

# 한국 사극의 트랜스미디어 스토리텔링 가능성 연구: 드라마 <옷소매 붉은 끝동>을 중심으로

진은경\*  
박세준\*\*

## 국문초록

이 연구의 목적은 한국 사극(K-사극)을 활용한 트랜스미디어 콘텐츠 발전 가능성의 구체성과 실효성을 예측하는 것이다. “킹덤” 방송 이후 전 세계에서 “K-사극”이 해외 팬들이 관심을 가지면서 세계 콘텐츠 시장에서 하나의 장르로 자리 잡고 있다. 이런 상황에서 한국 콘텐츠의 경쟁력 향상을 위한 트랜스미디어 스토리텔링의 가능성을 분석할 필요가 있다. 최근 높은 시청률로 종영한 MBC에서 방영한 K-사극 <옷소매 붉은 끝동>은 아직 트랜스미디어 스토리텔링으로 보기는 어렵다. 그러나 <옷소매 붉은 끝동>은 여러 플랫폼으로 확장이라는 트랜스미디어 스토리텔링의 기본은 넘어선 상태다.

이 연구의 내용은 <옷소매 붉은 끝동>이 다매체, 단일하고 통합된 스토리, 미디어 간 반복 회피라는 트랜스미디어 스토리텔링의 특징이 있음을 확인한 것이다. <옷소매 붉은 끝동>은 원작 소설, 드라마, 웹소설, 웹툰은 물론 음악, 유튜브, 스피노프까지 확장하면서 다매체로 확장했다. “조선왕조 정조시대”라는 세계관에서 주인공인 정조와 덕임을 중심으로 주변 인물인 궁녀와 신하

---

\* 진은경\_고려대학교 교양교육원 강사(sopi0619@naver.com), 주저자

\*\* 박세준\_덕성여자대학교 지식문화연구소 연구교수(estran@naver.com), 교신저자

© Copyright 2023 Social Integration Research Center, Kangwon National University.

This is an Open-Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

들과의 관계를 바탕으로 사랑과 삶에 조명했다. 이는 모든 매체에서 단일하고 통합 이야기라 볼 수 있다. 이 드라마에서는 미디어 간 반복 회피를 위해 캐릭터들의 “확장”을, 웹소설에서는 외전이라는 이야기의 “연장”을, 그리고 유튜브에서는 사용자들의 수정이라는 “전환” 모습을 보였다.

이 연구의 결과는 <옷소매 붉은 끝동>에서 트랜스미디어 스토리텔링의 가능성이 충분하다는 점이다. 트랜스미디어 스토리텔링은 견고하게 만들어진 세계관에 충분한 배경 이야기와 갈등을 가진 캐릭터가 다양한 매체를 통해 이야기한다. 어떤 의미에서 역사 사실을 원천서사로 삼은 영화나 드라마 또는 소설은 그 자체로 “트랜스미디어 스토리텔링”으로 볼 수 있다. 이는 역사 기록이라는 매개에서 영화, 드라마, 소설, 게임이라는 매체로 그 내용이 전환했기 때문이다. 영미권에서는 <옷소매 붉은 끝동>과 같이 역사를 원천서사로 삼은 콘텐츠를 영화, 드라마, 소설, 게임으로 제작한 경우가 많다. 정조 시대를 다룬 콘텐츠가 다양한 매체에서 여럿 다룬 점을 봤을 때, 더 많은 트랜스미디어 스토리텔링의 사례를 기대해 본다.

주제어: 트랜스미디어, 트랜스미디어 스토리텔링, 옷소매 붉은 끝동, 한국 사극, 정조, 의빈 성씨

## I. 들어가며

최근 전 세계 콘텐츠 시장에는 ‘트랜스미디어(Trans-media)’ 패러다임이라는 새로운 돌풍이 불고 있다. 트랜스미디어란 하나의 콘텐츠를 하나의 매체나 장르로 한정해서 소비자들에게 전달하는 것이 아니라, 여러 매체를 넘나들며 유기적으로 연결된 관련 콘텐츠를 제공하는 것을 뜻한다. 이는 더 나아가서 소비자들의 요구에도 즉각적이며 다각적으로 반응하는 쌍방향 소통을 하는 새로운 미디어 패러다임이다. 트랜스미디어 용어는 1991년 처음 등장했고, 최초 사용자인 마쉬 킨더(Marsh Kinder)가 주목한 것은 원본 콘텐츠가 융복합 기술의 발달로 매체 간 경계를 뛰어넘는 현상이었다. 그 뒤를 이어 연구한 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 트랜스 미디어를, “하나의 이야기를 체계적으로 나누어 여러 종류의 미디어로 구현해, 다양하면서도 조화로운 향유 경험을 제공하는 과정”으로 정의했다(Jenkins, 2006: 103-105). 이러한 트랜스미디어 콘텐츠의 대표 사례로는 미국 영화사 마블(Marvel)의 ‘어벤져스(Avengers)’ 시리즈다. 이 시리즈는 각각의 이야기 속에서 주인공으로 활약했던 주인공 히어로들이 동일한 스토리와 세계관을 공유하며 함께 이야기를 이끌어간다. 각각의 주인공들이 통합된 세계관 안에서 같은 스토리를 공유하면서 또 다른 콘텐츠가 만들어진다. 이는 영화, TV 드라마, 게임, 만화 등 다양한 매체를 통해 소비자들에게 전달되며, 소비자들은 주어진 이야기와 캐릭터로 새로운 2차 창작물을 생산하면서 함께 작품의 세계관에 참여한다.

국내 학계에서도 트랜스미디어에 대해 개념화하기 위한 노력과 트랜스미디어가 지닌 스토리텔링만의 독자적인 특징과 전략을 규명한 연구들이 있었다.<sup>1)</sup> 하지만 그 성과는 미미했는데, 그 이유는 지금까지 한국의 콘텐

1) 트랜스미디어 개념화 노력에 관해서는 이봉희·오승환 외(2007), 조윤경(2010), 신광철(2011), 윤혜영(2019)을, 트랜스미디어가 지닌 스토리텔링만의 특징과 전략에 관해서는 한혜원·남승희(2009), 이상민(2009), 신동희·김희경(2010), 전경란(2010), 김희경(2018)을 더 읽어보길 바란다.

츠는 단일 미디어의 소비에 익숙했기 때문이다. 그에 따라 국내 콘텐츠 연구 대상은 단일 미디어 분석이 주를 이뤘고, 트랜스미디어 콘텐츠 연구는 대부분 해외 사례에 그쳤다. 국내에서 트랜스미디어 스토리텔링을 구현하고 있는 콘텐츠에 대한 사례연구가 시작한 때는 2012년 이후다. 이때는 웹툰을 시작으로 영화, TV 드라마, 음악, 게임 등 매체가 넘나들기 시작한 시기다.<sup>2)</sup> 이러한 콘텐츠 시장의 흐름을 봤을 때, 한국형 트랜스미디어 콘텐츠를 개발하고 전파하는 연구의 필요성은 유의미하다. 또한 현재는 전 세계의 미디어 사업은 다양한 매체(또는 플랫폼)를 동시다발적으로 활용할 수 있는 트랜스미디어 패러다임이 대세다. 다양한 OTT를 통해 이러한 흐름에 익숙한 국내 시청자들에게는 하나의 매체나 장르에만 국한된 단기적 콘텐츠 기획은 더 이상 경쟁력이 없다. 그래서 한국 콘텐츠의 경쟁력 향상을 위한 트랜스미디어 스토리텔링의 가능성을 분석할 필요성이 있다. 기존의 연구들은 <미생>(서성은, 2015), <부산행>, <서울행>(이현중, 2018), <살인자의 기억법>(정혜경, 2018), <자이언트 팽TV>(조희영, 2020)와 같이 현대를 대상으로 한 작품을 대상으로 했다. 넷플릭스 드라마 “킹덤” 이후 “K-사극”<sup>3)</sup>에 대한 관심이 전 세계에서 쏟아지고 있는 지금, “K-사극”을 연구대상으로 하는 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 분석은 시의적절한 연구로 볼 수 있다.

이 연구의 목적은 한국 사극(K-사극)을 활용한 트랜스미디어 콘텐츠 개발의 가능성을 구체적인 방안과 함께 실효성 있게 예측하는 것이다. K-사극 콘텐츠는 그 시기와 대상은 주로 조선시대 역사 인물이다. 조선시대 인물이 주목받는 이유는 다른 시대와 다르게 『조선왕조실록』이라는 기록물이 남아 있기 때문이다. 이러한 이유로 조선시대의 이성계, 세종, 이순신, 정조, 세조, 연산군, 광해군, 장희빈, 신사임당, 명성황후와 관련한 이야기는 소설, 사극,

2) 관련 연구들은 박기수(2016), 이현중(2018), 정혜경(2018, 2021), 류선정·유은숙(2017), 조희영(2020), 주연경·조혜정(2021), 서성은(2015, 2018)이 있다.

3) 사극이 해외 팬들이 관심을 가지면서 세계 콘텐츠 시장에서 ‘K-사극’이 하나의 장르로 자리 잡고 있다는 분석도 나온다. (<http://mobile.busan.com/view/biz/view.php?code=2021122616482514436>, 2023.05.07. 확인)

팩션사극, 퓨전사극, 뮤지컬, 음악, 웹툰, 웹소설, 게임으로도 다양한 분야로 제작됐다. 이러한 분야에서 인기가 높은 인물로는 세종과 정조다. 특히 정조(1752-1800)는 인기 있는 스토리텔링 콘텐츠다. 영화로는 <영원한 제국>(1995), <조선명탐정:각시투구꽃이 비밀>(2011), <바람과 함께 사라지다>(2012), <역린>(2014), <사도>(2015), <자산어보>(2019)와 같은 작품이 있다. 드라마로는 1988년 KBS2 <하늘아 하늘아> 이후, <조선왕조 오백년>(MBC, 1988), <왕도>(KBS1, 1991), <대왕의 길>(MBC, 1998)과 <소설 목민심서>(KBS2, 2000), <홍국영>(MBC, 2001), <이산>(MBC, 2007), <한성별곡>(KBS2, 2007), <정조 암살 미스터리-8일>(CGV, 2007), <바람의 화원>(2008), <거상 김만덕>(KBS1, 2010), <성균관 스캔들>(KBS2, 2010), <무사 백동수>(SBS, 2011), <비밀의 문>(SBS, 2014)에서 조선시대와 정조를 다뤘다. 최근 높은 시청률인 17.4%로 증명한 MBC <옷소매 붉은 끝동>(2021) 역시 정조를 다룬 드라마로 궁녀와 로맨스가 주된 이야기였다.

드라마 <옷소매 붉은 끝동>의 원작은 소설 『옷소매 붉은 끝동』(강미강, 2017)이지만, 소설 역시 역사에 기록된 사실에서 출발한 이야기이다. 이 작품은 역사 속 정조와 궁녀 덕임(의빈 성씨)의 이야기와 원작 소설 그리고 드라마의 오리지널 서사를 조화롭게 버무렸다. 이 드라마의 영향으로 원작에 관한 관심도 커져서 카카오페이지에서 연재하는 웹툰과 웹소설도 인기를 얻고 있다.<sup>4)</sup> 정조와 궁녀의 “로맨스”는 <옷소매 붉은 끝동>이 처음은 아니다. 2007년 방영된 MBC 드라마 <이산>에서도 이들의 사랑을 담았다. 하지만 <이산>과 다른 점은 내용 면에서 <옷소매 붉은 끝동>은 왕이 아닌 궁녀의 시선에서 이들의 사랑을 그린다는 점이다. 외부 환경 면에서는 <옷소매 붉은 끝동>이 하나의 미디어를 통해 콘텐츠를 출력하고, 그 외 다른 매체를 활용해 콘텐츠의 브랜드를 확장하는 시도를 한 점에서 차별점을 갖는다. 그러나 <옷소매 붉은 끝동>은 아직

4) 웹툰은 조회수 1,782만 회 이상(<https://page.kakao.com/home?seriesId=57936427>, 2023.05.07. 확인), 웹소설은 조회수 840만 회 이상(<https://page.kakao.com/home?seriesId=50331492>, 2023.05.07. 확인)을 기록하고 있다.

트랜스미디어 스토리텔링으로 보기는 어렵다. 오히려 하나의 콘텐츠를 영화, 게임, 책과 같은 다양한 방식으로 개발, 판매하여 최소의 투자로 높은 부가가치를 얻고자 하는 OSMU(one source multi use) 방식으로 보는 것이 맞을 수도 있다. 그럼에도 <옷소매 붉은 끝동>은 OSMU 방식을 넘어 트랜스미디어 스토리텔링 가능성을 살펴보고자 한다.

이처럼 <옷소매 붉은 끝동>이 트랜스미디어 스토리텔링 분석으로 적합한 까닭은 2022년 전 세계 문화 콘텐츠계의 유행으로 자리 잡은 트랜스미디어 패러다임과 상응하는 요소들을 갖추고 있기 때문이다. <옷소매 붉은 끝동>은 원작 소설, 드라마, 웹소설, 웹툰은 물론 음악, 유튜브, 스피노프(spin-off)<sup>5)</sup>까지 확장한 상태다. 이러한 작품의 여러 플랫폼으로 확장은 트랜스미디어 스토리텔링의 기본이다. 정조의 스토리텔링은 역사적 사건에 대한 ‘특별한 해석’을 갖는 것도 경쟁력이 있는 요소다. 이 ‘특별한 해석’은 오늘날과 역사의 차이를 통해 의미가 드러난다. 그리고 그 차이에서 나오는 의미의 틈새는 해석의 장으로 연결된다(진은경, 2022). 그 틈새를 통해 다채로운 이야기적 요소를 투입할 수 있는 기반이 되고, 다양한 콘텐츠 창출의 원동력으로 작용할 수 있다.

그러므로 본 연구가 대상으로 하는 <옷소매 붉은 끝동>은 트랜스미디어 콘텐츠 개발의 구체적인 방안을 제시해 본다. 동시에 이 연구는 “K-사극”의 시장을 확장하는 방안으로써 트랜스미디어 스토리텔링의 가능성을 확인할 수 있는 좋은 대상이라 하겠다. <옷소매 붉은 끝동>을 통해 한국 사극을 활용한 트랜스미디어 콘텐츠 개발의 가능성을 타진하고, 구체적인 방안과 함께 실효성 있게 예측하는 것이 본 연구의 목적이다. 이러한 목적을 달성하기 위해 먼저 트랜스미디어와 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 이론을 살펴본다. 다음으로 <옷소매 붉은 끝동>의 스토리텔링 전략과 소설, 드라마, 웹소설, 웹툰의 캐릭터를 비교 분석한다. 이를 바탕으로 앞으로의 사극의 트랜스미디어 콘텐츠 활성화를 위한 가능성을 논의하고자 한다.

---

5) 오리지널 콘텐츠를 바탕으로 새롭게 파생돼 나온 작품.

## II. 트랜스미디어와 트랜스미디어 스토리텔링 개념

### 1. 트랜스미디어의 개념

트랜스미디어는 여러 매체를 넘나드는 것을 의미하고, 트랜스미디어 스토리텔링은 여러 매체를 통해 이야기를 진행한다. 그렇기에 트랜스미디어 스토리텔링은 때때로 OSMU와 비슷한 개념으로 취급한다. 하지만 OSMU와 트랜스미디어 스토리텔링은 같지 않다. OSMU는 문화콘텐츠 산업 측면에서 원작의 중요성을 강조한다. 원작에서 파생한 작품의 스토리텔링을 파생 매체에 맞게 각색하는 것이 OSMU다. 이러한 각색은 원작의 시장성은 이미 인정받은 상태에서 높은 부가가치를 창출해 내기 위함이다. OSMU는 원작을 중심으로 방사성으로 퍼져나가는 것이 특징이다. 하지만 트랜스미디어 스토리텔링의 구조는 OSMU와는 다르다. 트랜스미디어 스토리텔링에는 원작이 없다. 작품의 순서는 따로 있지 않고, 각 작품은 하나의 완성도를 보인다. 이처럼 다양한 매체에서 접할 수 있는 많은 작품을 하나로 꿰뚫어주는 것이 세계관(Universe)이다. 트랜스미디어 스토리텔링은 이 세계관을 중심으로 여러 매체를 넘나들면서 이야기를 만들어 나간다. OSMU 말고도 트랜스미디어 스토리텔링과 유사한 개념으로는 미디어믹스, 크로스미디어 스토리텔링들이 있다. 이러한 용어들의 혼재는 끊임없이 움직이고, 변화하는 ‘트랜스’의 유동성과 역동성이라는 특성 때문일 수도 있다. 이를 정리하기 위해 트랜스미디어를 둘러싼 행위자들을 중심으로 접근하기도 한다(윤혜영, 2019).

트랜스미디어를 둘러싼 행위자들은 미디어 기업과 창작자 그리고 소비자들이다. 미디어 기업을 중심으로 해서 나온 용어는 OSMU, 미디어 프랜차이즈, 미디어믹스다. OSMU는 미디어 기업이 원작을 반복하는 경우로, 최근 디즈니의 애니메이션 실사 영화화가 대표 사례다. 미디어믹스 역시 원작을 반복하지만, 시차를 두고 반복하는 OSMU와 달리 동시에 반복한다는 점이

다르다. 주로 일본의 애니메이션, 만화, 게임을 동시에 반복하는 것을 말한다. 미디어 프랜차이즈는 미디어 기업이 원작을 확장하는 경우로, 해리포터의 앞선 이야기를 다루는 <신비한 동물사전>을 제작한 것이 주요 예시로 볼 수 있다. 미디어 기업이 원작을 확보하는 것은 플랫폼 사업이나 종합 미디어 기업으로 표현하기도 한다. 소비자를 중심에 두면 팬, 프로슈머, 크리슈머, 큐레이터와 같은 용어가 나온다. 소비자가 작품을 향유 또는 연결하는 경우는 팬(fan), 크리슈머(cresumer), 큐레이터(curator)라 한다. 크리슈머는 소비와 비평을 겸하는 사람이고, 큐레이터는 자신이 원하는 작품을 조합하며 여러 매체를 이동하는 사람이다. 팬픽을 제작하는 사람들은 프로슈머로 칭하며, 원작을 반복, 연장, 확장을 스스로 하는 창작활동을 한다.

창작자를 주체로 하면 트랜스미디어 스토리텔링과 크로스미디어 스토리텔링이라는 용어를 사용할 수 있다. 창작자 역시 원작을 반복하거나 연장하지만, 간혹 분절하기도 한다. 창작자가 원작의 내용을 반복하는 경우는 각색 또는 크로스미디어 스토리텔링으로, 내용을 연장하는 경우는 트랜스미디어 스토리텔링으로 부른다. 앞의 경우는 성공한 영화의 시나리오를 다시 책으로 내는 것으로, 영화 <헤어질 결심>(2022) 시나리오가 책으로 나오는 것이 주요 사례다. 뒤의 경우는 성공한 영화의 앞이야기나 뒷이야기를 애니메이션이나 게임으로 제작하는 것이다. 영화 <스타워즈>의 성공 이후, 영화의 전편(prequel)이나 후편(sequel)을 애니메이션으로 창작한 것이 대표 사례다. 전체의 이야기를 영화, 만화, 게임으로 분절하는 것 역시 트랜스미디어 스토리텔링으로 볼 수 있다. <스타워즈>의 다양한 인물들의 서사와 영화와 영화 사이의 이야기를 영화와 카툰, 드라마, 게임으로 제작한 것이 주요 사례다. 연장과 분절을 구분하는 기준은 의도에 있다. 전체 이야기를 처음부터 여러 매체에서 나눠서 진행하고자 했다면 분절이고, 원작의 성공에 힘입어 이야기를 이어갔다면 연장으로 볼 수 있다. 연장과 분절의 주체를 미디어로 본다면 트랜스미디어 프랜차이즈로 볼 수 있다.

다음으로 트랜스미디어 스토리텔링 개념을 구체적으로 살펴보도록 한다.

## 2. 트랜스미디어 스토리텔링 개념

트랜스미디어 스토리텔링은 반복(repetition), 압축(condensation), 연장(extension), 확장(expansion), 수정(modification), 치환(transposition), 인용(quotation)과 같은 방식으로 나타난다(서성은, 2018). 반복은 이야기의 변화가 거의 없이 해당 매체에 맞게 조금 수정하는 것으로 각색으로도 이해할 수 있다. 압축은 원작의 인물이나 이야기와 같은 요소들을 합치거나 혼합하는 방식으로, 해당 매체의 특성에 따라 원작을 줄여야 할 경우에 사용한다. 연장은 원작의 세계관과 주요 이야기는 유지한 채 세부 요소나 이야기를 추가한다. 후속편으로 뒷이야기를 제작하는 것에 해당한다. 확장은 원작의 세계관에 대한 새로운 관점 혹은 평행 세계를 제시함으로써 세계관을 넓힌다. 확장의 방식으로는 주로 새로운 인물이나 공간을 추가하거나, 조연 인물들을 이야기의 주연으로 전환하거나, 기존 인물들이 새로운 지역이나 공간을 방문하거나, 전편이나 후편을 통해 원작 이야기의 시간을 늘리는 방법이 있다. 수정은 원작의 세계관을 완전히 재구성하는 것으로, 이것은 개선을 위한 수정으로, 구성과 인물, 세계관과 같은 구조를 재설계해서 원작과 다른 새로운 이야기를 하는 것이 목적이다. 치환은 원작의 세계관 설정과 주요 이야기 구성은 유지한 채 그것을 다른 시공간에 놓는다. 인용은 전체 이야기나 맥락과 상관없이 원작의 특정 이야기나 요소를 단순 인용한다.

트랜스미디어 스토리텔링에서는 캐릭터가 모든 구성요소 중 가장 중요한 요소다. 트랜스미디어 스토리텔링의 캐릭터는 단일 매체의 인물과 다르다. 트랜스미디어 스토리텔링의 캐릭터는 끊임없이 변화하는 이야기에서 의미의 고정점으로 기능하기 때문이다. 소비자들은 끊임없이 변화하는 스토리 세계에서 캐릭터를 매개로 캐릭터를 따라 매체를 넘나든다. 트랜스미디어 스토리텔링에서 캐릭터는 세계관의 중심으로 겹겹의 생명력을 가지고 세계관의 확장에 기여한다. 캐릭터가 모든 이야기들을 연결하는 접점이

기 때문이다(Dowd et al., 2013: 39-40). 캐릭터를 중심으로 하는 트랜스미디어 스토리텔링은 트랜스미디어의 확장성을 보여주는 중요한 요소로, 성격 전이형과 역할 전이형의 두 유형이 있다(이동은, 2016: 228). 이 두 유형은 캐릭터를 트랜스미디어 스토리텔링하는 데 있어서 규칙이 무엇이나에 따라 달라진다. 성격 전이형은 캐릭터가 플롯이나 서사에서 독립하여 개별인 존재로 자율성을 지닌 존재로 대하며, 캐릭터가 지닌 성격들은 그대로 유지한 채 새로운 시공간과 사건, 등장인물들과 관계를 맺는다. 역할 전이형은 서사에서 캐릭터가 맡은 기능과 역할 그리고 다른 인물들 사이의 관계를 고정하고, 나머지 요소를 변화하는 방식이다.

어떤 이야기라도 “견고하게 만들어진 세계관(well-developed world)에 충분한 배경 이야기(sufficient backstory)와 갈등(conflict)을 가진 인물이 다양한 매체를 통해 이야기할 수 있다면 트랜스미디어 스토리텔링”이다(Dowd et al., 2013: 24). 지금까지 봤을 때, 트랜스미디어 스토리텔링의 주요 특성은 다음과 같다(Jenkins, 2008). 첫째, 다양한 매체에서 공개하고, 둘째, 각각의 작품이 전체 세계관을 중심으로 하는 이야기에 분명하고 가치 있는 것을 기여해야 한다. 셋째, 각 작품이 그 자체로 완성도를 가져야 하며, 게임을 하지 않아도 영화를 보는 데 아무런 무리가 없어야 하며, 그 역도 가능해야 한다. 넷째, 어떤 작품이든지 전체 이야기로 진입 가능한 입구 역할을 해야 한다. 이러한 특징들은 다매체(multiple media), 단일하고 통합된 스토리 또는 경험(single unified story or experience), 미디어 간 반복 회피(avoidance of redundancy between media)를 포괄하고 있다(Phillips, 2012). 이것은 또한 트랜스미디어의 핵심은 인물(character), 세계관(universe), 가치(value)로 파악하는 것과도 결을 같이 한다(Jordi, 2014).

이상의 논의를 중심으로 바탕으로 <웃소매 붉은 끝동>의 트랜스미디어 스토리텔링 전략과 캐릭터 분석 그리고 가능성을 살펴보도록 한다.

### Ⅲ. <옷소매 붉은 끝동>의 스토리텔링 전략과 캐릭터 분석

#### 1. <옷소매 붉은 끝동>의 스토리텔링 전략

드라마 <옷소매 붉은 끝동>의 스토리텔링 전략을 살펴보면 정조의 사랑 서사가 핵심이다. 동명의 원작 소설인 <옷소매 붉은 끝동>을 바탕으로 조선의 제22대 왕인 정조와 후궁 의빈 성씨의 로맨스를 그린 팩션 사극이다. 이 작품의 줄거리는 정조와 궁녀의 애틋한 사랑으로 발전, 덕임을 후궁으로 맞이한다. 아들을 낳은 덕임은 의빈 성씨가 된다. 이후 자식과 친구를 연달아 잃었고, 자신마저 병으로 생을 마감했다. 정조는 마지막 순간까지 꿈에서 의빈 성씨를 생애 가장 사랑했던 여인으로 그리워하는 새피엔딩<sup>6)</sup>으로 끝난다. 이는 역사적 사실과 연결되어 있다. 정조는 그녀의 죽음을 애도하며 묘지명과 묘표, <어제의빈묘지명(御製宜嬪墓誌銘)>과 <어제의빈묘표(御製宜嬪墓標)>를 손수 지었다.<sup>7)</sup>

…처음 의빈에게 승은을 내리려 할 때 ‘효의왕후가 아직 자식을 보지 못했다’며 죽기를 각오하고 울며 거절하자 감동해 더는 강요하지 않았다. 15년 뒤 널리 후궁을 들인 뒤 다시 명하였으나 또 고사했다. 이에 의빈의 하인을 벌한 뒤에야 명을 따랐고, 그달에 임신하여 임인년(1782년, 정조 6년) 9월에 왕세자가 태어났다…(어제의빈묘지명).

6) 새피엔딩이란, 슬픔(sad)과 행복(happy)을 동시에 느끼는 결말이라는 신조어다.

7) 조선시대에 배우자를 위해 비석의 문장을 짓거나 글씨를 쓰는 것은 흔한 일이 아니었다. 여성을 위한 비문일 경우, 어머니나 일족의 여성 어른을 위한 것이 대부분이다. 왕실에서도 역시 드문 일로 해창위 오태주(海昌尉 吳泰周)가 부인인 명안공주를 위해 비석을 세웠으며, 영조는 화순옹주를 위해 어필로 비석을 세웠다. 그리고 정조가 의빈 성씨를 위해 묘표와 묘지명을 지은 것을 꼽을 수 있다. 특히 의빈 성씨의 묘표는 국왕이 글을 짓고 당대 명필로 이름 높던 이들이 글씨를 쓴 것으로, 이와 유사한 예를 찾기는 힘든 사례라 하겠다(디지털 장서각, [https://jsg.aks.ac.kr/dir/view?catePath=&dataId=JSG\\_K2-5102](https://jsg.aks.ac.kr/dir/view?catePath=&dataId=JSG_K2-5102), 2023.05.10. 확인).

…처음 승은을 내렸을 때 감히 당석(집자리)할 수 없다며 간절히 사양했다. 내가 잠시 틈을 타서 무언가에 빚대어 재치 있게 경계하거나 비판해도 한결같이 온통 매우 간절했다. 더구나 빈은 숨이 끊어져갈 쯤에도 오히려 기운을 내서 마음속에 있는 진심을 완연히 전하니 감동 받기에 충분했다. 나는 깨닫지 못하고 있다가 얼굴 표정을 고치고 약속하겠다고 했다…(어제의빈묘표).

윗글을 살펴보면 정조가 의빈 성씨를 애뜻하게 아꼈는지 엿볼 수 있다. 이는 정조와 의빈 성씨의 사랑 이야기이자 역사적 기록이다. 어제의빈묘표의 기록은 트랜스미디어 스토리텔링의 원천서사가 될 수 있다. 원천서사는 미디어와 스토리의 유통이 시작되게 되는 첫 지점이고, 또 다른 서사와 매체를 연결해주는 중앙지점이다. 이러한 역사적 사실은 미디어의 전환, 스토리의 확장, 세계관의 확장 혹은 분절이 이루어진다. 이야기의 주인공과 주된 사건은 미디어가 이동할 뿐 그대로 유지된다. 이와 같이 드라마 <옷소매 붉은 끝동>은 ‘정조-의빈의 로맨스’를 미디어의 전환, 스토리라인의 확장, 세계관의 확장을 변형하여 현대적 감성으로 재해석하는 기법이 나타난다. 이 드라마는 팩션사극<sup>8)</sup>의 상상력의 기법을 활용하여 2021년 하반기 시청자들에게 인기를 얻으면서 최고의 화제작으로 등극하는 요소로 작용했다. 이처럼 <옷소매 붉은 끝동>에서 역사 사실과 허구 상상력의 가미가 스토리와 세계관이 어떤 형태로 나타나는지를 간략하게 살펴보면 다음과 같다.

<옷소매 붉은 끝동>에서 전체 줄거리는 의빈 성씨, 즉 성덕임이 어릴 적부터 정조의 옆에서 정조를 보호하고 무사히 왕으로 즉위하기 위해 희생하는 과정을 그린다. 대체로 역사 사실에 기반하고는 있으나, 드라마상의 창작과 변화는 존재한다. 변화의 대표 사례로 기존 정조 관련 사극에서 맹활약하던 홍국영의 비중이 많이 줄어들었다는 점이다. 홍국영이 정조의 신임을 얻게 된 일화로 자주 소개되는 '이모비아(爾母婢

8) 사극은 허구와 사실화 강도로 분석하여 허구화 강할수록 전통사극, 팩션사극, 퓨전사극으로 나뉜다. <옷소매 붉은 끝동>은 팩션사극에 속한다.

世)' 사건<sup>9)</sup>도 성덕임이 해결한 것으로 바뀌었다. 홍국영은 성덕임 덕분임을 알면서도 자신이 한 일로 거짓말을 하여 정조의 전폭적인 신임을 얻는다. 성덕임과 정조의 연애 서사를 위해서 정조의 정비인 효의왕후 역시 등장하지 않는다. 실제 역사에서는 정조가 11세, 효의왕후가 10세이던 1762년에 벌써 혼인한 상태다. 정조가 19세이던 시절엔 이미 혼인한 지 8년이 지난 시점이지만 극이 끝날 때까지 효의왕후는 등장하지 않으며 대사료만 두어 번 언급한다.

또한 역사에 없는 사실을 상상적 이야기로 가미한다. 드라마 <옷소매 붉은 끝동>에서 허구로 창작한 사례로는 궁녀들의 비밀결사인 “광한궁”이다. 역사에 없는 제조상궁 조씨는 “광한궁”을 이끌며 궁궐 내 궁녀들 대부분을 통제하에 두고, 궁녀를 동원해 암살을 비롯한 각종 음모와 계락을 실행할 수 있는 엄청난 조직으로 만들어냈다. 조 상궁은 이 조직을 동원하여 경종 시절부터 영조가 왕위에 오를 수 있도록 힘을 쓰고, 훗날 사도세자의 광증을 유발시켜 임오화변<sup>10)</sup>의 비극을 일어나게 만들기도 했다. 이 드라마는 정조와 의빈의 사랑 이야기와 더불어 주변 궁녀들의 삶과 사랑 그리고 그들의 일대기를 보여준다. 더욱 여주인공인 궁녀인 성덕임을 통해 정조 이야기를 풀어나가면서 스토리와 세계관이 확장되고 있다. 그렇다면 <옷소매 붉은 끝동>은 소설, 드라마, 웹소설, 웹툰에서 그려지는 캐릭터는 어떻게 변화하고 있는지 살펴볼 필요가 있다.

## 2. <옷소매 붉은 끝동>의 캐릭터 비교

트랜스미디어 과정에서 중요한 것은 스토리의 완성도보다는 원작 캐릭터의 변화다. 최근 트랜스미디어 연구에서는 캐릭터의 스토리텔링을 중요하게 보고 있다. 매체가 확장하면서 이야기의 변화 진폭은 큰 반면, 캐릭터

9) 홍국영이 정조의 측근이 된 야사로, “이모비아(而母婢也, 네 어미는 계집종이다.)” 문구를 싫어하는 영조에게 혼이 날 위기에 빠진 정조를 홍국영이 도와줬다는 내용이다.

10) 영조가 사도세자를 뒤주에 가둬 굶겨 죽인 사건이다.

는 일관성이 있기 때문에 트랜스미디어 스토리텔링에서는 특히 캐릭터의 스토리텔링이 중요하다고 지적한다(Dowd at al., 2013: 51-53). 또한 캐릭터 스토리텔링은 트랜스미디어 스토리텔링의 장점 중 하나다(Phillps, 2012: 50-51). 이처럼 캐릭터는 트랜스미디어 스토리텔링의 중요한 요소이기 때문에 <옷소매 붉은 끝동> 역시 다양한 매체 속에서 캐릭터를 중심으로 특징을 비교 분석하는 것은 매우 유의미하다. 무엇보다 드라마 <옷소매 붉은 끝동>의 작품에서 중심 캐릭터는 정조이다. 정조는 소설과 드라마, 웹소설, 웹툰에서 캐릭터의 비교에서 특징변화를 살펴볼 수 있다.

<표 1>에서 알 수 있듯이, 소설 『옷소매 붉은 끝동』은 서장, 1부 동궁과 생각시, 2부 왕과 궁녀, 3부 왕과 후궁으로 이야기가 전개된다. 이에 반해 드라마 <옷소매 붉은 끝동>은 MBC에서 방영되어 17회로 이루어져 있다.

**<표 1> <옷소매 붉은 끝동>의 작품 캐릭터 비교**

작품	정조 캐릭터 특징	캐릭터 창작 전략	콘텐츠	플랫폼
소설 『옷소매 붉은 끝동』	성군이자 위인 (원형적 캐릭터)	성군 정조의 과업과 로맨스	소설 『옷소매 붉은 끝동』 (서장, 1부, 2부, 3부)	청어람 (도서)
드라마 <옷소매 붉은 끝동>	청년 이산과 인간 정조 (다층적 캐릭터)	소심하고 고뇌하는 청년, 신분위장 모티브, 코미디	드라마 <옷소매 붉은 끝동> (총 17화)	MBC (지상파 방송)
웹소설 <옷소매 붉은 끝동>	성군 (원형적 캐릭터)	정조의 로맨스	웹소설 <옷소매 붉은 끝동> (117화, 외전 1~4화, 2-15화)	daum (카카오페이지)
웹툰 <옷소매 붉은 끝동>	청년 이산 (다층적 캐릭터)	냉소적이면서 자상한 정조	웹툰 <옷소매 붉은 끝동> (41화 연재중)	daum (카카오페이지)

『옷소매 붉은 끝동』의 웹소설은 소설의 외전을 연재했다. 웹소설은 카카오페이지에서 독점 연재한 외전을 포함한 ebook은 5권으로 출판되어 원작 소설을 그대로 다루고 있다. 웹툰은 카카오페이지, 카카오페이에서 2021년 10월부터 2023년 현재까지 매주 금요일 연재하고 있다. 소설과 드라마, 웹소설, 웹툰에서 나타나는 대표적인 캐릭터는 정조이다. 정조 캐릭터의 구체적인 묘사는 소설과 웹툰, 드라마에서 특징변화를 엿볼 수 있다(〈그림 1〉 참조).

키가 몹시 크고 다부진 체격에 얼굴선이 짙었다. 새내답게 역센 턱, 위풍당당하게 뺨은 눈썹. 하늘을 향해 우뚝 솟은 콧대. 상대를 위촉시키는 묘한 위압감이 있었다. 흰칠한 호남아였다(강미강, 2017: 31).

소설과 웹소설에서 나타나는 정조는 성군의 이미지인 원형적 캐릭터 모습을 강조하고 있다. 소설에서 정조는 “흰칠한 호남아”임을 강조하면서 “묘한 위압감”을 주는 존재로 그려내고 있다. 소설에서와 달리 드라마에서는 여성의 시선<sup>11)</sup>으로 애절한 로맨스의 정조를 그려낸다. 이 드라마



웹툰〈옷소매 붉은 끝동〉



드라마〈옷소매 붉은 끝동〉

〈그림 1〉

11) PD와 작가가 모두 여성이다.

에서 정조는 기존의 권위적이고 무거운 느낌의 왕이 아닌 솔직하고 친근한 왕으로 변형시킨다. 웹툰에서는 정조의 캐릭터 이미지를 통해 냉소적이면서도 코믹하고 소심하고 고뇌한 정조의 다층적 캐릭터를 보여준다. 이에 반해 소설 『옷소매 붉은 끝동』에서는 여주인공인 덕임이의 시점에서 이야기를 풀어나간다.

갑시년 가을, 올망졸망한 여자아이 여럿이 퇴약별을 피해 대궐 처마 아래 동그랗게 모였다. 붉은 땡기로 새양머리를 올려 묶은 생각시 덕임이 책을 들고 낭랑히 목소리를 높였다(강미강, 2017: 9).

반듯한 이마와 커다란 눈망울은 수묵으로 그린 양 단아하고 통통하게 살이 붙은 코끝은 자못 감씩했다. 전체적으로 담백한 인상이었다(강미강, 2017: 98).

위의 글에서 살펴볼 수 있듯이, 소설에서 나타나는 덕임이는 “책을 좋아하는”, “담백한 인상”을 가진 캐릭터이다. 웹툰에서 덕임이는 소설의 이미지와 비슷하게 큰 눈망울과 더불어 발랄하며 귀엽고 순수하며 적극적인 현대적 감성에 어울리는 소녀를 모습으로 그려내고 있다. 드라마에서는 덕임이 역할을 맡은 ‘이세영’ 배우의 이미지를 통해 발랄한 느낌과 함께 궁녀의 삶에 대한 고뇌가 보이는 다층적인 모습을 동시에 보여준다.

원작 소설에서 덕임이는 소설을 좋아하고, 궁녀들에게 책을 읽어 주는 취미를 가지고 있다. 이 소설에서는 여러 고전 소설이 나온다. 소설의 시작부터 덕임이가 궁녀들에게 『홍계월전』을 읽어 주는 대목이 등장한다. 소설에서는 다음과 같이 『홍계월전』의 이야기를 소개한다.

홍계월은 아녀자들이 세책점에서 빌려 읽는 통속물의 주인공으로 남장을 하고 전쟁에 나가 영웅이 된 여자다. 덕임은 바로 그런 홍계월을 따라 하겠답시고 도래 궁녀들까지 끌어들여 설치니 아주 가관이대(강미강, 2017: 13).

소설에서 등장하는 『홍계월전』은 여자 주인공이 남장을 하고 영웅이 되는 이야기다. 이와 달리 드라마에서의 오프닝 씬에서는 소설에 나온

『흥계월전』이 아닌 시청자에게 익숙한 『장화홍련전』으로 바뀌었다. 드라마에서는 회마다 장화홍련전, 호랑이 이야기, 아라비안나이트의 천일야화, 금등지사 등 액자식으로 다양한 스토리텔링이 가미되었다. 또한 드라마는 정조와 덕임이의 사랑이야기와 더불어 덕임이와 궁녀들의 삶을 적극적으로 보여준다. 조선시대에서 궁녀는 ‘왕의 여자’이다. 왕을 위하여 무엇 이든 해야 하고, 평생 다른 남자와 사랑하지 못하며 평생 궁 밖으로 나갈 수 없다. 그러나 드라마에서 궁녀 덕임이는 “궁녀이더라도 난, 내가 할 수 있는 선택들을 하며 살 거야”라는 현대적인 대사로 처리하고 있다. 이는 궁녀라도 자신의 삶을 선택하고 자신의 의사를 표현할 권리가 있다는 점을 강조하는 말이다. 이러한 점은 소설, 드라마, 웹툰, 웹소설에서 정조와 덕임이의 캐릭터가 다양하게 변화하는 것을 보여준다. 이 점이 바로 트랜스미디어 스토리텔링으로 나아갈 수 있는 가능성으로 볼 수 있다.

#### IV. <웃소매 붉은 끝동>의 트랜스미디어 스토리텔링 가능성

<웃소매 붉은 끝동>의 작품에 대한 트랜스미디어 스토리텔링이 보이는 사례를 분석함에 있어 활용하는 것은 트랜스미디어의 핵심 가치인 “인물(character), 세계관(universe), 가치(value)”다.<sup>12)</sup> 인물, 세계관, 가치로 이루어진 ‘트랜스미디어 콘텐츠’는 다양한 미디어로 전환을 통해 새로운 팬을 만났다. 캐릭터는 성격이나 역할이 변화하면서 새로운 이야기기를 만들어 갈 수 있으나, 여러 미디어로 전환한 콘텐츠 간의 세계관의

12) 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 2014년 11월 18(화), 19일(수) 양일 간 개최하였던 국제 콘텐츠 컨퍼런스(DICON)에서 트랜스미디어 콘텐츠에 관하여 다루었다. ‘진화 : 콘텐츠, 미디어 그리고 크리에이터(Evolution: Content, Media, and Creator)’라는 주제로 진행된 컨퍼런스는 ‘DICON 4 : 트랜스미디어 콘텐츠 기획’이라는 세션을 마련하여 여러 연사들의 강연이 이어졌다. 파블로 조르디(로비오 엔터테인먼트 앵그리버드 프로듀서)는 ‘트랜스 미디어’에 대해 정의하였다. (<https://www.youtube.com/watch?v=BT2-sHb0q9c> 2023.05.15. 확인)

일관성은 잘 유지해야 한다. 같은 세계관을 공유하는 인물들의 변주를 통해 매체를 이동하면서까지 전달하고자 하는 가치가 결국 트랜스미디어에서 중요한 요소다. <옷소매 붉은 끝동>의 트랜스미디어 콘텐츠 관점에서 분석한 핵심가치는 <표 2>와 같다.

<표 2>에서 알 수 있듯이, ‘옷소매 붉은 끝동’ 소설과 드라마, 웹소설, 웹툰은 주요 캐릭터를 동일하게 유지하고 있다. 다만 드라마에서 극적 재미를 위해 악역인 화완옹주, 제조상궁 조씨의 캐릭터를 추가했다. 게다가 코믹한 호위무사 강태호를 오리지널 캐릭터로 등장시켰다. 소설, 드라마, 웹소설, 웹툰의 세계관 모두는 원작과 동일성을 유지하였다. 다만 드라마에서는 ‘가치’ 부분, 즉 궁녀의 삶을 재조명하는 방식으로 확장했다. <옷소매 붉은 끝동>은 역사와 허구를 가미한 소설원작 그리고 픽션으로 강화된 드라마로 확장하고, 소설과 드라마에서 미처 다루지 못한 내용을 포함한 웹소설과 웹툰으로도 제작했다.

이처럼 콘텐츠 하나로 여러 매체로 활용하는 방식은 OSMU 또는 크로스미디어 스토리텔링이라고 부른다. OSMU와 크로스미디어 스토리텔링의 차이점은 콘텐츠 전환의 주체에 있다. 미디어 기업이 주도하여 매체를 확장하면 OSMU이고, 창작자가 주도하면 크로스미디어 스토리텔링이다. 크로스미디어 스토리텔링과 트랜스미디어 스토리텔링은 모두 창작자가 매체를 전환하는 것으로 동일하다. 하지만 크로스미디어 스토리텔링

**<표 2> <옷소매 붉은 끝동> 트랜스미디어 콘텐츠의 핵심가치 분석**

	캐릭터 (Character)	세계관 (Universe)	가치 (Value)
소설	캐릭터 동일	조선시대 정조 왕국	사랑 강조
드라마	캐릭터 동일 화완옹주, 호위무사 강태호, 제조상궁 조씨 등장	조선시대 정조 왕국 궁녀의 삶	정조의 사랑과 업적 강조 궁녀의 삶 재조명
웹소설	캐릭터 동일	조선시대 정조 왕국	사랑 강조
웹툰	캐릭터 동일	조선시대 정조 왕국	사랑 강조

은 성공한 원작을 각색하여 다매체로 확장하는 방식이고, 트랜스미디어 스토리텔링은 매체별 이야기의 반복은 피하지만 각 매체의 이야기들은 서로 이어져 있어 하나의 이야기 세계를 공유하는 방식이다. 소설, 드라마, 웹소설, 웹툰으로 확장한 <옷소매 붉은 끝동>은 현재 크로스미디어 스토리텔링 방식에 머물고 있지만, 트랜스미디어로 확장할 수 있는 가능성은 크다. 그 까닭은 다음과 같다.

첫째, 드라마로 전환하는 과정에서 나타나는 캐릭터들이다. <옷소매 붉은 끝동> 소설에서는 없는 조연들의 이야기(제조상궁 조씨, 강태호)가 드라마에서 등장했다. 원작에 없는 캐릭터를 새롭게 등장하는 것은 “확장”의 트랜스미디어 스토리텔링이다. 이를 토대로 <옷소매 붉은 끝동>의 주인공인 덕임이 말고 다른 궁녀들(영희, 경희, 복연)이나 강태호를 중심으로 하는 이야기를 새롭게 만들 수도 있다. 이 경우, 동일 미디어에서 한 차례 이루어진다면 단순히 스펀오프에 그칠 수도 있다. 그러나 다양한 미디어에서 여러 인물들의 스펀오프가 모인다면 그것은 트랜스미디어 스토리텔링이다.

둘째, 웹소설로 전환하는 과정에서 포함한 외전이다. <옷소매 붉은 끝동>의 창작자는 웹소설을 통해서 소설이나 드라마에서 미처 하지 못한 이야기를 전달했다. 이는 원작의 이야기를 “연장”하는 트랜스미디어 스토리텔링의 방식이다. 드라마 <옷소매 붉은 끝동>의 인기로 인해 웹소설이 가능했고, 외전 제작까지 이어졌다. 외전과 스펀오프의 개념 구분이 아직은 명확하지 않지만, 다양한 매체에서 본작에서 미처 다루지 못한 이야기 또는 본작을 기반으로 새로운 이야기를 만들어나가는 것은 트랜스미디어 스토리텔링의 특징이다.

셋째, 예능이나 유튜브와 같은 다양한 매체로 전환이다. <그림 2>는 각각 드라마 OST, 스펀오프 격인 MBC 설특집 예능 <옷소매 붉은 끝동 부여잡고>, 유튜브 채널의 <옷소매 붉은 끝동>(외전)은 트랜스미디어 스토리텔링이 적용된 사례이다. 특히 유튜브로 전환한 <옷소매 붉은 끝동>(외전)은 서사과정을 사용자들이 참여해서 다시 쓰고 고쳐 쓴다. 사용자



MBC<옷소매 붉은 끝동 부여잡고>



**[2pm이준호X이세영] 2017관생ver. 옷소매 붉은 끝동 외전 :: 가상드라마...**  
 Nn의 상상은 영상이 된다 · 조회수 42만회 · 11일 전

<유튜브>외전



<옷소매 붉은 끝동>OST

<그림 2>

들이 스스로 매체를 이동하며 향유하는 스토리텔링은 특히 해외에서 널리 환영받고 있는 방식이다. 트랜스미디어 스토리텔링이 사용자, 창작자, 자본 간의 상호소통과정을 반영하고 협력을 이끌어내는 것이라면, 이러한 새로운 제작 방식이 현 미디어 환경에서의 사회통합 또는 연대, 이해와 관련한 교두보를 마련할 수 있을 것이다.

이처럼 방영 전후해서 콘텐츠를 파워를 형성했던 <옷소매 붉은 끝동>은 정조와 덕임이의 사랑이야기 행보와 함께 추후 크로스미디어 스토리텔링을 넘어 트랜스미디어 스토리텔링으로 진일보하는 가능성을 보인다. 특히 창작자와 사용자가 주도하는 트랜스미디어 스토리텔링은 가장 큰 가능성이 보인다. 다만 방송국이나 영화제작사들과 같은 미디어 기업이 주도하는 트랜스미디어 스토리텔링은 여러 환경과 맞물려 있기에 그 가능성을 예견하기에는 어려움이 있다.

## V. 결론

본 연구는 <옷소매 붉은 끝동>을 바탕으로 트랜스미디어 콘텐츠 개발의 구체적인 방안과 실효성으로 예측하여 한국 사극을 활용한 트랜스미디어 콘텐츠 개발의 가능성을 살펴보는 것이 목적이었다. 이를 위해 먼저 트랜스미디어와 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 이론을 살펴봤고, 다음으로 <옷소매 붉은 끝동>의 스토리텔링 전략과 소설, 드라마, 웹소설, 웹툰의 캐릭터를 비교 분석했다. 그리고 이를 바탕으로 앞으로의 사극의 트랜스미디어 콘텐츠 활성화를 위한 가능성을 살펴봤다.

트랜스미디어 스토리텔링은 크로스미디어 스토리텔링이나 OSMU와 비슷한 개념이다. 하지만 트랜스미디어 스토리텔링은 다매체, 단일하고 통합된 스토리, 미디어 간 반복 회피라는 특징을 가지고 있다. 즉, “견고하게 만들어진 세계관에 충분한 배경 이야기와 갈등을 가진 캐릭터가 다양한 매체를 통해 이야기”하는 것이다. <옷소매 붉은 끝동>의 스토리텔링 전략은 “조선왕조 정조시대”라는 세계관을 통해 주인공인 정조와 덕임이라는 캐릭터를 중심으로 궁녀와 신하들이라는 캐릭터들과 관계를 사랑과 궁녀들의 삶을 조명하는 것이었다. 이러한 스토리텔링은 소설에서 드라마로, 드라마에서 웹소설과 웹툰으로 매체를 전환해가면서 이야기를 확장하고 연장해갔다. 이러한 이야기는 언뜻 기업이 주도하여 순서대로 매체를 이동해가는 OSMU나 창작자가 원작의 성공에 힘입어 여러 매체를 활용하는 크로스미디어 스토리텔링으로 볼 수 있다. 하지만 드라마로 전환하는 과정에서 캐릭터들의 확장, 웹소설로 전환하면서 이야기의 연장 그리고 사용자들의 수정을 통한 유튜브로 전환하는 모습을 봤을 때 트랜스미디어 스토리텔링으로 가능성은 충분하다.

순수문학, 영상문학, 게임 등 구분이 모호한 21세기에 트랜스미디어 스토리텔링은 더욱더 경계를 허물 것이다. 이 연구는 이러한 변화에 발맞춘 시의적절한 연구일뿐만 아니라, 융복합 연구로 나아가는데 마중물이

될 것으로 기대한다. 또한 역사, 사실, 허구, 픽션, 웹툰의 트랜스미디어 스토리텔링이라는 주제를 통해 나타난 “인간” 정조는 더욱 심층적인 연구의 대상으로 조명할 수 있다. 이는 나아가 역사교육의 대중화에 기여할 수 있다. 나아가 ‘정조’ 트랜스미디어 스토리텔링의 유형을 다룬다는 점에서 사극과 관련된 문화콘텐츠의 연계성에 관한 연구의 촉발점이 될 수 있다. 더불어 한국 역사적 인물 연구와 트랜스미디어 스토리텔링에 관련된 전반적인 연구를 연계하여 후속 비교논의가 가능하다. 또한 트랜스미디어 스토리텔링이 사용자, 창작자, 자본 간의 상호소통과정을 반영하고, 협력을 이끌어 내는 것으로 봤을 때, 이러한 새로운 제작 방식에 관한 연구를 통해 현 미디어 환경에서의 사회통합 또는 연대, 이해와 관련한 함의를 찾을 수 있으리라 본다.

어떤 의미에서 역사 사실을 원천서사로 삼은 영화나 드라마 또는 소설은 그 자체로 “트랜스미디어 스토리텔링”으로 볼 수 있다. 역사 기록이라는 매체에서 영화, 드라마, 소설, 게임이라는 매체로 그 내용이 전환했기 때문이다. 영미권에서는 <옷소매 붉은 끝동>과 같이 역사를 원천서사로 삼은 콘텐츠를 영화, 드라마, 소설, 게임으로 제작한 경우가 많다. 정조 시대를 다룬 콘텐츠가 다양한 매체에서 여럿 다룬 점을 봤을 때,<sup>13)</sup> 더 많은 트랜스미디어 스토리텔링의 사례를 기대해 본다. 나아가 다양한 역사 사실을 원천서사로 삼은 트랜스미디어 스토리텔링 역시 기대한다.<sup>14)</sup>

13) 본문에서 이야기했던 영화나 드라마 말고도 정조 관련 콘텐츠는, 웹툰 <시간여행자 정조>(2020)와 뮤지컬 <정조>(2016), <즐풍목우>(2021), 보드게임으로는 <정조대왕 능행차>와 같은 작품이 있다. 또한 정조의 로맨스 소설로는 『비단속옷』(이혜경, 2005), 『영혼의 방아쇠를 당겨라』(이혜경, 2005) 『우아한 환생』(이세, 2017), 『옷소매 붉은 끝동』(강미강, 2017)과 웹소설 『간택-왕들의 향연』(윤이수, 2020) 등이 있으며, 만화로는 『야녀 백동수』, 『귀도호가록』, 『타입인조선』, 『조선홍보대행사 조대박』, 『박시백의 조선왕조실록』과 같은 작품이 있다.

14) 동화 관련 내용을 콘텐츠로 활용하고자 하는 연구도 많다. 관련 내용은 조극훈(2014; 2015), 이채영(2017), 지현배, 최경준(2017), 장성재(2018), 채길순(2018), 홍성덕(2019), 우수영(2020; 2021), 지현배(2020), 김정희(2021), 박대길(2021), 전찬일(2021), 윤석산(2021), 강민숙(2022)에서 확인할 가능하다.

## 참고문헌

- 강미강. 2017. 『옷소매붉은 끝동』. 청어람.
- 강민숙. 2022. “부안 동학농민혁명의 문화콘텐츠 활용방안 연구.” 『동학학보』 64: 81-124.
- 김정희. 2021. “동학농민혁명의 음악 양상과 문화콘텐츠로서의 잠재성.” 『동학학보』 60: 77-114.
- 김희경. 2018. “트랜스미디어 스토리텔링 생성 원리와 국내 연구동향.” 『인문콘텐츠』 50: 319-332.
- 류선정 · 유은숙. 2017. “문학과 트랜스미디어 스토리텔링 간의 상관성 연구.” 『인문콘텐츠』 46: 29-51.
- 박기수. 2016. “웹툰의 트랜스미디어 스토리텔링 전략 연구.” 『애니메이션연구』 12(3): 97-117.
- 박대길. 2021. “부안 동학농민혁명 문화콘텐츠 방안 연구.” 『동학학보』 60: 115-144.
- 부산일보. 2021. 12. 26. “세계 콘텐츠 시장 장르로 자리 잡은 ‘K사극’.
- 서성은. 2015. “트랜스미디어 스토리텔링으로서 <미생>의 가능성과 한계.” 『어문학』 128: 277-308.
- 서성은. 2018. “트랜스미디어 스토리텔링의 캐릭터 구축 전략연구-영화 <신화함께>시리즈를 중심으로.” 『인문콘텐츠』(51): 69-91.
- 신광철. 2011. “트랜스미디어와 콘텐츠.” 『세계한국어문학학회 학술대회 발표집』 11.
- 신동희 · 김희경. 2010. “트랜스미디어 콘텐츠 연구: 스토리텔링과 개념화.” 『한국콘텐츠학회 논문지』 10(10): 180-189.
- 우수영. 2020. “수운 최제우의 콘텐츠 활용에 대한 시론- 대구지역을 중심으로.” 『동학학보』 56: 271-308.
- 우수영. 2021. “동학농민혁명과 관련된 문화 콘텐츠의 연구 동향 분석과 앞으로의 과제- 부안 백산 역사공원에서의 활용 방안을 중심으로.”

- 『동학학보』 60: 39-75.
- 유튜브. “[2pm이준호X이세영] 환생ver. 옷소매 붉은 끝동 외전 (feat. 도깨비X호텔델루나) :: 가상드라마 (고화질2160p 권장/덧글 참조)”  
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RMnk930TZA0>
- 유튜브. “DICON 2014 Speaker - 파블로 조르디(Pablo Jordi)” URL:  
<https://www.youtube.com/watch?v=BT2-sHb0q9c>
- 윤석산. 2021. “부안 동학 문화콘텐츠 활용의 의의와 전망.” 『동학학보』 60: 7-37.
- 윤혜영. 2019. “트랜스미디어에 대한 개념적 고찰.” 『한국콘텐츠학회 논문지』 19(11): 644-652.
- 이동은. 2016. “메타이야기적 상상력과 캐릭터 중심 스토리텔링 모델.” 『만화애니메이션연구』 (42): 213-240.
- 이봉희 · 오승환. 2007. “트랜스미디어에 관한 연구.” 『기초조형학 연구』 8(4): 487-497.
- 이상민. 2009. “트랜스미디어 스토리텔링의 개념과 특성.” 『한국콘텐츠학회 논문지』 9(12): 3-20.
- 이채영. 2017. “최제우를 주제로 한 만화책 콘텐츠의 스토리텔링 기법 연구 - who? 한국사 조선시대 최제우최시형을 중심으로.” 『동학학보』 45: 407-430.
- 이현중. 2018. “트랜스미디어 스토리텔링으로서의 〈부산행〉. 〈서울행〉의 확장 가능성.” 『인문학연구』 38: 177-206.
- 장성재. 2018. “동학사상 문화콘텐츠 기획 - 경주 해월 생가복원에 따른 공간구성과 그 활용방안.” 『동학학보』 49: 413-458.
- 전경란. 2010. “트랜스미디어 콘텐츠의 텍스트 및 이용 특징.” 『한국콘텐츠학회 논문지』 10(9): 243-250.
- 전찬일. 2021. “동학(농민)혁명과 문화콘텐츠, 그리고 한류(K-Wave): 동영상(Moving Images)을 중심으로.” 『동학학보』 60: 187-221.
- 정혜경. 2018. “소설의 영화화와 트랜스미디어 스토리텔링-‘살인자의 기

- 역법'을 중심으로." 『국어문학』 67: 257-289.
- 정혜경. 2021. "청소년서사의 트랜스미디어 스토리텔링에 나타나는 가족과 개인." 『대중서사연구』 27(2): 215-262.
- 조극훈. 2014. "동학 문화콘텐츠 개발을 위한 인문학적 기반 연구 - 해월 최시형과 '영해 동학혁명'의 발자취를 중심으로." 『동학학보』 30: 283-330.
- 조극훈. 2015. "동학 문화콘텐츠와 글로컬라이제이션 - 경상도 동학농민혁명 유적지를 중심으로." 『동학학보』 35: 203-236.
- 조윤경. 2010. "접두어 'trans-'의 인문학적 함의 -탈경계 인문학 Trans-Humanities 연구를 위한 개념 고찰을 중심으로." 『탈경계 인문학』 3(3): 5-27.
- 조희영. 2020. "<자이언트 팽TV> 스토리텔링 전략과 트랜스미디어 스토리텔링으로서의 가능성." 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 14(3): 211-227.
- 주연경·조혜정. 2021. "방탄소년단 세계관 콘텐츠의 트랜스미디어 스토리텔링 생성요건 연구." 『인문사회21』 12(4): 1161-1176.
- 지현배. 2020. "동학의 코드와 경주의 콘텐츠 - 김동리와 박목월의 작품을 중심으로." 『동학학보』 55: 161-186.
- 지현배·최경준. 2017. "동학 소재 현대시 작품의 인성교육 콘텐츠 활용 방안." 『동학학보』(44): 377-400.
- 진은경. 2022. "'세종' 픽션영화의 스토리텔링 유형과 전략." 『인문사회21』 13(3): 531-542.
- 채길순. 2018. "영동지역 동학농민혁명 전개 과정과 문화콘텐츠 활용방안." 『동학학보』 48: 109-143.
- 카카오웹소설. <https://page.kakao.com/home?seriesId=50331492>
- 카카오웹툰. <https://page.kakao.com/home?seriesId=57936427>
- 카카오페이지. "웃소매 붉은 끝동 웹소설" URL: <https://page.kakao.com/home?seriesId=50331492>

카카오페이지. “웃소매 붉은 끝동 웹툰” URL: <https://page.kakao.com/home?seriesId=57936427>

한국 MBC 드라마. <웃소매 붉은 끝동>(정지인, 2021).

한혜원 · 남승희. 2009. “트랜스미디어 콘텐츠의 스토리텔링 구조 연구 - <로스트> 대체현실게임을 중심으로.” 『인문콘텐츠』 15: 7-27.

홍성덕. 2019. “고창 동학농민혁명의 문화콘텐츠와 문화산업화 방안.” 『동학학보』 50: 123-161.

Dowd, T., Niederman, M., Fry, M., & Steiff, J.. 2013. *Storytelling across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Focal Press.

Jenkins, H.. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU press.

Philips, A.. 2012. *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms*. McGraw Hill.

(논문 접수: 2023.05.27. / 수정본 접수: 2023.06.24. / 게재 승인: 2023.06.24.)

## **A Study on the Possibility of Transmedia Storytelling in Korean Historical History: Focusing on the Drama <The Red Sleeve>**

Eunkyung Chin, Korea University

Seijoon Park, Duksung Women's University

### **Abstract**

The purpose of this study is to predict the specificity and effectiveness of the possibility of developing transmedia content using Korean historical dramas (K-historical dramas). Since the broadcast of "Kingdom," "K-historical drama" has become a genre in the global content market as overseas fans are interested. In this situation, it is necessary to analyze the possibility of transmedia storytelling to improve the competitiveness of Korean content. MBC's "The Red Sleeve" which recently ended with high ratings, is still difficult to see as a transmedia storytelling. However, <The Red Sleeve> has exceeded the basics of transmedia storytelling, which is to expand to various platforms.

The content of this study confirmed that transmedia storytelling in <The Red Sleeve> has the characteristics of multiple media, single unified story or experience, and avoidance of redundancy between media. <The Red Sleeve> expanded to multiple media by expanding to original novels, dramas, web novels, webtoons, as well as music, YouTube, and spin-offs. In the universe of the "Joseon Dynasty's King Jeongjo Era," the relationship between the court ladies and their subjects, focusing on the main characters Jeongjo and Deokim, was illuminated in love and life. This is a single unified story or experience in all media. In order to avoid redundancy between media, the drama showed the "expansion" of characters, the "extension" of the story of extramarital affairs in web novels, and the "transition" of users' modifications on YouTube.

The result of this study is that "The Red Sleeve" is a transmedia storytelling that is highly likely. Transmedia storytelling is about characters with sufficient backstories and conflicts in a well-developed world talking through various media.

In a sense, a movie, drama, or novel that uses historical facts as a source narrative can be seen as "transmedia storytelling" in itself. This is because the content has shifted from the medium of historical records to the medium of movies, dramas, novels, and games. In the Anglo-American region, content based on history, such as <The Red Sleeve>, is often produced as movies, dramas, novels, and games. Given that the contents of the King Jeongjo era have been covered in various media, we look forward to more examples of transmedia storytelling.

**Keywords:** Transmedia, Transmedia Storytelling, Korean Historical Drama, The Red Sleeve, King Jeongjo, Royal Noble Consort Ui-Bin Seong