

한국형 OTT 오리지널 시리즈 <오징어 게임>의 디스토피아적 공간 특성 연구

유 우 현¹ · 정 원 식^{2*}¹동국대학교 영화영상제작학과 박사과정^{2*}전남대학교 문화콘텐츠학부 교수

Dystopian Space Characteristics of the Korean OTT Original Series <Squid Game>

Woo-Hyun Ryu¹ · Won-Sik Jung^{2*}¹DFA Course, Department of Film and Video Production, Dongguk University, Seoul 04620, Korea^{2*}Professor, Division of Cultural Contents, Chonnam National University, Yeosu 59626, Korea

[요 약]

본 연구는 한국형 OTT 오리지널 시리즈의 대표작인 <오징어 게임>의 디스토피아적 공간 특성을 분석한다. 이를 위해 선행연구를 통해 디스토피아적 장르와 공간의 개념과 특성을 고찰한다. 이를 바탕으로 <오징어 게임>의 공간을 유형화하고 분석 모형을 제시하여 공간 특성을 분석하였다. 결과적으로 첫째, <오징어 게임>의 공간은 크게 일상과 비일상의 공간으로 나눌 수 있으며, 공통의 특성을 갖는 게임 공간이 포함된다. 또, 비일상 공간은 참가자와 진행자 공간으로 유형화된다. 둘째, <오징어 게임>의 공간 특성을 분석하면, 일상과 비일상 공간에서 각각 사실성과 상징성이 강하게 나타난다. 셋째, 공간의 디스토피아적 장르 특성 측면에서는 일상과 비일상 공간 모두 파괴성이 약하게 나타났다. 따라서 <오징어 게임>은 기존 디스토피아 장르의 특성과 달리, 과학 기술에 대한 경계 요소를 배제하고, 자본주의 사회가 겪고 있는 인간성의 위협을 파괴성의 요소로 표현했다는 차별점을 알 수 있다. 나아가 이러한 공간 특성이 현대 사회의 어두운 면을 담아낸 한국형 디스토피아로서 차별화되고 있음을 고찰하였다.

[Abstract]

This study analyzes the dystopian spatial characteristics of the renowned Korean OTT original series “Squid Game.” Through previous research, the concept and features of the dystopian genre and spatial elements were examined. This study categorized and analyzed the spaces in “Squid Game,” and identified everyday and non-everyday spaces, including a distinct game space. The non-everyday spaces were further categorized as participant and host areas. Additionally, while the everyday spaces emphasized realism, the non-everyday spaces symbolized elements. In terms of dystopian genre characteristics, both everyday and non-everyday spaces demonstrated relatively low levels of destructiveness. “Squid Game” stands out by deviating from traditional dystopian genres that focus on science and technology, and depicting the threat to humanity posed by a capitalist society as a destructive element. This study highlights how spatial characteristics differentiate “Squid Game” as a unique Korean-style dystopia, capturing the darker aspects of modern society.

색인어 : OTT, 뉴미디어 콘텐츠, 공간 특성, 디스토피아, 오징어 게임**Keyword** : OTT, New Media Content, Space Characteristics, Dystopia, Squid Game<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2023.24.10.2303>

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 10 September 2023; Revised 20 September 2023

Accepted 25 September 2023

***Corresponding Author; Won-Sik Jung**

Tel: +61-2-659-7435

E-mail: creator@jnu.ac.kr

I. 서론

누구도 예상하지 못했던 코로나 시대를 지나며 넷플릭스를 비롯한 OTT(Over The Top) 플랫폼은 놀라운 성장을 거두었고, 한국의 오리지널 시리즈 콘텐츠는 세계적인 주목을 받았다. 특히 <오징어 게임>(2021)을 필두로 <지옥>(2021)과 <지금 우리 학교는>(2022)이 연달아 넷플릭스 글로벌 시청 순위 1위를 기록하며 한국형 OTT 시리즈의 전 세계적인 인기를 실감하게 했다[1].

극한 경쟁사회의 단면을 보여주는 <지금 우리 학교는>과 초자연적 재난으로 혼란한 사회의 인간 군상을 담아낸 <지옥>, 그리고 양극화 사회 속 소외계층의 무한경쟁을 그리고 있는 <오징어 게임>은 현실 속 한국 사회의 모습과 닮아있다. 전 세계 시청자들이 함께 열광한 것은 그들도 저마다 비슷한 문제를 경험하면서 한국형 OTT 시리즈에 반영된 사회문제들에 일정 부분 공감했다는 반증이며, 이는 디스토피아 장르적 특성을 기반으로 한 한국형 OTT 시리즈가 ‘K-디스토피아’라는 신조어를 탄생시킨 배경이다[2].

기존의 디스토피아를 다룬 영화들은 일반적으로 SF(Science Fiction) 장르 기반의 과학적 상상력을 바탕으로 미래 사회의 배경과 과학기술의 위험성을 강조한 공간을 보여준다. 이때 나타나는 공간은 미래 디스토피아에 대한 시각화된 이미지로서, 관객의 미래 세계에 대한 상상력을 증대시키는 주요한 역할을 한다. 하지만 한국형 디스토피아 콘텐츠들은 미래보다 현재의 시점과 가까운 세계를 다루거나 과학기술의 위험성보다는 현실의 부조리를 강조하는 공간 표현에 방점을 찍고 있다.

본 연구는 이러한 한국형 OTT 시리즈가 갖는 차별화된 디스토피아적 공간 특성에 주목한다. 즉 한국형 OTT 시리즈가 기존의 디스토피아를 다룬 콘텐츠들과는 다른 경향과 특성이 있으며, 특히 이는 대표적으로 디스토피아적 공간 특성에서 잘 드러난다고 본다.

본고는 이러한 연구 배경을 바탕으로 먼저 선행 연구를 통해 디스토피아의 장르적 특성과 공간 특성에 대하여 고찰한다. 그리고 이를 기반으로 한국형 OTT 시리즈의 대표작이라 할 수 있는 <오징어 게임>의 주요 공간을 유형화하고, 디스토피아적 공간 특성의 평가모형을 통해 <오징어 게임>의 주요 공간에 대한 구체적 분석을 수행한다. 이를 통해 종합적으로 <오징어 게임>이 차별화된 디스토피아적 공간 특성이 있음을 고찰하고, 유의미한 시사점을 도출하고자 한다.

연구의 효율성과 유의미성을 제고하기 위해 연구 대상은 <오징어 게임>의 각 에피소드에 등장하는 공간 중 반복적으로 강조되는 공간과 주요 인물들의 공간을 위주로 선정하여 분석을 진행한다. 또한 <오징어 게임>이 인간의 목숨이 걸린 게임을 소재로 하는 데스 게임(Death Game)[3] 장르적 구성임을 감안하여, 각 단계별 게임을 기준으로 게임 장소를 분류하고 이를 중심으로 연구를 진행한다.

II. 디스토피아와 <오징어 게임>의 공간 특성

2-1 디스토피아의 개념과 특성

1) 디스토피아의 개념

디스토피아는 ‘dys’(그리스어 ‘나쁜’)와 ‘topos’(그리스어 ‘장소’)를 결합한 말로 존 스튜어트 밀(John Stuart Mill)이 1868년 영국 의회 연설에서 정부를 비판하기 위해, 유토피아(Utopia)의 반대 의미로 처음 언급하였다. 여기서 디스토피아는 독재사회와 전체주의의 위험을 말하며 유토피아의 상대적 개념으로서 인간이 살기 어려운 사회나 상황의 세계를 의미한다[4].

초기 디스토피아 장르는 주로 문학 분야에서 다루어졌다. 특히 SF 장르 소설에서 주로 나타났는데, 대표적으로 허버트 조지 웰즈(Herbert George Wells)의 「타임머신」(The Time Machine, 1894)과 조지 오웰(George Orwell)의 작품 「1984」(1949)에서 찾아볼 수 있다. 특히 <타임머신>은 작품 속에서 정체, 폐허, 어둠 등으로 표현되는 기계 문명의 부정적인 모습을 디스토피아적 시각으로 그리며 인류의 기술 발전을 비판적으로 바라보았다. 나아가 찰스 다윈(Charles Darwin)의 진화론에 내포된 무방향성과 무목적성에 대한 공포를 보여주었다[5].

이후 디스토피아는 참담한 현실이 어두운 미래로 이어지는 과정에 대한 다양한 묘사의 개념으로 주로 활용되었다. 그 직간접적 동기가 되는 것은 과학 문명이었다. 19세기 산업화 시대를 거치면서 과학 문명을 통한 기술의 급격한 발전은 인간이 겪는 여러 난제를 해결하는 것에서 나아가, 인류에게 유토피아를 가져다줄 것이라는 낙관적 기대감을 증폭시켰다. 그러나 점차 고도화되는 과학기술이 인간을 자유롭게 만들어주기 보다는 오히려 인간을 노예화하고 불행하게 만들 것이라는 위기감이 생기게 되었고[6], 디스토피아를 다룬 작품들은 주로 암울한 미래상을 배경으로 과학 문명과 사회구조에 대한 비판적 시선을 담게 되었다.

2) 디스토피아적 장르 특성

디스토피아적 장르는 발전하는 과학기술이 가져올 수 있는 부작용에 대한 비판과 미래에 대한 불안과 경계를 담아내고 있으며, 이는 크게 사회구조와 과학문명의 요소로 나누어진다. 이를 바탕으로 작품에서 표현되는 양상은 정치/사회적 배경, 인간 가치/인간관계, 정보/과학기술, 도시/환경적 배경의 네 가지로 분류할 수 있다[7].

정치/사회적 배경은 전체주의적인 기업이나 정권의 통제와 감시를 바탕으로, 극소수 지배층과 다수 피지배층의 모습을 그린다. 인간 가치/인간관계는 유전자 조작 등의 발전된 의학을 통해 개인의 정체성, 감정과 인간관계가 통제되는 세계에서, 개인의 복식과 외모를 획일화하여 개성이 상실되고 인간의 정체성이 위협받는 것을 표현한다. 정보/과학기술은 진보

된 과학기술이 오히려 삶을 피폐하게 만드는 모습을 묘사한다. 지배구조가 반전되어 인간이 기계의 지배를 받거나 위협당하는 상황을 연출한다. 또, 현실과 가상의 경계가 뒤섞이며 혼란을 겪는 인간 군상을 나타내기도 한다. 도시/환경적 미래는 전쟁, 환경 파괴 등을 원인으로 황폐화되는 세상을 보여준다. 특히 도시는 높은 마천루(Skyscraper)가 가득 들어서 있는 모습으로 그려지며, 낮은 곳에서 살아가는 하층민들의 슬럼가를 대조적으로 보여주기도 한다.

한원중, 이정교는 시대에 따라 변화해가는 디스토피아 요소와 영화에서 나타나는 디스토피아적 표현을 구분하여 서로의 관계를 정리하고 그에 따른 장르 특성을 제시했는데, 이를 참조하여 디스토피아의 요소와 표현의 상관관계를 도식화하고 재구성하면 그림 1과 같다[8]. 이를 종합하면 디스토피아는 주제와 표현에 있어서 과학 문명과 그와 연관된 사회적 문제에 따른 어두운 미래, 그리고 부정적 사회구조에 대한 비판적 시선을 보인다는 것을 알 수 있다.

그림 1의 디스토피아 요소와 표현의 관계를 분석하여 그 핵심 요소를 분류하면, 표 1과 같이 획일성, 수직성, 폐쇄성, 파괴성의 네 가지 장르 특성으로 정리할 수 있다. 획일성은 디스토피아적 장르에서 표현되는 인간 정체성의 위협과 비인간화로 인하여 나타나는 인간소의 현상을 말한다. 과학 문명이 발달하며 개성이 억압되고 개인과 개인의 다름이 없어지는 것이 특징이다.

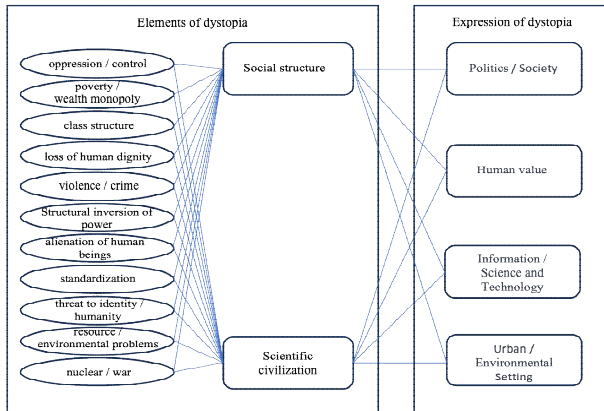


그림 1. 디스토피아 요소와 디스토피아 표현의 관계
 Fig. 1. Relationship between expression of dystopia and element of dystopia

표 1. 디스토피아적 장르 특성

Table 1. Characteristics of dystopian genre

Category	Expressive elements
Uniformity	unify, loss of identity, alienation
Verticality	Class structure, power structure reversal, poverty/wealth monopoly
Closedness	Suppression / Control / Repression, Class structure, Reversal of power structure
Destructiveness	Loss of human dignity, violence / crime, resource / environmental issues, nuclear / war

수직성은 디스토피아적 장르에서 나타나는 사회적 계급구조의 공고화를 의미한다. 그 결과로 나타나는 부의 독점과 빈곤, 지배/피지배 구조의 극단화가 수직성의 특징이다. 폐쇄성은 디스토피아 사회가 보여주는 계급구조와 관련하여 발생하는 억압과 통제, 탄압의 현상을 말한다. 공산주의나 독재국가처럼 개인의 자유가 박탈된 전체주의 사회의 특성을 표현한다. 파괴성은 과학 발전의 부작용으로 따라오는 자원의 소모, 환경 파괴 등에 따라 발생한다. 특히 핵이나 전쟁의 부작용으로 돌이킬 수 없이 황폐해진 세계가 자주 표현된다[8].

2-2 (오징어 게임)의 공간 특성

1) 이론적 고찰

일반적으로 프로덕션 디자인은 영화를 시각적 의미로 해석하고 시각적 요소를 극대화하여 현실화하는 것이며, 영화 전체의 비주얼(Visual)과 룩(Look)을 총괄하는 작업이다. 비주얼이란 영화의 전체적인 전경을 의미하고 룩이란 그 전경 안을 채우는 소품 및 장식 등을 말한다[9]. 다시 말해 프로덕션 디자인은 작품의 시나리오를 기준으로 콘셉트(Concept), 인물, 공간의 시각화 작업을 계획 및 설계를 통해 제작하고 표현해내는 것을 말한다.

영화의 시각화 개념으로 시작된 프로덕션 디자인은 이후 TV(Television) 드라마에도 적용되어 드라마의 서사와 인물을 뒷받침하는 구성요소부터 인물과 관계성을 갖는 공간까지 설득력 있게 시각화하는 역할을 수행한다. 이러한 배경에서 박은초, 이재규는 TV 드라마의 프로덕션 디자인 특성을 사실성, 상징성, 장식성, 신속성, 경제성으로 정리했다[10].

영화 속 공간은 현실성을 담은 재현으로서 서사의 배경이 되는 공간을 제공하기도 하는데, 관객이 실재하는 장소로 인지하도록 만드는 것이 중요하다[11]. 현실의 자연적 공간들은 카메라와 렌즈로 포착하는 프레이밍(Framing)만으로 영화적 공간으로 창조해낼 수 있지만 그 외 공간들은 창작해야 한다. 영화 제작에서 세트라 불리는 건축 공간들이 그것이며, 건축의 외형적 조형 이미지와 내부의 실내 공간 모두 관객에게 감성적 반응을 일으킨다.

이때, 공간은 이야기를 돕기 위해 객관적이고 기능적인 의미를 초월하여 또 다른 의미를 나타내는 상징적 공간이 될 수도 있다. 그 공간의 장소성 및 공간적 표현 요소들에 의해 인물의 내면 및 작품의 주제적인 측면이나 인물의 내면적 관념을 표현하기도 한다[12].

실내 공간을 구성하는 조형적 이미지는 장식이라는 미술 요소가 작용하는데, 이는 세트 데코레이션과 소품 디자인을 말하며, 오브제와 패턴이 그 요소로 작용한다. 오브제는 장면의 분위기를 상징하거나 서사를 설명하는 장식 소품의 기능도 한다. 패턴은 인물의 심리 상태와 변화를 표현한다[13].

즉, 영화의 공간은 재현을 통해 서사의 정보 전달 및 현실감을 강조해 몰입을 유도하는 사실적 공간과 작품의 주제와 인물의 내면을 표현하는 상징적 공간으로 정리할 수 있다. 그

리고 공간에는 조형적 이미지를 통해 시대와 대중의 욕망을 관철하는 장식이 존재하며, 장식은 작품의 전체적 스타일로 확장되어 나타난다.

2) OTT 시리즈 <오징어 게임>의 공간 특성

연극과 영화의 특성에 영향을 받은 TV 드라마는 내용적으로는 연극에 가깝고 형식적으로는 영화와 가깝다[14]. 하지만 TV 드라마와 영화는 전통적 의미에서 다음과 같은 차이점도 존재한다. 첫째, 제작방식에 있어서 TV 드라마는 연속극으로 제작되지만 영화는 단막극 형태로 제작된다. 둘째, 소재와 주제에 있어서 TV 드라마는 대중적이고 일상적인 소재와 주제를 다루지만 영화는 소재와 주제에 있어서 제한이 상대적으로 적다. 셋째, 영상미에 있어서 TV와 스크린이라는 화면크기와 핵심 인력, 제작비 규모의 차이에서 오는 차이가 있다.

<오징어 게임>은 기존 영화나 TV 드라마와 달리 넷플릭스라는 OTT 플랫폼을 통해 제작된 넷플릭스 오리지널 시리즈로서 총 9개의 연속극 형식의 에피소드로 이루어져 있다. 동시에 <오징어 게임>은 각본과 연출을 맡은 황동혁 감독과 프로덕션 디자인을 담당한 채경선 미술감독을 포함하는 영화 전문 인력이 중심이 되어 제작된 작품이기도 하다[15]. 또한, 블록버스터 영화 규모의 제작비와 사전제작이라는 점에서 기존 한국 TV 드라마와 제작 환경에 있어서 차이를 보인다. 즉, <오징어 게임>은 기존 TV 드라마의 연속극 구조를 보이면서도 제작 규모와 방식, 그리고 핵심 인력들로부터 영화적 요소들을 내포하고 있는 한국형 OTT 시리즈의 특징이 나타난다.

이러한 고찰을 바탕으로 TV 드라마 프로덕션 디자인의 특성과 영화적 공간의 요소를 종합하여, OTT 시리즈인 <오징어 게임>의 공간 특성을 아래 (a), (b), (c)의 세 가지로 정의하고, 그 표현 요소를 재구성하면 표 2와 같다.

표 2. <오징어 게임>의 공간 특성
Table 2. Space characteristics of <Squid Game>

Category	Expressive elements
Symbolism	Theme and Atmosphere / Character's Inner Psyche
Realism	Setting / Reproduction / Information
Decorativeness	Objects / Patterns / Set decoration

- (a) 상징성 : 공간의 구성요소가 작품의 서사와 인물의 의미를 상징하는 장치로서 나타난다. 주제의 상황과 분위기를 상징적으로 표현한다.
- (b) 사실성 : 작품에 몰입할 수 있도록 서사의 배경이 되는 공간을 사실적으로 재현 및 표현한다.
- (c) 장식성 : 작품의 서사와 성격에 맞추어 패턴과 오브제의 색채, 질감, 형태 등과 같은 조형성을 강조하여 시각적 효과를 높인다.

III. <오징어 게임>의 공간 유형화 및 모형 도출

3-1 <오징어 게임>의 공간 유형 분석

<오징어 게임>의 공간은 게임이 벌어지는 작품의 주요 무대인 섬을 기준으로 크게 섬 안과 밖, 두 곳으로 나눌 수 있다. 섬 밖의 공간들은 주인공 기훈의 일상적 삶을 다룬 일상의 공간, 섬 안의 공간들은 오징어 게임에 참가하면서 시작되는 비밀상 공간으로 분석할 수 있다. 비밀상 공간은 다시 세 가지로 분류 가능한데, 이는 참가자들이 머무르고 생활하는 참가자 공간, 게임을 주최하고 운영하는 진행자 공간, 게임이 진행되는 게임 공간이다.

본고는 위와 같은 기본 분류를 바탕으로, 공간 특성이 잘 나타나는 실내 공간을 중심으로, 2회 이상 극 중에 등장하는 반복성을 기준으로 하여 분석 대상을 선별했다. 여기에 연구의 유의미성 강화를 위해, 비밀상 공간의 본 게임과는 다르지만, 일상 공간 속에서 표현되는 게임 공간을 추가로 분류하여 분석하였다. 이와 같이 <오징어 게임>의 공간을 분류하여 유형화한 결과는 표 3, 표 4와 같다.

3-2 공간 특성 분석 모형

본 연구는 <오징어 게임>의 공간 특성을 입체적으로 분석하기 위해, 한원종, 이정교의 SF 영화의 디스토피아적 공간 연출 표현 분석 모형[8]을 기반으로, 본고의 2장에서 고찰한 <오징어 게임>의 공간 특성과 디스토피아적 장르 특성을 종합하였다. 이를 바탕으로 핵심 특성을 재정의하고 모형을 새롭게 재구성하여, 최종적으로 표 5와 같이 <오징어 게임>의 디스토피아적 공간 분석 모형을 도출하였다.

그리고 앞서 유형화한 <오징어 게임>의 공간을 분석 모형에 대입하여 공간 특성과 디스토피아 요소, 그리고 디스토피아적 장르 특성을 강도에 따라 분석하였다. 이를 바탕으로 최종적으로 <오징어 게임>의 디스토피아적 공간 특성에 대한 종합적 분석과 시사점을 도출하고자 한다.










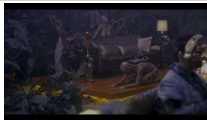


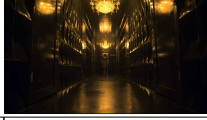

IV. <오징어 게임>의 주요 공간 특성 분석

4-1 공간 분석 방법

표 3과 표 4의 공간 유형을 기준으로 각 유형의 대표 공간을 표 5의 분석 모형에 대입하여 분석한 결과는 표 6부터 표 9의 내용과 같다. 유형화한 모든 공간을 분석 후 종합한 결과는 표 10, 표 11로 정리하였으며, 최종적으로 일상과 비밀상 공간의 각 특성을 비교 종합하여 표 12와 같이 도식화하였다. 공간 특성의 강도에 따라서 없음(-), 약함(○), 보통(●), 강함(●), 매우 강함(●)의 다섯 가지 단계로 설정하여 표기하였다. 또 분석 대상에 표현되는 디스토피아 요소의 유무에 따

표 3. 공간 유형 - 비일상 공간

Table 3. Space type - Non-ordinary spaces

Non-ordinary Spaces			
Game Space		Place	Red light, Green light
		Episode	1
		Place	Sugar honeycomb toffee
		Episode	3, 5
		Place	Tug-of-war
		Episode	4
		Place	Marbles Game
		Episode	6
		Place	Glass stepping stones
		Episode	7
		Place	Squid Game
		Episode	9
Participant Space		Place	Lodging
		Episode	1~9
Participant Space		Place	Waiting Room
		Episode	4, 6, 7
		Place	Maze
		Episode	1, 3, 4, 6, 8
		Place	VIP Room
		Episode	7, 9
		Place	Host Lodging
		Episode	3,4
		Place	Crematory
		Episode	2, 4, 5
		Place	Front Man Room
		Episode	1, 5, 6, 7, 8
	Place	Monitor Room	
	Episode	1, 3, 4, 5, 6, 9	

라서 없음 (-), 있음 (◎)을 표기한 후, 표현 요소의 정도에 따라 디스토피아의 장르 특성도 위와 같이 다섯 단계 강도에 따른 분류로 표기하였다.

4-2 대표 공간 분석

1) 표 6. ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 공간

<오징어 게임>의 에피소드 1화에 등장하는 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 공간은 흙바닥으로 이루어진 초등학교 운동장과

구옥 양철 대문 모양으로 만들어진 입구의 형태로 구성되어 있다. 이는 과거 한국 아이들의 학창 시절 공간을 떠오르게 함과 동시에, 일상 공간을 대표하는 집을 떠나 비일상적인 살육의 게임 공간으로 들어오는 참가자들의 모습을 나타내고 있다.

공간의 핵심 오브제는 살인 로봇으로 참가자들의 생사를 결정짓는다. 옛날 초등학교 교과서 삽화에 등장했던 대표적 캐릭터인 영희의 모습으로 디자인되어, 동심의 상징적 공간에서 벌어지는 살육의 현장이라는 모순적 대비를 강화한다. 모든

표 4. 공간 유형 - 일상 공간

Table 4. Space type - Ordinary spaces

Ordinary Spaces					
Game Space			Game Space		
	Place	Racetrack		Place	Sky Building
	Episode	1	Episode	9	
			Game Space		
	Place	Arcade		Place	Kihoon's House
	Episode	1	Episode	1, 2, 9	
			Game Space		
	Place	Subway		Place	Fish Shop
	Episode	1, 9	Episode	1, 2, 9	

것이 인공적 장식으로 이루어진 게임 공간에서 로봇의 바로 뒤에 배치된 고목나무는 유일하게 비인공적 오브제로 표현되어 있다. 말라죽은 것처럼 보이는 고목나무는 살인 로봇에 의해 죽어가는 참가자들의 운명을 상징하는 요소로 활용된다.

한편, 이 공간은 개방감 있는 들판과 하늘의 그림으로 장식되어 있으나 인공적 벽과 지붕으로 사방이 막혀있으며, 이는 게임이 마무리될 때 보여지는 지붕의 개폐 모습을 통해 강조된다. 이를 통해 극적 아이러니를 표현함과 동시에 공간의 통제력을 통해 참가자들의 생사까지 좌우되는 게임 공간의 특성을 표현하고 있다.

‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 게임에서 참가자들이 살아남기 위한 최종 목적지는 운동장에 그어진 분홍색 선 너머로 설정되어 있다. 사실상 참가자들의 생명선이나 다름이 없는 이 분홍색 선은 참가자들의 생사 여부까지 통제하는 진행요원들의 분홍색 의상과 사망한 참가자들의 관에 장식된 분홍색 리본을 떠오르게 한다. 이러한 분홍색은 밝은 계열의 색상으로서 현실의 일상 공간에서는 긍정적으로 보여질 수 있는 색상이지만, 여기서는 공포와 죽음의 색상으로 작용하면서 극적 아이러니와 게임 공간의 비현실성을 강조하는 장식으로 기능하고 있다.

2) 표 7. 숙소 공간

게임 공간 전반에 걸쳐 등장하는 참가자들의 숙소 공간은 마치 창고형 대형 마트의 모습과 같다. 철제 프레임의 침대가 층을 이루며 높이 쌓여져 있어, 참가자들의 모습은 마치 판매대에 진열되어있는 상품을 떠올리게 한다.

개인의 자유가 배제되고 일거수일투족이 관찰되는 숙소 공간은 획일화된 무채색의 색상과 규칙적인 기하학적 구도로 표현되며, 부자연스럽게 높은 계단식 침대들은 최소한의 인간성이 상실된 동물원의 짐승 우리와 같이 느껴진다. 이는 참가자들이 생존 경쟁을 통해 서로를 밟고 올라서야 하는 <오징어 게임>의 데스 게임적 특징과 이와 크게 다를 것 없는 현실 사회를 상징적으로 표현하고 있다.

숙소 공간의 흰 벽에는 단순화된 그림으로 기호적 기능을 하는 픽토그램(Pictogram)의 형태로 참가자들이 참여하는 모든 게임들이 그려져 있다. 제각기 특성이 다른 다양한 게임들은 동일한 톤 앤 매너의 픽토그램화를 통해 <오징어 게임>의 시각적 획일성을 강화한다.

한편 벽에 그려진 픽토그램은 사망자가 발생하기 이전 작품 초반부에는 숙소에 빼곡히 쌓여있는 철제 침대들에 가려

표 5. <오징어 게임>의 디스토피아 공간 분석 모형

Table 5. Space analysis model of <Squid Game>

Episode				
Space image				
Space characteristics	Symbolism			
	Realism			
	Decorativeness			
Elements of dystopia	Social structure	oppression / control		
		poverty / wealth monopoly		
		class structure		
		loss of human dignity		
	Scientific civilization	violence / crime		
		structural inversion of power		
		alienation of human beings		
		standardization		
		threat to identity / humanity		
		resource / environmental problems		
		nuclear / war		
Characteristics of Dystopian Genre	Uniformity		Verticality	Closedness
				Destructiveness

표 6. 비일상 공간 - 무궁화 꽃이 피었습니다

Table 6. Non-ordinary spaces - Red light, green light



Red light, green light				
Episode	1			
Space image				
space characteristics	Symbolism	●	This artwork portrays the housing of working-class Koreans during industrialization, symbolizing the era, and features 'Yeonghee' robots in a dirt playground, symbolizing Korean children's play culture.	
	Realism	●	The appearance of Plate Gate's old houses and dirt-floor playgrounds reproduces the image of Korea as a developing country during the industrialization era.	
	Decorativeness	●	The green plate gates and uniforms of the participants resembling prisoners, along with the placement of "Yeong-hui" robots and personnel reminiscent of surveillance cameras, evoke the image of a massive prison.	
Elements of dystopia	Social structure	oppression / control		◎
		poverty / wealth monopoly		◎
		class structure		◎
		loss of human dignity		◎
	Scientific civilization	violence / crime		◎
		structural inversion of power		◎
		alienation of human beings		◎
		standardization		◎
		threat to identity / humanity		◎
		resource / environmental problems		-
nuclear / war		-		
Characteristics of Dystopian Genre	Uniformity	◎	Verticality	◎
			Closedness	◎
				Destructiveness
				●

표 7. 비일상 공간 - 숙소

Table 7. Non-ordinary spaces - Lodging

Lodging				
Episode	1 ~ 9			
Space image				
Space characteristics	Symbolism	●	The bed depicted as a sales counter in a store and the piggy bank hanging from the high ceiling.	
	Realism	○	Depicted as a large warehouse-like structure	
	Decorativeness	●	A uniform color scheme in monotone colors and a bed depicted with metal materials like iron bars.	
Elements of dystopia	Social structure	oppression / control		◎
		poverty / wealth monopoly		-
		class structure		◎
		loss of human dignity		◎
	Scientific civilization	violence / crime		◎
		structural inversion of power		-
		alienation of human beings		◎
		standardization		◎
		threat to identity / humanity		◎
		resource / environmental problems		-
nuclear / war		-		
Characteristics of Dystopian Genre	Uniformity	◎	Verticality	●
			Closedness	●
				Destructiveness
				●

보이지 않는다. 하지만 게임의 전개에 따라 수많은 참가자가 사망해가면서, 소수의 생존자 침대만 남게 되었을 때 비로소 벽에 그려진 픽토그램이 차례대로 나타나게 된다. 이는 다음 게임이 무엇인지 알기 위해 목숨을 건 암투까지 벌이던 참가자들의 모습과 대비되며, 사실은 숙소 공간마저도 게임 공간과 다름없게 통제되고 있었음을 암시한다.

3) 표 8. VIP 룸 공간

VIP(Very Important Person) 룸 공간은 정글과 같은 숲이 그려진 벽과 열대식물들의 배치와 럭셔리한 소품 구성을 통해 여타의 극중 공간과는 전혀 결이 다른 그로테스크한 공간을 표현하고 있다. 동물 모습의 바디페인팅을 하고 마치 구와 같이 배치되어 있는 인물들은 동물 가면을 쓴 VIP의 시

표 8. 비일상 공간 - VIP 룸

Table 8. Non-ordinary spaces - VIP room

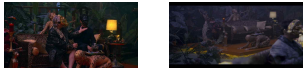
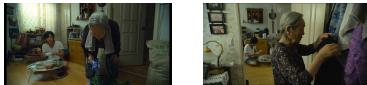
VIP Room					
Episode	7, 9				
Space image					
Space characteristics	Symbolism	●	The individuals painted with body paint are arranged like furniture		
	Realism	○	Represented as luxury furniture, similar to a hotel suite room.		
	Decorativeness	●	Reproducing the shapes of plants and animals with artificial materials and figures.		
Elements of dystopia	Social structure	oppression / control		○	
		poverty / wealth monopoly		○	
		class structure		○	
		loss of human dignity		○	
		violence / crime		-	
	Scientific civilization	structural inversion of power		-	
		alienation of human beings		○	
		standardization		○	
		threat to identity / humanity		○	
		resource / environmental problems		-	
nuclear / war		-			
Characteristics of Dystopian Genre	Uniformity	●	Verticality	●	
			Closedness	●	
				Destructiveness	○

표 9. 일상 공간 - 기훈 집

Table 9. Ordinary spaces - Kihoon's house

Kihoon's House					
Episode	1, 2, 9				
Space image					
Space characteristics	Symbolism	●	Depiction of living spaces that cannot be separated in a confined environment		
	Realism	●	Depicting the living space of Ki-hoon, a member of the lower class, as an old run-down building.		
	Decorativeness	●	Coexistence of living space and working space, with limited view.		
Elements of dystopia	Social structure	oppression / control		-	
		poverty / wealth monopoly		○	
		class structure		○	
		loss of human dignity		○	
		violence / crime		-	
	Scientific civilization	structural inversion of power		-	
		alienation of human beings		-	
		standardization		-	
		threat to identity / humanity		○	
		resource / environmental problems		-	
nuclear / war		-			
Characteristics of Dystopian Genre	Uniformity	○	Verticality	●	
			Closedness	○	
				Destructiveness	○

중을 든다. VIP들은 이 공간에서 게임 진행을 실시간 중계로 보고 참가자들의 모습을 관찰한다. 이는 기훈이 다니던 경마장의 풍경은 물론, 마치 인간이 동물을 관람하는 동물원의 이미지도 떠올리게 한다. 야생 동물처럼 생존을 위해 발버둥거리고 있는 참가자들의 모습을 안락하게 관람하고 있는 VIP 룸 공간의 대비를 통해 인간 존엄성의 상실을 상징적으로 표현하는 것이다.

나이가 참가자들과 VIP를 다수의 피지배층과 극소수의 지배층으로 설정하여 이를 통해 먹이 사슬처럼 계급화된 현실 사회의 부조리를 떠올리게 하되, 오히려 VIP에게 동물 가면

을 씌우고, 그들의 공간을 정글처럼 표현함으로써 아이러니와 함께 중의성을 통한 표현 효과를 극대화한다.

4) 표 9. 기훈 집 공간

기훈 집 공간은 전형적 빈곤층의 현실적 생활 공간을 보여 준다. 집안은 숨 막히듯 좁고, 대낮에도 햇빛이 잘 들지 않으며, 집 밖의 풍경도 거의 보이지 않는다. 즉, 일조권과 조망권이 상실된 피지배층의 공간으로 표현된다. 이는 한정된 공간만을 제한적으로 점유할 수 밖에 없는 기훈의 계급적 현실을 드러낸다. 특히 이는 자유롭게 공간을 통제하고 넓은 공간을

점유하는 진행자 공간과의 비교를 통해, 지배/피지배 구조의 극단화에 대한 극적 대비를 강화한다. 또한 푼돈을 벌기 위해 모아 놓은 폐지와 여기저기 널려 있는 나물 등의 소품 배치를 통해 사실성을 강화하고, 생활공간과 노동공간이 혼재되고 분리되지 못하는 기훈의 빈곤함과 고착화된 계급을 상징화한다.

4-3 결과 종합 분석

앞서 유형화한 <오징어 게임> 공간의 유형별 특성 분석을 종합하여 정리한 결과는 표 10, 표 11과 같다.

비일상 공간 유형의 공간을 분석한 표 10에서 강하게 드러

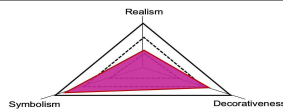
나는 상징성은 참가자와 진행자 공간 그리고 게임 공간들에서 대표적으로 나타난다. 대형 마트의 판매대와 같은 형태의 참가자 숙소와 선물상자 모습의 관을 화구에 넣는 화장 시설, 그리고 교과서 삽화의 소녀 캐릭터 모습을 한 대형 살인 로봇 영화와 게임을 하는 운동장은 현실의 모습을 모티브로 하되, 과장과 왜곡을 통해 마치 테스 게임의 체스 말이 되어버린 참가자들의 상황을 상징적으로 나타낸다. 나아가 개인의 의지로 거스를 수 없는 경쟁 사회의 냉혹한 현실을 반영한다.

표 10의 디스토피아적 장르 특성에서 두드러지게 나타나는 확실성은 각자의 개성을 차단한 인물의 모습에서 찾을 수

표 10. 비일상 공간 분석 종합결과

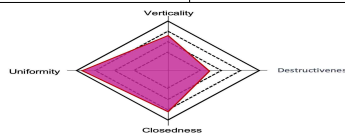
Table 10. Comprehensive results of non-ordinary spaces analysis

Non-ordinary Spaces				
Space characteristics				
Place		Symbolism	Realism	Decorativeness
Game Space	Red light, green light	●	◐	◐
	sugar honeycomb toffee	●	◐	●
	tug-of-war	◐	○	●
	marbles game	●	●	◐
	Glass stepping stones	◐	○	●
Participant Space	Squid game	◐	●	◐
	lodging	◐	○	◐
	waiting room	◐	-	●
Host Space	Maze	◐	-	◐
	Front man room	●	●	●
	VIP room	◐	○	◐
	Host lodging	●	◐	○
	Monitor room	●	○	◐
Sum		50	21	38



Characteristics of Dystopian Genre

Characteristics of Dystopian Genre					
Place		Uniformity	Verticality	Closedness	Destructiveness
Game Space	Red light, green light	◐	◐	◐	◐
	sugar honeycomb toffee	◐	●	●	◐
	tug-of-war	◐	●	●	◐
	marbles game	◐	●	●	◐
	Glass stepping stones	◐	●	●	◐
Participant Space	Squid game	◐	●	●	◐
	lodging	◐	●	●	◐
	waiting room	◐	●	●	○
Host Space	Maze	◐	●	◐	○
	Front man room	○	◐	●	○
	VIP room	◐	●	◐	◐
	Host lodging	◐	●	●	○
	Monitor room	◐	◐	●	○
Sum		53	38	45	23

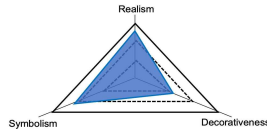


56점 만점 ◐ : 4점 ● : 3점 ◑ : 2점 ○ 1점 - : 0점

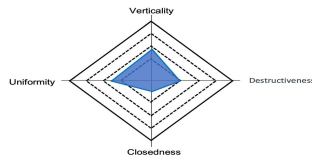
표 11. 일상 공간 분석 종합결과

Table 11. Comprehensive results of ordinary spaces analysis

Ordinary Spaces				
Space characteristics				
Place	Symbolism	Realism	Decorativeness	
Game Space	Racetrack	●	◎	○
	Subway	◐	◎	○
	Sky Building	◎	◐	◐
	Arcade	●	◎	●
Kihoon's house	●	◎	◐	
Fish shop	●	◎	◐	
Sum	18	22	11	



Characteristics of Dystopian Genre					
Place	Uniformity	Verticality	Closedness	Destructiveness	
Game Space	Racetrack	●	◎	○	◐
	Subway	◐	○	-	◐
	Sky Building	●	◎	○	-
	Arcade	-	○	-	-
Kihoon's house	◐	●	○	◐	
Fish shop	-	●	-	-	
Sum	10	16	3	6	



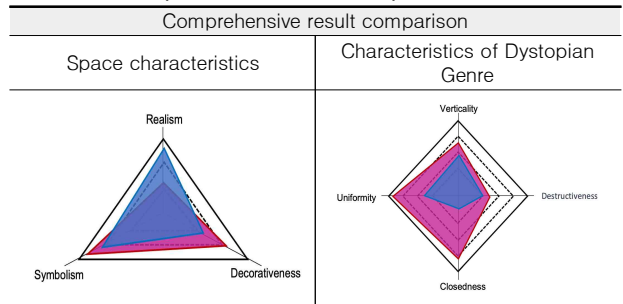
24점 만점 ◎ : 4점 ● : 3점 ◐ : 2점 ○ 1점 - : 0점

있다. 분홍색으로 통일된 의상과 개인을 구분할 수 없는 가면을 착용한 진행요원들의 모습, 이름이 아닌 번호표를 부착하고 동일한 초록색 트레이닝복을 입고 있는 참가자들의 의상이 대표적이다. 또한, 마치 복사한 듯 동일한 형태의 방을 사용하는 진행요원과 거대한 판매대 형태의 침대를 함께 사용하는 참가자들의 숙소 공간에서 강한 획일성이 나타났다.

표 11을 통해 강하게 나타난 일상 공간에서의 사실성 표현 요소는 기훈 모자가 거주하는 집으로 대표된다. 주방과 거실이 구분되지 않는 비좁은 크기에 햇빛조차 제대로 들어오지 않는 주거 공간의 표현은 실제 한국 빈곤층의 거주 환경과 일치하며 사실성을 획득하고, 이는 비밀상 공간의 과장과 왜곡을 통한 상징성, 획일성과 강한 대비를 이룬다. 또한 일상 공간에서의 수직성은 자본에 의해 계급화된 인물들의 모습을 통해 표현된다. 사채를 상환하지 못해 협박에 시달리고 돈을 벌기 위해 폭력을 당하면서까지 무모한 딱지치기 게임에 몰두하는 기훈의 모습은 빈곤 계급의 현실과 그들이 겪는 부조리를 대표한다. 기훈 모자의 주거 공간에서 나타나는 빈곤한 삶의 디테일한 표현은 빈곤의 되물림을 보여줌으로써 자본으로 수직 계급화된 사회를 상징한다.

표 12. 종합 결과 비교

Table 12. Comprehensive result comparison



위와 같이 표 10, 표 11의 공간 유형별 분석 결과를 바탕으로 비교, 정리하면 표 12와 같다. 공간 특성의 측면에서 이를 종합해보면 <오징어 게임>의 비밀상 공간 유형에서는 강한 상징성과 획일성을 보이고, 일상 공간 유형에서는 사실성과 수직성이 강하게 나타나는 것을 알 수 있다.

한편 디스토피아적 장르 특성의 측면에서 종합해보면 두 공간 모두 수직성과 획일성의 강도가 강하게 나타나지만, 파괴성의 강도는 약화 되어 있다는 것을 알 수 있다. 이는 <오징어 게임>이 갖는 디스토피아적 장르 특성의 특이점이라 할 수 있다.

비밀상 공간에서 나타나는 파괴성의 표현 요소로는 섬 안에서 벌어지는 데스 게임의 공간과 숙소, 그리고 진행요원들의 공간에서도 수시로 나타나는 반인륜적 모습들이 있다. 즉, 섬 안 공간 자체가 인간 존엄성을 위협하는 공간으로서 작동하고 있다. 하지만 기존 디스토피아적 장르 특성에서의 파괴성 표현 요소인 자원 및 환경 문제, 또는 핵전쟁과 같은 과학 문명의 발달로 인해 황폐해진 세계를 그리는 요소들은 나타나지 않는다.

일상 공간에서는 더욱 파괴성 표현 요소들이 제거된다. 작품 초반 경마장과 지하철역 등 게임과 관련된 일부 공간을 제외한다면 기훈이 폭력이나 범죄에 노출되는 공간은 일상 공간에서 거의 표현되지 않는다. 즉, 일상 공간에서의 파괴성 표현 요소 강도는 매우 낮다. 또, 비밀상 공간과 마찬가지로 과학 문명과 관련된 파괴성 표현 요소는 나타나지 않는다.

V. 결 론

미국 NBC(National Broadcasting Company)는 <오징어 게임>에 대해 “사회적 메시지뿐만 아니라 미술 등 시각적인 면에서도 매력을 갖춘 작품”[18]이라고 평가했다. 이를 입증이라도 하듯이 <오징어 게임>은 26회 미국 미술감독 조합상(Art Directors Guild Award)을 수상[19]했다. <오징어 게임>의 공간은 마치 동화와 같이 비현실적이면서도 놀랍도록 현실과 닮아있다. 이러한 공간들은 현대 사회의 암울한 면을 담아내는 디스토피아적 공간 특성을 보이고 있으며 <오징어 게임>의 핵심 요소로 작동하고 있다.

본 연구는 이러한 <오징어 게임>의 디스토피아적 공간을 분석하기 위해 선행 연구와 관련 이론을 고찰하였으며, 이를 기반으로 공간을 유형화하고 특성 분석 모형을 제시 및 적용하였다. 그리고 이를 바탕으로 한 분석과 고찰을 통해 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, <오징어 게임>의 공간은 크게 일상과 비밀상의 공간으로 나누어지며, 극의 중심을 이루는 비밀상 공간은 게임 공간, 참가자의 공간과 진행자 공간으로 유형화할 수 있다.

둘째, <오징어 게임>의 공간 특성을 분석하면, 일상 공간에서는 사실성이, 비밀상 공간에서는 상징성이 강하게 표출된다는 점을 알 수 있다. 즉, <오징어 게임>은 일상 공간에서는 현실을 사실적으로 재현하는 특성을 보이고, 비밀상 공간에서는 현실의 모습을 상징적으로 표현하여 시대를 투영하는 공간 특성을 보인다는 것을 알 수 있었다.

셋째, <오징어 게임> 공간의 디스토피아적 장르 특성을 고찰하면, 일상 공간과 비밀상 공간에서 모두 파괴성이 가장 약하게 나타났다. 즉, <오징어 게임>은 기존 디스토피아 장르의 핵전쟁이나 환경오염과 같은 과학기술에 대한 경계 요소를 최소화하고, 한국 자본주의 사회가 겪고 있는 폭력과 인간 존엄성의 위협을 주로 표현했다고 볼 수 있다.

도출된 결론을 종합하면 <오징어 게임>의 일상 공간에서

는 자본으로 계급화된 표현 요소들이 강하게 나타나고, 비밀상 공간에서는 인간성이 상실되는 표현 요소가 두드러지면서, 이를 바탕으로 기존 디스토피아 장르와 다른 <오징어 게임>만의 차별화된 디스토피아적 공간 특성을 나타낸다. 특히 게임 공간에서 사용된 강한 상징성과 장식성은 서로를 죽이는 게임이 진행되는 잔혹한 상황 속에서도 동화와 같은 판타지를 부각하고, 이를 바탕으로 <오징어 게임>은 암울한 현실을 차별화된 공간 특성으로 표현한다.

본고는 이른바 ‘K-디스토피아’로 불리며 <오징어 게임>의 뒤를 이어 흥행 기록을 세워나가고 있는 또 다른 한국형 OTT 시리즈에 대한 일반화된 적용에 있어서는 한계를 갖는다. 하지만 K-디스토피아 콘텐츠의 공간 특성에 주목하여 이를 분석한 기반 연구로서, 향후 K-디스토피아 콘텐츠의 방향성 모색과 특성화된 유형 개발을 위한 단초를 제공했다는 점에서 그 의미가 있다. 향후 본 연구를 바탕으로 한국형 디스토피아 콘텐츠의 공간 특성에 대한 다양한 후속 연구가 계속되기를 기대한다.

참고문헌

- [1] J. H. Cho, “‘Squid Game’ Followed By ‘Hellbound’, and Now ‘Our School Now’ - Netflix Tops Global Rankings,” *Media Today*, January 31, 2022 [Internet]. Available: <http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=302080>
- [2] M. S. Kim, “K-Dystopia Captivates People Around the World,” *Sports Kyunghyang*, February 3, 2022 [Internet]. Available: https://sports.khan.co.kr/news/sk_index.html?art_id=202202031625003&sec_id
- [3] Y. J. Jeon, “A Study on the Storytelling Strategy of <Squid Game> - Focused on the Death Game Genre-,” *Cartoon and Animation Studies*, No. 65, pp. 415-470, December 2021.
- [4] S. H. Kim, *Dictionary of Humanities Concepts 2*, Somyung Books, pp. 51-53, 2022.
- [5] S. W. Jeon and S. H. Yang, “A Study on the Formative Characteristics of Costumes in Dystopian Films,” *The Research Journal of the Costume Culture*, Vol. 15, No. 4, pp. 688-701, 2007.
- [6] G. T. Nam, *Conceptual Dictionary, Humanist*, pp. 374-378, 2019.
- [7] S. Jeon and S. Yang, “A Study on the Formative Characteristics of Costumes in Dystopian Films,” pp. 688-701.
- [8] W. J. Han and J. K. Lee, “A Study on the Expressional Characteristics of Space in the Science Fiction Films,” *Journal of the Korea Institute of the Space Design*, Vol. 9,

No. 3, pp. 99-110, 2014.

- [9] S. Y. Kang and J. M. Kim, *Production Designer*, BMK, p. 61, 2018.
- [10] E. C. Park and J. K. Lee, "A Study on the Main Character's Visualization by Spacial Factors in the Tv Drama Series Production Design," *Journal of the Korea Institute of the Space Design*, Vol. 8, No. 4, pp. 39-48, 2013.
- [11] H. K. Shim, "A Study of the 1920-30S Hollywood Art Deco Style Impact on Us Spatial Design," *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, Vol. 16, No. 2, pp. 269-280, 2015.
- [12] B. G. Choe, "A Study of Space Direction in Film," *Journal of the Moving Image Technology Assocation of Korea*, No. 15, pp. 149-168, November 2011.
- [13] H. K. Shim, *Film Art, Moving Paintings*, Communication Books, pp. 59-171, 2021.
- [14] G. S. Kim, S. M. Park, B. S. Yoon, S. H. Lee, H. M. Lee, and E. J. Jang, *OTT Storytelling Survival Formula*, Book Korea, pp. 15-39, 2022.
- [15] G. H. Jung, J. M. Seo, G. S. Hong, J. S. Lim, S. M. Lee, Y. J. Kim, and G. S. Yoo, '*Squid Game*' And Content Revolution, Inmulgwa Sasang, pp. 249-302, 2022.
- [16] E. J. Lee and Y.M. Kim, *Why Did It Succeed?*, Hyehwadong, pp. 38-41, 2022.
- [17] S. H. Jung, 'Squid Game' Art Director Kyung-Seon Chae Wins Award from American Art Directors Guild, Yeonhapnews, March 6, 2022 [Internet]. Available: <https://www.yna.co.kr/view/AKR20220306046500091>

유우현 (Woo-Hyun Ryu)



2021년 : 동국대학교 영상대학원
(영화영상제작석사)
2023년 : 동국대학교 영상대학원
(영화영상제작박사수료)

2022년~현 재: 인덕대학교 방송영상미디어학과 강사
※관심분야: 영화영상, 스토리텔링, 뉴미디어 콘텐츠 등

정원식 (Won-Sik Jung)



2000년 : 고려대학교 문과대학 철학과
(문학사)
2009년 : 동국대학교 영상대학원
(영화영상제작석사)
2014년 : 동국대학교 영상대학원
(영화영상제작박사)

2015년~2019년: 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 교수
2020년~현 재: 전남대학교 문화콘텐츠학부 교수
※관심분야: 뉴미디어, OTT, 스토리텔링, 영화영상, 문화콘텐츠 등