

2023학년도 1학기

영상학과 콜로키움, 첫 번째



# 목 차

1. 낙정, 영상특수효과	8
2. 김우진, 인터랙티브 콘텐츠 활용 가치와 고찰	10
3. 김채현, 인터랙티브 미디어, 커뮤니케이션, 상호작용	12
4. 민태호, 웹툰을 기반으로 한 트랜스미디어 스토리텔링을 다큐멘 터리 적으로 연구	13
5. 장서정, K팝의 트랜스미디어 스토리텔링과 세계관	15
6. 진연용, 트랜스미디어 콘텐츠; 트랜스미디어 스토리텔링	18
7. 건설기, AI와 인터랙션 발전	20
8. 마위신, 가상 아이덴티티 경계 검토- '가상 아이돌'을 중심으로	25

9. 성호장, VR 애니메이션	27
10. 황시이, 헨리 젠킨스 참여문화 관점에서 바라본 ‘구름’ 현상 - 중국사이트 Bilibili ‘구름’ 현상 중심으로	31
11. 김효명, JRPG(일본 역할 연기게임)의 서사성 연구	35
12. 왕교천천, 게임과 영화, 드라마의 상호 각색 연구	37
13. 저비비, 게임 폭력성의 미학에 관한 연구: 무협 RPG 게임을 중심으로	39
14. 두야루, 게임 디자인	49
15. 엔치, 전통게임 기반으로 VR게임 서사구조의 변화 연구	51
16. 추이치 <원신>의 문화 전파 연구 -스토리텔링, 세계관이 중심으로	54

17. 장영, 게임 튜토리얼 텍사노미 - F2P개임을 중심으로	57
18. 리오편 LIU FEN 포스트모더니즘(Postmodern Movie)	67
19. 민제이 자연동물 다큐멘터리	68
20. 팽정이 숫자 시대 하의 현실 재구성: 다큐멘터리에서의 디스턴스 이펙트	70
21. 유우신 리얼리티 예능 프로그램-드라마 스펀오프 중심으로	73
22. 장미예 예능 포맷,리얼리티 예능 프로그램,웹예능,브로맨스장르, BL장르	75
23. 김청미 리얼리티 TV 프로그램	78
24. 염진우 나영석PD만의 콘텐츠 생태계	81

25. 우정 암시된 저자의 역할 논의	85
26. 송위위 서스펜스 영화 연구	93
27. 장재옥 범죄 장르 영화 서사 구조 연구	95
28. 진형이 가족영화 스토리텔링 연구—고레에다 히로카즈의 가족 영화를 중심으로	97
29. 설가혜 한국 리얼리즘 영화 속 캐릭터 만들기	99
30. 하홍의 라캉의 거울단계로 접근한 미야자키의 작품	104
31. 장광시 중국 공포영화중의 민속적 요소에 대한 연구	106
32. 한경지 라스 폰 트리에의 영화를 중심으로	108

### 33. 장한정

영상에 나타난 라캉의 순수욕망

- <봉신방(封神榜)>의 ‘달기(妲己)’ 스토리 구조를 중심으로 -

120

# 연구보고서

영상학과 석사 1기 낙정

## 1. 관심 연구 주제

영상특수효과

## 2. 연구내용

### 1) 전통적인 특수효과

미니어처 (MINIATURE)  
매트 페인팅(MATTE PAINTING )  
특수 분장(SPECIAL MAKEUP)  
로토 스코핑(ROTO SCOPING)  
화공특수효과(PYROTECHNICS)  
스톱모션

### 2) 디지털 시각효과

CG합성,CG 모델링  
디지털 매트 페인팅 (DIGITAL MATTE PAINTING)  
디지털 특수분장,디지털액터,애니메트로닉스  
파티클효과  
디지털 페인팅,몰핑,위핑  
모션콘트롤 카메라/고속 촬영

### 3)사운드 특수효과

## 3. 연구동기

1) 영상특수효과와 기술적인 발전과 함께, 이를 통해 현실 세계에서는 볼 수 없는



시각적인 경험을 시청자에게 보여줄 수 있다. 현재의 영상 제작 산업에서는 영상 특수 효과가 이미 없을 수 없는 존재가 되었다.

2) 디지털 컴퓨터 기술적인 발전함에 따라 영화 산업에서는 점점 더 높은 수준의 시각적 경험을 제공하기 위해 영상특수효과에 대한 수요도 높아지고 있다. 영화, 드라마, 예능 프로그램, 게임, 광고, 교육 등 다양한 영역에서 중요한 역할이 담당하고 있다.

3) 실제 찾은 영상특수효과에 관한 논문 중에서도 특수효과 발전추세에 대해 분석하는 논문이 많이 없어 보인다.

## 4. 연구방향

1) 현재 실제로 영화속에 영상특수효과 어떻게 활용하고 있는지?

2) VR, AI 기술의 발전함에 따라 영상특수효과에 대한 영향을 어떻게 미친 지?

## 5. 참고문헌

시각특수효과의 미학적 제작표현 연구 : HD 단편 영화 <Invisible dream>의 제작을 중심으로  
= Aesthetic realization of visual special effect : the production of HD film, 'Invisible dream'

<영상특수효과의 세계> <영화속에 숨겨진 특수효과 이야기>

# 연구 보고서

영상학과 석사 1기 김우진

## 1. 관심 연구 주제

인터랙티브 콘텐츠 활용 가치와 고찰을 통한 연구를 주제로 선정해봤습니다. 문화 산업의 영역이라고 할 수 있는 영화, 드라마, 게임부터 스포츠산업까지 하나의 콘텐츠가 있다면 이를 활용한 새로운 즐길거리를 끊임없이 창작할 수 있는 가능성을 알아보고 연구해보고자 합니다.

## 2. 연구내용 관심 있게 연구한 책과 논문 내용 정리

VR 영화에서의 360도 인터랙티브 3D 사운드 제작 연구 (유희천 저)

: 가상현실을 구현하는 중요한 요소인 사운드에 대한 내용으로, VR 영화에 360 사운드를 디자인 하고 어떻게 구현했는지를 사례로 분석하고 설명하는 논문입니다. 관객의 경험과 내러티브 전달 방법에 대한 연구 그리고 인터랙티브 사운드 원리에 대한 연구를 정리해 낚서 제가 연구하고자 하는 주제와 연관성을 갖고 살펴보게 되었습니다.

동아시아 대중문화소비의 새로운 흐름 (임현진 저)

: 문화산업 발전지수와 문화소비 지수 시스템 연구와 동아시아 대중문화 교류를 통해 파생되는 새로운 변화와 대중문화의 흐름을 연구한 책입니다. 일시적인 K-콘텐츠 인기 현상이 아닌 세계적으로 더 큰 흐름을 만들어 내기 위해서는 소비시장의 구조를 분석하고 소비의 트렌드를 파악하여 양질의 콘텐츠를 생산하는 일이 필요하다는 내용과 동아시아의 대중문화 소비 양상을 고찰하는 내용을 담고 있습니다.

문화콘텐츠와 원형이론 강의 (유제상 저)

: 문화 콘텐츠와 원형이론의 상관관계를 분석하고 인간의 보편 인식과 정서로 공감대화 흥미를 확보하기 위한 이론과 콘텐츠 분석 적용 사례가 흥미로웠습니다. 스토리 구성과 시각 이미지 구성의 전략으로 어떻게 대중들의 공감대를 이끌어내고 새로운 흥미를 확보할 수 있는 부분들도 참고할 만 했습니다.

## 3. 연구동기 왜 이 연구 주제에 관심을 갖게 되었는가?

게임을 활용한 콘텐츠 제작과 이스포츠 비즈니스 업무를 오랜 기간 하면서 공급자가 아닌 소비자, 팬, 시청자의 입장에서 생각을 해볼 기회가 많았습니다. 특히 MZ세대에게 제공되는 콘텐츠와영상물에 있어서 '콘텐츠 비즈니스를 주도하는 사업자의 입장에서 최종 목표에 도달하기 위해 새롭게 필요한 부분이 무엇일까'의 고민이 연구의 시발점이 되었습니다.

일방적으로 공급자가 제공하는 콘텐츠의 소비가 아닌 시청자, 일반 대중들도 직접 참여하여 콘텐츠를 즐기고 같이 커뮤니케이션하며 콘텐츠 안에 새로운 콘텐츠를 창출할 수 있는 방안에 대해 관심이 점점 생기게 되었습니다.

## 4. 연구방향 앞으로 어떤 방향으로 연구를 하고 싶은가?

제가 경험한 부분과 아직 경험하지 못한 새로운 콘텐츠 연구 분야에 대한 탐구를 통해 제가 지향하는 연구 성과를 올리고 싶습니다. 다양한 콘텐츠를 접하면서 아직까지 제대로 활용하고 있지 못한 쌍방향 커뮤니케이션 혹은 참여형 콘텐츠의 재발견이라는 컨셉을 잡고 이를 구체화 시켜보는 방향으로 연구를 해보고자 합니다.

다양한 카테고리의 문화 콘텐츠가 쏟아지는 현재의 문화 산업에서 대중들이 새로운 즐길거리를 찾는다면 어떤 부분을 발전시켜볼 수 있는지에 대한 고민과 연구가 중점이 될 것 같습니다. '원소스멀티유즈적 관점' 과 '콘텐츠소비적 관점' 에서 새로운 콘텐츠 비즈니스 사업을 주도할 수 있는 쌍방향의 콘텐츠 제작과 배포, 활용 그리고 커뮤니티를 적극 사용해서 Fan engagement를 극대화할 수 있는 방안을 모색하고자 합니다. 쌍방향 커뮤니케이션이 가능한 대중적 콘텐츠를 만들 수 있는 연구를 지향하고자 합니다.

## 5. 참고문헌 실제로 공부한 문헌의 리스트

디지털 퍼포먼스 (스티브 덕슨 저)

:연극, 무용, 퍼포먼스 아트 등의 뉴 미디어 역사광범위한 주제를 다루고 있고 컴퓨터 기술과 라이브 퍼포먼스 예술의 결합, 스크린을 보며 클릭하는 행위를 수행하는 등 다양한

결함으로도 디지털 퍼포먼스를 이해할 수 있었습니다.컴퓨터 플랫폼 기반의 아트, 디지털 게임과 관련된 내용도 흥미로웠고 관심있게 읽었습니다. 영화, 드라마, 영상물에서 라이브한 그리고 상호작용적 부분에 대한 연구에 있어 도움이 되었습니다.

문화산업과문화기획 (정준영, 조은기 등저)

:문화라는 상품이 어떤 특성을 가지고 있고 평소 접하는 다양한 문화가 어떤 경로를 거쳐 우리에게 도달되는지를 설명하고 있는 책으로 문화기획의 기본적인 흐름과 디지털 혁명과 문화산업의 관계도 생각해볼 수 있었습니다.

# 연구보고서

영상학과 석사 1기 김채현

## 1. 관심 연구 주제

인터랙티브 미디어, 커뮤니케이션, 상호작용

## 2. 연구내용

인터랙티브 영화인 <블랙미러: 밴더스내치>는 영화와 관객 간의 상호작용성을 기반으로 한 영화이며 관객의 선택에 따라 장면의 순서와 내용 그리고 영화의 결말이 바뀐다. 이러한 인터랙티브 영화는 새로운 영화 형식으로서 긍정적으로 바라보며 다양한 방식으로 이것을 '실험'하고자 하는 관점과 인터랙티브 영화의 상호작용성이 관객들에게 자유와 능동성이라는 환상을 심어주며 편향성을 강화할 위험이 있다는 부정적인 의견이 있다. 결국, 이것은 21세기 새로운 기술, 미디어 환경에서 새로운 서사극으로서의 인터랙티브 미디어의 조건과 가능성을 확인하게 했다.

## 3. 연구동기

인터랙티브 미디어 관련 연구에 관심이 많다. 휴대용 디바이스의 발달과 미디어 플랫폼의 다양화로 소비자들이 즐길 수 있는 미디어의 선택 범위가 넓어지고 있다. 시청만 하는 단방향의 미디어 소비 패턴에서 생산자와 대중의 상호작용을 통한 인터랙티브 미디어가 새로운 논의로 떠오른다. 인터랙티브 기술이 만들어낼 창작물의 흥미로운 경험과 다양한 스토리텔링 구조 등 미래지향적인 콘텐츠에 관한 연구를 진행하고 싶다. 그만큼 잠재적인 연구 가치가 많은 분야라고 생각한다.

## 4. 연구방향

인터랙티브 형식 미디어의 구조는 '게임'에서 시작되었다. 게임부터 영화, 애니메이션, 영상 콘텐츠 등 여러 인터랙티브 미디어를 감상, 조사하고 수용자의 관점에서 작품을 분석한다. 과연 관객들은 제작자가 의도한 서사의 방향과 똑같이 선택지를 고르는가? 각각의 선택지는 관객이 느낄 작품의 몰입도에 얼마나 큰 영향을 미치는가? 앞으로 인터랙티브 미디어는 어떻게 발전되고 적용될 것인가? 여러 질문에 답을 찾는 과정을 통해 학제적인 자세로 연구에 임할 것이다.

## 5. 참고문헌

1. 인터랙티브 영화는 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있는가?: <블랙미러: 밴더스내치>를 중심으로 (김지연, 김도균, 권호창)
2. 디지털 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향: 개인형 인터랙티브 시네마를 중심으로 (강지영)

# 연구보고서

영상학과 석사 1기 민태호

## 1. 관심 연구 주제

웹툰을 기반으로 한 트랜스미디어 스토리텔링을 다큐멘터리 적으로 연구

## 2. 연구내용

트랜스미디어 스토리텔링과 다큐멘터리 적 관점에서 바라보는 트랜스미디어를 조사하였는데 지금까지 트랜스미디어 연구가 맞닥뜨린 의문들은 크게 두 가지이다. 하나는 마블 콘텐츠처럼 거대 자본을 들인 북미 콘텐츠들만 대상으로 삼는 마케팅 이론 그리고 두 번째는 트랜스미디어 콘텐츠를 통해 이용자들이 능동적인 행위를 한다는 본질적 개념에 대한 비판적 의문이다. 이는 트랜스미디어의 개념이나 연구가 동시대의 현상과 함께 진행되어왔기 때문에 생겨난 의문들이라 할 수 있다. 트랜스미디어 연구가 현시대에 맞게 독자와 저자의 관계를 새로이 해석하고 패러다임을 바꾸어 이용자의 입장에서 다큐멘터리 적 관점에서의 해석은 또 다른 장르가 될 것이다.

## 3. 연구동기

트랜스 미디어는 서로 다른 이야기가 결합할 수 있는 세계관을 말하며 이를 통해서 막대한 수입을 내고 있다. 학부 전공을 다큐멘터리 사진으로 졸업을 하여 평소 다큐멘터리에 관심을 많이 가지고 있다. 내가 학부 때 배운 다큐멘터리 전공을 바탕으로 트랜스미디어를 접목시켜 트랜스미디어 다큐멘터리 화 하여 연구를 하고 싶다는 생각을 하였다.

지속적으로 변화하는 브랜드 속성을 이해하고 초원적인 매력으로 차별화 하며 가시적인 역동성으로 소비자와 상호작용을 해야 하고 브랜드의 진정성과 지속가능성을 보이는 것이 빠르게 변화하는 영상시장에서 살아남는 길이라고 생각한다.

트랜스미디어 스토리텔링을 통해서 또 다른 수익을 낼 수 있는 방향을 고민하고 또 다른 분야에서 창의적인 소재가 나온다는 부분에서 흥미를 느끼게 되었다.

## 4. 연구방향

연구방향은 다양한 웹툰 들을 어떻게 스토리텔링 하는지 분석하려고 한다. 내용의 측면은 물론 스토리텔링의 양식이라는 형식적 차원에 주목하여 트랜스미디어 스토리텔링이 구성되는 방

식을 살펴보려고 한다. 트랜스미디어 스토리텔링을 통해서 또 서로 다른 소재를 중심으로 드라마, 영화를 재현하고 있다는 점, 다양한 스토리텔링 방식을 통해 각각의 이야기가 전체 큰 이야기로 구성되도록 디자인되어 있다는 점에서 분석의 의의가 있다고 보았다.

트랜스미디어 스토리텔링은 스토리 차원에서 이야기의 확장성에 기반한 구성으로, 그리고 담론의 차원에서는 이용자의 경험과 이해의 폭을 확장시키는 방식으로 실재에 대한 이해를 강화한다.

이는 트랜스미디어 스토리텔링을 통해 다큐멘터리가 서로 다른 이용자들의 주관적인 인식과 체험이 교차하는 참여와 성찰의 공간으로 작용할 수 있음을 시사한다.

다큐멘터리의 트랜스미디어 스토리텔링을 통해 실재에 대한 의미를 스스로 구성해낼 수 있다고 기대하면서 다른 양식의 다큐멘터리에서보다 훨씬 적극적인 역할을 이용자에게 맡기기 때문이다.

## 5. 참고문헌

1. 전경란 and 이정훈. (2022). 다큐멘터리 트랜스미디어 스토리텔링 연구. 영상문화콘텐츠연구, 25, 59-84.
  2. 김승현 ; 이태훈 2018 "예술 형식으로서의 애니메이션의 서사적 특성 연구 - 브래드 버드 감독의 "아이언 자이언트(1999)", "인크레더블(2004)", "라따뚜이(2007)"를 중심으로 -" 디지털융복합연구 = Journal of digital convergence, 16(3): 429~438
  3. 서현석. (2006). 카메라를 든 평범한 사람들: 자전적 다큐멘터리에 나타나는 주체와 사실에 관하여. 한국언론학보, 50(6), 115-142.
- 이영수. (2016). 문화콘텐츠에서 트랜스미디어가 가지는 현재적 의의. 인문콘텐츠, 43, 299-311.

# 연구보고서

영상학과 석사 1기 장서정

## 1. 관심 연구 주제

K팝의 트랜스미디어 스토리텔링과 세계관

트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling), 트랜스미디어 스토리월드, K-pop세계관

## 2. 연구내용

<트랜스미디어 스토리월드의 확장 사례 연구>

트랜스미디어 스토리월드의 확장 유형을 스토리텔링 요소의 변형에 따라 재분류하고 리부트와 오마주를 새롭게 제안한다. 사례 분석을 통해 트랜스미디어 스토리월드의 확장 유형을 포함시켜 궁극적인 방향 제시를 목적으로 한다. 영화나 드라마에서 리부트와 오마주의 기법을 자주 사용했지만 트랜스미디어 스토리월드의 확장 유형으로는 제대로 제시하지 않았다. 의미를 인용하고 다른 의미를 더하는 오마주, 전체 스토리를 계승하면서 세계관을 확장할 수 있는 리부트는 주로 K-Pop 아이돌 그룹의 트랜스미디어 스토리텔링 방식으로 활용되고 있다. 아이돌 그룹의 세계관에 대한 이야기를 앨범, 가사, 뮤직비디오, 콘서트, 무대 공연 등 다양한 매체를 통해 팬들에게 전달하고, 이와 관련된 파생 상품을 만드는 모든 과정은 거대한 이야기 세계이다.

<K-pop 수용자의 세계관 수용 현상 연구>

현재 케이팝 분야의 콘텐츠 전략 중 하나인 세계관에 수용자의 입장에서 접근함으로써, 실제 세계관을 수용하는 과정에서 케이팝 팬덤이 어떤 경험을 하고 있는지 세계관에 어떤 의미를 부여하고 있는지를 이해하고자 한다. 이에 따라 파악된 의미를 요약하고, 관객의 관점에서 케이팝 분야의 세계관을 수용하는 의미 구조 도출을 통해 그 현상을 밝히는 것이 일차적인 목적이었다. 이후 도출된 의미 구조를 바탕으로

지금까지 생산자 관점에서 수행된 연구들이 놓친 세계관의 새로운 가능성에 주목하고 콘텐츠 전략으로서 미래 가치 확장 방향을 제시할 것이다. 이를 위해 현재 가장 활발하게 세계관을 활용하고 있는 아이돌 그룹 에스파의 세계관에 대해 분석하였다.

### 3. 연구동기

SM 엔터테인먼트 소속 아이돌 그룹 에스파에 대해 많이 좋아해서 '광야'라는 세계관이 알게 된 시작이다. 처음엔 이런 세계관의 내용이 이상하고 낯설기 했지만 뒤에 상징을 해석하며 즐거움을 느껴지는 것이다. 이들의 세계관은 팬에게 공통의 관심사와 소속감을 부여해 팬덤 결속력을 더욱 강화하는 것이다. 그리고 트랜스 미디어 스토리텔링이 만들어내는 가상과 현실이 어우러진 세상이 매력적이라면 향유자는 하나의 콘텐츠를 즐기는 것을 넘어 그 세상과 연결감(Engagement)을 형성하게 될 것이다. 또한, 향유자와 세상과의 연결감은 정보가 풍부한 디지털 미디어 환경에서 콘텐츠의 지속가능성을 위한 궁극적인 방향이자 원동력이 될 것이다.

### 4. 연구방향

세계관 수용 현상의 의미 구조를 밝히고 그동안 논의되지 않았던 케이팝 세계관의 새로운 의미를 발견했다는 점에서 의의가 있다. 특히 새롭게 발견된 세계관의 의미는 해당 콘텐츠 전략이 어떤 가치를 달성할 것인지에 대한 케이팝 수용자들의 기대를 반영하고 있기 때문에 이러한 의미들을 활성화하고 점차 세계관의 가치를 확장해 나가는 것이 연구 방향이다. 그동안 많이 연구되어 온 마케팅 자산의 세계관적 의미와 더불어 팬덤 내재적 자산과 산업 확장 자산의 세계관적 의미를 바탕으로 추가적인 논의가 이루어질 예정이다.

### 5. 참고문헌

최윤영. "트랜스미디어 스토리월드의 확장 사례 연구." 국내석사학위논문 홍익대학교 대학원, 2020. 서울

김나경. (2022). K-pop 수용자의 세계관 수용 현상 연구 : 그룹 에스파



의 세계관 사례를 중심으로. 트랜스-, 12, 173-222.

# 연구보고서

영상학과 석사 1기 진연용

## 1. 관심 연구 주제

트랜스미디어 콘텐츠; 트랜스미디어 스토리텔링

## 2. 연구내용

<트랜스미디어 스토리텔링의 개념과 특성> 이상민(2009)

이 논문에서 트랜스미디어 스토리텔링에 대해서 그것은 ‘다양한 미디어 플랫폼에 기반한 다수의 콘텐츠가 하나의 세계를 구현하는 것이다’라는 정의를 내렸으며, OSMU의 구조와 비교를 진행했으며 두가지 개념 사이의 차이점을 제시하였다. 그리고 트랜스미디어 스토리텔링의 특성을 3개의 측면 (창작의 공동 제작과 향유의 집단 지성, 교차와 결합을 통한 스토리 분화, 세계 구현을 위한 수렴과 발산)에서 사례를 통해서 분석하였다. 결론에서 트랜스미디어 스토리텔링은 하이퍼텍스트성과 탈중심의 모습을 가지고 있다고 밝혔으며, 트랜스미디어 스토리텔링의 미래에 대해서 긍정적인 태도를 가졌다.

<트랜스미디어 콘텐츠 연구: 스토리텔링과 개념화> 신동희, 김희경 (2010)

이 논문은 마크롱과 이상민이 트랜스미디어 콘텐츠에 대한 정의를 결합하여 트랜스미디어 콘텐츠의 개념을 살펴보았다. 또한 트랜스미디어 콘텐츠와 OSMU의 공통점과 차이점도 고찰하고 트랜스미디어 스토리텔링의 개념을 언급하였다. 그 다음에 트랜스미디어 콘텐츠의 6개 구성요소(핵심 스토리, 배경 스토리, 부차적 플롯, 부차 캐릭터, 다양한 대상, 세계관)를 소개했으며, <매트릭스>와 <트랜스포머>를 주요사례로 분석하였고 각 구성요소에 따라 분석결과도 제시하였다. 결론에 따르면 트랜스미디어의 개발은 동시다발적이고, 같은 이야기의 반복이 아니라 핵심 이야기의 배경 이야기, 부차적 플롯, 주인공 캐릭터의 변화, 세계관 구축, 다양화 관람층을 대상으로 한다는 점에서 OSMU와

다르다. 그리고 트랜스미디어 콘텐츠가 한국 국내에서의 개발 한계에 대해서도 언급하였고 국내 트랜스미디어 콘텐츠의 개발은 OSMU와 병행해 나가면서 추이를 지켜봐야 한다는 의견을 주장하였다. 또한 트랜스미디어 콘텐츠의 미래 발전을 위해서 후속 연구에서 다양한 관점에 관한 연구를 진행하겠다는 결심을 내렸다.

### 3. 연구동기

트랜스미디어 콘텐츠는 계속 사람들의 사랑을 받고 있다. 다른 단일 미디어의 콘텐츠보다 팬의 양이 많으며 팬덤이 견고하다. 나는 개인적으로도 마블 시리즈와 해리포터 시리즈를 즐겨보았기 때문에 트랜스미디어 콘텐츠는 왜 재미있는지, 어떤 방법을 통해서 성공을 거뒀는지에 대해서 궁금이 생겼다. 또한 나는 앞으로 트랜스미디어 콘텐츠가 대세가 될 것이라고 추측한다. 지난 대학 4년동안 스토리텔링과 관련된 강의를 많이 들었으며 이 쪽에 대해서 관심도 생겼다. 나중에 트랜스미디어 콘텐츠 창작 쪽의 일을 시도해 보고 싶기 때문에 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 연구도 해보고 싶다.

### 4. 연구방향

앞으로 성공을 얻은 트랜스미디어 콘텐츠와 성공을 얻지 못한 트랜스미디어 콘텐츠를 비교하여 트랜스미디어 스토리텔링의 방법에 대해서 연구하려고 한다. 특히 트랜스미디어 쪽으로 시도했지만 실패한 콘텐츠들을 주요 연구 대상으로 트랜스미디어 스토리텔링을 진행할 때 가장 중요하고 핵심이 되는 요소들을 찾아내기 위한 연구를 진행하겠다.

### 5. 참고문헌

<트랜스미디어 스토리텔링의 개념과 특성> 이상민(2009)

<트랜스미디어 콘텐츠 연구: 스토리텔링과 개념화> 신동희, 김희경 (2010)

# 연구 보고서

영상학과 석사 2기 진슬기 GAN SIQI

1. 관심 연구 주제  
AI와 인터랙션 발전

2. 연구내용

1. Qian Yang, Aaron Steinfeld, Carolyn Rosé, and John Zimmerman. 2020. Re-examining Whether, Why, and How Human-AI Interaction Is Uniquely Difficult to Design. In Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '20). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1-13. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376301>

2. UI/UX Design Trends 2023

published in Codeart

UI Trends

1. Motion Design

2. Scrollytelling

3. New Bolder Minimalism

4. Happy Colors / Dopamine inducing palettes

5. Aurora Gradients

UX Trends

1. Cross-device experience

2. Emotional design
3. (Hyper) Personalization
4. Micro-interactions

UI and UX trends will continue to evolve. Beyond just answering current user needs, UI and UX will have the lasting task of anticipating, exploring and addressing newfound user pain points and expectations. With the fast-paced integration of technology into our daily lives, these trends represent but a tiny facet of this ongoing task. Be sure to use them to guide your UI and UX work, but certainly feel empowered to push beyond in taking human-computer interaction an extra step further towards a more helpful, intuitive and delightful experience.

### 3. Book Series:

**HUMAN-COMPUTER INTERACTION: FOUNDATIONS,  
METHODS, TECHNOLOGIES AND  
APPLICATIONS**

**BOOK #5 - HUMAN COMPUTER INTERACTION:  
INTERACTING IN INTELLIGENT ENVIRONMENTS**

**Editors: Constantine Stephanidis & Gavriel Salvendy**

**Publisher: CRC Press**

**Chapter 5 AI in HCI Design and User Experience**

**Wei Xu, Ph.D.**

(Dec. 2022)

Zhejiang University, China

인공지능은 HCI와 UX 전문가들이 최적의 UX를 제공하기 위해 작업하는 방식을 변화시키고 있습니다. 이러한 변화는 사용자 연구, 사용자 인터페이스(UI) 기술 및 디자인, 그리고 사용자 평가와 같은 HCI/UX 활동에 영향을 미칩니다.

HCI/UX 작업에서 AI 기술의 변화를 검토하고 논의하며, 어떻게 작업을 수행하는 방식이 변화될지 평가합니다. 먼저 AI가 사용자 연구와 디자인 평가 결과를 개선하는 데 어떻게 사용될 수 있는지에 대해 논의합니다. 그런 다음 AI 기술이 HCI/UX 디자인을 개선하는 데 어떻게 사용될 수 있는지에 대해 논의합니다. 마지막으로 AI 활성화 기능이 사용자가 컴퓨팅 시스템, 애플리케이션 및 서비스와 상호 작용할 때 UX를 개선하는 데 어떻게 사용될 수 있는지에 대해 논의합니다.

4.Kori Inkpen, Stevie Chancellor, Munmun De Choudhury, Michael Veale, and Eric P. S. Baumer. 2019. Where is the Human? Bridging the Gap Between AI and HCI. In Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '19). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Paper W09, 1-9. <https://doi.org/10.1145/3290607.3299002>

### 3. 연구동기

2022년 11월 말, 인공지능 대화 챗봇 ChatGPT가 출시되어, 소셜 미디어에서 빠르게 인기를 끌며 5일 만에 등록 사용자 수가 100만 명을 넘어섰습니다.

2023년 1월 말, ChatGPT의 월간 활성 사용자가 1억 명을 돌파하여, 사상 가장 빠르게 성장하는 소비자 애플리케이션이 되었습니다.

2023년 2월 2일, 마이크로소프트 공식 발표에서, 모든 제품이 ChatGPT와 통합될 겁니다.

### 4. 참고문헌

1. Qian Yang, Aaron Steinfeld, Carolyn Rosé, and John Zimmerman. 2020. Re-examining Whether, Why, and How Human-AI Interaction Is Uniquely Difficult to Design. In Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '20). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1-13. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376301>

## 2.UI/UX Design Trends 2023

published in Codeart

## 3.Book Series:

HUMAN-COMPUTER INTERACTION: FOUNDATIONS,  
METHODS, TECHNOLOGIES AND  
APPLICATIONS

BOOK #5 - HUMAN COMPUTER INTERACTION:  
INTERACTING IN INTELLIGENT ENVIRONMENTS

Editors: Constantine Stephanidis & Gavriel Salvendy

Publisher: CRC Press

Chapter 5 AI in HCI Design and User Experience

Wei Xu, Ph.D.

(Dec. 2022)

Zhejiang University, China

4.Kori Inkpen, Stevie Chancellor, Munmun De  
Choudhury, Michael Veale, and Eric P. S. Baumer.  
2019. Where is the Human? Bridging the Gap  
Between AI and HCI. In Extended Abstracts of the  
2019 CHI Conference on Human Factors in  
Computing Systems (CHI EA '19). Association for  
Computing Machinery, New York, NY, USA, Paper  
W09, 1–9. <https://doi.org/10.1145/3290607.3299002>



# 연구보고서

영상학과 석사 2기 마위신

## 1. 관심 연구 주제

가상 아이덴티티 경계 검토-'가상 아이돌'을 중심으로

## 2. 연구내용

30년 전 공상과학 용어로만 존재했던 메타버스는 이제 기술적 특이점과 궁극적 매개체로 여겨지는 디지털 평행세계다. 메타버스 가상 정체성은 복잡하고 빠르게 발전하는 주제이며 지속적인 탐색과 분석이 필요하다. 그래서 '가상 아이돌'의 존재 방식과 상호작용 방식을 이해함으로써 우리는 이 가상 공간이 우리의 현실 세계 정체성과 사회 구조에 미치는 잠재적 영향을 깊이 이해할 수 있다.

## 3. 연구동기

예술의 관점에서 가상공간 속 인간 정체성의 경계를 논한다면 예술, 철학, 과학으로서의 디지털 기술을 연계한 교차학문의 공통된 의문이다. 그리고 예술 그 자체로 돌아가면, 예술의 발전사 곳곳에서 가상 정체성으로 대표되는 사람과 예술의 관계를 볼 수 있으며, 특히 오늘날에는 점차 화두가 되고 있다. 따라서 대중문화와 사회적 화제의 속성을 지닌 '가상 아이돌'을 통해 가상 정체성의 경계를 논하면 다 학제, 다차원적 지식을 융합할 수 있다.우리는 가상 아이돌과 메타버스 위주의 가상공간의 관계를 분석함으로써 가상 아이돌과 가상 정체성의 연관성을 찾을 수 있다.

## 4. 연구방향

우리는 '가상 아이돌'의 관점에서 예술에서 가상 정체성을 분석할 수 있으며, 이를 통해 다양한 관점에서 정체성 경계와 예술 창작 및 실제 역할 간의 연관성을 연구하고 다양한 차원 및 다양한 시공간이 예술에서

정체성 경계에 미치는 영향을 명확히 할 수 있습니다. 그리고 교차 학문의 지식을 결합하여 예술 작품의 가상 정체성의 경계 문제에 대한 이해를 심화다.

## 5. 참고문헌

- 1.한혜원. (2008). 메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구. 디지털콘텐츠학회논문지, 9(2), 317-323.
- 2.강신규. (2021). 디지털 실감기술과 아이돌 산업의 결합. 미디어 이슈 & 트렌드, (44), 19-30.
- 3.우평. (2017). 사이버아트 속 가상 아이덴티티 구축 (Master's thesis, 중앙미술대학).
- 4.봄맞이. (2022). 가상 아이돌의 문화적 재능과 그 문화적 상상. 뉴스와 커뮤니케이션 리뷰.
- 5.조봉걸. (2020). 예술 속 가상 정체성 차원 분석 (Master's thesis, 사천미술학원)
- 6.저우판. (2013). 인터넷 시대의 가상 정체성 연구.(Doctoral dissertation)

# 연구보고서

영상학과 석사 2기 성호장

## 1. 관심 연구 주제

VR 애니메이션

## 2. 연구내용

1. HU, JIA. "VR 애니메이션에서 시선 유도요소를 적용한 연출 방안연구." 국내석사학위논문 이화여자대학교 대학원, 2022. 서울

VR 애니메이션은 VR의 기술로 만들어진 애니메이션으로써 가상공간에 참여하여 입체적 인영상을 감상할 수 있는 콘텐츠를 말한다. VR 애니메이션의 가장 큰 매력은 입체 3D 애니메이션 영화보다 다각도의 화면을 제공한다는 점이다. 동시에 컴퓨터 기술과 매체의 혁신은 애니메이션을 점차 상호작용화시켰다. VR 애니메이션은 바로 3D 애니메이션, 입체영상, 게임엔진, VR 기술 등 신기술이 활발하게 결합된 결과다.

2. 등석. "VR 애니메이션 서사에 대한 시점분석 메카니즘 연구." 국내박사학위논문 조선대학교 대학원, 2022. 광주

가상현실과 애니메이션에 관련한 등장은 공학, 군사 훈련, 과학 및 의학 등 분야에서 구현된다. 그러나 이 분야의 응용은 애니메이션의 표현 방법이 들어 있을 뿐, 다른 분야에 존재하는 하나의 표현 기법에 맞추기 위한 것이지, '서사'의 기능은 없다. '서사'가 가미된 VR 애니메이션은 2016년 '에미상 최우수 오리지널 상호작용 프로그램상'을 수상한 VR 애니메이션 <헨리(Henry)>가 대표적인데, 2015년 오쿨러스 스토리 스튜디오(Oculus Story Studio)가 개발한 작품으로, 에미상 역사상 최초로 가상현실에 수여된 작품이다. 2017년 아카데미상 후보에 오른 최초의 VR 영화 <진주(Pearl)>는 구글 스포트라이트 스토리즈(Google Spotlight Stories)가 개발한 최초의 VR 애니메이션이다. 2017년 VR 애니메이션 <진주>는 제 89회 아카데미 단편상 후보에 처음 오르게 되었다. 아카데미 시상식에서 VR 애니메이션은 다른 애니메이션과 같은 카테고리 구분돼, VR 애니메이션이 기존 애니메이션과 동일한 예술적 가치와 의미를 가진다는 것을 입증했고, VR 애니메이션이 컴퓨터 기술의 시도에 그치지 않고, 관객과 소통하며 감동을 선사하는 기존 애니메이션의 본질적인 콘텐츠에도 충실했음을 밝혔다. 2018년 월트디즈니 애니메이션 스튜디오의 첫 단계 가상현실 단편영화 <사이클(Cycles)>의 창작자 중 한 명인 호세 루이스 고메즈(José Luis Gómez)는 "가상현실이 영화제작 방식을 완전히 바꿔 놓을 것이다"라고 말했다.

가상현실은 그 매개체에 따라 다른 매체와 서로 다른 특성을 생성하는데, 월시와 폴로우스키(Walsh and Pawlowski)는 "가상현실의 특성을 '현존감(Presence)', '상호작용(Interactivity)', '몰입

감(immersion)'이라고 보았다".

(1) '현존감'은 통상적으로 몸이 실제 있는 곳이 아닌 어느 한 장소에 있는 느낌으로 이해되며, 돈 아이디(Don Ihde)는 『기술과 생활 세계(Technology and the lifeworld)』에서 "실제로 사는 몸과'가상의 몸'이라는 두 가지 개념을 제시 했다. 책에서 그는 '체현(體顯)관계(Embodiment Relations)'를 언급하면서 체현(體顯) 관계는 공간의 관계이며, 이 관계에는 물질화된 기술이나 인공물이 포함되어 있고, 이러한 기술이나 인공물을 관객 몸의 경험에 녹여내고 있다". VR 영상에서 VR 기술을 활용해 동작과 지각을 분리해 재구성하고, 이를 통해 새로운 경험과 의미를 만들어 '체현(體顯) 몽타주(Embodied Montage)'라고 부른다. '체현(Embodied)'은 진정한 몸이 아닌 몸의 느낌을 갖는 것, 즉 '가상의 몸'이 가상공간에 존재하며 같은 생각과 시점을 갖는 것을 말한다. 르네 바쟁(Rene Bazin)은 "영화가 스크린을 통해 실제 세계를 재현하고 영상, 사운드, 색상, 입체감 등을 통해 관객에게 시·공간감을 구축해 주는 일종의 '생각의 현실(Imaginary Reality)'을 구현했다"라고 말한 바 있다. 르네 바쟁의 이러한 진실은 머리속에서 형성 되고, 어떤 사람들은 뇌의 상상으로 쉽게 들어갈 수 있지만, 어떤 사람들에게 있어 이는 확실히 어려운 일이다.

(2) '상호작용'은 관객이 실시간으로 조종할 수 있는 가상공간이다. 일찍이 20 세기, 90년대에 리처드 뷰캐넌(Richard Buchanan)은 상호작용에 대해 "제품의 영향력을 매개로 인간의 활동을 창조하고 지원한다"고 했다. 고 명확하게 정의했다. 상호작용은 기술적으로 컴퓨터와 사람이 만들어내는 일종의 상호 관계이고, 정서적으로는 저자가 직접 접촉하지 않는 방식으로 다양한 사람들과의 접촉을 원 하고, 생각의 출력 방식이기도 하다. 상호작용과 서사의 관계를 보면, 스콧 머레이 이(Scott Murray)는 "만약 설정한 상호작용이 완전히 자유롭다면 스토리에 대한 통제를 잃게 될 것이라고 제안한다". 애니메이션은 다른 영상과 마찬가지로 관객이 수용자이며 방송매체를 통해 정보를 제공받지만, VR 애니메이션에서는 관객 이 수용자이자 체험자이며, 체험자가 애니메이션에 참여할 권리를 갖게 되고, 동작이 생기며, 되돌림을 받는 상호작용을 하게 된다. 이것을 '능동적 상호작용'이라고 한다. VR은 '존재'라는 특성 때문에 스스로 상호작용하는 기능 즉, '비주얼 상호작용'을 가지고 있는데, 이를 '수동적 상호작용'이라고 부른다. 본 논문은 이를 근거로 VR 애니메이션을 능동적 상호작용 VR 애니메이션과 수동적 상호작용 VR 애니메이션으로 구분한다.

능동적 상호작용은 관객이 의식적으로 상호작용을 결정하는 것을 말하며, 애니메이션 속에서 선택 가능한 옵션을 제공해 관객이 의식적이고 자발적인 클릭을 통해 능동적인 상호작용이 완성된다.

수동적 상호작용은 시스템이 관객이 하는 조작을 검사하고 관객에게 제시해 주는 것이다. 관객은 언제나 그것을 내용으로써 상호작용할 의식이 없다. 관객은 어떤 메카니즘도 건드리지 않고 어떤 일을 해야 하는지도 깨닫지 못한다. 단지 백그라운드에서 관객의 행동에 대한 검사일 뿐이다. 수동적 상호작용이 가상현실 속에서 표현하는 가장 기본적인 것은 사방을 둘러보는 동작이다. 관객이 가상세계에 들어온 후, 관객이 궁금해하는 주위를 둘러보는 것은 자연스러운 동작이고, 관객이 스스로 움직이는 상호작용은 필요 없으며, 단지 시각적 상호작용일 뿐이다. 이 밖에도 청각적 상호작용이 있는데, 예를 들면 헤드셋에서 들리는 음악이나 제시된 음향이 있다.

(3) '몰입' 감각은 문학, 회화, 영화 등 예술적 형태가 추구하고 있는 것으로, 포용성(현실 배제

정도를 포함), 광범위성 (여기서의 광범위성은 처리된 감각 형태의 범위), 주변성(시야의 크기), 생동감 (시각의 풍부함, 해상도 및 질량), 일치성(신체 움직임의 본체 감각 피드백과 표시 정보의 일치 정도)을 포함한다. 경험자의 인지몰입, 감정몰입, 감각 및 운동 몰입, 공간몰입을 의미하는 닐손(Nile Nilsson)의 "몰입감에 대한 정의 주관적 참 여이다". 몰입성은 심리적인 차원에서 '현장감(Sense of Presence)'을 말한다. VR은 물리적 현장감을 그 자체로 형성해 전통 영상보다 쉽게 현장감을 느끼게 하 지만, VR 관객과 영상 콘텐츠의 심리적 거리 축소는 VR 애니메이션이 직면한 애로 사항이다.

3. 신흥주. "VR 애니메이션의 스토리텔링 연구." 국내박사학위논문 세종대학교 대학원, 2018. 서울

격현전(telepresence)을 특징으로 하는 VR 콘텐츠의 체험에서 이용자는 시선이 자유롭지만 시야각의 제한으로 인해 360° 영상 정보를 부분적, 임의적으로 경험하게 된다. 이에 따라, VR 콘텐츠의 스토리텔링은 내용적 층위에서 선형성(linearity)의 해체, 형식적 층위에서 프레임의 부재 및 사운드와 공간 관계의 재설정이라는 특징을 드러낸다.

우선, 이용자가 VR 콘텐츠와의 상호작용(interactivity)을 통해 담화의 시간을 일회적, 개인적 유희적으로 구성하게 되면서 스토리텔링의 선형성이 해체된다.

또한, VR 콘텐츠에서는 프레임의 부재로 인해 내화면과 외화면의 긴장 관계가 사라지는 한편, 암묵적 프레임을 통해 공간의 상징화, 공간 분할, 상호작용 영역 설정이 이루어진다. VR 콘텐츠의 사운드는 내화면 사운드와 외화면 사운드의 경계가 무너지면서 디제시스 사운드(diegetic sound)와 비디제시스 사운드(non-diegetic sound)로 범주화되며, 상호작용 영역의 설정 양상에 따라 편재적(ubiquitous)이거나 분절적(segmental)으로 구현된다.

간성은 이용자에게 현실에서 가능하지 않은 사건과 공간을 체험하게 함으로써 판타지를 구현하는 기제로 작동한다. VR 애니메이션에서 공간성은 VR 콘텐츠의 특징인 원격현전과 결합하여, 가상공간에 대한 체험적 요소와 이용자의 감정이입을 강화하는 핵심적 요소로 기능한다.

### 3. 연구동기

지난 학기 변혁 교수님의 수업에서 발표했는데, 당시 자료를 수집하다가 '인터랙티브 시네마'라는 명사를 발견했고, 자료를 검색해보니 생각만큼 이들 분야의 발전이 좋지 않았다. 이번 콜로키움 준비 과정에서 'VR 애니메이션'이라는 분야가 추가로 발견됐고, 양자가 관객에게 주는 차이점을 고려하여 'VR 애니메이션'이 내 관심을 끌었다. 영상 표현 방식의 경우 VR 애니메이션은 영상 콘텐츠를 360도 랜덤으로 보여주는 특징이 있다. 이것은 VR 애니메이션이 기존 비디오 애니메이션과 구별되는 가장 큰 특징 중 하나이며 VR 표현 능력의 가장 큰 장점입니다. 우선 VR 영상은 '테두리 제거'라는 특성이 있다. 기존 영상물의 창작과 표현은 특정 가로세로 비율의 액자나 윈도우를 기반으로 실시됐지만 VR에서는 액자가 사라지고 영상 콘텐츠의 경계가 사라져 시청각도가 극대화됐다. 다음은 '탈(脫) 중심화'다. 여기서 중심이란 영상화면이 나타내는 물리적 위치를 말하며, 전통적인 영상화면과 관객은 물리적 공간 내에서 일방적인 대립관계로 고정되어 있고, 관객과 무대구역의 관계는 상대적으로 고정되어 있어 마치 연극을 보는 것처럼 관객은 항상 고정된 화면 중심에 직면한다. 화면 내용이 시청자의 의지로 옮겨지며 변화하지 않는다. VR 영상 화면과 시청자는 포위 관계와 포위 관계인 동시에 시청자가 원하는 시간을 자유

롭게 선택할 수 있도록 고정된 화면 중심이 철저히 뚫려 있다.

## 4. 연구방향

VR 애니메이션의 스토리텔링에서 스토리의 세계와 캐릭터 및 이용자의 관계를 어떻게 상정할 것인가는 시점의 설정

## 5. 참고문헌

1. HU, JIA. "VR 애니메이션에서 시선 유도요소를 적용한 연출 방안연구." 국내석사학위논문 이화여자대학교 대학원, 2022. 서울
2. 등석. "VR 애니메이션 서사에 대한 시점분석 메카니즘 연구." 국내박사학위논문 조선대학교 대학원, 2022. 광주
3. 신흥주. "VR 애니메이션의 스토리텔링 연구." 국내박사학위논문 세종대학교 대학원, 2018. 서울
4. Tversky B, Morrison J B, Betrancourt M. Animation: can it facilitate? [J]. International journal of human-computer studies, 2002, 57(4): 247-262.

# 연구보고서

영상학과 석사 3기 황시이

## 1. 관심 연구 주제

헨리 젠킨스 참여문화 관점에서 바라본 ‘구름’ 현상  
- 중국사이트 Bilibili ‘구름’현상 중심으로

## 2. 논문목차

### A. 서론

1. 연구 배경
2. 연구 목적

### B. ‘구름’현상 및 참여문화

1. ‘구름’현상 소개
  - 1.1 ‘구름’의 정의 및 역사
  - 1.2 Bilibili ‘구름’사이트 소개
2. 참여문화 소개
  - 2.1 참여문화의 제기
  - 2.2 참여문화의 발전

### C. 참여문화 관점에서 바라본 ‘구름’현상 분석

1. 참여식 ‘구름’문화 사이트 상호작용 분석
  - 1.1 집단지성하의 창작 공유
  - 1.2 대중참여하의 협력 모델
  - 1.3 상업자본의 침투과 정치권력의 개입
2. 참여식 ‘구름’문화 사이트 발전난국
  - 2.1 참여격차
  - 2.2 사회 문화 위기

### D. 결론

## 3. 연구동기

지난학기 <미디어컨버전스시대의 미학> 강의를 수강하면서 헨리 젠킨스라는 학자가 알게 되었다. 젠킨스의 가장 잘 알려진 개념 중 하나는 2003년에 만들어진 그의 “트랜스미디어 스토리텔링“으로, 학계뿐만 아니라 미디어 아트, 광고/마케팅계등에서도 영향력을 발휘하게 되었다. 제가 관심있는 분야는 젠킨스의 또 다른 분야 참여문화이다. 참여문화 공부하면서 실제 저희가 접할 수 있는 미디어사회에서 나타난 각종현상 잘 연결이 된 것 같고 저희랑 멀지 않은 느낌이 들어서 이분야를 연구 하고 싶어졌다.

## 4. 연구내용

### 참여문화:

참여문화는 젠킨스의 학문적 작업의 많은 부분을 아우르는 관심사였으며, 이는 미디어 사용자가 주로 수동적인 소비자 및 단순하게 수용적인 청중으로서가 아닌 적극적이고 창의적인 참여자로 이해되는 미디어 이론과 실천 원칙을 개발하는 데 초점을 맞추고 있다. 디지털 및 인터넷 테크놀로지의 강화된 인터랙티브 및 네트워크 통신 기능을 고려하면, 이러한 참여형 참여는 점점 더 중요해지고 있다.

2006년 젠킨스는 '참여 문화의 도전에 직면하다: 21세기 미디어 교육'에서 참여 문화의 5가지 특성을 요약하고 요약했다. (1) 참여 문턱이 낮다. 개인의 예술적 표현과 대중 참여의 문턱은 상대적으로 낮다. (2) 개인의 창작과 개인 간의 작품 공유를 장려한다. (3) 개인 간의 창작 경험의 전달을 강조하다. (4) 개체의 가치를 긍정하고 인정하다. (5) 개인과 그룹 간의 연결을 설정해야 한다.

### '구름'현상:

'구름'이란 시청자가 직접 영상에 댓글을 삽입하는 시스템이다. 예를 들면 영상중에 한장면나 에피소드를 보다가 원하는 장면에 바로바로 자신 생각이나 감상을 남길 수 있는 기능이다. 자신이 재밌게 본 장면에서 다른 관객은 어떻게 느꼈는지 작품을 보는 동시에 확인할 수 있



다. 같은 작품을 감상할 때 다른 관객과 수다 떨면서 ‘함께 보는’ 느낌을 받았으면 좋겠다는 마음으로 만든 기능이다.

‘구름’ 역사로 보시면, 일본은 2006년 인스턴트 메시지 자막 기능을 갖춘 니코니코 애니메이션 동영상 공유 사이트를 개설했고, 화면에는 댓글과 댓글이 구름 같은 비처럼 화면을 떠돌아다니고 있어 니코 사용자들은 이를 ‘리얼 타임 코멘트’이라고 불렀다. 그러나 일본에서는 니코니코를 제외한 플랫폼에서는 ‘리얼 타임 코멘트’ 기능을 사용하지 않고 있다. 니코니코 애니메이션은 일본 내 동영상 공유 사이트로 등록 이용자 수와 게시물 수 모두 일본 최대 규모다. 니코니코 애니메이션에 투고된 동영상은 시청자와 동영상이 기고자가 동영상을 보면서 자유롭게 구름을 띄울 수 있으며, 이 구름들은 동영상 위를 날아다닌다. 시청자들이 취향에 따라 돌아가며 볼 수 있어 구름 수가 늘고, 인기 동영상에 1000만 개 이상의 구름이 등장해 니코니코 애니메이션이 거둔 성적의 가장 큰 요인으로 전문가들은 보고 있다.

한국은 2008년 2월에 구름을 사용하는 서브컬처 동영상 제공 사이트 “티비플”이 개설 되었다. 처음에는 몇 명의 대학생이 만든 사이트로 일종의 개인 홈페이지 성격을 갖고 있었다. 아쉽게도 이 사이트는 2019년 4월에 폐쇄 되었다. 그래서 한국에서는 현재까지 다시 구름을 사용하는 플랫폼은 찾아 볼 수 없다.

중국은 2007년 최초의 구름 동영상 사이트 AcFun이 설립되었고 2년 후 bilibili 구름 동영상 사이트가 개설되었다. 지금까지도 이 두가지 사이트 뿐만아니라 다른 영상 사이트에서도 거의 다 구름 기능을 사용하고 있다.

## 5. 연구배경

한국에서 ‘구름’이라는 일본에서의 ‘리얼 타임 코멘트’ 채팅 시스템을 오마주 하여 ‘티비플’이라는 플랫폼에 정착 시켰다. 하지만 ‘구름’이라는 채팅 시스템은 ‘티비플’이라는 플랫폼에만 적용 되었을 뿐만 아니라 2019년 4월에 ‘티비플’이라는 플랫폼은 서비스 종료를 선언 하였다. ‘티비플’의 서비스 기간 동안 서브컬처가 기반 이라는 점과 ‘구름’

이라는 채팅 시스템 덕분에 '티비플'의 인지도가 상승하였다. 그렇지만 '티비플'의 이용자와 운영진의 부정당한 사용으로 인해 서비스가 종료되었다. 반면 중국에서는 '구름' 채팅 시스템이 장르에 구분하지 않고 사용되고 있으며 케이블 방송을 제외한 여러 플랫폼에서 현재까지도 이용자들에게 환영 받으며 사용되고 있다.

## 6. 연구목적

중국과 한국에서의 같은 채팅 시스템 사용 하였지만 다른 결과를 확인할 수 있었다. 이런 컨버전스 컬처의 이론 바탕으로 이러한 현상을 분석하고 견해를 내리고 싶다. 특히 '구름'은 신홍 미디어 형태로서 단기간에 급속히 성장했고, 대중문화권에서 대중문화로 영역을 확장했다. 참여 문화는 대중의 삶에 지속적으로 침투하고 있으며, 여기서는 참여 문화의 관점에서 '구름' 현상의 영향과 대중 참여의 중요성과 '구름'의 향후 발전 추세를 분석하여 논의하고 싶다.

## 7. 참고문헌

- [1] Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 김정희원, 김동신 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008.
- [2] Henry Jenkins, 『팬, 블로거, 그리고 게이머: 참여 문화에 대한 탐색』, 2006.
- [3] Henry Jenkins, 『Textual Poachers』, 1992.
- [4] 김희경, 『트랜스미디어 콘텐츠의 세계』, 커뮤니케이션북스, 2015.
- [5] Howard Rheingold, 『Smart Mobs: The Next Social Revolution』, 2003.

# 연구보고서

영상학과 석사 1기 김효명

## 1. 관심 연구 주제

JRPG(일본 역할 연기게임)의 서사성 연구

## 2. 연구내용

게임은 플레이어의 개입으로 이야기가 구체화 되거나 완성될 수 있는 서사성을 가진다. 게임 속 서사의 상호작용성은 이야기 전개 과정에서 플레이어가 분기점에 도달했을 때 선택권을 가지고 내용과 진행에 관여하게 함으로써 내용을 조작하거나 변형시킬 수 있는 가능성을 부여받는다. 전통적인 JRPG에서 선형적 형식인 게임 클리어를 위한 일방적 진행 퀘스트의 형식으로 초반 튜토리얼에서 주로 사용하며 플레이어는 제한된 시간과 공간 속에서 자신의 행동과 선택에 따라 반응하고 현실에서 이를 수 없는 판타지 이야기속의 주인공이 되어 신비로운 모험을 체험하게 되면서 재미를 느끼게 된다.

## 3. 연구동기

어렸을 때부터 일본 애니메이션과 게임을 많이 접착하고 좋아하게 되면서 지금까지 수많은 JRPG를 놀아봤는데 대부분의 게임은 일본 전통적인 판타지 세계관속에 주인공이 세계를 구하는 영웅이야기를 떠날 수 없었다. 비록 스토리 구조는 비슷하지만 새로운 게임을 플레이 할 때마다 나는 그 게임의 스토리에 몰입하게 되고 취미를 얻을 수 있게 되면서 이 현상을 연구하고 싶게 되었다.

## 4. 연구방향

JRPG의 스토리텔링 분석, JRPG속의 컷씬의 표현 및 역할분석,  
JRPG속의 비극 캐릭터 분석

## 5. 참고문헌

학술논문:

영웅서사의 게임 시나리오 스토리텔링 연구 스토리의 3요소를 중심으로\_안기수

게임 텍스트의 서사성 연구-RPG'파이널 판타지8'를 중심으로\_채새미  
RPG게임-캐릭터에서 개성\_상형리,유석호

게임콘텐츠에 나타난 스토리의 역할과 구조 분석\_채영숙

롤플레이팅 게임속 캐릭터의 젠더 하이브캐릭터를 리드 현상에 관한 연구-'파이널 판타지' 게임의 중심으로\_장미경

# 연구보고서

영상학과 석사 1기 왕교천천

## 1. 관심 연구 주제

게임과 영화, 드라마의 상호 각색 연구

## 2. 연구내용

관심 있게 연구한 책과 논문 내용 정리

현재 국내외에서 이 주제에 관한 연구는 크게 세 방향으로 나뉜다. 첫째, 영화와 드라마 등의 영상미디어가 게임의 속성을 어떻게 재매개하고 있는지를 구체적인 사례를 통해 분석한다. 둘째, 영상과 서사적 측면에서 게임 원작과 영화의 공통된 성공 요인을 연구한다. 셋째, 기술적 측면에서 게임과 영화의 상호 전환을 논의한다. 예를 들어 영화와 게임에 3D 기술을 적용하는 것이다.

## 3. 연구동기

왜 이 연구 주제에 관심을 갖게 되었는가?

최근 몇 년 동안 많은 영상미디어를 통해 각색된 게임과 게임을 통해 각색된 영상 미디어들이 큰 성공을 거두었다. 특히 2021년 오징어 게임이 전 세계적으로 인기를 끌면서 게임과 영상미디어의 영향 관계 및 융합 양상을 연구하는 학자들이 늘고 있다. 흥미롭고 참신한 연구과제라고 생각되며, 이러한 유형의 작품을 깊이 있게 연구할 수 있다면 향후 게임학 및 영상학 발전에 중요한 영향을 미칠 것이다.

## 4. 연구방향

앞으로 어떤 방향으로 연구를 하고 싶은가?

연구 방향은 크게 두 가지 측면으로 나뉜다. 첫 번째 측면은 게임을 영화나 드라마로 각색하는 것에 관한 연구인데, '레지던트 이블', '선검기협전'《仙劍奇俠傳》을 예로 들 수 있다. 두 번째는 영화나 드라마를 게임으로 각색한 연구로, '오징어 게임' '스파이더맨' 같은 작품을 예로 들 수 있다. 그러나 내용상의 대비연구를 할 것인지 창작에서의 방법연구를 할 것인지는 아직 고려 중이다.

## 5. 참고문헌

실제로 공부한 문헌의 리스트

박수진, and 송승근. "게임 원작의 성공적인 각색." 한국게임학회 논문지 11.1 (2011): 3-14.

설가녕, 김성우, and 양종훈. "웹 드라마의 게임화 연구 - 한국 <오징어 게임>을 중심으로 -." 연극예술연구 26.2 (2022): 101-123.

김윤경. "컴퓨터 게임의 영화적 재현에 관한 연구." 기초조형학연구 6.2 (2005): 263-270. 상호작용성과 시뮬레이션을 중심으로, Focusing on the Interactivity and Simulation.

유현주. 컴퓨터 게임과 내러티브. 서울: 현암사, 2003.

신정아. "반교: 디텐션(返校, Detention)'의 미디어소통과 진정한 타자-되기 -- 게임과 영화를 중심으로." 한중언어문화연구 -.59 (2021): 261-290.

왕진량(Wang Jin-Liang),and 이종한(Lee Jong-Han). "웹소설을 드라마로 각색한 매체 전환 연구 -<귀취등 鬼吹燈>을 중심으로-." 만화애니메이션연구 -.63 (2021): 391-415.

서성은. "매체 전환 스토리텔링의 팬덤 양상 비교 연구 -강박형과 히스테리형 주체의 비교를 중심으로-." 한국게임학회 논문지 17.1 (2017): 79-88.

차오옌쩐. "VR : 가상현실 몰입형 영상의 진화에 대한 연구." 국내박사학위논문 청주대학교 대학원, 2021. 충청북도

# 연구 보고서

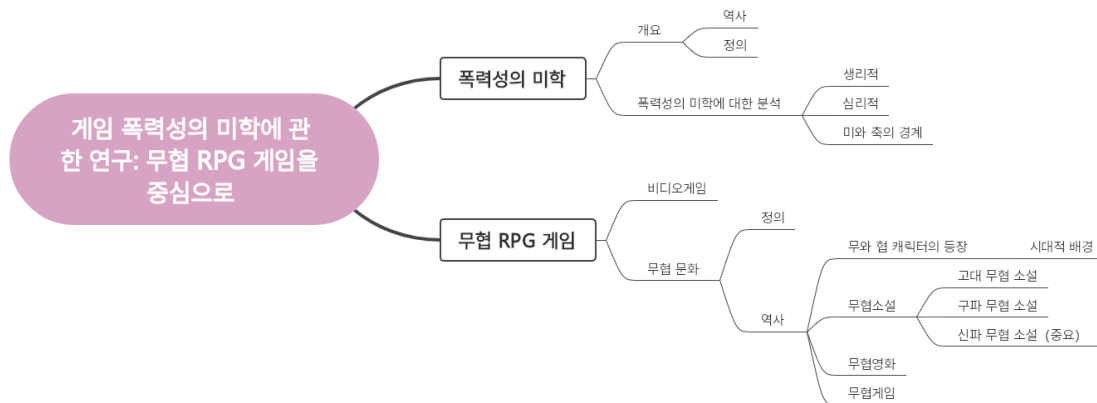
영상학과 석사 1기 저비비

## 1. 관심 연구 주제

게임 폭력성의 미학에 관한 연구: 무협 RPG 게임을 중심으로

## 2. 연구내용

책과 논문을 검색하기 전에 본 연구와 관련된 키워드를 폭력성의 미학과 무협 RPG 게임 두 부분으로 나누고 논문작성에 필요한 부분을 자세히 나누었다. RISS와 CNKI에서 아래의 키워드를 조회하여 본 연구와 관련된 논문을 열람하고 학습했다. 다음은 정리된 내용과 같다.



### #폭력성의 미학

[폭력은 원래 예술작품에 존재한다.]

Violence in art refers to depictions of violence in high culture art as well as popular culture such as cinema and theater. It has been the subject of considerable controversy and debate for centuries. In Western art, graphic depictions of the Passion of Christ have long been portrayed, as have a wide range of depictions of warfare by later painters and graphic artists. Theater and, in modern times, cinema have often featured battles and violent crimes. Similarly, images and descriptions of violence have historically been significant features in literature. Margaret Bruder, a film studies professor at Indiana University, states that the aestheticization of violence in film is the depiction of violence in a

"stylistically excessive", "significant and sustained way". Aestheticized violence differs from gratuitous violence in that it is used as a stylistic element, and through the "play of images and signs" references artworks, genre conventions, cultural symbols, or concepts.<sup>1)</sup>

#### [폭력성의 미학의 출현과 발전]

Aesthetics of violence, originated in the United States, got further developed in Hong Kong. It marks the outstanding achievements of Hong Kong film artists in their enriching film rhetoric and national culture. Aesthetics of violence have been developed into a form out of nowhere, automatically shaped with the growth of the pure popular film type. It offers to the audience a new kind of experience other than morality. The aesthetic reception varies with different directors. Some succeeded illustrating the power of soft human passions in their violent films, while some fond more of exploring bloody underworld. The social receptions of the type of films between East and West, their shocking development and enrichment have raised serious new and complex questions today to psychology, aesthetics, sociology and anthropology in terms of films.<sup>2)</sup>

Violence Aesthetics returns interpreting right of movie discourse to audience. According to old movie tradition the director acts as authority on how to understand a movie Violence Aesthetics breaks this tradition. It embodies the trend of art democratization.<sup>3)</sup>

#### [폭력성의 미학에서의 무의식]

It is noted that the shaping of the aesthetics produced by the violent film and the impact it brought about upon the audience all happened an unconscious mode.<sup>4)</sup>

#### [폭력적 미학의 심리적 형태 구성]

Violence Aesthetics emphasizes particularly on appearance showed to audience. Violence beauty is unification of content and modality, and it has content of emotion and cultural mentality. It has content of emotion and cultural mentality. Violence beauty roots in biogenic character of human. Four aspects make up of mental configuration of violence beauty: The first, joviality caused by excitement of sense organ and mental abreaction; The second, novelty caused by silver screen experience; The third, love knot in hero; The fourth, oriental nation 's traditional

---

1) Bruder, Margaret Ervin. "Aestheticizing Violence, or How To Do Things with Style". Film Studies, Indiana University, Bloomington IN. 2003, p552.

2)Hao Jian, "Form Sense of Violence Aesthetics and Its Psychological Mechanism and Social Understanding", Journal of Beijing Film Academy, 2005, p.1-7+106.

3)Sun Jian, "Research on the Aesthetics of Film Violence", Southeast University, 2004.

4)Hao Jian, "Form Sense of Violence Aesthetics and Its Psychological Mechanism and Social Understanding", Journal of Beijing Film Academy, 2005, p.1-7+106.



mentality of swordsman culture. Violence beauty is watch on human life force.<sup>5)</sup>

## #무협 RPG 게임

### -비디오게임

[정체성, 전파의 주체, 기호학, 시대적 배경과 근원의 다섯 가지 관점에서 폭력적인 비디오 게임 문화의 유행을 분석한다.]

The thesis is divided into seven chapters. The first chapter is an introduction, asks questions and briefly introduces the research significance and methods of this thesis, and summarizes the research literature of games and video games at home and abroad; and the concept of game media and video games. Define, from the etymological perspective to demonstrate the reasons for video games to become media. The second chapter begins with the text, starting from the essential attribute mechanism of the game, and examining the political bias and system violence implied in the electronic game body. The third chapter analyzes the player's multi-directional selection and active intervention in the game world, electronic games and film works. The core difference in communication is that video games embody the characteristics of more prominent interactive communication. This kind of interaction depends on the deep participation of the players. The players are both the appreciators of the game works and the participants. The interaction between the player and the game content is carried out in three areas: one is the role play of the player in the virtual space; the other is the meaning of the virtual context in the game for the player; and finally the unique game. The types of interactive narratives, and the impact of these types of interactive narratives on player engagement, analyze the aggressive behavioral motives of players in the virtual world and the potential impact of violent video games on player behavior, and analyze the media characteristics of video games and the influence of the media ecology lays a historical foundation. The fourth chapter deeply analyzes the background of the violent cultural communication of video games, from the mirror violence in the US military entertainment composite industry to the symbolic violence in the superstructure and class society. The spiritual condition of our time is also the spiritual foundation of the violent culture. The fifth chapter further explores the social and historical roots of video games and finds that the spread of violent culture is not a unique product of modern society. The worship of violence has existed since ancient times. It is derived from the inherent instinct of human beings. Aggressiveness also originated from the functional attributes that were given to the violent culture in ancient times, that is, entertainment means and judicial and ruling means. In Chapter 6, we critically reflect on the technical media on which

---

5)Sun Jian, "Research on the Aesthetics of Film Violence", Southeast University, 2004.

violent video games are based, and the negative impacts of the technological changes it represents on humans, in the hope of providing a benign proposal for the future development of video games.<sup>6)</sup>

[게이머의 도덕성이 폭력의 합리성과 공격성에 있어서 조절 작용을 하는지 밝히려고 시도한다.]

Game avatar moral characteristics significantly affect players' judgment of the rationality of violence in games, and the level of moral identity significantly moderates this effect. Players with lower level of moral identity are more likely to make judgment of the rationality of violence, but these do not affect players' aggression level after the game is over.<sup>7)</sup>

#### -무협 문화

[무협 소설 역사에 대한 연구]

The history of the Chinese chivalric novels not only has already inherited the mythical tradition in ancient times, but absorbed the nutrition of orthodox chivalric literature: The Chinese chivalric novels not only try to pursue the recreation and popularity of the novel but try to reach improvement of art in popularizing and imitating. In its developing history, that created the popularization, type of concrete works, the trend of creation popularization, the types of concrete works and the literature function amusement is very obvious.<sup>8)</sup>

[무협 문화의 본질]

Xia-culture (侠文化) in essence is an desire to return to primitive age, which is realized by various specific forms of xia-culture. So, in the practical sense, xia-culture gains significance of its being from two respects: individual freedom and regulation patch.<sup>9)</sup>

[무협에게 폭력은 필수 요소다.]

...The ambition that one should act when he need to act is the enduring dream in every Chinese person's heart. The heroism theme preached by martial movie makes two elements including "violence presented" and "violent digestion" become necessary on the image expression essentially. The side of justice is bound to

---

6)Yang Yang, "From Competition to Violence: Research on the Spread of Violent Culture in Video Games", Jilin University, 2019.

7)Zhao Yue, "The Effects of avatar morality on Violence rationalization and Aggressive behavior in violent video games: The Moderating role of Moral identity", Ludong University, 2022.

8)Song Wei, "The historical treatise on Chinese classical Chivalric Novels", Shaanxi Normal University, 2006, p5.

9)Zhao Yanling, "From xia-culture to novel--research on wuxia-novel", Nanjing Normal University, 2004, p3.

achieve counterattack against evil with violence in order to promote a moral cognition that all evil is not pressure. Uncontrolled violence cannot be reasonable exist at any time even if the side of justice punishes the evil with violence. Violence must exist together with a variety of methods of dispelling violence. And simply rendering the violence is not the task of martial films. So, how to render the cruelty of violence with art techniques and make the behavior of overcoming violence with violence more acceptable while necessary violence is showed is the martial films' mission.<sup>10)</sup>

#### [무협 소설에 대한 비판]

The spirit of freedom and independence hidden in wuxia-novel deserves to be affirmed, but as the leading character in wuxia-novel, xia can not evade adjudication on his "bloodthirsty", extreme individualism and lack of legality in his chivalrous conduct. As xia-culture is a masculine culture, wuxia-novel is a kind of masculine literature, so injustice and injure are unavoidably caused to woman.<sup>11)</sup>

#### -무협 게임

#### [게임 스토리텔링의 구성요소 제시] [IPA 기법 사용]

본 연구는 IPA 기법을 이용해 중국 무협게임의 스토리텔링 구성요소에 있어서 중요도를 살펴 보고 무협게임에 대한 수용자의 만족도를 분석하여 게임의 개발자나 기획자가 참고할 수 있는 기초자료를 제공하고자 한다. 이러한 연구목적을 달성하기 위하여 선행연구를 바탕으로 게임 스토리텔링의 구성요소를 캐릭터·서사·세계관·게임 인터랙티브 요소 4가지로 구성하였고, 연구는 주로 중국 무협게임의 플레이어의 특성을 둘러싸고 진행되었다. 그리고 이를 토대로 게임 스토리텔링 구성요소의 중요도와 만족도를 분석하였다.<sup>12)</sup>

#### [무협 게임 캐릭터 디자인의 조형예술을 '의(意)·형(形)·색(色)·용(用)'의 네 가지 종류로 분류할 것을 제시한다.]

Combining the plastic arts with character modeling in Swordsman games, shaping up the character models in Swordsman game under the category of “consciousness”, “morphology”, “chromatology” and “practice”, where “consciousness” means the mentality, philosophy, imagination and emotional focus during the creating period of the related character models; “morphology” and “chromatology” are the physique and colors used in those model. <sup>13)</sup>

10)Zhang Mei, "While the Violence in the Present Art--Chinese Martial Arts Film Studies", College of Meishi Film Academy of Chongqing University, 2014, p3.

11)Zhao yanling, "From xia-culture to novel--research on wuxia-novel", Nanjing Normal University, 2004, p3.

12)SHI XIAO, 중국 무협게임 스토리텔링 구성요소에 대한 IPA분석- 캐릭터, 서사, 세계관, 게임 인터랙티브 요소를 중심으로, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2021.

13)Liu Mi, "Research of character modeling art in swordsman games", Hunan Normal University, 2017, p3.

[문화 친화력이 무협 게임 세계관 구축에 도움이 된다고 제시한다.]

문화적 친화성은 무협 게임의 세계관 구축에 도움이 된다. 고전 무협 소설은 종종 감동적이고 굴곡진 줄거리, 풍만한 인물 묘사, 상세한 액션 묘사를 가지고 있다. 게임의 인터랙션 디자인과 몰입감은 플레이어가 무명에서 협객이 되는 강호의 쾌락을 경험할 수 있게 한다. 유행하는 구미의 매직리즘 게임과 비교하여 무협 게임 자체의 예술적 특성과 문화적 함축은 중국 전통 문화의 독특한 매력을 더 잘 보여줄 수 있다. 완전히 독창적인 게임 배경, 혹은 서양 문화에 치우쳐 설정된 게임들은 모두 일정한 시간을 필요로 하며, 이 과정에서 게임 설정이 부적절하면 플레이어가 인물의 동기와 스토리 배경을 정리하기 어렵고, 심지어 일부 플레이어가 손실되기도 한다. 그러나 무협 게임은 중국풍과 의협심이 강하고 스토리도 중국 게이머들의 공감을 불러일으키기 쉽고 세계관 전달도 직설적이다.<sup>14)</sup>

[RPG 게임에서 재중심화와 상호주체성의 개념을 제시한다.]

Game players get the virtual pleasure through “re-centralization” and intersubjectivity in Wuxia role-playing games. In the “internal interaction” between human being and the media, the role-playing provides characters' perspectives for players, where the player from the real world re-centralization into the fictional world “Jianghu” that is being constructed by the words, images and ideas. At the same time, the players immerse in another subject, accumulate unceasingly and construct the subjects to understand “Jianghu”, and gradually experience and recognize it as “living” world in order to solve reality conflicts in imagination.<sup>15)</sup>

### 3. 연구동기

연구 동기라고 하면 제가 3월에 와룡: 폴른 다이너스티라는 게임을 했다. 와룡은 코에이 테크모 산하 게임 개발사 팀 닌자에서 개발한 삼국지를 주제로 한 3인칭 액션 어드벤처 RPG 게임이다. 저는 무협 문화와 무협 게임에 관심이 있어서 발매 전에는 기대했던 마음이었는데 해보니까 그렇게 재미있지 않다고 생각한다. 그래서 이 게임이 기대만큼 좋은 평가를 받지 못한 이유에 대해 고민하기 시작한다.

저는 이 게임을 무협 게임과, RPG 게임과 비교해보니 RPG 게임으로는 적합하지만 게임 중의 폭력에 대한 표현과 무협 문화에 대한 서술은 중국의 무협 문화와 차이가 있다는 결론을 얻는다.

「무협 IP의 게임개편 강점과 융합방법에 대한 분석」에서 저자는 문화 친화력이 무협 게임 세계관 구축에 도움이 된다고 제시한다.<sup>16)</sup> 그러나 제 생각은 삼국사를 주제로 한 완전한 스토리텔링과 싱글 플레이어 게임의 설정은 주인공의 동기와 미래 폭력행위의 대상을 예견하게 한

14)Kexin Chen, "Analysis of the Game Adaptation Advantages and Integration Ways of Martial Arts IP", Science and Technology Communication, 11(12), 2019, p111-112.

15)SUN Jinyan, "Suppositional Pleasure of Playing in the Virtual Worlds: From“Re - centralization”to Intersubjectivity”, Journal of Jiangxi Normal University, 47(04), 2014, p.74-77.

16)Kexin Chen, "Analysis of the Game Adaptation Advantages and Integration Ways of Martial Arts IP", Science and Technology Communication, 11(12), 2019, p111-112.

다. 게임 내 인터랙티브 디자인 부분은 플레이어에게 무작위성과 선택의 자유를 거의 제공하지 않는다. 이는 중국 무협 문화에서 중시하는 협객이 어려움에 빠진 사람에게 도움의 손길을 주는 무작위성과 협객의 선과 악이 공존하는 인물 형상 특징과 배치된다. 뿐만 아니라 무협 소설의 예로부터 비판받아온 부분과 유사하게 와룡에서는 성과 폭력에 대한 표현과 묘사가 방대한 엄숙한 역사서사를 오락화하면서 저속화된다.

물론 이것은 저의 주관적인 사고와 평가이다. 와룡을 비판하면서 저는 무협 문화와 비디오 게임의 결합 자체는 필연적이고 적절하다고 생각한다.

무협 소설은 중국에서 유구한 역사와 오랜 발전을 가지고 있고 중요한 소설 장르이다. 일반적으로 무협 소설의 발전 과정은 중국 고대 무협 소설, 중국 구파 무협 소설, 중국 신파 무협 소설의 세 단계를 거쳤다. 고대 무협 소설의 모태는 《사기》에서 사마천이 무협열전을 집필하면서부터 당나라에 이르기까지 기본적인 맥락을 형성하였으며, 대다수의 무공이 높은 협객 캐릭터는 당나라 소설가가 창조했다. 명청 시대에는 《칠협오의》, 《시공안》, 《팽공안》, 《여아영웅전》 등의 소설이 성행하여 고대 무협 소설은 성숙과 번영에 이르렀다.<sup>17)</sup> 구파 무협 소설은 일반적으로 신해혁명 이후 1949년까지 번성했던 무협 소설로 1912-1922 태동기, 1923-1931 호황기, 1932-1949 성숙기의 세 단계로 나뉜다.<sup>18)</sup> 이 소설들은 인물과 줄거리의 배치나 서사 방식에서 고대 무협 소설에 비해 뚜렷한 변화와 진보를 보인다. 신파 무협 소설에서 김용은 가장 중요하고 대표적인 작가다. 사상, 가치관, 캐릭터 설정 등에서 고대와 구파 무협 소설과 크게 다른 시대적 특색을 보여준다.

천 년 동안 무협 소설은 점차 대중과 결합되어 결국 문화 산업, 즉 무협 문화로 발전한다. 이 발전 과정에서 무협 텍스트를 담는 매개체가 매우 중요한 추진 역할을 한다. 구전에서부터 산업 자본 인쇄, 영화 스크린과 텔레비전 스크린에 이르기까지 다양한 매체는 무협 요소에 다양한 표현 방식과 미학 형태를 부여하여 무협 소설의 업데이트를 촉진한다. 21세기에 이르러 컴퓨터와 인터넷은 가장 영향력 있는 매스미디어 도구가 되고, 무협 소설과 이 둘의 결합으로 만들어진 무협 게임은 오늘날 가장 대표적인 무협 문화 중 하나가 된다.

무협 게임 중 대부분 RPG 게임이다. 소비시장이 이미 무협 소설을 충분히 인정하는 스트레 스 속에서 무협 RPG 게임의 성공적인 소비시장 획득의 관건은 스토리텔링과 오락성의 완벽한 결합에 있다. 폭력성의 미학은 그중 매우 중요한 부분을 담당한다.

폭력이라는 개념은 예술 작품에서 줄곧 존재하는데 폭력성의 미학은 미국에서 시작돼 홍콩에서 더욱 발전한 신조어다. 최초의 폭력성의 미학은 엄격한 이론용어가 아니라 형식감에서 출발한 영화 비평용어였다. 오늘날까지 이 단어는 사회에서 장기간 사용함으로써 모든 사람에게 인정되는 특정 의미를 가지고 있다. 즉, 미학의 범주에서 폭력성의 미학은 관련 매체(비디오 게임, 만화, 애니메이션, 그래픽 디자인, 광고 등)의 폭력적 요소를 추출하여 순수한 형식주의적 아름다움과 쾌감을 창조하는 것을 의미한다.<sup>19)</sup>

비디오 게임에서의 폭력 경험의 상당 부분은 영화에서 발전한 것이다. 심리학에서 비디오 게임의 근본적인 메커니즘은 영화와 공통점이 있는데, 둘 다 인간 내면의 욕망에 뿌리를 두고 있으며, 심리적으로 인간 내면의 특징을 반영한다. 그것은 인간 내면의 모순이지만 긴밀하게 따르는 천성: 죽음에 대한 두려움과 공격의 본능이다. 그러나 영화와 비디오 게임에서 폭력성

17)Cao Yibing, "On the evolution of Chinese martial arts novels from ancient times to the present", Study on Novels in Ming and Qing Dynasties, 2003.

18)Fan Boqun, "History of Popular Literature in Modern China", Jiangsu Education Press, 2010, p.356.

19)Yin Hong, Leng Xin, Cheng Hui, "On the Aesthetics of Violence and Its Characteristics", Journal of Nanchang Hangkong University, 2008, p.95-98.

의 미학을 보여주는 방식이 다르다. 영화에서 폭력성의 미학은 일종의 순수한 형식감이다. 그것은 관객의 능동성을 자극하지 않는다. 즉, 관객의 미적 참여의 능동성은 제한적이다. 하지만, 사람들이 게임을 하는 과정에는 피드백과 동작이 있으며, 이는 폭력적인 행동을 적극적으로 추구하는 심리 상태를 더 잘 반영할 수 있다.

비디오 게임과 폭력성에 대한 기존 연구는 게임 내 폭력행위의 부정적인 영향 및 논란, 아동 또는 청소년의 행동에 미치는 영향 등에 중점을 두고 있다. 그러나 게임 디자인 측면에서 폭력성의 미학은 비디오 게임에 존재한다. 폭력성의 미학에서 미와 축의 경계와 폭력행위를 어떻게 게임 속에서 보여줄 것인가가 게임의 성공 여부에 관건이 되고 있다. 따라서 본 연구의 주제를 정하기 전에 저는 폭력, 폭력성의 미학, 무협 문화, 무협 게임, 비디오 게임 이런 5개 키워드를 제시한다. 모든 키워드를 합치면 제 연구 주제가 된다. 그것은 바로 게임 폭력성의 미학에 관한 연구: 무협 RPG 게임을 중심으로라는 것이다.

## 4. 연구방향

본 연구에서는 비디오 게임 중 무협 RPG 게임을 주요 연구 대상으로 하여 먼저 본문과 관련된 연구를 조사하여 크게 두 부분으로 나눈다. 첫째는 폭력성의 미학과 관련된 연구, 둘째는 무협 RPG 게임과 관련된 연구를 분석하고, 이러한 연구의 정리를 통해 무협 RPG 게임과 폭력성의 미학의 적합성을 입증한다. 캐릭터, 줄거리, 세계관, 인터랙션 네 가지 요소로 무협 RPG 게임에서 폭력성의 미학을 보여주는 방법을 분석할 수 있다. 그래서 이 4가지 요소를 분석 요소로 설문조사를 하려고 한다. 설문조사를 통해 SPSS, IPA(계획) 기술을 사용하여 설문 결과를 분석하고 폭력성을 가진 비디오 게임, 특히 대중문화의 오락화 경향에서 무협 RPG 게임의 발전 가능성과 방법을 찾아 미래 무협 RPG 게임 디자인을 위한 이론적 지원을 제공한다.

## 5. 참고문헌

### #단행본

송지준(2012),『논문작성에 필요한 SPSS/AMOS 통계분석방법』, 서울: 21세기사.

채서일(2013),『사회과학조사방법론(3판)』, 서울: 비앤엠북스.

이인화(2003),『디지털 스토리텔링』,서울: 황금가지.

임한규(2013),『디지털 콘텐츠와 스토리텔링』, 경상북도: 성심.

Rutter, Jason:Bryce, Understanding Digital Games, Jo SAGE Publications, 2006.

曹亦冰,《论中国武侠小说从古至今的演变》,《明清小说研究》2003年第1期.

陈平原,《剑与侠 - 武侠小说与中国文化》,《中国文化》1990年第1期.

范伯群,《中国近现代通俗文学史》,江苏教育出版社2010年版,第356页.

### #학술지논문

류현주(2005). 「디지털 스토리텔링시대의 내러티브」, 현대문학이론연구 24호, 현대문학이론학회

고훈 (2010). 「일반논문 : 게임소설과 영웅소설의 서사구조 연구」. 淵民學志14. 187-215.  
 류성, 염준영(2022). 「중국 전통 문양을 활용한 무협 게임 속 무기 디자인의 조형성 연구」. 만화애니메이션연구 67. 357-379.  
 김유중(2009). 「무협 소설과 컴퓨터 게임」. 한중인문학연구 27. 109-135.  
 김춘희, 김규정(2013). 「중국 신화 무협 MMORPG 캐릭터 디자인에서 전통예술 표현에 관한 연구」. 한국게임학회 논문지 13.2. 119-129.

#### #학위논문

장흥기. 「무협소설에서 게임으로의 매체전환에 대한 연구」, 국내석사학위논문 중앙대학교 예술대학원, 2019. 서울  
 윤성호(2011). 「<삼국지>를 활용한 게임 스토리텔링 양상 연구」, 단국대학교 대학원 석사학위논문.  
 풍준지(2018). 「중국 무협장르 모바일 게임의 성공요인에 관한 연구」, 중앙대학교대학원, 석사학위논문.  
 손영균(2019). 「게임의 인터랙티브 스토리텔링 서사구조 분석 및 설계」, 상명대학교 일반대학원 석사학위논문.  
 심상우(2019). 「신화 기반 게임 스토리텔링 성공요인 연구」, 안동대학교 한국문화산업전문대학원 석사학위논문.  
 SHI XIAO(2021). 「중국 무협게임 스토리텔링 구성요소에 대한 IPA분석 - 캐릭터, 서사, 세계관, 게임 인터랙티브 요소를 중심으로」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.

#### #국외문헌

##### -학술지논문

尹洪,冷欣,程辉.试论“暴力美学”及其特征[J].南昌航空大学学报(社会科学版),2008(02):95-98+15.  
 张蜀津.论“暴力美学”的本质与美学意味[J].当代电影,2010(10):103-109.  
 郝建.美学的暴力与暴力美学——杂耍蒙太奇新论[J].当代电影,2002(05):90-95.  
 郝建.“暴力美学”的形式感营造及其心理机制和社会认识[J].北京电影学院学报,2005(04):1-7+106.  
 贾磊磊.消解暴力——中国武侠电影的叙事策略[J].当代电影,2003(05):50-56.  
 车欣格. 消费时代电影中暴力美学的表现研究[D].广西师范大学,2019.  
 张杰. 武侠电影中侠义精神的文化溯源与叙事变奏[J].山东工艺美术学院学报,2022(03):98-101.  
 尹洪,冷欣,程辉.试论“暴力美学”及其特征[J].南昌航空大学学报(社会科学版),2008(02):95-98+15.  
 赵言领.论武侠小说与侠文化的本质关系[J].天水师范学院学报,2005(01):71-74.  
 孙金燕.“游戏江湖”的虚拟快感:从“再中心化”到主体间性[J].江西师范大学学报(哲学社会科学版),2014,47(04):74-77.  
 王成宇.《剑侠情缘网络3》背后的文化意识觉醒[J].才智,2012(05):206.  
 李玲玲,李佳.多维文化价值视角下网络武侠游戏解读[J].搏击(武术科学),2014,11(03):37-38.  
 王紫暄.浅析国产网络游戏中的武侠文化——以《剑侠情缘网络版三》为例[J].牡丹,2015(02):31-33.  
 陈可欣.浅析武侠IP的游戏改编优势及融合途径——以手游《楚留香》为例[J].科技传播,2019,11(12):111-112.  
 黄少华.网络游戏意识对网络游戏行为的影响——以青少年网民为例[J].新闻与传播研究,2009,16(02):59-68+108.

罗斌.论国产网络游戏对中国传统文化的继承[J].东南传播,2007(08):102-103.  
武当山.网络游戏与中国武侠文化[J].数码世界,2005(17):35.  
尹朝辉.试论当代侠文化的新的表现方式——以网络游戏为研究对象[J].中国教师,2009(S1):9.  
林曦.文本吸纳和美学转换——论武侠小说的电脑游戏改编[J].福建教育学院学报,2010,11(06):82-84.

#### -학위논문

Short-term and Long-term Effects of Violent Media on Aggression in Children and Adults Brad J. Bushman, PhD; L. Rowell Huesmann, PhD

杨洋.从竞争对抗走向暴力:电子游戏的暴力文化传播倾向研究[D].吉林大学,2019.  
赵越.暴力电子游戏化身道德特征对暴力合理性及攻击性的影响:道德认同的调节作用[D].鲁东大学,2022.  
司慧慧.暴力影像的诗意狂欢[D].郑州大学,2006.  
孙健.电影“暴力美学”研究[D].东南大学,2004.  
康楠.金庸武侠小说的武术描写及其文化意蕴[D].兰州理工大学,2017.  
张美玲.武侠小说中的武术世界[D].上海体育学院,2013.  
宋巍.中国古典武侠小说史论[D].陕西师范大学,2006.  
黄祎.金庸武侠小说中的武器符号研究[D].苏州大学,2018.  
赵言领.从侠文化到类型小说——武侠小说研究[D].南京师范大学,2004.  
张梅.暴力在呈现中消解的艺术[D].重庆大学,2014.  
刘谜.武侠游戏中的人物造型艺术研究[D].湖南师范大学,2017.  
安凤仪.“乡愁”的唤起与强化——基于“剑三”游戏的关系网络研究[D].青岛大学,2019.  
张微.武侠角色扮演类网络游戏中的社会交往研究[D].黑龙江大学,2019.  
于经纬.武侠网游:虚拟叙事下武侠小说的新范式[D].苏州大学,2019.  
孙静.走向“胜利”的途中[D].南开大学,2016.  
余萍萍.互动媒介论——电子游戏多重互动与叙事模式[D].杭州:浙江大学,2010

#### #참고게임

- 무협 RPG 게임

선검기협전(7편), 고검기담(3편), XuanYuan Sword(13편), Heroes of Jin Yong, Wo Long: Fallen Dynasty

- 무협 MMORPG 게임

JX Online 3, 천애명월도, 천룡팔부, 일몽강호



# 연구보고서

영상학과 석박사 1기 두야루

## 1. 관심 연구 주제

주제 아직 정하지 않았습니니다, 게임 디자인에 대해서 관심이 있습니다.

## 2. 연구내용

책: 게임 디자인 워크숍

## 3. 연구동기

저는 협력형 게임인 스타크래프트2의 협동전을 좋아합니다. 이 게임은 두 명의 플레이어가 함께 협력하여 승리하는 게임으로, 각자의 역할과 전략을 구성하여 다양한 미션을 하면서 게임을 즐길 수 있습니다. 스타크래프트2가 오래전에 출시되었지만 여전히 충성도 높은 플레이어들이 있습니다.

저는 이 게임을 좋아하는 이유가 수업에서 알게 됐습니다. 게임에서 두 명의 플레이어가 함께 플레이하기 때문에 스트레스를 덜 받을 수 있다는 것입니다. 이러한 협력은 개인적인 경쟁보다는 팀원들과 함께 목표를 달성하는 과정에서 희열을 느낄 수 있어, 게임을 즐기는 데 큰 영향을 미치는 것 같습니다.

또한, 게임 시스템에서는 플레이어들이 게임 내에서 사용할 수 있는 스킬을 몇 초마다 사용할 수 있어, 게임을 잘 못하더라도 스킬을 적절히 사용함으로써 큰 도움을 받을 수 있습니다. 이러한 시스템은 게임을 즐기는데 있어서 흥미로운 요소를 제공하며, 게임의 접근성을 높여줍니다.

게임을 만들기 위해서는 많은 과정이 필요합니다. 게임 디자인에는 게임의 목표, 규칙, 인터페이스, 그래픽, 음향 등 다양한 요소들이 포함되며, 이러한 요소들을 조합하여 새로운 게임을 만들어갈 수 있습니다. 저는 좋은 게임은 예술작품과 같다고 생각합니다.

게임 디자인은 현대 사회에서 매우 인기 있는 미디어중 하나로, 다양한 장르와 스타일의 게임이 출시되고 있습니다. 게임은 사람을 즐겁게 만들고, 돈을 쓰게 하며, 화제가 되기도 하고, 때로는 교육적인 용도로도 활용됩니다. 또한, 기능성 게임은 사람을 도와 주기도 하고, 아픈 사람을 치료하는데에도 활용됩니다. 이러한 다양한 활용성으로 인해 매력이 느껴집니다.

## 4. 연구계획

1단계:

다양한 책과 논문을 통해 게임 디자인에 대한 이론을 공부하고 실제 게임에서는 어떻게 적용되었는지 경험하기

2단계:

경험을 통해 얻은 교훈과 느낀점을 통해 연구주제 정하기

3단계:

꾸준히 논문을 보며 이론을 바탕으로 실제 게임 내에서 깊은 연구하기

4단계:

논문을 작성하기

## 5. 참고문헌

Tompkins, J. E., & Martins, N. (2022). Masculine pleasures as normalized practices: Characterdesign in the video game industry. *Games and Culture*, 17(3), 399-420.

석화윤, 유창석, 주예진, 주진영, 권형진, 양성일, 남윤재.(2021).소셜네트워크 분석을 통한 모바일 게임 이용자들의 상호작용 연구.한국게임학회 논문지,21(3),53-65.

권지혁(JihyukKwon). (2020). 영화에 나타난 노인 캐릭터의 재현방식에 관한 연구. *글로벌문화콘텐츠*, (43),1-22.

이혜정, 민애홍. (2019). 디지털 게임 플레이어의주관성 연구: 게임 분류 속성을 중심으로. *한국콘텐츠학회 논문지*, 19(3), 275-287.

# 연구보고서

영상학과 석사 2기 엔치

## 1. 관심 연구 주제

<전통게임 기반으로 VR게임 서사구조의 변화 연구>

## 2. 연구내용

<THE VR BOOK – Human Centered Design for Virtual Reality>

<Unity Virtual Reality Projects>

<Virtual Reality>

<Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality>

<체감형 VR 게임이 기분상태 변화와 운동 효과에 미치는 영향>

<메타버스에서의 이야기 문화>

<Interaction and Stories: The Narrative Ecology of VR>

<Immersion and 360-degree Panoramic Vision: An Exploration of VR Panoramic Narrative>

## 3. 연구동기

저는 항상 게임에 관심이 있었고 VR 게임의 출현은 저에게 더 큰 호기심을 불러일으켰다. VR 게임은 독특한 서사 방식을 개척하고 전통 게임의 발전을 기반으로 하는 새로운 매개체이며 전통 게임과 많은 공

통점이 있다. 그러나 VR 게임은 아직 초기 개발 단계이기 때문에 스토리텔링 시스템은 아직 성숙하지 않다. 전통 게임에 담아 탐구하는 것이 VR 게임의 서사 이론을 발전시키고 더욱 보완하는 데 도움이 된다고 생각한다.

#### 4. 연구방향

본 논문에서는 상호작용 시스템을 주요 방향으로 하여 <상호작용 시스템에 의한 서사 구조의 변화>에 대해 깊게 탐구한다. VR이라는 새로운 매체의 첫 번째 특징은 높은 몰입감인데, 높은 몰입감은 전통 게임보다 더 개방적인 상호작용 시스템을 가져왔고, 이러한 상호작용 시스템은 전통 게임에는 없는 것입니다. VR 게임이 전통 게임의 서사를 그대로 답습하지 않고, 전통 게임이라는 측면에서 VR만의 독특한 서사를 개척하겠다는 의미이기도 하다.

#### 5. 참고문헌

박인성. (2021). 디지털 게임에서 서사구조의 강화에 따른 서사-플레이 구조 동기화 양상 연구. 한국문학이론과 비평, 93(0), 203-233.

(2022). 가상현실 영상의 서사 전개에 관한 연구 : 상호작용 요소를 중심으로. 한국디자인포럼, 77(0), 165-174.

이영수. (2009). 미디어에 따른 환상소설 서사의 변형 : 컴퓨터 게임 <반지의 제왕>. , (21), 315-344.

[1] Luo Ning. Research on the Space Narration of Virtual Reality (VR) Films in the Context of Film Narratology [D]. Jiangnan University, 2019.

[1] Sun Zhou. The cross-border integration of VR game creation ——Analysis of film narrative techniques in VR games with "Star Wars: Vader Immortal" as an example [J]. Art Work,

2021(04):98-103.

[1] Hu Zhongping, Nie Lu. Research on VR Image Narrative under Immersive Interactive Experience [J]. Science and Technology Communication, 2021, 13(21): 114-116. DOI: 10.16607/j.cnki.1674-6708.2021.21.034.

[1] Shi Chang. The Narrative Aesthetics of VR Images: Viewpoint, Guidance and Body Interface [J]. Journal of Beijing Film Academy, 2017(06):80-87.

# 연구보고서

영상학과 석사 3기 추이치

## 1. 관심 연구 주제

<원신>의 문화 전파 연구  
-스토리텔링, 세계관이 중심으로

## 2. 연구내용

우선 원신은 상하이의 미호요라는 회사가 제작한 오픈 월드 액션 어드벤처 게임이다. 사람들이 “세계로 쳐들어온 여행자” 역을 맡아 티바트라는 환상 대륙을 탐험하고 7개국이 개방적인 지도에서 다른 캐릭터와 함께 모험을 떠나 동생을 찾는 이야기를 담는다. 원신은 중국뿐만 아니라 국제적으로도 수상을 많이 받고 인기를 끌었다.

그러면 문화전파라는 말이 낯설지 않을 것이다. 문화를 여러 경로로 전파하는 것이다. 역사의 계승, 민족의 풍습 등의 홍보는 모두 문화 전파 내용의 일부이다. 미국의 인류학자인 랄프 린튼은 그의 작품<문화의 나무>에서 문화 전파는 문화 발원에서 외부로 인간 문화가 전파되거나 한 사회 집단에서 다른 집단으로 확산되는 과정이라고 언급했다. 민족 사회에서 상호 작용하는 문화 현상을 문화의 내부 전파라고 하며, 다른 민족 간은 다문화적 전파이다. 세계적으로 유명한 문화 전파는 미국의 할리우드 영화, 한국의 드라마, 일본의 애니메이션 등 모두 오락적 특징이 뚜렷하게 나타나며, 문화 수출에 성공했을 뿐만 아니라 수많은 팬을 흡수하고 있다. 반면 중국의 문화 전파를 말하자면 서예, 치파오, 음식 등을 떠올리며 오락에 필요한 성능이 부족하다. 이러한 전파는 중국의 문화를 수출하는 데는 성공했지만, 장기적으로는 유효성을 유지할 수 없었다. 그렇다면 중국은 문화 오락 제품에 기반한 중국 전통 문화 수출 수단을 적극적으로 모색해야 한다. <원신>은 바로 수출 수단 중의 하나다.

## 3. 연구동기

2022년 새해 초반에 원신이 공식 사이트에서 뉴 캐릭터 운근의 스토리 영상<사원을 가른 신녀>를 공개했다. <사원을 가른 신녀> 영상 속에서 경국,

가죽 인형 등 여러 전통문화의 요소를 결합하고 전통 악기의 연주에 서양의 관현악을 결합하였다. 동시에 전 세계적으로 모두 중국어 경극 소절과 내레이션 등을 동시에 보유하고 있다. 출시되자마자 국내외 게이머들의 폭발적인 반응을 이끌어내며 중국에 많은 젊은이들이 희곡문화를 좋아하게 되었고, 오늘날 까지 이 동영상의 재생량은 꾸준히 증가하고 있다.

이 영상을 통해 처음으로 원신을 알게 되었고 중국 게임이라는 것도 알게 되었다. 게임에는 각자의 국가, 속성, 뚜렷한 성격을 가진 매우 흥미로운 가상 캐릭터들이 많이 있다. 주인공과 서로 얽매이고 있다. 원신의 7개국은 모두 원형을 가지고 있는데, 예를 들어 리월은 중국풍의 대표 지역, 이나즈마는 일본풍의 특색 지역 등이다. 이들 지역의 자연경관 및 인공경관 조성은 이들 국가의 실제 모습을 미술에 참고하고 있다.

운근의 스토리 영상을 시작으로 원신이 중국 전통 문화를 홍보하고 수출하는 데 진지하다는 것을 점차 알게 되었다. 그래서 게임을 시작하고 더 그런 느낌이 들었고 중국 문화에 대한 자부심도 더욱 컸다.

#### 4. 연구방향

원신게임의 문화전파를 중심으로 가상캐릭터뿐만 아니라 지도의 구현, 혹은 다양한 세계미션에 따른 세계관 형성, 그리고 지역마다 다른 음악의 미학들이 다른 문화를 알리고 있다. 그러므로 주로 아래와 같은 측면으로 원신의 문화 전파에 대해 연구할 예정이다.

1. 캐릭터 메이킹
2. 장면 묘사
3. 지역마다의 음악
4. 중국의 고전 시사
5. 중국의 명절

#### 5. 참고문헌

[1]李艳,吴文璟,汤屈.元宇宙游戏三重世界的文化符号圈构建—基于对《原神》游戏的案例分析[J].当代电视,2023(03):85-89.DOI:10.16531/j.cnki.1000-8977.2023.03.006.

[2]王清爽.网游中的虚拟角色设计赏析--以《原神》为例[J].大众文艺,2023(03):57-59.

- [3]冯鸣,童威.以网游为载体的中国传统文化输出研究——以《原神》云堇角色设计为例 [ J ] . 新 媒 体 研 究,2022,8(12):87-90+110.DOI:10.16604/j.cnki.issn2096-0360.2022.12.006.
- [4]郑天仪,曲茹.“游戏出海”与中国文化对外传播——以国产游戏角色“云堇”为案例 [J].对外传播,2022(04):33-36.
- [5]张卓然.浅析国产游戏对中国传统文化的创新及应用——以《原神》为例[J].新纪实,2022(03):94-96.
- [6]凌绍松.(2022).二次元游戏的中华文化传播策略(硕士学位论文,武汉纺织大学).  
<https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD202202&filename=1022597273.nh>
- [7]小茂.游戏《原神》体现了哪些中国文化?[J].台声,2022(02):98-100.



# 연구 계획서

영상학과 석사 3기 장영

## 1. 연구주제 (제목)

게임 튜토리얼 텍사노미  
- F2P개임을 중심으로

## 2. 논문목차

### I. 서론

- 1.1 연구 배경
- 1.2 연구 방법
- 1.3 선행 연구 고찰
  - 1.3.1 F2P 게임 산업 비즈니스 모델 현황
  - 1.3.2 블룸의 디지털 텍사노미의 배경 고찰
  - 1.3.3 게임 튜토리얼

### II. 본론

- 2.1 <원신>의 코어 메카닉스와 형식적 요소에 의한 튜토리얼 정리
- 2.2 (블룸의 디지털 텍사노미 이론에 따른) <원신>튜토리얼 유형 분석
- 2.3 튜토리얼 디자인 방법론

### III. 결론

### 3. 연구질문

- 게임에서 다른 유형의 튜토리얼은 교육 목표 이론에 따라 분류될 수 있는가요?
- 게임에서 다른 유형의 튜토리얼은 공간 배치와 등장 시기에 규칙이 있나요?
- 만약 다른 유형의 튜토리얼이 규칙적으로 배치된다면, 그 배치 목적은 무엇인가요?

### 4. 연구목적

- 기존에 있는 게임 튜토리얼 분류는 부족이 있다고 생각한다. 튜토리얼의 목적은 교육인데, 현재의 게임 튜토리얼은 튜토리얼의 내용, 형식에 따라 분류되고 있다. 그래서 저는 튜토리얼의 본질 맞게 교육 목표 분류법을 사용하여 인간의 인지 구조에 따라 분류하는 것이 필요하다고 생각한다.
- 게임의 경제 소비 구조가 변화하면서, 체험형 상품으로서의 게임은 플레이어의 리텐션이 더욱 민감하고 중요해졌다. 게임 튜토리얼은 이제 플레이어가 게임에 처음으로 접촉하는 인터렉션으로서 상업 모델과 결합되어 있다. 게임 개발 업체들은 연구 결과를 활용해 신규 유입 사용자들의 리텐션을 유지하고, 튜토리얼을 제작할 때 고려해야 할 사항에 대한 정보를 제공함으로써 게임 개발 할 때 효과적인 사용자 선호 튜토리얼을 개발하여 게임 발전에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대하고 있다.
- FLOW 이론에 따르면, 플레이어가 게임을 진행하면서 FLOW 체험을 느끼길 원한다면, 플레이어의 능력 수준과 게임의 난이도를 조화시켜야 한다. 즉, 좋은 튜토리얼은 플레이어가 더 나은 게임 경험을 얻을 수 있도록 도와줄 수 있다. 인지 심리학적인 관점에서 플레이어가 더 나은 게임 경험을 얻을 수 있도록 도와보고자 한다.

### 5. 연구방법

- Bloom's revised taxonomy
- FLOW

## 6. 진행내역

### I. 서론

비디오 게임은 보드 게임과 다르게 시스템을 작동시키면서 플레이어가 규칙을 배울 수 있도록 하는 절차적 특성을 가지는 것이 장점이다. 비디오 게임 튜토리얼은 플레이어들이 게임에 진입한 후에 만나는 첫 번째 인터렉션이다(Green, Khalifa, Barros & Togelius, 2017, p. 75). 플레이어에게 게임의 규칙과 사용법을 가르치는 것 뿐만 아니라 플레이어의 흥미를 유발하고 플레이어가 게임에 오래도록 남아있게 하는 중요한 역할을 한다.

기존의 비디오 게임 튜토리얼 분류법은 튜토리얼의 기능적인 동작 방식과 콘텐츠 제작 방식에 기준을 두고 있다. 이것은 튜토리얼의 본래의 목적이 교육과 흥미 유발임을 고려하면, 적절하지 않은 구분 방식이다. 오늘날의 게임 비즈니스 모델의 변화와 튜토리얼 트렌드를 반영하고 튜토리얼의 본래 목적을 조망할 수 있도록 교육 이론 프레임워크를 적용하여 튜토리얼 분류와 비교 연구를 진행하였다.

최근에 비디오 게임에 '프리미엄(Freemium, 유료+무료)' 모델이 활용된다. 게임은 "체험 상품"으로 무료로 제공되고 게임에 충성도가 생긴 사용자에게 매출을 일으키는 방식이다. 이 모델에서는 신규 유저의 리텐션이 더욱 중요하고 민감하다. 초반 리텐션에 큰 영향을 미치는 튜토리얼은 프리미엄 모델의 도입과 함께 연구대상으로서 높은 의미가 있다.

멀티 플랫폼 지원하는 F2P게임 원심을 중심으로, 리텐션을 높이는 F2P 게임의 튜토리얼 개념을 확립하기 위해 출시된 10 년이상, 다운로드 수량과 매출이 비교본 후에 모바일 게임 6개 추가로 조사해왔다. 이를 바탕으로 F2P 게임의 튜토리얼 디자인 요소 도출을 위한 도구로서 F2P 게임의 코어 메카닉스와 형식적 요소를 정리하며, 그리고 게임 튜토리얼을 그룹의 개정된 텍사노미 6단계 중에 기억, 이해, 응용하기 단계까지가 게임에서의 튜토리얼로 해줄 수 있는 영역으로 설정을 하고 이런 기준으로 분류하고 비교하려고 한다. 선정된 게임은 <원신>, <Candy Crush Saga>, <Clash of Clans>, <Fishdom: Deep Dive>, <Township>, <8 Ball Pool>, <Subway Surfers>이다. 선정된 게임의 튜토리얼이 F2P 게임에서 구현된 방법을 교육학적으로 분류해보고 게임중에 발견되지 않는 것은 별도로 사례를 사용하고 있는 게임을 타겟 플레이를 해서 알아냈다. 본 연구에서 게임 튜토리얼의 구현 방법, 배치 방법, 그리고 사용 방식 등의 차이를 알아보겠다.

### II. F2P게임 튜토리얼

F2P 게임은 복잡한 인터랙티브 경제 구조를 가진 게임 비즈니스 모델로 소비자의 관점에서 플레이어는 자유롭게 게임에 접속하여 게임 콘텐츠를 획득하고 머물 수 있으며, 화폐화 단계는 비즈니스 모델의 마지막 단계이다. 즉 게임은 일종의 체험형 상품으로 사용자는 제시된 게임 콘텐츠에 대한 인식에 따라 체류 및 지불 등의 행동을 결정할 수 있다. 사용자 그룹의 증가로 인해 더 많은 플레이어가 로우 코스트으로 게임 콘텐츠를 시도할 수 있는 권리를 갖게 되었으며, 게임 튜토리얼은 게임에 진입하는 첫 번째

인터랙션으로 더욱 중요해졌다.

산업적 측면에서 F2P 게임의 시장성을 평가하기 위한 연구가 수행되었으며, 교육을 목적으로 하는 게임 요소에 대한 관련 확장 연구도 찾을 수 있다.

플로우 이론에 따르면, 플레이어가 마음의 흐름을 경험하고 게임의 재미를 느끼려면 플레이어의 능력과 게임이 제공하는 도전을 일치시켜야 한다. 플레이어는 게임을 즐길 수 있는 능력을 개발해야 한다는 뜻이다. 튜토리얼은 도구로서 학습 능력을 향상시키는 데 사용된다.

튜토리얼은 소프트웨어나 하드웨어를 움직이는 데 필요한 사용 지침 따위의 정보를 알려 주는 시스템, 게임 튜토리얼은 플레이어에게 인터페이스와 게임 세계를 설명하기 위한 편리한 방법이다.

근대 본 연구에서는 튜토리얼의 정의를 확장하여, 튜토리얼은 단순히 가르쳐주는 것이 이상으로 사용자가 더 높은 수준의 전략을 수행하고 더 복잡한 콘텐츠를 이용할 수 있도록 사용자를 유도하는 튜토리얼 성격의 광범위한 콘텐츠 및 시스템이라고 정의하였다.

### III. Bloom's revised taxonomy

의미 있는 학습(학습은 지식 구성 과정으로 간주)은 학생들이 문제를 성공적으로 해결하는 데 필요한 지식과 인지 과정을 제공한다.

본 논문에서는 블룸의 택사노미를 도입하여 게임 튜토리얼을 분류해 본다. 블룸의 택사노미는 기억, 사고 및 문제 해결의 인지 영역에서 교육 결과를 분석하는 모델로 교육 과정의 목표(목표는 교육에서 특히 중요하므로 교육은 목적이 있고 이유 있는 행동이기 때문에)를 분류함으로써 특정 교육 프로그램이 특정 행동에 대한 강조를 이해하는 데 도움이 될 수 있다. 초기 분류법은 인지, 감정, 심리 운동 분야에서 완전한 분류를 계획하고 있으며, 그 중 본 논문에서 주목하는 인지 영역은 현재 많은 테스트 및 개발 작업에서 가장 핵심적인 영역이며, 커리큘럼 개발 작업의 대부분은 이 영역에서 수행된다. 초기 분류법은 cumulative hierarchy 구조를 사용했고 분류 프레임워크는 단차원성을 가지고 있어 학습 과정을 6단계로 구분했다. 리바이스 택사노미는 수준 간에 엄격한 계층적 관계를 구축하지 않고 2차원, 인지 차원 및 지식 차원을 통해 지식을 분류했다. 본 연구에서는 게임 튜토리얼의 분류에 Bloom's revised taxonomy의 개념을 인용하였으나, 게임 튜토리얼의 목적은 이용자가 게임 내용을 이해하기 위한 것이며 새로운 지식인 만드는 것이 아니라서 게임 튜토리얼의 인지 과정을 기억, 이해, 응용의 처음 세 단계로 한정하였다.

### IV. 튜토리얼 유형 분류

#### 4-1 Remembering

게임 튜토리얼 첫번째 단계는 기억하기 단계이다. 여기서 나온 튜토리얼은 플레이어들이 장기기억에서 능동적으로 인식하고 게임 규칙을 검색할 수 있도록 돕는 튜토리얼을 말한다. 리멤버링 단계에 적용가능한 전략,방법은, 플래시카드,헤드업, 토스트이 있다.



#### flashcard

교육학적 용어로 종이나 판지로, 한쪽에는 가이드가 있고 다른 한쪽에는 대상 어휘 항목이 적어서 카드 형태로 제시하는 것은 플래시카드라고 하는데 소프트웨어에서는 이것을 팝업의 형태로 구현된다. 팝업의 종류인 다이얼로그, 팝오버, 토스트와 허드가 있다.

캐릭터가 나와서 하는 다이로그는 보통 세계관을 전달하거나 임무를 배치하는데 쓰인다. <Clash of Clans>를 예로 들자면, NPC는 마을 주민으로 등장하고 게임 일어나는 배경인 세계관을 설명하고, 무엇을 하는지, 건물을 어떻게 짓고 공격하는지 지도한다. <원신>도 마찬가지로, 가이드인 파이몽이 플레이어들을 인도하여 거대한 세계의 비밀을 탐색하도록 유도한다. 특히 PVE의 특성상, 플레이어와 게임 내 NPC의 대화가 매우 중요한 부분을 차지한다. 다이얼로그는 보통 자동으로 사라지지 않으며, 시각적 잠금 효과가 있다. 대화식으로 나타나는 다이로그에서도 가끔 핵심 메카니즘을 나타내는데 핵심 게임 메카니즘을 설명할 때 캐릭터를 등장시키면 시선을 분산하는 게 단점니까 핵심 게임 메카니즘을 설명할 때는 다이얼로그보다 팝오버를 더 많이 쓰인다. 이러한 팝오버는 보통 그림과 글자의 형태로 구현된다. <원신>에서 지도 앵커 및 원소 공명과 같은 핵심 메카니즘을 설명할 때, 팝오버 방식을 사용한다. <타운십>에서 이 방법은 밀 파종법, 젓소 먹이주기, 토스트, 기차역 등 핵심 메카니즘을 처음 소개할 때 나타난다. 토스트는 짧은 팝업에서 간단한 피드백을 제공한다. 메시지에 필요한 공간만 채우고 게임 상태는 가시적이고 상호 작용할 수 있도록 유지한다. 필수 기다림 시간이 지나면 토스트가 자동으로 사라진다. <Candy Crush Saga> 중에 화면 상단 또는 하단에 토스트 형태로 나타난 짧은 도움말은 플레이어가 게임하는 동안 진행 상황을 추적하는 데 도움이 된다.

HUD(Head-up Display)는 비디오 게임에서 사용자 인터페이스의 일부로 플레이어에게 정보를 시각적으로 전달하는 방법이다.

플레이어가 게임의 기본 화면에 들어갈 때, 게임 인터페이스 UI 요소의 배치 위치, 사용된 여백 공간 등은 플레이어의 다양한 기능에 대한 이해에 영향을 미친다. Gestalt Principles 시각 이론에 따르면 사람들은 개별 요소보다 전체 부분의 합에 초점을 맞추는 경향이 있다. Gestalt Principles의 원칙에는 유사성, 근접성 및 폐쇄성이 포함된다. Gestalt Principles을 올바르게 사용하면 인터페이스가 보다 직관적이고 배우기 쉬워진다.

플래시 카드 교육 전략은 게임 AI 구성 요소를 통해 전통적으로 구현되는 것 외에도, 플레이어가 환경과 상호 작용하는 경우 게임 내 벽면, 바닥 등에 교육 정보를 기록하는 것과 같은 다양한 가능성을 가지고 있습니다. 따라서 이러한 정보 역시 플래시 카드 교육 전략으로 간주될 수 있습니다.

## List

리스트는 사전적인 해석은 다수의 품명이나 인명 등을 기억하거나 점검하기 쉽도록 특별한 순서로 적어 놓은 것이다. 게임 튜토리얼의 일종으로 list의 형식을 사용하여 플레이어가 게임의 규칙과 같은 지식을 기억하도록 도와준다. 'Hick-Hyman Law' 법칙에 따르면, 한 목록의 카테고리가 많을수록 사용자가 선택하는 시간이 길어지므로, 좋은 List형 튜토리얼은 일정한 순서와 규칙에 따라 플레이어가 이미 알고 있는 지식(Context-sensitivity)을 나열한다. 이 두 가지 특별한 속성은 플레이어가 튜토리얼을 스캔할 때 효율적으로 만든다. 이 밖에도 List형 튜토리얼은 검색 기능을 추가해 쉽게 찾을 수 있도록 하고, 보너스를 추가해 적극적으로 클릭해 학습하도록 독려한다. <원신>의 list 튜토리얼은 튜토리얼 유형에 따라 네 개의 모듈로 나뉘며, 새로운 튜토리얼이 나올 때마다 튜토리얼 목록에 보상이 딸린 튜토리얼 지식이 추가된다.

## 라벨

라벨은 부착된 물체에 대한 정보를 제공하는 종이 또는 기타 자료를 뜻한다. 게임에서 나타난 라벨은 tooltips, highlight등 형태로 구성된다. 바탕화면에 나타나는 라벨은 기능 설명과 누름 유도하는 역할이 있고 Game내에 나타난 라벨은 상세 설명과 행동

유도하는 역할이 있다. tooltips은 highlight비해서 설명이 더 많고 강제성이 더 강하다. <원신>에서 개방형 세계의 식물과 동물을 기초적인 tooltips라벨을 사용하여 소개하는 것은 플레이어가 게임의 환경과 생태계를 더 잘 이해할 수 있도록 돕기 위한 것이다. 이러한 라벨들은 일반적으로 이름, 외관 특징, 생태 습성 등의 정보를 포함한다. 소개를 통해 플레이어는 게임 내의 다양한 식물과 동물을 더 깊이 이해할 수 있으며, 이에 따라 게임 플레이를 더욱 원활하게 수행할 수 있다.

highlight 라벨은 강제성은 없지만 플레이어들이 의도적으로 유도를 통해 게임 내에서 소개와 안내를 받는 것은 플레이어에게 매우 유용하다. 게임 세계의 디테일과 실제성을 경험할 수 있도록 하여 게임의 몰입감을 높일 수 있다.

<다운십>중에 밀 파종법등 이미 소개된 메커니즘이 게임에 다시 등장할 때, 플레이어가 이미 배운 지식을 6개의 밀밭에 활용해야 하며 이때 label을 사용하여 게임을 진행한다.

## Reproduction

게임에서 재생산 튜토리얼은 토론 게시판과 버튼 같은 것을 통해 커뮤니티로 유도를 하거나 학습 공동체를 만들고사용자들이 경험을 올릴 수 있도록 만든 튜토리얼이다.

서머너즈 위에서 게임 게시판을 통해 플레이어는 각 캐릭터에 대해 자신의 평가와 의견을 남길 수 있다. 이러한 평가는 다른 플레이어들이 게임 내에서 확인할 수 있으며, 참고할 수 있다.

## 퀴즈와 테스트는

퀴즈와 테스트 형식의 튜토리얼은 질문에 대한 정확한 답변을 통해 지식, 능력 및 기술을 측정하는 평가 방법이다. 퀴즈와 테스트는 사전 지식을 테스트하는 방법일 뿐만 아니라 학습을 촉진하는 방법이다. 게임 내 퀴즈는 플레이어가 저위험 환경에서 자신의 선택이 미치는 영향을 신속하게 볼 수 있도록 하며, 이는 플레이어에게 중요한 개념에 대한 관심을 불러일으킬 뿐만 아니라 이미 알고 있는 지식을 장기 기억으로 고정시킬 수 있다.

「원신」에는 「페이몬의 질문 폭탄」 퀴즈 라는 활동이 있으며, 이를 통해 플레이어는 질문에 대답함으로써 게임의 세계관, 역사적 배경 및 캐릭터 설정을 이해할 수 있다. 이러한 튜토리얼은 플레이어의 지식 수준을 향상시켜 게임의 즐거움을 높이는 것입니다.

유저한테 세계관을 기억하기 좋고 세계관의 몰입하기 좋게 만드는 건 캐릭터를 등장시켜서 대화하는 형식이 있는데 게임의 메커니즘을 설명하는 건 팝오버 이용하는게 효과 더 좋은데 플레이어의 몰입감 깨기 쉬우니까 자주 쓰지 못한다. 그래서 매커니즘 반복적으로 등장했을때거나 동시에 많은 알림 메시지가 나타날 때 라벨형 튜토리얼이 사용하고 몰입감 지키면서 게임 진행도 촉진하도록 하는 방법도 있다. 그래서 기억하기 위해서 만든 튜토리얼이지만 유저한테 어떤 목적을 가지고 상황에 따라서 적당한 튜토리얼 형식을 선택해야 한다.

## 4-2 Understanding

플레이어가 게임 인터페이스 시각화 요소 커뮤니케이션을 포함한 튜토리얼 정보에서 의미를 구축하는 데 도움이 될 때 **언더스탠딩** 단계의 튜토리얼이라고 한다. 이 단계의 튜토리얼은 플레이어가 '새로운' 지식과 이전 지식 간의 연결을 형성하는 데 도움이 된다. 이 단계의 튜토리얼에는 hint, 경쟁과 코옵 게임 모드, 반성적 실천 등이 있다.



### 최소 힌트 Minimal Hints

힌트는 튜토리얼 방법으로 게임에 사용되며, explicit hints 와 implicit hints 방식으로 존재한다. 명시적 힌트는 플레이어가 힌트의 존재를 분명히 알고 있으며, 지도에 따라 게임을 계속할 수 있는 방법을 찾는 것을 의미한다. 일반적으로 깜박임, 진동, 하이라이트 등 시각적인 효과를 통해 플레이어에게 힌트를 전달한다. 예를 들어서, 게임 진행이 어려워지면 캔디 크래쉬 사가처럼 게임 아이템의 진동을 통해 게임이 진행되는

힌트형 튜토리얼이 있다. 보통 힌트형 튜토리얼은 플레이어한테 실망 시키지 않도록 도움이 되지만 더 나은 게임 진행 방식을 발굴할 수 있도록 여지를 남긴다. 이러한 여지를 남긴 힌트때문에 플레이어가 컴퓨터 시스템보다 더 나은 아이디어를 발굴해 게임에 대한 이해도를 입증하는 기회를 생긴다.

암시적 힌트는 디자이너가 의도적으로 새로운 메커니즘의 일부 특성을 숨기는 것을 의미하며, 대부분 상황에서, 퍼즐 형식으로 나타난다. 디자이너는 레벨 구조에서 아이템의 사용 효과를 제어하여 플레이어가 아이템의 나머지 효과에 대한 이해가 부족하도록 하고 후속 탐색 과정에서 환경과의 상호 작용을 통해 퍼즐을 점차 풀어내는 것이다.

### 시연

시연형 튜토리얼은 게임 지식을 직관적으로 시연하거나 필요한 교육 콘텐츠를 실험을 통해 소개하는 교육 방법이다. 이 방법은 복잡하고 추상적인 교육 콘텐츠를 시각적으로 처리하고, 직관적이고 이해하기 쉬운 내용으로 만들어준다.

교육 과정에서 시연은 발화자와 대상자 간의 상호작용에 따라 두 가지 유형으로 나눈다. 플레이어 간 상호작용에서 생성되는 튜토리얼과 플레이어와 게임 시스템 간 상호작용에서 생성되는 튜토리얼이다.

플레이어 간 상호작용에서 생성되는 튜토리얼은 게임 콘텐츠에 따라 경쟁적이거나 협력적일 수 있다. 이러한 유형의 튜토리얼은 피어 티칭을 통해 플레이어의 이해력을 증진시키며, 돕는 플레이어와 돕히는 플레이어 모두 학습 효과를 강화할 수 있다.

게임 시스템에서 제공되는 게임 튜토리얼의 시연 방식은 올바른 지식을 보여주는 것 외에도 실패 사례를 의도적으로 보여주어 플레이어의 인지 과정을 촉진시키는 데 기여할 수 있다. 예를 들어, Clash of Clans에서는 다른 플레이어가 자신의 진영을 공격하는 영상을 통해 자신의 진영을 개선할 수 있다.

〈하프라이프〉 게임에서 플레이어가 처음 barnacles 몬스터를 만날 때, barnacles 몬스터가 혀로 다른 생물을 말아서 으깨는 장면이 보여졌다. 이러한 상황을 피해야한다는 것을 플레이어에게 알리는 것은 설명이 아니라, 플레이어에게 직접 보여주는 방법을 통해 이루어졌다.

## Simulation (시뮬레이션)

시뮬레이션은 의도적인 연습을 위한 기반을 제공하여, 수련 기반 학습의 일환으로 사용된다. 학습자 이해를 목적으로 하는 시뮬레이션형 튜토리얼은 다음과 같은 분류가 있다: 선행 레벨(pre-level), 비대칭 스테이지, 퀘스트.

프리 레벨은 게임 프로세스에서 플레이어가 게임 메커니즘을 소개하는 데 사용되는 게임 전 단계를 말한다. 일반적으로, 프리 레벨은 플레이어의 레벨을 고려하여 적절한 난이도가 설정된다. 예를 들어, 카드 대전 게임인 원신의 일곱 성인의 소환은 NPC와의 대화를 통해 게임의 게임 플레이 방법을 일정 부분 이해하게 된다. 그러나 대전으로 진입하지 않고 프리 레벨이 설정되어 있으며, 플레이어는 지식을 활용하고 규칙을 이해하는 것을 높일 수 있다. 프리 레벨의 디자인 방법은 로봇과 연습하거나, 적이 더미로 나온다는 방법으로 구성될 수 있다.

비대칭 스테이지는 특정 지식을 가르치기 위해 설계된 특수 스테이지를 말한다. 예를 들어, 원신에서 '난풍 사자의 사당'에 들어가면 각종 원소 시련을 통해 속성에 대한 이해를 향상시킬 수 있다. "증발"라는 특정 스테이지에 갔더니 불속성 캐릭터와 물속성 캐릭터만 가져갈 수 있다. 플레이어에게 원소 속성/상생을 가르치기 위한 해당 스테이지를 설정할 수 있으며, 스테이지 내에서 출현하는 캐릭터의 속성을 제한하여 플레이어가 원소 반응 조작법을 이해하도록 한다.

퀘스트형 튜토리얼은 플레이어가 캐릭터를 조작하여 일정한 임무를 수행하지만, 해당 임무의 목적은 플레이어에게 특정 기술을 가르치는 것을 의미한다. 예를 들어, 원신에서 "비행 면허증 취득" 임무를 완료하여 날개 사용 방법을 배울 수 있다. 이 시험은 지형이 점점 복잡해지는 세 가지 부분으로 구성되며, 도시, 절벽과 같은 배경에서 발생한다.

### 4-3 Applying

응용 단계 튜토리얼의 교육 목표는 플레이어가 유사하거나 익숙한 상황에서 정보, 전략, 개념 및 아이디어를 적용할 수 있는 능력을 갖추도록 하는 것을 말한다.



### Simulation (시뮬레이션)

시뮬레이션 형식의 튜토리얼은 형식적으로 이전 문장과 같지만, 교육의 목적은 다르다. 새로운 학습 환경을 제공함으로써, 학습 과정을 이해하고 적용하는 것은 분리할 수 없다. 시뮬레이션 형식의 튜토리얼은 플레이어의 이해를 깊이 있게 하고, 적용 가능성을 제공함으로써, 학습의 효과를 극대화할 수 있다.



### 전략수정

전략 수정은 반성적인 실천으로, 플레이어는 이해를 통해 자신의 전략을 수정하며, 이는 새로운 환경에서 이해를 적용하는 과정이다.

예를들어서 클래시오브 클린 / 클래시오브 로얄의 침략당하는 순간을 재연하는 부분(침략당하는 모습을 보여주고 약점을 파악하고 보완할 수 있도록 한다.) / 워킹데드 퍼즐은 퍼즐엔 앰파이어의 단점을 보완해서 pvp의 리플레이를 보여준다. (리플레이를 보고 왜 패배했는지를 이해하고 새로운 방어택을 짤 수 있는 기회를 부여한다), 오버워치 등의 FPS게임에서 죽기 전의 순간을 재생해주는 것(내가 어떻게 죽었는지를 보여줌으로써 상대방과 나의 전략을 이해하고, 행동을 수정할 기회를 부여한다.)의 방어택 재설정 등 이러한 시뮬레이션 레벨들은 플레이어의 비판적 사고와 실천에 중심을 두고 있습니다.

### Editing

게임 내에서의 재편집은 플레이어의 지식 응용에 대한 장소를 제공한다.

clash of clan의 경우 자기 마을의 방어진영을 세팅하는것 자체가 다른 플레이어 입장에서는 도전해야 하는 새로운 맵이 된다.

## V. Conclusion and Future Work

본 연구는 원신을 중심으로 한 게임 튜토리얼 관찰을 통해 교육 목표 이론과 매칭하여 인지 분야에서 게임 튜토리얼을 설명하고 분류하였다. 조사 결과에 따르면 튜토리얼의 전체 구조에서 기억 단계, 이해 단계, 응용 단계의 튜토리얼이 완전히 명확하게 구분되지는 않지만 튜토리얼의 배열에는 단계적 특성이 있다. 게임 콘텐츠를 명확한 하위 모듈(progressive unlocking of game content)로 분할하여 플레이어가 새로운 게임 콘텐츠를 점진적으로 해금하고 게임 메커니즘에 익숙해지며 능력을 향상시키게끔 했다. 또한, 초보자 플레이어가 게임 초기에 너무 복잡하고 어려운 내용에 직면하지 않도록하여 이러한 정렬은 플로우 경험 특성에 부합하여 게임의 재미와 도전성을 높이게 된다. 개별적인 튜토리얼 특징에서는, 게임 튜토리얼의 교육 목표가 단일하지는 않으며, 편향성이 있을 수 있지만 서로 융합되는 특성이 보일 수 있다.

그러나 F2P 게임을 중심으로 한 샘플 수가 제한적이므로 이 분류법이 모든 종류의 게임에 적용될 수 있는지, 다른 유형의 튜토리얼이 플레이어에게 어떤 영향을 미치고, 어떤 역할을 하는지에 대한 세부적인 분석이 아직 이루어지지 않았습니다. 이러한 관련 주제는 앞으로 더욱 세부적인 연구가 필요하다.

## 8. 참고문헌

### 8.1 Game Flow

- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(3), 3-3.

### 8.2 Game Tutorial, Game Based Learning

- Varonis, E. M., & Varonis, M. E. (2015). Deconstructing candy crush: what instructional design can learn from game design. *The international journal of information and learning technology*, 32(3), 150-164.
- Andersen, E., O'rourke, E., Liu, Y. E., Snider, R., Lowdermilk, J., Truong, D., ... & Popovic, Z. (2012, May). The impact of tutorials on games of varying complexity. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 59-68).
- Loon, M., Evans, J., & Kerridge, C. (2015). Learning with a strategic management simulation game: A case study. *The International Journal of Management Education*, 13(3), 227-236.
- Sukrajh, V. (2018). The use of peer teaching to promote active learning amongst senior medical students.

### 8.3 Coding scheme based on Bloom's revised taxonomy

- B.S. Bloom, M.D. Engelhart, E.J. Furst, W.H. Hill, and D.R. Krathwohl. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I: Cognitive Domain*, Longmans Group.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2021). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.
- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory into practice*, 41(4), 212-218.
- Razmjoo, S. A., & Kazempourfard, E. (2012). On the representation of Bloom's revised taxonomy in Interchange course books.
- Pickard, M. J. (2007). The new Bloom's taxonomy: An overview for family and consumer sciences. *Journal of Family and Consumer Sciences Education*, 25(1).

### 8.4 Interface Design

- <https://onlinelibrary.wiley.com/toc/13652729/2003/19/1>
- <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> (10 Usability Heuristics for User Interface Design)
- <https://www.nngroup.com/topic/psychology-and-ux/> (Psychology and UX Articles & Videos)
- <https://www.nngroup.com/articles/psychology-study-guide/>

# 연 구 보 고 서

영상학과 석사 1기 LIU FEN

## 1. 관심 연구 주제

제 관심 연구 주제는 포스트모더니즘 ( Postmodern Movie ) 영화입니다.

## 2. 연구내용

1960년대 이후 서구사회는 위기와 혼란의 시대를 경험하게 되는데 히피, 반문화, 성 해방 사상 등의 확산은 자본주의 사회에 대한 젊은 세대의 원망과 저항, 정신 혼란을 반영한 것입니다. 포스트모던 영화는 그들이 갈망하는 자유와 근대적 관습에 대한 반항 정신을 화면에 담고 있습니다.

영국의 팝 아티스트 리처드 해밀턴은 포스트 모더니즘과 대비되는 모더니즘 대중문화의 특징을 대중성, 덧없음, 소비성, 저비용, 대량생산, 젊음, 해학, 섹시, 화려함, 매혹적, 상업화로 요약했습니다.

바즈 루어만 감독이 1996년 제작한 포스트 모더니즘 영화 <로미오와 줄리엣>은 선과 악, 아름다움과 추함을 비합리적인 내레이션으로 해석합니다. 자본주의 사회에 대한 젊은 세대의 원망과 저항, 정신적 혼란을 반영합니다.

포스트모더니즘 영화 사상이 중국 내륙에 미친 영향은 상대적으로 약한 반면, 홍콩 영화에 미친 영향은 상당합니다. 포스트모더니즘 영화의 거장인 왕가위의 영화는 다양한 예술적 기법과 수단을 소비주의적 태도로 콜라주하고, 도시인들의 무력감, 무의미함, 외로움, 불안감을 표현합니다.

## 3. 연구동기

제가 프랑스 미학과 철학의 수업에서 배운 현실주의영화에 대해 관심이 생겨, 맨 처음에는 현실주의 영화에 대해 다룰까 고민했지만 리얼리즘이 현재의 트렌드와는 좀 달라서 요즘 추세를 타고 있는 포스트모더니즘영화를 선택하게 되었습니다.

## 4. 연구방향

앞으로는 좀 더 구체적으로 미국과 아시아의 포스트모더니즘영화의 방향으로 연구하고 싶습니다.

## 5. 참고문헌

< 한국영화에 나타난 포스트모더니즘의 미장센 >

<왕가위의 포스트모더니즘 영화 예술 >

# 연구 보고서

영상학과 석사 1기 민제이

## 1. 관심 연구 주제

자연동물 다큐멘터리

자연동물 다큐멘터리의 의인화 묘사

의인화된 내레이션이 자연동물 다큐멘터리에 미치는 영향

## 2. 연구내용

자연을 소재로 한 다큐멘터리에서 의인화된 서술 방법은 인간의 감정과 생각을 자연계의 동물과 식물로 옮겨 인간이 공감할 수 있도록 한다. 의인화를 통해 인간의 감정을 인간이 아닌 대상으로 옮겨가면서 다큐멘터리에서 표현하고 싶은 감정과 이야기를 전달한다. 자연 동물 다큐멘터리는 생물과학 지식을 전달하는 기능 외에도 인간의 사회적 가치를 자연계의 현상에 통합하고 인간의 아름다운 소망을 담아 자연 동물 다큐멘터리를 통해 대중에게 전달하는 것이 더 중요하다. 따라서 우리는 다큐멘터리를 보면서 야생동물의 세계를 통해 인간 사회생활의 본질을 볼 수 있다.

## 3. 연구동기

중국 다큐멘터리는 미국보다 발전이 늦었고, 동물을 소재로 한 다큐멘터리는 격차가 더 컸다. 중국 다큐멘터리에서 자연 동물 다큐멘터리는 계속 '비중심지대'였다. 하지만 끊임없는 학습과 여러 방안을 갖추고 있는 협력을 통해 최근 중국의 동물 다큐멘터리 수준이 눈에 띄게 향상되면서 대중들의 사랑을 받는 작품들도 만들어지고 있다. 그러나 객관적인 기술 및 재정적 격차와 주관적인 가치관으로 인해 특히 야생동물을 주제로 한 다큐멘터리를 제작하는 개념에 있어 중국과 미국 사이에는 여전히 많은 차이점이 있다.

## 4. 연구방향

의인화된 묘사와 자연 동물 다큐멘터리의 관계.

중국과 미국은 자연 동물 다큐멘터리의 제작과 표현의 차이점과 공통점, 이러한 차이점과 공통점의 가지는 원인과 효과.

중국과 미국의 자연 동물 다큐멘터리 중 의인화 묘사에 관한 차이점.

## 5. 참고문헌

- [1] 姜常鹏. 拟人化手法在动物题材纪录片中的运用研究[D]. 浙江师范大学, 2016.
- [2] 吕蒙蒙. 真实与想象[D]. 南京师范大学, 2019.
- [3] 李凡. 简论 BBC 自然类纪录片的叙事方式[J]. 新闻爱好者: 下半月, 2012 (9): 41-42.
- [4] 常咏歌. 纪录片纪实风格的审美分析[J]. 时代报告: 学术版, 2012 (6): 192-192.
- [5] Fangtao K, Can G U O, Xiujie Z O U. Transitivity Process of Chinese-language Wild Animal Protection Slogans: From the Perspective of Ecological Discourse Analysis[J]. Contemporary Foreign Languages Studies, 2022, 457(1): 111.
- [6] 冯欣. 展现并反思“人类与自然关系”的自然纪录片[J]. 科普创作, 2019 (1): 45-49.
- [7] 袁开开. 及物性视阈下 BBC 自然类纪录片的生态话语分析[D]. 郑州大学, 2020.
- [8] 姚红宇. 浅谈中外生态纪录片的表现力和传播力——以《海洋》和《森林之歌》为例谈起[J]. 世界华商经济年鉴: 理论版, 2012 (009): 33-34.
- [9] 刘庆生, 韩凝华. 浅析 Discovery 频道《动物星球》的表现形式[J]. 电视研究, 2003 (3): 72-73.
- [10] 匡芳涛, 郭璨, 邹秀佳. 汉语野生动物保护类标语及物性过程的生态话语分析[J]. 当代外语研究, 2022, 457(1): 111.
- [11] 丁建新, 郝晓霞, 张伟强. 自然类动物纪录片的摄影创作手段[J]. 影视制作, 2014 (9): 55-59.

# 연구 보고서

영상학과 석사 1기 팽정이

## 1. 관심 연구 주제

숫자 시대 하의 현실 재구성: 다큐멘터리에서의 디스턴스 이펙트

## 2. 연구내용

브레히트 연극 이론에서의 '디스턴스 이펙트' 개념을 도입하여, 문헌 연구 및 사례 분석 방법을 통해 디지털 시대에서 다큐멘터리 제작 과정에서의 디스턴스 이펙트가 현실 재구성에 미치는 영향을 분석합니다.

1. 다큐멘터리가 현실을 재구성: 다큐멘터리 제작은 현실적인 소재를 기반으로 재구성하고 예술적으로 표현함으로써 현실을 재구성하는 것입니다.

2. 디지털 시대가 다큐멘터리의 현실 재구성에 미치는 영향: 숫자 기술의 발전과 보급, 그것은 다큐멘터리 각 환경에 새로운 도전과 기회를 가져왔습니다. 특히 VR, AI 등의 기술을 중심으로 디지털 시대가 다큐멘터리에 미친 영향을 기술적 측면에서 탐구하고자 합니다.

3. 디스턴스 이펙트 재다루기: "디스턴스" 또는 "V-효과"는 베르트룻 브레히트(Bertolt Brecht)가 중국 연극을 관람한 후 생각해낸 개념으로, 시청자가 "현실 환각"을 깨뜨리고 영화에서 분리된 상태에서 스스로 생각하고 비판할 수 있도록 합니다. 다큐멘터리가 거울 속의 세계라면, 현실의 재구성은 "거리"를 통해 거울 속 환영이 깨어지게 하며 시청자의 이성을 깨우면서 지나치게 몰입할 수 없게 만듭니다.

4. 디지털 시대에서 "디스턴스 이펙트"가 다큐멘터리의 현실 재구성에 미치는 작용과 의미: "거리"가 형성하는 소외감은 단순히 다큐멘터리 이야기에 매료되는 것이 아니라 스스로 다큐멘터리의 구조와 내재적 의미에 관심을 갖게 하며, 다큐멘터리 자체의 반성성을 지키면서 더 깊은 이해와 비판을 가능케 합니다.

## 3. 연구동기

먼저 저는 항상 다큐멘터리의 창작에 관심이 많았습니다. 다큐멘터리 제작자로 참여한 경험도 있고, 관객으로서 시청한 경험도 있습니다. 최

근 AI, 가상현실 등 기술의 급속한 발전으로 인해, 디지털 기술이 창작과 관객으로서의 시청에 각각 영향을 미치는 것을 느끼고 있습니다. 침묵감은 끊임없이 증대되고 있으며, 인간과 스크린의 거리가 점점 가까워져서 서서히 흐릿해지고 있다는 것을 알아차렸습니다. 이러한 상황에서 다큐멘터리 자체의 반성적인 성격도 약해지는 것 같습니다. 그리고 브레히트 연극 이론에서 언급한 간격적인 방법을 떠올려보았습니다. 침묵감이 없는 표현과 형성 방법입니다. 디지털 시대의 다큐멘터리에서 비허구적이고 실제적이며 반성적인 요소를 더 잘 보존하기 위한 방법과 소외감의 중요성을 더욱 탐구하고 싶습니다.

#### 4. 연구방향

디지털 시대에서 다큐멘터리 제작에서의 디스토크스 이펙트의 개념과 실제 적용.

#### 5. 참고문헌

- [1] Bertolt Brecht. Brecht on Theatre. Grapevine India, 2022.
- [2] McLuhan, M. (1994) Understanding media: the extensions of man. MIT Press.
- [3] Brian Winston. ( 2009) Documentary: Grierson and Beyond. British Film Institute, 2009.
- [4] Tang Yuanyuan. (2018). Real and Strange, Affection and Estrangement: On the New Sensory World of VR Films. Media Criticism, (00), 119-126. [In Chinese]
- [5] Ren Xuying& Yang Mengyuan. (2021). Reality and Estrangement: A Study on Situational Reproduction in Documentary Films. Journalism World, (No.366,10), 82-85. DOI:10.19497/j.cnki.1005-5932.2021.10.020. [In Chinese]
- [6] Wang Jingwen& Zhao Zicheng. (2022). “Reality“ and “Non-fiction“: Exploring the Boundary of Documentary Creation—A Case Study of the Documentary “Building the Barracks“. Modern Audiovisual, (08), 39-41. [In Chinese]
- [7] Li Jing. (2018). On the Reality and Fiction in Documentary Films. TV Guide, (No.153,11), 178+180. [In Chinese]
- [8] Huang Ziqi. (2022). Intervention and Estrangement: An Analysis of

the Construction and Expression of “Participatory” and “Reflexive” Documentaries—A Case Study of “The Cove” and “Searching for Craftsmanship”. *Science and Technology Communication*, 14(04), 55-57.

[In Chinese]

[9] Wang Xuepu. (2022). Revisiting an “Estrangement” Aesthetic: Research on Chinese Film Aesthetics in the New Media Era.

*Contemporary Cinema*, (No.319,10), 25-32. [In Chinese]

[10] Wang Xuan; Wang Ziyen. (2023). The Communication Value and Innovation of Traditional Literary Documentaries under Virtual Imaging. *Media*, (No.391, 02), 53-55. [In Chinese]



# 연구 보고서

영상학과 석사 2기 유우신

## 1. 관심 연구 주제

리얼리티 예능 프로그램-드라마 스핀오프 중심으로

## 2. 연구내용

최근 몇 년 간 다양한 스핀오프 예능 프로그램이 콘텐츠에 시장에 등장하고 있다. 대표적인 사례는 오디션 프로그램 후속으로 제작되는 프로그램이다. 예능 프로그램의 스핀오프 뿐만 아니라 드라마의 스핀오프 프로그램도 새로운 트렌드가 되어가고 있다.

인기 드라마 <술꾼도시여자들>은 스핀오프 예능 <산꾼도시여자들>로 제작되었으며 <펜트하우스>는 예능 <해치지 않아>로 제작되었다. 또한 <슬기로운 캠핑생활> 및 <슬기로운 산촌생활>은 모두 드라마 <슬기로운 의사생활>의 스핀오프 예능 프로그램이다. 특히 <술꾼도시여자들>의 경우는 티빙의 오리지널 콘텐츠지만 스핀오프 예능이 TVN에서 제작되며 방송되었다. 이처럼 OTT 플랫폼에서 제작된 드라마 인테 스핀오프 예능이 방송사에서 제작된 것은 기존의 생태계를 바꾸었다고 할 수 있다. 그만큼 드라마의 스핀오프 예능이 트렌드가 되고 중시되고 있다는 것을 알 수 있다.

예능 프로그램의 스핀오프는 기존 프로그램 포맷의 확장으로 볼 수 있으며 기존의 시청률을 확보할 가능성이 높다. 드라마의 스핀오프 프로그램은 이와 달리 기존의 포맷을 사용할 수 없기 때문에 연구할 필요성이 있다고 본다.

따라서 본 연구에서 드라마의 스핀오프 예능 포맷에 대해 분석하고자 한다.

## 3. 연구동기

드라마의 스핀오프 예능은 최근 몇 년 간 새로운 트렌드로 나타나고 있다. 예능 프로그램의 스핀오프에 관한 연구가 매우 많으며 드라마의 스핀오프 예능에 관한 연구도 필요성이 있기 때문에 이 주제로 선정했다.

## 4. 연구방향

- 1) 드라마 스핀오프 예능 프로그램의 포맷 분석
- 2) 드라마 스핀오프 예능 프로그램의 성공 원인 분석
- 3) 어떻게 해야 더 성공적인 드라마의 스핀오프 콘텐츠를 만들 수 있을지에 대한 분석

## 5. 참고문헌

박소영. (2022). 예능 콘텐츠에서의 스핀오프 시리즈와 트랜스미디어 -tvN의 <신서유기> 시리즈를 중심으로. 한국공연문화학회, 44, 91-120.

나경훈. (2022). 스핀오프(Spin-off) 기반 콘텐츠디자인의 상관관계 분석 -원작과 파생작을 중심으로-. 전남대학교.

박성민. (2021). TV 쇼 프로그램의 생존방식과 트랜스미디어 전략 - 스핀오프 프로그램을 중심으로 -

TV Show Survival and Transmedia Strategy - With the Spin-off Program as the Center -. 한국문화융합학회. 문화와융합, 43(9), 85, 725-740.

더중앙플러스. '환승연애' '술도녀' '서울체크인'...MZ 사로잡은 티빙 기획 비결은. (2022.05.04). <https://www.joongang.co.kr/article/25068724>

연합뉴스. 트렌드 된 예능 스핀오프, 가성비와 빠른 소모 사이. (2021.02.07).

<https://www.yna.co.kr/view/AKR20210202138000005>

# 연구 보고서

영상학과 석사 1기 장미예

## 1. 관심 연구 주제

예능 포맷, 리얼리티 예능 프로그램, 웹예능, 브로맨스 장르, BL 장르

## 2. 연구내용

〈리얼리티 예능 프로그램 연구 : 의사사회 상호작용 요인, 플로우 그리고 시청만족도를 중심으로〉라는 논문에서는 세계적인 미디어정경을 형성하고 있는 서구 리얼리티 프로그램과는 조금 다른 특성을 보이는 한국의 리얼리티 예능 프로그램에 대한 연구인데 콘텐츠 자체의 포맷보다는 고정적인 연예인 출연자의 반복적 출연을 통해 형성되어가는 프로그램 내 캐릭터에 대해 시청자가 느끼게 되는 공감과 동일 시의 강조를 차별성으로 보았습니다.

이를 바탕으로 출연자에 대한 시청자의 의사사회 상호작용이 강력하게 형성되고 있음을 실증적으로 살펴보았고 이와 더불어 시청자 플로우의 관계, 마지막으로 의사사회 상호작용과 플로우가 시청만족도에 미치는 영향을 확인하였으며, 최종적으로 변인들의 관계에 어떠한 요인이 차별적으로 영향을 미치는지 살펴보았습니다.

〈서브텍스트 활성화를 통한 BL(Boys' Love) 콘텐츠 대중화 전략 : 왓챠 오리지널 〈시맨틱 에러〉를 중심으로〉라는 논문에서는 2022년 왓챠 WATCHA가 독점 공개한 웹 시리즈 〈시맨틱 에러〉는 리디(RIDI) 오리지널인 저수리 작가의 웹소설이 영상화되어 유통된 시리즈로, BL 장르를 표방하는 콘텐츠로 주로 여성이 생산과 소비의 주체가 되는 생태계적 특성을 갖고 있습니다. 논문에서는 이전까지 비주류였던 BL 콘텐츠가 글로벌 OTT 채널을 통해 유통되면서 활성화된 대중화 전략을 살펴보고 이에 따른 문화산업적 가치를 분석하였고 결과적으로 〈시맨틱 에러〉는 OTT 채널의 롱테일 전략의 일환으로 활용되어 효과적인 IP 확장 콘텐츠로 빠르

게 상업화 될 수 있었습니다.동시에 BL서사가 가지고 있는 보편적인 감정인 '사랑'을 중심에 놓으면서 기존의 BL장르 이용자뿐만 아니라 로맨스를 선호하는 다양한 이용자층의 접근성을 높일 수 있게 만들었고 마지막으로 <시맨틱 에러>는 로맨스에서 빠질 수 없는 '관계성' 요소를 텍스트 내·외부에서 적극적으로 부각시키며 지속적인 서브텍스트를 생산함으로써 이용자들의 몰입을 유도하였습니다.

### 3. 연구동기

예능:여태껏 제일 많이 봐왔던것이 예능 프로그램이고 수도없이 매번 새 예능이 나오게 되면 그에 대한 기대와 실망이 엇갈려가면서 나타나고 있는데 비록 아직 자세한 연구주제는 정하지 못했지만 앞으로 예능의 다양한 분야로 더 깊은 연구를 해나가고 싶습니다.

브로맨스 장르 BL장르:BL 장르는 국내에서도 인기가 있으며, 최근에는 온라인 소설, 만화, 드라마 등 다양한 콘텐츠로 확장되어 가고 있습니다. '소년시대'를 맞이한 콘텐츠 업계는 다양한 성적 지향성을 가진 이들의 로맨스 코드를 향해 본격적인 시동을 걸었는데 이에 편견을 넘어설 다양성(性) 가득한 콘텐츠들의 탄생에 기대가 모아지고 있고 아직 소수단체들만 알고 있는 장르라 더 깊은 연구를 해나가면 좋을것같다는 생각이 들었습니다.

### 4. 연구방향

예능:예능은 하나의 상당히 큰 범위라 아직 정확한 방향은 생각하지 못했으나 리얼리티 예능프로그램의 재미유발요소나 서사전략등 다양한 방향으로 틀을 잡아 연구하고 싶습니다.

브로맨스 장르 BL장르: BL장르 콘텐츠가 현재 여성 독자들이 이러한 BL 콘텐츠를 선호하는 이유와 그들이 이를 소비하는 방식, 또한 이러한 콘텐츠가 가지는 여성성과 지속적인 인기를 유지하는 이유 등을 다양한 측면에서 탐구해나가고 싶습니다.

## 5. 참고문헌

- [1] 노동렬, “방송 예능프로그램 포맷의 진화,” 한국콘텐츠 학회논문지, 제15권, 제1호, pp.55-63, 2015.
- [2] 이현중, “관찰 예능의 장르화 과정과 스토리텔링 연구 -관찰자의 역할을 중심으로,” 대중서사연구, 제25권, 제2호, pp.217-245, 2019. [3] 김정섭, 박주연, “지상파TV 주시청시간대 프로그램의 포맷 다양성 변화 연구: 2000년, 2005년, 2010년 가 을시즌 편성 비교를 중심으로,” 한국언론학보, 제56권 제1호, pp.289-313, 2012.
- [4] 김원, “트랜스 아이덴티티 개념의 확장과TV 포맷 창작에의 활용-힐링 예능 TV 포맷을 중심으로-,” 인문 콘텐츠, 제49호, pp.161-183, 2018.
- [5] 박상완, “TV 예능 프로그램의 연극적 기획 전략에 관한 연구 - , , 을 중심으로,” 대중서사연구, 제21권, 제3호, pp.57-94, 2015.
- [6] 송민호, “인간 가치 유형에 기반한 캐릭터 분석 방법론 제안,” 한국콘텐츠학회논문지, 제17권, 제9호, pp.650-660, 2017.
- [7] 아즈마 히로키, 게임적 리얼리즘의 탄생, 현실문화연구, 2012.
- [8] 장민지.(2020). BL장르 세계관 분석을 통한 가상적 섹슈얼리티 생산 가능성 연구: 알파 / 오메가 섹슈얼리티의 페미니즘적 해석을 중심으로. 미디어, 젠더 & 문화, 35(1), 103-140.
- [9] 양성은. (2018). 여성심리학 관점에서 분석한 남성동성애만화(Boys' Love manga)의 유희적 수용. 한국콘텐츠학회 논문지, 18(9), 510-520.
- [10] 안은선. (2011). 국내 동성애 만화에 대한 현황 연구 : B.L(Boys Love) 만화를 중심으로. 만화애니메이션연구, 24, 83-105.

# 연구 보고서

영상학과 석사 2기 김청미

## 1. 관심 연구 주제

관심 연구 주제는 리얼리티 TV 프로그램입니다. 현재 연구 중인 연구 질문은 리얼리티 TV 프로그램은 다큐멘터리에 대한 패러디인가입니다.

## 2. 연구동기

지난 콜로키움 발표에서부터 쪽 ‘깊은 리얼리티’라는 말에 초점을 두었다. 교수님들이 ‘깊은 리얼리티’라는 애매한 말로는 계속 연구하기 어렵다는 피드백을 받은 후 리얼리티 TV 프로그램을 시청자들이 더욱 리얼하게 느끼는 이유는 다큐멘터리적 요소가 점점 많아져서라는 가설을 세워 연구를 진행하다 지금의 연구가설까지 왔다.

## 3. 연구내용

현재 패러디에 관련 된 두가지의 분석 모델을 찾았고 학습 중에 있다. 첫 번째는 댄 해리스의 ‘어휘lexicon-구문syntax-스타일 모델’이고 이는 릭 알트만의 장르론에 기초한 모델이다. 두 번째는 학계의 가장 많은 인정을 받고 있는 린다 허치언의 패러디 이론이다.

### 댄 해리스의 패러디의 어휘lexicon-구문syntax-스타일 모델

릭 알트만은 영화의 장르를 구분함에 있어서 의미론적/구문론적 접근을 해야 한다 주장했는데 기존 할리우드의 의미론적 접근으로 영화의 장르를 규정하는 것은 너무 단순한 방식이라는 점을 지적했다. 이에 기초해 댄 해리스는 자신의 패러디 이론을 구축했다.

다큐멘터리와 코미디가 패러디의 형식 안에서 성공적으로 만나 상호작용하려면 원래 텍스트와 그로부터 패러디가 발산되는 범위 모두에 대해 관객들은 높은 수준의 ‘인식’을 갖고 있어야만 한다. 댄 해리스(Dan Harris)는 아래와 같은 용어들로 패러디를 정의한다.

텍스트(와 컨텍스트) 요소들의 변형을 통해 원래 텍스트나 (패러디)대상을 재맥락화 하는 그래서 새로운 텍스트를 창조하는 과정. 대상과의 유사성과 차이 사이를 부단히 오고 가면서 이 변환은 필연적으로 풍자적인 충동과 더불어 반어적 모순의 풍위를 강조한다.

해리스는 영화 패러디에 대한 논의에서 영화 장르에 대한 릭 알트만(Rick Altman)의 연구를 가져온다. 패러디 텍스트는 원작을 모방하지만 동시에 원작과 중요한 차이를 만들면서 결과를 만들어 내는 인식 가능한 또 하나의 텍스트라고 정리될 수 있다. 유사성과 차이를 동시에 갖는 형태야말로 체계로서의 장르의 특징이다. 그렇기 때문에 이것은 왜 장르론이 패러디를 논의 하는 방식으로서 유용한지를 설명해준다. 해리스는 알트만을 따라 모든 텍스트의 체계는 세 가지 층위, 즉 어휘lexicon, 구문syntax, 스타일을 포함한다고 주장한다.

어휘는 배경, 캐릭터, 의상 등 다양한 영화 텍스트에 속해 있는 요소, 구문은 영화의 플롯, 스타일은 카메라의 움직임, 사운드의 특정한 사용 등을 포함하여 특정 유형의 영화 텍스트에 기반을 둔 특별한 기대를 하게 만들기 위해 어휘와 구문을 통해 스타일 자체를 꾸며 넣는다.

다큐멘터리는 실제성의 현실 세계에 대한 것이고 다큐멘터리들은 패러디하는 허구 영화들은 코미디가 펼쳐놓은 믿을 만한 '현실 세계'를 그럴듯하게 연출하고 구성해야 하기 때문에 다큐멘터리의 어휘 요소들(과 모큐멘터리 같은 다큐멘터리의 허구적 판형)은 서부극 같은 '장르의' 요소보다는 '현실 세계'를 인식할 수 있을 만한 요소들이 될 것이다. 현실의 사람들이라고 알려진(혹은 현실의 사람들이라고 관객을 납득시키는) 캐릭터들, 알아볼 수 있을 만한 장소와 일상적인 상황, 이 모든 요소들은 다큐멘터리나 다큐멘터리에 대한 패러디에서 특징적으로 찾아볼 수 있는 것들이다.

다큐멘터리와 다큐멘터리가 아닌 것 간의 경계를 의도적으로 흐려 놓는 수많은 다큐멘터리들이 있다(실제로 모큐멘터리에 대한 관객들의 이해는 전적으로 경계 흐리기에 근거한다). 예를 들면 BBC의 성공적인 모크다큐연속극은 <오피스>는 직장, 슬라우에 있는 제지회사, 거기서 일하는 사람들의 행동을 섬뜩할 정도로 그럴듯하게 창조해 코미디를 이끌어 낸다. 그러나 위에서 간략히 설명한 어휘-구문-스타일 모델과 관련해서 생각해 보면 패러디가 가능하기 위해선 무엇이 '바뀌었는지'를 식별하기가 어려워진다. 과장되지 않을 때 코미디가 발생한다는 점에서 코미디는 섬세하다.

<오피스>에서 어휘적 요소의 정확성과 다큐멘터리 시리즈의 특정 스타일을 모방하는 방식(관찰자적/벽에 붙은 파리 같은 카메라, 카메라에 직접 대고 진행되는 인터뷰들)은 거의 완벽에 가깝다. 실제로 <오피스> 같은 프로그램은 이런 종류의 다큐멘터리 코미디가 어느 정도 시청자들에게 의존한다는 사실을 강조한다. 패러디의 표식이라고 할 수 있는 '논리적 부조리', 즉 박진감을 파열시키거나 부조화를 만들어 내는 것이 급작스럽게 침입하는 것이 <오피스>에 부재하다. 그래서 이 프로그램의 유머는 보통의 다른 패러디처럼 그럴듯함과 그럴듯하지 않음이 교차하는 데서 나오는 것이 아니라 한결같은 그럴듯함에서 나온다.

어휘-구문-스타일 모델로 리얼리티 TV를 해석하고자 할 때 리얼리티 TV는 일종 다큐멘터리에 대한 패러디일 수도 있다는 가정을 해본다. 이 연구의 출발점이었던 <환승연애2>를 비롯한 연애 리얼리티 예능은 스타일을 모방하는 방식, 즉 촬영기법에 있어서 다큐멘터리와 거의 똑같고 실제로 제작진들도 다큐멘터리적인 촬영기법을 많이 사용했음을 인정한 바 있다. 어휘는 일반인 출연자자라는 점, 구문은 실제 연인들의 이야기와 인물들의 구애로부터 형성된 이야기가 프로그램의 스토리가 된다는 점이다. 이런 점들로 이상의 가정을 해본다.

### 허치언의 패러디 이론

허치언의 패러디 이론은 패러디 연구 중 가장 많은 인정을 받은 이론이다. 그는 패러디 이론에서 한 텍스트가 다른 텍스트의 패러디인가를 판단할 때 암호화와 상호텍스트성을 가장 중점으로 보고 있다. 책은 아직 읽고 있는 관계로 이하 부분은 읽은 부분의 내용만 정리한 것이다.

허치언의 패러디 이론이 초점을 맞추려는 패러디는 이전의 예술작품을 재편집하고, 재구성하고 전도시키고 초맥락화하는 통합된 구조적 모방의 과정을 말한다. 허치언의 정의에 의하면 패러디는 '반복이지만 차이를 내포한 반복이다(Deleuze, 1968). 이는 비평적 아이러니의 거리를 가진 모방이며 그 아이러니는 양쪽 모두 차단될 수 있다. 초맥락성의 아이러니와 전도는 패러디의 중요한 형식적 작동이다. 또한 실용적 정신의 범주는 경멸에 찬 조롱으로부터 경외심에 찬 경의에 이른다.

대부분의 패러디 이론가들은 이 영어의 어원학적 뿌리로 돌아가 '대응노래(counter0song)'를 뜻하는 희랍어 명사인 paradia에서 멈춘다, 접두사인 para는 두 개의 의미를 지니는데, 그중 하나만이 통상 언급되며 그 의미는 '대응하는(counter)' 혹은 '반하는(against)'이다. 그리하여 패러디

는 텍스트 간의 대비나 대조라는 의미를 갖게 된 것이다. 이것이 아마도 이 정의 관례적이고 실용적인 요소의 조롱을 향한 형식상의 출발점이 되었을 거라고 추측된다. 즉, 패러디는 조롱하거나 우습게 만들려는 의도를 지닌 채 하나의 텍스트를 다른 텍스트와 대조시킨다는 것이다.

그러나 희랍어에서 para는 ‘이외에’라는 뜻도 있기 때문에 대조가 아닌 일치와 친밀성의 의미도 있다. 현대 예술형식에 관한 연구에 도움을 주는 방향으로 패러디의 실용적 범주를 확장시키는 것은 그 접두사의 바로 이 두 번째의, 무시된 의미이다. 벨레스크(burlesque)의 burl나 농담(joke)과 달리 parodia라는 말에는 조롱의 개념을 포함할 필연성이 전혀 없다. 그렇다면 패러디는 그 아이러니한 초맥락성(trans-contextualization)과 전도(顛倒, inversion)에 있어서 차이를 가진 반복이라 하겠다.

허치언이 고려하는 특별한 종류의 패러디를 특징짓는 것은 바로 이 존경심에 찬 경의와 아이러니결한 경멸의 조화이다.

이러한 맥락에서 볼 때 리얼리티 예능 프로그램은 다큐멘터리에 대해 패러디하면서 존경심에 찬 경의와 아이러니결한 경멸의 조화를 이루어낸다. 존경심에 찬 경의는 다큐멘터리라는 장르의 현실에 대한 재현 방식에 대한 것이다. 아이러니결한 경멸은 다큐멘터리의 진지함에서 오는 지루함, 이를 예능적 방식(자막, 패널 리액션, 음악)이다. 이러한 부분을 암호화하는 방식으로 다큐멘터리를 패러디 한다. 그리고 암호해독자인 시청자들은 이렇게 암호화된 다큐멘터리 패러디 작품을 보고 현실 속 자신의 이야기 같다는 반응을 보인다. 빌 니콜스는 다큐멘터리에 대해 ‘현실의 재생물이 아니라 우리가 이미 접하고 있는 세계의 재현(representation)이다’라고 정의했다. 이러한 맥락에서 볼 때 실제 같다, 현실의 이야기 같다는 반응을 보이는 것을 명확하게 다큐멘터리라고 정의하지는 못해도 일정한 정도에서 다큐멘터리적인 느낌을 받는 것이라고 가정해볼 수 있다.

## 4. 연구방향

리얼리티 TV 프로그램이 다큐멘터리에 대한 패러디인가에 대한 연구는 아직 진행 중이다. 만약 확신이 든다면 계속 이 방향으로 나아갈 것 이다.

## 5. 참고문헌

빌 니콜스. (2001). 다큐멘터리입문. 한울.

폴 워드 Paul Ward. (2005). 다큐멘터리: 리얼리티의 가장자리 *Documentary: the margins of reality*. 커뮤니케이션북스.

Altman, R. (2012). 3. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. In B. Grant (Ed.), *Film Genre Reader IV* (pp. 27-41). New York, USA: University of Texas Press. <https://doi.org/10.7560/742055-006>

린다 허치언 Hutcheon, L. (2000). 패러디 이론 *A theory of parody: The teachings of twentieth-century art forms*. 문예출판사.



# 연구보고서

영상학과 석사 2기 염진우

## 1. 관심 연구 주제: 나영석PD만의 콘텐츠 생태계

지난 학기 '언스크립티드콘텐츠리서치' 강의에서 예능 프로그램의 포맷을 탐색하면서 '의례(ritual) 커뮤니케이션 관점에서 본 <신서유기>의 스피노프'를 주제로 한 기말 논문을 작성했다. 교수의 피드백을 통해 나영석 PD가 제작한 콘텐츠가 '콘텐츠 생태계'의 구조를 갖추어 있다는 연구 방향을 잡아 문화 콘텐츠 생태계, 콘텐츠 산업 구성에 관련 자료를 읽으면서 연구하고 있다.

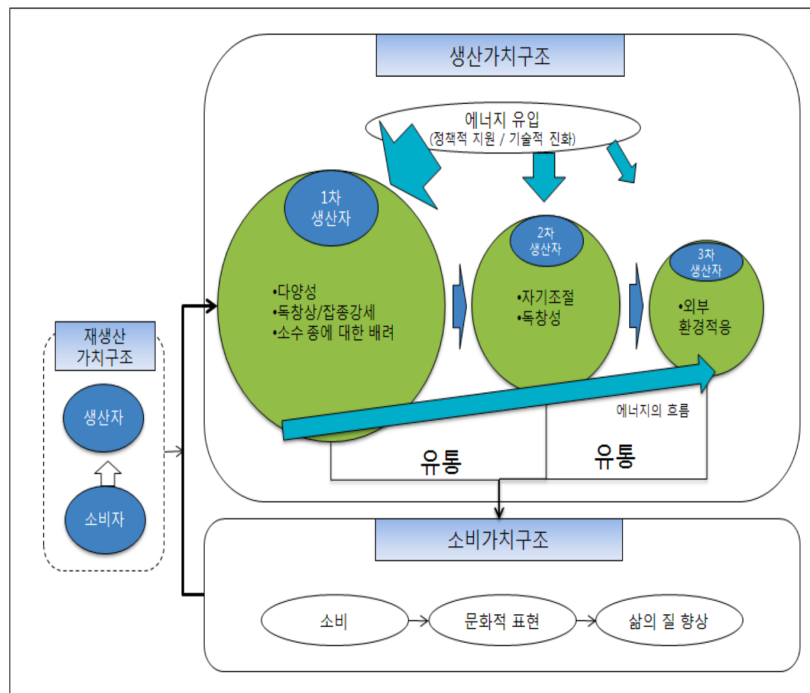
## 2. 연구내용

2.1 주로 연구한 학술 논문: 류준호(Jun-Ho Yoo),and 윤승금(Seung-Keum Yoon). "생태계 관점에서의 문화콘텐츠 산업 구성 및 구조." 한국콘텐츠학회논문지 10.4 (2010): 327-339.

이 논문에서는 문화콘텐츠 생태계를 구성하고 있는 각 개체 요소를 생태계와 사회과학의 모델을 통해 확인하고, 이들 개체 요소 간의 상호작용 및 개체들의 발전 방향을 조사한다. 이 논문 중에서 '나영석 생태계'라는 연구 방향에 참고할만한 부분을 두가지로 나누어서 요약해 보겠다.

첫 번째 부분은 문화콘텐츠 생태계의 특징이다. 사회과학 분야의 생태계의 개념을 통해 개발될 문화콘텐츠 생태계는 4가지 특징들을 함유하고 있어야 한다고 주장을 했다. 첫째, 생태계에서 가장 중요한 것은 순환 구조의 확립이다. 둘째, 생태계 각 군 간의 상호성의 강화이다. 셋째, 이러한 상호성의 강화를 위해서는 각 개체 내의 내부적 능력 배양이 가장 중요한 이슈로 자리 잡는다. 넷째, 생태계 모든 구성원들의 공진성이다.

지금 진행중인 연구에서 가장 중요한 참고 자료 중 하나인 두 번째 부분은, 다양한 분야에서의 생태계 선행 연구를 종합하여 도출한 문화 콘텐츠 생태계 구성 모델에 대한 내용이다(그림 1).



〈그림1〉문화콘텐츠 생태계 구성 모델 (류준호&윤승금,2010)

그림에서 보듯, 문화 콘텐츠는 가치에 따라 주로 생산가치 구성, 소비자가치 구성 및 재생산가치 구성으로 구분된다. 이러한 순환 구성이 문화 콘텐츠 생태계를 구성한다.

현재 나영석PD의 프로그램에 대한 연구도 이와 같은 구성을 기반으로 단계적인 연구를 진행하고 있습니다. 즉, 이 구성에서의 역할과 특징을 각각 검증하여 나영석PD의 프로그램과 어떤 관련된 요소에 해당하는지를 파악하여, 나영석PD의 프로그램이 완전한 생태계 구성을 갖춘 것임을 최종적으로 검증하는 것이 연구의 목표이다.

## 2.2 연구한 이론: Ritual Communication

의례(ritual) 커뮤니케이션 이론은 나영석PD의 콘텐츠와 관객 간의 상호작용이 존재하며, 생산자와 소비자의 순환 구조를 형성할 수 있다는 것을 검증하기 위해 연구되었다. 의례 커뮤니케이션이라는 관점은 제임스 캐리(James Carey)의 1975년 논문 "A Cultural Approach to Communication."에서 시작되었다. 커뮤니케이션은 공유된 의미를 반영하고 구축함으로써 커뮤니티를 통합하는 방법으로 간주되었나 이후 엘리후 카츠(Elihu Katz), 다니엘 다얀(Daniel Dayan), 에릭 로튼부러(Eric Rothenbuhler) 및 제임스 캐리(James Carey) 등의 학자들이 이 개념을 보다 풍부하게 발전시켜 권력, 권위 및 통제와 같은 개념을 추가하였다.

대중적인 인식에서의 커뮤니케이션의 전송(Transmission) 관점에 구분되어, 캐리는 커뮤니케이션을 메시지를 전송하고 수신하는 것만으로 커뮤니케이션이 이루어진다고 보는 것이 아니라, 감정, 가치관, 세계관 등 문화적인 것들의 공유로 보아야 한다고 주장한다. 구체적인 의례 모델과 전송 모델의 비교는 표 1과 같다.

Type of Communication Model	Transmission Model	Ritual Model
Basic Metaphor	Transportation	Ceremony
Participant Roles	Sender & Receiver	Participants
Role of Meaning	Sent & Received	Created & Recreated
Criterion of Success	Receiver 'gets it' (accuracy of transmission)	Shared experience (sense of community)
Basic Function	Influence across space	Community across time

〈표1〉커뮤니케이션의 전달 모델과 의례 모델(James W.Carey,1989)

의례 커뮤니케이션의 관점에서, 커뮤니케이션에 참여하는 사람들이 커뮤니케이션 내용을 공동으로 창작하고 재창작하면서, 종교나 커뮤니티처럼 참여자들이 일상적인 생활 습관으로 양성을 하는 것으로 생각한다.

지난 학기에 완성한 '의례 커뮤니케이션 관점에서 본 〈신서유기〉의 스펀오프' 논문에서는, 신서유기를 대표로 하는 나영식 PD의 프로그램이 커뮤니케이션의 의례 모델과 많은 부분에서 유사한 맥락을 가지고 있음을 증명하였다. 앞으로는 이 결론을 바탕으로 나영식 PD의 프로그램 시청자가 소비자 가치와 재생산 가치를 따르는지에 연장하고자 한다. 그리고 나영식 PD의 콘텐츠 세계가 생태계 구조를 따르는지 증명하기 위해서는 스펀오프 프로그램에서부터 나영식 PD의 모든 프로그램까지 연구 대상을 확대해야 한다고 생각한다.

### 2.3 다른 연구할 예정 분야: 콘텐츠 산업의 구성

문화콘텐츠 생태계의 각 구성 요소가 나영식 PD의 제작한 콘텐츠와 관련된 요소를 검증하기 위해서는, 문화콘텐츠 산업/시장 구성을 정확히 이해하는 것도 연구의 중요한 부분이다. 기획, 제작, 유통 등 콘텐츠 산업에서 참여하는 각각의 역할을 파악하여, 생태계 구성 중 각각의 생산자가 무엇을 포함하는지를 연구해야 한다. 이 부분은 현재 관련 자료를 수집하여 추가적인 연구와 학습을 진행 중이다.

## 3. 연구동기

과거 프로그램을 방영하기 위해서는 기획, 승인, 제작, 편성의 길고 복잡한 과정을 필요로 했지만, 다수의 케이블 채널과 유튜브 등 OTT 플랫폼의 발달로 예능의 다양한 스펀오프가 가능해지고 오리지널 콘텐츠를 쉽게 확장할 수 있게 되었다. 나영식 PD 이런 시대적 배경에서는 〈신서유기〉를 기점으로 각 플랫폼에서 시청자와 긴밀하게 연계해 새로운 스펀오프 콘텐츠를 지속적으로 구축하여 또 새로운 스펀오프를 발전하는데 의도적인 기획은 아닐지 모르지만 어느새 '콘텐츠 생태계'의 형태를 갖추고 있다. 더 이상 예능 프로그램이 편성의 부담 없이 영감을 얻자마자 스펀오프(spun-off) 콘텐츠를 제작하여 원작을 중심으로 이루어진 체계가 형성될 수 있다. 이러한 나영식PD의 차후 행보는 흥미로운 연구 주제를 제공할 수 있어 관찰과 분석을 필요로 한다는 생각이다.

## 4. 연구방향

나영석PD를 중심으로 하나의 '콘텐츠 생태계'를 형성하는지에 대한 연구

## 5. 참고문헌

- 류준호(Jun-Ho Yoo),and 윤승금(Seung-Keum Yoon). "생태계 관점에서의 문화콘텐츠 산업 구성 및 구조." 한국콘텐츠학회논문지 10.4 (2010): 327-339.
- 문화콘텐츠 생태계 구축을 위한 이론적 연구, 류준호, 윤승금, 하규수, 한국벤처창업학회 하계 통합학술대회, 2009년 8월
- James W.Carey. (1989). Communcation As Culture: Essays on Media and Society.
- The journey to ritual communication, Sella, Zohar Kadmon, Studies in
- 박소영. (2022). 예능 콘텐츠에서의 스피오프시리즈와 트랜스미디어 - tvN의 <신서유기>시리즈를 중심으로. 공연문화연구, 44(2022), 91-120.
- 우일낙. (2022). 뉴미디어 시대 예능 프로그램의 트랜스미디어 스토리텔링 전략 분석:신서유기 시 리즈를 중심으로(석사학위논문). 중앙대학교 첨단영상대학원. 서울
- Julia Kristeva, Recherches sur une semanalyse, Paris 1969, Le Seuil,
- Brief Overview of Intertextuality, Radu Mirela, Euromentor; Sep2022, Vol. 13 Issue 3, p70-80

# 연구 계획서

박사4기 NIU ZHENG (우정)

## 1. 연구주제 (제목)

암시된 저자의 역할 논의  
Discuss the role of the implied author

## 2. 논문목차

1. 서론
  - 1.1 연구 배경 및 목적
  - 1.2 연구방법
  - 1.3 연구의 필요성
2. 암시된 저자에 관한 논의 이해
  - 2.1 웨인 부스(Wayne C. Booth)의 정의
  - 2.2 시모어 채트먼(Symour Chatman)의 정의
3. <Twilight>에서 암시된 저자의 역할 분석

## 3. 연구배경

암시된 저자의 개념은 Wayne C. Booth에 의해 그의 <The Rhetoric of Fiction>에서 처음 제안되었으며 서구 서사학계에서 널리 채택되고 수용되었다. 그러나 1980년대 이후 서구의 정치비판과 문화연구가 대두되면서 텍스트 내부 연구를 중시하는 맥락에서 생겨난 개념도 논란이 됐다. 많은 서사학자들이 이 개념의 필요성과 합리성을 둘러싸고 치열한 이론적 논쟁을 벌이기도 했다. 현 단계의 연구 현황으로 볼 때 영상 내러티브 연구에서 이 개념에 대한 논의는 여전히 학계에서 비교적

빈약한 분야에 속한다. 현재 선행연구논문에서는 실재저자와 암시된 독자의 관계를 주로 분석하지만, 이 둘 외에도 암시된 저자와 서술자의 관계도 연구하고 고찰할 대상이다. Seymour Chatman이 구축한 서술 전달 모델에서는 암시된 저자가 실제 저자와 서술자를 연결하는 핵심 포인트이며, 전자와의 관계만 고찰할 수 없고, 서술적 시각에 따라 서술자와의 관계도 달라지기 때문이다. 따라서 암시된 저자와 서술자의 관계를 함축하는 것도 중요한 연구 내용이다.

실제 작품 내러티브 창작에서 실제 저자가 만든 텍스트에는 저자를 암시된 저자가 하나 이상 포함되어 있는 두 가지 상황이 발생할 수 있다. 예를 들어서 버전이다: 작가는 자신의 작품은 버전별 되어 있는 것은 매우 흔한 경우다. 그러나 사소한 변경으로 또 다른 암시된 저자의 이미지가 나타나기는 어렵다. 작가는 자신의 작품에 비교적 큰 폭의 변화를 해야만 텍스트에 새로운 암시된 저자의 이미지가 나타나기 쉽다. 버전으로 하는 원인도 다양하며, 주로 몇 가지 가능성을 포함한다: 한 가지 상황은 시간이 지남에 따라 실제 저자의 세계관과 인생관이 약간 변할 수 있고 그의 예술적 기법도 더욱 정교해질 수 있으며, 이때 그가 자신의 초기 작품을 보았을 때 불만족스러운 상황이 나타날 수 있고, 따라서 그 텍스트에 대해 비교적 큰 조정과 수정을 할 수 있으며, 이러한 상황은 주로 작가의 자발적이고 자연스러운 버전과 관련이 있다. 또 다른 상황은 외부 이유로 인해 텍스트가 변경된 것이다. 물론 때로는 저자가 이 두 가지 이유가 결합되어 텍스트는 다른 버전으로 창작하는 경우도 있다.

그래서 내러티브 창작 과정에서 나타날 수 있는 구체적인 유형을 분류하고 구체적으로 분석하는 것이 필요하다.

#### 4. 연구질문

Q1. 실제 내러티브 작품에서 한 작품이 여러 명의 작가들에 의해 공동 창작되었다면, 이러한 작품들에 나타난 암시된 저자는 일관성을 지닌 완전한 이미지일까?

Q2. 한 드라마에 한 명의 실제 작가만 있고, 극중 다른 캐릭터가 많이 나온다면, 이 작품에 담긴 암시된 저자의 이미지는 반드시 처음부터 끝까지 하나의 완전한 통일체임을 보장할 수 있을까?

## 5. 연구목적

현재 암시된 저자에 대한 개념은 소설문학 등 단일 작품 연구에 집중돼 있고 영상학적 서사 작품에는 아직 참고할 만한 미지의 가치가 많기 때문이다. 본 연구는 서술전달모델의 상관 이론을 결합하여 소설을 영화로 각색한 작품에 존재하는 암시된 저자를 연구 대상으로 깊이 서술 분석을 수행하고, 각색된 작품에서 암시된 저자의 다양한 상(象)을 탐구한다. 온톨로지 또는 방법론의 의미에서 암시된 저자라는 개념의 존재 합리성과 서사학 분야에서의 실용적 가치를 발견하고 탐구한다.

## 6. 연구방법

본 논문은 1차 연구에서 먼저 암시된 저자의 정의를 분석하고 Seymour Chatman의 서술전달모델 이론에 대한 깊이 토론을 통해 소설을 원작으로 한 영화 <Twilight>를 내러티브 텍스트 대상으로 선정하고, 이 영화 시리즈에 존재하는 여러 암시된 저자의 분신을 도출하고, 차례로 이러한 암시된 저자의 분신이 서술전달모델의 역할을 논의한다.

## 7. 연구일정

1. 서론 (작성완료)

2. 암시된 저자에 관한 논의 이해 (작성완료)

2.1 웨인 부스(Wayne C. Booth)의 정의

2.2 시모어 채트먼(Seymour Chatman)의 정의

3. <Twilight>에서 암시된 저자의 역할 분석  
2023.03.14-현재까지 작성 중

## 8. 진행내역

### 암시된 저자에 관한 논의 이해

#### 웨이인 부스(Wayne C. Booth)의 정의

‘암시된 저자 The Implied Author’는 Wayne C. Booth가 *The Rhetoric of*

*Fiction*에서 이상적이고 문학적이며 창조된 대역이며, 그는 자신이 선택한 것의 총합이다. 이 암시된 저자는 진실한 사람과 다르다. 우리가 그를 무엇으로 생각하든 간에, 그가 자신의 작품을 창조할 때, 그는 또한 자신의 우월한 대역을 창조하는 ‘공적 자아 official scribe’ 혹은 저자의 이차적 자아 second self이다.<sup>20)</sup> 부스는 ‘암시된 저자’의 이상적인 문학, 창조된 대역이며, 자신이 선택한 것의 총합이며,<sup>21)</sup> 이 암시된 저자는 항상 ‘진실한 사람’과는 다르다. 우리가 그를 무엇으로 생각하든, 그가 자신의 작품을 창조할 때, 그는 또한 자신의 우월한 대역인 이차적 자아를 창조한다.<sup>22)</sup> 부스의 정의에는 주로 여러 가지 의미가 포함되어 있다. 첫째, ‘암시된 저자’는 실제 저자에 의해 창조되었으며 실제 저자와 긴밀한 관계를 가지고 있다. 저자가 글을 쓸 때 그는 이상적이고 비개성적인 ‘일반인’을 창조하는 것이 아니라 ‘그 자신’의 암묵적인 대역이며, 우리가 다른 사람들의 작품에서 만나는 암시된 저자들과는 다르다고 부스는 책에서 이렇게 말한다.<sup>23)</sup> 다시 말하면 암시된 저자는 실제 저자의 여러 분신으로 간주할 수 있다. 둘째, ‘암시된 저자’와 실제 저자 사이에는 분명한 차이가 있는데, 그는 텍스트에서 실제 작가

20) 최라영. (2012). ‘암시된 저자 The implied author’ 연구 [비교문학 제58집 p.426]

21) Wayne C. Booth *The Rhetoric of Fiction*, Hua Ming et al., Peking University Press, 1987, p.84

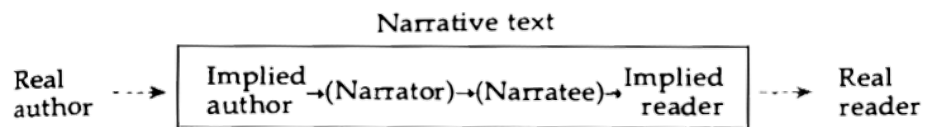
22) Wayne C. Booth *The Rhetoric of Fiction*, 1983, p.67

23) Wayne C. Booth *The Rhetoric of Fiction*, Hua Ming et al., Peking University Press, 1987, p.80



의 대역이며 '암시된 저자'를 이해하려면 텍스트에 의존해야 한다. '암시된 저자'는 한 편의 완성된 예술 전체에 대한 직관적 이해를 포함한다: 이 암시된 저자가 신봉하는 주요 가치는 그의 창조자가 실생활에서 어떤 당파에 속하든 모든 형태로 표현되는 것이다.<sup>24)</sup> 셋째, 텍스트의 서술자는 암시된 저자가 만든 구성 요소 중 하나이며, 많은 아이러니로 암시된 저자와 그를 분리할 수 있다. 서술자는 다소 유사하더라도 예술가의 암묵적인 이미지<sup>25)</sup>와 거의 동일시되지 않는다. 넷째, 실제 저자가 아무리 비인격화를 시도해도 그의 독자는 이런 식으로 글을 쓰는 '암시된 저자'의 이미지를 구성할 수밖에 없다. 암시된 저자가 모든

### 시모어 채트먼(Symour Chatman)의 정의



Symour Chatman)의 서술전달모델 (1978, p.151)<sup>26)</sup>

시모어 채트먼(Seymour Chatman)은 미국 당대의 저명한 서사학자이다. '암시된 저자'라는 개념을 옹호하는 그는 1978년 출간한<Story and Discourse>라는 책에서 암시된 저자와 서술자는 달리 우리에게 아무것도 알려줄 수 없으며, '그' 혹은 '그를' 더 정확히 말하면 소리도 없고,

24) Wayne C. Booth The Rhetoric of Fiction, Hua Ming et al., Peking University Press, 1987, p.83

25) Wayne C. Booth The Rhetoric of Fiction, Hua Ming et al., Peking University Press, 1987, p.82

26) Seymour Chatman. Story and Discourse. p.151

직접적인 의사소통 수단도 없다는 개념을 정의했다. 그것은 작품의 전체적인 디자인을 통해, 모든 소리에 의해, 그것이 우리를 이해시키기 위해 선택한 모든 수단에 의해 소리 없이 우리를 지도한다. 27) 채트먼의 정의에 따르면, 암시된 저자는 목소리가 없고 말이 없어야 한다. 그렇다면 이런 의미에서 암시된 저자는 독자가 텍스트의 전체 성분에서 종합적으로 추론한 구상물로 봐야 한다. 이것은 미학을 받아들이는 사상을 이 개념의 해석에 도입했다. 1990년에 출판된 <Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film>에서 채트먼은 또한 암시된 저자의 개념을 설명하는 데 상당한 시간을 사용했으며 여전히 암시된 저자를 구성할 때 독자의 중요한 역할을 더 많이 고려했다. 그는 암시된 저자가 독자가 작품에서 도출한 작가의 이미지를 지칭하기 때문에 어느 정도 독자의 해석에 의존한다고 지적했다. 서로 다른 사회역사적 맥락에 있는 독자들은 서로 다른 암시된 저자를 28) 구성할 가능성이 높다. 부스가 암시된 저자를 저자가 텍스트에서 창조한 이차적 자아로 보는 것에 비해 채트먼은 미학적 사상의 영향을 수용하고 이 이미지를 구축할 때 독자의 역할을 강조하다.

Seymour Chatman은 암시된 저자라는 개념에 대한 자신만의 문자 해석 외에도 서사적 커뮤니케이션 맥락에서 암시된 저자의 역할을 설명하기 위해 그림을 사용했다: 실제저자Real Author→[암시된 저자Implied Author→(서술자Narrator)→(서술자적 청중Narratee)-암시된 독자Implied Reader]→실제 독자Real Reader.

### <Twilight>에서 암시된 저자의 역할 분석

영화<Twilight>에서 위에 서술전달모델과 대조해서 몇 가지 분석 다음과 같다

Real author	Implied author	Narrator	Narratee	Implied reader	Real reader
-------------	----------------	----------	----------	----------------	-------------

27) Seymour Chatman. Story and Discourse. p.148

28) Seymour Chatman. Story and Discourse. pp.74-89

작가 (실제저자)	감독 렌즈 카메라 신(scene) 사운드 색채	캐릭터 자막 내레이션	작가는 텍스트에서 독자에 대한 부름	1.작품 예상할 관객들 2.젊은층 3.팬덤	실제로 영화를 보는 사람들
--------------	--	-------------------	------------------------------	----------------------------------	----------------------

figure1 (본인 작성)

## 9. 예상결론

작품의 내러티브에서 암시된 저자의 역할을 다음과 같은 측면에서 이해할 수 있다.

1. 암시된 저자는 한 작가가 다른 곳에서 활동할 때 그 자신이 아니라 특정 작품을 만들 때 그 자신이다.
2. 암시된 저자란 독자가 작품을 읽을 때 자신의 마음 속에 구축한 작가 형상의 집합체를 말하며, 독자가 하나의 작품을 읽을 때 구축한 암시된 저자 형상이 다른데, 독자가 생각하는 형상의 집합체가 바로 이 작품의 암시된 저자이다.
3. 내러티브에서 암시된 저자는 실제 저자의 이상화와 문학화의 이차적 자아이며 실제 저자의 여러 분신이며 실제 생활에서 실제 저자보다 암시된 저자는 일반적으로 실제 저자보다 더 진보적이고 이성적이다. 다시 말하면 은근히 저자는 거울에 비친 자신의 모습이라고 볼 수 있는데, 이 자신이 변형될 수도 있고, 때로는 거울에 비친 자신의 모습에 희망을 품기도 한다. 즉, 암시된 저자는 이미지이고, 저자와 텍스트의 접점이며, 텍스트의 인격화된 이미지다.
4. 위의 논술을 통해 암시된 저자의 역할은 실생활의 실제 저자와 다르며 텍스트의 서술자와도 다르며, 암시된 저자가 전체 텍스트를 관통하는 과정에서 복잡하고 가변적이어서 향후 연구에 더 많은 도전과 분석적 가치를 가져다 줄 것이라고 결론지을 수 있다.

## 10. 참고문헌

최라영. (2012). '암시된 저자 The implied author' 연구 [비교문학 제58집]

Chatman, Seymour. *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film.* Ithaca: Cornell University Press, 1978. Print.

Chatman, Seymour. *Coming to terms: the rhetoric of narrative in fiction and film.* Ithaca: Cornell University Press, 1990. Print.

Chatman, Seymour. "In Defense of the Implied Author." *Coming to terms.* Cornell Paper, 1990.

"Indeed, we might better speak of the 'inferred' than of the 'implied' author", Chatman, Seymour, op.cit.

Chatman, Seymour. *ibid.*

"My defense is strictly pragmatic, not ontological: the question is not whether the implied author exists but what we *get* from positing such a concept", Chatman, Seymour. *ibid*

Booth, Wayne C. (1983). *The Rhetoric of Fiction* Second Edition.

Booth, Wayne C. "Resurrection of the Implied Author: Why Bother?." *NARRATIVE.* Blackwell, 2008.

C. Schaefer. 'Facebook as implied author' August 2010.

Prince, Gerald. *A Dictionary of Narratology.* Lincoln: University of Nebraska Press, 1987.

Wayne C. Booth. *The Rhetoric of Fiction,* Hua Ming et al., Peking University Press, 1987.

Albert Moran, Justin Malbon. (2006). *Understanding the Global TV Format.* Bristol: Intellect Bristol,UK Portland.OR,USA.

# 연구보고서

영상학과 석사 1기 송위위

## 1. 관심 연구 주제

서스펜스 영화 연구

## 2. 연구내용

"알프레드 히치콕 작품 속, 서스펜스 구현을 위한 몽타주 기법에 관한 연구"이라는 논문에서 히치콕의 영화에 서스펜스 구현을 위해 나타난 시각적 요소와 청각적 요소를 활용한 기법을 분석하였다.

"히치콕 영화 서스펜스 설정에서의 정신분석학 연구"이라는 논문에서 히치콕의 영화에는 일종의 촬영 기법, 즉 엿보기 기법의 활용이 등장하였다. 그리하여 엿보기 기법과 서스펜스 조성의 관계에 대해 생각하게 되었다.

"프로이트 정신분석학설의 관점에서 히치콕 영화 속 - '서스펜스' 설정을 분석한다"이라는 논문에서 영화 속 서스펜스 설정을 정신 분석학적 관점에서 분석할 수 있다는 것을 안다.

## 3. 연구동기

서스펜스라는 단어는 우리에게 낯설지 않으며, 특히 영상 작품에서 서스펜스의 사용이 점점 더 광범위해지고 있다. 다큐멘터리, 광고, 뉴스 프로그램, 예능 프로그램은 물론 최근 유행하고 있는 리얼리티 프로그램까지 서스펜스를 넣어 시청자들을 사로잡고 있다.

영화의 내용 속에서 서스펜스가 부족하면 관객들을 끌어들이기 어렵다는 점에서 서스펜스가 영화 한 편에 얼마나 중요한지 알 수 있다.

게다가 영화는 일련의 시청각 수법으로 구성되어 있으며, 시청각 기법은 감정과 정서를 전달할 수 있다. 시청각 기법의 활용은 캐릭터의 내면을 표현하는 감정 세계와 복잡한 심리적 동기 등에 도움이 된다고 한다.

따라서 시청각 기법을 통해 서스펜스 영화에 대해 더 구체적이고 깊이 있는 연구를 하고 싶다.

#### 4. 연구방향

특히 앨프리드 히치콕은 '서스펜스의 대가'라는 칭송을 받고 있기 때문에 우선 히치콕 감독의 영화에 나타난 서스펜스 표현기법부터 분석할 것이다.

그리고 문헌을 읽으면서 생각해 보니 옛보기 기법은 서스펜스 효과를 만드는 방법 중의 하나이다. 옛보기 기법의 활용은 서스펜스를 표현하는 데 큰 도움이 되며, 나아가 영화 작품과 결합하여 옛보기 기법이 영화에서 어떻게 서스펜스를 설정하는지, 관객의 심리를 어떻게 끈지에 대해 살펴볼 것이다.

마지막으로 서스펜스 영화에서는 항상 정신 분석 이론과 연결되어 줄거리를 풍부하게 한다. 옛보기 수법은 바로 정신분석학에서 관음증이라는 개념을 영화에 적용한 실천이다. 가능하다면 서스펜스 영화를 통해 영화 속 캐릭터의 무의식적 활동과 심리, 감독의 창작 심리, 관객에 대한 해부 즉 관객의 욕망과 심리 등을 고찰해 보고자 한다.

#### 5. 참고문헌

- (1) 한은실, 「알프레드 히치콕 작품 속, 서스펜스 구현을 위한 몽타주 기법에 관한 연구」, 국내석사학위논문 국민대학교 대학원, 2014, 서울
- (2) 문관규, 「알프레드 히치콕 영화의 서스펜스 연구」, 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 12(8), 123-135.
- (3) 이몽교, 「히치콕 영화 서스펜스 설정에서의 정신분석학 연구」, 푸젠 사범대학, 2015(03)
- (4) 류경한, 「프로이트 정신분석학설의 관점에서 히치콕 영화 속 - '서스펜스' 설정을 분석한다」, 라오닝 대학, 2020(01)

# 연구보고서

영상학과 석사 1기 장재욱

## 1. 관심 연구 주제

범죄 장르 영화 서사 구조 연구

## 2. 연구내용

(1) 김태상, '영화<올드보이>의 서사미학 연구: 포스트모더니즘 영화의 서사 구조를 중심으로', 부산대학교 영화연구소, 2013

이 논문에서 먼저 '포스트모더니즘 영화의 서사적 특징은 개인적 가치관의 강화로 작가의 주제의식을 이끌어가는 주요인물들이 다양화되는' 점을 설명한다. 그리고 '주요인물들이 사건을 주도적으로 창조해내며 전체적인 서사의 구조를 결정한다는' 것도 언급한다.

또한 미적 가치가 도덕적 가치보다 우선한다고 보는 극단적 심미주의 입장이나 더 나아가 도덕적 결함이 그 자체로 미적 장점이 될 수 있다는 반도덕주의 기조에서 보면 포스트모더니즘 영화의 비호감형 인물들은 그 자체로 미학적 가치를 갖는다.

(2) 정민아, '<내부자들: 디 오리지널>,범죄영화 장르의 진화와 폭력의 서사화 방식', 한양대학교 현대영화연구소, 2016

이 논문에서 '범죄 유형의 영화는 대개 실제 일어난 사건들을 소재로 하거나 에피소드화하며 개인이 처한 비극에서부터 출발하여 더 큰 사회로 발전하는' 특징을 언급한다. 그리고 복잡한 인물을 바탕으로 서사에서 다면적인 캐릭터로 구축해 나가는 과정도 설명했다. 이에 따라 복잡함과 다이나믹한 캐릭터의 힘이 영화를 더욱 깊이 있게 만들 수 있고 영화의 서사 구조를 분석할 때도 인물 분석에 집중할 수 있다고 생각한다.

## 3. 연구동기

대학시절 다니던 전공은 시나리오라서 대본 연구의 방향에 치중했다. 따라서 학부시절 영화 비평과 캐릭터 분석 등에 관한 책을 읽었다. 영상작품중의 인물 이미지하고 서사 전략이 서로 영향을 미치며 또 영상작품은 인간에 대한 의식 활동 형태와 현실 반영의 두 가지 특성을 가지고 있다. 따라서 자연스럽게 서사 구조 연구와 캐릭터 이미지 분석에 대해 관심이 생긴다.

이 밖에도 범죄 소재는 불멸의 히트 장르로 수많은 명작들을 만들어냈다. 클래식 할리우드 시대의 빌리 와일더부터 히치콕의 범죄 영화, 그리고 당대 한국의 현실을 원작으로 한 범죄 영화까지 모두 많은 사랑을 받고 있다. 높은 열기에 범죄 장르 영화가 주는 자극과 호기심이 어디서 오는지는 연구해 볼 만하다고 생각한다. 그리고 서사 구조뿐만 아니라 캐릭터의 구축도 재미있고 분석할 만한 문제라고 생각해서 이 주제를 선택했다.

#### 4. 연구방향

영상작품에서 흔히 캐릭터는 사건을 일으키고, 사건은 캐릭터를 만든다. 캐릭터와 서사는 종종 분리할 수 없는 두 가지 요소이다. 따라서 연구방향은 주로 서사 구조 연구와 인물 캐릭터 분석 두 가지 측면에서 진행하려고 한다.

먼저 위 논문에서 제시한 포스트모더니즘의 서사 구조를 보면 과거와 현대의 범죄영화 서사가 크게 달라진다. 단일한 주인공의 시각에서 주인공의 시각뿐만 아니라 신의 시각이나 변두리 인물들의 시각으로 대본을 묘사하는 수법으로의 전환이다. 그래서 연구할 가치가 있는 방향이라고 생각한다.

그리고 인물 캐릭터 만들기의 핵심은 성격 묘사에 있으며 인물의 성격은 서로 다른 인물을 구별하는 본질적인 요소이다. 위의 논문에서도 알 수 있듯이, 현재의 주인공은 '단순히 좋은 사람'이라는 이미지에 국한되지 않고 '선과 악이' 어우러진 캐릭터가 되어가는 특징이다. 이전 영화에서의 고정된 캐릭터보다 현대 영화 작품에서 더 사실적인 캐릭터를 만들어냈다고 생각한다. 뿐만 아니라 영화에서 사용된 시청각 언어가 인물 캐릭터 심화에 도움을 주는지에 대한도 연구 하고 싶다.

아직 부족이지만 더 많은 문헌과 영상 작품을 감상 후 더 명확하고 자세한 연구방향을 찾을 수 있다고 생각한다.

#### 5. 참고문헌

- (1) Sid Field, 종대풍 역, '영화 시나리오 쓰기 기초', 세계서적출판회사, 2012  
悉德·菲爾德(Sid Field) 著, 鐘大豐 譯, 《電影劇本寫作基礎》, 世界圖書出版公司, 2012
- (2) Jennifer.V.S, 왕옥봉 역, "영화화서사", 광시사범대학교출판사, 2009  
Jennifer.V.S, 王旭峰 譯, 《電影化敘事》, 廣西師範大學出版社, 2009
- (3) 두승남, '실화 각색 범죄 영화의 서사적 특징에 관한 연구:〈도가니〉, 〈그놈 목소리〉, 〈추격자〉를 중심으로', 석사 학위논문 건국대학교, 2022
- (4) 피종호, '포스트모더니즘 영화미학', 한양대학교출판부, 2013



# 연구보고서

영상학과 석사 1기 진형이

## 1. 관심 연구 주제

- 1)가족영화 스토리텔링 연구--고레에다 히로카즈의 가족영화를 중심으로
- 2)고레에다 히로카즈의 영화미학

## 2. 연구내용

서적: 고레에다 히로카즈,『영화를 찍으며 생각한 것』,이지수 역  
고레에다 히로카즈,『그렇게 아버지가 된다』,이영미 역  
고레에다 히로카즈,『걸어도 걸어도』,박명진 역  
고레에다 히로카즈,『태풍이 지나가고』,박명진 역  
고레에다 히로카즈,『좁도둑 가족』,장선정 역

영화: <브로커> <과비안느에 관한 진실> <어느 가족>  
<태풍이 지나가고> <바닷마을 다이어리>  
<그렇게 아버지가 된다> <진짜로 일어날지도 몰라 기적>  
<걸어도 걸어도> <아무도 모른다>

논문: 유채하. "고레에다 히로카즈(是枝裕和)감독 <어느 가족>의 가족관계 특징에 대한 연구." 국내박사학위논문 청주대학교 대학원, 2022. 충청북도

고레에다 히로카즈 감독의 여러 가족 영화에서 장면, 스토리 내용 및 인물 이미지를 분석하고 영화 미학의 관점에서 고레에다 히로카즈 감독의 가족 영화의 의미를 깊이 탐구한다.

## 3. 연구동기

2018년에 고레에다 히로카즈 감독의 작품을 처음 접하게 되었다.당시 '어느 가족'이라는 작품은 국제적으로 대상을 받았다.저는 열심히 본 후에 이 작품에 깊은 감동을 받았다.그 이후로 고레에다 히로카즈

감독의 이전 작품을 계속 보면서 작품마다 강력한 공감을 얻었다. 그리고 제 인생의 다른 시기에 고레에다 히로카즈 감독의 작품을 보러 갔었는데 그때마다 새로운 느낌을 나올 수 있다. 또는 고레에다 히로카즈 감독의 가족영화 연구를 통해 창작에 대한 영감을 얻을 수 있기를 바란다.

저는 대학 학부 때 공부를 통해 시나리오, 캐릭터 만들기, 스토리텔링에 관심이 많다. 평소에도 사회성을 다룬 책이나 인물 자서전을 즐겨 읽었기 때문에 고레에다 히로카즈 감독의 가족영화에 더 깊은 감명을 받았다. 그리고 이런 가족영화의 등장은 현대사회에 어느 정도 영향을 미칠 수 있다고 생각한다.

#### 4. 연구방향

1. 고레에다 히로카즈 가족영화 대표작의 분석이며, 이 작품 시나리오의 기본 구조를 연구한다.
2. 고레에다 히로카즈 가족영화 속 인물이 스토리를 지탱하는 구조에 관한 연구이다.
3. 고레에다 히로카즈 씨가 촬영한 가족 스토리의 사회성, 진정성, 가치성에 관한 연구이다.

#### 5. 참고문헌

1. 시지유화. 영화를 찍으며 생각한 것. 서울: 바다, 2022.
2. 박상현 ( Park Sang-hyun ). "고레에다 히로카즈 영화에 나타난 여성성의 원형 -영화 걸어도 걸어도(2008), 바닷마을 다이어리(2015), 태풍이 지나가고(2016)를 중심으로-." 커뮤니케이션 디자인학연구 74.- (2021): 20-30.
3. 권은선. "고레에다 히로카즈 영화에서 부성의 의미에 대한 연구." 인문사회 21 13.4 (2022): 3305-3320.
4. 황우현(Woo-Hyun Hwang). "고레에다 히로카즈 감독 영화의 공간 연구." 한국콘텐츠학회 논문지 18.12 (2018): 343-363.
5. 최영철. 영화-감독의 미학. 경기도: 한국학술정보, 2006.

# 연구 보고서

영상학과 석사 2기 설가혜

2022712611

## 1. 관심 연구 주제

한국 리얼리즘 영화 속 캐릭터 만들기

## 2. 선행 연구

1. 한국은 사실주의 영화 창작에 대해 일관되게 견지하고 체계적인 전승을 가진다. 민족 항쟁 정신의 내재적인 구동에서 비롯된 동시에 상대적으로 발달한 사회 문명 상태에 힘입었다. 또한 국가 관련 부서와 기구의 정책 보호도 중요한 역할을 했다. 상술한 것들은 모두 아시아의 다른 국가에 좋은 참조를 제공 하였다.

웨이웨이. "영화와 현실." 국내박사학위논문 청주대학교 대학원, 2022. 충청북도

2. 잘 알려진 바와 같이, 한국은 1998년에 영화 등급 제도를 수립하였고, 한국의 이전의 엄격한 영화 검열 제도를 대체하여, 한국 영화인들은 더욱 자유로운 창작과 표현의 권리를 가지게 되었다. 미국 할리우드 영화에서 받은 충격과 충격으로 인해, 한국 영화인들이 자신들만의 독특한 장르를 탐구하고, 한국적 사실주의 영화들은, 최근 몇 년 동안 한국에서는 점점 더 양질의 사실주의 장르 영화들이 쏟아져 나오고 있다. 풍부한 줄거리와 훌륭한 제작 수준, 게다가 그 소재가 민감하고 생활에 밀착되어 점점 더 많은 관객들의 좋은 평판을 얻어 한국 영화가 세계 영화에서 한 자리를 차지할 수 있게 되었다.

홀리오. "한국 사실주의 소재 영화에 관한 연구" 중국 석사 학위 논문. 헤이룽장 대학교. 2021. 헤이룽장 성

3. 일찍이 한국 리얼리즘 장르 영화가 현실에 가깝고 쉽게 공감할 수 있어 관객들의 사랑을 받았다면, 중국 리얼리즘 장르 영화도 표현 기교가 부단히 진보하고 향상되고 있다. 관객들에게 진정으로 필요한 것은 이야기 속에서 실제 인생을 체험하고 실제 삶을 조명하는 것이지, 관객의 비위를 맞추기 위한 엽기적인 영화가 아니다. 따라서 앞으로

10년, 20년, 더 긴 시간 동안 사실주의 장르의 영화들은 점점 더 많은 관객들의 인기를 끌 것이다.

청성제 "중한 현실주의 소재 영화 비교 연구." 산시대학교 신문학원. 신문연구지도간행물. 2019. 산시성

4. 세계화가 가속화되고 현대적 위기와 그 성찰이 절박해지는 배경에서 한국 영화는 현재의 현대적 위기에 초점을 맞추고 동아시아의 현대적 특징인 인물에 대한 독특한 구성을 통해 하나의 특수한 시각에서 양질의 전통문화의 현대적 전환을 실현하고, 같은 동아시아 유 문화권에 속하는 다른 포스트 발전적 근대국가에 하나의 민족적 전통문화가 특정한 선택 이후의 특수한 현대적 형태를 제공하였다. 다시 말해, 한국 영화의 가치는 서양 현대성과는 다른 특수한 "동아시아 현대성"의 심미적 이미지를 형성하는 데 있다.

왕후. 한국 영화 캐릭터의 동아시아 현대적 특징에 관한 연구. 동북사범대학: 2018.

5. 한국 실사 사건을 소재로 한 영화가 불러일으킨 높은 관심과 그 현실적 의미 이면에는 전체적인 모습, 영화 작품이 사건 인물에 대한 이미지를 재구성하는 방식, 그 재구성에 영향을 미치는 요소, 그리고 재구성 후 미치는 효과까지 짚어볼 만한 대목이다. 글은 피해자, 가해자 및 정의 자의 인물 이미지 재구성, 인물 관계의 허구를 각각 고찰한다. 각 장에서는 먼저 실사 건에 관한 자료를 바탕으로 인물의 신원, 수량 등의 측면에서 영화 대응 사건의 피해자, 가해자, 정의자를 각각 고찰하여 실사 건의 인물 특징을 묘사함으로써 이러한 영화 창작자의 주제 선정 방향을 파악한다. 둘째, 영화 속 이들 세 부류 인물의 정체성, 수량 및 인물 관계의 변화를 분석하여 각각 캐릭터 리메이크의 서로 다른 방향을 요약하고, 서로 다른 방향의 캐릭터 리메이크의 서사적 가치를 탐구한다. 마지막으로 한국의 사회, 역사 및 민족 문화적 배경을 결합하여 서로 다른 방향의 인물 이미지 리모델링에 담긴 인간적 사고와 사회를 분석한다.

여천만. 신세기 한국 실사 사건을 소재로 한 영화의 캐릭터 리모델링 연구. 화동 사범대학교: 2019.

### 3. 연구동기

사실 사실주의 영화는 최소한의 기교와 가장 사실적인 장면, 그리고 가장 평범한 사회의 '작은 인물'의 이미지로 관객들에게 가장 사실적인 사회문제를 보여준다. 영화 관람을 통해 논란이 많은 사회문제에 더 많은 관심을 둘 수 있고, 그들의 정책 결정이나 법률 정책을 되돌아보게 함으로써 사회문제를 보다 효율적으로 해결할 수 있다.

한국 영화의 발전은 한국 영화 산업의 점점 더 성숙해지고 발전 특질이 점점 더 뚜렷하게 식별할 수 있는 사회적 배경에 따라 거슬러 올라가야 한다. 게다가, 한국의 오랜 세월 사회 분열과 혼란의 역사적 배경 아래, 잘 반성하고 용감하게 투쟁하는 민족정신을 형성했다.

그래서 한국 국민의 마음 깊은 곳에서 사실주의 소재의 문예작품은 한국 국민이 감정을 표현할 수 있는 강력한 수단이 되었다. 사실주의 영화는 원래 2차 대전 이후, 전쟁 때문에 함락된 사회 환경에서, 민주운동이 더욱더 고조되어서야 이탈리아 신사실주의 영화가 나왔다. 최근 몇 년간 한국 사회의 개방된 환경과 정부의 정책적 지원 때문에 한국 영화 산업의 발전이 일사천리로 진행되었다. 많은 우수한 한국 영화들이 국민 내부에서 널리 알려졌을 뿐만 아니라 세계 무대에서도 이채로움을 떨쳤다.

한국 영화는 이미 90년대 말 이후 단순한 오락적 속성을 벗어나 가치관을 전파하는 방향으로 발전해 왔다. 그래서 한국 사실주의 영화는 특색이 뚜렷한 미학관을 형성했다. 한국영화는 자기의 민족적 특색을 유지함과 동시에, 사회의 작은 인물의 실제 축소판을 보여주며, 사람들의 생활과 사회에 대한 반성을 불러일으킨다. 바로 이렇게 허구의 세계에서 현실의 생활로 비친다.

그래서 한국 사실주의 영화의 특징을 연구하는 것이 의의가 있다.

#### **4. 연구방향**

첫째, 한국 영화의 장르화가 다섯 번째 영화법 개정으로 시작되면서 한국 영화는 더 이상 독점구조와 보호무역주의가 아닌 할리우드 영화와 한국 토종영화가 다섯 번째 영화법이라는 따뜻한 땅에서 함께하게 됐다. 미국 영화 자본의 진입은 1970년대 한국으로 거슬러 올라가며, 창작자와 한국 영화산업에 미치는 영향은 성숙한 비즈니스 시스템 운영뿐 아니라 할리우드 서사 학습에도 반영된다. 우선 대부분의 한국

영화는 실화를 바탕으로 한다.

둘째, 기본적으로 모든 한국 리얼리즘 영화는 정형화를 만족하는 인물, 예를 들어 난폭한 경찰, 부정한 재판의 법무사, 탐욕스러운 정부 고위층, 선량한 하층민 등 많은 리얼리즘 영화에서 고정된 캐릭터로 등장하지만, 관객들은 반항심을 일으키지 않는 현실의 힘을 가지고 있다.

셋째, 도식적인 영상, 젊고 아름다운 여인, 어둡고 습한 도시 구석 등이다. 물론 실제 사건을 원작으로 한 한국 리얼리즘 영화로는 범죄·미스터리 같은 장르적 요소가 있는 것은 사실이지만, 생명·사회적 저변에 대한 반성도 있어 한국 리얼리즘 영화가 장르적으로 진정한 장르물이 될 수 있을지는 창작의 여지를 남겼다.

## 5. 연구 내용

### I. 한국 리얼리즘 영화의 발전과 현황

#### 1. 한국영화의 역정

(1) 발전기반

(2) 전략과 운동

#### 2. 한국 리얼리즘 영화의 발전

(1) 한국 리얼리즘 영화의 역사적 맥락

(2) 한국 리얼리즘 영화의 현주소

### II. 한국 리얼리즘 영화의 특징

#### 1. 서사 내용의 특징

(1) 서사구조와 연극의 충돌

(2) 영화의 주제 표현

#### 2. 영화 속 인물 만들기

(1) 고정화된 캐릭터

(2) 대립적인 인물 관계

#### 3. 렌즈 언어

(1) 롱 테이크는 진실성을 표현한다

(2) 색채로 감정의 기조를 잡아라

#### 4. 청각 요소

(1) 감정이 깔린 음악

(2) 분위기를 물들이는 사운

### Ⅲ. 한국 리얼리즘 영화의 가치

1. 시장가치
2. 사회적 의미

### 6. 참고문헌

1. 웨이웨이. "영화와 현실." 국내박사학위논문 청주대학교 대학원, 2022. 충청북도
2. 홀리오. "한국 사실주의 소재 영화에 관한 연구" 중국 석사 학위 논문. 헤이룽장 대학교. 2021. 헤이룽장 성
3. 청성제 "중한 현실주의 소재 영화 비교 연구." 산시대학교 신문학원. 신문연구지도간행물. 2019. 산시성
4. 순진진. "한·중 사실주의 서사 활용에 대한 비교 연구." 국내박사학위논문 청주대학교 대학원, 2022. 충청북도
5. 왕후. 한국 영화 캐릭터의 동아시아 현대적 특징에 관한 연구. 동북사범대학: 2018.
6. 여천만. 신세기 한국 실사 사건을 소재로 한 영화의 캐릭터 리모델링 연구. 화동 사범대학교: 2019.

# 연구보고서

영상학과 석사 2기 하홍의

## 1. 관심 연구 주제

라캉의 거울단계로 접근한 미야자키의 작품

## 2. 연구내용

이지봉. "木蘭 이미지 변천에 대한 연구." 국내박사학위논문 성균관대학교 일반대학원, 2020. 서울

왕염. "팀 버튼 애니메이션에서 기묘한 표현의 의미." 국내석사학위논문 성균관대학교 일반대학원, 2019. 서울

왕소한. "애니메이션으로 변주된 <신데렐라> 연구." 국내석사학위논문 성균관대학교 일반대학원, 2020. 서울

차주혜. "감정의 복원으로 해석하는 공주 캐릭터의 변주." 국내석사학위논문 성균관대학교 일반대학원, 2021. 서울

손성우 ( Seong Woo Son ). "라캉의 욕망, 응시, 환상 개념으로 접근한 애니메이션 <코쿠리쿠 언덕에서>에 관한 고찰." 아시아영화연구 6.1(2013): 27-58.

강효정. "애니메이션 캐릭터를 대상으로 한 프로이트의 정신분석학 적용 연구." 국내석사학위논문 세종대학교 영상대학원, 2005. 서울

예효진. "미야자키 하야오(宮崎駿)의 작품 세계에 관한 연구." 국내석사학위논문 한서대학교 국제예술디자인대학원, 2012. 충청남도

장구티엔. "미야자키 하야오 영화에 나타난 주체적 여성 이미지 연구." 국내박사학위논문 청주대학교 대학원, 2023. 충청북도

이경희(Yi Kyoung Hee). "미야자키 하야오의 <하울의 움직이는 성> 장르 전환 전략 연구." 문화예술콘텐츠 -.14 (2015):211-244.

이상란 ( Sang Lan Lee ). "미야자키 하야오 <하울의 움직이는 성 >에 나타난 "자기실현" 과정." 드라마연구 0.43(2014): 109-142.

김형석(Hyung Seok Kim), and 김성훈(Sung Hoon Kim). "『붉은 돼지』에 나타난 캐릭터와 텍스트의 의미구조 분석." 한국디자인문화학회지 20.1 (2014): 243-255.

## 3. 연구동기

미야자키 하야오는 일본의 애니메이션 감독이자 애니메이터입니다. 지금까지 이미 14부 장편 애니메이션 영화 제작했습니다. 미야자키 하야오는 일본의 대표적인 애니메이션 작가 중 한 사람으로서 그가 애니메이션 길을 걸어오면서 이룩해 놓은 업적과 후대에 끼친 영향은 지대합니다. 그는 세계 애니메이션 속에서 일본 애니메이션을 발전시켰으며, 그의 작품은 재미, 판타지 세계, 교훈적인 내용, 미학적인 연출 등을 다 충족시켜 주었습니다. 애니메이션 가 발표되면서 그는 많은 주목을 받게 되었고 미야자키 하야오의 신화가 시작되었습니다,

미야자키 하야오의 작품에는 비행, 전쟁, 환경보호, 선과 악 등 몇 가지 요소가 자주 등장합니다. 작품에 대해서 라캉의 정신분석 개념을 이용해 분석해볼 계획입니다.



## 4. 연구방향

먼저라캉의 거울 단계 이론을 바탕으로 미야자키 하야오의 작품 속 요소들을 분석해볼 계획입니다. 이로써 작가의 심리와 관객의 심리를 통해서 욕구를 분석해보겠습니다.

예를 들어, 비행 요소는 미야자키의 영화에서 반복되며 등장하는 주제이다. 《천공의 성 라퓨타》, 《바람계곡의 나우시카》, 《마녀 배달부 키키》, 《이웃집 토토로》, 《센과 치히로의 행방불명》, 《하울의 움직이는 성》, 《붉은 돼지》 등 작품에서 나타났습니다.

비행은 아마 미야자키 하야오 본인의 순수욕망인지 그의 작품을 통해 끊임없이 연출됐습니다.

미야자키 하야오본인의 작품에서 비상을 제외한 '소외', '전쟁', '환경보호' 등 여러 요소를 정신분석학으로 분석할 가치가 있다고 생각합니다.이러한 것들은 앞으로 석사과정 동안 거울단계 이론과 애니메이션 영화에 대한 더 공부하고 정확한 방향을 확인할것입니다.

## 5. 참고문헌

안상혁(2020)<불안은 감각을 잠식한다>

심은진, 김시무(2007). 영화와 정신분석. 한국영화학회 학술발표대회 논문집, 67-74

안상혁(2005). 자크 라캉의 거울단계와 영상미디어의 매개과정과의 연관성. Archives of Design Research, 147-154

강응섭(2010). 거울도식과 나르시스적 사랑. 현대정신분석, 12(2), 7-26

집단심리학과 자아분석,126-127

장암. "미야자키 하야오 영화에 나타난 전쟁에 관한 연구." 국내석사학위논문 국민대학교 일반대학원, 2020. 서울

미야자키 하야오의<붉은돼지(紅の豚)> 론 김황영

장암."미야자키 하야오 영화에 나타난 전쟁에 관한 연구." 국내석사학위논문 국민대학교 일반대학원, 2020. 서울

# 연구보고서

영상학과 석사 3기 장광시

## 1. 관심 연구 주제

중국 공포영화중의 민속적 요소에 대한 연구

## 2. 연구내용

중국 공포영화에서 나타나는 중국의 민속적인 요소들, 이런 요소들이 어떤 민속적인 문화를 반영한지, 어떤 공포 효과가 이루어지는지 연구하려고 한다.

## 3. 연구동기

이전에는 중국의 예술작품 관리제도 때문에 공포영화 제작이 계속 제한을 받았지만, 최근 몇 년간 중국 대륙 공포영화에서는 괜찮은 작품들이 등장하고 있다. 그들은 상업적인 공포 영화처럼 피와 폭력과 같은 시각적 충격을 강조하는 것 아니라 다른 방식을 찾아낸 것 같다. 이러 영화에서는 좀비, 괴물, 귀신과 같은 것들이 직접적으로 등장하지 않고, 중국 특유의 민속적 문화요소를 활용하여 독특한 공포분위기가 이루어지게 된다. 즉, 민속문화가 가져오는 의식적인 공포이다. 이러한 공포는 시각적으로만 남지 않고, 관객들의 사고(사유)에서 천천히 펼쳐지는 것이다. 이것은 중국 공포영화의 진보 뿐만 아니라 전세계의 공포영화에 대한 영감과 새로운 가능성을 제시할 수 있다고 생각한다.

## 4. 연구방향

민간전설이 우리에게 미치는 영향--어떤 공포를 느끼는지  
전통문화로 이루어진 공포효과--영화장면을 민속문화와 관련해서 연구한다

도시가 농촌과의 사유적, 의식적 차이--다른 입장, 다른 소감

중국 공포영화가 다른 나라의 공포영화와의 비교

## 5. 참고문헌

장침, 「중국 공포영화에서 공포대상으로서의 여성 재현에 관한 연구」, 인천대학교 대학원 박사학위논문, 2020

유종만, 「공포 영화를 통해 본 동서양의 귀신 표현에 관한 분석」, 가톨릭대학교 문화영상 대학원 석사학위논문, 2007

송준호, 「공포영화에 쓰인 청각적 장치들이 공포유발 및 내러티브 전달에 미치는 영향에 대한 연구-영화<링>과<더링>을 중심으로」, 추계예술대학교 문화예술경영대학원 석사학위논문, 2017

白雪, 「中国内地恐怖片研究」, 西南大学 석사학위논문, 2012

高悦, 「国产恐怖游戏中的中国题材恐怖叙事研究」, 宁夏大学, 2022

刘星, 「中国悬疑惊悚片的本土化特色」, (社会科学版)88, 2016

常鑫凯, 「传统文化对恐怖电影的影响——以东方僵尸片和西方丧尸片为例」, 97(35), 2018

# 연구 계획서

영상학과 박사 4기 한경지

## 1. 연구주제 (제목)

생툼으로서의 영상 연구  
라스 폰 트리에의 영화를 중심으로

## 2. 논문목차

### 제1장 서론

- 1.1 연구 목적 및 필요성
- 1.2 연구 주제로서 생툼
- 1.3 연구 대상으로서 라스 폰 트리에

### 제2장 예비적 고찰

- 2.1 생툼의 이론적 배경
  - 2.1.1 보로매우스 매듭과 증상
    - 2.1.1.1 프로이트에서 라캉으로
    - 2.1.1.2 세가지 증상과 결여
    - 2.1.1.3 보로매우스 매듭의 정합성
  - 2.1.2 생툼의 핵심원리
    - 2.1.2.1 상상계의 일관성
    - 2.1.2.2 상징계의 구멍
    - 2.1.2.3 실재의 탈존
  - 2.1.3 생툼으로서의 글쓰기
    - 2.1.3.1 거울이미지의 부재와 자아의 발명
    - 2.1.3.2 정신병 구조에서 슈레버와 조이스

- 2.2 연구 대상으로서 라스 폰 트리에의 영화
  - 2.2.1 라스 폰 트리에의 성장과 독자성 발현
    - 2.2.1.1 라스 폰 트리에의 영화 스타일 변천
    - 2.2.1.2 연구대상 영화의 선정사유
  - 2.2.2 멜랑콜리의 미학을 지닌 분석대상
    - 2.2.2.1 브레이킹 더 웨이브
    - 2.2.2.2 안티크라이스트
    - 2.2.2.3 멜랑콜리아
    - 2.2.2.4 님포매니아 볼룸
    - 2.2.2.5 살인마 잭의 집

### 제3장 보로매우스의 매듭을 강화하는 생툼으로서 영화

- 3.1 영화속 증상의 재현과 생툼으로의 봉합
  - 3.1.1 영화속 멜랑콜리를 드러내는 증상들
    - 3.1.1.1 <브레이킹 더 웨이브>의 베스(bess)
    - 3.1.1.2 <안티크라이스트>의 그녀(She)
    - 3.1.1.3 <멜랑콜리아>의 저스틴(Justine)
    - 3.1.1.4 <님포매니아 볼룸>의 조(Joo)
    - 3.1.1.5 <살인마 잭의 집>의 잭(Jake)
  - 3.1.2 영화속 기호의 언어와 증상의 문자 ‘라랑그’
    - 3.1.2.1 기호 언어의 표상과 의미화
    - 3.1.2.2 실재의 향유로서 ‘라랑그’
  - 3.1.3 생툼으로 새로운 주체성의 창조
    - 3.1.3.1 에피파니의 형성
    - 3.1.3.2 증상과의 동일시
- 3.2 라스 폰 트리에의 생툼
  - 3.2.1 작가성과 생툼
    - 3.2.1.1 의미속의 기표: 자아의 글쓰기
    - 3.2.1.2 네가지 담화를 넘어서
  - 3.2.2 실재적 일관성을 유지하는 무한의 ‘축’
    - 3.2.2.1 반복과 차이로 드러내는 고유성
    - 3.2.2.2 작품속 연속된 모티브

## 제4장 영화 제작의 메커니즘으로써 생뚱

### 4.1 생뚱과 영화 제작

#### 4.1.1 생뚱의 서사적 역할

#### 4.1.2 동일시를 강화시키는 생뚱

#### 4.1.3 정신분석을 통한 영화의 심리 치유 효과

### 4.2 중국 영화 창작에서 생뚱의 적용 가능성

#### 4.2.1 현재 중국 영화의 침체기 양상

#### 4.2.2 중국 주선율 영화와 생뚱

## 제5장 결 론

### 참고문헌

## 3. 연구배경

라캉의 이론 체계를 두 단계로 나누면 전기 라캉의 이론은 상상계와 상징계에 초점을 두었고 후기 라캉은 실재와 향유를 강조하는 새로운 관점에서 실재와 상징계의 관계를 새롭게 조명하고자 노력했다. 라캉은 그동안 자신이 적극적으로 원용해왔던 대수학(계승수, 즉  $n+1$ 의 기능) 모델을 위상학으로 대체하며 보로매우스 매듭이 보다 더 탁월하게 세 범주를 설명할 수 있다고 하였다. 하지만 라캉은 보로매우스 매듭이 ‘위태로운 일관성’을 갖고 있으므로 이를 지속적으로 유지한다는 것은 사실상 불가능하고 또한 인간은 “정신적 나약함”을 갖고 있으므로 증상 없는 순수한 정신 상태를 유지하기 힘들다고 하였다. 따라서 네 번째 고리-생뚱(sinthome)이 필요하다.

라캉은 보로매우스 매듭을 강화하는 네 번째 고리로서 생뚱을 도입하고 상징계의 언어(language)와 구별하여 생뚱과 관련된 조이스의 언어를 라랑그(lalangue)라고 부른다. 그것은 주이상스와 연계되어 있으며 인간의 고유한 개별적 세상 속에서 만들어지는 언어이다. 라캉은 조이스가 라랑그를 통해 실재적 방식으로 자신만의 상징계를 창조하는 방식을 생뚱이라고 불렀다.

조이스가 아내 노라를 처음 만난 날인 6월 16일 하루를 중심으로 율리시즈를 썼듯이, 생뚱으로 창조된 모든 작품들에는 그 안에 삶의 고유성이 내재되어 있다. 기존의 선행연구 김서영의 논문에서 스웨덴의 영화감독 잉그마르 베르히

만은 영화 작품 <페르소나>를 통해 상상계적 기표의 운용방식과는 차별화된 자신의 고유한 삶의 방식을 표현하고 있다고 분석하였다. 영화 속 형식적 전복은 고착된 인물들을 뒤흔들어 일관된 서사에 구멍을 내고 균열을 불어 넣어 궁극적으로 인물들의 삶에 실재적 일관성을 부여하기 위한 도구였고 이는 베르히만의 삶 자체의 고유성에서 비롯된다.

현재 리스(Riss)에 게재된 학위 연구 논문은 라스 폰 트리에의 작품을 상징계에 대한 도전적 작업으로 분석하는데, 본 논문은 이런 선행 연구들을 기반으로 상징계를 벗어난 실재적 차원의 글쓰기 방식, 즉 라스 폰 트리에의 삶 자체에 표현된 새로운 질서에 주목 한다. 라스 폰 트리에의 영화에 나타난 후기 라캉적 함의를 체계 붕괴와 전복이 아닌 새로운 의미체계를 구축하는 고유한 법칙으로부터 관찰하고 분석하려고 한다. 이러한 분석과 연구는 라스 폰 트리에의 작품에서 더욱 명확히 분석의 종결 지점에서 탄생하는 주체의 모습을 확인할 수 있기 때문이다. 생뚱으로 빚어진 세상은 파편화되고 해체된 의미보다는 일관성과 일치로 다듬어진 삶의 고유성을 생산하는 공간이다. 그 공간에서 인간의 절망을 직시하는 용기와 개별적 주체가 태어나게 되며, 자신만의 고유한 세상 속에서 어느 누구와도 공유될 수 없는 한 사람의 이야기가 펼쳐진다. 이러한 전복과 회복, 붕괴와 생성의 과정을 그려내는 라스 폰 트리에의 작품 세계를 생뚱으로 분석하고 생뚱과 영화 제작이 어떤 연관성을 보이고 있는지에 대한 연구를 하려고 한다.

세상의 규칙에 구속되지 않는 인간의 신성을 추구하면서도 동시에 이 세상에서 타인과 함께 살아갈 수는 없는가? 세상 속에서 삶의 고유성을 지키는 것, 그것은 사실 라스 폰 트리에의 영화 속의 인물들뿐만 아니라 감독 자신의 문제이기도 하다. 이러한 의미에서 라캉의 세미나 XXIII: Sinthome은 라스 폰 트리에의 영화를 분석하고 그 자신의 고유한 작품세계를 창조하는 글쓰기의 실재적 차원을 설명하기 위한 효과적인 도구가 될 수 있다고 생각한다.

#### 4. 연구질문

1. 프로이트의 증상(symptom)과 라캉의 생뚱(sinthome)은 무엇이 다른가?
2. 왜 네개 고리를 가진 보로매우스 매듭은 실재적 일관성을 가지고 있는가?
3. 왜 정신분석의 끝은 증상의 제거가 아니라 증상과의 동일시인가?
4. 생뚱으로서의 예술 창작은 무엇인가?
6. 왜 라스 폰 트리에의 작가성은 생뚱으로서의 글쓰기인가?
7. 영화 제작과 생뚱은 어떤 연관성을 보이는가?
8. 생뚱으로 제작된 영화는 어떤 특수한 점이 있는가?

## 5. 연구목적

라캉의 세미나 XXIII: 생톱 이론을 토대로 라스 폰 트리에의 작품 속 캐릭터의 증상을 분석하고 라스 폰 트리에의 실재적 차원의 글쓰기를 통해 창조된 고유한 작품 세계를 생톱으로 분석하고 생톱과 영화 제작이 어떤 연관성을 보이고 있는지에 대한 연구를 하려고 한다. 이런 연구를 통해 영화에 대한 분석의 새로운 시야를 개척하고 청년 영화감독들이 인생역정과 경험이 부족한 상황에서 이 사회가 지배하는 타자의 욕망에 휩쓸리지 않고 자신만의 고유한 작품세계를 만들어가는 계기가 되길 바란다. 왜냐하면 생톱으로 제작된 영화는 개인의 독자성을 드러내는 예술품이라고 생각하기 때문이다.

## 6. 연구방법

우선, 라캉의 세미나 XXIII: 생톱에 나타나는 네 번째 고리 생톱의 도입과정을 통하여 상상계는 일관성, 상징계는 구멍, 실재는 탈존이라는 키워드로 보로매우스 매듭의 정합성을 유지하고 정신적 나약함을 가지고 있는 인간이 어떻게 증상과의 동일시로 더욱 견고한 주체가 될 수 있는지에 대한 이론적 분석을 진행한다.

다음, 위에서 분석한 이론적 토대와 라캉이 조이스의 글쓰기를 분석하는 과정을 통하여 라스 폰 트리에의 영화 작품을 분석하고 영화가 어떻게 보로매우스 매듭의 네 번째 고리 즉 생톱으로서 라스 폰 트리에의 고유한 작품세계를 드러내는 과정을 살펴본다.

마지막으로 영화 제작과 생톱의 연관성 즉 영화 제작에서 생톱의 서사적 역할과 정신분석을 통한 영화의 심리 치유 효과를 분석한다.

## 7. 연구일정

1. 생톱의 이론적 배경에 대한 예비적 고찰 --2023년 6월 까지
2. 라스 폰 트리에의 영화에 대한 예비적 고찰 --2023년 8월까지
3. 생톱으로서의 영화에 대한 분석--2024년 12월 까지
4. 영화 제작의 메커니즘으로써의 생톱에 대한 분석--2024년 3월 까지



## 8. 진행내역

### 1. 예비적 고찰

#### 1.1 대수학에서 위상수학으로

라캉의 이론 체계를 두 단계로 나누면 전기 라캉의 이론은 상상계와 상징계에 초점을 두었고 후기 라캉은 실재와 향유를 강조하는 새로운 관점에서 실재와 상징계의 관계를 새롭게 조명하고자 노력했다.

또한 후기 라캉의 이론은 대수학(Algebra) 모델에서 위상수학(Topology)로 넘어간다. 페아노 혹은 프레게가 체계화한 대수학 이론은  $n$ 의 계승 수 ( $n+$ )를  $n+1$ 로 정의한다. 라캉은 프레게가 산술의 기초에서 숫자 1을 도출하는 방식에 주목하며 1은 0들의 집합, 즉 공집합들의 집합이다[ $1=\{\emptyset\}$ ]. 바로 여기에서 라캉은 팔루스는 모순적인 것, 즉 실제로는 0에 불과하지만 이러한 0이 1로 ‘둔갑’한 것이라고 해석한다[ $1=\{\emptyset\}$ ]. 프레게는 0의 집합을 1로 해석한다는 것인데, 바로 여기에서 라캉은 1 혹은 일자가 모순, 혹은 구멍을 포함하고 있는 봉합체에 지나지 않음을 지적한다. 그리고 1 이후의 모든 계승수도 앞의 수에 1을 더함으로써 도출되므로 모든 자연수는 0이 1로 봉합되는 모순을 포함할 수밖에 없다. 예컨대  $2=\{0, \{0\}\}=\{0, \{\emptyset\}$ 이라는 식으로 말이다. 하지만 라캉에 따르면 페아노나 프레게의 대수학 모델은 각 계승 수에서 모순(혹은 봉합)으로서의 1이 반복됨으로써 한 체계 속에 실재가 존재한다는 것을 말할 수 있도록 해주지만 여전히 상징계, 상상계, 실재의 세 범주가 어떻게 상관관계를 맺고 있는지에 관해서는 그다지 많은 설명을 제시하지 못한다는 단점이 있다

라캉은 위상수학적 설명 즉 보로매우스의 매듭이 그동안 자신이 적극적으로 원용해왔던 대수학보다 더 탁월하게 세 범주를 설명할 수 있다고 말한다. 보로매우스의 매듭은 이미 상징계, 상상계, 실재를 구성하는 세 개의 고리로 구성되어 있기 때문에, 이 세 범주들의 상관관계를 ‘보다 가시적으로’ 확인할 수 있게 해주고 특히 실재적 일관성 개념을 더욱 잘 드러내준다.

#### 1.2 보로매우스 매듭과 생툼

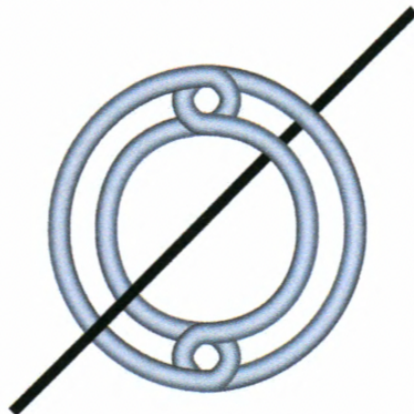
라캉은 인간은 “정신적 나약함”을 갖고 있으므로 증상 없는 순수한 정신 상태를 유지하기 힘들고 세 개 고리로 이루어진 보로매우스 매듭은 한 개의 고리가 끊어지면 세 개의 고리는 모두 흩어져 버리는 위태로운 속성을 가지고 있다고 하였다. 따라서 라캉은 보로매우스의 매듭을 강화하는 네번째 고리로서 생툼(sinthome)에 대해서 언급한다.

여기에서 라캉은 상징계를 증상( $\Sigma$ )과 상징(symbol)으로 구분한다. 즉 증상( $\Sigma$ )과 상징(S)의 결합을 상징계의 새로운 정의로 제시한 후( $\Sigma+S=상징계$ )증상

은 실재적이라는 사실을 강조하기 위해 이렇게 말한다. “증상은 많은 사람들이 갖고 있는 더욱 실재적인 것이다.” 여기에서 라캉은 후기에서도 증상의 실재적 측면을 갖는다는 것을 강조 하면서도 증상이 상징계의 부분이라는 점, 혹은 증상은 상징계와 관계를 맺고 있다는 점을 보여준다.

보로매우스 매듭은 이미지로 제시되었다는 점에서 상상계에 속하고, 서로 구분되는 고리들로 구성되어 있다는 점에서 상징계에 속하고, 그 고리들이 서로 연결되어 풀리지 않는다는 점에서 실재의 영역에 속한다. 보로매우스의 속성과 결합방식은 라캉이 “실재적 일관성”이라고 부르는 것을 매우 정확하게 표현하고 있다. 보로매우스의 매듭을 상징계, 상상계, 실재라는 삼위체로 설명할 수 있듯이 일관성, 구멍, 탈존이라는 삼위체로도 설명할 수 있다. 이때 일관성은 일차적으로 상상계에 속하고, 구멍은 상징계에, 그리고 탈존은 실재에 속한다. 보로매우스의 속성 혹은 결합방식은 아주 일관적이며 잘 균형 잡힌 것처럼 보이지만, 그럼에도 어느 하나의 단일한 실체로 환원될 수 없는 실재적 차원을 포함하고 있다.

보로매우스의 매듭이 정합적으로 유지될 수 있는 것은 보로매우스의 매듭에는 다름 아닌 구멍이 존재하기 때문이고 바로 이 구멍, 빈 곳을 중심으로 결합되어 있다는 것을 의미한다. 하지만 여기에서 거짓 구멍(faux trou)과 (진정한) 구멍을 구분해 설명할 필요가 있다. 고리를 자르지 않고도 두 고리를 분리할 수 있을 때 두 고리사이에는 진정한 구멍이 존재하지 않는다고 할 수 있으며 이를 라캉은 거짓 구멍이라고 부른다. 보로매우스 매듭의 두개의 고리는 서로 거짓 구멍을 형성하지만 제3의 고리에 의해 중심부에 (진정한) 구멍을 갖게 된다. 또한 진짜 구멍의 존재와 유지를 위해 우리는 하나의 축을 도입할 수도 있다. 즉 이 축이 절단되지 않고 무한대로 뻗을 수만 있다면 그것은 고리와 같은 작용을 할 수 있다고 본다.



무한대까지 뻗은 직선을 추가함으로써 얻어지는 진정한 구멍

바로 이러한 매듭의 결합방식 때문에 보로매우스의 매듭은 중심부에 구멍(상징적 일관성을 유지시켜주는 중심)을 가지며, 이를 통해 라캉이 말하듯이 실재적 차원의 획득-실재로의 변형이 일어난다. 여기에서 우리는 상징적 일관성을 유지시키는 구멍이 곧 실재로의 변형을 발생시키는 근거이기도 하다는 점에서 그 구멍은 실재와 궁극적으로 구별되지 않는다는 사실을 염두에 둘 필요가 있다.

### 1.3 문자와 향유 그리고 조이스의 글쓰기

라캉은 제임스 조이스가 아버지의 부재(무능력, 태만)상태에서 어떻게 자기 스스로 실재와 결합되어 있는 새로운 자기 자신의 상징계, 자신의 이름을 발명했는가에 주목한다. 조이스는 네 번째 고리를 도입함으로써 매듭을 ‘수선했다’. 아버지의 이름과 상징계가 작동하지 않았으므로 매듭이 완전히 풀어질 수 있는 상황에서 조이스는 자신의 증상, 즉 네 번째 고리를 발명함으로써 보로매우스 매듭을 다시 만들었다. 조이스는 자신 속으로 편입된 세계 전체의 의미를 박탈함으로써 정당성 없는 권위, 억압, 소외, 죄책감으로부터 자신을 해방하는 독특한 작품을 창조해낸다.

문자는 향유(jouissance)를 낳는다. 문자가 향유의 원인이 될 수 있는것은 반복 때문이다. 반복을 언어와 연관 지어 주이상스로 설명할 필요가 있다. 반복이 발생하는 것은 상징화가 실패하게 만드는 불가능한 실재 때문이다. 이 불가능성의 형태로만 제시되는 실재를 라캉은 죽음충동의 뿌리로 본다. 라캉에 따르면 실재는 “쓰이지 않기를 멈추지 않는 것”으로 상징계는 이것을 기표의 질서에 기입하기 위해 “쓰기를 멈추지 않기”를 반복한다. 우리는 생툼과 관련해 주이상스가 적극적으로 실현되는 양상을 이야기할 수 있다. 생툼은 의미의 해독을 넘어서는 것이고, 지극히 개인적이기 때문이다. 또 그것은 계속해서 반복되면서 주체의 삶에서 특이한 양태로 지속된다. 결국 개별주체와 관련해 쓰이지 않기를 멈추지 않는 실재적인 것은 바로 생툼(sinthome)이다. 라캉은 생툼이 실재로부터 오는 메시지이며, 언어의 기호적 작용과 상관없는 순수 향유라고 말한다.

### 1.4 연구대상으로서 라스 폰 트리에의 영화

라스 폰 트리에에는 어린 시절부터 우울증과 같은 정신질환을 앓고 살아 왔다. 그의 영화들 속 주인공들이 자기 파괴적인 면모를 보이는것도 이러한 맥락과 무관하지 않다. 따라서 라스 폰 트리에의 정신세계를 보다 잘 파악하기 위하여

그의 영화 속에 나타난 우울증의 상태에 대한 관찰이 필요하다.

라스 폰 트리에의 연출 경력을 장편영화 <유로파(Europa, 1991)>에서부터 셈을 한다 해도 <살인마 잭의 집 (The House That Jack Built, 2018)> 까지는 20년이 넘는다. 그 사이 14편의 장편영화를 연출했으니 한 마디로 그는 청춘을 영화에 다 바쳤다. 한 사람의 인생에서 그 사람을 결정짓는 가장 활동적이며 핵심적인 연령대를 지나는 동안 이 세상의 누구보다도 치열하게 몰입하여 영화를 연출해 온 셈이다. <멜랑콜리아>를 만나기 전까지는 그의 이러한 태도가 태생적으로 투철한 작가정신의 기질로 인식되었다. 그런데 <멜랑콜리아>에 이르자 갑자기 그는 스스로를 단숨에 솔직하게 다 내려놓고, 예술 창작의 희열로써가 아니라 병적인 자기 치료 수단으로 그동안 영화를 활용해왔다고 고백하는 것처럼 보인다. 사실 라스 폰 트리에의 필모그래피를 우울증의 병리적 현상으로 바라볼 때, 그 시작은 <브레이킹 더 웨이브(1995)>이다. 앞선 영화 <유로파(1991)>는 증세의 전조 또는 프롤로그인 통증의 서막이라 할 수 있겠다. 그는 자신의 우울증과 그 심연을 본격적으로 응시하는데 2009년 <안티크리스트>를 공개하며 우울3부작이 막을 올린다.

니체에 따르면 기독교는 고대의 모든 고귀한 가치를 무너뜨렸고, 삶과 자연을 배신했으며, 생의 의지를 부정하고 굴종과 무지와 기만을 강요하는 노예의 도덕이다. 니체의 『안티크리스트』는 단순한 기독교 부정에 머무르지 않는다. 기독교에 대한 탄핵을 통해 니체는 힘에의 의지, 자연과 생명, 그리고 위대한 정신으로 돌아갈 것을 요청한다. 여기서 보면 라스 폰 트리에 만큼 니체의 말을 그대로 실천하는 예술가는 거의 없을 것이다. 니체의 유명한 명제. "괴물과 싸우는 자는 스스로 괴물이 되지 않도록 주의하라. 오랜 시간 심연을 들여다보면 심연 또한 그대를 들여다본다."라스 폰 트리에의 자신과 세계의 심연을 끝까지 들여다보는 예술가이다. 그 과정에서 괴물이 되어 누군가에게는 끔찍한, 누군가에게는 자아도취적으로만 보이는 수많은 작품들을 우리 앞에 선보였다. 하지만 라스 폰 트리에의 괴물이 되어버린 자신을 알고 있음에도 심연을 계속해서 바라보고 지옥에서 새로운 집을 짓는다.

라스 폰 트리에의 스스로 갇힌, 구속된 유한성에 시달리는 우울증 환자로서 영화속 주인공들을 통해 자신의 갑갑한 한계를 비춰보고 각성하여 스스로를 치유하고자 의도하였다. 이렇게 라스 폰 트리에의 영화는 애초에 그가 생각했던 연출 의도보다 더 높은 경지에 이르렀고, 그 결과로 이 세상에서 물질 생명체로 살아갈 수밖에 없는 인간들에게 자가 치유 방식인 유한성의 각성이란 메시지를 전파하게 되었다.

## 9. 예상결론

정신분석의 끝은 증상의 제거가 아니라 자아의 실존적 증상과의 동일시 즉 자신의 발견이자 횡단이고 새로운 주체의 재확립이다. 본 논문은 라스 폰 트리에의 생툼으로서의 글쓰기 분석을 통해 영화제작과 생툼의 연관성을 도출하고 이런 자아로서의 글쓰기는 상징계 속에 개인의 고유한 세상을 창조하고 이제 더 이상 자신에게 묻히거나 남에게 갇히는 신경증적 전략을 구사하지 않고 또한 결여를 부정하며 끝없이 회피하고 방어하는 악순환도 반복되지 않는다는 결론이 예상된다. 그렇게 밖에는 할 수 없는 마지막 선택, 생툼은 바로 그러한 개별적 세상을 설명하는 구조이며 동시에 이 새로운 세상 속에서 우리는 온전한 우리 자신의 이야기를 할 수 있고 이는 영화의 미래를 지향하는 청년 감독들이 영화제작에서 더욱 도출한 성과를 나타낼 수 있는 계기가 될 수 있다는 결론도 예상된다.

## 10. 참고문헌

【단행본】 :

- [1] Lacan, Jacques. "Seminar XXIII: The Sinthome (J.-A. Miller, Ed., AR Price, Trans.)." Cambridge: Polity (2016).
- [2] 안상혁. 『불안은 감각을 잠식한다』. 삶이 무늬. 2020
- [3] 마르틴 하이데거. 『존재와 시간』. 까치글방. 1998.
- [4] 슬라예보 지젝. 『이데올로기의 송고한 대상』. 새물결. 2013.
- [5] 슬라예보 지젝. 『당신의 징후를 즐겨라』. 한나래. 1997.
- [6] 슬라예보 지젝. 『항상 라캉에 대해 알고 싶었지만 감히 히치콕에게 물어보지 못한 모든 것』. 새물결. 2001.
- [7] 雅克·拉康 (Jacques Lacan). 褚孝泉 译. 《拉康选集》. 华东师范大学出版社. 2019.
- [8] 김석. 『에크리-라캉으로 이끄는 마법의 문자들』. 살림. 2007.
- [9] 향정아명. 『라캉 對 라캉』. 서울: 새물결, 2017.
- [10] 강응섭. 『자크 라캉의 세미나 읽기』. 세창미디어. 2015.
- [11] 박윤기. 『제임스 조이스의 젊은 예술가의 초상 읽기』. 세창미디어. 2015.
- [12] 张一兵. 《不可能存在之真：拉康哲学映像》. 上海人民出版社. 2020.

【학술지 논문】 :

- [1] Teymouri, Tohid, Zahra Jannessari Ladani, and Pyeaam Abbasi. "Four Discourses and Sinthomatique Writing in Saul Bellow's Herzog:"

- A Lacanian Approach." 3L: Southeast Asian Journal of English Language Studies 24.3 (2018).
- [2] Parker, Ian. "Pathology and Creativity: a Sinthomatic Reading of Lacan's Seminar XXIII." *Φιλοσοφία: International Journal of Philosophy* 14.2 (2013): 1-1.
- [3] Nick Hocking. 「Letting the Skyfall or: How I Learned to Stop Worrying and Love James Bond」. *Studies in the Maternal*, 6(1), 2014
- [4] Hasar, Rahman Veisi. "The grotesque knot of the symptom: Heterogeneity and mutability." *Semiotica* 2020.233 (2020): 19-34.
- [5] 안상혁. "영화 <멜랑콜리아>: 우울, 불안, 절망의 영화적 변주." *문학과영상* 18.2 (2017): 275-294.
- [6] 진빛남, and 변혁. "영화 속 '과정 중의 주체'에 관한 연구 - 라스 폰 트리에의 <안티크라이스트> 중 여성 캐릭터를 중심으로 -." *한국영상학회 논문집* 13.3 (2015): 117-130.
- [7] 손현석. "라스 폰 트리에 영화의 우울증과 소멸의식." *영상예술연구* 27.- (2015): 89-118.
- [8] 홍준기. "후기 라캉과 보로매우스 매듭, 그리고 조이스의 증상." *안과 밖* 0.28 (2010): 199-229.
- [9] 홍준기. "조이스의 증상." *한국라캉과현대정신분석학회 학술발표대회 프로시딩* 2013.6 (2013): 65-79.
- [10] 홍준기. "불안과 억압으로 인해 드러나는 신경증 환자의 성의 욕망과 증상에 대한 논평." *한국라캉과현대정신분석학회 학술발표대회 프로시딩* 2021.11 (2021): 154-155.
- [11] 홍준기(Hong Joon-Kee). "라캉의 정신병 이론과 그 사회철학적, 윤리적 의미." *사회와 철학* 0.20 (2010): 309-338.
- [12] 한귀은. "박탈된 주체의 증환과 주이상스 <당신 얼굴 앞에서>." *한국문학이론과 비평* 94.- (2022): 365-393.
- [13] 윤보협(Yoon Bo Hyeop). "증환의 캐릭터, 그 독자성의 발현과 서사 기능." *씨네포럼* 0.35 (2020): 125-166.
- [14] 권택영. "라캉과 조이스-증상으로서의 글쓰기." *제임스조이스저널* 12.1 (2006): 93-112.
- [15] 김서영(Kim Suh Young). "잉마르 베리만의 <페르조나>에 대한 라캉적 독해."-조이스 세미나의 생뚱 개념을 중심으로. *영화연구* 0.58 (2013): 55-85.
- [16] 김서영(KIM Suh-Young). "라캉의 『세미나 23』을 중심으로 다시 읽는 지

- 젝의 『까다로운 주체』: 조이스 없는 생툼과 외상적 실재 너머의 주체성에 대한 고찰." 현대정신분석 18.1 (2016): 9-43.
- [17]김석 ( Seok Kim ). "기호 언어와 증상의 문자." 기호학연구 39.- (2014): 275-300.
- [18] 배선운 ( Bae Seon-yun ). "생툼으로서의 시 쓰기와 의미-증상을 넘어 생툼으로 가는 길-." 문학치료연구 26.- (2013): 355-379.
- [19]이수진(Lee Soo-Jin). "프로이트와 라캉, 불안의 개념화와 정신분석 실천 함의 : 불안, 행위(로)의 이행 너머 환상의 횡단으로." 현대정신분석 23.2 (2021): 9-45.
- [20]홍준기. "폭력에 대한 정신분석적 성찰." 지식의 지평 -.18 (2015): 83-103.
- [21]권택영 ( Teck Young Kwon ). "조이스와 라캉의 숫자 4." 제임스조이스 저널 13.1 (2007): 153-172.

# 연구 계획서

박사 수료 장한정

## 1. 연구주제 (제목)

영상에 나타난 라캉의 순수욕망

- <봉신榜(封神榜)>의 ‘달기(妲己)’ 스토리 구조를 중심으로 -

## 2. 논문목차

### 제1장 서론

- 1.1 연구의 필요성
- 1.2 연구 목적
- 1.3 연구대상 소개

### 제2장 예비적 고찰

- 2.1 라캉의 정신분석과 순수욕망
  - 2.1.1 순수욕망의 의미
  - 2.1.2 순수욕망(désir pur)에 대한 어원적인 고찰
    - 2.1.2.1 프로이트와 라캉에게 욕망의 의미
    - 2.1.2.2 라캉의 순수욕망의 어원
- 2.2 순수욕망의 핵심 요소
  - 2.2.1 위반의 주이상스
    - 2.2.1.1 쾌락 원칙 너머
    - 2.2.1.2 고통으로서의 결과
  - 2.2.2 무로부터(ex nihilo)
    - 2.2.2.1 승화
    - 2.2.2.2 죽음충동
  - 2.2.3 숭고미
    - 2.2.3.1 선과 미의 대립
    - 2.2.3.2 두 죽음 사이
  - 2.2.4 카타르시스
    - 2.2.4.1 감동
    - 2.2.4.2 동요
- 2.3 라캉의 정신분석에서 욕망과 주이상스(jouissance)
  - 2.3.1 욕망의 유형
    - 2.3.1.1 상상계에서 타자의 욕망
    - 2.3.1.2 상징계에서 타자의 욕망



- 2.3.1.3 실제에서 순수욕망
- 2.3.2 주이상스의 유형
  - 2.3.2.1 주이상스와 잉여-주이상스
  - 2.3.2.2 확장된 주이상스 패러다임

### 제3장 순수욕망을 담는 스토리 구조

- 3.1 원인: 상징계의 불안정성
  - 3.1.1 '선'의 윤리와 '욕망'의 윤리의 분리
  - 3.1.2 '선'의 주체와 '미'의 주체
  - 3.1.3 <안티고네> 영화 속 국가와 친족의 권리 사이의 대립
- 3.2 과정: 위반의 주이상스
  - 3.2.1 증상으로로서 표출되는 사태
  - 3.2.2 일반성에 대한 거부
  - 3.2.3 <안티고네> 영화 속 위반의 장면분석
- 3.3 결과: 무로부터(ex nihilo)의 법칙
  - 3.3.1 반성과 양립불가능성
  - 3.3.2 결말에 대한 카타르시스의 효과
  - 3.3.3 <안티고네> 영화 중 무(無)의 장면분석

### 제4장 사례연구

- 4.1 영상화된 <봉신방>에 나타난 순수욕망의 형태
  - 4.1.1 1990년 드라마 <봉신방(封神榜)>
    - 4.1.1.1 원인--신이 되려는 갈망
    - 4.1.1.2 과정--위반으로서의 사디즘적 양상
    - 4.1.1.3 결과--위반의 실패
  - 4.1.2 2001년 TVB 드라마 <봉신방(封神榜)>
    - 4.1.2.1 원인--숙명론이 야기한 결핍
    - 4.1.2.2 과정--위반으로서의 사디즘과 망상증적 양상
    - 4.1.2.3 결과--카타르시스의 감동 효과
  - 4.1.3 2020년 애니메이션 <강자아(姜子牙)>
    - 4.1.3.1 원인--모든 틀에서 배척되는 특수성
    - 4.1.3.2 과정--위반으로서의 망상증적 양상
    - 4.1.3.3 결과--카타르시스의 동요 효과
- 4.2 현대 영상에서 <봉신방>의 증후군으로 나타난 순수욕망의 형태
  - 4.2.1 강자아(姜子牙)
  - 4.2.2 나타(哪吒)

## 제5장 결론

### 3. 연구목적

본 논문은 라캉의 순수욕망으로 이해하는 스토리 구조를 제공하는 것이 목적이다. 이를 위해 원래 『세미나7』에서 흩어진 순수욕망의 개념 재정리하고 라캉이 설명한 『안티고네』와 영상화된 <안티고네>를 기반으로 순수욕망을 담은 스토리 구조를 만들려고 한다. <안티고네>를 주목하는 이유는 라캉이 『세미나7』에서 개인과 공동체의 전형적 갈등 구조를 담은 소포클레스의 비극 『안티고네』를 사례로 자신의 ‘정신분석의 윤리학’, 즉 ‘선의 윤리’에 반한 ‘욕망의 윤리’를 설명하고 안티고네를 ‘순수 욕망’의 화신이라고 정의하기 때문이다.

또한 순수욕망을 담은 스토리 구조는 다양한 문화콘텐츠를 분석할 수 있다는 관점을 입증하기 위해서 중국 고전 『봉신방』을 각색한 영상물 3편을 연구대상으로 선정한다. 그 중에 <봉신방>의 캐릭터 ‘달기(妲己)’의 스토리를 중심으로 분석하고자 한다. 영상 중에 ‘달기’ 캐릭터의 현대적인 변화와 발전도 밝히고자 한다.

### 4. 연구질문

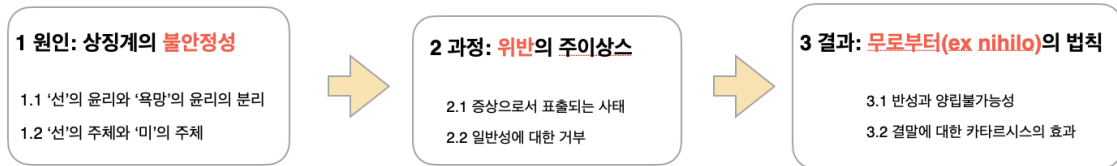
- ① ‘제3장 순수욕망을 담은 스토리 구조’를 독립하게 사용하기 위해서 ‘제2장 예비적 고찰’ 중 정리한 순수욕망의 핵심 요소를 제3장에 다시 정리할 필요가 있는가?  
-정리하지 않는다면 제3장만 읽을 때 제2장의 내용을 읽어야 한다.  
-정리한다면 제2장에 이미 읽는 내용을 반복하게 읽기 번거롭다.
- ② 순수욕망을 구할 수 있는 통로는 ‘무로부터’이다. 그래서 흔히 생물학적 죽음을 대가로 무로부터 순수욕망을 찾는 주인공은 비극의 주인공이라 판단될 수 있는가?

### 5. 연구방법(제3장)

라캉은 『세미나 7』 제4장 ‘비극의 본질: 소포클레스의 『안티고네』에 대한 논평’에서 3 번의 강의, 즉 강의 19 ‘안티고네의 섬광’, 강의 20 ‘작품의 분절’, 강의 21 ‘두 죽음 사이의 안티고네’를 통해서 소포클레스의 비극인 『안티고네』를 분석한다. 라캉의 구체적인 사례 분석에 따라 ‘순수욕망’을 담은 스토리를 어떤 식으로 전개하는지 알 수 있다. 라캉은 마침내 안티고네를 ‘순수욕망’의 화신으로 정의하기 때문에 ‘순수욕망’을 담은 스토리 구조를 연구하는 뒷받침이 된다. 라캉에게 『안티고네』는 개인과 공동체의 갈등에 속한 시들지 않는 주제로서 정신분석 윤리학 분야도 당연히 『안티고네』를 주목해야 한다. 라캉은 다음과 같이 말한다. “우리가 안티고네를 우리의 분야, 즉 윤리학적 소재의 전환점으로 강요한 것은 아니다. 그것은 오랫동안 널리 알려져 왔고, 심지어 그것에 관심을 두지 않은 사람들도 그것이 어딘가에 존재하고 박학한 사람들의 논의 속에 존재한다는 것을 모를 리 없다. (사회) 공동체의 이름으로 정의로운 법칙이라고 인정하면서도, 우리와 법칙의 관계에서 우리를 분열시키는 모순에 대해 누가 안티고네에 대해 언급하지 않는가?”<sup>29)</sup>

『안티고네』에 대한 라캉의 해석은 전통윤리를 전복하는 현대적인 가치를 지니고 있다. 본 연구는 ‘순수욕망’을 담은 스토리 구조를 만들기 위해서 라캉이 『안티고네』에 대한 해석을 기반으로 하여 영상화된 <안티고네>의 스토리 구조를 중심으로 설명한다. 이를 위해 영상화된 <안티고네>의 영상물 3편, 즉 영화 <Antigone (1961)>, 영화 <Antigone (1992)>, 캐나다 영화 <Antigone (2019)>를 찾아낸다. 영화 <Antigone (1992)>가 영상으로 촬영하지만, 여전히 연극적 표현이기 때문에 연구 대상에서 제외된다. 제3장을 통해 라캉의 정신분석학을 모르는 사람도 순수욕망을 담은 스토리 구조를 쉽게 이해할 수 있도록 한다. 라캉 이론을 일반화하는 과정, 즉 ‘순수욕망’을 담은 스토리 구조를 만든 후에 제4장에서 ‘달기’의 스토리에 적용하여 또한 이 ‘순수욕망’을 담은 스토리 구조에 의해 다양한 작품을 해석하는 가능성을 보여준다.

순수욕망을 담은 스토리 구조를 설명하기 위해서 <표 1>처럼 3 가지 층위, 즉 원인, 과정, 결과로 살펴보고자 한다.



<표 1> ‘순수욕망’을 담은 스토리 구조

## 6. 진행내역(제4장 사례연구)

### 4.1. 영상화된 <봉신방>에 나타난 순수욕망의 형태

스토리 구조		1990년 드라마 <봉신방>	2001년 TVB 드라마 <봉신방>	2020년 애니메이션 <강자아>
원인	각색 후 ‘달기’의 의미 변화	원작처럼 인간 달기의 육체에 빙의한 요괴 구미호	인간의 의식과 요괴 구미호의 힘을 지닌 달기	달기의 새로운 화신인 소구(小九): 구미호 안에 갇힌 달기의 원신이 구미호의 힘을 빌려 육신을 만들고 나타난 특별한 생물체
	‘달기’가 위반한 대상	주왕	①주왕 ②강자아	사존(師尊)

29) Jacques Lacan, Jacques-Alain Miller, 『Livre VII: L'ethique de la psychanalyse, 1959-1960』, SEUIL, 1986, p.285.

	욕망	인간의 법에 대한 위반: 상나라에 해치는 것이 신이 될 수 있는 조건이다.	①인간의 법에 대한 위반: 주왕을 대신 왕이 되고 싶다 ②신의 법에 대한 위반: 강자아가 이끄는 주나라 군대를 이기고 싶다.	신의 법에 대한 위반: 사존의 모든 질서를 폐제한다.
과 정	증상	사디즘	사디즘, 망상증	망상증
	일반성에 대한 거부	인간의 부귀영화(富貴榮華)에 전혀 흔들리지 않는다.	꼭 복수할 결심	반인반수, 어떤 범주에도 속하지 않고, 어떤 범주에도 얽매이지 않는다.
결 과	반성과 양립불가능성	무반성적 체험을 추구하고 죽을 때까지 반성하지 않는다.	언어장애; 무반성적 체험을 추구하고 죽을 때까지 반성하지 않는다.	죄가 없기 때문에 반성할 필요가 없다.
	무로부터	피살 강자아가 준 보물에 의해 죽임을 당한다.	피살 강자아가 직접 달기를 참수한다.	자살
	카타르시스의 효과	×	감동	동요

<표 2> '달기' 스토리 구조의 비교

본 연구가 분석하고자 하는 '달기'의 스토리 구조는 <표 2>에 정리된 바와 같다. 이 세 가지 작품을 선택한 것도 각색된 '달기' 스토리가 차이가 있을 뿐만 아니라 시대의 변화도 어느 정도 반영하기 때문이다.

(1) 원인

원작을 각색한 영상작품 중 '달기'라는 캐릭터는 서로 다른 모습을 지닌다. 1990년 <봉신방> 중 달기는 인간 달기에 병의한 요괴 구미호이다. 이 작품 중 인간 달기는 구미호에게 병의된 때 이미 존재하지 않는다. 구미호는 신이 되고 싶기 때문에 상나라에 해치는 것을 조건으로 여와(女媧)와 약속한다. 구미호로서의 달기는 주왕에게 아첨하는 방법으로 주왕이 통치하는 상나라 질서를 붕괴시킨다.

1990년 <봉신방> 중 '달기'는 태어날 때부터는 사람과 구미호가 합일한 존재이다. 여기서 달기는 인간의 의식과 요괴 구미호의 힘을 지닌다. 오랫동안 숙명론에 시달려온 달기는 구미호의 힘을 빌려 스스로 왕이 되려고 한다. 또한 강자아가 이끄는 주나라 군대를 이기고 싶다. 달기는 인간과 신의 법을 어긴다.

2020년 <강자아>의 시작부터 인간 달기는 이미 존재하지 않는다. 여기서 논의하는 주인공은 달기의 새로운 화신인 소구이다. 구미호 안에 갇힌 달기의 원신(정신 기능)이 구미호의 요력(요괴의 힘)을 빌려 육신을 만들고 나타난 생물체는 바로 소구이다. 하지만 소구는 달기의 기억이 없고, 달기의 감정과 욕망의 조각만 있을 뿐이다. 소구는 아버지와 다시 만나고 싶지만 단순히 아버지를 찾아, 가족과 같이 행복하게 사는 것이 아니고 더 이상 타자의 욕망에 지배되지 않고 자신의 욕망을 따르겠다는 것으로 해석할 수 있다. 왜냐하면 원작과 마찬가지로 달기의 아버지가 국가의 평화를 위해서 달기를 희생한다. 여기서 소구가 아버지를

찾는 것은 사실 배척당한 욕망을 되찾는 것을 의미한다. 소구에게 불행한 운명을 불러온 원흉은 사존이기 때문에 소구가 사존의 모든 질서를 배척한다.

## (2) 과정

1990년 <봉신방> 중 달기는 강렬한 사디즘 경향을 보인다. 달기는 타인에게 육체적 또는 정신적 고통을 가함으로써 만족을 느낀다. ‘포락(炮烙)’과 ‘채분(蜃盆)’은 달기가 만든 대표적인 형벌이다. 달기는 속세에 즐기지만 인간의 부귀영화에 전혀 흔들리지 않는다. 왜냐하면 인간의 부귀영화는 사실 인간의 질서에 순응해야 누릴 수 있는 쾌락이고 쾌락원칙의 한계를 넘어서는 안 된다. 달기는 상징계에 순응해야 느낀 일반적인 쾌락을 거부한다.

1990년 <봉신방> 중 달기의 위반은 사디즘과 망상증으로 드러난다. 달기가 표출한 사디즘의 사태는 원작과 유사하지만 ‘포락’의 내용에 대해 상세하게 펼쳐진다. 왜냐하면 이것은 달기의 불안한 어린 시절과 관련이 있고 달기의 트라우마이기 때문이다. 오랫동안 숙명론에 시달려 온 달기는 꼭 같은 수단으로 복수해야 한다. 왕이 되는 것은 망상이 아니지만 나라를 해침으로 왕이 되는 것은 망상이다.

<강자아> 중 소구는 아주 특별한 생물체로서 절반이 사람이고 절반이 요괴이며 반대로 말하면 사람도 아니고 요괴도 아니다. 그녀는 어떤 범주에도 속하지 않고, 어떤 범주에도 얽매이지 않는다. 소구가 ‘아버지의 이름’의 배척으로 망상증의 모습을 표출한다. 검은 꽃이 피는 곳에서 아버지를 다시 만나는 것이 소구의 망상증이다.

## (3) 결과

1990년 <봉신방> 중 달기가 지닌 도착증은 반성에 의한 사고와 관계되지 않고 무반성적 체험을 추구한다. 달기는 반성이 등장하면 피살되는 존재이다. 그래서 달기에게 생물학적 죽음은 자신의 잘못을 시인하는 것보다 낫다. 결국 달기의 육신은 강자아가 준 보물에 의해 죽임을 당한다. 이 드라마 중 달기의 위반은 여전히 악이라고 규정되고 정의로 인정되지 않았다. 그래서 카타르시스의 효과가 존재하지 않는다. 달기와 강자아가 상나라를 멸망하기 위한 목적은 일치하지만 강자아는 달기가 자신을 도와 상나라를 멸망시킨 동맹이라고 생각하지 않고 오히려 나라의 군주를 현혹하여 국법을 어지럽힌 요녀라고 본다. 달기의 죽음은 상징계 질서, 즉 국법을 안정시키는 효과가 있다.

1990년 <봉신방> 중 달기도 마찬가지로 죄책감이 없고 무반성적인 사디즘을 지닌다. 또한 달기의 언어장애는 반성과 양립불가능성을 다시 한 번 드러낸다. 이 드라마는 카타르시스의 ‘감동’ 효과가 나타난다. 강자아는 상징계를 안정시키기 위해서 직접 반성적 의식이 전혀 없는 달기를 참수한다. 달기의 위반은 이해받고 감동한 뒤 다시 익숙한 틀로 돌아온다. 주나라의 군주는 상나라 군주보다 현명하지만 상징계를 안정시키기 위해 예전과 같은 봉건 질서를 반복하는 방식에 불과하다. 그러므로 2001년 <봉신방>과 1990년 <봉신방>은 마찬가지로 ‘무로부터 창조’나 승화가 가능하지 않다. 달기의 욕망을 포기하게 만든 무는 아무것도 창조할 수 없다. 그녀의 욕망은 죽음이 아니다. 수많은 작품에서 남았던 아쉬움이 점차 중시되면서 ‘달기’의 결말을 새롭게 만든 <강자아>는 2020년 개봉되었다.

소구는 나쁜 짓을 하는 구미호와 철저히 분리하기 때문에 소구는 아무 죄가 없고 반성할 필요가 없다. 아버지를 찾는 것은 소구가 살 수 있는 희망이기 때문에 이를 수 없다면 소구가 이미 죽음의 지경에 처한다. 그래서 소구의 욕망은 더 이상 아버지와 만나는 것이 아니

라 죽음으로 대체된다. 소구에게 빨리 죽으면 빨리 새로운 세상의 좌표를 획득하게 된다. 소구는 자신의 욕망에 관하여 양보하지 않을 뿐만 아니라 죽음을 통해서 큰 영향에 끼친다. 그래서 <강자아>가 야기하는 카타르시스의 효과는 동요이다. 사존을 징별하는 것은 상징계가 이전의 속성을 상실하고 새로운 속성을 획득하게 된 내용을 의미한다. 새로운 상징계가 도래한다.

'달기'의 스토리를 다양하게 각색하고 발전시키는 것은 달기를 연구하는 원동력이다. 1990년 방영된 <봉신방>은 원작을 영상화한 작품으로 새로운 해석을 하지 않는다. 시대가 바뀌면서 가치관의 차이가 많아져서 고전에 대한 재해석이 중요해진다. 세 작품 중 달기의 스토리 구조를 보면, 순수 욕망을 중시하는 내용이 점점 많아진다. 또한 점점 인간의 내적 갈등, 내면세계를 집중한 경향이 뚜렷하다.