

2023 (사)한국애니메이션학회 · (사)한국캐릭터학회
공동 학술대회 및 ASKO작품전

인공지능과 콘텐츠 크리에이티브의 미래

일시 : 2023년 6월 23일 금요일 14:00 ~ 17:00

장소 : 한성대학교 상상관 컨퍼런스홀

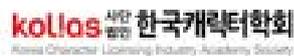
2023 (사)한국애니메이션학회 · (사)한국캐릭터학회 공동학술대회
‘인공지능과 콘텐츠 크리에이티브의 미래’

일시 : 2023년 6월 23일 (금) 14:00

장소 : 한성대학교 상상관 컨퍼런스홀

주최 : (사)한국애니메이션학회 · (사)한국캐릭터학회

주관 및 후원 : 한성대학교



‘인공지능과 콘텐츠 크리에이티브의 미래’

Program

제 1 부

개회 및 기초발제 (14:00-14:30)		사회 : 전영돈(한성대학교 교수)
개회사	한창원 한국캐릭터학회 회장 김효용 한국애니메이션학회 회장	
축사	이창원 한성대학교 총장 황선길 한국애니메이션학회 고문	
기조강연 14:15-14:30	만화웹툰 창작 도구의 미래 : 이현세 시프로젝트 중심으로 박석환 / 재담미디어 이사	

제 2 부

주제발표 (14:30-15:40)		사회 : 장영돈(한국캐릭터학회 사무국장)
주제발표1 14:30-14:45	UCI 범용콘텐츠 식별표준 및 인증 플랫폼 연구 성대훈 / 한국영상대학교 교수	
주제발표2 14:45-15:00	AI이미지 제너레이션(Stable diffusion) 조경훈 / 스튜디오애니멀 대표	
종합토론 15:00-15:20	김계원 / 서울예술대학교 교수 박남기 / 성공회대학교 교수	
15:20-15:40	Break Time	

제 3 부

한국애니메이션학회 학술발표 (15:40-16:30)	
좌장 : 신은주 (인천카톨릭대학교 교수)	
15:40-15:50	실감미디어 기반 창작 도구 활용에 관한 연구 : 그래비티 스케치 (Gravity Sketch)를 중심으로 모달 / 한성대학교 박사과정
15:50-16:00	콘텐츠 제작에 나타난 사이공간(inter_space)표현 연출에 관한 연구 : 영화와 웹툰 비교분석 중심으로 박선영 / 한성대학교 박사과정
16:00-16:10	게임 그래픽 디자인이 플레이어의 행동에 미치는 영향 : 행동 유도 디자인을 중심으로 백지혜 / 한성대학교 석사과정
16:10-16:20	복고 유형 중국 리얼리티 쇼 프로그램의 공간 재현 연구 왕팅팅, 쉬팡루 / 안후이사범대학 교수
16:20-16:30	패션디자인 플랫폼에 있어서 AI 활용 및 가치분석 장연지 / 한성대학교 석사과정
16:30-16:40	기술과 예술의 융합을 통한 NFT 생산 메커니즘과 NFT Art에 관한 연구 허향화 / 한성대학교 박사과정

한국캐릭터학회 학술발표 (16:30-17:00)	
좌장 : 신은주 (인천카톨릭대학교 교수)	
16:40-16:50	로맨스 웹툰 스토리텔링의 차별성 요소를 기반으로 한 OST 확장 연구 : 웹툰 <이두나!>를 중심으로 이경은 / 오산대학교 디지털콘텐츠디자인학과 게임그래픽 조교수
16:50-17:00	기술수용모형, 몰입이론, 계획된 행동 이론을 결합하여 모바일 슷폼 앱 사용자의 사용 의사에 관한 연구 : 중국 틱톡 사용자를 대상으로 이보양 / 세종대학교 대학원
17:00-17:10	웹툰 기반 오디오 콘텐츠 활용을 통한 소비세대 플랫폼 고착화 과정 연구 왕덕원 / 백석문화대학교 웹툰애니메이션학부 겸임교수

작품전시회 (15:40 - 17:00)

좌장 : 이영아 (성공회대학교 교수)

평 면	무제 송필순 / 고려사이버대학교 디자인학부 교수
	What I Think of Myself 안종혁 / 건국대학교 예술디자인대학 영상영화학과 교수
	Collision 장선희 / 상명대학교 감성공학 교수
	Lunatic 전영돈 / 한성대학교 ICT디자인학부 영상·애니메이션 트랙 조교수
영 상	도서관 기묘한 밤 심언, 손가, 천권센, 양원판, 로리아팅, 허징징, 왕팅팅 / 안후이사범대학 교수 및 박사
	Even 이대영 / 계원예술대학교 부교수
	개구리의 악몽 왕팅팅 / 안후이사범대학 교수
	차 왕팅팅, 청팡핑 / 안후이사범대학 교수 및 학부 학자
	흔적 황선길 / 한국애니메이션학회 명예회장

제 4 부

폐 회

17:10

폐 회

Contents

제 1 부 개회 및 기조 발제

만화웹툰 창작 도구의 미래 : 이현세 AI프로젝트 중심으로

- 박석환 / 재담미디어 이사 10

제 2 부 주제 발표

UCI 범용콘텐츠 식별표준 및 인증 플랫폼 연구

- 성대훈 / 한국영상대 교수 29

AI이미지 제너레이션(Stable diffusion)

- 조경훈 / 스튜디오애니멀 대표 46

제 3 부 학술발표 (구두 및 포스터)

실감미디어 기반 창작 도구 활용에 관한 연구 : 그래비티 스케치(Gravity Sketch)를 중심으로

- 모달 / 한성대학교 박사과정 83

콘텐츠 제작에 나타난 사이공간(inter_space)표현 연출에 관한 연구 : 영화와 웹툰 비교분석 중심으로

- 박선영 / 한성대학교 박사과정 85

게임 그래픽 디자인이 플레이어의 행동에 미치는 영향 : 행동 유도 디자인을 중심으로

- 백지혜 / 한성대학교 석사과정 87

복고 유형 중국 리얼리티 쇼 프로그램의 공간 재현 연구

- 왕팅팅, 쉬팡루 / 안후이사범대학 교수 89

패션디자인 플랫폼에 있어서 AI 활용 및 가치분석

- 장연지 / 한성대학교 석사과정 97

기술과 예술의 융합을 통한 NFT 생산 메커니즘과 NFT Art에 관한 연구	
- 허향화 / 한성대학교 박사과정	99
로맨스 웹툰 스토리텔링의 차별성 요소를 기반으로 한 OST 확장 연구 : 웹툰 <이두나!>를 중심으로	
- 이경은 / 오산대학교 디지털콘텐츠디자인학과 게임그래픽 조교수	103
기술수용모형, 몰입이론, 계획된 행동 이론을 결합하여 모바일 숏폼 앱 사용자의 사용 의사에 관한 연구 : 중국 틱톡 사용자를 대상으로	
- 이보양 / 세종대학교 대학원	108
웹툰 기반 오디오 콘텐츠 활용을 통한 소비세대 플랫폼 고착화 과정 연구	
- 왕덕원 / 백석문화대학교 웹툰애니메이션학부 겸임교수	113

제 1 부 기조강연

2023 (사)한국애니메이션학회 · (사)한국캐릭터학회 공동학술대회
‘인공지능과 콘텐츠 크리에이티브의 미래’



ASKO (사)한국애니메이션학회
Korea Animation Society

kollas APAN 한국캐릭터학회
Korea Character Licensing Industry Academy Society

만화웹툰 창작 도구의 미래 : 이현세 시프로젝트 중심으로



박석환
재담미디어 이사

2023 한국애니메이션학회,
한국캐릭터학회 공동학술대회

만화웹툰 창작 도구의 미래
- 이현세 AI 프로젝트를 중심으로

2023.06.23, 한성대학교

박석환(㈜재담미디어 전략사업본부 이사)



재담 재담미디어



세종대 연구실에 처음 설치된 신티크로 조교의 도움을 받아 그린 첫 타블렛편화,
<이현세 만화 삼국지> 속 '조자룡', 2013년 경



한국영상대학교, 웹툰연구소, 2016



재담미디어, 웹툰기술연구소, 2022



2022.01.31~2023.03.20(총60화)



그래도 세상에서 가장 좋아하고
잘하는 일이 만화라서
죽는 날까지 쓰고 그리고 싶습니다.

연재 종료 후기 중



INDEX

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 1. Problem - 문제 정의 | 7. Market - 시장 상황 |
| 2. Solution - 해결 방안 | 8. Contents - 작품 계획 |
| 3. Concept - 제안 내용 | 9. Media Mix - 상품 계획 |
| 4. Action Plan 1 - 사업 조직 | 10. Advantage - 조직 강점 |
| 5. Action Plan 2 - 사업 구조 | 11. Contact - 연락 방법 |
| 6. Action Plan 3 - 사업 목표 | ... 그리고 |

본 자료는 관계자 간 협의를 통해 추진되고 있는 과정 상의 내용을 포함하고 있습니다.

Problem

1956년생 이현세...

*68세 오직상 나이, 실제로는 1954년 경북 울진 출생, 현70세

- 상업 만화는 전통적으로 주간 연재 시스템으로 구축
- 1주에 100컷 분량을 작업해야 하는 노동 집약적 예술
- 이를 극복하기 위해 팀 구축 및 운영 필요
- 작품 제작과 유통의 경제성에 따라 창작 활동 제한



선생님의 주간 연재 만화를
좀 더 오래 볼 수 있는
방법은 없을까?



Problem

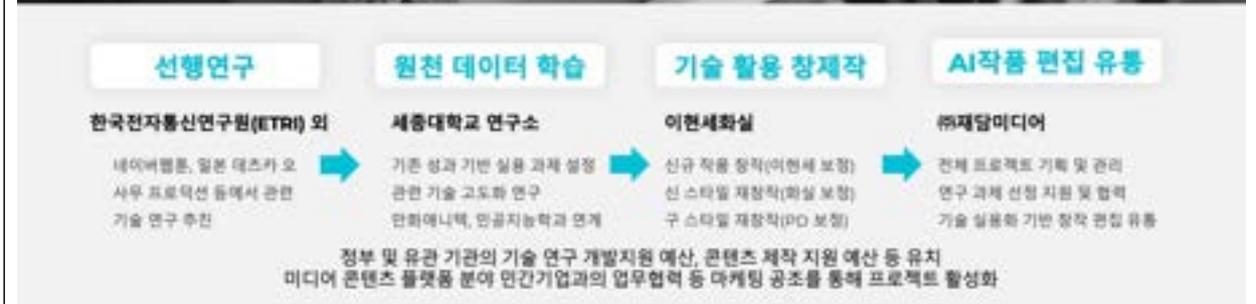
이현세 특별전

한국의 대표 만화가 만화가들의 오랜 스승 현역 최고령 연재만화가

1978년 데뷔	1982년 외인구단	최초와 최고	전 장르와 전 독자
<p>74년 만화계 입문</p> <p>순정만화가 나하나 문하, 영웅 만화가 이정민, 허영호 문하를 거쳐 78년 국화연회 <저 깊은 밭고 있다>로 데뷔</p>	<p>만화의 대중화 선도</p> <p>79년 '머치' 제작의 시스템 적용 83년 '공포의외인구단' 영화화 하이틴스타/OST/미디어믹스 시도 현재적 의미의 프랜차이즈 구현</p>	<p>만화의 산업화 주도</p> <p>87년 '마블이여차' 최초의 만화 원작 TV애니메이션 발표 만화로 가능한 거의 모든 장르의 1순위 장식</p>	<p>전 세대가 기억하는 만화가</p> <p>시대극, 스포츠극, SF극, 역사극, 수사극, 전쟁극, 역사극에서 학습만화까지, 45년 여 간 작품활동, 3~4대가 함께 읽은 한국의 대표 만화가</p>

45년 간 작화 스타일의 변화를 통해 성장과 변신을 거듭해 온 그의 작품을 디지털로 전환하고 기계학습을 시킨다면...

AI활용 창작 보조, 생산 효율 증진으로 화실 창작 경쟁력 강화



AI기술을 통해 작가의 창작역량이 기계학습 되고 작가의 창작 노동을 최소화 할 수 있다.



기대효과

창작기술의 대중화, 창작내용의 연성화, 창작형식의 복합화 등에 따라 만화창작 지원 변화
 만화창작의 전통적 방식을 기록/보존/전송하는 한편, 생산 효율성을 극대화하는 방향으로 원작자의 지속 가능한 창작 기반 마련

●●● Action Plan 1



Business Team

20년 이상 만화가들과 함께한 편집자와 프로듀서 중심 조직 구성

㈜재담미디어는 만화전문 전문 프랜차이즈로서
 소속 임직원을 대다수가 코믹스 매거진 분야 일인 1990년대 초반부터
 영문물맛을 상대계가 구축된 현재까지
 만화가와 웹툰작가들의 에이전시 역할을 하고 있습니다.
 작가들의 창작 노동 현장을 이해한 제작사로서
 전통과 혁신이 조화를 이룬 새로운 창작 환경 조성과
 이를 위한 기술 개발에 집중하고자 합니다.

+350

계약작가 350여 명
 2021년 매출 156.2억원
 2020년 대한민국콘텐츠대상
 국무총리상(해외수출유공) 수상

+499

계약작품 499편
 만 내이브 웹툰, 카카오페이지,
 리디북스 등 연재작품 75타이틀
 웹툰 원작 영상화 40여 타이틀

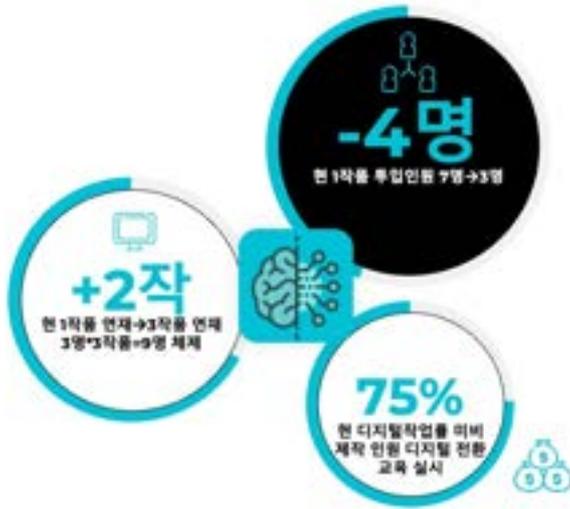
●●● Action Plan 2

Business Structure

선행연구 기반 기술 수준 고도화 및 실용화 방안 마련



*** Action Plan 3



Business Mission & Strategy

이현세 화실 개발 참여 운영 효율성 강화

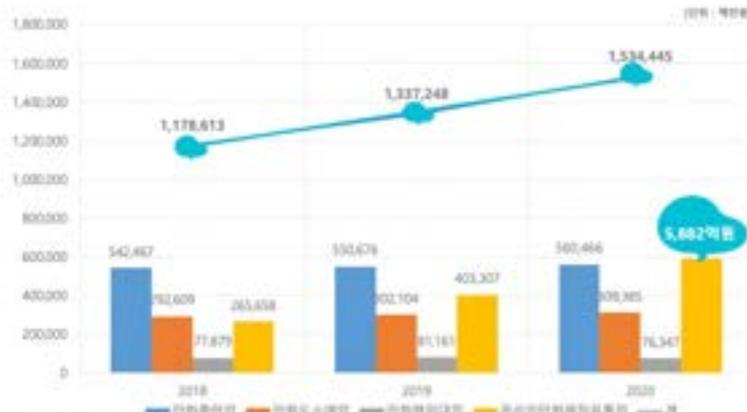
이현세 작가 포함 현 운영 인력 7명
디지털 기술 기반 활용, 업무 전환 등으로 효율 강화

AI 기술을 통한 생산성 강화

인력 디지털 전환, AI 기능 향상 등 목적
신규 작품 제작 및 기존 작품 재제작 추진
이현세 주도1, 스튜디오 주도1, 피디 주도1 작품
작품 제작 진행 과정을 통해 AI 기술 개발 및 진화 연계

*** Market Point

**한국 만화산업규모 1조5천억원 시대
중장년층 만화웹툰 인구 지속 증가세**



45.9% 증가

- 온라인만화 매출액 5,802억원
- 전년 대비 45.9% 증가(출판만화 규모 초과)
- * 설문 사업체 실태조사 자료 기준(1조538억원)
- 매출 기준 한국만화산업의 디지털 전환 완료
- ** 일본만화 디지털 점유율 55.6%

40대 63.9%

- 만화웹툰 소비자 조사 40대 이용률(주1회이상) 50대 52.0%, 60대 50.9% 연령대가 낮을 수록 주1회 이상 이용 비율 높아짐(10대 73.5%)
- 특기할 만한 것은 2019년 조사 이래 출판만화 대 설문 이용 비율 중 만화의 비율 현안적 증가
- **중장년층 만화웹툰 소비자인구가 늘면서 상대적으로 출판만화 이용 증가, 일본만화(미국코믹스 출판물)의 허위작 수입도 한 요인(미디어셀러)

독자 수요에 적합한 작품 선정과 기술 요소 결합

AI +Studio Made	Lee Hyun-se +AI Made	AI +PD Made
명작 리메이크 <ul style="list-style-type: none"> · 일반 대중 독자층 대상 · AI 학습 스타일 기반 · 최신 작가 스타일 도출 · 미디어믹스 가능한 소재 선정 · 풀메이드 범용 지향 <p>Technical</p>	신작 크리에이트 <ul style="list-style-type: none"> · <한국사> 독자 대상(15-20대) · 작가의 현재 스타일 기반 · 최신 결합 수법(스토리, 컬러 등) · 현 인기작가작품과 직접 결합 · 하이컨셉 범용 지향 <p>Trendy Style</p>	수작 리패키징 <ul style="list-style-type: none"> · 전통적 독자층 대상(40-50대) · 90년대 스타일 정통 극화 · 작품에 대한 독자 인식도 증진 · 독자의 향수와 추억 건인 · 클래식 안화 지향 <p>Traditional</p>

전 연령 대상 타겟 콘텐츠 제작, 고객의 연령 및 소구 요소에 맞춘 상품화 사업 전개

 OTT Series(wall made) <ul style="list-style-type: none"> · 미디어믹스에 적합한 작품 선정 · 리메이크를 통한 시장 환기 · 영상제작업체 중심 마케팅 추진 · 시리즈 영상물 제작 유통 	 Collection Book(High Concept) <ul style="list-style-type: none"> · 최신 트렌드에 기반한 소재 · 소장 가치 있는 도서 구성 · 뉴미디어 중심 홍보 마케팅 · 특수한 도서 제작 유통 	 Goods & Digital Item(Classic) <ul style="list-style-type: none"> · 복고풍 스타일에 집중 · 키치와 향수 자극 상품 선정 · 멀티미디어 중심 홍보 · 고가 완구 및 메모리품 등
--	---	--

별론 연재 기간 중 단계별 2차 판권 사업 추진, 연재 종료 전후 판권 계약 이슈 홍보
연재별론의 소비 신장과 2차 판권 사업의 홍보 및 판매 촉진이 선순환 되도록 관리

*** Our Advantage



20세기 작가의 실험과 도전 한국만화의 21세기 선도 100년 콘텐츠의 힘 입증

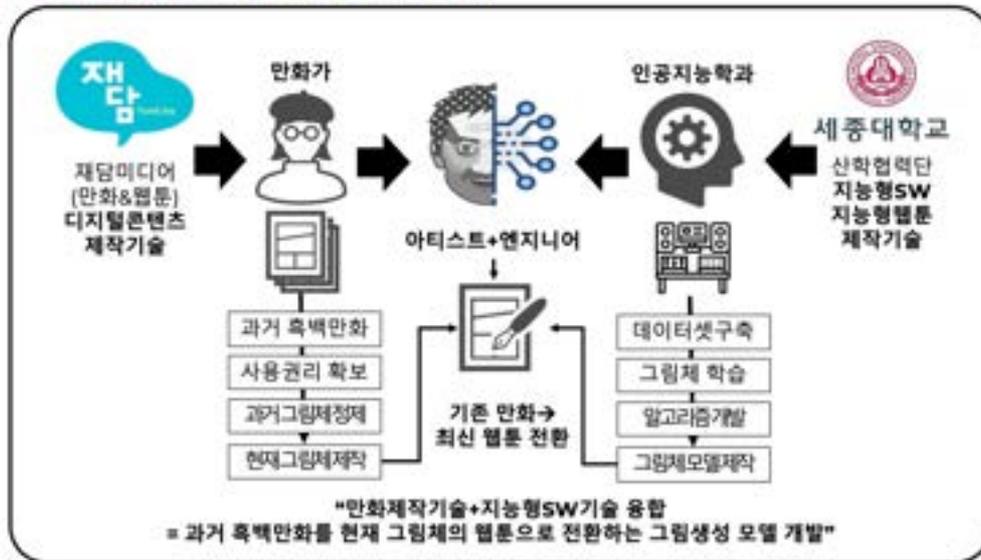
재담은 작가 친화적, 시장 친화적 전문 웹툰 기업입니다.

- 이현세 작가와 작품, 전통적 만화화실 시스템에 대한 이해
- 웹툰스튜디오 창작 시스템에 대한 현장 경험과 실무 지원 역량
- 웹툰 플랫폼 대상 마케팅 역량과 미디어 믹스 IP 관리 실적 등

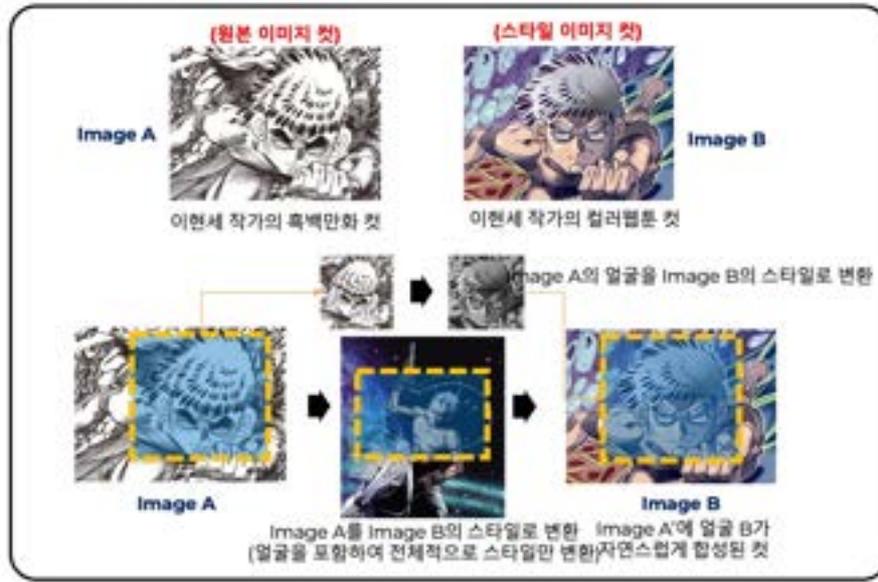
* 본 기술 특성상 대량의 작품 데이터를 가공 처리하는 한편, 단 기간 안에 복수의 작품에 대한 제작 투자 및 연재 등이 진행되어야 실용적인 데이터 추가 확보 및 기술 고도화 가능



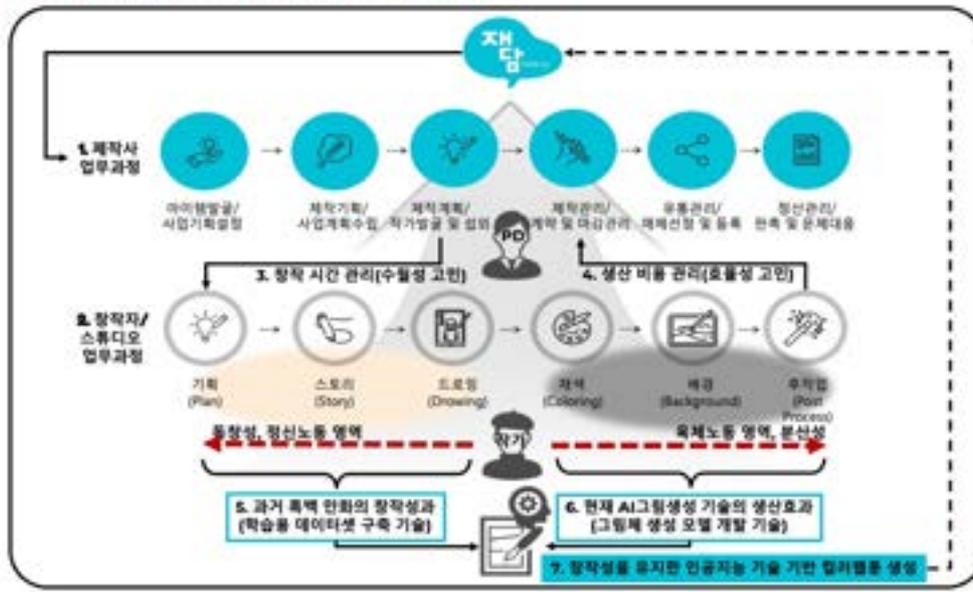
*** Development Overview(세종대 연계 연구과제)



*** Development Overview (세종대 연계 연구과제)



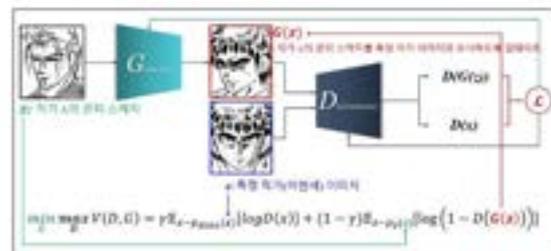
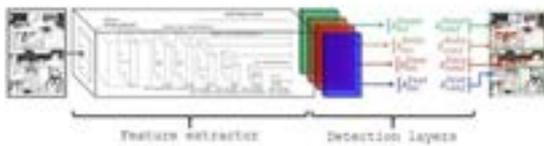
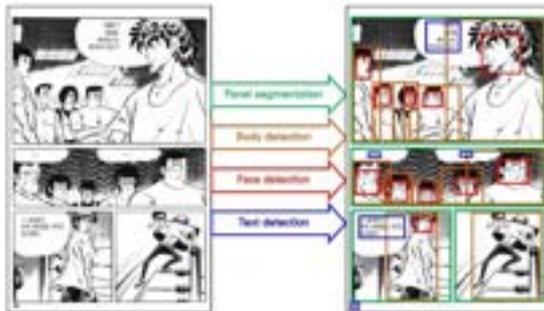
*** Development Overview (세종대 연계 연구과제)



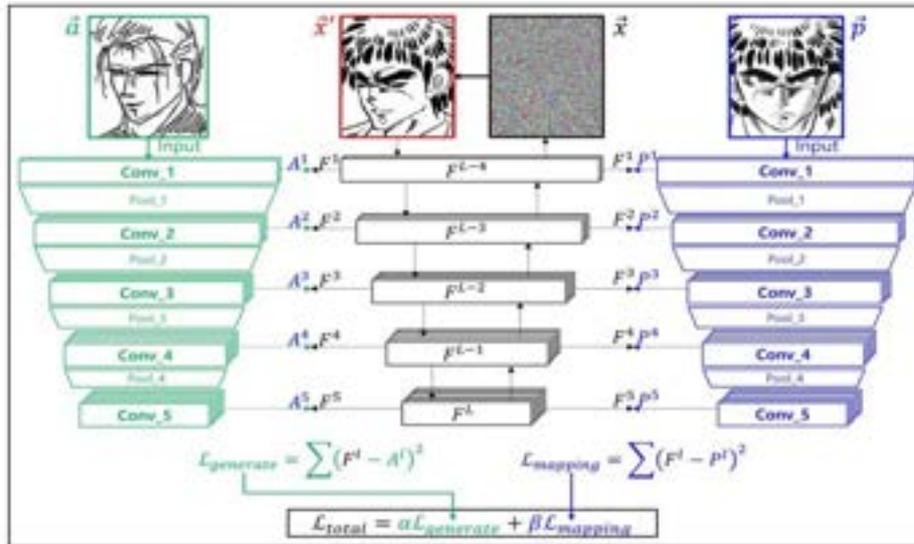
*** Development Overview (세종대 연계 연구과제)



*** Development Overview (세종대 연계 연구과제)

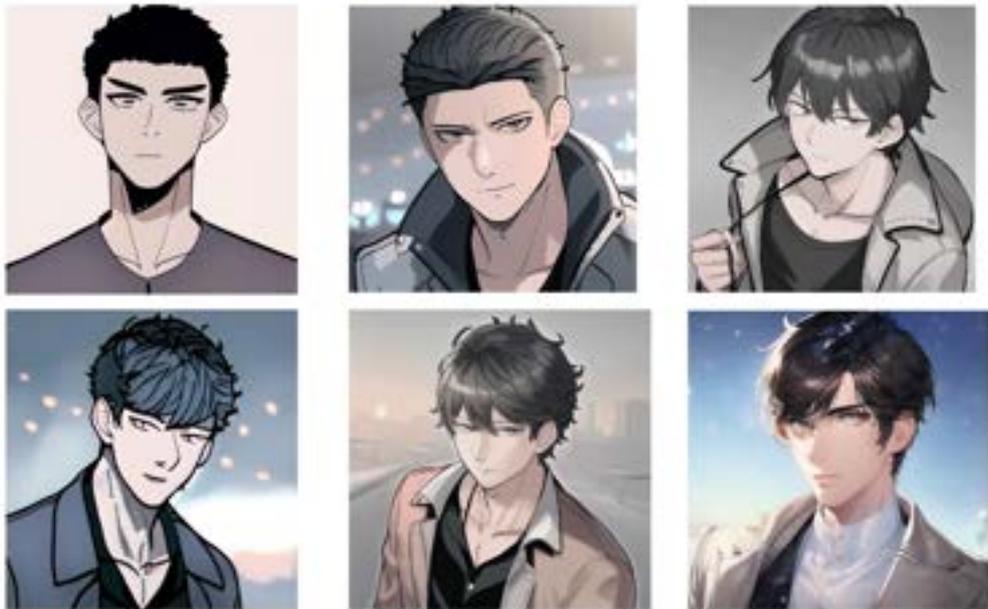


*** Development Overview (세종대 연계 연구과제)



*** Development Overview (재담미디어&프롬프트 엔지니어 커뮤니티, 사례)-
2022.10-)

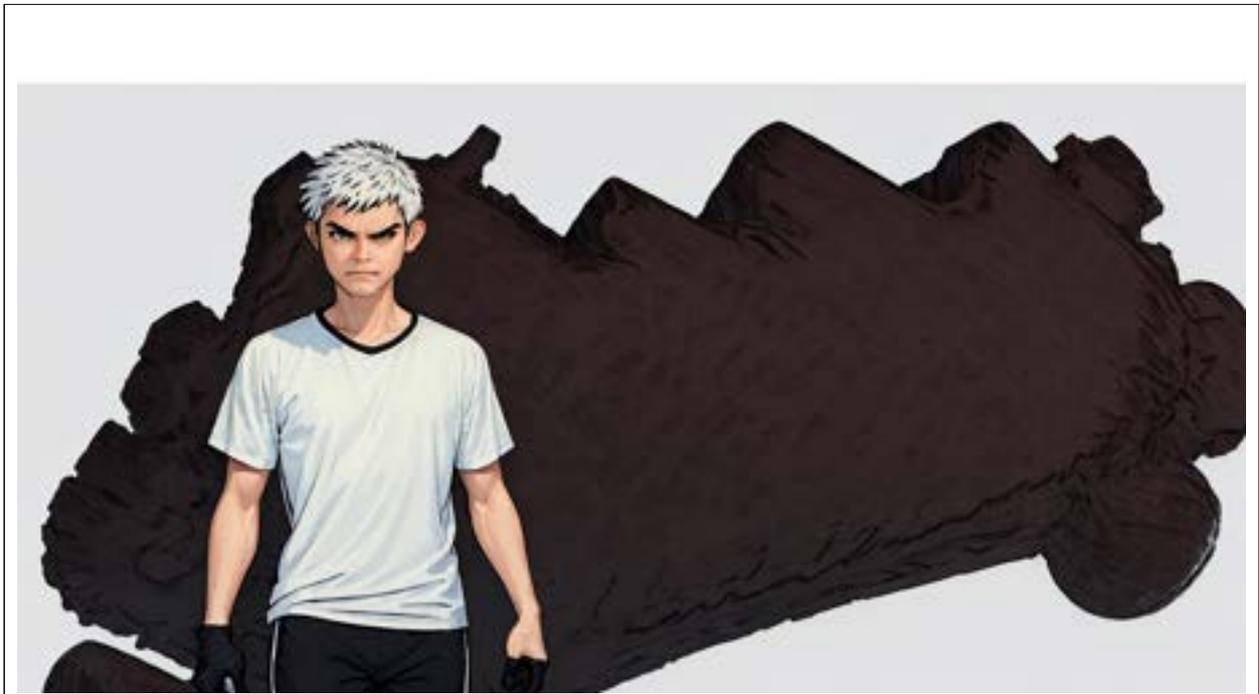




*** Development Overview (재담미디어&프롬프트 엔지니어 커뮤니티, 사례2, 2022.12~)



*** Development Overview (책임미디어&프롭프트 엔지니어 커뮤니티, 사례3, 2023.02-)

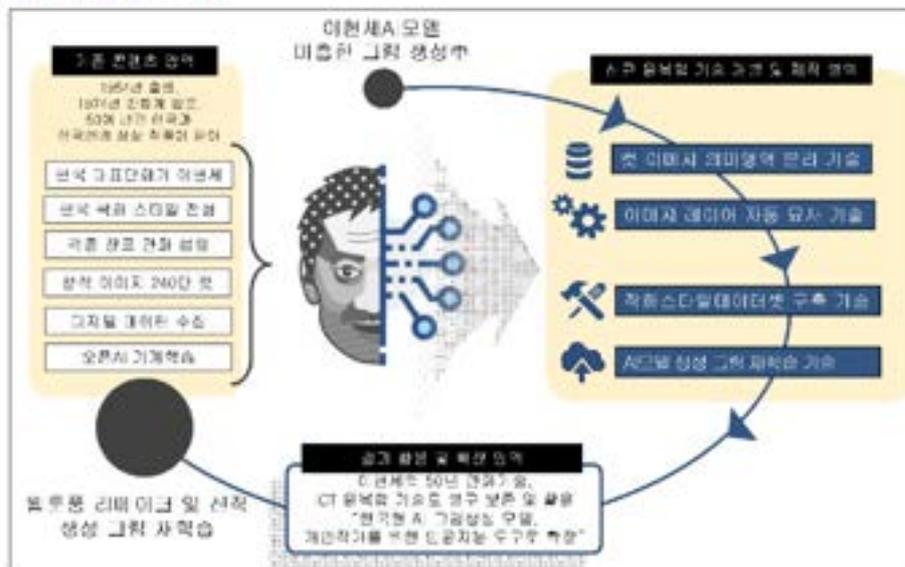




style2 **까지**
REMAKE PROJECT



*** Development Overview



••• Contact

까지도 그려줘~
Thank you



서울특별시 마포구 월드컵로8길 48



tony@jaedam.com



+010 6822 6941

GET STARTED

자담 자담은
자랑입니다

제 2 부 주제발표

2023 (사)한국애니메이션학회 · 한국캐릭터학회 공동학술대회
‘인공지능과 콘텐츠 크리에이티브의 미래’

ASKO (사)한국애니메이션학회
The Animation Society of Korea

kollas AFI
협회 한국캐릭터학회
Korea Character Licensing Industry Academy Society

UCI 범용콘텐츠 식별표준 및 인증 플랫폼 연구

성대훈
한국영상대학교 교수





UCI 범용콘텐츠 식별표준 및 인증 플랫폼 연구

한국영상대학교 만화웹툰콘텐츠학과 성대훈교수



목 차

I

사업 개요

II

수행 연구 내용

I. 사업 개요

1. 사업목표 및 범위
2. 사업 수행체계

II. 수행 연구 내용

1. 웹툰UCI 기술규격 설계
2. 웹툰 UCI 파일럿 시스템 개발
3. 웹툰UCI등록관리기관 지정기준 및 업무세칙(안)
4. 웹툰UCI 활용방안
5. 웹툰 관련 법제도 개선방안
6. 웹툰UCI 기반 사업화 추진전략 및 로드맵

웹툰의 공통식별자 필요성



신의 탑 유래 SIU

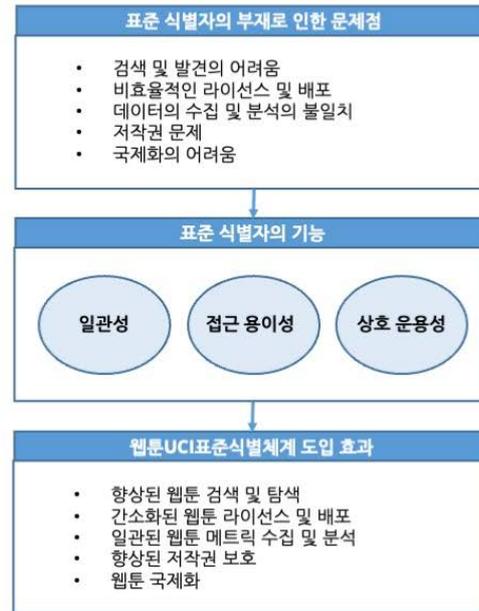
자신의 모든 것이었던 소녀를 찾아 탑에 들어온 소년
그리고 그런 소녀를 시험하는 탑
스토리, 판타지 | 12세 이용가

신의 탑 해외 번역 작품명

영어 : Tower of God
중국어 : 神之塔
베트남어 : Tòa Tháp Bí Ẩn Chương (신비의 탑)
태국어 : ทาวเวอร์ออฟก็อด

신의 탑 회차 정보

1부 1화
1부 1화
제1부 1화
1부1화
1-1

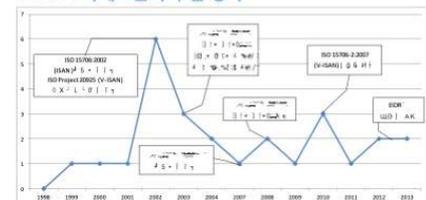


ISO 국제표준 추진 가능성?

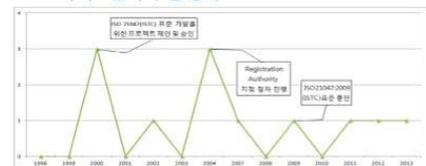
0 예비단계	예비업무항목 PWI (Preliminary Work Item)	
1 제안단계	신규 업무 항목 제안 NP (New Work Item Proposal)	소속 TC 또는 SC의 P멤버 2/3 이상 찬성 및 P멤버의 5개국이 프로젝트에 참여로 승인
2 준비단계	작업초안 WD (Working Draft)	Working Group을 구성하여 CD초안 작성
3 위원회단계	위원회 초안 CD (Committee Draft)	P멤버의 2/3 이상 찬성으로 승인
4 집의단계	국제표준 초안 DIS (Draft International Standard)	위원회 P멤버의 2/3 이상 찬성 및 투표 총수의 1/4 이하 반대로 승인
5 승인단계	국제표준 최종안 FDIS (Final Draft International Standard)	위원회 P멤버의 2/3 이상 찬성 및 투표 총수의 1/4 이하 반대로 승인
6 출판단계	국제표준 IS (International Standard)	국제표준의 발간과 배포

* P멤버(정회원, Participating Member) : 문서 위임 및 개발중인 표준안에 의견 제시·투표권 행사 가능
O멤버(준회원, Observing Member) : 문서 위임 및 표준안 의견제시는 가능하나 투표권 없음

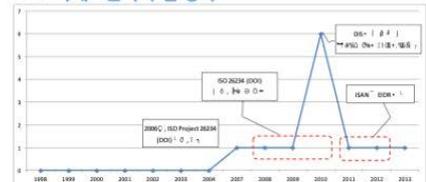
V-ISAN 국제표준화 추진 경과



ISTC 국제표준화 추진 경과



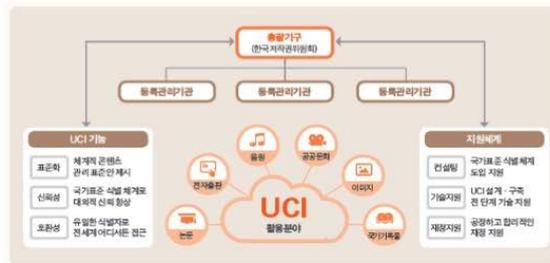
DOI 국제표준화 추진 경과



UCI 국가표준식별체계



- 정의 : UCI는 식별 가능한 콘텐츠의 효율적인 유통과 활용을 위하여 개별 콘텐츠에 유일한 코드를 부여하고 이를 관리해주는 체계 또는 상이한 식별체계 간의 연계표준 (국가표준 KS X OT0058, 2008년)
- 관계 법령 : 「콘텐츠산업진흥법」 제23조(콘텐츠식별체계) 및 동법 시행령 제28조(콘텐츠식별체계의 보급 등), 「콘텐츠식별체계 확립, 보급에 관한 준칙」(문화체육관광부 고시 제2017-38호)
- UCI 주요 기능 : UCI 변환서비스
- UCI 식별체계의 구성 : 구문구조, 식별메타데이터
- UCI 등록관리기관 현황 : 총 31개 기관 (4.34억건 등록)



웹툰 저작물 관리 정보

작품(WORK)		세트(SET)	회차(EPIISODE)
원작명	도움	부(1부, 2부, 3부)	회차
원작자	번역		회차제목
작품명	자문		게시일
기획	배경		
각색	채색		
그림작가	보정		
글작가	효과		
줄거리	편집디자인		
언어	아트디렉터		
제작사(출판사)	콘티		
연령등급	선화		
장르(로맨스/액션/무협/BL/판타지)	식자		
연재개시일자	교정		
연재종료일자	제작		
완결여부	공동제작		연재중/휴재 상태
			연재처
외부식별자	ISBN	979-11-405-0383-4(1)	연재URL
	ECN	979-11-405-0383-4(2)	

웹툰 제작 참여자 역할자 표준 정립 필요성



글,그림 이호진
작업도움 윤여름

기획/제작 엘리모나
STAFF team anh jin_Bánh Bao

기획/제작 엘리모나
STAFF team anh jin_Bánh Bao, 태수, 자홍, 찬스

제작도움: 전수진
차원의죽순
아람
NAD
굴로나

원작 | 성소작
프로듀싱 | 김한나
각색/연출 | 여운 · 김혜연
작화 | 진욱 · 수아 · 하림
배경/보정 | 민주 · 수지

& 작업을 거쳐가셨고
도해주셨던 많은 분들.



재벌집 막내아들

웹툰 | 연재중

전체 회차보기 | 작가의 다른작품 | 함께 많이보는 웹툰

글 JP
그림 김병관
원작 산경(山景)
연재 목요웹툰
장르 드라마



원작 : 산경
글 : JP
그림 : 김병관
도움 : 장가바

웹툰 장르 구분의 표준 정립 필요성

NAVER 웹툰 웹소설 | 시리즈
계속 / 작가로 검색할

홈 웹툰 베스트 도전 도전만화 마이페이지
요일별 장르별 작품별 작가별 연도별 테마웹툰 완결웹툰

에피소드 유니버스 스토리 | 일상 개그 판타지 액션 드라마 순정 감성 스릴러 무협/사극 스포츠

에피소드 웹툰 총 207 인기순 업데이트순 조회순 별칭순

KAKAO WEBTOON

신작 인기 완결 인기 완결

MOTOON 전채 무협 액션 판타지 드라마 스릴러 로맨스 힐링 스포츠 코믹 비극리

BOOKCUBE 장르별 웹툰 카테고리 인기순 최신순 선호작순 좋아요순

장르별 웹툰 장르별 웹툰 카테고리 인기순 최신순 선호작순 좋아요순

BL	로맨스	X등급	히어로	드라마	코믹/일상	웹(웹)	일본
액션	스릴러	SF/판타지	무협	사극	학원/IT	스포츠	GL

연재 로맨스 소년 드라마 BL 후방주의

웹툰 UCI 기술규격 설계 요소



식별자

웹툰UCI 식별자의 구문구조

- 웹툰 작품과 회차를 어떻게 하면 효율적으로 관리할 수 있을까?



관리정보

식별메타데이터 구성요소

응용메타데이터 구성요소

- 웹툰의 효율적 정보관리를 위한 메타데이터를 어떻게 설계할 것인가?
- UCI식별체계의 표준에서 규정하고 있는 식별메타데이터 구성요소와 응용 메타데이터 구성요소를 어떻게 잘 분류할 것인가?

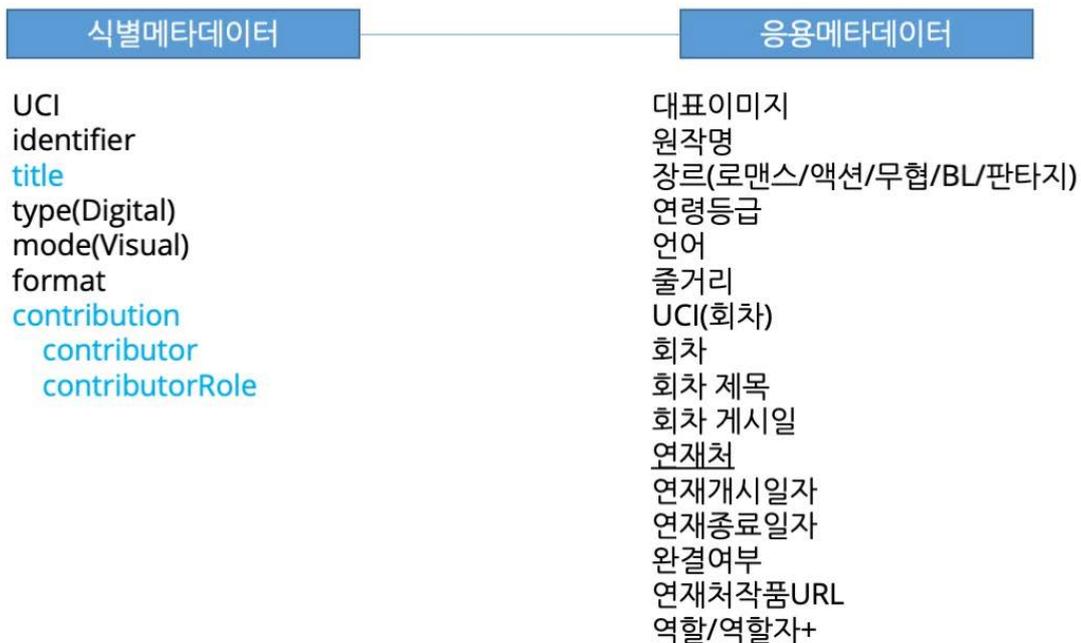
웹툰 UCI 구문구조 설계



웹툰UCI 메타데이터(안)

분류	관리정보	비고
웹툰 작품 정보	웹툰 UCI 식별자(작품)	웹툰 작품이 신규로 등록되면 웹툰 UCI 식별자 구조구조에서 [UCI]관코드+등록자코드-작품코드]의 형식을 갖는 웹툰 UCI 식별자가 부여된다.
	작품명	웹툰 플랫폼에서 서비스되고 있는 웹툰의 작품명이 변형 없이 동일하게 입력되어야 한다.
	원작자	웹툰이 웹소설 등의 원천 소스로부터 파생된 경우, 원천 소스에 해당하는 원작 저작물의 창작자 정보를 입력한다. 원작자명은 원작의 저자명(필명, 예명 등)을 사용하여 입력한다.
	원작명	웹툰이 웹소설 등의 원천 소스로부터 파생된 경우, 원천 소스에 해당하는 원작 저작물의 제목(제호)을 입력한다.
	원작 유형	웹툰이 웹소설 등의 원천 소스로부터 파생된 경우, 원천 소스에 해당하는 원작 저작물의 유형을 입력한다.
	원작 식별자	원작 저작물이 등록된 식별체계(예: ISBN, DOI, ISAN, EIDR, UCI 등)의 식별자 타입과 식별자를 입력한다.
	그림작가	웹툰 작품의 각화 제작에 대표적으로 참여하는 그림작가를 입력한다.
	글작가	웹툰 작품에서 글과 스토리 작업 등의 역할을 대표적으로 수행하는 글작가를 입력한다.
	줄거리	웹툰 작품에 대한 간략한 스토리를 입력한다.
	제작사	웹툰 작품의 제작 및 배포에 대하여 대표성을 가지는 제작사를 입력한다.
	연재처	웹툰 작품이 연재 및 게재되는 웹툰 플랫폼사를 입력한다.
	연재처 작품 URL	웹툰 작품을 확인할 수 있는 URL을 입력한다.
	연재 상태	연재 상태(연재중, 완결)를 선택한다.
	대표 이미지	웹툰 작품의 대표 이미지를 입력한다.
	제작국가	웹툰 작품이 제작되는 국가를 선택하여 입력한다.
	언어	웹툰 작품의 글에 사용된 언어를 선택하여 입력한다.
	연령등급	웹툰 플랫폼에 게시된 연령등급을 입력한다.
	장르	웹툰 플랫폼에서 분류한 장르를 선택하여 입력한다.
	연재 게시일	웹툰 작품의 첫 회차가 게시되는 날짜를 입력한다.
	연재 종료일	웹툰 작품의 연재가 종료되는 최종 회차가 게시되는 날짜를 입력한다.
외부 식별자	웹툰 UCI에 등록하고자 하는 웹툰 작품이 이전에 ISBN이나 한국전자출판협회의 ECN을 받은 경우라면 이들을 외부 식별자로 입력한다.	
웹툰 회차 정보	웹툰 UCI 식별자(회차 단위)	웹툰 회차에 부여되는 웹툰 UCI 식별자는 [웹툰 UCI 기관코드]+[등록자코드]+[웹툰 작품코드].[시즌 번호].[권번호]의 식별자 구조구조 형식에 따라 자동 생성된다.
	시즌 번호	웹툰의 연재가 시즌 형식으로 나뉘어 이루어질 경우 해당 시즌 번호를 입력한다.
	회차 번호	웹툰 플랫폼에 게시된 웹툰의 회차 번호를 입력한다.
	회차명	웹툰 회차의 제목을 입력한다.
	제작 참여자	웹툰의 제작에 참여한 참여자의 역할과 이름(작가명, 필명, 예명 등)을 입력한다.
게시일	웹툰 회차가 웹툰 플랫폼에 게시되는 날짜를 선택하여 입력한다.	

웹툰 UCI 식별/응용메타데이터 설계



웹툰 UCI 식별/응용메타데이터 설계

[표 III-4] UCI 식별메타데이터 요소

번호	용어명		정의	빈도수	인코딩 스킴
	영문	한글			
1	UCI	UCI	한국저작권위원회에서 부여하는 고유한 자원 식별자	1..1	구문구조
2	identifier	기본 식별자	UCI 이외의 자원에 부여된 기존의 식별자	0..n	ISBN의 다수
3	title	자원명	알려져 있는 자원의 이름	1..n	번역가
4	type	유형	자원의 주된 유형	1..1	서비스제공자
5	mode	표현형태	디지털자원의 주된 감각적 혹은 시각적 표현 형태	0..1	클작가
6	format	파일형식	디지털자원의 데이터 표현형식	0..1	제작사
7	contribution	기여	자원의 내용에 주된 책임을 가진 주체와 역할의 의미를 포괄하는 요소 * 기여자와 기여자역할의 상위요소로 container	1..n	
8	contributor	기여자	자원의 내용에 주된 책임을 가진 자의 이름 * contribution의 하위 요소	1..1	
9	contributorRole	기여자 역할	자원의 내용에 주된 책임을 가진 자의 역할 * contribution의 하위 요소	1..1	uciRole

* 단, type이 디지털일 경우에는 mode와 format은 필수로 사용해야 함

각색자

그림작가

허용값	한글:영어	설명
Singer	가수	노래를 부른 사람
Adapter	각색자	시, 소설, 영화 등을 각본으로 고쳐 쓴 사람
Director	감독	연극, 영화에서 배우의 연기, 조명, 진행 등을 지휘 또는 관리하는 사람
Developer	개발사	새로운 것을 생각해 내어 실용화 하는 기관
Drawer	그림자	이미지 자원을 창작한 사람
Etc	기타	위의 허용값에 포함되지 않는 역할
Narrator	나레이터	듣거리를 이야기한 사람
Prosecutor	대리인	다른 사람을 대신하여 일을 처리한 사람
Dancer	댄서	춤을 춘 사람
Designer	디자이너	의상의 도안, 설계도 등을 창작한 사람
Inventor	발명가	새로 생각해 내거나 만들어 내는 일을 한 사람
Presenter	발표자	자원을 설명하기 위해 발표한 사람
Broadcaster	방송사	방송매체를 통하여 자원을 전달하는 기관
Distributor	배포사	자원을 이용자들에게 배포하는 기관
Translator	번역가	한 나라 말로 된 글의 내용을 다른 나라말로 바꿔 옮긴 사람
Unknown	불분명	기여자의 역할이 불분명한 경우
Illustrator	삽화가	문장의 내용 보충 혹은 장면의 이해를 돕기 위한 그림을 그리는 사람
ServiceProvider	서비스제공자	원 권리자로부터 서비스 권리를 획득한 사람
Player	연주자	악기를 연주한 사람
Abridger	요약자	간략하게 요약한 사람
Writer	작가	저작물의 내용을 작성한 사람
Composer	작곡가	음악의 곡을 만든 사람
Author	지각	저작물의 창작에 주된 책임을 가진 사람
Production	제작사	자원을 특정 형태로 제작한 기관
Manufacturer	제조사	상품 자원을 제작한 기관
AssistantActor	조연	연극이나 영화의 주연을 도와서 연기하는 사람
LeadingActor	주연	연극이나 영화의 주인공
Creator	창작자	저작물의 실용화에 주된 책임을 가진 사람
Applicant	출원인	특허나 상표등록을 출원하는 사람
Publisher	출판사	자원을 출판한 기관
Patentee	특허권자	특허권을 소유하고 있는 사람
Arranger	편곡자	음악의 곡을 수정하여 다른 곡으로 만든 사람
Editor	편집자	자원에 대한 대체본격 또는 재배열, 단문 재구성 등 창작성이 결여된 편집을 한 사람
Compilation Author	편집자	이전 저작물을 이용하여 내용 수정 또는 복장 재구성 등 창작성이 있는 편집을 한 사람
Producer	프로듀서	연극, 영화, 방송, 공연의 기획이나 제작하는 사람
DerivativeAuthor	2차저자	이전 저작물을 이용하여 새로운 저작물을 만든 사람
Folklore Recorder	채록자	설화, 민요, 무가 등을 채록한 사람

웹툰 창작 참여 역할자 정의

역할	영문	역할 정의
기획	ExecutiveProducer	웹툰기획자는 만화가를 비롯한 다양한 사람들과의 협업으로 작품을 발굴하고 작가나 작품관리 등에 관여해 업무를 조율하며, 이를 통해 콘텐츠 제작, 유통, 관리, 서비스 등 웹툰제작 전반에 걸쳐 기획·관리를 책임지는 총괄 프로듀서
각색(脚色)	Adaptor	각색이란, 어떤 매체에서 다른 매체로 옮긴다는 것을 뜻하며, 또한 기성의 예술 형태를 다른 예술의 방식으로 작업하여 재창조하는 것을 말함.
아트디렉터	ArtDirector	만화 또는 웹툰에서의 아트 디렉터(Art director)는 웹툰의 작품의 품질관리 등을 총괄하는 자로서 시간적인 표현 수단을 계획하고 총괄, 감독하는 직무이기도 하다. 스토리 작가의 의뢰, 요구 또는 일민인 계획을 단계적으로 달성시키기 위한 일그림과 진행과정을 진두 지휘하며 웹툰 창작시 그 소재와 표현 방법을 모색하고 결정한다
그림작가	WebtoonDrawer	만화 또는 웹툰을 그리고 구성하는 사람으로, 도안을 구성하고 스토리에 적합한 인물(캐릭터)를 창작하고 스토리에 적합한 컷을 연출하는 창작자를 이마기 함.
글작가	WebtoonWriter	웹툰 작가 또는 만화가 중에서 스토리(Story) 만 창작하는 작가를 말함. 글작가는 웹툰스토리 뿐만 아니라 웹툰의 뼈대와 스토리라인, 컷시(cut scene)와 연출을 구성하고 제작하여 글콘티를 작성하여 작화기에게 전달하는 역할을 함. 웹툰에서의 글작가는 시나리오 및 시놉시스를 짜고, 글콘티를 작성하며 웹툰의 경우 글과 그림이 혼합된 매체임으로 시간화하는 것에 초점을 맞추어 글콘티를 작성하여 작화기에게 전달함. 그림 작가가 이를 보고 그림으로 구현할 수 있는 그림콘티를 작성하여 전달하는 경우도 있음. (그러나 보통 스토리만 작성하고, 따로 콘티 작가가 있거나 글 작가가 본인인 콘티까지 배워 작업을 하는 경우도 있음)
원작자	OriginalAuthor	처음에 작품을 창작한 사람. 웹소설을 웹툰으로 제작하였을 경우, 원작은 웹소설이며, 웹소설 작가가 원작자가 됨
보조	Assistor	작가의 요청이나 지시에 따라 작가의 일을 거들거나 돕는 사람을 말함. 웹툰업계에서는 보조(assistant)에 대한 한국의 속칭 어서리는 표현을 사용하며 직무 기능에 따라 채색 어서, 배경 어서, 선화 어서 등으로 구분함.
제작사	ProductionCompany	만화를 제작하는 회사를 '만화 프로덕션'이라고 한다. 집단 창작 만화 시스템으로 일보의 유명한 '고고' 시리즈의 사이트 프로덕션처럼 여러 스태프들이 하나의 만화를 협업 단계를 거쳐 만드는 것을 가리킨다. 우리나라의 공상적 만화창작 시스템과 비슷하나 '회사'라는 구조의 차이점이 있다. [네이버 지식백과] 제작사 [production, 프로덕션] (만화)에이메이선사전, 2008. 12. 30., 김일태, 윤기현, 김병수, 설중훈, 양세혁) 웹툰에서는 '웹툰 스튜디오'라는 표현을 사용하여 할리우드식 제작방식이라고 표현하고 있으며 하나의 웹툰을 여러 스태프들이 협업하여 제작하는 방식을 말하며 공동창작시스템이라고도 함.
공동제작(共同製作)	JointProductionCompany	둘 이상의 사람(창작자)이나 회사가 함께 비용을 부담하여 새로운 물건이나 예술 작품을 만드는 것을 말함.
번역(翻譯)	Translator	만화나 웹툰 등의 콘텐츠를 어떤 언어로 된 글을 다른 언어의 글로 옮겨 놓은 사람 또는 작업자를 말함.
도움/자문	Advisor	만화나 웹툰 등에 작품 활동에 좀 더 효율적이고 빠르게 처리하려고 그 방면의 전문가나, 전문가들로 이루어진 의견을 묻는 것을 말함.
배경	BackgroundPainter	만화와 웹툰 창작시 세계관에 필요한 공간을 제작하고 설계하는 작업을 말함. 작가의 연출 의도에 따라 구도를 정하고 인물이 맞게 배치하여 그려낸다. 최근에는 3D 프로그램을 이용하여 배경을 제작하여 원고에 적용하는 방식을 보편적으로 사용.
채색(彩色)	ColorCoordinator	채색이란 만화나 웹툰에서 선화 작업이 완료된 이후에 색을 칠하는 작업을 말하며 빛이 물체의 표면에 반사되어 나타나는 현상을 표현하는 것으로 명암, 색, 채도 3가지로 나눌 수 있음.
보정	ColorCorrector	만화나 웹툰의 창작시 작품의 장르와 스토리 분위기 등을 작품의 전개에 맞추어 완성도를 높이는 작업이며 배경과 캐릭터 간의 어질감을 줄이고, 창작자의 연출 의도에 따른 미장센(색감, 빛효과, 특수효과, 이펙트 등)을 추가하여 작품의 완성도를 높이는 작업을 말함. 보정은 특히 흑백임고보다는 컬러임고에 특히 웹툰에서 보편화 된 작업을 말함.
편집디자인	EditorialDesigner	주로 독자 행사의 인쇄물을 시각적으로 구성하여 독자에게 정보를 적절히 제공하기 위한 시각 디자인의 한 분야이다. 편집 디자인은 만화에서의 책의 지면을 디자인하는 의미 뿐만 아니라, 독자의 독서 행위를 고려하면서 글과 사진 및 일러스트레이션, 책의 구조적인 디자인, 인쇄와 제본 방식을 결정하는 포괄적 디자인 행위를 지칭한다. 웹툰의 경우에는 웹의 특성에 맞는 스크롤 방식의 연출에 따른 글과 그림을 대상을 매체적 특성에 맞게 최적화하는 작업을 말함.
콘티	ContiWorker	웹툰 콘티란 웹툰 제작의 첫 단계로, 시놉시스를 기반으로 컷 구성, 배경과 인물의 구도, 대사 등 전체적인 연출을 글 또는 그림으로 표현한 것을 말함. 웹툰은 글콘티와 그림콘티로 구분하는데 글콘티는 각 회와 스토리(내용, 줄거리), 인물의 감정선, 대사와 지문, 구도와 연출, 효과가들이 그림작가에게 잘 이해될 수 있도록 글로 작성.
선화(線畵)	LineDrawer	선화란 말 그대로 선으로 그리는 그림을 말하며 스케치 형태로 제작된 그림 콘티가 원성이 되면 선을 깔끔하게 따서 스케치를 구체화하는 것을 말함.
식자(植字)	Typographer	만화 또는 웹툰의 원고의 대사나 글을 종이인쇄 또는 화면출력 상태에 적합한 형태로 지정하여 활자(텍스트) 등을 조합하는 작업을 말함.
교정(校訂)	Proofreader	문장 또는 출판물의 잘못된 글자나 글귀 따위를 바로 고치는 작업, 오기와 탈자를 바로 잡는 작업, 맞춤법, 외래어표기법, 문장부호 등을 바로 잡아 수정하는 작업
교열(校閱)	Reviser	문서나 원고의 내용 가운데 잘못된 것 비문(非文): 문법에 맞지 않는 문장) 등을 바로잡고 교정하는 작업

장르 분류체계 (24종)

플랫폼	로맨스/순정	로판	판타지	일상	게그	액션	드라마	감성	스릴러/공포	무협	스포츠	성인	BL	GL	소년	학원	옵니버스	에픽소드	스토리	히어로	일본/해외	셀	SF	역사
네이버	○		○	○	○	○	○	○	○	○							○	○	○					○
카카오페이지	○	○	○				○			○			○		○									○
카카오웹툰	○	○	○(판타지/드라마)	○(코믹/일상)	○(코믹/일상)	○(액션/무협)	○		○	○(액션/무협)						○(학원/판타지)								○(액션/무협)
봄툰	○		○			○(액션/스포츠)	○		○		○(액션/스포츠)		○	○			○							
레진코믹스	○						○					○	○		○									
코미코	○	○	○(판타지/액션)			○(판타지/액션)	○					○	○	○										
피너툰	○											○	○	○										
마스터블루	○		○			○	○			○			○	○	○									○
북큐브	○		○	○(코믹/일상)	○(코믹/일상)	○	○			○	○	○	○	○	○	○(학원/TL)				○	○	○	○	○
탑툰	○		○			○(학원/액션)	○			○						○(학원/액션)		○						○
투믹스	○		○			○(학원/액션)	○			○	○	○		○		○(학원/액션)								○
리디박스	○	○	○(판타지/sf)		○	○(액션/무협)	○		○(공포/추리)	○(액션/무협)	○(스포츠/학원)		○	○	○	○(스포츠/학원)				○(해외순정)			○(판타지/sf)	○(액션/무협)
케이툰	○		○(판타지/sf)	○	○	○	○	○	○				○	○		○							○(판타지/sf)	
포스타입	○		○	○	○	○	○						○	○		○								○
마녀코믹스	○		○			○(액션/스포츠)	○		○(호러/미스터리)		○(액션/스포츠)		○		○	○								
애니툰	○	○	○			○	○		○				○		○									
무툰	○		○		○	○	○		○	○	○	○	○	○										

연령등급 분류체계

플랫폼/기관	전연령	12세	15세	17세	18세	19세/성인
웹툰자율규제위원회	○	○	○		○	
네이버	○	○	○		○	
카카오페이지	○		○			○
카카오웹툰	○					○
봄툰	○					○
레진코믹스	○		○			○
코미코	○		○			○
피너툰	○					○
마스터블루	○		○			○
북큐브	○					○
탑툰	○		○	○		○
투믹스	○		○			○
리디박스	○		○			○
케이툰	○	○	○			○
포스타입	○					○
마녀코믹스	○					○
애니툰	○		○			○
무툰	○					○

18세 기준 근거 - 청소년보호법, 여가부 기준, 민법은 19세.

웹툰 UCI 식별/응용메타데이터 설계

UCI 항목	절대검감 1화	절대검감 2화	절대검감 3화
UCI	I881+W001-2022011201.1.1	I881+W001-2022011201.1.2	I881+W001-2022011201.1.3
identifier			
title	절대검감 (1화:침자의 끝)	절대검감 (2화:검이 말한 다)	절대검감 (3화:내 발로 들어간다)
type	Digital	Digital	Digital
mode	Visual	Visual	Visual
format	img	img	img
contribution			
contributor	한중월야	한중월야	한중월야
contributorRole	original_author	original_author	original_author
contribution			
contributor	김두루미	김두루미	김두루미
contributorRole	adaptor	adaptor	adaptor
contribution			
contributor	티아이	티아이	티아이
contributorRole	art_director	art_director	art_director
contribution			
contributor	엘리모아	엘리모아	엘리모아
contributorRole	producer	producer	producer



절대검감 김두루미 / 티아이 / 한중월야
 단편이 부셔겠다는 이유로 잡어서는 내놓은 자니
 어느 날, 검실로만 알려진 검신비록을 찾는데 미
 한 능력을 얻는다.
 스토리, 무협/사극 | 12세 이용가



원작 한중월야 각색 김두루미 그림 티아이

기획/제작 엔디마나
 프로듀싱/공정관, 인공우, 이수진, 장하나
 STAFF team@niji.jp, Mii

웹툰UCI표준식별체계 파일럿 시스템 구축(제안서)

- 파일럿 시스템 구축 목적 : 웹툰UCI구문구조 및 웹툰UCI식별메타데이터 설계의 검증, 웹툰 산업계를 대상으로 웹툰UCI표준식별체
 계의 이해 및 홍보 도모
- 파일럿 시스템 구현 범위 : 웹툰UCI 등록 기능, 웹툰UCI등록관리 기능, 웹툰UCI 검색활용 기능



웹툰UCI 파일럿 시스템 시연



웹툰UCI 등록관리기관 지정기준 및 업무세칙(안) 작성 방법

**콘텐츠식별체계 확립·보급에 관한 훈칙
(문화체육관광부 고시 제2017-38호)**

- UCI 등록관리기관의 수행업무
- UCI 등록관리기관의 지정 요건
- UCI 등록관리기관의 지정신청
- UCI 등록관리시스템의 구축 및 운영
- UCI 적용 대상
- UCI 식별체계 이용 절차
- UCI 등록관리기관의 정보 제공

**국가콘텐츠식별체계 업무처리세칙
(2021년 9월 1일 개정)**

- UCI 등록관리기관의 수행업무
- UCI 등록관리기관의 지정 요건
- UCI 등록관리기관의 지정신청
- UCI 등록관리시스템의 구축 및 운영
- UCI 등록관리시스템의 등록관리 업무 규정
- UCI 식별체계 이용 절차
- UCI 식별체계 구분구조 및 식별메타데이터
- UCI 식별체계 수수료

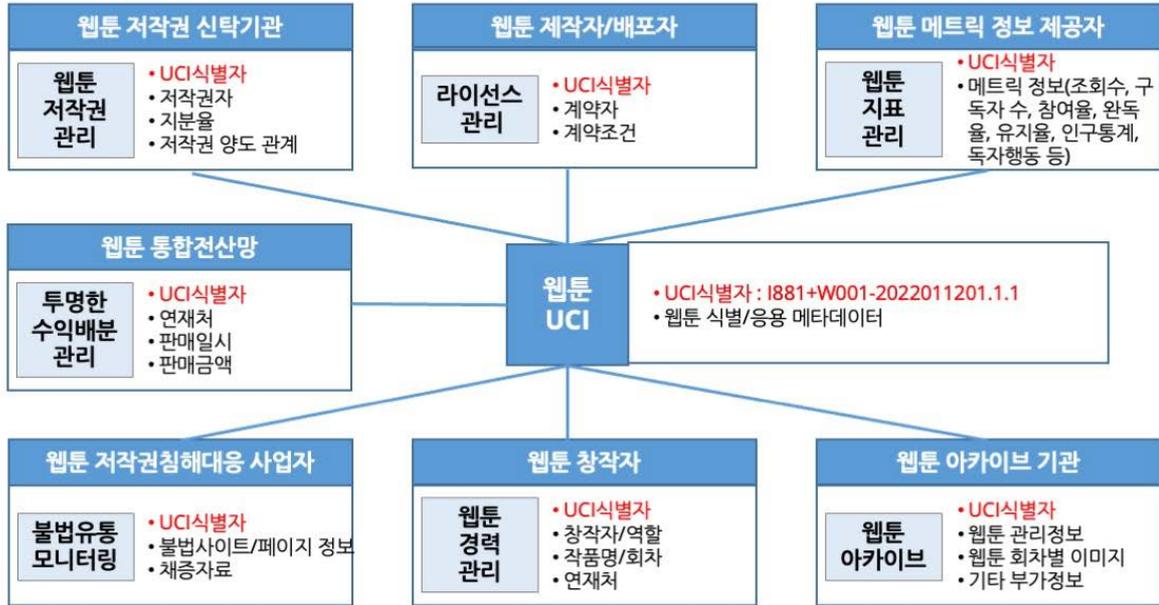
- 웹툰 작품 및 회차 특성 반영
- 웹툰UCI 구분구조 및 메타 데이터(안) 반영
- 웹툰UCI식별체계의 지속성
- 웹툰UCI식별체계의 안정성
- 타 식별체계 웹툰 이관

웹툰UCI 등록관리기관 지정기준 및 업무세칙(안)

1. 웹툰UCI 등록관리기관의 수행업무
2. 웹툰 UCI 등록관리기관의 지정 요건
3. 웹툰 UCI 등록관리기관의 지정신청
4. 웹툰 UCI 적용 대상
5. 웹툰 UCI 등록관리시스템의 구축 및 운영
6. 웹툰 UCI 등록관리시스템의 등록관리 업무 규정
7. 웹툰 UCI 식별체계 이용 절차
8. 웹툰 UCI 식별체계 구분구조 및 식별메타데이터
9. 웹툰 UCI 식별체계 수수료
10. 웹툰 UCI 등록관리기관의 정보 제공
11. 타 식별체계 이용 웹툰의 웹툰UCI 이관 (추가)

(연구보고서 P55 참고)

웹툰 UCI 활용 방안



활용분야 : 웹툰 경력확인 서비스(예시)

웹툰 경력 증명 발급 신청 | 경력 증명 신청 | 증명서 신청내역 조회 | 로그인

경력 증명 신청

1 신원 확인 | 2 경력 작품 조회 | 3 증명서 출력

시연

간편인증 로그인

민간 전자서명(카카오, 네이버, 통신사 PASS, KB 국민은행, 삼성패스)으로 인증하실 수 있습니다.

공동인증서 로그인

공동인증서(국 공인인증서) 또는 금융인증서로 인증하실 수 있습니다.

활용분야 : 웹툰 불법복제 모니터링

사후 조치를 통한 불법유통 통제의 한계

- 웹툰 산업 성장속도(46%)보다 불법유통 규모의 증가속도(53%)가 높고, 외국에서의 불법 유통은 모니터링이 된다 하더라도 사실상 통제가 어려운 상황임
- 사후 조치에만 의존하면서 웹툰 이미지가 여전히 원본 형태로 서비스 서버에 존재하는 한 원본 이미지에 대한 불법 복제 및 유통은 다양한 방식으로 시도되고 성공될 것임
- 라이선스 없이는 근본적으로 서비스 자체가 불가능하고 클라이언트에서도 웹 브라우저 이외에서는 웹툰 이미지에 대한 접근이 불가능한 사전 조치 기술 필요

사전 조치를 위한 DRM 기술 부재

- 웹툰 콘텐츠를 불법적으로 복제하는 방법은 1. 크롤링/스크래핑, 2. 화면 캡처, 3. 개발자들이 이용한 이미지 원본 데이터 획득 방식이 있으나 현재까지 이들 복제 방법에 대한 근본적인 방지 기술은 개발되어 있지 않음
- 웹툰 콘텐츠 보호를 위한 사전 조치 기술 부재의 원인은 콘텐츠의 자유로운 유통을 목적으로 개발된 웹 브라우저에 콘텐츠 유통 방지기술을 탑재하는 것에 대한 기술적 어려움이 존재하기 때문임

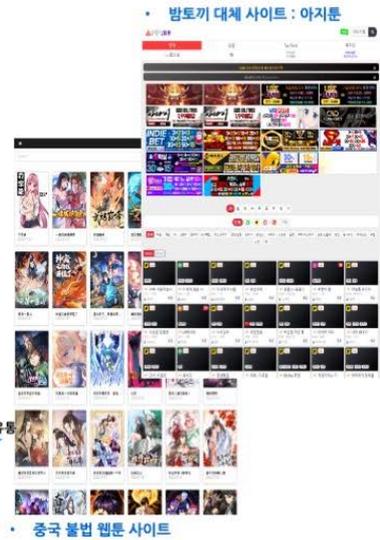
웹툰 불법복제로 인한 피해 증가



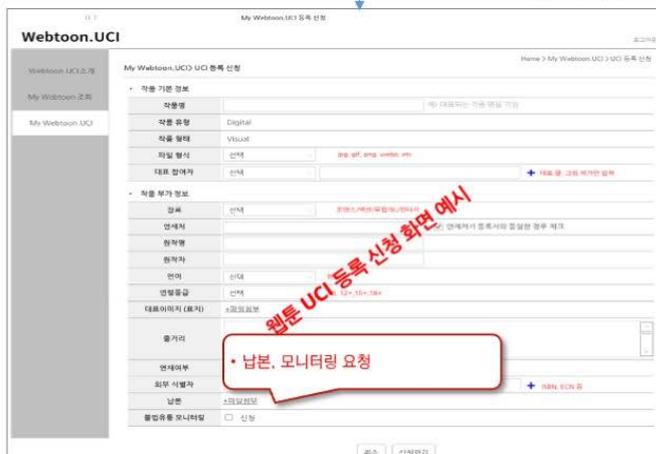
- 해외 불법 웹툰 사이트 - 9,588개
- 한글 웹툰 불법 사이트 - 272개
 - 2016년 - 3개
 - 2017년 밤토끼 등장 이후 107개 증가
 - 2018년, 밤토끼 검거로 증가세 주춤하여 35개에 그침
 - 2019년 다시 99개 증가
 - 2020년 28개 증가



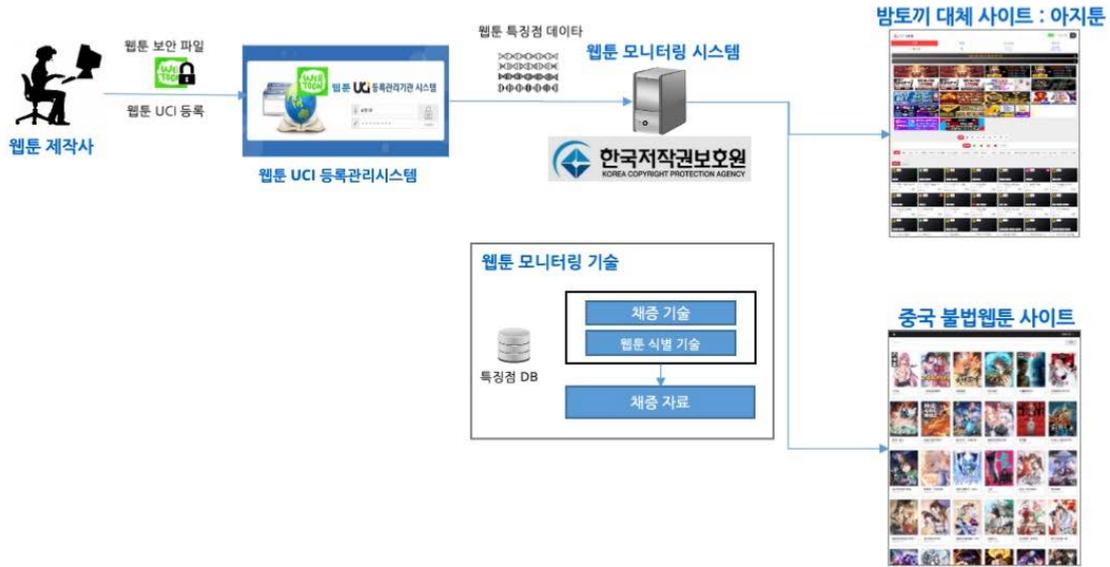
웹툰 불법복제 사이트 예시



활용분야 : 웹툰 아카이브 & 불법복제 모니터링



활용분야 : 웹툰 불법복제 모니터링



단계별 법제도 개선방안

1단계

- 부가세 면세 관련 법제도 우선 정비

구분	내용
추진방향	<ul style="list-style-type: none"> • 도서정가제 문제는 일단 보류하고 현재의 법제도 틀 내에서 웹툰의 부가세 면세를 위한 부분만 해결기로 함 • 웹툰UCI에 등록되면 부가세 면세를 받을 수 있도록 "전자출판물에 대한 부가가치세 면세 대상 기준 고시" 개정

전자출판물에 대한 부가가치세 면세 대상 기준 고시(개정 전)

가. 형태 및 내용 : 출판문화산업진흥법 제2조 제4호 및 부가가치세법 시행규칙 제26조, 제38조의 규정에 의한 전자출판물

나. 기록사항 : 출판문화산업진흥법 제2조 제3호, 제22조 제3항, 동법 시행령 제3조의 기록사항(저자, 발행인, 발행일, 정가, 출판사, 자료번호)

다. 자료번호 : 콘텐츠산업진흥법 제23조의 "콘텐츠 식별체계"의 식별번호(사단법인 한국전자출판협회가 인증시 부여) 또는 도서관법 제21조의 "국제표준자료번호"

전자출판물에 대한 부가가치세 면세 대상 기준 고시(개정 후)

...

다. 자료번호 : 콘텐츠산업진흥법 제23조의 "콘텐츠 식별체계"의 식별번호(사단법인 한국전자출판협회 또는 웹툰UCI등록관리기관이 부여) 또는 도서관법 제21조의 "국제표준자료번호"

2단계

- 도서정가제의 예외규정 마련 법제도 정비

구분	내용
추진방향	<ul style="list-style-type: none"> • 출판문화산업진흥법의 개정을 통해 도서정가제 예외 적용 실현 • 관련법 : 출판문화산업진흥법 제22조 제7항 수정 ⑦ 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 <u>간행물</u>에 대하여는 제4항 및 제5항을 적용하지 아니한다. 1. 디지털플랫폼에 웹툰으로 판매하는 간행물 • 참고사항: 직업선택의 자유, 소비자 자기결정권 침해소지 있어 2020.1.20. 헌마 104사건으로 접수, 현재가 심리중

3단계

- 웹툰의 독자적인 법적지위 마련 법제도 정비

구분	내용
추진방향	<ul style="list-style-type: none"> • 만화진흥법상 정의와 유통활성화 규정 개정의 필요(제2조, 제8조 개정) • 출판문화산업진흥법에서 적용제외 규정 필요(제2조, 제3조 개정) • 부가가치세법상 별도 규정 신설 필요(법 제26조 제1항 8호, 시행령 제38조 5항, 시행규칙 제262조의2)

SWOT 분석

		O (기회)	T (위협)
		<ul style="list-style-type: none"> • ISBN 발급중단으로 대체 표준식별체계 마련 필요성 제기 • 문화체육관광부와 웹툰 산업계간 웹툰상생 협의체 구성 및 상생협약식 개최 • UCI 등록된 전자출판물에 대한 부가세 면세 가능 • 웹툰 산업계의 UCI표준식별체계 도입에 대한 긍정적인 반응 	<ul style="list-style-type: none"> • 도서출판계의 도서정가제 의무 강화 추진 • 웹툰 산업계의 도서정가제 예외 적용 주장 • 웹툰 플랫폼의 표준식별체계 도입 의지 불확실 • 웹툰 제작자에 의한 웹툰 회차 정보의 등록이 지속적으로 이루어지지 않을 가능성 높음
S (강점)	<ul style="list-style-type: none"> • 2021년 매출 1조5천억 원으로 웹툰 산업의 급속한 성장 • 웹툰의 해외 진출 성공 • 세계 최고의 IT 기술 및 인프라 보유 • UCI 국가표준식별체계 구축 및 운영 	<p>[우선 사업화 요소]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 웹툰UCI등록관리기관 지정 및 등록관리시스템 구축 • 웹툰UCI등록관리시스템에 등록된 웹툰의 부가세 면세를 위한 관련 고시(전자출판물에 대한 부가가치세 면세대상 기준 고시)의 개정 	<p>[RISK 보완 요소]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 웹툰의 도서정가제 예외 규정 마련 • 웹툰 플랫폼에서의 웹툰UCI 도입 활성화 방안 마련 • 웹툰 회차 정보의 등록 용이성 제공 방안 마련 필요
	W (약점)	<ul style="list-style-type: none"> • 웹툰산업계의 열악한 정보 인프라 투자 환경 • 웹툰 산업계의 표준화 인식 부족 	<p>[우선 보완 요소]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 웹툰 관리 정보를 체계적으로 관리할 수 있는 메타데이터 표준 제정 • 웹툰 제작 참여자 역할 정의 표준화 및 NCS 국가직무능력표준에 반영 • 웹툰 제작 참여자의 공개 가능한 인명 관리를 위하여 ISNI 국제표준식별체계 활용

29

추진 로드맵

항목	2023년	2024년	2025년	2026년	2027년	예산	
웹툰UCI 등록관리 시스템 구축 및 운영	웹툰UCI 등록관리기관 지정						
	웹툰UCI 등록관리시스템 개발	기본개발 (3억원)	확장개발 (5억원)				8억원
	ISBN 등 타 식별체계 등록 웹툰 식별 정보 이관 및 웹툰UCI 메타데이터 보완 작업		5억원				5억원
	기본 웹툰 작품 및 회차정보 수집 및 등록사업		3억원	3억원	3억원		9억원
	웹툰 제작 참여자 정보 조사 및 등록사업		5억원	5억원	5억원	5억원	20억원
예산합계	3억원	18억원	8억원	8억원	5억원	42억원	
웹툰 표준화	웹툰UCI 메타데이터 표준화		1억원				1억원
	웹툰 제작 참여자의 역할 표준화		0.2억원				0.2억원
	웹툰 제작자 역할의 NCS 국가직무능력표준 반영			1억원			1억원
	웹툰 장르 분류체계 표준화		0.5억원				0.5억원
	웹툰 연령 등급 표준화		0.2억원				0.2억원
	웹툰UCI 식별메타데이터 확장 표준화			0.2억원			0.2억원
	웹툰 통계 분석을 위한 관리 지표 표준화		1억원	1억원	1억원	1억원	4억원
예산합계		2.9억원	2.2억원	1억원	1억원	7.1억원	
웹툰UCI 기반 응용 서비스	웹툰UCI 기반 웹툰 제작 참여자 경력 확인 서비스			5억원			5억원
	웹툰UCI 기반 웹툰 불법복제 모니터링 시스템 연계		3억원	1억원	1억원	1억원	6억원
	웹툰UCI 기반 웹툰 아카이브 시스템		5억원	1억원	1억원	1억원	8억원
	웹툰UCI 기반 웹툰 통계 정보 서비스			10억원	5억원		20억원
	웹툰UCI 기반 유료 웹툰 통합전산망 시스템					50억원	50억원
예산합계		8억원	17억원	7억원		89억원	
웹툰 관련 법제도 개선	웹툰의 도서정가제 관련 문제 해결을 위한 법제도 연구		0.5억원				0.5억원
	웹툰 산업 발전을 위한 진흥법 마련을 위한 법제도 연구		0.5억원				0.5억원
	웹툰 아카이브 및 활용에 대한 법적 근거 마련을 위한 법제도 연구		0.5억원				0.5억원
	웹툰 통합전산망 구축 및 운영을 위한 법적 근거 마련을 위한 법제도 연구			1억원			0.5억원
	예산합계		1.5억원	1억원			2.5억원
예산 총계	3억원	30.4억원	28.2억원	16억원	63억원	140.6억원	

30



감사합니다!

AI 이미지 제너레이션(Stable diffusion)

조경훈
스튜디오애니멀 대표



AI 이미지 제너레이션 (Stable diffusion)

Diffusion models





Midjourney

Midjourney is an independent research lab that produces an artificial intelligence program under the same name that creates images from textual descriptions, similar to OpenAI's DALL-E and Stable Diffusion. It is speculated that the underlying technology is based on Stable Diffusion. [Wikipedia](#)

미드저니



DALL-E

DALL-E and DALL-E 2 are deep learning models developed by OpenAI to generate digital images from natural language descriptions, called "prompts". DALL-E was revealed by OpenAI in a blog post in January 2021, and uses a version of GPT-3 modified to generate images. [Wikipedia](#)

Initial release date: January 5, 2021

Developer: OpenAI

달-E



Stable Diffusion

Stable Diffusion is a deep learning, text-to-image model released in 2022. It is primarily used to generate detailed images conditioned on text descriptions, though it can also be applied to other tasks such as inpainting, outpainting, and generating image-to-image translations guided by a text prompt. [Wikipedia](#)

스테이블 디퓨전

Stable Diffusion Public Release

오픈 소스 공개

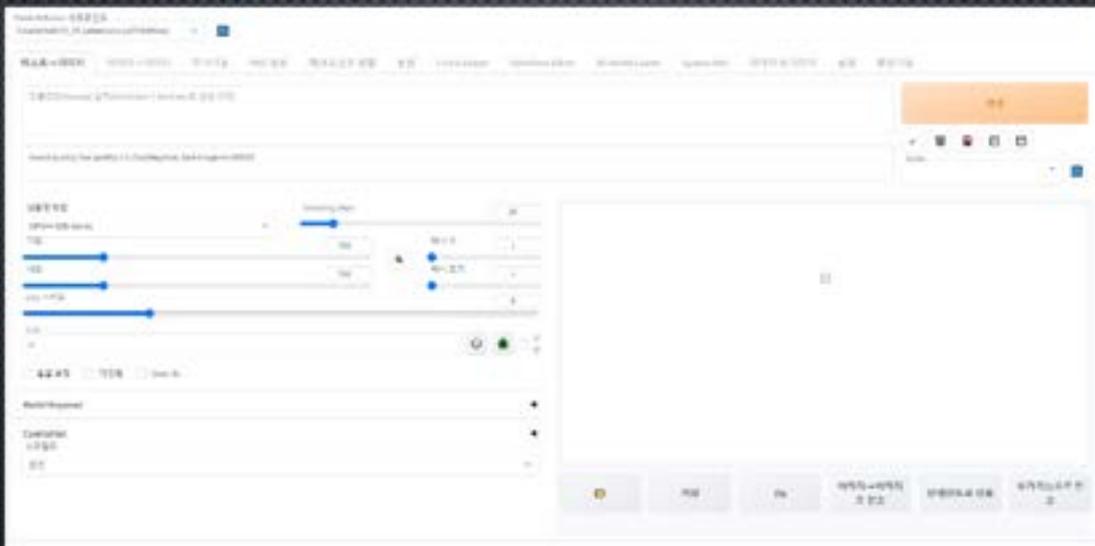


SD 1.5

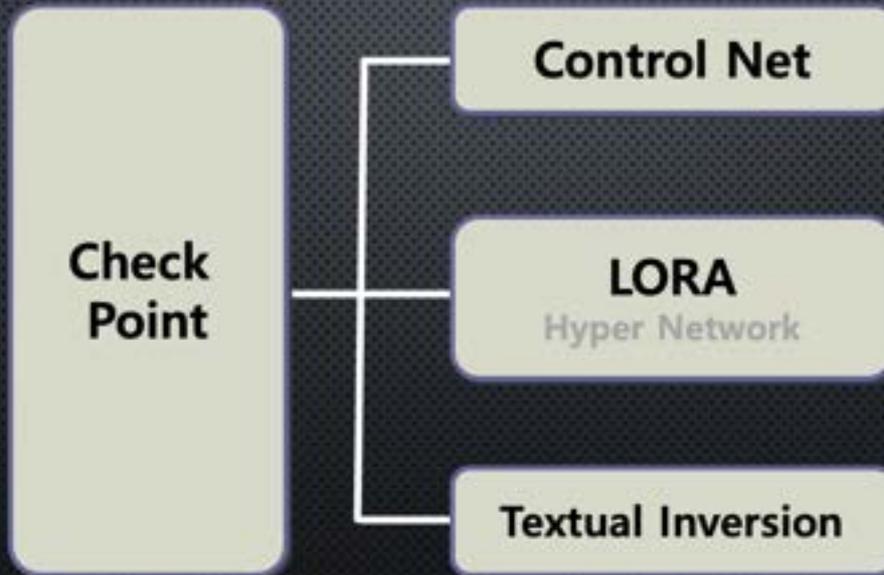
SD 2.0

SD XL

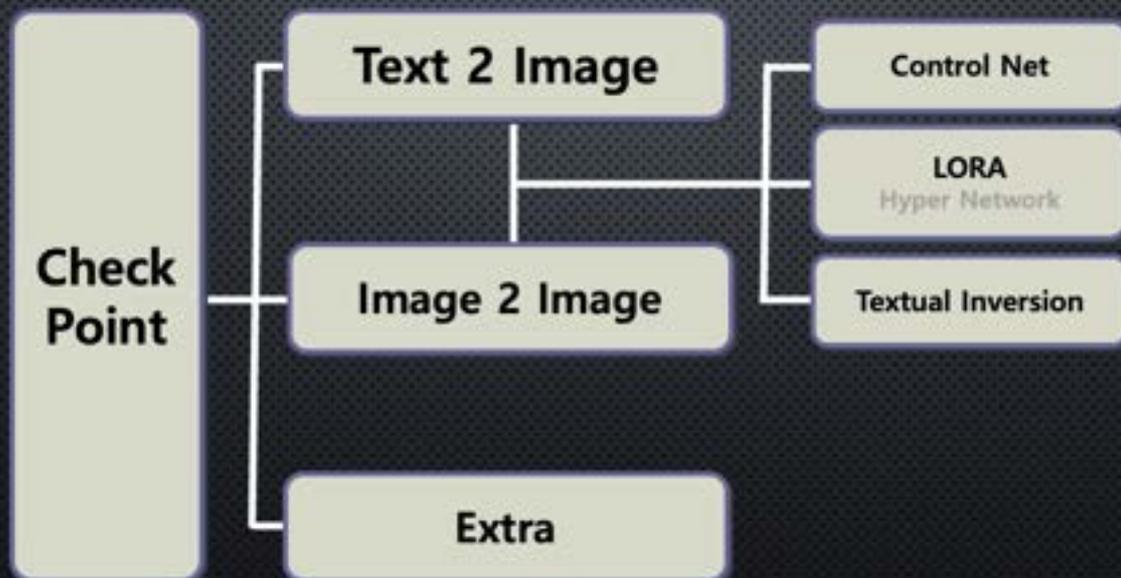
Automatic 1111 web UI



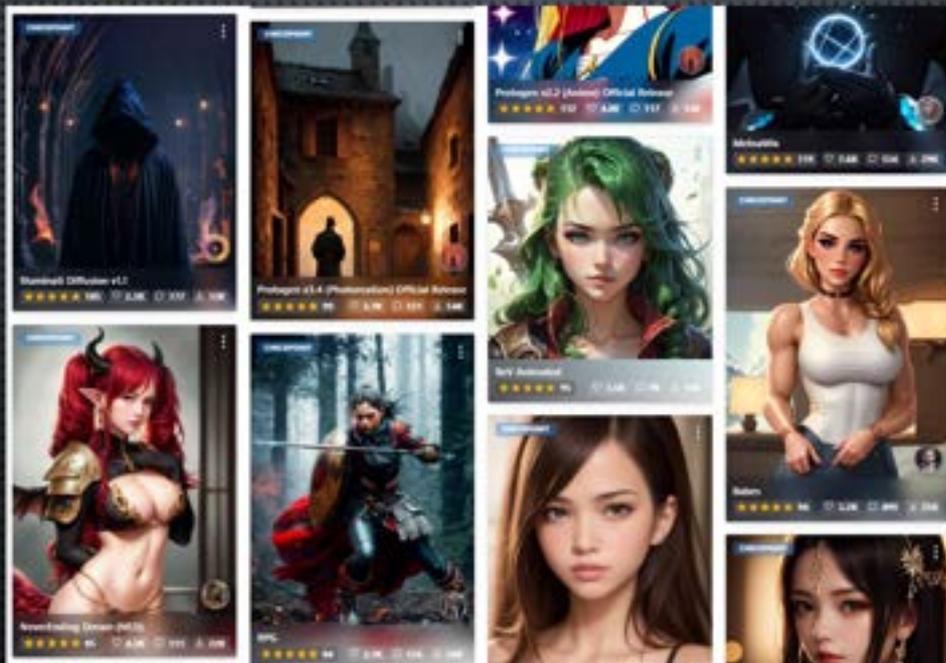
SD 모델 구조



SD UI 구조



Check Point (메인 모델)



TEXT 2 IMAGE

Prompt **TXT2IMG**
best quality, masterpiece, girl, Dark hair, dark eyes, home, sun shining, shiny skin, sun flare

Negative prompt
(low quality, worst quality:1.4)

Sampler **DPMSD Karras**

CFG scale **11** Steps **20**

Seed **2188489994** Model **DBWDv2**

Prompt

best quality,
masterpiece, girl, Dark
hair, dark eyes, home,
sun shining, shiny skin,
sun flare





T2I / PROMPT



T2I / PROMPT

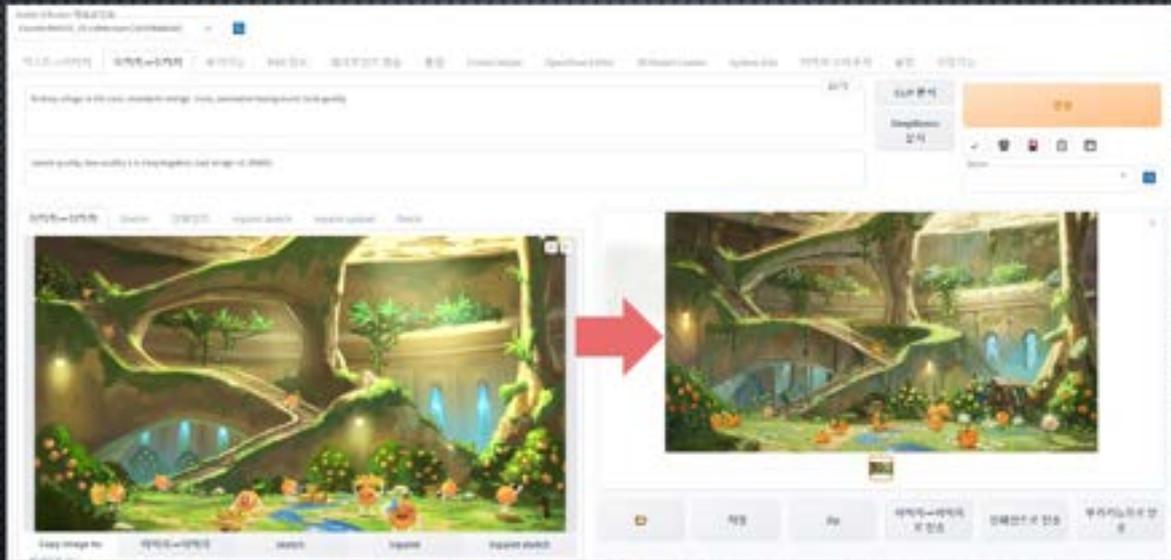


T2I / PROMPT



T2I / PROMPT

IMAGE 2 IMAGE



Prompt + IMAGE

NEW IMAGE



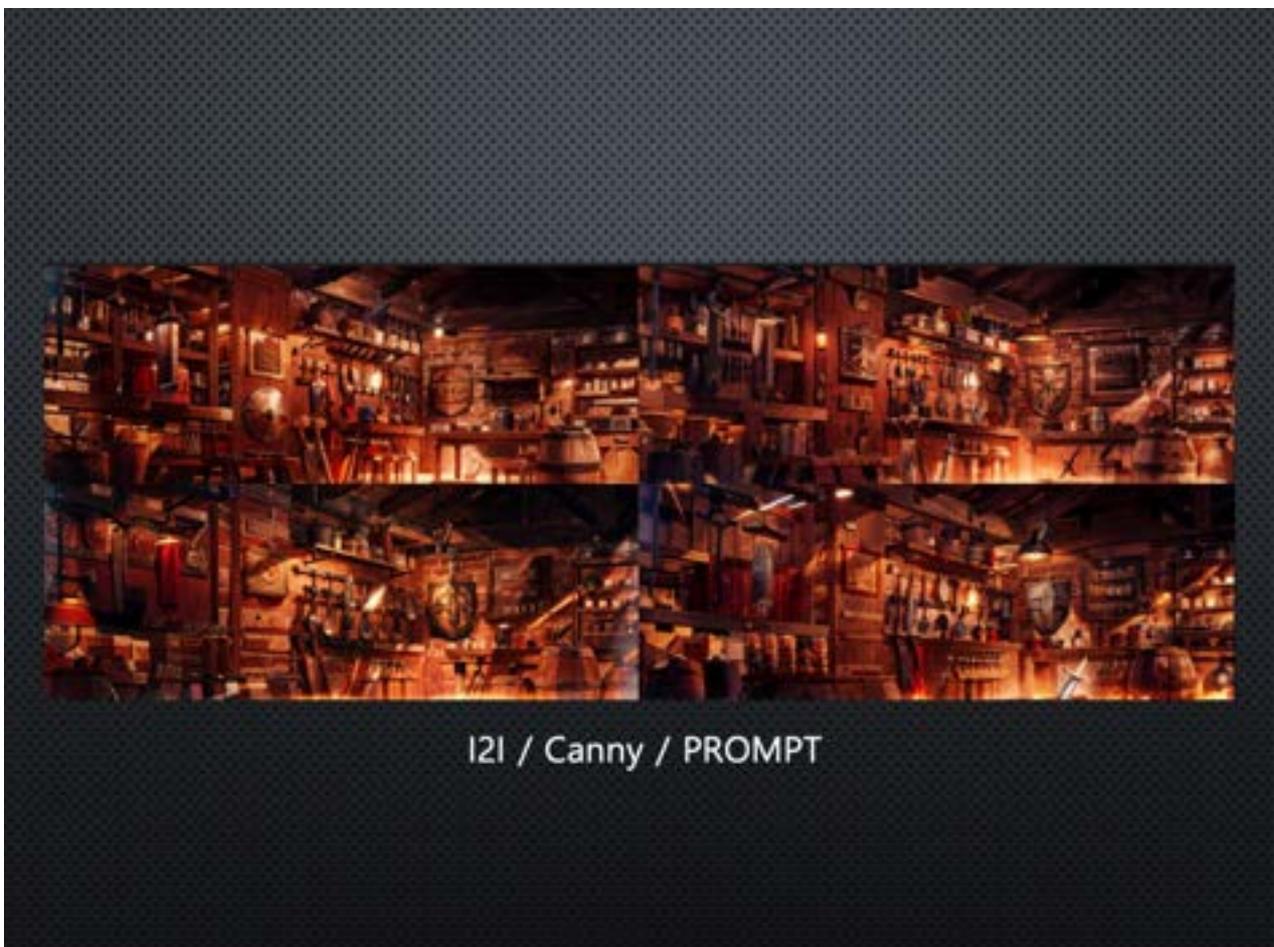
디노이즈 강도



디노이즈 강도 →



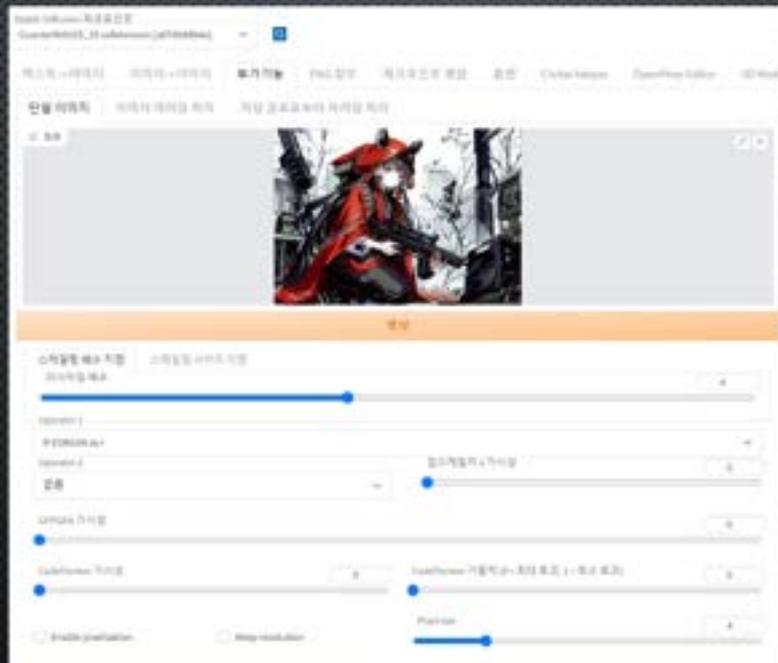
I2I / PROMPT





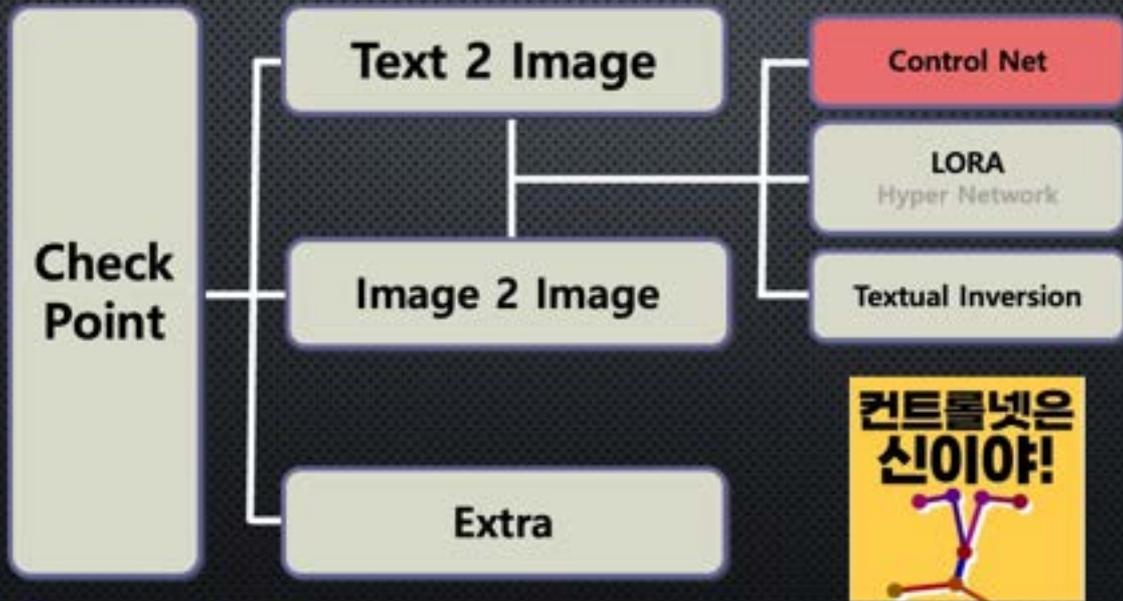
I2I / Depth / PROMPT

EXTRA



체크포인트에 영향을 받지 않는 기계적인 스케일 업

CONTROL NET



CONTROL NET



원본 이미지

CONTROL NET



원본 이미지



CANNY



DEPTH



HED

CONTROL NET



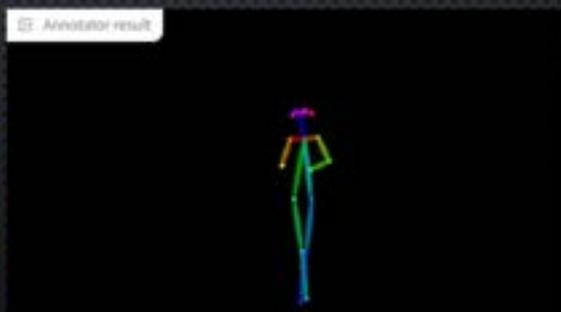
원본 이미지



MLSD



NORMAL MAP



OPEN POSE

CONTROL NET



원본 이미지



SCRIBBLE

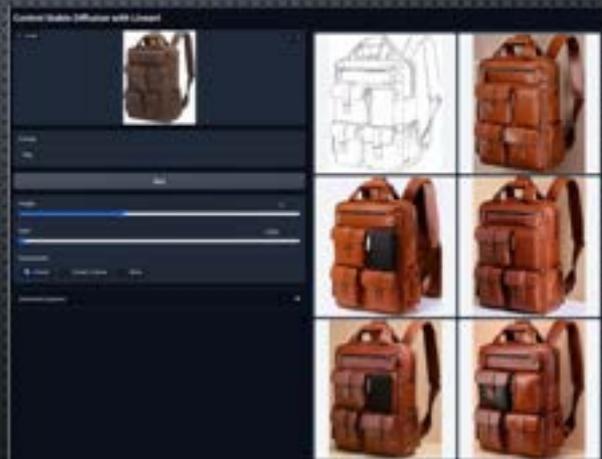
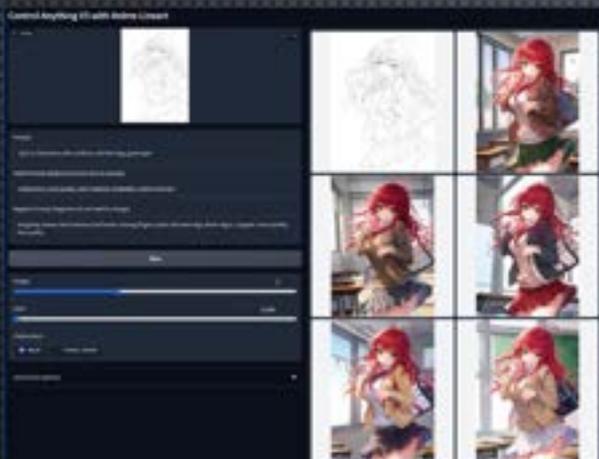


COLOR



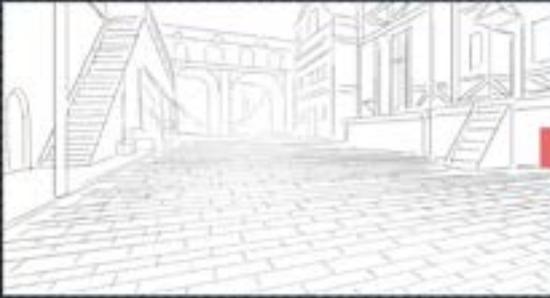
OPENPOSE_HAND

CONTROL NET 1.1



<https://github.com/lllyasviel/ControlNet-v1-1-nightly>

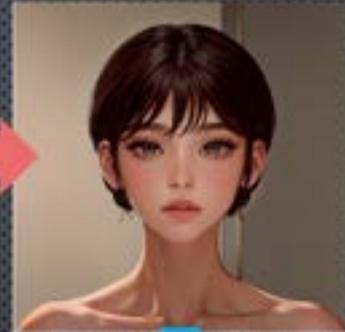
CONTROL NET



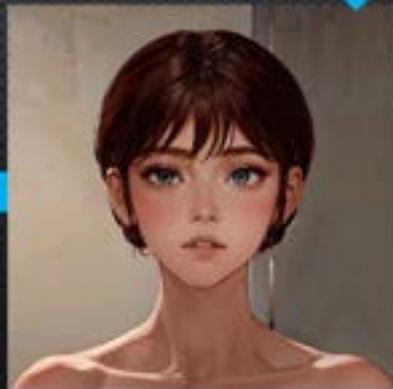
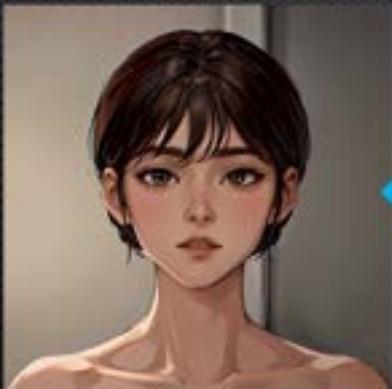
T2I / SCRIBBLE / PROMPT



T2I / CANNY / PROMPT



T2I / CANNY / DEPTH / PROMPT



I2I / DEPTH / PROMPT / LORA



T2I / SCRIBBLE / PROMPT



I2I / DEPTH / PROMPT



I2I / CANNY / DEPTH / PROMPT

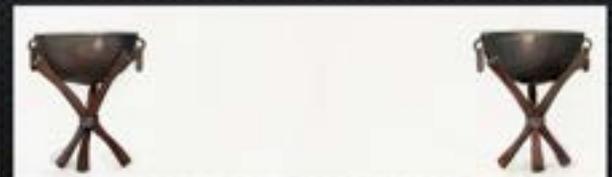


121 / CANNY / DEPTH / PROMPT



121 / CANNY / DEPTH / PROMPT

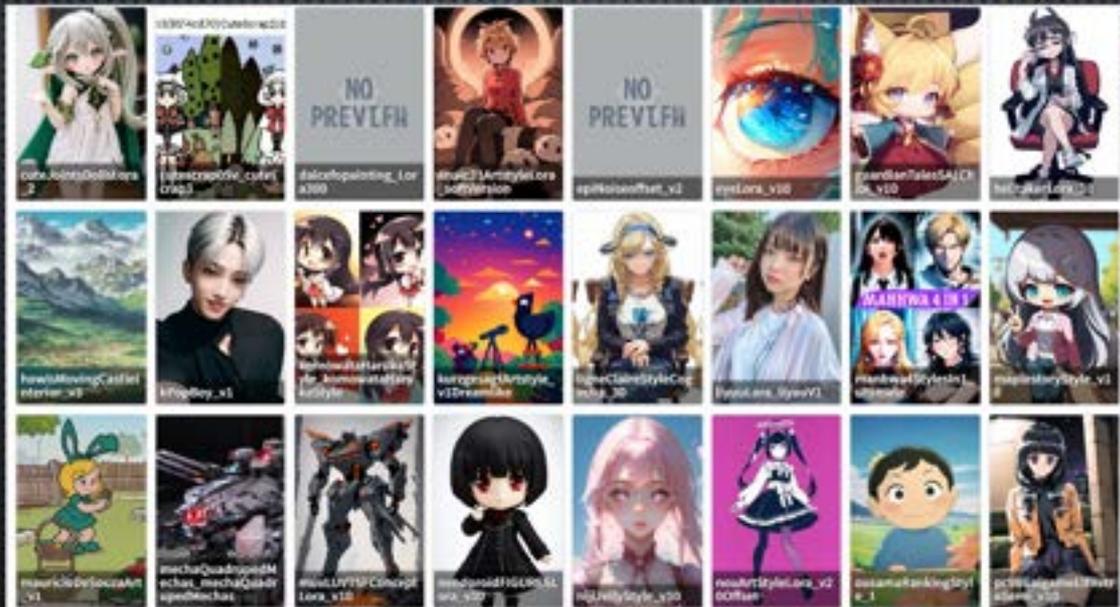






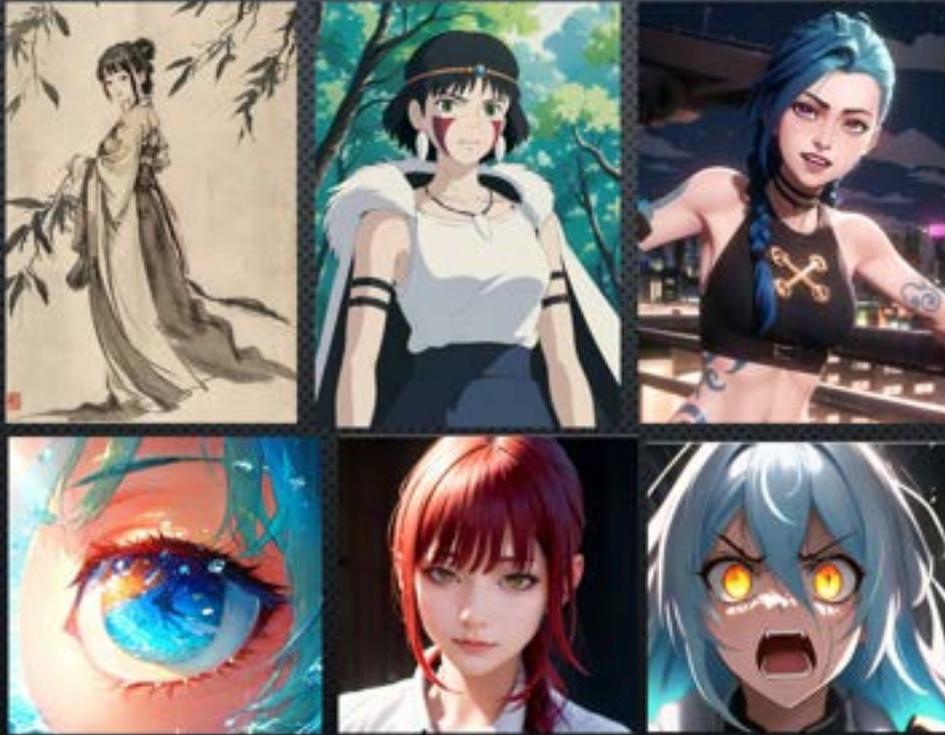
LORA

특정 목적성을 가진 서브 모델



LORA

스타일/캐릭터/포즈/표정/상황/디테일



T2I / Maple story (Lora) + Anime lineart (Lora) / Prompt



ANIMATION

KOHYA : Lora 학습기

Dreambooth Dreambooth LoRA Dreambooth TL Finetune Utilities

Train a custom model using kohya train network LoRA python code...

Configuration file

Source model Folders Training parameters Tools

Pretrained model name or path

runwayml/stable-diffusion-v1-5

Model Quick Pick

runwayml/stable-diffusion-v2-1

Save trained model as

safetensors

v2 v_parameterization

Train model

Print training command

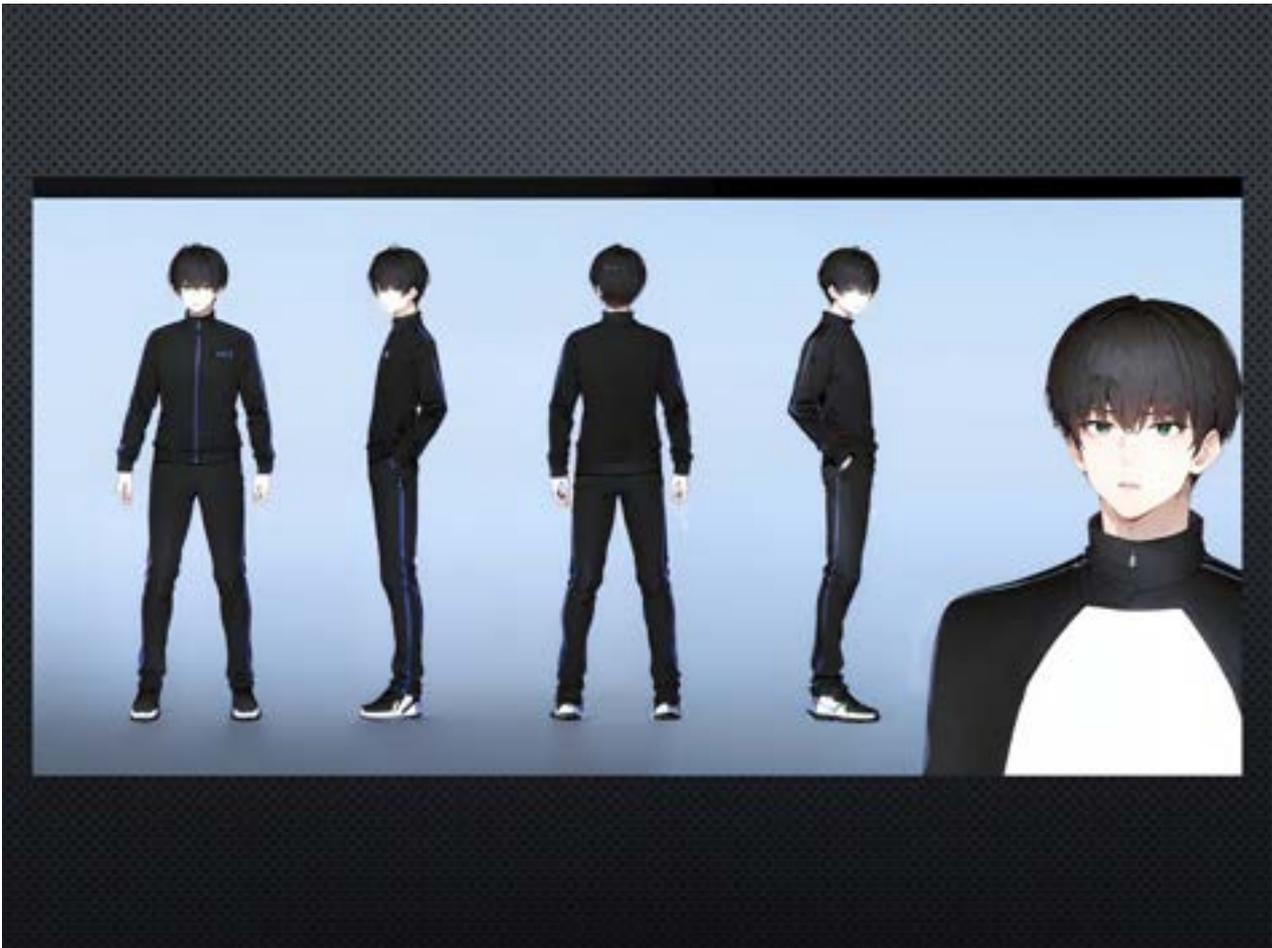
Start tensorboard Stop tensorboard

LORA 스타일 학습

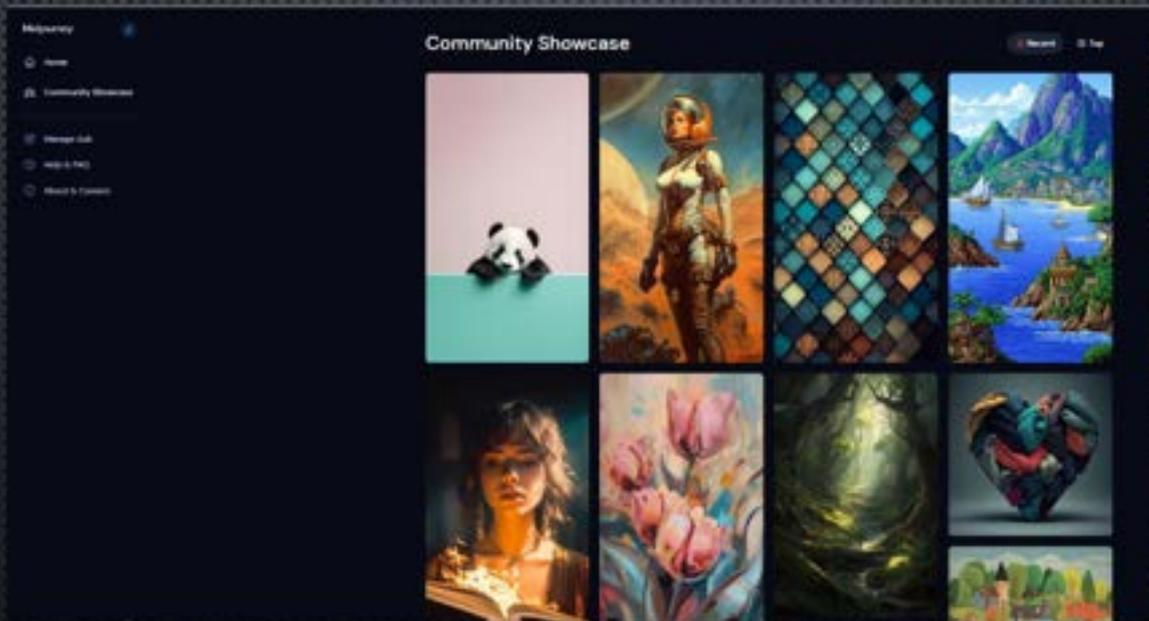


LORA 캐릭터 학습





Mid Journey



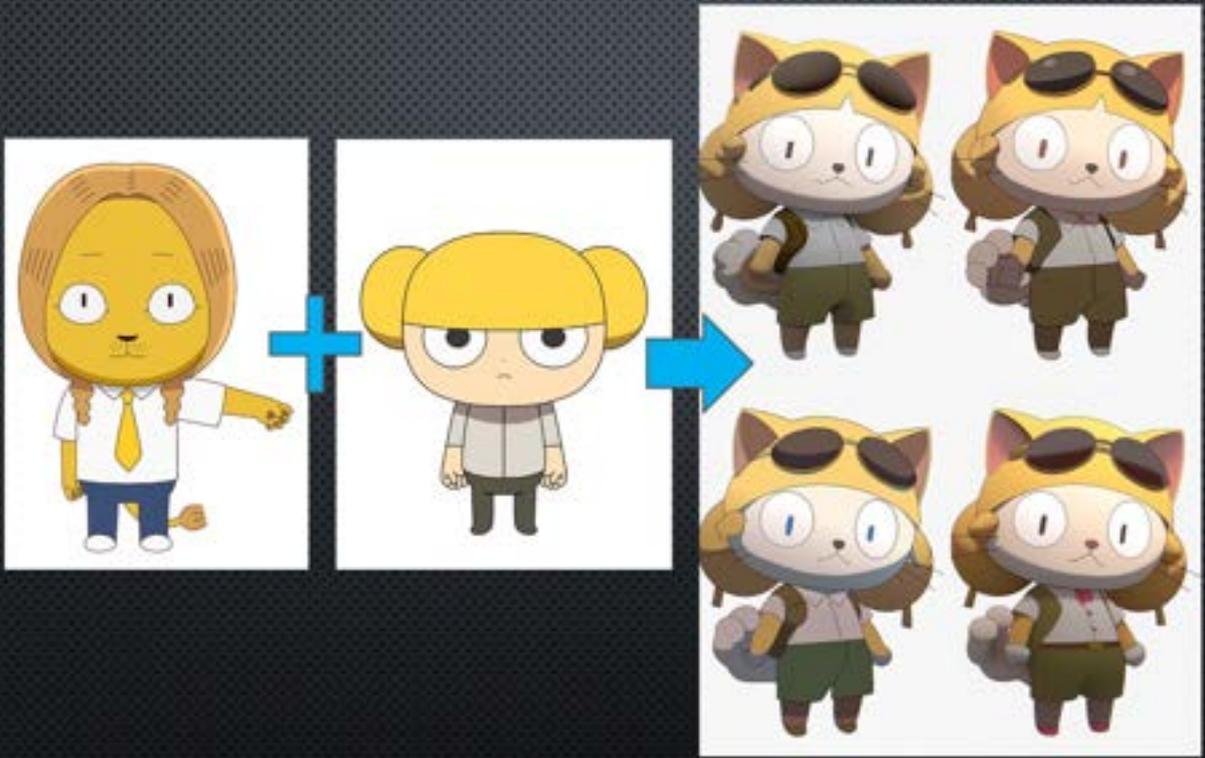
Mid Journey - Discord

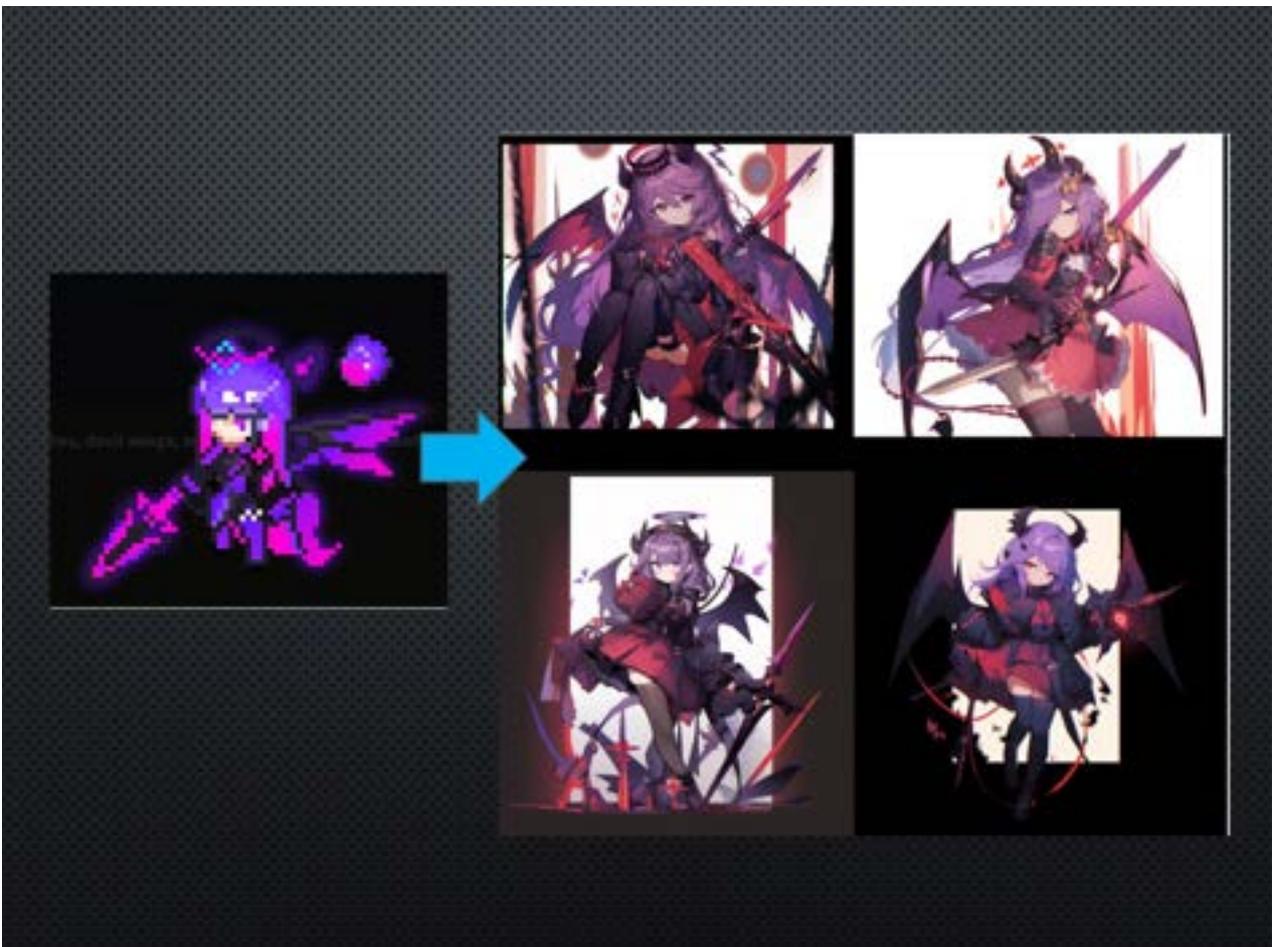


MJ Model

NIJI Model









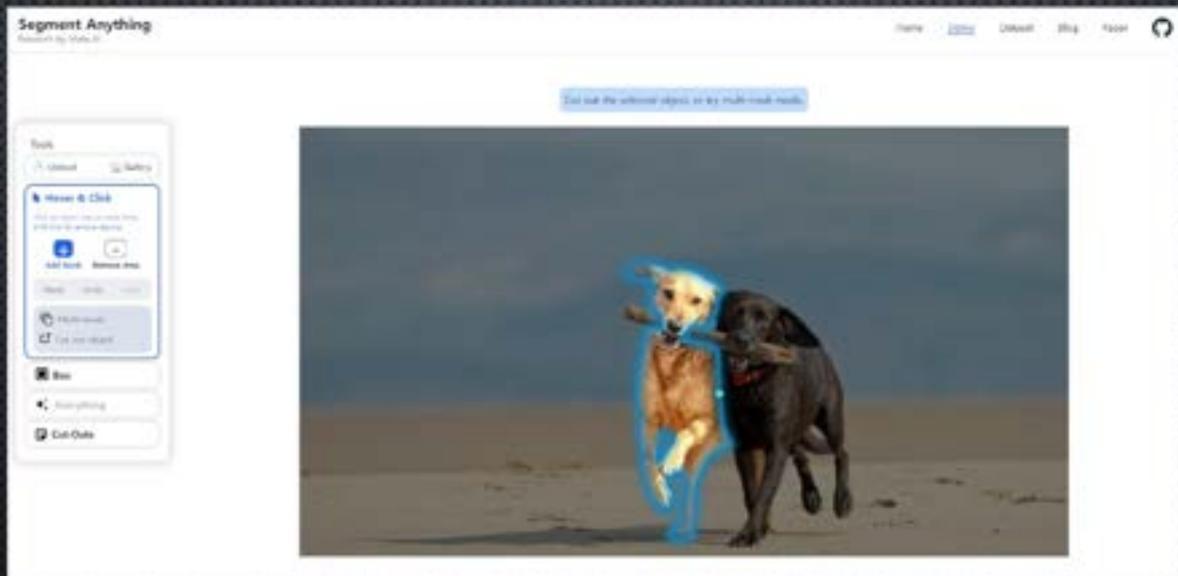
기타 AI 이미지 서비스

See It in Action



TRY THIS EXAMPLE >

<https://vectorizer.ai/>



<https://segment-anything.com/>



<https://withpoly.com/browse/textures>

TOPAZ LABS

Products Downloads Support Community Account

View Products

New: Topaz Photo AI

Image quality powered by AI.

Magically improve your photo and video quality with cutting-edge image enhancement technology.

Learn more



<https://www.topazlabs.com/>

EbSynth

"Bring your paintings to animated life."

Download  

Watch Video

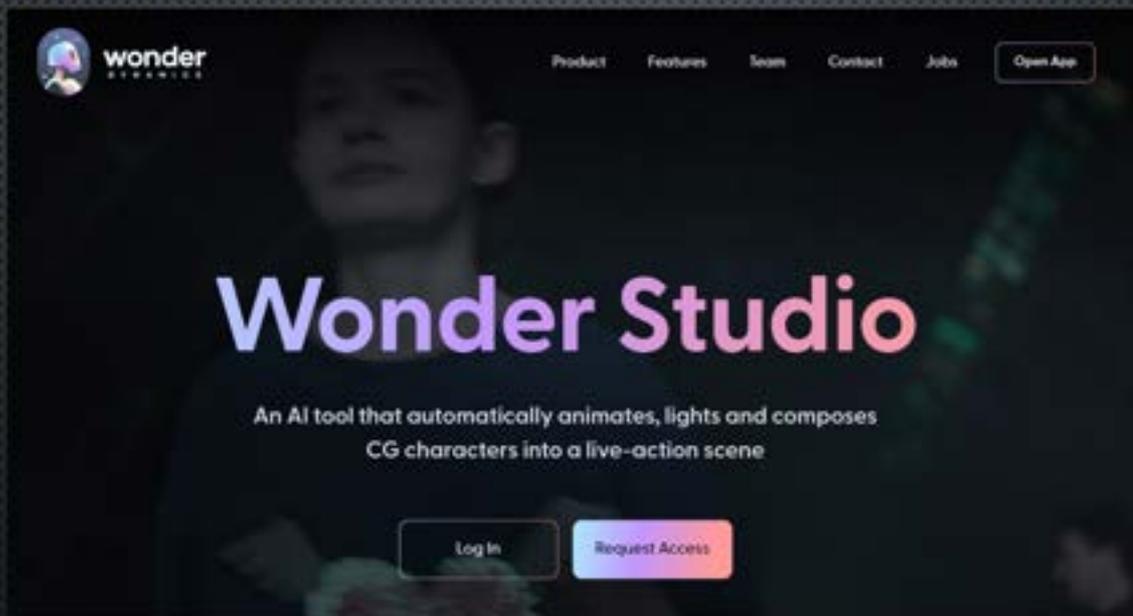




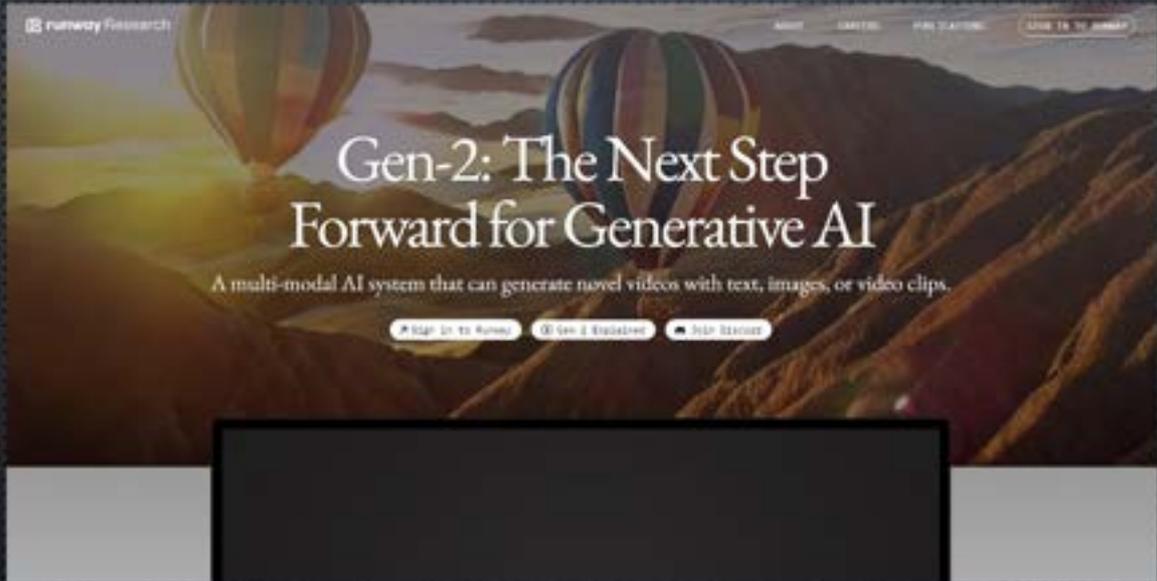
<https://ebsynth.com/>



<https://www.blockadelabs.com/#intro>



<https://wonderdynamics.com/>



<https://research.runwayml.com/gen2>

저작권

랜덤성

인식

AI의 한계와 가능성

접근성

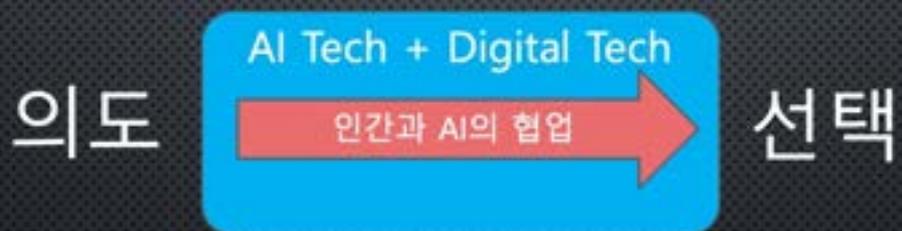
창발성

생산성

HOW TO MIX?



HOW TO USE ?





Thank you.

제 3 부 학술대회

2023 (사)한국애니메이션학회 · 한국캐릭터학회 공동학술대회
‘인공지능과 콘텐츠 크리에이티브의 미래’

ASKO (사)한국애니메이션학회
The Animation Society of Korea

kollas AFI
협회 한국캐릭터학회
Korea Character Licensing Industry Academy Society

실감미디어 기반 창작 도구 활용에 관한 연구

- 그라비티 스케치 (Gravity Sketch)를 중심으로 -

A Study on the Utilization of Realistic Media-Based Creative Tools

- Focusing on Gravity Sketch -

모달 (Mao Da)

한성대학교 일반대학원 미디어디자인학과 애니메이션전공 박사과정

(Hansung University, Graduate School, Major of Animation)

김효용 (Hyo-yong Kim)

한성대학교 ICT디자인학부 영상·애니메이션디자인 트랙 교수

(Hansung Univ. School of ICT Design, Dept. of Time Based Media & Animation Design)

Keyword 실감미디어, 창작 도구, 모델링, 활용성

요약

실감미디어는 VR, AR, 혼합현실(MR), 홀로그램 등의 기술을 바탕으로 송출되는 미디어 및 콘텐츠로 구성되어 있다. 인터넷이 진화함에 따라 실감미디어와 관련된 창작 도구는 전통적인 상호작용성을 넘어 다감각(Multi-sensory, 多感覺) 기능을 제공하며 사용자들에게 생생한 체험을 제공하였고 시간과 공간의 제약을 타파한다는 장점이 있다. 3D 애니메이션과 디자인 분야에도 실감미디어 기반 창작 도구와 플랫폼의 진화가 더욱 가속되고 있어서 사용자들은 이러한 신기술에 대해 기대도 높아지고 있다. 따라서 본 연구에서는 실감미디어 창작 도구로서 그라비티 스케치(Gravity Sketch)를 활용하여 3D 모델링 제작 공정에 대해 활용성을 연구하고자 한다.

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

본 연구의 목적은 실감미디어 기반 창작 도구로서 그라비티 스케치(Gravity Sketch)의 특성을 고려한 사례연구를 통해 3D 모델링 제작환경과 활용성을 분석하고자 하였다. 또한 본 연구에서는 선행연구를 통해 실감미디어 창작 도구의 적용 가치를 조사시키며 실감미디어 기반 창작 도구의 향후 발전을 개선 제안을 제시하고자 한다. 기존 3D 소프트웨어들은 여러 가지 제한이 가지고 있었다. 예를 들면 마야, 맥스 등 기존 3D 소프트웨어는 고품질 콘텐츠를 만들 수 있지만 기술적인 복잡성 때문에 사용자들이 전문적인 제작 배운 수업을 통해 기존 3D 소프트웨어의 활용 방법을 파악하다가 많은 시간과 연습이 필요해야 한다. 또한 이와 같은 소프트웨어들의 높은 가격도 3D 초보자들에게 문제점이 하나이다.

이와 같은 배경하에 본 연구는 실감미디어 기반 창작 도구로서 그라비티 스케치의 특성을 고려한 사례연구를 통해 3D 모델링 제작방식을 제시하였고 소프트웨어는 활용성에 통해 연구하는 것을 목적으로 한다.

1.2 연구방법

연구목적을 달성하기 위해 본 연구의 방법은 다음과 같다. 먼저 문헌 연구분석을 통해 실감미디어로서 그라비티 스케치의 개념과 특성에 대해 이론적으로 논의하였다. 이어 사례연구를 시도 함으로써 3D 모델링을 제작하는 데 있어서 어떻게 그라비티 스케치를 활용하고 있는지를 알아보고 분석하고자 한다. 마지막으로 3D 모델링 제작에서는 실감미디어 창작 도구와 기존 3D 소프트웨어의 연동성을 분석하며, 이러한 효율적인 3D 모델링 제작기법 및 활용성에 대해 평가를 진행하였다.

2. 그라비티 스케치의 적용방식 분석

2.1 기존 3D 소프트웨어와의 차이점 비교

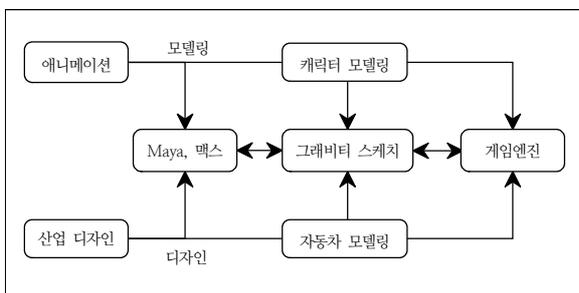
실감미디어의 발전하면서 저비용과 간단한 3D모델링 제작방식이 있어서 고품질과 활용성이 향상시킬 수 있다는 창작 도구가 나타났다. 마야, 맥스 등 3D 소프트웨어에 비해 실감미디어 창작 도구로서 그라비티 스케치는 무료뿐만 아니라 인터페이스와 제작 프로세스가 간단하고 쉽게 사용할 수 있다는 장점이 있다. 또한 기존의 마우스와 키보드 등 컨트롤방식에 비해 그라비티 스케치는 VR 전용 컨트롤러와 HMD 헤드셋에 통해 3D 제작 활용방식 변화 있다는 특성이 있다. 이러한 2D와 3D가 융합된 형태의 새로운 제작방식으로 2D그림은 그리 것처럼 직관적으로 3D 모델링을 제작할 수 있다. 예를 들어 사용자가 그리는 선이 보이는 것과 같이 기본적으로 3D 공간에 있는 튜브 형태의 폴리곤(Polygon)이 된다. 이 특성은 가상공간과 결합하여 사용자가 그리는 그림과 비슷한 속도로 제작할 수 있게 해준다. 또한 그라비티 스케치는 사용자가 직접 제작하거나 기존 모델링을 개조하는 등 다양한 기능을 제공하여 정확한 3D모델링을 만들 수 있다.



[표 1] 기존 3D 소프트웨어와의 차이점

2.2 그래비티 스케치의 창작 도구로서의 특성

실감미디어 창작 도구로서 그래비티 스케치는 보통 두 가지 운영 플랫폼을 포함된다. 하나는 HTC Vive, Oculus Rift와 같은 VR헤드셋 및 PC에 통해 운영하였고 고성능의 컴퓨터와 VR헤드셋은 의지하여 실감미디어 창작 도구에 최고의 전시 플랫폼을 제공하였다. 다른 하나는 Oculus Quest 등 일체형 VR헤드셋으로 운영 플랫폼이다. 이러한 플랫폼은 전의 방식에 비해 소프트웨어 전시 효과가 좀 좋지 않지만, 일체형 VR헤드셋의 편리성에 활용해 실감미디어 창작 도구의 사용 조건을 낮췄으며 언제든지 어디서나 가상현실 공간에서 창작할 수 있다는 장점이 있다. 또한 그래비티 스케치를 사용하는 것의 특성은 다른 소프트웨어와의 호환성을 가지고 있다는 것이다. 예를 들면 그래비티 스케치에 완성된 3D모델링을 OBJ, MAX 파일은 마야, 맥스, 유리티 등 3D 소프트웨어에서 도입 이래서 연동할 수 있다. 이 기능으로 그래비티 스케치는 게임과 3D 애니메이션, 디자인 등 분야에서 확장될 수 있었다.



[그림 1] 실감미디어 기반 창작 도구를 활용한 모델링 제작 공정

정리하면, 그래비티 스케치는 2D와 3D가 융합된 형태의 새로운 제작방식이고 구체적인 특성을 다음과 같다. 첫째, 그래비티 스케치 성능이 게임엔진과 비슷해서 이 소프트웨어에서 만든 모델링은 유니티, 언리얼 등 게임엔진을 잘 지원한다. 둘째, 그래비티 스케치가 3D 소프트웨어 및 게임엔진을 잘 지원하기 위해 새로운 기능을 추가하면서 계속적으로 업데이트

되고 있다. 향후 3D 애니메이션 제작에서 더 좋은 소프트웨어 기능을 기대할 수 있다. 셋째, 온라인 콜라보레이션 기능에 통해 가상 세계에서 다른 사용자와 아이디어 및 제작과정을 제시하였고 진행 상황을 공유할 수 있다.

3. 결론

이상의 연구를 통하여 실감미디어 창작 도구로서 그래비티 스케치는 기존 3D 소프트웨어보다 활용성을 더 높다는 점을 알 수 있었다. 특히 초보자들에게 Oculus, Vive 등 VR헤드셋의 가상공간과 체감기술을 통해 직관적인 3D 모델링을 제작할 수 있다. 실감미디어 창작 도구로서 그래비티 스케치는 아직 마야, 맥스와 같은 기존 3D 소프트웨어를 대체할 수 없지만 이러한 새로운 3D모델링 제작방식은 전망 및 활용 가치가 있다. 또한 그래비티 스케치의 호환성은 3D 소프트웨어 및 게임엔진과 더 잘 연동할 수 있고 3D 모델링 제작을 위한 효율적인 기법을 모색할 수 있었다. 물론 그래비티 스케치에는 모델링 방식과 기존 3D 소프트웨어를 큰 차이가 있다. 따라서 퀄리티와 완성도를 높은 작품을 제작하기 위해서는 VR 장치로 반복적으로 테스트하여 이용법을 배울 필요가 있다.

참고문헌

- 우타, 전석희, 강형엽, 「오감 만족 XR 기술이 펼쳐는 새로운 세상 메타버스의 미래, 초실감 기술」, 경희대학교 출판문화원, 2022
- 노기영, 「4차 산업혁명과 실감미디어」, 파주/한국학술정보, 2017
- 정세음, 「실시간 애니메이션 제작 공정에 적합한 VR 페인팅 스토리보드 제작기법 연구」, 2021.
- 권혁주, 「트랜스미디어 환경에서의 웹툰창작 시스템 구축 : VR페인팅 기술을 이용한 웹툰의 가능성」, 2021.
- 강지수, 「예술 작품 기반 VR 애플리케이션의 사용자 경험 실증 분석 사례 연구」, 2021.
- 김윤정, 「게임과 비게임 메타버스 콘텐츠에서 나타나는 유형의 융합화에 관한 연구」, 2021.

콘텐츠 제작에 나타난 사이공간(inter_space)표현 연출에 관한 연구

- 영화와 웹툰 비교분석 중심으로 -

박선영 (Sun-Young, Park)

한성대학교 일반대학원 미디어디자인학과 애니메이션전공 박사과정
(Hansung Univ. Graduate School, Major in Animation)

김효용 (Hyo-yong, Kim)

한성대학교 ICT디자인학부 영상·애니메이션디자인 트랙 교수
(Hansung Univ. School of ICT Design, Dept. of Time Based Media & Animation Design)

Keyword short, 사이공간, blank space, inter-space

요약

본 연구는 하나의 시공간에서 또 다른 시공간으로 이동을 할 때 어떠한 경계나 경로를 거치게 되는데 이를 사이공간(inter_space)이라고 정의하고 영화의 신(Scene)과 웹툰의 사이공간을 비교 분석해보았다.

대상은 극적인 연출빈도가 높은 SF판타지 장르로 한정하였고 경계적 표현으로 영화에서는 1인칭으로 연출된 사례만을 분석하였으며, 웹툰에서는 극적 연출을 위한 화면안에서 시각적으로 완전한 공백, 즉 내용과 내용 사이에 어떠한 텍스트나 그림이 표현되지 않는 사례만을 분석하였다.

1. 시작하며

콘텐츠제작은 다양한 플랫폼안에서 하나의 소재로 확장성을 가지고 있다. 그중 영화는 미디어의 특성상 대중의 접근이 가장 쉬운 미디어로 플랫폼에 대한 진입장벽이 낮다는 점이 문화산업적으로 큰 장점이다. 또한 2차 저작으로써의 확장성이 상당히 큰 플랫폼이며, 그 원천의 콘텐츠로는 웹툰이 가장 많이 활용되고 있다.

모든 콘텐츠들은 이야기에 따라 경계와 경계사이에서 또 다른 영역으로 표현이 되고 그 영역으로 인해 변화와 왜곡, 과장등의 연출이 극적으로 나타나기도 한다. 본 논문에서는 상호 확장성이 큰 영화의 사이공간과 웹툰의 사이공간을 비교 분석하였으며, 몇 가지 사례를 통해 그 특징들을 도출하였다. 분석대상으로는 SF판타지장르로 한정하였고 영화에서는 다이나믹하고 극적인 순간이 연출되어 있는 '레디플레이어 원(Ready Player One)', '아바타(Avatar)', '인셉션(Inception)'을 선정하였고 웹툰에서는 '라모스카', '고스트터미널', '존재'를 선택하였다. 앞서 각 콘텐츠의 사이공간이라는 개념을 영화에서는 쇼트(shot), 웹툰에서는 칸새(blank space)를 기준으로 정리하였다.

2. 쇼트(short)과 칸새(blank space)의 사이공간

쇼트(shot)는 영화의 가장 작은 단위로, 카메라로 촬영할 때 중간에 끊기지 않고 한 번에 촬영된 필름의 연속을 쇼트(shot)라고 한다. 쇼트가 모여 신(scene)이 되고, 신이 모여 시퀀스(sequence)가 되며, 시퀀스들이 모여 막이 된다. 하나의 연속된 동작으로 촬영되고 녹화된 장면을 의미하며 카메라를 어떤 위치나 각도, 그 밖의 여러 형태에서 피사체를 카메라에 담게 되는 최소 단위가 바로 '쇼트'이다. 영화는 연속적으로 이루어지는 쇼트들사이에서 수많은 시공간들이 경계를 이루며 짧고 긴 순간들이 모여 영화 전체를 완성이 된다는 것을 알 수 있다. 하나의 시공간에서 또 다른 시공간으로 이동을 할 때 어떠한 경계나 경로를 거치게 되는데 이는 기술적인 표현에 따라 찰라의 순간이 될 수도 있고 공간적인 연출이 될 수도 있다.

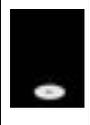
웹툰의 사이공간은 반복되는 칸 새(gap between panels)에서 출발한다. 회 차마다 수많은 칸과 칸 새로 이루어져있으며, 이는 연상 작용을 일으키게 만드는데 독자로 하여금 칸과 칸의 순간들을 연결시키고 지속적인 상황을 만들게 유도한다. 칸 새란 '홈통(Gutter), 칸 공백(blank space), 칸 도랑, 칸 여백'이라고도 하는 칸 사이의 공간을 말한다. 칸과 칸 사이의 빈 공간에는 시간의 흐름이 존재하며 만화에서는 두 개의 칸과 칸 새를 가지고 '시간'을 표현할 수 있다는 점에서 칸 새는 칸과 칸 사이의 움직임이나 공간의 이동 등을 표현하는 만화의 특징 중 하나이다. 세로스크롤을 통해 웹툰의 세로여백이 무한대로 늘어나고 말풍선, 액션등을 표현하기 위해 시각적인 이미지들의 배치와 여백의 활용이 출판만화보다는 자유로워지게 되면서 기능적으로도 중요해졌다. 칸과 칸을 이어주는 칸 새에서 사이공간은 화면안에서 시각적으로 보았을 때 흐름을 단절, 전환, 혹은 더 몰입화를 시킬 수 있는 극적 연출을 위한 완전한 공백으로 설정하였으며 칸과 칸을 이어줌과 동시에 완전히 단절됨을 의미한다.

3. 영화와 웹툰의 사이공간 표현사례

SF판타지 장르안에서 영화의 가장 작은 단위인 쇼트(shot)와 웹툰의 빈 공간, 칸새(gap between panels)에서의 순간적인 경계나 경로를 각 콘텐츠의 사이공간으로 정의하고 비교해보았다.

영화에서는 극적인 효과로 표현이 되는 1인칭시점의 사례만 분석하였고 웹툰의 경계성 표현은 흐름을 단절, 전환, 혹은 더 몰입화를 시킬 수 있는 연출을 위한 완전한 공백으로써 칸과 칸사이의 화면안에서 시각적으로 어떠한 텍스트나 이미지도 표현되지 않는 사례만을 분석하였다

각 플랫폼에 따라 사이공간의 표현방법은 차이가 있었다. 영화는 카메라에 따라 다양한 각도에서 공감각적이고 시각적으로 기술표현이 완성된 객관화되어있는 사이공간을 연출할 수 있으며, 웹툰의 사이공간은 2차원 중심의 주관화가 되어 연상을 유도한다. 웹툰 또한 사이공간이 영화나 인터랙티브한 콘텐츠와 마찬가지로 스토리의 흐름을 더 극화시킬 때 효과적인 표현방법으로 쓰였음을 나타냄을 알 수 있었다.

웹툰			영화		
라모 스카	고스트 터미널	존 재	레디플레이어원	아바타	인터 스틸라
					
					
					
사이공간					
					
					
주인공이 약해 의식을 잃은 순간	구름위 허공에서 유낙하하여 다른배로 승선하는 순간	극단적인 상황이 전환되는 순간	(게임에 접속하는 순간) (1인칭)	(나비족으로 접속하는 순간) (1인칭)	(주인공이 블랙홀로 들어가는 장면) (1인칭)
평면적 / 주관화			입체적 / 객관화		
1인칭					

4. 마치며

본 연구는 하나의 시공간에서 또 다른 시공간으로 이동을 할 때 어떠한 경계나 경로를 거치게 되는데 이를 사이공간이라고 정의하고 영화와 웹툰의 사이공간을 비교 분석해보았다. 둘 다 시간의 흐름상에서 일방향으로 가고 있지만, 사이공간 상에서의 불가항력적인 상황을 고려했을 때 영화가 보다 객관적이며, 즉각적인 연출이 가능했고 웹툰은 수직적 스크롤 연출안에서의 칸과 칸사이의 완전한 여백만을 사이공간이라 설정하였으며, 영화와 마찬가지로 극적인 연출은 되었으나 연상이 유도되는 주관적인 특징이 있음을 알 수 있었다.

본 연구는 콘텐츠제작에 있어서 영화와 웹툰의 사이공간을 쇼트와 칸새로 놓고 비교분석하였으며, 향후 다양한 콘텐츠에서 다른 접근법으로 사이공간 분석에 대한 지속적인 연구를 기대해본다.

참고문헌

- 고동근. 출판만화에서 웹툰으로의 편집 변환 연구 : 칸의 구조 변환을 중심으로, 세종대학교 석사논문, 2015
- 박혜빈, 박성연. 웹툰과 VR툰에서의 '칸 새' 특징 연구 : 작품 <옥수연 귀신>을 중심으로, 기초조형학연구, 2022
- 이원석. 웹툰에서 1화 마지막 칸과 2화 첫 칸의 연결 관계, 한국애니메이션학회, 2016
- 박선영. SF영화에 나타난 사이공간(inter-space)표현 연출에 관한연구, 한국애니메이션학회 상반기학술대회 발제집, 2022
- 김일태, 윤기현, 김병수, 설종훈, 양세혁. 만화애니메이션사전, 만화영상진흥원, 2008
- 이경은. 영화의 평면적 쇼트에 나타난 그리드 구조 및 유형 분석 : 영화 <그랜드 부다페스트 호텔>을 중심으로, 영남대학교, 석사논문, 2016
- 김강원. 웹툰 플랫폼의 매체성에 근거한 OSMU 활용의 한계 -웹툰과 영화 <여중생 A>를 중심으로, 한국극예술학회, 2018

게임 그래픽 디자인이 플레이어의 행동에 미치는 영향

- 행동 유도 디자인을 중심으로 -

백지혜 (Ji Hye Baik)

한성대학교 일반대학원 미디어디자인학과 애니메이션전공 석사과정
(Hansung Univ. Graduate School, Major of Animation)

김효용 (Hyo-yong Kim)

한성대학교 ICT디자인학부 영상애니메이션디자인 트랙 교수

(Hansung Univ. School of ICT Design, Dept. of Time Based Media & Animation Design)

Keyword 게임 연출, 맵 디자인, 레벨 디자인

요약

본 연구는 게임 연출에서의 그래픽 디자인과 행동 유도 디자인 사이의 관계를 조사하고, 이를 통해 게임 개발자들이 플레이어의 행동 유도하는 방법을 개발하는 것을 목표로 한다. 최근의 연구들과 게임 컨퍼런스 등에서 게임의 그래픽 디자인이 플레이어의 주의를 끌고 특정 행동을 유도하는 데 중요한 역할을 할 수 있다는 것을 보여준다. 이러한 행동 유도 디자인은 게임의 목표 달성과 플레이어의 참여도 향상에 도움을 줄 수 있다. 본 연구는 게임 그래픽 디자인이 게임 플레이어의 행동에 직접적인 영향을 미칠 수 있는지를 탐구하고, 게임 개발자들에게 실제로 적용할 수 있는 디자인 원칙과 지침을 제시하고자 한다.

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

게임 산업은 끊임없는 혁신과 발전을 거듭하며 전 세계적으로 많은 인기를 얻고 있다. 이에 따라 게임 개발자들은 플레이어들에게 최고의 경험을 제공하기 위해 노력하고 있다. 그래픽 디자인은 게임의 시각적인 품질과 몰입도를 결정하는 중요한 요소 중 하나이다. 게임의 그래픽 품질이 뛰어나수록 플레이어는 게임 세계에 몰입감을 느끼고, 게임을 즐기 시간을 보낼 확률이 높아진다.¹⁾

그러나 그래픽 디자인은 단순히 시각적인 효과를 제공하는 것 이상의 역할을 수행할 수 있다. 최근 연구들은 그래픽 디자인이 게임 플레이어의 행동에 직접적인 영향을 미칠 수 있다는 것을 보여주고 있다. 즉, 그래픽요소의 배치, 색상, 움직임 등은 플레이어의 주의를 끌고 특정 행동을 유도하는데 중요한 역할을 할 수 있다. 이러한 행동 유도 디자인은 게임의 목표 달성을 도와주거나 게임의 흥미와 재미를 극대화할 수 있다.

본 연구의 목적은 게임 연출에서의 그래픽 디자인과 행동

유도 디자인 사이의 관계를 탐구하고 이를 통해 게임 개발자들이 플레이어의 행동을 의도적으로 조정하는 방법을 개발하는 것이다. 특히, 행동 유도 디자인에 사용된 다양한 그래픽 요소들이 어떻게 플레이어의 주의를 끌고 특정 행동을 유도하는지에 대해 연구할 것이다.

이 연구는 게임 그래픽 디자인을 통해 플레이어의 행동을 유도하여 게임의 목표 달성과 플레이어의 참여도를 향상할 수 있는 디자인 원칙과 지침을 제공할 것이다. 또한, 이 연구는 게임 그래픽 디자인 분야에 새로운 통찰을 제공하며, 게임 산업의 발전과 향후 연구에 기여할 것으로 기대된다.

1.2 연구문제

본 연구는 게임 그래픽 디자인이 게임 플레이어의 행동에 직접적인 영향을 미칠 수 있는지를 조사하는 것을 목표로 한다. 게임 플레이어가 게임의 흐름에 어떠한 방해도 없이 몰입할 수 있는 상태가 게임 연출의 목적이기 때문이다. 자신의 의지를 가지고 이동하도록 플레이어를 유도하여 게임의 몰입감을 높여준다. 저자 Ermi와 Mayra에 따르면 "몰입이란 경험의 물리적 또는 가상의 일부가 되는 것을 의미합니다."²⁾ Csikszentmihalyi에 따르면 몰입은 사람의 기술과 작업의 어려움 사이에서 균형을 이루는 의식의 상태이다³⁾. 결과적으로 외부의 산만함은 사라지고 시간을 잊게 된다. 이러한 상태는 모든 게임 개발자들의 이상적인 형태이다.

2. 게임 연출에서의 행동 유도 디자인의 기능

2.1 행동 유도 디자인의 개념과 원리

행동 유도 디자인은 일본의 연구자 마쓰무라 나오히로의 원칙을 기반으로 설명할 수 있다. 특정 요소를 시각적으로 강조하여 사용자의 주의를 끌어 특정 행동을 유도한다. 이를 통해 사용자가 원하는 행동을 쉽게 파악하고 적극적으로 수행할 수 있다. 또한, 사용자의 행동에 대한 명확하고 구체적인

¹ Kathrin Gerling, Max Birk, Regan L. Mandryk, Andre Doucette, The effects of graphical fidelity on player experience, October 2013. 235P참고

² 니콜레타 아다모, 시각적 스타일이 게임 사용자 경험에 미치는 영향, 2018년 1월, 2p

³ Csikszentmihalyi, M. (1991) 흐름: 최적 경험의 심리학, Vol. 41. Harper Erenial, NewYork, NY

인 피드백을 제공하여 원하는 행동의 성과를 강조한다. 피드백은 시각적, 청각적, 혹은 진동 등 다양한 방식으로 이루어질 수 있으며, 사용자의 행동을 보완하고 개선하기 위해 사용된다. 또한, 물질적 트리거, 심리적 트리거를 통한 행동의 변화를 유도할 수 있다. 이를 위해 사용자의 욕구와 필요를 이해하고, 이를 기반으로 사용자 인터페이스를 설계해야 한다.

2.2 게임에서의 플레이어 행동 유도 맵 디자인 분석

게임 필드에서의 행동유도는 플레이어가 자신의 의지를 갖고 이동하도록 유도하는 방법과 다음 목적지를 살짝 보여줘서 탐험을 더 즐겁게 만드는 기법이 있다. 4) 먼저, 플레이어가 의지를 갖고 하는 방법은 플레이어에게 유익한 것이 있기 때문에 그곳으로 향하고 싶어지는 것이 있다. 예를 들어, 플레이어에게 필요한 게임 내의 재화를 얻기 위해 미리 디자이너에 의해 꾸며진 장소에 가게 된다. 그 장소로 이동한 플레이어는 새 이벤트와 조우하게 된다. 이후 이벤트를 마친 플레이어는 원래의 경로로 돌아가야 하지만, 그 과정에서 또 다른 행동 유도가 플레이어에게 또 다른 목적지를 보여주게 된다. 이러한 반복은 플레이어에게 재미를 유발하고, 이런 유도 과정에서 플레이어는 자신의 의지대로 모험한다고 생각하게 된다. 또 다른 하나는 크기를 이용한 유도 방법이다. 이는 영화 연출에서도 '히치콕의 법칙'이라고 불리는 연출 방법과 흡사하다. 단순히 크기가 커서 눈에 띄는 연출 방법이다. 크기가 크기 때문에 그쪽에 가면 무언가 있을 것이라는 직감과 탐구욕에 따라 이동하게 된다.

'젤다의 전설 야생의 숨결' 개발팀은 '필드 삼각형의 법칙'을 적용했다고 한다. 이것이 다음 목적지를 살짝 보여줘서 탐험을 유도하는 방식인데 자연물 배치에 있어서 플레이어가 볼 때 삼각형으로 보이게 설계했다는 것이다. 예를 들어 플레이어의 눈앞에 산이나 언덕이 있다면 그곳을 올라 넘어설지, 아니면 옆으로 회피할지 진행에 있어 선택지를 주는 것이다. 삼각형은 시선을 유도하는 효과도 높으므로 랜드마크의 역할을 하기도 한다. 또한, 더 먼 전경이나 시설, 자연물을 숨기는 차폐의 역할도 해준다. 이런 설계들을 통해 플레이어의 시선과 행동을 유도해 주었다.

2.3 향후 게임 연출 동향과 행동 유도 디자인의 적용 가능성

앞으로의 게임은 플레이어의 참여도와 몰입감을 더욱 극대화하기 위해 행동 유도 디자인이 더욱 중요한 역할을 할 것으로 예상된다. VR과 AR기술을 이용한 게임이 더 상용화된다면 기존의 프레임에 제한되었던 연출 방법보다는 조금 더 유동적인 연출 방법들이 필요할 것이고 이를 위해 행동 유도 디자인이 더 핵심적인 역할을 수행할 것이다. 예를 들어, 게임에서 시각적 강조를 활용하여 중요한 아이템이나 장소를 강조하는 것은 플레이어의 주의를 끌어 해당 위치로 행

동하도록 유도할 수 있다. 또한, 유도적 피드백을 통해 플레이어의 행동에 대한 명확하고 구체적인 결과를 제공함으로써 플레이어가 원하는 방향으로 행동할 수 있도록 도움을 줄 수 있다. 따라서 행동 유도 디자인은 게임의 설계 단계에서부터 고려되어야 한다. 디자이너는 게임의 목표와 규칙을 명확하게 설정하고, 플레이어가 이를 이해하고 수행할 수 있도록 유도 디자인을 적용해야 한다.

3. 결론

행동 유도 디자인은 게임의 연출과 플레이어의 행동을 연결하는 핵심적인 개념이다. 그래픽 디자인과 함께 행동 유도 디자인은 게임의 품질과 사용자 경험을 향상하는 데 큰 역할을 한다. 또한, 게임의 목표를 명확하게 설정하고 플레이어의 행동을 원하는 방향으로 유도하여 게임의 진행과 성취감을 높이는 역할을 한다. 미래의 게임 연출 동향에서는 행동 유도 디자인의 적용 가능성이 더욱 확대될 것으로 예상된다. 가상 현실과 증강 현실의 발전에 따른 기존의 연출 방법에 관한 고찰과 장르의 다양성에 맞는 유도 방법 등이 계속해서 발전해 나갈 것이다. 게임 개발자와 디자이너는 행동 디자인의 원리와 개념을 이해하고 적용하여 플레이어가 더욱 쾌적하고 만족스러운 게임 경험을 제공할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 마쓰무라 나오히로 「행동을 디자인하다」, 2017
 니시카와 요시, "[CEDEC 2017] 젤다의 전설의 완벽한 게임 세계는 닌텐도의 개발 스타일이 바뀌었기 때문에 태어났다" 2017.09.02
 Nicoletta Adamo, 「시각적 스타일이 게임 사용자 경험에 미치는 영향」, 2018
 Darryl Keith Charles, Michael McNeill, Moira Mcalister, Michaela M. Black, Adran Moore, Karl Stringer, Julian Kucklich, Aphra Kerr, 「플레이어 중심 게임 설계: 플레이어 모델링 및 적응형 디지털 게임」, 2005
 Kathrin Gerling, Max Birk, Regan L. Mandryk, Andre Doucette 「그래픽 충실도가 플레이어 경험에 미치는 영향」, 2013

4) 니시카와 요시, "[CEDEC 2017] 젤다의 전설의 완벽한 게임 세계는 닌텐도의 개발 스타일이 바뀌었기 때문에 태어났다." 2017.09.02

복고 유형 중국 리얼리티 쇼 프로그램의 공간 재현 연구

Title A study on the spatial representation of nostalgic Chinese reality shows in recent years

왕팅팅 (Ting-ting Wang), 쉬팡루(Fang-ru Xu)

안후이 사범대학교 신문 방송 대학원 네트워크와 뉴미디어 전공

(Anhui Normal Univ. School of Journalism and Communication, Major of Internet and new media)

Keyword 리얼리티 쇼, 미디어 복고, 공간 재현

요약

최근 <왕패대왕패(王牌对王牌)>, <승풍파랑적저저(乘风破浪的姐姐)> 등의 리얼리티 쇼 프로그램은 중국에서 복고 유형의 리얼리티 쇼 프로그램에 대한 창작 열풍을 이끌었다. 이 프로그램은 게스트 선정과 시청 표현 등의 방식을 통해 지나간 청춘을 추억하고, 과거의 의협(義俠) 정신을 흠모하는 미디어 공간을 구축했으며, 이는 현재 생활 상황에 대한 시청자의 강한 불만을 반영한 것이다. 그러나 집단적 복고는 부정과 타락을 의미하는 것이 아니라 무거운 현실에 대한 더욱 적극적인 대응이어야 하며, 즉 시청자는 집단적 복고를 통해 현재와 미래에 도움이 될 수 있는 긍정 에너지를 얻어 현실 생활의 각종 문제를 긍정적이고 낙천적으로 바라볼 수 있도록 해야 하는 것이다. 따라서 미래의 복고 유형 리얼리티 쇼가 계속 발전하기 위해 시청자 내면의 부족한 부분을 심층적으로 발굴하고, 시청자에게 미래 생활의 긍정적인 지도 역할을 제공하는 동시에 정신적인 공감을 일으켜야 한다.

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

리얼리티 쇼 프로그램 <우상연습생(偶像练习生)>과 <창조 101(创造101)>이 중국에서 큰 인기를 얻은 후 아이치이(爱奇艺), 유쿠(优酷), 텐센트(腾讯) 등의 동영상 플랫폼은 오디션 모델을 시작하였다. 즉, 해당 프로그램은 플랫폼 계획, 팬 참여, 연습생 공연의 방식을 통해 최종적으로 연습생을 선발한 후 그룹을 결성하여 데뷔시키는 것이다. 그러나 이와 유사한 프로그램이 매우 많고, 연습생이 실패하는 사례가 빈번하게 발생할 뿐만 아니라 시청자들은 마치 기계적으로 생산되는 것 같은 남자 그룹과 여자 그룹에 대해 심미적 피로를 느끼게 되었다. 특히, <청춘유니(青春有你)>에서 팬들이 우유를 대량으로 구매한 후 특별한 이유 없이 폐기 처분한 사건이 발생한 후 오디션 프로그램 발전이 점점 더 약화(弱化)되었다.

이러한 상황에서 <승풍파랑적저저>는 복고 스타일을 통해 리얼리티 쇼 시장을 석권하였다. <승풍파랑적저저>의 방송이 시작되었을 때 시나(Sina) 플랫폼의 인기 검색 리스트 기능이 거의 중단된 시기였기 때문에 시나에서 거의 홍보하지 못하였다. 따라서 <승풍파랑적저저> 시즌1은 공식적

인 발표도 없는 상황에서 망고TV에서 상영되었고, 사이트에 업로드 후 불과 3시간 만에 2,500만 회의 재생수를 기록하였고, ITTIME(全拓数据)의 통계에 따르면 방송 후 4일 만에 이 프로그램의 누적 재생수가 3.8억 회에 이르렀고, 평론이 4.2만 개를 넘어섰다. 2022년 제작된 <승풍파랑적저저> 시즌3을 예로 살펴보면 1편에서 왕심링(王心凌)이 <애니(爱你)>를 다시 불러 인터넷에서 큰 인기를 얻을 뿐만 아니라 2위 정수연보다 30점이 높은 총점 46.34점으로 독보적 1위를 차지하였다. 또한 웨이보 화제 #왕심링(王心凌)의 누적 조회수가 10억 회를 넘었고, 이때부터 중국에서 복고 유형의 리얼리티 쇼가 다시 시청자의 큰 관심을 받게 되었다.

본 연구는 주로 최근 리얼리티 쇼 프로그램이 구축한 복고 공간을 연구하고, 이 공간에서 재현한 문화 의미와 가치 내포, 그리고 그 이면에 존재하는 생산 메커니즘을 고찰한다. 또한 이 연구의 의미는 TV 프로그램 제작자가 더욱 우수한 리얼리티 쇼 프로그램을 제작하고, 중국 복고 유형 리얼리티 쇼의 발전을 촉진하는 동시에 수용자의 심미 문화 취미를 제고하는 것이다.

1.2 연구문제

본 연구는 2022년 중국에서 시청자의 큰 반응을 일으킨 리얼리티 쇼 프로그램 <승풍파랑적저저>가 구축한 복고 공간을 분석한다. 구체적으로 먼저 프로그램 제작자가 공간에 어떤 문화 의미를 부여했는지 분석하고, 그다음 공간에 대해 프로그램 제작자가 해당 문화 의미를 어떻게 부여하는지 살펴본다. 또한 3가지 공간에 복고적 특색을 부여한 원인을 분석하고, 마지막에 공간 재현을 통한 복고 유형 리얼리티 쇼의 사회적 의미와 향후 중국 리얼리티 쇼 프로그램 발전에 대한 시사점을 분석한다.

2. 공간 구축: 중국 복고 리얼리티 쇼의 의미 부여

2.1 공간 재현 이론

재현은 사물에 어떤 가치와 의미를 부여하는 문화 실천 활동이며, 구체적으로 물상, 이미지, 언어 등의 기호 시스템을 이용하여 의미에 대한 상징을 실현하거나 표현하는 문화 실천 방식이다. 또한 공간 생산의 과정은 문화 재현의

과정이며, 즉 실천 의미와 가치의 재현 과정이다. TV 미디어가 참여하는 재현적(再現的) 공간 구축은 문화 재현 공간이 구축한 중요 구성 부분으로 TV는 시청 기호를 매개로 하고, 현실의 스펙터를 세계를 대상으로 사상과 감정을 전달하며 재현, 표현, 상상, 허구, 은유, 상징 등 수단을 통해 구축된 기호화된 재현 공간이다.¹⁾

리얼리티 쇼 프로그램의 복고 공간은 3가지 측면에서 이해할 수 있다. 첫째는 물리적 공간, 즉 리얼리티 쇼 프로그램을 녹화하는 공간이고, 둘째는 미디어 공간이며, 즉 리얼리티 쇼 장면이 표현하는 공간이다. 셋째는 시청자의 정신 공간이며, 즉 시청자들이 복고 유형의 프로그램을 볼 때 자신도 모르게 추억을 소환하는 옛날 노래 또는 영상 프로그램을 시청할 때의 상태 또는 처지이다.

2.2 공간 재현 시기에 따른 중국 리얼리티 쇼

2.2.1 리얼리티 쇼의 정의

현재 리얼리티 쇼의 의미에 대해 학계의 통일적인 정의가 존재하지 않는다. 윤홍(尹鴻) 교수는 “TV 리얼리티 쇼는 TV 프로그램으로 자발적인 참여자가 규정된 상황에서 사전에 정한 목적에 따라 특정 규칙으로 진행되는 경쟁 행동에 대한 진실한 기록과 예술적 가공”²⁾이라 하였다. 사운경(謝耘耕)과 진홍(陳虹)은 “리얼리티 쇼는 연출자 아닌 일반인이 규정된 상황에서 이미 설정된 게임 규칙에 따라 완전한 연출 과정을 보여주고, 자아 개성을 표현하며, 또한 이를 기록하거나 제작하여 방송하는 프로그램”³⁾이라 하였다.

리얼리티 쇼 프로그램은 예술적인 표현 기법으로 진실한 스토리를 보여주고, 진실한 사람이 참여하여 비교적 완전하게 사람의 성격과 서술 내용을 표현해야 한다. 또한 이 프로그램은 진실을 요구하지만 ‘쇼’의 부분이 존재하며, 즉 최초 내용을 예술적 가공을 통해 선정한 후 이를 방송하는 것이다.

2.2.2 물리적 공간: 리얼리티 쇼 프로그램 공연의 장

<송파랑적적저>는 후난(湖南) 창사(长沙)의 망고TV 스튜디오에서 녹화되었고, 스튜디오 공간이 바로 프로그램이 표현하는 물리적 공간이다. 이 물리적 공간은 조명, 스크린, 카메라, 무대 등 각종 상징 물체로 구성되고, 물리적 공간에서 이는 활동의 정상적인 진행을 보장하는 동시에 미디어 공간과 정신 공간의 표현을 위한 기초를 제공한다. 물리적 공간의 주체에 출연자뿐만 아니라 심사위원, 현장 관객, 감독, 조명 감독 등 무대와 관련된 사람들이 포함된다. 또한 이 주체의 연출 활동은 우선 물리적 공간의 존재로 의미가 있고, 주체의 활동은 모두 물리적 공간을 통해 표현된다. 즉, 물리적 공간은 프로그램의 기초로써 주체의

전체적인 활동 과정, 그리고 각종 물체와 주체에 의해 발생하는 복잡한 관계를 수용하는 것이며, 이를 통해 물리적 공간의 연출 활동을 추진한다. 그러나 자연 또는 인위적 환경의 제한에 따라 객관적인 활동 과정은 커뮤니케이션 과정에서 전부 환원되지 않는다.

<쾌락재출발(快乐再出发)>은 야외에서 녹화된 리얼리티 쇼 프로그램이며, 천추성(陳楚生), 쉬싱(蘇翹), 왕위예썬(王栎鑫), 장이완(张远), 왕정량(王铮亮), 루후(陆虎) 등 6명이 고정 게스트로 출연했으며, 이들은 2007년 제1차 <쾌락남성(슈퍼보이)>의 13강에 진출한 연습생이다. 당시 여러 번의 오디션뿐만 아니라 메시지 투표 과정을 거쳤으며, 이로 인해 이 사람들은 진정한 대중성을 지니게 되었다. 이 프로그램은 6인을 중심으로 야외 여행 체험 리얼리티 쇼를 창작했으며, 따라서 야외 공간은 예능 <쾌락재출발>의 연출의 장(場)이다. 실제로 해당 프로그램은 바닷가에서 고기를 구우면서 십여 년 전 쉬싱에 노래 <Miss Pretty>에 따라 사람들이 춤을 추거나 왕정량이 허얼빈의 거울 나무 아래에서 <백화림(白桦林)>을 아코디언으로 연주하는 장면의 합리적인 배치를 통해 시청자에게 복고적인 물리적 공간을 제공하였다.

2.2.3 미디어 공간: 미디어 공간이 부각한 복고적 분위기

물리적 공간의 연출 활동은 프로그램 제작자의 선택과 가공을 거친 후 TV와 인터넷 등 미디어에서 방송되고, 이를 통해 제작자의 주관적 의도에 따라 시청자에게 보여주고자 하는 내용을 전달한다.

<송파랑적적저> 프로그램의 시즌1에서 진사(金沙)가 많은 시간이 흐른 뒤 다시 스크린에서 <성월신화(星月神话)>를 부르는 것이나 시즌2와 시즌3에서 지명도가 높은 스타를 초청하여 대표적인 노래를 부르는 것 등을 통해 이 프로그램은 복고라는 주제를 중심으로 진행되고, 복고적 시각을 바탕으로 기존의 틀을 초월하는 출연진의 모습을 보여주었다. TV와 인터넷 미디어(웨이보, 위챗, Bilibili 등)는 연출을 방송하는 운반체이다. TV는 소리와 화면이 동시에 전파되고, 서사를 적절히 표현할 수 있는 장점을 지녔고, 또한 기타 미디어보다 더욱 거대한 스펙터를 화면을 창조하고 전시할 수 있다.⁴⁾ 이러한 미디어 장편의 구축은 과거 중국 음악계의 우수한 노래 작품에 대한 시청자의 그리움을 유발했으며, 구체적으로 다음과 같은 몇 가지 측면을 포함한다.

가) 예술 감상: 과거 중국 음악계의 우수한 작품에 대한 추억

프로그램 제작자는 시대적 느낌을 지닌 연예인과 스타를 초청하여 공연했으며, 이를 통해 세기(世紀)가 교체 때 각종 대중음악이 다양하게 제작된 시대를 추억하였다. 대표

1) 녹빈(鹿彬), 『변역 지리학 시야에 따른 생태 담론 구축 연구』, 흑룡강인민출판사, 2016.12. p.47.
2) 윤홍(尹鴻), 영유학(尹儒學), 육홍(陸虹), 『오락 회오리바람: TV 리얼리티 쇼에 대한 인식』, 북경: 중국라디오비출판사, 2006. p.6.
3) 사경운(謝耘耕), 진홍(陳虹), 『리얼리티 쇼 프로그램: 이론, 형태 및 창작』, 상해: 복단대학교출판사, 2007. p.1.

4) 양희(楊希), 『TV 오락 프로그램의 회귀적 스펙터를』, 안휘대학교, 2013.

적으로 후싱얼(胡杏兒)이 부른 <세월여가(岁月如歌)>, 낭정(宁静), 종신통(钟欣潼), 자오잉쯔(赵樱子)가 합작한 <정서(情书)>, 왕신링(王心凌), 종신통(钟欣潼), 차이쥬연(蔡卓妍), 우진연(吴倩言), 장텐아이(张天爱) 등이 연출한 <성성점등(星星点灯)> 등이 있다. 많은 유명한 국민 스타들이 대표적인 노래를 불렀고, 비록 그들은 원작 가수가 아니었으나 자체적으로 지닌 시대적 특징으로 인해 시청자는 마치 옛날 세기가 교체되는 시기의 중국 음악계로 돌아간 듯한 느낌을 받았다.

현재 숏폼 동영상의 파편화된 커뮤니케이션을 통해 일부 BGM이 인기를 얻고 있으나 이 노래의 독특한 산물에 대한 파편적인 표현만으로 대중은 전체 노래를 제대로 기억하기 어렵다. 숏폼 동영상 콘텐츠의 발전 속도가 빠르고, 어떤 노래가 일시적으로 인기를 얻을 수 있으나 사람들이 빨리 잊게 되고 남을 수 있는 정수가 별로 없어 장기간 유지될 수 없다. 그러나 <송풍파랑적저저> 프로그램을 통해 민요, 록, 발라드 등 다양한 유형의 대표적 노래를 불러 많은 우수한 노래들이 발굴되었을 뿐만 아니라 커뮤니케이션이 되어 중국 음악계의 뛰어난 작품에 대한 시청자의 그리움을 일으켰다.

나) 청춘에 대한 그리움: 과거 진실한 감정에 대한 복고

대표적인 원작 가사의 노래를 각색하여 복고적 분위기를 부각하고, 시청자가 시공간을 초월하는 느낌을 갖게 만들 수 있다. <송풍파랑적저저> 시즌3의 첫 무대에서 왕신링은 <애니(爱你)>를 불렀고, 이 노래는 2004년 발표되어 왕신링의 달콤한 목소리로 사춘기의 많은 소년 소녀들의 심금을 울렸으며, 중국 길거리에서 <애니>를 쉽게 들을 수 있었다. 이 노래는 젊은이들이 사랑에 대한 기대와 탐색을 유발하였고, 친구 또는 연인과 함께 지낸 이 시기는 대부분 청소년에게 지나간 아름다운 세월이다.

여러 해가 지난 후 이 기억은 흐르는 세월과 생활의 사소한 일에 점차 희미해지게 되었다. 그러나 <송풍파랑적저저> 프로그램에서 익숙한 음악이 흐르고, 왕신링은 다시 귀여운 학생 복장을 입은 채 마이크를 잡을 때 무대의 모든 조명이 그녀를 비추자 시청자는 TV와 인터넷에서 활력이 가득한 예전의 왕신링을 보게 되었고, 자신도 모르게 옛날의 자신과 아름다운 청춘을 떠올리게 하였다. 대부분의 사람은 청춘 시기에 사랑을 만나지만 시간이 지나면서 현대 사회 산업 문명의 발전은 생활의 각종 편리함을 제공하는 동시에 집단적 고독은 대인 관계의 냉담함을 심화하였고, 특히 정보 누에고치(information cocoons)의 등장은 각자가 활동 분야를 격리시켰다. 사람들은 현재 이미 성숙한 자신보다 청춘의 순수한 자신과 진지한 감정을 더욱 그리워한다.

다) 현재에 대한 불만: 음악 이면에 존재하는 지난 시간에 대한 그리움

사람들이 복고를 지향하는 이유는 대부분 현재 생활 상태에 대한 불만 때문이다. <송풍파랑적저저>가 방송되었을 때 코로나-19가 아직 완전히 해결되지 않았고, 방역 기간에 사람들의 생활 습관이 제한되었다. 특히 빈번한 검사와 재택 격리의 방역, 외출 자제를 호소하는 규정 등은 사람들의 시선을 방역에 초점을 맞추게 하였다. 그 결과 대중은 불확실한 미래에 직면하여 긴장되고 초조한 스트레스 감정이 발생하였고, 이는 팬데믹 이전 생활에 대한 사람들의 추억을 일으켰다.

사회 유형 전환 시기에 발생한 구조적 스트레스, 교육, 업무, 생활, 대인 관계 등의 변화는 당시 인터넷을 막 시작하고 생활 스트레스가 크지 않으며, 길거리 곳곳에서 CD를 듣던 시대에 대한 그리움을 발생시켰다. 현재 중국의 99% 근무제 방식(아침 9시-오후 9시, 주 6일 근무), 많은 대출, 회사원, 콩이지(孔乙己) 등에 대한 조소(嘲笑)는 모두 현재 생활에 대한 사람들의 불만을 보여주는 것이다. 현재 프로그램의 시청자들은 1980-1990년대 대부분 가방을 들고 학교에 다닌 나이였다. 그들은 왕신링의 달콤한 목소리로 부르는 <애니>를 들으면서 남녀의 친밀함을 느끼고, 정쓰화(郑哲化)가 부른 <수수(水手)>의 힘찬 멜로디에서 어려움을 두려워하지 않는 씩씩함을 느꼈다. 그리고 프로그램 시청을 통해 사람들은 당시 아직 사회에 진출하지 않은 자신의 뜨거운 청춘을 그리워하게 되었다.

2.2.4. 정신 공간: 시청자의 다양한 내면 표현

가) 의협(義俠) 공간: 인정(人情)과 정의감이 가득한 무협 정서

예능 프로그램 <왕패대왕패>는 복고 주제를 중심으로 시청자의 시선을 사로잡고, 시청자의 정신적 공감을 유발하고자 시도하였다. <왕패대왕패> 시즌4 제7회 프로그램은 <천룡팔부(天龙八部)> 제작진을 초청하여 촬영하였다. 즉, 1997년 버전의 <천룡팔부> 제작진은 22년 후 <왕패대왕패>에 다시 모여 교봉(乔峰) 역을 맡았던 배우 황르화(黄日华)가 다시 '항룡십팔장(降龙十八掌)'을 재현한 것이다. 프로그램에서 단예(段誉) 역을 맡았던 배우 천하오민(陈浩民), 허죽(虚竹)의 역의 배우 판사오핑(樊少皇), 왕유연(王语嫣) 역의 배우 리뤄둥(李若彤)이 <천룡팔부>를 재현하였고, 익숙한 인물 이미지와 대사는 순식간에 시청자의 옛날 추억을 떠올리게 하였다.

프로그램에서 배우들은 옛날 캐릭터의 복장을 입고, 함께 주제곡 <난념적경(难念的经)>을 불렀으며, 노래가 끝날 때 출연자들은 이미 눈물을 흘렸다. 이 장면은 시청자의 옛날 드라마 시청에 대한 추억을 떠올리게 하였다. 즉, 옛날 <천룡팔부>를 시청할 때 시청자들은 스토리 속 주인공들의 사랑과 원한, 은혜와 원수를 보고 자신도 어느 날 사부 없이 무적의 무예를 갖추어 강호를 중흥하는 대업이 되는 것을

상상한 것이다.

<천룡팔부>에서 교봉은 명백히 가장 의협 기질이 많은 인물이며, 그는 의협과 기개를 지녔고 의리를 추구했으며, 이는 많은 시청자의 깊은 내면에 있는 무협 정서를 상징한다. 교봉은 출신의 비밀을 밝히고, 민감한 신분에 의해 옛날 개방(丐幫, 거지 조직)이 그에게 칼날을 겨누게 만들었다. 또한 아버지를 위해 복수하는 과정에서 교봉은 실수로 애인 아저(阿紫)의 죽음을 초래하고, 이후 자기 양부모를 살해한 사람이 바로 자신의 친부인 것을 알게 된다. 그러나 이러한 일련의 충격은 교봉을 타락시키지 못했고, 오히려 더욱 깊은 의협을 깨달아 진지한 친구들, 예를 들면 풍류를 즐기고 다정한 단예, 지혜가 뛰어나지만 둔하게 보이는 허죽, 자신의 지식을 기꺼이 전수하는 현고대사(玄苦大師) 등을 얻는다. 그는 여전히 의리를 중시하고, 협객의 기개를 지닌 대협이지만 마지막에 의협으로 인해 계단(契丹)에서 태어나 송나라에서 성장한 그는 송나라와 계단이 교전한 후 자살하게 된다. 교봉의 일생은 무협 소설에서 표현한 국가와 가정의 대의를 보여주고, 평화를 갈망하지만 계단에 대해 미안하게 생각하는 비극적 인물이다. 이러한 인물 이미지는 관객에게 깊은 인상을 주었을 뿐만 아니라 충성, 의리, 기개가 가득한 그의 애국주의적 정서를 느낄 수 있게 하였다.

나) 청춘 공간: 시간의 경과에 따른 냉정함과 침착함

청신 공간은 미디어 공간에 대한 시청자의 능동적인 반응이며, 시청자는 <송풍파랑적저저>를 시청할 때 무의식적으로 옛날 생각을 떠올린다. 이는 스스로 가볍게 여기는 복고 행동이 아닌 의식(儀式)에서 비롯된 집단적이고 자발적인 복고이다.

<송풍파랑적저저> 프로그램은 1980-1990년대 널리 보급된 노래를 주로 보여주며, 이 노래는 시청자의 청춘 시절에 중요한 위치를 차지하였다. <애니>와 <역광(逆光)> 등의 노래들은 모두 활력이 가득한 청춘에 대한 추억과 상상을 전달하고, 인생과 사랑에 대한 견해와 기대를 담고 있다. <애니>는 많은 소년 소녀들의 청춘 기억 속 설레임과 사랑에 대한 호기심, 그리고 용기 있는 고백을 표현하였다. 비록 시간이 많이 흘렀으나 이러한 즐거운 분위기가 다시 다가올 때 가사는 예전과 같으나 노래를 듣는 심정이 이미 변화되었다. 또한 청리사(程莉莎)의 <야래향(夜來香)>은 느리고 우아한 목소리와 정교한 머리 스타일 그리고 노래에 따라 변화되는 동작을 통해 시청자를 20세기 옛날 상해로 이끈다. “나는 아내와 어머니의 신분에서 벗어나 이제부터 나는 니다”라는 가사에서 시청자들은 지난 세기 상해 댄스바의 분위기를 느끼는 동시에 진실하고 자신감 있는 여성의 매력을 느낄 수 있다. 그 이유는 이 노래들은 시청자의 청춘과 함께 지냈고, 사람들은 구체적인 음악이 아닌 음악 이면에 존재하는 지나간 시간에 주목하기 때문이다.

무대에서 출연자들은 정교한 메이크업을 통해 마치 여친

히 청춘 시기에 있는 듯한 자신의 매력을 표현하며, 락다운 무대 공연이 끝난 후 시청자들은 출연자들의 성숙함과 솔직함이라는 또 다른 모습을 볼 수 있다. 52세의 종리티(钟丽缇)는 나이와 관련하여 “20살 때 나 아무것도 모르고 용기도 없었으나 지금 나는 내 자신을 좋아한다.”라고 하였다. 그들의 상태는 현재 나이와 관련한 초초함에 대한 강한 반격이고, 시청자들은 댓글에서 “늙는 것이 그리 두렵지 않게 되었다”라고 했으며, 이는 자기의 자신감에 대한 표현일 뿐만 아니라 지나간 청춘과의 화해이다.

다) 이별 공간: 가족이 작별할 때의 아쉬움

<왕태대왕태>은 <황제의 딸(还珠格格)> 제작진을 초청하여 다시 고전(古典)을 보여주었다. 청아(晴儿) 역의 배우 왕옌(王艳)은 모르는 상황에서 황태후의 역의 배우 자오민(赵敏芬)이 뜻밖에 등장하여 청아가 황태후와 작별하는 대표적인 장면을 연출하였다. “노불야(老佛爷, 청나라 시기 황태후에 대한 존칭), 청아가 운안을 드리겠습니다.”라는 대사에서 청아 역을 맡은 배우의 눈에 눈물이 가득하였고, 이는 현장과 스크린을 통해 보는 시청자들이 눈물을 흘리게 하였다.

황태후는 청아의 작별에 대해 비록 많이 아쉬웠으나 여전히 그녀의 결정을 존중하고, 자신의 사랑을 찾아 떠나는 것을 허락하였다. 소검(箫剑)은 청아의 신분 격차가 크고, 황궁에서 작별하면 청아는 일생 황태후와 더 이상 만날 수 없을 것이지만 황태후는 청아의 행복을 위해 이를 받아들이며, 황궁에서 떠나고자 하는 가족의 마음을 잡지 않는다. <왕태대왕태>에서도 이 씬을 재현하여 배우 왕옌이 몇 번이나 오열하고, 현장 게스트 셴팅(沈婷)도 눈자위가 붉어졌으며, 스크린 앞의 천만 시청자들이 눈물을 흘렸다. 가족의 이별에서 황태후의 이미지는 시청자들이 자신도 모르게 할아버지와 할머니를 대입하였다. 즉, 사람들은 어릴 때 어른들의 사랑과 관심 속에서 성장하고, 어름에 돛자리를 깔고 앉았을 때 할머니가 부채로 모기와 벌레를 쫓아주며, 할아버지가 재미있는 민간 스토리를 얘기해 주었고, 이를 통해 어린 손자와 손녀들은 항상 세대의 친근함을 느낄 수 있었다. 옛날 <황제의 딸>을 시청했을 때 그들은 아직 대학교에 진학하거나 결혼하지 않았고, 조부모와 함께 살았으며, 그때는 이 장면의 소중함을 깨달지 못했으나 현재 다시 이 장면을 볼 때 결혼, 직장, 공부 등으로 오랫동안 보지 못한 할아버지와 할머니 생각을 떠올리고 공감하였다. 따라서 청아가 황태후와 작별할 때의 아쉬운 감정을 더욱 깊이 느끼고, 주변 가족들을 더욱 소중하게 바라보게 되었다.

3. 표현 방식: 매개 표현을 통한 시청자의 감정적 공감 유발

3.1 게스트 선택: 연대감 있는 연예인 초청을 통한 능 참여

<송풍파랑적저저>는 이미 시즌3까지 방송되었고, 프로그램에 출연한 연예인을 살펴보면 매 시즌 일정한 지명도와 함

께 복고적 분위기를 지닌 연예인을 초청하였다. 시즌1의 낭정, 진샤, 시즌2의 양위잉(楊珺瑩), 장바이즈(張柏芝), 나잉(那英), 시즌3의 '허니 고주' 왕신량과 '90년대 중국 디스코 여왕'으로 불리는 장치양(張薔) 등은 모두 옛날에 화려한 전성기를 맞이했으나 현재 잊혀진 스타들이며, 그들이 다시 스포트라이트 아래 섰을 때 자신 있고 여유로운 의연한 자세를 보여주었다. 스타는 현대 예능 오락 프로그램 제작에서 높은 시청률을 위한 중요 요소이고, 스타는 대중 문화에서 가장 큰 화제성과 소환력을 지닌 존재이다.⁵⁾ 출연자들은 시청자 내면 깊은 곳에서 청춘과 어린 시절에 대한 추억을 소환하고, 이를 통해 시청자의 정신 공간에 영향을 미친다.

프로그램 이름	초청 게스트	복고 상징
<송풍과 달의 저저>	왕신량(王心凌), 장치양(張薔)	허니 고주, 디스코 여왕 음악적 성취가 있는 연예인의 대표적인 장면 재현
<황제의 딸>	황제의 딸 제작진	경요(景耀) 드라마에 대한 그리움과 코스
<쾌락제출담>	진주성(陳楚生), 우성(蘇翹), 왕위예린(王梓霖), 장이완(張逸), 왕정량(王靜亮), 우후(陸虎)	<2007 베이징성>에 대한 그리움과 진지한 우정에 대한 축복

표 1 리얼리티 쇼 게스트의 복고 상징

3.2 연출 설정: 장면 몰입을 통한 대표적 장면 재현

프로그램은 의도적으로 복고적 노래를 선택하고 리스트를 작성하며, 최대한 복고 분위기를 지닌 미디어 공간을 구축하고, 카메라가 무대를 중심으로 전개하여 시청자의 정신 공간에 영향을 미친다. <송풍과 달의 저저> 프로그램 제작진은 최대한 진실한 느낌을 형성할 수 있는 편집 기법을 통해 시청자들이 인식하지 못하는 사이에 프로그램이 구축한 미디어 스펙터클에 몰입하게 만든다. 또한 이로써 자신의 감정과 경력을 프로그램 게스트와 편성 설정에 맞추게 하고, 자아 감정의 해방하여 심리적 만족과 즐거움을 얻게 하며, 또한 게스트의 감정과 참여를 통해 감정과 자아 동일시를 형성한다.⁶⁾

시즌2의 세 번째 공개 무대에서 나잉, 장바이즈, 양위잉, 후징(胡靜), 왕오우(王鷄)가 함께 <역광>을 불렀다. <역광>은 쑤옌즈(孫燕姿)가 2007년 발표한 앨범 타이틀 곡이며, 중국 밀레니엄 세대의 추억이 담겨 있다. 출연자들은 가장 과정에서 옛날 노래에 대한 대표적인 재현과 함께 무대 디자인과 곡을 각색하여 조용하고 평화로운 교향악을 융합했으며, 또한 무대 바닥에서 돌아가는 시계는 마치 흘러가는

시간과 같은 느낌을 주었다. 공연 과정에서 대형 스크린에 출연자의 젊은 시절 모습을 보여주었고, 흑백 색조의 사진은 컬러 조명에서 더욱 뚜렷하게 보이며, 시청자들은 젊은 시절 다소 나약해 보였던 출연자들이 세월이 흐른 현재 자신 있게 노래를 부르는 모습을 보면서 감격하였다. 또한 출연자들은 자신에 대한 격려와 과거 시간에 대한 포용을 노래하였고, 시청자의 풍부한 정신 공감을 일으켰다. 이는 실시간 댓글의 "프로그램 배경의 이 노래에 점수를 준다.", "가사의 스토리가 매우 뛰어나다.", "노래를 듣다 눈물이 났고, 이것이 바로 내가 보고 싶은 그들의 힘이다." 등을 통해 시청자의 깊은 공감을 엿볼 수 있다.

또한 리얼리티 쇼 프로그램은 게임 형식을 통해 복고 장면을 표현하였다. 예를 들어 <왕태후와 왕태> 프로그램에서 <황제의 딸> 제작진이 게임에 참여할 때 청아가 영인을 위해 황태후와 작별하는 장면에 대한 재현을 요청하였다. 프로그램은 연극과 유머 성격을 불어넣기 위해 항상 게스트와 배우들이 연출하는 두 개의 버전으로 게임을 진행한다. 배우들이 연출할 때 청아 역의 배우 왕연이 모르는 상황에서 황태후 역의 배우 자오인분이 뜻밖에도 등장하고, 현장에서 드라마의 대전적인 배경 음악 <우첩(雨蝶)>을 반주했으며, "노블라, 청아가 문안을 드리겠습니다"라고 할 때 장연의 청아가 눈물을 머금어 현장과 스크린 앞의 시청자들이 눈물을 흘리게 하였다. 이어서 황태후도 정이 깊이 "평생 잘 지내고, 소감과 함께 행복하게 살기 바란다."라고 하며, 청아가 황태후와 작별한 후 시청자들은 여전히 청아에 대한 황태후의 아쉬움과 축복을 볼 수 있다. 이 작별은 이미 21년이 지났고, 비록 현재 모든 것은 변화되었으나 당시 시청자들은 이미 청아와 공감했을 뿐만 아니라 집을 떠날 때 할머니와 외할머니의 자신에 대한 아쉬움을 생각하게 하였다.

공연 프로그램	공연 회차	노래 발행 시대와 원작 노래	복고적 상징
<여배와 사중주> (女孩与四重奏)	시즌1 두 번째 공연	1995년 덩웨이(丁薇)	합승, 귀여움, 젊음, 자아
<역광> (逆光)	시즌2 세 번째 공연	2007년 쑤옌즈(孫燕姿)	세월이 흐른 후 여성의 매력
<자매> (姐妹)	시즌2 결승 공연	1996년 장우이메이(張蕙蘭)	은혜 감사, 여성 우정
<결사(情書)>	시즌3 첫 번째 공연	1996년 장웨이우(張學友)	부드러운 자유
<대장일수가> (大長一首歌)	시즌3 두 번째 공연	1981년 덩리관(鄧麗君)	금화봉(金燮) 댄스파티 행복환복 스타일

표 2 <송풍과 달의 저저> 공연 리스트와 복고 상징

3.3 시청 측면: 대중 미디어가 구축한 복고적 스펙터클

스펙터클 이론과 관련하여 기 드보르(Guy Debord)는 "현대 생산 환경이 곳곳에 있는 사회에서 생활 자체가 스펙터

5) 장근(程坤), 왕영(王瑩), 「연대쇼: 공유 오락 선화를 개척한다-선전방송국 <연대쇼> 프로그램 제작 총 책임자 역할(易輝) 인터뷰」, 『시장관찰』, 2011(7).
6) 왕해강(王海剛), 진연(陳冉), 「대중 문화 시야에서 리얼리티 쇼 프로그램의 해체와 구축: <송풍과 달의 저저>를 중심으로」, 『삼명대학교 학보』, 2021.38(02), pp.52-56+78.

클(spectacles)의 거대한 축적이 되며, 존재하는 모든 것이 직접 하나의 표상으로 전환되었다.”라고 하였다. 스펙터를 표현은 미디어와 밀접한 관계가 있고, TV 미디어는 시각과 청각의 이중적 효과가 있으며, 현재 뉴 미디어의 등장과 함께 시청 내용의 커뮤니케이션에 각종 유리한 조건을 제공하였다. <송몽파랑적저저> 예능 프로그램은 후난위시(湖南卫视)와 망고 TV에서 첫 방송되었고, 전통 미디어와 뉴 미디어 채널에서 모두 홍보하여 더욱 전면적이고 효과적으로 복고적 스펙터를 구축하였다.

<송몽파랑적저저> 시즌3은 시청을 통해 이러한 복고적 스펙터를 더욱 심층적으로 구축하였다. 한편으로 시각 측면에서 시즌3 제1회의 개인 쇼에서 프로그램은 자막을 통해 주제를 강조하고, 샷의 배치를 통해 복고 느낌을 강화하였다. 또한 시즌3 제1회에서 싱얼(胡杏兒)의 <세월여가(岁月如歌)>를 불렀고, 이 노래는 20년 전 후싱얼의 첫 주연 드라마 <충상운소(冲上云霄)>의 주제가이다. 후싱얼의 검은색 양복 조형은 시청자들이 20여 년 전 홍콩과 타이완에 대한 추억을 일으켰으며, 곡이 끝날 때 낭청은 “너무 많은 추억이 있다.”라고 하였다. 카메라가 휴식 구역에 있는 출연자들을 비추고, 이때 화면 자막에 “추억의 DNA가 움직인다”가 등장하였다. 이어서 프로그램은 시대적 느낌을 지닌 출연자에게 싱글 클로즈 샷을 보여주고, 또한 열의 강조 자막과 이를 매칭시켰다. 예를 들어 왕썬링의 싱글 샷에 대한 자막으로 “대뽀 시기는 2003년이고, 그 해 달콤한 노래와 즐거운 춤으로 허니 교주로 불렸음”으로 소개하였다. 아사(阿sa)와 아자오(阿嬌)의 2인 샷의 자막 소개는 “대뽀 시기는 2001년이며, 그녀들이 청춘의 귀여운 이미지로 남녀노소의 사랑을 받았음”라 하였고, 특히 시즌1 왕썬링의 <애니>가 등장했을 때 왕썬링의 샷 횟수가 뚜렷하게 증가하였다.

다른 한편으로 청각 측면에서 <송몽파랑적저저>는 경기(競技) 유형의 리얼리티 쇼 로써 출연자들의 목소리가 시청자에게 가장 직접적인 공감을 발생시킬 수 있다. 목소리는 시공간을 초월하여 시청자들이 옛날 노래를 들었던 그 시대로 이끌고, 옛날 기억을 소환할 수 있다. 이는 시청자에게 청춘의 기억에 대한 축복과 그리움이며, 현재에도 많은 시사적 의미가 있다. 후싱얼이 부른 <세월여가>는 20여 년 전 후싱얼에게 많은 힘을 준 노래였다. 시청자들은 과거 홍콩과 타이완 드라마를 시청할 때의 추억뿐만 아니라 현재 후싱얼의 당시 후싱얼에 대한 격려를 떠올릴 수 있다. 현장에서 후싱얼은 “나는 당시 후싱얼을 무시했거나 자신이 없을 필요가 없고, 20년 뒤 나는 아직 도태되지 않았다.”라고 하였다. 이 노래는 기존의 추억을 초월하여 현재 시청자에게 더 많은 참고와 사고 의미를 제공할 수 있으며, 즉 미래에서 오늘을 바라보는 것은 마치 현재에 과거의 그리움이나 아쉬움 등을 바라보는 것처럼 모두 과거의 청춘은 다시 돌아오지 않고, 두려움 없이 현재를 적절히 파악하고 자신감 있는 자세로 미래를 대면해야 한다는 것이다.

3.4 일상 연습: 시청자의 아름다운 추억에 대한 회상 촉진

라강은 미러 단계 이론에서 나르시시즘의 쾌감을 제시하였고, 갓난아이가 거울에 있는 자신의 이미지를 보고 동일시와 오해를 발생시키는 것처럼 시청자도 스크린에 있는 ‘자아’에 대한 동일시와 오해를 유발할 수 있다. 나르시시즘의 쾌감은 시청자가 몰입하는 방식을 통해 스크린에 있는 자신과 비슷한 경험을 지닌 객체와 다른 이상적 자아를 동일시하게 된다. 프로그램은 출연자들의 공연 전 연습실 장면을 통해 열심히 춤을 연습하는 상태를 보여주고, 시청자들은 자기의 청춘을 생각나게 하며, 이로써 아름다운 추억에 대한 시청자의 추구를 만족시켰다.

<송몽파랑적저저> 시즌2 프로그램에서 통주얼(容祖兒), 천연시(陳妍希), 아란(阿兰) 등 3명은 노래 <귀영(歸零)>을 불렀고, 아란은 동작의 폭이 큰 춤에 능숙하지 못하고, 춤을 추면서 노래할 때 숨이 고르지 못해 무대 효과에 영향을 미쳤다. 맨터 휘윈시(霍汶希)가 직접 아란의 부족한 부분을 지적하였고, 아란의 개인적 이유로 전체 팀의 무대 표현에 영향을 미치지 않아야 한다고 하였다. 따라서 35세의 아란은 비평과 좌절을 겪은 후 계속 무용 동작을 연습했으며, 동료인 통주얼과 천연시의 도움을 받아 점차 자신감을 되찾았고, 이를 통해 시청자들은 옛날 일본 오리콘 차트(Oricon) 일일 판매 1위에 오른 자신감이 가득하고 꾸준히 노력했던 아란의 모습을 떠올리게 되었다. 아란은 여릴 때 이미 유명해졌고, 19세에 일본 에이벡스 그룹과 계약을 체결하였다. 또한 에이벡스 그룹은 아란을 적극적으로 양성했으며, 하마사키 아유미의 제작진과 함께 사카모토 류이치를 초청하여 싱글곡의 피아노 연주와 제작을 맡겼다. 이 프로그램에서 시청자들은 아란의 노력을 정확히 볼 수 있었을 뿐만 아니라 아란에 대한 추억을 일으켰으며, 그녀에 대한 추억에서 옛날 열심히 일하던 모습을 회상하게 되었다.

프로그램은 무대 이외의 연습 상태를 시청자에게 보여주어 시청자의 충성도와 상호작용을 강화하였고, 시청자들의 공감과 참여 느낌을 더욱 제고하였다. 이는 프로그램이 시청자들을 유인하는 수단이며, 또한 시청자들이 더욱 적절하게 정신 공간을 구축할 수 있도록 도움을 준다.

4. 리얼리티 쇼에 복고적 의미를 부여하는 이유

4.1 제작자

4.1.1 상업적 이익의 고려

중국의 대중 미디어는 ‘사업 성질과 기업 관리’의 원칙을 준수하고, 이는 이데올로기의 속성을 지닌 문화 산업의 중요 구성 부분이다. 만약 시청자들이 어떤 내용을 선호한다면 프로그램이 그에 상응하는 콘텐츠를 구성하여, 복고

7) 존 스토리(John Storey), 상강(常江) 번역, 『문화 이론과 대중문화 가이드』, 북경: 북경대학교출판사, 2019.

는 집단적 기억에서 발생한 감정적 소구로써 필연적으로 소비 대상이 된다.⁸⁾ 2차 판매를 통해 프로그램은 시청자의 관심을 바탕으로 광고주를 유치하고, 제작자와 광고주의 상호 이익을 달성한다. <승룡파랑적적저>은 24개의 브랜드를 유치하였고, <퍼형참극적가가(披荆斩棘的哥哥)>는 18개의 브랜드를 유치했으며, 이를 통해 인기 있는 리얼리티 쇼 프로그램 이면에 거대한 경제적 이익이 존재한다는 것을 알 수 있다.

4.1.2. 치열한 시장 경쟁과 수용자의 다원적 수요

준성데이터(准星数据)의 조사에 따르면 2022년 중국에서 새로운 예능이 214개 등장하였고, 그중 망고 TV의 독점 예능이 2021년보다 12편 증가했으며, 이처럼 많은 제작 수량은 예능 프로그램의 치열한 시장 경쟁을 간접적으로 보여주는 것이다. 한편으로 이러한 치열한 경쟁은 비슷한 리얼리티 쇼 프로그램이 다수 등장하게 하였다. 리얼리티 쇼 프로그램은 어떤 특색을 세일즈 포인트로 하고, 성공을 거둔 후 다른 프로그램 제작자의 모방을 쉽게 일으킬 수 있다. 예를 들어 절강위시(浙江卫视)가 한국 예능 <Running man>을 도입하여 중국에서 같은 유형의 리얼리티 쇼 <달리라, 형제(奔跑吧兄弟)>를 제작하여 큰 인기를 얻은 후 각종 대영 위성TV와 플랫폼이 비슷한 유형의 <극한도전(极限挑战)>, <우리 전투하자(我们战斗吧)> 등의 프로그램을 제작하여 시장을 차지하였다.

다른 한편으로 중국 리얼리티 쇼 프로그램은 계속 수용자의 수요에 맞추고 있으며, 점점 더 세분화되고 있다. 스릴러가 가득한 최초의 경기 리얼리티 쇼 <극한도전>은 시청자의 경기 심리를 만족시켰고, 시간이 다소 흐른 후 <향왕적생활(向往的生活)>이라는 느린 리듬을 위주로 하는 리얼리티 쇼가 인기를 얻었다. 이 프로그램은 조용하고 평화로우며, 자연스럽고 여유로운 농촌 경치를 보여주어 도시의 소음에서 벗어나고자 하는 대중의 심리에 초점을 맞추었다. 이후 이러한 순수 기록 방식의 프로그램에 의해 시청자가 심미 피로를 발생한 후 관찰 유형의 리얼리티 쇼와 더욱 세분화된 프로그램이 등장하였다. 예를 들어 연예 리얼리티 쇼 <심동적신호(心动的信号)>, 시어머니와 며느리 관찰 리얼리티 쇼 <시어머니와 어머니(婆婆和妈妈)>, 맘과 키즈의 관찰 리얼리티 쇼 <아가나소자(我家那小子)>, 그리고 직장 관찰 리얼리티 쇼 <마음을 설레게 하는 offer(令人心动的offer)> 등이 있다. 이 작품들은 제1현장과 제2 스튜디오의 이차원 시각을 형성하였고, 보면서 평가하는 방식은 기존의 순수한 기록적 서사 기법을 벗어나게 했으며, 또한 연예, 맘과 키즈, 시어머니와 며느리, 회사원 등 여러 캐릭터에 시청자가 쉽게 몰입하게 했을 뿐만 아니라 시청자의 공감을 유발하였다.

현재 1980년대와 1990년대 이후 태어난 중국 세대는 사회 발전의 주요 노동력이고 또한 리얼리티 쇼의 주요 시청자 집단이다. 그 동안 팬데믹이 초래한 미래에 대한 불안감과 불확실성은 경제 발전을 정체시켰고, 또한 야근 문화, 교육, 의료, 집, 자동차, 연애와 결혼 스트레스 등은 리얼리티 쇼의 주요 시청자 집단이 현재 삶에 대한 많은 불만을 유발하여 사회에 형성된 무형의 네트워크에서 벗어나고 싶도록 만들었다. 이 집단의 성장에 따른 중요한 시대적 배경은 중국의 개혁개방이고, 이 과정에서 중국의 경제 구조와 사회 구조 그리고 이데올로기는 처절하고 완전한 전환을 겪었다. 또한 사회의 빈부 격차가 더욱 확대되었고, 사회 갈등이 더욱 부각되었을 뿐만 아니라 전통 가치관이 빠르게 몰락하여 사회는 공동체에서 파편화된 원자 시대를 향하게 되었다.⁹⁾ 즉, 리얼리티 쇼 프로그램의 치열한 경쟁은 시청자의 수요가 잠재적으로 변화된 환경에 의해 복고 유형의 리얼리티 쇼가 절정기를 맞이하게 된 것이다.

4.2 시청자

4.2.1 팬데믹 기간의 불안에 따른 과거 생활에 대한 그리움 유발

<승룡파랑적적저>가 방송되었을 때 팬데믹이 아직 끝나지 않아 사람들의 일상 생활 리듬이 완전히 회복되지 않았고, 인터넷 등의 미디어를 통한 사회 관계에 더욱 의존하였다. 그러나 인터넷의 혼잡하고 고밀도 낮은 가치 정보는 정보 팬데믹을 일으켰으며, 이러한 환경에서 사람들은 더욱 쉽게 초조함에 빠져 저항의 감정이 발생하며, 현실에 대한 불만과 회의를 더욱 적극적으로 표현하게 된다. 따라서 프로그램이 방송되었을 때 복고 시각을 사용하였고 왕썬링, 증신통, 차이쥬옌, 우진옌, 장토펬어 등이 부른 정치화의 <성성정등>과 나잉, 후징, 왕오우, 리페얼(李菲儿), 위이(王一), 장루사(蒋璐霞)가 연출한 차이이린(蔡依林)의 <일불락(日不落)>은 시청자를 1980-1990년대로 이끌었다.

이 프로그램은 집에서 격리된 사람들의 초조한 심리를 완화하였고, '이용과 만족' 심리에 따른 감정적 교류는 시청자의 공감을 발생시켰다. 그 결과 시청자들의 집단적 복고를 일으켜 나팔바지를 입고, 곰솔곰솔한 파마머리가 유행했던 1980-1990년대를 떠올리게 하였다. 그 시대의 길거리에서 각종 앨범의 노래를 들었을 뿐만 아니라 대중음악, 민요, 록 등 음악 스타일이 다양하였다. 또한 연예인의 이미지가 다원적이고 포용적으로 따뜻한 남성과 씩씩한 여성이 있었으며, 노래는 감정 표현과 토로를 더욱 중시하고, 젊은이의 실연, 이별, 사랑과 꿈을 묘사하였다. 실제로 이 시기 <수수(水手)>, <해할천공(海阔天空)>, <동탁적니(同桌的你)>, <침밀밀(甜蜜蜜)> 등 많은 유명한 노래가 등장하였다.

4.2.2 동질적인 아이돌 그룹이 시청자에게

8) 동정정(董婷婷), 「예능 프로그램 복고적 요소 연구」, 흑룡강대학교, 2018, p.28.

9) 조원어(赵运娥), 「뉴 미디어 시대에 1980년대 후 태어난 사람들의 집단적 기억에 대한 연구」, 운남대학교, 2013.

유발한 심미적 피로

이전 오디션 유형의 쇼 프로그램들이 대부분 동질화(同質化)되어 시청자의 기대에 완전히 미치지 못하였고, 심미적 피로에 따라 시청자들은 1990년대의 다원적인 대중음악에 대한 추억을 떠올리게 하였다. 특히, 중국에서 팬들이 우유를 대량 구매한 후 아무런 이유 없이 폐기 처분한 사건이 발생한 후 심각한 사회 문제를 유발하였고, 또한 그 이전에도 아이치이, 텐센트, 유쿠 등 플랫폼은 매년 여름 특정한 남자 그룹과 여자 그룹을 결성하여 2년 동안 단체 활동했으나 이후 멤버들의 활동이 평범하게 되었으며, 심지어 옛날보다 못하게 되었다. 예를 들어 텐센트 동영상 플랫폼이 결성한 남자 그룹 R1SE는 2019년 6월 데뷔하여 2021년 6월 해산했으며, 여자 그룹 로켓걸스(火箭少女)와 경당소녀(硬糖少女)도 2년 만에 해산하였다. 이후 일부 멤버가 아이돌에서 배우로 전환하거나 예능에 참여했으나 일부는 연예계를 떠났다. 오디션은 마치 아이돌의 디딤돌처럼 미디어 공간의 이미지 포장을 통해 관심과 지명도를 얻고, 노래와 춤의 기본 능력이 그리 중요하지 않게 되었다. 따라서 시청자들은 완벽하게 포장되고 점차 동질화된 아이돌 그룹에 대해 심미적 피로가 발생하였고, 그로 인해 공감과 동일시가 발생하기 어렵게 되었다.

그러나 <승풍파랑적저저>의 등장은 이러한 상황을 변화시켰다. 이 프로그램은 30대 정도의 출연자들을 초청하여 프로그램에 참여시켰고, 이들은 해당 프로그램에 참여하기 전에 이미 유명해졌을 뿐만 아니라 대중이 잘 알고 있는 사람들로 자신만의 대표적이었으며, 리얼리티 쇼를 통해 지나치게 유형을 전환할 필요가 없다. 예를 들어 나잉, 양위잉 등 유명 가수들은 <정복(征服)>과 <심우(心雨)> 등의 대표적이었으며, 이를 통해 그들의 노래 실력이 이미 검증되었다. 또한 낭징, 자바이즈 등은 <효장비사(孝庄秘史)>, <희극지왕(喜剧之王)> 등의 드라마 또는 영화의 대표적이 있다. 그리고 이 리얼리티 쇼는 실력과 기억 포인트가 있는 연예인을 모아 대표적인 장면에 대한 재현을 통해 시청자들의 복고적 감정을 일으켰다.

4.2.3 더욱 쉽게 유발되는 여성 시청자의 시각적 공감

<승풍파랑적저저>는 여성을 위주로 하는 리얼리티 쇼 프로그램이며, 25-35세 직장 여성이 <승풍파랑적저저> 프로그램의 주요 수용자 집단이다. 프로그램은 연대적 느낌을 지닌 출연자들의 대표적인 노래가 시청자에게 주는 복고적 충격을 보여주는 동시에 30대 중국 여성의 자신감과 활력을 표현하였다. 즉, 공통적인 성별의 여성 출연자들을 통해 더욱 쉽게 공감을 형성할 수 있는 것이다. 30대의 여성은 더욱 쉽게 가정과 사업으로 인해 제약될 수 있고, 따라서 독립적이고 활력 있는 출연자들의 정의되지 않은 인생 선택과 그대로의 추구 모습을 시청하면서 시청자는 짙은 공감과 동일시를 형성한다. <승풍파랑적저저> 시즌1의 팀을 완성한 날 출연자들은 무대의 치열한 박수와 환호 소

리에 감격하였고, 완첸(万茜)은 “모든 나이대의 여성은 그 나름의 매력에 있다. 현재가 바로 나의 황금기인데 왜 자신을 부정할까?”라고 하였다. 성별 차원의 자연스러운 접근성으로 인해 대부분의 시청자들은 지난 세기 젊고 활기찬 자신을 그리워하는 동시에 출연자들처럼 풋풋하고 자신감 있으며, 용감하게 미래를 대할 수 있다고 생각하게 되며, 이어서 가치관의 동일시가 발생한다.

5. 결론

과거를 그리워하는 집단적 행동은 현재 생활 상태에 대한 대중의 불만과 초조함을 반영하는 것이다. 중국 TV 미디어는 1980년대의 의협(義俠) 공간과 1990년대의 청춘 공간을 구축하여 의협과 청춘이 이미 사라진 시청자에게 다소의 위안을 제공하였다. <승풍파랑적저저> 등 리얼리티 쇼 프로그램에서 구축한 청춘은 이미 세월이 지나가 되돌릴 수 없는 복고적 분위기를 통해 스크린 앞 TV 시청자를 깊이 감동시켰고, 복고에서 미래 생활의 방향을 찾도록 하였다. 옛날 청춘과 과거 스크린 속 의협 정신에 대한 시청자의 의존은 결국 지속적인 자아 탐색에 대한 구원이다. 이는 자아 폐쇄 또는 세상과 격리된 것이 아니고, 다양한 공감을 통해 청춘 시절의 자아로 현재의 자아를 격려하며, 현재 생활을 기꺼이 수용하고 현대 사회에서 스스로 계속 분발하고 전진하도록 만드는 것이다.

참고문헌

- 사경운(謝敬暉), 진홍(陳虹), 『리얼리티 쇼 프로그램: 이론, 형태 및 창의』, 상해: 복단대학교출판사, 2007, p.1.
왕해강(王海剛), 진연(陳冉), 『대중 문화 시야에서 리얼리티 쇼 프로그램의 해체와 구축: <승풍파랑적저저>를 중심으로』, 『삼명대학교학보』, 2021, 38(02), pp.52-56+78.
양희(楊熹), 『TV 오락 프로그램의 회귀적 스펙터클』, 안휘대학교, 2013.
정근(程根), 왕잉(王穎), 『연대쇼: 공유 오락 선하를 개척한다-선전방송국 <연대쇼> 프로그램 제작 총 책임자 역해(易海) 인터뷰』, 『시장관찰』, 2011(7).
복빈(復彬), 『반역 지리학 시야에 따른 생태 담론 구축 연구』, 흑룡강인민출판사, 2016.12, p.47.
동장징(董錫錫), 『예능 프로그램 복고적 요소 연구』, 흑룡강대학교, 2018, p.28.
조원애(趙源愛), 『뉴 미디어 시대에 1980년대 후 태어난 사람들의 집단적 기억에 대한 연구』, 운남대학교, 2013.
동장징(董錫錫), 『예능 프로그램 복고적 요소 연구』, 흑룡강대학교, 2018, p.28.
윤홍(尹鴻), 염유해(冉儒學), 육홍(陸虹), 『오락 회오리바람: TV 리얼리티 쇼에 대한 인식』, 북경: 중국라디오텔레비전출판사, 2006, p.6.

패션디자인 플랫폼에 있어서 AI 활용 및 가치분석

장연지 (Yeun-Jee, Jang)

한성대학교 대학원 미디어디자인학과 석사과정
(Hansung Univ. Graduate School, Major in Animation)

김효용 (Hyo-Yong, Kim)

한성대학교 ICT디자인학부 영상·애니메이션디자인 트랙 교수
(Hansung Univ. School of ICT Design, Dept. of Time Based Media & Animation Design)

Keyword - AI, 챗GPT, 패션, 플랫폼

요약

4차 산업혁명과 함께 시작된 인공지능사회에서 패션계는 AI 디자이너와 같은 새로운 혁신자들의 등장을 동반했다. 이는 독보적인 역할을 담당했던 분야의 역할에 변화를 요구하고 있다.

이에 본 연구는 최근 상용화된 AI 기반 디자인 활용에 대해 알아보고 디자인 효율성을 높이는 창의적 보조 도구로서의 가치와 인공지능과 패션 디자이너의 최적화된 업무 관계 가능성을 제시하는 것에 의의가 있다.

1. 서론

1.1 연구배경

4차 산업시대의 핵심 기술 중 하나인 인공지능(artificial intelligence, AI)은 빅 데이터, 가상현실 등과 함께 현대사회의 변화를 이끌어가는 중요한 키워드 중 하나이다. 특히 딥러닝(deep-learning)이 가능해지면서 인공지능은 다시 큰 주목을 받게 되었다.

사회 전반에서 새로운 변화를 가져오고 있는 인공지능은 산업 분야는 물론 예술과 디자인 분야에서도 활발히 연구되고 있다. 패션 산업에서도 인공지능 기술과 패션이 결합한 사례가 다방면으로 등장하고 있다.

이러한 AI 기술을 활용한 패션 플랫폼들은 더욱 발전할 것으로 보인다. 그러나 최근 AI 활용과 관련된 학문적인 관련 연구는 미미한 실정이다.

1.2 연구목적 및 방법

본 연구의 목적은 인공지능(AI) 패션 디자인을 활용하고 가치와 가능성을 알아보고 제시하고자 한다. 이러한 점을 파악하기 위해 연구자가 주목한 점은 AI 기술이 현재 패션 산업에서 AI가 디자이너의 효율적인 도구로써 역할을 한다는 점이다.

따라서, 본 연구의 방법은 다음과 같다. 첫째, 선행 연

구 논문과 단행본을 중심으로 AI의 유형과 기술 중 패션디자인 플랫폼에서의 유형에 대하여 살펴본다. 둘째, AI 기술에 기반한 패션 사례를 수집하여 분석한다. 셋째, 해당 사례들의 리뷰에 나타나는 키워드를 취합하여 AI 기술 기반 패션의 가치를 도출한다. 이러한 연구는 패션 디자이너 업무 영역의 변화와 미래 갖추어야 할 역량의 방향성을 제시하는 기반자료로서 의미를 가진다.

2. AI 패션디자인 유형 사례와 가치



[그림1. 패션업계 AI 보조 디자이너 적극도입 www.theguru.co.kr]

AI 패션디자인은 인공지능(AI)을 패션디자인에 활용하는 것을 말한다. 이와 같은 양상은 [그림1]의 예시와 같이 패션 디자이너가 새로운 디자인 아이디어를 생성하고, 데이터를 분석하여 트렌드와 소비자 선호도를 식별하고 패턴, 질감 및 색상을 생성하는 알고리즘을 개발하는데 사용할 수 있다. AI 기술을 통해 디자이너들은 더욱 확대되고 다양한 아이디어를 제시할 수 있고, 패션 산업 현장에 새로운 상황을 제안할 수 있을 것으로 기대된다. AI는 가상 패션 모델을 생성하는 데 사용할 수 있으며 가상 피팅이나 소셜 미디어 또는 전자 상거

래 플랫폼에서 디자인을 선보이는 가상 쇼핑몰 서비스도 더욱 발전될 것으로 전망된다. 또한 AI는 소비자 데이터 분석에 사용되어 트렌드와 선호도를 식별할 수 있으며, 이는 디자인 프로세스에 정보를 제공하고 패션 브랜드가 소비자와 공감할 가능성이 더 큰 제품을 만드는 데 도움이 될 수 있다. 특히, AI를 활용하여 소비자의 후면을 분석하고 상품을 추천해주는 개인화 서비스는 패션 플랫폼에서 가장 중요한 역할을 한다. 이러한 점은 패션 플랫폼은 소비자의 구매력, 검색기록, SNS 활동 등의 데이터를 수집하여 AI로 분석하고 이를 기반으로 상품을 추천할 수 있다.



[그림2. '나이키X티파니' 가상이미지 / 사진=AI 아티스트릭딕(Rickdick)]

[그림2]와 같이 지난 2월 나이키와 티파니의 콜라보레이션 디자인한 아티스트 AI 릭딕(Rickdick)은 미드저니를 이용한 다양한 디자인의 가상 버전들을 내놓아 소셜 미디어에서 이슈가 되기도 했다.

2016년 독일의 아마존이라 불리는 이커머스 패션 기업 잘란도(Zalando)와 구글이 AI 디자인 프로그램 '뮤즈(Muze)'를 선보였다. 소비자가 선호하는 스타일과 소재, 색상 등의 디자인 데이터를 수집해 한달간 4만여 개의 디자인을 제안했다. 이를 통해 본격적인 AI 기술이 상용화 되었을때 디자이너의 존재와 위상에 대한 시사점을 던졌다. 이커머스 분야에서는 소비자 개인 정보에 맞춘 상품 추천 서비스로 초개인화가 발전중이다. 캐나다 이커머스 쇼핑앱 '숍(Shop)'은 챗봇이 추천해주는 상품을 선택하면 상세 페이지로 연결되는 구조로 AI 기능이 소비자의 쇼핑 도우미가 되고 있다.

스태티스타(Statista)에 의하면 전 세계 패션 산업은 2021년 기준 1조5,000억 달러(약 1,960조 원)로 세계에서 가장 큰 산업 중 하나로 평가되고 있다. 또 미국 시장 조사기관 리서치앤마켓(Research and Markets)의 2022년 리포트에서 세계 패션 산업에서 AI 시장 규모는 2021년 4억7,000만 달러(약 6,150억 원)에서 2022년 6억5,000만 달러(약 8,500억 원)로 연평균성장률 40.0%를 기록했다. 2026년에는 26억6,000만 달러(약 3조 4,800억 원)로, 연평균 42.1%의 지속적인 성장세가

전망됐다.

이를 통해 확인할 수 있었던 패션디자인 플랫폼에 있어서 AI 활용의 유형과 가치는 다음과 같다.

첫째, AI는 패션 디자이너의 창의적인 역할을 돕는 조력자로서 역할을 수행하게 될 것이며 AI 디자인 소프트웨어와 인간의 콜라보레이션은 효율성과 디자인 완성도를 높이는 효과를 가져올 것이다. 둘째, 인공지능 기반 프로세스에서는 수렴적 사고의 중요성이 높아져 아이디어를 조합하여 새로운 해결방안을 구상하거나 선택하는 부분에 디자이너의 창의성이 집중될 것으로 예상된다. 셋째, 인공지능이 생성한 결과물이 디자이너의 창의성을 자극하고 영감을 제공하는 역할을 하여 디자이너의 창의적 영역이 더욱 확장될 가능성을 가진다.

3.결론

앞에서 살펴본 바와 같이 챗GPT를 비롯한 AI 기술은 패션 산업에 다양한 방식으로 영향을 미칠 것이다. 실시간 소비자 트렌드 파악, 효과적인 마케팅 전략 수립, 디자인 작업의 효율화와 생산 및 공급의 즉각적인 처리 등 비용 절감과 함께 지속가능성 부분에도 기여할 수 있을 것이다. 물론 저작권 여부, 이용 범위에 따른 제한점, 허위 정보에 대한 검증 등 다양한 문제도 존재한다. 또한 효율적인 도구라는 점에 초점을 맞추어 접근해야 하고, 인공지능(AI)과의 공존을 모색하는 것이 방법이다. 따라서 AI 기술과 융합된 패션 디자인의 방법론을 활용하면서, AI 패션이 추구하는 본질적인 내용과 가치들을 발견하고 지향해 간다면 앞으로의 방향성을 찾을 수 있을 것이다.

참고문헌

- 권지현. (2015). 공감각을 활용한 패션디자인 프로세스에 관한 연구 - 프로세스의 효과적 활용 방안을 중심으로-. 한국과학예술포럼, 20(0), 39-56.
 - 안효선, 권수희, 박민정. (2019). 인공지능에 의한 개인 맞춤 패션 스타일 추천 서비스 사례 연구. 한국의류학회지, 43(3), 349-360.
 - 이운영. (2020). 지능정보사회에서의 딥드림 제너레이터를 활용한 패션 디자인 교육. 한국디자인문화학회지, 26(2), 429-446.
 - 이정현. (2020). 자기주도학습 교육 향상을 위한 확산적·수렴적 사고기법 활용 연구 - 시각디자인전공 중심으로 -상품문화디자인학연구(KIPAD논문집), 61(0), 109-121.
 - 정주리, 김미현. (2019). 패션산업에서 인공지능 기반의 디자인 프로세스 혁신에 관한 연구. 커뮤니케이션 디자인학연구, 67(0), 140-153.
 - 한아름. (2020). 인공지능(AI) 기술 기반 제품디자인사례 연구 -뷰티 디바이스를 중심으로-. 한국디자인문화학회지, 26(1), 525-535.
- www.theguru.co.kr

기술과 예술의 융합을 통한 NFT 생산 메커니즘과 NFT Art에 관한 연구

허향화 (Xiang-Hua, Xu)

한성대학교 일반대학원 미디어디자인학과 애니메이션전공 박사과정
(Hansung Univ. Graduate School, Major in Animation)

김효용 (Hyo-Yong, Kim)

한성대학교 ICT디자인학부 영상 애니메이션디자인 트랙 교수

(Hansung Univ. School of ICT Design, Dept. of Time Based Media & Animation Design)

Keyword NFT Art, 메타버스, 플랫폼, 기술과 예술, 미술시장

요약

과학 기술의 지속적인 발전과 혁신으로 기술과 예술의 통합은 현대 예술 분야에서 중요한 주제 중 하나가 되었다. 디지털 예술의 새로운 형태로서 NFT(Non-Fungible Token)는 대체불가능토큰 광범위한 논의와 관심을 불러일으켰다. 그로 인해 NFT Art는 디지털 예술의 새로운 형태로 널리 논의되고 관심을 받고 있다. NFT Art는 블록체인 기술의 적용을 통해 예술 작품의 유일성, 소유권의 추적 가능성 및 증명 가능성을 실현하여 예술가와 수집가에게 새로운 창작 및 거래방식을 제공하고 있다.

본 논문은 대체불가능토큰(NFT) 예술에 중점을 두고 기술과 예술의 융합이 예술 창작과 거래방식에 대한 어떠한 영향을 미치는지, NFT 생산 메커니즘 살펴봄, 디지털 아트와 블록체인 기술의 결합, 예술 창작과 예술 시장, 디지털 자산 분야에 깊이 이해하기 위해 탐구한다. 또한 미술시장 중 NFT Art 거래현황 살펴봄, 그중 전통 예술품과 NFT Art 상품의 차이점을 창작 거래 수집 방식 등 다양한 각도에서 연구한다. 이는 기술과 예술 분야의 발전과 촉진하는 데 중요한 의미를 지닌다.

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

메타버스 세계의 발전과 함께 NFT는 그중 중요한 인프라로서 핵심적인 역할을 한다. NFT를 통해 사람들은 게임 아이템, 예술품, 컬렉션, 가상 자산, 정체성 특성, 디지털 음악, 디지털 인증서 등을 포함한 다양한 아이템과 자산을 디지털 형태로 구조할 수 있다. 이 개념은 NFT의 광범위한 적용 가능성과 잠재력을 보여주는 '모든 것이 NFT화'로 설명된다.

디지털 예술 분야에서 NFT의 출현은 디지털 예술 작품을 변화시킨다. 쉽게 복제·유포할 수 있었던 디지털 파일은 NFT를 통해 희소 예술품이 됐다. 모든 NFT는 창작과 거래의 역사를 추적할 수 있으며 분리할 수 없는 특징, 이는 디지털 예술 전파의 형태와 규칙을 근본적으로 변화시켰다. 디지털 예술 시장이 점차 예술 창작자로 옮겨가고 있으며, 일부 암호화 예술 플랫폼인 SuperRare, Rarible, Opensea 등의 디지털 예술

거래의 열기를 더욱 촉진 시켰다.

기술과 예술이 결합한 NFT의 경우 메타버스 세계에서 NFT의 존재 역할은 다양하다. 그것은 예술가, 창작자, 수집가들에게 완전히 새로운 기회와 도전을 제공한다. 동시에 NFT의 출현은 디지털 자산, 저작권, 가치 인식 및 시장 메커니즘에 대한 논의를 촉발하며, 디지털 예술 분야의 경우 NFT의 부상은 디지털 예술을 더 넓은 청중으로 홍보하고 예술가에게 더 많은 기회와 창작 공간을 제공하는 새로운 예술 시장이 나타났다. 그중 2021년 말 NFT 거래가 큰 관심을 끌었고, 암호화 아티스트 Pak은 NFT 거래플랫폼 Nifty Gateway에서 디지털 아트 작품 'Merge'를 9,200만 달러에 팔았다. 이외에 'Metarift' 'Nyan Cat' 'CypherPunks' 가 스타급 NFT 디지털 예술품으로 주목받았다. 관련 통계에 따르면 2022년 초 이더리움 블록체인에서 스타 제품인 'CypherPunks', 'Axie Infinity' 등을 NFT 거래 플랫폼 거래액은 160억 달러를 넘었으며, 이는 NFT 시장의 빠른 성장을 보여줬다.

하지만 2023년 NFT의 관심도가 낮아지고 전체 거래량이 예전만 못하지만, 이는 과도한 열과 거품이 빠지고있는 것이다. 그렇다고 해서 가치가 없는 것은 아니며, 미래 메타버스의 개념에서 가상 자산으로 매우 중요한 역할을 가지고 있다.

역사적으로 신기술이 등장할 때마다 반대 의견이 있었고, 변화는 필연적이며 어떻게 예술의 혁신 포인트를 찾는 데에는 매우 중요한 과제라고 할 수 있다.

본 연구에서는 예술의 관점에서 탐구하고 연구하는 데 중점을 둘 것이다. 기술과 예술의 융합이 예술 창작 및 거래방식에 미치는 영향을 탐구하고, NFT Art의 생산 메커니즘을 연구하며 디지털 예술과 블록체인 기술의 결합, 예술 창작 및 예술 시장, 디지털 자산 분야를 깊이 이해하는 목적으로 둔다. 예술 시장에서 NFT Art의 거래를 조사하여 전통 미술품과 NFT 미술품의 차이점을 분석하고 창작, 거래 및 수집 방법과 같은 다양한 관점에서 연구를 수행한다. 이것은 기술과 예술 분야의 발전과 촉진에서 매우 중요하다.

1.2 연구문제 및 방법

현대 예술에서 기술과 예술의 융합은 우리에게 새로운 창작 방식과 예술 경험을 가져다준다. 과학 기술의 급속한 발전으로

로 디지털 기술, 가상 현실, 블록체인 및 기타 신형 기술이 예술 분야에 적용되어 예술 창작의 경계와 가능성을 확장했다. 그중 NFT(Non-Fungible Token) Art는 기술과 예술의 융합 중요한 분야로서 많은 관심과 토론을 불러일으킨다.

본 연구에서는 예술 창작과 영향에 중점을 두고 예술과 NFT 기술의 융합을 연구한다. 다음 세 가지 문제를 기반으로 연구를 수행할 것이다. 첫째, NFT Art가 미술시장에 어떤 영향을 미쳤는지 살펴본다. NFT의 기술이 어떻게 예술품의 판매 방식, 시장 유통 및 거래 패턴을 변화시켰는지 살펴본다. 시장 참여자, 예술가 및 수집가의 역할과 지위에 대한 NFT 예술의 변화와 전통 예술 시장의 충격 및 재구성을 살펴본다. 둘째, NFT 생산 메커니즘이 예술 창작에 미치는 새로운 시사점과 변화를 연구한다. NFT 기술 사용한 예술가의 창작 과정, 창작 주제 및 창작 수단에 어떻게 영향을 미치는지 탐구한다. 디지털 예술 창작, 예술 작품 제시 및 커뮤니케이션 경험에서 NFT 기술의 혁신을 분석하고 NFT 생산 메커니즘이 어떻게 예술가의 창작 동기와 혁신을 자극하는지 연구한다. 마지막으로, NFT Art에 대한 관심이 떨어진 현재는 그에 대한 연구 의미가 있는지를 탐구한다. 새로운 형태의 예술로서 NFT Art의 장기적인 가치를 분석하고 디지털 시대 예술 생태계에서의 위치와 역할을 탐구할 의미가 있다고 생각한다.

연구 방법에서는 문헌 연구와 사례분석을 사용하며, 체계적인 문헌 검토를 수행하고 NFT 예술 연구 및 관련 분야의 학술 문헌을 수집 및 분석한다. 기존 연구 결과를 종합 및 비교하여 연구 분야에서 NFT 예술의 중요성과 지속적인 연구의 중요성을 탐구한다. 사례 연구와 결합하여 NFT 예술 사례를 심층적으로 연구하며, 작품 분석 및 시장 반응에 대한 관찰을 통해 NFT 생산 메커니즘이 예술 창작에 미치는 시사점과 변화를 탐구하고자 한다.

2. 예술과 NFT

2.1 NFT Art 개념과 생산 메커니즘

NFT란 대체 불가능 토큰(Non-Fungible Token), 각각의 토큰이 고유한 가치를 가지고 있어 A 토큰을 B 토큰으로 대체할 수 없는 것을 말한다. 이는 기존의 비트코인이나 이더리움과 같이 서로 동일한 가치로 거래할 수 있는 대체 가능한 토큰과는 다르게, 각 토큰이 서로 다른 가치를 가지고 있는 고유한 자산을 의미한다.

2017년 출시 이후 2019년까지 NFT 시장은 느리게 성장했지만 2020년 하반기부터 급격히 성장했다. 다양한 분야에서 NFT를 활용한 새로운 비즈니스, 서비스, 인프라 개발이 끊임 없이 등장하고 있으며 실제 적용 사례가 나타나고 있다. NFT가 최초로 적용된 분야는 온라인 게임과 모바일 게임이다. 코로나19 대유행으로 모든 행사가 온라인으로 진행되면서 전통적인 온라인 회의와 회의 플랫폼(Zoom, Webex 등)이 메타버스 플랫폼을 활용한 행사로 전환되며, 금융 교육 엔터테인먼트 ICT 분야에서 메타버스를 활용한 사례가 늘고, NFT를 활용해 콘텐츠와 서비스를 구매하고 이용할 수 있다. "Decentraland", "The Sandbox", "Upland" 등의 프로젝트가 있다.

NFT는 예술 및 영상과 같은 예술 분야에서도 널리 사용됐다. 코로나19 영향으로 전통적인 예술품 경매와 판매 시장이 어려움을 겪자, 블록체인 기반 디지털 경매 등 온라인 결제 거래 방식이 등장하며, 블록체인을 이용한 거래의 무결성과 부인방지 등의 특성을 통해 토큰 거래의 안전성을 확보하였다. 예를 들어 2020년 10월 미술품 경매회사 크리스티에서 열린 '마음의 초상(Portrait of a Mind)' 경매 중 일부는 NFT 발행을 통해 경매에 부쳐져 131,250달러에 팔렸다. NFT를 통한 예술품 거래로 블록체인 기반 디지털 작품 판매의 선례를 보여준 것은 이번이 처음이다.

[표1] 생산 메커니즘

생산 메커니즘	내용	관련 실천
개발자 생성	회화, 사진, 비디오 등 디지털 제품을 이용하여 생성된 예술 작품	디지털 아트, 뉴미디어 아트, 일렉트로닉 아트
참가자 생성	관객 참여를 작품의 예술 실천에 포함시키고, 관객 참여는 필수 구성 부분	인터랙티브 아트, 관객 참여 예술, 이벤트성 예술
프로그램이나 코드 자체	프로그램이나 코드를 이용하여 예술 작품을 창작하고 생성함	프로그램 생성 예술, 알고리즘 예술, 인공지능 예술
사건의 상징물	특정 이벤트나 프로젝트와 관련된 NFT 작품은 반드시 예술적 변화가 있는 것은 아님	역사적 사건의 기념품, 공익 프로젝트의 크라우드 펀딩
디지털 자산 전환	실물자산이나 전통 예술품을 디지털화하여 NFT로 전환함	예술품 디지털 전환, 실물자산 NFT화
크로스오버 협업 (Keuroseu obeo Hyeopeop)	아티스트와 기술 전문가, 브랜드, 뮤지션 등 크로스오버 협업으로 NFT 예술작품 제작	아티스트와 기술 전문가 협업, 브랜드 협업, 뮤지션 협업
예술품 해체 및 조합	예술품을 여러 부분으로 분해하거나 여러 NFT 작품을 조합함	미술품 해체, NFT 작품이랑 조합

예술가들이 컴퓨팅 및 통신 인프라와 협업하는 역사는 그들의 존재만큼. 그들은 의식적으로 플랫폼이나 예술품과 특정한 사회적 관계를 만들었다. 예술가들이 새로운 기술에 접근할 때, 몇 가지 일들이 일어난다. 반드시 실용적이지도 않고 이익이 되지도 않는 연결을 구축함으로써, 그들은 다양한 인간의 관심과 경험에 대한 잠재력을 탐구한다. 그들은 도구, 장치, 시스템, 그리고 시스템 및 문화의 표현과 커뮤니케이션 잠재력을 발견했으며, 이해하기 어려운 개념을 더 감지할 수 있고 읽기 쉽고 매력적으로 만들고, 블록체인 기반 향상된 민주주의의 도구인 D-Cent⁵⁾ 및 Fair Coop⁶⁾과 같은 프로젝트

5)D-Cent은 생체인식 콜드월렛은 안전한 칩 아키텍처를 기반으로 설계된 하드웨어 지갑으로 암호화폐 키를 안전하게 보관할 수 있다.

6)Fair Coop은 인터넷을 통해 자체 조직적으로 운영되는 글로벌 협동조합으로 국가 통제에서 독립적입니다. 그 목표는 인간 간의 경제적, 사회적 불평등을 최소화하고 점차 적으로

에서도 핵심 역할을 수행했다.

표1에 보면 NFT는 생산 메커니즘에 따라 분류할 수 있으며 크게 개발자 생성, 참가자 생성, 프로그램, 또는 코드 자체, 사건의 상물질, 디지털 자산 전환, 크로스오버 협업 (Keuroseuobeo Hyeopeop), 예술품 해체 및 조합 등 7가지 유형으로 나눌 수 있다. 이러한 유형은 디지털 아트, 뉴미디어 아트, 전자 예술 및 이벤트 예술과 관련이 있다.

예술가들은 블록체인 기술의 발전에서 중요한 역할을 하고 있으며, 디지털 제품을 이용하여 생성된 회화, 사진, 비디오 등 다양한 장르의 예술작품을 만들어 냈고, 프로그램을 통해 구현된 데이터의 가시화와 인공지능이 생성한 작품들을 만들고, 이 작품들은 블록체인 기술의 혁신과 예술적 표현의 가능성을 보여준다.

블록체인 기술의 암호학적 배경에서 파생된 또 다른 예술 실습이다. 이 실천자들은 일반적으로 컴퓨터 과학의 배경을 가지고 있으며, 그들은 작품을 연결한 최초의 선구자다. 그들의 작품에는 예술품 자체뿐만 아니라 작품의 프로그램이나 코드가 포함되어 있어 고가 NFT의 일부가 되었다.

반면에 참여자가 생성한 예술 관행은 관객의 상호 작용을 작품의 핵심에 통합시킨다. 시청자의 구매와 참여를 통해 그들은 현실의 정치적 사건에 영향을 미치고 대중의 광범위한 토론을 불러일으킨다. 예를 들어 예술가 PAK과 WikiLeaks 설립자 줄리언 어산지(Julian Paul Assange)와 협업해 내놓은 NFT 작품 'Clock '70이 눈에 띄다. 마지막으로, 일부 NFT 작품은 예술적 전환의 목적과 완전히 일치하지 않을 수 있다.

예를 들어, 첫 번째 트위터의 트윗이나 공공복지 프로젝트에 명시적으로 사용되는 크라우드 펀딩은 시장에서 비싸지만 예술 파생물이나 공공 기념물과 더 유사하다. 정리해보면 예술가들은 블록체인 기술의 응용에서 중요한 역할을 하며 다양한 유형의 예술 작품을 만들고 관객의 참여를 촉진하여 블록체인 예술의 발전과 혁신을 촉진한다.

미국의 아티스트이자 정치 이론가인 Gene Youngblood는 '급진주의자들은 미래를 예측하지 않고 건설한다'라고, 평론했다. 즉 우리는 블록체인을 구축하고 그들의 상상력을 뒷받침하는 사람들 사이에서 더 다양한 배경과 관점을 추구해야 한다고 생각한다.

2.2 NFT Art로 인한 미술시장의 변화

블록체인 기술이 등장하기 전에 시각 디자인의 가치는 주로 사용 측면에서 구현되었으며 실용성을 강조하여 예술 창작과 차별화되었다. 특히 디지털 디자인 작품에서는 복제 가능성과 창작의 출처를 추적하기 어렵기 때문에 상품 거래 및 수집

인류를 위한 공유 가능한 글로벌 부를 구축하는 것이며, Fair Coop은 공정한 통화 시스템으로 전환하는 것이 핵심 요소를 인식한다.

https://www.socioeco.org/bdf_organisme-645_en.html
7) 바로 경매에 참여한 'Censored'의 한정판 NFT "Clock"이다. Censored는 언론의 자유를 쟁취하고 돈을 모아 감옥에 갇힌 어산지를 변호하기 위해 발표한 NFT 작품이다. 언론 논란이 됐던 AssangeDAO를 위해 1만7000ETH를 모금했다. 결국 16,593ETH로 찍었다.

가치와의 연결이 더 어렵다. 하지만 블록체인 등장으로 디지털 예술품의 수집과 유통은 새로운 가능성을 얻게 되고, 블록체인 기술은 디지털 예술품에 대한 신뢰할 수 있는 출처 추적 및 권한 확인 메커니즘을 제공하여 고유한 수집 및 거래 가치를 제공하였다. 그러면 전통 예술품과 NFT Art 상품의 어떠한 차이점을 가졌는지에 살펴보고자 한다.

[표2] 전통 예술품과 NFT Art 상품의 차이점

	전통 예술품	NFT Art 상품
형식	실물 형식	디지털
소유권	실물 소유권	블록체인 기술 디지털 소유권
거래방식	경매, 갤러리, 개인 거래 등	블록체인상의 플랫폼에서 거래
시장 특성	경험 많고, 참여자 많음	신시장, 디지털화, 블록체인 기술의 응용, 참여자 유동성 변수 많음
시장인지	예술성, 역사적 가치와 품질 등	예술가 평판, 희소성, 광고 및 저작권 등 요소
위험	파손, 절도, 위조 등	분실, 해킹 등
정보의 유통과 투명성	정보 불투명, 제한된 시장평가 체계	정보 유통 투명성 추적과 검증가능
참여의 문턱	높은 가격, 전문 지식 필수	상대적으로 낮은 문턱으로 누구나 NFT 미술품을 만들고 거래할 수 있음
편집과 분할	제한된 편집과 분할	편집, 분할, 조합 등 조작 가능
관람 장소 및 참여 인원	화랑과 박물관의 예술품 관람, 인원수 제한	디지털 방식 관람 및 저장, 인원 제한 없음
지속성	장시간 지속	비교적 새로운 기술로, 지속성은 아직 불확실함

NFT Art는 디지털 기술과 블록체인을 결합한 혁신적인 예술 형태이며 전통 예술품과 비교했을 장점이 분명하다. 첫째, NFT의 탈중앙화 특성은 예술가와 수집가에게 더 큰 자율성과 참여도를 부여하고 작품의 고유성과 진정성을 보장하며 예술가의 정체성 검증을 보장한다. 둘째, NFT Art의 디지털 방식은 전통 예술의 지리적 및 물리적 한계를 깨고 전 세계적으로 더 광범위한 관객과 수집가를 유치하며 완전히 새로운 디지털 예술 커뮤니티의 설립을 촉진한다. 또한 NFT Art는 예술가에게 직접적인 창작 수익 및 저작권 보호 메커니즘을 제공하고 NFT 기술을 통해 작품의 로열티 및 수익 공유를 실현함과 동시에 작품의 저작권이 침해되지 않도록 보장한다. 정리해 보면 NFT Art는 혁신성과 장점으로 인해 예술계에 새로운 기회와 가능성을 가져왔다. 기술이 발전하고 시장이 성숙함에 따라 NFT Art는 예술 혁신의 흐름을 주도하고 예술 산업에 더 많은 기회를 가져올 것으로 생각한다. 그러나 아직 해결하지 못한 문제점이 있다. 첫째, NFT Art 시장의 불안정성과 변동성은 문제이다. 시장이 상대적으로 미성숙하기 때문에 가격의 급격한 변동과 투기는 투자자와 예술가에게 위험을 초래할 수 있다. 특히 아티스트에게는 작품의 시장 인지도와 가치를 확정하기 어렵다. 또한 NFT 예술은 저작권 보호의 완전한 해결책이 없다. NFT 기술은 예술 작품의 저작권에 대한 검증 가능성과 변조 불가능성을 제공하지만, 실제 적용에서 예술 작품의 저작권이 침해 및 남용되지 않도록 보장은 여전히 어렵다. 불법복제 및 무단 사용은 예술가의 권익을 해치면, NFT Art의 진위성과 가치에 대한 시장의 의문을 불러

일으킨다. 이러한 문제는 NFT Art의 지속적인 발전을 촉진하기 위해 더 많은 관심과 해결이 필요로 한다. 시장이 성숙하고 문제가 해결됨에 따라 NFT Art는 예술 산업에 더 많은 기회와 지속 가능한 발전을 가져올 것으로 믿는다.

2.3 Banksy의 작품 'Mornos' 에 사례분석

예술품 형식만 보면 실물과 디지털, 현실과 가상의 차이가 있다. 하지만 이 경계선을 모호 하게 하는 예술 사건이 있다. 스트리트 아티스트 Banksy의 작품 'Mornos' (바보)가 일으킨 사건이다. 예술품에 대한 경매 행위를 풍자하기 위한 'Mornos' 는 독특한 창작 방식과 풍자 기법을 통해 경매장이 사람들로 가득 찬 모습을 조롱하는 듯한 모습으로 표현했으며, 작품 속 경매사 옆 액자에는 '저는 당신들이 이것을 샀다는 것을 믿을 수 없다'라고 적혀 있어 독특한 창작 형식과 내용은 수집가의 값비싼 예술품 구매에 대한 조롱을 나타냈다. 구매자는 라이브 방송을 통해 그림을 태우고 NFT 버전을 NFT 거래플랫폼 Opensea에 걸어두며, 결국 'Mornos'의 NFT 버전은 4배에 팔렸다. 'Mornos'가 디지털화로서 영생을 얻었다고 이해할 수 있지만, 하지만 그게 디지털 예술의 전부가 아니다. 아래 세 가지 측면에서 살펴본다.



그림1, Banksy의 작품 'Mornos' 소유자가 불태워 동영상 생방송 장면⁸⁾

첫째, 이 사건은 예술 작품의 독창성과 유일성을 면에서 의미가 있다. 소유자는 구입한 작품을 NFT화 시킬 수 있다, 물리적으로 가상 현실에서 공동 소유할 수 있었다. 포퍼머스 행위로서 생방송에서 태워버리고 NFT 화한 작품만 남겼다. 이 'Mornos' NFT Art상품 소유자는 유일한 작품 소유 동시에 예술사 건과 같이 소유하게 된다. 둘째, 이 사건으로 인해 실물 예술품과 가상 공간 NFT Art 상품 탈물리적 이전했다, 가상 세계는 현실 세계와 연결하며, 이러한 변화는 예술품이 시간과 공간의 제약을 뛰어넘어 실물 예술과 디지털 예술 사이의 대비와 융합을 보여주도록 했다. 셋째, 현대 예술의 비판성을 더 강조했다. Banksy의 작품은 상업화된 예술 시장과 수집가의 행동에 대해 반성하고 논평하는 강한 비판적 성향을 보이고 있으며, 'Mornos'의 태운 과정을 뉴욕 브루클린에서 글로벌 생방송으로 진행함으로써 구매자들은 오프라인 작품을 비싼 값에 구입할 뿐만 아니라 NFT 작품 경매로 더 높은 가격에 팔려 미술시장과 예술 사건에 대한 비판을 더욱

심화시켰다. NFT는 도구로서 예술가 비판적 목소리와 예술적 행위에 사용되며 색다른 도전이라고 본다.

이 사건은 예술계에서 폭넓은 논의를 불러일으켰으며 여러 학문적 가치가 있다. 그것은 예술품의 독창성과 유일성의 중요성을 보여주고, 실물 예술품과 디지털 예술의 경계를 넘기고, 동시에 현대 예술의 비판적이고 상업화된 예술 시장에 대한 반성을 강조했다. 이 사건은 NFT Art에 대한 광범위한 논의를 촉발하여 NFT Art에 금융적 가치뿐만 아니라 비판적이고 독창적이며 예술적 가치도 의미가 있다.

3. 결론

본 연구에서는 NFT 생산 메커니즘 특성을 살펴보는 동시에 NFT Art 상품과 전통 예술품에 차이점 비교하면, 사례분석을 통해 NFT Art가 미술시장에 미치는 영향, 기술과 예술의 융합은 예술 창작, 예술 체험 및 예술 시장에 새로운 기회와 도전이라고 생각한다. 그것은 예술의 혁신과 다양화 발전을 촉진하고 관객의 예술 경험을 풍부하게 하며 전통 예술 시장의 운영 방식을 변화시키고 문화와 사회의 변화를 촉진한다. 그러나 기술과 예술의 통합은 또한 몇 가지 도전과 문제에 직면해 있으며 추가 연구와 논의가 필요하다.

NFT 예술에서 예술 관행, 시장 역학 및 문화 규범을 재정의할 수 있는 NFT의 잠재력을 강조한다. 기존 연구를 통합하여 지식 격차를 식별하고 이 분야의 미래 연구 및 실천 방향에 대한 통찰력을 제공한다. 이러한 발견은 기술과 예술 사이의 교차점과 더 넓은 예술 및 문화 경관에 미치는 영향을 더 깊이 이해하는 데 도움이 된다. 지식재산권 및 법적 문제 기술과 예술의 통합에서 연구가 필요하다. 특히 NFT 예술 분야에서는 예술 작품의 독창성, 저작권 보호 및 거래 보안을 보장하는 방법에 대해 더 많은 논의와 해결이 필요하다. 미래 추세는 기술과 예술의 융합에 대한 지속적인 관심이 필요하다.

참고문헌

- Campbell R. Harvey, 「Non-fungible Tokens (NFTs) 697-Innovation and Cryptoventures」, 2022
- Artists Re:Thinking the Blockchain, Liverpool University Press, 2017
- Rachele Dini, 「解析瓦尔特·本雅明, 机械复制时代的艺术作品」, 上海外语教育出版社, 顾忆青译, 2020
- 阿多诺(Theodor W. Adorno), 「美学理论[M]」, 王柯平译, 四川人民出版社, 1998
- 刘立伟, 「NFT 重塑视觉传达设计价值探析」, PACKAGING ENGINEERING 包装工程, 第44卷 第2期, 2023
- 黄松浩, 「与“钱”无关——“区块链技术”之后的数字艺术」, 当代美术家, 2022
- 马秋, 「网络循环(Netcycling)」, 中国美术学院, 学位论文, 2015
- 刘翔宇, 「中国当代艺术品交易机制研究」, 山东大学, 博士学位论文, 2012
- iH5.cn, 「2015 年度 H5 数据报告[R]」, 深圳: 世云新媒体, 2015
- Artprice, Awwa, 「2022年度 艺术市场报告」, 2022
- 雅昌, 「2021年度 艺术市场报告」, 2021
- 头豹, 「2021年中国NFT平台研究报告」, 2022
- Artprice, Awwa, 「2020年度 艺术市场报告」, 2020

8) http://art.china.cn/txt/2021-03/21/content_41492877.s.html

로맨스 웹툰 스토리텔링의 차별성 요소를 기반으로 한 OST 확장 연구 - 웹툰 <이두나!>를 중심으로 -

오산대학교 디지털콘텐츠디자인학과 게임그래픽
조교수 이경은

1. 연구배경

•온라인 플랫폼의 발전과 함께 2022년 웹툰 작가
들이 선호하는 주력 장르로는 **순정/로맨스**가
44.9%로 가장 높게 나타남

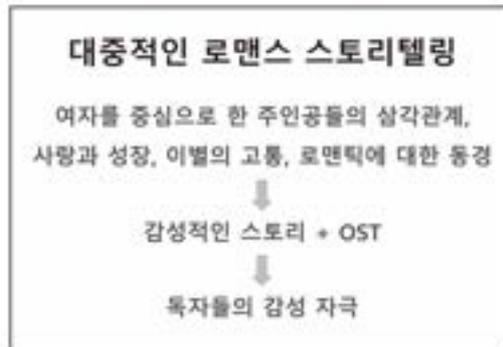


•독자들이 웹툰을 볼 때 고려하는 내부
요소로는 **소재/줄거리**가 가장 높게
나타남



1) 한국콘텐츠진흥원 2022년 웹툰 작가 실태조사, p27.
2) 2022 연희신문역사, p86.

1. 연구배경



효과적인 스토리텔링은 **차별성**이 존재함

1. 연구배경

웹툰 <이두나!>

- 남자 주인공 중심으로 여자 주인공 및 주요인물 모두 남자 주인공을 좋아함 / 슬픈 결말
- 웹툰 속 여자 주인공 '이두나'가 앨범을 발표
- 대중적인 요소와 함께 차별성을 보여준 사례



[그림3] 이두나 프로젝트*



[그림4] 웹툰 <이두나!>†

3) 앨범, <https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?acnt=82719869>, <https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?acnt=83453454>
4) 네이버웹툰, <https://comic.naver.com/webtoon/detail.n?cid=731130>

2. 선행연구

웹툰 스토리텔링 및 로맨스 웹툰 관련 선행 연구

저자	연구내용
김영숙(2017) ⁵⁾	웹툰 <은밀하게 위대하게> 스토리텔링의 핵심요소인 일상성 논의를 위한 웹툰 장르 및 일상성 특징 분석
김진철(2021) ⁶⁾	웹툰 <신과 함께-저승편>의 매체로 전환되는 특성에서의 스토리텔링 전략 분석
박기수(2016) ⁷⁾	웹툰 급부상 이유 및 트랜스미디어 스토리텔링의 특징
백은지(2021) ⁸⁾	노블코믹스 작품을 중심으로 트랜스미디어 스토리텔링으로서의 확장 방안
이문희(2020) ⁹⁾	로맨스 웹툰의 흥행요소 이야기에 초점을 맞춰 캐릭터 내면 변화를 중심으로 연구
한창완·홍난지 ¹⁰⁾ (2011)	웹툰 <이끼>의 매체 전환 진행에서 나타나는 차별적 스토리텔링 요소의 매체 전환을 위한 전략

5) 김영숙, 웹툰 <은밀하게 위대하게>의 스토리텔링에 나타난 일상성, 『한국언어언어학회지』, (2017, 9)
 6) 김진철, 웹툰의 매체 전환에 따른 캐릭터 스토리텔링 특성 연구 -신과 함께-저승편-을 중심으로, 『한국언어언어학회지』, (2021, 3)
 7) 박기수, 웹툰의 트랜스미디어 스토리텔링 전략 연구, 『한국언어언어학회지』, (2016, 9)
 8) 백은지, 웹툰 트랜스미디어 스토리텔링 확장 방안 연구-노블코믹스 사례를 중심으로, 『한국언어언어학회지』, (2021, 12)
 9) 이문희, 로맨스 웹툰 형식과 주인공의 인간성형변화 연구, 『한국언어언어학회지』, (2020, 12)
 10) 한창완·홍난지, 웹툰의 열화학을 위한 스토리텔링 연구: 웹툰<이끼>의 스토리텔링을 중심으로, 『한국언어학회지』, (2011, 2)

2. 선행연구

웹툰과 OST 관련 선행 연구

저자	연구내용
유병가·최은경 ¹¹⁾ (2022)	충성도, 지각된 즐거움을 기반으로 웹툰을 활용한 트랜스미디어의 효과와 역할 탐구
이경은·한창완 ¹²⁾ (2023)	웹툰 <휘황저격 그녀>의 흥행요소와 OST 결합 과정에서의 대중성 확장 연동구조

- 웹툰과 관련된 스토리텔링의 차별성과 웹툰과 OST에 관한 연구는 아직까지 미흡한 실정임
- 인기 장르인 로맨스 웹툰의 스토리텔링에서 차별성을 지니는 요소들이 OST로 확장 될 수 있었던 연구에 대한 필요성이 제기됨

11) 유병가·최은경, 웹툰을 활용한 트랜스 미디어기 충성도 및 지각된 즐거움에 미치는 영향-몰입의 매개효과 및 상행의 조절효과를 중심으로, 『한국언어학회지』, (2022, 4)
 12) 이경은·한창완, 웹툰 <휘황저격 그녀>의 흥행요소와 OST 결합 과정에서의 대중성 확장 연구구조, 『한국언어언어학회지』, (2023, 3)

3. 연구목적



웹툰에서 음원까지 확장될 수 있었던 스토리텔링의 차별성을 기반으로 한 구조적 단계에 초점



- 확장된 요소와 로맨스 웹툰 스토리텔링의 차별성에 대한 핵심요소를 알 수 있음
- 차별성에 대한 방향성 제시로 다양한 스토리 및 매체의 확장성에 도움

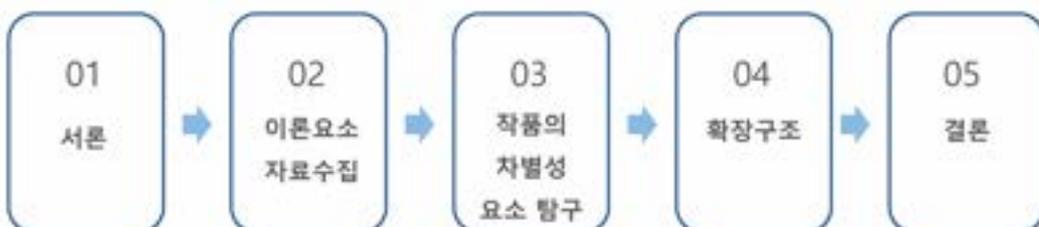
4. 연구대상 및 연구 방법

연구 대상

- 웹툰 <이두나!> 작품의 스토리텔링, 이두나 OST

연구 방법

- 스토리텔링의 차별성 이론요소 수집
- 도출한 이론을 중심으로 <이두나!> 스토리텔링의 차별성 분석
- 웹툰<이두나!>의 차별성 요소를 중심으로 확장된 OST의 구조 탐구 -> 방향성 제시



5. 결론

- 기존 로맨스 웹툰의 삼각관계 틀을 깬 스토리 방식, 남자 주인공과 여자 주인공이 이어지지 않는 결말 등으로 독자들에게 새로운 로맨스 스토리 제공
 - 남자 주인공과 여자 주인공의 스토리를 통한 독자들의 궁금증과 관심, 긴장감을 유도
 - 스토리의 결말과정에서 여자 주인공의 아픈 감정을 극대화
 - 이러한 과정에서 웹툰 속 여자 주인공이 직접 열법을 발매해 독자들의 감성을 극대화시킬 이는 웹툰 <이두나!>의 캐릭터성을 강력하게 각인시키는 효과로 발생시켜 다양한 매체로 확장
-

감사합니다.

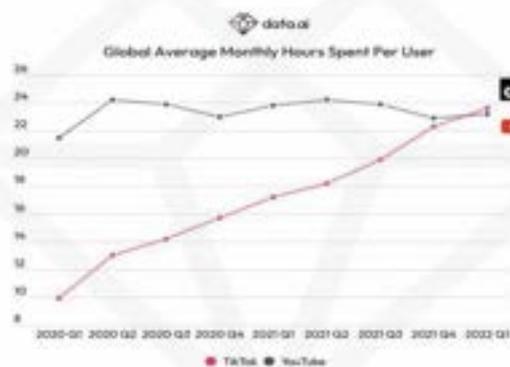
기술수용모형, 몰입이론, 계획된 행동 이론을 결합하여
 모바일 숏폼 앱 사용자의 사용 의사에 관한 연구
 -중국 틱톡 사용자를 대상으로-

이보양, 세종대학교 대학원

Li, Bo Yang_Graduate School of Sejong University

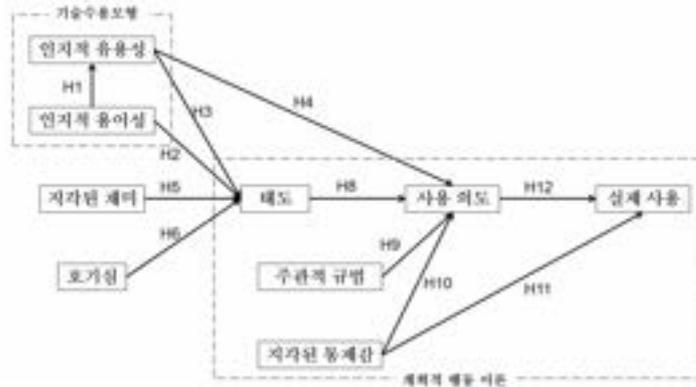
1 연구배경

스마트폰과 다양한 기능의 애플리케이션은 사람들의 삶을 변화시켰다. 틱톡은 대표적인 숏폼 애플리케이션으로서 점점 더 많은 사람이 이를 받아들이고 사용하고 있다.



2 연구목적

연구 목표는 기술수용이론, 계획된 행동이론 및 몰입이론의 결합 모델이 모바일 스포츠 사용자의 사용 의지에 관한 연구에 사용될 수 있다는 것을 증명하고, 인지적 용이성과 인지적 유용성, 감지된 재미, 호기심과 집중력 등은 틱톡 동영상 애플리케이션에 대한 사용자의 태도에 영향을 미치며, 주관적 규범과 지각된 통제감을 결합하여 사용행위에 영향을 미친다는 것을 증명하는 것이다.



3 연구방법

본 연구는 선행 연구를 기초로 하고, 계획된 행동이론을 기반으로 틱톡 사용자의 외적 동기를 기술적으로 연구하는 동시에 몰입이론을 확장하여 사용자의 내적 동기를 연구하고 가설을 제시하였다. 그리고 연구 모델을 구축하고, 선행 연구를 참고하여 설문지를 제작한 후 사회에 배포한 결과 427건의 유효한 설문지를 취득하였다. 조사 데이터 결과는 연구 모델의 타당성을 입증하였다.

<Table 1> Basic Information Properties for Samples

Basic Information Properties for Samples			
	Option	Count	Percentage(%)
Gender	Male	206	48.24
	Female	221	51.76
Age	<20	216	50.35
	20-30	128	29.93
	31-50	66	15.45
	>50	18	4.22
Education	High school or below	99	23.19
	Associate's degree	147	34.43
	bachelor's degree	171	40.05
	Master's degree or higher	10	2.33

4 연구내용



4 연구내용 - 경로계수 검사

<Table 6> Path Coefficient Test

	path	Unstandardized Coefficients	S.E.	C.R.	P	Standardized Coefficients	Validation results
TAM	H1 인지적 용이성>인지적 유용성	0.540	0.057	9.396	***	0.482	O
	H2 인지적 유용성>태도	0.134	0.050	2.700	0.007	0.137	O
	H3 인지적 용이성>태도	0.180	0.072	2.516	0.012	0.164	O
	H4 인지적 유용성>사용의도	0.144	0.044	3.302	***	0.169	O
FLOW	H5 지각된 재미>태도	0.209	0.051	4.119	***	0.216	O
	H6 호기심>태도	0.165	0.072	2.311	0.021	0.146	O
	H7 집중력>태도	0.145	0.087	1.677	0.094	0.111	X
TPB	H8 태도>사용의도	0.179	0.045	3.941	***	0.205	O
	H9 주관적 규범>사용의도	0.203	0.050	4.033	***	0.214	O
	H10지각된 행위 통제감>사용의도	0.163	0.058	2.782	0.005	0.160	O
	H11지각된 행위 통제감>사용행위	0.253	0.052	4.833	***	0.274	O
	H12 사용의사>사용행위	0.269	0.050	5.419	***	0.297	O

4 연구내용 - 중개 효과 검사

<Table 7> Analysis of Direct Effect

intermediary path	indirect effect	BootSE	BootLL CI	BootUL CI	Validation results
지각된 행위 통제감>사용의도>사용행위	0.047	0.022	0.010	0.096	0
주관적 규범>사용의도>사용행위	0.064	0.026	0.022	0.124	0
집중력>태도>사용의도	0.023	0.018	-0.005	0.069	X
호기심>태도>사용의도	0.030	0.019	0.003	0.079	0
지각된 재미>태도>사용의도	0.044	0.018	0.015	0.090	0
인지적 용이성>인지적 유용성>사용의도	0.081	0.033	0.021	0.152	0
인지적 용이성>태도>사용의도	0.034	0.018	0.007	0.078	0
인지적 용이성>인지적 유용성>태도	0.066	0.030	0.012	0.132	0
인지적 유용성>태도>사용의도	0.059	0.023	0.023	0.113	0
태도>사용의도>사용행위	0.061	0.023	0.024	0.117	0

5 연구결과

연구 결과는 사용자의 사용 편의성과 유용성, 지각된 재미, 호기심이 틱톡을 받아들이고 사용하는 데 중요한 영향을 미친다는 것을 증명하였다. 그 중 지각된 재미는 사용자의 사용 동기에 더 큰 영향을 미치지만, 틱톡을 사용할 때 몰입 여부와 틱톡에 대한 태도에는 영향을 미치지 않는다. 연구 결과에 따르면 사용자는 틱톡을 사용하면서 쉽고 유용한 소프트웨어를 기대하며, 재미와 호기심을 느끼기를 바란다. 이러한 연구 결과를 바탕으로 문화 콘텐츠 플랫폼 연구에 새로운 아이디어를 제공하고, 숏폼 플랫폼 개발자와 콘텐츠 창작자에게 건의를 제시하였다.

5 연구의 한계 및 건의

1. 본 연구 결과는 젊은 층의 특성을 더 가질 수 있다.

→ 미래 연구는 조사 대상을 더 구체적으로 한정할 수 있다.

2. 본 연구는 재미, 호기심, 집중만을 사용하여 소프트웨어 사용 시 몰입 체험을 측정하였다.

→ 다른 요소를 이용하여 몰입이론을 연구할 수 있다.

3. 내적 동기와 외적 동기의 요소 사이의 관계에 대해서는 논의하지 않다

→ 내외적 동기의 인과성을 관련 연구할 수 있다.

2023 (사)한국애니메이션학회·(사)한국캐릭터학회
학술연구 주제 발표

웹툰 기반 오디오 콘텐츠를 통한 소비세대 플랫폼 고착화 과정 연구

2023.6.23



왕덕원

백석문화대학교 웹툰애니메이션학부 겸임교수 &
세종대학교 창의소프트학부 영상디자인 융합전공 강사

1. 연구 배경

- '듣는 웹툰', 오디오 웹툰 개발 착수 중인 네이버웹툰



audio

webtoon

2023년 3월 네이버웹툰은 기존 자사 보유중인
웹툰 및 웹소설 IP 기반의 오디오 콘텐츠 제작을 통해
본격적인 오디오 산업(Audio Industry)의 진입을 준비하고 있다.

- 자사 오디오 플랫폼 생태계 구축에 나선 네이버

한편 2018년부터 네이버는 오디오 플랫폼 '바이브', '오디오클립', '나우'를 연이어 출시하며
플랫폼 간 콘텐츠 연동이 가능한 자사만의 오디오 플랫폼 생태계 구축에 나서고 있다.



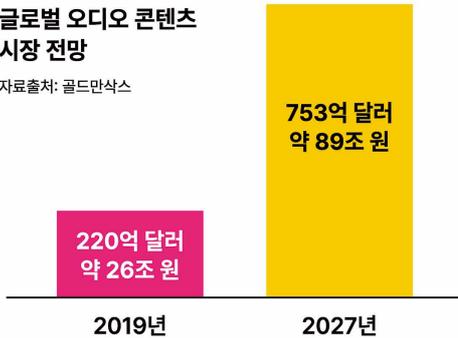
1. 연구 배경

- 새로운 대안적 시장의 부상

현재 1조 원대 시장 규모인 웹툰 시장에서 다양한 웹툰 플랫폼 간 경쟁이 점차 가열 가운데 글로벌 오디오 콘텐츠 시장은 2027년까지 753억 달러(83조 원)까지 성장할 것으로 전망된다.

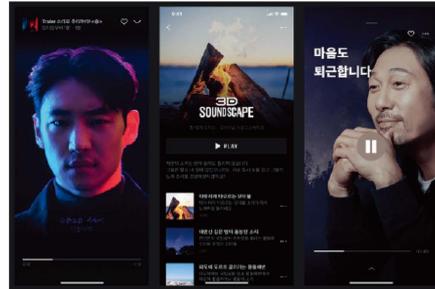
글로벌 오디오 콘텐츠 시장 전망

자료출처: 골드만삭스



- 이용자 확보를 위한 오디오 플랫폼 간 오리지널 콘텐츠 경쟁

팟캐스트 탭을 추가한 글로벌 오디오 플랫폼 '스포티파이', 슬립 가이드, 오디오 무비, 오디오 도슨트 등을 제작한 네이버 '바이브' 등 현재 오디오 플랫폼은 저마다의 오리지널 콘텐츠를 선보이며 이용자 확보 경쟁에 나서고 있다.

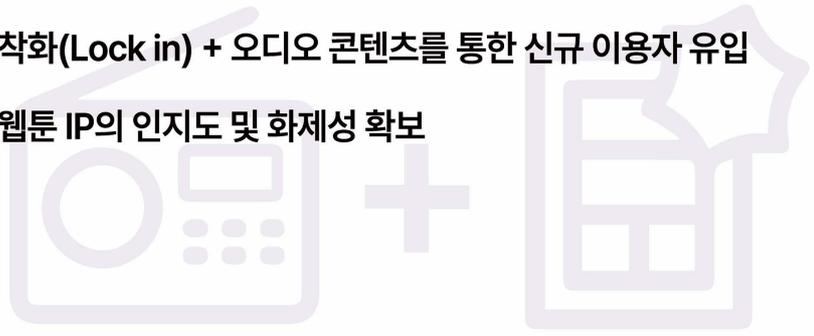


네이버 바이브의 오디오 탭

2. 연구 주제

- MZ 세대를 위한 멀티태스킹(Multi-tasking) 소비 방식 대체제가 아닌 보완제로서의 오디오 웹툰

- 오디오 스트리밍과 동시에 다른 활동이 가능한 멀티태스킹 맞춤형 콘텐츠
- 웹툰 소비 시간 외에 새로운 잉여 시간(Supplus Time) 공략
- 기존 플랫폼 독자 고착화(Lock in) + 오디오 콘텐츠를 통한 신규 이용자 유입
- 흥행이 검증된 유명 웹툰 IP의 인지도 및 화제성 확보



3. 연구 문제

1. 네이버웹툰의 오디오 콘텐츠 시장 진출은 어떠한 시장 변인에 의해 실행되었는가?

- 국내 웹툰 시장의 규모적 한계 도달 및 웹툰 플랫폼 간 경쟁 심화 현상
- 네이버 '바이브', '오디오클립', '나우'로 형성된 오디오 플랫폼 생태계 제시

2. 웹툰 기반 오디오 콘텐츠의 소비세대 플랫폼 고착화(Lock in) 요인 무엇인가?

- 2020년 제작된 웹툰 <두근두근두근거려>의 오디오 콘텐츠 활용 사례 분석

4

4. 연구 개요

본 연구에서는 웹툰 기반 오디오 콘텐츠 <두근두근두근거려>(2020)의 활용 사례를 통해 네이버의 소비세대 플랫폼 고착화(Lock in) 요인을 분석하고자 한다.



5

5. 연구 결과

웹툰 기반 오디오 콘텐츠 활용을 통한 네이버의 **소비세대 고착화(Lock in) 요인**

- (1) 유명 스타 성우 기용을 통한 스타 시스템
- (2) 버추얼 서라운드(Virtual Surround)를 통한 공간감 재현 및 몰입도 제고
- (3) 멀티테스킹을 통한 웹툰의 새로운 콘텐츠 소비 경험 제공
- (4) 네이버 오디오 플랫폼 생태계를 통한 콘텐츠 셰어링
- (5) 기존 라디오 매체에서 불가능했던 댓글 및 공유 기능을 통한 플랫폼 이용자 간 상호작용



6

6. 향후 전망

향후 네이버웹툰 플랫폼 내 오디오 웹툰의 직간접적인 서비스 도입 여부에 따라 타 웹툰 플랫폼과의 차별화된 경쟁 요소로서 사용자 고착화 현상에 대한 지속적인 연구가 필요하다.

audioclip

끊을 수 없는 나쁜 짓
네이버
구독자 30,220 · 연재일 전체 완결

audio clip 오리지널, 로먼스 오디오 드라마 [끊을 수 없는 나쁜 짓] 처음이자 마지막이었던 관계, 남자가 다시 여자를 찾아와 뜻밖의 제안을 내린다. "나랑 세 번만 만나." 두 사람의 강렬한 사랑 이야기, 이제 오디오 드라마로 만나보세요! [출연] 심규 더 보기 % 네이버 시리즈에서 원작 보기

클립 8

현재 '오디오클립' 내 웹툰 기반 오디오 콘텐츠의 원작 보기 링크

전체 클립 87

끊을 수 없는 나쁜 짓 86화
2020.2.24. 14:00 > 84:02 < 0:00

두근두근두근겨러
공작의 최정원 > 32화 완결 · 전체연장가
7년 만에 김남영의 하임과 산부, 건조했던 일상이 두근두근겨러가 시작된다.
#드라마 #원작드라마

+ 관심 82,765

첫화보기 예고편

공유하기

총 32화

원작만 24시간마다 무료로 볼 수 있는 작품입니다.

예고편	★ 9.93	09.04.23
1화	★ 9.93	09.05.06
2화	★ 9.94	09.05.13
3화	★ 9.95	09.05.20

7

2023 (사)한국애니메이션학회 · (사)한국캐릭터학회 공동학술대회
‘인공지능과 콘텐츠 크리에이티브의 미래’

인쇄일 2023. 6. 23
발행일 2023. 6. 23
발행처 (사)한국애니메이션학회 사무국
서울특별시 성북구 삼선교로 16길 116 한성대학교 연구관 725호
전 화 02-760-4773
이 메 일 asko2013@naver.com
홈페이지 www.koreananimation.org
학회계좌 우리은행 1006-201-267916

학회장 김효용, 한창완
대회실행위원회
위원장 : 전영돈, 장영돈
위 원 : 현은주, 신상기, 이기호, 김종익, 이승진, 류유희, 이병민
편 집 : 박선영, 강정빈