

드라마 <도깨비>의 스토리텔링 전략 연구

- ‘도깨비’ 캐릭터를 중심으로 -

황 병 흥*

1. 서론

드라마 <찬란하고 쓸쓸하神 도깨비(이하 도깨비)>(연출 이응복, 극본 김은숙)는 케이블 채널인 tvN에서 2016년 12월 2일부터 2017년 1월 21일에 걸쳐 16회분으로 방영되었다. 최종화의 시청률이 20.5%(닐슨코리아 제공), 순간 최고 시청률은 28.14%(ATAM 제공)에 이를 만큼 큰 인기를 끌었으며¹⁾, OST들이 대거 음반차트 정상에 차지하기도 하였다. 이 논문은 이러한 파격적인 인기를 구가한 이 드라마의 성공 요인을 ‘도깨비 김신(공유 분)’ 캐릭터의 매력적 창출에서 기인했다고 보고 이를 분석하여 드라마 스토리텔링의 전략적 측면을 살피고자 한다.

<도깨비>는 제목부터 도깨비인 주인공 ‘김신(金信)’의 찬란하지만 쓸쓸한 삶을 다룰 것임을 명시하여 시청자들의 관심을 유도하고 있다. 문제는 도깨비에 대한 일반 시청자들의 배경지식 수준에 편차가 크다는 데 있다. 따라서 김신 캐릭터가 시청자들에게 온전히 어필하기 위해서는 전통서사의 도깨비의 이미지에 근거하면서 동시에 현대적 상황에 맞게 이미지를 조정하는 작업이 요구된다. 고전 속의 등장인물을 현대의 캐릭터로 재탄생시키는 작업은 섬세함을 요구하기 때문이다.

이를 위해 우선 전통적으로 내려오는 도깨비에 대한 인식을 살펴보고 도깨비의 특성을 분석한 뒤 김신 캐릭터와 비교하고자 한다. 도깨비에 대한 전통적 인식 규정이 선행되어야 김신 캐릭터의 정체성을 확인할 수 있기 때문이다. 그리고 나서 <도깨비>에 나타난 김신의 성격을 검토하여 양자를 비교하여 그 차이를 분명히 하고자 한다.

* 중앙대학교

1) 이전까지 케이블TV 최고의 시청률은 같은 채널 드라마인 ‘응답하라 1988’이 가진 18.8%(닐슨코리아 제공)이다.

이러한 분석을 바탕으로 김신 캐릭터의 전형성과 고유성에 담긴 의미를 파악할 것이다. 전통적인 도깨비에 기대어 창작된 김신의 성격은 드라마에 나타나는 초월적 능력을 합리화함으로써 작품 진행 과정에서 시청자의 긴장과 이완을 적절히 통제하고 옛날이야기를 듣는 것처럼 자연스럽게 극에 몰입할 수 있는 수단이 된다. 그러나 또 한편으로 김신만의 독특한 성격을 창조적으로 적용함으로써 망각과 기억이라는 선택적 요소를 통한 인생의 목적과 행복이라는 목직한 주제를 전달함에 있어 지나치게 교훈적으로 흐르는 요소를 방지한다. 다시 말해 <도깨비>는 신의 계산까지 벗어난 인간의 희생정신이 우리에게 주는 삶의 가치를 김신 캐릭터의 多聲性을 통해 적절한 흥미를 통해 전달하는 드라마인 것이다.

한편 <도깨비>는 김신 이외에도 신, 삼신, 저승사자 등 초월적 존재를 보조인물로 삼아 주인공을 중심으로 적절히 배치하고 있다. 그런데 이들의 역할은 도깨비 신부가 검을 뽑을 수 있게 되면서 급격히 변화한다. 즉 원조자와 대립자의 위치가 역전되는 현상이 발생한다. 이는 삶과 죽음, 기억과 망각이라는 행복의 요소들이 인생에서 언제든지 뒤바뀔 수 있음을 의미한다. 이에 그레마스의 행위소 모델을 통해 그 의미를 고찰하고자 한다.

2. 전통서사와 드라마의 도깨비 캐릭터 비교

이 장에서는 김신 캐릭터의 성공요소를 파악하기 위해 전통서사에 나타난 도깨비와 드라마 속의 도깨비를 비교 고찰하고자 한다. 이를 위해 지금까지의 도깨비 연구를 살펴 전통적인 도깨비의 모습을 살펴본 뒤 김신 캐릭터를 이와 비교해 볼 것이다.

도깨비는 중국이나 일본과는 다른 우리나라 고유의 초월적 존재이다. 도깨비는 상위의 신이 영락한 하위의 신이며, 귀신도 사람도 아닌 존재이다.(김종대 2016:33-52) 도깨비에 대한 최초의 기록²⁾은 세종 때 편찬된 『석보상절(釋譜詳節)』에서 찾을 수 있다. 이 책에서 도깨비는 ‘뚝가비’³⁾로 기록되어 있으며 재물과 수명을 비는 기원의 대상으로 나타난다. 이 외

2) 『삼국유사』의 <도화녀와 비형량>조에 등장하는 비형을 도깨비의 기원으로 보는 견해(강은해(1989), 「두두리재고(豆豆里再考)」, 『한국학논집』 16, 계명대학교 한국학연구소, 김열규(1991), 『도깨비 날개를 달다』, 춘추사.)도 있지만 비형을 도깨비로 확인하기 어렵다. 도깨비를 木郎에서 기원한 樹木神이라는 관점은 도깨비가 갯벌에서 주로 발견되거나, 豐漁神으로 모셔지는 등 水神의 성격이 강하게 드러난다는 점을 설명하기 어렵기 때문이다. 드라마에서 김신이 사용하는 도깨비 방망이는 ‘물의 검’으로 형상화되어 있는데 이 역시 수신적 요소의 반영으로 볼 수 있을 것이다.

3) 도깨비는 ‘도채비, 도까비, 뚝찌비, 토째비, 토개비’ 등의 별칭으로도 불렸다. ‘뚝가비’는 ‘뚝’과 ‘아비’가 합쳐져 만들어진 합성인데, ‘뚝’은 불이나 곡식의 씨앗을 말하는 종자를 뜻하고, ‘아비’는 아버지를 뜻하는 남자를 말한다. 도깨비는 불이나 종자처럼 생산력이나 부를 늘릴 수

에도 도깨비는 병을 가져오는 역신(疫神)으로 인식되기도 했는데 이는 도깨비가 가진 양면적 성격을 짐작하게 한다. 즉 도깨비는 인간의 세계와는 다른 초월계에 속한 존재이면서 인간계에 참견하여 역병과 같은 재앙을 내리기도 하고 때에 따라서는 재물을 넉넉하게 하고 수명을 늘려 주는 수호신이나 심판자와 같은 긍정적 기능을 하는 복잡한 존재인 것이다. 그리고 도깨비는 신적 존재이면서도 인간의 세계에 관심을 가진 존재이다. 도깨비가 나타날 때 인간들은 자신의 인지적 범위를 넘어서는 도깨비의 존재를 쉽게 규명하기 힘들기 때문에 도깨비를 신으로 혹은 귀신으로도 인식하는 등 정체 규명에 혼란을 느끼게 된다.

요컨대 도깨비는 우리 민족 고유의 초월적 존재이며 상위의 신이 영락한 하위 신격으로 인간에게 일방적으로 긍정적이지도 부정적이지도 않은 주체적인 존재임을 알 수 있다. 그러나 대체적으로 도깨비는 장난기 많고 인간과 함께 노는 것을 좋아하면서 재물과 수명을 전해주는 긍정적인 측면이 우세하게 나타난다.

다음으로 <도깨비>에 나타난 김신에 대해 살펴보고자 한다.⁴⁾ 김신은 처음부터 초월적 존재인 도깨비와 다르게 인간의 몸으로 태어나지만 神에 의해 도깨비가 된다. 박중헌의 모함과 어린 왕의 질투에 의해 가슴에 큰 칼이 꽂힌 채 죽음을 맞이한 김신은 메밀꽃이 만발

있는 능력을 지닌 존재, 또는 그러한 능력을 이르는 말에서 탄생했다고 보아야 한다. 김종대, 위의 책, 16~19쪽.

4) 드라마 <도깨비>의 줄거리는 다음과 같다.

간신 박중헌의 권력욕으로 왕이 된 왕여는 선왕의 유지로 상장군 김신의 누이 김선과 결혼한다. 예기치 못한 결혼으로 장애를 만난 박중헌은 왕여를 끊임없이 부추겨 김신을 변방으로 돌게 만들지만 김신은 계속해서 승전하고 살아 돌아온다. 이에 박중헌은 김신을 역적으로 몰고 김선을 포함하여 김씨 가문을 멸족시킨다. 백성들의 간절한 염원으로 신으로부터 불멸의 삶을 부여받고 가슴에 칼이 꽂힌 채 도깨비로 환생한 김신은 복수를 위해 왕궁으로 향하지만 왕여는 이미 김선을 죽인 죄책감에 박중헌이 주는 독약을 스스로 먹고 자결한 뒤다. 박중헌을 죽인 김신은 유씨 가문의 아이 하나를 데리고 해외로 떠난다. 캐나다에 도착한 김신은 유씨 가문의 후손들의 탄생과 죽음을 보며 불멸의 삶을 이어간다. 김신이 도깨비가 될 때 신은 불멸의 삶을 끝낼 방법으로 가슴에 꽂힌 칼을 뽑 수 있는 도깨비 신부의 존재를 언급하였기에 김신은 그녀를 찾아 전세계를 떠돈다. 900년의 삶을 보내며 상인지 벌인지 모를 자신의 삶에 대해 번민하며 살아가던 그에게 19살의 지은탁이 나타난다. 20년 전 김신은 아이를 뱀 채 차에 치여 죽어가던 지은탁의 모친을 구했는데 뱀속의 아이가 바로 도깨비신부였던 것이다. 김신은 신의 의도에 따라 저승사자와 함께 살게 되고 죽은 누이의 환생인 써니도 만나게 된다. 그런데 900년간 원혼으로 떠돌던 박중헌에 의해 저승사자가 왕여임을 알게 된 김신은 그와 함께 살며 생긴 우정과 전생을 기억하지 못하는 저승사자에 대한 극도의 분노 사이에 갈등하지만 결국 그를 용서하기로 한다. 김신은 도깨비신부의 삶과 자신의 죽음이 연결되어 있음을 알고 고뇌하지만 결국 끝까지 살아보려 한다. 그러나 파국을 계획하던 박중헌이 지은탁을 죽일 상황에 이르자 지은탁의 손을 빌려 칼을 뽑고 박중헌을 처단한다. 이에 김신은 소멸되고 지은탁을 비롯한 모든 이의 기억에서 사라진다. 김신은 이승과 저승의 경계공간인 중천을 헤매다 지은탁의 소환에 의해 다시 이승으로 돌아온다. 둘은 결혼하고 행복한 삶을 약속하지만 교통사고를 막기 위한 지은탁의 희생적 죽음으로 둘은 다시 이별한다. 드라마는 수십 년이 지나 환생한 지은탁과 김신이 재회하며 막을 내린다.

한 들판에 버려진다. 그러한 김신의 억울한 죽음에 마음 아파한 백성들의 간절한 기도는 신에게 닿고 신은 상인지 벌인지 알 수 없는 불멸의 도깨비로 김신을 환생시킨다. 도깨비가 된 김신은 900년의 삶을 지속하며 신이 약속한 도깨비 신부를 찾기 위한 여정을 떠난다. 900년의 삶 속에서 김신은 도깨비로, 때로는 누군가의 수호신으로 살아간다. 하지만 도깨비로 변했다고 인간의 속성이 완전히 지워진 것 같지는 않다. 비록 불멸의 삶을 부여받은 하위신의 성격을 지녔다고는 하나 김신은 인간적인 것에 끈을 놓지 않고 있다. <도깨비>는 그러한 김신의 능력을 다양하게 펼쳐 보임으로써 극의 흥미를 높이는 데 성공하였다.

<도깨비>에 나타난 김신의 능력은 전통적인 도깨비의 모습과 작가가 창조해 낸 능력이 골고루 섞여 있다. 이는 김신 캐릭터가 전형성과 고유성을 모두 지니고 있음을 보여준다고 할 수 있다. 즉 전통적인 속성을 주로 표출함으로써 김신이 전통적인 도깨비의 형상을 지니고 있음을 강조하면서도 새로운 능력을 부여하여 <도깨비>만의 참신한 도깨비 캐릭터로 거듭나게 한 것이다. 이는 김신의 속성에도 유사하게 적용되고 있다. 전통적인 도깨비가 좋아하는 메밀묵과 고기를 선호하는 모습과 말피와 닭피를 선호하고 위가 없다는 일부 도깨비 설화의 내용을 차용하면서도, 도깨비 이미지와는 전혀 어울리지 않는 고상한 취미 활동과 속 좁고 겁도 많으며 질투도 심한 면모를 드러내어 시청자의 흥미를 불러 온다. 이처럼 김신은 전통 도깨비 캐릭터를 바탕으로 불멸의 삶, 텔레파시, 문을 통한 다른 공간으로의 이동 등 새로운 방식의 상상력을 동원하여 캐릭터의 신비함을 부각하고 있으면서 동시에 현실적 캐릭터의 속성도 함께 부여하는 복합적인 서술 전략을 취하고 있다.

이러한 서술 전략에 있어 특히 주목할 점은 TV라는 매체의 속성을 잘 살려 풍부한 볼거리를 제공하는데 초점을 두고 캐릭터의 속성을 변용한 것에 있다. 차를 두 동강 내는 장면, 배를 침몰시키는 장면 등에서 볼 수 있는 박진감 넘치는 화면 구성과 염력 및 순간 이동 능력 등을 CG를 통해 신비하게 보여줌으로써 마치 영화를 보는 것과 같은 느낌을 시청자들에게 전달하여 극에 대한 몰입을 극대화하고 있다. 이러한 장면 구성이 막연한 상상력에 기대는 것이 아니라 도깨비라는 전통적 캐릭터가 내포하고 있는 지점들을 잘 살려 설득력 있게 그려내고 있는 것이 <도깨비>가 보여주는 미학적 핵심이라 할 수 있을 것이다.

3. 드라마 <도깨비>의 캐릭터 스토리텔링 전략

1) 다양한 캐릭터 재현성 전략 구현

대중문화는 고급문화와는 달리 관습화된 수용자의 기대치를 충족시킴으로써 대리만족

혹은 안정을 추구한다(송성욱 2003:95). <도깨비>는 이러한 대중문화의 속성을 매우 적절하게 수용시킴으로써 플롯의 명시성을 확보하고 있는데 그 핵심적인 요소가 바로 김신 캐릭터이다. 앞서 살펴본 바와 같이 김신은 전통적인 도깨비의 속성과 능력을 매체에 어울리게 수용하여 제목이 시청자들에게 주는 기대감에 적절히 부응하고 있다. 이를 통해 시청자가 도깨비에 대해 알고 있는 배경지식을 확인하는 즐거움과 함께 작품에 대해 쉽게 공감할 수 있는 요소를 제공한다. 가령 1회에서 지은탁이 이모의 구박을 피해 바닷가에서 신세 한탄을 하다가 촛불을 끄자 김신이 소환되는 장면에서 김신은 자신이 죽은 메밀밭에서 꺾은 메밀꽃 한 다발을 들고 있다. 도깨비들이 메밀묵을 비롯한 메밀로 만든 음식을 좋아한다는 믿음은 민중들에게 오래 전부터 전해지고 있으며 해안 지방을 비롯한 도깨비제에 필수적으로 준비되는 것이 바로 메밀로 만든 음식들이다.⁵⁾

다음으로 리몬 캐년의 텍스트 인물구성 이론 중 직접 한정과 간접 제시, 유비 등을 통해 <도깨비>의 재현성 전략을 살펴보겠다(최상규 1999:109-126). 우선 <도깨비>에는 인물의 성격특성을 화자가 직접 서술하는 직접 한정 방식이 자주 활용된다. 특히 신이나 삼신의 목소리로, 혹은 신이 된 김신의 목소리로 전달되는 내레이션은 권위 있는 목소리를 통해 인물의 성격이 쉽고 명시적으로 시청자들에게 인식되며 삶의 가치와 행복이라는 무거운 주제를 효과적으로 드러내고 있다.

<도깨비>는 이러한 직접 한정 방식 외에도 인물의 특정 행위나 말, 외양, 환경 등의 암시를 통해 독자나 관객이 인물의 성격을 추론하게 유도하는 간접 제시 역시 빈번히 활용하고 있다. 김신은 민망한 상황이면 어김없이 사극톤의 말씨를 사용한다. 이는 900년이라는 긴 시간을 살아오면서 김신의 내면에 쌓여온 세월의 흔적을 드러내면서도 인물의 성격을 효과적으로 보여주는 역할을 한다. 김신의 외모는 평소에는 온유하지만 분노했을 때는 그야말로 섬뜩하게 변하는데 이 역시 간접 제시의 한 방법이다.

<도깨비>는 말과 외양 외에도 환경적 요소를 잘 활용한다. 드라마에 나타난 도깨비 집은 두 가지 방식으로 김신의 속성을 자연스럽게 드러낸다. 우선 도깨비의 집은 부신에 어울리게 화려한 저택을 선택하여 인간인 지은탁에게는 ‘이상하고 아름다운’ 공간이며, 저승사자가 탐낼 만큼 좋은 공간이다. 이를 통해 도깨비의 부신적 속성이 무의식적으로 시청자들에게 전달된다. 그러나 지은탁이 처음 도깨비 집에 올 때 ‘60년 만에 올린 초인종’이라는 표현을 통해 그 동안 유씨 가문의 가신들을 제외한 인간들은 접근할 수 없는 소외된 공간이라는 점도 드러난다. 즉 현실 공간에 존재하지만 현실적으로 접근 불가능

5) 메밀은 민중들의 일상적인 主食이라고 하기 어렵다. 구황식물로 기근에 허덕일 때 심었던 작물이다. 이처럼 궁핍할 때 민중들이 먹는 음식을 제물로 바친다는 것은 도깨비 신앙이 민중에 의해 주도된 것임을 보여준다. 또 메밀을 울려 제사를 지내는 경우는 오직 우리나라뿐이다. 김종대, 앞의 책, 78쪽.

한 경계 공간으로 불멸의 존재임에도 불구하고 인간들과 직접 교류할 수 없는 도깨비의 존재를 부각시킨다. 이처럼 현대적이고 웅장한 저택과 혼자 살아가는 김신의 모습을 통해 ‘찬란하고 쓸쓸한’ 도깨비의 속성을 드러내는 장치로 활용되고 있다.

마지막으로 유비적 측면에서 <도깨비>를 살펴보고자 한다.⁶⁾ <도깨비>의 경우 김신의 이름인 ‘신’의 한자는 ‘神’이 아니라 ‘信’이지만 박중현이 왕여에게 김신이 ‘백성들의 신’이 되고 있다는 말로 모함할 때는 전자의 의미를 지니고 있다. 또한 김신은 도깨비라는 하위 신격으로 환생함으로써 실제로 ‘神’이 되기도 한다는 측면에서 그의 이름이 유비적 명칭 전략이 반영되어 있다고 볼 수 있다. 또한 김신의 누이동생 이름인 ‘善’과 환생한 인물 ‘써니(sunny, 본명은 김선)’는 본질적으로 선한 인물인 김선과 현대적인 감각으로 반짝이며 빛나는 인물이라는 점과 각각 유비적으로 이어진다.

이러한 다양한 재현성 전략은 전통적인 도깨비를 현대적으로 변용하여 시청자들에게 김신의 캐릭터를 현실을 살아가는 신비한 존재로 자연스럽게 받아들이는 바탕으로 작용한다. 시청자들은 이러한 장치를 주의 깊게 살펴보지는 않겠지만 드라마 전반에 걸쳐 조금씩 드러나는 재현성의 요소들은 환상적인 성격을 가진 이 드라마가 자연스럽게 수용될 수 있도록 한다.

2) 행위소 모델의 변용

행위소 모델⁷⁾은 캐릭터 간의 구도를 명확히 이해하는데 도움을 준다. 그렇지만 주체의 욕망이 서사의 처음부터 끝까지 일치하는 경우도 있지만, 그렇지 않고 도중에 변하는 경우도 존재한다. <도깨비>는 후자의 경우에 속하는데 주체의 욕망의 변화의 폭이 매우 극단적이다. 즉 ‘죽음을 향한 의지’가 완전히 뒤바뀌면서 행위소들의 위치에 변화가 일어난다.

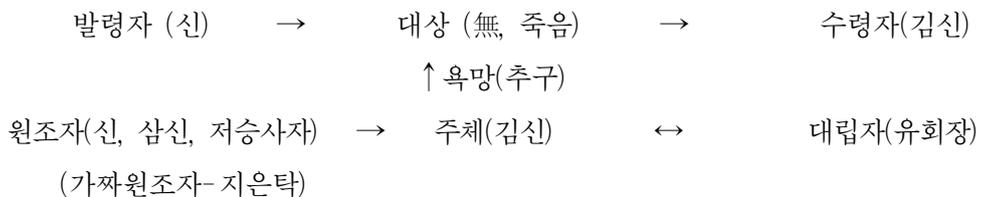
<도깨비>에서 김신은 신으로부터 받은 불멸의 삶을 끝내기 위해 도깨비 신부를 찾고 그녀를 통해 신의 벌을 끝내고 無로 돌아가 평안해지는 욕망을 추구하는 주체이다. 그런

6) 유비는 스토리의 인과관계와는 직접적으로 무관할 수 있지만 인물의 성격을 잘 드러내어 시청자들에게 캐릭터를 분명히 각인시키는 효과가 있는 경우가 많다. 가령 드라마 <소문난 칠공주>에서 ‘칠’을 일곱 명의 딸들 이름에 끝자로 사용함으로써 고유의 성격을 부여한다. ‘나설칠’, ‘나미칠’, ‘황태자’, ‘공수표’ 등의 인물들은 자신의 이름과 유비적 관계 속에서 극이 진행된다.

7) 그레마스의 서사 모델은 플롯을 구성하는 ‘행동’과 관련된 개념인 ‘기능’과 기능을 수행하는 ‘인물’을 의미하는 ‘행위소’를 바탕으로 기능 모델과 행위소 모델로 나누어진다. 이 중에서 행위소 모델은 주체와 가치 대상을 중심축으로 물리적 대상이나 인식적 대상을 주는 자인 ‘발령자’와 받는 자인 ‘수령자’, 주체가 대상을 획득할 수 있도록 도와주는 ‘원조자’와 추구를 방해하는 ‘대립자’가 부가되어 만들어진다.

데 아이러니하게도 자신을 무로 돌려 줄 유일한 존재인 도깨비 신부를 진심으로 사랑하게 됨으로써 죽음이 아닌 삶의 욕망으로 변화가 일어난다. 이렇게 김신의 내면에서 욕망이 전환되면서 신, 삼신, 저승사자, 악귀 등 다양한 초월적 존재들이 원조자와 대립적 관계에서 위치가 뒤바뀐다.

김신의 내적 갈등은 인간의 현실에서 벌어지는 많은 갈등 중에서도 가장 본질적인 생사의 문제와 직결된다. 이는 불멸의 존재였던 김신을 인간적으로 변모시키는 핵심적인 기능을 하고 있다. 불멸의 삶을 끝내고 무로 돌아가기를 오랫동안 고대하던 김신이 정반대로 삶에 대해 욕망하기 시작함으로써 드라마는 도깨비를 다시 인간적으로 변모시킨다. 이러한 변화는 죽음에 대한 김신의 욕망에 공감하기 어려웠기에 환상적 이야기로 받아들였던 시청자들에게 급속히 인간적인 공감의 요소를 제공함으로써 극적 반전을 피하고 감동을 주는 장치로 작동한다.



〈그림 1〉 도깨비의 행위소 모델

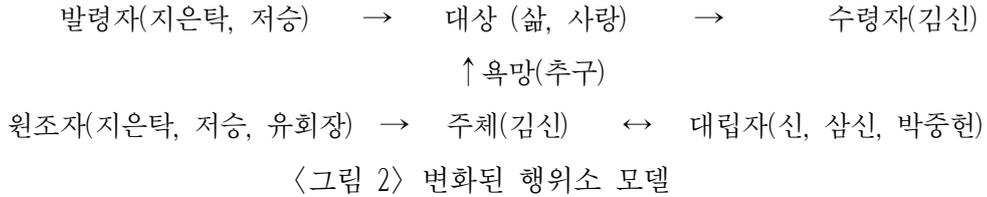
김신이 처음 가졌던 욕망은 도깨비 신부를 만나 신의 벌을 끝내고 무로 돌아가 평안하게 되는 것이었다. 그렇기에 신은 발령자이면서 동시에 원조자의 역할을 맡고 있다. 그러나 ‘상인지 벌인지 모를’이라는 표현에는 신이 단순히 김신을 죽기를 바라는 것은 아니라는 의미를 담고 있다. 신의 의도는 김신이 주군을 위한 전쟁이라는 명분으로 죽인 수많은 이름 모를 적군들의 삶 역시 소중함을 깨닫게 하는 데 있기 때문이다.⁸⁾

이처럼 〈그림 1〉의 행위소 모델은 드라마 초반의 캐릭터 간 구도를 구체화시키지만 원조자에 해당하는 인물들이 모두 초월적 존재라는 점에서 인물 간의 갈등이 구체적으로 드러나지 않는다. 진정한 갈등은 도깨비 신부 지은탁이 김신을 진정으로 사랑하면서 검을 뽑을 능력이 생기면서부터 발생한다. 게다가 지은탁은 검을 뽑으면 김신이 무로 돌아가는 것을 모르기 때문에 검을 뽑을 수 있기를 바라는 죽음의 원조자이면서 동시에 김신의 삶을 원하는 아이러니한 가짜원조자로 기능한다. 그렇기에 지은탁이 검의 효용을 알

8) 삼신 역시 이 모델에서 원조자의 위치에 서 있지만 김신을 미워해서가 아니라 자신이 점지한 사랑하는 아이이기에 어서 신의 벌을 끝내고 평안하게 되기를 바라고 있다. 저승사자의 경우 처음에는 도깨비 집을 차지할 생각으로 김신의 죽음을 바라지만 김신과 우정이 쌓이면서 점점 대립자의 위치로 이동하게 된다.

기 전까지 드라마는 서스펜스 기법에 의존하여 극의 흥미를 유지한다.

김신이 자신의 삶과 지은탁의 죽음이 모순적으로 연동된 것을 깨달은 후부터, 또 박중현이 본격적으로 등장하면서 드라마의 갈등 양상은 본격적으로 진행된다. 아래의 〈그림 2〉는 이렇게 죽음에서 지은탁과 함께 살기로 욕망의 변화를 겪은 김신을 중심으로 한 행위소 모델이다.



〈그림 1〉과 〈그림 2〉의 두 가지 행위소 모델을 비교해 보았을 때 가장 핵심적인 변화는 주체의 욕망이 향하는 대상의 변화라 할 수 있다. 지나간 삶의 여정을 마치고 평안한 무로 돌아가기를 갈망하던 김신이 그것을 가능하게 해줄 유일한 존재인 도깨비 신부를 사랑하게 되면서 욕망은 삶으로 급속히 전환된다. 그와 동시에 김신의 삶의 지속은 지은탁의 죽음이라는 모순적 굴레 속으로 빠져들게 된다. 이제 김신은 선택의 기로에 서게 된다. 삼신의 조언대로 순순히 무로 돌아가거나 살아서 지은탁에게 가해질 끝없는 죽음의 그림자와 맞서 싸워야 한다. 김신은 처음에는 혼자 죽을 각오도 했지만 결국은 지은탁과 함께 살아보기로 결심한다.

김신의 욕망 변화는 원조자와 대립자의 위치를 바꾸면서 결말에 대한 호기심을 증폭시키고 시청자로 하여금 두 남녀의 운명에 몰입하여 행복한 결말을 응원하도록 유도한다. 이처럼 김신이 불멸과 필멸 사이의 균열된 내면적 자아와의 끊임없는 갈등을 겪는 동안 시청자들은 삶의 가치와 행복에 대해 진지한 성찰을 하게 된다.

〈도깨비〉는 환상적 로맨스 장르이면서 결코 달달하지만은 않은 작품이다. 김신이 모든 것을 해줄 것만 같은 ‘키다리 아저씨’ 캐릭터이면서 동시에 아무 것도 해줄 수 없는 본질적 한계를 지닌 境界的 캐릭터이기 때문이다. 작가는 이러한 김신의 양면적 모습을 적절히 드러냄으로써 캐릭터의 고유성을 살리고 전통적인 캐릭터와 조화를 이루며 하나의 새로운 이미지의 도깨비를 창조해 낼 수 있었다.

4. 결론