

[최우수작]

정형(定形)화 된 웃음, 멈춰 버린 논스톱

-MBC 청춘 시트콤 논스톱 4-

김기윤

논스톱과 1020세대의 유대감

얼마 전, 약 1년 간의 방영을 끝으로, 또 하나의 논스톱 시리즈가 막을 내렸다. 논스톱1-논스톱2-논스톱 3를 지나 온, 논스톱이 4번째 시리즈를 마감한 것이다.

청춘 시트콤인 논스톱은, 전신(前身)이라고 할 수 있는 남자 셋, 여자 셋의 방영 기간까지 합치면, 곧 10년을 바라보는 중견 프로그램이라고 할 수 있다. 10월 4일을 시작으로 5번째 시리즈가 시작되니, 나이로만 본다면, 한국의 대표 시트콤이라 해도 과언이 아니다. 10년 가까운 세월을 함께 해 온 만큼, 젊은 층들의 논스톱에 대한 관심과 애정은 남다를 수밖에 없다.

대학 입학이 곧 삶의 목표가 되어 버린 한국의 청소년들에게, 대학생들의 사랑과 우정을 주요 테마로 하는 청춘 드라마는, 성에 대한 사춘기 소년의 그것과 같은 존재였다. 그런 청춘 드라마가 변화를 맞게 된다. 90년대 후반에 들어서, 1020세대들이 소비의 주요 대상층으로 급부상하면서, 미디어에서도 그들을 주목하게 되었다. 새로운 세대의 탄생과 함께, 기존 청춘 드라마에도 새로운 형식이 요구되었다. 패스트푸드 세대인 1020세대의 취향은 가벼운 성격의 시트콤이 자리잡는 데 결정적인 역할을 하였고, 그 선두에 선 것이 남자 셋, 여자 셋이었다.

남자 셋, 여자 셋의 성공으로 시작된, 청춘 시트콤 논스톱은, 곧 1020세대의 문화 대변인이 된다. 논스톱에 나온 연기자들은 신인이건 아니건 간에 스타가 되었고, 연기자들의 패션과 헤어스타일은 트렌드가 되었다. 박 경림, 조 인성, 양 동근, 장 나라, 정 다빈 등, 현재 톱스타 반열에 오른 이들이 모두 논스톱 출신임을 감안한다면, 얼마나 많은 1020세대들이 논스톱에 관심을 갖고 있는 지를 알 수 있을 것이다. 젊은 층 사이에서는 등장 인물들의 특이한 몸짓과 말투가 유행이 되었고, 하나의 문화로 까지 발전되었다. 그것이 CF와 오락 프로그램의 소재로 재생산되는 등, 논스톱의 캐릭터들이 1020세대의 막강한 지지를 업고 문화권력이 되는 식의 패러다임이 형성되었다. 그야말로, 방송이 문화를 만들고, 문화가 방송의 소재를 만드는 순환과정이었

다. 논스톱을 보지 않으면, 친구와 대화가 되지 않고, 친구의 유머에 웃지 못하는 일이 생기게 되었다. 논스톱은 척박한 놀이문화와 경쟁적인 현실에서, 친구 혹은 또래들과 공유할 수 있고 친밀해 질 수 있는 ‘거리’ 를 제공해 주었다. 30분이라는 짧은 시간의 만남이지만, 매일 매일 만나는 친구 같은 존재였던 논스톱 시리즈... 그러나, 논스톱 3를 시작으로, 점점 무너져 가는 모습을 보이던 논스톱의 신화는, 논스톱4에서 그 한계의 절정을 드러내 보였다. 1년 동안 논스톱4가 보여 준 모습들은, 약 10년의 세월을 같이 웃고 울었던 친구에 대한 실망, 그 자체였다.

논스톱의 자기 복제

실망의 그림자는, 아이러니 하게도, 변치 않는 그 모습에서부터 드리워졌다. 10년이면 강산도 변한다는데, 논스톱4에서는 변화의 흔적을 찾기가 더 어렵다. 기존 논스톱 시리즈가 보여주었던 색다른 시도들이, 논스톱4에서는 하나의 공식으로 굳건히 자리 매김 했다는 것만을 확인할 수 있을 뿐이다. 등장인물들의 성격이 그대로 답습되고 있는 것만 봐도 알 수 있다. 박경림-김정화-오승은, 조인성-조한선-현빈, 정다빈-한예슬, 양동근-최민용-몽, 김효진-윤종신 등, 기존 시리즈에서 익히 보아오던 캐릭터들이 논스톱4에서 재탕되고 있다.

에피소드 면에서도 마찬가지다. 논스톱4에서 가장 웃긴 장면으로 평가받는 장면이 있는데, 예슬이 술에 취해, 보도 위 자전거 표시를 타는 장면이다. 공주병 환자인 예슬이 망가진다는 설정이나, 술에 취해 자전거 표시를 진짜 자전거로 착각해 탄다는 설정은 논스톱2의 유명한 장면을 연상시킨다. 역시나 망가질 것 같지 않은 장나라가 횡단보도를 사다리로 착각해 올라가는(기어가는) 상황은, 그 기발함과 몸을 사리지 않은 연기로 많은 웃음을 주었다. 그 기억이 있는 시청자들 입장에서는, 아무리 웃기는 장면이라도, 전편의 상황을 떠올리지 않을 수 없다. 논스톱4에는 이런 식으로 전편에 대한 향수를 떠올리는 장면들이 곳곳에 포진해 있다. 그러나, 향수만을 떠오르게 할 뿐, 전작을 넘어서려는 시도는 보이지 않는다.

대학생들의 사랑과 우정이 테마 인만큼, 이것이 주요 뼈대로 흐름을 주도하는 것은 이해할 수 있다. 그런데, 우정이 사랑이 되고, 이들이 커플이 되는 과정에서, 성격이 대립되는 캐릭터들의 맺어짐에 지나치게 집착하는 양상을 보인다. 다양한 성격의 커플들이 등장했던 과거와는 달리, 부자인 영은과 가난한 몽, 영악한 근석과 어리숙한 윤지, 바른 생활 사나이인 현빈과 자유 분방한 예슬로 이어지는 이러한 설정은, 오직

전편의 인기 요소라는 이유로 마구 차용된 느낌을 준다. 이렇다 보니, 미운 정이 고운 정 되는 상황을 만들기 위한 억지스런 에피소드들만이 나열되는 악순환이 계속된다. 이렇듯, 논스톱4가 보여주는 자기 복제는, 등장인물이나 에피소드를 풀어 가는 방식에 있어서, 충분한 연구와 준비 없이 기획되었다는 인상을 지울 수 없게 한다.

관습에 대한 집착

이런 불성실함은 논스톱이 보여주는 고착된 시각에서도 그대로 드러난다. 우선, 주인공들의 배경을 보자. 전통적으로 논스톱에 등장하는 인물들은 대학생이다. 이번도 예외가 아닌데, 여기서 우리는, 왜 청춘 시트콤을 표방하면서 젊은이들의 생활을 대학교라는 고정된 틀에서만 그려내려고 하는지에 대한 의문을 갖게 된다. 제한된 장소에서 일어나는 일상적인 일을 그린다는 시트콤의 특징을 첫 번째 이유로 꼽을지 모른다. 하지만 다양한 직업을 가진, 다양한 계층의 인물들이 등장하는, 여타 시트콤들을 생각해 봤을 때, 이것은 변명처럼 느껴진다.

대학에는 대학생만 있다는 생각과는 달리, 실로 많은 계층이 존재한다. 하지만 여전히 논스톱에는 대학생과 교수만 등장한다. 시대가 달라지면서, 대학가에 등장하기 시작한 외국인 유학생이나 장애인 학생 등 소수자의 모습은 보이지 않는다. 또, 대학을 중심으로 생계를 꾸려 가는 이들-상인, 교직원, 경비원 등-의 모습도 보이지 않는다. 무엇보다도 대학에 진학하지 않은 젊은이가 한 명도 등장하지 않는다. 직장인이나 기술자로서의 삶을 사는 젊은이는 그려지지조차 않는 것이다. 이것은 곧, ‘청춘은 대학생의 전유물’이라는 낡은 공식에 안주해 있다는 것을 의미한다. 이런 주장에 대해, 대학생이 소수였던 과거와는 달리, 대부분의 학생들이 대학에 진학하므로, 더 현실적인 설정이라고 반박할지 모른다. 그렇다면, 최소한, 등장인물들의 전공이나 취미, 개성에 있어서라도 새로운 면을 보여주어야 했다. 그러나, 등장인물들의 전공은 사범대, 인문대, 의대, 법대 등 전통적인 학과들로만 구성되어 있어, 대충 선별한 느낌을 준다. 다양한 생각을 가진 젊은이들의 집합체인만큼, 수많은 전공과 동아리가 존재하는 데, 주요 배경으로 설정된 음악 동아리 역시, 상투적인 선택으로 보인다. 그러나, 이런 상투성조차, 설정에 불과하다는 것이 더 큰 문제이다. 방영 내내, 논스톱 밴드의 연습 장면을 보는 것은 아주 드문 일이었다. 가뭄에 콩 나듯, 공연하는 장면이 나왔다. 신나게 공연하는 장면에서도, 그들의 피나는 연습 장면을 본 적이 없는 시청자들로서는, 그들의 음악을 가슴으로 느낄 수 없었을 것이다. 다양한 전공과 관심을 가

진 인물들이, 어떻게 음악을 통해 서로에게 융화되어 가는 지, 그 매개체로서의 역할을 보여 주지 못했기 때문이다. 동아리 방의 값비싼 음악 장비는 소품으로 전락하고, 누구나 탐내할 만한 동아리방은 그들의 사랑방으로만 이용된다. 결국 ‘음악 동아리’ 라는 것은 신선함을 가장하기 위한 배경에 불과했고, 주된 내용은 연애 이야기로 흘러간다.

연애만을 위해 존재하는 대학문화

논스톱4의 주요 흐름이 늘 연애와 사랑으로 기울어지는 것은, 젊은 세대에 대한 사회의 편견만을 반영한 결과라고 보여진다. 논스톱 밴드의 일상은 시쳇말로 ‘놀고 먹는 대학생’, 그 자체이기 때문이다. 대학에서, 학생들은 비로소 자신들만의 가치관을 형성하게 되고, 진로를 고민하게 된다. 그 가치관들이 충돌하는 과정과 미래에 대한 준비가 어울려진 것이 대학 문화라고 할 수 있는 데, 논스톱4가 그려내는 대학생들의 문화는, 노는 것과 연애, 그 이상도 그 이하도 아니다.

방영 초반, 가장 신선하다고 평가받았던 고시생 앤디. 앞서 설명했듯이, 차용된 듯한 다른 캐릭터들과는 달리, 새로운 성격의 인물이었다. 거기에, 청년실업이라는 시대적 특징까지 반영하면서, 최고의 인기 캐릭터가 되었다. 고시를 미래에 대한 준비라고 확신하는 모습은 다소 걱정스러웠지만, 생활 속에서 법을 지키는 습관과 확고한 윤리관이, 고시의 길을 택한 앤디의 선택에 정당성까지 부여해 주면서, 설득력 있게 그려졌다. 그러나, 극이 진행되면서 캐릭터상의 발전된 모습보다는, 사랑에 빠진 모습만 묘사되고, 결국 초반에 보여주었던 개성은 자취를 감춰버린다. 어려운 집안 형편으로 많은 아르바이트를 소화해야만 했던 승은 역시, 마찬가지로의 케이스다. 초반에는, 환경을 비판하지 않고 열심히 살아가는 모습이 주를 이루었다. 그런 승은과 남을 도와주기 좋아하는 전진이 만나면서, 따뜻한 사랑 이야기가 전개되는 듯 싶었다. 그러나, 승은 캐릭터를 빛내주던 전진 캐릭터가 빠지면서, 더 이상 연애 이야기의 등장 인물로서 가치가 없게 된 승은은, 먹을 것과 돈에 집착하는 단순 캐릭터로 전락한다. 승은과 전진의 사랑에 장애물로 등장했던 윤지 역시, 이 삼각 구도가 없어지면서, 마땅한 자리를 잡지 못하고 한동안 걸도는 모습을 보인다. 전진 대신 들어오게 되는 영은은, ‘음악’ 이라는 본연의 취지와는 상관없는 이유로 등장한다. 현빈에게 반해 동아리를 들락거리던 영은이 논스톱 밴드에 자리잡게 되는 과정에서 결정적 역할을 하는 것도, 밴드 멤버 중 하나인 몽과 커플이 되는 설정이었다. 심지어, 이들의 지도

교수인 윤종신의 주 관심사도 연애다. 사람에 대한 관심보다는, 결혼 그 자체에 매달리는 모습에서, 구 시대적인 결혼관을 엿보게 한다. 근석과 예술에게 일어나는 대부분의 사건의 핵심도 연애와 사랑이고, ‘까메오’로 등장하는 연예인들은 대부분 이들의 반짝 연애대상으로 그려진다. 이 정도면, 논스톱4의 연애에 대한 집착이 대단함을 알 수 있다. 연애가 대학생들의 주 관심사이다 보니, 시청률을 위해 손쉽게 꺼내들게 되는 카드인 것은 이해하나, 과도하다는 생각을 떨쳐버릴 수 없다. 오히려, 제작진의 이러한 손쉬운 선택과 진지한 고민의 결여가 곳곳에서 드러난다는 점에서, 계속 주목할 필요가 느껴진다.

등장 인물들이 커플이 되는 과정, 연애 중에 일어나는 에피소드의 방해 요소만 보아도 그렇다. 결혼을 전제로 만난 다기보다는, 이성애에 대한 호기심이 더 크게 작용하는 캠퍼스 커플에게, 삼각관계와 집안의 반대에서 오는 사랑의 장애물부터 대입시키는 것은 전형적인 트렌디 드라마의 속성과 닮아 있다. 사랑의 감정만큼이나 가치 있게 다뤄져야 할 우정도, 우정 그 자체의 아름다움에 초점을 맞추기보다는, 삼각관계를 유지시키기 위한 도구로서 사용된다. 남녀간의 우정, 동성간의 우정이 배제되고, 가족이나 친구들은 주인공을 위해 존재하는 조연으로 치부하는, 트렌디 드라마의 못된 습성이 자꾸만 고개를 내밀며, 논스톱의 신화에 흠집을 내고 있었다.

편견에 갇힌 청춘의 무기력함

인물 묘사에 있어서도 관습적인 시각은 그대로 드러난다. 성격이 터프하다는 이유로 여자 ‘오서방’이라고 불리우는 승은이나, 여자가 힘이 세다는 것이 특이한 일, 구경거리로 치부되는 윤지의 경우는, 여성에 대한 고정 관념에서 벗어나지 못하고 있는 것을 보여준다. 근석은 이런 승은과 윤지와 비교되면서, 약한 남자, 문제 있는 남자로 묘사된다. 이것은 여성이 자신의 목소리를 내고, 남성이 힘의 논리에서 벗어나고 있는 시대적 상황과는 역행하는 것이다. 늘 철없는 행동을 하는 예술을 꾸짖고 깨우쳐 주는 현빈과 예술의 관계 역시, 여성은 남성에게 가르침을 받아야 되는 존재라는 것을 인식시켜 주는 것만 같아 불편하다.

그러나, 무엇보다도 시청자를 불편하게 만드는 편견의 최고봉은 등장 인물들의 행동 양식이다. 논스톱4 캐릭터의 대부분은, 어떤 문제에 대해, 이성적으로 생각하고 합리적으로 행동을 하기보다는, 감정적으로만 대처하는 모습을 보인다. ‘모 아니면 도’라는 식의 반응은 저들이 대학생인지를 의심하게 할 정도로 심각한 수준이다.

예술의 경우, 거부하고 싶은 상황이나 싫다는 의사를 ‘짜증나’ 한마디로 표현한다. 왜 싫다는 것인지에 대한 명확한 의사 표현보다는, 나는 싫으니 알아서 하라는 식으로 배짱을 부린다. 마치, 어린 아이가 자신의 기호와 맞지 않다는 이유로 짜증내고 억지를 부리는 것과 같다. 승은 역시, 맘에 안 드는 상황이나 사람이 있을 때, 설득하고 이해시키기보다는, 힘을 행사함으로서 상황을 해결한다. 대화보다는 폭력으로 상황을 해결하는 모습에서는, 합리적인 해결이 주는 카타르시스가 아닌, 억압적인 쾌락만 존재할 뿐이다. 뚜렷한 자기 의사 표현과 상대와의 합의점을 도출해 내는 지성인다운 면모는 찾아볼 수 없다는 점에서, 일부 젊은 세대의 모습을 일반화시키고 있다는 우려가 들지 않을 수 없다.

이렇듯, 논스톱4는 청춘남녀에 대한 새로운 조명과 비전을 제시하기보다는, 기존 시리즈의 명성과 사회적 관습에 몸을 맡기는 안일함을 선택했다. 이것은, 다양성을 존중하고 획일화되기를 거부하는 젊은이들이 많아지고 있는 이때에, 청춘이라는 간판을 내건 프로그램이 지향해야 할 자세가 아니다. 편견을 전복시키려는 발칙함이 용인 받는 시기를, 연애라는 달콤함으로 무기력 화시켜, 어떠한 고정관념도 무너뜨리지 못하는 결과를 낳은 것만 봐도 알 수 있다.

스타는 있고 연기자는 없다

논스톱 4가 문제점만을 노출한 것은 아니었다. 다소 불안한 출발을 보이긴 했지만, 기존 논스톱에서 쌓은 노하우를 바탕으로 비교적 안정되어 가는 모습을 볼 수 있었다. 그러나, 중요 인물이었던 전진이 빠지면서 인물관계가 흔들리기 시작했고, 연기자 중, 가장 안정된 연기를 보이던 봉태규마저 중도하차 하면서, 극의 흐름은 방향을 잃었다. 주5회 분량을 소화해야 하고, 평균적으로 일 년 이상 이어지는 시트콤의 특성은 생각하지 않은 채, 스타 역만을 바라보고, 논스톱 열차에 몸을 실은 일부 연기자들은 스타가 되면 떠난다는 관행을 남겼는데, 이런 현상이, 소재 고갈이라는 위기를 새로운 인물 영입으로 타파해 보려는 제작진의 욕구와 맞아떨어지면서, 논스톱만의 고질적인 문제점으로 고착화된 것이다.

시트콤에서 캐릭터는 중요한 요소이다. 캐릭터를 대변하는 연기자를 선택하는 일은 시트콤의 생명을 좌우할 수 있는 문제이다. 남자 셋 여자 셋의 경우, 역대 시트콤 중, 가장 좋은 평가를 받고 있다. 그 뒷면에는 연기자들의 뛰어난 연기력이 있었다. 시트콤은 순발력을 요구하기 때문에, 연기력과 뛰어난 애드립이 필수이다. 기본 에

피소드의 탄탄함도 중요하지만, 그것을 소화하는 배우들의 역할이 더 크다고 할 수 있다. 남자 셋 여자 셋에서는 신동엽의 뛰어난 애드리브가 빛났고, 그 뒤로는 아역 배우 출신인 양동근과 장나라의 안정된 연기와, 박경림, 정다빈의 개성 있는 연기를 볼 수 있었다. 연기력을 갖춘 배우들이 캐릭터와 만나면서 에피소드가 더 빛날 수 있었던 것이다. 그러나, 논스톱 4에서는 공식화된 에피소드를 뛰어넘는 개성 있는 캐릭터가 드물었을 뿐만 아니라, 연기력이 되는 연기자는 캐릭터가 진부하고, 새로운 캐릭터는 연기력이 부족한 신인이 맡는 문제점을 보였다. 그나마 극이 진행되면서, 겨우 호흡을 맞춰가나 싶었지만, 몇몇 연기자들의 탈퇴가 이어졌다. 그렇게 해서 구멍이 나게 된 에피소드는 자신들을 각인시키려는 연기자들의 억지로 채워졌다. 기존 논스톱의 감초 역할이었던, 유행어가 없다는 사실을 인식했는지, ‘이거 우리가 띄우려고 그러는 거야’ 라는 의도를 뻔히 내비치며, 그 말을 반복한다던가, 기존에 유행했던 개그를 흉내내는, 보기 민망한 상황에까지 이른다. 개성도 없고, 조화되지도 못하는 캐릭터들이 반복해서 주입시키는 말들은, 화음이 맞지 않는 연습 부족의 밴드의 음악을 듣는 것만큼이나 괴로운 일이었다.

논스톱이 ‘NON-STOP’ 하려면...

그렇다면, 논스톱을 스톱하게 하는, 이러한 문제점들의 근본 원인은 무엇일까? 논스톱 4가 출발한 이후, 현실을 반영하지 못하고 있다는 지적이 계속 되었다. 이러한 주장에 대해, 일부 극단적인 시청자들은 ‘웃기면 그만이지, 뭘 더 바래’ 라는 식으로 응수했다. 이런 감싸기는, 억지 웃음에 지쳐버린 대다수 시청자들의 암묵적인 시청거부와는 상반된, ‘예쁘면 장땡’ 식의 무책임한 발언이다. 일부 시청자들은 시트콤은 웃음이 목적인 데 현실까지 반영할 필요가 있느냐는, 다소 그럴듯한 주장을 펼치기도 했다. 논스톱4가 웃음이라는 시트콤의 목적을 주지하고 있는 것은 사실이다. 그러나, 목적에만 급급한 나머지, 시트콤이 갖추어야 할 미덕에 대해서는 생각하지 못하고 있다. 그 미덕의 근본이 현실에서 나온다는 것을 간과하고 있는 것이다. 현실 속에서 다양한 인간 군상들과 마주치는 시청자들에게, 동전의 양면처럼 단순한 앞뒷면만을 보여주는 논스톱4 캐릭터들은, 공감되지도 매력적이지도 않다. 일상 생활에 지친 사람들에게, ‘저녁 7시’ 라는 프라임 시간대를 차지하고 있는 논스톱4가 자기복제만 하고 있는 모습은, 반복되는 일상의 연장처럼 느껴진다. 마치, 오늘은 새로운 일이 일어나길 기대하며 하루를 시작했는데, 변함 없이 반복된 일상을 끝내고

돌아오는 이의 씩씩함이 느껴지는 것이다. 일상 생활의 전복(顛覆)이나, 놓치고 있었던 사소한 즐거움을 기대하며 보는 것인데, 재미보다는 허무감이 더 진하게 밀려온다면 문제가 있는 것이 아닌가? 생활고에 시달리면서도 매년 새로운 패션을 선보이는 것은 그렇다 치더라도, 수입도 없는 학생들이 웬만한 샐러리맨도 엄두를 못 낼 랍스터를 먹기 위해 안달하는 모습이나, 고마움에 대한 답례로 부패 식사권을 주는 모습에서는 빈부격차까지 느껴진다. 대학생들의 시험 기간에도 논스톱 밴드는 공부를 하지 않는다. 역사상 유례 없는 정치적 이슈가 대학생들을 관통하고 있는 와중에도, 논스톱 밴드는 사회적 소용돌이에서 비껴나 있었다. 고시생 앤디의 주장처럼, 청년 실업이 50만에 육박하고 있는 이 때, 미래에 대한 철저한 준비를 위해 동분서주하고 있지만, 넘기 힘든 현실의 벽만을 느끼는 대학생들에게, 사소한 오해와 삼각관계에만 치중하고 있는 논스톱 밴드의 고민은 배부른 자의 그것이다. 중고생들에게 대학에 대한 지나친 환상만을 조장한다는 대학생들의 불멘소리는 결코 과장이 아니다.

시트콤이 현실적이어야 할 의무는 없다. 하지만, 현실은 웃음에 대한 무한한 소재를 제공한다. 논스톱4는 외부 세계와 철저히 차단된 고립된 섬과 같은 느낌이다. 가족, 사회, 미래라는 외부의 세계는 등장하지 않는다. 현실 속의 젊은 세대는 외부 세계와 끊임없이 소통한다. 소통하지 않으면 도태되기 때문이다. 논스톱4의 소재 고갈은 외부 세계와의 단절에서 오는 도태 현상이다. 청춘에 대한 진지한 연구 없이, 억지로 이야기만을 양산하려다보니, 이유 같지도 않은 이유로 서로 토라지고 싸우는, 와각지쟁(蝸角之爭)식 에피소드에서 벗어나지 못하는 것이다. 가족으로부터 오는 갈등, 미래에 대한 두려움, 사회가 주는 억압 등, 젊은 세대를 짓누르는 무거움을 그들만의 사랑과 우정으로 가볍게 만들어 버리는 감동이야말로, 청춘 시트콤만이 줄 수 있는 매력이다. 또한, 그것은 지난 논스톱 시리즈들이 보여준 것이기도 하다. 논스톱4에 대한 시청자들의 아쉬움은, 그 기억에 대한 향수로부터 오는 것임을 제작진은 염두해 두어야 한다. 논스톱이 웃음 속에서 피어나는 젊은이들의 자아 발전을 보여줄 때, 진정한 청춘 시트콤의 지존(至尊)으로 평가받게 될 것이다.