아볼 수 있다. 오구실이 휴일 아침을 즐기며 커피와 빵을 사 집으로 돌아온다. 집으로 들어가자 친구 한 명이 문을 열고 들어와 마치 자기 집인 양 TV를 보며 과자를 먹고 있다. 방은 어느새 엉망으로 어질러져 있고 이를 본 오구실의 망연자실한 표정이 클로즈업된다. 이때 “어째서 이런 아이와 친구가 되었을까... 생각하는 거죠 지금?”이라는 회화적인 3인칭 내레이션이 흐른다. 이 내레이션은 앞선 예에서와 같이 오구실을 향해 그녀의 내면에 대해 언급하는 것이기도 하지만 동시에 시청자에게 그녀의 친구에 대해 어떻게 생각하는지 의견을 묻는 것이기도 하다. 그도 그럴 것이 휴일 아침에 주인도 없는 집에 들어와 예의라고는 찾아볼 수 없는 사람이 어떻게 자기관리가 철저한 여주인공의 친구가 될 수 있었는지 오구실 본인은 알고 있으나 정작 시청자는 모르기 때문이다. 따라서 이 내레이션은 오구실에게는 장난기 다분한 조롱의 의미로 그리고 시청자에게는 문자 그대로의 의미로 던지는 질문이라 할 수 있다. 3인칭 화

자가 이야기 전개의 보조자로서가 아니라 적극적인 스토리텔러로 부상하면서 등장인물 및 시청자와의 교감을 시도하는 장면이라 하겠다.

내레이터가 캐릭터의 기능을 수행하는 회화적 진술의 두 번째 종류는 3인칭 내레이터의 1인칭 내레이션이다. 이는 목소리만 3인칭 화자의 것일 뿐 실질적인 내용은 1인칭 화자의 그것과 동일하다는 것을 의미한다. 즉 3인칭 내레이션의 내용과 말투가 여주인공의 1인칭 내레이션과 거의 동일한 경우를 가리키는데 <오구실>의 3인칭 내레이터인 커피소녀가 남성임에도 이러한 특성을 보인다는 것 자체가 또 하나의 재미를 선사한다. 이는 [시즌2: 1화. 이웃이 추가되었습니다]에서 명확히 확인할 수 있다. 앞서 ‘이중 의미를 지닌 장면 전환’에서 언급한 바와 같이, “계. 약. 만. 료!”를 명료하게 진술하는 내레이션에 이어 다음의 내레이션이 이어진다.

3인칭 내레이션: (또박 또박) 계. 약. 만. 료! (냉수 먹고 속 차리는 듯, 냉수를 한 컵 들이키는 오구실. 카메라, 바닥에 놓인 ‘부동산 임대차/월세 계약서’를 잡는다.) 이사를 할 때가 되었습니다. (이삿짐을 싸는 오구실) 회사와 거리가 좀 되어도 나쁘지 않아요. 월세가 좀 더 나가더라도 지금보다 말끔한 공간이라면 좋겠어요. 근처에 아담한 공원이 있어서 산책을 할 수 있다면 좋겠습니다. 필요할 때 급히 샀던 물건들 대신 (예쁜 컵을 보며 웃는 오구실) 정성껏 고른 소품들이 놓이면 좋겠어요. 혼자니까 대충 (침구를 고르는 오구실) ... 아니라 (침대에 누워보는 오구실) 혼자니까 더 아늑해야죠. 더 나은 풍경과 (파란색 1톤 포터-이삿짐 차의 조수석에 올라타는 오구실) 더 새로운 일상과 (이삿짐차가 움직이기 시작한다.) 더 많은 시작들이 있었으면 하게 됩니다. (새 집에 소파를 들여놓고 테이블을 짜 맞추며 정리를 한다. 저녁, 홀로 소파에 앉아 TV를 보며 와인을 마신다.) 그리고 무엇보다 그 곳에도 ... (와인을 한 모금 마신 후 “카” 소리를 내는 오구실) 편한 동네 친구가 있다면... 좋겠습니다.

3인칭 내레이션임에도 불구하고 그 내용은 오구실의 1인칭 내레이션의 그것과 정확히 일치한다. 목소리만 커피소년의 것일 뿐 내용은 오구실의 내적 독백임이 명백하다. 남성의 목소리가 여성의 내적 독백을 수행한다는 것 자체가 희화적이며 재미의 주요한 요소라 할 수 있는데, 남성의 목소리 중에서 가장 여성적인 음색을 지녔다 해도 과언이 아닌 커피소년의 부드럽고도 나긋한 목소리가 이 기능의 핵심 요소임은 두말할 나위가 없다.

이러한 특성은 [시즌2: 5화. 행복하자 아프지 말고]에서도 찾아볼 수 있다. 앞서 주인 없는 방에 마구잡이로 들어와 자기 집인 양 어지르며 TV를 보던 친구가 막상 오구실이 몸져누워 있을 때에도 역시 문을 열고 들어와 우렁각시처럼 살뜰히 그녀를 보살핀다.

친구: (오구실의 이마를 물수건으로 닦아주며) 일어났어? 으유... 전화라도 하지 기집애야! 하루 종일 전화도 안 받구. (주방으로 가며 계속 투덜 거린다.)

3인칭 내레이션: 다소 시끄럽구 부산스럽구 거칠고 무섭지만 다행입니다. 이런 아이가 친구라서. 이럴 때 혼자가 아닌 거요.

친구: (죽을 썬서 오구실에게 먹여 주며) 많이 먹어. 뭘 먹어야 약을 먹지. 하루 종일 아무것도 안 먹었을 거 아냐. (다시 떠먹여 주며) 배고웠구만. 잘 먹네.

3인칭 내레이션: 외롭지 않은 마음이 (침대 위에서 같이 자는 두 사람. 오구실이 몸을 돌려 코를 골며 자는 친구를 바라본다.) 꿈쩍 않던 몸을 조금씩 일으킵니다.

이 장면에서도 역시 3인칭 내레이션은 오구실의 내적 독백, 즉 1인칭 내레이션의 역할을 완벽하게 수행한다. 3인칭 내레이션 대신 오구실의 1인칭 내레이션으로 설정하더라도 전혀 무리가 없는 상황이라 할 수 있다. 이처럼 <오구실>은 3인칭 화자가 본래 역할로서의 3인칭 내레이션을 수행하기도, 또 서사의 필요에 따라 1인칭 내레이션을 수행하기도 함을 보여준다. 다시 말해서

<오구실>에서의 내레이션은 등장인물의 실제적 1인칭 내레이션과 3인칭 화자의 입을 빌어 전하는 1인칭 내레이션, 그리고 3인칭 화자의 3인칭 내레이션, 이 세 내레이션의 적절한 조합으로 이루어지고 있다 하겠다.

셋째, 웃음코드로서의 내레이션은 문자 그대로 내레이션의 목적이 정보 전달보다 웃음과 재미의 생산에 있다는 것을 의미한다. [시즌1: 5화. 어디 또 고장 난 거 없나?]에서 오구실은 자신이 컴퓨터공학과 출신임을 숨기고 평소 관심이 있던 공대리에게 컴퓨터를 고쳐 달라 부탁을 한다. 컴퓨터 모니터가 과반색 경고 화면으로 바뀌며 부팅에 문제가 생기고, 카메라는 문제를 해결하기 위해 모니터의 이 곳 저 곳을 주시하는 오구실의 두 눈을 클로즈업한다. 이 때 “지금 그 눈빛 좋습시다. 사실 컴퓨터공학과 출신이잖아요. 잘 알고 있죠. 간단히 램을 꺼내 살짝 풀어주면 그만이라는 거. 근데 그 눈빛 좋다니까요. 오늘은 여자일 수 있다.”라는 3인칭 내레이션이 흐르고 오구실은 사무실 여기저기를 바라보며 “공대리!”라 외친다. 내레이터는 이어 “그거잖아요. ... 어떡해요. 어쩔 수없이 ... 커피 한 잔 사야죠.”라 말한다. 이 장면에서 내레이터는 오구실이 컴퓨터공학과 출신이라는 정보를 이용해 그녀가 공대리에게 접근하기 위해 컴퓨터를 모르는 척 하고 있다는 사실을 시청자에게 주시시키며 웃음을 유발한다. 시즌1과 2를 통틀어 오구실이 컴퓨터공학과 출신이라는 사실이 언급되거나 이 정보가 서사 전개에 하나의 역할을 하는 경우는 이 에피소드가 유일하다. 즉 시청자가 <오구실>의 스토리를 이어가며 이해하는 데에 이 정보가 전혀 중요하지 않다는 것이며, 이는 결국 이 내레이션의 목적이 시청자의 스토리 이해를 위한 정보 제공이 아니라 재미의 생산, 즉 극의 희화화에 있다는 것을 의미한다.

이러한 장면은 [시즌2: 3화. 잘 자라야 해]편에서도 찾아볼 수 있다. 오구실과 사무실 여직원들이 식사를 하는 자리에서 여직원들이 상사인 오구실에게 아양을 떨자 오구실은 진심으로 좋아한다.

여직원1: 팀장님, 앤 여기서 운동하면 그냥 건강한 돼지예요.

여직원2: 팀장님 정돈 돼야 되는데. 팀장님은 왜 먹

어도 살이 안 쪼요?

오구실: 내가? (쑥스러운 듯 웃으며)

여직원3: 팀장님 완전 부럽다~

오구실: (진짜 기분이 좋은 듯 활짝 웃으며) 뭐 소  
리아~~ 내가?

3인칭 내레이션: 진짜가 아니면 또 어때요? 진짜가  
되게끔 해보고 싶다. 그 또한 충분한 계기가  
되죠.

부하직원들이 하는 일종의 아부적 발언에 오구실이 으쓱해하자 내레이터가 사실을 확인해 주며 오구실의 순진함을 꼬집는다. 이러한 장면은 개그의 기법 중 가장 흔하게 언급되는 반전의 기능을 내레이션이 수행함으로써 웃음을 유발하는 기제로 사용되고 있음을 보여준다.

[시즌2: 5화. 행복하자 아프지 말고]의 첫 장면, 첫 내레이션에서도 이러한 웃음 유발의 특성을 확인할 수 있는데, 휴일 아침 기분 좋게 산책을 다녀오는 오구실의 모습과 함께 다음의 내레이션이 흐른다.

3인칭 내레이션: (빼빼로를 먹으며 걷는 오구실) 기  
분 좋은 휴일입니다. (오구실이 커피와 빵을  
사들고 집으로 가고 있다.) 날씨에 미안하지  
않을 만큼 부지런하고 싶은 날입니다. 부지런  
하게 ... 쉬고 싶은 날입니다.

이 내레이션은 반전의 언어유희를 명확히 보여준다. 날씨가 화창한 휴일이라는 점을 강조하여 시청자로 하여금 부지런한 야외 활동을 하는 오구실의 모습을 상상하게 만든 다음 '부지런하게 쉬고 싶다'는 다분히 회화적인 진술을 통해 웃음을 유발하고 있는 것이다. 그런데 특히 이 장면에서의 웃음 유발이 중요한 이유는 이어지는 서사의 주요한 토대 역할을 수행하고 있기 때문이다. 카메라는 바로 다음 장면에서 주인 허락도 없이 방에 들어와 오구실을 편히(부지런하게) 쉴 수 없게 만드는 친구의 모습을 보여준다. 에피소드의 시작과 함께 서사가 반전에 반전을 거듭하고 있는 것이다. 즉 '부지런하게 쉬고 싶다'는 내레이션이 웃음을 유도해 내지

못한다면 바로 다음 장면에서의 반전이 동력을 잃게 되는 것이다. 이러한 측면에서, 이 장면에서의 3인칭 내레이션은 '휴일에 푹 쉬고 싶으나 눈치 없는 친구로 인해 제대로 쉴 수 없는 오구실'이라는 이 에피소드의 이야기를 효과적으로 전달하는 데에 주춧돌로 기능하면서 서사 전개에 핵심적인 역할을 수행한다 할 수 있다. 이처럼 <오구실>의 3인칭 내레이션은 내레이션 그 자체가 웃음을 창출하는 도구로 기능함으로써 스토리텔링을 돕는 전통적인 기능으로부터 재미를 만드는 회화적 도구로 그 기능을 확대하고 있다.

#### IV. 결론

이상에서 수행한 <오구실>의 내레이션 분석 결과를 요약하면 다음과 같다. 먼저 1인칭 내레이션의 경우, 1인칭 화자의 속마음을 드러내는 주관적 진술을 통해 시청자와의 친밀감을 제고하였다. 또한 화면으로 제시되는 영상과 목소리가 제시되는 시점의 시간대가 상이함으로 인해 하나의 내레이션이 두 개의 시간대와 연관됨을 확인하였다. 1인칭 내레이션의 역할과 특성은 기존의 TV 드라마나 영화 등에서 사용되어 온 1인칭 내레이션의 그것과 특별히 다르지 않음을 알 수 있었다.

그러나 3인칭 내레이션의 경우는 그 쓰임새가 변화하고 있음을 발견할 수 있었다. 상황을 설명하는 객관적 진술과 그것에 논평을 가하는 권위적 진술로 기존 영상 매체에서의 3인칭 내레이션의 역할을 크게 구분할 수 있다면, <오구실>의 3인칭 내레이션은 핵심적인 스토리 정보 제시하기, 이야기 해석의 방향 유도하기, 내레이터를 캐릭터화하기 등 웹드라마의 특성을 살리기 위해 다수의 확장된 기능들을 수행하고 있었다. 첫째, 기존의 3인칭 내레이션이 주어진 상황을 부연 설명하는 기능을 수행한다면 <오구실>의 3인칭 내레이션은 스토리 이해에 필수적인 정보를 시청자에게 전달함으로써 서사 전개에 핵심적인 기능을 수행하였다. 둘째, 직후의 장면을 예고하거나 이중 의미를 지닌 내레이션을 통한 장면 전환, 그리고 하나의 에피소드를 정리하는 결어 제시 등을 통해 3인칭 내레이션이 객관적/권위적

진술이 아닌 주관적/권유적 진술로 그 기능이 변화하고 있음을 확인하였다. 셋째, 3인칭 내레이터가 주인공과 시청자를 향해 대화를 시도하는 등장인물과 시청자에게 말 걸기, 남성 3인칭 내레이터가 여주인공의 내적 독백을 대신하는 3인칭 내레이터의 1인칭 내레이션, 그리고 내레이션 자체가 정보 전달이 아닌 웃음을 유발하기 위해 기능하는 웃음코드로서의 내레이션 등과 같은 회화적인 진술을 통해 3인칭 내레이터가 해설자로부터 가상의 등장인물로 그 역할의 범위를 넓혀가고 있음 또한 확인하였다.

이처럼 <오구실>의 3인칭 내레이션은 등장인물의 연기와 대사만큼이나 서사의 전개에 중요한 역할을 수행한다. 등장인물이 처한 상황과 그의 행위를 설명할 뿐만 아니라 그에 대한 시청자의 해석 방향을 유도하기도 하고 내레이터 자신이 등장인물을 자처하며 적극적으로 이야기를 이끌어가기 때문이다. 내레이션의 이러한 기능적 변화는 기존 매체의 내레이션이 전혀 수행하지 않았던 기능을 <오구실>의 내레이션이 새롭게 수행하였다라고 해석하기 보다는 기존의 내레이션이 매체의 변화에 따라 자연스럽게 그 형식을 변화시켜 일면 좀 더 순화된 기능으로 발현되거나 또 일면 장르와 이야기에 맞는 형식으로 진화한 것으로 평가하는 것이 더 적절해 보인다. 그도 그럴 것이 핵심적인 스토리 정보 제시하거나 이야기 해석의 방향 유도하기 등은 기존의 3인칭 내레이션이 수행하던 기능이 웹드라마의 형식에 맞게 기능과 직결되는 형식을 변화시킨 것으로 볼 수도 있기 때문이다. 내레이터를 캐릭터화하는 <오구실> 특유의 3인칭 내레이션 또한 보는 관점에 따라 기존의 1인칭 내레이션의 역할이 3인칭 내레이션으로 확장된 것으로 고려할 수 있을 것이다.

중요한 것은 <오구실>이라는 웹드라마와 결합되면서 기존의 내레이션이 그 형식과 기능의 측면에서 분명 변화를 보이고 있으며 또한 그것이 웹드라마의 안정과 지속적인 성장세에 추진력을 제공하고 있다는 점이다. 이는 시간 제약이라고 하는 웹드라마 고유의 특성이자 한계를 극복하는 돌파구로서 이와 동시에 기존 매체와의 유사성이라는 태생적 문제를 해결하기 위한 대안으로서 내레이션이 선택되었기 때문이라 할 수 있다. 속

도감 있는 전개를 위해 희생될 수밖에 없는 다양한 내용적, 형식적 측면들을 보상할 수 있는 대표적인 스토리텔링 기제가 바로 내레이션일 뿐만 아니라 <오구실>에서와 같이 그 형식을 다양하게 변화 및 확장시켜 새로운 역할의 부여를 꾀할 수 있기 때문이다. 이러한 측면에서, 내레이션 양식의 이러한 변화는 스토리 정보의 직접적인 전달이라는 측면에서 일종의 기피 대상이었던 전통적인 내레이션 양식이 웹드라마라는 새로운 스토리텔링의 형식과 조우하면서 경쾌하고 부드러운 어조로 재미와 정보를 동시에 전달하는 새로운 양식으로 한 단계 진화한 것으로 고려할 수 있으며 바로 이러한 곳에서 <72초>나 <오구실>과 같은 내레이션 중심 웹드라마의 성공 요인을 찾을 수 있을 것이다.

<오구실>은 3인칭 내레이션이 내레이션의 대부분을 차지한다. 1인칭 내레이션이 분명히 등장하고 이 연구에서도 분석을 실시하였음에도, 시즌 1과 2를 통틀어 1인칭 내레이션이 차지하는 비중은 미미한 것이 사실이다. 물론 1인칭 내레이션은 등장인물의 내적 독백에 한정되므로 3인칭 내레이션보다 변용될 여지가 상대적으로 적다. 그러나 <연애플레이리스트>와 같이 1인칭 내레이션이 주를 이루는 웹드라마에 비해 그 변용과 진화를 살펴보기에 <오구실>의 1인칭 내레이션의 분량이 다소 부족해 보일 수 있다는 점은 이 연구의 한계라 할 수 있으며, 후속 연구의 과제로 삼기에 모자람이 없을 듯하다.

동시대 웹드라마의 한 경향으로 자리 잡아 가고 있는 <오구실>은 시종일관 내레이션과 함께 한다. <오구실>과 내레이션은 분리할 수 없으며 이러한 측면에서 <오구실>은 내레이션의 드라마라 해도 과언이 아닐 것이다. <오구실>을 통해 한 단계 진보한 내레이션은 스토리 정보와 재미의 요소를 빠른 시간 내에 효과적으로 시청자에게 전달하면서 기피해야 할 스토리텔링 방식에서 벗어나 웹드라마라는 새로운 매체의 새로운 존재 조건으로 진화하고 있다.

#### 참 고 문 헌

- [1] 오세중, 김치호, “소셜미디어 빅데이터의 텍스트

- 마이닝과 오피니언 마이닝 기법을 활용한 웹드라마 분석과 제안,” 만화애니메이션연구, 제44호, pp.285-306, 2016.
- [2] 장원호, 송정은, “글로벌 문화와 한국 디지털 문화콘텐츠 - 웹드라마를 중심으로,” 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 제11권, 제6호, pp.27-36, 2017.
- [3] 송진, 이영주, “웹 기반 동영상 콘텐츠 이용에 관한 탐색적 연구 - 이용자 속성, 이용 특성, 미디어 이용과 장르 선호를 중심으로,” 사이버커뮤니케이션학보, 제33권, 제2호, pp.43-85, 2015.
- [4] 김해원, ““모바일에서 출발했을 뿐입니다”: 72초, 와이낫 미디어, 셀레브의 오리지널 콘텐츠 전략,” 방송트렌드 & 인사이트, 제13호, pp.13-20, 2017.
- [5] N. Miller, “Manifesto for a New Age,” Wired, <http://www.wired.com/2007/03/snackminifesto/>, 2018.3.3.
- [6] 정성은, “스낵컬처 영상에 관한 연구 - 72초 대표 웹드라마를 중심으로,” 씨네포럼, 제24호, pp.75-99, 2016.
- [7] 송치혁, “유동하는 웹, 확장하는 드라마,” 대중서사연구, 제23권, 제1호, pp.9-32, 2017.
- [8] 정지윤, “웹드라마의 부상과 모바일 콘텐츠로서의 가치,” Issue & Trend, p.3, 2014(8).
- [9] 박수철, 반옥숙, 박주연, “웹드라마의 이용동기가 만족도와 이용태도에 미치는 영향,” 정보사회와 미디어, 제16권, 제2호, p.48, 2015.
- [10] 김수정, “웹드라마 ‘간서치 열전’의 내러티브 및 캐릭터 특징 고찰,” Journal of Integrated Design Research, 제15권, 제1호, pp.111-122, 2016.
- [11] 정원식, “초압축형 웹드라마 <72초>의 스토리텔링 특성 연구,” 멀티미디어학회논문지, 제20권, 제7호, pp.1148-1155, 2017.
- [12] 디자인프레스 편집부, “Oh! 크리에이터 - 칠십이초(72초),” 디자인 프레스, <https://blog.naver.com/designpress2016/220994272609>, 2018.5.26.
- [13] 장우진, “박찬욱 감독의 복수 삼부작에 활용된 보이스오버 전략 분석,” 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, pp.215-216, 2017(5).
- [14] 장우진, “보이스오버의 유형과 1960년 전후의 한국영화 - <구봉서의 벼락부자>(1961)를 중심으로,” 영화연구, 제24호, pp.421-461, 2004.
- [15] 이다운, “TV드라마와 내레이션 - 2000년대 미니시리즈 작품을 중심으로,” 한국극예술연구, 제41호, pp.319-344, 2013.
- [16] 이다운, “TV드라마와 내레이션 - 2000년대 미니시리즈 작품을 중심으로,” 한국극예술연구, 제41호, p.340, 2013.
- [17] 김미라, 장윤재, “웹드라마 콘텐츠의 제작 및 서사 특성에 관한 탐색적 연구 - 네이버 TV 캐스트 웹드라마 분석을 중심으로,” 한국언론학보, 제59권, 제5호, pp.298-327, 2015.
- [18] A. Fleishman, *Narrated Films: Storytelling Situations in Cinema History*, The Johns Hopkins University Press, p.78, 1992.
- [19] 유효숙, “독백의 무대화 - 사무엘 베케트의 연극을 중심으로,” 한국프랑스학논집, 제55집, pp.413-432, 2006.
- [20] 강유정, “김승옥의 소설 「무진기행」 과 김수용 영화 <안개> 비교분석,” 우리문학연구, 제40호, pp.271-297, 2013.
- [21] S. Kozloff, *Invisible Storytellers: Voice-over Narration in American Fiction Film*, University of California Press, p.62, 1988.
- [22] 이다운, “TV드라마와 내레이션 - 2000년대 미니시리즈 작품을 중심으로,” 한국극예술연구, 제41호, p.328, 2013.
- [23] A. Fleishman, *Narrated Films: Storytelling Situations in Cinema History*, The Johns Hopkins University Press, p.77, 1992.
- [24] S. Kozloff, *Invisible Storytellers: Voice-over Narration in American Fiction Film*, University of California Press, pp.53-54, 1988.
- [25] A. Fleishman, *Narrated Films: Storytelling Situations in Cinema History*, The Johns Hopkins University Press, pp.78-79, 1992.

- [26] 미셸 시옹, 박선주 역, *영화의 목소리*, 동문선, pp.51-52, 1993.
- [27] 장우진, “한국영화에서 보이스오버 내레이션의 논평과 목소리 - 1963~4년 작품을 중심으로,” *영화연구*, 제26호, pp.291-322, 2005.
- [28] 버나드 딕, 김시무 역, *영화의 해부*, 시각과 언어, p.76, 1994.
- [29] S. Kozloff, *Invisible Storytellers: Voice-over Narration in American Fiction Film*, University of California Press, p.80, 1988.

저 자 소 개

류 재 형(Jae Hyung Ryu)

정회원



- 1995년 2월 : 서강대학교 경영학과(학사)
  - 2000년 8월 : 서강대학교 신문방송학과(석사)
  - 2002년 8월 : 뉴욕시립대 영화학과(영화학석사)
  - 2007년 5월 : 조지아주립대 커뮤니케이션학과(영상학박사)
  - 2009년 9월 ~ 현재 : 한림대학교 미디어커뮤니케이션학부 교수
- <관심분야> : 방송/영상이론 및 비평, 영상특수효과론, 시나리오작법