

한국형 OTT 시리즈 콘텐츠 <수리남>의 서사 특성 연구 - 8시퀀스 3막 구조 특성을 중심으로

(A Study on the Narrative Characteristics of Korean OTT Series <Narco-Saints>

- Focusing on the characteristics of the 8-sequence, 3-act structure)

유우현*, 정원식**

(Woo Hyun Ryu, Won Sik Jung)

요약

OTT 플랫폼의 성장은 미디어의 소비 방식을 변화시켰으며, 넷플릭스는 영화적 요소를 활용한 오리지널 시리즈로 차별화를 꾀하고 있다. 특히 넷플릭스 시리즈 <수리남>은 본래 영화로 기획되었던 작품으로 영화 제작진이 참여하여 기존 TV 드라마와 차별화된 영화적 서사 특성을 구현했다. 연구 결과, 수리남은 대표적인 영화적 서사 방식인 8시퀀스 3막 구조를 따르며, 도발적 사건(inciting incident), 극점(Culmination)1·2 등의 영화적 서사 요소가 뚜렷하게 드러난다. 또한, 상기되는 원인(dangling cause)과 제한적인 서브플롯을 활용해 영화적 서사 특성을 적극 활용했다. 이를 통해 한국형 OTT 시리즈 콘텐츠에서도 영화적 서사 특성이 유효하게 작동할 수 있음을 분석하였다.

■ 중심어 : OTT ; 수리남 ; 스토리텔링 ; 8시퀀스 3막 구조

Abstract

The growth of OTT platforms has transformed media consumption, and Netflix has differentiated itself by incorporating cinematic elements into its original series. In particular, the Netflix series <Narco-Saints> was originally planned as a film, with a film production team involved, creating a cinematic narrative distinct from traditional TV dramas. The study found that <Narco-Saints> follows an eight-sequence, three-act structure, with clear cinematic narrative elements such as the inciting incident and first and second culmination. Additionally, it maintains its cinematic characteristics by utilizing dangling causes and a limited subplot. Through this, we confirmed that the cinematic narrative method can be effectively used in Korean OTT series as well.

■ keywords : OTT ; Narco-Saints ; Storytelling ; 8-sequence 3-act structure

I. 서론

OTT(Over The Top) 플랫폼의 성장은 코로나 팬데믹 시대를 지나면서 시청 환경과 미디어 콘텐츠의 소비 방식 등 산업 전반에 돌이킬 수 없는 변화를 가져왔다. OTT는 지역의 방송 전파를 수신해야만 하는 기존 TV에서 벗어나, PC부터 태블릿, 스마트폰까지 인터넷 연결이 가능한 대다수의 디지털 디바이스에서 접근할 수 있고, 전 세계의 시청자가 원하는 시간에 자유롭게 시

청 가능하다. 이는 OTT 콘텐츠 소비의 폭발적 성장과 함께, 레거시 미디어의 대표적 콘텐츠인 극장 영화와 TV 드라마의 영향력 감소 및 산업적 재편을 가속화하고 있다.

OTT 시장 규모는 2024년 기준 5,800억 달러로 추정되고, 2029년에는 1조 9,900억 달러에 이르며, 28.19%의 복합 연평균성장률(CAGR)을 유지할 것으로 예측된다[1]. 특히 OTT 플랫폼 유료 가입자 수 기준으로 약 3억 명을 기록하며 글로벌 OTT 플랫폼 순위 1위에 오른 넷플릭스는 이

* 정회원, 전남대학교 문화콘텐츠학부

** 정회원, 전남대학교 문화콘텐츠학부

이 논문은 전남대학교 학술연구비(과제번호:2022-2634)지원에 의하여 연구되었음.

접수일자 : 2025년 04월 08일

게재확정일 : 2025년 04월 23일

수정일자 : 1차 2025년 04월 15일 2차 2025년 04월 16일

교신저자 : 정원식 e-mail : creator@jnu.ac.kr

리한 미디어 환경 변화의 중심에 있다[2].

넷플릭스는 자사의 오리지널 콘텐츠를 영화와 시리즈로 구분하는데, 기존 TV 드라마와 같이 연속적 에피소드로 이루어진 형식의 오리지널 콘텐츠를 넷플릭스 오리지널 시리즈로 명명한다. 편성 전략에 따라 일정한 시간을 두고 순차적으로 방영되는 기존의 TV 드라마와 달리, 넷플릭스 오리지널 시리즈는 시즌 전체 회차를 한 번에 공개하여 몰아보기(binge watching)가 가능하고, TV 드라마의 지역적 한계를 넘어 전 세계 190여 개국에 동시 공개가 가능하다. 이러한 배경에서 한국의 넷플릭스 오리지널 시리즈 <오징어 게임>이 글로벌 동시 공개를 통해 역대 넷플릭스 글로벌 차트 1위에 올랐고, <지금 우리 학교는>, <지옥>, <수리남> 등 여러 한국의 오리지널 시리즈들이 전 세계적으로 높은 흥행 기록을 세웠다. 이러한 넷플릭스 한국형 오리지널 시리즈들의 공통적 특징은 상당수의 시리즈가 감독을 포함한 주요 제작진을 영화 인력으로 구성하고, 기존 한국 TV 드라마와 차별화하기 위해 영화적 요소와 방식의 특성을 적극 활용했다는 점이다. <오징어 게임>에서 알프레드 히치콕의 영화미학적 요소를 분석한 심은진의 연구(2023)[3]와 <수리남>을 문제작으로 보고, TV 드라마와 영화의 학술적 경계를 고찰한 박노현의 연구(2024)[4]도 이를 뒷받침한다.

본 연구는 이러한 배경에서 특히 넷플릭스 한국형 오리지널 시리즈인 <수리남>의 영화적 서사 특성에 주목한다. 해당 작품은 6부작 구성에 총 371분의 러닝 타임을 갖고 있다. 이는 일반적인 장편 극영화의 러닝 타임을 120분으로 본다면, 3배가 넘는 분량이다. 즉, 일반적인 기존의 TV 드라마보다는 분량이 짧고, 영화보다는 상당히 긴 분량의 여러 에피소드로 구성되어 있다.

본고는 OTT 플랫폼을 기반으로 하는 <수리남>이 TV 드라마와 같은 연속적 서사 형태의 시리즈물임에도 불구하고, 영화적 서사 구성 방식과 특성을 적극 활용하고 있음을 분석하고자

한다. 이를 위해 선행 연구를 통해 TV 드라마와 영화적 서사 구성의 특성과 대표적 영화적 서사 구성 방식인 8시퀀스 3막 구조 이론을 살펴보고, 이를 기반으로 <수리남>의 서사 구조와 특성을 분석하여, 그 의미를 고찰하고자 한다.

II. 본 론

1. 이론적 배경

가. TV 드라마와 영화의 서사 특성

미국의 라디오 연속극으로부터 출발한 TV 드라마[5]와 유성영화 도입 이후 브로드웨이 극작가들을 받아들여 발전한 영화[6]는 영상 서사물로서 회곡에 기원을 두고 있다는 공통점이 있다. TV 드라마와 영화는 연극적 특성인 배우, 무대, 관객, 극본을 4대 요소로 하는 종합예술이며, 허구의 사건 전개와 이야기, 그것을 위한 연출과 연기라는 공통된 극적 속성을 공유한다[7]. 하지만 TV 드라마와 영화는 매체 특성에 따른 차이점이 있는데 주로 제작 방식, 소재와 주제, 수용 방식으로 구분된다.

제작 방식에 있어서 영화는 단막극, TV 드라마는 연속극의 형태로 제작된다. 그에 따라 영화와 TV 드라마의 서사 전개 속도는 차이가 발생한다. TV 드라마는 연속극이기 때문에 단막 형태로 제작되는 영화보다 서사를 전개하는 속도가 상대적으로 느리다. 소재와 주제에 있어서 영화는 제한이 거의 없지만, TV 드라마는 일상적이고 대중적인 소재와 주제를 선호한다[8].

이러한 차이는 관람환경의 차이에 의한 것인데, 일반적으로 TV 드라마는 일상의 공간인 집에서 소비한다. 이러한 시청 환경은 시청자가 오직 TV 드라마에만 집중하도록 강제하기 어렵고, 식사나 대화 등 가정 내 일상적 활동과 병행되는 경향이 있다. 반면, 영화는 관람을 위해 관객이 극장을 직접 방문하고 어둡고 폐쇄된 상영관에

입장하여 상영시간 동안 외부 자극으로부터 차단된 상태에서 스크린에 몰입하게 되는 특성을 지닌다. 즉, 영화 관람의 과정은 비일상적 공간에서 강제적 몰입을 기반으로 하는 특별한 일탈행위이자 서사적 체험이다.

상대적으로 산만한 환경에서 소비되는 TV 드라마는 대부분 연속극 형태로 제작되어 서사의 연속성을 확보하고 매회 서사를 종결하지 않고 확장하며, 갈등의 고조와 극적인 에피소드 추가를 통해 기대감을 충족시킨다[9]. 또, 일상적 환경에서 누구나 접할 수 있는 매체인 TV 드라마는 폭력적이거나 선정적인 장면의 수위를 제한하고 일상의 재현에 집중하며 지배적 담론과 관습화된 서사 구조를 보인다[10].

반면, 강제적 몰입이 가능한 환경에서 소비되는 영화의 일반적인 서사는 비일상적 소재와 강렬한 메인플롯을 중심으로 120분 내외의 러닝타임 동안 극적 갈등의 제시와 해소를 목표로 하는 명확한 목적성을 내포한다. 이러한 배경에서 영화는 3막 구조를 활용하여 서사를 구축한다. 본래 3막 구조는 아리스토텔레스로 대표되는 고대 그리스의 극작술로부터 이어져 온 전통적 서사 구조이다. 영화의 3막 구조는 시드 필드(Syd Field)의 패러다임이 대표적인데, 작가 겸 프로듀서였던 그가 아리스토텔레스의 고전적 3막 구조를 기반으로, 성공한 시나리오의 공통된 서사 구조를 정리하여, 이를 개조하고 정형화된 패턴으로 만든 것이다[11]. 시드 필드의 패러다임을 중심으로 영화의 3막 구조를 정리하면 표1과 같다.

표1. 시드 필드의 패러다임

Act1 (1막)	Act2 (2막)	Act3 (3막)
설정 30분	대립 60분	해결 30분
주요 인물을 소개하고 세계관과 상황을 제시	등장인물은 극적 요구를 성취하고자 장애물과 직면하고 극복	Act2의 갈등이 풀리면서 사건이 정리되는 '해결' 단계

시드 필드의 패러다임은 영화를 Act 단위의 3

막으로 구분하고 Act1, Act2, Act3 각각의 시간적 길이의 비율을 1:2:1로 구성했으며 Act의 순서에 따라 영화 서사의 흐름과 방향성을 구조화했다는 점에서 의의가 있다.

이처럼 제한된 상영시간 안에서 구조화된 형식을 활용하여 모든 것을 세세하고 치밀하게 계산해 나가는 영화의 서사 구축 방식과 달리 TV 드라마는 처음부터 메인플롯과 서브플롯의 적절한 배치를 통해 서서히 몇몇 이야기를 흐르게 함으로써 절정으로 나아가는 데 주력한다[12]. TV 드라마의 서사는 긴 방영 시간을 다양하고 복잡한 사건과 인물을 활용하는 서브플롯으로 채우고, 영화는 상대적으로 짧고 제한된 러닝타임 내에 사건을 해결해야 하므로 사건과 인물이 함축적이고, 비교적 단순하지만 강렬한 메인플롯의 비중이 높다[13]. 이와 같은 TV 드라마와 영화의 서사적 특성을 비교, 정리하면 표2와 같다.

표2. TV드라마와 영화의 서사적 특성 비교

구분	드라마	영화
분량	연속극 회차(에피소드) 및 시즌 단위	단막극 90~120분의 제한된 러닝타임
서사 구조	다수의 인물들을 활용한 독립적 서브플롯	3막 구조 패러다임 메인플롯 중심 제한된 서브플롯
소재	일상적	비일상적

나. 8시퀀스 3막 구조 이론

1897년의 초기 영화 영사 시스템에서는 필름 한 릴로 약 10~15분의 상영이 가능했으나, 1910년대에 영화의 분량이 늘어나면서 릴 교체 시 영사가 중단되는 문제가 발생하였다. 이를 해결하기 위해 첫 릴의 끝에 페이드 아웃, 다음 릴의 시작에 페이드 인을 삽입하여 자연스럽게 연결하였으며, 각 릴이 독립적인 서사를 가지도록 조정되었다. 당시 영화는 연재물 형식으로 상영되었

기에 이러한 서사 구조가 요구되었으며, 시나리오 작법도 이를 기반으로 작품을 구조화했다. 이후 영사기가 두 대 이상 설치되면서 막간의 문제는 사라졌으나, 릴 단위의 독립적 서사 구조는 시퀀스의 형태로 남아 1950년대까지 영화 제작의 관습으로 이어졌다[6]. 이후 시퀀스 구조는 잊혀진 지 오래되었다가 폴 조셉 굴리노(Paul Joseph Gulino)에 의해 다시 주목을 받았고, 그가 제시한 8시퀀스 3막 구조 이론은 현대적 영화 서사 연구와 제작에 활용되며, 영화적 서사 특성을 대표하는 패러다임으로 인정받고 있다.

굴리노는 시퀀스를 영화에서 몇 개의 연관된 장면을 모아서 이루는 서사 구성단위로 정의하고, 3막 구조를 중심으로 120분 분량의 장편 극영화를 8개의 시퀀스로 분류한다. 이때, 각 시퀀스는 약 8분에서 15분 내외의 길이로, 1막 2개, 2막 4개, 3막 2개로 구성된다. 개별 시퀀스는 그 안에 자체적인 프로타고니스트(protagonist), 긴장감, 액션의 상승, 그리고 결말의 요소로 구성되고, 이는 전체 영화와 흡사한 구조이다[6]. 즉, 3막 구조로 이루어진 장편 극영화는 8개의 시퀀스가 2:4:2 비율로 존재하며 개별 시퀀스 또한 각각의 3막 구조를 내포하고 있다.

1막은 영화가 어디, 누구, 무엇, 그리고 무슨 상황에서 펼쳐질 것인가 등의 의문들에 대한 설명이 중심이 되는 시퀀스A로 시작하여 시퀀스B로 마무리한다. 시퀀스A의 끝부분에는 ‘도발적 사건’(inciting incident)이라고 불리는 순간이 발생한다. 이는 기존 일상의 흐름에 처음으로 파문이 생기는 순간이고, 여기에 프로타고니스트는 어떤 식으로라도 반응하지 않을 수 없다[6]. 시퀀스B에서 프로타고니스트가 시도하는 해결책은 그를 오히려 더 큰 문제와 곤경에 빠지게 만들며 시퀀스B의 마지막이자 1막의 끝 지점에서 작품 전체를 관통하는 극적 의문과 함께 발생하는 긴장감, 즉 ‘주 긴장축’(main tension)을 설정한다.

2막은 시퀀스C, D, E, F의 총 4개 시퀀스로 구성된다. 시퀀스C는 시퀀스B에서 제기된 주 긴장

축을 해결하기 위한 ‘첫 번째 시도’를 하지만, 더 크고 심각한 문제를 야기한다. 시퀀스D에서는 문제에 대한 조치가 취해지고, ‘극점1’(first culmination)이 설정된다. 극점1은 주인공의 임무를 더욱 힘들게 하는 의외의 새로운 사실이나 운의 역전일 수도 있다. 이런 의미에서 극점1은 영화의 실제 결말에 대한 힌트일 수도, 혹은 그 정반대일 수도 있다. 시퀀스E에서는 주인공이 극점1에서 발생한 문제들을 해결하기 위해 노력한다. 서브플롯이 존재하는 경우 이 지점 또는 시퀀스F에서 부상하기 시작한다. 시퀀스F는 최악의 상황에서 주인공이 해결을 위해 노력하는 시퀀스로 ‘극점2’(second culmination)가 존재한다. 8시퀀스 3막 구조에서 극점2는 극점1과 흡사하게 영화의 실질적인 결말을 제시하거나 또는 완전히 정반대의 것을 제안하기도 한다[6].

3막은 시퀀스G와 H로 구성된다. 시퀀스G에서는 극점2의 결과로 인해 생각지 못했던 상황이 나타나고 위기감과 진행 속도가 고조되며, 주인공이 기존의 목표와 상반되는 행동을 하기도 한다. 시퀀스H는 에필로그를 포함하며 불균형이 해소되고 충분한 긴장감의 해소가 이루어진다. 에필로그는 아직 미결인 이야기의 가닥들을 마무리 짓는 짧은 일련의 씬들로, 앞서 제시되었던 ‘상기되는 원인’(dangling cause)들을 종결지어 궁극적인 감정의 해소를 유발한다. 굴리노는 이러한 구성을 기반으로 각 시퀀스들이 사건이나 상황을 통해 다음 시퀀스에 대한 관객들의 궁금증을 유발하는 긴장 변화 장치를 핵심 특성으로 제시한다. 3막과 시퀀스의 위치에 따라 도발적 사건, 주 긴장축, 극점1, 극점2라는 네 가지 주요 개념을 제시하고 상기되는 원인으로 불리는 극적 장치를 추가로 강조한다. 상기되는 원인은 나중에 되어야만 그 결과가 가시화되는 극적 장치로서 1910년대부터 영화들이 이전보다 더 긴 형태로 진화하자, 영화가 진행되는 와중에도 관객에게 계속 그 원인이 상기되어 후반부에도 서사를 결속시키고 감정적 해소를 일으키게 만드는

기법이다[6].

굴리노의 이론은 시퀀스 구성과 각 시퀀스들이 다음 시퀀스를 견인하는 요소를 내포하고 있는 것이 영화의 탄생과 발전 과정에서 자연스럽게 생겨난 영화만의 독자적 특징이라는 점에 주목한다. 나아가 각 시퀀스가 독자적인 목적을 통해 긴장감을 유지하고, 전체 영화와 유기적으로 결합하는 3막 구조 형식으로 수렴하며, 이는 영화라는 매체의 속성에 부합하는 3막 구조의 서사 구조를 효과적으로 강화한다는 점에서 주목할 만하다. 특히 영화적 서사 특성을 대표하는 체계화된 서사 분석 모델을 제시했다는 점에서 의미가 크다. 이러한 8시퀀스 3막 구조의 주요 개념 및 특성을 분석, 정리하면 표3, 표4와 같다.

표3. 8시퀀스 3막 구조

1막	시퀀스A	설정, 도발적 사건
	시퀀스B	첫 번째 문제점, 주 긴장축의 설정
2막	시퀀스C	제일 쉬운 해결책
	시퀀스D	극점1
	시퀀스E	새로운 상황을 해결하기 위한 노력, 서브플롯
	시퀀스F	극점2
3막	시퀀스G	높아지는 위기감과 진행 속도
	시퀀스H	불균형, 긴장의 해소와 에필로그

표4. 8시퀀스 3막의 주요 극적 장치

도발적 사건 (inciting incident)	주인공의 일상을 깨뜨리고 본격적인 갈등을 촉발하는 사건.
주 긴장축 (main tension)	작품 전체를 관통하는 극적 긴장감을 통해 이야기를 하나로 통합.
극점1 (First Culmination)	주인공이 일시적 성공이나 큰 좌절을 겪는 지점으로 이야기의 긴장을 강화하고 방향성을 설정.
극점2 (Second Culmination)	주인공의 최종 목표에 앞서 가장 큰 위기, 변화 등을 겪는 지점으로 극점1 보다 더 심각한 갈등과 위기를 통해 결말의 힌트를 제공하거나 정반대의 결과를 제안.

상기되는 원인 (dangling cause)	제시된 정보나 사건이 즉각적으로 해결되지 않고, 후반부에 예상치 못한 방식으로 다시 등장하며 극적 효과를 강화.
-----------------------------	--

2. 한국형 OTT 시리즈 <수리남>의 서사적 특성 분석

넷플릭스의 한국형 OTT 시리즈 <수리남>은 2000년대 남미 수리남에서 마약 조직을 운영한 한국인의 실제 사건을 바탕으로 한 범죄·첩보 드라마로, 윤종빈 감독이 연출하고 하정우, 황정민, 박해수 등이 출연했다. 공개 후 넷플릭스 비영어권 시청순위 1위를 기록하며 흥행에 성공했고, 주요 시상식에서 수상하며 작품성과 대중성을 인정받았다. 본작은 사업을 위해 남미 국가 수리남에 오게 된 강인구(하정우 분)가 마약사범 전 요환(황정민 분)과 그를 검거하려는 국정원 요원 최창호(박해수 분)를 만나면서 벌어지는 이야기를 6개의 연속된 에피소드(총 371분)로 그리고 있다. 따라서 기본적으로는 TV 드라마의 연속극 형태를 가지고 있으며, 시리즈물의 대표적인 서사 특성이자 기법으로써, 갈등과 긴장이 극대화된 정점에서 서사를 중단시켜 후속 서사의 시청을 유도하는 ‘클리프행어(cliffhanger)’[14]를 활용하기도 한다.

그러나 <수리남>은 전반적으로 기존 TV 드라마와는 다른 서사적 특성을 보여준다. 마약 사건과 이국적 공간 등 영화의 특성인 비밀상성을 강하게 나타내는 소재를 다루고 있고, 특히 주목할 부분은 서사 구조에서 영화의 8시퀀스 3막 구조를 적극 활용하기 때문에, 연속극의 형태를 취하면서도 영화적 서사 특성이 강하게 나타난다.

이러한 배경에서 <수리남>의 6개 에피소드를 8시퀀스 3막 구조에 적용하여 상세히 분석하면, 아래 표5와 같이 개요를 도출할 수 있다.

표5. <수리남>의 8시퀀스 3막 분석 개요

1막	시퀀스A	1화 : 누명을 쓰고 감옥에 가는 인구
	시퀀스B	2화 : 창호의 제안
2막	시퀀스C	3화 : 요환의 창호 의심
	시퀀스D	4화 : 브라질 수비대와 예상 밖의 충격전
	시퀀스E	5화 : 창호와와 신뢰가 흔들리고 인구는 첸진과 손을 잡다
	시퀀스F	5화 : 데이빗의 죽음으로 요환과의 관계 파탄
3막	시퀀스G	5화~6화 : 푸에트리코 거래 진행
	시퀀스H	6화 : 요환과의 마지막 대결/ 에필로그

가. 시퀀스A

굴리노는 시퀀스A에서 작품의 세계관과 인물들을 설명하기 전에, 관객의 관심을 끌어 영화를 계속 보게 만드는, 즉 ‘남는(hook)’ 장치의 중요성을 강조한다. <수리남>의 시퀀스A는 시퀀스C의 ‘첫 번째 시도’ 직전 상황에서 시작되며, 밀림속 무장 트럭과 긴장감 있는 비밀상적 환경 제시를 통해 관객의 궁금증을 유발한다. 주인공 인구는 손에 든 야구공을 통해 과거를 회상하며 세계관과 배경을 설명하는데, 야구공은 서사적 연결을 위한 ‘상기되는 원인’으로 작용하게 된다.

시퀀스A는 불합리한 상황에서도 수완을 발휘하며 살아온 강인구의 일상을 보여주지만, 후반부에는 마약 밀반입 혐의로 체포되며 기존 일상을 뒤흔드는 도발적 사건을 배치함으로써 비밀상적 세계로의 진입을 암시한다.

또한 체포되는 순간 1화가 종료되면서, 위기의 순간 이야기를 중지하여 이후 전개될 서사로 관심을 증폭시키는 전형적인 클리프행어의 활용을 보여준다.

나. 시퀀스B

인구는 누명으로 인해 잘나가던 자신의 사업이

망하고 친구가 죽은 것이 요환의 악행 때문이라는 것을 알게 되고 친구의 복수, 사업자금의 회수, 가족과의 재회라는 욕망이 생긴다. 이를 실현하기 위해 작전 계획에 따라 첸진에게 접근하지만, 요환의 무장한 신도들이 난입하면서 더 큰 위기에 빠지고 ‘과연 인구는 작전을 완수하여 보상금을 받고 무사히 가족과 재회 할 수 있을까?’라는 주 긴장축이 설정된다.

시퀀스B는 강렬한 사건을 통해 비밀상성을 강화하는 동시에 주 긴장축으로 중심 갈등을 구축하고 주요 인물 간의 갈등을 구체화하면서, 1막을 종결짓고 2막의 서사로 나아간다. 이때 인구를 위협하는 요환과 위기를 맞은 인구의 표정을 보여주며 마무리하는 클리프행어 기법을 활용하여, 향후 진행될 서사에 대한 기대를 촉진시킨다.

표6. <수리남>의 1막 시퀀스 분석

1막	
시퀀스A	
목적	가족들을 위해 홍어 수출을 성사시키는 것
내용	소년 가장으로 자란 인구는 고생 끝에 상당한 돈을 벌게 되지만 계속되는 파로와 불안정한 생활 때문에 더 큰 부와 가족과의 안정된 삶을 꿈꾼다. 때마침 친구가 수리남에서의 홍어 수출 사업을 제안하여 참여하게 된다. 수리남에서의 사업은 부패 군인의 뇌물 강요와 중국 갱 첸진의 횡포로 어려움이 생기지만, 인구의 장사 수완과 한인 목사 요환의 도움으로 성공적으로 진행되는데, 수출한 홍어에서 마약이 발각되면서 인구는 영문도 모른 채 감옥에 가게 된다.
도발적 사건	인구가 누명을 쓰고 수리남 경찰에 체포.
시퀀스B	
목적	사업 실패를 만회하고 친구의 복수를 위해 최창호의 작전에 협력하는 것
내용	감옥에 수감된 인구에게 국정원 요원 창호가 요환의 실체와 친구가 살해당한 사실을 알리며 검거 작전의 협력을 요청한다. 인구는 실패한 사업자금을 보상받고 친구의 복수를 위해 제안을 받아들인다. 이후 창호의 도움으로 마약 바이어로 신분을 위장, 중국 갱 첸진과 만나는 등 마약상처럼 활동한다. 그러나 수상함을 감지한 요환이 무장한 신도들을 대동하여 인구를 자신의 저택으로 불러

	들이고 위협적으로 추궁한다.
주 긴 장축	과연 인구는 작전을 완수하여 사업 자금을 보상 받고 무사히 가족과 재회할 수 있을까?

다. 시퀀스C

시퀀스B에서 설정된 주 긴장축의 해결을 위해 요환의 의심과 위협 속에서 인구와 창호는 더 이상 철회를 거치지 않고 요환에게 바로 접근하는 정면돌파 방식으로 작전을 진행한다. 요환이 인구의 마약 거래 루트에 관심을 보이면서 문제가 해결될 뻔했으나, 곧 창호의 과거 이력이 들통나면서 인구와 창호는 요환 신도들에 의해 살해 위기에 처하는 ‘첫 번째 시도’가 발생한다.

시퀀스C는 주인공의 문제해결을 위한 첫 번째 시도를 통해 사건을 더 복잡하고 위험하게 이끌어 간다. 나아가 주인공이 겪는 문제가 더 강화되면서 메인플롯의 긴장감이 최고조에 오르는 순간 서사가 중단되는 클리프행어를 통해 관객의 연속적 몰입을 유도한다.

라. 시퀀스D

시퀀스C에서 보여준 첫 번째 시도는 상준의 돌발 행동으로 인한 충격전으로 이어지고, 인구는 구사일생으로 현장을 벗어나게 된다. 이후 요환은 인구의 돈에 대한 집착과 수완을 보고 동질감을 느끼며 동업을 제안하고, 인구는 이를 수락한다. 이러한 상황은 주 긴장축이 해결될 것처럼 보이는 극점1로 이어지나, 요환의 의심으로 거래가 무산되며 결국 인구는 독자적인 행동을 결심하게 된다.

이로써 시퀀스D에서는 원래 목적인 ‘무사히 거래를 성사시키는 것’이 역전되고, 요환을 죽이는 결말을 암시하며, 새로운 국면으로 전환된다.

마. 시퀀스E

시퀀스E에서는 시퀀스D의 극점1의 결과로 인한 인구의 독자적인 요환 제거 계획 과정과 요환과 철회의 마약 거래 과정을 보여준다. 그런데 이 과정에서 지금까지는 주요하게 다루지 않았

던 기태의 활약을 그리면서, 시퀀스E에서 부상하는 서브플롯을 보여준다. 이후 요환의 생존으로 인구의 계획이 실패하고 시퀀스의 목적을 달성하지 못하면서, 인구는 더 어렵고 위험한 수위의 문제에 직면한다. 여기서 보여주는 서브플롯은 TV 드라마의 다층적이고 독립적 서브플롯과 달리, 인물의 단층적인 모습을 중심으로 메인플롯에 의해 작동하는 영화적 서사구조의 제한된 서브플롯이라 할 수 있다.

바. 시퀀스F

시퀀스E의 결과로 인해 궁지에 몰린 인구는 오히려 지금이 기회라고 판단하고 다시 요환에게 돌아가지만, 광기에 휩싸인 요환이 눈앞에서 데이빗을 죽이고 또 다른 배신자로 인구를 의심하는 상황이 벌어진다. 결국 목숨이라도 유지하기 위해 인구가 요환의 저택을 벗어나는 지점이 극점2이자 2막의 종결부가 된다.

시퀀스F는 주 긴장축이 해소되며 더 이상 작전을 수행하지 못하고 실패할 것이라는 결말을 제시하게 만든다. 또 인구가 아닌 데이빗의 죽음은 인구를 돕는 인물이 존재한다는 시퀀스G의 힌트로 작용하게 된다.

표7. <수리남>의 2막 시퀀스 분석

2막	
시퀀스C	
목적	창호와 함께 요환의 마약 수출 거래를 성사시키는 것
내용	마약상으로 위장해 다시 수리남에 입국한 인구는 새로운 마약 밀수 루트를 미끼로 요환에게 접근한다. 이 과정에서 창호의 미 대사관 방문 이력이 발각되면서 위기에 빠지지만, 창호(국정원)의 치밀한 사전 준비로 구사일생으로 살아나고 마약 거래로 위장한 합정수사는 다시 진행된다.
첫 번째 시도	전요환의 의심을 거두기 위해 최창호는 위험을 무릅쓰고 요환의 저택에 직접 방문하지만, 그 과정에서 오히려 강한 의심을 받아 인구와 창호 두 사람 모두 강력한 위기를 겪는다.
시퀀스D	
목적	무사히 두 번째 마약 거래를 성사시키는 것

내용	상준의 돌발 행동으로 인해, 인구는 총상을 입고 생명의 위협에 직면한다. 구사일생으로 현장에서 벗어나지만 더욱 심화되는 요환의 의심과 위협에 창호도 믿을 수 없게 된 인구는 위기 상황들을 홀로 돌파해 나간다. 인구의 수완과 돈에 집착하는 모습에 동질감을 느낀 요환은 자신의 비밀 장소에서 비전을 제시하며 마약 사업의 동업을 제시하고 인구도 받아들인다. 이로 인해 창호와와의 관계는 더욱 멀어지고 결국 두 번째 마약 거래는 요환의 의심으로 무산된다. 창호와와의 갈등이 심화되는 와중에 자신의 딸과 같은 어린 아이마저 꺾박하는 신도들의 모습을 목격한 인구가 작전을 따르지 않고 독자 행동을 선언한다.
극점1	요환은 인구에게 동질감을 느끼면서 동업을 제안한다. 인구 또한 그 제안을 받아들이는 듯 하지만, 자신의 딸과 같은 아이를 꺾박하는 신도들을 보고 독자적으로 요환을 제거하려 한다.
시퀀스E	
목적	첸진을 이용하여 독자적으로 요환을 죽이는 것
내용	요환은 마약 밀수출의 한국 루트를 포기하고 첸진과 거래를 진행한다. 인구는 국정원 작전과 무관하게 독자적으로 첸진과 접촉해 요환을 제거하고 자신과 거래할 것을 제안한다. 요환은 결국 기태를 내주는 조건으로 첸진과 거래를 시작하지만 기태는 놀라운 전투 능력으로 살아남는다. 인구의 제안을 받아들인 첸진은 거래 중인 요환을 습격하여 마약을 강탈하지만, 요환은 가까스로 도망치고 결국 인구의 계획은 실패한다.
서브플롯	위기에 빠진 기태의 활약
시퀀스F	
목적	다시 푸에르토리코 거래를 성사시키는 것.
내용	인구는 미국 대사관으로 도피를 시도하다가 마음을 고쳐먹고 스스로 요환에게 돌아간다. 총기로 무장한 첸진 일당의 무자비한 습격에서 가까스로 살아 돌아온 요환은 광기에 휩싸여 인구와 측근 모두를 모아놓고 추궁한다. 강하게 반발하는 인구를 향해 총구를 겨누던 요환은 데이빗을 총살하고 난 뒤 배신자가 한 명 더 있다고 말한다.
극점2	요환이 데이빗을 배신자로 판단하고 인구의 면전에서 총살한다. 그 배후로 의심받는 인구는 다급하게 요환의 저택을 떠난다.

사. 시퀀스G

극점2의 결과로 인해 인구는 요환의 신도들로부터 미행을 당하고 첸진은 잠적해 버리면서 진퇴양난의 상황에 빠진다. 하지만 기태가 요원임을 밝히며 인구를 도와 첸진을 제거하고 마약을 회수하게 되는 예상하지 못한 결과로 이어지며, 이전 시퀀스들에서 대립을 지속했던 인구와 기태가 협동하는 모습은 감정적 파동을 일으킨다. 둘의 활약으로 모든 문제가 해결될 것 같이 진행되지만, 요환의 변덕으로 인구가 수리남에 남게 되고 곧바로 새로운 문제가 발생한다. 함정수사를 요환이 눈치챈 것이다. 요환 일당이 총구를 인구에게 겨누는 상황에서 기태가 요환을 인질로 잡아 인구의 목숨을 구한다. 시퀀스E에서 발전된 서브플롯이 시퀀스G에서 급격하게 부상하며 뜻밖의 전개를 만들어 내는 것이다. 이는 TV 드라마의 독립적 서브플롯과 달리, 주인공을 보조하고 극적 전개를 강화하는 역할로 기능하면서 영화적 서사구조에서 주로 활용되는 제한적 서브플롯의 특성을 보여준다.

아. 시퀀스H

시퀀스G의 마지막 일촉즉발 상황에서 이어지는 시퀀스H는 DEA의 등장으로 위기에서 벗어난 인구가 홀로 요환을 추적하고 단둘이 남아 난투극을 벌이는 모습을 그리면서 주 긴장축의 해소를 위해 마지막 대결을 펼치는 주인공과 적대자를 보여준다. 그리고 결국 요환을 제압하고 검거에 성공하여 작전을 완수하면서 주 긴장축의 일부가 해소된다.

에필로그에서는 인구가 귀국해서 가족과 만나 일상의 시간을 보내고, 창호의 주점 인수 제안은 거절한다. 비로소 자신에게 필요한 건 돈이 아니라 가족과의 소중한 일상이라는 것을 깨닫게 되는 캐릭터 아크를 보여주면서 ‘과연 인구는 작전을 완수하여 사업 자금을 보상받고 무사히 가족과 재회할 수 있을까?’라는 주 긴장축을 궁극적으로 해소하게 된다. 마지막 장면에서는 요환의 전언과 박찬호 싸인볼을 통해, 시퀀스A에서부터

등장했던 상기되는 원인이 종결된다.

시퀀스H는 궁극적 해결과 해소를 이끌어 내는 동시에 상기되는 원인을 드러내고 종결시킴으로써 인구와 요환의 관계를 다시 한번 생각하게 하며 감정적 여운을 남긴다.

표8. <수리남>의 3막 시퀀스 분석

3막	
시퀀스G	
목적	요환의 광기에서 살아남는 것
내용	간신히 요환의 저택에서 벗어난 인구는 첸진과 접촉을 시도하지만 실패하고, 사면초가의 위기에 빠지는데, 기태가 나타나 국정원 요원임을 밝힌다. 인구는 기태의 도움을 받아 함께 첸진을 죽이고 마약을 되찾아 요환의 신뢰를 회복하고 푸에르토리코 거래를 성사시킨다. 이제 자신의 임무를 완수하고 수리남을 떠나려던 인구. 그러나 요환의 변덕으로 수리남에 인질로 남게 된다. 결국 요환의 마약 거래는 국정원의 계획대로 발각되어 실패하지만 뒤늦게 이를 눈치챈 요환은 인구를 죽이려 하고, 이때 기태가 신분을 드러내며 요환을 인질로 잡고 대치한다.
시퀀스H	
목적	요환을 검거하는 것
내용	DEA 요원들의 등장으로 요환 일당이 와해되면서 인구는 무사히 대치 상황에서 벗어나지만, 요환은 경호원들과 저택을 빠져나가 검거하기 어려운 정글을 향해 도주한다. DEA가 요환을 놓치자 인구는 요환 일당을 물리치며 홀로 추격 끝에 정글 속에서 요환과 단독으로 대치하고, 결말과 에필로그로 이어진다.
결말	인구는 보트로 도주하려던 요환을 막고 육탄전을 벌인 끝에 요환을 검거하여 작전을 완수한다.
에필로그	무사히 귀국해서 가족과 재회한 인구. 창호는 약속한 보상금 대신 국정원이 운영하던 주점의 소유권을 주겠다고 하지만, 돈보다 일상의 소중함을 깨닫게 된 인구는 거절한다.

III. 결 론

연구 결과, 넷플릭스 오리지널 시리즈 <수리남>의 서사적 특성을 정리하자면 다음과 같다.

첫째, <수리남>은 연속극 형태의 시리즈물로 만들어진 작품임에도 불구하고, 단막극인 영화의 전형적 서사 구성 방식인 8시퀀스 3막 구조로 이루어졌다. 이를 확인하기 위해 굴리노의 모델

을 적용하여 분석한 결과, <수리남>은 1막에 2개 에피소드(1,2화), 2막에 3개 에피소드(3,4,5화), 3막에 2개 에피소드(5,6화)의 총 3막으로 구성되며, 5화와 6화는 시퀀스E, F, G가 중첩되며 총 8개의 시퀀스로 구성되는, 8시퀀스 3막 구조임을 확인하였다.

둘째, <수리남>은 도발적 사건(1화), 주 긴장축(2화), 극점1(4화), 극점2(5화) 등 영화적 서사의 핵심 요소들을 반영하고 있으며, 박찬호 싸인볼(1화, 3화, 6화)은 굴리노가 제시한 ‘상기되는 원인(dangling cause)’으로 기능한다. 또한 영화적 서브플롯이 시퀀스E에서 부상하여 시퀀스G에서 메인플롯과 유기적으로 결합되는 구조를 보이는데, 이는 기존 TV 드라마에서 다층적이고 독립적으로 전개되는 서브플롯과 다르게, 제한적이고 단층적으로 주인공 인구를 보조하는 역할에 국한된다는 점에서 영화적 서사의 특성으로 볼 수 있다.

셋째, <수리남>은 기본적으로 8시퀀스 3막 형태의 영화적 서사 구성 원칙을 따르면서도, 일부 차이점을 가지고 있다. 본작은 시퀀스 E, F, G가 5화, 6화에 중첩되어 있는 구조로서, 각 시퀀스가 평균 8~15분 내외 분량을 갖으며 2:4:2의 비율로 구성되는 영화의 보편적 시퀀스 비율과는 차이점이 있다. 또한 시퀀스A(1화), 시퀀스B(2화), 시퀀스C(3화)는 TV 드라마의 서사 특성인 클리프행어 기법을 활용하여, 주로 영화적 극적 장치로 이루어지는 기존 시퀀스의 구성방식에서 벗어난 서사적 형태와 요소를 보인다.

이를 종합하면, <수리남>은 연속물 형태의 시리즈물임에도 불구하고, 영화적 서사 구성 방식인 8시퀀스 3막 구조를 충실히 따르며, 도발적 사건, 극점1·2, 상기되는 원인과 영화적 서브플롯의 활용 등의 극적 장치를 통해 영화적 서사 특성을 뚜렷이 가지고 있다. 동시에 전통적 영화 서사 방식과는 차별화된 시퀀스 비율 구성과 일부 TV 드라마적 서사 특성도 함께 나타난다.

<수리남>은 베테랑 영화감독이지만 TV 드라마 연출 경험이 전무했던 윤종빈이 연출을, 영화

시나리오만 작업해 왔던 권성휘 작가가 각본을 공동 집필했다. 본래 영화로 기획되었다가 제작이 여러 차례 무산되자 넷플릭스와 손잡고 OTT 시리즈로 제작되었다[15]. 이러한 제작 배경은 <수리남>이 시리즈물의 형식임에도 영화적 서사 특성을 적극적으로 활용하게 된 주요 배경 중의 하나로 생각된다. 그리고 이를 통해 시리즈물이라는 공통점에도 불구하고, 기존 TV 드라마와는 다른 서사적 특성을 보이며, 차별성을 강화하고 있다.

본고는 한국형 OTT시리즈인 <수리남>의 서사를 시퀀스 구조로 분석하여, TV 드라마 형태의 연속적 에피소드로 구성되어 있음에도 영화의 서사 구조와 특성이 작동한다는 것을 확인하고, 나아가 영화적 서사 특성의 활용이 극장이 아닌 OTT라는 새로운 플랫폼의 시리즈물에서도 유효하게 활용될 수 있는 가능성을 시사한다는 점에서 그 의의가 있다.

나아가 일부 발견되는 영화적 서사 방식과의 차이점은 향후 영화와 TV 드라마의 융합적 서사 특성으로 연구할 필요가 있다는 새로운 문제의식을 제시한다. 이를 바탕으로 새로운 미디어인 OTT 플랫폼에서 오리지널 시리즈가 기존의 TV 드라마나 영화와 다르게 어떠한 서사적 특성을 발전시켜 나갈지에 대해서는 보다 다양한 방식의 심화 연구가 필요할 것으로 생각되며, 이를 향후 연구 과제로 기약한다.

REFERENCES

- [1] 한국저작권위원회, 저작권 이슈트렌드 통권 제32호, 한국저작권위원회, 4쪽, 2024년
- [2] “넷플릭스, 글로벌 OTT 시장도 싹쓸이(2025). <https://www.hansbiz.co.kr/news/articleView.html?idxno=731264> (accessed Mar., 27, 2025).
- [3] 심은진, “넷플릭스 시리즈 <오징어 게임> 과 히치콕 영화 미학”, *씨네포럼*, 제45호, 169-191쪽, 2023년 8월
- [4] 박노현, “드라마스케이프, 21세기 드라마 연구를 위한 첫 번째 시론(試論)—영화와 텔레비전 드라마의 장르적 특이점을 중심으로—”, *한국학연구*, 제72호, 441-466쪽, 2024년 2월

- [5] 홍상우, 한 권으로 읽는 TV드라마 이론, 경상국립대학교출판부, 26쪽, 2023년
- [6] 폴 조셉 굴리노, “시나리오 시퀀스로 풀어라,” 팬덤북스, 19-55쪽, 2020년
- [7] 이다정, “드라마 <마더>와 영화 <미쓰백> 서사의 상호텍스트성”, *안동대학교 융합콘텐츠학 석사학위논문*, 11쪽, 2021년 2월
- [8] 김공숙, 박선민, 윤복실, 이승희, 이현민, 장은진, “OTT 스토리텔링 생존 공식,” *북코리아*, 17쪽, 2022년
- [9] 김미라, “크로스미디어 스토리텔링 사례 연구,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제15권, 제8호, 130-140쪽, 2015년
- [10] 김공숙, 박선민, 윤복실, 이승희, 이현민, 장은진, “OTT 스토리텔링 생존 공식,” *북코리아*, 22쪽, 2022년.
- [11] 시드 필드, “시나리오 워크북”, 경당, 47쪽, 2020년
- [12] 주철환. “드라마를 통해 본 감성문화: TV 미니시리즈 「눈사람」을 중심으로,” *한국문화연구*, 제5권, 139-171쪽, 2003년
- [13] 이다정, “드라마 <마더>와 영화 <미쓰백> 서사의 상호텍스트성”, *안동대학교 융합콘텐츠학 석사학위논문*, 13쪽, 2021년 2월
- [14] 박노현, “텔레비전 드라마와 엔딩 컷—미니시리즈 <신의 선물-14일>과 <밀회>를 중심으로—”, *한국학연구*, 제38호, 361-388쪽, 2015년 8월
- [15] ‘수리남’ 황정민을 사이버 목사로 만든 이유는? 윤종빈 감독이 말하는 실화와 허구(2022). http://cine21.com/news/view/?mag_id=100941 (accessed Mar., 27, 2025).

저 자 소 개



유우현(정회원)

2021년 동국대학교 영상대학원 영화
영상제작학과 석사 졸업.
2023년 동국대학교 영상대학원 영화
영상제작학과 박사 수료.

2023년~현재 : 전남대학교 문화콘텐츠학부 강사
<주관심분야 : 영화, 스토리텔링, OTT, 뉴미디어>



정원식 (정회원, 교신저자)

2000년 고려대학교 철학과 학사 졸업.
2009년 동국대학교 영화영상제작학과
석사 졸업.
2014년 동국대학교 영화영상제작학과
박사 졸업.

2015년~2019년 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 교수
2020년~현재 전남대학교 문화콘텐츠학부 교수
<주관심분야 : OTT, 뉴미디어, 문화콘텐츠, 스토리텔링 등>