http://doi.org/10.17938/tjkdat.2026..87.59
© 2026. 백태현 All Rights Reserved.

스트리밍 플랫폼 시리즈의 서사 양식에 관한 연구

- 〈수리남〉과 〈카지노〉를 중심으로*

백태현**

〈차례〉

1. 스트리밍 플랫폼 시리즈 연구 목적과 필요성
2. 이론적 배경: 퀄리티 TV와 시네마틱 TV
3. 환기의 방식으로 내러티브를 구축 하기: 〈수리남〉
   3-1. 장르 관습과 기대감의 활용
   3-2. 스릴러 내레이션의 활용
4. 플랫폼의 데이터화와 내러티브의 관계: 〈카지노〉
   4-1. 플랫폼 조건과 서사 정보의 배치
   4-2. 플랫폼의 구조와 서사 경험의 데이터화
5. 결론

국문초록

본 연구는 스트리밍 플랫폼 시리즈의 서사 구조를 플랫폼 환경이 구축한 규범으로 바라본다. 이를 위해 플랫폼이 제공하는 접속 방식과 인터페이스 등이 〈수리남〉과 〈카지노〉의 서사를 어떻게 조직하고 양식화하는지 플랫폼을 둘러싼 환경과 함께 분석하였다. 분석의 전제는 플랫폼이 단순한 유통 경로를 넘어 관객의 주의를 배치하고 재진입을 유도하는 규칙을 함께 생산한다는 점이다. 먼저 퀄리티 TV와 시네마틱 TV의 논의를 바탕으로, 스트리밍 플랫폼 시리즈가 영화적 경험과 장르 공식과 관습을 호출하여 장르적 기대감을 형성하고 조정하는 방식을 살폈다. 〈수리남〉에서는 감독과 배우, 실화라는 표지, 홍보 문구 등 텍스트를 둘러싼 파라텍스트가 감상 이전부터 독해의 방향을 예비하며, 텍스트는 환기의 방식으로 장르적 스키마를 활성화하고 있었다. 이어 텍스트 내부에서는 내레이션 운용이 작동하여 관객이 가설을 세우고 갱신하도록 만들어 추론과 검증의 시간을 연장하는 방식으로 서사 경험의 쾌락을 만들고 있었다.

* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국학중앙연구원(한국학진흥사업단)을 통해 K학술확산연구소사업의 지원을 받아 수행된 연구임(AKS-2021-KDA-1250004)
** 경희대학교 K-컬처·스토리콘텐츠연구소 학술연구교수

〈카지노〉는 시즌과 에피소드가 기획 단계에서 설계된 전개 규칙을 바탕으로, 각 에피소드가 사건을 진행시키는 동시에 다음 에피소드로 이동시키는 조건을 생산하는 구조를 보여 주고 있었다. 특히 에피소드의 묶음 공개와 순차 공개의 결합은 빠른 진입과 접속 유지를 조직하며, 공개 간격은 해석과 담론 순환의 시간을 만들어 텍스트 외부의 요약클립과 같은 장치가 개입할 여지를 확대한다. 이때 중단, 재관람 및 건너뛰기 같은 미시적 행태가 에피소드 단위로 축적되어, 텍스트의 내러티브는 끊임없이 재구성되어 서사 정보 축적의 조건과 접속의 주기를 구조화한다.

결과적으로 〈수리남〉은 환기와 정보 조절을 통해 독해를 지속적으로 갱신하는 방식으로, 〈카지노〉는 에피소드 설계와 공개 전략을 통해 플랫폼의 접속과 재방문의 순환을 조직하는 방식으로 서사를 구축하고 있었다. 이는 스트리밍 플랫폼이 만들어낸 구조이자 운영 단위로 기능하는 양상을 드러낸다. 후속 연구에서는 플랫폼 인터페이스와 시장 전략의 변화, 텍스트 간 관계, 관람 데이터의 해석 방식과 이용자 순환 경로를 함께 비교하고 검토함으로써 스트리밍 플랫폼이 구축하는 동시대 내러티브 구조를 더 정밀하게 포착할 필요가 있다.

주제어 : 〈카지노〉, 〈수리남〉, 넷플릭스, 디즈니 플러스, 스트리밍 플랫폼, 시네마틱TV, 퀄리티TV

1. 스트리밍 플랫폼 시리즈 연구 목적과 필요성

스트리밍 플랫폼을 중심으로 재편된 미디어 환경 속에서 한국 영화와 드라마는 새롭게 정의되고 있다. 극장이 영상 콘텐츠를 상영하는 유일한 장소였던 시기는 이미 지나갔다. 팬데믹을 거치면서, 온라인 공개는 예외적 대체 경로에서 정규 유통 방식으로 자리를 옮겼고, 글로벌 구독형 플랫폼은 제작·배급·상영으로 이루어진 전통 영화 시스템의 균형을 크게 흔들었다. 그 결과 영화와 기존 텔레비전 드라마, 스트리밍 플랫폼의 시리즈 사이의 경계가 점점 희미해지고 있다.[1] 관객은 이미 스트리밍 플랫폼을 통해 다양한 포맷의 텍스트를 일상적으로 소비하며, 새로운 서사 경험을 학습하고 있다.

이러한 환경 변화는 산업, 정책, 시장 구조를 둘러싼 여러 논의를 촉발

www.kci.go.kr

1) 포스트코로나 영화정책추진단, 『포스트코로나 영화정책 기초보고서』, 영화진흥위원회, 2021, 233-294면.

했다. 기존 연구는 주로 스트리밍 플랫폼의 오리지널 시리즈와 영화의 분류 체계를 정리하거나[2] 특정 작품의 성공 요인과 K-콘텐츠 확장 가능성을 설명하는 데 초점을 맞추어 왔다.[3] 이러한 축적은 플랫폼 전환의 규모와 효과를 설명하는 데 어느 정도 유효해 보인다. 그러나 이런 접근만으로는 새로운 관람 방식과 기술 발전이 서사의 양식을 어떻게 바꾸어 왔는지를 조명하지 못한다. 본고는 이 간극에 주목하며, 영화 한 편보다 길고 전통적인 TV의 드라마보다 짧은 포맷인 스트리밍 플랫폼의 오리지널 시리즈가 어떤 구조 원리로 서사를 조직하는지를 살펴보려 한다.

최근 연구에서 스트리밍 플랫폼 콘텐츠의 시학을 별도로 다루어야 한다는 문제 제기가 등장하는 이유도 여기에 있다.[4] 이야기를 조직하는 원리와 관람 경험의 설계 방식의 변화에 대한 논의 또한 이루어지고 있다.[5] 주지하듯 오리지널 시리즈는 개별 에피소드에 일정 수준의 자율성을 부여하면서도 시즌 전체를 하나의 서사로 묶어 나가고 있다. 또한 언제든 중단되고 다시 재개될 수 있는 시청 환경을 때문에 회차의 접점마다 기억과 감정을 재점화하는 서사 장치를 품고 있다. 뉴미디어가 구축한 새로운 환경은 서사 양식의 전반을 다시 배열하도록 요구한다.[6] 양식의 변화는 결국 작품을 이루는 최소 단위와 그것을 엮어가는 리듬, 그리고 이를

---

2) 이인우, 『영상콘텐츠 유통채널 다원화에 따른 프로그램 장르구분 연구-유통채널 K-contentbank와 OTT서비스의 Netfilx를 중심으로』, 한국방송통신대학교 대학원 영상문화콘텐츠학과 석사학위논문, 2017, 43-58면.

3) 심소정, 「국내 콘텐츠의 성공 사례 분석과 그 효과에 대하여-오징어 게임을 중심으로-」, 『커뮤니케이션디자인학연구』 vol.78, 커뮤니케이션디자인학회, 2022, 159-169면; 한국콘텐츠진흥원, 『글로벌 OTT 동향분석』 2023 vol.2, 한국콘텐츠진흥원, 2023, 23-40면.

4) 백경선, 「OTT 시대 드라마 변화 양상-TV드라마와 OTT드라마를 중심으로」, 『한국극예술연구』 78, 한국극예술학회, 2023, 143-160면.

5) 박찬효, 「'몰아보기(binge viewing)'를 위한 OTT드라마의 스토리텔링 전략 연구: 〈킹덤〉1,2를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 60, 인문콘텐츠학회, 2021, 38-49면.

6) George Anghelcev et al., "Binge-Watching Serial Video Content: Exploring the Subjective Phenomenology of the Binge-Watching Experience," *Mass Communication and Society* 24(1), 2021, pp.130-154.

www.kci.go.kr

통해 관객에게 전달되는 정동 구조의 재구성이라는 문제로 수렴한다.[7)]

스트리밍 플랫폼이 제작한 한국 오리지널 시리즈는 로컬의 정체성과 초국적 유통 구조를 동시에 고려해야 하는 조건에 놓여 있다. 한국어를 기반으로 한 대사와 정서, 한국 사회의 제도·공간·역사가 서사의 핵심 자원이 되지만, 작품은 동시에 서로 다른 문화권에 속한 전 세계 구독자를 잠재적 수용자로 상정한다. 이러한 이중 지평 속에서 텍스트는 장르적 요소와 캐릭터, 폭력과 유머의 강도, 서사의 결말을 조율하기 마련이다. 이 과정에서 디지털 플랫폼 시대 일명 K-콘텐츠 특유의 리듬과 미학이 형성된다. 넷플릭스의 〈수리남〉(윤종빈, 2022)과 디즈니 플러스의 〈카지노〉(강윤성·남기훈, 2022-2023)는 이러한 변화를 드러내는 텍스트이다. 두 작품 모두 영화 연출 경력을 지닌 감독과 영화 산업 출신 스태프가 참여해 강한 영화적 양식을 구현한다.[8)] 동시에 극장 상영이 아닌 플랫폼 공개를 전제로 기획된 시리즈 포맷을 채택했다. 관객은 영화에 가까운 스케일과 스타일을 지닌 텍스트를 에피소드 단위로 연속 시청하면서 영화와 드라마의 수용방식을 가로지르며 이 작품을 이해한다. 두 시리즈는 플랫폼의 구독 시스템을 유지하고 확장하는 킬러 콘텐츠(Killer Content)로 작동하면서도,[9)] 영화와 TV의 경계에 걸쳐 있는 위치를 점유한다는 점에서 논의를 전개할 적절한 참고점이 된다.

국내에서 펼쳐진 스트리밍 플랫폼 시리즈에 대한 논의는 영화와 TV와의 관계를 어느 정도 반영하고 있다.[10)] 박노현은 드라마스케이프라는 개

---

7) 양진문, 「OTT드라마는 드라마인가 영화인가-감정 서사의 전환과 문학의 이론적 재편」, 『문화콘텐츠연구』 34, 건국대학교 글로컬문화전략연구소, 2025, 348-354면.

8) 임수연, 「인터뷰 ① '수리남' 황정민을 사이버 목사로 만든 이유는? 윤종빈 감독이 말하는 실화와 허구」, 『씨네21』 1373호, 2022, https://cine21.com/news/view/?mag_id=100941 (최종 검색일: 2025. 12. 10.)

9) 최수지, 「글로벌 OTT 킬러콘텐츠의 분석도구 개발과 적용: 넷플릭스 K-드라마를 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』 29, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2023, 192-196면.

10) 구상범, 「OTT 시대의 시네마틱 드라마: 영화적 미학과 서사의 확장-〈오징어 게임1〉을 중심으로」, 『예술교육연구』 69, 한국예술교육학회, 2025, 183-192면.

www.kci.go.kr

념을 통해 스트리밍 플랫폼 시리즈를 기존 텔레비전 드라마의 연장선으로 위치 짓는다. 그에 따르면, 스트리밍 플랫폼 시리즈는 길어진 영화이자 압축된 드라마이다. 요컨대 영화와 TV 경계가 무너진 것이다.[11] 이어지는 글들에서는 OTT 플랫폼이 야기한 새로운 기술적 조건을 텔레비전 드라마가 수용하고 있다고 바라본 다음[12], 배속 및 요약 시청과 같은 행위들로 다르게 감각되고 있다는 사실에 주목한다.[13] 구상범은 시네마틱 드라마(Cinematic Drama)라는 용어를 제안하면서 스트리밍 플랫폼의 기술과 산업적 조건이 콘텐츠의 미학적 확장을 가져왔다고 말한다. 그러나 해당 연구에서 논하는 시네마틱 드라마의 특징은 사실상 영화의 양식과 장르가 혼합된 독해 방식이다.[14] 홍남희는 넷플릭스를 구독 경제 모델 위에 구축된 글로벌 스트리밍 체제이자 포스트 텔레비전 시청 경험의 장으로 바라보고, 넷플릭스 오리지널 영화가 퀄리티 TV(Quality TV)의 계보를 잇는 '퀄리티 콘텐츠'로서 극장 중심 영화 소비와 시청 공간을 재편하고 있다고 말한다.[15] 성진수는 OTT를 인터넷 기반 신규 미디어로 위치 지은 다음 문화와 영화 다양성의 관점에서 스트리밍 플랫폼의 생태계가 롱테일 효과와 틈새 큐레이션을 통해 특정 유형의 영화와 시리즈에 가치를 부여하는 구조를 분석한다.[16] 이러한 논의들은 스트리밍 플랫폼이 영화와 텔레

---

11) 박노현, 「드라마스케이프, 21세기 드라마 연구를 위한 첫 번째 시론-영화와 텔레비전 드라마의 장르적 특이점을 중심으로-」, 『한국학연구』 72, 인하대학교 한국학연구소, 2024, 450-454면.

12) 박노현, 「드라마스케이프, 21세기 드라마 연구를 위한 두 번째 시론-드라마 미디어로서의 텔레비전과 OTT를 중심으로-」, 『동악어문학』 93, 동악어문학회, 2024, 188-202면.

13) 박노현, 「드라마스케이프, 21세기 드라마 연구를 위한 세 번째 시론-OTT의 배속 시청과 유튜브의 요약 시청을 중심으로-」, 『한국학연구』 75, 인하대학교 한국학연구소, 2024, 354-359면.

14) 구상범, 「OTT 시대의 시네마틱 드라마: 영화적 미학과 서사의 확장-〈오징어 게임 1〉을 중심으로」, 『예술교육연구』 23(2), 한국예술교육학회, 2025, 184-186면.

15) 홍남희, 「언택트 시대 넷플릭스와 영화: 퀄리티 콘텐츠로서의 영화와 극장의 의미 변화」, 『영상문화』 37, 한국영상문화학회, 2020, 193-200면.

16) 성진수, 「OTT 시대의 영화 다양성에 관한 시론적 논의」, 『한국문학과예술』 45, 한국

www.kci.go.kr

비전 드라마의 기술적 변형을 불러오는 동시에 구독 경제, 다양성 담론 등이 교차하는 새로운 수용 환경을 구성하고 있음을 드러낸다. 다만 이 논의들은 스트리밍 플랫폼 시리즈를 매체와 수용 환경을 설명하기 때문에 개별 텍스트 수준에서 양식과 구조의 변화를 보여주지 못한다는 한계를 가지고 있다.

이 글의 목적은 〈수리남〉과 〈카지노〉를 중심으로 디지털 플랫폼이 내러티브를 재편하는 방법을 살펴보는 데 있다. 이를 위해 먼저 동시대 미디어 환경과 시청 방식을 시네마틱 TV(Cinematic TV)에 대해 살펴본다. 다음으로 이론적 배경을 바탕으로 두 작품의 에피소드와 구조, 장르적 특징 등을 검토해 디지털 플랫폼 시대 텍스트가 보여주는 서사의 양식(mode)을 도출한다. 마지막으로 두 텍스트의 비교를 통해 플랫폼별 기획 전략과 서사 구조의 관계를 논의하고, 이러한 변화가 K-콘텐츠의 초국적 위상과 후속 연구 지형에 갖는 함의를 정리한다.

2. 이론적 배경: 퀄리티 TV와 시네마틱 TV

오늘날 영화 및 드라마의 제작과 상영의 무게중심이 스트리밍 플랫폼으로 이동하면서 매체 간의 경계가 점차 흐려지고 있다.[17] 구독 기반 요금제의 스트리밍 플랫폼은 언제 어디서든 온라인에 접속할 수 있는 환경을 전제로 작품을 시즌과 에피소드로 제공하고 있다. 이와 같은 플랫폼 구조는 서사 단위에 대한 인식을 바꾸며, 이용자는 편성표가 아니라 플랫폼 화면에 배열된 카탈로그와 알고리즘이 제시하는 목록을 따라 텍스트를 탐색하게 된다. 스트리밍 플랫폼의 인터페이스는 시즌과 에피소드, 추

문학과예술연구소, 2023, 265-276면.

17) 김영주, 「OTT서비스 확산이 콘텐츠 생산, 유통, 소비에 미친 영향에 관한 연구」, 『방송문화연구』 27(1), 한국방송공사, 2017, 87-96면.

www.kci.go.kr

천 리스트를 중심으로 서사 단위를 시각화하고 관람 경험의 기본 단위를 눈에 보이는 형태로 조직한다.

이 구조는 작품을 여러 회차로 분절된 파일 묶음으로 제시된다. 에피소드 길이, 시즌의 편수, 공개 방식 등은 서사를 구성하는 형식 요소이면서 동시에 플랫폼 전략의 일부로 작동한다. 스트리밍 플랫폼 시리즈는 이러한 사용 환경을 전제로 에피소드 간 연결 방식과 정보의 분배, 긴장의 고조와 완화를 설계하고, 그 과정에서 이른바 '몰아보기'를 포함한 새로운 관람 리듬을 만들어낸다. 몰아보기는 방대한 서사 정보를 분산 배치하는 데 유리한 조건을 제공하지만, 각 에피소드의 끝에서 긴장과 궁금증을 다시 자극하는 설계를 요구한다.[18] 스트리밍 플랫폼 시리즈는 개별 에피소드의 완결성과 시즌 전체의 연속성을 동시에 고려하면서 분배한 서사 정보의 회수와 감정 상승과 하강 지점을 세밀하게 조절하고 있다.

플랫폼 환경은 수용자의 위상도 바꾸어 버렸다. 편성에서 자유로워진 수용자는 텍스트에 접근하는 경로와 속도를 스스로 선택하며 여러 작품을 이어 보거나 교차해 시청하는 방식에 익숙해지고 있다.[19] 이 조건에서 콘텐츠는 이야기 이상으로 작동한다. 플랫폼 내에서의 위치, 추천 리스트에서의 노출, 시즌 간 간격, 한 회차의 길이와 구성은 모두 서사 경험의 일부가 된다. 스트리밍 플랫폼 시리즈는 이러한 조건을 전제로, 회차의 길이와 전개 속도, 인물과 사건의 밀도를 조절해 하나의 리듬을 구축한다. 요컨대 스트리밍 플랫폼 시리즈의 서사 분석은 개별 텍스트 내부 구조와 플랫폼이 제공하는 수용 환경과 시청 동선을 함께 고려해야 한다.[20]

---

18) Mareike Jenner, "Binge-watching: Video-on-demand, quality TV and mainstreaming fandom", *International Journal of Cultural Studies* 20(3), 2017, pp.304-317.

19) 백해린, 「디지털 시대의 영상콘텐츠 소비 유형 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』 63, 글로벌문화콘텐츠학회, 2025, 112-116면.

20) Ramon Lobato, Alexa Scarlata1, and Tyson Wils, "Video-on-demand catalog and interface analysis: The state of research methods", *Convergence* 30(4), 2024, pp.1331-1343.

www.kci.go.kr

텔레비전 드라마 연구에서 축적된 퀄리티 TV(Quality TV)와 시네마틱 TV(Cinematic TV)에 대한 논의는 유용한 출발점으로 보인다. 퀄리티 TV는 일정 수준 이상의 미학, 서사적 정교함, 상업적 성과를 지닌 작품을 가리키는 용어로 사용되어 왔다.[21] 이 범주에 속하는 텍스트는 복잡한 플롯, 다층적인 인물 구성, 반복 시청을 전제로 한 디테일, 장르 관습에 대한 자기의식을 특징으로 삼았다. 또한 기존 방송 환경, 즉 편성과 광고, 규제라는 조건 안에서도 높은 완성도를 유지하는 텍스트로 주목받은 바 있다.[22] 스트리밍 플랫폼은 이 개념을 자신들의 브랜드 전략과 결합해, 구독자를 유지하고 플랫폼 이미지 형성하는 작업에 핵심 자원으로 사용하고 있다.[23]

퀄리티 TV는 일정한 완성도와 야심, 복합 플롯과 인물 구성, 반복 시청을 전제로 한 디테일과 자기의식적 장르 운용을 '퀄리티'의 표지로 호출해 왔고, 산업과 정책, 비평적 판단이 교차하는 지점에서 그 기준을 둘러싼 논쟁을 축적해 왔다. 프리미엄 케이블 채널은 전통적 방송 네트워크처럼 최대 규모의 시청자를 전제하지 않고 세분화 된 시청자 집단을 목표로 채널 정체성을 구축하고 편성 및 홍보를 조정하는 전략을 발전시켰다. 이 과정에서 채널은 개별 프로그램의 성공을 목표로 삼지 않고 채널 전체를 하나의 브랜드 상품으로 제시하는 경향을 강화했다.[24] 이 흐름을 대표하는 구호인 'It's Not TV. It's HBO'는 오리지널 프로그램을 일반적인 TV

---

21) Karen Fricker, "'Quality TV' On Show", in Janet MaCabe and Kim Akass (eds.), *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, London and New York: I.B. Tauris, 2007, pp.13-16.

22) Jonathan Bignell, "Seeing and Knowing: Reflexivity and Quality", in Janet McCabe and Kim Akass(eds.), *Quality TV*, pp.158-170.

23) Eden Cuelenaere, "How 'original' are Netflix Original films? Mapping and understanding the recycling of content in the age of streaming cinema," *Media, Culture & Society* 46(5), 2024, pp.992-998.

24) Andrew J. Bottomley, "Quality TV and the Branding of U.S. Network Television: Marketing and PromotingFriday Night Lights", *Quarterly Review of Film and Video* 32, 2015, pp.482-497.

www.kci.go.kr

프로그램과 차별화하는 전략이자 퀄리티와 독점을 약속하는 언어였다.

브랜드가 약속한 퀄리티는 제작 및 편성과 같은 제도적 조건을 필요로 했다. 프리미엄 케이블 구독 모델은 광고 없는 편성, 비교적 유연한 러닝타임, 시즌 운영을 강조하면서 광고 삽입에 의해 에피소드 내 서사가 구획되었던 통상의 구성 관행에서 벗어난 자유로운 조건을 차별점으로 내세워 왔다.[25] 그 결과 에피소드 내부의 긴장감 조성과 장면 길이, 서사 정보 노출의 타이밍을 설계하는 방식이 기존과 달라졌으며, 장기적인 서사의 운영을 위한 캐릭터 정보의 축적과 변주와 같은 지점이 채널 경쟁력의 핵심 요소로 부각되었다. 더 나아가 이 구호는 텔레비전 드라마를 영화적 권위와 접속시키는 표지로 작동하면서 영화 같은 텔레비전이라는 관념이 산업 담론에 자리 잡는 데 기여했다.[26]

시네마틱 TV 역시 동시대 케이블의 시리얼 드라마를 '퀄리티'으로 평가하는 흐름 속에서 등장한 개념이다. 이 개념은 시리얼 드라마의 영화적 참조가 텍스트의 위상을 매개하는 방식이라고 말한다.[27] 이를 통해 시리얼 드라마는 개별 에피소드의 이야기와 별개로 시즌 전체를 하나의 긴 영화처럼 경험하게 하는 효과를 만들어낸다. 이때 '시네마틱'은 영화의 문화적 권위를 나타내는 표지로서, 시리얼 드라마의 위상을 조정하는 역할을 수행한다. 이 표지는 TV를 영화처럼 보이게 만드는 기술적 기교뿐 아니라 영화라는 비교항을 통해 시리얼 드라마를 평가하는 체계를 형성했다. 학술적 담론은 영화적 이미지와 장르적 관습, 스타 이미지 등이 시리얼 드라마의 서사 장치로 편입되는 경로와 그 효과를 분석 대상으로 삼았다. 시네마틱 TV는 이러한 변화를 분석하면서 시리얼 드라마가 영화와

---

25) Jason Mittell, "Film and television narrative" in David Herman (eds.), *The Cambridge Companion to Narrative*, 2007, pp.156-171.

26) Chuck Tryon, "TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies and Binge Viewing." *Media Industries Journal* 2(2), 2015, pp.104-113.

27) Rasha Wadia Richards, *Cinematic TV Serial Drama Goes to the Movies*, Oxford University Press, 2021, pp.3-26.

www.kci.go.kr

경쟁하는 수준의 미학을 확보하는 과정을 추적한다.[28]

퀄리티 TV와 시네마틱 TV는 1990년대 이후 케이블의 시리얼 드라마가 '퀄리티' 있는 텍스트로 승인되는 과정과 맞물리며, 텍스트의 미학, 서사, 수용 방식을 적극적으로 판독할 수 있는 조건을 제시하였다. 이러한 틀은 케이블의 조건을 넘어 스트리밍 플랫폼 시리즈 분석에 적용 가능해 보인다. 스트리밍 플랫폼이 프리미엄 케이블이 구축해 온 구별의 언어를 참조하면서 오리지널 시리즈를 구독자 경험의 핵심 가치로 제시해 왔기 때문이다. 동시에 연구의 초점을 수용자에서 텍스트로 옮기는 역할도 수행한다. 스트리밍 플랫폼을 통해 시청하는 구조는 시청률과 같은 계량적 지표 중심의 분석에서 벗어나 산업의 제도가 이야기를 어떻게 구성하고 어떤 장면을 만들어내는지에 관심을 보내기 때문이다.[29] 이러한 측면에서 스트리밍 플랫폼의 시리즈는 복잡한 서사 구조와 미학적 실험이 이루어지는 장이라고 말할 수 있다. 플랫폼은 구독자의 시간을 장기적으로 점유하기 위해 일정 수준 이상의 완성도를 갖춘 텍스트를 지속적으로 공급해야 하는 과제를 마주하게 되었고, 그 결과 서사 밀도와 형식적 야심이 강조된 작품이 지속적으로 생산되고 있다.

3. 환기의 방식으로 내러티브를 구축 하기: 〈수리남〉

앞서 서술했듯이, 시네마틱 TV에서 말하는 '영화적' 인상은 화면의 질감이나 촬영 기법의 차원에만 머물지 않는다. 퀄리티 TV 역시 시리얼 드라마의 고급화를 '영화 같은 이미지'의 미학적 성취로만 상찬하지 않는다.

28) Erlend Lavik, "Cinematic TV Drama", *Journal of Aesthetics & Culture* 16, 2024, pp.1-12.

29) Michael L. Wayne, "Netflix audience data, streaming industry discourse, and the emerging realities of 'popular' television," *Media, Culture & Society* 44(2), 2021, pp.193-205.

www.kci.go.kr

논점은 시리얼 드라마가 어떤 경로로 영화의 권위를 호출하고, 그 호출을 통해 문화적 위상을 구성하는가에 놓인다. 따라서 '퀄리티'라는 용어가 작동하는 방식 자체가 분석 대상이 된다. 이 용어는 디지털 기술의 변화, 시청 선택의 확대, 브랜드 마케팅의 강화 속에서 '질적 차이'를 둘러싼 논쟁을 촉발했고, 그 논쟁을 매개로 시리얼 드라마는 자신의 위상과 권위를 재조정해 왔다. 퀄리티 TV는 텍스트의 질적 도약만이 아니라 제도와 비평, 산업의 언어가 결합하여 형성된 가치 체계로 이해할 수 있다.

시네마틱 TV는 이 지점을 더 세분화하여 시리얼 드라마가 영화와의 관계를 어떤 방식으로 조직하는지, 그 조직 방식이 시청 경험에서 무엇을 호출하고 경험을 어떻게 재구성하는지를 분석한다. 이 틀에서 시리얼 드라마는 영화와 자신의 관계를 오마주(homagic), 환기(evocative), 장르적 방식(generic), 패러디(parodic)라는 4가지 방식으로 조직하며, 각 유형은 인용의 명확성과 기억 호출의 방식에서 서로 다른 효과를 만들어낸다.[30] 이 가운데 본 장이 주목하는 것은 환기(evocative)의 방식이다. 환기는 무엇을 인용했는가를 특정하기보다, 관객이 과거에 축적한 영화적 도상과 장르적 관습, 장면에 대한 감각을 판독의 틀로 불러내는 방식으로 작동한다. 관객은 장면을 보며 특정 영화 텍스트를 즉시 지목하지 못하더라도, 개인 및 사회문화적 체험을 통해 구축한 아카이브를 환기하며 익숙한 감각의 궤적을 따라 텍스트의 사건과 인물을 해석한다.[31] 여기서 '아카이브'는 자료의 축적만을 뜻하지 않는다. 기억이 호출되는 순서와 강도, 그리고 그 기억이 에피소드 단위의 리듬 속에서 반복 및 갱신되는 방식까지 포함한다. 따라서 환기는 어디선가 본 듯한 감각이 서사와 공간, 인물 같은 텍스트 내부 요소와 홍보, 기사, 플랫폼 정보 같은 외부의 요소 경유해 서사의 동력으로 전화되는 지점을 포착한다.

---

30) Martha P. Nochimson et al., *Cinematic TV: Serial Drama Goes to the Movies*, Introduction, esp. pp.1-26.

31) Martha P. Nochimson et al., ibid., p.18

www.kci.go.kr

3-1. 장르 관습과 기대감의 활용

<수리남>의 환기는 텍스트 내부에서만 발생하지 않는다. 공개 전후로 '실화 기반'이라는 표지는 작품을 둘러싼 논쟁을 지속적으로 호출했다. 이 경우 텍스트는 현실 사건의 흔적을 내부로끌어들여, 관객이 작품을 바라보는 해석틀을 먼저 구축한다. 이 지점은 파라텍스트(paratext)의 관점으로도 바라볼 수 있다.[32] 관람 경험은 본편만으로 구성되지 않는다. 예고편, 포스터, 인터뷰, 기사 제목, 홍보 및 논쟁의 프레임은 감상 이전에 독해의 방향을 예비한다. 스트리밍 환경에서는 플랫폼이 제공하는 한 줄 소개와 추천 문구, 공개 타이밍, 실화 기반 같은 표지가 시청을 시작하기 전에 기대감 형성을 유도한다. 환기는 바로 이 준비 상태 위에서 더 쉽게 작동한다. 시청자는 장면을 세부적으로 확인하기 전부터 유사한 작품과 서사가 축적해 온 관습을 호출하며, 그 관습을 통해 사건과 인물을 선제적으로 판독한다. 여기에 '퀄리티'의 양식이 결합한다. 공개 당시 대형 캐스팅과 높은 제작비가 반복적으로 언급되면서 <수리남>은 한국형 넷플릭스 범죄 시리즈의 대표 사례로 위치 지어졌다. 이것은 장르 관습의 익숙함을 불러내는 동시에, 그 익숙함이 어떤 규모와 형식으로 제시되는지에 대한 기대를 함께 생산한다.[33] 이 기대는 단순한 선호의 문제가 아니다. 어떤 종류의 범죄 서사가 펼쳐질 것인가를 묻는 가설이 먼저 가동되고, 그것이 사건 전개의 속도와 인물 관계의 해석을 선행 조건을 구축한다. 관객은 초반부터 폭력의 양이나 사건의 난해함을 확인하기보다, 장르가 제시해 온 통상적 국면, 예컨대 해외 공간의 불법 질서, 거래와 접선, 내부 배신,

---

32) Gérard Genette, trans. Jane E. Lewin, *Paratexts: Thresholds of Interpretation*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997, p.344.

33) Steve Neale, *Genre and Hollywood*, London/New York: Routledge, 2000, p.20.

정보기관의 개입 등이 언제 어떤 방식으로 등장할지를 가늠한다. 이처럼 장르적 기대감은 이야기의 내용에 뒤따르는 감상이 아니라, 서사가 작동하는 동안 관객의 주의를 배치하는 장치로 기능한다.

<수리남>은 마약왕을 둘러싼 범죄 네트워크와 해외 로케이션이 구성하는 타지의 권력 질서, 국가기관의 개입이 만드는 불신의 리듬을 서사의 핵심 동력으로 삼는다. 여기에 영어 제목이 'Narco-Saints'로 유통되었다는 사실은 넷플릭스의 대표 마약 범죄 시리즈로 널리 알려진 <나르코스>(2015-2017)를 자연스럽게 연상시키는 명명 전략으로 읽힌다.[34] 공개 직후 여러 매체가 이 작품을 '한국판 <나르코스>'라는 좌표에 올려 놓았고, 텍스트 내부에서도 등장인물이 파블로 에스코바르를 언급하며 참조의 방향을 대사 차원에서 가시화한다.[35]

여기서 명명은 홍보 차원의 수사로만 남지 않는다. 'Narco'라는 표지는 마약 범죄 서사가 축적해 온 도상과 윤리, 긴장의 방식까지 함께 호출한다. 또한 'Saints'라는 단어는 텍스트가 전면에 배치한 종교 도상과 결합하며, 범죄와 신앙의 중첩을 하나의 키워드로 압축한다. 관객은 제목을 통해 범죄 서사 안에서 종교가 어떤 권력으로 작동할지에 대한 가설을 세우고, 그 것을 전요한의 등장으로 정렬한다. 이때 환기의 요점은 특정 원본을 정확히 재현하는지 여부가 아니다. 제목과 인물 도상이 장르 기억을 먼저 작동시키고, 그 기억이 유지되는 동안 사건의 정보가 절차적으로 배분된다는 점이 더 중요해진다.

도상도 같은 차원으로 작동하고 있다. 남미풍 항구와 정글, 마약 공장과 교회, 고급 주택과 수감 시설의 풍경은 마약 범죄 스릴러가 축적해 온 공간 기호의 재배치이다. 중요한 지점은 이러한 이미지가 단발적 효과로

34) KOFICE,「넷플릭스 한국 오리지널에 시리즈에 대한 언론 보도」, 2022. 9. 23. https://kofice.or.kr/c30correspondent/c30_correspondent_02_view.asp?seq=22017 (최종 검색일: 2025. 12. 10.)

35) 매일경제,「마약왕을 잡아라 전세계를 사로잡은 '수리남'」, 2020. 9. 30. https://www.mk.co.kr/news/economy/10472776 (최종 검색일: 2025. 12. 10.)

www.kci.go.kr

소모되지 않는다는 사실이다. 시즌 전체에 걸친 반복과 변주는 폭력과 권력, 신앙과 자본이 교차하는 디제시스 공간을 시각적으로 각인한다. 이 과정에서 텍스트는 마약 카르텔, 언더커버, 공조, 이국적 로케이션이 결합한 장르 관습을 먼저 가동시키고, 그 관습이 형성한 기대 위에서 정보 공개의 타이밍을 조절하며 서사의 긴장을 구축한다. 공간은 배경으로 머물지 않고 절차의 단계와 결합한다. 항구와 정글은 이동과 밀반입의 감각을, 공장과 수감 시설은 생산과 처벌의 감각을, 교회는 보호의 언어가 통치의 언어로 전환을 예고한다. 동일한 공간이 재등장할 때 관객은 그 공간의 위험도와 권력 구도를 이미 알고 있으며, 이 가설은 다음 사건을 예고된 위기로 전환한다.

또한 <수리남>은 윤종빈 감독의 필모그래피가 제공하는 기대감을 활용한다. 홍보 문구는 그가 범죄 스릴러의 문법을 다뤄 왔다는 점을 전면에 배치하며, 이번 시리즈가 그 연장선에서 이해될 수 있음을 암묵적으로 안내한다.[36] 이 안내는 미장센이나 촬영 기법의 열거 없이도 작품이 호출하는 영화적 감각을 관객의 해석 경로로 가져다 놓는다. <수리남>의 환기는 장르 관습을 통해 스릴러의 감각을 선행시키고, 그 감각이 유지되는 동안 절차적 국면을 포개어 서사의 추진력을 확보한다. 서사 추진의 동력의 단서는 넷플릭스의 공식 소개 페이지에서도 얻을 수 있다. 소개 페이지의 장르 표기와 설명 문구는 작품에 접근하는 틀을 사전에 조직한다. 이 지점에서 소개 문구는 단순한 안내문이 아니라 해석의 관문으로 작동한다.[37] 시청자는 플랫폼이 제시한 장르 태그와 요약을 통해 무엇을 중심 갈등으로 삼아야 하는지, 어떤 종류의 긴장이 반복될지, 인물의 선택을 어떤 문법으로 이해할지를 미리 배치한다. 에피소드 요약에 따르면 1화에

36) 최영주, 「캐릭터와 의심으로 완성된 윤종빈표 드라마 〈수리남〉」, 『노컷뉴스』, 2022. 9. 12. https://www.nocutnews.co.kr/news/5815643 (최종 검색일: 2025. 12. 10.)
37) 「수리남, 지금 시청하세요」, *Netfilix*, https://www.netflix.com/kr/title/81343748 (최종 검색일: 2025. 12. 10.)

서 주인공 강인호(하정우)는 수리남에서 사업의 기회를 좇다가 세력 싸움 속에서 현지 목사 전요한(황정민)과 연결된다. 2화에서는 파트너십이 붕괴하면서 범죄 사건의 소용돌이에 진입하고, 국정원 요원 최창호(박해수)에게 언더커버를 제안 받는다. 3화에서는 국가기관의 개입으로 갈등과 위기가 본격화된다. 4화와 5화는 잠입과 공조, 접선과 거래가 서사의 동력으로 작동하며 폭력의 압력이 높아지는 구간이다. 이러한 진행은 스릴러가 축적해 온 절차적 국면을 반복적으로 갱신하며, 장르적 기대감을 자연스럽게 형성한다.

3-2. 스릴러 내레이션의 활용

앞 절에서 〈수리남〉의 환기는 파라텍스트와 장르적 기대감 등이 결합하는 지점에서 먼저 가동된다고 보았다. 이 절에서는 그것이 내레이션 운용으로 어떻게 전환되는지에 초점을 둔다. 시네마틱 TV의 환기가 장르를 호출하는 방식이라면, 내레이션은 그 기억이 시청 과정에서 어떤 단서에 의해 활성화되고, 어떤 순간에 갱신되는지를 더 미세한 단위에서 설명해 준다. 내레이션은 관객을 수동적 수용자가 아닌 능동적인 수용자로 바라본다. 관객은 제시되는 사건을 그대로 보는 것이 아니라 단서들을 결합해 이야기 세계를 재구성하기 때문이다.[38] 이때 핵심은 플롯이 무엇을 말하는가보다 플롯이 무엇을 언제 어떻게 보여 주는가에 있다. 서사는 정보의 공개와 지연을 통해 관객이 가설을 세우게 만들고, 가설이 흔들리는 순간을 배치하며, 다시 단서를 제공해 추론을 갱신하도록 유도한다. 시네마틱 TV에서 말하는 환기는 바로 이 추론 과정의 출발점으로 작동한다. 이미 알고 있는 범죄 장르의 스키마가 먼저 작동하고, 그 스키마가 다음 장면에서 무엇이 중요해질지를 관객의 주의 배치로 전환한다.

www.kci.go.kr

38) 데이비드 보드웰, 오영숙 역, 『영화의 내레이션 I』, 시각과 언어, 2007, 96-100면.

<수리남>은 시작부터 이 작동을 노골적으로 드러낸다. 1화 첫머리에서 밀림을 가로지르는 트럭, 그 안의 주인공, 손에 쥔 야구공, 그리고 인호의 보이스 오버 내레이션이 결합하면서, 텍스트는 결말 쪽의 위기 국면을 먼저 제시한 뒤 시간을 되감아 원인을 탐색하게 만든다. 이 배열은 가설을 설정하게 만든다. 관객은 사건의 결과를 일부 본 상태에서 그 결과를 낳은 원인을 추적한다. 동시에 야구공은 시간의 단절을 잇는 기억 단서로 기능한다. 한 번 제시된 소품이 이후의 국면에서 재등장할 가능성을 내포하며, 관객은 그 물체가 다시 호출될 때마다 과거 장면을 회수해 의미를 갱신하게 된다.

도입부의 호기심이 인과 탐색을 호출한다면, 도발적 사건은 그 탐색을 생존의 문제로 전환한다. <수리남>에서 강인구의 사업은 홍어 수출이라는 일상적 목표에서 출발하지만, 마약이 숨겨졌다는 설정을 통해 체포와 수감으로 서사가 급격히 이동한다. 이 전환은 단순한 사건 추가가 아니라 관객이 구성해 온 세계의 규칙을 다시 쓰는 신호다. 관객은 왜 그런 일이 벌어졌는지, 누가 어떤 경로로 사건을 설계했는지에 대한 가설을 다시 세우고, 그 가설을 유지한 채 다음 단서를 기다리게 된다. 수감 이후 국정원 요원 창호가 접근해 목사 전요한을 지목하고 협력을 제안하는 장면은 지연된 원인 설명을 부분적으로 해소하면서도, 더 큰 원인 체계를 보류하는 방식으로 배치된다. 이 지점에서 정보 공개는 설명을 끝내기 위한 장치가 아니라 서사의 목표를 정렬하고 긴장을 재분배하기 위한 장치로 기능한다.

이후의 국면에서 텍스트는 호기심과 서스펜스를 교차시키며 관객의 추론을 지속적으로 재가동시킨다. 과거 원인에 대한 질문이 유지되는 동안, 가까운 미래의 위험을 예측하게 만드는 단서들이 반복적으로 투입된다. 예컨대 전요한과의 거래가 구체화되는 과정에서, 인물의 이력과 이동 기록 같은 행정적 단서가 위기로 기능한다. 3화에서 전요한이 구상만/최창호의 여권 기록을 근거로 의심을 강화하고, 확인 과정이 지연되는 동안

www.kci.go.kr

살해 명령이 내려지는 장면은 서스펜스를 강하게 촉발한다. 관객은 확인 결과가 나오기 전까지 무엇이 벌어질지를 예측하며 장면의 미세한 신호를 읽게 된다. 확인이 늦게 도착해 위기가 유예되는 순간, 관객은 직전까지 구축했던 가설을 수정하고, 그 수정된 상태로 다음 회차의 위험 조건을 다시 계산한다.

보드웰의 관점에서 보면, 이런 장면들은 정보 배치의 전면화이다. 누가 무엇을 알고 있는지, 누가 무엇을 모른 채 움직이는지, 어떤 정보가 의도적으로 제한되는지가 긴장의 자원이 된다.[39] <수리남>에서 강인구는 작전의 핵심을 매번 완결된 형태로 제공받지 못하고, 필요한 만큼의 지시와 제한된 전망 속에서 움직인다. 관객 역시 그 제한된 전망에 동조하며 사건을 구성한다. 다만 텍스트는 때때로 다른 인물의 시점으로 이동해 관객의 지식 범위를 조정하고, 그 조정 자체를 긴장의 재료로 활용한다. 정보의 범위가 넓어지는 순간에는 다음 위기의 형태가 더 선명해지고, 정보의 범위가 좁아지는 순간에는 숨겨진 원인이 더 커진다.

이 작동을 지속시키는 장치는 반복되는 단서의 재등장이다. <수리남>은 거래와 접선, 로케이션 이동, 통로와 경로의 선택 같은 절차적 요소를 반복적으로 제시한다. 반복은 장면의 동일성에 머물지 않고 단서의 회수 장치로 기능한다. 관객은 비슷한 절차가 재현될 때마다 이전 거래의 조건과 실패 가능성을 떠올리고, 그 회수된 단서를 현재 장면의 해석 틀로 사용한다. 예컨대 마약의 규모와 돈이 구체적 수치로 제시되고, 운송 목적지와 시점이 합의되는 장면은 단순한 설명이 아니라 이후 국면에서 기억해야 할 단서이다. 관객은 그것을 통해 다음 장면의 변수를 추적한다.

야구공의 반복은 이러한 장치를 상징적으로 강화한다. 도입부에서 야구공은 과거 회상의 기점으로 기능하고, 종결부에서는 그 물체의 진위 여부가 다시 질문으로 남는다. 물체가 서사의 시작과 끝을 잇는 순간, 관객

www.kci.go.kr

39) 데이비드 보드웰, 위의 책, 94면.

은 그 사이에 축적된 정보들을 한꺼번에 떠올리면서 인물과 세계의 신뢰도를 재평가한다. 이때 텍스트는 완전한 확증 대신 모호성을 남겨 관객의 추론을 끝까지 연장한다. 환기가 장르 기억의 호출이라면, 이 장면은 호출된 기억이 다시 의심과 재해석으로 전환되는 지점에 가깝다. 이처럼 <수리남>의 환기는 영화 텍스트의 직접 인용 여부를 가리는 차원에서 멈추지 않는다. 환기는 관객이 이미 보유한 범죄 장르 스키마를 전제한 채, 그 스키마가 작동하기에 적합한 정보 배치 규칙을 텍스트 내부에서 지속적으로 생산하는 방식으로 구체화된다. 파라텍스트가 기대를 예비했다면, 내레이션은 그것을 반복 운동으로 전환한다. 서사 정보의 공개와 지연, 범위의 조정, 단서의 반복이 결합하면서 <수리남>은 서사 경험을 과정으로 조직한다.

4. 플랫폼의 데이터화와 내러티브의 관계: 〈카지노〉

3장은 시네마틱 TV와 퀄리티 TV의 틀이 텍스트를 둘러싼 기대와 평가, 선택의 조건을 어떻게 조직하는지에 초점을 두었다. 이 장은 그 조건이 관람 경험의 기본 단위를 어떻게 규범화하는지로 시선을 옮긴다. 스트리밍 플랫폼은 시즌과 회차를 기본 포맷으로 제시하고, 탐색 화면의 태그와 소개 문구, 자동 재생과 다음 화 안내, 공개 일정 같은 장치를 통해 관객이 서사를 따라가는 속도와 간격을 조직한다. 이 과정은 산업 전략과 맞물린다. 플랫폼은 구독 유지와 확장, 지역 시장의 정착을 위해 오리지널 시리즈를 대표 상품으로 배치하고, 그 상품이 장기 체류와 반복 시청을 낳도록 설계한다. 디즈니 플러스가 아시아 태평양 지역 오리지널 확대를 제시해 온 맥락에서 <카지노>가 대표 사례로 호출되어 온 사실은[40], 이

www.kci.go.kr

40) 김광진, 「디즈니+ 아태지역 총괄, "한 작품 전세계에서 깊은 반향 일으켜"」, 『조선일보』, 2025. 11. 13. https://www.chosun.com/culture-life/k-culture/2025/11/13/

텍스트가 단일 작품의 성취를 넘어 플랫폼의 시장 전략과 브랜드 구성에 연결된다는 점을 예고한다.

이때 <카지노>의 서사는 복합적 주인공과 서사 연속성이 결합하는 조건에서 더 또렷하게 읽힌다. 스트리밍 환경에서 시즌제 드라마는 회차가 사건을 진행시키는 최소 단위로 기능하는 동시에, 시리즈 곡선을 형성하며 관계와 정보 위계를 누적적으로 재조정하는 방식으로 강화된다. 몰아보기 환경은 이러한 결합을 더욱 유력한 표준으로 만들고, 그 표준을 성립시키는 핵심 요소로 복합적 주인공과 서사 연속성이 반복적으로 지목되어 왔다.[41] <카지노>는 이 조건을 텍스트 내부의 규칙으로 전환한다. 분할에 따른 공개 일정은 회차의 진행 단위를 강하게 만들면서도, 시즌을 관통하는 인물의 누적 변형과 관계의 재배치를 요구한다. 따라서 이 장은 <카지노>가 플랫폼의 인터페이스, 알고리즘 속에서 회차와 시즌의 단위성을 어떤 서사 규칙으로 내면화하는지, 그리고 그 과정에서 주인공의 복합성과 서사 연속성이 어떤 방식으로 작동하는지를 중심으로 분석을 전개한다.

4-1. 플랫폼 조건과 서사 정보의 배치

스트리밍 시리즈에서 각 에피소드는 사후적으로 분절된 단위로만 존재하지 않는다. 기획과 개발 단계에서부터 에피소드 갯수와 길이, 수행할 사건이 함께 설계되고, 이 설계는 시즌과 에피소드별 전개를 통합하는 체계로 구체화된다.[42] 시즌의 전체 구조와 에피소드의 진행 기능이 분리되지 않는다는 점, 그리고 에피소드가 단지 연출의 기술이 아니라 개발 단

Q6PA5VFPSVAU3GK25NJODDR4E4/ (최종 검색일: 2025. 12. 10.)

41) 이혜정, 「OTT 시즌제 K-드라마 서사를 위한 기획방법 연구」, 『한국예술연구』 48, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2025, 205면.

42) Jason Mittell, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling,* New York: NYU Press, 2015, p.235.

www.kci.go.kr

계에서 합의된 규칙의 실현물이라는 점이 점차 강조되고 있다. 이 조건 아래에서 에피소드는 사건을 전진시키는 최소 단위이면서, 다음 에피소드로 관객을 이동시키는 조건을 생산하는 단위이다. 각 에피소드가 남기는 갱신 조건은 미해결의 질문에만 한정되지 않고, 정보 위계의 재조정과 관계의 재배치, 위험 조건의 재설정까지 포함한다. 관객은 사건의 결말을 기다리는 동시에 서사가 정보를 언제 어떤 방식으로 개방하고 보류하는지 추적하게 된다.

이 관점은 <카지노>의 에피소드 분석하는 데 유효한 틀을 제공한다. <카지노>는 디즈니 플러스가 한국 오리지널 라인업을 확장하는 과정에서 대표 텍스트로 함께 거론되어 왔고, 플랫폼의 시장 전략과 편성 규범이 텍스트의 구성에 반영되었다. <카지노> 시즌 1의 1화는 주인공 차무식(최민식)의 어린 시절을 빠르게 소개하고 있다. 가난의 경험과 돈에 대한 감각, 도막과 사업의 경계에서 축적된 기술이 서사의 조건으로 제시되고, 도박사업장에 대한 국세청의 단속에 따른 도주의 국면이 연결되면서 주인공의 생존 규칙이 확정된다. 여기서 중요한 것은 사건이 다음 사건으로 넘어가는 논리적 관문이 에피소드에서 단계적으로 설치된다는 점이다. 불법 도박장의 운영과 확장, 국세청의 단속과 도주라는 선택은 주인공의 윤리와 생존 전략을 동시에 드러내며, 이후의 에피소드에서 반복 갱신될 갈등 축을 미리 설정한다. 때문에 그가 도박장을 만들고 사업에 본격적으로 뛰어들었을 때, 텍스트는 관객에게 그것을 인과관계로 설득시키지 않고 설명하기를 선택한다. 차무식과 동업자 안치영(김민재)이 도박사업으로 부를 축척하는 원리에 대해 카메라를 바라보며 설명하는 장면이 바로 그것이다. 중요한 것은 주인공이 어떤 생존을 위해 어떤 선택을 하는 것이지, 도박으로 부를 축적하는 과정을 설득하는 작업이 아니기 때문이다. 즉, 내러티브에서 중요하지 않은 정보는 그동안 금기시되었던 등장인물의 직접 설명을 과감하게 사용한다.

www.kci.go.kr

이러한 양식은 주인공을 둘러싼 관계망의 초기 설정에서도 강화된다.

단속을 피해 도주한 필리핀이라는 공간은 주인공의 능력이 재배치되는 장으로 작동한다. 민회장(김홍파)와의 동업, 호텔 카지노 사업에 뛰어들은 설정은 곧바로 권력의 위계와 위험의 방향을 결정하며, 그 결정이 다음 에피소에서 어떤 대가로 돌아올지 예고하는 조건을 남긴다. 이때 조건의 핵심은 무식이 회장의 신임을 얻게 되어 그와 같은 위상을 갖는다는 사실이지 그 과정이 아니다. 이때도 그 과정에 대해 텍스트는 관객을 설득시키는 방법보다 카메라를 바라보며 설명하는 방식을 선택한다. 조건을 강화하는 배경에 대해 직접적인 양식을 사용한 것이다. 때문에 <카지노>의 내러티브는 정보의 비대칭을 조직하는 방식으로 강화된다. 누가 무엇을 알고 있는지, 누가 무엇을 숨기고 있는지, 무엇이 거래의 조건으로 제시되는지가 에피소드의 말미에 재배열되고, 다음 에피소드는 이 재배열을 출발점으로 삼는다. 다시 말해 관객의 주의는 사건의 결과보다 운용 규칙의 변화를 따라가도록 배치된다.

최민식이라는 배우의 페르소나는 이 에피소드 단위의 압축을 가능하게 하는 매개로 강력하게 작동한다. 주인공의 권력 수행, 위협의 강도 등은 사건 전개의 축적만으로 형성되지 않고, 배우의 신체와 발성, 표정이 축적해 온 장르 관습을 빠르게 환기시킨다. 즉, 배우의 페르소나는 에피소드가 수행해야 할 세계 구축의 부담을 분산시키고, 주인공의 복합성에 대한 관객의 가설을 더 이른 시점에 가동하게 만든다. 이처럼 <카지노>의 에피소드는 개발 단계의 설계 관행, 플랫폼의 공개 규범, 관객의 운용 규칙 읽기가 교차하는 지점이다. 동시에 사건을 진행시키는 최소 단위이면서, 다음 에피소드로 이어지는 정보 위계와 관계 조건을 재설정하는 장치이다.[43]

4-2. 플랫폼의 구조와 서사 경험의 데이터화

www.kci.go.kr

43) Richard Dyer, *Stars,* London: BFI, 1979, pp.60-63.

여기서 고려해야 할 부분은 스트리밍 플랫폼이 복수의 집단이 교류하도록 설계된 디지털 인프라로 기능한다는 점이다. 이것은 접속과 교류의 통로를 제공하는 동시에, 그 과정에서 생성되는 흔적을 데이터로 축적한다. 주지하듯이 스트리밍 플랫폼은 데이터는 우연히 남는 부산물이 아니라 추출과 정제가 필요한 자원으로 간주한다. <카지노>의 공개 전략이 갖는 의미는 여기서 분명해진다. 초반의 공개는 빠른 진입을 제공해 초기 이용을 집중시킨다. 이어지는 순차 공개는 접속을 단발적 소비로 두지 않고, 일정한 간격으로 반복되는 활동으로 만든다. 반복은 관객의 체류를 연장하는 데서 멈추지 않는다. 시청과 중단, 재시청, 건너뛰기와 같은 미시적 행태가 간격 속에서 규칙적으로 발생하고, 플랫폼이 수집하는 관객의 활동이 에피소드 단위로 축적된다. 관람은 서사 경험을 분절하면서, 데이터 추출이 가능한 단위로 경험을 재구성한다.

이때 에피소드 사이의 간격은 해석의 시간으로 작동한다. 관객은 단서를 재배열하고, 인물의 동기와 권력 관계로 가설로 점검하며, 다음 에피소드에서 추론 검정을 요구한다. 이 과정은 영화와 달리 텍스트 외부에서 이루어지지만, 관람의 독해를 갱신하는 동력으로 편입된다. 에피소드 공개 간격이 길수록 담론은 더 오래 순환하고, 그 순환은 검색과 추천, 클립 소비의 흐름과 결합하며 텍스트의 노출을 끊임없이 갱신한다. 즉, 이와 같은 시간을 점유하는 방식은 스트리밍 플랫폼이 운영과 연결된다. 텍스트에 대한 해석은 이전과 달리 의미 생산의 영역에 머물지 않고, 네트워크화된 주의를 지속시키는 기반으로 기능한다.

네트워크 효과는 플랫폼 성장의 핵심 조건으로 논의되어 왔다. 이용자가 늘어날수록 서비스의 효용이 증가하는 구조에서, 중요한 것은 일시적 유입보다 지속적 접속이다. 순차 공개는 접속을 습관으로 조직하고, 습관화된 접속은 담론의 밀도를 유지한다. 이용자에게는 낮은 진입 비용과 편의성을 제공하고, 다른 지점에서 수익을 회수하는 구조가 강화될수록 시

www.kci.go.kr

청의 반복은 플랫폼의 경제를 지탱하는 핵심 활동이다.[44] <카지노>의 공개 전략은 이 구조와 공명한다. 초반 묶음이 진입 장벽을 낮추는 방식으로 기능하고, 순차 공개가 이용을 연장시키는 방식으로 기능한다. 두 구간은 분리된 전략이 아니라, 이용자의 가입과 체류, 재방문의 흐름을 조직하는 결합 형태이다.

공개 전략이 운영 논리로 작동하는 지점은 파라텍스트에서 더 선명해진다. 회차 요약, 하이라이트 클립, 썸네일과 같은 요소는 기억을 보조하는 장치에 더 이상 머물지 않는다. 무엇을 핵심으로 기억해야 하는지, 어떤 장면이 대표 장면으로 기능해야 하는지, 다음 회차의 기대를 어떻게 구성해야 하는지에 대한 경로를 지정하는 장치로 작동한다. 시청자는 그 경로를 따라 작품에 재진입한다. 이 재진입은 자율적 선택의 형식만 취하지 않는다. 플랫폼이 설계한 인터페이스는 특정 요소를 반복 노출하며, 반복 노출은 다시 클릭과 시청으로 환류한다. 즉, 파라텍스트는 해석을 안내하면서, 동시에 활동을 유도한다. 공개 간격이 길어질수록 이 장치들의 위상은 강화되기 마련이다. 간격은 파라텍스트가 개입할 수 있는 시간을 늘리고, 플랫폼은 그 시간을 이용해 작품의 주의를 유지한다.

플랫폼은 자신을 중개로 제시하더라도, 실제로는 상호작용의 규칙을 설계하고 조정하는 권력 관계를 내장하고 있다. 이 관점에서 <카지노>의 순차 공개는 편성이 아니라, 규칙이 작동하는 장치이다. 회차 간 간격은 기다림을 제도화하고, 기다림은 노출과 접속을 반복시키며, 반복은 정보의 축적을 강화한다. 축적된 정보는 다시 배열과 추천의 규칙으로 환류한다. 순차 공개 리듬은 텍스트의 시간감각을 규정하면서, 플랫폼 통치 방식과 결합한다. 그리고 순차 공개는 텍스트 내부 장치로만 남지 않는다. 즉, 순차 공개는 서사의 종결을 정지로 남겨두지 않고 외부의 담론 환경으로 미끄러지게 한다. 에피소드별 논쟁점과 핵심 장면은 커뮤니티, 리뷰,

www.kci.go.kr

44) 닉 서르닉, 심성보 옮김, 『플랫폼 자본주의』, 킹콩북, 2020, 52-56면.

숏폼 클립, 인용 가능한 대사로 재가공되며, 재가공의 과정에서 의미의 중심이 재배열된다. 플랫폼은 공유와 재생산이 가능한 단위를 제공하고 이용자는 이를 해석의 재료로 삼아 작품을 새롭게 해석 더 나아가 끊임없이 소비한다. 스트리밍 플랫폼 환경에서 서사는 텍스트의 내부에만 머물지 않고, 텍스트 내부와 외부를 가로지르는 중층적 회로이다.

5. 결론

이 글은 스트리밍 플랫폼의 시리즈를 현상으로 환원하지 않고 플랫폼 환경이 만들어내는 미디어 스케이프 속에서 파악하려 했다. 이를 위해 <수리남>과 <카지노>를 사례로 삼아 스트리밍 플랫폼이 제공하는 접속 방식과 인터페이스, 그리고 공개 방식이 어떻게 서사를 구축하는지를 검토했다. 핵심은 스트리밍 플랫폼 그 자체가 관람의 방식을 배열하는 규칙을 함께 생산한다는 점이다.

논의는 두 가지 측면으로 진행하였다. 첫째, 스트리밍 플랫폼의 시리즈는 영화와 텔레비전 연구의 담론으로만 설명되지 않는다. 시리즈는 전통적인 텔레비전 드라마의 형식을 따르는 대신 새로운 환경에 맞추어 에피소드 구간 별로 서사 정보를 배치하고 있다. 더 나아가 이미 선행학습 되어 있는 영화적 감각을 호출하는 장르 공식과 관습을 적극적으로 사용하고 있으며, 텍스트를 둘러싼 다양한 기대를 조정하고 있다. 그리고 플랫폼의 추천과 검색 구조와 접속하면서 새로운 내러티브 양식을 만들고 있었다. 둘째, 플랫폼은 주변 미디어와 상호작용을 중개하는 인프라이며, 그 인프라는 이용자의 흔적을 데이터로 축적한다. 이 조건에서 서사는 감상의 흐름을 설계하는 동시에, 반복 접속과 재진입을 조직하는 장치로 재정렬된다.

www.kci.go.kr

<수리남>의 경우, 영화적 요소를 환기하는 장면 구성과 구성 등을 적극적으로 사용하고 있다. 시리즈는 인물 관계와 권력 구도를 둘러싼 단서를 단계적으로 분배하며 관객의 가설과 추론과 검증을 끊임없이 유도한다. 여기서 서사적 경험은 텍스트 외부의 담론 활동을 통해 확장되며 그 확장은 플랫폼 환경에서 순환한다. 관람 경험은 한 번의 완결된 행위로 끝나지 않고 정보 지연과 보충, 재확인의 반복 속에서 강화된다.

<카지노>는 에피소드 단위의 설계가 플랫폼 운영과 더욱 직접적으로 접속하는 사례이다. 시즌 초반 에피소드의 묶음 공개는 관객의 빠른 진입을 유도하고, 순차 공개는 접속을 습관적인 활동으로 고정한다. 이때 에피소드는 사건을 전진시키는 동시에 다음 에피소드로 이동하게 하는 조건을 생산한다. 또한 에피소드를 공개하는 간격은 관객의 기다림을 제도화하고 그 시간은 회차 요약과 하이라이트 클립과 같은 외부 조건이 개입할 여지를 남긴다. 관객은 플랫폼이 지정한 경로를 따라 재진입하며, 그 행위은 다시 클릭으로 환류한다. 결과적으로 <카지노>의 내러티브는 텍스트 내부의 조건과 플랫폼이 유도한 데이터를 축적하는 방식과 결합한 결과이다. <수리남>은 환기와 서사 정보의 조절을 통해 관객의 감상과 독해를 계속해서 갱신하였고, <카지노>는 에피소드 설계와 공개 전략을 통해 접속의 주기를 구조화 하였다. 두 방식은 모두 플랫폼 자본주의의 환경에서 시리즈가 작동하는 방법을 드러낸다. 플랫폼의 시리즈 서사 구조물인 동시에 접속과 체류의 순환을 생산하는 운영 단위로 기능한다.

이 글의 논의는 두 편의 사례 분석에 기반한다는 점에서 범위의 한계를 지닌다. 다만 이 한계는 후속 연구의 방향을 선명하게 만든다. 향후에는 변화하는 플랫폼의 인터페이스와 시장 전략, 이전 텍스트와의 관계 등이 서사 형식과 어떻게 결합하는지 비교할 필요가 있다. 또한 시청 데이터의 해석 방식, 제작과 편성, 이용자의 순환 경로를 함께 검토할 때 스트리밍 플랫폼이 구축해가는 동시대의 내러티브 구조가 더 정밀하게 포착될 것이다.

www.kci.go.kr

참고문헌

1. 기본자료

윤종빈, <수리남>, 총6회, 넷플릭스, 2022.9.9. 공개.

강윤성・남기훈, <카지노>, 총16회, 디즈니+, 시즌1(1-8회) 2022.12.21., 시즌2(9-16회) 2023.2.15. 공개.

2. 단행본

데이비드 보드웰, 오영숙 역, 『영화의 내레이션 I 』, 시각과 언어, 2007.

닉 서르닉, 심성보 역, 『플랫폼 자본주의』, 킹콩북, 2020.

Gérard Genette, trans. Jane E. Lewin, Paratexts: *Thresholds of Interpretation*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

Janet MaCabe and Kim Akass (eds.), *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, London and New York: I.B. Tauris, 2007.

Jason Mittell, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York: NYU Press, 2015.

Rasha Wadia Richards, *Cinematic TV Serial Drama Goes to the Movies*, Oxford University Press, 2021.

Richard Dyer, *Stars*, London: BFI, 1979.

Steve Neale, *Genre and Hollywood*, London/New York: Routledge, 2000.

3. 논문 및 기타 자료

구상범, 「OTT 시대의 시네마틱 드라마: 영화적 미학과 서사의 확장-<오징어 게임1>을 중심으로」, 『예술교육연구』 69, 한국예술교육학회, 2025.

김영주, 「OTT서비스 확산이 콘텐츠 생산, 유통, 소비에 미친 영향에 관한 연구」, 『방송문화연구』 27(1), 한국방송공사, 2017.

박노현, 「드라마스케이프, 21세기 드라마 연구를 위한 첫 번째 시론-영화와 텔레비전 드라마의 장르적 특이점을 중심으로-」, 『한국학연구』 72, 인하대학교 한국학연구소, 2024.

_____, 「드라마스케이프, 21세기 드라마 연구를 위한 두 번째 시론-드라마 미

www.kci.go.kr

디어로서의 텔레비전과 OTT를 중심으로-」, 『동악어문학』 93, 동악어문학회, 2024.

_____, 「드라마스케이프, 21세기 드라마 연구를 위한 세 번째 시론-OTT의 배속 시청과 유튜브의 요약 시청을 중심으로-」, 『한국학연구』 75, 인하대학교 한국학연구소, 2024.

박찬효, 「 '몰아보기(binge viewing)' 를 위한 OTT드라마의 스토리텔링 전략 연구: <킹덤>1,2를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 60, 인문콘텐츠학회, 2021.

백경선, 「OTT 시대 드라마 변화 양상-TV드라마와 OTT드라마를 중심으로」, 『한국극예술연구』 78, 한국극예술학회, 2023.

백해린, 「디지털 시대의 영상콘텐츠 소비 유형 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』 63, 글로벌 문화콘텐츠학회, 2025.

성진수, 「OTT 시대의 영화 다양성에 관한 시론적 논의」, 『한국문학과예술』 45, 한국문학과예술연구소, 2023.

심소정, 「국내 콘텐츠의 성공 사례 분석과 그 효과에 대하여-오징어 게임을 중심으로-」, 『커뮤니케이션디자인학연구』 vol.78, 커뮤니케이션디자인학회, 2022.

양진문, 「OTT드라마는 드라마인가 영화인가-감정 서사의 전환과 문학의 이론적 재편」, 『문화콘텐츠연구』 34, 건국대학교 글로컬문화전략연구소, 2025.

이인우, 『영상콘텐츠 유통채널 다원화에 따른 프로그램 장르구분 연구-유통채널 K-contentbank와 OTT서비스의 Netfilx를 중심으로』, 한국방송통신대학교 대학원 영상문화콘텐츠학과 석사학위논문, 2017.

이혜정, 「OTT 시즌제 K-드라마 서사를 위한 기획방법 연구」, 『한국예술연구』 48, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2025.

최수지, 「글로벌 OTT 킬러콘텐츠의 분석도구 개발과 적용: 넷플릭스 K-드라마를 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』 29, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2023.

홍남희, 「언택트 시대 넷플릭스와 영화: 퀄리티 콘텐츠로서의 영화와 극장의 의미 변화」, 『영상문화』 37, 한국영상문화학회, 2020.

포스트코로나 영화정책추진단, 『포스트코로나 영화정책 기초보고서』, 영화진흥위원회, 2021.

한국콘텐츠진흥원, 『글로벌 OTT 동향분석』 2023 vol.2, 한국콘텐츠진흥원, 2023.

www.kci.go.kr

김광진,「디즈니+ 아태지역 총괄, “한 작품 전세계에서 깊은 반향 일으켜”」, 『조선일보』, 2025. 11. 13. https://www.chosun.com/culture-life/k-culture/2025/11/13/Q6PA5VFPSVAU3GK25NJODDR4E4/ 최종 검색일: 2025. 12. 10.

매일경제,「마약왕을 잡아라 전세계를 사로잡은 ‘수리남’」, 2020. 9. 30. https://www.mk.co.kr/news/economy/10472776 최종 검색일: 2025. 12. 10.

임수연,「인터뷰 ① ‘수리남’ 황정민을 사이버 목사로 만든 이유는? 윤종빈 감독이 말하는 실화와 허구」,『씨네21』1373호, 2022, https://cine21.com/news/view/?mag_id=100941 최종 검색일: 2025. 12. 10.

최영주,「캐릭터와 의심으로 완성된 윤종빈표 드라마 〈수리남〉」,『노컷뉴스』, 2022. 9. 12. https://www.nocutnews.co.kr/news/5815643 최종 검색일: 2025. 12. 10.

Netfilix,「수리남, 지금 시청하세요」, https://www.netflix.com/kr/title/81343748, 최종 검색일: 2025. 12. 10.

KOFICE,「넷플릭스 한국 오리지널에 시리즈에 대한 언론 보도」, 2022. 9. 23. https://kofice.or.kr/c30correspondent/c30_correspondent_02_view.asp?seq=22017, 최종 검색일: 2025. 12. 10.

Andrew J. Bottomley, “Quality TV and the Branding of U.S. Network Television: Marketing and PromotingFriday Night Lights”, *Quarterly Review of Film and Video* 32, 2015.

Catherine Johnson, “Tele-branding in TVIII: the Network as Brand and the Programme as Brand”, *New Review of Film and Television Studies* 5(1), 2007.

Chuck Tryon, “TV Got Better: Netflix’s Original Programming Strategies and Binge Viewing.” *Media Industries Journal* 2(2), 2015.

Eden Cuelenaere, “How ‘original’ are Netflix Original films? Mapping and understanding the recycling of content in the age of streaming cinema,” *Media, Culture & Society* 46(5), 2024.

Erlend Lavik, “Cinematic TV Drama”, Journal of Aesthetics & Culture 16, 2024.

George Anghelcev et al., “Binge-Watching Serial Video Content: Exploring the Subjective Phenomenology of the Binge-Watching Experience,” *Massty*

www.kci.go.kr

24(1), 2021.

Mareike Jenner, "Binge-watching: Video-on-demand, quality TV and mainstreaming fandom", *International Journal of Cultural Studies* 20(3), 2017.

Michael L. Wayne, "Netflix audience data, streaming industry discourse, and the emerging realities of 'popular' television," *Media, Culture & Society* 44(2), 2021.

Jason Mittell, "Film and television narrative" in David Herman (eds.), *The Cambridge Companion to Narrative*, 2007.

_____, "Narrative Complexity in Contemporary American Television", The Velvet Light Trap 58(1), 2006.

Ramon Lobato, Alexa Scarlata1, and Tyson Wils, "Video-on-demand catalog and interface analysis: The state of research methods", *Convergence* 30(4), 2024.

www.kci.go.kr

Abstract

A Study of Narrative in Streaming Platform Series: *Narco-Saints* and *Big Bet*

Taehyun, Baek

This study approaches the narrative structures of streaming platform series as norms produced within platform environments. Focusing on *Narco-Saints* and *Big-Bet*, it examines how platform-specific modes of access, interfaces, and surrounding industrial-discursive conditions shape and formalize narrative organization. The analysis proceeds from the premise that platforms do more than distribute content: they also generate rules that arrange audience attention and induce re-entry.

Drawing on discussions of Quality TV and Cinematic TV, the article first considers how streaming series mobilize cinematic experience alongside genre formulas and conventions to produce and modulate genre expectations. In *Narco-Saints*, paratexts surrounding the work—markers such as the director and cast, the "based on a true story" label, and promotional copy—prime interpretive orientations prior to viewing. The text itself activates genre schemas through strategies of evocation. Within the series, the management of narration encourages viewers to form and continually revise hypotheses, extending the time of inference and verification and thereby producing pleasures specific to serial narrative experience.

Big-Bet demonstrates a structure in which seasons and episodes operate according to developmental rules established at the planning stage: each episode advances events while simultaneously producing the conditions that propel movement to the next. In particular, the combination of bundled episode release and sequential release organizes both rapid

www.kci.go.kr

entry and sustained access, while release intervals create time for interpretation and discursive circulation, expanding the space for external devices such as recap clips to intervene. As micro-level behaviors—pausing, rewatching, and skipping—accumulate at the episode level, the series narrative is continuously reconstituted, structuring both the conditions for the accumulation of narrative information and the rhythms of access.

Taken together, *Narco-Saints* builds its narrative by continually renewing reading practices through evocation and informational modulation, whereas *Big-Bet* constructs its narrative by organizing cycles of access and return through episode design and release strategy. These dynamics reveal how streaming platforms function as both structuring environments and operational units. Future research should compare shifts in platform interfaces and market strategies, intertextual relations, interpretive approaches to viewing data, and pathways of user circulation in order to more precisely capture the contemporary narrative structures that streaming platforms produce.

Keywords: *Big Bet*, Cinematic TV, Disney+, *Narco-Saints*, Netflix, Quality TV, *Narco-Saints*, Streaming Platform

접 수 일: 2025년 12월 10일
심사기간: 2025년 12월 16일~2026년 12월 28일
게재결정: 2026년 1월 10일

www.kci.go.kr