

〈오징어게임3〉 속 어머니들은 왜 자살하는가?

- 모성 희생 서사의 도구적 활용과 스펙트럼 연구*

이가희**

1. 서론
2. 이론적 배경
 - 2-1. '영웅의 여정'과 도구적 죽음
 - 2-2. '냉장고 속의 여인' 담론과 '프리징'
 - 2-3. '어머니 원형'과 모성 스펙트럼
3. 모성 희생 서사 분석
 - 3-1. 텍스트 개괄 및 분석 방법
 - 3-2. 도구 1 - 장금자와 비녀
 - 3-3. 도구 2 - 성모 김준희와 222번 아기
 - 3-4. 도구 3 - 증거로서의 강노을
4. 결론

국문초록

본 연구는 〈오징어게임3〉 6부작의 주요 국면에서 모성 희생 서사가 세 번이나 반복되는 이례적 현상에 주목한다. 이러한 모성 희생 서사의 도구적 활용 양상과 스펙트럼을 고찰하기 위해, 본 연구는 장면·대사·미장센 중심의 영상 텍스트 분석에 다음 이론을 교차 적용한다. 첫째, '영웅의 여정'의 작동 원리에서 주변인 희생의 도구성을 점검한다. 둘째, '냉장고 속의 여인' 및 '프리징' 담론에서 희생의 성별 편향을 추적하고, 모성의 사회적 발명과 재각인 관련 논의를 검토한다. 셋째, '어머니 원형'과 '양가성' 및

* 본 논문은 서울예술대학교 2025년 연구비 지원사업에 의하여 이루어졌습니다.

** 서울예술대학교 문예학부 극작전공 조교수

‘극성 전환’을 활용하여 모성 서사 스펙트럼의 확장 가능성을 탐색한다.

분석 결과, 장금자는 비녀를 매개로 양가적 어머니 원형의 극성 전환을 보여주고 혈연·비혈연을 가로지르는 선택 끝에 심리적으로 붕괴하면서, 유언으로 영웅에게 새 소명을 부여하고 각성시킨다. 김준희는 영웅의 여정의 핵심 장치인 아기를 출산하고 자신의 희생으로 222번 참가 자격을 아기에게 승계하는 도구로 기능하며, 좋은 어머니 원형이자 도상으로 그려져 주제 고양 장치가 된다. 남겨진 여자 아기 역시 선택과 발화 능력이 결여된 채 사실상 프리징된다. 강노을은 충을 통해 가장 강력하고 빈번한 양가적 어머니 원형의 극성 전환과 비혈연 확장성을 보여준다. 강노을은 주인공의 최종 선택을 목격하고 자살을 중단하여 프리징 변주 가능성을 보여주지만, 이 역시 영웅의 영향력과 여정의 의의를 증거하는 도구로 기능한다는 점에서 냉장고 담론에서 자유롭지 못하다.

종합하면, 세 모성 희생 서사는 데스게임의 일반적 사망과 달리 영웅의 여정 원리 작동을 위한 핵심 장치로 활용되며, 이때 저마다 고유한 스펙트럼을 보여준다. 본 연구는 텍스트와 이론에 준거하여 모성 희생 서사의 도구성 비판과 스펙트럼 탐색을 병행함으로써, 향후 모성 서사 창작·비평 담론 발전의 토대를 마련한다.

(주제어: 오징어게임, 모성 희생 서사, 서사적 도구화, 프리징, 냉장고 속의 여인, 영웅의 여정, 어머니 원형)

1. 서론

넷플릭스 시리즈 <오징어게임3>(2025)은 단 6부작, 약 여섯 시간에 불과한 짧은 분량에도 불구하고, 해당 서사의 주요 국면에서 ‘어머니 원형’을

위시로 한 세 명의 어머니 캐릭터가 크게 활약할 뿐만 아니라 이들 모두가 자살 혹은 자살 시도라는 극단적 선택을 한다는 특징이 두드러진다. 이들의 희생 서사는 얼핏 서로 다른 맥락을 갖는 것처럼 보이지만, 짧은 분량 내 주요 국면마다 어머니 A가 자살하고, 이어서 어머니 B가 자살하고, 연이어 어머니 C가 자살 시도를 하는 등 다소 반복적으로 소모된다. 또한 각 어머니 캐릭터의 선택을 기능적으로 보았을 때, 이는 주인공의 각성과 변화, 서사 진행, 긴장감의 상승이나 반전, 주제의식 강조, 영웅 서사의 증거 등을 위한 도구적인 장치로 쓰인다는 점에서 공통점이 발견된다. 이처럼 〈오징어게임3〉 내에서 발견되는 모성 희생 서사는 이야기 속 각 어머니 캐릭터의 주체적인 선택으로만 이해하기에는 어려운 측면이 있으며, 해당 작품이 - 더 나아가 대중서사가 - 모성 희생 서사를 어떻게 바라보고 소비하는지에 대한 근본적인 문제의식과도 긴밀히 맞물려 있다고도 볼 수 있다.

왜 〈오징어게임3〉에 등장하는 세 명의 어머니는 모두 자살 또는 자살 시도를 할 수밖에 없었는가. 근본적으로, 어쩌서 대중서사 속 어머니들은 자주 희생하는가. 이를 두고, 마치 주인공의 각성이나 서사의 진행과 고조 및 주제 의식 등을 위해, 마치 ‘희생제물(犧牲祭物)¹⁾’처럼 희생 ‘당한다’고 보아도 정당한가. 대중서사 속 모성 희생은 얼마나 도구화되어 있는가. 본 연구는 이러한 비판적 시각에 시발점을 둔다.

실제로 미국의 대중서사 문화계에서는 이러한 패턴을 지적하며 ‘냉장고

1) 한국민속대백과사전의 정의에 의하면, 희생제물이란 마을굿 등에서 “인간이 신에게 바치는 정성스러운 상징적 제물”로써, 소, 닭, 돼지 등의 동물을 뜻한다. 희생제물로 바쳐진 동물들이 이것을 주체적으로 선택한 것이 아니듯, 본 연구에서 ‘희생’이라는 용어는 주체가 능동적으로 그를 선택하고 행위하는 것뿐만 아니라 다른 목적을 위해 수동적으로 희생 ‘당하는’ 뜻까지 널리 내포하기로 한다. 김현선, 〈희생제물〉, 『한국민속대백과사전』, 국립민속박물관, <https://folkency.nfm.go.kr/topic/%ED%9D%AC%EC%83%9D%EC%A0%9C%EB%AC%BC> (검색일: 2025.8.20.)

속의 여인(women in refrigerators)’이라는 용어로 개념화한 바 있다. 이러한 개념은 여성 캐릭터가 부상이나 폭행, 살해 또는 자살 등으로 희생됨으로써 영웅 서사 속 남성 주인공의 소명이나 각성 및 재각성을 부추기고 서사가 앞으로 나아가도록 봉사하는 대중서사 관습을 비판하면서 등장하였다. 가령 주인공의 딸이나 아내 및 어머니가 납치 또는 살해당하면서, 주인공을 중심으로 한 영웅의 여정(hero’s journey) 서사구조가 시작되거나, 서사의 주요 국면에서 그들의 희생을 통해 주인공이 각성하고 긴장감이 고조되고 이야기가 전진하는 것 등을 예로 들 수 있다. 본 연구는 ‘냉장고 속의 여인’에서 더 나아가 ‘냉장고 속의 어머니(mothers in refrigerators)’에 대한 문제의식을 바탕으로, <오징어게임3>에서 연속적으로 발견되는 어머니의 자살 또는 자살 시도에서 이와 유사한 서사적 도구화의 함정이 발견되는지를 살펴본다.

이상의 비판적인 문제 제기에서 연구가 출발했음에도 불구하고, 본 연구는 해당 어머니 캐릭터 각자가 고유하게 지닌 모성 원형과 모성 서사의 스펙트럼을 제시에도 지면을 할애할 계획이다. 왜냐하면 넷플릭스 93개국에서 2주 연속 1위²⁾를 석권한 <오징어게임3>의 흥행과 평가에 세 명의 각기 다른 어머니 캐릭터와 이들의 모성 희생 서사를 앞세운 것이 ‘상호’ 영향을 미치지 않았다고 보기 어려우며, 이로 인해 향후 대중서사 내 모성 캐릭터와 그 주체적인 서사 스펙트럼을 보다 확장하기 위해서는 해당 현상에 대한 심도 있는 분석 연구가 동반되어야 한다고 사료되기 때문이다. 이로써 본 연구 방향의 정체성은 어느 한 쪽의 입장에만 경도되는 것을 지양하며, 세계적인 파급력을 지닌 대중서사 텍스트가 구식의 서사 공식을 단

2) 이고은, <오징어 게임 3, 넷플릭스 93개국 2주 연속 1위 석권>, 『알파경제』, 2025.07.09., <https://alphabiz.co.kr/news/view/1065597152632709>. (검색일: 2025.08.30.)

순 재생산한 것인지 또는 모성 재현의 경계 스펙트럼을 확장하고 있는지를 균형감 있게 분석함으로써, 향후 대중서사 창작과 비평 및 연구 영역에서 어머니 캐릭터 담론 장의 외연을 넓혀가고자 한다.

즉, 각 어머니 캐릭터의 선택과 행위가 서사적 도구로써 가능한 측면이 크다 하더라도, 서로 다른 나이, 계층, 배경을 지닌 세 어머니 캐릭터를 통해 현대 대중서사 속 모성 서사의 지형에 어떠한 다층적 스펙트럼을 확장할 수 있는지를 섬세하게 검토할 것이다. 각 어머니 캐릭터가 극단적인 선택에 이르기까지의 과정에서 자신만의 고유한 욕망과 신념, 동기에 따른 부분을 세밀하게 고찰하여, 이들의 자살 또는 자살 시도가 단순한 서사 장치를 넘어 그 이상의 능동적 선택과 의의로 볼 수 있는지를 탐구할 예정이다.

이를 위해, 본 연구는 세 명의 어머니 캐릭터를 중심으로 영상 텍스트 분석을 진행하되, 다음의 세 가지 이론적 접근 방식을 선택적으로 활용한다. 첫째, 조지프 캠벨이 발견하고 크리스토퍼 보글러가 시나리오 실용 이론으로 구체화한 ‘영웅의 여정’ 서사구조 이론을 검토한다. 〈오징어게임〉의 주인공 성기훈을 영웅의 여정 서사구조의 영웅 원형으로 보아 그 영웅적 특성이나 이야기 단계 분석에 집중한 기존의 문화 분석 비평³⁾이나 연구⁴⁾과 달리, 본 연구는 영웅의 여정 서사구조에 수반되는 젠더 문제와 주변인 희생의 도구성 원리에 대해 집중적으로 검토하고 이를 모성 희생 서사 분석에 제한적으로 기용한다. 둘째, 미국 대중서사 문화계에서 제기된 ‘냉장고 속의 여인’ 담론과 관련한 문화비평을 통해, 어머니 캐릭터가 반복적으로 자살 또는 자살 시도를 하는 서사적 현상을 ‘프리징(fridging)’이라는

3) 김은경, 〈영웅 이야기 구조로 살펴본 오징어 게임 성공 원인 - K컬처로 인문하기 -〉, 『인문360』, 2021.12.24., <https://inmun360.culture.go.kr/content/357.do?mode=view&cid=2368337> (검색일: 2025.8.23.)

4) 남궁영, 「〈오징어 게임〉의 캐릭터와 구조분석 - 시리즈 1,2,3의 통합구조와 이데올로기」, 한국방송학회 학술대회 논문집 2025.4., 한국방송학회, 2025, 175-178쪽.

차원에서 비판적으로 검토한다. 이때 대중서사 및 대중문화를 포함하여 우리 사회 전반에서 재현되어 온 여성과 모성 이미지를 비판적으로 바라본 저작들도 함께 다룬다. 셋째, 칼 융과 에리히 노이만의 ‘어머니 원형’ 또는 ‘여성성 원형’ 이론을 통해, 세 어머니 캐릭터에게서 추론되는 모성의 다양한 양상을 원형적 스펙트럼으로 분석해본다. 양가적 여성성 원형을 바탕으로 범죄 스릴러 시리즈물에 나타난 여러 어머니 캐릭터 원형의 중첩·전복을 심도 있게 분석한 선행 연구⁵⁾를 참조하여, 이러한 모성 및 모성 서사가 양가적일 수 있는 가능성까지 탐구하고 캐릭터와 서사 분석의 다층성을 확보한다.

해당 시리즈물을 분석하는 선행 연구 동향은 크게 두 갈래로 나뉜다. 하나는 작품 내적 맥락에 집중하여 캐릭터와 서사 작동 원리를 구조적으로 분석하는 갈래로, 작품 분석에 영웅의 여정을 적용한 김은경(2021)과 남궁영(2025)의 연구와 데스 게임 장르 특성을 활용한 연구⁶⁾ 등이 있다. 또 다른 갈래는 사회경제적 불평등과 능력주의, 현대 한국사회 비판 등 작품 외적 맥락과 함께 작품을 해석하는 연구들이다⁷⁾. 본 연구는 작품 내부 캐릭터와 서사 구조를 다룬다는 점에서, 첫 번째 갈래의 연구 동향과 궤를 함께한다. 다만, 시즌3에서 어머니 캐릭터의 희생이 반복적으로 활용되는 국면이나, 그 서사적 도구성 및 모성 원형의 스펙트럼 차원을 교차 조망하는 연구는 아직 본격적으로 보고되지 않았다.

5) 이가희, 「범죄 스릴러 시리즈 〈마스크걸〉에 나타난 양가적 여성성 원형 캐릭터 연구」, 『콘텐츠와 산업』 제7권 2호, 한국콘텐츠산업학회, 2025, 139-146쪽.

6) 전영재, 「〈오징어 게임〉의 스토리텔링 전략 연구 - 데스 게임 장르를 중심으로 -」, 『만화애니메이션연구』 제65호, 한국만화애니메이션학회, 2021, 415-470쪽.

7) 강유정, 「한국형 생존서사와 K능력주의 - 넷플릭스 오리지널 드라마 〈오징어 게임〉을 중심으로」, 『한국근대문학연구』 제23권 2호, 한국근대문학학회, 2022, 33-65쪽; 김문주, 「공적 안전망이 부재한 사회 - 〈오징어 게임〉」, 『한국범죄정보연구』 제7권 2호, 한국사회안전범죄정보학회, 2021, 23-33쪽.

본 연구는 이러한 연구 공백을 메우고자 하는 것뿐만 아니라, 다음과 같은 본연의 목적과 의의를 지향한다. 첫째, 〈오징어게임〉에서 세 어머니 캐릭터가 연속적으로 자살 또는 자살 시도하는 서사적 현상을 최초로 분석한다. 둘째, 영웅의 여정 서사구조 이론과 냉장고 속의 여인 담론을 통해 모성 희생 서사의 도구적 활용을 비판적으로 보면서도, 동시에 대중서사에서 어머니 원형 캐릭터의 다양한 층위와 스펙트럼 확장 가능성을 탐색하는 균형 잡힌 연구를 제시한다. 결론적으로, 본 논문은 〈오징어게임〉 속 모성 희생 서사를 ‘도구적 활용’과 ‘스펙트럼 확장’이라는 두 가지 입장에서 동시에 읽어내고자 하는, 도전적인 시도를 표방한다. 이로써, 대중서사에서 발견되는 어머니 캐릭터 및 희생 서사 재현에 대한 뿌리 깊은 문제 의식을 분석적으로 짚어보는 데서 그치는 게 아니라, 향후 관련 창작 및 연구 등에서 모성 원형의 다층적 스펙트럼 확장을 강구하는 데에 본 연구가 다소나마 보탬이 되기를 바란다.

2. 이론적 배경

2-1. ‘영웅의 여정’과 도구적 죽음

신화학자 조지프 캠벨은 1949년에 발표한 『천의 얼굴을 가진 영웅』을 통해, 여러 신화에서 공통적으로 관찰되는 ‘영웅의 여정(hero’s journey)’이라는 개념을 최초로 제시하였다. 캠벨은 “영웅이 치르는 신화적 모험의 표준 궤도는 통과 제의에 나타난 양식, 즉 ‘분리’, ‘입문’, ‘회귀’의 확대판”⁸⁾

8) 조지프 캠벨, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 이윤기 역, 민음사, 2023, 42쪽.

이라고 주장하며, “이야기를 복합적인 모험의 형태로 소개”⁹⁾하였다. 캠벨에 따르면, ‘분리’ 혹은 ‘출발’의 단계는 모험에의 소명, 소명의 거부, 초자연적인 조력, 첫 관문의 통과, 고래의 배로 구성되며, ‘입문’은 시련의 길, 여신과의 만남, 유혹자로서의 여성, 아버지와의 화해, 신격화, 궁극적인 흥익으로 구성되고, ‘회귀’ 또는 ‘귀환’의 단계는 귀환의 거부, 불가사의한 탈출, 외부로부터의 구조, 귀환 관문의 통과, 두 세계의 스승, 삶의 자유로 구성된다.¹⁰⁾ 이후 시나리오 컨설턴트 크리스토퍼 보글러는 캠벨 이론의 원리를 바탕으로 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』에서 영웅의 여정을 현대 영화 등 서사 창작에 실용적으로 활용할 수 있도록 여행의 과정을 ‘일상 세계, 모험에의 소명, 소명의 거부, 정신적 스승과의 만남, 첫 관문의 통과, 시험·협력자·적대자, 동굴 가장 깊은 곳으로의 접근, 시련, 보상, 귀환의 길, 부활, 영약을 가지고 귀환’이라는 12단계로 제안한 바, 본 연구도 현대 대중서사 창작에 활용되는 보글러의 이론에 중심을 두기로 한다.¹¹⁾

이러한 여정의 단계를 나아가게 하는 강력한 동력 중 하나는 죽음이다. 그러나 보통의 경우, 이야기 중반에 영웅 원형의 주인공이 죽어버릴 수 없기 때문에, 주변 인물의 희생이 종종 도구로 활용된다. 가령, 보글러는 영웅이 같은 소명(call) 또는 더 높은 차원의 소명을 계속해서 거부할 경우 비극과 재앙을 초래할 수 있다고 보는데,¹²⁾ 이는 작품에서 자주 영웅과 가까운 타자의 죽음이나 자기희생으로 그려지고 영웅에게 소명을 재부여하는 촉매로 기능한다. 주변인의 죽음은 영웅에게 윤리적으로나 감정적으로 부채를 남기고, 이 부채가 소명 및 새로운 목표로 전환된다. 영웅 원형은 “스

9) 조지프 캠벨, 위의 책, 49쪽.

10) 조지프 캠벨, 위의 책, 49-50쪽.

11) 크리스토퍼 보글러, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성 역, 비즈앤비즈, 2020, 44쪽.

12) 크리스토퍼 보글러, 위의 책, 155쪽.

토리에서 결정적 행위를 해야 하고, 그 행위는 위험천만한 것이나 무거운 책무를 떠맡게 되는 것을 내포해야”¹³⁾ 하는데, 책무가 무거울수록 그에 따르는 소명과 주변인의 희생이 커질 수 있다. 본 작품에서도 어머니 캐릭터의 죽음과 그 유언이 영웅에게 부채를 남기고 이를 소명과 목표로 전환시키며, 데스 게임에서 거의 불가능한 것처럼 보이는 무거운 책무를 떠맡고 있는 바, 서사 원리에 따른 캐릭터의 도구적 활용 여부는 추후 작품 분석에서 자세히 살펴보기로 한다.

보글러가 정리한 영웅의 여정 서사에서 주변인의 죽음이 도구로 쓰이는 또 다른 원리 예시로는 관문(threshold) 통과와 비가역성이 있다. 이야기에서 영웅의 관문 통과는 돌아갈 수 없는 지점(no return point)이라고도 불리는데, 이때 주변인의 희생은 퇴로를 봉쇄하여 영웅을 더 이상 안전지대에 머물 수 없게 한다. 전체 여정의 가장 첫 관문이 아니더라도, 이러한 원리에 따라 여정의 여러 관문에서 나타나는 주변 캐릭터의 희생이 하나의 장치가 되어 퇴로를 봉쇄하는지를 본 연구에서 검토해보고자 한다.

아울러, 주변인의 죽음이 지속적인 도구로 기능하며 이야기를 끝까지 전진시키는 대표적인 단계는 시련(ordeal)을 비롯하여, 보상(reward), 부활(resurrection), 영약(elixir)을 가지고 귀환(road back)으로 이어지는 이야기 중후반부이다. 보글러는 “사람들은 죽음의 맛을 느끼기 위해 기꺼이 돈을 지불한다”¹⁴⁾며, 이야기 중반부에는 ‘죽음의 맛’을 제공해야 하지만 영웅이 죽을 수는 없다는 사실을 암시한다. “부활은 영웅에게 희생을 요구”¹⁵⁾하지만, 모든 영웅이 부활 단계에서 자신을 희생하는 것은 아니며 때때로 주변인의 희생을 반복하기도 한다. 이에 따라, 영웅 서사 작품은 시련

13) 크리스토퍼 보글러, 위의 책, 70쪽.

14) 크리스토퍼 보글러, 위의 책, 210쪽.

15) 크리스토퍼 보글러, 위의 책, 264쪽.

및 부활 등의 단계에서 거의 ‘죽은 것처럼 보이는 영웅’이나 주변인의 ‘죽음을 목도한 영웅’, 주변인의 ‘죽음을 초래하는 영웅’ 등으로 죽음을 그릴 수 있다고 보았다.¹⁶⁾ 주변인의 죽음은 시련 이후 보상 단계에서 영웅에게 새 목표나 동맹을 부여하기도 하고, 부활 단계에서 또 다른 죽음을 초래하기도 하며, 종단에 영웅이 자기희생적인 최종 결단이나 그로 인한 영향력을 영약으로 가진 채 귀환할 수 있도록 돕기도 한다.

정리하자면, 영웅의 여정 서사구조에서 주변 캐릭터의 희생은 주인공의 각성이나 서사 진행 자체를 돕는 장치로 활용되며, 이는 대표적인 영웅의 여정 서사구조로 지목되는 <오징어게임3>에서도 마찬가지로 나타난다. 데스게임 류에 해당하는 본 작품에서 결국 죽음에 이르는 캐릭터는 그 수를 일일이 세기 힘들 정도이나, 다른 참가자들의 죽음과 달리 세 어머니의 희생 서사는 주요 국면에서 크게 기능하며 서사 도구로 활용되고 있다. 이렇게 발견되는 패턴은 단순한 영웅서사 속 주변인 희생 차원을 넘어, 여성 캐릭터, 그 중에서도 어머니라는 특성이 어떻게 선택적인 서사적 도구로 활용되고 있는지를 고찰할 필요가 있음을 방증한다.

한편, 캠벨이 제안한 영웅의 여정 이론은 그가 ‘영웅을 지칭할 때 주로 ‘he, him, his’ 등 남성 대명사를 사용하고 여신과의 만남, 유혹자로서의 여성, 아버지와 화해’ 등 단계 명칭을 고안하는 등 남성 영웅을 전제했다는 비판¹⁷⁾과 함께, “영웅은 천의 얼굴을 가졌음에도 그의 성은 변함없이 늘 같은 남성”¹⁸⁾이라는 평가를 받아왔다. 용 심리학자이자 ‘여성 영웅의 여정’을 고안한 모린 머독은 캠벨을 찾아가 이 문제를 직접 제기하였는데, 캠

16) 크리스토퍼 보글러, 위의 책, 212-214쪽.

17) 이가희, 「한국 콘텐츠에 나타난 여성 영웅의 여정: 드라마 <닥터 차정숙>과 모린 머독의 이론을 중심으로」, 『콘텐츠와 산업』 제6권 4호, 콘텐츠와산업학회, 18-19쪽.

18) 윌리엄 인더, 『시나리오 작가를 위한 심리학』, 유지나 역, 동학사, 2021, 249쪽.

벨은 “모든 신화에서 여성은 전통적으로 ‘거기(there)’, 그 자리에 있습니다. 여성이 해야 할 일은 그저 사람들이 도달하려고 하는 곳이 바로 자신임을 깨닫는 것”이라고 대답하며 여성들은 “유사 남성(pseudo-male)이 되겠다는 생각으로 자신을 망가뜨리지 않을 것”이라고 하여 머독에게 “깊은 실망감”을 주었다고 한다.¹⁹⁾ 곧이어 살펴볼 냉장고 속의 여인 담론은 캠벨의 대답처럼 ‘거기’, ‘그 자리’, 어쩌면 ‘냉장고’ 안에 가만히 머문 채 선택과 행위, 발화의 권능을 잃어버린 캐릭터에 대한 것이다. 이는 여러 대중서사 작품에서 반복적으로 쉽게 희생되는 인물이 여성이라는 구조적 문제를 지적하고 있다.

2-2. ‘냉장고 속의 여인’ 담론과 ‘프리징’

1999년 미국에서 게일 시몬은 ‘냉장고 속의 여인(women in refrigerators)’ 및 ‘프리징(fridging)’이라는 개념을 제안하며, 여성 캐릭터의 희생이 주인공의 각성과 동기 및 서사의 긴장과 반전 등을 위해 쉽게 도구화되는 현상을 비판하였다. 시몬은 코믹스 〈그린랜턴〉(1994)에서 주인공이 그의 여자 친구가 살해당하고 냉장고 안에 보관되어 있는 것을 발견하는 장면을 두고 이러한 개념을 떠올렸으며, 이는 여성 캐릭터가 폭력, 강간, 살해, 자살 등으로 희생되어 다른 주요 캐릭터의 아크나 서사를 강화하는 데에 쓰이는 패턴을 일컫는 데에 사용되었다.

이후 이 개념은 코믹스를 넘어 영화, 드라마, 게임 등 대중서사 전반으로 확장되어 현재는 메리엄-웹스터(merriam-webster) 속어 사전에도 등재되어 통용된다. 여러 공식 언론 기사에서도 해당 단어가 사용되었는데,

19) 모린 머독, 『여성 영웅의 탄생』, 고연수 역, 교양인, 2014, 15쪽.

영국의 주요 일간지 가디언지에서는 “why is everyone ‘fridging’?(왜 모두 프리징되는가)”이라고 제목에 프리징을 직접 제시하였다. 해당 기사는 냉장고 속의 여인 담론을 직설적으로 언급하며 얼마나 많은 영화와 드라마, 만화 속 남자 주인공들이 죽은 아내나 딸을 두고 있는지, 그리고 그렇게 희생된 여성 캐릭터들은 이미 죽어버렸기 때문에 서사 안에서 더 이상 어떠한 선택이나 조금의 성장도 할 수 없는지를 신랄하게 비판한 바 있다.²⁰⁾ 본 연구 역시 “why is every mother ‘fridging’ in *Squid Game 3*?(왜 <오징어게임3> 속 모든 어머니가 프리징되는가?)”라는, 결이 같은 질문을 품고 있다는 점에서, 냉장고 속 여인 담론과 프리징 개념을 차용하지 않을 수가 없다고 하겠다. 일부 학계에서도 이러한 흐름이 이어졌는데, 카이라 넬슨은 코믹스에서 여성이 어떻게 대상화되는지를 연구하며 ‘냉장고 속의 여인’을 언급하였고,²¹⁾ 알네자 반가신은 대중서사를 넘어 그리스 신화에서 여성 캐릭터들의 ‘프리징’ 현상을 찾아 연구하였다.²²⁾

냉장고 속의 여인 담론은 대중문화 안에 재현된 여성 및 여성 서사, 모성을 비판적으로 고찰한 여러 저서와도 문제의식의 궤를 함께한다. 멀리사 에임스와 사라 버콘은 『대중문화는 어떻게 여성을 만들어내는가』에서 대중문화에 그려진 여성 이미지가 실제 여성에게 미치는 영향에 대해 심도 있게 다루면서, “무엇을 해야 하는지만 알려주는 것이 아니라 해서는 안 되

20) Jack Seale, <From Bond to ITV's Strangers: why is everyone ‘fridging’?>, 『The Guardian』, 2018.08.21., <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/sep/21/from-bond-to-itvs-strangers-why-is-everyone-fridging>. (검색일: 2025.08.28.)

21) Kyra Nelson, “Women in Refrigerators: The Objectification of Women in Comics”, *A Woman's Experience*, Vol. 2, 2015, pp.72-81.

22) Alneza M. Bangasin “The Fridging of Selected Female Characters in Greek Mythology”, *Journal of Women Empowerment and Studies*, Vol. 2(06), 2022, pp.8-18.

는 것까지 알려줌으로써 관객들을 교육한다”²³⁾고 밝히며 그 파급력을 강조하였다. 캐일런 하일브런은 『여성 쓰기』에서 “새로운 여성을 형성할 때 중요한 두 가지 문제인 서사의 부족과 언어의 부족 중 하나를 더 강조해야 한다면 나는 주저 없이 서사를 택할 것”이라며 “남성의 언어를 재각인하기를 멈추”고 주체적으로 서로를 향하는 이야기를 써야한다고 주장하여 서사 창작과 공유가 대중에게 ‘재각인’으로 기능하는 점을 지적하였다.²⁴⁾ 또한 엘리자베트 게른스하임은 그의 저서 『모성애의 발명』에서 모성 신화가 철저히 만들어진 개념임을 논증하며, “어떤 때는 비극적이고 장엄하게, 어떤 때는 낭만적이고 감성적으로 묘사”되며 “문학 작품만이 아니라 그 밖의 예술까지” 전파되었다고 밝히며 모성 재현에 대한 문제의식을 암시하였다.²⁵⁾

〈오징어게임3〉에서 재현되는 모성 희생 서사는 이러한 담론의 현 주소를 검토하는 데 중요한 분석 사례가 된다. 한국 드라마나 영화 등 대중서사에서 모성 캐릭터의 희생은 숭고한 헌신으로 미화되며 성스러운 모성 신화를 강화하기도 하였는데, 윤복실은 「TV 드라마 〈마더〉에 재현된 모성 이데올로기 연구」에서 이 드라마가 전형적인 영웅의 여정 서사구조를 차용하고 혈연관계와 관계없이 희생적인 모성을 ‘선’에 위치시켜 기존 이데올로기를 재생산하는 점을 지적하였다.²⁶⁾ 〈오징어게임3〉의 세 어머니 캐릭터도 이러한 맥락에서 자유롭지 못하다. 세 인물 모두 자살 또는 자살 시

23) 멀리사 에임스·사라 버콘, 『대중문화는 어떻게 여성을 만들어내는가』, 조애리·이혜원·유정화·김진옥·강문순·윤교찬·박종성·최인환 역, 한울, 2020, 118쪽.

24) 캐일런 하일브런, 『여성 쓰기』, 오수원 역, 마티, 2025, 56-57쪽.

25) 엘리자베트 게른스하임, 『모성애의 발명』, 이재원 역, 알마, 2022, 78쪽.

26) 윤복실, 「TV 드라마 〈마더〉에 재현된 모성 이데올로기 연구 - 주디스 버틀러 ‘수행성 이론’을 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』 제20호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2020, 44-45쪽.

도라는 극한의 희생을 보이고 있으며, 드라마 〈마더〉와 마찬가지로 비혈연의 모성으로까지 확장하면서 성스러운 모성 신화를 강화하고 있기 때문이다. 그리고 이 세 어머니의 헌신은 냉장고 속의 여인 담론이 그러하였듯 남아있는 캐릭터와 남아있는 서사에 봉사하는 결과를 낳는다. 본 연구에서는 이상의 이론을 바탕으로, 세 어머니의 희생 서사가 타 캐릭터의 각성이나 서사 진행을 위한 촉매제로 소모되는 것이 아닌지를 비판적으로 점검해볼 것이다.

한편, 서론의 연구 목적에서 전술한 바와 같이, 〈오징어게임3〉에 나타난 세 어머니 캐릭터와 그 서사적 활용 방법에는 저마다 고유한 원형과 스펙트럼이 발견된다는 점에서 긍정적으로 평가할 지점도 존재한다. 이어지는 장에서 관련 이론을 살펴보기로 하자.

2-3. ‘어머니 원형’과 모성 스펙트럼

어머니 원형을 논하기 앞서, 융은 인간 정신의 깊은 층위에 존재하며 개인적인 무의식을 넘어서는 집단적 무의식을 먼저 상정하고, 이러한 집단적 무의식에는 인류가 공유하는 원형 심상이 자리 잡고 있다고 보았다.²⁷⁾ 앞서 살펴본 캠벨과 보글러의 이론 역시 같은 전제 위에 서있는데, 보글러는 이에 대해 “모든 스토리텔링이 의식적이든 무의식적이든 고대 신화의 패턴에서 일탈하지 않”는다는 캠벨의 입장에 동조하며, 이는 원형(archetype)을 연구한 “칼 구스타프 융의 사상과 상응”한다고 밝힌 바 있다.²⁸⁾ 이는 곧 관객이 특정 캐릭터와 서사에 유독 강하게 반응하는 이유가 집단적 무의식 및 원형의 공명에 있음을 시사한다. 어머니 원형의 양가성

27) 칼 구스타프 융, 『원형과 무의식』, 한국융연구원번역위 역, 숲, 2002, 106-107쪽.

28) 크리스토퍼 보글러, 앞의 책, 42쪽.

을 중심으로 시리즈물을 분석한 국내 연구도 “매력적인 캐릭터와 서사가 시공간을 초월해 보편적인 힘을 갖고 반복되는지를 설명하는 근본 원리 중 하나”²⁹⁾로 집단적 무의식과 원형 개념을 지시하였다. 한편, 융은 원형 중에서도 어머니 원형을 인간 내면의 관습적 심상으로 보며 양가성을 강조하였다. 양육하고 보호하며 생명을 부여하는 좋은 어머니와, 구속하고 파괴하며 삼켜버리는 나쁜 어머니가 한 원형의 양가적 발현이라는 것이다. 전술한 집단적 무의식과 원형 논의에 비추어보아, 어머니 원형은 생물학적 어머니에 한정된 것이 아니며 집단 무의식 차원의 상징적인 심상으로 보아야 할 것이며, 투사와 전이를 통해 비현연 등 그 외연을 멀리 확장할 수 있는 것으로 보아야 할 것으로 사료된다.

융 심리학자인 에리히 노이만은 세계 각지의 모신 신화를 분석하여 어머니 원형에 대한 연구를 심화하였다. 『위대한 어머니 여신』³⁰⁾에서 노이만은 좋은 어머니는 모성적이고 창조적이며 돌봄적 측면을 지녔으며, 무서운 어머니는 파괴적이고 위협적인 측면을 지녔다고 밝히며 융의 양가적 여성성 원형을 계승하였다. 이 책에서 노이만은 ‘반전 현상(phenomenon of reversal)과 원형의 역동성(dynamic of archetype)’ 챕터를 통해 어머니 원형이 상황에 따라 빠른 ‘극성 전환(polarity shift)’을 보일 수 있음을 암시하며 “자아가 두 축의 하나를 따라 극에 접근하는 경우 이 자아는 따라간 극을 넘어 정반대의 극으로 갈 수 있는 가능성을 지닌다”고 밝혔다.³¹⁾ 죽음에 가까운 세 어머니가 등장하는 〈오징어게임〉에서도 이러한 극성 전환 또는 반전 현상을 발견할 수 있을 것으로 기대한다.

본 연구는 어머니 원형 개념을 텍스트 해석을 위한 도구로 한정하며, 현

29) 이가희, 앞의 글, 140쪽.

30) 에리히 노이만, 『위대한 어머니 여신』, 박선화 역, 살림, 2009.

31) 에리히 노이만, 위의 책, 108-109쪽.

실 여성이나 모성의 실제적 본질을 규정하는 데 사용하지 않는다. 이러한 전제 하에 분석의 효율성과 텍스트 정합성 높이기 위해, 용과 노이만이 공통으로 강조한 좋은 어머니와 무서운 어머니의 양가성을 중심 축으로 삼고, 다른 두 축을 추가로 설정하여 총 세 방향에서 모성 스펙트럼을 검토 및 비교하고 각 사례의 고유성을 도출한다. 첫째, 어머니 원형의 성질이 창조적이고 돌봄적인가, 아니면 파괴적이고 위협적인가. 둘째, 서사 전개에 따라 원형의 역동성과 반전 현상이 나타나는가, 이러한 극성 전환은 얼마나 자주 또는 얼마나 강하게 나타나는가. 셋째, 어머니 원형이 혈연 중심으로 강하게 발현되는가, 아니면 비혈연 관계까지 그 외연이 확장되는가. 이하에서는 이를 활용하여 <오징어게임3> 속 세 어머니의 고유한 희생 서사 스펙트럼을 읽어내기로 한다.

3. 모성 희생 서사 분석

3-1. 텍스트 개괄 및 분석 방법

<오징어게임> 시리즈물은 비영어권 드라마 최초로 미국 에미상 시상식에서 감독상과 남우주연상 등 총 6관왕을 하며 한국 콘텐츠의 위상을 단숨에 끌어올렸다.³²⁾ <오징어게임1>(2021)은 주인공 성기훈이 목숨을 걸고 오징어게임에 참가하여 456명의 참가자 중 최후의 1인으로써 승리하는 과정에서 현대 자본주의 사회의 모순과 인간 본연의 폭력성을 극단적으로

32) 공영주, <‘오징어 게임’ 에미상 6관왕 수상 쾌거...비영어권 최초(종합)>, 『YTN』, 2022.09.13., https://www.ytn.co.kr/_ln/0106_202209131223065408. (검색일: 2025.08.20.)

그려냈다. 〈오징어게임2〉(2023)는 일상으로 돌아온 성기훈이 우승 상금을 이용하여 게임의 배후 세력을 찾아내고 게임에 다시 잠입하고 내부 반란을 시도하는 내러티브를 보여주었다. 본 연구에서 중점적으로 다루고자 하는 〈오징어게임3〉는 반란에 실패한 성기훈의 좌절과 새로운 소명, 각성과 부활, 희생을 통한 성장을 그리고 있다.

〈오징어게임3〉는 최종 시즌답게 총 6부작이라는 짧은 편수에도 불구하고 게임 내외에서 수많은 죽음이 재현되며 엔딩까지 긴장감을 고조시키고, 6회 분량 안에서의 주제 의식 중 하나를 모성으로 통일하며 서사적 무게 중심을 이동시켜 오랜 여운을 남긴다. 이를 중심으로 정리한 〈오징어게임3〉의 줄거리는 다음과 같다.

시즌 초반, 반란에 실패한 성기훈은 자신을 믿고 반란에 참가했던 거의 모든 참가자가 사망하게 되자 모든 의지를 상실하고 거의 죽은 것과 다름 없는 상태에 놓인다. 네 번째 '숨바꼭질' 게임에 이르러, 김준희는 발목 부상과 진통을 겪게 되는데 산파 경험이 있는 장금자의 도움으로 아기를 출산한다. 게임 막판에 출구 앞에서 장금자의 아들 박용식이 게임을 통과하기 위해 김준희와 신생아에게 무기를 겨누자, 장금자는 아기를 받을 때 사용했던 비녀의 칼로 그의 등을 찔러 살해를 막는다. 그러나 타임아웃으로 게임이 곧 종료되면서 박용식은 병정들에게 처형당한다. 얼마 후, 장금자는 되려 성기훈을 위로하고 김준희의 아기를 지켜달라고 당부하고 김준희와 아기를 챙기다가, 결국 밤중에 수건에 목을 매달아 자살한다. 다섯 번째 게임 '줄넘기'에 김준희가 아기와 함께 참가하게 되자, 장금자에게 부탁을 받은 성기훈이 아기를 먼저 통과시켜준다. 앞선 부상으로 통과가 어려운 김준희는 아기를 살리기 위해 자살을 택하며, 성기훈에게 다시 한 번 아기를 부탁한다. 한편, 강노을은 과거 탈북 중 잃어버린 딸을 그리워하던 중 참가자 박경석이 그의 딸을 위해 게임에 참가했음을 알게 되고, 박경석 부

녀의 생존을 위해 부대장과 대결하여 관련 기록을 문서 열람실에서 볼때
운 후 총으로 자살을 시도한다. 그 마지막 순간, 강노을은 김준희 아기의
울음소리를 듣고 성기훈의 희생을 목격하게 되면서, 스스로를 겨누던 총
구를 내린다. 성기훈은 아기를 지키기 위해 '인간은 말이 아니'라는 말을
남기고 자살하고, 이로써 최종 게임의 우승자는 김준희의 아기가 된다.

이하에서는 <오징어게임3> 6부작에 등장한 세 명의 어머니, 장금자, 김
준희, 강노을의 자살 및 자살 시도의 도구적 활용과 모성 스펙트럼을 고찰
한다. 이를 위해 첫째, 각 어머니별로 캐릭터 설정을 살펴보고, 둘째, 자살
또는 자살 시도와 관련한 시퀀스를 중심으로 한 구체적인 내용과 대사 및
영상 장면 분석을 진행함으로써, 셋째, 모성 희생 서사와 그 도구적 활용
여부를 영웅의 여정 및 냉장고 속의 여인 담론에 비추어 따져본다. 넷째,
해당 캐릭터에서 발현되는 어머니 원형의 특징을 숙고하여, 캐릭터마다
고유한 모성 스펙트럼이 발견되는지를 고찰한다. 각 캐릭터별 분석 내용
의 순서와 비중은 관련한 문제의식 및 논의의 흐름 등 강조할 부분에 따라
유동적으로 정한다. 세 어머니 각각에 대한 분석이 끝나면, 결론에서 이를
종합하고 의의를 도출한다.

3-2. 도구 1 - 장금자와 비녀

149번 장금자는 7번 박용식의 어머니로서 아들의 도박 빚을 갚기 위해
오징어게임에 참가한 인물이다. 성기훈의 반란 세력을 지지하는 사람들
중 한 명으로 투표에 게임 중단 표를 계속 내고, 심약한 아들을 비롯하여
임산부 김준희 등 주변의 약한 자들을 돌본다. 자신이 받아준 애들을 손으
로 다 셀 수 없다고 하는 장금자의 대사로 미루어 보건대, 과거 산파 경력

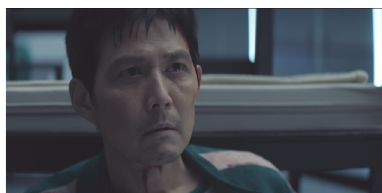
이 있는 인물로 사료된다. 그래서 김준희의 상태를 일찍 눈치 채고 마치 어머니처럼 챙겨주다가 ‘숨바꼭질’ 게임에서 자신의 비너 속 칼로 탯줄을 자르며 김준희의 분만을 돕는다.

게임 탈출 직전, 게임 통과 조건을 달성하지 못한 박용식이 김준희와 아기를 죽이려고 하자 장금자는 자신을 죽이라며 만류한다. 하지만 박용식의 칼은 김준희와 아기 쪽을 향하고, 장금자는 순간적으로 비너 속에 있던 칼로 아들의 폭력을 저지한다. 곧이어, 박용식이 타임아웃으로 탈락하면서 병정들에게 사살되자 장금자는 오염한다. 이때 장금자의 개입은 아들을 의도적으로 살해하기 위한 것이라기보다, 자신이 돌보던 김준희와 아기를 향한 즉각적인 위해를 중단하려는 우발적 방어와 오징어게임 규칙에 따른 비극에 가깝다.³³⁾ 따라서 박용식의 사망은 장금자의 삶의 목적으로 이어진다. 성기훈에게 “그 놈을 내가 죽였네요. 내 손으로, 내가, 내 자식 새끼를 죽였어요.”라며 자책하고 슬퍼하는 한편, 김준희와 아기를 꼭 지켜달라는 부탁을 남긴다. 다음 날 아침, 장금자는 수건으로 목을 매단 채 시체로 발견된다.

이러한 장금자의 희생 서사는 성기훈의 영웅 서사에 분명한 촉매이자 도구로 사용된다. 산모와 아기를 꼭 지켜달라는 장금자의 유언은 성기훈

33) 방영 당시 이 장면은 상당한 윤리적 논쟁과 다양한 해석 가능성을 촉발하였다. 본 연구는 장금자가 김준희와 아기의 목숨을 박용식의 목숨보다 높은 가치로 서열화했다고 보는 시각에 반대하며, 그 근거로 장금자는 아들을 위해 게임에 참가하고 내내 심각한 아들을 돌볼 정도로 혈연적 모성 정체성이 강하다는 설정을 든다. 추가 근거로는 이어지는 장면들의 인과관계를 들 수 있는데, 장금자는 아들이 병정들에게 처형당할 위기에 놓이자 그제야 상황을 깨닫고 사과하며 울부짖었으며, 결국 생의 이유를 잃고 자살에 이른다. 한편, 항간에는 장금자가 아들이 살인자가 되는 것을 직접 볼 수 없어 아들을 죽였다는 해석도 있으나, 게임 시작 전에 아들과 팀을 바꾸며 아들이 누군가를 죽여야만 게임에 통과할 수 있다는 사실을 이미 묵인하였으므로 이 또한 설득력이 낮다고 하겠다.

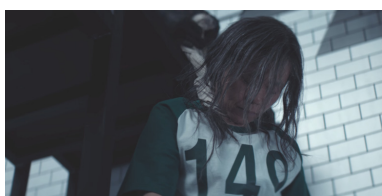
에게 윤리적 소명을 부여하고, 새로운 목적과 방향을 설정해준다. 성기훈은 반란 실패 후 ‘거의 죽은 것과 같은 영웅’ 상태에 놓여 있었는데, 이 사건을 계기로 무력감을 벗어내고 책임감을 입는다. 새로운 소명을 안고 달리는 성기훈은 이후 ‘줄넘기’ 게임을 아기와 함께 통과하고 최종 게임에서 아기를 우승시키는 결단을 내리면서, 전체 영웅 서사 아크를 마무리하게 된다. 이처럼 장금자의 희생은 동굴 깊숙한 곳에서 시련을 겪고 무너진 성기훈을 다시 각성시키는 도구로 활용된다. 장금자의 자살은 주인공의 각성 및 주요 서사 전진과 전체적인 주제의식 강화에 봉사하는 장치로 기능하며, 이는 전형적인 프리징 패턴과도 일치한다. 장금자의 자살이 도구이자 매개로 기능하였음은 영상 문법 중심의 텍스트 분석에서도 노골적으로 확인된다.



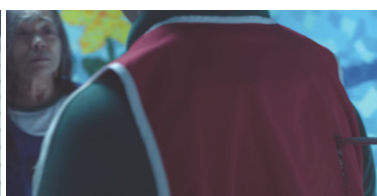
〈장면 1-1: 3회 34:18〉



〈장면 1-2: 3회 34:30〉



〈장면 1-3: 3회 34:50〉



〈장면 1-4: 2회 51:50〉

장금자가 성기훈에게 김준희와 아기를 지켜달라고 호소한 밤이 지나고 다음 날 아침, 장금자는 목을 매단 채 발견된다. 이처럼 <오징어게임3>에

서 장금자의 자살 과정과 행위 자체가 의도적으로 생략되었기 때문에, 장금자의 내적 갈등과 캐릭터 아크에 대한 집중도는 낮아진다. 대신, 장금자의 마지막 부탁을 새로운 소명으로 받아들이는 주인공 성기훈의 입장이 더욱 크게 부각된다. 이는 장금자의 시체를 프레임에 넣기 바로 직전, 장면 1-1과 같이 성기훈의 감정을 단독으로 먼저 보여주는 미디엄 클로즈업 샷을 활용한 의도와도 일치한다. 1-1에서 장금자의 내면 아크보다 타자의 반응, 특히 영웅 원형의 주인공인 성기훈의 정서를 먼저 제시한다. 즉, 1-1은 관객을 성기훈의 시점(point of view)에 더욱 몰입하도록 하는 장치이며, 장금자의 희생 서사가 주인공의 각성과 서사의 진행을 위해 도구화된 상태라는 사실을 뒷받침하고 있다.

이후 화면은 성기훈의 시점에서 장금자가 목을 매단 채 매달려있는 단독 샷을 보여준다. 곧이어, 1-2와 같이, 성기훈의 오버 더 숄더(over the shoulder) 샷으로 장금자의 시체를 맞닥뜨리는 김준희와 아기의 뒷모습이 함께 프레임된다. 한 장면 안에서 순서대로 장금자의 죽음과, 김준희와 아기에 대한 보호 요청, 그리고 지켜야 할 대상을 바라보는 성기훈의 각성이 연쇄적으로 도식화된다. 이는 장금자의 희생 서사가 성기훈에게 윤리적 소명을 부여함과 동시에 아기 보호 플롯을 가동시키는 도구로 활용되고 있음을 직설적으로 드러낸다.

다음 장면에서 카메라는 잠시 김준희의 감정을 따라간다. 장금자가 김준희의 출산을 돕고 “지금부터는 이 아이만 생각해야 돼”라고 했던 것과 같이, 김준희는 아기를 꼭 안고 시체를 바라본다. 이는 김준희가 다음 게임에서 아이를 위해 기꺼이 희생할 것임을 암시하는 복선 중 하나가 되며, 연속적인 모성 희생 서사의 릴레이 바톤처럼 기능한다.

카메라는 1-3에 이르러서야 드디어 장금자의 시체를 단독으로 비춘다. 이는 의도된 로우 앵글(low angle) 미디엄 클로즈업 샷으로써, 참가자 번

호 149번을 얼굴보다 잘 보이게 하고 배경의 격자무늬를 강조하여 장금자를 마치 보드게임 위의 ‘말’처럼 환원시킨다. 만약 하이 앵글로 연출했다면 오징어게임 내에서 감시되고 객체화된 말로씨의 운명이 부각되었겠으나, 이 지점에서는 아래에서 위를 바라보는 성기훈의 시점에서 관객이 공감대를 형성할 수 있도록 더 힘을 실은 것으로 보인다. 로우 앵글 또는 양각(仰角)은 카리스마나 권력을 지닌 피사체를 비출 때 사용되기도 하나,³⁴⁾ 여기서는 1-3에서 격자무늬 보드게임 위 149번 말로 연출하고 1-1 및 1-2에서 성기훈의 시점을 강조한 것으로 미루어 보아 본문의 해석이 바람직하다고 하겠다.

이상으로 장면 1-1에서 1-3에 나타난 미장센을 종합해보건대, 장금자의 자살에서 주체 장금자는 냉장고 안으로 사라지고 그 효과가 타자인 주인공과 전체 서사에 귀속되고 마는 프리징적 도구화의 전형을 보여준다고 하겠다. 한편, 1-3을 보면, 장금자의 상징과도 같은 비녀는 아들의 죽음 이후 더 이상 찾아볼 수 없고, 머리카락은 주체성을 잃고 풀어헤쳐져 있다. 이러한 비녀 이미지와 관련하여 어머니 원형과 모성 스펙트럼을 살펴보자.

장금자의 비녀 또는 비녀에 숨겨진 칼을 통해 추론되는 어머니 원형은 상당히 양가적이라고 할 수 있다. 출산과 돌봄, 보호 등으로 표상되는 좋은 어머니의 모습을 보이면서, 결과적으로 자신의 아들을 죽음에 이르게 하는 무서운 어머니의 모습이 동시에 보이기 때문이다. 또한 장금자는 상황에 따라 극성이 전환되는 반전 현상과 원형의 역동성을 보여주는데, 하나의 비녀 또는 비녀 속 칼은 탯줄을 자르는 도구였다가 장면 1-4와 같이 아들의 등을 찔러 결국 아들을 처형되게 하는 칼이자 아들의 살인을 멈추는

34) 이가희, 「복합양식 텍스트로서 영화 속 도상성 오마주 연구: 〈하녀〉와 〈기생충〉에서 양각과 부감 활용을 중심으로」, 『문학과영상』 제25권 1호, 문학과영상학회, 2024, 51쪽.

칼로 변한다. 비녀는 한 인물 안에서 생과 사의 매개가 중첩된 이미지로 나타나고, 이로써 위대한 어머니 여신의 양가성이 원형 역동과 극성 전환의 이미지로서 가시화되며 장금자 자체의 상징으로 기능한다.

장금자는 아기를 살리고 살인을 막으며 모성 원형의 외연을 비혈연까지 넓혀 사랑과 돌봄을 실천한 캐릭터다. 하지만 애초에 아들을 위해 오징어 게임에 참가했을 정도로 혈연적 어머니로서의 정체성이 큰 사람이기에, 자기 아들을 죽음에 이르게 한 죄책감에 괴로워한다. 이러한 모성 원형의 간극은 장금자를 심리적 붕괴로 내몰고 앞으로 삶을 살아갈 이유를 상실 시킨다. 비녀를 빼앗겼다고는 하나, 다른 그 무엇으로도 자신의 머리카락을 다시 쪽지지 못하고 풀어헤친 채 죽어버린 1-3의 이미지가 이를 잘 보여준다.

3-3. 도구 2 - 성모 김준희와 222번 아기

222번 참가자 김준희는 전 연인이자 333번 참가자인 이명기의 투자 정보를 믿었다가 경제적 파탄을 겪고 오징어게임에 들어온 인물이다. 장금자와 마찬가지로, 성기훈이 이끄는 게임 중단 투표 성향 일원 중 한 명이며, 임신 사실을 일찍 알아챈 장금자와 일부 참가자들의 보호를 받는다. ‘숨바꼭질’ 게임에서 심각한 발목 부상을 당한 후, 김준희는 장금자와 조현주의 도움을 받아 은신하고 딸을 출산한다. 이때 딸의 친부인 이명기의 무차별적인 살인 행위 때문에 조현주가 죽게 되면서, 김준희는 이명기와의 거리를 분명히 두기 시작한다.

김준희는 다음 게임 ‘줄넘기’에 아기를 데려가게 되고, 장금자의 마지막 부탁으로 각성한 성기훈은 아기를 안고 게임을 통과한다. 성기훈이 김준

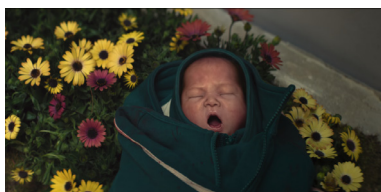
희를 살리기 위해 줄넘기 다리를 다시 건너오려고 하자, 김준희는 성기훈에게 제발 오지 말라고 저지하며, “전 지금 제 아이 지키려는 거예요. 도와주세요.”라며 자살을 실행한다. 이처럼 김준희는 성기훈을 아기의 보호자로 선택하여 아이 보호를 적극 요청한 반면, 딸의 친부 이명기와의 이전 대화에서는 “내 아이야. 너 같은 쓰레기와는 아무 상관없어.”라며 관계를 명확히 단절하는 모습을 보여준다. 또 김준희는 이명기에게 “이 아이 지키려면 나도 뭐든지 할 수 있어.”라고 밝히며 주체적인 의지를 드러낸다. 이러한 맥락에 따르면, 김준희는 능동적으로 아기 보호자를 선택하고, 보호자와 아기를 살리기 위해 자신의 목숨을 주체적으로 희생한 것처럼 그려진다. 즉, 김준희에게서는 출산과 돌봄의 기능이 극대화된 좋은 어머니 원형이 강조된다. 장금자가 모성의 외연을 비혈연인 김준희와 그녀의 아기에게까지 확장하여 돌보았듯, 김준희 역시 자식의 혈연인 이명기보다 비혈연 관계인 성기훈에게 아기의 보호를 요청하는 모습을 보여준다.



〈장면 2-1: 4회 11:59〉



〈장면 2-2: 4회 12:03〉



〈장면 2-3: 4회 12:35〉



〈장면 2-4: 4회 12:42〉

이는 김준희가 성기훈에게 유언을 남기며 단호하게 자기 발을 허공에 내딛는 장면 2-1에서 강조된다. 이후 장면에서 김준희의 얼굴 클로즈업과 추락 장면을 통해 어머니로서의 숭고한 희생과 그 안타까운 정서가 부각 되는 가운데, 인서트 컷 2-2가 프레임을 채우며 추락하는 222번 말을 직설적으로 보여준다. 앞서 장금자의 시체가 격자무늬 위 149번 '말'로 보이게 연출된 바와 같이, 김준희의 추락도 222번 '말'로 치환되어 그려지는 것이다. 이와 관련하여, 성기훈이 마지막 라운드에서 추락하며 외치는 “우리는 '말'이 아니야. 사람이야.”라는 대사를 연결 짓지 않을 수 없다. 영웅 서사의 마지막 대사에 복선을 주고 그 주제의식을 강화시키기 위해서, 장금자와 김준희의 시체가 말로 보이는 장면 1-3과 2-2가 역으로 요구되었을 것이다.

한편, 김준희의 시체가 나타나는 장면 2-4은 다른 죽음을 묘사한 장면들과 사뭇 다르게 연출된다. 줄넘기 게임의 다른 추락자들과 마찬가지로 오버헤드(over head) 샷을 사용하였으나, 꽃무늬 배경 위에 마치 안식하듯 시체가 놓여있으며 김준희의 머리 뒤로 퍼지는 피가 마치 성녀의 후광(nimbus)처럼 보인다. 김준희가 자신의 아기를 살리기 위한 적극적인 선택과 행동으로 발을 내딛어 추락했기에 작품은 이를 보다 성스러운 모성으로 보여주고, 더 나아가 이로써 작품의 주제의식을 강조하고 주인공 성기훈의 최종적인 희생 결정을 암시하기 위한 것으로 생각된다. 그러나 냉장고 속의 담론에 비추어보건대, 김준희의 자살을 아무리 성스러운 모성 원형 희생처럼 묘사한다 한들, 이는 주인공 성기훈의 영웅의 여정을 앞으로 나아가게 하기 위한 도구이자, 주제의식을 강화하는 장치로 프리징된 것이라는 사실을 부정할 수 없다.

더 나아가, 하일브룬이 서사를 통한 재각인을 경계하였듯, 이와 같은 미장센은 대중서사에서 재현되는 모성 희생 서사를 대중에게 윤리적 표준으

로 재각인할 우려가 있다. 아울러, 에임스와 바콘이 지적인 바와 같이, 모성이 무엇을 해야 하고 무엇을 하면 안 되는 것인지를 알려주며 관객을 교육시킬 가능성도 있다. 이러한 장면은 모성애가 역사적으로 만들어진 개념이며 종종 비극적이거나 낭만적으로 미화되어 예술 전반에 확산되어 왔다는 게른스하임의 주장과도 궤를 함께한다. 만약 김준희의 모성을 성스럽게 보여주는 것이 불가피하다면, 그것은 의무적이거나 감정적인 미덕으로 관객과 캐릭터 모두 답을 쉽게 내릴 수 있는 양자택일의 문제가 아니라, 입체적인 인물의 깊은 내적 갈등과 맞물려 나타날 수 있도록 텍스트에서 더 다층적으로 더 오래 검증되어야 할 것이다.

이처럼 본 연구가 김준희 희생 서사의 도구성을 논하는 가운데, 더욱 눈에 띄는 것은 김준희의 출산과 그 결과물인 딸, 여자 아기가 훨씬 더 큰 도구로 활용되었을 가능성이다. 극단적으로, 도구가 또 다른 도구를 낳고 죽었다고 할 수 있을까. 장면 2-3에서 222번 겹옷을 입고 꽃밭 위에 누워있는 아기의 모습은 원래 222번 참가자였던 김준희 시체가 나타난 2-4과 대구를 이루어 딸이 대체될 것임을 암시한다. 2-2 인서트 장면에서 추락하는 222번 딸은 추후 오징어게임 vip 관람자 중 한 명에 의해 회수되고 재배치된다. 이로써 아기는 222번 참가자 번호를 승계하게 되며, 이는 서사 국면과 결말의 궤도를 완전히 전환시킨다. 아기의 존재는 게임의 비인간성을 극대화하고, 성기훈의 여정에 핵심 변수로 더 큰 소명과 모험을 부여할 뿐만 아니라, 다소 의도되고 예정된 엔딩을 만들어 주제의식을 강화하는 데에 사용된다. ‘아기는 죽지 않는다’는 장르 상식이 깨지는 경우가 거의 없다는 점을 고려할 때, 아기의 우승이 예상되어 ‘누가 우승하는가’에 대한 긴장은 약화되고 아기의 우승을 위해 ‘누가 어떤 대가를 치르며 그로부터 관객은 무엇을 얻는가’에 대한 축만 남기 때문이다. 최종 라운드 ‘고공 오징어’에서 성기훈은 영웅의 여정 속 마지막 결정으로 아기의 우승을

위해 자기 목숨을 희생하며, 인간은 말이 아니라는 것을 증명한다. 작품에 아기를 등장시켜 발생하는 여러 단점³⁵⁾에도 불구하고, 이와 같이 작품을 위한 도구적 활용도가 단점을 상회하기 때문에 이러한 설정을 유지하고 있다고 볼 수 있다.

이상으로, 장금자의 희생 서사와 김준희의 희생 서사뿐만 아니라 아기의 존재까지도 영웅의 여정 서사와 작품의 주제의식을 위해 도구적으로 활용되었음을 알 수 있다. 아기가 비록 죽지는 않았지만, 서사 속에서 선택·발화·행동의 권능을 상실한 채 주인공의 각성과 서사 진행을 위한 장치로만 기능한다는 점에서 프리징의 작동 원리가 동일하게 작동된다.

3-4. 도구 3 - 증거로서의 강노을

강노을은 북한 특수작전군 출신의 탈북자로 뛰어난 사격 실력을 가지고 있으며, 딸 한송이를 찾는 것을 삶의 목적으로 둔다. 탈북 과정에서 딸을 끝까지 챙기지 못했다는 죄책감과 상실감에 시달리고, 인력사무소에서 딸이 아마 죽었을 것이라는 말도 듣지만, 희망을 잃지 않고 계속 딸을 찾는다. 한편, 딸을 찾는 비용을 마련하기 위해 오징어게임 안에서 일을 해온 강노을은 11번 병정으로 근무하며, 시즌 내내 게임 내부 시점을 상세하게 보여주는 장치로 기능한다.

강노을은 반란 수습 과정에서 246번 박경석의 생존과 그의 딸 박나연의 안위를 위해 의도적으로 박경석을 빗맞춰 생명에 지장이 없는 부위에 사격한다. 강노을은 놀이공원에서 인형 탈을 쓰고 일하던 때에 그의 딸 박나

35) 첫째, 신생아 연기자를 둘 수 없으므로 어색한 CG를 사용할 수밖에 없고, 둘째, 급속 분만 및 신생아 돌봄(1~2시간 주기의 수유, 수면, 기저귀 패턴)의 비현실성 때문에 핏진성이 약화되고, 셋째, 아기의 우승이 예상되어 엔딩에 대한 기대감이 저하된다.

연과 종종 시간을 보냈기에, 박경석이 딸의 혈액암 치료비를 마련하려 게임에 참가한 것을 알고 있었다. 그래서 게임 내 장기적출 세력과 의료진을 제압하고 박경석에게 자신의 혈액을 제공하여 목숨을 구하고 배에 태워 섬에서 탈출시킨다. 함께 떠나던 강노을은 박경석 부녀와 관련한 기록을 깨끗이 지우기 위해 배에서 뛰어내려 섬으로 돌아온다. 이윽고 부대장과 격투 끝에 기록 보관소에 접근하고, 박경석 부녀 관련 문서를 확인 후 처리한다. 이때 본인과 관련한 기록에서 딸이 사망하였다고 표기된 것을 목격한 뒤, 갑자기 총을 자신의 머리에 겨눠 자살을 시도하나 마지막 순간 이를 멈춘다.

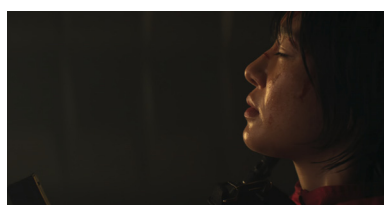
강노을의 희생 서사에서 첫 번째 질문은 어쩌서 박경석 부녀를 위해 자신의 목숨을 감수하는 것인지에 대한 것이다. 게임에 들어오기 전 인력사무소에서 딸 한송이의 수색과 관련하여 부정적인 말을 들었지만, 강노을이 딸 생존 및 재회에 대한 일말의 가능성을 믿고 있는 상황에서 왜 자신의 목숨을 걸고 이토록 큰 모험이자 반란을 하는가. 앞서 장금자와 김준희의 어머니 원형이 혈연을 넘어 비혈연 관계에 확장되었듯, 강노을의 어머니 원형도 비혈연 관계의 박나연에게까지 적용되었을 가능성이 있다. 놀이공원에서 박나연과 맺은 관계에서 어머니 원형의 정체성이 발견되었고, 강노을이 이를 외면할 수 없었던 것이다. 외면할 수 없었던 추가적인 이유에 대해서는, 부대장이 강노을에게 이르면 “니 아이 버리고 도망친 죄책감이 좀 떨어지나”라고 하는 대사에서 힌트를 찾을 수 있다. 이러한 비아냥거림에 강하게 대답하지 못하는 강노을의 모습으로부터, 자신의 딸과 함께 탈북하지 못한 데서 비롯된 죄책감이 박경석 부녀에게 투사되어 치유 욕구가 발생하였을 가능성을 찾아볼 수 있다.

강노을의 희생 서사에서 두 번째 질문은 왜 모든 임무 성공 후에 자살을 시도하는지에 대한 것이다. 강노을은 사회에서도 자기 딸이 죽었을 가능성

이 높다는 말을 계속해서 들어왔고 그 때문에 괴로워하는 모습을 보여왔기에, 이제와 기록 하나를 보고 폭풍 같은 감정에 휩쓸려 자살을 시도하는 것이 갑작스럽게 다가온다. 정작 모든 임무를 성공한 후 진행되는 강노을의 자살 시도는, 세 어머니의 연쇄적 모성 희생 서사의 최종 바톤을 건네받아서 다소 관성에 의해 진행된다는 느낌을 준다. 또한 작품의 전체 서사가 마지막 라운드, 그 중에서도 최종 국면에 이르러 주인공과 아기를 중심으로 한 서사의 긴장감이 극대화되어 있기 때문에, 이와 동시간대에 진행되며 교차편집으로 전달되는 강노을의 서사 국면에까지 같은 톤으로 전이되어 다소 과하게 극화되었을 가능성이 있다고 여겨진다. 이처럼 강노을의 극단적 선택은 작품 전체적으로 긴장감이 고조되어 온 관성이나 연속적인 모성 희생, 영웅 서사 주인공의 최종 국면 상황과 교차 편집 등 캐릭터 외적인 요소 개입이 의심되고, 이 때문에 자살 충동이 뜬금없게 다가온다.

강노을의 자살 충동이 갑작스럽게 느껴지지 않도록, 합리적으로 설명할 수 있는 다른 이유를 추론해보건대, 숫자, 문자, 기록이 인간이나 실재에 앞서서 것을 비판하는 〈오징어게임〉의 주제의식 중 하나를 들 수 있다. 다시 말해, 본 작품이 참가자와 병정 등 인간을 숫자와 문자, 말이자 돈으로 치환하여 보여주는 등 권력자가 부여한 문서나 번호가 현존하는 실재를 규정짓는 우리네 세상을 비판적으로 그려왔다는 점에서, 강노을 자살의 트리거로 ‘기록이 갖는 힘과 폭력성’을 추론해볼 수 있다. 딸의 사망여부와 관련하여, 강노을에게 인력사무소의 부정적인 말은 실제 사실이 어떤지를 단정 지을 권위가 없어 삶의 목표를 유지하게 하였으나, 권위 있는 오징어게임 주최측이 조사한 기록의 가지는 권능은 실재를 폭력적으로 즉시 제압하고 강노을의 희망을 짓누르는 방식으로 연출되기 때문이다. 딸이 사망했다는 단 몇 자의 글자는 그녀의 존재 의미와 생의 목표를 상실시키고, 이는 3-1과 같이 눈을 감아 세상의 자극을 차단하고 자신에게 충구를 겨누는 결과를 낳게 된

다. 이때 초점은 강노을 앞 모니터 화면에서 보이는 마지막 라운드 외부 사건에서 오롯이 캐릭터 내부의 심리적 소요로 전환된다.



〈장면 3-1: 6회 18:18〉



〈장면 3-2: 6회 18:36〉



〈장면 3-3: 6회 23:38〉



〈장면 3-4: 6회 32:30〉

이어지는 세 번째 질문은, 강노을이 왜 자살 시도를 중단하고 살아남았는지에 대한 것이다. 이는 주인공 성기훈의 영웅의 여정 서사와 강노을의 희생 서사 간 관련성에서 그 답을 고찰해볼 수 있을 것으로 사료된다. 방아쇠를 당기려던 그 순간, 강노을은 3-2와 같이 아기 울음소리에 눈을 뜨고 게임 화면을 바라보며 다시 세상과 외부 사건을 향한다. 실재하는 아기의 무고한 목소리가 기록의 폭력성을 즉시 막아낸 것이다. 이때 초점은 자살이라는 내적 파멸에서 영웅 성기훈의 마지막 선택이라는 외부 사건으로 한 번 더 전환된다. 강노을은 자살 시도를 잠시 멈추고, 게임 화면을 응시한다. 강노을은 성기훈이 영웅의 여정을 통해 진정한 영웅으로 성장하여 ‘인간은 말이 아니’라며 아기를 위해 숭고한 희생을 하는 장면을 목격한다.

그리고 깨달음을 얻은 듯 방아쇠를 풀고, 3-3과 같이 아기 홀로 남겨진 게임 화면을 한없이 바라본다. 비록 주인공 성기훈은 죽지만, 그가 시련을 극복하고 부활하며 영약으로서의 메시지를 남긴 여정 자체는 목격자 강노을의 생존이라는 증거로 현현하여 끝내 성공적인 귀환을 하게 되는 것이다.

앞서 장금자의 희생 서사와 김준희의 희생 서사 및 아기의 존재 자체가 영웅의 여정 서사에서 영웅 원형의 단계 전환을 직접 밀어주는 방향의 장치가 되었던 것을 떠올려보건대, 강노을의 희생 서사는 이와 정반대 방향의 장치로 기능한다. 즉, 강노을은 영웅의 여정의 목격자이자 영웅의 여정의 의의에 공명하는 존재 중 하나가 된다. 영웅의 여정에서 성기훈이 부활하고 귀환하며 영약을 남긴 전체적인 국면이 강노을의 자살 결정을 반복시킨 것이다. 세상에 돌아간 강노을은 3-4에서 건강해진 박경석 부녀와 재회할뿐만 아니라, 딸 한송이가 살아있을 수 있다는 이야기를 듣고 새 여정을 떠난다. 이처럼 강노을이 세상을 살아가는 모습을 오래 좇아 보여주는 까닭은 그녀가 영웅의 여정의 의의이자 증거라는 도구로 활용되는 데에 있다.

장금자와 김준희의 연쇄적인 희생 서사 후, 강노을의 충구가 자신을 향하는 순간까지는 마치 한 번 더 냉장고 속의 여인이 되는 것처럼 보였다. 그러나 아기의 울음과 성기훈의 희생을 목격하고 방아쇠가 멈추면서, 이러한 연쇄적인 희생 서사의 마지막 고리가 중지된다. 또한 강노을이 세상으로 돌아가 비혈연 관계의 박경석 부녀를 재회하고 자신의 친딸을 찾아 여정을 떠난다는 점에서, 강노을의 서사는 영웅의 희생 덕분에 초래된 긍정적인 영향력과 희망찬 미래까지도 암시하고 있다. 이처럼 도구적 효과의 방향이 영웅 서사를 향하느냐 영웅 서사로부터 비롯되느냐의 차이일 뿐, 결국 강노을의 활용 측면에서도 도구성이 발견되는 것은 부정할 수 없는 사실이나, 프리징의 패턴 자체가 반복에서 변주 및 저항으로 이동하였

다고 볼 수 있다.

장금자에게 비녀가 그녀의 어머니 원형의 양가성과 극점 전환을 보여주는 상징으로 기능하였던 것처럼, 강노을에게는 총이 그러하다고 볼 수 있다. 다만 비녀와 총의 위력을 비교해보면 알 수 있듯, 강노을의 어머니 원형의 양가성이 가장 강하게 그려지며 그 극점 전환도 더 빠르게 더 많이 이루어진다. 강노을은 다음과 같은 여러 장면에서 '파괴로 지키는' 어머니로 기능하며 극점 전환을 반복한다. 강노을은 총을 박경석 부녀를 보호하고 돌보며 살리기 위해 사용하였는데, 이 과정에서 여러 타인의 목숨을 파괴적으로 앗아갔다. 또한 강노을은 친딸을 찾고 보호하기 위해 돈이 필요해서 오징어게임에서 일을 하는데, 그녀에게 이 일이라는 것은 탈락한 참가자들을 고통 없이 단 한 번의 사격으로 죽이는 것이다. 마지막으로, 강노을의 총구는 결국 자신에게 향하는데, 자살을 증지하는 것도 총의 방아쇠를 내려놓는 장면으로 그려진다. 이처럼 지키기 위해, 파괴하기 위해, 또는 파괴로써 지키기 위해 쓰는 총의 모습이 반복적으로 그려진다. 이처럼 강노을은 돌봄과 보호 기능을 수행하는 좋은 어머니원형과 파괴적인 무서운 어머니 원형의 양가적 극단을 가장 노골적으로 재현하는 모성 스펙트럼을 보여준다.

4. 결론

본 연구는 <오징어게임3>의 주요 국면에서 집중적으로 나타나는 모성 희생 서사의 도구적 활용과 스펙트럼을 면밀히 분석하고자 하였다. 데스크 게임 장르 특성상 다수의 죽음을 전제한다 하더라도, 총 6회라는 짧은 분

량 안에서 구조상 중요한 포인트마다 장금자, 김준희, 강노을이 연달아 자살 또는 자살 시도를 하는 서사가 비중 있게 그려지며 큰 기능을 하고 있기 때문이다. 본 연구는 모성 희생 서사의 도구성과 스펙트럼을 각각 살피기 위하여 다음의 이론과 영상 텍스트를 선택적으로 활용하였다. 첫째, 영웅의 여정 서사구조가 주변 인물과 그 죽음을 도구적으로 활용하는 원리를 살펴보고, 둘째, 냉장고 속의 여인 및 프리징 담론을 통해 대중서사에서 도구적으로 소모되는 캐릭터의 젠더 편향성을 비판적으로 고찰하였다. 이때 여성 또는 모성이 대중서사에서 그려지거나 만들어지는 방식을 검토한 연구들을 함께 논의하였다. 셋째, 집단적 무의식과 원형 논의를 바탕으로 어머니 원형의 특징 및 양가성을 살펴보고, 모성 희생 서사의 스펙트럼을 분석에 적합한 틀을 고민하였다. 이후 작품 분석 단계에서는 세 어머니를 서로 다른 문제의식과 초점으로 심도 있게 독해하되, 그 근거로 관련 이론과 영상 텍스트를 종합하여 제시하였다.

분석 결과, 세 어머니 캐릭터의 희생 서사는 영웅의 각성이나 서사의 전진, 주제의 고양, 영웅 서사의 의의 재확인 등 영웅의 여정을 위한 핵심적인 장치로 동원되며 프리징되어 있다는 것을 확인할 수 있었다. 세 어머니의 희생 서사가 어떻게 도구적으로 활용되었는지 저마다 발견되는 특징을 다른 캐릭터와의 종합적인 비교 아래 살펴보면 다음과 같다.

장금자의 경우, 다른 어머니들과 달리 그 자살 과정이 프레임의 논리에 서 완전히 생략되고, 장금자의 시체를 발견한 주인공의 표정 클로즈업 샷과 주인공의 시점 샷 중심으로만 그려진다. 이로써 아기를 지켜달라고 했던 장금자의 유언은 주인공에게 새로운 소명으로 기능하고 주인공이 즉시 각성할 수 있도록 돕는다. 이는 거의 죽은 것처럼 보이던 영웅 성기훈이 다음 관문에서 새로운 목표를 가지고 다시 행동할 수 있게 한다. 이러한 보여주기 방식은 자살 행위의 주체인 장금자의 내적 아크에 초점을 맞추기보

다, 오직 영웅의 각성과 아기 관련 플롯을 부각하여 영웅이 다음 단계의 여정으로 향하도록 할 뿐이다. 이처럼 장금자는 자살에 이르는 순간과 그 내적 갈등 또는 감정 소요에 대한 묘사가 세 어머니 중 유일하게 생략되고, 희생 서사가 오직 주인공과 전체 서사의 작동을 위해서만 기능하는 등 전형적인 서사 도구로 냉장고 안에 프리징되었다고 판단된다.

김준희의 경우, 시체를 보여주는 오버헤드 샷에서 꽃무늬 위에 마치 후광이 퍼져나가는 것 같은 구도가 사용되었는데, 유독 김준희에게만 송고한 모성 이미지를 만들어 부여한 것처럼 보인다. 이 서사에서 가장 중요한 도구 중 하나인 아기를 출산하고 그 아기를 위해 희생했기 때문일까. 그녀의 희생 서사는 유독 드라마틱하게 그려지고 드높게 그려진다. 한편, 김준희의 시체 샷, 222번 말이 떨어지고 다시 주워지는 인서트, 그리고 꽃밭 위에 놓인 채 222번 겹옷에 감싸져 있는 아기의 연쇄적인 이미지 교차는 참가자 번호가 승계되는 서사적 치환을 노골적인 도상으로 보여준다. 이는 앞서 장금자의 시체 단독 샷이 격자무늬 게임판 위 149번 말처럼 보이게 연출된 것과 마찬가지로, ‘사람은 말이 아니’라는 최종 선언을 위한 복선이 자 주제 의식을 강화하기 위한 장치로 강하게 활용된다. 나아가, 아기 및 아기 관련 플롯의 진행 역시 주인공의 소명과 각성, 다음 단계 및 관문 통과, 부활과 영약 등 영웅을 위해 도구적으로 사용되며, 아기의 존재 자체가 작품의 주제를 고양하기 위한 수단이 된다. 결과적으로 김준희의 희생 서사와 아기의 존재는 주인공에게는 대체 불가능한 촉매이고 작품 전체적으로는 역동적인 엔진 장치가 된다. 여기에서 특히 주목할 점은, 김준희만 도구로서 프리징된 것이 아니라, 이 도구가 또 다른 도구를 낳아 그 아기 역시 사실상 프리징되었다는 점이다.

강노을의 경우, 세 어머니 중 유일하게 자살 시도 끝에 생존한 캐릭터이자, 게임 중 주인공과 크게 엮일 일 없이 내부자 시점을 담당한 캐릭터이

다. 즉, 장금자나 김준희와 달리, 강노을의 희생 서사는 게임 중 영웅의 소명이나 각성, 관문 등에 큰 영향을 주지 않는다. 오히려 다른 자살과 반대로, 강노을의 자살 중단이 영웅의 여정 서사를 뒷받침하는 도구로 쓰였다고 할 수 있다. 강노을은 박경석의 탈출과 관련한 모든 임무를 성공적으로 완수한 후, 게임 주최 측 문서에서 딸이 사망했다는 표기를 읽고 갑작스러운 자살 충동에 휩싸인다. 그러나 방아쇠를 당기기 직전 들려온 아기 울음 소리가 강노을을 환기하고, 곧이어 강노을이 주인공의 최종 희생 결정을 실시간으로 목격하면서 그 내적 파멸의 에너지는 영웅 서사의 결말 국면으로 전환되고 통합된다. 이렇게 영웅의 희생을 목격한 강노을은 방아쇠를 풀고 끝내 살아남아, 영웅의 여정의 증거로서 기능하게 된다. 영웅의 여정 속 주인공 성기훈은 이제 죽고 없더라도, 부활, 귀환, 영약 등으로 남겨진 영웅의 여정 의의는 타자에게 전달되어 지속될 수 있는데, 그 매개 중 하나로 강노을의 자살 중단과 이후의 이야기가 활용되고 있는 것이다. 세상으로 돌아간 강노을이 건강해진 박경석 부녀와 재회하고 자신의 딸이 살아있을 수 있다는 소식에 새 여정을 시작하는 것은 프리징의 연쇄 고리가 변주되었음을 방증한다. 이처럼 강노을의 자살 시도 이후 삶을 일련의 국면으로 길게 보여주는 까닭을 고찰해보건대, 해당 캐릭터만의 자율적인 서사 확장이라기보다는 영웅의 여정 아크의 의의를 증명하는 도구이자 증거이기 때문이라고 생각된다. 따라서 강노을의 자살 시도 중단은 연쇄적인 프리징을 잠시 중지시킬 뿐 여전히 도구로 활용되기에, 변주된 프리징의 일종으로 볼 수 있다.

이상의 내용에 더불어, 본 연구에서는 모성 희생 서사에서 나타나는 원형적 스펙트럼을 병렬적으로 검토하여 이와 관련한 창작 및 비평 담론을 확장하고자 하였다. 해당 분석 결과를 종합하여 살펴보면 다음과 같다. 장금자의 비녀 이미지는 탯줄을 절단하며 창조적이고 돌봄적인 어머니 원형

을 보여주는 한편, 아들의 등을 찢러 파괴적이고 차단적인 어머니 원형을 동시에 보여준다. 이는 좋은 어머니와 무서운 어머니 간 극성 전환을 드러내며, 양가적 원형의 역동성을 시사한다. 장금자가 김준희와 아기를 돕는 장면은 그녀의 어머니 원형이 혈연을 넘어 비혈연 관계에도 나타나고 있음을 시사한다. 김준희도 장금자처럼 아기와 혈연관계인 이명기의 보호를 거절하고 비혈연 관계인 성기훈을 아기의 보호자로 택하는 주체성을 보여준다. 한편, 김준희는 작품 내에서 출산을 하고 아기를 돌보며 결국 아기를 지키기 위해 스스로를 희생하는 좋은 어머니 원형의 전형을 보여주는데, 이는 역설적으로 '만들어진 모성' 이미지에 대한 경계심을 불러일으킨다. 마지막으로, 강노을은 총이라는 매개를 통해 세 어머니 중에서 가장 많은 극성 전환을 가장 강하게 발생시킨다. 또한 잃어버린 딸에 대한 그리움과 상실감, 죄책감으로 인해, 혈연과 비혈연을 제일 크게 가로지르며 소위 유목민적인 모성 스펙트럼을 나타낸다. 이처럼 세 어머니는 작품 안에서 동일한 패턴으로 소모되지 않으며, 저마다의 고유한 모성 스펙트럼을 보여준다.

종합하건대, <오징어게임3>에서 어머니의 희생 서사는 영웅의 여정 서사구조의 도구나 프리징 담론과 모성 원형의 스펙트럼 재현이 교차하는 자리에서 발생한다고 볼 수 있다. 영웅의 여정은 주변인이나 주변인의 죽음을 동력으로 삼는 서사 공학을 뒷받침하고, 냉장고 속의 여인 담론은 그것의 성별 편향을 비판적으로 포착한다. 동시에 어머니 원형 이론은 세 인물이 보여준 양가적 어머니 원형과 그 외연의 비혈연 확장 및 극성 전환 등 다층적인 스펙트럼 조합의 가능성을 사유하게 한다.

본 연구의 성과와 한계는 다음과 같다. 성과로는, 첫째, <오징어게임3>의 주요 국면에서 나타나는 세 어머니의 희생 서사를 최초로 분석하였다. 둘째, 이때 영웅의 여정 이론과 프리징 담론 및 어머니 원형을 교차 적용하

여, 분석 작품에서 모성 희생 서사가 각각 어떻게 도구로 작동하는지 검증하였다. 셋째, 각각의 도구성이 특정 시점이나 구도, 비녀와 총 및 참가 번호 등 소도구로 어떻게 집적되는지 영상 텍스트 증거를 추적하였다. 넷째, 서로 다른 모성 희생 서사를 각각 분석한 후 종합적으로 비교하고, 어머니 원형의 역동을 세 축의 스펙트럼으로 분절 및 재조합하여 제시하였다. 다섯째, 모성 희생 서사의 ‘도구적 활용’이라는 비판적 관점과 ‘스펙트럼 확장’이라는 긍정적 관점을 균형 있게 다루기 위해 노력하였다.

한계로는, 첫째, 도구성 비판과 스펙트럼 확장 가능성이라는 두 관점을 동시에 다루려는 노력에도 불구하고, 논의의 분량이나 심도가 한 쪽으로 다소 경도된 것이 아쉬움으로 남는다고 하겠다. 이는 본 연구의 본질적인 시발점이 ‘왜 〈오징어게임3〉 속 어머니들이 자살하는가’라는 뿌리 깊은 문제의식에 자리 잡고 있었기 때문으로 사료된다. 둘째, 한 작품을 중심으로 연구를 진행하였기에 영웅 서사 도구화나 프리징 빈도 등을 의미 있는 통계적 수치로 측정해보지 못한 것이다. 이에 따른 후속 과제로는, 모성 서사 스펙트럼 분석 정교화에 더욱 무게를 둔 작품 분석 연구를 고려하거나, 최근 10년간 한국 드라마와 영화에서 발견되는 프리징 빈도와 형식을 계량적으로 측정하는 연구를 기약하기로 한다.

참고문헌

1. 기본자료

황동혁 작·연출, <오징어게임3>, 넷플릭스, 2025.6.27.
<https://www.netflix.com/title/81040344>

2. 논문과 단행본

- 강유정, 「한국형 생존서사와 K능력주의 - 넷플릭스 오리지널 드라마 <오징어 게임>을 중심으로」, 『한국근대문학연구』 제23권 2호, 한국근대문학회, 2022, 33-65쪽.
- 김문주, 「공적 안전망이 부재한 사회 - <오징어 게임>」, 『한국범죄정보연구』 제7권 2호, 한국사회안전범죄정보학회, 2021, 23-33쪽.
- 남궁영, 「<오징어 게임>의 캐릭터와 구조분석 - 시리즈 1,2,3의 통합구조와 이데올로기」, 한국방송학회 학술대회 논문집 2025.4., 한국방송학회, 2025, 175-178쪽.
- 멀리사 에임스·사라 버콘, 『대중문화는 어떻게 여성을 만들어내는가』, 조애리·이혜원·유정화·김진옥·강문순·윤교찬·박종성·최인환 역, 한울, 2020.
- 모린 머독, 『여성 영웅의 탄생』, 고연수 역, 교양인, 2014.
- 에리히 노이만, 『위대한 어머니 여신』, 박선화 역, 살림, 2009.
- 엘리자베트 게른스하임, 『모성애의 발명』, 이재원 역, 알마, 2022.
- 윤복실, 「TV 드라마 <마더>에 재현된 모성 이데올로기 연구 - 주디스 버틀러 '수행성 이론'을 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』 제20호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2020, 7-49쪽.
- 윌리엄 인디, 『시나리오 작가를 위한 심리학』, 유지나 역, 동학사, 2021.
- 이가희, 「범죄 스릴러 시리즈 <마스크걸>에 나타난 양가적 여성성 원형 캐릭터 연구」, 『콘텐츠와 산업』 제7권 2호, 한국콘텐츠산업학회, 2025, 139-146쪽.
- _____, 「복합양식 텍스트로서 영화 속 도상성 오마주 연구: <하녀>와 <기생충>에서 양각과 부감 활용을 중심으로」, 『문학과영상』 제25권 1호, 문학과영상학회, 2024, 45-72쪽.
- _____, 「한국 콘텐츠에 나타난 여성 영웅의 여정: 드라마 <닥터 차정숙>과 모린 머독

의 이론을 중심으로, 『콘텐츠와 산업』 제6권 4호, 한국콘텐츠산업학회, 17-24쪽.

조지프 캠벨, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 이윤기 역, 민음사, 2023.

전영재, 「〈오징어 게임〉의 스토리텔링 전략 연구 — 데스 게임 장르를 중심으로 —」, 『만화애니메이션연구』 제65호, 한국만화애니메이션학회, 2021, 415-470쪽.

칼 구스티프 옴, 『원형과 무의식』, 한국융연구원번역위 역, 솔, 2002.

캐일런 하일브룬, 『여성 쓰기』, 오수원 역, 마티, 2025.

크리스토퍼 보글러, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성 역, 비즈앤비즈, 2020.

Alneza M. Bangasin “The Fridging of Selected Female Characters in Greek Mythology”, *Journal of Women Empowerment and Studies*, Vol. 2(06), 2022, pp.8-18.

Kyra Nelson, “Women in Refrigerators: The Objectification of Women in Comics”, *A Woman’s Experience* Vol. 2, 2015, pp.72-81.

3. 기타자료

공영주, 〈오징어 게임〉 에미상 6관왕 수상 쾌거...비영어권 최초(종합), 『YTN』, 2022. 09.13., https://www.ytn.co.kr/_ln/0106_202209131223065408. (검색일: 2025.08.20.)

김은경, 〈영웅 이야기 구조로 살펴본 오징어 게임 성공 원인 - K컬처로 인문하기 -〉, 『인문360』, 2021.12.24., <https://inmun360.culture.go.kr/content/357.do?mode=view&cid=2368337> (검색일: 2025.8.23.)

김현선, 〈희생제물〉, 『한국민속대백과사전』, 국립민속박물관, <https://folkency.nfm.go.kr/topic/%ED%9D%AC%EC%83%9D%EC%A0%9C%EB%AC%BC> (검색일: 2025.8.20.)

이고은, 〈오징어 게임 3, 넷플릭스 93개국 2주 연속 1위 석권〉, 『알파경제』, 2025.07.09., <https://alphabiz.co.kr/news/view/1065597152632709>. (검색일: 2025.08.30.)

Jack Seale, 〈From Bond to ITV’s Strangers: why is everyone ‘fridging’?〉, 『Th

e Guardian』, 2018.08.21., <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/sep/21/from-bond-to-itvs-strangers-why-is-everyone-friidging>. (검색일: 2025.08.28.)

Abstract

Why Do the Mothers Die by Suicide in *Squid Game 3*? - Instrumentalization and Spectrum of Maternal Sacrifice Narrative

Lee, Ga-Hee(Seoul Institute of The Arts)

This study examines the unusual recurrence of maternal sacrifice narratives in three consecutive cases within the six episodes of *Squid Game 3*. Focusing on the instrumentalization and spectrum of these narratives, the analysis employs close readings of scenes, dialogue, and mise-en-scène, while selectively applying three theoretical frameworks. First, the Hero's Journey provides a lens to identify how the deaths or attempted suicides of peripheral characters are instrumentalized as devices for stage transitions. Second, critiques of Women in Refrigerators and Fridging are adopted to trace the gendered bias of such sacrifices and to interrogate discourses on the invention and reinscription of maternal ideals. Third, concepts from Jung and Neumann regarding Mother Archetype, particularly ambivalence and polarity shift, are mobilized to explore the possibilities of extending maternal archetypes and mapping their spectrum.

The findings are as follows. Geum-ja Jang, through the mediation of her hairpin, enacts a polarity shift within the ambivalent Mother Archetype. After choices that traverse blood and non-blood relations, she collapses psychologically and, through her last words, re-missions and awakens the hero. Jun-hee Kim gives birth to the infant who becomes the central device of the Hero's Journey and, by sacrificing herself, transfers the number 222 to her baby. She is rendered both as an archetype of the Good Mother, elevating the theme while simultaneously being fixed as a symbolic figure. The baby girl, deprived of choice and voice, is also fridged, despite surviving. No-eul Kang, under the symbolics of the gun, exhibits

the strongest and most frequent polarity shifts and an extension of motherhood beyond consanguinity; witnessing the hero's final act, she halts her suicide attempt, offering a variation on fridging—yet this still serves as evidence of the hero's influence and the significance of his journey.

Taken together, these three cases of maternal sacrifice are deployed—unlike routine deaths in the death-game genre—as core devices that actuate the operating principles of the Hero's Journey, while each articulates a distinct position along a spectrum of the Mother Archetype. By pairing a critique of narrative instrumentalization with an inquiry into archetypal spectrum, the study lays groundwork for subsequent creation and criticism, proposing a balanced approach to future discourse on maternal representation.

(Keywords: Squid Game, Maternal Sacrifice Narrative, Narrative Instrumentalization, Fridging, Women in Refrigerators, Hero's Journey, Mother Archetype)

논문투고일 : 2025년 9월 10일
논문심사일 : 2025년 9월 28일
수정완료일 : 2025년 10월 1일
게재확정일 : 2025년 10월 13일